

## 毕加索立体主义平面性转向评析

A Comment on Picasso's Cubism's Planar Turn

李蔚 LI Wei

**摘要** 毕加索从1907至1919年经历了从原型立体主义、分析立体主义到综合立体主义的风格转变，这段时期是他成长为伟大艺术家的关键观察窗口。从创作理念及方法论的视角切入这一时期，对他一系列的思路与突破进行重新评析，有助于深入理解西方现代艺术精神的转型内涵。平面性的转向是毕加索在立体主义时期创作思路上的重要创新，这是在美术史上下文中应然生发的策略转向。只有平面性才可以富有成效地兼容“多重透视”的分歧，才可以让现代艺术真正摆脱古典创作惯例的枷锁，从而让艺术家在创作制度上实现更大限度的自由。进入数字媒体时代，平面性画法已经成为数码绘画（插画）中基于元素拼合，适用度最广的基础法则之一。

**关键词** 创作方法论；毕加索；立体主义；平面性；拼贴；多重透视

**Abstract:** From 1907 to 1919, Picasso experienced style-changes from Proto-Cubism, Analytical Cubism to Synthetic Cubism, and this period is a key observation window for his growth into a great artist. Starting from the perspective of creative concept and methodology, this paper will re-evaluate his series of ideas and breakthroughs, which will help us to deeply understand the connotation of the transformation of the spirit of western modern art. The turn of planarization is an important innovation of Picasso's creative thinking in the Cubism period, which is a strategic turn that should be

作者简介：李蔚，中国美术学院在读博士生，温州大学教育学院教师，研究方向为美育学、艺术哲学。

born in the context of art history. Only the flatness can be effectively compatible with the divergences of "multiple perspectives", and can modern art truly get rid of the shackles of classical creation conventions, so that artists can achieve greater freedom in the creation system. Entering the age of digital media, planar technique of painting has become one of the most widely applicable fundamental rules based on the combination of elements in digital painting (illustration).

**Keywords:** methodology of creation; Picasso; Cubism; planarity; collage; multiple perspective

毕加索在19世纪20年代左右全面转向了一种平面性的绘画语言，它革新了古典绘画的透视法、明暗法两大法则，创造了一种全新的表达系统，让现代主义呈现出与古典主义彻底不同的话语体系。这是一次跨时代的技术演进，实际上，毕加索对于图形简化性的探索并不简单。毕加索对于平面性语法体系的构建甚至早于1919年魏玛包豪斯大学的教学探索，他为立体主义之后孕育出来的诸多艺术形式，如超现实主义、拼贴艺术的图形嫁接，至上主义的纯粹几何，极简主义的抽象提炼，包豪斯系统的平面设计（graphic design，或称“图形设计”），瑞士国际主义风格，简笔画艺术等提供了最基础的创作方法论。可以说，平面性问题是艺术现代性的母体问题。重新评析毕加索一系列的思路、困境与突破，有助于深入理解西方现代艺术精神的转型内涵。

### 一、现代艺术之劫

（一）现代艺术脱胎于古典形态的劫难

文艺复兴以来，绘画一直遵循透视法（Perspective）<sup>[1]</sup>。透视法所衍生出来的焦点透视构图在古典主义长达五百年左右的历史中占据着统治地位，直到后印象派的“反透视”以及那些带有主观性的构图挑战了这一基本法则。

[1] 透视法特指布鲁内莱斯基在1415年发明的绘画技术，即用一种空间纵深的关系在二维平面上制造出三维幻觉。后由阿尔贝蒂《论绘画》广泛传播，自此控制西方艺术世界数百年之久。

“后印象派”的代表之一塞尚（Paul Cézanne, 1839—1906）使用“反透视”<sup>[2]</sup>的画法为现代主义艺术开辟了道路。现代主义艺术中，未来派、立体派分别对时间<sup>[3]</sup>、空间进行重构，尽管绘画媒介在探究此类课题上存在其本身的局限性。

在推动立体主义思潮变革的人物中，最重要的一位实践者就是毕加索（Pablo Picasso, 1881—1973），他创作生涯前30年所奠定的艺术实践基础彻底革新了20世纪艺术<sup>[4]</sup>。毕加索1900年来到巴黎，被卷入现代艺术的潮流之中。他遭遇了当时艺术界由塞尚抛出来的难题：绘画在捕捉事物真实存在的手法上，若放弃透视、光影等古典技法，还有多少可能？<sup>[5]</sup>这不仅仅是毕加索的难题，也是整个西方艺术史处于转型时期的核心议题。此时的西方社会正在向更加成熟的现代化形态迈进，这是“上层建筑”重塑的一个重要时机。1907年，毕加索用《亚威农少女》向“蓝色时期”和“玫瑰红时期”的写实性绘画告别，这标志着他之后的思路将朝着现代派方向展开。

进入立体主义之后，他开始实践一种新的创作观：不再描绘物体的外在形象，而是将物体的“存在”引入绘画，通过物象中所包含的基础几何形体以及几何体多方位融合来揭示它们背后存在的本质。这种新的创作观无疑是对传统美术史的反叛，因为按照西方绘画的惯式，一幅绘画只遵循一个空间框架，服从于一种透视关系，源于一个视觉出发点，否则，就会出现类似于中国画“散点透视”的情况，这在传统（convention）中是不被允许的。然而，毕加索开创的这种立体主义的造型手法，就是力图同时性地展示描绘对象的多方面视角（比如在画人物的时候，既要展示正面的脸，又要展示侧面的脸），以此来更加趋近于多维并存的现实。传统单一视角的观察结果反而会被立体主义者认为是片面的。<sup>[6]</sup>

### （二）多重透视的弥合矛盾

毕加索致力于表达同一事物的不同“侧显”，即在同一画面时空中展示不同位置（positions）的视象，并将

[2] 希格弗莱德·吉迪恩总结了立体主义与旧艺术的差异，“立体主义打破了文艺复兴时期的透视法传统……”，出自《空间、时间和建筑：一个新传统的成长》，哈佛大学出版社，1967年第5版，第436页。作者以这种新型的时空观与爱因斯坦的相对论比较，而后者认为此类比较是“蹩脚”的。

[3] 利用绘画的媒介表现时间概念依然存在内部矛盾。参见笔者拙文《未来主义与柏格森时间概念的辨析》，《美术大观》2018年7月刊，第48—49页。

[4] [法] 艾米莉娅·菲利普：《毕加索：一位天才的诞生》，文化艺术出版社，2019，第10页。

[5] 塞尚给出的方案是“不用线条、明暗来表现物体，而是用色彩对比。他采用色的团块表现物象的立体和深度，利用色彩的冷暖变化造型，用几何元素构造形象”。

[6] Noah Charney, "Pablo Picasso, art thief: the 'affaire des statuettes' and its role in the foundation of modernist painting," *Arte, Individuo y Sociedad*, 26 (2014): 187-197.

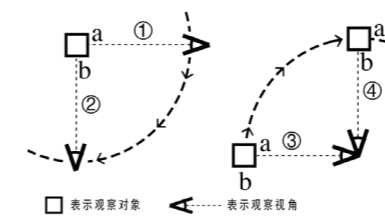


图1.《朵拉玛尔肖像》及其“多重透视”分析图。

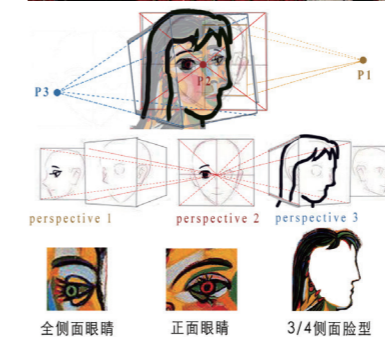
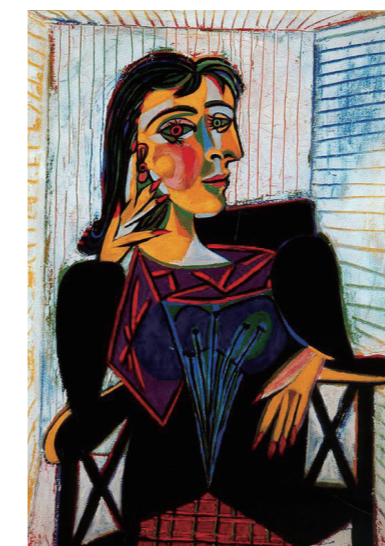


图2. 观察视角同比转换。

[7] Christopher Green, *Cubism and Its Enemies: Modern Movements and Reaction in French Art, 1916-1928* (New Haven: Yale University Press, 1987), pp. 13-47.

[8] [美] 迈耶·夏皮罗：《毕加索艺术的统一性》，王艺臻译，江苏凤凰美术出版社，2023，第65页。

它们组合出其三维，甚至多维的构图（composition）——这是他们从塞尚那里发展出来的一种所谓“同时性视象”的绘画语言，例如在毕加索的《亚威农少女》一画上，正面的脸上却画着侧面的鼻子，而侧面的脸上倒画着正面的眼睛。<sup>[7]</sup>与此同时，后期的立体主义也更强调画布二维的平面性，而不是创造空间深度的视错觉。

虽然立体主义的作品仍保留了对对象的具象特征，但是从根本上说，这些作品所呈现出来的结果与客观现实的表象已经大相径庭——所谓的“具象”仅仅保证了观看者还可以辨识出对象的符号性特征，而相较于古典审美中的逼真性（verisimilitude）已相距甚远了。他们将多重视象的呈现视为更接近于真实的存在，但一个根本的技术性问题也随之而来，那就是如何在一个平面里（一幅画内）调和不同“侧显”共存的支离破碎的空间关系。

立体派画家根据物体持久的、基本的特征，特意将物体零散地描绘成不同的部分，而不是像它们在一致的透视图中所呈现的那样。混合的透视图使其各部分变形并模糊不清。<sup>[8]</sup>当画家想把不同角度的物象拼凑到一起的时候，其中就会出现一种矛盾：物体与物体之间的透视框架会发生错乱，然后就需要对这些元素进行整合。这时，所有元素的透视偏向于其中任何一个元素的透视框架作调配，都是不正义的，因为对其中任何一个视角的偏袒都会造成主观价值判断先入为主的错误，这将与其接近真实的原始意图背道而驰。立体主义要做的就是，在同一事物的范式内，找到其不同角度的“侧显”并尽可能地拼合它们。

以同一观察高度为基准分析立体主义的方法论，画家围绕着物体作观察角度的变化（视角①→②），可以类比为，物体围绕着观察者作角度旋转（视角③→④），观察结果都是从物体的a面移动到b面（图1）。这样，观察者移动视角的观察结果，可以等价理解为物体自身角度旋转的透视变化，从而得到多个视角的分析图。以《朵拉玛尔的肖像》为例（图2），画家分别在透视框架1、2、3中选择全侧面眼睛、正面眼睛和3/4侧

脸型，然后整合三个透视框架，形成共时性的全息透视，但P1、P2、P3<sup>[9]</sup>三个透视点衍生出来的三种空间框架的共存必然导致空间关系的错乱。“多重透视”的问题在于，不同角度的脸不可能机械地共存于一个视角中，调和的过程中需要对不同素材作出取舍，那么如何作出价值选择就变成了一个判断上的难题。如果画家偏向于侧面的脸来搭建整体的透视框架，则容易被观众解读为画家有意强调人脸在这一侧面的美感，从而代入某种主观的审美偏好。无论画家还是观众，都没有理由对对象作出随意的艺术处理，除非他真的带有某种创作意图。

## 二、分析立体主义的困难

以《亚威农的少女》（1907）作为立体主义诞生的起点，立体主义运动后来发展为三个阶段：第一个阶段，是1907至1909年受到非洲艺术影响的“原型立体主义”（Proto-Cubism）；第二个阶段，是1912年之前所谓的“分析立体主义”（Analytic Cubism）；第三个阶段，是1912至1919年基于上一个阶段发展出来的“综合立体主义”（Synthetic Cubism）。

### （一）原型立体主体的两条思路

#### 1. 非洲艺术的传承

由于法兰西帝国在20世纪初向撒哈拉以南的非洲扩张，非洲艺术品进入巴黎艺术圈的视野。在1909年正式转入立体主义之前，毕加索经历了短暂的非洲艺术和原始主义时期。在完成《亚威农的少女》前的5至6月，毕加索在特罗卡德罗宫的民族志博物馆观看了非洲艺术。非洲艺术所蕴含的原始主义是一套完全不同于欧洲艺术惯例的表达系统。非洲艺术对造型的理解，不基于人体解剖学所规定的一般比例，而是强调样式特征——这是一种符号化的图像语言——造型成为每部分元素的齐备与组合。这带给毕加索新的思路，按他的话说：“一个头，是关于眼睛、鼻子、嘴巴的问题，它们可以按照你喜欢的任何方式分布。”非洲艺术与塞尚的连接点就是

[9] 视角3为与样本适配，透视图做了略微倾斜的调整。

一种几何化的主观处理思维。

非洲古老的审美元素中，体现了立体主义所需要的几何分形。毕加索这一时期的其他作品，包括《举起手臂的裸体》（1907）和《三个女人》（1908）。1908年在非洲艺术的启发下，毕加索直接孕育了之后的立体主义。非洲文化在最原始的时候就与递归几何形产生了融合<sup>[10]</sup>，这种几何化、样式化和符号化的图像表达打开了毕加索的思路。1908年，毕加索画了很多用几何方式处理的肖像。这批绘画的形象非常概念化，眼睛等五官的刻画被弱化，整体脸型几何化明显。因此，它们统统被命名为“男人头”、“女人头”（Head of ...），而不是“肖像”（Portrait of ...）。

“概念性”区别于“感知性”或透视法，这是许多古代和中世纪艺术作品的常见特征。<sup>[11]</sup>这些都是非洲艺术带来的变化，而后来分析立体主义的优势与限制也都是在这些新观念的基础上建立起来的。

#### 2. 塞尚的传承

毕加索曾说：“塞尚是我们所有现代绘画的大家长。”<sup>[12]</sup>这里所指塞尚的影响有几重内涵：其一，他开启了一种不需要遵循透视法的空间关系，构图可以掺入主观的成分；其二，他消解了古典造型最重要的“光影法”原则（chiaroscuro），明暗交界线被消解为色彩本身的韵律变化；其三，是其生涯晚期“要用圆柱体、球体和圆锥体来处理自然”<sup>[13]</sup>的思想，即尽可能消减作品的描述性和表现性的成分，组织起一种几何化倾向的画面结构。1907年秋季沙龙的“塞尚回顾展”极大地影响了巴黎的先锋艺术家，导致了立体主义的出现。立体派画家自己便曾声称：“谁理解塞尚谁就理解立体主义。”<sup>[14]</sup>

### （二）分析立体主义陷入困境

1907年10月至11月，毕加索与乔治·布拉克（Georges Braque）会面，加速了两人对塞尚思想的探索，并形成了彼此借鉴的关系。当时，毕加索受到高更、非洲面具和伊比利亚雕塑的影响，兴趣更多倾向于画面处理的风格化，而布拉克对发扬塞尚“多重透视”<sup>[15]</sup>的创作思想

[10] 在最近的罗恩·埃格拉什（Ron Eglash）著作《非洲分形》（*African Fractals*）中，作者粗略地描述了一个古老的（和正在进行中的）非洲文化与递归几何的融合情形。贝内特（Audrey Bennett）以《非洲分形》为基础，在她的评述文章《遵循黄金分割：从非洲到包豪斯》（*Follow the Golden Ratio from Africa to the Bauhaus for a Cross-Cultural Aesthetic for Images*）中论述了这种文化的传播。

[11] [美] 迈耶·夏皮罗：《毕加索艺术的统一性》，王艺臻译，江苏凤凰美术出版社，2023，第65页。

[12] [美] 玛丽·马修斯·吉多：《毕加索：私生活与美术创作》，钱凤根译，湖南美术出版社，1992，第72页。

[13] 出自塞尚1904年4月5日写给博纳尔的信。

[14] [英] 哈罗德·奥斯本：《20世纪艺术中的抽象和技巧》，阎嘉、黄欢译，四川美术出版社，1988，第87页。

更感兴趣。1908年，毕加索与布拉克共同在巴黎蒙马特发起了分析立体主义。<sup>[16]</sup>布拉克说：“将物体打碎成碎片……（这是）接近物体的一种方式……碎片化帮助我在空间中建立空间和运动。”<sup>[17]</sup>两位艺术家都通过拆解、分析对象的形体进行新的试验。

之所以称为“试验”，是因为“立体主义”（Cubism）是到了1911年的独立沙龙上才被正式提出来的。在此之前，他们的创作只是实践先行的试验。画家其实没有充分洞悉跟立体主义相配套的理论系统——特别是“多重透视”的分歧问题实际上没有被充分解决。这一阶段的作品使用单一色调的灰色（如图3），由平面和线条这些单纯的元素交织而成。虽然它们看上去十分严肃，仿佛是被严谨分析的结果。但事实是，如果不降纯处理这些色彩，也找不到另外一种更恰当的色相，因为立体主义所描绘的对象是形而上的改造物，自然界中没有一模一样的实体参照，使用灰色可能仅仅是增大容错率的、没有更好办法的办法。

至1911年夏季，毕加索与布拉克来到了立体主义发展的转型节点，因为当时两人在塞雷（Céret）绘制的作品面貌已经相似到难以区分，这会引发风格特征弱化、内容雷同、市场辨识度降低等一系列后续问题。这是早晚会出现的创作“瓶颈”：如果把所有对象都还原成零散的圆柱、球和圆锥等几何体，而牺牲了人或物的整体辨识度，那么所谓的“把握本质”只不过是为了将事物简化成基本的几何形而省略掉了一些特殊的视觉信息，这种简化可能是对本质把握的偏离。

分析立体主义的最后阶段，画面中的人或物甚至连最基本的符号形态都难以辨识了，这已经触及了造型艺术的底线——造型艺术不能失去形象。这批前卫艺术家本来的意图是，通过某种本质化的表现手法，向观众揭示视觉伪装下的真实世界。但“真实”不应该将物体统统混同于几何体，否则所有事物的分析结果就会沦为千篇一律的基础几何，从而丧失自然现象的无限丰富性。不断解构和几何化的分析，只能把事物越分越细，从而



图3. 毕加索，《弹奏曼陀林的女孩（范妮·泰利尔）》，油画，100.3cm x 73.6 cm，1910年。

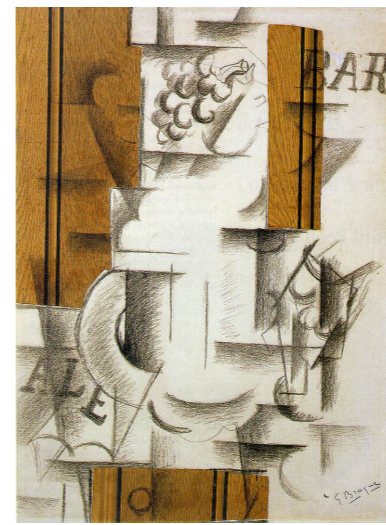


图4. 布拉克，《水果盘和玻璃杯》，拼贴画，62.9cm x 45.7cm，1912年。

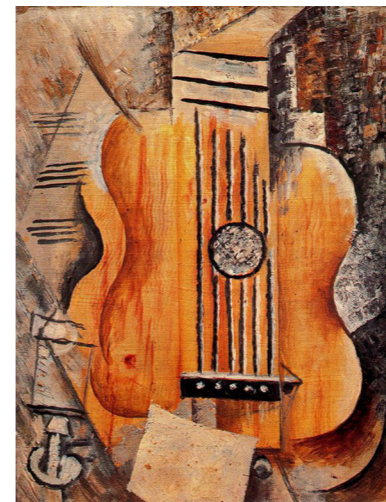


图5. 毕加索，《吉他（我爱艾娃）》，油画，35cm x 27cm，1912年。

与事物的整体本质越来越远——人脸越是被几何式地分割为正方体、圆锥体、圆柱体，就越难以辨认出他的真实相貌。从根本上看，表象的“破镜”最终不能“重圆”，而分析立体主义如果继续沿着这条思路走下去，也只能走进死胡同。这个困难，从分析立体主义成立之初已经注定，只是在早期没有被充分反思。转型之路迫在眉睫。

### （三）“多重透视”的新思路

#### 1. 纸贴画

1912年秋季，布拉克在亚威农买到了一卷人造纸，便萌发了纸贴画（papier collé）的想法，这跟他多年思考“多重透视”（simultaneous perspectives）的问题有关。他发现这种纸的表面具有一种模拟肌理（simulated texture），其所表现出来的木质纹和大理石纹能够迷惑视觉，即使用碎片的粘贴去表现物体，也不会造成视觉上的分裂感。这可以挑动观众解读物体的欲望。这一年，布拉克创作了《水果盘和玻璃杯》（图4），该作品被认为是第一张纸贴画，且成为分析立体主义过渡到综合立体主义的转折点。1912年开始创作的《吉他》系列（图5），不仅是毕加索第一批拼贴作品中的代表<sup>[18]</sup>，而且标志着他从此脱离了分析立体主义，与光影造型（分析立体主义的几何型部件还是使用着这一手法）的写实再现渐行渐远。罗莎琳德·克劳斯在《毕加索的纸》这部著作中表达了他通过剪纸和拼贴进行符号传达的观点。<sup>[19]</sup>

从布拉克的兴趣转向可以看出，分析立体主义过度到综合立体主义的关键议题其实就是“多重透视”的调和问题，而纸贴画的发明主要就是为了解决这一点。这个阶段，艺术家们还尝试在画布上加入沙子和锯末，以填充“多重透视”的裂隙。这些无疑是尴尬的选择，因为这意味着绘画的本体语言面对“多重透视”问题的克服可能是乏力的。其实从分析立体主义推出以来，“多重透视”的问题也没有被正面地解决，很多时候，艺术家都只是在回避而已。从“分析”转向“综合”的最大变化就是对绘画新的认识，即一幅画不是依附于现实（真

[15] 多重透视（multiple/simultaneous perspectives）：一个物体在不同视角下的融合，既是多重性的，也是共时性的，与“同时性视觉”意思相近。

[16] William Rubin, *Pablo Picasso: a retrospective* (New York: Museum of Modern Art, 1980), p. 99.

[17] Edwin B. Mullins, *The art of Georges Braque* (New York: H. N. Abrams, 1968), p. 55.

[18] 至1912年初，毕加索也开始创作剪纸拼贴画，尝试将纸贴画的想法发展成三维立体的组合。《静物与藤椅》（Still Life with Chair Caning）被认为是第一张拼贴与绘画相结合的作品。

[19] Rosalind E. Krauss, *The Picasso Papers* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1998), p.31.

实)物象的客体物,而可以是一个自主的创造物,这反映在画家的创作态度上,从严谨的分析转向了更自由的表达。综合立体主义开始关注不同透视框架的分异的调和问题,不惜采用新的媒介、手法,借机开启了全新的表达系统,例如敢于使用一些拼贴物:纸片、木头、绳子等。图像元素的特点是采用更简单的形状、更鲜艳的色彩,这些都是为了让“多重透视”的空间分歧被调和。将现成品直接包含在作品中,这成了现代艺术中最重要思想的开端之一。

一战爆发之后,毕加索与布拉克分道扬镳。分开的原因是战场归来<sup>[20]</sup>的布拉克发现毕加索已经偏离了立体主义的道路。1919年之后,毕加索经历了新古典主义,又开始融入超现实主义的思想。布拉克则在余后的生涯里坚持探索立体主义的“同时性视象”和解构方法。

## 2. 毕加索受超现实主义追捧

毕加索早在1910年前后就结识了安德烈·布列东、阿波利奈尔等人,他们后来在1920年左右发起了超现实主义运动,1924年布列东出版了《超现实主义宣言》。

“超现实主义”的概念来自毕加索说的话:“一种比真实更深刻、更真实的相似,这就是构成超现实(surreal)真实的东西”<sup>[21]</sup>。

1914年8月一战爆发,布列东被动员入伍,阿波利奈尔加入了法国炮兵队伍,而毕加索不受干扰地继续作画。1915年至1917年间毕加索创作的一系列绘画作品描绘了高度几何化和简化的物体,包括烟斗、吉他和玻璃杯,偶尔会有拼贴画的元素。后来,毕加索的作品被艺术品商人保罗·罗森伯格接手,变得更有名气。1916年春,阿波利奈尔负伤从前线归来,他们重新建立了友谊。后来,阿波利奈尔在其文艺活动的宣传册中使用了“surreal”这个词,意为“比现实更真实的东西”,但毕加索觉得他表达的是一种类比关系,而非递进关系。虽然存在误解,但这没有妨碍他们的合作。次年,布列东在期刊《超现实主义革命》发表文章《绘画与超现实主义》,只配了毕加索的插图,并宣称:“如果超现实主义必须

[20] 毕加索和他的合作关系一直持续到1914年的一战爆发,布拉克被征入伍。1915年5月,布拉克在卡朗西的一场战斗中严重受伤,导致短暂失明。后来他住院了几个月,又在巴黎的家中长期疗养。

[21] André Warnod, “En peinture tout n'est que signe, nous dit Picasso,” *Arts*, 1945.



图6. 毕加索,《哭泣的女人》,油画,69cm×49.5cm,1937年。

为自己制定一条道德行为路线,它只需要找到毕加索走过的地方,以及他将再次经过的地方。”<sup>[22]</sup>

毕加索并非自己有意参加超现实主义运动。他是因为布列东以及年轻追随者的热情簇拥,才被动地卷入了这次运动。而在整个20世纪30年代,毕加索也不吝啬于将超现实主义的元素融入到自己的作品中,尽管他不太相信与此相关的梦境理论和自动主义方法论。由于毕加索在当时已经是一个富有名望的艺术家,他的参与更多是为超现实主义运动相关的出版物和展览提供了合法性。

艺术家们为了与其他超现实主义阵营保持一致立场,他们像超现实主义文学一样,创作了一系列荒诞奇异的、梦幻般的场景组成的拼贴画。这正好延续了毕加索早年与布拉克在综合立体主义发展出来的平面剪贴画。平面性画法所解放出的创作自由在毕加索艺术生涯的中后期发挥着重要作用,很多代表作都是通过纯平面性的表达来完成的,《梦》(1932)、《哭泣的女人》(图6)、《格尔尼卡》(1937)等。这种惯式的画法的改变,虽然出于习惯性的选择,但习惯背后的原因一定是更符合现代社会对艺术创作的要求。

## 三、平面性的解决方案

### (一) 造型逻辑

传统古典画法基于两个最根本的造型逻辑:一是透视法,帮助建立二维纵深感的形象比例关系;二是光影法,使物体更具立体感。光影法通过把握明暗交界线来进一步定位亮部、灰部、明暗交界线、暗部和投影五大层次,这些层次显然在平面性的解决方案中被取消了。在1907年之前,毕加索都是依赖光影法创作的。进入分析立体主义时期,毕加索也没有完全脱离对光影法的依赖,如对人物鼻子的处理,是以类似棱锥体的光影分布方式进行的。直到1912年进入综合立体主义,透视法和光影法几乎在毕加索最前卫的创作活动中消失了。

如果失去这两种基本的造型逻辑,那么应该如何完

[22] John Richardson, *A Life of Picasso IV: The Minotaur Years: 1933-1943* (New York: Alfred A. Knopf, Inc, 2021).

成表达？取消明暗交界线的直接后果就是所有基于二维空间构造的“型体”都会变成平面的“形状”，因为明暗交界线是体积内部的转折线，取消它意味着取消型体内部空间意义上的所有转折。为了让物体仍具有立体性，毕加索的代偿方案是采用多个视角的平面性的拼合（如侧面的鼻子和正面的眼睛相结合）。两个视角的平面的拼接交界线成了替代传统明暗交界线的关键。于是，过去“近大远小”“前实后虚”“近纯远灰”这些空间表达的底层逻辑被彻底改写，“抽象与整合”成为新的核心逻辑——超越现实的抽象，抽象元素的整合。这一点不仅体现在立体主义、未来主义，也体现在超现实主义、抽象主义等。

这里难以回避的两个矛盾，一个是上文反复提到的“多重透视”，另一个是两个视角的图形外轮廓的共享边缘线的取舍问题。当立体主义画家尝试将两个角度的物体合并时，从理论上说，应该采用全息记录的方式，不应对其任何一个角度有所偏颇，这样要么合并为一个折中角度（如正面与全侧面合并为综合性的3/4侧），要么像今天的全息摄影一样记录下所有角度。但从可行性层面上来讲，绘画是不可能实现的，首先它不是一个持存性（duration）的媒体，其次生造一个所谓的折中图形对艺术家而言不现实，这会导致艺术家生产效率过慢而被行业淘汰。因此，毕加索实践的其实是一种最富成效的手段。在1912年至1914年跨入综合立体主义期间，他用平面性的形象克服了“多重透视”下的形体缺陷，而且在“多维合并”的问题上符号化地选取各个角度的元素，例如一只眼睛以正面视角示人，另一只眼睛用全侧视角示人，或者侧面的鼻子结合正面的脸型等，仅仅从这些五官部件的小符号的重组就已经可以看出画家对解决“多维合并”问题的动机表达的清晰性。

如果不是小符号的重组，而是大面积的生造，问题只会越来越复杂，直到创作无法实现。从表达效率上看，平面性法则无疑非常适合现代主义绘画，这有赖于平面图形的符号性——从图像转向了图案。符号的“能指”



图7. 毕加索，《和平的面容》，版画，26.2cm×19.7cm，1950年。

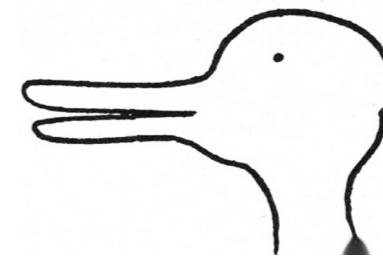


图8.《兔鸭图》简笔画。

与“所指”存在“一”对“多”的关系，这意味着创意可能从“能指”与“所指”之间的裂隙中发生。

## （二）平面性的解构

当立体的图像被简化为平面的图案，其图像语言逻辑就从“个”上升到了“类”，如毕加索《和平的面容》<sup>[23]</sup>（图7）中简笔画的脸，它不是指单一的个人，而是泛指所有的人类，这也更符合“和平”的内涵。图案符号的能指属性带给图形的“歧义性”，就像《兔鸭图》<sup>[24]</sup>（图8），这个简笔画既可以被看作兔，也可以被看作鸭。因为越是简化的图形符号，越具有被想象力填充的潜在空间，一根简单的竖线可以被想象成树干、拐杖、门缝等无数形象的一部分。

分析立体主义时期，毕加索让整个画面显得支离破碎。1912年之后的综合立体主义实践中，毕加索尝试逐渐放弃透视法和明暗法，甚至有意让画面显得更“乱”。此时的题材主要是静物，几乎所有画中的主体形象都不会被一条单一明确的外轮廓线条包裹。这些外轮廓通常都被两、三根线条跟随，同时符合一个大致的走势。这很容易理解，只有将图形外轮廓的共享边缘分开，一根变成多根，才能“既符合……角度，又符合……角度”。创意可以在图形“多重透视”——边缘线既会成为“能指”，又会成为“所指”——之间的裂隙中发生。

这种创作方法论为裂隙的存在提供了合法化的依据——裂隙即创意，裂隙即意义。从这个意义上看，综合立体主义时期的新思路孵化了超现实主义，这也是毕加索受到追捧的原因。超现实主义的手法都是为了自动联想而预备的。如“方块迷阵”（Cubomania），这种通过将图像切割成许多矩形，然后随机排列组合的拼贴画方式，刺激观众的自动联想，以及“消除”（Étrécissements）<sup>[25]</sup>这种拼贴制作的技术系统。这些手段其实都是为了增加图形符号的歧义性，让形式逻辑更加松动，为自由意识开辟领地。

平面性法则在人物画的应用则相对延后了一段时间，即在静物画的平面形态成熟之后发生。1912年的画法转

[23] 《和平的面容》系列完成于1950年12月，共29幅，1951年画册《Le Visage de la paix》集结出版，Paul Éluard 编辑。

[24] 原图形出自心理学家J. 贾斯特罗专著《心理学中的事实与虚构》中的图形。

[25] Étrécissements 是马赛尔·马连提倡的一种方法，通过剪刀这种锐化图形边缘的工具，剪除图像的一部分，利用负形形成新的图像。

变更多用于描绘静物——吉他、杯子、水果等等，描绘人物的作品很少<sup>[26]</sup>，《小丑》（*Harlequin*）系列在1918年趋于成熟，但人物的轮廓线仍是破碎的。之后由于婚姻和社交层次攀升，毕加索暂时用新古典主义风格绘制了一批光影法的人物画，中间一段时期搁置了立体主义创作手法。直到1923年为妻子奥尔加绘制肖像画（*Portrait of woman in d' hermine pass*），又推动了立体主义的方法论在人物画创作上的应用。此时的边缘线又被简化成单一的线条，但仍采用立体主义“多重透视”的观察方法，这意味着色块元素将彻底走向平面化。1925年之后，该方法广泛地应用于他的情人玛丽·泰蕾兹·沃尔特的肖像画中，最著名的就是1932年的《梦》。布面炭笔（黑粉笔、炭笔、红色铅笔）的技法创作出纪念碑式的素描，造型的精确性对抗了一片朦胧的、虚焦的轮廓。<sup>[27]</sup>

纯平面化的处理得益于拼贴艺术在20世纪20年代的普遍流行和接受，这让平面的画法变得理所应当。在此后的立体主义创作中，透视法和光影法反而成为了累赘，因为巴黎的精英分子已经相信它们不是绘画的必要元素。毕加索创作生涯后期实际上一直在做空间简化的思考，如《公牛》系列（图9）表现了从具象到几何形的思考过程。这个过程表明，透视、光影最终可以被省略，而形象对应的最简明的图形不能再省略。平面性是空间简化的思维性产物，作为视觉信息传达的媒介的基质，这是绘画最本质的不能绕过的存在。

### （三）讨论格林伯格对平面性的辩护

1939年《前卫艺术与庸俗文化》的发表被视为西方现代美术批评的转折点，这篇批评文章将现代艺术分为“前卫”与“庸俗”两种形态，并为前卫艺术作出理论辩护。文章里看得到格林伯格对毕加索的关注：“有教养的观众最终从毕加索那儿得到了农民从列宾那儿得到的同样价值。”<sup>[28]</sup>但直到1961年《现代主义绘画》一文，他才正式提炼出“平面性”的关键论点：“强调画面必然的平面性依然是绘画艺术按现代主义标准自我批评和界定的方法中最为根本的。因为唯有平面性是独特

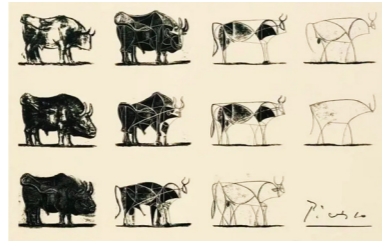


图9. 毕加索，《公牛》系列（共11幅，1945年12月5日至1946年1月17日）。

[26] 《拿果盘的人影》（*Figure with fruit dish*）出现了人的轮廓，下方的手没有使用立体主义体系进行处理，所以风格还不成熟。这张画不确定具体的绘制时间，有猜测在1917至1924年。

[27] [英]约翰·理查德森：《毕加索传》，汪瑞译，浙江大学出版社，2018，第513页。

[28] [美]克莱门特·格林伯格：《前卫艺术与庸俗文化》，沅柳译，《世界美术》1993年第2期，第2—6页。

于和专属于绘画艺术的。”<sup>[29]</sup>

需要指出的是，虽然格林伯格捕捉到了平面性这个关键法则，但格林伯格的进路与毕加索是不同的。首先，毕加索的平面性是实践中得出的手段，它仍服务于立体主义的创作，而非服务于“为了平面而平面”的理念。从理论上说，格林伯格的批判逻辑基于康德美学的现代性。他认为现代性是用一门学科的专属方法来确立该学科界限的方式。因此，艺术也应遵循康德美学的自律性原则，即绘画的二维性就应该使用平面性的法则来表现。这个思路可能会遮蔽平面性在现代绘画中所蕴含的价值。

如上文所评述的毕加索的实践与转型，包括荷兰风格派、极简主义，甚至更后面的纽约画派<sup>[30]</sup>，平面性在他们那里只是更好地服务于创作理念表达的手段，尤其像毕加索1912年前后的风格转型，完全是艺术家实践探索的结果。平面性具有非常强大的兼容性，它不仅可以解决“多重透视”“多维合并”的调和问题，而且它的简化性思维让现代艺术可以真正摆脱古典创作惯例的枷锁，在创作制度上实现最大限度的自由，提升了创意的生产效率，从而帮助艺术家更好地在艺术市场立足。1912年分析立体主义到综合立体主义的转型，也让作品从灰暗的色调中焕发出新的光彩。可以说，毕加索对于平面性绘画语言的选择不是一种个人的、偶然的决定，而是延承了艺术发展的、自然的规律。它赋予了绘画自由性更广阔的边界。它不是世俗所认为的“限制现代创作活动品味提升”的掣肘。

### 绘画新法度

古典绘画所要求的全因素表达，要求一个形状内不仅需包含结构、透视这些描述空间的语言元素，还要包含光影、色彩、质感、量感等特征化的视觉要素。这些图像的信息素只要有一个维度失真，就会被认为失败。这带给创意极大的负担。立体主义通过对绘画传统语法的革新，为之后的现代画派减去沉重的枷锁，催生出抽

[29] [美]克莱门特·格林伯格：《现代主义绘画（Modernist Painting）》，秦兆凯译，《美术观察》2007年第7期，第121—124页。

[30] 纽约画派的风格内部差异较大，这里特指一种平面风格的分支，代表艺术家如亚历克斯·卡茨（Alex Katz）等。

象主义、超现实主义、达达主义等多种流派，之后化身作为一种创意的精神，在平面设计、包豪斯设计等生活、商业领域起着广泛的指导作用。

信息化时代内在地要求更高效的生产节奏。无法想象，如何才能从严丝合缝的写实绘画中频频生发出创意。毕加索给了后来的创作者们崭新的想象空间。数媒时代的创作逻辑仍离不开拼贴，如何使用好拼贴语言仍是基础议题。今天的艺术家之所以不会感到创作之艰难，是因为毕加索这批现代艺术家提供了先行的经验。在尽可能保留更多画面信息的需求下，平面性法则显示出其美观、高效、普遍适用的优势，成为当代图像创作者集体采用的方法论。一旦离开这个法则，今天的所有区别于写生的绘画方式都会显得举步维艰。

## 穿越屏幕的战斗美少女：二次元游戏中的中国形象

Battling Otome Across the Screen: The Chinese Image in ACG

张成 ZHANG Cheng

**摘要** 本文探讨了二次元游戏在传播中国文化中的作用，分析了其国际传播中的优势和面临的挑战。游戏是跨媒介的文化载体，能够同时利用文字、图像等多种媒介叙事。中国制作的二次元游戏形成了独特的视觉艺术风格，通过互动性和沉浸式体验，不仅展示了中国传统文化的现代诠释，也反映了中国在全球文化交流中日益增长的影响力，还为全球玩家提供了一个理解中国故事的新窗口。然而，文化误读、刻板印象以及创作中的自我东方化等问题，仍然是二次元游戏在文化传播过程中需要解决的挑战。

**关键词** 二次元游戏；电子游戏；角色消费；中国文化；中国形象；自我东方化

**Abstract:** This paper discusses the role of ACG (Anime, Comic, and Games) in disseminating Chinese culture and analyzes their advantages and challenges in international communication. Games serve as cross-media cultural carriers, utilizing narratives through various media such as text and images. Anime games produced in China have developed a unique visual art style. Through interactivity and immersive experiences, they not only present a modern interpretation of traditional Chinese culture but also reflect China's growing influence in global cultural exchanges, providing a new window for players worldwide to understand Chinese