

四川美术学院青年驻留计划
Young Artists Residency Program of SCFA

- 1
饶维懿
佚名的岩石
210cm × 216cm
布面丙烯、油画、砂、喷漆
2020
- 2
饶维懿
手稿
30cm × 30cm
纸上综合
2019

见生活之不可见 Seeing the Invisible in Life

饶维懿 Rao Weiyi

摘要：饶维懿通过“放大自身感官”去关注并感知日常生活中常被人忽视的部分。通过对图像的语境置换、挪用组合，呈现出一种网络图像文化背后不为人知的真实。画面对低保真还原的“粗糙感”以及不同图像之间所产生的“联想”是其创作的最大特点。饶维懿通过富有生趣的绘画语言传达出他对现实生活以及网络文化的知解。

关键词：语境置换，网络文化，再创作

《当代艺术家》（以下简称“当”）：您本科和研究生都就读于川美，现在加入了川美艺术家驻留计划，您认为在学院阶段的创作和现在的创作有什么差异？

饶维懿（以下简称“饶”）：学院教学模式的创作强调画面的完整度，我从2018年左右逐渐脱离了这种模式，在创作方式和材料实验上开始转变。学院之外的艺术现场竞争很激烈也很残酷，无形之中会有来自各方面的压力。

Abstract: Rao Weiyi focuses on and perceives the neglected parts of daily life by “amplifying his own senses”. Through the replacement, misappropriation, combination of image context, he reveals the unknown truth behind network image culture. The “coarseness” of low resolution image and the “association” among different images are the biggest characteristics of his creation, and through his interesting painting language, the artist conveys his understanding of real life and network culture.

Keywords: context replacement, network culture, re-creation

当：第一眼看到您的作品会有“拼贴”的感觉，但其实您的作品并没有使用拼贴的方式，而是挪用图像进行绘画的再创作。为什么选择这样的手法进行创作呢？

饶：可能是因为图像边缘比较锋利、清晰才会有这种拼贴感吧。我刻意保留了这种生硬的拼贴感，但或许形式处理上不到位，那股“生硬”的狠劲儿还没出来。如果只是单纯的拼贴就很容易被划入“达达”的范畴。

当：您最近一两年创作的作品中几乎都出现了对一些日常现实及网络图像的转换，有什么灵感或是经历触动您吗？

饶：大约是2018年，被大众戏谑的“老夫表情包”开始大肆传播。但许多人不知道图像背后的故事，这其实是2009年的“挟尸要价”新闻事件，表情包中的“老夫”是其中一个焦点人物。这种诙谐幽默的图像背后可能是一个很残酷的社会现实，一些残酷、真实的信息可能被隐藏，这中间带来的反差

带给我很大的触动。

当：《手稿》（图2）是否代表了您这一阶段的创作路线？请您讲讲相关的创作理念。

饶：在主流的网络文化下，我标出了几个特点：景观化、碎片化、即时性，其中碎片化所带来的问题，大多是因为图文的不对等关系以及图文的信息偏差，影响了观者的判断和获取信息的准确性、真实性。而网络文化中的某些亚文化现象恰恰利用了这种信息不对等和偏差的特点，刻意组成一些戏谑的视觉效果。观者被动接收到的不准确的信息、主动利用这些不准确的信息来进行二次创作，这两种方式，在我们所处的现实社会中产生了很有意思的关联和张力。

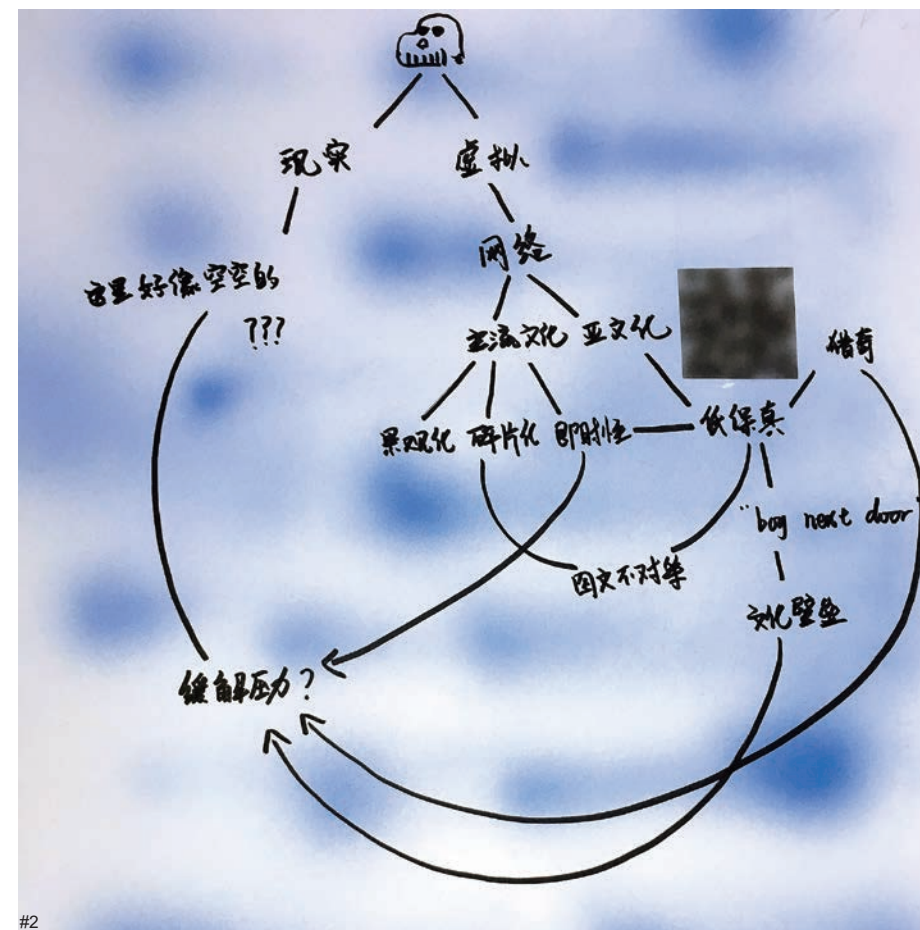
当：网络亚文化以及后网络现象是如何与您的创作产生关系的？

饶：低保真的概念最早来自于音乐，后来衍生到了视觉图像上。像早期不太成熟的3D游戏、3D贴图，低分辨率的视觉效果本是条件所限的不得已而为之，然而近期又重新回归大众视野，被大家重视。联系到我的创作，在语言形式上，我使用喷枪的雾化效果可以很自然地贴合低保真这种视觉效果；图像内容上，我利用大众熟知的图像来进行解构和转换，从这一点出发或许可以明白那些“重新解构的图像和粗糙影像”让人产生兴趣的重要原因：即不同的观者对于群体之间相互认同感的追求。这些“粗糙的、不和谐的网络图像”作为一种虚拟的传播和交流形式，和电影、电子游戏、小说一样，它们同样也是记录幻想、缓解现实焦虑的一种方式。并且，这样的交互的方式也会不断催生新的视觉效果和崭新的变化。

当：请您具体解释一下您所说的图像的粗糙感，以及在您的作品中是如何处理这种效果的？

饶：粗糙感来源于褪了色的电子屏幕，但又不同于电子屏幕。因为喷枪本身有一种雾化的效果，这种效果其实跟较落后的摄影设备造成的技术性的低保真、低分辨率的电子图像带来的视觉感受是非常契合的。

当：您的作品中的天线宝宝、孙悟空、



#2

超级英雄、“葛优瘫”这些图像和符号有什么含义吗？您如何选择这些图像？

饶：我会选择有强大的语境或者固有形象作为支撑的图像，从中做一些戏谑的解构或者破坏。这些形象通过媒体的传播，本身就附着强大的语境和符号，虽然我通过自己的方式解构了他们“高大上”的形象和观众对于他们的固有印象，但并不单单是某种恶搞或者篡改。比如《N.O.F.A.C.E》中奥特曼凹凸不平的脸像被泼了“硫酸”，实际上是因为当时的技术限制，皮套自然形成的收缩。《佚名的岩石》中从未在影视剧里露脸的皮套演员脱下道具服装的瞬间，以及吊着威亚的Neo和孙悟空，他们都来自荧幕背后的真实的拍摄过程，而这种不完善的过程与最后完备的结果形成了强烈的对比。表面上看，它是解构的方式，实际上是在陈述某些不容易被看见的事实。

和创作方向吗？

饶：“自定义的方式”展览之后我意识到可能作品画面的图像感的痕迹过于严重，这偏离了我想要的绘画，有时会觉得自己的思维过于“直男”。绘画某些地方和文学性的东西也很接近，它更多地需要创作者自身的体验，以及细腻又敏感的洞察力。就像菲利普·古斯顿的《Sleeping》，画中的“流浪汉”躺在血红色的被子中，乍一看也没什么特别。但有意思的是这个“流浪汉”的上眼皮被艺术家夸张地放大，反盖在了被子上。我们都知道眼球是很脆弱敏感的，可以想象棉被的质地直接接触眼球所产生的不适感，这一细节使得整个饥寒交迫的情景被艺术家本人塑造得如此“真实”。这种细节不能通过预设或者设计得来，它也恰恰是我现阶段最缺少的部分。

当：现在对自己的创作有什么新的想法