

“艺术进入了最后的航程，它在一个精细的螺旋里一步一步上升着，它现在只剩下最后一个字格的自由，只剩下一个神经元的树状突，最后便消失于它自己占有的微小的孔眼中……”

汤姆·沃尔夫的“艺术终结论”曾震撼了不止仅仅一代人，但事实证明，艺术在上一个一百年中的进程，无疑是迅速而激烈的——它甚至让我们措手不及。在艺术与非艺术的界限越来越模糊，艺术的发展生态也越来越开放和多元的语境中，新媒材的出现、新观念的产生、新形式的实验都为艺术家的创作提供了无限的可能和契机。

今天，一批出生于上个世纪60年代末的艺术家，用他们大胆的、跨学科的、泛艺术的创造力，征服了几乎世界上所有最著名的美术馆、博物馆、画廊，以及其它重要的艺术机构，无论是在专业的建树上，还是在市场效应上，他们都独领风骚，成为艺坛的风云人物。或许，他们的身份不能仅仅用“艺术家”来概括——因为，他们同时还是优秀的社会活动家、政治家，精通市场和操作，熟谙包装和策划。

也许，在文化转型的特殊时代背景下，我们需要的正是这样的艺术家——拒绝寄居在惯性思维模式的巢穴中！

在此，我们将陆续为大家介绍这100位21世纪世界最成功的艺术家，希望他们的艺术理念、创作手法和成功道路，能为新一代的年轻艺术家所借鉴。

## 谁与争锋？——21世纪世界最成功的100位艺术家（五）

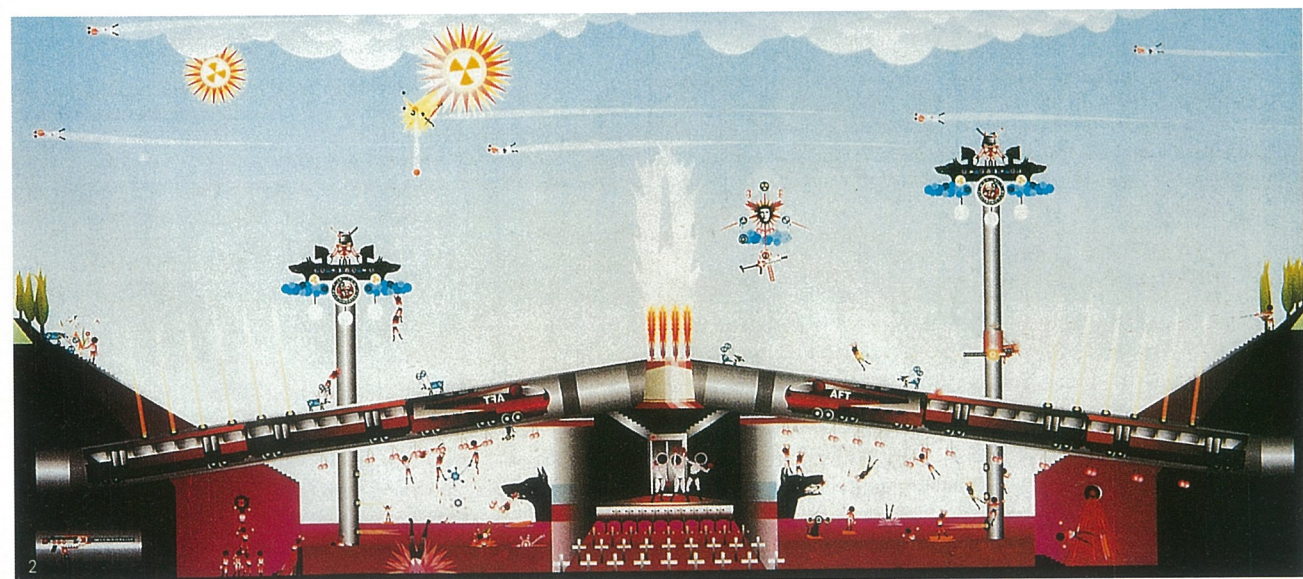
◎本刊编辑部 Our News Room

艾利泽尔·索内斯克恩最初的一些作品展览是未经授权的“普及”，《无聊的A频道》在特尔·阿维夫艺术博物馆中布满了表演性的活动。他打算使用游击战术来强化策展人和公众的参与，在批判博物馆保守性的同时反映日常生活中的暴力。诸如《ACP》之类的装置利用电脑游戏、电视以及广告非视觉性的语言创造了在视觉上充满攻击性的艺



术空间，并以此来强调他们对毫无意义的暴力图像的传播。《不能、不愿、不会停止》展示了安装在墙上的枪械模型，枪上覆盖着西方社会的标志——CNN、万宝路、阿迪达斯——指向画着标语的背景。他的装置往往配有一些说明文本，采用美国恐怖小说家常用的套路：对堕落反讽式的描述，暴力，城市中的偏执狂。参加了2001年威尼斯双年展的装置作品《PORT》是由12具与大型电脑相连的投影机播放的动画，它展示了艺术世界的众多舞台——地下、艺术学校、艺术和历史——就好像这些艺术界的图景是《超级马力奥》（一款电子游戏）中不同级别的背景。索内斯克恩的作品在更广阔的政治暴力与资本压迫背景下使艺术界固有的伪饰和权利斗争变得清晰可见。

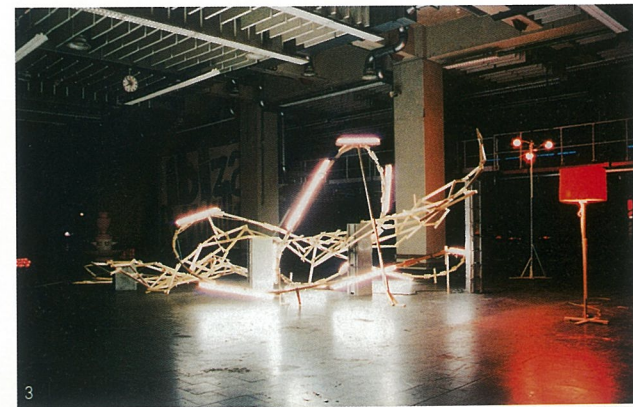
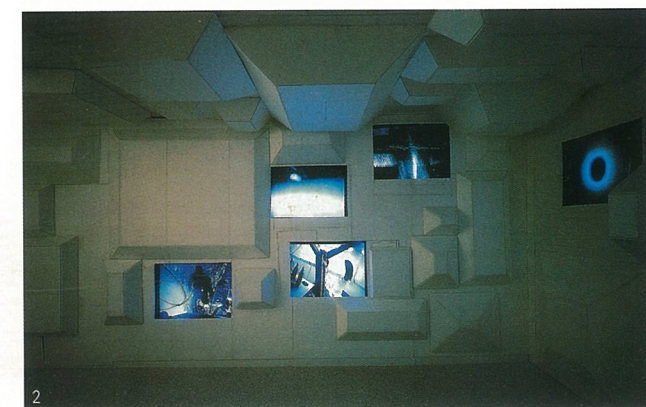
- 1、儿童游戏室 混合媒体装置 艾利泽尔·索内斯克恩  
2、PORT——地下世界 装置 艾利泽尔·索内斯克恩



### 比昂·达勒姆 Bjorn Dahlem

“我总是希望尽快地把作品完成，以免我对它们失去兴趣。”

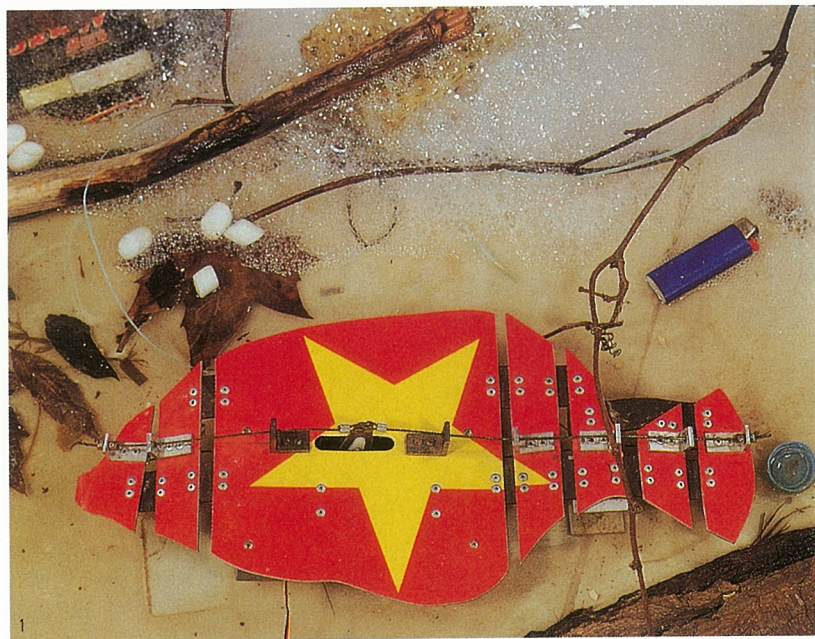
- 1、超级空间 装置 比昂·达勒姆  
2、地面控制 装置 比昂·达勒姆  
3、仙女座 装置 比昂·达勒姆



达勒姆既可称得上是一个雕塑家，同时他也是一位出色的舞美设计师。他的雕塑作品通常会有一个特别的内在文本，这些应该都源于他对电影、科学和文学的参考。并通过那些零碎的结构将自己的意图表现出来。

一眼看上去，达勒姆的雕塑作品充满了贫穷艺术的意味。这些作品的艺术感觉是敏锐的，同时它们的形式又是那么的节俭，通常都会使用一些最简单的普通材料。例如：屋顶上的废瓦片、木架、胶带等。然而，达勒姆却善于利用这些机械生产的显像管、报废的家具和现代的显示器来进行艺术创作。

借助于来自科幻影片《黑客帝国》的灵感，在他1999年创作的装置作品中由成双的数字化的结构和业余模特，未来主义和民间传说和谐地统一组合。不论是在泰克诺冷峻的灯光下，还是在柔和的罗曼蒂克彩灯映照里，他的作品都像极了一幕好莱坞大片的经典镜头。在展厅内粉色灯光下，这个有着粗糙木质结构的作品看起来似乎又是航船的一个部分。而此时，墙上挂着的显示器正重复播放艺术家本人笨拙地模仿着《终结者2》里的画面。在达勒姆1999年创作的另一件作品《凝视可怖的虚无》中，艺术家把遥远的外太空引入画面：一个办公椅放置着由木棒堆积组合成的桌子旁边，而它的背后没有任何东西，除了一个巨大的黑洞。整个场景被设置成为一个非常规的、平和而纯粹的星际故事。当你一坐下开始凝视那个可以吞噬一切的“黑洞”，就会不由自主地感受到那可怕的虚空带给每一位观众的寒意。无疑，从现场的把握上来看，达勒姆称得上是一位极成功的艺术家。



玛拉基·法瑞尔 Malachi Farrell

“除了明晰的组织结构，没有什么是能够控制的。”

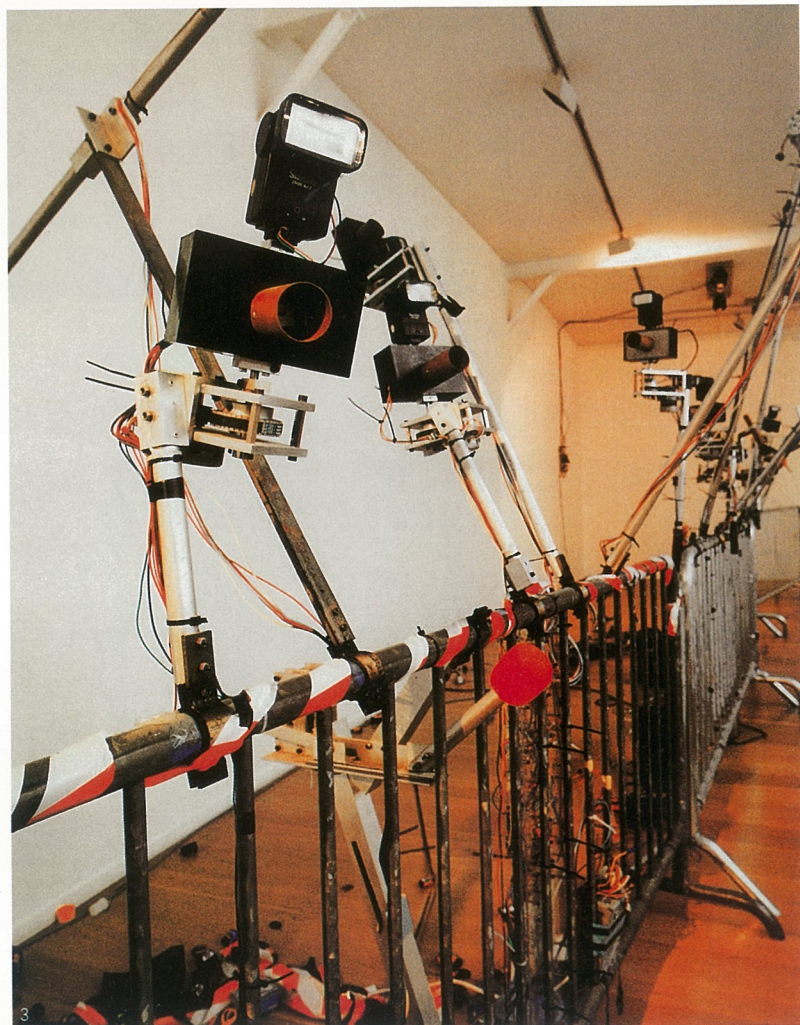
上个世纪70年代出生在爱尔兰的法瑞尔以那些大型的装置作品而闻名，在他的艺术创作中凸显出明确的工艺特征，并以此特点展开对当代文明以及生活方式提出的严厉批评。

有时在他的作品里很难辨别出一个清晰的结构、完整的叙事。有的往往是作品直观地陈述。实际上，可能只需要一眼就能从法瑞尔的作品中读出那些关乎历史、政治、社会以及生态空间等之间的冲突的控诉。

例如，他于1998年创作的《哀悼鱼旗》，作品由不计数的金属小鱼造型组合而成。那些散落在地的金属鱼儿们身披着各国怪异国

旗，连同他们那些散发着金属光泽的鱼鳍统统被塑造成为鱼儿们垂死挣扎的模样。同时，四周环绕着电子音乐声，通过电脑控制的光线，以及整个房间地面都布满了带着醋酸异味的溶解物；加上中间那张风格奇异的黑色温床，使得整个展览现场充满了怪异的气氛。显然，艺术家在此着重强调了全球贸易不计后果的发展对海洋造成的严重破坏。而在他的另一件作品《开店与关门》中，艺术家有意识地提出了一个有关媒体监视和管教引导间的关系问题。在这件作品里，法瑞尔用八个白颜色的塑胶盆牢牢缚在一条铝制的长条形物体上，并可以让它们来回不停晃动。同时，它们还要遭到一队军队殴打。当这些白色的塑胶盆在电脑控制下有韵律地移动时，像极了一场机械芭蕾。艺术家以这件作品暗示了被各种社会规则控制的现代人，在当代社会反复、乏味、不间断的控制下，在这个世界里人早已处在次要的被支配地位。

- 1、哀悼鱼旗 装置 玛拉基·法瑞尔
- 2、足球流氓 装置 玛拉基·法瑞尔
- 3、会晤 装置 玛拉基·法瑞尔



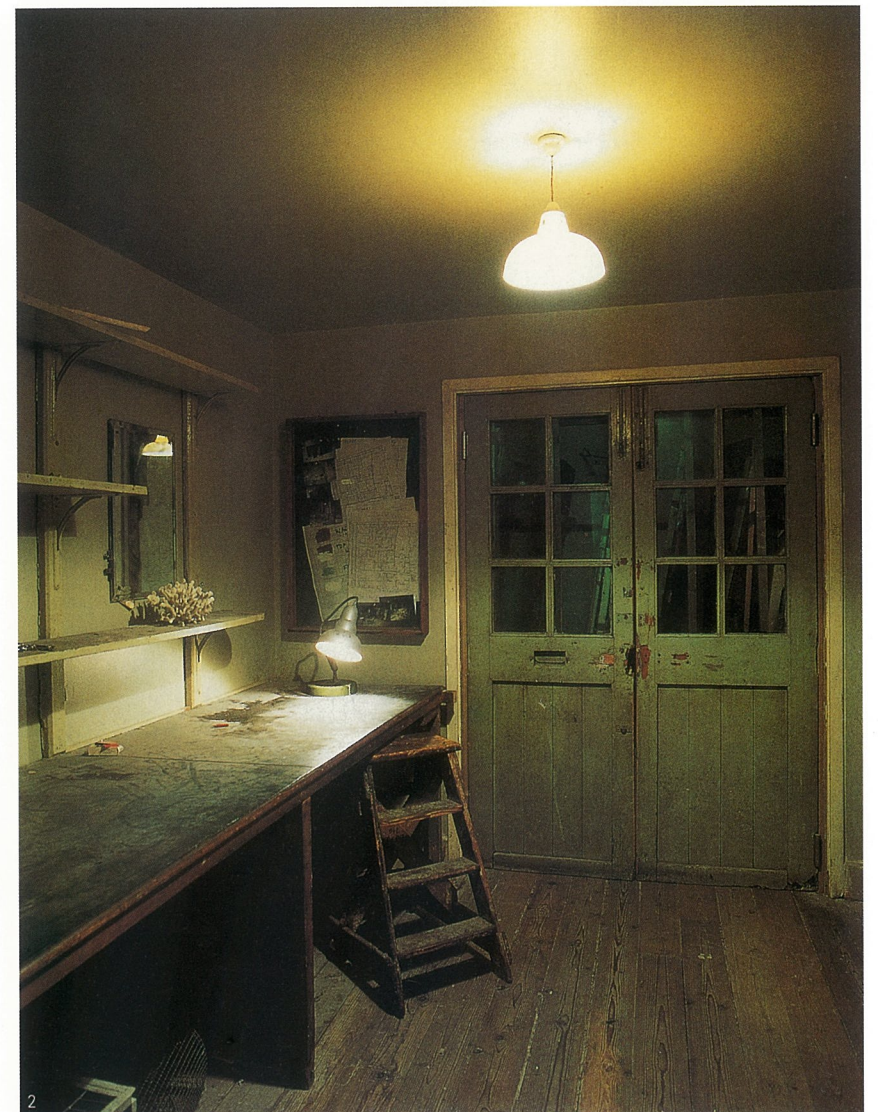
麦克·尼尔森 Mike Nelson

“我总是想尽量清楚表达出大多数人的感觉：对任何事都不信任，却又希望了解一切。”

麦克·尼尔森于1967年出生在英国中部的拉夫堡（Loughborough），毕业于乔尔西艺术设计学院，现工作和生活在伦敦及爱丁堡两地。

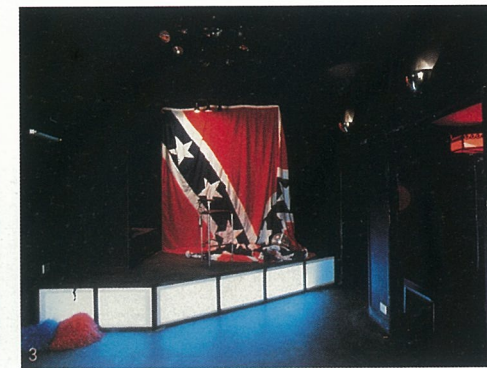
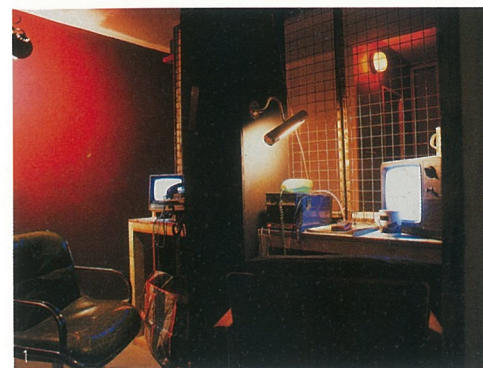
尼尔森擅长将普通空间转化成为一个大型迷宫，而这些大型装置通常充斥着文学故事、历史典故、政治事件等各种复杂元素。同时，他再以大量“现成物”将整个展示空间填满。毫无疑问，这些以“现成物”集合体装置成的大型迷宫就是他作品的典型特色。自2000年尼尔森举办个人展览“珊瑚礁”（The Coral Reef）之后，他逐渐成为伦敦艺术界关注的焦点。2001年，是艺术家丰收的一个年头。他不仅获得了英国最具权威性的泰纳大奖的提名，并且代表英国参加了第49届威尼斯双年展。更惊人的是：当他在伦敦的当代艺术中心（ICA）展出时，甚至将整个展览馆都改成为他的一件大型装置作品，引发了不小的轰动。

在属于尼尔森个人式的幻想世界中，是什么魔力让观众往往容易流连与迷失？通过他作品中那些经过细心分类与改造过后的细节，我们就不难发现尼尔森个人对科幻情节、恐怖电影和玄幻小说的无限钟情。他在1999年创作的作品就从博尔赫斯的诗中获取了灵感，他本人也表示实际上自己对这个恐怖故事充满了敬意。在作品中他描述了“一种令人窒息的氛围，一种无法解释的恐怖以及一种不可知的神秘力量”。艺术家将



整个画廊布置得空荡荡的，只有墙面上因为有老鼠的抓痕和旧时的一些外力毁坏产生一些细微的剥落。其实一切都指向一个简单的答案：尼尔森让我们置身于他制造的一个循环反复，却毫无结果的故事情境中；同时意味着观众能够以自我认知的力量来刺激自己的想象力。

2001年，尼尔森在威尼斯创作了《拯救与忍耐》。在开始进入的地方，观众将面对一道门的选择。每道门将引领观众进入一间令人费解却充满惊奇的房间。同时，观众还将经过一条死气沉沉的走廊，一条堆放着破碎织物的走廊。在这个结构封闭的房间内，使得每个观众几乎都相信自己进入了小说虚拟世界的中央。很显然，艺术家借此揭露了一个不同凡响的场景，并扰乱了我们的信仰和常规思维的逻辑。



- 1、珊瑚礁 装置 麦克·尼尔森
- 2、魔王的宇宙长度 装置 麦克·尼尔森
- 3、没有真实，什么都可以 装置 麦克·尼尔森



男性艺术家的著名作品纳入到自己作品创作的范畴里来。例如，她将这些名作复制到特制的仿毛皮上，并利用毛皮模拟出一种视觉和触觉的诱惑和冲动。到了90年代后期，弗勒里开始在自己的作品里尝试多层次隐喻的运用，其中最具代表性的就是对“男性气质”的深刻讽喻。譬如，摩托车运动和定制豪华轿车等。在弗勒里的作品中有着不断变化的复杂：多种多样的审美感觉和形式多样的暗示交替充斥整件作品。

毫无疑问，我们很难预见她未来的艺术方向。从她近期的作品和展览中，弗勒里不再是那个幼稚的“材料女孩”。字母“S.F.”不再像她早期作品里那样红得鲜艳，当然也不是科幻小说的缩写。“S.F.”构成了弗勒里新世纪里第一个重要展览的题目，在这件作品里，艺术家明确地表达了她关于“禅”、新世纪以及其它精神的美学观点。弗勒里总爱强调“媒介物”，她依然将媒介物视作自己作品的灵魂。当然，她的艺术作品既是物质的也是精神的。



1、剃须刀 装置 西尔维·弗勒里  
2、无题 装置 西尔维·弗勒里  
3、前景：春夏2000（蓝） 装置 春夏2000（橘黄） 装置 西尔维·弗勒里  
背景：护肤品2 装置 西尔维·弗勒里

## 西尔维·弗勒里 Sylvie Fleury

“我希望每一位观众都能找到自己的兴趣，无论如何他们都能乐在其中。”

现年43岁的西尔维·弗勒里总是喜欢身着高档时髦的服装，佩带华贵炫目的饰品，以光艳夺目的形象四处登场。

在她90年代早期的作品中，艺术家总是尽显自己精心安排的意图。弗勒里把那些带着商标的购物袋、昂贵的化妆品盒、女人的鞋子等作为艺术品拿来展出。甚至制造出飞向金星的火箭，并让火箭穿上一件毛茸茸的外套。因此，一些评论家认为这就像当代消费社会产品的理想推销方式，而弗勒里的这些早期作品也自然而然被认为具有深刻的波普艺术的美学特征。弗勒里认为，同普通商品一样，艺术品也有质量等级和价格差别，而这种差别实质上是由市场导向操纵的。

此后，弗勒里的艺术符号迅速发生了变化。她开始将一些



## 元珠琳 Woju lim

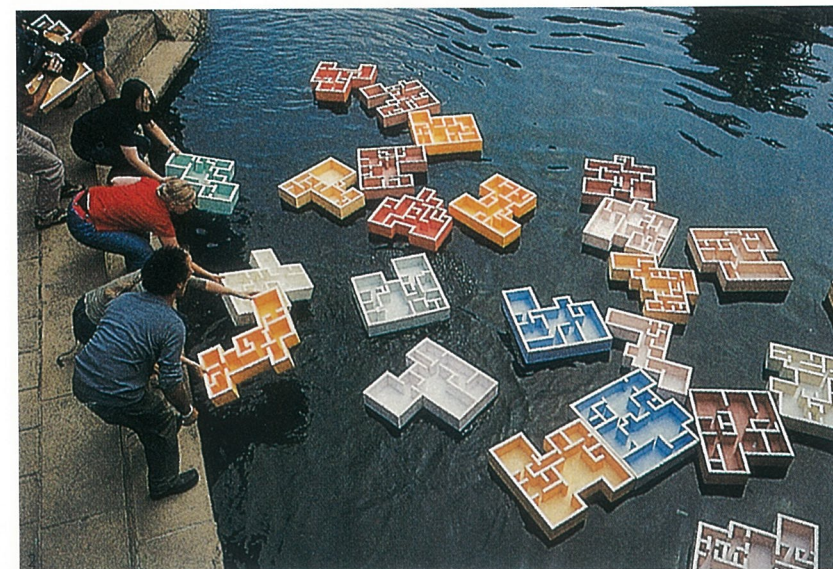
“我曾经对什么是‘未来主义的废墟’极感兴趣，好莱坞又是怎样在那些科幻电影中将之表演出来的。”



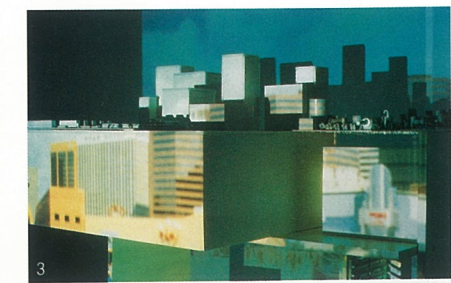
元珠琳1968年出生于韩国光州，现生活在美国洛杉矶，她是一位专门从事雕塑和装置艺术的女性艺术家。其作品常由数量庞大的多种媒介或模型组成，集中认知关于后现代社会里空间和物体的张力，并以此呈现出这些元素之间关系的转变。

她经常利用建筑学上的“重建”概念来质疑现实，当然是通过她那些充满诗意、光线暧昧甚至有点吹毛求疵的影像装置作品表达出来。她喜欢考虑一些精彩的细节暗含在自己的作品里。例如，她1996年的《卧室》，1997年的《客房》两件作品就清晰、充分地呈现了这种特点。后者实质上就是暗喻了德加·艾伦所描述的“秋风中的房子”。只不过元珠琳将屋内家具统统装饰成了故事中的魔幻色彩。尽管如此，作品里还是表明了一种混淆个人经历、文化传统后所产生的新联系。在她2000年的《地平线》中，艺术家强调了个人的认知能力需要依赖文化洞察力的方法。在这件作品中，元珠琳首先打破了眺望塔上的四扇窗户，同时又在塔内安装了四台摄像机。在这件影像作品里展示了塔内和它四周邻近的景观，以及世界各地其它地区的景色。

总而言之，元珠琳的作品总是综合了视觉感受而构成，并从电影经典中获得灵感。同时，以各式各样的媒介拓展了观众的想象力，并为此提供了确凿的证据。



1、谢里曼的特洛伊 装置 元珠琳  
2、漂浮的郊区 装置 元珠琳  
3、显示——卡森 装置 元珠琳



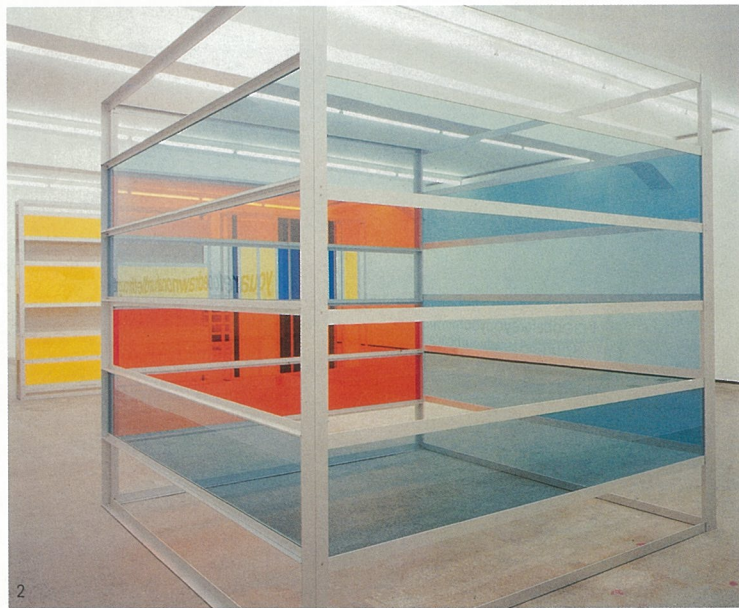


利亚姆·吉利克 Liam Gillick

“思考可以使一个特殊的空间或一个特殊的概念生效。”

利亚姆·吉利克据称是90年代中期最具迷人气质的艺术家之一，同时他的艺术也是晦涩难解的。他1964年出生在英格兰的艾尔斯伯里，现在生活和 works 于伦敦和纽约。吉利克擅长将不同材质的媒介运用到自己的艺术创作中来。那些宽敞巨大的装置、复杂纷繁的图表和带有极少主义意味的文本都不足以概括他的全部艺术。同时，他的作品还经常与电影、戏剧、文学上的内容紧密联系。因此，欣赏他的作品不仅需要丰富的知识背景，往往还需做好思想不断挣扎的准备。

利亚姆·吉利克的作品常带有“双重性”，一方面，他的艺术是艺术家思想自由的呈现；而另一方面，它们大多以一个轮廓清晰的实用目的出现，是一种实用性的艺术。毫无疑问，吉利克的美学观已经模糊了纯理论与简单实用，以及诗意的虚构和经验性的事实间的对立界限。艺术家为我们带



来的是如何超越这个世界里幻想与现实的鸿沟。

他在1999年的作品《为会议室设计的原型》中，规则的几何体家具和墙壁的构造，在具有玩笑性的简单单词的摆列组合下而显得富有灵气。实际上，这一切都是艺术家在展览的实施的实施中表现出来的。座谈会在这个室内空间举行，但是作品却能始终保持着独立的、极具后极少主义式的景观气质。这是一个关于美国大导演库布里克和一部他从没有指导过的科幻电影的笑话。以“大卫”为题，电影为吉利克提供了灵感和展览的主题。他表现的主题似乎半真半假，没有明确的结局。这是一个表述关于行动和反思、记忆和想象等可能出现的形式在不同层次的显现。利亚姆·吉利克正是以这样的一种简单方式来表现一个客观现实：我们所做的一切抉择都是主观的，都是根据观众自己的认知和角度来抉择的。而当新的情况不断出现后，他们都可能引发不同的新结局。

在吉利克的大部分作品中好像只有一种纯粹的抽象，一些有序和无序、平面和立体、方形和条形、空和实等造型元素。实质上，它们映射的是探讨艺术家、观众和现实世界之间的关系。其实，要了解利亚姆·吉利克的作品并不复杂，因为艺术家希望带给我们的就是能在一瞬间牢牢抓住你眼球、打动你心扉的灵光一闪。

1、第22楼的墙壁设计 装置 利亚姆·吉利克  
2、过滤 装置 利亚姆·吉利克

## 曾根裕 Yutaka Sone

“对于我来说，过程是一种客体。我想像塑造雕塑一样塑造‘过程’。”

对曾根裕而言，过程、思考、行动以及创造比起结果更为重要。他喜欢破坏我们熟知的行为模式，并且试图用自己的作品来拓宽我们的视野。在《生日宴会》中，他一连几个星期每个晚上在不同的地点举办生日晚会，以此来实现一个孩子的梦想，尽管从成年人的角度来看是那么的荒谬甚至可怖。《曾根裕本不该如此》中，生命在他的作品里是一场层次丰富的、疯狂的幻想游戏。这一点在他和其他艺术家一同策划的滑雪旅行《法国之旅》和《公园环滑车》雕塑中也有所体现。他甚至还计划将一些阿斯特罗牌皮草放上月球的旅行。我们也许会相信这位日本艺术家的意图是将幻想中的乌托邦作为日常生活悲剧的一个幽默的变体，但考虑到他的建筑师背景和他对时空体验持续不断的研究，情况又不仅如此。为了将感觉的过程记录下来，他拓宽了艺术活动的社会范围，经常与音乐家、电影制作人以及其他艺术家相互合作，这种合作的结果体现在他的雕塑、行为艺术、录像作品以及绘画当中。真实的人生是什么？艺术的观念是什么？快乐、悲伤、失望或信仰的失落又是什么？曾根裕在



挑战我们思想和情感的极限之时，并不比一般的学术著作对这些问题回答得更少。

1、她的第19只脚 装置 曾根裕  
2、喜马拉雅山的模型5# 综合材料 曾根裕  
3、生日晚会 行为 曾根裕

