

## 政治的游戏与游戏的政治

### — 关于“有求必应”

鲍栋，刘辛夷

鲍栋：展览的标题最初打算叫做活动中心，那么你觉得中国的棋牌室和你理解的活动中心有什么特别的不同？

刘辛夷：这么说挺有意思。我其实留意过我杭州家里的两个街道社区，发现都有居委会地盘上的棋牌室，而且就是居委会底下最有人气的公共空间，特别是到了晚上。如果和电视，网络上的情形结合起来看，这可能说明如今的社会性参与最快实现的是娱乐公平，或者说是由娱乐公平的形式来抹平经济收入和政治地位上无可挽回的分化。当然棋牌室的吸引这么多人的地方还在于赢钱输钱的刺激，活动本身却一成不变，难以体现我更广大群众的眼界和素质。因此我设想我或许可以有办法更充分的调动起人们的参与兴趣，鼓励这个展览空间成为一个让任何人都能畅想天下事的地方，岂不是干群活动中心曾经的政治理想？

鲍栋：后来为什么放弃了这个展览标题？

刘辛夷：展览标题里携带的信息很关键。一方面是觉得活动中心的指涉太过具体，理解习惯带来的官方政治色彩虽然是冲着自嘲去的，但我后来预计，这几个字大多只会被看作是一个功能性的名词而几乎没有吸引力。另一方面，作为标题又太含糊，不知道是你在针对什么问题。大概会被理解为：艺术家大多都希望自己的展览在开幕的时候成为某种“活动中心”吧，显然这不是这个项目最想提示的。最后我还是回到方法上去找作品的共通性，好在其中一件作品的题目叫“有求必应”，再一看，我这里不论是输棋还有机会二次反击，还是投送“动植物”上火星，再有把经济指数作为休闲器材，我貌似是积极响应了一些共同愿景，但这个标题携带的迷信语境恰是我可以覆盖到整个项目的，让观众面对这些个尝试的时候，保留些幽默感。

鲍栋：你认为当代艺术有其地缘性吗？或者说，你认为你的作品需要特定的观众吗？有没有假设一个理想的观众？

刘辛夷：当代艺术的生存环境很大部分就取决于地缘政治的演变。有足够多的证据可以说明冷战中永不停歇的意识形态竞争几乎都离不开各自扶持的艺术家和设计师，双方通过各自的宣传渠道在图像世界的擂台上争奇斗艳。举个离今天近一点例子，假如没有西方获得冷战的胜利，以YBA为代表的商品化了的观念艺术可能就不会那么迅速地得到华尔街资本的垂青。全球一统的艺术交易和个人主义价值观直接边缘化了欧美内部具有社会批判性的文化力量。而在西方美术馆和机构展示/准入的“中国当代艺术”的奇特面貌则是另一个例子。自以为代表了西方利益的那些保守话语只在欧美以外的地方以艺术为名扶持政治批判性用以打击地缘对手，获取话语优势，却对自身内部的当代艺术的发展困境长期采取含糊其辞的策略，审查公共资助，要求社会责任，变相鼓励艺术更多地滑向创意经济。最奇妙的是，如今不论你身在地球上哪座中心城市，绝大多数的艺术家都只有成为安分的艺术生意人才能求得发展空间。说地缘政治是当代艺术的注脚一点不为过。

对我自己的工作来说，只要作品会被赋予公共属性即公开展示，就需要认真推断和观众思维互动的方向，这种思考也并不全然是功利性的。我必须设想总有些观众对我所涉及的题材有着深度的个人体验，基本不会轻易买艺术家的账。还有永远比我想象中的更多的观众非常了解当代艺术的发生并期待它的发展，而且对广泛的当代议题有着难以满足的好奇心。这些设定会让我对自己作品要求比较多，尤其需要的是开辟个人见解之外的思路。另一方面，我希望我以及艺术家同僚们的实践也可以帮助扩大这个“理想观众”的来源，让各行各业的，无论知识背景和经济水平，都能被调动起兴趣，去探究理解这个纷乱世界的新角度，并在知识和观念上对我的工作提出补充和挑战。

鲍栋：我也认为冷战后的越来越全球化的当代艺术已经进入了一种均质的、弥散的状态，其中一个特征就是架空了艺术与其当地经验之间的关系，把艺术拿到了一种大型展览与博览会类型的真空化环境中，好像所有的艺术都可能放到一个公分母上去衡量。在这个语境下，我其实想问你的是：你是否认为有些特定背景的观众能更有效的进入你的作品？他们可能和你有共同的社会经验，或者和你共享同一水准的智识乐趣……

刘辛夷：展览毕竟还是可以提供艺术家一个观察观众反应的机会。如果自己的工作能带来思考或情感上的交集，都是值得欣慰的。我能留意到永远在线状态让同代的艺术观众在艺术现场可以随时切换成自媒体的角色，这让他们几乎是自觉地寻找我作品中的各种细节用以研判我的意图；有过国外生活经验的观众更愿意直接和我交流经历或者干脆一起吐槽；藏家和策展人呢，一方面希望艺术家热情介绍想法，另一方面出于各种原因则对自己的想法有所保留；另外也有好多次一块儿布展的工人和我侃起他们略为残忍却敏感的理解。这些不同背景的观众的分别和我分享了来自不同社会层次的感知和判断，他们的反馈对我的未来的工作也可能有各自的参考意义。在不在意谁是更理想或者说更有效的对象，就像希望艺术家谈如何衡量职业生涯里的功利，不如还是请旁观者说去吧。

至于全球均质化，我觉得是资本主义趁胜追击的阶段性的成果。7国集团为代表的发达国家集团最先在内部完成了同化，而在这个俱乐部之外散落的那些所谓国际性城市，在表面和样板城市趋同的背后，时不时还是可以看到不少“刺眼的”文化障碍。尽管城市权力的掌握者力图从上至下管控并坚持系统性改造和遮蔽，只是“底子太差”，使得工程进展总是跟不上国际化心态的期待。这一美学全球化的进程在金融危机爆发后虽然有点被釜底抽薪的意思，只不过尚未有对手能与之在图像世界有效竞争，人们头脑中的建设目标只能继续借助那份基本属于假说的发达工业社会图景。或许这种诡异情形在10年后能在一代人的努力下出现某种新意，就像时间也可能给今天的“有效人群”之外的观众带来很多变化。

鲍栋：《二次反击》中，为什么选择国际象棋，而不是中国象棋或围棋。

刘辛夷：用中国象棋还是国际象棋是个左右为难的选择。无论中国象棋的语境里的楚河汉界和国际象棋里的王和后，都是中国和欧洲古代政治割据的参照系。世界勉强成为一个单数名词不过才100年，好像没人再有兴趣或者有能耐去创造一种平均地综合各国战争传统的游戏。而开创一种没人会下的棋也拒绝了参与的可能。最终我还是决定综合视觉和规则特点选了国际象棋。不分界的格子棋盘可以透空，有造型的黑白棋子富有象征性，国际象棋的规则赋予的更多可能的和局。这些特点也和如今几大势力的战略对峙更接近一些。

鲍栋：因为这些作品都有很强的参与需求，所以我推测你会选择参与门槛更低的游戏，在 798 的展览环境中，相对于中国象棋，会下国际象棋的人显然要少的多。或者，你并不需要实际的参与性，而只是用游戏引发一种参与的想像，也就是说，你更在意的是观念上的自足性，而不是作品的社会效果。

刘辛夷：如何界定实际的参与？对艺术家来说意味着将自己思考的语境开放给世俗思维，有其激进性，但也有风险。相比中国老百姓日常的行事逻辑，艺术那点事儿太矫情。游客不用费什么事，展览期待的社会语境就能被习惯性的消费者逻辑替换了。而身体参与对艺术项目来讲是个比较难控制的环节，尽管我希望我的作品不对观众发出身份甄别的信号，不过也我不太会有热情将自己的项目完全等同于棋牌室的设施。这个矛盾只能在进一步的实践中总结技巧去弥合或者规避。

至于观念自足可以是一种训练出来的控制力，涉及作品能否在艺术自身的系统内立足。我尚未看见过艺术作品的本体能比它的象征性更加强，即使社会意义也同样来自象征。波伊斯的社会雕塑可以说是艺术实践和政治实践的观念结合体，直到今天仍是优先在艺术语境下探讨，继而扩大到社会学和政治学领域。在我自己的实践里，我也只能优先在意作品的自足性，但不放弃扩展至社会效应的可能。

我们的概念让我们愿意相信文化的社会效应凭借的是文本或作品自身的道德力量和真知灼见，才得以广为传播的，但工业社会供大于求的特点决定了任何新鲜事物如果期待得到普及，都离不开人为的营销和推广。这么一来追求社会效应的艺术就需要严密的策略和控制能力，有足够的智谋的在社会管道里输送饶有意味的信息。目前看来，新闻的传播渠道最成熟，效力最强，而社交网络上的自媒体模式更是颠覆性的平台，以巨量并且生动的平民话语攻占了无数知识分子眼馋的舆论阵地。艺术家所期待的社会效应本质上还是文化精英主义的，如何巧妙的参与进未来的话语竞争，是我这代艺术家很快需要迎接的考验。

鲍栋：你认为游戏性与娱乐性之间有何种区别？

刘辛夷：我的理解的娱乐性是一种通过反复测试受众得到的趣味响应方法。电视节目，电影和网络游戏为代表的娱乐工业很善于评估他们的产品是否有足够的吸引力来保证产业的持续盈利。娱乐性背后是娱乐产业，是经济目的优先的大众文化供应机制。产业的经营性质，使得娱乐的绩效可以被量化：通过总结技术性要素和调整策略来提升效率是天经地义的。一个反面的例子是，要是形容某些人和其从事的事业具有的娱乐性，多少会点冷嘲热讽的感觉，原因就在于娱乐性是总是指涉文化产品上的手段，而自身却很难独立于商业目的存在。

尽管游戏性也可以用在形容包含个体或群体所从事的事业，但游戏本身的内涵更多的是关于自发的象征性活动。社会功利不是主导性的动机。越是被认为具备游戏性的活动，参与者越严肃，也会越不强调个体责任和意义，比如下棋和钓鱼。计较游戏的社会功能一般都会被视作自讨没趣的。如果拿娱乐性比较，可以说主要的区别在于，游戏制造的是无目的性的自主性体验，一旦想要评估绩效便会发现全无标准，只能参照参与者的主观感受去衡量。

关于这两者，我就不评价自己的工作了。跑一下题，再说一种动机比较复杂的情况，即艺术家喜欢提的“自娱自乐”。尽管观者都愿意看到艺术更接近于游戏，但纯粹的游戏不对参与者之外对象加以考虑，基本上是个封闭的自足世界。这点和艺术系统重视的分享，传播并上升为文化价值相悖。不情愿与人分享也等于不愿意接受系统评估。但“自娱自乐”的提法多少泄露出了参与者有小范围开放游戏的心理期待，尽管可能是多愁善感的，也可能是谦虚谨慎的。“自娱自乐”的重点是对结果报以有限的期待。这既是个较低的目标，也可以是很高的要求。这取决于艺术家处于什么事业阶段并以怎样的认识和态度对待当代艺术这个行业体系。娱乐的经验主义完全适用于将艺术创作推而广之的目的，但艺术家被自己的欲望毁掉也被行业反复验证。只有当艺术家在娱乐性和游戏性考量之间找到平衡，才有机会被工业社会视作意外的案例。以此去一点儿一点儿地争取继续自己游戏的权利。

鲍栋：在这个展览中，以及在你之前的不少作品中，你都以某种有游戏感的方式处理着一些——起码在中产阶级与知识阶层中——非常流行的国际政治话题。有很多玩具和小游戏的因素，起码我记得的就有：“握力器”、“招财猫”、“宝石连连看”，以及这次的“飞镖”、“象棋”、“摇签”。我甚至感觉，那些政治话题在你这里只是一些游戏借口，就像手机上的某款“拯救地球”小游戏，但其实玩家只管游戏设置的好不好玩，而不会去考虑游戏的所谓故事背景。当然，

在你这里，重要的并不是游戏真的被玩起来，而是游戏形式背后的智识性乐趣，政治话题于是只是给智识性乐趣提供了一个布景。

刘辛夷：我是真的关心政治。不说期冀改造世界，至少我会努力跟踪并亲历世界的变局和发展。如果我能在自己的工作里给予我跟踪的问题以开拓性的思路，最低程度上，把自个儿从知识的固有逻辑中解放出来，也是一大快事。

不难理解国际政治话题的流行，中国的发展是基本面，直接原因是各路媒体引导的结果。国际政治虽然远离大部分国人的实际的政治体验，谈论起来却显得高端而且安全。我在很多个场合偶然听到过许多中年知识分子或商人聚首热议国际局势，让我惊奇的是，他们热烈讨论的内容基本上就是重复各派媒体上的流行解读，连语言都完全没有新意。

根本性的原因恐怕是出在负责解释世界大权的利益集团自身，不仅乌龙不断马脚频出，更致命是他们逐渐缺乏自信和浪漫，看样子两大元叙事最终都逃脱不了解体。只有坏小子式的解构狂欢和抱怨主体性的丧失还是不够的，总要有人对世界观的重建做些准备工作。政治和经济的实践无疑是最为核心的部分，但它们的问题是话语过于强势，语言过于抽象。如何从自身出发，贴身观察这个世界的细节，以感性方式去理解它的过去，现在和未来，调度来源丰富的文化资源并为我所用，才是我希望通过一生的时间去实践的游戏。