

人类的脚步可以重塑文明与美学,也可用以引导今天我们的审美实践——

# 在夏天,像艺术家一样“行走”

□青岛日报/观海新闻记者 李 巍

穿过一片区域,去行走;打开一条路径;认出一个地方;发现一种习性;归因于美学价值;理解象征价值;发明一片地貌,来找到方向;分配地名;下降到一条峡谷;攀登一座山;追踪一个形状;画一个点;蹂躏一条线,来迷路;游览一块石头;叙述一座城市;借助一张地图;察觉一种声音;借由气味引导自己,来犯错;观察荆棘;聆听沟渠;庆祝危险;导航一片荒野;嗅一片森林;破坏一块大陆,来沉浸;碰见一片群岛;主持一场冒险;测量一座垃圾场;领会别处;居住于知觉;建造关系,来漫游;找到对象,获得短语;不去获得身体;尾随人;跟踪动物;进入一个洞,来渗透;与一块格栅互动;越过一座围墙;调查一块墙壁;跟随一种本能;离开一座月台;不离开痕迹,来前进——

这些词句勾勒出徒步者且行、且感、且思的行迹,如果作为旅行者的你恰巧拥有一段契合上述动作的游历,那么恭喜你,已践行了新晋纳入艺术史的一项传统,完成了一场美学实践、一种伟大的艺术创造——行走。

在《步行景观:作为审美实践的行走》一书中,罗马第三大学建筑系教授、致力于步行横穿城市的“潜行者”组织的创始人之一弗朗切斯科·卡雷里,用两页列表罗列了上述系列动作与经历,对这位跨学科艺术研究者而言,看似普通的“行走”,不仅是欣赏风景的方式,还是生成某种特定艺术和建筑的形式——

在一个没有地图的空间中,人类的存在,以及他们穿越空间时产生的感知变化,构成了一种景观变化的形式。这种变化或没有留下可见的痕迹,却在文化上改变了空间的意义,进而改变了空间本身。

正如卡雷里教授所言,“人类拥有一种用来改造景观的象征形式,这种形式便是行走。在生命的最初阶段,人类通过巨大努力学会了这项技能,后来却让它成为一种无意识的本能举动”。而艺术家们正是通过上述词句组合的动作与经历,以一次次历史性的“行走”,促使其不再停留于无意识层面。当我们身处的世界以及城市生活处于激烈的变革之中,回溯历史中的那些开创者的“行走”,听他们阐发在貌似乏味的城市景观与郊区中行走的意义,了解“行走”在整个20世纪的谱系,就具有了更为特别的意义。

接下来的日子里,像艺术家们一样行走,或许能成为你对抗一切本能和无意识的一次冒险活动,艺术家们的行走提供了一份超越时空的指南,如同他们用行动告诉我们的那样,一次且行且思且思的行走,会促使你从头创造所有东西——对城市的设想,对艺术和建筑的定义,以及对自身在世界上所处位置的认知。行走,代表着艺术所赋予碳基生命的传统而蓬勃的生命能量,而这是我们理应在这个夏天率先获得的。



■1967年,理查德·朗完成了他的第一部“行走作品”——《走成的线》。此作是一张拍的是英国一片田地中被踩踏出的一条小道,而这一条路径痕迹是这位英国大地艺术代表人物沿着直线一步步蹂躏而成。



《步行景观:作为审美实践的行走》(意大利)弗朗切斯科·卡雷里 著 郑 涛 译 译林出版社2025.03

## 行走者的独特经验

初夏时节,朋友描述她迷失于城市街区“绿野仙踪”中的感受:在重重叠叠、深深浅浅的葱茏中穿行,感觉绿意随时拥入人怀,涌来又散开……这种独特经验,只有沉浸于这个季节的大自然中的行走才能获得,而它是独属于这位行走者的。

当圣爱德华大学的克里斯托弗·弗林教授为罗马第三大学建筑系教授弗朗切斯科·卡雷里的《步行景观》书写序言时,也提到了自己作为行走者的一次独特经验。那时他重走诗人威廉·华兹华斯步行南下阿尔卑斯山的乡村道路,试图追寻诗人脚步,领略他穿过村庄与城镇时写下的诗篇中的意境,却并没有成功。这不仅因为道路以及沿途的风景发生了剧烈变化,还有他于行走中获得的感受与联想、情感与心绪,显然都与攻占巴士底狱周年纪念时开启这场行走的诗人大相径庭。

弗林教授由此联想到克尔凯郭尔在《重复》中提出的“经验无法再现”观点——

这位哲学大师在《重复》中讲述自己曾在剧院度过的一个完美夜晚,包厢里的他视野中的观众和舞台构成了一幅完美画面,然而第二天再次观剧,同一地点同一出戏,却再也无法引发相同的兴趣,这让他产生这样一种看法:无论人们多么努力地再现经验,每一段经验都是独特的。

在弗林教授看来,正是这些不同时期“行走者”的独特经验的累加,创造了世界的景观。而这种独特性也再度彰显了步行作为一种经验美学的永恒意义。

正如卡雷里在《步行景观》开篇中所言:借由行走,人们构建出周围的自然景观。最初,为了寻找生存所需的食物与情报,人们必须四处移动,横穿空间这一举动便源自这种本能。之后,行走就呈现出一种象征性形式,它能帮助人们居住在这个世界上。通过调整人们关于所穿过的空间的看法,行走就变成了人类最早的美学行为,它帮助我们穿越混沌区域并构建起秩序。“行走”,虽然不直接构成对空间的物理建构,但暗示了对相关地点及其意义的改造。

毫无疑问,行走是一种艺术,从最早用作标记的纪念碑,到后来的雕塑、建筑以及景观都由它而来。关于建筑,卡雷里教授在这里有一个让普通读者耳目一新的解读,他回溯行走的路径与建筑的渊源,告诉我们,最初的建筑并未作为构建物理空间的方式而存在,而是在路径中以象征性的方式构建场地的手段,只有在过去一万年里,我们所经历的定居生活才让开放空间的建筑变成了用来填充空间的建筑。

是行走,这一最为简单的行为,催生出了人类与大地所建立的最初的也是最为重要的联系。

## 艺术家的行走与闲逛

让我们回溯艺术家们被载入史册的“行走”。书中,卡雷里探索并拓展了基于“行走”的艺术形式,从达达主义到超现实主义,从字母主义到情境主义,从极简艺术到大地艺术。通过对历史事件的分析,我们获得了一部关于“行走”的艺术史,“一片可以漂流航行的城市群岛”。

1921年4月的一天,巴黎大雨倾盆,而达达运动的参与者们却在这一天开创了游览城市乏味地点的先河。在参与其中的诗

人安德烈·布勒东的记述中,这一自觉美学活动计划几乎一败涂地,然而他依然认为,这是达达最重要的城市介入活动。事实上,100多年前这次行动已成为一系列远足、闲逛与游荡的起点,作为一种反艺术形式,它贯穿了整个20世纪。换句话说,艺术以此种户外“行走”的方式,构建了一种在日常现实生活中造成影响的美学行为。对达达主义者而言,反复游览乏味地点,代表的是实现艺术整体世俗化的具体方式,人们借此来实现艺术与生活、崇高与日常的统一。布勒东的诗意表达契合了这种统一——

“我相信,街道能够在我的生命中产生令人惊异的转折点,街道以及对它的扫视与烦躁不安,是我真正的组成要素:只有在街道上,我才能接受永恒的风。”

有趣的是,这次达达主义者开辟先河的“行走”,恰好发生在巴黎,而这座城市早在19世纪末就已经有了都市漫游者的身影。当时的都市漫游者通过欣赏那些发生在城市的不寻常与荒谬现象来消磨时间,以对抗现代性。达达主义者深化了都市漫游者的传统,并将其提升到美学行为的地位。

在这次开辟先河的巴黎“行走”过去三年后,达达主义者们在更辽阔的自然中开启了一场“行走”:从巴黎出发,乘火车前往在地图上随机选择的小镇布卢瓦,再步行前往卢瓦尔河谷的罗莫朗坦。此番作为主导者的安德烈·布勒东回忆说,他们在这次“闲逛四重奏”中连续进行了好几天交谈与步行,并将其视作“在清醒生活与梦境生活之间的探索”。

这次发生在郊区旷野的行走也为安德烈·布勒东作为创始人之一的超现实主义理念进行了预热。与“达达”的游览相反,“闲逛”一词已经包含了迷失方向与对无意识的自我放纵的精髓,它发生在森林、乡村、阡陌和村庄之中,伴随着一种回归真实空间边缘的辽阔无人空间的欲望。而追求自由想象的超现实主义创始人布勒东“放下一切”的理念也在此被具体化了。

## 主张迷路的“游荡”

如果你以为“闲逛”与“游荡”只是无意义的同义反复,那就大错特错了。20世纪50年代,在达达的“游览”和超现实主义者的“闲逛”之后,艺术家们发明了一个新术语“游荡”。这是一种消遣性的集体行为,它被赋予了心理层面的新内涵。

最早使用这一词语的是吉勒·伊万,1953年,19岁的他描述了一个持续遭到居民改变的突变城市,在这座城市中,“居民的主要活动是持续游荡”,不断地穿过那些名字与持续变化的心境相对应的区域,“每一小时,景观都在变化,这导致了彻底的迷失”。

居伊·德波在此基础上博采众长,提出了“游荡规则”,包括游荡的范围,小至街区,大到“大型城市及其边缘区域的复合体”,三人以上的游荡群体。其中开展的活动内容十分具体,包括:“花一整天在圣拉扎尔火车站进行静态游荡,抑或“那些可能的约会和趣味可疑的特定娱乐,我们常常能在周围环境中欣赏到这些东西——在夜晚潜入正在被拆毁的房屋;在交通罢工期间,以增加混乱的名义不断搭便车漫无目的地在巴黎穿行;在不对公众开放的地下墓穴漫游”。

在1954年字母主义国际进行的一次历史性的展览活动中,吉勒·伊万的作品再度深描了他的“游荡”概念,他从地球仪上裁下岛屿、群岛和半岛的碎片,将它们摆放在一

幅巴黎地图上,以此告诉我们,生活的“别处”就是所有地方,即使在巴黎,异国情调也往往触手可及,你只需要在城市中迷路,就能探索属于你的城市。

与此同时,居伊·德波则在他的《巴黎心理地理学指南》中设计了一张可以分发给游客的折叠地图,总想使用者去迷路。打开这份古怪的地图,会发现巴黎被炸成了碎片,这座城市的整体性荡然无存,我们只能从中辨认出漂浮在空白空间的历史中心的残片。由此,城市遭到了主观经验的过滤,人们可以借此测量自己的情感和激情,这些情感和激情是通过在“游荡”中倾听自己的内心冲动形成的。这些都是人类用行走丈量城市空间的诗意。

## 强化踩踏世界的觉知

1967年,艺术家理查德·朗创作了《走成的线》,这是一条通过蹂躏草地“雕刻”而成



■《步行景观》的作者弗朗切斯科·卡雷里参与创建的“潜行者”组织在罗马开展徒步旅行。

的直线,它是一种只存在于照相底片里的标记,当青草回到原来的位置,它就从地面上消失了。而正是这条走成的线,却生成了一种对无尽的感知,它在视野尽头的树丛停下来,被蹂躏的草的意象包含了缺失的存在:没有动作,没有身体,也没有客体,但它无疑既是身体动作的结果,也是一个位于雕塑、表演和景观建筑之间的客体。行走,构成了作品的基础,艺术家于自然中的存在本身就构成了一种象征性的活动。

“自然对我产生的影响远大于我对‘她’产生的影响。”对理查德·朗来说,人们可以在大地上行走、设计图案、移动石块,却不能对她做出任何激烈的改变,这也正是他与一些大地艺术家经常背道而驰的缘故。他拒绝推土机和大型工程,拒绝任何技术助力,唯一用到的手段就是自己的身体、自身移动的可能性以及手与脚的力量。他搬动可搬动的石头,最长的路径是身体能在特定时间内走完的路。身体是他衡量时间与空间的工具。

借助身体,艺术家衡量了自身的感觉与大气介质的变化,他用行走捕捉风向、气温与声音的变化。这与《步行景观》的作者卡雷里所在的“潜行者”组织的行走理念异曲同工。对于这个探究城市边缘区域、被遗忘或废弃、变化中的空间的团体,强化身体的感知显得尤为重要。他们要在横穿场地的过程中感知那些原先被忽略的东西,在如是行走中,他们介于安全、日常和不确定之间,这催生出错位感和忧虑状态,而这种被更改的状态会引发知觉层面的强化,并以出人意料的方式为空间赋予意义,让所有地方都成为发现之地。他们让自己时刻处于倾听的

■“潜行者”探索城市边缘区域,他们致力于步行横穿城市。

状态,目光变得具有穿透力,耳朵敏锐得能听到一切声音。

## 非功利性的游戏与游牧

卡雷里对于文化意义上的“行走”的回溯十分有趣,他引用了《创世纪》中亚伯和该隐作为人类最早分工的两种灵魂的隐喻。牧羊者亚伯是游牧者的灵魂,种地的该隐所代表的则是定居者的灵魂。两兄弟的词根更赋予了两种灵魂不同的寓意:该隐被认为是“制造的人”,通过工作驯服自然,并在物理意义上构建出一个新的人工宇宙,亚伯的工作则更不容易让人感到疲倦,是“游戏的人”,通过游戏构建出自然与生命之间稍纵即逝的关系系统。与大部分时间用于工作的该隐相比,游牧者亚伯则有更多时间探索世界,游戏,并进行智性思考,所以他的时间

是最优秀的非功利时间。文化史学家约翰·赫伊津哈在其名著《游戏的人》中认为,游戏作为文化的本质和意义对现代文明有着重要的价值。人只有在游戏中才最自由、最本真、最具有创造力。

而穿越景观去牧羊可以看作是最早的行走经验,游牧即意味着放弃既有的已知路径去游戏,此时行走的起点与终点都不再重要,它们之间的空间是“行进空间”,即游牧生活的本质,人们每天都能在其中举行关于无尽流浪的仪式。正如固定路径为城市赋予了生命和结构,游牧生活中的路径则成为社区生活的象征性场地。

在书的末尾,卡雷里讲述他在“城市艺术”课程中带领学生前往从未到过的地方,一开始他们会疑惑,会担心自己在浪费时间,而那些坚持下来的人最终会越来越多地感到快乐,这些快乐源自发现新的路径和新的确定性,也源自用自己的身体创造思想以及用自己的头脑进行行动。卡雷里试图向学生以及我们传递为了知识而迷路的快乐,就像是亚伯作为游牧者的灵魂所获得的快乐。它意味着你开始挣脱虚假信念的束缚,牢记空间是一种奇妙的发明,你能像孩子一样在其中玩耍。指引我们行走的座右铭正是“浪费时间去获得空间”。

也许你现在应该做的正是如此,不要把自己束缚在功利性的耕作中,“学会浪费时间的方法,而不要总想抄近道。让自己因为某些事件而绕路,前往更难穿过的路径,与你一路上遇见的人谈谈,或是学会如何停下脚步,学会实现无目的地行走与不确定地行走。”