

# 程亮 —— 骑行、像素与绘画 (2023)

基于对程亮作品梳理创作的小说

文：林梓

1.

作为职业艺术家，程亮对线条的排斥让很多人匪夷所思，我也曾是其中的一员。画画的人怎么能回避线条呢？要知道整个绘画艺术史，几乎就是一部画布上的线条演绎史，而几乎所有声称要脱离线条、拥抱色彩的画家，晚年都会回归线条的传统之中。我午饭时和一个艺术家朋友眉飞色舞地说起这些事，也说到程亮这个人。

对一个以油彩为媒介的画家来说，放弃线条就几乎等于放弃形体，也就等同于放弃叙事——这意味着一张画只能以抽象和平面的身份来到这个世上。抽象和平面（性）如今虽被奉若现代主义绘画的标志性面貌，但对画家而言，走上这条路就等同走上一条对抗虚无主义之路——仿佛一个人不再用语言说话，所有发言都只能哼鸣一样。

然而程亮是个要说话的人，哼鸣是他不能接受的。

那天下午，我来到罗马湖拜访程亮。程亮工作室在好几个艺术家工作室后面，空间安静而低调，没什么自然光，更像个仓库，到处堆满了他的作品，地面不算整洁，空气中弥漫着松节油的味道，似乎一切都处于有条不紊的工作之中。

程亮留给自己休息的地方不大，只有地毯上的沙发、茶桌和一套音响，角落还摆放着一些他的健身设备。沙发正对着他主要工作的空间，此时那里摆放着一件画了一半的画，一人多高，蓝色的主色调。我坐在沙发上，想象他平时画画休息时，也是这样坐在沙发上抽着烟，透过烟雾静静审视他正在创作的画面。

程亮在我身旁坐下，点着了烟，自嘲地说自己最近抽烟有点儿多。我们的话题没过多久就说到线条的事上，不出我所料，他对线条的排斥异常坚决——对于像我一样的艺术旁观者而言，这种坚决包含着某种我无法完全理解的狂热和理想主义。

“你为什么这样坚决地排斥线条呢？”我问道。他若有所思，并没有立刻回复我。我又补充道：“我就是说……作为一个绘画的人，你很难对像线条这样的基本语言说不的，对吧？”

程亮抽着烟，说线条让他没有感觉。因为只要用了线条，一个绘画者就会不可避免陷入到某个造型传统中去（我觉得此话不假），而传统成为了真正的主体。也就是说，此时站在画布前的绘画者无形中沦为了一个为延续传统而存在的工具。当然，并不是说在中国文脉里的才叫“传统”。在程亮看来，传统无处不在，因为人手引导线条在画布上出现的可能性其实是有限的，所以接受线条，也就等于接受形体、接受造型传统，也就等于放弃了一个艺术家在画布前完整的主体性。

程亮“没有感觉”的背后，是他对绘画基本语言的理解与立场。他的一番话让我有所触动，但

理性一想，又觉得这逻辑多少有点儿过于绝对。在线条、形体和造型传统这三者之间还是存在一个比较大的空间可供艺术家创作的。

但程亮的直率勾起了我的更多好奇——毕竟从功利的角度讲，作为从央美油画系第三工作室毕业的艺术家的，放弃线条也就几乎等同于放弃央美作为权威机构赋予一个青年艺术家的全部光晕。一个人真的可以为了一个在旁人看来没有多少意义的“艺术理想”而放弃这么现实的东西吗？

但那天我们并没有再深入聊这个话题，我们听起了他的音乐。程亮喜欢没词的纯音乐，其中有一首小号的独奏，我们当晚听了至少五六遍。小号的声音第一次在我认识中变得立体起来——坚韧，内敛，丰富，带着一种被遮掩的悲怆。

我很以为然，他说这首曲子他也很喜欢，走之前我特地问了他这首曲子的名字——《蓝色的夜晚》(The Midnight Blue)。



程亮位于罗马湖的工作室照片

## 2.

画《孔雀》时，程亮还是一个央美油画系的研一学生，那年他第一次意识到自己从小学就反复练习的绘画基本功是多么错误的东西。

程亮从小花了相当多的时间在素描、造型这些基本功上，父母从本就不多的收入中花费了相当大的比例投入到自己童年的艺术教育中。那时 80 年代末 90 年代初的兰州，程亮爸爸一个月的收入也才 300 块钱。

程亮从小爱画画，小学画了不少日本漫画书中的人物，班里同学们都很喜欢。但今天的他否认自己当初是个天赋异禀的艺术家苗子。“我的天赋其实也就一般，但是我真的在绘画中能找到乐趣，比如我很享受那种时间在工作中过得很快的感觉，但我也很早知道，自己不是一个天才，因为我要在练习中很努力才能达到老师指定的某个标准。”好在这些努力最终换来了回报：程亮成功考进中央美院油画系本科，一个全国绘画少年可能都梦想自己可以进入的

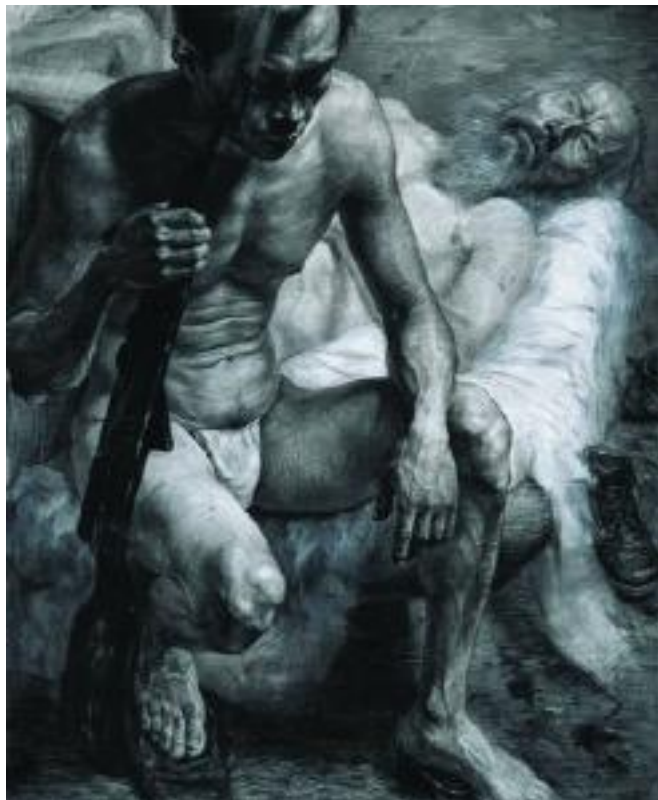
地方。

另一件对程亮影响较大的事，是 90 年代游戏厅里的《街头霸王 2》和《快打旋风》。前者是当时 1V1 格斗类游戏的巅峰之作，在玩街机游戏的孩子们中无人不知无人不晓，后者是类似《魂斗罗》的横轴格斗过关类游戏。那时泡在游戏厅的孩子，在父母眼里绝对是标准的“不务正业”、“游手好闲”，四舍五入等同于“这孩子完了”。但对于在那样紧张生活中的程亮来说，这些游戏给了他莫大的慰藉。

《街头霸王 2》算得上是像素时代登峰造极的游戏。在那个电脑和游戏机还不存在独立显卡的年代，《街头霸王 2》凭借着众多极具个性的人物、眩目的“大招”效果、夸张的人物表情、细致的动作刻画和操作手感，在我们这群 80 后男孩心里产生了巨大震撼。毫不夸张地说，这游戏虽然只是两个角色对打，但制作方却以一种“无所不用其极”的态度，榨取着每一个像素颗粒的价值，让它们闪烁、摇摆、翻滚，刺激着每一位玩家的双眼。在当时的技术条件下，这个游戏做到了一个游戏能做到的某种极致。

那时，程亮在《街头霸王 2》街机前，两眼放光，双腿半蹲，=双手飞速操作着按键和扭杆。有时自己操作实在太快，又赶上格斗角色使用绝杀 KO 对手的瞬间，以至于游戏画面会因为跟不上他的操作速度而产生画面过载。这种过载本不应出现，但或许因为兰州游戏厅的街机运转多年，本身质量也不太好，就在此刻，程亮第一次看到屏幕中因为速度而产生的临时性故障，转瞬即逝间以色列的面貌出现在自己的眼前。

他说，后来想到，那种速度是现实世界和数字世界在各自运动中产生的差。



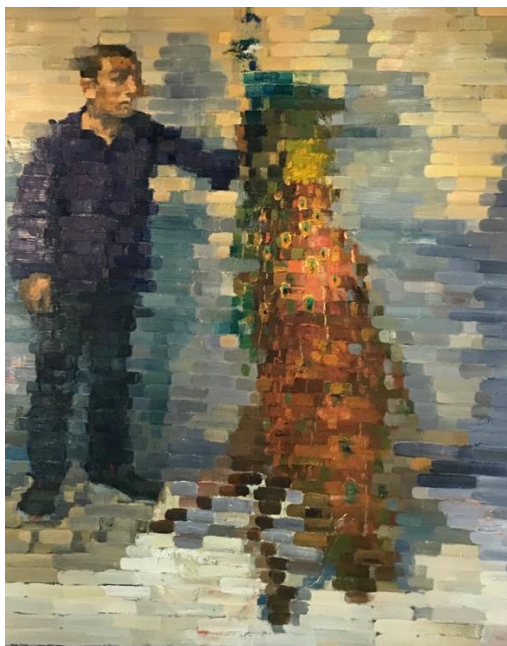
Man Holding a Gun 持枪的男人体，2008 Charcoal on Paper 纸本炭笔 200 x 160 cm

### 3.

时间回到 2018 年的研一，程亮坐在央美油画系工作室里，面对着画架一筹莫展，他的作业是要完成一张造型类的画作。过去三年，他在中央美院的学生经历让他略感失望，同学之间画的东西相差不大，并且似乎总有人不时提醒他：“你现在还年轻，还在打基础的时候。”但基础打来打去，人却逐渐丧失了属于自己的东西。程亮此时正面对一个现象，一个问题：面对画布，他想让自己握着刷子的手画出一点属于自己的不一样的东西。在这件名为《孔雀》的作业中，程亮第一次将他对教育体系以及教育范式中的不满转化成了一种具体的方法——这个方法将成为他艺术实践的新启点。《孔雀》画面中站着一个人物形象和一个位于画面中心的孔雀形象，而将这两个形象呈现于画布之上的方式却已经不再是传统美术教育中的“点线面”，“大关系”和“小关系”这些以“造型本位”构建的术语。在程亮的新方法中，所有造型都在粗毛刷的一次次涂抹中构建出来，每一笔涂抹都是在水平方向从左往右或从右往左的运动；位于底层的涂抹往往痕迹更长，外层的涂抹则痕迹更短；整张画只使用了一种笔刷，没有细笔在最后的图层上修补或装饰。

整张画就在这样一种方法下完成了，最终结果是新鲜、结构化、与众不同的；同时也是粗犷、理性、强迫症式的。虽然画中每一笔都用相同方法绘制，但通过涂抹长短和色彩搭配，程亮还是成功塑造了形体的另一种展现形式——男人和孔雀的形象立于背景之前，两者之间依旧能相互呼应。

作为这种方法的第一次作品实践，其结果如今看来算得上相当成功——尽管这张画还没解决人物面部造型及孔雀尾部与背景融合的问题，但已是一个良好开端。当程亮向老师展示这张画时，老师皱起眉头：“程亮你这么好的造型功夫就这样舍弃不用，以后会很吃亏的，你要想好啊。”



孔雀，180 x 150 cm，布面油画，2018

#### 4.

当我再次拜访程亮，已经是半年后了。那年冬天，罗马湖的艺术家们遭遇突如其来的搬迁，大多数人都搬到了顺义其他村里。程亮的新工作室在水坡村，面积比之前小不少，但空间依旧有一种独属于他自己的气质——工作区有着特定节奏的杂乱，以及休息区的秩序感。

我们聊起之前在罗马湖的工作室，我说似乎还是之前那个工作室好，他说之前那里大是大，但冬天没暖气，太冷，画画时手冻得疼。北京的冬天没有暖气实在难熬，我意识到，艺术家在工作中需要面对很多问题，这些问题往往是我这样的旁观者想不到的。

2019年，北京出行受限，央美课程时断时续，在线上 and 线下不时切换。从这一年开始，程亮开始进入对自己这套“像素化”语言的系统化探索中。这种探索的第一阶段，则是以程亮熟悉的《街头霸王》游戏人物表情为对象的绘画。

程亮解释说，在这个游戏中，一个角色如果被另一角色打败，转场界面中就会出现被打败角色的面部表情。这些表情虽然像素粗糙，却传达出人物的细致情绪和丰富的信息。而他的工作，则是通过这套涂抹的造型方法，观察自己在何种程度上可以完成对面部细节的构建，传达出同样丰富的情感信息。

在《游戏表情 春丽》中，整个形象基本按从左往右的笔画构建，在人物的紫色头发、两侧头花、额头、下巴，及左下黄色部分的构建中都可以清晰看到。面部最敏感的几个部分：眼睛、鼻子、面颊及唇部，程亮尝试使用横向涂抹的笔触来完成，但最终还是做出了一定妥协——这些部分使用了曲线和色块式的无明确方向性的涂抹。左侧面颊的部分为了照顾形象下颌的曲线，对笔画的方向也做出了相应的调整。

而在《游戏表情 古烈》中，这种横向涂抹的方法则贯彻地相当成功——人物面部几乎所有细节全部由横向笔触完成，且在当年像素化的语境下，整个面部体积感显得相当可信。这便是程亮当年的工作目的：找出哪些形象适合这样画，哪些不适合，以及总结归纳为什么适合或不适合。当我得出这个结论时，他更正我说，称这套方法为“像素化”并不是很准确，因为模仿像素化的视觉面貌并非他的初衷，他的目的更不是将一个形象进行“像素化”处理。

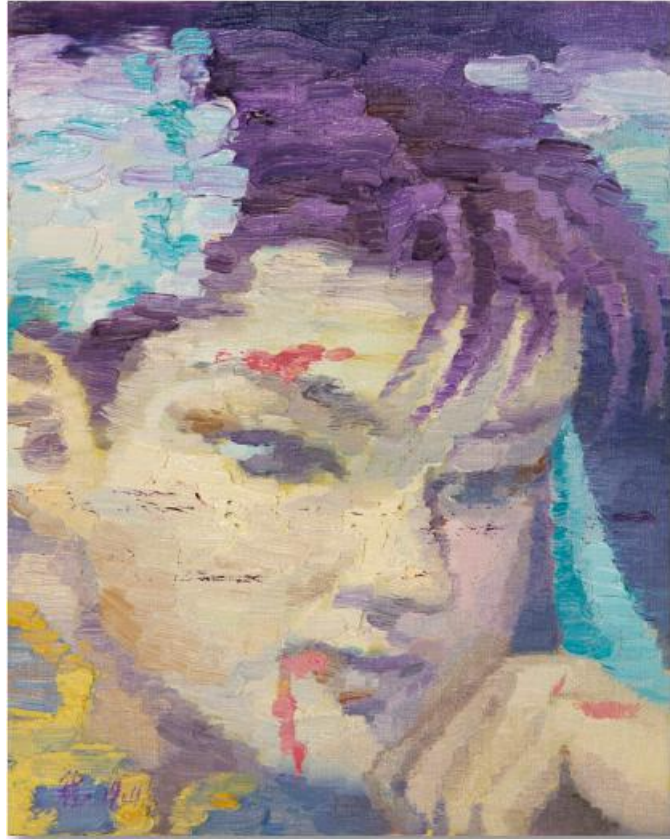
“那你的初衷是什么呢？”

“我想将形象放置在一个速度的视角下理解。”

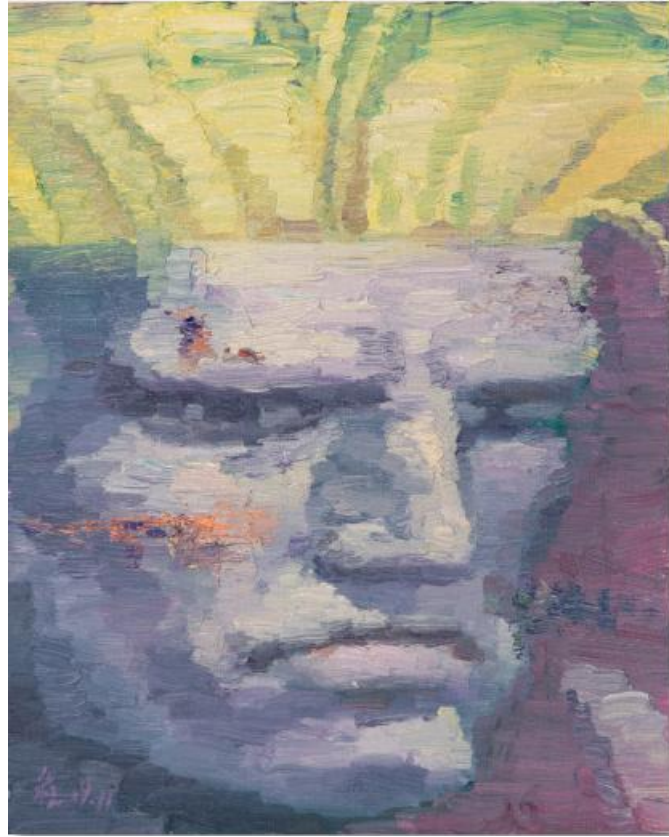
他补充道，在《街头霸王 2》这个游戏中，首先人物永远在运动——即便是格斗背景中的人和物，也在持续运动。这就产生了速度，既是玩家操作角色与 AI 操作角色之间的速度——玩家必须速度上占优才可以打赢对手。同时，这个速度也是玩家操作下不规律运动的角色与背景那些规律运动角色之间的速度（差）。

我说这游戏我小时候玩得不是特别多，所以对你说的这个速度不是特别有感触。程亮笑了笑，说哪天你玩一次就知道了。

关于速度，程亮其实还有另一层理解。但那时天色已晚，我不得不告别他回家。直到 2023 年，我才有机会听他细说起因由摩托车而产生的对速度的理解。



《游戏表情，春丽》，27x22CM，画布油画，2019



《游戏表情，大兵》，27x22CM，画布油画，2019

5.

“什么——你还骑摩托车呢？”我说：“这多危险啊……”  
程亮不以为然，只是轻描淡写地说了句“还行”。

我们正在一家餐厅吃石锅蒸鱼，我和他之间隔着一个呼呼冒气的石锅，肉质鲜嫩的鱼在汤里翻滚。他喝了口鱼汤：“那肯定还是比开车要危险得多，毕竟你是趴在一个机器上和它一起运动。但一切都是很可控的，只要不睡着基本上就是安全的。”

“那要是睡着了呢？”

“开车睡着就还行，因为你可以马上醒过来，而且车比较稳，基本上在城市里开睡着了，最多也就追个尾”，程亮说：“骑摩托车的容错率还是很低的，出事儿了很可能就得断骨头，或者人就挂了。但哪个正经的摩托车玩家身上不带点儿伤啊？反正骑摩托车比较累，注意力也因此比较好集中，所以还行。”

程亮描述的骑摩托车的风险，对我来说还挺新鲜的。在我要求下，他给我粗略看了一眼他腿上的伤疤——对我来说，这再次证明了骑摩托车的危险性，他则不以为然。我们一边吃着鱼，他一边给我继续讲述他2021年独自一人骑摩托车从北京到拉萨的故事。首先要声明的是，

“从北京独自一人骑行去拉萨”这事儿，在机车骑行圈里算得上是一件特牛的事。这件事听起来平平无奇，实则辛苦且充满风险——不仅来自每天平均 8 小时的骑行时长、骑行的疲惫和困倦，以及吃住行、喝水、如厕等日常行为的不便；更来自加油站缺乏、沿途大卡车不规矩、摩托车故障机率，以及零部件无法随时得到补充等现实问题。

简言之，骑行去拉萨这种又得过沙漠、戈壁滩，上唐古拉山口，最终到达青藏高原的旅行，还是结伴骑行比较稳妥，毕竟出事儿了大家好歹有个照应……或者最稳妥的选择，就是最好不要骑行去拉萨。然而程亮却去了，而且是一个人骑行，他说因为他担心人多就太像旅游了。

2021 年 9 月，北京整座城市的一切都处在一种不确定性之中。一天，他告别老婆独自出发，几乎没什么准备，说走就走，一路先骑回兰州，在兰州自己家里略作休整，继续从北线往拉萨骑，到达后又从南线林芝入蜀，过汉中、西安、山西，一路回到北京。

这一路他光顾着骑，晚上找到住宿倒头就睡，没功夫发朋友圈，很多地方也根本没信号，后来甚至手机都懒得拿出来看了。回到北京已是深夜，他就像平常的一天一样，锁车、上楼、睡觉，第二天照旧生活。后来他说这件事只跟几个摩托车圈里的朋友说过，朋友圈什么都没有，绝大多数朋友根本不知道他这次冒险之旅。

这让我想到了波西格的《禅与摩托车维修艺术》(1974)：骑摩托车旅游和其他的方式完全不同。坐在汽车里，你只是局限在一个小空间之内，因为已经习惯了，你意识不到从车窗向外看风景和看电视差不多。你只是个被动的观众，景物只能呆板地从窗外飞驰而过。

骑摩托车可就不同了。它没有什么车窗玻璃在面前阻挡你的视野，你会感到自己和大自然紧密地结合在了一起。你就处在景致之中，而不再是观众，你能感受到那种身临其境的震撼。虽然车速快而显得模糊，但是你可以随时停车，以及感受它的存在，让那份踏实感深深印在



你的脑海中。





我不禁好奇：程亮执意一个人进行这场危险骑行是为什么呢？是因为他生性喜静，不大想与人相处，还是如波西格所描述的那种“坐在车中驾驶的犹如看电视的体验”让他感觉窒息和桎梏？以及最关键的一点——我真的很好奇——这一切与他在绘画中选择的立场和方式有关系吗？

我本科学的是心理学，通过个人行为来了解某个人的心理动机和行为生成机制已经是我的老习惯了。程亮独自骑行去拉萨这件事，他明知可能面对的危险，却又近乎草率地去行动——我觉得他背后的心理机制绝不是偶然决策那么简单。

他接着说起他第一次从一个城市独自骑行到另一个城市的故事。那是高中的一个暑假，他听说自己表弟买了辆摩托车，而自己之前既没骑过摩托车，也不了解任何摩托车知识，就是抱着好玩想试一把的心态，找他表弟借了摩托车钥匙，一个人在兰州跌跌撞撞骑了起来——既没人教，也没护具……可能连头盔都没有。结果当天下午，程亮已经骑着这辆摩托车行驶在去四川的路上了，他说那天他连摩托车怎么加油都不知道就出发了。

“你这也太危险了……”我点评道。

“现在回想起来是挺危险的……”他语气并没有什么起伏：“但是当时这一切就发生得很顺理成章……”

我从程亮身上感觉到一种有趣的对立状态：平日他给人感觉话不多，总是微笑着，更多时候观察着别人在他面前说话、做事，仿佛是一个客观理性的观察者；另一方面，无论在骑行还是在艺术上，他又展现出一种近乎偏执的决绝，一种不断将自己推进至新极限的冒险精神。

这让我忽然想起《禅与摩托车维修艺术》的另一段话：

骑摩托车旅行是件很浪漫的事，但是要维修、保养摩托车却全然是古典的行为。古典的风格目的并不是引发别人情绪上的波动，而是要从混乱中找出秩序。

## 6.

2021年，程亮完成了《浮面》（Surface）系列作品的创作，此时距离他画出《孔雀》已有4年，而他依旧在延续探索在《孔雀》中发现的方法。

这种探索是一个漫长且严谨的过程——他需要反复测试：这种方法下，如何构建各种造型，如何将造型构建地更好？这就像一个新技术的诞生，在得到应用前，需要反复试验、改进、磨合，才能构建出一套成熟的技术体系。四年时间——研究生三年，毕业后的一年，他都埋头只做一件事——为自己新的造型方法不断做测试。而这技术还远远没到他认为接近完成的地步——这便是创新的代价。

在《浮面》（Surface）中，程亮似乎终于找到一种令他暂时满意的头部造型构建方式，依旧是严格的横向涂抹，使用纯色颜料以及几种宽大的毛刷。“放弃线条而只使用笔触的方向性构建起复杂形体”是19世纪由印象派诸多艺术家所尝试的一种绘画方式，并最终在塞尚的实践中得到了某种成功的结果。从范式相似性看，程亮沿袭的正是这条路径，但与之不同的是，他要求自己的笔触呈现一种平等与民主的同质性——不让画面上任何一笔比另一笔扮演更重要的角色，对于形体的塑造来说，所有参与其中的笔触都同等重要。



Surface V 浮面五, 2021 Oil on Canvas 布面油画 160 x 150 cm

这套方法的有效性首先体现在构建一些最基础的造型上,而描绘圆球体在这其中则显得格外困难,更遑论圆球体的变体——人的头部。在《浮面》(Surface)中,程亮终于通过在多层笔触的覆盖中,用相似色彩保持一种模糊的方向性,以及色块件的呼应关系,构建出一个具备面部意味的头部形体。而《浮面》(Surface)头部形体最成功之处在于,它展现出一种“持而不发”的造型美——在这个非具象的形体中,观者却能感到一个具体的姿态。

据程亮说,《浮面》系列作品其实算从自己毕业那年就开始创作的《临时结构》系列发展而来。在《临时结构》中,作品的色彩和结构都展现出了某种高度的和谐感和秩序感。作品画的是一个肖像,但肖像中人物面部的内容不再以展现面部细节的方式出现,取而代之的是结构——在所有从左往右运动的涂抹中,有些涂抹盖住了另一些的局部。涂抹笔触的长短以及覆盖关系,构建出一种视觉对画面空间的认知,而一个具备体积感的人物头部造型就此从程亮手上诞生。

然而程亮对《临时结构》中的和谐感和秩序感却不甚满意,在他看来作品过于和谐、结构过于稳定,而他想要的是速度——更准确地说,是速度的感觉,因为“没什么是真正静止的”。这番拧巴一时让我难以接受——在当时的我以及周围的很多人看来,这无异于和自己“抬杠”。速度之下的结构稳定性难道不正是他一直在这个方法中追求的效果吗,画面的和谐感不也正是所有绘画者所追求的极致效果吗?为什么在达到这个具有里程碑意义的目标后——他又拿出另一个更极致的标准来推翻自己过去的成就呢?

很明显,此刻他已经找到了自己的答案——那就是从《临时结构》系列中衍生出的《浮面》系列。后者通过涂抹笔触之间更大的差异来凸显出某种速度感,通过更高密度的笔触、更密集的覆盖关系来构建出更具备体积感的球体。此时,我觉得《临时结构》和《浮面》这两个系列已经完全支撑起了程亮自己所坚持的这套造型方法——作为一个青年艺术家,在我看来这已经很了不起了。

但两年后的 2023 年，当我们再次提及这个系列作品的时候，程亮说他对《浮面》系列也不是很满意。

“怎么会不满意呢？”我问。他说，因为《浮面》系列大尺幅的五件作品里，都有对曲线的使用，而在他看来，曲线不是他自己的语言，是属于造型传统的一部分。这时，我再次意识到这件事情对他来说，比我想象的还要重要，原来他所追求的，是一种真正意义上对于艺术、也是对于自己的苛求——一种不包含任何杂质的纯粹，一种彻底对自己技艺的独裁，不留任何余地。而这种苛求的目的，却是在画面上创造出某种民主、平等的涂抹；某种哪怕效果简陋，但却能完全属于自己的原创性造型语言。

于是我继续问道：“如果《浮面》的面貌并不是你理想中满意的样子，那什么是呢？”程亮拿出了另一件作品：“这个就差不多……”



临时结构，150 x 130cm，布面油画，2021

据程亮说，《浮面》系列作品其实算从自己毕业那年就开始创作的《临时结构》系列发展而来。在《临时结构》中，作品的色彩和结构都展现出了某种高度的和谐感和秩序感。作品画的是一个肖像，但肖像中人物面部的内容不再以展现面部细节的方式出现，取而代之的是结构——在所有从左往右运动的涂抹中，有些涂抹盖住了另一些局部。涂抹笔触的长短以及覆盖关系，构建出一种视觉对画面空间的认知，而一个具备体积感的人物头部造型就此从程亮手上诞生。

然而程亮对《临时结构》中的和谐感和秩序感却不甚满意，在他看来作品过于和谐、结构过

于稳定，而他想要的是速度——更准确地说，是速度的感觉，因为“没什么是真正静止的”。

这番拧巴一时让我难以接受——在当时的我以及周围的很多人看来，这无异于和自己“抬杠”。速度之下的结构稳定性难道不正是他一直在这个方法中追求的效果吗，画面的和谐感不也正是所有绘画者所追求的极致效果吗？为什么在达到这个具有里程碑意义的目标后——他又拿出另一个更极致的标准来推翻自己过去的成就呢？

很明显，此刻他已经找到了自己的答案——那就是从《临时结构》系列中衍生出的《浮面》系列。后者通过涂抹笔触之间更大的差异来凸显出某种速度感，通过更高密度的笔触、更密集的覆盖关系来构建出更具备体积感的球体。此时，我觉得《临时结构》和《浮面》这两个系列已经完全支撑起了程亮自己所坚持的这套造型方法——作为一个青年艺术家，在我看来这已经很了不起了。

但两年后的 2023 年，当我们再次提及这个系列作品的时候，程亮说他对《浮面》系列也不是很满意。

“怎么会不满意呢？”我问。他说，因为《浮面》系列大尺幅的五件作品里，都有对曲线的使用，而在他看来，曲线不是他自己的语言，是属于造型传统的一部分。这时，我再次意识到这件事情对他来说，比我想象的还要重要，原来他所追求的，是一种真正意义上对于艺术、也是对于自己的苛求——一种不包含任何杂质的纯粹，一种彻底对自己技艺的独裁，不留任何余地。而这种苛求的目的，却是在画面上创造出某种民主、平等的涂抹；某种哪怕效果简陋，但却能完全属于自己的原创性造型语言。

于是我继续问道：“如果《浮面》的面貌并不是你理想中满意的样子，那什么是呢？”

程亮拿出了另一件作品：“这个就差不多……”

## 7

程亮拿出的是之后被称为《无题》系列的其中一件。第一眼扫视这件作品，我获得的观感其实比《浮面》以及《临时结构》要差得多——“差”用在这里形容得并不准确，因为这件《无题 005》和之前两个系列的作品之间本身就存在巨大差异……我意识到，它们可能并不是在同一个逻辑方向上的产物。然而，程亮却抢先对我说：“它们是同一个逻辑下的产物。”

那么《无题》系列和之前两个系列的差异在哪里？我认真看着眼前的画分析起来。

首先，如果说之前《浮面》和《临时结构》系列中造型的完整性让画面内容具备了一定叙事性的话，那么在《无题 005》中，这种叙事性进一步被降低，画面中由高密度涂抹笔触构成的形象，已经很难在视觉上被理解为“头部”；其次，相比之前两个系列构成肖像背景的长笔触，《无题 005》中变成了相对短小的笔触，它们构成的涂抹几乎是粗犷且不加修饰的；另一个较大区别就是，之前两个系列中每一笔涂抹的颜料都经过了较多媒介剂的调和，才被沾到笔刷涂抹在画布上——这让每一个笔触都有比较复杂的变化。而在《无题 005》中，沾到

笔刷上的颜料几乎没有经过媒介剂的调和，以一种非常简单直接的方式被涂抹到了画布上，并且并不具备一个明显的，从左到右运动中被赋予的变化。

不管怎样，出现在眼前的这件《无题 005》看上去都要比之前的《浮面》以及《临时结构》要给我弱一些似的感觉……这是怎么回事呢？我直接把我的疑惑告诉了他。答案只有一个，也非常简单：“因为我追求的是一种语言的简洁。”

我再次仔细观察《无题 005》中的造型逻辑。画面“面部”的下巴部分是一个结构感很强的部分：相对小而短促的笔触从两侧一点点向中间聚集，由笔触涂抹的先后顺序构建。类似的方式也出现在“面部”的眼睛部分，眼睛成为两个一点点凸出的色块。而我一旦将“面部”的下巴和眼睛部分按上述的逻辑理解后，整个形象的体积感就出现了，随后我就顺理成章地能理解这个“面部”的鼻子、面颊、额头和头发——随后你会发现整个“面部”是朝向画面右边的，我们是从左侧 30 度左右的位置看向画面形象的。

不得不承认，相较于最初的《临时结构》、《浮面》，《无题》中的画面造型的确对笔触的精准和质量提出了更高的要求——一种逻辑性和结构的直觉被内化到了构建造型的基本方式之中。艺术家追求的不再是一个视觉效果，或者一个“看上去可信”的画面面貌，而是一种真实的对于形体的分析和结构性的描绘方法。

想到这里，我陷入了沉默，因为在我看来，程亮已经悄然完成了一件对于马奈和塞尚之后的艺术家来说了不起的事，但这种认知也让我陷入不知该如何面对他的两难之境……我这时不得不将这个认识埋藏在自己心里，绝不可告诉他，因为这种宣布的出现，很可能是对于艺术家这种探索状态的终结。

我们坐在沙发上，在众多作品的包围之中，一同陷入沉默，默契地抽起烟来。程亮起身打开音响，在烟雾缭绕中，房间再次响起之前我们听过的那首小号轻音乐——《蓝色的夜晚》(The Midnight Blue)。



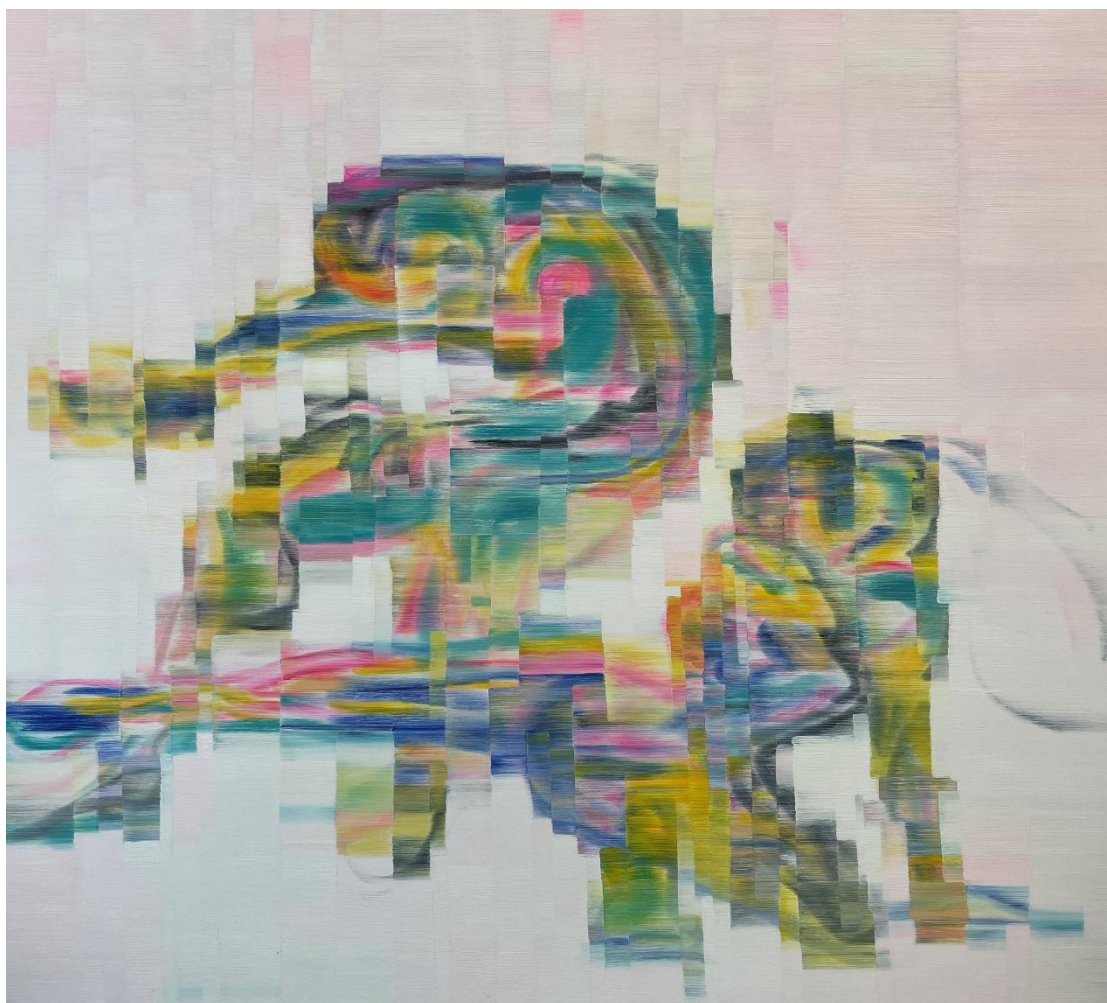
无题 005, 130 x 100 cm, 布面油画, 2022



Untitled 002 无题 002 2022 Oil on Canvas 布面油画 150 x 120 cm

8.





Garbled Code - Robert Gets Tackled Airborne 乱码-罗伯特被铲飞了

2023 Oil on Canvas 布面油画 180 x 200 cm

再次来到程亮工作室，又是大半年后了。一天程亮微信我，说珀德画廊在准备他今年的个展，问我愿不愿意做他的策展人。我有预感他可能又推进出了新的系列，于是我说咱们见面聊聊吧。

工作室还是上次那个工作室，可果然里面靠在墙上的画和之前我印象里的画又大不一样了。这次的画体量比之前都大了不少，之前的画尺寸通常在1.3-1.5米左右，而眼前这些画大都在2米左右。最明显的差别在于：之前程亮在造型上所做的各种实验，作品呈现出的是一种相对明确的面貌，比如一个面部的肖像。这种面貌因其足够明确，对观者来说是比较容易把握的。而这一次，留给观者的“容易”感似乎消失了，取而代之的是一种认知层面的复杂。

程亮说，和以前一样，在《无题》系列之后，他并没有在同一面貌的创作中停留太长时间——我想，这大概是某种对于“速度感”的追求不允许他这样做。他必须推进，像被某种魔法诅咒了一般不知疲惫，不断试探自己这套语言的极限，正如他要独自骑行去拉萨。

这次在程亮工作室，我花了不少时间去试图弄明白他在这个被命名为《乱码》的系列中究竟做了什么，因为如果我无法找出隐藏在这些画背后的秘密，显然就不适合做他新展览的策展人了。

乍看之下，《乱码》似乎没有之前在造型和色彩上都很明确的观感，因为画面都呈现出一种凌乱、发散的面貌。程亮说，这次他关注的是动作。我问是什么的动作？他说是那种对打游戏里的KO动作，就是一个角色打倒另一个角色那个时刻的动作。

“又回到《街头霸王》的内容里去了？”我问。他说也不全是，这里面有些内容是来自游戏，有些则是他从电影里找的。

“电影？”

他解释说，在之前几年对造型做了那么多的试验之后，他觉得已经没有必要一定拘泥在游戏这个语境里了。“我想要的是更复杂的动作，更具备动感的人物动作。”程亮解释说。

我们又喝着饮料，聊了聊别的。程亮很自然地提到她的妻子，我则跟到很吃惊——“你都结婚了？”他则又轻描淡写地说：“我都结婚好几年了。”我一时很难想象，那个在2016年刚学会骑摩托车就要从兰州骑到四川的他，此时居然都已经结婚了！我一时说不出在人生的层面，程亮的选择是更大的冒险还是对传统生活的回归。

不过我们的话题很快又回到了画面。他说，今年年初的某一天，他觉得自己之前在肖像上做的实验可以了，于是他就决定离开肖像，转攻人物形体的复杂造型上了。

我贴近画面仔细观察：的确可以看出画面中有一个图层是用黑色笔画勾勒的人物线条。但这些线条已经被严重地拉伸或扭曲，以至于其实没有一个线条还保留着它原有的样子。而把它们拉伸或扭曲的是什么呢？我凑得更近，瞪大了眼：

是程亮之前作品中一直反复出现的、他标志性的、从左往右的涂抹（其实有时也是从右往左）。不过这一次，这些涂抹的复杂性和难度相较以前陡然上升了。最开始的《游戏表情》中，每一笔涂抹基本都是单色的，于是构成了“像素”一样的视角效果；之后的《浮面》中，每一个涂抹的单位变得复杂了一些，但基本都是在一笔涂抹中，使用媒介剂稀释的部分有所差异，其效果表现在一个单位中，有些地方看起来很干，有些地方看起来很湿；《无题》中，涂抹变得更加复杂，一个涂抹单位中基本会出现同一色系的两种颜色，但两种颜色基本都用媒介剂做处理，都是饱和度很高的状态；而我面前的《乱码》系列，每一个涂抹单元中的色彩已经呈现出一种非凡的复杂状态……我对此的推测是：程亮使用更大的刷子，并且精确设计了这个刷子的某个部分蘸什么颜色的颜料。

比如在右图中我们可以看到这样的情况：假设一个刷子上有110根毛，程亮会将其中的50根上安排两种颜色，比如粉色和蓝色，以及两种颜色之间的过渡会安排在其中的10多根毛上；另外的50根毛上，再安排另外两种颜色，比如白色和棕色。然后刷子端好，一笔涂下去，从左到右。





Detail Shots from Garbled Code – Ryu's Hurricane Kick, 2023  
作品局部选自《乱码 – 隆的旋风腿》(2023)

程亮一边抽着烟一边听着我的推测，期间不时点点头，末了他补充道，我非常喜欢这一笔下去给我带来意料之外的变化。我说，最后的结果你不能都预料到么？他说不能，因为颜料之间最后在画布上是覆盖还是相融——这是他无法预测的，有时候会给他带来惊喜。

“那黑色的部分呢？”我又想起了最开始对于黑色笔画构建造型的疑问。

其实不用他回答，我已经明白，最开始那一层用黑色勾勒的造型只充当了一个辅助的作用，之后他使用大刷子进行的那一层涂抹已将之前的痕迹完全遮盖了。之前的黑色线条只是为了告诉自己在这一笔的涂抹中，某些刷毛需要蘸黑色颜料。

于是在这种方式下，一个形象中所有的线条都被替换成了色块——这种替换非常有效，正如他在《乱码》中所呈现的那样：无论多复杂的造型，都可以被一个一个单位的横向涂抹所替换。更令人眼花缭乱的是，在一个单位的涂抹上，程亮使用同样宽度的毛刷——但不一样长度的笔触，对之前的色块进行局部的二次覆盖。而往往当这种二次覆盖出现的时候，正是画面中人物动作产生较大张力的部分——比如两个打斗人物身体接触的部分，以及最重要的——动作中人物产生速度的部分。



Cheng Liang 程亮 Garbled Code — Yagami Ambushed Chizuru, 2023  
乱码 — 八神偷袭千鹤, 2023 Oil on Canvas 布面油画 180 x 200 cm

这时我终于意识到，也许从程亮第一次骑上摩托车的那天起，他所着迷的景象就是这样：在自己的高速运动中，事物变成了延展的色条和色块，而随着自己的加速，更多新的色块和色条加入进来，而之前的那些甚至来不及在自己的眼中延展开来……

我看着程亮，此时他正坐在沙发上，愣神了似的对着空气发呆，手上捏着一根烟。但我似乎看到在另一个世界里，程亮戴着头盔，俯身骑在高速行驶的机车上，在他那头盔的光滑表面反光里，是他一路看到的这些景观——骑行时看到的城市与风景；90年代那些游戏，和游戏人物打斗的瞬间；央美研一坐在画架前，试图画出属于自己的第一笔的自己；独自骑行去拉萨路上令他着迷的世界；他的妻子和他的孩子……所有的经历变成一道道独一无二的颜色，在速度中变形，拉长，然后悄然逝去……

当晚我独自开车回家，什么都没有听，任凭车在黑暗的街道上无声地行驶。程亮是这样一个个性鲜明的人，同时又是一个如此平凡的人。他寡言少语，在人多的场合中很容易被人忽视。而他却又是一个艺术家，他的艺术像他的人一样，在包含了一种鲜明面貌的同时，走的却是苦旅，入的是窄门。从某种成功学的角度看，程亮的工作是多么低效而无用啊……在一年年的工作中，他只能小心翼翼一点点推进自己的实验，从绘画方法中最基础的部分入手，一点点搭建起整个系统——这过程这么艰难，为的就是对看他画的人轻描淡写地说一句：“这是

我自己的<sup>1</sup>”。

我想对于我，一个艺术批评人和策展人来说，审美在很多时候并没有停留在艺术家的作品上，而是延伸到了艺术家人物的身上。

这些年来，程亮的绘画从最初的《游戏表情》系列逐渐演化为《临时结构》系列，然后进一步发展为《浮面》系列，随后演绎至 2022 年的《无题》系列，而 2023 年，他带来了我们本次展览着重梳理呈现的《乱码》系列。

贯穿程亮所有系列作品的是一种方法，一种将所有造型中的线条替代为横向涂抹的方法——让线条得以消失的方法。他坚信这一点格外重要，因为他不愿落入任何造型传统的桎梏；他执着于自己独特的理想与体验。程亮认为《临时结构》的画面过于和谐，结构过于稳定，而他追求的是速度的感觉，因为“没有什么是真正静止的”。

确实，当程亮骑着摩托车疾驰时，没有什么是静止的。他着迷于这样的景象：在高速行进中，事物变成了延展的色条和色块，随着加速，更多新色块和色条不断加入，以至于之前的都来不及在眼中展开。从兰州到四川，从北京到拉萨，程亮多次独自长途骑行，让他对速度产生了深刻的感悟。此刻在珀德画廊“矢量游戏厅”展出的《乱码》系列，正是艺术家对速度与记忆的有机呈现。

一个月后，展览在上海 M50 创意园珀德艺术空间如期开幕。展览的名字被命名为“矢量游戏厅”。听起来充满了轻松与戏谑——为了突出这一点，展厅中还安置了一台来自 90 年代的，几乎要报废了的老街机。展览的观者可以两个人坐在这台街机对面对战一盘可能已经 20 年没有再玩过的游戏。展厅中将有一个音响，它会在展览期间循环播放那一首小号轻音乐《蓝色的夜晚》(The Midnight Blue)。

未来程亮会在哪里呢？

写于 2023 年 10 月 19 日

<sup>1</sup> 尽管如此，艺术家在此多次强调：艺术中严格意义讲没有纯粹自己的东西，所谓“自己的”只能相对而言。

## 艺术家



程亮，1985 年出生于兰州。2009 年毕业于中央美术学院油画系第四工作室，获学士学位，

2021 年研究生毕业于中央美术学院油画系第三工作室，获硕士学位，现工作生活于北京。作品被震旦博物馆收藏。

近期部分展览包括：加载，珀德画廊，中国上海，2023；碎镜，珀德水塔，中国上海，2023；驰辉，震旦博物馆，中国上海，2023；在那做梦人的梦中，被梦见的人醒了，珀德画廊，中国上海，2023；静态加速，珀德艺术空间，中国上海，2023。

### 作者



林梓，艺术批评人，策展人，心理咨询师，艺术批评公号“批评人 Critix”作者。2010 年获得加拿大阿卡迪亚大学文学双学位学士（心理学及艺术史），2017 年获得美国纽约视觉艺术学院艺术硕士（艺术批评及写作），师从纽约艺术批评家 David Levi Strauss。

曾担任前波画廊（纽约）执行助理，常青画廊（北京）画廊助理，以及众东堂画廊策展人；作为撰稿人，曾在《CAFA 艺讯网》，《典藏》，《艺术与设计》，《艺术中国》，《Degree Critical》等特约专栏撰稿人；作为策展人，曾在温州泓美术馆策划徐震个展“训练祖宗”，北京茶所空间策划 Stephen Gleadow 个展“二十世纪的遗迹生坑”，保利香港艺术空间策划 OSTEOPHIL INDIGO——左岩峰个展等十余个展览。林梓于 2017–2020 年曾在纽约策划“VPN—与边界的相对位置”，“Turbo Turbot”，“The Vision Machine”，“Illumination in the Black Box”，“Fancy Blue Stroke”，“Good as Gold”以及“When Blue Swallows Red”等十二场展览。