

边界与趣味

——雕塑的概念界定与审美特性研究

王馨怡

(东南大学艺术学院 江苏南京 210096)

摘要：当代雕塑的发展极大颠覆了传统雕塑的概念和范畴，文章从雕塑的定义出发，围绕雕塑的概念界定以及其审美特性进行梳理和分析。雕塑是运用人工手段将可塑造的物质材料纳入审美活动，通过形式表达心理层面的文化指向与情感诉求，并为视觉和触觉提供立体空间的、不以实用为首要目的实体造型艺术。雕塑具有物质自足性、移情上的可触性、具身的参与性、媒介的内在规定性等审美特性。

关键词：当代雕塑；概念界定；审美特性

雕塑艺术的历史源远流长，上可追溯到原始时期，其丰富的艺术语言和强烈的艺术视觉感染力是其他艺术形式难以替代的。时至今日，雕塑仍是当代艺术的重要组成部分。随着技术的发展和观念的开拓，雕塑艺术逐渐打破传统形式的壁垒，呈现出多元化探索并快速发展的态势。随着现当代雕塑对传统雕塑的颠覆，我们面临着“什么是雕塑”这一核心问题。本文拟从雕塑的定义出发，探讨当代雕塑的概念界定以及其审美特性。

一、当代雕塑的概念界定

由于雕塑和装置艺术在媒介使用和最终成品的展示形式上具有一定相似性，因此在很多表述中装置艺术常被划归于雕塑的门类之下，作为其发展分支存在。但本文认为不能简单将装置艺术划归于雕塑的门类之下，因为两者在创作目的、创作要素、观看方式、审美原理、精神内核等方面具有显著的差别。

现代艺术以来，艺术的概念边界在不断拓展。1913年，马塞尔·杜尚推出其作品《现成的自行车轮》，在该作品中，杜尚选取的组件凳子和自行车轮均是生活中常见的现成物品，由此开创了现成品艺术的先河。现成品艺术随后不断发展演进，成为装置艺术。

关于现成品和现成品艺术，纽约现代艺术博物馆给出了一个宽泛的定义：“现成品（Found Object）”源自于法语 *objets trouvés*，通常指一件人工制造、具有实用功能的物体，同时也可以是自然产生的物体。它最初不是为艺术的目的而设计制造的，但是在艺术语境中被艺术家重新利用。“现成品艺术”是马塞尔·杜尚在1916年创造的一个术语，通常是指大量生产的、但脱离了预期用途的物品，这些物品由于艺术家的选择和指定而提升到艺术的地位。术语“辅助现成品”指的是艺术家通过组合或修改现成品的组成部分而形成

的作品。由此推断，所谓现成品艺术指艺术家自由挑选各类物品（人类社会机械化或批量生产的物品），这类物品被艺术家直接或重组后引入作品中，并注入个人意图。这一过程中，物品的原始功能被解构，原有属性被新赋予的属性所替代。艺术家选取的物品被称为现成品，从创作到观者欣赏的整个过程被称为现成品艺术。

“装置艺术”一词是从英文“Installation Art”翻译过来的，“Installation”的词根是动词“Install”，即“安装、组装”。装置艺术是艺术家在特定的时空环境中，通过对人类创造的物质文化实体进行艺术性的选择、改造和组装，从而创造出新的展示个体或群体丰富精神文化意蕴的一种艺术形式。简言之，装置艺术是艺术家通过一定创作手段对现成物品进行重构，并将其置放于新的公共场所的艺术创造和展示方式。英国泰特美术馆对装置艺术的解读是：“装置艺术作品，有时也被称为‘环境’，经常会占据整个展览空间，而观众必须穿过其中从而充分参与到艺术作品之中。然而，也有些装置艺术设计得很简单，只能在它周围观看；或者过于脆弱，以至于只能在门口或者房间的一侧观看。装置艺术与雕塑或其他传统艺术形式的不同之处在于：它是一个完整、统一的体验，而不是作品的单独展示。着重于观众如何体验作品、追求为他们提供强烈体验，是装置艺术的主题。”1917年，杜尚将小便池搬上了展台，即我们所熟知的《泉》，作品上的签名为“R.Mutt”，Mutt是当时杜尚购入小便器的杂货店老板的名字，杜尚在《盲人》杂志对《泉》这一作品进行说明：“Mutt先生是否用他自己的手制造了这个小便器并不重要，他选择了它。他取了一件平凡的生活用品，将它摆置起来，使它在一个新的标题下失去了它的实用意义一

一（他）为那个作品创造了一种新思想。”[1]杜尚认为在装置艺术中，对现成品的选择取决于美感，而是不带品味高低之分的“视觉冷漠”，其意义是取消伴随着传统美学的“舒适性”，他所要建立的是一个存在于“艺术品”与“真实物品”之间的“暧昧空间”。[2]由此可见，装置艺术的本质就在于对物中所蕴含着的人类经验的剥夺。

在创作目的上，雕塑艺术着力于表现体面形式的构成之美与媒介材料的可能性；而装置艺术则着力通过“现成品表现人类生活方式的异样状态，进而揭示人类生活的本真状态”。[3]指称符号和指称物的双重存在使雕塑即使无任何内含观念也可以具备目的，如观者可以从乔凡尼·洛伦佐·贝尼尼的具象雕塑《普拉东抢劫珀耳塞福涅》中感受希腊神话中惊心动魄的故事，可以从翁贝托·波丘尼的抽象雕塑《空间里连续性的独特形体》体味空间和形式的美感。但在装置艺术中，指称符号和指称物已经消失。在大多数情况下，观者既无法清晰描述情感，也难以准确描述所见现象，剩下的仅仅是物质实体的解构、重构和非物质化的观念。

在创作要素上，雕塑具有独特的本体传统，即材料、空间、形象、情感四个要素的存在，这四个要素在雕塑本体语言中并没有明显的重要性排序，都是不可或缺的元素。雕塑材料的特性与质感、雕塑对内外空间的探讨、雕塑的形象塑造以及三者与创作者情感表达之间的链接奠定了雕塑的存在方式。装置艺术中的各要素的重要性排列应为观念-观众/场地-形象-材料，观念是装置艺术赖以存在的根本。“观念艺术”的崛起和突进使得装置艺术在观念表达领域获得了“天然的创作合法性”，“观念艺术”所倡导的“观念化”与传统的艺术要“审美化”的大潮形成了抵牾之势。[3]在装置艺术中，“场地和观众几乎都被认为是完成作品的必要条件，其构成也被认为是有意义的……整个装置的主要参与者是观众，是一切事物的主要中心，也是一切事物的目的所在。”[4]由此可见，观众和场地在装置艺术中也占据着重要地位。形象和材料是用于辅助观念的表达的，构成形象的材料已经摆脱或者脱离物品的定义，成为纯粹的物，观众也不再是从客观片面地角度去理解装置艺术中的形象和材料，而是顺应创作者的指向性，感受其中所表述的复杂关系。

在观看方式上，由于雕塑通常是在单一客体物的结构中被讨论，因此雕塑的欣赏仍然保留了人和物之

间的主客体关系。而装置艺术则通过预设作品的介入，使整个展示空间被有意设置。因此在观看方式上，装置艺术使得人处于被设置的场域之中，人被空间裹挟包围。

在审美原理上，雕塑对观众产生影响主要是依赖审美的移情作用，其根本在于创造一种艺术境界，引观者“化身入其中”，再诱发其本身的想象力与作者情感俱化。而装置之于观众主要是依靠一种观念的传达和设身处地的置入感来施加影响。[5]装置艺术通过对现成品的重置等手段来造成对观众理解力的阻塞，从而令观众在对作品本质与意图的寻幽探奥的理性运动中获得精神上的满足，这种智性满足也是审美愉悦的体现。

在精神内核上，雕塑的精神内核主要是审美，而装置艺术则是“反把玩”“反欣赏”的，它不以审美为目的，而是以暗示和联想的手法对现成品组合所蕴含的社会普遍意象和观念加以错位和反诘，[6]其根本在于文化观念的传递。装置艺术的物质实体借助整体空间氛围的设置，引导观者进入艺术家拟订的语境中感受某种象征或隐喻的意义。由此可见，从“鉴赏”的角度看，观者是从第三视角以审美的眼光欣赏雕塑作品的；而装置艺术则是以日常经验为介入手段，观众在自我让渡中体味艺术家所要传达的理论或观念等信息。

厘清雕塑和装置艺术的区别后，还应讨论一种情况，就是含有雕塑的装置艺术。雕塑也是一种物质文化实体，也可以被艺术家所选择纳入装置艺术的创作之中。中国当代艺术家徐震“永生”系列作品《欧洲千手古典雕塑》直接挪用了19座不同形态的西方古典雕塑，艺术家用大理石粉末复制了雅典娜雕像、海神波塞冬、卡尼尔宫屋顶的阿波罗、自由女神像、被钉在十字架上的基督雕像等经典形象，这些迥异的古典雕塑被缩放到同一大小和比例，放置在不同层次的台阶上，使雕塑可以从不同方向产生不通过的视觉效果。当从正面观察时，雕塑的手臂就会呈现出起伏舞动的姿态，仿佛佛教中的千手观音，兼顾形式感与精神性，呈现出一种蓬勃的生命力。作品通过将西方人物雕塑转化为舞动的菩萨，挑战了文化分离的观念，暗示全人类都在参加一场荒谬的派对。

在这一作品中，艺术家将雕塑直接作为现成品进行挪用，雕塑裹挟着它原有的语义进入到新的装置作品之中，重复排列的作品消解了经典雕塑形象的崇高

感，材料、手法等雕塑艺术中的重要元素都退居次要，雕塑自身的审美特性被解构，观念成为整个作品的架构关键。这 19 座雕塑是作为实际物品，而非某一件特定的、具有具体文化含义的造物进入装置作品的，其性质完全类似于马尔塞·杜尚《泉》中的小便池，是作为具有实用性功能的实体构成了《欧洲千手古典雕塑》这一具体作品的有机部分，同时也不担当整个作品中的审美成分。

由此，本文认为，雕塑是运用人工手段将可塑造的物质材料纳入审美活动，通过形式表达心理层面的文化指向与情感诉求，并为视觉和触觉提供立体空间的、不以实用为首要目的实体造型艺术。

二、雕塑的审美特性

雕塑具有物质自足性 (self-sufficiency)，即雕塑在物质层面上具有自我封闭的逻辑。艺术批评家克莱门特·格林伯格《新雕塑》中说道：“一件雕塑作品，与一幢建筑不同，只需要承受它自身的重量，也不需像绘画那样建立在别的东西之上；无论在字面上还是概念上，它都是自在自为的。在雕塑的这种自足性中——其中每一种可以想象的和可以感知的要素都完全全属于艺术品……绘画和建筑如今竭力想要达到的，正是雕塑的，并且只是雕塑的这种自足性。”[3]格林伯格旨在表达观者对雕塑的感知不来自于外在，而来自于内在，即雕塑的形式、空间等独立存在的物质。与建筑不同，雕塑不倚重自身内部的功能空间，而通过造型变化来构建主体形态。雕塑三维空间的实在性也使雕塑可以不受三维空间的幻觉的干扰，而欣赏绘画则需要依靠三维空间的幻觉去完成认知过程。“雕塑避免了‘还原论’中绘画对媒介的还原最终指向了物质本身（比如，并不属于绘画特性的画布的物质性）这一悖论。因为，物质本身就是雕塑的属性。” [7]

雕塑是以空间性特征暗示时间过程连续的实体造型艺术。雕塑无法像戏剧、舞蹈或电影艺术那样直接呈现一个连贯的过程，也不同于绘画或语言艺术，无法通过间接手法来表达人们在连续过程中的精神感受。但在欣赏雕塑时，常会出现未动似动、不动欲动的幻觉，雕塑仿佛把个别运动的时间性特征凝聚于某一空间形态。朗格在《情感与形式》中说道：“雕塑用实际的三维材料，即实际的体积创造虚幻的‘能动的体积’” [8]在朗格看来，雕塑制造的幻觉是将物理空间转变为有生命力的空间，它可以实际的体积转变为

“感觉空间的能动体积的意象”。雕塑是静态的，但它不是某一动作的暂停休止，而是动作前因后果的综合，静态的雕塑可以凭借瞬间的空间形态在意象中创造时间过程。[9]静态的雕塑对时间性特征的显示是凭借间接性和暗示性的形式，比如米开朗基罗·博那罗蒂《哀悼基督》中耶稣的躯体正从圣母的膝上滑落，但同时又好像在奋力遏止这一动作，这种运动凝驻在耶稣的尸体上。

雕塑具有移情上的可触性。“移情 (Transference) 指主体在主观意识中将主体的精神情感赋予客观现象，使客观外物的映象负荷了主体情思而成为主观体验的情感表现。它不是人在意识中置身物外对外物进行理性的审视，而是人以直观感悟的形式在主观意识中与物浑然为一，在物我交融的审美观照中将外在物象主体化。”[10]审美移情是一种审美体验，体验中的愉悦并非由客观存在的对象产生，而是源自个体内在的情感表达。雕塑是一种实在的艺术。早在文艺复兴时期，雕塑就清晰地与触摸的感觉连接起来。罗马尼亚雕塑家康斯坦丁·布朗库西曾说：“雕塑必须摸起来舒服，处起来友好，而不仅仅是做得好。”[11]德国启蒙运动时期的美学家约翰·哥特弗雷德·赫尔德和英国艺术理论家赫伯特·里德也都曾明确表示雕塑是一种触摸的艺术。赫伯特·里德在《雕塑艺术》(1956 年) 一书中写道：“雕塑是一种触摸的艺术——一种依靠接触与抚摸物体而产生满足的艺术，我们能够直接感觉三维物体的唯一方式，是让我们的手去抚摸它，以获得触感，以及形状与质感的基本对比。”[12]触摸是一种沟通渠道，具有及时性，[13]观者可以通过触摸与雕塑建立一种近端的认知方式，这种方式比纯粹的观看和分析解释更深刻，纯粹的观看和分析限制了对具象性知识的洞察力，用触摸的方式审视雕塑的状况和重量，可以脱离单一视觉分析得出的预设的、简化的固定描述和解释，理解的流动和不确定的构件会逐渐浮出水面，进而挖掘出雕塑的本真面貌。

但现实情况是，出于对作品的保护，很多博物馆或美术馆不允许观者对雕塑进行实体的触摸。这也引出“可触性”这一概念，学者高砚平在《赫尔德论雕塑：触觉，可触性与身体》一文中对“可触性”进行了分析和阐释：“‘可触性’相当于英文‘tactility’，是指对象具有吸引、唤起触觉功能之运行的性质和价值，指向的是作为感知对象的物或艺术作品的相关因素和性质。

这里的可触性更多地是‘想象地、心理地上接近三维物体。而真正触摸冰冷的大石头或青铜，反而会破坏人像雕像的生气勃勃的基本幻觉’(Herder, *Sculpture* 18)。触觉可以是想象性的触觉，即眼睛之触(按照德勒兹所说，眼睛原本具有的非视觉性的、触觉性的功能)。赫尔德认为惟有通过触觉来认识雕塑，才能避免对雕塑的一切错误的趣味与判断。”[14]由此可知，“可触性”不一定需要实在的触摸，也可以是想象地触摸，观者的视线本身就像手一样在抚摸雕塑本身，就像雕塑家用手在塑造形体一般。

雕塑具有移情上的可触性，即观者在欣赏雕塑时，需要调动想象性的触觉功能来触发统觉，形成对雕塑整体连贯统一的认识，进而引发审美移情，获得主题情感的投射和转化。雕塑对移情上的可触性这一审美原理的依赖程度是所有艺术类型中最深的，建筑、绘画等艺术类型也在一定程度上依赖移情上的可触性，但在欣赏建筑时，观者还可以通过深入建筑的内部空间进行体验和感受；在欣赏绘画时，视觉也被邀请进入绘画所创作的二维世界，依靠想象延伸体味。

雕塑具有具身的参与性，这种参与是全面认知雕塑的必要条件。“具身性(embodiment)”指人类认知的诸多特征都在诸多方面为人类的生物学意义上的“身体组织”所塑造，而不是某种与身体绝缘的笛卡尔式的精神实体的衍生物。[15]在人类对经验性知识的认知过程中，“身体”发挥着至关重要的作用。雕塑创造的是有体积、占据空间的三维实体，无法通过一瞥之视完全把握，需要借助多角度、时间性的过程以及对实体的想象性触摸来获取。[14]这表明，对雕塑的认知必然是身体的行动，观者只有切实参与雕塑创作的空间才能够有对其完整的感知。

绘画是在呈现一个有深度的表面，绘画世界可能会容纳眼睛，但是并未提供通向观看者身体的路径，观察者的身体和眼睛轨迹的分离是观看绘画的必要条件，在面对一幅绘画时，观者必须了解绘画结构的规则。观者或许可以触碰作为客体的绘画，感受画布的质感，但观者永远无法真实触碰到达·芬奇画中的蒙娜丽莎，或者莫奈画中的睡莲。观者的身体对于绘画世界来说是一个外来者，两者之间有一道永远无法跨越的界限。[13]当下由于摄影技术、VR、AR技术的发展，很多绘画高清图被上传至网络，画面每个细节清晰可见，甚至比亲自观看原作效果更佳。但在雕塑世界中，

观看者的身体和雕塑是共享一个世界的，雕塑各个面的展开都依赖于身体的参与。通过高清图片的方式是无法全面把握三维空间中的雕塑的，因为雕塑塑造的空间是不可以传递的。

雕塑具有媒介的内在规定性。从创作的角度来看，艺术作品的形成过程可以划分为三个要素，即题材、媒介和结构。“‘题材’是指选择进入作品的尚待作深度艺术加工的生活材料，‘媒介’是指用以再现或表现某种生活且可以担当文化产品生产元素的符号，它的构成通常借助某种物质或‘物质性’的因素。[16]在雕塑中，可以理解为诸如大理石、青铜、粘土等。物质媒介和生活题材是两种性质截然相异的质料，因此只有经过创作主体采用一定方式和手段将两者进行组织、整合以后，才能成为有机的统一体，而这种组织、整合的方式主要取决于创作主体心灵中的“结构”。[16]艺术作品的媒介是物质材料，每种物质材料都具有其特性，选用不同的物质材料对主题表达、造型处理和应用范围等方面都会产生不同的影响。同时，物质材料又是艺术作品精神的载体，作品若要显示出独特生气，必须将创作主体心灵中的“结构”和媒介的自身品性有机捏合在一起，这一要求广泛存在于各类艺术中，如绘画、建筑、戏剧等，但在雕塑这一艺术门类中，媒介的内在规定性的决定程度是相对较高的。

雕塑的媒介是可塑造的物质材料，物质材料的品性会参与创作，需要艺术家在了解材料特性，诸如色泽、形态、强度、比重、延展性、收缩性等，并明确与之相适的成型方式以及与人的感知状况等，随形就势，因材施教，达到内容与形式、主体与环境的协调统一。简言之，雕塑是以可塑造的物质材料为媒介的符号创造，必须考虑媒介的内在特性是否与创作主体心灵中的“结构”相契合。

雕塑材料分为天然材料和人工材料两种。天然材料有泥、木、石、蜡等。泥具有很强的可塑性，在泥的成型过程中，只需保持足够的水分，就可以进行反复修改。泥可以塑造更为柔和的肌理效果，同时可以保留创作者的操作痕迹，这类痕迹常被称作“泥味”。但泥不耐日晒雨淋，外力碰撞下极易变形、开裂，不适于长久保存。蒋志强将类似麻袋的纹理压印于泥片上，用之进行人物造型。“《淘海人家》《描红》《说书老人》《新娘子》等作品可以作为一类……也许只有学陶艺的人，才更加擅长的运用贴块成泥片的方式，这

种手法，使得人物的衣饰更有质感，有一种特别的趣味。”[17]蜡在常温下呈固体，加热后具有极强的可塑性，在复凝的过程中会形成不可控的流淌的痕迹。后印象派雕塑家梅德尔多·罗索就十分热爱这种媒介，玛格丽特·巴尔在她撰写的罗丹专著中写道：“《老鸨》是罗索现存最早的蜡雕塑……完全可以合理的怀疑，在用失蜡法浇铸头部时，他突然停住了，因为他发现蜡能完美呈现毫无血色的透明感和老妇人脸上松弛的褶皱。”[18]作品《病孩》通过蜡融化时产生的微妙过度，削弱物象的结构，没有明晰的过渡和边界，给人一种栩栩如生的感觉，制作出一种快件照似的朦胧模糊，以表现男孩的脆弱、无生机的精神状态。

人工材料主要包括无机非金属材料、金属和有机高分子材料，这三种材料的物质结构截然不同，各自具有无法取代的优势，同时也存在各自的弱点。人工材料主要有石膏、陶瓷、玻璃、铜、玻璃钢等。石膏这一媒介具有液态流动性和固态凝结性，石膏由液态至固态是逐渐硬化的过程，制作时可以多次覆加，易于修补更改和切削，亨利·摩尔称其具有“鬼魂般的不真实感”。美国雕塑家乔治·西格尔直接将用石膏材料从真人身上翻模，以保持皮肤的粗糙肌理。石膏颜色和质感生发脱离现实的幻觉，这些熟悉而又陌生的白色人如同梦市幽灵般突现于都市生活场景之中，显得十分突兀，唤起一种孤独寂寞、与世隔绝的情调。

雕塑的媒介种类多样，性质迥异，不同的物质材料会有不同的表现潜力，且在雕塑的审美过程中，其形式占据重要比重。同时，相较于其他艺术类型，雕塑有更为复杂的控制过程，可以说媒介的“不可控性”始终贯穿于雕塑创作的过程，这也促成了雕塑创作中的不可预期性与偶发的效果。因此，雕塑创作者需要通过不断熟悉媒介特性和规范创作技术，来完成对创作媒介的理性认识，将媒介的表现潜能与创作需求进行有效结合，带来独一无二的艺术效果。

雕塑创作需要考虑物理重力平衡和知觉重力平衡。重力属于雕塑本体语言的范畴，在雕塑中，重力主要分为物理重力和知觉重力两种，不同的重力分布的状态会使观者产生不同的审美感受。物理重力是雕塑作为物体形式和它所处的地面之间的重要关系。在创作雕塑的过程中，需要考虑重力的平衡，以确保雕塑的稳定性。《米洛斯的维纳斯》，创作者在变化丰富的体块构造中，通过重力的合力分布，使雕塑稳定地

站立起来。[19]在一些现代雕塑中，创作者充分融合材料特性和制作技术克服重力的局限性，在重力分布不平衡的状态下依然能够保持雕塑的稳定性，如英国雕塑家埃米尔·阿尔萨莫拉创作的青铜雕塑《反射率》等。

知觉重力是调解观者对雕塑的视觉感知与对其“真实”形式的概念性知识的要素。[18]威廉·塔克曾说：“雕塑的生命力实际上一直是依靠已知和感知间的差距维持。”[18]观者会在观看艺术作品时将其中的物象与现实物体相互对应，因此知觉重力的平衡在雕塑中也发挥着重要作用。在观看意大利雕塑家吉安·洛伦佐·贝尼尼的《阿波罗与达芙妮》时，观者会迅速调取已知知觉中皮肤和衣服的质感去匹配雕塑中的“皮肤”和“衣服”，归功于雕塑家精湛的技艺，塑造出的人物肤若凝脂，衣袖轻盈飘动，让大理石“皮肤”和“衣服”的知觉重力和已知知觉中皮肤和衣服的重力接近完全相同的视觉印象。

雕塑的意度空间具有一定程度的不可入性。雕塑的空间包括实空间、虚空间和意度空间三种，实空间指雕塑作品在三维空间中占有的实际空间；虚空间指由雕塑实体包围或分割所产生的空间，其依赖雕塑实体而存在；意度空间就是虚实空间之外的“空间”，是不可见的空间，这一空间的形成源于作者倾向，归咎于作品内涵，得意于观者共鸣。海德格尔认为雕塑不是在开发一个空间，而是在生产一种表达的潜在性。[20]这种潜在性就是意度空间。

“如果某物在那里阻挡一个力求进入一个空间的运动物体，这个空间也就被某物占有了。但这种阻挡也就是不可入性。”[21]不可入性表示一种阻挡，即与一个外部的力相反的行为。雕塑的意度空间具有一定程度的不可入性。德国诗人赖内·马利亚·里尔克将雕塑视作“物”（thing），是艺术之物（künsting）而不是艺术之作（kunstwerk），处于尘世之中，而不为尘世所有。[18]由于指称符号和指称物的双重存在，导致雕塑所生成的意度空间，不能超越雕塑物质特征的约束，它总是独立完整地呈现一段审美内容，观者很难强加其他的审美元素进去。

绘画也有意识地塑造意度空间，绘画垄断了视觉表达，它能够处理所有可以想象的视觉实在与关系，绘画在探求被模仿的东西与模仿的媒介之间最大可能的张力。[7]但绘画中的物质是无实体、无重量的，像幻象一样存在，而雕塑是存在于三维空间的物质实体，

视觉在三维中要比在二维中有着更多的运动自由，在欣赏雕塑时观者可以从各个角度去观看，形成相对真实和完整的认知，与绘画相比，雕塑更少错觉性，但也导致雕塑的审美范围很难超出雕塑本身，因此雕塑在意度空间上的不可入性要高于绘画。

与雕塑相比，建筑的意度空间更加狭窄。建筑是感性形式大于理念内容的艺术，建筑的首要目的是实用，这在一定程度上限制了建筑的形式和表现方式，也不是所有的建筑都能被称为艺术作品。建筑和音乐都很少是描述性或再现性的，它们通常也是不指谓的，建筑可以例示或表达某些属性，但这种指称不会像指谓那样从符号指向它作为标示用于的对象，而是以相反的方向，从符号指向用于它或它所具备的属性的某些标示。[22]建筑只能通过造型的处理、环境的渲染以及对空间的艺术化构建来表达特定的象征含义，以激发观者的想象力。然而，这些特性在一定程度上直接限制了其意义空间的生成。建筑在意度空间上的不可入性也要低于雕塑，欣赏者可以通过在建筑中体会到的空间、气氛去生成审美内容。

三、结语

综上所述，雕塑是运用人工手段将可塑造的物质材料纳入审美活动，通过形式表达心理层面的文化指向与情感诉求，并为视觉和触觉提供立体空间的、不以实用为首要目的实体造型艺术。在审美特性上，雕塑具有物质自足性；雕塑是以空间性特征暗示时间过程连续的实体造型艺术；雕塑具有移情上的可触性，且其对这一审美原理的依赖程度最深；雕塑具有具身的参与性，这种参与是全面认知雕塑的必要条件；雕塑具有媒介的内在规定性，且这种内在规定性的决定程度相对较高；雕塑创作需要考虑物理重力平衡和知觉重力平衡；雕塑的意度空间具有一定程度的不可入性，且这一程度要高于其他艺术门类。

迄今为止，当代雕塑的发展已取得令人瞩目的丰硕成果，但客观来说，当代雕塑研究理论明显滞后于艺术创作实践，完善相关概念和理论研究仍是亟待直面的课题。

参考文献：

[1]张黎呐,刘嘉.视觉艺术的历程[M].南京:南京大学出版社,2018.
[2]卡尔文·汤姆金斯.杜桑[M].长沙:湖南美术出版社,1991.
[3]顾丞峰.装置艺术在中国[M].南京:江苏凤凰美

术出版社,2021.

[4]刘悦笛.当代艺术理论分析美学导引[M].北京:中国社会科学出版社,2015.
[5]保罗·艾兰,吉恩·哈维.戏剧与表演[M].北京:中国戏剧出版社,2020.
[6]隋建国,吕品昌.雕塑之道 2017 国际雕塑研讨会论文集[M].北京:中国民族摄影艺术出版社,2017.
[7]克莱门特·格林伯格.艺术与文化[M].桂林:广西师范大学出版社,2009:183.
[8]周彦华,刘伊菡.视觉文化转向与晚期现代主义雕塑“自足性”问题的变迁[J].西南大学学报(社会科学版).2018,44(4):158-166+196.
[9]朗格.情感与形式[M].北京:中国社会科学出版社,1986.
[10]王朝闻.雕塑美学[M].北京:生活·读书·新知三联书店,2012.
[11]舒也.美的批判[M].上海:上海人民出版社,2007.
[12]考西.西方当代雕塑[M].上海:上海人民出版社,2014.
[13]张晓剑.雕塑与触摸[M].南宁:广西美术出版社,2021.
[14]高砚平.赫尔德论雕塑:触觉,可触性与身体[J].文艺理论研究.2019,39(5):43-51.
[15]徐英瑾.具身性、认知语言学与人工智能伦理学[J].上海师范大学学报(哲学社会科学版).2017,46(6):5-11+57.
[16]胡家祥.论艺术品的五层次及其来由和关系[J].中国中外文艺理论研究.2015(1):14-22.
[17]许正龙.雕塑概论[M].北京:人民美术出版社,2020.
[18]威廉·塔克.雕塑的语言[M].北京:中国民族摄影艺术出版社,2017.
[19]蓝之锋.雕塑的重力感与平衡感再认识[J].美与时代(上).2018(2):54-57.
[20]姜俊.从雕塑走向装置 2——海德格尔的反空间理论论[EB/OL].(2019-7-10)[2024-1-10].<https://read01.com/zh-my/Gmoky03.html>.
[21]康德.康德认识论文集(上)注释版[M].北京:中国人民大学出版社,2016.
[22]Goodman N.How buildings mean[J].Critical Inquiry.1985,11(4):642-653.