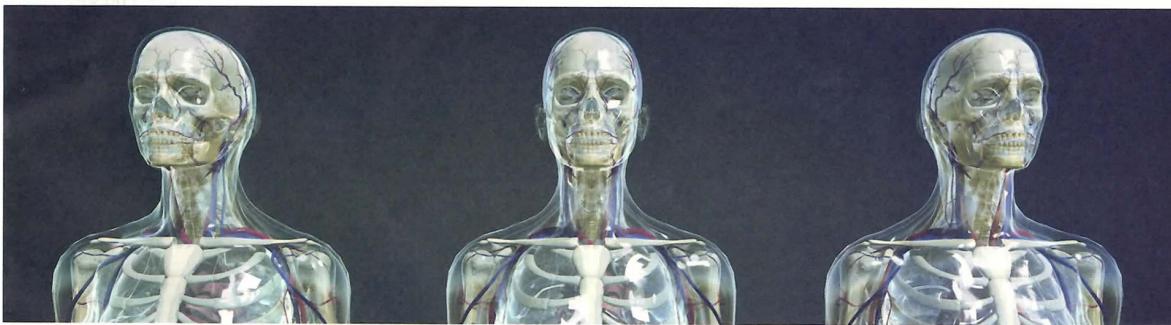


艺术新闻 / 中文版，《人类身体：宇宙内部》，文：三三德，2016年9月，第41期，25页

《艺术新闻 / 中文版》| 第41期 | 2016年9月

25

评论 OPINION & COMMENT



奥地利林茨电子艺术未来实验室 (Ars Electronica Futurelab),《人类身体: 宇宙内部》(Human Bodies: The Universe Within), 2015年

近期开幕的“电子遗物”，从早期电子物一直讨论到“物品作为人的一种映射，可以通过物的刷新来反映人的状况。(aaajiao)”，他探讨人现在、不久的将来、无限接近于科幻文学中的“人造人”(Cyborg)物种。大量的无机电子物在为人的生活与工作提供捷径，同时，人也在经历逐渐丧失某些本能反应的阶段。他的新作《一个死亡的创新公司》则涉及其自身的创业经历。他以USB为接口向公众开放“新单位”公

司的核心数据内容。艺术家通过这件作品反思：时隔多年之后，如今的“创新”依然是一种前瞻行为，抑或只是一个热闹词？

在今年2月的柏林转译媒体节上，艺术家尼古拉斯·梅格雷(Nicholas Maigret)和贝特朗·格里莫(Bertrand Grimault)共同发起的一个研究项目《否创新》(DISNOVATION)，探究机制、社会进程与创新的意义。其中呈现的作品《无人机.2000》(DRONE.2000)

提出这样一个问题：当人们面临机器的自治，如何对抗不稳定性、脆弱性以及控制这些机器自主行为的算法的潜在危险。信任，或是不信任机器的自主权不再是不着边际的设想，这是一个真实的现场。

每一门学科都存在边界，艺术与科学因新媒体艺术而连结，新媒体艺术形成的起因之一是尝试性地使用艺术与科学边界扩张与溢出的内容。直到现在，它已逐渐独立形成另一门学

科，重要的特征即是交叉、混杂以及时效性。既然说到艺术与科学建立关系，那适时的分离关系也是回归各自学科本质，进行内部思考的必要行为。科学作为诸多高度专业化的集合在近15年内集中在互联网媒介迅速扩展，与公众开放连结。艺术继续以个体或协作的方式进行基于自身的研究与探索，如福楼拜(Gustave Flaubert)所言：“艺术越来越科技化，科技越来越艺术化，两者在山麓分手，有朝一日，将于

山顶重逢。”艺术与科学间的对话非常活跃，核心是需要不断地归位思考“艺术”与“科学”，谁在下达指令？谁在探索未知事物？当我们热烈地谈及艺术科学的时候，世界肯定又在一个起点上了。

《艺术新闻 / 中文版》采访了中国从事“艺术与科学”实践的数位艺术家，让他们谈谈新近创作、目前感兴趣的领域、创作中遇到的瓶颈，以及对他们而言，艺术、科学、技术三者的关系。

撰文 / 三三德



1996年去德国的时候还是以传统绘画为主，期间看了很多展览，肯特里奇(William Kentridge)的动画让我萌发了做动态影像的想法。回国之后，我去了央美的摄影系。2003年学习用软件制作动态影像。其实，这在电影制作里已经有很长的历史，但作为艺术家的创作手段，还比较新。

任何艺术形态都跟某种技术手段联系在一起。跟电脑软件相比，绘画、雕塑也有技术，比如透视法、明暗法。我们今天认为的高技术，在若干年后可能也会司空见惯。新的技术手段带来的新的艺术风格，当时我用电脑软件，对我来说也是一种推动，可以产生不一样的面貌。技术能够反推出一种新的风格。

绘画经过几百年发展，风格更为多样，电脑绘画的时间只有几十年，还需要积累。目前我的工作范围，还是以电脑和软件辅助的三维和算法绘画为主。绘画现在很难往前走，电脑和软件是新的可能性；从另一方面来讲，传统绘画还是能往前走，找到不同于以前的方式。新的技术手段，先做到不同，再做到很好，要花很多时间。我经常与他人合作，尤其是在技术实现上，但也享受一个人构思的过程。

目前我有一些小的个人项目在上海，探讨的是人对信息的消费，通过对网站的分析，发现其实在10多年内没有本质变化。明年的项目则会关注人在沉浸式环境，比如在屏幕上游离的状态，人与机器、科技的共谋下的状况。

从近10年的技术发展与人的关系来看，2006至2007年，科技和技术是一种媒介，成为新的传播手段；2009至2013年期间，科技成了一个研究范围和研究对象；从2013年开始，科技、艺术、人变得更加融合，素材日趋日常化。科技跟艺术家的关系更多是混杂在一起，不只是关注科技本身，而是人。

目前是一个困难的时期，我关心的互联网文化，对社会的冲击，已现象化到了一个顶峰。因为本质的变化已经不大，怎么做下一个作品是比较关心的事情。

我的作品很多是团队参与的，处于工程和制作上的需求，因作品而异。概念疏导的时候，则需要不一样的艺术家的参与，这取决于最终呈现的需求。国内外的艺术家在理念上没有大的区别，因为媒体艺术都是从大的全球化的角度出发，但在实践层面有很大不同，方法差异很大：比如，中国艺术家并不擅长沟通和系统工作，但从另一方面看，中国艺术家在面对某些主题时也会自成一体，显得比较特别。

新的创作有一个关于生物科技方面的实验，比如细胞打印、生物芯片。我一直对这种感官刺激的和体感特别感兴趣。

艺术家可以借用科技拓展思维，因为新媒体有很重要的一点是，它是一个想象力挖掘的过程。现实转瞬即逝，已经没有什么好期待的了，但你可能无限地去想象，你就会有期待，想象才会有期待。有时候瓶颈就是会感觉想象力还不够。

我从来不是以课题研究的方式来创作的人，有时候如果那么按部就班，或者那么条理清晰地去确定这些事情，出来的东西最后的想象空间就非常有限。

作品构思初期的时候肯定是我自己想的，到大的概念可以解释清楚的时候，团队会介入。UFO的团队中，有的可能偏重于视觉方面的创作，有的可能偏重于实体装置。在共同价值取向比较吻合的情况下，保持差异性是最好的，这样才有互补性。

我们做的很多东西其实就是一个生产链，涉及很多专业方向和环节，比如电子工程、机械工程、材料、软件编程。无论是视觉创作还是声音创作，每一环节最后都要有人来实现，需要一个生态体系。有时候国内某些作品概念很好，但是你能明显感觉到完成度很低。

第一次尝试新媒体互动艺术，我刚开始异想天开、不着四六，慢慢才踏实落地可操作，这是了解别人、了解机器、了解电脑工程的一个美妙过程。跟之前的绘画经历相比，对我来说，远离绘画之后又慢慢从另一个层面回到了绘画。

其实我之前的创作也一直和工人农民或电影人合作，只是我一个人动笔画画而已。电脑工程师用编程等方式还原你的想法，像用数学方式推导出了你的感觉方式，真是不可思议。当然，电脑或机器有它的长处和短处，我们互相让步，从而达到基本和谐。

科技有时会把艺术的胡思乱想量化出来，艺术有时会把科技搞得更有魅力。科技和艺术是兄妹关系吧。

我想，面对艺术是见仁见智的关系，是感知层面的幻化。手工不可能像机器一样每天24小时不停描画，相较于机器绘画，我估计手工会快一点，但没有机器那么一丝不苟。

我设想每五年搞一次新媒体创作项目，这只是设想，还不知五年后什么样子。新媒体艺术创作对于我而言更像是一个创作媒介。采访 / 蒋立青