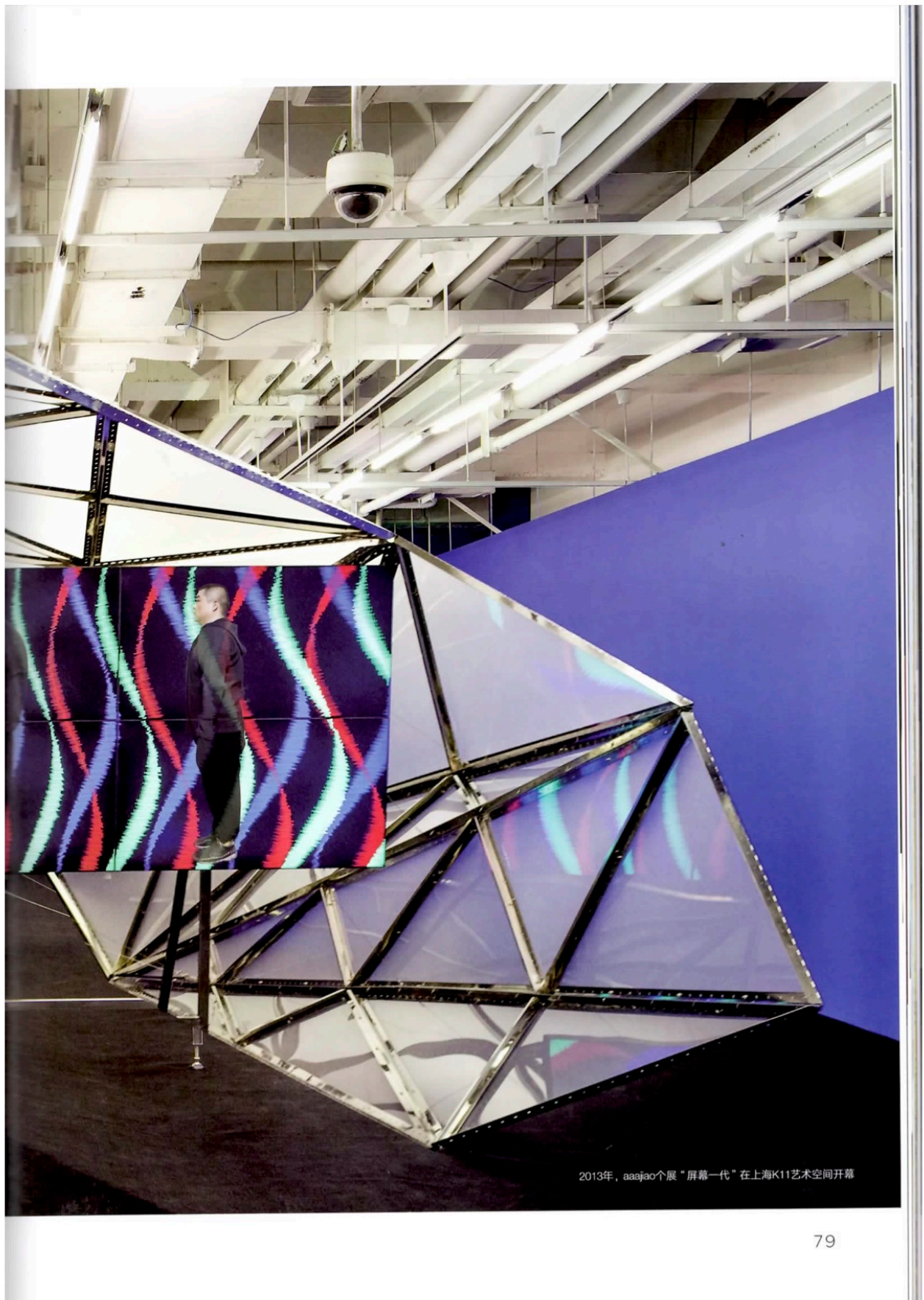


Art Now by Noblesse, *AAAJIAO: The Crisis of Individuals in the Digital Age*, Text/Mao Judan, P78-81, Issue 05, December 2016

artnow











《视窗碑林》，装置，金属结构和UV打印，2016

效率是放大欲望的最好工具，科技恰恰喂饱了人们不断膨胀的欲望，激活谋求实用的细胞。实用其实无用，工具化人格一旦形成，我们就丧失了创造别的工具的能力，沦为消费品，这是真的悲哀。

——aaajiao

也许是计算机专业出身的背景，让aaajiao更为敏感地认识到数字时代为人类预设的困境，以高度抽象的方式在艺术作品中描摹出人们“乐在其中”的状态，然而无不带着隐忧。同名展览“电子遗留物”也于他的故乡西安几乎在同时间呈现，其中，视频作品《无人网球》是基于1958年开发的首款计算机游戏应用软件《双人网球》的灵感之上创作完成的：无人击打的网球在屏幕上随机而自发地从左弹到右，从右弹到左，反反复复，无休无止，一道道孤独的弧线抹去了人的在场，显得荒谬甚至惊悚——被吞噬的生命体在游戏化中遭遇了危机。

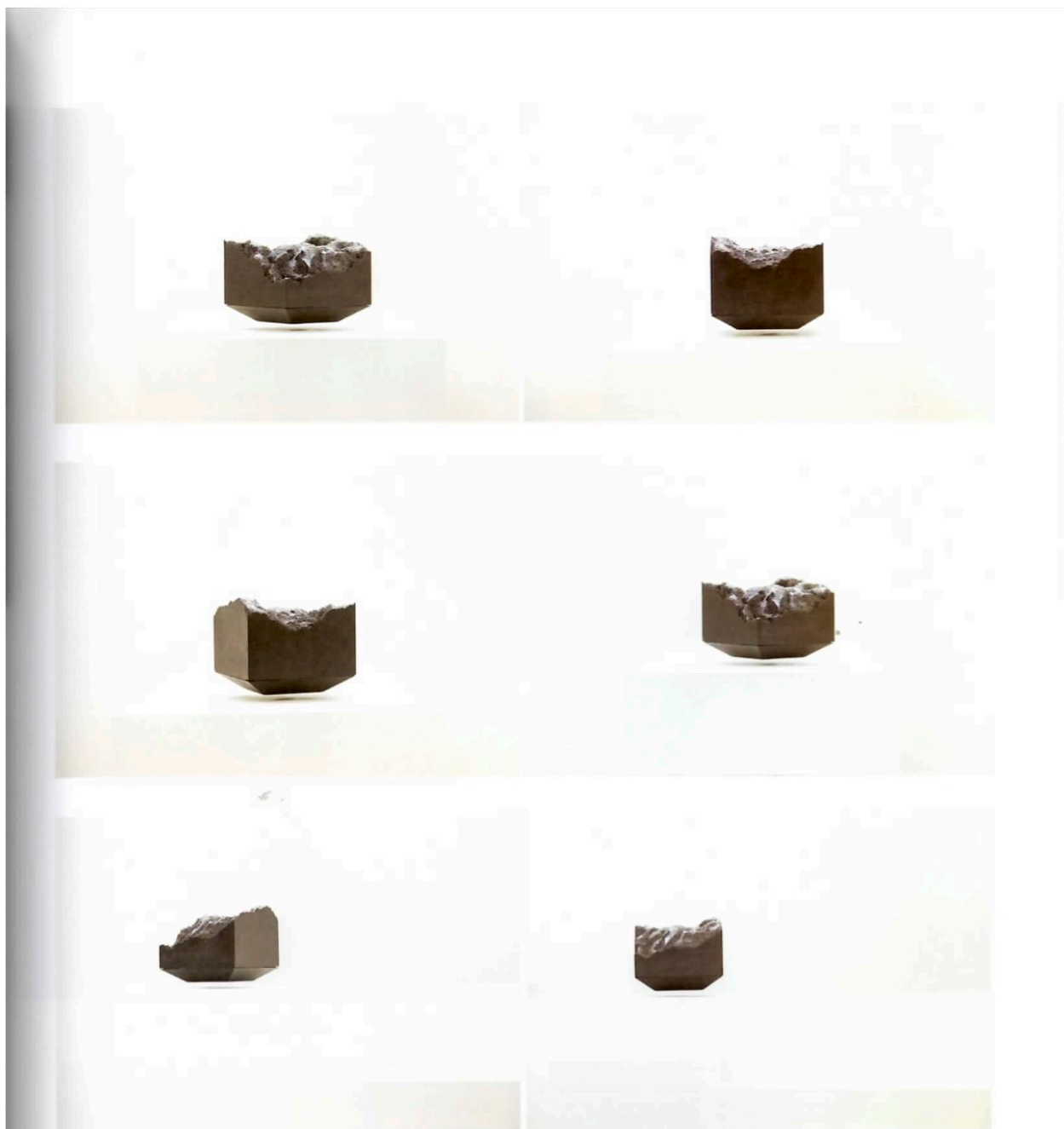
“我所认定的是真实和虚拟已经变成同一件事情了，它不再能那么简单地被割裂，所以我们需要面对一种更新的现实。”也许他的影像装置作品《有限的无限风景》可以更好地解释他所说的“更新的现实”：展厅里飘浮的斜切面磁悬浮装置其实是截取应用软件写成的视频流，在那段视频中带有科技感、布满蓝色的地形不断流动变化，他捕捉了其中的某个瞬间，通过3D打印的方式从电子空间输出到了现实场景中。不同媒介之间的嫁接打通了不同维度的空间，“之前，做视频的艺术家希望他们的作品呈现的最后结果是有声音、有视觉的，而这个结果对我的作品来说只是其中的一个素材”，aaajiao把视频看作一种有时间属性的材料，不用播放它，它就“自给自足”无意识地生

80

存在虚拟境遇里。

在VR(Virtual Reality)、AR技术大行其道的今天，人们欢呼着嗅到了崭新的商业契机，浸润在新鲜的娱乐精神里，而它们像放在热水里的一粒方糖，以温和的面目对日常生活进行着所谓“游戏化”的消解。“游戏化”带来的一个很大变化是加深了人类“量化”的程度，比如运动手环、在朋友圈记录这个记录那个，人的量化会逐渐升级到个人信用、健康状况以及生活习惯，并形成体系。大数据不断量化着消费习惯，实际上，人最终会被数据重新塑造。”

由模糊自在的生物体经“量化”而成为具有清晰辨识度、实用性更强的“非生物体”之后，趋向工具性的一面也许让我们自身沦落为一种“工具”，直至创造力完全丧失。这或许也是aaajiao在采访中几次表现出对技术引领革命这个命题的真伪持怀疑态度的原因，“在这个由技术推动的高速社会里，慢并不是一件让人嗤之以鼻的坏事。”这不禁让我们联想到奥尔德斯·赫胥黎创作于上世纪30年代的小说《美丽新世界》，面对日益发展的科学技术不断吞噬人类的生物性，人被日渐模块化，作者不禁发出感慨：“到那时，当个人想要进行自由体验，群体就要扭曲晃动了。”然而如何截住这场洪流，我们不得而知。



aaajiao与许聪、刘晓光、沈磊共同完成的装置作品《有限的无限风景》，2015，3D打印，磁悬浮套件，9x9x8厘米

他喜欢持续的变化。在这个世界里，粒子喜欢带着仅可估算的未来能量同时存在于不同的地方。对他来说，空间、时间和感知是游离的。他的艺术直觉发现，当试图回答“什么是现实”时，艺术和工程，可能还有玄学，也许有着共同的答案。

——艺术家、策展人 Defne Ayas