



BRUSHWORK WAS IN FASHION ONE CENTURY AGO

## 林兹电子艺术节：简易还是复杂？ Ars Electronica Linz: Simple or Complicated?

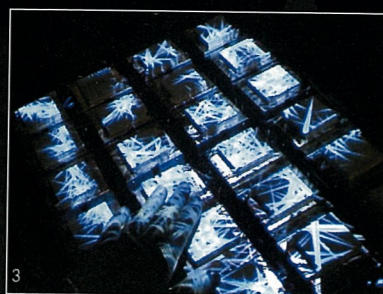
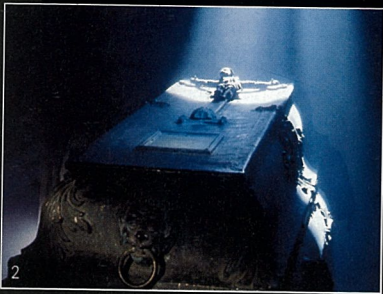
当约翰·前田 (John Maeda) 在“简易”(SIMPLICITY) 这个词里偶然看到麻省理工学院的缩写“MIT”依序排列时，他感到忽视这个讯息对他来说犹如渎神一般不可原谅。作为麻省理工学院美学与计算小组实体语言实验室总监与教授，前田对“简易”的探索也许源于一时的奇想，但在复杂科技的情境下寻求简易的本质却在界定人机关系方面具有深远意义。“简易”并不意味着廉价或削减应有的功能，而是指设计简洁雅致，操控简便易用。如何平衡强大功能与简便操作之间的关系，既是前田发起的“简易计划”所要应对的挑战，也是今年林兹电子艺术节的主题“简易：复杂的艺术”所论述的问题。海报以小泽刚的作品为宣传标志，由蔬菜组装成的枪支武器传达出朴素的概念。

尽管复杂多变的计算机程序已经伴随我们生活的方方面面，几乎很少有人能够玩转它们。无论是汽车的电子故障还是电脑的损毁，对大多数人来说都是难以自己修复和解决的问题。于此同时，人们也将越来越多的时间和金钱花费在计算机程序、硬件配置与电子设备的不断更新上。最初，工具是用来帮助简化我们的生活，现在看来，效果却截然相反。

当工业社会越来越疲于应付所有蜂拥而来的信息，而在非工业化国家生活的大部分人依旧完全无法获得信息技术的支持。

电子艺术节于8月31日在奥地利林兹开幕，至9月5日结束。林兹的上空除了一派惯有的光怪陆离的景象之外，还漂浮着无数疑问：我们如何处理日益复杂的现实？如何开发利用全球即时通信的潜力？如何将计算机程序设计得让个人更易操作？如何更准确地把握新技术实际的社会影响？如何使硬件摆脱技术精英的影子以便人人可以上手？如何更好地利用复杂的挑战与机遇，在资讯的汪洋里辨识出真正所需的信息？最关键的问题是：在急速堆叠的信息、选择和持续变化面前，充当实验先锋的艺术又该发挥怎样的作用？

艺术总监杰斐德·斯道克 (Gerfried Stocker) 说：“未来的挑战是要理解和应对复杂。因此，从积极的意义上来说，简单意味着发展机智的策略以便更容易掌握科技，使它们更便利、更易使用，从而使用户能够明白正在伴随着信息革命而发生的一切。”看待简单与复杂的对峙，一方面是技术能力的问题，另一方面还涉及个体的社会能力，以及如何应用技术的决策力。



1. Airacuda 装置  
Festo AG & Co. KG  
2. Going to the country  
展区参展作品  
3. Thermoesthesia 装置  
Kumiko Kushiyama  
4. 人类情绪 互动DVD  
Kati Aberg



5. 月亮启动 互动行为  
Assocation  
6. Nomadix: 迁移的交互  
装置 Hyperwerk  
7. 互动 艺术工作室  
大卫·瓜地耶丝  
8. 参展作品  
9. 乒乓像素 装置  
Jonathan den Breejen,  
Marenka Deenstra



## 在这里，绘画是上个世纪的事

● 编译：吴蔚 Edited and Translated by Wu Wei

### 新媒体，今日艺术的白日梦

Google全球数字图书馆计划一经推出，即让欧洲陷入恐慌。一方面，是担心以美国为中心的英美文化借机垄断全世界，另一方面，则是认同网络对信息的主导优势所引发的文化危机。换言之，数字文化正在逐步掌控未来文明的话语权。电子媒体对传统纸质媒体的冲击不仅在于抢夺他们的广告份额，更是潜移默化地改变了人们的阅读方式和习惯。今日我们依旧迷恋书页在指尖翻动的轻缓动作与感觉，若干年后，在数字文化影响下成长起来的后辈，是否已经安然享受指尖触动电子屏幕的轻巧迅捷？对艺术而言，从现实到虚拟的距离究竟有多远？

新媒体艺术节看上去仿佛是一场交互式游戏嘉年华，交互与沉浸体验是新媒体艺术的特质，观众的参与热情胜过一切当代艺术展览。在大约一周的时间内，艺术节会举办一系列与主题相关的展览、活动、研讨会、论坛、音乐会、表演及公共项目等。当观众走

进美术馆，一如既往地希望在墙上悬挂的艺术品前获得些许启示和灵感时，他们全然不知眼前的艺术是什么。尽管这些作品毫不逊色，尽管人们也意识到一些特别的事情正在悄然发生，然而争论依旧不可避免：这是艺术还是一场科技秀？

也许，技术容易使人陷入盲目崇拜的境地，从而忘却了追求艺术的真谛。当你尝试一种新的机器或工具时，麻烦时常接踵而至。科学与艺术是相互交织缠绕的双螺旋，新媒体带来的是美好的前景与艰深的技术，新媒体艺术呈现的是绚丽迷幻和一头雾水。刚刚结束的奥地利林兹电子艺术节在继上届的“混种”之后，今年开始回归“简易”，而借着ISEA2006的东风在美国圣何塞新近崛起的ZeroOne则打出了“边缘艺术”的旗号。不难看出，新媒体艺术仍处在一个矛盾的年代，在继续挑战技术难关与资金压力的同时，更需应对不断袭来的质疑与陈词滥调。





保罗·迪马里尼斯 (Paul De Marinis) 的《使者》摘取了今年交互艺术的金尼卡奖。该作品结合了老式电信技术与E-mail传输,是一组将电子通讯技术与现代生活方式相连的装置。E-mail通过迪马里尼斯的个人账号接收,再传送给这件装置,由一台电脑负责发送,并在三组字母收报机上逐字输出展示。观众可以很清晰地从作品中体验到传输感。三组收报装置分别是:围成椭圆形的26个脸盆,每个脸盆拥有字母表中的一个字母和一个独特的声音,并内置喇叭连续不断地吟咏来自E-mail的讯息;26个身披字母衣的骷髅骨架,也各自代表字母表中的一个字母,它们被邮件激活,并随之舞奏出邮件的文本内容;26瓶带有电极的电解质,从A到Z依序排列,当邮件讯息被传递时,瓶内的电极将刺激电解质使其中的字母发光变色。

无论从观念、技术、视觉效果还是现场呈现上,《使者》确实令人印象非常深刻。老式脸盆、广口瓶和有趣却并不恐怖的跳动小骷髅均带来美学上的震惊之感,这一切在素来以漂亮著称的新媒体艺术中也很少见。作品的灵感来源于17世纪的医生兼自然主义者Francesco Salva i Campillo的电报设备。当时他命令26个仆人组成一组,谁收到讯息便立刻念出来,互相配合以提高电报传输的效率。《使者》让人看到电子通信技术如何丰富了我们的生活与日常经验,并引发对孤独与隔绝的思考。

声音艺术团体斯达普拉声响系统 (Staalplaat Soundsystem) 是一对

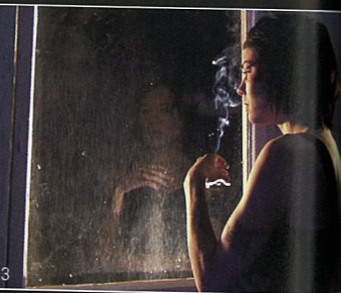
荷德组合,成员是来自荷兰的Jan Hobijn与德国的Carsten Stabenow,去年十月曾参加北京的迷笛音乐节。他们在声音艺术领域一直有着明确的实验方向,突破了听音乐的局面,试图打通表演者与欣赏者之间的隔墙。《Yokomono》是Staalplaat最新的声音装置,也叫“黑胶杀手”,主角是装有唱针和调频发射器的玩具车电唱机。与一般的电唱机不同,黑胶杀手的唱针不是静态的,它围绕预先准备好的黑胶唱片时快时慢地转圈儿,从而读取唱片上的声音信息,制造出干扰、噪音和节奏,并由调频发射器通过两个不同的频率传送到4组大型老式收音机上。这些收音机悬挂在房间的四面墙上,房间完全黑暗,因此营造了一个四声道的空间声音系统。同时,一段火车模型在一个环形轨道上循环运行,其余的收音机在这个模型上通过不同的波段来改变声音。

《Yokomono》是一个看似简单没有多少技术含量与神秘感的作品,却通过声音表达出了丰富的情绪、意念和思想。决定声音的因素来自唱片的磨损度、被声音传送改变的“数字静音”、不断增强的机械感,以及在黑胶杀手旋转时,被观众动作影响到的特高频(VHF)对无线电的传输。事实上,几台调频发射器同时发送信号意味着每台发射器都会相互影响,并波及移动电话等其他传输设备。此外,黑胶杀手逐渐衰竭的电力也改变着唱片循环播放的速度。这些干扰和不确定因素使整个装置难以控制,现场效果更加无法预测。

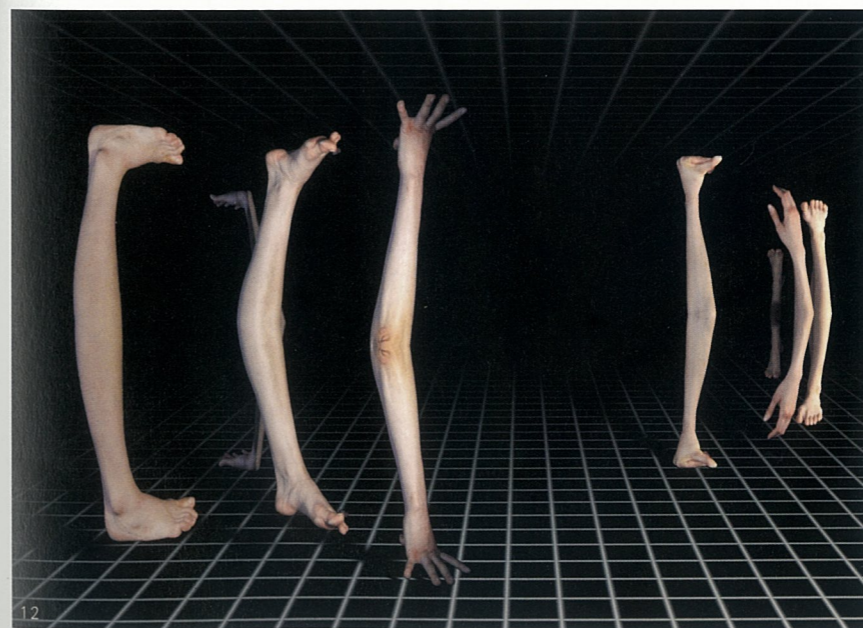
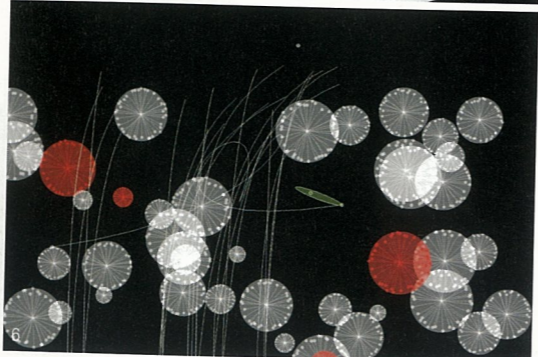
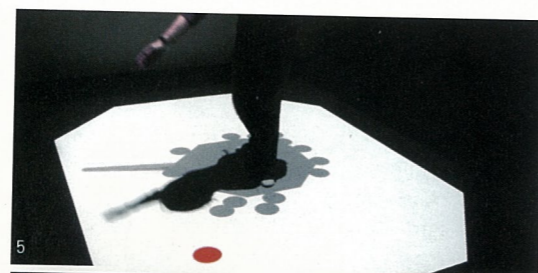
《乒乓像素》是一个不发光的交互显示装置,使用乒乓球来创作巨



1. 川岛高的四季 录像表演 川岛高
2. 司令部 互动DVD Helena Hyvarinen, Reka Kiraly, Cvijeta Miljak
3. 莫利 互动短片 Miikka Junnila, Andrii Khrupa, Anssi Mutanen
4. 液态播放 装置 Himanshu Khatri
5. 移动 电子游戏 安德鲁·希莱米
6. 参展作品



7. 随心屏幕 装置 Aram Bartholl
8. Yokomono 声音装置 斯达普拉声响系统
9. 你好,世界 装置 Yunchul Kim
10. 参展作品
11. 使者 装置 保罗·迪马里尼斯
12. 春之祭 多媒体互动行为 克劳斯·奥伯迈耶



型图像。你可将之视为一个排列组合的智力游戏。显示板被划分好不同的区隔,就像计算机绘图中的像素单位一样,6种不同灰色调的乒乓球在其间根据需要的图案进行排列,于是整个显示板瞬间成为一幅画。显示板的尺寸为2×3米,呈现的图像约为2×1.8米,一个乒乓球像素的直径只有38毫米,因此“绘制”这样一幅画共需2700个乒乓球,每一次的完成时间耗费约两个半小时。

艺术家Jonathan den Breejen和Marenka Deenstra为这件作品做过精心的设计和计算。当重新展示一幅画的时候,新选取的45个球经正确排列会生成新的一行,一旦它们被送到显示板的顶部成为画面的最新部分,最下面的一行乒乓球就会被挤掉,整个画面自动下移一行。同时,被挤掉的那行乒乓球借助空气传送到储藏柜中,然后重新被放回各自所属颜色的格子里。如此循环往复,直到重新生成新的图像。





《Tank-FX》是一件在线作品，互联网用户可通过一个11×7米的废弃水箱提交声音文件。艺术家 Sandro Catallo 和 Markus Cremers 在这个位于德国 Obenhauser 中心电站的古老水箱内安装了一台计算机、一些音频软件、若干麦克风和扬声器。电脑上装有 Linux 系统，可作为服务器连接互联网。这个庞大的网络装置允许用户上传一段60秒的音频，一旦上传完成，服务器即开始播放，并通过水箱中的扬声器发声。显然，水箱的材质与体积必定会引起音色独特的混响，再经由里面的立体声麦克风采集后传回服务器，和原始音频进行二度混音。最终的作品按照指定格式输出，可通过网络下载。报废的水箱在网络交互中摇身变成超大型的网络混音器。

在林兹电子艺术节上，有些作品或项目看起来更像是一个小型实验室。Ocular Witness 是一个专门研究光的艺术项目，其中的一件作品《单色》是一顶别致的帽子。帽子覆盖住头部及眼睛，迫使视力对周围环境的辨认回复到单色状态。观众需要配戴一个手指感应器，可感应红光、绿光、蓝光，从而测量所接触到的物体的光感，再经过反馈处理形成可见光束。

另一件耀眼的作品是加拿大艺术家拉斐尔·安德里亚 (Raffaello D'Andrea)、马克思·迪恩 (Max Dean) 和 马特·多诺万 (Matt Donovan) 合作完成的《机器椅子》。看似普通平常的木头椅子“砰”的一声突然散架，腿脚分离。随后在头顶摄像机的帮助下，被拆解的部分试图找到其它同伴并重新组装起来。这个寻找与安装的过程非常缓慢，看上去就像遭受痛苦的截肢者在地上挣扎爬行。这件作品不禁令人想起安德里亚和迪恩于2001年参加威尼斯双年展的《桌子：童年》。那同样是一台古怪且令人沮丧的机器桌子，它会自动选择进入房间的某一位观众并与其产生关联。奇妙的是，它似乎有着自己的好恶，并不会与每个人互动。如果被选中的观众没有反应，桌子将做出进一步行动：跟着他/她，或者旋转。该作的动人之处在于微妙地转换了观众与作品之间的关系：其他参观者的注意力被转移到了由桌子选中的那个人身上，使他/她成为被观看的对象。

除了奇奇怪怪的视觉经验，观看的诗意也同样存在。奥地利艺术家 Association 的多人行为装置《月亮启程》，将数辆自行车锁在特制的发电机上，每一次蹬踏都会让电池充电。一到夜晚，这些白天储存的能量被用来点亮悬浮于城市上空的一个巨型气球，而在夜间蹬自行车的人则将电能直接输送给气球。于是，人们共同创作出一个散发清辉的人造月亮。

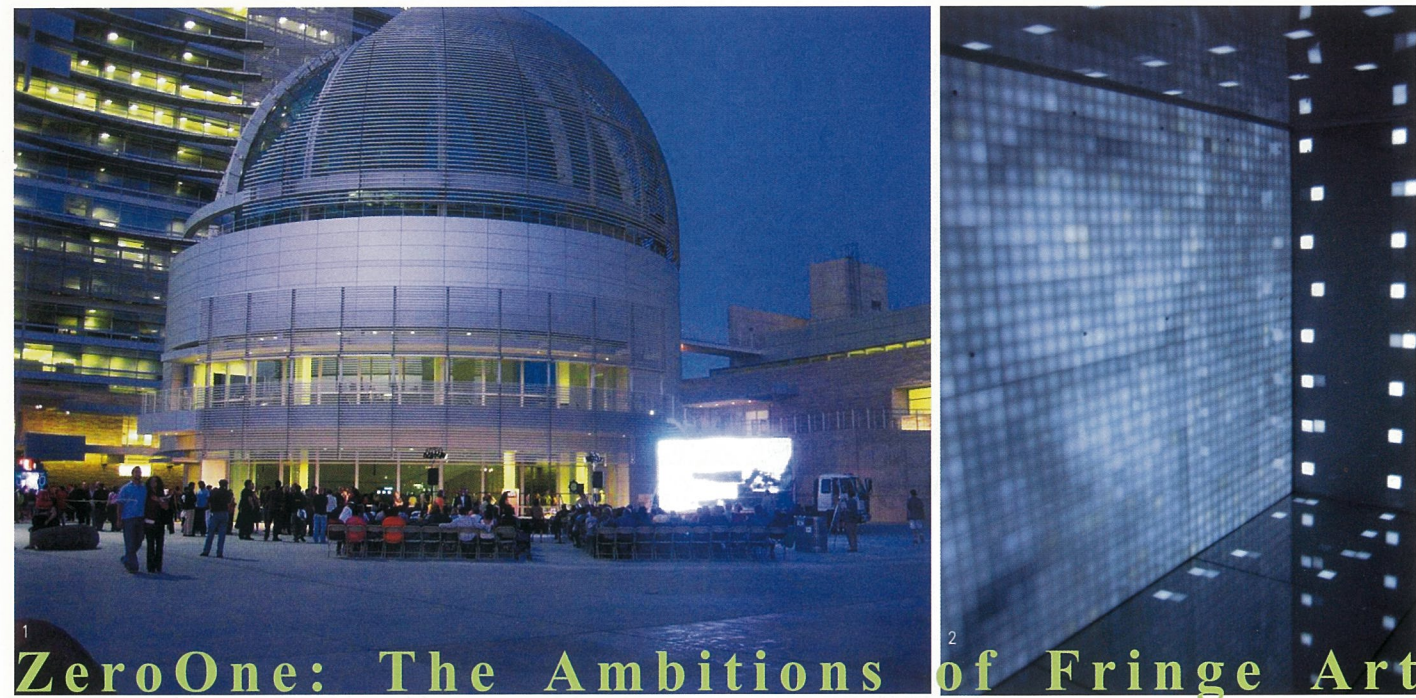
约翰·前田策划了本届电子艺术节的研讨会。大部分发言者并非



新媒体艺术家、批评家或专家，他们多是设计师、策展人、科学家和建筑师，演讲内容也围绕各自的工作展开。在主题研讨之外，还举行了大大小小的论坛会议，包括“当控制论遇见美学”、“评估与替换媒体艺术”、“妖怪都市”和电子艺术大奖论坛等。除去展览与作品，我们仍然乐意在论坛、研讨会和对话中听他们喋喋不休，听他们从理论、策略和方式等方面讲解复杂管理的经验。简易不是复杂的对立面，相反是与复杂互补的关键和规则，它使我们获取利用虚拟现实和全球信息网络的多元性。如果能够成功地以一种建设性的方式处理复杂性，并对其加以妥善利用，那么这些影响我们生活的因素将转而带来巨大的未来前景。拿出智慧，对复杂、多任务进行简易处理已成为我们当前面临的紧迫任务。

多年参加林兹电子艺术节的观众指出其每况愈下的困境，今年部分电子艺术大奖的获奖作品的确出色，然而其他许多参展作品则乏善可陈。时常以视觉震惊带给人们超乎想象体验的新媒体艺术，在艺术与科技的对垒中，更多的是关乎声音，关乎发言权，而不是突飞猛进的酷炫技术。由于科技已经超出普通人能够触及的范围，新媒体艺术家们必须在艺术上发出尽可能大的声音。

1. Die Elektrische Großmutter 互动装置 Christian Herzenberger
2. 安·西莫林、保利·雷恩
3. 无用的奔跑 3D动画 克里斯蒂
4. Beta Lounge 展区参展作品



## ZeroOne: The Ambitions of Fringe Art ZeroOne: 边缘艺术的野心

与新媒体艺术老大哥林兹电子艺术节相比，美国圣何塞的 ZeroOne 艺术节无疑是一位刚出生的婴儿。随着第十三届全球电子艺术研讨会 (ISEA2006) 在该城召开，从8月7日到8月13日，第一届 ZeroOne 带来了24个国家的近200位艺术家的作品，期望打造国际电子艺术双年展的品牌，与声名远扬的林兹电子艺术节抗衡。

听上去，ZeroOne 的宏伟愿景也许是另一个美好的白日梦，然而相较之下，圣何塞得天独厚的硅谷动力将成为其发展新媒体艺术的坚实基础。因为 Google、国家保证金和生物科技的投资，圣何塞已经从5年前网络泡沫破灭的冲击中逐渐恢复过来，技术与资金不会成为主要障碍，ZeroOne 更需要好的艺术、机遇、时间、经验、人气和名声。显而易见，巧借 ISEA2006 的权威平台与影响力，ZeroOne 在第一时间吸引了全球新媒体艺术人士的目光。

ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts) 于1990年成立于荷兰，这一非营利国际组织以电子艺术的理论和技术为主要研究方向。从2000年开始，ISEA 每两年在不同的国家和地区举办研讨会，以连结全球各城市，引发对电子艺术的关注，从哲学、社会、艺术和科学等角度讨论电子艺术。今年的大会主题是“蜕变、交互城市、社团领域和环太平洋地区”，期望以太平洋地区在全球性经济、区域性互动与环境变化等因素中所创造出的革新与创意，来帮助并认同区域性新兴文化产业形式，从而针对新媒体艺术的开发地位与能力以促进各国间的相互了解。

ZeroOne 的展览无处不在，在市政广场、公园、街道、社区，甚至天空。展览响应了艺术节的两大主题“最尖端的数码艺术”和“参与的艺术”，作品多以交互式参与性为主，关涉互联网、移动电话、生物基因等。尽管以太平洋地区为主，在 ZeroOne 上仍能看到许多来自澳大利亚、新西兰和日本等国的艺术家，比如池田亮司 (Ryoji Ikeda)、赤松正行 (Masayuki Akamatsu)，长谷川章 (Akira Hasegawa)



1. 炮轰飞人 手机游戏 Teemu Kivikangas, Sumea Studio, Digital Chocolate, Inc.
2. 参展作品
3. Nomadix: 迁移的交互 装置 Hyperwerk

也是其中一位。此次，长谷川章的新作《数字挂轴》(D-K) 让圣何塞的新市政厅流光溢彩，如同一个变化万千的万花筒。在艺术节期间，长谷川每晚用15台10000流明的投影仪在市政厅建筑上放映他自己创作的抽象图像，使这个圆形玻璃屋鲜活无比，吸引成百上千的观众长时间聚集于此。《数字挂轴》是长谷川一直在进行的创作项目，此前在日本金泽、大阪、中国上海等城市做过展出，方式大同小异，展示效果则根据当地环境差异而别具风格。D-K 模拟日本传统挂轴的效果，根据现有的环境呈现出微妙变化，以反映季节、天气或观众等主题。画面每60秒钟随机切换一次，一系列的图像通过一台