



1. aaajiao (徐文恺), 《深渊模拟器》, 游戏, 2020, “未知游戏”展览现场

拷贝、戏拟与反击——网络时代下青年艺术家的数字艺术创作视角

Copy, Parody and Counterattack—The Perspective of Young Artists' Digital Art Creation in the Internet Era

曾玉兰 Zeng Yulan

摘要: 本文梳理了近年来在上海多伦现代美术馆内展开的部分策展实践, 并以其中的部分艺术家作品与相关现象为例, 呈现了网络时代下青年艺术家的创作视角。

关键词: 互联网, 青年艺术家, 创作视角, 数字艺术

Abstract: This article sorts out some of the curatorial practice that has been carried out in Shanghai Duolun Museum of Modern Art in recent years, and takes some of the artists' works and related phenomena as examples to present the creative perspective of young artists in the Internet era.

Keywords: Internet, young artists, creative perspective, digital art

当互联网早已成为了中国青年一代艺术家成长沃土之时, 在他们的创作中, 既天然地带有一种跨地域的全球化视野, 同时也围绕着“互联网”这一媒介本身, 对于真实与虚拟、艺术与科技、媒介与观念等主题展开了思考与讨论。而依据这些主题展开的艺术创作, 不仅仅是艺术家对所处环境和时代的表达与反应, 同时还对艺术的边界问题、意义问题在当下进行了拓展和深入, 本文围绕近年来在上海多伦现代美术馆展开的部分策展实践展开讨论。

一、网络冲浪与元游戏

网络塑造了现实社会空间外的“第三空间”。按照麦克卢汉的说法, 媒介是人的感官的延伸, 那么, 当网上冲浪成为我们日常生活的一部分的时候, 互联网所塑造的就不仅仅是一个新的社会现实, 它同样塑造着我们人类新的感知和表达的方式; 它不仅成为一个其内容源源不断生产并流通的公共空间, 并以其巨大的影响力带来现实的反应和改变。而在艺术的领域, 我们可以观察到, 以互联网这一媒介本身作为创作素材既成为了网络一代艺术家基因中自带的创作方式, 也是一种积极主动的策略。

2019年由吴蔚担任策展人在馆内策划的“步履不停: 1995—2019年中国当代艺术的城市叙事”展览^[1], 以公共空间和当代艺术实践的交叉点为研究对象, 聚焦于20世纪90年代中期以来以城市街头为主题的当代中国当代艺术实践。在我们关于展览的讨论当中, 把关于第三空间的艺术实践作为展览的重要组成部分, 并邀请艺术家林科的作品《对不起 Derek Paul Boyle 先生》参展(图3)。在这部作品中, 林科用录屏软件录制了自己浏览洛杉矶艺术家德里克·保罗·博伊尔(Derek Paul Boyle)的个人网站, 并与后者的视频作品互动的过程。整个网上冲浪的过程, 配合着艺术家选择的大门乐队的歌曲《疯狂爱她》的音乐节奏, 鼠标不断随着音乐节奏滑动、点击, 录像中的博伊尔不断被林科的鼠标“击倒”, 而正在冲浪的艺术家林科本人则一直出现在页面的左下角, 脸上反射着屏幕的光线, 真实呈现了每一位互联网用户网上冲浪的状态。在视频录制完成后, 林科将作品发布到了视频分享平台Vimeo, 并最终引起了艺术家博伊尔

本人的关注与回应。

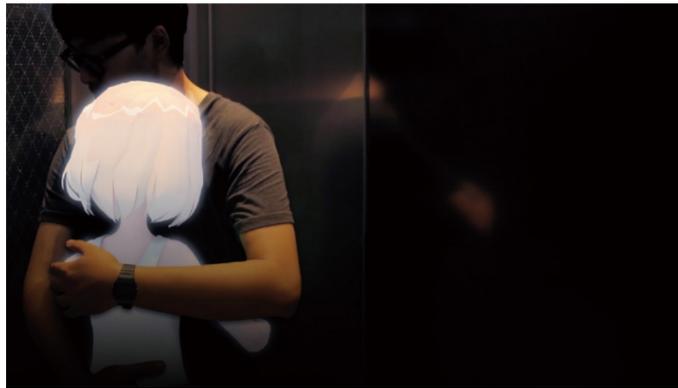
林科的作品可以引发的讨论是: 网上冲浪本身何以成为一件作品? 毕竟, 每天都有数以百万计的人在网上海浪, 他们浏览的内容也许会比林科的作品里呈现的更有趣。对林科来说, 在采用录屏方式创作, 有意识地去记录这个浏览网页的过程的时候, 实际上呈现了事情的两端: 一端是他让观者冷静地看到了自己每天都在使用的、身在其中的网络这一媒介本身; 另一端是他又让我们看到了操控与使用网络技术的“人”的在场——是活生生的有情感、有性格特征的人的真身在使用互联网——不管是这部作品的原始素材的提供者艺术家博伊尔, 还是利用这个原始素材去创作作品的艺术家林科, 更何况, 林科本人一直作为这件作品的重要组成部分之一出现在屏幕里。最终, 当艺术家再通过视频分享平台将作品发布时, 不仅将在虚拟公共空间中的个人化特征的行为过程呈现给了公众; 同时, 在这件作品里林科与博伊尔的“互动”又通过互联网的跨地域特质得以真正实现。

这一点, 恰如莱文森在重新阐释麦克卢汉的媒介即信息的观点: 不仅过去的一切媒介是互联网的内容, 而且使用互联网的人也是其内容。因为上网的人和其他媒介消费者不一样, 无论他们在网上做什么, 都是在创造内容。换言之, 上网的人是互联网的内容。^[2]在麦克卢汉1964年写作《理解媒介》一书时, 还没有互联网, 而莱文森开始主要写作的年代, 互联网也还是新兴事物, 但是麦克卢汉对媒介特性的深刻预见, 以及莱文森对其洞见的再阐释, 却牢牢地把握住了互联网这一媒介的特性。当我们再看林科的作品的时候, 恰恰看到这一特性的彰显。

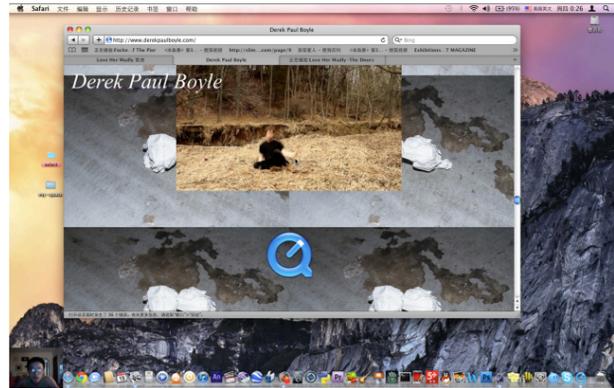
网上冲浪这一行为本身, 在媒介研究者那里原本就是一件颇有趣味的事, 莱文森认为在网上干正经事的观念本身就是一种矛盾, 因为上网本身就很有趣。换言之: 网上冲浪将工作和游戏有机地结合在一起。^[3]如果网上冲浪实际上就是带有“游戏化”的日常行为, 而林科的作品恰巧是把工作(艺术创作)和游戏(指冲浪行文本身)结合在一起的范例的话, 那我们需要更进一步地意识到在当代艺术范畴内, “游戏化”策略的存在是一个非常有效的突破现实与既定规则的解决方案, 在这一策展理念内我们相继策

划了2019年的“假装游戏”^[4]和2021年的“未知游戏”^[5]展览, 这两个展览递进式地讨论了在当代艺术领域使用“游戏化”策略的艺术家及其作品。

在“未知游戏”的展览项目中, 艺术家aaajiao(徐文恺)应邀参展, 以一款“元游戏”作品《深渊模拟器》(图1)向我们呈现了他对于数字时代人类生存困境这一问题的敏感与思考。莱文森乐观地认为在互联网上表现出来的恰恰是: 人是积极驾驭媒介的主人。人不是在媒介中被发送出去, 而是在发号施令, 在创造媒介的内容。对别人已经创造出来的内容, 人们拥有空前的自主选择能力。^[6]但事实是随着互联网技术的不断发展, 自主选择的空间看起来空前庞大了, 但是最终我们发现所有的可选择项其实都是预先被设定好了的: 在靠算力运转、算法控制的网络世界里, 隐含着现代人的一种存在危机。作为中国第一代伴随着互联网发展成长起来的艺术家之一, aaajiao依托于自己计算机专业毕业的优势, 不仅将互联网这种普世经验作为创作媒介, 也将之作为一种跨越时间, 甚至跨越文化的策略。aaajiao观察到的是: 区别于早期对电脑与互联网拥有充足知识与极大操作权限的管理者(administrator), 屏幕一代的用户(user)不再对网络空间拥有“全知全能”的视角, 而是被屏幕隔绝在数据世界之外。用户成了“屏幕一代”的主要网络身份。^[7]aaajiao更期待“玩家”(player)的身份能够提供给所有人一种客观的视角, 因为玩家可以随时入场, 也可以随时离场, 玩家意识到整个自己身处其中的只不过是游戏开发商和网络运营商提供的一个虚拟空间, 这里面根据游戏的世界观已经提前设定好了一切。为了能让公众尝试去理解网络世界——甚至整个现实世界都是由某种算力构成的。在《深渊模拟器》这件作品中, 游戏本身并没有通常意义上的完整游戏场景, 它更多的是根据文本性的对话来探寻关于“我是谁?”的真相。aaajiao与剧本写作者Ag合作, Ag为这个游戏撰写了文字剧本, 引入佛教的世界观作为这件游戏的哲学背景, 并且基于这个文字剧本形成了同名赛博戏剧小说, 我们在展出期间也将这本小说作为作品的一部分呈现, 观众可以在现场玩游戏, 也可以在Ag的小说中搜索游戏的灵感来源。



2. 胡伟，《父亲“明天不要再去跟老板叫板，先想想他到底要什么。”》，25分22秒，三屏同步高清影像、亚克力灯光装置，2018



3. 林科，《对不起Derek Paul Boyle先生》，电脑屏幕录像，3分39秒，2014

从管理者到用户，再到玩家——《深渊模拟器》无比清晰地指向了互联网与技术快速发展的当下人类身份转变的问题，我们到底是谁呢？实际上“……我们面临着主体普遍性的去稳定化。信息方式中的主体已不再居于绝对时/空的某一点，不再享有物质世界中某个固定的制高点，再不能从这一制点对诸多可能选择进行理性的推算。相反，这一主体因数据库而被多重化，被电脑化的信息传递及意义协商所消散，被电视广告去语境化，并被重新指定身份，在符号的电子化传输中被持续分解和物质化。”^[8]而当互联网使我们摆脱了身体对主体的位置限定，我们能随意漫游地球的时候，波斯特更进一步说：在这些情形下，我们不可能认为自己还占据着我理性的、自律的主体性的中心，也不可能认为自己还是被一个界定清晰的自我（ego）所限定着，我们只能认为自己是分裂的、颠倒的，消散于社会空间之中。^[9]因此，在互联网时代，当一切都去中心化之后，我们的主体性问题并没有消失，反而成了更加复杂和亟待深入探讨的问题。

二、地球村时代的孤独写作者

在20世纪60年代麦克卢汉提出“地球村”概念时，互联网还没有诞生，我们要摆脱身体的限制漫游地球还是一件在展望当中的事，而随着其后互联网的发展，现在我们不仅理论上可以漫游地球的任何一个角落，实际上，我们也能和全球任何一个国家、地

区的人发生联系和对话，就像在林科的作品中发生的互动那样，从而在真正意义上实现了“地球村”的概念。但是，与此同时，在依托互联网的便利而社交媒体发达的当下，我们每一个人又都是一座孤岛，似乎在人群中，和任何人都保持联系（或者是联系的可能），但同时又处在“一个人”的更加孤独的状态当中。由于互联网作为身体的延伸，我们似乎有了与任何人交流的机会和可能，但是这种延伸同时也是以原有的身体感官的退化代价的，这就好像我们越来越多的网络文本互动、视频，但是发生在实际的物理空间当中的面对面的交流在享受网络便利的同时被不知不觉地严重弱化了，以致于我们常常看到人们（无论男女老少）虽然聚集在一起，但是大家并没有在交流，他们的眼睛都在关注着自己的手机，沉浸在移动互联网的世界中，显然网络上的交流空间显得更大，也更有意思。而更年轻的一代，已经几乎更加习惯于在网上交流，而不是面对面的交流方式。2019年的“假装游戏”展览中，呈现了李振华与他的合作者董师创作的《一个人在荒岛》。这件作品让我们看到艺术家不但娴熟地使用着网络媒介本身作为创作素材，他们还擅长于在网络空间/社交媒体上制造新的艺术事件。《一个人在荒岛》这件作品源于李振华的长期写作项目，他杜撰了“荒岛君”这样一个人物，每天在自己的朋友圈发布“荒岛君”的文字，同时在美术馆的展厅现场有一台实时打印的机器，观众们会在这里看到“荒岛君”每天的日记，

感兴趣的观众还可以通过网络与荒岛君互动。荒岛君的日记写得有趣、生动，甚至有些赤裸裸，配合着展厅内的贴图，将现代人内心的困顿、欲望、期待展现出来，也将在社交媒体如此兴盛的年代，每个人虽然置身于人群中却仍然孤独的感受表达得淋漓尽致。《一个人在荒岛》的项目还在持续进行中，它以一种看似轻松的方式，呈现了现代人内心的问题：而正如“荒岛君”那样，人们每天在微信、微博、抖音等等各种社交媒体上的动态越是频繁，越是印证了我们恰恰正是地球村时代的孤独写作者。

三、虚拟与现实的交互生态

每天发布在微信朋友圈等各种社交媒体上的文字、照片与视频，几乎构成了大多数人的生活日常，它们取代了传统的日记、相册，甚至我们的大脑记忆库，按照aaajiao的说法，诸如手机里的相册、社交媒体上发布的信息等等，它们形成了人类的“外置记忆”。这些信息的存在方式如同记忆，但与日记和相册以及人脑储存信息不同的是它们能引来外部的关注和评论，并且不断让你去关心和反复阅读这些信息。而当你阅读它时，会发现它如记忆一般与你共同成长。这很像作为爬虫程序的bot：bot大量地寻访信息，并将关键词和其所需要的部分抓取进数据库。在aaajiao看来，我们在用同样的方式寻访我们的外置记忆，这个过程构成了一个多层面的“我”之间的关联。

在“未知游戏”的展览项目中，aaajiao

展出的另一件作品就名为《观察者们》（bots），这组巨大的充气装置位于一层展厅的天井空间中，在整个展览期间成了看展达人们的“网红打卡地”，每天都有时尚潮酷的观众在作品面前摆拍，以致于这件作品在社交平台上拥有很高的出镜率。这一现象恰巧暗合了艺术家想要探讨和呈现的问题：网络究竟是如何重塑我们的记忆的。^[10]这些照片和图像都是真实的记忆，但同时它们又是无形的数据的呈现，就如展厅内那巨大的pvc充气装置一样，既是有形的物，同时又是透明的、轻盈的、会随着时间瘪塌的。被外置的记忆包围环绕，是人们已经习以为常的生活的一部分，但在人工智能、虚拟现实、5G、云计算、区块链等新技术的推动下，在万物皆媒、人机共生的发展路途中，^[11]当虚拟物深深嵌入现实的时候，这种交互的状态会带来什么样的结果？人的情感方式是否会变得更加复杂和不可预知？这又将对人类的传统人际关系模式、家庭模式带来怎样的冲击？20年前斯皮尔伯格在电影《人工智能》中畅想的机器人与人类之间的情感纠葛是否终将成为现实？“数字人”的出现，甚至将这种预言更加急促地推到我们眼前。同样是在“未知游戏”的展览当中，艺术家胡伟的作品《父亲：“明天不要再去跟老板叫板，先想想他到底要什么。”》（图2）通过对不同劳动主体的采访和跟踪式的拍摄，以半虚构的方式讨论了经济与伦理的交织关系。在这件作品里，通过不同劳动主体的内心独白，呈现从经济学视角对工作、家庭、爱等事物的价值判断，也把问题引向了更深层次的关于自我认知、以及虚拟与真实的界限问题。在这部作品中，一位游戏动画人物设计师，对自己创作的“数字人”产生了非常真实的情感，甚至把这种情感与自己在真实生活中的女友关系进行对比，这时候就产生了一个非常有趣的提问：你想和数字人谈恋爱吗？我们把这个提问放在整个展览的入口处作为观展线索，并且邀请观众来对这个问题进行思考和回答，以期导向对真实和虚拟问题的深层讨论。在虚拟技术如此发达的当下，我们如何去界定这个情感的部分，它的真实和虚构的边界到底又在何处？而从最新的“元宇宙”概念的提出，到“元宇宙”行业的初步发展，可以想见的是，虚拟与现实的交互生

态将在不久的将来对人类社会带来更多、更复杂的挑战，也将引发艺术家们更为深入的思考和创作。

四、结语

行文至此，让我们再回到给我们带来如此多的新问题和思考空间的互联网在中国的原点：1995年中关村南大街上竖起了一块广告牌——“中国人离信息高速公路还有多远？向北一千五百米。”这被认为是中国人互联网意识启蒙的第一个象征，而树立这个广告牌的代理商“瀛海威”公司的名称即从“Information Highway”音译而来。^[12]1996年，在距离这块广告牌百米开外，中国第一家网吧诞生，拉开了中国步入互联网时代的序幕。今天，距离1995年互联网的发轫期已经过去了27年，目前正在上海多伦现代美术馆2楼展厅展出的青年艺术家张文心的影像作品《瀛海威时空2020》，影片的末尾以一只在信息高速公路上不断奔跑的荒原狼形象，引导观者在网络废墟的景观中，回顾并展望技术理想主义的往昔和未来，也对20世纪90年代以来人们深信不疑的科技神话进行观察与反思。^[13]

在互联网时代，艺术何为？至关重要的其实是：“最终，所有的思考一定会达到一个层面：在充分联网的环境下，到底还有什么东西能够构成人的定义？什么叫作人？什么叫作人性？这其实是互联网文明的可能性问题，最终的含义是人的可能性问题。”^[14]在这方面，我相信艺术仍然保留着足够的想象空间和创造能力去尝试探索并回应这些问题，而这也正是本文所论及的青年艺术家们的艺术实践意义之所在：他们以对互联网这一媒介的拷贝、戏拟手法，最终还是要对与之相关的问题进行绝地反击，在艺术的感知中思考并保守“关于人的可能性”。

作者简介：曾玉兰，上海多伦现代美术馆馆长。

注释：

- [1] “步履不停：1995-2019年中国当代艺术的城市叙事”，由上海多伦现代美术馆主办，吴蔚担任策展人，参展艺术家为：毕蓉蓉、陈秋林、冯晨、李景湖、林科、梁硕、娜布其、施勇、宋冬、石青+激烈空间、肖江、徐坦、徐震、尹秀珍、张大力、张培力、庄辉（以姓氏拼音排序），并加入了特别项目：

“62761232快递展”档案，展期为2019年10月18日—2020年2月14日。

- [2] [美] 保罗·莱文森：《数字麦克卢汉：信息化新纪元指南》，何道宽译，北京：北京师范大学出版社，2014年版，第104页。
- [3] 同[2]，第250-251页。
- [4] “假装游戏”由上海多伦现代美术馆主办，曾玉兰、顾佳君担任策展人，参展艺术家：敖国兴、曹原铭、计文于×朱卫兵、李振华×董师、石苗苗、王切尔、尤阿达，展期为2019年3月23日—5月19日。
- [5] “未知游戏”由上海多伦现代美术馆主办，曾玉兰、顾佳君担任策展人，邀请艺术家陈陈、胡伟、李亨威、王拓、辛未、徐文恺，以及由关怀互助网络、流体愈学（殷文雯、赵蒙晰、赵伊人）、潘燕楠参与的定海桥特别项目“辞「海」游戏”，该特别项目由曹书韵发起主创，黄奕、赵伊人共同协调，定海桥互助社、城市油鸡促进局、木刻波流、2522小组、关怀剧团进行合作策划和集体创作。展期为2021年8月15日—10月17日。
- [6] 同[2]，第108页。
- [7] ARTFORUM中文网：aaajiao谈现实的模拟与视觉腐败<https://mp.weixin.qq.com/s/rJ7JeZzyT6MdFjJa4O80sA>
- [8] [美] 马克·波斯特：《信息方式：后结构主义与社会语境》，范静哗译，上海：商务印书馆，2014年版，第22页。
- [9] 同[8]，第23页。
- [10] 同[7]。
- [11] 彭兰：《智能化：未来媒体浪潮——新媒体发展趋势报告（2016）》，《国际新闻界》，2016年第11期。
- [12] 胡泳、陈秋心：《中国新媒体25周年——从“信息高速公路”到“未来媒体”的认知跃迁》，《汕头大学学报》，2019年第12期。
- [13] “中国当代艺术年鉴展（上海）2020”由朱青生教授担任策展人，裴蕾、顾佳君担任执行策展人，上海多伦现代美术馆、上海美术学院当代艺术研究所、北京大学“中国现代艺术档案”（CMAA）、吴作人国际美术基金会共同主办，于2021年12月25日在上海多伦现代美术馆开幕，展览对2020年中国当代艺术的最新发展和突出的变化进行总结和归纳，分设九个单元呈现为展览。这九个单元包括：激活与重置、社会应变、媒介的可能、观念呈示、绘画的扩展、科技与试验、全球与地缘、性别的反省、介入与自组织。张文心为“科技与试验”单元的关联艺术家，并在展览现场展出了原作。
- [14] 同[12]。