



#1

## 作为生产力的艺术家

### Artists as Productivity

田晓磊 Tian Xiaolei

**摘要：**从数码媒体跨界到实体雕塑，艺术家不是为雕塑而雕塑。当艺术的形式语言无法解释艺术家的创作意图时，图像便会失效。随之而来的是对创作过程、背后观念的知悉和解读。作为生产力的艺术家也不再仅仅满足于在艺术史中的存在感，而是如何与当下、与生活发生关系。艺术创作和艺术生产两者并不矛盾。

**关键词：**生产，游戏，跨界

**Abstract:** From digital media to physical sculpture, artists do not create sculpture for sculpture's sake. When the formal language of art fails to explain the artist's creation intention, the image becomes invalid. What follows is the understanding and interpretation of the creation process and the ideas behind it. Artists as productivity is no longer satisfied with their sense of existence in the history of art, but how to get related to the present and life. That is, there is no contradiction between art creation and art production.

**Keywords:** production, game, transboundary

- 1  
田晓磊  
大仪式  
3D打印群雕  
尺寸可变  
2017—2019
- 2  
田晓磊  
大仪式——千手维纳斯  
3D打印雕塑

《当代美术家》(以下简称“当”)：  
您是如何开始数码媒体创作的？

田晓磊(以下简称“田”)：我的大学专业是数码媒体，当时的教学比较混乱，属于杂学。技术和创作观念由不同的人教授，学校也请了美国的一个艺术家做互动，冯梦波老师也给我们分享过他的创作思路。而当代艺术创作这个部分是没有刻意去强调的，只是很多老师的身份是艺术家。原本我们的专业属于设计，就业的目标其实是进游戏公司、动漫公司、广告公司，是跟商业相关的。

当：什么契机使您确定虚拟动画这一创作手段适合自己？

田：我大学期间做了一些建商业模型的项目，比如家具，都按件算钱。我当时不练别的就练技术，在那个阶段把技术基本搞明白了。这样的工作方法对我而言也是最零成本的。所以就慢慢变成一个手段了。

当：积累到现在为止，应该形成一个数据库了。

田：我有一个庞大的模型库，一部分是网上的各种模型，类似动物、人物、飞机、



#2

坦克、澡盆、毛巾甚至植物，什么都有，其中有70%—80%替代品，就像是一个特别大的拼贴装置库。这样的创作方法跟装置有点像，装置是拿现成品改造，我是在虚拟世界里做装置拼贴。

当：您在创作中提到的“后人类影像”这一观点是如何运用在创作中的？

田：这其实是一个艺术家的思维游戏，我觉得跟刘慈欣写的《三体》小说是一样的，需要设定一个思维的限制，或者工作方式，剩下的就是发挥想象力去充实它、构造它。它的乐趣在于各种想法的可能性。因为

人对未来都是充满好奇心的，尤其在这个阶段，技术对人生活的影响特别强烈和粗暴。技术或许在直接改变人的行为模式和认知结构。比如人的眼睛，因为大部分时间都要看电脑、看手机，看几米之内的东西，慢慢的就不习惯于看远处。眼睛在几万年中进化的狩猎或警觉意识慢慢地丧失了。还有的人注意力都变成碎片化的，专注力其实都受到了科技的影响，其实是被驯化了。

当：所以您作品当中对形象的破坏，某种程度上来说是您对碎片化感知的拟象？

田：对，是碎片化，同时人被驯化，相



#3

互驯化。你变成他，他变成你，最终结合成一个新东西。

当：您对此是戏谑的态度？

田：我觉得我作品做得挺严肃的，没太调侃。因为我不太喜欢特别晦涩的表达，我比较喜欢李白、杜甫的表达，像流行范畴里这种艺术家的感觉。我觉得所有的年轻人其实都喜欢这个状态，包括我自己，不太喜欢高高在上的学术的感觉，或者包装成一个概念化的东西。

当：从您的动画作品到VR交互装置和3D打印，创作脉络跟雕塑没有太大关系，对此您怎么理解？

田：我做的都是动力源，新媒体创作涉及声光电，过程中有很强的“时间性”。比如说做视频、做游戏总有开始，有结束。但雕塑是永恒的，它让人忘记时间节点，我觉得这是在这个时代特别珍贵的一点。比如说手机上全是短视频，是线性的东西。可能因为我做的东西都是动态的，所以特别想返回来做不动的，把我动画中的瞬间凝固，让它产生一种忘记时间的感觉。可能大家的出发

点不一样，有点像围城。我做了太多动的、时间性的实践，反而想尝试静态的。

当：您做的游戏动画，与现实有什么关系？

田：穿着西装的“工具人”通过收集面具变成BOSS。这些小的无脸人，其实就是社会的一员。在公司体系内，要掩盖自己的个性，然后融入到一个价值观里，这个价值观全世界都差不多。过程表现的其实就是竞争的狼性，公司的生存文化等。社会体制中最大的领导是老板，每个人其实都在穿上西装时掩盖了自己。大家都在做差不多的事，看似在游乐园里面玩，其实是在竞争，而且是比较暴力美学的竞争。

当：在您的影像创作中，曾出现过具有中国集体记忆的情节和形象，譬如“大生产”“集体”等，“中国”身份会否成为您作品的创作参考？

田：《欢乐颂》其实想表达的是世界公司化的价值观，大家都在竞争、前进，人人都是公司“脸”，并没有表达中国集体记忆的想法，但这么理解也没问题，因为作品一

旦离开作者就开放了，观众才是作者。

当：从视频动画到参与性的游戏，您创作转变的差异性在哪里。

田：视频是被动的，参与是主动的，观众会投入进去，如果戴虚拟现实设备玩的话，就更投入了。

当：您个人对于“雕塑”的理解是什么？

田：“雕塑”是人们为了方便记忆和分类贴的标签，我觉得传统上的雕塑以研究空间、体积、材料为主，但当代雕塑把边界扩展了很多，数字虚拟化、声光电、装置、行为、气味、声音、观念等都可以变成雕塑元素。

当：您从平面数码媒体转变到实体材料的雕塑创作，3D打印技术的成熟和普及想必是功不可没的。您2019年去到德国，对媒体技术的发展以及德国当代艺术的作品面貌也有所了解。从跨界艺术家的身份出发，请您根据经验和直觉谈谈雕塑与技术之间的关系。

田：参加明天雕塑奖我确实是跨界的，



#4



#5

参赛者大部分是雕塑或纯艺术专业出身，我大学是设计系的数码媒体，没玩过泥巴，但技术轻易刺破了这个壁垒，科技发展成为了这个时代跨界的搅局者。艺术史就是科学推动的，3D打印让“雕塑”更加容易实现，也必将产生门槛更高的“雕塑”。另外数字化雕塑的语言探索也是吸引大家不断开发的动力，毕竟语言是艺术家最大的标签。

当：2019年5G网络开始应用，更为高速、高效、高产的信息时代来临。各个行业都在争夺“内容”。如此背景下，是否也会影响到艺术家的创造生产？对此您怎么看？

田：艺术家的本质是内容生产工厂，生产的产品提供给画廊、美术馆、商业合作、商店等。不同的渠道需要不同的内容，艺术家可以分开对待，因此艺术家可以有多重身份，比如跨界设计师、严肃艺术家、网红、产品经理人、抖音达人等。说实话艺术家的身份还是很灵活的，可高可低，可商业可学术，一会儿是教授一会儿是妄人。

当：据了解，您的工作从动画、短视频（gif）、游戏、雕塑拓展到了设计、商业装置以及逐步完善的产品。从工作内容上来说，早已突破了传统意义上的艺术家工作范

畴。您个人如何看待今天自己的艺术工作与商业之间的关系？

田：我的工作室有也有事务所的性质，经常会有商业跨界合作，我很高兴，因为他们认为我的艺术可以产生商业上的高附加价值，当然我会有选择地做。但我认为还是先完善自己的作品体系，有创造力后，商业会一直追着你。

当：网络所带来的无国界文化，在当代媒体艺术家的作品中表现极为明显。在技术手段趋于同步的全球进程中，不管是雕塑家还是媒体工作者都会去思考如何在创作中提取具有辨识度的IP形象，艺术观念生产走向符号生产、形象生产。您如何看待这一现象？

田：是的，这本质是因为大脑演化的需求，大脑耗能巨大，全身20%的能量用于大脑，大脑为节约能耗在演化的过程中就非常乐于给东西分类、贴标签，这样就不用重复计算，节约能量。艺术行业也并不特殊，批评家和观众愿意给艺术家快速分类和定位作品符号，以至于艺术家也认为这非常必要。从成功学来说，这确实很有必要，快速的产品定位和广告语LOGO有助于让客户快速记住，但这不是必须的。因为艺术的本质是探

索，符号好贴不好摘。

当：艺术创作的价值在体验中产生而不是抽象成文字后用作品结构去象征和阐释，对此您怎么看？

田：我觉得都可以，每个艺术家的创作方法不同，目的达到了就行。有些人喜欢喝完酒撒酒疯搞行为，有些人喜欢用理性的方法策划一个大事件，这些都挺好。

3  
田晓磊  
诗歌  
视频  
7分11秒  
2014

4-5  
田晓磊  
欢乐颂  
视频  
11分56秒  
2011