

编者按

这是一场**艺术与科技**的盛宴，充斥着芯片、晶体管、电路和鼠标和键盘。这是一场**数字的狂欢**，满眼《黑客帝国》的绿色编码，自上而下疯狂倾泻。林茨、赫尔辛基、柏林、奥斯布吕克，你将开始的不是一次简单的旅行，每座城市都是一部强的处理器，超速运算着新媒体艺术心跳的频率。你能感应到多，取决于你投入其中的程度。不要犹豫，扔掉地图，**出发吧**

自20世纪80年代末新媒体艺术在中国出现以来，作为一种年轻的艺术形式，其声音正日渐高亢、辽阔。新奇与热闹是毋庸置疑的，可眼花缭乱之下的底气有多少，恐怕还需要再三掂量。在中国以录像艺术起家的新媒体艺术，在短短十几年的发展，似乎大多还局限在单一的录像或网络动画层面，遗传艺术、人工智能艺术等最能代表当今新媒体艺术特点的尖端概念在中国似乎还难觅踪迹，同时新媒体艺术连结性与互动性的特质也未能得到充分展现。与西方几近成熟的新媒体艺术相比，中国也许还只是一个蹒跚学步的婴儿。除了缺少前沿精准的技术支持，理论和观念拓展的欠缺也是一个不容忽视的问题。我们特别策划的这一期新媒体艺术专题，不仅有选择性地向大家介绍当代新媒体艺术领域重要的艺术大展，还带来一些具有前瞻性的主题和信息，希望通过这些精彩纷呈的展览打开一扇数字世界的窗口，接近更为广袤的新媒体艺术天空。

- 1. 观众可以随兴参与的媒体艺术展现场
- 2. 无题 大卫·科
- 3. 缺乏能量的地方 马利亚·卡尔斯和简·F·罗莫若

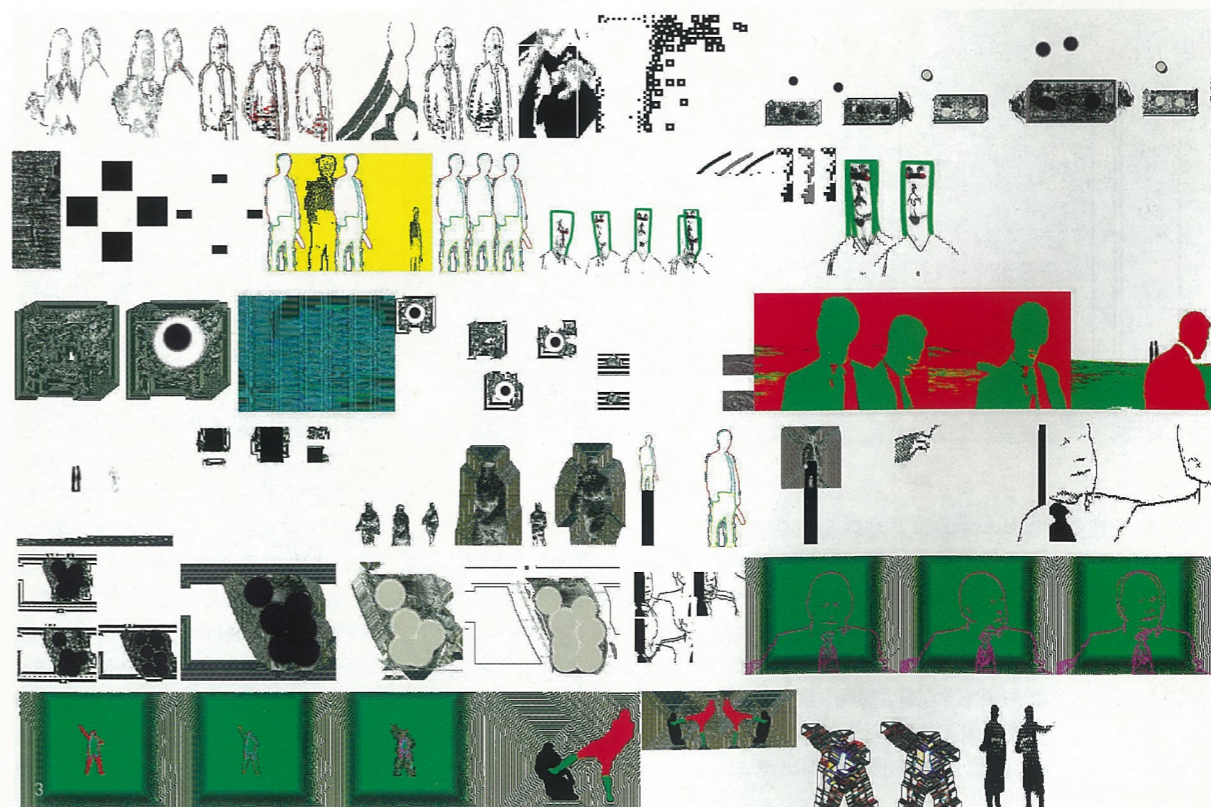


Transmediale 是每年在德国柏林举办的一个著名的国际媒体艺术节，自1988年创办以来，已经具有了不俗的号召力。2003年，在短短的五天时间里，就吸引了来自全球各地两万万余名游客到访。一直以来，Transmediale就像一个时代的诤问者，质疑希望对于人类的意义。它反对泛化的悲观主义倾向，也对背负着美好未来的艺术现实持客观冷静的态度。艺术节一直把焦点放在数码艺术对社会、文化及新兴科技美学的影响上，既注重艺术发展趋势的辨别，也更关注深层次的哲学和美学意义。

Transmediale2003 的主题是“全球游戏”，主要探讨全球化背景下的艺术和文化。策展人希望在此勾勒出全球游戏的艺术策略，无论成效如何，这显然是极具挑战性的一项探索。当全球化已成为当下一个无法回避的现实，质疑之声必然存在，我们不能简单地否定或肯定它，对艺术而言，艺术家应该怎样来应对全球化的挑战无疑是一个切实又紧迫的问题。

从一系列围绕此主题创作的作品中，我们可以看到当下的地缘政治状况在 Transmediale 显得比较突出，艺术节也反映出政治与经济、军事的

# 柏林国际媒体艺术节 Transmediale-Berlin International Media Art Festival







Transmediale 再来实施。

尽管经费有限，装置展仍是艺术节上的重头戏，毕竟装置是当代艺术中重要的一种艺术表现形式。艺术节特地精心挑选了一部分装置作品在世界文化大厦展出，呈现了多位艺术家对“全球游戏”这一概念的不同诠释。

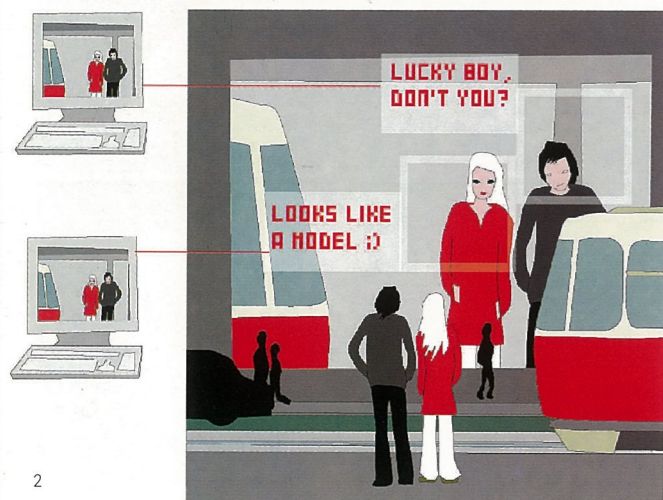
保罗·约翰逊 (Paul Johnson) 的《黑暗网络》展出了三件完全迥异的录像游戏，但它们彼此又相互关联。首先，它们看上去是各自独立的，但稍后我们却会发现，在这个游戏中出现的元素同样会在另一个游戏里看到，它们之间暗含着某种隐喻的关系。这件作品想要表达在全球化背景下，在不同的系统和领域里相互联系、相互依赖的情形，这种关联看似无形，却切实存在。

西西勒·巴比欧勒的作品《无题》是一件在户外的大型互动装置，观众可以参与到这个偶发性的视频音频游戏中。观众可在一个视窗面前通过肢体动作来影响装置的图像和声音生成。装置上有一台装配了图形样式和声音调制系统的照相机，用来捕捉观众的每一个动作。大家可以随意地漫步、舞蹈、跺脚、奔跑，或者只是简单地挥挥手。同时，在艺术节上，还有一些合作团体会带来他们的作品，包括波德威尔的声音艺术装置、卡斯特文和法·哥拉雷的录像艺术等。

在网络艺术展厅，虽然只能看到为数有限的网络和CD-Rom作品，但艺术节收到的提交作品却有五六百件之多。这似乎表明，网络艺术已经步入了新的发展阶段，互联网作为一种新兴媒体也已越来越平常，至少这种媒介能够被艺术家接受，就像录像、绘画和摄影一样自如地运用到他们的创作中。

录像艺术方面，有七个主题系列得到展出，主要的有《Americinals》、《故事情节》、《电视与后背》等。同时展出的还有一些纪录片，它们都很契合艺术节的主题，影片主要反映了全球的正义行动、移民、特别是当前阿根廷的局势。此外，关注这些纪录片的流派也显得很有意思，它们为录像艺术提供了很重要的审美革新理念。

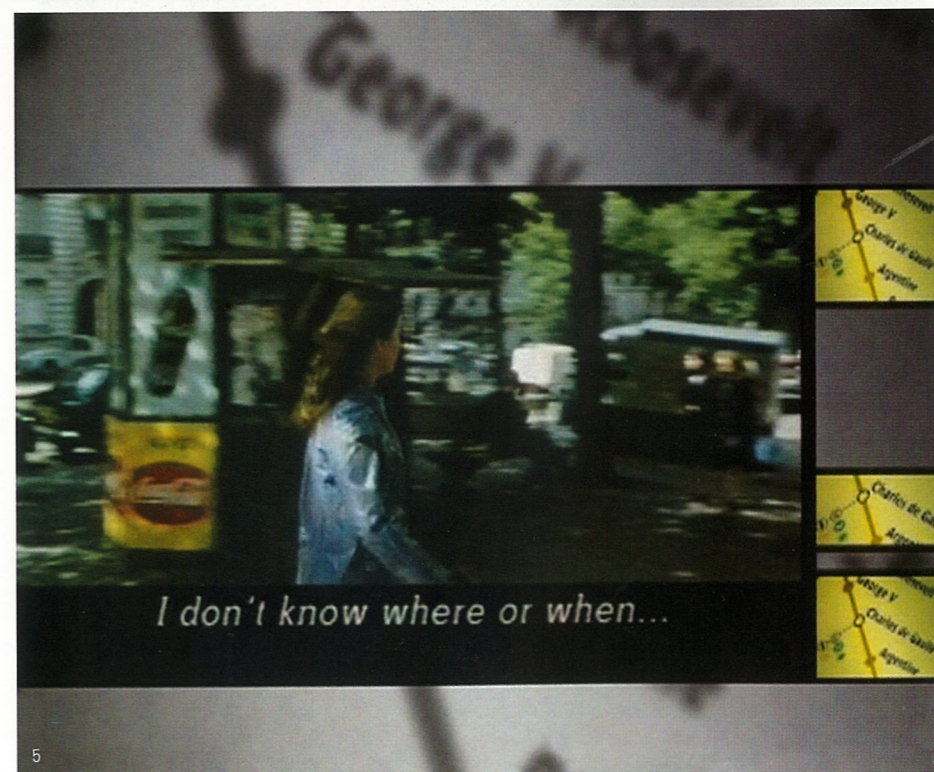
Transmediale2003还特意邀请了像彼得·格林纳威这样的电影人参加展览。彼得·格林纳威是一位非常出众的艺术家，多年来他一直致力于跨越艺术和其他学科的界线，并在数字美学方面做出了积极贡献。他最近的作品《Tulse Luper的手提箱》综合了胶片、DVD、传统出版与网络等媒体，所有的媒介手段都在讲述一个虚构的角色



- |         |          |
|---------|----------|
| 1、Q     | 奥立佛·侯赛因  |
| 2、镜像    | 马丁·科默斯   |
| 3、我爱你   | 保罗·约翰逊   |
| 4、无题    | 西西勒·巴比欧勒 |
| 5、欧洲电视网 | 琳达·华莱士   |

关联。尽管如此，我们还是在Transmediale上发现全球化并不只是一个政治现象，艺术节显然平衡了不同的文化维度，至少艺术的全球化可以折衷，从而为世界提供更多友善的建议。

然而由于财政原因，这一年没有举办大型的媒体艺术展，无不令人感到遗憾。作为年展性质的Transmediale，并非一家公共机构，没有独立的基金来支撑。随着艺术节的良性发展，展览组委会不得不每年追加经费。举办大型媒体艺术展的庞大预算难以在短期内得到筹措，所以展览的计划暂时被迫放弃，留待2004年新一届的



Tulse Luper 多面的生活。

“飞越乌托邦！”是Transmediale2004的宣言。梦想已经被当今社会马不停蹄的前行脚步抛在身后。也许，经历了20世纪精神殿堂的崩塌以后，意识形态开始寻求新的观念表达，不仅能够指涉我们的时代，也能够提供有创造性的视觉图示。在这种背景下，数字媒介和科技自然成为构建乌托邦理想的最佳对象。梦想的乌托邦似乎使当代社会的现实危机更加动荡不安，心中的桃花源让我们在某种程度上找到了另一个平衡所在。无论是对旧时神话的幻想，还是对

现实社会的虚构，抑或对科学不可知的猜想，乌托邦始终会带来积极与消极的两面性。当我们沉浸于对天堂完美的幻想时，另一方面必然包含着社会体制约束和监督的威胁。

21世纪是否已经超越了20世纪的乌托邦？这是本届艺术节带给我们的思考。展览于2004年1月31日开幕，一直持续到2月4日。不管空想会对现实带来何种意义，至少“飞越乌托邦！”可以使人们暂时离开现实的束缚，自由徜徉于梦想之境，同时艺术家也试图以此来超越现在的状态。