



Transmedia le05 媒体艺术节

Transmedia le05 Media Art Festival

● 编译：陈都 Translated and Edited by Chengdu

Transmediale 是德国规模最大且最具代表性的艺术及数码媒体创作节日。一年一度的艺术节推出数码文化领域中最新的出色作品，同时也反映出数码技术在当代社会中所扮演的角色。这是一个艺术家、媒体工作者和广大艺术爱好者交流的平台，并具有日益提升的国际影响力。

我们所感知的世界正广泛地被技术所决定：因特网和手机改变了社会关系；机器人技术革新了工业产品，与此同时，生物工程学提供了自然和人体之间新的联系。尽管技术上的产物在提高实用性和安全性方面做出了承诺，但我们仍体会到一种逐日增加的迷惑：我们应该如何行事并为之负责成了一个伦理学上的问题，然而这个问题在众

的选择面前显得黯然失色。

技术拓展了我们可以介入的领域并提供划分个人隐私和公众事件的界面——有时甚至非常机械。尽管如此，为了对技术创造潜力进行正确地估量，我们在知悉其局限性的同时，亦有必要了解技术所提供的伦理和美学价值。

transmediale.05 致力于探索运用数码技术进行艺术实践的基础。此次艺术节研究一种狂乱并具有宣传潜质的文化美学和伦理学基础，并展示一些艺术实践的典型，这些作品所具备的道德观念并非衍生自过去的价值体系而是源自对一种极端的、矛盾的当代文化的挪用。

“基础”是在柏林举办的第 18 届国际媒体艺术节 Transmediale.05

的标题。本届艺术节致力于在有争议的话题的基础之上探索艺术、技术以及社会之间的关系：生物技术所取得的成就超越了我们生命的理解，安全技术的发展建立在牺牲私人需求的基础之上。虽然技术进步创造了大量的新机遇，人们却不得不面对一种日益尖锐的两难之选：我该做什么？我该对什么负责？

Transmediale.05 声明“基础”和以往各届艺术节一样，将抵制纯粹的悲观手法。艺术节展示了一系列艺术实践的范例，这些作品皆基于对极端且矛盾重重的当代文化的挪用而非陈旧的价值体系。本届国际媒体艺术节是在联邦政府文化与媒体部部长克里斯蒂娜·维斯(Dr. Christina Weiss)博士的大力支持下举办的。

2005 年的 Transmediale 大奖首次抛弃了精细的类别划分。有来自 51 个国家的近 900 位艺术家将角逐由 AVM 电脑系统公司赞助的 8000 欧元奖金。通过国际评审团的评定，宣布了包括藤幡正树(日本)，阿曼达·麦克唐纳德·克劳利(澳大利亚)，古纳·纳达拉扬(新加坡)，克里斯坦·保罗(美国)，迈克尔·比耶利奇(捷克)等人作品在内的九件作品的获奖提名名单，其中有三件作品会在颁奖晚会典礼上获奖。

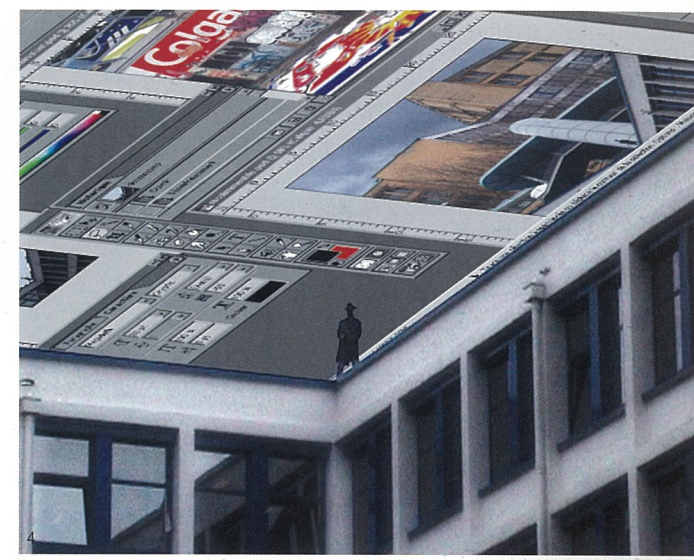
国际媒体艺术节 transmediale.05 将注意力集中在多媒体表演上。艺术家通过使用实时视频并将其与舞蹈或电子音乐结合的方式在柏林的世界文化馆中举办的开幕式进行表演，并将持续三个晚上。与“实况影院”系列相关联的表演也可在 transmediale 俱乐部看到。来自蒙特利尔的斯科尔茨·科尔根将动力学、照相术和摄影术与电声及音响器材相结合。在表演中，他们创造出既抽象又怪诞的复杂的影音世界。

在克里斯蒂安·齐耶格勒和萧恩·里德共同表演的多媒体舞蹈“旋转”中，Kazuo Ikeda 舞动的身躯提供了从实时视频中采样出来的视觉材料。这些运动的视觉轨迹被诗意化的重新设计或是以令人惊异的方式构建起来。来自阿姆斯特丹的塞浦路斯作曲家、音乐家 Yannis Kyriakides 与挪威艺术家 HC Gilje 以及打击乐器演奏家 Claire Edwardes 共同表演了“实验室苍蝇的梦”。该表演使用了航空以及生物研究所拍摄的画面向常在科学研究中被使用的果蝇致敬，并对它的梦进行了阐释。

“基础”展示出观念性、主体性、艺术性与政治性相结合的作品。这些作品都是基于 transmediale.05 的主题“基础”而进行创作的。一群美国艺术家的作品“临时供电”，着力于表达囚犯的“基本需求”。他们展示出技术简单，却不失想象力的自制小发明，从打火机到盐瓶可谓应有尽有，以此为人类在原始简陋环境下的适应性佐证。艺术家在他的作品“寄生虫”中涉及到同样的需要，使用大厦排气管中的热空气为一所为无家可归之人搭建的临时住所充气。詹姆斯·帕藤的“集团放射物检测器”提供了购物的“基本常识”：他的探测器扫描消费者所选产品的条码，并且通过一个数据库的辅助来判断产品制造商的环保、社会伦理等方面的诸多特性。这个探测器看似一个盖格计数器，一旦发现有害道德标准的情况便会发出警告的滴答声。

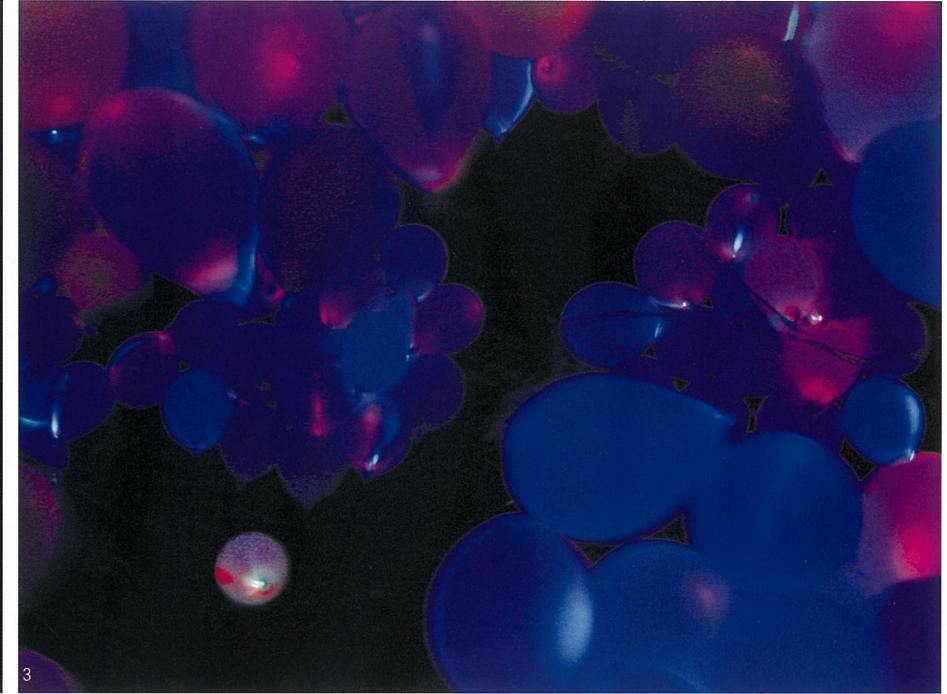
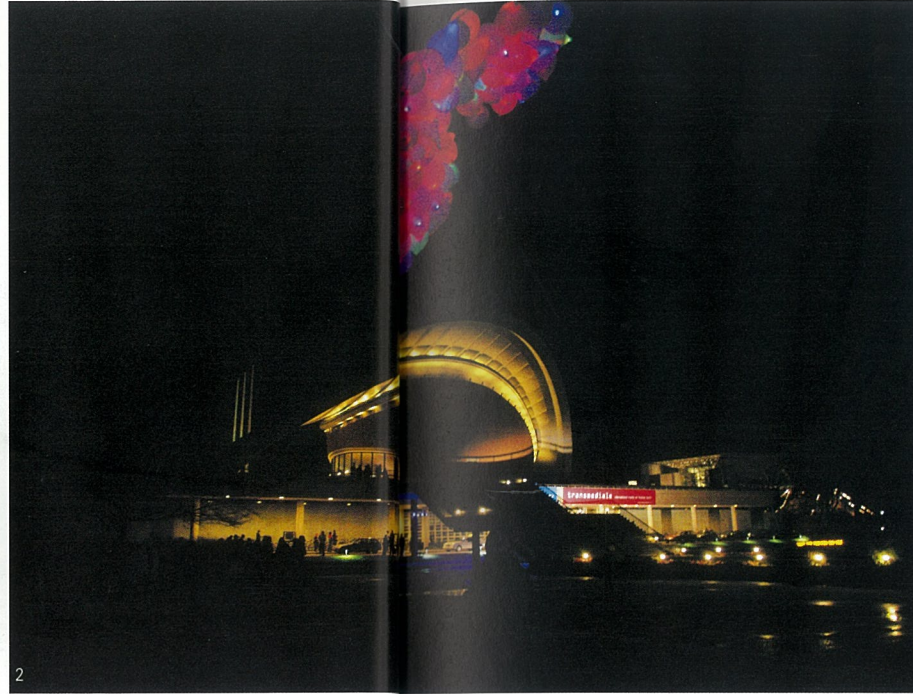
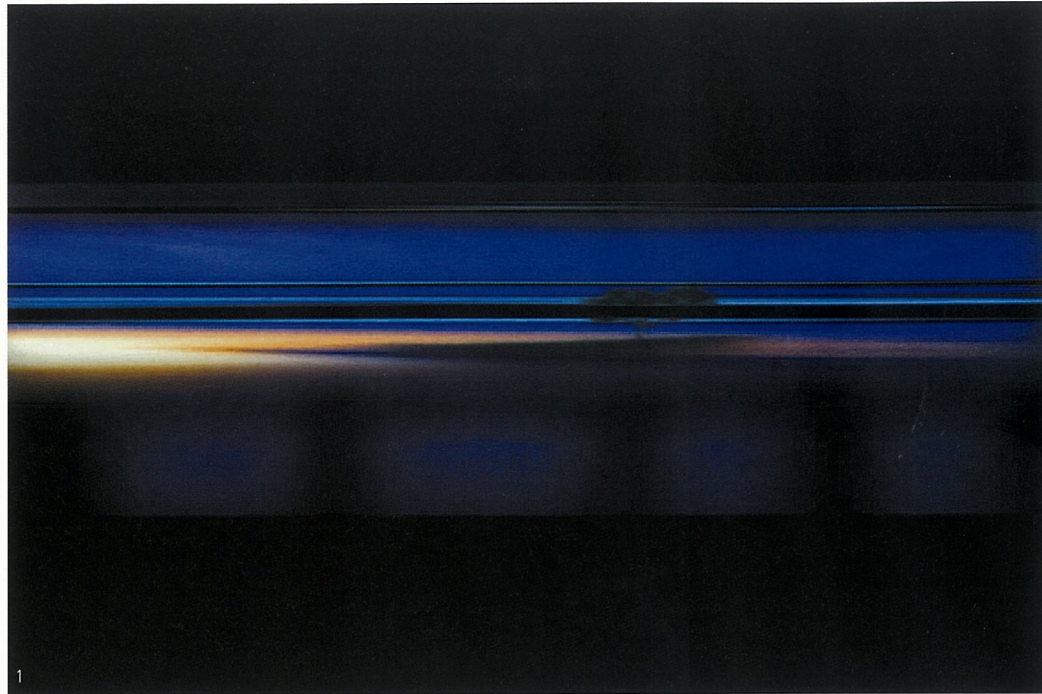
Transmediale 的讨论会寻求与生物技术、政治和媒体艺术相关的当代文化中的“基础”。座谈会“基础生活”讨论了科学探索在生物技术和错综复杂的经济利益中的现状。与会者有克莱尔·蓬特寇斯特、郑温迪、亨克·欧斯特林以及斯蒂夫·科尔茨。科尔茨是美国水牛城的一位艺术教授同时也是在国际上享有盛誉的“批判艺术集合”(Critical Art Ensemble)中的一员。在他最近的计划中，他创造了一种可移动的 DNA 实验室，用来检测食物中可能存在的转基因污染。这件仪器的发明与科尔茨身上发生的一系列事件密不可分。科尔茨由于在 2004 年 5 月其妻死亡之后报警控告生物恐怖主义而被拘留。许多美国艺术家和知识分子都将科尔茨案例视作行政议程限制公众知情权的证据。法庭听证会于 2005 年 1 月举行。

聚焦东南亚



- 1、CAUS 行为表演 天然光纤屋组合
- 2、飞跃梦想 行为表演 克莱尔·艾德华
- 3、展览现场
- 4、BIC BAC JOB 视频 玛吉奎
- 5、生命使用指南 行为表演 米切尔·特瑞恩
- 6、无题 新媒体互动 库布里

一些作品体现出东南亚在媒体艺术实践中的创造力和多元化。艺术家在阐释地区碰撞和全球化演化的过程中扮演着重要的角色。在洪水灾害之前，一些来自灾区的作品便体现出东南亚媒体艺术创作的创



造力和多元化。

这个由亚欧基金赞助的座谈会的目标在于使人们注意到在东南亚和欧洲社会中产生的艺术家策略和社会活动家策略之间的异同。亚洲策展人和艺术家们将展出他们的作品并讨论他们对于艺术家在社会和政治发展中的公众角色的感想，同时和他们的欧洲合作者集中讨论在媒体艺术领域中这些问题的含义。讨论并不仅限于情况复杂的东南亚地区。座谈会的另一个重要的收获是对不同团体和个人合作和联络的加强。参与者（部分）：Keiko Sei（曼谷），Vincensius 'Venzha' Christiawan（雅加达），Woon Tien Wei（Tsunami.net，新加坡），Marie Le Sourd（ASEF，新加坡）。

来自雅加达的Venzha和天然纤维屋使用新媒体和自己发明的，有时甚至技术含量很低的仪器，创作了实验性的跨学科表演和装置。在他们的项目中，技术美学和当代印度尼西亚文化元素相结合。在transmediale.05的开幕式上，Venzha将和时装设计师Irene 'ira' Agrivina合作，通过使用电子和仪器采样，CAUS#3将来自印度尼西亚乡村生活的原声采样同源与新空间的空间之声相结合。

装置的交互性是世界文化馆、伯德维尔和Parochialkirche（马尼克斯·德·尼斯和爱德文·凡·德尔·赫德）的展览区装置的共同特色。其他诸如由克里斯·奥克莱（英）创作的“目录”提供了以主题为基本的政治远景，有时候，甚至将两者结合在一起，就像由Knowbotic Research（de/ch）研究的装置“裸体的强盗/这里，不在这里/白色君主3.0”这件作品一样。

Gravicells Seiko Mikami, Sota Ichikawa（日）

装置空间中间有一块6mX6m的由225个装有内置传感器的细胞状规格排列而成。当参与者站在上面的时候，他的位置，重量以及速度的变化都被连续自动测量分析，并且由声音，LED光，几何图形和产生真实的空间改变反映出来。

根据这个艺术品，我们完全有可能从与平时感觉不同的重力和身体产生新的感知而发展出一种新型人类官能。

在站点内自由行走的时候，参观者能够感觉到平时几乎不易察觉

的重力，对他的反作用力以及由其他参加者引起的效果。再加上，有GPS同时测量装置空间的位置，因此装置站点的移动也与重力有关。

无题5 卡米尔·欧特贝克（美）

无题5是欧特贝克自2001年开始发展的“外部测量”交互装置系列的第五个。这些作品的目的是创建一个对展览空间内的物理移动流畅有趣的反应的审美系统。固体，位置和投影图像的各个部分的行为完全依靠人们在展览区的行动。在仍完全处于算法阶段的时候，无题5创造了有机和形象的画面。

目录（英）

奥克莱的录像作品涉及零售环境也暴露了监控系统的暗淡前景，RFID和数据经纪人对于消费者资料的搜集已经从我们的购物习惯和生活方式扩展到了我们的真实背景，包括通过分析我们每周购物的数据，预报我们未来的身体状况。

利用重叠镜头和动作追踪操作商场的录影胶片，“目录”平心静气地将读者放在远程代理的位置上，将人们视为一系列由他们的开销能力和未来需要来定义的单位值。

裸体的强盗/这里，在别处/白色君主3.0 Knowbotic Research（德/瑞士）

Knowbotic Research的“裸体的强盗/这里，在别处/白色君主3.0”聚焦在掌握如同关塔纳摩一样被称为“私下对敌战斗”的拖延的机制，可以被当作“这里”看待，并且同时，“在别处”，不再是国家政府的领土。这个作品调查一个包含了有力的排斥以及固有形态的机制。

通过改变这些明确的形式主义的软件编码，艺术家们能够提供不同的可能的情节以供“裸体强盗”解放。很明显的，这个解决方案不能应用于犯人的情况。然而这个假定性的张力对作品的审美是至关重要的。

Pongmechanik 尼科拉斯·罗伊（德）

Pongmechanik是一个经典的早期电子游戏“Pong”的复刻版

当数位游戏生产出日益逼真的虚拟图像，这个电脑游戏还是由最简单的部件构成。这里揭露了游戏的内部工作模式。

起居室 维多利亚·方（美）

有凶案发生，就一定能找到凶手。

在维多利亚·方错综复杂的装置中，3个带液晶显示器的面板能够像拼图碎片一样在整个房间里移动。当三个元素被放在正确的位置上时，能够解开谜题的记忆体就被触发。

通过面板位置的改变，人们对空间和规划感觉的改变将反映在每个场景中。最后，装置的程序就像巨大的字谜游戏，包含了复杂的叙述。

- 1、pdx_01 网页 诺迈格
- 2、天耳 行为表演 Usman Haque
- 3、天耳 行为表演 Usman Haque
- 4、跑啊跑 影像装置 Marnix de Nijs
- 5、转向 行为表演 克里斯汀纳·热格拉
- 6、展览现场

