

## 电子艺术

作者：Chris Moore

历史学家艾瑞克·霍布斯鲍姆在《极端年代》一书中写道，20世纪只是1914-1991这段短短的时间。令人感到奇怪的是，冷战的结束宣告了一个政治动荡时代的开始。同时它也是信息革命的发端之时。自1991年开始的这一段短暂时期以来，世界各地都经历了互联网、大众传播、廉价电脑和个人选择所带来的社会转型。网上冲浪、iPod、博客、YouTube和FaceBook如今已司空见惯。与此同时，迷人的电子艺术正方兴未艾。

首先，让我们看来自1991年的一个实例。宫岛达男的《第126701 - 127000号地区》场面宏大，催人入眠。它由300个红色或绿色的发光二极管显示屏组成，每个显示屏都独立计数，计数速度在1-100之间。虽说有可能发生顺序完全相同的重复，但可能性非常小。它的外观表现为不断流动。虽然它看上去像无数的电子计数系统和统计信息，但在这里计数系统和统计数字都不相关。该作品不关乎除其自身之外的其它任何东西，只有它那不规则的滴答声。它只是为了计数而计数。但是我们赋予它以意义，使我们想起时间、人类、生命和死亡、商业以及庞大的或奇怪的统计数字。考虑到随后发生的信息革命，宫岛达男的作品可谓是先知先觉，尽管他本人关心的主要是佛教中的万物皆有联系。在了解如今我们如何处理信息以及这些信息是如何被存储和使用或滥用之后，任何站在这幅巨型作品前的人都会情不自禁地感到一股震慑力和某种程度的恐惧。乔纳森·斯威夫特那图标式的对18世纪英国政治的讽刺已基本被降格为一种迷人的寓言，我们只能从中想起一些卡通式的情节：小人国的侏儒们徒劳无益地试图拴住格列佛。正如所有寓言一样，我们可以对其加以改编和处理以符合我们自己的时代。而格列佛笨头笨脑的旅行则是我们自己的魅影：惊人的类似。在我们所处的时代，崭新的自由伴随着荒谬的统治，崇高的庞大伴随着原子级的细节，理智的自由伴随着机器人的暴力，神圣的生物伴随着宗教的浪漫。在大众信息时代，格列佛的世界似乎与我们自己的世界发生碰撞。电子艺术提供了一剂迅效解药：幽默、黑色和怪诞。

它最早可追溯到1991年，反映了技术的每一次发展。知识界的关心——如果说现在更为精细的话——基本上维持不变。荒谬的是，最大的问题同时也是最微不足道的：它的名称——它的含义是什么？电子艺术的前驱或多或少都是电子艺术家：Nam Jun Paik（电视）、Joseph Beuys（声音）、Bruce Nauman（电影）、Donald Judd（霓虹灯）、Rebecca Horn和Jenny Holzer（装置）。但它涉及到一个定义问题——Horn和Holzer是电子艺术家或者只是在其作品中使用电子手段的艺术家？毫无疑问，他们两者都是。所有这些并不能帮助我们更好地了解这个词的含义或者它是否有用。并且，任何艺术都可以包含电子元素——灯光、电影、声音以及其它道具——但这些并不一定构成对电子艺术的具体描述。Christophe Demaître对超前的摄影方法和电子瞬间的综合运用便直接挑战了这种分类。离开某件装置（电脑、二极管、开关、动作传感器、显示屏和放大器）的非电子附件（家具、照片、私人物品、手迹）而谈论其电子属性便毫无意义。

尽管如此，如今在当代艺术的背景下有一种叫做电子艺术的东西已走进人们的视野。这么说并不是为了对电子艺术加以描述，而是认识到从文化上和艺术上来看，艺术家在其作品中以一种根本性的方式运用了电子媒介，它影响了我们对体验本身的理解，因而需要给予特别关注。之所以说是根本性的方式，是因为作品的电子性对于如何解释作品有着决定性的影响。它决定了作品的意义以及作品作为艺术的意义。电子艺术这个词本身是没有血肉的。由于缺乏一种更好的命名并且鉴于人们越来越认可（例如：相对于同样没有血肉的数字艺术或动态艺术），因此我们只好也采用电子艺术的非判断性名称。

这些电子艺术作品与以前的作品形式并没有根本性的不同，但它们是基于以概念艺术和极简主义艺术为代表的大量艺术探索。其中之一便是协作。如今，艺术的性质决定了，艺术必须通过一个由艺术家、摄影师和电影人以及电气工程师、结构工程师、照明工程师和音响工程师组成的团队

来实现，尤其是概念艺术。这与以前的情况不同，以前由艺术家包揽了所有的工作并负责监督各个工种之间的协作，包括电影制作。像马修·巴尼最为巴洛克式的作品之类的作品需要大量的后勤工作与合作。尽管这位艺术家身兼数职，包括编剧、导演、制作人和舞台监督，但为了实现作品本身仍然需要大量的助手。

协作的背后是一种协作理念或者说至少是一种方向。在这里，考察一下当今大多数电子艺术的共同主题一定很有趣。让我们作一番彻底的归纳——实际上是最好的归纳之一！——如今几乎所有的电子艺术都是介于偏执和自由、恐惧和幽默之间的一种挣扎，有时候明显，但大多情况下界限模糊。创意无限的六岛试验室作品很好地表现了这种两重性，它综合利用了我们对于技术的恐惧和偏爱。在这部作品中，艺术家们依次出现在田野里，等候做某件事，烦躁不安，面无表情，麻木不仁。根据字幕提示，观众可以拨打一个电话号码，就像在电话推销中那样。此时，艺术家的手机开始响铃。但当他接听时——震惊！——他的头颅发生了爆炸，鲜血和头盖骨四处飞溅，真的是为艺术而献身。有趣，匪夷所思，如恐怖电影般震惊，但最触动我们之处在于是我们导致了这种非故意杀人，想到这我们会心一笑。然后我们重复这些动作，之所以这么做是因为我们身不由己，于是便变成了谋杀。

上面提到的两重性来自对于技术的狂热热爱，它的根源是一种人性丧失和精神错乱感，虽然只是一种虚幻的感觉——就如技术灵丹妙药般虚幻。但在一个充满诸如“魔兽争霸”和“第二人生”之类游戏的世界，现实究竟是什么？新技术有时被描述为“科学怪人”、“电脑哈尔”或“异形”等科幻形象，但同时我们也会作茧自缚，沉湎于虚幻的网络空间而不能自拔。无疑这是非常荒诞的，因此除了哈哈一笑之外我们还能做什么？毕竟，变形并不代表变美。或许有一天，我们一觉醒来后发现电子甲虫从我们的背上飞离这个无趣的世界，这种风险总是存在。

我们是利用信息还是屈从于它？这种摩尼教式的选择似乎让人感到乏味，因此我们游移不定。但纯粹的厌倦是重要的。日常生活的现实充斥着厌倦——办公室工作、交通堵塞、超级市场——并不一定都令人讨厌，但一定是重复的。我们所处这个技术世界的消费主义动力论，包括政治思想，同样涉及大量的厌倦，正如永不满足的欲望。我们在经济上获得成功与其说是为了努力改善，不如说是消遣的需要。Martin Amis曾描写过极权主义国家所固有的厌倦，但在自由的世界里，我们却主动选择了厌倦。正因为如此，作为信息时代产物之一的色情文学才会大行其道：不是因为它能够满足人们的欲望，而是因为它不能满足。杜尚的《大玻璃》（Big Glass）下半部里充满阳刚之气的“磨椒工”们了解这一点。有了无尽的娱乐和便捷的设备，包括遥控装置和移动电话，我们对于技术的偏执和入迷通常被轻描淡写。承诺、期望和满足从来都没有实现。于是，当我们在欣赏Kristof Kintera的《我受够了这一切》（I am sick of it all）时我们看到了我们自己。这部作品表现的是一只掉到地上的装满了食物的塑料购物袋，它在叹息、抱怨、抖落自身的重量。我们知道他想表达什么。

但是，我们自有摆脱困境的办法。模糊即意味着颠覆，不确定即意味着挑战，而艺术家喜欢挑战。这不是相对主义，而是破坏与破坏性的关系。解决厌倦的办法在于行动！但什么样的行动？相互作用是原始极简主义体验的逻辑延伸，其中拟人手段是为了被动地提醒观众，他们不仅通过观赏而参与到作品当中，而且实际上他们也是作品的必要组成部分。在电子艺术中，我们看到了极简主义和概念主义的相互借鉴。比如，罗丝唐的二极管建筑的高度取决于观众的身高，而杨龙海的《吻我！嘴唇》中应召女郎的恳求——当你屈从于它们的时候——会突然变为令人作呕的图形并迅速向后隐去。另外一部更加拟人化的作品是王东马为六岛试验室创作的互动镜，当有人走近时，这些镜子会活起来，里面出现一个梳头发的女孩，或者，借用达达主义手法，出现一男一女两个梳妆台，分别诉说他的愿望和她的需求（还有另外一个梳妆台在用中文讲述一对自命不凡的外国人）。正是借助于这种互动性，作者才能够表现一种具体的“电子”敏感性。

这里值得注意的是，互动艺术与纯动态艺术之间存在重要差别，因为互动艺术直接让观众参与其中，而动态艺术虽然包含电子元素，但独立于观众之外（例如Alexander Calder和俄罗斯建构主义）。两者无所谓好坏。然而，动态艺术的观众只是被动地欣赏作品，顶多是一种反应，而互

动艺术则是自发地鼓动观众，就好比是一位魔术师或无政府主义者。因此，捷克人**Kristof Kintera**的动态雕塑——它们与王东马的作品相关度很高，反之亦然——似乎是一种独立的存在。在2006年巴塞尔艺术展上，他的作品《革命》中的少年将自己的头猛烈地撞向墙壁，这种场景一定扯碎了邻近展位每个人的神经。他就一直那么撞而无视附近的人在做什么（当然，这也是它的部分主题）。相比之下，如果观众拒绝参与，那么王东马的作品《红楼梦》只能算是成功一半。这是因为，观众只有凑得足够近才能使一位披着红色面纱的妇女的影像投射到一面古老的镜子上，从而达到检验观众主观性的目的。介于这两件作品之间的另外一个例子是**Jean-Francois Cantin**的《内城》（*Inner City*）。在这部作品中，一台液晶显示屏放置在一扇优雅的肩膀高度的陈列用玻璃橱窗方形底座上。彩色液晶显示屏显示两条与底座成对角线的传送带，旁边是转动的齿轮。这是一部漂亮的作品。但只有当你走上前去并通过像水晶球一样的玻璃罩向里看之后，作品才能完全显现。玻璃壁将液晶显示屏上的图像向外无限反射，穿越玻璃橱窗的有限空间后正好投射到你所处的位置。于是，便形成了一块由无数条高速公路和闪闪发光的机器组成的工业迪斯科地板。而站在这一片迷离光线中的你感受到巨大的诱惑，同时也掉进了陷阱。在现代电子艺术中，观众不仅可以参与艺术作品，成为艺术作品的一部分，甚至可以被视为艺术家的代理，无论是随机的还是受控的。从某种意义上来说一直如此，但这些电子艺术家迫使我们集中注意力，他们不允许我们忽视或无视正在发生的事情。它是如此令人不安、如此近在眼前，几乎到了极点。正因为如此，信息时代的电子艺术，尽管还处在发展的早期阶段，却是如此引人入胜。它利用技术、人类的恐惧和戏谑而令我们着迷，并用各种手段使我们反省到它们的存在。这些手段既为我们提供了娱乐又让我们感到厌倦，令我们感到恐惧而陶醉，同时又带给了我们孩子般的贪心和贪婪。它的幽默与讽刺在让我们莞尔一笑的同时又会驻足深思。

## 后记

这篇文章是应六岛试验室之邀而作。六岛试验室是杰出的电子艺术支持者之一，通过它的创作、展览和推广活动来为电子艺术提供支持。在六岛试验室，人们的生活节奏有如演员：永不停息的练习和表演。来自世界各地的艺术家齐心协力，通常是为了表现西方艺术和中国艺术之间的交汇，而这也是六岛试验室过去几年来在上海从事的主要活动。没有什么前提条件，该试验室总是对试验、文化碰撞和艺术互动敞开大门。实际上，许多作品是在将要举办展览的地方被创作、修改和润色，这极大地增添了它们的风格，同时也适应了具体的环境。在这里，自由的感觉棒极了，职业伦理也无与伦比。六岛试验室获得成功的主要原因在于它创作的是伟大的艺术作品，无论是电子的或是其它的形式。正因为如此，它才能如此成功并在上海艺术界引领风骚。

## 引用作品/致谢

- 王东马，《他想要什么》（2008年），《她需要什么》（2008年），《外语》（2008年），镜子，液晶显示屏，媒体播放器；文案：Tom Lee Pettersen，音效：Manels Favre，技术实现：杨龙海和六岛试验室。
- 王东马，《红楼梦》（2008年），镜子，液晶显示屏，技术实现：杨龙海和六岛试验室。
- Křištof Kintera，《革命》（2005年），机电装置，微芯片控制器，金属构件，聚亚安酯，衣服。
- Křištof Kintera，《我受够了这一切》（2003年），音响，机电装置，食物（黄瓜、炸薯条），塑料购物袋。
- 宫岛达男，《第126701 - 127000号地区》（1991年），发光二极管，集成电路电线和铝板（300块，190x1200厘米），新南威尔士艺术馆。

Chris Moore是一位作家，同时也是英国当代艺术投资公司mooreandmooreart.co.uk的合伙人。现生活于上海，是中国当代艺术方面的专家。