

1
张增增
造物2
焦兴涛
奇迹

破壁——科技与跨媒介雕塑的可能

Wall-breaking—The Possibilities of Science and Cross Media Sculpture

焦兴涛 Jiao Xingtao

摘要：本文以川美雕塑系跨媒介雕塑工作室的实践项目为例，从“身体、物质、空间、时间”雕塑的四个基本概念出发，探讨在互联网时代，新科技、新媒体对于当代艺术创作的影响、介入与改变。

关键词：跨媒介，雕塑，当代艺术

Abstract: Taking the practical project of cross media studio of Sculpture Department, Sichuan Fine Arts Institute as an example, this article discusses the effect, intervention and change of new technology and new media on contemporary art creation, in the Internet Era, with the basis of four basic sculpture concepts.

Keywords: cross-media, sculpture, contemporary art



“破壁”——在我的理解中，既是一个动词也是一个名词。一方面，打破某种限制或者固有的方法和模式，就叫“破壁”；另一方面，正是越来越模式化、范式化这堵墙已有的“裂缝”，让新艺术方式的光芒得以穿越。在我们今天面临的很多问题面前，艺术有时候比我们想象的要乏力得多，或者说从我们称之为艺术世界或者艺术制度的角度，我们真正能看到的未来的可能性到底有多大？这是一个需要思考的问题。

科技对艺术的影响一直是巨大的。科技首先改变景观和视觉经验。1881年伦敦水晶宫博览会，也是我们今天世博会的起源，当时第一次用钢结构和玻璃材料做了我们今天看来习以为常的建筑，但是在当时看来是惊世骇俗的，当时取名水晶宫。到了后来，钢结构应用到桥梁，而后就成为最主要的建筑材料，埃菲尔铁塔也正因这些材料的更新才被建成。埃菲尔铁塔对艺术家和工程师而言却是一场争吵：关于美、关于艺术、关于

城市建筑，甚至是关于城市是什么样的一场争吵，但是对普通人而言，它的意义非常重大，因为在那个时代除了极少数冒险家可以乘热气球到高空俯瞰大地之外，普通人是没有机会站到100米的高空从这个角度俯瞰城市的，所以，与其说它对艺术的改变还不如说它改变了大众的观看视角。当普通人可以有机会登高望远的时候，引起的观看经验的改变反过来推动艺术的发生和改变。在我们眼中的世界从立体或者透视、压缩的呈现方式，变化为一种平面的关系，这种现代的视觉经验已经在当时的绘画中展开，这也为大众接受现代绘画和发展奠定了一个基础。到了今天，网络、虚拟现实等技术对人类观看视角的改变远远大于埃菲尔铁塔，如果我们还认为，观众很少可以从天上俯瞰世界，只有我可以乘着热气球观看并告诉他们，这是不可能的了。所以今天的艺术对艺术家和观众同样提出了很大的挑战。同时，当技术正无限地放大人类的能力，我们可以无限放大

一个图像看到更细微的结构的时候，人类看起来越来越接近我们传说的神，我们眼睛的开关被打开，可以看到你想看到的任何东西，耳朵可以听到你想听到的任何声音……这时候的关键问题是，当我们无限接近上帝的时候，它带给我们的是恐惧还是快乐？人要反观如何自处，这才是艺术和科学真正发生关系的地方。

基于对新技术的好奇以及对未来艺术可能性和使命感的兴趣，2014年四川美术学院雕塑系建立了跨媒介创作工作室，寻求在雕塑概念下，引入新科技、大数据、VR等技术手段和理念，进行创作研究和实践。

跨媒介工作室就是运用当代艺术的理念，结合现代科技手段，通过作品与观众的参与互动，来进行当代艺术创作研究和实践的团队，其核心的关键词包括“材料和观念、跨越与参与”。关于“雕塑”基本的核心内容，我把它归纳为“身体、材料、空间和时间”四个方面，古典主义的雕塑在这四



个方面都可以得到充分的体现。人的身体是雕塑最重要的一个载体，面对雕塑获得的“纪念碑感”、“崇高感”从何而来？我们今天谈的比例从何而来？这些，都是以自己身体为尺度来进行测量和建立的；观众观看雕塑，需要围绕旋转着看，连续的视觉经验积累最终获得雕塑的整体印象，所以观看的过程就是一个时间的概念，从观看的时间到今天完成一个沉浸式体验必需的时间长度，这是一个关于雕塑的时间的基本概念；木、石、铜是传统的雕塑材料，而今天的3D打印可以超越所有雕塑的材料；具体的形体一定有对应的空间，当雕塑的空间呈现为虚拟空间，通过VR可以获得一个与真实世界十分接近的状态体验的时候，实体世界与虚拟世界的关系就变得纠结而有趣。跨媒介工作室就是强调从“雕塑”出发，利用并整合各种新媒介和技术，重新阐释雕塑的四个基本要素：时间、空间、身体和物质。去年（2016年）六月和今年（2017年）八月，我们分别在重庆和上海喜马拉雅美术馆举行了两场展览：“虚拟车间”和“移动靶——

新算法下的实体、叙事和秩序生产”。

展览中，涉及虚拟和真实关系的作品，包括我自己的作品《奇迹》。用废旧的机器零件完成了四个装置化的模型一般的小景观：旗杆、世贸双子大楼、两个烟囱、路边小车。我们可以看到模型上安放着射灯，把投影打在墙上，但这是一个假象，实际的图像是依靠挂在天花板上的投影仪打出来的。而墙上的投影会因为观众脑电波注意力的变化而发生改变，在现实与想象之间建立直观而奇妙的联系，对于观者来讲就是能看到自己意识集中与否带来的直观变化。比如说《双子座》这件作品，在观众注意力的值到了一个点的时候，画面中就会出现一个或多个跳楼的小人，来源于当时“9·11”事件的一个摄影图片。再比如说这个旗杆，如果观众的注意力到了一定的值，旗杆上飘动的旗帜就会慢慢地升起来；反之，则缓缓下降。前面实体模型的一动不动与后端墙面投影的变化形成奇异的对比。

唐勇的作品《平衡》是一棵树，观众站在台子上，会因为一边人数的多少引起画面

中树和地平面的倾斜，比如说这边站一个人慢慢就会往那边倾斜，再过去一个人就会回到平衡的状态，这里有很多关于生态、人与资源、人与社会关系的隐喻和指涉。很难从语言上描述，但是现场的感受特别强烈。艺术家胡晓琳的作品《A—N之间》是一个很具“质感”的工业化的作品，用机械装置、影像、增强现实等手段，讲述“机器”如何将人作为食物的原料进行肢解，通过类似化学实验和工厂流水线作业的装置，最终形成一道美食。启动这一切的正是进入感应区域的观众，我们通过手机可以看到盘子上有一道菜。张翔的《图形诗》是由12台视频组合成一个醒目的图像，可能是一张脸、一个数字，由12个画面组成。当参与者不断靠近视频矩阵时，视频内容将不断缩小，完整图像将逐步呈现，声音也渐变成视频原有的最大音量的声音，参与者将在前进与后退时不断感受视觉与听觉错位所产生的变化和感受。

另一类作品讨论的是身体与情感的交互。技术或者是新的媒介语言探讨的是艺术和人的情感具体的联系和呈现，而不仅仅



为感官带来惊艳。作品《墙》和《永远》是特别有温度和温情的作品。艺术家张超在母亲手机中装了一个定位软件，然后把母亲在内蒙古生活了一天的轨迹，直接投在他的背上，然后请了一个文身师，在现场一点一点地把母亲今天的轨迹纹在身体上。铁墙后面有一个洞，内部实时播放着母亲此时此刻的日常声音。这是一个非常特别的、融合的、有温度和情感，有身体性的作品。

《在云端》是艺术家张小影首先以自己的形象为模特，通过三维建模制作了众多的人物，观众通过VR可以看到他们和自己聚集在一个四方的高台上，仰望天空，四季轮回，雨雪电雷交替呈现，观者可以头戴VR头盔移动，并将周围虚拟的人物推下高台。正式的展览是由艺术家本人在一个3.5米高的台上，头戴VR头盔进行表演，观众可以从身后的大屏幕上实时看到VR视频中的影像。这个作品最有强度的部分就是，表演者在虚拟空间里的距离感一定要和现实的距离保持一致，否则就有可能失足从高台上掉下来，所以对VR技术的挑战就是：一定要在

视觉上达到相当的准确性，才能把这个作品很好地呈现出来。观众在现场看到的危险正是虚拟世界与真实世界的关系。

在《无形之形》这件作品中，艺术家张增增利用增强现实技术，建了一个虚拟的“铁球”，这个“铁球”只有通过扫二维码，才会出现在手机拍摄的空间里面，可以通过报纸印刷二维码，扫描之后拍到这个球，这个“球”也可以在不同城市更多的地方进行旅行。后来艺术家直接在上海外滩做了一个巨大虚拟的“球”，成了很多游览群众感兴趣的话题。张增增的另一件作品《造物》通过脑电波检测，每个人可以看到计算机屏幕上对应的形体在生长变化，如同通过脑波制作一个虚拟雕塑，一旦生成确定某个形态，就可以输出，直接用3D打印机打印出来。

《回信》这件作品是与西南大学生物实验室共同完成的。艺术家把父亲寄给他的、从未读过的信件撕碎，放入设计好的一个装置中，在生物技术的帮助下，通过一系列的发酵、蒸馏、冷凝程序，最后酿成了酒，

并在展览的现场邀请观众和他一起喝下这杯“绝情酒”。同时在展览现场的墙面上，艺术家写下了一段话，但是这段话是用霉菌写出来的，在头两天是看不到的，随着展览时间的延续会变得越来越明显。

今天，科技正改变艺术的感知方式，也改变着艺术家思维的方式。我们有理由期待未来艺术各种令人兴奋不已的可能。

3
胡晓琳
A—N之间

4
张小影
在云端