

自1979年以来，奥地利电子艺术节便将主题聚焦于艺术、科技与社会的交融，并不断致力于对媒体文化的讨论、反省与批判。它作为全球最具指标性的数码艺术大展，令诸多艺术家、哲学家、科学家和社会学家怀揣着有如朝圣般的迷恋之心聚集一堂。

2005 奥地利林兹电子艺术节紧紧围绕“混种——生活在矛盾之中”的主题，探讨数码科技为全球带来的爆炸性趋势，并研究“混种”现象下的创作、种类及文化身份的问题，开启了未来发展趋势的先见之窗。“混种”一词的选用，惟妙惟肖地道出了现今全球所处的尴尬处境，以及互有关联的事物在冲撞结合之后所展现出的极具冲击力的效果。例如上世纪末开始整合的国际疆界消失，于此而融合与整并出新的经济与政治结盟，艺术与科学领域跨国界的合作初现端倪，全球文化的糅合程度超越了人与商品的流通层面，乃至超越符号系统与资讯内容的交流界面，那些凭借国际互联网的广泛传播，交融、模仿后再生的新事物，洋溢着独特的异域风情。

奥地利林兹媒体艺术节：一路朝圣，一路畅快 Ars Electronica Festival: Coziness on the Pilgrimage

◎ 编译：李芳 Translated and Edited by Li Fang



1. 变的集合 多媒体 基恩·阿莫斯庄
2. 捕抓 综合材料 卡斯佩·T·西奥布雷兹
3. 都市伊甸园 情绪照片 加利·丹尼斯
4. 被弃的大气 多媒体 巴巴拉·西格尔



数码媒体艺术本身便是艺术与科技的“混种”，它的诞生来自于各种表达模式的累积，以及对知识与专业融合的特殊要求。在如今数码科技跨界结合的21世纪，快速淘汰的硬件设施和无限升级的软件系统，更加速了科技风暴的旋风席卷。以强调行动生活的新世纪人类，日益难以抵挡由尖端科技所带来的便利与快捷。而专门制造感官体验的艺术，借由科技发展所带来的技术提升，更是开拓了人类感官的无限潜能，成为酝酿“混种”的温床。

为期一周的艺术节采纳了非比寻常的节目规划和嘉年华式的展览模式，将以往处于最显要位置的艺术创作展览视为理论实践的过程和观众参与其中的媒介，而将先前殿后的学术研讨会及论坛致以重头戏的光环。这样，参与者在享用淋漓畅快的感官新体验的同时，更多的是产生一种对于当今数码艺术的来龙去脉以及在此基础上建构的社会体系的关怀与追问。

艺术节在“混种”的主题下将一系列数码艺术家的作品收纳其中。西奥·约翰逊(Theo Jansen)将自己“繁殖”出的第七代多腿生物预设在一个漫步于荷兰海岸的情境之中，作品《沙滩怪兽》(Strandbeest)先利用数学运算出每只怪兽的角度、脚的长度及运动方式，再以手工方式将怪物们一一成形，然后让它们随着风力以移位的方式在陆地上行走。14年来，这位荷兰艺术家一如既往地致力于在自然和技术的分界面上构筑个人的“混种形态”，并融合了高等工程学和生物学原理，不断地提升处于演化进程中的生物。约翰逊透过想象却让梦想成真，“繁殖”便是逐梦的开端。由此，他一举摘得了年度艺术节特别奖的桂冠。



相比之下，美国艺术家保罗·德迈林斯(Paul Demarinis)的作品《火鸟》(Firebirds)则愈显幽默。他以历史名人的演说录音为本，在火能带电的原理基础上让正负极通电而放出原先预录好的声音，并以诙谐的方式将火焰装在一个鸟笼里。这样就好似一只会发声的火鸟被关在鸟笼里，而鸟笼里的火焰随着斯大林、希特勒、墨索里尼等人慷慨



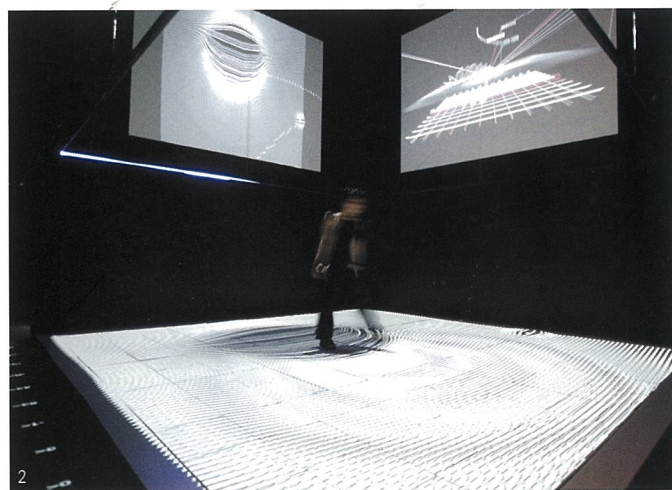
激昂的声波而忽大忽小。

而同样亦属声音装置的作品《G调演奏者》(G-Player),其理念就是将地球的经纬度与地球地势的高低转换成声音的变化。观者可以利用其装置的选台器参与其中,选择所想聆听的频道。如果选择的频道是海洋就不会有声音变化,而若选择的恰恰是高山或高原,则会发出艺术家经由程式转化而成的变化的声音。在这里,许多互动艺术作品都是由声音跟影像相结合的产物,并且声音占据了其中相当大的部分,而这正是数码艺术同视觉艺术领域作品的差异所在。

马丁·迈林格(Martin Mairinger)的《旧衣物》(Used Clothing)以捐赠的衣服、裤子或是其它外出装备,来邀请参与者挑选后携带或穿着数小时至数天不等,在归还时记录下经验并取得一组密码,将来参与者可随时上网查询这件曾经跟随自己一段时间的衣物与什么人在一起,并且旅行到什么地方。这种人与人之间的交流沟通已经冲破了时间与空间的樊篱,形成了一种新的网络社会空间。

《电子生命形态》(ELF— Electronic Life Forms)由德国艺术家帕斯克·贾尔斯迈(Pascal Glissmann)与马蒂娜·霍弗林(Martina Hofflin)设计。ELF是利用太阳能作为能源的微型电子小虫,它其实是将微小的感应器挂在树叶里,伴随着感光程度的不同而发出的虫鸣声,并产生些许的震动,这种生命形态究其根底是科技与环境同谋的变种。

此外,电子艺术节同时纳入了校园教学与创作的相关成果。每年,林兹艺术学院的展览场地都会给一个国家的高等院校提供展示其新媒体艺术、文化的教学成果的机会,今年的主题国家定为印度。观众可以凭借这样一个跟学生面对面的契机,一睹学生作品气质清新的芳容,还可直接同学生们交流碰撞出思想的火花,这也是艺术节相当有趣的部分之一。除此之外,U19(即under 19)展区也是奥地利电子艺术中心长年



推动创意的努力。U19是一个仅开放给19岁以下的奥地利年轻人参加的电子艺术竞技奖项,藉以鼓励更多的当地青年投入媒体艺术创作。由于创作者都是年轻人,所以作品大都在电脑上呈现,比如自己开发的Flash Game或网络游戏等。多年来,它已成为奥地利一个重要的展现青年创意的舞台,并连带促成德国、匈牙利、比利时等地U19的相继推出。

动画艺术节作为大展中的一个组成单元,除了呈现本年度参赛的精选之作外,还搭配展出东京“日本媒体艺术节”的作品。超过100部最具艺术性且代表最新设计或技术趋势的动画片的同步上映,给观众带来

一个全新刺激的集高科技、虚拟设计、科学现象和艺术实验为一体,中间穿插着各种材料、故事的心路旅程。

被誉为艺术节亮点的电子音乐会及表演,在奥地利布鲁克纳音乐节的多瑙河声光剧场中上演。音乐会以恢弘而又不失浪漫的气势囊括了管弦乐、数码音频、电子乐的所有张力,并同影像、舞蹈、科技交叉互动,以传统表达方式和现场演奏相结合的形式,全方位更新了人们的感官体验。

由当今资深媒体专家、加拿大多伦多大学的“麦克卢汉(Marshall McLuhan)文化与技术研究计划”领导人,德克霍夫教授(Derrick de Kerckhove)组织策划了4场最具学术前瞻性的论文发表与研讨会。作为奥地利电子艺术节的压轴戏,研讨会提出和面对了一连串的尖锐问题,诸如为什么某些社会团体或生物个体拒绝混血?为何会有正统派教会?为何会有种族清剿运动?为何会有种族主义和种族差异?混种意识的抬头是否意味着全球化文化的恒定,抑或只是硬体时代向软件时代转换的过渡阶段?其中,在“公共领域与社群”的论题中提到,“在数码时代的社会化生活里,一些包括网络线、无线链路控制、路由器与卫星在内的物质性国际互联网的基础设施,并不是一般网络使用者所能拥有的,通常都需要付一笔使用费来共同维护。尽管如此,国际互联网还是被广泛地视为免费的资讯供应源与沟通工具,因为同如此庞大的资讯相比,使用互联网的费用显得微乎其微,因此网络更像是大家的共有财富。而这些条件支撑了‘数码公共领域’的形成,使得它仿佛开放程式一般。”总之,大会分别就混种现象的产生与类型、混种文化与政治现象、混种的身份认同以及混种的品种与生态等方面进行了极具学术价值的探讨,并就当今数码艺术创作的不同面向提出了可能。

在为期一周的紧锣密鼓的艺术活动中,来自于35个国家的三万余名观众、453位参与者和532名新闻工作者,连同特邀策展人一起促成了电子艺术节这项盛事的完成。在我们流连徜徉于艺术家们天马行空的创作灵感之时,不免被融合交叠了诸多领域、诸多元素的作品理念启发而萌生出一系列的诘问。的确,在这样一个暧昧不清、矛盾悖论的年代,电子艺术作为当前艺术创作的显学,如何让数码科技真正显现出美学的光芒,如何让朝圣的快感不只是为了一场感官的瞬时愉悦,艺术家的角色任重而道远。



1、源 数码照片 李小镜
2、飞来巢室 综合材料 塞可·迈卡米, 索塔·艾池卡沃
3、吹气 电风扇 斯科特·西尼比
4、吹! 照片合成 泰费·希迈池卡
5、现场作品
6-7、沙滩怪兽 综合材料 西奥·约翰逊

