



新已经延伸到了数码艺术领域。因此，在某种程度上，关于艺术的争论还不及给予了数码艺术家充分创作空间的体制和机构来得重要。2001年，金尼卡大奖意外地颁给了网络游戏《班查兰人》，引来艺术界一片哗然。

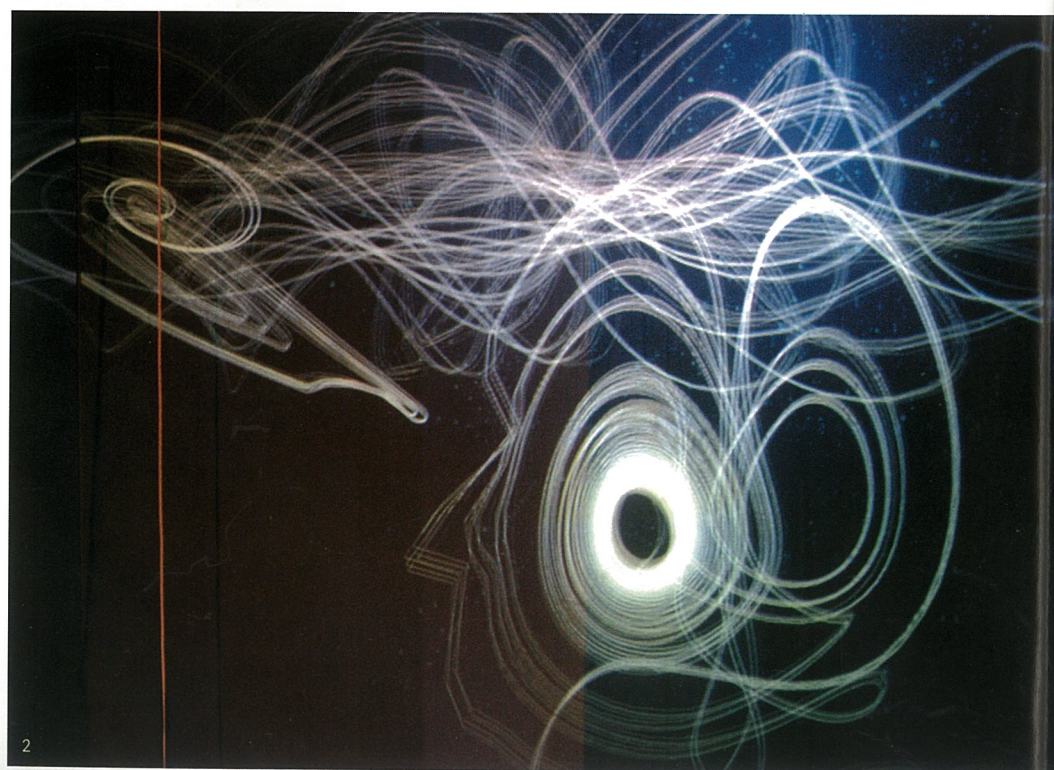
2003年，电子艺术节的主题是“编码——我们时代的语言”，艺术家、理论家和科学家从世界各地汇聚到林茨，共同探讨软件对我们生活的方方面面越来越多的影响。艺术节使林茨仍然享受着观众的簇拥，再一次成为全球媒体艺术瞩目的焦点。

显然，策展人想要传达的理念是：编码

奥地利电子艺术节 Ars Electronica

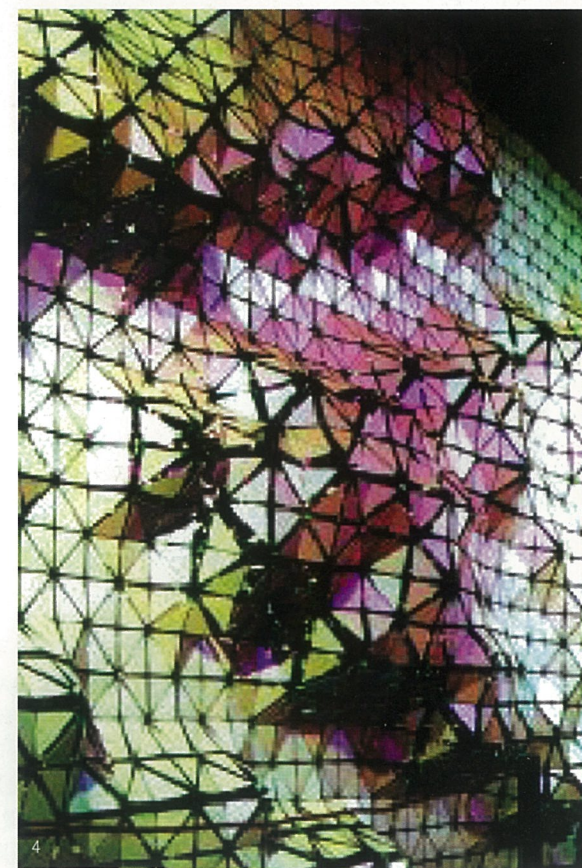
无所不在。我们在生活的各个领域遭遇它们，编码已经成为今天这个信息社会基本和不可缺少的一部分。看看全球由《黑客帝国》刮起的数字旋风，对该主题的设置似乎不难理解。编码的重要性，如编程规则和符号系统依然描述了软件在艺术和社会中的地位，即编码是一种工具，也是艺术作品的一种重要表达方式。编码，作为一套命令系统，作为电脑的程序与全球数码通信系统的一种典型程式系统，规定了这个时代的规则和法律。

此次艺术节围绕三个主题范围——编



从1979年发展至今，奥地利一年一度的电子艺术节已经成为融合艺术、科技和社会学的重要舞台，也是全球最大和最具影响力的媒体艺术节。开放的座谈会、展览、表演和采访为艺术、科学和社会学的交融以及处理业界年度的一些焦点问题作出了积极贡献。

艺术节每年都会抛出一个略带倾向性又颇具争议的主题，比如2000年的“生育过剩时代的性”、2001年的“谁来接管明天的艺术？”，以及去年的“作为全球冲突现场的艺术”。如艺术节宣称的那样，许多新的革

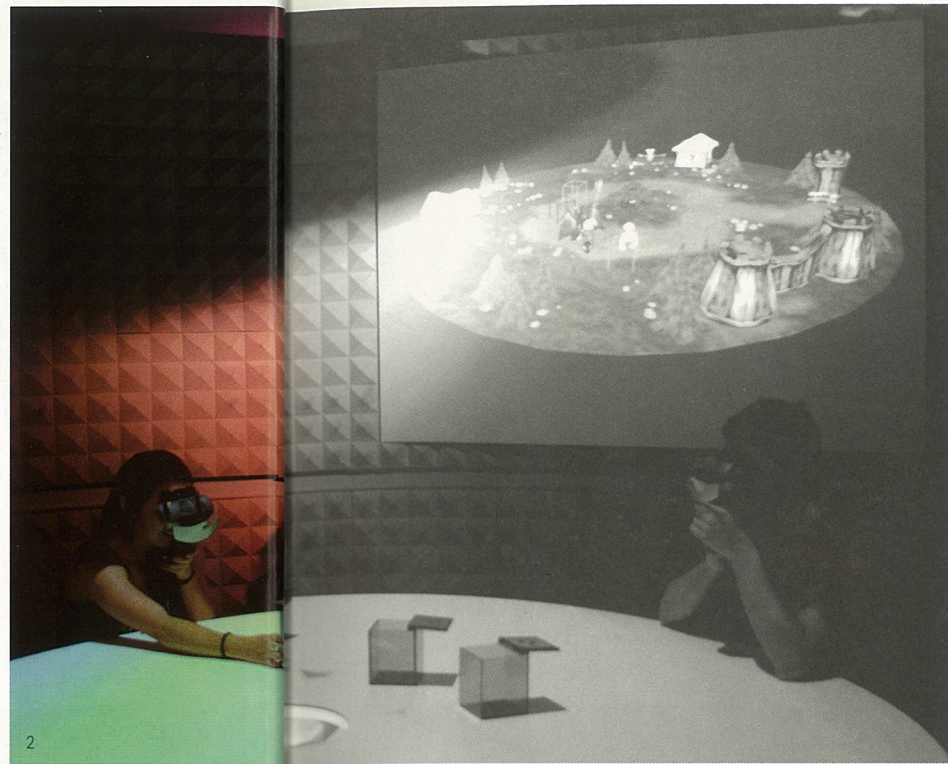


- 1、缩微图像 凯西·里斯
- 2、Uzume 佩切·杰梅丽克、罗兰·布朗奇
- 3、沙画 “触觉媒体”小组
- 4、庇护皮下部分 dECOi 小组

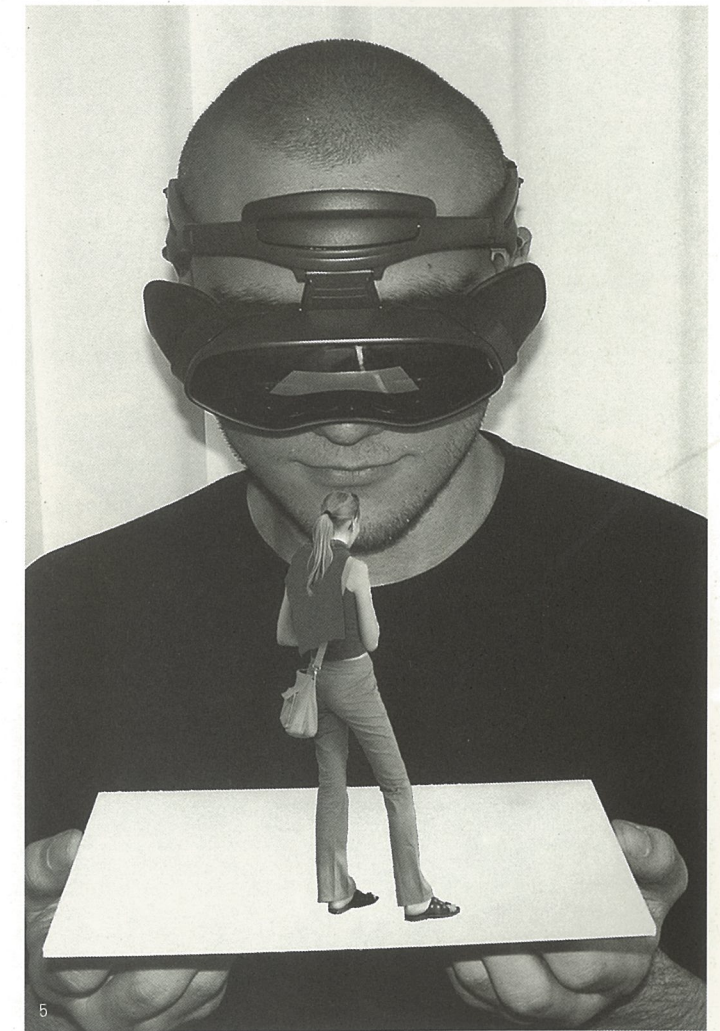
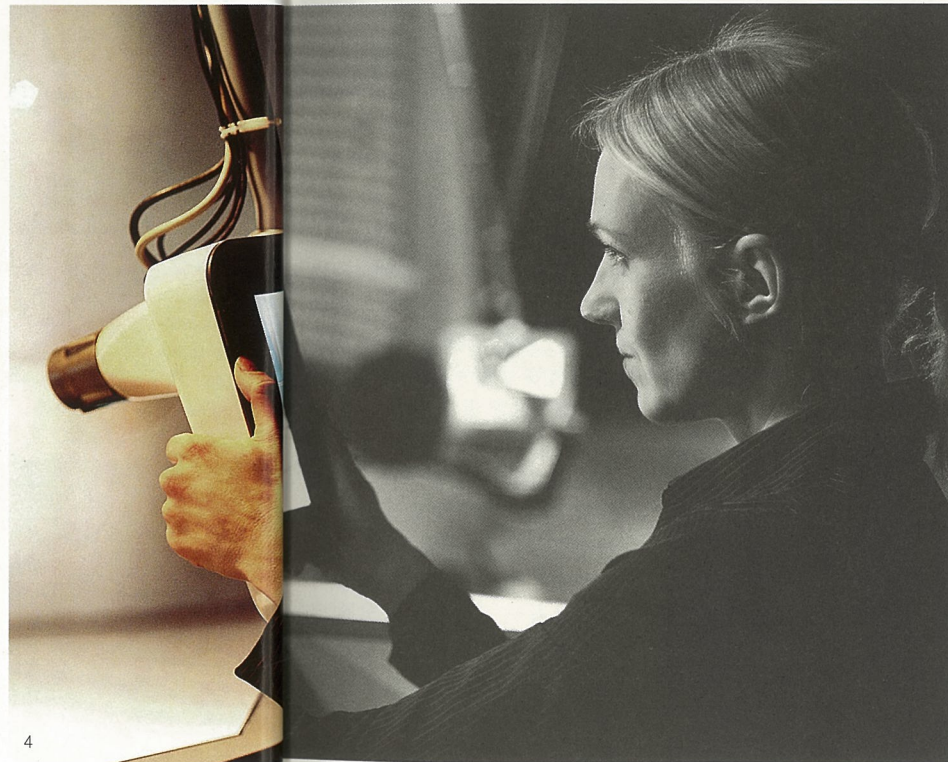
码=法律，编码=生活，编码=艺术展开了艺术与科技的对话。数字化技术被运用在越来越多的领域，同时这一现象也影响到法律权利、社会构造以及艺术自身，这些都成为了此次艺术节关注和讨论的出发点。然而软件垄断的权力能有多大？艺术能够被编程吗？而今，生命遗传基因已经逐步得到破解，它是否也是像计算机一样的生物程序呢？

展览在“编码”的主题下将一系列由多媒体艺术家创作的艺术作品呈现给观众。在《数字作品：人》中，里查德·克里斯切带来了人类基因组计划的破译对艺术的冲击，他将基因密码译成图解，并以一种强有力的观念和哲学的新方式编排了它们。

凯西·里斯 (Casey Reas) 的作品则显得坦率而生机勃勃，这位艺术家是伴随着软件成长起来的一代人的典型代表，如果其艺术作品中缺少了这种媒体方式的表达，将会显得不可思议。可以说，里斯这件具有独立反应系统的动态作品代表了编码艺术组成的新类型。作品名叫《缩微图像》，由上千个微型软体组成，每



- 1、制图者 席尔瓦·内斯霍德
- 2、格列佛的盒子 爱德里·切奥科
- 3、食肉动物 先锋软件小组
- 4、我看到你所不见的
- 5、格列佛的盒子 爱德里·切奥科



一个被编入程序的个体都会对使用者点击鼠标的运动起独立的反应，并刺激这个软体的其他部分。这些运动以图像的方式被捕捉下来，图像完全是根据系统的启动和运作即时生成的，从而具有很大的偶发性。

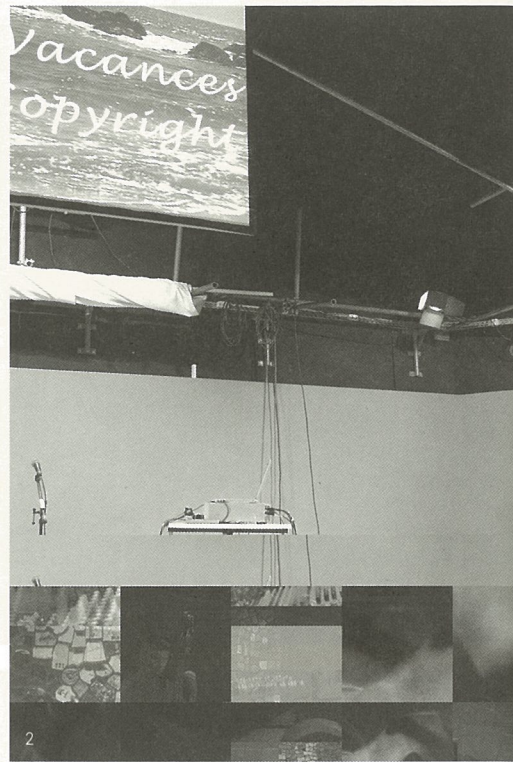
美国艺术家丹尼尔·罗津 (Daniel Rozin) 的《垃圾镜》由500片从纽约大街上找来的垃圾残片组成，这些碎片连着一台发动机，由电脑控制，可以反射观众的影子。通过不同形状、尺寸和颜色的

碎片，这件作品就像一个聚光灯，对面前人影的图像进行重新组合和表现。

网络艺术方面，集合了动态技术，在现实与虚拟之间展开激动人心追踪的作品《现在你能看见我吗？》夺得电子艺术节互动艺术奖。该作品由艺术创作小组“冲击原理”(Blast Theory) 和英国诺丁汉大学的复合现实实验室 (Mixed Reality Lab) 联合创作。作品选择了普遍存在于人类生活中的各种电子设备，如移动电话、GPS、

无线局域网、数码相机等，同时也覆盖了现实和虚拟空间，可说是从文化角度研究数字灵活性的系列作品之一。作品的背景被设定为一个城市的一部分，并附有城市地图。参与者通过在线游戏的模式进行互动，对抗在上面提到的电子设备中配置的四位“信使”。每位参与者都有一个虚拟化身，而信使的任务就是找出藏匿在虚拟世界里的在线游戏者。如果一个人被“发现”了，也就是说，隐藏的地点被信使找到，游戏即宣告结束。

此外，网络影像奖被美国艺术家卡洛斯 (Carlos J. Gomez de Liarena) 和尤里·吉特曼 (Yury Gitman) 摘取。他们的作品《网点奔跑者》本身即可以作为一个显性文化的模本。参与的两个团队显然是在和时间赛跑，他们必须尽可能多地登录计算机终端，并且在网络日志上提交验证照片，以获得积分。于是，网络潜入他们的家庭和办公室，无节制的无线信号涌上大街。第一届“网点奔跑者”比赛于2002年夏天在纽约举行。吉特曼和卡洛斯发展了这个游戏。



他们重新设计了 "Noderunner" 网站, 使其成为一个国际计分板, 以及便于在任何城市推广 "网络奔跑者" 游戏的资源站点。同时他们还在纽约组织 "网络奔跑者" 的赛季, 并推广到在其他城市对此有兴趣的团体, 如圣地亚哥和柏林。

罗曼·赛戈德 (Romain Segaud) 与克利斯蒂尔·普如瓦斯 (Christel Pougeois) 以作品《提姆、汤姆》在计算机动画 / 视觉效果奖评选中拔得头筹。如果两个螺圈笔记本突然间有了生命, 并

且成为渴望遇见对方的欢乐伙伴, 会发生些什么呢? 当它们的创造者给它们制造了不少麻烦后, 当然会有许多意想不到的事情发生。提姆和汤姆必须运用其聪明才智才能战胜重重困难。完成后的动画可以说是向特克斯·埃弗里风格 (Tex-Avery style) 的奇妙卡通世界致敬的杰作。这个逻辑严密的故事充满了幽默与智慧, 几乎无懈可击, 从而帮助这两位刚从法国高等信息传媒学院毕业的年轻艺术家赢得了这届金尼卡奖, 并获得了一万欧元的奖金。

年仅18岁的格奥尔格·索胡雷克 (Georg Sochurek) 无疑是艺术节上的一个幸运儿, 他的动画作品《橡皮鸭》虽然向我们讲述了一只小橡皮鸭的不幸, 却一举荣获了本届艺术节金尼卡大奖中的u19-自由电脑艺术奖。这一奖项锁定的都是19岁以下的年轻人, 艺术节组委会希望借此提供给那些在电脑应用方面有着极高天赋和艺术创造力的年轻人以实验和展示自我的机会。在《橡皮鸭》中, 索胡雷克通过这个现代寓言促使观众去思索差异、邪恶、苦难以及突如其来的变化等问题。尽管小小年纪, 索胡雷克创作这件作品的用意和最终达到的效果不得不令人刮目相看。

在 "电子艺术中心" 展出的一些新展览中, 备受关注的 "汉



弗莱 II" 的模拟器带给观众对于未来博物馆及飞行的完美幻想。

音乐会与表演的阵容一直是艺术节的重头戏。此次一个突出的亮点就是 "自由意志论原理", 是在奥地利的布鲁克纳音乐厅举行的一场音乐表演。音乐会调动了所有的感官享受, 同时使音乐形式从传统的表达延伸到数字现场演奏。整部作品包含了电子乐、数字音频、管弦乐、极限音乐、戏剧元素、和多媒体艺术, 从声音到图像, 强调艺术的多变性与夸张变形。这是一个史诗般恢宏的夜晚, 艺术再次与多学科、多媒体的互动接近。

另一件作品来自两位利用了新型工具的声音艺术家。他们发声法的每一个细微差别都被记录下来, 然后转成3D图像飘浮在艺术家四周。艺术家可以播放这些对象, 或是对它们进行重新配置和压缩, 所有的动作都轮流修改着这些图像的发生再现。

超过35个国家约三万名的观众、434位艺术参与者、491名记者和若干媒体, 加上由各大学、特邀策展人合作实施的众多新奇方案, 奥地利电子艺术节无愧为媒体艺术的龙头。在眼花缭乱和惊叹之余, 我们的好奇心从来没有停止过, 现在已经在期待, 2004年的电子艺术节会带给我们怎样的惊喜呢?

- | | |
|---------|--------------------------------|
| 1、缩微图像 | 凯西·里斯 |
| 2、“绿盒子” | 表演现场 |
| 3、筑波系列 | 眉娃·登克 |
| 4、临时城市 | 瑟比勒·浩尔特、丹尼尔·瑞奇姆斯 |
| 5、工具的生活 | Motoshi Chikamori, Kyoko Kunoh |

