



《Tank-FX》是一件在线作品，互联网用户可通过一个11 × 7米的废弃水箱提交声音文件。艺术家 Sandro Catallo 和 Markus Cremers 在这个位于德国Obenhauser中心站的古老水箱内安装了一台计算机、一些音频软件、若干麦克风和扬声器。电脑上装有linux系统，可作为服务器连接互联网。这个庞大的网络装置允许用户上传一段60秒的音频，一旦上传完成，服务器即开始播放，并通过水箱中的扬声器发声。显然，水箱的材质与体积必定会引起音色独特的混响，再经由里面的立体声麦克风采集后传回服务器，和原始音频进行二度混音。最终的作品按照指定格式输出，可通过网络下载。报废的水箱在网络交互中摇身变作超大型的网络混音器。

在林兹电子艺术节上，有些作品或项目看起来更像是一个小型实验室。Ocular Witness是一个专门研究光的艺术项目，其中的一件作品《单色》是一顶别致的帽子。帽子覆盖住头部及眼睛，迫使视力对周围环境的辨认回复到单色状态。观众需要配戴一个手指感应器，可感应红光、绿光、蓝光，从而测量所接触到的物体的光感，再经过反馈处理形成可见光束。

另一件耀眼的作品是加拿大艺术家拉斐尔·安德里亚 (Raffaello D'Andrea)、马克思·迪恩 (Max Dean) 和马特·多诺万 (Matt Donovan) 合作完成的《机器椅子》。看似普通平常的木头椅子“砰”的一声突然散架，腿脚分离。随后在头顶摄像机的帮助下，被拆解的部分试图找到其它同伴并重新组装起来。这个寻找与安装的过程非常缓慢，看上去就像遭受痛苦的截肢者在地上挣扎爬行。这件作品不禁令人想起安德里亚和迪恩于2001年参加威尼斯双年展的《桌子：童年》。那同样是一台古怪且令人沮丧的机器桌子，它会自动选择进入房间的某一位观众并与其产生关联。奇妙的是，它似乎有着自己的好恶，并不会与每个人互动。如果被选中的观众没有反应，桌子将做出进一步行动：跟着他/她，或者旋转。该作的动人之处在于微妙地转换了观众与作品之间的关系：其他参观者的注意力被转移到了由桌子选中的那个人身上，使他/她成为被观看的对象。

除了奇奇怪怪的视觉经验，观看的诗意也同样存在。奥地利艺术家 Assocreation 的多人行为装置《月亮启程》，将数辆自行车锁在特制的发电机上，每一次蹬踏都会让电池充电。一到夜晚，这些白天储存的能量被用来点亮悬浮于城市上空的一个巨型气球，而在夜间蹬自行车的人则将电能直接输送给气球。于是，人们共同创作出一个散发清辉的人造月亮。

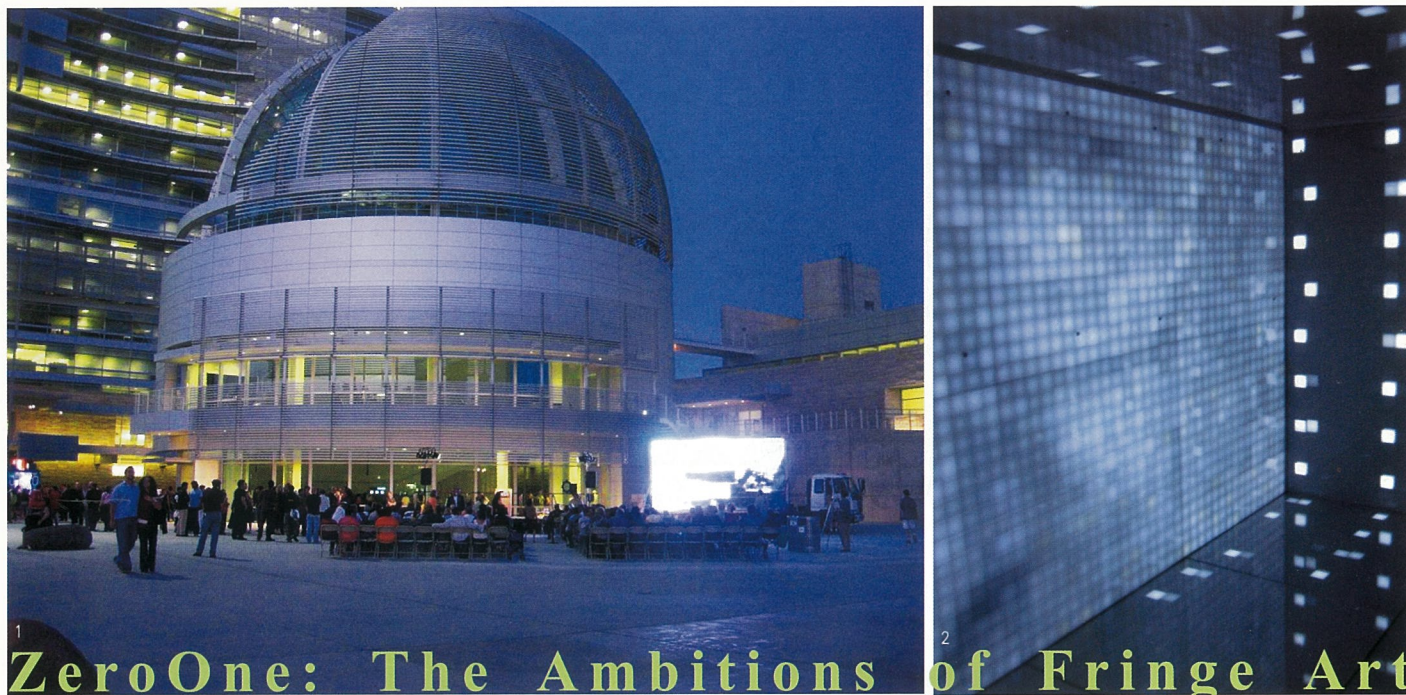
约翰·前田策划了本届电子艺术节的研讨会。大部分发言者并非



新媒体艺术家、批评家或专家，他们多是设计师、策展人、科学家和建筑师，演讲内容也围绕各自的工作展开。在主题研讨之外，还举行了大大小小的论坛会议，包括“当控制论遇见美学”、“评估与替换媒体艺术”、“妖怪都市”和电子艺术大奖论坛等。除去展览与作品，我们仍然乐意在论坛、研讨会和对话中听他们喋喋不休，听他们从理论、策略和方式等方面讲解复杂管理的经验。简易不是复杂的对立面，相反是与复杂互补的关键和规则，它使我们获取利用虚拟现实和全球信息网络的多元性。如果能够成功地以一种建设性的方式处理复杂性，并对其加以妥善利用，那么这些影响我们生活的因素将转而带来巨大的未来前景。拿出智慧，对复杂、多任务进行简易处理已成为我们当前面临的紧迫任务。

多年参加林兹电子艺术节的观众指出其每况愈下的困境，今年部分电子艺术大奖的获奖作品的确出色，然而其他许多参展作品则乏善可陈。时常以视觉震惊带给人们超乎想象体验的新媒体艺术，在艺术与科技的对垒中，更多的是关乎声音，关乎发言权，而不是突飞猛进的酷炫技术。由于科技已经超出普通人能够触及的范围，新媒体艺术家们必须在艺术上发出尽可能大的声音。

1. Die Elektrische Großmutter 互动装置 Christian Herzenberger
2. 安·西莫林、保利·雷恩
3. 无用的奔跑 3D动画 克里斯蒂
4. Beta Lounge 展区参展作品



ZeroOne: The Ambitions of Fringe Art ZeroOne: 边缘艺术的野心

与新媒体艺术老大哥林兹电子艺术节相比，美国圣何塞的ZeroOne艺术节无疑是一位刚出生的婴儿。随着第十三届全球电子艺术研讨会 (ISEA2006) 在该城召开，从8月7日到8月13日，第一届ZeroOne带来了24个国家的近200位艺术家的作品，期望打造国际电子艺术双年展的品牌，与声名远扬的林兹电子艺术节抗衡。

听上去，ZeroOne的宏伟愿景也许是另一个美好的白日梦，然而相较之下，圣何塞得天独厚的硅谷动力将成为其发展新媒体艺术的坚实基础。因为Google、国家保证金和生物科技的投入，圣何塞已经从5年前网络泡沫破灭的冲击中逐渐恢复过来，技术与资金不会成为主要障碍，ZeroOne更需要好的艺术、机遇、时间、经验、人气和名声。显而易见，巧借ISEA2006的权威平台与影响力，ZeroOne在第一时间吸引了全球新媒体艺术人士的目光。

ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts) 于1990年成立于荷兰，这一非营利国际组织以电子艺术的理论和技术为主要研究方向。从2000年开始，ISEA每两年在不同的国家和地区举办研讨会，以连结全球各城市，引发对电子艺术的关注，从哲学、社会、艺术和科学等角度讨论电子艺术。今年的大会主题是“蜕变、交互城市、社团领域和环太平洋地区”，期望以太平洋地区在全球性经济、区域性互动与环境变化等因素中所创造出的革新与创意，来帮助并认同区域性新兴文化产业形式，从而针对新媒体艺术的开发地位与能力以促进各国间的相互了解。

ZeroOne的展览无处不在，在市政广场、公园、街道、社区，甚至天空。展览响应了艺术节的两大主题“最尖端的数码艺术”和“参与的艺术”，作品多以交互式参与性为主，关涉互联网、移动电话、生物基因等。尽管以太平洋地区为主，在ZeroOne上仍能看到许多来自澳大利亚、新西兰和日本等国的艺术家，比如池田亮司 (Ryoji Ikeda)、赤松正行 (Masayuki Akamatsu)，长谷川章 (Akira Hasegawa)



1. 炮轰飞人 手机游戏 Teemu Kivikangas, Sumea Studio, Digital Chocolate, Inc.
2. 参展作品
3. Nomadix: 迁移的交互 装置 Hyperwerk

也是其中一位。此次，长谷川章的新作《数字挂轴》(D-K) 让圣何塞的新市政厅流光溢彩，如同一个变化万千的万花筒。在艺术节期间，长谷川每晚用15台10000流明的投影仪在市政厅建筑上放映他自己创作的抽象图像，使这个圆形玻璃屋鲜活无比，吸引成百上千的观众长时间聚集于此。《数字挂轴》是长谷川一直在进行的创作项目，此前在日本金泽、大阪、中国上海等城市做过展出，方式大同小异，展示效果则根据当地环境差异而别具风格。D-K模拟日本传统挂轴的效果，根据现有的环境呈现出微妙变化，以反映季节、天气或观众等主题。画面每60秒钟随机切换一次，一系列的图像通过一台



计算机很流畅地混合相生，自然过渡。好比观赏一次没有尽头的日落，D-K 让观众长时间驻足凝视，沉浸在一个广阔而美妙的冥想空间里。它的安静、多变、漫长与纯粹都令人感受到宇宙天地朴素的混沌与永恒。

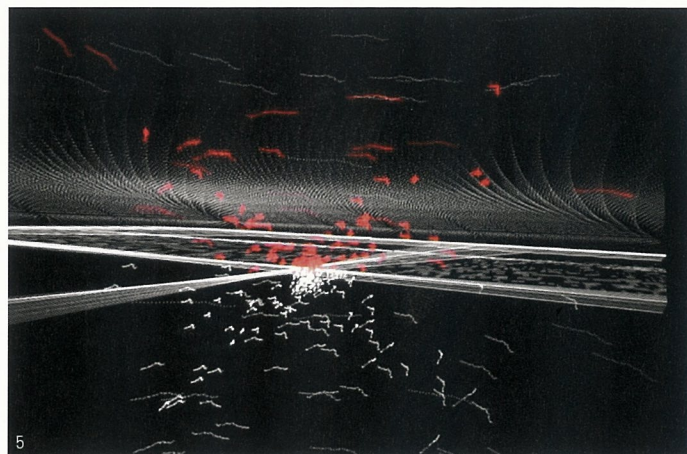
《卡拉 OK 冰》乍看之下只是一辆由松鼠驾驶的穿梭于城市的冰淇淋车。松鼠先生叫 Remedios，顶着一个 3D 金属脑袋，他的任务是吸引路人参加移动的卡拉 OK 比赛，并派送美味冰棒。比赛完全复制“美国偶像”的标准模式，让两位自愿报名参加的选手进行 PK，路过的观众可以投票决定选手的去留，而胜出者将直接进入下一轮。演唱时，歌手的形象会被照相机拍下，并在选手允许的情况下在线发表。此外，歌手还可以选择录制自己的唱片并发布到网上，参与热门歌手的评选。《卡拉 OK 冰》是 Nancy Nowacek、Katie Salen 和 Marina Zurkow 与 CADRE 的学生们共同完成的作品，其中涉及到的细节问题相当惊人。这个团队梦想很大，以当下异常火热的大众娱乐方式对快餐文化、媒体话语和民众权力进行了有趣的揶揄。

同样是注重交互的作品，在硅谷生长的道格拉斯·E·斯坦利 (Douglas Edric Stanley) 在 ZeroOne 做了一个关于抽象机器的研究项目。作为交互学的专家，当他意识到“交互”只是冰山一角时，开始对一些看似不起眼的“小玩意儿”产生兴趣。此次他计划了四个终端，一端是为音乐创作，一端给游戏开发，另外两端是为算法电影准备的。这些终端与在线模拟器相连，允许用户在线或在特定情境中使用抽象机器。所



有抽象机器上的终端都很简单，采用简易的接口：音乐创作使用 Rubik 魔方，游戏开发使用 Gameboy，由乐高摄像头制作电影并通过可触屏观看。所有的设备都允许人们算法化地摆弄这些媒体、对象、图片和声音。在线使用这个程序是免费的，其接口与所有 midi 设备、软件都兼容。在 ZeroOne，观众可以亲身体用魔方创作音乐，因此还产生出了新名词：BYORC 音乐。斯坦利认为，玩家在玩游戏时，其实也就是在反编程，探索如何反向构建它。那么，理应让我们与编码的接触过程更加直观，而且这一过程的起步要易于接受，更重要的是还要使它显得“美味可口”。

类似游戏的作品还有郑淑丽的《Baby Love》，一组会随音乐摆动的旋转碰碰杯，实际是一件由六个大型茶杯以及六个复制婴儿组成的网络互动装置。作品灵感源于日本作家村上龙的小说《寄物柜里的婴儿》。小说的主人公是两个小男孩，他们从出生就被遗弃在方形的铁柜里，并在成长过程中被亲身母亲的心跳声纠缠不止。郑淑丽为作品虚拟了一个幻想的背景，基因培育出的试管婴儿们成为人类记忆与情感接收、存储和传送的载体，这些特殊的数据库由此掌握了人们彼此联系的钥匙。《Baby Love》里有台 Mac mini，茶杯方向盘上则装有感应器。Mac mini 负责接收被上传到服务器的 mp3 音乐，并根据操作茶杯方向盘和变换速度的过程拖曳音乐，以进行混音。另外，茶杯相互撞击的瞬间就激活了混音程序，混音完成后，会再自动上传到网站播放。作品让我们重新审视人与人、人与机器



之间的情感和关系。

另一件令人愉快的作品来自杰西卡·汤普森 (Jessica Thompson) 的《声音自行车》。利用动作传感器，自行车运动的速率自动制造笑声。骑得越快，笑声越多。它很简单，却能让体验的观众感染快乐。在激浪派的艺术哲学里，观众创造了艺术世界，从汤普森的作品里我们也能看到“艺术即体验”的宣言，这是一件典型的体验式作品。

不知是趋势抑或巧合，在 ZeroOne 的众多作品里几乎有一打以上都用到了移动电话，但它们显然不是那种只会简单地你的手机小屏幕上跳舞的作品。Beatriz da Costa 是美国加州大学的一名助教，从事艺术、计算机和程序方面的研究，她的《鸽子博客》贯穿了整个艺术节日程。这是一个为期七天的鸽子飞行计划，一群 (约 10—15 只) 装有移动电话的鸽子飞遍了整个圣何塞市区，采集城市上空的空气污染信息，比如一氧化碳、二氧化氮等。每只鸽子身上的装置价值 250 美金，包含有 37 个程序，装有手机电路板、SIM 卡、通信芯片、污染传感器，以及 GPS 天线。尽管鸽子一次的飞行距离可达到 600 英里，在艺术节期间，负重的鸟飞行距离将少于 100 英里。鸽子们连续捕捉圣何塞上空的信息，移动装置每分钟向官方 blog 发送一次短信，通过数据可以看出污染的扩散进程。对学科学出身的 Costa 来说，艺术的意义是能让大量的观众参与到科学中来，让科学脱去神秘高深的外衣。同样，艺术家也担心人们只是将《鸽子博客》看作是放在小鸟儿身上的酷玩意儿。技术固然可以令人振奋，如何挑战我们应用技术的方式则是艺术可以思考并超越科技的地方。

在即时连通时代，人们对移动电话的兴趣与偏爱大多与其私密性相关。我们通过手机方便与他人沟通，与爱人说话，甚至以号码来标注个体身份，置身于不同的时空。然而，硬币的两面永远存在，任何一种依赖与信任都潜伏着危险。ZeroOne 的艺术家们也试图揭露这些看似友善的技术的黑暗面。马克·佩谢 (Mark Pesce) 的《蓝色状态》和德鲁·赫门特 (Drew Hemment) 的《Loca》均通过监视电话主人的行为，将移动电话变成了追踪器。在这类作品中，装有无线蓝牙技术的移动电话会露出无形的数字尾巴，轻易将手机内的秘密泄露出去。通过蓝牙扫描仪和计算机程序，被追踪者将很容易被定位并记录下行踪。《Loca》的工作人员将 30 只蓝牙扫描仪嵌入圣何塞汽车站、商店和其他人流高峰场所的砖墙中。一旦蓝牙手机的用户在距离扫描仪 25 英尺的范围之内，便会收到一个令人惊讶的私人信息，



- 1、扫视 行为表演 Guillermo Galindo, Gustavo Vazquez
- 2、陆潮 艺术家工作室项目 奥尔加·基谢列娃
- 3、Acclair 装置
- 4、参展作品
- 5、Datamatics 数字表演 池田亮司
- 6、电气祖母 AE 未来实验室 凤凰剧院

比如“你刚经过了一家花店，然后在公园里逗留了半小时。你在恋爱吗？”作品以达达式的恶作剧将人们从惯常思维中惊醒。赫门特说“在办公室里，你可以关上门以保护隐私；在交谈中，你可以用面部表情来掩饰，而一旦应用这些新的数字技术，你却对泄露的一切无能为力。”艺术以一种令人不安的方式让我们关注那些被我们老生常谈直至厌烦的危机。

来自瑞士的 eToy 的参展作品是具有超越性的。用他们自己的话来说，你被邀请加入来世的任务。《不朽的任务》是一个长期计划，在数字年代展现了一种永久保存逝者纪念数据的方式。eToy 将集装箱改造成移动石棺，用于归档和传送人们去世后遗留下的“大量人体信息”。观众可进入里面并任意行走。已故者的部分骨灰被安置在 20 英尺长的白色石棺内，17000 个 LED 覆盖了这具石棺的四壁、天花板和地面，利用灰阶显示逝者并不鲜明的部分照片数据。eToy 认为，以虚幻的图像来悼念逝者，更能唤起对他的回忆。《不朽的任务》的另一个重要部分是基于 P2P 架构的开放源码软件“Angel—Application”，管理保存在电脑上的逝者数据，并可与其他装有该软件的电脑连线核对数据，定期更新，以保证数据的长期存储。简言之，该装置的基本理念就是利用网络数字技术和造价低廉的存储方式保存部分人类信息，使这些信息在人死后得到永生。在此基础上，石棺的意义不仅在于展示和纪念，它承载着一个不可能的承诺，是对生存与死亡的隐喻。

面对花样繁复的艺术节，并非每个人都会在 ZeroOne 度过愉快的时光。约 200 万美金的高额费用会让组委会在计划 2008 年的艺术节时慎重考虑一番。人们被大量的展览与活动淹没，并且很有可能完全不知所云；被密集的日程安排困扰，一时不知该何去何从。这几乎是所有大型展览与活动并存的问题，令人手忙脚乱，疲于奔波，应接不暇。但不管最后的结果是满足还是虚空，总归是不一样的体验。人类是非常憧憬冒险的动物，希望发现更新更离奇的技术，占有它，并用来创造一些特别的东西。如此，艺术即是现实与虚拟世界碰撞时所发生的一切。