

IDEAS

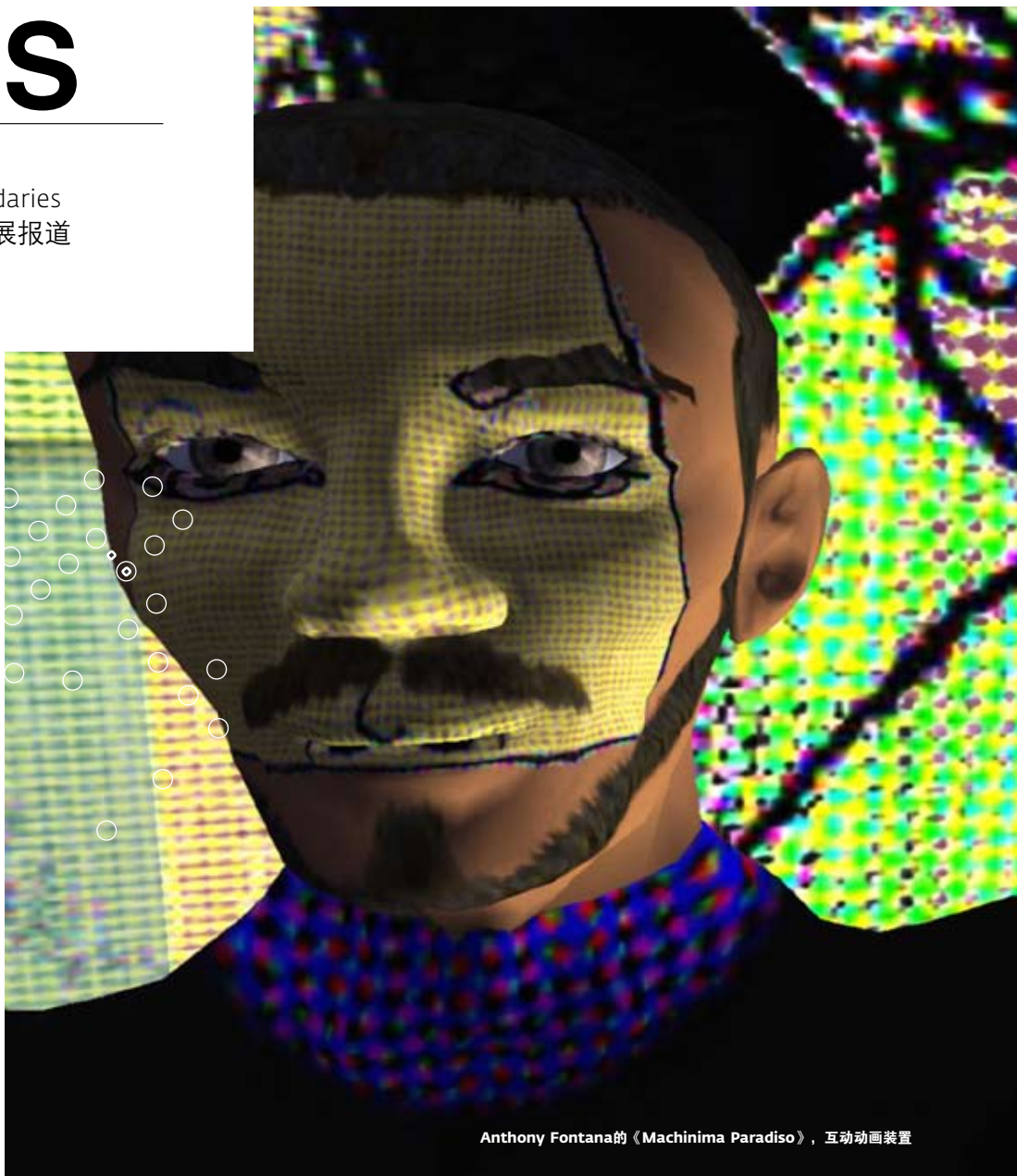
超越界限

IDEAS 07: Beyond Boundaries
第五届国际数码艺术年展报道

INTERVIEWEE... 曹宽



第五届国际数码媒体与艺术大会 (International Digital Media and Arts Association, 简称iDMAa) 近日在美国历史名城费城举行。iDMAa又被称为数码艺术教育界的SIGGRAPH (由ACM SIGGRAPH组织的计算机图形学年度会议组织, 是世界上规模最大的CG盛会), 其探讨重点为数码艺术和数码艺术教育。其中分数码媒体与设计、互动与网路艺术教学、动画与游戏教学、数码艺术教育课程设计、数码艺术与新媒体、创造与实践、虚拟艺术与技术、移动电话艺术与技术等主题演讲和探讨。iDMAa大会每年由各大学轮流主办, 今年为费城La Salle大学。举办地为费城假日宾馆, 邀请到了美国在线副总裁Dr. Peter Rivera先生和Apple Computer公司主力技术员Mr. Mike Wolk等嘉宾作为大会主讲者, 其余大部分演讲者为美国和世界各地大学数码艺术专业的教授和讲师。



Anthony Fontana的《Machinima Paradiso》, 互动动画装置

> iDMAa的重头戏是国际数码艺术年展, 历年都是大会的重要组成部分。此展览今年在费城的FUEL画廊和Painted Bride艺术中心举办, 与iDMAa大会地点只一街之遥。今年数码艺术展览的主题为“Beyond Boundaries (超越界限)”。意在鼓励数码艺术家超越传统与现代的艺术界限, 重新确定新老技术、传统与现代观念、材料单纯与复杂之间的永恒联系、互动和平衡。

> 展览分为专业和学生两大类, 其中38位专业数码艺术家的作品是从数百名申请者中精选而

出, 代表了目前世界、特别是美国的最新数码艺术趋势。本次展览上, 各种数码装置艺术作品是最大的亮点, 例如谭力勤的动画装置、Shellie Fiocca的影像装置、Mat Rappaport的音响装置和Jack Stenner的互动装置等。其次, 数码印制艺术也有了新的发展, 越来越多的数码艺术家采用了不同的材料和肌理。网络数码艺术、游戏数码艺术和数码表演艺术也是此次展览的重要组成。

> 下面就让我们走进这次展览, 去触摸最新数码潮流的脉搏。步入FUEL画廊一楼展厅, 左方第一件便为谭力勤教授的大型《Rusty Face(锈



脸)》动画装置。作为当前世界前卫动画家和数码印制技术的探索先锋，他的新作旨在探讨人类精神、肉体的腐蚀与自身行为的关联，寓意人类的勤劳/懒惰、进取/畏缩都与精神的闪烁/腐蚀紧密相联。在构成形式上，他融不同材料的数码印制与大型、微型动画展示于一体。不同于几年前印制于原木、兽皮和石头上，今年创造的《Rusty Face》则直接印制于生锈的钢板上，在每一“锈脸”之中，观众都可看到其胞胚从出生到锈落的微型三维动画。在作品的中下方，由四部电脑组合展示一组大脑生锈的观念动画，其中大脑全为人体组成。作品气势不凡、技术娴熟。锈脸人物造型和动画都为Softimage三维制作，其头部采用各种铁锈肌理成像。动画分辨率为14000×12000像素，大脑生锈则是通过多层次黑白面罩和透明功能来控制。目前，这种融观念、装置、印制于一体的大型动画装置作品在美国各种数码艺术展览中为数极少，堪属前卫，在此次展览中也仅此一幅，然而却代表了一种崭新的探索方向。华人艺术家还有来自俄州州立大学的教师李倩（音译），她有两张数码印制作品参加了此次展览。

▶ Jack Stenner的《Honeypumper（蜜蜂打气筒）》是一种互动装置，位于FUEL画廊二楼展厅。随着气压的变化，观众的动作过程被录制于电脑中，并同时可产生一种不同时间观众打气的互动效果。

▶ Mat Rappaport的《We（我们）》是一种音响互动装置。他使用PD和12个皮制的气球来收集展览厅中的各种声音，然后通过电脑软件制造成现代音乐，观众可参与和影响音乐的制作。

▶ 学生组作品主要来自美国12所大学的数码艺术专业，有Rutgers University、Drexel University、Temple University、La Salle University、Florida State University、University of Connecticut、Columbia College of Chicago等。大部分为本科生创作，也有少数研究生作品，都集中在FUEL画廊第二展厅。值得一提的是，学生作品中不少应用了游戏原理来探讨现代数码艺术，虽然其总体效果不太理想，但表现了一种趋势。在学生Anthony Fontana的题为《Machinima Paradiso（机器影像乐园）》的互动动画中，使用实时三维引擎渲染成像，观众可以象玩游戏一样创造自己的虚拟世界。Rutgers大学的Andy Zazzera的三维人物造型则为典型的北美动画教学代表作，在展览中也颇受欢迎。



iDMAa的重头戏是国际数码艺术年展举办地之一的费城FUEL画廊，它也是一个银行



费城Painted Bride艺术中心

图1 谭力勤《Rusty Face》，动画装置，数码金属印制和三维动画。

图2-5 谭力勤《Rusty Face》锈脸动画局部。

图6 Jack Stenner的《Honeypumper》，数码互动装置。

图7 Mat Rappaport的《We》，音响互动装置。

图8 Shellie Fiocca的《Do Not Become》，影像装置。

图9 李倩（音译）的《Air》，数码图像。

图15 Andy Zazzera的《3D Character Design》，动画作品。

图11 Lydia Hunn的《Shit Snow Sand—Many Things Are Moved By Shovels》，Direct wall drawing（直接墙绘装置）。其中，四字单音节的字母被印制在墙上的格点处，一把古老的铁锹倾斜地靠在墙上。观众可以从不同角度、不同的单词组合来理解它的涵义。

图13 Dylan Moore的《Fields》，电脑动画。《Fields》画面破碎抽象，希望激起观众对平静的田野的想象。当画面的边缘移动时，观众可以获得对更广袤的画面之外的田野的印象。这幅作品依赖于色彩、线条、细微的移动来传达感情和理念。

图14 Brian Yetzer的《Forest Floor》，数码图像。这幅作品的灵感来自费城诗人和艺术家Jim Gallagher的诗句。

