

[查看全部](#)

当代艺术中的数码技术与观念问题

2009-04-14 12:06

当代艺术中的数码技术与观念问题

Digital Technology and Concepts in Contemporary Art

--An Interview with LiQin Tan

谭力勤访谈录

段炼 Duan Lian

段炼：力勤，你好。首先恭喜你在北京世纪坛成功举办大型个展，恭喜即将到来的798缘份新媒体艺术中心的个展。因为你的作品主要是数码装置，涉及当代议题，所以我想请你谈一谈数码艺术与当代美术的问题。作为个人的艺术史，你是怎样从传统水墨和装置艺术转向数码艺术的。我感兴趣的是你的“转向”，例如，你原本学国画，八五时期转向装置，到九十年代中期又转向数码艺术。在这“转向”的过程中，你怎样在美术发展的历史潮流里找到了自己的位置？也就是说，八五新潮对你的艺术经历有怎样的影响、国外的阅历对你后来的艺术方向又有怎样的影响？我认为，这是作为个体的艺术家与历史文化语境的关系问题。请你从个人的经历来谈一下这个关系。

谭力勤：谢谢你多年的支持。八五年以前我立志于国画人物的探索，先工笔后写意，同时研究当代艺术家周思聪、李世南、石虎等人的水墨人物画，并写出评论文章，还跟随后两位外出写生。八二至八四年在中央美院的研修使我获益非浅，完全改变了我的艺术思维方式，艺术创作也转向其它形式。八四年底和八五年初，我在湖南长沙完成了《万物化生—书画还源》系列作品，主要用文房四宝实物，即砚台、毛笔、墨和印章构成易经中的八卦图谱，宣纸则托表于四方木板上作背景。其理念为：“书画同源，亦可还源”。形式还源可回归于书画的共同工具—文房四宝，理念还源可追溯到中国古代易经哲理。这一想法主要是对我当年提出的中国当代艺术“逆向回归”理论的延伸和发挥。此系列作品后发表于八六年的《美术》杂志12期，好友周彦、舒群都对此作品发表了他们的评论。八五美术的经验深深影响了我在加拿大攻读硕士学位期间的艺术创作。在加拿大我创作的“当代物理与东方神秘主义”装置和表演系列作品，便是八五期间《走向未来丛书》所给我的影响。但这类作品同时受蒙特利尔当代装置作品影响，

融入了西方观念和技术。95至96年求学于世界著名Sheridan动画学院，后全力投身于数码艺术直到今日。

上述此两次“转向”过程其实都是我性格与当代艺术背景的自然互动。我生来好奇敏锐，喜探讨和琢磨未来的事，最厌倦重复自己或者历史上已有的技法和观点。从中国画转到装置，我当时感到自然，并无折磨感，虽然形式完全不一样，但使用的还是文房四宝，并涉中国画哲理，内在的深层关系非常明显。然而，后来转向数码艺术则经历过非常痛苦的电脑技术学习过程。在随后的五年中，虽也创作了一些静帧三维动画，但大部分时间在攻克复杂的三维软件、电脑程序语言、后期制作工艺等等技术性问题。2000年后，美国大学的教学条件和近年技术的普及，使我有机会发挥自己的理念和创作热情，我可利用熟悉的数码技法和新颖观念创造系列数码艺术，把我三十多年来积累的各种技法和理念，全部融入到我的动画装置，互动动画和观念动画作品中。

段炼：承续你上面的回答，我想请你进一步谈一下技术与艺术的关系问题，尤其是在当代文化条件下，例如在全球化的经济体制、东方与西方的思想文化差异、西方强势文化与中国高速发展的时代条件下，技术进步与艺术退步的问题。请你先谈一下数码艺术在当代美术和美术教育中的地位，再谈一下技术和艺术的可能冲突，以及各自有什么不同，然后谈一下你自己的数码艺术创作，以及你怎样处理技术与艺术的关系。我关心的是你的个案，希望以小见大，从你的个案来管窥当代美术的现状。

谭力勤：你提的技术和艺术的关系是中国当代美术的一个重要问题，其中“技术进步和艺术退步”提法也非常有创意。技术和艺术关系几千年来发展非常和谐，只有当技术发展异常迅速，艺术家跟进速度迟疑时，矛盾才会突出。古人云“技艺互通”，也就是说技艺本身并不冲突，只有某时代技术发展成为政治关注并与国家前途息息相关时，技术和艺术才有可能分道扬镳。中国当代美术中数码艺术的发展明显突出艺术家的跟进矛盾，因此冲突也随即出现。目前普遍呈现出轻视技术的倾向。

影像艺术之父白南准曾说过“正如拼贴技巧取代了油画一样，阴极射线管一定会取代画布”。当代数码技术代替了阴极射线管技术，各种三维、虚拟、粒子技术正逐渐取代影像地位，这是科技发展的残酷现实。当代数码艺术家要想有创意，就必保持技术上的同步、观念上的更新。

观念和技术都是数码艺术的核心要素，两者平行俱进，缺一不可。我在SIGGRAPH担任评委多年，筛选作品时，都要求艺术家观念上的创新、技术上也必须要有新的或独创的应用方法。我曾在国内某一讨论会上提出过“科技也是创作源泉”的观点，因当今科技发展迅猛，而许多新的技术导致产生了新的艺术手段和艺术内涵，许多现代数码艺术家都直接从技术入手，寻找灵感。国内当代美术界轻技术现象较浓，普遍认为技术只是观念创新的手段，忽略了技术对观念创新的巨大作用力和技术日新月异更新所带来了巨大空间。这也是为什么国内大部分当代数字艺术家停留在影像技术制作的层面，而高级三维动画技术、高级渲染手段、虚拟现实技术，以及各种复杂的互动技术、现代生物技术、现代光学应用技术等在国内数字艺术圈中很少见到。这种轻技术现象，限制了他们的创新范围和发展。影像是否保留于数码艺术，现许多人还在争论，因为从影像到三维动画、虚拟现实也是一种技术层次上的跃进。西方艺术评论家也指出，这是一种艰难而漫长的跨越。在当代数字艺术圈中，有人认为影像也许很快会作为传统和历史的代名词。

今年一月我在北京某一著名美术学院讲座，一学生便提出技术是西人所发明，中国人不应去追求洋人科技，而应扎根于自己的民族风格研究。我当时的回答是科技是没有民族性的，更没有阶级和出身成份之分。西人的科技发明，中国人不但可掌握并可超过之。着手自己的民族

风格研究不错，但在这数码时代，必须把艺术的民族风格和数字技术的学习紧密结合起来。

在我的数码艺术创作和教学中，一直坚持技术和艺术并存、平行发展的观点，不断要求自己和学生艺术观念和文化上进行新的探索，同时也必须在技术上进行新的尝试和突破。以我的早期作品为例，重点探讨数码与原始观念，其中动画人物造型和装置设计是从北美印第安人和中国远古文化得到的灵感；其次在技术上为首次应用数码印刷和直接印制动画静帧于兽皮上，首次用投影机投射到自己新制作的小牛皮上。如果说投射是一种艺术形式创新，而数码兽皮印制则是一种应用技术突破。这种创作思路一直坚持到现在，我在每一套新数码艺术系列中都会体现出艺术观念和技术的双重突破和创新。

段炼：顺着上面的讨论，我现在要纵向进入更具体的问题。当代艺术的主流是观念艺术，西方与中国皆然。数码艺术作为近十年来才出现的一个新起艺术样式，应该怎样处理观念性问题。相对而言，装置和影像也是当代艺术中的新样式，它们现在是观念艺术的重要方式。今天，数码艺术似乎还没来得及成为观念艺术的一个重要方式，那么，在你自己的数码艺术实践中，你更关心什么，是观念还是技术？如果这二者你都同样关心，可否举一两件具体的作品为例，谈一谈你怎样用数码技术来进行观念表述，你最后达到了什么效果？

谭力勤：当今数码艺术的表现轴心是观念与技术的融合，只有技术突破，数码艺术才不会被忽略，只有艺术的发展，数码技术才会更加让人心旷神怡。首先，影像技术易掌握，与观念艺术结合相对简易。而三维动画，虚拟现实等高科技掌握周期较长，所以，科技含量高的艺术在中国并没成为观念艺术的重要部分。其次，许多有才华的艺术家很难花上几年精力去攻破技术，为此他们宁愿停留在影像阶段或找人制作，或用较浅显三维技法。

我前期数码艺术创作主要是探索一种文化关联，近年作品倾向于把观念动画、动画装置和互动动画结合起来，并在北京大学成立了此类动画研究室和开设此类课程。例如：在“重量中的红色波普”互动装置作品中，观众通过选择农业口号这一富有时代特征的文字载体，来使巨大的秤实体失衡，其中秤砣部分的动画也同步互动，从而揭示出观念赋有重量的主题。如同主题，让观念的文字去驱动实体的秤，是最大的技术难点。我们通过写程序来驱动步进电机，并进行了大量的实验来改变秤的状态。同时利用多台电脑进行网络控制，以便确保动画播放的同步和切换。

如同我在前一问题中提到的，当代数码艺术所追求的是在观念和技术两方面同时突破，SIGGRAPH 是树立了此一评审标准的组织。我的作品被选入 SIGGRAPH 便是遵守此规律。例如：“锈脸”系列，旨在探讨人类精神、肉体腐蚀与自身行为的关联，也就是说人类勤劳与懒惰、进取和萎缩都与精神的闪烁和腐蚀紧密相连。“锈脸”都直接以数码形式印制于生锈的钢板上，在每一“锈脸”上，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。锈脸人物造型和动画都为 Softimage/XSI 三维制作，头部全采用了各种铁锈肌理成像。主体动画为 5 分钟，分辨率为 14000x12000 像素。大脑生锈动画通过多层次黑白面罩和透明功能控制成功和数码锈钢印制进展——在当时而言，此一关键技术的应用突破，是构成此作品的重要部分，也是打入重要展览的一个核心要素。

段炼：谢谢你的详细阐述。我现在要横向扩展我的问题，请你谈一谈你在新加坡、美国和北京的数码艺术教学实践。首先，你是在教技术还是艺术？其次，你的教学与你过去在中国和加拿大接受的艺术教育有什么相似和不同，尤其是教育理念和教学方法方面的相似和不同？你怎样思考这些异同、这些异同对你的艺术和教学有什么影响？然后，你认为你现在的教学理念和方法为什么是可行的，特别是在中国当代艺术的语境中是符合实际的？

谭力勤：这应该说是同时教技术和艺术，教怎样用高科技来从事艺术创作，用新的艺术思维方式来研究技术。三维动画的技术性非常强，我在北美教授一年级学生除欣赏课外，大部分要求打好扎实的技术根底。到二年级以后，会逐渐增加创作能力、构图、色彩和光的表现力，第四年级便集中于毕业创作。从表层看，我的这些课程与国内没有太大区别，但理念和教学方法上差别较大。

其一，教学体制上，国内动画学院大部分与美术学院分治，例如，目前中国最好的动画专业在传媒大学，而不是美术学院。国外动画专业大多数属于美术学院的一部分，动画教学与艺术创作需紧密结合。

其二，教学观念上国内大部还分以二维实验动画为主，不直接与产业挂钩，这样也造成国内技术基础以实验动画为主（二维平面绘画），强调艺术功力，文化根基。北美则相反，大部分课程直接与动画产业挂钩，以三维为主，以三维技术为基础课，强调技术与艺术并重，技术成分较高。

其三，关于对动画理解的差异，国内受美术电影制片厂制作风格影响较深，忽略了西方动画界所注重的动画原理。国内动画界普片存在的问题是，例如走路的动作像是在地上滑动，没有重量，也没曲线和伸缩原理。

其四，关于教学法应用的不同，国内教学还是老师讲课，学生记录，师生互动较少。我发现许多动画学校上三维动画后期制作和技术含量的课程时，也采用同样教学方法，学生动手的机会较少（因为学生多电脑少）。到北京大学授课后，我强调一位学生需一台电脑，强调学生动手操作的重要性。我还采用师生讨论的方式和自我发现教学法，让学生自己寻找、提出和解决问题。

其五，国内动画教学基本停留在视频制作上，为此，我在北大和传媒大学开设了互动动画、动画装置和观念动画课程，旨在引导中国学生走向动画创作的多元化。

其六，关于动画文化差异，国内强调寓教于乐、文以载道，美国文化强调实用主义、个人精神。作为一个在北美居住二十多年的华人，我深深理解这些文化的异同和源头。这使我在中国教学时能根据学生的文化思维方式进行启发和诱导，有机的把两种文化结合起来。

随着技术的教育和普及，数码艺术应该成为大众教学，就目前状况而言，数码艺术基本分为两种发展趋势，一种我们俗称为产业数码艺术，其宗旨主要以商业为目的，走大众路线，如电视广告、三维故事片、商业游戏、工业制作、军事虚拟等。第二种是无商业目的的纯艺术创新，重观念创新，忽视故事情节和普及性，重新技术应用与观念紧密结合。我自己属于后者，但在数码艺术教学中，我极力主张“两条腿走路”。在我的动画教学中，一部分是严格按照产业流程制定教学大纲，同时开设观念动画、动画装置和互动动画课程。这是因为毕竟大部分学生毕业后会到产业数码艺术中工作，而只有极小部分会成为当代数码艺术的终生实践者。

从目前北大和传媒大学的教学效果来看，我的教学理念和方法还是可行的，至少给学生和学校提供了更多的选择。

段炼：回到你个人的艺术，请你谈一下这次展览，例如，这次展出的作品，展示了你个人的数码艺术的哪些方面、能让我们看到当前国际数码艺术之发展的哪些方面、你在北京的学生的作品又展示了中国当代数码艺术之现状的那些方面。你希望这次展览能给中国当代美术带来什么样的启示、能给中国高校的数码艺术教育以什么样的影响？

谭力勤：中华世纪坛世界艺术馆和798缘份新媒体艺术中心的个展可以说是我数码艺术的一个回顾展，它汇集了2003-2008年间我的所有作品，1997-2002年之间的动画作品不在此展中。此展展出了数码兽皮印制作品与三维动画投影系列，代表作有“数码国王”、“数码皇后”

和“数码道舞”等。树结+4数码原木印制系列的代表作有“树结脑额+4”、“树结核+4”和“树结胳膊+4”等。数码岩石印制作品与动画虚拟的代表作为“火岩浆人体+6”、“树结发+2”等。数码锈钢印制作品与动画装置的代表作为“锈脸”、“树结发+2”等。更重要的是展出了我在北大新创作的农业互动动画装置系列和数码无血系列，代表作为“重量中的红色波普”（古老大秤）、“碾磨中的永恒异体”（岩石碾盘）和稻谷风车装置。

这个展览的主题定为“数码原始”，扩展了我2003年的创作理念，但它还不能全部概括我所展作品的观念。我当时认为数码是短期的有限性的，而原始是永恒的无限的，任何现代数码技术都是可被取代的，而原始观念则永久地保留其自身涵意。今天的现代科技也许是明天的原始技能。我的作品的表达方式可阐述为“Digital < ∞ and Primitive > ∞ ”。我自称为“数码自然艺术家”，并认为人类必须改变其原来的思维方式以便认识一种新的自然，因为它不是一种人类熟悉的实物，而是人类心灵科技虚拟的新空间。从技术层次上说，所展作品主题采用了各种三维动画和互动技术，数码感应和视频分流技术以及高级数码材料印制技术。原则上没有使用任何影像和生活图片，全部采用从点到线到面的电脑制作过程。艺术形式上主要集中于观念动画、动画装置、互动动画和数码印制。

就当代中国数码艺术而言，此展览也许能增添其探索的内涵和手段，区别影像与三维动画在当代数码艺术领域中不同作用和发展潜力。北美当代理论家曾阐述过，从影像到三维动画是一种艰难的技术三级跳。当今发展用各种三维动画技术切入会更广泛而深入。在目前中国轻技术的当代艺术界，也许一些人容易了解其中的观念探索而难于鉴别技术层面的应用创新。但对年轻数码艺术家来讲，这对他们也许是一种最好的机会，使他们能担负起中国未来的艺术与技术同步发展的历史使命，特别是在当今这一强大的数码艺术时代。

从动画界角度说，我希望此展览能起到抛砖引玉的作用——从单纯的视频转往多向的动画形式发展。我非常慰藉的得知，北京大学和传媒大学都已接纳了学生采用装置和互动形式的动画创作。此展览的另一更重要作用是首次在中国把动画界和当代美术界人士聚集在一起，改变了过去各不相干、互不来往的局面。虽然此展聚集人士更侧重于动画界，但现代艺术界也有不少人士。经过融合和交流，双方更确切了解各自的发展和观念，从而增强当代美术界的技术含量和动画界的观念形式创新。

段炼：最后，请你谈一谈你个人想谈的问题，尤其是与你个人的数码艺术创作及教学相关的问题，以及这个展览的问题。

谭力勤：是的，我非常幸运。在中国当代艺术的火热年代，得到中华世纪坛世界艺术馆和798缘份新媒体艺术中心的热情扶持。中华世纪坛提供了大厅第一层2700平方米的免费场地，同时也得到北京大学、传媒大学师生的大力相助和设备支持。开幕式的隆重与热闹，北京、上海各界媒体和朋友的捧场使我非常感动，这是在北美和其它西方国家办展难于达到的。所以，回家的感觉真好。

更使我惊讶的是，除艺术家和知识阶层来参观我的作品外，国内农民旅游者成为我中国农业工具系列作品的最好演讲者和欣赏者。他们大声地、非常骄傲地向其他观众讲解这些农具的用途和使用方法，并非常乐意地主动参与其中的互动动画的操作。

这是我曾未预料到的惊喜。

二〇〇九年三月，加拿大蒙特利尔-美国费城