



数字艺术中国专访谭力勤先生

此次与谭力勤先生的以艺会友的交谈，让我深感在数字艺术方面不仅他个人是一个先行者，同时在海外又多了一个可以促进交流的专家，当时我脑子里都第一个想法便是在国内数字艺术方面又是一件大好事。

下面是以 e-Mail 的形式对谭先生的专访。



数字艺术家 谭力勤

数字艺术中国：“93年获加拿大康戈迪亚大学美术学院硕士，95至96年分别获加拿大夏尔顿动画学院多媒体和动画荣誉学士后文凭，98年后授于各种动画软件高级特许教师。”是怎样的一个契机让您由传统艺术的研究和学习，转向了数字艺术方向的研究？这之中的动力和根本原因又是什么？

谭力勤：应该是环境和性格所驱，我是一好奇心特强的人，喜欢新奇之事。90年代初，数字艺术还处于萌芽阶段，大部分人都是处于好奇心，想知道它是如何制作出我们不曾见的视觉效果。其次，我当时在加拿大有自己的艺术公司，也想把公司业务从手工设计转入电脑操作和3D动画制作。这两股力量，使我选择了世界著名动画学院——夏尔顿学习，但二年的动画数字特技研修是远不够的，但新加坡三年的动画教学弥补了这一缺陷，使我经历了五年艺术和技术磨合期，而真正进入数字艺术创作期是进入美国罗格斯大学以后（2000年）。当时社会已普遍接受数字艺术，各种数字艺术团体也相继成立，自己的创意观念和技法也达到相对程度。

还有一个重要影响因素是全世界最大的数字图形动画大会 SIGGRAPH，我从1997便参与其中直到现在，其中的数字画廊和动画节对我影响非常大，从羡慕、争取入围，到今天的画廊评委、学生动画评审主任。



琢磨中的永恒异体 2

数字艺术中国：目前国内，有多种多余此类艺术形式的称谓：数码艺术、新媒体艺术、数字艺术，等等，您更坚持哪种说法？为什么？

谭力勤：我赞成数码艺术或数字艺术，而不太用新媒体艺术一词。前者只是一个翻译异同，后者概念则异常模糊，特别对“新”内涵的时间区分，对“媒体”的定义界限。其次，“新媒体艺术”一词已老化，北美几十年前便使用该词，今日不太常用。“数字艺术”一词现也只是作为种类艺术的总称，而各画廊和团体举办数字艺术展都使用非常具体的称呼，例如：互动媒体展、数字印制展、互动装置展等。



数码无血 Digital-Bloodless

数字艺术中国:您 所创造的“数码原始艺术”或“数码自然艺术”，可否理解是运用了数字技术的基础上，加入原始观念和自然观念，并做以融合而产生的？另外，您认为这是打破数字艺术“克里丝汀二分法”概念，您曾将的观点：“数码是短期有限性的，而原始是永恒无限的。”在这之后您对于数字艺术新的认识是什么？

谭力勤: 可以这样说，但更重要的是技术和艺术的双向创作和支持，我用数码技术来创作原始艺术，同时，用原始技术创作数码艺术。关于打破数字艺术“克里丝汀二分法”概念为我朋友段炼教授提出，此问题可请教於他。

在提出“数码有限和原始无限”观念后，我曾到世界各地和美国许多大学讲座，大家对此提法很感兴趣，同时也提出了许多挑战。为此，也促使我观念的更新和发展。此后，我陆续提出“数码自燃主义者”——“人类必须改变其原来思维方式来认识一种新的自然—数字自然。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。”

同时，我的近作“锈脸”系列旨在探讨人类精神、肉体的腐蚀与自身行为的关联，也就是说人类勤劳与懒惰、进取和畏缩都与精神的闪烁和锈蚀紧密相连。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和由四部电脑组合展示一组大脑生锈的观念动画。

近年我把数码动画与中国几千年的农业用具结合起来，创作了系列互动动画装置，对中国农业社会给予一数码艺术家的批评性注释。作品包括古老大秤，稻谷风车、岩石磨盘。



RustyFaces 锈脸动画装置

数字艺术中国:数字艺术是艺术与科技的结合。那么在您认为，观念和技术，哪个方面更是数字艺术的核心要素？您对国内的年轻数字艺术创作者有怎么样的建议？

谭力勤: 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”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内涵，许多现代数字艺术家都直接从技术入手，寻找灵感。国内当代艺术界轻技术现象浓郁，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。这也是为什么大部分国内当代数字艺术家停留在影像技术制作，如高级三维动画技术，高级渲染手段，虚拟现实技术，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，限制了他们创新范围和发展。影像是否保留於数码艺术，现许多人在争论，因从影像到三维动画，虚拟现实也是一种技术层次上的跳跃。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，而应扎根於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。西人科技发明，中国人不但可掌握并可超之。着手自己的民族风格研究不错，但在这数字年代， 必须把艺术的民族风格和数字技术的学习紧密结合起来。

数字艺术中国：您个人认为数字艺术应该是面向大众还是在艺术范围内发展？如果是您倾向其中一种，有什么好的途径和建议吗？

谭力勤：随着技术的教育和普及，数字艺术应该回归大众，就目前状况而言，数字艺术基本分为两种发展趋势，一种我们俗称为产业数字艺术，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，但在数字艺术教学中，我极力主张“两条腿走路”。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。因毕竟大部分学生毕业后会到产业数字艺术中工作，而极小部分成为现代数字艺术终生实践者。

数字艺术中国：08年11月12日在中华世纪坛的数码原始数码动画装置个展中，您都带去了哪几件重要的作品？近期您计划参加哪些展览？

谭力勤：因中华世纪坛世界艺术馆整个第一层都给了我，展出面积很大（2700平方米）。为此我把这几年来好几个系列作品重新在北京大学进行复制。其中包括兽皮印制和投影系列，树结+4 三维动画装置系列（其中包括“树结脑额+4”，“树结核+4”，“树结胳膊+4”和“树结人体+4”等系列），树结发系列（主要印制於大理石和铁板上），岩熔人体系列（动画装置和锈钢板印制）并在北京几个月内创新另两系列作品。一是中国农业工具系列（互动动画系列，其中包括作品包括古老大秤，稻谷风车、岩石磨盘。）另一是数码无血系列（数码装置艺术）。

今年我另有两个个展，一个是六月份在 798 缘分新媒体艺术中心，第二个为 12 月份在美国 LaSalle 大学美术博物馆。欢迎大家前来批评指教。