



1. 周啸虎,《集训营》,8频道录像装置,2007-2008

影像艺术的多样化思考、实践与表达

——对话周啸虎

The Multi-thinking, Practice and Expression of Video Art—The Interview with Zhou Xiaohu

周啸虎 Zhou Xiaohu

摘要：周啸虎使用多种媒介进行“敞开式”的影像艺术创作。他以田野调查为方法进行关于现成品概念、自动写作和社会发生学有效性的综合试验；他将艺术方式作为媒介、途径与手段，将作品的观念与意义阐释之权交付给观众；他从未将自己固化于单一媒介的表达框架之中，而是通过不同媒介表达相同的主题，同时以媒介混淆方式试验感知的差异。从具体社会实践到文化现象的转变，可看出周啸虎的创作已从社会介入阶段性工作，进入了人类学意义上的价值思考。对影像艺术的未来，周啸虎认为它可以在资本时代图像经济中提供新的人际关系和观察视角。

关键词：影像艺术，多媒介实践，艺术语言，现实社会

Abstract: Zhou Xiaohu applies a variety of media to create "open" video art. He conducts comprehensive experiments on the validity of concepts of ready-mades, automated writing, and social genesis through fieldwork. Taking the artistic method as a medium and approach, he entrusts the right to interpret the concept and meaning of works to the audience. He never solidifies himself in the expressive framework of a single medium, but expresses the same theme through different media, while experimenting with differences in perception by means of media confusion. From the specific social practice to the transformation of cultural phenomena, it can be seen that Zhou Xiaohu's creation has entered the value thinking in the anthropological sense from periodic tasks of social intervention. For the future of video art, Zhou Xiaohu believes that it can provide new interpersonal relationships and observation perspectives in the image economy in the era of capital.

Keywords: video art, practice of multi-media, art language, realistic society

《当代艺术家》(以下简称“当”)：

中国的影像艺术创作从20世纪80年代末期开始，虽然晚于西方，但在当时契合了国内的社会文化环境，可以说是从中国当代艺术的土壤中自然生长出来的。您自1997年起，开始用计算机进行艺术创作，并实验定格动画、视频装置等不同的形式。请谈谈您在当时选择动画、视频这种形式进行创作的动机。

周啸虎(以下简称“周”)：资讯和技术匮乏年代，对于西方当代艺术的了解，基本靠猜，或许也由此导致了一种艺术边陲“方言”的形成。1996年我拥有了第一台586PC电脑、一台松下家用摄像机。那时我在学校当老师，有一位电脑工程师朋友，还有各种盗版软件，这是当时的全部资源。影像技术和互联网发轫，我意识到新人际、新控制时代的来临。自1997年我暂时搁置了架上绘画创作，在朋友倾情帮助下制作了一系列动画和计算机作品碎片。1998年利用图片融合软件完成“偶像”动画、拍摄了“心欲迷宫”定格动画，还制作了超级文本作品《阿B日记》，我把未完成剧本、插图和3D动画一起传到互联网上，网民可以在线修改和编排阿B的生活、左右剧本命运，可是缓慢的网速令人沮丧的，最后也只能在展厅以CDROM媒介形式交互展出。当然，这仍是令人兴奋的开端。在后来《脱口秀》(1999)、《水调歌头》(2000)录像里，进行录像语言试验，通过二次叠加拍摄方式，强调录像的表现力而非可疑的记录功能。同时，也关注语言控制和文化权力的荒谬性、呈现容器中生存处境。

后来选择定格动画作为主要表达形式，直接的原因是当时计算机技术限制。“低技术”的定格动画，使我体会到前所未有的创作自由，当然，其中也不乏童年梦想的延续。我尝试利用服装、身体和黏土等材料制作动画，试验不同材料不同的含义和诗意政治的针对性。比如2002年《蜜糖先生》，是对创造主体和对象关系的互文思考，处理动画对象、身体政治和幕后操纵三者悖论关系。同年做了《乌托邦机器》，是用紫砂黏土做的逐帧动画，用黏土复制每日新闻联播的场景，再针对黏土二手场景逐帧拍摄获得“三手现实”，我用陌生化的表达方式去呈现一个平行于生活的艺术事实，让两者互相



2. 周啸虎,《暗网-一块海》,动画拼屏装置,2020

观望。在此，我由动画操纵进入，更在意与泥偶对象之间建立协商合作的关系。

当：您的《集训营》《侦探计划——追尾实训》等作品均围绕具体的社会事件、文化现象展开。您也曾强调田野调查在您创作中的必要性。您如何将对这些事件、现象的观察和思考转换到影像创作中？您如何看待影像艺术与现实生活、社会文化的关系？

周：艺术就像抛向河里的一枚石子，动作和声音表示一个事件的发生，重要的是涟漪，这是被发动并且共振，涟漪才是真正的“社会装置”，具有了引擎功能。

8频道录像装置《集训营》(2007-2008)是培训计划项目，我把这个作品看成是“真人版”的提线木偶。为此项目，我曾两次参加某跨国公司的集训，做调查笔录、收集背景资料。他们采用多媒体技术迅速提升肾上腺，肌肉注射式的身体训练，实现植物神经自动反应。拍摄《集训营》时，我邀请了一个杂技团在剧院舞台上排演，杂技演员全体倒挂在电动道具架上，所以演员是处于颠倒的状态进行表演的，表演的内容来自现成的培训课目。后期剪辑的时候再翻转成正向画面，可以看出他们头部充血的状态和异常的重力，观众看到这件作品的时

候可能会觉得异样和荒诞。这件作品在国内外都有展出，我印象深的是在美国，观众惊叹所有的荒诞、激情和社会神话，在身体倒置的状况下自动迸发。也由此看到自由经济下的跨国资本，是如何高效调动人的物质属性来颠覆价值观的。

《侦探计划——追尾实训》可以说是一个关于泛现成品概念、自动写作和社会发生学有效性的综合试验。“泛现成品”概念，囊括了新闻事件现成品、各种社会游戏规则，甚至美术史事件，那些场所、身份和特定关系均可以作为现成品调用。

当：您的作品融合了多种艺术媒介。在创作之初，您是更多考虑技术与媒介，还是叙事表达与观念呢？

周：当我进入某项具体的工作，有时是起因于对某个领域的好奇或持续关注，然后寻找处理方式，有时一个项目可以持续创作很多年，在基本观念的引导下，会有多种媒介方式呈现。当然有时也会起因于某些媒介新的运用方式或者一个念头闪现。那些能产生新的观察和新的解决途径的念头总是令人兴奋的，也成为我工作的动力。

对待媒介的运用，我会看作是打开的一个工具箱，工具自身并没有倾向性，看选择



3. 周啸虎,《词语链——蒙太奇结构》,动画,情景雕塑,2010

是否恰当,更重要的是创造性“用法”。我的作品不会局限于单一的概念指向、叙事表达或单一的媒介方式。我喜欢建立那种平行于生活的另一个事实和事件,一个项目在空间和时间中不断递进,审美经验被挑衅或遭遇惊喜的过程。为此,我需要做的是短路原有关系,让事件偏离原来的路径,自动走向出乎意料的新方向。

我偏好维特根斯坦“上房抽梯”的寓意。艺术方式是媒介、途径和手段,可以理解为“梯子”,梯子的目的是把人引向更高一层的空间,去领略无限风光。用了什么样的梯子,怎么从梯子上爬,这是可以说清楚的,而上了“屋”之后,领略到了什么,那需要观众自己去领会和解读,是不可言说的。

当: 您如何理解影像艺术独特的艺术语言? 比如它的时间性、叙事性,以及记录(也许是伪记录)、窥视、观看等特性,在用影像艺术作为媒介进行创作时,您的创作方法会发生变化吗? 请结合具体的作品谈谈。

周: 2008年我做《侦探计划——追尾实训》时,惊叹于充斥网络的侦探公司主页,源自好奇和深入观察,但是我并不想用田野式的纪录去误导观众的批判意识。幸好,“自动写作”的方法为我给出了方向:我雇用侦探用手里的摄像机去为我工作。利用他们的特定身份设一个局(确实有些恶作剧):我与10家侦探公司签约,要求每个公司指定的探员去跟踪和窥视前一家公司的探员的行为,前提是,每个探员同时也被后

一家公司跟踪,但是是不知情的。这样,在上海某商场五层高的环绕共享大厅中,诞生了一个持续2小时的互噬追尾闭环,一个完美、荒诞的情景雕塑:对窥视的窥视、对侵权的侵权,图像比真实更真实! 事后,我逐一收集录像、照片和笔录素材,制作了一个形似共享大厅的影像媒体陷阱装置。在一系列借助影像媒介表达的集体卷入项目中,我在意参与者的身份作为现成品带入行动全程。关系的转换和递进是关键,我会着力改变原有关系场所和人际关系,而参与者按固有规则自动发生,一如侦探进入正常的受雇工作状态。

当: 一直以来,您在影像艺术创作上不断尝试新的媒介和方法,您进一步的打算或计划是什么? 会尝试在技术上进行突破吗?

周: 进入当代艺术创作伊始,我就没打算把自己固化在单一媒介表达的框架里。维特根斯坦说“语言的意义在于使用,即在于其用处和目的”,我把媒介语言看成是货架上的工具,他们是平等自由的,重要的是创造性用法。杜尚解放了物品的固有功能,将拾得物转换为“现成品”艺术,我更愿意扩展为“泛现成品”概念。比如《我买单》《疯狂英语营》还有《误解史》等等项目的实施。

继动画《迷走花园》(2019)之后,我会考虑从这个作品里截取一个场景,做一个全景异托邦投影“超级剧场”,一个不可知的城市随机降临在脚下,观众行走在地面影像中,相互干扰。另外,相同的主题,用“低技术”的定格动画来制作,做一个驻场创作计划。看看两种媒介所导致的感知差异。艺术家是扰乱原有艺术秩序和艺术史的践行者,艺术媒介本来就没有边界,媒介本身也不是目的,我更愿意采取媒介混淆使用策略。

当: 您的关注点经历了从具体社会实践到文化现象转变,再到表达方法的“古”与“今”、“中”与“西”并置。可以具体谈谈您影像艺术创作的变化吗? 在您创作转变的背后,有着怎样的逻辑和考量?

周: 感谢你用心的问题。有个词叫“内卷”,当朋友告诉我它的真正含义,我不禁背心发凉! 为了避免在同一个池塘里不断注



4. 周啸虎,《2008侦探计划——追尾实训》,行动艺术,录像装置、图片、文本

水,我需要拓展一个新的高地,因为池塘有限的存量,不会因为不停地注水而扩容。当初以观念艺术作为切入点,如何做是基本任务,颠覆思维或挑衅惯性,做,就是意义本身。后来发现做是会有所指涉的,这里就有了做什么和如何做的双重任务。于是有了所谓“社会装置”概念的一系列项目创作,从日常和社会生活情景开始介入,同时强调艺术观念和方式的颠覆性处理。至于后来转变到传统文化关注,可以理解为从社会介入工作,进入了更为普遍的、人类学意义上的价值思考。

比如2016年的个展“地上”项目,强调剧场空间的同时性发生,在社会装置基础上,深入民间文化社群。影片《地上乐园》,与浙江泰顺民间提线木偶剧团合作拍摄,仪式性的提线木偶表演,在浙南山水景观、水电资源和旧矿产工业中来回切换。讨论地理人文与习俗之间的平等仪式,景观山水与介入美学秩序之间的平衡。录像在传统哲学思辨、悖论,以及在“日凿一窍”的执念中,人类进入了新地质时代。

从2019年开始的3D动画项目《迷走花园》,改编自博尔赫斯《交叉小径的花园》,借助博尔赫斯关于“没有空间的纯粹时间”的思考,以及对东方玄学的研究,3D动画影片在一连串妄念中发生和自噬巡回。作品通过地缘冲突中信息传递方式的历史,表达人类是如何被时间障碍击败、被力

不从心的控制意志所击败——这是一部人们与时间迷宫博弈但永无胜算的失败史。

当: 影像艺术在20世纪下半叶,作为一种与科技、社会生活息息相关的新媒介,为当代艺术的创作带来了更多可能,也拓宽了艺术的边界。在数字化蓬勃发展、表达方法多元化的当下,影像早已不再是“新”的媒介和创作手段。您如何看待影像艺术的未来?

周: 在资本时代的图像经济中,算法技术进一步割裂每个个体,个人化浸入、着魔和附体,在有限物理空间中无限行走。貌似掌控一切的虚拟影像替代关于“真实”的追求,成为自己的上帝不啻是逃避被操纵的尴尬,当然也提示了新的人际和观察视角。

2009年我在上海比翼艺术空间建立真人军演游戏迷宫,并且发起真人CS游戏行动艺术:《军演营-10.18营救》,营救一名在苏丹被绑架的中国石油工人。游戏结束时展览开幕,现场保留所有真人CS游戏残留的迷宫装置、录像、可视电话设备等。交互电话方式和真人CS游戏影像的视听经验,牵引观众的灵光带入,使观众成为事件的介入者和知情者,这里只有幸存者,没有局外人。

时隔十年,新的游戏征服者正在迭代上架,各种新的玩法和算法成就着新的价值。从CS“人质救援模式”到CF“救世主模

式”的崩盘,唯资本逻辑不会改变。生活反倒变成虚拟图景的一个投影,甚至图景变得比真实更符合我们的愿景。生产力的目的是更有效地生产消费者,抑或杀毒是为了更有效地生产病毒。游戏迭代已经预设好虚拟原矿货币,池中物在狂喜地操纵一切的同时,不断完善着自我消费的每一个关键帧。艺术工作有可能营造异托邦灵性假设,提示“负熵”人类纪的浪漫想象吗?

当: 是否还有更多与读者分享的内容?

周: 狂欢总要散席,游戏已经从被动操控升级到随机差异的算法预设。假如你已经想好了,行动! 或者边行动边思考,但是不要奢望一击必中。