



周啸虎集评

周啸虎近照
周啸虎《围观》
1个动画录像
15个彩色动画场景雕塑
1分钟左右
2003年~2005年

周啸虎是很强调作品的精神性和思想性的，但他并不是用一种图像的方式来扫描思想，而是在最一般的公共经验上，视觉经验与生活经验，来表达他所要表达的东西。公众是在与其所熟悉的读图方式几乎没有区别的方式来接触他的作品。有人认为，后观念艺术是观念艺术的样式化与学院化。其实并非如此，观念艺术的形式反叛恰恰是现代主义的延续，而隐藏在公共经验中的话语方式则是后现代主义的典型特征。

对于周啸虎的近作《乌托邦机器》（2002年）来说，他抓住的是这样一个实质，录像或电视的实质内容是当你在阅读图像的时候，或者说把图像作为真实的可能性来接受的时候，实际上是在等待自己的预期消费，这种期待又是由前在的图像造成的。周啸虎用虚拟的真实来表达“乌托邦机器”，他用陶制的人来代替现实的人，陶制的机器代替现实的机器。这是一种滑稽、荒诞的反讽，暗喻了文化消费的方式。这个作品与《童谣》是很不一样的，但在《童谣》中悟到的东西在《乌托邦机器》中被强化了。《乌托邦机器》还有一个特点是图像的对象不是真实的场景，而是对“艺术品”本身的拍摄，这样，我们可以假定对象也可以脱离录像而存在或展示。实际上，我们在当下的一些油画和雕塑中也可以看到以“电视”为题材的作品，周啸虎的智慧就在于他不仅用陶塑的故事表达了“乌托邦机器”是一个文化的现实，同时他也用这个“乌托邦机器”本身记录了这个现实，他颠覆的不只是现实，也颠覆了叙事的方式。这种颠覆似乎使我们忘记了录像的存在，就像我们每天打开电视机的时候忘记了我们被异化到一个乌托邦的世界之中。

——易英

在周啸虎的作品中“操纵与反操纵”的主题占了相当大的比重。所以，“玩偶”形象的使用，成为周啸虎作品中最重要语言因素，如《美丽云团》中的孩子，是在“美丽的云团”这种“人类一直在梦寐以求的激情、或极乐和虚幻的海市蜃楼，”中成长起来。孩子乃至所有的大众，每天通过电视接受来自全世界大量的暴力影像的刺激，如今，暴力影像已经潜移默化地成为一种视觉毒品，而被大众所消费。《乌托邦机器》，也是使用玩偶，一个是暴力，一个是“会议”，大众传媒传达给大众的主要是这两种影像。暴力的不断发生，又不断地期望通过会议来解决，暴力和会议，仿佛是人类社会不断重复轮回上演的戏剧，而戏剧的观众和表演者都只不过是玩偶。

《蜜糖先生》非常有创造性，是我最喜欢的作品之一。全片在人体上完成，通过真实的人体动作，与人体上的动画形象的动作产生互动关系，非常生动的把男女之间的相互爱恋、对抗和伤害，表现得幽默和趣味横生。这确实是发生在每一个人的“身体上”的动画。作品的创造性在于：把真实——人体动作，与虚拟——动画动作；真实的人体影像与传统的线描技艺；行为表演与传统绘画；新技术与传统绘画，都完美地结合起来。

——栗宪庭

周啸虎《蜜糖先生》 动画录像 4分40秒 2002年

作品说明：全片在人体上完成，随动画内容的展开，人体模特与动画形象之间产生互动关系，进而相互干扰、对抗和伤害。作品所借用男性与女性的关系是一个托词，我感兴趣的问题是如何引申空间悖论，如何将私人 with 公众心理关系转换到逐帧图像处理中，讨论主体与对象之间操纵与反操纵的异化关系。早前我也做过一些动画录像试验，比如利用女性服装制作的动画录像作品《心欲之旅》，尝试逐帧连续动画技术的可操作性。此后，受到一个中国画示范的教学片的启发，我思考传统绘画与身体行为结合的方式，我想绘画与身体是可以互相影响和干扰的，同时也引申出私人心理与公众环境的冲突与妥协、操纵与反操纵的想法。开初，我有分镜头计划和草图，但在制作过程中产生许多随机性处理。作品一旦开始制作，是作品自身的生长在带领我继续向前，一些荒谬的影像和悖论式的思考使我充满热情地工作。两位艺术家朋友的配合和我意图领悟，使我的工作得以顺利进行，他们既是我的画布，也是行为的主体。整个拍摄过程耗时一个月的艰辛劳作，而后期编辑是很享受而愉快的，我希望短片有一种腐烂的美丽感觉。摇滚先锋左小祖咒授权我使用他的歌曲“美术鸡”作为主题曲，我几乎认为这个曲子是专门为这个片子而做，使声音和影像真正成为一次共谋。

周啸虎简历

1960年，生于常州。

1989年，毕业于四川美术学院。

现生活工作于上海。

个展

2007年，“传闻”，上海比翼艺术中心。

2008年，周啸虎个展，沃什画廊，芝加哥，美国。

群展

2000年，上海双年展，上海美术馆。

2001年，“中国录像艺术”，汉堡火车站美术馆/柏林，德国；“超载”亚太媒体艺术节，布里斯班，澳大利亚。

2002年，首届广州三年展，广东美术馆，广州；“金钱与价值：最后的禁忌”，瑞士国家银行。

2003年，左翼——中国当代艺术展，左岸工社，北京；“陌生天堂”，鲁道夫美术馆，布拉格，捷克；“面对雨果”，雨果博物馆，巴黎。

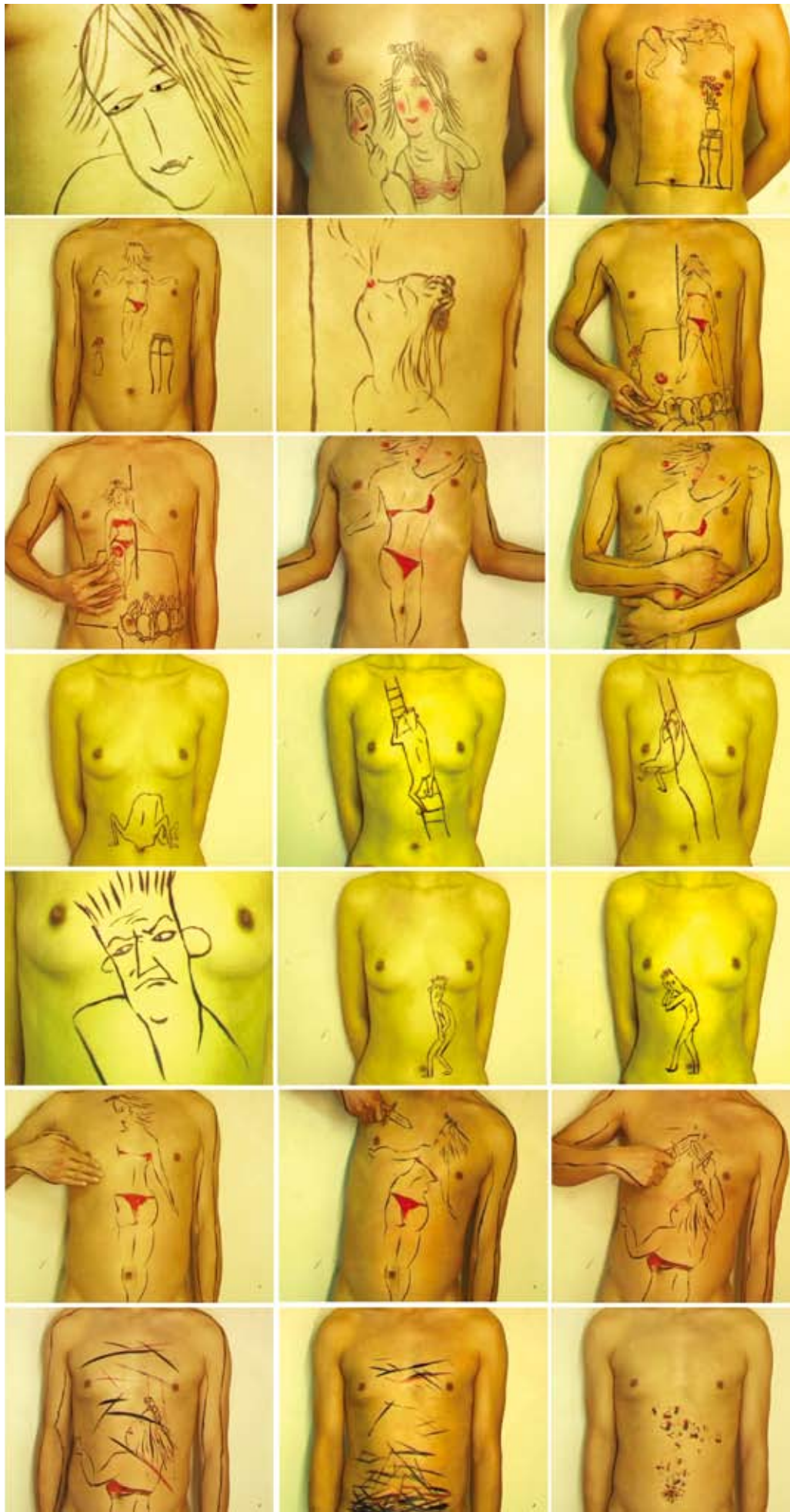
2004年，首届塞维利亚双年展，玛利亚修道院，塞维利亚，西班牙；“过去与未来之间”，国际摄影中心，纽约；“中国——身体？”，马赛当代美术馆，法国；“此时中国”，纽约现代美术馆，美国；“窗外——娱乐空间”，日本国际交流基金会，东京。

2005年，“麻将”，伯尔尼美术馆，伯尔尼，瑞士；“平行输入”，台北当代美术馆，台北。

2006年，“十二”中国当代艺术奖获奖作品展，上海证大现代美术馆；“出门必带摄像机”，IC0基金会，马德里，西班牙；“新城市的本体”，波依曼斯美术馆，鹿特丹，荷兰。

2007年，“中国——面对现实”，维也纳路德维希现代美术馆，奥地利；“动画影像的地缘政治”，塞维利亚当代艺术中心，西班牙；“新亚洲浪潮”，ZKM当代艺术博物馆，卡尔斯鲁厄，德国；“确有其事”，利物浦泰特美术馆，英国；第5届亚太当代艺术三年展，昆士兰现代艺术馆，澳大利亚。

2008年，“断舌”，梯空间，北京；“中国：结构/解构”，圣保罗美术馆，巴西；“失眠”摄影展，上海比翼艺术中心；“中国金”，马约尔美术馆，巴黎。



周啸虎访谈

访谈人：皮力

含义一：互动性——艺术的平民化

皮力（以下简称皮）：对于你而言，为什么会选择录像作为你的媒介？

周啸虎（以下简称周）：我在自己有了第一台模拟摄像机的时候，我只是感觉手上多了一个工具，似乎可以实现童年的梦想。而开始拍摄第一个作品时，我发现透过摄像机捕捉的世界还有那么多美妙的东西。我当时完成的第一件作品就是后来上海双年展展览的作品《水调歌头》。这件作品的方式是二次拍摄，内容是表现人们在玻璃花瓶水中游动时那种非现实的美丽。过了对录像机的兴奋期之后，我开始将更多的精力放在录像装置上面，比如后来完成“整容拱廊”。这类作品的基本特点就是强调作品和观众之间的互动性。这是我当时研究的一个主要方向。

皮：这也是人们说你的作品充满平民性的一个原因。

周：我并不反对这个用词。我自己觉得互动性比较强的作品包括1998年的做的《曲径迷宫》。这是一个电脑游戏作品。我很希望在我的作品中出现一种我与观众直接交流的尝试。因为我一直认为新媒体能带来一种新的交往方式，所以我希望能呈现这种新的交往方式。这也是我后来热衷于网络作品的原因。网络作品首先具有一种平民化的特征，人们能具有一种短暂的平等关系。《阿B日记》正是利用互联网技术实现与观众共同实施的影像与超文本作品，在我看来，最有意思的则是它有一种随时打开式的正在进行时态。

含义二：录像装置——一种场的关系

皮：大部分艺术家强调的是新媒体艺术是一种新的媒介方式，但是很少有人谈到它对我们交往方式的改变。说到交往方式，让我想起你作品中的一个特点及你的新媒体作品通常并不是让技术成为一个平台，通过这个平台将技术和观众的行为结合起来。这种介于虚拟空间和现实空间

之间的互动性是否比电脑技术本身的互动性对你更有吸引力？

周：我所关注的是新媒介艺术对我们生活的实际影响并将它们呈现出来，而不仅仅是新媒介的技术可能性。在我后来完成的录像装置作品中都刻意呈现一种社会视点，而不是某个点子或者视觉样式以及技术性效果。比如《并非恶意》呈现的是公共空间和私密生活在同一个空间中的对抗性。

皮：相比电脑技术，或者我们说的非线性编辑所形成的电脑技术本身的互动可能性而言，你如何看待通过新媒介实现的虚拟空间和现实空间之间的互动性？

周：我在作品中还是想营造一种“场”的关系。我一直认为作品就是一个“场”，当观众进入这个“场”的时候，所有的信息和感受都是从四面八方过来，而观众的反映也从多维度传递出去。对我而言，或许视频装置作品能很好地达到这种很强烈的“场”的感觉。新媒介为实现空间“场”虚拟提供了技术条件，重要的是为介入者留下路径的观念和方式。

含义三：动画——反操纵的快感

皮：在最近几年，似乎你的视频作品开始转向动画？



周：对于动画作品的兴趣源于我小时候对动画性质影像的迷恋。小时候看这些动画图像都有一种潜在的教育功能。当我开始在创作中使用动画语言的时候，我进一步发现动画本身是具有易于被主观操纵的可能性。

皮：动画图像的易操纵性对你而言具体有什么意义呢？

周：这种易操纵性一方面可以被利用为教育性，但是另一方面也可以被改造成一种反操纵性。也就是说在生活中被操纵的无奈可以在通过动画在艺术作品中转换成一种反操纵的快感。这种思想在《蜜糖先生》中有比较充分的体现，这件作品主要表现的是主观和客观之间的操纵与反操纵，集中解决的问题是模特和他所描绘的形象之间的关系。

皮：你是否注意到动画图像的非客观性和一般视频语言图像的客观性之间的潜在差异性？

周：正是因为动画的图像是非客观性的，所以在它之中呈现出来反操纵的快感会比一般视频语言图像更彻底，在此我可以更少牵制。

含义四：音乐——图像与声音的共谋

皮：在你的动画作品中音乐在作品最终效果的呈现上似乎占了很大的比例。

周：在动画作品中添加的一些声效



1. 周啸虎《乌托邦机器》 动画录像 片长8分钟 动画场景雕塑 2002年

作品说明：利用陶土制作动画录像。内容为“新闻联播”精选，涉及现实生活中意识形态商品化娱乐化以及当代经济与文化生活神话。

2. 周啸虎《围观》 10个动画录像 10个彩色动画场景雕塑 1分钟左右 2003年~2005年

作品说明：以单个独立并且可以不断重复播放的展示方式，让观众重新审视媒体世界给我们带来的各种表象世界奇观。艺术家将媒体事件制成彩色雕塑——观众对围观的场景进行围观。围观作为一种娱乐方式，在反复观看中，一些我们已习以为常的信息渐次变得荒诞，我们围观我们自己制造的世界，并且迅速消费我们自己制造的世界。

3. 周啸虎《自卫术》 动画录像 9分20秒 2007年

作品说明：制作一个女性木偶，在不同的生活场景中，如地铁、办公室、洗手间、街角等地点，有多个表演者对木偶进行“骚扰”，木偶实施自我防卫，将不同的骚扰者反复地摔倒在地上，直至防卫“过度”。

和音乐，其目的在于强化一种对抗性和感受性。

皮：这和我们所说的“配乐”的概念有什么区别呢？

周：“配乐”所说的是通过音乐实现对作品的一种补偿。但是在我看来声音首先是可以作为一个独立作品来实现的。正是基于这一点，在我的动画作品中，我试图实现的是声音与图像的共谋。

皮：但是你很少创造音乐，而只是使用既有的音乐。

周：在此声音的原创性并不是最重要的，它是一个词，可以是词典库中的一个工具一样被调用。在视频作品中，声音必须与视频保持一种互动的推动关系。

含义五：新媒介——只是一种改变的可能性手段，而不是改变本身。

皮：我注意到在我们上面的对话中你一直坚持使用“视频”这个词，那你如何界定视频、DV，新媒体和多媒体这些概念？

周：新媒介对我来说就是一些工具，我做CD-ROM作品，也做网络作品。总的说来它们都通过视频或音频来传递艺术。所以我觉得视频这个词相对比较中性，也有概括力。新媒体就是一切利用新的科技成果产品来传达观念的艺术方式。新媒体给我们带来了许多新的可能性，包括新的视觉形态和体验方式以及新的交往方式。但是总说来，新媒介只是一种改变的可能性手段，而不是改变本身。重要的在于艺术家的观念。也正是因为这一点，我对DV的态度比较谨慎。DV不过是给那些希望从事艺术的人带来机会而已，它实际上并没有改变什么。并不是说谁手里有了DV，它就能成为一个艺术家。

皮：那你觉得DV青年和视频艺术家的区别在什么？

周：一个是爱好，一个是观念的上创造、对媒介的使用。因为对于视频艺术家而言DV只是一个工具。如果有DV青年，会不会有毛笔青年，亚麻布青年。就像维特根斯坦说的：词的功能在于如何使用。使用就存在一个个人的思考，创造力的运用和普遍性价值的问题。





周啸虎作品

周啸虎《乌托邦剧场》 动画录像装置 动画场景雕塑 2005年

作品说明：作品选择电视新闻内容，用黏土制作新闻场景，针对黏土新闻场景重新拍摄成为动画“电视新闻”，由此获得过滤的二次再造新闻剧场。把黏土新闻场景烧制成陶土雕塑，与动画电视新闻共同展出。

