

都市剧成为演技“洼地”，是演员的问题吗？

► 10版·影视

案情故事的表层魅力与内在张力

► 11版·文艺百家

敦煌石窟何以被誉为中华优秀传统文化的珍贵资源库

► 12版·中华优秀传统文化系列谈

与技术的深度纠缠，会令未来的艺术失控吗？

傅军

今天，伴随着5G时代的纵深发展，AI人工智能的大面积普及，以及元宇宙时代的迅猛到来，我们所面对的，是物理性的真实存在和数字化的虚拟存在相互交融、虚实共生的世界。在学科边界不断被打破、人们的思维理念的表达与承载方式不断变革的当下，由科技发展带来的思想冲击和社会变革，极大地激发了创造的活力和激情。新时代的艺术表现越来越受到技术的深刻影响和塑造，并推动了艺术形式跨越媒体之间的界限。艺术与技术两者之间的深度纠缠、相爱相杀，正在成为我们这个时代艺术发展最重要的趋势。在这种情况下，艺术如何既通过技术的加持如虎添翼，又不丧失自我失去存在感，成为一个重要的命题。

从工具到媒介：数字技术拓展着艺术创作领域

近日，徐冰在浦东美术馆推出的最新作品《引力剧场》，是一个由1600个金属材质的“英文方块字”组成、视觉纵深度超过60米的巨型装置。这件作品除了体量巨大之外，观众还会被一种强大的漩涡式的黑洞引力所吸引。但与通常作品所不同的是，这件巨型装置，其实没有一个完整看清它的所谓最佳视角，观众只能在想象中完成自己那种上帝式的俯瞰。运用徐冰自己的解释：“理想的视角在美术馆高空的高空——在每个人心中的观念里。”事实上，为了达到这样的视觉效果，实现艺术家观念性的表达，我们从相关的配套展示中看到，徐冰工作室除了制作透视模型之外，多次借助计算机进行各种不同的构思、实验和分析。

不难发现，数字技术在徐冰手里，是一种辅助创作的工具，但是到了英籍丹麦艺术家埃德·阿特金斯(Ed Atkins)手里，完全成为一种创作媒介，并呈现出数字媒介的鲜明特征和独特的美学形式。阿特金斯根据上海油罐艺术中心这个特定历史建筑空间而创作的“无用之物”(Rufuse)，全部使用电子游戏引擎编写的软件程序进行艺术创作。他用计算机模拟现实世界中的“重力”，但与现实世界不同的是，算法会自动控制每件物体下落的姿态和状态，以及和地上相撞的方式。更重要的是计算机还可以控制物体下落的速度，使用

慢动作让观众看到下落过程中的各种细节；再通过音效强化物体坠落到地面之后，发出的巨大撞击声，取得了令人“惊颤”的美学效果，从而实现艺术家主观性的表达。在现实的物理世界中，物体的坠落是极其快速与短暂的，转瞬即逝，由于时间太短，其实无法承载什么思考。但埃德·阿特金斯根据他主观表达的需要，有效地利用了软件的可控性，对坠落的过程进行了一种戏剧化的处理，比如减缓速度、增强音效、夸大细节等等，并通过数字化的手段呈现出来，既带着一种忧郁的诗意，又包含了一层深刻的隐喻。

数字技术作为一种艺术媒介的运用，意味着作品从制作到呈现都完全使用数字平台。阿特金斯这件《无用之物》由于是用电子游戏引擎编写的软件程序，在后台实时运行，标题中的“.exe”的后缀也暗示了它的可执行属性。所以，每一遍甚至每一秒都是全新的，无法复制的，这是一种重复的永恒循环。这种动态的和可定制的，成为数字媒介独特的美学形式。这里我们可以看到，数字媒介的本性并不是视觉的，而是由代码或算法的“后台”组成的，这些代码或算法大部分是隐藏的，而可见的“前台”则是被观众体验到的，后者是由于数据 and 底层代码的注意。

虚实共生：数字技术催生沉浸式、幻觉性艺术体验

去年开始，由“元宇宙”话题而引发的大众对一系列数字技术的关注，这其中包括虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、混合现实(MR)。从VR、AR到MR，这一系列技术的生成逻辑，其实是由一套彼此之间协同的技术模块组成，包括光学显示、眼部追踪、动作捕捉、空间定位、情境模拟等。这些模块彼此连接、配合，最终实现虚拟情境建构、沉浸式感知交互等功能。目前应用最普遍的是VR，体验者将同时身处客观现实时空、艺术作品时空以及虚拟时空的交汇之中。在这个虚实一体的时空下，艺术作品是按照虚拟现实技术的叙事逻辑建构出来的，比如《无用之物》中废弃物的坠落，其本质上不是以虚拟方式去还原“绝对”真实的客观世界，而是以技术为媒介构造

虚拟框架下艺术作品的形态。

无论是VR，还是AR、MR，数字技术对于艺术带来最大的变化就在于“沉浸式”的体验，观众能用整个身体与环境进行互动，真正身“入”其境、走进虚拟世界。在这个全息化的艺术场域中，体验者以感官输入的方式实现了现实与虚拟的联结。然而，无论这个叙事方式和叙事逻辑多么接近“现实”，体验者事实上始终是在一个“虚拟世界”中与创作者交流对话。数字技术的推动和介入，鼓励人的积极参与，观众借助VR设备、身体位移，与虚拟情境进行交互。

今年年初，在宝龙美术馆展出的“RONG·源-空间艺术展”，其中一个突出的特点，就是你进入展览现场，首先看到的不是一件件艺术作品，而是感受到一个个由作品与空间共同构成的场域。这是创作者利用新媒体和科技艺术等手段，把展览从视觉的欣赏推向一种全息的“沉浸式”体验。由于技术的介入，全方位地调动了展示空间，从而让空间不只是展览展示的一种功能性背景，而成为一种语言，成为虚实融合、沉浸式的幻觉性艺术体验的重要组成部分。

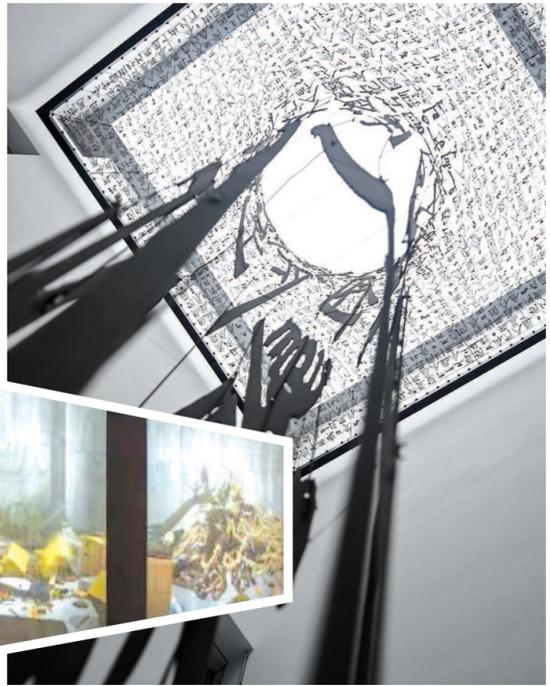
相爱相杀：数字技术本质上仍需人机合作共创

人工智能艺术的核心是计算机“创造力”培养，而这个前提就是要让人工智能(AI)系统进行大量的“学习”。通过观摩海量艺术史经典名作，储存相关数据。人类根据艺术的门类、艺术的风格以及不同的主题，给计算机制定规则。随后，人工智能凭借这些海量数据，基于特定算法，遵循一定的语法规则与程序进行艺术创作。其流程可表述为：数据输入——程序运算——电子设备呈现与输出。因此，人工智能艺术本质上是一种“数据库创作”，其对于人类艺术作品的模仿高度依赖数据库，数据库收集的样本越是全面丰富，越有助于人工智能的学习、模仿和创作。

这两年，艺术家王颖在上海科技大学创意与艺术学院主持“人工智能绘画”的创作与科研工作，与多个科技实验室合作，探索计算机系统理解并具备近似人类创作意识的可能性，使之可以自主创作具有审美高度、技术含量和思想内涵的

► 徐冰在浦东美术馆推出的最新作品《引力剧场》，多次借助计算机进行各种不同的构思、实验和分析

▼埃德·阿特金斯根据上海油罐艺术中心这个特定历史建筑空间而创作的“无用之物”，全部使用电子游戏引擎编写的软件程序进行艺术创作



艺术作品，进而，在某些方面形成可能超越人类的创作方法。王颖研究发现，目前“人工智能”创作的作品，呈现是以显示屏和打印为主，真正由“人工智能”系统操控机械手臂，运用颜料、画布等绘画材料绘制完成的作品为数不多。如法国Obvious团队、北大道子系统、中央美术学院“小冰绘画”等，都是生成图像后的喷墨打印作品。所以他认为，目前的“人工智能艺术”大多是“生成式艺术”，属于图片、图像的“生产”和“繁殖”，是以“摄影照片”的图像逻辑为基础和依据，生成的图像更像海报，与绘画艺术相差较远，也难以称之为艺术创作。

综上所述，在当下数字技术语境下，技术与

艺术的交融将会愈加紧密。一方面，技术既是艺术创作的工具，又越来越成为艺术创作的重要媒介，所以技术的发展，切切实实地成为推动艺术创新和拓展的力量；另一方面，艺术反过来要求技术帮助其落地，实现其梦想，但同时又非常警惕技术的全面入侵，使其丢失“主体性”的位置。比如在人工智能艺术领域，如何让人工智能具有一定的自主性，可以根据算法逻辑模仿人类创作出艺术作品，但又不完全处于一种失控状态，而是使两者之间建构一种良性的“自反”和“互反”关系。

(作者为上海油画雕塑院美术馆副馆长)

电影没有完成自己的使命，但戈达尔完成了

柳青

25年前，66岁的戈达尔在一次访谈里坦言：“我是处在边缘的，有跌出去的可能。”自1967年以后，他主动选择自我流放，远离电影工业。几天前，这位91岁的老导演选择了最彻底的放逐，感到“精疲力尽”的他，决定安乐死，9月13日，他在日内瓦湖畔的家里，在亲人和医生的陪护下离开这个世界。

“你将承受远甚于死亡痛苦——成为传说。”

戈达尔的最后一部电影是2018年上映的《影像之书》。那一年，法国电影资料馆馆长科斯塔·加夫拉斯来上海讲学，被问及怎样评价戈达尔，加夫拉斯的回答微言大义：“戈达尔在1968年之前拍摄的电影(从《精疲力尽》到《周末》)是被他接受的精英教育塑造的，那些是不能被模仿也无法有继承者的杰作。之后十年，他错付了时光。而他在1980年以后的作品极其重要，那是他个人风格成熟的表达。”

悲哀或讽刺的是，1980年代以后，戈达尔作品的观众数量和讨论度远不及他的新浪潮时期。《一切都是电影：戈达尔的职业生涯》这本英文传记的作者理查德·布罗迪回忆，他在2000年去瑞士小城罗尔拜戈达尔时，包括《纽约客》读者在内的许多精英观众惊讶于“那个新浪潮导演还活着？”《阿尔法城》里有一句台词：“你将承受远甚于死亡痛苦——成为传说。”戈达尔在拍摄现场写出这句优雅台词的时候，不会想到这成了他自己的预言。

大多数的文艺青年对戈达尔的记忆停留在1960年代，仿佛1968年以后，他在象征层面已经死去。自从第一部长片《精疲力尽》给他带来惊人的成功，他在7年里拍出14部电影，尽管《随心所欲》《女人就是女人》《阿尔法城》《法外之徒》《蔑视》《狂人皮洛》统统遭遇商业失败，但不妨碍他得到风头无两的名望。1968年，苏珊·桑塔格给《巴黎评论》撰文，形容戈达尔是“电影界的毕加索”。而20年后，这位“电影毕加索”的新作《李尔王》在北美的全部票房仅6万美元，到2000年时，整个美国都寻不到这部电影，因为它从未被发行录影带或DVD。



►业内认为戈达尔在1980年以后的作品极其重要，那是他个人风格成熟的表达。图为戈达尔1982年导演的电影《受难记》剧照

他发掘了电影这门技艺青春的潜力

去年获得诺贝尔文学奖的坦桑尼亚作家古尔纳在小说里写道：“人们对渴望孤独的人失去了宽容，而这种人通常都有雄心壮志，他们的信仰和灵魂都有英雄的色彩。”戈达尔就是这样，一个带着雄心壮志选择孤独的人，虽然晚年他痛苦于孤独终成“隔绝”，2019年，面对《电影手册》的编辑，他说：“现在电影没有出格的可能性了，我觉得自己成为唯一的一个。”

回到他的职业生涯开始的时刻，《精疲力尽》公映两个月后，戈达尔在戛纳对记者说：“对我的第一部电影的疯狂好评消磨了我对电影的爱。但愿我的下一部不会被夸张吹捧，我宁可被质疑，在不断的对抗和挣扎中作出新的表达。”

《精疲力尽》公映时，观众蜂拥而至，以为这是一部浪漫悲情的黑帮片。这让戈达尔错愕。在他心里，这部处女作是他的《爱丽丝漫游仙境》，他的创作逻辑，恰似爱丽丝童年生活的符号和镜像在梦的秩序中重组。电影里，女主角珍·西宝和男主角贝尔蒙多都喜欢读书，他们在

对话中频繁地引用里尔克。这部电影本身也俯拾皆是“引语”——亨弗莱·鲍嘉的海报出现在镜头下，贝尔蒙多的扮相和表演有意识地模仿鲍嘉；配乐里出现了《枪疯》的原声；金钱和情欲交锋的画面上，能看到塞缪尔·富勒和弗里兹·朗的导演风格。戈达尔的这次创作，任由热爱和教条的支配，充满想象力地集部拼贴。《精疲力尽》无关街头或帮派，它诚致致敬了黑色电影，却不像《疤面人》被现实的底层欲望逻辑所支配；贝尔蒙多饰演的那个角色没有让人信服的心理依据，他是戈达尔迷恋的一系列“法外之徒”意象的集合，用优雅的、散文化的视听语法从容道来。

尽管背负了一大堆“从前的电影”，《精疲力尽》仍散发着迷人的原创光芒：前所未有的手持摄影和实景拍摄，颠覆电影史游戏规则的精切剪辑，让它像一支充满活力的爵士乐，捕捉着那个时代年轻人稍纵即逝的情状。戈达尔以“业余爱好者”漫不经心的肆意，发掘了电影这门技艺青春的潜力。若干年后，他决绝地抛弃了类型片的框架和电影的叙事性，只把青春的锋芒维持到生命尽头。

1960年之后的短短数年，戈达尔尝试了几乎所有的类型片，他在不同电影类型的变形和组合中，创造了一套个人风格鲜明的电影语法，

包罗了古典精英和流行文化的方方面面。然而他被追捧为文化偶像时，也是他自我怀疑最深的时刻。他在1967年接连拍摄《周末》等，用直接的口号喊出电影表达需要改变的，不是内容，而是形式。他决定抛弃专业的电影规则，抛弃正规的电影制作方式，抛弃他的公众形象，甚至，他解散了自己合作多年的拍摄团队。

寻找电影史和个人经验以及当代生活的关联

1970年代，戈达尔退出了电影工业，离开巴黎，先是搬到法国东南部的工业城市格勒诺布尔，继而迁居于日内瓦和洛桑之间的湖畔小城罗尔。1980年以后，他恢复拍摄长片，而他立刻发现，消费主义让电影的保守游戏规则更顽固了。他再也没有回到主流电影界。在可以隔着日内瓦湖眺望勃朗峰的小城，他聆听着中世纪城堡的午夜钟声，沉浸于影像制造的历史和成为历史的影像，沉浸于寻找电影史和个人经验以及当代生活的关联。

晚年的戈达尔不否认，与极端的孤独伴生的隔绝感让他“受苦”，但他实践了青年时代的诺言，在对抗和挣扎中作出不妥协的表达。他远离名利漩涡，自我边缘化，远远打量着被光环和喧嚣包围的电影业：“当代电影正在失去和现实的联系，电影辜负了自己的使命。我看到越来越多的电影让人们沉浸在错误和满足中，人们喜欢电影，因为电影让他们错觉能不费力气地得到浪漫。”

戈达尔和几位新浪潮的代表人物是以评论者的身份进入电影行业，随着他们先后转向导演，只有戈达尔坚持了“评论者”的立场，以视听的修辞评述他所感知的世界。就像法国导演雷奥·卡拉克斯在简短的悼文里写的：“戈达尔从未停止对我们时代的审视，他的创作始终坚持对现实的重新思考和重新想象。”在当代文学创作和戏剧实践中，反思“何为经典，经典何为”是被普遍认同且践行的共识，然而在工业化生产和消费奇观挟裹的电影界，这是一条荒草萋萋的林中路，走向生命尽头的戈达尔伤感于“我成了唯一的一个”，并不是自怜或夸张。

1987年的《李尔王》不是对莎士比亚剧作的诠释或演绎，电影设想了一个被核事故摧毁的世界，大部分的杰作遗失散佚。莎士比亚的后人在找回《李尔王》这部作品的过程中，邂逅了古怪的戈达尔教授，他试图在世界的废墟上重建电影院，并重新发现“影像”。这部电影的决定性的瞬间是考迪利亚死在李尔王怀中的悲剧时刻，戈达尔教授用影像创造了春天——痛苦的老国王必须接受女儿死去的现实，教授却利用摄影术扭转生死，影像实现了弥赛亚的功能，死去的花瓣仍会生机盎然地绽放。《李尔王》的原作当然被戏仿、被解构了，戈达尔视它为“怪诞的神话”，把它拼贴进私人视角的电影史，这部电影是对“电影”的再发现，也是以电影的方式对西方正典的再发现。电影里的“戈达尔教授”和电影外的戈达尔本人，是野心和伤感的合体，认为自己承担着启蒙甚至是启示的使命，他找回了迷失的电影，继而用电影映活了一切消逝的文艺杰作。

电影《李尔王》中出现了戈达尔私人电影史最初的眉目，完成这部影片后，他用了十年的时间去完成总共八集的《电影史》。戈达尔尝试从个人的视角理解人类“观看”的历史和文化，他从海量的老电影里提取片段混剪，重组了“去意义”的碎片影像，从中探索影像制造的历史和当代史的关系，同时，他在幽暗的电影史里寻找自我的历史，即，“我怎样在历史中看见自己”。

戈达尔在2000年以后完成了新一批代表作《爱的挽歌》《再见语言》和《影像之书》等。他在最后20年的创作中，保持着年轻心灵永恒抗争的激情，他坚持在电影中制造内容和形式的双重棱角，蔑视商业电影的倦怠和陈腐，就像是一个天真的青年相信电影可以干预世界、改变世界。《影像之书》的最后，银幕漆黑，戈达尔在一阵剧烈的咳嗽后说出两个铿锵的单词：热切的希望。

霍桑在短篇小说《威克菲尔德》里，写一个男人离家出走，自我放逐20年，所有人遗忘了他，其实他就住在隔壁街的出租屋。威克菲尔德出走，是一种温和的反抗，但20年后的一天，他还是回家了，“仿佛才离家一天。”活到91岁，主动选择死亡的戈达尔，是离开以后再也没有回家的威克菲尔德。