

访谈

L = 梁庆

D = 丁世伟

L: 是什么机缘开启你对虚拟及屏幕世界的探索？你在近年的创作中一以贯之的思考是什么？

D: 我们处在一个被大大小小屏幕充斥的时代。在家中，每个人都沉溺在手机这个小小的黑色矩形中；在办公室，几乎所有职业都离不开电脑及电子屏幕；在户外，无数的广告屏幕与霓虹灯管压迫着众人的视觉神经……这些屏幕的出现既为我们提供便利，也让我们焦虑。这种面对多重屏幕、精力不断被分割的经验，甚至让我联想到早期的人类在户外狩猎捕食的时刻——他们既要捕杀猎物，又要时刻关注背后及周围的环境，以防受到野兽的攻击。一个又一个屏幕想尽办法来争夺注意力，我们的精力根本无法集中。

正如哲学家韩炳哲在其最新著作《非物》中所写的：“物的时代已经结束；‘非物’即信息，今天我们正处于从物品时代向非物时代转型的途中。”这个转型的中介，就是“屏幕”。

近几年，我的工作主要围绕着对屏幕生活的观察而展开，探讨诸如屏幕与用户的关系，以及屏幕与未来、政治、肉身、信仰、媒介、社会、广场的关系等。我希望能提供一些特殊的视角，让观众有更多反思的空间。

L: 围绕屏幕，你展开了哪些具体的议题？

D: 我在 2019—2021 年间的工作，促成了

两档展览：“随机预言”与“信仰得来速”。

前者呈现了用户以一种降维化、角色化、表演化的姿态进行革命与抗议的《降维广场》系列；疫情世界后安全社交距离发生变化的《迷因坍塌》系列；屏幕作为深渊的《临渊凝视》系列；人的形态与思维在“福尔马林”中以屏幕和虚拟形式永恒的《标本重置》系列。展览“信仰得来速”则延续了《标本重置》系列的近未来时态，讨论了未来人与屏幕的矛盾关系：对于屏幕的“数据恋”式的崇拜与信仰，以及对于屏幕的“暴力革命”式的推翻与抵抗。当然这个展览也给观众留下很多思考具体问题的空间，如《深渊隐写》系列（两件）讨论了被算法控制的凝视欲望，《光标、路径、身体》系列（三件）呈现了光标作为身体的延伸，光标、路径、身体成为鬼魅的跨时空连接体。此外，展览中的空间装置《死亡转轮》，是我在画廊中假造了一根断柱，中间悬浮着一颗“旋转等待光标”，来表述现实与虚拟悄无声息的斗争还在持续。

2022—2023 年的工作促成了一个全新的小型个展“窗”。此次展览的主体是《临界者》系列影像装置，我将 VR 眼镜中的双目显示屏作为创作媒介，讨论了屏幕时代对于传统规训权力机制反转式的影响。展览中还有一件与 chatGPT 对话式的小说创作，用人机互动的方式完成了一个展览新的叙事维度与想象。

L: 展览“随机预言”的名称从何而来?

D: 这个展览标题援引自密码学中的概念, 是一个将有可能输入与输出作随机映射的函数。换言之, 随机预言 (Random Oracle) 是一部预言机, 对于任何输入都回传一个真正均匀随机的输出。它的输出看似随机的, 但也是必然的。

它让我联想到创作与现实之间的关系, 即现实是一种创作上的养料, 代表一种输入, 而创作本身更像是一种输出的结果, 艺术家则成为“随机预言机”, 成为一个转化中介。展览当时也受到诸多现实影响, 比如“黑人权力运动事件” (Black Lives Matter)、横扫全球的新冠疫情等, 我想在此观察和讨论如此动荡的、不确定的现实与作为输出结果的创作以及展览之间既随机又必然的矛盾关系。

L: 在作品《降维广场 No.1》中, 你如何以双重挪用的方式援引经典, 进而探讨全然不同的现实维度?

D: 我在作品中使用了 30 个高举拳头的卡通形象, 米老鼠、辛普森等角色均在其中。这些形象被指代躲在屏幕背后的社交媒体用户。之所以这样设置, 是因我观察到如今的用户普遍是降维的, 躲在屏幕背后的, 发表意见、观点甚至是参与政治都具有高度表演性。每个用户都在努力塑造着一个完美的、令人艳羡的、具有高度辨识度的人物设定。我更进一步把这种降维化、扁平化、表演化延展至广场政治参与中——如今的用户已无法走上街头参与政治, 社交媒体成为新型广场, 无数用户通过伪装的形象在社交媒体中进行着政治参与, 一种荒诞的戏

剧性就此展开。在作品中, 我挪用了 Annette Lemieux 的经典街头政治作品《Left Right Left Right》, 完全拷贝了其抗议牌的形式, 但抗议牌上的手臂则替换成具有高度辨识度的扁平卡通形象的手臂, 背景也变成了象征着互联网的蓝屏色。我的作品 (2020) 与 Annette Lemieux 的作品 (1995) 完成了一个跨时间的呼应, 我们可以从中看到二三十年间屏幕这一媒介对人类参与政治生活所产生的影响。



Annette Lemieux 《Left Right Left Right》(1995)



丁世伟《降维广场 No.1》(2020)

L: 你在作品中不断使用各种经典或为人所熟知的形象和符号, 你如何理解符号与屏幕、政治之间的关系?

D: 这三者之间的关系一直是我近年观察和工

作的对象。如今, 屏幕成为人们参与日常生活、工作不可或缺的工具, 面对社会事件时也会使用用户这一角色在社交媒体等平台上表态或发表意见。因屏幕这一媒介的属性, 这些意见在表达时通常也会借助表情包或 emoji 表情符号等。这些表情包在设计上能中和政治本体上某些切身性的力量, 表达文字不能到达的意思与意义, 同时又在不同语境中延展不同的意义。

比如表情符号 🦊 (raised fist), 在黑人权力运动中有“黑人权力至上” (black power) 的含义, 而在中国用户看来则有加油、支持、革命、抗议等多重意义。Emoji 中同样有肤色的分类, 而社交媒体平台这一刻意区分肤色的做法在我看来也具有强烈的政治色彩。在如今的背景下, 这样的区分好似做了一种种族与政治身份的强调。所以我把 🦊 🦊 🦊 🦊 🦊 五种肤色的拳头集合在一张光栅板材料上, 做成了《降维广场 No.5》。观众在作品前可以看到一个不断游移的、变换着肤色的 🦊。我试图用这样的工作, 把屏幕界面中这种符号的政治属性进行重组, 为我们最常见到的表情符号赋予新的思考空间。

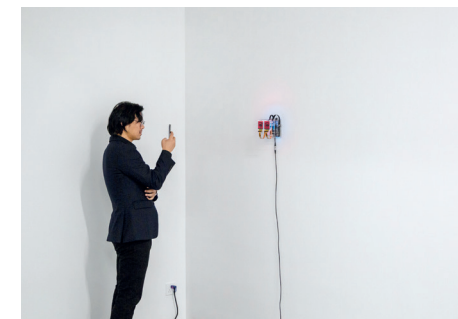
L: 当时展出《迷因坍塌》系列背后的动机又是什么?

D: 这一系列作品源于 2020 年新冠疫情中官方给出的“一米安全距离”警示。由于这个呼吸道疾病的特性, 人与人之间的距离感忽然被严肃地提出并重视起来, 现实生活中人人自危, 唯恐陌生人甚至亲人进入自己的安全距离以致自己有罹患疾病的风险。这种人与人之间关系及距离的改变带给我的影响, 给予了我完成《迷

因坍塌》系列作品的灵感。这些作品均由可以测距的超声波传感器、圆形屏幕组件、树莓派主机作为主要装置组件, 以经典 emoji 或符号笑脸作为视频要素。当观众进入装置的“一米安全距离”时, 超声波传感器将被触发, 并将信号传输给树莓派主机, 由主机再完成屏幕影像的变化。在此变化中, 圆形屏幕中的笑脸和五官均立即崩塌并散落其中。

L: 你的作品似乎也非常注重对科技的运用, 科技如何具体介入你的创作?

D: 作为跨媒介工作的艺术家, 创作时我始终在考虑媒介、材料、技术与观念表达之间的关系。在创作中, 我通常使用一些低技术 (low-tech) 来实现作品。因为技术并不是我的专长, 我希望把一些比较容易实现的技术想法转化成容易被感知的语境, 或者是微型的剧场, 在观众的参与下完成叙事。同时, 我也追求材料本身的张力带给观众的刺激, 大量的材料实验则为我塑造语境或剧场提供了不少想象力和可能性。比如围绕用户在互联网中的“隐私”这一话题, 我会去想象“隐秘的观看”这样的情境。在《临渊凝视 No.3》中, 我在众多屏幕媒介



《临渊凝视 No.1》展览现场

中选取了猫眼式的“微型屏幕”，邀请观众用偷窥式的方式来观察“隐私”。再比如，“元宇宙”式的虚拟空间是最近的热门话题，用户均使用沉浸式体验设备如 VR、AR 参与虚拟社交生活，而我会想象一种反向凝视，即我们如今的物理现实是否也是一种“虚拟现实”。所以我在《临渊凝视 No.1》和《临界者》系列的创作中，选取了 VR 眼睛中的屏幕，作为物理现实被反向凝视的沉浸式观看中介。

L:《标本重置》系列将屏幕做了陌生化的剥离，被标本化的屏幕和背后一系列程序意味着什么？

D: 我把《标本重置》看成是为未来而做的创作，“后人类生物”可以透过这一系列作品端详人类。《标本重置》至今已完成三件作品，每一件媒介都比较接近，但在美学和内容上却都有不同的设置。在《标本重置 No.1》中，我把一个不断重复着“存在主义”问题的屏幕机器



《标本重置 No.2》展览现场

投入在“福尔马林”式的绝缘液体中，以这些问句与肉身观众进行对话。在《标本重置 No.2》中，肉身成为这些存在主义问题的载体，我用 5 块卷曲的屏幕呈现这些被问题刺青的肉身，好像此刻人与机器位置互换，人成为了被凝视的“标本”。在《标本重置 No.3》中，我把 5 块皮肤屏幕展示在 5 个弯曲的亚克力管道容器中，这些容器既像光游走的路径，又像人类的肠道，身体上被刻画的文字内容截取自智能手机开机标语（Hello）、社交媒体公司广告语（Dive Into Anything）、广场革命口号（Join or Die）、宗教术语（One Finger One God）以及技术批判专著（We Are Data）。这些简明的口号都在陈述如今屏幕社会及社交媒体如何介入我们的生活、现实甚至身体，以至于未来人类甚至被替代，成为标本容器中被观看的、已消失的生物。这是关于人类命运的终极预言。

L: 在展览“信仰得来速”中，“屏幕信仰”成为串联全场作品的关键词，何为“屏幕信仰”？

D: 在“信仰得来速”中，我模拟了屏幕在未来有可能扮演的两种角色：“信仰合成器”（Belief Synthesizer）与“暴力渲染间”（Violence Rendering Room）。未来的人类要么在屏幕中找到新的信仰，要么用暴力革命推翻屏幕自身。

在我的工作中，屏幕既是媒介，也是思考的对象。“屏幕信仰”最初源于我的阅读。在尼尔·波兹曼于 1985 年发表的著作《娱乐至死》中，描述了一段人与信仰载体的关系：中世纪之前，羊皮纸成为《圣经》的书写工具，造纸



《屏幕信仰 No.6》展览现场

术发明后，纸张成为新的载体。作者在书中提出，媒介变化之初，人也是无法适应的，但当媒介逐渐成为一种“自然之物”时，即它悄无声息地侵入人的生活时，人便会适应它成为信仰的载体。我当时就在想，“屏幕”如今就成为了这种“自然之物”吧，所以萌生了《屏幕信仰》这件作品。我使用了四分屏屏幕，四块屏幕之间的物理缝隙构成了一个普世的信仰符号——十字架，上面悄然变化的超自然红色射线冥想般地放射与扩散。

而后又与之前提及的人普遍的“数据恋”状态有关。当人的迷恋达到一定维度，就会变成某种精神性的信仰，而如今的智能手机，已然让人入迷了。

ChatGPT 的产生又给予我新的关于“屏幕信仰”的思考。我认为如今这些 AI 工具已经演化成一种新的“神灵”。全球成千上万的用户在自己电脑屏幕前，向 ChatGPT 问询或倾诉种种困惑，每个用户肉身所在的场域和屏幕变成了一个微型的“祷告室”，而 ChatGPT 则成为指点迷津、普度众生的神灵。

L: 你还将屏幕与旗帜、口号做了连接，当时是怎样考虑作品中具体的细节以及空间展示？

D: 在《荧屏旗帜 No.1》中，我使用最新的柔性曲面屏幕作为材料，它非常轻薄，只有 0.1 毫米厚。在屏幕背后，我安装了一个微型风扇，把屏幕轻轻吹起，使它看似一面飘动的旗帜。关于屏幕内容，我用 3D 动画技术把一个 emoji 放置在象征着计算机的蓝屏旗帜上。旗帜随风飘动，从而把视频的 3D 旗帜飘动与柔性屏的物理飘动做了有机的结合。这件作品能让人想到乔治·奥维尔的名言“老大哥在看着你”。我认为他描述的人类预言已经实现，只不过用了更隐蔽、更具伪装的可爱形象与方式。

在《荧屏旗帜 No.2》中，我使用了柔性 LED 拼接屏，去掉了笨重的铁架，取而代之的是已弯折塑形的如波浪般的铁片，所以当 LED 贴合在铁片后，屏幕的状态像一面倒塌的旗帜，我把展厅塑造成一场暴力革命后的遗留现场。旗帜上的文字来源于社交媒体广告语（如“We Present You”）、革命口号（如“Join or Die”）、技术反思电影或者专著名（如“The Truman Show”）等，不断更新交叠。我希望这些具有强烈欲望色彩或批判性的文字，结合倒塌的旗帜形式，可以提供给观众关于这场革命发散的想象。也许革命的对象不是其他，正是屏幕本身。

L:《死亡转轮》表达了你对空间的借用，空间于你而言意味着什么？

D: 近年来，我一直在以“空间作为方法”进行创作实践，空间甚至可以成为创作的对象。很多特定的空间场域装置，如《死亡转轮》，也是

以空间原有的结构作为思考的出发点。在当时的展览中，画廊空间原有的承重立柱本来不利于展陈，但我重新创造了一根尺寸、结构完全相同的断柱，并使用磁悬浮组件将一颗 MAC 系统中的等待光标漂浮在断柱中间，用破坏感的美学状态塑造出强烈的空间张力。这颗等待光标出现在断柱的废墟间，呈现着宕机式的等待，此刻现实与虚拟的拉锯战似乎在它沉默的旋转中悄然上演。

L: 在作品《光标、路径、身体》系列中，界面中出现的可爱化造型与现实政治之间有何关系？
D: 这一系列作品是我首次尝试使用雕塑这一媒介进行创作。作品由几部分构成，一部分是像素蓝屏造型的雕塑底座，蓝色来自于 windows 系统的经典屏幕色。第二部分是代表虚拟用户降维化状态的扁平卡通小手，其造型有时是伸出食指呈现滑屏的界面操作动作，有时是一个代表抗议的拳头，有时是一个操作鼠标的手掌。第三部分是一条造型随机的、经过热弯处理的黑色管道，管道的一端既作为虚拟用户手臂的一部分，同时在另外一端链接着第四部分——一个光标符号。光标符号造型有时呈现像素状，有时则保持着刀锋般的锋利状态。雕塑主体的三个部分完成着对于标题《光标、路径、身体》的对应。

这个系列作品回应着如今屏幕界面中用户的异化状态，身体与光标通过操作路径被紧密地黏连在一起，屏幕甚至成为身体的“器官”。同时，虚拟用户的身体似乎也在界面中被降维化、甚至可爱化了，好像用户使用社交媒体始终在完成一种角色或形象自我塑造，每个社

交媒体都变成了一个自我 IP 化的终身“项目”。同时，界面中可爱化的符号或用户的可爱化形象，变成了界面生活中调节矛盾或对立的润滑剂。如今，面对发生在屏幕这一“降维广场”的政治事件，用户们均以转发作为赛博游行的手段时，他们使用的 emoji 符号也是以一种可爱的、圆滑感的视觉面貌出现在朋友圈转发的抗议队列中。可爱与政治的鬼魅关系就在屏幕和社交媒体中不断出现和展开。

L: 你的作品中始终贯穿着对观看与凝视的思索，看与屏幕之间有何深层关联？
D: 在与屏幕这一界面的关系中，“看”这一动作本身拥有非常多重的角度及意义。当我们在浏览界面信息时，“看”的动作呈现中立感。当我们的屏幕使用涉及用户隐私时，“看”的行为有了偷窥感。当我们的界面使用受限时，“看”的体验就拥有了政治性。当我们的用户形象被算法揣测时，“看”本身就变成了“被看”。

我希望通过创作来放大我们面对屏幕界面时的不同向度的意义。所以，屏幕这一媒介的尺寸、观看方式、显像原理、工作机制都可以成为研究的对象，在不同的作品中使用不同类



“窗”展览现场

型的屏幕和展示方式，让观众在与作品的具身体验中完成这些意义的感受。

L: “窗”与你之前的展览相比，最大的不同之处是你在作品之外，将展示空间代入作品，进而实施了一个更加整体的方案。

D: 整个展览首先还是基于空间来思考的。因为展览是在杭州老城区一处居民楼下的门店房，既拥有类玻璃橱窗式的结构，观众又可以进入其中，附近还有很多诸如咖啡馆、花店、鞋店等小型商业体，本地居民基数众多。在这个区域中的艺术空间好似一个“异空间”，既融入其中但又令居民们好奇。

我近来的工作因为“元宇宙”等虚拟空间概念的提出而被进一步延展，我一直在想象如今用户如何通过一个具有伪装感的降维形象在参与着屏幕权力的使用。在“元宇宙”的初期设想中，用户将头戴 VR 眼镜参与打破现实与虚拟边界的互动。在“元宇宙”的终极设想中，不同时间、空间的数字分身、数字生命均可被“永生”，来颠覆生命本身之意义。所以，在创作逻辑层面，我设想了 8 个数字分身，透过 VR 眼镜中的屏幕这一中介，对现实世界有一个反向的观看与凝视。

在展陈概念上，我也对边沁的“全景监狱”进行了挪用，把整个空间处理成一个具有规训意味的空间，供电线材散落一地。8 件装置相互凝视，也凝视着进入展厅的观众。这样的作品状态与旧居民楼产生了强烈的反差，同时也强调了多重且复杂的观看与权力关系。

L: 最新的创作里，又增加了与 chatGPT 共同

创作的小说，这件工作对你的意义是什么？
D: 在这个展览中，我首次创作了一篇以《临界者》系列装置作为写作对象、以与人工智能的对谈作为写作方式、以元宇宙虚拟世界作为写作背景、艺术家与 ChatGPT 共同创作而成的科幻小说。

此篇小说以 8 件装置作为想象的对象与叙事主体，进而拓展出此次展览举办的缘由与起承转合。我认为它增加了作品的想象空间，拓展了展览的叙事逻辑，探讨了诸多我工作中关注和引申的话题。正如展览空间是旧居民楼中的“异空间”，展览作品创作对象来自“元宇宙”，这篇小说本质上又是一层“空间”的递进。这几层“空间”层层递进，层层链接，成为莫比乌斯式的无限通道。