

# Moving Image 在动境中看现实

【文/蔡娴】

还记得电影里北京天桥的“拉洋片”吗？或者在上海，去城隍庙看“西洋镜”。这种供人娱乐观赏的带有图像的转动机器，就是较早的“动态影像”。其实，动态影像可以追溯到一百多年前欧洲放映的短片，也可以是更早的小孔成像。技术发展到今天，动态影像的形成方法、呈现形式和观看方式经历了一种波动式的反复，从手绘到胶片再到数字，从个人的“偷窥”到集体的狂欢，从被动式观看到主动式参与。

动态影像从来不仅仅是作为真实世界的纪录而存在，更重要的是为人类提供了另一种现实的图景。时至今日，在虚拟现实（VR）的狂潮下，“想象中的现实”终于可以不再停留在想象，动态影像的境遇仿佛再次回到一百多年前那样，变得扑朔迷离但又梦幻无比。

2016年B3动态影像国际双年展和上海设计周、同济大学展开全面合作，并与同济大学设计创意学院，即日起联合主办名为“动境”的中德动态影像先锋艺术展览，同期举办学术研讨会，作为中德动态影像交流与对话的一部分，旨在共同探讨动态影像当下的境遇以及未来发展之路。

本次展览涵盖了B3国际动态影像双年展的历届优秀参展与获奖作品，以及生活和工作于上海及周边的新媒体艺术家的作品。参展作品包括了实验影像、短片、电影和装置、游戏、VR作品，几乎涉及了动态影像的所有当代类型；参展的本土艺术家的作品，则从早期新媒体艺术家的实验影像，到当下的学生创作，从时间的维度展现了动态影像在本土的发展历程。同时还邀请来自艺术、设计、技术等领域，来自院校、美术馆等相关机构的代表，共同探讨当代技术背景下“动态影像的新境遇”。在策展人吴洁看来，中国与德国，上海与B3，现实世界和动态影像世界的时空交错，让我们有机会穿梭在个人表达、真实记录、神话世界、集体回忆、私密接触的奇妙图像世界中，爱丽丝漫游仙境的回家之路显得既长又短，既真实又奇幻。



QA

生活周刊 × 吴洁

策展人

同济大学设计创意学院媒体传达设计专业主任



Q：怎么解读动态影像中的虚与实？

A：我认为，不管在什么基础条件下，虚与实一直都存在。对于创作者来说，哪怕只是简单的手绘，他都是在真实世界和想象世界中穿越的。以前，不会画画的普通人可能大多数情况下只能通过文字的描述和表达来呈现和体验想象的世界，现在却也可以借助诸如VR技术，让这种穿越有了更多可能性。所以，虚与实这两者之间的关系也会是我们一直会探讨下去的问题。

Q：越来越发达的技术在动态影像艺术中应该扮演怎样的角色？

A：在研讨会中，很多艺术家认为，艺术应该是技术的主宰，而不是让技术主宰艺术。我个人观点是，技术就在我们身边发生了，是不可避免的。另外，作为艺术来说，它不是静止的，那动态影像艺术同样需要从不同角度来探讨创新创意的可能性，技术不管是作为其中的手段也好，内容也好，都是我们要去尝试的，也必须去尝试和推动的。但艺术的评判标准绝不会因此而改变，只有当创作者的想法和所使用的技术手段、呈现媒介有了高度的统一之后，它才能成为真正的艺术。

2016中德动态影像先锋展

时间：2016年9月26日至10月15日

地点：同济大学设计创意学院二期展厅

1. 德国动画片wHole—Robert Banning

2. THE BALLROOM艺术视觉展

3. Kota Ezawa的自然城市视频

4. Johan Knattrup Jensen&Mads Damsbo拍摄的VR电影《Doghouse》

