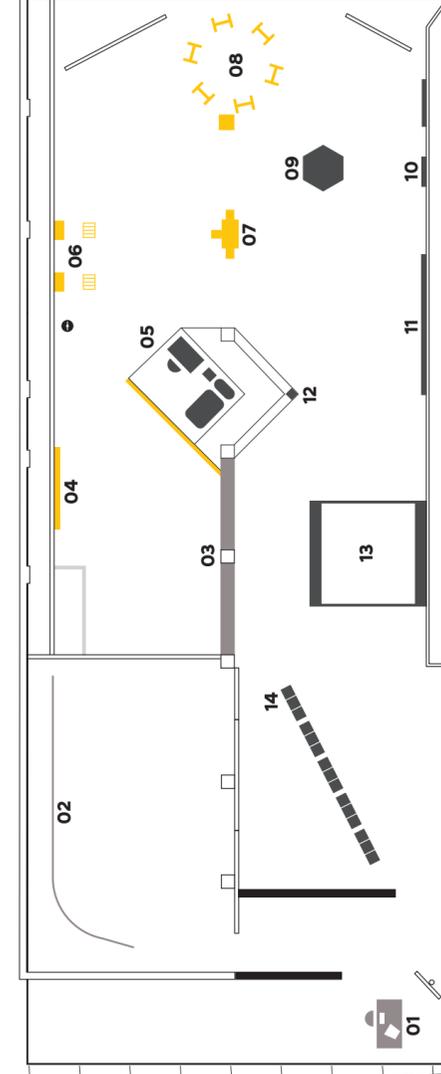


游戏社会: 狼、猎狗和蚁群

《游戏社会: 狼、猎狗和蚁群》以“信息高速公路上的荒原狼”、“猎狗安全岛”和“蚁群游戏厅”三段隐喻文本展开叙事。三种动物作为媒介技术发展不同阶段中人类社会的原型,揭示出网络社会与个体状况之间的矛盾。展览希望能够

游戏 (play) 将作为一种贯穿始终的行为及媒介,展览的头两个部分追溯信息高速公路时代以来产生的科技神话,检视社交媒体时代信息技术对网络社会与个体关系产生的影响,最后一部分将艺术家的反思带到游戏现场——通过修订游戏规则,使用替代和共享技术,用集群和协作意识介入日常生活和生产空间,为展览打开一个持续的讨论空间。



艺术家介绍

01. 周翊洋
ZHOU Pengyan
周翊洋, 软件工程师, 复古计算机 (Retrocomputing) 及相关文化现象的研究者和传播者。“周里的电脑博物馆”站长。他希望通过写作、翻译和线上内容的创作, 促进中国科技文化社区与世界的连接, 在中外中文社区中“促进电子的电脑发展史”的对话, 也为了解能够给“后 PC 时代”语境中的爱好者们一些有意义的启发。

02. 张文心
ZHANG Wenxin
张文心, 1989年出生于浙江, 毕业于加州艺术学院, 获纯艺硕士学位, 现工作、生活于杭州。她曾于广东美术学院、北京泰康画廊、武汉制冰空间、旧金山 ATA Gallery 举办个人展, 并多次参加国内外展览与驻地项目。她曾获得提名三星奖摄影奖和佩卡奖。张文心运用影像、电脑动画、摄影与装置, 并综合写作与音乐, 建构以过程为导向的知觉体验, 亦常常由日常经验绵延出时间与超验的思考。

03. 劳家辉
LAO Jiahui
劳家辉, 毕业于中央美术学院版画系, 结业于中央美术学院城市设计学院国家艺术基金“游戏艺术与设计培训”, 现生活于北京和广州。他生成了云绘画, 成为了三维游戏和绘画艺术的二次次元搬运工。重要展览有:《劳家辉的自主名字》、《有个叫劳家辉的人开了个虚拟博物馆》、《玩家的未来-劳家辉》。

04. 唐潮
TANG Chao
唐潮, 1990年生于湖南, 2014年毕业于中国美术学院实验影像专业, 现工作生活于上海。唐潮的作品本质有像在实践中的一种深思之轻的建议, 比如把物体译成一句话:“身处现代岛屿的困境, 一个自我放逐的乐园。”到最近:“打和心声”他的点状装置——连串游荡的呼声:“你可以在晃动, 光线还有差别。话的内容不是最重要的, 有时像转声细语、转巴, 或顺三向回。当然他偶尔也用图片、行为、装置或戏剧来说出, 甚至海报盘上敲出几个字母。唐潮擅长在特定的地方营造空场, 连续游走/打也可以。他尝试在特定的地方营造空场, 连续游走/打之章。唐潮近年在 (Vanguardia) 画廊、时代美术馆、歌德学院玩盒子空间、北京公社等空间展出, 曾获得青年艺术家奖提名和美 X 阿尔勒发现奖提名。

05. 赵邦
ZHAO Bang
赵邦, 1989年出生于洛阳, 中国美术学院毕业, 现工作生活于北京。赵邦的作品以幽默、可爱和具有启发性的重新构思、起调日常事物、艺术系统以及当下界面化的数字生活之间的关系。艺术受普通观众向新的意义和解释, 来挑战人们的逻辑与常识。他的作品经常使用“低技术力”的陈述语言作为理解的桥梁, 提供一种可能被称作荒原的存在身体体验。

06. 安吉拉·瓦施霍
ANGELA WASHKO (美国)
安吉拉·瓦施霍多次在欧美女权主义的空间里为女权主义奖“Franklin Furnace 表演基金会资助、Frank-Ratchye 艺术启动基金资助, 瓦施霍的创作受到多家国际媒体的广泛报道, 如 The New Yorker, Frizee Magazine, Time Magazine, The Guardian, Artforum, The New York Times, 她的作品在国际上广泛展出, 包括移动影像博物馆 (纽约)、洛杉矶当代艺术博物馆、米兰设计三年展、首尔圣基亚斯马当代艺术博物馆、深圳独立动画双年展和德博内国际电影节。安吉拉·瓦施霍是卡内基梅隆大学艺术专业副教授。

Chapter 01

信息高速公路上的荒原狼

1995年, 比尔·盖茨站在一辆直通地平的公路上, 双手插在口袋里, 微微侧身面向安妮·莱博维茨的镜头咧着嘴笑。他的周遭没有任何行人或交通工具的影子, 公路地面也没有任何车辙的痕迹, 只有荒原狼才能抵达这无人之地。

在那个地点, 比尔为我们指出了“未来之路”(The Road Ahead) 的方向。第二年, 这条 info highway 跨越太平洋, 取其谐音, 化身为“瀛海威时空”——中国第一家互联网服务商, 在北京中关村的十字路口竖起了一块大广告牌, 向每个过路人提问:“中国人离信息高速公路有多远?”答案就在向北 15000 米。这一年, 北京的环境高速公路刚刚通车。一批批荒原狼高唱着走上不归路: 英特尔纳戴尔一定要实现, 英特尔已经实现。

我们的高速之旅从上个世纪的转折点开始。你是否还记得在汽车逐渐加速的时候, 在“窗口”看到的“世界”景象? 这条通往无限的道路理应让万物汇集, 但我们并不比赫利曼·墨墨时代的荒原狼们与这个世界拥有更多的连接? 我们在什么时候一次又一次地, 错过了高速公路的出口?



瀛海威 2020

“瀛海威”是中国第一家互联网企业, 它成立于 1995 年, 承担了中国互联网拓荒者的角色。瀛海威即“信息高速公路”(Information Highway) 的谐音, “瀛海”又是中国古时神话传说中环绕陆地的海洋。在互联网发展初期, 这一陌生且无法触摸的事物激发了人们的无限想象, 在其中, 信息的传递跨越国界, 人们在寄托对式的线上社群中交流思想, 这一具有国际主义的伟大发明尚未与资本市场紧密捆绑。

“瀛海威 2020”是一次对早期互联网空间的冥想式回访——自闪光灯的智慧都市出发, 沿着信息高速公路的时空脉络, 穿过幽暗的隧道, 在荒凉的网络遗迹深处, 找寻孕育技术理想主义的子宫。

Chapter 02

猎狗安全岛

到现在为止, 这段旅程延续了二十多年, 高速公路两旁的荒原上陆续出现了一些城镇的影子, 同行的乘客告诉我, 那是猎狗的孤岛。

这些动物是自然界最孤独的漫步者, 在交配季节, 它们可以穿越百万平方公里的辖区只为找到另一半。它们的社会联系仅限于组建最小型和最短时限(把个月的求偶、交配和哺乳)的直系家庭, 所以人生的大部分时间是在寻找配偶打发无聊中度过。

有时候, 我们会在路边载上一位猎狗旅客, 但是他们的样子已经不是我记忆中那个矮小而灵活的猎狗形象。进入智能手机时代的猎狗变成了最令人反感的个体动物。有些因为疏于外出而器官发生退化, 躯体变成一根食指的模样——在发光的手机屏幕上循环着点击、滑动、敲打的动作。他们用 tag 来表征一切屏幕后面的东西, 欲望被缩减为象征和符号, 游戏规则取代了直觉, 数据替代了个体, 算法消灭了情感。

孩童世界的游乐场终成废墟, 虚拟王国的荒原吞噬着现实城市, 我们变成了我们看见的那个东西。

07. 尼克·凯斯
Nicky Case (加拿大·斯加波)
尼克·凯斯 (Nicky Case) 是一位独立的游戏开发商, 精力集中于交互式游戏和模拟游戏。作品包括“多边形谎言”(2014)、“虚拟人生”(2014)、“我们达成了我们看中的”(2016)、“打造更好的选票”(2016), 和“LOOPY”(2017) 等。

08. 韩菁林
KANG Jinglin
韩菁林, 1982 年出生于浙江省乐清市虹桥镇, 生活和工作在法国巴黎和中国浙江。于 2007 年赴法国攻读艺术并偶获艺术本科的学习后, 于 2013 年毕业于法国尼斯阿尔高南国立美术学院, 2014 年获法国里昂大区艺术研究基金, 同年获法国第 59 届蒙蒂日毕丹大奖。2017 获“保得撞中国青年艺术家”奖, 巴黎第 68 届青年艺术家奖。她的作品曾在巴黎乐京宫、德国 (Badischer-Kunstmuseum) 美术馆、北京尤伦斯艺术中心、阿姆斯特丹美术馆、香港 (Parasite)、上海双年展、慕尼黑 (Haus Der Kunst) 美术馆等机构展出。韩菁林的作品多使用于线性性的方法对现实中的权力系统与惯例认知提出质疑。作品以荒诞滑稽却又诗意浪漫的表演形式与姿态, 结合对象征性形式的挪用和借位, 探索权力场合的行为介入, 或是在生活中的转换。她的创作是发生在公共图像的场景, 或是结合了舞蹈、音乐、文本、物件与影像的类似舞台剧的景观及其影像创作。

09. 软工业
Molleindustria (意大利·美国)
Molleindustria (软工业/软工厂) 项目对电子游戏进行挪用, 对大众文化进行激进化处理, 推广独立游戏开发。自 2003 年以来, 软工业以来, 软工业以简单、简短的在线游戏形式针对主流娱乐游戏提供了人工治疗。其步骤范围包括讽刺性的商业模拟游戏 (《麦当劳电子游戏》、《Origarchy》) 到对劳动和异化的沉思 (《每天同一个梦想》、《无人驾驶》), 从游戏理论 (《制造更好的插图》、《凝视历史》) 到时事性的战略性反应 (《电话故事》、《最好的修正案》) 等。Molleindustria 横跨数字艺术、学术界、游戏设计、媒体活动主义和网络民间艺术等领域, 获得了媒体的广泛报道和好评。

保罗·佩德里尼 (Paolo Pedercini) 是一名游戏开发者, 兼保人和教育者。他在卡内基梅隆大学艺术学院教授数字媒体制作和实验游戏设计。自 2003 年起, 他以“Molleindustria”为名, 制作了一系列关于社会和环境正义、宗教、劳动和性问题的挑衅性游戏。

10. 皮埃·布列
Piedra Biche (法国)
皮埃·布列 (Pied la Biche) 是在空间和影像作品之间进行创作。他们研究的重点是将媒体置于当代历史的延续性中, 试图在媒介和物理领域之间建立起新的联系。

11. 循环故事
Loopstale (韩国)
Loopstale 是由赵顺妍、金晚周和李康一组成的艺术游戏团体, 通过对游戏机制、叙事性和人工智能进行实验, 探索作为艺术媒介的电子游戏。自 2018 年以来, 团队已经合作了多个游戏项目。赵顺妍和金晚周是常驻首尔/科隆的艺术家-二人组和游戏设计师。他们的实践涉及电子游戏、交互式设计以及基于社交媒体的交互叙事等领域。李康一是一位视听艺术家, 在声音作品的上将电子游戏和计算机编程相结合, 进行混合媒介行为表演。

12. 陈欣 + 黄钰文
CHEN Xin + HUANG Yuwen
陈欣, 毕业于中国美术学院跨媒体艺术学院, 现工作生活于杭州, 是一位程序与媒体艺术家。作品关注群体行为下的涌现效应、人机融合、元虚构以及递归性。创作媒介包括影像、装置、声音及计算机图形等。黄钰文, 1997 年出生于广东茂名, 在中国美术学院跨媒体艺术学院开放媒体系 (2015—2019) 获得学士学位, 现于加哥艺术学院艺术与科技硕士专业在读。其作品主要以虚拟现实、个人身份和角色、中国传统文化哲学与新媒体艺术的结合作为主要研究方向创作。

Chapter 01

信息高速公路上的荒原狼

1995年, 比尔·盖茨站在一辆直通地平的公路上, 双手插在口袋里, 微微侧身面向安妮·莱博维茨的镜头咧着嘴笑。他的周遭没有任何行人或交通工具的影子, 公路地面也没有任何车辙的痕迹, 只有荒原狼才能抵达这无人之地。

在那个地点, 比尔为我们指出了“未来之路”(The Road Ahead) 的方向。第二年, 这条 info highway 跨越太平洋, 取其谐音, 化身为“瀛海威时空”——中国第一家互联网服务商, 在北京中关村的十字路口竖起了一块大广告牌, 向每个过路人提问:“中国人离信息高速公路有多远?”答案就在向北 15000 米。这一年, 北京的环境高速公路刚刚通车。一批批荒原狼高唱着走上不归路: 英特尔纳戴尔一定要实现, 英特尔已经实现。

我们的高速之旅从上个世纪的转折点开始。你是否还记得在汽车逐渐加速的时候, 在“窗口”看到的“世界”景象? 这条通往无限的道路理应让万物汇集, 但我们并不比赫利曼·墨墨时代的荒原狼们与这个世界拥有更多的连接? 我们在什么时候一次又一次地, 错过了高速公路的出口?



瀛海威 2020

“瀛海威”是中国第一家互联网企业, 它成立于 1995 年, 承担了中国互联网拓荒者的角色。瀛海威即“信息高速公路”(Information Highway) 的谐音, “瀛海”又是中国古时神话传说中环绕陆地的海洋。在互联网发展初期, 这一陌生且无法触摸的事物激发了人们的无限想象, 在其中, 信息的传递跨越国界, 人们在寄托对式的线上社群中交流思想, 这一具有国际主义的伟大发明尚未与资本市场紧密捆绑。

“瀛海威 2020”是一次对早期互联网空间的冥想式回访——自闪光灯的智慧都市出发, 沿着信息高速公路的时空脉络, 穿过幽暗的隧道, 在荒凉的网络遗迹深处, 找寻孕育技术理想主义的子宫。

Chapter 02

猎狗安全岛

到现在为止, 这段旅程延续了二十多年, 高速公路两旁的荒原上陆续出现了一些城镇的影子, 同行的乘客告诉我, 那是猎狗的孤岛。

这些动物是自然界最孤独的漫步者, 在交配季节, 它们可以穿越百万平方公里的辖区只为找到另一半。它们的社会联系仅限于组建最小型和最短时限(把个月的求偶、交配和哺乳)的直系家庭, 所以人生的大部分时间是在寻找配偶打发无聊中度过。

有时候, 我们会在路边载上一位猎狗旅客, 但是他们的样子已经不是我记忆中那个矮小而灵活的猎狗形象。进入智能手机时代的猎狗变成了最令人反感的个体动物。有些因为疏于外出而器官发生退化, 躯体变成一根食指的模样——在发光的手机屏幕上循环着点击、滑动、敲打的动作。他们用 tag 来表征一切屏幕后面的东西, 欲望被缩减为象征和符号, 游戏规则取代了直觉, 数据替代了个体, 算法消灭了情感。

孩童世界的游乐场终成废墟, 虚拟王国的荒原吞噬着现实城市, 我们变成了我们看见的那个东西。

13. 陈旭阳
CHEN Baoyang
陈旭阳, 2016 年毕业于哥伦比亚大学, 获硕士学位, 是一位工作在科技与艺术之间的创作者。他的艺术创作来源于他对科技不仅仅是一种创作手段的思考——科技如今之于艺术家更像合作者。他经常对现有科技进行修改, 将它们置于产品经理预设的应用场景中, 而是将其与自己的创作思维结合。他对于“作为创作者的科技”展开写作与研究, 通过对科技本体论的研究, 探索科技与艺术家及大众之间的关系。他的研究发表于 LUMA 与 IEEE 的会议与期刊, 也是 EMNLB 的评审团成员。他的个展包括“仿生人会梦见电子奶牛吗 2.0”(武汉 K11, 武汉, 中国, 2018)、“仿生人会梦见电子奶牛吗”(云画廊, 北京, 中国, 2017)、“不可能的即兴”(云画廊, 纽约, 美国, 2016)。

14. 郑达
ZHENG Da
郑达, 1979 年出生于湖北恩施, 1999—2003 年就读于湖北美术学院, 是一位媒体艺术家、“高科技艺术实验室”创立者和英属哥伦比亚大学艺术系访问学者和韩国首尔 CPI 研究员。其艺术工作聚焦于跨媒体互动艺术, 其创作轨迹反映在现实与虚拟世界交叉点的探索和实践, 包括游戏、艺术、互动艺术、机械装置、媒体剧场等。他创立的“低科技艺术实验室”专注于当下媒体文化和跨学科的融合, 基于电子虚拟环境的艺术实验, 先后完成“游戏空间—多种物”、“入侵计划”、“后机器计划”、“后人类的副本”等一系列作品。作品展出于: 中央美术学院美术馆“未来”展, 上海 K11 美术馆、湖北美术学院、南京艺术学院美术馆等, 曾在专业艺术机构、美术馆举办个人媒体艺术作品展。作品获得英国“The 2017 Lumen Prize”互动艺术大奖, “2018 第三届王式廓奖”艺术奖提名。

01 通用桌面探险

对于数字媒体的研究者来说, 我们今天所面对的平台都并非是唯一的选择, 而是各种历史因素的共同作用下形成的一种技术要素的组合。如果 90 年代的“通用桌面环境”的 Unix 工作站成为主流, Gopher 而不是 WWW 成为互联网的主要应用, 我们的数码生活会是一副怎样的图景?

这台“怀旧极客”的工作站展示了复古计算社群和媒体档案学家、媒体考古学家的世界中正在发生的事情, 代码移植和模拟器正在让那些消失的平台复活, 让更多人能够访问它们, 并将那些技术方案转化为独特的文化符号。



周道岸, ©1997: 通用桌面探险, 2020. Linux 个人电脑, 单屏影像。版权所有: 艺术家。



唐潮, ©2020, 2015. 彩色有屏单屏影像, 尺寸可变。版权所有: 艺术家。

04 安全岛

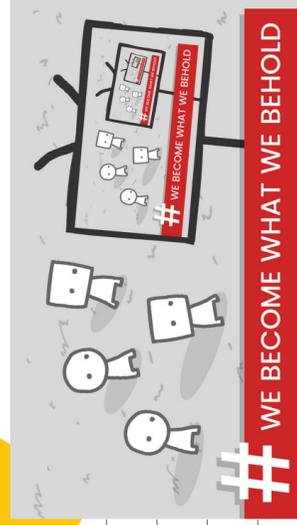
无人时的设备尝试运行、夜晚寻找食物和探索的过程、游戏中的眩晕……像是身处现代岛屿, 一种安全和困境的辩证关系。



05 我也只有在夜里需要你

赵昂,《我也只有在夜里需要你》,2019-2020. 艺术家书、单频影像、数字海报。 版权所有: 艺术家。

艺术家在社交网站 <豆瓣> 中注册了一个女性 ID,在 <求勾搭> 小组中发布题为 <我也只有在夜里需要你> 的交友帖,通过交谈创造了一个拥有异性性格背景的虚拟女性角色,和大家聊了三个晚上。然后艺术家将这个帖子的页面截屏制作成为一本书,将后台收到的掉出私信制作成一部视频。



WE BECOME WHAT WE BEHOLD

07

我们变成了我们所看到的

尼克·雷斯(加拿大/新加坡),《我们变成了我们所看到的》,2018. 电子游戏,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

本游戏有关我们如何打造工具,又被工具改造;以及图像如何在社交媒体网络中形成无休止的恶性循环。

Chapter 3

蚁群游戏厅

高速公路前方出现了一个奇怪的转折点,我们下车并走近它。就像是格列佛突然落入利立浦特王国,我们走进了蚁群的游戏宫殿。

在动物世界中,蚂蚁处在狼和猎物物种的另一极,永远以复数形态出现。蚁群天生懂得应用各种游戏来探索世界的运作规则,通过在个体间建立一种松散的联系界面,不仅实现了信息的共享和传递,并且在群体协作中互相学习并完成任务。

正如所有蚁群和大多数动物,在角力、追逐、模仿、戏弄等哺育下一代成长游戏外,我们那需要在纯粹的通和娱乐中保持与其他个体沟通情感的欲望。但只有通过包含真正的沟通机制且暗藏颠覆性的游戏行为,我们才能在社交关联而不是社交关系中发展出一些新的结构和别样的可能。蚁群-行动者引入的是一种不可计算的品质,让“人生游戏”的赛局不再只有竞争和冲突,而是充斥着更纯粹的流动性和偶然性。

重新发明集体游戏,就是我们再次创造共同语言的时刻。



10 三重奏

弗朗(法国),《三重奏》,2019. 单频影像,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

这是一个三边足球的“教程”视频,该项目展示了如何使足球运动员成为艺术作品的专职生产者。2009年10月,在 Venissieux (法国里昂附近),艺术小组“鹿脚”(Pied la biche) 为里昂当代艺术双年展的 Veduta 项目策划了一场三边足球比赛,将阿斯特格·约恩的概念以真实的足球队伍付诸实践。



12 涌现

陈欣+黄耳文,《涌现》,2019. 单频互动装置,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

作品构建了一个肉眼可见的实时虚拟空间作为集群效应的发生场所,透过不可预见的生成偶然性映射人工智能潮流下的未来。不可被解释的秩序,继而构成一个离散却可控的未来社会权力结构,敏锐的颗粒如沙般涌现,变形,消逝,循环往复,来去无由。

14 生理反应 3

实时风的数据与机器的算法力在每个“腔体”共振吟唱,远程即席的自然与幻想记忆的机器之间的对话。这个装置由低黑匣子组成,每个匣子自成一个“腔体”,“腔体”内的风扇是发声源,风扇后有一层声音共振的膜。每个风扇的风通过匣子的背部反弹到空间里,传到参与者的耳朵里。每个匣子的吟唱是随机的,或高或低,或强或弱。风扇的运行来自于两种力量,一个是实时风的数据,另一个是来自自机器算法的力。人在这样一种由异类生物困困的空间里,难以辨识任何信息,只能依赖听觉被动感受,仿佛在这既熟悉又陌生的环境里被告诫,嘿,这是机器的地盘。

Hyundai Blue Prize

Hyundai Blue Prize 在评估选手时,更加看重的是创新性和可持续性,而非着重于选手的以往经验。每年,中国的青年策展人将会根据能够反映出现代汽车集团长期愿景的主题,提出自己的策展提案。此后,选拔出 6 位决赛选手参与初评评委和专家评审的导师项目。他们将在评委们的帮助下准备自己的最终提案,建立自己与国际艺术界的关系网,在国际平台上探索无限可能。

Hyundai Motorstudio

Hyundai Motorstudio 馆群是特别的品牌体验空间。它旨在展示公司的艺术或端和其对艺术、设计及科技等多领域艺术实验的研究性尝试。在这里,大众可以了解和学习汽车行业词汇的“motor”,利用于深思和创作的空间“studio”的结合。

<https://www.hyundai.com/worldwide/en/brand-story/motorstudio>

HYUNDAI MOTORSTUDIO BEIJING

地点: 现代汽车文化中心 中国北京市朝阳区惠山街路 4 号, 798 艺术区 E-01 号, 邮编: 100015

游戏社会: 狼、猎狗和蚁群

2020.6.16. - 8.16.

HYUNDAI MOTORSTUDIO BEIJING



06 游戏: 游戏

安吉拉·瓦施(美国),《游戏: 游戏》,2019. 电子游戏,多媒体装置,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

《游戏: 游戏》是安吉拉·瓦施制作的一款女权主义电子游戏,对男性 PUA (Pick-up Artist) 个体及群体的思路、策略和手段进行了全方位的探索。玩家可以在这个约会模拟器中与 6 名试图在酒吧里吸引她注意力的 PUA 大师对抗,体验臭名昭著的情场老手们是如何约会等一系列社交技巧进行引诱,通过这款游戏,玩家将围绕约会等一系列社交技巧进行探索,体验一名女性在这个棘手且危险的地带可能遇见的情况。游戏全程将伴随着 Xiu Xiu 精心创作的配乐。艺术家为本次展览定制的墙纸将共同呈现。



08 双色视觉生物的四色梦

姚清妹,《双色视觉生物的四色梦》,2018. 影像装置,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

双色视觉生物能否看见四色视觉的世界? 这件影像装置由三件互相关联的影像作品构成,在游玩与介入、语言与身体、现实和想象之间玩味,以隐喻的方式表达了艺术家对当代政治图景困境的疑虑。《二分谱》是对五月风暴和民主竞选规则等重若轻的指涉。艺术家回溯了“行动绘画”中“画布即竞技场”的概念,将游行示威中作为反抗象征的“投掷炸弹”的行为转移到二元竞技场游戏的语境中。这场比赛最终产生的“画布-旗帜”,继而成为影像《变色龙》中的舞台魔术师,擅长魔术的“政客魔术师”对诸多政治演说作出纯粹的肢体模仿。位于通道位置的“对话交响乐”,奏响了政治场域的词语列表,藉由六幅类似视觉海报的视频影像构成。数位“演员-候选人”,各自象征式地复述自己选择的词汇,在声音、节奏和情绪的拿捏中逐渐稀释并控空了词语的含义。



09 三边足球街机

软工业(意大利/美国),《三边足球街机》,2019. 电子游戏,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

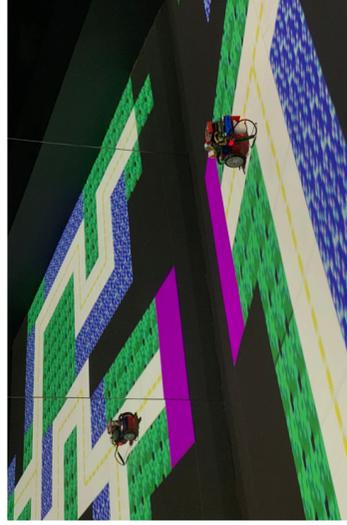
《三边足球街机》是向体育运动的第一个电子游戏改编版本。三边足球 (Three Sided Football) 起源于 1964 年丹麦博塔主义者阿斯特格·约恩 (Asger Jørn) 构思的一种足球游戏。作为一种通行足球比赛的变体和“三重奏” (Trioletics) 概念的解释模型,它超越了僵化的二元冲突,引发了一系列联盟、背叛或协作行为。艺术家和新闻情绪主义者,在 90 年代重新发现了这项运动,找机会将之付诸实践。直至今日仍有一些俱乐部和锦标赛致力于三边足球。



11 隐藏礼仪

循环故事(赵雅行+余佩珊+李康),《隐藏礼仪》,2019. 电子游戏,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

“隐藏礼仪”是一个交互式模拟和多人游戏,勾画出虚拟世界中 AI 代理们 (Agents) 互相交叉的节点。正如马文斯基 (Marvin Minsky) 所述,智能并不依赖于单一原则或机制,而是可能基于多重行动者 (actors) 之间的相互作用。在“隐藏礼仪”的世界中,代理之间交换视点的交互机制来自机器学习奖励机制: 当一个代理看见其它代理时,会获得正面奖励; 被其它代理发现时,会得到惩罚。因此,代理在避免被别人看的同时试图看别人。代理可能会根据自己的判断做出诸如逃避或超越其它代理的动作,但我们无法预测出实时交集的每个结果。大屏幕上的每一个小分屏显示了一个代理看到另一个的视角。通过这些出现和消失的分屏,世界以各种视角展现自己,观众使用自己的智能手机作为控制跟来改变世界。在这个世界中,人与机器建立了独特的关系,并在地表上以痕迹的形式展现出来。



13 恭喜你,但是我在他的隔壁

陈旭阳,《恭喜你,但是我在他的隔壁》,2019. AI, JeBot, 投影,尺寸可变。 版权所有: 艺术家。

经过神经网络训练的小车可以在迷宫里高效移动,他和马里奥的目标一样是向宫,向前,再向前。头顶的投影机在小车到达迷宫的另一端时,会投出一张新的迷宫,小车再次上路,如此往复。下一个楼层里总会有公主,我们期待感谢 AI 帮助我们解决向问题,但不该忘记这个问题的出处。看着看着小车在迷宫里奔跑,他们都没有方向。小车被训练在程序生成的迷宫中移动。小车解决的只是另一个程序所提出的一个本不存在的问题,产生出一种看似忙碌但虚无的循环。

策展人介绍

陈昱 Chen Min

策展人/艺术家/译者,现工作生活于杭州。曾留学十年,毕业于法国阿尔多国立摄影学院和格勒布阿尔艺术学院,现在中国美术学院跨媒体艺术学院当代艺术与社会思想研究所攻读博士学位。陈昱目前的研究方向为游戏 & 艺术与现实主义问题,在投射于自然史中的单体生命史中寻找叙事之道。陈昱是 Hyundai Blue Prize 2019 中国青年策展人大奖获得者之一,2019 年参与的策展项目包括 “Inter-World-View 2019”,首届之江国际青年艺术周,“致睡神——诗歌行为之夜”(明当代美术馆) 等。文章见于《新美术》,《中国摄影》等。其创作曾于中国港口博物馆、OCAT 研究中心、法国 Villa Pérochon 当代摄影艺术中心、集美 X 阿尔勒摄影节、连州摄影节等展出。

张业鸿 Zhang Yehong

1993 年出生于广东广州,2015 年毕业于中国美术学院,现工作、生活于广州。是一位艺术家、策展人和艺术品牌“联合杂货”创始人。他曾获得 2019 年 Hyundai Blue Prize “创意能量”奖,入围 2017 年上海当代艺术博物馆 PSA 青年策展人奖。他的作品曾于第七届济南国际摄影双年展、AMINUA 国际摄影展、第三届 CAFAM 双年展等广泛展出,并被国内多方媒体报道。