

将达·芬奇邀请到二十一世纪·五大展演单元

实验艺术单元 | 透视或世界观：山水作为方法论

达·芬奇的线透视(近大远小)、空气透视(近明远暗)、隐没透视(近实远虚)都以人作为世界的中心来观察周遭万物,在平面之上形成了立体的幻觉,衍生出更强的主客二分,破解出真理的表象。而中国山水画的“三远法”(平远、高远、深远)将自“我”含纳于天地间,并不以所谓“科学”的角度理解世界,却延续和发展着另一种个体超越的传统:“我”是世界的一份子,具备着与天地宇宙终极一致的属性。

“三远”视角下的山水,具有三种方法论意义的形态:“山水现场”即天地本然面貌,在“我”出现之前,是“无我”之境;“山水道场”即“我”与山水相遇时刻之生发与涌现,是“有我”之境;“山水剧场”即是山水的“人间化”。“山水剧场”是一种策略,它所赋予的戏剧结构,把“山水现场”由偏远带到中心,由不可见变为可见;把“山水道场”由单数变为复数,从个体超越走向全称意义的文化“致知”。

今以“三远”之世界观对应“透视”之方法论,又以中国古老的山水文化和精神为方法,回应五百年来达·芬奇们所构筑之世界观。

开放媒体单元 | 程序员与小提琴

“程序员与小提琴”(A Coder and Violin)是达·芬奇名字中所含字母重新排列组合而成的概念,这是以极其达·芬奇式的风格向他献上提案。策展人眼中的程序员和小提琴家,他们之间绝非临时合作关系;他们已内化作一人,必须是一体;coder 程序员本人就是小提琴家。

本展中囊括来自8个国家的艺术家40人,包括意大利的保罗·齐利欧(林兹电子艺术大奖金奖)等,全是这样程序员与艺术家合为一体的代表。作为人类技术的最前沿代表,AI人工智能其实握有通往艺术创作本源之钥,是这次展览演出的核心关注,也是开放媒体系对达·芬奇的提案。

媒介展演单元 | 我歌唱带电的肉体：灵魂在哪里？

媒介展演板块以“灵魂在哪里？”为题,以跨媒介巨构为品类,向达·芬奇提案。并进而继续发问:灵魂是什么？

媒介史上,从绘画到雕塑,从音乐到戏剧,从诗歌到电影,人类激情纵贯其中,无处不在。策划团队将惠特曼赞美人的肉体与灵魂的诗《我歌唱带电的肉体》、贝多芬表现人类所有激情和感动的交响乐《第九交响曲》、杰夫·兰博和维克多·霍塔呈现人类激情爆发的《人类激情圣殿》、荒诞派戏剧表现人类的“行为人并没有卷入自己行为的两难困境”场景等媒介史源流拼溶在一起,构成人类激情体验的通道。

国际艺术邀请单元 | 天人之境 v3.0

天人之境是自然、科技与人的融会之境。追本溯源(好奇心),钜细靡遗(观察力),无所顾忌(想象力)——来自全球各地的12位(组)艺术家及作品让我们从飘忽不定的生存晕眩中得享科技与人文之境——道德、伦理、反思、敬畏、躁动,渴望以及生命中那些不能承受之轻或者不能承受之重。观众也将通过虚拟现实和多通道实时模拟,走进人类和机器的交叉领域,链接更广泛的沟通视角,共创未来世界并以此致敬“天人之境”的初始版本——达·芬奇和他的维特鲁威人、莱斯特手稿以及最后的晚餐。

绘画单元 | 安吉亚里之战

关于达·芬奇有太多的传说,在众多传说之中,这一次一幅消失的名作被打捞起。《安吉亚里之战》是达·芬奇在艺术生命的壮年与米开朗琪罗对垒之作,狮子搏象,描绘了两军相争的瞬间。

如今,这幅作品早已消隐于历史尘封之下,只留下零星的草图和些许后人的临摹。绘画团队从这些材料着手,研读达·芬奇手记中的真知灼见,怀揣着对当下技术与媒介情况的反思,把画幅延长至十数米,将新的焦虑与新的鼓舞注入作品之内。

作品基于原作进行了横向延伸,展现出三个主要的团块,此外,画面增加了纵深的远景。三个战争场景的变奏以及其间的诸多形象暗示了不同时代的技术与思想冲突融合。



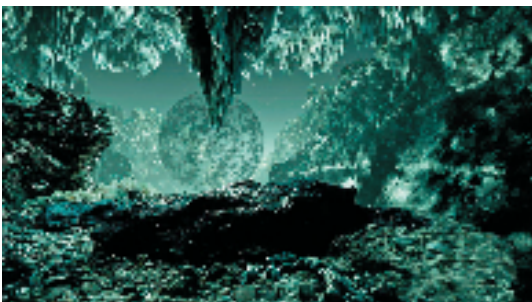
Keiken(艺术家团体) 泡泡理论
电脑生成图像(CGI)影片 2022



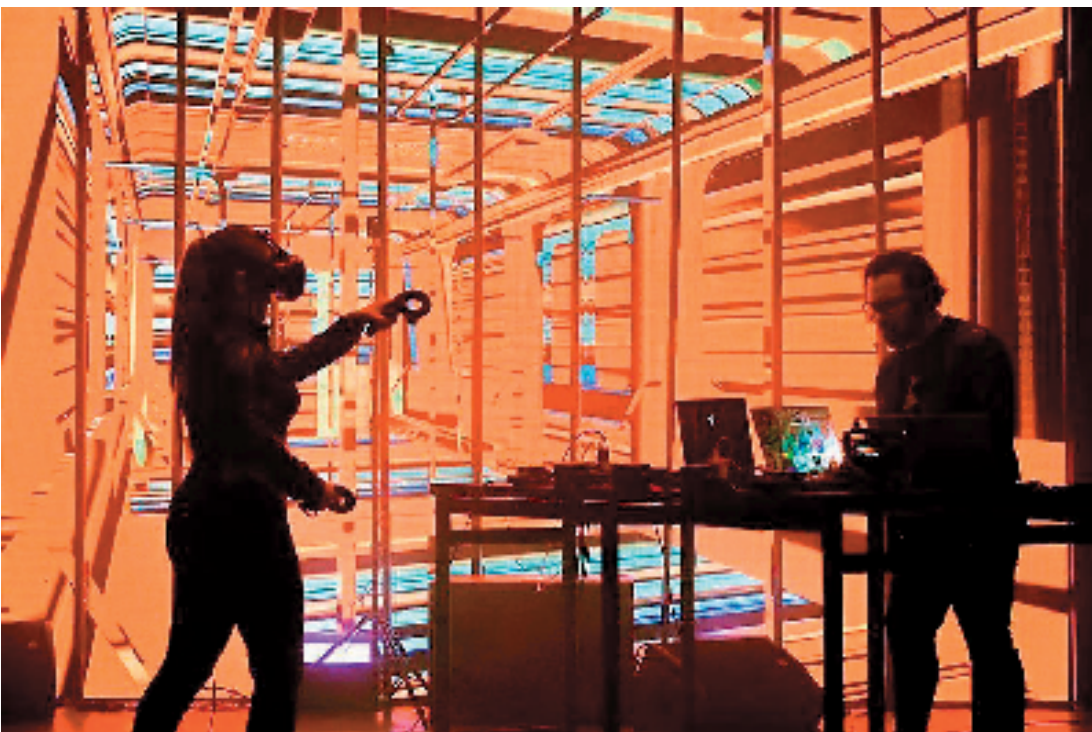
杰瑞米·贝利(Jeremy) 美甲博物馆
行为静帧 2014



温辰旻 神明再会



雅各布·库茨克·斯廷森(Jakob) 临界地带
2D 电影视频和虚拟现实静帧 2021



Ivan Abreu Malitzin Cortez 现场 声纳单元



范献鑫 跌水、巨石、旋转的宇宙 影像装置 影片截帧 2023