

真实的虚拟——约翰·杰勒德

冷培雯

(陕西西安 710065)

摘要：作为当代新媒体艺术家，约翰·杰勒德以编程手段为基础，通过影像呈现其创作。他以富有创新性的艺术思维、语言和媒介，探索真实与虚拟之间的界限。本文旨在对约翰·杰勒德的三大类作品《西部旗帜》、《太阳能储备》、《场》、《演习》、《古巴学校》、《沙尘暴》进行具体的解读，以探讨他在真实和虚拟世界之间打开的新视界。艺术家试图通过可视化的手段将不可见的问题展现出来，以激发观者的陌生感，并引发更深层次的思考。

关键词：约翰·杰勒德；真实；虚拟；数字化场景

约翰·杰勒德(John Gerrard)，1974年生于爱尔兰的都柏林，现生活工作于爱尔兰都柏林和奥地利维也纳，是一位新媒体艺术家。他的作品探讨了数字技术发展下情感的可能性，创作的作品让我们质疑我们的身体和心理身份，以及我们彼此之间与物理环境的关系。^[1]杰勒德对媒介的理解和运用非同寻常，他坚持将真实的空间和时间编程为虚拟的行为，进而探索真实与虚拟之间的裂痕。

杰勒德在艺术生涯中一直致力于开发支持虚拟生成世界的技术。二十年来，艺术家不断改进其定制编程的、面向公众的模拟器所使用的游戏引擎，这些模拟作品根据各自主题所在地的时间运行。杰勒德通过其引起广泛政治共鸣的作品审视了与能源生产、消费、食品系统、信息流、环境开发和其他适时主题相关的问题。他先锋性地运用复杂的计算机编程，营造后电影式的虚拟空间，由此制造出“实时”的虚拟影像。其作品类似电影或视频，但实则模拟存在于物理时间之外的虚拟图像世界。杰勒德的作品涉及权力结构与能量网络，他常探索处于边缘的地理位置——无论是美国大平原的农区、中国西北部与蒙古南部的偏远戈壁滩抑或是吉布

提的军事基地。他对3D技术的痴迷与精通也构成了他作品的独特面貌。

一、论现代性的动力

艺术家约翰·杰勒德的作品来自于实景的图像采集，通过数据传输，使之还原成图像，供人们所观看。但他的工作不是简单的将图像输出成图像，而是参照图像，模拟出一个由数据和程序生成的虚拟世界。而他做基于创作的场景则更多的选择大型的人造景观。杰拉德的作品中蕴含着很多我们在现实生活中消费生态，并且深入探讨了驱动我们世界的力量——无论是可见的还是隐藏的。他沉迷于探索数字仿真的潜力，在他的作品中揭示并评论了权力、痕迹、基于时间和能量的过程。

现代性是推动传统社会向现代社会转化的变革力量，^[2]他关心最初推动现代性的力量，当今驱动我们前进的物质——石油，在他早年间的作品《沙尘暴》中能清楚的理解到。《沙尘暴》(德克萨斯州达尔哈特和堪萨斯州曼特)均源自一张1930年代的档案照片，描绘了当时肆虐美国中西部的传奇沙尘暴之一。展示了石油时代引发的第一次生态大灾

难；那是由汽油拖拉机和收割机将广阔的草原转变为适合工业化农业的农田造成的。

在他 2017 年创作的《西部旗帜》中，描绘了 1901 年位于德克萨斯州斯宾德尔托普的“Lucas Gusher”遗址——世界上第一个重大石油发现地，如今已荒芜且枯竭。该场地被重建为数字模拟，其中心以一根喷涌的旗杆和无尽的黑烟旗帜为标志。杰拉德重新设计了 this 坑坑洼洼的后工业废墟，在它的中心放置了一根细长的旗杆。烟从细旗杆顶上的七个喷嘴喷出，合并成一个长方形的浓烟云，向外翻滚，就像一面在狂风中撕破的旗帜。贫瘠的土地上散落着废弃的机器，远处的钻机刮着光滑的天空，就像断梳子剩下的几根齿列。

在科切拉山谷中展现的《西部旗帜》鲜明地提醒人们，数百万年前，这片曾经的海底覆盖着丰富的生物，而面对脆弱的生态环境以及区域环境的不断破坏，人们逐渐认识到保护和恢复生态环境的紧迫性，是时候将荒芜的土地恢复成适合人居住的状态，造成气候变化的无形气体在这里变得可见。我们高举自我毁灭的旗帜，被要求考虑在全球变暖和曾经肥沃的土地荒漠化中所扮演的角色。《西部旗帜》是现代性的汽油旗帜，我们都生活在这面旗帜下，这面旗帜读起来是一种警告、一种哀悼、一种现实与虚构之间的间隙。

旗帜的形式被用在了杰拉德的多个作品当中，包括思考海洋升温对低洼土地造成的生存威胁，以及导致气候危机的经济和地缘政治因素等等。他的艺术作品通常与现实生活中的场景息息相关，在这些作品中暗示了人类对化石燃料的依赖将导致长期的影响，揭示了我们对这些资源的过度消耗和过分依赖，将石油时代的影像带到了我们的家中的同时，也带来了黑色的讽刺意味。这些艺术作品既是一种艺术表达，又是一种对我们生活方式的反思，引发人们对可持续发展和替代能源的深刻思考。

二、对能源的重新审视

能源既是人类活动必需的物质基础，也是社会经济发展必需的物质基础，是推动社会经济运行的动力。^[9]美国是世界上最大的能源消耗国，艺术家选择去到了生产能源的地方——太阳能发电厂，太阳能发电装置是利用电池组件将太阳能直接转变为电能的装置，太阳能发电厂是使用许多环绕在

一起的巨大镜子，这些镜子将太阳光反射到中间的高塔上，将高塔升温之后去发电。

他的《太阳能储备》便是设置在荒野之中。作品以莫哈韦沙漠里的发电厂为原型，刻画了虚拟世界中由一万亩镜子组成的巨型“光雕塑”，形象地还原了太阳能场的运作机制。他花了大量的时间将拍摄收集到的图像重构成一个虚拟的世界，除了用 3D 绘图软件制作出每一块发电板外，还设置了在一年 365 天的周期里，该作品模拟了太阳、月亮以及星星在天空中的实际运动，镜子则根据太阳的实时轨迹调整自身的位置，象征着人类对太阳运动规律的依赖与拒斥。该作品散发着希望和美丽，但它也是一个幻影，仅以软件代码的形式存在。它试图提出的问题之一是：太阳能设施能在多大程度上解决能源危机？如果我们不减少全球能源消耗，可再生能源本身的乐观情绪在多大程度上只是幻影？

在关于能源的重新审视的作品中，时间的流逝也是艺术家关注的重点，杰拉德的作品多以一年 365 天为时间线，将每天从黎明到黄昏的过程呈现出来，作品大致不会有什么变化，但通过每天太阳的不断升起落下，主人公的不断进出。场景看似静止，但都会有细微的变化，创造出令人着迷的画面。在作品中，时间的持续流逝象征着能源的消耗与再生，太阳的升起和落下则呼应着人类对能源的利用和依赖，这些作品的魅力在于它们将时间、能源和艺术相结合，创造出了一种独特而富有启发性的观感体验。

三、数字化场景的构建

约翰·杰拉德作品中选择的现实场景往往具有特别的意味，例如作品《场》（俄克拉荷马州普赖尔溪）呈现的是谷歌服务中心的数据库；《练习》（敦煌）呈现的是中国敦煌的戈壁滩沙漠；《古巴学校》展示了 1960 年代古巴乡村建造的学校。约翰·杰拉德用外星人式的眼光，考察人类社会的物质及信息运转，并从中发现其权力与控操的机制。他的艺术能够创造出以其规模和美丽吸引艺术界以外的观众的作品，在引诱你思考它们所体现的担忧之前，他的艺术所能做的就是为重要的对话创造空间。^[10]

杰拉德对互联网是真实存在的事物，而不是虚无缥缈的“云”这一想法产生了兴趣。当他询问谷歌是否可以在那里

拍摄时，谷歌表示“绝对不可能”。于是他询问了当地警方关于空中拍摄的政策，后来从直升机上拍摄了数千张照片，顺利得到了数据中心的空中全景图像。杰勒德以一种“黑客式”的姿态，调查着那些“限制入内”的区域。《场》展示了互联网是如何真实的、物理的和非常工业化的，数据被存储和分析——换句话说，是被农场化的。这是艺术家在窥探谷歌，相反，它也得到了很多媒体的关注。他在作品中构造出的数字化场景，虽然在外观上毫无特色，发电机、冷却塔和厂房之间却时时刻刻汇集着我们在使用互联网服务时产生的无数搜索历史、垃圾邮件。这些真实存在却又毫不起眼的全自动化设施反映出无处不在的人类痕迹，信息化世界的无形产物充斥其中。

《演习》(敦煌)是通过人物角色引入了一个游戏机制，这个作品的创作源于艺术家意外得到了一个来自卫星拍摄的神秘图像——中国敦煌的戈壁滩沙漠。一处内部错综复杂的巨大道路系统，艺术家通过卫星图像虚拟了这一场景。在这个模拟的场景中，艺术家放置了来自广州一家计算机制造厂的39名工人，他们穿着普通的蓝色制服头戴工作帽，其穿越辽阔道路网络的运动映射真实工人的动作，艺术家还设置了一套游戏规则给这些工人。

在通常情况下，我们生活的世界是被GPS全球卫星定位系统细分成无数个微小的格子，并以数据化的形式呈现。这些微小格子是我们肉眼无法察觉的，它们如同隐藏在地图背后的数码构建，将整个地球划分得井然有序。然而，偶尔我们也能够亲眼见证这些格子的存在，尤其是当人们将数字化的表格一一镌刻在大地之上时。这时，我们便能够感受到这些微小格子所呈现的状态，仿佛是地球表面的一幅幅数字拼图，展现着我们所生活的世界的细微之处。作品中，由3台不同视角的虚拟摄像头——以人眼视角、以低空环绕无人机的角度、以卫星航拍的垂直角度——呈现。观众中立的监视行为具有远程、全知的视角，却不可思议地抽离于场景之外。这些作品不仅向当下现实提出重要的问题，诸如权力与监视，亦探究了数码时代的艺术作品性质。

《古巴学校》所创作的是位于古巴南部乡村的一所现有

学校的虚拟肖像，原本的学校因为政府的规划失败所倒闭，但建筑并没有被废弃，这些无用的建筑被称为“功能废墟”。这系列作品是关于建筑和工业结构方面的创作，它们的篇幅都是无限的，有力地标志着政治愿景的忧郁消亡。这件作品重新制作的场景中没有人，特别关注建筑。

四、结语

艺术家最大的潜力始终是发出自己的声音，而选择为什么地方发声尤为重要。艺术家的作用是播种，是将不可见的问题变得可见，是产生更多的陌生感，而不仅仅是提供解决方案。杰勒德的作品依托编程手段，用影像的方式进行呈现。他的作品不是简简单单的对一个地方的记录，更像通过电视直播制造出一次性的“当下”，任何图像和数据都不会得到保存。他的作品像我们的生活一样，无法被重新演示，更多的只是在观者的记忆中留存下来。欣赏他的作品更像是在观看一部科幻大片，通过一个永无止境的长镜头带你去探索新的世界，用真实的虚拟将我们现在不曾经历的时代带到我们的面前。

“每一种艺术‘媒介’在表述艺术‘形式’的同时，也表述了它自己。”^[5]虚拟艺术正是将数字科技作为一种媒介进行艺术化的表达，打破肖像、风景和历史绘画之间的界限，产生不再属于“基于时间的媒体”的动态图像，重新思考谷歌地球时代大地艺术的纪念主义。^[6]这其中的“虚拟”也是一种“真实”，其过程中产生的正是艺术家观念的投射，也意味着创作内涵正在以一种非隐喻的形式进入作品。

参考文献：

- [1]<http://www.johngerrard.net/>
- [2]罗丽.现代性的结构失衡与动力失衡[J].哈尔滨学院学报, 2022
- [3]姚玉璧,郑绍忠,杨扬等.中国太阳能资源评估及其利用效率研究进展与展望[J].太阳能学报, 2022
- [4]<https://www.irishtimes.com/>
- [5]李军.从图像的重影看跨文化艺术史[J].艺术设计研究, 2018
- [6]<https://www.pacegallery.com/>