

双重界面——缪晓春的《从头再来》

乌苏拉·帕南斯-布勒

翻译：黄晓晨

短短五年内，缪晓春在用电脑生成 3D 动画这一全新领域中，完成了一项从题材、技术和艺术性上来看都非常复杂的工作。回溯到这一工作的起点，那是缪晓春在 2005 年将米开朗基罗作品《最后审判》向 3D 空间的一次置换，这样的尝试使得观众可以从多个视角出发来对原本处于静态的画面进行观察，而这些角度最终又以虚拟穿越这一空间的方式得到了补充——这便是《虚拟最后审判》。在将米开朗基罗所创造的巨型壁画中那四百多个形象以 3D 形式进行呈现时，缪晓春做出了一个决定，那就是让所有形象都源自于同一个形象，即以他自己的形象为蓝本所创作的一个 3D 模型，这个形象不用衣服包裹自身，因此不带有任何社会、文化和时代的烙印。缪晓春，这个中国人，使他作品中的人物犀利地呈现出了一种赤身裸体的状态，这种状态甚至超过了米开朗基罗作品中那颇具挑衅性的坦白姿态，同时，他却又完全没有对身体进行理想化的过度美化。而且，通过为这个 3D 空间整体选取灰色调（如同在黑白摄影中那样）以及让作品中的形象在情感上表现得无悲无喜等方式，也就避免了这样的误解：艺术家想通过这部作品来彰显他本人的自我形象。

在《虚拟最后审判》之后，缪晓春于 2007 年创作了《H₂O——艺术史研究》。观看这部作品时，我们仿佛穿行在夜晚那静谧的宇宙中，看到了饱满硕大而荧荧反射着光线的美丽水滴，还有宇宙中泛着蓝光的光晕，它们都是对我们赖以生存的水的特殊隐喻。缪晓春对生命之源——水进行这样的艺术再现，其灵感来自于老卢卡斯·克拉纳赫的《青春泉》。这是一幅创作于十六世纪中叶的、在肖像画中绝对独一无二的作品，它将基督教理想中的生命之泉转化成了希腊异教徒们的青春泉：在维纳斯和其子爱神的庇护及陪伴下，老妪们经历了一次华丽转身：当她们穿越青春泉时，神奇的泉水便会让她们重新拥有少女般的青春美貌。缪晓春在他的第一部 3D 作品《虚拟最后审判》中用自己的形象为基础生成了所有形象，而这一经验也有助于他对《青春泉》这幅画进行 3D 转换。同时，缪晓春在其作品中还以一种罕见的方式对原作《青春泉》的涵义做出了修正：在原作中，只有女性拥有着重返青春的优先权；而在《H₂O——艺术史研究》中，享受这一特权的却始终还是那同一个男性形象，他身上还带有着一种不受时间所缚的永恒气质——这种气质却又在遭遇着一种微妙的对抗，因为这个站在维纳斯之柱上的形象同时还小心翼翼地用手保护着一个试图向外挣脱的孩童。在缪晓春这位艺术家那里，水既是生命之源，又具有毁灭生命的暴虐力量，他在试图对这一主题进行表现时，从欧洲文艺复兴和巴洛克时期的绘画中挑选出了另外一些画作，这些画作经过 3D 处理后被打印出来，同时，在 3D 空间中通过变换镜头位置而得到的不同角度的视图也被打印出来，作为对前者的补充。

2008年至2009年，缪晓春完成了《坐天观井》这部作品，他所依据的蓝本是希罗尼穆斯·波斯作品《俗世乐园》。缪晓春并没有满足于将这幅作品的神秘之处改造为一个当代翻版，而是利用3D技术制造出了一种“纠葛”——如他自己所表达的那样，他要将这幅三联画中悲剧性的时间顺序从天堂到俗世乐园再到地狱——转换成一种时空上的共时性，如此，过去、当下、未来之间的关系，以及我们的愿望和即将降临的灾难之间的关系就被悬置了。这一想法更容易产生于一个中国艺术家的大脑，而实际上，当我们将博斯的这幅作品进行阐释时，这一观看方式也并不是完全不可行的。同时，缪晓春的阐释首先在形式上就是史无前例的，他使用了3D技术构建了一个视觉空间，并以此来实现艺术创作和阐释的任务。通过这种方式，他创作出了一个作品集合，这个集合不光包含了那部叫做《坐天观井》的作品，还包含了很多打印出来的图片，这些图片曾协同实现了对3D空间的艺术生成：例如，在3D空间中生成形象时所使用的网格结构、我们视角中的多重叠加被以喷墨的方式加以实现。在处理清晰轮廓和模糊染色之间的变化时，缪晓春还借鉴了中国传统水墨画中所特有的视觉效果。在工作过程中，网格结构被以不同颜色标注出来，以便使用电脑的设计人员在生成3D图像时更容易对其做出区分，对这些过程的截图被技艺精巧的绣工们用丝线绣制于丝质面料上，而且这些绣品上甚至保留了截图上的工具栏。缪晓春对当代俗世乐园及其受到的威胁的描绘和希罗尼穆斯·波斯作品具有互文性，而在此处，他已经不再满足于仅仅使用由自己的形象所生成的模型去置换原作中的人物，而是在对人类共同的始祖亚当和夏娃（他们在波斯作品中出现在天堂中）进行再现时，将亚当描绘为一个拟人化的机器人，他手中持有一个长卷，上面描绘了遵循着0/1二进制编码的电脑运算方式；夏娃的形象被设置为米洛的维纳斯，而此处的维纳斯呈现出一种在艺术史上并不多见的姿态：她正从水池中浮出，并且向前探着身、俯首注视着纸卷上的抽象字符。缪晓春在一首四行诗《天堂》中如此解释了这一创作思路：

“无欲的机器人

做顺从我们的亚当？？？

无臂的维纳斯

无需禁采禁果的禁令！！！”

缪晓春关心的是这个问题：也许，米洛的维纳斯之所以被封为世上最美丽的女人，是因为她双臂既已残缺，也就无法再去偷摘禁果或诱惑他人偷摘禁果。

《从头再来》是缪晓春在2008至2010年期间完成的新作品，他在这部作品中使用了很多具有决定性意义的新工作方法，而这部作品即将把科布伦茨的路德维希美术馆作为其在德展出的第一站。这部作品中涉及到的主题包括：文明发展史中的矛盾冲突、以现代科技为表达形式的人类欲望、文化记忆以及跨文化记忆在应对当下情境时所扮演的角色等。这些主题被整合到一种媒介中，而这种媒介以一种崭新的样式，使我们在经验这个3D空间、观看这些混合了各种生物形态的动画作品时，感受到了种种矛盾、诱惑和骚动。可以预知的是：《从头再来》具有一种令人恐惧的美，同时又令人

感到不安和受到诱惑，并以此触碰了那条我们用来处理内心当下的渴望和恐惧的神经。而在此过程中，我们似乎是偶然陷入了某场风波之中，却并不需要对自己进行无意识的无罪辩解，因为这场风波的性质和某次意料之外的、发生在外太空的彗星相撞事件并无差异。

从主题上来看，《从头再来》的出发点是彼得·布鲁盖尔的作品《死亡的胜利》，这部普拉多美术馆的藏品中弥漫着阴郁之气，画面中密密麻麻地挤满了独处的人和拥挤的人群，而死亡以单个骷髅、成群结队的骷髅以及军团的形式出现，它们将生命引向死亡。在将这个场景转为 3D 影像时，缪晓春还使用了布鲁盖尔的其他作品，例如《堕落天使》和《疯狂的梅格》等。这些作品都偏爱地狱题材，同时，缪晓春还使用了《七宗罪》这幅仅以素描形式存世的作品。我们还可以在缪晓春的这部作品中清晰辨识出拉斐尔壁画《帕纳苏斯山》和《雅典学院》的影子，而对下列画家和作品的指涉则比较隐晦，可能无法被立刻辨认出来：波提切利、西约累利、埃尔·格列柯；一些创作于十九世纪的最著名的画作，如戈雅的《1808 年 5 月 3 日夜枪杀起义者》、库尔贝的《奥尔南的葬礼》、籍里科的《梅杜萨之筏》以及卡斯帕·大卫·弗里德利希的几幅风景画。作为对欧洲经典艺术史的补充，缪晓春作品中还出现了代表中国最新科技发展水平和城市现代化进程的图像。总而言之，这部作品是一部大手笔的融合中西文化元素之作——而且，令人惊讶的是，这些存在着巨大差异的艺术、建筑和设计原型等素材被缪晓春如此天衣无缝地融合在一部时长约 14 分钟的 3D 影像作品中。

这部作品中还出现了一个重大转变，即那些被缪晓春转换到 3D 空间中去的艺术形象不再是统统基于同一个人物形象而生成的，缪晓春自己的形象在作品中表现为三个形式：首先是和之前的作品中一样，他的形象作为没有表情的 3D 模型出现；其次，他以艺术家主体的形象出现，这个形象拥有缪晓春自己的皮肤和“工作服”——他作为摄影师和手持话筒的录音师的形象出现；再次，他作为一个脱离了肉身、自身可以自主移动的影子出现——以 2D 的形式出现在一个 3D 空间里！通常来说，当光线投射到人身上时，影子会随之出现在地面上，这样的影子在作品中被保留下来。作品中同时还表现了以迷你形象出现的两个孩童攀爬天梯的场景，此外，我们还看到了很多女性形象，她们让我们联想到了《疯狂的梅格》，这些人兽同体的生物拥有女性的身体和长着角的羊首，伴随她们左右的还有另外一些看起来放荡不羁、拥有各式野兽或昆虫头颅的女性形象。拉斐尔的《帕纳苏斯山》中出现的女性形象在缪晓春作品中也有所体现，她们被转换为一个匿名的 3D 女性形象，同时，这部作品中还出现了很多受古典主义影响较小的画作中的女性形象。最值得注意的是，缪晓春这次创作的很多骷髅形象似乎完全摆脱了布鲁盖尔的《死亡的胜利》的影响，而是进入了当下的现代语境中。在缪晓春作品中还出现了一具拥有一双夸张长腿的骷髅，它让人联想到达利的作品《圣安东尼的诱惑》，而缪晓春则像是一个以人类为蓝本的阿凡达形象，骷髅的长腿似乎懂得如何追随这个形象的意志行走，同时又懂得如何以一种神奇的方式控制着这种步伐。

这部作品中所有形象的运动方式也发生了根本性转变。这其中有哪些东西是根据其自我意志运动着的？哪些是通过 3D 空间的效果被驱动的？哪些是屈服于一种罕见的外力作用？而哪些又是完全保

持静止的？“动画”制作本身就是“赋予灵魂”之意。而这部作品同时又提供了更多启迪：该以何种方式赋予其灵魂。

在观看这部作品时，有一个场景很容易引起我们的注意：《死亡的胜利》中的那些被从阴影中挖掘出来的人物本来是以一种对死者来说更舒服的僵化姿态出现的，但通过在 3D 空间中安插一部摄像机，那些曾经鲜活的死者被镜头拖曳着穿越整个空间，似乎在和死亡做着斗争。骷髅作为死亡的使者，他们投出的矛穿越虚拟的空气始终飞翔在天空中，只有那虚拟生成的地狱之火，让静止之物的悄无声息显得更加突出。即使不以动画方式复活《帕纳苏斯山》中的人物，作品仍需对这众多人物、以及在中心地带拉着小提琴的阿波罗和《雅典学院》中那些静立的人物们进行统筹。

根据我们的常识，所有绘画中的事物，不管是人类、动物还是植物，原本都是静止的。但是，通过艺术家们在构图和对光学原则的掌握，这些静止之物又似乎被赋予了生命，由此，我们通常并不会认为绘画中缺少“真正的”运动。当我们要将绘画转化到 3D 空间时，在使用生成动画的程序之前，首先要做的便是将作品中所描绘的世界以一种静态的方式再生产出来。缪晓春在进行这一步工作时，似乎完全没有考虑如何让工作变得经济而高效，而是更多地抓住了“活人画（tableau vivant）”的传统。这一艺术形式在十九世纪下半叶曾经历过辉煌时代并在今日经历着复兴。“活人画”这个提法本身就包含了一种矛盾：“活的（vivant）”、有生命的，是一些人物，他们参与构建了图画；但是，在进入“图画”的那一刻，他们却又堕入了一种死亡般的静态。“活人画”一方面是对摄影技术的回应，后者在曝光过程的初期要求“静止不动”，而被镜头捕捉到的瞬间反映在照片中，其凝滞性会带来一种陌生化效果；另一方面，“活人画”是一种带有戏谑意味的游戏，市民社会所推崇的纯粹消费主义及世俗对生命的敌视和约束带来的僵化，让艺术家们心怀恐惧，而活人画则是应对这种恐惧的对策——这对于我们这些现代人来说，是一种并不陌生的情境。

在《坐天观井》中，缪晓春让那些来自于《俗世乐园》的人物组群中的绝大多数都保持静止，但他有时又根据画面的需要对这些形象的肢体进行动画处理，此外，近距离拍摄的微距画面、图像与下帧图像之间的快速转换都减少了画面的凝滞感。而在《从头再来》中，上述这些在某些情景中放弃使用动画效果的技巧被有意识地重复使用。那些被掘出的亡者似乎并没有得到救赎；《帕纳苏斯山》中的人物（除了阿波罗）戴着彩色面具，让人想到一种来自于古典时代的艺术理想，缪斯之山目前被时尚设计和橱窗装饰所取代。《雅典学院》中的人物身着经典白袍，连同关于艺术教育的古典理想一起陷入僵滞，这种僵滞还得到了进一步强调：不光这些人物一个接一个地剥落崩溃，作为背景出现的建筑也同时坍塌陷落。在这部作品临近结尾处，当镜头引领我们来到了海洋和冰雪之域时，突然出现了很多以冰雕形象出现的人物组群，比如库尔贝的《奥尔南的葬礼》，他们以冰雪构筑的躯体立于冰面之上；在这里，缪晓春对籍里科的《梅杜萨之筏》的处理带来了一些陌生化效果，即使冰面更容易让人联想到锃亮的聚酯材质或者其他价值连城的人工制品，这里出现的带有极度象征

意义的遭海难之人、筏和遭难之人与冰柱纠缠在一起的情景，或许还隐含了一种讽刺：那些曾满怀希望踏上旅程的人们，终是遭遇了不光在艺术中无法实现的社会现实主义的阻拦。

但这种对艺术史的回顾并不仅仅提出了这个问题：关于艺术的历史记忆应该如何继续发挥作用、我们应该如何面对这种记忆？它似乎还让我们在观看 3D 空间中活动着的人的画面时，也抓住了一些东西：那是向一个人工制造的世界的过渡，这个世界的组成元素是一些动画生成的人物，而这个世界为自身的这一构筑方式感到不安。毕竟，模拟，即使是最出色的模拟，也并不是生命本身。

静止的对立面不是被模拟出来的、基于人体构造的运动，而是一种完全由计算机生成的运动。这一点在片头就已初现端倪，那双骷髅的长腿背负着缪晓春的 3D 形象四处走动，然后和他在类似于卡斯帕·大卫·弗里德利希的画作《吕根岛上的白石灰岩》中的风景中分离，之后，骷髅长腿跳到缪晓春前面，缪晓春紧随其后。在这段作品之后的片段中，图像变形技术主要用于对女性形象的生成，例如对《疯狂的梅格》中的女性及其恶魔同伴的处理。而对图像变形技术的运用中令人感到惊讶、同时也几乎让人感到不快的高潮部分是在对一个庞大的女性组群的处理上：她们在黑夜中伫立在海中一座由水组成的魔幻之岛上，这个场景中对光影的处理充满诗意，令人迷醉。而此处同时还令人感到不安和不舒服的是，图像变形在这里并不是从外部进入的，而似乎是追随着某种自发的、忘我的、舞蹈般的映射进行的。骨骼本来在生理构造上限制了身体的无限可能，我们甚至可以说：骨骼几乎是记录了关于人的必死性的记忆，但此处的身体抛弃了骨骼，实现了自由延展，这展现了一种超越生理构造极限的状态。图像变形技术通常是艺术家们的禁区，但缪晓春却独具慧眼地在隐喻意义上对其进行应用，并同时提出了一个他并未作答的问题：当艺术工业提供了诸多范本时，艺术家们可以在多大程度上对其俯首帖耳？在另外一些片段中，作品通过对形象的变形处理为其从外部注入了特别的含义。当我们看到一辆崭新的快速轨道车中那个飘浮在车厢中、身体呈螺旋状扭曲的形象时，或者看到那些位于最先进的飞行器的光亮表面之前的女性形象组群时，我们很容易联想到一个双螺旋结构，这个双螺旋结构便是人类目前所疯狂热衷的、破解自身基因组的工作中的核心所在。

在《从头再来》中，缪晓春不光模拟了一个 3D 模型在冰面上的“自然”运动，还模拟了两个孩童的这种运动方式：他俩在以梅森瓷器或者中国瓷器为原料建成的哥特式尖顶教堂中攀爬一架天梯。当这种模拟出的攀爬动作稍作停顿时，或者缪晓春本人的形象作为摄影师出现在片中时，观众高度紧张的神经得到了片刻放松，而这些场面的出现，传递给了我们一丝安全感，让我们觉得我们还是和地球引力联系在一起并受其保护的。

不管是在 3D 动画中还是其他任何形式的电脑动画中，我们都可以实现对地球引力的模拟；在静止画面中也可以实现这种模拟——只需将画中的物体按照一定关系结构进行摆放便可。缪晓春在 3D 空间中对地球引力的模拟有着超乎寻常的细腻敏锐，而这一点恰恰是通过他有意使地球引力失去作用来得以展现的：他不光以电脑模拟生成了一个单独的躯体、一群群形象、一片片飘落的树叶、一只

只掠过天空的飞鸟，以及那些以肚皮贴地滑行的企鹅，他还模拟生成了以布鲁盖尔的作品《死亡的胜利》为蓝本的土地在铲子下的碎裂，以及《雅典学院》中，首先是人物依次崩裂、转换为“新古典主义”的形象，然后是整座建筑的坍塌，最后，在哥特式教堂的毁灭中，穹顶所表现出的空间上的交织错综简直令人瞠目结舌。缪晓春还模拟了在这些空间中运动着的形象，其中就有来自于布鲁盖尔的《堕落天使》中的人、人兽同体生物以及植物，这些形象都以一种刻意设计出来的慢节奏运动着，当这些形象与地球引力的关系被悬置时，观看者的感知系统仿佛受到了一种催眠式的诱惑。这种运动和缪晓春本人作为坐在飞机上的摄影师记录下的、云层中那些朝生暮死的形象的运动模式形成了尖锐对立。在我们惯常的想象和艺术表现中，出现在云层中的，通常都是天使，但缪晓春作品中的这些云层居住者们却似乎比俗世中的生物更懂得什么叫做地球引力，尤其是当他们坠落时——他们坠落时的姿态同时还让人想到了戈雅的《1808年5月3日夜枪杀起义者》。

当我们被作品内部的张力以及情感上的感染力吸引时，就不能不同时注意音乐在这其中发挥的支撑性作用。缪晓春使用的是贝多芬的《庄严弥撒》（op. 123）中的序曲“持续的、不太快的行板”，以及《奉主名而来》——“如歌的不过分活泼的快行板”。缪晓春并不是简单选用一段音乐来“配合”他的动画作品，而是真正让作品和音乐相契合，这在3D动画的生成中是非常繁复艰难的工作，因为这并不是使作品进度和音乐的节奏实现一比一的相配，那样就会形成一种致命的、以作品解释音乐的平行性；重要的是，要在音乐和动画的大章节之间实现一种共时性，即是说，如果音乐已经确定，动画要按照它的节奏安排自己的情节编排，而缪晓春对这一点的把握能力令人赞叹。

序幕及其缓慢的节奏伴随着作品开端一直到艺术家出现在布鲁盖尔《死亡的胜利》中的场景。然后是行板的《奉主名而来》中那飘忽不定的节奏，催生了一种轻盈的滑行感。贝多芬对《奉主名而来》的处理非常独到，即第一小提琴作为一种独奏乐器，几乎压制了整个合唱和乐团的声音。在这个过程中，我们也许该对一种饱含隐喻的音乐对位保持清醒：这段音乐迎合了我们关于一个极乐世界的愿望，包含了我们将世界从压迫和争斗中救赎出来的理想，正如在《奉主名而来》所表达的那样。然后《以主之名的》接踵而至，他，耶稣，终于降临。然而，我们也并不必然地非要成为耶稣的信徒才能理解音乐中所传递的渴望，但缪晓春动画作品中那一幅幅画面所造成的不安和紧张却和贝多芬音乐中所表达的愿望本身形成了强烈反差，他同时又用这种方式为这首弥撒曲制造了另一种对位式的旋律。

缪晓春对作品在时间编排上的把握非常到位。例如，当弥撒曲中的小提琴奏出悠长高昂的音乐时，动画中也在演奏小提琴的阿波罗同时出场；当弥撒曲中的女高音歌声嘹亮之际，攀爬天梯的婴孩正冲向哥特教堂的最顶端；当《奉上帝之名》大合唱伴随着鼓点响起时，向现代画面的转换在这一刻对立性地得以实现——以垂直视角对崭新的快速轨道车所运行的轨道进行的观察，或者是女高音戏剧性的高亢音调伴随缪晓春的3D模型在镜中进行令人迷乱的形象转变时。最令人印象深刻的是对《天上的和撒那》之后的间歇的使用：在摄像机进行对焦之前、当《梅杜萨之筏》的场景还未暴露

在冰雪覆盖的大海上之时，这一间歇也实现了一种对海洋的“视觉停顿”，此处，在最后的《和撒那》旋律淡去之前，《奉主名而来》再次响起，这似乎预示着那些沉船之人在海岛的洞穴里体验了一种双重的亚特兰蒂斯之流亡。

在作品中，音乐和动画之间偶尔也出现了极具幽默性的契合。例如，当被固定在状如骰子的黄油块中的两个人伴随着《奉主名而来——以主之名的》的旋律在一个高科技厨房的平底锅中如电动碰碰车一般滑行碰撞并渐渐融化时，以及《他终于降临》，让人想起了莫里西欧·卡赫尔创作于1970年的《路德维希·范》，那是一种音乐和电影的拼贴组合作品，它借用了贝多芬第九交响乐中《使者站在上帝面前》表现动物园中的大象。当看到企鹅们用肚皮贴着冰面、以障碍滑雪般的姿态穿越库尔贝的《奥尔南的葬礼》中的那些人物的冰像时，我们也会露出会意的微笑。

实际上，缪晓春在他所有的3D动画作品中都非常谨慎地处理其中的音效部分。在《虚拟最后审判》中，动画的顺序严格应和着“我应该去哪里？”的节奏，从而制造了一条中轴线，它从问题指向答案，制造出一个场景，在那里，一个形象将他镜像般的他者推向深处——你应该去那里。《H₂O》中多次出现了要求缪晓春将声音效果加入其中的诱惑，至少是应该让水的滴答声赋予其生气，但不管我们用何种音乐想象来表现天体运行，宇宙中缺乏中介物质传声这一事实导致一切都是寂寥无声的。而《坐天观井》中对动画的编排和音乐同样存在着关联，这里出现的是瓦格纳的《唐豪塞》中一长段的序曲，同时，伴随着这段音乐还出现了其他一些杂音，在某处还出现了从背景中传来的热烈的掌声。还有一种乐器自始至终在提供着伴乐，那就是令人印象深刻的、以敲击电脑键盘而生的哒哒声，最终，当动画伴随着瓦格纳的序曲都已结束之时，它还继续存在着，当那艘为人类、动物和植物提供避难之所的三级当代诺亚方舟火箭在升向未知的苍穹时，它以键盘发出指令为其导航。

我这篇文章的题目的前半部分叫做“双重界面”，下面我将以“界面”这个词在象征层面和技术层面的双重含义来阐释这个题目。

英文中的“interface”在德语中被叫做“Schnittstelle”，而在中文中，它被翻译为“界面”——临界之面。当我们谈到“Schnittstelle”时，一方面，我们更多是对其技术层面的含义进行指涉，另一方面，这个词语在象征层面上的更深层含义也得到了巩固。英文中的“interface”源自于拉丁语的“facies”，“facies”意为“脸”，而“inter”意为“在其间、源自于”，因此，“interface”直译的话，就是“在那其间的脸”之意，从这一点上来说，这个词很好地表达了用户界面的意义，也就是说，它向人类用户展示或使其观看到了一些东西，而那些东西是计算机本身所看不到的。同时，用户也看不到计算机内部所进行的持续电子脉冲：0/1、无脉冲/脉冲。用户所能看到的，只是一些稳定的图片和字符。我们可以说，计算机是实现了人机互动的一种神奇机器，它基于电子“水滴”的流动正常运转，而当它出现问题时，我们也会同时在精神和实际生活方面陷入窘境。

当我们在象征层面上谈论图画和其他艺术作品时，我们也可以把这些作品统称为一些“界面”，它们是一些跨媒介的物体，借助于它们，艺术创造者和接受者之间建立了联系。马塞尔·杜尚在他的文章《创造性的活动》中将艺术品视为一种可以在艺术家和公众之间实现“美学渗透”的人工制品，它使得接受者摆脱了失去艺术鉴赏能力的危险。只有当这一过程的另外一半，即接受者也参与其中时，艺术品才可能真正变为一种社会和文化的产物。杜尚从另一意义上阐明了这一过程，那便是“艺术品是存在于创作者和接受者之间的产物”。而且，我们也可以说，在历史上，当接受者面对艺术上的创新时，他们会投入自身情感和创造性，从而自然而然地达到对艺术作品的理解。例如我们可以揣测，当接受者站在米开朗基罗的《最后审判》前时，他不会认为这些人物的背后是不可见的，因为作品本身具有强烈的立体性，接受者可以很自然地想象出那些人物的背后是什么样子。而只有当缪晓春在 3D 虚拟空间中将《最后审判》做出动画处理时，那些人物的背后（当然不光是背后）才是需要得到补充的部分。

以虚拟空间作为 3D 动画的艺术实验室为“界面”一词赋予了双重意义。一方面，这使得对运动图像的整体操作得到了革命性的推动，这一点在与电影、录像和 2D 动画或者木偶戏电影的对比中显得更加突出，而这要求接受者改变自己的观看习惯，以实现在这部作品中的象征性空间中与艺术品进行交流的目的。另一方面，艺术家本人并不是仅仅在通过这部作品、而是同时也在通过由电脑程序制造出的“界面”和接受者进行对话，简单来说：如果我们用缪晓春那首诗中的语言来表达的话，那就是由一个“无欲的机器人”制造出的界面，这个机器人被期待成为“顺从我们的亚当”。界面的双重作用，即在象征层面的作用和在技术、现实层面的作用，在这里是互相独立互不依赖的。因为创造了虚拟空间的那些非现实的运动想象，不管是对艺术家来说还是对接受者来说，都摆脱了我们所熟知的现实世界的法则，它们将我们带入了催眠式的、幻觉般的梦境或者噩梦中——若我们曾在梦中见过它们，那么，只有当它们出现在虚拟空间中时，才具有如此强烈的吸引力，才显得如此“触手可及”。

而缪晓春在使用电脑处理图像方面令人赞叹的细腻性还表现在，由电脑生成的、拥有三维的虚拟空间看起来有种超越一切尘世俗物之感。例如，当哥特式大教堂的中殿下方坍塌之后、穹顶一个接一个倒塌之前，教堂侧墙和穹顶此时仿佛是在空中浮动着的。虚拟空间中的摄像机有异于一般摄像机的是，当它游走在虚拟空间时，可以毫不费力地穿越一切抓取到它想要的场景，但缪晓春却并没有大量使用这一功能，类似的处理方式可见于这些场景：3D 摄像机穿越一个脑中想着鸟巢的大脑 3D 模型，并将镜头逐渐拉到一个没穿冰鞋却正在鸟巢场馆的冰面上滑行之人。但缪晓春经常使用的手法是，以虚拟的视觉穿越效果来展示现实中我们熟悉的空间。虚拟摄像机比起现实中拍摄电影和其他视频的摄像机来说，可以更自由地在虚拟空间中飞翔，而我们作为观察者也可以随着它一起经验从地球引力中解脱的感觉，尤其是当摄像机伴随着流畅的音乐围绕着布鲁盖尔《死亡的胜利》中僵滞在那里的人物旋转时，这一感觉更加强烈。在先进电脑的高速处理能力下，从零到无限的加速过

程被无限缩短，从而制造了具有极强戏剧性的动作画面。缪晓春在作品中唯一一次使用这种技术，是当他评价现代科技在当代中国的发展速度时：我们的眼睛以光速看到了当代那辆体现了科技水平但却无人乘坐的快速轨道列车，里面只有一个漂浮在空中的人物，它似乎在用自身阐释莫比乌斯带，而散落于车厢座位上正在打盹的骷髅则疲倦地抬起了他们的头颅。

我们谈到这里，其实仍然没有抓住 3D 动画中界面的核心问题所在。在这个虚拟的运动空间中，最为关键的是，我们所处的场域和“它”的场域之间的界限被模糊化了。动画几乎让我们认为，其中的运动并不是以外力生成的，而是这个空间自身所固有的，这一点也和 3D 空间可以轻易打破诸多界限有关。在这一意义上，我们进入这一空间的视角和通常意义上的摄像机带来的视角是不同的——我们体验到的是一种拥有无限可能性的转换模式，这就像是在一个主题转换中彻底放弃了自我控制，而将控制权完全交给一种被引导着的变化过程本身。计算机在生成图像时，虽然只是展示给我们一些不断变换的界面，但我们仍然会感到它在带领我们进入它的内部领地，我们甚至可以说，计算机拥有一只可以看到三维空间的眼睛，它用这只眼睛可以同时从各个角度观看所有物体，即使它只能一个角度接一个角度地将它所见向我们一一展示时，我们仍然感受到了它以 3D 视角所看到的一切。而生成动画的过程中所依赖的 3D 网格结构则加深了上述印象：在动画生成全程中，这一结构都是可见的。正如我们的骨骼和视觉以及肌肉运动决定了我们的运动方式一样，网格结构指导着虚拟空间中的运动，构建着动画的骨架。但动画的骨架是以虚拟方式存在的，即是说，它并不依赖于任何生物意义上的物质条件。而这一点可以与杜尚曾对第四空间做出的揣摩形成对比——杜尚的眼睛可以超越 3D 空间看到第四维中的某一瞬间。

如同很多当代艺术家一样，缪晓春也是一位历史学家，当然，这不是在科学的意义上，而是在艺术的意义上说的。当他将艺术史上的诸多“界面”融入到自己作品中时，他也扩展了问题的框架：当代艺术在技术和社会文化层面上为我们的文化记忆做出了怎样的贡献？当缪晓春十分用心地运用 3D 技术中相互之间不无矛盾的诸多可能性创作了他的《从头再来》时，我们其实又重新遭遇了一个老问题，那就是如何在爱神和死神之间寻找平衡的问题。随着社会的不断进步，我们制造出了越来越多的精致产品来获得满足，但是，对这一问题的追问却无可取代；同时，我们自身实际上也一直身处这问题其中。“我们将往何处去？”这是缪晓春的 3D 模型在《虚拟最后审判》中以多种方式提出的问题。当我们试图以将两者分离的方式解决爱神和死神之间的冲突时，问题的答案或许是“在那里其实没有那里。”进入到虚拟世界这个“那里”，也许会带给我们一些勇气，让我们可以在虚拟象征世界和我们所处的尘世之间建立起一种更富建设性的关系。

——原载贝娅特·莱芬莎特：《缪晓春-宏观狂》，路德维希博物馆，东八时区出版社，香港，