

[首页](#)
[期刊库](#)
[读图](#)
[展评](#)
[展讯](#)
[《零食》别册](#)
[一颀半音乐](#)
[活动](#)
[货柜](#)
[关于我们](#)
[订阅](#)
[联系我们](#)
[豆瓣小站&微博](#)
[博客](#)

搜索:

艺术世界 2012年1、2月合刊 260 期

在这期合刊中, 中外艺术家们不仅对灾难、战争发言, 对金融、时局表态, 也对八卦、娱乐、寻人启事好奇。如果说“去人民性”是第三世界当代艺术曲线救国的策略, 那么我们不如把艺术家鉴定为外星来客, 或者是那些悬浮在空中让人类焦虑的 PM2.5 颗粒。“介入”社会并非他们的诉求和职业病, 因为他们确实生活在其中, 只是以漂移的方式罢了。换言之, 当他们漂移时, 便成为了艺术家(进入了艺术的状态)。



• Marc Lee: 成为一只新闻驴



马克·李: 《新闻游戏屋-成为一只新闻驴》(Marc Lee, *Breaking The News - Be A News-Jockey*, 2007)

丁宁 | 采访 ■

Art World: 为什么你的艺术创作总跟新闻和网络文化有关?

马克·李: 从 2002 年毕业于苏黎世艺术大学新媒体艺术系, 我就一直在探寻新兴的网络技术所带来的隐私缺失、电子监视、新闻泛滥等话题, 并持续关注来自电视的新闻和网络的实时更新信息之间的关系。我在 2005 年的项目《开放新闻网络》(ONN), 就是首次为个体搭建了新闻报道的网站平台(The Truth.com), 将观众视作自由独立的新闻生产者的另类尝试。事实上, 我对基于网络的互动艺术项目特别感兴趣, 尤其是涉及到检索大量的数据。这样我可以选择并分析研究对象, 没准还能从中发现一个更大的图景。这个图景并不一定要为艺术爱好者服务, 也有可能让使用互联网的人感兴趣。

Art World: 你怎么看今天的公民新闻? 尤其是在互联网高度发达的现代社会, 社交媒体的盛行是你试图在创作中表现的吗?

马克·李: 我常常问自己, 互联网时代还需要记者吗? 从一般意义上说, 那种让记者成为看门狗, 对新闻出版掌握生杀大权的媒体技术已经过时了。在作品中, 我尝试从另一个角度去看大众媒体, 这个视角不受金钱和经济因素的影响, 而是对信息社会进行批判, 让民众知道“真相”是多么容易被操纵。

Art World: 你曾在《新闻游戏屋-成为一只新闻驴》(Breaking The News -Be a News-Jockey) 中说, 这个项目以一种智能的方式折射了信息社会的视野和局限。能否具体谈谈?

马克·李: 新闻的使命是以最快的速度报道最不寻常的故事, 从而抓住普罗大众的眼球。反过来, 新闻也是对过往事件的最佳记录。媒体需要一定的时间去制作客观的报道, 这样它怎么可能快呢? 为了吸引最广大的观众, 故事一定要惊人, 所以记者习惯了夸大、歪曲甚至编造“真相”。

从市场角度来说,富有影响力的新闻集团会决定怎样的话题最具新闻价值。与此同时,因为某些经济因素,他们必须针对最广大的观众群体服务,其焦点集中在那些值钱的“平均消费者”身上。这个受经济因素控制的过程加强了新闻媒体的过分简单化。很多人都不喜欢这种“平均消费者”的定位安排,于是他们会发现自己根本不存在于媒体所构建的宏大景观当中。

在《新闻游戏屋-成为一只新闻驴》项目中,用户可以输入任何他感兴趣的主题关键字,然后这个应用就会根据从互联网检索到的丰富信息,自动生成一个可修改的“新闻流”站点(News Streamstation)。这个软件会根据单个用户的兴趣做研究,并对话题进行分类,然后成为一个用户定制的“新闻流”站点。

而《电视站 2.0》(TV-BOT 2.0)几乎只呈现全世界最具时效性的新闻,它也是一个基于网络的电视节目,尝试拦截万维网内的信息流和新闻流。这种不同信息流的重组创造了最前沿的时效性新闻。这种重组在用户的电脑屏幕上自动生成,同时它自己也成为一个巨大的新闻。

Art World:你非常擅长利用对音视频媒材本身进行蒙太奇式的加工,从而制造多样化的新闻形式。为什么你会选择这样的方法来创作?

马克·李:新闻是人类最大的生意之一。如果你去观察大公司和政府为了销售商品、赢得选票是如何制造新闻的,你会发现人们正在适应某种被新闻操纵的生活方式,尤其是像美国有线新闻网(CNN)和福克斯新闻(Fox News)那样的电视新闻频道。

另外,我发现新闻越来越演变成一种信息娱乐,也就是基于信息的媒体内容,但它主要是为了在观众和消费者中制造某种流行性。我的作品常常强调这一点,有点像是媒体批评论。

我第一个针对新闻创作的作品是《Loogie.net 电视-成为第一个知情者》(Loogie.net TV - Be the first to know!, 2003),一个交互式的新闻站点。电视用户可以用特制遥控器输入关键字,于是他们可以决定哪些主题在电视上播放,并根据用户的要求安排相应的新闻。这个作品以智能的方式反映出了我们的信息社会的视野与局限。

Art World:你如何看待 Flipboard 这种应用?基于 Facebook、Twitter、博客等个人账号,自动制造用户生成的新闻内容,并排版成为可阅读的电子杂志。这是不是跟你的作品很接近?

马克·李:这样的应用已经很普遍了,而且非常适合互联网媒体,它们既能被用户定制也具有很强的媒体特性。亚马逊(Amazon)和易趣(Ebay)很早就了解用户使用互联网的需求,也制造了许多新的应用。

Art World:你认为传统纸媒正在消亡吗?那么网络媒体呢?

马克·李:我猜印刷媒体会大幅萎缩,但不会彻底死亡,而它们的电子版会逐渐增多。

Art World:你使用 Facebook 和 Twitter 等社交媒体吗?为什么?它是浪费人们的时间,还是为我们提供了更多获知信息的渠道?

马克·李:我完全不用。可能是因为从开始使用互联网的第一天起,我就对电子监视这个议题非常关注。政府和公司可以借助 Facebook 和 Twitter 去获得许多它们本来不该拥有的信息。

当我在瑞士的苏黎世学习媒体艺术的时候,我们做了一个集体项目叫做《TraceNoizer》。这个项目就是在研究互联网的电子监视问题,并对用户提供一个逃避监视的解决办法。比如,人们在互联网上找到大多数人的信息,我们把它叫做“数据体”(Databody)。通常来说,我们是不能删除这些信息的。为了保护信息,我们就得系统化地制造一批与它相关的错误信息。《TraceNoizer》就是这么干的。它可以克隆数据体,透过互联网传播克隆版本,并使得相关信息难以被追踪,主要利用错误信息对监视进行干扰和掩饰。

Art World:我们的社会充斥着资讯,你认为是一种充盈(太多了会溢出来)还是充满(足够我们使用)?

马克·李:我们拥有的是对同一个主题的重复新闻。不停地复制复制复制.....这不该是我们真正需要的。如果我们有一些角度各不相同的新闻就好了。

Art World:2011 年,给你印象最深的新闻是什么?

马克·李:金正日的去世。这条新闻显示了一个媒体的操作惯例:大众媒体在金先生死后两天才释放消息,但当时这对我来说是非常大的新闻,即使是在事发两天之后。但对于金正日身边的人来说,这并没有什么大不了的,因为事情已经过去两天了。

南韩情报机构首脑万赛弘说,朝鲜政府对金正日乘火车遇难身亡的事撒谎,因为仔细检查卫星照片,发现北朝鲜媒体公布的金死亡时间,金的专列事实上一直停靠在平壤火车站。这是同一个事件的不同报道。在谷歌新闻,你会搜到 4784 条对此表示怀疑的新闻页面。

这样一来,新闻就不只是一个故事,有时候它确实比较接近事实,有时它又多少带点梦幻色彩。我们永远无法从新闻中获知真相。这也许是我热衷于将新闻以另一种方式进行创作的原因。在我的方式中,用户可以制作属于自己的新闻—尤其是以他们的观点去制作。这是我在《新闻游戏屋》、《Oamos》项目中都设置了一个“情绪滑动条”,从客观到娱乐,供用户自由挑选,他们可以炮制出完全属于自己的新闻故事。

» 返回文章列表

