

对谈 | HOW 美术馆对谈李汉威：将多元技术为己所用

Q：如何处理在网络上接收到的大量信息，并将其转换成作品？

A：我首先会对某一个信息的传播方式或者是它对于我们生活产生的影响感兴趣，再将其纳入我的工作环境中。我会把它放到一个虚拟的空间里面，可能是一个软件，或者是一个社交平台的使用方法之类的。因为我认为这种图像和信息，它们都是有目的性的，它都会对我们的行为习惯和准则产生方方面面的影响，所以我总是认为它肯定是带有控制性的。其实我一直以来的工作就是如何处理这种控制性和我们之间的关系，包括我之前有网购的经历都会产生一系列的创作方法。可能有点像是你在它的一个大的框架当中，但是不去遵循它框架规定好的逻辑。反而可能是利用这种框架逻辑来进行工作。

Q：你想做的是你自己对信息的理解吗？

A：其实我是觉得我们现在看到的大量的图像，虽然它是非常具象的东西，但我一直认为它们其实是一种超越我们人眼观看的一种存在。你看到的这种具象，其实只是使用它们的人，希望你看到的東西而已。但我更希望能够更深层次地去描述我看到的東西，所以我会希望去除掉这些图像信息本身的操控性或者是它们带给你的意义，然后来描述这个信息原本可能出现的樣子。

Q：“练习”系列墙纸上的图像都不是具象的，这个系列的创作模式是什么样子的？

A：其实这个展览都是一个工作方法的展示。比如说“练习”系列的创作，其实源于我大量在使用三维建模软件去制作一些广告片（我平时也会接一些广告片制作的商业项目）的时候，它有一个使用的方法逻辑，相当于你必须要在虚拟空间做出一个物件的话，你要先绘制贴图，然后制作三维模型，然后把贴图贴到三维模型上面去，最后再渲染的这一套工作方法。

但是其实这是这种三维软件发明出来，就是它训练你，让你去使用它的方法。因为本身这种三维软件，它制作出来的东西我觉得是让我们的观看方式更加的超现实了。比如说像科幻大片，包括广告里面的那种特效，其实这种三维软件正在被大量地应用在各种领域里面，所以我认为这是一种让我们看的对象更超现实的一种方式。包括最近新出现的人工智能模型 Sora，它其实完全解放了人们关于描绘或者是表现具象现实的一种能力。

所以我会希望能够尽量避免使用它的这种（具象）逻辑来制作我要描绘的对象。可能在这个过程中，我的工作方法是按照它的步骤来的，但是我最终的结果是呈现出另外一种比较抽象的状态。

Q：“练习”系列在 2022 年的时候就有了，到这一次展览中间已经过去接近两年的时间。期间有没有发生一些过渡和变化？

A：有的。当我发现这套创作方式的时候让我很兴奋，因为它有一个能够持续发展的线索存在。其实如果看过前两年我做的那次个展的话，再到这次展览现场看到“练习”系列作品，应

该是能明显感受到两者之间画面的区别的。对我来说，在处理这些工具和信息的过程当中，其实你就真的是在处理它们，就不会去考虑像前面我说的那种逻辑内容，我的关注点可能更多的是放在“如何将它们做的更丰富”。

因为对于我来说，这是一种有点类似于抽象表现主义的绘画，我在里面“画”的动作更像是在用鼠标点击，在操控这些最基础的模型的时候，点击的动作就相当于我绘画的动作了。在这个过程中非常有趣的是，你在一个虚拟的空间，其实它是一个无限立体的空间，但是你在现实当中永远只能看到它的一面。

我认为这一套绘画比较有趣的一个点是，你站在这张画的面前，现在你看到的这个东西，它是一个缩略图。然后你必须要通过这个很小的一个屏幕，去观看那个空间里面的不同的视角，然后它产生了一种观看逻辑上的绘画新体验。所以以这个为基础，我的这批绘画又发展出了新的命题，比如说，在虚拟空间当中如何利用贴图的方法，反复进行贴图来递进这个画面的效果？如何利用灯光来使一个笔触产生一种立体感，或者是不一样的色彩呈现？如何利用我选择搭配的色彩，能够呈现一种我在网络上看到的焦虑式的感官刺激的感觉？这都是我在处理这套绘画时，它内部逻辑发生的一些递进关系。所以这次展览就呈现了我这两年来这些工作的方法。

Q：每一个图像文件，你还会再把它拿出来加工吗？或者说有把它做成一个完成态的想法吗？

A：对我来说这一套绘画它重要的不是结果，重要的是这个过程。所以我完全有可能会在之后再把它拿出来，再去重新绘制它，因为这就是这套绘画本身的一个特性。它可以是无限往前递增的，或者你如果失误的话，可以用回退键一键完成。

Q：“目击”系列是这次展览新带过来的，为什么把图像对着墙，中间狭窄的间隙也是刻意设计的吗？

这个系列也呈现了我使用工具的一种逻辑方式。“目击”系列的作品它其实源自于我使用 3d 打印机的工作方式，我会在我的虚拟工作空间里面，先把一张我处理好的图像增加出厚度来，然后通过 3d 打印，把这个具有厚度的图像打印出来。在这个过程中可能会出现，比如首先说这个打印机，它有一个非常严格的尺寸要求，像家用的打印机它可能就是 24cm × 24cm × 24cm 的一个立方体，有的甚至更小。这次展览展示的都是我严格受到这种格式的局限，所产生的图像结果。

还有这种很近的观看距离的呈现方式，也是由于我在使用这些 3d 打印机时的感受。我将图像发送到云端的 3d 打印农场，我要先去 APP 上面观察它们每一层打印的过程。因为它打印是一层一层累加的，所以在这个过程中，它又会产生一种地质感的效果，每一层的信息都会被记录下来。在这个过程中可能会出现错误，或者是达到某一种程度，我觉得可以停下来了，我就会让它停止。在那个 APP 当中，它观看的距离就非常的短，因为它是机器中的一个摄像头，让你去看到打印的过程。这次展览是“目击”系列的第一次展示，所以我非常希望能够展现出我当时观察它的状态，它其实就是一个非常窄的空间距离让你去观看。

然后从另一个角度来说，这个展览其实都是跟观看相关的，包括像“练习”系列也是提供了一

种观看逻辑上的推进。所以我是希望这一套新的“目击”系列能够从观看方式上，和“练习”这套作品产生一个呼应。因为我认为在看一张平面作品的时候，大家其实现在更多的是观察图像感，从网络上去观看这种绘画的时候，你更多看到的是一种图像感。但是我希望你来到了一个现场，必须要有在这个现场的必要性，所以我必须要你能够走进去，去观看这个画上面的细节所带来的这种信息感，这也是这一次我为什么用这种很窄方式来呈现的原因。

Q：传统的艺术家用笔刷作画，技术发展出现各种各样的媒介，艺术家的创作工具似乎更多了，你如何看待这一点？

对我来说，我接触到工具的过程其实非常自然，就跟他们使用画笔一样，是一个很自然的过程。对我来说，大规模批量化的生产工具，包括国内充足的供应链系统，或者是现在我们便捷使用的这些三维建模软件，包括3d打印这些机器，这些媒介全部都是我们唾手可得的实用工具。这也是我认为在中国的一个特殊性，因为你只有在这里才能够充分享受到这种全国庞大且完整的供应链系统，这就相当于你的工具可能来源于各种层面上。

Q：作力“史莱姆引擎”创作小组来进行艺术活动时，工作模式是什么样的？

A：其实我们的工作模式很简单，大家会在网络上找一些觉得不错的艺术家，更多的是年轻的艺术家，那我们就希望和他合作一起做一些线上的项目。包括从今年开始，我们一直保持在一个月到一个半月的频率，去网上找一些年轻的艺术家，再跟他们合作做一些线上的项目。因为我们觉得，现在其实年轻艺术家有大量的曝光机会来呈现他们的作品，但是大部分的曝光机会，他们其实更多是希望看到艺术家作品中故事性的内容。但我们不希望是这样子，我们更希望通过我们的工作，能够让艺术家意识到他除了表面的故事性的内容，更深层次的是他工作本身的重要性。所以我们现在就是以平台的方式来运营“史莱姆引擎”这个长期项目。

Q：透露一下未来新的创作计划。

A：我这个阶段目前都是针对这种工具特性或者是工具逻辑来进行创作，可能下半年还会有一套新的创作方法。因为很多人也跟我聊过，“为什么你每一次展览的风格都变化比较大？”，但是对我来说可能这种风格或者说特定的艺术手法，它更像是一种软件工具包里面的预设。你现在通过互联网能够拥有大量的“预设”在你的面前，重要的是你如何在使用这个预设的过程中让它产生意义。

Q：做线下展览和在虚拟空间里创作的感受有什么不一样？

A：我一直认为如果要做线下展览的话，那它一定要有做线下展览的一个必要性，不然的话它就失去了意义，它可能只是一个对现实的模拟而已。

原文链接：<https://mp.weixin.qq.com/s/MeATu1TtUqRBjQDzM3II2A>