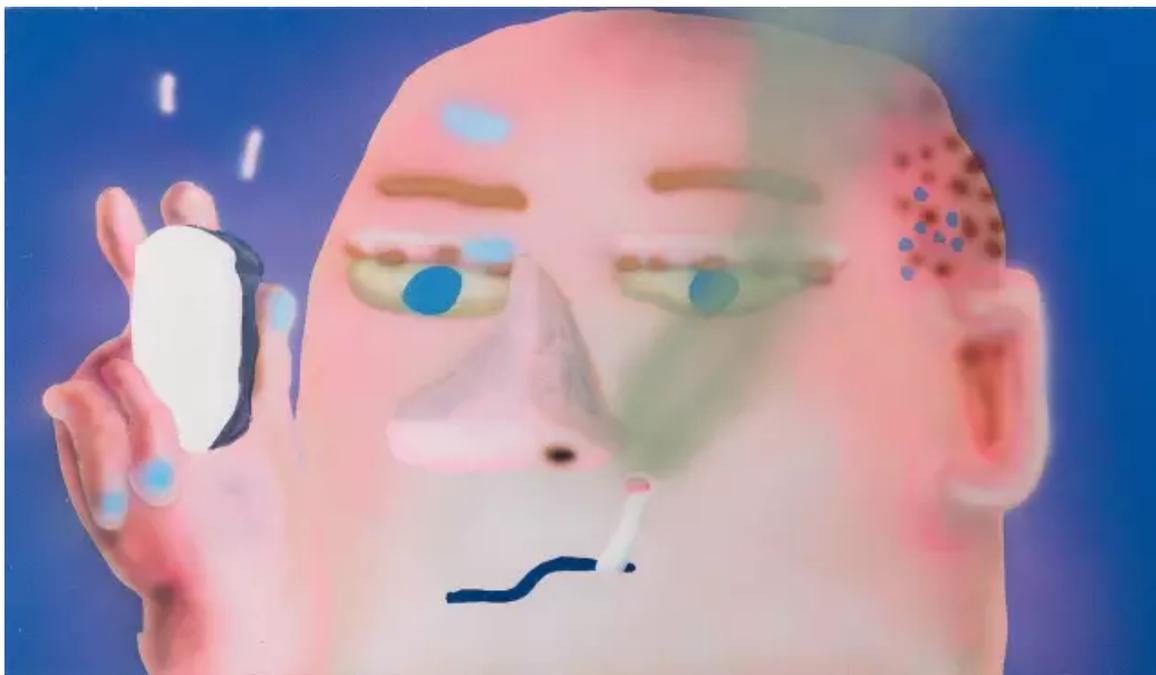


奥斯汀·李：光的绘画

上海·BANK



奥斯汀·李，《喷绘》，2016，布面喷涂丙烯。

站在阶梯两侧的3D打印、手工上色的《穿鞋子的人》（The Shoe Wearers, 2016）引导观众步入奥斯汀·李（Austin Lee）在BANK新空间的个展“光的绘画”（Light Paintings）。从两列雕塑中我们不难发现艺术家试图赋予数字材料人性化特征的线索。就绘画而言，奥斯汀·李通过喷枪和画笔把iPad草稿转化到画布上，由此，艺术家之手在自由微调构图的同时保留了绘图软件固有的数字感。以《轻质》（Light Weight, 2016）为例，在图像生成的准备阶段，奥斯汀·李引入了方便他随意变换透视的三维软件，并选择将某一操控中的时刻捕捉并固定在画面上。最终，熟悉的意象在“变形”、“抽象”等软件特效的渲染中呈现出怪异的姿态。另一个有点儿拧巴的姿势出现在《自画像》（Self Portrait, 2016）中，艺术家九十度弯曲脖颈让头部和肩膀平行，这一无需多少身体柔韧度的动作人人都能完成，激发观展者模仿并在画前自拍。其他被描绘的人物身份远不如自画像明显，尽管艺术家常常从他的生活经历获取灵感。比如，硬边可以简易地勾勒出《周日驾车》（Sunday Drive, 2016）的场景，但喷绘的美学选择使得坐在车中的人面容模糊，并鼓励参观者透过不确切的形象做出各自的联想。

“

在数字与物质工作平台间切换的得心应手构成了艺术生产的灵活性。

”



奥斯汀·李，《轻质》，2016，布面喷涂丙烯。

如果“光的绘画”点燃了人和机器间的不断交涉，那么怎样的考量在背后支撑着这看似轻松的艺术决定呢？事实上，在数字与物质工作平台间切换的得心应手构成了艺术生产的灵活性——我们可以把奥斯汀·李的绘画看作一项“输出”，从视觉结果倒推或检索辅助他完成作品的不同技艺，而正是借由这些技艺，艺术家得以融合多种方式再现他所处的世界。然而，iPad软件中工具的设置始终是基于对现有绘画特质的模拟，换言之，使用iPad本身并不意味着艺术家创造出了一套与过去分离、激进的绘画方法——iPad不是一个解决绘画问题的终极装备，而更像是一个临时存储并编辑视觉信息的中转站。从屏幕到画布的转换质疑着艺术家，在数字底稿上增减怎样的笔触才能引起观者或深或浅的情动？



奥斯汀·李, 《穿鞋子的人》, 2016, 3D打印雕像, 丙烯, 颜料, 高度: 15 cm.

BANK

上海市徐汇区安福路298弄2号楼

2016.11.08–2016.12.17

— 文/ 缪子衿

ARTFORUM 艺术论坛

© ARTFORUM.COM.CN

未经授权不得转载

订阅艺术论坛杂志
持续全球艺术资讯

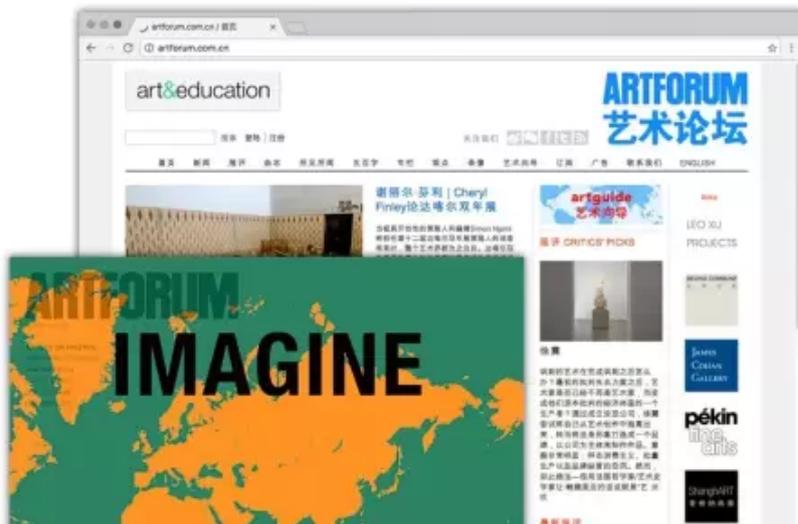
artforum.com.cn/
subscribe

或在公众号内回复
“订阅杂志”。



艺术论坛中文网
ARTFORUM.COM.CN

持续获得更多来自Artforum
艺术论坛的内容，请长按二
维码关注我们的公众号，或
搜索Artforum-CN



点击阅读原文获取更多内容

Read more