



◆大型动画影像装置《Alias Yederbeck》

死去艺术家的代理人

——Frank Gessne 文|酷酷丝



酷酷丝，旅居柏林的动画家，她将不时地向我们介绍一些德国以及欧洲动画人的现状和故事

引子

第一次见到 Veronika Samartseva 是多年前在波茨坦电影大学的一个毕业放映典礼，那时她还是个学生，青春，黑短发，长着亚欧混血的面孔，看起来慵懒，可一说话，精神焕发，简直换了个人。我们边看边评论毕业生的作品，非常投缘。当时很喜欢这个小女孩身上与众不同的气质，她对电影的理解也让我对她刮目相看。后来，本人就一直很关注她的作品并看好她在动画方向的发展。

现在回过头来看她的所有作品，清新透明，她对动画的节奏和图像的把握，很有其个性特征，并且她以一个女孩子的独特视角，展示她对外部世界和内心世界的理解。她往往选取绿

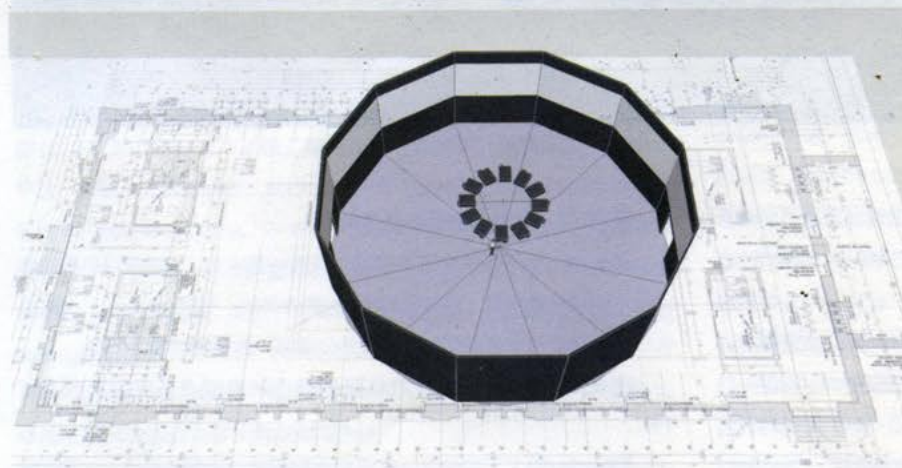
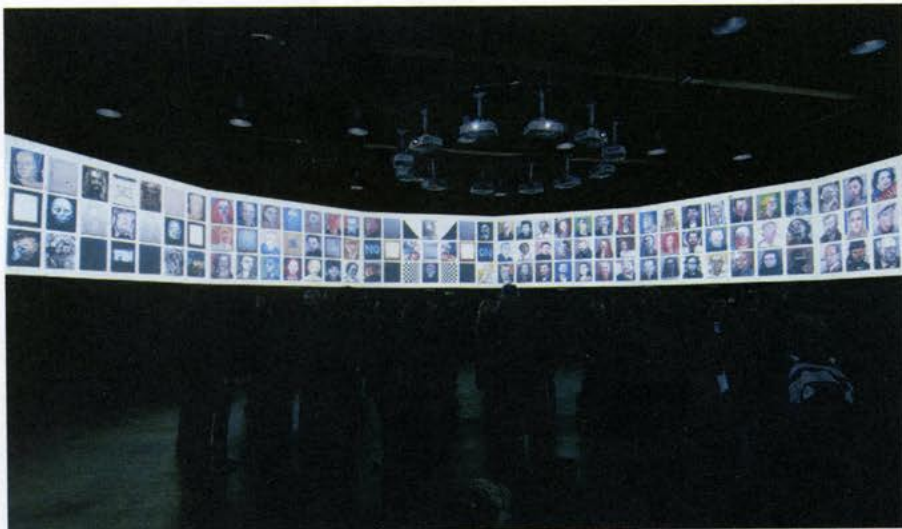
色的材质，像纸张，食品，蔬菜水果之类，当然她也用铅笔和彩色笔让她笔下的生灵们生动起来。总之，她让日常的事物不再是简单的单一呈现，在日常的褶皱里找到超越的出口，我认为她喜欢动画制作的这个幻觉实现过程，并充满激情。

作品档案

Frank Gessner 生于 1965 年德国南部的乌兹伯格。19 岁在斯图加特艺术学院开始学习雕塑，绘画和艺术史，后转入柏林艺术大学。曾在柏林艺术大学等学校任教，现在是波茨坦电影大学的动画系教授，生活工作于柏林。

《Alias Yederbeck》是 Frank 创作的大型动画影像装置的名字，Alias 是绰

号的意思，Yederbeck 是 Frank 生造的词，意为每个人。作品讲的是艺术家 Paul Yederbeck(1965-2001) 的故事，故事概要：在上世纪 90 年代出名的 Yederbeck 跟新浪潮等各种艺术潮流都有些关联，2001 年他不幸在威尼斯死于飞机失事。在其死之前的短短几年时间里，他创造了一个非常复杂而繁琐的艺术作品，作品的综合性和交叉性相当前卫。其作品虽没能最终完成，但在他死后的工作室里，发现了大量的图片、计划、素描、电影、录音、笔记和背景材料，它们明确给后人指示了如何实施，设立和经营电影装置《Alias Yederbeck》。活着的 Frank Gessne 是作为虚构的死去艺术家 Paul Yederbeck 的代理



◆作品主展厅为360度全景的屏幕

人在还原此影像装置，并且 Frank 扮演片中的 Yederbeck。

在展览现场，Frank 重建了一个 Yederbeck 工作室，墙上布满了艺术家的草图和工作计划，另外还有一个展示厅放映关于艺术家 Yederbeck 生活和工作的纪录片。此作品的主展厅如上图所示，屏幕为360度的全景。在场地中间观众可站或坐，可卧或移动地观看作品。

主展厅的影像作品分12个部分，252个序列。以300多张肖像画纵横排列环绕着圆形屏幕开始，像骨牌一样地翻动一张张图像，最后集中在一张肖像画上，平面的肖像转换成3D的头，头被大量的颜料一层层涂改，随后是蓝色侵入了整个环形屏幕，一个手拿话筒衣裳革履的 Yederbeck 出现了。这是第一部分《娱乐者》（摄像，手绘动画+2D/3D 电脑动画）。

其后是《漫游者》（超级8毫米和16毫米

胶片，摄像+2D 电脑动画），12张屏幕出现不同的街头景象，漫游者 Yederbeck 时隐时现，12个街景慢慢固定在12扇木门，人们走过一扇又一扇门，一个美丽的女人出现，门就开了，背景是莫奈的荷塘月色油画。此部分隐喻艺术家对精神和肉体家园寻找，

第三部分 Yederbeck 当上了《观众》（摄像，手绘动画+2D 电脑动画），在博物馆里看蒙娜丽莎的画作，博物馆涌动的人随着 Yederbeck 对蒙娜丽莎的观看逐渐消失，最终博物馆的墙和画也都消失，实体的 Yederbeck 变成了黑色的木炭肖像，独自面对黑色波涛的大海。此部分讲的是主体对客体的观看，以及观看的心理逻辑和暗示。

第四部分《演员》（照片/摄像+2D 电脑动画），是一群全身雪白像石膏样的人模仿帕加马博物馆里的古典雕塑的姿态站着，原始雕塑的投影投到人身体上。这一部分解析客体对象

如何回到人这个艺术家主体身上的，以及之间的关系。

第五部分《解散》（照片/视频+2D 电脑动画），使用在不同时间拍摄的 Yederbeck 面部和身体表情，把它们裁减成小方块再拼贴合成在一起，此段落实则回应英国艺术家大卫·霍克尼的拼贴摄影，拼贴摄影其实是艺术家试图摆脱传统观察事物的方法，而此作品中的影像拼贴则延伸了大卫·霍克尼拼贴摄影的时间性，从而因时间的错位，话语逻辑和行为逻辑的荒谬性暴露无遗。

第六部分为《投影》（超级8毫米和16毫米胶片+2D 电脑动画），描述了光，反光，和灵魂之光。这是有抒情意味的部分。

第七部分《心灵哲学》（3D 电脑动画），Yederbeck 面对一个白色画框而产生的幻觉并进入到自己的灵魂深处，其性别发生转换。这是艺术家的自我定位和精神分析。

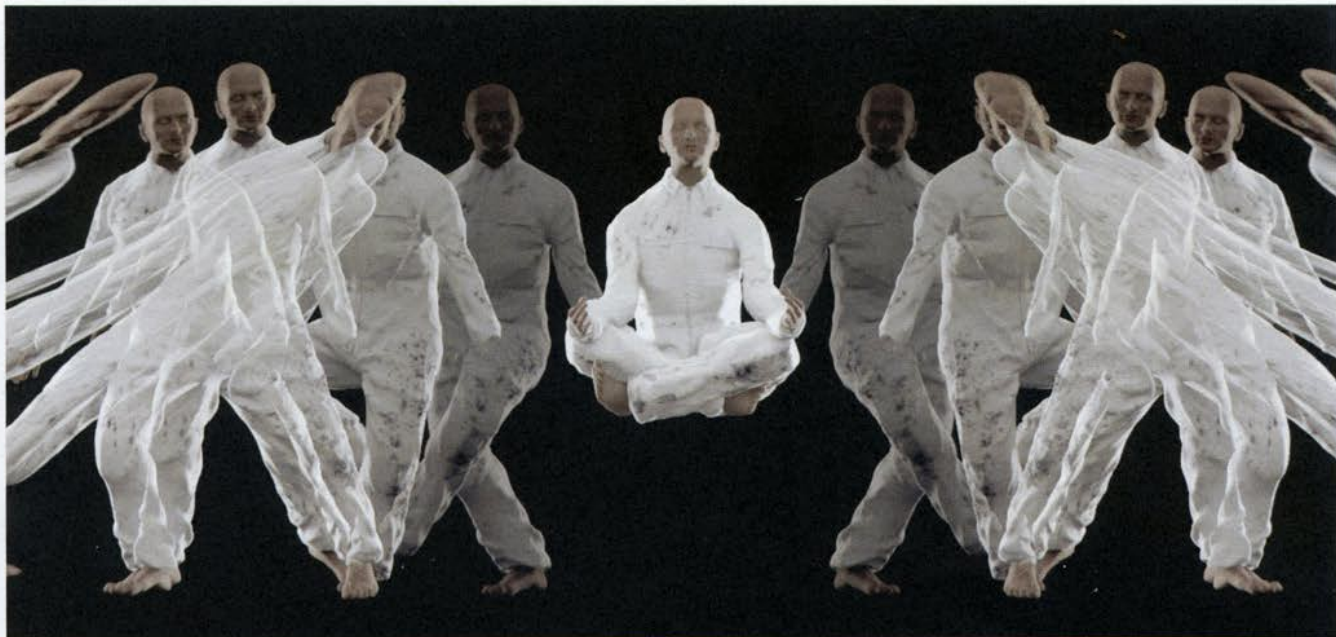
第八部分《先验动画》（3D 电脑动画），Yederbeck 静坐修行，其灵魂却柔软的飘出去，保持舞蹈的姿势停留在屏幕上，层层叠叠。这部分似在暗示艺术家的精神疗养。

第九部分《完美结局》（35毫米胶片），Yederbeck 与其爱人亲吻，加上其他11个屏幕上11对在亲吻。这段直指爱情归宿。

第十部分《双身人》（视频+2D 电脑动画），两个相似的人努力把所有的图片或文件贴在墙上。这段是对工作状态的描述和幻觉。

第十一部分《提醒》（模拟视频/视频+2D 电脑动画），回顾前部分的镜头，补充遗漏掉的多余的画面。最后部分是在一个风景优美的小河上，Yederbeck 身着白色西装裤，头戴遮阳帽，坐在白色的木船上，双手拿着报纸正在读，小船连同 Yederbeck 慢慢地沉下，再后来是从黑暗深处走出来 Yederbeck 和别的人，他们一起向观众鞠躬和鼓掌，红丝绒的大幕落下。

值得提醒的是，这十二部分影像都是首先聚焦在一张肖像画上，也就是说，Frank 具体地从自己的肖像画延伸出时间和叙事，他试图打破自己所建立的肖像画平面，把时间和更多纬度加进去，从而阐述更为深刻的思想和理念。纵观这十二部分影像，他采取的是非线性叙事，从社会心理逻辑和艺术家的内心结构来塑造和分析



◆作品的第四部分《演员》

艺术家 Yederbeck。从影片中，我们能看到艺术家的自我表达，自我分析，对时间的错觉和解读，因环境而产生的幻象，艺术家对艺术的观看方式和心理趋向，以及他者对他的观看和解构等等。此作品以立体多维的影像方式来叙事，使用非常规性的影像语言；并且还试图颠覆传统的影片观看形式，多视屏的展示开放了一个崭新的电影院空间。Frank 花了大概 5 年的时间来实现此作品，其技术性非常复杂，运用了照片摄影，8 毫米，16 毫米和 35 毫米胶片摄像，HD 摄像，影像拼贴，照片拼贴，手绘动画，木炭技巧动画，照片连帧动画，二维电脑动画，三维电脑动画，后期制作特效等各种技术，几乎可涵盖所有的动画技巧。另外每部分的风格，叙事和节奏各不相同，差异性和多重性混杂，Frank 以其强大的力量，把不和谐的多重奏结构在一起，堪称动画史的一个奇迹。

口水话

酷酷丝：你好，Frank！你有多重身份，教授，画家，雕塑家，最新的作品是大型动画影像，请你先简单地介绍一下自己，好吗？

Frank：多重身份，的确如此。首先我是波茨坦电影大学动画系的艺术图像实践理论教授，对象是几乎所有的电影大学学生，讲授关于美学历史，艺术哲学，实践理论，动画实践，电影实践，艺术图像美学和电影实践的关系等等。我还教授模特速写绘画和雕塑，侧重点是对模特的动态模拟，以及色彩学，图像，人物和空间的关系。我本人则是艺术家，而我刚完成了一部动画影像。

酷酷丝：你在波茨坦电影大学工作多少年了？

Frank：自从 1999 年我就在那里工作，直到 2004 年我才被聘为教授。之前我在很多地方

都教过学，甚至在中国。2003 年在杭州中国美术学院的新媒体和版画系客座教授电影的混合动力。之前我在柏林艺术大学当了七年老师。

酷酷丝：你怎么和动画结缘的啊？

Frank：我当年虽学的是绘画，雕塑和艺术史，但很早以前我对电影就一直非常感兴趣，并开始为广告画故事板。1999 年在波茨坦电影大学想要建立一个艺术性加实验性的动画系，我就被招聘进去了。

酷酷丝：请问在波茨坦电影大学动画系重点是德国实验动画吗？

Frank：是又不完全是。传统动画和实验动画都很重要。学习传统动画实际上就是对传统动画语言进行训练，它给实验动画一个语言背景和历史经验。学生想超越传统，必须学习和研究它。

酷酷丝：你是教授，能否谈谈你对动画的整体性看法？

Frank：我认为动画是世界上最复杂繁琐的事情之一，它需要动画艺术家具备各方面的知识和综合能力——需要懂艺术，懂电影，知道如何讲故事，还要学会统筹计划，怎样定位角色，设计演员的形象和背景，怎样把各方面的因素连接在一起，生造一个完全陌生化了的图像世界；对了，还得懂怎样配音，混合声响等等这些相当复杂的技术。动画艺术家要实现自己完整的独立动画，面对的就是艰难的抉择，换句话说，搞动画就是在不同的十字路口进行抉择的过程。

酷酷丝：说说你的新作《Alias Yederbeck》吧。

Frank：《Alias Yederbeck》是本人第一个动画作品。此作品是建立在 360 度空间里的全景影像装置，有 12 个频道，每个频道包含 12 个序列，每个序列大约 5 分钟，总共是大约 30 小时的动画，再加上一个 30 分钟的有动画特效的短片。我动用了我十二年在动画系的全部工作经验，并且与各种不同技术员和动画专家共同来实现此作品。前后加起来大约有一百多人我的动画工程工作，想象下就知道这是一个多么庞大的动画工程！

酷酷丝：我觉得你长期呆在动画系耳熏目染，禁不住动画艺术的强大诱惑，才涉足动画，是不是啊？

Frank :此作品的生成有很多因素,最重要的是因为我的那些肖像画创作直接受到动画电影的启发。我称我的肖像系列为序列绘画,我不是一张一张地画,而是上百张摆在一起同时画。其实,序列绘画就像绘画小说,坦率地说我更喜欢用图像来讲故事而非动画。然而,我在动画系的工作使我产生许多疑问,譬如说怎样才能使一张画动起来?怎样才能把原始的绘画艺术风格转换到动画里去?怎样把传统媒介如超级8毫米,超级16毫米和35毫米胶片的效果搞到数码视觉空间?怎样能找到绘画、行为、现场表演和动画之间的关联?基于上述疑问,促使我幻想建立一个360度的环形媒体影像剧院,思考在那里怎样让观众观看虚拟图像展览,怎样让观众去发现传统的图像视觉经验和360度的虚拟空间的关系。当时,我的第一个想法就是虚构了一个死于2001年叫Paul Yederbeck的艺术家。从而我就找到了某种自由去讲述一个关于艺术界人物的故事,去演绎在虚构和实录,谎言和真实之间的游戏。

酷酷丝 :你是否用了很长时间来计划和准备这个动画工程?十年前见你,就看见你的肖像画系列了。

Frank :那个系列叫Teste先生和他的202张肖像序列,连起来大约50米长的绘画。这个动画工程我花了5年时间,前两年是进行概念设计,后面三年进行制作。制作的第一年一无所获,因为我自己也不是很确定我到底要表达什么。一年后,事情变得更糟糕,我既没钱也没合作伙伴,一无所有;后来我重新回到我的工作室,花了半年时间来具体化所有的细节和概念,并画了故事板,这样以来,此作品的制作才开始走向正常化。

酷酷丝 :是否因为二维绘画使你多余的话语无处倾述,得借助动画的时间和纬度来扩大你的话语权?

Frank :绘画根本上跟动画不同,画面本身单一,而画面背后的东西却很复杂,这两者之间的反差给了我灵感去做一个混合杂交型的动画。其实,本质上我想表述和分解的就是关于一个时代的艺术家头脑里的符



号世界。这个符号世界是无序而繁复的,如何把这些有序地有意味地用图像表达出来——这正是我想要寻找的。

酷酷丝 :你能不能谈一下德国动画现状?

Frank :我觉得我似乎对德国动画无从谈起,但德国实验动画的基地在波茨坦电影大学是毫无疑问的。依照我自己的审美来说,我有自己的动画英雄,但他们都不是德国人。譬如说,William Kentridge,他来自南非,他的手绘动画,我非常喜欢。还有我的同事Gil Alkabetz,对我来说他是德国最好的动画家之一,来自以色列,但他在德国呆了20多年了,我喜欢他的动画,因为他的每一部都是完全不同的风格,采用不同的新技术。

酷酷丝 :最后,你想说点什么吗?

Frank :我是个艺术家,但不是动画人。对于任何我想要做的事情,我只做一次,决不会重复。最近我新的工作计划是部图像小说,名字叫柏林工作室。敬请期待吧。对了,作品《Alias Yederbeck》的处女秀是在波茨坦博物馆,这是一个独一无二的动画作品,我期望有更多的机会来展示它,譬如说中国。

