

绪 论

一、新媒体艺术的发展历程

人类历史的每一次进步和巨大飞跃都伴随着技术的发明、普及和应用，技术革新不仅带来生产力的不断提高，也深刻影响着其所处时代的社会、政治、经济、文化等诸多方面。在这一过程中，艺术作为文化的重要表现形式，始终体现出无可估量的多元价值，其中尤以以下两方面为甚：一方面，它受到各种新技术元素的影响，带来技法、材料、思维方式、表现形式等不同维度的变迁，从而展现出局部甚或完全不同于前代的新面貌；另一方面，艺术又间接成为新技术普及、推广的载体和媒介，艺术家敏锐地捕捉来自技术的变化，从而用一种近乎先锋的方式展示这些新技术可能带来的文化实验意义。可以说，艺术成为新技术最不同、最特殊的阐释方式，并且在这个过程中，新的艺术样式成为推动社会文化演变的重要风向标。这一双重规律一直作用于整个人类社会的文明发展史，尤其在新科技革命飞速发展的今天，各种新媒介的诞生正让艺术表现出更加丰富、更加深刻和前所未有的变革。

20世纪60年代，加拿大社会学家马歇尔·麦克卢汉（M. McLuhan）提出：“以收音机和电视机为中心的‘电子媒介’将取代活字文化。自古登堡活版印刷技术发明以来，以‘活字文化’为中心的时代即将消亡，人类要迎接电视等媒介带来的‘电子媒介时代’的到来。”^①历史证实了麦克卢汉的预言——随着电子媒介的快速发展，我们的日常生活已经越来越离不开各种各样的电子技术。这场源自20世纪前期的科技革命已经深刻地改变了人类的生存方式，也带来了整个社会形态的变化与结构的变迁。

以数字信息媒介为代表的数字技术构建出了一个前所未有的“数码时代”，在这个数字信息包围圈里，人类感知世界、解读世界、探究世界的方式和方法比以往的任何时代都更加丰富和综合。人类自身的生活、人与人之间的交往模式亦不再囿于以报纸、广播、电视为代表的传统媒介时期，整个社会的运转方式也不再是传统社会的模式。数字技术催生了信息媒体的突飞猛进，造就了今天被信息与媒体包围的社会生活空间。人们可以足不出户，通过网络纵观世界；也可以远程操控电脑、汽车、冰箱、电视、空调等越来越多事物。新技术带给人们快速、便捷、交互、海量、多元、自由的新体验，人们既生活在物质世界里，也可能以另外一种身份徜徉在“Bit”（比特）世界里。可以说，整个人类的生活情景已被包围在一个具有无限传播能量的信息媒介网络中。正如尼葛洛庞帝（Negroponte）在《数字化生存》里提到的：“计算机不单单和计算有关，它甚至决定了我们的生存。”^②

在当下的科技和资讯时代，人们通过信息媒体的力量扩充知觉，不停地改变时空观。人们正站在前所未有的新媒体时代之巅，审视过去，展望未来，数字新媒体技术毋庸置疑地对文化的重要载体——艺术产生了根本性的影响。面对各类新媒介技术的不断普及推广，艺术家们感到了惊奇、

① [加] 马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介——论人的延伸》，何道宽译，105页，北京，商务印书馆，2000

② [美] 尼葛洛庞帝：《数字化生存》，胡泳、范海燕译，208页，海口，海南出版社，1997

2 当代新媒体艺术特征

困惑、无措、兴奋等多种情绪。一批善于思考的、敏感的艺术开始尝试利用新媒介技术表达自己的艺术理念和对新媒体时代的反应，当艺术与新媒介技术或是新媒体结合，一种全新的艺术形式——“新媒体艺术”（New Media Art）便诞生了。

自 20 世纪 50 年代末以来，不断有艺术家以新媒体为表现手段来演绎现代主义与后现代主义。在艺术创作领域新出现的电子媒介，作为艺术表现手段被“激浪派”所重视，同时被赋予了观念质询方式的含义。20 世纪 70 年代，索尼公司的便携式摄像机走向市场，使得艺术家在直接记录和展示生活时有了非常方便的媒体传播手段。此时，韩国裔美籍艺术家白南准开始了大量的新媒体艺术作品的创造，最著名的《电视佛陀》（*TV Buddha*）（见图 0.1）让世人全新认识了新媒体艺术的概念，让新媒体艺术从艺术家的创作走向公共文化的展示领域，也开启了艺术以新媒体语言的方式真正对外展示它的独特魅力。以此为发端，各类新媒体艺术家层出不穷，这不仅给艺术带来新鲜的活力，也引发了对艺术自身命运的讨论与研究。得益于影像、数字和网络技术的突破，新媒体艺术的创作和展示有了重大变化，其不单单增强了人类对艺术认知模式的拓展，也带来了时代文化的崭新感悟。新媒体艺术的魅力带来了超视觉的经验、超时空的感受、超感官的体验。它的艺术语言特点让形式重组、内容重构、传播多向变为可能，形成突破逻辑、突破限制的表达方式，最大化地消解了人类在真实世界中的习惯性思维模式。^①



图 0.1 白南准《电视佛陀》，1974 年

^① 引自滕宇宁：《新媒体艺术的先锋意义》，载《缪斯艺术》2010。（6）

与电影相比,新媒体艺术更适合被称作“造梦”机器,它可以有更多的途径和方法塑造现实中无法再现的、想象中的形象,更贴近梦境及意识的无规律性特征。^①因此我们可以说,人类的想象所能覆盖的领域,就是新媒体艺术的领域。随着新媒体艺术的发展,人们可以把抽象的观念形象化,并且让想象力和创造力在和自己思维的交流过程中不断地迸发。正如美国心理学家里克立德(J.C.R Licklider)曾经预言的那样:“我们希望,在不久的将来,人脑和电脑能够紧密地结合在一起,这种合作关系所进行的思考,将胜过任何人脑的思考。”^②进入新媒体时代,人们认识世界的方法随着新媒体科技的发展产生的前所未有的转变,成为这一时期最大的特征。

新媒体艺术凭借新媒体本身的诸多优势和大众消费文化时代的诸多特性,完全挣脱了传统艺术的发展窠臼和轨迹,以全新的媒体手段,表达着时代特有的情感内容,成为既反映时代气息,又创造时代的艺术新样式,新媒体艺术以其强大的冲击力和感染力带来了一个大众艺术的时代。

将“新媒体”和“艺术”两个相互独立的概念加以组合,便是我们所讨论的新型概念——“新媒体艺术”。所以,分析这一新兴概念的影响因素,就要注意区分“新媒体”和“艺术”这两者所带来的不同影响。“媒体”指艺术的表现载体和传播方式,而“新”则是一个相对的、动态的标准,体现了新媒体艺术不断变动和推进的特征,并且决定了它在不同时代、不同的科技发展水平中有不同的所指内容。新媒体艺术有着其特有的表现形式:以传统的静态视觉艺术为参照,借鉴其他艺术形式的优点,充分利用新科技和新媒体艺术,并将人类的艺术灵感和理性思维融于其创作的数字、虚拟和互动艺术。它体现了在技术和机械化的工业文明层面上,艺术家将尖端科技与先锋艺术观念相结合,试图用新的方式重新感知整个世界,探索新的艺术空间。

二、新媒体艺术的研究现状

综观目前的新媒体艺术研究,主要呈现出两大方向:一个方向是学者通过著书立说、发表论文的方式对其进行研究,研究角度涉及新媒体艺术的概论(何为新媒体艺术,它的特征、主要表现形式等)、国内外新媒体艺术的发展历史梳理、发展现状调查、未来趋势研究、新媒体艺术与其他艺术学科的交叉研究、新媒体艺术学科建设及教育管理等。虽在角度上比较多样,但研究的数量和深度还欠佳,基本处于介绍性层面,很少有针对新媒体艺术自身特性的深刻见解和分析。总体而言,第一种方向层面的研究还处于较为薄弱甚或起步的状态,部分地滞后于实践。

另一个方向则是国内外许多新媒体艺术实验室、科研中心对于新媒体艺术的研究。此类研究角度丰富,涉及面广,且实验性和实践性很强,直接与艺术家的新媒体艺术创作活动相联系,很多研究过程即是艺术家的艺

^① 滕宇宁:《新媒体艺术的先锋意义》,载《缪斯艺术》,2010(6)

^② 刘琅琅:《虚拟实在和哲学基本问题》,西安交通大学论文,2007

术实践创作过程。这类研究方法和手段可以让艺术家直接参与实验，很多结果则直接源自并服务于新媒体艺术的创作探索与实践。但遗憾的是，这类实验室的探索成果很少被系统地转化成为理论研究成果。

从 20 世纪 80 年代开始，西方出现了专门研究新媒体艺术的机构，如：美国麻省理工学院的 MIT 媒体实验室、德国卡尔斯鲁厄的艺术与媒介技术中心（ZKM）、日本岐阜的科学艺术学院（IAMAS）、荷兰 V2 新媒体艺术机构等。90 年代开始，欧美举办了专门的新媒体艺术节（电子艺术节），久负盛名的是奥地利的林兹电子艺术节和荷兰的 V2 电子艺术节，以及柏林的电子媒体艺术双年展等。

我国从 20 世纪 90 年代中期开始，一批当代艺术家用 DV 开始实验艺术，萌发了录像艺术（见图 0.2）在中国的诞生，出现了对国内当代艺术界产生较大影响的几个重要展览，如后感性录像艺术展、超市艺术展等。这些展览引发了更多艺术家开始用跨媒介的方式创作作品。



图 0.2 “中国录像艺术代表”张培力的作品《不确切的快感》，1996 年

20 世纪 90 年代后期，美术院校开始设立交叉学科研究生学位。上海大学美术学院率先于 1995 年设立计算机设计工作室和国际多媒体设计事务所，开始尝试使用计算机辅助工具进行设计学科的前沿探索，并于 1999 年开始招收“数码艺术”专业硕士研究生，是国内最早的以数码媒体艺术为研究方向的研究单位。2001 年，中国美术学院成立新媒体艺术系，标志着新媒体艺术真正成为艺术的一门新学科进入系统化的成长阶段。随后，清华大学美术学院的信息艺术设计系和中央美术学院的新媒体艺术中心于 2005 年相继成立，标志着我国的新媒体艺术教学和研究全面开花。

2004—2006 年，清华大学美术学院的鲁晓波教授作为总策划人，与国际策展人张尜教授共同策划并主办了国际新媒体艺术展暨学术论坛，新媒体艺术在我国开始成为社会关注的文化热点。2007 年，上海市人民政府首次以电子艺术节的名义举办了国际电子艺术节，成为中国新媒体艺术学术活动的官方代表。而在 2008 年，在中国美术馆举办的《合成时代》（见图 0.3）国际新媒体艺术展，更是将全球最前沿和最权威的艺术作品带入中国现场，将新媒体艺术的学术活动提升到空前的高度。然而，也恰恰是这个国际新媒体艺术展遗憾地告诉我们这样一个事实：代表中国参展的艺术家作品，不仅在观念上相对落后，在艺术上缺乏鲜明的特色，而且在跨

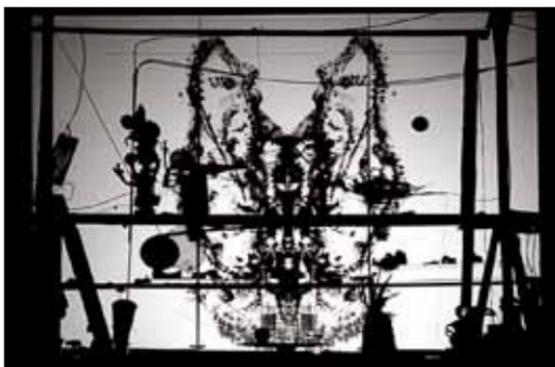


图 0.3 张尕《合成时代》，新媒体艺术展，2008 年

媒介的运用上也生疏且缺乏方法与手段。从以上可以看出，系统化地对新媒体艺术加以研究已非常必要。

当下，新媒体艺术创作实践正处于一个勃兴的状态，在欧美一些发达国家实现了较为成熟的进展。但在更多国家，它依旧是一个刚刚起步、还有待开发壮大的艺术新样式。而在理论研究上，新媒体艺术在很大程度上也还处于摸索前进的初期，蕴藏着太多值得人们深入思考、挖掘的真空地带。不论是艺术家还是艺术理论研究者，他们从来就没有放弃对这一艺术新宠儿的好奇心。

作为当下正在探索、发展的新兴艺术样式，新媒体艺术伴随媒介技术的不断演进，必然会超越传统和自身，引领传统艺术在数字信息时代全新发展和创造性变革。在未来公共性与个性体验并存的格局下，新媒体艺术将创造出新的可能性，也会在这一交融过程中做出更有益的思考和探索，从而极大解放并突破现有艺术的局限，对艺术文化和整个艺术哲学给予影响。比如新媒体艺术到底该如何界定？它有哪些表现形式？有哪些全新的特征？它的未来方向在哪里？诸如此类，均是有待学者及艺术家共同探讨的课题。随着科技的日新月异，技术的不断推陈出新，新媒体艺术必定会产生更加难以言喻的形态，并长期处于艺术领域的先锋地位。

三、本书研究重点和意义

新媒体艺术开创了截然不同传统艺术的新面貌，也带给大众前所未有的新体验和强大冲击。依托新媒体自身的诸多优势，新媒体艺术亦呈现出很多新特征，这些特征成为区分新媒体艺术与其他艺术门类的重要标志，也成为新媒体艺术影响当下及今后艺术走向，彰显其“新媒体”（技术）+“艺术”>“传统艺术”这一先锋意义的主要元素。其中，作为新媒体重要特征的交互性，将新媒体艺术的发展带入一个新的高度。

传统媒体是一点对多点或者说是点对面的传播机制，它是单向度、线性、封闭式的传播路径，传播者在传播过程中占据绝对的主导和主体身份。承载于各类媒体之上的内容按照主体赋予的既定流程和顺序演绎，它的传

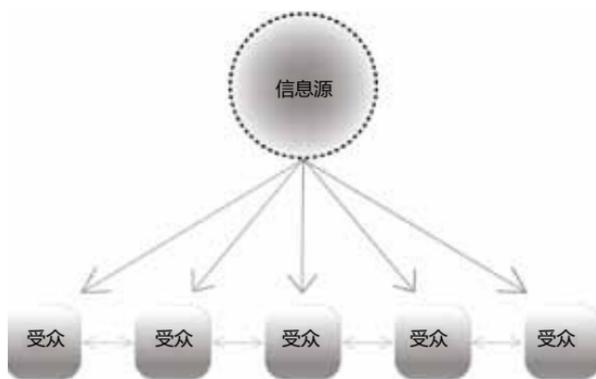


图 0.4 传统媒体的传播模式

播过程在很大程度上是可预见的，而受众始终扮演着被动的客体角色，他们只能接受业已完成的规范和序列，这在某种意义上是一种被动接受信息的方式（见图 0.4）。

不同于传统媒体，面对面或者说多点对多点的全方位传播是新媒体传播模式的主要特征。数字信息技术极大地拓展了媒介传播渠道与传播效率，信息在传者、受者之间进行互动、交换，从信息终端的人机交互走向信息平台的多向交互传播，实现了“人与人的交互”，同时也凸显了自由对话和信息共享需求在人与公共关系之间的重要性。这种信息媒介传受双方身份、地位的逐渐模糊和融合，伴随着移动互联技术和云计算技术的发展，如论坛、博客、微博、Facebook、开心网等网络个性化信息化平台的开发与流行，传统意义上的个体受众正在逐渐变成真正意义上的公众传播者。从历史角度看，20 世纪中期大众消费文化兴起，公众被前所未有的推向前台，他们不再是默默存在的绝大多数，而成为主动参与社会生活并发挥自身影响力和传播力的群体。同时，在这个过程中，传播内容已不再是封闭的静态模型，而是在传受关系演变中越来越呈现出一种开放、多元的面貌。从单任务的阅读与发布，变成多任务的、云模式的阅读发布；更从被动阅读转换为互动阅读，从标准化接受式的受取信息变为个性化定制式的获取信息；信息不仅仅是意义上的内容，更是个性化体验的公共权利。总而言之，新媒体的产生、应用与发展让个体在信息化共享的公共平台中更加平等与开放，而其个体终端上的信息体验又极其个性化与多元。这两者之间的融合与交叉恰恰构成了在信息时代的新媒体特征。（见图 0.5）

在这一媒体技术变革的背景下，艺术的传播方式和经此而来的艺术功能与艺术逻辑也发生了极大变动。在新媒体艺术时代，审美等诸多特征借由新媒体的特征体现出来，并且前所未有的提高了艺术的公共性。回溯艺术史的脉络，艺术的公共性曾在以杜尚为代表的现成品艺术和以安迪·沃霍尔为代表的波普艺术中得到体现。虽在具体形式和艺术理念上不尽相同，但两者都是伴随工业机械文明的步伐对传统艺术做出的极大变革，摆脱了艺术只能服务于少数人的传统思维，取而代之的是接近生活、接近大众，让艺术融入人们的生活，让艺术成为最普遍公众享有、参与、互动的日常

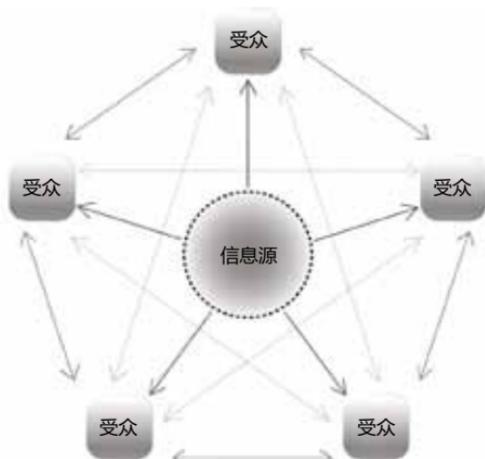


图 0.5 新媒体的传播模式

嘉年华。在这两次艺术潮流中，艺术的公共性、大众性原则得以逐渐展现并日益为人们认可。

今天，在新媒体技术条件下，依托交互性特质，艺术的公共性再次得到前所未有的彰显和实践。新媒体艺术以极大的冲击力和感染力将艺术带入一个更大范围和规模的公共艺术时代，而其现代性的前景正是构建起公共性的审美原则。公众不再是被动的观者，场域不再是简单的空间，它们都作为必要元素发挥着全局性的影响，其内在所蕴含的公共属性给艺术的发展带来新的想象力。

本书通过探索新媒体艺术的产生及发展脉络，从中抽象出新媒体艺术的技术、时代和审美特性，界定其艺术本体的基础理论框架。同时，探讨其带来的艺术公共性的释放，揭示影响新媒体艺术公共性的诸多元素、衡量新媒体艺术公共性的重要标准和坚持新媒体艺术公共性的意义。

同时，笔者试图探讨另一个重要现象，即公共性与个性体验的关系问题。新媒体艺术的公共性让受众获得了接近、享用艺术的平等权利和开放平台，但值得关注的是，在这个公共空间内，每位个体所体验到的却是完全不同的情境和感知系统，这是艺术个性化的极大解构。当交互性与体验式让受众不再作为被动客体参与艺术创作和欣赏过程时，受众的主体身份则随即发生了根本性转变，他们的参与、互动、体验开始让艺术传播脱离封闭的静态模式，而走向开放、多元、公共的轨道。饶有兴趣的是，新媒体艺术将公共性与个性体验巧妙地融于一体，它们在整个艺术表现过程中不是相互矛盾的，而是实现了完美的交融、碰撞乃至相互渗透，创造出全新的艺术感知系统和艺术认知逻辑。这是继公共性研究之后，本书的又一个重要观点。

最后，笔者在新媒体艺术语境下，对艺术与技术的关系做了深入的探讨。作为与技术有着先天依赖关系的艺术门类，新媒体艺术如何在创作实践中积极处理好与技术的关系？如何在确保艺术本体的同时最大化地发挥

技术的优势等这些问题？这些都是本书讨论的方向和致力于解决的问题。

德国思想家马丁·海德格尔 (Martin Heidegger) 在 20 世纪 50 年代就富有预见地宣称：“我们正在进入一个图像的世界，而我们生息与共的大地正在从世俗生活中不可挽回地沉沦。”^① 我们既要充分了解和运用技术带来的进步，同时也要清醒地认识到批判思维的不可缺失，作为现代主义的重要内容，乌托邦与反乌托邦相统一的思维，推动了新媒体艺术的兴起。从这一意义而言，笔者对艺术与技术关系的再次重申，正是希望能对今后新媒体艺术如何在艺术与技术之间加以取舍、达到平衡给以助益。

四、笔者的新媒体艺术实践

作为国内较早投身于新媒体艺术创作实践的工作者之一，笔者曾将新媒体艺术作品带到威尼斯双年展、上海双年展、南京三年展、广州三年展、中国国际新媒体展、中瑞新媒体艺术展等国际艺术和学术活动中去。

2005 年，笔者应邀参加“法国首届蒙彼利埃双年展”，并受组委方邀请创作一件能体现蒙彼利埃市与成都市之间友好姐妹城市关系的作品。经过较长时间的酝酿，笔者为这两个城市创作了一件实时互动的网络艺术装置作品——“第三只眼”。这件作品最初创意来自欧洲的一个古老传说：“据说在欧洲的某个地方挖个洞就能一直挖到东方。”为了更优地实现这个创意，笔者在蒙彼利埃的市民广场与四川成都的春熙路上“设置”了两口造型一致的“古井”。（见图 0.6）这两口古井与传统意义的古井看起来毫无区别，但是当你向井里面看的时候，却赫然发现在地球另一边的观众也在井中看着你，并实时与你友好地打招呼、交谈。在今天来看，这件作品所依托的技术是目前盛行的互联网视频技术，并不怎么新鲜，但是在 2005 年互联网视频技术还不是非常普及的情况下，笔者却克服了技术的难题，将实时互动概念和艺术的创意理念结合起来，引入公共领域内，实现了“地球村”的村民跨越时空的实时互动体验。这是一种奇妙的“时空之旅”，被当时的蒙彼利埃市长称为“双方友好姐妹城市象征的友谊井，也是人类



图 0.6 网络艺术装置“第三只眼”

① 引自邱志杰：《新媒体艺术的文化逻辑》

彼此渴望更多沟通交流的第三只眼”。在随后的三年内这件作品作为友好城市计划分别在“上海与多伦多”、“上海与挪威”的不同的公共空间内实施过。从笔者个人的实践来看，新媒体艺术开放性与技术性在公共的话语表达上明显优于传统艺术。艺术不单纯粹作为艺术家对世界及社会的看法，亦可作为社会公共平台，让更多人被艺术的创意吸引，主动参与到公共的交流对话机制中，并由于这些不同文化背景、不同身份特征的个体参与，使作品的艺术属性与语义又随着这些新的个性而生发出新内涵。可以说，这也是笔者在公共领域内做的一次对新媒体艺术的“公共性”的尝试。同样也可以看到参与到这个作品的观众们们在地球两端的交流中，获得奇妙、新颖的个体体验感受。据成都市政府的统计，“第三只眼”在春熙路街头上展示3个月的工作中，将近有20万人体验了这口“井”，在蒙彼利埃则有5万多人。据媒体报道，有些在蒙彼利埃留学的中国留学生和家在成都的家人时常相约井边，“面对面”地诉说思念及亲情。

艺术家所做的已不仅仅代表着艺术工作，还在参与公共事件中被赋予了特殊的文化身份与诉求。跨领域问题的研究常常需要通过一定的文化方式的研究来疏通其内在的结构性逻辑，这时，艺术家便会涉及更加广阔的空间，并为公众带来新的视野。

2010年上海世博会是新媒体艺术公共性的一次集中展示。笔者参与了世博会博物馆（见图0.7）的历程厅设计工作。该馆以展示世博会158年历程为线索，展示历年来世博会的成就与历史。这个时间跨度巨大、信息资源异常丰富的历史，如何在有限的空间里进行展示，并能层次、有目的地引领游客在最短的时间内感知世博会博物馆是有关世博历史、展现人类文明进程的场馆，这是一件极具挑战性的事情，同时在前期设计过程中不能回避的一个现实问题就是有关世博会的文物、文献的收集和运输，在这些难题下，寻找切实可行的设计方案也是个富有挑战性的工作。随着信息时代的到来，传统的展示方式和设计已不能满足现代的展呈理念，博物馆为解决这一问题，大量运用新媒体，注重观者的主动性，提高了观者的体验和互动。基于这两点，笔者决定以新媒体虚拟视觉语言为主，以空间影像营造历史氛围为辅，让游客在历史符号的辉映之下亲身体会“人在史中游”的意境。多媒介、虚拟场景、超视觉影像的魅力不单单能够塑造情景，也能通过个体的感官体验进而打动人。



图 0.7 世博会博物馆，2010年

多媒体秀《海宝来了》是笔者作为艺术总监，在 2010 年上海世博会中实践的一场大型户外表演秀。世博园的江南广场一号船坞被改建成世博园内唯一的下沉式剧场。该船坞墙体长 100 多米，为了达到视觉景象的极大化与现场的恢宏气度，笔者将墙体结构改为 70 米长的投影大屏幕，船坞底部地面改成互动舞台与观众席，一个具有历史文化老建筑的公共空间被新媒体技术打造成一个多媒体虚拟影像包围的立体表演空间，观众可以在浓厚的民族工业的历史氛围中感受到新媒体艺术的独特魅力。（见图 0.8）《海宝来了》是为世博会度身定做的多媒体秀，主要观众是儿童。作品利用数字多媒体信息技术，将影片媒体库、投影系统、灯光系统、机械控制系统、音响系统、互动感应系统和真人表演结合在一起。通过在地面、墙面和空中的三维空间的多媒体影像，加上激光和投影的运用，大大提高了与观众的互动。通过时空的跳跃、场景的变幻和虚拟海宝的导引，参观者畅游世界四大洋波澜壮阔的文明古迹，穿越时空的奇幻风土美景，领略当代城市璀璨文化，从而展示了本届世博会从上海出发、从现在出发，探寻人类未来美好社会和生活的观念，生动演绎了“城市，让生活更美好”的主题。

笔者不仅有较多的创作实践经历，也长期从事新媒体艺术的教育教学，分别担任过清华大学美术学院、中国美术学院、上海大学美术学院客座讲师。本书是笔者对自己长期实践经验和理论成果的总结，也是对新媒体艺术“公共性”的思考与个性体验的理解。借此机会，笔者十分期待本书能够对新媒体艺术爱好者和研究者有诸多的启示与帮助，在今后的新媒体艺术理论研究、创作实践和教育教学中发挥更大的作用。



图 0.8 《海宝来了》多媒体秀，上海世博会，2010 年

第一章

新媒体艺术的产生和分类

新媒体艺术是艺术学科与科技领域交融发展的跨领域专业方向；是人类将艺术灵感和理性思维融合为一体，以视频、影像、摄影、综合造型、装置和表演等方式为艺术形态，发挥多媒体技术、虚拟现实技术、交互技术、人工智能技术、生命科学等跨领域学科专业知识优势，对艺术与科学技术的实验性和创新性进行探索与研究的新艺术系统。

作为一种跨学科、综合性、研究性的艺术，新媒体艺术吸纳了此前许多艺术方式之长，非但兼具多种媒体形态并存，并且还 有人机交流功能和人机交互体验的特征。可以说，新媒体艺术是数字化和信息化社会中最具时代特征的艺术表现类型，它既是艺术家用计算机科技与先锋艺术观念相结合的文化实验活动，又是用迥异于传统艺术的方式来重新感知世界、探究艺术的新的发展空间。从艺术发展史的维度看，进入 20 世纪以来，各种技术的发展、新材料的发明为新的艺术形式带来了曙光。不同的时代都会出现新的生长机遇，而新媒体恰恰激活了艺术的新生命基因，为艺术发展提供了崭新的方向。

第一节

新媒体艺术的产生

新媒体艺术从时间概念上来说是一个相对概念，它并不是今天的时代产物。文化艺术中的新媒体特征是历史的一种必然延伸，在艺术史的不同阶段，都会不同程度地出现新的媒体。任何时代都有属于它自己的、与这个时代相适应的艺术类别，与之前的艺术形式相比，它们都属于“新媒体”。可以这样理解，在书写艺术的时代，随着印刷术的发明，版画成为当时的新媒体艺术；在绘画纪实的时代，摄影摄像就是新媒体艺术。从技术发展角度来说，无线电相对于摄影是新媒体，电影相对于摄像是新媒体，数码媒体相对于传统媒体是一种新媒体。^①由此可见，所谓“新媒体”的概念是随着科技的持续发展而不断拓展和延伸的，艺术家始终用一种敏感的知觉参与到技术推动下的艺术媒介的探寻中，用各种新的尝试来丰富、创造艺术文化与艺术思维。

当下人们普遍谈及的新媒体艺术，是指发端于 20 世纪 60 年代左右的艺术新样式。时至今日，这一新兴的艺术形式依旧处于探索和不断丰满的过程中。众所周知，任何新的艺术形态的诞生，均是依托当时社会的诸多因素，新媒体艺术亦不例外。从整体上看，它的产生也是当时社会的技术、哲学、艺术等多方面条件共同作用的产物。（图 1.1）

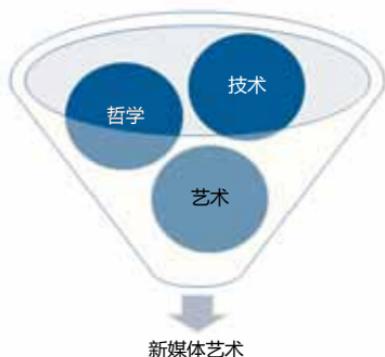


图 1.1 新媒体艺术产生的动因

^① 引自笔者的博客文章：《新媒体时代的艺术》

一、技术动因

技术在推动社会与人类文明进步中的作用不言而喻，每一次社会的前进都伴随着相应技术的突破和飞跃。在众多研究技术与社会、文化、政治、经济等的理论图谱中，技术决定论成为 20 世纪 70 年代关于技术发展理论中最具影响力的流派，它建立在这样两个原则基础上：（1）技术本身是独立自主的；（2）历史证明，技术的数次升级与变迁直接导致社会各方面的变更与发展。其理论可分为两大类：强技术决定论和弱技术决定论，前者认为技术是决定社会发展唯一重要的因素，而后者则主张技术与社会之间存在一定的相互作用。^①

法国著名学者雅克·埃吕尔（Jacques Ellul，1921—1994）是当代最有影响的技术哲学家之一，他的技术哲学思想普遍被认为是强技术决定论。在他看来，技术具有完全的自主性。第一，技术发展有其内在的逻辑和规律；第二，技术对社会的全面渗透或者说整个社会的技术化使得技术摆脱了社会的控制；第三，技术对人的全面影响，特别是对人的思想观念和思维方式的影响，使得人依赖于技术而难以控制技术。^②在埃吕尔这里，技术被赋予了至高无上的地位。技术是一个完全封闭的、自成逻辑的体系，不受外界制约。相反，它的不断演进会决定性地影响整个社会的方方面面。正因为这种绝对意义上的解读，他的理论受到许多批评者的质疑。但不得不承认，他对技术的深刻阐释依旧对当下人们认识技术与社会文化发展的关系具有不可忽略的参考价值。

与埃吕尔相比，兰登·温纳（Langdon Winner，1944—）的技术哲学思想更易于被人们接纳。他在认可技术自主性的同时，认为技术既影响社会变迁，也负荷一定的社会、政治和伦理价值，但不是社会变迁的唯一因素。技术的发展在整体规律上是科学家的实践理性活动（这里不包括科学知识社会学所考察的科学家的内部妥协问题）与技术的社会背景之间的权衡。社会因素与技术的交互影响，是无法割裂的复杂性混沌发展过程。这也证实了温纳思考路径的合理性，确实不可以也无法孤立地探讨技术的自主性或社会的决定性。^③因此，温纳被冠以“温和技术自主论者”。

不论是强技术决定论还是弱技术自主论，从总体上讲，他们均肯定了技术对社会变迁、文化进步、经济发展的重要影响。新媒体艺术作为 20 世纪 60 年代兴起的新艺术样式，毋庸置疑地受到了当时社会各种新技术的重要推动。

新媒体艺术最早的雏形就是摄影。1839 年，摄影术在法国科学院公之于世，这在西方经典绘画艺术领域掀起轩然大波，大批传统画家失业破产，另一批转行从事肖像摄影，绘画也开始出现印象派、抽象艺术等诸多形式；1904 年，法国鲁米埃兄弟发明彩色摄影底片；1981 年，日本索尼

① 李华荣：《柯亨技术批判思想研究》，载《山西大学》，2009

② 引自“百度百科”

③ 卫聆：《兰登·温纳技术哲学思想的解读——技术决定论与社会决定论的桥梁》，载《福建论坛》（人文社会科学版），2009（9）：73~74 页

公司推出的数码摄像机用 CCD 代替了传统银盐感光材料，这无疑为摄影术在民用中的更大普及起到了推动作用。

第二次世界大战以后，人类文明开始了全球化进程，科学和技术发展突飞猛进。摄影技术与摄影工业的主流也出现了转向，摄影进入彩色取代黑白、数码取代胶片的全新时代。20 世纪 60 年代之后，电子精确曝光相机以及冲洗扩印彩色照片的专业化，使彩色摄影解决了曝光宽容度较低以及冲洗、扩印、放大工艺复杂的难题，彩色摄影逐渐取代黑白摄影，成为应用最广、群众性最强的摄影门类。进入 20 世纪 90 年代，计算机图形技术、计算机图像处理软件、微型存储器、硅晶体 CCD 等元件和微型处理芯片的飞速发展，照相机的拍摄原理与成像技术也从根本上发生重大的变化。摄影不再为胶片成像，而是将外部的世界通过镜头和快门的作品将胶片内容变成数码信息，储存在微型存储器上。数码摄影因其轻便小巧的设备、优异的性能、图像获取方便快捷等优势，一出现便得到业界和消费者的热捧。今天，数码摄影术已然成熟，但它前进的脚步一刻也未曾因此而停止。从 1984 年洛杉矶奥运会百米跑道尽头矗立的玛维卡静态数字摄影机，到 2008 年北京奥运会上几乎人手一台数码相机，短短二十余年，数码摄影几乎完全取代了传统胶片。从哲学的角度上看，数码摄影与数码世界的所有事物一样，是纯粹“虚拟”的，在新的技术形式下，会变得更加丰富多彩和变幻莫测。未来，人类和摄影更加密不可分。今天相机已与通讯设备、电脑设备合二为一，如：智能手机已经侵占卡片相机的市场、iPad 和笔记本电脑等的摄像头质量也在日益提升。今后有可能发展到人机合一，如科幻电影中的那样，在人体内植入芯片与镜头，制造充满幻想的图像生活。显然，摄影术的一路高歌和不断飞跃成为诱发新媒体艺术发端后持续前行的不竭动力。

作为崭新的传播媒介和艺术形式的电影，从诞生之日就获得了快速普及。继 20 世纪 20 年代有声电影替代默片之后，电影技术内部开始了一系列重大变革和进步。为了提高影片的声音质量，磁性录音技术在 20 世纪 50 年代得到了明显的研究与发展，它既提高了工作效率，也降低了原材料消耗。磁性录音技术成为电影从有声电影走向立体声电影的关键技术，为今后电影文化的品质提高创造了有利条件。另外，在 50 年代基于醋酸片基的安全胶片取代了速燃性的硝酸片基胶片，彩色电影技术也在战后获得了普及性推广。不仅如此，20 世纪 60 年代，电视开始登上历史舞台，迅速占据了图像时代的统治地位。电视作为一种能影响社会秩序的媒体技术，其孪生物——反商业电视的浪潮也随之兴起。^① 新媒体艺术中的一种主要存在方式——数字影像艺术正是在那样一种逻辑状态里生长的。1960 年，摄像机在日本索尼公司正式问世，正如被誉为“影像艺术之父”的白南准曾说过的：“电视在进攻我们生活的每一方面，现在我开始反击。”^②

对于新媒体艺术来说，具有决定性意义的是计算机技术的出现与信息

① 王萱：《科学与艺术的交融——日本新媒体艺术发展研究》，河南大学论文，2008

② 李艺明：《20 世纪西方美术流派简介 录像艺术（Video Art）》，百度文库

科技普及和发展，它彻底改变了人类的生存方式，将时代翻新至前所未有的数字信息时代。信息技术是当代新技术革命的核心，它的研究囊括了科学、传播学、计算机学、工程学和管理学等学科。这些学科的特性通过计算机系统、传感系统和通信系统建构了信息化世界的内在逻辑框架。信息媒介通过其技术特征的相互作用、相互融合创造了大规模的智能多媒体信息服务平台与网络。信息科学、生命科学和材料科学一道被称为最有发展潜力的“前沿学科”。在人类文明以高效率、高效益、高速度为特征的当代社会中，信息科学的技术研究、实践方法与理论探索都是面向未来社会发展的重要领域。可以说，信息科技是现代科学技术的先导。

因此，从技术角度而言，新媒体艺术的产生，正值摄影技术、电影技术进一步发展，而电视技术、计算机、数字技术、网络技术异军突起均对新媒体艺术的发生形成直接的合力，尤其是信息科技的发展与应用，为新媒体艺术提供了更多的电子装备和制作技术，同时也为先锋派艺术家提供了表达与展示观念的更广泛的新载体。新媒体艺术作品在信息化的平台下，更大地发挥媒介的传播能力进而影响公共传播与公共文化。我们从 2008 年奥运会开幕式（见图 1.2）与 2010 年世博会的各种展馆（见图 1.3）中都可以看到，信息技术与新媒体艺术的大量实践带给观众和世人的惊艳体验。换言之，技术动因提供了新媒体艺术生根并茁壮成长的土壤和壮大翱翔的天空。



图 1.2 2008 年奥运会开幕式



图 1.3 2010 年世博会中国馆

二、哲学动因

20世纪五六十年代兴盛的存在主义哲学及荒诞派思潮对最初的新媒体艺术创作实验产生了直接的影响。

“存在主义”一词的拉丁文 Existentialism,意为存在、生存、实存。^①存在主义认为人存在的意义是无法经由理性思考而得到答案,因此强调个人、独立自主和主观经验。其最突出的命题是:世界没有终极的目标;人们发现自己处于一个隐隐约约而有敌意的世界中;人们选择而且无法避免选择他们的品格、目标和观点;不选择就是一种选择,即是选择了“不选择”;世界和我们的处境的真相最清楚地反映在茫然的心理不安或恐惧的瞬间。^②

存在主义哲学论述的不是抽象的意识、概念、本质等传统哲学命题,而是注重存在,尤其是精神的存在,将人的心理意识(往往是焦虑、绝望、恐惧等低觉的、病态的心理意识)与社会存在和个人现实存在对立,将其当作唯一的真实的存在。萨特是存在主义哲学的创始人,他提出的“存在先于本质”、“他人即地狱”等著名论断对当时及以后的整个哲学思想具有不可磨灭的影响。存在主义哲学提出了三个基本原则:其一是“存在先于本质”;其二是“世界是荒谬的,人生是痛苦的”;其三是“自由选择”^③,这是存在主义的核心。自由,即人在选择自己的行动时是绝对自由的。它认为人在这个世界上,每个人都有各自的自由,面对各种环境,采取何种行动,如何采取行动,都可以作出“自由选择”。“如果存在确实先于本质,人就永远不能参照一个已知的或特定的人性来解释自己的行动,换言之,决定论是没有的——人是自由的。人即自由。”^④萨特认为,人在事物面前,如果不能按照个人意志作出“自由选择”,这种人就等于丢掉了个性,失去“自我”,不能算是真正的存在。萨特的存在主义哲学不仅是存在主义文学的思想核心,而且成为后现代主义文学各个流派的思想基础。^⑤

存在主义宣扬的追求自由、注重人的心理意识等观念促进了白南准利用新的艺术形式和艺术姿态,对历史、人生和社会作出艺术观念的回应。今天仍可从早期探索者的作品中找到这一影响的明显印迹。

与存在主义哲学一致,荒诞派思潮认为人与世界处于一种敌对状态,人的存在方式是荒诞的,人在一个毫无意义的世界上存在着。这种“荒诞”观集中体现了西方世界带普遍性的精神危机和悲观情绪。^⑥人被一种无可名状的异己力量所左右,他无力改变自己的处境,人与人、人与世界无法沟通,荒诞派戏剧正是用荒诞的形式来表现荒诞的内容,如怪诞、模糊、病态、丑陋的人物,若有若无的剧情,背离常理的舞台设置,颠三倒四、

① 马建珠:《生存困境中的人性探询——刘恒小说创作论》,江西师范大学论文,2008

② 引自《互动百科》

③ [法]让·保罗·萨特:《存在与虚无》,1943,生活·读书·新知三联书店,2007

④ [法]让·保罗·萨特:《存在主义是一种人道主义》,1946(4),上海译文出版社,2005

⑤ 何胜利:《世界的荒谬与个人的孤独——浅析存在主义文学观》,载《成都电子科技大学高等专科学校学报》,2006(4)

⑥ 吕娜:《荒诞派戏剧简论》,载《名作欣赏文学研究》,2011(6)

胡言乱语式的戏剧对白等。^①

这股强劲的风潮不论对当时还是现在的人们而言,均是思想上的地震。人们被一种渴望绝对自由但又不能的惶恐情绪包围,企图用一种玩世不恭、近乎荒诞的行为来传递这一情绪,新媒体艺术家在先锋激浪派艺术实践的冲击下,对这一哲学动因深信不疑,他们正是在这一哲思的引导下,用当时各类最新的技术手段,导演着自己的人生思考,它是背离传统的、怪诞的、费解的、极具个性化的。通过使用新方法(如编程)新媒体(如电视)和新材料(如芯片),不仅在艺术创作中实现各类艺术之间的交融,也让观众参与到艺术创作的行为中来,重新界定概念艺术、电子音乐艺术、影像艺术、行为艺术、表演艺术、装置艺术和环境艺术,等等。白南准就是将绘画与音乐、雕塑与绘画、戏剧与舞蹈以及诗歌与技术等领域相互融合、相互互涉,以他自己的方式书写了艺术的新概念。新媒体介入艺术创作的实验意义正是艺术家对哲学的思考与实践,并通过个性化、前卫式的行为来探寻与哲思的对话。

三、艺术动因

任何一种艺术形式的出现,都不是孤立的,更不是偶然的。新媒体艺术在20世纪60年代发端,很大程度上受到当时正在欧美进行的先锋派艺术浪潮的洗礼。行为艺术、装置艺术、偶发艺术、极少主义等全新的艺术形态冲击着先锋艺术家的思想,尤其以约翰·凯奇为代表的激浪派,更是直接对新媒体艺术的实践者们产生重要启示。

激浪派艺术兴起于20世纪60年代初期,被认为是当时最激进和最具实验精神的国际前卫艺术运动,创作观念牵涉到社会政治、文化等多个层面,与“二战”前的未来主义、达达主义和超现实主义有着深刻的渊源关系。激浪派主张将无形的观念融入有形的现成品的装置和行为过程之中,约翰·凯奇(John Milton Cage, 1912—1992)当属代表人物。1961年,他的演讲、论文集以一个意味深长的书名——《无言》出版问世,确立了他作为现代主要音乐理论家和美学思想家的地位。作为“机遇”(chance)音乐的代表人物,约翰·凯奇深受东方哲学、美学尤其是佛学禅宗和中国《易经》的影响。他认为生活只是生活本身,一切都要顺其自然,而无须刻意从混沌和偶然中寻找出什么秩序。^②他把禅学思想运用在作曲中,将音乐想象成“无目的的游戏”,打破传统作曲技法、标准乐器及标准演奏法所限定的条条框框,用一系列连他本人都没有预料也根本不可能预料的音响效果作为作品,给听众营造意境并昭示哲理。他穷其毕生精力,以严肃的思考、独特的行为方式去探求音乐的新发展,获得人们的普遍关注与理解。约翰·凯奇一生中最著名的音乐作品当属《4分33秒》(见图1.4)(首演于1952年),该作品为任何乐器或乐器组合以及任何数量的演奏员而作,共三个乐章,总长度4分33秒,乐谱上没有任何音符,仅有乐章

^① 李良春:《探讨荒诞背后的现实主义——论哈罗德·品特的早期戏剧》,载《山花》,2010(9)

^② 引自 Tongyan's Blog