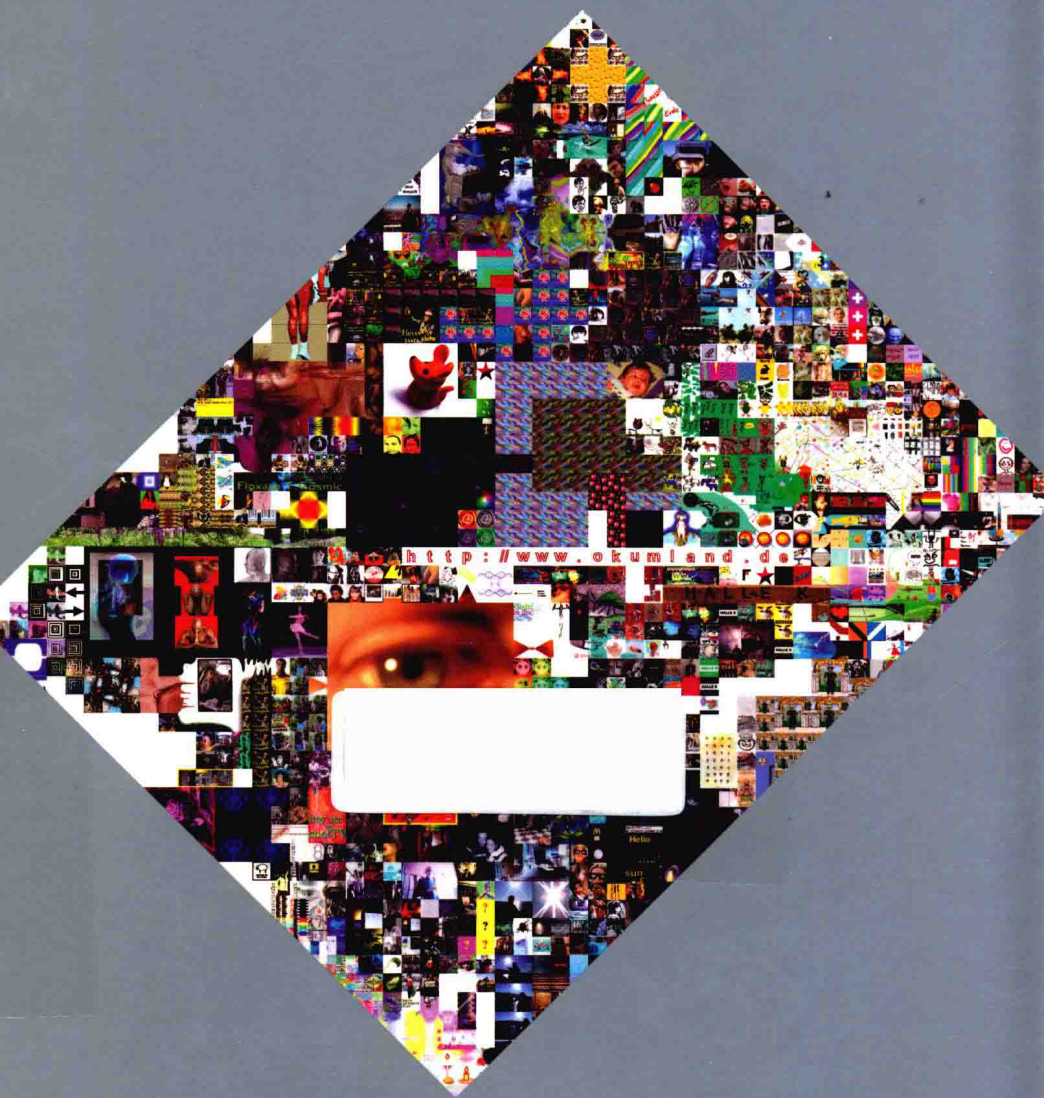


全球视野艺术丛书

互联网艺术

[英] 雷切尔·格林 著



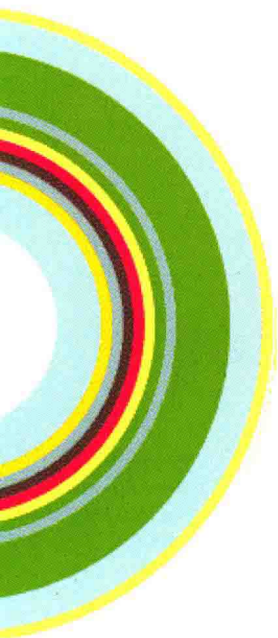
上海人民美術出版社

ur category.



SUBMIT

[美] 雷切尔·格林 著
李亮之 徐薇薇 译



BURN

互联网艺术

附 232 幅插图，其中 174 幅为彩图

sk0233 bb0061 db0005

RESET

上海人民美術出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

互联网艺术 / [美] 格林著; 李亮之 徐薇薇 译;

—上海: 上海人民美术出版社, 2016.1

(全球视野艺术丛书)

书名原文: Internet Art

ISBN 978-7-5322-9623-1

I . ① 互… II . ① 格…② 李…③ 徐… III . ① 互联网络
— 应用 — 艺术美学 IV . ① J01

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 224370 号

原版书名: Internet Art

原作者名: Rachel Greene

原版书号: ISBN 0-500-20376-8

Copyright© Thames & Hudson Ltd. London

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording or any information storage and retrieval system, without prior permission in writing from the publisher.

本书的简体中文版经 Thames & Hudson 出版公司授权, 由上海人民美术出版社独家出版。版权所有, 侵权必究。
合同登记号: 图字: 09- 2014 -498 号

互联网艺术 (全球视野艺术丛书)

著 者: [美] 雷切尔·格林

译 者: 李亮之 徐薇薇

责任编辑: 钱欣明

技术编辑: 季 卫

装帧设计: 王未沁 周志平 胡 笛

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 邮编: 200040)

网址: www.shrmms.com 电话: 021-54044520)

印 刷: 广东省博罗园洲勤达印务有限公司

开 本: 889 × 1194 1/32

印 张: 7.5

版 次: 2016 年 1 月第 1 版

印 次: 2016 年 1 月第 1 次

印 数: 0001-3000

书 号: ISBN 978-7-5322-9623-1

定 价: 68.00 元

郑淑丽 (Shu Lea Cheang)、“耶比耶”
(yippieyeah) 设计公司 与 罗杰·桑内特
(Roger Sennert), 《刻录》, 2003。

Internet Art

UPLOAD



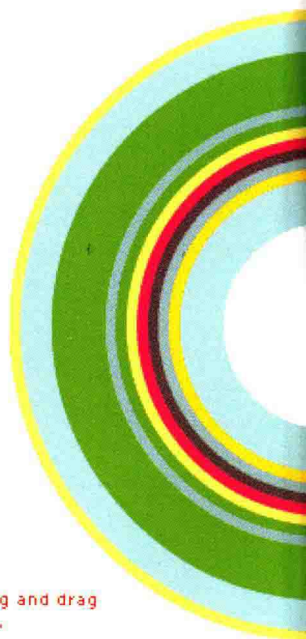
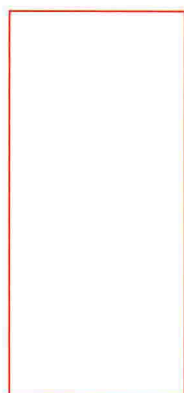
cannibalcorpse.mp3

BROWSE



choose

SOUND OFF



roll over stripes
and choose a colour.

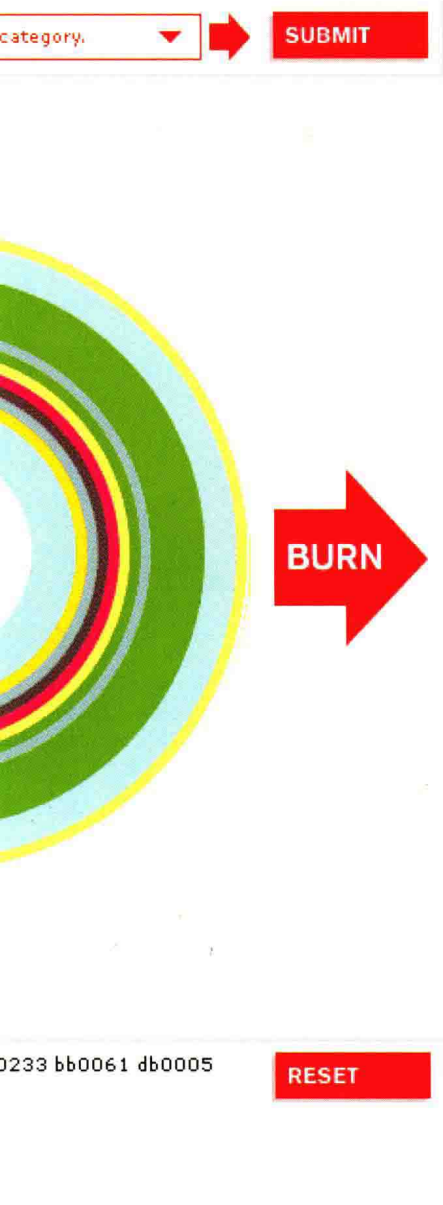
Click songs to listen.

choose a song and drag
it onto the cd.

DOWNLOAD

bb0061 db0005 sk0233 bb0061 db0005 sk0233 bb0061 db
sk0233 bb0061 db0005

[美] 雷切尔·格林 著
李亮之 徐薇薇 译



互联网艺术

附 232 幅插图，其中 174 幅为彩图

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

互联网艺术/[美]格林著;李亮之 徐薇薇 译;

—上海:上海人民美术出版社,2016.1

(全球视野艺术丛书)

书名原文:Internet Art

ISBN 978-7-5322-9623-1

I. ①互… II. ①格…②李…③徐 III. ①互联网络
—应用—艺术美学 IV. ①J01

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第224370号

原版书名:Internet Art

原作者名:Rachel Greene

原版书号:ISBN 0-500-20376-8

Copyright© Thames & Hudson Ltd. London

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording or any information storage and retrieval system, without prior permission in writing from the publisher.

本书的简体中文版经 Thames & Hudson 出版公司授权,由上海人民美术出版社独家出版。版权所有,侵权必究。

合同登记号:图字:09-2014-498号

互联网艺术(全球视野艺术丛书)

著 者:[美]雷切尔·格林

译 者:李亮之 徐薇薇

责任编辑:钱欣明

技术编辑:季 卫

装帧设计:王未沁 周志平 胡 笛

出版发行:上海人民美术出版社

(地址:上海长乐路672弄33号 邮编:200040)

网址:www.shrmms.com 电话:021-54044520)

印 刷:广东省博罗园洲勤达印务有限公司

开 本:889×1194 1/32

印 张:7.5

版 次:2016年1月第1版

印 次:2016年1月第1次

印 数:0001-3000

书 号:ISBN 978-7-5322-9623-1

定 价:68.00元

1 郑淑丽(Shu Lea Cheang)、“耶比耶”
(yippleyeah)设计公司 与 罗杰·桑内特
(Roger Sennert),《刻录》,2003。

目 录

前言 / 7

简介 / 8

互联网的历史与前互联网史 / 15

艺术史语境下的互联网艺术 / 20

第一章 早期互联网艺术 / 33

参与公共空间 / 36 俄罗斯互联网艺术景观 / 38

新词汇 / 41 旅游与纪录片模式 / 49 网络艺术 (Net.art) / 56

赛博女性主义 / 67 企业美学 / 70 网真 / 73

第二章 各自分离的元素 / 79

基于电子邮件的社区 / 79 展览模式与集体项目 / 85

浏览器、ASCII 码、自动化与错误 / 91 恶搞、挪用与混搭 / 100

映射著作权 / 112 超文本与文本美学 / 113 重塑人体 / 117

新的发布形式 / 120 性角色 / 121

第三章 互联网艺术的主题 / 129

信息战与媒体战术实践 / 129 千禧年之交、战争与互联网泡沫

破灭 / 139 数据可视化与数据库 / 143 游戏 / 157

生成与软件艺术 / 165 开放的作品 / 179

2000 年互联网泡沫的破灭 / 184

第四章 为网络而艺术 / 189

偷窥、监控与边界 / 189 无线网 / 197 电子商务 / 201

共享的形式 / 206 影视话语 / 210 低保真美学 / 219

“为网络而艺术” / 226

时间表 / 234

词汇表 / 235

项目与资源 / 238

各类展览精选 / 239

各类节庆、事件与活动场所 / 240

404



前言

当下的门户网站提供了从发电子邮件到运用搜索引擎开展购物、竞赛和促销活动等一系列的资源和服务，本书则仿佛是介入网络发展最初几年的“门户”，以链接和与语境相关信息为特征，按谈论主题来安排网络组织上的各种初步实验（例如教育、旅游或鸟类等）。这些东西都是由那些富有经验的用户们收集而来的，他们认为互联网可能需要一些路标，而且它们充当着人们相互联系的通道作用，以便引导其他人在浩瀚无际、千变万化的网络世界里独自航行。

我的意思是，这本书起到了类似那些众多早期门户网站中的一个网站的作用，为希望探索网络艺术领域的读者提供路径。作为一名经验丰富的早期用户，我与这一领域保持着密切联系——很长一段时间与在线艺术社区 Rhizome.org（含“根茎 + 组织机构”之意）网站打交道，并且非常熟悉最初这些年的互联网艺术、编程语言的指令、对网络发展到商界里的经验，以及对在这一艺术门类与当代艺术和媒介的其他领域和历史之间创造一种更为亲近的距离感所抱有的一种浓厚兴趣——所有这一切都激活了我的思路并渗透到写作过程之中。

这是一部介绍互联网艺术、它的历史和主题，以及与它相关话题的书，因此它一直有必要在一种艺术——历史与当代语境中说明如何解释并致力于特定的网站、邮件列表或软件开发，这往往需要显著的细节和划分，而我不得不远离激发了我本人对网络艺术兴趣的许多非凡作品。出于这个原因，本书提供了额外的参考资源和项目附录，一些档案史料文件和门户网站被添加到本书中，以此鼓励读者作进一步探讨、得出自己的结论，并使自己成为这个呈现多样化的、相互之间存在着某种关联性领域的参与者。

2 jodi.org（含“乔迪 + 组织机构”之意），<http://404.jodi.org>, 1997。jodi.org 这件作品的题目取自网页浏览器错误或者互联网术语“404”，通过把电子邮件通信作为其聚焦重点来运用，从而达到将交互性转变成一种徒劳练习的目的。该项目分为3个部分：“未读”、“回复”和“未发送”。每一部分通过刻意安排或审查他或她的输入来阻止用户（例如，通过在“未读”中去除元音，然后在“未发送”中依样复述它们）。

简介

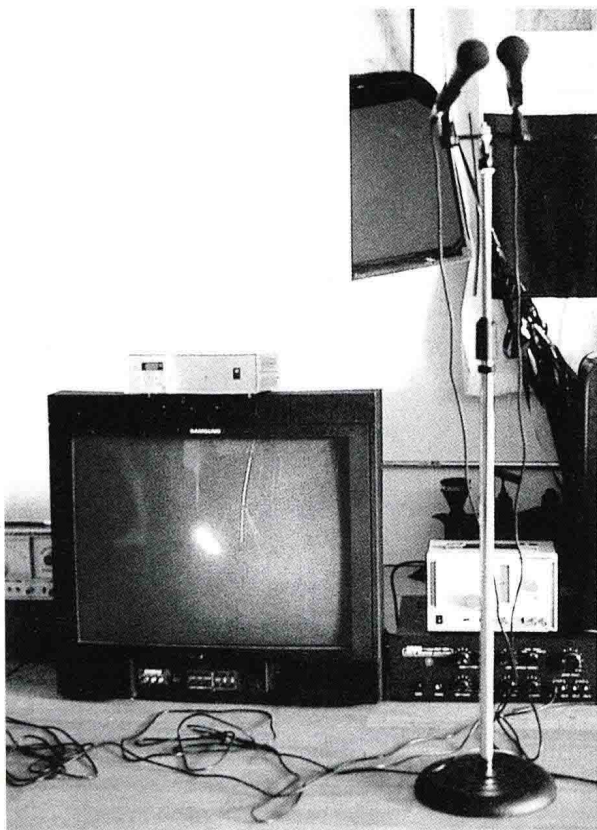
日常生活情趣与异国情调兼具、公共场合与私人领域兼顾、自给自足与商业模式并存的互联网，是当代公共空间里的一种混沌无序、多姿多彩和拥挤不堪的形式。因此，人们发现如此之多与之相关的艺术形式：网站、软件、广播、摄影、动画、无线电广播和电子邮件，不胜枚举，这不足为奇。此外，作为互联网艺术体验最基本的设备，计算机既可作为一个渠道也可当作一种制作工具，并且可以采取使用笔记本电脑、蜂窝电话、办公室台式电脑等方式（每一台电脑都带有它自己的显示屏、软件、运转速度、容量和性能），而欣赏艺术品的体验也相应发生变化。除了互联网主办许多不同的审美活动这一单一能力之外，其他新奇而复杂的议题促使人们很难站在一个批判性和历史性审视高度上，对互联网艺术诸如其相对年轻、它的非物质化和短暂特性、它的全球影响力等因素作出概述。然而，互联网艺术的定位很清楚，像那些以“前19世纪文化”来装饰公共场所的伟大艺术作品一样，它驻守在一个诺大的开放型地带——网络空间里，在世界上任何一个地方将自己显现在电脑“桌面”上，但很少在博物馆的大厅和白墙见方的画廊里展现。而正是在这些地方，过去两个世纪一直在启迪我们从中去寻找艺术。

凭借其不断减少或补充的媒介和工具（如软件和应用程序变得过时、网页被遗弃和删除、软件升级、新的插件带入市场、网站的推出等），互联网艺术与类似技术和去中心化、生产和消费相互靠近等问题交织在一起，并演示了媒体领域究竟如何逐渐起到公共空间作用的。它与军事和商业创新的历史密不可分，并且与电脑不断变化的角色与时俱进。正是这一点推动了人们将默默无闻、没有特色、笨拙庞杂的机器发展到成为一种具有推理功能的、便携式的、可定制的个性化仪器，而且利用

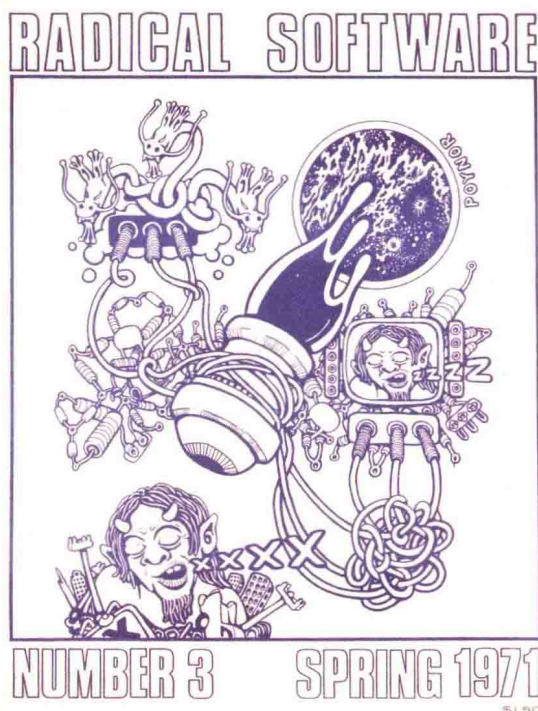
这些设备可以有效地展开经销、代理业务以及进行协调和选择的工作。不过，对于网络艺术的意义而言，还含有比进化论观点更多的东西，它不仅仅是由于互联网艺术正在流行才使这些工具和争论问题脱颖而出，它也与我们现在如何生活的状态相关联。互联网艺术用诸如指令、挪用、非物质化、网络和信息等策略和主题延续了艺术史的统一体，并且成为艺术史的一个组成部分。探索与网络艺术并行不悖的、存在于早期艺术运动及艺术家作品之中的那些观念是十分重要的，例如，白南准（Nam June Paik，生于1932年）的作品《参与电视》（Participation TV，1963年）（图3），用传统的传播平台电视机形成一个交互式的画布，这个用于接受和播出的装置预示着某种把浏览器用于实验素材的“浏览器艺术”（browser art，详见第二章）的诞生。

本书将展示信息技术如何从20世纪90年代开始改变、影响艺术实践，进而反过来又受到艺术实践影响的这一演变

3 白南准（Nam June Paik），《参与电视》，1963（1988年版）。白先生把无所不在的电视（一种面向消费者的单向信号发射装置）转变为一种具有互动性、参与性的空间，不仅使陌生的商业设备变成一个更加开放和负责任的艺术和通信系统，而且还让该屏幕作为某种形象化图片平台出现，从而将电视广播转化为在互联网艺术创作中非常普遍采用的某种界面生产之类的东西。



4 《激进的软件》这一致力于弘扬视频和视频艺术的短命出版物（1970年创办，至1974年停办）由一批对去中心化媒体抱有浓厚兴趣的作家和艺术家所发起，其内容基本上属于交叉学科并可经常吸收一些科技方面的东西，而且该期刊是诸如“免费软件”和“媒体战术”等“自己动手做”（D.I.Y.）运动的一个至关重要的先驱，所有这11个问题如今都可以在网上看到。
<http://www.radicalsoftware.org/>



过程。试从以下几条途径来探讨该领域：首先，通过提供一些由艺术家运用互联网所创造并形成文化表述模式的形形色色方法的照片（和截图）；其次，通过对互联网艺术的科技编年史及其艺术史各种先例的描述，以揭示其对媒体、信息、商务和社交活动无处不在的社会更为广泛的关注。

作为处于这段历史发展状况地域上的出发点——欧洲、尤其是东欧，其后冷战时期在技术和民主方面的锐意进取，为先进的艺术制作和“媒体行动主义”（media activism，又译“媒体激进主义”）等引发富有传奇色彩景象的“网络艺术”（net.art，其中net后面附带非常有必要加上的一个小点“.”——作者注）狭小容器打开了空间，第一章所描述的就是这些内容。在这一章以及通篇著作里，我阐述了网络艺术所强调的观众互动、信息转移和网络的使用，实际上受惠于观念艺术。与此同时，绕过了传统上归因于艺术客体自治地位的方法，本章所列早期网络艺术家的项目涵盖了所有这些细节并将其划分成包括政治状况在内的各个不同时期。第二章阐述了早期网络艺术家如何探索新媒介的构成特点，他们往往通过艺术项目以及

邮件列表彼此进行沟通。在第三章和第四章，这些线索扩展到涉及诸如信息战、游戏、软件和媒体战术等其他重要议题，政治和商业时而也会被提及。因为互联网艺术不是“网站”（dotcom，又译“网络公司”、“互联网泡沫”）时代资本主义的简单补充物，而是某种积极地去制衡其过激行为和不公正性的艺术，正是这些网络艺术家以及诸多批评家和活动家们针对植入到新的或现有计算机和信息技术之中的种种假设提出了批评。此外，网络艺术家往往生成一些实际的代用品，开发诸如非商业性软件等实用产品，他们的策略意味着商业诡计已经扭曲和影响到我们倾向于认为应该从工业中剥离开来的艺术和其他领域。

英国评论家劳伦斯·阿罗维（Lawrence Alloway）似乎在1972年就预见到网络时代即将来临，他写道：“艺术世界被描述为一个系统。”这是一个关于各种不同的社会、专业和批判性的网络系统，在这个系统里，艺术家及其作品得以传播。阿罗维曾经对声名鹊起的大众媒体保持高度的警惕，但对复杂的市场机制、强劲的交流渠道、批评和艺术“数据”或文件的快速生产和传播赞赏有加，他指出：“我们所有的人都在一个新的和令人不安的连接点上集合起来。”阿罗维青睐另类展览场所及多元化的艺术专业领域（以适应和包容青年人的口味，他们掌控流行文化的能力比他这一代人有过之而无不及），毫无疑问，阿罗维会一直好奇地在察看网络艺术家，他们如何得以为那些生活在“离线”（offline）艺术世界之中的人设计出一些替代方法、目标和群落，他同时也对由新媒体艺术家引介、推出的策略和批评所达到某种程度赞赏不已。为了追求处于大众媒介与包含在当代生活复杂结构之中的人类物质存在之间模糊和游移不定空间的某种风格样式，这些呼声已达到了引人注目的地步。

诚然，不妨将诸如德国人格哈德·里希特（Gerhard Richter，生于1932年）和美国人马修·巴尼（Matthew Barney，生于1967年）等艺术家同一时期创作的作品作一番比较，网络艺术很少与社会或金融信誉这类事相关，而且它至少在目前与在纽约、科隆、伦敦和其他文化之都生意兴隆的那些世界性艺术公司关系甚少。它通常是一个更为边缘化和对立的形式，往往在一顶伞下面将恶搞、功能性和激进主义搅成一团，积极开拓和改造公共空间，并且萦绕于仿佛盘踞在画廊和博物馆世界的边界之上的东西。互联网艺术重新

定义了当下某种艺术制作的物质性、分配和消费，将运作模式从四面白墙的画廊拓展延伸到最遥远地方的联网计算机。与公共雕塑或壁画相比，电子邮件、软件和网站是一种很容易被人们所忽视的“艺术”，毫无疑问，因其功能或者定位，网络艺术均意味着用户和匆匆接触到它的人不会轻而易举地认为它们就是艺术。艺术创作主要由意识形态、技术和欲望方面的动因，竭力主张实验、沟通、批判或破坏的理念，以及对理想或情感的阐述和对观察或经验的铭记等动机所激发，虽说网络艺术所使用的工具和聚集的场所与传统艺术不同，但它们仍然是由这些几乎推动所有艺术实践的动机所支撑。

互联网艺术对于当代艺术实践所作出的贡献构成了本书大量篇幅的内容，与此同时，对于在传统艺术史经典、准则、市场和对话的去芜存菁过程中所显现出来的各种矛盾冲突，也作了比较深入的探讨，若把该领域限制在占主导地位的艺术话语之中，将会抑制其充满活力的无政府主义倾向，并且大大削弱了清晰而精确研究其奇异性所给我们带来的好处。此外，人们不能掩饰自互联网这一形式涌现以来各持己见的艺术家与诸如博物馆和画廊等官方文化机构之间相互猜疑现象的存在。互联网艺术有时被视作是为我们现在如何生活的象征应运而生的，但在其他场合下则被视为某种衍生出来的、不成熟的艺术实践活动。对于那些对网络艺术感兴趣的批评家、策展人和观众而言，这一领域代表着各种让人耳目一新的审美可能性，并有助于取得当代艺术的话语权。而对于那些不支持它的人来说，网络艺术因其享有商业工具的特权、太偏向于图形设计或者沾尽廉价的、“出类拔萃”（whizz bang，此为兼有“杰出的”、“轰的一声”、“超高速炮弹”等意的网络多义词——译者注）的软件编程把戏的光而通常被认为是缺乏绘画和雕塑作品里所呈现的那种精湛的技艺和直接影响力（对于它而言，正宗的、富有意味的艺术自然而然遭到反对）。此外，诸如软件艺术等各种网络实践活动不与现有的画廊、博物馆和话语系统接轨，而这些机构往往希望从商业领域中脱颖而出。还有一种倾向就是，（因为录像艺术开始普及）而把与大众媒体相关的消费电子产品的新用途或实践放到某一范畴和另类艺术之中来考量。

互联网因其所贴上的标签和商业工具（如美国网景公司推出的“网景浏览器”——Netscape Navigator、美国网络

多媒体软件公司开发的“大媒体二维动画制作软件”——Macromedia Flash）以及它的操作条件也毫无可取之处——为了观看艺术，人们需要打开、启动和登录。对于很多观众来说，电脑屏幕上的艺术在概念上和物理上都太陌生了，而且像浏览安静的画廊或导航博物馆丰富的藏品那样访问它所采用的技术上的步骤简直就不必与“艺术”体验协调一致。

确实，这是一种与异国情调大相径庭的游戏。当互联网呈现出崭新的、与众不同的和较少商业气息的面貌之际，那正似乎是体现出其更具前卫性的时候。如今，“互联网热潮”已经过去，但其技术却盘根错节于我们的工作、娱乐和消费方式之中，所以，它的品质是随着劳动、研究或者更糟糕的是弹出窗口和垃圾邮件等相关联的变化而改变的。在这些企业的产品与免费软件（一种聚焦于维护和促进复制、学习、使用、修改以及重新分配、发布软件等多元化和国际化自由运动）项目的并置为那些对于艺术、文化传媒和当今社会理论化感兴趣的人们提供丰富材料的同时，一些人则对品牌饱和的工具和现象的普遍性发起攻击。对于其中的一些诋毁者而言，互联网或商业模式一起开始产生或存在的作品似乎永远无法超越那些为了获取艺术地位而设置的种种限制。

一个相关的批评有时针对作品的创作者：那些经常自我认定为程序员的互联网和软件艺术家不是“真正的”艺术家，这种批评可以被视为是某种艺术变化模式及其不断演化的期望值的症候，而这种期待正是艺术家应该抱有的对技能或职业的拥有，以及所应予以批判性关注的东西。只有当艺术家作为生产者的角色这一观点被人们以各种有限方式来想象，也许因时代性错误而让其存在于网络时代和所触及范围之外，这些反对意见才为人们所坚持。

互联网艺术也被作为一种可感可知的精英主义、某种处于网络空间虚拟世界之中，乃至在其关注下的与世隔绝的状态来加以评论。有人争辩道，具备网络工作条件的用户正变成对远离网线的现实世界漠不关心的人，因为参与者往往被卷入该领域的语言和实际的复杂性之中。这种使互联网处于一个休闲和沉思的空间、一个人们可以居住在变幻莫测的网络美学和在线社区天堂之中的批评，我想是可以被证实或具体化的。确实，互联网作为一个开放型游戏领域和空间的特征是不会被性别、种族和阶级偏见所玷污，或者被误导为游弋于劳工问题或生态恶化后果之外。存在于网民、黑客之辈

中的那种偏狭之感就一直是这样，互联网艺术与其他传统艺术实践和历史之间的许多对话仍然保持在一种生机盎然的萌芽状态之中。

然而，这些批评争议不应该模糊以下这一事实，那就是互联网艺术已经得到了来自形形色色有影响力人士的重视和支持——策展人、机构和社团都活跃于主流艺术世界的边缘和内部，从首尔到卡塞尔，许多为各类机构和各项节庆活动提供艺术基金的重要国际博物馆现在均支持网络艺术，认识到为了支持其编程而开发有限的专门知识和技术的重要性。如果不列举最早时期由创办于奥地利林茨的“国际电子艺术节”（Ars Electronica）、成立于德国卡尔斯鲁厄的“艺术与媒体中心”（ZKM）、发端于荷兰阿姆斯特丹的“沃格协会”（Waag Society）、位于美国明尼阿波利斯的“沃克艺术中心”（Walker Art Center）、纽约的“后大师画廊”（Postmasters Gallery）、伦敦的“退格键”（Backspace，伦敦一个在线访问艺术社区——译者注），邮件列表“网络时代”（Nettime）、“辛迪加”（Syndicate，即“私人联合会”、“企业联合组织”，并有“把新闻或电视节目同时出售给多家媒体供其发表或播放”之意——译者注）和“老男孩网络”（Old Boys Network，在美国东部大学里创建的“老同学关系网”，在这一情报共同体中社会精英的人脉关系再一次成为一种服务于国家目标的“社会资本”——译者注），诸如《远程城邦》（Telepolis）、“突变怪物”（THE THING）和 Rhizome.org（含“根茎+组织机构”之意）等平台以及诸如《静音键》（Mute，又译“缄默”或“无声”）和《智能媒介》（Intelligent Agent，又译“智能体”或“智能代理”）等印刷出版物所提供的那些卓有成效的激励措施，那么，人们也就不可能提交一段真实可信的互联网艺术史。

在艺术家和批评家们试图以开发新的词汇来谈论媒体之际，正是人们身处于一个批评性思潮孕育的紧要关头和以网络艺术为讨论话题开始著书立说之时。正因如此，所以我的看法是，现在恰恰是一个以此为题撰写一部专著颇为合适的时机。网络艺术家对传统艺术世界最初的怀疑、对于展开唇枪舌剑的欲望，以及萦绕于互联网这一新奇事物的狂热和炒作基本上都已销声匿迹，诸如网站和软件等概念对于一般艺术爱好者而言似乎不再恍如隔世。虽然媒介理论变化和发展的势头自 20 世纪 90 年代中期以来被网络越来越多的应用所扩大，但还是出现了一个从一味追求刺激、萌生冲动到专注