

新媒体后的艺术



RETHINKING CURATING 重思策展

Art after New Media

新媒体后的艺术

[英] 贝丽尔·格雷厄姆 (Beryl Graham) 萨拉·库克 (Sarah Cook) 著 | 龙星如 译

清华大学出版社
北 京

Rethinking curating: art after new media/Beryl Graham and Sarah Cook

© 2010 Beryl Graham and Sarah Cook

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form by any electronic or mechanical means (including photocopying, recording, or information storage and retrieval) without permission in writing from the publisher.

© 2016 Tsinghua University Press

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2016-3542号

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目 (CIP) 数据

重思策展: 新媒体后的艺术 / (英) 格雷厄姆 (Graham, B), (英) 库克 (Cook, S.) 著 ; 龙星如译. -- 北京: 清华大学出版社, 2016

书名原文: Rethinking Curating: Art after New Media

ISBN 978-7-302-43474-0

I . ①重… II . ①格… ②库… ③龙… III . ①多媒体技术 - 应用 - 艺术 - 研究 IV . ①J-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 078268 号

责任编辑: 李 莹

封面设计: 周 杉

责任校对: 王荣静

责任印制: 沈 露

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者: 三河市中晟雅豪印务有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 160mm × 230mm 印 张: 27.5 字 数: 415 千字

版 次: 2016 年 7 月第 1 版 印 次: 2016 年 7 月第 1 次印刷

印 数: 1~2500

定 价: 89.00 元

产品编号: 062514-01

中文版序

贝丽尔·格雷厄姆

“新媒体”通常是多元、电子的，也可以多种形态存在。移动电话巢居在我们的口袋里，将我们与爱人之间的私语相连，或者告诉我们最近的咖啡馆在何处。城市中巨型的数字广告牌的光则穿透阳光，推送给我们闪闪发亮的宣传语或广告信息。彼此连接的巨大数据库则能知道我们是谁，身处何处，更能辨析我们的财政和健康状态，它们根据我们上次购买的物品，判断着下一次是否要卖给我们更多。聪明的艺术家则能洞察这些媒介与社会系统如何运转，并能调用任何——不论新旧——的媒体，来反映这种观察。

因此，新媒体艺术家与策展人不仅需要理解这种艺术门类本身，也需要理解新媒体的社会属性与表达语境。本书的序章借用盲人摸象的故事，描述了新媒体在不同人眼中的状态：一位策展人可能将其等同于录像艺术或行为艺术，而另一位策展人则可能将其视为肤浅的消费设计品而不予考虑。我对中国、韩国、日本和印度的访问经历（盲人摸象的故事也是从亚洲而来）中，体会到更广阔的哲学切入角度以及艺术与设计间更宽松的层级结构，这都有助于策展人理解新媒体艺术的行为状态和语境。我遇见了跨领域工作的策展人，比如中国香港录像太奇（Videotage）的鲍霭伦（Ellen Pau）。同时，年轻艺术家运用新

生媒体进行创作的态度与实践，也应被纳入博物馆收藏与艺术史书写的进程中去，比如国立台湾美术馆在新媒体方面的尝试。学理方面，我也非常感激清华大学出版社、麻省理工学院出版社、策展人与译者龙星如在本书中文版的出版方面提供的支持。

在策展教育领域的工作者或许会有所共鸣，如果新媒体艺术这一振奋人心的形式需要被更多人认识，那么本书涵纳的一些策展态度与方法是非常关键的。自本书初版以来，我和萨拉·库克通过 CRUMB 策展资源将新媒体策展的知识与实践广泛分享出去，持续进行出版，也部分地挑战了传统的艺术史视角，并提供了新媒体艺术在生产、收藏与历史化方面的长期研究思路。桑德兰大学的策展硕士专业与短期职业课程则试图跨越传统策展方法的边界，提供对不同类型新媒体的行为状态的语境，以及这些新媒体所发生的社会系统的思考。新媒体艺术策展的未来——不论是线上还是线下的——将一如今日般充满动态与活力。

致谢

为新媒体艺术策展人设立的“新生媒体极乐的策展资源”^①（Curatorial Resource for Upstart Media Bliss, CRUMB）机构，是集体努力的结果，首先要致谢所有慷慨地在 CRUMB 的讨论列表、研讨会和 CRUMB crisis/bliss 工作坊，或通过网站上的采访分享知识的人。CRUMB 的研究活动得到了桑德兰大学的支持，我们也得到了来自英国艺术与人文研究委员会（Arts and Humanities Research Council for the United Kingdom）的重要资助。萨拉·库克的博士后岗位，于 2006 年至 2008 年期间也得到了灰色系统学术会议（Leverhulme Trust）的早期职业学术奖金（Early Career Fellowship）的支持。尤其感谢桑德兰大学的布赖恩·汤普森（Brian Thompson）长期、热情的支持，感谢蒂姆·布伦南（Tim Brennan）在桑德兰大学开设了策展硕士课程，也对这本书产生了启发。

① 关于这个名称的翻译，作者提到最初给项目起名为“新生媒体极乐的策展资源”是希望其带有些特异的幽默感和非正式性。项目英文缩写“CRUMB”也有饼干屑等意思，这是一个比喻，因为项目的网站上提供了可消化的、非常实用的一些知识碎片。项目的出版物则经历了更为学术和专业的生产过程。也有人将此项目译为“新媒体策展资源在线狂欢”，从字面上比较易于理解，但经过译者咨询，作者希望能强调“新生”（upstart）和“极乐”（bliss）二词的使用，并决定不使用“新媒体”（new）。之所以使用“新生”一词，是因为“新媒体艺术”（new media art）仍然是一个悬而未决的，甚至有些问题的词汇。“新生”暗指“正在浮现”的媒体，它是年轻化的，尚未被艺术结构所接纳，但在未来可能会让今天的艺术结构看起来陈旧无比。“极乐”一词，除了在浪漫主义运动中对于自然之“神圣”的“极乐”（sublime bliss）的描述中以外，很少见于艺术领域。作者希望在新媒体与技术相关的策展领域，策展人能因其工作达到“极乐”的状态。

我们也感谢美国麻省理工学院出版社（MIT Press）的道格·瑟瑞（Doug Sery）在数年的时间内对本书提供的支持，罗杰·马利纳（Roger Malina）的支持，以及现任和前任列奥纳多系列（Leonardo Series）的编辑乔尔·斯莱顿（Joel Slayton）和肖恩·库比特（Sean Cubitt）的慷慨帮助。

感谢所有阅读本书章节草稿，并在写作过程中提供慷慨反馈的人，包括策展人让·加民翁（Jean Gagnon）、克里斯蒂安妮·保罗（Christiane Paul）、罗纳德·凡·德·索佩尔（Ronald Van de Sompel）、史蒂夫·迪茨（Steve Dietz）、凯莉·迪普勒（Kelli Dipple）、克里斯·伯恩（Chris Byrne）、汤姆·霍里（Tom Holley）、雅克赛·拉普（Axel Lapp）和苏珊·肯纳德（Susan Kennard），以及艺术家索尔·艾伯特（Saul Albert）、凯特·里奇（Kate Rich）、乔恩·汤姆森（Jon Thomson）和艾莉森·克莱格海德（Alison Craighead）。特别感谢 CRUMB 的博士后研究员维莉娜·法德尔（Verina Gfader）对本书提供了阅读、编辑、参考文献与图片的检索，等等。伊拉娜·米特切尔（Ilana Mitchell）、希瑟·罗素（Heather Russell）、乔·威尔逊（Jo Wilson）、凯特·泰勒（Kate Taylor）和德波拉·鲍尔（Doborah Bower）对其他的编辑工作鼎力相助，瓦乐瑞·康奈尔（Valerie Cornell）和贝奇·汤普森（Becky Thompson）负责了文字整理稿的工作。我们在 CRUMB 新成立的网络化研究体的合作者，兰卡斯特大学的查利·盖尔（Charlie Gere），以及美国纽约“眼球光束”（Eyebeam）工作室的阿曼达·麦克唐纳·克劳利（Amanda McDonald Crowley），也提供了极大的支持——阿曼达提供了策展实践的机会，而查利为写作过程提供了鼓励。

二位作者都感谢她们的家庭与朋友长期以来忍受二位作者的健忘（超负荷工作）和经常（因为没有时间）不回复邮件的状态。贝丽尔·格雷厄姆尤其感谢休息放松和黑森林的狼群让她时刻保持理智。萨拉·库克感激她在本书写作过程中天真地接下的各种策展和展览项目中建立的合作者网络，这些项目也提醒她最初与新媒体艺术策展一见倾心的时刻。

序

在我 1996 年于美国沃克艺术中心创立新媒体艺术项目之后不久，我和博物馆馆长聊天，大致上，她告诉我网络艺术确实在视觉上不怎么强烈。我的回复大意是，或许（显然）网络艺术不是“关于”要看起来像沃克艺术中心常见展出的绘画、雕塑、装置、录像、电影或表演作品，尽管机构的倾向是展现多学科中的先锋艺术。网络艺术或许（必然）更多地是关于——比方说，互动、网络和运算的，而非视觉的。值得称赞的是，馆长“理解”了网络艺术大致的观点，并似乎接受其作为一种新艺术形式的方法的有效论断，即使她从未真正沉浸在网络艺术的具体特点中，也从未全然接受这一艺术形式本身。

我希望当时手头就有这本书。

接下来的日子里，我的体验跨越了从“Gallery 9”项目中的在线网络艺术策展，到委任拉克斯媒体小组与犬吠工作室（Atelier Bow-Wow）的合作式装置，到在多学科博物馆的语境中呈现了大型的、互动的和参与式的公共艺术作品，比如说在多学科双年展语境中展出的作品，Akira Hasegawa 的 D-K San Jose。这些语境的范畴意味着理解的范畴也需要更为广阔。然而，《重思策展：新媒体后的艺术》一书清晰地讲解了一系列通常容易让人迷惑的话题，包括围绕在艺术领域的，列夫·曼诺维奇区分开之“图灵的领土”（所谓新媒体艺术）和

“杜尚的领土”（所谓当代艺术）的内部纷争。贝丽尔·格雷厄姆和萨拉·库克严格地区分了这两个阵营，并令人信服地重新整合了二方的竞争诉求，使我们得以专注于真正重要的部分：艺术。

《重思策展》不仅立足于作者本身在广泛语境内丰富的策展工作，也基于社群知识与经验的沃土。二位作者运营的在线项目 the Curatorial Resource for Upstart Media Bliss，又称为 CRUMB，是大多数这类基于社群的实践的来源，作者们的素材也汲取自广泛的、其他的当代艺术理论网络列表。尽管这可能不是作者最初的意图，但本书让我想起《全球概览》（*Whole Earth Catalog*），或者更近的案例，拉克丝媒体小组的《数字共享空间的简要语汇》（*A Concise Lexicon offor the Digital Commons*）。这两本出版物都凝固了一个特定的文化瞬间，并非通过某种抽象的理论，而是近乎详尽无遗地编目一个实践者社群的实际经验。在《重思策展》中，发生于专注的、松散连接的全球同僚之间之知识反思的纯粹深度与广度，与人们曾听过或作出过的总结性的、简单化的问题或陈述截然不同。“这要花多少钱？”“它有何新的地方？”“它为何是艺术？”“下一步是什么？”“它重在过程。”“它是运算性的。”“它跨越多个学科。”“它是新的。”这些问题和陈述本身并不“糟糕”，但在本书中，贝丽尔和萨拉给它们提供了应有的语境——如果要进入到现实世界的问题，以及与动态的、新生的当代艺术进行工作，这些语境都是有必要的。

当然，这本书也不止是一个汇编——不止是来自于大门口的恶作剧者的一种口述历史。它最终是一个由两部分构成的，颠覆性的、热情满怀的论断：它不是一本关于新媒体的书，而是关于艺术的书；它不是一本关于新媒体策展的书，而是关于重新思考策展的书。

格雷厄姆和库克有策略地用一系列的行为状态提出关于所谓新媒体的定义，而不是将其定义为某一媒介。当你沿着这个思路走时，你会逐渐发现，类似的策略对当代艺术来说也同样实用。摄影作为新媒体一度挑战了对于绘画的美学理解，并参与到了一种关于（固定）时间和重现观念文化理解的创生之中。在另一个时代，录像的新媒体挑战了关于电影的美学理解，并且以电视的方式

参与到了关于(实时)时间和距离观念的文化理解中去。最近被认知为“新媒体”的艺术则改变了我们对于当代艺术行为状态的理解,这正是因为它参与到了关于运算行互动和网络式参与的文化理解当中。换言之,新媒体后艺术的与众不同之处正是因为新媒体——不是因为新媒体是“下一个”,而是因为它的行为状态呼应着我们技术时代的行为状态。

类似地,尽管曾被认为是“新媒体”的艺术的策展与呈现依然存在一些问题,从带宽问题到防火墙中需要打开特定的端口以容许特定的互联网协议通行,从合作式到参与式再到算法,并且存在于任何环境中,从机构到机构之外。

因此,本书既是一座桥梁,也是一种激励。它是一座通向所谓“当代艺术界”的桥梁,不论是体制化的还是另类的;它清晰地展示了“图灵的领土”的艺术是与“杜尚的领土”的任何其他艺术形态既相互呼应,又高度特立的,不论是观念艺术、录像艺术、行为艺术还是行动主义艺术。大体上,新媒体时代之后,或更广义地说,“技术时代”的艺术,是有所改变的,并且改变也来自于新媒体——一旦这种想法被完全领会,它便成为了一种刺激物,激发对策展实践的重新思考,至少让其更具包容性,并更能代表我们时代所有的艺术形式。而我相信,这对任何“领土”的策展人来说,都是同等的现实。

我时常开玩笑说,针对“曾被认知为新媒体的艺术”的策展问题在于自我修正。那些不能在技术时代的水族馆里畅游的鱼最终会死掉,而今日看起来奇怪的、陌生化的东西,可能成为下一代策展人眼中的常态。然而,如果我们阅读这本书,我们可能会通向一种更上升的、幸福的策展生活。

史蒂夫·迪茨

01SJ Biennial 艺术总监

Northern Lights 执行总监

中文版序	I
致谢	III
序	V
1 引言	1
新媒体艺术是什么?	3
何为策展?	12
本书的结构	14
第一部分 新媒体后的艺术——历史、理论及行为状态	23
2 曾被认知为新媒体艺术的艺术	24
“新风潮”	28
新媒体艺术——当代主义的, 或者前卫性的?	35
从“后现代主义”到“后媒介的状况”	38
艺术案例: 科妮莉亚·索尔弗兰克 (Cornelia Sollfrank), 《网络艺术 生生器》以及《女性延伸物》	42
重思策展	49
展览案例: 哈伍德 @ 蒙格雷尔艺术团体, 《不适的亲近》	57
总结: 在后媒介状况中策展?	62

3	空间和物质性	66
	去物质化——从观念艺术到系统艺术	67
	新媒体艺术如何不同	78
	艺术案例：汤姆森和克雷格黑德，《来自明日之光》(<i>Light from Tomorrow</i>)	86
	重思策展	89
	展览案例：《让我们娱乐》(<i>Let's Entertain</i>)，和《艺术娱乐网络》(<i>Art Entertainment Network</i>)，沃克艺术中心	94
	总结：去物质化的，抑或只是分布式的？	105
4	时间	109
	基于时间的艺术们——录像和行为	111
	新媒体艺术有何不同	115
	艺术案例：雷切尔·鲁普克 (<i>Rachel Reupke</i>)，《皮克·米拉多》(<i>Pico Mirador</i>)	119
	重思策展	125
	展览案例：媒体休息区，哈德斯菲尔德媒体中心	130
	总结：实时策展？	137
5	参与式系统	140
	互动、参与与合作	142
	为何新媒体艺术有所不同	149
	艺术作品案例：哈勒尔·弗莱彻 (<i>Harrell Fletcher</i>) 和米兰达·裘莱 (<i>Miranda July</i>)，《学会更爱你》	153
	重思策展	158
	展览案例：《严肃游戏》，莱恩美术馆 (<i>Laing Art Gallery</i>)	170
	总结：这些系统有多“参与式”？	174
	第二部分 重思策展——语境、实践和过程	181
6	重思策展导论	182
	语境中的策展——机构内外	184

模型与模式——策展实践	190
总结：策展于当下——分布式的过程？	196
7 关于诠释、呈现和观众	199
教育、诠释和策展	200
案例：泰特媒体（Tate Media）	203
关于展示	212
观众	219
总结：一种有用的困惑？	228
8 美术馆中的策展	232
为何新媒体艺术家希望在美术馆展出？	233
建筑，还是无形的系统？	236
跨部门工作	238
案例：《010101》，旧金山当代艺术博物馆	239
文献纪录和存档	246
关于收藏	249
总结：链接博物馆	259
9 其他的策展模式	263
艺术节——新的、混合的以及（向上地？）移动的	263
案例：甫克·寇席克，《文献展结束了》（ <i>Documenta Done</i> ）和《网 络·艺术 / 我》（ <i>Net.art per me</i> ）	268
艺术专门机构和公共艺术——限地的、参与的、灵活的	274
案例分析：苏格兰新媒体机构	278
出版和广播——分布式的、可复写的、网络化的	281
案例：凯特·里奇	285
实验室——实验性、跨学科、研究主导的	287
案例分析：V2_，鹿特丹	292
总结：从生产到投放，再到投放之后	297

10 策展中的合作	301
艺术家运营——另类空间和独立机构	302
角色互换——艺术家作为策展人	309
案例分析：NODE. 伦敦（NODE.London）	318
合作式实践——网络和观众	324
结论：艺术家主导还是观众主导？	337
第三部分 结论	343
11 结论：历史、词汇、模式	344
一系列的历史	346
关键的语汇——哪些动词，哪些系统？	351
在新鲜之外——策展模式	363
手头的任务——转译	367
中英文对照表	371
展览列表	388
参考文献	392

1 引言

新媒体艺术：与任何其他事物相差无几，它只不过有所不同。

——史蒂夫·迪茨，“收藏新媒体艺术”

(Steve Dietz, “Collecting New Media Art”), 2005

正如策展人史蒂夫·迪茨如此简洁的陈述，新媒体艺术与其他的当代艺术形式是相似的，但它具备区别于其他当代艺术形式的特性，乃至在当代艺术之生产、展出、诠释与广泛传播的系统——策展人的领域，也有所不同。新媒体艺术与其他当代艺术的区别也带来了一系列关于不同媒介之间、不同机构之间的界限，以及在其内外工作者的实践身份的问题。迪茨就此讨论了博物馆、美术馆和画廊对新媒体艺术的收藏（或收藏匮乏）状态，并勾勒了这样一幅图景：人们理解中的新媒体艺术的特异性，并不构成一道阻碍其进入收藏的，不可逾越的鸿沟。本书的使命与迪茨的讨论相似，意在从策展行为的广义领域出发，观察新媒体艺术的生产、展览、诠释和广泛传播（包括收藏和保存）。

本书针对当代艺术的策展人群，但由于策展行为由艺术引领，本书也适用于艺术家，以及新媒体艺术各个粗分领域的从业者。本书从辨识新媒体艺术有哪些特性与策展人相对熟知的其他艺术形式相似开始，这些艺术形式包括录像艺术、社会参与艺术、观念艺术和行为艺术。然而，新媒体艺术的形式在过去曾遭受被用片面性的比喻来理解的煎熬。正如盲人摸象的寓言一般，有的人摸

到了蛇，有的人摸到了树干，甚至翅膀，而人们使用怎样的隐喻来理解新媒体艺术，往往取决于他们的文化历史背景：互联网的创始人特德·纳尔逊（Ted Nelson）或许在新媒体艺术中看到了超文本，艺术批评家杰克·伯纳姆（Jack Burnham）看到了雕塑，而媒体理论家列夫·曼诺维奇（Lev Manovich）则可能看到了“数据库驱动的影像叙事”。¹正如艺术家乔恩·温奈特（Jon Winet）所言，当他在施乐帕罗奥多研究中心（Xerox's Palo Alto Research Center）工作了一阵后，他看什么都像“文档”。他用另一个俗谚来形容这种体验：“当你拿着一个锤子的时候，什么都看起来像钉子。”（1999）

为了给策展人提供一个更有适应性、更灵活的框架，以更好地理解新媒体艺术，本书也致力于定义新媒体究竟“有何不同”，并且**将这些独特之处视为重新思考策展实践的机会**。此项研究最终成书的一个出发点，在于作者策划包含新媒体艺术的展览的直接经验——收纳来自于不同领域的，各色彼此不融合的理论与实践工具，**这些领域包括：基于镜头的媒体、纯艺术史、设计、装置、哲学、政治、社会参与艺术和艺术实验室**。这份学术研究发生的场所在“新媒体极乐的策展资源”（Curatorial Resource for Upstart Media Bliss, CRUMB）机构，它是一个学术团体，意图帮助策展人应对工作于新媒体艺术带来的挑战和机会。本书（至少从写作时间而言）是这一学术主题下，CRUMB的首批出版物之一，因此它也肩负重要使命：从涵盖广泛的讨论根基到实现不同领域之间的转译；我们希望首先能向策展人说明，当下新媒体艺术最重要的特性是什么，同时，也揭示与新媒体相关之策展实践的方方面面。我们故而假设本书的读者有一定的当代艺术的知识水准，这也是本书跟同类其他出版物的区别。将这本书的目标与正在阅读的人们联系在一起的，是对这些激动人心的新媒体艺术实践的心驰神往。新媒体艺术永远是本书的出发点，它也作为线索贯穿起新媒体策展面对的种种挑战。因此，本书的首要任务是既诠释新媒体艺术本身，也分析围绕它的策展实践。

新媒体艺术是什么？

一件新媒体艺术作品就像鲨鱼一样，只能在动中求生……静止意味着死亡。

——乔恩·伊波利托，《认知的标准》

(Jon Ippolito, *Standards of Recognition*), 2007

正如策展人乔恩·伊波利托所述，在命名、标注和纪录等方式上，新媒体艺术的天性就是“转变”，而策展人和批评家也必须接受这一现实，并随它而变，否则则等于宣判它的死亡。新媒体艺术的一部分将永远处在萌生的状态，而即使是关于如何理解“新”之定义的历史框架，也在不断改变（详见第2章）。比如，展览《曾以新媒体之名为人所知的艺术》（*The Art Formerly Known as New Media*, 2005），标志着班夫新媒体学院（Banff New Media Institute）的十年纪念，这是一个艺术生产场所，艺术家在这里持续性地进行着不同新生媒介的创作，从20世纪80年代的虚拟现实技术，到2005年的手机。然而，策展人萨拉·库克和史蒂夫·迪茨没有选择用按照这十年时间线索的方式来直接地呈现诞生于该机构的艺术作品，而是选择了在曾在该机构发展史上不同时间节点于此进行研究和实验的艺术家，以及他们在研究结束后一段时间内创作的作品。正如展览的标题所暗示的，命名方式和术语会时过境迁，而重要的是艺术品本身的成熟度，而非科技之“新”。因此，这个展览标题的附文（proviso）是，新媒体艺术是一个不令人满意的术语，它更像我们尝试给出的一个工作中的定义，并解释为何我们选择行为状态（behaviors）这一术语而非媒体。²

新媒体艺术这个术语中的每一个字都可能被激烈讨论。从艺术一词开始——我们在此不试图去定义艺术；相反，我们需要指出，本书所涉及的历史，将不只是关于艺术，亦关于日常文化、社会学、政治、商业、设计、科学和技术的历史。正如本书所描述的，新媒体技术不仅用于艺术，也被使用在商业、教育和社会传播中，而媒体技术在这些领域中的应用，其边界是模糊的。如果将艺术拿掉，新媒体一词本身通常代表着一种商业广播的形式，比如交互式电