

新媒体艺术之

■ 编著：杨 华 任丙忠 高明武

# 互动影像装置艺术

NEW MEDIA ART —  
OF INTERACTIVE  
UAL INSTALLATION

**NEW MEDIA ART—  
ART OF INTERACTIVE  
VISUAL INSTALLATION**

新媒体艺术之

# 互动影像装置艺术

杨 华 任丙忠 高明武 编 著

山东美术出版社

## 图书在版编目 ( C I P ) 数据

新媒体艺术之互动影像装置艺术 / 杨华, 任丙忠, 高明武编著. — 济南: 山东美术出版社, 2009.10

ISBN 978-7-5330-2792-6

I. 新… II. ①杨…②任…③高… III. 多媒体技术—应用—摄影艺术—研究 IV. J4-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 171648 号

编 著: 杨 华 任丙忠 高明武

封面设计: 曹 璇 张馨月

文字整理: 高守彦 侯 玉

校 对: 高守彦 吴玉丽 赵洪超

外文翻译: 范晓璇

技术支持: 济南点击未来互动科技有限公司  
青島魔窗互动科技有限公司

责任编辑: 赵 玲

出版发行: 山东美术出版社

济南市胜利大街 39 号 (邮编: 250001)

<http://www.sdmspub.com>

E-mail:sdmscbs@163.com

电话: (0531) 82098268 传真: (0531) 82066185

山东美术出版社发行部

济南市胜利大街 39 号 (邮编: 250001)

电话: (0531) 86193019 86193028

制版印刷: 山东新华印刷厂

开 本: 787 × 1092 毫米 16 开 7.75 印张

版 次: 2009 年 10 月第 1 版 2009 年 10 月第 1 次印刷

定 价: 38.00 元

# 艺术与科学

艺术与科学，在人类历史的漫漫长路中始终结伴而行，互相提供灵感与推动力，共同映射着人类文明进步的光芒。

艺术与科学，在思维、表达中又总是各说各的话，感性、理性的不同色彩在对比中彰显个性，启示着生命创造力的无限可能。

今天，有一种新的艺术形式极大地融合了艺术与科学在思维、语言方面的特点，极大地包容了艺术与科学的技术、形式表达能量，它就是“新媒体艺术”。

新媒体艺术将传统艺术中分离的视、听、动、静审美形态高度集中，将传统艺术中的技术、技巧与科技手段高度融合。而在“互动影像装置艺术”中，又将观众与作品的交流过程变为作品得以成为作品的基本条件……

如此，在互动影像装置艺术中，观众对作品的任何一次“干预”都将唤起作品以一种新的生命形式呈现……从而使作为“作品之父”的作者的意义发生了变化。

如此，在互动影像装置艺术的创作中，技术、技巧固然是一个新的课题，更大的课题还是创作者如何理解、把握、使用这一新媒体艺术形式，如何赋予这种科技色彩、现代色彩极强的艺术表达媒介以新的文化观念、新的审美经验、新的表达逻辑……

希望本书能对有兴趣了解这一新技术媒介、新艺术形式的人有所裨益。



孔新苗 博士

序	1
第一章 新媒体艺术概述	6
第一节 新媒体艺术	6
第二节 新媒体艺术的发展	8
1.2.1 新媒体艺术的起源	8
1.2.2 新媒体艺术的发展	12
1.2.3 新媒体艺术在国内的发展	19
第三节 新媒体艺术的创作形式	24
1.3.1 虚拟现实装置艺术	25
1.3.2 远程交互装置艺术	27
1.3.3 互动影像装置艺术	29
1.3.4 电子游戏和网络游戏	31
1.3.5 其他创作形式	31
第四节 新媒体艺术与技术的关系	33
1.4.1 新媒体艺术是历史发展的必然选择	33
1.4.2 新媒体艺术是科学与艺术的交叉融合	34
第五节 新媒体艺术的主要特征	36
1.5.1 互动性	36
1.5.2 高科技性	37
第二章 互动影像装置艺术概述	38
第一节 影像艺术与装置艺术	38
2.1.1 影像艺术	38
2.1.2 影像艺术之父——白南准	41
2.1.3 影像艺术与装置艺术的结合	45
第二节 互动影像装置艺术	48
2.2.1 认识“互动”	48
2.2.2 影像	49
2.2.3 互动装置	49
2.2.4 互动影像装置艺术	49
第三节 互动影像装置艺术的凸显特征	52
2.3.1 互动影像装置艺术的“互动（交互）”特性	52
2.3.2 互动影像装置艺术的“空间（时空）”特性	53
2.3.3 互动影像装置艺术的“随机（不确定性）”特性	53
2.3.4 互动影像装置艺术的“融合（综合）”特性	53

2.3.5 互动影像装置艺术的“游戏(娱乐)”特性	54
第三章 互动影像装置艺术作品的结构	55
第一节 “互动”的方式、界面和技术	55
3.1.1 “互动”的方式	55
3.1.2 “互动”的界面	55
3.1.3 “互动”的技术	56
第二节 互动影像装置艺术作品的构成	56
3.2.1 互动影像装置艺术作品的基本构成	57
3.2.2 媒体表现子系统	57
3.2.3 信息检测和采集子系统	57
3.2.4 传输子系统	58
3.2.5 计算机多媒体处理子系统	58
第三节 互动影像装置艺术作品的创作工具	58
3.3.1 互动影像装置艺术创作工具	58
3.3.2 互动影像装置艺术作品创作中的注意事项	59
第四节 互动影像装置中的常见硬件	59
3.4.1 信息采集装置(信息输入设备)	59
3.4.2 效果呈现设备(输出设备)	64
3.4.3 数据处理设备	66
3.4.4 人机界面产品	68
第五节 常用软件介绍	68
3.5.1 常用图形图像编辑软件	68
3.5.2 常用动画编辑软件	71
3.5.3 常用音频编辑软件	73
3.5.4 常用视频编辑软件	74
3.5.5 常用媒体集成软件	75
3.5.6 虚拟现实平台软件	76
第四章 互动影像装置艺术创作	79
第一节 互动影像装置艺术创作流程	79
4.1.1 作品创作构思的提出	79
4.1.2 确定信息的采集方式	80
4.1.3 确定作品的表现方式	80
4.1.4 装配和连接	80
4.1.5 数据库与程序进行整合	80
4.1.6 交互作品的展示实施	81

---

第二节 互动影像装置艺术的实施技术	81
4.2.1 信息检测和采集子系统	81
4.2.2 信息传输子系统	81
4.2.3 多媒体数据处理子系统	83
4.2.4 效果呈现子系统	84
第三节 信息检测和采集子系统的实施技术	84
4.3.1 信息与信号	84
4.3.2 信息采集	84
4.3.3 传感器技术	85
第四节 信息传输子系统的实施技术	87
4.4.1 数据传输概述	87
4.4.2 数据传输接口	88
第五节 多媒体数据处理子系统的实施技术	90
第六节 效果呈现子系统的实施技术	91
第五章 互动影像装置艺术应用和案例分析	93
第一节 互动影像装置艺术作品的应用案例	93
第二节 “虚拟鱼池”作品案例详解	96
5.2.1 作品创意和构想	96
5.2.2 系统设计分析	96
5.2.3 系统整体组成和功能	103
5.2.4 关键技术的实施	103
参考书籍	113
后记	115

# 序

我们人类生活的太阳系已经形成了近五十亿年，而地球上出现智能人类才不到短短几十万年的时间。时光飞逝，从20世纪初到现在近百年的时间里，科学技术发展异常迅速，所产生出的知识量和信息量，已经远远超过了人类以往几千年的知识量和信息量的总和。所以说，我们已经进入了一个信息科技高速发展的时代。

十年、二十年的时间，对于我们人类来说比较长，可是对于宇宙万物来说简直是微不足道的一瞬。人类的未来将是怎样的？人类将向何方发展？这些都是未知数。沉思地球之美，你会发现只要生命存在，它所保存的力量便会延续，不管是候鸟迁移、潮汐涨落，还是春临大地、花苞绽放，万物万象除了美丽之外，还有其象征意义。自从出现人类后，艺术也就随之出现，自然、艺术、人类之间的关系就密切联系在了一起。艺术与自然总是会有一些极其微妙的心心相印和息息相通，它们都有生命、灵气和美——其实艺术本身就是一种与自然平行的和谐体。

社会不断进步，艺术也在不断发展。人类的艺术发展史其实就是一部媒体与科技的演变史，人类的每一次科技进步都会带来艺术上的巨大变革。就拿17世纪意大利文艺复兴时期来说，透视学与几何学的发展影响了当时的绘画。以达·芬奇为代表的一些世界著名画家，在多年的绘画实践中，根据眼睛的视觉原理，结合现代几何学、解剖学、光学和绘画技巧，总结出来的科学画法理论，对后来欧洲绘画的发展影响是相当大的(图0-1)。荷兰的“图形艺术家”埃舍尔，就在自己的作品中运用了非欧几里德的平面几何和射影几何学的结构(图0-2)。矿物和油料提纯技术的发展影响了欧洲北部明朗而富有层次的油画塑造风格；



图0-1

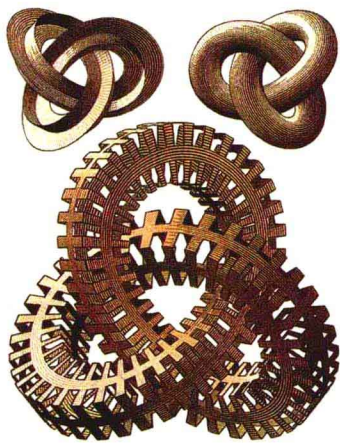


图0-2



机器生产的颜料和光学研究的成果促成了外光写生和印象派的发展……乃至到了后来，工业革命、写实技术的发展以及胶片的产生，使得摄影、摄像也成为视觉艺术的重要组成部分。1839年，达盖尔发明的“银版摄影术”本来是用来记录和纪念的工具，而艺术家则从中抽离出了摆拍和拼贴的技术手法，结合图像本身的客观性，将其发展成为独特的个人叙述方式，从而出现了超现实主义的摄影，像辛迪·谢曼（Cindy Sherman）的假“电影剧照”和杰夫·沃尔（Jeff Wall）的伪“真实”等等，而杰夫·沃尔则被称为拿着相机说故事的人。

20世纪，科学技术对于艺术的影响主要表现在图像技术的应用方面。现代美术从“绘画平面”逐渐向“数字平面”发展，从达达主义的现成物渐渐发展到数字时代的新媒体。近年来，以数码、网络等为媒介，以互动为核心的新媒体艺术在世界各地迅速兴起，新的艺术形式不断涌现，新媒体艺术已经在世界各地被更多的人所接受。从本质上来说，新媒体艺术是这一信息时代的新产物，它不仅向传统的创作媒体思维方式提出了挑战，也从人文领域的各个层面向艺术家提出了新的课题。从平面到多维，从视觉艺术到视听交互，从虚拟现实空间到用户可以虚拟结合的交互媒体艺术，科学技术的每一步发展都为艺术家提供了更为广阔的创新空间……

下面我们来介绍国际上几家知名的媒体艺术中心及其相关研究机构，它们分别是德国卡斯鲁尔（Karlsruhe）的艺术与媒体中心 [ZKM (Zentrum für kunst und Medientechnologie)]、奥地利林兹（Linz）的电子艺术中心 [AEC (Ars Electronica Center)]、日本东京的互动艺术中心 [ICC (Inter Communication Center)]，以及美国麻省理工学院的媒体实验室 [MIT (Massachusetts Institute of Technology)]和荷兰V2动态媒体协会(Institute for the Unstable Media)。

德国艺术与媒体中心（简称ZKM）



图0-3

ZKM是在德国巴登符腾贝格邦的卡斯鲁尔市废置的兵工厂旧址上建立起来的，也是目前世界上最早且唯一以“互动艺术”（Interactive Art）为主题的大型科技媒体艺术中心。在建筑风格上，它最大程度地保留了兵工厂原始建筑的风貌，并融合了建筑大师雷姆·库哈斯（Rem Koolhaas）立方体玻璃的建筑风格。ZKM成立的构想是设立针对艺术与媒体科技，特别是与视听交互相关的视觉影像、媒体艺术、电子音乐等的研究机构。

ZKM1990年建成，1997年正式启用，海利希·克罗兹（Heinrich Klotz）为该中心主管，其主要目的是推广媒体创作、收藏及展示德国的科学技术文化。从1992年起，ZKM开始举办媒体艺术双年展，展示其媒体艺术收藏品、国际知名媒体艺术家作品，以及驻中心艺术家所研发创作的作品。

ZKM主要由媒体博物馆和现代艺术馆两大部分组成。媒体博物馆内展示媒体的发展历史及视觉传播史，并期望引领媒体社会的未来。当代艺术博物馆内展示收藏品与当代新媒体艺术作品。另外，该中心还设有“图像媒体研究所”及“音乐与音响研究所”两大实验室，长期都有与媒体科技结合的创作计划或演出，并有数十位参与合作的科技人员、程式设计师及媒体艺术家。

#### 奥地利电子艺术中心（简称 AEC）

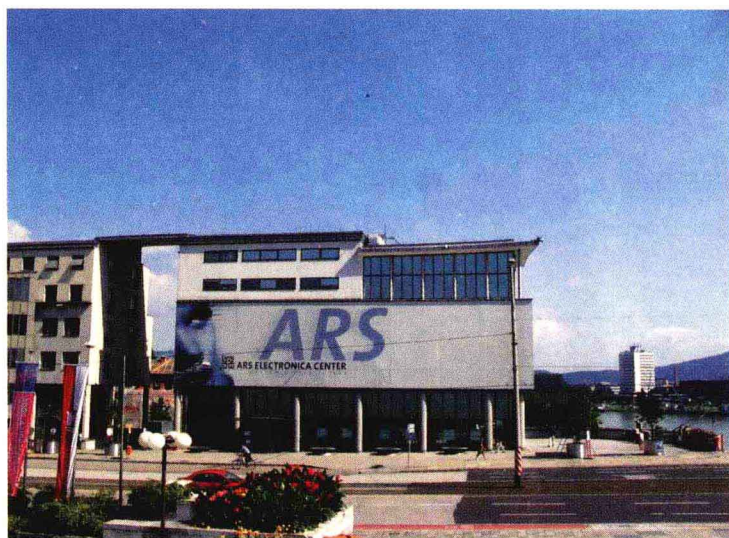


图0-4

AEC位于奥地利多瑙河畔的城市林兹（Linz）。林兹目前是奥地利的第三大城市，原本是奥地利的钢铁中心，也曾是希特勒的军火库。1979年，政府文化部门为了支持奥地利的媒体艺术发展，在林兹举办了首次电子艺术节，之后便成立了林兹电子艺术中心并在每年的九月份举行一次电子艺术节。该中心成立之初的定位是以流行电子文化为主轴，目前它已成为全球最知名的电子艺术中心之一，内部的许多设施与收藏，都是媒体艺术界具有重要代表性的作品。

AEC不仅是一个电子艺术作品的收藏与展示中心，而且还是一个科技、媒体以及艺术文化的研究中心。早在1986年，斯坦恩（Stein）就在他的电子艺术表演创作中首次使用了数据手套（Data Gloves）界面技术。数据手套是一种介于表演者与艺术作品间的新“界面产品”，观众参与到电子艺术作品中，通过敲击出不同的声音而产生多种不同的变化，以“互动”为表现形式的媒体艺术作品从此在该中心逐渐发展起来。AEC的研究机构一直致力于透过现代科学技术，去综合其他艺术的表现形式，以建立一种全新的艺术语言，并且通过不同国家、不同学科及思维方式的人们参与协作，共同创造出科技与艺术相融合的各种艺术形式。

此外，林兹电子艺术节还吸引了大批年轻的艺术家投入其中，极力展示自我，原因除了新媒体艺术具有科技时代性以外，所设立的奖项也为年轻艺术家们提供了受肯定的机会。这些奖项有电脑动画/视觉效果、数字音乐、数字社群、媒体艺术、网络艺术、互动艺术、混种艺术（Hybrid Art），等等。

日本互动艺术中心（简称 ICC）

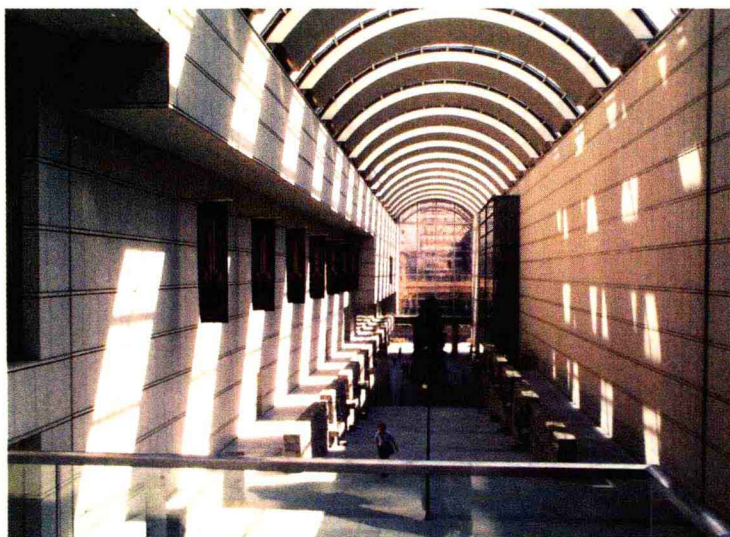


图0-5

ICC于1997年在日本东京新宿区开幕，由世界第二大通讯公司日本电信电话株式会社（NTT）于1990年庆祝日本电话服务一百周年时构想设立的。该中心成立是有感于数字科技对通讯工业的极大影响，再就是希望探索工业与经济、艺术、文化、人类意识之间转化的可能与研究。馆内除收藏一些知名新媒体科技艺术家的作品外，也定期举办学术论坛、工作坊等活动，以及提供艺术家驻馆和教育、出版计划。ICC并不是只办一些尖端科技的展览，其理念就是科学与艺术的交融，并且长期推出技术与科学的展览会。为了推广科技媒体艺术这门新艺术在日本的发展，ICC除了举办双年展之外，也十分重视帮助一般大众了解及学习参与这门新艺术，时常定期邀请全球知名的艺术家到东京来举办研习营，引导普通大众如何

将数字科技应用在个人创意上。

除了以上介绍的几个媒体艺术中心之外，还有位于美国麻省理工学院的媒体实验室(MIT)，和位于荷兰鹿特丹的V2动态媒体协会。美国MIT媒体实验室是20世纪80年代成立的，经费来自政府和企业赞助，是全球科技研发的重要机构之一。该媒体实验室致力于研发最新的计算机科技，其中许多属于最前沿的科技发明，可以说是一个充满前瞻性创意和冒险精神的媒体实验室。从人机界面，到纳米与分子技术；从三次元立体影像，到情绪运算与可触摸的媒体。结合科技、人文、艺术的人才，追求创新的永恒性。除此之外，也可以说该实验室是以研发概念性科技产品为主的科研机构，如研究仿鱼类行为的氦气飞艇、悬浮于空中的立体影像（或称为全息影像）、会与人交谈的智能机器人、被程序化的乐高积木以及生物工程，等等。荷兰鹿特丹V2动态媒体协会或称荷兰V2多变媒体机构，成立于1981年，原本只是3个年轻艺术家组成的小型艺术团体，发展到今天已经成为国际上著名的跨学科媒体艺术的活动中心。V2的活动主要包括：组织展览及研讨会，在自己的媒体实验室研发新艺术作品，出版媒体艺术相关的书籍。此外，V2也时常邀请艺术家举办国际性的新媒体艺术论坛以及工作坊，让一般民众也可以得到学习创作科技媒体艺术的机会，培育未来的媒体艺术家。V2协会的主席阿历克斯·阿德瑞安斯说：“‘V2’是一个网络、一个创造关系的链接机器，一个虚拟空间大于实体空间的国际组织。”它非常积极地来迎接下一个问题和下一次合作，就像它在成立宣言里说的，这是一个开放的、互动的、不稳定的、永远处于行进中的组织，绝对平易近人。它实实在在地做事，随时提供新媒体艺术资讯，促进世界范围内各种艺术的合作。

# 第一章 新媒体艺术概述

## 第一节 新媒体艺术

新媒体艺术 (New Media Art) 主要是以“光学”媒介和“电子”媒介为基本语言的一种互动性、综合性较强的艺术。

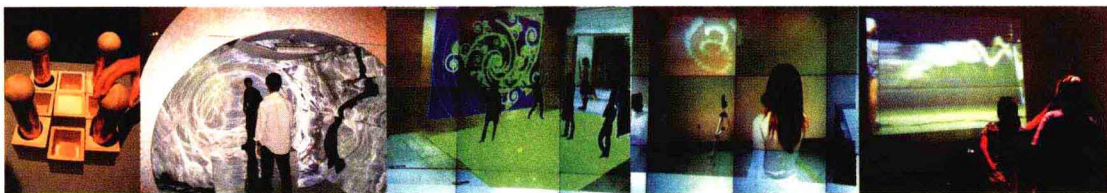


图1-1

罗伊·阿斯科特 (ROY ASCOTT) 是较早研究新媒体艺术的艺术家和理论家。他认为新媒体艺术其实是“干性”硅晶计算机科技与生命系统相关的“湿性”生物学的一种结合体。他还认为新媒体艺术的核心是它的“互动性”和“连结性”。

简单地说,新媒体艺术作品是通过电子装置、网络和各类感应器等多种介质,在观赏者与艺术作品之间建立一种互动的纽带,使观赏者能够参与到作品之中,与作品产生某种关系的互动,并能从作品中得到愉悦和共鸣,最终成为作品的一部分。这也是新媒体艺术区别于其他艺术形式的最重要的一点。这种“互动”关系,除了存在于人与机器设备之间,也存在于人与人之间、人与机器、人与自然之间,等等。

“新媒体”是相对于传统的媒体,或者说以往的媒体来讲的。它的出现是以计算机和网络为基础媒介而发展延伸的。随着社会和科学技术的发展,当我们面前出现不同的媒体时,艺术家就开始运用这些媒体作为他创作的载体和手段,把这些媒体当作来表达他的思想观念的一种渠道。可以说,新媒体艺术的出现是在传统艺术发展的基础上“另辟蹊径”,也是科技、文化和传统艺术发展的必然结果。在新媒体出现之前,艺术家也一直在利用其他各种各样的媒体作为艺术表现手段,就拿传统的绘画艺术形式来说,当艺术家使用墨汁和宣纸作为媒介来进行创作的时候,我们称其为中国画;当艺术家使用油画颜料和油画布来进行创作的时候,我们称其为油画。没有宣纸和油画布作为载体,就不能称其为传统意义上的中国画和油画。再拿表演艺术形式来说,当艺术家在进行艺术表演时,它需要依靠舞台或者说空间作为媒介,不然也就无法进行艺术表演……所以说在一般情况下,

“材质”和“媒介”是进行艺术创作的最基本的载体，也是进行艺术分类的一个最主要的标志。

新媒体艺术是现代科技手段与艺术思维相互融合的产物，进行新媒体艺术创作，仅凭传统艺术分科的专业训练是远远不够的，这需要多学科人才之间的协作。著名科学家李政道曾经说过：“科学与艺术是一个硬币的两面，它们是共同发展的。”作品的“互动性”是这类艺术的关键，在艺术创想的基础之上，融入先进的现代技术手段，其结果就是促成了具有多重体验和集视、听、触、味、嗅等感官效应的新媒体艺术的出现。可以说新媒体艺术是博采众多艺术之长，集图像、语言、文字、影像、声音、装置等于一体的丰富多样的艺术创作形式。此外，由于它同时跨越科技与艺术，乃至物理学、生物学、统计学等更多学科的知识领域，加上其蕴含的技术成分所独具的可操作性与参与性，使新媒体艺术作品都表现出比较明晰的互动性、非连续性以及时空的跨越性。



图1-2 名字成了字母组合游戏 玛格达里纳·派德琳 克罗地亚

一旦某种媒体不再是某种文化的基本信息来源，那么这种媒体就变成了一种艺术形式。哲学家维特根斯坦说过：“如果一个人仅仅是超越了他的时代，那么时代迟早要追上他。”每个时代的艺术家和欣赏者都会不同程度地面对媒体更新的问题，或者说每个时代都会有新的媒体出现。媒体更新的原因可能缘自外在的技术条件的变化，也可能缘自内在的精神发展。可以看出，新媒体的出现是历史自然延伸的过程，也是科技发展所必然会产生结果。因此，随着时代的变迁，现在的新媒体艺术总有一天也会成为一种“传统”的艺术形式。新媒体

艺术融合了绘画、设计、雕塑、电视、录音、录像、摄影、电影、文学、戏剧、舞蹈、建筑等一切可融合的形式，并表现出其在数字虚拟世界的强大想象力。所有的媒体形式结合在一起组成了一种混体艺术，在创作方式、表现方式以及传播方式等方面与以往的艺术大不相同，最终的目的就是要解放参与者和使用者。参与者或者说观众的角色在这里变得很重要，大部分作品必须依靠观众的参与，作品才能呈现出意义。传统的艺术只能让观众看，站在作品外面欣赏，新媒体艺术则希望观众能够进入作品里面体会其意义与观念。而如今，新媒体艺术和网络结合后，将大大加强不同地域观众的参与程度，也必将改变我们传统的艺术观念、形式和传播方式。

## 第二节 新媒体艺术的发展

### 1.2.1 新媒体艺术的起源

新媒体艺术最初源于早期未来主义、达达主义和20世纪60年代的观念艺术等主张。

#### 一、达达主义艺术运动

达达主义(Dadaism)艺术运动是1916~1923年间出现于法国、德国和瑞士的一种艺术风格。达达主义绘画否定一切传统的审美观念，主张“废除绘画和所有的审美要求”，要创造一种“全新的艺术”，用一些奇怪、抽象甚至是枯燥的符号组成画面。例如，弗朗西斯皮卡比亚的《查拉的肖像》画面上没有具体的造型形象，只是在一条垂直线上画了五个圆圈，最下端是一些毫无意义的文字。

1917年，纽约独立艺术家协会要举办一次展览，作为评委之一的马歇尔·杜尚(Marcel Duchamp, 1887~1968年)根据“破坏就是创造”的宗旨，将一件侧面写了“R.Mutt 1917”字样的普通小便器送到了展会上，取名叫做《泉》(图1-3)。这件作品立刻遭到了独立艺术家协会的拒绝，当然他们之前不知道《泉》的作者是当时赫赫有名的马歇尔·杜尚。杜尚看到同行们的反应后，意识到自己的艺术观念太超前，时人无法接受，于是立即退出了独立艺术家协会。杜尚把小便器搬到博物馆，用这个现成品向人们提出了这样的疑问：到底什么是艺术品？什么是艺术？艺术与生活的距离有多远？在传统的艺术观念、美学理想中，艺术总是被看得很高雅。而《泉》这件作品却向人们表明，艺术品或非艺术品只是取决于人如何“选择”它，或者说它处于什么地方——放在展览馆里用欣赏的眼光看，它就是艺术品；放在厕所里用实用的眼光看，它就是日用品。现成品艺术成为杜尚最重要的艺术观念，他在晚年的访谈录中说道，这些现成品的选择从来就不是依据什么审美原则，有时候甚至是故意去违背现存审美原则和标准。它们是以视觉的“无所反应”为基础的，不讲任何高雅或者粗俗的审美情趣。偶尔写在现成品上的短句，也不是作品的标题，而是把观者的思想带到另外一种主要是受字眼支配的领域中去的媒介。他说，现成品可以是艺术品，相反艺术品也可以成为日常用品，甚至可以把伦勃朗(Rembrandt)的画拿来当烫衣板。人们一般认

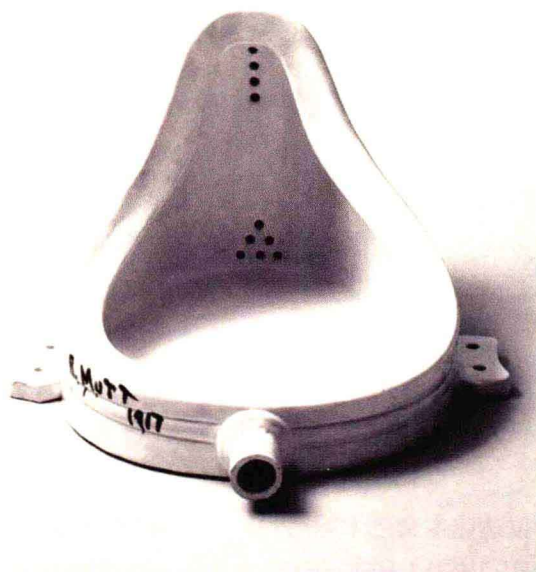


图1-3 泉 马歇尔·杜尚

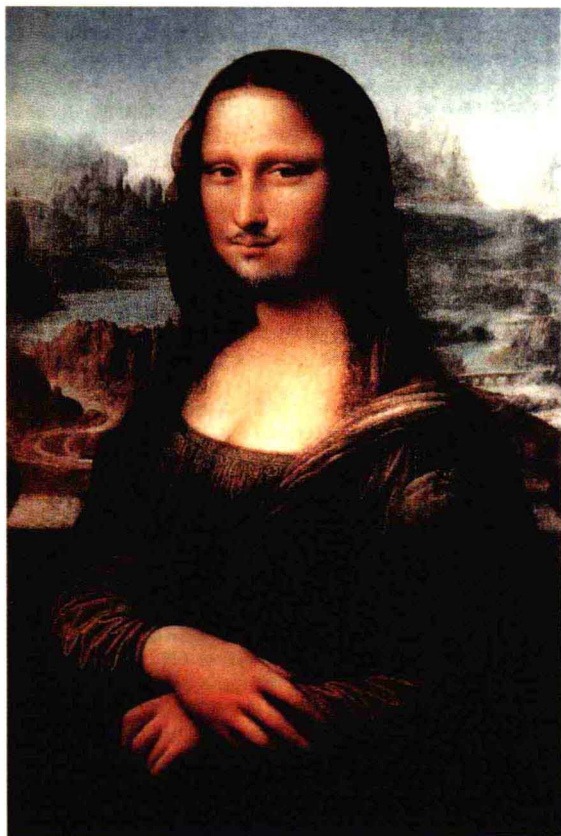


图1-4 L·H·O·O·O 马歇尔·杜尚



为，艺术品的最大特点之一是“独创性”，是一种特别的、唯一的东西，但是杜尚说：“在传统意义上讲，现今存在的几乎每一件现成物体都不是原物。”因为艺术家使用的一管管颜料都是机器制造的，都是现成的产品，所以可以断定，世界上所有的绘画作品都是“现成物体的辅助”，它们都缺乏原创性。

1920年，马歇尔·杜尚又在巴黎展出了他的新作（图1-4）：在著名画家达·芬奇的名画《蒙娜丽莎》的复制品上给蒙娜丽莎嘴唇上方添了两撇胡须。并且在下面写上“L·H·O·O·Q”（读作Elle a chaud au cul，意为“她的屁股热烘烘”）。这一对待经典名作的态度立刻又遭到了传统艺术护卫者们的大力抨击。然而，杜尚提出的问题是：为什么我们不可以换一个角度来看大师们的作品呢？如果我们永远把大师的作品压在自己头上，我们个人的精神就永远只能受到高贵的奴役。他几乎是把传统艺术批判到了极点，也彻底地否定了经典，对传统的背叛最终造就了达达主义。同时，他也显示了惊人的创造力并预示了以后艺术的发展方向——装置艺术和新观念艺术。他为当代艺术和后现代艺术开启了一扇自由的大门。

比卡·比亚也是一位达达主义艺术运动的大师，他与杜尚的创作风格十分接近，《嘲弄的机器》是他的代表作品。比卡·比亚的创作理念正是达达精神的集中体现——“不向后回顾，也不向前展望，不相信伟人，只相信自由，相信当下，相信生活的永恒动力”。达达主义发起者阿尔普称他为艺术界的哥伦布，可见其创作的新意和大胆探索的精神。

达达主义追求的随意和即兴为超现实主义的诞生作了充分的铺垫。达达主义艺术运动的代表人物有：阿尔普（Jean Hans Arp）、特里斯坦·查拉（Tristan Tzara）、马歇尔·杜尚（Marcel Duchamp）、比卡·比亚（Francis Picabia）、曼雷（Man Ray），等等。

## 二、观念艺术

如果艺术可以是平面的绘画，可以是立体的空间，可以是静态的造型，可以是动态的行为，那为什么不可以是一种思想或观念呢？这正是观念艺术（Conceptual Art）存在的依据，观念艺术又称为概念艺术、思想艺术（Idea art）或信息艺术（Information art），是20世纪60年代中期兴起的美术思潮。

马歇尔·杜尚的许多作品就是很观念性的，他说他不喜欢那种取悦视觉的艺术，他认为艺术是表达思想的工具，自从他的现成品一出现，艺术的焦点就从形式转向了观念。观念艺术排除传统艺术的造型性，认为真正的艺术作品并不是由艺术家创造出的物质形态，而是一种作者的概念（Concept）或观念（Idea）的结合。因此，常见日用品中的老式电话机、旧书籍、老式桌椅、餐具、瓷器、报纸等都成为了观念艺术的表达载体。观念艺术无关于形式或材料，而与思想观念和意义相关。它不可能被定义为任何媒介或风格，它关注的是如何看待“什么是艺术”的问题，是作品所蕴含的意义和作品展出的环境、参观者的互动关系，以及由此关系所引发的各类思考。

约瑟夫·孔苏斯（Joseph Kosuth）是观念艺术的开路先锋之一，他将观念艺术定义