

HELLO

叮

漫话
新媒体
艺术与
设计

杨艺 著

嗨！新媒体

漫话新媒体艺术与设计>>>

hello new media art and des

杨艺 著

大连理工大学出版社

嗨！新媒体

漫话新媒体艺术与设计>>>

hello new media art and design

杨艺 著

大连理工大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

嗨! 新媒体: 漫话新媒体艺术与设计 / 杨艺著. —
大连: 大连理工大学出版社, 2012.6

ISBN 978-7-5611-6902-5

I. ①嗨… II. ①杨… III. ①多媒体技术—应用—艺术—设计 IV. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第080021号

出版发行: 大连理工大学出版社

(地址: 大连市软件园路80号 邮编: 116023)

印 刷: 精一印刷(深圳)有限公司

幅面尺寸: 140mm × 210mm

印 张: 5.25

出版时间: 2012年6月第1版

印刷时间: 2012年6月第1次印刷

责任编辑: 初 蕾

责任校对: 仲 仁

装帧设计: 杨 艺

ISBN 978-7-5611-6902-5

定 价: 38.00元

电 话: 0411-84708842

传 真: 0411-84701466

邮 购: 0411-84703636

E-mail: designbooks_dutp@yahoo.cn

URL: <http://www.dutp.cn>

如有质量问题请联系出版中心: (0411) 84709246 84709043

目录:

写在新媒体艺术之前>>> 05

新媒体：一个没有概念的概念 - 05

新媒体艺术之来龙去脉 - 08

新媒体艺术研究的方向 - 08

新媒体艺术思考与实践的双层面解析 - 09

新媒体艺术之新世界>>> 14

感性与理性的纠结 - 14

虚拟与现实的交融 - 17

信息包裹里的空间 - 18

信息序列里的生命 - 20

新媒体艺术之新创作>>> 24

新媒体艺术之新媒介 - 24

“干性媒介”之数字新媒体族谱 - 24

“湿性媒介”之生物创造 - 29

新媒体艺术之新传播 - 39

互动（交流沟通的创造力乐园） - 39

连接（新媒体泡沫与空间填充物） - 73

新媒体艺术之新表现 - 101

沉浸（虚拟的存在） - 101

异化（虚拟的转化） - 139

写在新媒体艺术之前 >>>

新媒体：一个没有概念的概念

去定义“新媒体”，就好像去定义瀑布的音符，振聋发聩的声响之中，却永远找不到一个精确的标识。我们可以真切地感受到它磅礴的气势，却无法理出其中的奥秘，因为我们此时此地，正身处其中，所有的思考都因为距离的迫近而随着四溅的水花飘散在弥漫的水汽之中。

正如乐器传出的乐音纵然悦耳，却无法摆脱雕琢的痕迹一样，定义的形成往往也是阻碍进一步探究事物本质的开始。也许正是一份“迷失”让我们享有更多的自由空间。摆脱音符式的界限与规矩，抛开先入为主的概念与教条，在新媒体世界中真切地呼吸与聆听，或许会让我们更加接近新媒体世界的本质。



根据20世纪70年代氛围音乐（Ambient Music）实验理论，相比较原始的声音，经过抽象、模拟化的乐音一旦产生就已流失了大量的原始数据和信息，同时其线性特质替代了声音的碎形特质，变得简单脆弱。比如，在慢速播放下，瀑布的声音仍然可以被识别，保存自身的特质，而任何乐音都会支离破碎，面目全非。

“新媒体”的标签曾被我们滥用在众多媒体的描述上。每一次当我们为科技对媒体领域带来的冲击和创新而感到兴奋的时候，我们总是会不胜其烦地用它来重复宣泄我们的冲动。

- 1895年卢米埃尔兄弟在巴黎咖啡馆开始放映电影
- 1920年美国匹兹堡KDKA电台开播
- 1929年贝尔德让纽约人在电视荧屏上看到了伦敦
- 1983年TCP/IP协议在美国国防通信局诞生，互联网诞生

科技日新月异的今天孕育着更加疯狂的媒体生态多样化：博客、微博、电子游戏、手机短信、移动视频、VR（虚拟现实）投影、3D影像、3G移动网络……“新媒体”这一标签正变得史无前例的短命，而且更为泛泛了。

定义不复存在，然而我们却无需急于重塑“信仰”。正如冥想术里提到的“我们同这个世界唯一相连的就是时空上的‘现在’”，我们同新媒体其实亦是如此：身处其中，洞悉身旁时时刻刻发生与进行的事情，抛弃先入为主的所谓定义，敢于进行颠覆性的思考和创新，这才是新媒体对于我们的意义所在。从广义上讲，借用英文中的现在进行时态(ing)，“新媒体”其实是一种媒体ing的状态，无所谓之新媒体，也无所谓之旧媒体，其始终处于创造和更新的信息传播媒介和方式中。

电灯，从使用用途来看，自1879年诞生起，我们一直界定它为一种照明工具，然而从它对人类社会生活的影响的角度去看，似乎远不止于此。作为征服黑暗的伟大发明，它帮助我们重塑了一种非自然的、可控的“生物钟”，我们以此开始走出日出而作、日落而息的自然循环。灯光开关的选择从某种意义上说预示着一种对于人们行为与活动的干预与抉择，因此，灯光可以被看作一种信号，传递出人类对社会生活安排与控制的信息，而作为传递这一信息的媒介，电灯则自然变相成为一种“新的媒体”。



新媒体艺术之来龙去脉

新媒体艺术研究的方向

第一，从广义上来说，新媒体实践是一场对于信息传播的媒介与方式的实验创新。例如，从传播学的角度去探究新的信息交流工具和交流方式，以及其所产生的社会人文影响。第二，从狭义的艺术角度去分析，新媒体实践则包含了在信息交流语境下，艺术表现对于新材料、新形式，乃至新内容的创造。

可以说，信息传播与艺术表现相结合的思考与实践正是新媒体艺术创作的源泉与探索的方向。

“HELLO!NM”



第一层：来自科技的影响

新媒体艺术研究总是与科学技术创新有着紧密的联系，这种联系可以归纳为两个方面：

第一：新科技产生的新材料、新工具对于艺术表现介质和形式语言的变革；比如说，互联网技术之于网络艺术，GPS技术之于定位艺术。

第二：新科技在社会文化领域产生深刻影响，从而引发艺术领域里新的人文思考和表现主题；比如说，生物艺术常常探讨克隆技术对人类伦理道德的挑战，遥在艺术常常关注公共监视系统对于个人隐私的侵犯等等。



“Shoot me if you can (捉到我！你能么?)”

— Taeyoon Choi (崔泰允) — 2005

在城市游戏“Shoot me if you can”中，玩家身上被贴上各自的电话号码尾数数字作为标记，分为红绿两队。当你先于对手在街道上用手机上的摄像头拍下对方的号码，并上传到 Flickr Moblog 网络相册上的时候，你就被视为“捉”到了对手，对手因此被淘汰出局，红绿两队以最后幸存的一方为胜方。

手机摄像功能的普及给人们带来了极强的猎取欲，这也促成手机由单一的声音交流工具转化成多媒体的交流媒介。作为公共行为游戏艺术，“Shoot me if you can”影射了在当代生活中，因为手机媒体变革而带来的诸如个人隐私安全、身份识别等社会问题。

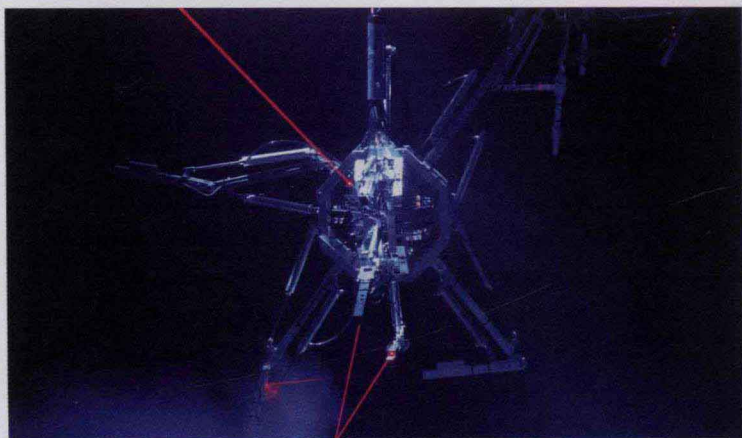
而就新科技本身而言，对新媒体艺术产生重大影响的主要来自于以下两个科技发展方向：

第一：以通信技术进步为基础的媒体革新与创造，例如，互联网、移动通信、无线网络、无线射频识别等技术形式对媒体生态的影响。

第二：边缘学科与前沿科技的突破创新，例如，基因技术对于遗传学研究的促进和推动；人工智能、虚拟现实在计算机科学、自动化科学、仿生学等领域内的突破。

“Hysterical Machine (歇斯底里的机器)” — Bill Vorn (比尔·沃恩) — 2006

“Hysterical Machine” — 因感知观众存在而疯狂反应的机器生命，伴随着电子音效歇斯底里地舞动着的钢铁触角。



“Hysterical Machine” 貌似钢铁蜘蛛，由传感系统、动力系统、控制系统三部分组成。热释电红外探头会感知观众靠近的程度，并将距离数值传递进控制系统作为参数，而控制系统预设了智能化程序，就像一个独立的神经系统，根据参数的变化指导动力系统进行各种机械运动。作者 Bill Vorn 自1992年起一直在关注人工智能的情感与美感表现。在似人非物、非人似物之间，艺术家似乎正在向我们传达一种“创生”力量的神奇，而这种力量正在取代自然，取代上帝，越来越深刻地渗透在人类社会里。

在新媒体艺术里，艺术与科技很像是一对连体婴，英国皇家艺术学院（RCA）互动艺术设计专业曾在教学理念中做过如此陈述：

Technology as medium: exploring the aesthetic and functional potential of new technology by experimenting with the material, and simply by playing with it.
科技作为媒介：通过材料实验和游戏式的体验去挖掘新科技在美学和功能上的潜力。

Technology as product: imagining new services and products, and considering how they might contribute to existing social, cultural, economic and technological systems.

科技作为产品：设想新的服务和新的产品，并思考怎样运用于当今的社会、文化、经济以及技术体系中去。

Technology as critique: making the social, cultural and ethical implications of new technologies tangible, and therefore debatable.

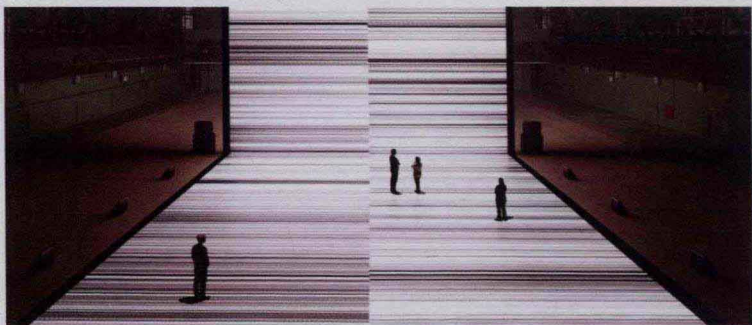
科技作为批评：明晰和思辨新科技的实效性和争议性，以及其在社会、文化、美学领域的多层次的复合影响。



第三层：来自艺术的脉络

>> 传承达达主义艺术等艺术流派对于现代工业文明的狂热和激情，新媒体艺术对于信息化革命、数字化演变等新科技文明充满了向往和激情。

“Datamatics (数矩)” — 数字艺术装置 — Ryoji Ikeda(池田亮司) — 2008
由“0”和“1”组成的数字矩阵将我们沉浸在一个无尽循环的音像空间中，影射着世界对于数字化表现的崇拜与狂热。



>> 基于波普艺术对于商业文明和流行文化的表现和运用的启发，新媒体艺术在电子娱乐文化、大众传媒中找到了养分和动力。例如，游戏艺术滋生于电子游戏和动漫文化。

“长征·重启” — 艺术装置 — 冯梦波 — 2009
复古的红白机8位电子游戏一直是新媒体艺术家最喜欢的创作媒介，“长征·重启”就好像是政治波普向电子世界的一次进军。

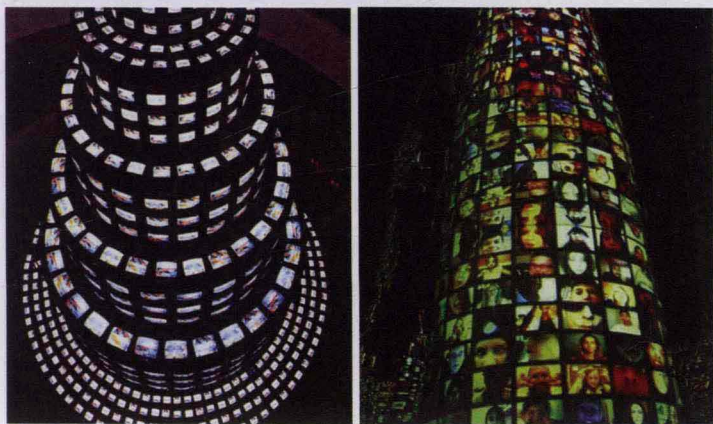


>> 观念艺术、偶发艺术、激浪艺术思潮对于艺术非物质化表现的探索则为新媒体艺术的信息化表现提供了根基和方向。例如，电视艺术、录像艺术传达的媒体表现力在网络艺术、手机艺术中得到传承和强化。

“The More the Better (越多越好)” — Nam June Paik (白南准) — 1988 (左)

“Funhouse (快乐之家)” — John Miserendino (约翰·米斯洛蒂诺) — 2006

(右)



艺术家John Miserendino创作的“Funhouse”是一个由数百块显示屏组成的影像矩阵，每一块屏幕中的人物表情视频都来自于全球互联网用户的实时上传，这些鲜活的面孔千奇百怪，各式各样，仿佛是一次人类情感的大汇聚。

从电视媒体到网络媒体，“Funhouse”延续并深化着白南准时代的艺术形式对于媒体的思考，艺术作品的表现空间正随着网络无限扩展，延续到世界的每一个角落，并以极强的参与性和交互性体现出更加旺盛的艺术生命力。

世界的“今天”是由什么组成的？我们又要用什么去描绘这个“今天”？

如果说机器化大生产的工业革命是在用机械延伸人类用肢体改造自然的机能，那么20世纪所兴起的信息革命则可以说是在以媒体拓展人类用意识创造世界的的能力。随着计算机的广泛应用，互联网的成熟与普及，电子信息革命正在从宏观上为我们构建另一个数字化的世界；而同时，分子生物科技和基因技术的突飞猛进又以微观的视角向我们展现了另一种不再自然的现实。

无论从微观还是宏观，科技的发展跃进都赋予了媒体技术前所未有的诠释世界的的能力，甚至从某种意义上讲，在信息化社会里，媒体表现正在成为一种世界的存在，一种现实的重构。而对于新媒体艺术家而言，这种表现力的膨胀正在对人类社会和人类文化产生着深刻的影响，其在人文领域带来的新思考及新观念必将成为艺术发展与变革的新坐标。



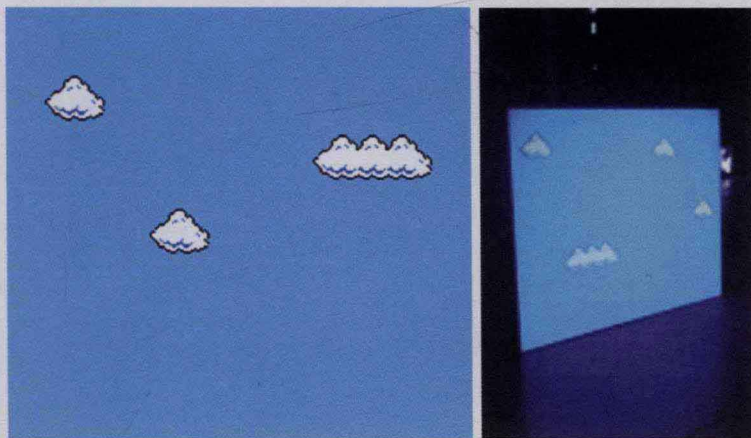
感性与理性的纠结

艺术一直是人们寄托感情的寓所，然而信息化时代的世界似乎是用理性勾勒出来的。比如，以计算机软件为代表的艺术表现工具相比较前人的画笔正变得理性甚至刻板。而在深受新科技影响的新媒体艺术领域，感性与理性的冲突似乎更是我们无法摆脱的纠结，怎样在实验试管中注入新的艺术思考，调配出新的人类情感或许将是所有新媒体艺术创作者共同面临的命题。

或许，哲学家吉尔·德勒兹的一句话可以让我们对这一纠结开始释怀：“理性，是我们从感性中雕塑出来的信仰。其下，永远澎湃着癫狂的欲望。”

—吉尔·德勒兹

“Super Mario Clouds (超级马里奥的云朵)” — 电子游戏改编，装置投影
— Cory Arcangel (科里·阿肯吉尔) — 2002



任天堂公司的经典之作“超级马里奥”，像很多20世纪80年代的其他游戏产品一样，蕴涵了我们许多的童年记忆和情感。作为一个成功的电子游戏产品，它甚至被我们看作是早期电子文化的代表，象征着电子艺术表现世界的开始。

在Cory Arcangel 2002年创作的“Super Mario Clouds”中，通过改写游戏代码程序，艺术家删除了所有的人物角色和情节，在8位数字描绘的“世界”中，只剩下纯净空旷的蓝天和不时飘过的朵朵白云，一种莫名的空寂和宁静似乎带走了我们对于稚气童真的感怀，留下了我们对于信息化理性时代到来的感伤。