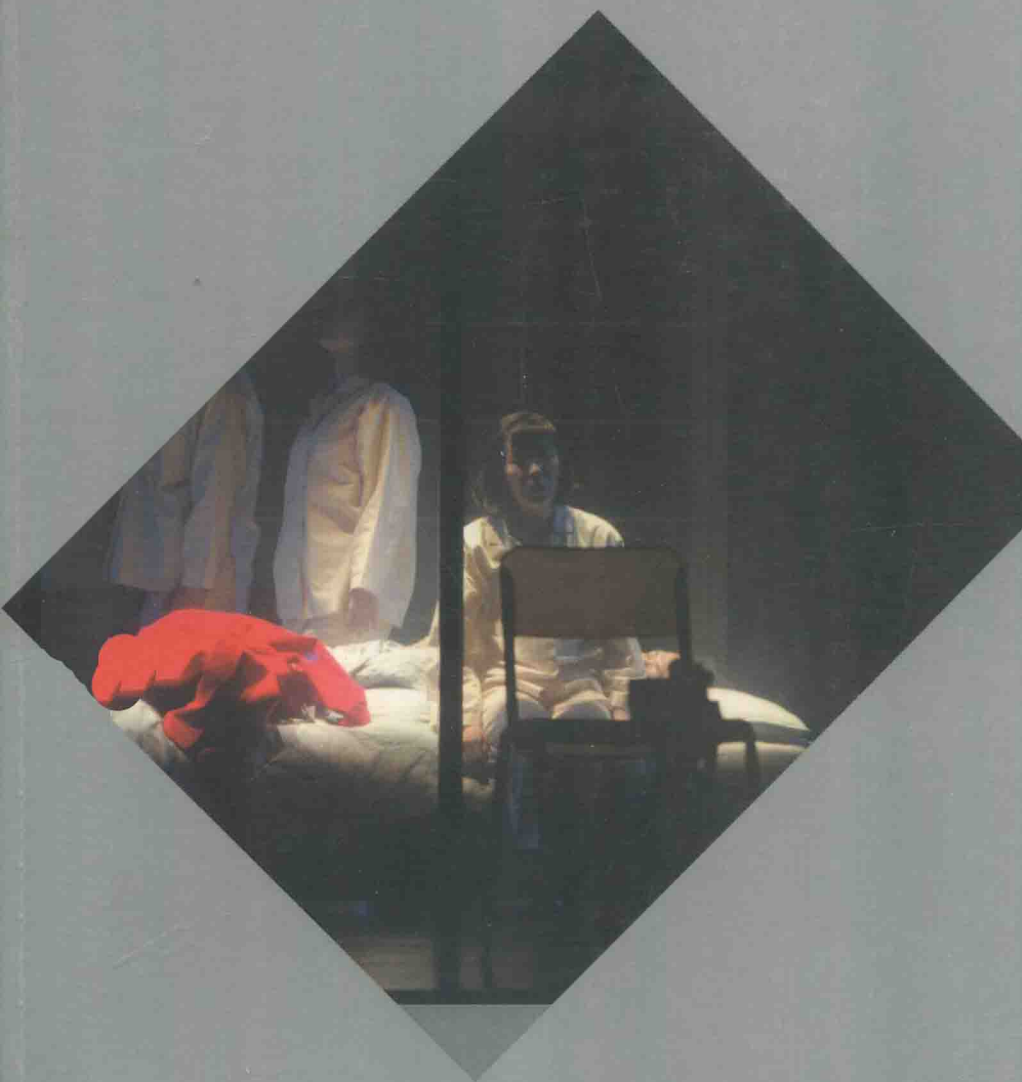


全球视野艺术丛书

新媒体艺术

[美] 迈克尔·拉什 著



上海人民美術出版社



全球视野艺术丛书

新媒体艺术

【美】迈克尔·拉什 著

俞青 译

上海人民美術出版社

皮皮洛蒂·瑞斯特 (Pipilotti Rist)

《我不是错过太多的女孩》的三幅剧照，1986。

深切怀念尼古斯·斯坦戈斯。

——迈克尔·拉什

图书在版编目(CIP)数据
新媒体艺术/[美]拉什著;俞青译;—上海,
上海人民美术出版社,2015.1(全球视野艺术丛书)
书名原文:New Media in Art
ISBN 978-7-5322-9193-9

I. ①新… II. ①拉… III. ①新媒体艺术—应用—
艺术—研究 IV. ①J39
中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第207715号



原版书名: New Media in Art
原作者名: Michael Rush
原版书号: ISBN 978-0-500-20378-1
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:09-2013-513号

新媒体艺术(全球视野艺术丛书)

著者:[美]迈克尔·拉什
译者:俞青
责任编辑:钱欣明
技术编辑:季卫
装帧设计:周志平 王未沁 胡笛
出版发行:上海人民美术出版社

(地址:上海市长乐路672弄33号
邮编:200040 电话:021-54044520
网址:www.shrmmms.com)

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:8
版次:2015年1月第1版
印次:2015年1月第1次
印数:0001-3500
书号:ISBN 978-7-5322-9193-9
定价:68.00元

目录

- 7 前言
时间艺术 12; 电影和先锋派电影 I 15; 从杜尚到凯奇到激浪派 21; 电影和先锋派电影 II 27
- 36 第一章
媒体和表演
20 世纪 60 年代的多媒体表演 36; “工作室”表演 45; 日本 Gutai 集团和维也纳行动主义 54; 性别和媒体表演 58; 极简主义以及概念化趋势 61; 政治性、后现代主义和新景象 64
- 82 第二章
录像艺术
新媒体 82; 概念录像 97; 个人叙述 111
- 124 第三章
录像装置艺术
雕塑空间和监视 125; 政治探索 134; 抒情探索 150;
身份探索 159
- 180 第四章
数字艺术
数字技术修改摄影作品 183; 数字电影 193; 计算机艺术 202; 互动艺术: 互联网 211; 互动艺术: 装置和电影 222;
虚拟现实 233
- 240 参考书目
241 插图目次
245 原版书索引

New Media in Art



迈克尔·拉什是本书的作者，在这本书里他首次对 20 年来的新媒体艺术作比较全面的回顾。他是一个涉猎广泛的作家和评论家，也是好几家刊物的撰稿人，包括《纽约时报》、《美国艺术》和《书坛》（Bookforum）。迈克尔·拉什是美国当代视觉艺术展览馆馆长和实验剧场的早期作家兼导演，拥有哈佛大学的博士学位并多次获奖。





全球视野艺术丛书

新媒体艺术

【美】迈克尔·拉什 著

俞青 译

上海人民美術出版社

皮皮洛蒂·瑞斯特 (Pipilotti Rist)

《我不是错过太多的女孩》的三幅剧照，1986。

深切怀念尼古斯·斯坦戈斯。

——迈克尔·拉什

图书在版编目(CIP)数据

新媒体艺术/[美]拉什著;俞青译;—上海,
上海人民美术出版社,2015.1(全球视野艺术丛书)
书名原文:New Media in Art
ISBN 978-7-5322-9193-9

I.①新… II.①拉…②俞… 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(2014)第207715号

原版书名: New Media in Art

原作者名: Michael Rush

原版书号: ISBN 978-0-500-20378-1

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: 09-2013-513 号

新媒体艺术 (全球视野艺术丛书)

著者: [美] 迈克尔·拉什

译者: 俞青

责任编辑: 钱欣明

技术编辑: 季卫

装帧设计: 周志平 王未沁 胡笛

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海市长乐路 672 弄 33 号)

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网址: www.shrmmms.com)

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: 8

版次: 2015 年 1 月第 1 版

印次: 2015 年 1 月第 1 次

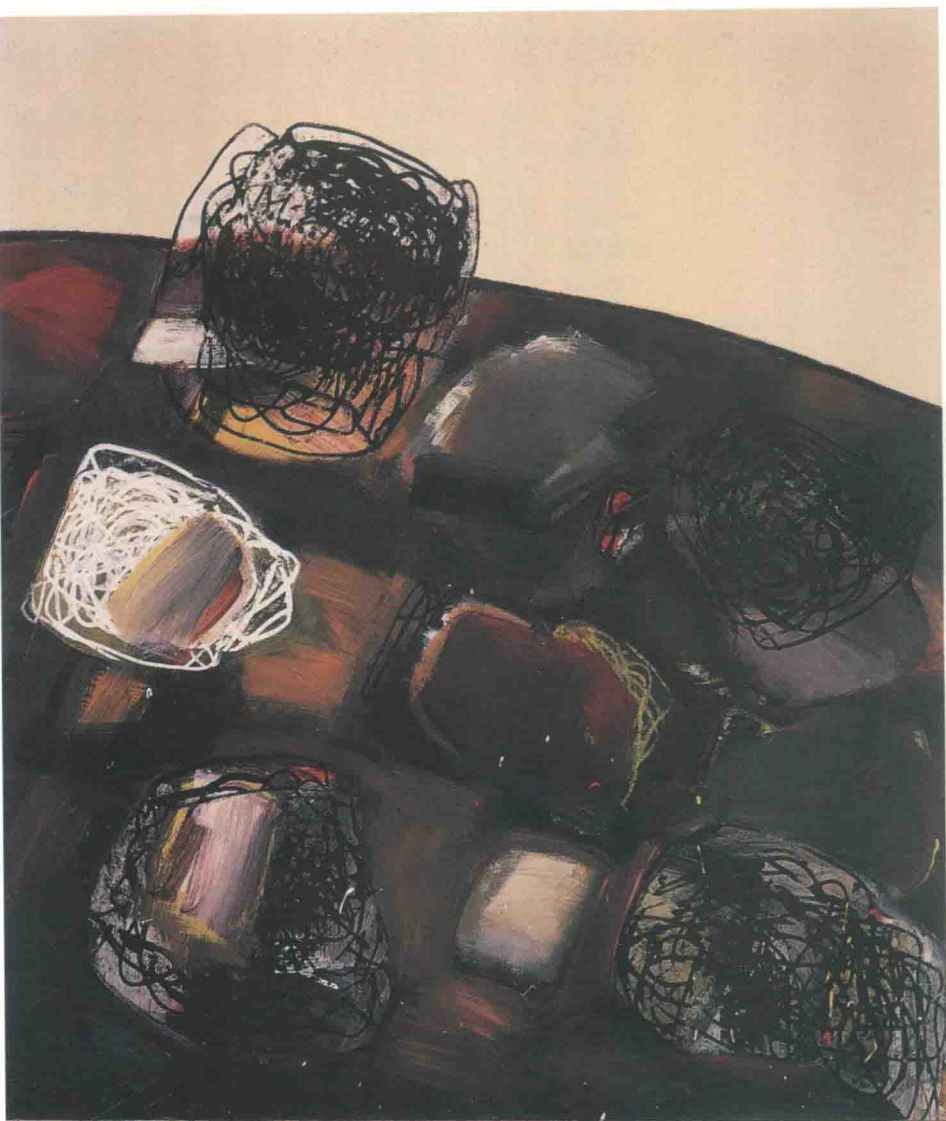
印数: 0001-3500

书号: ISBN 978-7-5322-9193-9

定 价: 68.00 元

目录

- 7 前言
时间艺术 12; 电影和先锋派电影 I 15; 从杜尚到凯奇到激浪派 21; 电影和先锋派电影 II 27
- 36 第一章
媒体和表演
20 世纪 60 年代的多媒体表演 36; “工作室”表演 45; 日本 Gutai 集团和维也纳行动主义 54; 性别和媒体表演 58; 极简主义以及概念化趋势 61; 政治性、后现代主义和新景象 64
- 82 第二章
录像艺术
新媒体 82; 概念录像 97; 个人叙述 111
- 124 第三章
录像装置艺术
雕塑空间和监视 125; 政治探索 134; 抒情探索 150;
身份探索 159
- 180 第四章
数字艺术
数字技术修改摄影作品 183; 数字电影 193; 计算机艺术 202; 互动艺术: 互联网 211; 互动艺术: 装置和电影 222;
虚拟现实 233
- 240 参考书目
241 插图目次
245 原版书索引



MY BEST PUNCH WAS A RABBIT PUNCH,
BUT THEY WOULDN'T LET ME FIGHT A RABBIT.

前言

20世纪独特的艺术观念之一，就是对把颜料当作固有的表现媒体的悠久传统产生质疑。早在20世纪初期，乔治·勃拉克（Georges Braque，1882—1963）和巴勃罗·毕加索（Pablo Picasso）就有了将日常材料如新闻纸、桌布条或绳子等融入到他们作品中去的创作理念，体现出他们在扩展画布上的颜料种类方面的创新。这个“画布上的奋斗”给20世纪众多的艺术家带来了启发，从俄国人卡西米尔·马列维奇（Kazimir Malevich）和弗拉基米尔·塔特林（Vladimir Tatlin）一直到20世纪中叶的杰克逊·波洛克（Jackson Pollock，1912—1956），甚至再到像理查德·普林斯（Richard Prince，1949年出生）那样在画布上完成作品之前就已经事先成形在计算机里的抽象画家。这里仅举20世纪以内抽象派、超现实主义和概念主义的几个实例，他们都参与了对传统绘画媒体的深刻质疑。

由于他们在各个方面都有各自的偏好，提出的观念也过于笼统，所以在上世纪并没有给出与广泛的实践活动相关的足够说明。该时期另一个特点就是纷纷致力于艺术的“实验性”本质——艺术家们突破了绘画和雕塑在表现手法上的许多限制，他们在作品中引进新的材料，在画布上粘上了现成的杂物或来自日常生活的零零碎碎；他们的关注点从“客观”表演转移到了个性表达上；他们的创新思路就是技术性地利用新的媒体来渲染时间和空间。美国电影和录像艺术评论家吉恩·扬布拉德（Gene Youngblood）写道：“当所有艺术都是实验性的话，或许就不是艺术了。”

20世纪创造了联结太空的电子速度，这种速度也体现在艺术实践的迅速扩展上。在疏远了传统的绘画、雕塑之后，日常用品近乎疯狂地掺杂进艺术舞台，任何物品都有可能被用在某地某人的艺术作品中，被解释成一个主题或一个名词。这种包容性反映出当代艺术家的关注焦点，就是找到表达个人艺术观点最好的方式。艺术遵循尼采和弗洛伊德把主题放在历史中心的复杂的心理路程，已经过多地与“个人”纠缠在了一起。其中，马塞尔·杜尚（Marcel Duchamp，1887—1968）积极倡导这样一种观点，就是用新方法让艺术家置身

4. 理查德·普林斯《我最好的》，1996。自20世纪初，文字和颜料就已经出现在画布上了。但理查德·普林斯这幅画上的图像并不是直接加上去的，而是先在计算机里设计好一束束相互缠绕的线条，然后再通过丝网印刷印到画布上。

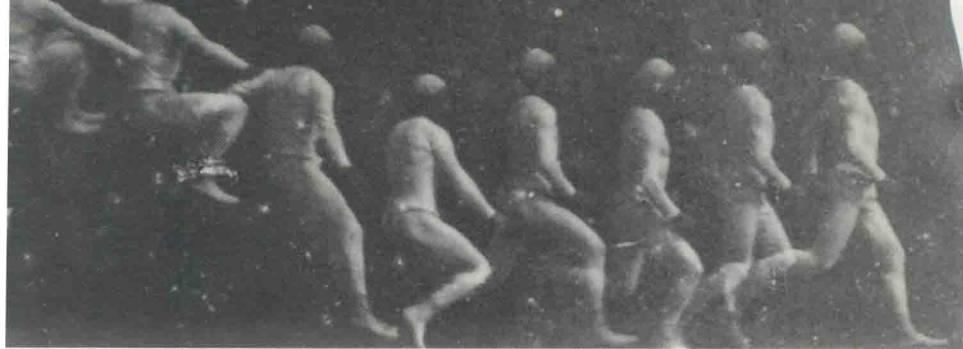


于艺术事业的绝对中心，艺术家不再受画布的约束，可以自由地用任何可能的手段表达任何概念。这个概念可以关联到艺术的历史、时下的政治或自我的政见。这种被传递和曾经被实现过的表达方式导致的结果是材料的激增，因此引来了批评声。如我们所知的那样，评论家阿瑟·丹托（Arthur Danto）已经在宣称“艺术的终结”了，他写道：“可以这样认为，当意识到已经找不到可用于创作艺术作品的特殊方法时，艺术也就走到了尽头。”

20 世纪的先锋派最终成为在革命的世纪里从事革命——技术革命最持久的艺术派别。这个派别从艺术世界外沿的发明开始，把以技术为基础的艺术（包括一系列的实践范围：从摄影到电影，再到录像，直到虚拟现实以及介于其间更多的其他形式）引入到了曾经被工程师和技术人员占据的领域。

奇怪的是，尽管新技术本身涉及到大量的装置、电线和密集的数学及物理构件，然而艺术与技术联姻之后诞生的新艺术也许就是一切艺术之中最流行的艺术——时间艺术。据说一张胶片刻录和保存（不可改变）的是时间的某一刻；而创建在计算机内的图像则不受时间或空间的限制，也就是将图像扫描进电脑后，可以进行编辑、剪辑、删除或炒作，因此也可以看作是消除了通常被划分成过去、现在和将来的时间界限。

自 20 世纪中期开始，所有的新材料都引入了艺术，本书将探讨媒体和表演、录像艺术、录像装置艺术和数字艺术的主流发展趋势，包括摄影手法、虚拟现实等另外一些互动形式。我们无需为技术的多变而担心，采用这些新媒体的艺术家会把自身看作是这种改革的一部分而深入进去。他们为各种技术的可行性而兴奋，决不会有生疏感。电影和电视已经充分

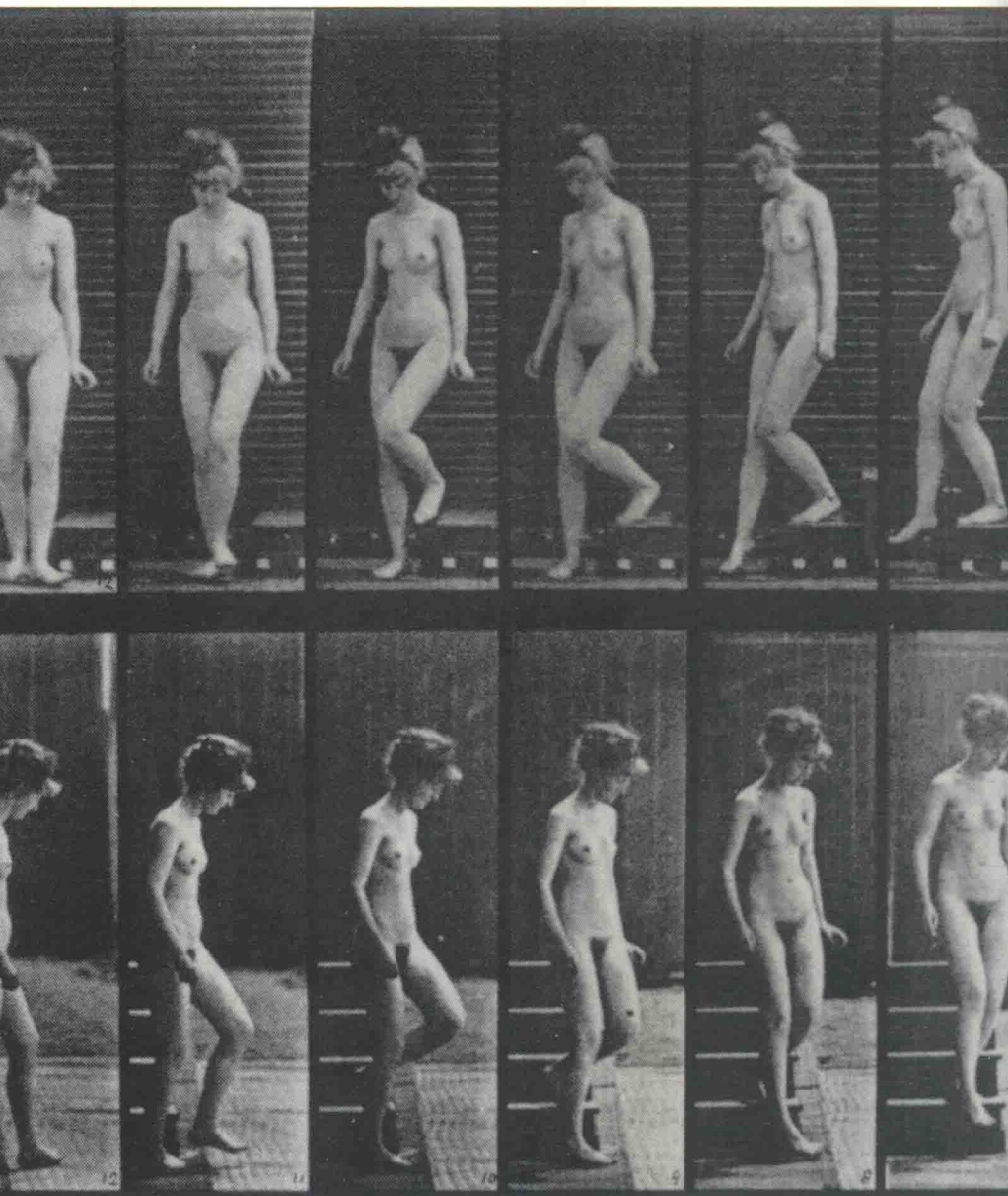


5. 艾蒂纳-于勒·马瑞
《跨越椅背的体操运动员》，1883。

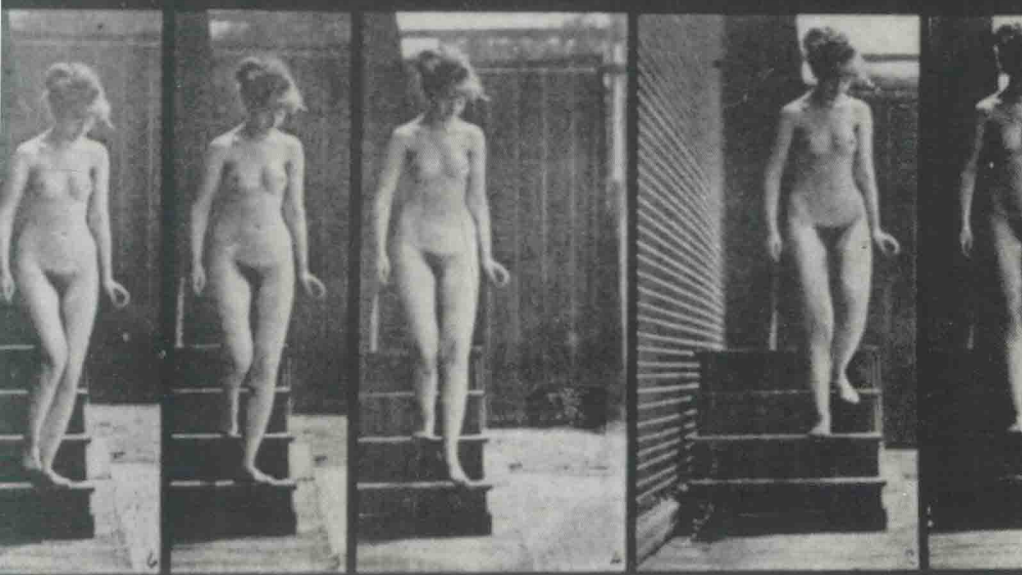
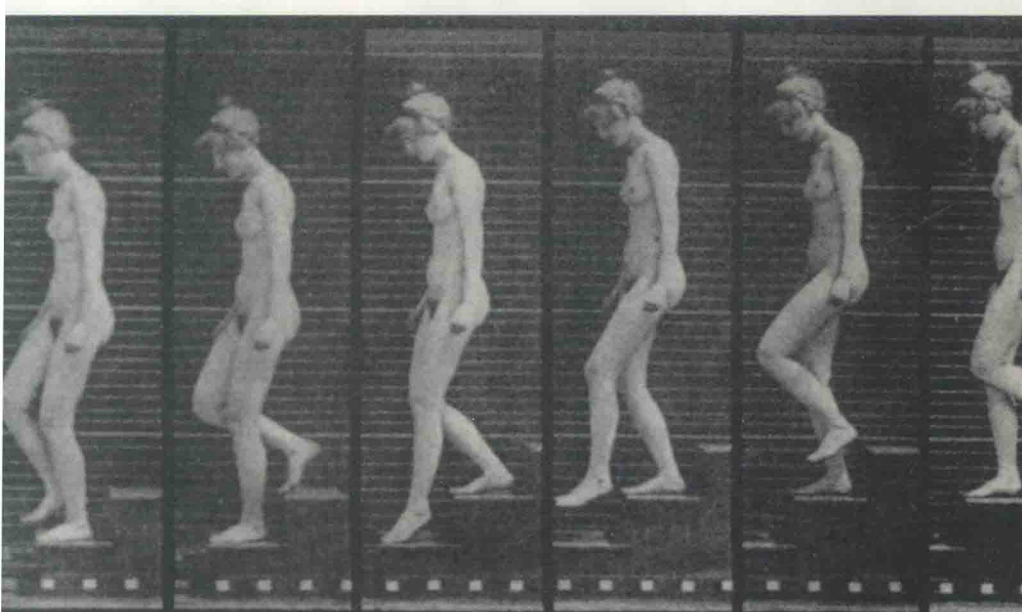
表达了他们的日常体验，与那些追求技术的商业化的人群不同，这些艺术家寻求的是个性表达而不会顾及作品的商业价值。就和其他忽以木材忽以钢材制作作品的艺术家一样，这些艺术家既探索又经常否定新媒体的批判性和潜在的技术性。那些在作品中探究媒体应用的艺术家在技术方面取得的一些进步，其实就是作品本身带来的奇妙的副产品。

新媒体艺术的应用已经有一段历史了，这段历史虽然被记载了下来，但主要是因为一直在发展着的缘故，所以它不容易被划分。这并不意味着我们就无法试图深入到这段历史中去，也不是不能用各种不同的方法来研究这一段历史。艺术史的责任就是提供线索和指明解读历史的方向，哪怕只能在有限的概述范围内。

追寻新媒体艺术历史轨迹的最简单方法就是通过其本身技术发展去实现（比如从马瑞和麦布里奇的摄影到爱迪生和卢米埃尔兄弟的电影等等），然后我们会用到一个类似记录航空事业发展那样的时间表。但是，在20世纪某些关键点的艺术家和艺术运动，在他们的作品中突显的是技术性媒体的初期形式（技术性媒体属于当代艺术的门类。但是，难道就不能把马塞尔·杜尚当作前辈吗？），因此这类艺术不可能有直线型的叙事线索。不仅因为我们仍处于艺术经历的中期，而艺术的经历过程，其本身也是由世界不同部分的不同艺术家在相同时期开展并持续活动着。由于这些原因，采用按主题分类的方式似乎比严格按时间顺序排列更恰当。



6. 埃德沃德·麦布里奇《下楼梯并转身》，选自《动物运动系列》，1884—1885。



时间艺术

正如评论家和策展人安妮-玛丽·杜盖 (Anne-Marie Duguet) 所说的那样, 上世纪 60 年代中期以后, “时间不但显得是一个反复出现的主题, 而且还成了构成艺术作品最本质的参数”。随着表演、事件、偶发艺术、装置艺术, 接着是录像的兴起, 艺术形式的时间性成为首要因素。目前, 基于计算机的互动艺术提供了一段所需的缓冲时间, 以便让观者用机器进入一个约定, 它将完成和维持艺术的行为。

媒体艺术的历程与贯穿整个世纪的摄影艺术的发展有着千丝万缕的联系。个人的和历史的时间以及对两者的记忆, 是摄影的要素。将照片和运动的图像推荐给艺术家和爱好者, 是一种将时间可视化的新方法。一般来说, 能够明确的是对所涉及的空间 (指被表述对象所占用的空间和绘画或雕塑本身的空间以及图像的布局等) 的表述, 而不明确的就是时间, 这就是摄影革命的特别之处, 如今还要加上摄影的许多旁支: 移动摄影和电影, 充分显示出摄影地位的重要。利用摄影, 人类开始参与对时间本身的操纵, 捕捉它、重新配置它, 用暂停、快进、慢动作和所有其他与时间相关的符合摄影的艺术和科学手法创造它的千变万化。

法国哲学家亨利·柏格森 (Henri Bergson, 1859—1941) 对“时间”的研究深刻地影响着摄影师、画家、作家、导演、录像师等形形色色的艺术家。柏格森把时间放在形而上学的中心位置上, 在他看来, 现实的流逝, 本质上就是时间在运动。“时间的本质就是它的流逝,” 他在非常有影响力的书《物质与记忆》(1896) 中写道, “我称作‘我的当前’时迈过我的一只脚, 则另一只脚就在未来。”这些观念被整个西方世界的艺术家和评论家接受, 甚至在流行杂志中都有讨论柏格森时间观的文章, 因为人们普遍表现出了想弄清楚这个观念的渴望。对艺术家来说, 谁总是迷恋处在时间和空间里的自己, 谁就能成为拥护知觉和感觉互动的缪斯 (女神)。具有讽刺意味的是, 柏格森的理念对艺术家们有如此的影响力, 而他自己却不屑把技术引进到艺术中去, 他只相信被视觉认可的、不需要借助装置的纯知觉才是正宗的感觉。

然而, 从摄影开始, 近百年来艺术和技术就已经凭借相互依存、共同活跃而获益。法兰西学院的科学家和医生艾蒂纳-于勒·马瑞 (Etienne-Jules Marey, 1830—1904), 他与柏格森和瞬间摄影 (或称作“连贯动作摄影”) 的先驱、艺术家埃德沃德·麦布里奇 (Eadweard Muybridge, 1830—1904) 在 20 世纪初共过事, 他们对艺术家们产生的影响极为深刻, 从未来主义者, 尤其是贾

7. 埃德沃德·麦布里奇
《自然: 对动物运动的研究》, 1878。

