

新视界媒介研究丛书

NET.ART
SHENMEI WENHUA
SHIYUXIA
DE WANGLUO YISHU

NET.ART—— 审美文化视域下的 网络艺术

李 钢◎著



西南交通大学出版社

CONTEMPORARY
NET ART
SITUATION
THE INTERNATIONAL FRONTIER

NET ART—— 审美文化视域下的

网络艺术

李 德成著



中国美术学院美术考级教材

新视界媒介研究丛书

NET.ART—— 审美文化视域下的 网络艺术

NET.ART
SHENMEI WENHUA
SHIYUXIA
DE WANGLUO YISHU

李 钢◎著

西南交通大学出版社

·成都·

图书在版编目 (CIP) 数据

NET.ART: 审美文化视域下的网络艺术 / 李钢著.
—成都: 西南交通大学出版社, 2015.1
(新视界媒介研究丛书)
ISBN 978-7-5643-3626-4

I. ①N… II. ①李… III. ①互联网络—应用—艺术
美学—研究 IV. ①J01-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 306445 号

新视界媒介研究丛书
**NET.ART——审美文化
视域下的网络艺术**

李钢 著

责任编辑 吴迪
助理编辑 胡晗欣
装帧设计 墨创文化

印张 12.5 字数 224千

版本 2015年1月第1版

出版 西南交通大学出版社

印刷 成都蓉军广告印务有限责任公司

网址 <http://www.xnjdcbs.com>

成品尺寸 165 mm × 230 mm

印次 2015年1月第1次

地址 四川省成都市金牛区交大路146号

邮政编码 610031

发行部电话 028-87600564 028-87600533

书号: ISBN 978-7-5643-3626-4

定价: 32.50元

图书如有印装质量问题 本社负责退换

版权所有 盗版必究 举报电话: 028-87600562

总 序

20 世纪八九十年代,传播学研究在我国正式起步,但长期以来,仍然是以新闻学为主导,传播学研究主要还停留于基本知识的译介,并与新闻学进行融合交叉,传播学自身的理论、方法没有得到应用和发展,具有创新性的研究也不多。直到 20 世纪末,媒介形态发生巨大变化,新媒体不断涌现,对传播学以及传统新闻学产生了巨大冲击,提出了全新挑战,学者们研究媒介的视角开始多元化,传播学的理论、方法在这些研究中有了更好的运用和发展。至近十年来,我国的新闻传播研究已经上升到一个全新的阶段。正是在这一时期,作为传统理工学科为主的院校——西南交通大学的新闻传播学科从无到有,得到了快速发展。西南交通大学自 2003 年开始招收传播学本科专业以来,发展极为迅速。2004 年新增广告学本科专业,2006 年获传播学二级学科硕士学位点,2010 年获新闻传播一级学科硕士学位点。学科拥有一支具有学术活力和科研潜质的中青年队伍,在传播学学术研究领域逐渐崭露头角。迄今为止,已经获得部级科研课题 10 余项,国家社科基金 4 项,省级课题若干项。这套《新视界媒介研究丛书》可以说汇集了西南交通大学新闻传播学科最新的研究成果。

从这些作者来看,他们都具有相关领域博士学位和高级职称,多年从事专业研究,已经取得了一系列的研究成果,而本套丛书又是他们最新研究的结晶。从这些著作的选题来看,研究问题已经向纵深方向和学科交叉领域扩展。《电视公共领域的结构转型》关注电视公共领域,通过梳理公共领域与交往行为理论的发展脉络,以《面对面》为个案,从公共性话题、记者提问、访谈对象回答、双方在子话题上的博弈、受众的不在场对话等多个方面展开了实证分析,尝试建立电视公共领域中记者与访谈对象的在场式对话、节目与受众之间的不在场式对话的言语行为分类体系,并在此基础上论述了电视公共领域的结构转型特点。

《现代世界的神话——中西广告原型比较》则采用原型理论研究广告,揭示原型理论如何在中西方广告中运用,同时挖掘出广告背后的深层力量,为此为试读,需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

后广告主和广告制作者选择形象、运用原型意义设计形象提供参考依据；通过中西方广告原型的比较，探究文化差异对广告传播的影响、不同文化背景下原型表现方式的异同以及国外广告原型的中国适用性等问题。

《幻象与真相：网络游戏的文化建构》聚焦于传播研究关注不同的网络游戏。该书运用内容分析、符号学等方法，深入网络游戏文本内部考查其文化建构机制，认为网络游戏是文化建构的结果，其本质是意义的生产、流通和消费。网络游戏借助网络媒介的虚拟性、互动性和开放性，发挥游戏文化的自由性、平等性和愉悦性，设置了一整套包括美名、危机-拯救主题、英雄、美女、地位、财富、情感、荣誉在内的复合体系，建构了一个可供游戏者娱乐休闲、人际互动、自我实现或逃避现实的虚拟空间。作者认为网络游戏的迅猛发展也说明了游戏开发者和消费者在文化建构上的契合，反映出游戏者的思想、情感和欲望，一定程度上折射着大众的共同需求。

《选题策划学》对图书选题策划进行了多学科、分类别的详尽解析，其特点，一是理论视角“全”，除了以编辑学、出版学理论贯穿全书外，还把创造学、心理学、营销学、管理学等理论结合起来进行论述；二是研究领域“新”，除广泛吸收出版界最新的研究成果，还把电子出版、网络出版、手机出版等新媒体的选题策划也纳入研究视野；三是分析方法“细”，除按国际惯例，将图书按大众出版、教育出版、少儿出版、学术出版分为四大门类，还根据中国出版业的实际情况，增加了古籍出版，基于各自的不同特征，分类论述选题策划、内容策划和形式策划的原则、方法。

《NET.ART——审美文化视域下的网络艺术》关注网络艺术，从审美文化的研究视角，在对网络艺术的内涵和外延进行科学全面的界定和分类的基础上，将网络艺术放置在整个人类文化的大背景下，着力探讨其所体现的“虚拟审美”现象与社会经济、文化的互动关系，揭示艺术本质与信息科学的内在联系，在积极发掘马克思人本主义科学观在网络时代的美学价值的同时，将中国古典美学的“和谐”理论引入网络艺术研究，揭示了网络艺术发展的最终目标和方向。最后在回顾网络艺术发展史的基础上提出创建网络艺术生态圈的构想，为网络艺术的未来指出一条可行之路。

《好莱坞电影人物形象考》别开生面地考察好莱坞电影人物形象塑造及其历史演变。该书深入解析好莱坞类型电影中类型人物塑造及其与电影叙事的关系，厘清了视觉奇观化带来的对当代电影认识的某些误差；通过类型人物成长史的分析 and 解读折射美国电影发展的大致历史进程及背后的社会及文化变迁。

《传播心理研究导论》以传播学和心理学的交叉领域作为研究对象，在梳理心理学对于传播学的贡献和影响的基础上，综述了传播心理学的相关理论资源，对媒介使用与媒介依赖、社会现实与媒介呈现、传播说服、媒介暴力与性内容、媒介与亲社会行为、流言传播心理以及媒介素养与传播心理等专题展开了深入论述。

《中国式类型片的类型分析》对中国式类型片进行类型分析和学理交叉探讨，通过梳理其类型发展史与学术研究史，探讨其叙事法则、民族风格、文化内涵以及时代转型，并与好莱坞类型模式进行比较，试图建构中国电影类型理论。

以上这几本著作只是本系列研究丛书的第一批，希望这些著作的出版，能对西南交通大学新闻传播学科的科研创新能力有良好的促进，并进一步扩大西南交通大学新闻传播学科的影响力，后续我们将适时推出更新的研究成果。

序

本书付梓之际，正值韩寒的《后会无期》和郭敬明的《小时代3》两部电影全国热映。两位新生代作家跨界玩电影，竟然搞得风生水起，票房大卖，这让许多专业导演不禁汗颜。这两位都是新浪微博上粉丝超过3千万^①的大V^②，网络传播无疑为票房做了巨大贡献。关于网络写作，韩寒在接受采访时笑称：“一个人写作并成为作家并不光荣，光荣的是让好多人成为作家。许多回复已经超越了我想象力的边界，也让我学到了一些思维方式，大家玩得开心就好。”^③如果说《后会无期》还仅仅是在电影的周边与互联网结合，《小时代3》则更是直接将互联网体验融入到了影院观影的现场。2014年8月4日晚，乐视影业联合雪人电影在耀莱影城开启了《小时代3》弹幕专场电影，观众使用影院免费提供的网络平台，用手机等移动设备在观影现场发表评论，这些文字就像打出来的子弹一样在荧幕上与画面同步播出，并且不断更新，给观众带来全新的观影体验。^④

网络时代成就了郭敬明与韩寒，也将我们带入一个生活、艺术、科技大融合的时代。无论是文学、绘画这样古老的艺术，还是电影、电视这些新近出现的艺术形式，都在网络时代的大潮中不断演化、融合。网络与艺术的结合，不仅使原有的艺术形式焕发出新的魅力，还催生了一门全新的艺术——网络艺术。网络艺术一词来自英译，在英文中，Net.art被广泛认为是网络艺术的正式叫法，作为专有名词，两个单词中间的点必不可少。Net.art一词来源于网络艺术先驱

① 截至2014年8月5日18:00，韩寒的新浪微博粉丝数为39 876 057，郭敬明的粉丝数为33 627 312。

② 大V，指的是在微博上十分活跃、又有着大群粉丝的“公众人物”。通常把“粉丝”在50万以上的称为网络大V。“V”是指贵宾账户（Very Important Person，VIP），账户会在名字前面显示一个“V”字符，是经过微博实名认证的高级账户，后来就成了尊称。参见<http://baike.baidu.com/view/10865755.htm>。

③ 参见新浪网2014年5月30日报道：<http://ent.sina.com.cn/x/2014-05-30/15354150987.shtml>。

④ 参见人民网2014年8月6日报道：<http://ent.people.com.cn/n/2014/0806/c1012-25414260.html>。

甫克·寇席克 (Vuk Ćosić) 1995 年偶然收到的一份邮件, 由于软件问题, 邮件内容全部乱码, 唯一可以识别的词就是 “net.art”。甫克异常激动——网络竟然自己为他正在研究的领域命名!^① 随后 1996 年, 在意大利里亚斯特 (Trieste) 举行的一次由艺术家和理论家参加的名为 “网络艺术自身” (Net.art Per se)^② 的会议上 Net.art 一词被正式使用, 并推广给大众。^③ 与它相关的表达还有 Internet Art、Online Art、Web Art、Net Art 或 Art Online。除了网络艺术, 汉语也有译作互联网艺术、因特网艺术的, 台湾地区则称为网路艺术。^④

不论叫法如何, 我们均可从狭义与广义两方面理解网络艺术一词的含义。狭义的网络艺术仅指互联网艺术, “在线性” 是其区别于其他艺术形式的根本标志。而广义的网络艺术是指以网络为创作和传播手段的一切艺术, 这里的网络包含了电信网、广播网、电视网、互联网等。需要特别指出的是, 某些传统艺术作品如音乐、文学、绘画等经过数字化处理后放在互联网上传播, 这类作品并非基于互联网的互动性和在线性创作, 即便脱离互联网的传播环境也并不影响作品的艺术表达, 因而只能算作广义的网络艺术作品, 我们可以称之为 “互联网上的艺术” (Art Online)。本书研究的对象集中在狭义网络艺术范畴内, 即那些离开网络环境便不能存在的艺术形式。这类作品是网络媒介与艺术结合的全新产物, 最具变革的重大意义。网络艺术究竟有着怎样的前世今生, 它给艺术创作带来了哪些可能, 它有哪些新的审美特征, 它与传统艺术的关系如何, 它的未来又是怎样, 这些都是此书试图探讨的话题。

本书仅是一次粗浅的介绍和探索, 由于笔者才疏学浅, 书中难免有疏漏, 还请各位专家学者不吝赐教。

作者

2014 年 8 月

① Peter Weibel & Timothy Druckrey, *Net Condition Art and Global Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001, p. 25.

② 参见: <http://www.ljudmila.org/naps/home.htm>。

③ Rachel Greene, *Internet Art*. London: Thames & Hudson Inc., 2004, p. 52.

④ 为照顾汉语行文方便, 本书正文中一律使用网络艺术一词指代英文的 Net. art。

目 录

绪 论	1
第一节 研究的缘起及国内外研究现状	1
第二节 研究对象的界定	6
第三节 研究方法、创新及框架	10
第一章 网络艺术环境	14
第一节 网络艺术技术环境——计算机与互联网	14
第二节 网络艺术历史艺术环境——现代与后现代	27
第三节 网络艺术的发展及现状	32
第二章 网络艺术分类	42
第一节 网络艺术的分类原则与标准	42
第二节 广义网络艺术分类	43
第三节 狭义网络艺术分类	53
第三章 网络艺术媒介特征	70
第一节 非线性与交互性	71
第二节 综合性与多元性	76
第三节 公共性与个人性	81
第四节 即时性与虚拟性	86
第四章 网络艺术审美特征	91
第一节 网络艺术本体论	91
第二节 在 线	100
第三节 遥 在	104
第四节 游 戏	109
第五节 偶发性与观念性	115
第五章 网络艺术审美取向	121
第一节 科学技术条件下的艺术审美创造	121

第二节 网络艺术与传统艺术·····	125
第三节 网络艺术与艺术体系·····	131
第四节 网络艺术与艺术理论突破·····	135
第五节 网络艺术与文化责任·····	140
第六节 网络艺术与审美化生存·····	149
余论 网络艺术的未来·····	156
附 录·····	162
附录一 网络艺术大事年表·····	162
附录二 重要网络艺术资源简介·····	168
附录三 网络艺术展·····	175
附录四 网络艺术节、事件·····	178
附录五 邮件列表·····	179
参考文献·····	181
后 记·····	189

绪论

第一节 研究的缘起及国内外研究现状

一、缘起

据统计,截至2010年年底全球网民人数接近20亿^①,约占全球人口的1/3^②,并且仍在高速增长。毫无疑问,互联网已经当之无愧成为目前最具影响力的“大众媒介”。根据以往的经验,每一次媒介变革都会带来艺术理念和艺术形式的更迭,互联网也不例外。虽然大多数人对真正意义上的网络艺术还知之甚少,但网络确实为艺术带来前所未有的大普及。即便你完全是一个艺术的门外汉,在上网的时候,也会被设计精美的网站所吸引,为妙趣横生的Flash短片所捧腹。你有可能对网络音乐情有独钟,也有可能自己创作一部网络小说,或者干脆拍摄一部网络短片,与网友分享。总之,无论是欣赏网络上数字化后的传统艺术作品,还是自己参与网络艺术创作,网络的出现,将原本高高在上的艺术拉下神坛,艺术从来没有与普通大众的日常生活如此接近过。当今社会,艺术已经渗透到社会与个人生活的各个方面。从广告形象到服装设计,从室内装潢到城市规划,唯美主义者在一个世纪之前所梦想的艺术世界已经成为司空见惯的现实,而且其形象化、艺术化的程度远远超出他们当年的想像。有学者将此种艺术泛化现象称为“日常生活审美化”,而其中网络的作用至关重要。

2005年7月3日至8月29日,全球最为知名的电子艺术展奥地利林茨电子艺术节(Ars Electronica)^③在中国台湾展出,这是其首次在亚洲地区展出。该次展览以“快感——奥地利电子艺术节25年大展”为题,将历届获奖的16件代表性作品展出在公众面前。各种互动装置、网络作品、虚拟现实、基因工程作

① 数据来源: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>。

② 根据美国人口普查局(United States Census Bureau)官方网站的实时统计,截至2011年2月全球人口超过69亿。<http://www.census.gov/>。

③ 官方网址为: <http://new.aec.at/news/en>。

品让人大开眼界,其中艺术家保罗·瑟曼(Paul Sermon)创作的《遥梦》(Telematic Dreaming)^①让人印象深刻,堪称网络艺术的代表作。不同于传统艺术作品,这是一件真正意义上的网络艺术作品,其创作与欣赏的核心正在于网络所提供的“在线性”体验。可以说,网络不仅带来了传统艺术的大普及,而且开创了一种全新的艺术形式,这种以“在线性”为基本特征的新艺术对传统艺术观念和美学理论都带来了前所未有的挑战。例如,网络的互动性对传统艺术创作的主客体关系的挑战;网络的虚拟性对传统“真实”观的挑战;游戏化对崇高、悲剧、诗意的挑战;开放性及碎片化对作品完整性的挑战;无限可复制性对作品原真性的挑战……网络艺术与传统艺术谁主沉浮,尚难定论。

网络与艺术的关系还体现在网络对传统艺术的反作用上。一方面,网络文化作为草根文化的代表,迅速挤占主流文化空间,进而对主流艺术产生重大影响。自从《一个馒头引发的血案》“恶搞”《无极》以来,传统艺术作品,特别是经典艺术作品常常成为网络文化的攻击对象。另一方面,网络对传统艺术的生存状态提出严峻考验。以音乐为例,网络上MP3的流行,几乎将传统唱片产业逼上绝境。面对网络媒介的挑战,传统艺术在“羡慕嫉妒恨”的同时,面临“非常艰难的决定”,如果不能及时做出“给力”的回应与调整,难免遭遇变成“浮云”的厄运。^②因此,不论从网络还是从艺术本身的角度出发,处理好网络与艺术的关系都至关重要。

让·鲍德里亚(Jean Baudrillard)在《邪恶的透明》(*The Transparency of Evil*)一书中认为,现代性中包含的艺术的解放实际上是“一种悖论”,艺术“对现实的否定能力”、艺术作为现实的对立面,以及艺术作为比生活更高的价值体系,“已经丧失了它的意义”。传统的艺术与非艺术的区别已经不再清晰。艺术与生活的界限已经被“内爆”(implosion)所抹平。现在“一切事物都趋于审美化”。“世界上所有的工业机构都要求具备一种审美的维度;世界上一切琐屑的事物都在审美化过程中转变”。因此,在当今世界,“当一切都成为审美的时候也就无所谓美丑”。^③网络似乎正在把我们引向这个审美泛化的世界,网络带给我们的到底是艺术的大发展,还是大毁灭?网络作为新型媒介是否可以担负起指引未来艺术方向的重任,网络艺术作为一种新型的艺术形式能否实现

① 参见本书第67页图2.13。

② 参见人民网《2010年网络流行语》:

http://cq.people.com.cn/cqqs_bbs/20101118/2010111884613a451.htm。

③ Jean Baudrillard, *The Transparency of Evil*, tran., James Benedict. London: Verso, 1993, p.9, 14, 16, 9.

千百年来人们孜孜追求的乌托邦之梦，这些都是亟待解决的问题。

二、研究现状与文献综述

目前，国内外对网络艺术的研究方兴未艾，特别是国内的网络艺术实践和理论都还处于起步阶段，可供利用的资源十分有限。纵向来看，研究网络艺术可供利用的理论资源有：鲍德里亚的后现代理论、仿像与超现实理论；海德格尔的作品本源理论；福柯的话语权理论、主体消失理论；德里达的电子书写理论、隐喻理论；本雅明的艺术政治理论、韵味消失理论；奥尔特加的大众理论、非人化艺术；鲍德里亚的大众文化及消费社会理论，等等。

横向来看，随着相关作品的络绎问世及其影响的扩大，网络艺术已经得到了不少当代理论家的关注，并涌现出一批理论成果。从专著上来看，这些论著大体可以分为两类：一类是从新媒体技术发展的角度进行论述而涉及网络艺术研究的，国外的如：布鲁斯·宛茨（Bruce Wands）的《数字时代的艺术》（*Art of the Digital Age*, 2006）和迈克尔·拉什（Michael Rush）的《艺术中的新媒体》（*New Media in Art*, 2005），二者均有专门的章节论述网络艺术，并且提供了大量的彩色图片资料，具有重要的参考价值。同样侧重介绍性的著作还有弗兰克·波普尔（Frank Popper）的《从技术到虚拟艺术》（*From Technological to Virtual Art*, 2007），这是一本偏重史料梳理的新媒体理论著作，从技术与虚拟艺术互动的角度介绍了自1918年至2004年间的重要作品和事件，最后一章专门谈及了多媒体网络艺术作品（Multimedia Online Works; Net Art），并提供了许多有代表性的网络艺术作品资料。

另一类是从网络艺术对传统艺术创新和发展的角度对新媒体艺术的理论研究，如列夫·马诺维奇（Lev Manovich）的《新媒体语言》（*The Language of New Media*, 2001）将新媒体置于视觉与媒体文化的历史背景中，从界面、运作、图像、形态等方面首次系统论述了新媒体艺术理论，其中虽没有专门针对网络艺术的章节，但对电脑及网络作为新媒体的应用都有涉及，本书是新媒体理论早期的重要著作。由贡纳尔·莱索（Gunnar Liestol）等人编著的《重申数字媒体：数字领域的理论与观念创新》（*Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, 2003）是一本与数字媒体相关的论文集，分为“教育与跨学科”、“设计与美学”、“修辞与阐释”和“社会理论与伦理”四大部分，其中“设计与美学”部分对超文本阅读、电子诗学、游戏都有涉及，是一本角度全面的新媒体理论著作。马克·B. N. 汉森（Mark B. N.

Hansen) 的《新媒体的新哲学》(*New Philosophy for New Media*, 2004) 从哲学层面论述了新媒体与身体、时间、空间的关系, 是一本颇有深度的理论著作。另外还有一些著作将触角伸向如手机、网络视频等更为细化的研究对象, 例如热拉尔·高根(Gerard Goggin) 的《手机文化: 日常生活中的移动技术》(*Cell Phone Culture; Mobile Technology in Everyday Life*, 2006), 让·伯吉斯和(Jean Burgess) 的《YouTube: 网络视频和参与文化》(*YouTube: Online Video and Participatory Culture*, 2009), 等等。其他比较重要的理论著作还有: 克里斯丁·保罗(Christiane Paul) 《数码艺术》(*Digital Art*, 2003), 罗伊·阿斯科特(Roy Ascott) 《远程拥抱: 关于艺术、科技和意识的想象的理论》(*Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, 2003), 格兰特与维尼奥斯卡斯(John Grant, Audre Vysniauskas) 合著的《面向 21 世纪的数码艺术: 表演性》(*Digital Art for the 21st Century: Renderosity*, 2004), 肖恩·库比特(Sean Cubitt) 的《数字美学》(*Digital Aesthetics*, 2007), 等等。

国内的数字媒体和新媒体艺术相关著作有: 黄鸣奋《比特挑战缪斯: 网络与艺术》(2000)、《网络媒体与艺术发展》(2004), 张朝晖、徐翎《新媒介艺术》(2004), 张燕翔《新媒体艺术》(2005), 王利敏和吴学夫《数字化与现代艺术》(2006), 廖祥忠《数字艺术论》(2006), 童芳《新媒体艺术》(2006), 许鹏等《新媒体艺术论》(2006), 等等。这类著述或侧重于网络与艺术的关系, 或侧重于新媒体艺术的研究, 只把网络艺术作为其中的一个小分支来论述, 对网络艺术的研究有待进一步深入。

目前网络艺术的专著还较少, 但就已有的文献情况来看, 这些论著针对性强, 系统性强, 有较高的参考价值。国外的有: 雷切尔·格林(Rachel Greene) 《互联网艺术》(*Internet Art*, 2004), 从历史、类型、主题等方面对互联网艺术加以分析; 蒂尔曼·鲍姆卡特(Tilman Baumgarte) 的《网络艺术 2.0》(*Net.Art 2.0*, 2005) 是在访谈一些著名的艺术家的基础上写成的, 介绍了 1999—2005 年比较成功的作品等。国内有: 许行明、杜桦、张菁等著《网络艺术》(2002), 是一部比较详细地介绍网络艺术状况的著述, 但侧重于传播角度; 曹增节《网络美学》(2005) 从不同角度介绍、分析网络美学相关论题, 涉及了网络审美的主要问题和重要实例; 黄鸣奋《互联网艺术》(2006) 从网络间性的角度分析把握社会网络、媒体网络与艺术网络的关系, 并从网络发展的角度分析互联网艺术的历史地位, 是一部比较深入扎实的学术专著。这类著述包含网络艺术史、网络艺术美学特征、网络艺术类型等方面的研究, 展现出网络艺术研究的新层次。

从论文资源上来看:在CNKI“中国知网”全文数据库中以“网络艺术”为“主题”关键词检索可得到论文289篇,但题目中出现“网络艺术”的论文仅有68篇^①。这些论文大体可分为三类:第一类,概览性介绍网络艺术或者技术的,如《浅谈网络艺术》《网络艺术学刍议》《网络和网络艺术》等;第二类,论述网络美学与艺术理论的,如《论网络艺术与中国传统艺术之相融》《论网络艺术的美学精神》《网络艺术的后审美范式》等;第三类,讨论网络艺术传播特征、产业发展、版权等问题的论文数篇。与“网络艺术”主题相关的硕士学位论文57篇,题目中直接使用“网络艺术”的论文7篇,分别是:河北大学秦建宁《论网络艺术的发展与应用》(2004)、武汉理工大学陈鹰《网络艺术与受众的审美需求》(2006)、郑州大学范亚丽《网络艺术与新审美乌托邦》(2006)、中央美术学院孙彦《网络艺术导论》(2007)、厦门大学张屹《比较文化视域中的网络艺术》(2007)、首都师范大学吴欣欣《新媒体时代下的网络艺术研究》(2008)、厦门大学刘梅《审美嬗变中的网络艺术》(2008)。与“网络艺术”主题相关的博士学位论文3篇:苏州大学张晓卉的《网络诗歌论纲》(2007)集中讨论网络文学中的网络诗歌,对超文本诗歌、多媒体诗歌进行美学和文化层面的研究,并未涉及其他网络艺术形式;南京师范大学周伟业的《虚实相生》(2008)着力研究网络媒介与艺术教育问题,虽然也分析了网络审美体验、网络审美创作、网络审美交流的一些基本特征,但其着眼点放在回答网络时代艺术教育实践中的一些现实问题,以及如何推动艺术教育健康发展上面;山东师范大学李学良的《“世纪之交”叙事文学的“故事新编”》(2008)则是将叙事文学放在网络时代的大背景下研究,并没有真正涉及网络艺术领域,实际上是使用新的视角对旧的艺术形式的重新考量。除了这三篇论文,尚无题目中直接出现“网络艺术”的博士学位论文。从以上梳理中可以发现,虽然目前网络艺术研究受到了越来越多人的重视,也已出现了一些相关论著,但是这些研究还是较多地停留在技术介绍或者一般艺术学的层面,较少受美学和哲学的关注。以审美文化的视角研究网络艺术和网络文化的著作并不多见,这正是目前进一步深入研究的重点。

总之,网络艺术是当前媒体艺术的前沿领域,对它的研究具有重要的理论价值和实践指导意义。但同时我们也应看到,目前国内外的研究特别是国内研究还处于开始阶段,存在许多困难。首先是理论资源相对匮乏。虽然近年来网

^① 查询日期2011年3月15日。

网址为: <http://epub.cnki.net/grid2008/index/ZKCALD.htm>。

络艺术成为艺术研究的热点之一,但是由于其对象的前沿性特点,难免出现理论积累不足的情况,研究的深度和广度都无法与传统艺术门类相提并论,同时又因其先锋性的特点,使得传统艺术和美学理论在面对网络艺术时几近失效,这就造成了可供利用的理论资源相对不足的问题。其次是文本资源的分散性和匮乏性。鉴于网络艺术具有形态多样、内容庞杂、时效性强等特征,必然造成研究文本在收集和整理上的困难。最后,由于国内网络环境和社会环境的制约,网络艺术的发展相对滞后,造成了具有代表性的本土网络艺术文本严重不足。如何克服这些困难,为媒体艺术研究开辟新的领域、注入新鲜血液,已经成为诸多研究者的共同目标。

第二节 研究对象的界定

目前,“新媒体艺术”、“数字艺术”、“网络艺术”等相关词汇频繁出现,为了厘清网络艺术的概念和定位,对进一步深入研究提供必要的前提,需要首先对这些概念加以辨析。

一、新媒体艺术

所谓“新媒体”是相对于传统媒体而言的,早期的新媒体艺术就是指录像艺术和录像装置艺术。伴随新媒体技术、网络技术和数字技术的发展,新媒体增加了新的艺术类型而不单单局限于录像艺术,动画、网络艺术及多媒体艺术都成为新的内容。当前所使用的新媒体艺术一词,大多是以根茎网创办人马克·崔波(Mark Tribe)的界定为基准的,他在1996年定义新媒体为光盘(CD-ROM)、网络艺术(Net Art)、数字录像艺术(Digital Video)、网络广播(Net Radio)等艺术作品的统称。在《新媒体艺术特区》(CANS)中,罗伊·阿斯科特(Roy Ascott)提出,我们一般说的新媒体艺术,主要是指电路传输和结合计算机的创作。另外,陆蓉之将其定义为:“一般将使用数字化媒材的创作,应用在电影、录像、数字摄影、声光装置、网络艺术、计算机游戏等,统称作‘新媒体’。”^① 艺术家周啸虎认为:“新媒体就是一切利用新的科技成果

^① 陆蓉之:《“破”后现代艺术》,文汇出版社2002年版,第176页。