

VIDEO

VIDEO

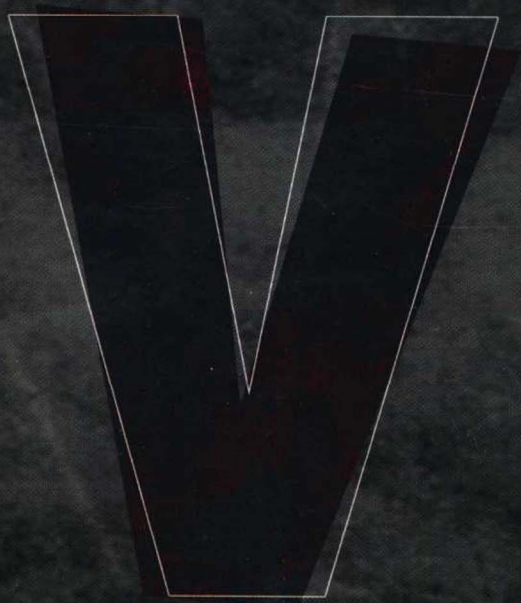
VIDEO

< 新媒介艺术丛书 >

顾丞峰 主编

VIDEO: 20世纪后期的 新媒介艺术

○朱其 著○

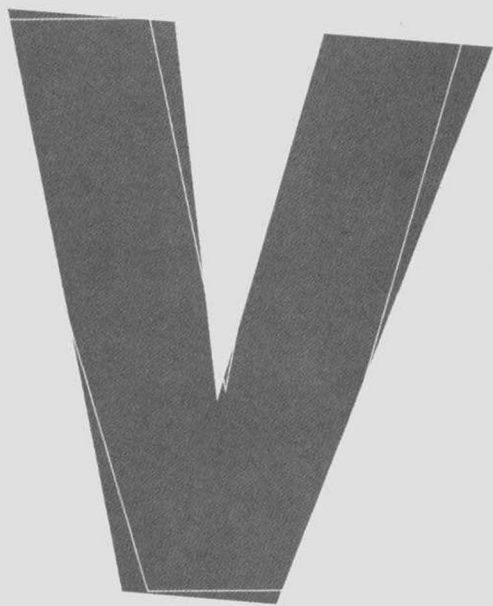


中国人民大学出版社

< 新媒介艺术丛书 >
顾丞峰 主编

VIDEO: 20世纪后期的 新媒介艺术

○朱其 著○



图书在版编目(CIP)数据

Video:20 世纪后期的新媒介艺术/朱其著.

北京:中国人民大学出版社,2005

(新媒介艺术丛书)

ISBN 7-300-06894-4

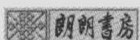
I . V...

II . 朱...

III . 视频系统—研究

IV . TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 114059 号



新媒介艺术丛书

顾丞峰 主编

Video:20 世纪后期的新媒介艺术

朱其 著

出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

电 话 发行热线:010-82503022

编辑热线:010-82503013

网 址 <http://www.longlongbook.com>(朗朗书房网)

<http://www.crup.com.cn>(人大出版社网)

<http://www.tlmet.com>(人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本 889 × 1420 毫米 1/32

版 次 2005 年 11 月第 1 版

印 张 7.25 插页 2

印 次 2005 年 11 月第 1 次印刷

字 数 126 000

定 价 29.80 元

版权所有 侵权必究

印装差错 负责调换

关于本书：

本书以全方位、最前沿的视野，对 Video 艺术——这一正在蓬勃发展的新媒介艺术，在历史层面和理论层面进行了详尽介绍，主要包括 Video 作为新兴艺术在 20 世纪 60 年代的崛起、Video 艺术在引入计算机技术后的蓬勃发展、Video 艺术于 20 世纪 90 年代在中国的兴起和发展状况，以及 Video 作为新媒介艺术的艺术理论。

本书还介绍了 Video 发展史上的重要艺术家及其代表作品，图片资料丰富翔实，文字评论深刻精当，是了解 Video 艺术的最佳平台，也是具有收藏价值的新媒介艺术著作。

关于作者：



朱其，1966 年生于上海，毕业于中国艺术研究院研究生院，现生活和工作于北京。具有代表性的新生代艺术批评家，独立策展人。在国内较早介绍和研究新媒体艺术以及策划相关展览。

20 世纪 90 年代初开始参与现代艺术的独立策展和艺术批评。策划了一系列重要的前卫艺术展，包括 1996 年的装置和多媒体艺术展“以艺术的名义”，1998 年的先锋摄影展“影像志异”。近年主要进行“70 后”艺术现象的批评，并于 2005 年策划了展览“70 后艺术：市场改变中国之后的一代”。

在国内外媒体上发表了大量艺术评论和学术论文，出版著作若干，包括《新艺术史和视觉叙事》、《1990 年以来的中国先锋摄影》（主编）。

＜新媒介艺术丛书＞

主编 顾丞峰

纪录与实验：DV 影像前史

曹 恺 著

Flash：技术还是艺术

王 波 著

Video：20 世纪后期的新媒介艺术

朱 其 著

摄影之后的摄影

邱志杰 著

责任编辑 / 黄晖 著

封面设计 / 袁 璐

版式设计 / 杜 敏

从新媒介到新艺术

策划者言 从新媒介到新艺术

贡布里希的《艺术发展史》告诉我们，一部艺术史，实际上是一部图像观发展的历史。深受波普尔思想影响的贡布里希阐述了这个道理：艺术史是在艺术家在规定情境中不断设置问题和解决问题的过程中变化的。

但贡布里希对另一个问题没有多涉及，那就是在问题的设置和解决的过程中，艺术的主体、艺术家所使用的媒介并不是静态的，媒介的变化导致了艺术变化和艺术家的观念变化。这个问题在 20 世纪随着科学技术的日新月异，似乎越来越受到了重视。

这个理论的空缺终有大家出来弥补，那就是传播学的奠基者加拿大人麦克卢恩。他在代表作《人的延伸——媒介通论》中，振聋发聩地告知我们：在我们一般人的看法中，媒介仅仅是形式，是信息和知识内容的载体，媒介本身是空洞的、静态的、消极的，其功能在于完成媒介内容的传达，但事实上，媒介对媒介所传达的信息和知识内容有强烈的反作用。从媒介本

身来看,媒介的形式是媒介,媒介的内容和信息以及知识恰又是另一种形式的媒介,作为形式的媒介是积极的、能动的,对信息、知识有重大的影响,并决定着信息的清晰度和结构方式。

麦克卢恩在论述电影特性时说,电影是从机械化的切分性和序列性中诞生的,但电影从诞生的那一刻起就超越了机械论,转入了与文化有机联系的世界。依靠加快机械的速度,电影把人们带入了创新的外形和结构的世界,从线性连接过渡到外形轮廓。电影出现的同时,立体派出现了——立体派在二维平面上画出客体的里外、上下、前后等各个侧面,它放弃了透视的幻觉,而将精力集中到对整体的快速的感觉上。这是一种媒介的形式给另一种媒介带来观念变化的例子。

从人类原始的艺术记录——岩洞壁画,到实用器皿上的描绘,到礼器上的图案纹饰,再到轻薄便于携带的纸莎草、绢和纸,艺术的媒介经历了从只能固定放置到可以随意移动和展示的变化,在这个变化过程中,做画者和欣赏者的心态也由崇拜或装饰过渡到鉴赏与玩味。美国的一位艺术史家就认为,中国文人绘画的极其发达与中国画所特有的宣纸媒介的使用是紧密相关的——一位古代文人画家手拈长髯,目睹自家青绿山水画卷在众友朋的啧啧称赞声中徐徐展开时,那情景、那种心与物的和谐感,同样构成一幅天人合一的画面。

自从艺术进入20世纪,绘画、雕塑等传统媒介的老大地位受到了空前的挑战——伴随着科学技术的飞速发展,用来做艺术的新媒介层出不穷。传统艺术媒介在数量上的萎缩是个不争的事实。在我看来,新媒介的使用给艺术家带来观念上的变化

主要体现在：第一，是交互性与参与性。正像我们在装置和网络艺术中看到的那样，手点鼠标，你就可以成为游戏中的一方，甚至可以选择你所需要的结局，在给定的数种选择中，你暂时过一下瘾，虚假地麻痹一下自己。第二，是大众性与平民性。一方面媒介诸如DV、傻瓜照相机的易于使用使“人人都是艺术家”的说法不是停留在空泛议论而是进入操作层面；另一方面，艺术的易于参与使艺术的公共性更加突出，公共的艺术空间更加像汉娜·阿伦特所说的“一张平等的桌子”；第三，还是文化人念念不忘的前卫性。说到底，文化人还肩负着文化拯救的使命，那断断放弃不得。所以，人们仍可以在“摄影之后的摄影”和DV影像中捕捉到悲天悯人的呼唤和感受到解剖刀一样的犀利。当然，这种前卫性更多地与媒介的特性糅和在一起。观念导致媒介的变化还是媒介使观念簇新，这几乎是一个庄生梦蝶还是蝶梦庄生的问题，我们还是暂时不去管它。

本丛书将20世纪90年代以来国内出现的一些新媒介方式和重要的代表作品介绍给大家。几部书稿的作者都是长期浸淫于各自媒介领域的专家或专业研究者，拥有第一手的资料、第一线的观察、第一时间的叙述。相信每个读者阅后会有感觉：新媒介和它所代表的新艺术，就在你身边。它们也许将改变你的一些什么，毕竟这个世界一切都在变化，在一个信息爆炸、图像泛滥的年代，任何人面对这些鲜活的图像，都不会无动于衷的。

虽然一切在变，但我相信艺术还是有相对不变的东西，就是作为艺术内在的已存在了千百年的本质需求，艺术毕竟是艺

术，相信读者也会从中寻找到那些不变的东西。至于那个庄生梦蝶还是蝶梦庄生的问题，还是由读者您自己去作判断吧。

顾丞峰

2005 年春于金陵

导 论

什么是 Video 艺术？Video 一词的直接词义是指电视、录像、视频。作为一种电子媒介，在电视、录像和视频之前，即在 20 世纪的初期，摄影、霓虹灯、电子机械等手段已经在未来主义、达达主义、构成主义等现代艺术中被使用。

在现代主义艺术时期，电子媒介的艺术使用在文化背景上主要是由于科学和工业革命的新经验正在转变成美学体验；其次，对于新媒介材料的使用在杜尚和达达主义之后，更是作为艺术实验的一种自觉趋向，像让·廷格里 (Jean Tinguely) 和拉佐罗·莫霍利·纳吉 (Laszlo Moholy-Nagy) 的电子机械和灯光装置；除了霓虹灯管和电子机械作为装置艺术的一个主要实验材料之外，摄影和电影也开始了对于电子影像的捕捉，前者像曼雷的摄影，后者如达达主义和超现实主义早期的实验电影活动。电子科学的手段和艺术的结合形成了技术艺术 (Technology Art) 这样一个概念。

Video 艺术兴起于第二次世界大战以后的 20 世纪 60 年代中

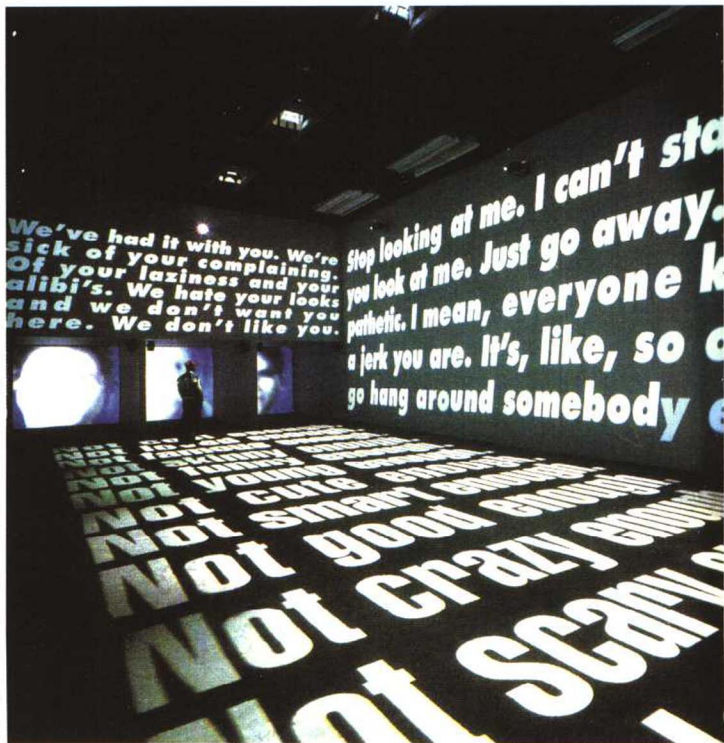
期，它的产生当然离不开战后电视、录像和摄像机的发明作为一个技术基础。在理论上，尽管可以将 Video 艺术归入技术艺术概念，但第一代 Video 艺术家事实上并不完全将 Video 看成一种技术艺术的纯粹实验。在兴起背景上，Video 艺术产生的直接根源主要在于两个方面：一是反商业电视，以白南准 (Nam June Paik) 等人为代表，试图通过艺术家手中的便携式摄像机，表现出不同于主流电视媒体文化的另一种个人化的社会和文化批评视角；另一个方面是概念艺术、表演、装置、极限主义视觉艺术和音乐、实验电影等在 60 年代后期、70 年代早期的兴起。在



《颜色测试，红旗Ⅱ》
(Colour Test,
the Red Flag)
费利克斯·格姆林
(Felix Gmelin)
Video 装置
2002

激浪派、偶发艺术和概念艺术的早期，需要使用 Video 作为一种表演和观念艺术的文献记录手段。另外在让·吕克·戈达尔 (Jean-Luc Godard)、安迪·沃霍尔 (Andy Warhol) 的实验电影以及瑙曼的装置和阿孔西的观念表演中，Video 逐渐不再仅仅是一个简单的文献记录工具，而被作为观念艺术、装置环境和媒体表演的一个重要成分。

Video 在技术和表现形式上走过了一个由简单到复杂的过程。单屏 Video，即使用一个屏幕播放简单剪辑的录像短片和几乎没有剪辑的录像文献，几乎是所有第一代 Video 艺术家使用



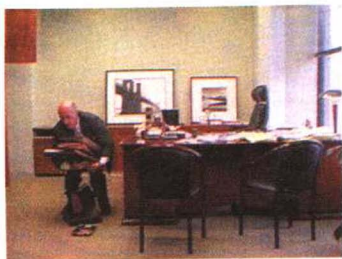
《权力使厌恶的欲望愉悦》(Power Pleasure Desire)
芭芭拉·克鲁格
(Barbara Kruger)
Video 投影
1997

过的形式，随后演变成多屏播放，直至发展到 Video 和装置、戏剧环境、电影、表演、计算机数字影像、计算机互动技术、三维虚拟以及动画等多种手段的混合使用。

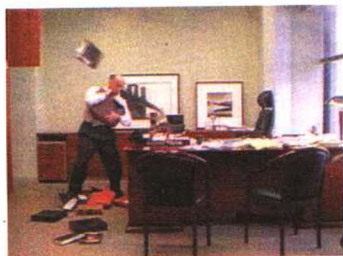
从 Video 艺术在技术和观念上丰富的实践历史看，Video 艺术在后来的发展中实际上已经远远超出了 Video 这个词在字典中所指的“电视、录像、视频”的含义。除了单屏 Video 还带有一点儿纯粹的录像艺术含义外，Video 艺术几乎是一种以“电视、录像、视频”为核心媒介载体的多种影像处理、装置环境和视觉形态综合使用的艺术。

在语言叙事和载体上，Video 艺术的界定很难在商业电视和电影之间进行清晰的划分，直到现在都很难完全做到。像白南准等早期 Video 艺术家都有过在公共电视或者商业电视台工作的经历，他们熟悉商业电视的制作以及语言的习性。因此，他们的 Video 艺术语言一开始就是从个人化的反商业电视语言开始的，这种语言在叙事方式、拍摄视角和题材上与主流商业电视有极大区别，但单屏 Video 在技术形态上和家庭电视观看的模式还没有太大的区别。发展到多屏电视和投影、Video 装置等环境布置阶段，Video 艺术和商业电视的技术语言形态才开始产生极大的区分。

Video 艺术和电影如今仅在很多技术形态上有一些影像质感上的差异，在媒介层面即数字录像、光盘或者胶片之间实际上已经彼此转录。比如一些 Video 作品先是用电影胶片拍，然后转录成 DVD 数字光盘在展示空间投影；也有一些 Video 艺术是先用数字 DV 摄像机拍摄，再翻转成电影胶片播放。像这样一



《拾物先生》
(Mr. Pickup)
约翰·皮尔森
(John Pilson)
Video
2000—2001



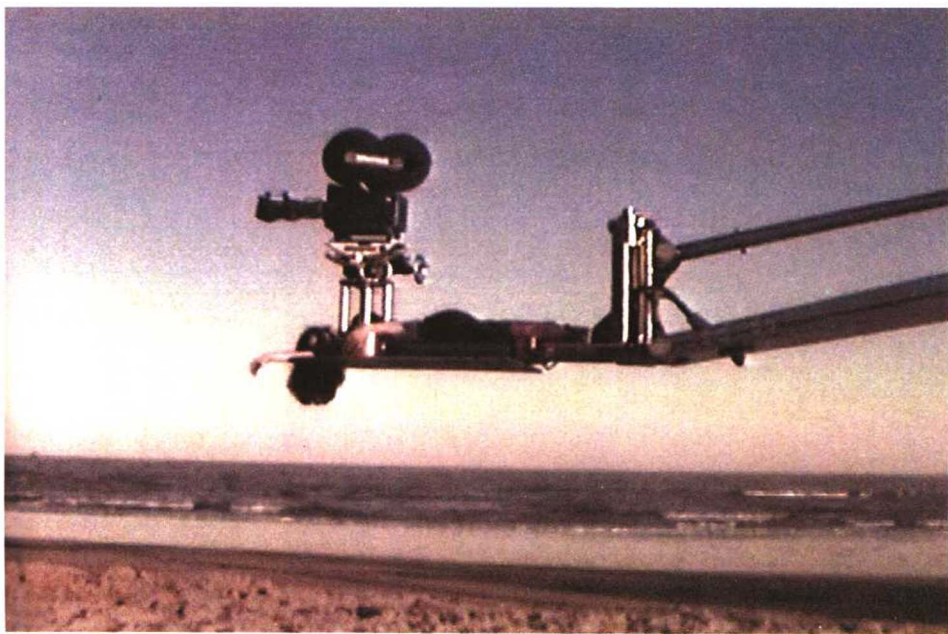
些Video形态,要从媒介上严格区分Video和电影实际上意义不大。区分只能在叙事方式、影院的观看和播放模式以及作品概念层面上进行。

随着70年代以来计算机数字影像处理、数字编辑、三维虚拟、网络和互动技术的运用,Video艺术通过观念艺术和表演形成影像的视觉内容的方式,发展到80年代,大量表现为一种合成影像艺术(Synthetic Image art),从而使早期模拟信号摄像机拍摄的Video视觉和计算机数字合成影像的完全虚拟三维视觉形成了极大的反差。而在包含有计算机影像的Video艺术中,Video和计算机数字影像在概念上也难以区别。

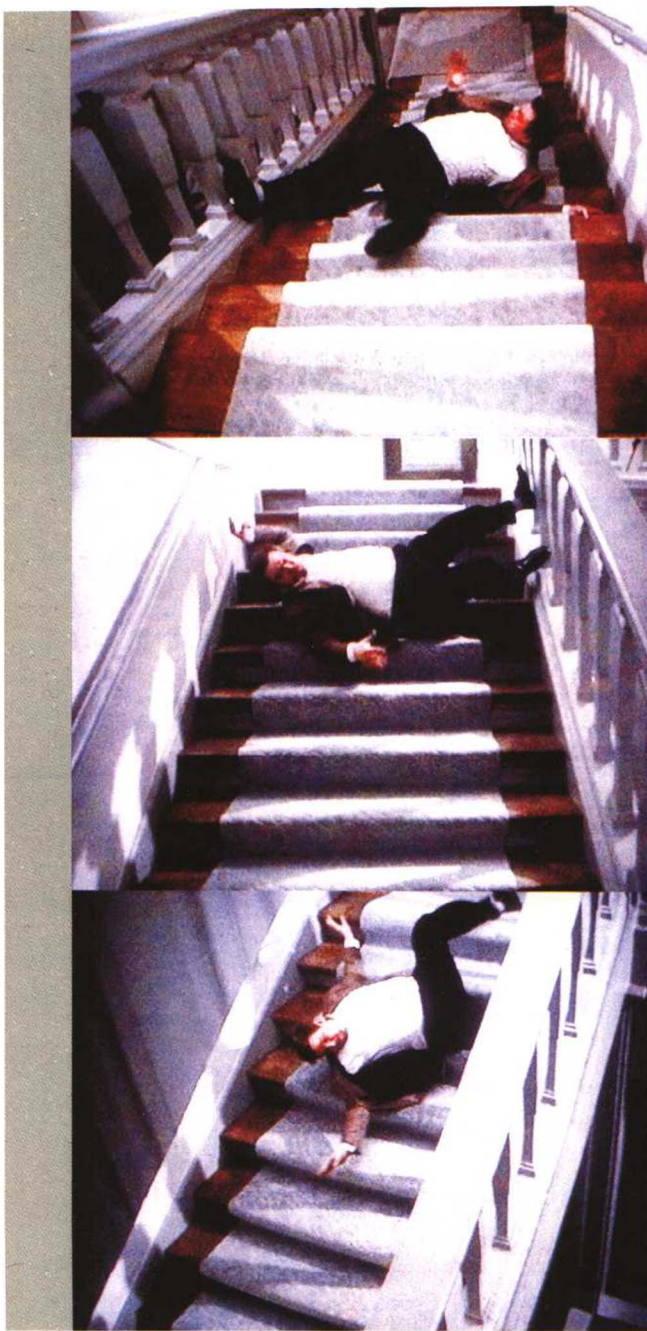
在艺术观念上,Video和概念艺术以及媒体表演自60年代以来有一个相互从属的变化。早期的Video艺术实际上只是一个概念艺术和媒体表演的呈现或者记录手段。对维托·阿孔西

(Vito Acconci) 等人而言, Video 只是一种实现概念艺术和媒体表演的空间装置及表现手段, 或者是观念艺术的一个文献保存媒介。70年代Video逐渐成为一种相对独立的艺术形态之后, 尤其是像国际 Video 艺术节和新媒体艺术展的专门举办, 观念和表演反过来成为 Video 艺术的一个组成部分。

Video 艺术主要是在美国兴起的, 80年代以后, 尤其到了90年代, Video 艺术成为一个全球化的现象。中国的 Video 艺术兴起于90年代前期。Video 艺术在80年代以后的一个重要变化, 是视觉技术和展示方式的完善不再是一个重要的探索和实验方面, 尤其是在计算机视觉技术上。以艺术家个人、Video 艺术中心和艺术基金会等提供的财力和技术支持进行的图像技术实验,



《无题》(Untitled)
阿伊达·卢勒瓦 (Aida
Ruilva)
Video
2002



《楼梯》(*The Staircase*)
彼得·兰德
(Peter Land)
双 Video 投影
1998

几乎难以跟商业电影（像好莱坞电影、广告电影）和电子游戏的影像技术等级、制作规模抗衡，大量的 Video 艺术更多地强调女性主义、后殖民、文化政治和身份等主题的个人表达，甚至出现了返回 60 年代 Video 的“低技术”风格。尽管如此，以计算机影像为主的 Video 视觉实验仍将是 21 世纪一个主要的艺术实验方向。