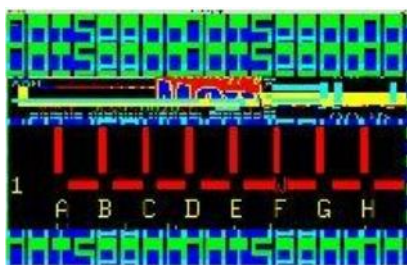


# 新媒体艺术——Mark Tribe 和 Reena Jana 介绍

## 定义新媒体艺术



乔迪-  
1995

1993年，在“.com”繁荣之初，两位欧洲艺术家琼·Heemskerk 和德克·Paesmans 访问了加州的硅谷。回国后，他们创建了 [jodi.org](http://jodi.org)，这是一个将网站当作艺术品的网站，其杂乱的绿色文字和闪烁的图像似乎解构了网络的视觉语言。Heemskerk 和 Paesmans 将发现的图像和 HTML 脚本重新混合，就像达达艺术家对杂志和报纸的摄影图像和排版所做的那样。*Jodi.org* 改变了许多人对互联网的看法，它证明了互联网不仅提供了一种发布信息的新方式；它也可以是一种艺术媒介，比如油画、摄影或视频。像其他新媒体艺术作品一样，*jodi.org* 利用了一种新兴技术来达到艺术目的。

1994年是媒体技术和数字文化相关历史的分水岭。网景公司推出了第一个商业网络浏览器，标志着互联网从一个主要由计算机爱好者和学术研究人员使用的计算机网络转变为一个大众化的网络

个人交流、出版和商业的媒介。像“网络”、“网络”、“网络空间”和“。com”这样的术语很快成为国际通用语言的一部分，一场重大的社会转变似乎正在进行中，从工业生产到信息经济，从等级组织到分布式网络，从地方市场到全球市场。互联网对不同的人有不同的含义：对企业家来说，它是一种快速致富的方式；对活动家来说，它是为政治事业建立基层支持的一种手段；对媒体巨头来说，它代表了内容分发的新渠道。后者使用“新媒体”一词来描述像 cd-rom 和网络这样的数字出版形式。对“旧媒体”公司来说，这些新生的技术标志着从报纸和电视等传统媒体渠道向新兴的交互式多媒体形式的转变。1994 年，各大媒体公司——包括拥有众多美国期刊和电视网络的赫斯特集团(Hearst Corporation)——成立了“新媒体”部门，纽约新媒体协会等行业团体也首次成立。大约在同一时间，艺术家、策展人和评论家开始使用“新媒体艺术”一词来指代使用数字技术制作的作品，如交互式多媒体装置、虚拟现实环境和基于网络的艺术。

新媒体艺术与“数字艺术”、“计算机艺术”、“多媒体艺术”和“互动艺术”等较早的分类名称经常互换使用，但出于本书的目的，我们使用“新媒体艺术”一词来描述利用新兴媒体技术并关注这些工具的文化、政治和美学可能性的项目。我们将新媒体艺术定位为两个更广泛类别的子集：艺术与技术 and 媒体艺术。艺术与技术是指电子艺术、机器人艺术和基因组艺术等涉及新技术但不一定与媒体相关的实践。媒体艺术包括录像艺术、传播艺术和实验电影——这些艺术形式结合了到 20 世纪 90 年代不再存在的媒体技术

新的。因此，新媒体艺术是这两个领域的交集。我们选择将本书的范围限制在 1994 年“新媒体艺术”一词被广泛采用之后创作的作品，并将重点放在那些特别有影响力的作品上，这些作品代表了新媒体艺术实践的一个重要领域，并展示了特殊程度的概念复杂性、技术创新或社会相关性。

决定什么是媒体技术是一项艰巨的任务。互联网是许多新媒体艺术项目的核心，它本身是由各种各样的、不断变化的计算机硬件和软件组成的一一服务器、路由器、个人电脑、数据库应用程序、脚本和文件一一所有这些都由神秘的协议控制，比如 HTTP、TCP/IP 和 DNS。在新媒体艺术中发挥重要作用的其他技术包括视频和电脑游戏、监控摄像头、无线电话、手持电脑和全球定位系统(GPS)设备。但新媒体艺术并不是由这里讨论的技术来定义的;相反，通过这些技术用于批判或实验目的，新媒体艺术家将其重新定义为艺术媒体。例如，在激进软件集团(Radical Software Group, RSG)手中，类似于美国联邦调查局(FBI)使用的数据监控软件成为了艺术数据可视化的工具。除了探索该软件的创造性可能性外，RSG 还对监视技术及其用途进行了批评。

## 艺术史的前因后果



汉娜·霍克，《达达理论与理论》，1920年

虽然新媒体艺术在某种程度上都是新的——新的文化形式，新的技术，对熟悉的政治问题的新转折——但它并不是在艺术史的真空中产生的。新媒体艺术的观念和美学根源可以追溯到二十世纪第二个十年，当时达达运动在几个欧洲城市兴起。在苏黎世、柏林、科隆、巴黎和纽约的达达艺术家被他们所认为的导致第一次世界大战的自我毁灭的资产阶级傲慢所困扰，并开始尝试全新的艺术实践和思想，其中许多在整个 20 世纪以各种形式和参考重新出现。正如达达主义在某种程度上是对战争工业化和文本和图像的机械复制的反应一样，新媒体艺术可以被视为对信息技术革命和文化形式数字化的回应。

许多达达主义的策略再次出现在新媒体艺术中，包括蒙太奇、拼贴、现成品、政治行动和表演，以及达达艺术家对讽刺和荒谬的挑衅使用，以震撼自满的观众。在张舒蕾的《[布兰登](#)》和戴安·卢丁的《[基因反应系统 3.0](#)》(2001)等作品中，借来的图像和文本的碎片化并置让人想起

拉乌尔·豪斯曼、汉娜 Höch 和弗朗西斯·皮卡比亚的拼贴画。

马塞尔·杜尚(Marcel Duchamp)的现成品预示了无数涉及空白挪用的新媒体艺术作品，从阿列克谢·舒尔金(Alexei Shulgin)的 [WWWArt Award](#) 到 RSG 的 [Prepared PlayStation](#)(2005)。乔治·格罗兹(George Grosz)、约翰·哈特菲尔德(John Heartfield)和其他柏林达达主义者的作品模糊了艺术与政治行动之间的界限，为电子干扰剧院(Electronic 扰动 Theater)的 [FloodNet](#) 和弗兰·伊里奇(Fran Illich)的 [Borderhack](#) 等激进主义新媒体艺术项目提供了重要的先例。Emmy Hennings, Richard Huelsenbeck 和其他人在 zrich 伏尔泰酒店的表演为 Alexei Shulgin 和 Cary Peppermint 等新媒体行为艺术家奠定了基础。而雨果·鲍尔(Hugo Ball)荒诞主义有声诗的回响，也可以在他的《自由电台 Linux》([Free Radio Linux](#))中听到。



RSG, *Prepared PlayStation*, 2005  
年

波普艺术是另一个重要的前奏。与波普绘画和雕塑一样，新媒体艺术的许多作品都涉及并参与商业文化。就像波普艺术家罗伊·利希滕斯坦在他的绘画中复制漫画书的图像一样，新媒体艺术家二人组 Thompson 和 Craighead 在《*Trigger Happy*》(1998)中模仿了一款电子游戏(《太空入侵者》)。利希滕斯坦对漫画书和其他当代印刷媒体中使用的本迪点的细致模仿，为像 eBoy 这样的艺术家的工作做了准备，他们煞费苦心地将一个像素一个像素地构建图像。通过在画布上的油画等“高级艺术”媒体上再现漫画书、广告和杂志中的图像，波普艺术家最终拉开了距离。

他们与启发他们的流行文化拉开了距离。相比之下，新媒体艺术家更倾向于使用他们所借鉴的媒体(如游戏)，而不是将其转换成更符合艺术世界惯例的形式。



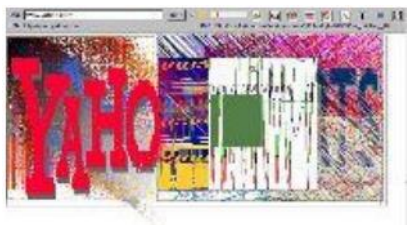
罗伊·利希滕斯坦，*M-Maybe*，  
1965 年

波普艺术在绘画和雕塑制作工艺上投入了大量资金，而观念艺术，作为新媒体艺术的重要先驱，更关注思想而不是物体。新媒体艺术在本质上往往是概念性的。例如，小约翰·f·西蒙(John F. Simon Jr.)的《每个图标》(*Every Icon*)就包含了一个 Java applet(一个在 Web 浏览器中运行的小程序)，它被编程为在数万亿年的时间里，在一个 32 x 32 的网格中运行每一个可能的图像。就像劳伦斯·韦纳的《不确定的材料描述》(例如《扔在砖墙上的一夸脱外部工业搪瓷》，1964)不需要被意识到就能作为艺术作品存在一样，西蒙的《每个图标》不需要被看到(或完成)就能被理解。

新媒体艺术与视频艺术也有很强的相似之处。视频艺术作为一种运动的出现是由 20 世纪 60 年代末便携式摄像机(PortaPak)的引入促成的。在此之前，录像艺术只有少数先行者(最著名的是白南准)在实践。相对的可得性

廉价的录像设备引起了琼·乔纳斯、维托·阿孔西、威廉·韦格曼、比尔·维奥拉和布鲁斯·瑙曼等艺术家的注意。一代人之后，网络浏览器的引入催化了新媒体艺术运动的诞生。新媒体艺术家看待互联网就像他们的前辈看待便携式摄像机一样:作为一种方便的艺术工具，使他们能够探索技术与文化之间不断变化的关系。

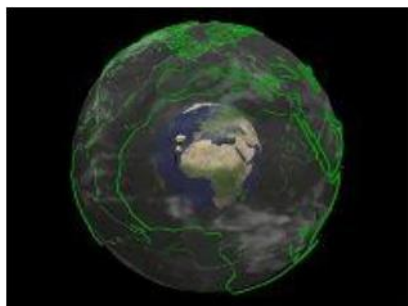
## 新媒体艺术作为一场运动



Mark Napier, *FEED*, 2001

虽然 70 年代的艺术是由不同的运动定义的(例如，观念艺术，女权主义艺术，土地艺术，媒体艺术，行为艺术)，但 80 年代却出现了过热的艺术市场和过多的微运动。其中许多运动，如新表现主义和新概念主义，都是艺术史上先前时刻的后现代休整。在“黑色星期一”(1987 年 10 月 19 日，美国股市崩盘)之后的艺术市场崩溃之后，这些微观运动失去了动力，到 20 世纪 90 年代初，它们基本上已经走到了自己的轨道上，留下了一个明显的空白(尽管可以识别出身份政治和大规模摄影等趋势)。在美术硕士课程的增长和博物馆扩张的支持下，当代艺术继续蓬勃发展，但艺术实践并没有凝聚成可定义的运动。随着录像和装置艺术开始在国际博物馆和双年展中占据主导地位，评论家、收藏家和艺术家都宣布绘画已死。二十世纪末，新媒体艺术正是在这种极端碎片化的背景下诞生的。

从 1994 年到 1997 年，当网络艺术首次被纳入德国卡塞尔文献展 X 展览时，新媒体艺术相对孤立于艺术世界的其他部分。电子邮件列表和网站成为讨论、推广和展示新媒体艺术作品的替代渠道，使艺术家能够形成一个跨越当代艺术和数字文化世界的在线艺术场景。



约翰·克里玛，《地球》，2001

然而，由于与互联网的紧密联系，新媒体艺术从一开始就是一场世界性的运动。互联网促进了社区的形成，而不受地域的限制。新媒体艺术运动的国际性反映了整个艺术世界日益增长的全球性，这一点从 20 世纪 90 年代约翰内斯堡双年展和光州双年展等国际双年展的激增中可以看出。

这种转变是一个更大的历史趋势的一部分：文化和经济的全球化。全球化既是互联网、无线电话和其他信息和通信技术广泛使用的原因，也是其结果。马歇尔·麦克卢汉在其 1962 年出版的《古腾堡星系》一书中预言的那种“地球村”的出现，为这些技术创造了前所未有的需求，推动了它们的快速发展和部署。它们还通过促进国际贸易、跨国伙伴关系和自由交流，使全球化成为可能



的想法。新媒体艺术反映了这些发展，并探索了它们对社会的影响，就像视频艺术作为一个镜头，通过它来理解电视及其在日益以媒体为中心的文化中的作用。

个人电脑硬件和软件的进步也在 20 世纪 90 年代新媒体艺术作为一场运动的出现中发挥了重要作用。尽管个人电脑在市场上已经存在了十多年(流行的苹果麦金塔是在 1984 年推出的)，但直到 20 世纪 90 年代中期，价格实惠的个人电脑才足够强大，可以轻松处理图像、渲染 3D 模型、设计网页、编辑视频和混合音频。同样重要的是，伴随个人电脑和电子游戏成长起来的第一代艺术家(在 20 世纪 80 年代)正在走向成熟。这些年轻的艺术家对新媒体和更传统的文化形式都很适应。

## 开始



马塞尔·杜尚，《喷泉》，1917/1964

由于所有这些原因——全球艺术场景的出现，信息技术的进步，以及新一代对计算机的熟悉——艺术家们被其他学科的新媒体艺术所吸引。在此之前，以计算机为基础的艺术一直是一个边缘领域

主要由一小群敬业的先锋实践。上述因素的综合，加上对新技术潜力的普遍兴奋和迷恋，使画家、行为艺术家、激进艺术家、电影制作人、概念艺术家等对新媒体产生了前所未有的兴趣。无论是受到网络时代热情的推动，还是对媒体理论家理查德·巴布鲁克(Richard Barbrook)所称的“加州意识形态”(一种自由意志主义和技术乌托邦主义的令人兴奋的鸡尾酒，《连线》杂志的编辑声音就是一个例子)的批评，世界各地的艺术家都开始以受其前学科的概念和形式品质影响的方式与新兴媒体技术合作。例如，画家马克·纳皮尔(Mark Napier)白天是华尔街金融公司的数据库软件程序员，他在早期基于互联网的作品《碎纸机 1.0》(*Shredder 1.0*)中展示了他对构图的敏感性和对色彩的兴趣。

对许多艺术家来说，互联网的出现意味着计算机不再仅仅是处理图像、设计画廊展览邀请函和撰写拨款申请的工具。突然之间，计算机成为了通往艺术家、评论家、策展人、收藏家和其他艺术爱好者组成的国际社区的门户。虽然有些艺术家把互联网作为传播用其他媒介制作的作品文档的一种方式(例如，把扫描照片的作品集放在网上)，但其他人则把互联网作为一种独立的媒介，或者作为一种新的艺术介入空间。

1995年，一位名叫 Vuk Cosic 的斯洛文尼亚艺术家遇到了“net”这个词。“艺术”出现在一封乱码的电子邮件中。虽然“点”这个词最终被放弃了，但“网络艺术”一词很快在艺术家和其他新兴的新媒体艺术界流行起来，并成为基于互联网的艺术实践的首选标签。这个词起源于东欧并不是巧合;早期网络艺术历史上许多重要的艺术家都住在那里，比如阿列克谢·舒尔金(Alexei Shulgin)和奥利亚·利亚丽娜(Olia Lialina)，他们都住在莫斯科。后

铁幕倒塌和苏联解体后，该地区的艺术家对互联网的 dot-com 时代转型有着独特的视角——他们生活在从社会主义向资本主义过渡的社会中，这种现象在很多方面反映了互联网的私有化。



Allan Kaprow, 《6个地区的18件事》，1959年

与其他形式的新媒体艺术相比，网络艺术的制作成本相对较低，因此对于经济条件有限的艺术家来说更容易获得。许多核心技术，如 Apache Web 服务器和超文本标记语言(HTML)，都是免费的。艺术家创作网络艺术所需要的，除了创意和技术技能之外，就是一台电脑(即使是旧的也可以)、一个调制解调器和一个互联网连接。虽然对于那些生活在当地电话费很高的国家的人来说，这种连接很昂贵，但许多新媒体艺术家找到了通过公共图书馆、大学和公司免费接入互联网的方法。对于许多新媒体艺术家来说，程序员或网站设计师的日常工作提供了接触生产工具(计算机硬件和软件)、快速互联网连接的机会，在某些情况下，还提供了宝贵的培训。

由于网络艺术与互联网的兴起以及随之而来的文化和经济转变相吻合，因此网络艺术在新媒体艺术中发挥了关键作用

媒体艺术运动，但它绝不是新媒体艺术实践的唯一类型。其他重要的艺术类型包括软件艺术、游戏艺术、新媒体装置和新媒体表演，尽管个别项目往往模糊了这些类别之间的界限。例如，许多游戏艺术作品使用基于网络的技术，旨在在线体验。Natalie Bookchin 的《The 入侵者》既是游戏艺术作品，也是网络艺术作品，Anne-Marie Schleiner、Brody Condon 和 Joan Leandre 的《Velvet Strike》也是如此。

## 主题倾向

## 协作与参与

新媒体艺术家经常合作，无论是在临时小组还是长期合作伙伴关系中。像电影或戏剧作品一样，许多新媒体艺术项目——尤其是那些更复杂、更雄心勃勃的项目——需要一系列的技术和艺术技能来制作。例如 Radical Software Group 的《食肉动物》(肉食动物)的开发就涉及了几位程序员的参与，许多艺术家和艺术家团体被邀请通过构建界面来为该项目做出贡献。然而，有时候，合作的动机更多的是意识形态而非实际。通过集体创作，新媒体艺术家挑战了艺术家是孤独天才的浪漫观念。本书主要部分讨论的 35 位艺术家和团体中，有 11 位认同自己是集体的。®TMark 就是这种情况，这是一个艺术家团体，其成员使用假名和企业身份，作为对公司在美国法律下受到的特殊保护进行精心批评的一部分。其他以共享名称工作的新媒体艺术团体包括逆技术局、假货商店、应用自治研究所、Mongrel 和 VNS 矩阵。

新媒体艺术运动延续了从被动的观众接受到积极参与的艺术史转变，之前的例子是 20 世纪 60 年代和 70 年代的偶然事件。例如，在艾伦·卡普罗(Alan Kaprow)的开创性作品《6 部分 18 件事件》(1959)中，观众被引导到展览场地不同房间的特定座位上，在特定时间跟随严格编排的动作。

许多新媒体艺术作品，如乔纳·布鲁克-科恩和凯瑟琳·莫里瓦基的《[雨伞网](#)》和戈兰·莱文等人的《[拨号:电话交响曲](#)》，都涉及到观众的参与。其他新媒体艺术作品要求观众与作品互动，但不参与作品的制作。在交互式新媒体艺术中，作品对观众的输入作出回应，但不被观众的输入所改变。观众可以点击屏幕来浏览链接页面的网络，或者激活运动传感器来触发计算机程序，但他们的行为不会在作品本身留下痕迹。每一位观众在与作品互动时，都会根据自己的选择对作品产生不同的体验。例如，在 Olia Lialina 的《[我的男朋友从战争中回来了](#)》中，参观者通过点击网页上的一系列框架来显示图像和文本片段。虽然故事的元素从未改变，但故事展开的方式是由每个访问者自己的行动决定的。

## 从挪用 to 开源

艺术家们总是相互影响和模仿，但在二十世纪，各种形式的挪用，从拼贴到采样，作为一种超越虚无的创造力的选择而出现。在机械复制技术的支持下，艺术家们开始在他们的作品中使用发现的图像和声音。汉娜 Höch 的达达主义蒙蒙奇，马塞尔·杜尚的现成品，安迪·沃霍尔的波普艺术《[布里洛盒子](#)》，布鲁斯·康纳的《发现的镜头》电影，还有雪莉

莱文的新概念重拍作品都反映了艺术原创性在大规模生产文化面前地位的变化。

在新媒体艺术中，挪用已经变得如此普遍，以至于几乎被视为理所当然。像网络 and 文件共享网络这样的新媒体技术让艺术家们可以很容易地接触到找到的图像、声音、文本和其他媒体。这种超丰富的原始材料，再加上计算机软件无处不在的“复制”和“粘贴”功能，进一步侵蚀了“从头开始创作比借用更好”的观念。在《雪莉·莱文之后》(2001)中，新媒体艺术家迈克尔·曼迪伯格将挪用带到了近乎荒谬的极端。1979年，雪莉·莱文重新拍摄了沃克·埃文斯在大萧条时期拍摄的阿拉巴马州佃农家庭的经典照片。曼迪伯格从一个目录中扫描了莱文拍摄的埃文斯作品的照片，并把它们发布在AfterSherrieLevine.com网站上。作为“创造具有文化价值，但几乎没有经济价值的实物的明确策略”的一部分，曼迪伯格邀请参观者将这些图像连同真伪证书和具体的装帧说明一起打印出来。

随着挪用成为一种越来越重要的艺术策略，知识产权法律和政策也变得越来越严格，这些法律和政策管理着对已发现材料的访问。在20世纪90年代和21世纪初，电影制片厂、唱片业和其他企业内容所有者越来越关注未经授权复制和分发其资产的行为。他们成功地进行了游说，延长了版权期限，并使规避版权保护措施(例如，dvd附带的加密方案)成为非法行为。这些公司还积极地对侵犯版权的行为进行监管，例如对在网上非法分享音乐的个人采取法律行动。由此产生的艺术实践与知识产权制度之间的紧张关系，促使新媒体艺术家、音乐家和其他文化从业者寻找创作和分享作品的替代模式。他们

他们在开源软件中发现了一种模式，这是一种开发计算机应用程序的方法，其中程序的源代码免费提供给分布式网络的程序员，他们开发功能并修复问题。像新媒体艺术一样，开源软件涉及协作，依赖于互联网，依赖于礼物经济，在这种经济中，利他主义和“自我嘘声”，或者激励程序员和艺术家的同行认可，是主要的激励因素。采用开源原则的新媒体艺术家倾向于挪用已发现的材料，与其他艺术家合作，并在共享和类似共享的基础上将自己的作品提供他人。这种做法的例子包括 Cory Arcangel 的《[超级马里奥云](#)》，Radical Software Groups (RSG)的《[食肉动物](#)》，Raqs Media Collective 的《[OPUS](#)》，0100101110101101.ORG 的《[Life Sharing](#)》，以及 r - a 的《[Free Radio Linux](#)》等。

虽然根植于杜尚的辅助现成品和波普艺术从广告到漫画书的一切回收，但新媒体艺术的混音也受到流行音乐的采样和混音实践的影响，尤其是嘻哈和电子舞曲。这些流派不仅涉及对音乐片段的借用和重组，还涉及通过添加新元素和对现有元素的重新排列，对熟悉的歌曲进行新版本的制作。就像流行的 hip-hop 曲目一样，新媒体艺术的某些作品，比如 Olia Lialina 的《[My Boyfriend Came Back From the War](#)》，也被一次又一次地重新混音。一些新媒体艺术家甚至将自己的作品重新混音。在 [BUST down THE DOOR AGAIN! 《GATES OF hell - victoria VERSION》](#) 中，Young Hae Chang Heavy Industries 替换了原作的背景，改变了文字颜色，改变了配乐，并加入了韩文翻译。

流行音乐和新媒体艺术的跨学科融合由 Paul 米勒(又名 Dj Spooky 那潜意识的孩子)以各种方式进行探索，他是一位有影响力的 Dj、作家和艺术家。米勒在《[一个国家的重生](#)》(2002)系列中体现了这种混合情感

在现场表演中，他重新制作了 d·w·格里菲斯 1915 年备受争议的电影《一个国家的诞生》，同时用层层采样的声音组装了一个即兴配乐。



MTAA, *onkawarupdate*, 2001

早期的新媒体艺术家有时被批评缺乏艺术史知识，忽视了他们的作品与达达、波普艺术和媒体艺术等先例的关系。但许多新媒体艺术家有意识地在作品中反映艺术史，在新的技术环境背景下重新诠释或更新上世纪六七十年代的项目。例如 MTAA 的《*OnKawaraUpdate*》(2001)就使用了一个软件程序来模仿观念艺术家 OnKawara 的日期画的概念和美学。在《*帝国24/7*》中，Wolfgang Staehle 使用网络直播摄像头投影，重新制作了安迪·沃霍尔的《*帝国*》，这是一部长达 8 小时的帝国大厦电影。小约翰·f·西蒙(John F. Simon, Jr.)重温了保罗·克利(Paul Klee)在《*每一个图标*》(*Every Icon*)中对笛卡尔网格的实验性使用。詹妮弗和凯文·麦科伊利用数据库重新解读电影，比如《2001: *太空算法*》，这是他们对斯坦利·库布里克《*2001: 太空漫游*》(1968)的翻版。伴随着对合作的偏好和一种明显的挪用而不是从零开始创作的倾向，这种媒体考古学的艺术创作方法体现了新媒体艺术中作者原创性的衰减。

对过去的迷恋也体现在挖掘或模仿过时数字媒体的新媒体艺术家的作品中



技术。Cory Arcangel 的《[超级马里奥云](#)》是对电子游戏《超级马里奥兄弟》的怀旧之作。Natalie Bookchin 的《The [入侵者](#)》，以及 Keith 和 Mendi Obadike 的《The [Pink of Stealth](#)》也向早期的电子游戏致敬。在《[386 DX](#)》中，阿列克谢·舒尔金(Alexei Shulgin)用一台过时的个人电脑翻唱了经典流行歌曲。这种过时和粗糙的审美，有时被称为“污垢风格”，与许多新媒体艺术和设计的干净线条和圆滑形成鲜明对比。

## 企业模仿

网络让亚马逊(Amazon.com)这个刚起步的书商成长为零售巨头，也让博客得以作为信息和观点的来源与主要新闻机构竞争。网络也让新媒体艺术家们可以轻松地在网上展示自己，令人信服地模仿企业网站的美学和修辞，包括商标、品牌名称和口号。例如，在 1999 年的《[航空世界](#)》([Airworld](#))中，詹妮弗和凯文·麦科伊(Jennifer and Kevin McCoy)创造了一个假公司，包括一个标志、网站和制服。他们建立了一个软件机器人，可以在网络上爬行寻找企业营销术语，并使用它找到的文本作为音频网络广播和低功率无线电传输的素材。艺术家们还取样了公司监控录像，并说服一家在线广告公司捐赠了数千个广告横幅，以推广该网站和航空世界品牌。

多学科艺术家 Miltos Manetas 聘请了 Lexicon Branding 公司，该公司发明了“PowerBook”和“Pentium”等品牌名称，为“受计算机影响的新型理论、艺术、建筑、音乐和生活方式”创造了一个术语。在 Lexicon 推荐的几个词中，Manetas 选择了“Neen”，并在纽约高古轩画廊(Gagosian Gallery)的新闻发布会上宣布了他的选择。艺术团体®TMark 开发了网站，组织表演活动和恶作剧，通过模仿企业文化来批评企业文化。

## 黑客和黑客行动主义

在主流报纸、好莱坞电影和其他大众媒体中，黑客通常被描绘成闯入他人电脑窃取信息或仅仅是为了制造破坏的电脑神童。但这一概念只是部分正确。在黑客圈子里，这种攻击被称为“破解”，而且经常被人嗤之以鼻。根据计算机科学家布莱恩·哈维(Brian Harvey)的说法，黑客是“与计算机为生、与计算机为呼吸的人，他了解计算机的一切，他可以让计算机做任何事情。”同样重要的是……是黑客的态度。计算机编程一定是一种爱好，是为了好玩而做的事情，而不是出于责任感或者为了钱……黑客是一个唯美主义者。”在哈维看来，黑客实际上更像一个艺术家，而不是一个罪犯。虽然有些黑客会恶意使用自己的技能，但在黑客社区中，有一种被广泛认可的道德准则，即“黑客伦理”，它认为信息共享是压倒一切的善，黑客应该通过编写开源软件和使人们能够获取知识和计算机资源，为自己所在领域的进步做出贡献。

在 2004 年出版的《黑客宣言》一书中，麦肯齐·沃克将黑客的概念扩展到了其他领域，包括艺术领域，并将其比作创新。他写道：“无论我们破解什么代码，无论是编程语言、诗歌语言、数学还是音乐、曲线还是着色，我们都创造了新事物进入世界的可能性……在艺术中，在科学中，在哲学和文化中，在任何可以收集数据的知识生产中，在可以从中提取信息的信息生产中，在这些信息中为世界创造新的可能性的地方，都有黑客从旧的东西中黑客出新东西。”许多新媒体艺术家将自己视为黑客，或者将黑客作为他们作品的概念或内容。其中包括 Cory Arcangel、Knowbotic Research 和 Critical Art Ensemble，他们的项目 *Child as Audience* (2001)

包括一张 CD-ROM，上面有如何入侵和修改 GameBoy 电子游戏的说明。

后两组代表了许多黑客艺术家的激进做法。这种黑客与政治行动主义的结合通常被称为“黑客行动主义”(hacktivism)。艺术家和理论家科妮莉亚·索尔弗兰克(Cornelia Sollfrank)将黑客作为文化生产的隐喻，将文化生产作为黑客的一种形式。在她的网络女权主义项目“女性延伸”(Female Extension)中，索尔弗兰克与黑客合作开发了一个软件程序，通过对现有网站的元素进行采样和重新混合，生成网络艺术作品。为了揭露她认为在当代策展实践中普遍存在的性别歧视，她随后将其中 200 多件作品以虚假的女性名字提交给了一个国际网络艺术竞赛，从而确保了大多数参赛者都是女性。当评审团宣布三位获奖者(全部为男性)时，索尔弗兰克透露了她的介入。

互联网的出现，让艺术家和其他人有可能组织国际草根运动，参与电子公民抗命行动。在 *Zapatista Tactical FloodNet* 中，电子干扰剧场发起了一场象征性的“拒绝服务攻击”，即通过使服务器的流量过载而使网站瘫痪，攻击目标包括大通曼哈顿银行(Chase Manhattan Bank)和墨西哥前总统埃内斯托·塞迪略(Ernesto Zedillo)的办公室等各种企业和机构网站。这一行动意在以和平的方式抗议墨西哥政府对墨西哥原住民的不公平待遇。

## 干预措施

对于许多新媒体艺术家来说，互联网不仅仅是一个媒介，更是一个艺术介入的舞台。一个类似于城市人行道或广场的无障碍公共空间，人们可以在这里交谈、做生意，或者只是在这里闲逛。这个空间的部分吸引力

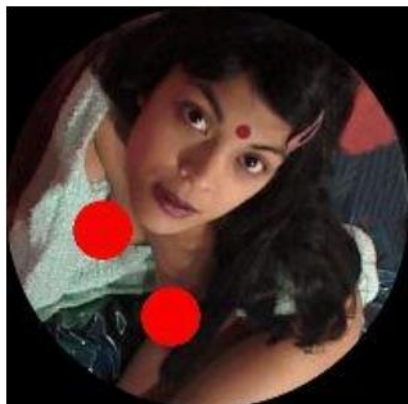
它位于博物馆-画廊综合体之外，因此艺术家可以接触到广泛的非艺术观众。例如，在《[天鹅绒罢工](#)》中，Anne Marie Schleiner、Joan Leandre 和 Brody Condon 在《反恐精英》(一款流行的网络电脑游戏，玩家在其中参与城市战斗)中进行干预。《[天鹅绒罢工](#)》的观众既包括国际新媒体艺术社区的成员，也包括《反恐精英》的玩家，他们中的许多人都对这种干预感到不满，这种干预涉及操纵屏幕上的角色以非暴力的方式行事，而不是参与冲突。

许多艺术家通过提供不寻常的东西来干预大型在线拍卖网站 eBay。2000 年，当时还是卡尔加里一名 16 岁高中生的迈克尔·戴恩斯(Michael Daines)试图在 eBay 的雕塑类别下出售自己的身体。通过将他的身体作为雕塑对象来对待，这个项目让人想起了 Eleanor Antin、Chris Burden、Gilbert 和 George，以及其他在作品中以身体为媒介的行为艺术家们的作品。第二年，同样是在 eBay 上，基思·Obadike(Keith Obadike)在《黑人待售》([Blackness for Sale](#), 2001)中拍卖了他的非裔美国人种族身份，呼应了前几个世纪的奴隶拍卖。在他的 eBay 拍卖页面的描述栏中，Obadike 列出了一系列的好处和警告，这些都是轮流幽默的。“这个 Blackness 可能被用来获得独家的、‘高风险’的社区”)和尖锐的(例如，“卖家不建议在发表智力主张时使用这个 Blackness”)。黑客主义艺术团体®TMark(p.)也利用 eBay 拍卖了他们参加 2000 年惠特尼双年展独家派对的个人门票，既为未来的项目筹集资金，也表明在艺术界，金钱可以买到入场券。

其他新媒体艺术家介入实体公共空间。在《[行人](#)》中，保罗·凯泽(Paul Kaiser)和雪莱·埃什卡尔(Shelley Eshkar)将电脑生成的动画投射到城市人行道和公共广场上。在 [BorderXing](#) 中，Heath Bunting 和 Kayle Brandon 记录了他们的生活

试图通过在网站上发布数码照片和日记来非法跨越国际边界。Torolab 的“[顶点计划](#)”(Vertex Project)是一项横跨蒂华纳和圣地亚哥边境的步行桥的提案。这座桥配备了广告牌大小的屏幕，将作为一个公共画廊，通过附近的电脑提交图像、文本和其他媒体。

## 身份



Prema Murthy, 《女侠》,  
1999

许多新媒体艺术家将互联网作为一种工具来探索身份的建构和感知。互联网使得艺术家只需建立一个免费的电子邮件账户或主页，就可以轻松地创建一个虚拟的在线角色。种族、性别、年龄、性取向和国籍都可以被虚构出来，这削弱了艺术作品是创作者身份真实表达的观念。[Mouchette.org](#) 是一个网络艺术项目，声称是一个名叫 Mouchette 的 13 岁女孩(以罗伯特·布列松 1967 年一部关于青春期女孩的电影的主角命名)的作品，展示了网络身份的可塑性和不确定性。当访问者浏览这个网站时，很明显，Mouchette 是一个虚构的发明。然而，这个角色的存在，即在这个项目背后确实有一个名叫 Mouchette 的女孩的感觉，仍然令人信服。在撰写本文时，负责 Mouchette 的艺术家的真实身份已经

尚待揭晓。

其他新媒体艺术家以更直接的方式解决身份问题。例如，张舒丽的《[布兰登](#)》探讨了蒂娜布兰登的真实故事，她是一名年轻女子，因假扮成男人而被谋杀。在《[女侠](#)》(1999)中，Prema Murthy 在批判网络色情产业和亚洲色情中的东方主义时，将自己描绘成一个印度的海报女郎。艺术家团体 Mongrel 在几个项目中探讨了身份问题，尤其是种族问题，其中包括《[不舒服的接近](#)》(2000)。在这幅作品中，团队成员之一哈伍德修改了英国泰特美术馆(Tate Britain)网站上的图片。泰特美术馆是英国最重要的艺术博物馆之一。哈伍德将包括托马斯·庚斯伯勒、威廉·贺加斯和约书亚·雷诺兹在内的英国画家的肖像与哈伍德的朋友和家人的照片结合起来，创造了他自己的艺术史版本，并通过这个过程，创造了英国身份的另一种愿景。

## 网真与监视

互联网和其他网络技术既跨越了地理距离，也打破了地理距离。这在网络摄像头和遥控机器人等设备的使用中尤为明显，这些设备可以产生远程呈现的效果，或远距离体验。比如 Ken Goldberg 的 [Tele garden](#)，让来自世界各地的人们通过在线指令控制机械臂，就能照料花园中的花草。同样，Rafael Lozano-Hemmer 的 [vectorelevation](#) 允许网站访问者从远处操纵机器人聚光灯，在公共广场上方的天空中创造图案。其他使用远程呈现概念的艺术家的则在更局部的情况下这样做。例如，在爱德华多·卡茨(Eduardo Kac)的《拉拉·阿维斯》([Rara Avis](#), 1996)中，一只眼睛后面有摄像头的机器鹦鹉和真正的鸟一起被放置在鸟舍里。画廊参观者通过遥控器控制鹦鹉的动作，在头戴式耳机内安装的小屏幕上体验鸟类的视角。

自二十世纪中期以来，监视已成为文学、电影和艺术中日益重要的主题。从 1949 年首次出版的乔治·奥威尔的小说《1984》，到弗朗西斯·福特·科波拉 1974 年的电影《对话》，监控通常被描绘成政府或企业权力的威胁幽灵。然而，到了 20 世纪末，人们对监控的文化态度变得更加矛盾。虽然对侵犯隐私的担忧仍然存在，但监控也被视为一种必要的邪恶，可以保护无辜者免受虐待、犯罪或恐怖主义的威胁。监视开始不仅作为军事和警察控制的技术出现，而且作为一种娱乐形式出现。在 [JenniCAM](#) 这样的网站上，一名年轻女子在家里安装了网络摄像头，把自己的日常活动暴露给在线观众；在《老大哥》(Big Brother) 这样的真人秀节目中，参赛者自愿接受全天候的公众观察。在这些网站上，监控成了偷窥狂和暴露狂兴奋的来源。与此同时，网络摄像机、生物识别系统、卫星成像和数据挖掘等监控技术的复杂性和普及性也在急剧上升。

新媒体艺术家广泛探讨了机构监控和隐私侵犯问题。例如，肯·戈德堡(Ken Goldberg)的《[展示](#)》(demonstration)使用遥控摄像机和互动网站，让人们可以观察加州大学伯克利分校斯普劳尔广场(Sproul Plaza)的活动，这里是 20 世纪 60 年代言论自由运动的发源地。玛丽·塞斯特的《[ACCESS](#)》(2003)将一束光投射到那些通过电子眼的人身上。塞斯特使用图像识别技术来识别单个人物，在人群中挑出他们，并在他们移动时跟踪他们。声束系统引导只有被跟踪对象才能听到的低声音。《[ACCESS](#)》唤起了人们对越狱者的探照灯和对戏剧演员的聚光灯。





玛丽·塞斯特，  
《ACCESS》，2003 年

## 机构的拥抱

到 20 世纪 90 年代初，新媒体艺术已经开始吸引博物馆、画廊、资助者和其他艺术机构的兴趣，尽管绘画和雕塑等更传统形式的支持者普遍持怀疑态度。然而，一些文化机构已经熟悉了以计算机为基础的艺术。20 世纪 70 年代初，大约在录像艺术开始获得评论界和策展界支持的同时，一些以计算机为基础的艺术作品的展览出现在大西洋两岸的主流博物馆中。1970 年，伦敦当代艺术研究所(ICA)组织了一场名为“Cybernetic Serendipity”的展览，探讨了计算机驱动的自动机和其他技术设备如何被用于传统的艺术创作，包括诗歌、绘画和雕塑。同年，纽约犹太博物馆的“软件”展览将计算机编程作为概念艺术的隐喻。一年后，洛杉矶县艺术博物馆(LACMA)在 LACMA 的艺术与技术项目中展出了一场作品，这是一项将罗伯特欧文、罗伯特劳森伯格和理查德塞拉等当代艺术家与大公司合作实现艺术项目的倡议。这一短暂的策展趋势在 20 世纪 70 年代中期结束，因为反主流文化的成员(其中许多人是艺术家和策展人)开始将技术与企业资本主义和越南战争联系起来。



随后，艺术博物馆在很大程度上忽略了数字和电子艺术，直到 90 年代初，也就是新媒体艺术运动兴起前不久。1990 年，旧金山现代艺术博物馆(SFMOMA)媒体艺术部的策展人罗伯特莱利(Robert Riley)组织了“湾区媒体”(Bay Area Media)展览，展出了几件基于计算机的艺术作品。其中包括林恩·赫什曼(Lynn Hershman)的《深度接触》(*Deep Contact*, 1990)，这是一个关于诱惑和幻觉的互动装置，观众通过触敏屏幕在一系列视频片段中导航，以及吉姆·坎贝尔(Jim Campbell)的《幻觉》(*Hallucination*, 1988-1990)，它将博物馆观众的现场视频与储存的火灾镜头融合在一起。1993 年，纽约古根海姆博物馆(Guggenheim Museum)的副策展人乔恩·伊波利托(Jon Ippolito)组织了“虚拟现实:声束新兴媒介”(Virtual Reality: a Emerging Medium)，介绍了当时主流媒体和艺术与技术界都非常关注的一项技术的艺术应用。

在 20 世纪 90 年代中期，随着策展人对互联网时代对新媒体的热情以及正在制作的作品的质量和数量的回应，对新媒体艺术的支持扩大了。1995 年，惠特尼美国艺术博物馆成为第一家获得网络艺术作品的博物馆:道格拉斯·戴维斯(Douglas Davis)的《世界上第一个协作句子》(*World's first Collaborative Sentence*, 1994)，这是一个网站，游客可以在这个网站上为无尽的文字串添加内容。同样在 1995 年，纽约的 Dia 艺术中心启动了“艺术家网络项目”项目，该项目委托知名的当代艺术家(如谢丽尔·多尼根、托尼·奥斯勒和弗朗西斯 Alÿs)和新兴的新媒体艺术家(如詹姆斯·巴克豪斯、克里斯汀·卢卡斯和奥利娅·利亚丽娜)创作网络艺术作品。1996 年，明尼阿波利斯的沃克艺术中心在颇具影响力的策展人史蒂夫·迪茨(Steve Dietz)的指导下，推出了雄心勃勃的委托计划和广泛的新媒体艺术在线画廊“9 号画廊”(Gallery 9)。1997 年，国际当代艺术展览文献展在一个单独的“混合工作空间”部分突出展示了网络艺术。在一种早期网络艺术反艺术世界态度的不敬行为中，

Vuk Cosic 盗用了文献展网站，在他自己的服务器上展示了一份副本。

从那时起，机构对新媒体艺术的兴趣显著扩大。到 20 世纪 90 年代末，其他艺术机构，包括伦敦的 ICA，纽约的新当代艺术博物馆和巴黎的卡地亚基金会等，都支持新媒体艺术展。2000 年 1 月，惠特尼博物馆任命新媒体艺术杂志《智能代理》(Intelligent Agent)的创始人克里斯蒂安·保罗(Christiane Paul)为数字艺术的副馆长。同月，旧金山现代艺术博物馆任命网络艺术网站 äda' Web 的联合创始人本杰明·韦尔(Benjamin Weil)为媒体艺术的副馆长。

同年晚些时候，被认为是美国当代艺术趋势晴雨表的惠特尼双年展(Whitney Biennial)展出了九件网络艺术作品，比如肯·戈德堡(Ken Goldberg)的 *《Ouija 2000》* (2000)和马克·阿梅里卡(Mark Amerika)的 *《Grammatron》* (1997)。第二年，惠特尼博物馆举办了一场名为“比特流”(Bitstreams)的展览，这是一场全博物馆范围的艺术展览，涉及数字技术，包括新媒体艺术、绘画、摄影和雕塑。与此同时，旧金山现代艺术博物馆(SFMOMA)也推出了一个同样雄心勃勃的展览：“010101:科技时代的艺术”。那年夏天，第 49 届威尼斯双年展的斯洛文尼亚馆展出了一件新媒体艺术作品 *Biennale.py*，这是一种由 0100101110101101 开发的电脑病毒。ORG 与集体流行病相结合。就连纽约的大都会艺术博物馆也开始收藏新媒体艺术，2002 年获得了 Jennifer 和 Kevin McCoy 的 *《每一个镜头，每一集》*。

## 独立的项目

虽然许多新媒体艺术家寻求并获得了博物馆展览的机构认可，但其他人对艺术界及其权力掮客漠不关心。后一类人更喜欢在主流当代艺术界之外工作，而不是在媒体艺术和艺术的社区和机构内工作

和技术领域，在那里他们的作品被更广泛地理解。媒体艺术是从 20 世纪 60 年代中期开始发展的录像艺术运动中发展出来的，自 20 世纪 70 年代末以来，艺术与技术一直是学术项目的研究主题，如 1979 年成立的纽约大学互动电信项目和 1985 年成立的麻省理工学院媒体实验室。

致力于艺术与技术的节日和会议在欧洲早已存在，这主要得益于政府对艺术慷慨支持的传统。其中最著名的是 1979 年在奥地利林茨举办的电子艺术艺术节，以及 1988 年举办的第一次电子艺术协会 (ISEA) 研讨会。1997 年，大型新媒体艺术博物馆和研究机构 ZKM 艺术与媒体中心在德国卡尔斯鲁厄开馆。亚洲也是为艺术与技术提供机构支持的场所：例如 1997 年，在日本电话公司 NTT 的支持下，新媒体艺术博物馆 Inter-communication Center 在东京开馆。在日本，艺术与技术的主要企业支持者包括佳能(Canon)和资生堂(Shiseido)，这两家公司都在上世纪 90 年代支持过艺术实验室。

在美国，从 20 世纪 90 年代中期开始，一些小型的非营利组织在纽约和其他城市如雨后春笋般涌现。artnetweb、Rhizome.org 和 The Thing(总部均设在纽约)等由新媒体艺术家组成的网络社区，作为展示、讨论和记录新媒体艺术的虚拟空间，在国际运动的演变中发挥了关键作用。90 年代末和 21 世纪初，新媒体艺术的实体空间紧随其后。其中包括纽约的 Eyebeam 工作室和 Location One，以及麻省理工剑桥的 Art Interactive。欧洲也出现了规模较小的新媒体艺术组织。值得注意的例子包括

柏林的 Internationale Stadt and Micro，布达佩斯的 C3，卢布尔雅那的 Ljudmila，以及巴塞爾的 plugin。

在越来越多的国际机构支持的证据的推动下，政府机构和私人基金会在 20 世纪 90 年代末和 21 世纪初开始资助新媒体艺术。新媒体艺术的主要公众支持者包括英国艺术委员会、加拿大艺术委员会、荷兰蒙德里安基金会、美国国家艺术基金会和纽约艺术国务委员会。私人资助者包括安迪·沃霍尔基金会(Andy Warhol Foundation);创造性的资本;丹尼尔·朗格卢瓦艺术、科学和技术基金会;福特基金会;杰罗姆基金会;和洛克菲勒基金会。尽管这种支持力度很大，但仍有许多艺术资助者和其他老牌机构对新媒体艺术不感兴趣。

当然，许多艺术家继续独立运作，本质上延续了新媒体艺术运动最初的反建制精神。使用新兴技术的艺术家经常使用个人网站、电子邮件列表或其他形式的媒体传播来建立和维持国际存在和全球观众，而不需要画廊、博物馆或其他机构的帮助。

许多新媒体艺术家对艺术市场、将艺术商业化的概念以及总体上的市场经济持深刻的怀疑态度。新媒体艺术运动的形成年代是在冷战结束之后，这些艺术家对资本主义和以苏联解体为象征的自由市场意识形态的胜利持批判态度。此外，左倾的艺术家们也在互联网上看到了实现进步的、反资本主义的理想的机会，这些理想似乎受到了共产主义崩溃的威胁。在新媒体艺术的早期，评论家、策展人和艺术家都用“礼物经济”这个词来形容新媒体艺术的方式

流传。新媒体艺术社区的成员通常更喜欢通过网站、电子邮件列表、替代空间和其他场所免费交换作品，而不是买卖艺术品。这种免费分享在精神上和实践上都与开源软件的分发方式相似。

## 收集和保存新媒体艺术



小约翰·f·西蒙，*A-life*，2003

许多新媒体艺术固有的短暂性，以及它往往不为人所熟悉的美学和技术，对画廊主和收藏家构成了挑战。一些艺术家会提供包含作品副本的 CD-ROM 或其他存储设备(例如，1995 年向收藏家出售包含《世界上第一个合作句子》的软盘)。另一些人则以实物的形式创作作品，比如小约翰·f·西蒙的壁挂式“艺术器具”(p.)，它让人想起装裱好的画作。冯梦波的《虹膜》(Iris)版画来自他的交互式 cd - rom(图片)，科里·阿肯格尔(Cory Arcangel)的丝网图像来自他的游戏艺术作品(p.)，都取得了商业上的成功，部分原因是这些形式是人们所熟悉的，而且相对容易展出。

尽管许多新媒体艺术家的反商业态度和在画廊展示作品的技术障碍，一些经销商仍然维持着重要的新媒体艺术项目。值得注意的

例如纽约的邮政大师画廊、桑德拉·杰林画廊和布莱斯·沃尔科维奇画廊，纽约和首尔的 Bitforms 画廊，以及柏林的 GIMA 画廊。

由于新媒体艺术往往是非物质的性质，以及对软件和设备的依赖会迅速变得过时和不可用，因此新媒体艺术特别难以保存。就像伊娃·黑塞(Eva Hesse)在上世纪六七十年代创作的乳胶雕塑大多已经变质一样，许多新媒体艺术作品也将很快无法修复。2001 年，一个由博物馆和艺术机构组成的联盟成立了可变媒体网络(Variable Media Network)。其中包括伯克利艺术博物馆/伯克利太平洋电影档案馆;富兰克林熔炉、古根海姆博物馆、纽约的 Rhizome.org、蒙特利尔的丹尼尔·朗格卢瓦艺术、科学和技术基金会、克利夫兰的行为艺术节和档案、明尼阿波利斯的沃克艺术中心。网络致力于寻找保存非传统的、短暂的材料制作的作品的方法，比如白南君的视频装置、菲利克斯·冈萨雷斯-托雷斯成堆的免费糖果、马克·纳皮尔的网络艺术作品，网络已经开发了许多案例研究和出版物，以及一份调查问卷，组织可以使用该问卷从艺术家那里收集与保存相关的信息。保存新媒体艺术作品的主要策略包括文档化(例如，对网页进行截屏)、迁移(例如，用最新的 HTML 标签替换过时的标签)、仿真(模拟过时硬件的软件)和再创造(使用新技术复制旧作品)。

在撰写本文时，尚不清楚新媒体艺术是否已经作为一场运动走完了自己的路。艺术家们一直在尝试新兴媒体，反思文化与技术之间的关系，并使之复杂化，而且肯定会继续这样做。从 20 世纪 90 年代中期到 21 世纪初，作为新媒体艺术特征的创造力和批判性思维的爆发，没有任何放缓的迹象。但作为分隔新媒体艺术的边界

c

更传统的形式，如绘画和雕塑变得不那么明显，新媒体艺术可能会被吸收到整个文化中。就像达达、波普和观念艺术一样，它可能以一种运动结束，但作为一种趋势继续存在？一组不可预测地以多种形式出现的思想、情感和方法。