



#1



#2

ZKM|艺术与媒体中心

ZKM | Center for Art and Media

本刊编辑部 Editorial Department

摘要：位于德国的ZKM|艺术与媒体中心通过扩展原有形式的博物馆，目前已经成为世界上独一无二的文化机构，展品包含了空间维度的艺术和时间维度的艺术。随着应用软件的发展纯艺术成为可移动的，图片成为了大众化商品，不仅在所有地方呈现，还连接了创作者和消费者。在新媒体时代，音乐作品、视觉艺术作品和纯艺术作品在这里统一。

关键词：ZKM艺术与媒体中心，博物馆，文化机构，视觉媒体，音乐媒体，互动媒体

Abstract: ZKM|Center for Art and Media, which is located in Germany, has become the unique cultural institute in the world by expanding the museum of original form. Its exhibitions include the art of spatial dimension and time dimension, shouldering the responsibility of preserving classic art in the digital era.

Key words: ZKM|Center for Art and Media (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), Museum, Interactive media

通过扩展博物馆最初的形式与范围，ZKM|艺术与媒体中心（以下简称“ZKM”）成为了世界上独一无二的文化机构，涵盖所有媒介形式和艺术流派，包括空间维度的艺术，如绘画、摄影与雕塑，也包含了时间维度的艺术，如电影、视频、媒体艺术、音乐、舞蹈、戏剧和表演。ZKM在1989年作为博物馆成立之时，便肩负着在数字时代保存古典艺术的责任，这就是它为什么时常被称为“电子或数字艺术的包豪斯”，该称呼可追溯至海因里希·克劳兹（Heinrich Klotz）。除此之外，ZKM机构与实验室还进行科学研究、开发和生产，和过去的博物馆一样防止艺术作品的流失，同时，ZKM也为艺术的产生创造条件，不但为驻留艺术家创造条件，另一方面也为员工创造条件。因此，我们把ZKM叫做中心，而不是博物馆。

ZKM下属的当代艺术博物馆（Museum

of Contemporary Art）、媒体博物馆（Media Museum）、媒体库（Media Library）、视觉媒体研究所（Institute for Visual Media）、音乐和声学研究所（Institute for Music and Acoustics）、老式视频系统实验室（Laboratory for Antiquated Video Systems）使得ZKM已广泛具有发展跨学科项目与国际合作的可能性。在其工作中，ZKM通过将生产与研发，展览与项目，存档与收集结合起来，才具备了恰当回应信息技术的迅猛发展和社会结构转型的能力。作为“媒体艺术胜地”（彼得·维贝尔Peter Weibel），ZKM无论在理论还是实践上，都着眼于通信与信息技术的创新，和相应的开放的艺术选择权，以及由此而产生的社会变革。

通过将档案与藏品，展览与项目，研究与产品结合起来，ZKM恰当地阐述了在20和21世纪的艺术发展；更不用说围绕其藏品、

1-2
ZKM|艺术与媒体中心
摄影：哈拉德·沃克



#1

展览和研究活动产生的有关哲学、科技、艺术、政治与经济之间的专题研讨会和理论话语平台。ZKM的宗旨是建立一个结合艺术与科技的大实验室和媒体城，一个将掀起新视觉运动的“新包豪斯”。

成立与历史

从历史来看，ZKM|艺术与媒体中心在1989年成立，位于德国西南部卡斯鲁尔（Karlsruhe），它独特的文化机构由董事会构成并任命海因里希·克劳兹（1935-1999）教授为创办董事。建立一个将艺术观念与未来的技术相结合的机构，这样的想法可以追溯到1984年卡斯鲁尔的艺术与文化部。1986年，当地政府代表、大学、卡斯鲁尔音乐学院、核研究中心以及一些其他机构，和卡斯鲁尔艺术圈的代表一起组成了“ZKM项目工作小组”。1988年二月，ZKM工作小组总结了概念计划并提出“88设计思

想”，这一思想概括了艺术与新媒体在理论与实践上的合并，充当着ZKM章程的基础，该章程在1989年8月12日生效。

未来指向型新兴建筑构造计划推出“电子包豪斯”，这将是一个集媒体艺术，研究机构，视听中心和媒体剧院为一体的博物馆。为此，同时也为位于卡斯鲁尔南部的展馆，举行了国际性的建筑竞赛。来自荷兰的雷姆·库哈斯（Rem Koolhaas）赢得了比赛，他提出“立方体”的梦幻设计，但在一段长时间的争论后，由于财政问题而放弃了这个野心勃勃的工程。1992年，城市最后放弃了这个计划，因此雷姆·库哈斯也开始了新的建筑设计。

1915年和1918年间由建筑师菲利普·雅各布·曼茨（Phillip Jacob Manz）建起的兵工厂，这个IWKA持有的工业厂房饱含历史风韵，是一个有趣的可选地址，捐赠人决定支持重组这项工业建筑。建筑工作室中，

1
ZKM|艺术与媒体中心
摄影：哈拉尔德·沃克

2
“未来社会”（next society）展览现场
摄影：菲利克斯·格林什洛



#2

Schwege与合作伙伴计划并实施了重建，这种保留功能与审美的优势一直持续至今。

直至1997年，ZKM办事处，ZKM|视觉媒体研究所和ZKM|音乐和声学研究所的工作室遍布在卡斯鲁尔的不同地方。为了从一开始就为公众提供一个在艺术上与科学上有趣的视角，ZKM成立时通过在卡斯鲁尔的各个空间举行不同活动为自己造势，这一系列活动中有“工厂里的ZKM”，一年两次的媒体艺术节“多媒体”，和杰出媒体艺术与理论的颁奖典礼——如西门子媒体艺术奖，国际视频艺术奖，在ZKM工作室成立的10年间，ZKM已经出版了大量的书籍和CD，这些都是经过深思熟虑的首创性的电子出版物。

1997年10月18日正式开始，ZKM“Hallenbau”作为隆重典礼的一部分，有学院、部门、大量展览、音乐会、项目空间公布于世：ZKM媒体博物馆，当代艺

术博物馆，视觉媒体研究所，音乐和声学研究所，媒体图书馆，媒体剧院和“蓝色立方体”。“多媒体5”也在ZKM|媒体博物馆开幕展览中呈现出自己的风貌，同时市立美术馆也成为了这个艺术综合系统的一部分。

在建设的第二阶段，建成了隶属于ZKM的ZKM|当代艺术博物馆和卡斯鲁尔艺术与设计大学（HfG）的艺术空间，该空间由海因里希·克劳兹在1992年建立。1999年12月4日，ZKM|当代艺术博物馆正式开放。此外，来自巴登-符腾堡州的私人博物馆的著名私人藏品也向公众开放。随着鼻祖海因里希·克劳兹去世后，1999年彼得·维贝尔被任命为首席执行官和董事，他一直任职至今。

博物馆

在博物馆方面，ZKM|媒体博物馆和ZKM|当代艺术博物馆以当代艺术和历史的百科全书式的展览和活动与科学的特征使公

众熟悉。ZKM试图通过具有挑战的和宏大的理论以及主题性展览对公众话题和社会相关问题进行调节。此外，新的途径和艺术家在其发展的早期阶段出现，并且边缘化的艺术运动也会被重新发现。

ZKM|博物馆是空间艺术和时间艺术的站点。因此，除了个人流派的绘画、装置、雕塑、和移动图像、戏剧、舞蹈和音乐在此展示，反空间和时间的艺术，即展览转换成表演和演出展览，而这也是当代艺术的一个重要趋势，在ZKM展览计划中占据中心位置。

ZKM|媒体博物馆

ZKM|媒体博物馆为世界上第一个且是唯一一个以互动艺术（Interactive Art）为主题的博物馆。其设计、任务和影响是基于媒体的广义概念，该概念不是将媒体理解为视听设备，而是理解为表述行为的工具。成立



#1

以来，媒体博物馆致力于这项研究报告，批评和讨论新媒体领域的技术发展，并迅速发展全球网络在永久性的改变式主题展览和行动，持续关注在我们共栖的文化和社会的各个领域数字媒体的状况与影响。只要在展览中媒体博物馆开放，并使不同年龄层的人能够体验到在技术和艺术中得到有趣的发展，呈现广泛的数字技术，从流行的游戏文化到尖端形式的通信，它就为我们的社会和文化现有和未来的发展提供了真知灼见。这样做，它不回避来自全球娱乐和通讯产品文化的批判对抗，以及现有娱乐形式的详细审查，而是以此把新的交流形式和技术的控制监管变为可能。

在大约150个国际展览中，以及在多个国家展览的50个国外展览，自从1997年成立以来，媒体博物馆已经经过艺术性、创造性与批判性的检测，在新形象、声音和世界交流中取得荣誉。媒体博物馆展示了媒体的发展，及其文化观点上的视觉传播史，并

期望引领出媒体社会的未来。从早期以书写记录作为储存延伸出来，交流媒体通过电脑向世界传达互动电影录像中最新兴的创造；从早期3D模拟技术到社交网络和大众媒体的个人应用，电影的未来通过消费时代吞并了青年文化和规则革命。从图像媒体和机械化发展到音频艺术；通过垮掉的一代和尖端游戏设置从巴比伦世界和亚洲文化转向到迷人的装置，物体，和编舞者的表演。媒体博物馆的未来表明一个以相关主题监测、审查制度和多样性的全球社会的集约式讨论。作为ZKM的力量源泉和2015全球化的一部分，ZKM媒体博物馆将通过更大规模的概况展览关注主要的和新批评方面对信息空间的全球批评分析。

ZKM当代艺术博物馆

ZKM当代艺术博物馆把自己定义为所有流派和媒体的博物馆。跨流派在此得到完美诠释，国际艺术生产中的当代方式在古典

博物馆主题中得到呈现。从1999年开始，大量先进的主题和关于艺术、文化历史专题论文的展览开始被实现。历史性绘画、当代性绘画，建筑和20到21世纪的物体艺术、表演、肢体和媒体艺术都包含了兴趣点。这些影响在全球范围内，来自欧洲、美国、亚洲和阿拉伯的艺术作品都曾在此展出。

由于展览大厅的大小和高度，ZKM恰如其分地展示了大量的经典装置和展览，约7000平方米的展览馆中，广阔的大厅，灵活的展览构架，使广泛的专题性展览和主体性情景秀呈现了整个20世纪的艺术流派的发展。

还有一些和著名艺术家、机构的合作，自从ZKM开幕，它就囊括了世界著名的艺术藏品以及在巴登-符腾堡州的创建伙伴，FER Collection, Siegfried Weishaupt和Grässlin都是克里斯汀·波罗斯（Christian Boros）的收藏品，在长期合作过程中，也有很多私人的藏品，如Falckenberg

（汉堡），Ingvild Goetz（慕尼黑），和Thyssen-Bornemisza Art Contemporary/TBA 21（维也纳）。

App艺术奖

ZKM的奖项首先会考虑颁给近期在艺术范围内取得的发展进步，在艺术与技术上取得的前沿创新，奖项包括App艺术奖、Giga-Hertz奖和西门子媒体艺术奖。

自2011年起，ZKM便开始为智能手机和平板电脑应用程序领域里的最佳艺术发展颁发年度App艺术奖。设置这个奖项的想法是源于意识到在应用商店没有“艺术”这一类别，也就是说，艺术和极具创新的应用开发还未受到重视。

首届App艺术奖在2011年举行，该奖项是由ZKM及其软件合作伙伴共同创办的，该合作伙伴是德国最大的地方高科技商用通信网公司。奖项尊重以App形式呈现的将创新软件和艺术创造相结合的艺术作品。自2012年开始，App艺术奖自身就成为了软件集群的一部分，该集群是以位于德国西南部的欧洲“硅谷”为基础的。

获奖的APP作品除美学方面的考量外，也关注其创新性和实用性。评选委员会关注的基本点有交互性、创造性、设计、外观和感觉、创新程度、稳定性、可操作性以及艺术整体印象。App是一项便携式的博物馆，智能手机用户现在可以随时从口袋里拿出便携式媒体博物馆了解最前沿的信息。这也支持有资历的艺术开发人员从一个储存媒介格式到另一个。换句话说，以前作品呈现在一个交互式的只读内，现在，作为博物馆的装置可以呈现在APP内以便跟上参观者宽广和专业的步伐。大多数软件艺术的动力、艺术创造性、更新与纯艺术有关。包括古老的艺术和动态艺术，以及在视频和互动媒体艺术中的发展。随着应用软件的发展，纯艺术成为可移动的，在洞穴壁画或中世纪的湿壁画中，绘画具有一定的被约束性，直到平板绘画，如木板和帆布绘画的推广，图片变得可移动了：它可以旅行，图像信息可以在不同的地方给不同的人看，也可以被收藏和盗走。这意味着一个作品的生产可以在多个地方展现。随着机械化生产和大众媒体的生产，一个作品可以被复制并安放在新的语境中。图片成为了大众化商品，借助于应用软件和移动计算处理器，图片不仅在所有地方



#2

呈现，还可以成为制作人和消费者直接连接的标准，这表明了艺术生产与销售的扩大。在新媒体时代，音乐作品和视觉艺术家和纯艺术家的作品在此统一。

艺术，几个世纪以来，只能在某个地方创作某个作品，现在，因为模拟技术，首次有可能从传统的创作范式向传播范式转变，而这正是App艺术的使命。

当代美学家

1
ZKM艺术与媒体中心
摄影：哈拉尔德·沃克

2
“未来社会”（next society）展览现场
摄影：菲利克斯·格林什洛