



#1

当媒介以新的方式运作 New Methods of Operating the Media

缪子衿 Miao Zijin

摘要：本文试图探讨，我们是否可以通过不同的方式理解新媒体艺术的“新”，特别是在计算机和软件被运用于艺术创作之后？新媒体艺术强调的或许是媒介的运作方式，而不是媒介本身所具有的特殊性。当艺术家将一个原本不是用来生产艺术的媒介（比如，淘宝网，微信）转换为一个艺术媒介时，他事实上创造了一种新的运行这一媒介的方式，即对媒介的再创造。

关键词：计算机，软件，元-

Abstract: This article questions if there is any alternative to understand the newness of new media art, especially after computer and software are brought into the realm of artistic creation? What new media art emphasizes is the way a medium operates rather than the specificity of the medium itself. When the artist uses a non-for-art medium such as TaoBao.com or WeChat with an artistic purpose, he is actually creating a new method of operating a medium, that is, recreating the medium.

Key Words: Computer, Software, Meta-



#2

1-2
拉斐尔·洛扎诺·亨默
基准声音信号灯
伦敦科学博物馆

“新媒体艺术”似乎一直是一个难以界定的概念。根据艺术家创作时所运用的技术以及传播方式，新媒体艺术可以包含录像艺术、交互装置、计算机艺术、网络艺术、生物艺术等等。新媒体艺术表现出的特质包括：交互性、强大的计算能力、连接性、可变性、对虚拟世界（而非现实世界）的再现和可参与性^[1]。然而，我们对新媒体艺术的观察可以拓展到媒介的运转方式（how does it behave），并把媒介当作一个整合了艺术生产及其传播的系统^[2]。一种新的媒介的运转方式是否可以重新定义媒介以及新旧媒介之间的关系？

新媒体艺术理论家列夫·曼诺维奇（Lev Manovich）提出，计算机和软件的发明重新定义了媒介。计算机作为一个元媒介

（metamedium）可以运行两种类型的媒介：一种媒介模拟（simulate）了现有的物理性媒介并在此基础上添加一些新的特性，比如，电子文档模拟的是印刷品；另一种媒介是不具有物理性媒介原型的新的计算机媒介，如超文本^[3]。列夫·曼诺维奇引入元媒介这一概念并非试图建立一个区分新旧媒介的严格标准，而是强调，在计算机上运行的软件具有媒介兼容性，即模拟传统媒介的能力。应用计算机图像生成技术（CGI）创作动画的艺术家乔丹·威尔森（Jordan Wolfson）在访谈中也曾指出，新媒体影像与雕塑这一传统媒介有相通之处。当观众绕着一座雕塑走时，他获得的是一种失真、变形的视觉经验，因为观者永远无法一次性观察到某个物品的全部，他只能在一个个特

定的观看角度,按时间先后顺序感知这个物品。艺术家创造一个三维电脑动画形象就如同从不同角度塑造一件雕像^[4]。

列夫·曼诺维奇进一步指出,计算机这一元媒介是由不同类型的数据(data)以及生成、修改、观看这些数据的技术(technique)构成的。如果一个技术只能创造、操作、存取一种特定类型的数据,那么这个技术具有媒介特殊性(media-specific)。具有媒介特殊性的技术往往是无先例可循的新的技术。比如,三维建模软件特有的拉伸挤压特效(extrude),不会应用于传统的平面媒介承载的文字数据上。如果一个技术,比如一个计算机软件,可以处理各种类型的数字化数据,且不论这些数据来源于何种媒介,那么这个软件作为一种技术具有媒介独立性(media-independent)。例如,“拷贝”、“粘贴”是具有媒介独立性的技术,因为这些计算机中的通用功能可以不分媒介地处理文字、图像或声音信息^[5]。由此,列夫·曼诺维奇在引入媒介特殊性与媒介独立性这一对概念的过程中,将“媒介”定义为一种“数据类型”,而媒介的更新在于数据处理方式的创新。

列夫·曼诺维奇在其2013年出版的《Software Takes Command》一书中,按照媒介的运转方式和处理数据的方式将媒介分类,但没有明确定义什么是新媒体艺术。而在他2001年以新媒体为题的著作《新媒体

的语言》(The Language of New Media)中,着重于分析旧的媒介是如何转化为新的媒介的:所有现有的媒介被转换为可由计算机读取的数字数据,即可被计算的视觉、声音、文字等数据后,传统媒体便成为了新媒体^[6]。或许,新媒体艺术带来的不是绝对新的媒介,而是相对新的转化媒介的方式,如信息的数字化。

新媒体艺术的多元性不仅体现出媒介新旧边界的模糊,而且宣示着媒介这一概念本身的弱化。罗莎琳·克劳斯(Rosalind Krauss)认为,观念艺术、录像艺术所引发的后媒介状态(post-medium condition)表明了现代主义媒介特殊性(media-specificity)的终结^[7]。绘画作为传统艺术媒介的代表,具有递归结构(recursive structure):递归结构中的部分元素可以规定结构的特质并生成整个结构。媒介特殊性源于媒介拥有的递归结构,即能够自我说明其特殊性的物理元素^[8]。然而,新媒体艺术的物理组成元素,如计算机,所生成的数字化信息,仍有可能甚至必须以物质化的形态呈现在观众面前。因此,不被某种媒介特殊性限定的新媒体艺术同样处于后媒介状态。

新媒体艺术项目可以看作当代艺术家以新的方式对一直存在的艺术问题做出的回应。换言之,两个在不同时间点、使用不同媒介创作的艺术家可能在以不同的方式表达相似的艺术思考。比如,拉斐尔·洛扎诺·亨默(Rafael Lozano-Hemmer)为伦敦科学

博物馆2014年10月新建成的信息时代展馆(Information Age Gallery)创作了一件大型互动作品《基准声音信号灯》(Fiducial Voice Beacons)。艺术家将40段预先录制的声音文件依据各自音频信号转化为不同闪烁频率、强度的光束,光束由40个互动灯光装置投出,艺术家邀请观众下载与作品配套的手机应用程序,选取上传在不同灯光装置中的声音文件,并用自己的语音留言替代作品中预存的声音文件。笔者在信息时代展馆实习期间询问拉斐尔·洛扎诺·亨默如何看待他当下的创作与保罗·拉米雷斯·乔纳斯(Paul Ramirez Jonas)1990年的作品《月亮上的男人》(Men on the Moon)的关系?保罗·拉米雷斯·乔纳斯重建了爱迪生1877发明的留声机的蜡筒,这种蜡筒可以存储长达60秒的声音,但声音被播放的同时会被删除。拉斐尔·洛扎诺·亨默认为自己与保罗·拉米雷斯·乔纳斯一样对“抹除”这个行为感兴趣,并将“抹除”这个现有的艺术现象拓展为一个如器官般具有生命力的概念。拉斐尔·洛扎诺·亨默使用了相对新的媒介,即互动声光转换装置以及手机应用程序,保罗·拉米雷斯·乔纳斯利用了相对复古的媒介,即留声机的蜡筒。但两位艺术家在不同的时代以不同的手法处理了一个相同的艺术问题,即信息的保存与删除。

艺术家以新的方式处理某些具体的艺术问题的同时,可以将以大众传播、商业运作为主要目的的媒介转化为艺术媒介。比如,



1

Aspartime
Idea系列-云上的日子

注释:

1. Cook, 2008, p.27
2. Graham & Cook, 2010, p.35-p.36
3. Manovich, 2013, p.65-p.81
4. Wolfson, 2013, p.98-p.100
5. Manovich, 2013, p.110-p.111
6. 列夫·曼诺维奇《Software Takes Command》, 2001, p.25
7. 2000, p.31-p.32
8. Krauss, 2000, p.6-p.7
9. Whitelaw, 2004, p.26

参考书目:

Cook, S. (2008) - Chapter 2 Immateriality and Its Discontents: An Overview of Main Models and Issues for Curating New Media. In: Paul, C. ed New Media In the White Cube and Beyond. Berkeley: University of California Press.

Graham, B. & Cook, S. (2010) Rethinking Curating Art after New Media.

Krauss, R. (2000) A Voyage on the North Sea : Art in the Age of the Post-medium Condition.

Manovich, L. (2001) The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press.

Manovich, L. (2013) Software takes command. London : Bloomsbury Academic.

Whitelaw, M. (2004) Metacreation : Art and Artificial Life. Cambridge, Mass. : MIT Press.

艺术家组合阿斯巴甜把淘宝这一网上购物平台当作一个可以整合艺术生产、展示、收藏这三个环节的艺术媒介使用。他们在自己经营的淘宝店 <https://aspartime.taobao.com> 中展示、销售单价为两元的观念（“Idea Series”），并邀请淘宝买家依据艺术家的给出的文字指示实现他们收藏的观念。以“偷听”这件观念作品为例，艺术家建议买家在咖啡厅或餐厅偷听并悄悄记录邻桌陌生人的谈话，实施偷听这一行为时不要被周围的人发现。

在中国，与淘宝网扮演同等重要角色的、并且易于被转化为艺术媒介的大众媒介是微信。比如，艺术家叶甫纳的《指甲计划》通过微信公众号以及其他线上渠道公开征集了以指甲为展示空间的创作方案。与其说叶甫纳是新媒体艺术家，不如说她是运用微信自媒体进行元创造（Metacreation）的策展人。米切尔·怀特洛（Mitchell Whitelaw）认为，艺术家能够并应该创造的不是一件作品，而是创造本身（create

creation），即元创造。元创造具有不可预测性、连接性、散佈的作者身份、开放性以及自组织性^[9]。某些元创造的特性体现在新媒体一书中。元创造可以由一个公式或一句指令（即在指甲上创作）启动，这条指令越简单，由元创造生成的艺术项目就有越多偶然性和多样性。叶甫纳无法预测回应她的公开征集的艺术家是谁，将提交怎样的方案？然而，正是项目的不确定性、开放性，让《指甲计划》在启动后吸收了形形色色的方案，集结了不同艺术家贡献的创造力。

新媒体艺术的新意味着艺术家可以创造新的运行某个媒介的方法。这个新的方法可能存在于新旧媒介之间的相互模拟、兼容、转化的过程之中，如计算机对信息的数字化；或者打破非艺术媒介和艺术媒介之间的边界，将日常生活中的社交媒介、电商平台等大众媒介引入艺术生产、展示、销售的系统里。当我们不断挖掘不同的让媒介运作的艺术方式时，新媒体艺术的“新”以及“媒介”这个概念本身将变得不再重要。