

## 合成的时代

彼得·韦伯 (Peter Weibel)

### A. 媒体艺术的过去与现在

#### 1. 反错觉：20世纪60、70年代的媒体艺术

1969年，惠特尼美国艺术博物馆举办了一个展览，其名称颇具意义：“反错觉：程序/材料”，展览中展出了安德烈 (Andre)、阿什尔 (Asher)、本格里斯 (Benglis)、莫里斯 (Morris)、瑙曼 (Nauman)、莱克 (Reich)、莱曼 (Ryman)、赛拉 (Serra)、斯诺 (Snow)、索尼尔 (Sonnier)、塔特尔 (Tuttle) 等人的作品。该展览总结了新前卫艺术的一个重要趋势，尤其是前卫媒体艺术 (摄影、电影和录像) 的趋势。20世纪60年代见证了从错觉到反错觉的一个范例性的转变。20世纪50和60年代前卫艺术的所有成就都是凭借着具体媒体材料的发展及其主要工具的发展。材料的内在世界，从颜色到像纸，以及工具的内在世界 (从画笔到照相机) 为这一发展过程确定了方向。无论是铅、毛毡、脂肪、油彩，还是水、冰、空气、火、土等等，材料的工艺流程塑造了绘画雕塑的形态，抑或是造成了他们的非形态。这些材料的制作过程代替了作为制作结果的艺术品。从前卫音乐、激浪派以及偶发艺术开始，经历了行动艺术、身体艺术和贫穷艺术，直到大地艺术、过程艺术和观念艺术，艺术家们一直在实验各种材料的可选择性和可能性，以借此来创作出他们的那些转瞬即逝的艺术作品。这种对于材料的迷恋不仅仅伴随着对于图解和再现的抗拒，在整体上，这种迷恋是以启蒙思想和反错觉为主要姿态的。前卫电影和前卫电子艺术尤其是归因于电影自身的成熟及其器械装备条件的发展，以及感知的环境，投影的状况，电影院的水平，摄影胶片的情况等等，并由此发展出“结构电影”(“structural film”)、“材料电影”(“material film”)和“延展电影”(“expanded cinema”) [霍里斯·弗朗普顿 (Hollis Frampton)、托尼·康拉德 (Tony Conrad)、保罗·沙利特 (Paul Sharits)、斯汀娜·瓦苏尔卡和伍迪·瓦苏尔卡 (Steina and Woody Vasulka)、迈克尔·斯诺 (Michael Snow)、彼得·吉达尔 (Peter Gidal)，彼得·韦伯 (Peter Weibel) 等]。可以说，前卫电影和伴随其产生的媒体艺术共同构成了这股前卫反错觉潮流的先锋，并且随后它在20世纪60年代获得了进入绘画雕塑等正统艺术形式世

界的入场券。

从而，20世纪60年代成为了制造错觉的时代和反错觉制造时代的分水岭。到了20世纪70年代，在公众意识中，反错觉艺术走到了尽头，因为进入80年代后，制造错觉的绘画重占统治地位。大众媒体已经深入到错觉制造的核心地带，在它的压力下，前卫的艺术家们倾向于更加激烈的破坏、重构和反错觉，要从图画的世界逃离出来。随着具象和表现性的绘画的回归，错觉也重新回到了艺术的王国。作为错觉制造媒介的大众媒体为这一新的绘画而热情洋溢的高声喝彩，并对这种现象大肆报道。各种小报和配有插图的杂志对于艺术不胜感谢，因为它们不再是这场错觉制造戏剧中的唯一表演者，艺术家们也已经加入了它们的队伍，成为这同一舞台上的共同演出者。从而，20世纪的艺术不仅可以被浓缩成具象和抽象、物质的和非物质、再现和非再现这样一些二元对立面，它还可以被归纳为错觉和反错觉，在其中，前卫艺术将自己定义为反错觉。

## 2. 暗示：20世纪90年代的媒体艺术

那些20世纪60和70年代的媒体艺术（前卫电影和录像艺术）的艺术家们是反错觉思想的主力军，而20世纪80年代绘画中错觉艺术的回潮将他们推到了时代的边缘，不断地排斥他们，很多时候甚至把他们完全驱逐，在他们的这段苦痛经历之后，20世纪90年代的年轻一代媒体艺术家吸取了他们的教训。他们不再将自己置于前卫媒体艺术的反错觉传统中，因为他们在这一传统中看到了前卫艺术失败的原因，相反，他们直接地投身于好莱坞电影或音乐录影等主流的错觉艺术中，这些艺术家将他们从60、70年代的先锋媒体艺术那里借鉴的技术，如慢放或快进等，挪用于主流错觉艺术，或是对其进行解构。我们在谈到此类趋势的时候可能会提起彼皮洛迪·里斯特（Pipilotti Rist）和道格拉斯·戈登（Douglas Gordon）这两个名字。这种对于错觉的倾向是90年代媒体艺术的叙事性趋势的真正缘由，也是眼睛取得胜利的原因，在此眼睛服从于叙事。不过，年轻一代艺术家们既求助于前卫媒体艺术，又向大众娱乐业的各种形式借鉴，这样的例子不计其数，且这两种借鉴往往是交织在一起的，如果我们把这些艺术家简单地归入梦工厂的范围，那就是错误的。通过混合叙事与错觉，正如我们从心理戏剧和脱口秀等这些电影电视大众媒体中看到的那样，结合运用反错觉和反叙事，一种新的艺术实践恰恰从那些艺术形式结合得最好例子中产生出来，我们称之为“暗示”。

90年代的媒体艺术家们假定每位观看者的头脑中已经拥有了一个视觉体验库，这些体验来自于电影、宣传板等大众媒体。艺术家的作品直接或间接地利用这些视觉训练。他们不需要告知名称，因为参观者明白他们的作品指的是何人。他们只需简要地提示一下主题、地点和主体，观看者就能知道他们在说什么。仅仅是一些暗示，一些明确的或象征性的、省略的或隐藏的参考，就足以赋予这些图像以内涵和意义。就算几乎什么都不说明，故事依然是可以理解的。这个多重参考的世界就是著名的后现代主义的世界，从建筑到音乐，从艺术到电影，都是这样。昆丁·塔兰蒂诺（Quentin Tarantino）的《低俗小说》（“Pulp Fiction”）（1994）就涉及电影爱好者视觉经验，它是众多此类例子中最为经典的一个。这些同类事例的魅力在于，它们在观者和作者之间形成了由他们共同拥有支配的一套假定。而“假定”正是暗示美学的关键词。它假定和预设观众对这个那个等各种事情早已了解。

这是一种“理所当然”之美学，假定和预设成为了整个视觉文化的中心信条。在后现代的暗示艺术的世界里，假设每一位观者都对所有的图像了然于怀，而观者与艺术之间产生反应的这种魔力就依赖于对这些图像的指涉，也依赖于巧心设置的失望、精心安排的平行与一致、抑或是经过深思熟虑的冗长或省略【请见皮埃尔·优格（Pierre Huyghe）的电影《省略》（L'Ellipse）】。这种暗示技巧使得创作者能够避开错觉与反错觉，叙事与反叙事之间进退两难的境遇。作者们能够叙事，但是通过暗示手段（不点名道姓，间接地提及，或是掩盖身份），他同时也可以跟叙事脱开关系。艺术家们能够明确描绘形象而具体的场景，但是暗示手段仍旧为这些场景带来一定程度的抽象和非现实性。从而，暗示的方法令艺术家得以控制叙述与非叙事、具象和抽象的程度。通过这种方法，就有可能创造一种作品，它充满叙事所带来的无比愉悦，令人迫切地想跳进丰富的情节中去，跃入故事的内容之肉中，与此同时，又令人可以看到故事的结构之骨和情节安排的框架。这种暗示技术使得关于世界状态的故事得到表现——例如，吉利安·威尔宁（Gillian Wearing），萨姆·泰勒-伍德（Sam Taylor-Wood），阿尔诺特·米克（Aernout Mik）等人的作品——同时能够继续前卫媒体艺术反错觉和观念化的趋势。

### 3. 剧本化的方式：当代媒体艺术

当代媒体艺术家把大众媒体展示为世界的一部分，也是观看世界的眼睛和照相机的一部分。这双暗示的眼

睛讲述着媒体和世界，而媒体的艺术家们却用不同于大众媒体的方式讲述着世界。它们是新自由主义的全球性幻觉中令人沮丧的观点和图像。它们是艺术的图像，这种艺术的视觉语言是高度复杂的。而复杂性正是暗示艺术的核心。反错觉艺术的危险在于它的简单性和重复性。暗示艺术的危险是由于它的复杂性和样式化，从来都不是因为它脱离了世界或脱离了观者。视觉媒体中叙事上的暗示技术，意味着文学情节的进一步发展，又几乎和文学情节脱离了关系，和叙事的文学性结构脱离了关系。

尽管如此，这种暗示性的叙事遵循着一个稿本的线索。我们可以说从20世纪90年代到现在的媒体艺术都依据一个稿本，是被稿本化了。这种艺术遵循的并不是一个故事的情节。一个故事与一个稿本是不同的。稿本意味着标准或守则。在今天，不仅有着装准则，也有行为准则；不仅有荣誉准则，也有表达的准则，而这后者是最为重要的。在大众媒体中，在政治中，在电视新闻中，我们每天都体会着表达准则的微妙和精巧，体会到事情是如何被明确清晰的表达的。如何讲一件事情比这件事本身的内容要重要得多。而这个内容恰好就是用什么词语来说这件事。新闻是有底稿的，行为也是有底稿的，这个世界，尤其是政治，都遵循着一个底稿，一个暗示性的底稿，在哪里名字要忽略不提，在哪里应该间接地给予提示，在哪里最重要的东西不必清楚表明，在哪里信息需要隐藏，在哪里大部分应该只是一些假设，这些都是有所安排的。在艺术中，稿本化的世界与稿本化的方法相应。假定的美学应该逐个揭示假定的世界。暗示性媒体艺术的本质是提供给艺术家一种可能性，使他们通过自己的稿本，去呈现这个世界的稿本，令其为人们所认知。最理想的是，暗示的双眼应该使人们看到这世界的稿本。最理想的是，暗示的叙事应该去反对这种稿本，或是创造出关于世界的更为优秀、真实和深入的叙述。

#### 4. 在实际的媒体艺术中，再扮演和暗示取代了表现

在忽视对象世界的抽象艺术之后，当代艺术并没有建立起具体有形的新系统，而是建立了一个涉及美学、科技、经济和政治的新系统。通过使用这些系统作为参考，这些系统也就成为了参考系统。从而，各个参考系统取代了真实本身。随后，艺术涉及到各个参考系统，由此它自己也成为了一个参考系统。我们可以设想，20世纪的艺术主要是受到了摄影这一参考系统的影响。当我们想要搞清楚范式间的旧有矛盾的时候，我们看到技

术媒介是参考的主要源泉。沃霍尔（Warhol）或里希特（Richter）的绘画都涉及到照片，特别是来自艺术史书籍或大众媒体的照片。甚至连雕塑都参考照片。而当代的录像艺术——与20世纪60年代的波普艺术一样——涉及许多流行的参考因素，如好莱坞电影、新闻广播、电视智力竞赛、实事电视和录像片段，并且非常成功地运用了它们。艺术的各个门类之间把对方当作是彼此互惠的参考系统。鉴于这个原因，所有艺术都成为了媒体。这正是媒体艺术的最为成功之处。人们对现实的感知都是在这些参考系统的镜子之中，在大众媒体和艺术媒体的镜子之中。一个特殊的例子是在再现或表演的过程中去获取部分的真实性。这是媒体艺术的最新趋势。我们都知道，真实的事件、行动或是文本或图像中的数据是由历史传统下来的。从我们所熟悉的批评和教育的立场上看，事件的真实性和确实性随着对事件的描述而消失了，或者换句话说，是在从真实到再现的过程中消失了。历史是由叙述者的利益所操控的大量故事。历史是神话、虚构、幻觉、假装、诠释和谎言。当那些在照片和电影中保留和储存的历史图像被再次回复到行动中，再现的谎言就呈现为事实的真理。由于回退，之间的虚构成为了真实。被妥协的现实，尽管破绽百出，也会在表演的过程中立时变得可信。当代媒体艺术认为，只要跳入感官的简单世界中，就可以逃离媒体的复杂世界。通过把戏剧当作真实来表演——而不是把真实当作戏剧来揭露——媒体艺术将模拟描绘成真实，但是却不知道，它始终是模拟和媒体世界的囚犯。对于真实电视的补充将成为真实艺术。再现意味着回退到一种假装为真实幻觉。

## B. 媒体艺术的现在与未来

### 1. 手艺——学问

亚里士多德（公元前384年至322年）这个马其顿医生的儿子和亚历山大大帝的老师，由于在《伦理学》（Nicomachean Ethics）一书中区别了“手艺”（*techné*，实际技能、手工艺）和“学问”（*epistemé*，认识、知识）而闻名于世。学问的各种形式包括修辞学、算术、几何、辩证法、文法和音乐理论。这些是专为自由市民群体所用的。而技术方面的知识是那些奴隶、出卖劳动力的工人和手艺人（*technites* 或 *banausos*）所要掌握的事情。

亚里士多德从未试图掩饰他对于工艺（*techné*）的蔑视。他认为手工艺人的地位类似于奴隶。由于这个原因，根本不可能把手工艺人看作是自由的市民。亚里士多德在详细解释这个观点时说，“自由”市民的孩子应该克制自己，不去花太多精力从事有用的活动，这些活动会把他们拖入手工艺人的层次，因为工艺劳动阻碍了自由市民锻炼德行和使用美德所应该具备的头脑和常识。在他看来，艺术与工艺对于人的身体状况会产生有害的影响，并且会占据思考的空间，破坏头脑进行周密的推理所需要的休息。教授有用的事物应该有一定的限度，使这些事物仅仅是为更高级的事物打下基础。音乐应该是供自由的成年市民聆听并从中获得愉悦的东西，而不是要让这些人自己去演奏，因为音乐的创作带有低等艺术和手工艺的痕迹，由此它对于自由人来说是一项有损尊严的活动。换句话说，社会需要有人能够掌握一门手艺或生意，而这些人地位仅仅是挣取工资的劳工或是奴隶，并且他们掌握这些东西是为另外一些人服务的——比如，是帮助这些人享受愉悦，或者使他们能够进行更为崇高的活动。

我们要想理解这种不同知识形式的等级差异，就必须记住，亚里士多德是阶级统治的倡导者，而不是民主的支持者。他认为，个人（君主）统治、少数人（贵族）统治和多数人（国家组织）统治是政体的高级组织，他们是为群体的共同利益服务的。“当专制取代了君主统治，寡头政治取代了贵族统治，民主政治取代了国家组织统治的时候，被误导了的政体形式就会出现。因为专制是独裁统治，是只为统治者个人利益服务的统治形式，寡头政治是只为富人利益服务的统治形式，而民主政治是为穷人利益服务的统治形式。但是它们中没有一个是考虑所有人的利益...”通过提出一种混合了国家组织统治和贵族统治的形式，他试图压制出现两极分化（民主政治和寡头政治）的危险。从而，亚里士多德构想出一种美学和社会次序的可排比性。社会阶层的等级是艺术与科学等级的基础。包括算术到修辞学等内容的科学（学问）是为自由市民准备的。而包括从建筑、农艺到绘画、雕塑等内容的艺术（手工艺）是供非自由民所从事的。

## 2. 自由艺术——技术性艺术

罗马人采用了亚里士多德的区分，但又为其加上了一个重要的变化。他们不再区别学问与手工艺，认识与常识，或是专家与工匠，而是把亚里士多德式的区分引入了对于艺术自身的区别中。“学问”与“手工艺”都成了艺术。

而“学问”与“手艺”之间的区别被“自由艺术”（artes liberales）与“技术性艺术”（arts mechanicae）所取代。从算术到修辞学的各种学问成为了自由艺术。而从建筑到农艺的各种手艺成为了技术性艺术。美学和社会次序的可排比性继续塑造了艺术和艺术技能的阶层分化的基础。我们今天所说的科学构成了过去的自由艺术这个部分。

在古罗马时代，对于自由艺术的研究成了为自由市民开设的非职业性高等教育的主要课题。这就是为什么我们说自由艺术是为自由市民准备的。这七种自由艺术（文法、辩证法、修辞学、算术、几何、音乐理论和天文学）也成为修士和修女学院的课程，并且，从13世纪开始，它们也进入了大学的课程。而技术性艺术（建筑、绘画、雕塑和农艺）继续被嘲笑为匠人的技术或是低俗肮脏的艺术，为劳工和奴隶这些非自由民所使用。

### 3. 艺术间的竞争

直到中产阶级或者说资产阶级的出现和兴起，绘画、建筑和雕塑才最终升入自由艺术的行列。大约在1500年左右，建筑、雕塑和绘画在纯艺术即当时所称的“技术性艺术”的解放中处于平等的地位。在艺术史中，“比较”（paragone）一词指的是发生在现代时期的“艺术间的竞赛”。1500年后不久，有关不同艺术种类间的前后排序的争论就开始了。在所有的艺术种类中，绘画和雕塑彼此间处于直接的竞争关系，这方面的问题我们最早可以在列奥纳多·达·芬奇的文章中看到，在文中他明确地表示支持绘画。当绘画通过透视和色彩，在其制造错觉的特质、其创造性以及模仿自然的可能性等方面呈现它的优长的时候，雕塑想要突出的是它的多维性、可触性和物质性。从雕塑的观点来看，绘画仅仅是处理外观上的问题，而雕塑是真正表达了真实。16世纪的雕塑家特尔波罗（Turbolo）在写给本尼德托·瓦奇（Benedetto Varchi）的一封信中简明地表达了这一观点：“对我来说，似乎雕塑是表现事物实际是怎样的，而绘画却只是一句谎言。”（A me mi pare la scultura sia la casa proprio, la pittura sia la bugia）而绘画这边也嘲笑雕塑是手工艺人的一项布满灰尘的工作，它的意义根本无法与绘画在知识和精神上的成就相比，连接近都谈不上。由此，画家们用古代的“手艺”的观点来蔑视雕塑家们。

这古代的“自由艺术”，曾经是科学，今天变成了绘画、雕塑和建筑，而代替古代“技术性艺术”的是我们现在的应用艺术和媒体艺术。理论和科学曾经构成自由市民的艺术。手工业者们的“技术”艺术曾经是非自由市民、劳工和奴隶的艺术。这种应和了古希腊阶级分隔的美学上的区分，已经被转化为我们今天对于“艺术”与“媒体

艺术”的价值判断。我们贬低媒体艺术家，仅仅把他们看成是限制在机械领域中的技术重复再现力的解释者，同时又赋予绘画至高的地位，将其视作具有神性的原则以及/或是拟人化的创作形式。

这种与古代生产性的工艺和贸易相对应的，带有不足之处的看法，现在把矛头对准了自动控制与机器。技术艺术的位置已经被媒体取代。原则上，自由艺术与技术性艺术之间的区别是产生于一种假定，在这种假定中，前者被看作是头脑的活动，后者被看作是身体的活动。对于工艺产品的蔑视已经被对于机器和媒体大生产的蔑视所替换。

作为一种由艺术直觉指引并由人类手工创作制造的产物，绘画相对于那些由技术手段制造或复制的艺术品来说，被给予了至高的地位。当社会的上层阶级享受着绘画原作的服务时，下层阶级就被那些著名绘画原作的照相复制品、印刷品乃至明信片等所搪塞。就算在今天，我们依旧能在借助电子媒体制造的艺术品身上感到古代对于“技术艺术”的排斥。

我们对当代的艺术史书籍看上一眼就能发现，媒体艺术继续处于人们的轻视之中。一直到今天，媒体艺术都没有完全摆脱附着在其源头上的污名，即他是与非自由民的劳作和技术性艺术联系在一起的。

因此，所谓的下层社会的解放能够从变革的过程中得到检测，艺术自身也经历了这一过程。然而，下层社会把他们的解放更多地归功于自然科学和启蒙精神，而不是艺术，前者想要将人民从两股强力、从社会的高压中解救出来，即自然的力量和由贵族与教会共同打造的禁止外人获得权力授予的枷锁。自然科学与技术联合在一起，通过器械、装置、实验室、工艺技术、知识和专家意见的协助，去发现自然的法则，并加速机械设备的发展，从而控制自然之力。然而，与此同时，艺术运动中浪漫主义却是反对启蒙思想的，而其它的艺术运动又加入启蒙运动的行列去改善“人类的状况”（la condition humaine）。我们今天再一次处于一个相似的地位。我们的意图是通过联合技术性的媒体艺术和自然科学，来扩展我们知识的领域并驱策它的发展，从而通过新技术与方法的帮助去搭建民主进程的平台并推动它的实施。

#### 4.百科全书派学说

从1751年至1780年，丹尼斯·狄德罗（Denis Diderot）与他的合作者让·勒·朗德·达朗伯特（Jean le Rond

D'Alembert) 一起出版了35卷“百科全书” (*Encyclopédie*), 或称为“科学、艺术与工艺大辞典” (*dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*), 这是法国启蒙运动中最为重要且最具意义的编写工作, 是“革命的开篇第一章”(罗伯斯皮尔(Robespierre)语), 该书在第七卷出版之后, 被教皇克莱芒十三世(Pope Clemens XIII)正式宣判有罪。法国启蒙运动的精英分子伏尔泰(Voltaire)、卢梭(Rousseau)、康柯德(Concordet)和孟德斯鸠(Montesquieu)赋予“百科全书”反教权和反专制的特色, 而这正是民主革命的核心内容。

达朗伯特(1717年-1783年)于1751年撰写了百科全书前言(*Discours préliminaire de l'Encyclopédie*)。他这么做是仿效了培根、牛顿和洛克的做法。对他来说, 数学和物理是包括社会理论在内的所有知识的基础。无论是宗教还是生物机体都不能构成群体生活模式的根基; 取而代之地, 理性的世界以及自然科学为政治和艺术提供了生长的土壤。

不过, 百科全书最终还是狄德罗巨大努力的结果, 他把注意力放在“技术性艺术”、手工艺的身上, 也放在作为艺术语言的科技的身上。狄德罗撰写的有关技术性艺术的章节占据了百科全书中最大的部分。在他对于技术性艺术系统理解的研究中, 他呼吁人们来讨论艺术以及技术性艺术融入自由艺术和科学的问题。狄德罗试图消除自由艺术与技术性艺术之间的区别, 这种区别是阶级社会存在的一种手段; 他想要通过解放技术性艺术来改变社会。通过改进技术性艺术, 他想要改善公民的社会地位。在他看来, 自由艺术与技术性艺术之间的区别削弱了人类的力量。他所做的一切是为了扩大人的社会范围, 扩大知识传播, 并且以进步为前提, 促进工具、机器、模型、装备的发展。他将其研究发现公布在百科全书中, 以求带来一场社会变革。最重要的是, 他把改善社会的希望寄托在对于技术性艺术知识的传播上。他坚信, 科技会帮助我们重构社会。因此, 他并不期望看到绘画和雕塑艺术会对自由社会的发展做出实质性的贡献, 而是希望从技术性艺术身上看到这一点。技术性艺术方面的知识将指引人们走向一个理性和平等的社会, 正如我们今天希望从现代媒体艺术和互联网等技术中看到一个同类的社会那样。实验性政治和实验性艺术应该是互为支持: 在狄德罗的思想乃至启蒙运动的主旨中, 我们发现了一种希望将科学、艺术(技术性艺术)的各个彼此分离的代表性领域和政治结合在一起的意愿。启蒙主义和狄德罗将技术性艺术、科学和技术看作是开明政治的基础。

## 5. 材料与媒介的平等

20世纪20年代出现了“材料文化”（“culture of material”），特别是在俄罗斯，这种文化在维拉迪米尔·塔特林（Vladimir Tatlin）的带领下发展起来。塔特林将布拉克（Braque）和毕加索（Picasso）的立体主义绘画中的木片和纸片运用到俄罗斯圣像画的材料使用传统中。科特·施韦特斯（Kurt Schwitters）和包豪斯运动把抽象作为一种形式语言，连同新的材料一起加进绘画领域。从而，那个时代的宣言就是呼吁所有材料的平等。这就是为什么20年代最为杰出的前卫艺术代表人物都同时是画家、雕塑家、摄影家、电影制作人、设计师和建筑师。他们开发出一种视觉语言，可以到处通用，从架上绘画到建筑，或者说是从二维平面到三维空间。他们这样做，就为艺术间彼此竞争的结束以及各艺术类型间平等关系的开始打下了基础。

因此，媒体艺术的第一阶段就是集中力量使得照相和电影这类媒介取得与绘画雕塑等传统媒介相同的艺术认可。特别是，这个时期大部分的作品都旨在探索各种媒材自身的特殊材质世界（材料的固有特性）。至少在摄影这个例子上，摄影为争取人们将其看作是一种艺术媒介所进行的战斗，终于在人类发明这种媒介的150年后取得了胜利。艺术间的类似竞争也发生在录像和数码艺术这类新媒体上，因为媒体艺术作品在重要国际展览上，比以前任何时候都要更为吸引人们的注意。因此，我们至少可以暂时性地说，所有媒介和类型间都是平等的。

## 6. 后媒体状态：媒体的底稿

就像摄影与电影这些旧技术媒体的例子那样，录像和电脑所构成的新技术媒体所取得的关键性成就并不仅仅在于它们发起了新的艺术运动并创造出新的表现媒介，而在于它们也对绘画和雕塑等历史性媒介产生了决定性的影响。从这个层面来说，新媒体并不仅仅是艺术之树上的新的一枝，它实际上改变了艺术之树本身。在这里我们不得不进行区分，把旧技术媒体（摄影以及电影）及新技术媒体（录像与电脑）作为一方，把绘画和雕塑作为另一方。在此之前，后者根本从未被看作是媒体。然而，在媒体的影响下，他们开始被看作是非科技性的旧媒体。凭借新媒体所带来的体验，我们得以用一种新的眼光来看待这种旧媒体。通过新科技媒体的实践，我们也能够着手对于这非科技性老媒体的实践进行全新的评价。事实上，我们甚至能走得更远，我们可以说，

这新媒体本质上的成功不仅是因为它们为艺术开发出了新的形式和可能性，更多地，是因为它们使得我们能够建立起有关那些旧艺术媒体的新认识方法，并且最重要地，它们迫使那些旧媒体进行一场根本性的转变，从而保持它们的活力。

比如说，摄影出现后，它不仅与绘画这种依靠观察运用线条忠实地描绘真实的艺术形式进行竞争，甚至还“大胆”地许诺说它所描绘的要更为接近真实——而这也确实符合事实，而绘画在长达50年的抗争之后，最终被迫从对于物体的再现退回到对于绘画自身的特质世界的描绘上（如，外表、形状、色彩、材料的性质以及包括画框、画布等等的技术装置）。它在这方面所取得的成就可以从20世纪上半叶的抽象绘画上明显地看出来。而20世纪下半叶绘画又再次回过头去创造关于对象世界的图画（从波普艺术到照相写实主义艺术），这是与摄影直接有关的一次发展。如果说，在摄影出现之前的世界中，绘画直接并紧密地根基于再现对象世界，那么，在摄影被发明之后，以对象为基础的绘画就完全求助于摄影所描绘的对象世界，即以对象为基础的人像摄影。但是这还不仅仅是电影和摄影所带来的体验而已，它们还导致了与绘画的交换：数码“绘画”程序，并且直接在电脑和屏幕上作画的体验为绘画注入了一股明确而鲜活的推动力。非常具有意义的是，它们还开创了一种源于电脑的抽象绘画新形式。不过，通过科技媒体的影响，发生变化的可不仅仅是西方的视觉图像体系，雕塑也出现了显著的转变。我们得承认，电脑的计算程序与3-D程序的巨大影响给建筑业带来了翻天覆地的变化。由此，我们会不禁提出疑问，是否新媒体对于旧媒体所产生的影响实际上要比新媒体作品本身要成功得多。20世纪艺术的中心议题和方法：表述的危机、艺术作品传统观点的解体、作者的消失——所有这些因素都要归咎于新媒体的出现。20世纪所发生的剧烈地倾向文化受众地趋势，所有这些都是新媒体所带来的后果。

所有的艺术门类都由于媒体而产生了转变。媒体的影响是普遍性的。它的样式包含了所有艺术种类。计算机要成为“世界机器”，该词是阿兰·土伦（Alan Turing）在他1937年的一篇论文“可计算的数字”中对他的电脑模型的称呼，而计算机的这一述求也正在被媒体所满足。今天的许多科学都梦想着出现一个计算机化的宇宙模型，一个基于数字计算的完美的宇宙呈现，与此类似，今天的许多艺术家们也梦想着出现一个计算机化的艺术模式，一种可以完全由数字计算创造的艺术类型。这种计算机式的思考方式所产生的成就和带来的影响已经控制了这个世界——因为机场、工厂、火车站、购物中心和医院等等如果没有了计算机或计算器，就会全然无助——

而现在相应出现的“计算式艺术”（海德格尔语Heidegger）又为这种思考方式进行了补充，该艺术的目的也是要征服整个世界。而我们能够观察到，这种计算机式艺术所产生的影响和取得的成绩也确实很好地遵循了我们刚才描述的那种传统：他们也正在改变所有的艺术实践和艺术形式。可以说，计算机不仅能够模仿万物的形态和规律，模仿自然的法则；它也能模仿形式的规律，模仿艺术世界的形式和法则。创造本身就是一个转换程序，一种运算法则。从文学到建筑，从艺术到音乐，我们开始不断地看到越来越多的靠计算机帮助的转换程序和指令，乃至控制机制和行动指导。媒体的这种影响是全球性的，正是由于这个原因，所有的艺术已经成为后媒体艺术。不仅如此，计算机这一世界机器声称能够模仿所有媒体。从而所有艺术都是后媒体艺术。

然而，这种后媒体状态并没有使这个充满装置设备的世界的特质，或是媒体世界的内在性质显得多余和过剩。相反，媒体的个别性和特殊性越发得到充分区别。从绘画到电影，特定的媒体或特定的媒体特性只有在后媒体状态下才有可能。例如，计算机善于模仿和描绘出一卷16毫米电影胶片的特定程度的粒状形态，甚至比一卷真正的电影胶片所能达到的还要好。长笛乐曲音调的电子模仿，比长笛演奏者用尽一切办法演奏出来的声音听起来更像长笛的音调。同样地，如果要在电影胶卷上打上一个孔，以此产生写作中笔迹的抖动的效果，那么计算机对于这种抖动的模仿甚至比真实的抖动还要好，我们在“调制过的”钢琴（Prepared piano，为凯奇所发明）里也可见其一斑。我们只能感谢后媒体计算机这一世界机器，使我们能够实现大量的可能性，而这些可能性都蕴藏在媒体的特性中。

今天所有的艺术实践都遵循媒体的稿本以及媒体的法则。这里的媒体不仅包括从摄影到计算机的新旧科技媒体，同时也包括绘画、雕塑等类比性的老式媒体，它们在科技媒体的压力下，被技术媒体所影响，并发生了巨大的改变。这解释了为什么我们能够公正地说所有的艺术实践都遵循媒体的稿本。

科技媒体艺术是通过器械的帮助制造出的艺术，它构成我们媒体经验的核心。媒体经验已经成为所有审美经验的标准。从而，在艺术中再也没有任何东西超脱于媒体。我们自身也没有谁能逃离媒体。再没有任何绘画是处于媒体经验之外的。再没有任何摄影是处于媒体经验之外的。而恰恰是那些摄影师们将照片交给数码媒体，在电脑屏幕上处理原本由相机拍摄的图片，提高图像的质量，从而提供最令人信服和惊奇的肖像摄影；这些摄影师成了所有摄影师中最让人心悦诚服的精英。对于模型和微型世界的摄影是一种物质模仿，是数码模仿技术

的一种。

这后媒体状态被定义为两个阶段：

1. 媒体间的平等，以及
2. 媒体间的混合

这第一个阶段是要取得各媒体间的平等，为新媒体——摄影、电影、录像、数码艺术——建立与传统媒体——绘画和雕塑——一样的艺术认可。在这一阶段中，所有媒体，包括绘画和摄影，都全力探索各媒体自身的内在特质世界。

绘画展示了颜料的内在价值，展现了它的流动、滴漏和突起。摄影证明了其真实描绘对象的能力。电影表现了其叙事的能力。录像展示了其对于电视大众媒介的颠覆。而数码艺术表现了其在虚拟世界中的想象力。

就媒体的艺术价值及认识论价值而言，这第一阶段基本上已结束。幸运的是，媒体的特质性和批判性已是目共睹。媒体的平等，即各媒体在其艺术性和合法性上的平等，在其试图明确所有媒体（从绘画到录像等）的各自特质并获得成功后，已然成为普遍之势。

在艺术及认识论的角度上看，新的第二阶段将要在媒体世界中混合各媒体的特质。

例如，录像通过使用多台投影设备取代单一屏幕，以及在同一时间从多个角度而不是一个角度来讲述故事，从而成功取得原属于电影的叙事想象。摄影凭借新款大型数码相机和图形处理程序的运用，得以创造出不可见的虚拟世界。雕塑作品可以是由照片或录像带组成。而摄影捕捉到的事物也可以是一座雕塑、一篇文章或一幅图画。录像或照片中人或物的行为能够成为一件雕塑。语言也可以是雕塑。发光二极管屏幕上的语言能够成为一幅绘画、一本书或一件雕塑。录像与电脑装置可以是一部文学作品、一座建筑或是一件雕塑。在装置空间中，原本限于二维空间的摄影和录像艺术也获得了空间和雕塑的维度。绘画经常涉及摄影或数码平面设计程序，抑或是两者都用。电影越发显现出在纪录性现实主义方面的优势，而这种现实主义正是从录像那里获得的对于大众媒体的批评。互联网在它的聊天室中为所有媒体提供对话和文本。网络中的全部文本储存能够用来进行文本的自动控制和语言世界的自产。而网络也制造自产性的图片世界，并且网络内的文本可以用作电影演员或广播剧播讲者的脚本，或是诗人或业余作家的文字。通过Ipod，人人都能制作自己的广播节目：用“pod传播”代替

广播。通过网络电视广播，人人都能制作自己的电视节目。网络电话（Voice Over Internet Protocol）与网络电视（Internet Protocol Television）为每个人提供材料，使他们可以选择使用照相、录像或电脑等任何媒体，来创造他们自己的文本和视听装置。由此可能相应会产生电影、音乐或建筑等产品。

这种媒体的混合导致了艺术和每种媒体的巨大革新。从而，绘画重获新生，这不是它自身的缘故，而是因为对于其它媒体的借鉴。录像从电影那里获得生命，电影从文学那里获得生命，而雕塑从摄影和录像那里获得生命。它们都依靠数码和科技的创新而存在。隐藏在所有这些艺术形式背后的密码就是计算机的二进制码，而这些艺术形式背后的美学由运算规则和程序组成。因此，艺术实践的这种现状最合适的叫法应该是后媒体状态，因为再没有哪种媒体是占据统治地位的；相反，各种不同的媒体互相影响也互为决定。所有媒体形式结合在一起组成了一种普遍通用的自给自足的媒介。这就是我们今天艺术实践中后媒体状态。

所有这些的最终作用就是要解放观察者、访问者和使用者。在后媒体状态中，我们体验了所有人的平等，这其中包括艺术圈之外的人，业余爱好者，门外汉。“使用者创新”或“消费者产生消费内容”这类词语见证了一种新民主艺术的诞生，所有人都能够参与其中。这种参与的平台就是互联网，在那里每个人都能够上传文章、照片或影音。历史上第一次出现了一种“机制”，一处“空间和地方”，公众在其中可以将他们的作品通过媒体艺术的帮助传递给其他人，而不需要受到评判标准的限制。在此之前，这些作品不见经传。只有“合法化”的艺术才能被允许在博物馆或是其它国有或私人的空间中展出。现在，非合法化艺术的道路终于铺好了。艺术间的竞争已经结束，然而这种竞争又回到了它的起始点，回到了科学与理论，艺术与实践的关系上面。

## C. 使用者艺术

### 1. 物体、用途和使用方法

在20世纪初，现代艺术重新定义了与真实之间，或者说，与再现真实之间的关系。绘画切断了其与真实对象之间的联系；它开始成为非表现性和抽象的（卡西米尔·马列维奇（Kasimir Malevich））。在另一方面，被绘画排斥在外的对象世界以实物的形式再次进入艺术（马塞尔·杜尚，（Marcel Duchamp））。在绘画中，对于对象

世界的再现被禁止，而真正的对象世界却受到欢迎。同样，雕塑家也停止再现外部世界。而实物本身成为了雕塑。

只要描绘出的物体仅仅是一幅图画，那么该物体的实际价值问题从来就不会出现。毕竟，在现实中，使用一件画出来的物品是不可能的。而当艺术体系中使用了实物的时候，用途问题才浮现出来。如果一件雕塑是由日常用品组成的，那它也可以当作日常用品来使用。通过使用工业成品，杜尚否定了他的物品的用途。那件被翻转的小便池并不是为了使用。杜尚是将它作为审美物体来呈现的。超现实主义者也抛开其审美物体的可用性，目的是展现这些物体单纯的象征功能。与之相反，布朗库西（Brancusi）认为其手工制作的雕塑具有三项使用功能。一件雕塑可以作为另一件雕塑的底座，或是供人休息的坐凳。而坐凳本身可以是雕塑的基座，也可以就是一件雕塑，或是一件可用物。以亚历山大·罗德申科（Alexander Rodtschenko）为中心的产品主义者也在20世纪20年代扩展了雕塑的概念，并为一家工人俱乐部制作坐椅。

伴随着这些可用物体，就出现了使用说明。没有说明，大多数的物品都无法使用。这些说明成为如何对旁观者发生作用、将他们变成表演者的指导方法。例如，杜尚对于如何观看一幅图画就给予了明确的说明。由于审美物体具有可用性，“使用者”也就进入图画之中。随后，可用物体甚至被使用说明（关于如何行动的说明）所取代，这种说明往往暗含在每件物品和每件艺术品中。在1968年，弗朗兹·俄拉德·沃尔特（Franz Erhard Walther）在他的著作“物品，使用”（*Objekte, benutzen*）中达到了这一要求。在艺术世界中，使用者占据中心地位：也就是说，他是完成艺术作品的那个人。正如欧文·乌尔姆（Erwin Wurm）的扩展性雕塑媒体概念所清楚展现的那样，使用者在与物体发生关系的过程中，造就了艺术作品及其发展。随着观看者对自己再次评价，将自己看作是具有反映力和创造性的主体，他们也就接受了作为表演者的身份。就像杜尚在1957年所说，“总而言之，创造性行为不仅是由艺术家表现出来；观看者通过破译解释艺术作品的内在资质，使作品与外部世界发生接触，从而也为创造性活动做出了贡献。”<sup>1</sup>接受者是创造行为中不可或缺的一部分。从而，观看者转而变成了艺术家；消费者变成了生产者。

---

<sup>1</sup> Marcel Duchamp, “The Creative Act,” in: *Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts*, Houston, Texas, April 1957. <http://members.aol.com/mindwebart3/marcel.htm> (last visited 13 November 2007).

## 2. 新音乐：乐谱与演奏

与此同时，音乐家（演奏家）文化在音乐领域中已经取得了一个特殊的位置。我们可以把刚才那句话中的“观看者”替换为“演奏者”，把“艺术家”替换为“作曲家”：“总而言之，创造性行为不仅是由作曲家表现出来；演奏者通过破译解释艺术作品的内在资质，使作品与外部世界发生接触，从而也为创造性活动做出了贡献。”比方说，作曲家写出一首钢琴曲，而第一位知道如何诠释并演奏这首音乐谱从而实现这部作品的是钢琴家。作曲家们写出音乐。他们是为乐器，比方说钢琴，写出了使用的方法。从这个角度来说，那些特别关注乐谱问题并为演奏家提供极大自由的20世纪50年代的新音乐（皮埃尔·布里兹（Pierre Boulez），约翰·凯奇（John Cage）等人的音乐）为使用者艺术提供了更为重要的渊源。

“1957年，新音乐是所有艺术运动的核心，而德国是新音乐的核心，”白南准（Nam June Paik）于1999年这样写道。<sup>2</sup> 事实上，随着演奏者在乐谱方面获得的自由，20世纪50年代艺术中参与性趋势有所加强，当时产生的乐谱往往是很具偶然性的，或是包含直接的使用说明。1960年，作曲家拉·蒙特·扬（La Monte Young）创作了“作品7号”：“画一条直线，然后跟着它走。”1962年，白南准在他的音乐说明“读音乐——自己动手——对拉·蒙特·扬的回答”中写道：“用你的左眼看右眼。”从凯奇开始，演奏者在乐曲说明中获得的自由，以及偶然性和不确定性，成为新音乐的重要课题。白南准将乐曲写作技巧从声音领域转至图画领域。在这种转变中，观众作为演奏者或参与者，进入音乐家的领域：“由于下一步更趋向不确定，我希望这能让观众自己去操作和演奏”。白南准在他的论文“关于音乐的呈示部分”中这样说，该文发表于“拆”（*Décollage*）杂志1962年第3期。他的录像雕塑“参与电视”（*Participation TV*）（1963）让观众通过一个麦克风和扩音器来改变黑白电视上的图画——这是启发随后几十年中互动媒体艺术的关键作品。他的作品“随机存取”（*Random Access*）（1963）由粘在墙上的磁带录音机构成。参观者，或者说使用者，可以戴着一个移动式录音头来回走动，由此产生出他们自己的音乐。可以说，参观者成为能够操控音带的钢琴家，并创作他们自己的乐曲。事实上，媒体艺术的产生和其参与性趋势的出现，都是20世纪60年代音乐创作精神的结果。<sup>3</sup>

行动艺术（偶发艺术、激浪派、行为艺术和事件艺术）除了借鉴绘画和文学等资源外，也受到音乐问题的

---

<sup>2</sup> Wulf Herzogenrath (ed.), *Nam June Paik – Fluxus/Video*, Kunsthalle Bremen, 1999, dedication page

<sup>3</sup> <sup>3</sup> Wulf Herzogenrath, “Der ost-westliche Nomade,” op. cit., see footnote 1.

影响。是约翰·凯奇的学生们想到要把乐谱作为使用说明转交给演奏者，交给观众。在参与原则从声学领域转向视觉艺术的过程中，观众作为作品的主角移动至艺术品的中心。

### 3. 行动和观众参与

1959年，约翰·凯奇的学生，激浪派艺术家乔治·布莱希特（George Brecht）发现了“事件”，主要由二维指令组成。阿兰·卡普罗（Allan Kaprow）的著名作品“6个部分中的18个偶发事件”（18 Happenings in 6 Parts）（1959）为“一组参加者”列出了“行动说明”，而偶发艺术这个名称也由此而来。1961年，大野洋子（Yoko Ono）开始将她的行为作品明确阐释为对于观众的说明。在“切片”作品中，她调动观众走上台去撕切她的衣服。她把指导物品使用的艺术变为指导人行为的艺术。<sup>4</sup>而沃尔夫·沃斯特尔（Wolf Vostell）在纽约长岛的偶发艺术作品“你”是更进一步地将艺术的对象替换为行动及如何行动的说明。这件作品的“基本构思是：在带有讽刺意味的一场混乱预演中，以生命的合理性去面对参与者，面对观众/我所想的并不重要——重要的是观众在过程中获得的东西以及我对他们的印象”。（沃尔夫·沃斯特尔）

调动观众参与艺术作品创作同样也在新现实主义中扮演了重要角色。通过“*Métamatics*”，让·丁革里（Jean Tinguely）于1959年制造的一座绘画机器使观众能够制作他们自己的图画。在展览“洞中之火”（*Feu à volonté*）（1961年）中，尼可·德·桑·帕勒（Niki de Saint Phalle）邀请观众拿起武器，向她的组合装置射击。新现实主义的理论家皮埃尔·兰斯坦尼（Pierre Restany）在1971年的一件论文中，要求“行动-展示表演”，“一种同时发生的行动（*action conjuncturelle*）：一项临时行动，任何一种介入观众的行为，其目的在于激发他们进行各种层面的参与（可以是被动的、为了好玩的、主动的、或合作创造的）。”

在发现参与性观众、合作表演者和共同创作者方面，并不仅仅有激浪派、偶发艺术、行为艺术和新现实主义等艺术。早在20世纪50年代，动态艺术和欧普艺术就要求观众参与作品的创造。“我们想要激发观众的兴趣，不束缚他们，让他们放松，令他们释放。我们希望他们的参与。我们想将他们置于兴奋的状态，使他们成为自己的主人。”<sup>5</sup>参观者必须要移动才能察觉欧普艺术制造的光学现象和骗局。参观者也能够活化并改变动态艺术

<sup>4</sup> Cf. Jon Hendricks, *Yoko Ono: instructions for paintings by Yoko Ono May 24, 1962*, Budapest, Galeria56, 1993.

<sup>5</sup> GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel: Horacio Garcia-Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein, Yvaral) in “Stoppt die Kunst,” Manifest, 1965

的物品和雕塑。这些艺术作品是互动艺术的早期形式。受到欧普艺术和动态艺术激发的“预设艺术”（Art Programmata）（1962，安伯托·艾克（Umberto Eco）），就强调在预先确定的程序中的偶然因素。程序化的雕塑和图画随之出现。尽管这些程序是依靠人工和机械来实现的是观念性活动，并不由电脑执行，它们仍旧被看作是电脑艺术的重要先驱。

“运行法则”一词涵盖了各种音乐和艺术门类的行动指导与说明。一项“运行法则”是一组经过严格限定的程序，是行动的指导，以其特定的组合以及连续性，告诉人或机器如何去做。机器依照一连串的数字去执行一个程序；人也依照文字和记号来行事，这些文字记号可能是菜谱、乐谱或是游戏规则。以使用说明或行动指导为形式的直观运行法则开始为艺术所接受，这正与计算机和机器的语言，以及他们的运行程序的发展相应和。巴斯蒂安·伯歇（Bastian Böttcher）的作品“Loopool 1.2”就是一个例子，它展示了一台以使用者为主导的说话机器：这个机器包括一组由32首互相交织的韵律组成的超诗歌，以及装饰性地描绘于画面的文字片段。参观者可以使用按钮，改变文字的排列顺序，将他们自己的说唱歌曲放入机器中，同时又不会破坏已有的稳定声音的均匀感。每个使用者都可以成为说唱歌曲的作者。

#### 4. 媒体艺术与观众的解放

通过参与性实践，多种艺术运动将参观者改变成积极融入作品建构过程的使用者，进入作品的设计、内容和行为。这种面向接受者的变化通过科技化记录和广播媒体——摄影、电视、录像、电脑和网络——发展得越发激烈。摄影作为一种任何人都能够使用的民主性媒体，破坏了绘画这一贵族化的媒体，从而也粉碎了对于其高贵的崇拜。从1971年开始，布拉克·德米特里杰维克（Braco Dimitrijevic）令身边的路人成为了明星，这些人都是他在某一时间和地点偶然遇见的人，他将这些人的形象展现在巨大条幅上，放在他们相遇的建筑的前面，从而达到令他们长留世间的效果。在随后的一系列作品中，他为无名的普通人树立纪念碑，或是以他们的名字命名街道，将他们的肖像挂在博物馆前面，把他们的名字显著地标示在建筑物的正面。1972年，约辰·格兹（Jochen Gerz）以类似的方式，使无名之众得到释放，以此作为一剂流行文化和艺术界中名人崇拜的解毒剂。他把8位住在巴黎莫菲塔街（Rue Mouffetard）的普通人的名字印在海报上，将这些海报贴在他们所住街道的墙壁上。

由此，观众不仅参与艺术作品的创制过程，观众本身也被宣告为艺术作品，或是明星。观众变成作品的内容。在录像作品“魔镜”（*Der Magische Spiegel*）（1970）中，情况也是这样，普通观众在一个闭路装置中第一次看到自己出现在“电视”（实拍录像）上。录像与电脑技术在20世纪80年代和90年代将参与性提升为互动性。

#### 5. 消费者被解放为艺术家：作为使用者的观看者

自20世纪60年代以来，艺术界已经为消费者行为的改变做好了预期与准备。艺术家将创造力交给了观看者：给予他们行为的规则。互动艺术作品不再独立自足地存在，而是必须要通过接受者、使用者的使用。艺术家从英雄变为服务者，而参观者从被动消费者变成了明星。今天，每天有成百上千万的人通过MySpace.com，Flickr.com，YouTube.com，以及SecondLife.com和博客等虚拟世界，互相交换照片、文章、录像和音乐。一个为广大公众进行创意表达而构造的新空间正在出现。早在1970年波依斯（Beuys）就已宣称“人人都是艺术家”。每天千百万人在网上找到交流、创造与艺术的平台，摆脱了传统上决定艺术生产与分配的出版商、博物馆、画廊、报纸、广播、电视以及好莱坞等这些权威。使用者开始成为制造者，甚至可能成为艺术家。行动者的领域已经扩展了：随着消费者变为行动家，创造与革新的民主化时代来临了。“使用者创新”与“消费者制造内容”影响的不仅仅是大众媒体，也影响了艺术界。未来的“创意产业”将会是被解放了的消费者和使用者。艺术也将成为“以使用者为主导的民主化创新系统”。同为生产和消费者的人们构成了被解放了的新一代，这已经在互联网上产生。他们是生产属于他们自己的内容与程序的使用者，并且在网络上自由地彼此交换和分配这些内容与程序。

使用者艺术将这种策略采用于艺术系统。作为使用者的观众在博物馆中制造内容与程序；他们彼此进行交换，并在博物馆中通过互联网自由的分配这些内容与程序。可以说，博物馆和传统意义上的艺术家成为了提供者：他们使这种基础建构得以使用。那些使用者，那些解放了的消费者，传递着内容，或者本身就是内容。使用者是“生产-消费者”（既是生产者也是消费者）。

20世纪的艺术为摄影的范式所定义。在电子世界中，通过电子媒体，21世纪的艺术将为使用者的范式所定

义。我们目睹了一种的新的受众和消费文化，其在20世纪已有先兆。信息与交流技术为这个以消费者为主的世纪打开了大门，而这些消费者也将占领艺术世界。

艺术家不再独霸创造力。凭借互联网的帮助，博物馆能够发展为独立于时间与空间的一座面向所有人的创造力开放的沟通平台。<sup>6</sup>

跟随着参与性和互动性媒体艺术的发展前进的脚步，作为使用者的参观者现已在博物馆中生产或编汇内容。他们从消费者变为生产者和程序设计者，从而是历史上电视、广播和报纸等垄断性媒体的竞争者。展览参观者可以表现为艺术家、策展人和生产者。参观者作为使用者，作为解放了的消费者，已经处于展览的中心。

---

<sup>6</sup> Michael Mangold, Peter Weibel, Julie Woletz (eds.), *Vom Betrachter zum Gestalter. Neue Medien in Museen – Strategien, Beispiele und Perspektiven für die Bildung*, Nomos, Baden Baden, 2007.