

您现在的位置: > 简体版 > 设计视角 > 设计对话 > 数码设计 > 关于多媒体艺术

所有文章快捷检索

关于多媒体艺术

Go [高级检索] 提示: 关键词间使用空格

发布时间: 2003-07-13  
[ 未经书面授权, 严禁转载任何内容! ]

--黄丹麾 (中央美院美术史系博士研究)

我以为, 所谓的“数码艺术”是多媒体艺术的一个种类, 它的特别之处在于更多地依赖和运用数码技术手段而已, 所以我还是把它当作多媒体艺术来看待。我更为关注的是这种艺术的艺术“合法性”问题, 即这种艺术的艺术特质何在。

多媒体艺术的主要特征体现在如下几点:

- 其一, 具有强有力的虚拟性。这种虚拟性表现为通过多媒体艺术构建非真实的幻象, 对当下问题予以非真实的假想、虚构;
- 其二, 具有深刻的观念性;
- 其三, 具有广泛的公共性。多媒体艺术利用电视、录像、互联网等多种手段积极地投入到大众文化与消费文化之中, 走出了个人的私密性与狭隘感, 对公共文化具有极强的影响力;
- 其四, 具有很强的时效性与流行性。多媒体艺术往往善于抓住时髦的话题与文化热点问题, 及时有效、快捷地进行报道与传播, 它的艺术符号极易与流行文化接轨, 从而成为一种带有先锋性与前卫感的艺术样式。

多媒体艺术的生效与成功势必在一个系统的文化结构与网络中显现。所以建立了一个生态系统显得尤为急迫。官方的认可与接纳十分重要; 其次, 它又依赖于金钱资本, 策划人、赞助商、艺术公司及画廊也对它产生了极大的影响; 第三, 如何使多媒体艺术和大众文化有机地共振, 形成有效的良性循环也是一个不可回避的问题。

也就是说, 它应该处理好精英意识与通俗文化的关系, 不走极端, 达到共生、共存的文化状态。当今审美的泛化与流行不仅仅波及日常生活的浅表层面, 它同样渗透到更深的文化结构之中。

美学不再仅仅属于象牙塔, 它的对象也不再仅仅是一种“美的精神”, 抑或娱乐的后现代缪斯, 而且它还是时现实的一种新认知。这种认知在本原上发端于一种泛化、开放的审美意识, 这里的“审美”所指并不仅限于美与真, 它更多地指向虚拟性和可变性, 互动性就是虚拟性和可变性的一种表现。我们可以确定, 虚拟性与可变性正是媒介文化的后现代特征。审美在本质上要改变人的生存状态, 因而排斥内容、只要形式的审美态度实不可取。审美的最高境界, 依然是要改变异化的社会现实与人性价值, 提高人类生活质量与审美水平, 其伦理目的不证自明。美学必须超越艺术本体论命题, 涵盖日常生活与传统文化, 消解审美与反审美、艺术与反艺术的矛盾, 形成一种生态美学系统。

后现代艺术既不是沃尔夫冈·韦尔施所谓的听觉文化, 也不是弗雷德里克·詹姆逊所说的视觉文化, 同样也不是瓦尔特·本雅明倡导的触觉文化与视觉文化。后现代艺术是一种融听觉文化、视觉文化、触觉文化于一体的复合型文化, 因而多媒体艺术正是这一理论的一个有力佐证。正由于它具备了复合性与多元性, 因而代表了当代艺术发展的一个新的趋向。

原文发表于《美术观察》2003年第1期, 版权归作者及原出处所有, 谢绝转载!

相关链接

> None

责任编辑: dolcn

设计在线链接代码



**@esignonline** 正式启用CNNIC官方中文域名  
<http://www.DOLCN.com> 设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国