



中国艺术学文库·新媒体艺术理论丛

LIBRARY OF CHINA ARTS · SERIES OF ART THEORY ON THE NEW MEDIA

总主编 仲呈祥

# 新媒体时代艺术研究的新视野

第一届会议（厦门）学术论文集

黄鸣奋 主编

LIBRARY OF CHINA ARTS  
SERIES OF ART THEORY ON THE NEW MEDIA

*NEW HORIZONS OF ART STUDY  
IN THE ERA OF NEW MEDIA*



中国文联出版社

<http://www.clapnet.cn>



中国艺术学文库·新媒体艺术理论文丛

LIBRARY OF CHINA ARTS · SERIES OF ART THEORY ON THE NEW MEDIA

总主编 钟

# 新媒体时代艺术研究的新视野

第一届会议（厦门）学术论文集

黄鸣奋 主编

本书出版获得厦门大学哲学社会科学繁荣计划与厦门大学中文系资助



中国文联出版社

<http://www.clapnet.cn>

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

新媒体时代艺术研究的新视野 / 黄鸣奋主编. — 北京:  
中国文联出版社, 2015.6

(中国艺术学文库·新媒体艺术理论文丛)

ISBN 978-7-5190-0028-8

I. ①新… II. ①黄… III. ①多媒体技术—应用—艺术—文集 IV. ①J-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 145460 号



中国文学艺术基金会资助项目

中国文联文艺出版精品工程项目

## 新媒体时代艺术研究的新视野——第一届会议 ( 厦门 ) 学术论文集

---

主 编: 黄鸣奋

出 版 人: 朱 庆

终 审 人: 朱彦玲

复 审 人: 邓友女

责任编辑: 曹艺凡 曹军军

责任校对: 朱为中

封面设计: 马庆晓

责任印制: 陈 晨

---

出版发行: 中国文联出版社

地 址: 北京市朝阳区农展馆南里 10 号, 100125

电 话: 010-65389682 ( 咨询 ) 65067803 ( 发行 ) 65389150 ( 邮购 )

传 真: 010-65933115 ( 总编室 ), 010-65033859 ( 发行部 )

网 址: <http://www.clapnet.cn>

E - mail: [clap@clapnet.cn](mailto:clap@clapnet.cn) [caoji@clapnet.cn](mailto:caoji@clapnet.cn)

---

印 刷: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂

装 订: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂

法律顾问: 北京市天驰洪范律师事务所徐波律师

本书如有破损、缺页、装订错误, 请与本社联系调换

---

开 本: 710 × 1000 1/16

字 数: 331 千字 印张: 21.75

版 次: 2015 年 7 月第 1 版 印次: 2015 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5190-0028-8

定 价: 66.00 元

---

## 编委会名单

主 编：黄鸣奋

副主编：张艾弓

编 委（姓氏拼音为序）：李 天 王晓红 杨 玲

## 前 言

“新媒体”是一个相对的概念，但在特定语境中又有其确定性。在历史上，报刊、广播、电视等都曾被称为“新媒体”，因为它们都曾是某一轮信息革命的产物或标志。目前，所谓“新媒体”通常是指以互联网、移动通信为代表的数码媒体。若按美国学者曼诺维奇的说法，新媒体代表了两种分离的历史轨迹的汇聚，即计算与媒体技术。它们都是19世纪30年代因英国剑桥大学科学家巴贝奇的分析机以及法国舞台艺术家达凯尔的银板照相法而肇端的：一方面，由于计算技术的迅速发展，现代数字计算机在20世纪末21世纪初接管了公司与政府所广泛应用的无数的机械制表机和计算器；另一方面，由于媒体技术的进步，新的物质材料形式不断被应用于信息的保存与传播领域。上述两种技术的历史汇合将所有现存的媒体转变为可通过计算机访问的数字数据，其结果就是新媒体。<sup>①</sup> 网络化数码媒体的特点在于基础设施意义上的互联、信息资源意义上的互通、人机关系意义上的互动，三位一体。新媒体之“新”不仅在于诞生时间的晚近，而且在于颠覆传统的观念及应用。如果说某些富于想象力的艺术家曾经对当下枝繁叶茂的新媒体有所预言的话，那么，如今是羽毛已丰的新媒体正强力推动艺术创作、艺术传播和艺术鉴赏的创新。

### 一、视野层系的变化

新媒体时代艺术研究视野的创新至少体现于以下三种取向：一是层出不穷的新媒体艺术成为研究热点，二是“艺术”作为观念被应用于软件设计、网页开发、多媒体评价等数码领域而成为评价标准、比较参照或追求

<sup>①</sup> Lev Manovich, *The Language of the New Media*, Cambridge, MA London: the MIT Press, 2001, pp. 19—20.

境界，三是新媒体和艺术的互动中形成了诸多富有创造性的新课题、新范畴、新方法、新观念、新成果。不论是对艺术的研究（第一种取向），还是艺术地研究（第二种取向），或者是研究中的艺术（第三种取向），都包含了某种视野，其最常见的意义之一是对艺术的看法。

### （一）视野层面：知觉、知识与知交

“视野”作为范畴是由多重含义构成的，以至于我们可以说它是某种层系。在本原的意义上，视野是指研究者的视力所及的范围，与知觉相适应；在譬喻的意义上（将思维器官类比于视觉器官），视野是指思想所覆盖的领域，与知识相适应；在社会的意义上（将个人所见和群体所见联系起来），视野是指人们由于共同生活与实践而形成的意见、观点、印象、倾向与心理定势，与知交相适应（不光指个人，还有国际关系中的“同盟视野”等）——我们分别称之为知觉、知识与知交意义上的视野。基于上述认识，艺术视野可能对应于人的眼睛所见到的艺术作品，也可能对应于人们在艺术创作与实践中所积累的艺术经验，还可能对应于人们（特别是艺术界）关于什么是艺术的看法。艺术研究视野可能对应于艺术研究者通过视知觉所把握的艺术作品，也可能对应于艺术研究过程中所积累的各种知识，还可能对应于艺术理论界对于艺术现象、艺术问题的见解。

视野不仅为人类身体所决定，而且受制于媒体。因为媒体既是视知觉赖以发育并发挥作用的必要刺激物，而且是经验交流、知识积累的必要工具，同时还是人类群体共享信息资源和心理诉求的必要条件。从历史上看，在当今新媒体兴起之前，艺术研究领域占主导地位的视野是与基于报刊、广播、电视等大众媒体的单向度、审美主义和权威主义相适应的。就此而言，我们看到了新媒体所带来的如下变化：在知觉的意义上，新媒体促进了艺术研究视野的交互化。换言之，艺术研究者不仅将数码设备的屏幕当成自己获得信息的窗口，而且将它作为自己处理资料的工具、呈现成果的手段。昔日戏剧舞台、电影院线和电视设备的屏幕，都无法为艺术研究者提供可以和计算机及嵌入式设备之屏幕相媲美的交互，如屏幕触摸输入、屏幕点击反馈、屏幕按需设置等。在知识的意义上，新媒体促进了艺术研究视野的科技化。因为有了新媒体，科技在艺术研究者心目中所占的地位变得格外重要。更准确地说，由于他们不能不关注科技对艺术的引领作用，科技在艺术研究视野里从边缘走向中心。在知交的意义上，新媒体推动了艺术研究视野的草根化。艺术研究视野不再局限于专家、学院或专门机构之所见，而是迅速向网民、拇指族或作为统称的“新媒体用户”的

观感扩展。草根化是以新媒体用户之间的频繁互动为基础的。

## （二）视野尺度：广度、深度和角度

对于视野空间性的衡量，至少可以根据广度、深度和角度这三条标准进行。视野广度、视野深度和视野角度首先是由人的视觉器官、思维器官和身体位置等因素决定的。不过，随着人类的进化，媒体技术的影响日益明显地表现出来。不论是基于光学技术的放大镜、望远镜、显微镜，或者是基于电子技术的虚拟放大镜、传感设备、射电天文望远镜等，都可以作为上述技术之实例。

就艺术研究而言，**视野广度**主要是指哪些存在物进入研究范围（被认定为是艺术或和艺术相关），**视野深度**主要是指对上述存在物的研究穿透到什么样的层次（由表及里），**视野角度**主要是指上述存在物的哪些属性受到关注（部分取决于研究者的内在需要、知识准备、能力类型等）。新媒体时代艺术研究视野的更新不仅是指各种基于信息科技的传感工具（或交感装置）让人们见先前所未见，而且是指知识生产因计算机的应用而以更高的加速度进行，信息资源因网络的应用而极大丰富，相关研究得以空前深入，同时还是指人们的视角因跨文化交流日趋便利，频繁的角色转换成为新常态而变得灵活多样。对此，可从以下三方面加以分析：（1）人类艺术的外延受制于具体的社会历史条件。在新媒体兴起之前，由于传统美学观念影响等原因，艺术研究的重点是美的艺术，特别是具备确定物质形态的视觉艺术。新媒体兴起之后，非物质形态的观念艺术、过程艺术、编码艺术等受到重视，加上各种基于互联网和移动通信等应用的艺术形态异彩纷呈，艺术研究视野的广度得以拓宽。（2）在人类视知觉的发展过程中，立体视觉的形成有赖于双目视差、运动视差、眼睛的适应性调节、视差图像在人脑的融合等条件。它并非与生俱至，而是在后天实践需要的推动下发展起来的。就此而言，新媒体大大丰富了立体图画、立体电影、立体电视等三维图像呈现的可能性，从而有助于艺术研究者积累相关的知觉经验。不仅如此，新媒体为艺术研究者提供了空前丰富的信息资源以及空前便利的交流途径，让他们得以通过比较、追踪以至于批判、反思而推进对相关艺术对象的考察，增强了思想或知识领域的纵深感，从而增加了艺术研究视野的深度。（3）人类视野所可能选取的角度，在生理上既受制于器官，又取决于处境；在心理上既受制于所扮演的角色，又取决于所接受的训练。在知觉的意义上，视角依观察者体位变化而有俯察、仰观与平视之分，依视线方向而有前瞻、后视、斜睨之别。上述区别通过譬喻或类比

而延伸，成为知识、知交意义上视角划分的根据。

视角是艺术研究最重要的范畴之一。关于新媒体时代知觉意义上的视角，罗泽谈到：“一般而言，当自己的身体作为虚拟的身体被再现时，一方面从以自我为中心的视角出发，而另一方面又从另一个处在同一个虚拟空间里的人的视角出发，这一类情景就会诱发出罕见的极端经验。”<sup>①</sup> 新媒体时代知识意义上的视角也为学术界所关注。根据多伦多大学韦尔特曼的看法，文艺复兴时期的艺术家采用一种原型和图像之间严格一一对应关系的视角，现代视角则使大范围的可选项成为需要，其中包括：理论对应，如利用碎片算法生成的图像有效地复制自然；假定对应，指利用关于当下对象的体验将过去对象视觉化，如影片《侏罗纪公园》（1993）对恐龙动画形象的创造；可能对应，指用真实场所和对象的体验来将未曾经历之体验视觉化，如影片《外星人》（1982）等；调换对应，指用可视外部体验来表现不可视体验，如用粮食领域的图像作为股票市场流动性的隐喻等；此外还有非直接对应、蓄意非对应等。这些新型对应已经大大扩展了视角的范围，正如最近虚拟现实的发展所显示的那样。<sup>②</sup> 关于新媒体时代知交意义上的视角，美国虚拟现实游戏公司罗比内特认为：在共享虚拟中给予大规模人群充分交互性体验的较好方式，是让每个参与者都有个人的显示装置（而非使用单一大屏幕）。这样，他们都能有进入虚拟世界的独立视点。运用网络化的个人显示，参与者可以彼此独立地穿过虚拟世界，操作其中的虚拟物体，并进行虚拟角色之间的仿真交谈（1998）。<sup>③</sup> 不论对于艺术工作者或艺术研究者，视角的灵活变换是拓展思路、实现创新的必要前提。

### （三）视野调整：视域、视点和视线

从动态的角度看，视野的变化至少体现在视域的伸缩、视点的转移、

---

① 罗泽：《第二个和第三个身体，或者：成为一只蝙蝠或住在另一个行星上会是什么情景？》，克莱默尔编，孙和平译：《传媒、计算机、实在性》，中国社会科学出版社2008年版，第131页。

② Kim H. Veltman, “Electronic Media: The Rebirth of Perspective and the Fragmentation of Illusion”, 1995, *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, edited by Timothy Druckrey, New York: Aperture, 1996, pp. 209—229.

③ Warren Robinett, “Interactivity and Individual Viewpoint in Shared Virtual Worlds: The Big Screen Versus Networked Personal Displays”, *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, edited by Clark Dodsworth, New York: Addison-Wesley and ACM Press, 1998, pp. 331—342.



视线的调整等方面。就被动性而言，视野之所以有视域存在，不仅是因为人并未占据超性存在物的位置，人的眼睛作为窗口有一定界限，人的注意有一定的范围，而且是由于当事人学有专攻，有所知有所不知，同时也是由于人类交往环境作为具体社会历史条件限制了个人以至群体的眼界。视野之所以有视点存在，不仅是因为人的身体从事观察时有一定的位置，人的眼睛有一定的敏感区，人的注意有一定的指向，而且是由于人从事观察或研究时有一定的内在需要，人脑在接受和处理外界信息时有一定的兴奋中心，同时也是由于社会心理、文化传统、价值体系和媒体技术等因素的制约性。视野之所以有视线存在，不仅是由于事物之间存在或隐或显的联系，可以在人的眼睛和外目标之间划出假想的连线，甚至可能出现互入视野的情况，而且是由于观察者和被观察者的角色往往是可逆的，互入视野是不同知识体系相对参照/印证/发明的过程，同时还因为对视是社会交往中最为敏感的时刻（其高级形态是宏观上的相互监控）。就能动性而言，视域、视点和视线的变化都体现了人们对世界的主动把握，对目标的主动追求。与此相应，可从如下角度对动态视野加以考察：

一是分割与融合，牵涉到视域的伸缩问题。前者将整体视野划分为个别视野（区域化），以便进行更为微观的考察；后者将个别视野整合为整体视野（全局化），以便进行更为宏观的考察。新媒体时代屏幕技术的发展使得知觉意义上视野的分割与融合变得空前便利，多学科、跨学科与超学科研究使得知识意义上的视野分割与融合成为家常便饭，虚拟社区的发达使得知交意义上的视野分割与融合豁显其价值。上述变化对于艺术研究来说是相当重要的。一般说来，视野因分割而变小，因融合而扩大。如果将互联网艺术当成研究课题的话，视野分割使之细化为万维网艺术、博客艺术等根据网络服务划分的子课题，或者互联网音乐、互联网美术、互联网文学、互联网戏剧等根据艺术类别划分的子课题；视野融合使之成为网络文化、网络经济、网络政治等范围更大的课题的组成部分，当然也可以归入网络艺术、新媒体艺术或媒体艺术等外延比互联网艺术更广的对象加以研究。上述分割可以进一步微观化，融合可以进一步宏观化，已经获得定位的对象可以交叉化，这是新媒体时代艺术研究课题层出不穷的原因之一。

二是聚焦与散焦，牵涉到视点的转移问题。众所周知，西方绘画以焦点透视为主，我国绘画以散点透视为主。前者的视点是固定的（1—3个），后者的视点是移动的。新媒体技术创造了将二者统一起来的可能性。所谓“增强现实艺术”，在移步换景的意义上是散点透视，在近大远小的意义上

是焦点透视。与传统绘画艺术相比，增强现实艺术中的视点并非固定不变，而是可以根据定位信息加以调整。这样，就产生了反散点透视、反焦点透视的可能性。若说散点透视是将不同位置所看到的景物组织在同一幅画中（多景一图），那么，反散点透视是在多个画面中同时看到同一位置的景物（多图一景），可以通过移动通信所支持的数据层共享实现。若说焦点透视是同一幅画只表现同一位置所看到的景物，遵循远小近大原则的话，那么，反焦点透视则是让屏幕所呈现的远处虚景显得比近处实景更大，可通过谷歌眼镜之类可穿戴系统实现。上文说的是知觉意义上的视野变化。实际上，新媒体时代知识与知交意义上的视野也出现了类似的变化。前者可能表现为多学科同时关注同一热门主题（反散点透视，如网游在学术界所引发的混响），对远距离的事物更了解（反焦点透视，见于主要依靠互联网搜集信息的艺术研究者等），后者可能表现为同一个当事人同时占有多种虚拟位置，以多种身份与人交互（反散点透视，见于同时参加不同聊天室、朋友圈、虚拟戏剧表演的活动者等），和远程交互友伴的联系比面对面交往更密切（反焦点透视，见于宅男、网瘾者等）。

三是延展与逆转，牵涉到视线的调整问题。视线是矢量，在人机关系上可能表现为由人看计算机，或由计算机看人等。延展意味着以机器视野扩展人的视野（使用显微镜、望远镜等如此），逆转意味着以人的视野扩展机器视野（自动机研究中常见）。自从第五次信息革命爆发以来，人们比以前更加关注由机器所呈现给人的视野、机器（特别是自动机）本身的视野、用户受机器（特别是计算机）控制的视野等议题。就艺术研究而言，在知觉的意义上，大数据技术的价值既体现在机器通过可视化让用户有可能看到过去难以把握的事物联系（如各国艺术市场的实时波动等），又体现在人类通过发展新型传感技术让机器可以捕获、存贮和处理过去难以把握的世界信息（如艺术馆藏品风化和锈蚀的动态等）。在知识的意义上，对机器的认识和对人本身的认识经常是相互印证的。只有透彻了解人类艺术灵感的奥秘，才能造出真正能够进行艺术创造的机器。反过来，只有全面深入地考察机器自动创作的规律，才能真正揭示人类艺术灵感的天机。这说明了将机器视野和人类视野叠加起来的必要性。在知交的意义上，人机交互和人际交互同样是彼此促进的。如果不能理解自身视野和其他人的视野的异同，难以实现人际合作、组织共事或国际协同。如果不能理解人类视野和机器视野的异同，也难以实现优势互补、建立真正有效率的人机共同体。至于机机交互，目前基本上都是由人类所设计和控制的，虽然科幻作品已经描写了相对独立的机器人社会。新媒体时代艺术研究新

视野的涵义之一，就是将历史视野、科幻视野和现实视野有机结合起来。

除上文所述之外，我们至少还可以从“视野”这一切入点看到新媒体时代艺术研究的如下变化：（1）外向视野更占优势。学术界相对关注科技、传媒、产业等外部因素对艺术变革所发挥的影响，较少谈论所谓“内部规律”，视线出现“向外转”的趋势。这和艺术本身泛化存在一定相关性。（2）视野期待奇观化。这在知觉层面特别明显，背景是数码科技在视觉特效上大显身手。即使在知识层面，人们也期待计算机创造出更多奇迹。至于希望智能机器人变成知己或意中人，那是知交层面的期待了。上述期待固然多见于市井，但学人也难以免俗。（3）微视野蔚成大观。这是微媒体繁荣所造成的。比如，传统时代难登大众媒体的个人琐事，如今在微博、微信、微拍中司空见惯。某些人甚至乐于显摆个人隐私。至于每天数次刷微信、玩自拍，不少艺术研究者已是如此。“微文化”“微媒体”“微文学”“微艺术”“微创作”“微阅读”等，已成为常见范畴。（4）暖色视野和冷色视野相互博弈。前者看好媒体科技对艺术发展的影响，后者则予以唱衰。大多数人是两类色野兼备，也有一些人比较单一（观点片面）。（5）视野风险、视野安全、视野控制、视野障碍、视野缺损、视野弥补等已经由于新媒体的普及而成为比以前更重要的议题。门户网站、搜索引擎等强力引导用户见其所见（准确地说见其所欲人见），已经在相当程度上左右了社会视野。这些问题的重要性固然超出艺术范围，但艺术研究者不能视而不见。

## 二、媒体变革的引领

视野不仅是一个空间范畴，而且是一个时间范畴。视野的时间性不单是指处于不同发展阶段上的人可能存在视知觉的差异（这一点可在当代人类个体的心理发育中观察到，这种发育在某种意义上是人作为物种进化的复演），正常视野可能因为眼睛疲劳/患疾/施药等原因而在一定时间内起变化，而且是指作为预设、背景或心理“镜头”的知识体系在历史发展过程中既有继长增高又有范式更替，同时还是指个体视野和群体视野相互交融的机制可能因时而异或与与时俱进，等等。媒体革命对视野的影响相应从三种不同角度表现出来：一是改变人的知觉能力，如印刷术的普及使人们得以“视近”（near-view，近距离读精细印刷的书），同时也造成近视者增

多；二是改变人的知识构成，如电磁波的应用使人们得以“视远”（television，通过摄像及收发设备捕获远程信息），同时也使广播电视记者成为重要信息来源；三是改变人的知交态势，如计算机的崛起为“泛视”（ubiquitous-view，依托互联网、普适计算和各种传感技术）提供了条件，一方面智能建筑凝视人们、智慧城市关视人们、智能网络监视人们，到处有“眼睛”或探头，另一方面大数据发展成为重要行业，大数据分析师扮演新媒体时代的新“巫师”。下文将根据笔者所提出的传播要素原理对新媒体时代艺术研究新视野加以考察。

### （一）社会层面的更新

艺术研究总是由人所进行、以人为旨归、因人而传播的。它们构成了艺术研究的社会层面，分别对应于其主体、对象与中介。就此而言，新媒体时代艺术研究视野的更新和开拓主要是就研究主体的思维定势（互联网思维为例）、研究对象的形态特征（新媒体用户为例）和研究中介的角色观念（人格模式为例）而言。

艺术研究视野中的主体是人。人因为能够运用工具制造工具而将自己从动物界提升出来，同时又因为工具制作、使用等方面经验共享、技能传承的必要性而使自己成为社会性动物。这种主动性和被动性相统一的关系在新媒体时代再次得到确认：人因为互联网的应用大大提高了自己的信息处理能力，同时也因为互联网的应用而大大增强了自己的社会依存性。近来成为流行语的所谓“互联网思维”尽管存在多种不同的解释，但完全可以从上述矛盾或悖论的角度加以把握：它既是指人们在思维过程中要借鉴互联网的成功经验、顺应互联网的发展趋势、运用互联网的信息服务，又是指人们的思维过程已经受到互联网基本框架、运作模式、技能要求等要素的束缚。换言之，一旦成为网民，“原创”“慎独”便很可能只是神话。艺术创作者如此，艺术研究者亦然。他们扩展和更新视野的可能性一方面取决于尽量运用信息基础设施所提供的便利，另一方面也取决于筛选与批判海量信息、保持学术定力的素养。

艺术研究视野中的对象随着媒体革命的爆发而更新。以口语为标志的第一次信息革命既通过社会交往催生了以原始群为依托、以同侪为主要接受者的人类原始艺术，又通过信息共享促成了以抽象性为特征的雏形艺术研究。以文字为标志的第二次信息革命不仅在创作领域开创了个人书写的时代，而且在研究领域引导人们将视野聚焦于具体的、个别的作者和知识分子、未必是熟人的读者。以印刷术为标志的第三次信息革命将机械复制

作为艺术生产的技术基础，同时也将大众媒体（首先是报刊）所造就的受众（首先是读者群）引入艺术研究的视野。以电磁波为标志的第四次信息革命不仅使艺术家成为电影、广播或电视艺术节目制作团队的一员，而且也为艺术研究提出了追踪行业分工、世界市场的任务，将受众研究提上议事日程。以计算机为标志的第五次信息革命不仅许诺“人人皆可以成为艺术家”，同时还要求艺术研究者关注创作者、传播者和鉴赏者相互转变以至于浑然一体的时代风气，将注重参与的新媒体用户当成自己的主要对象。上述过程实际上包含了艺术研究对象视野焦点转移的历史线索，即同侪→读者→读者群→受众→用户。新媒体用户不仅具备强烈的参与意识，而且拥有空前的参与条件。例如，在影视中，视野的焦点是通过摄像机控制的，观众只能在摄像机焦点范围内所能找到的细节进行欣赏。相比之下，在基于面向对象的多用户网络游戏的视野中，观众可以选择观察背景的特定细节，看看是什么人物在台上，并考虑他们对于整个演出的含义。

艺术研究视野里的中介既是社会分工的产物，又是社会印象的概括，经常表现为某种人格模式，如原始人、野蛮人、文明人，又如古代人、现代人、当代人，或者经济人、社会人、自我实现人等等。新媒体时代最有影响的人格模式之一是后人类。因为它强调身体和技术的统一，所以又称“电子人”。这一范畴不仅被用于宣示女性主义在计算机时代的新诉求，而且用于诠释各种应用新媒体技术制作、反映新媒体思想观念的作品，以至于培养兼通科艺、热爱技术的艺术人才。艺术研究者本身就是艺术创作者和艺术鉴赏者、艺术生产者和艺术消费者之中介。中介者不能将视野局限于顾影自怜，而必须经常“东张西望”（考虑到各种服务对象的需要）。如果说印刷媒体时代总人数颇为有限、名望相当集中的知识识字者被塑造成某种艺术研究权威的话，那么，电子媒体时代这种权威地位已经为范围相当广泛、多为幕后活动的媒体把关人所取代。自从数码媒体大行其道以来，那些开风气之先的艺术研究者几乎本身都是电子人。当然，这样说并不是否定媒体批判、技术批判以至于电子人批判的价值。事实上，这种批判正是视野创新的题中应有之义。即使批判者所持的是相对保守的立场，其观点仍有引导人们反思、启发人们警醒的作用。

## （二）产品层面的更新

艺术研究总是以一定材料、工具和设备为手段，包含一定的信息、观点和理念，汇聚于一定的文本、成果或出版物。我们分别称之为艺术研究的手段、内容和本体，其总和构成了艺术研究的产品层面。就此而言，当

前新媒体时代艺术研究视野的创新和拓展主要体现在云计算（手段）、大数据（内容）和超媒体（本体）等方面。

艺术研究手段的更新由科技发展所促进。例如，法国库尔蒂等人《虚拟叙事的一个电影术系统》（2003）介绍了一种实时自动生成动态景观“电影术视野”的完整框架。其中，虚拟摄像机的管理者由控制若干摄像机的多代理系统（它们可以在虚拟环境中根据不同目标而独立行动）组成。<sup>①</sup>当前，云计算将人们的视野由手边的个人计算机引向庞大的在线数据库，并且提出了对艺术数据公用化的空前需求。对它而言，艺术研究不是纯粹的人类行为，而是人机合作；人机合作不只是小范围的个人与单机合作，甚至也不是中等范围的社会组织与局域网合作，而是大范围的人类群体与广域网合作。艺术研究者可以依托云计算获得强大的远程计算服务，从而完成以前难以想象的任务，如世界电视剧资源普查、世界艺术市场精细分析和动态跟踪等。作为范畴的“艺术云研究”至少可以从三种不同的角度加以解读：一是研究如何按云计算的要求来规划艺术基础设施，二是运用云计算的能力来开展艺术研究，三是对各种“艺术云”的建设与运营加以评估。实际上，这正是当前相关实践中的三种取向。云计算与大数据是相互支撑的，它们作为处理能力和处理任务互为表里。若说数据文件的视野来自印刷档案的隐喻，数据库的视野则来自信息复用的设计。若说数据仓库的视野是有限历史数据集的话，那么，大数据的视野则是无限实时数据集。大数据给人们以这样的启示：（1）对艺术现象的分析应当从整体去把握（全样而非抽样）；（2）对艺术规律的把握应当重视大势判断（效率而非精确）；（3）对艺术联系的考察应当超越既成的有限模式（相关而非因果）。

新媒体赋予各种艺术风格以新的表现形态，为各种艺术方法开辟了新的实验园地，并促使各种艺术流派崭露头角。传统的现实主义、浪漫主义和象征主义等范畴如今都被赋予了新的含义。例如，数码现实主义既是直面由技术构建的似现实、准现实、伪现实的基本立场，又是客观反映数码时代社会众生处境的创作方法，同时还是权衡信息革命进程和诉求而制定对策的清醒理智；数码浪漫主义既是与数字化生存相适应的生活态度，又是反映数码时代之憧憬、富于情感的艺术范畴，同时还是基于科技应用前

<sup>①</sup> Nicolas, Courty, et al, "A Cinematography System for Virtual Storytelling", *Virtual Storytelling: Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*, Second International Conference, ICVS 2003, Proceedings, edited by Olivier Balet, Gérard Subsol, and Patrice Torguet, Berlin: Springer, 2003, pp. 30—34.

景（乌托邦或恶托邦）价值研判的思想倾向；数码象征主义既是理解当今数码革命抽象意义的钥匙，又是创造当今数码艺术理趣妙旨的指南，同时还是构建当今数码哲学世界图式的依托。作为视野，它们彼此交织，共同呈现数码时代的复杂图景。意大利科肖迪亚罗夏的艺术家们早在1960年就发表《情境主义宣言》，宣称：“在更高的水平上，每个人都将变成艺术家，亦即作为整个文化创造不可分离的生产者—消费者，这将有助于新颖性的线性标准的迅速消解。”这既是对现有文化架构的不满，又是对社会变革的向往。<sup>①</sup>我们从中可以嗅到强烈的新媒体气息。近年来相当活跃的电子计算机主义、电子共产主义本身就是新媒体革命的产物。至于超人主义、再联主义、通才主义、反风格主义、新人文主义等思潮，无不打上新媒体的烙印。且不说后现代主义和新媒体上升时期在摧枯拉朽方面有异曲同工之处，即使是之后兴起的离现代主义、元现代主义等，在思维上也和21世纪的新媒体颇为相通。

艺术研究的成果形态在传统时代比较单一，主要是依托报刊、书籍的论著。当然，口头点评、演讲或报告也很重要，若能“触电”效果更佳。新媒体时代不仅提出了媒体互联互通互动的历史任务，而且提供了相应的解决方案，使得艺术研究成果可以呈现为线上与线下、声音与图像、表演与参与的有机结合。早在20世纪80—90年代，像美国布朗大学兰道教授这样的学者就尝试用电子超文本来写作艺术理论著作。如今，博客、微博、微信甚至微电影等都已经成为艺术研究成果汇聚和传播的途径。

### （三）运营层面的更新

艺术研究总要运用一定的方法，在一定环境中进行，并按一定的机制发展。这三种要素的统一构成了艺术研究的运营层面。新媒体为艺术运营建设了史无前例的新平台。与之相应的艺术研究新视野主要体现在仿真检测、增强现实类比和数码艺术新学科建设等方面。

新媒体不仅为各种艺术方法开辟了新的实验园地，同时也为各种研究方法准备了新的实现条件。譬如，早在印刷时代就在艺术研究中获得应用的意象统计法，如今可以借助各种数据库非常方便地进行。传统媒体难以实现的某些艺术研究方法，如今完全可以依托数码技术加以实施。仿真就

---

<sup>①</sup> Situationist International, Situationist Manifesto, 17 May 1960, Rep, rinted in Internationale Situationniste #4 (June 1960), translated by Fabian Thompsett, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/manifesto.html>. [2014-8-6]

是颇受新媒体时代艺术研究者青睐的一种方法。我们所说的“仿真”不仅是指复原古罗马剧场或开发“虚拟故宫”“虚拟敦煌”，而且是指将具备某种艺术意味的虚拟社区当成社会实验室，正如某些社会性网络游戏已经做到的那样。

增强现实是继虚拟现实之后发展起来的一种技术。它不像虚拟现实那样将人们的视野引向赛伯空间，而是用数据层覆盖现实对象，使人们获得有关它们的各种信息。在环境的意义上将艺术研究和增强现实类比，包含如下三层含义：（1）承认艺术是现实，即兼具物理属性、心理属性和社会属性的存在物；（2）承认艺术研究是覆盖于艺术的数据层，通过渗透到人们对艺术的认知、情感和意动反应而起作用；（3）承认艺术研究与艺术现实的相互作用既为社会环境所规制，又为技术进步所引领，大数据可视化将是艺术控制的利器。

通过学科建设的途径将艺术领域的应用研究与基础研究、科学探讨与教学活动、课程设置与人才培养有机结合起来，是现代教育的基本思路之一。20世纪中叶以来，后现代的观念批判与新媒体的技术创新联手，批判、消解或替换了近世以来一度高度结构化的学科设置，推动教育界进入了后学科时代，以网络课件之类形式突出了知识点（而非理论体系）的地位。上述进程和意识形态领域宏大叙事让位于碎片叙事的进程是彼此呼应的。就艺术研究而言，层出不穷的数码艺术新学科与其说是将自足体系的构建当成理论目标，还不如说是将常见常新的动态当成刺激回应。

上文从传播的三个层面、九种要素分析了当前艺术研究视野的变化，主要是在宏观上就作为整体的互联网和移动通信而言的。实际上，从媒体角度所进行的艺术研究视野分析还可以深入到微观。就此而言，自媒体、微媒体、多媒体、超媒体、全媒体等都可以成为很好的切入点。例如，艺术研究者一旦拥有自媒体经营者的身份，那么，他看问题的角度往往就从社会心理学所说的旁观者视野向行为者视野转变；一旦将微媒体作为自己的主要信息来源，那么，他的视野往往就表现出相对于宏媒体的疏远化；一旦将多媒体、超媒体、全媒体素养作为自己的努力目标，那么，他的视野往往臻于全息化。

### 三、艺术研究的趋势

视野的空间性和时间性统一于人们的运动。在知觉的意义上，视野的



覆盖范围会随着当事人身体的移动而移动，焦点会随着当事人兴趣的转移而转移，视线会随着当事人所追踪的目标的变化而变化。在知识的意义上，视野的变迁和人类科学范式的更替等因素存在相当密切的关系。在知交的意义，当事人在角色定位、阶层归属、社区选择等方面的变化都可能带来视野的变化。这些都是不言而喻的，因此，我们有必要进一步考察新媒体时代艺术研究的若干趋势：

### （一）从滥觞到潮流

驾驶心理学的研究表明：车速越快，视野越小。事实上，这种现象不仅存在于知觉层面，而且存在于知识与知交层面。随着人类知识更新速度的加快，人们所能把握或追踪的领域相对缩小；随着人类交往便捷程度的提高，人们所能深察或深交的圈子在缩小。新媒体自然是知觉对象、知识对象、知交对象运动速度加快的推手之一，因此对人类视野的相对缩小负有一定责任。尽管如此，新媒体同时又是人类视野的相对扩大的主要动力之一，这是因为它便于人类分享知觉经验、知识资源和知交体会。新媒体时代艺术研究者所需要的素养之一，就是审时度势，充分利用新媒体所提供的有利条件，克服其消极影响。那些开风气之先的理论家、评论家，因此成为该领域的先驱。

艺术研究视野的更新，首先是在理论先驱的身上实现的。就此而言，我们不能不感谢美国纳尔逊这样的先行者，是他创造了“超文本”“超媒体”等范畴，并通过开发仙都系统等来实践自己的主张；不能不感谢英国阿斯科特这样的开拓者，是他力主运用控制论视野来研究艺术，提出了至少100个新范畴，并启发其学生创造了《远程通信视野》之类名世作品。当然，艺术实践中的革故鼎新，也对艺术研究视野的更新有促进作用。就此而言，我们不能不铭记奥地利林茨电子艺术节这样的新媒体节展的贡献，是它率先设立“网络视野”组，通过评奖使一批批作品风行世界；不能不铭记根茎网站（Rhizome.com）这样的新媒体社区的贡献，是它通过讨论组促进艺术创作和艺术评论的交流，并通过不断丰富的数据库为新媒体艺术研究提供例证。至于艺术研究视野的全面更新，则有赖于新型艺术人才（包括与新媒体相关的艺术家、评论家、收藏家、教育家、开发者、生产者、研究者、管理者等）的大量涌现，以及新媒体艺术大众化、商业化、全球化所创造的巨大需求。本原意义上的新视野和譬喻意义上的新视野是彼此关联的。知识来源于知觉，这说明譬喻意义上的新视野对于本原意义上的新视野的依赖性；知觉受知识引导，这说明譬喻意义上的新视野