

◆ 普通高等教育“十二五”精品教材

◆ 新媒体艺术设计系列教材

主 编 陈小清

副主编 黄树忠

NEW MEDIA ART DESIGN

新媒体艺术设计

——创作与文化思维

◆ 柴文娟 编著



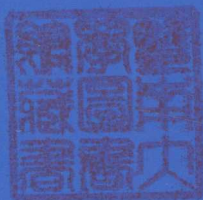
广东高等教育出版社

Job-39
2014/

新媒体艺术设计

——创作与文化思维

柴文娟 编著



广东高等教育出版社
·广州·

内 容 简 介

本书试图从文化思维的角度探讨新媒体艺术设计创作,希望这种研究能丰富新媒体艺术创作理论,以便更好地指导学生的学习和实践。本书深入探讨了新媒体艺术设计与文化思维的理论构建,以及互动艺术设计、影像艺术设计和网络艺术设计的文化思维方式。充分地利用新媒体艺术创作以及文化研究的相关文献,提出了对新媒体艺术的创作研究,不能仅仅停留在对媒体自身的时新特质的盲目肯定上,在具体地掌握这些新媒体的技术特征的同时,更要深入到它所蕴含的文化思维之中,将文化思维与新媒体艺术与设计创作互构成新的艺术与设计创作经验。

图书在版编目(CIP)数据

新媒体艺术设计:创作与文化思维/柴文娟编著. —广州:
广东高等教育出版社, 2013. 6
ISBN 978-7-5361-4738-6

I. ①新… II. ①柴… III. ①多媒体技术-应用-艺术-
设计-研究 IV. ①J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 034482 号



新媒体艺术设计——创作与文化思维

Xinmeiti Yishu Sheji
Chuangzuo Yu Wenhua Siwei

广东高等教育出版社出版发行

地址:广州市天河区林和西横路

邮编:510500

电话:(020)87553335

网址:www.gdgjs.com.cn

印刷:广东信源彩色印务有限公司

开本:787mm×1 092mm 1/16

印张:6.75

字数:165千字

印次:2013年6月第1版 2013年6月第1次印刷

印数:1~2 000册

定价:29.00元

编委会

- | | | |
|-------|-----|----------------------|
| 主 任 | 赵 健 | 广州美术学院副院长 (教授) |
| 副 主 任 | 蔡拥华 | 广州美术学院教务处处长 (教授) |
| | 陈小清 | 广州美术学院数码艺术设计系主任 (教授) |
| 编 委 | 孙恩乐 | 广东工业大学艺术设计学院副院长 (教授) |
| | 卢小根 | 广州大学艺术设计学院副院长 (教授) |
| | 何新闻 | 华南农业大学艺术学院院长 (教授) |
| | 杜肇铭 | 广东商学院艺术学院院长 (副教授) |
| | 黄树忠 | 广州美术学院数码艺术设计系 (副教授) |

总序 构建“跨媒介整合设计”的教学模式

为了进一步促进广东甚至全国新媒体艺术设计教育的不断向前发展，我们组织了广州美术学院、广东工业大学艺术学院和华南农业大学艺术学院以及业界从事新媒体艺术设计的教师和专家，共同编写了这套“新媒体艺术设计系列教材”，期望对该专业领域进行多层次、多维度、多学科交叉的深入研究和探讨，并将研究成果以系列教材形式不断地集结出版，以体现我们对专业研究的价值维度和跨媒介整合设计教学模式探索的不断深入。

一、教学改革与实践历程

广州美术学院的新媒体艺术设计教育开始于 1999 年新设立的新媒介艺术设计专业方向。这个以数码动画、数码影像、光电综合媒介和数码互动艺术为教学内容的年轻专业，依托于广州美术学院设计学院数码艺术设计系的教学平台，融汇 30 多年来构成美术教学取得的成果，以继承发扬构成教育的创新精神为教学特色，为数码创意设计人才的培养奠定了坚实的专业基础。

2004 年经教育部批准，数码艺术设计系新增“动画（影视艺术）专业方向”并招生，2009 年新增“艺术设计（数码娱乐衍生设计）专业方向”并招生，2012 年新增“艺术设计（影视特效设计）专业方向”并招生。2012 年教育部批准新增“数字媒体艺术专业”，2013 年新增“数字媒体艺术（互动媒体设计）专业方向”并招生。

目前，广州美术学院新媒体艺术设计学科构架依托于视觉与动漫设计学院的教学平台，更改为五个专业方向招生。分别为：

- 数字媒体艺术（新媒体设计）专业方向；
- 数字媒体艺术（影视特效设计）专业方向；
- 数字媒体艺术（互动媒体设计）专业方向；
- 动画（影视艺术）专业方向；

动画（数码娱乐衍生设计）专业方向。

经过 10 多年的教学建设与实践，现已形成本科生、研究生两个学历教育层次。现有在校本科生 420 人，硕士研究生 19 人。

在 10 多年的教学建设与实践过程中，本专业注重突出专业特色，坚持以新锐的教育思想和教学理念为先导；以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段，具有创新意识及整合设计能力的跨媒体应用型设计人才为目标；以课程体系、教学内容与实践教学等各类组织方式的改革为基础；以现代化的实验实践平台建设、实验实践教学模式改革为突破口……逐步凝练出“跨媒介工作室制度下课题驱动教学的整合设计人才培养模式”。多年的实践证明，该模式在提高教师的教学科研水平，培养学生的创新精神和专业实践能力，提升本专业人才培养质量、科研创作水平、文化传承与创新能力等方面，均取得明显成效。

新媒体艺术设计教学硕果累累。教学团队指导下的学生作品，在全国美展动画展区、中国学生原创动漫作品大赛、中国动画艺术大展、动画学院奖、全国大学生原创动画大赛、亚洲青年动漫大赛、日本东京放送数字大奖赛、亚洲数码艺术大奖赛、四川电视节“金熊猫”奖、中国国际动漫节、国际大学生动画节白杨奖、厦门国际动漫节“金海豚”奖等国内外专业竞赛中取得了优异成绩，并获得多项省部级奖励和国家级奖励。

教学团队秉承广州美术学院“把握时代脉搏，关注社会需求，以产学研相结合的艺术设计教育主动为区域经济、文化和社会发展服务”的办学特色，以人才培养为中心，以投身于国家重大项目为己任，取得了以下标志性的成果：

学术带头人陈小青担任艺术总监及主创人，带领硕士研究生、本科生团队成功设计了第 16 届亚运会吉祥物《祥和如意乐洋洋》，动感时尚的吉祥物成为亚运会的标签，得到亚奥理事会和社会各界赞扬。该团队还承担了吉祥物体育动作造型、吉祥物宣传片、吉祥物四项公益动画短片、交通文明公益动画片、《祥和如意乐洋洋》八集吉祥物主题系列动画片、奥体中心各场馆景观装扮设计、城市景观装扮艺术设计等一系列设计任务，充分体现了以亚运会吉祥物为中心向多种媒介衍生拓展的跨媒介整合设计理念。

学术带头人还担任“2010 年上海世博会——中国国家馆”新媒体艺术设计顾问，参加中国国家馆多媒体总体方案设计，多个设计方案被采用于中国馆中。设计团队承担了“山西省馆”新媒体互动艺术设计与制作项目；以新媒体艺术为设计主线，承担了“中山市馆”展览设计与制作，完成了整个项目的策划设计、制作施工等工作，并获得众多优秀成果。

经过 10 多年的教学改革与实践，广州美术学院数码艺术设计系的教学已经形成了自己的优势和特色，在国内同类专业中具有较高知名度。2003 年荣获中国文化交流中心、中国视协卡通艺术委员会颁发的“动画教育贡献奖”；2004 年荣获中国动画学会、中国数码艺术专业委员会颁发的“学院特别贡献奖”；2010 年在中国动漫游戏人才年会上，荣获中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会颁发的“2010 年十佳动漫游戏专业培养模式创新奖”“院系教学贡献奖”“十佳动漫游戏专业个人教学贡献奖”“十佳动漫游戏专业骨干教师奖”；2011 年在第八届中国游戏行业年会上，荣获中国软件行业协会游戏软件分会颁发的“中国动漫游戏行业 2011 年度人才培养先进单位”等奖项。

二、教学改革的主要内容

（一）突破传统思维，以跨界整合为导向，定位人才培养目标

从新媒介艺术设计专业方向创办之初开始至今，新媒介艺术设计教育坚持立足于广州美术学院的办学优势和人才培养目标定位，以跨界整合为导向，以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段，具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才为目标；坚持专业知识、实践能力和综合素质协调发展，不断优化人才培养方案，积极探索人才培养模式；坚持在夯实专业基础理论教育的同时，着力提高学生的实验意识和创新精神，重点培养学生的学习能力、专业实践能力和综合素质。

（二）优化人才培养方案与培养模式

通过确立“以跨界整合为导向”的人才培养目标，本教学团队积极推进人才培养模式的改革和创新，逐步凝练出“跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式”，具体做法如下：

1. 学生在一、二年级学习设计基础课、专业基础课的知识，夯实专业基础和理论基础，在三、四年级进入工作室进行专业学习。

2. 工作室的教学以各具特色的跨媒介教师团队的组合教学为形式。

以数码娱乐衍生设计专业的工作室为例。学生进入工作室后，在教学团队指导下组成工作团队。以课题为驱动，完成全系列的整合设计。最后的教学成果，不是单独一个动画、一个游戏或一个玩具，而是针对某个消费群体而进行的整体策划，涵盖了角色、动画、漫画、游戏、玩具等衍生产品的系统设计。

以新媒介艺术设计专业的工作室为例。该专业建立了三个不同方向的工作室：第1工作室主要研究新媒体产业系统设计；第2工作室以新媒体策划及制作为主要方向；第3工作室以互动媒体为主导。每个工作室设置两个教师为主持人，并邀请多位跨专业、跨行业的教师及校外专业人士参与教学，让工作室能够跨界融合、学科交叉。同时三个工作室之间也设置联合课题，在联合课题的带领下，相互融合，各显特长。

另外，新媒介专业、数码娱乐专业、动画专业的工作室也同时进行联合课题的研究探索，以这种跨界融合的理念进行各方面整合，务求使学生、教师都能发挥自身的特长，互相协作，形成更强大有力的教学团体，完成大型的综合项目。

再者，积极开拓与国外院校的合作，例如与新加坡南洋理工学院建立长期课程合作关系，每年进行学生、教师互换交流教学，共同对新媒体艺术学科进行跨学科、跨领域、跨国界的课题合作，成果显著。

在工作室教学环境中，在“跨媒介整合”课题的驱动下，学生们所学到的不再是类似设计流程中的某个环节这样的孤立知识，而是不局限于某一个专业方向的综合知识。这种教学模式构建起“理论知识 + 设计策划能力 + 专业实践能力 + 综合素质”的教学平台，有利于培养知识、能力、素质一体化人才，有利于培养能够创造性地发现问题、分析问题和提出解决问题之系统方案的应用型人才。

3. 在这个基本框架内，学生们呈现出自主研究、团队协作并行的学习方式。

学生进入工作室后，必须结合自身的特长，在广泛收集资料的基础上提出一份研究计

划,工作室导师加以引导。师生之间表现出平等和谐的关系,共建一个学习与实践的共同体。在这个共同体中,教学团队主导学习过程与活动的顺利进行,学生则是学习过程的主体。评价过程贯穿于整个工作室的教学过程,赋予过程及结果以双重关注。

(三) 着力培养学生的实验精神和实践能力

一谈到数码艺术设计学科的实验教学,许多人往往第一时间想到的就是几间整整齐齐摆放着电脑的计算机实验室。诚然,当前某些学校的数码艺术设计学科的实验教学,的确可能已经沦为“软件教学”和“操机实践”的代名词了。但是,我们认为,要实现培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段,具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才的目标,就必须从实验的实践教学改革方面找到突破口。

1. 秉承“跨媒介整合人才培养”的基本理念,在实验实践平台建设上找到突破口。

在学校领导和主管部门的大力支持下,我们立项建立了以声光电、运动、空间、互动等为综合媒介的数码创意设计实验中心,并得到了中央财政支持地方高校发展的专项资金扶持,在现有三维动画实验室、影视后期特效实验室的基础上,建设了触摸媒介实验室、互动感应装置实验室、新型光材料互动设计实验室、影像与声音媒介综合实验室、互动娱乐实验室、智能玩具设计实验室等,从而构建了以数码媒介、动画、漫画、游戏游艺、玩具及动漫衍生产品等为主体的数码创意设计教学实验中心。通过在该教学实验中心的学习,师生们可以将枯燥的课堂理论教学转化为可视化的场景教学;将定量的指标与学生的现场感觉通过场景教学有机地结合起来,学生能够身临其境,获得第一空间的体验感受;将抽象的理论知识学习变成研究性学习,充分挖掘学生对新知识学习的主观能动性,使他们能主动地运用一、二年级所学的基础知识和技能,结合本课程作业题目,实验性地制作实体模型与数码虚拟视频的跨界课题等,从而在不断的实验中获得第一手体验。

数码创意设计教学实验中心区别于一般的电脑实验室,强调的是动手能力与实验精神的培育,学生不再仅限于电脑中虚拟的构想,而是真真正正地将构思与概念转化为实体。借助“数码创意设计教学实验中心”的建设,形成具有开放式、设计性和创造性特点的实验室,强化艺术创新能力的培养,突出艺术性、实验性、创新性的办学特色,更好地为数码媒体艺术课程服务。

2. 通过数码创意设计教学实验中心建设,以实验教学模式改革为突破口,借助跨媒介工作室制度下课题驱动教学的整合设计人才培养模式,把工作室的教学过程发展成为一个集课堂教学、研发、实践、实训与实习于一体的综合性过程。

3. 在实验实践教学过程中,不仅重视学生动手实践能力的提高,还注重培养学生的实验精神。要求学生在掌握新媒介技术的基础上,通过多种方式、多种技法的综合实验,去发现最适合传达创作概念的表达方式,通过反复尝试去寻找独特的表现语言。同时提倡跨学科、跨领域知识的综合互补,融合姐妹学科的艺术及技术因素,在实验精神的支撑下,形成作品的原创风格。

(四) 加强师资队伍建设,打造跨媒介整合设计教学团队

正是由于强调跨界整合,教师队伍建构也体现出兼容并包、持续开拓的新思维。教师队伍的组成丰富多样,有来自不同专业、不同学院、不同留学背景,具备不同特长的教师。教师队伍中有擅长分析提升的理论型教师,善于引导学生加强创意思维能力及多向思考能力;有以软件技术见长的实践型教师,负责艺术院校中最薄弱的环节——软件技术、

编程技术的教学工作；有以制作实体造型技术见长的实验型教师，负责指导学生实现创意作品的教学工作；有具有创造感召力的艺术家型教师，给予学生创作的激情与动力；有具备丰富实战经验的企业家型教师，让学生在工作室就可了解到行业的整体操作细节，并积极投入行业实践中去。同时，我们还拥有在国外长期学习与工作的经验丰富的海外教师，可开拓学生的国际化视野，增加国际间同行竞争的阅历经验的知识积累。

在跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式中，强调的是各种背景的教师团队的组建，充分发挥教师之间的知识互补，有利于工作室之间的合理竞争，有利于打破工作室之间的“土围子”，从而更好地实现跨界整合的人才培养思路。

三、教学改革成效显著

（一）突破传统思维，实现人才培养目标明晰化、特色化

突破传统思维，逐步模糊专业界限，明确提出以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段，具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才为目标，实现了人才培养目标的明晰化和特色化。

（二）构建跨媒介综合能力新型教学平台

以跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式，构建了“理论知识 + 设计策划能力 + 专业实践能力 + 综合素质”的教学平台。

（三）改革实验教学模式

以实验教学模式改革为突破口，把实验教学模式从传统的“计算机软件教学 + 操机实践”转变为一个集课堂教学、研发、实践、实训和实习于一体的综合性过程。

（四）人才的培养质量和水平不断提高

近几年来，随着人才培养质量与水平的不断提高，新媒介艺术设计专业学生创作出一批优秀的跨媒介整合设计作品，具有标志性的成果如下：

1. 2012年5月，新媒体实验动漫人偶剧《数码家族》在广东省木偶剧院熊猫剧场演出，获得成功。这是一部融合新媒体艺术、人偶表演艺术的创新剧目，由广东省木偶艺术剧院、广州美术学院、深圳市中境动漫文化传播有限公司联合出品。本剧是由陈小清教授带领新媒体创作团队担任编剧策划、创意设计，由广东省木偶艺术剧院总经理张远明带领剧院团队进行二次创作的新型剧目。联合创作团队以跨媒体整合设计的创意理念，融合了新媒体、声光电立体空间的功能，将数码三维动画虚拟空间与舞台真实空间相结合，将编程技术与现场互动结合，共同营造出奇幻的场景，同时运用投影、LED高清彩幕、全息成像技术为剧情呈现更丰富的表演形式，让人偶演员们穿梭在“混合现实”的空间中，让观众在新媒体实验动漫人偶剧中感受科技与艺术的魅力。

2. 2012年，跨媒体艺术视听作品《视听先锋音乐会——圣殿》，在大学城广州美术学院体育馆隆重上演。此次音乐会与以往的“舞台”概念不同，先锋音乐会以体育馆室内建筑空间整体作为舞台，加入新的立体结构和材料的空间造型，营造声、光、电、立体、空间场效应。以体育馆的内侧正面、左右两侧墙面，以及演员、部分观众作为光的载体，多媒体数字的动态影像作为光源，围绕“环境保护”为主题表达了系列内容，全场呈现了跨越多种媒体表现的震撼力。

3. 2009 年, 优秀动画作品《黛子小姐》获得了“日本东京放送数字大奖赛亚洲作品奖”“2009 全国大学生原创动画大赛二维动画银奖”“第十一届全国美术作品展览动画展区入围奖”。

4. 2009 年, 优秀动画作品 *Water Brain* 分别获得由教育部、文化部联合主办的“中国学生原创动漫作品大赛优秀动画片奖”(第十届)四川电视节“金熊猫”奖国际动画作品最佳学生作品奖“中国(北京)国际大学生动画节白杨奖最佳美术设计奖”“2009 年中国国际漫画节金龙奖最佳动画编剧”等奖项。

5. 2010 年, 优秀动画作品《我很勇敢》获得“亚洲青年动漫大赛至尊大奖”“第十一届四川电视节‘金熊猫’奖最佳国产动画短片”“2010 年全国大学生原创动画大赛三维动画金奖”。

6. 2011 年, 优秀动画作品《生发日记》获得“亚洲数码艺术大奖动画类别优秀奖”“2011 年全国大学生原创动画大赛三维动画银奖”“第十二届四川电视节‘金熊猫’奖最佳国产学生作品”“第十一届动画学院奖优秀学生作品奖”。

7. 优秀动画作品《小胖妞》在优酷网累积点击率超过 1 900 万次, 通过企业孵化后, 2011 年获得广东省文艺精品创作专项扶持资金。

(五) 进一步提高本专业的示范辐射作用

近年来, 广州美术学院的数码艺术设计教学成果得到了行业的认可和国内外同行的高度关注, 先后与北京电影学院、中国传媒大学、中央美术学院、清华大学美术学院、天津美术学院、湖北美术学院、北京服装学院以及广东省内的中山大学、华南理工大学、华南师范大学、华南农业大学、暨南大学、广东工业大学、广州大学等各高等学校进行调研、参观、交流等活动, 加强了校际友好往来, 进一步提高了本专业在国内同类院校的辐射作用。

(六) 教师队伍建设进一步加强, 科研创作能力、社会服务能力、文化传承与创新能力进一步提升

跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式, 也带动了教师队伍的建设。通过项目的教学改革与实践, 本教学团队的教学、科研能力不断提高, 社会服务能力、文化传承与创新能力进一步提升。一方面, 本教师团队多年的探索研究, 推动了广州美术学院跨媒体艺术设计专业教学的不断发展, 构成了具有特色的教学体系; 另一方面, 本专业学生团队的多年不懈努力, 促进了广州美术学院跨媒体艺术设计专业教学的日新月异。

系列教材主 编 陈小清

系列教材副主编 黄树忠

2012 年 6 月 28 日

前言

本研究以文化思维阐释新媒体艺术作品创作，跳出科学技术严格的分界和艺术分类的束缚，把文化限定在当代信息时代的范畴，依据艺术创作原理将文化思维引入新媒体艺术创作中，探究文化思维在新媒体艺术创作中所具有的独特的艺术价值取向。通过将新媒体艺术与文化思维相结合，深入浅出地论述以互动艺术、影像艺术以及网络艺术为代表的新媒体艺术创作的文化思维方式，全面研究全球范围最具声望的新媒体艺术家及其成果，这些作品不仅在新媒体艺术设计领域具有深远的影响，而且与科学的发展相得益彰。

文化是创造能力的对象化，创造能力是思维能力的对象化。文化让事物的本质清楚地浮现，而思维方式则是发觉潜在关联性的重要环节。新媒体艺术设计与文化思维的理论构建既立足于本民族的艺术文化的合理性和价值之上，又超越不同文化的界限探究了人类审美活动的一般性规律，从而创建属于我们时代的新媒体艺术设计文化理论。

新媒体互动艺术带给我们的不仅仅是作为工具的技术，它们已经使人们形成新的生存方式、思维方式和价值观念。互动艺术突破了传统艺术设计单一感官的心灵互动，更强调多感官与肢体的亲身互动与参与，其互动性足以让作品与观者之间产生新的交互作用，同时也提供了新的文化思维方式与美感经验。

伴随着流行文化的发展和电影、电视节目的普及，一方面，艺术家们开始了对图像化的视觉接受方式和生活方式的思考；另一方面，真正还原到艺术形态自身来看，新媒体艺术对应着的是由成像技术所主控与传播的影像文化之社会语境，它更多地聚焦于影像艺术。在不知不觉中，影像艺术改变了人们观察事物的方式、获取知识的手段，以及人们的思维与观念。

具有超媒体特征的网络艺术设计，可能终结过去僵化的

线性思维和行为模式，建造全新的、流动的、超文本链接的文化景观。福柯关于散落性、偶源性、差异性、断裂性的论述，詹姆逊、鲍德里亚等关于后现代美学风格的拟像、平面、碎片、拼贴、挪用、戏拟、无深度、无历史、反总体等的描述，都在互联网中得到具体体现，且这种体现不再局限于高度发达的西方社会，而是全球范围内无始无终、无限循环地流动着。

本研究呈现的新媒体艺术创作实践与理论，说明了新媒体艺术创作与文化思维是如何相互影响、相互作用，说明了新媒体艺术与理论创新工作的未来可能性，未来的新媒体艺术与文化思维将彼此促进、相互影响。本研究所提出的研究方向和理论方向，对文化、媒体和计算机研究者具有重要的参考价值。从文化思维的角度探讨新媒体艺术创作，希望这种研究能丰富新媒体艺术创作理论，以便更好地指导学生的学习和实践。从新媒体艺术设计本体的发展而言，从艺术设计学科的建设而言，本身也具有填补空白的意义，为推动新媒体艺术的发展做了尝试性的探索。

作者简介



柴文娟，1974 年生于河南郑州，毕业于广州美术学院，获硕士学位，现任广州美术学院视觉艺术设计学院副教授。主要从事新媒体艺术设计理论及数字影像领域研究。热心艺术设计教育及新媒体艺术设计研究工作，撰写相关论文多篇及著作多部，积极参与设计实践活动。作者认为所有创意思维是互通的，对于不同创意领域的设计皆乐于尝试并具有浓厚兴趣，期许未来以多层次文化思维，激发源源不断的艺术创造动力。

目 录

第一部分 新媒体·文化 /1

第一章 新媒体艺术：词义辨析 /2

第二章 文化与思维方式 /7

第三章 文化关系的思索：新媒体艺术设计与
文化思维的理论构建 /12

第二部分 互动·空间 /17

第四章 人机互动 /18

第五章 装置空间 /26

第六章 互动艺术设计的文化思维方式 /32

第三部分 影像·时间 /40

第七章 数字影像 /41

第八章 抽象影像 /51

第九章 影像艺术设计的文化思维方式 /56

第四部分 网络·虚拟 /63

第十章 网络媒体 /64

第十一章 虚拟存在 /77

第十二章 网络艺术设计的文化思维方式 /83

参考文献 /90

后 记 /93

▲第一部分 新媒体·文化

第一章 新媒体艺术：词义辨析

21 世纪，新媒体艺术（New Media Art）成为国际上最前卫、最具活力的艺术设计语言，在当代艺术和设计领域中出现的频率也越来越高。应该说，新媒体艺术在艺术设计创作和评论中的使用是一种历史的进步，起码它标志着经过现代艺术的洗礼后的艺术家和受众所理解的艺术方式已发生变化。新媒体艺术在近 60 年的发展历程中，随着科技的发展、社会的进步而不断变化着。它不是一个固定的概念，所有从事创作实践的艺术家，都对其有自己的认识和理解。到目前为止，新媒体艺术理论体系还是一个有待众多专业人士全面探索与研究，并逐步完善和充实的领域。多年以来，对于这样一个极为复杂的问题的讨论一直没有停止，相关的研究可谓仁者见仁、智者见智，由此产生了诸如技术论、时间论、艺术论、文化论等许多有见地的观点，这些研究理论和观点都从不同的角度试图认识新媒体艺术的本质。

对新媒体艺术的研究是一项十分复杂的工作。一方面，新媒体艺术创作活动所包含的内容非常广泛，难以把握；另一方面，新媒体的多义性使得对它的研究往往带有不确定的性质，呈现“黑箱”特征。以往对新媒体艺术的研究，多侧重于探讨它的共性特征，即对其进行定义、分类，并从中概括出新媒体艺术的特征。但是，这种方法往往会因为研究者的侧重点不同，而使新媒体艺术的定义和分类存在很多争议。

就新媒体艺术的构词解析理解如下：“媒”，①婚姻介绍人、媒人。《诗·卫风·氓》云：“匪我愆期，子无良媒。”②媒介，介绍或导致双方发生关系的人或事物，引申为事物发生的诱因。《文中子·魏相篇》云：“见誉而喜者，佞之媒也。”③“媒孽”，比喻挑拨是非，陷人于罪。“媒体”，①媒介、手段。如传播媒体、教学媒体、视听媒体、印刷媒体。②新闻媒体。

新媒体艺术是一种物态化的审美存在。它不像其他人类活动，能够超越传达媒介和感官的性质予以独立地实现。庄子说“言者所以在意，得意而忘言”，这对哲学、历史甚至宗教都可能成立，因为这些文化活动的本质在于它们所要表达的内容，而不在媒介本身。不管采用声音、语言文字还是图画作为传达媒介，在这些文化活动中它们都只是工具而不是目的。但是，新媒体艺术除了要关心“表达什么”，主要还得关心“如何表达”，假如它仅得其意而忘乎其言，就不再是艺术了，“言”才是新媒体艺术面临的本体问题。而且，除了文学，一切艺术门类都必须具体地依赖于艺术传达的物质媒介对审美感官的直接作用，方能完成其作为艺术的使命。这使得艺术活动实际上成为选择和改造物质媒介的活动。这意味着，媒介的体验和思维涉及新媒体艺术的全部领域，并贯穿每一种新媒体艺术活动的始终。

相对于新媒体艺术而言，媒体并不是特殊的概念，而新媒体中的“新”是一个变动中的概念，其具体的内涵根据不同的时间、历史条件而调整。例如，19 世纪中期照相技术

就是新媒体,20世纪电影出现后也成为新媒体,其他的还有20世纪20年代的无线电、60年代的录像直至90年代的数字媒体。随着科技的不断发展,媒体作为传播和表达信息的载体,越来越呈现出高端和多样化的趋势,不断涌现出许多人们意想不到的科技成果。

当然,要对什么是新媒体艺术这个命题做出准确的表述,并不是一件可以一蹴而就的事情,可以说本部分全都是对这个命题的探讨。终究何谓新媒体艺术,学者们可谓众口纷纭,至今尚未有定论。笔者仅从有限的资料里,整理出其中有代表性的几种界定,在此罗列如下。

一、从艺术角度的界定

从某种意义上讲,界定新媒体艺术概念的过程中,我们要考虑到艺术是什么。在20世纪,艺术定义的内涵已经远远地超出了传统的媒体、背景和目的。不过我们还是可以将其归纳如下:艺术的主要特色是其承担的非实用主义目的,艺术家经常鼓动或激发人们的美学、智力或者精神。^①米歇尔·鲁什在《二十世纪晚期艺术中的新媒体》一书中将新媒体艺术定义为以科技为基础的艺术(Technology-based Art)。与之相对的是基于手工劳作的艺术(Handcraft-based Art),如绘画、雕塑。澳大利亚当代艺术杂志《亚太艺术》的责任编辑苏珊·阿里特认为:“新媒体艺术是一个非常宽泛的词,其主要特征是先进的技术语言在艺术作品中的使用。”张朝晖在《什么是新媒体艺术》一文中指出:“如果新媒体艺术是指艺术家在工业社会中‘用传统绘画、雕塑以外的一切工业、商业和技术材料所从事的艺术创作和探索’,那么新媒体艺术‘主要指的是那些利用录像、计算机、网络、数字技术等最新科技成果作为创作媒介的艺术作品’。”^②新媒体艺术的出现,给艺术界带来了巨大的冲击,也给艺术形式带来了前所未有的挑战。不同于往日的传统绘画、雕塑这些要依靠原始材料来完成作品的艺术形式,新媒体艺术以高科技成果为载体和手段,创造出了全新的艺术体验。在这种媒体的载体上,艺术家不但要通过媒体进行形式上的探索,同时,他还要对媒体本身产生的文化效应和社会反响进行反思和批判。从艺术的角度来看,新媒体艺术似乎更加重视艺术家独特的观点和视角,它鼓励那些打破陈规旧习的做法,鼓励个人的创造力。

二、从设计角度的界定

新媒体艺术是当代重要的一种艺术形式,一场围绕着以知识创新为核心的新媒体艺术产业正在全球兴起。新媒体艺术所展现的媒介表现形态和文化内涵,时刻影响着我们的社会生活,为文化产业的发展提供了有效的路径,并推动着文化产业的快速发展。新技术革命浪潮中,新媒体艺术与信息技术、网络技术、数字技术对接,派生出三维动画、数字特效、互动媒体、网络媒体等一系列新媒体设计方向,使新媒体艺术更加吸引人、传播更加快捷、影响力更加深远。从设计的角度来看,新媒体艺术主要针对新媒体产业和应用的需要

^① (美) 史蒂芬·威尔森(Stephen Wilson). 信息艺术[M]. 剑桥:麻省理工学院出版社,2002:22.

^② 张朝晖. 什么是新媒体艺术[J]. 美术观察,2001(10).

要, 内容包括三维动画、互动媒体设计、游戏设计以及影视特效设计等, 运用数字媒介所特有的声、光、电以及人机互动的特点来更有效地达到信息传播的目的。

三、从技术角度的界定

新媒体艺术观念和形态的演变与科技的发展紧密关联。新媒体艺术家、纽约帕森斯艺术学院教授张昶认为新媒体艺术这个词可以囊括整个艺术和技术之间交合的艺术形态, 以新媒体作为一个泛指、统称的说法, 下面当然能细分出如机器人系统 (Robotics)、通讯系统 (Telematics)、蓝牙技术等各种各样的形态。罗伊·阿斯科特 (Roy Ascott) ^① 是新媒体艺术的先驱, 20 世纪 60 年代以来他就以艺术家和理论家的双重身份活跃在新媒体艺术领域。他认为新媒体艺术主要是指电路传输和结合计算机的创作, 然而, 这个以硅晶与电子为基础的媒体目前正与生物学系统以及源自于分子科学与基因学的概念相融合。罗伊·阿斯科特坦言最新颖的新媒体艺术乃是“干性”硅晶计算机科技以及与生命系统相关的“湿性”生物学的结合。罗伊·阿斯科特将这一正在萌芽崛起的新媒体艺术称之为“湿媒体” (Moist Media)。与此相似的一些艺术展, 如奥地利电子艺术节现在已将研究概念作为艺术展的重要主题, 如人造生命, 在邀请艺术家参加有关项目的同时亦邀请科技人员参与。科技已经从根本上改变了我们的文化, 未来这种改变还将继续, 因此我们有必要明确艺术在这种过程中扮演了怎样的角色。

四、从文化角度的界定

新媒体艺术不仅要为社会创造视觉财富, 同时也必然要对社会文化进行视觉化的思考, 只有这样, 新媒体艺术才能真正实现自己的功能。当然, 也有学者持有文化上的泛化性观念, 认为“新媒体中的媒介, 不仅仅指艺术表现的物质载体或手段, 而且指当代艺术作为文化活动面向社会、进入社会公共空间的方式”^②。从文化的当下性视角反观新媒体

^① 罗伊·阿斯科特早年师从维克多·帕斯莫尔 (Victor Pasmore) 和李查德·汉密尔顿 (Richard Hamilton) 学习绘画。20 世纪 60 年代中叶, 罗伊·阿斯科特投身艺术教育事业, 先后任伦敦 Ealing 艺术学校基础研究主任、英格兰伊普斯威奇城市学院美术系主任 (1964—1967)、英格兰伍尔弗汉普顿工艺美术学院绘画系主任 (1967—1971)。70 年代任加拿大安大略省艺术学院院长 (1971—1972)、美国明尼阿波利斯艺术学院美术系主任 (1974—1975)、旧金山艺术学院院长 (1975—1978)。1980—1993 年他任英格兰新港艺术与设计学校美术系主任, 并于 1986—1993 年兼任维也纳应用艺术大学通讯系主任、教授。继成功地在英国新港艺术学校首次开设互动艺术学位之后, 1994 年他又被任命为英国威尔士大学 CAiA 的首任主席。1997 年在英国新港, 他以普利茅斯大学计算机学校 Technoetics 教授的身份创立 STAR。

长期以来, 罗伊·阿斯科特一直将 Technoetics 的发展作为其研究的中心 (Technoetics 是阿斯科特自创的词, 是将对艺术、科技以及意识三者的综合性研究融为一体的探索与实践), 至今已出版了多部新媒体艺术专著, 他的很多专著或文章被翻译成法文、德文、意大利文、日文、葡萄牙文和西班牙文等。

^② 范迪安. 从媒体变革到文化视线——在中国当代艺术研讨会开幕式上的讲话 [J]. 美术研究, 2002: (3).