

NEW
MEDIA
ART

创新 媒体 艺术 指南

钟舒
著



中国国际广播出版社

作为数字时代最具革命性的艺术形态之一，新媒体艺术诞生于20世纪60年代的技术革新浪潮之中。其历时性演进脉络虽相对短暂，却深刻反映了信息技术发展对艺术范式的重构作用。当前学界对该领域的认知尚存显著分歧，既有技术决定论者强调媒介本体论价值，亦有文化研究者注重社会语境关联性，这种多元阐释格局恰成为深化理论研究的现实动因。本书从媒介学的角度出发，对新媒体艺术进行溯源，辨析新媒体艺术概念及其特征，尝试构建新媒体艺术理论；并对新媒体艺术进行分类，加以丰富的新媒体艺术案例进行论证，阐述新媒体艺术作品的创作手段和表达方式，为新媒体艺术研究者提供一个较好的理论和实践视角。

“传媒艺苑”公众号



扫码了解更多资讯

上架建议：影视艺术

ISBN 978-7-5078-5765-8



9 787507 857658 >

定价：45.00 元

NEW
MEDIA
ART

创新
媒体
艺术
作
指
南

钟舒
著

中国国际广播出版社

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

图书在版编目 (CIP) 数据

新媒体艺术创作指南 / 钟舒著. --北京:
中国国际广播出版社, 2025.4. --ISBN 978-7-
5078-5765-8

I. J-39

中国国家版本馆CIP数据核字第2025XT9450号

新媒体艺术创作指南

著者	钟舒
责任编辑	梁媛
校对	张娜
版式设计	邢秀娟
封面设计	赵冰波

出版发行	中国国际广播出版社有限公司 [010-89508207 (传真)]
社址	北京市丰台区榴乡路88号石榴中心1号楼2001 邮编: 100079
印刷	北京联兴盛业印刷股份有限公司

开本	710×1000 1/16
字数	130千字
印张	9
版次	2025年4月 北京第一版
印次	2025年4月 第一次印刷
定价	45.00元

版权所有 盗版必究

作者简介

钟舒，四川音乐学院副教授，艺术学博士，硕士生导师，独立策展人。四川省平面设计协会创意产业委员会副秘书长，成都市美术家协会数字艺术委员会副主任，成都市武侯区美术家协会副主席，中国人工智能学会艺术与人工智能专委会成员。在《当代文坛》《艺术评论》《四川戏剧》《人民摄影》等核心期刊发表论文十余篇，并被人大复印转载；出版专著《作为超文本的新媒体艺术：身体的超链接性》，以及教材数部。

出 版 人：张宇清 田利平

策划编辑：梁 媛

责任编辑：梁 媛

封面设计：赵冰波

目 录

第一章 新媒体艺术理论溯源 / 001

第一节 媒介学与新媒体艺术 / 001

一、什么是旧媒介 / 003

二、媒介发展史 / 006

三、电子媒介的崛起 / 009

第二节 什么是新媒介 / 010

一、新媒介概念 / 010

二、新媒介关键特征 / 011

第二章 新媒体艺术及相关概念 / 015

第一节 新媒体艺术概念 / 015

一、新媒体艺术概念的梳理 / 015

二、与传统艺术的主要区别 / 019

第二节 新媒体艺术关键特征 / 023

一、新媒体艺术关键特征 / 023

二、新媒体艺术创作维度 / 028

第三章 新媒体艺术创作的关键词与美学特征 / 033

第一节 后人类 / 033

第二节 赛博格 / 036

第三节 赛博空间 / 041

一、赛博空间及其概念的发展 / 042

二、赛博艺术、元宇宙 / 045

第四节 仿真/交互/虚拟 / 047

一、关于“仿真” / 048

二、关于“交互” / 056

三、关于“虚拟” / 058

第五节 社群/玩家 / 060

一、社群 / 061

二、玩家 / 061

第六节 身体/身份 / 067

一、身体的含义 / 067

二、身份 / 069

第七节 时间/空间 / 069

第四章 新媒体艺术类型与范畴 / 074

第一节 主要艺术类型 / 074

一、数字艺术 / 074

二、录像艺术 / 078

三、互联网艺术 / 080

四、交互艺术 / 083

- 五、装置艺术 / 085
- 六、虚拟现实 / 087
- 七、人工智能艺术 / 087
- 八、NFT 艺术 / 089
- 九、电子游戏艺术 / 090
- 十、数字动画 / 091

第二节 相关软件与技术支持 / 093

- 一、软件介绍 / 093
- 二、人机交互 / 103
- 三、远程操控 / 103
- 四、数据审美和数据可视化 / 106

第五章 新媒介艺术形式与创作主题 / 109

第一节 时基媒介 / 110

- 一、基于时间的媒介 / 110
- 二、时空压缩 / 112
- 三、媒介考古学 / 113

第二节 光媒介 / 115

- 一、基于光的媒介 / 115
- 二、城市光艺术 / 118

第三节 天气媒介 / 122

第四节 声音媒介 / 124

第五节 身体媒介 / 125

第六章 中国新媒体艺术发展现状 / 127

第一节 历史回顾 / 127

第二节 艺术展览发展现状 / 129

第三节 院校基本情况 / 131

第一章 新媒体艺术理论溯源

第一节 媒介学与新媒体艺术

媒介学（Mediology）的概念最早是由雷吉斯·德布雷（Régis Debray）在著作《法国的知识权力》（1979）中提出的，从学科意义来讲，他所定义的媒介学既不是媒介社会学，也不是符号学，更不纯粹是传播学。因为媒介学不聚焦孤立的个体，而是一种跨学科方法，其论述范围或论据来源包括历史（技术史、书籍史、美学理论）和信息传播理论。^①媒介与艺术之间有着紧密的联系，媒介是艺术表达的手段，艺术创作要借助于媒介。

媒介与技术的革新为新媒体艺术的产生和发展提供了可能。当下较为火热的3D打印、数字艺术、电子游戏、计算机图形、计算机动画、虚拟艺术、互动艺术、网络艺术、声音艺术、机器人学、赛博格艺术、生物艺术等利用新媒介和新媒体技术来创作的产品或作品，都可以被称为新媒体艺术。这个术语是站在一些传统艺术、旧视觉艺术的对立面进行的，例如绘画艺术、雕塑艺术等。其区别在于所产生的文化对象和社会活动不同，新媒体艺术的创作往往以电信、大众传媒、数字、科技等主题作为艺术作品的概念，实践范围从概念艺术到虚拟艺术、从表演艺术到装置艺术。

① 钟舒.“媒介化”：新媒体艺术批评的媒介学介入[J].当代文坛,2021(6):7.

新媒体艺术进入公众视野已经有很长一段时间了。其起源可以追溯到19世纪动态影像的发明，如费纳奇镜（1833）、活动视镜（1877）和埃德沃德·迈布里奇（Eadweard J. Muybridge）的动物实验镜（1879）。20世纪初到60年代，艺术家们利用动态光线和影像进行了更多的新媒体艺术尝试，如托马斯·威尔弗雷德（Thomas Wilfred）的《卢米亚》（*Lumia*）（1919）和《克拉维勒克斯》（*Clavilux*）灯光器官，尚·丁格利（Jean Tinguely）的自毁雕塑《向纽约致敬》（1960）。1958年，沃尔夫·沃斯泰尔（Wolf Wollstein）成为第一位将电视装置纳入其作品的艺术家，创作了作品 *German View from the Black Room Cycle*（《黑屋景观》）（图1-1—图1-4）。这些形式多样的光与影像的艺术可以被视为新媒体艺术的鼻祖。

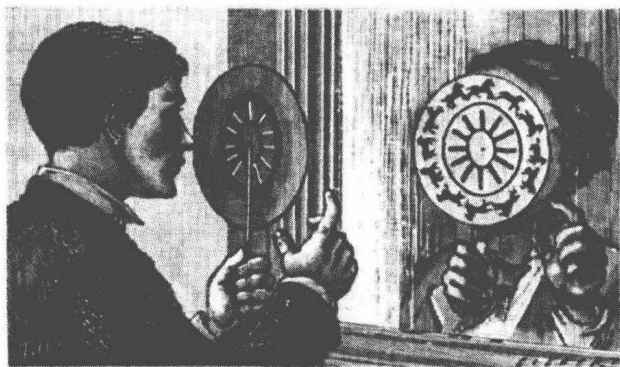


图 1-1 费纳奇镜



图 1-2 活动视镜

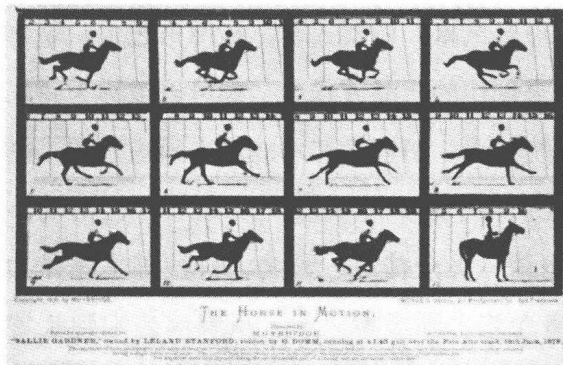


图 1-3 动物实验镜

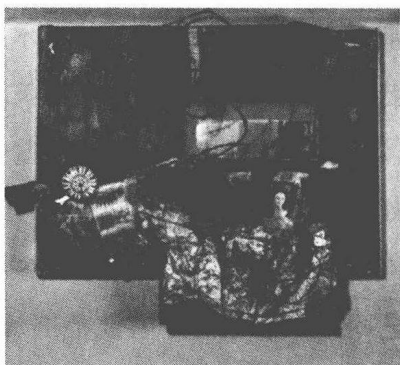


图1-4 《黑屋景观》

由于媒介一直在发展，新媒体艺术的形式也不断发生变化，因而不容易对其归类。新媒体艺术往往涉及艺术家与艺术观察者之间的互动，正如一些策展人和学者所提出来的：这种人与机器之间的互动、社会交流、转换和参与形式与新媒体艺术并无区别，已经成为一种共同的基础，这在其他当代艺术实践中也有共同点。那么要追溯新媒体艺术的历史轨迹，最简单的方法就是通过自身技术媒体的发展来认识它，并将关注点回归到媒介本身。

一、什么是旧媒介

从人类历史来看，媒介的变革与社会的变化是相互促进的，艺术形式也随之不断变化。人类媒介经历了数个时期，才走进如今的互联网时代。在文字传播和印刷媒介时代，人与人之间的交流通过语言和文字来完成。到了电子媒介时代，发生了翻天覆地的变化，图像、影像、声音得以被复制、记录下来。1839年，法国发明家路易斯·达盖尔（Louis Daguerre）制成了第一台实用的银版照相机，从此实用摄影术正式诞生（见图1-5）；1874年，朱尔·让桑（Jules Jeongsang）发明了世界上最早的摄像机；1895年，法国卢米埃尔兄弟（Auguste Lumière&Louis Lumière）在巴黎的一家咖啡馆放映了《工厂大门》《火车进站》等影片，标志着电影正式诞生（见图1-6）。1925年，英国工程师约翰·洛吉·贝尔德（J. L. Baird）发明了电视机，1927—1929年，贝尔德通过电话电缆进行机电式电视试播，1930年他实现了电视图像和声音同时发播。这些电子媒介时代的“新媒介”，让艺术家们得以操控光与影像，产生了一些新媒体艺术的探索。

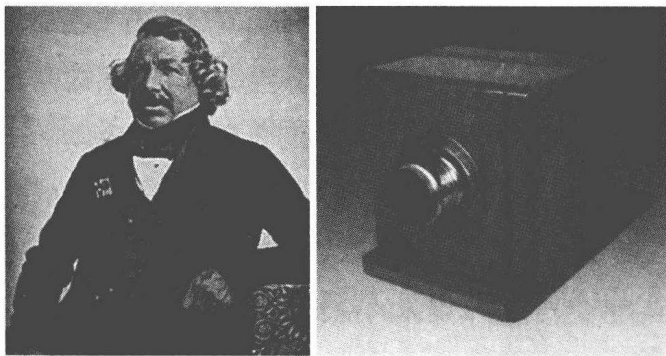


图 1-5 达盖尔与他的银版照相机

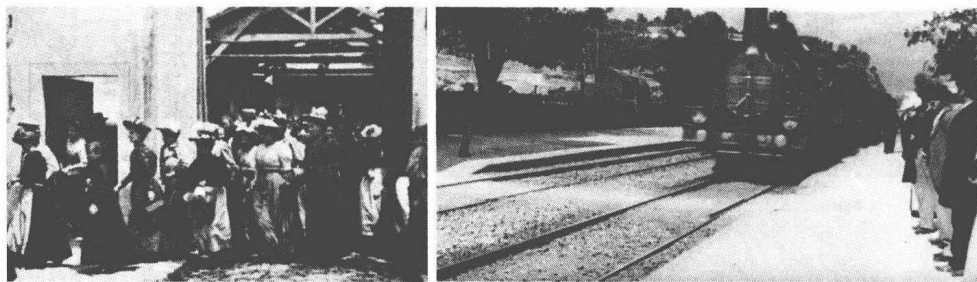


图 1-6 电影《工厂大门》（左）、《火车进站》（右）剧照

1946年，美国人约翰·莫克利（John W. Mauchly）和普雷特伯·埃克特（J.Presper Eckert）发明了世界上第一台通用计算机“ENIAC”；1969年，互联网诞生，人类开始迈向互联网时代；1981年，IBM推出了世界上首部个人电脑。互联网带来了媒介的迅速发展与变革，信息如洪水一般涌入人们的日常生活。数字技术带来的便利不仅体现在社会生活方面，更是扩展到了生物、医学、军事、艺术等领域。例如，数字技术高效的数据处理与分析能力使得生物技术数据可视化成为可能；互联网信息技术使得医学诊疗数字化、电子化成为可能；数字技术带来了军工智能化新浪潮。对于艺术而言，互联网则对艺术形式产生了巨大影响，当下所探讨的新媒体艺术即是在多元媒介发展的衍生物。

想要探讨新媒体艺术，就离不开对媒介的准确认识。新媒介与旧媒介是媒介研究中一个非常关键的议题。近年来，“旧媒介”的概念不断出现在学术刊物和大众出版物中，但对其定义和概念提出疑问的人相对较少。

然而，无论是从物件和技术的角度，还是从社会使用的角度来定义旧媒介，都是具有不确定性的。因为媒介还在不断地发展和变革，无法给它下一个与时代相关的明确定义。因此，本书将在媒介与传播学研究理论对峙的背景下，对旧媒介的概念和定义进行阐释和探讨，以此从媒介的角度来更加清晰地认识新媒体艺术。

首先，何为媒介？学者韦艳丽这样定义：“媒介是人与人、人与物之间信息交流和行为活动的物质与能量载体，具有被发现、被使用、被取代的特定生态周期。”^①任何可以使两种事物之间发生联系的中介物都可以被称为媒介。媒介具有两层含义：第一层含义，它是信息符号的物质载体，通过技术手段成为信息传播的载体、渠道和中介，如广播、电视、电影、通信工具、书信、文字、语言、网络等；第二层含义，它以传媒机构的形式存在，承担信息的采集、加工、制作和传播等角色，如广播电视台、出版社、报社等。如果将媒介放置于人类传播的语境当中，则其是一种中介，使符号信息在人、组织、公众或个人之间间接或直接流动、传递。在媒介的帮助下，构建起一个拟态环境，其中充满着符号意义和表征，它一方面影响着人们头脑中对于外部世界的认识，另一方面影响着人们思想观念的变化。当一种新的媒介遭遇到旧的媒介时，会对旧媒介及整个社会乃至文化产生十分深远的影响，并使得社会交往手段发生变革，从而改变人们的时间和空间观念。

其次，什么是旧媒介？互联网诞生之前的所有媒介都可以称为旧媒介，如广播、报纸、电视，它们都是具有相同时空定位的媒介，自上而下的控制和专业技术人员的生产是其突出的特点；从另一个角度来看，旧媒介是一个相对的说法。查尔斯·阿克兰（Charles R. Acland）提出：“媒介通常能够被重拾、修复并作新用，从一些私人或公共的存储状况之中、从过时或将死的境遇之中重生。”因此，想要简单地将媒介物质性的“旧”予以概念化是有些困难的。作为媒介考古学家的尤西·帕里卡（Jussi

^① 韦艳丽. 新媒体交互艺术 [M]. 北京: 化学工业出版社, 2018: 1.

Parikka)和加内特·赫兹(Garnet Hertz)也曾进一步阐明此观点:“这并不是一个偶然现象,事实上那些曾经遭受过弃置和过时的技术组件,成为当代媒介技术的重要组成部分。”^①从短期来看,这些所谓的“旧媒介”是在技术构建和技术对象的预设和期望中产生的,如CD、DVD、移动硬盘、U盘等数字存储设备。

从传播学的角度来看,媒介被定义为一种中介物或者传播工具。媒介随着技术不断变化发展,一方面学者们将互联网到来之前的媒介定义为“旧媒介”;另一方面学者们将新旧媒介视为一种相对的概念。当下,因互联网产生的新媒介已经不再是一种单纯的工具,而是完全融入社会的方方面面,尤其是对于艺术形式的影响。媒介的革新与多元化造就了新媒体艺术,从媒介本身而言,新媒体艺术包括了目前时代下所有媒介的征用。

二、媒介发展史

媒介的变革促进了社会的变化,同时也对艺术领域产生了影响。加拿大著名文学批评家、传播学家马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)指出:“每一种新媒介的产生与运用,都宣告我们进入了一个新时代。”媒介形态的变革和迭代对于社会有着不可否认的影响和作用,但同样不可忽视的是,推动媒介形态迭代和演变的重要力量也是社会。本节将分析人类进程中媒介发展的演变史和其对社会政治、经济、文化方面的影响,进而分析对新媒体艺术的产生和发展带来的影响。从媒介发展史的角度来看,人类传播历史经历了口语媒介时代、印刷媒介时代、电子媒介时代、互联网传播时代的不断衍进。此外,我们还可以从另一个角度整理出一条媒介变迁史:大众媒介—社交媒介—智能媒介。

(一) 口语传播时代

麦克卢汉指出,利用口语交际的时代是一个“感官整合”的时代。媒

^① HERTZ G, PARIKKA J. Zombie media: circuit bending media archaeology into an art method [J]. Leonardo, 2012 (5): 424-430.

介是人们整体感官的延伸，媒介偏见趋于平衡。然而，正是由于口语交流的时间和空间限制，部落社会开始出现。在远古时代，传播媒介有且仅有一种方式——口语媒介。人们对时间和空间的感觉完全不一样，由于没有物质载体进行记录，口语传播时代中人类的文化和历史是通过口口相传的方式使其存留于被不断讲述的故事当中，并进行当下的呈现。实际上，人类媒介传播发展从口语—印刷—电子媒介再到今天的互联网媒介，口语传播媒介仍然没有在不断更迭着的传播方式中消失，它的重要性无可替代。正如《对空言说：传播的观念史》一书中所说：“人类甩掉尾巴后已经过去了几万年，但是我们交流的媒介还是源于丛林时代满足丛林人需求的语言。”^①由此可见，人类语言的出现对社会的更迭和高速发展有不可否认的意义。

（二）印刷媒介时代

麦克卢汉指出，书写文化的革命几乎在完成的时候就开始了变革，那就是印刷机和活字印刷的发明。机械复制的能力将文字从文化精英（如中世纪僧侣）的垄断中解放出来，每一份副本都与原件一模一样。印刷术催生了报纸和小说，虽然这些媒介的出现不能仅解释为技术的后果（经济、社会和历史发展也起到了相应作用），但我们可以毫不夸张地说，没有技术的发明，这些媒介毫无存在的可能。印刷机和活字印刷的发明使得各种书写文本更加便宜，因为拷贝比原创花费要少得多。便宜的读物广泛地普及了人们的读写能力。在文化层面上，印刷媒介的发展使得更多璀璨的文学作品传入大众的眼中，如中国的《金刚经》（见图1-7），公民的文化素养通过阅读广泛的书籍而得以提高。在政治层面上，政治民主化进程加快，促进了政府信息的流动。印刷术的普及和发展在当时成了工业社会变革的重要力量。

^① 彼得斯. 对空言说：传播的观念史 [M]. 邓建国, 译. 上海: 上海译文出版社, 2017: 134.