



1. “大卫·霍克尼：诺曼底春天的来临”（David Hockney: The Arrival of Spring, Normandy）展览现场，伦敦皇家艺术学院，2021年5月

## 后技术时代艺术媒介的纾困

### The Rescue of Art Media in the Post-technical Era

王朝刚 林继东  
WangChaogang Lin Jidong

**摘要：**针对后技术时代下媒介变革所带来的艺术教学与创作上的独特挑战，数字拟像技术与艺术感知之间的交互提供了新的纾困之路。在当代艺术进入“重体验”“重感受”的当下，多媒体技术对于文本、图像、声音、信息的重新编码，使“艺术感知”为核心的审美范式得以被建构起来。本文以媒介演进为视角，结合后技术时代下屏性媒介和沉浸式媒介的现象分析，尽力厘清艺科融合视阈下艺术与媒介之间同源共生的关系，并从实践的角度出发探讨媒介对艺术感知延展的意义，以此阐释媒介的渐进对于艺术形态的影响，为后技术时代下的当代艺术提供一种“媒介纾困”的新思路。

**关键词：**艺术媒介，后技术时代，艺术感知，数字艺术，跨媒介

**Abstract:** The interaction between digital imaging technology and artistic perception is proved to be a rescue for the challenge of media transformation on the art teaching and creation in the post-technical era. With the development of media technology, contemporary art has entered an era of re-encoding texts, information, images and sound by multiple media. It has made it possible to construct the aesthetic paradigm focusing on artistic perception. From the perspective of media technology development, especially the influence of screen media and immersive media in the post-technical era, the author analyzes the symbiosis of art and media in the combination of art and technology, discusses the practical significance of media on the artistic perception, and explains the impact of media development on art forms, putting forward a possible solution of media rescue for the contemporary art in the post-technical era.

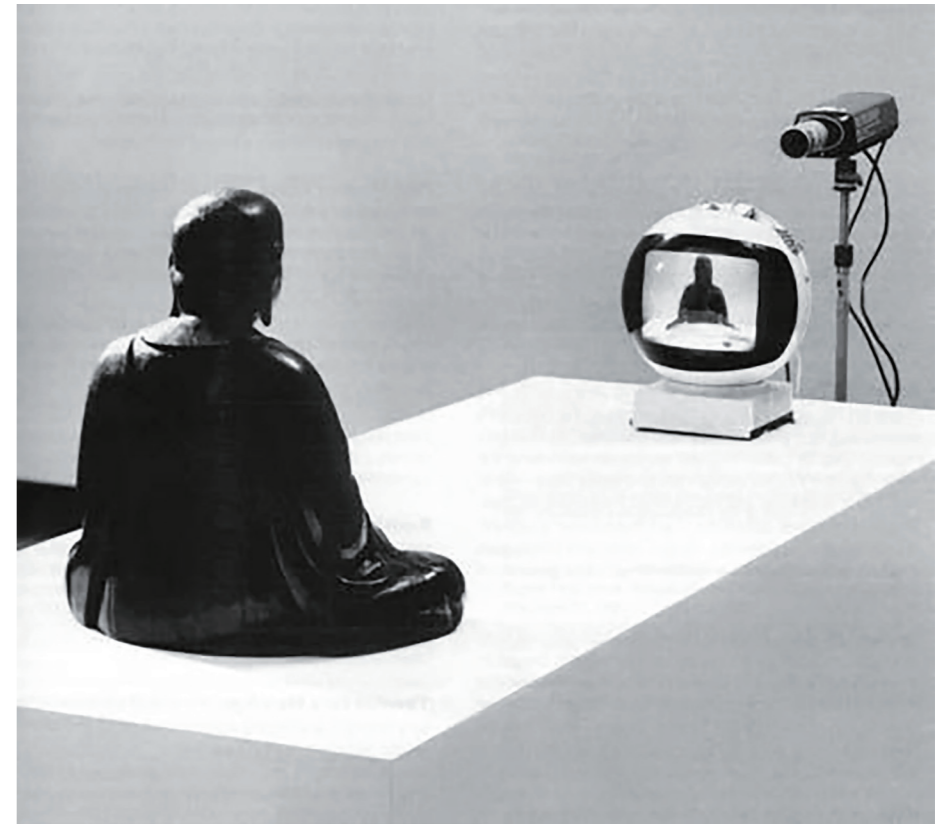
**Keywords:** art media, post-technical era, artistic perception, digital art, cross-media

随着时代的变革，艺术也在前进的道路上经历着内部的媒介迭代和范式革新，黑格尔在“绘画死于崇高叙事的终结”叙述中充满对于古典艺术时代一去不返的忧伤。美国学者丹托（Arthur C. Danto）以反思的立场对于黑格尔的“艺术终结论”进行了重新的阐释，在他看来多元主义的到来意味传统“宏大叙事”（grand narrative）的崩塌，艺术摆脱了哲学的控制，获得了言说的自主性，传统上的“主人叙事”让位给了“众声喧哗”。在媒介应用上，传统物质媒介的地位也被信息化媒介所迅速取代，艺术形式不再囿于现实空间，对艺术的体验也由单向感知向全方位全景感知延伸。当代艺术层出不穷的多元呈现方式打破了既定的美学范式，但也使得以往对于艺术的界定越来越不适用于现代美学的发展，对媒介的定义也成为悬而未决的问题。

回顾这个问题探索历程，西方曾有过两次在媒介迭代下对于艺术本质的反思：第一次是1830年摄影技术的发明，摄影技术可以最大程度还原对象及空间，这使得绘画技术变得次要，而作品的观念性得到了加强，于是立体主义、超现实绘画以及抽象绘画纷纷异军突起，艺术摆脱功能性的束缚走向自律。第二次发生在1917年，是艺术审美到观念的转变，马塞尔·杜尚（Marcel Duchamp）将一个倒置的小便池作为艺术品放置在展厅当中，带来的是比摄影术更大的冲击。在否定传统美的同时，也带来了对于艺术新的界定，一切都可纳入艺术，艺术不应囿于二维布面、墙面或基座的束缚当中，艺术品应放在空间的语境下去思考。从根本上讲，杜尚的这次“起义”，为日后综合媒介的发展奠定了基础。但在杜尚之后，各种追求新奇为打破既定标准的艺术作品层出不穷，这也使得对于艺术本质的解释和对媒介概念的界定在当下时代呈现明显的不足。后技术时代下的艺术将一切媒介都纳入其中，使当代艺术具有了野蛮的生长力和包容性，更加剧了媒介界定上的模糊。为了应对后技术时代下艺术变革的挑战，以“媒介-艺术”的角度梳理出一条线索进行研究便显得十分必要。

#### 一、媒介技术为艺术赋能

媒介和艺术之间一直有着微妙的关系，



2. 白南准(Nam June Paik),《电视佛》,装置艺术,1974

冯黎明教授在《技术文明语境中的现代主义艺术》中将文明分为前技术时代、技术时代与后技术时代。<sup>[1]</sup>

前技术时代（eotechnic）下，整个社会对于技术的依赖并没有那么强，艺术家更偏向于工匠的角色。当一个技术在反复被验证是有效的情况下，便会有很多人去模仿逐渐形成一个独特的表现媒介。前技术时代下，人们更多将媒介看作是一种技艺、古典艺术、浪漫主义以及现实主义都看重写实的技法，对于“真实”的追求促使了能够更好表现“真实”事物的油画得以兴盛。这个时期的技艺与媒介之间难分难解，很多情况下并不作为一种艺术媒介，而是用来吟唱的技艺，而现在很多被作为艺术品的器物（陶器、壁画、玉器首饰）在当时主要注重其日常实用性，所以艺术媒介是与生活技艺紧密粘连的。

工业革命所带来的技术革新，同样推动了艺术的发展。尼尔·波兹曼（Neil Postman）将这个时期称之为“技术统治”

（paleotechnic）时代，这一时代的明显特征就是获取艺术的手段变得便捷。机械复制技术可以将原作或是自然视线中的图像作为摹本投射到任何空间当中，轻易地割断其上下文的语境，这一点在瓦尔特·本雅明（Walter Benjamin）的《机械复制时代的艺术》中多有提及：“或许这些图像并不能触及原作真正的“灵韵”（Aura），但却可以促成艺术在全世界的范围内推广被人们所阅读。”<sup>[2]</sup>换言之，一方面艺术即时即地的原真性被消解掉了，但另一方面也以扁平化的方式将作品散播出去，这在过去是不可想象的。17—18世纪的艺术沙龙上，通常是一群围在一起，注视、欣赏一幅作品。而技术时代下，一幅优秀的作品却可以跨越时空的限制成为一代人的集体记忆，媒介的便捷性使得人们最大程度地参与到艺术当中。

后技术时代（neotechnic），技术给艺术带来了新延伸。马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）在他的《理解媒介》中提到：“一切媒介都是人的延伸，它们对人及其环境都产生了深刻而持久的影



3.“草间弥生：无限镜屋”（Yayoi Kusama Infinity Rooms）展览现场，2020，英国伦敦泰特现代美术馆（Tate Modern）

响，这样的延伸是器官、感官或功能的强大和放大。”<sup>[3]</sup>简单来讲，技术即人体以及人的感官的延伸，艺术家通过借助技术手段嫁接、延伸自己的思想和观念。后技术时代下，一方面技术使图像的传播变得扁平化，不同阶层不同地区的人们可以共同沉浸在网络世界所带来的由0和1组成的虚幻空间中，另一方面电子媒介打破了物理载体的壁垒，对声音、图像以及信息进行重新编码组合，形成“多媒介”共生的局面。相较于传统架上艺术，一些新兴的架上艺术如像素艺术、虚拟现实艺术、交互影音艺术、人工智能艺术改变了对艺术的传统定义。

如果进行归纳，可以归纳为屏性媒介与沉浸式媒介，它们是再图像化与去图像化的媒介方式，代表着当下时代媒介发展的两种重要趋势。屏性媒介作为再图像化媒介的代表，离不开传统架上绘画对人们阅读方式和审美方式的影响。可以说屏性媒介是对于传统的架上二维图像的一次延伸，这种延伸突破了时空的限制，以驾轻就熟的方式延续着人们熟悉的图像叙事方式。2020年春天，在全球的疫情肆虐的背景下，英国艺术家大卫·霍克尼（David Hockney）以平板绘画的方式向全世界隔离在家的人们发去了“春天的问候”（图1）。这是一系列用

平板电脑（ipad）创作的关于诺曼底春天的116幅风景画，以乐观质朴的方式，在困顿烦闷之际带给人春的希望。<sup>[4]</sup>屏性媒介使艺术家能够更为迅捷地捕捉自己的观念，人人都可以成为观念的发起者和接受者。这使得大量的图像文本涌入，带来了前所未有的视听享受和感官刺激，但同时也造成人们缺乏深层次的精神体验，仅仅停留在表层的感官愉悦，产生了一种真实与幻象之间的情绪消解作用。早期视频影像艺术家白南准（Nam June Paik）在1974年创作的《电视佛》当中（图2），便以一种挑衅的态度去质疑这种图像复制所带来的廉价的愉悦。

沉浸式媒介是一种去图像化的媒介方式，打破了图像文本发送与接收之间的界限，人们参与到作品当中成为作品的一部分。通过“去图像”的方式模糊掉作品与现实生活的界限，早期可以追溯到杜尚对于传统画廊、美术馆话语霸权的挑战。这类作品多以陌生化，戏谑或是角色代入的视角去审视艺术，形成与现实世界之间微妙的联系。沉浸式媒介的核心是交互式的体验，从某种意义上讲，沉浸会让观众进入到一个无限空间中，暂时性体验身体的缺席。同时，沉浸式媒介也创作了一种新的观看作品的方式，让作品与观众对话，凭借其传播时

空的有效重组，建构“环绕式”与“包裹式”传播场域，使得受众感官内外产生双向交互，激发具身的情感共振，从而使受众产生“感官共振”的沉浸体验。<sup>[5]</sup>日本的“波点女王”草间弥生（Kusama Yayoi）2020年5月11日在英国伦敦泰特现代美术馆（Tate Modern）举办了名为“无限镜屋”（Yayoi Kusama: Infinity Rooms）的展览（图3），作品由其标志性的波点和南瓜构成，通过镜面与光线的反射呈现出万花筒般的魔力，光影代替了油彩，空间取代了画布，使观众置身于光与色的迷宫。沉浸式媒介可以促成人与作品、作品与空间之间的双向互动，使参观者不仅仅只是看，而且极具参与感。这种新兴艺术媒介有着类似游戏的“沉浸体验”，在当代艺术背景下很容易取得一定的话题性，这也使得很多艺术家都尝试去建造一个庞大的艺术景观，以带给观众更强烈的感官刺激。但一些作品忽略了交互性背后的精神反思，致使沉浸式艺术呈现出一种作品“游乐化”的趋势，陷入表面化视觉感官刺激的陷阱。

## 二、媒介变革在艺术教学和创作中对于感知的延伸

对“艺术感知”（artistic perception）的研究一直是学术界关注的热点。“感知”一词由感觉和知觉（sensations）共同构成，感觉是客观事物的个别特性在人脑中引起的反应；知觉是反映客观事物的整体形象和表面联系的心理过程，知觉是在感觉的基础上形成的，二者都属于感性的心理活动。<sup>[6]</sup>艺术感知不同于日常的感官知觉感知，是通过身体感官与日常审美经验的联动获得的特殊联感体验。对于艺术教育者而言，艺术感知力的培养是情智教育最好的载体，艺术美往往超越现实生活，是经过分析、思考、熔炼的情绪表达。现代媒介技术通过巧妙地激发艺术所蕴含的能量，使得作品情绪外化为一种积极深刻的影响力。对创作者而言，通过长时间对眼、手、心之间的配合训练，获得对创作对象的感知能力的提升，审美对象由感性进入知性，通过理性的梳理和分析，激活日常审美经验，久而久之形成个人的语言风格和作品整体精神风貌。

媒介变革在艺术教学应用中有以下几个方面的具体体现。首先是新媒体的应用，

包括录像、装置、摄影、计算机视觉影像实验，科学技术的进步带来传统媒介形式语言在当代艺术语境下新的表达可能性。其次是元宇宙加密艺术、交互艺术和人工智能艺术的实验探索，这是后技术时代艺术发展的未来领域，是艺术与科技的深度融合。再次是对于边缘美学的探索延伸，如亚文化艺术、生物艺术、艺术疗愈等通过借用身体、性别、生物和自然等媒介在反常规或特别通道的思辨中搭建自己的想法。从本质上来说，媒介的不断变革打破了单一工具材料和技巧所带来的片面性，能够建立起更为开阔的“总体艺术论”，艺术创作不再是单纯手工艺性训练，而是通过新媒介结合了心、眼、手、想、看、做的综合性学习实践。2021年四川美术学院师生应邀参加第13届上海双年展“水体”第二阶段的项目《柔软的城市》（图4），通过实体空间与线上的虚拟空间结合的方式，完成了一次传统媒介与数字媒介的融合实践，虚拟展厅在保留了原场地的特征性后，添加了大量可交互的“超链接”通道，观众可以通过VR设备以游戏者的视角在不同的作品内游荡穿梭，作品不再是美术馆内隔着玻璃的数字景观，而是通过虚拟技术巧妙地与人类的活动和感知链接起来。<sup>[7]</sup>

传统的艺术媒介对于艺术的感知以看和听为主，遵从了笛卡尔的身心二元论，但是笛卡尔的论点认为心灵和身体是两个完全不同的存在，割裂了心灵与身体的交互作用关系。梅洛-庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）从现象学的角度提出意识处在身体之中，身体既是主体也是客体，二者有不可分割的特性。生活中人们用身体的维度去感知世界，并通过具身化的行动去理解世界，一切知识建立在身体的感知上。梅洛-庞蒂将“身体-感知”统称为肉身（chair），后技术时代下的媒介艺术将这种联感体验代入其中，在数字组成的虚拟空间中，一切听觉视觉触觉嗅觉都可以进行二次编辑，这有助于创作者打破感知上的壁垒，更好地传递心境。同时跨媒介也带来了超越生活的不一样的体验，比如现在的虚拟现实技术（VR）和迪士尼乐园，创造一种虚拟时空将现实悬置，通过沉浸体验感知将身体经验唤醒，突破物理时空的限制，创造出一种更为自由的感知交互方式。



4.“柔软的城市 2.0”展览现场，重庆当代美术馆，2021

传统艺术媒介创作中作品的空间性和时间性是彼此孤立的，以看为特征的视觉艺术强调的是作品的空间性，以听为特征的听觉媒介强调的是作品的时间性，这种割裂被新时期的跨媒介艺术和以屏性媒介、沉浸媒介为特征的数字艺术所打破，后面两者强调一种心智与多感官共同参与的通感，创作者凭借经验感知对审美对象进行的选择判断；受众在欣赏过程中受到作品情绪感染，激活审美经验；通过作品带来的联感所激发出的独立意志，使人们得以暂时摆脱日常生活对其的驯服。这三种递进的心理结构构成了个人审美，从而建立感知与艺术之间的联系。

## 三、后技术时代下艺术媒介的自由渐进

艺术媒介的自由渐进，意味着“多样选择”时代的到来。在传播领域，后技术时代中数字媒介作为除报刊、广播、户外、电视的第五媒介，利用数字媒介的艺术创作，打破了传统意义上创作到传播的封闭链条，生产的同时也伴随着传播，一切信息都暴露在大众的视野中。以屏性媒介、沉浸媒介为特征的数字艺术将互动作为重要的媒介技术手段，突破了精英主义的限制，强调一种审美平权。

在传统媒介中受众总是处于对叙事文本被动接受的态度，只接受作者单向的信息

传递。客观上讲受众并没有真正介入艺术实践和审美体验之中。屏性媒介的出现，使叙事文本变成了半开放的结构，受众既是创造者也是观赏者。工作室、画廊、美术馆作为作品生产和展示的主要阵地，也发生了空间转换，艺术呈现变成了屏幕上虚拟画廊、工作坊，这一现象尤其以新冠疫情之后更为凸显。艺术家的艺术创作过程直观地暴露在网络空间中。传统的生产——展示的界限被打破，生产的过程同时也伴随着展示。这种新的媒介形式的介入，打破了艺术精英对话语的垄断，将艺术生产过程祛魅。

在叙事结构上，后技术时代的媒介打破了传统叙事的封闭结构。以交互为特点的现代媒介推动着叙事形式的转变，在沉浸媒介下创作者和观众之间的身份界限变得模糊，人与人、人与空间之间的互动关系，成为塑造作品张力的决定因素。在斯坦尼斯拉夫斯基（Stanislavski）“规定情境”（Given Circumstance）的概念下，情节、事件、时代、生活环境、剧情发生的时间和地点等建构出的情景，成为戏剧的重中之重。“一切都应如生活中那样。”<sup>[8]</sup>沉浸式媒介借以戏剧的表现张力将人们拉入赛博空间，通过对超感知的塑造，形成一种“筑梦体验”。在虚实相生的氛围下现实与虚拟产生了间离和错位，主体的身份也随环境的变动



5. 张恩利个展“会动的房间”展览现场，上海当代美术博物馆，2020

而重新建构。

后技术时代媒介的自由渐进，同样也体现在对文本的重新演绎和颠覆上。瓦格纳（Wilhelm Richard Wagner）的剧作《尼伯龙根》（*Der Ring Des Nibelungen*），这部融合了北欧神话和凯尔特神话的作品，奠定了欧洲奇幻文学的世界观，影响了无数文学、影视、游戏作品，其中就包括风靡全球的《指环王》。在解构与重构的过程中，创作者的自我观念得到了释放，也为原作带来绵延的生命力和新时期的思考。

媒介技术的渐进，使创作产生了不同于以往的艺术面貌。朱狄在《当代西方美学》中曾指出：现当代媒介“粉碎了每一种艺术以往已具有的、为多数人所认可的那种传统尺度和界标。”<sup>[9]</sup>在媒介技术之维与艺术审美之维的碰撞中，传统的艺术生产链条被打破。“创作-传播”变得一体化，艺术突破了空间场所的限制，信息在虚拟场域自由传递；新媒体技术强调开放互动的叙事结构，新环境下受众可以在不同身份间实现自由切换；另外，对文本的重新演绎和颠覆，

也将经典作品重新聚焦在聚光灯下，实现对于创作延展的自由探索。媒介的发展带来艺术空间的拓展，同时也拉近了艺术与受众之间的距离，也给今后的艺术创作带来了无限的可能。

#### 四、后技术时代媒介对于艺术的纾困

媒介具有历史属性，不同时代下媒介都意味着不同的意义。新时代各种媒介技术的出现，艺术无论从表现形式还是视听体验上都带给大众带来认知上的刷新。针对当下艺术与媒介之间如何探寻一条和谐发展之路，需要从二者内部的联系去进行辩证的讨论。媒介作为艺术的物质载体，决定着艺术的存在、传播和接受方式。而从更高的层面看，艺术本身也作为一种中间媒介，游走在语言、思想、认知和行动创造力之间。艺术提供了不同于科学的通向真实的另一种途径。通过直观呈现，创造隐喻式的语言，艺术可以将人的感官知觉从有序整齐的概念体系的约束中解脱出来。<sup>[10]</sup>客观物象作为艺术媒介的原材料经由感官系统的处理，通过编码

进而成为脑海中的观念印象，所以艺术表达也是对于现实世界的表征进行的或抽象或拟真的模仿。

媒介与艺术二者虽各自属于不同的研究体系，但并不分离和对立，媒介的天然技术属性对于革新艺术范式具有重要的意义。在数字媒介广泛应用、媒介的界定趋向多元化的当下，“艺术-媒介”这对孪生概念也面临着新的挑战。首先是图像是否可以脱离具体物质载体，成为一种“无具身”图像？另外在媒介“越界”越来越频繁的今天，过去界定媒介边界的范式在当下是否还适用？

技术时代和后技术时代，媒介的变革带来了艺术表达的多元性和综合性。即使是传统的绘画，也在不断走向跨媒介的多样性。2020年11月在上海当代艺术博物馆张恩利举办了至今为止规模最大的个人展览——“会动的房间”，展览包括他各个阶段的百余幅作品，以及全新创作的“空间绘画”系列装置。张恩利是一位一直对“纸”这一媒介情有独钟的艺术家，从画布创作延展到用千百个纸箱搭建出一个私域空间，对

于他来说，纸本不仅是用来呈现图像的载体，也是一种“物”的存在。对物的探究也一直贯穿于他的作品主题：一根铁丝、纸箱、水桶……张恩利认为“他们是廉价的、可以被随意摆弄”“就像普通人的命运”。在一次采访中，对于“物”这个概念，张恩利解释道：“物体的使用，我觉得比较准确。我觉得物体就是在‘观照’人，就是它跟人的关系是互动的。”<sup>[11]</sup>虽然张恩利的作品以平面绘画的趣味性为大众所熟知，但他个人却一直致力于打破这种媒介印象。在《大房间》（图5）中他用纸板构建出一个可进入的真实的空间，墙面覆盖有几千幅色彩各异的纸板构成的绘画，使观众在“进”与“出”的视觉不断位移之间体会到房间的“运动”。这种通过“空间绘画”是对于传统架上绘画二维之困的突破，艺术家对于媒介形态的思考应用也处在流变当中。另一个例子是在北京冬奥会开幕式上以烟花作为颜料、天空作为画布绘制出巨幅迎宾松的蔡国强，他的很多作品都能体现中国传统绘画的“气韵”以及欧洲古典油画的绚烂色彩。他作品的主题是光、火、烟，通过把握炸药转瞬即逝的物性将艺术的时间维度凝结在作品当中。同时观众作为艺术现场的一部分被“请入”到作品当中，既是参与者也是欣赏者。这种技术、艺术、发生现场共生共存的关系很难从根本上对媒介的属性进行区分，这也是对传统媒介的“越界”挑战。

无可否认，当进入后技术时代，在虚拟世界中一切物象都被包裹在数字拟像中，由数字拟像构成的世界具有跨越空间与时间的“超真实”。这种拟像造成了艺术与媒介载体之间的割裂，很长一段时间媒介都承载着艺术的物质载体这一功能，即便当蒙娜丽莎被印在T恤衫上、电影明星从银幕移向了商品包装，从原初媒介中剥离出来的图像，也并不独立于媒介载体，而是置身于新的载体之中。严格地说艺术并不脱离于媒介，而只是跨媒介。<sup>[12]</sup>但这种媒介属性在数字时代被剥离了，基于数字模拟的计算机图像和由算法生成的人工智能图像，是一种“存在于现实的不存在”的艺术再生产过程，由符号、代码、像素块所构成，遮蔽了艺术原有的媒介属性，而数字加密艺术就是典型的代表。

随着区块链技术的兴起，加密艺术逐渐

成为一种艺术存在的新形态。由于其不可复制性和独一无二的“存证”特点为藏家所追捧。2021年3月艺术家Beeple的作品《每一天：最初的500天》（*Everyday: The First 500 Day*），是一组由5000张迥异图像组成的数字艺术。2007年5月开始艺术家Beeple每天坚持完成一幅艺术NFT，持续创作了5000天，最终由英国佳士得拍出7,000万美元的天价，由此引爆网络媒体。根据DappRadar的数据显示，加密艺术在2021年第一季度的销售额突破20亿，相较以往增长了近20倍，由此可见加密艺术正以汹涌之势汇入主流艺术圈。

本雅明曾用“灵光”的消散来形容机械复制时代下艺术品的窘境。这种境况在数字时代下演化成新的问题，在智能生成图像领域，用户只需要输入关键词，即可快速地生成图像。整个创作的过程艺术家的参与度是很低的，完全基于后台的大数据和算法。一方面基于像素方格组成的数字图像，使艺术的“原创性”变弱，复制出来的图像既有独特的重构特性，又包含原作的相似性；另一方面，高度智能化的图像呈现出的是依赖技术展现出的技巧，这种缺少肉身经验参与的图像文本是否还能称之为作品？本雅明在《机械复制时代的艺术作品》中提到：传统艺术品的即时即地性，即它在问世地点的独一无二的特性，是复制无法达到的。<sup>[13]</sup>

#### 总结

在后技术时代和后现代主义艺术语境下，以屏性媒介和沉浸媒介为代表的新技术媒介都以人为中心，实现人与作品的互动。人人都变成了艺术家，作者与观赏者之间的界限变得模糊。艺术走出博物馆、美术馆，进入日常生活。从表现形式上来讲，以强调交互为核心的艺术形式，符合后技术语境的审美特征，超出了传统媒介的范畴。后技术时期的媒介艺术重构了一种真实，打通了人们感知之间的共振，这种多感知的重叠打破了物理时空的限制，为人与作品的对话提供了有效的途径。在这点上也符合麦克卢汉所说的媒介是人的延伸。

媒介通过技术的手段为艺术赋能，但同时也要警惕过度追求媒介技术所带来感官刺激所造成的平庸雷同和过度娱乐化的趋势。艺术的可贵之处始终在于人的思想和审美的

独特性，当下时代如何利用新的媒介锻造新的艺术形式，同时坚持艺术的严肃性和深刻性，为艺术带来无限的可能或许是艺术家接下来应当思考的方向之一。

本文为重庆市教委教改项目《“在地与在线”——基于一流专业背景下的绘画专业金课建设研究》研究成果，项目编号：192028。

作者简介：王朝刚，四川美术学院油画系教授，博士，研究方向：当代油画创作及创作理论研究。  
林继东，四川美术学院硕士研究生在读，研究方向：油画艺术。

注释：

- [1] 冯黎明：《技术文明语境中的现代主义艺术》，北京：中国社会科学出版社，2003年，第83页。
- [2] 本雅明：《机械复制时代的艺术作品》，杭州：浙江摄影出版社，1993年，第89页。
- [3] 麦克卢汉：《理解媒介——论人的延伸》，译者：何道宽，北京：商务印书馆，2000年，第104页。
- [4] David Hockney, *Spring Cannot Be Cancelled: David Hockney in Normandy*, London: Thames & Hudson, 2021.
- [5] 喻发胜、张明：《沉浸式传播：感官共振、形象还原与在场参与》，《南昌大学学报（人文社会科学版）》，2020年第2期，第51页。
- [6] 张冰纨：《当代科技艺术的图像策略研究——以爱德华多·卡兹的荧光兔为例》，《当代美术家》，2020年第5期，第82-85页。
- [7] 邓川：《数字策展的新策略——虚拟现实与游戏的应用》，《当代美术家》，2022年第2期，第34-37页。
- [8] MEISNER Sanford, *LONGWELL Dennis, Sanford Meisner On Acting*, New York: Vintage, 1987: 3.
- [9] 朱狄：《当代西方美学》，武汉：武汉大学出版社，2007年，第102页。
- [10] 顾丞峰：《西方美术理论教程》，江苏：凤凰美术出版社，2017年，第322页。
- [11] 张恩利、吴亮：《困难重重，但你必须得做下去》，《上海文化》，2011年第1期，第118-119页。
- [12] 陈岸瑛：《图像与媒介——论视觉文化研究的对象与方法》，《艺术设计研究》，2015年第4期。
- [13] 本雅明：《机械复制时代下的艺术作品》，译者：王才勇，北京：中国城市出版社，2001年。

图片来源：

图1-3 Artsy

图4 [https://www.sohu.com/a/491890049\\_100132389](https://www.sohu.com/a/491890049_100132389)

图5 香格纳画廊