

从连接性到全媒体:数码时代的艺术理念

黄鸣奋

(厦门大学 中文系,福建 厦门 361005)

摘要:全媒体来源于诸网互联的历史运动。对于它的潜能,艺术家和理论家进行了孜孜不倦的探索。在开拓性艺术实验和跨学科理论研究的基础上,形成了“全球连接性”、“量子诗学”和“媒体透明性”等学术范畴。它们代表了数码时代人们对艺术的新认识。

关键词:艺术 全媒体 新范畴

自从电子媒体兴起以来,媒体互联成为时代性、全球性的主题,为全媒体的发展及以之为基础的艺术活动提供了强大的动力。全媒体艺术是以诸网互联为依托的大平台创作、传播与鉴赏的,既是一种影响广泛的“综合”理念的体现,又是一个不断变化的发展过程。它的特点是将尽可能多样的媒体用于艺术交流。与全媒体艺术的崛起相适应,出现一系列值得重视的理论范畴。本文重点探讨“全球连接性”、“量子诗学”与“媒体透明性”。

连接在人文生态中居于重要地位。没有通过人际交往而形成的关系,就没有人类社会。在一定意义上可以说,人的本质就是一切社会关系的总和。没有通信节点之间的联系,就谈不上什么真正能起作用的媒体。没有通过神经元彼此连接而形成的中枢神经系统,就没有人类大脑,也就没有人的意识和一切精神现象。不过,作为学术范畴的“连接性”是伴随着网络互联的实践而出现的,目前,它已经发展成为“全球连接性”。^①阿斯科特主张以连接性取代“艺术”。所著《网络意识》(1993)一文认为:新的艺术可望从网络内部的复杂的互动中涌现出来。但是,这一“艺术”正在变得如此地不同于过去的艺术,它看来正在建构完全新的创造性努力的领域。这正是我们当中的很多投身于这一领域的人想到最好有个新词去描述它的原因。“艺术”一词因为浪漫主义和古典主义赋予它意义(当然还有现代主义)、太深深地嵌入个体创造者及反应性而非交互性观者的观念的缘故变得如此沉重,以至于我们感到最好不是由它来代表……在涉及远程通信艺术实践时,可能我们应该尽可能试图在这些环境中避免使用“艺术”一词,而用“连接主义”取而代之。所有涉及任何既定复杂性的电子通信系统与电子媒体艺术实践从定义上说都是远程通信的;连接性是它的核心。可能所有涉足这一领域的艺术家都应称为“连接主义者”。正如“艺术家”正在迅速变成复杂的、广泛分布的系统(人与人工认知和知觉在其中发挥作用),因此艺术不再主要是呈现的事情,而是涌现

之事,在远程通信数据空间里从混沌的互动的多重性定制自身。^②“我们的网络广度在远程空间中定义我们,正如物质身体在旧有的生物文化中定义我们那样。我们如今在任何严格意义上都是无重量、无维度的。我们由自己的连接性所度量。”^③

量子力学是20世纪最有影响的科学理论之一。它的观点被引申到相关领域,成为理解各种复杂现象的参照系之一。阿斯科特在《联结性、变形与超越》(1989)一文中指出:量子物理学的主题是能量的转化,量子是其对象。计算机科学的主体是信息的转化,数据是其对象。数据存在于流;数据流是暂时的、短促的、变动的。数据无处不在,无处在。信息物理学将谈论数据所占有的相位空间、虚拟空间。^④量子力学对于新媒体艺术理论最重要的影响在于对微观领域不确定关系的体认方面。阿斯科特认为数据好比量子(1996)。他在谈到超数据时指出:数据汇集自分散的资源,分解为不确定的意义轨迹。数据的往复飞奔、碰撞、发射新的结合并彼此吸收,是一种量子行为。在谈到数据泡沫时,他说:据发现,蛀孔是在量子泡沫中开隧道——在银河系中广泛地连接彼此分离的场所。我们从链接到链接地穿过数据泡沫,横于我们的星球网。^⑤怀布尔《虚拟世界:皇帝的新身体》(1990)一文企图运用量子机制来说明意识的物理学性质,重新考虑身体与精神、人的身份与意识的关系。他认为:如果量子理论真是普遍性的物理理论,那么,精神与大脑无疑是量子机制的现象。^⑥换言之,如果能够理解光的波粒二重性的话,那么,也就不难明白意识的精神、物质二重性。根据德国理论物理学家海森伯1927年提出的“不确定原理”,人们无法同时准确测量任何粒子的位置与动量。如果说牛顿力学强调事物的确定性和决定性的话,那么,量子理论则诉诸可能性和统计数据。它告诉我们:人类对微观世界的认识存在绝对限制,若想根本不影响结果的准确性,就无法进行测量。以此为根据,克罗克在谈到高能物理时代的艺术时指出:艺

作者简介:黄鸣奋(1952—),男,福建南安人,厦门大学中文系教授,博士生导师,主要从事古代文论、文艺心理学、文艺传播学及网络文化研究。

术不再能够定位于反映论之内，艺术也不再能够作为批评家起作用。艺术如今是量子变动，转移于一切旧的经典的确定性消解之处，一切东西最终都可以是不确定的、或然的与非决定的。艺术处于时间之外、穿过多个空间运动，最终可能变成极端边缘，一个取消现代性的所有巨大标志、即刻反转为与之相反的符号形式的地方。因此，量子艺术作为艺术家的想象事实上变成了微观物理学思虑难及的不确定的宇宙。这样，艺术作为量子奇观，在其间所有的黑洞能量都折回其自身，集中其能量，直至它律动与内爆。此处，艺术是一个文化实验室，用于找出物理学、技术与权力的内在法则。艺术变得有趣，只是在它除非作为其自身的流动便不存在的时候。一种狂躁的艺术的传播与调用标志着社会领域的消解与取消。移动到音速驱动的量子艺术，事实上消解入加速与无限速度的废墟中。^⑦

1997年，哈佛大学教授奥尔布赖特出版了《量子诗学：叶慈、庞德、艾略特与现代主义科学》一书，肯定考察诗人对科学、科学活动、科学人物的描写的价值。^⑧麦加恩反其道而行之，强调源于科学领域量子理论、拓扑模式可应用于文学作品分析，并认为这些模式比人们从柏拉图、亚里士多德到康德和马克思所继承的传统模式都更为充分、广泛及富于启发性。为验证这一点，麦加恩设想了所谓“艾凡豪游戏”。《艾凡豪》出自斯科特笔下(1819)，是英国中世纪骑士文学代表作之一。它以效忠约翰王子的诺曼人与效忠狮心王李察的萨克逊人之间的对抗为背景，描写萨克逊英雄艾凡豪为将被俘的李察从诺曼人手上赎回和恶棍盖利伯所发生的斗争。根据麦加恩所设想的这种游戏，在调入《艾凡豪》之后，用户可充当玩家，对文本进行各种各样的操作，在这一过程中扮演不同的角色，生成新的话语。与此同时，玩家还可通过MOO、聊天室等进行交流。麦加恩认为这种做法代表了一种基于游戏、基于表演、合作性的文学批评新思路，建构于数码文本环境中，具有普遍适用性。对叶芝与庞德如此，对济慈与拜伦亦然。“《艾凡豪》游戏是将数码工具与我们所接受的文本手段结合起来以促进批评的自我意识的提议。我们所追求的意识将沿着以下三个轴(游戏正是以此为序的)中的任何一个或全部运动：文学作品的轴(《艾凡豪》、《呼啸山庄》及其话语域的数据)；数码化及其分析、显示与转化的工具(软件)；用其文本、音响与图像输出和它们新的、第二次序的数据所进行的游戏。因为游戏环境要求穿越上述域的整体性的互动，上述数据被迫不断地转变。”上述游戏以及麦加恩总体上的批评理论都遵循下述前提：想象的作品在其自身中包含了自身的多重版本。文学批评是一种量子探索，因为所有的阐释位置都被定位于“一种内在的立足点”，每个阐释行动不只是一种系统观，而且也是它的操作的一种功能。在操作过程中，麦加恩强调微观分析。他认为：诗歌作品从总体上包括一种至关重要的文本特性：它可以被视为按不同的关系的环节与元环节组织自身。若干要素性的环节是句子、段落、章节；就韵文而言，行，行间与行内形式(例如用韵与格律形式)，诗节，长诗中的篇；就页而言，开头，书籍。若将这些环节追踪到一个个的字并

在总体上追踪到铅字与字体设计，那是有用的。这样，注意到环节的不同类型与规模，我们追踪出进一步的元环节类型。所有这些现象显示出量子行为。^⑨

媒体透明性是一个关系信息因何、如何通过不同手段传输的概念。它至少有以下三重意义：其一，在社会生态的意义上，指政府向公众公开其分工、结构、职能及规范，并及时发布施政纲领、财政预算及其执行情况等信息，以求获得公众的理解、支持与参与。阿斯科特将上述观念运用于建设电子艺术中心，主张使其结构、目标及操作系统在建筑水平、策展水平和管理水平都透明化，因为这一中心是面向公众、为公众服务的。^⑩其二，在媒体生态的意义上，指良好的兼容。例如，在国际标准化组织的“开放系统互连参考模型”(1978)中，IP与物理层、数据链路层无关，因此能够广泛支持由低两层协议构成的物理网络结构。这种特性被称为“低层透明性”，是IP协议能实现异构网互联的奥妙所在。上世纪末就有人提出：通信网络已经从全电网络发展到今天的电光网络，将继续朝全光网络发展。全光网络本质上具有透明性，同时兼容不同速率、协议的信号，也同时兼容模拟信号和数字信号。^⑪其三，在精神生态的意义上，指无条件的全面信息共享，为激进艺术家所追求。例如，2000年，0100101110101101.ORG推出实时数码自画像《访问：生活共享》，从实践上对这种共享加以倡导。“生活共享”源于“文件共享”。该群体允许用户进入自己的计算机进行窥视，并复制他们想要的东西。这一行动一直延续到2003年。它将该群体所拥有的个人计算机转变为实时共享系统。任何人都可以自由而无限地访问其所有内容，从文本、图像、软件到私人邮件。人们可能在这一巨大的数据迷宫中丧失方向。它代表了一种有关网络结构的全新观念，即将一个网站^⑫转变成体现完全数码透明性的纯粹个人媒体。该群体认为：相比之下，隐私权是愚蠢的。^⑬这是由明尼阿波利斯市沃克艺术中心委托制作的作品。格尔济尼克在评论中指出：它代表了一种与资本主义机器激进的决裂，寻找完美通讯与交流的可能方式。^⑭

波斯特指出：“要想获得广泛的感召力，因特网必须做到不仅仅有效、有用和有娱乐性；它还必须以一种令人接受的方式呈现自己。界面设计的巨大问题在于，人类对于机器以及对于机器与人类之间变化着的关系的认识不甚了了，因而产生了恐惧与敌意，这种变化着的关系表现为人类要与机器分享空间并且要与机器相互依赖。因特网的界面必须显示出某种程度的‘透明度’，也就是说，要显示为不是一种界面，不是一种介于两个相异生物之间的东西，而同时还要显得令人迷恋，界面在宣示其新异性的同时还要鼓励人们去探索机器界面的差异性。于是因特网不仅是‘技术性的’而且还是准机器性的：构筑人类与机器之间的边界，让技术更吸引人类，把技术转化成‘用剩的设备’而把人转化为‘半机器人’，转化为与机器唇齿相依的人。”^⑮倘若人是人、机是机，二者截然分离，那么无所谓人机界面。人机界面是在人使用机、机被人使用的过程中产生的。关于“半机器人”的构思，事实上是企求消除人、机

之间的一切障碍,实现人机合一的目标。如果注意到这里所说的“机”不仅是动力机、技能机而且是信息机器的话,那么,人机界面的消失也就是媒体的消失,人机合一也就是人与媒体的合一。人本来便可以充当媒体,在替第三者传话时不就是如此吗?但是,人在其发展中将自己的作为媒体的功能加以物化,一切用以交流、传播信息的工具正是通过上述物化产生的。这种工具如今已经足够强大(强大到像因特网那样几乎无所不有,无远弗届),以至于人们萌发了拥抱它、与它合成一体的愿望。过去所有的艺术几乎都是生物人的艺术,将来的艺术极有可能是半是机械、半是生物的电子人的艺术。人机界面的消解势必对人类艺术产生重大影响。正如麻省理工学院专家默里在展望数码戏剧的前景时所说:“由于虚拟世界的表现性与日俱增,我们将慢慢习惯于生活在当下让我们吃惊的幻想环境中。但是,我们将在某一点上发现自己是看穿媒体而非仅仅看媒体。那时,我们将不再只是对与之交互的人物是按脚本演出的演员、即兴演员或基于计算机的聊天虫感兴趣,也不再关注我们所处之地是戏剧场景的照片或是计算机生成的图像、是由电波还是电话线传导给我们。在这一点上,当媒体自身变得透明起来时,我们将得鱼忘筌,只是关心故事本身。我们将不注意它何时发生,但是,在这一时刻(即使没有物质基因),我们将感到自己在全息面板中如鱼得水。”^⑮根据她的看法,一切成功的叙事技巧都变得“透明”,赛伯文本形式的叙事也不例外。著名超文本小说家莫尔斯洛普赞成她的见解。2001年4月28日,在美国罗德岛举行的第四次数码艺术与文化会议上,他指出:“当前摇篮时期的赛伯艺术的缺陷造成了媒体对故事的干扰。一旦所到达的高潮形式取代了传统的故事线,数码艺术的情势将可与和印刷品的静止的稳定性相比:用户将不再将媒体知觉为媒体,而是将看穿它、全身心地沉浸在故事中。”^⑯界面的“透明化”必将导致艺术的“透明化”,人们将根据自己的意愿与故事中的人物互动,生活在虚拟环境中,体验到高度强烈的沉浸感。正如拉齐奥内罗所指出的:未来的方式将是借助已在发展中的仿生工程,把电子途径直接与我们的生物神经网络联接起来。这一思想将隐去界面以便取得直接联系。^⑰

以上三个有代表性的学术范畴之间存在一定联系。“全球连接性”体现全媒体的形成基础(世界范围内网络的互联互通)，“量子诗学”说明数据在全媒体时代的特征，“透明性”则从机制和界面的角度表明全媒体的要求。若按前述阿斯科特的看法,艺术就是连接性,就是顺应网络互联互通的历史要求拓展全球范围社会联系、媒体联系和心理联系;艺术也是量子奇观,是数据在全媒体上永无休止的运动变化;艺术还应是一种公共、透明的机制,让公众都能了解与参与。由此说来,这种艺术实际上就是全媒体的理想状态——“艺术即媒介”。

注释:

① Paul, Christiane. *Digital Art*. New York: Thames &

Hunson (World of Art), 2003, p. 7.

② Ascott, Roy. Telenoia. In *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness* by Roy Ascott. Edited and with an Essay by Edward A. Shanken. Berkeley, Los Angeles London: University of California Press 2003 pp. 274-275.

③⑤ Ascott, Roy. Technoetic Aesthetics: 100 Terms and Definitions for the Post-Biological Era. 1996. In *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, by Roy Ascott. p. 379, pp. 376-378.

④ Ascott, Roy. Gesamtdatenwerk. Connectivity, Transformation and Transcendence. 1989. In *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness* by Roy Ascott. p. 224.

⑥ Weibel, Peter. Virtual Worlds: The Emperor's New Bodies. In *Ars Electronica: Facing the Future. A Survey of Two Decade*. edited by Timothy Druckrey. Cambridge, Mass., and London, England: The MIT Press, 2001, p. 215.

⑦ Kroker, Arthur, and Bruce Sterling. *Spasm: Virtual Reality, Android Music and Electric Flesh*. New York: St. Martin's Press 1993, p. 33.

⑧ Albright, Daniel. *Quantum Poetics: Yeats, Pound, Eliot, and the Science of Modernism*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

⑨ McGann, Jerome. *Radiant Textuality: Literature after the World Wide Web*. New York: Palgrave Macmillan, 2001, Paperback edition, 2004, pp. Preface xv, 218, 228, 183-184.

⑩ Ascott, Roy. The Ars Electronica Center Datapool. In *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness* by Roy Ascott. p. 287.

⑪ 原荣《全光网络——未来的通信网络》,《中国电子报》1998年12月8日第7版。

⑫ <http://www.0100101110101101.org/home/life-sharing/>. [2005-8-29]

⑬ Grzanic, Marina. A Hole in the Brain of the Machine. <http://www.0100101110101101.org/home/life-sharing/essay.html>. [2005-8-29]

⑭ 波斯特《第二媒介时代》,范静晔译,南京大学出版社2001年版,第52-53页。文中引据斯普林格(Claudia Springer)与海尔斯(Katherine Hayles)的观点。

⑮ Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck*. New York, NY: The Free Press 1997, pp. 271-272.

⑯ Moulthrop, Stuart. *The World without Cybertext*. <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/talks/dac2001/dac01text.htm>. [2003-6-15]

⑰ 转引自德克霍夫《文化肌肤:真实社会的电子克隆》,汪冰译,河北大学出版社1998年版,第62页。