

科学主义与人文主义: 电脑艺术的取向*

黄鸣奋

(厦门大学 中文系, 福建 厦门 361005)

摘要: 在新的历史条件下, 新兴的电脑艺术应当本着与时俱进的原则发扬人文精神与科学精神。对于电脑艺术的繁荣来说, 吸收哲学社会科学成果、注重人文关怀与运用最新的科学技术同样重要, 培养具有理想与创造性的跨学科人才是关键环节。

关键词: 电脑艺术; 科学主义; 人文主义

中图分类号: TP3- 05; J120. 0 **文献标识码:** A **文章编号:** 0438- 0460(2002)06- 0098- 07

翩翩而至的电脑艺术, 正在挑战传统的艺术观念, 并提出一系列有待思考的问题。这些问题至少有: 源于计算机生成图像的特技镜头, 会弱化真人演员追求艺术完美的勇气和信心吗? 人们一旦戴上数码面具、进入虚拟空间, 就可以放纵自己的本能与欲望吗? 视频游戏的玩家习惯于赛伯空间中的杀戮, 游戏人生, 玩世不恭, 会有什么后果? 习惯了电子游戏的非线性叙事, 逻辑思维能力会不会下降? 智能化的虚拟演员会不会有意识? 如果虚拟演员再怎么智能化都没有意识的话, 那么, 开发它们(他们?)的目的是什么? 如果虚拟演员有意识的话, 那么, 它们(他们?)是否会善待人类? 虚拟演员会取代真人演员的地位吗? 这些具体问题都涉及人文主义与科学主义。为此, 本文试图阐述电脑艺术与这两种理念的关系。

一、电脑艺术与人文主义

20 世纪下半叶, 后现代主义思潮产生了巨大的影响。约翰逊- 埃洛拉指出: 照利奥塔的看法, 后现代主义的特点在于丧失对于大叙事的信仰, 将交流解体为语言游戏。我们不能再相信关于历史与进步的基本文化叙事了。现实与本质之间的区分开始崩溃, 因为它将一个置于另一个之前要求寻找普遍真实的意义, 而这是不可能的。过去十年的软件发展显示了不少后现代主义的倾向: 缺乏深度, 强调偶然性与多重性。[1](P190- 191) 思想的辉光已经由于后现代主义对宏大叙事的抨击等原因显得暗淡, 但是, 作为艺术的电脑作品毕竟只有依靠理想的滋养才能有几分亮色。如果动辄耗资数千万(甚至数亿)美元才能拍成的数码大片所宣扬的是颓废与色情, 如果从新生代并不充盈的腰包里掠走钞票的电子游戏只会引导他们敌视人类、崇尚

* 收稿日期: 2002- 08- 12

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。

暴力,如果在图灵测试中夺冠的饶舌虫程序只会像一个毫无理想与追求的人那样絮絮叨叨,那么,电脑艺术便丧失了它存在的合理性。20世纪美国的所谓“事件艺术”(happening art)企图将现代主义艺术和日常生活彻底混合,属于这一派的有生活剧(living theater)、人体艺术(body art)与“活雕塑”,在欧洲与之相呼应的叫作“激浪派”(Fluxus)。表演者有的将牲口当众开膛、以血和肚肠洒在裸男或裸女身上,有的当众大便、手淫或自残,有的怀抱一只死兔子向它解释绘画。诸如此类的举动居然也称为艺术,而且堂皇地进入艺术史,实在让人为艺术感到悲哀。[2](P232-234)电脑艺术绝不应当走这样的道路。方正研究院原院长王选教授很欣赏美学家朱光潜先生的一句话:“人要有出世的精神才可以做入世的事业,要把自己的事业当作一件艺术品看待,只求满意理想和情趣,不斤斤计较于利害得失,才可以有一番真正的成就,伟大的事情都出于宏远的眼见和豁达的胸怀。”[3](P43)这是电脑艺术的开发者与研究者都应记取的。

电脑艺术主要在赛伯空间中运营。“毫不夸张地讲,Internet直到今天仍然是一个不受法律法规约束的、没有国家机器的和充斥暴力与色情的信息世界初始化社会。在这一社会中,由于人人不以真面目示人,任何人都可不以现实社会的行为准则来约束自己。虽然Internet继PC之后使电脑进一步脱离集权化,但它在将自由带进寻常巷陌的同时也使犯罪披上一层‘大众化’和‘虚拟化’的外衣。犯罪的诱惑是巨大的:它好玩、刺激、便捷而又富有挑战性。犯罪竟然和玩电子游戏差不多,所有偷窃、行骗及侵犯他人私生活因为只在眼前的屏幕上发生而被渲染上虚拟性。”[4](P42)以上的分析实际上可以移论整个赛伯空间。正因为如此,对于电脑艺术的创作者、传播者与鉴赏者来说,自律是特别重要的要求。电脑艺术以虚拟性见长。这种虚拟性仅仅是指它在网络空间中的定位。就为社会提供服务而言,电脑艺术业与其他行业并无差别,仍然需要责任感、道德自律与敬业精神。“当我们说计算机伦理的时候,我们实际上是在说:我们应该如何合乎伦理道德地使用计算机这种信息技术。”[5]与电脑艺术有关的伦理问题主要有以下两方面:一是计算机和网络技术在艺术领域的应用所涉及的伦理问题,二是电脑艺术本身所引发的伦理问题。早在两伊战争之前,美国专栏作家埃里亚·多尔夫曼就已经指出了电子游戏的道义问题:“那些热衷于在电子屏幕前制造假想的毁灭、让自己的闲暇充满火药味儿的电子游戏迷们,早已把正义感和道德尺度置诸脑后。在当今社会中,大规模的杀戮被当成游戏,4000万人的死亡(指第二次世界大战)被视为胜利。”[6](P118)这类问题是值得深思的。

电脑艺术无疑应当追求创新。创新是从惯例出发的。珀维斯(Alan C. Purves)从惯例的角度考察了MUDs与MOOs写作惯例、图符惯例,指出:“当人们掌握了这些惯例时,他们变成了超空间世界里羽毛已丰的成员。”[7](P59)惯例虽然有训练、规范初学者之益处,亦有进行批量生产、标准化生产之长处,但同时存在束缚思想的弊端。创新不仅是技术上的升级换代,而且是精神上对惯例的突破。创新的追求,是与个性化的风格相联系的。电脑艺术的成熟,需要有个性化的艺术主体。就创作者来说,所谓个性化可以从三个方面去理解:其一,拥有成熟的人格,并能够在作品中加以表现(创作个性鲜明);其二,了解艺术家的职责,并能够根据自己所担当的角色切实加以履行;其三,拥有通过创新形成自身风格的自觉意识,不愿意跟在别人后面亦步亦趋。目前,这方面的人才相当匮乏。电脑艺术的成熟,还需要有个性化的描写对象、奉献对象和师法对象。在这方面,必须注意以下三点:其一,就邂逅素昧平生的人来说,网络所提供的机遇是其他媒体所很难相比的。尽管如此,结交之广往往是以相知之浅为代价的。如果人们满足于在网上聊天、神侃,满足于对人性、人的关系的浮光掠影的了解,这样就难以形成个

性化的艺术。其二,网络作为媒体替作品的传播提供了很大的便利,但也容易造成这样的错觉,似乎作品一上网,全世界的人就真的来读,似乎可以轻而易举创造出“享誉全球”之作。其实,即使在网,每一个作者也只能将自己的作品定位于一定的用户群中,比较现实的便是特定的虚拟社区。为特定的虚拟社区写作,易于形成个性化的风格。其三,电脑艺术要达到个性化的地步,必须通过一定的积累和师承,形成有影响的风格和流派。这就是说,不仅要关心媒体方面的生活,而且要留意网络之外的事情。

当然,个性化与作为产业的电脑艺术的运作是有矛盾的,正如弗兰克·卡普拉(Frank Capra)当年在谈到电影时所说,“只有泯灭掉制片人和导演个人的创造才能,才能把大规模生产方式成功地运用到电影制作上,生产出完美的产品。”[8](P91)大制片厂垄断一切之际,这种矛盾是很难解决的。独立制片人数目的增长,有助于缓解制片的机械性与艺术的创造性之间的冲突。数码技术的进步,为实现艺术家的个性化追求提供了更有利的条件。不过,“二十世纪美国戏剧史表明,每一个新的剧作家和导演群体在事业的开端都试图创新,但最终都落入商业行业的窠臼。”[9](P136)由此看来,个性化追求本身是与一定的价值观相联系的。如何避免重蹈覆辙,值得深思。

二、电脑艺术与科学主义

科学主义一词译自英语的 Scientism。Scientism 的意义比较复杂,既包括“科学态度”、“科学信念”、“科学方法”,又包括“唯科学主义”,甚至还同时包括“科学语言”和“假科学语言”。[10](P3060)科学态度、科学信念、科学方法可以被理解为科学或科学家的特征,是一个褒义词;唯科学主义则包含过分强调自然科学方法的普适性的意义,多少带有贬义。Scientism 兼指“科学语言”与“假科学语言”,堪称正反同体。以下,我们分别阐述电脑艺术与三种不同含义的科学主义的关系。

电脑艺术本身是人类艺术经历口头艺术、书面艺术、电子艺术这三个阶段之后合乎逻辑的发展。现代艺术对于科技的依赖性,在机械复制技术兴起之后便日益明显地表现出来,以至于有人觉得:“对于电影来说,哪怕是微小的技术的进步都要比任何艺术上的革命来得更重要。”[11]张凤铸等学者认为:科学技术的现代化必然要带动影视艺术的现代化。历史越往前走,艺术越要科学化。往往是科学技术的发展给影视艺术的表达、表现提供了前所未有的可能,从而开拓了新思路、新手法、新样式。[12](P64)在这一意义上,作为科学特征的科学主义与人文主义是同舟共济的。

唯科学主义源于对科学的过分推崇。正如李一鸣所指出的:“后工业化社会是一个以信息为基础、科技为先导的智能技术加机械技术构成的社会,也是一个人类向微观和宏观的宇宙世界超速扩张的时代。对科技崇拜构成了这一时代一种主导式的文化主题,高科技则成为当代人类的神话和图腾。这一对科技的崇拜在新好莱坞问世之前就已得到展示,并在新好莱坞的占据绝对优势的科幻片中得到更加明确的认定。”[13](P54)在社会应用的层面上,唯科学主义转化为技术主义。技术主义美学思潮是好莱坞维持其电影霸主地位的支柱之一。唯科学主义由于对科学的过分神化和无限滥用,走向了一种违反科学原则的极端形式,从而误入了实质上是反科学的歧途。它在客观上为后来的反科学思潮的兴起埋下了种子。[14]

科学无疑不等于伪科学、科学语言无疑不等于假科学语言,但二者的区别决非总是那么清楚。IT界的所谓“雾件”(vaporware),就是介于科学与伪科学之间的一类产品(像雾那样可望而不可及)。关于人的本质必将发生改变的预言也是如此。这种改变大致包括以下几方面:其一,生命信息不依赖于身躯的转录。20世纪末,有人提出这样的看法:“在下一千年中,我们不能找到一种方法,把一个人思维中的所有内容下载到一台计算机中?说到底,我们的记忆、人格和思想只不过是一些信息的比特或字节而已,可以想象:所有这都可以转录到CD-ROM上,并且复制,或装进一架机器人。到那时,我们到底是谁都搞不清了(那个CD,或那个机器人就是我吗?)。”[15](P168)其二,生命信息的超距传送。著名控制论专家维纳曾经预言了乘电报旅行。他指出:“人体的个性与其说是像一块石头,不如说像一团火焰;与其说是一小块实物,不如说是一种形式。这种形式可以传递,可以修改,可以复制,虽然目前我们还只能在近距离内进行复制。一个细胞分裂成两个,或者一个携带着我们身体和精神的生存权的基因为了准备生殖细胞的减数分裂而发生分裂,这都是物质的分裂,受到生命组织模式自我复制的能力所制约。既然如此,那么在国际电报的传送方式和生命机体(例如人)的传送方式之间,就没有什么绝对的区别,而至少在理论上后者是可能的。这样我们就得承认,人除了乘火车或飞机旅行之外,还可以乘电报旅行。”[16](P139)法国思想家利奥塔也认为:“原子、电子、光子,并行计算机也的确打开了一条通向不仅能制造物理的技术品,而且能制造能思辨的技术产品的道路,这种产品‘汲取’(就是说,选择、处理、消耗)漂浮在宇宙中的任何形态下运作所需的能量。”[17](P14)其三,分身与长生。美国人工智能专家勒纳特(Douglas B. Lenat)认为:人工智能将根本改变“人”的观念。“直到目前为止,人们都是过着有限的生活。总是在一个地方呆一段时间,生活一段时间,然后就是死亡。但这种情况将要改变了。设想一下在电脑空间中有多个智能主体代表你;你可以去做各种各样你喜欢的事情。你真实的意识停留在一个肉体中。如果通信带宽足够地宽,那么任何时候你都可以转移你的注意力,而停留到别的实体中去。一个人死后,他或她的一些主体或继续存在。”[18](P347)

上述预言不仅是某些学者对于未来的揣测,而且是许多电脑艺术作品(特别是科幻大片)的题材。目前我们还难以断定这些预言能否实现,只能肯定下述悖论的存在:如果这些预言得以实现,那么,这明显是科学主义的胜利,因为科学的无所不能再次得到证明(人类最离奇的幻想都能依靠科学实现)。然而,这也是科学主义的最大失败,因为科学居然无法保全传统意义上的人的地位、无法阻止人自身为其他形式的生命所取代。上述悖论从反面证明了人文关怀的重要性。在传统意义上的人的观念受到挑战的时代,记取亚伯拉罕的下述观点是有益的:“无论我们在技术上取得了多大进展,人和机器之间总是有界限的。这种界限是至关重要的,因为对其他事物的反映,无论是人,或者是动物,或者是机器,都深深植根于我们的本能。我们用一定的方式对待人,就因为他是人。机器是不能满足人的人道主义需要的。”[19](P227)

三、电脑艺术与科学人文主义

人文精神与科学精神相对而言,体现为以人为中心(开掘主体的内在感受)、推崇觉智、追求美好、重在达就良善、实现浪漫情怀、向往健全完美的人格等等价值理想。从这个意义上看,人文精神是从人文学科中提升出来的文化精髓、价值观念等。科学技术对于人的尊严来说起

着一种二律背反的作用,它的演进使得人相对于自然物的尊严不断提高,而人相对于人工制造物的尊严日益受到威胁。“没有科学的理性法则,没有我们对自然规律的遵从,人在自然面前将一事无成;而没有人文精神对人之崇高、伟大与自由感情的抒发,人将被铁一般的自然规律压得喘不过气来,他的能动性和主体气概也不可能扩充,人的真实力量也会受到限制。”[20] (P330) 布莱希特早就指出:“科学和艺术共同点在于两者都是为减轻人类生活的负担而存在的。一个经营着人类的生计;另一个经营着人类的娱乐。”[21] (P155) 二者本来就有共同的目标,存在相辅相成的基础。正在崭露头角的科学人文主义^①并非科学主义与人文主义半斤八两的拼合,而是一种以科学主义为基础和手段,以人文主义为方向和目的的人的发展观和社会发展观。它的最高目的是要在科学和人道的相互协调和补充中促进人和社会在物质与精神方面的均衡发展,并在此基础上实现人自身的解放。[22] (P423) 这种观念在20世纪90年代以来逐渐为人们所广泛接受。

电脑艺术本身是电脑技术与传统艺术相结合的产物,其存在就是对于科学人文主义合理性的证明。它的指导思想当中并没有(也不该有)重理轻文或相反的倾向。学科分割仅仅是人类历史的特殊阶段的产物,全面发展才是长远目标。电脑艺术所需要的人才,理所当然地应当具有跨学科的恢宏眼界、兼收博采的博大胸襟、推陈出新的自觉意识。“在影视领域,科技同样是第一生产力,但却不是生产力的唯一。‘生产力的基本因素是生产资料和劳动力’,人又是‘生产力中最活跃的因素’。因此,中国当代影视的发展与繁荣,不仅依赖科技投入,并且依赖影视生产者和消费者素质的不断提高,知识的不断创新。在高科技的采用(或引进)、革新、发展、普及进程中,在高科技智能化、艺术化过程中,影视生产者是否掌握科学技术、文化艺术知识,是否具有生活与艺术经验并富于创新精神,乃是至要关键之一。”[12] (P22) 这段引文针对影视所表述的观点,完全适用于整个电脑艺术。

对电脑艺术的发展起过重要作用的人才中,卡耐基·梅隆大学的劳雷尔(Brenda Laurel)是由戏剧专业切入计算机,麻省理工学院的默里(Janet Horowitz Murray)是由程序员转攻文学。她们都融会贯通不同专业的知识,推动了电脑艺术的创新。日内瓦大学MIRALab实验室主任塔尔曼(Nadia Magnenat Thalmann)更是博学多才。这位女教授获得过心理学、生物学与计算机科学等多种学士学位,生物化学硕士学位和量子物理学博士学位。目前,这样的人才在世界上还太少。新世纪的竞争说到底还是人才的竞争,人文教育应对培养复合型人才做出更大的贡献。为了使瑞典在数码媒体应用领域当中保持领先地位,政府与企业界密切协作,在1998年成立了交互性学院(Interactive Institute),以创造新的设计方法、系统原型和表演模式。这所学院设有叙事性工作室(the Narrativity Studio),除进行理论研究外,还承担了与展览厅、艺术博物馆、剧院、生产公司和电子娱乐业合作的实践项目。工作室提供独一无二的、现代的、资源丰富的创造性研究环境,让来自不同背景的科学家、技术人员和艺术家在一起工作,以激发灵感,探求21世纪交互性媒体的潜能。这种高瞻远瞩的做法无疑是值得借鉴的。电脑艺术应当在人文院系的专业设置中拥有自己的地位。除此之外,还应争取其他院系的支持以培养兼通文理的

^① 据笔者查考,科学人文主义在英语中为Scientific Humanism。这个词组至迟在1973年就已经出现,Paul Kurtz所编的《人文主义选读》(The Humanist Alternative, Buffalo, NY: Prometheus, 1973)中有以Scientific Humanism为题的论述。对科学人文主义的含义可能存在不同解释,笔者同意扈中平、刘朝晖的看法。

人才。

在历史上,人们曾对于艺术的教育作用寄以很大的希望。狄德罗说:“只有在戏院的池座里,好人和坏人的眼泪才融汇在一起。在这里,坏人会对自己可能犯过的恶行感到不安,会对一个正是具有他那种品性的人表示气愤。当我们有所感的时候,不管我们愿意不愿意,这个感触总是会铭刻在我们心头的;那个坏人走出包厢,已经比较不那么倾向于作恶了,这比被一个严厉而生硬的说教者痛斥一顿要有效得多。”[23](P137)今天,我们同样可以对电脑艺术作类似的期盼。举个例子说,为了让教职员有机会进行关于种族关系、性骚扰等敏感话题的对话,卡耐基·梅隆大学从1998年开始利用基于合成会见技术的交互性戏剧表演。观众先观看十分钟由职业演员表演的场景,然后被邀请与相应的角色进行讨论,其后才进行与人力资源部有关人员的讨论,整个过程持续为期21周。实况交互性戏剧被改编成交互性DVD。场景中有三个虚拟人物:一是非裔美国程序员唐纳德(Donald),二是他的直接上司雅内(Janet),三是实验室主任赫布(Herb)。场景始于三个人在主任办公室讨论雅内不恰当地就种族问题开玩笑的问题。用户随后可以跳到场景的不同节点以回放特定时刻的数码录像。这个名为InterACT的系统主要由三个部分组成:一是作为核心的问答部分。“合成会见”数据库允许用户向三个虚拟人物发问。二是作为参考的传略部分。为了让用户对谈话的背景有所了解,程序提供了有关三个人物的各种资料。三是作为指导的知识点部分,让用户点播人力资源部助理副主任史密斯(Barbara Smith)的录像。在最初的7周中,利用合成会见、语言匹配算法为交互性打基础,让情境中的人物对用户的提问作出反应。其后的14周花在增加与转变答案数据库,累计的答案达到700个。InterACT作为一个训练工具并不想为上述敏感问题提供标准答案,而是加深大家对这些问题的认识。合成会见技术既可用于娱乐,又可用于教育,这正好说明电脑艺术用途的广泛性。面对21世纪教育的新机遇,电脑艺术应更多地参与相应的实践,发挥自己的积极作用。事实上,数码影视、视频游戏与智能偶戏等电脑艺术都极其生动、形象、感人,可以作为教育工具。基于虚拟现实的娱乐装置,更可以让参与者将习得的经验迁移到日常生活当中来。

在现实生活中,我们的生活有赖于媒体、有赖于虚拟作品,它们帮助我们理解生活的意义。当叙事本身变得相当透明时,我们将忘却媒体与作品形式自身,所聚焦的是它们所揭示的生活真理,而非如何接受信息的问题。如果数码艺术也能达到先于自己而存在的成熟艺术的表现性水准的话,那么,也能起到这样的作用。[24](P26)这正是笔者对电脑艺术所寄予的希望。

参考文献:

- [1] JOHNSON- EILOLA, JOHNDAN. Living on the Surface: Learning in the Age of Global Communication Networks[A] . In **Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era**[C]. edited by Ilana Synder. London and New York: Routledge, 1998. .
- [2] 河清. 现代与后现代——西方艺术文化小史[M]. 杭州: 中国美术学院出版社经香港三联书店授权出版发行, 1994.
- [3] 郑雅心. 王选谈境界[DB/ CD]. 北京: 中国电子音像出版社, 1999.
- [4] 王克平. 网络安全的护身符——电子身份与目录服务[DB/ CD]. 北京: 中国电子音像出版社, 1999.
- [5] 章建刚. 数字化生存的伦理[J]. 微电脑世界, 2000, (23).
- [6] 李河. 得乐园·失乐园[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 1997.
- [7] PURVES, ALAN C. **The Web of Text and the Web of God. An Essay on the Third Information Transformation**

- [M]. New York & London: The Guilford Press, 1998. .
- [8] 弗兰克·卡普拉. 好莱坞大师谈艺录[M]. 北京: 中国电影出版社, 1998.
- [9] 戴安娜·克兰(Diana Crane). 文化生产: 媒体与都市艺术[M]. 赵国新译. 南京: 译林出版社, 2001.
- [10] 陆谷孙. 英汉大词典[Z]. 上海: 上海译文出版社, 1991.
- [12] 潘秀通. 论影视技术、艺术与知识创新[J]. 上海大学学报, 2000, (4) .
- [12] 张凤铸, 等. 高科技时代的影视艺术走向[J]. 当代电影, 1997, (2) .
- [13] 李一鸣. 走向后工业文化时代的超级电影[J]. 当代电影, 1995, (1) .
- [14] 张帆. 科学主义和现代反科学思潮述评[J]. 华南师范大学学报, 1999, (2) .
- [15] 王小东. 信息时代的世界地图[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 1997.
- [16] 熊澄宇. 新媒介与创新思维[C]. 北京: 清华大学出版社, 2001.
- [17] 利奥塔. 非人——时间漫谈[M]. 北京: 商务印书馆, 2000.
- [18] 萨沙, 等. 大师的智慧: 十五位杰出电脑科学家的生平与发现[M]. 刘军译. 保定: 河北大学出版社, 1998.
- [19] 邓宁, 麦特卡菲. 超越计算: 未来五十年的电脑[M]. 冯艺东译. 保定: 河北大学出版社, 1998.
- [20] 肖峰. 论科学与人文的当代融通[M]. 南京: 江苏人民出版社, 2001.
- [21] 伍蠡甫. 现代西方文论选[C]. 上海: 上海译文出版社, 1983.
- [22] 扈中平, 刘朝晖. 挑战与应答——20 世纪的教育目的观[M]. 济南: 山东教育出版社, 1995.
- [23] 徐继曾. 狄德罗美学论文选[C]. 陆达成译. 北京: 人民文学出版社, 1984.
- [24] MURRAY, JANET H. *Hamlet on the Holodeck*[M]. New York: The Free Press, 1997.

[责任编辑: 贺秀明]

Scientism and Humanism: The Development of Computer Art

HUANG Ming-fen

Abstract: Under new historical condition, burgeoning computer art should carry forward both humanistic and scientific spirit. For the prosperity of computer art, absorbing new accomplishments in philosophy and humanitis is of the same importance as utilizing latest innovations in science and technology. It is crucial to train the interdisciplinary students who possess both ideal and creativity.

Keywords: computer art, humanism, scientism