

自我虚拟化与艺术呈现

黄鸣奋

(厦门大学 中文系, 厦门 361005)

摘要: 自我虚拟化伴随着网络媒体的应用而发展, 成为网络艺术家的创作契机。不论对于创作者、访客或群体来说, 自我虚拟化都意味着更多的自由。它对传统社会身份与自我呈现惯例构成了挑战, 值得深入研究。

关键词: 虚拟化; 呈现; 网络艺术

中图分类号: G206.2 **文献标识码:** A **文章编号:** 1006-1398(2005)01-0116-05

自我虚拟化意为人格在有别于现实时空的虚拟时空中形成了自己的副本。电子艺术正诱导虚拟化的进程, 这是通过为人们提供新的时空而实现的。传统的戏剧演员固然可以在舞台上扮演帝王将相等为剧情所规定的角色, 但是, 一旦卸了装, 观众便可以自由地与他们交谈、将他们作为常人来对待。电影却使得演员的表演行为和其产品相分离, 在扩大了产品的销路的同时, 减少了观众和演员直接沟通的可能, 因此导致演员在银幕上所塑造的人格在观众心中获得了相对独立性, 甚至被等同于(其实是取代了)演员的真实人格。一般听众或观众所能了解的, 仅仅是他们的虚拟人格。类似的情况也见于广播电视主持人与表演者。这样, 电子艺术就促进了虚拟人格和现实人格的分离。这种分离同样发生在鉴赏者身上, 明星崇拜就说明他们为自己的虚拟人格设立了一种样板。网络允许用户匿名登录, MUD 等游戏实际上是“千万网友们的有机合成体, 无数虚拟人格透射而成的幻想空间”。^[1]网络艺术将自我虚拟化当成自己的题中应有之义。例如, 美国弗吉尼亚州里士满市艺术家拉库克(Lewis LaCook)的《极乐》(Bliss, 2001)要求访客在阅读故事正文之前必须先填写一个表格, 说明自己的长相、居住地、双亲的姓名等。软件随即将这些信息组织进故事当中, 让访客变成了人物。对于这样的作品来说, 自我虚拟化成了进行艺术欣赏的条件, 这种艺术欣赏同时又是艺术创作、艺术表演。访客再也不能将自我保持在超然状态, 必须进入作品所设置的情境之中。当然, 访客所披露的自我并不一定需要真实, 这正是虚拟化的特点。

对网络艺术来说, 自我虚拟化的关键是将人的本质体认为信息, 将人的存在体认为信息流动

收稿日期: 2004-09-21 **基金项目:** 国家社会科学基金(03B090)

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, 主要从事文艺学、数码艺术与网络文化研究。

的过程。后现代主义给我们以这样的启发：身份并非某种稳固的、可辨认的东西，而是立身处世的某种过程，由构成其履历的无数的经验、角色及关系所定义；自我亦非统一的整体，而是个人所经历的不同背景、角色与体验的镶嵌（mosaic）。在网上，我们的自我呈现为网名、聊天室别名、个人主页、联机表单、搜索结果等形式。女艺术家 lo_y 的自画像《__lo_y》（2001），原来是 Google 对其电子地址 lo_y @myrealbox.com 的搜索结果。法国艺术家布鲁诺（Christophe Bruno）的自画像别具一格，原来就是 Yahoo 将其大名当成关键词检索到的各种网址。他所创作的《生活》（Life，2002）以自己的生活、大家的生活为内容，为搜索艺术项目而创作。作品由左、右两栏构成。左栏标题是 **Christophe Bruno s Life**，正文如下：“我于 1964 年 7 月 1 日出生于法国巴约讷。我的双亲在早先三个月结婚。我来到世界上可能不是一个预先考虑周全的事件。我最初的记忆是弟弟之诞生。我记得上学的第一天。母亲带我到那儿，我大哭一场。我记不起自己 4 岁以前有关父亲的事情。他可能经常出门。我过去是个安静的男孩。在 8 岁时我吻了一个姑娘。我在 13 岁时首次射精。我的第一个女友是个年轻的处女。当她离开我时，我不知道她是否仍为处女。如今我有了极好的妻子与迷人的女儿瓦伦丁。我若死亡，这一站点的域名可能将为俄国黑手党所购买，‘我没有留下多少东西’。”引文中相连的黑体字都属于关键词，可供分别检索之用。作品右栏原先是空白的。当用户按下回车键、就某个关键词进行检索时，右栏便显示出 Google 的检索结果。用户可以修改引文中的关键词，将它变成自己的叙说，然后进行新的检索。总的看来，左栏代表“我的生活”，右栏代表“我们的生活”，幕前的关键词与幕后的搜索引擎将二者（亦即小我与大我）联系起来。通过检索，我们发现自己的存在、与自己相关的人的存在原来都与更多的人息息相通。法国网络艺术家格朗谢（Valery Grancher）也有一幅这样的作品，即《自画像》（Self Portrait，2002）。作者指出：成千上万人正在从 Google 引擎获得代码，以将搜索引擎的标签加入他们的页面。那么，让这些新的搜索引擎在新的背景中以新的关键词查找同样的资源，这就是搜索艺术。他怂恿人们运用这些标签与代码作为工具去表现新观念、构思新作品。^[2]

自我虚拟化在网络艺术中有三种取向，分别涉及作者自我、访客自我与合成自我。

先说作者自我取向。作者完全可以通过数码媒体展示自己的身体，更准确地说，是展示自己的身体影像。与此相应，实时表演是自我呈现的一种方式。美国艺术家卡恩（Xavier Cahen）《自画像》（Self - portrait，2002）即为视频写真之例。登录作品所在的网站，我们可以看到艺术家本人在同一背景（白墙上挂着四色方块）中做各种表演，如吹口哨、吹泡泡、套上“王冠”状头饰等。作者也完全可以通过数码媒体展示自己的心理，更准确地说，是展示自己的愿望陈述。纽约布鲁克林艺术家奈斯利（Bret Nicely）所创作的《我计划》（The I Plan，2001）倾诉了许多愿望，如“我计划访问法兰西”、“我计划维持好的信用”、“我计划建造免下车剧院”、“我计划制造火焰喷射器”、“我计划每隔一天给情人写信”、“我计划击败高中阶段的对头”、“我计划将体毛修齐至 1/8 英寸”、“我计划在谈话中占上风”等。这些有关愿望的表述都是纯个人的，比起笼统的世界观来更能说明一个人的自我观念。他的另一作品《情人文本》（Lover Texts，2001）试图将诗学精华蒸馏成基本的、娱乐的图象形式。它涉及了人类艺术最古老的主题——爱情与需要，这表现在“您是想要膝上电脑还是想要情人”之类问题上。这是一首诗，当光标停留在某行诗时，诗句自动改变，例如，由“膝上电脑对情人”变为“您更喜欢什么”，由“艺术需要”变为“金钱、爱情、名望”。不过，上述作品对虚拟化来说都不是很典型的，真正典型的要推数据肖像。

美国新泽西学院助理教授、评论家苏尼加（R. M. Zuniga）在题为《数据库化社会中艺术家的作品》一文谈到：“肖像源于西方绘画传统，一度专用于贵族展示个人的财富与权力。到 19 世纪，照相将绘像的可能性扩展到不那么重要的中产阶级。在 SPV2 中，布鲁克·辛格将肖像升级到信息时代。在一个我们的数据自我可能比我们有血有肉有呼吸的真实自我带有更多意义的时

代,辛格彻底调查了在网上可以访问的不同数据库,以利用自己的个人数据创造在线应用及肖像。^[43]文中所提到的辛格是个纽约女艺术家。她创作了作品 *Self - Portrait (v2.0)*,其缩写是 SPV2,可以翻译为《自画像 2.0 版》。它由各种各样的个人信息组成,其中既包括所收到的电子邮件、匹兹堡的天气信息、用摄像头间隔拍下的照片,又包括上网所查询的数据、所访问的网址,还包括消费情况、投票情况等。将这些信息组合起来,人们或许可以获得关于作者的数据自我的全面印象。这件作品 2002 年出现在卡耐基 梅隆大学美术硕士作品展时,所取的外观是一个由玻璃纤维做成的棚子,从不同的侧面显示种种数据。在欣赏这类作品时,我们不妨进行反思,看看自己有多少类型的数据上了网、进了数据库,这些数据整合起来会给人什么印象。辛格在作品中设置了“请加入”(Join Me)一栏,试图吸引浏览者也加入展现自我的行列。作为提供自我数据的回报,人们将有可能接触到先前加入者的私人信息。不过,这种回报不是没有代价的:后来者同样有可能接触到您的私人信息。在网上,观看与被观看本来就非泾渭分明,完全可以相互转化。同为纽约艺术家的佩措尔德也创作了自画像性质的作品,题为《灰色区域》(*Grey Area*, 2002)。标题既概括了作品色调的特点,又代表了人们对自我了解的程度。作品一开始就提出了不见得有明确答案的问题:“如果像素是情感单位……”,然后,将自我的本质提炼三个要素,即需要(want)、消耗(consumption)与实现(fulfilment)。它们分别涉及以下三个问题:所欲为何;为得所欲,所费为何;对所得之满足如何。作者在连续 24 天(每天 24 小时)里以小时为单位记录下自己的需要、消耗与实现情况,先将有关数据在二维坐标空间展示出来,然后将它们分别转换成三幅二维图象,再将这三幅图象合成完整的自画像(与绘画的三基色原理相通)。数据本身是抽象的,但是作者赋予这些数据以多样化的视觉表现形式,从而使作品产生一定的艺术魅力。我们当然不能孤立地看待这类作品,因为它们实际上反映了许多网民乐于向大范围的受众展现私生活的欲望。

在创作与欣赏这类作品时,传统美学中“文如其人”之类观念仍然可能起作用,由此出现将数据自我绑定于现实自我的现象。尽管如此,仍有人将数据自我定位于虚拟自我。例如,英国新媒体艺术家林奇(Garrett Lynch)创作了震波动画《与他人交流的自我实现的不可修复的伤害》(*The Irreparable Damage of Selfrealisation Communicated to Another*, 2002)。这一作品说来简单,主要部分就是正在运作的计时器,分年、日、时、分 4 档显示。在其前有“I am”,后有“old”,连起来表示“我多大了”。笔者访问时,“我”已经有 5 岁多了。人们当然不会认为这是 5 岁幼童之作,而会想到计时器所显示的是作者试图告诉人们此作品存在于网络上的时间。林奇在解释创作意图时说:“这一计时过程是我的计算机的计时过程,因此,用户同时面对着我和我的作品。这是通过自我的假定、时间与一个人的时代的现实化在虚拟空间中的身份。”^[44]

次论访客自我取向。由艺术家出面,邀请人们进行自我表达,这种做法并非依托数码媒体才能进行。美国艺术家卡恩曾实施了名为《睡枕!征集!》(*Sleeping Pillows! Wanted!*)的项目。1997 年 6 月,他将一辆卡车改装成交互式移动装置,或者说是写作室,鼓动人们参加。每个人都分到纸与笔,就自己的未来写信。信件并非实时寄出,而是装进作为邮包的枕套中,三年之后才送往目的地。这三年中,枕套成为人们的梦想与愿望的栖息地。作者以这种方式收集了 2000 多封信,到 2000 年 1 月 2 日才予以投递。但是,有些信件已经无法送达了,其中有的连写信人都找不到了。因此,卡恩建立了专题网站,奉献给这些作者。这类做法直接利用网络实施会更为方便。例如,莱因哈特(Richard Rinehart)《穿越时间的信件》(*Letters through Time*)邀请访客写信给 20 年前或 20 年后的自己,以考察我们曾为何人、愿为何人,彼此阅读、比较与阐释信件。所建议的主题有爱情、家庭、职业、朋友等。数码媒体便于人们互动。不少艺术家利用这一点诱使访客呈现自我。自称“网络职业操心人”(professional web botherer)的惠特利(Ben Wheatley)

建立了名为“我们是摄像机”(We Are a Camera, 2002)的网站,收藏来自世界各地的日常快照。参与者每天都可以上传自己的图象,标明时间、场所并加上说明。他们彼此参考别人提供的消息,可以得知同一天世界各地发生了什么事情。用户还可以对别人的作品发表评论。参与者有的提交日记,有的展现自己的照片或“全家福”,还有一些人则提供了文化特色颇浓的摄影。该网站从不同个人的角度提供了周边世界的视野,这是常规媒体所缺乏的。

在线自我呈现的形式有信件、日记、照片等多种形式,已如上述。自我呈现的内容则是多种多样的。克洛宁格(Curt Cloninger)有意诱导访客呈现艺术虚荣心。他所设计的《市场哟马蒂克1.0(美术版)》(The Market - O - Matic 1.0, fine arts version)列有名词、动词、形容词、前缀、URL等栏目供填写。填写完之后,点击“制成废话”(Crank out the Crap)热键,就生成一段文本,可用作对自己的作品的赞美,然后将它寄给最近的数码艺术节评委。洛杉矶艺术家班克(Larissa Bank)则劝诱人们呈现愿望。在创作电子邮件系列作品时,他设计了《心愿》(Wish, 2003),希望人们将自己的心愿告诉他。班克宣称自己不企求获得用户的身份或计算机信息,只想了解其心愿。因此,投稿者的隐私权是有保证的。他将为每个通过电子邮件披露心愿的投稿者开收据,告知保存其心愿的票据号码。来稿者所倾诉的心愿只供艺术家观看,对访客来说是保密的。心愿最终将连同票据的号码一起以某种格式展出。数码艺术家还有意识地引导访客进行自我设计。曾在塞尔维亚、尼日利亚、美国、法国与意大利生活的托西克(Nikola Tomic)的《人格定型》(Personality Stereotype)就是这类作品。它收集随机数据,将访客的特征提取为几个词或短语,让他们进行人格创造。与上文分析作者自我取向时谈到的数据自画像相似,这类自我设计基于对数字化生存的信息本质的理解。

再说多重自我取向。多重自我取向定位于交往,既涉及作者,又涉及访客,还可能涉及其他人。布伯认为:与“我——它”范畴不同,“我——你”范畴不是一种人之于世界的认识的、利用的关系范畴,而是一种超越这种关系的范畴的“相遇”(meeting)的关系范畴。正如国内一位学者所分析的,在这种关系中,我不是把一切存在者都视为外在于我的对象性存在,而是视为一种像我一样的超越对象性的主体性存在。这种“我——你”关系体现为一种真正的、名副其实的交谈性的双边关系。这种观念不仅使主体间的彻底交互性原则(亦即对话原则)得以奠立,而且也使西方哲学家所久违了的“爱”的原则开始重返本体论领域,因为一种视人如己、视物如己的“爱”的原则恰恰是互主体性原则的体现。^[5]布伯呼唤:“爱本为每一‘我’对每一‘你’的义务。从爱中萌生出任何情感也无从促成的无别,一切施爱者的无别,从最卑微者到最显贵者,从终生蒙承宠爱的幸运儿到这样的受难者——他整个一生都被钉在世界的十字架上,他置生死于度外,跨越了不可逾越之极点:爱一切人!”^{[6](31)}以“匹配”为名的网站让感兴趣的人填长长的问卷,从各个方面对自己加以描绘,创造出自我新形象,同时也以专论的形式提出自己对交友的要求。然后,网站便为用户寻找符合要求的配对,最少是25人,最多是300人,让他们建立联系。电子邮件很可能滚滚而来,令人始料不及。^[7]这或许可以说是布伯所说的主体间性的一种体现吧。多重自我取向的虚拟化,同样可以取数码影像的形式。“全球同舞”(World Wide Simultaneous Dance)活动就是如此。这一活动在格林威治时间1998年6月7日正午开始。包括阿根廷、澳大利亚、加拿大、中国(香港)、德国、印度、以色列、意大利、肯尼亚、斯洛文尼亚、南非、美国等在内的12个国家的大约60人同时起舞,其景象由因特网视频会议系统转播,观众可以通过网络与舞蹈者及组织者互动。这一活动选取了如下主题:“这是我,就在我所在地起舞”(This is me, dancing Where I am)。活动的策划者诺特在波士顿进行导演。

尽管自我虚拟化存在不同取向,但有一点是明显的:它为网络艺术家发挥自己的创造提供了契机。由于虚拟化的缘故,艺术家可以多方面地展现自己的人格特征,体验与不同角色相适应的

内心生活,相对自由地操纵自己给网友们的印象,并根据数字化生存的特点塑造数据自我;鉴赏者则可以用多重身份参与与网络艺术作品的互动,利用网络媒体实现远程存在,向来自世界各地的网友敞开内心世界。不过,虚拟化也对传统的身体、身份与自我观念形成了冲击。关注社会认同的观念艺术家曼德尔伯格(Michael Mandiberg)创办了以自己的姓命名的在线商店 Mandiberg。他出卖自己的所有物(从邮票到计算机),通过发电子邮件给200个熟人与亲友起步,辗转介绍,居然在3周内达到网站每日25000人次访问的流量,最终卖出大约4000美元的东西。他还通过网站出卖自己的时间,每小时定价20美元,只要顾客交费,他就按时从事对方要求的各种活动,从走路到思考以至于接吻,什么都可以。他不仅将自己的身份由艺术家变为商人(这种改变本身就是他所理解的“艺术”),而且还组织了交流项目,让包括自己在内的生活于洛杉矶、多伦多的8位艺术家通过网络彼此“换位”,在2002年4月20日起的10天内拥有对方的姓名、家庭、亲友、职业与所有物。这种即兴表演实际上构成了对传统社会身份与自我呈现惯例的巨大挑战。有鉴于此,我们必须加强对于自我虚拟化的研究。

参考文献:

- [1] 严 峰. 生活在网络中 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 1997.
- [2] <http://www.nomemory.org/data/selfportrait.html>. [EB/OL].
- [3] Zuniga, Ricardo Miranda. The Work of Artists in a Databased Society: net. art as Online Activism [J]. Afterimage, Mar. /Apr. 2002. Vol. 29, No. 5.
- [4] <http://rhizome.org/artbase/9117/webpage/> [EB/OL].
- [5] 张再林. 关于现代西方哲学的“主体间性转向”[J]. 人文杂志, 2000, (4).
- [6] 布 伯. 我与你 [M]. 陈维纲. 北京: 三联书店, 1986.
- [7] <http://matchmaker.com>. [EB/OL].

Virtualization of Ego and Representation in Art

HUANG Ming-fen

(Department of Chinese Language and Literature, Xiamen Univ., 361005, Xiamen, China)

Abstract: Along with the application of network service, virtualization of ego develops to become a new chance for the creation of net artists. Virtualization of ego means much more freedom for creators, visitors or groups of net artists. It forms the challenge to traditional social identity and self-representative convention, deserving thorough research.

Keywords: virtualization; representation; net art

【责任编辑 金 霞】