

数字艺术诸“间性”特征初探

钟丽茜

摘要：20世纪美学发生“主体间性”转向后，“文本间性”、“文化间性”等概念相继出现，自我主体与对象主体之间平等共生的交流关系受到前所未有的重视。数字艺术是有史以来“间性”特征最明显的艺术，由于数字技术消解了传统艺术的诸多介质、互文性、主体交流壁垒，以互联网为平台的数字艺术显露出“媒介间性”、“媒体间性”、“文本间性”、“创作主体间性”、“接受主体间性”乃至“人机间性”等特征，艺术家们也从各种各样的“间性”对话中获得大量艺术创意与灵感。

关键词：数字艺术；主体间性；文本间性；视域融合

作者简介：钟丽茜，女，副教授，文学博士。（浙江传媒学院 文学院，浙江 杭州，310018）

中图分类号：J01 **文献标识码：**A **文章编号：**1008-6552 (2016) 02-0107-06

20世纪哲学的一个重要转折是“间性”转向，由近代哲学关注“主体性”转为现代哲学关注“主体间性”。目前“间性”理论已影响到美学、艺术等各人文领域，从“主体间性”延伸发展出“文本间性”、“文化间性”乃至“媒体间性”等概念，用于解释各种具有交互性、对话性的现象。在各类艺术中，以计算机为工具、互联网为媒体的数字艺术，是有史以来“间性”特征最明显的艺术，因为功能强大的数字媒体已经消解了许多传统媒介、媒体的边界，从前许多被认为是坚不可摧的物理鸿沟（例如纸书与电视的界限、雕塑材料与电台声波的界限等等），进入展示环节时都可被数字媒体抹平、消解。凡是能够编译、扫描变成二进制数据的艺术品，从最古老的到最新锐的，都将在数字媒体中长存，同时，也就使得原本不能或极少并置、交融的艺术品、艺术家有了对话合作的机会，跨界融合、异质互联成为数字艺术新创意的重要来源。由此也就产生了越来越复杂的各种“间性”关系，本文试对其作一简要分类探讨。

一、媒介间性

由于“媒介”和“媒体”两个词在不同的论著文章中常被混同使用，需要先区分一下。本文讨论的艺术“媒介”，是指不同的艺术材料（如宣纸、油画布、电台长短波、胶片……）和传播技术手段（如印刷技术/电子技术，模拟信号/数字信号）等物理层面的介质。“媒介间性”即是指各种各样不同介质的艺术作品数码化后，都可以在数字化平台上展示，形成并置、对话关系。

自远古以来人类发明和使用了多种传播媒介，从口语到印刷文本、电子文本，从石刻、手绘到广播、影视、电脑、手机……艺术史上，某一故事题材在漫长的传承过程中可能被多种不同的材质承载。例如荷马史诗中的一个故事或《诗经》里的一首民歌，在口语时代通过口耳相传得以存在，造纸术出现后被画笔画在纸上，印刷术面世后被印成书籍，到广播电台出现后通过电波以声音形式传诵，电影电视面世后则可能被表演和摄录为影像，而进入互联网时代，则前述各种形式都可化为数字形式流传在电脑和手机终端……数字媒体能兼容各个时代用各种艺术材质所创造的作品形式，甚至能用数字工具“取代”传统工具，例如键盘输入取代执笔书写、电脑绘画取代画笔涂抹、数字声音取代真人朗诵、数字动画取代真人表演……这些以不同工具、不同介质进行的艺术表达，其间的同与异，就构成了丰富的“间性”意味；其共通之处是自古至今获得人们普遍认可的文化内容；其差异之处则是不同介质

与手段造成的表意差别及审美接受中的不同感知。比如奥德修斯“还乡”的故事，能够打动历代读者的共同文化内容在于古今相通的社会行为（政治建制、婚姻家庭、人际交往方式等）和人性人情（爱情、亲情、乡情等）；而差异之处则在于各种媒介的表意特长不同：口头故事生动浅白凸现语辞之美、绘画雕塑展示瞬间静态之撼人场景、影视剧则凭蒙太奇切换展现动态时空的逼真生动等等。

而数字艺术对于介质“间性”的考察和利用，可有多种方式：较简单的是实现两种介质的融合或“互换”，比如在一种介质上“假造”另一种介质的观阅感——把电脑屏幕显示为电视的模样，带有电视机边框甚至老式电视画面的噪点；或者把电子屏幕制造成纸质书页的白纸黑字效果，并可以虚拟“翻页”；在真人表演的电影中将部分画面改制为动画，获得真假交替虚实相生的效果，以造就种种跨越常见形式的新鲜感。还可以采用多元融合方式，把各种不同介质融汇到一个作品中，实现更为复杂的“间性”交融——仍以《奥德赛》故事为例，艺术家可以把精彩的口语叙事变成影像表演的旁白，穿插以古代雕像或油画并赋予它们动画效果，辅以美妙的音乐音响，再将影像投射到舞台上与真人互动表演，等等。

二、媒体间性

这里的“媒体”与上述的“媒介”相区分，是指在互联网上按传播场域和内容之差异形成的不同的数字传播平台，例如按信息的公共/隐私化程度区分，形成“公共媒体”和“个人媒体”，按传播内容种类分，则有新闻、搜索、艺术、学术、商业媒体等。“媒体间性”则是这些平台之间的差别和对话关系，艺术家通过差异化内容的交融拼接或常规性内容的错位传播，寻找新鲜创意，推出富有特色的作品。

目前，数字媒体按照信息的公开程度或传播对象的多少，分为“公共媒体”和“私人媒体”，前者如大多数新闻、艺术、商业网站，后者如个人微博、微信、内部网站（访问受限）上的个人网页，等等。它们之间差异明显：前者是宜于进入公众视野、事关众人利益或能引发大众兴趣、适合公众讨论的内容；后者则是非常个人化的生活，要么是平凡的日常琐事，非亲人熟人不会感兴趣（如个人日志），要么是相当隐秘的照片视频、私情私事，通常只与最亲密的人分享或仅仅是自己存档独看。对于艺术家来说，寻求二者之间的内容错位或传播错位，都可能造就新的艺术创意：比如将震动社会的大事件化为私人感受进行表达；或反之，通过当众展示某种相当特别的私密感受，试图引起公众兴趣、成为艺术话题。前者如伊斯兰女漫画家玛嘉·斯塔琵根据自己的个人经历创作出的动漫电影《我在伊朗长大》（2007），所涉及的从伊斯兰革命到两伊战争期间的重大时事，都落实为一个女孩的亲身经历、悲喜歌哭，通过“小我”的所见所思折射出社会巨变。反之，将个人私事公之于众，以袒露隐私引起公众关注，也是当代一些艺术家的创意路径。例如纽约艺术家布鲁斯特在网上公开自己以性爱为题材的动画作品《秘密》，^[1]或我国知名女博主木子美的网文。但这类作品尺度需要小心把握，有时能起到推动个性解放、引起正面关注的社会影响，但也有不少作品因过分挑战社会道德底线而引起争论。

另一种分类情况，即把媒体按内容和功能分为常见的“新闻、艺术、搜索、游戏”等类别。其“间性”差异主要在于它们各自信息内涵的不同：新闻必须真实，播报大众普遍关心的时事；搜索引擎连接海量信息，并善于将其按关键词分类呈现；游戏无需真实，追求娱乐性强、有逼真的亲历感；艺术媒体则允许虚构、超越现实，以形象性和情感性内容予人审美体验、展现生存意义……但上述各媒体不必画地为牢，可以在相互对话、借鉴中激发出新颖的艺术创意来。这方面较早出现的做法，是从新闻媒体中寻找素材化为艺术作品。譬如2002年，新泽西学院助理教授苏尼加创作了一个别出心裁的数字作品《每日大字标题死亡》，用一个网页显示1000个人形图标，从6月15日起，“《纽约时报》网络版的首页每报告死亡一人，该作品就将有一个图标消失，所腾出的空间由代表所报告的死亡如何发

生的新图标取代。在图标下方列出有关死亡之报道的标题，加上事故链接。”仅一个多月后，所有的图标都被死亡标志替代了，“死因有汽车炸弹、火灾、自杀爆炸、地雷、癌、枪击、坦克、地震等多种。从图标迭代的过程中，我们强烈地感受到战争与暴力对人类生存所造成的危害。”^{[1](4)}

近年来另一种已露头角、并将在未来更常见的跨界创作方式，就是把“游戏”与艺术结合起来。起初，游戏创业者常常从经典文学或电影借取故事，如《三国》系列游戏或按金庸武侠小说改编的游戏；后来又出现反向改编——因为一些游戏情节精彩、人物生动，被艺术家改编加工成为影视、动漫作品，如《古墓丽影》《生化危机》等。由于电子游戏对青少年的吸引力越来越强大，其鲜明人物、奇诡幻境、多变情节，令众多玩家心醉神迷，也使他们乐于见到自己心仪的人物出现在电影、电视、绘画等艺术作品中，因此游戏与艺术的联盟必将日益扩展。

更新奇另类的创意，来自彼此“间性”差异更大的媒体内容的融合，比如近年来有艺术家尝试从“搜索”网站中寻找艺术题材——搜索引擎上最热门的关键词，它们往往反映出一个时期的大众关注焦点，如果连续考察多个时段的搜索热词并将它们的更替绘制成图像，即可显现出社会精神风向标的某种运转轨迹。旧金山艺术家 R. Bollinger 曾在图片网站上输入“重要”一词，想看到搜索引擎会推送出什么图像是当前人们认为“重要”之物，结果大多是卫星天线、手机、奖金……这大概可以见出当今时代的某种理念（假如中世纪有搜索网站，想必应该首先推送“上帝”、“教堂”等图像）。又有艺术家 BillPsarras 运用 GPS 定位系统，记录自己在大都市伦敦城中多个街区的行走足迹，再将其绘制成彩色画面，以表现人与城市的关系。^[2]这是一种新鲜的将科技与艺术结合的作品。

三、文本间性

虽然数字艺术也可以呈现为与经典传统艺术完全一样的形态——譬如由单一作者创作、文本内部无链接设置、叙事遵循线性逻辑，等等，但当我们把“数字艺术”与“传统艺术”并置而论时，往往注重于数字艺术更先锋、更能体现电子媒体和互联网特性的美学特征。这些特征主要是：以“超文本作为主要艺术形态、链接作为艺术形态主要生成途径、互联性作为艺术之本”。^[3]而超链接、互联性等性质，就使数字艺术文本呈现出强烈的“间性”特征。

（一）“超文本”的网络间性

自从数字媒体能够与全球各类网站方便地连接，就催生了一种新的艺术文本——“超（链接）文本”，一个文本中包含着大量链接，读者遇到任何一处时点击该词或图标，就会跳转到另一页面。由此，阅读的顺序不再像读纸质书籍那样有明显的线性路径，同时，一部作品也绝不仅仅限于文本表面的呈现文图或影像，而是暗中具备了扩展到无数个相关网页的强大潜力。如果想象一种俯瞰的角度，可以看到一部超链接作品不再是孤立的，它们将自身投入到巨大的“文本星空”中，与其他文本互相指证、互相解说。

其实，早在印刷时代，书籍中的“脚注”、“索引”就起到类似于链接的作用，告知读者到其他书籍或出版物里去寻找相关典故、论据，电子时代的“超文本”不过是把上述过程大大便捷化，不需再通过翻书、借阅、购书等环节而直达其他页面——这可以视为多个被串联在一起的文本之间“间性关系”的首要作用：互相阐释、注解。

此外，链接还可能起到的作用是将文本段落或情节“非线性化”，一部超文本作品不再鼓励读者循规蹈矩地按首尾顺序阅读，读者在网页间的跳跃纵横必将使作品碎片化，并形成因人而异的多种阅读版本，获得完整故事的享受被不断点击新页面、发现新天地的“解谜”之乐取代。由此导致另一个特征，就是文本的“无中心”或曰“泛中心”——传统作品通常都有一个叙事或意象中心，将文本的诸元素结合在核心周围；超文本数字作品却因为将重心移到“间性”关联上，导致情节碎片化、意象离

散、难以概括核心主题。或者说,文本处处皆是中心,从每一个单元出发都能构建起大量的扩展链接,通向无穷的文本世界。数字文本“之间”的关联性被置于重要地位,取代了传统艺术“主题”或“核心意象”的重要性。

(二) 艺术门类“间性”与融合

从另一个角度看,由于技术的支持,数字艺术还能够把原本属于不同类别的艺术作品融合到一个文本中。传统艺术分类法把不同的艺术分为美术、音乐、影视、文学、舞蹈、戏剧等,在过去它们会偶尔交融(例如诗朗诵配乐、戏剧以大幅绘画为布景),但由于各自所使用工具、材料的差异,不可能出现大规模全面融合。但在电子媒体时代,数字艺术不再受制于传统门类的划分,各种类别的作品都有可能转化为数字形式(即前文提到的“介质融合”),为艺术门类的全面混融提供了充分条件。艺术家也经常从艺术门类的交织亦即“间性”对话中去寻找创意契机。可以说,电子媒体终结了传统艺术以“分化”为主的发展历程,“在更高的历史阶段上,也许以媒体整合为基础的超媒体艺术将取代或超越既存的艺术门类、体裁及样式。”^[4]

目前比较普遍的融合方式多见于影视作品与其他门类的结合,例如在真人表演为主的电影中穿插数字动画(如《杀死比尔》《精灵鼠小弟》等);或是将电影片段投影到音乐会舞台、画展现场上;或是在建筑外墙上、园林山水中设置影像播放……而更有创意的艺术家们,还从更罕见的异类融合中发现许多奇妙的构想:比如把文学与“建筑”影像结合起来——加拿大学者戴恩斯相信“诗歌是记忆的建筑”这个比喻,而当真着手将自己的诗作《褻渎的地球》用三维建筑影像作一一对应的表达,让读者阅读诗句时,如同置身于虚拟的广场与建筑空间,“看到”诗句的意象与情调由各种三维立体影像的色彩与纹理表征出来。^{[4](237)}而美国学者 W. Bradford Paley 将文学与图画作了一个奇妙的关联——他把莎士比亚《哈姆雷特》全文安排为一个螺旋形状图像,如同一片星空,散落其中的单词是一颗颗小星,每一颗“星”的光芒强弱取决于该词在剧本中出现的次数多少,这样一来,就形成了关于《哈姆雷特》一剧的词汇使用频率、莎士比亚写作时用词偏好的具像图。^[5]假如沿着这个思路发展下去,我们还可以将更多著名作家或经典文本纳入“星空”图中,形成的图像便具有作家比较、语言学比较、文化比较等的美学意义。

四、创作主体间性

由于网际交流的便利,数字媒体时代的个体与他人相遇的可能性大大增加,因此其“间性”关系也远比传统时代复杂。对于艺术创作来说,数字媒体能够提供的便利之一是:创造了多人同时在线的环境和平等对话、自由共享的氛围,允许群体共同参与艺术作品的创作。而现实中也出现了许多集体合作的数字艺术作品,这使得创作过程中的“主体间性”问题鲜明地凸现出来。

每一主体都有其独特个性,但多个主体对于同一对象的体认具有可沟通性,彼此通过对话交流寻求共识。对于互联网及其他新媒体上的艺术作者们来说,在联手创作一部数字作品时,众多创作者之间的“主体间性”呈现出既可通约又有歧义的状况,与传统时代单一作者的创作形成种种差别。

集体合作的数字艺术创作,常见方式有文学类的合作剧本、接龙故事、联手小说,影视类(一般不能同时在线创作,多为延时合作)则常常是为多人分头拍摄片断后合成、下载他人作品后重新拼接配音等,此外还有将各种门类如文字、图画、视频混融一体的作品。文本一般围绕一个大致主题、几个主要人物展开,多位作者在线互动,互相激发,不断扩充延展作品。由于多人之间通常没有严谨的规划指令,通常不能形成严密的线性逻辑文本,多数是各种片段式叙事的松散连接。但是多人合作的意图往往也正在于打破单线逻辑,期待他人抛出奇思妙想,激发彼此的想象力和创造力。所以,评判此类作品时,通常更关注合作者们是否贡献了百花齐放的创意、是否呈现出复杂多面的社会状况、是

否展现了差异甚至对立观点的冲突及协调可能性，是否有种种“反常合道”的灵感及新意，等等。

除了互相激发新奇创意外，多人合作式的创作还有可能宜于统合不同价值立场、形成“复调”式作品——传统艺术创作（除了远古口头文化时代）大多由单一作者完成，在只有唯一作者的情况下，较难出现“复调”式写作，这也是巴赫金何以要盛赞陀斯妥耶夫斯基小说的原因——仅以唯一作者的眼界、价值立场和世界观去试图包容和展现多元价值取向和对立观念，绝非易事，这既要求有丰富的见识与开阔的眼界，还要求对不同的思想立场有包容力和平等心。但当多个“主体”共同投入一部作品的创作时，由于彼此之间既有共识、可沟通，同时又必然互有别，这就有利于“复调”作品的面世。虽然多人合作并不必然导致优秀的“复调”作品产生，很多时候低水平的接龙写作只是杂言乱语的堆砌、互不通约的“巴别塔”，但相对于巴赫金所说的“独白式”作品而言，众多创作主体的“间性”对话，至少在呈现“多元价值”和提供“复调立场”方面具有天然优势，将创作的难点从“单一作者如何尽力包容多元立场”转移到了“群体作者如何整合芜杂话语和协调多元价值”。在这方面，单一作者和集体作者各自的创作优势与困难是迥异的。

五、接受主体间性

在接受这一环节，除了常见的“读者与文本对话”、“读者与作者对话”等主体间性关联外，互联网和数字技术又造就了新的现象，就是众多接受主体“之间”，也呈现出越来越大的阐释歧异——早期解释学研究主要集中在对传统文本（有唯一形态、固定版本）的解读，在那种情况下，众多读者面对同一文本，产生不同理解和情感感受。到了电子时代，数字艺术常常以“超文本”、开放式、未完成态进入读者视野，受众解读结果之间的歧异更加明显，接受主体的“间性”差异达到前所未有的程度。

接受美学认为，每位读者解读一部作品都应当形成独特的个性化的“第二文本”。在印刷时代，由于大多数艺术作品都有作者认定的“正版”，比如一部小说或一部电影，其字符和镜头画面都明晰固定、不可更改，受众的“第二文本”均基于这个共同基础生成，总体而言分歧度没有数字时代那么大。数字艺术中的许多“超文本”作品在文中设置大量链接，通向不同网页，读者可以自由选择点击还是忽略它们，这将导致每一读者的“第二文本”首先在字面上就会形成不同版本，而后的意义领略当然就有更大差别；又有很多作品参照电子游戏模式，故事设定多种路线和结局，让读者自行选择，读者就因喜恶不同而选读到不一样的故事；更具开放性的作品，可能只设置一种情境、提供一定的程序，让观众置身其中自己表演以完成作品……在电子媒体环境中，读者更多地成为自主阐释者、作品的合作完成者。如果说从前“一千个读者”眼中的“一千个哈姆雷特”至少都基于莎士比亚以同一文字版本提供的原型，如今的数字艺术中，人物与故事在生成过程中就已经各个迥异，出现了真正意义上的“千人千面”。

在未来的数字艺术中，由于“终极解释”不再存在，传统时代作者与读者之间“施动—受动”的模式将日益式微，接受主体与创作主体之间、接受主体与其他接受主体之间都将更多地形成平等对话、自由共享的关系。艺术接受的目的不是皈依某种统一思想，而是每个个体贡献自己的独特阐释，与他人对话，达成“百家争鸣”的视域融合。

除上述诸“间性”外，已经出现并将在未来日益扩展的另一种关系是“人机间性”——人与电脑、人与软件程序之间，也存在着“对话”互动关系。目前数字艺术创作中的一些环节已经运用程序完成，或有些艺术家的创意来自新技术、新程序的启发，这可以视为“人机间性”对话的成果。在可预见的未来，电脑、程序参与艺术创作的比例将越来越高。在个性想象、独特创意方面，目前机器还无法超过人类，但在资料搜索、素材“记忆”方面，人脑却已远远不及电脑。未来的电脑会继续储备艺术资料，达到极其丰富的程度，并且具备越来越复杂精密的程序去调用、组合这些材料；它们的艺术“制

造”能力会持续提高,而当其“制造”达到高度精妙机敏的程度时,可能就会与一般艺术家的“创造”能力无甚差距。

六、结 语

多种“间性”关系的存在,为艺术家带来了许多创意启示和灵感火花。而本文所述,还远未穷尽数字艺术的“间性”层次与复杂性。学者刘悦笛认为,在“文本间性”、“主体间性”之上,还会存在该二者再次对话交往的“复合间性”。^[6]按这一思路推演下去,则本文提到的诸“间性”还可再复合交织、构成更高层次更复杂多样的关系,“网络时代的艺术创新可能同时涉及主体间性(人与人之间的合作)、文本间性(词语、声音、图像、虚拟现实场景等的关系)与网络间性(穿越在线空间化世界)”,^[7]则数字艺术还可能从诸多“间性”关系中获得更多启示。

但是,过多的“间性”色彩有时也会带来相应的问题或缺陷,主要体现在价值观模糊、道德伦理立场游移、意识形态植入等方面。例如,在为“超文本”作品设置链接时,有特殊意识形态立场的作者可能故意将链接通向一些有倾向性的网页,为主要文本做注释、说明、证据等,而见识较浅的读者就可能被引向其立场、理念。又如在“超文本”作品中,线性故事和主题叙事的式微,虽然使艺术创作获得极大自由,但传统叙事往往通过明确的结局惩恶扬善、褒奖正义,这样的价值观表达,在“超文本”中却因无穷链接和不确定的情节走向而难以昭显,很可能为艺术的价值传播、伦理倡扬造成困境。事实上,超链接营造的“文本间性”,多人合作带来的“创作主体间性”和读者们多种多样的个性化解读显示的“接受主体间性”,都会在相当程度上造成价值多元、立场多样乃至价值模糊、立场缺失的问题,这也是倡扬“间性”、“多元”的文化观与后现代解构潮流相混合必然导致的后果。因此,对于艺术家来说,仍然有责任在创作中注重表达价值维度、道德指向和伦理立场。

参考文献:

- [1] 黄鸣奋. 媒体间性: 数码时代的艺术探索 [J]. 鹭江职业大学学报, 2004 (12).
- [2] Bill PSANAS. 行走: 表演柏油路 [EB/OL]. <http://rhizome.org/artbase/artwork/54638/>, 2015-08-09.
- [3] 黄鸣奋. 数码艺术潜学科群研究(第一卷) [M]. 上海: 学林出版社, 2014: 302.
- [4] 黄鸣奋. 互联网艺术 [M]. 北京: 文化艺术出版社, 2006: 146.
- [5] 黄鸣奋. 网络媒体与艺术发展 [M]. 厦门: 厦门大学出版社, 2004: 252.
- [6] 刘悦笛. 在“文本间性”与“主体间性”之间——试论文学活动中的“复合间性” [J]. 文艺理论研究, 2005 (4): 64-69.
- [7] 黄鸣奋. 网络间性: 蕴含创新契机的学术范畴 [J]. 福建论坛, 2004 (4): 88.

[责任编辑: 华晓红]