

网络深处:互联网艺术与编码

陈 静

(南京大学 艺术研究院,江苏 南京 210093)

摘 要:文章从艺术与技术的角度出发,以西方语境中的互联网艺术作品,包括通讯传输艺术作品、ASCII 艺术作品、WWW 作品和数字诗歌的个案讨论,从技术参与艺术创作的机制及其接受出发,对新媒体艺术的内在逻辑和理论脉络进行梳理和探索,尤其关注了在具体语境及创作环境中,艺术家是以什么样的观念去实现艺术与新媒介的物质性和媒介性的融合,从而创造出独特的艺术审美价值的问题,以期能对中国的新媒体艺术研究提供参考。

关键词:互联网艺术;通讯传输艺术;ASCII;互联网;代码

中图分类号:J05 **文献标志码:**A **文章编号:**1674-3571(2016)06-0068-09

在批评的层面上讨论“新媒体艺术”(New Media Art)的时候,总会遇到“语境”的问题。与之相反地,在创作的层面,因为艺术的自律性和普遍公认的对艺术家创造性的认同,对艺术作品进行命名与归类,往往倒不成为一个难题。因为无论是认同还是反对,都可以在“艺术”创作的范畴内找到合理性。但是批评则不然。命名与归类总是会遭遇到艺术家的断然拒绝,或对批判的反批判。“新媒体艺术”也不例外,有着太多的同类词:互联网艺术、电子艺术、软件艺术、数字艺术、信息艺术和生成艺术等等。无论用哪个名词去界定某个具体的新媒体艺术作品,总是有着其可能性、合理性和不适用性^①。这一方面是因为“新媒体”本身就是一个集合性的概念,并不具有实质性的意义,而取决于其所具有的相对性意义,比如,针对基于印刷的纸媒,基于无线电的广播也可以被认为是“新媒体”;另一方面是因为类属于新媒体艺术或者与新媒体相关的各种定义实际上更多的是从实践性出发对艺术作品进行命名,

是自下而上的,而“新媒体艺术”这个命名则更多的是自上而下的。

同时,中国语境中“新媒体艺术”研究体现出其自身的一些特点,比如“新媒体艺术”在国内语境中被大量地用来讨论利用新技术创作的、以影像为主要呈现方式的、基于电子设备的界面或者装置艺术^②;其次,从技术与艺术关系视角切入新媒体艺术研究往往陷入了新媒体艺术作品中所承载的技术与人文精神的对抗性关系中^[1]。新媒体被作为技术的代表,参与了艺术场域中工具理性与人文理性之辩,从概念到概念的归纳、演绎到最后往往成为了回归艺术本质和人文精神的呼吁。种种争议恰恰揭示了有关新媒体艺术研究中的一个预设性的议题,即媒介艺术(Media art)同艺术与技术(Art and Technology)两种视角所导向的分析路径的不同^[2]。前者更多的是讨论包括录像艺术(Video art)、传达艺术(Transmission art)和实验艺术(Experimental Art)等与媒介技术相结合的艺术作品,这些技术在

收稿日期:2016-07-06

作者简介:陈静(1981—),女,甘肃天水人,南京大学艺术研究院副教授,文学博士,硕士生导师,主要从事新媒体研究、数字人文研究与文化研究等。

①“新媒体艺术”名称的多样性和边界的模糊性在国内外研究中的共同议题。参见 Mark Tribe 的 *New Media Art*(Taschen, 2006);徐鹏《中国新媒体艺术研究的发展现状与理论课题》,《江苏行政学院学报》2008年第5期,第38-39页。

②较早对中国新媒体艺术进行研究的文章,像朱其的硕士论文,《中国新媒体艺术的兴起和演变》(2006年)及其后发表的《中国新媒体艺术的历史和现状》(《艺术评论》,2009)一文就明确将“新媒体艺术”狭义地定义为“Video艺术”,这个是由其研究对象,即中国1990年代的录像和观念摄影艺术等艺术实践所决定的,他后来也讨论了Flash动画和电子游戏互动的使用在新世纪十年内形成的影像实验的高潮,讨论集中于新媒体艺术中的影像生成机制和呈现方式等。再比如厦门大学黄鸣奋教授的硕士生,陈瑜的硕士论文,《中国新媒体艺术刍议》(2006年)。

1990年代中期以后就不再是“新”的技术。后者则更多地指向了实践性的、涉及新技术但并不一定是与媒介相关(media-related)的艺术形式,比如电子艺术(Electronic art)、机器人艺术(Robotic art)、互联网艺术(Internet Art)和基因艺术(Genomic art)等。而基于后一种路径的研究在目前的国内有关新媒体艺术的研究中则具有更为重要的意义。本文就是从这样一个路径出发,从艺术与技术的角度,以西方语境中的互联网艺术作品个案为对象,对技术参与艺术创作的机制及其接受出发,对新媒体艺术的内在逻辑和理论脉络进行梳理和探索,以期能对中国的新媒体艺术研究提供参考。

尤其是在“互联网+”成为一个国家战略的语境之下,大众对于“互联网”有着较“新媒体”更为丰富、更为具体的认知和理解,在这个意义上,“新媒体”这一概念的能指的延宕是依赖于“互联网”这一概念的意义多样性,因此本来是作为“新媒体”的一个子概念概念的“互联网”,却成为了等同于甚至大于“新媒体”的概念。但有意思的是,在艺术的层面上,“互联网艺术”(Internet Art 或者 Net Art)却远没有“新媒体艺术”那样具有影响力。与此同时,“互联网艺术”因为“互联网”的泛化,而成为了一种大而无当、无所不包的艺术类型。凡是放在互联网上的“艺术作品”都被归为了“互联网艺术”。这一概念被用来指称那些被数字化后上传到互联网上、由网络浏览器(web browser)支持可见、并基于互联网传播的艺术作品,包括了那些非“数字化生存”(born-digital)的传统艺术形式的数字化形式,比如绘画、音乐,可以通过数字化手段,包括拍摄高清晰度数字化照片或者转存为高质量数字音乐的方式,通过网络浏览器和终端(硬件和软件)再现出来,向观者传达审美效果。这种呈现方式现在通常被称为在线画廊、在线博物馆或者数字美术馆等等。这种泛化的结果是,忽略了“互联网艺术”在语境性和物质性的特殊性,即“互联网艺术”往往被艺术家和评论家用来指称那些依赖于互联网而生存、并基于互动界面与社会、经济文化产生相关性的作品,更为强调艺术的“互联网”或者“网络”特性,这种艺术形式需要也必须基于由数字媒介和互联网支持的“网络”媒介,并由此与用户互动,传达艺术观念,从而完成整个作品。因此,在后者的意义上,“互联网”或者“网络”不仅仅是一个平

台、媒介或者网站,“互联网艺术”或者“网络艺术”也不仅仅是基于网页的艺术、设计或者技术上的某种创新。

也正是在这个意义上,“互联网艺术”这一概念更具有了语境意义上的物质针对性,即,探讨互联网如何成为艺术的承载媒介,同时在艺术作品的生成和审美体验的传达过程中,又扮演了什么样的角色?互联网艺术作品可以带给观者什么样的审美体验?作为观者,如何通过参与来与艺术作品及艺术家互动并使得作品具有完整性?

从控制论到通信传输艺术:《文之褶皱》

在“互联网”1990年代中期得到全球普及之前,“互联网艺术”或者说“网络艺术”就已经存在了^{[3]443}。彼时,其更为人所知的名字是“通信传输艺术”(Telematic Art),其技术基础为基于电信技术的电话或者传真,后来才更多地基于计算机支持的互联网络。通信传输艺术的标志性事件是:1983年,通信传输艺术先驱罗伊·阿斯科特(Roy Ascott)在巴黎现代艺术博物馆(Museum of Modern Art, Paris)策划并实施的一个名为“文之褶皱”(La Plissure du Texte)的项目。罗伊邀请了居于渥太华、匹兹堡、悉尼、多伦多、旧金山、阿姆斯特兰、维也纳、魁北克阿尔玛和檀香山等地的11位艺术家共同创作了一个关于行星的童话^{[4]237}。艺术家们分别在故事中扮演了一个角色,通过邮件列表,以文字和基于ASCII(American Standard Code for Information Interchange,美国标准信息交换代码)的图形创作故事,作品最后以打印的形式呈现。参与该项目的一位加拿大艺术家诺曼·怀特在2010年9月10日将作品以网页形式发布在他的个人网站(<http://www.normill.ca/>)上,使得这部作品重见天日^[5]。今日来看,这个未经编辑的还保留了小组讨论的文本,已经很难让读者产生视觉上的新鲜感或者冲击力。甚至观者的第一感觉很可能是对Web 1.0时期计算机视窗的体验,亦或者是由打字机打字生成的文本的数字化版本,而镶嵌其中的基于ASCII的图形则在很大程度上提醒了观者何谓具体派诗歌(Concrete Poetry),比如E. E. 肯明斯的作品,即用文字符号构成形式上的图形,从而形成文字和图像文本的混杂,跨越文本间的差异性,造成阅读体验上的感官障碍,同时形成一种新的主观体验(见图1)。



图1 《文之褶皱》作品屏幕截图

这部作品被里奥纳多(Leonardo)杂志的编辑罗杰·马里拉(Roger Malina)评价为通信传输艺术史上难以逾越的里程碑,其原因就是,罗伊·阿斯科特在这个作品中,真正实现了他一直心心念念的“分散的作者权”议题。爱德华·山肯(Edward A. Shanken)指出,这个作品的标题就源自于罗兰·巴特的《文之悦》(*Le Plaisir du texte*),罗伊创作这个作品是受到了巴特文本观的影响^{[6]1-96}。巴特强调文本是主体在不断消解自身的过程中织就而成的一个网,而罗伊除了强调文本的内在交织性外,更强调这种文本网络的织就不是靠一个作者,而是通过多个作者。多个作者同时在不同地点参与文本的创作,在打破时间和空间性限制的同时,造成了作者身份的混乱和叠加,同时也使得文本本身失去了自由的线性逻辑,也就使得文本看起来成为了一个自为的“机制”,具有自有的内在运作方式,而这个方式并非由某个作者能够控制或者完成。

进一步来说,如果将《文之褶皱》这个作品放置到艺术家创作脉络语境中去进行解读的话,可以回溯到罗伊·阿斯科特在1960年代,甚至更早期的创作。他曾经在1963年伦敦的莫顿画廊办过一个名为《图示盒子和模拟结构》(*Diagram Boxes and Analogue Structures*)个展。在策展辞中他谈到控制论是如何对他创作具有互动性作品产生影响的:

“控制论为我提供了一种观察世界的出发点。从以下几种看法出发:需要发现事件和对象集合中的关联性模式;让观念变得坚固但同时具有混杂性;意识到变化事实上是我们体验现实的基础;试图让运动成为人工制品的精微而本质的一部分”^{[7]30}。

罗伊从理论框架上借用了控制论,试图用控制论去理解从作品的建构到读者的接受的过程,强调了作品与受众的关联性以及互动在作品接受过程中的作用。他从控制论出发,试图将艺术与科学结合。而这种试图在控制论理论框架内去表达及阐述互动性对于艺术的重要性的努力在罗伊后续的一系列作品中可以看到,比如 *Video Roget*, *Change Paintings* 以及他在1960年代的著述 *The Construction of Change* (1964) 与 *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* (1966-1967)。

很有意思的是,如果我们将罗伊在1960—1980年代的作品和文章放置在媒介与文本的关系语境中去讨论,就可以看到技术—文化语境在文学艺术创作中所产生的影响。控制论之父——维纳从信息理论的角度重新阐述了艺术作品与社会的关系。他的认识的基础是信息可以超越不同的事物而存在,同时,信息反馈循环使得人们可以在不同的语境下对于艺术品所具有的信息作出不同的理解^[8]。特别是在计算机等数字化技术出现以后,这种“文本作为信息”的观念表现得更为突出。如弗德里克·基特勒所言,“通道和信息的普遍数字化抹除了单个媒体之间的差异。声音和图像,语音和文本被化约为表层效果,即用户所知的界面(Interface)。在计算机内部,它们所有东西变成一个数字:没有图像、声音或者语音的量。一旦光纤管道从之前的鲜明的数据流变成被标准化的数字化数字的系列,任何媒介能够翻译成另一个。调制、变型、同步化;延滞、储存、换位;倒频、扫描和图绘——在数字基础上的一个总体的媒体(Total Media)将抹除媒介(Medium)的特殊概念”^[9]。由此,文本、艺术或非艺术,在不同的媒介之间以信息的方式流动,同时,不同类型的信息也可以化约成一种数字形式,即代码。

然而,在罗伊·阿斯科特的通信传输艺术中,其概念的框架更多的是在隐喻的意义上运用了控制论去讨论“互动”、“连接”、“协作”、“网络”等问题,并没

有更多地涉及代码的层面。如果与同样是以文本作为创作方式和内容,实现多用户协作的 MUD 游戏相比,可以更清楚地看到这一点。1980 年代的“多用户地下城”(Multi-User Dungeon,简称 MUD,也以 MUD1 出名)游戏强调文字的描述性,而故事情节性、悬疑性并不是很强。玩家是在一个黑白页面上以语言文字为交流方式,用键盘输入各种文字命令,电脑也以文字作出应答,并随时以文字向玩家描述他所能见到、感到、听到、遇到的所有事物。MUD 保持了二维页面上的文字互动方式,但也出现了自定义自动化操作和使用自动化机器人和编写自动化机器人这样的辅助方式来帮助玩家执行任务。在这个过程中,代码被认为是信息的语言,也是文本建构的基础。互动性决定了作品的延续性和完整性,而代码起到了“源动力”的作用。

Net.art 与 ASCII:瓦科·寇斯卡

罗伊·阿斯科特在《文之褶皱》中所作的探索,即以互动参与对作者身份进行消解的做法,在 net.art 运动中得到了进一步的发展。net.art 是 1990 年代中期兴起的一场艺术家运动。参与这场运动的代表艺术家包括瓦科·寇斯卡(Vuk Aeosia, Jodi.org),阿里谢·沙金(Alexei Shulgin),奥里亚·里奥丽娜(Olia Lialina),黑斯·本汀(Heath Bunting)和麦兹·布里兹(Mez Breeze)。与早期的数字媒体艺术家相比,这批艺术家在个人身份认同上有着更为明确的认识。他们自觉地通过在线的邮件列表或者网络社群共同创作艺术作品,同时发表、交流对艺术、新媒体、观念的看法,体现出了一种创作中的理论自觉性。这批艺术家中很多人有着东欧或前苏联身份,他们大部分人具备一些基本的网络开发或者编程技术。

在 1990 年代后期,当计算机世界里的市场争夺白热化,尤其是网景(Netscape)公司的导航者(Navigator)浏览器和微软公司的 IE 浏览器之间的浏览器大战(Browser War),使得那批出身于东欧或者前苏联的艺术家仿佛看到了 1980 年代末到 1990 年初社会主义阵营的解体后社会主义政体转为资本主义的过程。他们对计算机技术,尤其是基于软件的技术开发现状和垄断提出了批判。这使得他们的艺术创作往往与激进媒介(Tactical Media)联系在一起,他们使用低成本的方式来创作艺术作品,比如

使用免费的阿帕网服务器(the Apache HTTP Server)、ASCII 代码和 HTML(Hypertext Markup Language HTML)等^[10]。斯洛文尼亚艺术家瓦科·寇斯卡是偶然地创造了 net.art 这个词的人,同时也是 ASCII 代码艺术的代表。1995 年,他在邮件里发现了一封内容搞乱了邮件,可以辨别的只有“net art”这么一个单词。这个词随后被那些出没于在线艺术社群中的艺术家广泛地用来描述网络、浏览器和新媒体相关的艺术形式。而瓦科·寇斯卡也因为他所创作的一系列 ASCII 代码艺术作品而成为 net.art 的先驱和代表人物。

ASCII 作为基于拉丁字母的一套电脑编码系统,它主要用于显示现代英语,其功能就是为了让机器命令能够以人可读懂的字符形式存储和呈现出来。瓦科·寇斯卡在 1990 年代后期陆续创造了这一批基于 ASCII 代码的作品。他利用一种自制的转换编辑器,将音频、视频和图片中的像素转换成了 ASCII,同时利用、借助互联网的浏览器和界面,从而使得作品在互联网平台上,以超链接的方式构成整体(见图 2)。瓦科写道:

“所有那些运用了动态的 ASCII、ASCII 音频、ASCII 相机等的作品和实验,都导向了从一个媒体平台转向另一个,而从日常生活高科技及其影响的角度来看,这种导向每一次都是全然无用的。希望将整个世界基本上转换成为仅包含一点概念和可能的理论承诺的 ASCII,是这个基于交流单位的文本的主题”^[11](见图 3)。



图 2 “ASCII Music Videos & Vinylvideo”作品截图

文本作为一个过程的特性在瓦科的 ASCII 作品中体现得尤为明显,这是因为 ASCII 作品就是一个不断生成的过程。ASCII 代码作为艺术作品的最底层,但同时也出现在最上层。无论是在二进制代码中,还是在界面文本的生成过程中,代码都或显或

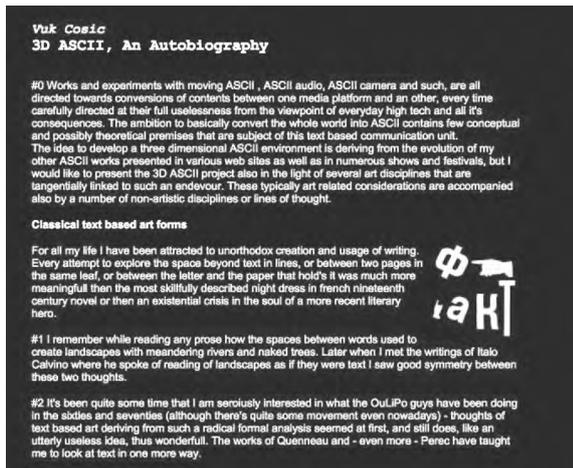


图3 “Vuk Cosic自传”截图

隐地存在并且发挥着作用。从文本的动力学而言,如果说记号是再现的,那么编码也就是一种书写。它不仅是一种记号—制作的形式,而且也是在一种工作的过程中利用物质来探索观念,并且在这个过程中被赋予了生理的、社会的和意识形态的物质性,甚至与我们创造性的思考内容联系在一起^[12]。从这个角度也可以理解瓦科为何相信并赋予 ASCII 艺术的介入现实的力量,编码作为一种书写,因其物质性而不可避免地具有了编码主体、社会和意识形态的物质性。但 ASCII 代码的物质性更多地还是在隐喻和技术的层面上,随着计算机和互联网技术的发展,基于以超文本技术为基础的艺术作品则不断地涌现了出来,其中具有代表性的就是基于万维网的叙事性作品。

叙事与 World Wide Web:《布兰多》

《布兰多》(Brando)是一个“一年的以装置呈现的叙事项目”(one year narrative project in installments),也是古根海姆博物馆第一个“万维网”(the World Wide Web)艺术家委托项目。出生于台湾的多媒体艺术家郑淑丽(Shu Lea Cheang)接受了委托,并经过了一年的构思策划,在1998年6月30日展出了这部作品。这个作品的名称来源于布兰多·狄纳(原名狄纳·布兰多 Teena Brandon)的真实故事。布兰多是一个出生于美国内布拉斯加州的跨性别者,他隐藏了他的女性性别而以男性身份生活。1993年两名得知了他的真实性别的本地小伙强奸了他,7天以后又谋杀了他和其他两个朋友。这个项目通过多条叙事线索、多媒体形式和多重界面讲述了布兰多的故事,探讨了公共空间与赛博空间中的性别混淆、技术与身体等议题。

这个项目的特殊之处在于,从作品的生成、呈现

和观看方式各个方面都与计算机,特别是互联网,尤其是万维网密不可分。在古根海姆的网站上,其项目的媒介(Medium)描述是“交互网络编码”(Interactive networked code [html, Java, Javascript and server database]),也就是1994年开始流行起来的互联网。由于互联网的超文本性、分散式计算和可以添加动态多媒体的特点,促使了基于互联网的艺术作品呈现出了更为多元化的面貌。在作品内容之外,这种多元性体现在多位艺术家参与、多机构合作和多作者上。整个项目于1996年启动,与四个艺术机构合作开展,共有12位作者的参与(Cherise Fong, Jordy Jones Susan Stryker, Francesca Da Rimini, Pat Cadigan, Lawrence Chua, Beth Stryker, Auriea Harvey, Mieke Gerritzen, Roos Eisma, Yariv Alterfin 和 Atelier Van Lieshout)^[13],历时一年完成,最后共生成了四个在线界面:bigdoll 界面、roadtrip 界面、Mooplay 界面和 panopticon 界面(整个线上系统编程由 Linda Tauscher 完成)和两个网络连接的实体装置界面(Theatrum Anatomicum interface 完成)^[13](见图4)。



图4 布兰多项目的屏幕截图

这四个界面以非线性(non-linear)的方式,综合了图片、文字、图标、动画等,利用超链接和网页形式,让观者通过点击,与艺术家设定的程序产生互动,形成一种交互性的体验,同时由其主体性选择而引发其思考,思考自身在这个叙事中所扮演的角色,也就是身份、性别认同。比如在 bigdoll 界面上,观者会看到随机检索出现的50张144x108像素的JPG格式的图片。这些图片可以由受邀的艺术家上传到服务器上,其内容是文字、图像,同时也是符号,具有明显的性别意义指向,比如一张图片白色背景上是“She's A He”这样一句话,而另一张图片是女性的乳房器官,还有一张是花朵的花萼部位。观者对这些图片进行解读的过程也是在一种性别意识的识别过程,如何解读这张图片的意义,并产生了什么样的情感,这很大程度上取决于观者的主观意识建构(见图5)。

在另一个 Mooplay 界面上,艺术家和观者的互

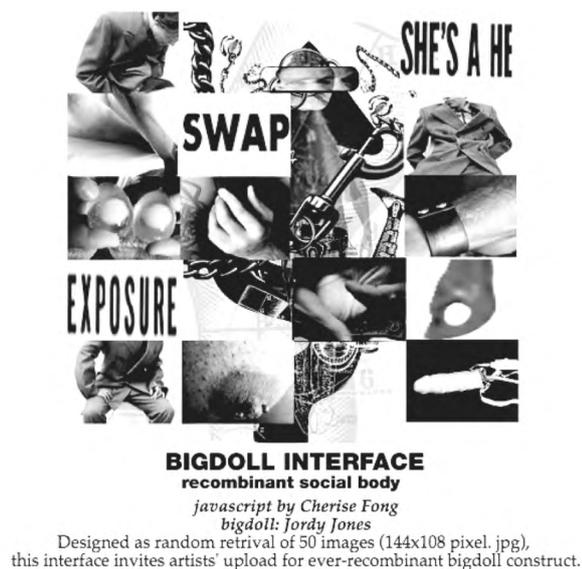


图5 布兰多项目的“Bigdoll 界面”屏幕截图

动性更强。被委托创作的三位艺术家以虚拟身份分别提交了故事,当读者在 HTML 网上根据超链接提示进行点击的时候,会出现分散的文本和一个对话框,观者可以用一个网络 ID 在文本框内与既定文本进行对话(见图 6)。



图6 布兰多项目的“MooPlay 界面”屏幕截图

所有的叙事都是一次性的。在这样的一种叙事交互过程中,存在着双重虚构的可能性,叙事是虚构的,叙事提供了一种文本空间,而观者的性别身份也可以是虚构的,与真实身份之间存在着一种张力。在这种具有任意性和即时性的文本生成、传递和接受过程的背后,程序在起作用,这是基于“交互网络编码”的既定模式,尽管这个程序是项目的参与者写成的,但参与者无法完全控制观者的反应,因此,这个过程本身是一种离散式的结构。借用乔治·兰道(George P. Landow)的比喻,这样一种文本从整体走向离散的过程可以比喻为某种化学物品摧毁了细胞膜。“摧毁细胞膜就摧毁了细胞。相反地,类似摧毁新创造的文本分离的观念也可以摧毁某种与文本关联的态度,但是并不一定摧毁文本。然而,它将重

构它以及我们对它的期望”^[14]。这种对文本关联的态度的摧毁也就是将文本进一步碎片化、消解化和雾化,使之不再是一个有机的整体。而文本的碎片化或者说文片从生成上而言依赖于数据库。

文本是信息,而信息在计算机中最基本的存在方式,就是通过储存在硬件存储器中的数据库。数据库作为信息的存在方式和组织方式,并不是简单的以数据集成的方式存在于硬件之中的。正如列维·曼诺维奇所说,“通过不同类型的数据库——分层的、网络的、关联的和对象导向的——使用不同的模型去组织数据。例如,在分层数据库中的数据被组织在一个树状结构中。对象导向的数据库储存在复杂的数据结构中,被称为‘对象’,被组织进分层次中”^{[15]216}。数据库为碎片化的文本或文片不仅从信息的数量上提供了可能,还为文片提供了最基本的组织方式。数据库的逻辑主要与算法有关,因此也影响到了超文本的组织方式,难以被作者或读者全然地控制。而在表层上,数据库的组织方式是通过界面和链接来实现的,界面链接为数据提供界面,作者通过界面实现的是作者的意图,但是否能够完全实现,则是通过用户的反应。具体来说,就是文本通过可见的链接(Visible Link)或者无形链接(Invisible Link)连接起来。界面链接在超文本中导向了不同的路径,而读者的意图决定了对于路径的选择,从而构成了多重路径的(Multi-Path)文本形式,也就是兰道所说的超文本的“多线性”(Multi-linear)组织形式。但是,从数据库到界面,并不是一一对应的关系,事实上,数据库提供的数据信息要远远多于在界面中所呈现的那些文片。同时,从算法逻辑的数据库逻辑到隐喻的界面逻辑,事实上也是一种从编码到解码的过程,作为不在场的的数据与在场的的界面文本之间总是存在着无序的随机性。

时间美学与代码:约翰·加利的 RiversLand

约翰·加利作为一位定居在伦敦的诗人、汉学家、出版商和书商,他多年来一直致力于数字诗歌的创作,并曾在伦敦大学、加州大学圣地亚哥分校以及布朗大学担任荣誉研究院教职。

他创作的 RiversLand 是一部代码作品,利用了数字音频技术、QuickTime、QTVR 等技术,将中国诗人王维收录于《辋川集》的 20 首四言绝句中的 16 首(从第五首“空山不见人”开始)的中文拼音、英文、法语、西班牙语等版本作为文字部分的主体,其中还包括了徐冰的“天书”中的文字,并结合了 QuickTime 电影。

该作品目前只适用于 MacOS 系统下的 QuickTime 程序。目前在加利的个人主页上提供免费下载。读者需要下载这部作品并按照安装指示进行安装才能得以运行。当读者运行程序之后,会看到一个程序界面,左边和下方是 QuickTime 做成的电影,可以随着鼠标拖动,右上部分是黑色版块,上面会逐渐出现一些字母,随着字母逐渐增多,一首完整的诗也就逐渐完成(见图 8)。图 8 所显示的诗句就是王维《辋川·鹿柴》(空山不见人,但闻人语响。返景入深林,复照青苔上)整首诗的英译文。

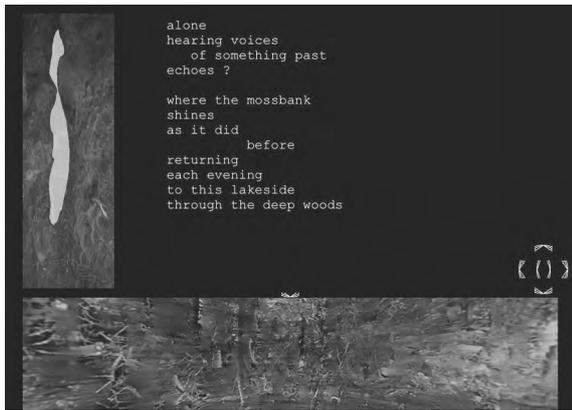


图 7 RiveIsLand 屏幕截图

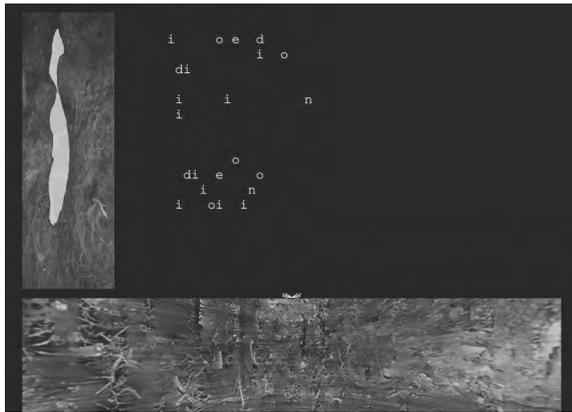


图 8 RiveIsLand 屏幕截图

加利在作品中设计了两个导航栏,显示在右下方。将鼠标放在横向导航箭头上,诗句中的字母就会出现变化,出现一种混乱的文字排列,然后逐渐变成另一首诗(《辋川·斤竹岭》)的英译文(见图 9)。

如此一直变形下去,直到 16 首诗显示结束再回到第一首。纵向导航则提供了对第一首诗《鹿柴》的不同译本和艺术图像(见图 10)。

在诗句出现再到变形的同时,还伴随着根据显示文字版本的朗读声音。当用户离开一个节点旅行到下一个,也就是当第一个文本的字母开始变形成

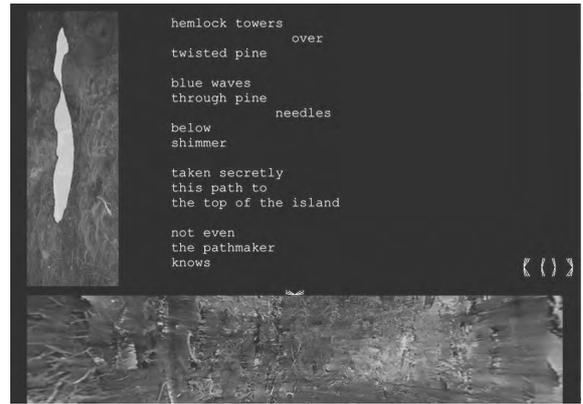


图 9 RiveIsLand 屏幕截图

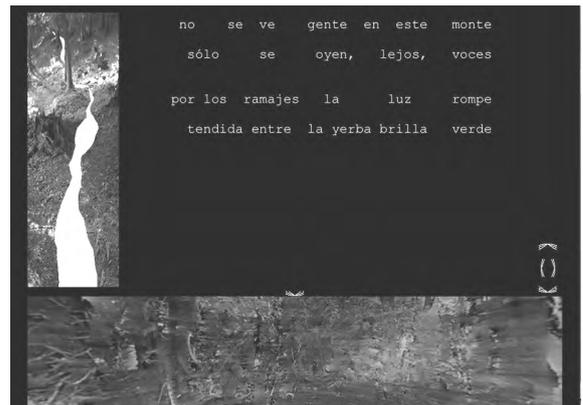


图 10 RiveIsLand 屏幕截图

第二首的文字的字母时,第一首诗歌的声音被第二首诗歌的声音重叠。当第二个节点到达的时候,第一个声音消失,第二个声音变更大,同时字母稳定成新文字。

除了两个明确的导航指示之外,加利还设计了 QuickTime 电影的导航。将鼠标放在下方或者左上方图像上左右或者上下拉动,图像也开始跟着左右转动、变形或者变换。同时还会引起右上方的诗句字母跟着按照导航设计而变化。在整个作品中,体现一种暂时性的特征和加利所致力“转译变形”的艺术实践,整体呈现出一种时间美学。

首先,作品中的导航实际上是不同的时间序列,横向导航拉动的是诗歌在王维集中的时间序列。而我们知道王维写这些诗的时候也是有着很强烈的时间感的,20 首诗连起来看就是一幅辋川的四季美景的长卷。因此这个时间序列也可以看作对于王维诗歌中所描写的内在时间序列的表达。纵向导航则提供了一种翻译过程中的序列,诗句从一个字母变动开始,逐渐演化成另一个版本的诗句。不同语言版本之间的时间变化相比较横向导航的时间序列来

说显得更加无序。同时,两个 QuickTime 图像的导航提供了两个副时间轴,我们可以在拉动任何一个导航的时候,中断,然后拉动图像,开始另一种导航,而图像的变化所呈现的是图像中的时间序列。而与此同时,朗读声则以另一种覆盖在图像和文字上的渐进—重叠—渐出的时间序列增加了整个作品的时间维度。因此整个作品可以说就是关于时间的转换。

其次,文字的不确定性所带来的暂时性。整个作品只要在被点击导航指示或拖拉图像的情况下都处于不稳定的变形之中,在到达一个节点,也就是一首诗完成的时候,它会得到短暂的稳定,但如果一直拖动导航指示或拖拉图像,诗句就一直处于不稳定的状态。而这种暂时性还显示在诗句中字母的变换上,所有字母在下一个节点到来之前都是一种随机的逐渐稳定状态。但是在节点到来之前,字母都可能存在着变化的可能,你不知道哪一个字母会发生变形。同时,所有的诗句也处于短暂性中。诗句在没有完成变型之前,可以说,并不具有任何意义,而只是看似随机的字母组合。直到这一首诗的所有字母变型结束才能确定这首诗的主题和意义是什么。

第三,阅读过程中的无序性组合。读者在不同导航之间可以选择随时中止,然后改变导航方式,从而改变整个作品变化的方式。同时图像导航与文字导航之间还形成一种交错感。图像的变型要快于文字,往往一首诗变型结束的过程,图片可以被拉动或变型多次。这种阅读的无序性使得读者可以比较随机地选择阅读的方式和路径。

在整个作品的阅读过程中,读者被放置在了一个多维度的时间化的空间中。在拉动导航的过程中对文字的变化产生猜测和期待,同时又遏制

不住地去试图打断其中的时间序列,通过改变导航方式来改变阅读路径,从而也带来文本的变型。在不断的期待与难以抑制的冲动中,文本被不断变型,在不同的版本、图像之间跳跃。与此同时,由于大部分时间下,文字是不具备完整性的,因此字面意义的获得是短暂的,而图像文本是持续的。读者可以将字母的变型在时间变化的空间中视为一种视觉变型的效果,对字母本身产生一种美感,而遗忘了文字所具有的原初意义。这就使得“作品”所具有的核心稳定性消失了,代之以一种流动的、不稳定的暂时性感受。

事实上,这是在界面文本和布兹意义上的一般读者模式下的感受。我们需要看得更远或者说更为深入一些。如果我们考虑到编写代码的时间和显示的时间,就会发现这个过程被拉扯得更长。从计算机代码生成,到使用 QuickTime 软件,这个作品还有着—个储存、被激活、被表演的时间。而这个时间是通过我们看不到的代码和机器语言以及编程语言完成的,尽管这个时间在我们阅读文本的时候是难以察觉到的。但是如果将我们放置在“元—读者”的位置上,我们就会发现,想要了解这个作品是如何从代码到编程语言再到软件操作,所花费的时间远比阅读文本更长。因此,加利在文本中以字母形式之间的形似性和差异性也能运作暗示了人们可以去发现字母语言与计算机程序的二进制代码之间的强烈相似性——它们都从一种噪音走向一种模式,并在不断发生着互动和变型^{[16]191}。格莱其尔用以形容编程作品的阅读活动时所说的“每一次你遭遇文本都会有实体上的(Physically)不同,给予有趣的可能性”^[16],同样适用于加利的 RiverIsLand。

参考文献:

- [1]姜申. 中国文化语境下的新媒体艺术[J]. 艺术与设计(理论),2013(3).
- [2]MARKT. New Media Art[J]. Taschen,2006.
- [3]EDWARD A S. Art in the Information Age; Technology and Conceptual Art[J]. Leonardo,2002(8).
- [4]ROY A, ACRL EUGENE L. Chronology and Working Survey of Select Telecommunications Activity[J]. Leonardo:1991.
- [5]NORMAN T. W. Plissure du Texte. The NorMill[EB/OL]. (2016-04-19)[2010-10-21]. <http://www.normill.ca/>.
- [6]EDWARD A S. From Cybernetics to Telematics; The Art, Pedagogy and Theory of Roy Ascott[M]//EDWARD A S, Edward A. Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technolgo, and Consciousness. University of California Press,2003.
- [7]ASCOTT, ROY. Video-Roget: 1962 [EB/OL]. (2016-04-19). <http://www.tate.org.uk/art/artworks/ascott-video-roget-t13977>.
- [8]维纳. 人有人的用处——控制论和社会[M]. 北京:商务印书馆,1989.
- [9]基特勒. 留声机、电影和打字机[J]. 文化研究,2012(2).

- [10]IPPOLITO, JON. Ten Myths of Internet Art[EB/OL]. (2016-04-19). (<http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=6>).
- [11]COSIC V. 3D ASCII, An Autobiography[EB/OL]. (2016-04-19). http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm.
- [12]LOSS PEQUENO G. Code as Language[M]. Leonardo Electronic Almanac, 2006.
- [13]“Nettime” 邮件列表 [EB/OL]. (2016-04-19) [1998-06-24]. <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9806/msg00076.html>.
- [14]GEORGE P L. Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization[M]. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006: 98.
- [15]LEV M. The Language of the New Media[M]. Cambridge: The MIT Press, 2001: 216.
- [16]KATHERINE H N. The Time of Digital Poetry: From Object to Event[M]//ADALAIDE M, SWISS, THOMAS, eds. New Media Poetics: Context, Technotexts and Theories. Cambridge: MIT Press, 2004: 191.
- [17]PEQUENO L, GLAZIER. Code as Language[J]. Leonardo: Electronic Almanac, 2006.

Deep in the Internet: Art and Coding

CHEN Jing

(Art Institute, Nanjing University, Nanjing 210093, Jiangsu, China)

Abstract: From the perspective of art and technology, especially the mechanism of technical participation in art creation and its acceptance, the article discusses the Internet art works in the western context, including communicative transmission art works, ASCII art works, WWW works and digital poetry. The author tries to sort out and explore the inner logic and theoretical context of the new media art, with particular attention to what kind of idea the artist adopted to realize the integrity of the materiality and intermedium between arts and new media so as to achieve the unique aesthetic value, hoping to provide a reference for China's new media art research.

Key words: Internet art; communicative transmission art; ASCII; Internet; code

(责任编辑 张彩霞)