



何谓新媒体?

What Is New Media

李笑男 Li Xiaonan

摘要：新媒体艺术自诞生之初，就带有挽回现代艺术丧失的广泛影响力，让西方前卫艺术得以在其自我强加的孤立中解放出来，并创造新的美学可能的动机。在今天，新媒体艺术以其数字化的再现性，“碎片结构”的可分离性，动态性，多面性等特征影响着新的文化的形成与思维逻辑的转变。新媒体虽然在表面上看来是一种新出现的媒介，但其背后蕴含的新媒体的逻辑是根植于这一新的媒介特征之中的。站在今天的时间点上，新媒体依旧具有蓬勃的生命力与创造力。

关键词：新媒体艺术，媒介，数字化

Abstract: Since the birth of New Media Art, it has liberated the western avant-garde art from the isolation imposed by avant-garde art itself and creates new aesthetic possibility with extensive influence that modern art lost. Today, new media art impacts the formation of new culture and transformation of thinking logic with its features like the reproducibility of digitizing, the separability of “fragment structure”, dynamism and versatility. Though new media seems to be a newly emerging medium from its form, the logic behind it is deep in the features of new media. In perspective of today, new media is still full of vitality and creativity.

Key Words: New Media Art, Medium, Digitization



1936年，被称作数字计算机之父的德国工程师克兰德·楚泽在父母的起居室里制作了第一台数字计算机，第一次实现了数字编程控制的计算机^[1]。他通过在一条穿孔带上记录二进制信息完成了信息存储、传递的任务，并用灯泡来呈现计算机结果。这个计算机发明历史中的轶事中有一个这样的细节：楚泽使用的穿孔带并不是纸带而是一段废弃的35mm胶片。此胶片上记录了两个厮打中的人物，被代表了0和1的点覆盖了原本的媒介信息，完成了更有效率的信息存储功能。这个时刻似乎隐喻性的向我们揭示了这样一个时刻：媒体与计算机之间的相遇。而正是这种历史性的相遇，媒介发展的历史与计算机技术发展的历史融合到了一起，这一汇合宣告了媒体开始转变成为“新媒体”的未来。这一相遇，即改变了媒介的定义，也改变了计算机的定义。当媒介与计算机技术相遇的时候，几乎所有以往的媒介都可以被转化为计算机可以访问的数字信息，图形、影像、声音、空间、文本都可以被计算机化（数字化），媒体开始更新为新媒体。而计算机也不再仅仅是计算器、控制机器或者传播设备，而成为媒介处理器了。我们称这样的一种新的媒介实践为新媒体，应用新媒体的艺术，我们称之为新媒体艺术。新媒体艺术诞生的动机之一是为了挽回现代艺术丧失的广泛影响力，让西方前卫艺术得以在其自我强加的孤立中解放出来；通过艺术对于技术媒介的应用，本雅明恰巧也是在1936年的《机械复制时代的艺术中》就提出，新的媒介将抵达新的观众，并社会性地动员这些观众形成新的政治力量，不过那时候他说的是摄影。新媒介应用的另一动机在于新媒介所能创造的新的美学可能性。这些可能性是以往已知艺术类型所未曾思考过的东西。

事实上，从媒介发展的历史上来说，媒介的新旧一直都是相对的。印刷媒介的诞生、摄影术的发明、无线广播、电视的普及，以及互联网的出现，在时间的先后顺序上，作为形容词的“新”总可以用来形容那些后出现的媒介。那么站在今天的角度我们该把“新”这条线划在哪里，又以怎样充分的理由形成新旧之间的区分呢？如果说印刷媒介的产生改变的是文本的发布环节，摄影术的发明改变的是静态图像的发布环节，而电影的发明改变的是动态图像的发布环节，广播改变的是视听信息的发布与传播环节，那么，新媒体的诞生影响的则是信息传播的所有环节，包括生产、发布和传

播，以及所有形态的媒介，包括文本、静态图像、动态图像、声音、以及空间建构等等。它将一切以往的媒介都更新了。今天我们依旧正在经历着新媒体变革，新媒体对于以往媒体的改变是更为彻底与全面的。

新媒体艺术发生的时间与新媒体技术的广泛应用具有同步性，自上世纪90年代开始呈现出明显的迹象，当时被称为“计算机图形图像”（Computer Graphics）的领域开始被“数字媒介”产品或艺术取代。此时，计算机开始在很多新的文化形式中占据核心地位，如网站、电脑游戏、光盘存储和互动设备等等。如果说1985年一个使用电脑的艺术处理图形的时候还需要自己编程，那么，1995年则可以通过现成的3D电脑软件提供的模型来进行图像处理了。1995年冷战已然结束，消费文化开始占据主流，全球化成为大趋势，伴随着全球化的还有英特网的出现。1990年代计算机成为文化的普遍载体，媒介也更新为新媒介。

计算机技术与媒介的融合究竟改变了什么？比如摄影或者电影，对于动态影像和静态影像而言，计算机改变了什么？今天我们的文化中应用的视觉语言被计算机改变了什么？新的审美可能性是什么？与摄影、video影像、电视、设计、和电影相比，新媒体艺术差异在哪里？这些问题的深入探讨都要以对于新媒体这一定义与特殊性进行探讨。新媒体艺术背后蕴含的是新的文化与思维逻辑的转变。

首先，新媒体是一种数字化再现，这是针对数字信号出现之前的模拟信号而言的。新媒体是从连续性的模拟信号转向非连续性的数字信号的再现形式。对于新媒体而言，所有的媒体内容，不管是图像、文本还是声音，它们实质上都分享着相同的数字编码，0或者1。计算机制作出来的产品（当然包括作品）是以数字形式存在的，他们其中很大一部分是从旧的媒体中转化过来的，文本也好，图像也好。数字信号与模拟信号最大的差异是，模拟信号是连续性的，而数字信号则通过取样和量化，呈现的是非连续性的信息。^[2]更为关键的问题在于，当媒介信息被数字化以后，媒介变得可以编程了。新媒介的产品是通过“算法”来生产，比如说我们都非常熟悉的图片编辑软件，我们可以移除图片中的“噪声”，可以提高对比度或者改变图片的“锐度”等等。这极大改变了以往媒体的特性。与此同时，数字化不仅让计算机成为可以处理各类媒体文件的多媒体中介，也让计算机为基础的媒体与互联网以及



数字化的远程通讯技术结合起来，形成未来的无限可能性。

第二，新媒体的“碎片结构”具有可分离性。在新媒体中，图像、声音、形状或者行为都以一种非连续性的取样所再现，这些取样中我们最熟悉的就是像素，其他的包括点线图形、三维像素、字符等。所有这些元素可以被组装起来形成一个最终产品，而这些基本的元素并不丧失其独立性。在这些产品（作品）的基础上，则又可以构成更复杂规模更大的产品（作品），我们经常将之称为“模块”。模块中所有元素都是被单独存储的，并且可以单独修改和编辑，而对于模块中的部分进行删除也并不会导致意义的丧失，这是碎片结构与结构性的构成之间最大的不同。我们熟悉的网页HTML文件就是如此，整个万维网又是一个更大的模块。我们的互联网体验中会感觉到这些独立的图片、文本甚至像素是无法改变的，而实际上像威斯纽基（Maciej Wisniewski）这样的新媒体艺术家曾经发明了一个名为Netomat

的浏览器，浏览者可以随意提取网页中不同媒介类型的数据，却并不出现这些信息的站点信息。该浏览器将互联网中的模块打碎重新组合，这样的作品让我们理解到这一非连续性的根本所在。

第三，媒介的数字化编码和新媒体的“碎片结构”提出了关于媒介创造、生产和进入方面的自动化操作问题。不仅仅是在艺术的领域，在更为广阔的文化领域，基于媒介的创作一直以来都与作者完全的创造性劳动密不可分。虽然与绘画相比，摄影和电影具有一定的自动化的机械操作部分，但这一自动化的部分在新媒体中被更大范围地显现出来。新媒体创造的自动化在较为初级的层面上是通过模板和简单的算法（软件）来完成的，比如PS软件、3D软件等。高级一些的媒介创作的自动化则包含了基于语义学的人工智能。比如“虚拟影院”，纽约大学设计的一个根据现实时空中的用户行为进行表演的“虚拟演员”，或者我们非常熟悉的电

脑游戏中电脑控制的“敌人”。

除了新的创造，对以往存在的媒介内容的访问也成为新媒体时代面临的问题。这里面涉及到新媒体自动化的问题，即我们怎样找到那些已经存在的东西？自从一个半世纪之前第一张摄影作品出现到今天，人类已经积累了大量的媒介材料，包括无数的摄影、电影、录像以及声音等等，如何对这些材料进行存储、组织和寻找访问的入口是新媒介时代的问题。如今，寻找到这些材料并且重新利用，与创造新的媒介产品几乎同样重要。理论上讲，新媒体允许自由的进入，对于任何数据元素的访问都是可能的。如果说维米尔的天空的色彩难以分辨其构成而成为一个秘密的话，对于新媒体用户而言，则没有什么绝对的秘密可言。我们已经看到各类搜索引擎，不管是对于文本、图片或者音频都可以通过搜索进入这些材料。我们也可以通过进入生成作品的软件中轻易地了解作品的构成。针对这一领域也有很多新媒体艺术家在辛勤地工作着。比如美国艺术家Josh

On创建的theyrule.net网站,他将“统治”美国的各大公司和政府机构的人员资料接入互联网数据库,通过树状延伸的网络组织这些信息,用户可以选择感兴趣的公司或者个人不断将这个掌管国家的人员网络往外拓展,并且可以搜索到每个人的履历和其参与的公司董事会以及政府机构的关系网。人们可以依赖程序设计者进入感兴趣的内容中。

第四,与传统媒体相比,新媒体具有动态性与多面性。以传统的媒介为基础作品一经作者创造则呈现出固定的状态,比如一幅梵高的画,或者一张布列松的照片,亦或一件雕塑,或者一次已经完成的行为表演。作品或许会在时间的维度中衰竭,比如照片会褪色,录像带着播放次数的增加而变得模糊不清,或者一件大地艺术作品被时间所腐蚀形成变化。但它们有特定的构成方式与因果关系。这些结果被媒介材料所存储,内部构成的组织结构是相对稳定的。而新媒体一般来讲具有流动性,常常会有不同的版本。产品(作品)不仅仅是作者完全的创造,其中有的部分是根据用户自动生成的,这与上文所说的自动性有关联。由于碎片化的结构,很多独立存在的媒体元素可以在不同程序的控制下形成不同的产品。

媒体数据库可以根据用户的需求让用户体验不同分辨率、形式或者内容的产品。一个多媒体的数据库可以形成不同的界面,根据用户的信息计算机程序可以在数据库中自动生成不同的媒体组成和产品,甚至可以自动创造出产品提供给用户。比如互动电脑装置可以捕捉用户的动作来生成声音、形状、图像,或者控制设备。有的程序也可以根据用户喜好来提供内容,比如超链接的应用,可以让不同的用户最终到达不同的目的地。比如艺术家大卫·布莱尔(David Blair)的wax web网站中放了一个时长一个多小时的视频,这个视频的特殊之处在于,用户可以在任意点上改变图像播放的尺寸,改变播放的顺序、修改声音,或者了解并且修改三维建模的结构等等。在这件作品中我们看到新媒体作品的动态性与多面性,它可以体现为不同的结构构成,每一个单独的元素都可以重新组成不同版本。

如果说现代社会的机器化大生产和文化工业生产的是标准化的产品,消费者消费与分享这些产品,不管是生活用品,还是杂志广播,人们分享同样的东西,如同安迪·沃霍尔所说,每个人都喝一样的可乐,总统也只能喝一样的可乐。那么新媒体文化所面临的逻辑则

是建立于每一个用户个性之上的供给。虽然这种选择不是无限的,但它不再是标准化和持续一致的了。“用户定制”和“即时送达”在新媒体的环境中是很容易达到的,很多媒体产品可以在线上完成操作。正如互动影像艺术家格雷厄姆·维因布伦(Grahame Weinbren)所说,对于互动媒介而言,创造出更多的选择具有一种道德上的责任。

当媒体的内容被数字化的时候,一方面,人们还是按照之前的媒体阅读习惯来解读这些内容,它们的结构是符合用户曾经的经验的,比如文字是符合语法的,图像看起来还是和从前差不多。新媒体是数字化之后的旧媒介,媒介研究理论在一定程度上对于新媒体依旧具有阐释能力;我们可以通过回顾媒介演化史来对比新旧媒介更替的过程,印刷、电影或者电视;或者去探索在媒介创作、发布与接受模式、以及不同的媒介使用形成不同的美学可能性,从而更为深刻的理解新媒介的本质。另一方面,新媒介的数据信息是按照计算机的数据结构组织的。计算机语言对话的单元并不是图像的内容、意义或者形式,而是文件尺寸、类别、格式等等。这汇总分类不同于原有媒介中材料所依据的人类文化基础,而是依赖于计算机语言。计算机的逻辑对于传统媒体文化逻辑必然产生影响,如计算机的本体论、认识论和语用学等。以往的文化分类与概念将被这些新的结构所替换。当然这一过程也是潜移默化的,我们正在经历着这一转化,这一转化最终也必将对文化产生影响。

另外,谈及新媒体艺术的时候有必要与更为广泛意义上的新媒体产品(object)相联系。这些新媒体的应用都是艺术家们想要拿到工作室里面进行应用的资源。我们无法像现代艺术那样在应用艺术和纯艺术之间进行清晰的划分。在新媒体领域,艺术与设计的区别是最为模糊的。在这一领域工作的艺术家一方面很可能也做商业的项目,另一方面他们也是不断创造出新的标准与惯例的从业人员。毋庸置疑,新媒体艺术实践需要进入到计算机科学领域的理解之中,如同一位十八世纪的画家对于素描与色彩的理解一样。新媒体虽然在表面上看来是一种新出现的媒介,但其背后蕴含的新媒体的逻辑是根植于这一新的媒介特征之中的。我们目前也正在经历着这一变革,未来在向我们敞开着。在这个意义上来说,站在今天的时间点上,新媒体依旧是新的。

注释:

1.同一年,著名的英国数学家图灵提交了对于通用计算机的发明关键的学术论文《论数字计算在决断难题中的应用》。图灵解决了算法问题,以及后来人们所说的“人工智能”。

2.数字化的再现所经历“取样”与“量化”的过程,与模拟信号相比,事实上它对于信息是有一定程度的折损,数字化的再现本身就包含着有一部分修改过的信息。这并非是绝对性的差异,比如电影拍摄一般是24帧每秒,在播放的时候为了让眼睛觉得连贯,会每1帧放两次,也就是每秒钟48帧。这也是一种“取样”,但是对于每一幅单帧画面而言,它基本上是连续性的。但电影是以机械的过程在时间中取样,我们很难将其中的元素分离开来,这些元素也无法实现编程。关于损耗,伴随着分辨率的上升,信息的折损在事实的层面上获得弥补。高清摄影能够达到的分辨率已经远远高于胶片摄影,尽管它是非连续性的取样和计算的数字再现。

当代美术家

1-2
裴丽作品

