

数字“海洋”中的“崇高”与“创伤”^{*}

——重思数字美学的三个关键词

姜宇辉

摘要 数字艺术发展至今已有将近百年的时间,但对于它的美学反思还有待深入。数字美学的根本问题大致有两个,一是本真性和重复性之辩,二是媒介的特殊性和普遍性之争。要深刻回应这两个难题,不妨围绕三个关键词入手来层层递进。第一个关键词是数字海洋,它揭示出一个要点,即数字艺术看似是机械复制的极端形式,实则以可见与不可见、多与一的二元又互渗的关系深刻而全面地改变了传统艺术的方方面面的基本形态。但由此也就导致了自律与他律之间的张力这个主体性的难题。第二个关键词“数字崇高”之提出,正是意在以崇高体验的演变或衰变为线索,再度对数字美学中的主体性危机进行深入考察。对这个难题和困境的回应最终回到“数字创伤”这第三个关键词,德里达的幽灵概念和海尔斯的创伤叙事正是在数字时代重建主体性之美学体验的两个可能方向。

关键词 数字艺术;数字美学;数字海洋;数据库叙事;崇高;创伤体验

中图分类号 I01 文献标识码 A 文章编号 1001-8263(2022)10-0127-10

DOI: 10.15937/j.cnki.issn 1001-8263.2022.10.014

作者简介 姜宇辉,华东师范大学政治与国际关系学院教授、博导 上海 200062

数字艺术(digital art)不同于数字美学(aesthetics of the digital^①),前者明晰显豁,而后者则晦暗不清。谈起数字艺术,那几乎人人都有体验,甚至都在实践。拿起手机随手一拍,你似乎就摇身一变成为了数字摄影师。再把照片上传到微信,你好像就是在进行一场在线展览了。而三五好友聚在一起点赞加评论,那就不啻为是一次小型研讨会了。数字艺术,真的是再平常不过的事情。

但数字美学可就不一样了。一张随手拍摄的数字照片,它到底怎样改变了图像/影像的传统存在方式?当你随兴所至地上传照片的时候,又怎样改变着艺术“作品”的展示场所和呈现方式?更进一步,当朋友圈的点赞和评论日益取代了在真实作品面前的专注凝视之时,它究竟又怎样深

刻全面地改变了观者与作品之间的“体验”的关系?所有这些大家有所感触,但却鲜有深思的美学问题,正是本文所要追根究底地直面的核心问题。那就先让我们从数字艺术之美学含义入手,逐步展开海洋、崇高和创伤这三个关键词,并最终回归于数字时代的主体性这个我们向来关注的核心主题。

一、从数字艺术到数字美学

根据克里斯蒂安娜·保罗(Christiane Paul)对于数字艺术的经典概述^②,大致可以从两种含义、四个阶段和两大发展方向上来进行通盘的理解。但本文不拟关注具体的历史发展和创作方式,而仅聚焦于界定和本质。首先,到底什么才是

* 本文是国家社科基金一般项目“当代法国哲学的审美维度研究”(17BZ015)的阶段性成果。

数字艺术的本质呢?哪些艺术作品能够、应当被归入数字艺术呢?对此可以从广义和狭义这两个方面来回答,但其实无论哪个方面都面临着难以最终化解的困境。从广义上说,只要是在艺术作品的“创作、储存或传播的过程中的任何一点上运用了数字技术”^③,就都可以普泛地被看作是数字艺术。但这个界定实在太过宽泛甚至空洞了。关于“数字技术”的界定,可能还相对清晰,但究竟怎样来对“过程”和“点”之间进行区分?“点”的影响程度到底有多大、有多广?这个影响究竟是单纯的量,还是深入到质的层次,深浅程度又如何?比如,一部经过数字技术修复的胶片电影肯定符合这里的广义的标准,但它显然不能算是数字艺术。再比如,作为如今数字媒介的最普遍而日常的形态之一,手机肯定在艺术家的生活和创作之中占据重要的地位,但试想一位油画家只是用手机拍摄了一处风景,然后再以其为原型创作了一幅油画作品,这显然也不可能被归入数字艺术的范畴。

广义的标准失之空泛,几乎没有任何的解释力,那么狭义的标准呢?或许也并不乐观。狭义的数字艺术是指那些“生来就是数字(digital-born)”^④的艺术形式。但这里的“生来”似乎也展现出两种不同的含义。一是时间上的,比如确有一些新兴的艺术形式是与数字技术“同步”、“同时”诞生。但这或许只是外在的关系,还必须从时间上的同时深入到本质上的相通这另一层根本含义。由此,真正的数字艺术,必须从本质上以数字技术、数字平台为主导,进而在方方面面都体现出数字的特征,甚至数字之“精神”。正是因此,美学上的界定就顺理成章地成为理解数字艺术和传统的、别样的艺术之间的最根本区别。仅仅是运用了数字技术是不够的,只是与数字技术共生也是不够的,真正的数字艺术必须是“通体”数字,由此展现出前所未有的全新的创作、体验和鉴赏的方式。但细品保罗接下来所列出来的一长串数字艺术的美学特征,却没有哪一项可以说是独特的、专属的。由此也就提示我们必须再度推进追问,不能仅满足于表面现象的描述,而是必须深入最内在的本质,揭示数字美学和传统美学之间

的根本差异。

关于这一点,凯伦·查姆(Karen Cham)指出了两个基本方向,一是重复性和本真性之争,二是媒介的特殊性和共通性之辩。^⑤第一个问题最为人所熟知,它的经典表述当然就是本雅明的《机械复制时代的艺术作品》。不断重复、毫无创意的机械复制从根本上破坏了乃至剥夺了作品本身的本真而原初的“灵韵”。但在这里,不必再纠结于这个经典论述的种种细节,而只须带着这个问题转向数字艺术的领域,进而追问,数字艺术到底是机械复制的极致,还是反之对机械复制的根本性的颠覆?以查姆为代表的一批学者持前一种看似“显然”的立场。数字艺术的本质不在于原创,而更在于、甚至只在于不断地重复,由此进行更广更深的传播。这当然并非是说不存在原创的数字艺术的作品,但问题在于,原创性确乎不是其根本的诉求和旨归。一首在数字软件上创作出来的电子舞曲,它最大的生命力当然就是在无尽的复制的过程之中让更多的人听到、买到、享受到。可重复性,进而在重复的过程中变得越来越容易获取和上手,这些就是数字艺术的传播力所在。而对于数字艺术来说,或许传播力是要远比艺术性更为重要的一个美学的标准。从基本界定上来说,美学所思考和研究无非正是“共通感之形式”(forms of consensus)^⑥,那么,传播力正是数字艺术之所以得以营造共通感的最根本力量。

但有人肯定会随即质疑这个说法。那些花五分钟制作,花两分钟收听,在网上随处随手都能下载的电子舞曲真的能算是艺术吗?它们真的有什么值得体验和思考的美学价值吗?难道我们不应该更着重于那些艺术性更高的数字作品吗?除却这里的人为设置的艺术之高下等级之外,其实这些看似尖锐的质疑恰好触及了数字美学的最核心要点,那正是:具有前所未有的强大传播力的数字复制确乎从根本上颠覆了传统的艺术“创作、储存和传播”的所有经典模式。对此,鲍里斯·格罗伊斯(Boris Groys)在《从图像到图像文件并再返回:数字化时代的艺术》这篇经典论文中做出的总括至今仍极具启示。他首先明确肯定了无限复制这个数字艺术的普遍特征,但随即笔锋一转,

不是(仅)将其视作值得诟病和批判之症结,而反倒是将其奉为数字艺术之“强大”(strong)力量所在。^⑦与传统艺术形式相比,这个强力主要有三个体现。一是“自主”。传统艺术总是将作品束缚于各种框架之中,艺术家的意志、评论家的理论乃至艺术机构的体制等等,所有这些都凌驾于艺术作品之上。但数字艺术日益从根本上挣脱了所有这些束缚,它随手随时随处可及,而且观众兼玩家亦往往可以随心所欲、各取所需地进行欣赏、互动和操作。作品自身变成了首要的、直接的审美对象,它可以独立于任何本真的灵韵、美学的背景、机构的评价,直接、生动、轻而易举地跟每一个人相接触、相作用。

由此就涉及到数字艺术之强力的第二个体现,那正是看似不可穷竭的“生命力”(vitality)。它挣脱了种种传统框架的束缚,但并未奄奄一息,反而激发出前所未有的维系、推动自身的力量。一件数字艺术的作品,可以通过任何渠道、平台,在整个网络的范围内进行自由流通和传播,所谓的“原创”“独占”“限量”其实往往只是营销的噱头。传播力决定了生命力,二者合在一起又进一步深刻决定着数字艺术之“艺术力”的实现形态、感受方式和评价标准。这也就提示我们,“数字复制时代的艺术”既不能简单等同于机械复制的传统范式,而且更是从根本上改变、颠覆了传统艺术的各种本质性特征。它确实以复制为生命,但却在复制的过程之中无尽变化。^⑧它确乎不在乎原创与本真,但却反而在互动和传播的过程之中展现出更为强大的创造力。它从根本上僭越了种种人为设定的类型范畴、高低等级乃至好坏标准,但这只会让艺术变得越来越丰富而多彩,生动而灵活。数字艺术,非但不是机械复制的极端退化和异化的形态,而反倒是“艺术力”之极致自由之展现。

二、数字海洋及其主体性难题

只不过,数字复制即便不再有原型和摹本之分,但仍然还是存在着一个二元性的分化,那正是可见的实现(“performing”)与不可见的数字代码。^⑨数字艺术虽然没有原型(“model”),但仍然

有本源(“origin”)。借用肖恩·库比特(Sean Cubitt)的精辟概括,它同时既是“代码”(code)又是“形象”(image)^⑩。可见的形象在重复中不断增殖和变化,但在这个多样而多变的表面之下,不可见的代码乃至算法却始终保持不变和统一。这正是数字美学的第三个、也是最核心的本体论特征,它用代码之“一”与形象之“多”之间的二元关系取代了本雅明所谓的本真灵韵与机械复制之间的二元对立。之所以说二元关系,那正是因为一和多、不可见与可见并非截然分化和对立的关系,二者并非相互否定的两极,而更接近一种关系密切的生成。借用德勒兹对于斯宾诺莎的著名阐释,正可以说“多”是“一”之“表现(expression)”,而“一”又“内在于(immanent)”“多”之中。

正是在这个意义上,我们得以引入数字美学的第一个关键词,那正是海洋。^⑪不可见的代码并非只是限定性的形式或结构,而更是生成性、表现性的海洋。若仅将其视作形式,那么它就是相对固定的,且对不同的具体的情形和形象起到限制、约束和调节的作用。但若将其视作海洋,那它自身就是不可耗竭的创生之源,不断地自我转化和变形。一件数字艺术的作品,之所以能够在不同的时空情境之中实现为不同的用法和操作,展现出不同的形态和体验,那正是因为一串代码并非只是抽象空洞的数字,而已然蕴藏着无尽的生成可能。但代码不就是0和1的机械组合?那又何以能够与鲜活灵动的生命形态相比拟?代码和算法说到底还是一部冰冷的机器吧,那又何以能够蕴生出具有温度和质感的艺术生命?对此可以进行两种回应。一方面,生命的本质也无非是基因代码的组合、重构和书写,那也就完全可能从代码的角度来解释、模拟和推动生命的创造机制。^⑫另一方面,即便我们暂且搁置这一套生命论的隐喻,仅局限于数字艺术的狭域,此种创生的机制仍然极为明显。这就正如,在库比特所重点援引的约翰·西蒙的那件颇有形上学之意味的深奥作品《每一个图符》(Every Icon)^⑬之中,看似那只是一个有着明确边界和大小的黑白格棋盘,但随着时间的不断流动直至无穷,那上面肯定会生成出任何一种可能的图符。从黑白两色的格子之中就可

以生成出整个形象的世界,这就正如,从0和1的数字组合之中就可以生成出整个语言和符号的宇宙。这就是数字艺术的“一”之本体的创生力量的终极证明。

但仅用西蒙这件作品来描摹作为本源的不可见的数字海洋,似乎还显得稍有不足,因为海洋显然不只是平面,而更有深度。而《每一个图符》这件作品看似仅展现出了黑与白的图形单位、0和1的数字单位之间的可见的组合,而全然无法展现在其背后所蕴藏的种种复杂的深度性的创生。根据马诺维奇在名作《新媒体的语言》中的经典阐释,这里不妨将数字海洋的深度创生概括为时空和语义这两个基本面向。在集中阐释数据库美学的第五章中,他开篇便对比了数据库与叙事之间的根本差异:“数据库——它们呈现为一系列材料的集合,用户可以执行各种操作,……这种计算机化的集合带给用户的体验,与读故事看电影或参观一栋建筑的体验截然不同。”^⑭读一篇故事,看一场电影,通常都是从开端到发展再到结尾的一个线性时间的进程。但如果将故事和电影就当做数据库来操作和使用,那就截然不同了,读者或观众会将一个看似统一的文本切分成不同的、相对独立的部分,然后再进行各种不同层次和维度的组合与编织。文本是如此,那整个世界又何尝不是如此?实际上,数字美学无疑正是为整个世界提供了一个数据库式的空间纵深。任何可见的形象背后都是不可见的代码,但代码又并非只是抽象冰冷的数字串,而更是不断地聚合成大小、不同类别和形态的集合,由此在无尽的离合聚散的过程之中为表面的形象和叙事提供了一个巨大的数字海洋的深度。

显然,这个深度既是空间的,又是时间的。即便数据库消解了线性叙事的时间,但在如恒河沙数一般的数据集合的聚散分合的无尽运动之中,仍然突显出一种独特的时间性的面貌。这里不妨借用库比特的概括:“这些作品的自由在于它们的转瞬即逝的时间性(ephemeral temporality),它们如泡沫一般不断绽现又破灭,经由对过去积累的数据所进行的操作而蕴生出涌现的(emergent)未知的未来。”^⑮可见,数据库的深度时间(deep

time)展现出两个基本面向。一方面,是表层的叙事时间的脆弱性和不稳定性。一旦引入了数据库这个深度,那么,所有表面的线性秩序便皆有可能开始松动、脱节乃至断裂。由此看来,数字艺术并未彻底取代乃至否定叙事,而反倒是给叙事的时间提供了更为丰富的时间性上的可能。在数字的叙事美学之中,时间不再仅是线性的进程,而变成了多维度多层次交织并存的晶体。同样,故事也不再是一个从头至尾的单向度的历程,而更是演变成一个充满断裂、缝隙、碎片、分叉的迷宫式网络。晚近以来在好莱坞大屏幕上不断刷新票房记录的“谜电影”(puzzle film)恰是明证。但另一方面,数据库的深层时间除了在连续与断裂之间不断交织震荡之外,还体现出另一种潜在与现实之间的柏格森式的关系。潜在作为不断累积、互渗、变型的庞大的过去—记忆之本体,构成了任何当下之实现和未来之创造的根本的时间性前提。从数据库美学的角度来看,过去绝非是残骸甚或空无,而更是孕育新生的宏大深邃的创造之源。

在这个数据库的时空深度之上,又进一步衍生出语义的深度。这无疑是不可见的代码与可见的形象之间的最密切接触之处。这里,马诺维奇所明确借用的正是索绪尔在《普通语言学教程》中所着力阐释的“聚合”和“组合”这一对概念:“建构叙述(聚合)的数据库是隐性的,而实际的叙事(组合)是显性的。……数据库(聚合)具有了物质存在,而叙述(组合)开始去物质化。”^⑯这段精辟的概括之中至少包含两个要点。首先,数据库是不可见的深度,而各种生产和传播意义的叙事仅为可见的表面。但之所以如此,正是因为数据库的那种时空的纵深无法完全展现在任何一种线性的叙事进程之中,而只能是潜在于纵向的聚合轴之上。其次,潜在的数据库深度并非仅仅是想象甚或虚构之物,而反倒是展现出更具有创生能量的物质性形态。马诺维奇明确指出,这也正是新媒体和“旧”媒体之间的本质区别。如果说在小说和电影之中,纵向的聚合关系确实往往只存在于读者和观众的联想和想象之中,那么在数字艺术之中,那个不可见的数字海洋却恰好构成了所有叙事和意义的表层之下的物质性的基础

和本源。在传统的叙事美学之中,自由只是主观的体验,但到了全新的数字美学之中,自由获得了一个切实的物质根基,并尤其通过语义的纵向自由聚合不断指向、返归那个庞大的自由无羁的数字海洋的时空深度。

但正是在自由这个要点上,体现出(甚至不妨说暴露出)数字艺术的一个明显缺陷甚至症结。虽然库比特和马诺维奇最终都将自由明确归结为数字艺术的根本旨归,但难道不应该究根结底地追问一句,这到底是谁的自由,何种自由?在传统的叙事之中,自由或许确实多少是虚幻不实的主观想象,但在数据库的海洋面前,人甚至连这一点主观的自由都不再掌控,而全然蜕变为一个随波逐流的“操作者”甚至“游戏玩家”^{①7}。不妨说,主体性的丧失甚至危机,或许正是数据库美学日益面临的难题,深陷的困境。这个难题亦集中体现于查姆所提及的数据库美学的第二个纷争焦点之中,那正是媒介的特殊性和共通性之争,或说得再直接明确一些,则正是“美学与互动性”^{①8}之间的断裂。要深刻理解这一点,仍然需要再度回归《新媒体的语言》的文本。在全书的开篇,马诺维奇就精辟而深刻地概括出所谓新媒体之“新”的特征:“所有媒体都被转化为可供计算机使用的数值数据。图像、运动影像、声音、形状、空间和文本都成为可供计算机处理的一套套数据。简言之,媒体成了新媒体。”^{①9}这里涉及到层层递进的三个要点。首先是前文刚刚论及的数据库取代传统叙事成为新艺术和新美学的主导这个总体趋势,简言之也正是数字的海洋取代了线性的叙事。其次,则进一步引申出媒介自身从旧向新的极端变化。数字的海洋不仅有着无限延展的表面,更有着时空和意义的深度,但这虽然为媒介的创生提供了源源不断的动力,也从根本上消解了传统艺术以之为前提的不同媒介的特殊性、或者说媒介之间的不可还原性。在数字艺术兴盛和主导之前,不同的艺术类型主要依托于不同的媒介特性,比如绘画利用颜色,音乐运用声音,而诗歌善用文字,等等。不同的媒介激发着、激活了不同的艺术表现的形态、审美体验的方式乃至人与作品相交的途径。但到了数据库美学之中,所有媒介的

特殊性最终都消失了,无论是绘画、音乐还是诗歌,最终都无非是数据设计的不同模式而已。由此甚至可以说,传统意义上的任何艺术的类型都早已是数字艺术了,只不过唯有伴随着新的数字技术和媒介的兴起,我们才逐步看清、看透这个历史的事实而已。

第三,这样一来,如果说媒介的特殊性已然被数据库的海洋所席卷而吞没,那么,再去谈论不同媒介之分及其所衍生出来的不同的艺术形态和审美体验,真的就变成一件很过时的事情。如果还可以、还需要用美学这个词来形容和概括数字艺术的话,那确乎不妨采纳马诺维奇的那个著名说法,即“后媒介美学”(postmedia aesthetics)。在同名的论文之中(与《新媒体的语言》一书几乎同时发表),他首先明确指出,既然媒介不再能决定一种艺术创作和艺术对象之本质特征(“the identity of an art object”^{②0}),那么,传统的美学立场最终必须被否弃。而他随后总括出的后媒介美学的六大特征之中,根本上无非是以用户(user)和数据库之间的关系取代了艺术家/观众与艺术作品之间的关系。表面上看,马诺维奇在第一个特征中就将“用户的数据体验”^{②1}奉为圭臬,但细究他随后展开的论述,就会发现这里所谓的“体验”其实跟传统意义上的审美体验没有任何关系,它既不关心形式的和谐所带来的感官愉悦,更不关心以美的理念来提升人类的精神,说到底,数据库美学只关注一件事情,那就是如何以更为多样、灵活而高效的方式去使用、处理、传输数据。概言之,在新的后媒体美学之中,主观的审美体验最终被(相对)客观的用户“行为”(behavior)^{②2}所取代,进而,人类在面对美的艺术和美的理念之时的那种主体性的自由和自律(autonomy),也注定要被客观的、甚至可计算可调控的“操作”(operations)所取代。说得直白一些,在后媒体的数字美学之中,根本不再有美的理念(Idea),而只有“理想化”(ideal)的行为。^{②3}若借用阿多诺在《美学理论》中的闻名论述,此种在自律与他律、自由与束缚之间的张力,恰恰是数字美学所面临的最为深刻的主体性难题。^{②4}

三、数字崇高及其历史性衰变

数字美学的这个根深蒂固、甚至不妨说病入膏肓的主体性危机,还可以且应从更广的社会和 political 的角度来理解。比如,东浩纪在《动物化的后现代》之中就明确比较了传统的元叙事和后现代的数据库叙事与主体之间的关系之变革。^{②5}在前者之中,表层的小叙事看似多样而分散,但实则皆最终指向深层的宏大叙事。不妨说,任何局部的、零星的小叙事的意义最终都要回溯至元叙事所提供的“权威”解释。在这里,主体虽然面对着一个等级、层级鲜明的树状结构(小与大、表面与深层、分支(branches)与根基(root)),但他在读解文本、“破解”意义的过程之中仍然还是能发挥自身的积极主动的能力,由此在一定程度上保障了自身的独立自主的地位,进而也为进一步的反思和抵抗提供了(哪怕极为微弱)的可能性。

但在数据库叙事之中就全然不同了。即便这里仍然有表面和深层、可见和不可见、组合和聚合等等二元性的分化,但深层的并非是统一的根基,也无法提供整合性的意义,而唯有一片在大大小小的数据集的分合聚散中不断震荡的海洋。玩家和用户即便试图竭力甚至挣扎着获得暂时的稳定性和局部的连贯性,但深陷这个汪洋之中,每一个人都注定会困惑、迷失,进而在没有方位、没有趋向、甚至没有轨迹的数字海洋之中自暴自弃,随波而去。“人们为此感到失望因而再度转向看不见的事物,如非产生了一个没有边际的平行移动。”^{②6}为了探寻意义,用户们从可见的表层一次次深入到不可见的深处,但在那里,除了混沌的洋流和危险的漩涡之外又别无他物,由此又必然要再度一次次地被推回到表面,在一个个碎片化的、昙花一现的小故事之中获得脆弱的支点和短暂的慰藉。可见与不可见之间的无尽的“平行的”震荡,正是数据库叙事和数字美学的终极命运。“要么随波逐流,要么死路一条(Surf or die)”^{②7},这个后人类主义的豪迈宣言却恰好成为了后媒体美学的主体性挽歌。

然而,我们当然不想在这个困境之中坐以待毙,也不想将主体性作为一个注定过时的问

以蔑视和弃置。^{②8}那么,在无边无际的数字海洋之中,拯救主体性的出路又到底何在呢?重归审美体验似乎是一个不二的法门。这里我们发现,或许崇高这个与美相生相克的概念能够为我们提供一条切实可行的道路。那就从《判断力批判》中关于美与崇高之区分的经典段落入手。初看起来,康德对崇高的三个基本界定颇为吻合数字海洋的形貌。首先,崇高是“某个不确定的理性概念的体现”^{②9}。对于庞大的数据库的时空来说,它虽然未必符合人类理性思考的法则^{③0},但却至少体现出一个与康德意义上的“理性概念”极为切近之点,即都是作为“绝对之总体”。在表面的各式各样、大大小小的叙事之下,始终有一个庞大的数字海洋在蕴生,在涌流,在激荡。作为有限和可朽的人类,我们虽然无法以有限的思考去洞察其全貌,但却始终鲜明体验到一个近乎无可置疑的事实:有一个作为物质性整体的数字之海在无限地逾越于可见的信息流之外,可知的人类范畴之外。其次,从体验的角度看,崇高又截然有别于美感,如果说后者主动追求的是愉悦,那么,前者则往往被动地陷入到一种由于“生命力的瞬间阻碍”^{③1}而产生的苦痛而悲伤的情感。人在数字海洋的中体验亦往往如此。表面上看,乘风破浪无疑是一件快事,但此种快意始终只是短暂的、局部的、转瞬即逝的。每一个历经风雨的水手在心底都会始终体验到那种迷失于无边无际的大海之中的孤独、挫折乃至绝望。梅尔维尔在《白鲸》中的著名段落堪称写照:“大海没有慈悲、不听从权力,只会握紧自己的力量。无主的海洋占领了全世界,它像一匹失去了骑手的战马……”^{③2}

由此也就得以归结到崇高体验的第三个、几乎也是最为根本的特征,它是“违反目的的,与我们的表现能力是不相适合的”^{③3}。这倒不是说数字的海洋就全无内在的秩序和根本的目的,而只是强调一个要点,即作为崇高之物,它的秩序和目的是全然超越人类的理解、掌控甚至体验之上的。我们能思考和感受的,仅仅是那个庞大的海洋对我们施加的无法超越的限制,无可逆转的否定,无从抵御的力量。但康德对于崇高感的深刻论述并非只意在断言人类在宏伟的宇宙力量面前的渺小

地位,恰恰相反,他最终是想以崇高的体验为契机,以否定为环节,进而以一种更高更强的力量来唤醒人类自身的理性自觉。自然是崇高的,但人类的理性思考的能力也同样是崇高的,甚至足以和前者相媲美。所以他才会明确总结说“崇高不该在自然物之中、而只能在我们的理念中去寻找。”³⁴但正是在这一点上,数据库作为崇高之物就明显相悖于康德的经典论述了。数字海洋是绝对之总体,它所激发的是苦痛之体验,它最终超越着有限的人类生存,但它最终的旨归恰恰不是以此来肯定人类自身的力量,而反倒是要实现着对于人类的中心地位的彻底颠覆和超越。

实际上,无论是从数学的崇高还是力学的崇高的角度看,数字海洋都与康德的论证正好相反。在康德看来,数学的崇高看似是对人的想象力的巨大的束缚和压制,但实际上它却通过将想象力与绝对总体的理念相关联这个方式而更为强烈、极端地激发出了“想像力的全部威力”³⁵。我们看到,这无疑更接近于元叙事的崇高形态。但数据库美学则正相反,它的主导作用和目的既非激发人的想象力,更非激活人的理性思考,而是正相反,试图将人的所有想象、体验、思考都最终引向一个无法最终超越和理解的庞大的物质性本体。另一方面,数字之崇高亦显然不同于力学的崇高,因为后者最终意在“让我们心中一种完全不同性质的抵抗能力暴露出来”³⁶,但前者则正相反,它最终恰恰让人类放弃自身的一切抵抗的可能性,一切主体性的地位,进而自暴自弃地沦落为一个随波逐流的用户与玩家。不妨再度借用康德的精辟对比,如果说传统美学中的崇高体验最终激发的是主体心中的“敬畏”之情,那么数字崇高则正相反,它最终让人类陷入到“恐惧”之中而难以自拔,无从自立。

由此看来,数据海洋即便从形态上来看真的颇为符合康德对于崇高的诸多界定,但它最终导向的却是对康德乃至整个德国古典美学中孜孜以求的主体性立场的根本否定。主体性之崇高与数字之崇高,恰好形成了鲜明的反差与冲突。康德当然无从见证崇高之体验的此种根本性变革(或更准确说是退变),但在20世纪接近尾声之际,在

利奥塔这另一位深思崇高问题的哲学家和美学家那里,此种变革的意味却呈现得尤为清晰。在《非人》这部重要论文集中,先后两篇集中探讨崇高概念的文章恰好形成了对照。在《崇高与前卫》一文中,他以纽曼(Barnett Baruch Newman)的名作《崇高就是现在》(*The Sublime is Now*)来开篇,由此极为敏锐地揭示出自起始处就深深蕴藏于现代主义之中的崇高情结,概言之,正是对“不可表达”(inexpressible)、“难以理解”(incomprehensible)甚至“无法呈现”(unpresentable)³⁷的崇高之物的敬畏。但利奥塔在这里的论述是极为忠实于康德的经典立场的,因而他也意在强调现代主义艺术之中的那种挥之不去的主体性情结。崇高之物看似限制、压制、否定了人自身的力量,但实则相反,它只是以一种极端的强力斩断了形象和概念之间的和谐一致的纽带³⁸,转而令人类的体验和思考的力量死而复生,重获新生。但在全文的最后,他却最终对这个现代主义式的契机持一种根本性的悲观立场,进而指出“崇高已经不存在于艺术之中,而仅存在于对艺术的臆测(speculation)之中”³⁹。之所以如此,其背后的重要推手正是信息技术和数字技术的兴起和主导。在他看来,数字艺术经由代码对体验的操控,进而不断实现着一种最为陈腐和保守的审美意识形态。在数字艺术之中,不再有崇高之创伤体验,而是一切都在甜腻而俗套的数字愉悦之中变得越来越透明空洞,光滑流畅。

也正是因此,他在《崇高之后,美学的状态》一文的最后,对数字时代的崇高感缺失症开出了自己的哲学药方。既然数字时代不再会有崇高之体验,而只有到处泛滥的空洞快感;既然主体性之执着只是现代主义的回光返照,而断然无法成为激活未来的真正动力,那么,似乎只剩下一个选择,那正是重新回归纯粹之“物”(Thing)。只不过,这里的物不再是对象之物,也并非质料之物,而更是那种挣脱了一切与人类之关联的所谓“物自身”。⁴⁰因而,利奥塔的最终立场就是,在崇高消亡之后,在主体性瓦解之后,理应在向“物”进行回归的极端运动之中才能再度激活艺术之新生。这显然颇为近似于思辨实在论的立场,因为

他们心目之中的物都不再是康德意义上的崇高之物,而更是斩断了一切相关主义(*corrélationsime*)纽带的“绝对物”^⑪或“庞然大物”(hyperobjects)^⑫。但若根据我们前文的论述,那么,最符合这个庞然大物之界定的难道不恰恰正是那个广袤无垠的数字汪洋?既然如此,利奥塔这一番看似极端而深刻的诊断和治疗最终注定要落空,因为“崇高之后”的物性其实根本无从再度激活艺术的“前卫”之力,而反倒是落入了数字崇高这个终极的陷阱和深渊之中。

四、重塑数字创伤的体验

从康德到利奥塔,从现代主义到数字艺术,从崇高的主体性到崇高的数字海洋,我们见证的是崇高概念的不断转化,但同时也是崇高之力的日渐蜕变,从确证主体性的力量最终蜕变为否定主体性的力量。在数字海洋中的创伤体验(“traumas of code”^⑬),如今早已不再是也不可能是主体自省自觉之力量,而更是主体之自弃甚至自缢。那么,出路何在,希望又何在?这里,或许再度回到利奥塔留下的疑难会提供富有启示性的线索。或许,当他在论及“物”之转向之时,确实低估了甚至忽视了数据库海洋的物质性本体,但难道他不也同样留下了一个根本性的追问:以这个物质性为全新的起点,是否有可能激发一种全然不同的数字创伤的体验,它得以化被动为主动,进而在吞噬主体性的数字汪洋之中再度激活主体性之重建的全新力量?

在利奥塔之后,在思辨实在论之外,我们还发现了重建主体性的两种契机,一是召唤幽灵,二是重启叙事。幽灵是垂死之生命,但同时又在残存的过程之中展现出断裂的、不在场的强力。幽灵的回返,总是纠缠着、乃至扰乱着可见的秩序。虽然德里达等人对此已经有着相当深入的论述,但对于数字海洋的幽灵形态,却还是格罗伊斯最早给出了提示。在《数字化时代的艺术》之中,他在透彻阐释了数字艺术的可见与不可见、“多”与“一”的辩证关系之后,随即对其物质性给出了一个根本性的界定,那正是如同人类的生存一般的有限性和可朽性。简言之,人的生命是有始有终

的,因而无论在瞬间或局部怎样达到力量的极致,但最终还是难逃衰老和死亡的命运。数字存在同样如此。虽然从海洋的本体来看,它展现出源源不断的创生力,但在表面之上的任何一件数字艺术的作品,都会在看似多样而多变的传播过程中不断改变、耗尽自己。数字存在之“物性”,正在于它总是在“磨损”之中不断丧失(“possible or real loss”^⑭)。这虽然并非是人主观的创伤体验,而更接近物自身从充实到匮乏再到毁灭的“创伤”式运动,但正是在这些断裂性的瞬间、否定性的局部,人的创伤体验同样得到了深刻的共鸣和共振。在《数字巴洛克》(*Digital Baroque*)一书中(尤其是第五第六章),莫瑞(Timothy Murray)就将数字电影在媒介层次的物性创伤(胶片在数字之中的“残存生命”)与主体的记忆创伤密切地关联在一起,极具启示。

不过,仅仅从物性的创伤角度,或许可以在利奥塔和思辨实在论之外打开一条思索数据库之物性的别样途径,但还是未能有效而充分地揭示主体性的力量之源。在这个方面,作为数字创伤这个概念的创始者和阐释者,海瑟琳·海尔斯(Katherine Hayles)在同名文章中的阐释就显得尤为深刻。与格罗伊斯和库比特等人一致,她开篇就将可见与不可见的关系视作洞察数字艺术的一个重要起点和根本原理。代码就是潜藏的、不可见的“非意识”(nonconscious)的深度,它不仅自身构成一个庞大的海洋,而且更是对表面之上的种种大大小小的叙事起到决定和操控的主动作用(“agent”^⑮)。但若如此看来,作为写故事、读故事、传播故事的用户和玩家,似乎注定只能身不由己地被代码所操控,所谓的主体性也最终无非是幻象,任何的“作者”最终只是那遍在而潜在的代码的“幽灵代笔”。不过海尔斯随即指出,代码和叙事之间的关系绝非如此单向和单纯,创伤就是二者之间既断裂又综合的纠缠关系。^⑯创伤这个最早主要源自弗洛伊德的精神分析术语,后来在当代的欧陆哲学之中获得了各种形态的呈现,各个方向的展开,但这些看似迥异的形态和方向又都明显体现出一个趋同的旨归,那正是对主体自身的否定性面向的突出和强调。无论是列维纳

斯、巴迪欧还是朱迪斯·巴特勒,他们的主体性概念都意在对启蒙运动以来的独立、自足(self-sufficiency)、自律^{④7}的肯定性面向进行深入的批判性反思,由此转而聚焦于依赖(dependency)、脆弱性(vulnerability)、创伤这些更具有否定性特征的维度。

海尔斯所独具慧眼地提出的数字创伤的概念也同样是对这条否定性脉络的有力推进。她首先指出,代码确乎与创伤有诸多相似之处,除了上文提及的有限性和可朽性之外,还集中体现于潜藏或“压抑”(repressed position)^{④8}这个根本的机制。创伤在平日里一般是不可见的,但每每在偶发的事件之中骤然爆发,瓦解了惯性的生活模式和惯常的认知框架。代码同样如此,虽然它最终是一个吞噬万物的庞大而崇高的数字海洋,但在最为贴近日常生活表面的语义和叙事这个界面之上,却总是有可能以创伤的形态出现,撕裂连贯的秩序,瓦解既定的意义。作为创伤的代码或许最终仍然是施加操控的主宰,但在那一次次偶发、阵发的不连续的作用之中,却仍然深刻改变着数字时代的主体和叙事的双重面貌。从主体的角度看,在数字创伤面前,他或许转而如元叙事中的情形那般,开始主动地探问真相,自我的真相与世界的真相。从叙事的角度看,创伤之数字叙事也不再迷醉于谜电影式的数据叙事抑或用户与数据库之间密切勾连的各种操作,而更是展现出“解离,闪回,重演(re-enactments),令人惊惧的活梦魇”^{④9}等等“诡谲”乃至“诡异”(weird)的形貌。是的,数字创伤的主体是自省的,数字创伤的叙事是诡异的。正是从这两个要点出发,我们隐约看到了从数字海洋的物性出发,朝向未来的美学体验的变革之力。

注:

- ①这个说法我们取自肖恩·库比特(Sean Cubitt)的奠基性的同名论文,收于A Companion to Digital Art, edited by Christiane Paul, Chichester: John Wiley & Sons, 2016, pp. 265-280.
- ②参见她为文集A Companion to Digital Art所做的序言。
- ③④A Companion to Digital Art, edited by Christiane Paul, Chichester: John Wiley & Sons, 2016, 'Introduction', p. 1, p. 2.

- ⑤⑥⑧Digital Visual Culture: Theory and Practice, edited by Anna Bentkowska-Kafel, Trish Cashen and Hazel Gardiner, Bristol: Intellect Books, 2009, pp. 15-17, p. 16, p. 17.
- ⑦⑨④④Boris Groys, Art Power, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2008, pp. 82-83, p. 84, p. 86.
- ⑧正是因此,格罗伊斯和库比特皆不约而同地将“非同一性”(non-identity)视作数字复制的本质特征:A Companion to Digital Art, p. 268.
- ⑩A Companion to Digital Art, p. 267. 保罗将数字艺术的两大发展方向概括为“算法”和“影像”,也恰好呼应了这个基本区分:A Companion to Digital Art, 'Introduction', p. 5.
- ⑪数字海洋这个说法,我们主要得自维多利亚·维斯娜(Victoria Vesna)对数据库美学的重要研究“一个庞大的信息海洋,它是非线性的,无处不在的,沉浸式的,它总在那里,但却始终外在于我们的视野。”(Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow, edited by Victoria Vesna, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007,)
- ⑫“DNA 或许是数据库美学的最美妙例证”(Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow, p. 4)。
- ⑬A Companion to Digital Art, edited by Christiane Paul, Chichester: John Wiley & Sons, 2016, p. 269, 图 10.1.
- ⑭⑯⑰【俄】列夫·马诺维奇,《新媒体的语言》,车琳译,贵州人民出版社 2021 年版,第 223、234—235、25 页。
- ⑮A Companion to Digital Art, edited by Christiane Paul, Chichester: John Wiley & Sons, 2016, p. 275.
- ⑰正是在这个意义上,库比特会总结说,数字艺术的时空形态从根本上展现出一种超越于人类之外,甚至不专属于人类本身的特征和趋势“inhumanity”: A Companion to Digital Art, p. 273.
- ⑱⑲⑲⑲⑲Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities, edited by Marsha Kinder and Tara McPherson, Oakland: University of California Press, 2014, p. 36, p. 37, p. 38, p. 38.
- ⑲【德】阿多诺《美学理论》(修订译本),王柯平译,上海人民出版社 2020 年版,第 7—8 页。
- ⑳㉑【日】东浩纪《动物化的后现代:御宅族如何影响日本社会》褚炫初译(台北)大艺出版社 2012 年版,第 164—166、166 页,尤其是图 19a(元叙事)和 19b(数据库叙事)之间的清晰对照。
- ㉒Robert Pepperell, The Posthuman Condition: Consciousness beyond the Brain, Bristol: Intellect Books, 2003, p. 177.
- ㉓现代哲学中对于主体性的种种“去中心化”的批判,以及我们面临这些危机所理应承担起的对于主体性立场的捍卫,尤其参见 Axel Honneth 在 The Fragmented World of the Social 一书第 16 章中的凝练概括。
- ㉔㉕㉖㉗㉘【德】康德《判断力批判》,邓晓芒译,人民出版社 2002 年版,第 82、83、83、88、95、100 页。

- ⑩基特勒则说得更为直白而悲观“人类在最近几百年里称为思考的那些东西根本就不是思考,而是控制技术和数据处理”(【德】弗里德里希·A. 基特勒《实体之夜》,李双志译,上海社会科学出版社2019年版,第35页)
- ⑪转引自【美】戴维·法雷尔·克雷尔《哲思与海》,陈瑾译,北京燕山出版社2020年版,第274页。
- ⑫Jean - François Lyotard, *The Inhuman: Reflections on Time*, translated by Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby, Cambridge: Polity Press, 1991, p. 93, p. 96, p. 101.
- ⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳ Jean - François Lyotard, *The Inhuman: Reflections on Time*, translated by Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby, Cambridge: Polity Press, 1991, p. 98, p. 106, p. 142.
- ㉑【法】甘丹·梅亚苏,《有限性之后》,吴燕译,河南大学出版社2018年版,第57页。
- ㉒“庞然大物激发出一种更甚于崇高之上的恐惧”(Timothy Morton, *The Ecological Thought*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 2010, 131)。
- ㉓这个说法源自 N. Katherine Hayles 的同名论文,收于文集 *Digital and Other Virtualities: Renegotiating the Image*, edited by Antony Bryant and Griselda Pollock, London and New York: I. B. Tauris, 2010, pp. 23 - 41.
- ㉔㉕㉖㉗㉘㉙ *Digital and Other Virtualities: Renegotiating the Image*, edited by Antony Bryant and Griselda Pollock, London and New York: I. B. Tauris, 2010, p. 26, p. 27, p. 26.
- ㉚“断裂式综合(*synthèse disjonctive*)”这个说法,我们自然是借自德勒兹和加塔利的《反俄狄浦斯》一书: Gilles Deleuze & Félix Guattari, *L'anti - œdipe*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1972/1973, pp. 23 - 24.
- ㉛Martha Albertson Fineman, *The Autonomy Myth: A Theory of Dependency*, New York and London: The New Press, 2004, p. 7.

(责任编辑:青末)

The Trauma and Sublime in the Digital Ocean: Three Approaches of Rethinking of Aesthetics of the Digital

Jiang Yuhui

Abstract: Digital art has been developed for nearly a hundred years, but its aesthetic reflection still needs to be deepened. There are roughly two fundamental problems in digital aesthetics, one is the debate between authenticity and repetition, and the other is the debate between the particularity and universality of the medium. To answer these two problems in depth, one might as well start with three key words and proceed step by step. The first keyword is digital ocean, which reveals a point that digital art seems to be an extreme form of mechanical reproduction, but in fact it profoundly and comprehensively changes the basic form of all aspects of traditional art. But this also leads to the problem of subjectivity, the tension between autonomy and heteronomy. The proposal of the second keyword "digital sublime" is intended to use the evolution or decay of sublime experience as a clue to re-examine the crisis of subjectivity in digital aesthetics. So, how to respond to this dilemma? It seems right to return to the third keyword of digital trauma. Derrida's notion of specters and Hayles' narrative of trauma are just two possible directions for reconstructing the aesthetic experience of subjectivity in the digital age.

Key words: digital art; aesthetics of the digital; digital ocean; database narration; trauma of the codes; sublime