

分布式、虚拟性与即时性

——作为新媒体艺术“元属性”的时间问题

王陌潇

引论：时间问题作为新媒体艺术的元问题

在一切展开之前，本文不得不对“新媒体艺术”这个概念做一些限定。按照学界的一些典型做法，往往会将这个问题拆解成“新”“新媒体”以及“新媒体艺术”三个步骤。实际上这涉及的是三个不同纬度：关于“新”的问题，是一个史观问题；关于“新媒体”的问题，是媒介问题；而“新媒体艺术”，则是一种综合性的本体论问题。

这种拆解有趣之处在于三者有一个公共集——那就是“新”。而很显然，无论从哪个角度来理解“新”，它几乎都可以被看作一个相对概念，一个迭代的概念——可以说新媒体艺术天生就与时间、历史有着密切联系，甚至可以说它是一种关于时间的艺术。从这个意义上开始，我们已经能够说时间问题是新媒体艺术的一个“元问题”。

而后的两个步骤，学界也有诸多讨论。W. J. T. 米歇尔(W. J.T. Mitchell)曾提醒道：“新媒介带来的冲击古已有之。”“我们在使用‘新媒介’（因特网、电脑、视频、虚拟现实）这个说法时必须同时认识到，媒介总是新的，也总是伴随着技术革新和技术恐惧。”⁽¹⁾这实际上强调了新媒体问题与技术迭代的相对性无法分割。在这里需要特别注意的是，“媒体”和“媒介”两个词在英文中都可以对应单词 Media，而在中文语境中“新媒介”与“新媒体”却有显著差异。“新媒介”可能会指涉更宽泛的范畴，而“新媒体”则往往被锚定在数字领域。这也与这个技术迭代的观念密切相连，因为恰恰在我们这个时代的技术冲击（尤其是在日常生活与大众文化层面）主要来自数字技术。

怎样理解这种技术迭代下的艺术问题呢？罗莎琳德·克劳斯提出了一种“后媒介”的方案，在分析摄影艺术作品时，她指出媒介技术的革新使得“当技术的保护甲因其自身过时的压力而崩溃时，一种存在于技术支持中的想象能力突然变得可取回。”⁽²⁾简而言之，就是当媒介技术的过度成熟乃至濒临淘汰之时，社会上会对这种技术产生一种类似于反省的态度。与此同时，由于在艺术领域会不断有新的需求，这些媒介的新潜

能（好比她所说的想象能力）就可能在这种反思中被激发出来。罗莎琳德文中主要讨论的摄影，一开始并不是艺术，却由于这项媒介技术的成熟和普及，并且有着沦为“旧”的危机，它从某种程度上“被迫”成为艺术，且进而解决了很多过去媒介不能解决的问题。新媒体艺术的理解也可以参照此，新媒体艺术的发展中并不需要所涉及的媒介技术一定是最前端的，只要当某种新的媒介出现并且普及后能够提出新问题并解决一些问题，那么我们说它进入艺术的行当是可以预测的。罗莎琳德的“后媒介”理论还揭示了“媒介特异性的终结”的趋势：“所有的物质支持，包括这些地点本身——无论是艺术杂志、艺术商的展位还是博物馆画廊——现在都被整平，它们被商品的同质化原则缩减为一个纯粹的等价体系，在这种纯粹交换价值的运作机制中，一切都无法逃脱，一切事物都对其作为符号的潜在市场价值保持透明。”⁽³⁾我们可以批判性地看新媒介的数字化带来的一切，尤其是这种商品化的危机，不过更关键的是当媒介特异性退隐后，新媒介的价值不再只关乎技术本身，而是借助技术媒介建立起来的符号系统与感知方式。

返回技术层面，本文可以基本沿用马诺维奇(Lev Manovich)在其著作《新媒体的语言》中所做出的限定：“新媒体代表了两条不同历史发展轨迹的融合：计算与媒体技术。……两条历史轨迹的融合，就是将所有现存的媒体转化成了计算机可以识别的数值类数据。”⁽⁴⁾新媒体艺术即是在此基础上的一种艺术。而关于“艺术”这个本体论限定，是一个极为复杂而宽广的论题，本文不就此展开，只需要明确的是，新型媒介技术并不一定带来新媒体艺术，新媒体艺术仍然需要和复杂的观念、体制与形式相关联，它依然应该保有一定的“前卫性”或“当代性”，就像哈尔·福斯特(Hal Foster)所倡议的：“批评理论是创新艺术内在固有的品质，而艺术的相对自主也可以成为一种批评素材。因为这些缘故，我反对前卫主义的过早退场。”⁽⁵⁾

从理论上讲，“新媒体艺术是一个不令人满意的术语，它更像我们尝试给出的一个工作中的定义，并解释为何我们选择行为状态(behaviors)这一术语而非

媒体”。⁽⁶⁾“它关乎过程而非物件的艺术形态。”⁽⁷⁾正如策展人贝丽尔·格雷厄姆(Beryl Graham)所阐述的,无论其他维度如何解释,新媒体艺术非常重要的特征(之一)便是“过程”或者呈现出“行为状态”。而过程和行为状态恰恰都代表一段持续的时间,强烈暗示着一种时间性——这从另一个角度说明了时间问题是新媒体艺术的元问题,而时间性是新媒体艺术的元属性。那么,以时间性为元属性的新媒体艺术,在时间体验上与传统视觉艺术相比有何不同呢?

一、非持续与非均匀:突破传统视觉艺术的时间经验

以时间性与空间性来对艺术进行划分和定义已有长久的历史,古典美学家莱辛就在《拉奥孔》中做了此项区分,他指出:

绘画用来摹仿的媒介符号和诗所用的确实完全不同,这就是说,绘画用空间中的形体和颜色而诗却用在时间中发出的声音;既然符号无可争辩地应该和符号所表现的事物互相协调;那么,在空间中并列的符号就只宜于表现那些全体或部分本来也是在空间中并列的事物,而在时间中先后承续的符号也就只宜于表现那些全体或部分本来也是在时间中先后承续的事物。⁽⁸⁾

但是去细究“那些全体或部分本来也是在空间”中的事物,我们几乎可以发现,在日常时间经验中并不存在某种只在空间中呈现的事物,顶多说它处于一个相对静止的状态。虽然莱辛把诗与画比作两个友好的“邻居”,但这两个艺术却无法跨界,而且在他的论述中不时会流露出对于诗歌这种时间艺术的更多肯定,认为诗歌更加宽广也有更多可能。比如他论述道:“诗人也毫无必要,去把他的描绘集中到某一顷刻。他可以随心所欲地就他的每个情节(所写的动作)从头说起。”⁽⁹⁾这种倾向也是潜在地认为时间艺术或者时间性本身处于某种优势位置。

有学者提到,时间的优越性观点在古典美学时已经根深蒂固,康德、黑格尔等人对时间、空间的论述实际上是构建了这样一种模式:“将时间与非物质、不可见、精神价值相连,而将传统与物质领域、外部感官、身体相连。”⁽¹⁰⁾这个问题更深来讲,其实是一种逻各斯中心主义的长久留存。空间是可见的,时间则是不可见的,按照西方哲学的逻各斯传统,表象之下的真理与永恒规律都是不可见的,所以时间当然会被认为是“理式”的一部分,从而高于被认为是表象的空间。

从古希腊哲学开始,时间就被认为与运动密不可分,并且是连续的,“时间是关于前和后的运动的数,并且是连续的(因为运动是连续的)”⁽¹¹⁾。因此传统视觉艺术,尤其是绘画、雕塑和摄影这样所谓“静止”的艺

术,在时间经验的表现上似乎有着天然的困难,但并非代表他们不具备时间性。龙迪勇认为:“图像叙事的本质是空间的时间化,即把空间化、去语境化的图像重新纳入到时间的进程之中,以恢复或重建其语境。”⁽¹²⁾虽然龙迪勇的讨论没有在时间与空间的二元关系中展现出倾向性,然而图像叙事的逻辑与古典美学一脉相承,绘画这样的视觉艺术仍然是一种以空间方式表达时间的艺术形式,其中空间只是工具,时间则是目的。我们或可以说这是古典艺术时期的媒介带来的一种局限性。

到了现代主义时期,绘画脱离叙事的束缚之后,纯形式主义理论大行其道,这种形式主义的代言人格林伯格“实际上将时间和空间一举从绘画中消除了,他敦促一种自我指涉的纯粹艺术”。⁽¹³⁾然而,这种自我指涉反而凝聚成了一种新的时间经验——一个事件,也是一个瞬间。利奥塔(Lyotard)在评论抽象表现主义画家巴尼特·纽曼(Barnett Newman)的画作时提道:“被叙述的事情的时间……与叙述这当儿的时间……不再被分开。它们凝结在造型的(线状的、色彩的、有节奏的)瞬间。这个造型瞬间就是画作。”⁽¹⁴⁾按照他的论述,过去服务于叙事的空间确实消失了,但是却涌现出一个事件,而所有的形式凝结在一个瞬间将整个事件和盘托出——虽然这种和盘托出的能力有待讨论,却无疑提出了现代主义艺术中独特的时间性。

不仅如此,现代主义的浪潮并没能阻止艺术界对于时空问题的探索欲望,艺术家们将时间进行可视化或者“空间化”的尝试未曾停止(最典型的莫过于达利的《记忆的永恒》)。新媒体艺术的时代依旧如此,而且其呈现方式不仅在形式上提出了更多可能,也在时间与空间的关系上进行了新的探索,而非简单地将空间置于附庸地位。

录像艺术是上一个时代里被称为“新媒体艺术”的艺术门类之一。被称为时间艺术的艺术门类不乏诗歌、音乐、戏剧以及电影,这些时间艺术要么与物理空间缺乏交流(如诗歌和音乐),要么极大程度地服务于叙事(如戏剧和电影)。前一种情况意味着作品的时间性更多体现在其呈现形式上,后一种情况则毫不意外地展现出一种线性叙事的惯例(当然,先锋戏剧和当代电影也已经出现了打破线性叙事的尝试),还有很大一部分作品同时具备了这两种局限性。录像艺术则不然,虽然和电影有着相近的生产技术乃至表现技法,但它却在时间性上要更为复杂,尤其体现在其呈现形式与感知方式上。

我们回到一个划时代的录像艺术家——白南准以及他的经典作品《电视佛》(图1)来讨论这个问题。1974年,白南准展出了他影响巨大的《电视佛》系列的第一个作品,“试图以影像的方式解读《妙法莲华经》中现在的佛与过去的佛两相对照的情景,他在显

示器和摄像机之前安置了一件古董佛像,显示器后面的摄像机记录着置身于光晕中的佛像,再传送到显示器上”。⁽¹⁵⁾装置中的佛如同照镜子一般看着电视机中的自己,由于录像传输技术必然存在的延迟效应,录像中佛的影像永远是实体世界中的佛过去的影像。因此,这个过程严格意义上来讲并不是照镜子,佛“看”的每一个瞬间(如果我们把线性时间的瞬间理解成直线上一个点的话)都凝聚了佛的现在和过去。然而还有一个更隐晦的意义诞生于实时直播的录像之中,以光速传播的模拟信号在这个录影机与屏幕如此短暂的距离内传递所需要的时间(也就是画面延迟),远远低于人类的视觉暂留时长,因此,这个装置不仅仅是静止不动的,观者接收的佛与佛的录像对于我们的视觉感知系统而言也是“同时的”。于是在这个作品的运行、观看与感知中,静止与流动、过去与现在都一并展开了。这恰恰如同斯蒂格勒对于现象学中时间性的重新梳理:“原初印象构成接替的印象,是物体的时间性,在其过渡期间改变它留下的、在它内部流动且通过它而流动的滞留。”⁽¹⁶⁾静止的佛与其录像在错觉层面上展现了这个滞留的一瞬。众所周知,叙事绘画的时间性很大程度依赖于人的想象来完成,而在这里则并非如此,它所依靠的是想象与感知的共同作用。胡塞尔曾指出:“对一个时间客体的感知本身具有时间性,延续的感知是以感知的延续为前设的,对一个随意的时间形态的感知本身也具有时间形态。”⁽¹⁷⁾白南准的作品使得我们可以重新注意到这样一个事实:那就是对象的时间性仅依靠我们的想象难以达到,除了其先验的时间属性,我们对其时间性的理解要借助于“意识统一性”,这个意识统一性囊括了想象与感知。此外,我们的感知能够感知时间性那是因为感知本身也具有时间性,这使得时间性可以从古希腊哲学观点中其在表象上与运动的密切关系里抽离出来。



图1 白南准《电视佛》综合材料 阿姆斯特丹市立博物馆

另一位堪称大师的录像艺术家比尔·维奥拉(Bill

Viola) 也通过技术手段尝试传递一种新的时间体验。与白南准更偏向于观念的切入方式不同,维奥拉的作品直接从感官入手,这种方式也更加直观地触及了时间问题。《筏》《火之女》《殉道者之土、空气、火、水》等多个作品中,维奥拉都非常热衷于高速摄影机的运用。我们可以看一看其作品中最爱运用的水、火的元素。1996年的作品《跨越》(The Crossing)(图2),其中一个画面中倾盆大水缓缓落下,连续的液体与飞溅的水珠都清晰可见,日常生活中难以观察的水流坠落与散开的运动轨迹变得无比清晰,以至于脱离了我们的日常经验——因为这样的水流与平时看到的极不稳定、转瞬即逝的水流相去甚远。录像中大水之下的人亦是如此,从水花在其头上溅起,到水流顺势而下并逐渐将人浸透的过程,都被缓慢的画面拆解得十分清晰。这样的感官体验在其2004年的作品《筏》(The Raft)当中更为明显,每个人的身体、衣物与表情在大水中被打湿并变形,是如此清楚且超乎日常所见。《跨越》的另一个画面则是火焰,作为一种物理和化学现象而非实体物质的火焰在日常生活中不仅因为快速的“运动”而难以被清晰捕捉,更由于强烈的发光、发热而难以让人近距离仔细观察,高速摄影机同样解决了这个问题,让观者可以清晰看到火焰是如何升腾而起。在观察这些作品的时候,录像的高度清晰与缓慢播放提供了更多的动态细节,常常使得观者能够更加沉浸于屏幕之中的世界,于是如同录像画面地减缓,观者在一段短暂的时间中仿佛也经历了一次时间的放缓。阿甘本曾指出“现代思想每当重新定义时间时就必然以对持续定量的时间的批判开始”⁽¹⁸⁾,这里维奥拉的作品与前文提及的白南准的作品通过各自的方式分别打破了定量的时间观与持续的时间观,呈现了一种非匀质时间的可能。



图2 比尔·维奥拉《跨越》录像装置 4.9m x 8.4m x 17.4m 古根海姆美术馆藏

除了高速摄影机的运用,维奥拉还非常喜欢采用倒放的视频处理手法。在2005年的《特里斯坦的上升》(Tristan's Ascension)以及2014年的《逆生》(Inverted Birth)等作品中均如此。倒放的视频中,本该下落的液体或其他物质仿佛克服了重力而慢慢上升,看起来宛若录像中的人灵魂出窍。也许是这种逆行过于超常而难以被“感同身受”,这个视觉效果可能

并没有提供一种预期中的逆流的时间体验,最终只达到了一种“灵魂出窍”的感官错觉。录像艺术对非均匀的、非直线向前的时间之探索似乎就止步于此。事实上也不尽然,除了这一系列错觉与幻觉带来的特殊时间体验,更重要的是这些作品指明了一种“机械时间”(machine time)的存在和其重要性。马克·B. N. 汉森(Mark B. N. Hansen)认为维奥拉的作品“很必要地将技术性引入了时间意识中”,“‘机械时间’持续拓展了知觉的范围,并在某种方式上推动了伯格森主义者在其激进潜力中的使命,那就是开拓我们对物质世界的把握”。⁽¹⁹⁾新媒介的大量运用使得我们的时间体验并不再局限于身体(主体)与自然世界(客体)之间的二元关系,而是在一种身体—技术媒介—对象之间的三元关系中展开探索。这个三元关系并不能被简单拆开,因为它们两两之间既有区别也是共存。例如,我们当然不能说技术媒介和其呈现的客体是同一种东西,然而脱离了技术媒介的客体无法被呈现,而技术媒介没有呈现对象就只是一个空乏的机械。关于这种三元关系,汉斯·贝尔庭(Hans Belting)曾在其著作《图像人类学:图片、媒介、身体》⁽²⁰⁾中有详细论述,此不赘述。

但是无论录像艺术如何进行剪辑、拼贴与呈现,对于观者来说仍然无法逃离那种日常时间的线性体验,即便对于白南准的作品来说,也只能通过一种凝固的视觉体验来展现过去与现在(虽然其本质是利用的感知而不再是想象),瞬间不过就是一个抽象的点——这与阿甘本所设想的批判还相去甚远。录像艺术和电影叙事所面临的局限如出一辙,无论如何插叙、倒叙,最终它还是只能在一条时间轴上展开。

二、非线性与虚拟性:分布式投放下的时间体验

为什么要讨论录像艺术这一“上一个时代的新媒体艺术”呢?这是因为,数码时代的新媒体艺术中很多呈现的内容和形式,都继承了来自录像艺术的各种视频(录像)、动画的内容、语言以及各种剪辑技术、实时直播技术。然而,数码时代的新媒体艺术也由于一些关键因素而展现了截然不同的特质,时间性是其中最重要的差异特性之一。

这些关键变化首先体现在新媒体艺术的“投放”上。正如在格雷厄姆在其著作中强调的,“对录像艺术来说,‘连接性’和‘分布式’都只是附加选项,而对于使用互联网以后的新媒体艺术来说,这些属性则是与生俱来的”。过去的艺术作品包括很多录像艺术在内,其投放更多的是一种中心化的投放(典型的例子就是博物馆、美术馆中的展览,到目前这个模式也是最主流的)。然而新媒体艺术则天生有去中心化的属性,而且这个去中心化并不意味着多个次中心,而是一种更加复杂的分布式结构。“分布式”(distributed)是近年

来极为流行的一个术语,来自计算机科学中的分布式系统,分布式系统原本指“其组建分布在联网的计算机上,组件之间通过传递消息进行通信和动作协调的系统”⁽²¹⁾,而在艺术领域,分布式则主要是指新媒体艺术基于这种网络基础投放后展现出的作品中多个站点、用户相互连接的状态。⁽²²⁾那么互联网基础的艺术可以“分布式”投放,就意味着网络存在作品就存在,作品可以在无数个网络节点传播,而且是相互传播,我们不用在特定时间去特定地点观摩。这种投放与展示的结果当然会提供不同的时间体验。

马诺维奇提到“计算机的逻辑极大影响了媒体的传统文化逻辑,换句话说,计算机层面会影响到文化层面”。⁽²³⁾在他的论述中,计算机的文件目录、超链接等各种组织结构都可以被视作一种“人类文化模拟世界方式”。分布式投放的意义也可以参考此逻辑。分布式投放在某种程度上也体现了一种“分布式的时间观念”。时间不再是一条轴线,而是一个拥有诸多节点的大网,每个节点都有着其独特的时间密度与速度,这些时间体验并不是各自孤立的,观者可以通过特定的技术媒介访问这些时间节点从而获取独特的时间经验。

这里有一个非常贴切的网络投放(或者说本身就可以称为网络艺术)的艺术项目作为案例——《什么正在消失?》(*What is Missing?*) (图3)。这个项目的组织者是著名的美国越战纪念碑的设计者,华裔建筑师、艺术家林璠(Maya Lin)。该项目旨在“通过科学基础的艺术作品引起对第六次物种大灭绝的警惕,将物种的消失与生态环境的恶化与损失相联系,并强调借助保护和恢复生态环境,我们可以降低碳排放并保护物种”。⁽²⁴⁾项目网站被打开后,呈现出整个地球的三维模型(也可以切换为平面地图),这个三维模型就像卫星地图一样可以任意拖拽、缩放,而模型上有很多不同颜色的点,每个点都是某种动物或栖息地的相关资料,这些资料可能是声音、视频,也可能是文字。这类点在项目开始时还比较少,主要是由该项目团队和其媒体、科学合作伙伴提供的。由于作为一个开放连接的网络艺术,该项目允许全世界的用户上传自己与动物的个人回忆,这些彩色的点随着时间的推移越来越多,于是呈现出如今这样五彩斑斓的星星点点。不过遗憾的是,这些看起来赏心悦目的彩色星点大多数都代表着已经或即将逝去的物种。

这个艺术项目中的时间结构大概是这样的:在进入网站开始,伴随着各种动物与环境的的声音资料与宛如太空的三维画面就帮助观者打开了从其所在时间跳入这个网站时间结构的接口,这个接口连接着无数其他用户贡献的大量记忆。这些记忆其实在技术媒介的作用下形成了一种“时间”,我们可以借用利奥塔的论述来理解此意义,他提到“建立在电子学和信息处理之

上的各种技术,它们的重要性在于它们更多地解放了地球上的生活条件,解放了对记忆的编排和操控,也就是说把不同的时间综合为唯一的时间”。⁽²⁵⁾ 此处更贴切的说法是,信息技术通过对记忆的整合、排布,而将记忆背后不同的时间综合在了一个相对统一的庞大时间结构之内。接着,这些时间片段首先由于呈现形式的多样化(包括声音、视频、文字等)而提供了不同的短暂时间体验。同时,因这些时间片段来自记忆和记录(采样),故它们又意味着极为丰富的一些既是个人又是集体的历史时段。之所以说它们是个人的,是因为它是建立在个人记忆之上的;而说它们是集体的,是因为这些记忆很多都是所在地的人共有的,且关乎着这个星球的物种历史。再重新联系这个项目的网络性质,无数的观者(用户)可以随时随地在不同的网络条件与设备上接入并读取他人的记忆和时间,也就是说,这里存在着无数个既可能共时,又可能历时的接口。这些接口之下都存在着各自的树状,这些树状中的各个节点以及其代表的时间段又有被共同访问和体验的可能,于是整个时间的结构就综合在一起成为一张巨大的网,而且要注意的是,这个网并不是平面展开的,而是立体的。虽然在理论上仍可以把观者与这个网络空间彻底抽离,并将此体验重建为一个整体的线性流程,但在实际的感知过程中,网站提供了一个能够相对沉浸的赛博空间,我们确实有可能忘记正在经历线性的日常时间,而将自身投入这个时间之网中。



图3 林瓊《什么正在消失?》(网页截图) 网络艺术 可变尺寸 无收藏

伴随计算机与网络而生的赛博空间给予了我们在两个甚至多个时空中穿梭的可能,配合着虚拟现实技术,这种时间体验会被进一步加强。相比于近似于可视化数据库的《什么正在消失?》项目,这种虚拟现实的效果在费俊的《城市博物馆——记忆时空扭转1》(图4)这个例子中更为显著。这件VR互动装置中,艺术家将“将用户生成的民间传说等口传内容和城市中的遗失古建、历史人物等进行基于实境的重现、关联和融合”⁽²⁶⁾,观者可以在虚拟世界中的城市里自由行动,并

访问这些通过图像与声音的复合形式来呈现的“城市记忆”。这种VR设备带来的沉浸体验将更加彻底地使得观者投入赛博空间中的时间体验去。虽然由于硬件的限制,这件作品并没有网络投放,但是可以预测到,虚拟现实和分布式网络将会在很近的将来一同进入新媒体艺术创作中,并将赛博时间体验更加生动地带给观者。



图4 费俊《城市博物馆——记忆时空扭转1》VR互动装置 可变尺寸 中央美术学院藏

后人类理论学者凯瑟琳·海尔斯(Katherine Hayles)曾定义“虚拟性是物质对象被信息结构贯穿的文化感知”⁽²⁷⁾,毫无疑问,上述的两个例子都提供了这种贯穿物质对象的信息结构,只是一个侧重于信息结构的展开形式,一个侧重于面对物质对象的感知方式。虚拟性能够达到这种效果则是因为它提供的是一种沉浸式的体验,“‘沉浸’的观念暗示了一种精神领域,一种羊水般的浸入体验,在这之中人们会被符号所冲刷,继而重生”。⁽²⁸⁾可以说虚拟的世界,也可以成为一个自在自为的世界,也有完整的一套诉诸感官的形式甚至构成某种事件,观者的具身化体验在这个世界中并没有什么障碍,于是赛博空间中的时间体验最终得以实现。另外,“虚拟性”这个技术赋予的属性也和新媒体艺术的一个重要特性——交互性——联系在一起,让观者和作品能够更加深入地对话。交互性似乎给观者提供了控制权,而“正是因为被赋予了控制权,用户在幻觉中会更加投入”⁽²⁹⁾,故而可以认为这两个特性在相互促进。这里列举的两个例子都是通过新媒体的虚拟现实属性打开了交互性的潜力,而交互性又增强了沉浸感,从而使得观者时间与作品时间可以更好连接。

分布式投放还造就了新媒体艺术的另一种可能,就是空间的转移,这个空间是指观者所在的空间而非前文主要所说的作品中的空间。虽然有很大一部分的新媒体艺术仍然留在博物馆等象征体制性力量的空间之内,但已经有相当一部分新媒体艺术作品(例如,前文提及的《什么正在消失?》)尝试进入到更加日常的

空间中去。我们且不论权力空间的问题,仍然集中于观看空间转换背后的时间体验。

“当人们知道老的博物馆的中央圆顶意味着缪斯神殿,或意识到走上入口的台阶就是将人们从日常生活提升到艺术的世界的话,那么,人们就会对这样的圆顶和台阶刮目相看了。”⁽³⁰⁾ 大卫·卡里尔(David Carrier)在《博物馆怀疑论》中提到了一种学界流行的观点,就是警惕把博物馆视作艺术的神殿,这种观点认为博物馆是一种体制性力量,其建筑、装饰等伴随着复杂的历史文本影响观众的感官与判断。虽然大卫·卡里尔并不认为此类观点可以全盘接受,但他还是肯定了博物馆中潜藏着类似的力量。也因此,在这种空间中的时间体验以及在这种特别的时空体验中对艺术品之时间体验都会受到影响,观者可能会陷入一种有较强仪式感的冥想时间体验中。还应该注意“传统的画廊空间是为观看一个艺术物件,而非针对任何基于时间的东西的历时所构想的”⁽³¹⁾。这不仅导致了这些展览空间中对时间艺术的合理展示的困难,也导致了观者时间与作品时间可能会被割裂。新媒体艺术的观看空间有很多种,这里无法去一一分析,但是有一个最为常见且最能反映新媒体艺术的分布式特征的观看空间,那就是家中或其他生活场景的屏幕前。这种私人、日常且放松的空间剥去了大量的伴随文本,进而更容易让人沉浸入赛博时空之中去。网络提供的时间体验往往近似于此:“下载文件或连接网页时,等待的瞬间几乎变得难以忍受。当出现延迟或时间空档时,你不能够浮想联翩,无法从眼下的束缚和需求中松绑。”⁽³²⁾ 这里并不想以一种达尔文主义的论调为新媒体技术大唱赞歌,屏幕前的观看空间牢牢抓住人的注意力并提供赛博时空的沉浸体验的同时,也加剧了一种加速时代之下的心烦意燥。归根结底,这要回到对艺术当代价值的选择上:是要将艺术作品作为一个超出庸常的对象放入冥想时间内,还是要将艺术作品作为大众生活的一部分而放入日常时间?这已经超出了本文的讨论范围。

三、即时性与速度文化:新媒体艺术的时间主题

另一个既关于投放层面又属于作品本身特质的要素,是新媒体艺术的即时性。除了部分继承了录像艺术中实时直播的运用所带来的论题,新媒体艺术的实时问题还来自计算机技术的“即时运算”。为了与录像艺术的实时直播有所区别,这里姑且采用“即时性”这个术语,该术语在中文语境中相较于“实时性”更加突出“当即”而非“现场”。这个区分事实上也是对录像艺术的特性进行强调。诸多理论家认为的,实时转播带来了现场感与真实性,“输入的真实效果已经与实时传播合而为一,所以事件、事件的输入和对此输入的传

播构成唯一的也是同一的时刻、时间事实和无处不在的时间物体”⁽³³⁾,这些是新媒体艺术也可能具备的特征,但其即时性所带来的还不止于此。

讨论即时性,艺术项目《地点》(Place)⁽³⁴⁾可以作为一个很好的案例。2017年4月1日愚人节,知名网络社区Reddit上线了一个叫作Place的页面,在一开始的界面中只有一块1000×1000像素的巨大空白,登录该页面的每个用户每10分钟可以选一种颜色,在空白页面上点击一个像素,后来间隔时长被修改为5分钟。这个项目又被网民们称呼为“像素大战”,后来又在2022年重新启动。项目整整经历了72小时,网络页面被慢慢填满,且图像不断变换,这一切都离不开计算机经过即时计算后对在线用户操作的实时展现。



图5 Reddit社区用户《地点》(网页截图) 网络艺术 1000x1000像素 无收藏

在这个项目中,即时运算与在线网络展现了新媒体艺术中共同参与的神话。虽然包括马诺维奇在内的学者对新媒体及新媒体艺术的交互性与参与度有所怀疑⁽³⁵⁾,但难以否认的是,它确实提供了一种共同时间的新可能,而这个可能是建立在与作品对话的基础上的。实时直播想要把我们带到本身不在场的那个现场,新媒体艺术的即时运算与在线网络则是把我们的在场加强,或是将我们的在场告知给其他在场的人,而这个所在之场并不是物质世界的场,而是赛博空间的场。张一兵这样论述远程在场:“……今天的光速网络点击中,我可以在万里之外任何一个网址中登录,在场不再是此在自身的直接在场,而是电子化的远程在场,这使得存在论对此在在场的全部深刻看法立刻土崩瓦解。”⁽³⁶⁾ 这个论点有着强烈的技术批判倾向,并认为远

程在场杀死了在场。然而激进一点的观点里,赛博世界的场也存在自己的符号系统与文化逻辑,甚至消解了在场这个问题本身。“置身于计算机模拟的非物质空间,赛博空间定义了一个表现体制,其中模式才是基础的真实,而在场只是视觉幻象。”⁽³⁷⁾在这个“模式”的基础中似乎第一次,时间与空间的关系不再有主次之分,在模式的基础中,时间与空间相互置换和构成。于是我们说,即时性带来的观者时间反过来构建了新的作品时空——一个物质空间被消解,线性时间被打破,时间与空间的从属关系被抹去的时空。

以上提到的分布式投放、实时直播与即时运算都流露着技术带给这个时代一种速度文化,而这种速度文化与新媒体的技术特征一并反过来重塑了新媒体艺术的主题。继承了早已流行的对“内容—形式二元论”的批判,新媒体艺术天生就具有将“身体—媒介—对象的三元关系”紧密相连的属性,这种关系中的新媒体艺术是关于时间的艺术,也是一种关于新媒体的新媒介艺术,以此推论,它还是对时间体验与技术媒介背后的速度文化有所反应的当代艺术。

速度文化的来源无法绕开技术媒介带来的新节律,“这些节律趋向于融合模拟、数字和生物技术,并开启了以速度为特征的动力载体四处普及的新时期”。⁽³⁸⁾已经有很多学者对此有所警觉。当代批判哲学家哈特穆特·罗萨(Hartmut Rosa)提出的社会加速理论专门探讨了速度文化的运行逻辑。他提到,从理论上讲技术进步使得我们处理事务的速度大大提升了,应该从某种程度上给予我们更多空闲时间,然而事实并非如此,现实中的人们一个比一个忙碌。罗萨认为这是由于“社会动力:竞争”“文化动力:永恒的应许”和“加速循环”的协同作用,使得我们在单位时间内需要处理或体验的事务量变多了,最终我们处理和体验的事务的总量又增加得更多。⁽³⁹⁾面对这样的加速社会,艺术家不约而同地做出了类似的作品予以回应,即“一种讽刺式样的录像艺术:大型的、近乎静态的装置以冰川一般迟缓的速度播放着”。⁽⁴⁰⁾本文列举的维奥拉的作品大多就有此特征,而白南准的《电视佛》虽然并非大型,但是那种静止的状态与电视媒介的互动显然也遵循了这个逻辑。

如果说电视的时代还不足够快,该时代的作品对速度的问题还不够敏感,那么数码媒体的时代则不得不在多个侧面对此作出反应。正如在《地点》项目中,对于参与者来说移动鼠标选择颜色并指定一个点是一件耗费寥寥数秒的事情(即便加上网络延迟与计算机即时运算,也并不会延长多少),项目主办方主动限制了10分钟和其后5分钟的操作间隔似乎在告诉我们这个加速社会必须有所阉割了,否则我们能预计到这个项目无法留下可循的图像轨迹,也可同理推论我们

的感知跟不上臣服于速度文化的新媒体艺术。

在未来,我们不难预测前文中提到的乔纳森·克拉里(Jonathan Crary)描述的那种网页、软件的卡顿、延迟都会被技术逐渐克服(事实上现在的5G技术、云技术的运用中已见此端倪),速度文化又会发生一次飞跃,“即时性”将无处不在,它不仅将影响我们的生活方式,也会渗透到我们的时间观念。媒介生活占据了我们的日常越来越多的时间,无须等待的高速生活成为习惯,我们体验的停顿、空闲与冥想式的时间就会越来越少。阿甘本曾说:“当代性是一种与自身时代的独特关系,这种关系既依附于时代,同时又与它保持一定距离。”⁽⁴¹⁾新媒体艺术如果想保有这种当代性,在媒介上或许需要不断追随着以指数方式革新的技术,同时要在这种技术爆炸的历史语境下冷眼旁观,用技术来反讽技术,用缓慢、停顿与冥想来对抗速度文化中的焦躁不安。如果新媒体艺术放弃这种批判性,它将可能堕落成为一种媒介技术而与艺术无关。

结语

其实时间从来就不是完全连续、均质、线性的,时间与空间之间的关系也不应该有所谓主次之分或者功能目的之分,只是限于媒介技术、社会规定与感知方式的共同制约,长久以来形成了一种固定的时间经验,这种时间经验进一步还影响到了人类的史观。聚焦至传统视觉艺术,此类时间观迫使观者去体验一种以时间叙述为目标的空间表现。而新媒介尤其是数码媒介的出现改变了这种状况,“数字化使我们甚至要在更深层次上重新设想用户的身体与图像的相互关系。这不仅是简单地认为图像为用户提供了掌握当代物质文化中‘信息结构’的工具,而是如马诺维奇所言‘图像’自身成了一个过程,并不可化约地围绕着身体的活动”。⁽⁴²⁾身体与“图像”之间的关系重构使得我们有机会去感知、理解那种非连续、非均质的时间。更进一步地,分布式网络的成熟、虚拟现实技术的运用以及交互性在当代文化中的不断拓展,共同将一种分布式的艺术和其背后的那种网状时间结构重建起来——之所以说是重建,是因为这种时间结构预先就存在,只是没有被揭示。技术与世界的关系,以及技术与文化的关系一同改变了,在解决过去的难题的同时,又提出了新的问题,“去物质化的当代压力,可以被理解为从‘在场/缺席’到‘模式/随机’的认知转换”⁽⁴³⁾,这个认知转换之下是一种截然不同的赛博时空体验。作为保有一定前卫性与当代性的新媒体艺术,一方面努力去探索赛博时空中的各种体验,另一方面又对赛博时代的速度文化做出反应,进行一种自我批判。最终,我们看到这个关于时间的艺术,关于技术的新媒介艺术,关于速度文化的当代艺术中,时间问题显然成为它的

“元问题”，持续提示并重塑着我们的时间经验。

[基金项目：本文系2020年国家社会科学基金艺术学重大项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”（项目编号：20&ZD049）的阶段性成果。]

注释：-----

- (1) [美] W. J. T. 米歇尔：《图像何求？形象的生命与爱》，陈永国、高焱译，北京大学出版社，2018年版，第230—231页。
- (2) Rosalind Krauss, “Reinventing the medium”. *Critical Inquiry*, Vol 25, No. 2 (1999). pp. 289-305.
- (3) Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson, 2000, p.15.
- (4) (23) (29) (35) [俄] 列夫·马诺维奇：《新媒体的语言》，车琳译，贵州人民出版社，2020年版，第20页，第45页，第212页，第209—214页。
- (5) [美] 哈尔·福斯特：《实在的回归：世纪末的前卫艺术》，杨娟娟译，江苏凤凰美术出版社，2015年版，第8页。
- (6) (7) (31) (40) [英] 贝丽尔·格雷厄姆、萨拉·库克：《重思策展：新媒体后的艺术》，龙星如译，清华大学出版社，2016年版，第3页，第7页，第126页，第116页。
- (8) (9) [德] 莱辛：《拉奥孔》，朱光潜译，商务印书馆，2016年版，第90页，第24页。
- (10) (13) [美] W. J. T. 米歇尔、马克·B. N. 汉森：《时间与空间》，肖腊梅、胡晓华译，W. J. T. 米歇尔、马克·B. N. 汉森主编：《媒介研究批评术语集》，南京大学出版社，2019年版，第89页，第90页。
- (11) [希] 亚里士多德：《物理学》，张明竹译，商务印书馆，2011年版，第117页，第90页。
- (12) 龙迪勇：《图像叙事：空间的时间化》，《江西社会科学》2007年第9期。
- (14) (25) [法] 让·弗朗索瓦·利奥塔：《非人：漫谈时间》，夏小燕译，西南师范大学出版社，2019年版，第119页，第89页。
- (15) 朱鸽翔：《白南准的装置艺术：当电视成为创造性的媒体》，《美术报》2016年6月11日。
- (16) (33) (38) [法] 贝尔纳·斯蒂格勒：《技术与时间 2. 迷失方向》，赵和平、印螺译，译林出版社，2010年版，第231页，第138页，第115页。
- (17) [德] 埃德蒙德·胡塞尔：《内时间意识现象学》，倪梁康译，商务印书馆，2009年版，第54页。
- (18) [意] 吉奥乔·阿甘本：《幼年与历史：经验的毁灭》，尹星译，河南大学出版社，2011年版，第152页。
- (19) (42) Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*. Massachusetts: MIT Press, 2006, pp. 266-267, p. 10.
- (20) Hans Belting, *An Anthropology of Images: Picture,*

Medium, Body. Thomas Dunlap, trans., Princeton: Princeton University Press, 2011.

- (21) [英] 库鲁里斯等：《分布式系统：概念与设计》，金蓓弘、马应龙译，机械工业出版社，2013年版，第2页。
- (22) Sarah Cook, “Immateriality and Its Discontents.” In Christiane Paul, ed., *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2008, pp. 26-49.
- (24) About the Project: A Global Memorial to the Planet. <https://www.whatismissing.org/about>, 最后访问日期：2024年1月16日。
- (26) 李煦：《费俊：当代更需要文化遗产的“转译者”》，《长江日报》2019年7月22日，<http://www.cjrbapp.cjn.cn/p/111651.html>, 最后访问日期：2024年1月16日。
- (27) (37) (43) N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University Of Chicago Press, 1999, p. 13, p. 36, p. 29.
- (28) Margaret Morse, *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Bloomington: Indiana University Press, 1998, p. 185.
- (30) [美] 大卫·卡里尔：《博物馆怀疑论》，丁宁译，江苏美术出版社，2014年版，第23页。
- (32) [美] 乔纳森·克拉里：《24/7：晚期资本主义与睡眠的终结》，许多、沈清译，中信出版集团，2015年版，第99页。
- (34) <http://spacescience.tech/place/>，该活动定期发布，网址不可随时访问，录像全网可查。
- (36) 张一兵：《远托邦：远程登录杀死了在场——维利里奥的〈解放的速度〉解读》，《学术月刊》2018年第6期。
- (39) [德] 哈特穆特·罗萨：《新异化的诞生：社会加速批判理论大纲》，郑作或译，上海人民出版社，2018年版，第21—41页。
- (41) Giorgio Agamben, “What is the Contemporary?” In David Kishik, Stefan Pedatella, trans., *What is an Apparatus? and Other Essays*, Stanford: Stanford University Press, 2009, pp. 39-54.

(作者单位：四川大学文学与新闻学院)

(责任编辑：吴景明)