

Aesthetic Reality in Virtual Space

◆ 谭华孚 著
海峽文艺出版社

21世纪文化传播书系

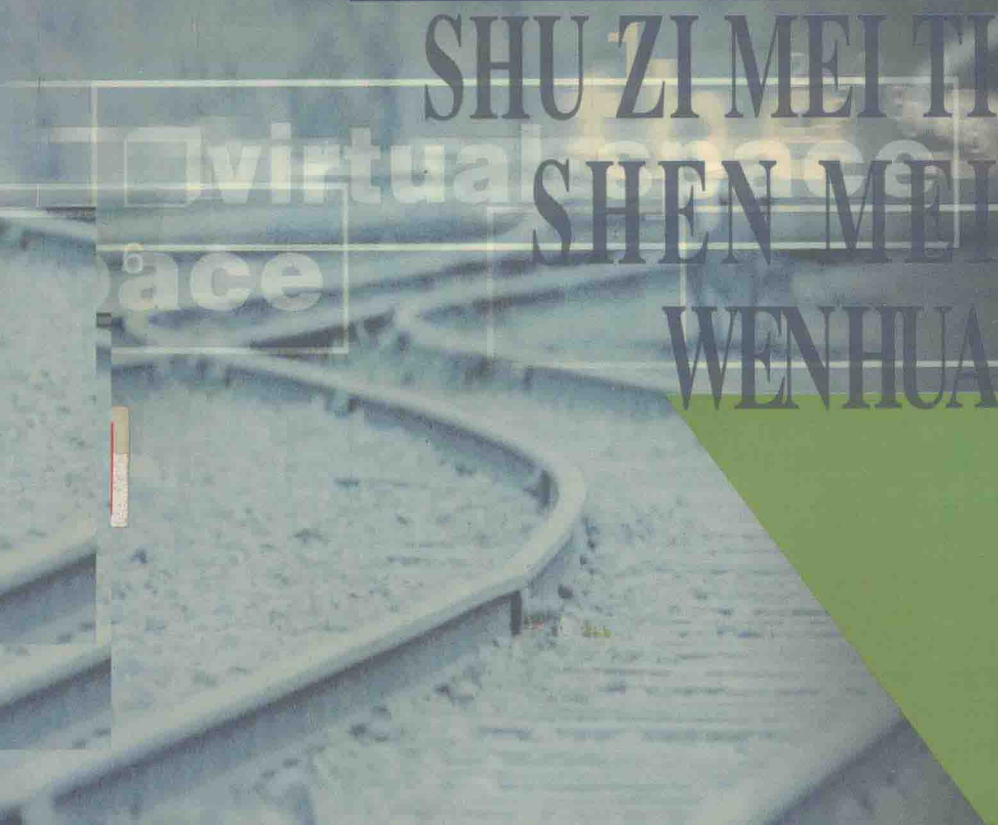
虚拟空间的美学现实

数字媒体审美文化

SHU ZI MEI TI

SHEN MEI

WENHUA



21世纪文化传播书系

◆ 谭华孚 著
海峡文艺出版社

虚拟空间的美学现实

数字媒体审美文化

SHU ZI MEI TI
SHEN MEI
WENHUA

图书在版编目(CIP)数据

21 世纪文化传播书系/虚拟空间的美学现实——数字媒体审美文化/谭华孚著. —福州:海峡文艺出版社, 2003. 9

ISBN 7-80640-820-7

I. 2… II. 谭… III. ①数学技术—应用—传播—研究②计算机网络—应用—传播—研究 IV. G206.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 011084 号

虚拟空间的美学现实——数字媒体审美文化

作者:谭华孚

责任编辑:谢 萍

出版发行:海峡文艺出版社

社址:福州市东水路 76 号 14 层

邮编:350001

发行部电话:0591-7536724

印刷:福州市晋安文化印刷厂

邮编:350012

开本:850×1168 毫米 1/32

字数:240 千字

印张:10.125

插页:2

版次:2003 年 9 月第 1 版

印次:2003 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 7-80640-820-7/I·546

总定价:180.00 元

本册定价:18.00 元

如发现印装质量问题,请寄承印厂调换

前 言

按照马克斯·韦伯的看法，社会科学的对象是文化事件，文化事件的规定包括着两种基本的要素，这就是价值与意义。社会科学和自然科学一样，以“实在”（Wirklichkeit）为研究对象，而“实在”之所以进入社会科学的领域成为文化科学的对象，并非因为它原来就如此，而是因为它在与研究者的价值关联中变得重要了，它便对我们有了意义。以网络和数字媒体进行的娱乐、审美、艺术创造与欣赏活动，虽然是在虚拟的“赛伯世界”（Cyberworld），即利用计算机组成网络而建立的世界中展开的，但它们的产生与演进，却也是一种韦伯所称的“实在”，是一个在当代社会精神生活中发生的、无可回避的文化事件。数字媒体中的文艺活动，是中国现当代文学艺术运动在新技术人文环境中孕育出来的一种新形态。尽管迄今为止，中国网络文学艺术既成作品的精神涵量和美学水准，尚难以与传统形态的现当代文艺作品比肩，但是，它的媒介物性和传播方式所提供的文本生产方式与发展空间，却有着超越这些既成作品本身的考察价值和学术意义。尤其是着眼于未来人类精神活动由以展开的技术人文环境，考虑到数字媒体审美文化已经对代表着人类未来的青少年产生了并将继续产生着巨大的影响，它们的预期价值与意义就更加昭彰而不容忽视。换言之，在与当代美学和艺术研究者的价值关联中，数字媒体审美文化的重要性不仅是以“过去时态”呈现的，甚至也不

完全是以“现在完成时态”来呈现的，而是主要以“现在进行时态”和“未来时态”来呈现的——它随着时间的延绵而不断增殖。因此，如果一个研究者能以某种前瞻性的目光看待当代文化现状，就不会因为以网络为主体的数字媒体审美文化当下的粗糙浅陋或“电子草根”本色而轻视它，也不会因为它是当下大众“时尚”的一部分而清高地挪开自己的探究视线。

艺术随时代发展而变革创新，既是社会公众对于艺术审美的永恒渴求，也是文学艺术运动自身的内在需要。上世纪末以来，随着多媒体电脑网络和各种高新数字化电子信息技术产品在社会中普及，数字化传播媒介逐渐成为当代中国公众审美欣赏和介入艺术创造的重要空间之一。这类新兴的数字媒体应用于艺术创造与传播之后，以其表现方式的灵动性、参与机制的民主性、创作发表的自主性、复制传播的便捷性及受众反馈的强互动性，为艺术想像力、表现力和创造力的释放开辟了新的空间，对审美公众产生了强大吸引力。在中国，尽管电脑与网络的普及，在时间上和程度上都还远逊于西方发达国家，但也许是由于中华民族特有的“乐感文化心态”使然，上世纪90年代以来，中国内地网络文学、电脑美术、电子音乐、DV、网络电视等以数字媒体为载体和传播平台的艺术形态发展迅速，已经构筑成了一片引人瞩目的当代审美景观，并以其将对未来的文化艺术发展形态产生重大影响的预期价值，对相当一部分文人学者产生了巨大的吸引力。中国学术界一些具有前瞻意识的学者，也从90年代开始陆续对数字媒体审美文化问题投以莫大的关注，他们或撰文著书，或翻译介绍，分别从自己的学科角度出发，对涉及网络暨数字媒体审美文化的一些理论问题进行了有益探讨；90年代后期以来，一批涉及网络审美和艺术问题的专著和译著先后问世；诸多出版社推出网络文艺作品的佳作丛书和年度精品选集，《文学评论》、《文艺理论研究》、

《文艺研究》等重要的文艺理论学术刊物也曾组织或刊发过相关研究的笔谈或论文。可以说，数字媒体审美文化不仅是当代文化生活的热点，同时也开始成为国内文化研究、艺术研究的一个热点。

迄今为止，中国学术界在对以网络文艺为主体形态、以中文为基本表意符号系统的数字媒体审美文化进行考察的过程中，已经推出了一批介绍性和梳理性的既成著述，对于数字媒体审美文化的理论建设，这些论著具有奠基石般的意义，其价值不容忽视。但是，许多著述中，现状的描述与前景的展望，常常多于学理的分析与批判的反思；而另外一些颇有学术深度的文化理论著述在论及中国网络文艺时，又未能作系统的展开——网络文化只是它们的作者心灵翱翔时经过的一处空间，而不是停驻生息并悉心垦拓的栖居耕稼之地，在投去睿智的一瞥，或是游历一番之后，这些心灵又继续高翔远举了。在这一情势中，对中国网络审美文化作较为全面、系统的学理性阐述，对于我国文艺理论的建设具有迫切的现实意义，它对于建立和完善有数字化信息时代特色的中国美学和文艺学理论体系，深入认识当代艺术发展的新走向，促进中国的文艺学科建设，都是一项尚未见有人从事而又不可忽视的学术工作。

本书即是对上述文化和理论情势的一种学术回应。一方面，作者力图将新生的网络审美现象纳入文化研究和美学考察的范畴，从文化史和艺术发展史的角度对网络审美文化出现的历史条件、它的社会精神影响进行分析，以便能对读者有所启发，使他们能将网络审美文化的感性体验与艺术发展的理性认知结合起来；另一方面，由于国内尚未出现有关网络艺术的全景式史学著述，作者又不能以自己所能掌握的资讯为基础，对中国网络审美文化各个门类的发展状况进行一番梳理、解析、介绍甚至典型文本解读；再一方面，由于对网络审美文化的介绍和解读不可避免地引发一

些理论的困惑，行文的思路也就自然地再一次回到理论解说的层面来。于是，全书的上编、中编、下编三个部分便呈现为“论——史——论”的基本构架，在“论”的层面上，作者力图提示那些在电脑—网络—多媒体技术发展中普遍地影响人类审美文化生活的重要走向，着眼点是超越了某一特定文化场合的共时性问题。在“史”的梳理中，作者感兴趣的主要是中国文化语境中的网络审美活动，是网络审美文化空间中的中国艺术现象。当然，对于一些在中国还不很发达的新媒介艺术，由于可言说的史实有限，国际上一般的变化进程介绍与理论性较强的讨论谈说便不得不暂时地成为本章节的主要部分。

需要说明的是，本书所言说的“数字媒体”，主要指以电脑及其联机网络为主体硬件设备、以计算机数字通信语言为内核符号代码的多媒体通信体系，它正在将我们这个地球上各个部分人们的生活与精神紧密地联为一体，构成了一个有别于物理上的“实在”即三维空间的另一种“实在”——虚拟空间。当然，一些运用于数字化生活中的信息介质，如光盘及其出版物等，也属于数字媒体的范畴，但是，如同电脑中的硬盘与软盘一样，它们对于虚拟空间中的审美文化活动，只起记录载体的作用，与审美创造及欣赏的“价值关联”并不重要，按照马克思·韦伯的命题，它尚未完全具备足够重大的研究意义和价值，所以本书不将音、像、图、文等各种类型的数字光盘出版物列入数字媒体审美文化考察的范畴。

鉴于电脑普及之后对当代文艺创作发生影响力的领域主要是文学、美术、音乐、影视，我在考察中主要选取了与这几种艺术有关的网络审美活动作为观照的聚焦区。此外，由于电脑游戏或网络游戏在许多方面具备了艺术审美的特点，对青少年的影响巨大，并将极有可能成为一种未来时代的新态艺术，我也把它作为

一个具体考察的对象。在考察中，我力图紧扣“创新”这一关键词，重点研究数字化媒介对艺术创新方式的内在规约作用，即：新兴的数字化媒介缘于何种原因、以何种方式、在何种程度上影响和制约了当下的文艺创新探索的方式。在这一基础上，进一步探讨未来的文化空间中，由于数字化载体、媒介和传播方式成为文艺传播、保存、欣赏与创作的“主渠道”，文艺创新将可能产生怎样的趋向。

传播媒介是制约各个时代文化艺术发展的社会人文技术因素之一，数字媒体使当代社会中的各主要艺术都产生了影响，它为一些艺术形式注入了巨大的发展活力和表现空间，同时对于另一些艺术形态赖以生存的社会人文空间环境构成严重挑战，数字化环境不仅改变着我们在信息、知识、教育和实用生活方面的形态，也正在深刻地影响我们的艺术创造与欣赏方式——甚至，还有可能改写与审美生活联系在一起的某些传统伦理学和社会学信条，进而重塑我们的心理和精神。在这种大时代的变动中，清醒地认识生活的，就推着生活走；麻木地应对生活的，被生活推着走。而在主动和被动的差异中，艺术、事业和作为主体的个人，在命运和际遇上便会呈现出迥然不同的格局来。希望本书的问世，能有助于关心艺术未来的人们更为深刻地体认和理解审美生活的新走向。

目 录

前言	(1)
----------	-----

上编 存在的前提

引言	(1)
----------	-----

第一章 传媒革命：审美介质的重要转型	(5)
--------------------------	-----

一 电脑网络与审美文化	(5)
-------------------	-----

二 文艺审美与信息传播的内在联系	(10)
------------------------	------

三 作为艺术载体和传媒的电脑互联网络	(18)
--------------------------	------

四 数字化与各种审美文化符号的协同共生	(22)
---------------------------	------

第二章 超级链接：艺术符号的聚变反应	(28)
--------------------------	------

一 网络传播的本体特点	(28)
-------------------	------

二 艺术符号演化的历史概观	(32)
---------------------	------

三 超文本语言的形成过程及其功能	(49)
------------------------	------

四 超文本语言的物质技术基础——多媒体	(56)
---------------------------	------

第三章	互动传播：审美表达的平等机制	(63)
一	“无政府”：网络信息系统中的混沌	(63)
二	“强互动性”与网络信息系统的混沌	(65)
三	适度混沌：复杂系统的创新动力之一	(68)
四	审美创造主体与审美传播主体的久分而合	(70)
五	“话语狂欢”与媒介的社会透析功能	(72)

中编 形态的展开

引 言	(75)
第四章 网络文学：电脑时代的民间吟唱	(79)
一 网络文学的涵义界定	(79)
二 中文网络文学的诞生与发展	(82)
三 中国网络文学奠基时期（1993—2001 年） 代表性作家作品	(95)
四 中国网络文学的特点及发展前景	(110)
五 对于网络文学的反应与批评	(114)
六 传统文学在网络中的传播	(121)
第五章 电脑美术：像素驱动的视觉创新	(128)
一 电脑美术的兴起	(128)
二 电脑美术的主要特色	(136)
三 电脑美术与美术的未来	(147)

第六章	数字视频：影像文本的个人写作·····	(153)
一	数字视频与网络影像的缘起·····	(153)
二	数字化影像艺术的特点·····	(158)
三	数字媒体环境中的影像艺术生产·····	(159)
四	当下数字动态视觉艺术的两大类型·····	(162)
第七章	网络音乐：比特传扬的空灵美感·····	(174)
一	音乐的数字化和数字化的音乐·····	(174)
二	MP3：网络带来的音乐传播革命·····	(183)
第八章	电脑游戏：正在形成的新态艺术·····	(200)
一	电脑游戏的历史演化·····	(200)
二	电脑游戏的主要代表作·····	(209)
三	电脑游戏的文化本质·····	(231)
四	现存电脑游戏的局限·····	(247)

下编 观念的挑战

引 言.....	(251)
第九章 电子写作：传统文本的历史终结.....	(253)
一 技术与艺术关系的哲学思考.....	(253)
二 电子写作的非物质化与反逻各斯中心主义.....	(257)
三 网络传播载体对文学的影响.....	(261)

四	字符的转世：网络与书刊文化生态·····	(272)
五	传媒与艺术·····	(278)
六	传播技术对精神生产的双向效应·····	(281)
第十章	两性互窥：人体审美的边界之战·····	(285)
一	网络图像传播中的审美与色情分野·····	(285)
二	网络图像传播的传播学—文化学思考·····	(288)
三	网络图像传播的动态审美规范·····	(296)
后 记	·····	(307)

上编 存在的前提

引言

在传播和艺术领域内，“新媒体”都正在成为一个热门的、使用频繁的词语。

正如“后现代”一样，“新媒体”概念是一个按照“新/旧”、“前/后”等时序坐标给出的观念范畴。随着时间的迁移，这一概念必然具有动态地变化的外延边界：每一种媒介在诞生和普及的初期，都曾经以崭新的面貌出现并饶有生机地对社会产生过深刻的影响。因此，新媒体永远是一个相对的概念。例如，仅在本书所要讨论的对象范畴指涉的空间——艺术文化的领域内，自20世纪60年代电视摄录技术的进步使艺术家首次得到便携式摄录像设备后，他们就立即开始将这一媒体用于艺术表现。目前在中国先锋美术运动中的所谓“新媒体艺术”便由此开端了。这一代“新媒体”艺术家具有改造大众电视网的激进政治理想，他们把新技术视为民主的工具，希望新电子媒体技术能为个人表现所用，而不是成为消灭个性的大众传播媒体。到70年代初，欧美的许多大

众电视台纷纷设立实验电视节目，尝试在大众电视网中接纳实验性的艺术作品并提供将新技术与艺术思潮结合的实验场所。它们当中较著名的有波士顿的电视台 WGBH、麻省理工学院的尖端视觉研究中心（VAVS）、旧金山的 OQED 电视台、美国国家艺术基金（NEA）资助的全国实验电视中心（NCET）等。WGBH 的新电视工厂每周播出一次的《艺术家亮相》艺术录像带节目为它赢得了广泛声誉。在欧洲，英国的第四频道和德国的 ZDF 也开设固定栏目播映艺术录像作品，法国人则从 1975 年开始在电视广播中开设“录像画廊”。这一潮流到 1975 年后 INPUT 国际制片人会议每年一度的召开达到了高潮。这些实验电视中心为常驻艺术家提供最新的设备及与技术人员合作的机会，直接促成了许多令人耳目一新的电子视觉语言涌现并臻于成熟，造就了录像艺术的第一代大师，同时也刺激了新技术的创造性运用。例如 1973 年录像艺术家白南准（Nan Jun Paik）与工程师阿比合作，开发了同步混像器。今天，这种同步混像技术已成为电视编辑的基本功能之一，作为新媒介，它的前卫色彩已经黯然消逝。

在当下的历史刻度上——公元 21 世纪初叶，由于信息技术革命的推进，包括中国在内的世界各国的主流传媒构成，与上面所说的时代相比已焕然一新。采用模拟影像技术的录像媒体，已经被无情地宣判为“传统媒介”。同样地，后之视今，亦犹今之视昔——在未来的时光中，人类今天所无法预见甚至无法想象的诸多新技术，也必将源源不断地诞生并普及于我们的生活中。今天显得时尚的新生媒介，也必然会有显得风黄残旧的一天。为了避免概念内涵的模糊和外延的易移，本书所用的“新媒体”一词，只能根据当下特定的语义环境来界定。由于我们将要展开讨论的各种审美现象，都有一个赖以存在的共同前提：计算机的广泛应用所衍生的数字化多媒体技术条件。我们所称的“新媒体”一词，便

有了确定的边界：它指的是以数字化多媒体信息技术为基础，以电脑和网络为核心的一个媒体族群，诸如国际电脑互联网络、数字广播、数字电视、数字音频视频设备以及文字或音像的电子出版物等等。在这些媒介当中，最为典型并处于主干地位的，是 20 世纪 90 年代以后逐渐普及于世界各国的电脑互联网络。

以电脑网络为主干的数字媒体族群诞生与普及，在人类信息传播史和文明发展史上都具有划时代意义。在这一新的技术人文条件下，大约从 20 世纪 80 年代开始，在发达国家和发展中国家先后涌现了一些新的艺术与审美文化形态：由电子写作方式产生的网络文学、由多媒体图形图像技术所催生的电脑美术、由 DV 设备的普及所引发的数字电影，由 MIDI、MP3 等音响合成压缩技术孕育的电脑和网络音乐，以及由快速更新的多媒体技术支持的电脑游戏和网络游戏等，是这些审美文化形态中最为引人瞩目的一些类型。

新媒体审美文化既不是一种纯然空灵的精神自由创造物，也不像艺术和学术理论界的一些人士所断言的那样，是某种机械僵硬的“工具理性”和技术文明所衍生的“泛文化”形态。从审美历史的角度而言，它是人类善于创造和欣赏美的正面主体力量在信息时代的形象显现，是文学艺术和整个审美文化寻求自身发展创新的精神运动在当代社会条件下衍生出来的崭新形态，是人們在一个全新的传播环境中发挥和运用自己的审美与艺术创造灵性的结果。同时，从社会发展的角度而言，新媒体审美文化又是原来分立的两股力量——渊源久远的艺术文化与技术文明相结合的产物，是自然科学与人文精神、艺术与技术相互交汇、渗透、吸纳和影响的历史进程中所臻达的最新境界。需要强调的是，从前瞻人类文化未来发展的角度而言，由于新媒体审美文化所赖以生存的物质载体、符号代码、创造传播机制，在当代、特别是未来

人类社会生活中占有十分重要的地位与影响,人们有理由确信:在诸多具有重大价值的精神维面上,新媒体审美文化标示和引领着包括文学艺术在内的整个审美文化形态发展的方向。

人们归于“新媒体审美文化”名下的这些艺术和审美现象,大多发生和存在于电脑网络之内,其中一些品类如电脑美术和电脑游戏,有时也以电脑单机运行的方式生产和享用,但不论生产与享用的方式是单机还是联机,它们都有一个共同的属性:都是存在于虚拟空间中的审美对象,作为艺术品,它们没有实有的空间体积与重量。这些审美文化现象问世的历史前提和社会原因是复杂多维的。其中最为重要的,是20世纪80年代以后兴起的、以计算机技术为核心的信息革命所催生的社会人文环境。在这个环境中,就对于文学艺术和审美文化产生影响的重要程度而言,有三个关键性的因素最值得人们关注。正是它们的出现和相互作用,促成了网络文化包括网络审美文化这一新的人类精神文化形态的诞生。这三个因素是:1. 计算机、网络和多媒体技术超越纯然的实用和科研功能,成为文艺和审美信息的重要物质载体,并在文学艺术或其他审美文化形式的创造和传播中显示强大的优势;2. 网络问世所导致的社会信息传递机制的变化,颠覆了传统的社会公共领域交流结构和文化权力结构,消解了传统的审美文化创作者、传播者群体与欣赏者、接受者群体的分野,人们参与文艺和审美创造的自主性空间急剧增大;3. 数字化多媒体技术所孕育的新型表意符号代码系统——数字化语言,尤其是超级文本链接语言,为审美文化的创造提供了崭新而强大的表达功能、迅捷的传播速度和广阔的展示空间。

在本编的三章文字所展开的阐述中,作者将从历史主义和文化主义的角度出发,对导致网络审美文化出现的这三个前提,分别进行实践考察和理论分析。

第一章 传媒革命：审美介质的重要转型

一 电脑网络与审美文化

在 20 世纪 90 年代逐渐普及到全世界各国的电脑互联网络，不仅是人类科学技术发展史上最伟大的创造物之一，同时也是人类精神文化包括审美文化衍生和发展的一个广阔空间。

从原初的意义上说，作为信息传输的载体、介质与手段，计算机网络首先是一项技术工程，而不是一种精神文化或文化的滋生地。按照科学哲学家波普尔关于“三个世界”的理论，计算机网络既不属于纯粹天生的“自然物质世界 1”，也不属于只存在于人的心灵中的“主观精神世界 2”，它是“客体文化世界 3”中的一个组成部分。更重要的是，作为“工具理性”发展的结果，作为人类运用自己的灵智加工自然物而生产出来的高新科技产物，它最初是无关乎艺术和精神文化的。但是，随着信息技术革命的发展，电脑网络日益延伸到社会的各个角落，成长为一个影响巨大的人际传播与大众传播兼而有之的媒介平台之后，电脑网络便具有了一种或许连它的设计与建设者也未曾想到的精神与文化意义。

在今天的人类社会中，互联网的意义与价值，显然远远超越了传统意义上的通讯信息领域——它构筑了一个人类社会从来没有遇到过的、哈贝马斯意义上的新型公共交往空间。电脑网络空