



从“新媒体”到“湿媒体”

From New Media to Moist Media

肖萌 Xiao Meng

摘要：在数字化环境下产生的新媒体艺术，使得艺术打破了传统艺术媒介的限制，逐渐同质化。在网络的帮助下，新媒体所体现出来的联结性与互动性的特点使得艺术家与参与者的身份界限逐渐模糊。艺术作品成为了众多思想的集合，形成了发散性的网状思维模式。同时，生物技术也逐渐步入艺术领域，展现出生物技术与数字技术相结合的趋势，或许会实现发生在意识之间的新的交流方式并发展出新的艺术形态。

关键词：新媒体，数字化，联结性，互动性，意识/思维，生物技术，湿媒体

Abstract: In the digitalized context, new media art has broken the limitation of traditional art forms and become homogeneous. With the help of Internet, the characters of connectivity and interactivity showed in new media art are gradually blurring the boundary between the roles as artist and participator. Art works become the assembly of thoughts and consciousness and forms a diffused and networked mode of thinking. At the same time, as biotechnology is stepping into the art field, there is a trend of collaboration between digital technology and biotechnology. It may lead to a new method of communication happening between consciousness and develop a new art form.

Key Words: New media, Digitalization, Connectivity, Interactivity, Consciousness/Thinking, Biotechnology, Moist Media

新媒体艺术是一个范畴十分广的概念。根据维基百科的定义，新媒体艺术主要是指利用现代科技和新媒体技术创作的艺术作品，其中包括了数字艺术、电脑绘图、电脑动画、虚拟艺术、互联网艺术，交互艺术等等。这些建立在数字技术的基础上所创作的艺术品已经从观看及审美方式、理解艺术家与观众的关系等多种方面改变了传统视觉艺术例如油画、雕塑所带给我们的体验。

在形式上，新媒体往往是集图像，声音，动态影像等多媒体结合从而为观众带来多感官体验的作品。但从本质上看，数字技术作为“新媒体”的基础已经将这些艺术作品同质化，它们都是数字的。直到现在，数字信息依旧是在创建时就被决定了信息的媒介：使用图像、音频还是视频作为信息传达的媒介是由创作者在创作时就决定了的。但是在美国计算机科学家尼古拉斯·尼葛洛庞帝（Nicholas Negroponte）于1995年出版的《数字化生存》中设想了数据在传输过程中不再受限于媒介，而可以根据观看者或接收者的个人喜好或选择而决定信息最终的呈现方式。作者以天气预报为例解释道，关于气象的比特在被接收端接收之后，可以直接或间接地运用电脑将比特转化为有声报道或印制的地图，还可以根据接收者当时的情绪与意向而改变所呈现的方式。传送这些比特的人不会知道这些比特最终会以何种面貌出现，这一切都由接收端呈现。^[1]比特是二进制数位，是信息的最小单位。在尼葛洛庞帝的例子中，我们可以看到信息被数字化之后，被计算语言所记录，其本质是数字的，不同的呈现方式只是其中的一段数据。如果呈现的方式可以变得如此灵活，那艺术中影像，声音，图像等媒介的区分则失去了意义。这种由艺术家（他人）提供某种或多种感官体验的模式会比由观者（自己）选择适合自己的体验方式更打动人或使得作品更好的被接收吗？

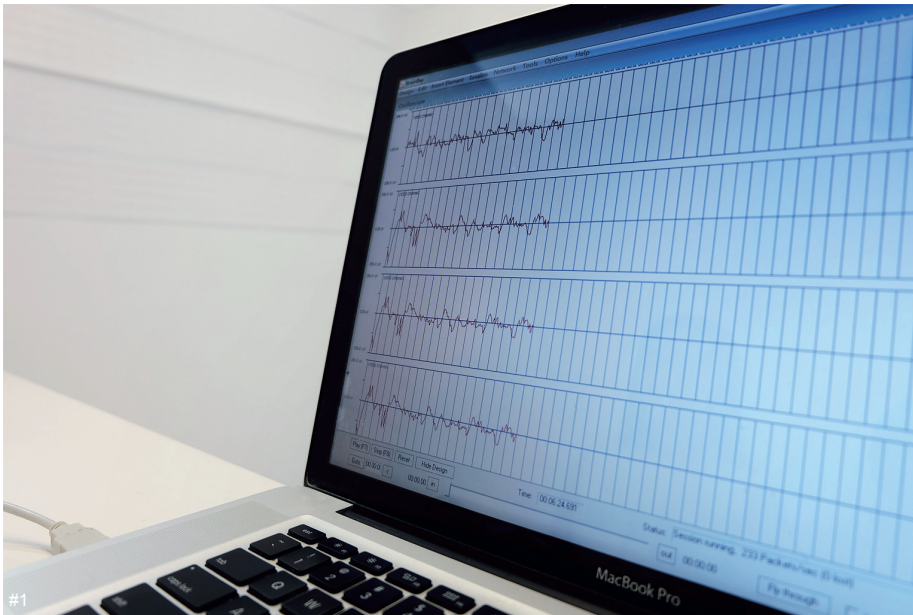
而同时，这种同源的数字化的本质也决定了“新媒体”艺术具有联结性和互动性的特点。数字技术所带来最大的变化就是使信息的传播打破了时间与空间的限制，在全球范围内形成巨大的网络覆盖，促进了不同地域之间的交流与互动。这意味着以数字技术为基础的“新媒体”艺术本身作为数字化的存在，利用互联网可以轻易的在全球范围不同地域间传播，而人们可以随时随地在网

络上进行接收。而随着网络形成，远程通信技术的不断发展，地域间交流也与日俱增。人们可以通过网络参与艺术作品的创作，艺术家也可以通过在网上组织活动而创作作品。

在这里，我会用美国数字媒体艺术家亚伦·考博林（Aaron Koblin）的两个项目作为例子，来讨论新媒体艺术的这两种特点——联结性与互动性所带来的影响。考博林的作品多专注于对数字可视化的尝试，并利用群众资源来完成交互性创作。在2008年“纸牌屋”（House of Cards）的项目中，他与导演詹姆斯·弗罗斯特（James Frost）等人合作利用激光和传感器为“电台司令”（Radiohead）乐队制作了一个3D数据MV^[2]。这些数据作为“谷歌代码”^[3]的一个项目发行，向大众提供数据及源代码的下载。人们可以根据平台上提供的源代码对MV重新进行创作。Youtube上也发布了部分再创作的MV。

考博林的另一个项目是2012到2014年间与克里斯·米尔克（Chris Milk）合作的“森林”（This Exquisite Forest）^[4]。此项目由谷歌数据艺术团队与英国泰特现代美术馆支持，并在泰特现代美术馆进行展出。参与者通过利用网络绘图工具制作一个短动画来参与这个项目。参与者可以选择用动画创立一个新的主题（“种植”一棵新的“树”）也可以在别人创立的主题下进行后续创作（发展“树枝”）。设置主题的参与者还可以写出一些规定来引导其他参与者。以其中一个标题为“盒子”（Box）的动画为例，它是由用户名为“wimp”的用户创造，并留有作者留下的指示：“1，做任何你想做的。2，你不能破坏这个盒子。”当第一个动画的主题设定了之后，其他人可以根据第一个动画设置的主题，从任何一个包含在这个主题下的动画作为开端来进行延续性的创作，就像一棵树不断地长出枝干，枝干上又不断冒出小树杈一样。在这个项目的网站上观看大家的创作时，我发现很多人并不是创立了主题，或制作了自己的小动画后就不再参与了，而是像与其他参与者对话一样不断地参与，制作小动画，丰富“树林”或“树”的“枝干”。每一个人都不是唯一的作者或仅仅是参与者，而是两种身份的重合，即是创作者又是参与者。

在这种相互合作，身份模糊的创作模



式中，作品是众多想法与意义的集合，是众多意识相互碰撞与作用的过程。而作品中所展现的互动性也不仅仅是发起者与参与者或艺术家与观者两方之间的相互作用。所有参与其中的人之间都产生了作用关系，这种作用是多重的，反复的，复杂的，是人与系统间的相互作用。这个过程不遵循线性逻辑，也不存在起点和终点，因为任何一个意识，都可能引发新的意识，成为新的起点。它不断地持续，发生变化，在网络世界里四处游走。而对每一个观点或意识的解读都是不唯一的。正如美国新媒体艺术先驱罗伊·阿斯科特（Roy Ascott）所说：“意义不是由艺术家创造、通过网络分布并由观察者接受的。意义是观察者与系统相互作用的产物，其内容处在流动状态，连续的变化与转换。在这种不确定和不稳定的状况下，不仅仅是因为互联网用户纵横交错的相互作用，还因为内容体现在本身是无形的数据中，在界面重新设立为图像、文本或声音之前，它是纯粹的电子延异。”^[6]从某种程度上，这也与之前提到的“天气预报”例子的概念相互吻合。尼葛洛庞帝与罗伊·阿斯科特都同时强调了信息在计算机网络间传播时不受任何媒介所影响的同质性。而“纸牌屋”这个项目所引发的众多参与者创造出的新数字MV也体现了数据在不同接收端所呈现的面貌的多样性，尽管它依旧没能打破影像作为最终媒介的限制。

艺术本身就是思想的传达，是意识的载体，它引发新的思想，并反过来重塑意识。这是我们思想不断发展的过程，也是文化不断发展的过程。在数字化及网络的环境下，艺术已经不再具有传统艺术中的“表达”功能，它不再是一个观点或想法单一的表达，由艺术家传向观众。而是对意义不断重建的过程。思维的方式也从以往线性的、表达性的模式变得更加强调其分散性和不唯一性。这种从艺术中体现出来的意识的转变，也正是所谓的“新媒体”所带来的最本质的变化。

在我的作品《Thinking No.1》中，我利用脑电波监测仪和电脑软件对自己的脑部活动进行监测并记录，希望对“什么是思想”进行探讨。我在展览现场通过脑电波监测仪实时监测自己的脑部活动并在电脑上转化为波谱的形式展示，而在展览之前，我已经连续进行了15天的监测，并将其中一部分监测得到的波谱图打印出来，一同在现场展示。而这些打印出来的脑电图上还标记了一些简单的句子来记录当时的意识想法。在这件作品中，文字——脑电图上的笔记和图像——脑电图都是我思维或意识的表达。一种是通过语言，将意识组织起来变成词或句子记录下来，可以被他人解读，而另一种则是利用科学手段来记录脑部活动，尽管它无法像语言一样完全被解读，但是我相信在它展示的我进行思考时部分脑部活动中也包含了代表

我思想的信息。在这两种表达思想的方式中，我的思想或我在思考过程中所产生的所有意识真的都被表达了么？这些表达方式不过是将意识形式化，采取一种可被人感知接收的媒介将它表达出来。而在形式化的过程中，信息也经历了筛选与加工，是被重新组织后借由语言或图像等媒介传达出来的，艺术作品也是表达意识的媒介之一。而这些媒介在不同文化下都可能存在不一样的理解方式，个人经验在解读过程中起到了不容忽视的影响。然而，在《Thinking No.1》中，当我通过脑电波检测仪将自己的脑活动传入电脑变成数据，即将脑活动数字化这一举动，使我不禁想到，在生物技术和数字技术的帮助下，是否有可能存在一种意识与意识之间的交流方式？我们大脑所接收到的感官体验或产生的任何意识，只要我们愿意，都可以完整地传达给别人。而网络可以将这些数据带到世界的任何一个角落，使意识也实现远程交流。这不同于将自己的思想通过文本、图像等方式输入计算机再进行传播的过程，因为文本、图像本身已经将思想转化为了另一种表现形式再进行数字化的，脑电波的输入则意味着含有我所有意识和生物活动的信息都被转化为了数字记录在计算机中，尽管脑电波可能无法捕捉到最微弱的脑部活动信息，但是它是与语言、图像或其他形式化的表达方式相比可以保留更多意识的方式了。如果这些脑电波可以存储在电脑中，以电波

的形式进行传播流通，那么这会是一种类似“读心术”一样的，信息传达与交流的新可能。

在这个新的可能性中，生物技术与数字科技同样重要。它是我们不断了解、探索生命的手段，同时随着基因工程等技术的不断发展，人类可以改变甚至创造生命。进化不再仅仅是自然选择。生物技术从上世纪末开始就已被应用于艺术创作中，而生物艺术的概念则在1997年由爱德华多·卡茨（Eduardo Kac）提出。生物艺术（Bio Art），指的是医用生命组织、细菌、生命有机体利用生物技术、基因工程等科学手段所进行的艺术创作。爱德华多·卡茨是美国当代艺术家，同时也是芝加哥艺术学院艺术与科技研究的教授。他在2000年利用转基因技术创造的一只绿色荧光兔子——“阿尔巴”（Alba）也是第一个真正具有生命的生物艺术作品。而另一位生物艺术领域中的先锋艺术家，史帝拉（Stelarc）从2006年开始了一项名为“手臂上的耳朵”（The Ear on Arm）的项目。在这个项目中，史帝拉将一只培养出来的耳朵植入了自己的手臂，并且他还成功在耳朵中插入了一只麦克风来收取声音使其具有“听”的功能，但后来因为引起感染而不得不将麦克风取出。史帝拉表示，在这个项目一系列手术中的最后一步，将是再次植入一个麦克风并将它与因特网无线连接起来，使这只耳朵成为一个远程收听设备。^[6]

尽管这个项目的最终目标还没有实现，但是这却展现了自然生物（人），人工生物与数字技术相结合的一种趋势。通过生物科技将人与计算机、互联网相连，信息的传播将不再只是由我们的意识所衍生出来的想法或观点的传播，而是直接将意识连通到网络之中，我身在此地可我的意识却自由游走在其他任何地方。这是一种意识与意识无中介的连接与交流。罗伊·阿斯科特将这种“干性”计算机科技以及生命系统相关的“湿性”生物学的艺术之间的结合称为“湿媒体”艺术。^[7]正如数字科技使我们讨论虚拟世界中关于个人身份，自我定义以及网状关系等问题，“湿媒体”再次使我们置于问题之中。当我们的意识渗入到虚拟世界并可以到达任何地方，同时人工生命、人工自然开始涌现，我们将需要对个人身份下，要求我们对所处的环境与自然重新进行审视与理解。

从“新媒体”到“湿媒体”，不论是数字技术还是生物技术，今后都不会只专注于在各自领域内的探索与发展。跨领域合作是未来的趋势。新媒体艺术仅仅是对应用数字技术作为艺术创作手段的这一类艺术的统称，而随着科技的发展，不同领域间相互渗透，艺术会发展出更多媒介与艺术形式，所涉及的问题也在不断更新。“新”无非是一个相对的概念，没有任何东西将会是“新”的。

注释：

- 1.《数字化生存》，尼古拉斯·尼葛洛庞帝，胡泳、范海燕译1996年海南出版社
- 2.纸牌屋（House of Cards），亚伦·考博林，3D数据MV，2009
<http://www.aaronkoblin.com/work/rh/>
- 3.维基百科：Google Code是google公司利用自身服务器资源提供的开发人员主页，最初是作为其自身的开源软件的开发平台，后来逐渐发展为开放的项目托管平台。预计2016年1月25日整个google code将被正式关闭。词条最后更新于2015年3月12日
- 4.森林（This Exquisite Forest），亚伦·考博林和克里斯·米尔克，线上动画，2012-2014
<http://www.exquisiteforest.com/>
- 5.《未来就是现在 - 艺术，技术和意识》，罗伊·阿斯科特，袁小濛译，2012年金城出版社
- 6.The Ear on Arm，（手臂上的耳朵）史帝拉（日期不详）<http://stelarc.org/?catID=20242>
- 7.“生物艺术浅谈”，袁小濛，2011年
http://julietteyuan.net/zh/archives/922#_ftn22