电影的转喻——列夫 · 马诺维奇的《新媒介语言》

Inke Arns

**导言**

*列夫 · 马诺维奇的《新媒体语言》（见Idensen的评论）是一本非常好的著作（同时也可以当做一个数据库来使用），这本书总是以丰富的内容引导着读者，给读者提供每一个章节的总结，以及下一章节的概述。作者提供了从他自身实践、工作中得到的，关于这些新媒介的丰富例子，很好地叙述着他的观点。人们现在能够体验到大规模未曾有过的视觉化、影像化的新媒介体验，就像马诺维奇写的：“计算机时代的视觉文化，它的外在是影像化的”，如果谈论到电脑游戏或近十到二十年间的虚拟现实相关论文，就会发现它们就是影像化与其他元素的结合，像好莱坞和硅谷的新媒介语言，就是由大量的影像化语言构成的。但如果谈论到网络文化、媒介艺术，或像聊天和短信文化这样的实践活动时，就不能说必须谈及以影像化为主导的视觉文化了。*

在阅读了《马尔多罗之歌（Lautréamonts Chants de Maldoror）》（1869）后，超现实主义的创始人安德烈 · 布勒东（André Breton）继承了这本书作者的一句名言：“缝纫机和雨伞在一张解剖台上意外地相遇，着实美妙（beautiful as the unexpected meeting, on a dissection table, of a sewing machine and an umbrella）”，从而创造了以不和谐的并列为标志的超现实主义美学。不过几年，布列东的所见所感就被另一种同样美妙的“意外相遇”所取代了，那就是德国工程师康拉德 · 楚泽（Konrad Zuse）在1936到1938年间建立的，世界上第一台有进程控制功能的数字计算机，这个功能是通过在35毫米电影胶片上打孔来完成的。有趣的是，这一重大的创举并非发生在一张超现实主义的解剖台上，而是在柏林的克罗伊茨贝格，楚泽父母的家中。楚泽就在在这个地方进一步探索了计算机和媒介技术，将这两个不同概念的历史轨迹，逐渐纠缠到了一起。据马诺维奇的观点，这种“二进制”和“图形符号”的叠加，预见了媒介和计算机两者在五十多年后的聚合：“所有存在的媒介都被转译成了计算机能理解的数据”。最后的结果是：图形、动态图像、声音、形状、空间和文本都变得可计算，也就是变成了纯粹的计算机数据集合——简言之，媒体变成了新媒体。【1】

马诺维奇认为计算机和媒介之间这种历史性的融合，是以二进制法则和图形符号法则的叠加混合为标志的，他聚焦到这个事件来论证他的观点，这事件也正是*《新媒介语言》（2001）*的封面装饰。也许这个标志是美好的，但它也呈现出这本宝贵著作的限制性：(对应的)媒介和（数字的）新媒介都被等同作为视觉媒介看待，特别是影像。尽管摄影和动态图像都分别地发展了新媒介的语言，但都只是作为发展中的其中一个元素，在这本著作中，它们被当做了新媒介的全部，说穿了，就是认为影像的转喻构成了新媒介的语言，这是阅读这本宝贵著作时必须记住的观点。

列夫 · 马诺维奇生于莫斯科，现今在加州大学圣地亚哥校区的视觉艺术系任副教授，在一次采访中，他被问到编著这本书用了多长时间，对此他给出了三个答案：从1992年第一篇文章发表算起，是七年；从他在十九世纪80年代中期开始在计算机图形领域工作算起，是十五年（他在1981年来到纽约），从他在莫斯科开始学习艺术、建筑和计算机科学算起，是二十五年。他在1993年的博士论文聚焦在视觉和文化研究、计算机构建主义中的视觉构建，他探索了计算机媒介的起源，将它与十九世纪20年代的先锋艺术联系在一起。

他的著作《新媒介语言》中，许多案例都与他的博士论文有关联，著作中的理论也是根据一些关于计算机的法则来构建的：书中的章节会带领着读者，在五个最基本的、潜藏在界面、操作和形式表象之下的原理中层层推进。媒介与计算机的结合、文化的数字化，都全面地改变了媒介和计算机本身的特征，马诺维奇认为“与计算机相比，媒介特征的变革是更加戏剧性的（the identity of media has changed even more dramatically than that of the computer. (p. 27)）”，因此马诺维奇这本著作的关注点，着眼于回答“新媒介的变革如何重新定义了静态和动态图像的本质”。在书中的第一章节，马诺维奇描述了新媒介的这五个原则，这些原则总结了旧媒介和新媒介的区别：

1. 数字化(numerical representation)
2. 模块化(modularity)
3. 自动化(automation)
4. 可变性(variability)
5. 转码(transcoding)

首先，所有新媒介对象都是以数字编码构成的，也就是数字化的，这随之而来的两个结果是：新媒介对象能够被规范地描述，或者说能够被用在数学函数中；这些对象能以算法来操控，基于这两点，媒介成为了可编码的事物。第二，所有新媒介对象都有一个模块化的结构，也就是说，它们由相互独立的元素组成，这些元素都维持着各自的独立性，即使是体量再大的对象也是如此，无论是一个Word文档，还是可被访问的独立对象组成的万维网，在这点上都是一样的。模块化也突出了所有新媒介对象“本质上的无层级结构（fundamentally […] nonhierarchical organization (p. 31)）”（实际上，只要你以隐喻的方式来使用这个概念，就像马诺维奇在书中对待大部分概念一样，这个概念就是正确的，当你以书面形式来使用这些概念时，新媒介对象能做什么就非常清晰了，尽管它们是模块化的，而且以严格的无层级结构组织在一起）。据马诺维奇的理论，媒介的数字编码和媒介对象的模块化结构（也就是第一和第二原则），产生了第三个原则，“促使了在媒介中的创造、控制和访问中的许多操作的自动化（for the automation of many operations involved in media creation, manipulation, and access（p.32））”因此，“至少在部分过程中，人类智能的需求可以从生产进程中被去除（human intentionality can be removed from the creative process, at least in part（p.32））”。例如自动化能够被使用在图像处理、聊天机器人、电子游戏、搜索引擎、软件代理等事物上。

新媒介的第四条原则，也是从数字化和模块化这两条基本原则推论来的，它就是可变性。 新媒介对象“并非一成不变、有些部分可以存在差异，甚至可能会有无限个版本（something fixed once and for all, but something that can exist in different, potentially infinite versions." (p. 36)）。比如说电影，各种元素的序列确定以后不会发生变化，这就与新媒介中元素的序列可变的特质相反（或者成为“易变（mutable）和液态（liquid）），可变性的案例都是可定制、可测量的。第五条原则，也是“计算机媒介化的最实质性后果（most substantial consequence of the computerization of media (p. 45)）”，转码。转码基本上可以理解为把某事物转换成另一种格式，它最重要的一方面是将媒介的结构计算机化（虽然表面上看起来可能仍像原来的媒介），“现在事物都遵循着计算机数据组织所建立的范式（now follows the established conventions of the computer's organization of data. (p. 45)）”，在结构上，新媒介对象都可兼容、可转码到其他计算机文件中。在更普遍的文化层面上，计算机“将会更明显地影响传统媒介的文化逻辑（can be expected to significantly influence the traditional cultural logic of media (p. 46)）”，也就是说，我们可以预见到“计算机层面”产生对“文化层面”的影响。

在这本书的主要章节中，马诺维奇讨论了这些影响（尤其是数据库成为了新符号形式的例子），在非常有洞见且有趣的“新媒体不是什么”的部分，他罗列了一些关于新媒介的流行概念，讨论了新旧媒介在历史上的（非）连续性。在谈论文化界面（cultural interface）的章节中，他分析了印刷文本、影响和通用人机界面这三种文化形式，是如何在1990年代塑造“文化界面”的。马诺维奇使用了“文化界面”这一概念去描述“人——计算机——文化界面，计算机展示和允许我们与文化数据交互的方式（human-computer-culture interface - the ways in which computers present and allow us to interact with cultural data. (p. 70)）”。根据马诺维奇主要的理论，“影响现今正在成为一种文化界面，而不仅仅是许多文化语言中的一种（rather than being merely one cultural language among others, cinema is now becoming the cultural interface […] (p. 86)）”，“影像中观察世界、构筑时间、叙述故事、链接一个个体验的方式，成为了计算机用户对所有文化数据访问和交互的方式（Cinematic ways "of seeing the world, of structuring time, of narrating a story, of linking one experience to the next, have become the basic means by which computer users access and interact with all cultural data." (p. 78f.)）”在这里，可能会有人对他所谈论的计算机用户有所质疑：这绝不是在谈论一般的计算机用户。我们在这里面对的是马诺维奇的另一个转喻行为，马诺维奇从非常特殊的新媒介形式，电子游戏和虚拟现实，也是完全基于新媒介语言的事物推导出这些转喻。虽然可以说，用影像处理技术来链接“文化数据”是1990年代初整个虚拟现实行业的典型方式，但影像还是不能被称为“文化界面”，影像只是数据景观（datascapes）中众多界面的其中一种可能性而已。

在接下来的章节，马诺维奇细致地分析了计算机媒介的转变是如何重新定义静态和动态图像的：“新媒介也许看起来像媒介，但这只是表象（New media may look like media, but this is only the surface. (p. 48)）”，他分析了操作（operation）、视觉假象（illusion）和新媒体的形式（form），据马诺维奇的理论，新媒介主要的操作有选择（selection）、合成（compositing）和远程操作（teleaction）。数字合成指的是“将许多元素组合成一个完整对象（assembling together a number of elements to create a single seamless object. (p. 136)）”的过程，这是新媒体操作与1920年代到1980年代蒙太奇有着本质区别的原因，它在本质上是“反蒙太奇（anti- montage (p. 143)）”的，蒙太奇的目的是“创造不同元素之间视觉、风格、语义和情感上的差异（aims to create visual, stylistic, semantic, and emotional dissonance between different elements）”，而合成的目的则是“将元素混合成完整的整体，一个独立的形式（blend them into a seamless whole, a single gestalt." (p. 144)）”。远程操作，作为新媒介的第三种操作，可以让用户控制远处的观察和行动。比起“远程呈现（telepresence）”，马诺维奇更喜欢“远程操作”这个概念，这是因为前者只有远程的观察，而后者还有远程的行动控制。远程操作允许用户实时地传输信息：“通过视觉呈现作真实的操作（to manipulate reality through representations (p. 165)）”，通过所谓的“图像工具（image instruments）”，让用户“不仅只是呈现现实，还可以去操作它（not only to represent reality but also to control it (p. 167)）”。在这里，马诺维奇有一个非常棒的段落，讨论了距离和氛围，讨论了本杰明（Benjamin）和维瓦里奥（Virilio），给他们的观点作了总结，“视觉维持的对象氛围保证了距离…… 当‘把事物靠的更近’的渴望，破坏了对象‘相互联系，最终完全去除物质的规则、将距离和空间的概念变成无意义的事物’的特质…… 观察行为潜在的侵略性比电子触摸的侵略性更加单纯（distance guaranteed by vision preserves the aura of an object […] while the desire 'to bring things closer' destroys objects' relations to each other, ultimately obliterating the material order altogether and rendering the notions of distance and space meaningless. […] The potential aggressiveness of looking turns out to be rather more innocent than the actual aggression of electronically enabled touch. (p. 175)）”。

在“新媒介的视觉假象（Illusions of new media）”一章中，马诺维奇给读者讲述了一些从他的偏好出发，非常让人受启发的见解，以及虚拟现实引擎生成的合成现实主义的不平衡。一个动画师用一些专门的软件，“能轻松地制作出一个人的脸孔形状，但头发却很难制作；能轻松地制作出像塑料、金属这样的材质，但衣服或皮革却很难制作；能轻松地制作出鸟儿的飞翔动作，却很难制作青蛙的跳跃动作（easily create the shape of a human face, but not hair; materials such as plastic or metal, but not cloth or leather; the flight of a bird but not the jumps of a frog. (p. 193)）”。这种合成现实主义的不平衡不止反映了寻找问题和解决问题的范围，还见证了对特殊问题的研究“取决于诸如五角大楼和好莱坞这些赞助商对研究的需求（determined by the need of the early sponsors of this research - the Pentagon and Hollywood. (p. 193)）”。除了因为赞助商的注意力都被吸引在一些个别的领域研究中，还因为一些研究者研究中给予了一些事物以特权，以致这些事物在文化意义上对视觉假象呈现占据了统治地位，例如一些拟态图标，或现实主义的专有符号，像烟、火、海浪、摇动的小草等动画。同样有趣的地方，是马诺维奇将《侏罗纪公园》和社会现实主义（Socialist Realism）的比较。他的这些理论都能够被理解，像合成图像，或是构建一个对未来事物的观点中，为了让同代人能理解，他会把理论放在低一层次的审美中去讨论。在电影《侏罗纪公园》中的特效影像，被马诺维奇称为“一个不一样的，比传统视觉更完美的结果（result of a different, more perfect than human, vision）”、“计算机视觉是一种赛博文化、一枚自动导弹（the vision of a computer, a cyborg, an automatic missile）”（计算机视觉所制造的图像太过完美，以至于需要为了这部电影而降低质量），同时，据马诺维奇的理论，“当未来计算机图形学和降噪技术被增强，人类视觉会被逼真地呈现（a realistic representation of human vision in the future when it will be augmented by computer graphics and cleansed of noise (p. 202)）”。还有一些同样是社会现实主义的观点，“每个人都健康强壮、每条街道都现代化、每张脸都被共产主义思想的精神改变着的时候，在展示这样的未来时必须保持着对现有现实的清晰理解（had to retain enough of then-everyday reality while showing how that reality would look in the future when everybody's body would be healthly and muscular, every street modern, every face transformed by the spirituality of communist ideology. (p. 203)）”，社会现实主义绝不去描述这样的未来：“这个思想并不是给工人们一个完美未来的梦，让他们无视不完美的现实，而是让他们在身边的现实中看到关于未来的符号（The idea was not to make the workers dream about the perfect future while closing their eyes to imperfect reality, but rather to make them see the signs of this future in the reality around them. (p. 203)）”。马诺维奇把好莱坞电影和社会现实主义联系了起来：就像社会现实主义绘画在不完美的现实中描绘完美的未来一样，《侏罗纪公园》以人们熟悉的电影视觉来展现计算机图形在未来的巨大作用（as Socialist Realist paintings blended the perfect future with the imperfect reality, Jurassic Park blends future supervision of computer graphics with the familiar vision of the film image. (p. 204)）。

马诺维奇写道，最重要的新媒介形式，就是数据库（database）和可操作空间（navigable space）。他在著作开头自信地指出，“在小说和电影出现之后，它们专有的叙事手法变成了现代文化表达的关键形式，而计算机时代提出了它相应的专有形式：数据库（After the novel, and subsequently cinema, privileged narrative as the key form of cultural expression of the modern age, the computer age introduces its correlate - the database. (p. 218)）”，马诺维奇称数据库为“计算机时代的新象征形式（new symbolic form of the computer age (p. 219)）”，呈现为“一种事物的集合，用户能对其执行各种操作，如浏览、导航、搜索，因此，用户在操作这样一种数字化集合时，体验明显地区别于阅读一本书或看一部电影（collections of items on which the user can perform various operations - view, navigate, search. The user's experience of such computerized collections is, therefore, quite distinct from reading a narrative or watching a film […]" (p. 219)）”。数据库呈现了一种拒绝被排序的事物列表（也是一个马诺维奇使用了隐喻的概念，也就是说，这是一个能放在普遍意义中的严谨概念），与之相比，传统叙事“用看起来没有秩序的事物来创造因果轨迹（creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). (p. 225)）”。在开头的章节中，数据库和传统叙事似乎产生了直接的矛盾，但这种矛盾在马诺维奇关于线性叙事的评论中变得清晰，他认为，线性叙事只是许多访问数据的方式中的其中一种，他重新定义了叙事的概念：“用户在体验一个传统叙事时也是在穿越一个数据库，过程中跟随着数据库编辑者建立的，在各记录点之间的链接。而一个互动的叙事可以在数据库多重的轨迹中被理解（这种叙事也可以与超文本类比，被称作超叙事（hyper-narrative））（The 'user' of a narrative is traversing a database, following links between its records as established by the database's creator. An interactive narrative (which can be also called a hypernarrative in an analogy with hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database. (p. 227)）”。马诺维奇在这里观察到了一个非常有趣的关于数据库逻辑的变化：在Roman Jakobson的著作【2】所描述的旧媒介中，从数据库中已经被构建好的叙事顺序所作的选择（范式（paradigm））是隐式的，而实际上的叙事（组合（syntagm））是显式的。新媒介则完全与这种关系相反：“数据库（范式）是物质化、显式的，而叙事（组合）是隐式的；范式被重视、而表述被减弱；范式是本质的、而表述只是视觉的（Database (the paradigm) is given material existence, while narrative (the syntagm) is dematerialised. Paradigm is privileged, syntagm is downplayed. Paradigm is real; syntagm virtual. (p. 231)）”。

马诺维奇提到了两个具有历史意义的“数据库影像制作者”先驱：吉加·维尔托夫（Dziga Vertov）和 彼得·格林纳威（Peter Greenaway），他们在作品中调用了数据库和传统叙事的形式。维尔托夫的《持摄像机的人》确切地展现了组合之中的范式，马诺维奇总结道，《持摄像机的人》不能简单地赋以“先锋”的标签，它确实不像是任何已经明确的叙事语言（就像所有先锋电影一样），但“它提出了一种难以驾驭的，明显没有结尾的形式、从技术中解脱的形式，或者说，使用了一种现代的语言，在影像中对此的新说法就是‘特效（effects）’（it proposes an untamed, and apparently endless, unwinding of techniques, or, to use contemporary language, 'effects', as cinema's new way of speaking (p. 242)）”。《持摄像机的人》是一个“电影技术的数据库，以及新的视觉认知操作的数据库，也是新界面操作的数据库，这些界面操作以超越简单的物理空间导航形式为目标（database of film techniques, and a database of new operations of visual epistemology, but also a database of new interface operations that together aim to go beyond simple human navigation through physical space. (p. 276) ）“。马诺维奇评论道，当交互界面突出聚合维度（paradigmatic dimension）时，它仍然是以组合维度（syntagmatic dimension）来组织的：“尽管在每一个新页面中做选择，最终她得到的结果都是一个线性的序列（Although the user is making choices at each new screen, the end result is a linear sequence of screens that she follows. (p. 232)）”。为什么新媒介仍然坚持着序列的形式，为什么仍要停留在线性序列的形式上？马诺维奇的假说认为，这是因为新媒介沿用了二十世纪占统治地位的符号学规则，也就是影像的规则（the dominant semiological order of the twentieth century - that of cinema (p. 232)）：

“影像用线性的叙事取代了所有其他的叙事模式，一帧帧画面在屏幕上依次线性地出现。几个世纪以来，一种将所有图像同时展现的空间化叙事统治着欧洲人的视觉文化，而到了二十世纪，这种形式则变成了‘少数’的文化形式，例如漫画、插画。二十世纪的主流文化以线性形式来叙事，就像工业社会中的流水线一般……。新媒介则继续以这种模式发展，一次把一组信息在屏幕上传达给用户，这至少是当新媒介企图变成主流文化时的现象（交互叙事、游戏），而当新媒介只是作为一种展现信息的工具时，它并不羞于在屏幕上一次展现更多的信息，不管是在表格、下拉菜单或列表的形式上。（"Cinema replaced all other modes of narration with sequential narrative, an assembly line of shots that appear on the screen one at a time. For centuries, a spatialized narrative in which all images appear simultaneously dominated European visual culture; in the twentieth century it was relegated to 'minor' cultural forms such as comics or technical illustrations. 'Real' culture of the twentieth century came to speak in linear chains, aligning itself with the assembly line of the industrial society […]. New media continue this mode, giving the user information one screen at a time. At least this is the case when it tries to become 'real' culture (interactive narratives, games); when it simply functions as an interface to information, it is not ashamed to present much more information on the screen at once, whether in the form of tables, normal or pull-down menues, or lists. (p. 232)）”

批判性地讨论马诺维奇关于“主流文化（real culture）”和“文化界面（cultural interface）”的概念，是件非常有趣，也是有必要的事（具体什么时候，一个界面才回变成“文化”的？计算机本身难道不应该也被归到“文化”概念中吗？）。马诺维奇提出了许多其他同样值得探讨的概念，像“影像图形学（cinegratography）”和“叙事循环引擎（loop as narrative engine）”，就让我们在这里尝试做一些概述总结。列夫 · 马诺维奇的《新媒体语言》是一本非常好的著作（同时也可以当做一个数据库来使用），这本书总是以丰富的内容引导着读者，给读者提供每一个章节的总结，以及下一章节的概述。作者提供了从他自身实践、工作中得到的，关于这些新媒介的丰富例子，很好地叙述着他的观点，而不是以各种插图来说明（除了关于《持摄像机的人》的部分，其他部分都没有插图）。此外，他举的许多用以证明观点的例子都是网络项目或新媒介艺术项目，而不是好莱坞电影，他给予了这些项目新的语境，也强调了数字领域在艺术中的先锋地位。

读这本书时我会疑惑，为什么我很难发现马诺维奇所描述的世界，我认为一个人即使不去面对马诺维奇提到的大量视觉和影像法则，也能体验到新媒介。马诺维奇写道：“计算机时代的视觉文化在外观上是影像化的（the visual culture of a computer age is cinematographic in its appearance (p. 180)）”，如果你谈论到电子游戏或虚拟现实理论在近十到二十年的发展，确实，它们就是影像化为主，加上了一些其他的元素，好莱坞和硅谷的新媒介语言也确实是有着大量的影像化，但是，如果你谈论到网络文化、媒介艺术，或我在近十年里接触到的领域，甚至如果谈论到像网聊或SMS文化的话，那么我们就不能说是必须以影像化为主导的视觉文化层面来讨论它们了。读者必须留意的是，当马诺维奇谈论“计算机文化”时，他实际上谈论的是电子游戏文化、虚拟现实发展以及部分所谓的“加利福尼亚思想”【3】，类似地，当他谈论到新媒介，他实际上谈论的是那些占主导地位的，以电影或影像法则驱动的视觉文化。一般来说，任何人如果企图去定义宽泛如“新媒介语言”的领域，必须要有十分大的热情和动力，如果一个这种领域的作者无法去了解几个不同的历史轨迹（在我看来，至少有两条重要的历史轨迹：摄影、电影、电视的历史轨迹，以及通信、广播、网络（现今正与电视融合）的历史轨迹），那这个作者至少要清楚，像“新媒介语言”这样的主题下，他/她是不能只关注在一条历史轨迹上的。虽然在一些细节之处，例如可操作空间、数据库和“图像工具”中，马诺维奇已经指出新媒介并不只是受到电影范式的影响，但他仍然重复地把视觉媒介（visual media）当做媒介（media）的转喻来使用。因此，为了避免误解，也许这本书应该被称为“新视觉媒介语言（The Language of New Visual Media）”。

总之，马诺维奇以自身实践经验，对新媒介操作和形式的精到观察，在他的整本著作中随处可见，也使这本书更有价值，偶尔还会出现幽默、甚至娱乐性的新媒介信息，这本书也是一个很好的例子，说明了每一个在在新媒介领域中写作的人都是新媒介的活跃使用者。如果读这本书时能够理解到我在本文中提到的一些要点，比如马诺维奇对视觉、游戏、虚拟现实和影像的关注，那么读这本《新媒介语言》就真的非常有收获了。

注释：

1 Manovich, Lev: The Language of New Media. MIT Press: Cambridge, Massachusetts / London, England 2001. 25.

2 C.f. Jakobson, Roman: Linguistik und Poetik [1960]. In: Ders.: Ausgewählte Aufsätze 1921 - 1971. Frankfurt/Main 1993. 83-121. Jakobson, Roman: Der Doppelcharakter der Sprache und die Polarität zwischen Metaphorik und Metonymik [1960]. In: Theorie der Metapher. Hg. v. A. Haverkamp. Darmstadt, 1996. 163-174.

3 Barbrook, Richard / Cameron, Andy: The Californian Ideology. In: Nettime 1995.