读列夫 · 马诺维奇《新媒介语言》

列夫 · 马诺维奇将他这本书的主题定为“新媒介语言”，这不是一个容易的挑战。在电影出现的早期，几乎没有人能预见到，这种新媒介会给我们的会社造成如此巨大的影响，影像语言作为一种新的艺术语言而诞生，但却没有人去系统性地记录研究它一开始的发展变化。这不只是因为当时人们看不到影像的重要性，记录一种新出现的语言，是历史学中的一种形式，如果没有完整经历整个发展过程，是很难完成的，在什么是对的、有趣的历史性问题清晰地显现出来之前，都需要时间先去让事物发展。所以，我从不相信马诺维奇在2001年就能够成功地“提供一个关于这个领域发展潜力的指南（providing a potential map of what the field could be (p11)），但是，我确实觉得他的书值得认真一读，建立理论的第一步总是最困难的部分，尽管这个任务非常艰巨，马诺维奇确实做出了一些有趣的成果。

马诺维奇试图去通过艺术家的眼睛来理解新媒介。每件艺术品都由两种必要部分组成，第一点，是现有媒介的影响。在马诺维奇的新媒介理论中有一个关键概念——文化界面（culture interface，p69），人机交互界面构建了人与计算机之间的交互方式，文化界面给用户构建了与文化（或称“文化数据”）交互的方式，光盘、网页、游戏和应用，这些全都是文化界面。新媒介经常复用旧媒介中的思维、形式以及范式，如早期的影像建立在剧院表演的基础上，早期的摇滚乐源于蓝调，因此新文化界面的形式也是源于旧的，例如我们熟悉的事物中的杂志、报纸、图像、影像。第二点必要部分，是新媒介给艺术家提供的新的技术可能性以及能供性（affordances）。当媒介制作者利用这些新技术进行实验性尝试时，一些旧的范式就会逐渐消失，而新的范式也会逐渐出现。因此，理解新媒介语言，我们需要仔细观察这些新媒介的历史根源，以及计算机的可能性。

马诺维奇认为，有三种文化形式是描述新媒介语言时最重要的事物：印刷文本、影像以及人机交互界面（马诺维奇具体指的是图形化的用户界面，即GUI）。印刷文本，是最古老的一种形式，也最先被人们采用。“页面”就是一种印刷文化的范式，并且被延续到数字时代，尽管万维网也复兴了古代的卷轴形式，但对文本来说，引发根本性和革命性改变的，是超链接。超链接改变了信息旧有的组织形式，互联网网页的架构并不像图书馆那样以标签来架构，也不像书籍那样以修辞叙事来架构（p77），而是更像在海滩上散步，你会一个接一个，随机地发现事物（p78）。影像是第二种影响着新媒介的文化形式，特别是体现在游戏中。移动摄像机就是一种从影像中借用的范式，适用于虚拟世界的叙事，此外，许多游戏还借用了影像中的故事，但游戏也在这些影像化的范式中进一步探索发展，它们打破了传统的视角和叙事，来寻找更加适合人机互动的形式。图形用户界面（GUI）给新媒介带来了控件、菜单架构和桌面隐喻，这些元素看起来很契合，但也有冲突之处，图形用户界面提供的控件，需要关联着一些可用性的隐喻，这些隐喻必须和文化界面的叙事背景相一致。新媒介中经常展示着印刷文本、影像和图形用户界面的混合状态，但这些混合可能是比较粗糙的，屏幕中所展示的事物与它们想要表达的经常差别很大（像平面信息、进入沉浸环境的窗口、控制中心），把这些事物的隐喻关联起来并非易事。

因此，印刷文本、影像、图形用户界面之于新媒介，就像是摄影、戏剧之于电影影像，这些文化形式给新媒介制作者提供了“原始材料”。但是，这些形式还无法描述其他对新媒介语言产生影响的因素——即新媒介创作者会用这些“原始材料”来做什么。换句话说，马诺维奇需要去关注新媒介创作技术的能供性（affordances），也就是他所说的“操作（the operations）”。以影像为例，人们在影像艺术中创造出各类拍摄和编辑技术等操作，那么在新媒介中，这些技术都会有相应的操作吗？马诺维奇认为，新媒介中的操作有选择（selection）、远程操作（teleaction）和合成（compositing）。其中的远程操作，是在一定距离外观察和行动的能力，即让用户能够在虚拟世界中在任意地点操作摄像机，例如一些大型多人在线游戏或大型开放式网络课程。计算机能够方便地访问和复用旧素材，选择和合成都利用了这个特性，像DJ这个职业，就是在聪明地选择和合成已有的素材来创作新音乐，这是一个很好的例子，体现了选择和合成在创造新形式时的重要作用，还有电影特效，也是一个越来越重要的例子。

新媒介创作技术也可以用于创作新类型的视觉假象（illusions），比方说一种计算机生成图像的概念：“拟态（Mimesis）”，也就是模拟自然，曾是一个影像技术的重要目标，现在人们仍会在计算机中进行这样的模拟。对于计算机视觉科学家来说，影像艺术是一个重要的灵感超市、灵感来源：“高质量的图像，意味着在视觉上与现实中真实的动态、影像难以区分（High quality, means virtually indistinguishable from live action motion picture photography（P191））”。实际上，创造逼真的沉浸体验不仅仅意味着照片现实主义（photo-realism），它涉及到许多拟态形式，比如触碰、与虚拟角色的交互、在虚拟空间中移动，以及三维图像。拟态完全不是单一维度的事物，影像中的拟态对现实主义的探索，是通过一系列的“法则”来实现的，其中只还原了一部分的现实场景，余下的部分则交由观众的思维去完形填补。而在计算机图形学中，“现实主义”最初是以“深度透视”来实现，后来则是以“准确的明暗关系”来实现。考虑到新媒介中新拟态法则的广阔发展空间，我们可以期待今后将会是一段媒介制作者不断探索新拟态法则边界的时期。

在叙述了新技术的范式（conventions）和能供性（affordances）、文化界面（cultural interface）、操作（operations）和视觉假象（illusions）后，马诺维奇开始叙述对新媒介类型和形式的研究。他着眼于其中的两种新形式：数据库（database）和可操作空间（navigable space）。数据库是一种特别的形式，因为它没有开端，也没有结束。新媒介产物比起旧形式，更加容易让用户去随机地获取数据库中的内容，用户更多地通过超链接、浏览和搜索来体验新媒介内容，而非通过传统的导览叙事的形式。可操作空间是在许多游戏和交互叙事故事中的主要形式，这是第一次空间成为了一种媒介，它使空间可以被储存、检索、转移，进而用以讲述一个故事，在今天，建筑师和新媒介设计师都更需要去学习如何在空间中叙事。

《新媒介语言》是一本内容丰富的书，它给我们提供了一个全面的新媒介理论。其中把影像作为新媒介的一个研究模型，这一点非常有趣，用这样的方法，马诺维奇可以得到一些关于新媒介语言非常显著有力的洞见。但我认为这本书并没有达到它成为这一领域知识指南的目标，马诺维奇试图通过分开不同层次来思考新媒介，以此来理清这一领域的知识：文化界面（cultural interface）、操作（operations）、视觉假象（illusions）和形式（forms），但层次之间的区别并非总是很清晰，而且他没法展示这些层次之间是如何互相影响的，比如说，可操作空间作为一种形式，是如何通过选择和合成的操作展现在文化界面中的？马诺维奇提出了这些问题，但却没有给出答案。还有许多与此类似的问题，在我阅读这本书时不断折磨着我，比起叙述一个我们能够理解其发展的理论，马诺维奇更像是在结构化地描述他所处时代的新媒介现状。还有就是这本书的视野……

当你去比较早期的影像和新媒介时，你会开始观察新媒介有哪些部分最像影像，在这一点上，马诺维奇会错过很多东西。作为一个交互设计师，我很难同意马诺维奇对人机交互的理解（以及它的历史）。游戏中的交互设计更多是来源于桌面游戏或自由玩耍而非桌面工具，因此桌面游戏（board game）也是一种丰富新媒介内容的重要文化界面。同样的，在电影中，新媒介有着多种使用环境，并且会以更多样化的商业模式来支持，这种支持对新媒介语言肯定产生了很大的影响，而只通过研究影像的历史是无法知道其中所以然的。

《新媒介语言》问世不久，Web2.0就开始发展了，这改变了大多数人对新媒介主要形式的看法。早在2005年，也就是《新媒介语言》出版的四年后，Mark Deutzes提出了“参与（participation）”、“修复（remediation）”、“拼接（bricolage）”为数字文化基本要素的观点。简单地说，Deutzes认为参与及混合文化会是今后所有新媒介语言的新书将会谈及的一部分，但马诺维奇在它编写著作时并没能预见到这一发展。不过马诺维奇知道会有这种可能发生，就像影像所经历的一样。他写道：“将这一平行线延展得更远、探索新媒介语言是否已经接近它最终的稳定形式，是一件有趣的事情，就像电影语言在1910年代就探索到了它的稳定形式那样。不过新媒介的1990年代也可能更像是电影的1890年代，未来的计算机媒介语言将会和今天完全不一样”。

那么，这本书马诺维奇难道写早了十年吗？应该不是的，我更认为是他的视野对于他的分析手段来说范围太大了。影像从未成为像今天的计算机那样的“元媒介（meta-medium）”，电影制作成本昂贵，能给观众提供独特的体验，因此，电影技术和相关商业模式迅速融合，进而出现稳定的影像范式。计算机的元媒介则更加廉价，它所能提供的体验类型更加多样化，消费场景和多样化的商业模式能够支持它的产品，在这其中就并非只有一种新媒介语言，而是多种，不像影像那样，新媒介不太可能很快地围绕着一个共同的核心运转。马诺维奇在谈论到游戏和数字影像时观点正确且非常善于观察，但他可能低估了（线性）叙事的力量，而高估了虚拟现实（VR），而且他可能还遗漏了增强现实或社交媒体。许多新媒介形式，像沉浸式游戏和网页已经有着稳定的语言很多年了，对于这些形式，马诺维奇的著作中至少已经提供了一个描述性的框架，但对于其他形式，例如增强现实、社交媒体和嵌入式媒体，这些形式还正处于它们的“1890年代”。