转喻的电影——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

他对新媒体语言，在许多情况下，与他的博士论文，是根据计算机的原理结构：章节逐步推进读者从底层代码的五个基本原则通过界面、操作和形式的表面现象，真正的电脑的表面（屏幕）。媒体和计算机会议，和文化的信息化作为一个整体变化的媒体和计算机本身的身份，Manovich断言，“媒体的身份已经改变，甚至比电脑更大。”（27页）因此，Manovich这本书的重点在于回答如何转变为计算机媒体重新定义静态和动态图像的性质问题。在Manovich的书中第一章介绍了新媒体之间的差异，总结旧五原则（模拟）和新媒体（数字）：

1。数值表示，

2。模块化，

三.自动化，

4。易变性,

5。转码。