论网络传媒审美生态系统的基本内涵

周 玫

【摘要】当今时代，科技的进步使网络审美生态系统得以建构，加速了新的审美内涵的形成，具体表现在三个层面：在审美主客体关系上，网络传媒审美反对作者与读者简单的授受单向度过程，强调两者身份合流；在文本的存在问题上，网络传媒没有即在、现成的文本，文本是读者与作者交互性的建构物；在文本间的关系上，复制技术模糊了原作与复制品的关系，文本间是一种拟像生存；在审美的期待功能上，网络传媒的审美精神表现出嬉戏性和回归游戏的倾向。

【关键词】网络传媒；审美内涵；交互性；游戏

从人类审美范畴来看，互联网给予人们的精髓不在于信息交流数量和速度上取得的累累硕果，而在于它在改变传统审美范式的同时，重构出了另一维审美世界与审美生活，从而在作者与读者关系、文本存在问题、文本之间关系、审美期待功能几个方面，呈现出迥异于传统媒介的美学症候。

一、审美主客体关系：反二元分立与身份合流

在以纸媒为代表的传统审美关系中，主客体之间的界限，即作者与读者的关系往往是泾渭分明的，作者是文本的生产者，承担着文本的创作、修改与解释工作。因此，一个作者对他的文本拥有最终解释权。而读者处在人际传播的末梢，作者的意图占据支配地位，决定故事情节的走向，掌握主人公的生死大权。作者牵引读者的审美想象，规约读者的审美期待，读者只是被动的接受者。可以看到，在这个单向度的授受关系中，读者受到作者严重的挤压。而且，在传统的艺术批评中，一个文本审美意蕴的高低有无，往往取决于作者是否具有高伟宏阔的世界观与悲天悯人

的道德情愫等，因此是作者而不是读者成为了艺术品评中的关键要素。由此可见，在传统审美的主客体关系中，作者对读者始终具有居高临下的优越性。正如德里达所言：“传统哲学的一个二元对立命题中，除了森严的等级高低，绝无两个对项的和平共处，一个对项在价值、逻辑等方面统治着另一个对项，高居发号施令的地位。”

审美主客体之间作者对读者的这一“霸权”在互联网出现后得到纠正和改变，并催生出新的审美精神。借鉴于先进的网络传媒手段，作者与读者之间的关系得以彻底颠覆和逆转，新媒介技术使艺术作品一旦完成不可变更的说法成为历史。在网络空间里，读者不再是信息单向度传播的终端，阅读与欣赏文本对于他来说只是一种游戏，作者的创作意图、意义导向不会完全成为决定读者审美期待走向的唯一砝码，常读常新是读者阅读与欣赏文本时司空见惯的现象。传统意义上的阅读与欣赏不再成为获取知识的手段，而成了娱乐和消闲活动。读者利用网络集成媒体的便捷性，不断改写原作，使之符合读者阅读时自

身的审美期待，从而文本成为增值的文本。这个增值的文本与原作是两个完全不同的概念，对读者而言，增值后的文本内涵更具体，外延更广泛。与传统媒体中审美主体凌驾于客体之上的关系不同，在网络空间里，读者颠覆了作者的“霸权”地位。与此同时，作者通过网络快速便捷的优点，可以阅读到由自己创作、读者修改后的作品，这个时候作者变成了读者。同样，读者通过网络新媒介，他不仅在阅读，还在继续创作因改写而不断增值了的文本，他的身份在不知不觉中转化为了作者。因此，在网络传媒审美生态系统中，主客身份的鸿沟得以跨越，走向合流，催生出一与作者和读者都不相同的另一种身份：共作者（Co-write）。共作者的出现让传统审美生态系统中主客二元分立的关系得以消除。在网络艺术文本中，两极身份向共作者流动，实现和谐融合。

二、文本的存在问题：交互性与亲身体验

在传统审美生态系统中，艺术作品一经生成，随之就固定化了。也就是说，这个定型了的艺术作品，构成它

的各种要素之间具备一定的秩序,并按一定的组合排列使之固定,除非某些刻意的修改,它就不会再有大的变动。一部以纸媒为载体的文艺作品,经过创作者的写作定稿,交付印刷厂印刷,并由出版社出版发行等几个程序后,无论是它外在的结构形式、修辞技艺,还是内在的审美内蕴、价值导向,整部作品的基本要义被规定下来了。一旦流行于市面,这部作品也就脱离艺术家“母体”的滋养,成为一个自主自为的生命体。对于它的读者或鉴赏者来说,它是他们进行阅读、审查和品评的逻辑起点,读者或鉴赏者首先要以之为对象,然后按部就班地审阅它的篇、章、节布局,捕捉上下文的结构关系,把玩它的审美韵味,体会它的精神内涵。总而言之,在传统媒体的审美生态系统里,固定化、定型化、线性不可逆的文本鉴赏程序成立一个习以为常的文化现象,并广泛为人们接受。

网络传媒的出现,打破了这一固有模式。与传统文本存在的固定化特征相比,网络传媒中的艺术文本远不是固化、定型了的样式,它永远处在被读者或鉴赏者建构的过程之中,没有完结时刻。对于文本的阅读与鉴赏来说,一个人阅读可能是这个样子,另一个人甚至同一个人在不同时段阅读又是另一个样子。对于正处在创作之中的文本来说,例如接龙叙事的文本,读者在参与阅读的同时也介入创作,他可以按照自己的审美理念和情感需求在网络原创作品之后接续故事情节,展开主人公的命运。但他的创作并非文本的终结,事实上,他所创作的这个文本同样面临被后继者改写和接龙的可能。另外,超文本、超媒体技术的广泛应用,也影响了网络文本的存在。具有超文本、超媒体形式特性的网络传媒,其读者或鉴赏者对文本的选择具有很大的随机性,甚至他们可以根据自己的鉴赏趣味决定文本存在的样式。比如,在一些网络小说里,如果读者点击不同的选项,那么后面被链接的情节也不尽相同甚至完全相异。此时,读者对作品的阅读并非全然按照作

者所前定的结构秩序,而是读者根据他们自身的审美理念、艺术理想和情感爱好,选择一条适合自己的路径,实现阅读和审美过程。这就意味着,传统媒体审美生态系统中文本生成的责任者由作者转移到了读者,读者决定着文本的走向。不同的读者或鉴赏者,由于点击链接的路径不同,就会导致他们走向不同的文本空间和审美世界。因为读者或鉴赏者每次点击链接过程,就是他运用思维、感情和态度进行文本创作的过程,他们经过修辞关系、符号组构从而形成一个叙事文本。如果他们的点击链接停止,那么他们的文本创作在他们点击链接停止时就停止了。正如法国结构主义代表人物罗兰·巴特所说的:“(作者)与文本同时诞生,绝不是先于写作或超越写作的存在,不是以其作品为从属的主体。存在只是阐述的那一刻,并且只有此时此地每一个文本才被永远地写作。”

综上所述,在网络传媒空间里,由于超文本、超媒体技术,文本始终处于建构的过程当中,形成了作者与读者之间的互动局面。因此,每一个读者或鉴赏者的任何一次阅读和欣赏活动,摆在他面前的不是一个即在、现存的文本,这与传统审美活动基于同一文本的形式是完全不同的。在网络时代,探讨某一具体确切的审美活动是不可能的,因为网络传媒的随机性使得这种确定的文本几无存在的可能。也正是因为这样,在网络传媒审美生态系统下,人们的审美鉴赏活动必须是亲历亲为的,贴近自我,直逼本我的“肉身化”。

三、文本之间的关系:反本源与拟像生存

原作是传统审美生态系统中一个重要的概念。就传统的文学、绘画、音乐、影视等艺术门类而言,原创者的手稿、珍本、母带是其原作,这能为艺术爱好者提供精神上的享受。随着大众消费欲望的膨胀,数量稀少的原作对于艺术品鉴的大量需求来说只是杯水车薪,因此,人们以原作为蓝本进行复制,以图满足大众的文化消费。但是,复制品

与原作之间的区别显而易见。以文学作品和影视艺术为例,当一部完整的文学作品由手稿变成铅字印刷品时,虽然经过大规模复制印刷可以得到大量的复制品,满足消费者的消费欲望,但复制的过程也是“灵韵”丧失的过程,手稿的原始信息将会消失,因为章、节、句、字的修改往往是反映思维演绎痕迹的重要标尺。同样,影视艺术中声、色、光、电的粗制滥造和大量拷贝,使得画质和音质变异,导致影视艺术不能取得震人心魄的效果。这些原本在原作中都存在的审美因子因标准化、同质化的生产复制而消亡殆尽。

对这一过程重新检视,是法兰克福学派代表人物本雅明《机械复制时代的艺术作品》全书任务之一。他认为,在技术复制时代,艺术文本中那些不可复制的“灵韵”已经凋谢。虽然对于非专业人士,原作与复制品之间的差异很难分辨,甚至在他们眼里是不存在的,但“灵韵”有无造成原作与复制品之间的差异却是一个不争的事实,因为“艺术复制用技术干预造成了对自然存在的中断和文本诗性的语境错位”。这也就是为什么人们能以极低的价格在市场上购得一幅名作的“赝品”,而“原作”却价值连城的原因。例如,2011年齐白石最大尺幅作品《松柏高立图·篆书四言联》被拍出4.255亿元人民币的天价;1994年比尔·盖茨以3080万美元的代价购得达·芬奇的一本笔记手稿。从这个角度看,在机械复制时代,原作是本源性的,而复制品是非本源的,前者对后者具有一种前定的优越性。

机械复制时代下,原作对复制品前定的优越性,在网络传媒空间里有了巨大的改观。在网络时代,数码复制技术成为最醒目的特征,传统媒介如声音、图像、手稿都可以利用网络技术转化成计算机可读形式,以“0”和“1”的二进制原理编码信息,并将其加载其中。“网络媒体则是融声音、文字、图像等媒介为一体,采用静态、动态等多种传播方式提供信息”,这种数码复制技术一个主要优势就是能将原始传输数据

还原,且产品质量很高,原作与复制品之间的差异几乎抹平。但是这种根据原作生成,又与原作在样态上完全一致的衍生物毕竟只是拟像。这样,在网络传媒空间里生成的艺术作品实现了对原作的模拟,生产出一个在价值结构与原作雷同,同时又消解原作的摹本——拟像。因此,在数码复制技术的网络时代,原作与摹本的君临关系被打破,文本之间呈现出一种拟像生存的关系。

四、审美的期待功能:嬉戏与回归游戏

对网络传媒审美生态系统的考察,最后一个环节是从价值论方面展开的,因为任何一次审美活动的完成都要以作者、读者或鉴赏者对其价值诉求的满足与达到为条件。中西艺术史上从审美期待层面对此的论述颇为繁多,这其中又以“游戏说”最负盛名。德国哲学家康德认为艺术是“自由的游戏”,其本质特征为无目的合目的性或自由的合目的性,因此审美是自由的想象与体验。席勒在康德的基础上,进一步深化了“游戏说”。席勒认为人的艺术活动是一种以审美外观为对象的游戏冲动,游戏不仅是审美活动的根本特征,而且是人摆脱动物状态达到人性的主要标志。“什么现象标志着野蛮人达到了人性呢?不论我们对历史追溯到多么遥远,在摆脱了动物状态奴役的一切民族中,这种现象都是一样的:对外观的喜悦,对装饰和游戏的爱好。”席勒所说的游戏,是指处在审美活动中的人在打破了感性感官欲望的枷锁,并跨越道德必然性的层层藩篱之后所从事的一种真正自由的活动,其显著特征是审美的人只对事物的纯粹外观产生兴趣,对象本身的形式成为唯一聚焦点,除此之外别无他物。

但是,与这种艺术的无功利性相对,历史上艺术往往被赋予实用的功能。在中外艺术史上,《诗经》践行“诗言志”品格,曹丕《典论·论文》认为“文章乃经国之大业、不朽之盛事”,新乐府运动倡导者白居易强调“文章合为时而著,歌诗合为事而作”,古罗马诗人、文艺理论家贺

拉斯《诗艺》提出诗要“寓教于乐”。艺术承载教化民众、救国安邦的功能从以上略举可窥一斑。在他们看来,艺术背后隐含某种严肃的道德理想、伦理诉求和社会道义,艺术在启人蒙昧、教育大众方面是一件性能良好的“工具”。以中国现当代文学创作为例,这个特点在“五四”新文学运动与20世纪80年代的“启蒙文学”中表现得较为明显。两个时期的文学,以批判国民性的思想布道为主。反思民族命运,关注人性,强调知识分子对大众的精神启蒙,推进中国的现代性事业成为他们进行文学创作的重要使命。鲁迅的启蒙小说,新时期伤痕小说刘心武的《班主任》、韩少功的《爸爸爸》等作品,不一而同地将文学批判理性指向历史、民族、政治等宏大叙事。这两个时期的文化与文学笼罩在精英知识分子的批判——启蒙理性之中,坚持精英主义的写作立场,强调中国传统文化自我转化和再造功能,创作具有强烈的精英意识、启蒙情结和社会责任感。

在网络空间,这种“文以载道”的价值诉求却遭到巨大冲击。艺术创作完全是一种自我表达的需要。以匿名形式发表的艺术作品不计胜数,在这个狂欢化的自由广场,写作者不博名不趋利,不去盘算如何立言,怎样立德而成就不朽之功,真正让“脱冕”后的文艺女神走下神坛。“网络的虚拟性和网络写作者追求轻松和自由的心态促使网络写作具有了游戏精神,这主要表现为调侃生活、嘲弄经典、打造时尚等方式,……他们骨子里有着‘破坏情威,破坏正统,制造一种颠覆性的写作姿态,从而享受叛逆的快感。”因此在网络传媒空间里,各种戏说、大话、无厘头、穿越剧俯拾皆是。与传统纸媒艺术强调意义内蕴和终极价值相比,当今网络艺术追求的仅仅是能指间符号的滑动、嬉戏和狂欢,代表“音响”的能指与代表“意义”的所指关系被割裂,不再呈单维的一一映射。随着拼贴、复制、拟像、超文本技术广泛应用,碎片

化、平面化、无深度消解了传统文本的组织结构和立意形式,呈现出话语的嬉戏状态。作品外在的社会学意义被置于一旁,不再处于艺术品评的漩涡中心,“诗言志”被“我手写我口”取代,文章也未必是经国大业和不朽盛事,“寓教于乐”成为“娱乐至死”的笑柄。在网络传媒的空间里,创作者可以按照自己内心法则和价值尺度表达个人生命的本真体验,表达当下心情的喜怒哀乐。在这个空间里,传统意义上的伦理主义退位,审美主义抬头,“娱己娱人”成为至上的法典。因此网络传媒在驱散了来自伦理世界的重压后,以更轻盈的步履趋向游戏的立场。

屈指算来,网络传媒在中国的发展也有好一段历史了,对于一种传播媒介来说,它的基本功能在于它首先是信息的载体,是读者了解世界的窗口和工具。但是,除此之外,它还应当为人们的审美开辟另一块不同于传统媒介的艺术园地。在它的发展过程中,人们应当展望网络传媒审美的未来走向如何,美学精神会发生怎样的嬗变,传统媒体与网络新媒介能否实现融合,进而齐头并进,形成百花齐放的艺术局面。

基金项目:广西教育厅科研项目“网络审美生态系统的失衡与重构”(2011106LX551)、钦州学院教改项目“高校美学课程实践性教学研究”(2010XJJG-C04)、钦州学院党建和思想政治工作理论研究课题“建设健康向上的高校网络舆论环境的路径和方法研究”(2011DJSJ212)、“基于美学视角的提升大学生网络素养的方法研究”(2011DJSJ205)

注释

[法]德里达.论文字学[M].汪堂家译.上海:上海译文出版社,2005:65

[法]罗兰·巴特.作者之死[A].拉曼·塞勒登.文学批评理论——从柏拉图到现在[C].北京:北京大学出版社,2000:34

欧阳友权.互联网对文学性的技术祛魅[J].吉首大学学报(社会科学版),2004(03):58

张哲.传播学的现状与发展:试析网络媒体与纸质媒体的博弈[J].新闻知识,2012(05):41

[德]席勒.美育书简[M].朱光潜译.北京:中国文联出版社,1984:41

蔡朝辉.网络文学写作精神探析[J].吉首大学学报(社会科学版),2011(03):85

(作者周玫:钦州学院中文与传媒学院讲师)