

媒介考古学：方法与路径的思考

吕伟毅

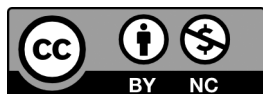
摘要 | 受米歇尔·福柯（Michel Foucault）知识考古学的启发和影响，“媒介考古学”（Media Archaeology）意图建构一套全新的方法论、研究路径和诠释体系，由于历史的碎片性、断裂性、并置性和异质性，“媒介考古学”要重新挖掘被理论忽略的历史，亦是被历史的标准性、线性、统一性和同质性掩盖的角落之间，那互为相干的证据，也即通过“搜索文本、视觉和听觉档案以及文物收藏，强调文化在话语和物质层面的证据”^[1]。

关键词 | 媒介；新媒介；虚拟媒介；新媒介语言

Copyright © 2022 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



从“媒介考古学”角度，对“媒介”“新媒介”问题的研究，本质关乎三个互为建构的层面：技术、社会关系与社会机构、文化及其形式。技术具有更新迭代的性质，决定了实现手段和实现方式，并被形成广泛社会关系和社会作用的社会机构创造、修改与使用，而媒介本身并不生产物质，它生产的是文化的形式，“即讲故事的结构、模式和方法”^[2]，同时也被社会机构创建和影响。进一步，媒介组成了人类日常生活的重要部分，媒介建构、制造人类生活与精神的世界、观看和表现世界的角度及方式、确立意义系统和身份认同、建构社会行为和社会关系、编织和存储历史与记忆，构成或拓展了人类存在的基础本身（如人类基因进化与技术媒介的本质联系）；与此同时，媒介在建构世界、事物的过程

中，也被它建构的世界、事物所建构。媒介作为一种社会文化现象，亦是一种研究方法和研究对象，不仅仅涉及马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）意义上人类身体和神经系统的外化，乃或后人类式拼贴组合的生成方式，同时也包含“人类认知能力以技术的形式分布于环境之中”^[3]，由技术机器、

[1] 埃尔基·胡塔莫、尤西·帕里卡：《媒介考古学》，唐海江主译，复旦大学出版社，2018，第3页。

[2] 劳伦斯·格罗斯伯格等：《媒介建构：流行文化中的大众媒介》，祁林译，南京大学出版社，2014，第14页。

[3] W.J.T. 米歇尔、马克·B.N. 汉：《媒介研究批评术语集》，肖腊梅、胡晓华译，南京大学出版社，2019，第140页。

技术规则、技术制度构造的一套生态文化环境,进一步组建了人类的感官模式、理解模式与集体模式。

一、“媒介”与“新媒介”:概念溯源

追溯“媒介”(Media)这一现象和概念的产生,即“‘媒介’不仅与现代性的既有制度有关,体现在关于精神和身体的理论以及与技术现代性相关的、其他反复出现的问题上”^[1],犹如伊丽莎白·艾森斯坦和弗里德里希·基特勒的观点,西方活字印刷术的发明,标志着语言符号标准化建立的一套现代性制度规则,这一规则,也预示了19世纪媒介革命基于现代性制度话语系统的发生背景。而留声机、打字机、摄影机、电影、计算机,抑或数字技术的发明,则区别了人类不同感官流中的表征、存储、传播模态,亦是印刷术代表的标准化制度,在不同媒介形态(Modalities)、媒介技术里的延续,使媒介具有复杂、广延的结构和模式。

参照埃尔基·胡塔莫(Erkki Huhtamo)和尤西·帕里卡(Jussi Parikka)对“新媒介”(New Media)的定义“它是互联网、数字电视、交互式多媒体、虚拟现实、移动通信和视频游戏等现象的松散集合的出现,对考察晚期现代性媒介文化的许多学者已经构成挑战”^[2]。而在计算机构建的数字文化背景下,“所有媒体都被转化为可供计算机使用的数值数据。图像、运动影像、声音、形状、空间和文本都成为可供计算机处理的一套套数据。简言之,媒体成了新媒体”^[3],而电影与计算机的结合,如达盖尔照相法与巴比奇分析机的相遇,卢米埃尔兄弟电影机与霍利里思制表机的相遇,阿凡达与计算机制作系统的相遇等,意味着计算机技术介入文化的一类进程,并型构为一种新媒介。对此,列夫·马诺维奇(Lev Manovich)提出“文化的计算机化进程”,或者说,电影文化的计算机化进程,很大程度上影响了电影采用数字化技术,对元信息、元素材的获取、操纵、存储、发送等传播流程的运作,同样也影响了电影建构影像、文本及其时空的模式。随之而来的,即是一种数字化技术时代,被重新定义

的文化范式。这一文化范式创建了新的“讲故事”的结构、模式与方法,但其中被雕刻的“母题”(Motif)无处不在,遍布时空。

二、作为“想象的引擎”的“虚拟媒介”

虚拟媒介考古学吸收米歇尔·福柯知识考古学的四项基本原理(方法):其一,界定确定话语本身,即被话语规则建构的实践;其二,确定话语的特殊性,话语的规则作用对其他话语而言,不可缺少的方面;其三,确定话语实践的类型和规则,它贯穿于集体或个体的作品之中;其四,完成对话语对象的系统性描述。最终,福柯的知识考古学方法,旨在将话语的系统性描述当作实践认识。基于此,“‘虚拟媒介’(Imaginary Media)这一术语不仅意味着将人类的想象力视作一种奇异交流方式的发生场所,也意味着媒介这一观念在心灵理论和大脑理论中的延伸”^[4]。也即是说,虚拟媒介作为话语对象,围绕话语创建想象力场域的规则,在不同的历史、社会及其话语环境里,遵循与此相关的规则和类型,既不局限于技术装置、物质存在构筑的历史范畴,而更强调穿越历史和话语环境所发挥的想象性功能,它调和了人们无法满足的欲望匮乏,构建起话语的实践活动。

彼得·布雷瓦(Peter Blegvad)在《虚拟媒介(On Imaginary Media)》一书中,区分了虚拟媒介和现实媒介的不同特性。虽然布雷瓦认为,虚拟媒介在时间和空间上没有固定位置,也无需物理地、实在地存在于人类感官系统,但仍需要借助一些形式、手段显现自身。不过,虚拟媒介向我们显现了它的三重现象学维度:不合时宜、概念先行、无法实现的媒介—媒介技术、媒介装置、媒介机器。基于此,虚拟媒介作为话语的实践对象,它如何

[1] 埃尔基·胡塔莫、尤西·帕里卡:《媒介考古学》,唐海江主译,复旦大学出版社,2018,第23页。

[2] 埃尔基·胡塔莫、尤西·帕里卡:《媒介考古学》,唐海江主译,复旦大学出版社,2018,第1页。

[3] 列夫·马诺维奇:《新媒体的语言》,车琳译,贵州人民出版社,2020,第25页。

与话语的规则相互建构，并由此展开它的实践活动，则更引人注意。犹如电影《不老奇事》（The Curious Tale Of Mr.Guo, 2021）中，郭小鲁耗尽一生时光，投身于干细胞应用人体的研究和实验，意图实现人类拥有不老之身的永恒幻想，或《重返十七岁》（17 Again, 2009）的“返老还童”现象，抑或中国民间神话流传秦始皇对长生不老药的追求等等，人类尚未实现的想象性诉求，借助运动影像、神话文本的媒介技术，构成虚拟媒介的基本形式之一。其中，“不变”本身与对时间流逝的恐惧相关，或者说，“不变”正是虚拟媒介作为话语对象，所遵循的话语规则，它决定了话语的特殊性和实践性，贯穿于电影、文学或其他作品之中，创建了“讲故事”的新结构、模式和方法，同时也调和人类隐秘内心的欲望匮乏。时钟，同样作为虚拟媒介的媒介装置与物质形式，向我们显现从经院哲学教义、笛卡尔哲学，再到工业革命的三重现象学维度，其中蕴含流变的话语规则，指涉着虚拟媒介的话语实践变迁之路。那些被视为媒介技术、装置和机器的时钟/机械时钟，是奇异交流方式的发生场所，它们从神灵的干预：“强加于自然生命不稳定流动上的超自然规律”^[1]，转向人类力量的延伸（人类意志对自然的控制能力），再转向工业化、现代性建构的社会秩序及其话语规则，即对人的规训。联系电影《野草莓》（Wild Strawberries, 1957）中老人遭遇失去指针时钟的场景，那被剥离指针的钟表，意味着神灵干预、永恒秩序、人类力量延伸和时间规训的消失，空间与人的存在遁入沉寂、模糊和丧失度量。由此，时钟型构虚拟媒介形式所凸显的话语策略，构成了英格玛·伯格曼（Ingmar Bergman）基于电影运动影像的视觉叙事方式。

三、“数字符码”：作为新媒介语言

“当媒介和界面/接口（Interface）的概念被暗中（在程序语言本身的物质层面）嵌入计算时，计算就变成了一种媒介”^[2]。而各类新媒介，如数字电影与数字观看硬件软件在界面、接口处，嵌入计算的程序语言及系统，并由此构造为一套

新媒介的话语规则和实践范式时，亦表现出计算作为媒介视角的重要方式。实际上，所有新媒介的对象“都是由数字符码构成的。这就是所谓的数值化呈现（Numerical Representation）”^[3]。无论计算机创建何种新媒介对象：运动影像、静态影像、文本、声音等，“数字符码”既构成了新媒介最基本的本质属性，也构成了新媒介涵盖的数字电影的本质属性。“数字符码”或“数据”，不仅是代数意义上的存在形式，而是指一切可完成数字转化的事物，如图片、文本、视频、故事、人等。这种数字转化过程，亦指“数值化呈现”的转化过程，实际表述了新媒介对象，也即数字电影可被编程（Programable）的事实。换句话说，数字电影是将数字符码进行编程，并将编程生成结果，作为一种量化范式合成。其中，生成模式首先指被编程的对象采用的特定形式，如数学的代码模式描述。其次，指用算法操纵被编程的对象。而被编程对象的生成过程——从一系列连续性数据转化为“数值化呈现”的过程，正是“数字化”（Digitization）的本义。“数字化”包含采样（Sampled）和量化（Quatified）两个阶段，前者是把所得数据完成离散式转化，后者将每一个样本进行量化的数值赋予。因此，对样本的量化分析与应用，是数字化的核心标志。可以说，“数字符码”构成了数字电影基于“物”层面的本体特性，意味着电影自身及其传播方式、传播路径、传播模态，都会被特定形式和算法的编程所控制，与此同时，又要克服这种编程控制。从而，使新媒介借助数字技术的实现手段及其方式，生产的新文化范式，型构的新型社会关系和社会功能。

“可编程性”构成了当代数字电影的最基本属性，也决定数字电影的新媒介传播特性。其中，数字电影基于计算机数据而获取的文化身份特征，事

[1] 埃尔基·胡塔莫、尤西·帕里卡：《媒介考古学》，唐海江主译，复旦大学出版社，2018，第56页。

[2] 埃尔基·胡塔莫、尤西·帕里卡：《媒介考古学》，唐海江主译，复旦大学出版社，2018，第270页。

[3] 列夫·马诺维奇：《新媒体的语言》，车琳译，贵州人民出版社，2020，第27页。

实上与编程建构的“数值化呈现”过程密切相关。其实,“任何数字化呈现都是由数量有限的样本组成……但电影从诞生之日起就是基于采样的——对时间的采样。电影以每秒钟24次的频率对时间进行采样”^[1]。然而,不仅是基于时间频率的采样,24次、48次等,同时,每一频率生成的单一帧和画格呈现的图像,在时间的控制中包含了空间的所现,也是对空间碎片模态的采样。这种采样方式,最重要的在于打破线性的时间和整一性的空间,使得电影在诞生之初,便在本体层面便获得了重构世界的不可替代属性。

胶片时代的电影制作,于采样的过程获得大量离散性的样本数据,通过机械操作的量化处理,重构了所谓的线性时间和整一空间,实现媒介的语言建构与传播介质建构。如电影《一秒钟》(One Second, 2020),影片中不断出现的新闻纪录影像,它依赖胶片的介质完成个体数据的采样,但是在处理类似采样的量化方式及其设备,则携带手工化、不可逆、单一性的特点。不过,转入数字化时代的电影制作,“‘数值化呈现’将媒体转变成计算机数据,从而使媒体具有可编程性。而这一点彻底改变了媒体的本质”^[2]。特别是转化过程中的“跨码性”,即从一个事物转换成另一种

格式,譬如将演员人脸扫描采集的样本(人的形象),转化为数据库可量化处理的各类型数据(数字),虽然一个事物的性质发生变化,它变为另外一种全新格式。这种不同格式之间的互为转化,尤为体现在计算机格式和文化格式之间的跨码、跨媒介合成,亦是文化所指涉的范畴和概念、意义与语言转换为计算机的编程、数据和语言规则,最终建构为数字电影的新媒介语言法则和话语规则。

“从前,人们把转化,转换和生成,统统看成假象的证明,看成某种会把我们引入歧途的事物存在的标记。今天,我们相反地看到,恰恰是理性的偏见迫使我们,设定统一,同一,持续,实体,起因,物性和存在,在某种程度上,让我们自己卷入谬误”^[3]。虽然西奥多·阿多诺(Theodor W. Adorno)的观点携带强烈的二元论批判色彩,不过,借鉴媒介考古学提供的认识论、方法论与诠释体系,在充满未知和不确定性的考古游移之中,获得认知、读解,抑或表征电影及其他艺术的拓展视野。

[吕伟毅 中国艺术研究院电影电视系博士研究生]

[1] 列夫·马诺维奇:《新媒体的语言》,车琳译,贵州人民出版社,2020,第49页。

[2] 列夫·马诺维奇:《新媒体的语言》,车琳译,贵州人民出版社,2020,第51页。

[3] 阿多诺:《认识论元批判:胡塞尔与现象学的二律背反研究》,侯振武、黄亚明译,上海人民出版社,2020,第15页。