

【新媒体时代的艺术变革专题】

危机与转型:作为后“后现代艺术”的数字艺术

简圣宇

(广西艺术学院 公共课教学部,广西 南宁 530022)

摘要:要理解所谓后“后现代”的数字艺术,必须追溯西方艺术的几次危机和转型。艺术史上的每一场变革,都跟之前积累下来的矛盾和现实中遭遇的危机有着直接关系。可以说,转型正是对矛盾和危机的回应。数字艺术在21世纪里正在逐步重塑当代艺术的整体格局,它还将继续对整个艺术史产生前所未有的深远影响。

关键词:数字艺术;后现代;新媒介

中图分类号:J0;G206 **文章编号:**1673-5420(2016)01-0002-09

后现代艺术的概念被提出来时,天然地就跳出一个问题:后现代之后是什么艺术?虽然也陆续有所谓“后后现代艺术”的概念冒出来,但最后都因为无法跟现代主义和后现代艺术区隔开来而逐渐销声匿迹。“当代艺术”的概念也被提出来,然而这至多只是个时间段的概念,仔细审视这些“当代艺术”,其外观和内涵仍然是现代主义和后现代艺术的杂糅,而非真正超越现代主义和后现代艺术的新艺术。

那么后现代艺术真的是艺术的终结,再也无法超越了?这个困惑持续了几十年,一直是个无解的问题。然而随着20世纪90年代互联网技术的飞速发展和逐步普及,取代后现代艺术的艺术逐渐浮出水面,而且与小众性后现代不同,新的艺术种类——数字艺术——乃是覆盖各个传统范畴的超级艺术,它作为一个大型对话结构,以异质共存的态度容纳了各个艺术种类和层次,无论是大众艺术还是小众艺术,也无论是传统艺术还是现代艺术,都处于这个结构之中。

顾名思义,数字艺术是以数字代码为载体创作出来的艺术。它既可以细化为某种具体的艺术形态,如电脑游戏、数字绘画等等,又是一种融入式的艺术,它融化在多媒体设备如台式电脑、平板电脑和手机等的屏幕设计中,融化在它们的操作平台设计中,融化在越界交互构成中,呈现为一种跨界无限、“超命名”的主体间性形态。

一、历史回溯:西方艺术的几次危机和转型

要理解所谓后“后现代”的数字艺术,必须追溯西方艺术的几次危机和转型。须知,艺术史上的每一场变革,都跟之前积累下来的矛盾和现实中遭遇的危机有着直接关系。可以说,转型正是对矛盾和危机的回应。反过来说,只有以现场还原的精神去探究转折时期的矛盾和危机,才能深入理解转型为何发生。

西方艺术史上,最早的一场危机出现在中世纪末期。中世纪艺术以教堂等建筑艺术为代表,作为教堂艺术重要组成部分的壁画也在此时期繁荣起来。然而由于此时神学思想带来了精神上的束缚,画作往往因为鄙视世俗的人间烟火而刻意回避以真实比例和色调描绘场景,画中人物往往被拉扯变形,好像被擀过的长形面条。这种失真的中世纪艺术在5至15世纪横行了欧洲之后,越来越被艺术家所厌恶。等到16世纪资产阶级力量逐渐壮大之后,终于以所谓“文艺复兴”的形态爆发。

文艺复兴表面上是强调对古希腊艺术精神的复归,实际上是因为当时的资产阶级仅在经济上展现力量,而在文化上还不足以与神学抗衡,于是借着宗教题材的外壳,绘出人的光辉。艺术家按照人体的真实比例勾画宗教人物,继而直接画市民阶层,勇敢追求世俗生活中的幸福,完成艺术史上的第一次转型。这次转型持续到18世纪,其逼真性在法国古典主义画派那里已经达到了高峰。然而危机也在此时出现。这个危机,就是文艺复兴这几百年来,写实主义绘画已经到了无法企及的高度,所有的高峰都已经有人达到,后人再也无法超越,而只能重复了。

19到20世纪是人类历史上变化最为剧烈的历史阶段,骇人的社会大转型造成社会的普遍彷徨、悲观乃至绝望,导致了艺术无法再延续过去的模式。温克尔曼在《关于绘画和雕刻艺术里模仿希腊作品的一些意见》里曾言:“希腊杰作的一般主要特征是一种高贵的单纯和静穆的伟大,既在姿态上,也在表情里。就像海的深处永远停留在静寂里,不管他的表面多么波涛汹涌,在希腊人的造像里那表情展示一个伟大的沉静的灵魂,尽管是处在一切激情里面。”^{[1] 41}强调“高贵的单纯和静穆的伟大”的文艺复兴时期的艺术,到疯狂的资本主义时就已经撞到了时代的墙壁,在一个充满火药爆炸一般的激烈冲突的时代,无论是社会大众还是艺术家,都难以再以过去那样的悠然姿态,面对一个被撕裂的世界了。此外还有一个致命的因素:19世纪中叶时,照相术在法国被发明出来——画家辛苦十几年才能达到的逼真程度,照相术几下子就达到了。那么画家还能画什么?他们在行进路上已经看到一堵难以逾越的墙。

印象派却恰好回应了这一危机,它开启了一个新的模式:把关注的焦点从客体对象,转移到了创作主体,不再执着于“像不像”,而关注情感的“足不足”,进入了更深层的情感表达,以揭示主观情感表达为核心。过于逼真,会让观者停留在“目视”的层次,无法上升到“思考”的高度。故而印象派完成了一次“哥白尼”式的革命:是否画出了对象,并不重要,重要的在于是否画出了对象在画家心目中的形象。照相术只能摄出物象最外在的部分,而绘画则可以而且应当绘出物象所潜藏的最深层的情感和思想内涵。

特别是后期印象派的梵高,他的画作几乎都是这样的情感表达。《向日葵》超越了以往的“静物”类绘画,不是对物象的单纯描绘,而是情绪的暗喻。它勾画出一个人生的悖论:我们就像

向日葵，阳光则是我们的理想。没有理想照耀着我们，我们就无法熬过惨淡现实的漫漫长夜，然而让我们迅速枯萎死亡的，却也是这个让我们魂牵梦绕的理想。又比如《星空》，描绘出的夜空粗粝而扭曲，星星硕大而诡异，现实生活中是不可能有这样东西的，但我们的情感中有。而且这样夸张的描绘，反而比“逼真”更能表达我们狂乱的内心。

印象派只是一个派别，但它又是一个典型代表，之后的几乎整个现代主义艺术思潮都是印象派思维模式的延伸和变种。所谓成也萧何，败也萧何。印象派开启了，或者说启发了一个“重表达，轻再现”的模式，这个模式导致传统绘画规则的坍塌。必须承认，与文艺复兴时期的绘画相比，印象派的笔触非常粗糙，它已经到了临界，如果再跨出一步，就不是“印象”，而是抽象了。

当杜尚把小便池作为现成品艺术搬入艺术领域的那一刻，艺术史就被改变了，之后的“当代艺术”（实际上仍然是现代主义艺术或后现代艺术）虽然各有不同，但走的都是杜尚的理路：蔑视传统具象和规则，认为只需要把自己的理念阐述清楚，就是“艺术”。它们都将作为“理念的感性显现”的艺术，简化为理念本身的对外展示，导致艺术形同哲学。或者说，是让艺术化为只有薄薄的一层感性外壳的理念，内容与形式彼此疏离。

既然没有规则，那么画家就随之陷入随意性当中，结果接下来的画派都是表现性流派，无论是抽象派还是装置艺术，都是往“理念阐述”的维度一边倒。抽象派完全蔑视具象呈现法，把绘画从“理念的感性显现”异变为“概念艺术”。装置艺术虽然是具象的，但也不过是“概念艺术”。“大地艺术”“照相写实主义”等等流派莫不如此，无论是什么样的外壳，都是一种一边倒的“概念艺术”。其致命缺陷在于，把艺术毁坏为纯粹理念——哲学。

艺术随之迎来了新的重大危机——艺术和非艺术、准艺术之间的界限弥散了。这回不但“什么是艺术，什么不是”成了问题，就连“谁是艺术家，谁不是”都成了问题。这就是现代主义艺术思潮的危机。后现代艺术思潮是个艺术史上的特别事物，因为它是寄生在现代艺术中的艺术，以至于虽然它在理念上激烈反对所谓的现代主义，但我们却很难把20世纪后半叶的现代主义和后现代主义艺术区分开来。

如果现代主义艺术思潮只是“重表达，轻再现”模式的“概念艺术”的话，那么后现代的核心是反中心主义。它几乎反对一切固定不居的东西：反传统、反权威、反理性……只要是现存事物就全部反对。一方面它打破了各种条条框框和界限，另一方面，它却无法让人信服这种“打破”是有意义的。这导致后现代艺术逐渐沦为小众艺术，成为少数艺术家的自我呐喊。他们在自己的圈子里声势很大，但外界几乎不了解这些人的存在意义，也不欣赏这种小众艺术。偶有几个人物被人认知，也并非因为欣赏他的艺术作品，而是因为某些喧哗一时的事件。后现代主义者在他们年轻的时代是先锋，而在21世纪的新生代看来，则是些孤僻而奇怪的怪叔叔、老阿姨。叔叔阿姨们还在互相称赞或者抨击，在小圈子里热热闹闹，其实他们所在的孤岛早就已经与大众自我隔离了。

笔者曾在执教的学校2014级和2015级学生中做过调查，把中国“当代艺术”那些具有代表性艺术家的名字一一列出来，让学生在纸上作答。结果不但一般专业诸如产业管理、戏剧文学等的学生对他们鲜有耳闻，就连美术类的学生也有大半不知道这些人的名字，也不知道他们的作品为何物。要知道笔者所执教的可是艺术院校而不是普通的综合性院校。“当代艺术”在大众中

的影响力可见一斑。

前卫艺术之所以“前卫”，关键在于能够引领时代潮流，如果连影响力都式微，只会蜷缩局限在特定圈子里自说自话了，那么其在形态上再前卫也是徒劳，充其量也只能算是“姿态上的前卫”，而非“影响历史的前卫”。跟“当代艺术家”聊天的时候你会发现，他们非同寻常的能侃，就其理念来说，相当的前卫和锐利，思想之独到，让人惊叹。然而他们所不愿意面对的是，他们的艺术作品实际上无法承载他们想赋予其中的深刻而博大的内涵。也没有多少人能够从这些艺术家的作品中获得其所声称的深刻启发。这实际上正是“当代艺术”的局限性。

前几次危机和转型，主要是在美术的范畴内发生的，而数字艺术则不但取消了美术的主导地位，而且颠覆了整个实体艺术传统。无论是被称为“传统艺术”的文艺复兴时期艺术，还是以反传统艺术起家的现代主义和后现代主义艺术，都被这种建立在数字虚拟形态上的艺术归入了旧艺术范畴，因为它们都不具备数字艺术的“贯通性”——数字艺术把美术、音乐、戏剧、电影、电子游戏等全部集成到一个平台上了。

学者杨春时认为，后现代主义具有反美学的倾向。作为对比，“现代主义美学不谈美的本质，认为审美无确定的本质，本质只是一种话语权力的构造。后现代主义美学否定了审美的超越性，把它等同于日常生活，把艺术等同于大众文化，甚至把审美降格为身体欲望的满足。后现代主义美学全面地否定现代性，也反拨了现代主义美学。后现代主义哲学打出了反形而上学的旗号，不仅摧毁了古典形而上学，也清除了现代形而上学。”他有一个提问：“为何后现代主义后没有新的艺术思潮了？”^[2]¹⁴

其实在 20 世纪 90 年代之后，后现代主义艺术已经与美学撕裂，后现代艺术家与后现代理论家各说各话，彼此毫不相干。后现代艺术无法为后现代理论提供可资佐证的作品，后现代理论也看不上后现代艺术，两者基本无视对方的存在。后现代艺术家心中的“后现代”，与后现代理论家心中的“后现代”唯一的交集，只剩下“解构”——解构已经成为“传统”的一切，结果解构成为了后现代的“传统”。

朱青生在其著作中批评“现代艺术”时说：“更为严重的缺陷在于它不能成为人类精神的关注中心。艺术家们常常以艺术的名义进行创作，以艺术是什么的问题作为根本的追求，从而失去了向人类思想渗透的素质，很少触及当代人的生活与生命的基本观念。现代艺术虽然有禅宗的价值，但没有禅宗的力量。”^[3]⁴

这导致后现代艺术陷入了有史以来最为深重的艺术危机之中：前面的现代主义艺术思潮已经穷尽了艺术在形式上革新的几乎全部可能性，后现代又耗尽了反中心主义的几乎全部热情，后现代艺术的受众面越来越狭窄，后现代艺术家已经陷入不知道该反对点什么的境地了。换句话说，总渴望解构点什么的艺术家们就好像忽然进入消费主义社会的“红卫兵”，在灯红酒绿下声嘶力竭地摆出一副要大批判的姿态，但却被这个年代的社会大众视为落伍的异类了。所以艺术家会接过理论家的话题，声称“艺术终结”了。

中国传统艺术与西方艺术走的是两条道路，然后到了当代却遇到同样的问题。如果要追溯的话，印度传来的佛教，最终改变了传统中国绘画的发展脉络。唐代托名为王维所创的水墨画的出

现,让中国绘画一改秦汉以降的只重设色的绘画风格,出现了侧重以单纯墨色绘写内心情感的“文人画”。这种重在表现内在精神,轻视外形的绘画风格,倒是远远早于西方印象派等流派的产生。然而中国文人画由于没有经历过强调逼真性的写实主义的洗礼,直接跳到了重在写意的阶段,故而也蕴藏着内在危机——这导致在以郎世宁为代表的海西派出现时,产生了严重的理念冲突。

自鸦片战争时期乃至20世纪二三十年代,中国艺术家面对西方艺术时普遍存在自卑心理。西方从文艺复兴到现代主义经历的演变,在中国是没有的,而中国却在近代一口气同时面对西方传来的全部流派和思潮,仿佛骤然面对时光压缩之后的西方艺术,让人无所适从。写实主义和其他各种流派代表互相攻讦。苏联的社会主义现实主义风格,让中国的艺术家从20世纪50年代起出现了奇异的古典主义转型。然而到了80年代对外开放后,中国艺术家却发现他们目睹的世界潮流(实际上是欧美潮流)早就厌恶了这种古典主义风格,于是又急匆匆搬挪西方的现代主义和后现代模式,脱离语境地生吞活剥,愈加邯郸学步、画虎类犬。怎么跟上世界潮流,成了改革开放以来困扰中国艺术家30多年的心病。

在后现代艺术几乎成了西方专利的情况下,中国艺术还能再创造辉煌吗?这是一个严肃而痛苦的大问题。问题没有得到解决,而是被取消了。因为中国艺术家还没真正弄清楚后现代艺术的奥秘,后现代艺术就已经落伍了。超越后现代艺术家想象的全新艺术出现了:数字艺术。“为何后现代主义后没有新的艺术思潮了?”因为从现实中的美术馆,逐步转移到虚拟世界中了。

“当代艺术”目前在艺术等级中地位颇高,俨然依旧是我们这个时代艺术的“龙头老大”。相形之下,数字艺术作为初生牛犊,在原有等级中地位较低,其中的许多门类比如电脑游戏甚至被业界排斥在“艺术”范畴之外,然而数字艺术却贯穿于大众日常生活的始终,而且与大众审美的关系愈加密切。此外,数字艺术对艺术传统消解得最厉害的还包括宣布“作者的死亡”。虽然坚持“后现代”立场的罗兰·巴特宣扬了几十年的“作者死了”,但其实“后现代”无论是在美术还是文学领域,都极为关注作品的署名问题。同样一幅山水画,如果确认是蔡国强的作品,价格就上千万元,而一旦发现是他人的作品,就算与蔡国强的分毫不差,也照样即刻分文不值。这就是典型的艺术传统:对作者主体印迹的过度看重,导致作品价值被与具体作品的“原作性”直接挂钩。在拍卖行上最关注的不是作品本身的价值,而是作品究竟是真品还是赝品。作者虽然属于“不在场”的存在,却始终无处不在。然而对于可以原样复制的数字艺术而言,原作和复制品并无本质差别,至多会因为文件转录而出现分辨率、音色之类的细微差别。而诸如微电影、电子游戏等作品,由于制作涉及不止一个人,故而其作者早已从传统艺术的单数变为复数状态。在延伸性的互动中,如“弹屏”电影中,甚至每一个参与人都成为了作者。

二、数字艺术:走向后“后现代艺术”

当20世纪90年代微型计算机走入中国普通百姓的家庭时,它仍然主要停留在专业性和工具性的层面。没有多少人会想象得到,它将在随后以惊人的速度发展,彻底改变民众艺术的整体格局。也没有多少人会理解,数字艺术将很快作为终结后现代艺术的全新艺术粉墨登场。当杜

尚把小便池搬入艺术殿堂时，他的跨界举动被定义为“惊世骇俗”，而到了以比尔·盖茨和乔布斯为代表的人物努力把技术和艺术融合为一的堪称“新的创世纪”的时代，各种物件被史无前例地跨界融合时，应当被视为“惊世骇俗”的历史事件却已经让人习以为常，润物细无声了。

在中国知网以“数字艺术”为检索词，检索论文，数量如下：1990年至1999年，为个位数，到2000年至2015年，变化最为剧烈，从个位数飙升到接近300篇一年，其中2000年9篇，2001年4篇，2002年10篇，2003年20篇，2004年23篇，2005年50篇，2006年93篇，2007年107篇，2008年125篇，2009年123篇，2010年152篇，2011年190篇，2012年212篇，2013年255篇，2014年298篇，2015年293篇。

作为对比，以“后现代艺术”或者“后现代主义艺术”为检索词，检索论文，数量如下：1990年至1999年，为个位数，到2000年至2015年，变化不大，2000年16篇，2001年25篇，2002年31篇，2003年35篇，2004年42篇，2005年54篇，2006年60篇，2007年60篇，2008年84篇，2009年69篇，2010年65篇，2011年58篇，2012年72篇，2013年66篇，2014年60篇，2015年43篇。

近五年“后现代主义艺术”的论文，与“数字艺术”论文相比，数量上仅有其 $1/5$ 到 $1/3$ 。这虽然不能说明全部问题，但至少可以说部分问题：在可以预计的后五年，“后现代艺术”圈子化、边缘化的趋势还将持续，而数字艺术仍将持续爆发式增长。

当现在的后现代艺术家（他们中的许多人称自己的艺术为“当代艺术”）还在为自己的作品应当以什么形式来表现什么内容而焦躁的时候，他们不知道的是，他们迟迟不能解决的艺术危机，已经被数字艺术处理了——虽然尚未“解决”，但已经被重构了。

后现代艺术强调反中心主义，反对明确的界限，但他们无法阐释究竟自己的这种“解构”行为有何价值和意义。而数字艺术回答了这个问题。数字艺术从一开始就既呈现出革命性的剧烈改变，却又是一种对文艺复兴精神的复归——文艺复兴（Rinascimento），意味着“重新”（ri-）“出生”（nascere），它不是激烈地将自身与传统割裂，而是基于传统的博大精深，浴火重生，成为重构之后的升级版。

传统艺术强调的是结构和秩序，古希腊的亚里士多德在其著作《形而上学》中就提出，美的主要形式是“秩序、匀称与明确”^{[4]266}。艺术作品身上表现出的严整结构和明确秩序，能赋予观赏者以精神的安全感，故而这样的艺术作品最能彰显尊严感和高贵感。文艺复兴时期诸艺术家对古希腊艺术的复归，与其说是对具体外观的复归，倒不如说是对这种精神气质和理念追求的复归。只不过最后到了古典主义阶段，艺术的尊严感和高贵感已经脱离现实生活，成为小众的审美游戏，这种静穆已经无法承载18至19世纪资本主义全球化带来的惶恐，所以必然被呐喊着的现代主义艺术所取代。然而这种持续不断的呐喊、呐喊、再呐喊，到了20世纪末，已经变成一种噪音。因为这种呐喊不再是时代大势的产物，而是少数艺术家的抑郁表达。整个世界都希望以谨慎乐观的精神对艺术进行重新建构，而永远停留在反中心主义、玩世不恭、灰暗世界观的后现代艺术已经从屹立于时代潮流之上的先锋，变成了一种自哀自怨、自恋自大、自以为是的怪诞风格代表，用时下流行的词汇来说就是艺术界的“杀马特”。

正如前述，传统艺术强调的是结构和秩序，从而彰显自身的高贵性，比如它对等级秩序的强

调就是最显著的标志。由于人口流动远未有 20 世纪后半叶开始的那么频繁,所以从古希腊、古代中国到古典主义的欧洲,刻意或无意中建筑起的“界限感”一直存在于艺术和艺术理论当中。两千多年前柏拉图的等级主义美学自不待言,就算是视野开阔者如 19 世纪艺术史学家丹纳,弥漫在其《艺术哲学》中的仍然是浓重的种族主义气息。而无论是“理想国”,还是艺术哲学,都是为了强调自身的等级秩序。后现代艺术反对等级秩序,但它陷入小众之后,它对等级秩序的激烈反对,似乎也成了它将自己跟大众区隔开来的等级秩序的一部分。

尽管如此,凡是之前后现代艺术做不到的,现在数字艺术都完满填补了。数字艺术从一开始就有后现代艺术的血统,它从骨子里就是反中心主义、反规范性的,然而与一味解构的后现代不同,数字艺术以“融合”代替了纯粹解构,它高扬解构只是为了重构。如果说这种趋势在 20 世纪后半叶只是慢慢显露出来的话,那么 21 世纪前半叶这种趋势已经开始加速显现。最明显的就是基于移动互联网技术的智能手机和平板电脑,这一类交互设备已经把主体间性美学愈加具体地呈现于公众视野。有学者进一步提出了“数码启蒙主义”的概念,认为这是在传统启蒙主义遭受到后现代主义冲击而丧失其魅力的历史条件下产生的新启蒙主义。它与以往那种“由某些造诣精深的人文知识分子居高临下地为公众(甚至是他们眼中的群氓)指点迷津”不同,乃是由一个个新媒体用户“在适当设计的情境中所进行的自我教育”,实现了从单一主体性演化为主体间性的对话形态^{[5]5}。

数字艺术和后现代艺术一样,都有“反定义”的特征。区别在于,后现代艺术是刻意拒绝别人对它的定义,而数字艺术则是只能概略提到其特征,至于何者为数字艺术,何者不然,都将随着数字技术的推进而延异。有学者指出:“随着当代信息技术的迅猛发展,艺术与技术之间的联系将变得更为紧密,数字化时代开始构架起科技与艺术的立体交叉桥。相较于艺术的传统以及它所形成的封闭性典范,我们似乎更容易接受科技的新发现与新尝试,数字艺术互动性传播系统中人与人的亲密关系以及全球网际网络中心智能之间的互联性,又意味着一种新型生态的精神性的出现。”^{[6]148-149}

为了反对工具理性,海德格尔强调古典“技艺”观,即艺术与技术尚未分家的融合状态。在他看来,技术和艺术在希腊语中本来就是一体的,没有必要人为分为工具性和审美性两个部分。而数字艺术不但实现了“技艺”的融合,而且实现了从单一的艺术门类升级为超越具体门类的“融通性”的范畴。

这方面的经典案例要数智能手机了,其作为一个数字艺术的典型平台,第一个特征就是反规范性,而基于移动互联网,又使得它具有反中心主义。按照强调秩序和明确的古典规范性传统,任何获得命名的范畴都需要明确的定义,“手机”指的就是“拿在手上的电话机”,然而它的功能和内涵早就超越了这一命名,因为这个“电话机”早就集成了电话、电报、收音机、摄影摄像机、电视机、视频播放器、游戏机、计算器、手电筒……最近平板电脑还跟手机融合,除了尺寸,已经很难区分两者的区别了。规范性和中心在这些移动设备上变得可笑,各种事物的界限愈加模糊。接着是互联网思维开始倒逼那些传统艺术转型,而这些传统艺术一直以严整结构和明确秩序为傲。20 世纪末和 21 世纪初时,中国美学家还在为“日常生活审美化”是否可能和是否正确进行过论

战，然而这场持续近十年的论战很快被人遗忘——日常生活已经开始不可逆转的迅速审美化，而审美也同样开始迅速生活化。争论已经没有现实意义而只具有艺术史的意义了。艺术和社会之间的区隔界限逐步消解，惹人注目的“日常生活审美化”不再是议题，而只是稀松平常的日常生活的一部分。年轻人最为熟悉的，是通讯软件对经典艺术的挪用。比如蒙克的《呐喊》被QQ、微信等通讯软件挪用为“表情”图标之一，同样，无论是古希腊的雕塑图片，还是文艺复兴时期的《蒙娜丽莎》，印象派梵高的《向日葵》，到当下中国艺术家喜欢挪用的领袖头像，再到书法、篆刻等等都可以用动态图片(gif)的格式置换为“表情”图标。

过去电影艺术由于涉及成本问题，让大众觉得遥不可及、高不可攀，然而“微电影”的出现很快就把传统电影的等级秩序给消解了：众筹电影概念的产生，让拍电影成了普通人可以实现的梦想。“弹屏”视频技术的诞生，让巴赫金设想的大众狂欢在虚拟世界得到了一定程度上的实现，众多观看者可以深度参与，在观看时一边自己评论，一边看他人评论，被动观看变为主动点评。大数据的采集已经被运用到艺术创作当中，像郭敬明这样的新锐导演开始通过购买基本数据，如观众的点评、对特定场景的关注度、观众的年龄职业等基本信息等等来指导《小时代》续集的拍摄。而“慕课”(MOOCs)的诞生，则以视频艺术的形态，打破了时空的限制，让受众无需出门就能观摩世界名校的课程。目前兴起的3D打印技术则让柏拉图那种“以理念为模板，创造现实”的想法逐步变成现实。虚拟数字艺术更是打破了美术馆与日常生活的界限，比如敦煌莫高窟很多洞窟已经完成数字化处理，等最后完成时，大众就没有必要在洞窟前排队，只需要在电脑屏幕前即可观摩三维图像，每一个细部都清清楚楚。

学者黄鸣奋提出了“数码屏幕美学”，他倡导“以当前全球数字化进程中出现的泛在显示和全球监视等趋势为背景，将研究重点置于和各种数码显示装置相关的审美活动和艺术创造，旨在激浊扬清，推动理论创新和实践创新”^{[7]40}。“屏幕对审美心理产生了巨大影响，标志着动态文化相对于静态文化的优势。计算机屏幕的积极影响包括：能促进用户由读者向作者的角色转变，让人体会到虚实混合的魅力，拥有自我发展所需要的高度交互性、可控性的镜子，通过显示来自互联网的数据流而推动跨文化整合，提供了‘艺术之美长存’的新条件等。而消极影响是：有可能造成印刷文学的危机，诱使人们疏远真实世界，妨碍深入观察与思考，扰乱人的心灵等。”^{[8]26}

有作者在《欺骗大脑的终极娱乐》一文中介绍即将实现的虚拟技术：“戴上虚拟现实眼镜和耳机，借助互联网，人们邀请远在另一个城市的好友一起观影，并且能看到他就‘坐’在身旁。这是虚拟现实技术将会在未来带给人们的新娱乐方式，这种技术被称作硅谷与好莱坞两大工业合作的当代杰作——一种欺骗人们大脑的‘终极媒介’。”^[9]

值得一提的是，目前的数字艺术还非常稚嫩和原始，因为仍然在很大程度上停留在眼镜加上耳机这样的低层次介入设备上，因此称之为“终极媒介”尚早。日后如果能达到联通神经元的级别，可能还会有更加能欺骗大脑的互动影像艺术诞生。

无线网络技术一旦实现全国乃至全球低资费化，移动互联网的无缝连接成为现实，那时的数字艺术将达到如何一番的影响力，以及展现出怎样的新格局，衍生出哪些利弊，还将等待时间的检验和回答。

三、小结

现代主义和后现代主义艺术几十年如一日地展现撕裂感和绝望感已经让人生厌,当代大众更希望看到阳光一般照耀人心的真正的当代艺术,这种艺术不仅解释世界,而且改变这个世界,并且这种艺术还不能是古典主义那样的“高贵的虚伪”,这就是数字艺术出场的深刻历史背景。

在特定历史阶段诞生的艺术种类,必然留下那个时代的烙印,也天然地存在着那个历史阶段的局限性,这是在其自身范畴内无法自我克服的内在缺陷。正如马车再怎么更新也无法适应机动车时代一样,作为小众精英艺术的现代主义和后现代主义艺术在既定范畴内再怎么努力创新,也无法承载移动互联网时代大众对艺术的期待和要求。

以“创意”为核心的数字艺术,呈现为一种能够打动人心的创意产品。不像现代主义和后现代主义艺术那样,只热衷于表达悲观绝望的“被撕裂感”,故而数字艺术往往展现出一种积极的当代乐观主义,这跟现代主义和后现代主义艺术形成鲜明对比。

数字艺术没有停留在对过去和现在的哀叹中,而是以探索和试错的乐观主义面向未来。在某种程度上说,现代主义和后现代主义艺术大多只是在展示问题,而数字艺术则是在试图解决问题。当现代主义和后现代主义艺术逐步沦为无法影响社会的“圈子艺术”时,数字艺术正在深刻地影响和重塑整个人类社会生活。

参考文献:

- [1] 温克尔曼. 论古代艺术[M]. 邵大箴,译. 北京:中国人民大学出版社,1989.
- [2] 杨春时. 后现代主义之后:形而上美学的重建[J]. 上海文化,2015(8):13-17.
- [3] 朱青生. 没有人是艺术家,也没有人不是艺术家[M]. 北京:商务印书馆社,2000.
- [4] 亚里士多德. 形而上学[M]. 吴寿彭,译. 北京:商务印书馆,1960.
- [5] 黄鸣奋. 数码启蒙主义三重解[J]. 南京邮电大学学报(社会科学版),2015(1):1-9.
- [6] 李于昆. 数字艺术:艺术与技术的融合与创造[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计版),2006(4):147-149.
- [7] 黄鸣奋. 数码屏幕美学:由来、议题与理念[J]. 厦门大学学报(哲学社会科学版),2014(2):40-49.
- [8] 黄鸣奋. 屏幕美学:从过去到未来[J]. 学术月刊,2012(7):21-29.
- [9] 张瑜. 欺骗大脑的终极娱乐[N]. 光明日报,2015-12-11(11).

Crisis and transformation: Digital art as post-postmodern art

JIAN Shengyu

(Public Courses Division, Guangxi Arts Institute, Nanning 530022, China)

Abstract: To understand the digital art known as the so-called post-postmodern art, a number of the crises and transformation in western art history need to be reviewed. Every revolution in the art history directly concerns, or even echoes the accumulated contradictions and crisis in reality. In the 21 century, digital art is gradually reshaping the overall pattern of contemporary art, and it will continue to have a profound impact on the history of art.

Key words: digital art; postmodern; new media

(责任编辑:刘云)