

在媒介与艺术的历史中探险

——埃尔塞瑟、齐林斯基同中国学者的对话

埃尔塞瑟 齐林斯基 唐宏峰 金惠敏 陈卫星
李洋 董冰峰 王洪喆 徐亚萍 施畅

2019年12月2—3日,在北京大学“黄门对话”专家主题论坛“媒介考古:艺术、媒介与感知”会议上,荷兰阿姆斯特丹大学荣休教授、英国科学院通讯院士埃尔塞瑟(Thomas Elsaesser),柏林艺术大学媒体理论教授、瑞士欧洲研究院迈克尔·福柯讲席教授齐林斯基(Siegfried Zielinski),与北京大学艺术学院研究员唐宏峰、四川大学文学与新闻学院研究员金惠敏、中国传媒大学传播研究院教授陈卫星、北京大学艺术学院教授李洋、中国美术学院跨媒体艺术学院研究员董冰峰、北京大学新闻传播学院研究员王洪喆、上海师范大学中文系副教授徐亚萍、暨南大学新闻传播学院副教授施畅,就媒介考古学、电影史、艺术、历史、时间、新媒介等问题展开深入讨论。4日,埃尔塞瑟教授突发疾病辞世,此次对话遂成绝响。本刊特刊发这次对话的整理稿,以表深切悼念。

一、媒介考古学与电影

唐宏峰 媒介考古学与新电影史研究的碰撞产生了大量成果。学者在相关研究中讨论的多为早期电影史或当下的后电影状况,集中在电影媒介史的两端,我的问题是:媒介考古学对“中期”电影史有何意义?如何处理好莱坞经典电影史?

埃尔塞瑟 你的问题很有意义,我确实是通过早期电影史的研究来探讨媒介考古学这一论题。20世纪90年代,我出版了《早期电影:空间、框架与叙述》(*Early Cinema: Space, Frame, Narrative*)一书,其中包括汤姆·甘宁(Tom Gunning)讨论“吸引力电影”的文章,我们的研究着重对早期电影史进行思

考。同年,我发表了论文《新电影史作为媒介考古学》(*The New Film History as Archaeology*),认为我们需要详述的是构成电影历史的“历史因素”。在《早期电影:空间、框架与叙述》一书中,我第一次从马雷克(Kurt Wilhelm Marek,也就是西拉姆)的研究中引用了“媒介考古”(media archaeology)这个词。有趣的是,我总是将马雷克的研究视为论辩对象,这或许有点夸大,但他的第一部著作主要以电视和视频影像为研究对象,讨论的是功能性的电视影像史。马雷克提醒我,19世纪的历史等待的并非电影,而是对电影存在的解释。媒介的历史性活动就是在阐述“为什么事件不会发生”或“为什么事件确实发生了”。这让我们接触到所谓“反事实历史”(counterfactual history)。在对反事实历史的讨论中,我们会考虑“可

能发生的事件”“未发生的事件”以及“发生事件的其他可能性”。就经典好莱坞电影而言,想要对其整个发展史进行解构其实是很困难的,因为我们不仅要面对一个长久如一的实践历程,还要面对诸如大卫·波德维尔和克里斯汀·汤普森(Kristin Thompson)这样强大的捍卫者。

如果由我来解构经典好莱坞电影,我会选择从它与好莱坞工作室体系、时尚产业、百货公司或留声机音乐(唱片)之间的关系来入手。如果你想要进行媒介考古,重写经典好莱坞电影史,可以尝试从歌舞片入手,比如巴斯比·伯克利(Busby Berkeley)的歌舞片。现在一些学者在重写经典好莱坞电影史时,也涉及电影中少数民族裔的表现形式,或者讨论不同性倾向的表达手法。这些都是解构经典好莱坞电影的不同方式。我个人的研究角度则跟这些略有偏差,我谈论的是好莱坞“黑色电影”和德国移民之间的影响关系,后者将德国表现主义引入了美国电影;德国的情节剧(melodrama)在20世纪70年代还只是一个非主流的电影题材。可见,我侧重于探讨一部实践作品的边缘性,而非将它置于一个规范语境的中心。

齐林斯基 我和埃尔塞瑟都对电影有着浓厚的热情,但我们认为对电影这种晦涩的情感载体的热情应当有更长久的效益,而非只存在于电影发展的这一百年或某种电影题裁的发展史中,也并非局限于电影史的某一特定时段里。艺术、科学和技术有着非常紧密的相互关系,在经过几十年对考古学和历史学的研究后,我对这一点有了更加清晰的认知,这三者构成了一个相互关联、稳定的三角结构。这种结构拥有相当长的历史,也给我带来许多关于“深层时间”(deep time)问题的思考。据我所知,在埃尔塞瑟的研究中,有一种比电影本身更强大的东西,那就是热情,所以我想请埃尔塞瑟谈谈,在你的研究背后,热情如何作为一种持久的动能存在?

埃尔塞瑟 实际情况或许和你说的有些偏差,科学和技术在我的案例中可能并不会作为要点存在,虽然我父亲是一名电子工程师。在我的研究中,相关元素会被强调出来,但我不想让这些元素先入为主。我对电影的研究兴趣主要源于文学,我在博士期间研究的是19世纪文学和历史。前天我在法

克福做了一次讲座,讲述我在法国1968年“五月风暴”中的经历,以及我那时如何依赖20世纪50年代的法国电影理论。我于“二战”结束前几年出生,在德国的“美国区”长大,因此,这种热情同时也是一种矛盾情绪,应当是这种成长环境的结果。我一直在思考,对德国人来说,1945年后美国、好莱坞所代表的究竟是什么。这些年我不停地去好莱坞,尽管我是法国共产党员,尽管我已经76岁了,什么都不能阻止我前去。你所说的这种热情,对我来说实际上是一种充满了动能的矛盾。这是一种介乎于我的政治立场和对美国好莱坞爱恨交加的情感之间的矛盾,这才是真正的驱动力量。

就我个人的电影偏好而言,在20世纪60年代,我喜欢戈达尔,他的每部作品都是对电影的新思考和新发现。到了70年代,我倾心于法斯宾德,我对他相当痴迷,还写了一本关于其作品的书,他是一个小众电影人,尽管在好莱坞相当受欢迎,但其作品恰恰是好莱坞电影的边缘作品,涉及双性恋和非常规的边缘作品,在塑造德国形象的电影中也独具一格,他所传达的情感分歧、冲突与我所感受到的非常相似。80年代之后,就是哈伦·法罗基(Harun Farocki),没有再像法斯宾德和法罗基这样标志性的角色了。我对早期电影史的研究都是伴随着法罗基的电影进行的,在我能用言语明确表达“媒介考古学”这个概念前,他就是这个概念的“制片人”了。至于90年代,就是拉斯·冯·提尔了。每一个十年,都有一个视觉形象、一个电影人、一个思想者、一个有争议的人引导着我,这就是我在书中所讲的“好莱坞的持续”,这是一种矛盾的持续。所以对我而言,媒介考古就是被这种矛盾推动着的。

李洋 非常高兴在北大见到两位教授。我在大概十年前写了一本《迷影文化史》,第一章讲电影的诞生,那时最早接触到两位关于早期电影的研究。当时我认为电影有一个诞生日的观念是错的,这是媒介考古学要说的事,但我还提出是什么样的力量在推动电影诞生的问题。当时我找到两个答案:一是科学精神(不过现在我的想法有所改变);二是游戏冲动。我觉得尽管电影放映机的发明是在1895年,但它经历了不断演化的过程。推动它演化的力量,主要是科学实验,如“费纳奇镜”(phenakistoscope)等,但

同时这些实验室里的发明很快就变成玩具,成为大众流行的游戏。所以电影史前史可以理解为科学设备和玩具交替更新的历史。在这个意义上我觉得媒介考古学的研究确实带来很多新的发现。

埃尔塞瑟 19世纪的电影以费纳奇镜和走马灯玩具的方式呈现。普拉托(Joseph Plateau)是一个科学家,很多我们列入电影系谱学中的人也都是科学家,就连卢米埃尔兄弟也对色彩理论和相关科学技术更感兴趣。很少有人知道,卢米埃尔兄弟在为“一战”伤员制造电动假肢的研发方面做出了很大贡献,他们将自己的发明和人体联系在一起,而且那时他们已经对电影完全失去了兴趣。所以这些科学家带来的冲动是不能忽视的,或者如你所说,这也是一种游戏冲动。如果回顾德国哲学,在席勒那里,游戏是幻想非常重要的组成部分,而幻想对许多科学发明起到了至关重要的作用。当然,你也可以说科技发明是被一个成熟的娱乐体系所劫持的,19世纪拥有一个成熟、完整的娱乐世界,而电影进入了这个世界。我们重新发现的玩具其实是一种哲学玩具,换言之,它向我们映射了许多其他领域的东西,这就是为什么哲学在媒介考古学中非常重要,因为在哲学层面,玩具不再是功能性的东西,它们已经失去了作为玩具本身所应有的价值,这就是我们提到的“废弃”(obsolescence)概念,无用之物所展示出的乌托邦幻想,是哲学上的命题。

齐林斯基 关于“游戏”,一些哲学家,比如弗鲁塞尔(Vilem Flusser)对赫伊津哈《游戏的人》的分析,有很多和媒介考古学有关的观点。对弗鲁塞尔而言,《游戏的人》对人类的演绎就是对未来的定义。如果了解与科技、劳动力变革等相关的议题,你们可以深入到历史地层中去,发现各种各样的“游戏的人”对未来的定义,由此发现“游戏的人”这个概念的灵魂究竟是什么,这些发现都可以作为展望未来的参考。我在20世纪80年代研究70年代历史的过程中,强烈体会到新媒体技术的重要性。我是第一个写录像机史的人,那时我的很多老师还不知道录像机到底是什么东西,由此我便对未来有了“责任”。在我对新媒体研究的学术生涯中,几乎所有关于媒介研究的研讨会、论坛都会请我参加,并对我说:“请告诉我们未来是什么样的吧!”我很慌,因为我真的

不知道未来究竟会怎样,但正是由于这样,深层时间的概念才变得非常有趣。我深入到时间的层隙中寻找“星丛”(constellation),不是为了解决“未来会如何”这种问题,而是为了寻找一些能够对未来提供指引的回答。

董冰峰 今天大家讨论媒介考古学,其中包括了不少艺术研究与策展的问题。我的研究包括中国当代艺术、影像艺术,其中的核心对象是独立电影,即20世纪90年代独立电影在中国的发展。当时不仅有第六代电影,同时还有很多艺术家在制作电影,因此现在回头看,中国独立电影的整个生态也是中国当代艺术史的一部分。现在越来越多的美术馆把这样的课题纳入艺术研究或美术馆展览的范畴里。

20世纪90年代以后,中国的技术和媒介发展迅速,我们讨论的数字技术、电脑、网络包括新媒体等概念或创作方式、展览方式,都是在这个时间段同步发生的。最近十几年,很多影像艺术家、策展人开始重视档案,把档案当作艺术作品或展览的主题,这样的过程势必导致:第一,我们必须回到历史,包括中国也包括西方的社会史、艺术史,去寻找艺术观点、艺术图像,然后再放到今天,把这当作艺术实践的方向或目标;第二,在这种大规模的档案或考古工作中,有些艺术家提出,这种工作是区别于考古学的“考现学”。因为在当代中国,社会和技术发展太过迅速,可能我们刚刚经历的生活在一周或一个月后就会发生巨大改变,我们讨论的是正在迅速消失或改变的历史。所以我觉得在考古的意义上,艺术创作的历史和现实并没有太大的区分。

埃尔塞瑟 美术馆电影确实通过艺术家推动了博物馆、美术馆、档案馆等对特定电影领域的重新发现,但同时也推动了对电影死亡的重新发现。例如,1995年是电影一百周年诞辰,同时也是它的忌年。所以,艺术空间对电影是有所筛选的,因为美术馆、博物馆和电影院是完全不同的环境,在艺术场所你可以随处参观,把握自己的时间安排;而电影院是一个专门化的地方。如果我们将电影视为一种空间化的艺术和叙事性的艺术,那么在美术馆中,电影的内容将以另一种方式被解读和传达,我们通过观者的品位再造了一个和电影院全然不同的媒介,作为一个“装置”将艺术和电影结合了起来。所有从

电影转行成为艺术家的电影人,一部分是因为先锋派电影失去了其展示场所,另一部分是因为艺术场所可以带来更多的收入和工作机会。

柏拉图的“洞穴之喻”是电影机器的隐喻,博德里(Jean-Louis Baudry)讨论过电影机器的意识形态效果。对媒介考古学家来说,博德里的理论,恰巧构建在一个特定的历史问题上:到影院观影的现象正在消失;与此同时,电视、遥控装置和录像带出现了。所以我的观点是,电影理论正在成为电影实践的“临终理论”,我知道这种说法可能会引起争议,但正是因为新技术的出现,早期电影实践的历史决定性才得以被认知。换言之,当一种实践被取代或淘汰时,它才能被呈现出来,这一过程带来的是新的研究角度。所以数字技术的发展给我提供了一个新的电影学研究的思考角度,对此我非常感激,即便我不认为电子技术的发展算得上是当代电影实践的决定性因素。因此,关于你所说的档案和现实的问题,我认为正是在现实的要求下,我们回到这种要求所指向的过去。

二、从概念到问题

齐林斯基 在回顾埃尔塞瑟提出的方法论和观点时,我对“系谱学”(genealogy)概念非常好奇。关于这一概念,尼采、福柯都提出过自己的解释,而且后者的系谱学概念是从考古学演变而来的。对尼采来说,系谱学是“一场对起源探究的漫长告别”(《论道德的谱系》),是一个更加开放、错综复杂的体系,而非将起源作为对象。你对系谱学的理解也是如此吗?

埃尔塞瑟 是的,系谱学开创了新的探究路径,这种系谱学构图是事物直观展示自己的方式,一种网络构成的关系图,就像是心理学家米格伦(Stanley Milgram)提出的“六度分离”理论,事情的连贯性、偶然性、突发性全部存在于星图中,对我们认识事物的关系起到决定性作用。这是理解系谱学的角度之一,因为考古学在这种深度模型中并没有足够的延伸。在家庭系谱中,你会从当代追溯到过去,这是合理的,因为我们总会在当下提出对问题的思考:为什么我们现在要这样做,我该从哪个位置开始描述、重新调查和整合当下的事件。

李洋 媒介考古学是一种中性的科学阐述,还是可以有更激进的维度——“激进的媒介考古学”(the radical media archaeology)? 你们曾谈到“抵抗”(resistance)这个概念,是不是可以认为媒介考古学本身不仅是一种征兆(这是埃尔塞瑟提出的),也可以作为一种抵抗? 如果说媒介考古学是一种知识的抵抗,那就跟福柯1971年所说的系谱学有非常一致的地方。福柯在论述系谱学时着重提到“反科学”(anti-science),系谱学本质上是要反对科学。德勒兹在1983年的一个演讲中也明确提出艺术创作的本质是抵抗,抵抗他所谓控制社会的東西。在德勒兹或福柯的表述中都有这种激进的美。那么媒介考古学能否不仅对挖掘出来的光学、科学仪器等进行中性描述,而是通过这种描述给今天带来一个激进的维度?

埃尔塞瑟 对于“抵抗”这个概念,其实齐林斯基讲述过媒介考古学与未来的关系,对过去的考古永远蕴含着对未来乌托邦的思考,这正是一种抵抗。在我看来,媒介考古学是对作为“新”之“新”的概念的抵抗。一些概念中的新,不仅是时间新,也意味着新的就是“更好的”。所以媒介考古学是对目的论和线性关系的抵抗,也是对起源的抵抗。目的论推崇进步的进程,好比升级电脑的硬件和软件,这种升级只是形式上更好地满足使用需求,而媒介考古学抵抗的恰恰是这一点。“废弃”是个非常重要的概念,当下存在着对“人种艺术废弃”的焦虑,比如说赛博格、人工智能、机器人等。废弃拥有了很多新的形式和种类,如科技的废弃。但电影学研究和其他相关研究都属于人文学科,而人文学科在传统意义上是一种“科技泡沫”(techno-foam),而不是“科技烈焰”(techno-fire)。

陈卫星 齐林斯基提出了一个非常核心的概念——深层时间。这个概念在20世纪六七十年代之后才可能出现,是一个以多元现代性或文化多元主义为支撑的学术概念。因为时间只有一个方向,如果深层时间有多个不同的方向,那么历史上是不是也有多种可能性? 这个问题很有趣,尽管现在不一定有令人鼓舞的答案。齐林斯基使用大量的案例进行技术史的考古,符合媒介学的研究原则,鲜明地体现了本雅明《机械复制时代的艺术作品》中的机

械美学的观点、一种基于机械背景的美学探讨。而今天更有吸引力的,是以基因为背景的美学研究或者说以虚拟为背景的美学研究。机械美学在未来还有多大的潜力,这是我比较好奇的问题。

齐林斯基 相关问题埃尔塞瑟也有非常深入的探讨。关于20世纪20年代杰出的知识分子、艺术家,他们对媒介考古学有着至关重要的影响,但时间所限我只举两三个例子:本雅明自不必说,但思考我们历史的人还有很多,比如布莱希特,他在20年代提出的“无线电理论”,几乎影响了后续所有相关理论的形成和发展,如“相互作用”(inter-activity)的概念。另一位是克拉考尔,他在很大程度上影响了我的写作方式和思想方法,从他清晰的论文写作结构中,我们可以很快找到他基于社会历史、政治、经济语境对美学问题的探究。魏玛共和国的学者和第一批俄国先锋派非常相似,他们都怀有一种“乌托邦幻想”。我在这里特意用这个词是因为,对我而言,考古学一直带有“乌托邦”或“永无乡”的幻想,这对古典考古学非常重要。当人们潜入深层时间时,自然会探索比现在更耀眼的星空,即成系统、成体系的比现在更丰富、更好的人或事物。这是对你关于考古学的未来潜力问题的回答。我是一个后浪漫主义者,我对乌托邦的概念深信不疑。我发现,在过去的深层时间中,那些体系性的历史是对未来的推动力。例如,对现代而言,密码学是一种在互联网时代需要重新学习的技术,我们需要重新在一个多元控制的信息环境中学习如何保守秘密。而在20世纪六七十年代,密码学研究有了迅速的发展,更重要的是,它不是一种标准化的技术,相反,它是丰富多彩的。而我想将这种丰富性和多样性带入到当代研究中,同时也贯彻到未来可能的研究中,这就是我所讲的“未来考古学”(prospective archaeology)。如果没有对未来更好的世界这样一种乌托邦幻想,我们将处于一个封闭的、未解码的状态。

徐亚萍 在研究纪实影像中的“口述性”问题时,埃尔塞瑟关于早期电影的研究给了我很大启发。通过埃尔塞瑟的研究,我进一步读到齐林斯基、基特勒(Fredirch Kittler)以及布鲁塞尔等人的研究。这些研究让我开始关注20世纪初的电影理论。在研究中我发现了一些有趣的东西,如20世纪初对世界语的

想象,比如霍夫曼斯塔尔(Hugo von Hofmannsthal),他对口语感到厌倦,觉得语言是一种问题,把希望投射到如图像/影像这种媒介的救赎能力上。但如果我们把这件事放到现在的语境,想到齐林斯基对媒介互动的物质性与身体性的整体构建,问题好像又变成了对图像/影像感到厌倦,想要去建构一种埃尔塞瑟笔下的“象征形式”(symbolic form)。他在论文《新电影史作为媒介考古学》中提到一种新的“象征形式”,但没有详细解释,这个概念实际上也涉及齐林斯基所说的“话语间性”“物质间性”等问题。

另外,埃尔塞瑟曾把弗洛伊德当作媒介理论家,而不是精神分析学家。当我们把弗洛伊德想象成一个媒介理论家时,实际上是把女性当作一种媒介来看待。在20世纪初,发生了女性的媒介化,比如打字机跟女性之间的赛博格关系,我们看到女性的身体怎样被规训,以便更快速地敲打打字机键盘。在当下的21世纪初,所有人在某种意义上都是女性化的。在这个过程中,是否我们所有人都像20世纪初的女打字员一样需要获得一种“身体记忆”,或齐林斯基提到的“文化记忆”,去适应这样的物质环境?

埃尔塞瑟 20世纪的文学正面临威胁,文人认为是电影让他们失业了,而那些给电影写剧本的作家还会被贬低为文学界的叛徒。霍夫曼斯塔尔从哲学的高度重新审视了这个命题,我们必须面对的问题是一种新的语言形式出现了,并在某种程度上撼动、挑战了文学语言的地位。同时,我们也要有科技意识,科技在人文领域的功能究竟是什么,这就是问题所在。如我所说,我是文学背景出身的,而马雷克则来自更加注重科学技术的领域,这里就有谈判的空间和周旋的余地:我们是否可以通过科技来定义人?弗洛伊德认为我们是人,因为我们会犯错误;而科技则一直在让人变得更加完美。媒介考古学关注的正是那些不能完美运行的东西,它喜欢错误、不完美、有污点、不完整的東西,这就是“碎片”的由来。正是这种不完美,“人”的特点才得以体现,而它依旧能以有机的方式运行,并非完全机械运转。这就是媒介考古学至关重要的地方:在科技环境中重新理解人的概念。我一直在研究“有生命的”和“自动化的”之间的关系问题,“有生命的”意味着生命活性、灵魂;而“自动化的”则指算法,它现在可以比人

类更准确地模仿人类的行为,比如说亚马逊网站的预测机制、脸书的推荐功能等,我们会发现人类实际上被数学所摹仿。而我将媒介考古学视为一个占位节点,它处于一个我们所不知道的地方:21世纪,我们该如何定义人类?

最后要说的是象征形式和性别化。我在论文《新电影史作为媒介考古学》中对象征形式的论述主要来自潘诺夫斯基的《作为象征形式的透视法》(*Perspective as Symbolic Form*)。我的观点是,透视法不再作为象征形式的标准,因为潘诺夫斯基所阐述的“透视”指的是“一个你可以看到一切,除了这个点本身”的一个点。换言之,只要认为透视法是必然的自然法则,我们就无法质疑它。只有在透视法不再是主导法则时,我们才能发现一些隐藏在规则之下的非规则的、历史性的偶发事件。这就是我在论文中所说的,“我们实际上不知道象征形式为何物”,“不识庐山真面目,只缘身在此山中”。

对于“性别化”这一点,我在关于弗洛伊德的论文中提到过,因为精神分析是男性分析历史性女性的结果,而历史性女性对社会结构更加敏感也更加脆弱,她们是特定社会结构中的媒介先锋派,夏尔科(Jean Martin Charcot)、布罗伊尔(Joseph Breuer),还有弗洛伊德都在用女性来分析“灵魂”。在这种意义上,女性成了能够内视的媒介。而在更加实际的层面上,几十年来,女性都在被当作“精神媒介”。工业化带来新的科技,女性成了打字员、接线员,这是很典型的女性化的形象。这就是女性被“媒介化”的历史,同时也是媒介“女性化”的历史。

齐林斯基 性别问题是个非常复杂的问题,我认为,尽管在平面时间的历史而不是深层时间的历史中,你依旧可以做关于媒介机器和女性活动之间相互关联的调查和探索,结合实验艺术、视频。比如在英国出版的《女性影像艺术》一书里,你可以看到这些新技术对新艺术形式的创造非常重要,尤其是在1971—1972年女性运动期间。但当你从深层时间研究这个问题时,可以发现更多相互关联的东西,比如说瑞士的钟表制作和以女性工人为主的表带工厂之间的联系。而这些相当复杂、精巧的劳动力形式和我们所研究的媒介考古学中的许多其他形式都有神奇而惊人的联系。

三、历史、未来与乌托邦

埃尔塞瑟 关于过去和未来的探讨,我想谈谈本雅明的观点。本雅明在讨论超现实主义的文章中做了一个非常有趣的观察,他对艺术的观点很独特,认为艺术品在成为艺术品前曾经是老旧、被使用的东西,只有当这个东西变得“无用”时,它才成了艺术。进一步想,我们会有收藏无用之物的倾向,然后从中发现审美价值和其他艺术可能性。在此,某物从过去获得拥有未来的条件,就是它原先的使用价值或经济前景被耗尽了,并由此被发现“乌托邦潜质”(utopian potential)。这就是本雅明所说的,乌托邦前景是事物过去的功能和使用价值在未来被废弃的条件。我喜欢本雅明关于废弃的观点,因为它让我们拥有一种意识,即衰落、废弃和隔断连续性是有必要的,这种断裂允许我们能够重新评估、思考这个变化的对象,由此才可以发现能够带到未来去的东西。

金惠敏 我想我们越来越集中在时间、历史与未来的问题上了。齐林斯基特意区别了“考古学”(archaeology)和“历史”(history),陈卫星在翻译德布雷(Régis Debray)时,也提到“考古学”和“媒介考古学”之间的差异。在我看来,“媒介历史”(media history)和“媒介考古学”(media archaeology)之间的区别是,后者讲“物之序”(the order of things),前者讲“词之序”(the order of words)、“文本之序”(the order of text)。历史主要是对文献的研究,考古学则属于物质的文化。齐林斯基和埃尔塞瑟长期坚持唯物主义,齐林斯基认为媒介考古学侧重“片段”(fragments),但它总得按照一定的逻辑建立起一种“连贯叙述”(coherent narrative)。问题在于,从传统的理解来看,考古学和历史学的区别是:考古学可能对历史学所建立的叙述逻辑提出挑战,通过地下文物来修正历史叙述。于是,也可以认为考古学没有自己的逻辑,它不过是修补以前的逻辑,重新建立一种逻辑。

刚才提到的“深层时间”概念,我觉得应该翻译成“深沉时间”,因为它是下沉的,跟考古有关。不过,如果这个概念指的是将历史上被我们遗忘的东

西,比如各种媒介,垂直地挖掘出来,那么这种历史发展线索仍然是通过深层时间来证明“线性时间”(linear time)。如果最终确立的仍是线性关系,那么“深沉时间”这个概念就没有太大意思了。在我的理解中,这个概念实际上还是为了证明和修补线性时间的。自德里达以来,学者就反对有“arch”这个概念,因为“arch”之前还有“arch”,也就是说原始之前还有原始。因此,海德格尔用了一个比较讨巧的概念——“起源”(ursprung)。实际上,这个概念不应译为“起源”,而应该是“缘起”,它有个“缘”,然后突然跳跃出来。艺术作品就是一种缘起。埃尔塞瑟要寻找电影史的缘起,如果有人从摄影这方面找,你就说人家找得不对,而应该找到“运动图像”(moving picture)。这样,埃尔塞瑟其实仍然持一种起源式的观念,要寻找一个原始的点。但在海德格尔看来,这只是一个“gesicht”,它是一个发生,是一个“event”(事件),它就是事件的展开,并没有起源。我的问题是,你们用的考古学概念是不是要反对“起源”(origin)的概念?你提到系谱学,它是一种开放的概念,开放是对前景开放的,但对起源是不是也是无限开放的?那等于是说,以前的可以无始,后面的也可以无终。当你说回到未来时,实际上仍然陷入一种介于未来和过去之间的框架中。

齐林斯基 关于线性时间和深层时间的问题,我认为并不是所有的历史书写者都在用线性的方式陈述历史。历史是动态的,单纯将历史归为线性历史或既定历史是错误的。历史书写中一个支配性的概念就是“进步”,随着科技的发展,生活水平的提升,“进程”或者说“发展/进步”这一概念被逐步立体化了。但我对“历史进步”这个概念深表怀疑,我时常回溯过去,过去比当代看起来更加丰富、有趣,即便我能够展望未来,即便我拥有对未来的预期模型。但重要的是,作为方法论问题,“进步”需要确定一个标准,用来界定所谓“道德”或“生活水平”等,西方文明非常强势地成了一个标准化的范例,由此减少了文明发展的多样性,而这正是我通过探究深层时间所不能接受的。我想要带着那些从过去发现的历史多样性从现在前往未来,这与传统意义上的历史书写是不同的,因为它已经完全从“历史进步”的概念体系中剥离出去了。当我们看这个星球时,

每一刻我们都知道燃料在耗尽、植物和动物在灭绝,每一天我们都在失去多样性。我不觉得这是所谓历史发展的必然,这是为什么我要提出一个不同的概念,这个概念和媒介、媒介考古学有关,我们需要一个没有被世界五大电影公司所标准化的未来,一个没有被单一化的可交流的世界。

我认为最重要的一点是,你潜入的时间越深,就越能构建出一个时间和空间的关系体系,而且只有在跨文化的语境中,这个体系才起到它的作用。例如,11世纪早期阿拉伯天文学家海什木(Ibn al-Haytham)首创了透视法,还发明了暗箱等设备,借助这些设备可以使用透视结构。他对光学理论的研究和实践完全超出了欧洲的技术发展水平。他想要构建出外部物质世界和自己精神认知世界之间的互动关系,所以他既创造了透视理论,同时也创造了一个新的关于图像逻辑的理论。他关于语言的著作直到现在还没有被翻译,他的七本关于光学的著作只有四本被译成英语。他是一个非常伟大的光学研究者、数学家,早在11世纪就开始对雪花结构进行研究,对晶体结构进行数学研究。当然,文艺复兴时期的意大利人知道这个人,因为当时他们可以接触相关书籍和材料,但始终没有提起他,好像是他们自己开创了现代性的东西,但事实并非如此。我对深层时间的理解是,在历史的层隙中,拥有很多现代性的“星丛”,并非只有一个现代性的节点,并非只有一个“源头”(origin),我并不喜欢“源头”这个概念。我理解的“起源”(derivation)是一个更加复杂的体系,“源头”概念则是一个陷阱。只要你试图找到源头,就会陷入决定论的体系里。我完全同意埃尔塞瑟的观点,需要警惕和摒弃研究中的决定论,或许决定论对研究资本和经济有用,但对艺术、美学和历史研究则可能一无是处。最重要的是,事物是在一个相互关联、相互依存的复杂体系中发展起来的。雷蒙·威廉斯非常重要的一本著作是《电视:科技还是文化形式》,其中阐述得很清楚,答案是二者都是,即电视既是科技也是文化形式,这就是一种非决定论的、相互依存的、强调变化的思想。

王洪喆 当我们在谈到“媒介制造”(media making)和“媒介思想”(media thinking)的互动时,边界在哪?因为在历史上,对媒介的理解和媒介之外

的知识是高度相关的。生物技术和媒介制造之间的关系就有很长的历史,被陈卫星最早译介到中国的法国媒介理论家阿芒·马特拉(Armand Mattelart),就系统研究过法国人关于血液系统的认识跟运河开掘、铁路建造、新的传播系统之间的关系。我是一个传播学学者,最早接触到的媒介理论家是哈罗德·英尼斯(Harold Innis),而他的理论又联系着经济史,属于更广泛的媒介制造的世界。那么,当我们在研究媒介考古学时,边界在哪里?

施畅 我的问题跟王洪喆的问题相关。目前媒介考古学受到不少学者的批评。首先,有研究者认为媒介考古学的目标似有还无,说是去寻找另类媒介,但寻找完之后又怎样? 批评媒介正史的线性化书写,强调“前史”的意义、边缘的价值,媒介考古学是不是过于强调这些东西了? 这些东西是否会成为一种新的历史建构? 其次,有人认为媒介考古学尝试去跨学科,但边界往往模糊不清,有时会陷入没有学科支撑的处境。

齐林斯基 关于学科问题,我不认为媒介考古是一个新的主导学科,也不认为它必须存在边界。一方面,媒介考古学突破了学科界限;另一方面,我们又需要学科的存在,因为研究活动就发生在不同学科之间,并将这些学科连接在一起。但是,媒介考古学并不想成为主导学科,这是非常重要的,所以不必感到惶恐。20世纪70年代,符号学刚刚在语言学领域产生时,那种可能成为主导学科的趋势也造成了这种恐慌。但媒介研究实际上是各个学科之间的精神网络,它作为学科之间的“中介”再合适不过了。打破学科之间的界限很有必要,一些学者,比如说弗鲁塞尔、海什木,他们的研究不能单纯归于某个特定学科,而是在不同学科之间互相转换,这种观念帮助我们有更多的思考。

唐宏峰 在刚才几位学者的提问中,特别核心的是关于时间和历史的问题,我想再纠缠一下这个问题。媒介考古学想要打破线性的历史,通过深层时间把过去、现在和未来压缩在一起,这是对传统历史叙述的颠覆。这样的讲述方法和传统的科技史、媒介史到底有什么区别? 这是否是一种历史讲述方法? 即非线性、没有目的论地讲,这种讲述方法可以施之于媒介之外的其他对象吗? 可以去讲文

学、美术的非线性历史吗? 我也许会给一个否定的答案。这涉及媒介的特殊性,媒介物作为中介,总是不稳定的,它并非某个确切的物,而总是指向他处,一旦它不这样做,就丧失了媒介性。这使媒介不同于其他对象,必须用不同的方式来理解。同时,媒介技术的演变也不同于其他科学技术,不是类似于由传统的农业技术发展机械大生产那样的科技进步。我记得齐林斯基在书中特别讲过,媒介不会死亡,不是旧的媒介消失、新的媒介出现,而是从旧变成新,所以有“再媒介”(remediation)的概念,指旧的媒介会转化、变形,附着在新的媒介中,就像麦克卢汉《理解媒介》中的名言,“一种媒介是另一种媒介的内容”。这样,媒介的发展史就仿佛背离了线性时间、进步演化的历史,仿佛是把线性的时间和历史变成一个空间性的东西,将有巨大时空距离的东西压缩并置在同一个时间平面上。因此,在两位教授的著作中,本雅明的“星丛”概念被反复引用。媒介具有这样的性质,而其他东西未必都能如此。我在想,是否能有一种媒介的历史,这种历史是用媒介去做媒介的历史,以媒介自身的方式讲述、呈现媒介的历史,就像齐林斯基一直在做的各种艺术实践?

另外一个问题我也比较困惑。现在有各种挑战传统历史讲述的方式,各种各样的新历史、地方史、小历史等,或许媒介考古学也处在这种后理论的范围里,那我们是否应止步于此? 没有宏大理论当然是激进地抵抗了什么东西,但是不是我们会一直保持这样的状态? 还是会辩证地走向另外一个阶段,在那个阶段中,我们会走向一个相对完整和统一的状态? 并不是简单地回到宏大叙事、各种本质论,而是辩证地发展出另一个既非本质论也非后一学状态的阶段?

埃尔塞瑟 我从关于历史和考古的对比这个话题开始回应,这也涉及前面金惠敏的提问。你们提到历史致力于以一种连贯的方式进行叙述,而考古则倾向于对缘起和碎片的追溯,这是对的,但这并非唯一的解释。很显然,我们强调的是,学界最初以线性发展的方式对历史概念进行考量,但20世纪70年代以来的学术讨论充斥着各种对历史的解读,所以我们要找到一个确切的入手点来谈论这个问题。利奥塔与宏大叙事的终结是至关重要的

突破点,所有黑格尔式的概念在70年代都走向终结。但如果看那些实践中的历史学家,你会发现多种多样的角度和切入点。比如海登·怀特,他挑战了与现实主义联系在一起的连贯的叙事结构;比如保罗·利科,讨论另一种不同形式的历史;还有德国历史学家柯塞勒克(Reinhart Koselleck),玩一种周旋于“Geschichte”(名词:历史)和“schichten”(动词:堆叠或地层的形成)的文字游戏,而这些词汇和考古也有联系;詹明信也是70年代历史学研究中一个非常重要的学者。所以要讨论历史的话,我们就必须将它和其他概念区分开。不过在这个问题上,我觉得应更多考虑考古的概念,如你们所言,考古学是建立在碎片上的概念,但在哲学层面,考古学的问题同时也是因果关系和偶然性的问题,很多关于叙事性分析和历史的研究成果都涉及因果关系和偶然性。虽然这听起来是个很宽泛的话题,但我还是要提出一个观点,即偶然性是一种新的因果关系。这也是一个技术性的命题,因为电脑、大数据、图像识别等技术的出现,使因果关系的概念改变了,它不再是固定的东西,而是历史决定性的工具和任务之间的关系,这是考古学新开创的一个领域。

就算我们仅将关注点锁定在考古学上,它也能分为两种:一是古典考古学,寻找杰作,修复碎裂的花瓶,重建坍塌的庙宇,重塑破碎的雕塑;二是现代考古学,不再去寻找破碎的大理石雕塑,而是去寻找诸如当初的文明在何处加工食物、能否找到他们的食物、衣着等问题。20世纪最惊人的考古学发现之一,是“奥兹冰人”的发现,这彻底改变了考古学,因为它需要DNA技术、生物技术、化学知识、纺织材料知识……这具发现在奥兹塔尔山冰川中的尸体,改变了我们对考古学的理解,因为它引入了不同领域的科学家参与到考古活动中,他们重塑的不是一件大师的作品,而是一段文明生存的历史。如果把

这个思路套用到媒介研究上,我们就能发现,传统电影史是对杰出电影作品的标记,是一种以作者为节点的连贯论述,这正是媒介考古学所不同意的。所以我认为你们将考古学的特点单纯地理解为“碎片化”,还是稍欠考虑。

齐林斯基 线性和非线性一直是长期探讨的问题,甚至有时候我也会错用“非线性”这个概念,因为我认为非线性是不存在的,从所谓的新媒体中产生出来的其实是一种“多线性”(multi-linear)的结构,而不是“无线性”(non-linear)的;完全没有线性结构的历史书写是不可能的。重要的是理解线性结构的复杂性如何构成,以及如何将各种线性结构归到一起。虽然我们写的东西要有连贯性,但这种连贯性每天都要更新,每项研究都要以不同的方式进行更新。连贯性不能以一种规范的方式来定义,但你永远要生成新的东西。我知道我们需要连贯性,但时间是永恒变化的,这就意味着我们也要永远更新这种连贯性,将之复杂化。这涉及“媒介制造”和“媒介思想”的联系,我深信,两种活动没有界限,二者互为动能、互相关联,在我们写文章时,我们正在改变这个我们所写的世界,这是一种相互依存的关系。而当这些思考冠之于电影研究和复杂的视听结构时,这种相互关系就变得更加紧密了。

(翻译 常江雪)

作者单位 荷兰阿姆斯特丹大学;德国柏林艺术大学;北京大学艺术学院;四川大学文学与新闻学院;中国传媒大学传播研究院;中国美术学院跨媒体艺术学院;北京大学新闻传播学院;上海师范大学中文系;暨南大学新闻传播学院

责任编辑 李松睿