



[作者] 黄鸣奋

[单位]

[摘要] 黑客艺术、博客艺术与闪客艺术都是伴随计算机与网络技术的应用而出现的艺术新品。它们印证了后现代主义、极简主义与概念主义等理念，具有自己的价值。

[关键词] 厦门大学;黑客;博客;闪客;艺术;Hacker;Blogger;Flasher;art

要论“网络三客”这一提法的由来，不能不提到翻译的影响。作为本文研究对象的黑客(hacker)、博客(blogger)与闪客(Flasher)在英语中都以-er结尾。这一词尾经常用以表示“行为者”，在与其前适当的字母结合时可能被音译为“客”，“黑客”、“博客”的称号应当就是这样来的。Flasher意为Flash软件的使用者，但音译不应为“X客”，之所以译为“闪客”，是根据黑客之类称呼仿造的。黑客、博客、闪客在20世纪下半叶络绎登场，如今仍然非常活跃。三者的命名有其技术上的根据。黑客经常使用端口扫描软件、特洛伊木马、网络监视、IP炸弹之类“兵器”，博客主要使用网志写作软件，闪客本来就得名于Flash软件。相比之下，黑客的技术水平最高，他们中间的高手甚至能令网管专家谈虎色变；当一名博客没有多少技术上的限制，会发帖子大致上就行了；闪客则是Flash软件的专家，其技术水平介于黑客与博客之间。三者在使用语言(广义)的能力方面表现出明显差异：黑客拿手的是编程语言，博客擅长的是书面语言，闪客则是驾驭视觉语言、听觉语言的高手。若就社会倾向而论，黑客是网上反主流文化的代表，蔑视社会权威并且经常加以挑战。博客对意识形态、社会问题非常感兴趣，重视社会权威并且利用网络媒体构建(或解构)社会权威，至于其主导倾向则是比较复杂的。博客运动潜藏着成为主流文化的趋势。美国前总统克林顿曾被博客们弄得颇为尴尬，现总统布什则建立自己的博客网站以便做宣传，这种变化绝非偶然。相比之下，闪客则更为关注消闲文化、娱乐经济。与此相应，黑客艺术、博客艺术与闪客艺术都有自己的特色。

(一) 黑客艺术 “黑客”一词最早用于描述美国麻省理工学院那些艺高胆大、又有点桀骜不驯的电脑迷(1960)。第一代黑客出身于大学计算机系，活动于20世纪60年代和70年代初，用一种名为“时间共享”的技术把大型机改造成虚拟个人电脑。当时，计算机造价昂贵，添置不易，学校当局因此限制学生使用。这些电脑迷对此不满，利用自己的专长闯关。他们这种对校方权威的蔑视，体现了嬉皮士运动的精神。第二代黑客活动于20世纪70年代末，其中有些人从高校退学，属于真正的反文化类型，像研制并私下销售非法打电话装置的乔布斯就是如此。他们发明并生产了苹果个人电脑。第三代黑客活动于20世纪80年代初，是早期的软件黑客，为个人电脑用户设计应用、教育和娱乐程序。第四代黑客自80年代后期独领风骚，其杰作是无数的BBS公告牌和Usenet。[1]这些人活动于互联网应用日广的时代，已经有人热衷于通过网络非法访问其他用户的计算机。20世纪90年代以来相当活跃的第五代黑客强化了上述倾向。他们以网络为活动空间，对各种系统的安全性发起挑战。对于这些人的行为特征，伯克(DavidBurke)已有详论。[2]“判断一个人当然不是看他的声明，而是看他的行为；不是看他自称如何如何，而是看他做些什么和实际是怎样一个人。”[3](P579)一般认为：真正的黑客并不以黑客自命，那些自称“黑客”的人并不见得是黑客，而可能是所谓“黑客崇拜者”(wannabee，又译“欲望蜜蜂”)。雷蒙德的《行话辞典》

(2000)开列出“黑客”一词的8个义项：其一，喜欢探索可编程系统细节及如何扩展其能力的人，与只是学习最低常识的多数用户不同；其二，热心(甚至着迷于)编程(而非编程理论)的人；其三，有能力欣赏“黑”的价值(指为表面上看来无用的目标而努力)的人；其四，擅长迅速编程的人；其五，特定程序的专家，或者那些经常用特定程序工作的人(如Unix黑客)；其六，任何类型的专家或爱好者，如天文学黑客；其七，喜欢创造性地克服困难或智取障碍的观念挑战的人；其八，到处刺探以求发现敏感信息的恶意的干涉者，如“密码黑客”(password hacker)、“网络黑客”(network hacker)，这一意义上的正确术语是解密高手(cracker，又译骇客)。[4]其中，第1项至第4项可以被视为对电脑黑客特征的一般描述，第5项可视为电脑黑客的专门化，第6项至第8项则是黑客的扩展义。如果说“任何类型的专家或爱好者”都可以称为黑客的话，那么，各行各业都有黑客，除前述的天文学黑客外，还可能有地理学黑客、物理学黑客等。就此而言，目前令人瞩目的有生物黑客(biohacker)，即那些对DNA修补及遗传科技的其他应用沉溺成瘾的人。早在1988年，就有人在《华盛顿邮报》发表题为《在地下室里扮演上帝》的文章，提醒人们注意生物黑客。[5]如果说“喜欢创造性地克服困难或智取对手的观念性挑战的人”都叫黑客的话，“黑客”一词的涵盖面就更广了。或许在这一意义上，人们谈论“良心黑客”(ethical hacker)。良心黑客试图渗透计算机系统，力求洞悉其弱点，以使之得以修补。这个术语最初用于描述一群成功闯入美国航空航天局计算机网络的西德黑客。与之相关的有“武士黑客”(samuraD、“激进黑客”(hacktivist)与“爱国黑客”(patriot hacker)。武士黑客被雇用来自法地地渗透计算机系统，以实现正当的目的。激进黑客闯入系统的目的是进行激进主义宣传等活动。爱国黑客是出于爱国心而渗透进对其祖国怀有敌意的个人或组织的计算机系统。这一术语迟在1996年就已经被使用。我国IT界所说的“红客”应当就属于爱国黑客。正如这支队伍之成员王云斌所说，“红客其实就是具有爱国心的真正的黑客。”[6](P1)黑客当中真正四处闯祸、从事非常活动的是所谓“解密高手”。解密高手以破解正版软件、破坏系统安全为能事，从事非法的、不道德的活动。其中有些人自命为骇客海盗(Warez doodz)。他们以非法复制有版权的软件为能事。如果这些软件有某种保护，他们就加以突破。一旦获得成功，他们就将软件复本四处分发。黑客艺术显示了作者的叛逆精神。美国纽约曼哈顿当代艺术新博物馆曾举办“开放——资源——艺术——黑”展览(Open-Source-Art-

Hack,2002)，展示美、英、瑞士、丹麦、澳大利亚等国家黑客艺术的成果。从展品看，当代黑客艺术的主题涉及诸多方面，其中比较重要的有：其一，使特定网站设防情况可视化、可听化，揭示系统漏洞，以引起人们的注意，像署名为KnowboticResearch公司的装置艺术《关注之心：破防新闻》就是如此。其二，反对政府当局对公民实行无处不在的监视，由LAN公司提供的克隆引擎Tracenoizer可以为例。这是一个通过发放假情报引开在线电子监控器注意、保护个人隐私的工具。此外，激进软件群体(Radical Soft Group, RSG)利用网络窃听软件肉食动物(carnivore)将所截获的信息可视化的在线艺术，监视摄像机表演者(民间群体)所安排的旨在揭示纽约地区摄像监视设备的旅行，都是以此为题的作品。其三，反对商家对顾客的伺伺，例如，多尔(Cue P.Doll)的《提示杰克》源于对商家为收集顾客信息而发放的条形码扫描仪的改造。它不是扫描顾客所购买的商品以收集营销信息供企业参考，而是扫描特定产品、在线追踪厂商信息以供消费者参考。其四，反对战争，如乔斯·奥(Jose On)设计的反战游戏，等等。此外，见诸报道的黑客艺术还有：编程风格优雅的叉子炸弹

（可让计算机系统出现障碍），显示某种具有艺术意味的文本（包括诗歌、音乐、视频等）的病毒，制造富于戏剧性的虚拟场面的假病毒（或事先公布源代码的真病毒），无厘头的病毒警报，破解商业软件密码、解构原作的艺术程序，“特洛伊木马”型网络电影，从有版权的图像中析取诗歌（化图为文）的软件，规避版权法而传播文学作品的特殊脚本，怂恿穷人用颠覆性艺术手法向富人宣战的网站，等等。黑客艺术亦用以表达某种政治倾向，2003年9月见诸报道的“秋天的童话”（Worm.Pereban，亦称I-Worm/AutoFairy）就是如此。它通过电子邮件传播，有许多变种，可能显示影片《大话西游》的浪漫台词，也可能让被感染计算机出现包含有“NO War!

Peace Banzai!”（不要战争！和平万岁！）之类口号的对话框。西方这类作品有矛头直指布什政府的《超级恶棍：共谋客户机》（作者为LAN）等。（二）博客艺术汉语中“博客”一词兼指网志（blog）及写网志的人（blogger）。为了避免混淆，我们仅仅将网志作者称为博客。博客是因网志写作得名的。网志即网络日记，其特征主要有六条：一是由网民写作，二是供访客阅读，三是在线发表，四是采用日记体、按时序（通常是倒序）排列，五是经常更新，六是大量使用链接以拓展与各种网络信息资源的联系。最初的博客出现于20世纪90年代。美国伊利诺斯大学学生安德里森在美国国家超级计算机应用中心实习时开发出Mosaic，1993年发布了测试版。在为这种浏览器所建立的网站上，设有“何为新”（What's New）页面，按周（每周以5个工作日计）介绍新出现的网站。这种编排方式给人们以启示。1994年，美国斯沃森莫学院学生霍尔推出其网志形式的个人主页。他注意收集黑社会信息，所建立的相关网页被认为是最早的博客网站原型之一。在线日记的作者当然不限于学生。1996年，科幻作家吉布森在一次访谈中已经预见到专业网志可能出现。他说：“我想很快就会有人替您预先冲浪，并以此为生。”[7]1997年，博客网站建设取得了明显的突破，这是与三个人的努力分不开的。第一个是Userland公司执行总裁、软件专家怀纳。他建立了脚本新闻网站，从4月1日开始以简介加链接的形式逐日发布消息。这一网站一直运行到今天。第二个是美国新墨西哥州的巴杰。他在当年12月建立了机器人智慧网站，并首次使用了“网络日志”（weblog）一词。在此之前，网志虽然已经具备按日期编排、广泛使用链接等形式要素，但其写法偏于客观记录或报导。巴杰改变了上述局面，将个性化因素注入了网志写作之中。第三个是美国密西根州霍兰市大学生马尔达。他建立了个人博客网站，为所有不想暴露身份的投稿者提供园地。1999年，网志被正式命名。事情的经过是这样的：大概在4月或5月间，梅尔霍兹在其主页的工具条上发布了一条消息，宣布说自己决定将“网络日志”（weblog）发音为wee'-log，或者缩写为“网志”（blog）。此后，“网志”一词渐渐由名词变成动词，衍生出“写网志”（blogging）、博客

（blogger）、博客界（blogosphere）与棒博客（bloglicious）等术语。1999年8月，由威廉斯等人创办的Pyra公司发布了以“博客”命名的免费软件（Blogger），为网志写作者提供了巨大方便。这家公司还建立了网站Blogger.com，为用户提供免费空间。该网站后来成为博客大本营，公司也因此跻身《财富》杂志所评选出的年度“最酷公司”（2002）。陆续问世的类似软件还有Big Blog Tool Diaryland、Greymatter、Manila等。1999年，卡雷特《万维网日志专页》率先列出23种已知的网志。这昭示着博客界社区意识的形成；2000年以来，博客如雨后春笋般涌现，估计已达百万之众。他们以自己所写的网志反映9·11等重大事件，彼此呼应，在欧、美形成声势。我国学者孙坚华很早就关注博客现象，自1998年以来发表了不少有关文章，《博客论》（2002）等流传颇广。2002年，“博客”被冠以中文名字。2002年8月，王俊秀、方兴东推出博客中国网站。网志被认为是继E-mail、BBS与ICQ之后又一种重要的在线交流方式。作者将本来供自我交流用的日记转化为人际交流，有时不惮于暴露自己的隐私。1994年霍尔所推出的网志，内容就包括自己对吸毒、做爱等方面的体验。在我国，2003年木子美因性爱网志写作声名大噪。2004年竹影青瞳以推出裸照网志耸动视听，亦可为例。当然，这仅仅是问题的一方面。问题的另一方面是：网志流行正在成为新闻媒体变革的契机。1998年1月17日，博客德拉吉抢在各种新闻媒体之前，将克林顿与莱温斯基的绯闻公布在自己的网站上。2001年9·11事件爆发之后，CNN、BBC等新闻媒体的网站因访问量过大而几乎瘫痪，此时博客网站成为传播新闻的主要渠道。2002年12月，博客迫使美国参议院多数党领袖洛特辞职。2003年，在有关伊拉克战争的报道中，美国传统媒体的信誉受到质疑，博客则成为民众的重要信息来源。2003年10月，美国总统布什推出了博客网站，这表明政治家也有意识地对网志加以利用。早在上世纪末，在线日记就已经显示出艺术潜能。1996年，美国威廉与玛丽学院推出了以《大学中心》为题的作品。这出戏记录了学生们在大学期间的的生活，形式是日记在线张贴。其结构与著名的网络剧《地点》相似，剧名则来自该学院的社交中心。组织者是该院专攻计算机科技的学生索贝尔。读者可以通过电子邮件参与这出戏的演员们的生活，或者在开放性讨论区与他们交流意见。近年来，由于艺术家的介入，实用性网志向艺术作品转化，出现了我们所说的博客艺术。这种艺术至少包括三种形式，即自传型、收集型与变型。自传型网志是自我表现的艺术。传统艺术中本来就有这一派，常见的形式有言志诗、自传体小说等。博客艺术秉承了上述传统而又有所创新，这种创新是以开掘网络媒体的潜能为前提的。目前已经出现了这一类型的音乐网志、摄影网志、视频网志。巴西圣保罗艺术家席尔瓦的《MP3日记》

（2003）是音乐网志之一例。从2002年6月1日起，作者逐日为在线《MP3日记》制作并上传一个音轨。他对前人之作加以采样，重新混合，利用软件将声音变形。这一作品是对各种乐曲、音响的嬉戏。有些音轨很优雅，有些还不如说是噪声。摄影网志近年来陆续涌现。法国艺术家欧文思的《摄影日记项目》（2001）是收集了6万余张照片的实验日记，始作于20岁生日（2001年4月12日），计划在一年时间内通过照片逐日说明其思想、感情、感觉与念头（实际上已经超过上述时限）。作者认为写作这样的私人日记并不意味着自恋，而且，使用摄影来显示情思，比起文字日记来更为直观易读。作者将上述日记制成光盘出售，网上可预览9%的照片。巴黎艺术家德拉比法也从2003年4月6日着手创作《艺术——网志》（2003），这是作为日记的艺术，由文本与照片组成。作者日复一日地记下思想的蓝图，在观念与思想之间跳跃。家用摄像机的普及使视频网志成为可能。早在2000年11月27日，挪威西南部卑尔根大学、澳大利亚墨尔本大学兼任教职的迈尔斯就已推出《视频网志》（Vog），用摄像机记录自己的见闻。与自传体网志不同，收集型网志在创作过程中更多地依靠群体的努力。例如，美国费城女艺术家西科（Kate Sicchio）《游戏场》（Playing Grounds,2003）旨在探索作为交互性公共过程的舞蹈的观念。在这一网站上，用户可以通过网志对舞蹈创造过程发表评论。舞蹈创作过程是通过视频片段及文字说明呈现的。用户的评论作为反馈影响编舞，使舞蹈变成由公众为公众创造的作品。收集型网志诉诸访客的参与，英国女艺术家卡特洛（Ruth Catlow）《重新思考战争游戏激活》（Rethinking Wargame Activate,2003）就是如此。这一作品的主要目的是创造用于“改变游戏”的在线游戏。它供三个人玩，玩家可以自订规则，以反映社会价值与结构、反映我们当前全球社会的迫切需要。玩家对游戏的评论被保存成为网志。艺术群体Ctrl.it创作的《我想要当网志之星》（I want to be a Moblog Star,2003）自称是关于未来的肥皂剧的日志。这一群体的成员用手机拍下各种照片，然后马上传送到网站数据库，以网志形式加以呈现。与自传体网志相比，收集型网志所反映的生活面更为宽广。变型型网志是将网志加以变形而产生的作品。典范便笺（typepad）网站为网民提供网络日志服务，让大家得以共享信息、出版作品。在它试运行期间，美国纽约布鲁克林艺术家克里斯蒂娜·雷以之为基础创作了《次元网志》。自2003年7月21日以来，作者将网站所收到的网志在即将发表之际予以取样，变文本为图象，使之定格，按日期安排。当网站正式投入运营之后，这些图象成了档案。她在2003年8月建立了博客艺术网站，以汇集她自己新近创作的基于网志的作品。其后，她欢迎人们将自己的类似作品提交给该网站，想将它办成博客艺术资源库。根据她的说明，博客艺术网站将网志写作当成基于万维网的作品（网络艺术）的媒体。换言之，博客艺术网站不是关于艺术的网志，而是作为艺术的网志，在其中网志是作品的观念基础。她所创作的《无声网志》以图象取代了网志通常所使用的文本。这些图象是细长的图象条，横着排列，高度

相当于一行字，内容从视觉上暗示原文内容。在这一作品的初始阶段，作者将图象链接于典范网页最近更新的网志。访客不能随机航行，只能随机点击图象，但每次点击都是一次新发现。类似的作品有挪威奥斯陆艺术家罗伯茨等人所创作的《网志停靠站》（2003）。这是一个基于网志的游戏，玩家将最新帖子上所发现的最后一个单词的首字母组成一个句子。作品将网志条目的序列性观念性地加以运用，使帖子彼此相连，为访客提供了不断扩展的文本地图。正如方兴东、胡泳所指出的：“现在，全世界每天传播的媒体内容，有一半是由6个大媒体巨头所控制，其利益驱动、意识形态以及传统的审查制度，使得这些经过严重加工处理的内容已经越来越不适应人们的需求。……这种大教堂式的工业模式主导了整个媒体世界。如今，博客的崛起正在潜移默化地变革整个媒体界的经济学和社会学。”[8]在艺术领域，博客也可能带来深刻的影响，尽管这还需要一定的时间。（三）闪客艺术 “闪客”指的是Flash动画制作者。1996年，

Macromedia公司收购了Future Wave公司，将后者开发的动画软件FutureSplash Animator改名为Macromedia Flash 1.0版。这一软件屡经更新，功能日益强大。用Flash软件制作的动画轻巧、亮丽，在网络空间特别受到人们的青睐。小学生经过训练便能掌握Flash软件的使用方法，成年人更可以通过Flash动画来表达自己的才情。于是，Flash动画成为平民艺术的代表，成为科学与艺术联姻成果的又一见证，成为艺术理论和批评的新对象。我国早在1999年就出现了闪客帝国这样的大型网站。2001年是Flash动画在网络上走红的年头。亲身参与Flash动画创作的格雷科在《艺术新英格兰》杂志上发表名为《让它动起来！网上Flash艺术》的文章，探讨Flash受到广泛欢迎的原因。他认为最重要的原因是两条：①利用Flash可将运动的图像与静止的图像结合起来以产生最佳效果。②Flash影片可以将运动作为更全面的叙事策略的组成部分，这种叙事策略包括分叉路径及多重故事线索等。[9]四通八达的互联网使Flash有可能迅速流传，而Flash与其他网络艺术一样增强了网络媒体的魅力与交流方面的潜能。从总体上看，闪客是依托数码媒体成长起来的网络动画师、另类美术师、个人电影师。闪客是新一代动画师，以网络为自己的家园。第一代动画师用手工进行绘制，画笔、纸张与颜料几乎是必不可少的。短短一个镜头就得绘出成百上千张图画，劳动强度之大可想而知了。第二代动画师将立足点转移到计算机屏幕上，开始应用各种绘图软件，由此大大提高了工作效率。尽管如此，图像文件之大、生成之难、费时之长，仍然困扰着他们。第三代动画师在网络上找到了兴奋点，迫切需要与之相适应的多媒体软件。Flash在网络上走红的原因，主要是由于采用了矢量技术。与位图技术相比，矢量技术在描绘同样图形时所生成的文件很小。由于它不是用创建像素集合体来显示图形，而是根据轮廓的几何特性来进行描述，因此，可进行无级缩放而不影响清晰度。Flash可以直接与Web页面连接，具有多媒体交互功能，其插件很小（170kb），便于下载、安装，图形在各种浏览器里都显示为统一样式，而且速度相当快。Flash软件说到底是一种动画制作工具，是数码动画师赖以骋才运思的画笔。在一定意义上，工具与画师的关系，有点像武士与兵器的关系。关羽不是不能使丈八蛇矛，张飞不是不能使青龙偃月刀，但二人要是交换了兵器，也就不是我们心中的关羽、张飞了。

Flash软件的特点是轻灵，正好与赛伯族的审美情趣相投契。用它制作的动画在网络上传播，又可收呼朋唤友之效。纽约艺术家沃兰奇克在作品《公主系列》（2002）中用Flash动画描绘一个公主的生活。主人公被关在塔上，终日与香烟与垃圾邮件创作商品赠券。这对她的灵魂来说无疑是折磨，对收到这些香烟与垃圾邮件的人来说也是如此。公主曾想靠自己的努力以求获得自由、援救其灵魂，但未能成功。来过一个王子，但他是异邦人且有现代头脑，不把拯救公主当成自己的使命。沃兰奇克宣称这个网站是代公主建立与维护的，希望访客援之以手，方法自然就是投稿了。美国纽约州立大学视觉艺术教授沃夫乔伊的《转折》（2002）是社区建筑网站，重点在收集与共享关于人生转折点的故事。站点的界面被设计成地图般的形状，故事则以卵石般的形状出现。只要点击这些卵石，就可以阅读相关的故事。访客可以提供自己的故事，或者分12类阅读已有的故事，包括教育、关系、健康、损伤、战争等。闪客是另类美术师，至少在被商业文化所吸引之前是如此。“另类”是相对于“正类”而言的；传统动画技术源于西洋镜、动画书，以手绘为正宗。另类动画技术包括傀儡动画、粘土动画、针头动画、沙子动画等，基本做法是先制作一个可操纵的物体，然后由照相机逐一拍摄其运动图像。由此看来，美术界中“另类”与“正类”并存的现象由来已久。二者的区别不仅在于技术上，而且在于审美趣味上。作为另类美术师，多数闪客为自己的兴趣爱好所主导，热衷于标新立异。美国丹佛艺术专业学生西莫尼《理发》（2001）可资说明。他留长发达2年之久，并将头发染成蓝绿相间的式样，让观者均叹以为酷。他自然爱惜自己的头发，但是有一天终于决定将头发剃掉，因为他对头发、对自己的生活感到厌倦，再加上他为之留长发的姑娘不再爱他了。他自己剪下头发，焚烧了它们，有所决断，有所解脱，有所欢愉，拍下照片，并制成Flash影片，配以说明。作品本身是黑白的，以灰度不同的方格阵列切换画面，文本以词为单位飞舞而入。又如，弗兰科《叙事机器》是2000年秋天提交给纽约大学的期末考试作业，描写一对情人的交往过程。作品上部是6帧人像，按女男女男女的顺序排列；中部是两个代表人生轨迹的椭圆，它们的切合点代表恋爱的高潮；下部是配画文本。再如，洛杉矶自由画家、设计师卡哈兰制作了《金童》（2001）。主人公是一个神秘的娃娃，纯金身躯，降落在这个星球，对美国进行短暂访问。他被认为是当代神灵，崇拜者云集。祭祀活动给他的清白蒙上了阴影，他退回高空，安静地消失在夜空。巴黎艺术家沙通斯克《我的声音：面向个人计算机与话筒》（2002）更有意思，作品的界面几乎是全黑的。访客似乎进入一个暗室，仅有微弱的光线指示话筒的存在。如果对着话筒说话，声音便转变成文本出现在屏幕上。作者企图以此对阅读行为进行新自的探索。他认为：“阅读是作者的声音（已经写下的）与我的内在声音之间的折射。当我读一本书时，我以自己不出声的嗓音读。作者的声音变得熟悉起来，我自己的声音则变得陌生了。”在朗读时，读者的声音与作者的声音彼此混合。[10]面向个人计算机与话筒、在文语转换技术支持下的朗读，自然是数码时代才有的。闪客是个人电影师。电影在起步阶段源于发明家个人的匠心独运，在成熟阶段变为需要数以百千的人们共同合作才能完成的产品。对平民百姓而言，电影的放映离得很近，但电影的制作却离得很远。以个人之力而摄制电影，简直有上青天之难。即使是引进计算机之后，电影制作在相当长的时期内仍是颇为艰巨的任务。只是多媒体技术发达、数码摄像设备普及之后，平民艺术家才有较多的可能利用电影抒情写意。Flash软件对他们来说是易于上手的工具。加拿大的麦克唐魏制作了《比利·鲍勃与我》（2003）。她将自我嵌入现存的电影片断，作为对著名演员桑顿之爱的重现。她引导访客充当窥淫狂，与其说是加深对这一影星的个人经历或职业生了解，还不如说是将自己的浪漫当成焦点。当然，引进Flash之后，电影的观念发生了很大的改变。布达佩斯艺术家弗罗斯特《生灵草图》（2002）展现了生物的活力。小草般的图象在画面上活泼地游动，点之有声。这样的作品大小不到10K，却具有动画片的基本要素。又如，克劳福德的系列作品《静止运动》（2002-2004）是以照片为基础而加工成的着重表现对地铁人的印象。作者认为：地铁将来自殊别迥异的社会文化背景的人们带到一起，使之紧密接触。这一过程在塑造城市特征、个人身份两方面都起着重要作用。在形式上，作者选取了波士顿、伦敦、纽约、巴黎的100个场景，按城市分成4组，编以序号，这构成了作品的内在顺序。但是，欣赏者完全可以不管上述序号，根据自己的喜好随机选取场景、构想微型故事，这在一定程度上体现了非线性叙事的特点。每一动画都是以循环放映的形式呈现的，表现了地铁乘客多种多样的情态。再如，瑞典艺术家威尔科斯基《生活的四个闪光》试图用蒸馏的形式为若干本质上的“生活原则”着色。这一用Flash制作的动画贮存了若干原型的图象或运动，体现了最简艺术的特性，但富于表现力。内容分别是大脑分化、乱箭飞舞、螺旋往复、十字扩缩。从理论上说，“网络三客”艺术是与后现代主义思潮以及艺术领域中的极简主义、概念主义密切相关的。黑客艺术、博客艺术、闪客艺术从不同角度印证了后现代主义的基本理念。后现代主义的诤难通常被认为天经地义的

宏大叙事，无所顾忌地进行解构，消解所有典章制度的合法性，蔑视传统的社会权威。“侠以武犯禁”，[11]（P344）真正的黑客多少有点像古代的游侠，他们的技术可以和当年侠客的武艺类比，挑战虚拟世界固有秩序的做法则沿袭了侠客的“犯禁”。要论黑客与侠客的差别，除了施展才华的时空不同之外，就得数黑客身上的后现代主义烙印。侠客是古代世界的产物，“行侠”与“仗义”经常是联系在一起的。“仗义”对受后现代主义影响的黑客文化可成了问题，因为“义”本身就是解构的对象。如果说黑客所挑战的主要是信息权威的话，博客所挑战的更多的是政治权威。在后现代主义者眼里，集中体现政治权威的国家不是自由的维护者，而是自由的压迫者。“鉴于政府有歪曲事实的倾向，那些拥有较少信息来源、却有较高真实性的民间机构有助于澄清公众的争议和观点。”[12]（P148）博客所发布的新闻之所以不胫而走，与上述背景密切相关。闪客的活动主要在艺术领域，如果说他们也有所挑战的话，其对象就是传统的艺术权威。他们不求传统权威认可，只求抒情写意、表达心中的“一闪念”。Flash一词意为“闪光”、“闪现”、“迅速传递”，以此命名的软件、以Flash为主要创作工具的闪客都体现了上述意义。如果说传统艺术结束于印象主义的话，那么，现代艺术结束于极简主义。在艺术、文学或设计中只使用最少的基本成份和要素，这种原则就是“极简”。在美术领域，极简主义者主张对形式极端简化，使用基本形状、原色中的单色，讲究客观性而不讲究风格；在音乐领域，极简主义者追求极端简化的节奏和形式，其作品以延长的和弦和旋律重复为特征；在文学领域，极简主义者同样力求以极端简化的字符来表达情思。极简主义本来用以概括20世纪60年代赫尔德、卡罗等艺术家的实践，但这种倾向在西方可以追溯到抽象主义艺术家蒙德里安等前辈，在东方甚至可以在道家美学中找到渊源，老子所说的“大音希声，大象无形”，“损之又损，以至于无为”，[13]（P26,29）庶几可以当之。不论是黑客、博客或闪客的艺术实践，都存在某种与极简主义相通的追求。黑客约翰所写的叉子炸弹，以其高度简洁而受到黑客们的广泛赞誉；他修改商业性游戏软件而成的作品，富有蒙德里安绘画的旨趣。博客艺术家克里斯蒂娜·雷在利用网志变形进行创作时，也看好简洁的风格。闪客艺术家之所以喜欢Flash软件，正是由于自己得以创作真正意义上的“小电影”。以“小电影”的名义进行创作，早在万维网引进公众关注之后不久就开始了。1994年，美国学者曼诺维奇有意识地为万维网创作电影，将网络对于传输的限制转化为艺术创新的动力，并在理论上将这一实践概括为“数码极简主义”。他甚至提出这样的问题：“可否用像素的分辨率创作电影？可否在IMG的文件中表现有情意的体验？”曼诺维奇早先生活在物质匮乏时代的前苏联，曾为了寻找够用的颜料在莫斯科东奔西跑。这段经历也许是那样刻骨铭心，以至于他移民于供应充裕的美国后也不能忘怀，成为促成他创作小电影的内因之一。[14]1995年，美国升阳公司公布Java语言，这成为数码极简主义发展的契机。用Java创作的动画使数码媒体活泼起来，不过其表现力比较有限。数码极简主义后来在技术上得到了Macromedia公司震波动画软件的支持。例如，荷兰艺术家卢伊宁就在1997年用这一软件创作了10个极简主义动画。这些作品画面简洁而鲜明，配音具有震撼力。但是，震波软件所采用的是位图技术，因此生成的文件比较大。直到Macromedia公司推出Flash软件，极简主义才真正有条件全面贯彻自己的主张：不仅造型上极简，在文件上也极小。概念主义（conceptualism）既是一种抽象艺术，又是一种艺术观念。其特点是否定艺术品本身的重要性，主张传送一种思想、与观众进行心智间的交流。西方的概念主义否认艺术对象的物质性，20世纪七八十年代韵莫斯科概念主义则主张用传统的绘画形式表示观念。网络为贯彻概念主义创造了前所未有的便利。在很多情况下，许多流传于网络的作品并不是什么实体，而是若干文件按照一定指令的临时组合。这些文件也不是固定的东西，只是存储器、处理器与线路之间的信息流动。物质性已经让位于符号性，创意变得比以往任何时候都更为重要。比起传统艺术家来，黑客、博客与闪客往往有着强烈得多的共享精神，可能以另类自居，但同样希望得到公众的理解。因此，他们自然而然地通过符号性极强的数码艺术来传播自己的理念，表明自己的生活态度。我们可以透过黑客艺术认识虚拟世界中这一特殊人群的价值观念与情感世界，进而对他们所提出的种种现实问题加以思考。本文所着重分析的黑客、博客与闪客，只是网络用户中的一部分。网络用户是社会生活中规模日益扩大的群体。试以我国为例加以说明。我国经济增长速度位居世界前茅，而网络用户数量的增长速度又远远超过同期经济增长速度。据中国互联网络信息中心发布的调查报告，我国网络用户已经从1997年10月的62万增长到2004年1月的7950万，在6年3个月中增长了128倍。网络用户上网做什么？同样根据中国网络信息中心的调查报告（2004年1月），占头两位的分别是获取信息（46.2%）、休闲娱乐（32.2%），其他用途合计不过占21.8%。所谓“休闲娱乐”，主要就是指艺术活动；“获取信息”也包括获取艺术信息在内。这一数字表明网络媒体已经成为艺术发挥社会功能的重要途径。文娱活动位居我国网络用途头两位，互联网已经成为艺术发挥社会功能的重要途径。牵涉到7950万人的网上文娱活动，对我国精神文明建设的影响不可低估。诸多网络用户将相当数量的时间花在文娱活动上，这是世界性的现象，值得深入研究。【参考文献】 [1] S.Brand.电脑文化的反文化根基[N].广州：南方周末，1996.11.15.（12）.[2] Burke,David."Hackers,Crakers,Cyberpunks,WarezOOdz,Packet Monkeys and Script Kiddies:Mischief and Security in the High School Computer Lab."http://www.Slais.ubc.ca/course-03-wt2/www/d-burker/index.htm, 2003年12月26日访问.[3] 恩格斯.德国的革命和反革命[A].马克思恩格斯选集（第1卷）[M].北京：人民出版社1972.[4] http://info.astrian.net/jargon/terms/h/hacker.html, 2003年12月29日访问.[5] Schrage Michael."Playing God in Your Basement."The Washing ton Post.January 31,1988.[6]王云斌.红客出击：互联网上没有硝烟的战争[M].北京：经济管理出版社，2001.[7]Daniel, Graeme, and Cox Kevin."Blogs,Bloggers,Blogging.andtheBlogosphere,"http://webtools.cityu.edu.hk ewslett/blogs.htm, 2003年12月30日访问.[8]方兴东、胡泳.媒体变革的经济学与社会学——论博客与新媒体的逻辑[J].现代传播.2003（6）.[9]Greco Diane."Moven!Flash Art On the Web."Art New England Vol.22.No.3（Apr./May,200）.p.18.[10] http://www.incident.net/works/myvoice/, 2003年8月18日访问.[11]韩非.韩非子[M].王先慎.韩非子集解[M].诸子集成[M].上海：上海书店，1986.[12]大卫·雷·格里芬.后现代精神[M].北京：中央编译出版社，1998.[13]老聃.老子[M].王弼.老子道德经[A].诸子集成[M].上海：上海书店，1986.[14] Manovich,Lev."About Little Movies".http://rhizome.org/artbase/1688/statement-new3.html, 2004年4月15日访问。【作者简介】黄鸣奋，男，1952年生，福建南安人，厦门大学中文系教授，博士生导师，主要从事文艺理论、传播学和计算机与网络技术在艺术领域的应用等研究。

