

April 2023

Intelligent Writing Experiment and the Avant-Garde Tradition

Hongliang Zhang

Follow this and additional works at: <https://tsla.researchcommons.org/journal>

Recommended Citation

Zhang, Hongliang. 2023. "Intelligent Writing Experiment and the Avant-Garde Tradition." *Theoretical Studies in Literature and Art* 43, (2): pp.203-209. <https://tsla.researchcommons.org/journal/vol43/iss2/20>

This Research Article is brought to you for free and open access by Theoretical Studies in Literature and Art. It has been accepted for inclusion by an authorized editor of Theoretical Studies in Literature and Art.

Intelligent Writing Experiment and the Avant-Garde Tradition

智能写作实验与先锋派传统

张洪亮

摘要:以探索文学革新为目标的计算机写作实验,其前身可追溯至 20 世纪初的欧洲先锋派运动,这类实验沿着先锋派的传统继续发展,并不断融入新技术以更新其形式。90 年代至今,随着数字技术突变迭代和信息化时代的来临,进入新阶段的智能写作实验也呈现出新特征:一方面,代码开源使作品的原创成分进一步消失,基于技术共享的集体写作工程现象出现;另一方面,交互特性得到强调,读者和作家传统的关系被颠覆。在对先锋派传统的继承与改造中,当代智能写作实验进入了“后先锋”的新状态,即高度重视数字技术的作用,力图在数字语境中制造新的艺术语言和新的感性分配格局,同时大幅降低作品的“信噪比”,对主流的商业化审美提出挑战,并揭示信息技术对文艺生产的介入性影响。

关键词:人工智能文学; 智能写作; 电子文学; 小冰; 先锋派

作者简介:张洪亮,文学博士,北京市社会科学院文化所助理研究员,主要从事媒介文化及先锋派研究。通讯地址:北京市朝阳区北四环中路 33 号北京市社会科学院,100101。电子邮箱:yetips@icloud.com

Title: Intelligent Writing Experiment and the Avant-Garde Tradition

Abstract: The computer writing experiment can be traced back to the European avant-garde movement in the early 20th century. It has been developed in the tradition of the avant-garde, and constantly incorporated new technologies. With the rapid advancement in digital technology since 1990s, intelligent writing experiment has also shown some new features. On the one hand, originality has been diminishing due to open source code, and there are more and more collective writing projects making use of shared sources. On the other hand, interactivity is highlighted and in many new works, the traditional relationship between readers and writers is subverted. Through inheriting and reforming the avant-garde tradition, intelligent writing experiment enters a “post-avant-garde” state, in which the function of digital technology is emphasized to create, in the digital context, new languages of artistic expression as well as a new structure of perception and sensibility, while the “signal-noise ratio” in the works is significantly reduced. This poses a strang challenge to the mainstream commercialized aesthetics and unfolds the intervening impact of digital technology on literary production.

Keywords: AI literature; intelligent writing; electronic literature; Xiaobing; avant-garde

Author: Zhang Hongliang is a research assistant in the Department of Cultural Studies at Beijing Academy of Social Sciences. Zhang's research interests include media studies and studies of the avant-garde. Address: 33 Middle Beisihuan Road, Beijing 100101, China. Email: yetips@icloud.com

一、区分两种智能写作

近年,人工智能话题在国内备受关注,人工智能已能较好地模仿人类意识的表现形式,如识别图像、下棋、聊

天甚至进行文艺创作,在绘画、音乐等创作方面也呈现出巨大潜质。随着 2017 年微软聊天机器人“小冰”个人诗集《阳光失了玻璃窗》的出版,计算机智能写作的议题也进入了汉语文学的视界。微软公司称,小冰学习了上千位汉语现代诗人的作品,最终形成了自己的写作风格。

早在 1967 年,卡尔维诺曾幻想了一种具有独立意志

的文学机器,这种机器“应该是一台自己能够感到需要进行无序生产的机器;不过,作为对于之前有序生产做出的反应,这台机器将产生出先锋派,以便打破之前过长时间传统生产造成的阻塞电路”(266)。显然,微软小冰并不是卡尔维诺所构想的文学机器,它尚未发展到“自发地展开无序生产”的阶段,它仍处于努力地模仿人类的“有序生产”的阶段。微软小冰一类的智能创作,目标是证明计算机可以对人类行为进行高度模仿,而不是探索文学发展的未来,从这个意义上说,这类智能文艺商品所输出的内容文学性和深度皆较为有限。

因此在批评家面前,有两种不同的智能写作需要区分。一种是小冰等由商业资本和技术驱动的科技产品,这类产品的输出风格通常符合主流文学写作规范,尽管文字不乏机敏的闪光瞬间,但总体来看文学性比较平庸。由于机器写作的艺术激进性和技术精确性成反比,这一类输出必然要迎合市场主流,才能证明其技术的成功。

而另一种则是与卡尔维诺理想一致的“文学机器”实验,这类实验由作者意图主导,以计算机编程为工具,旨在探索和革新文学发展路径。此类实验在西方国家已有较长的发展史,其源头可以追溯到20世纪初的欧洲先锋派运动,西方学界对此类生成器实验的讨论也是在电子文学(electronic literature)研究的框架内展开的。本文所梳理并探讨的正是20世纪以来以文学实验为目的的计算机智能写作。在20世纪里,智能写作实验影响较大的包括60年代法国先锋文学团体乌力波(Oulipo),其成员包括卡尔维诺等著名作家以及若干数学家。乌力波成员利用计算机自动生成十四行诗,并于1961年出版了计算机创作的诗集《百万亿诗篇》(*Cent Mille Milliards de Poèmes*)。当代的计算机文本生成器实验仍在继续,但已逐渐衍生出不同形态,西方的相关研究也在持续推进。

在西方电子文学界的相关研究中,学者们较少使用“人工智能”(artificial intelligence)这一词汇,更多地使用文本机器(text machine)、生成器(generator)等定义来描述计算机智能写作实验。早在20世纪90年代,芬克豪泽(Christopher Funkhouser)、卡茨(Eduardo Kac)、兰铎(G. P. Landow)、海尔斯(Katherine Hayles)等学者都曾评价和分析了文本生成器的现象,并将其历史追溯至20世纪初欧洲达达主义等先锋派运动,认为今天的智能写作实验以及其他电子文学类型多为早期先锋派的延续或革新。

二、智能写作在先锋派传统中的演变

20世纪90年代以前的计算机智能写作实验是在鲜明的先锋派传统中延续进行的。实验中的随机算法或随机操作等都是力图逃离风格、对抗阐释的尝试,这是其与早期先锋派运动明显一致的部分。智能写作的鼻祖可追溯到达达时期。1921年,特里斯坦·查拉(Tristan Tzara)

的写作实验《作一首达达主义诗歌》(*Pour Faire un Poème Dadaïste*)便是将报纸中的字词剪下,再随机排列,重新粘贴成为一首诗,这种随机结果几乎排除了全部人工意志的干扰。对个人风格的剥除以及对偶然性的推崇是达达派的一大贡献。到了二三十年代,超现实主义者们进一步展开了自动写作、集体写作等尝试,尝试在梦游和药物作用后的迷狂状态下写作,以获得奇特的表达效果,由无意识引导写作,从而挑衅理性主义文学叙事,试图分解大写作者权威,这些尝试都成为后期智能写作实验的前身。

随着信息技术发展,借助于编程技术的智能写作实验进入了新阶段。1957年,德国斯图加特计算机中心的鲁茨(Theo Lutz)以卡夫卡的《城堡》为源文本展开了计算机生成器实验,通常被电子文学界视作文本生成器实验的开端。鲁茨当时正处于一个浪潮的顶峰,他认为数学、科学与文学之间可以建立跨学科的联系,这种思潮自1960年以来风靡一时,在欧洲和美国,一些前卫艺术和文学的推行者在此观念的影响下开展了诸多基于算法的文艺实验。

20世纪后半叶,在计算机智能写作实验中影响力较大的团体或个人都曾明确阐释过自己进行此类创作的动机和美学意图。约翰·凯奇(John Cage)宣称自己从东方“禅宗”和中国《易经》中汲取创作灵感,并将随机创作的方法依次应用到了音乐创作和文学写作中。1987年,凯奇借助计算机完成了嵌字作品《无政府状态》(*Anarchy*),他借用了克鲁泡特金等无政府主义作家的各类作品,使用模拟《易经》软件在计算机上生成六角星形,用得出的数字选择以哪篇或哪几篇文本为出处,中间嵌入哪些内容。而后,在吉姆·罗森堡(Jim Rosenberg)编写的嵌入者(MESOLIST)程序帮助下,计算机随机生成了20篇嵌字诗(哈斯金斯 171—172)。凯奇旨在借助随机性摆脱陈腐的创作定式,但他对随机性的运用态度是严肃且神秘的,他重视机缘巧合、转化生成的关系,在私人生活中也同样奉行禅宗哲学的诸多观念。凯奇对《易经》的借鉴,在一定程度上是混沌理论的艺术表达(Lochhead 229—238),混沌理论认为看似矛盾的想法或极其简单的规则系统,都可以在确定性空间中产生无限复杂的行为,也即可预测性和随机性同时并存。

凯奇迷恋混沌与秩序的关系,乌力波小组则崇拜数理运算,认为数学逻辑才是对抗混沌现实的最终秩序。乌力波推崇自定义规则的写作游戏,其成员通过编写严格的格律参数,开发了模仿古典诗歌创作风格的计算机书写程序,他们最著名的一个公式是“N+7”,成员选取一首诗歌,再从旁边的词典中随机选取任意7个新的实词,来替换原诗中的任意7个实词。乌力波的核心成员之一雷蒙·格诺(Raymond Queneau)曾隶属于超现实主义团体,退出后,他转而讽刺布勒东等人的自动写作,认为与其花时间在无意识灵启的仪式上,不如更深一步地以理

性思维探索事物之间的关联,于是从数理运算中找到了依据。乌力波认为,计算机的数学运算规则本身就指示了事物的本质关系,通过随机写作就能重建关于数学真理的新世界,由此,生成器的算法本身就足以自身赋权。乌力波对运算规则的重视和应用,为后来的计算机智能写作实验提供了许多有用的参照。

在乌力波之后,虽然有影响力的计算机文学实验团体减少,但欧美国家中零散的新媒体艺术和文学实验仍在小规模活跃着,这些文艺创作者们也持续将新的信息技术引入美学探索进程中。随着计算机性能的不断优化,生成器对文字切割重组的速度增快了无数倍,杰克逊·马克·劳(Jackson Mac Low)、张伯伦(William Chamberlain)、哈特曼(Charles O Hartman)等艺术家开发了更为复杂的文本生成系统来优化早期达达式的激进文本实验。马克·劳本身是活跃在纽约的著名诗人,他同时还从事一些声音诗和实验音乐的活动,他与哈特曼共同编写了“Diastext”程序,将巴恩斯(Djuna Barnes)的小说作为源文本,自动生成了一系列诗歌作品。80年来以来,洛克(Joseph P O'Rourke)等人编写了“Travesty”程序,继续开展计算机文本生成计划;张伯伦和埃特(Thomas Etter)编写的Racter程序也产生了较大影响,两位设计者声称,Racter进行了大量的训练学习并掌握了一定程度的写作技巧,文字内容基本由它独立完成。但Racter的独立性遭到了许多人的质疑,例如阿塞斯(Espen J Aarseth)就认为这一程序其实是伪随机的,张伯伦必然对输出结果进行了人工操纵(133)。经过诸多学者和科技公司验证,这部作品的确在一定程度上经过了张伯伦的人工润色,因此该诗集语言较为纯熟,富于想象力和超现实色彩。因此,Racter实为一种人机合作的文学实验,实验者想要借助计算机程序来革新固化的文学语言,也即“计算机诗是一场用来对抗已经僵化的传统语言的战争”(Funkhouser 79),张伯伦等人设计文本生成器的初衷是对文学本身发展路径进行实验性探索。

尽管没有了早期先锋派的宏大纲领和对抗性宣言,但零散团体的实验都旨在探索文学艺术的创新问题,仍然是在实验主义的框架中进展的,技术的引入则是为作品的美学探索服务的。早期的智能生成程序也曾短暂地被应用在小说写作上,但效果不好,机器输出的小说会呈现出一种机器特有的呆板腔调,而将其应用于诗歌以后却意外地收获了成功,这无疑与诗歌自身的体裁特点有关:诗歌语言本身的跳跃、反常规等特点,给予了计算机写作足够宽容的空间。哈特曼经过了数次生成器实验后也发现了这一点,他强调计算机生成器中的“并置”(juxtaposition)、“空白”(gaps)和“跳跃”(jumps)等概念,并将之与庞德、艾略特、W·C·威廉斯及美国语言派诗歌的特点展开比较研究,指出1和0的二进制代码中存在一种差异性结构,这种结构可以与索绪尔的语言观相

类比,也即人类语言和机器语言都是通过编码中的差异关系来实现意指的(Hartman 26),由此提出20世纪的实验主义诗学观和计算机的文本生成器之间有着潜在的、颇具暗示性的联系。

可以看到,早期欧洲先锋派运动过后,围绕着创新、变革思路展开的文艺实验仍在继续,50年代后,计算机正式被引入文学艺术的实验工作中。虽然在不同历史时段里,零散团体或个人的实验目标已发生分散和变化,但其共同宗旨仍是探索文学语言革新的可能性,寻求变革,从而为文学和艺术赋予源源不断的生命力。而随着个人电脑和互联网普及率提高,计算机与文学关系的实验性探索也进入了一个全新的阶段。

三、当代阶段新特点:非原创和强交互

80年代以来,个人电脑逐渐走入普通居民家庭。90年代,万维网出现并普及,全球陆续步入了新的信息时代。计算机开发及编程从业者骤然增多,实验型电子文学、数字艺术等行业的基础也逐步扩大,零散的跨学科爱好者逐渐找到组织并结为联盟,世界各地陆续涌现出媒体诗歌、媒体艺术等兴趣团体。1999年,电子文学组织(Electronic Literature Organization)在芝加哥成立,2001年后又辗转至加州大学洛杉矶分校、杜克大学、麻省理工学院、布朗大学等著名学府,团体规模逐年扩大。在互联网的强大影响下,数字共享与交互文化的新浪潮席卷了全球,借助计算机编程的文艺实验也呈现出复杂的新特征:一方面,生成器代码开源使作品的原创成分进一步消失,作品意义被不断翻新增殖,形成了基于技术共享协作的文学工业现象;另一方面,智能写作实验在互联网语境下,愈发强调读者对作品的互动参与,作品的交互游戏属性增强,读者和作家传统的关系被颠覆,作品通过互联网平台发布,从而向所有网络用户均等敞开,甚至从社交平台抓取创作素材,从而具有了民主化外观。

(一) 挪用改写的集体工程

对其他文学文本的利用和重构曾是早期计算机智能写作实验的主要思路,因为后者需要从经典文本中寻求基本的文学身份,这个思路在当代也有延续。如在斯特里克兰德(Stephnie Strickland)和蒙特福德(Dick Montford)联合开发的生成器作品《海与桅杆之间》(Sea and Spar Between)中,他们尝试将狄金森的诗歌和梅尔维尔的《白鲸》的文本组合在一起,建造了一个带有经纬度的模拟航海界面,用户可以通过控制鼠标和键盘控制自己所处的坐标,两位经典文学大师的零散词句在数字地图中随机组合,产生离奇的语言组合效果。在程序新生的文本中,原作的语境被摧毁,作者消失,词语与世界的对应关系和意义也被消解,两位大师笔下的经典片段全都成为可以随时调用和改写的代码模块。

随着智能写作实验的源文本选择愈发自由,一些生成程序的衍生过程完全脱离了印刷文学,输出的作品是纯粹的“数字土著”,它们的源文本来自网络,代码对外开放,允许其他作者任意修改并展示作品的派生形态,最典型的是蒙特福德开发的生成程序“太鲁阁峡谷”(Taroko Gorge)。太鲁阁峡谷是台湾的一处景观,起初蒙特福特的生成器程序用JavaScript写成,程序启动时屏幕上会出现一首描写太鲁阁公园的多媒体诗歌,每次重启都会出现新的词语组合形态。随后,蒙特福德将代码开源,许多编程爱好者和作者在此代码基础上加以修改,来自世界各地的衍生脚本陆续出现。例如莱特博格(Scott Rettberg)将其改写成了一个新的生成程序“东京车库”(Tokyo Garage);坦佩斯借助太鲁阁峡谷这个程序开发了作品《骆驼尾巴》(Camel Tail),他以老牌金属乐队Metallica的歌词作为数据集,生成了无穷无尽与Metallica歌词风格相似的诗句;克林克(Flourish Klink)用此开源代码生成了作品《弗雷德和乔治》(Fred & George),乔治和弗雷德是小说《哈利·波特》中主角的双胞胎同学,于是经改写后的程序输出了《哈利·波特》的同人小说。每位作者都能在原始代码库中进行改写工作,生成与原始程序的主题全然不同的新程序,并输出新的文本内容,作品成为开放的编程接龙游戏,这样输出的作品既是文学实验,又是一个面向集体的、公开的创意写作工程。

对此,有学者曾从电子文学总体发展的视角出发,指出开源代码和集体编辑有其积极意义,因为开源和续编的行为将电子文学从一种生命力有限的、分散的先锋派实验,引向了互相协作、共同探索的创作传统。由于目前整个电子文学领域都缺乏正式的学科教育机制,所以作者将作品的代码开源就相当于为后辈和其他作者建立了学习和交流的平台,也为电子文学的延续和发展提供了开放路径。“我们当前进行的一些实验将被抛弃、丢失或遗忘,但另外一些实验很可能会作为成熟文学的先例而被铭记,这些文学或已不再先锋,但它们发展出了自身的传统。”(Rettberg)

当代计算机智能写作实验中涌现出的非原创、挪用和改写现象,不只是文艺实验的内部趋势,也是对数字信息时代的分享协作思维作出的回应。互联网时代的核心精神是共享和互动思维,数字技术本身的优化和进步也是通过分享、协作来实现的。挪用与改写也已然成为我们时代流行文化的突出特征,今天,一个文学题材同样可以在商业链条中衍生出无数形态,它可以首先被商业电影购买版权,接着被改编为系列剧集,随后电子游戏商又据此开发了系列游戏,接着又被主题公园挪用,据此搭建实体的游乐空间,原创和续篇的关系如同一系列折叠、延展的巴洛克式褶子(Ndalianis 78)。当代的智能写作实验不断吸收过去的风格,综合旧有的符号和技术,将其嫁接拼贴为新的组合形态,在自己的复制、衍化传统中寻找

自身的语言增殖,这是与20世纪智能写作实验明显不同的特征之一。

(二) 读者参与的交互游戏

当代智能写作实验的另一个突出特征是,作品从小团体内的成果分享走向了更为开放的公共平台,网站上免费开放的作品突破了多重限制,使每位网络用户都拥有均等机会访问,且作品的交互特性得到高度重视。

当代的智能写作实验积极与大众文化展开对话,这种对话已不局限于将实验元素和通俗文化充分整合,而是出现了更进一步的合作,作品在设计之初就为大众预留了参与作品的重要通道,大众不再是一个泛指概念,他们成为文学作品亲历者甚至创作者。在一些智能创作实验中,大众社交平台上纷繁复杂的海量发言都成为创作的数据库资源,例如艺术家温妮·孙(Winnie Soon)等人展出的作品《千问》(Thousand Questions)就是从推特(Twitter)中抓取并学习了海量的口语文本,经过程序整合后输出的新内容。观众可以通过蓝牙耳机听到电脑端发出一系列问题,这些问题都是根据推特用户历史搜索的内容生成的,内容源于现实但又将观众从原始的语境中抽离,这些数据来自社交网站上千万活跃用户的琐碎发言,每个人平庸的日常陈述被整合为新的内容。

同时,今天的智能文学实验与读者之间的交互性和游戏属性也明显增强。作品改变了传统印刷文学中读者被动阅读的局面,进而将受众纳入了生成性实验的开放迷宫。基于人工智能的文字类互动作品《帷幕》(Façade)曾在业界具有经典地位,作品搭建了用户与两位虚拟主人公三方共在的戏剧舞台,用户以第一人称到两位虚拟主角的家中做客,通过键盘输入文字与两位交谈,两位虚拟主角则会根据用户输入的具体言语及行为作出即时反应,剧情的走向由用户输入的言语来掌握。在诸如此类的人工智能生成创作中,每个读者都可能拥有其独一无二的体验路径,但作品也同样面临着难以确切定位的问题,它处于电子游戏和文本实验之间的地带。在数字媒体时代,文学、艺术和游戏等分类的边界均已模糊,因为对于计算机来说,一切信息都是以二进制编码形式被处理的,也皆可糅合、混杂,再编码,因此在数字文化语境中,曾沿着先锋派渊源一路走来的智能写作实验,其当代的理想及定位也有待重新明确。

(三) 当代智能写作的再定位

包括智能写作在内的电子文艺实验,其渊源可追溯至早期先锋派,时至今日,它也面临着与先锋派相似的困境和难题。在历史先锋派运动偃旗息鼓后,关于“先锋派已死”的讨论不绝于耳。一方面,随着大众传媒崛起后流行文化无孔不入的渗透和收编,高雅艺术和通俗艺术的大分裂逐渐弥合,早期先锋派的理想已逐渐变成大众传媒的宠儿(转引自卡林内斯库 131);另一方面,有学者从技术发展的角度分析了先锋派之死的原因——马诺维奇

(Lev Manovich)发现,蒙太奇的视觉理想已经被今天的电脑窗口实现,而基于陌生化的摄影构图法如今也可以被三维数据可视化技术实现,早期先锋派的排版实验如今已经广泛出现在用户界面中,也即,历史先锋派们的视觉狂想已经在计算机中实现了,逐渐成为人类与计算机交互的寻常模式(Manovich,“Avant-garde as Software”5-6),计算机软件将先锋派的诸多理想变为日常生活中的平凡景象。

同样,以历史先锋派为模板的电子文学在其发展后期也面临着相似的问题和状况,例如在当代的智能写作实验中,形式革新几乎依赖于技术更新,作品难以从美学上真正推陈出新,美学意义难以集中传达;此外,由于电子文学的创作者众多,审美意趣参差不齐,读者群庞大且难以定位,因此今天的实验性智能写作实验和文化商品之间的也存在一定的模糊性。在当代数字文化语境中,智能写作实验的理想及其定位也有待重新明确。

那么,这是否意味着当代的智能写作实验已经脱离了早期先锋派的路线?对此,部分学者认为,今天包括生成器在内的电子文学仍然是历史先锋派的精神延续,仍具有颠覆性的革命意义。例如罗伯特·库弗(Robert Coover)宣称电子文学将带来“书籍终结”也即印刷文化时代的彻底终结;芬兰电子文学理论家考斯基马(Raine Koskimaa)则指出当代数字文艺实验也属于一种真正的先锋,这类作品可以被称为“技术先锋”(technological avant-garde)(127);布雷斯曼(Jessica Pressman)在其《数字现代主义》(Digital Modernism)一书中指出,在后现代浪潮下,自己坚持认为电子文学实验本质上是现代主义的,因为它们“在新媒体中重塑了先锋派的类别”(10),电子文学所代表的数字现代主义“挑战了人们对艺术是什么、做什么的传统期望,对于支撑这些传统期望的文化基础、技术条件和批评实践,提出了重述和质疑”(10)。

另一部分学者提出了更广泛的观察,认为后工业社会和现代信息技术共同影响了当代电子文学和艺术实验的目标。刘艾伦(Alan Liu)认为当代文化中突出的气质是“将残留的先锋派,亚文化和反文化元素重新组织而成一种酷(cool)(Liu 9)。他指出,那些力图将日常生活中的“酷”推向极端的作家、艺术家、程序员、设计师、评论家、学者们,都陷入了形式创新(make it new)的魔咒当中,他们用新的信息对抗原有信息,这是一种破坏性的创造,这种求新求变的态度已经成为一种时代症候。换句话说,过分追求“酷”的人文工作者们,不断进行破旧工作,但却难以建立坚实稳固的新艺术系统;类似地,马诺维奇还提出了“flash一代”(generation flash)的概念,认为现在接过先锋派旗帜的是软件艺术家(software artist)，“这一代人不在乎他们的作品是否被称为艺术或设计”(Manovich,“Generation Flash”1),他们根本不关心传统的批评将会怎么评价他们,因为他们在试图建立自己的

新秩序。在上述学者的眼中,从实验主体和意图来看,当代计算机文艺实验的作者们已经放弃了介入社会和观照现实的职责,他们对意义的寻求、对学院派的批评,甚至对文艺体制本身都不甚关心,这已经在一定程度上偏离了先锋派先驱们让艺术介入现实的理想。

尽管围绕当代计算机文艺实验和早期先锋派的关系问题,但显而易见的是,与其前身早期先锋派们相比,当代计算机智能写作实验的对抗姿态性已高度削弱。安杰罗·吉列尔米(Angelo Guglielmi)曾描述了一种“后先锋”的状态,他指出,随着占绝对统治地位的官方文化消失,先锋派的战斗对象也消失了,如同“一个敌人埋下地雷后弃之而逃的城市的情形”,他认为后先锋时代的艺术就像一群后卫部队,借助于技术上更为精良的探测装置来消极地干预主流文化,就像“他们进城时带的不是机关枪而是盖格计数器”(转引自卡林内斯库 133)。实验型智能写作如今便处于这种状态中。信息时代富于实验精神的诗人、艺术家逐渐将技术革新作为形式革新的主要手段,达达式的激进革命家如今已转型为温和的编程爱好者,当代的计算机智能写作实验进入了一种温和介入的“后先锋”状态。

四、数字时代“后先锋”的智能写作

当代的智能写作既有对传统先锋派精神的保留,又有对该传统的改造。在数字语境中,“后先锋”的温和性体现于其团体松散、自由,缺乏统一的纲领和革命目标,而其承袭下来的先锋性则体现于对读者、作品、作者关系的重构,以及对作品阅读和体验方式的革新,更新作品被感知的方式。吉列尔米把后来的实验主义艺术比作一种“新的部队”,是因为它们不再发起猛攻,而是使用技术上更为精良的探测装置来进行被动干预,这也正是数字时代先锋派遗产所面临的处境。今天,计算机文艺实验的规模较小且零散,这些分散在世界各个角落的爱好者们不再有秩序地向某一种占主流地位的文化发起进攻,因为在知识多元化的时代,已经无敌可战,后先锋派们既没有新的武器,也缺乏统一的愿景。

但后先锋派仍努力保持形式革新,且在一定程度上发展出了文艺介入现实的功能,由此重振了早期先锋派的理想。早期先锋派提出过文艺介入观念,主张冲破资产阶级艺术的自律体制,“先锋派的抗议,其目的在于将艺术重新结合进生活实践之中”(比格尔 88)。但随着先锋派运动的平息以及大众文化时代的到来,高雅艺术和通俗文化产品之间的界限趋近模糊,文化消费品浸泡在日常生活之中,文艺介入现实的议题本身似乎也消失了。当代依托于数字技术的一系列文学艺术实验,有着后现代和先锋派的双重特性,一方面,它们拥有平凡的外观、鲜明的日常生活感和游戏色彩;另一方面,也保留了早期

先锋派的精神。此类实验活动通过提升作品阅读难度、降低作品愉悦感的方式,对商业审美化和媚俗(kitsch)进行了解构和对抗,也试图刷新读者对文艺作品的感知模式,再分配了可感物的秩序,并揭示了信息技术对文艺生产的介入性影响。

(一) 冷噪音制造

计算机文艺创作实验与科技公司推出的绘画、作曲、文学写作机器人看似分享了雷同的技术手段,但二者的“信噪比”截然不同。首先,不论是微软开发的小冰、仿写莎士比亚的团队,还是华为诺亚方舟实验室的AI诗人“乐府”,它们所模仿的作家作品在文学史上已然拥有坚固的地位,同样,AI绘画制图的App、AI作曲程序等也强调机器学习所使用的数据库是一些地位不容置疑的经典大师,由此,机器人得以攀附于经典文艺秩序,为自身建构起虚拟的大写作者形象,从而吸引更多消费者,这与实验型智能创作努力解构大写作者的意图截然相反。其次,微软小冰的写作模仿并融合了现代抒情诗的基本技巧,语言简单通俗,AI绘图软件在操作上也十分便捷,任何用户都可以随意将本地照片转换为莫奈、毕加索等大师的风格,用户的娱乐期待可以得到无限满足。这类面向大众、旨在实现高仿真的程序,是尽可能降低噪音,提高有效的信息传达,高“信噪比”的设定,目的在于将文学艺术经典轻而易举地推向廉价的批量复制和市场生产,是明显的媚俗之举。

与炫技式的速食文艺商品相比,实验型智能写作“信噪比”较低,尽管同样拥有通俗文化的外观,却难以被大众消费。此类作品高度延伸了视、听、触等多感官通道,却大幅削弱了意义稳定而有效的传达效果,亦缺少浓烈的情感渲染。乍看起来,用户似乎动动鼠标就能从作品中收获简单平庸的语言奇观,攫取肤浅的诗意,但作品丰富的意义层次需要仔细探索才能发掘。作品对读者的基础素养有一定要求,即便它们将参与、阐释甚至改写的权利留给了读者,这些任务也难以轻而易举完成。今天,许多计算机自动写作实验的制作和实现过程十分复杂,阿塞斯曾指出电子文学是一种遍历文学(ergodic literature),是需要读者付出一定努力来经历和探索的(Aarseth 1)。同样,海尔斯等学者也曾对电子文学展开过专门的文本研究,布雷斯曼则极力倡导对电子文学采用文本细读(close reading)的研究范式,因为成熟的电子文学作品大部分都隐含了多重意蕴空间。实验型智能写作制造了过多冰冷的噪音和异象,也难以带给读者强烈的愉悦感,它是开放的,但也同样是麦克卢汉意义上的“冷”的,需要读者付出较大的投入和努力才能把握理解,当代的智能写作实验拒绝了作品被强大资本引向商业化的命运,从而保留了一定的严肃性和现代主义式的坚守。

(二) 感性秩序再分配的尝试

朗西埃曾提出可感物的分配格局(le partage du

sensible)的关键概念,认为文艺作品能够在象征性和现实存在之间构筑起一个空间,在此空间内,作品实现对感性秩序的重新分配。早期先锋派的理想是让艺术介入社会并与日常生活相关联,而其具体的艺术实践,也是首先尝试改变感性分配的格局,改变人们感知何为艺术的定式。20世纪初,在苏黎世的伏尔泰小酒馆里,达达派雨果·巴尔(Hugo Ball)嘶吼的声音诗挑战了既有的听觉秩序,阿波利奈尔的排版实验打破了文本视觉中的线性惯性,超现实主义者们自动写作挑战了大作者的风格和权威,这些激进之举都是对既有的艺术感知体制发起的对抗和重构。时至今日,早期先锋派试图改变感性分配格局的努力都已被软件技术逐个攻破,那么“后先锋”的任务和具体做法,便是在数字时代的语境中制造新的艺术语言和新的感性分配格局。

当代电子文学和艺术实验部分地开始了这种再分配的尝试,实验通常横跨了多种媒介类型,也由此重新定义了读者感知作品和定义作品的方式,创作者控制甚至重新配置了读者在阅读中的感性体验结构,力图使读者关注到文字文本之外的意义空间。例如,传统文学作品的读者,往往具有一定文学素养和文学批评基础,并基于已有的素养框架对作品进行分析解读。但强交互型电子文学所吸引到的读者类型是多元而复杂的,除了基本的文学素养之外,读者还可以从作品设计风格、视听审美、技术实现方式等多元视角切入,来更加立体化地理解作品,读者需要带着更为复杂的跨学科知识背景来接受作品,这些新鲜视角的引入更新了数字操作与文学修辞的关系(Bouchardon Heckman)。这些作品既质疑了大众惯于接受的审美风格,又对读者的感官分配结构提出了新的要求。例如阿尼桑(Abraham Avnisan)的智能实验作品《搭配》(Collocations),摘取了爱因斯坦和玻尔关于量子物理的辩论中的两页内容,通过编写算法对其进行学习和转化,最终输出一个互动型文字作品,观众可以通过肢体动作和手势来干预其内容呈现。该作品把科学话语、零星诗意、哲学质询和可交互界面等众多元素组合在一起,它要求读者调动科学知识、文学素养以及视觉、动觉系统来协同地接纳它。坎帕纳(Andrew Campana)创作于2014年的作品《自动化》(Automation)将东京地铁站里的自动广播作为源文本,通过编写脚本重组,程序自动输出若干离奇魔幻的新内容,这也是对日常感觉经验形式的重构、再分配。

计算机文艺实验中的再分配行动也反映并讨论了数字技术对文艺感受力系统本身的入侵和更改。数字技术是当代世界的新主宰,它创造了一个平行于物理世界的仿真世界,抹除了时间和空间的限制,数字界面是一系列复杂的多维区域。在数字界面中,人及其行动,与代码、内容和系统都会建立彼此依赖的关联关系(Armand 213-214)。这种技术理性逐渐成为一种压迫性的力量,对文

化、艺术和个人实现支配,语言只是其中受到支配的一部分。从马拉美的“骰子一掷”,到约翰·凯奇、乌力波以及美国语言派诗歌运动,这些实验性运动都展示了一种文本机器的可能,这种文本机器既能展示语言的丰富多意性,又能约束语言,对其进行编码、配置和生产。计算机智能写作实验在创新文学写作形式的同时也揭示了机器与语言、艺术的支配关系,以及算法实验对这种支配关系的扰乱。

今天,从事电子文学实验的“后先锋派”成员很分散,且其身份富于流动性,有些是程序员、界面设计师、黑客,有些则是艺术家、学者、作家,他们是艺术体制之外的游离分子,有充分的创作自由度。但也正因如此,这些社群难以集中并形成规模,从业者的宗旨和兴趣迥异,联动松散,也易分散为不同的小圈子自娱自乐,越走越窄。因此,包括计算机生成器在内的电子文学及数字艺术实验,不应仅仅在技术和形式上做文章,也应把文艺置入具体的社会议题和情境之中,重振并调适早期先锋派介入社会、与社会精神诉求相结合的美学理想。

最后,汉语领域的计算机自动写作尝试其实早已出现,但发展不够连贯。1984年,上海育才中学年仅14岁的学生梁建章(后为“携程网”创始人)便设计了古体诗生成程序,生成了数百首五言绝句,梁建章的编程是以算法探索为重心的,输出作品的文学性较弱。90年代,港台地区也涌现出姚大钧、苏绍连等探索电子文学新形式的诗人,但后期也逐渐偃旗息鼓。总体来看,汉语界的电子文学、智能写作等实验仍有很大发展空间,近百年里,当代世界文艺风向标仍主要由西方掌握,但以计算机语言为基础的创作模式,为汉语先锋文学的发展提供了值得探索的新契机。

引用作品 [Works Cited]

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Armand, Louis. *Avant-Post: The Avant-Garde under "Post"-Conditions*. Prague: Litteraria Pragensia, 2006.
- Bouchardon, Serge, and Davin Heckman. "Digital Manipulability and Digital Literature." *Electronic Book Review* August 5, 2012: 4 pars. 25 February 2022. < <https://electronicbookreview.com/essay/digital-manipulability-and-digital-literature/> > .
- 彼得·比格尔:《先锋派理论》,高建平译。北京:商务印书馆,2002年。
- [Bürger, Peter. *Theory of the Avant-Garde*. Trans. Gao Jianping. Beijing: The Commercial Press, 2002.]
- 马泰·卡林内斯库:《现代性的五副面孔:现代主义、先锋派、颓废、媚俗艺术、后现代艺术》,顾爱彬、李瑞华译。北京:商务印书馆,2002年。
- [Călinescu, Matei. *Five Faces of Modernity: Modernism, Avant-Garde, Decadence, Kitsch, Postmodernism*. Trans. Gu Aibin and Li Ruihua. Beijing: The Commercial Press, 2002.]
- 卡尔维诺:《文学机器》,魏怡译。南京:译林出版社,2018年。
- [Calvino, Italo. *Una Pietra Sopra*. Trans. Wei Yi. Nanjing: Yilin Press, 2018.]
- Funkhouser, Chris. *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959 - 1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2007.
- Hartman, Charles O. *Virtual Muse: Experiments in Computer Poetry*. Hanover: Wesleyan University Press, 1996.
- 罗布·哈斯金斯:《凯奇评传》,李静滢译。桂林:漓江出版社,2015年。
- [Haskins, Rob. *John Cage*. Trans. Li Jingying. Guilin: Lijiang Press, 2015.]
- Koskimaa, Raine. "Teaching Digital Literature: Code and Culture." *Teaching Literature at a Distance: Open, Online and Blended Learning*. Eds. Takis Kayalis and Anastasia Natsina. London: Continuum International Publishing Group, 2010. 123 - 136.
- Liu, Alan. *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information*. Chicago: University of Chicago Press, 2004.
- Lochhead, Judy. "Hearing Chaos." *American Music* 19. 2 (2001): 210 - 246.
- Manovich, Lev. "Generation Flash." 2002. 25 February 2022. < <http://manovich.net/index.php/projects/generation-flash> > .
- . "Avant-Garde as Software." 1999. 25 February 2022. < <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software> > .
- Ndalianis, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge, MA, and London: The MIT Press, 2004.
- Pressman, Jessica. *Digital Modernism: Making It New in New Media*. New York: Oxford University Press, 2014.
- Retberg, Scott. "Communitizing Electronic Literature." *Digital Humanities Quarterly* 3. 2 (2009). 25 February 2022. < <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/3/2/000046.html> > .

(责任编辑:王嘉军)