

网络手写的赛博文字： “具身-物性”与后人类未来的降维存在*

李蕾蕾 张喻童

(深圳大学传播学院, 广东 深圳 518060)

[摘要] 网络手写是目前年轻人比较热衷的文字书写方式, 通过书写媒介和网络社交平台, 能够方便地将手写文字的个性笔迹, 与名家书法或基准字库的视觉美学融为一体, 生成视觉“奇异性”的赛博文字、数字书法或文字数码物, 带给网民参与的书写乐趣、趣缘交往和文创商机。文章主要运用许烺分析一般“数码物”时引自于西蒙栋思考一般“技术物”时所采用的“数量级”概念和方法, 结合“一起练字”网络手写平台的相关个案和经验材料, 从书写文字与书写者身体的媒介关系及其演化历史出发, 尝试建构融合“个体之物”与“环境之物”两种不同数量级之物的“具身-物性”阐释框架, 从而较为细致地阐明网络手写文字如何以“模拟拼贴”和“数字生成”构成文字数码物的两种创作模式; 同时分析网络手写平台如何由于未能有效解决网民手写文字的网络“可见性”所导致的社交贫困问题, 提出可能的“争胜性”策略。文章将网络手写文字的探讨, 定位在更普遍的人机交互和网络社交领域, 强调正是作为模拟媒介的人类肉身和作为数字媒介的计算机网络及其算法之间不对等的数量级转导, 实现了赛博文字及其网络交往, 并将相关讨论扩展到更广泛的后人类未来可能以数字降维和图像交流为存在方式的媒介哲学。

[关键词] 网络手写 具身-物性 赛博文字 数量级 后人类

[中图分类号] G206 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 2096-983X(2024)01-0148-12

一、引言：在数字媒介环境中 理解网络手写的赛博性

网络手写不同于依赖笔墨纸张的传统手写, 也不同于基特勒(Fredirch Kittler)^{[1](P237)}所关注的打字机和计算机文字输入系统所开创的标准化的机械书写或自动书写, 而是依托从微博到微信等互联网平台, 借助数字书写屏幕和相关工具, 突出大众参与的手写回归、个性笔迹和社

交分享的综合书写方式。网络手写对于年轻人手写温度和个性笔迹的强调, 明显有别于传统书法对于名家名帖的美学标准和规范要求^[2]。网络手写爱好者通常依据手写平台提供的统一文素或文字, 写出携带自己个性笔迹和视觉性的文字作品, 如中文汉字、花体英文字或日文字, 涵盖毛笔书法和硬笔书法, 有的还将其拍照上传或加以装饰性编辑, 在社交网络平台上分享。简言之, 网络手写作为某种数字书写和书法文化, 兼

收稿日期: 2023-05-09; 修回日期: 2023-11-07

*基金项目: 国家自然科学基金面上项目“艺术地理学与当代中国城乡发展的艺术干预”(41471124)

作者简介: 李蕾蕾, 教授, 博士研究生导师, 主要从事视觉传播、城市传播、媒介哲学等研究; 张喻童, 2019级硕士研究生, 主要从事视觉传播等研究。

具手写性和数字性、个体性和社交性。

网络手写的流行和相关媒介技术的开发激发出多样化的书写工具和书写方式的创意和创新,参与者在回归手写的时候,往往借助智能书写工具,如采用苹果电子笔pencil与ipad平板开展“板写”或使用Procreate、Zen brush等书写软件、乃至用户个人开发的电子“笔刷”,对文字或字体加以“再媒介化(remediation)”^[3-4],形成某种混合书写者身体参与、数字介入和图像生产的新奇文字和书法作品。正是这种数字媒介环境下的人-机交互,将作为模拟媒介的身体和作为书写媒介的数字性相混合,使得网络手写及其书法文字仿佛具有某种赛博性,虽然网络手写文字并非是唐娜·哈拉维(Donna Haraway)所说的半有机半机械构成的“赛博格(Cyborg)”所写出的“赛博文字”,但却满足人类身体的书写动作和计算机软件之算法处理的混合性,可称之为赛博性。

有关人类书写和语言文字的正统研究,常常将文字理解为“音”“形”“义”三要素的综合,不过,本文主要关注网络手写之赛博文字最突出的形式外观或图像特征,而非文字内容或文本意义。当然,网络手写的文字之“形”不同于传统书法之形,毕竟它是一种数码文字,具有数码性,可称之为“数字书法”或文字数码物。本文对于“数码物”的理解和阐释,不是基于纯粹数据或元数据层面、非专业人士无法读懂的二进制代码或协议^{[5](P1-3)},而是强调肉身参与和计算机数字化处理之间永远无法彻底消除彼此的那种物质性交互,以及由此呈现在手机、电脑或平板等数字屏幕终端的文字图像或赛博书法。本文将细致阐明这种作为数字图像的赛博文字,如何同时拥有具身性和数码性,构成所谓奇异的“具身-数码物”。

文章对于网络手写作为“具身-数码物”的阐释,主要借鉴“物”之“数量级”的概念,强调人类肉身和数字网络分属于不同“数量级(orders of magnitude)”^{[5](P25-34)}的不同媒介,或分属于可见的有形物和不可见的环境物或背景

物。此外,本文试图通过构造“具身-物性”阐释框架,较为细致地分析网络手写之日常身体的可见表象与数字媒介不可见之微观数码性的交互作用。具身-物性框架强调的是德布雷(Régis Debray)“技术-政治-神秘”构成的媒介图像三面体^{[6](P89)}、米歇尔(W.J.T.Mitchell)和汉森(Mark B.N. Hansen)将“社会-技术-审美”作为媒介性三元框架^{[7](P1-25)}所共同分享的那个媒介“技术”视角。不过,这一偏重技术视角的“具身-物性”框架,在强调媒介物质性或物性的同时,也触及媒介的社会性(如网络手写平台的社交性)以及文字数码物的审美性(如写出有个性又好看的视觉感性文字),这种突破媒介二元论的综合性视角,有助于将网络手写理解为人类肉身与书写媒介(如数字技术)之间所形成的可见图形和不可见媒介环境之间的数量级转导关系,也有利于将网络手写的讨论,延伸到数字技术所引发的媒介哲学乃至后人类未来如何存在、如何交流的思考领域。

文章内容主要包括三个方面。

首先,通过简要描述书写媒介环境的演变以及人类身体参与书写的历史演化所引发的文字媒介物的变化,引出什么是网络手写的关键问题。强调网络手写的数字媒介特性和社交传播属性的双重性,可帮助我们识别出本文所说的“奇异性(uncanny)”文字数码物和“争胜性(agonism)”网络社交贫困,共同构成网络手写研究的两大问题。这两个问题的分析均可运用本文所尝试提出的“具身-物性”框架。

然后,结合“一起练字”个案以及相关经验材料,说明网络手写“奇异性”和“争胜性”的具体表现和媒介原理。在此,我们主要运用许煜《论数码物的存在》所借鉴的西蒙栋(Gilbert Simondon)对“技术物”分析时使用的关键概念,如数量级、缔合环境或关联环境(associated milieu)、个体化(individuation)和个(性)化(individualization)等^{[5](P1-65)}。强调人类身体和数字媒介分别作为日常世界的模拟媒介和微观世界的数字媒介分属于两个不同数量级,通

过借助二进制的计算机实现数量级的拉平和转导,使得奇异性的文字数码物从缔合环境中“析出”、成“形”、实现所谓的“个体化”及其之后的个性化。

最后,在结语部分,我们强调有关网络手写文字数码物的讨论、以及基于数量级概念的“具身-物性”框架本身,延续了基特勒有关自打字机和印刷时代所开启的存在、人类和技术的哲学问题^{[1](P230)},使得我们对网络手写赛博文字的讨论自然要延展到更大的有关后人类未来之媒介化存在的哲学讨论。

二、身体与书写的关系:从传统手写到数字手写

文字和书写的发明、演变、传播和影响是传播学和媒介研究的重要主题。简要回顾书写历史的变迁,有助于识别当今网络手写的关键问题。此处对于文字书写演化的描述,主要基于文字、书写和身体的关系,我们认同海德格尔(Martin Heidegger)所言“文字作为手的基本国度是人类本性的基础”^{[1](P231)}以及“文字是技术”^{[8](P62)}的观点。也就是说,本文将网络手写问题的研究,主要置于人类(人性)和技术(媒介)之间协同演化、相互生成的思考范畴。文字书写经历了如下三个阶段:

(一) 传统手写

文字通过身体之手的书写动作得以延续的历史,构成了数千年漫长的传统手书。身体还可作为“纸张”,承载刻写或纹在物质肉身的可见文字或图腾符号,因此,文字和书写的出现,一开始就和人类身体及其媒介物质性有关,甚至和人类身体的生命活性或身体的运动性有关。例如,汉字的书写和书法超越了语言文字的内容或意义领域,至今不乏养生、健身的中老年人,以手臂之力沾水于等高于身的海绵巨笔,书写“地书(water calligraphy)”大字,生动展现了书写与身体运动、生命养身的密切关系。身体视角是讨论文字和书写不可避免的关键。

(二) 机械书写

传统手写直至19世纪打字机的商业化而发生变化。当然,在此之前,还有活字和印刷的发明改变了手抄书写。打字机使得书写逐渐从人之身体的“器官之手”或工具之手脱离出来,书写转而交给机器。机械书写让书写之手、特别是中国书法所讲究的手腕用力 and 身体运笔乃至身、心、气一体的身体参与,分裂和退缩成十指并用打字机键盘的“手指之手”,书写主体逐步向机器转移,作为书写机器的打字机和计算机键盘,仿佛获得某种主体性,人类的书写行为、甚至文学本体,变成了所谓“刻录平面”的自动书写和机器文学^{[1](P243)[14]}。

“手腕之手”变成“手指之手”使得文字背后的“作者性”,包括本雅明(Walter Benjamin)注意到的中国书法之笔画动态、书者内在精神与自然生命律动的和谐一致所带出的个性笔迹^[10]、或具有独一性和签名性的亲笔字迹,在打字机面前荡然无存。打字机的盲打可能,更使书写成为物质实感的触觉书写,而与人类的视觉主体无关^{[1](P238)}。文字和身体那种“字如其人”“见字如面”的具身关系,以及沿袭身体带来的文字“灵晕(aura)”^[11],包括由此带出的本真性、伦理关系和仪式权威等^[12],都因标准化、机械性的打字机和印刷复制技术而消失。

(三) 数字手写

打字机作为一种过渡性的书写技术,在20世纪被计算机键盘、特别是被数字书写软件和“电容笔”等数字书写工具取代。平板书写和智能书写软件如Zen brush,在取代打字机和键盘的同时,也将“身体之手”、“手腕之手”、“手指之手”转化为只需“轻松”滑动数字屏幕的拇指之手、指尖之手、指纹之手。一些能够辅助增强手写和握笔感受、提供各种电子笔刷、笔画、字体和编辑处理,从而形成不同书法形态的书写软件如Procreate,进一步萎缩了“手”的参与,更不用说手之局部“器官”得以延伸的“身心腹地”的消失。

书写和身体之关系的演变,仿佛表明书写

媒介从“身体之手”、到“机械之手”、直至“数字之手”的演化趋势，加速了书写活动的去手性、离身性、虚拟性和身体参与的日益萎缩。不过，我们认为，去手性和离身性只是讲出了当代网络手写故事的一部分。正如德里达（Jacques Derrida）早就注意到文字和书写一直被当做书写者的离身和缺席所带来的“痕迹”与“替补”^[13]，这是文字和书写发明之初就有的特性，和网络手写或数字媒介日新月异的技术变革并无本质关联。

因此，去手性和离身性并不是网络手写的关键问题，离身性不过是具身性的一种特殊情况，不足以作为新媒介技术传播现象的阐释概念^[14]。网络手写的独特性并不限于去手性或离身性，相反，它对传统手写的个性化具身笔迹也即身体性的保留，是在萎缩和改变传统手写身体参与的同时，试图调和机械复制时代所强行带来的标准化书体对于个性笔迹或日常体的排斥。这种调和已不限于传统纸笔手写中身体和书写的自然关联，而是借助计算机媒介或屏幕界面所中介的人-机关系，书写出具有某种人-机混合之奇异效果的赛博文字或数字书法，如何理解和阐释同时展现了具身性和离身性的奇异数码物，正是本文接下来要探讨的核心。

三、网络手写的阐释框架：基于数量级概念的“具身-物性”

网络手写的赛博文字隐含着身体的两组双重性（物质性身体vs主体性身体、个体性身体vs社交性身体）及其在数字网络的具体运作，一方面是作为物质身体的身体，需要和数字媒介，形成基于“媒介物性”^[15]的人-机交互；另一方面是作为个体身体的身体，需要进入网络社交平台，以社会身体的参与方式，获得社交性的网络交流，使得网络手写不同于独自在家的数字手写。本文所尝试提出的“具身-物性”阐释框架（图1），以赛博文字数码物为核心，将上述两组双重性和两类关系，分别以“奇异性”和“争

胜性”作为问题阐释的方向。

（一）奇异性（uncanny）

“奇异性（uncanny）”是西格蒙德·弗洛伊德（Sigmund Freud）^[16]精神分析学的著名概念，强调平常熟悉的事物突然变得陌生，或者陌生事物突然具有某种奇怪的熟悉感。赛博文字的确保留了书写者的个人笔迹，但又不是那种可承担法律效力的电子签名类的个性笔迹，因为赛博文字往往具有某种书法名家名帖或标准书体的“好看”外观或书写“笔触”；此外，一些看起来像是用软笔毛笔写出的赛博文字，实际上却是作为数字媒介的科技硬笔（如苹果笔）之作。所有这些熟悉中的陌生感或陌生中的熟悉感，及其所带来的模糊性和难以言明的诡异、怪异、出奇、甚至“恐怖”，就是“奇异性”。

这种奇异性显然和作为“身体信息技术”^{[17](P41-49)}的身体有关。也就是说，书写者既作为书写主体，因而必然会主动和积极观看和临摹他人作品，如名人书法或古代字帖、碑帖，形成“肌肉记忆”^[18]，写出好看文字，同时又作为书写工具和书写对象，无法不写出个性笔迹、写出自己，从而构成意识性的理性主体和物质性的运动身体的奇异混合和矛盾统一。相比传统纸笔手写，这种“奇异性”在数字环境中，更能快捷而普遍地实现。这是因为数字书写作为一种技术体系，已经找到了解决办法，能够调和人（书写者）与计算机作为两个不同“数量级”的“物”所引发的非协调性^{[5](P154)}，我们将在后文具体说明。

（二）争胜性（agonism）

“奇异性”关注的是身体参与的具身性文字数码物的视觉形态，但网络手写对于年轻人的吸引力还在于网络社交。在此，本文主要运用近些年在“思辨和批判的设计学”中兴起的“对抗性设计”中的“争胜性（agonism）”概念^{[19](P5-8)}，加以分析。Agonism原本是政治理论家尚塔尔·墨菲（Chantal Mouffe）^[20]思考“什么是政治”以及如何解决“民主悖论”时提出的一个概念，强调“争胜性民主”需要彻底放弃理性

共识的美梦，转而承认并包容对抗性和他者的不可根除性。争胜性概念启发了广义设计领域将异议、冲突、差异、个性而非合意或共识，作为设计目标。

我们认为争胜性概念也能用于考察网络手写的社交问题，也就是考察网络手写平台是否能够提供某种争胜性解决方案，从而为众多手写爱好者书写和上传的几乎无限多元和海量的文字数码物，提供充分的网络可见性和永续的交往激励，从而维护网络手写的持久兴趣。

(三) 具身-物性 (embodied-objecthood)

前文有关书写和身体之关系的回顾，显示出网络手写在表现去手性、离身性的同时，并未完全消除身体的参与，反而带来了人-机交互的奇异混合。本文有关“具身-物性 (embodied-objecthood)”概念框架的提出和构造，正是对网络手写之混合性和赛博性的关注。“具身-物性”所关联的知识谱系，如“具身性”概念，显然来自梅洛-庞蒂 (Maurice Merleau-Ponty) “身体-主体”^[21]概念中所突出的那个参与到主体意识当中的、感知的、运动的、物质性的“身体”，但我们并不从“主体”或“意识”出发^[22]，去关注身体对意识的作用；而是从“客体”、“对象”或“物”的一侧出发，关注“身体”之物质性、实体性、实质性，如书写动作，如何借助计算机屏幕，合成文字数码物，这种作为数码媒介物的赛博文字，同时拥有“身体之物”和“数码之物”两种物之数量级的两种物性，可被概括为“具身-物性”。

我们对于“物”和“物性”的理解，除了来自许煜将西蒙栋 (Gilbert Simondon) 有关机械时代的“技术物”分析运用到数字时代的“数码物”分析时所理解的物之物性^{[51](P48-51)}，突出“物”从物与物的接触和数量级转导所形成的“缔合环境”中生成个体的个体化过程，也受到迈克尔·弗雷德 (Michael Fred) 的“物性 (objecthood)”^[23]概念的启发，他在分析现代主义艺术作品特别是极简作品的视觉形式或外观时，强调作品所依托的基底媒介的物质“形状”对作品本身的视觉“形式”具有规定作用，提出“形状之为形式”的观点，我们将其理解为图(形)和底(背景)的重合、或个体之物与环境之物的叠加。正如后文所述，赛博文字正是借助算法，将作为“图(形)”的手写个性笔迹和作为背景或环境的基准字库叠加混成。此外，思辨实在论学者如哈曼 (Graham Harman) 的“物导向本体论(object oriented ontology)”对于“物”的理解^[24]，也启发我们对于物之数量级或物之尺度或规模属性的关注，他认为不论什么数量级、规模、尺度、大小之物，均有不可还原性，彼此不可通约，除非找到跨越数量级的转导方式。我们将在后文指出赛博文字或数字书法的形成正是找到了“数字”方法，实现了身体和计算机两个数量级的“拉平”和转导。当然，麦克卢汉 (Marshall McLuhan) 媒介环境思想中所包含的“背景媒介”的思想^{[25](P125-156)}以及基特勒将数字媒介理解为基于“命令、地址和数据”的“三位一体”^[26]，从而将数码物从中个体化的思

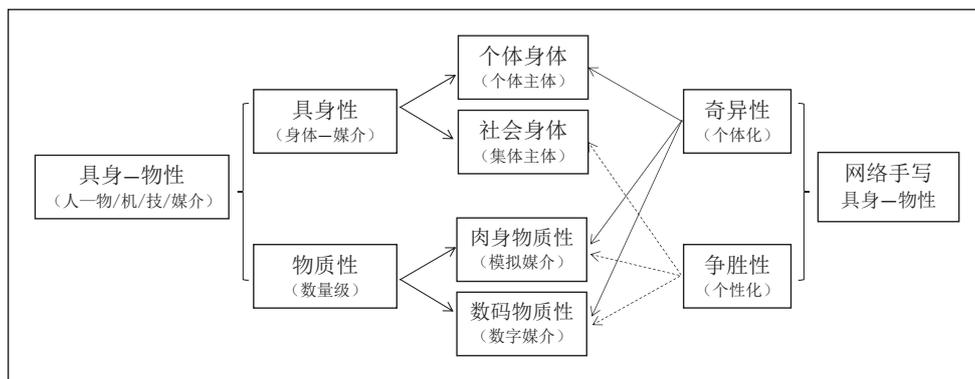


图1 “具身-物性”阐释框架

想,都使我们认识到“具身-物性”概念,是和数量级、缔合环境、个体化等关键概念密切相关的复合概念,这些概念贯穿于现当代艺术和图像理论、技术哲学和媒介研究。

“具身-物性”(如图1)中的“物(质)性”突出了模拟媒介(如物质性身体)和数字媒介(如计算机二进制的物质性)两种物之数量级的差异和转导,而“具身(性)”同时包含身体(物质)和主体(意识)、个体(身体)和社会/社交(身体)两组矛盾关系和数量级差异。网络手写运用个体身体及其物质性肉身,构成与计算机数码物质性的人-机交互、或物体(客体)间性,生产出“奇异性”的赛博文字或数字书法;同时网络手写的参与者以社会身体(或社交属性)和个性化(也被翻译为个化)的肉身书写,在网络平台发展“争胜性”的趣缘社交关系。图1中的“实线”表明奇异性赛博文字的写成,已不成问题,“虚线”表明“争胜性”问题相比“奇异性”问题目前未能得到满意解决,我们将在后文具体说明。

四、作为网络手写的“一起练字”:个案分析

“一起练字”是“没大脑先生”于2015年发起的手写活动。早期通过微信和微博账号发布手写文字素材、鼓励网友参与每日手写,并对优秀作品进行转发分享,现已扩展到微信、视频号、抖音等多个平台。虽然“练字吧官博”、“跟触们学练字”、“我们爱手写”等是比“一起练字”更早的微博账号,但“一起练字”的影响力和活跃度是当前最高的。#一起练字#微博超话,在新浪微博艺术榜单的书法板块中,常年处于top1位置,成为微博最具影响力的书法机构。

“一起练字”的线上细分板块主要有:“每日手写作业”“每日一字”“练字教程”“线上练字课”“一起练英文”等,通过内容运营实现商业变现,付费练字课及练字周边文具用品是其主要营收来源。

我们并不将这种新兴的网络手写,简单理解为传统书法在数字媒介环境中的延续,也不简单运用麦克卢汉的“媒介法则”^[27],将其阐释为“手写”这一过时“媒介”的怀旧显现,将20世纪以来中国书写的两次换笔运动(钢笔取代毛笔、电脑取代钢笔)^[28],演变成今天的第三次换笔(平板取代电脑打字),旧媒介(手写)变成了新媒介(板写)的内容。

我们注意到网络手写特别是基于屏幕“板写”的文字数码物,作为同时保留并放大个人笔迹和名人书写的人-机混合物、文字数码物及其视觉上的增强感,体现了“具身-物性”概念中的多重矛盾统一,如自我和他者、在场和缺席、身体和技术、模拟和数字、个性笔迹和标准书体等等。正是这种打破二元性的混合性、赛博性和奇异感,构成“一起练字”和网络手写的最大魅力。

(一)“模拟拼贴”和“数字生成”:“奇异性”赛博文字的两种模式

我们发现“一起练字”以及更广泛的网络手写文字,目前至少发展出两种不同类型的“奇异性”:偏向“模拟拼贴”的奇异性、偏向“数字生成”的奇异性。

对于偏向模拟拼贴的奇异性,我们注意到“一起练字”的“练字”有别于“书法”,一定程度上激发了更为一般的日常手写,即坚持纸笔练字的身体力行,而不是完全依赖书写软件或电容笔对个性笔迹的美化。由此激发出多样化的创意书写以及对文字周边产品的开发,例如,参与者可将购物小票、服装吊牌、Lamy购物袋等,作为书写纸张,或以蒜苗、竹子为笔,使用彩墨、金粉等小众墨水,写下日常感受、有趣内容、问候文字等等,再将实体手写作业,通过布景摆拍,形成增强视觉美感氛围的手写摄影图片;或通过图片软件(如picsart美易)添加图片背景,做成手写壁纸;或通过画框软件(如VOUN)为手写图片加上艺术相框,使其更像艺术作品。最后上传至微博社交平台加以展示。也可通过小视频分享手写创作过程,一些用户

正是看到类似视频或数码物而加入到“一起练字”的行列；或是因为有了一本好看的笔记本、需要搭配好看的文字，而开始一起“练”字。

这种书写模式主要结合了线下传统手写和线上数字软件的后期处理，诸如背景图片的替换或编辑、手写画框的修饰、文字颜色及大小的更改等，综合了排版、编辑、多媒体化等屏幕操作，类似“手帐”的媒介组合作^[29]，是对手写或印刷时代的旧媒介进行再媒介化（remediation），从而生成奇异的文字新物。特别是在字体和文素都是一样的每日打卡活动中，凸显个性的方式，往往只能依赖于这种模拟拼贴（bricolage）^[30]。这种奇异拼贴包含着所谓新媒体的“模块化”逻辑^{[31](P30-35)}，能够给予参与者在语言文字之外、较为便捷和充分地扩展个性表达和创作空间，使得原本不那么令人满意的个人“丑字”或“日常体”，因搭配了既有模块、模板、壁纸、背景等，获得美学装饰，变成有趣、新奇、独特的“语-图”或“图-文”数码物、或数字化的“艺格敷词（ekphrasis）”、乃至“共感景观”^{[32](P136)}。

与“模拟拼贴”有所不同的“数字生成”模式，主要依托（苹果）电子笔pencil和ipad屏幕所开展的“板写”。ipad一度被当作数码鸡肋、big版手机，但在2015年9月苹果公司发布pencil后，ipad瞬间打开了“板写”市场。以往广泛使用键盘和鼠标，只能写出同质化标准文字的常规，被“板写”抛弃，任何人都可在屏幕上写出自己的个性笔迹。板写被广泛运用到年轻人工作、学习、会议、笔记、日记、手帐、打卡等网络手写的各种场景。当“板写”结合Procreate或Zen brush等书写软件后，个性笔迹的日常体便和标准书体或名人书法混合成奇异的数字书法，任何人都可以写出自己、写出他者、写出“正草隶篆”、写出王羲之或颜真卿。这种依赖于书写背后看不见的数字生成原理的屏幕板写，几乎完全摆脱了传统笔墨纸张的书写方式不能随时随地便利书写的限制。只要基于指尖触写或电子笔板写，即可实时且同时写出个性笔迹和名家书法的

“笔刷”、笔画、笔触、字体和书法，相比于完全回归或浪漫倒退至笔墨纸张等旧媒介的传统手写，板写构成网络手写的主流。

不论是“模拟拼贴”还是“数字生成”，均分享共同的数字原理，它是一种将身体书写动作或手写文字作为原始物，加以抽样、量化、数字化之后，使原本完整、连续而独立的手写动作（三维物），被拉平、还原、降维、融合到计算机基于0/1二进制的元数据层面（如事先输入到计算机相关软件的名家名帖书法和各种标准字体构成文字和字体的基础库），转化为二维性的“平层文化技术”^[33]即文字图像，使得塑造奇异性赛博文字的二进制运算，能够在硅基芯片的微观数量级，通过物质性的电路电压^{[1](P89)}而实现。处于日常世界的书写动作因此被作为“计算数据就像感官资料一样，被当作意识流，计算作用于这个流，从而形成客体形式”，并“从数据流中创建客体，呈现为数码物”^{[5](P82)}。

正是数字媒介对肉身媒介的“数值化”^{[31](P27)}和数字化，以及数字媒介和肉身媒介所共享的物质不灭，推动了二进制“缔合环境”^{[5](P48-51)}的形成，一种可同时包容身体媒介和数字媒介两种不同数量级之物的新环境，保证了数量级转导以及人-机之间的“互操作性”^{[5](P179)}，使得奇异的赛博文字，从缔合环境的背景之“底”中完成“个体化”^[34]，形成赛博文字的“形”或“图”，仿佛书写者的个性笔迹通过个体肉身进入到数码世界的“世界肉身”^{[28](35)}，打破了形式（可见的文字外观）和结构（不可见的数字背景）、非物质性的概念（如算法）和物质性的实体（如书写动作）之间的二元对立，有利于实现数量级的转导。

赛博文字的数字生成体现了数字媒介的数值化对模拟媒介即人类肉身的战胜，不过，正是书写者的身体运动如触屏或笔写动作等要被转化为输入数据的必要性，否则“算法无事可做”^{[5](P51)}，使得网络手写的奇异性，主要还是来自于肉身保证的绝对差异和绝对个性。我们认为这种身体书写或手写的绝对优先性，隐含

着“先进的”网络手写算法和软件仍然将“传统的”人类手写或“拟人性”作为重要的开发方向,试图模拟传统书写的笔法、字法、章法和墨法,例如,运用人类之手通过计算机和机械臂实时开展宣纸书写^[36]。正如某些“板写”爱好者开发出各种“笔刷”数码物,帮助入门用户写出笔锋、并能虚拟实实在在地感受到未在场的软笔或毛笔的“弹性”书写感、或圆头笔和尖头笔的不同笔写感。所有这些拟人性的提升,都是融合了看不见的数字算法及其背后以人名帖和标准字体作为基准数据库的“结构”所调节出的“拟人性”,不同于传统手写中身体和书写的本真关系,造就了赛博文字的奇异性。

(二) 赛博文字的网络“可见性”和“社交性”问题及其“争胜性”解决策略

基于微博、微信和抖音等多种社交平台的网络手写社群,为手写者借助赛博文字和数字书法发展网络社交,提供了机会。网络手写者往往希望就文字、练字、字体或书法等多种领域,开展分享和探讨,也希望自己的书写作品,能被更多的同人看到、转发、关注、甚至实现商业化。我们发现,“一起练字”等书写平台,在“社交性”和“可见性”两方面,目前还没有找到相对有效的解决办法,导致出现用户流失。

就“可见性”而言,网络手写所依托的数字平台作为一种传输型的流媒体,可以24小时源源不断载入上传或打卡的文字数码物,形成海量的文字图像流和信息流,使得网络书写具有与传统手写或独自书写完全不同的媒介物性。正是这种平台特性,一方面释放了网络手写无限和绝对的个性化、差异化和多样性的同台展演,另一方面,也给肉身之躯带来“压力山大”的信息超载,个体参与者不得不设法摆脱多样性和差异性的网络负荷,构成网络手写不可承受的“数字之轻”和“数字之重”的悖论^[37]。目前,“一起练字”会从海量手写图片中,选择性地对一些所谓“好看”的赛博文字,进行转发和评论,但由于肉身媒介相对于数字平台的数量级明显不同,微博营运者即便雇佣大量线上“小

编”,也无法遍阅所有上传信息。我们从后台了解到“一起练字”高峰期的每天消息量最高可达两千条,而运营管理细则要求“小编”每天的手写作品转发量在50~80条,导致很多消息和手写作品不可避免被漏掉,这是肉身操作的局限。此外,我们对粉丝关注量在一万以上的13个手写微博账号进行观察分析,发现能够持续保持更新并转发优秀手写的账号不到5个,且能每天保持转发量在50条以上的微博账号,仅有“一起练字”一家,这还是因为“一起练字”已实现商业变现,可以安排稳定的线上编辑对手写打卡内容进行筛选和转发的结果。其他手写账号多以兼职运营,信息处理能力极为有限,每天的手写转发量仅为个位数,很多粉丝的打卡@会被遗漏,使得粉丝的积极性下降和粉丝流失,进一步影响后台收到的消息“艾特”量,从而失去手写平台的吸引力。

本来网络手写凭借数字平台的技术可供性,可以让无数、细微、平凡、日常的普通书写、打卡文字和各种相关数码物都被容纳进去,可是这种老式的肉身管理模式,无法避免文字媒介物的遗漏或网络可见性的消失。显然,如果参与者的书写作品不幸成为僵尸数码物,无人关注、无人回应,参与者也就无法从网络手写中获得书写激励和社交满足。这一问题同样属于模拟肉身和社交平台之间数量级差异过大而未能找到转导办法的问题。也就是说,网络平台能够基于数字化、以光速级别接收海量数量级的图片流、信息流,而人类肉身只能匹配于牛顿世界、日常世界的时间、能量和精力的数量级^[38]。

关于网络手写的“社交性”问题,我们发现参与者在描述、评论、回应网络上的赛博文字时,相对于语言、文字、书写、书法、字体本身原本丰富、博大、精深、独特的已有文献和理论而言,显得极为贫乏,除了使用简单的“好看”或点赞、转发、关注、标签行为,难以引发更多的有关练字、书写、书法、笔触、笔刷、笔法、数字生成或模拟拼贴等方面的话题交流,而且,某些社交关系的出现或持续,多以商业交易为

基础,并不能独立成长为纯粹交流,例如,普通用户因为免费使用了其他用户私自开发的电子笔刷,“觉得不好意思”而关注或转发笔刷提供者的网络手写作品。当然,“一起练字”目前通过加大社群运营,如组建更加聚焦的微信群群:

“手写打卡群”、“练字问诊群”等,试图借助书写“大神”或需付费才能参与的线上练字课老师,丰富社交话题、提升互动性。

总体而言,“一起练字”普通用户之间的网络社交性,未能得到有效激活。或许,可借助前文所述的“争胜性”概念,开发出能够保持个性、差异、分歧、并不断激发社交回应的应用程序或程序,提升网络手写的社交活力。事实上,Warren Sack设计过一款游戏——“争胜:一种语言游戏”,以玩家只有让自己的观点不断得到他人转发和支持、但又不能打压、消除或全面对抗其他玩家,作为取胜规则,使得玩家不得不采用所谓争胜性策略,即通过表达有争议或非主流立场从而激发他人回应、引述和关注,又不至于导致他者泯灭,达到接受并和永不消失的分歧和差异共存的“争胜性”要求^[39]。此外,在社交媒体领域通过非人类用户的“社交机器人”

(social bots),进行舆论渗透,并非罕见^[40],或许可启发网络手写的社交机器人基于争胜性社交策略的相关研发。当然,这种类似于ChatGPT的干预,相对于结合个性笔迹和名人书法的奇异数码物的算法而言,更为复杂和智能,因为它首先需要建立一个融合语言、文字、书写、书法、练字、社交等相关理论文献的语义库作为基准库,而不仅仅是建立一个广泛收罗标准字体和人名名贴的基准库^[36]。

五、结语:从赛博文字沉思后人类未来的存在方式和交流模式

本文将网络手写的讨论,定位在更一般的人-机关系,突出人类肉身作为模拟媒介(analog)和计算机网络作为数字媒介(digital)之间的巨大差异^[41]。这种差异不仅是数码物作

为物和人体作为物的物与物之间的差异,更是物之“数量级”的差异。我们有关网络手写“奇异性”赛博文字或数字书法的生成、及其网络“可见性”、“社交性”和“争胜性”的讨论,均和数量级有关,也体现在我们所试图建构的“具身-物性”框架。身体的手写动作和计算机的算法运算虽然分享共同的媒介物质性,但却属于不同的数量级。以往对于身体和媒介物质性的讨论,多关注处于有形实体或个体状态的物,比较少关注作为无形环境或背景状态的物,以及个体物和环境物之间、不同数量级之间物体间性或客体间性基于缔合环境的转导问题。斯蒂格勒(Bernard Stiegler)对许煜《论数码物的存在》中所运用的数量级思想的肯定^{[5](P1)},启发我们思考并认同“数量级意识”以及个体物和环境物之间的转导关系是分析网络手写、赛博文字、数码物,乃至更一般的人-机关系等问题最值得未来加以深入探讨的思想。

正是基于数量级思想,我们认为数字媒介环境下的网络手写所改变的人类身体和书写媒介的交互关系,不同于此前传统书法、打字机输入、电脑文字输入的交互关系,而是一种将两种不同数量级的“物”之关系,即作为日常可感数量级的人类身体及其所使用的笔墨纸张之间所形成的同等数量级的物之关系,转化成人类身体的书写动作通过数字化降维,变成计算机可识别的数值和数据输入,参与到“卷积神经网络(convolutional neural network)”等算法^{[36][42]}而发展的人-机之间不同数量级的转导关系,从而生成能够混合肉身和计算机两种数量级、两种物性的奇异文字、数字书法或“文字赛博格”。也即网络手写的数量级转导,是将作为“广延物”^[43]、连续物、三维物、经验物、现象物、可感物的人类身体及其书写动作,以连续降维的方式,数值化为“零维粒子”^{[44](P1-14.66)}或“元素性媒介”(elemental media)^{[45](P410)},进而纳入到二进制算法所依托的纳米数量级的芯片结构,使得文字数码物或赛博文字,能够从碳基身体和硅基算法所共同缔结的媒介环境

中,实现个体化,展现出赛博文字由具身性和物性构成的奇异赛博性。

值得注意的是,数字手写去身性和数量级降维的操作中,并未将人类身体的绝对个性、绝对差异和绝对物质性完全消除,个体身体(的物质性“痕迹”)反而被永久保留下来,这一点启发我们思考后人类未来的存在方式,或许并非只有一个方向,如硬科幻小说《三体III》所描绘的一个片段:三维人类借助“翘曲点”进入四维空间^{[46](P192)}。相反,人类作为特定物种在众多物种中要保持个体化的本体存在、如同每个人在社会集体中要保持个性化的社会存在,人类未来也可通过降维到0/1数码世界,获得数字存在,我们认为刘慈欣的“二维”科幻,将三维世界通过“二向箔”降维,隐含着三维人类在迈向多星球物种的未来中,也可通过降维永生,这也是弗卢塞尔(Vilém Flusser)^[44]在讨论传统图像走向技术图像时注意到人类社会逐步降维的观点。降维存在的依据乃是因为物之维度或数量级越高,缔合环境或环境的缔合性就越不容易形成^[47],也就越不容易实现个体化,相反,在降维中生成有利于个体化的缔合环境,可避免热力学第二定律的“熵增”,这正是斯蒂格勒所说的人类在数字网络操作中,以非物质性、不可见的“信息构序”和“计算机辩证法”的“负熵”模式,为“人类世”带来“逆人类世”的希望^[48]。

如果我们对于网络手写的讨论,或许提示了后人类未来的降维存在模式,那么,网络手写的研究也启发了有关后人类未来交流模式的思考。我们认为网络手写为人类延续数千年的基于文字意义的交流模式,提出了挑战。由于数字手写可同时保留、增强、或通过调节算法参数、改变书写者个性笔迹和基准字库之间的比例关系、形成无限差异的文字数码物,这种文字在延续传统书法偏重于字形外观的同时,为普通网民(而非处于美学霸权的书法名家或标准字体)赋能创造性,实现“数字生成”和“模拟拼贴”等不同模式的赛博文字和数字书法。

参与者不论偏重于制作各种可在网上出售或分享的独立笔画或笔刷,还是偏重于将手写文字和各种视觉图像或音频视频加以数字蒙太奇般的装饰拼贴,都能在网络手写中发挥更大的个人创造性乃至商业变现。不过,这种创造性是对文字特别是象形汉字整体性的解构,使得作为交流和沟通基础的标准字义,开始让位于文字外观乃至局部笔画的视觉性、图像性及其碎片化处理和图文组合,体现出赛博文字、数字书法或网络手写逐步超越以语音和语义为中心的基于文本文字或文字字义的交流模式,开始突出文字图像性所引发的数字创造性作为参与者展示个性、发展图像交流、视觉交流、非字义交流的趋势,隐含着对于人类长期依赖于一维线性文字及其理性逻辑开展交流沟通的书写文化乃至印刷文化的突破,可以想见后人类未来基于文字赛博格的非字义或非语义的更一般的以数字图像、技术图像或模式识别为基础的网络社交和沟通传播的异样场景。

总之,我们认为网络手写对于人类延续数千年的传统手写和文字书法的根本影响,凸显了人类身体和计算机技术之间基于微观物质性的数量级转导所蕴含的哲学含义。从此以后,计算机算法的隐秘权力和结构性力量将在文字书写中稳步提升,但依然延续了文字作为人性构成的不变性,因为网络手写所保留的个性笔迹来自于人类自身作为绝对差异之数据输入的不可消除性。或许“一起练字”之“练”的寓意正在于持续的肉身操练和肌肉记忆,这种将肉身参与变成数值化的输入数据,不仅保有微观世界的物质性,也能作为前馈而非“后馈”(或“反馈”),从而突破反馈引发的控制系统的递归性和封闭性。网络手写不论以“模拟拼贴”还是“数字生成”开展创作,不论以“争胜性”策略解决可见性问题还是社交性问题,皆有赖于肉身之手和社交之身对于人-机之间数量级转导和数字化交互的坚持。这也说明“人,只有作为寄生于、游荡于机器中的‘幽灵’,方可触及自身的真正存在”^[35],这种保有物质性的幽灵及其

具身-物性,才是后人类未来通过降维得以数字存在的真义,也是理解“哲学终结”^{[49](P141)}之后,被(计算机)媒介理论或(数字)“媒介哲学”^[45]所取代的要义,值得媒介哲学对于后人类未来之存在方式和交流模式等关键问题,加以进一步探讨。

参考文献:

- [1]弗里德希·基特勒. 留声机 电影 打字机[M]. 邢春丽,译. 上海: 复旦大学出版社, 2017.
- [2]VERMEEREN L, KLOET J. We are not like the calligraphers of ancient times—A study of young calligraphy practitioners in contemporary China[M]// Frangville V, Gaffric G(Eds.). China's youth cultures and collective spaces: Creativity, sociality, identity and resistance. London and New York: Routledge, 2019: 219-234.
- [3]BOLTER D, GRUSIN R. Remediation: Understanding new media[M]. Cambridge: MIT Press, 1999.
- [4]Van DIJCK J. & NEEF S. Sign here! Handwriting in the age of technical reproduction: Introduction[M]// VAN DIJCK J, NEEF S, KETELAAR E (Eds.). Sign here!: Handwriting in the age of new media. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006: 7-20.
- [5]许煜. 论数码物的存在[M]. 李婉楠,译. 上海: 上海人民出版社, 2019.
- [6]雷吉斯·德布雷. 图像的生与死: 西方观图史[M]. 黄迅余,黄建华,译. 上海: 华东师范大学出版社, 2014.
- [7]W. J. T. 米歇尔, 马克. B. N. 汉森: 媒介研究批评术语集[M]. 肖腊梅,胡晓华,译. 南京: 南京大学出版社, 2019.
- [8]沃尔特·翁. 口语文化和书面文化: 词语的技术化[M]. 何道宽,译. 北京: 北京大学出版社, 2008.
- [9]杨光. 基特勒媒介理论视野中的文学本体论问题初探[J]. 文艺理论研究, 2019(4): 23-32.
- [10]马欣. 本雅明对中国书法的美学阐释及其笔迹学背景[J]. 中国比较文学, 2019(2): 57-71.
- [11]瓦尔特·本雅明. 机械复制时代的艺术作品[M]// 汉娜·阿伦特. 启迪: 本雅明文选(修订译本). 张旭东,王斑,译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2012: 231-264.
- [12]孙黎. 书写与密码: 晚清皇朝“灵晕”的离散[J]. 新闻与传播研究, 2018(9): 95-113, 128.
- [13]王涛. 书写: 碎片化语境下他者的痕迹[M]. 北京: 北京大学出版社, 2013.
- [14]刘海龙, 束开荣. 具身性与传播研究的身体观念——知觉现象学与认知科学的视角[J]. 兰州大学学报(社会科学版), 2019(2): 80-89.
- [15]章戈浩, 张磊. 物是人非与睹物思人: 媒体与文化分析的物质性转向[J]. 全球传媒学刊, 2019(2): 103-115.
- [16]FREUD S. The“Uncanny”. The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud. Volume XVII (1917-1919): An infantile neurosis and other works, 1919:217-256 [EB/OL]. [2023-08-10]. <https://complit.utoronto.ca/wp-content/uploads/Freud-TheUncannyPDF.pdf>
- [17]肖峰. 信息技术哲学[M]. 广州: 华南理工大学出版社, 2016.
- [18]秦剑. 写字、练字、书法三者有什么区别? 这篇文章讲清楚! [EB/OL]. [2023-08-10]. https://mp.weixin.qq.com/s?src=11×tamp=1691633844&ver=4703&signature=TEcrwLN5k1nIW07e2jjrdPIvLmCZt6iOXpL*fNgcLJIQD9oWdwYOoeq6GzzcFG6vDYmRxdXVIT36hDmW*f4PADQoqnDFmRfc-YT0DqKu3bOdNr.
- [19]卡尔·迪赛欧. 对抗性设计[M]. 张黎,译. 南京: 江苏凤凰美术出版社, 2016.
- [20]尚塔尔·墨菲. 论政治的本性[M]. 周凡,译. 南京: 江苏人民出版社, 2014.
- [21]丹尼尔·托马斯·普利默兹克. 梅洛-庞蒂[M]. 关群德,译. 北京: 清华大学出版社, 2019.
- [22]孙玮. 交流者的身体: 传播与在场——意识主体、身体-主体、智能主体的演变[J]. 国际新闻界, 2018(12): 83-103.
- [23]迈克尔·弗雷德. 艺术与物性: 论文与评论集[M]. 张晓剑,沈语冰,译. 南京: 江苏美术出版社, 2013.
- [24]格拉汉姆·哈曼. 迈向思辨实在论: 论文与讲座[M]. 花超荣,译. 武汉: 长江文艺出版社, 2020.
- [25]格拉汉姆·哈曼. 铃与哨: 更思辨的实在论[M]. 黄芙蓉,译. 重庆: 西南师范大学出版社, 2018.
- [26]KITTLER F. Towards an ontology of media[J]. Theory, Culture & Society, 2009: (26): 23-31.
- [27]MCLUHAN M, MCLUHAN E. Laws of media: The new science[M]. Toronto: University of Toronto Press, 1988.
- [28]洛奇. 书法主义文本——一个观念的作品[M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 2002.
- [29]袁艳. 慢从何处来? 数字时代的手帐及其再中介化[J]. 国际新闻界, 2021(3): 19-39.
- [30]DEUZE M. Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture[J]. The Information Society, 2006(22): 63-75.
- [31]列夫·马诺维奇. 新媒体的语言[M]. 车琳,译. 贵阳: 贵州人民出版社, 2020.
- [32] W. J. T. 米歇尔. 图像理论[M]. 陈永国,胡文

征,译.北京:北京大学出版社,2006.

[33]西皮尔·克莱默尔,吴余劲,叶倩,吴璟薇.作为文化技术的媒介:从书写平面到数字接口[J].全球传媒学刊,2019(6):18-27.

[34]BLUEMINK M. Gilbert Simondon and the Process of Individuation. Epoché (#34). [EB/OL]. [2022-01-20]. <https://epochemagazine.org/34/gilbert-simondon-and-the-process-of-individuation/>.

[35]姜宇辉.“未来属于幽灵”——在“后人类”的影像之中重拾叙事时间[J].当代电影,2017(11):40-45.

[36]ZHANG X, LI Y, ZHANG Z, KONNO K, HU S. Intelligent Chinese calligraphy beautification from handwritten characters for robotic writing[J]. The Visual Computer, 2019(35): 1193-1205.

[37]IRWIN S O. The unbearable lightness (and heaviness) of being digital[M]// ROMELE A, TERRONE E (Eds.). Towards a Philosophy of Digital Media. Cham: Palgrave Macmillan, 2018: 185-201.

[38]罗伯特·哈桑.注意力分散的时代:高速网络经济中的阅读、书写与政治[M].张宁,译.上海:复旦大学出版社,2020:004,035-042.

[39]SACK W. Agonistics: a language game. www. Medienkunstnetz[EB/OL]. [2022-01-23]. <http://artport.whitney.org/gatepages/artists/sack>.

[40]师文,陈昌凤.分布于互动模式:社交机器人操纵Twitter上的中国议题研究[J].国际新闻界,2020(6):61-80.

[41]尼古拉斯·盖恩,戴维·比尔.新媒介:关键概念[M].刘君,周竞男,译.上海:复旦大学出版社,2015.

[42]曾国华,毛万熙.克莱默尔论媒介:从病毒、感知到人工智能[J].国际新闻界,2021(5):125-141.

[43]斯科特·拉什,西利亚·卢瑞.全球文化工业:物的媒介化[M].北京:社会科学文献出版社,2010.

[44]威廉·弗卢塞尔.技术图像的宇宙[M].李一君,译.上海:复旦大学出版社,2021.

[45]约翰·杜海姆·彼得斯.奇云:媒介即存有[M].邓建国,译.上海:复旦大学出版社,2020.

[46]刘慈欣.三体III.死神永生[M].重庆:重庆出版社,2010.

[47]SIMOMDON G. On the mode of existence of technical objects[M]. Minneapolis: Univocal Publishing, 2017.

[48]张一兵,斯蒂格勒,杨乔喻.人类纪的“熵”“负熵”和“熵增”——张一兵对话贝尔纳·斯蒂格勒[J].社会科学战线,2019(3):1-6.

[49]杰弗里·温斯洛普-杨.基特勒论媒介[M].张昱辰,译.北京:中国传媒大学出版社,2019.

【责任编辑 刘红娟】

Understanding Cyber-Calligraphy of Internet Handwriting: A Framework of Embodied-Objecthood for the Dimensionality Reduction of Posthuman Future

LI Leilei & ZHANG Yutong

Abstract: Converging traditional paper-ink handwriting with digital media, contemporary internet handwriting can easily beautify hand writers' personal calligraphy by integrating the aesthetics of masters' calligraphy and standard fonts, producing a sort of “uncanny” visual effect of cyber-calligraphy. Inspired by Yuk Hui's thinking of digital objects related to Gilbert Simondon's thinking of technical objects, drawing upon notions of orders of magnitude, (re)mediation, media technology, materiality and embodiment, this paper explores two modes of internet handwriting for creating cyber-calligraphy termed as the “analog-biased” bricolage and the “digital-biased” generation by constructing the conceptual framework of “embodied-(digital)objecthood”. Both rely on dealing with the transduction of two orders of magnitude related to the interaction of the analog human body and the digital computing in handwriting. However, the problematic online visibility of hand writers' digital objects and the poverty of online communication could imply the potential agonism strategy and “social bots” for handwriting platform. The article concludes the human-computer interaction of digital objects related to online handwriting and cyber-calligraphy can be further extended to the studying of digital media philosophy related to posthuman future being and social communication by dimensionality reduction in anthropocene.

Keywords: Internet handwriting; embodied-objecthood; cyber-calligraphy; orders of magnitude; posthuman