

## 數碼象徵主義三重解

黃鳴奮

(廈門大學 中文系, 福建 廈門 361005)



[摘要]“象徵”的演變與歷次信息革命之間存在着密切關係。數碼象徵主義由傳統象徵主義發展而來，至少具備三重功能：一是理解當今數碼革命的鑰匙；二是當今數碼藝術創造的指南；三是構建當今數碼哲學的依託。數碼象徵主義代表了觀察與數碼革命相關的社會現象的重要視角，其特點是試圖超越電腦、互聯網和各種嵌入式設備的工具價值，尋找它們的形而上學意義。數碼象徵主義藝術是後現代藝術的重要組成部分。它大致具備五個特徵：（1）主張透過具體可感的數碼現象認識相對抽象的物理、事理以至於哲理；（2）將數碼性當成理解世間萬

象乃至宇宙本質的關鍵；（3）看好將科技與藝術、聲音與圖像、語言與非語言等要素完美結合、相互轉化、動態展示的全媒體；（4）重視關於機器人、電子人、外星人、合成人等題材，並將對異源生物心理的開掘當成人類才能和創造性的象徵；（5）在創作觀念上以“挪用”取代“原創”（“再混合”）。數碼象徵主義體現了數碼技術與數碼哲學的融合，既是數碼技術升華為數碼哲學的途徑，又是數碼哲學引領數碼技術的中介。它使數碼藝術具備某種理趣，在物我交融中豐富其內涵。數碼象徵主義是數字化思維方式、數字化擴張功能與數字化生存真諦的有機結合。它力求從計算的角度發現世界的統一性，在數碼時代各種儀式性活動中尋找象徵的綫索，並揭示賽博世界的象徵性。它使人們得以生動地言說數碼哲理，溝通網絡文化形而上、形而下這兩個不同層面，理解信息社會特有的各種社會行爲。

[關鍵詞]數碼時代 象徵主義 藝術理論

[作者簡介]黃鳴奮（1952—），男，福建省南安縣人，曾任廈門大學中國語言文學研究所所長、中文系主任、海外教育學院院長，現為廈門大學中文系教授、博士生導師；主要從事文藝心理學、文藝傳播學、電子藝術與電腦文化研究，代表性著作有《藝術交往論》、《傳播心理學》、《電腦藝術學》、《數碼藝術學》、《西方數碼藝術理論史》等。

# Three Approaches to Digital Symbolism

Huang Mingfen

(Department of Chinese, Xiamen University, Xiamen, China, 361005)

**Abstract:** There is a close relationship between the development of symbols and the information revolutions in history. Digital symbolism evolved from the traditional symbolism and possesses at least three functions. Firstly, it serves as a key to the understanding of today's digital revolution. Secondly, it serves as a guide for today's digital art creation. Lastly, it serves as the basis for the establishment of today's digital philosophy. Digital symbolism represents an important perspective on social phenomena associated with digital revolution, which is characterized by attempts to go beyond the instrumental value of computers, Internet and a variety of embedded devices, and to look for their metaphysical significance. Digital Symbolist art is an important part of post-modern art, and generally has the following five characteristics: (1) to advocate the awareness on abstract physical affair through digital phenomena which are concrete and tangible; (2) to take digitality as the key to understanding the nature of the world and the universe; (3) to favor omni-media which combine the elements of technology and art, sound and images, and language and non-language together, and realize mutual transformation and dynamic display of all media; (4) to lay stress on robots, cyborgs, aliens, synthetic human and other topics, and take the opening up of heterologous biological mentality as a symbol of human talent and creativity; (5) to replace the "originality" with "embezzlement" in the creative concept ("remix"). Digital symbolism reflects the integration of digital technology and digital philosophy, which is not only the route for digital technology to sublime to philosophy, but is also the intermediary leading digital philosophy to digital technology. It endows digital art with some kind of philosophic flavor, enriches its content in the harmony of human inner feelings and the secular world. Digital symbolism is the combination of digitalization thinking, expansion capabilities of digitalization and the essence of Being Digital. It seeks to discover the unity of the world from the perspective of computing, and looks for the symbolic clues in various kinds of ritual activities as well as reveals the secrets of symbolization in the cyber world. It allows people to vividly talk about digital philosophy, make communication between physical and metaphysical levels of network culture, and make out the various social behaviors peculiar to the information society.

**Keywords:** digital era; symbolism; art theory

**Author:** Huang Mingfen is currently the professor and doctoral supervisor in the Department of Chinese at Xiamen University. He is mainly engaged in the studies of literary theories, literary communication, electronic art and cyberculture. His major publications include *Theory on Association with Art*, *Communication Psychology*, *Computer Arts*, *Digital Arts* and *History of Theories on Digital Art in the Western Theories*, etc.

“象徵”是人類思維方式、表達方式和存在方式的統一體，引導人們從具體走向抽象，從直陳走向寓託，從已知世界走向未知世界。象徵主義在科學領域主要是指有關文化符號系統的構建、闡釋及功能之研究的理論主張，在藝術領域主要是指19世紀作為現實主義對立面而興起、延續到20世紀的強調主觀變形的運動和流派（以下簡稱傳統象徵主義），在哲學領域主要是指從象徵的角度分析神話傳說、宗教儀式、符號意蘊等對象的思想觀點。數碼象徵主義由傳統象徵主義發展而來，至少具備三重功能：一是作為理解當今數碼革命的鑰匙；二是作為創造當今數碼藝術的指南；三是作為構建當今數碼哲學的依託。

### 一、數碼象徵主義：理解當今數碼革命的鑰匙

“象徵”具有悠久的歷史。英語中“symbol”一詞有“表徵”、“暗號”等意義，源於希臘語的“symbolon”。後者由代表“一起”（sym）與代表“投擲”（bole）的兩詞合成，其含義逐漸由“一起投擲”向“對比”、“比較”、用於比較的記號等演變。斯賓塞（E. Spenser, 1552—1599）的《仙后》（*Faerie Queene*, 1590）率先用“象徵”寓指代表他物之對象。中國古代的“八卦”是富有象徵意義的符號體系。龍、鳳、麒麟、龜（“四靈”）被作為“吉祥”的象徵，梅、蘭、菊、竹（“四友”）被作為“君子”的象徵。就詞源而論，“象”與“征”的結合最初是基於戰事之譬喻，如說“武王伐殷而魚入王舟，象征而必獲，故曰順也”<sup>①</sup>。這裏的“象”指的是“兵象”，“征”指的是征伐。“象”與“徵”的結合最初也是基於戰事，如說“今所安營地名‘觀阪’，自上觀下，反上之象，徵不吉”<sup>②</sup>。這裏所謂“徵”指預兆、跡象。“象徵”後來成為合成詞。明代黃汝亨有記載稱：“師諱廣詢，字明宗，山陰任氏母夢黑龍伏檻而生。蓋龍，象徵也。”<sup>③</sup>今人所說的“象徵”，實際上指的是用具體事物或形象間接表現抽象事理（或其他事物）。簡化字流行之後，“象徵”都寫成了“象征”。

“象徵”的發展與歷次信息革命之間存在着密切關係。以語言為標誌的第一次信息革命使人類形成第二信號系統、能夠進行“想象”與“抽象”這兩種不同類型的思維，從而為象徵的形成和運用準備了必要的心理條件。以文字為標誌的第二次信息革命創造了書面符號系統，使象徵不僅具備可以跨越時空流傳的社會條件，而且成為形而上、形而下領域彼此溝通的主要途徑之一。以印刷術為標誌的第三次信息革命推動了象徵的大規模機械複製，孕育了現代意義上的象徵主義。以電磁波為標誌的第四次信息革命訴諸超越人的感官的電子媒介，不僅使“象徵”作為把握玄妙的電子世界的中介而起作用（見於電路圖等），而且為“象徵”找到了新的發展空間（見於電影、廣播、電視等）。以電腦為標誌的第五次信息革命促使數碼象徵開始大量湧現。例如，電腦及其各種附屬設備一方面衍生出作為其象徵的各種圖標，另一方面被當成心理機制以至宇宙模式的象徵。數碼象徵主義因此誕生並獲得應用。

第五次信息革命爆發於20世紀中葉，至今仍在深入發展。它所帶來的影響遍及社會生活各個領域。在科學領域，數碼象徵主義主要有如下取向：

一是尋找科學知識通往公眾的途徑。例如，美國卡耐基·梅隆大學由貝茨（Joseph Bates）教授主持的奧茲項目組曾推出家貓“利奧塔”。這一小動物得名於後現代主義思想家利奧塔（J-F. Lyotard, 1924—1998），同時也很有資格充當時代的象徵，因為它是頂尖技

① [漢]班固：《漢書·終軍傳》（北京：中華書局，1962）卷64，顏師古註。

② [晉]常璩：《華陽國志》（北京：中華書局，1985）卷8。

③ [明]黃汝亨：“顯教寺明宗詢法師塔銘”，《寓林集》（北京：北京出版社，2000）卷14。

術與藝術創造的有機結合。<sup>①</sup>

二是試圖超越電腦、互聯網和各種嵌入式設備的工具價值，尋找它們的形而上學意義。略舉數例：（1）電腦。美國歷史學家、紀錄片理論家尼科爾斯（Bill Nichols）在《控制論系統時代的文化作品》（1988）一文中認為：電腦不祇是物體，它也是圖標和隱喻，令人聯想起思考自身和人們的環境的新方式，建構意味着成爲人、生活在有人類特點的世界中的圖像的新方式。他試圖推進本雅明（W. Benjamin, 1892—1940）在《可技術複製時代的藝術作品》一文中所作的審視，考察由電腦所象徵的控制論系統與電影在引起歷史性轉變方面的相稱程度。他認為：如果說機械複製對於電影來說意味着剪切組合能力的話，那麼，控制論系統則通過模擬突破了人們心理景觀的局限。<sup>②</sup>美國作家詹森（Steven Johnson）認為：傳統的個人電腦（以國際商業機器公司出品的爲代表）以其神秘的編碼、黑底泛綠光的顯示器，表明自己屬於大公司內馴順的職員；而麥金托什機則以其截然不同的界面表明了自己傾向於打破偶像、嬉戲人生的文化特徵。就此而言，買一台麥金托什機，不僅標誌着自己成爲電腦使用者，而且象徵着個人的文化認同與人格類型。詹森還認為：界面上小小的圖標，與宗教中的偶像同爲隱喻或象徵。數碼文明的宣傳者們對於這種圖標的解讀，與宗教家對於偶像的崇拜有相通之處。信息時代的信息是無限，宗教家所崇拜的對象也是無限，因此對二者的思考都是想象無限。<sup>③</sup>美國教育家斯奈德（Ilana Snyder）認為，電腦顯示中的圖標系統是一切符號、象徵、圖畫、詞語與音響的結合。語言不再祇是語法、詞彙與語義的結合，如今它由穿越閱讀、寫作、觀看與言語的大範圍符號系統組成。<sup>④</sup>（2）互聯網。美國學者默里（Janet Horowitz Murray）認為：數碼敘事最有前景的兩種模式是超文本與模擬。它們都是在第二次世界大戰之後適應掌握日益擴展、日益複雜的知識的需要而產生的。布希（Vannevar Bush）所設想的超文本，體現了美國人對於以秩序取代混沌的追求。與此相反，納爾遜所設想的超文本更看好錯綜複雜的網絡，很可能是將網絡看成是人類心靈的不可窮盡性的象徵。<sup>⑤</sup>荷蘭學者羅文客（Geert Lovink）指出：互聯網的擴散被許多人（非美國公民）當成是美國在“後冷戰時期”的單邊霸權的標記。美國之外的互聯網用戶逐漸向這一全球媒體的美國價值觀妥協。有兩種反應：對於某些人來說，互聯網必須摒棄特殊的美國價值觀，以便成爲真正的全球媒體；對那些仍持懷疑態度的局外人來說，這一媒體不過是美國領導的新自由主義市場資本主義勝利的另一象徵。羅文客本人持前一種立場。<sup>⑥</sup>（3）數據庫。美國新媒體理論家曼諾維奇（Lev Manovich）傾向於將數據庫視爲電腦時代（電腦化社會）的一種新的象徵形式，一種新的構建人們自身與世界的體驗的方式。這種形式是與傳統的敘事相對而言的。大致而論，敘事注意闡發事物的因果聯繫，以綫性結構來安排要素，要素都是有動機的（或者說它們的存在都是有一定道理的）；數據庫則是數據的集合，其內部結構隨數據庫的類型而異。<sup>⑦</sup>

三是將數碼革命的影響具身化。數碼時代日益常見的“電子人”正是在這一意義上成爲

① Joseph Bates, A. Bryan Loyall, W. Scott Reilly, "An Architecture for Action, Emotion, and Social Behavior", *Artificial Social Systems: Fourth European Workshop on Modeling Autonomous Agents in a Multi-Agent World*(Berlin: Springer-Verlag, 1994).

② Bill Nichols, "The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems" (1988), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. Edited by Timothy Druckrey (New York: Aperture, 1996), 121-144.

③ Steven Johnson, *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate* (San Francisco: Harper Edge, 1997), 50-51, 241-242.

④ Ilana Snyder ed., *Silicon Literacies: Communication, Innovation and Education in the Electronic Age* (London: Taylor & Francis e-Library, 2005).

⑤ Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the Holodeck* (New York: The Free Press, 1997), 91.

⑥ Lovink, Geert. *Dynamics of Critical Internet Culture (1994 - 2001)*(Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009), 7.

⑦ Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, 1998 (<http://web.archive.org/web/20030917020739/http://www.manovich.net/docs/database.rtf>. [2009-7-13]).



電子人

象徵。捷克學者科瓦 (M. Kolla) 等人指出：如果20世紀初劇作家恰佩克 (K. Capek, 1890—1938) 筆下的機器人可以視為現代人造類人機 (工人或士兵的身體作為現代社會成員的理想原型) 的話，那麼，電子人則是後現代人類的象徵 (作為人們對信息社會體驗的隱喻)。祇要人們能夠將自己從傳統的對現實的二元模式理解中解放出來，就沒有什麼阻止人們將現實視為本質上是“混合”的。被視為二元對立 (人對機器人，人對機器) 的現實是人們思想的產物。人們可以用“微光” (twilight, 兼有黃昏與黎明之義) 作為隱喻來說明自己的想法。微光不是光明和黑暗的混合，反過來，光明與黑暗 (人與機器) 是微光的兩極。與此類似，電子人可能並非是機體和機器的混合；反過來，“有機的”與“機器的”是電子人狀態的兩極。這是“微光”的基本觀念。<sup>①</sup>

對於數碼革命的上述理解，可能會成為新學科誕生的契機。例如，美國學者亞奇那 (Timothy Jachna) 將城市看成符號學意義上可以作為文本被閱讀的複雜結構，進而提出“賽博城市符號學”的觀念，認為縱橫交錯的通信網絡影響到城市居民對場所、人與住址等要素之間的象徵性關係的建構與維護。<sup>②</sup>

## 二、數碼象徵主義：創造當今數碼藝術的指南

在歷史上，象徵主義是一場與自然主義、現實主義等相區別的藝術運動，大致可以分為兩個發展階段：前期 (19世紀80年代至19世紀末)，以法國詩人波德萊爾 (C. P. Baudelaire, 1821—1867)、魏爾倫 (P. Verlaine, 1844—1896)、馬拉美 (S. Mallarmé, 1842—1898) 和蘭波 (J. N. A. Rimbaud, 1854—1891) 等為代表；後期 (20世紀初)，以法國詩人瓦雷里 (P. Valery, 1871—1945)、英國詩人艾略特 (T. S. Eliot, 1888—1965)、奧地利詩人里爾克 (R. M. Rilke, 1875—1926) 和愛爾蘭詩人葉芝 (W. B. Yeats, 1865—1939) 等為代表。這場運動在理論上主張透過表面達到非物質的超驗現實 (藝術的任務)，將不同材料之間的通感作為把握宇宙奧秘的鑰匙，看好將聲音與意義、真實與幻想、邏輯與句法等要素完美結合起來的純詩。象徵主義者重視神話傳說之類非現實題材，並將潛意識視為從人類一切天才的創造中產生的象徵。象徵主義以反現實主義為要旨。希臘/法國詩人、散文家、評論家莫雷亞斯 (J. Moreas, 1856—1910) 在《象徵主義宣言》 (1886) 中申明了其宗旨：“客觀祇向藝術提供了一個極端簡明的起點，象徵主義將以主觀變形來構成它的作品。”<sup>③</sup>主觀是相對於客觀而言的，代表了象徵主義對藝術基點的取向；變形則是相對於原貌而言的，體現了象徵主義的藝術技巧的運用。總而言之，“主觀變形”體現了這一派藝術家在理論和實踐中的追求。正如塞克里坦所概括的：“象徵主義終究可以說成是一種超越現實而深入理念世界的意圖；那些理念或為詩人胸中所藏，包括詩人的情感，或係柏拉圖所指，它們構成人類心嚮往之的完美的超自然

① Josef Kelemen, "On the Post-Modern Machine", *Scepticism and Hope*. Edited by M. Kolla'r (Bratislava: Kalligram, 1999).

② Timothy Jachna, "Cyburban Semiotics", *Proceeding COSIGN 2004*, Fourth Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (Croatia: University of Split, 2004), 59-63.

③ [希臘]莫雷亞斯：“象徵主義宣言”，《莫雷亞斯文集》（伽尼爾·弗拉瑪利翁出版社，1976），王泰來譯；黃晉凱、張秉真、楊恒達：《象徵主義·意象派》（北京：中國人民大學出版社，1989），第44頁。

世界。爲了如此超越現實的表面，象徵主義詩歌裏常見有意象的融合，一種引生第三維的立體效果。他們也特別強調詩歌的音樂性（瓦萊里實際上把這種性質說成是‘在聲音和意義間的永無休止的徘徊’），而且由於希望更靈活些，他們拋棄了正規的格律（如十二音節的亞歷山大體）和俗套的循環押韻的型式。”<sup>①</sup>

在19世紀，“主觀變形”是象徵主義小說與自然主義小說的分水嶺。自然主義將按照事物原樣、以模仿作爲出發點，標榜絕對的客觀性，主張單純地描繪自然。它在一定程度上反映了其時科學技術崛起的影響。19世紀下半葉，自然主義在法國興起，正值生理學、心理學、遺傳學等學科在歐洲嶄露頭角之際。它們雖然在研究對象上各有分工，但都表現出將人體、人性、人格、人情等作爲科研課題的傾向。作爲藝術流派的自然主義欣喜地從中發現自己棄舊圖新、在傳統的現實主義之外獨樹一幟的可能性，這就是以科學的精神求真務實。相比之下，象徵主義則譏笑自然主義此舉陳腐、幼稚，針鋒相對地以“主觀變形”作爲自己的旗幟。如今，“主觀變形”同樣是數碼藝術中象徵主義作品的特色。這類作品和旨在推動數碼科技應用的科普作品存在明顯區別。

在19世紀，“主觀變形”同樣是現代主義與現實主義的分水嶺。現實主義所看重的是客觀真實，現代主義所看重的是主觀真實（尤其是作者內心的真實）。如果說現實主義既將客觀現實當成起點又將它當成歸宿的話，那麼，現代主義則僅僅將客觀現實當成起點。由此出發，現代主義通過象徵派走向觀念符號，尋找感官交錯中的奇異詩意，正如波德萊爾《通感》一詩所描寫的那樣，“仿佛從遠處傳來的悠長回音，/混合成幽暗而深邃的統一體，/如同黑夜，又像光明，廣袤無際。/香味、顏色和聲音在交相呼應。/有的香味嫩如孩子肌膚那樣，/柔和像雙簧管，翠綠好似草原，/其餘的，腐蝕，豐富和得意洋洋，/具有無限事物那種擴散力量，/龍涎香、察香、安息香、乳香一般，/在歌唱着頭腦和感官的熱狂”<sup>②</sup>。化腐朽爲神奇的藝術效果和完美形式是象徵主義追求的目標。在後期象徵派中，英國作家艾略特的《荒原》堪稱名作。詩題本身就是失卻信仰的芸芸衆生精神狀態的象徵。在小說界，美國作家霍桑（N. Hawthorne, 1804—1864）的《紅字》與塞林格（J. D. Salinger, 1919—2010）《麥田裏的守望者》等，也被認爲是這樣的奇葩。前者的主人公海絲特因所謂“通姦罪”（Adultery）受懲，必須終身穿繡有紅色字母“A”的外衣以示恥辱。儘管如此，她通過懺悔和修行，取得人們的諒解以至於尊敬，外衣上的字母轉而成爲德行的標誌，具備“能幹”（able）和“天使”（Angel）之義。後者的主人公考爾菲德（Holden Caulfield）所要守望的麥田既是有別於成人世界的兒童世界，又是有別於現代社會的史前樂園，寄寓了作者對假模假式的批判。

至於“主觀變形”所追求的目標，早在19世紀就存在象徵主義與浪漫主義的區別。作爲一種思潮，浪漫主義在18世紀晚期至19世紀初期風行於歐洲，在某種意義上是對於啓蒙思想家過度強調理性的反彈、反思。它將感覺、直覺、想象力等作爲自己的核心範疇，將內心世界作爲出發點，其詩歌偏好充滿深情的語言、瑰麗多彩的想象、大膽誇張的手法，在某些方面與象徵主義有相通之處。儘管如此，兩者仍存在區別。如果說浪漫主義爲積極的或消極的理想所左右、因而熱情洋溢或抑鬱懷舊的話，那麼，象徵主義則更多地流露出迷惘，甚至給人以頹廢的印象。正如波德萊爾所寫的憂鬱，“低垂沉重的天幕像鍋蓋壓在，忍受長久煩悶、呻吟的精神上，它容納地平綫的整個兒圓蓋，向我們傾瀉比夜更悲的黑光”<sup>③</sup>。

① [英]多米尼克·塞克里坦：《象徵主義》（北京：昆侖出版社，1989），周發祥譯，第8頁。

② [法]波德萊爾：“通感”，《新編外國現代派作品選》（上海：學林出版社，2008），鄭克魯譯，第1編，第3—4頁。

③ [法]波德萊爾：“憂鬱”（之四），《新編外國現代派作品選》，第1編，第5頁。

浪漫主義所重視的更多是情緒或情感，象徵主義所重視的更多是意識或理念。就此而言，後者是數碼時代各種觀念性作品的先驅。

象徵主義對數碼藝術崛起的貢獻至少體現在三個方面：（1）象徵主義強調藝術應當描繪人所能感覺到的世界幻象，從而為數碼時代類像的繁榮導乎先路。瑞安認為，以“頹廢主義”知名的法國文學運動作為象徵主義的分支繁榮於19世紀末，是人工現實的先驅之一。波德萊爾的散文詩集《人工天堂》（1860）描述了服藥體驗；法國文學家于斯曼斯（J-K. Huysmans, 1843—1907）的小說《反自然》（又譯“反常”、“逆流”）刻畫了貴族主人公試圖通過藝術從現實得到消遣。19世紀這種對於人工現實的縈懷比當前對虛擬實境的關注遠為避世。對於象徵主義和頹廢主義作家來說，“自然”是敵人，它必須由“藝術”加以改正。波德萊爾不是將人工看成對於已經喪失的原本所應制作的複本，而是看成一種克服有機生命令人恐怖的混沌的方式。如今人們被吸引到類像，是出於對自己生產對現實的近於完美的複本的技术力量的醉心。由數碼裝置藝術的自然主題的重要性判斷，許多藝術家也在電腦模擬中追求對於自然環境消失的補償。人們希望通過技術重新捕獲技術文化使之遠離自己的質樸世界。<sup>①</sup>（2）象徵主義將關注焦點從現實主義之現實世界轉移到構成象徵的符號世界，從而有可能在數碼時代成為軟件分析的參考系。例如，哥本哈根信息技術大學詹森（Troels Degn Johansson）的《軟件藝術中的使用深淵：評克拉默》一文應用比較文學中的“嵌套”（mise en abyme，鏡中鏡）觀念分析軟件藝術對電腦媒體中表現問題的探索。這個文學隱喻常見於實驗小說中的象徵主義作品。這類作品將語言從其參照系中切割開來，使其自我反射性極端化，以檢驗語言的局限性。上述隱喻被應用於從總體上研究敘事與視覺表現，成為關於“表現”的不穩定性或脆弱性的象徵。具體做法有：將表現材料（如一本書的紙張）易腐壞或瞬息無常的特性當成主題，設立闡述的不穩定結構，如愛倫·坡（E. Allan Poe, 1809—1849）作品中精神錯亂的敘述者，或者博爾赫斯（J. L. Borges, 1899—1986）作品中顛倒小說的與現實的參考關係的敘述者；或者對先前以為過正常生活到頭來發現是在觀眾之前表演的主人公史詩性刻畫，就像電影《楚門的世界》（1998）那樣。在軟件藝術中，被主題化的理念之一是“電腦乃工具而非媒體”，亦即電腦媒體是一種表達其他文化建構的媒體（文字處理軟件或文本顯示軟件中的“書”，媒體播放機中的“電影”，等等）的透明容器。<sup>②</sup>（3）象徵主義與“圖像學”（Iconology）之間存在密切關係。後者旨在破譯所描繪的物品或事物的象徵意義，是數碼藝術理論的思想來源之一。

如果說傳統象徵主義標誌着現代藝術的開端的話，那麼，數碼象徵主義作品則是後現代藝術的重要組成部分。它大致具備五個特徵：

其一，主張透過具體可感的數碼現象認識相對抽象的物理、事理以至於哲理。例如，卡茨（Eduardo Kac）主張，“摩爾斯電碼”（Morse code）作為全球通信之濫觴，象徵着信息時代的來臨；並創作了基於上述認識的轉基因作品《創世》（1999），將所謂“藝術家的基因”用摩爾斯電碼寫進了細菌的遺傳物質。這種“藝術家的基因”不是來自莎士比亞（W. Shakespeare, 1564—1616）或者達·芬奇（L. d. Vinci, 1452—1519），而是《聖經》中表示神賦予人控制自然之權利的那句話：“使他們管理海裏的魚、空中的鳥、地上的牲畜，和全地並地上所爬的一切昆蟲。”<sup>③</sup>根據他的自述，選擇這句話的原因

① Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore; London: The Johns Hopkins University Press, 2001), 75.

② Troels Degn Johansson, "Mise en Abyme in Software Art: A Comment to Florian Cramer", *Read\_Me: Software Art & Cultures* (Århus: Werks Offset A/S, 2004), 150-159.

③ 《聖經·創世記》（香港：聖經公會，1980），第1章，第1頁。

是它隱含着神賦予了人類控制自然的權利這一觀念，而選擇摩爾斯電碼的原因則在於它是無綫電報的第一個編碼體系。卡茨將賦有“創世”基因細菌置於透明容器之中，在展廳中展出。參觀者可通過網絡遙控展廳的紫外綫燈，促成細菌發生物變，融合於細菌中的《聖經》中的這句話也跟着發生了變化。這種變化具有象徵性，意味着人們不再陳陳相因地接受《聖經》的語義，而是賦予它新的涵義。卡茨認為：自然語言、脫氧核糖核酸（DNA）代碼和二進位邏輯是理解未來的關鍵。生物過程是可以寫作與程式設計的，並可以用與數字電腦並無不同的方式來保存與處理信息。<sup>①</sup>又如，圖像設計師、多媒體藝術家索爾特（Christopher Salter）與阿迪加爾（Erik Adigard）創作了裝置藝術《時空之輪》（*Chronopolis*, 2002）。它採用了10×10米的地板作為投射界面。界面由電腦生成，被分為顯示日期、鐘點、分鐘、秒鐘的四個格子，上面映射出四個動畫化的象形文字。每個象形文字都以特定的速度運動，速度由電腦系統時間決定。在運動中，這些象形文字留下了點的軌跡。訪客踏入地板上的圖像界面時，便進入了一個沉浸空間。拋物綫型的揚聲器將聲音集中到高度定位化的區域，在界面上創造了多頻道的音速聲景。當訪客在展覽空間中行走時，時間方格與音速聲景都對人的運動起反應，生成因人的位移而加速或減速視聽的結構。作者所選取的四個象形文字分別代表貨幣、貨物、人員、腐朽，因此，它們的流動象徵了社會生活的變化。這樣，《時空之輪》所試圖探索的對象便不限於物理時間，而是涉及社會時間、電子媒體與人類生存的關係。

其二，將“數碼性”當成理解世間萬象乃至宇宙本質的關鍵。“數碼性”在發生學意義上是指數字和編碼的屬性，在當今數字化語境中主要是指數字電子電腦的基本特徵，並隨着人們對上述特徵的認識的擴展而擴展，其外延從萬能機器、元媒體、數據網絡直到包含各種嵌入式設備的移動通信，其內涵則包括電腦乃心靈的正確模式、生物都是電腦，宇宙也是電腦等多種含義。例如，姆瓜倫（Mgoalen）策展了《當今互聯網的象徵》（*Symbols of the Internet Today*, 2010）。他有感於可通過不同路徑加以訪問的無窮綫上信息，想到博爾赫斯所說的小徑分岔的花園，曼諾維奇關於數據庫的理論，還有羅文客的媒體理論。他從根莖網站選取若干作品，以代表互聯網和數據庫的如下側面：非綫性故事綫，數據的不斷改變與改編，特定空間的個人化，被傳輸的海量無條理信息。<sup>②</sup>這些作品包括：赫拉鮑斯基（Taras Hrabowsky）《物阱》（*Thing Pit*），展示圖像和圖標被吸入中心的視覺漩渦，象徵大量綫上信息對日常觀者的轟炸；<sup>③</sup>瑪拉肖克（Duncan Malashock）《觀念的慵懶世界》（*The Lazy world of Ideas*）展示一個沿着所有空間軸運動的拼圖，象徵非綫性敘事是如何被創作出來；<sup>④</sup>奧斯特霍夫（Johannes P. Osterhoff）等《真實視窗》（*Windows Real*）展示真人實景高舉微軟視窗桌面圖標的攝影，令人想起“第二人生”或穿越虛擬空間的航行；<sup>⑤</sup>韋伯斯特（Kit Webster）《上帝洋地黃》（*Deus Digitalis*）展示模式、形狀和色彩不斷因時而變的虛擬被褥狀的物體，作為始終改變、更新與重新發明自己的互聯網的象徵；<sup>⑥</sup>韋哈伊根（Hans Verhaegen）《二維魔方》（*Enigmatica*）展示作為數據庫內部不同空間起作用的大量框架，用它們的變色和移動代表互聯網時代湧現的多種觀念和理論的結合，並象徵不斷演進的“萬維網”（Web）。<sup>⑦</sup>

① Eduardo Kac, *Genesis* (<http://www.ckac.org/geninfo.html>. [2002-12-2])

② [http://rhizome.org/artbase/exhibitions/view/1235/?ref=search\\_title](http://rhizome.org/artbase/exhibitions/view/1235/?ref=search_title). [2014-10-15]

③ <https://web.archive.org/web/20101018043122/http://www.lazyworldofideas.com/>. [2014-10-15]

④ <http://rhizome.org/artbase/artwork/50003/>. [2014-10-15]

⑤ <http://rhizome.org/artbase/artwork/49933/>. [2014-10-15]

⑥ <http://www.hansup.be/deus-digitalis/>. [2014-10-15]

⑦ <http://vimeo.com/9842123>. [2014-10-15]



其三，看好將科技與藝術、聲音與圖像、語言與非語言等要素完美結合、相互轉化、動態展示的全媒體。例如，塞尼（Guido Segni）創作了《閑暇：我當/前社會狀態象徵》（*Leisure. My con/temporary status symbols*, 2012）。作者談到：在網絡時代，勞動與閑暇之間的分離已經變得前所未有地微妙。聊天狀態便是這種當代狀況最有指示性的代表之一：可得、忙碌、在遠處或離綫。《休閒》是進行中基於時間對我、自我與互聯網的描繪，來自我的暫時性聊天狀態指示符號。每小時一次，每天24小時，“一個通過網站（[www.temporariystatussymbols.com](http://www.temporariystatussymbols.com)）記載與過度展示我的‘谷歌交談’（Google Talk）狀態的腳本帖子，形成一幅抽象的彩色紋理，使用者可以從中追溯我生活中的任何時刻”，畫面是由不同顏色（分別代表綫上與否）的小圓點構成的方陣。<sup>①</sup>署名“1043111”的網友所提供的《狀態符》（*Status Symbols*, 2011）運用旋轉的“發光二極管（LED）陣列”將“推特”（Twitter）文本轉變成斷斷續續的二進位碼，創造個人虛擬身份的抽象繪畫，並反映網絡審查的狀況。信息源自世界各地使用者2009年12月所發表的評論。<sup>②</sup>

其四，看好關於機器人、電子人、外星人、合成人等題材，並將對異源生物心理的開掘當成人類才能和創造性的象徵。有關此類題材的藝術作品的由來與發展，可以參考斯普林格《20世紀90年代電影中的心理—控制論》（1999）一文。作者認為，其時的驚悚片賦予心理—控制論領域雙重偉力，即破壞與治療。這些影片中的賽博空間既象徵分裂而不穩定的主體性或失憶，同時又具有解決它所創造的問題的治療力量。出現在這些電影中的形象，有受1980年代賽博朋克小說中的“控制論牛仔”啓發而創造的接入賽博空間的修長青年，又有肌肉結實如鋼鐵的電子人。<sup>③</sup>裝置藝術亦頗青睞上述題材。例如，1997年，貝內特（Ed Bennett）組織了名為“A-Positive”的活動，讓人的身體通過輸血為機器人提供營養物質，機器人從人血中析取氧氣以支持雖小但穩定的火焰（生命的原型象徵）；作為回報，通過靜脈注射為人提供葡萄糖。又如，由波蒲設計的小亞當與小夏娃（2002）是兩個簡單的機器人，它們在電力推動不斷位移、時合時分，象徵着亞當與夏娃的交往。<sup>④</sup>

其五，在創作觀念上以挪用取代原創，這是後現代藝術和現代藝術的顯著區別。例如，舒爾金（Alexei Shulgin）的作品《萬維網藝術獎章》（1995—1997）作為綫上策展之作，或作為作品的策展，是互聯網藝術的特別純淨的形式，以單一的形式將先前存在的數據鏈接起來，好像它是數據庫探索的結果那樣。這是一個挪用行動，以杜尚（M. Duchamp, 1887—1968）及其諸多追隨者的風格，雖然是特別細小和朦朧的類型。沒有對象的運動、簽名或約會，祇是將指示器指向存在的東西。這一作品在許多方面是網絡藝術的象徵。<sup>⑤</sup>上述做法，被稱為“再混合”。

藝術實踐表明：數碼象徵主義也在一定程度上繼承了傳統象徵主義的批判精神，通過主觀變形來表現信息科技的雙刃劍作用，喚起人們的警覺。例如，巴瑪特（Richard Bamatre）《說你想要它們說之事的符號》（*Symbols that Say What You Want them to Say*, 2005）既是圖像設計的產品，又是未來作品的工具，同時還體現了對於象徵、圖標及其作為準確或虛假呈現之功能的批判意識。它包含了266個可以點擊展現的圖標。<sup>⑥</sup>又如，2007年11月24日至12月23日，女修道院畫廊（The Nunnery Gallery）展出賀斯（Dan

① <http://www.works.guidosegni.com/leisure-times/>. [2014-10-15]

② [http://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans\\_twitter\\_art\\_feed.php?artist\\_id=12](http://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans_twitter_art_feed.php?artist_id=12). [2014-10-15]

③ Claudia Springer, “Psycho-cybernetics in Films of the ”, *Cybercultures: Critical Concepts in Media and Cultural Studies* (London; New York: Routledge, 2006), Volume II, 176-188.

④ [http://artbots.org/2003/participants/micro.adam\\_micro.eva/](http://artbots.org/2003/participants/micro.adam_micro.eva/). [2004-4-2]

⑤ Julian Stallabrass, *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce* (London: Tate Publishing, 2003), 27-28.

⑥ <http://archive.rhizome.org/artbase/30178/symbols.html>. [2014-10-15]

Hays)的《橫穿水域》(*Across the Water*)，展示了“數碼原野”(Digital Wilderness, 指由互聯網生成的圖像洪水)繪畫中的水的象徵主義。作者有感於人們如今對花園無動於衷、疏遠自然，希望自己的作品能夠增強人們與物理世界的聯繫。<sup>①</sup>

### 三、數碼象徵主義：構建當今數碼哲學的依託

數碼技術與數碼哲學的淵源由來已久。早在古希臘，畢達哥拉斯(Pythagoras, 前580—前500)學派就試圖賦予某些特殊數字以象徵寓意(例如,“4”表示不偏不倚,代表公正、報應等),並將“數”當成是世界的本原。中國古代的《易經》以象徵為基礎構建了涵蓋天、地、人的世界觀。與當今數碼技術相對應的數碼哲學主要是20世紀末以來嶄露頭角的計算主義。數碼象徵主義體現了數碼技術與數碼哲學的融合,既是數碼技術升華為數碼哲學的途徑,又是數碼哲學引領數碼技術的中介。當前,它經常作為後現代性的表現,擔負為數字化祛魅的使命。對此,可以從數字化思維方式的審視、數字化擴張功能的評估、數字化生存真諦的探索等方面來加以把握。

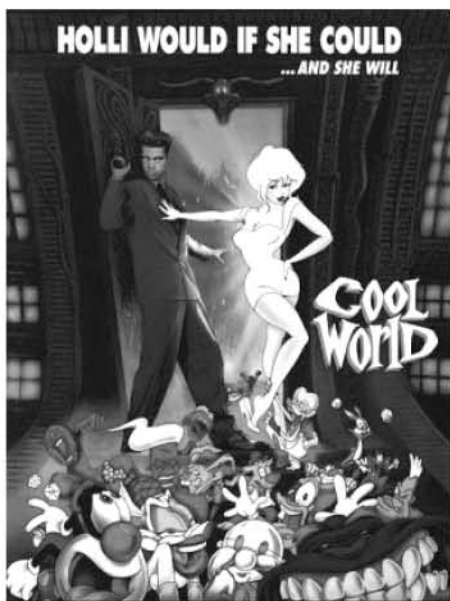
《易經》將陽爻、陰爻作為天與地、男與女的象徵,通過它們的疊加互置,創造出相當完整的宇宙模式。它所體現的思維方式不祇與二進位數字電子電腦的運行原理相通,而且啟發數碼時代的象徵主義者與計算主義者彼此攜手,以象徵思維把握數碼宇宙。正如李建會等人所說:“一旦從計算的視角審視世界,科學家們不僅發現大腦和生命系統是計算系統,而且發現整個世界事實上就是一個計算系統。這樣,計算主義就不僅僅是關於認知的或生命的一種哲學理論,而且變為一種新的普遍的世界觀。”其命題有“宇宙是巨大的細胞自動機”、“萬物源於比特”等。<sup>②</sup>如果人們將這類命題當成實指,難免會感到費解;但若是從象徵的角度理解其思路,則可能與計算主義達成會心。在類似的意義上,美國華盛頓大學西雅圖分校維喬雷克指出:基因組的數字代碼象徵着一種意識新模式,同樣在結構上沒有中心、終極原因或內在意義。基因不是生命的空間藍圖,不是器官的二維計劃,而是以無窮前突變寫成的“核苷酸”(Nucleotide)長串,這種前突變原則上與極簡主義不無相似之處的複製世界一致。在特定系列的核苷酸的實際複製中沒有目的,生命的目標就是延續自身(2000)。<sup>③</sup>

在社會生活中,與生殖、婚姻、狩獵、農耕、安葬、娛神等相關的儀式早就為象徵主義者所關注。這類興趣有可能延續到數碼時代,成為數碼象徵主義的思想來源之一。現實生活中,不論信息技術(IT)公司開業、軟件園區奠基、電腦商城啟動,還是數碼土著成年、動漫學生畢業、網絡精英授勳,在種種儀式性活動中,都有象徵的綫索可尋。數碼象徵主義主張透過“熱鬧”看“門道”,把握與數碼禮儀相關的各種慶典、節展、吉祥物的寓意。數碼革命爆發以來,西方各種新媒體藝術展慶活動層出不窮。它們不祇是數碼生產者的營銷手段、數碼消費者的採購盛典,而且是社會變化的縮影、藝術熱點的象徵。例如,自1989年開辦的美國“洛杉磯自由波”(The LA Freewaves)實驗媒體藝術雙年展第十一屆(2008)的主題是“Holly-Would”。這個術語是對好萊塢(Hollywood)的戲仿,標誌着從傳統電影藝術向新媒體影像藝術的轉折,既作為美國娛樂產業的國際象徵,又作為洛杉磯地區流動狀態的表徵。這屆藝術雙年展將媒體藝術與好萊塢大道融合在一起,將圖標性的大道轉變成為來自各州的影視與媒體藝術巨大、多側面的投影空間。入選的作品投映到建

① [http://www.bowarts.org/nunnery/across-water.\[2014-10-15\]](http://www.bowarts.org/nunnery/across-water.[2014-10-15])

② 李建會、符征、張江:《計算主義——一種新的世界觀》(北京:中國社會科學出版社,2012),第227、233頁。

③ Marek Wiczorek,“Playing with Life: Art and Human Genomics”, *Art Journal* 3 (2000): 59-60.



“Holly-Would”

築物上，在戶內及安裝在店面視窗的液晶熒屏上顯示。對這類儀式的評估，自然要兼顧市場經濟和文化象徵兩方面。數碼象徵主義為此提供了可供參考的思路。

象徵本質上是人類的一種生存方式。與動物消費不同，人類的消費包含了象徵的成分，這一點對於奢侈品來說特別明顯（它代表高端象徵性消費）。在西方文化史上，由於美國“蘋果公司”（Apple）開發的“數字音樂播放器”（iPod）的普及，使大多數人首度擁有了不論去哪裏都能創造自己私人移動聲音世界的技術。“iPod”成爲他們日益運用通信以控制和管理城市環境體驗的文化的象徵。如今，透過用戶爭相購買蘋果公司推出的手機“iPhone 6”的現象，人們可以看到蘋果手機在社會交往中所起的象徵作用。人類的生產不祇是肉體或物質產品的生產，也包含了精神產品的生產。正是象徵，使得某些產品成爲人格的象徵，藝術作品便由此而來。數碼

象徵主義將賽博世界當成數字化生存的基本空間，並致力於揭示上述空間的象徵性。庫比特（Sean Cubitt）在《數字美學》一書中指出：“無論在原子的層面上還是在行星的層面上，現實的烏托邦空間都不可能了。取而代之的是電腦空間的電子空無，這個空間既是內在的又是外在的，成爲尋找失去身份之旅中的象徵性空間。”<sup>①</sup>作爲象徵性空間，它的含義是非常豐富的。“電腦空間把東方主義和空間科學的豐富的非理性據爲己有，並與之一起遁入繁忙的信息公路；但電腦空間同時也不惜冒險，企圖在團結一致的幻想中發現完美的生活。”<sup>②</sup>

綜上所述，數碼象徵主義的要旨可以概括爲三個方面：（1）數碼革命所產生的影響兼及形而下和形而上層面，由此而產生的信息科技、數碼產品和虛擬社群等不僅具備實用功能，而且可能擁有象徵意義。透過實用功能把握其象徵意義，是理解數碼革命的功能和價值的關鍵之一。（2）象徵主義在西方開啓了聲勢浩大、成果斐然的現代藝術。它本身作爲藝術運動固然早已遠去，但其餘緒到數碼時代仍然綿綿不絕，其技巧爲數碼藝術愛好者所師承。它有助於面臨扁平化巨大壓力的藝術世界仍然保持一定的意義深度，使數碼作品具備某種理趣，在物我交融中豐富其內涵。（3）“象徵”既是人類一種以實現具象與抽象之間相互轉化爲目標的心理活動，也是以符號體系爲中介把握世界的活動。在數碼時代，“象徵”給人們言說數碼哲理的途徑，讓網絡文化的“抽象”一面得以具體表達。它有助於溝通形而上、形而下這兩個不同層面，爲解讀人們的社會行爲提供了參考系。正因爲如此，數碼象徵主義值得深入研究。

①② [新西蘭]庫比特：《數字美學》（北京：商務印書館，2007），趙文書、王玉括譯，第141、153頁。