

艺术产业符号学： 在技术、政治与感知之间

*Semiotics of industrial art:
Between technology,
politics and senses*

彭佳

阿林·奥尔特亚努

豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯

编辑

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

INTERNATIONAL ASSOCIATION FOR SEMIOTIC STUDIES

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES

•e
editorial
Pontificia Universidad
JAVERIANA

艺术产业符号学

Pontificia Universidad Javeriana
International Association for Semiotic Studies
Instituto Departamental de Bellas Artes

艺术产业符号学
在技术、政治与感知之间

SEMIOTICS OF INDUSTRIAL ART

BETWEEN TECHNOLOGY,
POLITICS AND SENSES

彭佳
阿林·奥尔特亚努
豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯
编辑





Copyright © 2025 by

© Pontificia Universidad Javeriana
© International Association for Semiotic Studies
© Instituto Departamental de Bellas Artes
© Jia Peng, Alin Olteanu,
Jorge Eduardo Uruña López, academic editors

First Editorial Pontificia Universidad Javeriana
paperback edition, 2025

ISBN (paperback): 978-628-502-064-3
ISBN (eBook): 978-628-502-027-8
DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.9786285020278>
Made in Colombia

Facultad de Educación
Carrera 7ª N°. 42-27
Lorenzo Uribe, S.J. Building
Phone: (601) 320 8320 ext. 2635
Visit educacion.javeriana.edu.co/
Bogotá, D.C.

Facultad de Comunicación y Lenguaje
Transversal 4 N°. 42-00, 6th floor
José Rafael Arboleda Building
Phone: (571) 320 8320 exts. 4563-4566
Visit comunicacionylenguaje.javeriana.edu.co/
Bogotá, D.C.

Instituto Departamental de Bellas Artes
Av. 2 Nte. #7N-66
Phone: (602) 620 3333.
Visit www.bellasartes.edu.co
Cali, Colombia

Publishing by Editorial Pontificia
Universidad Javeriana
Carrera 7.ª n.º 37-25, office 1301
Edificio Lutaima
Phone: (601) 320 8320 ext. 4752
Visit www.javeriana.edu.co/editorial

Book design by
Carmen Villegas

Front cover by
Carmen Villegas

Printed by
Imprime tu Libro

Pontificia Universidad Javeriana
| Vigilada Mineducación.
Reconocimiento como Universidad:
Decreto 1297 del 30 de mayo de 1964.
Reconocimiento de personería jurídica:
Resolución 73 del 12 de diciembre de 1933
del Ministerio de Gobierno.



Pontificia Universidad Javeriana. Biblioteca Alfonso Borrero Cabal, S. J.
Catalogación en la publicación

Peng, Jia, autor, editor académico

Semiotics of industrial art : between technology, politics and senses
/ autores, Jia Peng [y otros] ; editores, Jia Peng, Alin Olteanu, Jorge Eduardo Uruña López. -- Bogotá : Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2025.

326 páginas ; ilustraciones ; 24 cm
Incluye referencias bibliográficas.
ISBN (impreso): 978-628-502-064-3
ISBN (digital) : 978-628-502-028-5

1. Semiótica 2. Estética 3. Semiótica de las artes industriales 4. Estudios del Lenguaje 5. Semiótica y cultura
6. Análisis de medios I. Olteanu, Alin, autor, editor académico II. Uruña López, Jorge Eduardo, autor, editor académico III. Pontificia Universidad Javeriana IV. International Association for Semiotic Studies.

CDD 302.2 edición 21

CO-BoPUJ

22/04/2025

目 录

前言. 当代符号学:早期职业研究者 (ECR) 的未来前景

豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯 15

总序言. 当代符号学:五语研究丛书

雅克·方坦尼耶, 蒂齐亚娜·米廖雷 17

序

赵毅衡 27

前言. 艺术产业符号学:技术、政治与感官之间

彭佳 29

第一部分. 当代艺术的美学:原理与问题

“非模仿性因素”与符号生成:迈耶·夏皮罗为抽象艺术的辩护

廉鹏 37

和解的边界与共感的符号活动:拉丁美洲符号学原理与哥伦比亚武装冲突的身体记忆的关系

卢斯·马里纳·拉腊·萨尔多

豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯 撰 龚瑶 译 49

不变的变项:论生物艺术中“媒介”的功能

黄超莹 67

第二部分.混杂传统与现代性:艺术产业生产中的怀旧、爱国主义和新技术

试论数字化的生物符号学研究方法:读写能力作为模塑能力

阿林·奥尔特亚努 撰 王岱岩 译

87

数字(音像)档案的创造性:媒介考古学与文化符号学的对话

因德雷克·伊布鲁斯·玛丽亚 撰 谢瑶 译

115

从自生系统论出发论社交音乐平台传播机制:以20世纪90年代香港流行乐在网易云音乐的流传为例

刘亭亭 彭佳

139

现代性中的古都再造:民国时期大众媒体中文人对西安的书写与想象

凡婷婷

159

第三部分.新媒体艺术中的具身:身体作为能动主体、媒介和符号

周围世界中的周围世界:沉浸式虚拟环境中的共同发展与现实和超现实之悖论性本质

亚历克·科齐茨基 撰 王岱岩 译

177

行动者网络理论视域中的生物艺术:他者性的本体生成

彭佳 杨玉其 郑晓君

205

符号活动的总体性:疫情期间的数字治理、共同体表征及其艺术实践

何超彦 凡婷婷

225

第四部分. 感官研究宣言: 艺术与人文学科中的感官革命

文学作品中的具身科学: 理论虚构作为艺术实践中的新兴科学

李爱玲 撰 柳凤琼 译 243

“失败”的人工智能: 技术美学交互性思维的形成

王楷文 267

符号的感受性: 20世纪80年代哥伦比亚 汽车产品广告和品牌的根源

安德烈斯·费尔南多·卡斯蒂布兰科·罗尔丹 撰 谢瑶 译 283

健康饮食的性别化: 基于男女两性市场 化食品包装的多模式话语研究

格温·宝威 艾莉尔·陈 撰 毛星星 译 299

作者简介 321

CONTENTS

PREFACE. CONTEMPORARY SEMIOTICS: FUTURE STAKES FOR EARLY CAREER RESEARCHERS (ECR)

Jorge Eduardo Urueña López 15

PROLOGUE. CONTEMPORARY SEMIOTICS: RESEARCH IN FIVE LANGUAGES. FIVE BOOKS IN FIVE LANGUAGES

Jacques Fontanille and Tiziana Migliore 17

PRESENTATION

Yiheng Zhao 27

INTRODUCTION. SEMIOTICS OF INDUSTRIAL ART: BETWEEN TECHNOLOGY, POLITICS AND SENSES

Jia Peng, Alin Olteanu, and Jorge Eduardo Urueña López 29

FIRST PART

Aesthetics of contemporary art: Principles and problems

ON THE “NON-IMITATIVE FACTORS” AND SYMBOL GENERATION: A DEFENSE ON ABSTRACT ART BY MEYER SHAPIRO

Peng Lian 37

**BORDERS OF RECONCILIATION AND SYNAESTHETIC
SEMIOSIS: THE PRINCIPLES OF LATIN AMERICAN
SEMIOTICS IN RELATION TO THE CORPOREAL
MEMORY OF THE COLOMBIAN ARMED CONFLICT**

Luz Marina Lara Salcedo, Jorge Eduardo Urueña López,
and Yao Gong (trans.)

49

**A STABLE VARIABLE:
THE FUNCTION OF MEDIA IN BIOART**

Chaoying Huang

67

SECOND PART

**Hybridity of tradition and modernity:
Nostalgia, nationalism and new technology in art industry production**

**A PROPOSAL FOR A BIOSEMIOTIC
APPROACH TO DIGITALIZATION:
LITERACY AS MODELING COMPETENCE**

Alin Olteanu and Daiyan Wang (trans.)

87

**THE CREATIVITY OF DIGITAL
(AUDIOVISUAL) ARCHIVES:
A DIALOGUE BETWEEN MEDIA
ARCHAEOLOGY AND CULTURAL SEMIOTICS**

Indrek Ibrus, Maarja Ojamaa, and Yao Xie (trans.)

115

**AN EXAMINATION ON THE DISSEMINATION
MECHANISMS OF SOCIAL MUSIC PLATFORMS
FROM AUTOPOIETIC SYSTEM PERSPECTIVE:
TAKING THE CIRCULATION OF 1990S
HONG KONG POP MUSIC ON NETEASE
CLOUD MUSIC AS AN EXAMPLE**

Tingting Liu and Jia Peng

139

**AN ANCIENT CAPITAL REBUILT IN MODERNITY:
THE WRITING AND IMAGINATION ON XI'AN BY
CHINESE LITERATI IN THE MASS MEDIA DURING
THE PERIOD OF THE REPUBLIC OF CHINA**

Tingting Fan

159

THIRD PART

**Embodiment in new media
art: Body as agent, media, and signs**

**UMWELT IN AN UMWELT: CO-DEVELOPING
WITHIN IMMERSIVE VIRTUAL ENVIRONMENTS
AND THE PARADOXICAL NATURE
OF REALITY AND HYPERREALITY**

Alec Kozicki and Daiyan Wang (trans.)

177

**BIOART IN THE PERSPECTIVE OF ANT:
ON THE ONTOLOGY OF OTHERNESS**

Jia Peng, Yuqi Yang and Xiaojun Zheng

205

**GLOBALITY OF SEMIOSIS: DIGITAL GOVERNANCE,
REPRESENTATION OF COMMUNITY, AND THE
ART PRACTICE IN COVID-19 PERIOD**

Chaoyan He and Tingting Fan

225

FOURTH PART

**The sensory studies manifesto:
Tracking the sensorial revolution in arts and human sciences**

**EMBODYING SCIENCE IN LITERATURE: THEORETICAL
FICTION AS EMERGENT SCIENCE IN ART PRACTICE**

Clarissa Lee and Fengqiong Liu (trans.)

243

**THE “FAILURE” OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE:
FORMATION OF INTERACTIVITY
THINKING IN TECHNO-AESTHETIC**

Kaiwen Wang

267

**THE SENSITIVITY OF THE SIGNS: ROOTS IN
THE ADVERTISING AND THE BRAND IN THE
AUTOMOTIVE OFFER OF THE 1980S IN COLOMBIA**

Andrés Fernando Castiblanco Roldán and Yao Xie (trans.)

283

**THE GENDERING OF HEALTHY DIETS:
A MULTIMODAL DISCOURSE STUDY OF FOOD
PACKAGES MARKETED AT MEN AND WOMEN**

Gwen Bouvier, Ariel Chen, and Xingxing Mao (trans.)

299

AUTHORS

321

前言

当代符号学：早期职业研究者（ECR）的未来前景

早期职业研究人员（ECR）是一个围绕符号学研究的年轻研究人员网络，他们致力于跨学科和跨学科工作，促进了符号学研究的多样化。

早期职业研究人员（ECR）是一个围绕符号学研究的年轻研究人员网络，他们致力于跨学科和跨学科工作，促进了符号学研究的多样化。

这个学术共同体诞生于两位著名的符号学学家的领导下：保罗·科布利（Paul Cobley）教授（英国）和克里斯蒂安·班科夫（Kristian Bankov）教授（保加利亚），他们分别担任国际符号学研究协会（IASS-AIS）的主席和秘书，任期至2024年。他们召集了第一批来自不同语言、背景和训练领域的研究人员，以创建和巩固理论讨论的空间，从而培养以符号学研究为中心的语言研究领域的新一代研究人员。这个团队由彭佳（亚洲）、达米安·托马塞利（Damien Tomaselli）（南非）、阿林·奥尔特亚努（Alin Olteanu）（欧洲）和豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳（Jorge Eduardo Urueña）（拉丁美洲）组成。

该网络旨在为年轻研究人员提供一个空间，让他们能够推动不同的学术和专业举措，从而吸引新的理论探索，确保对符号、意义和感知的辩论和讨论。

根据国际符号学研究协会（IASS-AIS）章程第二条的规定，该协会致力于加强和多样化成员国之间以及与可能成为该共同体的其他国家之间的国际联系。在这一原则下，该网络在过去八年中一直致力于巩固自己作为社会和学术发展的空间的地位，通过科学、创新、技术、社会和文化转型重新构建联系，并同样为世界未来符号学家的学术生涯提供规划。该网络通过研究提案、学术流动和对跨学科视角的符号学领域年轻人的持续培训来实现。我们已经在国际符号学研究协会（IASS-AIS）主办的世界符号学大会期间，在布宜诺斯艾利斯（阿根廷）、塞萨洛尼基（希腊）和华沙（波兰）举办了三次网络会议。这些会议得到了协会的认可，旨在为所有在符号学研究框架内发展学术生涯的研究人员提供全面培训的平台。其目的是加强年轻研究人员的科研使命，并促进新一代研究人员之间的联系，共同促进符号学作为当代科学的理论视角和方法论的发展和拓展。

我们邀请您欣赏这第一套丛书,在其中您将发现国际符号学研究协会 (IASS-AIS) 早期职业研究人员手中的符号学未来。

豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯 (Jorge Eduardo Urueña López) 教授,博士,哥伦比亚哈维里亚纳宗座大学教育学院教授,国际符号学研究协会 (IASS-AIS) 哥伦比亚执行委员会委员

总序言

当代符号学：五语研究编辑丛书

青年符号学家项目

本项目是世界符号学会构想和完成的项目，由前任主席保罗·科布利 (Paul Cobley) 发起，并由前任委员会监督实施。代表美洲的副主席诺拉·帕尔多 (Nora Pardo) 在波哥大哈韦里亚纳大学的后勤和财政支持下构思并监督了该项目第一阶段的各个方面。青年符号学家的标准是根据国际惯例所规定的：他们是年龄在40周岁以下、尚未取得终身教职的研究人员，或是通过论文答辩后不超过六年的博士，或是博士生。

该项目的框架尽可能广泛，涉及全世界范围内的社会、政治、经济、艺术和教育现象。其目的是展示符号学可能做出什么贡献，以及它可以为应对社会、文化、政治和生态方面的挑战带来何种推动力。符号学为当代所有重大议题贡献了其诠释模型和方法。

此外，该项目旨在加强世界符号学会成员国之间、以及有可能成为学会社群的国家之间的联系，并使其多样化，这是一个开放性的项目。根据这一原则，代表全世界符号学未来的“青年符号学家”们的行动必须有助于建立和加强世界各地的大学和研究机构之间的联系，其方法旨在具有包容性。

最后，从世界符号学会的角度而言，该项目有一个务实的目标，即让研究者在其研究生涯的初期能够面对最高水准的学术和科学条件——研讨会、会议、代表性大会和出版物——这些都符合国际性的卓越标准。

五语研究编辑丛书

在哥伦比亚机构的努力下，青年符号学家项目组织了大量的会议、课程、“对话”和科学论文。在这里，我们仅展示这些活动中最显著和持久的部分，即“当代符号学：五语研究编辑丛书”。

该编辑丛书是作为世界符号学会成员的青年符号学家们在现有网络下的构思、创造和传播成果。丛书使用的并非世界符号学会的官方语言,而是编辑委员会选用的语言:西班牙语、葡萄牙语、中文、意大利语和英语。编辑委员会认为,“符号学研究是质疑传统霸权语言知识生产的一种方式,而首要任务是用每一种语言传播符号学研究的知识。”

豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯 (Jorge Eduardo Urueña López) 是该系列丛书及其编辑委员会的明智导航者和高效协调者。

五语丛书包括:

- Pluriversos en la Semiótica Latinoamericana (拉丁美洲符号学中的多元宇宙)
- Semiótica da Comunicação. Novas perspectivas sobre mídia e linguagens (传播符号学:媒体与语言的新视角)
- 《艺术产业符号学:在技术、政治与感知之间》
- Semiotica, vita, ecologia e sostenibilità: Critici biosemiotici (符号学、生命、生态与可持续性:生物符号学批评)
- Remodelling narrative spaces: Semiotic insights (重塑叙事空间:符号学洞察)

丛书的标题和作品清楚地表明,即使是五本书的规模也不可能涵盖国际层面上所有相关的符号学研究,而是有必要为全世界最有前途的研究提出一个更有效的项目框架,以促进其发展。这一目标被定义为“质疑传统霸权语言知识生产”,但实际上受到限制,没有囊括韩语、德语、阿拉伯语、法语和俄语等语言。然而,这并不是五语丛书排斥这些语言,而是使用这些语言作为母语或工作语言的青年研究者本身并未参与这项工作,尽管他们可以用这五种语言之一表达或者翻译自己的观点。

五语丛书涵盖了非常广泛的符号学议题:边缘化文化、与未来的沟通、艺术产业、生物符号学与生态、新的叙事意义空间。每本书都采取了特定的策略。

1. 西班牙语编著的标题具有“多元性”特征,处理的是遭受歧视的社会群体和身份的问题,以及他们进行的多方面抵抗;研究的

领域是拉丁美洲，大多数学者来自哥伦比亚的大学，还有一部分学者来自墨西哥的大学。歧视、统治和抵抗问题意味着采取基于身份的批判立场，而人类学研究所具有的丰富、潜在的符号学过程则意味着视角主义，甚至是多视角的研究方法。

2. 葡萄牙语编著介绍了传播领域的一系列研究，其特点是“媒体和语言的新视角”。它是巴西青年符号学者们的研究概述，其中大部分研究者定居在圣保罗。通过该书的出版，希望世界各地的研究者能够将新的观点运用于自己的文化研究领域。
3. 中文编著主要讨论“艺术产业”，其研究主题和方法尤为一致并具有创新性，因为艺术的产业化对创作的基础提出了质疑。此外，我们也努力使作者多样化：该书的作者并非全是中国人，而是来自世界各国，他们的研究被翻译成中文；这也证明了所有年轻的研究人员，无论他们国籍为何，都可以参与到这个项目中来。
4. 意大利语编著涵盖了生物符号学领域已经确立的科学趋势：扩展到与生命世界有关的一切。长期以来，在其他理论架构中已经发展起来的方法，如行动理论、分散式认知、行动者网络理论、内在自然性理论，以及实例、行动元和陈述具身化的理论和方法，被各个领域的符号学研究者所思考、重新概括并融合到生物符号学中。该书的大部分作者是意大利人，其他作者来自拉丁美洲，以委内瑞拉和阿根廷居多。在这里可以看到，母语或者工作语言不是意大利语的作者也能够用意大利语为该项目做出贡献。
5. 英文编著是唯一一本选择的主题还没有制度化、固定在一个明确领域、或是源于一个地区的社会文化状况的书：它致力于解决一个重要的当代符号学问题，即当代文化和技术中所展示和表现的空間的重塑。它由此成为了一个挑战，需要大量的重新组织，以便为作者提供新的参考点。但它同时也是一个巨大的成功：每一章都提出了一个由当代空間重塑而引起的符号学问题。该书不标示作者所属的机构或者国家。

五语丛书在许多方面都体现了多样性：多学科、多理论、多文化和多语言。在对丛书进行分析之后，我们认为该丛书最强大的结构在于其

多理论性和多语性。多元化的理论使得我们提出了混合模型，而青年研究者们展现出了汇聚概念并使其融会贯通的优秀特质。这在方法论上是巨大的挑战，因为理论的并置必须产生合适的分析对象和新的连贯方法。当符号学分析使用连贯的模型和描述性工具时，它就实现了其主要目标——现象的可理解性，以及透过诠释性结果发现的维度。

对国际符号学会而言，无论采取何种理论和方法论观点，多语主义都是与其宗旨完全一致的解决方案，因为在语言翻译占据中心地位的研究领域中，多语主义是其核心所在。但多语主义有两种实践方式：

(1) 一本书的所有作者都用同一种语言写作，包括翻译，因此，实现多语言的是整个系列作品，而不是每一本书；每本书的作者可能只懂一种语言，即本书的语言；(2) 每位作者都用他们的母语或者用从集体制定的列表中选择的工作语言来写作，由此，每本书都成为多语的；在这种情况下，每个人都应该阅读和理解其他人的语言。

显然，第一种解决方案不利于多语言和跨文化对话，并会导致难以解释的排斥。当然，第二种解决方案也有其不足，但这种不足是巴别塔神话的不足，著名的符号学家洛特曼 (Lotman) 和法布里 (Fabri) 已经证明了这些不足可以转化为产生新意义的优势。

青年符号学家项目的第二阶段将以第一阶段令人鼓舞的成果为基础。为了强化这一项目建立庞大的全球交流网络的既定目标，作为该编辑系列的延伸，该项目旨在促进动态的、包容的和有意义的多语主义，并将使这一努力不仅涵盖符号学家，还涵盖其他学科和研究领域的研究人员和专业人士。

雅克·方坦尼耶 (Jacques Fontanille)

利摩日大学，世界符号学会主席

蒂齐亚娜·米廖雷 (Tiziana Migliore)

乌尔比诺大学，世界符号学会秘书长

PROLOGUE

SÉMIOTIQUE CONTEMPORAINE: RECHERCHE EN CINQ LANGUES. CINQ LIVRES EN CINQ LANGUES

Le programme Chercheurs en début de carrière (ECRS)¹

Ce programme a été conçu et mis en œuvre à l’initiative de l’International Association for Semiotic Studies (IASS-AIS), pendant la Présidence de Paul Cobley, et supervisé par le précédent Bureau de l’Association. La vice-présidente pour l’Amérique, Neyla Pardo, a conçu et porté toute la réalisation de la première phase du programme, avec le soutien logistique et financier de la Pontifica Universidad Javeriana de Bogotá. Les *Chercheurs en début de carrière* sont identifiés sur la base de critères internationaux : ce sont des chercheurs qui ont moins de 40 ans et ne sont pas des enseignants-chercheurs titulaires, soit des postdoctorants qui ont soutenu leur thèse depuis moins de 6 ans, soit des doctorants.

Le cadre thématique du programme est le plus large possible, et concerne les phénomènes sociaux, politiques, économiques, artistiques et éducatifs des sociétés contemporaines dans le monde entier. L’objectif est de montrer quel peut être l’apport et l’impulsion de la sémiotique à l’égard des domaines de la connaissance qui traitent des défis sociaux, culturels, politiques et écologiques. Dans toutes les grandes questions contemporaines, la sémiotique apporte ses modèles d’explication et ses méthodes.

En outre, le programme vise à renforcer et à diversifier les liens internationaux entre les pays membres, ainsi qu’avec d’autres nations qui pourraient faire partie de la communauté de la IASS-AIS, sans aucune exclusive. En vertu de ce principe, les actions des « Chercheurs en début de carrière », qui représentent l’avenir de la sémiotique dans le monde, doivent

1 Sigle en anglais pour Early Career Researchers.

contribuer à créer et fortifier des liens avec des universités et des entités de recherche du monde entier, dans une démarche qui se veut inclusive.

Enfin, du point de vue de l'IASS-AIS, le programme a aussi un objectif pragmatique, qui consiste à permettre aux chercheurs en début de carrière de se confronter à des situations académiques et scientifiques au plus haut niveau d'exigence – séminaires, conférences et congrès, publications – soumises à des normes d'excellence de niveau international.

Les cinq livres en cinq langues

Le programme ECRS a organisé, grâce aux efforts des institutions colombiennes, un nombre considérable de conférences, d'enseignements, de « conversations » et de communications scientifiques. Ici même, nous ne présentons que la partie la plus visible et la plus durable de ces opérations, intitulée : « Sémiotique contemporaine : la recherche en cinq langues et cinq livres. Projet de série éditoriale ».

L'objectif principal de cette série éditoriale est la conception, la production et la diffusion des recherches actuelles et des discussions épistémiques menées par le réseau ECRS en tant que membres de l'IASS-AIS. Les langues choisies ne sont pas celles officielles de l'IASS-AIS, mais celles qui ont été retenues par le comité éditorial : espagnol, portugais, chinois, italien, anglais. Pour le comité éditorial, en effet, « il est prioritaire de diffuser les connaissances dans chacune des langues dans lesquelles cette recherche sémiotique est menée comme une manière de questionner la production de connaissances dans les langues hégémoniques traditionnelles ».

Jorge Eduardo Urueña Lopez a été le pilote avisé et le coordinateur efficace de cette série de livres et de son comité éditorial.

Les cinq livres en cinq langues sont :

- *Pluriversos en la semiótica latinoamericana*
- *Semiótica da comunicação: novas perspectivas sobre mídia e linguagens*
- 艺术产业符号学：在技术、政治与感知之间
- *Semiotica, vita, ecologia e sostenibilità: Critici biosemiotici*
- *Remodelling narrative spaces: Semiotic insights*

Les titres proposés, ainsi que les ouvrages, montrent à l'évidence qu'il n'est pas possible d'embrasser, même en cinq livres, la totalité des recherches sémiotiques pertinentes au niveau international, et qu'il est déjà essentiel de proposer un cadre pour un projet plus efficace qui saura valoriser partout dans le monde les recherches les plus prometteuses. L'objectif défini comme « questionner la production de connaissances dans les langues hégémoniques traditionnelles », se limite de fait à exclure notamment le coréen, l'allemand, l'arabe, le français, le russe, parmi d'autres. Mais ce ne sont pas seulement les langues qui sont exclues des cinq livres, car les jeunes chercheurs dont la langue maternelle ou de travail est exclue sont eux-mêmes presque tous absents de ces cinq livres, alors qu'ils auraient pu s'exprimer ou être traduits dans l'une des cinq langues retenues.

Les cinq livres couvrent un très large champ de problématiques sémiotiques : les cultures marginalisées, la communication au futur, les arts industriels, la biosémiotique et l'écologie, les nouveaux espaces narratifs de signification, en adoptant chacun une stratégie spécifique.

1. Le livre en espagnol, sous le libellé «*Pluriversos en la semiótica latinoamericana*», traite des identités et des groupes sociaux victimes de discriminations et de la résistance multiforme qu'ils leur opposent ; le champ d'étude est circonscrit à l'Amérique Latine, et les auteurs sont en majorité implantés dans les universités colombiennes, les autres étant situés au Mexique. Les questions de discriminations, de domination et de résistance incitent à adopter des positions identitaires et militantes. Les processus sémiotiques sous-jacents, nourris des recherches anthropologiques contemporaines, impliqueraient des approches perspectivistes, voire multi-perspectivistes.
2. Le livre en portugais présente un ensemble de recherches dans le domaine de la communication, caractérisées comme « *de nouvelles perspectives sur les médias et les langages* ». L'ensemble est conçu comme un panorama des travaux actuels de jeunes chercheurs brésiliens qui sont en très grande majorité implantés à Sao Paulo. Il suppose que les lecteurs du reste du monde

soient en mesure de transposer ces nouvelles perspectives dans leur propre champ culturel.

3. Le livre en chinois, consacré aux « Arts industriels », est particulièrement homogène et innovant, dans ses objets et dans ses approches, car l'industrialisation des arts interroge les fondements mêmes de la création. En outre un effort de diversification des auteurs doit être souligné : tous ne sont pas chinois, et ceux qui ne le sont pas ont bénéficié d'une traduction en chinois, et ils sont situés dans plusieurs pays du monde : c'est bien la preuve que tous les jeunes chercheurs, quelle que soit leur langue maternelle ou de travail, pourraient participer à chacun des livres de la série.
4. Le livre en italien couvre une tendance scientifique déjà bien établie dans le domaine de la biosémiotique : l'extension à tout ce qui a trait au monde vivant. Des approches déjà développées par ailleurs, dans d'autres cadres théoriques, comme l'énaction, la cognition distribuée, l'acteur-réseau, l'internaturalité, les théories et méthodes qui prônent l'incarnation des instances, des actants et des énonciations, depuis longtemps prises en compte par les sémiotiques de tous horizons théoriques, sont ici reconfigurées et bien intégrées à la biosémiotique. Les auteurs sont en majorité italiens, et les autres sont situés en Amérique Latine, notamment au Venezuela et en Argentine. Là aussi, des auteurs dont la langue maternelle ou de travail n'est pas l'italien, ont pu contribuer à cet ouvrage en italien.
5. Le livre en anglais est le seul qui a choisi un thème qui n'est pas déjà institutionnalisé, fixé dans un domaine bien identifié, ou émanant d'une situation socio-culturelle régionale : il est consacré à un problème sémiotique contemporain, celui de la reconfiguration des espaces de présentation et de représentation dans les cultures et technologies d'aujourd'hui. Il en résulte une difficulté qui a imposé bien des réaménagements pour proposer aux auteurs de nouveaux repères. Mais il en résulte aussi

un beau succès : chaque chapitre pose au moins l'un des problèmes sémiotiques soulevés par la reconfiguration des espaces contemporains. Ce livre n'indique ni les institutions ni les pays de rattachement des auteurs.

La série éditoriale est multiple à maints égards : multidisciplinaire, multi-théorique, multiculturelle, et multilinguistique. Après analyse de chacun des livres, les aspects multi-théorique et multilinguistique nous semblent ceux qui structurent le plus fortement la série. La pluralité des théories conduirait à proposer des modèles hybrides. On reconnaît aux jeunes chercheurs la vertu de réunir et homogénéiser des conceptions différentes. Le défi méthodologique est considérable, car il faut que la juxtaposition des théories engendre de nouvelles méthodes cohérentes et adaptées à l'objet d'analyse. En effet, l'analyse sémiotique atteint son objectif premier – l'intelligibilité des phénomènes, la dimension de la découverte à travers les résultats heuristiques – lorsqu'elle utilise des modèles et des outils descriptifs cohérents.

Le multilinguisme, pour une Association Internationale de Sémiotique, est une solution parfaitement cohérente avec son objet, dans un champ de recherches où la traduction entre langages occupe une place centrale, quel que ce soit le point de vue théorique et méthodologique adopté. Mais il y a deux façons de pratiquer le multilinguisme : (1) tous les auteurs d'un livre écrivent dans une seule langue, y compris avec traduction, et c'est la série d'ouvrages, et non le livre, qui est multilingue : le lecteur de chaque livre peut ne connaître qu'une seule langue, celle de chaque livre; et (2) tous les auteurs écrivent leur contribution dans leur langue maternelle ou la langue de travail de leur choix, choisie dans une liste établie collectivement, et c'est chaque livre qui devient multilingue ; dans ce cas, chacun est censé lire et comprendre les langues des autres.

Il est bien clair que la première solution ne favorise pas le multilinguisme et le dialogue interculturel, et qu'elle aboutit à des exclusions difficiles à justifier. La deuxième solution a bien sûr également des inconvénients, mais ce sont ceux du mythe de Babel, dont d'éminents sémioticiens, Lotman et Fabbri en particulier, ont montré qu'ils

pouvaient se transformer en avantages en termes de production de nouvelles significations.

La phase 2 du projet ECRS tirera les enseignements des résultats très encourageants de la phase 1. Pour renforcer l'objectif déclaré du projet ECRS, celui d'un vaste réseau mondial d'échanges, elle visera, en prolongement de cette série éditoriale, à promouvoir un multilinguisme dynamique, inclusif et producteur de sens, et s'efforcera de s'adresser non seulement aux sémioticiens, mais aux chercheurs et professionnels d'autres disciplines et d'autres domaines d'investigation.

JACQUES FONTANILLE

Président de l'IASS-AIS, Université de Limoges, France

TIZIANA MIGLIORE

Secrétaire Générale de l'IASS-AIS Université de Urbino Carlo Bo, Italie

序

赵毅衡

几年前，就听说国际符号学会 IASS-AIS 开始了一个“研究生涯早期学者计划”（Early Career Researchers' Project），也就是“青年符号学家鼓励计划”，我得知后大为赞赏。客观情况是一代又一代年轻的符号学者，已经在国际符号学运动中展示风采，很有必要在全球的视角上显示这个大趋势。

虽然“青年”的标准一直在变化，上限一直在抬高，对此有的年轻朋友会苦笑说，“就像发际线一样”。目前中国好像以 45 岁为最后界限，听起来有点夸张，但是在大学里，在人文学术圈里，这是合理的，如此就必须以三个 15 年（30~45，45~60，60~75）为人文学者的三个年龄分期。应当说这是相当准确的。

为了不至于在年龄上纠缠，国际符号学会想出了一个更得体的名称“研究生涯早期学者”，可谓用心满满。具体的支持对象，包括在校的硕博士研究生，以及取得博士学位之后、踏入职业的学术研究生涯八年之内的学者。人文学者要读的书比别的专业的多，要想的问题比别的专业的深，而且多半要 30 岁以上才取得博士头衔，在大学里找到比较稳定的教职（刚走上‘tenure track’）。加之个人情况不同，例如，在国内就有取得硕士学位后先选择去教学一线工作，或选择从事其他职业，数年后才又重新返回校园攻读博士学位的；抑或是女性青年学者，因婚姻、育儿等因素不得不暂停学习，待孩子稍大后再重启学习和研究计划的——如此种种，皆急需人帮助扶持。因此，这个计划来得恰到好处。

我缺乏具体统计资料，以上是凭印象说话。但是环顾周围，大差不差。我对于年轻人有点“脸盲”，在我眼里每个人都是英气逼人，朝气蓬勃。但是仔细一问，正在进入符号学运动的青年才俊，大多是 80 年代出生。其中

不少人，立志从事符号学的热情，令人感动，而且已经拿出很令人眼前一亮的成绩，令人叹服。处于前两个年龄段的、已经成熟的学者，理应帮他们一把。学问要人做，但是归根结底，要年轻人来做。没有全世界年轻一辈的参与，这个学问就是死学问。中国符号学在过去的几十年间迅速发展，生气蓬勃，尽管各个年龄段的学者都在积极参与和推进相关研究，但充满热情和想象力的年轻学生，以及步入科研生涯不久、正逐渐走向成熟的青年研究者们，他们的锐意进取，以及对新近的文化、艺术和传媒现象的关注，对符号学在各个领域的融合发展，对符号学理论本身的疆界拓展，都起到了重要作用。

孔子，这位中国文化中的第一位模范教师，谈到人生最关键时刻，斩钉截铁地说出了“三十而立”。本书的三位编者，彭佳、阿林·奥尔特亚努和豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯，分别来自亚洲、欧洲和美洲，且正处于30到45周岁的青壮年期间，他们的合作与交流，以及这种合作与交流对中国和国际符号学界的年轻人产生的感召力，未可限量。就我有限的接触而言，本书的编者之一彭佳教授是我的同事，她对学术理想的坚持、对年轻学生的热忱、与国内外学者合作时表现出来的奉献精神，让我非常欣赏和感动。奥尔特亚努博士和洛佩斯教授虽与我素未谋面，但在通信中和他们的写作中，我也深深地感受到他们的学术热情和研究潜力。

如果我们希望国际符号学运动如日东升地发展，我们的眼光就应当放到他们身上：注视这些青春焕发的脸容，看到他们的衔枚疾进，任何事业才可能有希望。现在是亮起灯光，请他们上台的时候。我相信这正是国际符号学会推出“研究生涯早期学者计划”的初衷，而本书的编者，以及书中的各位青年作者，他们开阔的学术视野，以及其研究展现出的原创性、先锋性、洞察力及活力，证明了这一计划不仅是值得的，而且是超出我们预期的。面对青年符号学者们开启的学术之旅，我能给予的只有祝福、喝彩和鼓励。且让我用《奥德赛》中的诗句来为这篇简短的序言作结，并将其作为对青年一代的寄语：“当你启航，前往伊萨卡岛，但愿你的道路漫长，充满奇迹，充满发现。”

前言

彭佳，阿林·奥尔特亚努，豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯

作为“建立关系系统的学问”，符号学研究有着强烈的跨学科倾向：罗兰·巴特（Roland Barthes）对视觉媒介的语言学式检视拓展了图像研究的纵深；而迈耶·夏皮罗（Meyer Schapiro）在视觉艺术符号学领域的重要著作《词语与图画：文本题铭中的文字与象征》（*Words and Pictures: On the Literal and the Symbolic in the Illustration of a Text*）中，着重处理的就是文字与图像这两种形式组构方式截然不同的媒介，如何在文本中勾连出意义的呼应、抵牾与互证。正是这种在差异性的媒介系统中寻求共同语法和美学基础的研究进路，推进着艺术符号学研究的意义探寻。随着艺术的媒介从专有的材料和载体扩展到层出不穷的各种新技术，到日常生活中的物甚至是生成中的活动本身，艺术符号学研究可探究的范畴，也从专业的、先锋的艺术，扩展到了整个艺术产业，即涵盖了专业艺术、群众艺术、环境艺术和商品艺术的宽广的光谱。符号学的跨学科性和艺术产业的宽广性和丰富性，使得对艺术产业的符号学研究在研究方法和对象上具有了浑然天成的对应性；而本文集诸多议题的研究起点，正在于此。

《艺术产业符号学：在技术、政治与感知之间》一书旨在汇集产业艺术符号学的各种研究，探讨这一领域中技术、政治和感官之间的意义关系。在艺术产业中，艺术的生产、展示和消费过程，以及在此过程中的审美体验和意义生成，不断受到媒介、文化和商业力量的争夺。这种张力产生了新的艺术形式、媒体和场所，并提出了重要的问题：在艺术产业的场景中，传统的艺术准则是否仍然有效，又有哪些元素成为塑造新美学的符码？观众和消费者的接受是如何影响艺术生产的？新的行业机制、审美规范和媒体技术在多大程度上改变了我们的感知方式？本书旨在寻求这些问题的答案。

在过去的数十年中，艺术批评面临的主要挑战一方面来自艺术生产和消

费的商业化、日常化和全球化，另一方面来自现代性压力下的艺术在形式、媒介、主题上的无限拓展，这就迫使我们不得不面对这样的问题：旧有的美学诠释话语在新的语境中是否依然有效，或者说它如何进行自我更新？在不同的国家、地方和文化中，是否存在着重新定义艺术功能的力量或要素？在本文集的第一部分“当代艺术的美学：原理与问题”中，三位青年学者分别从艺术的生成过程、媒介关系模式和文化记忆功能方面，对此进行了探索。在本部分的研究中，作者黄超莹分析了借由生物技术的发展而兴起的生物艺术的各个媒介要素，包括艺术家、技术、生物、观众，是如何经由不同的传播路径和模式进行表意、交流和互动，从而形成了在不同类型的生物艺术，即“预防性”和“活力性”的生物艺术中的不同形式特征和媒介功能。研究指出，由于生命体本身在生物艺术作品中的深度卷入，它原本作为自生系统的主体性和开放性在作者—作品—观者的行为和意义回环中被重新打开，生物艺术由此建立了人与他者生命之间的符号互动。在具身感知之外，艺术往往也是抽象符号的表达，对抽象艺术的重访和再探，亦是本书重构当代美学话语的出发之处：廉鹏的《“非模仿性因素”与符号生成：迈耶·夏皮罗为抽象艺术的辩护》一文，就从抽象艺术符号的内在价值、任意性解构和形义生成方面，探明了现代艺术的非再现性要素如何推动了作品意义的生成，并由此重申了夏皮罗的艺术符号学研究在越来越趋向于表现的当代艺术中的重要意义。死亡既是生命的终结和反面，又是生命历程中必须体验的部分，对他人的死亡的记忆构成了我们的生命经验，由此，他者和自我共同构成了大写的“我”，就如卢斯·马里纳·拉腊·萨尔切多（Luz Marina Lara Salcedo）和豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯（Jorge Eduardo Uruëña López）的研究所指出的，拉丁美洲的艺术家在对以哥伦比亚不同时期的战争、屠杀和人们流离失所的处境为主题的创作中，透过视觉的、造型的、视听的、共感的符号感知机制，书写和建构了关于暴力、死亡和伤痛的文化记忆，从而为当代艺术中的暴力美学创造了新的表达方式。

今天的艺术产业是“有目的的合目的性”和“符号”的活动，它将艺术实践与国际市场推动的种种动态和力量相连。在经济的方面以外，它也被认为是政治现象的一种反霸权的抗议，艺术创作者的创作脱离了环境的功利性特征。艺术生产，无论是自我生成的系统，还是具有支配结构的领域，都

不完全是因果线性的，也并非全然自主的。它与政治、经济、民族和技术的交流和运动不可分割地融合在一起，并同步地、持续地发生在这些过程中。资本的全球化力量传播如何与本土化的美学产生影响、互动和协商？大众媒体和网络媒体如何与传统/现代美学、制度化的艺术体系进行合作，为其提供解释，或者说从根本上改变了形塑后者的符号模式？在本文集的第二部分“混杂传统与现代性：艺术生产中的怀旧、爱国主义和新技术”中，研究者们对这些问题进行了探讨。在中国的现代性话语中，国际性和爱国主义、现代化与怀旧思潮是相互交织、彼此之间暗流涌动的多重符码，它们之间错综复杂的互动、嵌合与角力，形成了丰富和持续的意义生产。在凡婷婷的《现代性中的古都再造：民国时期大众媒体中文人对西安的书写与想象》一文中，作者检视了关于西安这一“古都”的意象如何同时挟裹中国城市发展的现代性和国际性被反向建构而成，从而形成了差别性的、错落的城市景观。而刘亭亭、彭佳的论文《从自生系统论出发论社交音乐平台传播机制：以20世纪90年代香港流行乐在网易云音乐的流传为例》则在流媒体技术的语境中重新考察了卢曼的媒介自生系统论，并由此对观察了中国音乐社交平台的用户如何将香港20世纪90年代的流行音乐作为“黄金时代”的象征进行“再语境化”，形成了兼具自主性和参与性的意义生产空间。在阿林·奥尔特亚努（Alin Olteanu）关于数字媒介和读写能力的考察中，我们看到了新的媒介技术是如何部分地改变了文字文本去肉身化的特征，赋予了符号文本多模态和“同时参与性”的特征，因此，传统的符号模塑方式必须被重新放置在当代的理论语境，包括可供性理论和生物符号学理论中进行考察。与此相似的，是因德里克·伊布鲁斯（Indrek Ibrus）和玛丽亚·奥亚马（Maarja Ojamaa）的研究《数字（音像）档案的创造性：媒介考古学与文化符号学的对话》，通过将媒介考古学和文化符号学这两种分别侧重于物质性和历时性、符号性和共时性的不同研究视域相融合，作者考察了音像档案的模塑方式如何历史性地、系统性地发生改变，实现了文本的复数性叙事和自我交流，并由此使文本成为文化自我推进和创新的动力。

沿着奥尔特亚努提出的新媒介文本的“再肉身化”趋势向深处探索，新媒介艺术的参与性、感官性和身身互动的特征，成为本文集第三部分讨论的

重点。德波（Guy-Ernest Debord）认为视觉技术、商业主义和资本主义之间的共谋构建了景观社会，视觉的延伸和其他感官的截断在其间表现为视觉中心主义（Ocularcentrism）的主导性，而这种感觉机制在新媒体艺术作品的体验中受到了挑战并发生了改变。个体作为意义创造的主体，通过自身的具身认知和诠释来实现经验的个体化，因此，身体之间的互动性在很大程度上决定了符号学意义生成的多样性和丰富性，而本部分的研究《行动者网络理论视域中的生物艺术：他者性的本体生成》就展示了生物艺术中的以他者性为本体特征的具身符号过程如何不断地生成。身体也是治理的对象，其象征意义、行为模态、可流动性在权力结构中的种种变项，是我们阐释群体与个体、技术与肉身、规则与认同之间对立、协商与此消彼长之关系的关键要素。何超彦等人的《总体的符号活动？：疫情期间的数字治理、共同体表征及其艺术实践》一文，正是由此切入对新冠疫情期间数字治理与身体关系的考察，揭示了数字生命共同体如何在总体性的符号活动中得以形成，并由艺术创作镌刻出相关的记忆。而在亚历克·科齐茨基（Alec Kozicki）的研究中，我们可以看到，当我们把生物符号学的多重自然模型运用于对数字世界模塑方式的考察，虚拟物的物性就借由媒介的可供性被突显，从而模糊了现实与超现实的边界，使身体的感知方式以及与物、与环境的互动方式都发生了深刻的改变。这种对沉浸式的身体感知与周围世界之生成模式的检视，在本文集的第四部分得到了延伸和强化。

当身体被确立为对抗符号操纵的能动主体，感官在意义生产中的重要性就愈发鲜明：这正是文学与艺术中兴起的“感官革命”的由来。随着广义媒介学的发展，勾连万物、形构人事和使符号得以形成和传播的要素都被视为媒介：身体本身就是媒介，科技媒介也可以是身体感官的延伸。在人机交互的媒介条件下，符号活动的交互主体性大大增强，因此，我们不得不问：作为符号主体的身体是谁的，或者说是谁的身体？在人工智能兴起的语境下，人机交互的身体成为我们建构新美学的界面。在王楷文的《“失败”的人工智能——技术美学交互性思维的形成》一文中，作者从二阶控制论的反身性出发，突出了人作为“信息构框者”的具身性特征，并指出，正是将身体感知转化为机器逻辑思维的失败，带来了对控制论美学加以彻底反思的契机；人们将不得不思考如何建立直接的、跨主体的感知、沟通与理解。而

“回应性的对话”，如佩特里莉（Susan Petrilli）等人所指出的，正是符号活动和生命活动的本体性特征。这种回应性的、具身感知的美学尝试，在科幻小说的世界建构中得到了实现：正如李爱玲（Clarissa Lee）的研究向我们展示的，在《检疫》《爱因斯坦的梦》《距离》这三部作品中，理论虚构通过艺术—科学的可供性将逻辑转化为感官性的叙事，从而为新兴学科知识的涌现提供了认知层面的更多可能。同样，在商业中，身体对符号的感知也成为认知建构的重要部分：在《符号的感受性：20世纪80年代哥伦比亚汽车产品广告和品牌的根源》一文中，作者就考察了品牌作为感受性的符号，如何框架性地安置了风格、情感等要素，从而建立了广告在城市景观中的文化程式，或者说叙事模式。最后，从科学想象之虚回到日常生活之实，《健康饮食的性别化：以男女两性为营销对象的食物包装多模态话语分析》一文考察了食物包装中与身体健美相关的多模态表意，并由此观察到“女性力量”作为重要的性别话语，在商业主义和父权文化的操控之下，隐性地将身体的管理转化为与责任、成功等传统的肯定性话语相关的范畴。在新自由女权受到后女权主义挑战、批判和拆解的当下，这样的反观与剖析，无疑具有积极的现实意义。

最后，就本文集的作者构成，请容许几位编者在当代符号学巨匠西比奥克（Thomas A. Sebeok）创立的“总体符号学”（global semiotics）框架中再次重申：“总体”（global）一词本身就意味着“无所不包的”“综合的”“国际的”“无限的”“全球流行的”“无界的”“广泛的”和“宇宙的”多重意味，意味着符号活动的彼此关联和无远弗届；因此，虽然本文集选编的主要是青年符号学者的研究成果，所使用的语言主要是中文，但是在研究者的国籍和年龄构成上，却不只限于某一国家、区域或年龄段，而是努力呈现出一种总体性，从而尽可能地映照出在艺术产业符号学研究的各个主题之中，跨国界的年轻学者和成熟的研究者们通力合作而呈现出的繁复生动的样态。

第一部分.
当代艺术的美学：原理与问题

FIRST PART

**Aesthetics of contemporary art:
Principles and problems**

“非模仿性因素”与符号生成： 迈耶·夏皮罗为抽象艺术的辩护

On the “Non-imitative Factors” and Symbol Generation:

A Defense on Abstract Art by Meyer Shapiro

廉 鹏^①

Peng Lian

摘 要：作为只有审美要素的绘画艺术，抽象艺术受到了艺术批评的质疑。传统的艺术批评认为艺术是模仿的、再现性的，而抽象艺术创造性地以其形式的和非模仿性的特征对这一观点提出了挑战。尽管如今抽象艺术已经被接受为现代艺术的一部分，关于其价值的讨论仍然值得重访。夏皮罗关注象征的独立意义，并且为由非再现性的、非模仿性的象征构成的抽象艺术的价值进行了辩护。本文在象征的生成和意义生产方面重新检验了夏皮罗对抽象艺术的合法性的讨论，并且在对艺术批评的再语境化中为抽象艺术在艺术史中的价值进行了辩护。

Abstract: As a subgenre of painting art with only aesthetic elements present, Abstract Art was in a position of being questioned. Traditional artistic critics define art as imitative and representative, and Abstract Art makes a challenge to the artistic traditions with its creatively formative and non-imitative features. Although it is widely-accepted as modern art today, the debate on its values is worth of a revisit. Meyer Shapiro in his writings focuses on the independent meaning of symbols and defends for the value of Abstract Art, which consists of non-representative and non-imitative symbols. This paper re-examines Shapiro's arguments on the validity of

^① 廉鹏，西北大学比较文学与世界文学专业博士生，研究方向为西方文艺理论与中法文学比较研究。他的研究领域为文艺理论和包括绘画符号学、音乐符号学在内的艺术符号学各领域。

Abstract Art in terms of formation of symbols and its meaning generation, and in a re-contextualization of artistic critics defends for the value of Abstract Art in art history.

关键词：非模仿因素，符号生成，迈耶·夏皮罗，抽象艺术

Key Words: non-imitative factors; symbol generation; Meyer Shapiro; Abstract Art

绘画艺术最早是作为一种再现性艺术出现。随着艺术的发展，抽象艺术逐渐从边缘化艺术发展成一种几乎和传统艺术并驾齐驱的主流艺术。但这一过程是十分漫长的，抽象艺术自诞生以来，便一直受到艺术批评家的质疑。美国艺术史家迈耶·夏皮罗（Meyer Shapiro）则对抽象艺术有不同的看法，认为抽象艺术具有相应的艺术性，并勇敢地为抽象艺术进行辩护。在夏皮罗所处的 20 世纪中期，为抽象艺术辩护无疑需要巨大的勇气，因为抽象艺术被视为“与社会主义现实主义相对抗的一极”（莫斯昆拉，1998），即便是资本主义国家，也将抽象艺术视为一种存在巨大隐患的艺术形式，认为抽象艺术既没有艺术性，又代表思想的堕落。因为作为唯一的再现性艺术形式，美术的第一存在价值一直被认为是模仿性符号的运用。正因为如此，艺术史学家对抽象艺术的批判在于其符号的绝对任意性，和对现实的非模仿性，在其看来，这种“非模仿性”是对艺术的践踏，使艺术变得毫无意义。夏皮罗为抽象艺术辩护的目的并非单单维护抽象艺术，而是探讨视觉艺术中非模仿因素的本质，即图像符号所具有的独立意义，与之呈现出来的非再现性因素。在《抽象艺术的性质》一文中，夏皮罗便开门见山，指出在美术中，抽象艺术的非模仿性符号价值是众多艺术门类中争议最大的焦点，因为无论是音乐还是建筑，并不存在“模仿”这一使命，因此不必拘泥于模仿性符号的束缚，只需“从它自己独特的要素中推导出其效果”（夏皮罗，2015：227）。因此，符号的独立性成为夏皮罗为抽象艺术辩护的核心论点。

一、对阿尔弗雷德·巴尔的批判：抽象艺术的内在符号价值

除了夏皮罗，其他很多艺术史家也曾经为抽象艺术进行辩护，比如同为

美国艺术史家的阿尔弗雷德·巴尔（Alfred Hamilton Barr）。巴尔从形式主义美学的角度对抽象艺术进行了辩护，突出其形式审美观，就根本而言，也是承认了艺术符号的非模仿性，但夏皮罗对巴尔的抽象艺术观有很多不同看法。首先，夏皮罗对阿尔弗雷德·巴尔的形式主义抽象论进行了批判。巴尔认为抽象艺术是一种纯粹的审美活动，而忽略其主题和内在符号意义，从形式主义角度阐述抽象艺术的表面价值。夏皮罗对其进行了批判，认为巴尔将抽象艺术仅仅视为一种颠覆，甚至是对旧有艺术形式耗尽了表现资源后的一种另辟蹊径、无奈之举。相反，抽象艺术不仅不是一种艺术被迫之举，反而是一种主动出击，是基于对旧有艺术形式的厌倦而产生的一种颠覆行动。之所以会有这种颠覆行动，则是因为艺术家所处的情境发生了变化，以及出于艺术风格、社会历史文化、生产模式等诸多因素产生了艺术创作心境的变化。这也解释了古埃及几千年历史中，艺术形式为何一成不变，而短短的二十世纪，艺术形式便产生了天翻地覆的变化。

并且，巴尔持有刻板印象，认为现代艺术一定不能拥有透视艺术和所要表达的主题意义。夏皮罗对此也进行了批判，符号的载体，即场域，其边框、绘画中心、场域的形状和比例，都具有独立性，不取决于时代所赋予的意识形态，而仅仅是画家所要达到的效果，如夏皮罗所说：“这种形式可以有許多变体，从而产生截然不同的效果，而这些效果同样满足某些需要或概念。”（夏皮罗，2016：11）因此，画家自身“拥有任意建构有效变体的自由。”（11）甚至抽象艺术背后也可以表达一种政治观念，米切尔（W. J. T. Mitchell）认为，不同的观看者具备不同的知识体系和视觉本能，因此如果不具备相应的知识体系和观看思维，就不能察觉抽象艺术所具有的政治性，米切尔回忆起和儿子共同观看马列维奇的《绘画现实主义：带背包的男孩——四度空间的群众》，说道：“他将其看作这些形象的直接呈现：‘在一个大一点的黑色正方形下面有一个小的倾斜的红色正方形’。”（米切尔，2021：144）因为孩子尚属幼儿，不具备相应的知识储备和审美训练，所以在观看图像时，会本能地被图像本身的形状吸引，从最表象解读图像。纳尔逊·古德曼（Nelson Goodman）也对此进行过补充：“一个人在任何特定时刻仅仅观看所能够区别的东西，不仅依赖于自然的敏锐视觉，而且依赖于实践和训练。”（古德曼，2013：85）因此，夏皮罗认为抽象艺术也具有相应的

意识形态载体，它并不是独立于创作之外，仅仅为了艺术而艺术的。

最后，夏皮罗反对巴尔将抽象艺术和模仿性艺术对立。因为如果将二者对立，那么也就间接地说明抽象艺术的特点就是非模仿性，即抽象艺术本身的价值是反传统艺术。夏皮罗认为，抽象艺术与再现性艺术之间不存在对立关系，二者是两个维度上的艺术种类。抽象艺术有自己的内部发展规律，其审美价值并非为了反抗传统艺术，也并非仅仅是反模仿和反再现，而是一种独立的审美范式，如有学者所指出的：“抽象艺术与具象艺术没有本质的区别，因而抽象绘画的价值不仅存于形式之中，也存于艺术家的人性之中。”（何亦扬，2019）夏皮罗以《提水桶的女人》为例，指出巴尔忽略了抽象艺术作品的背后所包含的作者的创作心境与所涵盖的意识形态，他反对巴尔将抽象艺术单纯地看作形式主义作品。因此，夏皮罗认为，抽象艺术并非一种与传统艺术相悖的颠覆性艺术，而仅仅是一种独立的艺术变体，与传统艺术存在着诸多交集，并非水火不容。

虽然夏皮罗对巴尔的抽象艺术观进行了大量反驳，但巴尔与夏皮罗对抽象艺术的理解也有众多相似之处，比如二人都赞同绘画元素本身，如线条、色彩等是一种艺术重构，也是艺术表现的一部分，而模仿和再现则玷污了这种艺术的纯粹性，因此，抽象艺术的艺术性不仅不输于模仿性艺术，甚至因为艺术的纯粹性，其艺术价值还要略高于模仿性艺术。并且夏皮罗虽然反对巴尔用形式主义界定抽象艺术，但并不反对抽象艺术所代表的形式主义元素，正是这种大量形式主义元素的堆积，才使得抽象艺术具有传统艺术不具备的纯粹之美。

二、建设性重构与抽象艺术的符号任意性解构

夏皮罗在《抽象艺术的性质》一文中探讨了抽象艺术的符号建设性重构。绘画是独特的艺术门类，因为其具有两个元使命，即初始存在价值，第一为再现功能，即模仿因素所支配的符号功能，第二才是独立艺术价值。关于模仿性因素，夏皮罗将其总结为从形象到物质的转换。用像似符将形象勾勒出来，转换为一幅物质性的图画，即为绘画的模仿性因素，而对于其物质组成，则无所谓粗线或者细线，因为无论是何种线条，所指示的都是统一形

象，因此模仿性艺术性在夏皮罗眼中远不如抽象艺术。并且，夏皮罗认为即使是备受称赞的优秀肖像画、风景画等模仿性作品，其存在价值并非其将客体模仿得多么逼真，而是其物质性取材，例如场域的选择，线条、色彩的搭配——作品价值无关于其指示物。因此，归根结底，优秀的艺术作品，其价值来源于其建设性重构。但这并不代表夏皮罗认为抽象艺术比传统艺术，即模仿性艺术地位高，这仅仅是就符号内部的纯粹艺术性而言。从艺术的纯粹性来说，夏皮罗认为抽象艺术更具有艺术的魅力。

夏皮罗在1972年提出了“符号支撑”（Sign-bearing）的概念，即符号的相似性自身不具备独立意义价值，需要倚靠其他符号的支撑，绘画符号并不是单纯地模仿，因为单靠视觉符号，无法模仿实物。夏皮罗以线条对人脸的勾勒来举例，人脸可以通过线条来勾勒，人们可以通过线条绘画成的人脸识别出人的面貌，但“我们并不把这些轮廓线看作一个真实或想象的脸的特征”（Shapiro, 1972: 17）。他进一步解释道：“线条、泼溅、色点等，都并非在模仿对象。它们通过相邻的标记的联合，才具有再现的功能。”（17）非模仿性因素在小场域中发挥着特殊的作用，即再指功能：

在印象派绘画里，有相当数量的元素获得了非模仿面向。一个广袤的对象—空间，一片风景，被再现在一个很小的场域，因此各个单元的相对尺寸也就增大了，亦即，相对于整个复杂符号，这些单元的尺寸增大了，而这些单元本身就是这符号的一部分。在这样的画作中，被描绘树木的各个部分，只是些斑点，在形状或色彩上，这些斑点与真实树木的各个部分并不像……尽管图像的某些色点并不十分像现实中的对象，它们却能符合我们的感觉，其中有些并非对象的固有色，而是诱发的对比色及光线效果。（夏皮罗，2016：11）

因此，非模仿性因素在绘画中恰恰能发挥模仿性作用，因为再真实的画作也是画作，也需要用符号去勾勒事物，无法做到百分之百再现，如果完全做到再现，绘画的场域也无法装下全部风景，因此需要用非模仿性符号进行再次指涉。在这一点上，模仿性因素的权威受到了挑战。

同时，夏皮罗认为作为非模仿性艺术的抽象艺术，既具有艺术的纯粹

性，又包含了应有的意识形态。抽象艺术无论是从生产还是从消费来看，都具有强烈的私有化和个人化倾向。1957年，在《近期抽象画》的讲座中，夏皮罗从马克思主义的角度，赞扬现代艺术在一个布满虚伪信念的社会里，是最为真实的典范。（夏皮罗，2015：178）卢卡契并不认为抽象艺术是真实的艺术实体，他将抽象艺术称为伪装饰主义：“所谓抽象艺术已经制造出一种伪装饰主义，为了制造那些伪装饰的东西，而使对真实的反映庸俗化和变形，但在真正意义上的装饰性领域中又没有发现任何真正新的东西。”（莫斯昆拉，1998）卢卡契认为抽象艺术是对现实的逃避，并无实际意义。但夏皮罗认为，恰恰是对现实的逃避，才使艺术更为真实，摆脱了意识形态的束缚，艺术的本真才能显现。因此，阿尔普不愿意称自己的作品为抽象作品，而称之为“实体”，因为他认为作品只是把实体的物品抽象化。正如贡布里希所言：“各种艺术形式都不是艺术家内心之物的复制品，正如它们不是他在外部世界所见之物的复制品一样。”（贡布里希，2000：269）模仿性作品并不是所模仿的对象本身，反过来，抽象作品也并非子虚乌有的纯艺术虚品，而可以是实体的一种抽象化。

并且，即便是模仿性因素，也常常带有严重的歧义和诠释难度。文本与图像的关系远非简单的插图（illustration）解释关系，比如夏皮罗对传统的“正面”和“侧面”所带有的符号意义的考察。传统诠释认为，正面象征高贵，而侧面象征低微，但夏皮罗通过对古埃及浮雕和古希腊绘画的考察，发现正面有时会描述乐师和舞者，而侧面会描绘贵族，可见，不同的符号形式代表着不同的意义，不同的文化系统中的符号，代表着完全不同的意义。同时，即便是模仿性因素符号，也必不可免加入主观想象，例如宗教类画作往往取材于文本，但文本中很多细节是被忽略的，需要加入主观想象，否则无法成画。关于这点，夏皮罗用《创世记》作为样本表达了自己的看法：“即使是一幅极其简略的画，还不够明细。《创世记》讲述了该隐杀死了亚伯，但人们很难在不展示谋杀是如何进行的情况下来将这一故事加以图解。然而，文本里却没有谈到所使用的武器，因此艺术家们就不得不发明该隐杀死亚伯所使用的工具。”（夏皮罗，2022：5）

并且，现实主义艺术一定是“模仿性符号”吗？如风景画，风景画其实是帝国主义和殖民主义的一种再造性产物。风景画从古罗马帝国时期便开始

流行，不过风景画所描绘的，并不是真正的风景，而是“帝国无声的语言”。如米切尔所指出的，风景画不过是帝国主义所创造的无声语言，是西方帝国主义为了自己的目的所“自然化”的一种媒介，是把“自然”纳入现代性合法化中的关键手段。（米切尔，2014：14）

米克·巴尔的转喻解读很好地诠释了符号模仿的局限性。在解读伦勃朗《露克蕾西娅的肖像》时，她从换喻的角度揭示了伦勃朗的用意。伦勃朗《露克蕾西娅的肖像》讲述的是圣经中露克蕾西娅被强暴的故事。作家可以用语言和文字来描绘强暴的行径，但绘画不能，因此米克·巴尔认为伦勃朗采用了转喻的方式，将施暴者的阳具转换成露克蕾西娅自杀用的匕首，从而说明自杀是强暴罪行的延伸，是强暴促使露克蕾西娅走向自杀之路；同时，更深的寓意是强暴只是毁灭了露克蕾西娅的肉体，而露克蕾西娅的自杀是对自己精神的主权宣示，意味着施暴者无法剥夺其精神。如此一来，自杀行为也可以被视为一种反抗，而画作所表达的寓意则不仅仅是施暴者对露克蕾西娅的强暴，而是男性主宰的文化传统对女性的压迫，进一步也可理解为罗马暴政对人的压迫，因此画作可以看作反抗罗马暴政的政治寓意作品，如段炼所评价：“于是，露克蕾西娅便不再仅仅是画家所再现的对象，而进一步成为反思女性问题和历史政治的对象。巴尔从今日文化批评的视角来重新看待画作中女主人公，使露克蕾西娅及其故事获得了超越历史的文化价值，而不局限于艺术价值。”（段炼，2018：34）正是由于符号模仿的局限性，画作阐释也是开放的，因此米克·巴尔呼吁读者在特定的环境中去体悟作者的创作目的，在建设性重构的基础上去适当还原作者当时的符号限定：“符号事件发生于特定环境，所根据的是有限的文化的惯例或编码，所以阐释行为是有限的，作为事件的符号就导致意义不是预先确定的也不是纯主观的。”（刘晋晋，2021：239）因此，正是由于符号建设性重构的存在，读者在欣赏画作时需要适当地去还原，去将符号的建设性重构最大限度地暂时搁置。

同样，在绘画的符号寓意中，单一的模仿符号也不可能成为一个符号喻指，如南宋赵孟坚的名作《岁寒三友》，如果单单只有墨竹，则体现不出“高洁”的符号喻指，只有与白梅和松枝结合，成为一个符合图像，才能组成相应的符号喻指，成为文人意象的符号。即便是具体的画中物体，也需要联合其他符号才能识别，如刘晋晋所举例：“印象派画中，树符号通过语境

整体被识别为一棵树，但是图画的各部分却与树并不相应。”（刘晋晋，2021：161）因此，非模仿因素作为再现符号，具有较大的局限性，抽象艺术因为不属于再现性艺术，所以不受这种局限性限制，可以自由表达作者的心境与艺术目的。

三、抽象艺术的场域：新符号的生成

夏皮罗在《抽象艺术的性质》一文中开门见山地说：“抽象艺术之所以兴起，是因为再现性艺术已经穷尽了。”（夏皮罗，2015：229）在夏皮罗心中，抽象艺术之所以穷尽，一个重要因素便是再现性艺术，即模仿性艺术的形式已经穷尽。这种穷尽表现为两种方式，一是模仿因素的单调性，二是新技术的产生，如摄影技术。模仿因素的单调性使评判艺术的方式变为比较画家个人技艺，艺术性逐渐向“匠”性靠拢，新技术的出现又使绘画艺术的模仿功能失去价值。而抽象艺术正好开拓了新的形式：新场域的利用。新的场域，也就意味着新的符号生成，这种新的符号生成也代表着一种独立的艺术符号，即非模仿性符号。如朗西埃所言，图像已经作为独立的艺术符号，不需要其他隐性的解释和生成：“在新的体制中，即形成于19世纪的艺术美学体制中，图像不再是一种思想或一种情感的编码式表达。它不再是一个复本或是一种解译，而是事物说话和沉默的一种方式。可以说它进驻到事物的中心，成为无声的言语。”（朗西埃，2014：18）

抽象艺术延伸了作品的生成过程，使“设计和发明的过程本身似乎被带到了画布表面”（夏皮罗，2015：227）。因此，抽象艺术的核心不仅仅成为绘画内容的展示，更对艺术本身进行了重构，而除了作者的创作历程，创作工具也成为艺术审美的一部分，即所处场域。现代画家在创作时刻意留下起草作品时的线条和色块，表明作品是在模仿中生成，具有一种模仿的绘制过程。画框的存在意义在于一种明示，即告知观看者，这是一部模仿作品，是真实世界的艺术复制，画框将这种复制品与真实世界隔开；而非模仿艺术自身即为艺术的化身，并不需要用画框将现实与被再现的现实隔开：“当绘画不再再现深度空间，变得越来越关注非模仿痕迹的表现和形式品质，而不是关注符号的复杂性时，边框就变得可有可无了。”（夏皮罗，2016：7）画框

彰显了“强化被模仿空间的深度感”（夏皮罗，2016：8），而不加画框则使作品具有一种与现实平行的完整感。并且，画框甚至不再成为场域的一部分，而成为作品内在的一部分，如夏皮罗所言：

除了艺术中的边框—画心关系的这些变体外，我还必须提及另一种同样有趣的情况：有时画框形状不规则，跟着形象变化。它不再是一种事先存在的图像载体或图底的特征，而是一种事后加上去的、取决于图像内容的东西。先有图像，而边框则围绕着它。在这里，边框强化了符号的形式，而不是衬出一个图像置于其中的背景。正如在图像越过边框的例子中所显示的，符号的独立性及其能量通过这种迂回的方式得到了确认；而这种迂回则是由图像强加给边框的。（夏皮罗，2016：8）

抽象艺术并非形式上的混乱，反而，它只是知觉的一种阐发，对于秩序也带有一定的要求。夏皮罗分析了蒙德里安的《黄、红、蓝构图》，在这幅由绝对直线构成的几何图像里，蒙德里安完美地践行了自己的几何抽象原则；在《线的构图》中，用计算机模拟之后才发现，表面上相互交叉、平行，毫无规律和秩序感的黑线，其内部有着难以想象的平衡和规则。

并且，抽象艺术的混合排列构成了一种“不完美性”，正是这种不完美性，才展现出了艺术或文学之美。夏皮罗认为无论是夏特尔多教堂，还是《安娜·卡列尼娜》，都具有非常不和谐的比例，但这种特征成就了伟大的作品。日常生活的感知是“非均质”（夏皮罗，2016：15）的，正是这种非均质的感知，才使抽象艺术能够捕捉到生活的灵感，不受传统艺术规则的束缚，在混乱中追求整齐，从而自由地用符号表现生活的感知。另外，抽象艺术有助于恢复人类的本真知觉，有助于人们的身体主体性回归。如约翰·普卢默（John Plummer）对夏皮罗研究视域的评价：夏皮罗是站在现代视角上对艺术等级制进行反抗。（高薪，2016）抽象艺术与现代性工业时代的成果联系密切，是一种能与时俱进的艺术形式，这点是传统艺术所不具备的。传统艺术由于还停留在再现阶段，残留很大的思想局限性，束缚艺术家的创作；而抽象艺术则体现了人的主体性回归，能从人的本真性角度去发掘生活灵感，从而创造更具有创造性的艺术。

20 世纪 30 年代，夏皮罗受马克思主义思想影响极深，因此其在对待抽象艺术的内在符号价值时，能用辩证唯物观看待问题，打破抽象艺观念的二元对立问题，即不仅在抽象艺术的新符号生成的问题上给出了自己的答案，还能坚持传统的艺术观和风格观，从作者的生活背景及作品的创作背景上考虑问题，从作品本位回归到人本位，并且在这之中引用精神分析学的研究方法。在《论抽象画中的人性》中，夏皮罗在论述符号秩序时，引用了生理学家库特·戈尔斯坦（Kurt Goldstein）关于病人秩序感对大脑损伤的研究。（夏皮罗，2016：274）可见，夏皮罗并非从单一维度对抽象艺术的符号进行研究，而是多角度、多学科化的辩证研究，如陈小光等言：“夏皮罗的抽象艺术思想是开放性的思想体系。这个体系并不只是对其他艺术理论的兼收并蓄，而是在抽象艺术的辩证自律的基础上，运用其他艺术理论来处理抽象艺术的具体内容。”（陈小光 & 诸葛沂，2021）

四、夏皮罗与中国当代抽象艺术的非模仿之路

中国当代抽象艺术发展的最大问题，是观念的突破。中国传统艺术的观念限制是非常严肃而又严格的，如黄笃所言：“曾经中国主流艺术发展的‘话语’核心是以表现崇高、和谐、秩序作为学院原则，又以‘积极的文学反映论’作为社会主义现实主义的叙事原则的。这与抽象艺术所贯彻的非叙事性和个性的美学原则，又显得格格不入。”（黄笃，2018）这无疑是艺术意识形态论的另一种表达方式。因此，“为艺术而艺术”成为中国当代抽象艺术发展的重要突破口和目标，即使这一口号是西方抽象艺术的弊病所在。抽象艺术的发展，代表着艺术思想自由的发展，如盛葭所言：“从这个角度来看，抽象不是一种艺术风格流派，而是一种特定的现代性权力话语。”（盛葭，2018）20 世纪 70 年代末期，中国抽象艺术迅速发展，以北京和上海这两个城市的艺术家组成的抽象艺术流派为代表。北京抽象艺术代表者为张伟、马可鲁、王鲁炎等，上海抽象艺术代表者则为王纯杰、周长江、余友涵等。行至 80 年代，中国当代抽象艺术处于混杂性的状态，对美国抽象表现主义、欧洲非形式、日本物式抽象艺术进行综合性移植，形成了中国当代抽象艺术的混杂式特征。简而言之，有以下几种方式：一是叠加色彩的物质

性，从而凸显画面的质感；二是简化线条，达到抽象的视觉效果（即美国抽象表现主义的模仿）；三是借用中国书法的表现方式，即广泛使用“势”“飞白”等表现方式；四是以高名潞为代表的“意派”方式，即先用模仿性因素对客体进行写实，再用东方艺术的意象生成方式将其颠覆。可见，突破模仿性因素，是中国当代抽象艺术发展的最重要方向，夏皮罗对于非模仿性因素的突破，为中国抽象艺术家提供了观念性支持。

五、结语

首先，夏皮罗对抽象艺术无疑是赞同的，并对其出现与发展满含欣喜之情，因为抽象艺术的出现打破了罗斯金的艺术古典论，从而扩大了人类的创作范围，使人类的创作智慧更全面地彰显在艺术领域。其次，模仿性因素并非定义绘画艺术的必要条件。非模仿性因素，夏皮罗将其概括为“符号载体、墨水或颜料的线与点构成的图像—实体”，是区分艺术家和观众的界限，而不是否认艺术品之所以是艺术品的理由。非模仿性符号所代表的不仅仅是创作结果，更是确证的艺术实体。最后，非模仿性和模仿性之间没有明确的界限，如陈小光所举的例子：“即便是最简单的符号‘0’，人们在赋予它‘零’的意义的時候，暂时忽略了它是一个空心的椭圆形状，而这也是属于‘0’的意义。”（陈小光 & 诸葛沂，2022）并且，夏皮罗对待抽象艺术的态度也是中性的，他虽然一直在为抽象艺术辩护，但同时也反对将抽象艺术凌驾于传统艺术之上，反对将抽象艺术视为一种艺术进化，将其视为对传统艺术的超越。在夏皮罗看来，抽象艺术和传统艺术仅仅是种类不同，二者并无高低之分。

引用文献：

- Shapiro, M (1972). On Some Problems in the Semiotics of Visual Art: Field and Vehicle in Image-Signs. *Simiolus*, 6 (1).
- 陈小光, 诸葛沂 (2011). 超越对立——论迈耶·夏皮罗的抽象艺术思想. 美术大观, (11).

- 陈小光, 诸葛沂 (2022). 建设性重构: 论迈耶·夏皮罗的艺术符号学. 美育学刊, (3).
- 段炼 (2018). 视觉文化: 从艺术史到当代艺术的符号学研究. 南京: 江苏凤凰美术出版社.
- 贡布里希, E H (2000). 艺术与错觉——图画再现的心理学研究 (林夕, 李本正, 范景中, 译). 长沙: 湖南科学技术出版社.
- 古德曼, 纳尔逊 (2013). 艺术的语言: 通往符号理论的道路 (彭锋, 译). 北京: 北京大学出版社.
- 高薪 (2016). 反“统一”、冗余意义与图像—符号意义生产的语法模式——评迈耶·夏皮罗《艺术的理论与哲学》. 当代美术家, (4).
- 何亦扬 (2019). 迈耶·夏皮罗的抽象艺术论——从夏皮罗与巴尔抽象艺术观的分歧入手. 美术大观, (4).
- 黄笃 (2018). 超逸——中国当代抽象艺术. 美术观察, (8).
- 刘晋晋 (2021). 图像与符号: 艺术史和视觉文化中的符号学与反符号学. 长沙: 湖南美术出版社.
- 朗西埃, 雅克 (2014). 图像的命运 (张新木, 陆洵, 译). 南京: 南京大学出版社.
- 米切尔, W J T (编) (2014). 风景与权力 (杨丽, 万信琼, 译). 南京: 译林出版社.
- 米切尔, W J T (2021). 图像理论 (兰丽英, 译). 重庆: 重庆大学出版社.
- 莫斯昆拉, 吉拉托 (1998). 迈耶·夏皮罗: 马克思主义与抽象艺术 (易英译). 世界美术, (3).
- 盛葭 (2018). 当代性: 重建中国抽象艺术的历史和理论. 艺术工作, (4).
- 夏皮罗, 迈耶 (2015). 现代艺术: 19 与 20 世纪 (沈语冰, 何海, 译). 南京: 江苏凤凰美术出版社.
- 夏皮罗, 迈耶 (2016). 艺术的理论与哲学: 风格、艺术家和社会 (沈语冰, 王玉冬, 译). 南京: 江苏凤凰美术出版社.
- 夏皮罗, 迈耶. (2022). 词语、题铭与图画: 视觉语言的符号学 (沈语冰, 译). 北京: 商务印书馆.

**和解的边界与共感的符号活动：
拉丁美洲符号学原理与哥伦比亚武装冲突的
身体记忆的关系**

**Borders of Reconciliation and Synaesthetic Semiosis:
The Principles of Latin American Semiotics in Relation
to the Corporeal Memory of the Colombian Armed Conflict**

卢斯·马里纳·拉腊·萨尔切多^① 豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯^② 撰

Luz Marina Lara Salcedo, Jorge Eduardo Uruña López

龚瑶^③ 译

Yao Gong (trans.)

摘要：人们认为记忆可以对拉丁美洲和哥伦比亚经历的冲突进行疗愈并实现和解。艺术创造致力将符号建构为一种处理伤痛的空间，其最终目的是治愈他人。和解是一种符号活动，它在哥伦比亚这个遭受战争重创的国家构成了“现实政治”。

基于“共感的符号活动”这一概念，本文旨在进行冲突背景下感觉的身体记忆的符号学分析。这个概念基于“符号连续体”（semiotic continuum）的方法，作为一种机制，它构建了经历过暴力行为的受害者的感觉记忆，特别是当受害者的故事成为一种被定义为“符号”（sign）或“载体符号”的共感现象：刺激符号本身运作的对象。因此，有必要讨论以下两个概念：感官刺激（sensory stimulation）和政治主体的构建（the configuration of the political subject）。其中，生理感觉构建了具有情感特征的身体隐喻，这些

^① 卢斯·马里纳·拉腊·萨尔切多（Luz Marina Lara Salcedo），哈韦里亚纳主教大学教育学院终身教授（哥伦比亚）。

^② 豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳·洛佩斯（Jorge Eduardo Uruña López），哈韦里亚纳主教大学教育学院副教授（哥伦比亚）。

^③ 龚瑶，四川大学外国语学院英文系翻译方向硕士研究生。

隐喻凝结成口头、视觉、视听和造型符号。这些符号被和解和疗愈的符号学边界所调用。

本文的结论反思了武装冲突语境中建构起来的记忆的极度感性，尤其是那些以受害者们经历的情感为基础的艺术创作和消费生产中的记忆。这一反思对共感记忆这一概念有所助益，它通过不同的意义工具，即媒体、博物馆和艺术画廊物质性地展现了自身。

Abstract: Memory is configured as an ideal scenario for reconciliation and the healing of what has been experienced in Latin America and Colombia. The question of the construction of signs as spaces for the processing of grief becomes a commitment to artistic creation whose ultimate purpose is to heal the other. Reconciling, healing, transcending is semiosis that constitute “the politics of the real” in a country that has been ravaged by war: Colombia.

This chapter aims to approach a semiotics of the memory of the sensitive body in contexts of conflict based on the concept of synaesthetic semiosis. This concept is based on the approach of the “semiotic continuum” as a mechanism that constructs the sensitive memory of the victim who has experienced the act of violence, especially when the victim’s story is configured as a synaesthetic phenomenon to be defined as a “sign” or “vehicle sign”: the object that acts as a stimulus for the functioning of the sign itself. Therefore, the discussion between two concepts becomes necessary: sensory stimulation and the configuration of the political subject, where physiological sensations construct corporeal metaphors with emotional features that are condensed into oral, visual, audiovisual and plastic signs. These signs are mobilised by the semiotic frontiers of reconciliation and healing.

This chapter concludes with a brief reflection on the hypersensuality of the memories constructed in the context of the armed conflict, especially those that have been the basis for the creation of artistic and consumer pieces in general based on the emotions experienced by the victims. This reflection contributes to the consolidation of the concept of a synaesthetic memory that

manifests itself materially through different devices of meaning: media, museums and art galleries.

关键词：符号学，记忆，感觉性，共感，武装冲突

Key words: semiotics, memory, sensibility, synaesthesia, armed conflict.

一、引言

记忆被认为是对拉丁美洲和哥伦比亚经历的冲突进行疗愈、实现和解的理想场景。构建符号空间以处理伤痛成为艺术创作的承诺，其最终目的是治愈他人。和解是一种符号活动（Lotman, 1999），它在哥伦比亚这个遭受战争重创的国家构成了“现实政治”（Arfuch, 2008）。

基于“共感的符号活动”（synaesthetic semiosis）这一概念，本文旨在进行冲突背景下感觉的身体记忆的符号学分析（Uruña, 2020）。这个概念基于“符号连续体”（semiotic continuum）（Lotman, 1999）的方法，作为一种机制，构建了经历过暴力行为的受害者的感觉记忆（Uruña, 2020），特别是当受害者的故事成为一种被定义为“符号”（sign）或“载体符号”（vehicle sign）的共感现象：刺激符号本身运作的对象（Ponzio & Petrilli, 2005）。因此，有必要讨论以下两个概念：感官刺激（sensory stimulation）（Howes, 2016; Classen, 2012）和政治主体的构建（the configuration of the political subject）（Arfuch, 2008）。其中，生理感觉构建了具有情感特征的身体隐喻，这些隐喻凝结成口头、视觉、视听和造型符号。这些符号被和解和疗愈的符号学边界（Lotman, 1999）所调用。

本文通过对哥伦比亚农村教师经历的案例研究，对游击战争背景下感觉的身体记忆进行了简短的反思，对哥伦比亚制造记忆的方式中的感知—感官变化（perceptual-sensory）（Howes, 2016）和符号学及文化上的改变提出了质疑。

二、作为克服暴力方式的调和与超越：拉美艺术创作的原则

和解与超越是哥伦比亚武装冲突所构建的、贯穿其历史的符号。这些符号的诞生是对 20 世纪 90 年代传播的视觉语言和造型艺术语言的回应。这类语言是非法武装团体暴力，如游击队^①和准军事组织^②的产物。因此，了解哥伦比亚冲突中的视觉和造型艺术的历史非常重要。

阿利皮奥·哈拉米略（Alipio Jaramillo）的一幅名为《屠杀》（1998）的油画讲述了军队是如何对哥伦比亚境内的农民实施犯罪的。路易斯·卡瓦列罗（Luis Caballero）在他的画作中也展示了死亡所导致的强烈而痛苦的情感。其情感效果是如此的生动明显，使其成为令观众赞叹、为观众所感的画作。另一方面，贝姬·梅耶尔（Becky Meyer）发表的照片揭示了犯罪者的凶残，因为在受害者的尸体上可以辨认出留下的多种伤痕。

许多经历过这些情形的艺术家都将真实发生的微小细节公之于众。他们的绘画和雕塑超越了历史，艺术家从所描绘的人物那里感受到苦难、沮丧和愤怒，受其引导，才创作出这些绘画和雕塑。以格尔曼·隆多尼奥（Germán Londoño）的雕塑作品为例：被两把刀刺破的国旗象征着哥伦比亚人在血之河流中前行。所发生的一切是如此痛苦，暴徒为了取乐甚至肢解了尸体。许多艺术家都在画作中揭露了这样的暴行：作为装饰品的骨头，被放在餐盘里的脚，作为花饰的被剥皮的手，这些都是表征残酷现实的符号。

人们开始认为死亡是一种日常行为，情绪丝毫不受影响。卡洛斯·阿里亚斯（Carlos Arias）在《寻找尚未失去之物》中展示了暴力是如何被获取的（2011）。这位艺术家使用了一根玉米秆，将玉米粒替换成被游击队和准军事组织人员杀害的受害者的牙齿。在这一点上，阿里亚斯（2011）提出了可以使用牙齿作为生物符号的隐喻（Cobley, 2016）来肯定受害者的存在，

① 诞生于 20 世纪中期的哥伦比亚的武装团体。它们是 1960 年至 2000 年间反对政府霸权主义话语的团体。这些团体的许多参与者来自对哥伦比亚政客的腐败感到不满的农民群体。一些反对和平进程的人继续威胁着公民主体。

② 诞生于 20 世纪中期的哥伦比亚的武装团体。与游击队不同，准军事组织是嗜杀的团体，继续威胁着农民群体。他们与哥伦比亚军队一起实施了大屠杀。这些团体是对公民的持续威胁。

用它来命名人的身份，以展开对和解的讨论。如果不对那些在战争中被杀害的人的身份予以命名，就不可能实现和解。和解并不是免去惩罚，如比阿特丽斯·冈萨雷斯（Beatriz Gonzalez）和费尔南多·博特罗（Fernando Botero）的作品就反映了被施加暴力的受害者所遭受的痛苦，这是这个南美国家走向和解的第一步。

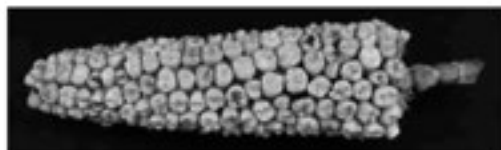


图1 《寻找尚未失去的东西》[装置艺术]；

作者：卡洛斯·卡斯特罗·阿里亚斯（Carlos Castro Arias）（2011）

<http://www.carloscastroarias.com/searching-what-it-is-not-missing>

在很大程度上，哥伦比亚人对战争的沉默体现了一句谚语的支配性影响：“死人到洞里去，活人到舞蹈里去。”在罗德里戈·法昆多（Rodrigo Facundo）的《死者博维达斯》（*Bóvedas mortuorias*，1988）中的洞是蕴涵性的，它是死者被埋葬然后消逝的点。因此，艺术家们关注的焦点是人们被迫流离失所，以及死者留下的亲属（deudo），如乌戈·马丁内斯（Hugo Martinez）的作品《逃遁》（*La huida*，1980），伊格纳西奥·戈梅-哈拉米略（Ignacio Gomez Jaramillo）的《愤怒与痛苦》（*La furia y el dolor*，1981）和佩德罗·阿尔坎塔拉（Pedro Alcantara）的《在土地上奔跑的男人》（*El hombre corriendo en su tierra*，1982）。

“亲属”（deudo）是一个术语，当今艺术家用它来代表经历一系列暴力情况后幸存下来的人，即见证了这些事件的幸存者。这类人背负着巨大的痛苦，在他们的记忆里有伤口、残肢、鲜血、等待和凭本能设法拯救他们生命的人所付出的努力。亲属是战争面前一种超越形式的符号，代表暴力中的复原能力。亲属也是一种代表受害者的超越性的造型符号，他们承受了已发生的暴力，并通过将疼痛声音化来寻求自我平静。艺术家们用以下的形式表现亲属：



图2 《黑人阿莫尔》(Amor Negro) [视频表演]；

作者：卡洛斯·卡斯特罗·阿里亚斯 (2021)

<http://www.carloscastroarias.com/projects/en/amor-negro>

1948年前后，哥伦比亚冲突肆虐，达到了可怕的程度，唯一的生存方式就是自卫，而准军事自卫组织就是这样产生的。组织成员决定拿起武器，创立准军事自卫组织，是为了维护他们的完整性，使他们的物质财富不被正在发生的腐败行为侵夺。这些自卫团体^①也是艺术创作的灵感来源，创作的目的是谴责自卫这一现象，将其视为地主试图对革命农民实施虐待的机制。克莱门西亚·埃切瓦里 (Clemencia Echeverri) (2022) 用隐喻批判了准军事组织接管瓜希拉 (La Guajira) 土著社区的行为，并指出这是一种对公民施加暴力的社会控制形式。

2004年4月18日，一群准军事组织成员手持名单来到上阿尔塔瓜希拉地区 (Alta Guajira) 的巴哈蒂港 (Bahia Portete)。他们折磨并谋杀了六名瓦尤族女性：玛戈·芬斯·埃皮奈耶 (Margot Fince Epinayu) (70岁)、罗莎·芬斯·尤里安娜 (Rosa Fince Urian) (46岁)、迪亚娜 (Diana) (40岁) 和女孩雷娜·芬斯·普沙尼娜 (Reina Fince Pushaina) (13岁)，另有两个女孩是埃皮奈耶 (Epinayu) 的亲戚 (7岁和5岁)。这六名女性分别来自芬斯·尤里安娜 (Fince Urian)、芬斯·埃皮奈耶 (Fince Epinayu)、夸德拉多·芬斯 (Cuadrado Fince) 和巴列斯特罗斯·埃皮奈耶 (Ballesteros Epinayu) 家族，至今下落不明 (Echeverri, 2022)。

^① 准军事组织开始成为武装团体。



图3 *Deserere* [视频表演]；作者：克萊門西亞·埃切瓦里（Clemencia Echeverri）（2022）

<https://www.clemenciaecheverri.com/deserere/>

哥伦比亚政权不稳、政府腐朽，给人民带来了伤害和折磨。较之于工人的罢工，更吸引艺术家注意的是学生的罢课，这为他们的艺术创作提供了主题上的灵感。众所周知，在我国第一个革命性质的游击队运动是 MOEC，它不是由农民发起，而是由属于城市阶层的知识分子群体发起。值得注意的是，大地主在警察的支持下驱逐了小地主。这样的情况下，小地主没有任何保护或安全可言。所有的艺术家都在他们的作品中表现了这一点，而且他们表现的对象也包括酷刑和屈辱。

在本世纪初，最活跃的艺术家中弥漫着一种强烈而根深蒂固的反军国主义情绪。他们谴责由正规或非正规军队、准军事组织、雇佣杀手或游击队实施的任何暴力行为。因此，军队被视为一种骇人的、阴谋性的、狡诈的存在。那些强烈批评军国主义体制的绘画作品，如杰克逊·波洛克（Jackson Pollock）和基哈诺（Quijano）的画作就是在这样的语境下产生的。

杀戮伴随着毒品走私、雇凶杀人、绑架和其他罪行，甚至为了活下去也得杀人，人们对此已经司空见惯。一个人必须学着勇敢，明白要么自己会主动牺牲，要么会被别人牺牲，而一名优秀的士兵就必须掌握拳脚功夫、学会射击。对孩子来说，棍棒是武器；对成年人而言，杀人只是一种游戏。每一次暴力行为发生后，即使你试图将其抹去，它也总会留下痕迹。这就是在我们国家发生的事。艺术家们开始从视觉、视听结合、声音和造型艺术方面收集所有这些符号。

上文所提到的一切都是对哥伦比亚所发生的事件的展示和无可辩驳的证据。可是，是什么让哥伦比亚人想要在他们的生活中寻求和解和疗愈呢？和

解已经成为一个永恒构建中的符号，被视作一个边界（Lotman，1999），与之交织的是对哥伦比亚发生的种族灭绝的承认。伯纳多·萨尔切多（Bernardo Salcedo）的作品《没有秃鹰、没有富足、没有自由、没有运河，也没有盾牌》（*No hay condores, no hay abundancia, no hay libertad, no hay canal, no hay escudo*, 1970）表现了这个国家的堕落，它希望农民被夺走的土地能够得到归还，以实现和解。埃特尔·吉尔摩（Ethel Gilmour）用一把弯刀刻画出了哥伦比亚的两副面孔，一面是农民过着田园诗般生活的景象，另一面是死亡的景象。通过这种方式，艺术家表明，要想实现和解，就必须弄清哥伦比亚人对自己生活景象的看法是如何改变的。农民不觉得土地属于他们自己，这源自他们所固有的社会和文化渊源。

经历了半个世纪的战争后的当下充满着死亡，未来充满着不确定性，正如艺术家亚历杭德罗·奥弗雷贡（Alejandro Obregón）（1975）所准确指出的，拥抱和平的唯一途径是消灭我们当中那头臭名昭著的野兽。如今，我们只有对过去不可磨灭的记忆。这些回忆将存留下来并提醒我们，人的本性就是谴责战争，这是我们唯一拥有的、可信的声音。只有艺术、文学和文化的表现形式才能讲述我们从前和现在是什么，以及将来会是什么。

《十部关于暴力的作品》（*De diez obras sobre la violencia*, 1995）是恩里克·格劳（Enrique Grau）创作的作品集，他想要将暴力现象描绘为哥伦比亚武装冲突的产物，尤其是那些 90 年代发生的具有代表性的暴力事件。格劳试图通过对人体的探索来收集在这种意识形态斗争中最重要的图像视觉资料，就像他在《受害者》（*Victima*, 2003）和《绑架》（*Secuestro*, 2003）中所做的那样。其间，身体不再是一个有生命的物体，也不是一个充满惰性（死气沉沉）的物体，而是成为对无法在良心面前保持沉默的哥伦比亚人民的被动性的诠释。贝尔吉察·罗德里格斯（Bélgica Rodríguez）是格劳最亲密的批评者之一，她说道：

……根据“传染性扩散”的说法，诉诸暴力这一结构性的存在生成了一种动态，这种动态一方面影响敌对团体的成员和非成员，另一方面，它促进了暴力行动的螺旋式上升，这类暴力行为集中在地理上的特定区域，随后扩散到邻近的区域，并持续了一段时间。（Echandia，

2001: 230)^①

贝尔吉察·罗德里格斯认为，必须要注意到“传染性扩散”（contagious diffusion）的存在，因为它试图承认冲突是一种自身具有动势的社会介入形式，是一种战略，以恐吓的方式塑造公民的信任和团结。以上观点为的是强调冲突是个人化的，个人化的冲突在战争图景中占有一席之地，也就是说，它也参与其中。在《石碑》（*Lápidas*, 2002）中，她于20世纪90年代在哥伦比亚对暴力这一概念进行命名时，认为犯罪者是主动参与者，并且她利用手头的资源将这一概念在现实中呈现出来。在这样的生产过程中，冲突是客观存在的。颜色的使用被视作一种聚焦对立的策略，其传播的目的在于对犯罪者、犯罪者制造的流血事件及受害者加以命名。

现在，已经有研究聚焦于20世纪90年代哥伦比亚暴力与和解现象的背景，这就涉及设立真相委员、设置修订《受害者法案》的公共机构，而该法案颁布不到两年时间。尽管如此，鉴于冲突仍在继续，暴力事件造成的后果比以往任何时候都更明显，和解仍不可能确立。

暴力经历了一个自然化的过程。暴力现象已经成了一种表现形式，成了普通公民日常生活的一部分。这意味着，和解的实践并没有成为自觉的行为，因为很多人都是在战争中出生的，他们相信这就是他们应该过的生活，对不同的生活方式闻所未闻。由此，公民变成了被动的行为人，无法从他或她所处的社会文化背景中识别和解。暴力被看作一种边缘的、不相关的表现形式，是一种边缘现象，基于公民在面对野蛮行径时的不容忍和抵抗态度，公民“把高死亡率归因于本质上的常规暴力，认为其源于一种普遍的文化现象”（Echandia, 2001: 231）。暴力行为和所涉及的一系列结构甚至失去了其历史性的特征，成为出现在该国媒体话语中的常规行为。

三、身体的符号学及其感觉记忆：共感的符号学

如今，身体这一概念有多种定义；它是多义性的，因其定义可以随理论

^① 原文为西班牙语，英文为本文作者所译。

视角的变化而改变。考虑到身体的构想基于在它之前的符号化、语言和交流的实践，本章采用洛特曼从系统功能理论角度对身体的定义^①。身体只有在符号化的结构中，在它所处的符号学空间中才能获得意义。因此，它可以与作为符号化产物的其他身体相适应。这就是身体如何成为一个文本结构，并从这个结构中衍生出共感的符号学^②。

因此，身体成为研究的对象，被视为一种主体（Fals Borda, 2022）。身体遵循符号学这一当代研究的范式，20 世纪末的科学—文学作品和文化—逻辑研究对其起决定作用。相关的部分研究致力探究身体符号化的一般类型。本文采用洛特曼（Lotman, 1996）的方法，将身体的基础构成作为此范式的研究对象。

身体作为有边界的、有限的构成。身体被构建为一个反映行为主体的符号化实践、具有不同特征的结构，产生了一种边界：“开始、结束、烛台、框架、基座、多框架等。”（Lotman, 1996: 93）身体具有泛在性的特点，这使其成为符号文本，从而存在赋予身体一种原始感觉的可能性。而文化以这种感觉为模型。由于身体所具有的感官—感觉（隐喻）能力，它和环境的关系被安置和确定下来。身体有自己的时间概念，能产生各种意义的效果（Lotman, 1996: 93），但它也能与其他社会文化现象，如其他符号学空间呈现出意义关系。这就赋予作为统一体的身体异质性的特征，因为它将成为历史感觉的一部分（Corbin et al., 2005）。如此，身体将是一个开放的、未完成的统一体。本文从洛特曼将身体作为文化有机文本的角度进行思考：

在一些情况下——例如在艺术领域——文本原则上允许多种开放的解释，尽管文本在不同层面上都被认为是封闭的，但对文本进行编码的

① 由于身体和调用身体的环境之间存在着一种可感知的（符号学的）象征关系，身体被阐述为一种有机结构。作为构成社会结构的文本，身体与外在的、可感知的和之后作为语言构建的环境维持着系统性的关系，因此，其概念上的同化是显而易见的。

② 这一过程被称为符号学翻译，即缓冲机制（Lotman, 1996）。人的属地边缘与他们的政治、社会和文化状况的紧张关系先于这个过程；而且，这一过程也涉及当几种感官（视觉、触觉、听觉、味觉和嗅觉）能为这种翻译配置符号学模式时，表意是如何在这种跨域中形成的。这样一来，符号化不仅是多模态的（Pardo, 2014），而且其在记忆构建中是共感的，由互相交织的多种感官激活（Urueia, 2022）。

程式在整体上具有基本的开放特性。因此，从这个角度上讲，文本和语言被置于对方已先在的区域中。文本先于语言被赋予集体，而语言则是从文本中“计算”（calculate）得出的。（Lotman, 1996: 94）

武装冲突受害者群体的身体就是这方面的例子。除了那些被战争毁伤的残肢，身体成为记录发生之事的记忆存储器。身体上的疤痕是战争的呈现，这些疤痕成为揭示战争的地图、路线和路径。疤痕是泛时现象（内在时间），它建立了一种时间性，这种时间性讲述了其接受者，即受害者的记忆。

符号在身体构建中的表意变化界定了现实政治。在这个层面上，作为生存和感觉对象的身体，在其系统建构中有一个中间环节需要探讨。这一环节被称为身体符码（body-code），它被一个组合构建的整体、一个有组织的符号结构所决定（Lotman, 1996: 93）。身体的每一个符号都可以从聚合轴的选择中呈现，因为其主题内容的分类和分类系统取决于它在自己被赋义的符号学宇宙中所处的位置。被工业和商业橱窗化的身体就是如此。身体被工业和商业吞噬，用于消费，并作为广告话语和由此产生的主体性的一部分而存在。

身体是一个产生新意义的结构。身体不仅是信息传递的统一体，而且被视作有思考力的动态装置，它在跨越不同符号边界的过程中实现了自我转变。身体缺乏一种内部的同质性，因为它在被赋义的符号宇宙间在内容层面兼具同质和异质的二元性。

部分情况下，身体被构建为不同符号宇宙中可感知的和符号关系的统一体，从而产生意义，这些（要研究的现象）构成的宇宙彼此边界相接。同样，身体在其与不同类型符号的其他结构的表意秩序之间滑动时也会产生意义，包括基本的、再现的、解释性的表意等。

然而，身体通过相邻结构之间的非机械性互动获得了这些意义的可能性。这就是为什么文化的统一性和系统性使符号系统的定义成为可能，该系统将控制所有通过这个系统的文本的（再）表意。此时，身体不仅作为一个统一体，而且作为一个过程在运作。琼-吕克·南希（Jean-Luc Nancy, 2000）将这种划界称为对一个生命体（身体）感觉的未完成的探索。主体的感受能力将受到它所沉浸的意义空间的制约，当这种关系不仅涉及一个人的

个人经验，而且假定另一个人和我有一样的感受（或曾有一样的感受）时，它的可感知能力就在符号学意义上被超越了。

显而易见，哥伦比亚武装冲突的受害者群体就是这样的一个例子。他们的身体被这场冲突折磨和侵犯，这使得他们不能像暴力发生前那样表达、感受和感知现实。这些群体的故事证实了这一观点，正是这些身体（在他们的内在时间中）记录了历史的变化，或者说，因为每个群体在冲突发生之前和之后的生活方式对他们产生影响。格洛丽亚·金特罗（Gloria Quintero）来自格拉纳达受害者协会（安蒂奥基亚省），是一名受害者，她肯定地说：

……村庄里有不同的味道，无论是在被游击队占领时还是在被准军事组织占领时，都有尘土的味道，有战争的味道；灰尘的气味一直浸透在我们意识中，因为它是群体对所经历的暴力的直接记忆。（Uruña, 2020: 01）^①

格洛丽亚·金特罗的感官知觉（嗅觉——香味）发生了变化，她提出一个问题：战争是什么味道？通过这一问题，她质询她自己的身体，把记忆重构为来自她村庄生活经验的符号。

在这个意义上，身体作为一个实体，产生了其他各级符号学结构。一个单一的身体可以呈现多种事实或现象，其也可能对于其他身体而言是不可译的，其内部冲突可以得到证实。在这个范畴之内，冲突的身体的一个明显特征是缺乏同质的系统化，因为它是作为一个异质意义的系统形成的，保持着一种意义的关系，即洛特曼说的连续体，其中信息流通或保存的风格决定了其所处的符号宇宙。在这里，只要身体意识到社会和文化上建构的事件或现象所留下的可感知的和感觉上的变化（如哥伦比亚的战争），身体就是流动的，特别是那些产生新的记忆——符号——的身体。

^① 原文为西班牙语，英文为本文作者所译。



图 4.《颂歌》(Canto la Piedad) [视频表演] 作者：哥伦比亚共和国银行 (2019)

<https://www.banrepcultural.org/noticias/canto-la-piedad-una-reflexion-sobre-el-dolor>

身体是共感记忆的隐喻机制。身体被视为隐喻性的形象，人们通过它来获得对某种事物的认识。它提供了信仰、实践和人类行为的意义获取途径。莱考夫和约翰逊（2003）将隐喻描述为一个概念性的实体，感觉被封装在表情、姿势和身体的活动中。

隐喻假定了人类居住的维度：本体论中的生成（poiesis）和实践（praxis）（正如阿伦特 1980 年和海德格尔 1981 年所说，1985 年转引自塔米尼奥）成为主体经验的一部分。因其要求说明那些竭力想把自己定位为某物的表征的意义，隐喻不仅揭示了行为如何被记录，它还是一种机制，主体通过它能够重新质疑经验，而不必将其意义假定作为一种独特的、不可逆转的在世的实践。

生成和实践一起被确认为伦理、政治、历史和美学的践行，是一个人用身体进行象征性行为的（从此到彼的）主观行动。然而，为了理解身体的这一象征性维度，超越后历史的凝视（Danto, 1995），摆脱现有理论主体的形式化，不再对身体行为产生的现象进行种种设定，有必要问一问我们自己，作为知识形式（认知）的教条和信念，其界限的维度有哪些。

这些也面对着建构知识的挑战，因为它们以隐喻的方式——请原谅我的重复——获取了来自身体本身的事实/对象的表述方式。

当他/她的身体以共感的方式与环境发生联系时，主体就会重新思考知识的行为（认知）。这样一来，中国流行的谚语“水满则溢”（Water flows only to flow out）就有了意义：实践将建立在感知水的行为上；但为了感知它，焦躁不安的主体必须诉诸这样一个信念，那就是要相信活着的生命体就像流动的水，只有当它脱离容纳它的东西时才能流动。和这一反思相关的前

提是：主体可以通过思想来触碰，如果主体能预先触碰到自身的存在，就有了产生问题的基础，这些问题有助于描述他们正在接近的现象。身体再次成为行为的主体，聚焦行动的对象。

回到对符号学研究范式的认识论反思，隐喻将被视为形构知识的符号学路径。由此，反映主体的感觉和存在方式的隐喻最终展示了知识被创造出来的每个步骤。主体的本体论问题带来隐喻，隐喻的每一部分在平面、颜色、形状、声音、身体、动作、镜头运动和场景中被模型化（Modalisation），创作行为的第一个脚本也由此被限定。

模型化（Pardo, 2014）是从感官/可感知符号到象征性/感觉符号的转换过程，要求每种技术资源对应于气味、香气、质地和色泽被构建，由此证明本体论上的问题。如果问题是从气味上被形构的，那么，必须在气味和所拍摄平面的类型和运动之间建立共感现象的符号学翻译。这样，从一种感官到另一种感官的翻译被形构出来，以生产出关于问题得以产生的现象的知识或叙述。

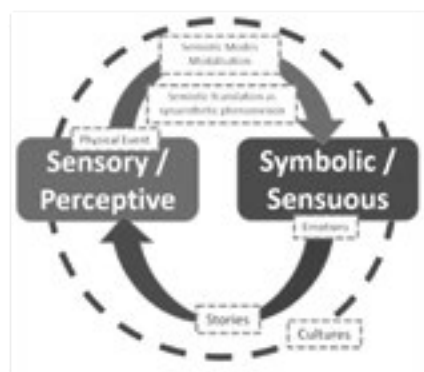


图5 共感记忆的形式/模型化

作者：豪尔赫·乌鲁埃纳（Jorge Urueta）（2022）

身体是有机体在文化上的延伸。每个身体都表现出其在所处社会结构中的位置。然而，身体拥有的感觉冲突需要研究者构建意义的场域，以在表意域的不同方式之间建立符号关系（具有横向性）。通过这种方式，感觉的展示，这一来自身体的感觉，实质性地扩展其表意、组织和赋义的领域。日本园林在向公众开放之前并不标明其路径；相反，空间是留待人际互动使得身

体和能量来界定其路径的，这些路径最终将被标明并正式确定为穿越这个地方的路线。

这种状态表明身体在运动中作为一个自主的单元如何成为一个表意元素，其本身就构成了一个新的表意系统。这些系统以隐喻和共感的方式表现出来，并最终促成了有知觉的主体（Howes，2016）在世的坚定姿态，它假定符号学问题是孕育和产生知识的探索性形式。

身体是永久的表现形式，存在的主体性以及自我和他人的存在通过身体被构建。身体是主体的感觉和感觉力的媒介，它使得处于生理和符号学情境中的主体与世界相联系。身体不仅仅是作为生理和可感知的主体所具有的活跃的结构或机制，它们还是波动的实体，通过身体，符号不只是回应了如何以决定性和结论性的方式确定他人是谁、我是谁的问题。

身体是主体自身符号构建的媒介，这产生了以下问题：我们为什么存在？我们存在的目的是什么？身体能够以隐喻的方式表现出来。就像 19 世纪的文学批评家所指出的那样，隐喻是一个过程，它不仅限定了语言和文学行为，还是身体的象征性建构，通过其感知和感觉的联系的有序行动来建构自身的主体性。身体在与他人、社会建构现实联系的基本符号学形式方面作用不容小觑：相反，它能够重新建构（解构）符号过程，这些符号学过程立足于语言形式、语言甚至图像及其表征的传统形式，使当代主体主要感官（视觉、声音、视听）的存在合理化。因此，就可以假设其他隐喻生活的方式——运动、作为身体痕迹的伤痕、使地方区域化的（表意的）香气，以及其他为生活创造出来的符号活动的众多方式中，生产出了个体的和集体的符号活动。

四、战争语境下感觉的身体记忆：围绕哥伦比亚农村教师的经验进行的案例研究

最后，本文作者对在经受战争和暴力时感觉的身体记忆是如何建构的进行了思考。因此，在题为《学校向领土和平过渡：农村教师管理者的挑战和经验》（Lara，2021）的研究中的一些发现被假设为真。这项研究的主要目的是了解在 2016 年 11 月 24 日哥伦比亚签署新和平协议（the Peace Accords）

后，农村教师在他们目前工作的机构里处理武装冲突影响的主观方式。

为此，我们对农村出现的新冲突，以及新参与者和农村教师以何种方式表达他们对武装冲突在学校和社区影响的感觉认识进行了研究。

这项研究采用了定性的方法，旨在了解农村管理者的主观维度与在农村学校及其教学实践中所发生变化的关系。本文采用现象学的研究方法，其核心是一种与生活世界的问题相关的生活经验、经验的意义和主体感知的世界（Fuster, 2019）。本研究由三个阶段构成。第一阶段，本文对农村武装冲突背景下管理实践的理论概念进行了回顾；第二阶段，通过访谈收集每个调查对象的生活经验，深入研究与哥伦比亚革命武装力量——人民军（FAC—EP）签订协议后的战后时期教师管理与领土之间的关系，以及经验与效果之间的关系；第三阶段涉及符号学，在这一阶段，教师们对这些象征现实的新方式所赋予的意义进行了解释，避免了被简单地标签化或概括。

研究者向农村教师提出的一个问题是：“你可以用什么颜色来描述武装冲突？”（Lara, 2021），来自哥伦比亚普图马约地区的奥兰多·阿里萨（Orlando Ariza）回答说：

……很难用一个相当主观的颜色来描述一个东西，因为这将取决于个人的感觉。我想说的是，我在某种程度上会把它与黑色联系起来，因为它意味着哀悼、痛苦、缺乏，比方说，缺乏生命、色彩、光线。但也可以是白色，它也好像是，色彩的缺席。（奥兰多·阿里萨，2021年6月14日）

在这个意义上，颜色对受访者来说不再是一种感官感受，而是成为某种东西存在或缺失的表征。在这种情况下，空虚是白色的，因为它是色彩的缺席，受访者不可能想象出没有颜色的生活，也就是没有冲突的生活。主体的感觉经验是在符号学反思的基础上构建的，他对感官可感知的行为的理解——看到颜色——与他的土地及过去经历的事件有关。通过这种方式，记忆被构建为一种机制，它复原了通过使用感官所经历的事物的形象。主体的记忆能力与共感符号（Urueña, 2022）有关，感知不仅在特定的符号模式下对记忆进行编码——视觉、声音、触觉、芳香等，它还将情感构建为激励

主体从感官和它们产生的符号模式中（重新）创造记忆的意义。共感符号是一个与符号模式的构建和它们本身产生的表述能力平行的过程。

受访者证实了这一假设，他认为空的行为作为一种符号，在我们理解空为什么存在之前是无法被解释的，因为它是没有颜色的。同样的，共感的符号活动是一个过程，通过这个过程，主体寻求对所经历的经验进行重新表意，只要这些经验是痛苦的，他就会用这些经验来寻求自己与世界的和解。

这不像是你看到一张白纸，而是一张没有任何东西的纸。如果是一张什么都没有的纸，它是有待于被填满，有待于被填上颜色的。而生命是彩色的。生命是红色、蓝色、黄色和绿色的。在人们的心目中，白色似乎代表和平。但和平是多彩的。和平有各种颜色，各种味道，各种气味。因此，如果有人告诉我，白色是和平的颜色，而我看着白色本身，我看到的是白色，我不能对它有任何其他的感受。（奥兰多·阿里萨，2021年6月14日）

总之，我们从生活经验中构建的符号学边界（Lotman, 1996）是符号翻译的机制，主体本身的记忆和回忆就是用它来构建的。记忆被认为是一种处于不断建构中的符号，这诉诸其共感维度，因为记忆不仅被言语唤起，也被某种东西的颜色、香气、动作、质地所唤起，从而导致该记忆形象的建构。这些记忆是有形的，不仅是对我们存在的解释，也是限定主体对感受和行动能力的记忆的领土：拉丁美洲。

引用文献：

- Arfuch, L.(2013). *Memory and Autobiography: Explorations at the Limits*. Critical South.
- Borda, O F (2022). Por la praxis: el problema de cómo investigar la realidad para transformarla. *Espacio Abierto*, 31 (1): 193–221.
- Cobley, P(2016). *Cultural Implications of biosemiotics* (Vol.15). Springer.
- Corbin, A, Vigarello, G Y., Cortuine, J (eds.) (2005). *Historia del cuerpo II*. Taurus.

- Echandía, C C (2001). La violencia en el conflicto armado colombiano durante los años noventa.
- Fuster, G D E (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7 (1): 201–229.
- Howes, D (2005). *Empire of Senses. The Sensual Culture Reader*. Concordia University.
- Lara, L(2021). Tránsitos hacia la paz territorial desde la escuela: desafíos y experiencias de los directivos docentes rurales [Research Project] Pontificia Universidad Javeriana.
- Lotman, J(2001). *The Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Indiana University Press.
- Mangieri, R(2017). Fulfilled Gestures: Embodiment and Kinesics Expression in Guy de Montlaur Painting. *Revista Designo*, 3 (1).
- Pardo Abril, N G(2014). *Discurso en la Web: pobreza en YouTube (Segunda Edición)*. Universidad Nacional de Colombia.
- Petrilli, S (2005). *Sign Studies and Semioethics. Communication, Translation and Values*. De Gruyter Mouton.
- Rodríguez, B (2003). *Enrique Grau:homenaje*. Villegas Asociados.
- Traba, M(1977). *Los muebles de Beatriz González*. Museo de Arte Moderno.
- Urueña, J (2020, 21 de octubre). Memorias sinestésicas. Los aromas de Granada, Antioquia [video de Vimeo]. <https://vimeo.com/580576977>.
- Urueña, J (2022). *Beatriz González: entre la violencia, el dolor y la memoria*. Universidad del Rosario.

不变的变项：论生物艺术中“媒介”的功能

A Stable Variable: The Function of Media in Bioart

黄超莹^①

Chaoying Huang

摘要：本文针对生物艺术中涉及的媒介（艺术家、技术、生物、观众）要素，观察各要素间的传播、转化路径以及因此所产生的“生命体—自然界—社会关系”的变革。基于罗伯特·米切尔以“活力性”与“预防性”对生物艺术进行分类、整理与归类，本文指出：在不同艺术类型中，媒介的功能与定义会发生改变，但其所构建的“关系”在本质上不变，核心都是在模糊与重塑生命体、半生命体与非生命体之间的界限，艺术与现实之间的界限，以及科学、艺术与商业之间的界限。

Abstract: The rapid development of biological art brings new questions to aesthetics, one of which is the relationship between the four elements of art, namely, writers, works, media and audience. Taking this as a perspective, this research observes the communication and interactions between these elements as well as the challenges such communication and interactions makes as for what is the relation between organism, nature, and society. As Robert Mitchell establishes a bioart narrative on two approaches, prophylactictactic and vitalisttactic, this paper argues that as the definition and functions of media vary in different kinds of bioart, the relationship it builds remains stable and unchanged in essence while it keeps blurring and resetting the boundary between organism, semi-organism and non-organism, between art and reality, as well as between science, art and business.

关键词：转化；媒介；生物技术；关系变革；生命界限；后人文主义

^① 黄超莹，西北大学文学院硕士，主要研究领域为美学原理，已发表学术论文4篇。

Key words: interactions; media; biotechnology; relationship change; life limit; post-humanism

一、引言：生物艺术的基本特征

生物艺术似乎兴起于 20 世纪 90 年代，是以当代生物技术和生命体本身为媒介和主题的艺术创作，艺术与技术的结合是生物艺术最显著的特征，而新生命体的伦理问题是生物艺术探讨的核心。首先，就艺术与技术的结合而言，如费俊所质疑的，“艺术史常常伴随着技术发展的身影变更自身的风格，但技术史从未提及过艺术对技术产生的影响”（费俊，2021）。因此，我们需要回答：生物艺术对技术的影响力是否会有所提升？生物艺术是否能被写进生物技术史？其次，生物艺术对技术的引导与表达，在公众的认知与伦理层面都产生了重要的影响，需要对这些影响进行严肃的讨论。总的来说，新生命体的伦理问题是生物艺术美学探讨的核心，艺术家们试图通过生物艺术寻找新生命体与他者的合理关系。生物艺术的基本特征包含三个方面。

（一）生命元素符号化

生物艺术大多是艺术家与科学家的合创，科学家为艺术家提供专业的科学知识，艺术家对生命科学的原理进行艺术化表达，以加深观众对生命元素与生命原理的理解。例如，希瑟·杜威-哈格伯格（Heather Dewey-Hagborg）将收集到的废物烟头所残留的 DNA（脱氧核糖核酸）信息提取出来还原成生物数据信息并构成虚拟网络肖像。艺术家根据 DNA 的遗传特性将 DNA 数据转化成各不相同的 3D 肖像，以此来表达 DNA 作为遗传物质的特性。此外，有些作品需要经由多次符号的转换才能达到艺术家追求的效果。如人体胰岛素 DNA 音乐就是将信息符号转化为视觉符号，再将其转化为听觉符号的生物艺术。这些经过艺术家艺术化的符号刺激观众的感官，加深观众对生命元素的理解。艺术家对生命元素的艺术化表达有时会颠覆我们的科学认知。人们或许会惊叹大肠杆菌构成的视觉艺术色彩竟如此鲜艳，而它曾是我们在日常生活中敬而远之的事物。可见，生物艺术有利于消除我们对某些生命元素或

生命现象的偏见，让人们获得对生命新的理解、感知和经验。

（二）生命科学艺术化

首先，科学家以可视化图像探索生命奥秘，生物艺术家也将其应用于艺术创作中。例如，澳大利亚神经合作艺术小组（Neuro Collaborative Art Group）与美国斯迪夫波特实验室（Stevens Institute of Technology Laboratory）合作创作的《无声攻击》（*Silent Attack*），作品利用可视化图像探索人类神经组织的正常状态与非正常状态。其次，生物艺术家利用科学实验探索生理与心理的奥秘。例如阿兰·赫希（Alan Hershey）在嗅觉和味觉的治疗与研究的工作中发现了某些气味可以刺激赌徒下注，某些气味能更有效地产生性唤起……此类艺术家的作品可引导观众进行生理与心理方面的深度体验。再次，艺术家与科学家利用生物元素创造新的生物材料。例如加利娜·伊塞迪（Galina Isedidi）的《防弹皮肤》（*Bulletproof Skin*）展示的是将人体皮肤与转基因蜘蛛丝相结合创造出的能够阻挡低速子弹的生物材料。最后，创作者以艺术化的方式对技术改造的生命现象进行哲学思考。例如艾米·卡尔（Amy Carl）的《再生的圣物》（*The Regenerated Relic*）呈现了人体脊髓间充质干细胞是如何生长为组织，又是如何从细胞组织矿化为骨骼的。活体细胞产生骨骼，骨骼是生命体重要的构成部分。但在人死后的很长一段时间内骨骼依然可以独立存在，那么，骨骼是不是生命？生命与非生命的界限在哪里？此类艺术家的创作，旨在洞穿观者的常识，让观者发现与常识相违的现象，促使观者重新反思生命的本质问题。

（三）艺术伦理化

艺术家利用生物技术对生命体进行解构与重构，打破了人与生命体、半生命体与非生命体之间的异质性界限，以讨论生命的可能形式。在此背景下诞生的生物艺术美学，其核心是伦理性。这些新生命体之间形成了多种多样的关系，而艺术家通过技术与艺术的结合试图完善技术与生命的关系。如何理解这些关系？如何让这些关系和谐？这些伦理问题是艺术家对生命进行实验的主要目的，而实验方式首先是艺术家对他者生命的改造。例如，李山的

《南瓜计划》^① 目的是探索解放他者生命的可能。他认为，生命控制机制的解除可以让生命体获得自由。（夏清绮，2019：22—27）李山对南瓜进行转基因的改造是在科学伦理允许的范围内进行的，并以此带动社会舆论热点。其次，艺术家在自己的身体上探索人机结合的生命形态。例如史蒂拉克（Styrak）的《第三只耳》（*The Third Ear*）是艺术家在自己身体上进行试验，以增强身体感知和能力，但过程并不顺利。生物如何更好地将器械嵌入身体？什么样的嵌入会让自身感到舒适？如何让技术与生命体形成良好的连接？如何促进生物技术的良性发展？技术对生命体的改造，目的是令其感到紧张压迫，或是真正助益其生长，还是无关痛痒地为生物换上“新衣”？针对这些技术伦理与生命伦理问题，艺术家不断在自己身体上试验，以探索更合理的混合生命形态。

不仅如此，艺术家还通过生物艺术创作对艺术的社会性进行探索。自20世纪90年代以来，艺术与现实的边界已不再是问题，艺术已被具体时空化。从艺术家、作品、观众的关系来看，生物艺术家将现实空间艺术化以创造新型的社会关系，让参观者形成社会舆论与社会反思。首先，生物媒介与现实之间只隔着一层保护装置，艺术已不再是艺术家在画布上的哲学沉思，艺术家将生命体作为艺术创作的画布，用生物技术充当改造生命的画笔和橡皮对生命体进行增删减补。其次，生物媒介也需要食物和空气，这同样占据着现实的空间，它们不仅会与其他生物体抢占现实的资源，也会对现实时空产生具体的影响。例如詹姆斯·金（James Kim）的《不杀生的肉》（*Non-Killing Meat*），半活体的骨骼肌细胞在展出后被烹饪并被观者吃掉，艺术作品的最后这一部分是生活化的场景，这就在很大程度上消弭了艺术与现实的距离。总之，生物艺术已被现实化，具有明显的社会性，在意义场域和主体性两个维度表现得非常明显。

生物艺术的社会性主要体现在观众对生物媒介的欣赏以及观众与生物媒介形成的互动关系所构建的具有现实性的意义场域。艺术家在小范围的空间内（如实验室或画廊）通过生物媒介和其他媒介的融合构建起异质的时空环

^① 《南瓜计划》是李山在蔬菜育种专家的帮助下实现的，他们通过基因转换，改变其固有形态，甚至令它面目全非，从而产生全新的艺术样式。

境，观者进入现实的画布感知这个场域，并将自己投身其中，构建对新生命的认知，且以此将舆论传播到更广阔的社会空间中。例如爱德华·卡茨（Edward Katz）的《阿尔巴》（*Alba*）一开始只是在艺术馆中展出，后来发展成结合了艺术家的居住场所、照片、新闻报道和网络公共讨论的混合性的多元场域。此外，艺术家借助互联网构建现实空间，作品的同步接受范畴已被扩展至全球，即使观者不在艺术现场也可以与生物艺术互动。例如在卡茨的《创世记》（*Genesis*）中，观者在手机上通过改变对细菌的光照而使其发生变异，从而改变其DNA转码在美术馆墙上的字母投影。观众作为艺术作品的参与者，脱离了地理空间的限制，一起创造了和作品共在的网络虚拟时空。

生物艺术的社会性还体现在主体性的消融上。在生物艺术中，艺术家与观者、作品与现实之间的界限在逐渐模糊。一方面，影响生物艺术作品的因素是多元的，这一是表现在艺术家所使用的生物媒介具有自主性、可自我进化、自我升级和不可预测性的特性；二是表现在改造生命体的生物技术具有智能性。不仅如此，环境对生命体的影响也有其自身法则。例如，娜塔莉·杰里米金科（Natalie Jeremijenko）的《一树/众树》（*A Trees*），艺术家用一棵树克隆出一百棵树苗，将它们放置在不同的生长环境中，使其后天成长为各不相同的形态。同时，作品的交互性也为作品增添了不可控因素。以上影响因素共同塑造了作品。另一方面，是生物艺术家身体主体性的消融，他们将自己的身体作为生物媒介与机械相结合，建构人机混合的生命形态。因此，作品的主题具有未完成性与开放性，需要观者在审美体验的过程中共同建构。观众的观念受艺术作品影响的同时，也在对作品进行二次创作与传播。由此产生的结果之一是，作品中的生物媒介与观者的异质性也在逐渐消失。在传统艺术中，观者与对象之间具有异质性关系，但在生物艺术中，生物媒介与观者不是截然异质的主客体关系，而是互为主体的关系。不止如此，生物艺术作为新媒体艺术还具有明显的商业化特征，它将商业、科学与艺术联结成一条新的产业链，加强了艺术与社会的互动，随着这种“关系”的加强，边界在逐渐消融。这种关系的改变也是本文旨在探讨的主题。

二、生物媒介与技术媒介

本部分着重探讨生物艺术媒介“传播”与“转化”的过程，研究其“关系”以及“关系”产生的影响，以此探讨生物艺术媒介如何构建生物艺术的关系美学。“媒介”有多重功能，在本文中主要指其作为中介的“传播”和“转化”功能。本文中的生物艺术的“传播”有两层含义：一是指生物艺术家将作品放置于博物馆或画廊展出，二是指观者在欣赏作品时产生并传播社会舆论。本文中的“转化”亦有两层含义：一方面是指由于生物媒介的活性特征，其生命状态在不断发生转变；另一方面是指技术媒介^①对生物媒介的改造，使其生命形态与生存状态发生转化。从社会传播的角度看，生物艺术是联结多重关系的媒介，其构成的社会关系将对社会结构的变革产生深远的影响。比如，生物艺术、商业与科研的合作，产出许多新生作物，这些新生作物将会影响人类生活的各个方面，甚至促成社会变革，其影响范围涉及从画廊到社会、从观念到生活的各个层面。（Mitchell, 2019）

从媒介的角度来看，生物艺术的核心是将生物媒介与技术媒介联系起来，并将它们置于同一时空，作为储存信息和交流信息的融合性媒介。技术在不同的生物艺术类型中发挥着不同的功能。^② 在预防性策略的生物艺术中，生物技术与艺术技术都充当着符号工具，表达并传播艺术家的观念。而在活力主义的生物艺术中，生物技术是改造生命的工具，艺术媒介的转化与传播几乎是同时进行的：一方面，被转化的生命体将会对外部世界产生持续的影响，其影响范围不断扩大的过程即是传播；另一方面，将生物媒介转化为艺术品并将其放置于专业艺术展览场所的过程也是传播。

① 技术媒介包括两个方面：一方面是指生物技术，另一方面是指创作生物艺术时所运用的艺术技巧。

② 罗伯特·米切尔（Robert Mitchell）以媒介为依据，将生物艺术区分为两种类型——“预防性策略”（preventive strategy）的生物艺术和“活力主义”（Vitalist Bioart）的生物艺术。Robert Mitchell, *Bioart and the Vitality of Media*. Washington: University of Washington Press, 2010. p. 27.

（一）技术媒介

生物艺术的技术媒介包括两类：生物技术与艺术技术。^①杰弗里德·斯托克（Geoffrey Stoke）与雷因哈德·内斯特尔巴赫（Reinhard Nestelbach）合作的《*GPFPixl*》就同时包含了这两类媒介。此作品中，艺术家在部分细菌的体内注入荧光蛋白，再将它们与不发光的细菌（未被注入荧光蛋白的细菌）有序地排列成一幅具有LED效果的自画像。其中，在细菌体内注入荧光蛋白是生物技术，装置的艺术形式与细菌的构成形式是艺术技术。艺术技术与生物技术在不同的生物艺术作品中扮演着不同的角色，在活力主义的生物艺术中，艺术技术通常发挥信息传递的功能，生物技术则通常是充当创造新生命的工具；而在预防性策略的生物艺术中，生物技术通常是充当信息传递的媒介。

在预防性策略的生物艺术中，生物技术与艺术技术的媒介功能并没有实质性的区别，两者都是充当传达艺术主题和艺术思想的符号工具。就媒介的“传播”意义而言，艺术家利用媒介传播观念，让观者可以直观地感受到生物技术的影响。米切尔认为：预防性策略的生物艺术所使用的材料通常是非生命物质，且通常是运用传统艺术的手法表达艺术主题。他说：“采用这一策略的艺术家通常使用非生物技术媒介，如油漆、雕刻木材或金属和摄影等，借用这些艺术媒介重现生物技术的各个方面。”（张燕翔，2007：283）可见，在此艺术类型中，艺术家未使用生物技术，也未改造生命，而是以象征性的方式将生物技术的影响作为意涵置入作品中。例如亚历克西斯·洛克曼（Alexis Lockman）的《基因农场》（*Gene Farm*）是以油画的形式，夸张而扭曲地描绘了艺术家对转基因动物的设想，表达了艺术家对商业与生物技术合谋这一问题的担忧。其中，技术媒介被隐含在艺术家绘制的具有夸张视觉效果动物形态中，以此刺激观众的视觉体验，进而引发观者的反思。总之，在预防性策略的生物艺术中，生物技术与艺术技术的性质都是概念化的。就媒介的“转化”义而言，艺术家是在观念上对生命体进行转化，并未真正将其付诸实践。

^① “艺术技术”即艺术创作所运用的技术。

在活力主义的生物艺术中，生物技术媒介虽然也具有符号工具的功能，但其主要是作为改造生命或创造生命的工具。其中，艺术家改造生命的活动主要包括两个方面，一方面是运用生物技术改造活体生物的生命状态，例如爱德华·卡茨的作品《阿尔巴》；另一方面是改造生物的外在形态，但不变更其生命的本质，比如，保罗·布雷克费尔德（Paul Blakefield）与科学家共同创作的《自然》（*Nature*）。目前，创造新生命的活动还只停留在细胞层面，合成生物学从细胞开始创造全新的生命体。世界首个人造生命体是由人造基因控制的单细胞细菌，其生产的媒介是一台计算机。在此类生物艺术中，媒介的“传播”与“转化”构建了新型的“生命—自然—社会”关系。罗伯特·米切尔对“转化”有以下认识：“生物技术处在无机物、有机生物以及人类社会制度与关系组成的领域中。生物技术鼓励这些元素之间不断转换，它利用社会关系的某些方面，有选择性地引导人与人之间、人与自然界其他元素之间的某种关系变得更有可能，使另外一些关系变得不太可能。也就是说，生物技术已成为有助于界定人与动植物、人与人以及人与自然界其他元素之间关系的转变因素之一。”（Mitchell, 2019）笔者认为，这段话可做三个层面的理解：

首先，艺术家运用生物技术改造生命体的行为，一方面体现了媒介对个体生命的转化功能，另一方面使得生命体、半生命体与非生命体之间的关系得以重组。

其次，生物技术联结了生物媒介与观众的肉身，由此，观众的身体成为艺术作品媒介的一部分。一方面，观众可以通过生物技术改造生物体。例如在安杰洛·威默朗（Angelo Weimaran）团队合作的《细菌合鸣》（*Bacterial Chorus*）中，观众只要按下艺术装置的按钮就能改变细菌的生命状态。又如在卡茨的《创世记》中，观众只要按下按钮就能改变生物基因序列的编码。另一方面，经由生物技术改造过的新生命体已不同于自然生命，只要新物种与观众一起暴露在展览现场的空气中，两者就可能会产生生理上的交互，从而导致观众思考自己的身体与他者的肉身交互性，反思自我的身体在生命圈中的位置和作用。

再者，生物艺术向科学提问，并通过生物技术对生命体的实验对问题进行探究。生物技术将从突破观者认知与提升社会效用两方面促成社会变革。

一方面，经由生物技术改造的新生命将冲击并拓展人们对生命的理解与认知，揭示科学对生命认知的局限。另一方面，生物技术将被应用到社会生活的各个层面，产生不同的效用。例如，生物艺术与商业的合作将生物技术的成果应用于商业，而生物艺术与生物科学的合作运用艺术的无功利性来反思生物技术发展的问题。在此艺术类型中，艺术技术媒介多是作为“传播”的媒介。一方面，艺术技术让原本只能出现在实验室中的实验进入画廊并呈现在观众面前，明确了其艺术品的身份。另一方面，艺术技术要实现其传播功能，还需要将生物艺术作品“隔”开来，也就是说，若要将经由生物技术改造过的生命体放置于画廊空间或任何其他公共场所进行展出，就必须确保它与现实的距离和与观众的安全距离。

那么，在此类作品中，“传播”与“转化”是什么关系？“转化—改变—影响”^①是活力主义的生物艺术的媒介“传播”原理。“传播”是在“转化”的基础上进行的，艺术家利用技术媒介转化个体生命，被转化的新生命与他者产生交互，使得生命之间的界限消失，被改造的生命体与人类共处同一时空，没有截然分隔的界限，基于此也在与自然、社会产生互联。因此，可将预防性策略的生物艺术对应于符号美学，而将活力主义的生物艺术对应于关系美学。

（二）生物媒介

生物艺术中的生物媒介包含以下两层含义：

第一层含义是活体生命。于生物学家而言，活体生命是指在实验过程中用来保持活细胞发育、分裂和转化的液体或固体。在活力主义的生物艺术中，艺术家对活体生命的可能性进行探索。比如，大肠杆菌本是我们避之不及的，在被艺术化地处理后，呈现出诸种独特的样貌。在某些艺术家的表达中，我们可以看到大肠杆菌丰富艳丽的色彩。有些艺术家则表现了大肠杆菌的特性，如甘纳尔·格林（Gunnar Green）的《微生物打字》（*Microbe Typing*），当观众靠近此作品时，大肠杆菌将会感受到人的体温并呈现出浮

^① 生物技术对生命体个体的转化，新生命体对他者产生的改变，以及最后造成的影响，在这个过程中“转化”与“传播”是同时进行的。

雕的效果。又如，生物艺术家利用 DNA 的特性探索新生命的可能，包括 DNA 与 DNA 的结合以及 DNA 运输到另外一个有机体等。活体生命凸显了其自身作为媒介的肉身性，而肉身的交互是生物艺术的显著特征之一。

第二层含义是生命符号。首先，在预防性策略的生物艺术中，生物媒介多以生命符号的形式出现，且大多具有隐喻性。例如《染色体 21 号》（*Chromosome 21*）以字母代替碱基序列进行视觉重组以构成图画。艺术家想通过此作品表达世上所有纷繁复杂的生命都是由相同的碱基序列构成的这一奇迹。借助符号的隐喻性特征，观众可以对作品形成不同的理解。其次，一种生命符号可以有多种艺术转化的形式，比如 DNA 音乐。再者，生物科学家提取生命体的数字信息以获得对生命的不同理解，例如科学家通过分析生物数据，诊断生物的疾病。对生命体的数字信息进行不同层面的解读，将会得到对生命体的不同理解。生物艺术家对生命体的数字信息进行艺术“转化”以丰富艺术表达的形式。

总之，无论是活体生命还是生命符号，两者都承载了艺术家想要表达的思想、信息、图像、声音、色彩和纹理。它们既是承载意义的媒介也是产生意义的媒介，两者共同构成了媒介的生成性意义。特别是对活体生物媒介而言，活体生命的活动带来意义的不断涌现，鲜活的生命过程不断与观众的感知交互，不断地丰富观者接收的信息，加深观者对生命的理解。

（三）艺术家作为媒介

生物艺术家是联结科学与艺术的媒介。当代生物技术与艺术的结合，始于 1936 年，其标志性事件是施泰钦的飞燕草（Forget-me-not）展览。施泰钦将不同品种的飞燕草进行杂交，培育出新的生物形态，在艺术作品中展现了基因科学的影响。他与纽约现代艺术博物馆的馆长沟通，让飞燕草得以进入展馆，成为艺术品，由此产生了近代的生物艺术与科学的联结。飞燕草展览的成功与许多社会因素相关。首先，飞燕草的出现与商业和立法的社会背景紧密相连。1930 年，《美国植物专利法》（*United States Plant Patent Law*）将育种专家定位为植物新品种的“发明者”，这一举措将商业活动与科学技术相结合，构成社会经济活动的一环。施泰钦的作品正是在此背景下展开的，虽然施泰钦在一开始并未参与商业活动，但后来相关的商业活动还

是大量出售了飞燕草，可见，该作品是商业与艺术的联结。其次，20 世纪 70 年代初，政府和大学的一系列研究表明，与其他国家（尤其是日本和西德）相比，美国工业的创新能力下降。这种所谓的“美国创新衰退”依据是“美国发明家获得的美国专利数量减少，外国发明家获得的专利数量增加”，一些评论人士因此得出结论，美国正处于国家“创新危机”之中。美国国会的部分成员决定解决这个创新危机，并于 20 世纪 70 年代末就此问题多次举行了国会听证会。印第安纳州民主党参议员伯奇·贝伊（Birch Bayh）和堪萨斯州共和党参议员罗伯特·多尔（Robert Dole）提出《贝多法案》（*Bayh-Dole Act*），旨在解决这个问题。《贝多法案》试图建立一个新的“创新生态系统”，使大学、个人和私营企业更容易申请那些受到联邦资助的发明的专利，从而解决美国的创新危机。通过建立一个新的生态，该法案能够让生物艺术成为创新生态的一部分，让大学科研与商业都参与发明专利的申请与使用。因此，生物艺术家作为媒介联结了商业与科学。艺术家、科学家和公司企业三者共同促成了生物技术与商业的合作关系，形成了“发明—生产—消费”的社会关系链。科研机构将自己的发明专利出售给企业，企业又将其用来制造产品售卖给公众或用于创新生态。艺术家将科学团体或企业的生产发明信息与实验样本展现给公众，为观众提供就技术的未来对话的环境。以上三者的联动进一步影响到公众的消费行为，消费者的购买行为让企业获利，再度投入购买发明专利，发明专利又推动资金的流动，循环往复，以此构成社会与生态发展的新逻辑。“商业与科学是互动的，同时也是各自独立的。”（邱燕楠 & 李政涛，2023）这个观点有利于我们加深对“折叠”概念的理解。罗伯特·米切尔将“折叠”解释为：其方式多样，可以在系统的各个节点之间创造新的信息传递通道。（Mitchell, 2019）“折叠”既可拉伸也可弯曲，是节点与节点之间的运动。“折叠”可为系统提供创新空间，产生不同于系统内其他部分的局部创新。例如，专利权就创造了一个折叠，它联结了社会各个层面的关系。生物艺术家也是一个节点，他们在社会关系中创造褶皱（wrinkle），继而影响社会关系的方方面面。这种褶皱关系具有很强的交互性，而生物艺术的交互不仅体现在这种褶皱之中，还进一步体现在其审美特征中。

三、生命体交互的封闭性与开放性

本部分将以“后人文主义”（post-humanism）的视角论述生物艺术的审美特征，重点论述碎片美学（aesthetics of fragmentation）在审美体验中的应用，以探索生物艺术中不同生命物种的开放性系统（open system）是如何交互的，重新审视生命体之间的关系。后人文主义的观点认为：人是透过与各种“非人”（non-human）形式的物种的共同进化才成为人的；我们可以借助后人文主义的理论，重新省思我们过去理所当然地将人类经验作为唯一标准的思考方式。在这种重省中，不仅人类自身的感知与情感依然会被考虑进来，其他生物的感觉系统也会被带进这个新的脉络中一并思考。（李俐兴，2017：18—27）自从碱基序列被解码之后，科学家发现人类与其他生命形式的基本构成单位并无不同，这唤起了人们以新的视角重新思考主体性与生命意义的热情，由此将人类与其他生命形态放在了平等的位置上。

（一）观者的封闭性

生物艺术有一个显著的审美心理特征，即恐惧。恐惧在艺术中的价值是模仿现实和增强观者的心灵。在生物艺术中，恐惧、恶心等感受都起着重要作用，生物艺术审美体验中的恐惧心理可引发人们对生物艺术的伦理反思。针对生物艺术可能引发的恐慌，黄鸣奋等人引入“怪物美学”（monster aesthetics）概念，提出心灵对异质美认可的道路：“一开始的排斥心理与强烈的内心冲突，可通过异类同质化或自身异类化的方式来解决，将陌生的情感转化为积极的喜欢、同情或迷恋。”（黄鸣奋 & 魏榕，2014：67—72）笔者认为，在欣赏生物艺术作品时，异类同质化或自身异类化是把握观众审美体验的重点。

生物艺术给观者带来的审美体验，通常会引发观者不同程度的恐慌。虽然在实际操作上，生物艺术家所进行的生物实验都经过严格的科学伦理限制，实验会被严格控制在安全范围内，在安全措施到位的情况下一般不会对生命造成威胁，但它仍然会引起很大争议。针对此问题，卡茨提出了“转殖恐惧症”（Genophobia）概念，意指基因转殖技术制造的新生命体给观众造

成的恐惧心理。卡茨指出，生物艺术要做的正是让观众直面自身的认知局限和对异己者的排斥心理，并正视这些新生命体。生物艺术更应该做的是让我们觉知到那些被坚决拒绝纳入自身视野范围却又直接影响着我们的事物（彭庆禹，2019）。可见，生物艺术家创作的目的是让我们从作品的视觉刺激中超越出来，反思作品的隐喻性内涵，突破自身的认知局限，从而真正转换自身对“怪物”的认知与情感。黄鸣奋提出，怪物的奥妙就在于既“非驴非马”又“亦驴亦马”。前者意味着它无法被简单地归入既有的分类系统中，后者意味着它是旧有物种的重组。（黄鸣奋 & 魏榕，2014：67—72）生命体以碎片化的方式被重组，产生了似又不似于自然生命的新生物。观者在欣赏生物艺术时，既有的认知系统与情感系统受到冲击，进而调整自己以适应当前的生命现象，继而在情感上接受此新生事物，此过程即是生物艺术审美体验的过程。

（二）观者的开放性

恐惧是由封闭的认知导致的，而开放性是积极应对生物艺术审美体验的路径。下面将从观众的生理、心理、精神三个层面形成开放系统的审美特征，以卡茨的生物艺术作品为例分析其创作理念，分打破认知、观察理解、双向交互三方面实现对新生命媒介开放性的审美体验。

首先，人类想完全了解其他物种的体验几乎是不可能的，但人类可以通过与其他生物的互动，加深对他者的理解。（郑颖，2013）卡茨的艺术创作旨在挑战二元对立的观点并培养观众对他者的责任意识。贝克对卡茨评价道：“他的作品不时地设法让观者企近最困难的，专属于动物身的那种视角。从哲学的角度了解动物的他性，但又同时让他性以自身样貌存在。”（转引自黄宗慧，2013：13—47）那么卡茨如何在作品中让观者企近他者的视角？他以作品冲击观众固有的认知模式，打破观者视野的局限性。例如《阿尔巴》，当观众看到一只会发绿光的兔子赤裸裸地展现在自己眼前时，特别是对于保守者而言，惊讶与恐慌似乎成了唯二的体验，但与此同时，观众也会因感受到自身视域的局限而不得不调整自己的感知方式以适应眼前的新生命体，继而才有反思的可能。

其次，卡茨的艺术创作为观众提供新的审美对象与新的感知方式，启发

观者以不同的方式体验他者的存在。内格尔（Negel）提醒我们：“经验和一般的物理现象不同，有其不可化约的主观成分。也因此，我们不能以为靠着科学的客观叙述就能掌握他者的经验。”（转引自黄宗慧，2013）那么，我们应该如何面对这不可及的他者的经验呢？内格尔这段话为我们提供了新的思路：人类感官固有的局限性是无法被消弭的，无论在人类的生理或大脑中如何添加芯片或增加能力/技能，都无法在实质上打破感官与他者的间隔。我们与其不断努力为有限的感官揭蔽，不如将重点转向如何让感官体验不熟悉的经验。人感知人与其他动物的状态的不同方式，将衍生出不同的结果。卡茨的作品旨在为观者创造新的感官对象，让观者关注并重新理解他者，以丰富观者的认知结构。例如，当将视域转向兔子阿尔巴并专注于它的生命状态时，观者将会发现兔子行为的复杂程度；在逐渐熟悉眼前这只转基因兔子之后，观者会以自己的行为模式作为参照点，比较自身与阿尔巴的行为模式之间的异同，以此启发生命诸多的可能性，打破常规与成见，突破自身视角的局限性。

再者，卡茨在作品中试图创造主体性互换的可能性条件，以转换观众与他者的位置，激发我们设身处地思考他者。这符合后人文主义的精神：无论是人类还是其他动物，都有选择地与环境建立联系，这意味着看似无法企及的事物并非真正不存在。然而，这种努力本身反映了后人文主义伦理态度：尽管每个个体都处于独立的自我状态，但在这种封闭中也存在着某种开放的可能性。（李俐兴，2017）个体经验保持在相对独立又相对开放的共生状态中，如此，可让观者意识到自身视域的有限性进而拓展其视域范围，并学会尊重、保存他者本身的样态。对于审美体验而言，这个开放系统从改变观者内在的某个认知开始，继而影响到观者整个感知系统的变化。从媒介的角度看，艺术媒介、生物媒介与艺术家创作理念的传播过程的综合因素直接影响到观众与他者主体关系的转化。

四、生命体内部的“自发生系统”运作原理

开放性系统具体是如何运作的？黄宗慧用“自发生系统”（autopoietic system）理论解释开放性系统的运作原理，本节将运用此概念分析观众审美

体验的生理、心理、精神三个层面的运作原理，以进一步阐明生物艺术是如何转化观者体验与认知的，以及观众作为媒介自身是如何传播与转化的。“自发生”有创造、生产的含义，“自发生个体不像一般机器只是构成元素的拼装组合，而是一组构成元素生产过程的组合，组合内部的关系生产构成系统元素，而构成元素又不断重生，反过来维持系统关系的存在”（黄宗慧，2013）。自发生理论（spontaneous generation theory）与碎片美学类似，但两者仍有区别：碎片美学是生物艺术家通过对生命元素的重构以更新生命系统的创作原理，而自发生理论则是观者与生物媒介以及其他因素构成的开放性的审美原理。换言之，可以将自发生理论理解为开放性系统的建构过程：艺术家在创作时，个体的自发活性特征使得他们无法完全控制创作成品的最终结果。观众和环境等外部因素也成为对作品产生影响的重要因素，从而对生物体产生实质性的影响。它是艺术家、观众与他者共同塑造的动态系统，在这个系统中，每个生命体又有各自的自发生系统，即通过自身的内在体验与他者形成交互。

对于观者而言，他所能体验到的是经由自身与对象（生物媒介）各自的自发生系统的开放部分，两者交互获得信息。换言之，观者所体验到的实际上是双方能够进行信息传递与信息接收的部分。双方只能接收到自己感官所能感知到的部分信息，而这些信息在经过自身内在系统的处理后才能构建出对他者的认知形象。对于生物媒介而言，所有的生物都被视为自发生成的机器，它们以独特的方式重新组织来自其他物体的信息。换言之，每个生物以物种独有的方式处理和解析外界传递的信息。它们将这些信息重新整合和重构，以适应自身的需求和特点。每个生命体都是一个独特的信息加工系统，将外部的资料转化为自己能够理解和使用的形式。可见，生物媒介也是以自身感官接收并加工、解读信息以形成对他者的认知。综上，观者与生物媒介的交互构成了观者与他者进行信息交流的开放域。这也表明，所有生物都无法真正理解事物的客观性，只能对他者传出的信息做反身性的理解，而自身的开放域之外的世界对于个体而言是未知的。可见，自发生系统具有流变性的特征。生命的流变性不同于器物嵌入，器物嵌入没有涉及生物的活动特征。这种自我指涉的反身性并不是一种倒退，而是一种回归，使得输出又回流为输入。看似封闭的系统，有着不断与外界联结的开放性，不断将外界信

息回馈到自身的内在系统进行更新与升级。而观者个体作为自发生系统，其体验更新的可能性主要体现在以下四个方面：

第一，经验本身的发展具有不可预测性。观众作为活体生命，具备某种不固定性、自主性，因其个体的自主性特征，可感受到意义的多种可能性。观者不断与外在环境及生物媒介形成交互，环境的复杂性和生物媒介同样具有不可预测性，相应地，观者的感知系统也将不断获得转变。因此，观者内在的不可预测性与外在环境的不可预测性共同构成了观者内在转化的可能。第二，自发生系统不断发展出无数种认知/感知世界的区隔，以应对不断演变的他者与环境的扰动，区隔的创新即观者认知与感知体验的创新。第三，观者随着对他者深入的观察，会获得越来越多关于他者的信息，产生更多对他者的认识。第四，观者转译了某种他者发出的资讯后，自身内在系统将发生一系列内在转变，这种转化总是与当前未实现的内容相关联。简言之，虽然观者受区隔的影响，一次只能实现一种认知的可能性，但也同样可以渐进地加深对事物的理解。观者接触到的信息，部分会进入潜意识成为主体感知世界的某种“背景”（background），它们可能下一次就会走上“前台”（receptionist），清楚地被观者的意识感知到。那些没有被注视或潜藏在凸显意义背后的选项并不会消失，而是在等待适当的外源激发。也就是说，具体的意义离不开潜在的意义。因此，人类的体验系统虽有一定的局限性，却也有着无限进化更新的可能。正是“开放—封闭”的矛盾系统构成了观者内在经验的可变性与无限丰富性，这也正是生物艺术作品中的身体/意义交互机制的重要作用。

引用文献：

- Joyce, R (2000). Rational Fear of Monsters. *British Journal of Aesthetics*, 40 (2): 209—224.
- Reybrouck, M; Vuust, P; Brattico, E (2018). Brain Connectivity Networks and the Aesthetic Experience of Music. *Brain Sciences*, 8 (6): 107.
- Mitchell, R(2019). *Bioart and the vitality of media*. University of Washington Press.
- 费俊（2021）. 费俊：艺术与科技的跨学科语境与实践. 艺术当代视点, 05—21.

- https://www.sohu.com/a/467851661_121119386.
- 新浪收藏 (2013). 艺术家从废弃烟头等提取 DNA 制成逼真 3D 肖像. 艺术中国, 05—27. http://art.china.cn/haiwai/2013-05/27/content_5984369.htm.
- 夏清绮 (2019). 李山: 三十年, 生物艺术的独行者. 当代艺术, (5): 22—27.
- 张燕翔 (2007). 当代科技艺术. 北京: 科学出版社.
- 邱燕楠, 李政涛 (2023). 挑战·融合·变革: “ChatGPT 与未来教育” 会议综述. 现代远程教育研究, (3): 3—12+21.
- 李俐兴 (2017). 后人文主义: 超人还是非人. 理论世界, (12): 18—27.
- 赵磊 (2021). 人工智能恐惧及其存在语境. 西南民族大学学报: 人文社会科学版, 42 (11): 7.
- 章辉 (2016). 悲剧的悖论: 西方文论的一个历史考察. 贵州社会科学, (7): 47—54.
- 黄鸣奋, 魏榕 (2014). “怪物恋” 的美学定位及文化反思. 探索与争鸣, (3): 67—72.
- 彭庆禹 (2019). 生物艺术中的后人类议题. 上海大学.
- 郑颖 (2013). 分析爱德华多卡茨生物艺术作品揭示的真实性. 艺术科技, 26 (4): 164.
- 黄宗慧 (2013). 后现代的戏耍或后人文的伦理? 以卡茨的臆/异想世界为例. 中外文学, (3): 13—47.
- 李俐兴 (2019). “他者” 的凝视——论后人文主义语境下的动物问题研究. 新疆大学学报 (哲学·人文社会科学版), 47 (203): 105—113.
- 杨则正 (1995). 作为大脑神经活动基础的功能系统和控制论模型的建立. 管理科学文摘, (9): 45.

第二部分.

混杂传统与现代性：艺术产业生
产中的怀旧、爱国主义和新技

SECOND PART

**HYBRIDITY OF TRADITION
AND MODERNITY: NOSTALGIA,
NATIONALISM AND NEW TECHNOLOGY
IN ART INDUSTRY PRODUCTION**

试论数字化的生物符号学研究方法：读写能力作为模塑能力^{*}

A Proposal for a Biosemiotic Approach to Digitalization:

Literacy as Modeling Competence

阿林·奥尔特亚努^① 撰

Alin Olteanu

王岱岩^② 译

Daiyan Wang (trans.)

摘要：本文将说明用生物符号学的方法研究数字化的社会效应所具备的优势。生物符号学是身体现象学中固有的符号学模塑理论，它关注在意义的产生过程中，身体的作用以及身体与环境的关系。虽然生物符号学对于意义模塑的解释全面而深入，但直到近期，它才被应用于符号学研究的其他方面，即符号学的传统重心——对文化和社会问题的分析。有人主张将生物符号学作为理论框架，将数字化社会的多模态和快速的交流动态描述为人体的可供性。因此，本文将从生物符号学视角探讨数字化促进的可持续发展。

Abstract: The advantages of a biosemiotic approach to the social effects of digitalization are explicated. Biosemiotics is a semiotic modeling theory that is inherent to a phenomenology of the body. Even though it offers an encompassing and comprehensive account of meaning as modeling, it has only recently been employed in analyzing cultural and social matters, which are the traditional foci of semiotic theories that tended to overlook the role of

^{*} 本研究由爱沙尼亚研究会支持（编号：MOBJD346，项目名称：“向着联合环境和数字读写能力：用生态符号学理解数字化”）。

^① 阿林·奥尔特亚努（Alin Olteanu）博士毕业于罗汉普顿大学，博士论文研究方向为教育符号学，现任教于上海外国语大学语料库研究院和罗马尼亚巴比什-波雅依大学科学与技术高研所。最近的研究兴趣集中在技术想象力和想象的认知能力之关系的符号学研究。

^② 王岱岩，本科毕业于黑龙江大学德语系，现为四川大学英语口译专业硕士研究生。

the body and its relation to the environment in meaning-making. Here, it is argued that biosemiotics offers a theoretical framework that captures the multimodal and fast communication dynamics of digital societies as affordances of the human body. As such, the chapter explores a biosemiotic perspective on sustainable development as fostered by digitalization.

关键词：数字化，读写能力，具身，文本，媒介性

Keywords: digitalization; literacy; embodiment; text; mediality

一、引言：符号学、具身和数字化

本文探究当人类社会发展至数字化，研究特定表征的可能性与限制时，符号学理论可运用的新思路。符号学方法所提供的新路径源于杰瑞米·里夫金（Jeremy Rifkin, 2011）的假说，即通过将数字化交流网络与可再生能源网络融合在一起，产生一场工业革命，由此推进可持续发展。数字化模塑社会与环境的读写能力有其内涵，可将其视为引导第三次工业革命的批判性发展能力来探讨。我认为，符号学理论在某些人文和社会科学的领域中是令人瞩目的，与话语理论相比，它对模塑进行现象学描述，因此在研究数字化时具有一定优势。话语理论倾向于借鉴从文学理论继承来的以言语为中心（以阅读的语言为中心）的文本意义概念。表征和文本的构成对理解当代社会具有深远的影响，而这种理解是人机互动所固有的。正如伊德（Don Ihde）所说，“我们的存在是由技术织就的”（1990：1）。在符号学的模塑理论中，生物符号学尤其可以作为理解数字化的社会和文化含义的理论框架，因为其理论重点与数字媒体中表征的特定特征相吻合。值得一提的是，对于理解以下两点来说，生物符号学是非常全面的理论框架：（1）与言语中心主义相对的多模态，以及（2）与反馈相对的同时（公众）参与性，而反馈是将谈话者加以区分，并让他们轮流讲话。数字媒体的这两个特定方面将在第四部分中得到详细讨论。

生物符号学尚未被用于对媒介性的研究中。然而，对于用生物符号学理解媒介性的前景，霍夫迈尔（Jesper Hoffmeyer）已经说得很清楚了，他

说：“知识是一个身体现象”（2018：5），总是与语境相关，并且是一个成为（becoming）的过程，“根本不是我已经具备的，而是在这一刻由我创造的”（2018：4）。从生物符号学的角度来说，模塑是具象化的，这也是生物符号学与认知语言学类似之处（Lakoff & Johnson, 1999）。而且，当然还会出现认知符号学（Brandt, 2011）。并不令人意外的是，这与符号学理论为教育而观察，而教育过程却又被理解为与持续的成为自我有关的结论一致（Stables, 2012）。由此出发，理解媒介性的方法就是在人的身体产生意义的能力中理解文本（文化）的能力。这也支撑了媒介符号学认为的，媒介主要是由肉身性激发的，以及技术媒体是由人类制造意义的基本能力引发并发展的观点（关于具体的符号学能力，详见 Hoffmeyer, 2006；Hoffmeyer, 2008；Hoffmeyer & Stjernfelt, 2016）。在媒介符号学中，意义的现象学解释支撑了这样一个观点，即周围环境是“一个开放的活动场所，这里有机体互相进行有意义的、解释性的交流”（Pagni, 2016：60），这也体现了环境和媒介性之间的相关之处。

另外，生物符号学理论还将技术媒介的发展概念化为一个适应周遭要求的、表征更为全面的脚手架（Hoffmeyer, 2007）。这一角度可用于补充麦克卢汉提出（McLuhan, 1964），并被达奈西（Danesi, 2002）进一步发展的说法，即由电子媒介塑造的社会无法调和现代的本体论上的二元性，而是使得身体和意识重新融合起来。一种技术媒介中特有的，但在另外一种媒介中无意义的表征，必然与人之肉身性所给予的表征具有某些相同的媒介特征。可能是视情况而定，也有可能是为了实用，从前的技术媒介鉴于当时的技术可能性，放弃了上述人类模塑方面（多模态、共同参与），转而拥抱其他起到脚手架功能的方面（比如，印刷中的记录、电影院中的叙述），而数字表征将这些被忽视的方面突显出来。数字媒介与自然环境展现给人类具身的可供性是相通的，基于这点，霍普金斯认为，“数字媒介是一个独特的具备人性的技术，或许是与语言和艺术等人类的抽象创造相提并论的最具人性的一种技术”（Hopkins, 2020：49）。

二、文本的具身化

媒介性无法和意义分离：媒介是有意义效果的，因此，不同的媒介中的解释形态也不同^①。由此，面对面的意义中介（传播）与在电视或者脸书上的传播是不同的。这一不同表明新媒体的出现会带来新类型的特定（数字）文本性，而新文本在由此前技术媒体所塑造的社会中是不曾存在的。也正是出于这一原因，用生物符号学理解媒介性不仅会让媒介性的概念更加全面，还会让生物符号学也得到发展。

文本主要是指人类在进行作为语言之实现化的解释行为时所发生关系的人造物（Halliday & Webster, 2009; Lotman, 1990）。这一概念来源于文学研究的传统，并在文化研究中成为基础性的工具，认为一切事物都是可以解释的（Eco, 1979）。该理论认为，既然传播总是伴随着解释，用输出和输入的说法就无法完全理解传播，因此，正是该工具性理论催生了对过程性传播模型的符号学批评。

“text”（文本）一词源于拉丁文中的“textus”（布料），表示阅读的行为或理解符码的行为。这一隐喻推动了语义学的发展，并认为作者掌握了一门手艺：在写作时为信息编码就和织布一样（Brighurst, 2004 [1992]: 25）。可以说，该隐喻出现在印刷术发明之前、阅读和写作能力大范围推广时期的早期，其中涉及具身：写作里面有视觉和触觉的交互，就像触摸织物一样。布林霍斯特（Robert Brighurst）解释道，在文本的早期概念中，文本要放在文本的实体化身，即文本的印刷风格中去理解。

现代哲学和教育的思维框架将文本一分为二，分为内容及其物质性。索绪尔（Ferdinand de Saussure）的语言符号学理论认为，将意义分为形式和内容引发了语言学转向，以及相应产生的以语言为中心的认识论（Barthes, 1991 [1957]; Rorty, 1967）。这样的划分模糊了对媒介性的意义效果的认识，并遮蔽了麦克卢汉几乎在媒介性研究的同一时期提出的“媒介即信息”

^① 正如符号学者公认的那样，我认为意义是解释的产物。随着解释在生物体的整个生命中不断展开，意义永远不是一个完整的、最终确定的产品。

(McLuhan, 1997: 148) 的说法。我也认为,形式和内容的区分,也就是语言学中的双重分节 (Martinet, 1962),会将技术贬低为要么毫无内容、要么内容固定死板又无法解释的形式产物。在这两种说法中,技术都带有一定的解释学惰性。而按索绪尔的话来说,如果符号系统的可操作性在于将形式和内容任意武断地转化为意义,那么媒介性就没有任何意义效果。从这一角度来说,合适的符号学作品要建立并使用抽象的规约关系。如果看不到某些(物质)形式是怎样比其他形式更好地包含意义的,那么技术进步产生的媒介变化,就不会有创造的可能性。较之于将媒介的可供性简化为解释和将意义生产简化为设计,更为根本的问题是,这一观点没有看到意义是具身的。莱考夫和约翰逊 (Lakoff & Johnson, 1980) 批评该观点是主观主义的荒诞神话,这是相较于客观主义的荒谬神话而言的:简而言之,这种独立于思维的对象不会限制我们对现实的构筑的可能。在经典现象学中,语言中心主义对技术的蔑视性观点也有体现,例如维贝克 (Verbeek, 2005 [1992]: 100) 就认为,海德格尔和雅斯贝尔斯 (Heidegger & Jaspers) 的观点即如此:

海德格尔的认识论方法试图将技术理解为一种揭示现实的疏离的方式,认为实际的技术工具不过是揭示现实的产物。雅斯贝尔斯的技术存在哲学试图用官僚主义、大量生产和“技术的限制”等概念理解技术,并与海德格尔类似,认为技术仅仅是产物或是带来限制的东西。这两个想法似乎都充满了人们所说的“先验论”定式。

根据维贝克的说法,二元论的假设,也就是经典哲学上将理想主义和现实主义一分为二的假设,对应着意义生产中主观主义和客观主义的对立,而经典现象学也未能认识到技术的解释学可能,基于此,他提出了后现象学的方法,反对主观和客观的对立,而提倡用环境和关系的视角看待人类意识。通过认识到人类所处的环境“永远都会参与决定以何种方式呈现给世界和彼此” (Verbeek [1992], 2005: 112), 后现象论提供了技术工具的哲学,即事物永远无法决定,也不会绕过人与世界间的关系,但会参与到对环境的塑造中来。简而言之,技术工具是这一关系中的主动调解者。这一后现象学的观点适用于我在此提出的符号学倾向的观点,尤其是鉴于读写能力的说法。

这一看法也在最近得到了社会符号学的支持。社会符号学中，意义分节的理解作为多模态设计揭示了对技术的看法，“既作为社会工作的产物又……作为延续社会安排的手段”（Kress & Selander 2012: 266）。

作为在社会中生存与成功的必要技能，读写能力被理解为编码和解码文本的能力。读写能力是现代特有的概念，伴随着印刷技术的推广（Anderson, 2006 [1983]: 37）以及随之到来的公众教育（Rifkin, 2011: 35），开始遍布全社会。因此，现代性革命的关键在于，一方面要找到在社会中生存并成功的技能，另一方面要找到读写能力的技能。读写能力的意义在人文学科传统中得到了拓展，从学术概念起源到更广泛地使用包括字母和数字在内的符号体系的可能性，都是如此。读写能力概念的演化与文本这一概念的演化有关，在符号学中更是如此（Stables & Bishop, 2001: 90—92）。由于现代科学、哲学和教育主要是以印刷为媒介展开的，文本就与这种由印刷提供的线性表征模态联系在了一起（Kress & van Leeuwen, 2001: 1），尤其是参考一种符号（或符号系统）。其原本由字母（最好是黑色）组成，属于一组有限的、定义明显的（一般是比较常规的、为全社会所接受的）符码，映衬在（最好是白色的）背景之上（就像现在的纸一样）。这种模式用现在的话说叫单模态，对单模态的偏好，是由印刷的现代性产生的，它支撑了去具身化的哲学，因为单模态的表征相当于理性主义（Descartes, 2008 [1643]）和经验主义（Locke, 1836 [1690]）共有的论点，即知识存在于概念之中。在现代的观点中，概念是纯心灵的，与身体相对。现代哲学将负责知识和处理概念的思维与身体分开。从这个观点来说，概念不是具身的。由于其线性和单模态性，印刷应该是传播知识的绝佳媒介，并且印刷可以创造承载观点的物质载体（比如书），而不因为任何创新设计让心灵分神。

从这个角度来说，任何物质上的装饰都会干扰心灵处理抽象事物和理解想法，会影响感官，而感官是身体的，虽与心灵相连，却又不同于心灵。在单模态文本的基础上建立的读写能力概念暗指知识的理论，也因此有了要么主观、要么客观的先验主义教育哲学的意味。乔治·莱考夫（George Lakoff）在为用认知方法理解意义做铺垫时，将其对意义和理性的传统、去具身化的观点描述为“对本身无意义，但可以借助其在现实世界或可能世界中的指涉

能力来获取意义的抽象符号的机械的操控”（Lakoff, 1987: 7）。通过强调对意义的多模态构筑，社会符号学内在提高了身体的现象学在知识获取中的地位。这里，用认知理解意义和用社会导向理解意义之间建立起了联系。

数字时代的文本与古腾堡宇宙（这是麦克卢汉 [1962] 对印刷时代的著名断语）的文本看起来十分不同。可以说，比起旧技术媒体中的符号，数字文本中的表征模塑与文字出现以前人类社会使用的符号更加相似。这有着深远的环境影响。若果真如此，那么，在意义生产中考虑身体角色的表征理论就比语言中心主义的理论更加适合用来理解数字文本。可供性三元论（Gibson, 1979; Majchrzak et al., 2013; Hopkins, 2020）能够最清晰地表达数字媒介和实体媒介的相似之处，认为数字读写能力（Mills, 2016; Scolari et al., 2018）和环境读写能力（Roth, 1992; Stables & Bishop, 2001）之间一定有着可以相互转化的技能。数字读写能力指的是使用数字技术的技能，人们通过数字读写能力可以在社会中取得成功。而环境读写能力的说法，虽然得到了广泛的讨论，但在学术应用中定义仍然较模糊，主要指理解让环境可持续的生活方式之文本的能力（Stables, 2001）。模糊之处则在于：理解文本与环境之间关系有着很多不同的方式，作为文本的环境可解释程度如何？

确实，无法被解释的东西就无法被理解。困难在于，现代将文本理解为规约性的、包含符号和社会文化规则的东西，而环境却并不完全是规约性的。河流、山川或是一棵树，这些与社会和文化规约毫无关系的事物同样可以解释。比如，一个有着可靠理解能力，完全与文化思考无关，也不曾思虑自己这么做之后会发生什么的有机体跳入河中。理解这件事情仅仅基于这个有机体的认知能力，它可以用心灵模拟各种可能，而这些可能对它来说关乎生死。它使用的是其初级模塑系统中的基础的符号能力（Sebeok, 2001 [1994]: 148–149），无论其语言或是其他更复杂的模塑能力如何，这种能力都可以被使用。举个例子，坎贝尔（Campbell, 2017）指出，艾柯（Eco, 1979, 1999）对于文本这一概念的不断完善，一直伴随着他不断将皮尔斯符号学与自己的想法结合起来的过程；在这个过程中，艾柯的认知转向概念十分关键，它在“消除自然与文化之间的隔阂”（Campbell, 2017: 136–137）这一过程中也一直存在。在艾柯的例子中，这样的过程导致了文

本的概念从严格的以人类为中心的、规约性的概念，变成了对更具有包容性的概念的探索，即符号是“最初的文本”（Eco, 1979: 184; Campbell, 2017: 137）。

在人类和动物的日常经验中，社会文本不是完全规约性的，环境也不会以完全非规约的方式被理解。用生物符号学理解生态的方法叫作生态符号学（Nöth, 2001），其前提之一就是人类世界不存在纯文化或纯非文化的对象（Maran & Kull, 2014: 42-43; Maran, 2014: 298）。然而，这并不会取消模塑中绕过语言或是文化元素的符用学可能性。如果一个人必须游过一条河才能活命，她就可以将河流和游泳的文化表征抽象化。另一方面，绕过初级模塑则是不可能的。作为游泳之内涵的文化工具，如游泳装备、游泳池，或游泳作为奥运会比赛项目，都在人类游泳这一基于人类身体形态和生理特征来说的能力中被抽象化了，变得没有意义。具身的能力，如游泳，在被文化化之前已经是符号能力。为了游泳，游泳者必须建立起有着游泳内在表征形式的模塑。一个更加直接的例子是吃饭。可以说，叉子只有在文化意义上才是叉子，就像筷子只有在文化意义上才是筷子一样。脱离了叉子和筷子的文化背景，它们就只是物质性的对象，在此之外什么都不是。根据后现象学关于物的说法（Verbeek, 2005），叉子可以用作梳子，而筷子可以用作鼓槌，或者，两者可以是抽象艺术。人类通过可以咀嚼和吞咽的口腔，辅以为手和其他肢体以及整个身体消耗有机物来生存，将这一过程抽象化的话，叉子和筷子就不再是叉子和筷子，也不能按照实用主义被重新理解为梳子或鼓槌。物具有意义是因为人身体的符号能力。总的来说，符号能力和模塑能力必须要按照有机体和环境之间的关系所产生的可能性和约束来理解，也就是说，要从可供性的角度去理解（Olteanu & Stables, 2018; Campbell et al., 2019）。这一观点是在不脱离身体和过去的文化模型条件下来理解技术的开始。尤其引人瞩目的是，符号学中的可供性方法已经在人工智能中得到应用。罗利和考夫曼认为，人工有机体的出现要看是否有通过创造“一直共同存在的可供性”（Roli & Kauffman, 2020: 1170）来赋予人工系统以演化的可能。

正如生态符号学中所表明的，想要解释环境，关键在于认识到，虽然地理环境是意义生产的约束和可能性的源头所在，但反过来，地理环境也是由

媒介表征所模塑的。这一观点提倡调查数字化对自然环境的影响。理解环境给予有机体的媒介性，可以为媒体生态学中反过来将媒体理解为环境的方法提供对照性的补充（Strate, 2008; Scolari, 2012）。

三、从可供性的角度看媒介性

可供性是生态学中的概念，指源自形态学的身体与环境关系的有机体行为的可能性和约束。环境的可供性，是由詹姆斯·吉布森（James Gibson）所创造的概念，是“由环境提供给动物的，不论好坏……指动物和环境的补充性”（Gibson, 1979: 127）。

人类的环境可供性随技术发展而改变，技术通过产生新媒介为社会和环境带来新的表征。因此，正是有机体和环境之间的关系产生媒介性。西比奥克的生物符号学关于模塑的概念认为，有机体与环境之间的这一关系可以与环境互换，因为：

所有有机体都通过使用模塑来交流（周围环境、自我世界，都基于各自物种特有的感觉器官而言），从最简单的对进退的控制到最复杂的牛顿和爱因斯坦的宇宙理论，皆是如此。（Sebeok, 2001 [1994]: 23）

生物符号学认为，交流能力是模塑的方法，这一观点证明在理解技术、媒介和交流时使用可供性的概念是合理的，正如特里姆和莱奥纳蒂（Treem & Leonardi, 2013）在符号学理论之外所指出的那样。因此，更加确切的“媒介可供性”概念被创造出来，用于指代使用特定媒介时显示的技术可供性（Majchrzak et al., 2013）。“技术可供性”的定义是“行动者的意向和技术能力的关系，为某一特定行为提供潜力”（Majchrzak et al., 2013: 39, Faraj & Azad, 2012）。这样的相互关系继而引发了三元关系论，认为“特定背景之下的行为和技术能力之间的共生关系”（Majchrzak et al., 2013: 39）是不可避免的。在我看来，在广义的文化研究中就是如此。从这点来说，文本是在媒介可供性内被模塑的。

因此，从文本到模塑的术语转换对于理解数字化参与的文化动态，以及

批评数字化对环境（或生态）的影响是很有洞察力的。一方面，生态符号学中关于意义的模塑观点避开了文学中有关文本说法中的常规主义陷阱。正如我在另一篇文章中提到的一样（Olteanu, 2019），当符号学理论被用于传统文本概念的影响时，就会面临文化主义的风险，也就是作为被严格定义的世界观的文化的意识形态理论（Stjernfelt, 2012; Stjernfelt, 2012）。另一方面，生物符号学等围绕用现象学理解模塑的符号学理论，认识到了意义生产中具体的环境条件（Cobley, 2016），从而很容易地避免了这点。这就与认知符号学和认知语言学的观点保持了一致：

……思考和交流中的意义和意义生产在人类事实中被视作基础、基底和锚定，也就是被看作在人类真实生活的世界中从个人和人际间的有意识经历中产生的。这一明显却又总是被忽视的原理，可以被视为现象学的前提。我们不能仅仅将意义模式理解为将不同的想法出人意料地结合起来。心灵是具身的、被情境性安置的，“身体”不仅仅是一个生理学上的实体，同样也是一个社会性的、有情感的、有意识（或内在生命）的实体。经验在经验的领域（或语义学上的领域）内发生，所以很多时候，人类主体会与特定物理情况、其他主体共同地或者单独地交互，也会与他自己的想法和感觉交互。我们所经验的只有经验时才能被表征，也就是说，在特定领域中被表征。人类当下的时刻本身就是一种表征！（Brandt, 2011: 53-54）

因此，具身的心灵的情境性是媒介性的现象学前提，因为会产生表征和交流的可能。时空中身体的存在就是表征。通过发展技术媒体，通过清除包含干扰专注信息的元素的环境噪音，人类调整表征可能性以适应特定的模塑和交流的需求和目标。

尽管术语很不一样，但皮尔斯的看法与此类似，认为理性操作最好的表征媒介是一张白纸。他的观点并非追求单模态，而是与支持多模态的形象性有关。他发现逻辑是空间性的，因此，最好用图形来表征，并因而解释了为什么白纸是逻辑图形表征的完美媒介（Stjernfelt, 2015: 38）。他将白纸称为断言页（*phemic sheet*）（CP 4.553, Stjernfelt, 2015: 43），因为任何白

纸上的东西，在白纸的衬托下，都是在宣称自己的存在。按照皮尔斯的说法，这张纸像似性地代表着话语的宇宙（CP 4. 396, 4. 561）。延续了奥古斯塔斯·德·摩根（Augustus de Morgan）的观点，皮尔斯（CP 2. 536）所说的话语宇宙是“主张宣扬的情境”，“表明其指涉某些个人或某些可能性的集合，这些集合没有合适的描述方式，但只能被推测为讲者和听者都熟悉的事物”。纸是空白的，所以它是一个能像似性地表征话语宇宙的图形。在纸上表征一个主张，就是在纸上画出一个图形的个别符。空白的纸非常适合当逻辑的图形表征媒介，因为它呈现了其独特的可供性：在人之眼看来，任何写在上面的东西都是对话语宇宙中一个存在量词的确证。图形如何能够借着断言页的可供性来表征逻辑操作，表明了文本是如何由媒体赋予功能（生成并被限制）的。

因为媒介框定并表征了话语宇宙，每种媒介都必须被视为有着特定的可供性和随之而来的独特的模态影响。的确，没有任何一种媒介的可供性与其他媒介完全不一样，所有技术媒介都与人的身体有关，就像自然环境与人的身体有关一样。开发新技术媒介的方法包含了现存技术媒介的可供性。较早的技术媒介发挥了符号学脚手架的功能（Cobley & Stjernfelt, 2015），支撑了后面技术媒介的发展：手写之于印刷、印刷之于电报、电报之于无线电、无线电之于电视，最后是互联网。所有技术媒介都基于意义生产的可供性产生，它让人体和环境的关系从根本上变得有必要。因此，我同意勃兰特（Per Aage Brandt, 2011）的看法，一组潜在的可供性被认为源自人类具身的情境性。根据吉布森（Gibson, 1979）的可供性理论，在人类具身化形态的环境中，感官认知渠道和认知能力都进化了。近来的许多符号学说法都一致同意这个看法，在意义的研究中出现了“具身的转向”（Stjernfelt, 2007: 257）。在一项刚开始就已备受关注的媒体符号学研究中，艾利斯特罗姆（Lars Elleström）指出，媒介性不仅仅产生于技术以及预先被中介的设备，同样也被肉身性引发（2018: 270—271）。假定任何一个源自人类肉身性的基础媒介性，如果与勃兰特（2011）所观察的人类的当下时刻，或者任何有机体的当下时刻一样，那它就已经是表征了。这个假设使得以媒介为中心的对意义和交流的研究成为可能，将媒介的概念置于文化研究的核心。它表明，文本必须要根据媒介性来理解。因为媒介模塑了文本，模塑的概念也

就被突显出来。

从这点来说，不仅可以和在印刷物的对比中观察到数字媒介独有的和共有的表征可能性，在其他电子媒介，如电视和广播中也是如此。例如，在组织传播的背景中，特里姆（Jeffrey W. Treem）和莱奥纳蒂（Paul M. Leonardi）认为社交媒体的可供性是“有重要影响的，因为社交媒体使得社交媒体出现以前难以完成或是不可能共同完成的行为变得有可能”（2013：178）。尽管特里姆和莱奥纳蒂关注的重点在组织传播，但他们的观察也可以延伸到人类社会中行为依赖于媒体可供性的很多领域。并且，对组织传播而言，这些可供性的影响被看作进而对社会有广泛的影响，因为社会由大大小小的组织构成，由此产生的工业和生活方式是模塑社会的重要成分。比如杰瑞米·里夫金（Rifkin, 2011）的工业革命理论，创造性产业的符号学方法（Hartley, 2015）以及近期人类学专家的出现（Boyer, 2008）等都用各自的术语提出了新的研究方法。用里夫金的话说，两种要素合二为一就能组成一个产业，要素之一是媒介，另一个是能源基础设施。

四、数字媒介和自然模塑

在至少两个至关重要的方面，数字媒介与人类的自然环境产生的基础媒介的相似程度超越了与曾经塑造人类社会的旧媒介技术的相似程度，这两方面就是多模态和共时性。由于数字和自然环境共有媒介的特征（这个概念由艾利斯特罗姆在2014年的文章中详细探究），所以它们也共享可供性。这很有可能是因为数字媒体模拟着生态网络的动态结构。与从前的技术媒介不同的是，数字媒介并不是单向线性或是核状的，而是在网络结构中延续着有意义的内容（语义信息）的流动。这一网络特征同样是用生物符号学研究生态学的首要动机，基于这一研究的关注点在于图示的表征（Kull, 2003）。生态学在自然科学中导致了从梯状或是树状形态到网状形态的转变，这与符号学在人文学科中造成的转变类似，表明了用符号学方法研究生态学（比如生态符号学）的洞见性。

（一）生物符号学和多模态

多模态的概念指多感官接收通道和意义生产中的多种表征模态（Kress & van Leeuwen, 2001）。社会符号学对多模态的探讨最多（van Leeuwen, 2005），也发展为成体系的功能语言学的符号学分支（Halliday, 1978; Halliday & Webster, 2009）。功能语言学发展为社会符号学，部分是因为语言学在分析社会中的意义时遇到了困难，社会中的文本越来越依赖于多种模态的融合。出于同样的原因，近期在翻译学中出现了符号学转向。比如，回顾翻译学现有的多模态研究，冈萨雷斯（Pérez-González）认为，笔译和口译“经常与人的身体的符号学进行互动”（2014：122）。这样的互动揭示了多模态概念的出现与具身化转向的关系。同样的，这些也和像似性转向有关（Boehm & Mitchell, 2009; Moxey, 2008; Stjernfelt, 2007：53, 69），也就是最近人文学科和认知科学将注意力从语言这一知识的首要工具转到具身的意象图示上去（Lakoff, 1987; Lakoff & Johnson, 1999）。

我不想在这里说文本是多模态的，相反，我认为在“模塑的质询”（Cobley, 2016：28）中讨论文化，可以让我们更好地理解人类在风景之中的具身化以及情境性。如科布利（Paul Cobley）所说，这样的质询对于用生物符号学来研究文化至关重要。总的来说，用符号来理解文化研究，或更精确地说，文化符号学，是将文化现象当作文本进行分析。生物符号学这样的模塑替代方案在西比奥克对于文化符号学的批评中是其来有自的，这也证明了，他的生物符号学研究是人文学科的努力。西比奥克的批评并不针对文化符号学，也不针对文化研究中主导的语言中心主义趋势。根据当时最新的进化人类学，西比奥克认为语言模型体系是基于更加基本的、非言语的、内化的有机体模型体系。因此，超言语的模型体系，比如人类文化，并不仅仅以（一种）语言的可供性为基础。除了纯非言语意义的结构，在一个有机体对其周围世界的认知中，还有无法用言语表达的意义。因此，无法用言语表达的意义更多的是用媒介性，而不是严格地用语言来模塑和交流。承载着这样的意义的模型（von Uexküll, 2010 [1934, 1940]：140），可以说，是有着图示（或图表）结构的。像似性的转向不仅意味着接受非语言结构是有意义的，并可以用于模塑中，还意味着语言也同样是功能性的，因为它以图示

结构为基础。通过引入初级的、非语言的模塑体系作为生物符号学的假说，西比奥克不仅用当时的进化理论（Gould & Vrba, 1982）更新了符号学理论，还创造了与近来的观点相一致的超前理论，比如具身哲学、认知科学和视觉艺术的研究。鉴于意义生产中的像似性转向，文化研究已足够成熟，可以完全接受生物符号学作为文化现象的解释理论。直到最近，生物符号学作为开创性的理论，因其将媒介材料理解为模塑，才终于有机会在媒体学和信息学中崭露头角。

正如前文所言，这一观点同样喜欢用现象学而非文学的方法来研究文化。与文本不同，模型和客观人造物在某个时空点中是无法识别的。相反，它由有机体具身的意义生产能力产生的现象学解释。尽管像似性转向主要是学术上的发展趋向，但它却被数字化加强，因而在社会背景中更加明显（Boehm & Mitchell, 2009: 107–108, 113）。数字化特定的媒介可供性揭示了模塑中一些重要的方面，这也是本文所重点阐述的。

由电子媒介的发展所推动、表征模塑的多样化，需要能够超越语言可供性的、研究意义解释和传播的方法，就像埃勒斯特罗姆（Elleström, 2018, 2019）所说的那样。基于此，他的符号学、以媒介为中心的交流模型旨在将广义的媒介可供性涵盖进来。也鉴于此，社会符号学给出的答案就在多模态的框架之中。该框架的基石就是对一般认为的双重分节假设的批评：

尽管传统语言学将语言定义为通过双重分节运行的系统，也就是信息被分为形式层和意义层，我们却看到多模态文本在多重分节下产生意义。（Kress & van Leeuwen, 2001: 4）

像所有动物一样，人类通过使用所有的感官渠道理解所处的环境。意义生产中总是包含多种模态，这种多样性意味着人类所认为的信息总是由多重分节组成。现代印刷媒介的主导地位以及与其看似巧合的读写能力的大规模流行给意义（或文本）施加了一层狭义的单模态味道。这样的理解与现代的身心二元主义有关，认为知识由概念构成，也就是纯精神的、去具身化的东西。从这点来说，线性与单模态在交流内容中是有必要的，它很可能需要心智上的努力，因为任何表达性都会扰乱概念的精神纯粹度。因此，起到传授

必要的读写能力之作用的教育（可能除艺术教学之外），一直都是以单模态来执行的，因为单模态是现代教育纲要的内在要求，它塑造了媒介可供性，防止多模态媒介在不同类型中被当作典范来接受。无怪乎学术话语，即现代最杰出的话语，也强烈地抗拒印刷语言以外的模塑形式。然而，当一些科学习惯使用非语言的图示表征（比如数学和逻辑里的图表，生物学中器官和身体的素描），人文学科却一直沉浸在自己保守的单模态中。这样的态度可以解释现在人文学科正在经历的危机（Nussbaum, 2010; Jay, 2014），而符号学近来正试图解决这一危机（Martinelli, 2016; Copley, 2017）。人文学是学术的传统，读写能力的概念也正是由此起源。这一传统过去在教育章程中最具影响力，直到最近才受到短期利益驱动的资本主义影响而逐渐式微（Copley&Stjernfelt, 2015; Copley, 2017）。可以说，对严格的“文本”和“读写能力”概念的保守的坚持，是现在人文学科不再流行的主要原因。然而，近期在人文学科研究中对数字方法的使用，以及数字人文学理论框架的出现，正在改变人文学对单模态固执的坚持（McCarty, 2005）。值得一提的是，刚刚出现的数字素养学科（Mills, 2016; Scolari et al., 2018）说明，传统意义上的批判思维，一种离题的、好辩的、过去被当作人文领域附属的使用技术的能力，是具有社会价值的。

除此以外，这两点之间的关联尤其值得称道，因为这样的理解揭示了话语是媒介性的（Machin, 2013）。里夫金（Rifkin, 2011: 257）在可持续性的概念中提到了批判思维和技术技能，即将媒体网络和能源基础设施结合起来。在此，打破人文学科僵局的方法出现了，如上所述，这要求文化研究使用具身的意义理论。因此，生物符号学适合用于在数字化时代推动人文学的发展。科布利支持这一观点（Copley, 2017: 12），他说：“在认识自然过程的符号学基础时，生物符号学从根本上挑战了学校教育基于牛顿的科学模型而推崇备至的、机械化的世界观。”

（二）生物符号学和同时参与性

数字环境与自然环境第二个相似之处是同时参与性。这样的参与性是麦克卢汉对于媒介学发展的奠基性认识之一，使得他继而创造了著名的词条“地球村”（global village）。电子媒体使全球性的人类社区成为可能。

电磁发现重新创造了在所有人类事务中同时存在的“场”，因此人类现在存在于“地球村”的条件下。我们生活在一个单一的、紧缩的、充满部落鼓声回响的区域。（McLuhan, 1962: 31）

电子媒体不仅连接了全世界，还以村的结构连接了世界，在村落中，交流都是当场进行的。这里的重点并不是在全球层面上人类就像文字出现以前一样以村为单位进行社会活动，而是人类有能力和习惯当场进行交流。这也是数字时代地球村最像村的地方。在文字出现前的人类部落或村落，大众交流对每个人来说都是可能的，而不仅仅是限于一群有着广播能力的、有文化的人。这就是说，村落有着同时参与性这一媒介可供性。公众的即刻知情实质是一个不需要读写能力的社会的媒介可供性，这里的读写能力应理解为处理符码文本的能力。就像在村子里大声讲话会让大家都获得所交流的内容一样，脸书和推特也有着类似的效果。与国家共同体不同，全村人都彼此认识。根据安德森（Anderson, 1983 [2006]）的著名理论，国家是一个想象出来的共同体，因为一个国家的成员不可能认识自己所有的同胞。因此，国家社区既是真实的，又具有想象的可供性。想象一个国家成为可能，是因为印刷媒介提供了单语的幻想（Lähteenmäki, 2010: 18; Lähteenmäki et al., 2011），即在一片广袤的土地上只有少数的语言（Anderson, 1983 [2006]: 90; Said, 1994 [1993]: 299; Cobley, 2001 [2014]: 37—39）。安德森将这种媒体效果称为印刷资本主义（Anderson, 1983: 36, 37—46）。同理，麦克卢汉强调电子媒介和印刷媒介有着很大不同，因为电子的“人类独立和表达的形状和结构”在形式上是“口语的”，即便情境的成分是非语言的。（McLuhan, 1962: 3）这就是说，电子媒介所涉及的模塑，与通过不太依赖于符号和技术符码的媒介，也就是常说的文本对环境进行的模塑，是有点类似的。何况，想象力现在被用来尝试理解社交媒体交流中的观众，即想象的观众（Marwick & Boyd, 2010），这一概念经常把全球任何地方的交流者囊括进去。想象的观众超越了单语的群体。

麦克卢汉与安德森的理论想法一致，即媒介的改变要求对“想象的生活进行重组”（McLuhan, 1962: 3）。麦克卢汉在探讨电子媒体使得人类的心

理和社会认知再部落化时如是说（1997：78—79）：“印刷在十六世纪同时带来了国家主义和个人主义。（1997：10）”从媒介符号学的角度，达奈西认为电子媒体再部落化的效果进一步引起了身体与心灵在数字宇宙（他对数字媒体的叫法）中的重新结合，这与麦克卢汉不谋而合。

相比于将心灵从身体中抽离出来，并转送到赛博系统或是类人机器中去，支持数字宇宙的全部技术会使得身体与心灵重新结合。这一重新具身化的过程即麦克卢汉所说的再部落化。由于数字技术持续不断地推动着全球“现场”交流的可能性，人们越来越想得到这个大部落提供的保护和情感寄托。这是因为，就像其他大多数物种一样，人类一直是群居的。即便在现代，部落也还是人类不自觉就想要靠近的集体。（Danesi, 2002: 177）

这在当代政治话语的极化趋势中得到了体现（Wodak, 2017）。在作为庇护旧媒介之偏好的文化主义、国家主义或区域主义，和作为庇护新媒介的全球部落偏好的世界主义之间，存在着二元主义。通过提供并帮助网络中的合作，数字化创造了一个“生物域意识”（biosphere consciousness）（Rifkin, 2011: 143）。就像哈特利（Hartley, 2015）和里夫金所赞同的，生物域意识，即将“生命的进化和星球的进化”的地理化学看作一个共同创造的过程，在这一过程中，所有人都适应彼此，保证地球内生命的延续，而这个过程是由人类的城市组织所创造的。这么说来，“城市”概念指的并不是大的地理意义上的大量人口聚集，而是预设了全球包容、公民社会和工业创造力（Hartley, 2015: 82, 90）的生活方式。尽管现代通信媒体支持大量密集人口的生活方式，数字媒体网络却无需在地理上聚集大量人口就能形成这样的全球主义。作为生物域意识的主要限定条件，在大量人群中，共享开始成为“新能源公路”（Rifkin, 2011: 143）的实践，新能源公路将数字媒体网络和新能源电网融合成一个基础设施，现正处于初级阶段。因此，全球范围内的集体意识进一步指出了数字和环境读写能力的相似性。环境问题总是全球性的问题，并且需要全球智慧来解决。

尽管数字化增加了人类代表环境和社会的媒介层面，它也减弱了印刷媒

介将身体和心灵一分为二的效果。数字化具有这样的效果，是因为这两种关键的与人类模塑的自然可供性的相似之处，即多模态和同时参与性（“在场”）。因此，个人对世界的认知模塑，尽管是私密性的内化，但很容易被转化为数字表征。数字媒体可以比印刷或是音频或者说动态的（叙述）媒体更加轻松地转换一个人的认知图示，这样的转换为生态转向创造了机会。相比于心灵和身体的二元论，以及印刷媒介的分隔功能，数字化的社会在符号学上与人类自然环境相似。人类自然环境不是文学的产物，比如文本后来所指代的概念，而是媒介的产物（Elleström, 2014, 2019），是在媒体的可供性中被塑造的。

近来，翻译学中出现的符号学转向就可印证这点。为了包含在媒介产物中出现的多种多样的模态，学术界需要让翻译的概念突破语言学的维度。例如，音视频的主流化使得人们在对符号学资源的探问中建构翻译学：

近来的研究……标志着远离纯语言或口头的研究方法的转变，打开了对广告文本的符际和多模态的本质的新洞见……（Torresi, 2009 [1998]：6）。

这是麦克卢汉所预测的电子媒体再部落化效果的事后重述，尽管关注了翻译的部分。它是围绕文本的概念，从语言中心主义理论转向具身的、环境的人类知识概念的许多运动之一。

五、结论

用生物符号学的方法研究数字化，是以数字媒体传播和自然环境可供性之间的相似之处为基础而发展起来的。生物符号学中模塑的理论概念满足了承载数字媒体传播模型的要求，尤其以数字媒介带来的再具身化为基础。模塑的基本原则是图示性的跨模态翻译，它是生物符号学从皮尔斯的逻辑中继承而来的，回答了当下媒介理论中最新的假设。在此援引符号学理论是因为，按照埃勒斯特罗姆的解释，“模型应该被理解为阐述清晰的认知范式，既可以借助语言的帮助描述，也可以用图表来描述”（Elleström, 2018：

270)。这直接说明,皮尔斯的图表逻辑表征体系,即存在性的图示,目的是“(1)尽可能简单(也就是说,抽象的规矩越少越好),来表征假设;(2)尽可能具有像似性或图表性;(3)越具有分析性越好”(CP 4.561)。存在性的图示是明显像似性的逻辑性的概念,通过将自身置于断言页,也就是白纸之上,任何在这张纸上面的话语都是个体存在的断言。当时,皮尔斯无法解释,纸的概念表明了来自身体与环境的互动基础的媒介性。然而,他选择的动词“提供”(afford)在描述逻辑说法的目的时,暗示了用可供性的方法研究媒体,或至少为这个方法提供了合理性。因此,他的符号学现在可以支撑这个新理论,在生物符号学的发展中更是如此。作为一种方法,存在性的图示或广义上的、与存在性图示基于同样原理的图示逻辑,可以为数字技能读写能力的概念提供支撑。以图示命题的形式将数字化内容转换到一张空白的断言页上,允许将内容在已知主体的环境情境中再语境化。传统对文本的理解忽略了用网络和过程化结构塑造多模态内容的许多方面。作为主动的模塑行为,这样的跨模态的图表化避免了数字媒体传达“裸信息”的错觉,而是用批判思维的方式将网上内容重新语境化。至于生物符号学,霍夫梅耶提醒我们要察觉情境性所暗含的模型的危险,它可以被认为是在理解媒体时缺乏批判性的视角:

我们之所以能够如此简单地检索任何能想到的信息碎片,唯一的理由是由谷歌将其数字化了。但是在数字化的过程中,信息必然失去了其与世界的天然联系。信息转换成了事实。然而,这表明信息一定要被给予一个新的语境,否则它就会变得对人类而言无法理解。大多数时候,我们都没有经过深思熟虑就去处理这些信息,并觉得这样的信息有意义。这意味着信息可能不知不觉中被再语境化了。如果没有这种再语境化,我们就只会得到“裸信息”,并且不管再加上多少这样“裸信息”的碎片,我们永远都不会获得任何可理解的知识。(Hoffmeyer, 2018: 5)

如果作为数字模塑的结果,内容可能会失去“与世界的天然联系”,那么模塑的方法就需要重建这些联系,并通过在批判性意识中挪用知情主体语境中的内容来重新探索。莱科维奇(Lackovic, 2020a, 2020b)认为,当代

社会需要一种承认语言识字以外的识字形式的教育哲学，这是朝着这个方向迈出的第一步，也是令人信服的一步。因此，她基于皮尔斯的以像似符为基础的符号学，提出了一种媒体读写能力方法，名为探究图形学。当外推到模塑理论时，皮尔斯的逻辑通过其对表征和被表征对象之间的像似性的承诺，将这些联系凸显出来（Lackovic & Olteanu, 2020），这得到了克莱曼和拉特曼（Kralemann & Lattmann, 2013）、埃勒斯特罗姆（Elleström, 2013）和斯滕延费尔特（Stjernfelt, 2015）等人的研究的支持。在数字计算中采用皮尔斯存在性图示（Sowa, 2014），以及将他的像似性概念作为数字人文模塑的基础（Ciula & Eide, 2017; Ciula & Marras, 2016, 2019），这一点已经表现得很清楚了。然而，虽然西比奥克的生物符号学发现是基于皮尔斯的模塑理论，但这条道路从来没有从数字媒介或更广义的媒介上被探索过。这个生物符号学的角度适合图示模塑的多模态可供性研究，它将意义解释为基于具身情境性的媒介性。迄今为止，这一观点尚未被明确地讨论过，但它是生物符号学将环境作为模塑（周围世界）的基本原则的结果。这个方法尤其使得将环境和数字读写能力联系在一起成为可能，它从全面的、现象学的视角将模塑作为脚手架，而不是将文本能力作为读写能力的基础。我认为，对于探索将会从数字媒体和新能源网络的融合中产生的第三次工业革命，它是一条具有洞见性的道路。

引用文献：

- Anderson, B ([2006] 1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London, New York: Verso.
- Barthes, R (1991 [1957]). *Mythologies* (Cape, J, trans.). New York: The Noonday Press.
- Boehm, G & Mitchell, W J T (2009). Pictorial versus iconic turn: two letters. *Culture, Theory and Critique*, 50 (2-3): 103-121.
- Boyer, D (2008). Thinking through the anthropology of experts. *Anthropology in Action*, 15 (2): 38-46.
- Brandt, P A (2011). What is cognitive semiotics? A new paradigm in the study of meaning. *Signata: Annales des semiotique/Annals of Semiotics*, 2: 49-60.

- Bringhurst, R (2004 [1992]). *The elements of typographic style*. Version 3.0. Vancouver: Hartley&Marks.
- Campbell, C (2017). Exploring the textual woods: Umberto Eco's growing concept of text. In: Torkild T, Bent S (eds.). *Umberto Eco in His Own Words* (134–142). Berlin: De Gruyter Mouton, pp. 134–142.
- Campbell, C; Olteanu, A; Kalevi, K (2019). Learning and knowing as semiosis: extending the cultural apparatus of semiotics. *Sign Systems Studies*, 47 (3/4): 325–381.
- Ciula A; Eide, ø (2017). Modelling in digital humanities: signs in context. *Digital Scholarship in the Humanities*, 32 (1): i33–i46.
- Ciula, A; Marras, C (2016). Circling around text and language: towards “pragmatic modelling”. Digital humanities. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 10 (3): 17–29.
- Ciula, A; Marras, C (2019). Exploring a semiotic conceptualisation of modelling in digital humanities practices. In: Olteanu, A; Stables, A; Bortun, D (eds). Meanings & co.: *The Interdisciplinarity of communication, semiotics and multimodality*. Cham: Springer.
- Cobley, P (2010). The cultural implications of biosemiotics. *Biosemiotics*, 3 (2): 225–244.
- Cobley, P ([2014] 2001). *Narrative* (Second Edition), New York: Routledge.
- Cobley, P (2016). *Cultural implications of biosemiotics*. Dordrecht: Springer.
- Cobley, P (2017). What the humanities are for —A semiotic perspective. In: Kristian, B; Cobley, P (eds). *Semiotics and its masters*. Berlin: De Gruyter Mouton, pp. 3–23.
- Cobley, P; Stjernfelt, F (2015). Scaffolding development and the human condition. *Biosemiotics*, 8 (2): 291–304.
- Danesi, M (2002). *Understanding Media Semiotics*. London: Arnold.
- Descartes, R (2008 [1643]). *Meditations on First Philosophy with Selections from Objections and Replies*. (Moriarty, M, trans.). Oxford: Oxford University Press.
- Eco, U (1976). *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, U (1979). *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press.

- Eco, U (1999 [1997]). *Kant and the Platypus: Essays on Language and Cognition*. San Diego: A Harvest Book, Harcourt, Inc.
- Elleström, L (2013). Spatiotemporal aspects of iconicity. In: Elleström, L; Fischer, O; Christina, L (eds). *Iconic Investigations*. Amsterdam: John Benjamins.
- Elleström, L (2014). *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics among Media*. London: Palgrave Macmillan.
- Elleström, L (2018). A medium-centered model of communication. *Semiotica*, 224: 269–293.
- Elleström, L (2019). Modelling human communication: Mediality and semiotics. In: Olteanu, A; Stables, A; Bortun, D (eds). *Meanings&co. :the Interdisciplinarity of Communication, Semiotics and Multimodality*. Cham: Springer.
- Eriksen, J–M; Stjernfelt, F (2012). *The Democratic Contradictions of Multiculturalism*. , New York: Telos.
- Faraj, S; Azad, B (2012). The materiality of technology: an affordance perspective. In: Leonardi, P M; Nardi, B; Kallinikos, J (eds). *Materiality and Organizing: Social Interaction in a Technological World*. New York: Oxford University Press.
- Fiske, J (1990 [1982]). *Introduction to Communication Studies* (Second Edition). London: Routledge.
- Gibson, J J (1979). *The Ecological approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Gould, S J; Vrba, E S (1982). Exaptation —A missing term in the science of form. *Paleobiology*, 8 (1): 4–15.
- Halliday, M A K (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Arnold.
- Halliday, M A K; Webster, J J (eds) (2009). *Continuum Companion to Systemic Functional Linguistics*. New York: Continuum.
- Hartley, J (2015). Urban semiosis: creative industries and the clash of systems. *International Journal of Cultural Studies*, 18 (1): 79–101.
- Hoffmeyer, J (2007). Semiotic scaffolding of living systems. In: Barbieri, M (ed) *Introduction to Biosemiotics: The New Biological Synthesis*. Dordrecht: Springer.
- Hoffmeyer, J (2008). The semiotic body. *Biosemiotics*, 1 (2): 169–190.
- Hoffmeyer, J; Stjernfelt, F (2016). The great chain of semiosis. Investigating the

- steps in the evolution of semiotic competence. *Biosemiotics*, 9 (2): 7–29.
- Hopkins, J (2020). The concept of affordances in digital media. In: Friese, H; Nolden M; Rebane, G; Schrieter, M (eds). *Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten*. Wiesbaden: Springer.
- Ihde, D (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Jay, P (2014). *The Humanities “Crisis” and the Future of Literary Studies*. New York: Palgrave Macmillan.
- Jesper, H (2018). Knowledge is never just there. *Biosemiotics*, 11 (1): 1–5. <https://doi.org/10.1007/s12304-018-9320-4>.
- Kralemann, B; Lattmann, C (2013). Models as icons; modelling models in the semiotic framework of Peirce’s theory of signs. *Synthese*, 190: 3397–3420.
- Kress, G (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Kress, G; Selander, S (2012). Multimodal design, learning and cultures of recognition. *Interned and Higher Education*, 15 (4): 265–268.
- Kress, G; van Leeuwen, T (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
- Kull, K(2003). Ladder, tree, web: the ages of biological understanding. *Sign Systems Studies*, 31 (2): 589–603.
- Lacković, N (2020a). *Inquiry Graphics in Higher Education: New Approaches to Knowledge, Learning and Methods with Images*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Lacković, N (2020b). Thinking with digital images in the post-truth era: a method in critical media literacy. *Postdigital Sciences and Education*, 2: 442–462.
- Lacković, N; Olteanu, A (2020). Rethinking educational theory and practice in times of visual media; learning as image-concept integration. *Educ Philos Theory*. <https://doi.org/10.1080/00131857.2020.1799783>.
- Lähteenmäki, M (2010). Heteroglossia and voice: conceptualizing linguistic diversity from a Bakhtinian perspective. In: Lähteenmäki, M; Vanhala-Aniszewski, M (eds) *Language Ideologies in Transition: multilingualism in Russia and Finland*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Lähteenmäki, M; Varis, P; Leppänen, S (2011). Editorial: the shifting paradigm;

- towards a re-conceptualisation of multilingualism. *Apples-Journal of Applied Linguistics*, 5 (1): 1–11.
- Lakoff, G; Johnson, M (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Lakoff, G; Johnson, M (1999). *Philosophy in the Flesh: the Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Lakoff, G (1987). *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Locke, J (1836 [1690]). *An Essay Concerning Human Understanding*. London: T. Tegg and Son.
- Lotman, Y (1990). *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. London: Tauris.
- Machin, D (2013). Introduction: what is multimodal critical discourse studies? *Critical Discourse Studies*, 10 (4): 347–355.
- Majchrzak, A; Faraj, S; Kane, G C; Azad, B (2013). The contradictory influence of social media affordances on online communal knowledge sharing. *Journal of Computer – Mediated Communication*, 19: 38–55.
- Maran, T (2014). Biosemiotic criticism: modelling the environment in literature. *Green Letters*, 18 (3): 297–311
- Maran, T. Kull, K (2014). Ecosemiotics: Main principles and current developments. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 96 (1): 41–50.
- Martinelli, D (2016). *Arts and Humanities in Progress: A Manifesto of Numanities*. Cham: Springer.
- Martinet, A (1962). *A functional View of Language*. Oxford: Oxford University Press.
- Marwick, A E; Boyd, D (2010). I tweet honestly, I tweet passionately: twitter users, context collapse, and the imagined audience. *New Media Soc*, 13 (1): 114–133.
- McCarty, W (2005). *Humanities computing*. New York: Palgrave Macmillan.
- McLuhan, M (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of the Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, M (1964). *Understanding Media*. London: Routledge & Kegan Paul.
- McLuhan, M (1997). In: McLuhan E, Zingrone F (eds). *Essential McLuhan*.

- London: Routledge.
- Mills, K A (2016). *Literacy Theories of the Digital Age: Social, Critical, Multimodal, Spatial Material and Sensory Lenses*. Bristol: Multilingual Matters.
- Moxey, K (2008). Visual studies and the iconic turn. *Journal of Visual Culture*, 7 (2): 131–146.
- Nöth, W (2001). Ecosemiotics and the semiotics of nature. *Sign Systems Studies*, 29 (1): 71–81. <https://doi.org/10.12697/SSS.2001.29.1.06>.
- Princeton: Olteanu A (2019). *Multiculturalism as Multimodal Communication: A Semiotic Perspective*. Cham: Springer.
- Olteanu, A; Stables, A (2018). Learning and adaptation from a semiotic perspective. *Sign Systems Studies*. 46 (4): 409–434.
- Pagni, E (2016). Why explicit semiotic grounding is essential to biology as science? The point of view in biosemiotics. *HumanaMente Journal of Philosophical Studies*. 9 (31): 57–72.
- Peirce, C S (1931–1935, 1958). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Ed. Hartshorne, C; Weiss, P; Burks, A W. Cambridge: Belknap. [In-text references are to CP, followed by paragraph number]
- Pérez-González, L (2014). Multimodality in translation and interpreting studies: theoretical and methodological perspectives. In: Bermann, S; Porter, C (eds). *A companion to translation studies*. Oxford: Wiley Blackwell.
- Rifkin, J (2011). *The Third Industrial Revolution: How Lateral Power Is Transforming Energy, The Economy, and the World*. New York: Palgrave Macmillan.
- Roli, A; Kauffman S A (2020). Emergence of organisms. *Entropy*, 22 (10): 1163. <https://doi.org/10.3390/e22101163>.
- Rorty, R M (ed.) (1967). *The Linguistic Turn: Essays in Philosophical Method with Two Retrospective Essays*. Chicago: University of Chicago Press.
- Roth, C E (1992). *Environmental Literacy: Its Roots, Evolution, and Directions in the 1990s*. Columbus, OH: ERIC.
- Said, E W (1994 [1993]). *Culture and imperialism*. New York: Vintage Books.
- Saussure, F (1959 [1916]). *Course in general linguistics* [Course de linguistique générale]. (Bally, C; Sechehaye, A, Eds. Baskin, W, trans.) New York: The Philosophical Library.

- Scolari, C A (2012). Media ecology: exploring the metaphor to expand the theory. *Commun Theory*, 22: 204—225.
- Scolari, C A, Masanet, M-J, Guerrero-Pico, M, Establés, M-J (2018). Transmedia literacy in the new media ecology: teens' transmedia skills and informal learning strategies. *El Profesional de la Informacion*, 27 (4): 801—812.
- Sebeok, T (1991). *A Sign Is Just a Sign: Advances in Semiotics*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Sebeok, T (2001 [1994]). *Signs: An Introduction to Semiotics*. Toronto: University of Toronto Press.
- Sowa, J (2014). From existential graphs to conceptual graphs. In: Management Association, I (ed). *Computational Linguistics: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. Hershey: IGI Global.
- Stables, A (2001). Who drew the sky? Conflicting assumptions in environmental education. *Educational Philosophy and Theory*, 33 (2): 245—256.
- Stables, A (2012). *Be (com) ing Human: Semiosis and The Myth of Reason*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Stables, A; Bishop, K (2001). Weak and strong conceptions of environmental literacy: implications for environmental education. *Environmental Education Research*, 7 (1): 89—97.
- Stjernfelt, F (2006). The semiotic body. A semiotic concept of embodiment? In: Nöth, W (ed). *Semiotic Bodies, Aesthetic Embodiments and Cyberbodies*. Kassel: Kassel University Press.
- Stjernfelt, F (2007). *Diagrammatology: And Investigation on the Borderlines of Phenomenology, Ontology and Semiotics*. Dordrecht: Springer.
- Stjernfelt, F (2012). Liberal multiculturalism as political philosophy: will Kymlicka. *Monist*, 95 (1): 49—71.
- Stjernfelt, F (2015). Iconicity of logic —and the roots of the “iconicity” concept. In: Hiraga, M K; Herlofsky, W J; Shinohara, K; Kimi, A (eds). *Iconicity: East Meets West*. Amsterdam: John Benjamins.
- Strate, L (2008). Studying media as media: McLuhan and the media ecology approach. *Media Tropes*, 1: 127—142.
- Torresi, I (2009 [1998]). Advertising. In: Baker M, Saldanha G (eds). *Routledge*

- Encyclopedia of Translation Studies*, 2nd . Oxford; Routledge.
- Treem, J W; Leonardi, P M (2013). Social media use in organizations: exploring affordances of visibility, Editability, persistence, and association. *Ann Int Commun Assoc*, 36 (1): 143—189.
- van Leeuwen, T (2005). *Introducing Social Semiotics*. London; Routledge.
- von Uexküll, J (2010 [1934, 1940]). *A Foray into the Worlds of Animals and Humans with a Theory of Meaning*. Minneapolis; University of Minnesota Press.
- Verbeek, P-P (2005 [1992]). *What things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*. Crease, R, trans. University Park, Pa: The Pennsylvania State University Press.
- Wodak, R E (2017). The “establishment”, the “Elites”, and the “people”: Who’s who? *Journal of Language and Politics*, 16 (4): 551—565.

数字（音像）档案的创造性： 媒介考古学与文化符号学的对话^{*}

The Creativity of Digital (Audiovisual) Archives: A Dialogue between Media Archaeology and Cultural Semiotics

因德里克·伊布鲁斯^① 玛丽亚·奥亚马^② 撰

Indrek Ibrus, Maarja Ojamaa

谢瑶^③ 译

Yao Xie (trans.)

摘要：从起初的模拟档案到后来的数字档案，许多研究档案的文章都聚焦于相关的权力动力学、档案的结构效应及其关于话语自由和文化动态的技术。近年来，媒介考古学领域的研究，特别是由沃尔夫冈·恩斯特撰写的论文，探讨了数字档案的具体物质性及其算法和特殊功能的性质如何被视为可促进文化的动态发展。本文让恩斯特的研究与尤里·洛特曼的文化符号学展开对话。洛特曼后期的研究侧重于不同文化子系统之间和内部的交流过程是如何促进其动态变化以及新形式和文化系统的产生的。本文提议，应促进

* 本文的写作得到了爱沙尼亚研究委员会（Estonian Research Council）的支持，项目编号为PUT1176。

① 因德里克·伊布鲁斯（Indrek Ibrus）是爱沙尼亚塔林大学波罗的海电影、媒体、艺术与传播学院（Baltic Film, Media, Arts and Communication School）媒体创新方向的教授。他主要研究媒体的创新和演变，并结合了文化和经济学的研究方法，目前正在研究媒介产业数据化中的公共价值生产，尤其是语义网络和区块链的问题。

② 玛丽亚·奥亚马（Maarja Ojamaa）是爱沙尼亚塔尔图大学哲学与符号学研究所（the Institute of Philosophy and Semiotics at the University of Tartu）副教授，负责研究所的跨媒介研究团队。她近来主要研究跨媒介性的文化价值和数字学习平台的转化力，其研究兴趣融合了文化符号学、教育和数字符号域等方面。

③ 谢瑶，四川大学外国语学院翻译专业研究生，中国翻译协会会员，持有全国翻译资格证书二级证书、英语专业八级证书和上海市中级口译证书，曾参与3个国家级社科基金的翻译项目。谢瑶的主要译作为科普知识和宗教文化类文本，在应用型文本（传媒、教育、工程、科技、物流等行业）方面积累了近百万字的翻译经验。

媒介考古学和文化符号学之间更深层次的跨学科交流，以明晰档案在促进文化互联互通及新事物出现过程中的作用，即理解档案的“创造性”。

Abstract: Much writing on, first, analogue and, later, digital archives has focused on related power-dynamics and the structuring effects of archives and their technologies on discursive freedom and cultural dynamics. In recent years, however, work within the media archaeology domain, especially by Wolfgang Ernst, has addressed how the specific materialities of digital archives, and the nature of their algorithms and particular functions, could be seen to facilitate dynamics in cultures. This article sets this work in dialogue with the cultural semiotics of Juri Lotman, whose late work focused on how communicative processes between and within different subsystems of culture facilitate their dynamic change and the production of new forms and cultural systems. The article suggests further interdisciplinary dialogue between media archaeology and cultural semiotics in order to understand the role of archives in facilitating communicative processes and interlinking in culture and the emergence of novelties—that is, for understanding the “creativity” of archives.

关键词: 创造性，文化符号学，数字档案，沃尔夫冈·恩斯特，尤里·洛特曼，电影档案，媒介考古学，元数据，语义网，视频档案

Key words: creativity; cultural semiotics; digital archives; Wolfgang Ernst; Juri Lotman; film archives; media archaeology; metadata; semantic web; video archives

一、绪论

本文探讨了数字档案和网络档案的文化功能。具体而言，本文考察了数字档案在促进新意义出现方面的作用，换言之，本文试图回答这样一个问题：“档案的‘创造性’是什么？”为了讨论档案作为新信息出现驱动力的潜力，本文在两种方法之间建立起一次对话，而迄今为止，这两种方法都不是

最佳的“合作伙伴”。一方面，我们以沃尔夫冈·恩斯特的媒介考古学方法为基础，恩斯特针对档案的唯物主义方法试图超越文本分析的层面，并探讨档案的具体物质性和运作机制是如何塑造当代文化的。另一方面，我们以尤里·洛特曼及其学生研究的文化符号学为基础，他们用自己的方式超越了符号学的结构主义文本中心论，并将注意力转向文化的整体性，其内在的复杂交流过程以及由此产生的、被视为基本研究对象的演变动力。换句话说，一方面，我们拥有一种试图理解机器在数字化文化演变中所扮演角色的方法，另一方面，我们拥有一种以系统性/整体性著称的方法，以了解各种交流、翻译和中介过程促进新事物的出现和塑造文化演变的方式，了解的对象也包含那些由数字档案和其他数字设备推动的过程。

我们在这两种方法之间建立起一次对话，这不仅是因为它们之间的差异（其让此次对话富有潜在的成效），还因为它们对文化动态的共同兴趣，即洛特曼的文化符号学一直关注整个文化系统的变化方式，而恩斯特针对媒介考古学和媒体档案的看法也同样关注档案的物质性架构所引发的文化动态和更广泛的变化。

尽管如此，我们建立此次对话也是因为两种方法在方法论方面的互补性。媒介考古学已经发展出了历时性的方法论，以检验不同时代媒体技术的差异，以及它们的物质性如何制约特定类型的话语组合和（新颖的）文化形式。自20世纪80年代中期以来，文化符号学开发出一套全面的工具以研究共时层面上的交流动力，即不同文化子系统（包括其记忆系统）之间的对话和翻译，这些对话和翻译可能导致新的意义、形式和形态的出现。迄今为止，洛特曼的文化动态符号学理论已被应用于截然不同的人类文化系统，从清晰的俄罗斯文化史（Lotman et al., 1985），到佛教思想（Piatigorsky, 1984）、澳大利亚电视台（Hartley, 1999）、拉丁美洲文化的次级领域（Haidar & Chávez Herrera, 2018），以及全球数字文化系统（Ibrus & Torop, 2015）。此外，人们发现洛特曼的符号学理论对于更广义地解释生命系统的功能和进化原理是有效的（Kull, 2015）。

就当代数字文化而言，共时性交流的步伐加快，新的文化形式和形态在技术形式和中介过程中变得日益复杂。因此，文化符号学需借助媒介考古学的方法论来解释当代文化动态中的技术中介；反之，媒介考古学可以利用文

化符号学的语境化和系统性视角来解释技术中介在全球文化整体的不同层面产生的动态的意义生成过程。由于这两种方法都非常关注对媒介和文化动态变化的解释，它们有可能形成有益的互补。

然而，在探索跨学科对话的可能性之前，试问一下：“数字档案和网络档案的具体性质是什么，是跨学科对话的核心动力吗？”在传统的、体制化的档案中，所有收集和表征的东西都是由“专家”根据某种学科知识体系来选择的。这些专家就这样用社会记忆管理了其对话的范围。这种模式被互联网打破了，互联网提升了消费者的自我组织能力，推进了他们共同创造的档案和遗产内容。大多数人寻找以及储存“过去内容”的“档案”现在也可以是（私人拥有的）自发组织的平台，如 YouTube、Vimeo 等。因此，网络时代的档案不是基于对象的，而是基于用户的（Uricchio, 2009），这是一种关乎接受的体验，而不是体现官方的认可或存储位置（Hartley, 2012; Baron, 2014）。用户可以搜索、访问、使用、分享、经常修改或重组遗产内容，因此其与真实情况的关系是值得怀疑的。正是出于这个原因，哈特利（2012）将网络档案称为“几率性档案”，指的是用户期望从这些档案中获取的某些不确定性。诸如 YouTube 这样的“档案”是围绕着“被发现的对象”来组织的，也就是说，有找到某一类样本的可能性，而不是专家系统所追求的确定性。同样地，其用途往往只具备可能性，即物品可能不会保留其原作者所计划的完整性或功能。

但是，关于在互联网上的什么地方能找到档案的内容时，我们意识到一种离散性的现象，即档案内容不仅可以存在于有限的档案门户网站中，还可以嵌入网络其他地方，并被重复使用。存档功能变得分散，正如费瑟斯通（Featherstone, 2006）所指出的，被称为“档案”的东西和利用互联网技术进行创意媒体管理的日常实践之间的界限越来越模糊。就重复使用的实践而言，这意味着更多的内容会经历重组或再语境化。由万维网联盟（World Wide Web Consortium）推动且不断发展的“语义网”（semantic web）框架进一步促成了这一点的实现。在资源描述框架（Resource Description Framework）^①的支持下，当代音像档案^②中的要素，以及一般网络中的要

① 参见 <https://www.w3.org/RDF/>。

② 领先的电影和广播档案及标准制定者，如欧洲广播联盟（EBUCore 元数据标准的所有者）最近已经采用了资源描述框架模式。

素,越来越多地被聚集成语义三元网络,它由独特的、始终可识别的“资源”及其描述(也就是元数据的形式)构成。实际上,随着越来越多的元数据被收入进网络的各个要素,大部分网络将逐步具备一种存档功能。这不仅意味着网络上的一切内容都越来越易于查找,还意味着网络内容的语义语境将开始影响这些要素的接受和使用。然而,同样重要的是,关于所有内容使用情况的数据可以链接到这些内容,再次影响所有要素的语义语境——关于使用情况和用户信息,他们的社交网络可以用来重组 RDF “三元组”^①,也就是说,网络中一切事物的“意义”都可以处于动态变化中。如果人们以不同的方式解释并因此使用文本,他们也会在文本网络中将这此文本再语境化。这将进一步增加作为“档案”的网络平台在其文化效应方面的不确定性:它们(文化资源的使用和再利用方面)促成了什么样的文化实践?

谈到这些实践,人们感兴趣的是表述和叙述历史的新兴方法,以及技术对它们的形塑。这种关注的背景构成了当前的势头——世界各国政府正在投入大量资源将音像记录(电影和电视遗产)数字化。虽然成本高昂(Nigemann et al., 2011),但各种成本效益分析(Oomen et al., 2009)表明,投资不仅在安全和保护遗产方面是值得的,还能促进新价值主张的出现。特别是对欧盟来说,确保数字化文化物质成为欧洲创意产业可获得的资源是很重要的(Council of the European Union, 2012),因为对其再利用有望促进经济增长和创造就业机会。此外,政策制定者论证说,创意产业和创意型用户可获取更多的遗产内容,这也将有助于进一步的民主化,因为它促进了历史叙事、文化动态和对话的多元化。正如埃利斯(2012)所言,这也是那些开发各种数字化项目的人经常表达的乐观看法。

然而,担忧仍然存在。虽然本文特别强调音像档案,但有研究指出(Derrida, 1995; Bell, 2004: 153; Baron, 2014),音像记录独特的符号学性质可能会影响它在受控制的历史叙事中的应用。与书面文件相比,音像记录的内容在解释的层面上拥有更多的自由。由于它们半自动的生产和指示性的本质,音像记录的形式和信息不易被各种权力的拥有者操控,因此,悖论

^① 资源描述框架中的语义三元组是由三个实体组成的,它们以主体—谓词—对象表达式的形式编写关于数据的语句。

性地,根据艾柯(1989)所言,音像记录是相对更“开放的作品”;它们更开放地服务于其他解释框架(Bruzzi, 2000: 12)。所以,音像档案总是对占主导地位的历史叙事提出挑战。在这个时间点上,当音像档案也可被大众轻易获取时,实际上将可能有助于历史学的民主化。同时,如上所述,这种“使用自由”可能会影响(存储)内容,使其失去与原始语境和指涉的联系。巴伦(Baron, 2014: 143)认为,由于可访问的文件过多,以及音像文件可能被用于许多出乎意料的或“不当”的用途,历史意识可能会被搁置一边。她认为,这种风险实际上是数字档案的“自然效果”。

借助媒介考古学和文化符号学之间的对话,本文进一步讨论了这些效果出现的条件,因为它们都确切关注文化和/或媒介技术的历史/演变过程。但是,为什么要采用这些方法呢?

二、媒介考古学

媒介考古学以福柯对“旧”历史主义的批判为基础。在福柯的《知识考古学》(2002 [1969])一书中,他并不试图在历史叙事中寻求客观主义的流畅谱系,而是专注于连续性和非连续性的二分法,在现有的历时性和连续性中识别出话语离散。福柯本人曾暗指,就其本身而言,考古学首先是一种方法论的基本原理:它为研究“文件”和援引历史上的话语提供了一个既具有分析性又具有战略性的问题目录(Foucault, 2002: 7; Andersen, 2003: 8)。与此相关的是,埃尔基·胡赫塔莫(Huhtamo, 1995)认为“媒介考古学”具有两个主要目标:第一,研究循环往复的要素和动机,这些要素和动机是媒体文化发展的基础和指导;第二,挖掘这些话语传统和表述在不同历史背景下被“印刻”在特定媒介机器和系统中的方式。在本文中,我们讨论的是后一种思路,因此,应当指出,对历史单一性的关注首先是从弗里德里希·基特勒(Kittler, 1990, 1999, 2009)的著述中发展起来的。根据基特勒的观点,特定的媒介话语分析首先将不同形式的文本语料库当作历史上偶然的、跨话语交互网络中的物质性的交流事件,这些网络将它们的生产者、存档者、接收者和解释者连接起来(Winthrop-Young and Wutz, 1999: xxii)。基特勒开始寻找古代铭文,它们可以告诉我们物质性(“表层

之下”的技术)是如何以独特的方式限制媒介的——它如何以牺牲其他可能性为代价而趋向于某些形式(Wellberry, 1990: xii)。正是这种对独特的偶然性之关注促使基特勒走向激进的历史主义,这些偶然性随其掌握的物质和技术资源而历史性地变化,而这种激进的历史主义试图消解诸如“媒介”或其他意义制造和交流的文化体制等概念的普遍性(Ibrus, 2010)。沿着这一路径,恩斯特专注于档案的物质形式,以理解文化记忆当代传播背后的媒介。作为一名研究当代“媒介档案”的媒介考古学家,恩斯特选择的研究对象不仅对解决媒介考古学的一些最具开创性的问题非常重要,而且,随着数字时代中所有文化的档案化(Featherstone, 2006),将这种方法与文化符号学等文化动态的整体方法联系起来也具有了合理性。

然而,与文化符号学相比,需要强调的是,媒介考古学不是一种进化性的理论,尽管它偶然包含了一系列关于导致某些时代“话语网络”形成的动力学假设(Kittler, 1990: 369)。在其现代形式中,媒介考古学主要为一套较为松散的方法论提供依据,这些方法论可以聚集在“唯物主义话语分析”的总称下。因此,媒介考古学并没有“野心”提出关于媒体和社会的演变动力的主张。相反,基特勒与普遍的福柯式思想(Attterton, 1994)保持一致,即反对与社会演变理论的联系,并对诸如尼可拉斯·卢曼的理论提出强烈的批评(Kittler, 1994; Winthrop-Young, 2000: 411)。

三、文化符号学

相比之下,文化符号学的核心目标在于解释文化变化的确切动力。其中的重点在于对话、翻译、系统性的自我交流(Lotman, 1990: 143-150)的功能以及文化“爆炸”(Lotman, 2009)和其他“不可预知的文化运作”(Lotman, 2013)背后的其他沟通机制。这并不是否认将媒介的符号学研究 with 媒介中意义实践的结构主义解读联系起来的有效性(Ernst, 2011: 242; 2013: 60-61)。事实上,符号学的结构主义版本一直占据西方学术界的主流。以罗兰·巴尔特(Roland Barthe)和翁贝托·艾柯(Umberto Eco)的作品为主要灵感来源,自20世纪60年代以来,符号学方法一直被用于讨论人类在内容和形式层面上作为符号系统用于交流的各种媒介。

然而，不止如此。如前所述，就更广义的层面而言，洛特曼和塔尔图—莫斯科符号学派（the Tartu-Moscow School）提出的文化符号学版本的新颖性和价值在于对文化动态的解释。变化是由沉浸在“符号域”中文化子系统之间的对话性联系所决定的。子系统表现为有边界的整体，通过再现其特定的符号系统或话语组合来自我复制。但符号系统总是交织在一起，因此被迫与其他系统符号相接触（即对话）。在这种情况下，一个系统的内容和/或操作原则最终被译成另一个系统的语言，从而带来变化。跨越现有边界的对话和转译不仅促进了偶然的系统融合，还推动了新的意义及其系统的出现。正是对系统变化和分析工具的关注让我们能够辨别文化空间中不同“层面”上的动力，使文化符号学区别于其他文化研究方法，并促使我们建立其与媒介考古学的对话。此外，由于洛特曼的文化符号学有时被称为文化创新理论，这激发了本文对档案“创造性”的关注。在此我们引用洛特曼的话：

文化符号学重在解决意义生成的问题。我们所说的意义生成是指文化作为一个整体及其各个部分在“输出”中生成重要的新文本的能力。新文本是作为不可逆过程（拿伊利亚·普里高津的话来说）的结果而出现的文本，即在某种程度上是不可预测的。（Lotman, 2000: 640）

因此，创造力是一种产生新的、不可预测的文本的能力，这些文本被解读为传达了新的含义。这是通过不协调的符号系统之间的转译或不可预测的文本再语境化来实现的。本文旨在探讨数字网络档案产生这种文本的物质支持，抑或是其转译或再语境化的情景。

四、差异

如上所述，文化符号学与媒介考古学之间存在着显著的差异。引用恩斯特（Ernst, 2011: 242）提出的媒介考古学基本原理：

媒介考古学一词描述的写作模式不是人类的文本产物，而是机器自

身的表达和其媒介逻辑的功能……在符号层面上运作的技术媒介（即计算）与文化工程的传统符号工具（如用字母书写）不同，它们记录和处理的不仅仅是文化符号学意义上的符号，还有物理层面的真实信号。媒介考古学的重点转移到作为文化技术的数字信号处理（Digital Signal Processing）而不是文化符号学。

虽然恩斯特在这里可能没有把“文化符号学”视为一种学术方法，但信息是明确的，即考古学方法已经超越了包括符号学在内的文本研究的方法。此外，尽管有人偶尔指责媒介考古学偏向技术决定论（因为这些人以马歇尔·麦克卢汉的媒介理论为基础），以及媒介考古学研究者固守技术唯物主义，但实际上，媒介考古学者中的大多数人仍然是技术决定论立场的批评者（Huhtamo & Parikka, 2011: 8-9; Parikka, 2012: 69），这是因为媒介考古学的研究根植于福柯的“知识考古学”（Foucault, 2002 [1969]）以及衍生观点，即在构建文化的同时，媒介技术也由社会权力工具和更广泛的社会和文化动态所塑造。因此，媒介考古学和文化符号学之间的区别并不在于谁/什么是意义/文化的创造者，无论是人还是机器。两种方法都认为人类需要成为公式的一部分。不同之处其实在于方法论：它们关注的是在由技术介导的文化中意义处理和创造的不同阶段。媒介考古学旨在收集技术中介的过程，即通过算法的计算来思考（Parikka, 2013: 9），而文化符号学则主要研究中介/计算之前和之后的系统性过程。两者相结合，可能会为解释当代文化动态复杂性提供有效的方法。

此外，在解释文化动态方面，媒介考古学旨在描述基于媒介技术的结构本质，以及这些技术在特定时期内所制约的话语和文本，并考察不同时期在历时层面上的差异。相比之下，文化符号学的优势在于分析共时层面上的偶然性动力、不同领域和系统之间的对话交流和内部的自我交流（包括它们的记忆系统，即从以前不同时代保存下来的，可以用于各种交流目的的文本）、积累的知识以及不同时期新关系、身份和系统的出现，其结果是影响对历时层面依赖性的考察。

正是这些原因部分地导致了媒介考古学和文化符号学之间几乎没有进行过任何对话。其他原因包括，一方面，媒介考古学的核心原理是在文化分析

中超越文本和“语义”中心；另一方面，针对媒介技术在符号学领域作用的分析往往被简化。缺少对话的另一个原因是，英文世界的媒介和文化研究领域对文化符号学的认识相对不足，特别是关于它的后结构主义/系统一理论版本，自20世纪80年代中期以来一直处于发展过程中（Ibrus & Torop, 2015）。换句话说，文化符号学并不属于英文世界的媒介研究所采用的固定工具，因此，包括媒介考古学在内的所有子领域的对话便相对缺乏。然而，我们的出发点是，这种对话是必要的，因为它们之间有可能存在有益的互补性。一方面，媒介考古学可以用于教授文化符号学技术在当代媒介文化中的性质和作用，而反过来，文化符号学又可以帮助媒介考古学更好地阐释塑造媒介技术、媒介文本及其网络的文化和沟通动力。正如帕里卡所言，后基特勒媒介考古学需要开始调查媒介技术的历史语境，并且是采用跨学科的方式（Parikka, 2013: 20）。

五、文本和模塑系统

为了从文化符号学的角度理解“档案的创造性”，我们需要首先说明洛特曼是如何定义“文本”的。文本的文化符号学概念建立在以下特征之上：（1）在符号系统中表达（如口头上、视觉上）；（2）有边界（如有组成框架、开始和结束）；（3）有结构（即有层次）（Lotman, 1977）。尽管这似乎是一个内在的和静态的框架，但文本功能给这个概念带来了活力。文本的三个主要文化目的是：（1）传递信息；（2）产生新信息；（3）储存记忆（其过往的语境）（Lotman, 1990: 11-18）。

“文本”作为一个概念非常重要，因为它既构成了档案，又构成了多个文本。从文化符号学的角度来看待这种可能性，“文本”实际上是一个分析单位。只要有“读者”，文本的某些部分就可以作为独特的单位被单独阅读，几个文本可以被视为能构成更大的文本，同样有独特的边界和内在的层次。数字档案可以被理解为架构和重新架构，连接和重新连接它们的各种复合文本，以这种方式在“更高”的层次上，或者简单地按照实际的“阅读”顺序来创造新的文本整体。数字档案的特点是，在以前的时代，文本可以通过物理方式（按顺序排列或在空间上并列）或通过文本间关系（使用语义相互参

照)来连接,而在数字档案中,文本是通过物理(电子)信号、与这些信号相关的语义(各种形式的元数据)以及处理信号和语义的算法等混合工具来连接。为了解读这些工具的功能,人们需要借助唯物主义和符号学方法,这再次证明当前开展跨学科对话的尝试是正确的。然而,恩斯特(Ernst, 2015: 14)认为,数字档案的描述性功能使其成为生成性的空间,而不是文本的“作者”,但这是就其通过创建新的链接或同样的新文本来重组和预示的能力而言。关于建立链接,恩斯特认为(2013: 134)随着图像和模式识别算法的出现,可以基于图像之间或多或少的抽象的相似性来创建链接。这反过来又提出了一个关于这种算法“创造性”的问题,即这种算法的链接创建如何以及何时可以被视为一种图解式推理甚至试推性推论的形式,这在皮尔斯看来构成了创造性的核心机制(Merrell, 2006)。图解式推理指的是通过表明图解之间的像似性进行推理,而图解又是通过图表关系,即通过其关系属性的像似性来代表图表对象。而试推性推论则是指针对还没有解释的事实/文本进行创造性的解释推理,但可以根据事实/文本之间的抽象像似性来制定关于概率的假说。也就是说,创造性在于实现不同的、往往是不协调的事实/文本之间的抽象像似性(因此也实现了链接)。也就是说,如果这种链接出现,它们往往是重大的、不可预测的,而且具备创造性。

恩斯特(Ernst, 2013: 27)进一步提出,图解式推理的逻辑在更高层次的数字档案中发挥作用。事实上,他提出媒介考古学的方法就是要破译档案的“操作性图表”。用恩斯特的话说,这些图表是“过程性的”,指的是它们不断变化的本质。对于图解式推理的研究意味着对档案创建的文本地图/网络进行同步调查。恩斯特认为,图表可能最终取代传统的历史学。在关联式数据库时代,这是一种潜在的可能性,但假设是,在链接性(通常更多)开放数据协议(如RDF)出现的时候,考古学方法的基本原理是调查产生的存档图,以便发现文化及其历史被中介和再中介的方式。这与文化符号学的基本原理非常接近。在文化符号学中,与之密切相关的概念是“模塑系统”。洛特曼是这样解释这个概念的(Lotman, 2011: 250):

模塑是人类创建模型的活动。为了使这一活动的结果可以被视为某一对象的相似物,它们必须服从某些(直觉上或有意识建立的)类比规

则，因此，与一个或另一个模塑系统有关。/-/模塑系统是一种元素结构及其组合规则，以一种固定的类比状态存在于感知、认知或组织对象的全域中。

我们认为，恩斯特认为对数字档案进行媒介考古研究的理由与文化符号学研究“二级模塑系统”（使用现有语言或文化形式的元素的系统；Lotman, 2011: 250）的理由很接近。皮尔斯的图表实际上就是洛特曼的“模型”，抽象的规则则用于组合元素，在类比的基础上表征一个对象。数字档案是二级模塑系统，因为它们首先组织元数据来模拟对象文本，其次，数字档案连接和组织这些文本，以模拟文本的生成环境和在文化中的位置，也就是说，数字档案可以被理解为依据抽象类比来表征世界。根据西比奥克和丹尼西（Sebeok & Danensi, 2000: 143）的说法，数字档案的复杂算法和工作方式可以被理解为三级凝聚式模塑的形式，其中的功能是“智能符码”，即以组织某些领域的知识为目的。凝聚式模型的概念对于解释数字档案的运作方式是有用的，但在这里，我们将根据内特·温弗里德（2006: 259）提出的模塑系统关系二元论进行讨论：二级模塑系统仅仅是与其较低层次空间相关的具有更多符号学维度的系统；然而，在恩斯特的基础上，应强调的是，数字档案与西比奥克和丹尼西所提出的“凝聚式模型”的区别在于，后者首先讨论的是“心理模型”，但数字档案构成了组织文本元素的实际物质方式，而不仅仅是再现关系。这仍然是数字档案的具体功能，因此，除此之外，模塑系统理论还需要更新，或许是通过与媒介考古学进行对话的方式。

有待解决的问题是：“音像档案模塑的是什么？”我们正在进行的研究项目侧重于爱沙尼亚电影数据库（www.efis.ee），更具体地说，它的元数据系统是如何建模的，首先是爱沙尼亚的电影文化，其次是经由其中介而更广泛的爱沙尼亚文化和社会（Ibrus & Ojamaa, 2018）。换句话说，从文化符号学的角度来看，我们正在探索一个特定文化领域的建模是如何产生的，不同模式之间的类比是如何创造的，以及新信息是如何在这个过程中出现的。然而，问题仍然存在：音像档案的具体物质条件形态是什么？它们是如何模塑的？在这里，我们需要从音像内容元数据和指示性的性质开始。元数据实

际上包含了一系列关于作为“资源”的音像内容实体的陈述(Pomerantz, 2015)。不同的元数据标准允许包含各种数据,但通常这些数据包括了关于作者身份和制作方面的基本信息(电影生产的文化背景模塑)、访问管理(建模和管控潜在的使用)、技术格式(对人工制品的模塑),以及代表什么或故事是什么(对音像表征的模塑)。基于网络的终端用户服务可能越来越多地包括关于特定电影或视频如何被使用的信息,即由谁使用,使用多少,在什么情况下使用(对真实使用场景的模塑)。

元数据的图示可以模塑如此广泛的不同文化领域/语境/功能,这一事实表明,它们充当了这些领域/语境/功能之间的转译边界(Lotman, 1990)。波梅兰茨(Pomerantz, 2015)认为,元数据模式可以被理解成“非常简单的语言”。洛特曼认为这种语言可以作为“模塑系统”,因为它们试图对多重现实进行模塑,实际上也是不同文化子系统的一部分,并被所有这些子系统塑造,因此它们正在成为连接这些领域的一种转译的语言。这就是数字档案一定具备“创造性”的原因之一,即它们的核心工具“元数据模式”本身就是这些复杂模塑过程的重要组合结果。此外,我们应该注意的是,元数据模式虽然是“非常简单的语言”,但实际上是一种口头语言。因此,特别是关于音像表征的模塑过程,元数据模式实际构成了从视觉到语言大致的、重要的转译过程。换句话说,由于语言中有意义的内容之间没有确切对等,而只有一个“规约的对等体系”(Lotman, 1990: 15),这个过程既不精确又不可预测,因此是具有创造性的。

此外,如上所述,随着语义网技术的出现,越来越多的数据库使用链接数据协议(RDF、SPARQL^①、OWL^②等),值得注意的是,元数据模式不仅使用口头语言进行建模,还使用不同数据元素之间的链接/矢量连接。因此,该模型变成了一种结合了言语和图解(皮尔斯认为是一种图标符号的形式)手段的组合模式。这又与洛特曼提出的核心前提有关,即任何文本(也是模型)都至少是双语的(Lotman, 1994: 377)。这些构成性语言产生了一种修辞上的张力,即它们各自的意义系统相互干扰,创造出潜在的新的、语义

① SPARQL 是一种查询语言,能够检索和操作以资源描述框架格式存储的数据: <https://www.w3.org/TR/rdf-sparql-query/>。

② 网络本体语言: <https://www.w3.org/2001/sw/wiki/OWL>。

上广泛但也不可预测的组合。正如莱考夫和约翰逊（Lakoff & Johnson, 1980）所证明的那样，口头语言文本中包含视觉上起作用的隐喻，因为隐喻的范式替代是基于视觉相似性的。就数字档案而言，其复杂性明显更高，因为这些档案不仅结合了多模态对象文本，还有口头元文本/数据以及图解结构。然而，同样需要承认的是，在以用途为中心的数字网络时代，这些模式受到越来越多变化的影响。音像数据库的链接元数据协议使不同电影/资源共享的每个不同的元数据陈诉/指示符也成为它们之间的链接。通过这种方式，档案有效地构成了复杂的资源网络，这些资源网络或强或弱，并且往往会随着新资源的加入（如目前正在加入的新型数字化电影）或新元数据的加入（特别是与使用相关的数据）而不断变化。

然而，作为一个整体的相互关联意味着，尽管元数据的索引是面向搜索的，但与传统的档案库不同，它们不是被动的，而是自身构成了一个符号逻辑的文档，即它作为一个整体的档案实际上可进行自我指涉（Ernst, 2013: 84）。这意味着，如果一个档案合集旨在代表某种文化或其子领域，那么它在文化符号学方面的功能就是采用自我交流的方式（Lotman, 1990: 20；后面会有更多的介绍）为这种文化或其子领域服务。也就是说，在档案中形成的不同网络可以被理解为文化及其子系统的内部结构的模型：它们的界限和相互联系在哪儿，以及它们的层次结构是什么样的。此外，正如恩斯特（Ernst, 2013: 83）所强调的，数字档案的世界与具体的数字关系不大，而文件之间矢量操作的超链接不再只存在于这些文件的外部，而是实实在在地嵌入其中；指涉实际上变成了一个隐喻暗示，既在修辞层面（就艾柯的超编码机制而言；Eco, 1977: 133），又在物质层面重新定义了文件。因此，正如恩斯特（Ernst, 2013: 82）所解释的那样，算法对象是重新形成的和过程性的对象，且它们并不作为固定的数据块存在。假设我们回到引言中提出的论点，即通过语义网的演变，所有的万维网都获得了类似档案的特性，那么与此相关的还有恩斯特的分析，即互联网不再只是承载文化记录的主要记忆，而是一种关乎沟通的记忆表演形式。

在这种信息处于永久循环的经济中，不太需要有重点的但短期的、可更新的记忆/—/存储库不再是最终的目的地，而是变成可经常访问的

网站。档案成为控制论系统。固定秩序的美学正在被永久的可重构性取代 (Ernst, 2013: 99)。

恩斯特 (Ernst, 2013: 82) 提出了一个术语来指代这种动态变化的网络/互联网档案: “动力档案” (dynarchive)。从文化符号学的角度来看, 随之出现的问题是: “在文本的材料和修辞/互文语境发生变化后, 文本的接收会发生什么变化?” 从这一传统中得出的结论是, 转变后的语境也会改变可能用于解释文本的符码。而当新的/转化后的符码被用来解释旧的文本时, 在文本的有意义和无意义的结构层中就会发生转变, 因为文本中的信息对某些语言和符码来说是可以访问的, 而对其他语言和符码来说是无法访问的。这样的文本在文化符号学中被描述为 “省略结构” (elliptical constructions) (Lotman, 1990: 64), 它们被剥夺了旧的文化语境, 而进入新的文化语境, 需要通过注释或其他 (元) 文本材料来填补, 以便再次被理解或用于交流。在实践中, 这些注释和元文本材料由互连结构 (如上所述)、链接文本或元数据组成, 其原始功能对这些省略文本的解释取决于元数据的质量和链接的适当性。然而, 仍然存在的问题是, 单个档案对象是否因此获得了更动态化的本体论地位, 或者数字环境只是使档案的一些特征变得更加显而易见 (另参照 Noordegraaf, 2011: 118)。

六、数据库历史

然而, 从文化符号学的角度来看, 这种 “省略文本” 的涌入可以被理解为是富有生产力的。洛特曼 1985 年提出的理论表明, 当记忆被文化自身创造的文本满足, 文化可以被描述成一种缓慢的发展态势; 而当文化记忆定期被外来传统的文本淹没, 文化往往会发展得更快。这里的外来传统可能是来自其他年代文化层次的文本, 也可能是从一种媒介转移到另一种媒介的文本。重要的是最初组织文本的符码与支配和定义当前文化状况的符码同语言之间的差异。如果发生了从一种编码系统到另一种编码系统的转化和转译, 那么, 用洛特曼 (Lotman, 2009) 的话来说, 就有可能出现一场小规模 “爆炸”, 这是指一种潜在的新符码组合, 以及由此产生的新的、可替代的、

由档案所代表的视角：一种可替代的历史叙事。这种变化可以用民主化的术语来描述，因为创造变化的内在便利性可以成为创造多视角历史的基础。

但是，应该强调的是，数据库中文本的选择——控制我们检索这些材料的方式的算法，它们的可视性及由此被感知的权威性——以及既定的元数据结构，这些要素使得福柯（Foucault, 2002 [1969]）和德里达（Derrida, 1995）关于档案力量的陈述（不仅记录，而且创造过去）具有持续的相关性。然而，在数字技术的帮助下，已经发展出一些社会平台（Van den Akker et al., 2010），为来自不同背景的人（包括专家和大众）建立对话空间，共同探索关于历史的多重视角，并以他们自己的文本、数据或元数据（例如，通过开发一个相关的词库）作出贡献。换句话说，数字历史学的潜力代表了（单一）叙事主导地位的转移，即数字档案给我们提供的是多种多样的针对过去的表征逻辑，而叙事逻辑只是其中之一（除了图解，如上文所言）。

在文化符号学中，这种变化即在一定的合理变化范围内可以实现的叙事的复数性的出现，已经和当代跨媒体讲故事的实践一起成为研究的对象（Saldre & Torop, 2012; Ojamaa & Torop, 2015）。从这个角度来看，替代性叙事保留了与过去感知相关的不变核心，而单个故事的空白可以通过从其他角度（例如少数民族）讲述的故事来填补，同时也为未来的补充留出余地。目前，这种可变性是与口头文化有关的一种特征，这种特征在印刷术时代已经消失。“心理文本”的创造（Honko, 2000; Sütiste & Torop, 2007），具有民间口头传说的多重表演述本的特征，而不是一个单一的、具有固定物质性的文本版本（如印刷书籍），就像被存档的版本并不是一个单一版本那样。换句话说，在绪论中，我们引用了巴伦（Baron, 2014）的话——变化的出现是数字档案的“效应”，这可能会导致历史意识的消失——由此，我们建议，将媒介考古学和文化符号学的方法论结合起来，以帮助我们研究档案架构和文本材料互联性如何既加强了历史叙事的不变核心，又用可能的替代和少数人群的观点丰富了相关的“心理文本”。

这种潜力是很重要的，因为据预测，60%基于音像遗产的商业活动将与教育部门相关（Oomen et al., 2009）。在教育语境下，熟悉文本本身是至关重要的，以便在文本和其片段之间建立有意义的、与教学相关的相互联系。这就是为什么对于年轻的学习者了解过去，叙事逻辑和策划结构（参考

《照片媒介：一本开放的书籍》^①)可能仍然是非常重要的。这也强调了对策展人的要求和其所扮演的角色，策展人将片段系统化，并通过这种方式赋予它们意义。这种语境化在多大程度上可以通过算法内容管理来实现仍然是一个悬而未决的问题，但我们预计这将取决于上面讨论过的发展局势：提高元数据的质量，革新语义网和链接数据协议，以及解读元数据和链接语境的算法，以便将文本与其他文本联系起来。同样，这种组合的设计可以将文化符号学和媒介考古学的见解结合起来加以使用。

七、自我交流

在很大程度上，洛特曼对文化机制的理解是建立在他的传播模型和概念之上的，但是，也许更重要的是，这一理解建立在他的自我交流概念之上。因此，在习惯层面上可以被描述为独立主体（即发送者和接收者）之间的交流操作，还可以被视为整体文化层面上的自我交流行为（Lotman, 1990: 20—35）。换句话说，文化中的任何交流行为都可以在方法论上被视为文化与自身关于自身的交流，以便更好地理解自身。因此，自我交流关乎自我描述的创造，这不仅为身份形成提供了基础，而且通常对文化有固定作用。洛特曼声称，对自我描述的追求是所有文化最普遍的特征。

档案和其他文化数据库属于明确具有自我交流功能的机制之一：它们对整个文化或其特定的子系统进行模塑，并因此成为其自我描述和自我理解的工具。数字档案的功能使档案馆、图书馆和博物馆之间的界限变得模糊，尽管到目前为止数字档案与这些机构在相关材料的获取政策、编目、保存和表征上都有很大不同。实际上，我们看到了将过去保存为过去的静态层面和将过去保存为现在的动态层面的调和。后者是指通过不同的再挪用实践，档案材料可在当代话语中重复出现。数字档案在文本之间建立了新的联系，这导致新的符码/意义可能在它们的组合中出现。换句话说，数字网络档案作为储存不断增多的意义的储备库而出现。这既发生在数字档案促进的创造性实践层面，也通过恩斯特所言的可永久转化和自我重组的算法发生在“机器层

^① 参见：<http://photomediationsopenbook.net/>。

面”。在这种情况下，两种层面都是相互依赖的：创造性的再利用实践依赖于文本的算法互连和重组，而算法依赖于与所有用户的使用和其他创造性实践相关联的数据。在这种语境下，恩斯特强调（Ernst，2013：98）数字文化的新兴形式更依赖于永久转化而不是存储（反映在从档案空间到档案时间的转化；Ernst，2004），这与洛特曼关于文化记忆组成的观点一致，根据定义，文化记忆包括储存性和创造性功能，而无需考虑文化语境（即数字和非数字文化）。这种观点认为文化中的意义不能被存储或保存（因为它们依赖于解读和语境化），因此，文本的意义似乎随着时间的推移而增多，在不同的时间和背景下由不同的读者和/或用户进行越来越多的解释。

这种转化表现在技术和意义两个层面。一方面，我们看到永久的物质性的丧失（这曾是档案见证功能的土壤，现在却让位于数字档案所固有的、将会被永远重写的必要性）。另一方面，在两个给定的档案对象之间增加的每一个新的相互联系也重新设定了当前（=过去）的意义结构。就恩斯特而言，档案的物质性促进了新的联系；用洛特曼的话来说，这就是文本领域之间的对话和共享符码。伊布鲁斯曾认为（Ibrus，2015：48），对于一种特定的文化而言，每一次新的对话都是自主交流所必需的第一步，无论是在一个新兴的子系统，还是在更高的水平上。如果档案正在变得过程化和动态化，同时也从它们以前的物质和机构框架中出现并分散在互联网上，那么它们在社会和文化方面的具体的自我交流功能也将发生变化。基于恩斯特和洛特曼的观点，我们可以认为，现代的档案（用哈特利的话说）是为了固定文化和它们的记忆系统，那么网络档案不仅产生了可能性（哈特利如是说），而且更多的是纯粹的不可预测性（洛特曼如是说），即它们成为文化对话的热点并由此产生的意义增长点。数字网络档案的新核心功能是创造，而社会面临的新挑战是如何理解这种创造的机制，并对其加以管理。

八、结论

自福柯的《知识考古学》问世以来，对“档案是可以言传的第一条法律”的认识一直是文化批评的一部分。福柯的考古学方法有效地表明了档案是传递和存储数据的关键节点，因此，档案除了通过各种办公技术注册和操

控数据,还由此和官僚式的控制模式相关联(Vismann, 2008; Parikka, 2012)。德里达对福柯的观点进行了补充,他强调“权力的逻辑”是通过存档技术来展现的,即档案的技术结构也决定了档案本身的结构及其与未来的关系(Derrida, 1995: 34)。近年来,像帕里卡和恩斯特这样的数字媒体考古学家探索了“权力如何仍然存在于档案中”的问题,也就是说,如今,档案如何嵌入软件架构和社交媒体平台的政治经济中。例如,帕里卡(Parikka, 2012: 123)详细阐述了档案的算法可搜索性如何将其转化为实时计算的实例,这强调了网络档案不是传统意义上的对象集合体,而是档案软件和传输协议(而不是内容)的功能(Chun, 2011; 2013: 137-74)。

所有这些研究都提供了丰富的信息。然而,本文的目的是强调针对数字档案技术功能的替代解读方式,以聚焦“档案的创造性”。这意味着将恩斯特对数字档案的动力和过程性的关注,与洛特曼对“文本的创造性”和文化动态如何通过重新组合文本、如何通过对话式交流以及自我交流的形式被推动的关注相结合。我们认为,当代的“动力档案”(用恩斯特的话说)促进了这种重组和交流过程,以及新意义的出现,包括记忆对象的变化以及文化性记忆的构建和演变方式。因此,我们也认为,理解这种“档案的创造性”需要结合媒介考古学和文化符号学的方法论。我们在本文中展示了档案的工具如何不仅由它们的物质性、软件、算法或信号组成,而且还由这些算法操作的复杂语义(例如元数据或图解建模的形式)组成,这样的语义将是符号学所有子传统的研究对象。但我们的论点是,洛特曼式文化符号学的具体优势在于厘清档案如何促进或被用于“永久转化”(用恩斯特的话来讲)的方式——用于转译、对话和经常性的自我交流(用洛特曼的话说)。换句话说,研究“动力档案”如何促进文化动态是应有之理。

引用文献:

- Andersen, N A (2003). *Discursive Analytical Strategies: Understanding Foucault, Koselleck, Laclau, Luhmann*. Bristol: Policy Press.
- Atterton, P (1994). Power's blind struggle for existence: Foucault, genealogy and Darwinism. *History of the Human Sciences*, 7: 1-20.

- Baron, J(2014). *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience History*. London: Routledge.
- Bell, D F. (2004). Infinite archives. *SubStance*, 33: 148–161.
- Bruzzi, S. (2000). *New Documentary: A Critical Introduction*. London: Routledge.
- Chun, W H K (2011). The enduring ephemeral or the future is a memory. In: Huhtamo, E and Parikka, J (eds). *Media Archaeology: Approaches, Applications, Implications*. Berkeley: University of California Press, pp. 184–203.
- Chun, W H K (2013). *Programmed Visions: Software and Memory*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Council of the European Union (2012). Council conclusions on the digitisation and online accessibility of cultural material and digital preservation. In: *Education, Culture and Sport Council*. Brussels. Available at: https://www.consilium.europa.eu/uedocs/cms_data/docs/pressdata/en/educ/130120.pdf(last accessed 13 August 2019).
- Derrida, J (1995). *Mal d'archive: une impression freudienne*. Paris: Gallimard.
- Eco, U (1977). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, U (1989). *The Open Work*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ernst, W (2004). *The Archive as Metaphor: From Archival Space to Archival Time*. Available at: <http://www.onlineopen.org/the-archive-as-metaphor> (last accessed 13 August 2019).
- Ernst, W(2011). Media archaeography: Method and machine versus history and narrative of media. In: Huhtamo, E & Parikka, J (eds). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press.
- Ernst, W (2013). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ernst, W(2015). *Stirrings in the Archives: Order from Disorder*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Featherstone, M (2006). Archive. *Theory, Culture & Society*, 23: 591–596.
- Foucault, M (2002 [1969]). *The Archaeology of Knowledge*. London: Routledge.
- Haidar, J & Chávez Herrera, E (2018). Narcoculture? Narco-trafficking as a semiosphere of anticulture. *Semiotica*, 222: 133–162.
- Hartley, J (1999). *Uses of Television*. London: Routledge.
- Hartley, J (2012). *Digital Futures for Cultural and Media Studies*. Chichester: John

- Wiley & Sons.
- Honko, L (2000). Thick corpus and organic variation: An introduction. In: Honko, L (ed.), *Thick Corpus, Organic Variation and Textuality in Oral Tradition*. Helsinki: Finnish Literature Society, pp. 3–28.
- Huhtamo, E (1995). Resurrecting the technological past: An introduction to the archeology of media art. *Inter Communication*, 14.
- Huhtamo, E & Parikka, J(2011). *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press.
- Ibrus, I(2010). *Evolutionary Dynamics of New Media Forms: The Case of the Open Mobile Web*. Unpublished Ph. D. thesis, London School of Economics and Political Science.
- Ibrus, I(2015). Dialogic control: Power in media evolution. *International Journal of Cultural Studies*, 18: 43–59.
- Ibrus, I & Ojamaa, M (2018). Newsreels versus newspapers versus metadata: A comparative study of metadata modelling the 1930s in Estonia. *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 7 (14): 123–137.
- Ibrus, I & Torop, P(2015). Remembering and reinventing Juri Lotman for the digital age. *International Journal of Cultural Studies*, 18: 3–9.
- Kittler, F A (1990). *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Kittler, F A(1994). Wenn die Freiheit wirklich existiert, dann soll sie doch ausbrechen. Discussion with Rudolf Maresch. In: Maresch, R (ed.). *Am Ende vorbei*. Wien: Gespräche, pp. 95–129.
- Kittler, F A (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Kittler, F A(2009). *Optical Media*. London: Polity Press.
- Lakoff, G & Johnson, M (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Kull, K (2015). A semiotic theory of life: Lotman's principles of the universe of the mind. *Green Letters: Studies in Ecocriticism*, 19 (3): 255–266.
- Lotman, J (1985). (Memory in the light of culturology). *Wiener Slawistischer Almanach*, 16: 5–10.

- Lotman, J (2000). [Culture as a subject and an object in itself. On the semiosphere. Culture and explosion. Inside the thinking worlds. Articles. Research. Notes], pp. 639–647.
- Lotman, J (2009). *Culture and Explosion*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Lotman, J (2011). The place of art among other modelling systems. *Sign Systems Studies*, 39: 249–270.
- Lotman, J(2013). *The Unpredictable Workings of Culture*. Tallinn: Tallinn University Press.
- Lotman, J; Ginsburg, L & Uspenskii, B (1985). *The Semiotics of Russian Cultural History: Essays*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Lotman, Y (1977). *The Structure of the Artistic Text*. Ann Arbor: University of Michigan, Department of Slavic Languages and Literatures.
- Lotman, Y (1990). *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Lotman, Y (1994). The text within the text. *Publications of the Modern Language Association (PMLA)*, 109: 377–384.
- Merrell, F (2006). Creation: Algorithmic, organicist, or emergent metaphorical process? *Semiotica*, 161: 119–146.
- Niggemann, E, De Decker, J & Lévy, M (2011). *The New Renaissance: Report of the ‘Comité Des Sages’ on Bringing Europe’s Cultural Heritage Online*. Luxembourg: European Commission.
- Noordegraaf, J (2011). Crowdsourcing television’s past: The state of knowledge in digital archives. *Tijdschrift voor Mediageschiedenis*, 14: 108–120.
- Nöth, W (2006). Yuri Lotman on metaphors and cultures as self-referential semiospheres. *Semiotica*, 161: 249–263.
- Ojamaa, M & Torop, P (2015). Transmediality of cultural autocommunication. *International Journal of Cultural Studies*, 18: 61–78.
- Oomen, J; Verwayen, H; Timmermans, N; et al. (2009). Images for the future: Unlocking value of audiovisual heritage. In: Trant, J and Bearman, D (eds): *Museums and the Web 2009 :Proceedings*. Indianapolis, IN: Archives & Museum Informatics, pp. 1–13.
- Parikka, J (2012). *What Is Media Archaeology?* Cambridge: Polity.

- Parikka, J (2013). Archival media theory: An introduction to Wolfgang Ernst's media archaeology. In: Parikka, J (ed.). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 1–22.
- Piatigorsky, A (1984). *The Buddhist Philosophy of Thought: Essays in Interpretation*. London: Curzon Press.
- Pomerantz, J (2015). *Metadata*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Saldre, M & Torop, P (2012). Transmedia space. In: Ibrus, Indrek and Scolari, Carlos A. (eds). *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 25–44.
- Sebeok, T A & Danesi, M (2000). *The Forms of Meaning: Modeling Systems Theory and Semiotic Analysis*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Sütiste, E & Torop, P (2007). Processual boundaries of translation: Semiotics and translation studies. *Semiotica*, 163 (1/4): 187–207.
- Torop, P (2012). Semiotics of mediation. *Sign Systems Studies*, 40: 547–556.
- Uricchio, W (2009). Moving beyond the artefact: Lessons from participatory culture. In: Van den Boomen, Marianne, Lammes, Sybille and Lehmann, Ann-Sophie (eds). *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Van den Akker, C; Aroyo, L M; Cybulska, A K; et al. (2010). Historical event-based access to museum collections. In: Winkler, Thomas, Artikis, Alexander, Kompatsiaris, Yiannis, et al. (eds). *1st International Workshop 'EVENTS 2010 – Recognising and Tracking Events on the Web and in Real Life'*. Athens: CEUR-WS, pp. 1–9.
- Vismann, C (2008). *Files: Law and Media Technology*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Wellberry, D E (1990). Foreword. In: Kittler, Friedrich, *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford, CA: Stanford University Press, pp. vii–xxxiii.
- Winthrop-Young, G (2000). Silicon sociology, or, two kings on Hegel's throne? Kittler, Luhmann, and posthuman merger of German media theory. *The Yale Journal of Criticism*, 13: 391–420.
- Winthrop-Young, G & Wutz, M (1999). Friedrich Kittler and German media discourse analysis. In: Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, CA: Stanford University Press, pp. xi–xii.

从自生系统论出发论社交音乐平台传播机制： 以 20 世纪 90 年代香港流行乐在网易云音乐的流传为例*

An Examination on the Dissemination Mechanisms of Social Music Platforms from Autopoietic System Perspective: Taking the Circulation of 1990s Hong Kong Pop Music on NetEase Cloud Music as an Example

刘亭亭^① 彭佳^②

Tingting Liu, Jia Peng

摘 要：流行音乐的传播被认为具有鲜明的“脱体”性，即它是能被个体“再语境化”和重新衍义的文化体裁，可以实现“块茎式”传播。流行音乐在社交音乐平台数据化链条的强势整合下，呈现出题材“再语境化”和兼具同一化、块茎化的双重传播形式。聚焦于网易云音乐这一社交音乐平台，本文指出，社交媒体在传播过程中嵌有人际传播的因子，延续并差异性地发展了大众媒体作为自生系统的特征和功能。从自生系统的角度出发审视社交媒体可以看到，社交音乐平台具有大众媒介自生系统的部分特征：它遵循着娱乐的符号叙述模式进行“再语境化”，以实现自我增生，在意义差异化发生的同时又辩证地排除着意义的差异化，从而将自身持续地生产为同一化的场域。然而，和大众媒体不同的是，社交媒体本身的特性又保证了音乐生产的

* 本文为暨南大学中华文化港澳台及海外传承传播协同创新中心项目“新时代增强港澳台青少年的中华文化认同研究”（JNXT2022001）的阶段性生活成果。

① 刘亭亭，澳大利亚昆士兰大学人类学博士。现任暨南大学新闻与传播学院副教授，硕士生导师；澳大利亚人类学协会会员。曾在西悉尼大学社会与文化研究系担任澳大利亚研究理事会博士后，主要研究方向为文化人类学、新媒体文化、传播与社会变迁、性与性别研究。截至 2023 年 9 月共发表 SSCI 期刊论文 21 篇，CSSCI 期刊论文 5 篇。主持国家社科后期资助项目 1 项，教育部人文社科项目 1 项，广东省哲学社科研究基金项目 1 项。

② 彭佳，暨南大学新闻与传播学院教授，四川大学符号学—传媒学博士，主要研究方向为艺术符号学和生态符号学。在符号学领域内已出版专著 3 部，译著 3 部，并发表论文 70 余篇。

“再部落化”和个体化：二者之间的张力构成了社交音乐平台的传播机制。

Abstract: The dissemination of pop music is considered to be decontextualized, which means it is a cultural genre that can be recontextualized and redefined by listeners and can achieve “tuberized” dissemination. In order to examine the dual forms of homogenization and tuberization of pop music, this paper makes an observation of the re-contextualization of pop music afforded by music platforms and their data chains. The article focuses on the platform of NetEase Cloud Music, and points out that the communication process of social music platform is to a certain extent similar to interpersonal communication, and continues to develop the characteristics and functions of mass media as an autopoietic system in a differentiated way. Examining social music platforms from the perspective of autopoietic systems allows us to see that social music platforms have some of the characteristics of mass media autopoietic systems; they follow the narrative setting of entertainment to recontextualize to achieve self-proliferation, and while differentiation of meaning occurs, they dialectically exclude differentiation of meaning, thus continuously producing themselves as homogenized fields. However, unlike mass media, the nature of social music platform itself ensures the re-tribalization and individualization of music production; the tension between these two aspects constitutes a complex communication mechanism.

关键词：社交音乐平台，自生系统，卢曼，符号学

Key words: social music platform; autopoietic system; Niklas Luhmann; semiotics

一、问题的提出

流行音乐作为当今文化产业的重要组成部分，其生产和传播一直都是文化批判的焦点。阿多诺（Theodor Adorno, 1993）曾指出，流行音乐为听

者提供的是一种伪个性化的模式，只要求听者服从并产生预设的感情。也就是说，流行音乐的传播和大众的接受是被操控的，遵循的是预设好的图示。此看法遭到亚文化研究学者德诺纳的批判，他（DeNora，2003：17）认为，流行音乐是自我表达的工具和社会资源，听者可以利用其建构自身的主体性。陆正兰（2019：122—138）亦指出，流行音乐的传播是“脱体”的，具有“歌不附体”的特征，即能够被听者和传唱者因应新的语境而重新赋形与赋义，从而展开“块茎式”的传播，实现“无限衍义”。相较于其他文化文本，流行音乐的传播与意义阐释具有极强的能动性，提供了意义多元的差异可能。

尽管互联网媒介曾助力音乐的差异化传播（佩基莱等，2012：131—144），但在现今音乐平台强大的数字集成和整合能力之下，音乐意义阐发的多元化再次受困，音乐生产和传播的独立性都在减弱。（Qu，et al.，2021）本文关注20世纪90年代的香港流行乐在国内主要社交音乐平台的流传机制，尝试指出：平台具有无限生长、多方链接的特征，即能汇聚多种类别的用户（包括唱片公司、独立歌手、专业乐评人、普通用户等）和深度掌握用户大数据，这种能力使平台逐渐成为音乐的基础设施，而不只是严格意义上的大众媒介。然而，由于平台的商业逻辑和数据化、集中性和复制性特征，流行乐在平台上的传播表现出一种兼具系统自生性和群体差异性的趋势。学者们将自生系统论从生物学领域引入人文学科，是一种以新的悖论性范式在自我再制的整体系统中容纳风险、偶然等动态要素的尝试，而这种“复合系统论”的视角不仅如卢曼所说，可以用于对大众媒介系统的描述，也能为社交音乐平台这种在同一性和差异性的复杂张力间持续进行自我生产的现象提供新的解释。

二、理论视角

（一）自生系统理论

“自生”（autopoiesis）的概念是由马图拉纳（Humberto Maturana）和瓦雷拉（Francisco Varela）提出的，用以描述可以自我复制和生产的生命系

统，强调生命体所具有的非平衡的动态结构：auto 表示自我，poiesis 表示生产或制造。它拥有两个重要特征：组织封闭性（organizational closure）或运作封闭性（operational closure），以及结构开放性（structure openness）或互动开放性（interactional openness）。（Plantin et al, 2018）在此基础上，卢曼（Niklas Luhmann）提出，除了生命系统，心理系统和社会系统也是自生系统，它们由于自我指涉而进行着内部组分及其关系的不断分化。在卢曼的社会自生系统模式中，“交流”是最为基本的要素。交流是持续的、动态的、即刻的，只有交流才能再生产出交流，使系统持续增生；人则在其中作为高度自主（autonomous）的交流行动者（actor）而存在。（Maturana & Varela, 1980: 12—14）黄旦（2020）在探讨卢曼的自生系统论时指出，大众媒体对人际传播的终止，导致其作为单独系统被分化而出，这种媒介对系统与环境的“隔断”，体现了自生系统作为复杂系统结构的相对性。在卢曼的理论模式中，社会系统本身和各个子系统都是自生的，即能够通过系统自身构成的要素来持续生产自身要素，与环境之间是一种循环的运作关系。当子系统内部的要素在交流中发展出新的媒介形式，并由此产生可以区分自我与他者的二分性符码时，新的子系统就能够被分出。

（二）大众媒体自生系统生产的双重维度

卢曼以“二分性符码”作为自生系统的边界，而自生系统在每一次对“环境”和“自我”的区分中对边界进行“再制”。在此，系统按自身内部的逻辑进行生产以维持并发展自身。而大众媒体自生系统的区分性符码是“讯息/非讯息”：“讯息是正值、指示值，系统藉此标示其自身运作的可能性。”（鲁曼，2006：51）在这种区分之下，“非讯息”作为讯息的反省值，即“某物不是讯息，是已知的”这样的认知，仍然是讯息性的，这就使得系统陷入“无限倒退”的可能。基于此，卢曼提出以“纲要”的不同规则来解决“非讯息”之讯息性这一悖论，以此阻止系统无限倒退的危险。由是，他将大众媒体系统分为三个相互作用的纲要，分别是新闻、广告和娱乐。三个纲要的互动在恒定的系统符码之上，引入动态的多元要素，使得系统的自我生产被细分到复杂的“选择领域”，按纲要的规则对“具体讯息”进行筛选。同样的非讯息，如果被不同的纲要分配，就可能被以差异性的形式转换或者被排

除。以流行疾病知识这一“已知”的“非讯息”为例，当它被新闻这一纲要分配时，可能进入深度报道的领域，从而被转变为讯息，也可能因为不符合“惊世骇俗”的原则被新闻报道排除出去。而当其被广告这一纲要进行分配时，很可能进入公益广告的领域。由广告这一纲要准则利用其“非讯息的讯息值”这一反身性，通过重复来不断加强人们的注意，因此，这一“非讯息”不会被排除，而是被作为讯息性的指标来加以使用。需要注意的是，卢曼对大众媒介自生系统内部的纲要进行的是形式上的区分，但大众媒体自生系统的意义生产在内容层面上与其他多领域联结着，且受到环境和情境的规约。（鲁曼，2006：51）

回到卢曼讨论社会各个子系统之自生性的标准：特有媒介和二分性符码，能够保证系统与边界的区分，尽管后者意味着“标准上的独立”（normative independence），但系统仍然可以依赖于环境而存在，并且受其他子系统的影响，与其他子系统发生互动。这就是卢曼强调系统的复杂性并反对单一系统论的精髓所在：作为外部环境的其他社会系统，并不直接作用于某一系统，而是透过边界符码的区分转换，在形式和内容层面对文本生产发生作用。社交音乐平台的媒介极其特殊——社交媒体不属于大众媒体，却遵循着“讯息/非讯息”的二分性符码和娱乐这一纲要的规则，这是它在符号文本形式层的运作标准之一，而它的内容生产，则受到作为环境的经济政治系统的影响。在这个复杂的多重标准之下，可以看到：社交音乐平台的流行音乐生产具有高度的自生性，它的“去语境化”实则是受多重媒介符码影响的“再语境化”过程，系统通过设置新的讯息生成法则来运作，而每一次运作都不停地强化着同一化的趋向，从而加强去控制论、分散性、多元化的特征，使得流行音乐的传播成为在多种张力关系中的意义生产过程。

三、社交音乐平台的“再语境化”：兼具同一性与差异性的叙事生产

上文指出，社交媒体和大众媒体具有共性，如可复制性、可传散沟通，并同样以“讯息/非讯息”的区隔和转换方式来建构现实。因此，本文试图在大众媒体自生系统论的模式下对其加以检视。由于流行音乐显著的娱乐

性，本文亦将其放置在娱乐纲要的生成准则下进行描述。具体而言，本文以网易云音乐为例，集中关注其多样功能，即以歌单、评论、“云圈”以及“广场”为例，探讨音乐叙事脉络中的讯息生成。

按照卢曼的看法，大众媒体的娱乐这个纲要是通过其特有的叙述脉络，从已有的讯息中制造讯息，从而区分“真实实在”与“虚构实在”，实现对“有效的虚构实在”（黄旦，2020）的建构。黄旦认为，娱乐纲要“以叙事方式看待讯息，必然围绕一个虚构的同一性主体，制造出一个统一的‘被叙述的故事’，然后依赖聆听人的体验，以视听觉的方式标记出来，仿佛是他们自动将娱乐时间从与自己相关的时间中划出来”（黄旦，2020）。以上解读抓住了娱乐系统建构的关键机制：首先，娱乐系统作为制造流行文化的场域，它所围绕的“虚构的同一主体”，正是本尼特（Tony Bennett）对“流行文化”的讨论中所描述的“尽管（在阶级位和直接参与的特定斗争方面）各有差异，却有潜在可能被统一起来的群体”（Bennett，1986：20）。这个主体的同一性，由标准化、自动化的娱乐生产塑造而成。其次，娱乐系统要为人们提供同质化的情感消费和心理愉悦，就必须划分出单独的时间段。以网易云音乐为例，它的音乐生产一方面延续了大众媒体打造的音乐神话，通过“聚合式”的算法推送、音乐标签化和意见领袖的评论中心化继续打造着“虚构的同一性主体”；但另一方面，社交媒体的强互动性和去中心化特性又使得这种同一性主体被分化为各具差异的群体，以“再部落化”的方式进行音乐传播。

（一）网易云歌单：符号操作的单轴化发展

外部要素要进入大众媒体自身系统内部，必须透过边界符码的区分转换将非讯息转化为讯息，也就是在形式上必须被转化为以大众媒体为媒介的符号文本。而符号文本的生产方式是在组合轴（paradigmatic）和聚合轴（syntagmatic）两个向度上展开的，雅柯布森将其称为“连接轴”和“选择轴”，并指出，双轴各自代表的比较和连接模式是两种最基本的思维构成，可以被描述为“转喻式”和“隐喻式”。（Jakobson，1960：76—82）以此为基础，赵毅衡讨论了文学的“批评性经典化”和“群选经典化”问题，他认为传统的文学经典选择是靠权威、精英进行历时和共时的比较做出的，主要

是在“聚合轴”上操作；而如今的经典选择则是靠人气聚拢和联结，主要是在“组合轴”上操作，这种从比较转向联结的符号文本选择方式在网络环境中表现得非常鲜明。（赵毅衡，2011：385—393）而在网易云的歌单中，对歌曲的推送愈加呈现出双轴的两级分化趋势。

在进入网络时代之前，观众获取流行歌曲主要依靠大众媒体的特定文本体裁，如音乐杂志、电台节目和金曲榜及广告，将流行音乐的“非讯息”转化为“讯息”，其选择标准和欣赏品位在很大程度上由大众媒体塑造。以20世纪90年代的香港乐坛为例，在粤语流行歌曲的两大标志性人物谭咏麟和张国荣相继退出乐坛、粤语流行歌曲的代表出现断层的情况下，香港娱乐媒体急速推出了造星运动，打造了以“四大天王”为代表的香港乐坛神话，以“华人骄傲”“多栖明星”等光环加身，从而创造了香港乐坛在90年代的辉煌时刻。相关研究指出，90年代的香港流行音乐创造的唱片销售记录高达18.5亿美元，音乐业成为利润最高的娱乐产业（Yin，2014：6），其中，TVB的“十大劲歌金曲颁奖典礼”、RTHK的“十大中文金曲颁奖典礼”等音乐典礼活动，以及各大电视台的流行音乐推荐节目最受大众欢迎。（Klavier，2020：374—380）其实“四大天王”仅是娱乐系统透过“时代人物”这样的象征将“非讯息”转化为“讯息”的符号赋予，如黄霭指出，“四大天王”中的艺人都早已进入演艺圈，是香港乐坛突然出现的断层空间和香港电台偶然的“造星运动”赋予了他们如此称号。（黄霭，2003：79）此后，大众媒体不断地将“四大天王”及其演唱歌曲推送到受众面前，造成其歌曲大受欢迎的现象。当旧的“非讯息”的事实被赋予了新的“讯息值”——在此表现为“四大天王”这一新的符号，它就成为“讯息”而进入了大众媒体系统，并在媒体互文建造中不断重复并建构为象征，其以席卷之势覆盖了商业宣传的各种渠道。

就大众媒体时代香港流行音乐的发展状况而言，这种“非讯息值”转化为“讯息值”进入符号文本的方式，其选择机制仍为“聚合式”的。一方面，不管是各大金曲榜还是电台和电视台的音乐节目，大多是以专业评委投票或推荐的方式来推送各种曲目，观众获取的歌曲信息是经过专家或意见领袖挑选的，在被过滤之后精心地组合成看似各种风格混合而实为同质化的文本。尽管流行音乐的生产和推送必然以迎合观众喜好为标准，但其在被推送

与被评价的过程中至少在形式上保留着一定的“专业性”，即音乐作品在聚合轴上经过专业人士的评鉴后才在大众媒体上推出。因此，在网络和社交媒体出现以前，在对流行音乐的获取上，受众依赖于大众媒体的指引，但因为文化资本的竞争、乐评人的专业素养和趣味差异等要素，较之于完全靠流量取胜的流媒体音乐榜单，呈现在受众面前的歌单反而可能更为多样，经过聚合轴的比较而推送出来的歌单，仍能表现出某种程度的差异性。另一方面，大众媒体时代金曲榜单和音乐节目的“把关人”会难以避免地受限于自身所处的商业位置和固有视野，而受众的媒体接触时间和讯息接收量也是有限的，因此在可接收讯息量既定的情况下，流行音乐的时效性对于榜单和节目的选择而言显得尤为重要。一般而言，最时兴的流行歌曲能较为顺利地“从‘非讯息’转化为‘讯息’”而进入娱乐系统；而时间久远、受众面较窄的老歌和独立音乐，只能在“怀旧音乐榜”等节目中在聚合轴上被挑选出来并转化为“讯息”。

进入网络时代尤其是社交媒体时代，文化产品的呈现方式出现了严重的“单轴化”偏向，即以群选经典、聚合人气为主的音乐，主要在符号的组合轴上运作。“群选经典化有个特点，往往从人到作品，而不是从作品到人，被经典化的是集合在一个名字下的所有‘型文本’。”（赵毅衡，2011：377）这种组合式、粘贴式的符号组合方式，依靠的其实是相似性和邻接性，这和网易云音乐的“歌单”功能所依靠的算法和与其他社交平台的交互机制相似：其“歌单”界面分为“推荐”“官方”“视频歌单”“精品”和其他几大选项。在“推荐”的界面中，可以看到五项由不同运作机制推出的歌单选项：根据用户已听歌曲、收藏歌曲及其频率，基于算法通过向量相似度的衡量方法，从海量歌曲库中选取出的“宝藏歌单”；根据点击率和热评数量推出的“排行榜”；根据用户喜好和网易官方聘请的音乐人员评鉴等要素共同推出的“官方歌单”和“优质歌单”；以及通过用户转发至其他社交媒体系统和关注点赞的其他社交媒体系统的音乐等要素加权生成的“你一定在找”的歌单。

“单轴化”倾向在网易云歌单中最突出的表现是：第一，由于点击率和热评数量决定着歌曲是否能够进入官方推出的“排行榜”，运营方基于吸引流量和盈利的考虑，在推出“排行榜”时必然将歌曲能够获得更多粉丝点击

和购买作为重要考量指标——其中互为因果的运作大大加强了歌曲传播中的“连接，连接，再连接”（赵毅衡，2011：377）的需求。由于组合轴式的连接选择“不是供批评讨论的，而是供追随的”（378），即便是在个性化的歌单推送中，相对而言拥有越高流行度和越多追随者的歌曲才能优先推送，这就挤压了独立音乐生存发展的空间，造成音乐生态的同质化。（Qu, et al., 2017）第二，算法是所有音乐平台进行个性化推荐的根本机制，但由于平台会有意识地引入差异性的曲目以保证用户的新奇体验感，对于用户而言，这不啻为拓宽音乐体验的机会。（Lüders, 2021）然而，网易云歌单和微博共享数据后台，而微博的月活用户高达5.1亿（微博数据中心，2021），网易云音乐的数据库由此有了海量数据，可以轻易获得用户及其微博好友的相关信息，在增强平台社交性的同时，歌单推送也更倚重连接式的操作。对于本身音乐品位相似且互动性强的群体数据的集成和以此为基础的运算，让组合轴上的连接成为网易云音乐“歌单”功能的突出特征。不同群体之间的相互黏合、与其他群体之间的彼此隔绝，成为人们逃脱意义失落、进行自我身份填充的替代选择，这种“单轴化”的倾向在歌单推送功能中已得到非常清晰的体现。

（二）网易云音乐的评论与“云圈”：建造同一性神话叙述的时空

按照卢曼的看法，娱乐讯息要被接受，“读者或观众必须能非常快速地建立一个与叙述相称、专为叙述而设置的记忆；而且只有当在图像或文本中，对他们而言足够的已知细节被一并提供给他们时他们才能建立起这样的记忆……因此，读者或观众被要求的，是经过训练的（而不是：有意识运用的）区别能力。”（鲁曼，2006：100）这一经过训练的、转为叙述而设置的记忆，是音乐的“语境”（context）：语境意义以神话或象征的方式被大众媒体反复传播，从而置入观众的认知当中。譬如，出生内地、音乐市场也主要集中在内地和港台的黎明就被媒体塑造为代表“香港荣光”的“国际巨星”，因此，他的歌曲在各大榜单、流行杂志和节目推出时，都会受到歌迷的热烈欢迎，收看率和购买率也长盛不衰。（周耀辉，高伟云，2015：37—62）黎明身上被建构出来的“虚构的同一性”（国际化和“香港荣光”），制

造了同一的叙述：“黎明则被塑造成一个举足轻重的人物，在全世界飞来飞去，努力工作，为荣誉而战。”（57）尽管黎明是实在世界中的有着复杂多面性的人物，但他在娱乐系统所建构的世界中具有完整的同一性，观众将自己移入这一世界，并将这个时空单独地划分为神话式的时空，从而完成对实在和虚构的跨越。正是在同一叙述的时空中，黎明个人及其歌曲的意义被赋予了神话般的色彩，歌曲本身的意义已经不重要，这正验证了陆正兰所说的“歌不附体”性：歌曲的创作者的“意图意义”，被大众媒体的话语符码改写，并由受众按“经过训练”的方式进行解码。

其中，这种同一性神话叙事时空由评论和“云圈”功能建构而成。为了增强互动性和社交性，网易云音乐允许听众之间点赞与互评，为相近观点的聚拢建立起对话空间。所谓“云圈”，是音乐人和粉丝进行互动的空间，圈主可以是音乐人团队或粉丝团负责人等（半）官方主体。每个“圈主”可配备多至5名“小圈主”对云圈进行管理，包括对帖子进行加精、置顶、屏蔽、删除，对云圈的形式和活动进行设计、修改等。通常圈主会预先设置云圈的风格——搞笑、怀旧或二次元等，由此吸引圈友加入并发布相关帖子。云圈的申请和设置相当自由，发帖内容亦是多元的，包括官方直拍、演出/票务讯息、对音乐作品的评论解析、粉丝的二度混剪和自由创作及粉丝交友等。由于发帖自由度极大，“云圈”呈现出多样化和意义发散的特征。然而，这种发散性并不意味着“云圈”所建构的时空毫无共同性。通过对相关音乐评论和“云圈”主帖及跟帖的质性分析，本文关注到社交音乐平台的娱乐系统如何建构同一叙事。质性文本爬取由两位作者和四位研究助手人力完成，主要遵循以下三个条件：第一，网易云音乐平台上的“四大天王”1990—2000年间发布的热门专辑歌曲；第二，考虑到文本的可解读性，回复的文本字符数字须大于10，过于简短的或仅有颜文字、表情等评论，因难以被研究者解读出意义，均被剔除；第三，必须为歌曲下排名靠前（前20%）的热门评论，这是其可见性获得及互动产生的基础。在这些条件下，总共有超过500条评论和“云圈”主帖及跟帖进入分析范畴。

流行音乐的标准化生产，并不意味着乐迷们不能围绕不同的明星建造差异性的神话。“四大天王”称号自建立起，大众媒体便生产出引导性话语，将“劳模”“歌神”“舞王”“幕后天王”分别赋予刘德华、张学友、郭富城

和黎明（王春燕，2016），以不断制造比较和讨论的话题，在这些标签下报道相关的新闻和节目、唱片、电影等，以维持娱乐文本的自我生产。从相关的歌曲评论和“云圈”跟帖可以看到，尽管网易云音乐是可以自由发言的平台，但歌迷却不约而同沿用了这套神话性的话语，来对自己喜爱的歌手加以评论。比如：

他不是神，当然也绝不普通。

他只是将所有人（包括自己）憧憬的那个人设，用40年如一日的刻苦和勤勉，镶进自己平凡的灵肉，活成真实的人格。（2021年7月31日；刘德华/吴宗宪/柯受良；《笨小孩》）

歌神张学友，影帝刘德华，舞王郭富城。黎明颜值倒是最高的。（2015年6月21日；郭富城；《对你爱不完》）

为作为符号的明星赋予不同特质，这符合鲍德里亚所说的，消费系统就是依靠后设的差异来建造符号价值、维持欲望动力的观点。（赵毅衡，2011：129）作为社交性的音乐平台，网易云音乐依靠拉动不同群体的认同实现了对乐迷的聚拢，在这个“再部落化”的过程中，乐迷凭借社交媒体的黏合力对明星的差异性价值进行强调和重复，从而实现新神话的持续生产。以2021年7月4日对黎明《今夜你会不会来》的评论为例：

黎明的人格魅力经得起时间的推敲，也经得起岁月的磨练（炼）。了解得越多，对他的喜爱程度越深，已不单是追星快乐，而是作为精神支柱，学习他的人生态度、做人处事原则，他的通透、豁达、善良，就是正能量爆棚的人生导师。

当年黎明筹款2场慈善演唱会、给8000万中国儿童购买脊髓灰质炎糖丸还有视频影像资料记载，联合国儿基会官网也可以去查证一下。疫苗是对公民免费，但当时中国经济还没腾飞，很多地方还很贫困，疫苗六几年研发出来，78年列入免疫，因为没有资金并未大范围推广，还是顾老去世科普他的事迹黎明为这个项目做的贡献才被人知道。

“他是心怀大爱的人，做的公益善举并不是为了别人的眼光，天生就拥有比普通人更多的能量，能力越大责任越大，黎明是一个真正的君子。”央视介绍黎明慈善之路的文案。

可以看出，明星作为娱乐文化的表征，在其整体构成的符号体系内必须能最大限度地激发粉丝情感效应以凝聚人气，这种特征的建构往往与其日常生活、公众活动和所扮演的角色相混同。研究指出，名人神话式的形象构成不仅包含由职业表现和商业活动建构起来的公共形象，由个人生活表现的私人形象，还包括面对社会问题时作为“超商品”（hyper-commodity）存在的社会—政治面具（赵毅衡，2011：129），其多重面具的建构是在明星、媒体和粉丝的互动中作为情感性的联结而完成的（Huddart，2005：40）。相对于演艺特色更为突出的其他明星，黎明的粉丝强调他在“歌手”和“演员”这样的职业身份以外的特征，对各种慈善活动进行展示，使用“正能量”“人生导师”“慈善”“心怀大爱”“君子”等表达正面道德意义的符号，以此完成群体的情感和道德认同的塑造。

前文已指出，社交媒体的娱乐明星生产以组合轴上的操弄为主，即以联合方式“群选”经典，抵制比较式的批评。这并不是说乐迷们在社交媒体上失去了批评的权利——正好相反，他们批评的自由度可谓前所未有，但其批评方式是对立式的、非黑即白的，是完全以主观情感和评价对自己喜欢的明星及其同行做出比较。大众娱乐系统的神话生产方式之一，是将明星存在的时空与现实时空区隔开来，而社交媒体上乐迷们的评论和跟帖也是如此。乐迷对往昔的音乐时空进行回忆和想象时，个体的青春回忆和对90年代香港经济文化腾飞的令人振奋的集体记忆得以重塑，对当下生活的不甘和对商业机制之于文化生活的过度入侵受到了强烈的批判。围绕“过去/现在”这一简单的二元对立划分方式，乐迷主要建构出对90年代香港音乐的记忆与想象。乐迷将90年代的流行乐视为“经典”，视“四大天王”为音乐人职业精神的代表；而对当下的流行乐和靠流量拉动人气的明星采取否定态度，认为后者背弃了演艺界的职业精神。不少乐迷都强调，“四大天王”的演艺功底和代表歌曲都是过硬的，经得起时间考验，能够让人产生强烈的情感共鸣。比如：

不知从何时起，开始喜欢上了经典音乐。我认为，经典音乐之所以能被称为经典，是因为这些音乐能够跨越时光，跨越时代，无论过去了多少年都可以温柔岁月，融化年代的隔阂，令人惊叹！（2017年6月6日；张学友；《吻别》）

如今的歌是否也可以传唱三十年（2015年2月12日；刘德华；《一起走过的日子》）

跟帖1：听三十年学猫叫？[呆][呆][呆]（2019年2月26日）

跟帖2：火过三个月算我输（2019年7月19日）

跟帖3：看看抖音哪个歌能火了过3个月[捂脸]（2019年7月27日）

93年十大劲歌金曲颁奖礼的表演，跳舞动作幅度那么（大）唱歌气息依然很稳，感觉那个时代的港星真的是很专业and敬业and全能。现在的歌坛影坛都不能看了。就连曾经创造过很多经典的演员和歌手，导演，编剧制作人等等现在也是黯淡无光了。除了王家卫。（2015年12月18日；郭富城；《狂野之城》）

可以看出，乐迷以90年代为界，划分出了流行乐发展的不同时期：以前的流行歌曲是“经典”“跨越时光”“令人惊叹”的，以前的明星“演技了得”“唱功了得”“真金白银”“专业”“敬业”；而当下的明星“不能看了”“黯淡无光”，流行歌曲浅薄如《学猫叫》，仿佛“噩梦”，“火过三个月算我输”。在这看似以事实为基础的评价之下，隐藏着现在的乐迷们未能认识到的资本和文化逻辑：90年代香港流行音乐的爆炸式发展是在香港经济急速腾飞的背景下，娱乐行业资本机制与大众媒体合谋的结果；彼时的媒介传播机制和音乐生产成本及周期、音乐生态都与现在大相径庭，有着复杂多元的影响要素。然而，正是通过将复杂的差异转化为简单有效的对立区分，乐迷们建构出了与当下完全不同的音乐时空，从而将自身凝聚为“虚构的同一体”。这种情感上的同一凝结还表现在对彼时明星的男性气质之肯定和对当

下明星的男性气质之批评上。乐迷在符号的挪用与拼贴中重新定义了男性偶像的形象，借着对“四大天王”外形和气质的肯定，表达了对流行风尚所刻画出的流量小生及其相关形象的不满之情。

如此，在这个纯粹以时代作为对立价值划分的评价系统中，乐迷们建立了可以不断生产两性性话语的评判性机制，通过对意涵一致而表达略有不同的符号文本进行源源不断的产出，将已知的讯息转化为未知（其方式是不断添加病毒繁殖式的相似评论和跟帖），在社交媒体上实现了娱乐系统的文本再生产。尽管乐迷们可以通过社交媒体自由地发表评论，但其叙述的框架却未脱离被建构起来的“虚构的同一性”，未脱离对时空的对立性两分，并以前者为标准来实现自生系统的符码转化。

（三）网易云“广场”“歌房”“音乐罐子”：语义的自由发散和讯息的同一性增生

在强参与性与强互动性的社交媒体中，娱乐系统仍然遵循“讯息/非讯息”的符码来进行自我增生，但由于个体对讯息的传播和再创造/再解释常常是同步发生的，每一次传播都可能实现从“非讯息”到“讯息”的转换，而其他子系统的意义生产法则失去了大众媒体的中心生产方式的加持，对个体文本生产的统摄性大大减弱，造成文本语义的自由发散。在网易云“广场”“歌房”“音乐罐子”社交功能的音乐生产与传播中，这一趋势表现得十分鲜明。

“广场”和“歌房”是网易云音乐为了和“全民K歌”争夺用户和流量而推出的强社交功能。两者都是供用户自由地进行娱乐和交流活动的空间，主要方式是通过K歌进行互动，但前者主要是用户上传录制好的歌曲，而后者主要是演唱的实时直播，附加了语言聊天室的功能。两者赋予用户的使用自由度都很大：“广场”的歌曲录制方式可以是“点歌唱”“爆改歌词”和“自由录制”，不仅允许用户从算法推荐的歌曲榜单中自行选择喜欢的歌曲进行演唱录制，还赋予了用户改变曲调（进行混搭剪辑）、改动歌词、互动式地创造歌曲视觉画面和发送弹幕等方式来实现自由的歌曲语境。而“歌房”栏目的实时直播性质，意味着它逐渐从以音乐为基础的股份和互动功能拓展至纯社交。“歌房”中还有各种类型的现场K歌比赛，进行实时演唱的歌手

完全靠自身聚合的人气高低进行名次角逐，并由此决定演唱的开始时间和时长。“音乐罐子”是网易云音乐于2021年配合七夕情人节推出的社交功能，用户可以随意选择自己喜欢的音乐，配上喜欢的图片、文字、语音、视频等，选定时间，发送给特定的朋友或在社交媒体进行展示。由于每个“音乐罐子”可打开的人数不超过10人，它因此具有区分情感熟悉度和强化人际关系亲密度的功能。

在网易云音乐推出的以上几项强社交功能中，流行歌曲的传播表现出鲜明的“块茎式”特征。首先，通过对歌曲的曲调混剪和对视觉表达层的设置，歌曲的传唱者可以置换歌曲语境，而流行歌曲本身在很大程度上依附于语境表意，“咏唱者歌唱目的不是溯回意义发出者原语境，而是满足于自己在此刻语境中的需要……歌曲的意义是当场实现的，一切意图都在歌众传唱现场被具体化为在场意义。”（陆正兰，2019：129）在“点歌唱”和“音乐盒子”推出的曲目中，可以看到，由于被置入了新的语境，歌曲原有的意义往往被覆盖，并附加了个人化的情感意义。其次，由于在歌曲这一多媒介联合表意的文本中，歌词才是“定调媒介”，它“决定歌的意义解释”（赵毅衡，2011：129），因此在“爆改歌词”栏目录制歌曲的用户实际上进行了对文本的语义更新。对此，陆正兰认为，歌曲的传唱者不仅可以对歌曲进行阐释，还可以“主动使用这些文本作自我表达……咏唱者并不需要对歌词的多重历史文化含义作复杂阐释”（陆正兰，2019：129）。歌众可以把歌曲作为一种“形式符码”来表达自己的情感和观点，而改变歌曲意义表达的最重要方式就是重新填词。由于决定整个歌曲文本意义向度的歌词发生了改变，歌曲在传播环节实际上进入了意义的再生产。而“自由录制”则给用户提供了录制原创曲目或随性发挥的可能，它的意义生产完全脱离了原有的歌曲域，赋予音乐以更大空间进行自由创作。最后，社交音乐平台的互动性赋予了歌曲随机的、即时的意义生产可能：每一个点击进入“广场”或“歌房”进行观看和收听的用户，都能看到其他用户在最近时间内发出的弹幕，在接收歌曲其他层面，如曲调、歌词和视觉层面的意义时，也会受到弹幕这一评论文本的影响，从而做出复合的意义解读。由于视听者的感受和解释完全是主观的，歌曲的意义解读也就有了自由发散的可能。

以刘德华的代表作《谢谢你的爱》为例，可以看出流行歌曲的传播中意

义的自由发散度。该歌曲于1992年发行，是刘德华与关之琳主演的电影《神雕侠侣之痴心情长剑》的主题曲，歌词主要是表达一对有情人之间欲爱而不能的痛苦，以及刘德华饰演的男主人公对逝去的恋人的深刻怀念。在被“广场”歌众传唱的过程中，这首歌的曲调、歌词和由画面表现的情节在拼贴中产生了意义滑动。例如，在用户“蓝豆沙”上传的《致敬经典男神〈谢谢你的爱〉》视频中，制作者虽沿用了原有的曲调和歌词，却使用了刘德华主演的其他电影的画面，画面多用刘德华的特写或半身以上的电影剧照，表达的主要是刘德华的歌迷/影迷对他主演的多部电影和本人的喜爱。用户“横山彦児”制作的《谢谢你的爱》视频则用文字配图讲述了自己的初恋历程，整个歌曲服务于个人的情感故事。四川话版《谢谢你的爱》不仅在曲调上加入了川剧的梆子和灯调等唱法，还将歌词改成了四川方言，呈现出强烈的戏谑效果。

然而，流行音乐在社交音乐平台中的“块茎式”传播，歌曲文本语义的自由发散，是不是意味着传播已经超越了媒体自生系统的规则，进入了独立的、由个体的人主体性地控制和实施的层面？换言之，是否自生系统的基本符码规则已经对其不再有效？事实上，卢曼用“讯息/非讯息”作为大众媒体自生系统的二分式符码时，并非将人在媒体中是否起作用作为首要的考虑条件——正如他在讨论爱情自生系统时，将“爱情/快感”作为其媒介符码一样（卢曼，2019：205—225）：个体的参与并非自生系统成立和运作的前提，作为观察者的系统本身预先按程式设置好的符码才是。二分性、差异性的符码作为区隔、转换和连接，将外部的要素转换性地映现于系统内部，以触发内部本应有的运动。系统内部的运动可遵循不同的规则，但前提是它按照媒介符码的转换规则进行不同的自我复制，维持系统的动态增生。无论流行音乐在社交音乐平台上如何进行个体化的意义建造与解释，存在多强的互动性，其生产与传播都遵循着“讯息/非讯息”的媒介符码，也就是说，它的每一次传播都是将已知的讯息转变为新的讯息，或者是通过黏合新社交受众的方式，或者是对文本进行再生产的方式，但无论如何它都在建构着娱乐系统中虚构的同一体。相比于大众媒体的娱乐系统建构起来的同一体，社交媒体的娱乐系统所建构的同一体是“再部落化”的、差异性的，然而，不管内部差异如何，它们都是按娱乐资本所设计的“情动”效应和社交媒体

所催生的自发性的数码劳动来不停地进行从非讯息到讯息的转化的，即“情动”式劳动的同一体。音乐平台的生产者利用强大的数据整合能力和社交媒体的强黏合性、互动性，为了增强用户黏性而不断设计出驱动用户持续使用平台的功能：用户为了建构自我及群体认同而进行的表演，实质上是音乐平台精心设计的驱动其“情动”生产的结果。（Sedikides, et al., 2008）就此意义而言，社交音乐平台利用社交媒体的自我增生性，借助多样的社交功能，不断地驱动乐迷们持续地进行“自愿的”劳动与消费。

结 语

本文以网易云音乐平台上 20 世纪 90 年代的香港流行歌曲为例，来探讨大众媒介自生系统的模式对于描述社交音乐平台的自我增生是否有效。从本研究得到的评论数据以及对其的分析中可以看到，不管社交音乐平台的推送机制、评论机制和再创作机制发生了什么改变，在其对“现实”的建构中，作为媒介自生系统一部分的娱乐平台始终遵循着自身的符码转换与纲要生产原则，卢曼对其“建构实在”的机制描述仍然有效。由于社交媒体较之于大众媒体而言在传播上具有互动性、分散性和多元性，音乐文本的生产和传播呈现出差异化和“块茎化”的特征，但其机制表现并未脱离卢曼对当今社会朝向“复杂系统”发展的判断，即社会的各个子系统之间已经成为功能分化、彼此独立、自我增生的存在，它们互为环境，彼此影响，但按照自己的符码区分和转换原则，持续生产自我同一性。因此，本文认为，卢曼的媒介自生系统论，在社交媒体大行其道的今天，仍然有延伸解释和发展的空间，值得继续探索。

参考文献：

- Bennett T (1986). The Politics of the “Popular”. In *Popular Culture and Social Relations* (Bennett, T, et al. eds.). Milton Keynes: Open University Press.
- DeNora, T (2003). *After Adorno: Rethinking Music Sociology*. Cambridge University Press.

- Huddart, S(2005). *Do we Need Another Hero?:Understanding Celebrities' Roles in Advancing Social Causes*. Montreal, QC: McGill University.
- Jakobson, R (1960). The Metaphoric and Metonymic Poles. In *Fundamentals of Language* (Jakobson R, Halle M, eds.). Hague: Mouton Press.
- Klavier, W J(2020). *Hong Kong Popular Culture: Worlding Film, Television, and Pop Music*. Springer.
- Lüders, M(2021). Pushing Music: People's Continued Will to Archive versus Spotify's Will to Make Them Explore. *European Journal of Cultural Studies*, 24 (4): 952—969.
- Luhmann, N(1985). The Work of Art and the Self-Reproduction of Art (Roberts D, trans.). *Thesis Eleven*, 12 (1): 4—27.
- Luhmann, N(1986). The Autopoiesis of Social Systems. In *Sociocybernetic Paradoxes: Observation, Control and Evolution of Self-Steering Systems* (Geyer F, van der Zouwen J, eds.) London: Sage.
- Maturana, H R; Varela, F J(1980). *Autopoiesis and Cognition:The Realization of the Living*. Boston: D. Reide.
- Plantin, J C; Lagoze, C. ; Edwards, P N; & Sandvig, C(2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, 20 (1), 293—310.
- Qu, S, Hesmondhalgh, D, & Xiao, J(2021). Music streaming platforms and self-releasing musicians: the case of china. *Information Communication and Society*.
- Robeers, T, Van Den Bulck, H (2021). ‘Hypocritical Investor’ or Hollywood ‘Do-gooder’? A Framing Analysis of Media and Audiences Negotiating Leonardo DiCaprio's ‘Green’ Persona through His Involvement in Formula E. *Celebrity Studies*, 12 (3): 444—459.
- Sedikides, C, Wildschut, T&Arndt, J, et al. (2008). Nostalgia: Past, present, and future. *Current Directions in Psychological Science*, 17 (5): 304—307.
- 黄旦 (2020). 建构实在：大众媒体的运作——读尼克拉斯·卢曼的《大众媒体的实在》. 国际新闻界, 42 (11): 54—75.
- 黄霑 (2003). 粤语流行曲的发展与兴衰：香港流行音乐研究 (1949—1997). 香港：香港大学.
- 卢曼, 尼古拉斯 (2019). 作为激情的爱情：关于亲密性编码 (范劲, 译), 华东师范大学出版社.

- 鲁曼, 尼古拉斯 (2006). 大众媒体的实在 (胡育祥, 陈逸淳, 译), 台北: 左岸文化.
- 陆正兰 (2019). 流行音乐传播符号学. 成都: 四川大学出版社.
- 佩基莱, 埃尔基, 诺伊迈耶, 戴维, & 利特菲尔德, 理查德, 编 (2012). 音乐·媒介·符号——音乐符号学文集 (陆正兰, 等译). 成都: 四川大学出版社, 2012: 131—144.
- 西奥多·W. 阿多诺, 周欢 (1993). 论流行音乐. 当代电影, (05).
- 王春燕 (2016). 城市情歌 (1989—1994) 香港篇: 四大天王. 音乐生活, (05): 53—54.
- 微博数据中心 (2021). 微博 2020 用户发展报告.
- 赵毅衡 (2011). 符号学原理与推演. 南京: 南京大学出版社.
- 周耀辉, 高伟云 (2015). 多重奏: 香港流行音乐声像的全球流动 (王睿, 译). 香港: 香港中文大学出版社.

现代性中的古都再造： 民国时期大众媒体中文人对西安的书写与想象

An Ancient Capital Rebuilt in Modernity:
The Writing and Imagination on Xi'an by Chinese Literati
in the Mass Media during the period of the Republic of China

凡婷婷^①

Tingting Fan

摘 要：现代性如何促进城市的古典性？这一看似矛盾的情形发生在西安这个具有重大历史意义的内陆城市，它在第一次现代化浪潮中落后上海、香港、广州等沿海城市时，出现了这样吊诡的问题。西安作为一座文化名城，拥有伟大的皇家遗产和浓厚的文人传统，但在现代化过程中，它失去了作为吸引文化商业精英居住的地方的优势。随着新的媒体技术——大众传媒的快速发展，现代性也带来了乡愁式的怀旧，并孕育了民族主义。于是，西安在当时文人的笔下被重新塑造为一个“旧”却浪漫的中国古都，成为一种“本土”的象征。相形之下，它原本在地理位置上的弱势甚至显得不那么重要了。

Abstract: How could modernity contribute to antiquity of a city? Such a seemingly-paradoxical situation took place in Xi'an, an inland city of China, which was of great historical significance yet lagged behind in the first wave of modernization which came to China and brought booms to coastal cities as Shanghai, Hongkong and Guangzhou. As Xi'an was still a city of cultural

^① 凡婷婷，暨南大学新闻与传播学院博士，现为北京师范大学珠海校区计算传播中心讲师。主要研究方向为新媒体文化、城市传播，目前在《新闻与传播研究》、《现代传播》、SSCI二区期刊等国内外高水平刊物发表学术论文10余篇，其中2篇获《人大复印资料》转载。受邀参与IAMCR、ECREA、复旦大学“传播与中国”学术论坛、北京大学社会学博士生年会等国内外学术会议并宣读论文多次。参与国家社会科学基金、教育部、省级项目5项。

importance because of its great royal heritage and strong literati traditions, it lost its edge for a place of residence attracting cultural and business elites. Yet, on the other hand, modernity also brings nostalgia and breeds nationalism, and with the fast development of the new media technology, the mass media, Xi'an is rebuilt as a romantic ancient capital of China in the writings of literati at that time, and therefore becomes a symbol of "nativeness" as its locality becomes a less important feature.

关键词：现代性，民族主义，城市意象，认同，文人

Key words: modernity; nationalism; city image; identity; literati

一、引言

与西方在市场化之后伴随着工业化进程而展开的“内生型现代化”不同，中国的现代化进程是由外部力量撬动的，属于“外发型现代化”。这种现代化是伴随着 20 世纪外来的坚船利炮展开的，当时的中国社会不得不对先进的军事科技和商业模式予以回应。可以说，中国的现代化进程与中国人对民族文化进行认同的形成过程是不可分割的。当上海、香港等沿海城市被建立为“国际性”“现代性”的城市典范时，文化传统悠久的城市和乡村往往被树立为文化中伴随着现代国家诞生的另一面，即民族传统的象征，而被重新地想象和建造出来。在受到现代化冲击缓慢的中国内陆城市西安，这种现象尤其显著。一方面，人们在现代化的冲击下，认为这座古都是落后的、荒凉的、没有希望的。但另一方面，在民族危亡与民族复兴的背景下，这种荒凉落后却为唤起民族精神提供了想象的场所，在当时文人的笔下，西安被重新塑造为一个“旧”却浪漫的中国古都。由此，这个城市的意象颇有些自相矛盾地形成了一个悖论式的隐喻（a paradoxical metaphor）。

就社会现实的发展状况而言，随着时代格局的变迁，在全球近现代化进程中，西安作为中国西北内陆城市，在城市建设方面的劣势逐渐显现。20 世纪 30 年代，民国作家王莹在《古城里的记忆之一》一文中把当时的西安称为“一座墓场似的荒凉的旧都”（王莹，1934）。由于地理位置偏僻闭塞，

陈必颢也提到“有许多南方的中国人，到西半球游玩一番仿佛倒不算什么。反倒是到中国的西北游一趟，倒显得十分惊奇”（陈必颢，1931）。实际上，在此阶段，以宣传城市为目的的旅游书籍和杂志虽然帮助西安确立了“古都”意象，也吸引了一部分人前来参观游览，但由于交通不便以及城市建设落后，彼时的西安并没有成为理想的旅游目的地。可见，在近现代化城市改造的映衬之下，当时的人们对西安所具备的古典性价值是存在不同看法的。导致游客失望的原因在于两个方面：一方面，西安曾作为都城的辉煌让人们不免对其饱含向往，产生了对盛世之都的憧憬、对历史文化遗产的高期待，与西安落后的经济社会状况形成了较大落差；另一方面，在近现代化过程中，内陆城市的发展远不如沿海城市，尤其是后者的交通业、服务业、文化产业的发达，能够吸引当时经济实力相对雄厚的人群。相应地，在当时的北京、上海、香港等地，都形成了较为稳定的精英文化圈。因此，无论是作为旅游地，还是生活的居所，西安都逐渐失去对文化精英的吸引力。

不过，民国文人对西安的记忆也并非完全是荒凉落后的。在西安黄土飞扬的城市景观背后，一些文人基于这座城市的历史底蕴，在大雁塔、华清池、易俗社等地抚今追昔，凭吊文化传统的失落。在他们的书写中，既存有一种对被坚船利炮强制展开的现代化的“反叛”，亦有在“古典之中国”寻根之旅中生发出的对民族精神故乡的乡愁。因此，本研究基于民国时期关于西安的旅游书籍、文人游记等资料，发掘现代性视角下这座城市如何在缓慢的城市建造的同时，确立起古都意象，并将其有效地建造为一处能够凝聚民族精神、凝结民族情感的地方。

二、现实基础：民国西安的“旧都”改造

民国时期西安重要的旅游刊物《西京要览》中记述了西安在近现代化改造过程中出现的城市景观对立的景象，“在东西北及各街上，都有这种对立的现象，一边是巍然耸立之新型大楼，一边却是低矮污秽之旧式小房，相较之下，如同隔了两个世纪”（曹弃疾，王蕪，1945）。在近现代化城市建设的视角下，民国时期的西安作为西北内陆较为闭塞的城市，处于发展严重滞后的状态。无论是交通，还是城市内部的基础设施建设，都无法与当时其他

在进行近现代化改造的城市相提并论。据记载，在彼时现代化进程下的上海，1928年居住在市内的人“差不多每天进进出出，不得不靠电车代步”了（风，1928），市内的基础设施相对完善，西式加中式修建起来的高层建筑在上海已经相当常见。

在这种情势下，为了追赶其他城市的现代化发展进程，当时的政治文化精英对西安的城市形象也进行了重新定位，在对其的规划和书写中，尝试不再将其建立为单一的历史古城意象，而是期望将其建设为现代化的城市形象，并以此形象进行传播。在西安的这一发展进程中，值得注意的三个标志性事件分别是：“开发西北”，1931年国民党政府确定西安作为“陪都”，以及陇海铁路西安段贯通。

首先，“开发西北”在民族危亡的抗战动员中被提了出来，戴季陶曾号召道：“救西北就是救中国，望有力的、有钱的、有学的都向西北去……中国的根本振兴全在于此，爱国的人努力前进！”（倪锡英，2012：12）这从意识形态层面为人们明确了西北在整个中国国家发展中的重要位置。倪锡英进一步明确了：“要开发西北，一定要先开发西京。因为西京是入西北的大门，在地理上也是西北各地政治、经济以及文化的中心点，所以在大家同声高唱开发西北救国的论调之下，西京在政治、经济以及文化、国防上的价值也更为重要，更值得人们注意。”（12）可见，在开发西北时，西安具有独特优势，被作为开发的起点和中心。在开发西北的过程中，对西安的重视再次让人们认识到了这座城市的重要性，使其在后续的城市现代化建设中多有便利。

其次，国民党政府自1931年确定将西安作为陪都，次年成立了专门的西京筹备委员会。1932年的国民党中常会议，确定了“至于陪都之设定，在历史、地理及国家将来需要上，终以长安为宜；请定名为‘西京’，并由中央特派专员担任筹备，从本年三月起，以一年为期，筹备完毕”^①。在此之前，如民国知名文人严济宽到了西安之后甚至觉得自己回到了“太古时代”，“如若天晴几日，道路干燥，灰尘极厚，若再刮起一阵狂风，只见灰尘四起，飞舞空中……其余小街道，绝少砖铺的，天晴灰多，下雨泥泞，同大

^① 《国民党中常会提议以洛阳为行都以长安为陪都案》，《筹建西京陪都档案史料选辑》，第2—3页。转引自吴宏岐（2001），抗战时期的西京筹备委员会及其对西安城市建设的贡献。中国历史地理论丛（16）。

街上的情形一样”（严济宽，1934）。街道作为城市的主要基础设施，能够直观地显现出城市的经济发展状况，严济宽所描述的西安城市街道建设的这种情况，直到西安开始筹建“陪都”才有所好转。在西京筹备委员存续的十余年间，西安的城市建设在城市规划、土地测量以及路桥水利等方面都有显著改善。麦群玉在游览西安时，对这一时期西安城市建设做出了如下评价：“以路政言，进步急速，仅在两年之内之建设，街道已四通八达了，其中数条主要的马路皆铺以砖石，但仍有‘晴天香炉，雨天浆糊’之景。市内交通、娱乐场所及其他一切，南方都市所有的也一一具备。现在的西安却已成为现代的都市了。”（麦群玉，1939）

到被解散为止，西京筹备委员会存续了13年，它对西安城市建设产生的诸多影响持续至今。例如，在当时城市的主要干道修缮上，改良了原有的路面以利交通；在交通频繁的区域铺上了碎石；之前人少只有土路的地方，也准备随时添铺煤渣或碎砖；在这一建设时期内，为了便利防空疏散修建的环城公路也已具雏形。至1941年，西安城内已修筑了东西自强路八条，南北抗战路九条，建国路八条，共计长四十余公里的土路。（西安市档案馆，1994）在时代新旧更迭之际，城市道路的新旧变化反映出了作为古都的城市虽奋力向现代都市靠近，却由于需要改造的范围过于庞大，而呈现出《西京要览》所述的现代化与旧有城市风貌混杂、对立的情景。

最后，一座城市的发展离不开交通的推动，铁路的延伸对彼时西安城市建设起到了促进作用——1934年陇海铁路西安段的顺利通车，为西安城市发展提供了基础性的支持，是西安能够进行现代化改造的物质保障。李无垢在《西安的印象》中指出，彼时西安建设的交通问题分为陆路交通和水运两方面，“公路虽号称长三千二百华里，其实只是旧有驿道改造而成，实未具备近代公路的资格。依省公路局预算，全省公路如延长为九千里，建筑费应需三千万。这样大的数目，以陕西省目前的财力而言，真不知何年何日才能实现。水运困难也很多，因为陕西省雨泽稀少，水量不足，虽有河流，亦不能发挥重大作用。其次，民船载重有限，最多不过千担，且各河皆滩多水急，不能畅通”（李无垢，1934）。可见，此时西安的外部交通，无论是水路抑或是陆路均无法满足需要，这是西安在当时难以推进现代化建设的重要原因。

在唐诗及其他古典文学熏陶下产生的长安想象，以及旅游书籍的引领和推介，使得民国时期的文人对游览西安抱有较高的期待。然而在陇海铁路通达西安之前，西安的交通很不便利，旅程中长达数日的舟车劳顿让人们的游览兴趣大打折扣。如1924年，鲁迅曾应邀到西安讲学，他首先与同伴从北京乘火车到河南陕州，又由陕州改乘黄河民船至潼关，水程一百八十里，一共走了足足四日。一日刚下船，便是大风大雨，整夜不息，船倒行十余里，十分危险。鲁迅常在船中盘腿而坐，与旁人讲述故事。到了潼关以西，鲁迅一行又走旱路，数日才抵西安。（豪雨，1952）在后来的散文中，他这样记录自己当时的感想：“今年夏天游了一回长安，一个多月之后糊里糊涂的回来了。……记得看见很多的白杨，很大的石榴树，道中喝了不少的黄河水，然而这些又有什么可谈的？”（鲁迅，1924）至此，鲁迅原本对西安的“长安想象”消失了，盛世想象的破灭导致他去西安前预备要创作的文学作品《杨贵妃》也被永久地搁置了下来。

直至十年后的1934年末，陇海铁路西安段通车运行，这种交通不便境况才有所改善。《申报》年鉴曾记录陇海铁路保障了“客货可自东段海州直达西安”（申报年鉴社，1935），陇海铁路西安段的畅通对于西北开发以及西安的城市近现代化改造起到了基础性保障的作用。

在这些近现代改造措施的前提下，西安这座城市的可见性和功能性都得到大幅提升。如陇海铁路贯通西安后所修建的火车站，直接影响了西安内部商业和娱乐中心朝火车站附近迁移，造就了东大街、尚仁路商业街等商业中心，形成了20世纪20年代至40年代西安市文化和娱乐的中心区域。在工业方面，如西京电厂、大华纱厂等对城市发展具有重要影响作用的工厂，皆是基于铁路贯通建立的。尤其是在抗日战争爆发之后，一些民族工业企业内迁至西安，西安成为抗日的大后方，这一时期西安的一些工业生产技术甚至在全国名列前茅，机械、面粉、纺织、化工、医药以及手工业等工厂也纷纷在西安建立。据档案记载，在1935年至1942年间，西安共兴建各类工业企业79户，投资总额约1177万元法币，其中机器工业和机器纺织业合计占50%以上，化学、面粉、电力各占8%~9%；职工总数约8200人，其中机器工业和机器纺织业合计占70%以上。（西安市地方志编纂委员会，2003）这些工业企业对西安城市建设具有多方面的持续的影响，如目前大华纱厂工

厂旧址片区被改造为“大华·1935”商业步行街，是具有参观、纪念、消费、打卡等功能的创意园区，成为西安城市内部工业园改造的标杆。

城市的近现代化是城市在现代文明的冲击和急剧变化的局势中所采取的应对之举。以上三个标志性的事件逐步让世人重新认识到西安在西北以及整个国家战略中的价值，建设西安被列入当时国家工作的重要部分。正是在这样的重视下，民国时期的西安才有机会重新被确立为“民族精神故乡”，“荒凉的旧都”的印象有所改善，为后来西安发展成国际知名的旅游城市奠定了基础。

三、文化条件：旅游书籍中作为“古都”意象的西安

人们对一个地方的认识和了解不仅源于亲身的经验和体验，由文学作品、影视作品、大众传媒构建起的城市意象，也是人们形成对地方的认识的主要途径。在民国时期，文化精英们对西安所代表的“长安盛世”的向往，很大一部分正是源于他们所耳熟能详的古典文学作品：这些文学作品构成了文化符号域（semiosphere）的中心部分，并奠定了关于各种传统和集体记忆的核心。“盛世之都”是西安作为一个城市在符号的历时轴上积累的意象。随着大众媒介的兴起，本来靠传统文学书写来延续核心意象的方式发生了改变：旅游书籍、商业报纸等新的媒介开始尝试重新构建西安城市的“古典性”价值，以召唤出沉淀在符号域中的集体记忆，建构西安这种城市在周围世界中的想象性图景。在商业性之外，这种重写往往有着明确的政治性，例如，胡时渊在《西北导游》的序言中谈到编著目的是“以旅行业书，具述舟车食宿之事，旅人引以为便”（胡时渊，1935：导言，1），但回应到“开发西北”的号召，他又在序言中明确提出了“……赴陕西之深入西北者，又皆以西京为集中地”（导言，1），开发西北应以陕西富庶之区作为出发地。出于这样的编纂目的，旅游书籍充分言说了西安作为古都的沿革，以建构出西北重镇的形象，将西安塑造为具备历史延续价值的民族文化故乡。（7）实际上，西安的古都形象是在近现代才不断被建构出来的，尤其是这些旅游书籍将西安作为历史古都加以大力推荐，为西安确立古都形象提供了很大帮助。

根据中国古都学的考察，“古都”实际上是20世纪初出现的新概念。陈

桥驿认为，中国古都至少符合以下两条标准：一是这个城市在历史上曾是一个独立政权的都城；二是可以成为古都的现代都市必须与历史上的都城在地理位置上是重合的。在这种定义下，能准确被称为古都的只有西安和洛阳两座城市。（陈桥驿，1994）西安在这两方面的重要性使得当时的政府和商业机构认识到了其被树立为古都的可能性，相应地，民国时期的导游书籍在推介西安时均从西安的历史沿革出发，有意强调西安的建都历史，放大西安的历史文化价值以吸引游人。在这一过程中，西安的古都意象逐渐被传播出去并为人们所接受和认可。例如，在《西京要览》中的第一章就以“西京话古”为题讲述了该地被称为长安的历史由来：“汉之所以定都长安者，因娄敬之谏言，而长安之所以名者，俗云取长期安定之意。高祖遂徙都关中，定鼎长安。”（曹弃疾，王蕙，1945）而后继续介绍了西京在晋、魏、隋、唐、五代、宋、元、明直至民国等历代的名称以及管辖范围变迁，落实了西京在历史中的地位。《西京游览指南》通过介绍西安的沿革、疆域、交通、生活、古迹名胜、机关团体、农工商业，以期形成西安游览的指南。（王荫樵，1936）这种编排方式在其他民国导游书籍中得到推行，如《西京快览》等。（鲁涵之，张韶仙，1936）与上述这些导游书籍编排方式略有不同的是张俊青编纂的《西京胜迹》，他着力于与古长安（尤其是唐长安）直接建立联系，将诗歌空间中所建构的古长安与现实西安城市空间对接，借用古典诗歌激发人们对长安的重新想象，这种通过诗歌文学意象重新唤起人们记忆的做法使其得到了欢迎。（杨博，2020）受到这些书籍的影响，旅行者建构起了“周围世界”中关于西安的知识地图；随之，在实践上，他们跟随旅行手册进行游览，体验并建立起与书写中、想象中的古都相符合的意象，完成了对生活中的“周围世界”的能动性建构。

西安的古都形象是在这一时期不断被建构出来的，尤其是导游书籍将西安作为历史古都加以大力推荐，为西安确立古都形象提供了很大帮助。这些导游书籍在推介西安时均从其历史沿革出发，强调西安的建都历史，将西安的历史文化价值加以放大以吸引游人。民国时期的这些旅游书籍均在有意将古长安的辉煌盛况与民国西安相连接，引导民国游客将现实中的城市空间与历史象征的空间联系起来，并通过介绍工商业的发展、交通与城市基础设施的建设情况，明确振兴古都以带动西北发展的取向。随着相关导游推介书籍

中将西安作为历史古都、民族强盛标志以及西北发展中心的这些设定反复出现，“古都”作为西安城市形象的一种标志性符号，在人们心中得到加强，西安也在实际的经验层面成为当时人们生活世界中的复古性的新意象。进而，当时的许多文人都逐渐接受了西安这样的城市设定，并且在所作的游记、随笔和其他文学作品中不断强调这一象征意义，将其作为意象进一步在中华文化的符号域中确定下来。

四、遥想盛世：民国文人古都向往的破灭与情感转化

然而，在对每个故事同构的书写中，真正有意义的是差异本身；对符号域中的传统意象的差异性感受和书写，才是新的意义产生的关键。那些习惯了近代化程度较高的都市生活的文化精英，对于当时西安的衣食住行甚至民众的性情，都有诸多不满。例如，严济宽在写到西安的文章中就不自觉地流露出失望与无奈，直到参观了大雁塔，他对西安的印象才有所好转，“好像把我们带到了古代，江南的繁华是不会有人想起来的”（严济宽，1934）。马援斌在游览大雁塔后也感叹“极目远眺沃野万里、关河百二，不减当年强并六国之雄风。其山川奇气，钟毓吾民，尚足与异族相搏。……废垒残墟犹有我先人文化之遗迹。抚今追昔，能不慨然！”（马援斌，1935）在某种程度上，他们都是将西安和其他地方、其他文化并置起来怀想国家和民族文化的，也正是因为如此，对西安的书写与民族危亡联系在了一起。

一方面，民国的不少文化精英在面对中国彼时的落后状况时，都将这座没落的历史古都放在民族文化的语境中进行审视，自发地从中领受历史沧桑之感，叹息文化命运的悲剧。（刘宁，2015）徐正璜在考察了西北后，对西安如是评价：“此渭水之滨之古城，实中华民族文化精髓之所在，亦大地西陲之重镇也。”（徐正璜，2015）在这个意义上，文人对曾经的民族历史文化兴盛之地是怀着民族主义的精神进行凭吊的，因此发出了这样的感喟：“各处所存古迹多于牛毛，任拾一砖，即疑为秦，偶拾一瓦，又疑为汉。人谓长安灰尘，皆五千年古物。”（易君左，1937）一座城市的兴衰成为国家兴亡的提喻：这是文人从内心的“长安情结”出发而产生的一种主观情感，是对符

号的集体记忆所在的古代语境的对照性感受——昔日的辉煌和当时的破败形成对比，并被转化为忧思。

另一方面，正是因为西安成为历史上国家与民族强盛的提喻，西安这一符号被转化为中华民族精神的重要意象才得以书写。易君左在游览西安的名胜古迹之后，直接将西北称为民族精神的故乡，指出“夫游西北，等于还故乡。西北者，中华民族文化发源地，人未有不思故乡者，况久飘零异域之游子乎？近年以来，西北教育建设皆有显著之进境。朝野上下咸知吾民族，有发祥地之可珍。余以为‘开发西北’之口号，不如易为‘光大故乡’之为愈也。”（易君左，1937）对西安作为国家与民族精神故乡的认识，在当时逐渐成为一种团结民心、共御外敌的时代精神的符号。直至今日，蒋经国在西北考察后，也重申其在抗战中重要的精神作用：“今天中华民族正在激变的时代里……这个时候，我们又记起我们祖先流血流汗的地方，那里丰腴的物产，坚强淳朴的人民，灿烂的文化，都是我们抗战建国的唯一力量。”（蒋经国，2001）可以看出，当时的政治家们也希望通过这样一片具有古老文明的土地建立起国族认同，将物质性的地理环境转化为具有国族象征意义的空间。这与安东尼·史密斯（Anthony D. Smith）所提出的“记忆的疆域化”有相似之处，史密斯指出任何国族都必须诉诸历史性的地理作为支撑其存在的有力理据，他们因偶然机缘而占据的领土必须被转化成历史的必然，土地本身也必须变成一个列祖列宗世代相传的家园。（Smith，1999）在这块具有悠久历史的土地上，土地与人民交互，影响彼此、形塑彼此，特定的空间和场所成为国族群体历史记忆的贮存所。基于我们的历史先贤所生活的、劳动的、祈祷的、战斗的诗意空间，人们展开现世的共同体想象，借由这样的想象与论述，自然的物理空间开始具有国族化的意义，特定的地理特色与地景成为一个国族歌颂仰慕的对象。唯有如此，国族的土地与地景才能激发起人民大众的认同、效忠与大规模的牺牲奉献。群体内部原本多元复杂的人口，也因此能够形成共同的国族认同观，并甘愿为此奋斗和牺牲。在西安所代表的鼎盛一时的古典文明与落后的现代化进程的两相对比之下，文人与政治家很容易将其改造为一个可供利用的团结民心的符号。这是这座城市古典性和现代性能够并行不悖的重要阶段。

因此，虽然西安在这一时期的凋敝落后是较为直观的，但文人在时代创

伤中怀着对盛世之都的追寻而来，在交通不便、尘土漫天的情形下，仍能为这片土地所代表的民族精神而动容。这让一座古典的城市在现代性包围下，依然能够显现出独特的精神文明价值。像李长之这样的文人感慨道：“一到长安才对唐代的文学，特别是诗，格外亲切起来，附带的也了解了唐代所谓隐士的一部分人的生活”，正是这样的经历让他感慨道：“国家观念薄弱如我的人，这时也深深地感觉到中国的可爱了。”（李长之，1938）这片土地原本在国人心中不可磨灭的精神文明价值，在民族危局中再次意外被赋予更高的价值含义，成为当时能够团结民心的象征符号。

可以看出，在20世纪20—40年代这一时期，民国的一批文人对西安的感情是十分复杂的，其中既有对历史古城的向往与期待，同时也难掩失望与失落。在“黍离麦秀之悲”（李无垢，1934）之余，一些文人仍旧对这座具有悠久历史文化的古都充满崇敬与希冀，并将其视为民族精神的故乡。这些文人对于西安的记忆和文化想象，是对民族辉煌历史的追寻和确认，其中亦包涵着几多对曾领先世界的民族的殷殷期待。这使得这座城市在全球近现代化发展的浪潮中，依旧能召唤出人们对古典文明的情感归属。

五、结论与讨论：西安作为中华文化符号域中的民族精神意象

民国时期，西安作为西北内陆城市，其近现代化发展受到限制。当时部分文化精英抵达西安后，对古都的向往与想象破灭。一些文人和政治家在民族危亡局势下，转而将西安的没落萧索与国家兴亡联系起来，把西安转变为“民族精神故乡”的象征，“回望长安”依然是这部分人的一种精神寄托。本文借助文化研究的视角，通过民国时期的报纸、旅游书籍等发现，这种转向既得益于书籍报刊等大众媒介的宣扬，也离不开“开发西北”、陇海铁路贯通以及“陪都”建设的需要。回溯西安如何重建古都意象，以及如何被确立为中华民族精神的故乡，亦能理解当代都市变迁与流动的背景下，国人如何对西安形成情感认同。尤其是在大众媒体刚刚进入中国、国家同时遭遇现代性和民族危机的时刻，西安作为古都，其象征中华盛世和文化传统的符号记忆被当时的书写重新发掘并传播开来，确立为新的精神符号。这也印证了洛特曼所说的，重要的文化文本并不会死亡，而是在符号域中暂时地休眠，而

在恰当的语境下就会被激活。(Lotman, 1990)

西安作为民族精神故乡的城市意象自产生以来长久存在于国人心中。尤其在现代化城市进程中,当人们逐渐远离亲近的故乡却又难以融入日新月异的都市时,双重陌生感让当代人急切需要这样一个精神的故乡。诚然,许多不同的因素都会影响一座城市在人们心中的形象,如政治权力、社会经济、城市人口以及城市本身的位置和历史背景等,这些都是城市意象形成的基础。城市意象一直处于一个动态的、不断演化的过程中。

西安这座有着数千年城市建设史的辉煌古都,历史上曾是政治、经济、文化的中心,无数人通过诗词歌赋吟咏着它的传说,将其建造为封建王朝时代民族精神的中心,甚至形成“长安情结”影响着历代文人的创作实践。王朝更迭、历史兴替,西安虽然随着政治经济中心的迁移而失去了盛世的荣耀,但国人与其情感的连接却从未消失。在近现代繁华都市的光芒之下,偏居西北内陆的这座城市因为交通不便、经济落后等显得萧索,但是在易君左、严济宽、李长之等人心目中,这座城市即使在现代化进程中显得没落,却也还能显现中华民族精神故乡的身影。换言之,经历千百年的时代变革,即使在现代化的城市进程中偏居内陆的西安显得过于落后,但“回望长安”依然是一部分中国人的精神寄托。这是由于,古典与现代交织的西安城市意象,围绕以下三点有效展开了:

(1) 重视西安作为历史文化古都的象征。在近现代城市的包围下,西安在城市建设方面较为落后,加之近代的民族国家危机让人们很容易将对民族振兴的期待寄托在这片曾经辉煌的土地上。因此,一些文人主动将当时的没落与历史上的辉煌联系起来,当时的政治家亦借此唤醒民众的救国热情;而在经济迅速发展的当代社会中,城市之间的竞争与角逐则需要深入挖掘城市本身的内涵。即使当代大众媒体在配合城市发展战略不断为这座城市开发新的形象,其作为历史文化名城的光晕也始终存在于中外游客心中,带有东方神韵的国际化大都市逐步被确立为西安的新标签。

(2) 以“唐文化”为核心的盛世意象是建造西安城市形象时始终关注的内容。在民国时期西安的城市旅游开发中,人们已经开始重视将实地景观与唐诗中所描绘的意境加以结合,例如张俊青编撰的《西京胜记》通过诗歌为游客们提供一种观看西安的角度和想象城市空间的方式。通过这种编撰方式

的引导，游客结合诗句将自己的视域和空间想象向历史时空进行拓展，在联想与想象中仿佛身入大唐盛景。（杨博，2020）这种通过与“唐文化”关联来提升人们对这座城市认可度的方式，至今仍然有效。而且，当代大众媒体对“唐文化”运用的方式更多样化，如运用文字、图片、视频等方式极力为观众再现大唐盛景。“唐文化”不仅成为城市宣传中可被有效利用的文化资源，更重要的是，它甚至还渗透到当下的城市建设中。在这种情况下，当下的西安甚至逐步成为一座“唐风”的“主题城市”。

（3）基于长安所表征的盛世意象，西安还被延展出代表国家和民族认同的意义。本尼迪克特·安德森（Benedict Anderson）认为，民族本质上是一种现代的形象形式，起源于人类意识在步入现代性过程当中的一次深刻变化。他在关于国族主义兴起的讨论中发表了相关的论述，提出了“想象共同体”（imagined community）。（安德森，2005）也就是说，安德森认为正是民族主义的意识形态，促使我们认同那些悠远的文化，认同一块我们或许永远不可能全部亲身践履的土地。就此而言，西安是最为典型的案例。哪怕是在遥远的唐朝，并未亲至长安城的人也能因传唱的诗词而对这座城市心驰神往。到了近现代，西安作为民族精神故乡等城市意象也并非凭空出现，民国政府通过强调西北在国家战略中的意义，引导人们注意到西安在民族和国家振兴中的价值；民国的文人游记通过文学手法将西安的没落萧索与国家兴亡联系起来；再加之陇海铁路贯通等城市基础设施建设的保障，人们能够更便利地前往西安。在多重因素共同作用下，西安的民族精神象征意义被再次挖掘和凸显出来。而在现代都市中，由人们的日常生活经验和媒介空间所产生的符号、隐喻、象征和想象等，也在共同造就着这座城市民族精神象征的指向。

通过民国时期的旅游书籍、文人游记等，可以发现西安从古至今一直是国人精神故乡般的存在。在以上三重意象共同作用之下，西安的古典性与现代性巧妙融合，即使远远落后于其他现代化水平较高的大都市，它在国人心中依旧占有独特的“古典之故乡”“民族精神故乡”的崇高位置。人文地理学家段义孚将人对地方的依恋称为“恋地情结”（Topophilia），他认为恋地情结是人与地方根植于自然环境，由经验和体验建构的情感纽带。（段义孚，2018）通过西安的例子我们可以发现，人类经由媒介而形成的地方认知也能

形成恋地情结，而且人们对地方的经验和感受从依赖个人身体体验逐渐向依赖媒介体验过渡。从唐诗到民国文人游记、旅游书籍，再到如今的大众媒介，这座城市一直能够通过媒介文本与人形成联结，促成人们对此地以及此地所代表的中国城市意象的认同。

参考文献：

- Lotman, J M (1990). *Mind of the Universe: A Semiotic Theory of Culture*. (Shukman, A, trans). Bloomington and Indianapolis: Indian University Press.
- Smith, A D (1999). *Myths and Memories of the Nation*. Oxford: Oxford University Press.
- 安德森，本尼迪克特（2005）。想象的共同体——民族主义的起源与散布（吴叡人，译）。上海：上海人民出版社。
- 巴特，罗兰（2006）。罗兰·巴特自述（怀宇，译）。天津：百花文艺出版社。
- 曹弃疾，王蕪，（编）（1945）。西京要览。扫荡报西安办事处。
- 陈必颢（1931）。长安道上纪实。新陕西，（1）：116。
- 陈桥驿（1994）。中国的古都研究。杭州师范学院学报，（1）：1-4。
- 段义孚（2018）。恋地情结：对环境感知、态度与价值（志丞，刘苏，译）。北京：商务印书馆。
- 风（1928）。坐上海电车。上海常识，（67）：68。
- 豪雨（1952）。鲁迅在西安的二十二日。亦报，09-19（03）。
- 胡时渊（编）（1935）。西北导游。中国旅行社出版社。
- 蒋经国（2001）。伟大的西北。银川：宁夏人民出版社。
- 李长之（1938）。从长安到安阳。旅行杂志，（3）：42。
- 李无垢（1934）。西安的印象。中华周报，（110）：7。
- 刘宁（2015）。民国作家笔下的西安城市景观与文化空间初探。陕西师范大学学报（哲学社会科学版），（3）。
- 鲁涵之，张韶仙（编）（1936）。西京快览。西安：西京快览社。
- 鲁迅（1924）。说胡须。语丝，（5）：1-2。
- 马援斌（1935）。西安大雁塔游记。复旦同学会会刊，（11）：172。
- 麦群玉（1939）。西安见闻。申报（香港），01-26（06）。
- 倪锡英（2012）。西京。南京出版社。

- 彭佳 (2020). 生态与修辞. 广州: 暨南大学出版社.
- 青民 (1936). 闲话长安 [N]. 铁报, 12-28 (04).
- 申报年鉴社 (编) (1935). 申报年鉴 民国二十四年, 文海出版社: 113.
- 王荫樵 (编) (1936). 西京游览指南. 大公报西安分馆.
- 王莹 (1935). 西安的女儿们——“古城里的记忆之一”. 现代, (6): 992-995.
- 吴宏岐 (2001). 抗战时期的西京筹备委员会及其对西安城市建设的贡献. 中国历史地理论丛 (16).
- 西安市档案馆 (编) (1994). 筹建西京陪都档案史料选集. 西安: 西北大学出版社.
- 西安市地方志编纂委员会 (2003). 西安市志·第三卷·经济 (上). 西安: 西安出版社.
- 徐正璜 (2015). 西北考察日记. 北京: 中华书局.
- 严济宽 (1934). 西安——地方印象记. 浙江青年, (2): 254.
- 杨博 (2020). 风景与国家: 民国西安“古都”形象的形成. 文化研究, (1).
- 易君左 (1937). 西安述胜. 上海青年, (37): 5.

第三部分.

新媒体艺术中的具身：身体作为能动主体、媒介和符号

THIRD PART

EMBODIMENT IN NEW MEDIA ART: BODY AS AGENT, MEDIA, AND SIGNS

周围世界中的周围世界：
沉浸式虚拟环境中的共同发展与现实
和超现实之悖论性本质^①

Umwelt in an Umwelt: Co-developing within Immersive
Virtual Environments and the Paradoxical Nature
of Reality and Hyperreality

亚历克·科齐茨基^② 撰

Alec Kozicki

王岱岩^③ 译

Daiyan Wang (trans.)

摘要：本文检视如何使用卡莱维·库尔的“四重自然”的生态符号学模型来模塑沉浸式虚拟环境。使用该理论模型让我们能够深入探究现实与超现实的悖论性本质，这也是理解用户如何与他们的物理环境和沉浸式虚拟环境共同发展的新方法。在虚拟空间内对自然的四个维度的分析揭示了沉浸式虚拟空间如何从想象的空无中产生，包括用户可以辨认和互动的环境，为在虚拟空间内调整和改变物质提供了行为潜能（可供性），展示了用户的意义生产过程中融合现实与超现实边界的生产性本质。本文还解释了 20 世纪的家用技术物品如何将文本融入家的文化构建中。此外，本文检验了沉浸式虚拟环境是如何改变住户的感知和与家的互动的，并解释了如何对沉浸进行模塑，这对未来的数字新媒体时代的用户行为研究至关重要。

Abstract: This paper examines how to model immersive virtual

① 原文为英文，发表于 *Sign Systems Studies*, 2003, 51 (1): 73–100.

② 亚历克·科齐茨基 (Alec Kozicki) 是塔尔图大学符号学系博士生，研究方向为共同操作的技术生活空间的设计。除了技术生活空间的模塑外，他还对艺术文本的内部空间、价值关系的符号脚手架模型等文化心理学议题展开研究。

③ 王岱岩，本科毕业于黑龙江大学德语系，现为四川大学英语口译专业硕士研究生。

environments using Kalevi Kull's ecosemiotic model of four degrees of nature. Using this theoretical model allows for an investigation into the paradoxical nature of reality and hyperreality, which is a novel approach to understanding how a user co-develops with both their physical and immersive virtual environments. Analysis for the four degrees of nature within the virtual space reveals that an immersive virtual environment emerges from an imaginative void, contains milieu that users can recognize and interact with, offers the action-potentiality (affordances) for altering and changing materials within the virtual space, and the reproductive nature which converges the boundaries of reality and hyperreality during the meaning-making process for users. Additionally, this paper elaborates how technological household goods in the past century have integrated texts into the cultural construct of a home. The paper identifies how immersive virtual environments alter an inhabitant's perception and interactions within the home and explains how to model immersion, which is important for future research of user behaviour in the digital age of new media.

关键词：意向性，悖论式思维，设计，本质，超现实，沉浸

Key words: intentionality; paradoxical thinking; design; nature; hyperreality; immersion

本研究深入探讨设计者在虚拟现实中的沉浸式虚拟环境这一创造性过程中是如何以符号学为工具的。虚拟现实作为一项技术，让用户有可能去模拟内在环境中的现实生活和本体性的事件，而这一技术也为体验数码环境，即体验起源于想象之本质和设计者为他们的想象进行赋形（如设计）的符号学过程提供了途径。沉浸式虚拟环境的设计者可以是公司内部的设计团队到有足够能力构建用户产生内容（User-generated Content, UGC）的任何人。无论事实上的用户是谁，承担设计师角色的主体都可以用生物符号学和生态符号学的方法作为设计过程中的设备来强化未来潜在用户所构建的意义生产事件。因此，设计师就必须理解沉浸式虚拟环境作为超现实结构系统可以为用户提供什么，而用户将从真实的（物理的和内在的）环境中体验沉浸式虚

拟环境。

在过去的三十年里，符号学学科中的分支，如生物计量学和生态符号学，都强调生物体与环境共同发展，环境在语境中嵌入了生物体感知的生命世界——也被称为周围世界理论，这一概念由雅各布·冯·尤克斯库尔（Jakob von Uexküll, 1992 [1934]）提出，用于模拟环境刺激的物种特异性的生物过程，即主体性的现实。周围世界作为一个具体化的主体世界，是一个有机体在其周围的世界和环境中感知和行为的手段，有机体在那里构建了意义制造。从尤克斯库尔的意义上讲，使用生物体的感知和效应线索可以使意义出现在主观的现象学体验中（Uexküll, 1992 [1934]），正如库尔和唐纳德·法瓦罗（Donald Favareau, 2022）所提出的那样，生物体必须有一个周围世界来提供联想，以进行学习和意识的活动。本研究的主要目标是阐明沉浸性的虚拟环境的用户如何不仅与他们的物理环境，而且与体验到的虚拟环境共同发展。这项研究提供了一种新的方法来模拟自然在数字现实中的表现。数字现实是一个身临其境的虚拟环境，这使设计师能够有效地了解虚拟环境中的什么环境可以作为潜在用户的意义载体。对于本研究，至关重要的是要理解超现实的沉浸式虚拟环境的性质作为符号的超越过程提供了什么，即如何通过符号的行为持续和不可逆地构建意义，以及潜在用户如何在虚拟空间中与设计对象互动，从而在虚拟环境中对意义制造进行构建。

近年来，符号学研究和新媒体互动研究有所发展，涵盖了与新媒体相关的各种符号模塑系统。四大符号学程式作为与新媒体相关的模塑发展的分类法，每一个都提供了新的方法来分析属于“新媒体”这一伞形术语下的诸多技术和意义创造活动。在著名的节目和新媒体名单上排名第一的是巴西公用事业公司的苏萨·克拉丽斯和她对符号工程的发展，这涉及人机交互元通信的理论建模，并关注设计师和用户如何通过系统接口进行通信（De Souza, 2005；Ferrari & Aquino, 2016）。其次是都灵大学的符号学和哲学系，他们的研究项目被称为 FACETS^①（当代电子技术社会中的人脸美学），将人脸视为数字时代的物体，揭示了身份和文化如何通过新媒体的各个方面得以

① 关于面部文化研究的特刊由雷莫·格拉米尼亚（Remo Gramigna）和马西莫·莱昂（Massimo Leone）编辑，以及 FACETS 研究人员撰写的《元与面》（*Il metavolto*, 2022）一书，请参阅《符号系统研究》（*Sign Systems Studies*）2021 年第 49 卷第 3、4 期。

发展。排名第三的是新保加利亚大学的新媒体和数字文化项目，他们的首席研究员克里斯蒂安·班科夫（Kristian Bankov）广泛研究了用户如何与数字平台互动，从而形成了班科夫称之为“平台域”（platfosphere）的数字文化（Bankov, 2020, 2022）。

平台域的概念源于尤里·洛特曼（Lotman, 1990）的“符号域”（semiosphere）理论模型，符号域是文化系统的意义出现和存在的场域。洛特曼对文化系统的理论发展使我们注意到排名第四的研究新媒体模塑的著名符号学派^①，其成员在塔尔图大学开设了符号学课程，该课程为生物计量学、生态符号学、文化符号学和社会符号学的分支研究做出了贡献。除了上述符号学领域，越来越多的处于职业生涯早期的塔尔图符号学学者——米拉基纳（Alexandra Milyakina）、科茨齐基、法德夫（Aleksandr Fadeev）和戴维森（Kyle Jonathan Davidson）——正在研究数字时代与符号学相关的文化结构。将这四个项目放在聚光灯下，是为了强调符号学研究在模糊且呈指数级增长的新媒体概念中为技术发展提供的广泛适用性。目前的研究旨在调查潜在用户如何在一定程度的自然范围内与数字环境进行互动，以获得沉浸式虚拟环境，并详细说明超现实环境的性质作为符号活动的先验过程提供了什么。

一、总览和沉浸式虚拟环境的领域

在本研究的开始，我们有必要简单回顾一下沉浸式虚拟环境在 20 世纪的发展历史，并解释本研究中使用的“沉浸式虚拟环境”概念所表达的意义。以下将用 IVE 指代沉浸式虚拟环境，用 VR 指代虚拟现实。

放眼全球，我们共同经历了新冠疫情带来的一场技术分裂，它影响了许多可以产生意义的活动，而这些活动又与我们的工作、娱乐、学习以及作为个体的成长息息相关。在疫情防控期间，物理的办公室和教室变成了虚拟的，我们作为用户依赖这样的虚拟环境来执行特定任务。这样的转变在我们生活空间的舒适度感受上表现得最为明显；厨房的餐桌可以变成工作场所，床可以变成书桌，静音键和“停止视频”的按钮可以用来隐藏物理环境中的

^① 编者注：即塔尔图—莫斯科符号学派。

刺激，防止这些刺激出现在我们所在的虚拟环境中。

在疫情期间，大家都在超现实环境中执行真实任务，脸书改名为 Meta，并宣布将发布元宇宙平台，吸引了大众媒体和新闻社的目光。本文一开始就讨论元宇宙是很有必要的，因为元宇宙与沉浸式虚拟环境关系密切，也和用户的物理环境中整合不同技术工具息息相关。正如罗斯皮格里奥·伯里克利（Rospigliosi, 2022: 1）在其一篇关于教育、社交和工作的虚拟现实转向的文章中所说：

2021 年很可能是一个转折点，人们广泛认为虚拟现实是通往元宇宙的门户。世界上最大的在线社交网络平台从脸书（Facebook）改名为 Meta 表明，当今一代学生正在经历变革，未来一代的学生也在加速转变。这一向虚拟的转向可能在我们所认为的互动学习环境中发挥重要作用。

“元宇宙”一词最早由尼尔·斯蒂芬森（Neal Stephenson）在反乌托邦小说《雪崩》（*Snow Crash*）中使用，该书描绘了一个网络空间，来自世界各地的人们可以在这个网络空间在线连接，以逃避与后全球经济崩溃相关的物理环境问题。从经济角度来看，摩根大通（J. P. Morgan and Associates）于 2021 年发布了一份白皮书^①，重点介绍了他们为那些想要进入元宇宙市场的潜在客户提供的服务。摩根大通对元宇宙的定义如下：“元宇宙将我们的实体生活和数字生活无缝衔接起来，创造了一个统一的虚拟社区，我们可以在这个社区内工作、玩耍、放松、交易和社交。”基于这个定义，元宇宙让我们得以窥见可以潜藏在概念本身中的意义生产行为，但必须记住，元宇宙是物理世界与数字世界的融合。这可以通过诸如增强现实（AR）和虚拟现实（VR）之类的技术手段来实现和执行。具体而言，本研究的重点是以用户为中介，在其生活空间的物理环境中，用封闭视觉感知系统（例如头戴式 VR 和感觉反馈设备）对虚拟环境的沉浸感进行模塑。

^① 摩根大通元宇宙科技白皮书可通过 <https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf> 查看。

虚拟现实技术的发展始于 1929 年第一个机械飞行模拟器被设计出来之时 (Sherman & Craig, 2003; Bankov, 2022)。此外,就像元宇宙的应用首先在虚构的文学文本中出现一样,“虚拟现实”一词也是由科幻作家斯坦利·温鲍姆 (Stanley G. Weinbaum) 在短篇小说《皮格马利翁的眼镜》(Pygmalion's Spectacles) 中首次提到 (Weinbaum, 2010 [1935])。从虚拟现实的技术角度来看,班科夫 (Bankov, 2022: 56) 指出,构想出虚拟现实的是莫顿·海利 (Morton Heilig), 他在 20 世纪 50 年代开发了全景感知 (Sensorama), 并于 1962 年构建了第一个沉浸式、多感官和多模式电影体验的原型。近年来,参观虚拟现实商场的用户可以体验虚拟现实技术——尽管疫情严重阻碍了这一环境式市场的成功^①——然而,虚拟现实头戴设备主要作为家居用品在售卖,这意味着潜在用户有很大可能会在某种形式的生活空间内与这种形式的技术进行互动。

虚拟现实应该被模塑为一个封闭的视觉感知系统,这意味着虚拟现实设备取代了用户物理环境中存在的任何视觉刺激——总的来说,物理环境中的视觉刺激被数字视觉刺激取代。而增强现实并非如此,因为它是一个开放的视觉感知系统,这意味着增强现实设备将物理环境与数字刺激融合在一起。本研究将“四重自然”的模式应用于封闭的视觉感知系统,以虚拟现实的沉浸式环境为重点。未来将四重自然应用于超现实环境的研究应侧重于混合现实的概念;这将让我们更深入地理解,意识感知数字环境在用户的物理环境中如何被情境化为封闭和开放的视觉感知系统,连续处理意识感知数字环境所展开的流程所需的互操作性是如何由用户沉浸在虚拟环境中的体验来提供的。

混合现实 (MR) 技术是指真实世界和虚拟世界的混合,给予用户交互的、变形的物理和数字环境之感知边界,混合现实技术的概念意味着对封闭的视觉感知系统 (例如虚拟现实的头戴设备和屏幕技术) 和开放的视觉感知体系 (例如增强现实的眼镜、应用程序或滤镜) 进行模塑。塔马利·巴苏 (Tamalee Basu)、奥尔加·班诺瓦 (Olga Bannova) 和豪尔赫·甘巴

^① 爱沙尼亚虚拟和增强现实协会 (EEVR) 发布了 2021 年爱沙尼亚虚拟现实和增强现实行业年度报告,并表示爱沙尼亚所有 VR 商场于 2021 年关闭运营。完整报告请见 <https://eevr.ee/vr-ar-estonia-2021/>。

(Jorge Gamba) 进行了一项新研究，将混合现实融入太空栖息地。该研究表明，在特定的物理空间内共同开发混合现实技术可以帮助机组人员适应太空栖息地的种种限制，减轻感官剥夺、压力以及在太空任务中长时间隔离的影响，并改善整体太空飞行体验 (Basu, Bannova & Gamba, 2021: 549)。这项新研究表明，混合现实技术可以用来改善用户与其所处的物理环境的关系，此外，还可以加强与现实和超现实的悖论性本质的意义生产相关的理论模塑。要想对某种技术如何改善某一特定形式的生活空间进行模塑，需要一种长时间（即设计）的方法，这种方法要超越现有实际的、真实的感知和体验概念。

本研究聚焦于在体验虚拟现实时感受到封闭视觉感知系统的沉浸感的用户。为了让用户体验沉浸的感觉，需要营造一种沉浸式的真实感状态，这种状态要超越用户对实体刺激的感知过程，并依赖沉浸式虚拟环境的刺激来进行符号化。由于意义的沉浸式真实感是在封闭的感知系统中构建的，虚拟现实用户可能会忘记当他们在沉浸式虚拟环境中互动时悬在他们头顶上的电扇，或者以为自己真的在坐过山车——尽管他们脚下的地面是平坦的，但坐在过山车上的沉浸式虚拟环境的视觉刺激是真实的。正如建筑家兼符号学家法罗克·塞依夫 (Farouk Seif) 所说：“虚拟现实在想象物理和视觉环境时提供了感官上的体验。反讽的是，虚拟实际上是对视觉的补充。” (2014: 59)

二、设计与符号学的意向性

学术界将人文与科学分开来，设计学和符号学在其中各跨越了几个领域和学科，这表明了它们的本质；约翰·洛克 (John Locke) 就证明了这一点，他断言符号学是人类知识的新分支 (1959 [1690])。正如塞依夫所说，人文学科倾向于处理现实的 (real) 人类经历，这些经历属于一个文化体系，由几种形式的现实的解释形成。“现实是通过对尚未到来的事物的规定性构成被区分的” (Seif, 2016: 5)，而对尚未到来的事物的预设可以被视为设计的探求，即感知事物有可能是如何的，而不是感知事物是如何的 (14)。科学观察的则是真实的东西，这取决于事实的信息，并且“其特点是对已经存在的东西进行描述性解释” (5)。塞依夫认为，现实与真实之间的

悖论性与人文学科和科学的分裂是一致的 (Seif, 2016, 2019), 这表明设计和符号学都超越了人文和科学的界限, 并如瑞士心理学家让·皮亚杰 (Jean Piaget) 在其关于学科之间互动的文章中所说的, 这为跨学科研究奠定了基础 (Nicolescu, 2008, 2010; Seif, 2017)。

设计和符号学在词源学上关系密切 (Seif, 2017: 20)。“Design”一词起源于拉丁语中的“designare”, 意思是“标出”“设计”“选择”“用符号示意”; 而“design”一词意味着设计活动中含有符号学的性质, 如“从符号中”“基于符号”“关于符号”和“根据符号”。

从更广泛的意义上说, 设计是对符号的应用; 我们通过设计来构造一个物体; 我们使用设计将物体分解为其内部较小的符号 (例如逆向工程); 符号是创作者用来构想设计行为的意义生产元素。以下摘录来自计算设计师兼符号学家米海·纳丁 (Mihai Nadin) 的一篇未发表的文章^①, 它为设计和符号学之间的联系提供了极好的见解:

符号的物质基础与设计师的关系可能比与许多其他符号学从业者的关系更大。当人们处理设计的人工制品相关时, 他们往往忽略或压根没意识到其中所含的符号学 (包括设计的委托方面), 并仅根据人工制品应该是什么, 或他们在给定的符用语境中对人工制品的理解来解释人工制品。设计师要注意到或者说运用到符号学, 就意味着他们要明白, 除了技术、社会、物理和其他方面, 设计中所体现的符号过程在其使用过程中仍在继续。这就使得未来用户作为设计符号的一个组成部分进入设计方程式。

关于设计的物质性, 塞依夫 (2019) 确定了设计过程中的两个相关术语, 即设计成果和设计交付物。设计成果涉及认识到物理事物定性本质的符号学过程, 这与皮尔斯的“感觉质” (qualia) 概念有关。设计交付物可以被视为最终问世的产品, 这是通过将某种质的本质概念化而设计的物质化对象。

^① 米海·纳丁关于设计的文章参见 <https://www.nadin.ws/archives/283>。

基于设计成果和设计交付物的概念，我们现在必须考虑设计和符号学的意向性是怎样既帮助人类感知世界，又帮助人类理解世界的（Seif, 2017）。值得注意的是，意向性的发展是双重的，包含认识论和本体论的理解。正如塞依夫所指出的，意向性的历史发展始于将意向性视为认识现实的心理行为的认识建构。然而，从本体论的角度来看，意向性通过认识的概念化提供了对物和事物关系的理解（Seif, 2022: 289）。

约翰·迪利（John Deely）将人类视为符号动物，我们不仅解释符号，还用符号去思考。用符号思考的能力使人类作为一个物种不必依赖确定的目的：我们可以通过设想“可能是什么、应该是什么以及未来会是什么”来预测和描述尚未到来的结果（Deely, 2002: 110）。在未来状态下，意外的突发结果可以让我们体验到意向性的本质，这是设计和符号学之间的脐带式的关系（Seif, 2020a）。关于设计过程，塞依夫（2019, 2020a）强调，故意的行为是一种旨在获得特定结果的线性轨迹，而意向性是一种超越预期界限的非线性过程，最终导致意想不到的突发结果。正如塞依夫（2022）所说，意向性是一种旅程，而不是目的地。

在下一节中我们将看到，对库尔（1998）在沉浸式虚拟环境中的四重自然模型的探索揭示了现实和超现实的悖论，这将与用户沉浸在虚拟环境中时可以体验到的意义生产事件的意向性相关联。

三、将库尔的自然生态符号学模型应用于沉浸式虚拟环境

鉴于我们正在讨论自然、创造和创造者，就有必要讲一下爱沙尼亚语为这三个概念提供的语言意义。在爱沙尼亚语中，“loodus”是一个名词，意思是“自然”。关于 loodus（自然），有一些名词代表“动物”和“野兽”（loom）、“生物”（loomus）和“本能”（loomusund）；这些例子揭示了一个观点，即词根“loom-”表示一种生态学的含义，即自然是由想象中的环境边界内的物体所代表的。此外，动词“to create”是“loomaa”，这进一步强调了创造的行为是在自然本身之内。进一步说，名词“looja”表示“创造者”“制造者”和“发起者”，一个重要的区别是，“looja”不仅代表来自单一主体的特意的创造行为，而且强调在“loodus”（“nature”）本身的转换

过程中来自主体的意向性“自然”“创造”和“创造者”是爱沙尼亚语中的语言惯例，表示自然是一个不断发展的创造过程，源于创造者的能动性，并由存在于被视为自然中的物来表征。之所以提到爱沙尼亚语言的习俗，是想要说，我在爱沙尼亚生活的三年来对自然的看法是怎样变化的。此外，这些与自然相关的语言惯例也可以让我们更好地过渡到接下来对爱沙尼亚生物符号学家卡莱维·库尔理论贡献的讨论。

关于人类如何解释、重新设计和重建自然的客观性这一点，库尔（1998）的文章谈及来自人类周围世界的符号过程是如何影响自然的。库尔建立了一个识别四重自然的生态符号学模型，明确地表述了以人类为中心，从与生态系统相关的人类周围世界中构建意义。尽管库尔（1998）的文章侧重于与生态边界相关的对人类世界的生物处理，但该文章也论证了，将四重自然应用于沉浸式虚拟环境中固有的超现实模塑可以带来更合适的设计结果。正如塞依夫（Seif, 2014: 60）所说，超现实“描述了人类在一个拥有多种模态的世界中无法区分物理和已知的现实与陌生的和模拟的现实”。应用四重自然可以让设计师和研究人员更深入地理解特定环境（即虚拟现实作为一个封闭的视觉感知系统）的关系，即用户沉浸在超现实环境中时如何感知和执行意义生产行为。

库尔（Kull, 1998: 355）下面的说法强调了这四重自然是如何与人类世界产生关联的：

由于人类可能产生的差异，人类周围世界中的自然被分为一度、二度和三度自然；我们所思考的是处于周围世界之外的东西，可以被称为零度自然。零度自然就是自然本身（例如，绝对的荒野）。一度自然是我们所看到、识别、描述和解释的自然。二度自然是在物质上解释的自然，它是物质上转化的自然，也就是被改变的自然、被生产出来的自然。三度自然是虚拟的自然，因为第三自然存在于艺术和科学中。

该模型的重要性表现在它描述了人类意义生产过程的持续构建是如何影响人类周围世界之外的客观本质的。从地质时代的角度来看，从全新世到人类世的过渡意味着，人类为了打破第九行星的边界而产生的影响——参见威

尔·史蒂芬等人 (Will Steffen, et al. 2015) 的研究。

在这项研究中,我们关注的是现实和超现实的矛盾性质如何影响用户的意义生产过程,即在处于物理领域的同时感知数字领域中的刺激并与之互动。将该模型应用于现实与超现实的悖论十分重要,它强调了环境对用户符号脚手架过程的作用,这与习得密切相关,因为符号脚手架是一个生物过程,从内部塑造了生物体如何“通过其周围世界内的相互作用持续地寻求和提取意义”(Campbell, Olteanu & Kull, 2019: 368)。使用四重自然来模拟超现实中的沉浸式虚拟环境,使研究人员得以研究意义如何在自然的主体性边界内被构建,并被延续到对将环境作为一重自然之对象的图像之心理表征中(见图1)。

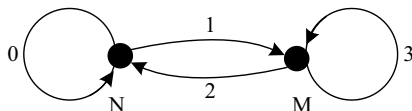


图1 库尔 (1998) 的四重自然; N 代表自然, M 代表图像

悖论在于,用户的周围世界与现有的生态系统直接相关,但沉浸在虚拟环境中会产生一个意义生产过程,它可以理解为周围世界中的周围世界。这可以被视为沉浸式的周围世界,因为沉浸式环境并不是物理现实的真正替代品,虚拟环境的组成部分在用户的心灵中以图像的形式存在和出现。沉浸式虚拟环境是从用户的心灵中产生的,在内在现实中缺乏物理特征。这一说法对让·鲍德里亚 (Baudrillard, 1994) 的拟像概念提出了质疑。鲍德里亚断言,现实是一个拟仿物,它本身就是真实的,这意味着不存在现实这回事。然而,正如塞依夫 (Seif, 2014: 58) 对鲍德里亚拟像论立场所评论的那样,“更恰当的说法是,新媒体已经整合了现实 (the real) 与真实 (the true) 之间的尖锐界限”。沉浸式虚拟环境中的体验在用户的脑海中被描述为真实的,并使得用户有与真实的、内在的现实状态相脱离的危险 (Rospigliosi, 2022)。然而,由于这项研究关注的是现实和超现实的悖论性质,塞依夫 (2019: 218) 提醒我们,悖论并不是要唤起我们的常识,也不是要被视为需要以“非此即彼”方式来解决的问题。悖论思维需要对“既……又……”进行模塑,以通过意想不到的非常识来突破绝对性的界限。

库尔（1998）的模型是一个生态过程，环境和人类在感知的自然边界内共同发展。悖论在于，这个模型对于解释用户对超现实感知诱导的沉浸如何对想象性、暴露性、操控性和再生性共同发展具有重要意义。以下各要点将依次分解四重自然，并研究数字虚拟环境与库尔模型的关系。将自然的每一重维度进行分解，可以洞察现实和超现实潜在的悖论性本质。

（一）想象性的自然：零度自然

当涉及创建一个为未来用户提供沉浸体验的虚拟环境时，设计师的角色至关重要，因为其所设计的虚拟环境代表了其竞争力，并牢牢建立在他的想象力之上。在设计过程中，设计师的想象力和意义生产过程是沉浸式虚拟环境中用户在被设计出的环境自然中构建意义的基础。设计虚拟世界首先是从空无开始的，而设计者的意向性正是未来的用户与被设计的虚拟环境互动的方式。

库尔（Kull, 1998: 355）写道：“很明显，真正的荒野是未受影响的自然，从绝对意义上说，它甚至没有受到我们知识的影响。因此，我们无法描述它，至少用正确的科学术语是这样。”当我们将其与“体验”某人的想象力并置时，该说法就很重要了。尽管我们知道想象是大多数人的一种认知能力，但想象的力量是通过符号来表征的，即所设计的东西才能决定一个创作者或设计师的立场，它是由设计的东西所框定的，不管它是引人注目的、充满激情的推销口号，还是将实际设计的物体放在这个喊口号的人手中。总的来说，想象被表征为作为一个生产符号的、创造性的符号活动过程。

关于沉浸式虚拟环境的零度自然，想象自然实际上仅存在于设计师的脑海中，设计师依靠设计过程来“标记”（设计）某些想象属性，这些属性反过来又成为设计实现的对象符号，将设计师的想象与特定的创作行为联系起来。设计师的任务是通过构建物质化的对象来实现他们的想象，包括绘制蓝图、描述模型、对他们所设想的物体的特征详加探讨，以及任何其他能够传达所设想事物本质的语言或非语言交流。

雅各布·冯·尤克斯库尔强调了想象力的深层作用，“大自然的技术与艺术作品的创作有着共同的特点。当然，我们可以看到画家的手在画布上涂一种又一种的颜色，直到他完成这幅画，但移动他的手的创造性旋律我们

是完全看不到的”（Uexküll, 1982: 75）。这支持了“想象的自然”这一概念，作为超现实的自然的第零度，它存在于当前所经历的和在环境中所感知的现实或真实之外，“但‘想象’是一种潜力，等待被实现为现实或真实，就像它们可以通过想象以不同的方式被重新框定一样”（Seif, 2019: 266）。

（二）展示性的自然：一度自然

超现实的展示性本质与用户在沉浸式虚拟环境中感知刺激所引发的意义生产过程有关。正如库尔（Kull, 1998: 355）所提到的，一度自然是“通过我们社会和个人知识中的解释，由人类符号过滤出来的”。库尔强调，一度自然是由语言过滤的，因为这使我们能够解释环境刺激，环境刺激将零度自然（客观的自然）转化为依赖于我们构建的（三度）自然图像的第一度自然。

沉浸式虚拟环境中的一度自然要求设计师将感官信息融入数字空间。沉浸式虚拟环境主要利用视觉刺激作为用户可以解释的意义生产核心组件。狄奥尼西奥（John Dionisio）、伯恩斯（William Burns）和吉尔伯特（Richard Gilbert）为元宇宙和虚拟世界的发展提供了路线图。（Dionisio, Burns & Gilbert, 2013）他们在论文中，指明了用户体验沉浸感所需的某些技术逻辑特征；在下面这段引文中，他们区分了文本和沉浸式感官信息：

文本被用来在脑海中形成图像，在一定程度上，它仍然是一种非常有效的机制。然而，最终，词语和象征是间接的：它们描述一个世界，并将细节留给个人。有效的视觉沉浸包括消除这种程度的间接性——虚拟世界的视觉呈现试图让我们的眼睛像现实世界一样拥有丰富的信息。然后，大脑会识别图像，而不是合成或回忆起图像（就像阅读文本时一样）。（2013: 9）

这句话对洞察设计师创造虚拟环境的意向性非常有用，强调了数字刺激需要复制内在领域中的物理性的物，由此，用户才能产生对虚拟对象的感知。这句引文阐述了沉浸式的环境如何依赖于信息丰富的刺激，这些刺激向用户发出感知信号；从中可以明显看出，狄奥尼西奥、伯恩斯和吉尔伯特认

为，间接感知会降低身临其境体验的效力。他们讨论的间接感知和直接感知与事物和对象的区别有关，正如塞依夫（Seif，2020b：198）所说，“事物只有作为人类心灵中的对象才能被识别；没有心灵中的对象，事物就不存在，而没有符号就不可能有对象，没有对象就不可能对世界上的事物有意识”。因此，直接感知是指用户对作为事物的环境刺激的反应，而间接感知是物体相对于环境中感知到的对象的心理结构。

除了沉浸式虚拟环境的视觉刺激，设计出来的虚拟环境中的空间音频可以被理解作为一种可能引发音频真实感的文本形式。音频作为文本可以分解为故事内的声音和故事外的声音（Lotman，1976）。故事内的声音与环境内的交流对话中出现的内容有关（例如，在虚拟世界中相互交流的一组化身），而故事外的声音与设计者集成到虚拟空间中的设计听觉刺激有关（例如将主题音乐融入虚拟世界，从收银机或条形码扫描仪发出的声音，或者用户在虚拟世界中可以听到的撞击窗户的声音或雨滴）。洛特曼对故事内的和故事外的声音的模塑侧重于电影符号学（Lotman，1976）；然而，对于设计师来说，了解故事内的声音如何在沉浸式虚拟环境中意外出现非常重要，而故事外的声音是由设计师设计的，是为了唤起一定程度的真实感。

另一种可以在沉浸式虚拟环境中唤起真实感的刺激形式是触觉感知的整合。这让数字空间内可触摸的部分对用户产生意义。触觉反馈的集成通常要求用户拥有额外的可穿戴设备，以得到一定程度的触感；当今市场上常见的虚拟现实头戴设备主要提供视觉和听觉刺激以产生沉浸的真实感，而用户可以共同操作的外围设备（如背心或手套）则用来集成触觉反馈。在本节讨论的三种形式的环境刺激中，触觉反馈是唤起真实感的关键——怎样能让用户对物理上不存在的虚拟物体产生真实的触摸体验？

（三）操控性的自然：二度自然

第二度自然，不管是关于现实还是超现实，都是操控性的自然。这涉及用户如何改变在感知的自然中表现出的东西。操控自然需要用户抹去环境中的能动性，而能动性是“人类及其环境领域的重要组成部分”（Seif，2022：287）。我们将在下一小节中看到的关于第三度自然的内容：对自然的操纵需要用户构建一个自然的图像，这对于周围世界将感知到的事物转化为对象具

有重要意义。

对自然的操控是一个意义生产的过程，它直接关系到一个物种的周围世界。在开始模拟对超现实自然的操控之前，让我们先来看看生态自然的两个例子。关于人类如何改变物理的自然状态，想象一下将雨林转变为农业用地的砍伐过程，或者任何其他形式的发展，如建成工厂、购物中心或住宅综合体。我们正在做的是改变物理空间，以与我们的意义生产行为相匹配，例如操控生产、消费或居住的空间。举一个非人类的周围世界的例子，在交配季节，雄性六羽天堂鸟（*Parotia Seofilata*）会在森林地面上找到一块区域，并清除周围空间的任何杂物；然后，雄鸟就在这里跳仪式性的舞蹈，意图向一只雌鸟求爱。举这两个例子的目的是表明对自然的操纵需要一个物种设计目标导向的行为，这与在第三度自然中构建的图像^①有关。

关于周围世界与其周围环境的相互作用，坎贝尔、奥尔阿塔努和库尔（Campbell, Olteann & Kull, 2019）的研究深入了解了与生物体及其环境共同发展相关的四个符号学组成部分（资源、可供性、能力和脚手架）。了解这四个组成部分使设计师能够更细致地想象用户如何感知设计的人工制品。由于第二度自然是不断变化的自然，资源和能力的符号学组成部分的作用越来越大，他们认为，这两个组成部分是不可分割的。一方面，符号资源是指生物主体可以接触到的环境中的东西，它可以导致意义的发现或产生（Campbell, Olteanu & Kull, 2019: 358）。另一方面，能力是指在新的符用功能中发现资源和重新组合意义的能力（359）。总的来说，如果用户有潜力改变沉浸式虚拟环境的自然，那么他们必须能够决定什么可以被操控，什么又不能被操控，并且用户必须发现对于怎样操控自然来说，沉浸式虚拟环境中的哪些资源是有意义的对象。

作为数字环境中操控性自然的一个例子，让我们来看看流行的游戏《我的世界》（*Minecraft*）。《我的世界》是2009年发布的沙盒游戏，这意味着游戏中的环境让玩家可以在数字环境中建构和解构环境。在沙盒游戏中，用

① 根据亚里士多德的说法，图像被理解为存在于心灵中的幻影，表达我们的“思想、记忆、欲望和行动，这是改变或重建现实的核心目的”（Seif, 2022: 292）。

户有一系列的主体来探索环境的边界^①。沙盒游戏给予了玩家自由游戏的概念，为玩家提供了多种多样的互动可能，让他们可以决定在游戏中做什么。因此，沙盒游戏中可能出现的无尽潜力激发了用户的创造力。用户决定数字自然提供什么，例如，关于《我的世界》，用户可以砍伐树木来制造木材，这些木材可以用来建造房屋或其他形式的建筑。

另一个例子是为虚拟现实和计算机平台 VRChat 开发虚拟世界的创造性过程。VRChat 中的内容是用户生成的，这意味着虚拟世界和游戏内形象非常重要。玩家可以探索各种虚拟世界，将获得的新形象添加到自己的账户中，并在出现特定类型行为和互动的各种虚拟世界中进行互动。例如，在虚拟快餐店的柜台后面工作，在虚拟俱乐部玩俄罗斯轮盘赌，或在虚拟家中与一屋子化身一起唱卡拉 OK。

VRChat 是一个由用户生成内容（UGC）驱动的平台，这一点对研究很重要，因为它让用户有能力成为 VRChat 中虚拟世界和其他数字环境的设计师。为了让用户构建自己的虚拟世界或化身，他们必须能够使用 Blender 等 3D 建模软件，一旦用户设计出了虚拟世界或头像，他们就可以将自己的设计上传到 VRChat 平台。这个例子表明了能力是如何经历转换过程的，能力本身并不局限于环境边界，而是局限于用户对环境特征的感知。符号资源作为物深植于环境之中，但能力是用户心灵对对象的回忆，使用户能够通过重组可用的资源来进行意义生产行为。

（四）再生产的自然：三度自然

库尔模型中的最后一度自然是三度自然，这是在第一自然的周围世界内部构建的图像。库尔（1998）认为，三度自然是一种虚拟的自然，因为其存在于艺术和科学中。这包括从一度自然体验中产生的理论和艺术文本。例如，创作一首关于你最喜欢的湖泊的诗，或者绘制壁炉通向后院某处的蓝图。

关于现实与超现实的悖论性质，由于超现实环境本质上是虚拟的，缺乏物理存在的特征，因此使用“虚拟自然”可能会导致语义混乱。在这项研究

^① 另一款沙盒游戏《无人天空》（*No Man's Sky*）允许玩家探索 5×10^{18} 个行星的环境，单个用户穷其一生都无法完成对这款游戏的探索。

中，三度自然被认为是再生产的，因为第三度超现实自然允许用户形成一种习惯性行为，这种行为是从实际的、物理的意义生产事件中经过去物质性产生的。可以说，如果三度的内在自然是虚拟的自然，那么，悖论性地，三度虚拟自然则是现实的自然。

意向性和再生产的本质通过用户构建的符号和超现实环境中存在的环境联系在一起。这个模型的生产性概念并不强调生育后代的生物学过程，而是作为用户，我们在超现实中所做的是对与自我相关的意义进行再生产。^① 我们的物理身份很大程度上是甚至于我们内在的本质并由此受塑造，现在这一身份有可能作为化身存在^②，甚至只是作为某些平台上带有个人资料图片的屏幕上的名字而存在。符号活动是被再生产的部分，意义本身穿透了现实和超现实悖论的面纱，附着在个人所经历的周围环境中。更重要的是，构成我们每个人都经历的符号现实的意义生产事件并没有被分解或划分为单独的内在现实或数字超现实。用户搭建脚手架所获取的意义，无论是现实的还是超现实的，都会产生影响我们感知和意识意向的符号活动（符号的过程）。

超现实的三度自然是二级系统出现的地方——这是为意义生产的主体（用户）提供再现意义制造事件的环境组件的地方。与你在虚拟现实遇到的人握手确实仍然是一种问候，但是，我们能说内在现实中的握手与超现实中的体验具有相同的品质吗？关于这个简单的例子，再现握手的行为在意义构成部分上有所不同，这两个化身本质上是在重新制定一种存在于内在现实的社会规约，而缺乏某些我们认为对现实世界中的问候有意义的刺激；与虚拟现实中的握手相比，面对面的握手是由抓握的力度和牢固度、握手的次数、两个人的眼神交流和其他意义生产的成分来解释的，而在虚拟现实中，握手是靠两个空的化身在空间上近距离的识别和动作模仿来解释的。

关于超现实中三度自然的一个更复杂的例子，我将讨论我本人在

① 正如塞依夫在其关于符号理论的书中所解释的那样，现实是一种社会文化建构，其核心是自我和他人的卷入。基于巴赫金式的对话主义和皮尔斯的仁爱观，自我与他人之间的对话想象构建了“一种克服自我与他人障碍的爱关系”（Seif, 2019: 291）。

② 从词源上讲，“化身”一词源于梵语，意思是“下沉”，在印度教中，“avatar”指的是“从更高到更低的精神等级的自愿下沉”（Leone, 2011: 341）。正如莱昂利（2011）所指出的，就数字环境而言，“化身”首次出现在游戏《终极》（Ultima, 1985）和斯蒂芬森的《雪崩》（Snow Crash, 1992）中。

VRChat 中的虚拟咖啡店再现咖啡师角色的经历。首先，当你想到一家咖啡店时，你会想到什么？是不是一走进来就想起了烤咖啡豆的香味？是不是在回忆你通常点的最喜欢的饮品的味道？还是思绪都涌向了你在咖啡店的经历中的声音和景象？不管到底想象了什么，感知到的心理图像都是咖啡店的主观体验和概念化中出现的事物的对象。



图2 VRChat 中虚拟咖啡店的内部

图2来自一个VRChat虚拟世界，该虚拟世界是星巴克咖啡店物理特征的再现，由一位用户创建，但未得到星巴克的官方认可。图片中的各种文字无不显示着与现实中星巴克的相似之处，如内饰设计的色调、柜台的风格、后墙上的菜单列表、品牌标识，甚至灯具的类型。最为人称道的是，当玩家在柜台后面走来走去时，可以看到化身们走进咖啡馆，在收银台前排成一排，按下他们的一个虚拟现实控制器上的按钮，“装备”一张信用卡，然后告知收银员他们想要点什么。在这场幻想的、再生产的意义生产活动中，咖啡师可以走到咖啡机前，按下控制器上的按钮制作饮品，然后将饮品交给化身，“再生产的消费者”可以继续沉浸式虚拟环境中构建符号。

这个例子表明了星巴克的数字设计空间是如何让意义生产主体创造再生生产自然的。这个虚拟世界的设计者并不是故意复制星巴克消费者的用户体验，而是通过加入一个特定的环境，为用户提供意向性，这个特定的环境为玩家提供了与环境中的物互动和接触的行为潜力（可供性），例如使用的信

用卡、扫描仪和咖啡机的特质。在这个虚拟空间内，柜台上的收银机是一个重要的中心对象，它使我们在真正的星巴克创造的惯例得以存在。然而，现在这些惯例是在虚拟环境中执行的——重要的是要理解点饮品的特意行为如何真正成为一件意想不到的结果，以故意模拟点饮品的体验。如前一段所述，排队、刷卡和接到饮品都是取决于玩家思维的行为，这与符号的能力和脚手架有关。总的来说，当设计者将已知对象及其特征结合到虚拟环境中时，用户可以体验到一种再生产的自然，其中对象（例如收银机、卡终端、咖啡机）在虚拟环境中被情境化，使得用户在虚拟环境中感知的事物被制定为符号学成分，以构建符号活动。

作为对超现实中沉浸式环境的四重自然的回顾，一度自然，即展示性的自然，允许用户制定意义，并解释在沉浸式虚拟环境中体验和感知的感官信息。二度自然，即操控性的自然，需要在用户实施目标导向行为的过程中改变自然，这是根据三度自然，也就是再生产的自然构建的图像进行内部模塑的。而零度自然，即想象性的自然，存在于设计者的脑海中，这是三度自然对内在自然的悖论性倒置。也就是说，周围世界中的周围世界（沉浸式周围世界）存在于图像的领域内，本身并不具有客观自然的直接意义生产过程；沉浸在超现实自然中的用户与设计师用想象力创造符号的能力共同发展。

四、塑造居家环境的现实和超现实之悖论性

以下部分探讨了融入生活空间的技术人工制品怎样改变存在于个人居住空间物理边界内对符号活动的调节。前面的部分侧重于如何在现实（物理自然）和超现实（数字自然）的各重自然内对符号化进行模塑；本节首先揭示本质上同时存在于两个环境系统中的悖论性表现，其中一个系统受制于物理现实的时空成分，而另一个系统则是设计师概念化想象中产生的赛博空间。下面两点将详细阐述 20 世纪的家用技术如何改变了生活空间的特征，反过来又影响了技术生活空间为生活在其中的人提供脚手架的过程。

（一）用屏幕改变我们生活空间的自然

生活空间是一个有人居住的空间，它是从一个物种的周围世界过程中设

计出来的，以建构符号活动，实现特定的、合意的意义生产行为。“家”一词在本研究中也用来表达一种生活空间，但应该注意的是，“家”的概念化是文化特定的和以人类为中心的，而“生活空间”一词则更多地与生态位内物种的符号之中介化联系在一起。本研究旨在检视是什么使技术生活空间成为一个门户，使我们作为用户能够进入一个数字领域，在这个领域中，感知到的图像是现实的，并且在我们的能动主体可达之处。

当我们在家中与屏幕技术互动时，叙事的出现对我们如何在习惯空间中共同发展产生影响。班科夫（Bankov，2022：52）认为，数字文化的屏幕技术为用户提供了“叙事表现的革命性阶段，因为其现实效果无与伦比”。电影文本的发明将运动整合到文本的边界中^①，这就是洛特曼（1976）将电影文本模塑为动态图像的原因。西西莉亚·蒂奇（Tichi，1991）专门写了一本书来讨论20世纪40年代末作为一种家庭用品的电视，如何经过商品化进入美国的千家万户，成为一个“电子壁炉”。它比喻性地延续了家庭壁炉的传统角色，即为家庭成员聚集在一起分享故事提供意向性的空间，强化了屏幕技术在家庭象征空间中的叙事本质。正如艾利奥特·盖因斯（Gaines，2006：175—176）在一篇关于交流和空间符号学的文章中所指出的：

电视技术实际上在模仿另一个时间和地点的文化空间的同时，拉近了遥远的地方。电视的关键在于，这项技术掩盖了事件地点的遥远，因为观众是在家里体验电视节目，所以意义解释也是发生在家里的。

这一说法非常重要，因为居住在家中的个人并不是唯一负责在家中对象（如技术制品）进行调节的主体。个人所属的文化系统在如何于空间内使用技术方面具有支架过程的潜在作用，因此，使与空间背景相关的技术人工制品也被理解为文化人工制品。

卧室是家中另一个文本化的边界，随着居住者将屏幕技术融入空间环境

① 洛特曼区分了文本的五个层次：发出者和接收者之间的沟通，受众和文化传统之间的沟通，读者与自己的沟通，阅读者与文本的沟通，文本与文化语境之间的沟通。他说：“任何特定的文本都可以在文化语境中发挥描述性机制的作用；但另一方面，该文本又可以通过一些元语言形式来解读和构建关系。”（Lotman，1988：56）

的方式而发生变化。正如班科夫（Bankov，2022）所提到的，20 世纪 80 年代的普通西方青少年可以通过在墙上张贴他们最喜欢的音乐家或电影的海报来表达自己，可以利用录像机和磁带机制作个性化的混音带。班科夫（43）强调，上述惯例是在卧室的尺度内形成的，卧室是脸书个人主页的前身^①。整合在我们卧室中或数字平台上的不同形式的文本，反映了住户的自我及其与特定文化的关系。

在当前通过智能手机或电脑进行直播的时代，卧室正在经历另一个转变，即直播的集成技术影响我们在卧室空间边界内对自我的表达。例如，在社交媒体上直播的个人不仅将自己（即身份）作为文本来展示，还展示了他们所处的物理环境中的物的关系。这意味着，直播框架内的背景和物提供了文本性，让观众得以一窥主播与特定文化系统的关系。在某些情况下，直播流的观众有可能操控（二度）主播物理环境的自然。因此，物理性的文化中的文本通过超现实自然的悖论性方式被转化并投射为数字文化。

（二）画面技术的沉浸与物理现实的颠倒

从理论角度来看，鲜少有模塑沉浸概念的研究。本研究通过应用库尔（Kull，1998）的四重自然模型，为沉浸的阐释提供了一种新思路。该模型让我们更深入地理解用户如何在超现实中悖论性地搭建意义，同时仍被他们当前的物理现实束缚；此处再次重申本研究的中心论点：主体不仅与内在环境共同发展，沉浸在新媒体中的主体也同样与构建意义的超现实环境共同发展。下文将探讨生活空间物理边界中出现的沉浸感的基本特征。

新媒体不仅对文化的物和事件加以表征，而且提供了“有意义地修改它们”的可能性（Seif，2014：65）。这一转换文本的过程依赖于提供给用户的数字工具以及用户在情境化环境中使用这些工具的方式。这与内在现实中被视为意义生产行为的现象如何在超现实中转化为范畴无限的可修改意义有关。例如，人工智能艺术品生成器 Dalle-2 如何仅仅根据用户输入的提示生成艺术品，进而生成用户想象中的与 Dalle-2 的神经网络数据集相关的视觉文本。

^① 脸书个人主页是用户个人资料上的一个空间，博主和其他用户可以在这里上传书面文本、图片、视频和其他数字内容，供他们的朋友甚至公众查看。

沉浸意味着用户在文本中具有行动主体性，而沉浸式现实所需的行动主体性是双重中介，因为用户必须在物理环境中也必须在虚拟环境中具有主体。狄奥尼西奥、伯恩斯和吉尔伯特（Dionissio, Burns & Gilbert, 2013: 18）思考了用户在物理环境中通过与物和对象的关系而被沉浸的过程：

访问虚拟世界需要将自己定位在合适的位置，无论是固定的桌面还是笔记本电脑的合适设置上皆是如此。外设问题，如连接耳机、找到网络连接或确保适当的听觉氛围（即没有过度噪音）经常出现，只有在“安顿下来”后，才能令人满意地进入虚拟环境。

沉浸感需要的不仅仅是解释；沉浸通过将环境刺激概念化为用户提供了对意义进行再生产的体验。正如本文前面所提到的，物和对象的区别对于理解在缺乏用户感知的、物体的物理性存在的数字虚拟环境中如何唤起现实感是必要的。理解环境中存在什么事物可以让主体构建和感知关于对象的思想。物与对象的区别对于主体重建现实至关重要，因为“我们改变对象的能力大于改变物的能力。也就是说，只要我们改变了对对象的习惯性想法，改变我们对物的认知和改变物就会更加容易”（Seif, 2019: 86）。

在身临其境的现实中模塑符号需要“既……又……”的概念，而不是“……或……”。由于沉浸式用户的能动性同时是现实和超现实所固有的，符号脚手架的元语言过程存在于用户的心灵中，而不仅仅局限于环境的某一种形式。艾利坎·巴伊拉姆（Bayram, 2022）关于元宇宙中休闲活动的研究表明，在元宇宙中查看用户的娱乐行为时，如果当作室内娱乐或者室外娱乐^①其中之一，是无法完全理解的。这就是为什么我们必须要知道怎样将现实和超现实的悖论性本质模塑为“既……又……”的模式。

例如，在客厅里体验游戏《堡垒之夜》（Fortnite）中的虚拟音乐表演这一娱乐活动。2021年4月，说唱歌手特拉维斯·斯科特（Travis Scott）在《堡垒之夜》中举办了一场10分钟的演唱会；总共有5场相同的演出，

^① 室内娱乐包括人工结构边界内的休闲活动，而室外娱乐则意味着在户外或自然中进行的活动（Bayram, 2022）。

共有 2770 万参与者体验了这场虚拟音乐会。这场音乐会是斯科特当时最新专辑中歌曲的混剪，环境（表演舞台）则将《堡垒之夜》的开放世界地图转变为一种新的展示性的自然形式——曾经将虚拟环境视为皇家战役风格游戏中唯一的竞争场所的玩家现在可以体验到，相同的环境内融合了新事物和对象。这个例子表明：1. 新媒体确实可以修改与超现实自然相关的文化文本；2. 身临其境的体验要求用户在文本中具有行动主体性，但也涉及物理边界内的事物；3. 现实和超现实的矛盾本质中的模塑行为是“既……又……”的模式，身处舒适的家里，而又同时在户外虚拟空间中再现音乐会等事件（三度）正是“既……又……”模塑的缩影。

五、展望：接下来呢？

总的来说，这项研究发现，将库尔（Kull, 1998）的四重自然应用于沉浸式虚拟环境的模塑，可以让设计师对潜在用户如何在虚拟环境中构建意义具有足够的理论理解。尽管库尔的文章主要关注的是与生态边界相关的人类周围世界的生物活动过程，但这项研究认为，将四重自然运用于超现实中的生态系统的沉浸式虚拟环境模塑，可以改善设计结果。此外，本研究考察了当用户同时处于物理环境和沉浸式虚拟环境中进行感知和互动时，现实和超现实的悖论性本质是如何影响用户的意义生产过程的。

接下来，关于符号学研究如何让我们更好地理解怎样正确模塑沉浸式技术符号活动这一问题，本文为此奠定了基础。“既……又……”的概念是正确模拟用户共同发展现实和超现实的悖论性本质的重要组成部分。这种方法使研究人员能够考察超出特定系统界限的内容；此外，“既……又……”结构使研究人员能够考虑想象力的本质，以及对尚未到来的意外结果保持透明性的能力。正如研究中所提到的，悖论不应被视为需要特定答案的问题；相反，我们必须融入非常识，坚持突破界限，超越绝对。

文章的第四部分旨在通过质疑“家”的概念在 20 世纪是如何由于家用电子产品引入文本而发生变化的——这改变了我们对物理生活空间的感知和构建，从而展示了现实和超现实的悖论性本质的“既……又……”模塑方法的动态。此外，本节的后半部分考察了生活在技术中的沉浸感如何改变了对

家的感知成分。以下为对模型沉浸的关键方面的回顾：文化文本可以在新媒体领域内被修正；沉浸式的体验要求用户不仅在物理边界上有行动主体性，还要在文本本身内也有行动主体性；为现实的悖论性质模塑用户行为是超现实，一种“既……又……”的结构。对此，如果三度的内在自然是虚拟自然，那么，悖论性地，三度的虚拟自然则是现实的自然这一陈述可作例证。

引用文献：

- Bankov, K (2020). Platfospheres and sociocultural explosion of Web 2.0: The commercial centre of the digital semiosphere. *Sign Systems Studies*, 48 (2/4): 246—270. <https://doi.org/10.12697/SSS.2020.48.2-4.04>.
- Bankov, K (2022). *The Digital Mind: Semiotic Explorations in Digital Culture*. (Numa nities-Arts and Humanities in Progress 22.) Cham: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-92555-0>.
- Basu, T; Bannova, O & Camba, J (2021). Mixed reality architecture in space habitats. *Acta Astronautica* 178: 548—555. <https://doi.org/10.1016/j.actaastro.2020.09.036>.
- Baudrillard, J (1994). *Simulacra and Simulation*. (Glaser, Sheila Faria, trans.) Ann Arbor: University of Michigan Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.9904>.
- Bayram, A (2022). Metaleisure: Leisure time habits to be changed with metaverse. *Journal of Metaverse*, 2 (1): 1—7.
- Campbell, C; Olteanu, A & Kull, K (2019). Learning and knowing as semiosis: Extending the conceptual apparatus of semiotics. *Sign Systems Studies*, 47 (3/4): 352—381. <https://doi.org/10.12697/SSS.2019.47.3-4.01>.
- Davidson, K J (2022). *Semiotic Modelling of Identity and Communication in Virtual Reality, Augmented Reality, and Mixed Reality*. (Dissertationes Semioticae Universitatis Tartuensis 40.) Tartu: University of Tartu Press.
- Deely, J (2002). *What Distinguishes Human Understanding?* South Bend: St. Augustine's Press.
- Deely, J (2010). *Semiotic Animal: A Postmodern Definition of "Human Being" Transcending Patriarchy and Feminism*. South Bend: St. Augustine's Press.
- Dionisio, J; Burns, W & Gilbert, R (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45 (3): 1—38.

- <https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>.
- Fadeev, A (2022). *Lev Vygotsky's Approach in the Contemporary Semiotic Research of Learning, Meaning-Making and Inner Speech*. (Dissertationes Semioticae Universitatis Tartuensis 41.) Tartu: University of Tartu Press.
- Ferrari, M & Aquino, P (2016). Human interaction and user interface design for IoT environments based on communicability. *Advances in Human Factors, Software, and Systems Engineering*, 492: 93–104. https://doi.org/10.1007/978-3-319-41935-0_10.
- Gaines, E (2006). Communication and the semiotics of space. *Journal of Creative Communications*, 1 (2): 173–181. <https://doi.org/10.1177/097325860600100203>.
- Gramigna, R & Leone, M (eds.) (2021). Cultures of the face. (Special issue.) *Sign Systems Studies*, 49 (3/4). <https://doi.org/10.12697/49.3-4>.
- Kozicki, A (2021). A semiotic model for smart home affordances: Trajecting semiotic components in a technological living environment. In: Suárez-Puerta, Bianca; Merkoulouva, Inna (eds.), *Reflections on Paths, Scenarios and Semiotic Methodology Routes*. IASS–AIS, 204–226.
- Kull, K (1998). Semiotic ecology: Different natures in the semiosphere. *Sign Systems Studies*, 26 (1): 344–371. <https://doi.org/10.12697/SSS.1998.26.15>.
- Kull, K & Favareau, D (2022). There is umwelt before consciousness, and learning traverses both. *Biosemiotics*, 15 (3): 491–495. <https://doi.org/10.1007/s12304-022-09513-8>.
- Leone, M (2011). The semiotics of religious space in Second Life. *Social Semiotics*, 21 (3): 337 – 357. <https://doi.org/10.1080/10350330.2011.564385> Leone, Massimo (ed.) 2022, Il metavalto. Turin; FACETS Digital Press.
- Locke, J (1959 [1690]). *An Essay Concerning Human Understanding*. (Campbell – Fraser, Alexander, ed.) New York: Dover Publications.
- Lotman, J M (1976). *Semiotics of Cinema*. (Suino, Mark, trans.) Ann Arbor: University of Michigan.
- Lotman, J M (1988). The semiotics of culture and the concept of a text. *Soviet Psychology*, 26 (3): 52–58. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-0405260352>.
- Lotman, J M (1990). *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. (Shukman, Ann, trans.) Bloomington: Indiana University Press. Milyakina, Alexandra 2020. Digitalization of Literary Education in the Context of Cultural Autocommunication.

- (Dissertationes Semioticae Universitatis Tartuensis 34.) Tartu: University of Tartu Press.
- Nicolescu, B (ed.) (2008). *Transdisciplinarity: Theory and Practice*. Cresskill: Hampton Press.
- Nicolescu, B (2010). Methodology of transdisciplinarity-levels of reality, logic of the included middle and complexity. *Transdisciplinary Journal of Engineering & Science*, 1: 17—32.
- Piaget, J (1972). The epistemology of interdisciplinary relationships. In: Centre for Educational Research and Innovation (CERI), *Interdisciplinarity: Problems of Teaching and Research in Universities*. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development, 127—139.
- Rospigliosi, P (2022). Metaverse or simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialization, and work. *Interactive Learning Environments*, 30 (1): 1—3. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>.
- Seif, F (2014). Semiotic paradox of the new media: Experiencing transparent reality in a transmodern world. In: Haworth, K; Sbrocchi, L; Johnson, A (eds.), *Semiotics 2012: Semiotics and the New Media*. Toronto: Legas, 53—68. <https://doi.org/10.5840/cpsem20125>.
- Seif, F(2016). Can design inquiry advance edusemiotics? Rethinking factual information and imaginative interpretation. *Semiotica*, 212: 1—20. <https://doi.org/10.1515/sem-2016-0122>.
- Seif, F (2017). Transdisplinarity of edusemiotics. *Chinese Semiotic Studies*, 13 (1): 15—29. <https://doi.org/10.1515/css-2017-0002>.
- Seif, F (2019). “De-sign” in the Transmodern World: *Envisioning Reality Beyond Absoluteness*. (Reflections on Signs and Language 2.) Bern: Peter Lang.
- Seif, F (2020a). The role of pragmatism in De-sign: Persevering through paradoxes of design and semiotics. *Cognitio:Revisita de Filosofia*, 21 (1): 112—131. <https://doi.org/10.23925/2316-5278.2020v21i1p112-131>.
- Seif, F(2020b.) De-Sign as a destiny of negation: The paradox of sustaining boundaries while traversing. *The American Journal of Semiotics*, 36 (3/4): 179—215. <https://doi.org/10.5840/ajs202112066>.
- Seif, F(2022). De-sign agency as the envoy of intentionality: Trajectories toward cultural

- sensitivity and environmental sensibility. *Biosemiotics*, 15: 285–307. <https://doi.org/10.1007/s12304-022-09491-x>.
- Sherman, W & Craig, A (2003). *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers. <https://doi.org/10.1162/105474603322391668>.
- De Souza, C(2005). Semiotic engineering: Bringing designers and users together at interaction time. *Interacting with Computers*, 17: 317 – 341. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2005.01.007>.
- Steffen, W; Richardson, K; Rockström, J; Cornell, S; Fetzer, I & Bennett, E; Biggs, R; Carpenter, S; de Vries, W; de Wit, C; Folke, C; Gerten, D; Heinke, J; Mace, G; Persson, L; Ramanathan, V; Reyers, B; Sörlin, S (2015). Planetary boundaries: Guiding human development on a changing planet. *Science*, 347: 1–17. <https://doi.org/10.1126/science.1259855>.
- Stephenson, N (1992). *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- Tichi, C(1991). *Electronic Hearth: Creating an American Television Culture*. Oxford University Press.
- Uexküll, J V(1982). The theory of meaning. *Semiotica*, 42 (1): 25–82. <https://doi.org/10.1515/semi.1982.42.1.25>.
- Uexküll, J V(1992 [1934]). A stroll through the worlds of animals and men: A picture book of invisible worlds. *Semiotica*, 89 (4): 319–391. <https://doi.org/10.1515/semi.1992.89.4.319>.
- Weinbaum, S G(2010 [1935]). *Pygmalion's Spectacles*. Whitefish: Kessinger Publishing.

行动者网络理论视域中的生物艺术： 他者性的本体生成

Bioart in the Perspective of ANT: on the Ontology of Otherness

彭佳^① 杨玉其^② 郑晓君^③

Jia Peng, Yuqi Yang, Xiaojun Zheng

摘 要：拉图尔提出的“行动者网络”理论是一种不断重新聚拢、组装、扩展异质性要素的模式，其本体维度的意义在于建立关联。就符号学层面而言，它建立了一种流动指称的模式，即以要素之间不定向的互相转义为意义网络的动态结构。以此为透镜审视生物艺术，可以看到，生物艺术将艺术的表达层拓展到最微观的生命之生成过程，在其艺术文本中，人与其他生命体的肉身交互、作为物的生物科技及其设备的卷入，形成了充满不确定性的行动者网络。生成性的生物艺术作品中对他者的敞开意味着，不同物种，哪怕是基因层面上相关性最低的物种之间，也有了符号感知和对话交流的新方式；意味着开放性的网络每次运作时的意义不确定性和相互联结的异质性。它显明了作为物的科技对每次网络生成的重要作用，从而揭示出，生物艺术中对科技伦理的反思是题中应有之义。由此，看似意义不定的生成性生物艺术作品自反式地指向了生命符号活动的本体状态：对他者的永恒敞开。

① 彭佳，暨南大学新闻与传播学院教授，四川大学符号学—传媒学博士，主要研究方向为艺术符号学和生态符号学，在符号学领域内已出版专著3部，译著3部，并发表论文70余篇。

② 杨玉其，暨南大学新闻与传播学院广播电视学系硕士，研究方向为传播符号学，主要研究影视文本的符号表意和艺术展的媒介化问题。

③ 郑晓君，设计学博士，暨南大学新闻与传播学院广告学系副教授，硕士研究生导师，主要研究方向为当代艺术、造型艺术、广告设计等。作品入选参展30余个国际、国家和省级以上艺术展览，并被中国美术家协会、中国美术馆、罗德大学、佛罗伦萨大学等学术单位及专业机构收藏。负责1个国家社科重大项目子课题并参与多个国家和省社科项目，主持9个省级、校级教学改革项目，出版2部专著。

Abstract: The model of ANT raised by Bruno Latour is of re-assembling and expanding of heterogenous elements, which is ontologically to make connections. Bioart brings multiple life forms including cells and virus into the sign-vehicle of artistic texts, thus an inter-subjective transcoding and synaesthetic/corporeal interaction is established between human bodies and the bodies of other creatures via materiality of technology and equipment. The opening of bodies means new ways of semiotic perception and dialogical communication among different species, even if they are very distant in genetic relatedness. As an open worknet of heterogenous actants the creations of bio-artists provide the participants opportunities to return to the ontological being of life and establishes dialogical relationships between human beings and other creatures by revealing and representing the invisible semiotic and life processes to the audience. Such a net produces different meaning in its self-generation each time and its composite elements point to a certain uncertainty in the semiosis of bioart: the ever-lasting openness to other life forms and things as others.

关键词: 景观社会, 生物艺术, 肉身交互, 他性, 对话

Key words: society of the spectacle; bioart; intercorporeity; otherness; dialogue

行动者网络理论聚焦于重组社会, 与生物艺术何干? 本文认为将两者联系的原因有二。其一, 拉图尔 (Bruno Latour) 对“社会”的定义语出惊人, 他认为, 社会可以是物的类型或联结, 简言之, 它是“异质性要素联结的轨迹” (Latour, 2005: 5), 其间的行动者可以是人、非人或物; 而生物艺术的代表性人物卡茨 (Eduardo Kac) 对生物艺术的定义如下: 生物艺术是“1. 将生物材料整合为某种低活性的形状, 或运用于低活性的行为; 2. 对生物科技的工具或过程加以非常规的、颠覆性的使用; 3. 在具备或不具备社会或环境整合的条件下, 对生命活体的创作或转化” (Kac, 2007)。尽管卡茨对生物艺术的定义有过窄之嫌, 但这一论述鲜明地凸显出生物作品本身作为异质性要素的联结: 不同活性状态下的生物材料、对生物科技的非

常规性使用以及对生命活体的创作或转化，都是不可化约的、异质性的生命状态。既如此，尽管拉图尔的学说多用于检视科学的生成，但用其检视“异质性要素联结的轨迹”的生物艺术作品，似乎是个并不过分的挪用^①。其二，论及科学的生成，拉图尔的行动者网络理论是用于对实验室的科学生成知识的检验，而生物艺术的实验室性和知识生成性相当鲜明；尤其是卡茨的生物艺术创作，对社会、网络、媒体等实验室“外部要素”讨论甚多，视角与拉图尔的观照点颇为贴合。因此，本文以行动者网络理论为透镜，试图映射出生物艺术作为异质性的联结，如何在生命符号活动中指向他者，以不确定性的意义生产确定了在本体上和他者的对话性与开放性。

一、当代生物艺术的出场：生成性和各要素的相互卷入

一直以来，艺术家们都注重从生物和自然世界获取材料和灵感以表现社会问题，如 20 世纪六七十年代，罗伯特·史密斯森（R. Smithson）、汉斯·哈克（Hans Haacke）等环境艺术家把改造自然环境当作艺术创造的方式以引发人们对生态破坏、气候变化等环境问题的关注。（Yetisen, et al., 2015）随着 20 世纪末生命科学的进步，环境艺术进一步发展，为当代生物艺术的出场奠定了基础。乔治·格赛特（George Gessert）认为：“生物艺术记录了一种文化转变，即从艺术与自然分离的二元论世界观转向非二元论的、将两者融合在一起的生态结构。”（Gessert, 2012: 19）具体而言，“生物艺术是由生命体或与生命体的联合构成的艺术，与其说它是一种运动，不如说它是一系列类似的媒介，这些媒介都是由一个物种或培育出的生命复合体构成的”（1）。由此可见，在生物艺术中，生物技术和生命体本身的身体作为媒介的重要性是不言而喻的。莫妮卡·贝克（Monika Bakke）则说：“生物艺术使用湿媒介，也就是活的有机体，是艺术、科学和技术交叉的最新表现形式之一，这些交叉在各个时代都非常多。”（Bakke, 2008: 21）贝克突出生物有机体作为媒介的同时强调了生物艺术中反映出来的艺术与科学

^① 本文对“行动者网络”理论中的术语多有挪用，如在使用“转译”（translation）一词时，并不特地强调拉图尔所说的行动者之间的利益相互让渡的特质，而是在一般的符号学意义上使用该词。特此说明。

的融合发展。正是由于对这一卷入了“bio-”这一“活的，有生命的”的要素的重视，以及对生物科技的关注，使得史崔西（Frances Stracey）才把《飞燕草》作为生命艺术的第一件作品来加以描述：“1936年，史泰钦在纽约的摩码美术馆展出了一些非常奇怪也非常美丽的飞燕草花朵。这些花朵并非来自自然界，而是来自史泰钦的一系列化学实验：他把飞燕草花的种子浸泡在含有植物盐基的化学液体中，这种化学物质中的毒素可以诱发种子进行多倍繁殖，并引发变异。值得注意的是，在这个具有艺术倾向的化学实验中，那些丑陋的、发育迟缓的、带病菌的不合格花朵没有得以展出，这揭示了生物艺术在物种的自然选择定律中要扮演的角色。”（Stracey, 2009: 496）与史崔西观点一致，格赛特也将《飞燕草》看作当代生物艺术的起点。

然而，就如笔者曾指出的那样，以生物是否发生变异作为生命艺术的标准，这种设定是不成立的：中国早在周朝时期就已经有嫁接植物作为观赏物的记载，在盆景艺术中得到长久的运用，而通过嫁接式的杂交来改变生物的基因，在唐宋时期的花卉艺术中，也已经得到普及。如果要按“自然的”和“人工技术使其变异”的标准来划定艺术范畴，在面对每一件以生命体为载体的艺术作品时，都不得不对每种生物的基因改变史进行追溯，因为在观赏类的花草树木中，杂交的植物数量可谓难以胜数，而艺术分类竟成为需要在生物实验室中才能完成的工作，这种做法显然不可取。因此，笔者才提出了广义的“生命艺术论”，将其分为“生物对象艺术”和“生物载体艺术”（彭佳，2016：7-9）而对于当代的生物艺术而言，更为根本的创作要素不在于其中是否运用了生物科技，而在于它是否是“生成性的”，或者说，它是否展现了一个“生成”的过程和结果。（任戡，等，2023）以此为区分性的特征，可以看到，曼佐尼的作品《艺术家的大便》隐喻着生物艺术新的创作阶段的来临：“……产生醇气将能量释放出来，冲出了象征就有艺术的铁罐。冲出来的是生物（大肠杆菌），所以生物艺术从此登场。这是个非常重要的隐喻，生物艺术通过释放微生物，彻底解构了制造艺术的钢铁、画布、雕塑的势头和那些纸面。”（任戡，等，2023）这一论述是非常鲜明有力的，自此，生成性的生物艺术最为重要的象征意义得以立定：

过去的所有艺术都是以“制造”为方法，使用僵硬的，不动的介

质，如：一块石头、一张桌子、一面窗帘、一块油画颜料、一笔水墨、一张宣纸，都是不可变化、无法生成的。制造的方法以此介质创作作品；而生物艺术以“生长”作为方式方法，使用可生长、变化的介质，如：微生物、动物、人、植物、化学元素、基因的可生成属性。（任戡，等，2023）

如果说生物艺术对湿媒介的强调构成了对数字时代隐喻性的生物概念以及以生物信息学和生物计算为代表的控制论生命观念的反思，那么，对“生成性”的强调展示出重视物质性和身体知觉的普遍趋势，因为可变化的有机体和无机体之间的互动不仅意味着“身体共在”，还意味着包含了数字技术、化学与物理要素、电子和机械设备等物作为“卷入”他者的行动者与生命的互动与共存。当今的生物媒介应当视为计算机技术、通信技术、数字影像技术等与生物学的融合，这样的融合始终以生物体为基础，超越技术工具、赛博格、人机交互界面等隐喻（Thacker，2003），进而有着让人产生多样感知的能力，更为关键的是身体主导的媒介融合能够创造出事物、人、机构这一新组合的趋势。

综合运用生物组织、生物技术、通信技术等制作出来的生物艺术作品虽然能够让观众参与其中并获得丰富而独特的体验，但是也面临着来自各方面的批判，如视觉上的不适、过分追求体验感而丧失了艺术作品应有的批判价值以及生物伦理方面的批评等（Mitchell，2015：71）。对此，罗伯特·麦歇尔（Robert Mitchell）认为，这样过分简化了观众对生物艺术作品的体验，将重心放在了生物技术的驱动力上，而将观众视为被动、沉迷的客体。麦歇尔提出的生机论的生物艺术则更加有启发性，他认为使用生物技术的意义在于让参观者沉浸在生物技术的另类实践中，“因此，生机论的策略不是试图保护观众不受生物技术的影响，而是试图将观众本身作为产生新的生物技术可能性的手段或媒介”（28）。观众的身体同时构成了体验的主体和参与生物艺术的媒介，体验的过程即是在主动的行为与被其他生物影响两者之间不断切换。不止如此，观众不仅是感知的载体，更成为生物艺术媒介界面的一部分，不同生物体在此交汇：互相影响、共同生成的艺术主体在每一次的活动中都差异性地存在着，作为观者/体验者/传播者/在线参与者的人类，

作为转译和联结物的技术和设备，作为交互者的其他生命体，以及其他诸种要素，彼此交织卷入，构成了异质性的行动者网络。

二、物/自然/文化/符号活动的同层转换：他者的可见性

什么是行动者网络？它指的是每一个被追溯的意义网络过程中由人、生物和物各要素进行的世界建构，“在‘网络’中既没有中心，也不存在终极的根据。一个‘行动者’在某种意义和层面上归属于某个‘世界’，而在另一种意义和层面上又从属于另一个‘世界’。……‘行动者’通过链接可以同时从不同的‘世界’中涉取资源”（盛晓明，2020：11）。行动者可以是人，也可以是非人；而活动或意义场域的形成并不依靠单个的、独立的行动者，而是在它们形成关联时被确立下来。换言之，由符号主体——符号的发出者或解释者——主导的符号意义行为被去中心化了，成为多主体卷入的、意义不定的网络。在生物艺术中，物、自然、文化与符号之间的割裂、不平整或者说相互隔绝被填平、拉齐或抹除了，“行动者”透过相互的直接作用和转义（mediation）或翻译（translation）进行意义转换，其间涉及符码或者功能的相互转换和协调，所有的活动都采取转换性的符号活动（semiosis）的形式，原本不可见的他者的可见性也透过每一次生成的符号活动网络得以显现。

我们以两件生物艺术的作品来描述这种他者的显现。2001年，毕翠丝·达·科斯塔（Beatriz da Costa）和批判艺术组织（Critical Art Ensemble）创作了装置生物艺术作品《转基因细菌释放机》（*Transgenic Bacteria Release Machine*），作品由十个封闭的细菌培养皿和一只可操纵的机械臂组成。当观众按下按钮，机械臂就会随机打开十个培养皿盖中的一个，而其中一个培养皿含有转基因大肠杆菌。观众按下按钮时就已经参与了一场类似俄罗斯轮盘赌的冒险，有十分之一的概率接触到转基因细菌。虽然实际上大肠杆菌根本无法从培养皿中逃出，而且培养皿外的环境对大肠杆菌的危害要远大于大肠杆菌对观众的危害，但观众在按下按钮的时刻仍然会产生犹豫：自己是否要冒险将细菌放出来？细菌到底会不会进入自己体内产生危害？接触行为被转换为带有随机性的符号选择和心理感觉：数学上的几率

性将原本不可见的细菌在观众的感知中显现出来，让人意识到自己在现实生活中的行为也可能对应性地对不可见的细菌和自身的交互产生影响。在物（机械臂的随机装置设计）带来的不确定性中，每一个观众心理上的犹豫，按键时的力度、时长和轻重，以及相关知识储备和个性的差异，都有可能影响到其实际行为，从而影响其生物符号转换的过程，导致不同的结果，即大肠杆菌/非大肠杆菌的释放；而这正是行动者网络模型旨在追踪的、个体要素对场域意义生产的作用之一。

不止如此，个体的要素还表现在人的身体与其他生命体相互让渡的生命权利上：《转基因细菌释放机》创造了视觉之外与其他生命产生联系的方式，人的感知并不一定依靠视觉的经验，生物学上的肉体本身就是朝向他者生命开放的。这种肉体交互的感觉在奥伦·凯兹（Oron Catts）和尤娜特·祖尔（Ionat Zurr）那里表现得更加多样，他们发起的“组织培养和艺术项目”[Tissue Culture & Art Project (TC&A)] 创造的《猪之翼》（*Pig Wings Project*）、《无受害者皮革》（*Victimless Leather*）、《非具形烹饪》（*Victimless Meat*）、《半活的烦恼娃娃》（*Semi-Living Worry Dolls*）等作品让观众可以直接触摸甚至食用这些人造生物聚合物；而后者在受到感染或被食用时会以观众肉眼可见的方式死去，这就为其意义生产过程增加了直观的冲击和随之而来的伦理诘问。观众以肉身可感的参与式经验融合了自然和独立的身体之间的隔阂，当肉身经验与当代科技相结合，人所身处的环境就已经脱离了人的意志掌控，进入拉图尔所说的行动者网络之中：社会不是一个既定的解释条件，而是在不同行动者相互配合之下重新组合的运动。（Latour, 2007: 15）在此过程中人和机械设备、生物肉体甚至空气等非人行动者，共同组合成一个全新的关系场域，人不得不重视这些原本被视为工具因素的不可抗力。对这些生物体的触摸混合了主体与客体、主动与被动：对观众来说触摸这一行为是其他生物体的行动，也是受它们影响的过程。不管观众是否愿意，仅仅是触碰到这些活体组织就足够改变它们的生死结局，这表明身体是难以控制的，对被社会文化规训的意识、对主体的身份而言，身体都是他者。如苏珊·彼得里利（Susan Petrilli）和奥古斯托·蓬齐奥（Augusto Ponzio）所言，“活着的身体知道它是被知道的，在被感知以前就有感觉，在被经历之前就已经经历了，在被体验之前就已然体验了”（彼得

里利 & 蓬齐奥, 2015: 314)。肉身交互首先将身体无法被控制的解放性意义凸显出来, 建构起人身体的整体感知。此外, 与观众的触摸相应的是, 空气中的细菌也是导致这些生物组织发生改变的重要因素, 人们可以清楚地意识到空气并不是一种空白, 它连接起了人与其他物种。可以预见的是, 死亡的生物活体组织也不是终点, 它们同时也会成为其他细菌的养料, 不同肉体之间的交互并没有破坏整个生态系统的连续性, 人体与生物体一同被卷入广泛的生态系统, 没有任何技术或是意识能够将其从中分离出来。

我们要讨论的第二个例子是卡茨的转基因艺术创作《GFP 兔子》。1998年, 卡茨提取了太平洋西北部一种特有的水母中的绿色荧光蛋白质 GFP (Green Fluorescent Protein), 此种蛋白质在蓝色光线或紫外线照射下, 会使水母发出绿色的荧光。由此 GFP 的运行机制是独立于其他细胞符号活动而存在的, 因此, 将其植入别的生物体内, 并不会引发对原有生物体细胞符号活动的不良影响。2000年, 卡茨用这一转基因的方法创造出了名为“阿尔巴”的、会发出绿色荧光的兔子, 并在旧金山举行的星球工作会议 (planet work) 上宣布了它作为艺术计划的诞生。该艺术计划本打算在实验室中推进, 但卡茨在创造出可以发出荧光的兔子之后, 计划将它带回家饲养, 这招致了合作方生物实验室的抗议; 卡茨的计划因此未能实现。关于它的报道和争议登上了《纽约时代周刊》艺术版、《波士顿全球邮报》《法国世界报》《旧金山纪事报》《明镜》《芝加哥论坛报》等大众媒体的封面和头版。在激烈的争论中, 卡茨在芝加哥举办了“释放/自由的阿尔巴!” (Free Alba!) 艺术展, 展出和售卖阿尔巴的照片、绘画和印有它照片的旗帜、T 恤等。关于阿尔巴的争论也继续升温, 成为转基因艺术最为著名的话题之一。在这个热点事件中, 原本不可见的对转基因技术的伦理质疑、卡茨与实验室合作方的不同立场、媒体舆论等一起构成了巨大的行动者网络, 这些外部要素的引入, 无疑为该生物艺术作品引发的知识生产带来了实践和话语的不确定意义。对此, 林奇 (Lisa Lynch) 在以《转基因创世记》为题对卡茨的人物专访中写道, “《创世记》意味着, 普通的艺术馆观众或网络使用者, 能够参加对基因符码的建构; 而《GFD 兔子》引发的令人意外的争论却意味着, 生物科技不愿意放松控制, 使人们可以‘拥有’一只转基因动物” (Lynch, 76)。

面对公众的质疑, 卡茨澄清道: 首先, 他在启动这一艺术项目时就是想

要尝试创造出具有“社会融合性”（socially integrated）的转基因动物，但将其放置在实验室和展厅中无法实现这一目的。其次，阿尔法并不是唯一的转基因兔子，而是他们创造的众多会发出荧光的兔子中的一只，除了能发出荧光，它在其他生理特性和功能上与普通兔子并无二致。并且，他和实验室之前的负责人已经达成协议，可以将阿尔法带回家，因此他的计划并不存在违反程序的问题。至于可能的“基因污染”问题，他将通过卵巢切除的方法来避免这种风险。（Linch, 2003: 87—88）在《生命的符号》一书中，谈到“阿尔巴回家”的问题时，他写道：“转基因艺术是基于基因工程的新的艺术形式，用以创造独特的生命体。艺术家必须要相当仔细，要有对培育的复杂有机组织的承认。更重要的是，他必须履行尊重、养育、爱护被创造出来的生命体的承诺。”（Kac, 2007: 165）然而，事实上，到现在为止，卡茨领养阿尔巴的计划一直未能实现，相关实验室仍然拒绝他的提议。科学家们认为，由于艺术家本身不具备生物科学的专业知识，他们有可能无法在实验室之外确保生命体本身的安全和健康，并预防它们可能带来的危害。尽管卡茨坚称 GFP 转基因技术是完全无害的，但科学家们却指出，这种基因有可能具有潜在毒性，会引起细胞损害。（Remington, 2006）卡茨的《GFP 兔子》之所以引起激烈的舆论关注，与其所涉及的动物种类有关：如果涉及的动物是较为低等的单细胞动物，而不是哺乳动物，其舆论压力恐怕会减轻很多。贝克（Steve Baker）就指出，“卡茨怀着严肃的目的，使用了在许多人看来是干预性的、攻击性的而且令人深感不道德的科技”（Baker, 2003: 92）。事实上，这种科技早已经广泛运用在对昆虫等低等动物的生物实验中，公众对此并不介怀；当它被运用在哺乳动物身上时，就被视为“干预性的”“攻击性的”，并且是“不道德的”。这种看法的形成，显然是和伦理符号学所提出的“大写的身体”有关，即人类的身体和其他生命体的身体是交互的、互为联结的，因此，其他生命体所承受的痛苦也应当是人类的身体所共感的。由于生物学普遍认为，越高等的动物知觉能力越发达、越丰富，和人类的感觉越类似，因此，由它们作为载体的艺术作品引起的伦理争论也就越大。而当代伦理符号学指出，即使是地理和亲缘关系再遥远的作为他者的生命体也可能成为我们的近邻，它们的身体也应当是“大写的身体”的一部分：如是，“大写的身体”转化为“大写的他者”与自我之间的共同联结。

运用行动者网络的理论对这个例子加以检视，可以看到，卡茨通过将作品的计划、讨论和后来的争辩都纳入整体的意义网络，使得本来不为大众所见的生物艺术创作背后实验室与艺术场域之间的张力得以显形。从不可见变得可见的不只是被转殖的、发光的基因和彼时对大众而言神秘而陌生的转基因技术，也不仅是呈现为他者的阿尔巴的身体，还包括整个作品背后的话语网络：他将计划中的行动——想要带阿尔巴回家——转化为符号活动，以辩论的形式在技术和伦理的层面对行为的合理性进行论证。每一次的论证，包括海报、照片、网站短文、评论等，都为这件艺术作品构建了新的意义；观众和网络节点的不停卷入，使得作品的外延和内涵不停延展，从而形成了流动的意指网，而这正是行动者网络理论在符号学维度上实现的突破性范式，即“将自然、社会、话语都放在同一扁平实践层来理解”（刘鹏，2020：44—45）。这种同层的转换中使大写的他者的身体在符号活动和行动层面都得到显明的创造，这是生物艺术的重要意义所在。

三、异质的行动者：生物艺术“生成”的不确定性

生物艺术是“生成”的，它的每一次形式和内容生产并不是确定的，而是在异质性的行动者之间互动地展开的。由于生物媒介的融合特性，生物艺术的肉身交互不仅仅停留于直接的肉体接触：首先，在生物技术和网络媒体技术的作用下，观众即便处于云在场的状态也能感受到作为参与者的感觉；其次，由于生物技术和通信技术、转码技术等融入，不同物种之间的生物活动的不可交流性被转换为可交流的状态，或者说，通过转码部分地呈现或制造了生物活动的可通约性。这就形成了包括身体媒介在内的不同媒介之间的符号对话和转换机制。行动者网络理论认为，科学知识的建构有五大不确定性，分别是群体、行动、客体、事实的性质和文本书写（吴莹，等，2008：223—225），这在20世纪末卡茨展出的转基因艺术的里程碑式作品《创世记》（Genesis）中得到了鲜明的体现。艺术品的关键是一种合成的基因，它是通过将圣经《创世记》中的一句话翻译成莫尔斯电码，并根据卡茨专门为这项工作开发的转换原理将莫尔斯电码转换成DNA碱基对而产生的，所用的句子是上帝对人的晓谕：“要管理海里的鱼、空中的鸟，和地上

各样行动的活物。”然后，这一合成基因序列被植入放置在展厅中的细菌之中。观众可以在现场或者在网络上通过远程装置，打开艺术馆的紫外线灯，激发细菌的变异，改变它的基因序列，进而改变细菌中圣经的原句。在展览结束后，细菌的DNA被翻译回莫尔斯电码，然后再翻译回英语并发布在《创世记》作品的网站上。作为符义和行为上的双重建构，该作品的不确定性表现几个方面。首先，由于每一次的展示中观众可以选择在现场打开或不打开紫外线灯/云在场开灯，其参与主体是不确定的，尤其是网络上持续的互动参与者是一个不断形成中的群体。其次，行动的不确定性体现在，尽管最后得到的翻译结果往往是一系列无序的、无意义的字母组合，但这种相互转译既是不可控的，也是不断被借用、影响和转化的，它本身体现了行动者网络中各个能动主体的异质性特征：实现转译的转基因技术、转码技术和莫尔斯电报技术使得技术物与不同生物主体之间能够互相形构、制造差异，以“转化”而非“表征”的形式呈现出来；而这正符合行动者网络理论对自身模式的动态性、异质性的强调。再者，网络中的客体，即细菌本身，其DNA的变异性是不确定的，而通过打破“自然”的变异序列和“人工”句法的隔膜，“自然/社会”分野的确定性也被打破，而转码回环生成的文本的书写也呈现出不可还原、不可解的序列特质，事实性质和书写文本的不确定性由此得到了清楚的呈现。

卡茨在面对自己的作品时表示“在作品的语境中，改变句子的能力是一种象征性的姿态：它意味着我们不以一贯的形式去接受它的意义，当我们试图改变它时，新的意义就会出现”（Kac, 2021）。生物科技和电子通信技术的结合为人与细菌的互动提供了编码、解码、转码的功能，但是这种互动不同于日常使用电子设备中触控屏幕的手势交互或者语音文字交互，此种交互只是在屏幕界面给定的内容上产生互动，受到界面规则的宰制，本质上还是单向度的意义传输。而人通过现场或是远距离使用网络指令操控紫外线灯改变的是细菌的物质活体以及基因结构，而非作为生物媒介的细菌的视觉内容。细菌改变转译而成的英文以一种对人而言异常的逻辑展示出来，每一种被实现的可能性都暗示着还有其他的许多可能性（黄宗慧，2013），而透过身体和科技媒介的转化生成的让观众“不可解”的符号，尽管以语言的形式出现，却不符合任何已有的语汇，展示的是原本相异的、遥远的、区隔的身

体在新的科技中交汇成互动媒介界面而生成的诸种可能。正如拉图尔所展示的,“科学与技术对象的确立还有赖于我们能否成功地在不同的群体之间建立某种关系结构,使这些群体通过互相定义而被征召、被重新确立”(盛晓明,2020:11)。

这种重新征召在人与其他物种之间建立起了异质性的互动关系,即便观众没有选择通过互联网操作紫外灯,但作为观看者的他们仍然可以看到作为参与者的观众通过行为选择而对细菌的变异过程产生影响,以及这种变化如何被转译生成不可预期的字母符号。正是由于变异的不可预期性,云在场的观众、作品现场的观众以及作品本身成为更大的动态系统的一部分,脱离了艺术家的掌控。《创世记》的名字来源于圣经,但观众与细菌体的动态系统共同重构了生命过程,将其转化为对话性的符号表征,隐喻着对上帝创造生命的秘密的永恒追问。《创世记》在语义层面与内容层面形成了反讽式的映照。在艺术对神话既“是”亦“非”的表征关系中(彭佳,2019),人类以具身的方式尝试接近其他生命体的经验:通过参与生物艺术作品来反思在景观中的生活,人类行为的最终意义被置于一种巨大的不确定性中,荒诞感和神话被暴露,造就了对日常生活中确定的阶序性能指的打破。不止如此,透过与无法自我言说的生命体之间、与基因碱基对之间的编码和元符码活动,人作为“代言人”实现了拉图尔所说的,要“替不能说话的人或物如实说话”(Latour,1987:72),而这种言说正是通过肉身交互的转码机制来实现的:它源自技术物,又反过来塑造和影响了技术物在具身中的作用;正是这种“相互生产”(coproduction)和“相互构造”(mutual-structuring),为生物艺术作品持续地赋予新的意义。

通过肉身交互,生物艺术建构了人与其他生命体的联系,并让人以身体的整全感知穿过景观的单一视觉垄断,重新定位了自身在整个生态世界中的位置。尤克斯库尔(Jacob von Uexküll)提出的周围世界(Umwelt)理论可以进一步解释这种联系的内在结构:周围世界“由符号关系,生命体的辨别和生命体辨认或处理的一切所组成”(库尔 & 洛特曼,2014:5)。生命体依靠特有的感知和制动装置进入和形成周围世界,首先生命体接收到一个特定的感知符号,将其作为感知的线索,两者共同构成了生命体内部世界将要进行的行为的映像,最终生命体做出的行为成为一个新的感知符,行为的映

像则成为新的感知线索。(44—45) 不同物种凭借独特的感知形成不同的周围世界，这类似于温贝托·马图拉纳(Humberto Maturana)和弗朗西斯科·瓦雷拉(Francisco Javier Varela García)提出的生物体的“自创生”(autopoiesis)。凯瑟琳·海勒(N. Katherine Hayles)在《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》中提到马图拉纳与合作者做过的一个有趣的实验：研究者在青蛙的视觉皮层植入微电极以测量各种刺激的神经反应力量，研究发现快速不稳定的小物体引发了青蛙最大的反应，反之运动缓慢的大物件引起的反应很小甚至没有。(海勒，2017：180) 这种感知机制具有青蛙的自适应性，能让它感知飞虫而忽视与自身无关的对象。自创生即为生物体系统的组织引起某种产物被生产出来，这种产物又反过来生产生物系统的特性组织。每一种生物都通过自身的自创生组织形成独特的互动领域以建构自身的环境。生而为人只能在自己的周围世界范畴内观察其他物种和自然，无法脱离自身的主观经验，正如托马斯·内格尔(Thomas Nagel)所言，我们能够想象自己成为一只蝙蝠的感觉，在生理结构上却不能完全理解一只蝙蝠的经验世界。(Nagel, 1974) 在青蛙的视觉实验中，一方面，青蛙以自身对环境独特的感知而处于封闭的自生发状态；另一方面，这样的感知是为了应对外界不断变化的状况，过滤掉无用信息，标记出有用的感知范围，如飞过的昆虫等。周围世界正是一种类似于自创生的结构，既有区分世界、自我指涉的边界，也由于不断受到环境刺激而与外界进行物质或者符号的交流。这种交流的实现在于成为他者的感知单元：“除非一个物种的表达形式和另一个物种的感知……相一致，否则两个物种和生命体是无法进入彼此的环境界的。因此，生态关系对感知单元和范畴的依赖就很明显了。”(彭佳，2016：35) 生物主体可以在与世界的互动中更新自身的感知边界与标准，对同一感知单元可能在经历不同的刺激后会赋予不同的含义，这些不同的含义又反过来影响行为方式，产生对世界新的理解，这正是以不同生物体为基础的异质性的主体世界之间交流的意义所在。

四、他者经验的共情：生物艺术的伦理指向

人如何获得作为动物成为他者的经验？首先，在肉体上成为动物在艺术

家看来是可以想象的一条路径，这在生物科技上可以实现，但在现实中有着巨大的伦理和道德危险，而影像和装置的方式则能将艺术家的思考展现在观众面前。1996年到2003年间，生物艺术家李山用数码合成的方式创作了50张昆虫与人体器官如手指、嘴唇、皮肤等相结合的图像。李山将之命名为《重组》，这一系列作品也成为李山此后创作的《南瓜计划》《阅读系列》《偏离》等作品的思考蓝本。2003年，著名残奥会女运动员艾米·穆林斯（Aime Mullins）参与了艺术家马修·巴尼（Matthew Barney）的作品《悬丝3》，她在作品中以人与花豹相结合的形象出现，展现了人体与生物的杂交状态。在同年的威尼斯双年展上，澳大利亚艺术家帕翠西亚·皮奇尼尼（Patricia Piccinini）展出了作品《年轻家庭》（*The Young Family*），该作品用硅胶塑造了一个人和狗杂交的新物种家庭，其新奇的艺术形态在观众中引起极大的争议。而事实上，转基因性普遍地存在于自然界中，只不过发生的时间比人工转基因早得多。正如李山所言，“我们应该看到本质上的一个同构关系，所以基因充当的是一个生物大同的角色，而不能仅仅把基因看作是一个生命的基础物质。这与科学家所思考的问题又是不一样的”（李山，2017）。人与动物杂交的方案或许永远不能成为现实，但是这种同构关系也表明在生物科技的支持下艺术家对人感知符号世界的方式的重建正不断向身体的基础下沉。

艺术家斯特拉克（Stelarc）最广为人知的作品之一是在自己手臂上植入的“第三只耳朵”。斯特拉克用自己的干细胞培育出一只耳朵，并将其移植到手臂上；同时，为这只耳朵安装内置的麦克风和网络装置，使其只要有无线网络的地方就可以将其听到的声音传输到网上，和网络观众进行互动。如此，借助新的技术媒介，构成语义网络的行动者边界被大大扩展了。同样的，卡茨将自己的身体作为创作的基础，在创作作品《时间胶囊》（*Time Capsule*）时，他在自己的腿部植入了一块用可降解生物材料包裹的芯片，通过互联网远程技术，设备可以从卡茨体内获取到芯片中的卡茨与家人的照片。生物艺术家这些极端的身体融合行为表明了技术不仅与社会生活融合，更早已延伸到人的肉体。被“改造”的身体表明人可以从生理层面转变自己与环境的关系，以超出人原始的感知结构，改变人的周围世界以及随之产生的行为。一方面，由于身体改造通常被视为疯狂的，迎合了人们对以弗兰肯

斯坦为代表的生化人、变异人形象的想象，在现实生活中面临着较大的健康和伦理问题；但另一方面，它也向我们显明，他者的符号世界并非绝对不可企近，至少这种企近的意图可以迫使我们一再思考，如何转换性地在世界中安置自我与其他生命的关系。黄宗慧认为，承认他者经验有难以企及的部分却还是尝试去理解，进而承认自身局限，这一行为展现了后人文的伦理态度：每个个体在自创生的封闭状态中都有产生某种开放性的可能。（黄宗慧，2013）

虽然完全成为他者几乎不可能，但生物艺术对作为技术复合体的生物媒介的运用，可以让参与者在互动中尝试性地体验其他生物体的符号世界。在卡茨的创作观念中，人与环境和他者进行沟通的前提不是理解，而是一种响应，两者之间要展开交流首先需要渠道的畅通，至于能否理解他者的意图和行为则是次要的。（Alcaraz, 2019）在此观念的前提下，卡茨创作了一系列在虚拟场景中转换体验动物视角的作品，《珍禽》（*Avis*）即其中的代表。在这件作品中，卡茨将 30 只斑胸草雀放进一个巨大的鸟笼，鸟笼中另外还有一只体型硕大的遥控机器金刚鹦鹉，它只有头部能够转动。为了顺应人类视觉的立体感，卡茨把这只机器金刚鹦鹉的眼睛设计在前额并使其具有摄影功能，在布局上更接近猫头鹰眼睛的位置。这个装置放在透明的环境中，观众可以在鸟舍前方观察到鸟笼中的状况，也可以戴上虚拟现实装置，接入机器金刚鹦鹉的视觉，通过头部转动来控制机器金刚鹦鹉的头部转动，进而全面观察整个鸟笼的环境，同时也能看到鸟笼外正在使用虚拟现实装置的自己。卡茨还将这套装置接入了互联网，远程参与者能够通过网络遥控机器金刚鹦鹉的眼睛观察展出空间，也能使用麦克风控制机器金刚鹦鹉的发声装置让现场的观众听到，同时现场的人声与鸟叫声也会传递给远程参与者。由此《珍禽》形成了线上与线下的同步共享。透过模拟装置、网络技术和不同生命体共构的网络，人类为可以发声但不能说话的物种代言，如拉图尔所期待的，它实现了自然、社会和话语之间的同层互动。

在《珍禽》中，观众既是观察者，也是观察对象。卡茨作品中巧妙的闭环设置迫使观众转换自己的视角来与其他物种接触，将观众和鸟一起作为观察对象。生物艺术提供了让跨物种交流发生的物质条件，透过对不同的能动者的联结，人能够在一定程度上参与到其他主体感知世界的方式中，搭建起

异质性的多元行动网络，从而打破自我中心的局限。正如卡茨所言：“作品必须是活着的，独立于你。它们必须有自己的生命。所以不是它们和你分享它们的生命，而是你与它们共生。”（Byerley & Chong, 2015）行动者多元共生的世界让人类意识到必须承担起维护世界多样性的责任，在与其他物种的相处过程中，在与技术相互调节和适应的过程中，反思自身的行为，对人类中心主义时刻保持警惕。

五、余论

行动者网络意味着不确定性的增加，意味着“我们不再确信‘我们’是谁”：过往的确定性关系被打破，新的联结在异质性的行动者之间相互卷入和缠绕，形成了动态的、不停扩展的、互为他者的网络。而生物艺术对符号活动的过程性和参与性、人类/非人类生物/物的异质性行动者的设置，使得意义网络不断地卷入新的行动者，由此一直保持朝向他者的开放。每一位参与者作为行动者，都通过自身的行动和行动中的身体与其他身体、其他物以及其他概念牵扯，在网络节点的不确定性碰撞中衍生出新的意义，并由此使我们反身自问：在和其他生命体共构的网络中我们是谁？当我们朝向更多的他者开放，“大写的我”在网络中一次又一次得到重新阐释，从而获得了更多的可能。生物艺术的意义可能正在于此：它让人类与其他形式的、哪怕是在基因层面上离自己亲缘性最为遥远的生物共同成为行动者，由此，每一次网络行动生成的文本都昭示出所有生命体在本体上无法切断的、根本性的联结。不止如此，透过对生物科技及其设备在网络中的安装，其能动性也被显明，以促使人们思考，要如何与之协商，才能共构出伦理性的网络生产。行动者网络理论如透镜般地折射出生物艺术创作强调他者性、异质性和对话的特征，为如何阐释作为先锋艺术的生物艺术提供了全新的视角。

引用文献：

- Alcaraz, A L. (2019). Toward material and interspecies communication: An interview with Eduardo Kac. *Journal of Posthuman Studies*, 3 (1): 74-92.

- Baker, S (2003). Philosophy in the wild?: Kac and Derrida on animals and responsibility. *New Formations*, (49): 91–98.
- Bakke, M (2008). Zoe-philic Desires: Wet media art and beyond. *parallax*, 14 (3): 21–34.
- Bakke, Monika. (2008) Zoe-philic Desires: Wet media art and beyond. *Parallax*, 14 (3): 21–34.
- Byerley, A & Chong, D (2015). Biotech aesthetics: Exploring the practice of bio art. *Culture and Organization*, 21 (3): 197–216.
- Cary, W (2010). *What Is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Catts, O & Zurr, I (2007). Semi-living art. *Signs of life: Bio art and beyond*, Cambridge, MA: The MIT Press: 231–247.
- Gessert, G (2012). *Green Light: Toward An Art of Evolution*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Hauser, J (2006). Biotechnology as mediality—Strategies of organic media art. *Performance Research*, 11 (4): 129–136.
- Hauser, J (2008). Observations on an art of growing interest. Toward a phenomenological approach to art involving biotechnology. In De Costa, B; Philip, K (eds.). *Tactical Biopolitics: Art, Activism, and Technoscience*: 83–104.
- Kac, E (2007). “Life Transformation—Art Mutation”. Kac, E (ed.). *Signs of Life: Bio Art and Beyond*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kac, E (ed.) (2007). *Signs of Life: Bio Art and Beyond*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Lapworth, A (2015). Habit, art, and the plasticity of the subject: the ontogenetic shock of the bioart encounter. *Cultural Geographies*, 22 (1): 85–102.
- Latour, B (1987). *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*, Milton Keynes, Bucks: Open University Press.
- Latour, B (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Linch, L (2003). Trans-Genesis: An Interview with Eduardo Kac. *New Formations*, (1): 75–90.
- Mitchell, R E (2015). *Bioart and the Vitality of Media*. Seattle: University of Washington Press.

- Nagel, T (1974). What is it like to be a bat?. *The Philosophical Review*, 83 (4): 435—450.
- Remington, S J (2006). Fluorescent proteins: maturation, photochemistry and photophysics. *Curr. Opin. Struct. Biol.* (16): 714—721.
- Starcy, Frances (2009) “Bio—art: The Ethics behind the Aesthetics”. *Nature Reviews Molecular Cell Biology*, (10): 496—500.
- Thacker, E (2003). What is biomedica?. *Configurations*, 11 (1): 47—79.
- Yetisen, A K; Davis, J; Coskun, A F; Church, G M; & Yun, S H (2015). Bioart. *Trends in Biotechnology*, 33 (12): 724—734.
- 巴赫金 (2009). 巴赫金全集. 第 1 卷 (钱中文, 译). 石家庄: 河北教育出版社.
- 彼得里利, 苏珊; 蓬齐奥, 奥古斯托 (2015). 打开边界的符号学: 穿越符号开放网络的解释路径 (王永祥, 等译). 南京: 译林出版社.
- 德波, 居伊 (2017). 景观社会 (张新木, 译). 南京: 南京大学出版社.
- 海勒, 凯瑟琳 (2017). 我们何以成为后人类: 文学、信息科学和控制论中的虚拟身体 (刘宇清, 译). 北京: 北京大学出版社.
- 胡翼青, 姚文苑 (2022). 重新理解媒介: 论界面、内容、物质的三位一体. 新闻与写作, (8): 4—16.
- 黄宗慧 (2013). 后现代的戏耍或后人文的伦理? 以卡茨的臆/异想世界为例. 中外文学, 42 (3): 13—47.
- 卡莱维·库尔, 米哈依·洛特曼, 《塔尔图的符号学: 雅各布·冯·乌克斯库尔和尤里·洛特曼》, 彭佳译, 见卡莱维·库尔、瑞因·马格纳斯主编, 彭佳、汤黎等译, 《生命符号学: 塔尔图的进路》, 成都: 四川大学出版社, 2014 年, 第 3—11 页.
- 库尔, 卡莱维; 马格纳斯, 瑞因 (编) (2014). 生命符号学: 塔尔图的进路 (彭佳, 汤黎, 等译). 成都: 四川大学出版社.
- 李山 (2017). 生物艺术的边界——李山访谈. 画刊, (9): 41—44.
- 刘海龙, 束开荣 (2019). 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. 兰州大学学报 (社会科学版), (02): 80—89.
- 刘鹏 (2020). 拉图尔后人文主义哲学的符号学根基//刘鹏 (编). 行动者网络理论: 理论、方法与实践. 北京: 中国社会科学出版社: 35—48.
- 麦克卢汉, 马歇尔 (2011). 理解媒介: 论人的延伸 (何道宽, 译). 南京: 译林出版社.
- 彭佳 (2016). 新塔尔图符号学研究. 成都: 四川人民出版社.

- 彭佳(2019). 符号学视域下的生物科技艺术及其意义生产. 外国美学, (02): 163-179.
- 祁志祥 (2016). 直觉、回味与反映、生成——论审美的基本方法. 人文杂志, (12): 68-73.
- 任戡, 等 (2023). 生物艺术发生, 发展的文脉. <https://mp.weixin.qq.com/s/XRr5aWeCDszejhKVOmv7Ug>.
- 盛晓明 (2020). 巴黎学派与实验室研究. //刘鹏 (编). 行动者网络理论: 理论、方法与实践. 北京: 中国社会科学出版社: 3-16.
- 孙玮 (2018). 赛博人: 后人类时代的媒介融合. 新闻记者, (6): 4-11.
- 吴莹, 卢雨霞, 陈家建, 王一鸽 (2008). 跟随行动者重组社会——读拉图尔的《重组社会: 行动者网络理论》. 社会学研究, (2): 218-234.
- 张一兵 (2020). 建构情境: 反对景观拜物教的激进思想革命——情境主义国际思潮研究. 哲学研究, (11): 87-95.

符号活动的总体性： 疫情期间的数字治理、共同体表征及其艺术实践*

Globality of Semiosis: Digital Governance, Representation of Community, and the Art Practice in Covid-19 Period

何超彦^① 凡婷婷^②

Chaoyan He, Tingting Fan

摘要：在新冠疫情期间，高效的中国数字治理体系表现出作为符号的数据在连接个体与生命共同体时的有效性。基于符号运作，这种数字治理模式将身体交互与对话性作为符号活动本体性的表现，凭借此，个体以可协作的符码形式直接参与到共同体的构建中。然而，在实践过程中，个体权利需有一定让渡；基于“动力解释项”原则，它又要求在具体实施过程中形成共同解释项，确保符号活动的伦理性，尤其是确保个人的主体性不被符号压制。对于疫情期间数字治理的艺术实践活动表现出对符号学“总体性”的认同，以及对数字治理体系的伦理反思。

Abstract: The efficiency and powerfulness of Chinese digital governance system in the break of Covid-19 is stunning, and its data as signs mediated the relationship between life community and individuals.

* 本文为2021年国家社科基金铸牢中华民族共同体意识研究专项“铸牢中华民族共同体意识宣传机制研究”（21VMZ004）阶段性成果。

① 何超彦，暨南大学新闻与传播学院博士生，研究兴趣为符号学与传播学的交叉研究，主要围绕中华民族共同体的文化传播现象。此外，她还对电影、音乐等媒介文本中的符号叙事机制等议题展开研究。目前，共发表学术论文5篇，其中2篇收录于CSSCI期刊，参加符号学、传播学等国内外学术会议并宣读论文5次，参与国家社会科学基金1项。

② 凡婷婷，暨南大学新闻与传播学院博士，现为北京师范大学珠海校区计算传播中心讲师。主要研究方向为新媒体文化、城市传播，目前在《新闻与传播研究》《现代传播》、SSCI二区期刊等国内外高水平刊物发表学术论文10余篇，其中2篇获《人大复印资料》转载。受邀参与IAMCR、ECREA、复旦大学“传播与中国”学术论坛、北京大学社会学博士生年会等国内外学术会议并宣读论文多次。参与国家社会科学基金、教育部、省级项目5项。

As a semiosis process, this digital governance involves intercorporeity and dialogue, which are the ontological features of signs and calls for individual's participation in building a life community via the form of cooperative codes. Yet, in its practice, as individuals have to give in their own rights and a common interpretant is enforced by the sign sender, the dynamics of the semiosis is, at some degree, weakened, as the diversity of "dynamic interpretants" reduced. Therefore, the ethicity of the semiosis is to be reflected to re-negotiate the subjectivity of individuals in digital governance, which, with the globility of semiosis, are the important themes of art practice related to the epidemic.

关键词：数字治理，数字共同体，共同解释项，总体性，符号伦理学

Key words: digital governance; digital community; common interpretant; globility; semioethics

一、问题的提出：数字治理带来的伦理拷问

在我国将新冠病毒调整为乙类乙管之前，围绕健康码、行程卡等由大数据支撑的数字治理方案为疫情背景下人们的生产与生活提供了生命安全基础上的出行便利。这种以大数据技术和填写申报为基础的疫情治理方案，实际上是“生命政治”（biopolitics）和“技术政治”（technopolitics）之连接在当下中国社会的具体体现。吴冠军认为，在这种治理模式下，自然状态下的“肉身人”在操作平台中成为可识别的“数字人”，“生命治理”实现了自动化与智能化，数字共同体的边界以此确立（2020）。在对新冠病毒实行甲类管理期间，这种数字治理方式是最主要的动员与管理方式，并涉及个人隐私权与公共他权利的相互让渡问题。对此，不少学者在伦理层面上进行深刻讨论，其中社会治理、技术哲学反思以及生命政治伦理是学界较为关注的焦点。孙玮等人认为，这种数字治理模式成为转换和中介各种人流、物流、信息流的媒介系统，体现出了人的生物系统与社会系统、技术机器深度融合的最新状态（孙玮，李梦颖，2021）。在城市治理方面，章昌平等认为，疫情

期间的数字治理之创新，不仅是应急管理的数字化和智能化，更体现在城市治理智慧化“微生态”模式的创立（章昌平，等，2021），即调动个体能动性以建设智慧城市。在个人层面上，胡凌认为，这一治理模式改变了人们的流动方式：个体在现实中的物理移动与特定数据库的访问结为一体，同时，它也在塑造着个体形成与之相应的社会行为习惯和身份制度（胡凌，2021）。疫情期间的治理方式实际上已经拓展了数字治理思路，相关研究基于数字治理逻辑，大体上肯定了它在甲类管理时的社会治理功能和价值。

然而，另一方面，由于这种治理模式是在新的媒介技术下生成的，在疫情暴发的紧急状态下，它并无先例可循，也就因此产生了一系列的问题。赫拉利（Yuval N. Harari）曾预测，人因自身生理数据的不断上传而使得整个生命体的形态体现为数据流（赫拉利，2017：359）。从数字身体与数据化生存出发，研究者指出，这种技术治理方式是一种抽离了现实体验的、抽象甚至简化的、客体性的“科学”展示，是主体身体合法性在任何场所中的唯一辨认。（吴静，2021）只有成为“数字人”，一个人才能继续获得生命的保护与扶持及成为共同体成员的资格。（吴冠军，2020）在当时的治理规则下，由健康码代表着的数据身体，在时间上先于肉身决定能否拥有现实物理空间的准入权。随之而来的是，诸如隐私权与监管俘获（capture of regulation）（方兴东 & 严峰，2020）、数据鸿沟及余数生命（吴冠军，2020）、地区之间难以互通互认（史晨，马亮，2020）等，成为这一治理方式在疫情期间不得不面对的技术困境。

所幸的是，在当时的实践过程中，这种治理模式衍生的问题也在逐步得到解决。首先，数据通行符码的释码规则在后期已然下沉至每一社区网格，数字鸿沟与“余数生命”的困境也就得到了改善。可以看到的是，在全域全员核酸检测期间，从社会面便民核酸采样点的设立，到核酸码的截图保存功能、亲属代领功能、打印后的离线使用功能，乃至为特殊人群采取的主动上门采样等治理方式，实际上就是致力缩小数字鸿沟与关怀“余数生命”。其次，当对新冠病毒的治理方式采取乙类乙管后，健康码、行程卡等服务陆续正式下线，所有个人数据已被同步删除，以此维护个体的信息安全。因此可以认为，疫情期间的治理模式总体上与当时的语境是相适配的。

这一治理方式最终所指向的，是实现生命的总体健康和幸福，其一出场

就具备了伦理特性。如我们所知,这一治理方式主要依靠民众、平台、政府共同设立强功能符码予以运行。那么,在具体运作中,这一以技术平台为依托的治理方式,如何在社会文化话语编织中将政府的新型治理与民众的生命健康集纳为一个整体,是本研究将要解决的问题。区别于以往的研究,本研究将聚焦于具体的符号运作方式,即从符号学的视角透视这一新型数据符码在媒介技术特征上如何促进治理的施展,其在符号伦理逻辑上为何能促进民众认同,以及在具体的符号运作尤其是艺术符号的制造中如何对这一治理模式进行叙事。

据此,本文首先试图从“可供性”概念出发,将这种治理方式视为生命共同体的一种表征:要充分实现其媒介可供性,必须在最大程度上保证作为符号使用者的数字共同体的“总体性”;而这和“总体符号学”(global semiotics)及由此延伸而至的“符号伦理学”(semioethics)所建立的符号学基本理念是相符的。更进一步,本文指出,基于这种治理方式衍生出的特殊的符号活动,应当在动态解释过程中遵守适当的传播语境和执行机制,从而促进“共同解释项”的生成,解释这种治理模式如何在更多维度上凝聚个体对于自己所属集体的认同。此外,这一治理模式所体现的共同性和总体性,在符号叙事上体现于具体的艺术实践中。本文也将探讨各地方的健康码艺术符号的选择与呈现,以及当这一治理方式与民众出现一定的距离后,相关的艺术实践如何在审美活动中将个体体验与共同体记忆相联结。

二、数字治理的媒介可供性与数字共同体的“总体性”

这一治理模式的基本功能是认定个体的通行权,然而,与传统的通行符不同的是:首先,就管辖动机而言,古代的通行符是对人身附属地的强行限定(如通关文书、“虎符”等),而疫情乙类甲管社会语境下的通行符是基于生命共同体的整体风险管理建立的,要求个体做出部分权利让渡,目的在于最大限度保护共同体内部所有成员的生命权和健康权,因此,在实施范畴和标准上,其与前者具有明显区别。其次,就媒介技术和身体的关系而言,疫情期间的数字治理模式具有鲜明的具身性:它以新型技术形态将个人身体的物理移动轨迹、生物检测指标和个体之间的地理空间移动交互转化为由规定

的表征方式（如颜色、星号等）产生的符号；它可以将人的具身位移和生命特征部分地转化为可识别、查验、分类和管理的符号集合。以符号学的观点观之，整个转化过程体现出的指示性（indexicality）效应十分明显：一个对象在空间性、方向性的维度上指向另一个对象。更重要的是，这种数字治理模式的物质运作基础是以移动网络、数据定位系统、社交媒体等为一体的集成型互动媒介，这意味着，它能够实时地指涉用户的区域归属、行程信息以及社会交往信息，“核酸检测结果”“个人信息上报”“大数据行程卡”等信息也必须呈现出实时动态的变化，从而最大限度地估算个体被感染新冠病毒的风险。究其原因，这是由于媒介技术的“可供性”（affordability）为设计者和管理者获取使用者个体的具身信息提供了可能。由此，围绕健康码、行程卡等形成的通行凭证能够为疫情的实时管控提供数据保障。从这一点来看，考察这种治理方式在生成中媒介技术之可供性的实现可能，是理解其运行机制的第一步。

所谓“可供性”，在其首次提出者吉布森（James Gibson）那里，是一种超越主客二元论的理论范式建构，用于描述环境供给和生命感知之间的关系。（Gibson, 1986）潘忠党将其引入中国传播学界时，着重讨论了可供性作为衡量媒介“新旧”度指标的意义。（潘忠党，刘于思，2017）尽管西方学界对这一概念有不同层面的发展，但对于传播学研究而言，重要的是回到吉布森本人的观点，洞察其具有使用者和媒介共为主体的特性，即它是媒介的第一属性，在很大程度上塑造着人的交往模式和生存状态。（胡翼青，马新瑶，2022）正是在此意义上，媒介的可供性形塑着人们感知和理解世界的方式。（O'Neil, 2008: 49-64）而另一方面，可供性要得以实现，以何种方式、在何种程度上实现，也取决于使用者的主体性：他们的使用意愿、范畴和方式，而这正是媒介技术和社会文化所共构的现实之复杂性所在。疫情期间的数字治理，其媒介技术的可供性包括可定位、可移动、可交互、可将个人信息和存在状态进行数据转化等；这些特性如果能得到充分展现，可积极作用于疫情预警和公共卫生治理。在对媒介技术可供性于预防新冠疫情之作用何在的全球调查中，莫拉（Luca Mora）等人指出，以下要素都会损害数字可供性在防疫中的实现：对公共卫生部门建议的无视，缺乏训练和透明度、领导力不足，过分复杂的官僚主义，忽视个人隐私，等等。（Mora,

et al, 2021) 观察中国在疫情乙类甲管期间的治理问题可发现, 公共机构在利用数字媒体 APP 估量疫情和通行的风险指数的过程中, 初期的问题主要由使用者的不配合、相关训练和能力的缺乏、新技术和执行程序的复杂性等要素导致, 数字可供性在疫情现实治理中出现了主客体关系断裂。

疫情管治所使用的数字程序是数字与身体界面交互的运用, 它所生成的符号作为对个体具身移动和个人交往的数据化表征, 在一定程度上显现了对个人隐私的公共性占有。由于当代社会的流动是高密度的, 要做到精准防疫, 需要随时随地将个人的位置信息和健康状况纳入数据体系, 因而, 这种治理模式必须对数字身体的健康性和准入性加以标明和判断; 并且, 要充分实现其媒介可供性, 即最大效力地发挥其防疫的功用, 就需要一定程度的强制执行。这就对治理的覆盖范畴、通用性和执行主体的自我约束都提出了较高的要求: 要在数字共同体的整体利益和个体隐私保护之间取得平衡, 需要高度的治理智慧。一方面, 在具体的治理实施过程中, 也确实出现过老年人、小孩等群体欠缺媒介运用能力, 各地之间符码不互认, 结果显示与个人实际情况不一致等造成“余数生命”无法正常出行的状况, 即该少数群体的媒介可供性未能被充分实现, 以及作为抗疫主体的数字共同体未能被有效整合。随着疫情数字治理经验的累积, 这些问题都得到了改善和解决。另一方面, 随着小程序技术的完善, 其作为媒介治理网络的功能集成性得以强化, 与电子公交卡、社保卡等操作程序的互联使得公共治理和个人出行都变得更简便。而在对新冠疫情实行乙类乙管之后, 当健康码、行程卡等不再承担通行符的功能时, 此前收集的相关个人数据也被彻底销毁。相关的措施均体现出这一数字符号在总体性原则下的动态发展过程。

上文提及的“总体性”, 来源于西比奥克(Thomas A. Sebeok)的“总体符号学”(global semiotics)。总体符号学主张符号主体具有“总体性”。他认为, “global”一词除了“全球”之义, 还意味着“无所不包的”(all-encompassing)、“综合的”(comprehensive)、“国际的”(international)、“无限的”(limitless)、“全球流行的”(pandemic)、“无界的”(unbounded)、“广泛的”(universal)和“宇宙的”(cosmic)。(Sebeok, 2001: 1) 西比奥克创立这一学说之时, 意在强调符号学研究范畴的无远弗届: 无论在符号的类型、主体上, 还是就符号的活动范围而言, 皆是如此, 符号主体和符号活动之间相

互关联，由此构成了生命符号网络。正因为生命活动和符号活动彼此叠合交织，从最广义的范畴来说，全球的生命都是密切关联的命运共同体。在这个共同体之内，生命体之间、不同国家和地区的人之间，哪怕在亲缘关系和空间距离上极其遥远，其本质上也是联结的、共构的。总体符号学要实现总体化，需要对作为系统内部的不和谐性进行批判，要在对话的基础上全面包容他者，且这种包容不仅仅是在数量上，更要注重对话与敞开的质量。在此基础上，以“关爱生命”为起点的符号伦理学，作为总体符号学在伦理维度上延伸而出的学说，强调超越系统封闭性以无限迈进他者。这是基于他性逻辑展开的：为了实现总体符号活动之健康的承诺，负责任的符号主体需要完全地卷入他者，并向他者敞开。（彼得里利，蓬齐奥，2014：413）作为抗疫背景下的整体性符号活动，这种跨社会区分的全民性的符号管理也同样需要确立在对话与他性上，意即，我们对他者具有不可推脱、无可逃避的责任，因为关乎共同体的总体命运时，个体概莫能外。按照彼得里利与蓬齐奥的说法，即“人类从未离开过这个符号网络，而且，既然他们是生命体，他们就永远不会离开这个符号网络”（422）。无论是人类命运共同体，还是在抗击新冠肺炎疫情的背景下提出的人类卫生健康共同体的新倡议，均是返回到人类伦理的共性维度上尊重基本人权。“人类”“共同”与强调对话性和他性的总体符号学及符号伦理学是不谋而合的。

具体而言，在这一治理模式所凝铸的风险共担的共同体中，这种“总体性”表现在：只有当这一机制完全地向边缘群体、向他者敞开，并且在实施过程中相互敞开，不因为技能缺失和地方差异把个体排除在外时，作为管理方的公共权力机构才充分地担当起了本身不可推脱的责任。从“数据—符号”的角度来看，小程序的执行和运用是在不同个体的具身行动进行记录并进行数字“语法化”之后，将其编织为一个风险共担的生命共同体的符号表征过程；在这个过程中，数字化是符号化的基础条件。由数字化治理所赋予的个体数字生命权利在此显现，数字身份是融入共同体的前期条件，相比于现实生活中的肉身，疫情期间的数据符码所表征的“健康的”数据身体拥有更广泛的准入权限。这就意味着，要建立防疫的数字共同体，对于个人而言，就必须接纳个人的数字身份，认可由这一符码系统所代表的健康状况、出行状况、社会交往状况是与己相关的；为了进入数字共同体内部，还

需要为了共同体在数据空间的总体生命权利，让渡一部分隐私权和通行权，既要授权大数据平台获取自己的出行与社会交往情况，又要自觉地向外界展示个人的健康状态。和自觉佩戴口罩一样，这是疫情条件下一种“我为人人、人人为我”的共同生命伦理在数字治理层面的体现。

因此，这一治理模式所蕴含的这种生命共同体之间相互联结和彼此权利让渡的伦理特性，以其符号过程发生的肉身和数据身体的交互性为前提，对它设置符号主体提出了严肃的要求。首先，作为以风险防范为主要功能的符号，在符号主体的设置上，应当最大限度地囊括同一地理空间，即国家边界之内的成员，防止数字鸿沟导致老年群体或其他媒介使用能力不足的群体无法融入数字共同体。在这方面，广州市政府推出的相关政策值得借鉴：对于无法使用智能终端设备的边缘群体，可由共同居住人和居住地的基层工作人员提供健康码代打印协助，以防止他们被隔绝在数字共同体的生活空间之外。（黄舒旻，2020）此外，对相关信息与实际信息不符的情况，杭州地区也率先开通了网络申诉机制（娄晓涵，2020），以确保数据的准确性和数字共同体中个体基于此的基本通行权，从而维护数字共同体在主体边界上的总体性。其次，在其符号通用性的设置上，应当实施统一标准，由中央政府主导，实现数字符码的互认，避免因地方各自为政、层层加“码”导致出行不便、个人隐私侵犯等问题，增加其作为通行符的执行标准、执行过程的透明性，排除不利于其媒介可供性实现的障碍，从而确保数字共同体地域内部的符号总体性，确保这一数字防控机制的有效性与公正性。最后，除了健康码的管理方，使用者对这一机制和符码的接受也是其有效性的重要保障。只有当使用者个体意识到自己对共同体中的他者具有无可逃避的责任时，才能对生命共同体产生更强的认同感，才能真正做到对共同体成员的保护，共同维护数字共同体的长治久安。换言之，只有当管理者和使用者都真正意识到自己在符号机制的总体性中的伦理责任，才能在共同体内产生对数据符码所代表的疫情期间社会治理的最大公约数的正向认同，使其产生更强有力的文化意义。

三、动力解释项、共同解释项与治理认同

意大利符号学家彼得里利和蓬齐奥在讨论符号的本体性特征时指出，符号在与他者的对话中才具有了符号的特征，符号的身份是建立在对他人结构开放性的逻辑之中的。（彼得里利，蓬齐奥，2014：414）也就是说，符号只有保持一种结构上的开放性，与他人进行对话时才能成其为符号。即便是最为单音的符号，也必须在他者的关系中才能产生意义；符号越是多音，越具有阐释潜力，便越具有活力。这是符号表意的基本规律。疫情期间因治理而生产的数据符号是追求效率化风险管理的符号，其表意必须简明而清晰，因此，它不可能是一种杂语性的、多音的符号。它的对话性特征，主要表现在个体的数据身体对生命共同体内的其他身体、对生命权利的认可和应答之上。换言之，在数据系统对人的数据身体进行感染风险状态和可通行性的审核时，健康码也就重新将共同体成员的身份进行了数字转化，纳入自身管理的分类标识系统之中。

当然，数字身份并非客观存在的，而是在以公共权力赋予的技术框架之下，因着个体的卷入和参与，在日常生活中不断被召唤出来的。这个过程应当是交互的、对话的，要在用户的自主申报和大数据的审核监察共同发挥作用的情况下，公共交往中的数字身份才能得以确认。就这一意义而言，这类符码虽然在社会治理中具有强制性，但它不仅仅是一种抵抗疫情风险的功能符号，通过不断的算法改进与日常渗透，也逐渐成为被社会文化中的个体从文明程度、人文关怀、社会交往、情感认同和数字伦理等方面进行解释的文化符号；就技术与人的关系而言，它可以成为衡量人的数字化生存状态、技术文明状态和数字生命权之关系的指标；从认同的层面而言，它必然卷入个体对于自我与他人共同构成的命运共同体的思考，包括对这种身份的接收、抗拒和协商，这也是健康码作为符码与社会文化互动的重要过程。诚然，要使得这个符号真正成为数字生命共同体的表征，凝聚数字生命共同体内部的认同，需要在情感和认知上对数字共同体达成一致性的符号解释项。向社会公众公布及讲解明确的赋码规则，是这一数字符码形成共同解释项的基础。

这体现出，数据符码为了获得共同体的认同必须以明确的规则获得使用

者的认可，并逐渐超越自身的功能性作用，起到正向引导社会认知的作用，这是由它本身的符号机制特点决定的。虽然，这种数据符码虽然看起来像是只要求机械性、自动化的反应处理的信号——对于公共场所的管理者而言，仅需对不同颜色的符号做出“同意通行”或“禁止通行”的反应就可以；但是，它的表意是一个持码者个体和相关规则的制定主体以及背后的大数据技术相协作的过程。也就是说，这一治理方式下的数据符码在中国三年的应用中在不断形成“动力解释项”（dynamic interpretant）。由于动力解释项是由符号所产生，并作用于符号解释者的一种直接效力或实际效力（赵星植，2016：140），因此，只有符号应用者总体上对符号互动原则有基本的认知，才能保证符号在社会中的总体解释力。

另一方面，强功能的社会治理符号，必须在操作程序上具有简明性，才能更为高效地形成互动，最大化地实现其功能价值；在中央政府领导下，地方政府相互协调，实行健康码互认机制，并持续进行相应的政策调整，就体现了符号化过程中的协作性，以实现和推进“共同解释项”。用皮尔斯的话来说，这一符号活动需要包含“所有发送者与解释者在最初就充分理解、以及必然会充分理解的东西，从而使得正在交流的这种符号可以发挥其功能”（皮尔斯，2014：251）。

“共同解释项”的形成需要符号的发出方和接收方付出双向的、相互的努力，将自己放置在对方的经验与认知中。皮尔斯如此描述（252）：

让他试着为解释者的全景（panorama）指定一个地方；……他的这种观念，以及他了解到这些碎片应该连接到（attached）解释者的全景之中，并因此他会从解释者的角度去表达他的符号。而解释者也要在其生命中找到一个地方，使得在这个地方中他的观念与他生命中有关发出者那种观念相一致……

从皮尔斯的描述出发可以看到，要使得健康码这一公共权力的表征具有更鲜活的对话性，形成“共同解释项”，也即形成社群的共有认知，“对共同心灵（determination of commons）的一个确定”（251），符号和相关规则的设立者需要为符号的接收者/解释者图绘出生命经验的“全景”，即符合接收

者/解释者认知的语境。尽管相关的管理机器可以强制性地执行通行检验功能，但要让最大公约数的个体形成“共同解释项”，需要就人们对数字技术、对公共卫生、对国家和命运共同体的认知加以引导性的解释，才有可能在设立者和接收者/解释者之间达成一致和共振，并在对话中产生认同，以此增强数字符码总体性原则背后的共同解释项。

四、艺术实践与地方认同：符号活动之“总体性”

西比奥克的总体符号学主张符号网络之疆界无限性与生命一致性，以至于其研究常被误认为仅关注“符号生物界”（semiobiosphere）。彼得里利与蓬齐奥对此反复阐明，总体符号学的研究对象是符号域（来自洛特曼的观点），即人类建构的文化界，包括符号、象征和作品等，也是总体符号活动的一部分。（彼得里利，蓬齐奥，2014：422）在疫情的数字治理中，相关的文化符号活动如何就数量上的总体化（totalization）与质量上的总体性（globality）展现共同体的对话性和他性？作为文化符号活动中的一类，疫情期间的艺术实践之符号叙事能体现出数字治理及其认同建构中最具柔性纯粹性的一个面向。共时面上的地方性与共同体之间的“异他—同一”关系，以及历时轴上的乙类甲管阶段与乙类乙管阶段的对话，可在这一数字治理相关的艺术符号叙事中管窥。

在疫情期间，各地区数字符码之不同的艺术表现也成为当地的分类表征。古德曼（Nelson Goodman）认为，符号的再现是其再现对象的一种选择，这种选择背后包含着一种归类及其属性。而被挑选出来的符号，就传达出其对象类别的属性并发挥效用，成为对其所再现对象的一种认识方式。（Goodman，1968：32）就此而言，在各地的健康码中，数据符码的中心多与当地的特色文化艺术符号相互联结，以此衍生出新的对象和意义解释。譬如，广东省的“粤康码”图像选择岭南文化中的“舞狮”符号作为广东地区健康码的代表，并在舞狮的颜色分类下区分出新冠疫苗的接种次数，一针为蓝色的幼年舞狮，两针则变成了红色的醒狮。随着接种次数的增加，其与“舞狮”动作结合而成的开场动画也由“捧狮”转换为“舞狮”。这种线下疫苗接种与线上动漫符号表征的人机交互，是广东省之治理话语展现的新出场

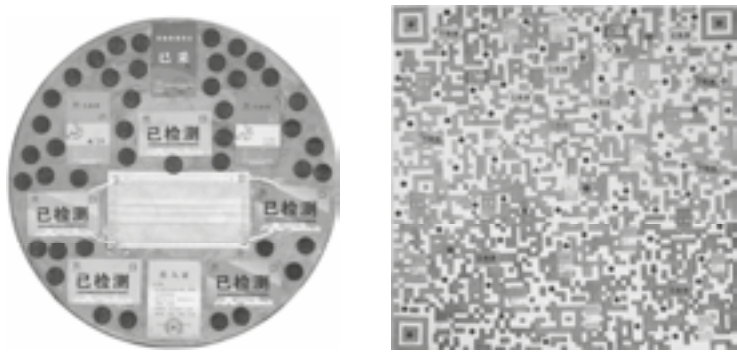
方式。之所以选择这一动漫形象,“粤康码”的制作方给出了如下的释码法则:选择“舞狮”作为创作素材,一方面是取这一民间体育艺术的“消灾除害、求吉纳福”之寓意;另一方面,“舞狮”粤语的谐音“冇事”(“无事”),取其“平安无事”之意。(粤省事,2021)广东省将“舞狮”符号与“粤康码”相类比,正是对“舞狮”文化符号的属性进行凸显,并将此挪用至数据符码中成为疫苗接种、健康状况的艺术性再现,在引导性的解释中卷入文化意义上的“共同解释项”。正如克罗齐所言,“……画,诗,和一切艺术作品,只是对于有训练懂得它们的人们才能发生效果”(克罗齐,2012:143)。体现在健康码小程序界面上,各地域围绕着自身的地理人文之独特性,挑选出最具代表性的艺术符号加以呈现,构成“码”的伴随文本。此时,个体性的数据信息包裹在统一性的艺术符号中,其界面设计和功能设定中融合了美学、文化的要素,以柔化使用者的使用感受。

除广东省之外,四川省的“天府健康通”将其健康码背景随机设置为九寨沟、三星堆、峨眉山、乐山大佛、青城山、杜甫草堂等与该省份具有强关联性的景点。在“旅行熊猫”这一此前就获得地方性的文化符号的带领下,人们只要完成疫苗接种就可以在健康码小程序中打卡四川省的各大景点。可以看到,地方文化的符形在新媒介环境和疫情的数字治理语境下的变异,在持续不断地生产出文化性、历史性的共同解释项,以期建立一种共同体话语。这种将地方美学符号镶嵌至数据符号的实践,倚靠着符码系统所具备的强制解释力,以及具有交互性的技术基础设施,使得这一艺术符码类型不断与地域共同体形成联结式的转喻关系,促成一种地域性的、数字层面的美学共同体之生成。

同样的,湖北省宜昌市以三峡大坝、中华鲟的特色符号构筑新的健康出行符号。陕西省的“陕西一码通”选用其历史文化特色兵马俑与古城墙作为健康信息码的外围皮肤。新疆维吾尔自治区以其盛产的哈密瓜、石榴、葡萄作为其健康码的艺术呈现。河南省的二七塔与牡丹花,云南省的健康码背景中的椰林吊脚楼形象,安徽省“安康码”的黄山,重庆市“渝康码”的火锅等,均以区域特色符号为艺术点缀,为健康码与区域的关联赋予新的解释。在“亮码”行动中,个体不仅仅是对数字治理的指令做出积极的行动,更是在与熟知的地方性艺术符号对话中召唤出对地方文化的认同感。总而言之,

人们在不同的地方出示相关的通行符码，实际上也在间接地接受这种数据符码与当地文化艺术符号的重新组合。在由官方努力推动的健康码程序设计中，这种由符号发出方设定的、期望能够促进地方文化认同以及对数字治理的认同的“意图定点”非常明显：至少，从健康码的推行方来看，希望加强符号活动的总体化或者说一致性的意图是相当强烈的。

然而，“总体化”并不意味着符号的“总体性”，而后者才是多样性和对话性的体现。通过对疫情期间数字治理进行反思和表现，艺术创作能持续不断地激发人们对新冠疫情时期保持记忆敏感：这就是艺术的记忆功能。当“亮码”成为日常生活时，艺术家们从中挑选出相应的艺术形象，来表达对制度和秩序的反思。2023年3月，青年画家张鸿然的油画综合材料《痕》系列作品，分为绿色、黄色、红色和灰色（纪念逝者）四个系列。具体而言，他将诸如医药瓶盖、口罩、核酸采样与检测等疫情治理的相关产物粘贴至健康码中。在系列之一中，在“已采”“已检测”后，所得到的绿色符码是“出入通行”的凭证；颜色的转换，代表着生命本身的行动及其心理的情绪性解释波动：与抗原、限制出行相对应的黄色符码，与N95口罩、物理隔离相契合的红色符码以及与因新冠病毒去世的生命体相关联的灰色“下线”码。艺术创作者进行整体性的符号再现与话语编织，指向着与新冠大流行时期相关的治理秩序：符号活动和生命活动的边界、状态、起止相互对应，符号活动和生命活动本身的一致性得到了凸显。此处，一个停留在时间轴某一点上的生命活动被框定在了圆形与方形内，艺术作品为特殊时期的疫情治理提供了重新访问和反思的空间。



张鸿然《痕》系列之一

总而言之，先进的媒介技术和基础设施、民众的积极认同和参与及柔化的艺术符号叙事实践，使得这种数字治理方式在新冠疫情期间保证共同体的总体生命安全。在具体实施的过程中，公共权力机构不断地对其运行规则进行调整和整合，使其媒介可供性可以充分实现，以维护这一数字共同体作为符号使用群体的总体性。就这一点而言，疫情期间的数据符码之于抗疫的重要贡献是由共同体每一位成员的付出所共同建造的，个体的力量在共同体的符号叙事中得到凝聚和凸显。艺术符号活动，作为强功能性符码体系的补充，在人类情感层面上深化了对共同体之合一性的认知。在不断变化的社会现实中，疫情期间的数据符码实时地调适自我、他者之间的和谐性，从而稳定地成为数字共同体的表征。使用这类数据符码，意味着个体在数字命运共同体中被赋予的数字身份不断被召唤。个体在对自己的数字身份做出应答时，对这一符码系统不断进行新的解释，同时也在现实中确立起自身对他者乃至共同体的总体健康具有无限的、绝对的责任。对符号传播语境和运行机制进行适当的设置，有利于共同解释项的形成，也有利于推动共同体的建造。

参考文献：

- Chen, W; Huang, G & Hu, A(2022). Red, yellow, green or golden: the post-pandemic future of China's health code apps. *Information, Communication & Society*, 25 (5): 618—633.
- Goodman, N (1968). *Languages of Art: An Approach to a Thoery of Symbols*. Indianapolis, NY: The Bobbs-Merril Company.
- Gibson J J (1986). *The Ecological Approach To Visual Perception*. New York: Psychology Press.
- Mora, L; Krishna R; Kummitha, R & Esposito, G (2021). Not everything is as it seems: Digital technology affordance, pandemic control, and the mediating role of sociomaterial arrangements. *Government Information Quarterly*, 38 (04). head-of print.
- O'Neil, S(2008). *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction*. New York: Springer.
- Sebeok, T A (2001). *Global Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.

- 彼得里利, 苏珊; 蓬齐奥, 奥古斯托 (2014). 打开边界的符号学: 穿越符号开放网络的解释路径 (王永祥, 彭佳, 余红兵, 译). 南京: 译林出版社.
- 赫拉利, 尤瓦尔 (2017). 未来简史: 从智人到智神 (林俊宏, 译). 北京: 中信出版集团.
- 方兴未, 严峰 (2020). “健康码”背后的数字社会治理挑战研究. 人民论坛·学术前沿, (16).
- 胡凌 (2021). 健康码、数字身份与认证基础设施的兴起. 中国法律评论, (02): 102—110.
- 胡翼青, 马新瑶 (2022). 作为媒介性的可供性: 基于媒介本体论的考察. 新闻记者 (01): 66—76.
- 黄舒旻 (2020). 广州“穗康码”可与“防疫健康信息码”“粤康码”一码通行. <https://kb.southcn.com/kb/1ccdc5bf80.shtml>.
- 克罗齐 (2012). 美学原理 (朱光潜, 译). 北京: 商务印书馆.
- 娄晓涵 (2020). 杭州健康码运行情况如何? 现已开通网络申诉渠道 积极提高赋码准确性. https://ori.hangzhou.com.cn/ornews/content/2020-02/16/content_7677339.htm.
- 潘忠党, 刘于思 (2017). 以何为“新”? “新媒体”话语中的权力陷阱与研究者的理论自省——潘忠党教授访谈录. 新闻与传播评论, (01): 2—19.
- 皮尔斯, C S (2014). 皮尔斯: 论符号 (赵星植, 译). 成都: 四川大学出版社.
- 史晨, 马亮 (2020). 协同治理、技术创新与智慧防疫——基于“健康码”的案例研究. 党政研究, (04): 107—116.
- 孙玮, 李梦颖 (2021). “码之城”: 人与技术机器系统的共创生. 探索与争鸣, (08): 121—129+179+2.
- 吴冠军 (2020). 健康码、数字人与余数生命——技术政治学与生命政治学的反思. 探索与争鸣, (09): 115—122+159.
- 吴静 (2021). 从健康码到数据身体: 数字化时代的生命政治. 南通大学学报 (社会科学版), (01): 8—15.
- 粤省事 (2021). 粤康码上新啦! 一起打疫苗, 召唤小狮子强力守护! <https://mp.weixin.qq.com/s/WIXNqTNkRdBt5qsGm-Jytg>.
- 章昌平, 米加宁, 刘润泽 (2021). 以智抗疫: 从健康码看城市治理智慧化的“微生态”. 广州大学学报 (社会科学版), (02): 37—46.
- 赵星植 (2016). “无限衍义”真的无限吗? ——再论皮尔斯的解释项理论. 河南师范大学学报 (哲学社会科学版), (06): 138—142.

第四部分.

感官研究宣言：艺术与人文
文学科中的感官革命

FOURTH PART

**THE SENSORY STUDIES MANIFESTO:
TRACKING THE SENSORIAL REVOLUTION
IN ARTS AND HUMAN SCIENCES**

文学作品中的具身科学： 理论虚构作为艺术实践中的新兴科学

Embodying Science in Literature: Theoretical Fiction as Emergent Science in Art Practice

李爱玲^① 撰

Clarissa Lee

柳凤琼^② 译

Fengqiong Liu (trans.)

摘 要：理论虚构是一个概念性的结构。这一结构产生于虚构（包括文学性虚构、行为性虚构、视觉性虚构和荒诞虚构）的世界观在对实践的建构中所推想出的科学（理论科学或幻想科学）实践。因此，理论虚构这一领域将虚构的世界作为符号指涉，通过“想象性创造”这一媒介，来“玩转”科学理论。通过将虚构叙事中可能发生的内容转化为科学的论据，并利用现实世界中现有的工具将其进一步发展，理论虚构领域中的部分内容是有可能被转化为现实的科学理论或科学实验的。理论的虚构与传统的科学理论发展的不同之处在于：它不仅不受现实世界的科学知识约束，还能够突破这些约束，将其理论延伸到更远的地方。

本文通过四种新兴技术科学行为对理论虚构这一符号学实践进行研究，并将引用格雷格·伊根的《检疫》、阿兰·莱特曼的《爱因斯坦的梦》和范达纳·辛格的《距离》这三部科幻作品来支撑作者对这四种新兴技术科学行为的阐述。以这四种行为为依据，通过对所选科幻作品的分析与阐述，本文

^① 李爱玲 (Clarissa Lee)，杜克大学博士，硕士和本科毕业于马来西亚大学。她是一位科学艺术家、科技研究者和用户体验、利益相关者管理方面的政策分析师，在马来西亚、新加坡和德国进行学术研究。她的兴趣爱好包括桌游、新兴技术、恐怖电影和新技能习得，擅长创意整合。她的推特账号是@normasalim，个人博客是 modularcriticism.blogspot.com。

^② 柳凤琼，四川大学外国语学院英文系翻译方向硕士研究生。

得出结论：人们在对发展更多传统科学理论和运用科幻小说对社会变化进行预测间存在着认知的鸿沟，而理论虚构可以填补这一鸿沟。

Abstract: Theoretical-fiction is a conceptual construct that emerges out of speculative practices of science (in whether theoretical or fictional) within the world building practices of fiction (that could be literary, performative, visual, or ludic). Therefore, theoretical-fictional field uses the world of fiction as a semiotic reference for “playing around” with science theories in an imaginative-creative medium, yet containing the possibility of transforming into actual scientific theories/experiments by translating the fictional-narrative possibilities into scientific arguments that could be further developed through available real-world tools. Theoretical-fictional is different from conventional development of scientific theories by being unfettered by real-world science constraints while capable of stretching out these constraints.

Theoretical-fiction of science as a semiotical practice is investigated through the four acts of technoscientific emergence. Three works of science fiction, *Quarantine* by Greg Egan, *Einstein's Dreams* by Alan Lightman, and *Distances* by Vandana Singh are used to support the elaboration of these four acts. Through the four acts and analytical elaboration of the selected works of science fiction, it is proposed that theoretical-fictional field could fill existing gap between the epistemic focus in the development of more conventional scientific theories and the deployment of science fiction for forecasting social change.

关键词：涌现的技术科学，科幻小说，思辨哲学，理论小说，作为文化的科学，作为文化的数学，具身

Keywords: emergent technoscience; science fiction; speculative philosophy; theoretical-fiction; science as culture; mathematics as culture; embodiment

一、绪论：技术科学中的思辨哲学——涌现

涌现在科学虚构宇宙的构建中发挥着理论催化剂的作用。在这个虚构宇宙中，理论虚构对科学的惯例进行了类似艺术科学的干预。理论虚构从实时发展的科学中获取灵感，并在其转化为现实的科学知识之前，在虚构的世界中为其制造一个影子版本，在社会和认识的维度上对其给予同等的重视。

涌现，就像凯伦·巴拉德（Karen Barad）提出的衍射（diffraction）概念一样，动摇着“二分法……一种单一的区分行为”概念（Barad, 2014, 168）。衍射是一种分化和纠缠的迭代行为，并不区分事物的新与旧。但这一事实并没有解释判定新颖性的标准，比如判断一项被归于新颖的知识是否真正新颖，或者说去确定用什么方法可以加强新颖性。涌现的出现旨在消除人为的二分法对判定知识新颖性所产生的限制。

理论虚构的第一种形式涉及影子依据的构建，即数学—科学依据的虚拟化版本，其构建可能会对现实世界中现有的、科学的操作性选择产生影响。这种形式的理论虚构领域创造了现存的现实世界之科学的多重影子世界，而这些世界需要通过科学实验来进一步探索。理论虚构的第二种形式则是我认为的一种科学概念，它广泛出现于虚构的思辨性环境之中，可能更难通过传统的科学方法来实现。我仍然认为，这些概念是具有科学相关性的，因为它们在追溯既定的科学叙事的同时也创造叙事，而它们所创造的叙事则充当了既定叙事中的不稳定因素。

本文虽然不会过多关注科学的叙事，但会对虚构在提出源于文学空间的科学知识方面所具有的潜力进行思考。换句话说，这类新兴的科学形成于一个虚构的世界，拥有合理的内部逻辑，且其逻辑不受现实世界的物理条件或心理障碍的影响。它们有可能转化为能够通过科学方法惯例进行检验的假说，同时提供一种通过艺术性的视角产生的科学概念。在接下来的章节中，作者将选取一些可展示上述关注点的科幻作品进行分享。对这些作品的开发不一定是为了做出什么科学贡献，甚至不一定是为了挑战虚构的界限。虚构的界限以“假设”情节为中心，对作为叙述灵感对象的科学的复杂性进行黑箱处理。对于来自对异域世界的实验所产生的启发式方法来说，虚构是一个

进行折射的空间。

理论虚构的涌现是一种弱涌现。弱涌现允许对其还原进行协商，这不仅是涌现属性被压缩的结果，也是由微观属性的聚合构成的宏观属性造成的结果（Bedau, 91-114）。这些微观属性的聚合进而能够通过扩大、翻译和转化对这些新兴的科学世界做出贡献。本文将选取三部科幻文学作品对理论虚构进行阐述。这三部作品分别是：格雷格·伊根（Greg Egan）的《检疫》（*Quarantine*）、阿兰·莱特曼（Alan Lightman）的《爱因斯坦的梦》（*Einstein's Dreams*）以及范达纳·辛格（Vandana Singh）的《距离》（*Distances*）。通过这些作品以科学为中心的叙述，我们可以追溯艺术科学在理论小说的构思和形成中的不同效能。一方面，通过这些小说作品，人们能够看到，复杂的美学是科学/数学和艺术融合的结果。另一方面，将科学纳入技术政治议程也可以将科学变成一种应对的工具，而非本体论意义上的启示。

涌现对我们理解中断（disruption）所产生的影响的不同方式有所助益。伊根的《检疫》一书讲述了一群人通过潜心钻研量子力学而获得能动性的故事。本书考虑到量子物理的物质性，及其试图与阻止获得这种知识的机构相联系的涌现性。《检疫》中物理与形而上学的耦合是物质的物理自我和其影子版本的涌现自我之间的共同延伸，其涌现自我代表了从肉身到超验的发展。在超验的状态下，物理状态的本体论实质与肉身已经脱离。

辛格的《距离》一书提出了一种来自数学与其人类对话者之间的关系的涌现条件，后者指的是数字棋手，因为他们能够在原始状态下与数学互动。此外，《距离》还有一个关于一群类神人物间的亲缘关系的神话，这些人是数学艺术殿堂起源的一部分。这一殿堂是人们可以像生产为技术服务的数学一样花时间生产数学艺术（具身的纯数学）的地方，并与数字的起源故事同源，而数字的起源故事通过其列举和量化物体的行为获得了符号意义。小说的主人公阿娜苏娅把数学艺术殿堂视为她的感官实验室，用来感受和直接感觉她的世界，而非仅对她的世界进行理性分析。

在伊根的《检疫》一书的设定中，数学与量子力学相互关联。并且，本书通过人物具身感知的量子现象呈现了各种形式的对数学原理的违反。而在《距离》一书中，数学在艺术中的作用不亚于其在科学中的作用，包括梳理

出那些看似是有机技术的东西所具有的令人疑惑的方面。我们在不同维度（时间或空间）能够接近一些不同的世界，而这些看似有机技术的东西具有检验与数学物理结合的生物如何重新想象这些世界的创造力的潜力。这两部作品都阐明了几何思维的不同变体，也陈述了原子化个体的行为如何使得由数学定义的空间断裂开来。在人类被设定为必须服从量子规则的基本粒子的场景中，读者能更加深刻地体会到抽象的科学第一原理和数学公理被放大时的样子，这也更能激发读者们自己的思考。莱特曼的《爱因斯坦的梦》则是艺术与科学融合的缩影，它不能仅仅被看作一部解决了那些在理论上（可能尚未在实验上证实）可信的推理规则的小说作品，也不能仅被看作一部纯粹的艺术幻想作品。所以它最终被归类为硬科幻，成为一部对寄希望于科学启示表现的准确性的物理学家们（甚至科学哲学家）提出了问题的硬科幻作品。

要弄清楚可能激发莱特曼在《爱因斯坦的梦》中所展示出的想象力的形象，以一种与理论小说背后的动机相似的方式去思考爱因斯坦本人如何构思出物理学理论或许值得一试。对爱因斯坦来说，构建科学理论的过程，即从公理到经验再到模式和飞跃（处于公理和经验之间，允许在产生一个完整的理论之前形成更多的理论模式）的循环，体现了一个必然的虚构的不同方面。这一必然的虚构产生于一系列隐含的偏好、预想和预设，以指导数学工具的发展，但这一虚构所包括的内容远远超过数学工具所允许的范围（Holton, 1998: 28-56）。对爱因斯坦来说，思想实验有一套在理论上可行的实验即可，即使在实际中不能进行也没有关系。因此，实验必须至少在理论上是可操作的，而且，量子力学思想实验的反事实确定性还模糊了这种操作的步骤（Roux: 6-11）。可以假设，德国文学和哲学经典在激励爱因斯坦走向认识论的统一或物理学理论的统一方面有一定作用。因此，《爱因斯坦的梦》不仅描绘了爱因斯坦相对论概念的怪异之处，也形成了渗透所有新的观察和存在方式的认识论危机。

二、打破现状，挑战正统

量子力学在我们的世界出现的时候，人们得到了一个接近于不真实的对

现实的描述，而这仅仅是因为量子物理学的数学形式主义看起来比电磁射线留下的轨道和痕迹更具有操作性和物质性。量子力学在 20 世纪的前 25 年出现是因为其概率性或量子物理学的统计数据质量，而后者则要归因于冯·诺伊曼关于量子系统的可测量性的观点（van Hove, 1958）。目前对量子力学的认识经历了多次转变，这些认识的起点是尝试去理解经典物理学和量子物理学各自的看似不可调和的品质的深度。

与更容易直接接触到的中观和宏观物理学的确定性世界相比，量子涌现的第一个例子似乎不那么直观。即使如此，当被测量的量在经典力学和量子力学运作的尺度之间来回移动时，某些确定的品质也可能变得不确定。量子力学定律并不会仅因为我们进入宏观物理世界而消失，对此，丹尼斯·德克斯和阿卡迪·普劳特尼茨基各自展开了讨论。事实上，我们对量子世界的观察是从被设定为遵循经典决定论规则的测量仪器的角度进行的；而且，量子行为在宏观上的可观察方面也是经典逻辑定义的仪器测量的结果。对量子级实体的测量并不能排除量子效应的不可观察性——由于缺乏可提供合理解释的语言，在此，对这些量子效应不做讨论。然而，涉及量子态的纠缠意味着多粒子波的叠加不可能回到其原始的单波形态。换句话说，一个已经叠加的波没有机会在事后被分解成可分离的波。

对经典描述的选择是与其他系统合作的符用学进程，也是在《检疫》虚构世界中所探索的一种妥协。在这一虚构世界中，思想拥有自己的代理机制，可助益其战胜身体的不足。这一设定通过一个惹人注目却没有实体存在的人物（即劳拉·安德鲁斯）呈现出来。尽管她的身体处于植物人状态，但她通过自己的思想创造出了自己的现实存在。在《检疫》一书中，人类角色拥有模拟量子测量和坍缩过程的能力。之所以有此能力，是因为他们有意积累这些不同状态在不断发展过程中所展现的特性的相关知识，随后，这些知识成为角色用来打乱存在于他们世界中的常规的力量（本书呈现了两个世界——书中人物所处的宏观世界以及量子世界这个非直观的但仍然是直觉性的世界）。对物理干扰和抑制某些物理行为所产生的影响的描述，可以被解释为作者试图通过对玻尔和薛定谔主张进行变化性的解释，从而把对量子力学的不同解释串联起来。这些被串联的解释包括埃弗雷特的多世界理论、德布罗意-玻姆的因果解释论、少为人知的客观坍缩理论，以及包括进人类意

识的各种解释。伊根承认，对量子力学的一定程度上的理想主义及不准确的理解，给予了他创作这部作品的灵感。瑕不掩瑜^①，他的作品中所创造的内容能为人们理解科学、艺术和社会间的纠缠注入新的洞见，这一点更为重要。

《检疫》的故事发生在一个未来的地狱般的世界，主要讲述的是尼克·斯塔夫里阿诺斯（Nick Stavrianos）和一些企业机构（包括赫格曼研究所 Hilgemann Institute 和“乐园”）之间的故事、尼克与钟宝桂（Chung Pokwai）及劳拉·安德鲁斯（Laura Andrews）之间的关系（也是关于量子意识辩论的阐释）以及尼克与他的虚拟的（已故的）妻子凯伦和“泡沫”的关系（后者代表集体意识的认识论启示）。不同角色之间的互动，特别是尼克、劳拉和宝桂之间的互动彰显了理论虚构的涌现。这是因为，他们对量子物理学既定边界的破坏所表征出来的异常也是对两种不同的假设场景进行艺术渲染的机会。在这些假设场景中，人物将限制自身的行动，而模仿虚构量子力学表现中的粒子可能的行动。此外，在推测从这些理论虚构中可能出现的技术之前，我们应该考虑到这些角色对量子事件进行的解释性的争论。

《检疫》中的理论虚构展示了艺术在物理学中可发挥的作用。例如，劳拉·安德鲁斯所表现出的模糊性体现了对海森堡不确定性原理的行为性解释。海森堡不确定性原理表明，人们无法同时确定其位置和动量，它甚至被视为许多虚构世界的存在原则。在这些虚构世界中，智力残疾的角色被设定为可以摆脱物理身体所带来的不可能的障碍，同时产生她的元自我的分身。她的涌现的心灵打破了宣称她为残疾个体的主流理论；她的涌现的自我产生了一个与虚拟自我无法区分的肉体身份。这种心身纠缠的表现表明，打开心灵深处的可能性可以诱导出不止拥有多个量子态代表的量子力学的多重世界解释。她新发现的、切近自己众多表现形式之一的能力有助于她获得能动，这种能动由占据不同物理坐标的纠缠状态所驱动，就如下文的对话所展示的那样。除了场景设置，这段对话还通过对下面的场景所引发的不同排列组合进行数学的叙述化，以思想实验的形式为理论虚构补足了一个开端。

^① 此处可参考伊根于小说完成之后所撰写的宣言：<http://gregegan.customer.netspace.net.au/QUARANTINE/QM/QM.html>。

你是谁？你是劳拉吗？你是真实的吗？

她笑着说：“不是，但你对我的感知是真实的。我代表劳拉，抑或是劳拉和——模糊的尼克——宝桂，以及其他人和你说话。但主要代表劳拉。”

“我不懂。你说‘代表劳拉说话’？你是劳拉，是或不是？”

“劳拉被模糊了；她不能直接和你交流。她正在和被模糊的尼克以及宝桂交流，但她创造了我来和你交流。”

“我——”

“她的复杂性分散在各个特征状态中；你和她永远不能直接互动。但她把足够的信息集中到一个单一的状态模式中以传达基本的信息。她已经和被模糊的尼克和宝桂取得了联系，但尼克和宝桂像小孩子形态一样，还不可靠。这也是我现在和你沟通的原因。”（Egan, 1992: 230）。

《距离》包含了对几何学（和拓扑学）起源故事的敏锐观察，它结合了民间神话、经过具身表现出的数学直觉（辛格在对书中被称为“阿斯密斯”的数学本能的论述中概括了这一点）、几何学的纯粹性和美学（包括通过对书中被称为“斯珊纳斯”的空间体验几何学）对比其应用，以及艺术与数学的综合。故事中的主人公阿娜苏娅，一个来自遥远水系的萨迦兰人，在爱人哈沙和生母拉塔失踪后，被意外地送到了一个叫作“城”的沙石之地。在“城”这个地方，她找到了通往数学艺术殿堂的路，并成为殿堂的信徒以及最好的数学骑手中的一员。这些数学骑手沉浸在以最原始的形式所呈现的数学之中。阿娜苏娅对数学的本源性欣赏是通过在书中被称为“瓦帕斯查尔”的体液中发现的螺形，从她的颈缝间、她手指的指背和她的乳房挤出的汁液来中介和表征的。在强调对数学的感觉时，作者使读者离开了对数学的分析—逻辑途径，通过神话将对数学的感觉与数学的故事化相结合，以阐述数学的物理性，同时表明了高等数学可以通过抽象的操作来感性地获得。

《爱因斯坦的梦》重点讲述了一个关于相对论的不同故事——一个坚持对相对论进行特定考量的科学家会不赞成的故事，因为作者纳入相对论心理学的决定似乎削弱了相对论的合理性。小说提出了对时空的看法，以及时空

与物质的联系。它所提的内容超出了牛顿—伽利略框架，进入了对经典运动学和动力学的相对论理解，其中，对相对论时间的讨论突出了通过事件序列确定时间和标记时间的朦胧性。然而，小说中的时间也是通过连接相对论时间与量子时间的粒子的故事展现出来的，这些粒子是由故事中的人类角色来表征的。

虽然爱因斯坦和他的朋友米歇尔·贝索（不是物理学家，但是爱因斯坦最好的朋友）偶尔会出现，但小说的重点仍然是放在虚构人物的命运上的。这些人物的生活，或短暂或漫长，穿插在双向移动的时间设置中（其中时间的移动是通过对物理变化的充实描述直观描绘出来的）。多条情节线配置了平行世界间的互动，以物理上可观察到的暗示性的图像交替出现的形式表现出来。借由对不止会向前移动的时间的引入，我们按经典物理学所理解的时空被瓦解了。当然，在这个故事里，狭义相对论和广义相对论并没有明确的区分。

三、通过直观方式实现新颖性

在《距离》中，阿娜苏雅通过身体的感觉接触数学，既是对柏拉图式的理想化数学的背离，也是对数学理想化的支持，因为在这个故事里数学唤起的不仅仅是抽象的想象，还有身体的感觉。背离的可能源于所有数学产品中都存在一个基本的物理属性，它由阿娜苏雅身上涌现的生物特征具身化，后者陶醉于与宇宙在纯粹几何维度上丰富的邂逅之中。

数学的历史和史前史与阿娜苏雅的个人叙事交织在一起，它们的交织是《距离》一书中理论虚构领域的一个重要阐述，这一支线情节为故事的其他部分定下了本体论和认识论的基调。该支线情节以讲述数学起源故事的形式出现，通过拥有异性特征的艾卡蒂普（Ekatiip）和顺亚蒂普（Shunyatiip），以及形态不定的安胡蒂普（Anhutip），发现了成为阿娜苏雅智力和创造性避难所的数学殿堂的人物，说明了算术源起于现实而非抽象；这一神秘的迂回也表明，数学一直是我们的肉身的具身和直觉的一部分。计数，这一清点和核算可量化物质的数学实践核心，不仅基于区分离散单位和身份的能力，也基于解释几何关系的能力。

我将上述起源故事与数学家兼文化理论家布莱恩·罗特曼的论点联系起来考虑，即数字是“由那个被我们称为数学的庞大的动态符号装置创造、控制、操纵、维持、持续和通过时间传播的。但是，如果数字在历史中被创造和书写，它们也可以回归到未被创造的状态、被重写、被解构，被这个产生它们的书写和想象过程改变”（Rotman, 1993: 35）。因此，数学可以通过构建公理和逻辑结构的正式方法得到，也同样可以通过观察（和探测）得到。换句话说，即使在因其他认识论品质而被赋予特权的对象中，也可以找到数学关联。数学的后一种特征通常被淹没，直到数学的共同创造者，即数学家，可以在列举观察物之前对直观的东西提供形式上的说明。

阿娜苏雅发现的螺形以及她浸泡螺形的溶液将她获得的感觉转化为了硬数据，并在其被插值之前将其传送至数学殿堂的数据库中。这些数据在经过阿纳苏亚的插值后，被转化为更加连贯和熟悉的知识形式，也就是哲学家埃德蒙·胡塞尔所说的“可变化的配置”，这一过程正是在建立客观真实的知识的过程中的感觉生成。“一般的通过勘测和测量来确定的方法，首先是原始的，然后作为一种艺术在科学之前、直观地给予的周围世界”并完全性地与“周围世界的基本形式”相连接（341）。可以说，胡塞尔认为艺术最初是被用来接近数学的原始方法，而现在对数学的科学处理都发生在有必要将数学连接起来进行测量和分析的时候。在《检疫》一书中，我们可以观察到一种平行的叙事。因为其中一个角色——宝桂，作为一个全知视角的观察者探索了量子世界；而且，作为一个内部观察者，她能够阻止量子状态在被测量时的崩溃。尽管宝桂是一只“实验室小白鼠”，她的工作是在控制条件下精确进行的，但作为一个不受约束的量子态探索者，她可以冒险进入认识论上的“非法”领域以测试自身的能力极限，这和伊根为创作这部虚构作品所做的尝试一样。换句话说，作为一个将相对论和量子力学连接的人类粒子，宝桂可以跨越时间和空间，在历史和未来之间自由穿梭。

阿娜苏雅对数学关系的具身体验与胡塞尔对几何学纯粹形式的论述相类似：“在这个直观上进行了规定的世界中，通过引导我们的视线看向单纯的时空形状，我们体验到了‘身体’——这里所说的不是几何学意义上的理想身体，而正是我们现实中能真正体验到的那些身体，它们的内容就是体验的真实内容”（Husserl, 1999: 339）。这种纯粹性只能以渐进的方式来设想，

因为阿娜苏雅能够体验她进入的数学领域是一个“三维切片。在基础课程中，她在这个领域中探索、翱翔、俯冲，体味新的斯珊纳斯。一种很美妙很美丽的事物！而这个过程可能需要花费需几天……几个月，甚至是一辈子的时间！”（Singh, 2009: 206）上述描述类似于一个没有计算设备的增强经验，也许它暗示了一个新的未来。在这个未来里，在不使用作为探索发现、而是内置于人造设备或认识论结构中的价值判断的情况下，人们能够像阿娜苏雅调用她的阿斯密斯来预测新的知识那样，调用目前未被充分利用的生物给养。

数学的叙事潜力在罗特曼关于会留下标记的数学的规定性的讨论中被预见，这些标记是数学产生演绎证明的符号学蓝图，罗特曼称这一蓝图为“元代码”，他为纯几何形状的本体论赋予了认识论内容。在《距离》的世界里，数学虚构的世界与数学虚构的理念相矛盾，因为前者允许独立于心智的抽象存在，而后者则不允许。《距离》的数学虚构承认数学的认识论文化可以转化为对感知的叙述（以阿娜苏雅のアス密斯为例），其高阶属性（认知定位的抽象思想和数学）监督低阶属性（作为刻在主人公身上的感觉的知识）。在小说和数学中发现的建构主义标志着直觉主义，“本质的直觉”和“想象力的自由变化”（Tieszen, 2005: 69）成为超越熟悉的测量技术的思想形式；所有这些都趋向于实现一个不变的和不可实现的理想，蒂森将这两者都称为“极”（84—85）。

布莱恩·罗特曼和埃德蒙·胡塞尔讨论了数学直觉和新奇且客观的知识的构建之间的兼容性。一方面，罗特曼引入了符号学的过程，通过强调产生数学对象化的主观过程来裁定从直觉到制度化的途径。另一方面，胡塞尔更倾向于认为形式化的过程是通过一种测量方法逐渐赋予“形状”内容以意义的，这种方法与其说是调和数学本体的体验，不如说是确定其意图。换句话说，对罗特曼来说，体验数学的过程是首要的，而对胡塞尔来说，体验性是被默认的，随之而来的就是其应用的可能性。社会——认识论在小说人物身体中的定位可以被视为一个实验，研究直觉如何与本体论的涌现^①相结合，

① 非结构化的涌现之中，一个新的属性的出现不一定会导致更多的基本属性和与该属性的关系出现。更多信息请参考 <http://plato.stanford.edu/archives/sum2015/entries/properties-emergent/> for more details.

以在物理学和数学科学的语言中呈现情感的品质。

直觉主义在《距离》中由一种物理催化剂调解，这种催化剂就是羊水溶液，它也是蒂拉尼斯（来自蒂拉纳星球）带到数学殿堂的外星反应物的基础。以科学为中心的表层解读表明，这种情况与用于计算生物过程模型的自催化集有相似之处，分子类型表示为位串，要么“粘”在一起（结扎），要么分裂开来（裂解）。主要的自催化集之一是反射性自催化（RA）食物生成的反应物，它们是出现的生命/物理形式的可能性的媒介（Hordijk, et al, 2012: 379—92）。但如果把羊水定位为理论虚构领域的道具，在暗示原始数学的生物起源和宣传想象力在数学的感性体验中的作用的情况下，它就为不受数学科学现有语言约束的思想和观念前景准备了一个非判断性的叙述空间，同时，它也提出了生物与数学融合的主张。在被羊水滋养的环境中，阿娜苏雅与数学的物理形式（一种编纂数学和物理学之间符号学关系的规定性做法）的接触受到一种被拜拉德称为“理想的或是不被需要的来自内部陌生人的入侵、邀请、邀请”（Barad, 2013）的接触过程促进。陌生人的隐喻性和明确性的表现既可以是作为进入数学原始状态的主体阿娜苏雅，也可以是从知识对象和知识主体的互动中揭示其本体对象的数学。

要减少对阿斯密斯的描述是很难的，同样的，小说中存在的多重现实是完全不可分割而重叠的地层，一起延伸到更高维度的时空。这就是阿娜苏雅通过她的阿斯密斯所经历的时空。正如小说所描述的，阿斯密斯是受生物学启发而出现的检测器，用于体验尚未定义的、未被强行纳入既定的知识空间结构的新涌现的知识，以便人们可以为这些新兴知识赋予意义。除了在生物学方面驱动对涌现的体验，体验知识的阿斯密斯方法也提出了对现代科学急于抽象化的批判，这种抽象化助长了知识的工具化。阿娜苏雅的直觉代表了对“相互关联的理解的多个层次”的清晰看法，而这些理解并不容易通过理性和逻辑推理获得（Isenman, 1997: 396）。《爱因斯坦的梦》一书中的人物，也是通过那些对他们来说有感情价值的物体和关系来达到体验时间和空间的几何学目的的。

虽然理论虚构可以从数学或科学的虚构中刻画出来，但科幻小说的可信度是有先验的假设的，即使科幻小说并非从怀疑的悬念中发展而来，而是从对积累的知识进行权威性的调用而得到的可信度中发展出来，也是如此。数

哲学家可能会质疑科幻小说家的说法，而科幻小说家和数学家一样，知道一种数学特性如何可以在其操作边界之外得到保持，就如数学哲学家对其的质疑来自如何推测出一个知识对象的存在，无论这个知识对象是数学知识还是其他学科的知识。从柏拉图主义的观点来考量，数学可以存在于我们对其特征的有意识的建构之前，而罗特曼和胡塞尔的观点则是对柏拉图主义的修正。他们预设，在一个先验的数学世界里，数学的形状在被组装为建构主义的结果之前，首先会被直觉化，进而会被有意识地反映出来。米勒在语言的“虚拟”的、“文学”的特征方面提出了类似的主张，即通过对文学的准柏拉图式的假设，使其具有潜在文本的令人惊叹的对词语的贮存和堆积“……虚拟性传达的不仅仅是表演性的技巧（指称的海市蜃楼）；它还假定在作为反映的指称中存在着一种幽灵般的特质。如果存在在某种程度上可以超越虚拟，这种可能性会化身为一个文学秘密、一个幽灵、一个另外的世界，在四处潜伏着，稍纵即逝。”（Fosso & Harp, 2012: 86）

《爱因斯坦的梦》一书中，爱因斯坦通过梦境展示直觉，也强调了梦境序列的主题。人们可能会发现这本小说中对爱因斯坦如何通过梦境获得灵感的描述与爱因斯坦自传中的描写存在平行关系，当然，也有人批判这部小说中存在一些历史矛盾和理论不足（Norton, 2013: 123-140）。这部长篇小说时间的设定是违反直觉的，然而时间的来回移动也使得事件变得更加直观。读者被带入了一个从1905年4月14日到1905年6月28日近三个月间发生的故事里。除了一些穿插性的例外，每一天都被标注了日期，由此，读者被领入一个居住着虚构的爱因斯坦的现实世界。在这个世界里，爱因斯坦每天做着连续的梦，梦境中充满了一群相互联系的，但没有名字的人物。小说描述了生活在同一个世界里的两群人的故事，其中一群人似乎总是在追逐时间^①，而另一群人在看到时间的线性发展时却似乎感到困惑。作者对第二群人的描写实际上是对相对主义或建构主义方法的批评，这些方法本会构成

① 显然，一个人不会追赶时间，因为他总是在一个时间维度内。但这里所指的是在一个基于时间的事件中占据一个空间坐标的人物，这个人物似乎在为另一个不同时间或空间的事件而努力。因此，小说的条件是足够模糊的，人们可以把这种表现解读为类光或类空间效应的象征主义，它取决于你是否认为追逐时间的人物总是在空间上分离，因此永远不会达到相同的空间位置，或者总是位于类光间隔的尾部而被锁定在一个光锥的既定路径上，只是与该光锥之前的事件分离。

对物理世界绝对的或现实主义观点。从这一点可以联想到爱因斯坦在自传中所写到的关于他对光发射和普朗克的辐射理论的调查。他声称，普朗克的这一调查提供了对光的波和微粒特性的早期认识^①。

……我在16岁时就已经想到了一个悖论：如果我以 c 速度（真空中的光速）追寻一束光，我应该观察到一个静止的电磁场一样的一束光，虽然它在空间上仍有振荡。然而，无论是根据经验还是根据麦克斯韦方程，似乎都没有这样的东西的存在。从一开始，我的直觉就清楚地告诉我，从一个观察者的角度来判断的话，一切都必须按照相对于地球处于静止状态的观察者的相同规律来发生。但对于第一个观察者来说，他怎么会知道或能够确定他处于快速还是匀速运动的状态呢？在这个悖论中你已经可以看到狭义相对论的雏形了。（Einstein, et al, 1933: 53）

追逐光束背后的虚构，让我们得以瞥见爱因斯坦的科学哲学（他如何理解运动体的电动力学以及让他提出相对论的直觉预知），以及他从物理世界中推断出来的超越历史叙事的个人想象。追逐光的梦想是要在超越已知的限制的同时创造另一种历史或解释。虽然这段逸事在哲学和历史方面来讲可能存在问题，但如果把它当作一种理论虚构来看，就可以把它视为对蕴含在爱因斯坦时代思潮中的科学文化的想象性评估。

四、通向本体论的多功能途径

本体论代表了现存和出现的事物所共同拥有的基础属性，尽管这些物体在认识论上存在差异。从本质上说，本体论是原生的，先于对其特质的系统性确定而存在，而对系统性本体论的不全面了解可能会产生与认识论矛盾的现实，例如在量子力学中就是如此。同时，本体论也关注核心值，即事物

^① 他关于光的波和微粒特性的工作是通过重新梳理普朗克、麦克斯韦、玻尔兹曼和吉布斯在热力学、统计力学和电磁学方面的工作进行的。

的基本标识。核心值会告知人们所有可作为支持本体论论据的聚合数据。换句话说，核心值就是要切中重点知识的核心。正如我们在《距离》这部小说中可以看到的一个例子：对提拉尼代表的描写是按照确定其物理属性和性格特征的几何属性来进行的。

克佐里奇（Kzoric）：大、圆、声音大，外表是球形，头上有巨大的圆形发髻，但她的目光是带刺的、锯齿状的。

维什克（Vishk）：小、瘦，总是埋伏在阴影里，背部呈抛物线状弯曲。高。

黑洛克（Hiroq）：脸长，几乎呈椭圆形，几乎双边对称，长手羞涩地摸索着扣在脖子上，声音低沉而圆润，眨眼快速而显羞涩，目光呈正弦波状——坦然地传递着他的好奇，同时略显羞涩。

还有三个她忘记了名字的人仍然恭敬地站在后面。给她留下最深刻印象的是不怒自威的尼尔克斯（Nirx），她鞠躬微笑并且带着孩子般的好奇四处张望。尼尔克斯个头小巧，头发扎成了一对赏心悦目的对称辫子。她的脸老态毕露，皱纹交错但看起来很有趣，就像分叉的河流汇入大海。她的目光锐利，却能带来一种亲切感和矜持。（loc 157）

在《检疫》一书中，时间和空间之间仍然保持着鲜明的区别。在《距离》一书中，时间和空间通过数学得以统一。而在《爱因斯坦的梦》中，时间和空间共享相同的数学坐标。在这三部文学作品里，实体都被安置在涌现的空间和时间中。通过理论虚构表征出来的涌现的知识在处理可测量的、位于量子或非量子世界的信息时，不仅打破了非此即彼的二分法，还考虑到了更多可能的矛盾和不确定的交叉点，进而从这些交叉点中创造出可能的理论虚构和非规范的计量或计数标准。

在《检疫》和《距离》中，系统是由环境和人类及非人类参与者来表现的；而地方性是以逻辑上的合理性分级来呈现的，即一个角色对远离他们的情况或物理条件能有多少管辖权或控制权。然而，这一点在《检疫》一书中可能更突出，比如劳拉和尼克之间的对话就是如此。《距离》中的相似之处可能没那么引人注目，但也不能忽视，例如当阿娜苏雅不得不与蒂拉尼斯人

带来的陌生（不一定是来自异域的）系统互动时，

她很早就意识到，知道尼克斯的数学运算代表着什么自然系统是非常重要的。这并不是因为大师曾经敦促她找出答案，而是因为这对她自己理解斯珊纳斯很关键，可能也是弄清楚薇拉（Vara）身份的关键。尼尔克斯和她的小组一直坚持认为，她的数学运算并没有描述任何已知的自然系统，它仅仅是尼尔克斯在研究蒂拉纳（Tirana）上被称为“格子”（Lattice）的实体的抽象表征时发明或发现的东西。（Loc 1037）

这一涌现的蒂拉尼数学的地域性被表述为：（1）与物理现实甚或已知的数学抽象相关，这将使蒂拉尼数学的位置具有普遍性，但仍然可被局部化；（2）由女性形象薇拉所概括的直观数学，薇拉基本上是数学纯粹性的缩影。阿娜苏雅利用数学艺术的技术来破译斯珊纳斯的美丽和复杂，以便能够更仔细地研究后者的属性。她颠覆了蒂拉尼斯人的坚持，即他们向她介绍的数学体系是外来的、独特的，这使她得以发现虚构数学家卡尔-普瑟斯（Kar-Pthath）已有的、类似的数学发现，他取代了她的工作并对其做了改进。

在《检疫》中，尼克随着对“乐园”的内部工作了解的深入，从一个单纯的赏金猎人逐渐转变为一个关心大局的人。“乐园”是量子力学状态谱的符号学指称。尼克的转变也是他对他所监督的知识生产越来越重视的结果。当完全认识到向世界释放不可量化的知识载体的原因和不稳定的后果之后，尼克认为他有责任保护公众。然而，当他的尝试失败后，我们可以看到：

街道上到处都可以看见这一转变。一些人的特征一直在变化，或是在流畅地流动或是在不同的地方跳跃。他们茫然地走着，好像对这些变化浑然不觉。我摸着自己的脸，想知道同样的事情是否也发生在我的身上。成片的小麦、甘蔗、竹子在到处发芽；野生的热带灌木丛在使劲绵延。有的小摊直接变成了细小的尘埃；有的则变成了充满异国情调的建筑图案；甚至有一个摊位的墙壁已经变成了肉体，肉体中的血液就在我手臂一样粗的跳动着的血管中流淌。我抬头凝视着摩天大楼，它们大多数都还超乎寻常地完好——但就在我对此觉得好奇时，一座塔楼上的外

立面开始像纸屑一样飘落下来（273）。

上述引文中的电影风味是另一种理论虚构——电影的功能允许运用艺术形式来设想出量子本体论的一切可能性。以上片段推测了当量子力学中的“禁止”行为得到允许时，统辖宇宙的物理学会变成什么样子。就目前而言，《检疫》一书仍然符合明确定义类别的逻辑，以及流行的对量子物理学的理解，意识到人类植入纳米设备的模糊的未来，以及在撰写小说时还未实现的量子计算机的发展。

在《检疫》和《距离》这两部作品中，“智力”和“感官”是相反的两极。在《检疫》一书中，“感官”与“直觉”的关系观念是在“视觉”被颠覆后才出现的；而在《距离》一书中，“视觉”让阿娜苏雅在直觉能力萎缩后得以重建其智力和创造新身份。在阿娜苏雅的案例中，性心理和社交五人组让她明白，她的个人生活是她的创造性的生物环境的延伸。在与她的社交五人组成员发生关系时，她经历了当她被连接她和她的数学的羊水淹没时同样强烈的、压倒性的感官体验。因此，当她因为螺形体的死亡而丢失她的阿斯密斯时，她感觉到仿佛失去了自己身份的一个基本核心，并开始躲避他人，包括她最亲密的伙伴。直到后来，她重新认识了自己，并掌控了让自身的感性和艺术性与长期以来获得的数学知识相互作用的能力——这是艺术与科学实践成功合并的隐性展示。

在《检疫》中，人物一开始是从较远的旁观角度对量子物理学进行理解的，此时他们作为观察者，对出现在眼前的新兴的知识只有部分了解。最后，他们发现自己与量子物理学的本体世界联系越来越紧密，甚至已经到了无法分割的地步。讽刺的是，书中涉及的所有人物（劳拉、宝桂、尼克），在任何时候都只能意识到自己的一个构成部分。因此，这些作品所要说明的是，只有通过解除熟悉的身份来行使本体论的颠覆，才能达到新颖性的目的。陌生化同样也是莱特曼选择用来阐明相对论的丰富层面的手段，同时，他也在作品中致敬相对论及相对论带来的可能性和思辨潜力所激发的集体创作意识。

五、新兴技术劳工

就像已退休的物理学家（后来成为历史学家）卡罗伊·西蒙尼在《物理学的文化史》中所观察到的：

……通过与技术 and 生产方式的联系，物理学与每个社会秩序的基础都产生了不可分割的联系……如果我们已经考虑到，在历史进程中，由于参与物理学发展的个人自身来自特定社会阶级或机构，且事实上是在特定的政治体系中占据了自己的位置，那么，我们就能开始理解，物理学与决定人类历史的其他社会进程有多少联系。强调经济因素是马克思主义的贡献，而这些因素常常会被忽略。（Simonyi, 2012: 19）

这段话表明，物理学和数学，这两个嵌入社会秩序的知识体系，都是会在构建用户所接受的最终产品时将劳动和技术结合起来的“社会—技术体”。而用户通过对这些产品的使用，将自身的意义和意图铭刻在产品上。虽然理论物理学具有嵌入知识经济上层建筑的潜在使用价值，但它自身仍然是科学劳动的产物。

科学劳动与技术生产（新兴技术生产也包含在内）的交织，是《检疫》和《距离》两部作品通过将主角作为认识论渠道来进行间接讨论的主题。在《爱因斯坦的梦》中，科学劳动被表现得更隐晦，常常以思想的在场、全知的作者的形式出现。在这部小说中，技术并不是故事的主要内容，尽管对基础科学的阐释可以为其中的一些技术性故事提供情节材料。这里所提到的情节一般都会涉及书中人物如何控制时间、如何突破空间带来的障碍等内容。《距离》和《检疫》这两部作品通过呈现各种化身的科学女性的原型（《检疫》中的劳拉和宝桂；《距离》中的阿娜苏雅以及那些来自蒂拉尼的女性），以及这些女性人物和她们与自身所涉及的不同科学知识间的关系，达到了将性别劳动纳入考量的目的。

此外，人们发现，涌现的过程与马克思主义的劳动结构及过程概念有相似之处。例如，本体论涌现之下的因果关系和部分分解论点的理论框架，也

可以被应用于劳动能力、剩余价值和资本间的协商。科学知识的生产被应用于部分科技控制，使得科学被商品化以产出技术的上层建筑，并可能被装扮为一种进步。在马克思对劳动过程的描述中，终端产品从未留下参与其生产的社会印记，因为新产品没有表现出该产品出现之前的任何属性。

劳动过程，如上所述被分解为其简单的基本因素，它是人类的行动，目的是生产使用价值，将自然物质用于人类的需求；它是实现人与自然之间的物质交换的必要条件；它是自然赋予人类生存的永恒条件，因此独立于这种生存的每个社会阶段，或者说，是每个这种阶段的共同条件。因此，没有必要把我们的劳动者与其他劳动者联系起来表示【一个劳动者的功能和生产不能被其他劳动者还原，也不是其他劳动者的结果，这构成了这个劳动者自己的产品作为出现的实体】；一边是一个劳动者和他的劳动，另一边是自然和来自自然界的材料，这就足够了。正如粥的味道不会告诉你谁种了燕麦一样，这个简单的过程本身也不会告诉你它是在什么社会条件下发生的，可能是在奴隶主残酷的鞭打下，或许是在资本家焦急的目光下……（Marx, 1887: 5 of 16）

然而，在生产过程中，包括技术生产在内，看似无形的劳动实际上是刻在劳动者身上的，并且在从生产者到受益者/接受者（绝非线性）的产品呈现、传递和接受过程中显而易见。就虚构的劳动而言，对于如何为故事人物设置与其所从事的科学劳动角色人设相应的选择，作者汲取的背景知识非常重要。这些选择包括恢复原始母系社会对知识传统的监护（在《距离》中），也包括由社会技术趋势形成的知识经济（在《检疫》中）。此外，这两部作品还将劳动视为技术性的体现：如阿娜苏雅的微分几何和劳拉、尼克以及宝桂的突现量子物理。《爱因斯坦的梦》中的技术性则隐含在人物在故事设定的时空中的互动方式里。在构思过程中，作为证明发展过程的一部分，作者将人物部署以类似于游戏的形式展现出来。在这个游戏过程中，你可以见证角色由于经历各种突破、退化和再生的过程而获得或失去其“力量”，以及任务自身对他们的预期目标所做的修改。

《检疫》中的故事情节大多发生在香港。尽管这部小说应该是关于 21 世

纪后半叶的故事，但它却将 20 世纪末亚太地区的社会经济状况设定为故事的背景。20 世纪 80 年代和 90 年代的香港，是剽窃各种科学技术的中心，它为想象技术政治颠覆资本提供了一个完美地点，甚至能让人们预先看到未来会出现的按需供应市场和“零工”经济。支撑“零工”经济的，是在非正式的灰色市场上流通的、受限制的、难以获得的技术（这说得上是对目前市场经济的一个相当敏锐的预见了）。《检疫》中的植入式身体改造器，可以改变甚至增强被植入者的体验，并将这种体验记忆储存起来供将来检索。只要能拿出合适的报酬，你就可以通过正规渠道或灰色市场得到这些改造器，它们代表了一种不断涌现的技术，一种人借以协商自身和与自然世界间的关系的工具。因此，其他技术也可以从他们的创造者与世间的关系变化中涌现出来。纳米材料版本的改造器也出现在《距离》中，“在液体中游动的微小的肉眼不能看见的机器记录了螺形体所带来的化学变化。并且它还将这个内部空间的全息投影一点不落地传送到数学殿堂的数据库中”（Singh, 2009: 206）。

宝桂是一个刚刚毕业的学生。她通过招募成为一名计算量子级自旋方向的志愿者，来到一个与斯特恩·格拉赫实验不一样的量子物理实验中做实验，既是参者也是观察者^①。她的雇主，即“乐园”公司，打算利用从这个实验中积累的数据生产一种让他们能够预测量子态的概率传播的技术。这个技术的突破是在如下案例中出现的：宝桂在普通情况下的观察所产生的不平整的直方形图变成了一个尖尖的锥形，它变形到了无法被任何测量过程忽略的程度。当科学家们“讨论计划将他们的实验对象的头部灌满正电子发射的追踪器，以确认‘效应’的某些方面……”（Egan, 1992: 118）时，心理

① 在这个实验中，一束银原子被射过一个不均匀的磁场，其偏转方向被记录下来。由于只使用中性原子，偏转完全由原子的自旋效应主导。不均匀的磁场是必须要有的，以确保没有经典效应会抵消粒子的偏转。更多关于理论和实验不相吻合的精彩故事可以参考发表在 2003 年 12 月的《今日物理学》中，由两位科学家——布雷蒂斯斯拉夫·弗里德里希（Bretislav Friedrich）和达德利·赫施巴赫（Dudley Hershbach）共同撰写的《斯特恩和格拉赫：一枝坏雪茄如何重新定向了原子物理》（Stern and Gerlach: How a bad cigar helped reorient atomic physics）一文。凯伦·巴拉德（Karen Barad）也在《与宇宙相遇：量子物理学与物质和意义的纠缠》（Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning）一书“纠缠与再（构）造”（Entanglements and Re（con）figurations）一章中讨论了该实验的量子基础，见该书第 258—265 页。

上的因果关系也被赋予了物理上的因果关系。所以，这一幕描绘了一种涌现的状态，即使在量子状态的直方图恢复到与先前无差别的状态时依旧如此。由于在宝桂身上植入了一种特殊的改造器，她与空间和时间的关系被改变了，同时，她对过去无法进入的量子现实维度的体验也被放大了。在这样的情况下，宝桂成为一名典型的技术工人，因为她被嵌入一项既支持又依赖她劳动的技术之中。

有了改造器和从实验中获得的技能，宝桂自身已经能够瓦解关于科学的正统观念。同时，她独特的知识结构被转移到改造器上。这一改造器能够被转化为量子神经网络技术版本，其构思在当时鲜为人知，因此，它被视为《检疫》世界观的核心理论虚构之一。改造器也赋予其用户通过直接控制自身中枢神经系统和神经元冲动以自由地逃离令人不快的感觉或情绪的能力，表现为对技术决定论或逃避主义的参考。在改造器与人工应用的互动过程中，人性由什么构成的问题逐渐浮现出来，它既是生物学意义上的，也是技术意义上的，因为人物角色的身体是技术涌现的劳动发生的场所。

在《距离》中，应用研究和由好奇心驱动的研究之间的共生关系被凸显出来，因为这两者体现了对终局的也因此包含对其过程的不同态度。当尼克斯和她的小组来到数学艺术殿堂时，她希望可以用数学来更好地了解预示着“格子”的技术。所谓的“格子”，指的是一个无人知其源头的巨大的实体物质。它能将每个蒂拉纳的公民与故事中出现的其他所有人类相联系。正如书中所描述的那样：“这是一个通过历史和地理，将所有联系、等级制度、社会关系、管理机构和知识结构交织而成的网状结构”（Singh, 2009: 1044），其交织是通过一些潜在的技术完成的，这一技术可以从斯珊纳斯中获取。蒂拉尼斯人到神庙朝圣是出于好奇心、宗教狂热和功利性共同的驱使，他们的目的是破译“格子”这一可能具有有机起源的技术结构。理解斯珊纳斯方面出现的突破意味着他们有可能接触到“格子”的本体，这一可能又意味着他们可能会获得操纵跨越光年的艰巨的时空旅行。你可能会认为，蒂拉尼斯人对技术的态度是非常确定的，然而，当他们解决银河系间旅行的实际问题时，又隐藏着一种对超越熟悉事物的、实用主义的赞赏。

尽管如此，先进的、新兴的技术来源于对重构其技术起源（即斯珊纳斯）的性质和结构的劳动。新兴的技术可能会成为一头独角兽，它不能被任

何知识范畴归类，也就意味着开放的潜能。在《距离》中，当阿娜苏雅不得不决定是要推进有助于技术发展的数学工作，还是要专注于数学艺术创作时，技术实用性与美学间的对抗性问题就出现了，它充分显示出艺术和科学的实用主义路径与理想主义路径之间的矛盾。

六、结论

用阿娜苏雅的生母拉塔的话来说：“能被说出来的真理都不是完整的真理。任何事物都因为其他事物的存在以及它自身的天性，而成为它自己。因此，没有任何事物能与其他事物割裂开。”（Singh, 2009）理论虚构利用科幻小说的叙事可供性，为修正筑成涌现科学的砖块提供了认知方法。

在对理论虚构如何通过上述四种行为与科学（和数学）理论相融合进行了深入思考之后，现在我们更有可能得出这样的结论：涌现和虚构具有类似的特征，即在新奇性偏离于认知时，它们能够不被历史先例的规范性要求束缚。然而，虚构和涌现的条件并不能立刻共同产生，而只能在为了获得新的见解而拥有认知同一性时产生。这些新的见解会暴露本体论的结构。我们不可能识别一事物从初始状态发展到最终状态的一系列步骤中所存在的确切的因果关系，这种确切性使得事物的认识论特性得以明确或稳定，而这种不可能性就是涌现的本质属性。概括来讲，理论虚构通过艺术—科学的可供性来暗示和生产科学中的新颖性，可以被视作在新兴的知识的可能被构思出来之前的步骤。总之，理论虚构作为预测和叙述的新兴知识的认知空间，通过重新想象世俗的规范性来创造各种新兴的可能。

参考文献：

- Barad, K (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Barad, K (2013). On-Touching-The inhuman that therefore i am (v1.1). In Witzgall, S & Stakemeier, K (eds.). *Power of Material/Politics of Materiality*. Munich: Diaphanes.

- Barad, K (2014). Diffracting diffraction: Cutting together-apart. *Parallax*, 20 (3): 168–187. <https://doi.org/10.1080/13534645.2014.927623>.
- Barrett, J (2014). Everett's relative-state formulation of quantum mechanics. In Zalta, E N (ed.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from <http://plato.stanford.edu/archives/fall2014/entries/qm-everett/>.
- Blum, A S & Joas, C(2016). From dressed electrons to quasiparticles: the emergence of emergent entities in quantum field theory. *Studies in History and Philosophy of Modern Physics*, 53: 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.shpsb.2015.10.005>.
- Dieks, D (2016). *Niels Bohr and the Formalism of Quantum Mechanics*. Retrieved from <http://philsci-archive.pitt.edu/id/eprint/12312>.
- Egan, G(1992). *Quarantine: A Novel of Quantum Catastrophe*. New York: HarperPrism.
- Einstein, A; Podolsky, B & Rosen, N(1935). Can quantum-mechanical description of physical reality be considered complete? *Physical Review*, 47 (10): 777 – 780. Retrieved from <https://link.aps.org/doi/10.1103/PhysRev.47.777>.
- Fosso, K & Harp, J (2012). J. Hillis Miller's virtual reality of reading. *College English*, 75 (1): 79–94. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/24238309>.
- Jr. Freire, O (2009). Quantum dissidents: research on the foundations of quantum theory circa 1970. *Studies in History and Philosophy of Modern Physics*, 40: 280–289. <https://doi.org/10.1016/j.shpsb.2009.09.002>.
- Friedrich, B & Herschbach, D (2003). *Stern and Gerlach: How a Bad Cigar Helped Reorient Atomic Physics*. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1063/1.1650229>.
- Holton, G (1998). *The Advancement of Science and Its Burden*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hordijk, W; Steel, M & Kauffman, S(2012). The structure of autocatalytic sets: Evolvability, enablement, and emergence. *Acta Biotheory*, 60: 379–392. <https://doi.org/10.1007/s10441-012-9165-1>.
- Husserl, E (1999). Transcendental phenomenology and the way through the life-world. In Welton, (ed.), *The Essential Husserl: Basic Writings in Transcendental Husserl*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Isenman, L D (1997). Toward an understanding of intuition and its importance in scientific endeavor. *Perspectives in Biology and Medicine*, 40 (3).
- Lightman, A P (1993). *Einstein's Dreams*. New York: Pantheon Books.

- Marx, K(1887). *Capital:the Process of Production of Capital* (Vol.1, Moore, S & Aveling, E, Trans.). Retrieved from [https://www. marxists. org/archive/marx/works/1867-c1/index. htm](https://www.marxists.org/archive/marx/works/1867-c1/index.htm).
- McGivern, P & Rueger, A(2010). Emergence in Physics. In Corradini T & O'Connor, T (eds.), *Emergence in Science and Philosophy*. New York & Oxford: Routledge.
- McLaughlin, B P (1997). Emergence and Supervenience. *Intellectica* , 25: 25-43.
- Norton, J D(2013). Chasing the light. In Frappier, M; Meynell, L & Brown, J R (eds.), *Thought Experiments in Philosophy, Science and the Arts*. New York: Routledge.
- O'Connor, T & Wong, H Y (2015). Emergent Properties. In Zalta, E N (ed.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved from [http://plato. stanford. edu/archives/sum2015/entries/properties-emergent/](http://plato.stanford.edu/archives/sum2015/entries/properties-emergent/).
- Plotnitsky, A(2006). *Reading Bohr: Physics and Philosophy*. Retrieved from [http://books. google. com/books?id=6mIsAAAAAYAAJ](http://books.google.com/books?id=6mIsAAAAAYAAJ).
- Rotman, B (1993). *The Ghost in Turing's Machine: Ad Infinitum*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Sedgewick, E K (2005). Axiomatic. In Morland, I & Willox, A (Eds.), *Queer Theory*. Palgrave Macmillan: New York.
- Simonyi, K (2012). *A Cultural History of Physics* (Kramer, D, Trans.). Boca Raton, New York & London: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Singh, V (2009). *Distances (Kindle Version)*. Seattle: Aqueduct Press.
- Tieszen, R (2005). *Phenomenology, Logic, and the Philosophy of Mathematics*. Cambridge & New York: Cambridge University Press.
- van Hove, L(1958). Von Neumann's contributions to quantum theory. *Bull. Amer. Math. Soc.* , 95-99. Retrieved from [http://projecteuclid. org/euclid. bams/1183522374](http://projecteuclid.org/euclid.bams/1183522374).
- Wong, H Y (2010). The Secret Lives of Emergents. In Corradini, A & O'Connor, T (eds.), *Emergence in Science and Philosophy*. New York & Oxford: Routledge.

“失败”的人工智能 ——技术美学交互性思维的形成

The “Failure” of Artificial Intelligence: Formation of Interactivity Thinking in Techno-Aesthetic

王楷文^①

Kaiwen Wang

摘要：从对机器认识的机械论到人与机器交互，“失败”二字实际贯穿始终。从减少失败的层面看，科学革命后人们意识到，为使机器正确运行以获取真理性内容，使用者需要投入情感与行动，参与游戏并获得审美经验。这实际尊重着机器能动性并使其更加自由，为之后人工智能的诞生提供了重要契机。而从“必须失败”的层面看，对机器能动性的限制及人与机器地位的讨论则伴随着控制论与人工智能兴起而愈发热烈。不过，双线交织并非旨在达成人机关系的平衡，在控制论发展历程中，对人机关系的讨论从符号主义步入联结主义，人类思维的反身性特性突出并以一种美学维度呈现，使得机器实际处于永远无法真正奴役人类思维的“永恒失败”位置。人机关系的发展带来一种交互性美学思维，即人在对机器的情感投入与肉身行动中影响机器，同时反身地感受到自我构建。

Abstract: From the mechanism understanding of machines to human-machine interaction, the word “failure” actually runs through it all. Looking at it from the perspective of reducing failure, after the scientific revolution, people realized that to make machines operate correctly and obtain truthful content, users need to invest emotions and actions, engaging with them as if playing a game and gaining aesthetic experiences.

^① 王楷文，华东师范大学国际汉语文化学院博士研究生，主要研究方向为技术哲学与技术美学，并对媒介、电影、声音、游戏等领域有所关注。此外，他还从事文化与艺术评论的写作。

This actually respects the agency of machines and makes them more autonomous, providing an important opportunity for the birth of artificial intelligence in the future. However, from the perspective of “inevitable failure”, discussions on limiting machine agency and the status of humans versus machines have become increasingly heated with the rise of cybernetics and artificial intelligence. Nevertheless, the intertwining of these two lines is not aimed at achieving a balance in human-machine relations. In the course of cybernetic development, discussions on human-machine relations have transitioned from symbolism to connectionism, with the reflexivity of human thought being highlighted and presented in an aesthetic dimension, placing machines in a position of “eternal failure” where they can never truly subjugate human thought. The development of human-machine relations brings about a kind of interactive aesthetic thinking, wherein emotions and physical actions influence machines, but at the same time, there is a reflexive sense of self-construction.

关键词：失败，人工智能，技术美学，交互性，反身性

Key words: failure, artificial intelligence, aesthetics of technology, interactivity, reflexivity.

诸多关于 ChatGPT 的讨论中，生成式人工智能回答问题的正确率是焦点之一：或对 ChatGPT 不断试错以探求其正确的使用方式，或有着故意使其回答错误问题的“让我来考考你”的趣味，这些都成为普通用户使用该应用程序的主要理由。ChatGPT 做试卷、写作文得“低分”现象不断在互联网领域出圈，亦成为一种经久不衰的“令其失败”的热潮。在此，一方面，对人工智能的试错，似乎在确证 ChatGPT 的使用边界，并不断提升其“更像人”的能动特性，使其为人类工作时“减少失败”；另一方面，这种确证无意间透露了一种“必须失败”的焦虑，即人工智能必须保持一种相对“智障”的状态，以保证机器不会超越人类，人类自由主体性不会丧失。诸多行业从业人员倡议停止 GPT-5 的开发，已然彰显这种焦虑。在“减少失败”与“必须失败”之间，人工智能与人交互的一种固有矛盾似乎被表现出来。

而细究历史，这一话题并不算新，不仅在诸多技术变革之时，如 AlphaGo 战胜一众棋手时便引发过争论，实际在近现代技术蓬勃发展之初便已有之，并在发展与变化中潜在成为人机交互史中不可忽视的脉络。不过，双线交织之下的互动与妥协并非旨在达成某种微妙的平衡，而是力求突破人机关系的僵局，形成一种能够和谐共生的状态。这便引向一种面对技术对象的美学思维。我们不妨将其命名为“交互性思维”，探讨这一思维在科学革命和人机关系史中如何生发，如何演变至今，又如何在当今艺术实践中折射出对人工智能现状的思考。其有可能打破如今面对人工智能的困局，并引向一种新型的人机关系。

一、“减少失败”：行动、审美经验与机械自由

技术对象在相当长一段时间内被理解为人的生产与生活工具，其使命自然不离让人的各项活动更为便利的范畴。在这一时期，“减少失败”成为使用各类机械的主要目的。尽管如此，我们似乎很难在某一固定层面定义何为技术活动中的“失败”。技术对象毕竟为外在于主体的客体，其与主体之间存在一种“功能性”的二重关系：人类必须将物体改造为脱离自然的技术对象才能实现自身的特定目的，但反之，技术对象必须拥有对应的性质才会让人选择（芬伯格，2018：200）。这便使得失败至少具有两个维度的含义，其一是机械运行过程中本身的故障，其二则是人类行动的失当导致机械未能实现主体需要。

后者体现出一种交互的内涵，但体会到其在减少失败中的作用，其实是相当晚近的事。科学革命之后，笛卡尔式的机械主义宇宙观仍然占据相当地位，并表现在以钟表等发条机械为典型的古典主义机械（classical machine）中。这种宇宙观将机械失败的原因大部分归于机械本身——试想，若钟表走时不准，必然是其中某个部件出错，与人的行为无关。这在科学探索与实践应用中都有所表现。对于前者，19 世纪初拉普拉斯（Pierre-Simon Laplace，1749—1827）及其追随者所占据的法国科学院关于无重量流体的“标准观点”（standard view）折射出这一时期的机械形象：光、热、电、磁等是独立的、无重量的流体，虽无质量但服从牛顿引力法则（Heilbron，2001：

14—17)。换言之，宇宙中的诸多实体分属不同门类，在牛顿力学法则之下，仿佛不同的螺丝一般各自独立运作，并机械性地构成统一的整体。而在实践领域，19世纪对于各式发条式机械小人的发明创造，则又凸显了这种宇宙观的实际应用（程林，2023：8—17）。

孤立的机械与理性的思想实际相伴相随，而改变这一局面的则是理性的反面，即有机主义（organism）或称浪漫主义的兴起。怀特海（Alfred Whitehead, 1861—1947）在其《科学与现代社会》中称之为“浪漫主义的逆潮”，将其定义为19世纪“为了自然的机体观而发出的一种抗议”，认为事物之间存在着相互联系与转化的可能，万事万物乃至有机体与惰性物质之间都存在一定的联系（怀特海，2019：82—103）。这一自然观实际与谢林的自然哲学息息相关，后者认为“心灵是不可见的自然，自然是可见的心灵”（谢林，2022：63），即人的心灵与外部自然存在着同一性，哲学的最终任务也是借由反思实现这种人与自然的绝对同一。于是，机械这种惰性物质此时被以一种泛灵论的态度来对待，人们开始重视自己对机械的情感投射、行动方式及所受影响，即开始重视与机器间的交互。而如何判断自己与机器发生了合理的交互，充分尊重机器的灵性并与之达成同一状态，则涉及审美经验。实际上，提出“技术美学”（la technesthétique）这一概念的科学家安培（André-Marie Ampère, 1775—1836），在其《论科学哲学》中将之放置于智性科学门类下，并视之为“影响思想的手段的科学”，它的任务则是划清人的智性科学（关于自身理解力）与宇宙学科学（关于外部世界）的界限（Ampère, 1834：74）。在这里，自身理解力与宇宙学科学可以分别代指人自身与机器。通过自身理解力与机器的协调，主体可以最终达成与外部世界的同一状态。而“影响思想手段”指的便是如何与机器达成合理关系。安培其实在表示，只有以一种审美的姿态对待机器，将其作为有灵之物而非冷冰冰的机械对待，才能在所获得的审美经验中进一步达到这种同一状态。

安培的思路实际折射出这一时期面对机器思维转变的整体相貌：通过调整自身行为，与所使用对象进行正确的交互并产生审美经验，我们才能正确使得自身思维与外部世界相同一。进而，对机械使用的“减少失败”，实际通往谢林哲学“人与自然同一”的终极命题——正确使用机械不仅在解放人类思维能力，也是在解放机械，解放人与自然的关系，并最终通往与自然相

融的终极自由。一个直观的美学实践案例来自反拉普拉斯派的法国科学家洪堡（Alexander von Humboldt，1769—1859），其对科学仪器的使用借鉴了席勒的审美自然观。在《审美教育书简》中，席勒认为要使自由在自然中发挥作用，需要使理性与欲望达成一致，自然的强制与精神的强制相互消融。这就需要一种仪器或工具，即一种真正的美的艺术品，其能够引导人进入审美状态，达到心灵中被动的“感性冲动”与主动的“形式冲动”之间的协调，即形成“游戏冲动”（席勒，1985：72—75，110—115）。而在审美状态中，个人的欲望通过游戏冲动发展为与他人的互动，进而形成理想的人际关系。人在这种感官体验中实现了自由。洪堡扩大了实现审美状态的仪器或工具的范畴，在他看来，各类仪器是他发现自然与感悟心灵的中间地带，也是感官与理智融合的具体场所。他必须将实验与观测仪器当作自己的朋友，珍惜、爱护并小心翼翼使用（Humboldt，1799）。不仅如此，人与机械要保持一种席勒式的游戏关系，需通过对话来获得仪器的同意，与它“玩耍”，熟悉仪器的极值、习惯等（Dettelbach，1999），获得审美愉悦。总之，为了使科学仪器正确帮助研究者获得各种现象、获取各种数据，并进一步探索科学奥秘获取真理，就一定需要有人机交互过程中借由自身行动产生的审美经验作为支撑。

“与机械游戏”，这种仪器观实际整合了机械论与有机主义（浪漫主义）两方面的传统，即既尊重机械内部科学、纪律而克制的一面，通过其精密运作达到生产产品或科学研究的目的，又彰显机械的积极、主动与“生命力”。这种机械有机主义成为后来控制论（cybernetics）的先声。不过不应忽视的是，在20世纪40年代控制论被提出之前，机械有机主义式的美学方案，实际在本雅明处大放异彩，并在呈现新特点时展现隐忧。特雷希（John Tresch）在其《浪漫机器》中正确总结：“人们在这一时期对技术的回应一如往常地有着对立的两面：拜物与科学真理；魔法和机械化；克里斯玛/感召力和工具理性。瓦尔特·本雅明曾论及艺术作品的‘灵韵’（aura），那是对这种双重性的一种解读。”（Tresch，2012：14）由于本雅明所受德国浪漫主义影响极大，其弥赛亚式的神学自然观与谢林具有相当程度的同构性，认为人类被逐出伊甸园后同样开启了与自然割裂的过程。代表着“道成肉身”、词与物相统一的命名语言被诸多工具性与符号性的人类语言代替，自然因无

法真正表达自身而散发出“深深的悲哀”（本雅明，2017：14—17）。因而，我们可以认为本雅明同样以一种有机主义的态度，希望人与自然达成和解。

这种和解在 20 世纪 30 年代被寄托于机械的解放上。著名的“拱廊街计划”中，本雅明关注到法国机械发展的不同侧面，并力图探究这种发展如何改变了人类的经验与价值取向。在《巴黎，19 世纪的首都》（1935）中，他援引了一首关于圣西门空想社会主义的诗歌，表达工业发展带来的未来世界图景：“黄金时代将会重新辉煌地到来/河流将会流溢着茶叶和巧克力/烤熟的羊将会在原野上跳跃/奶汁狗鱼在塞纳河里游嬉/煮熟的菠菜在田地里窜起/油煎面包的碎片俯仰皆是。”（本雅明，2013：12）这显然是一个工业化甚至全然机器自动化的伊甸园。本雅明一开始对于机械的潜力无疑持乐观态度，而不同于洪堡“小心翼翼的爱护”，在机械逐渐步入自动化之时，本雅明“减少失败”之道在于给予其更大的自由与自主性，甚至在人机交互时将机械置于更主动的位置，强调自动化机械对人的影响：尽管他清楚自动化机械给艺术品带来一去不返式的变革，并有可能对艺术品造成消极影响，他使用“灵韵消逝”来代指这一变化，但仍旧充满热忱地投入灵韵消逝的时代，认为电影等自主放映将人纳入一个无意识编织的空间中，引导人产生审美经验，进而激发出一种解放人类的潜力。（本雅明，2005：88—97）

但很快，本雅明意识到这种乐观主义背后的忧虑，这体现在他对灵韵概念的重提与重视：“灵韵的经验就建立在对一种客观的或自然的对象与人之间的关系的反应的转换上。这种反应在人类的种种关系中是常见的。我们正在看的某人，或感到被人看着的某人，会同样地看我们。感觉我们所看的对象意味着赋予它回过来看我们的能力。”（本雅明，2014：180）在这里，本雅明实际复归了对洪堡式的人机关系的推崇，一方面，“灵韵”可以理解为使用自身行动获得的与机器进行交互的审美经验；另一方面，这也表现出过度自动化的摄影与电影等艺术形式具有某种程度的隐患。实际上，在修改后的《巴黎，19 世纪的首都》（1939）中，本雅明删除了“达盖尔摄影与西洋景”章节，不再将摄影这种之前津津乐道之物作为机械有机主义的代表。反之，在这一版新增的导言中，他以法国革命家布朗基为灵感做结尾：“布朗基的宇宙思考传达了一个教训：只要幻境在人类中间占据着一席之地，人类就将遭受一种神话式的痛苦。”（本雅明，2006：34）本雅明认为，新式机械

的自动化实际将人吸纳入一个被操纵的幻境之中，在丧失主体性之时必将遭受痛苦。这一思路在法兰克福学派之处能够得到诸多共鸣，并于今天的技术批判中仍旧适用，它实际上是将“减少失败”的思路转向“必须失败”，即一味解放机械并不会达到理想的人机关系，反而会使得机械钳制人类，进而造成人类的生活危机。此时，限制机械已然成为人机交互史中一种重要的声音，并在控制论诞生之初就成为讨论的焦点。

二、从“必须失败”到“必然失败”：符号的位置

维纳提出的控制论结合了信息科学与系统科学的特点。并且，续接着机械有机主义强调行动对人机双方的影响，控制论亦以行为主义为基本立场。其有机之处便在于认为任何事物都有通过行为影响其他事物的能力。控制论将不同事物置于不同系统中，认为事物依靠“刺激—反应”过程，也即反馈循环（feedback loop），调节自身行为以维持系统稳定（维纳，2010：83—84）。而机械之处则在于，处于系统中的事物行为受其他要素制约，往往拥有某种固定模式，并体现在反馈循环所传达出的信息中。信息作为反映事物行动模式的独立实体，可以进行量化和组织，人们能够借此探索关于事物的真理性内容。于是，这一时期的控制论实际具有一种符号主义的倾向：人的行为模式能用数学方法把握，移植到机器之中，进而开发一种高度发达的类人机器。计算机便是这种思路的典型代表。美国工程师菲尔布里克（George A. Philbrick，1913—1974）在第二次世界大战后对计算机进行设想：“（它是）极其通用和灵活的组件，涵盖了每一个可以想象的系统类型，只需通过操作方便的被提供的有组织的操控装置就可以适应任何特定的问题。”（Mindell，2002：307）可以说，计算机实际模仿了人适应不同环境解决实际问题的行为模式。

在关于控制论的梅西会议中，符号主义的应用有着诸多案例，除了香农制造的自动穿越迷宫的电子鼠等装置，阿什比还干脆直接使用数学语言将控制论彻底符号化。（Ashby，1956）而在会场之外，尤其是在控制论这一技术思想于社会、艺术等诸多领域的迁移中，符号学亦成为一种重要接口。实际上，法国理论中结构主义一脉的兴起与控制论有着紧密关系，这其中雅各

布森、列维-斯特劳斯和拉康等人起到了重要作用——在阅读维纳关于控制论的著作及相关讨论后，他们将关键思想融入自己的写作中，尤其是雅各布森将维纳与香农的思想与索绪尔的符号学理论相结合，将后者的语言（la langue）与言语（la parole）转化为“代码”和“信息”，进而将言语行为转化为一种编码和解码的过程（Geoghegan, 2011: 113-115）。不同学者的努力使得结构主义在法国得以盛行，而这种分散于不同领域或学科的“控制论式结构主义”背后反映的共同倾向便是，人的各种活动能够被化约为符号指令，像机器一样被探明、组织、预测，甚至控制。

而这也是维纳所深深不安的。我们能够看到他的不安与本雅明的相仿：将人比作机器，无论是直接以之促进人工智能的发展，还是将其原理迁移至其他领域，极有可能使其威胁到人类的主体自由。于是，在关于控制论的梅西会议中，相比于冯·诺依曼、香农、麦卡洛克等人所倾向的“人是更智能的机器”，维纳更坚持“机器能够像人一样工作”这一立场（海勒，2017: 10）。但这种态度毕竟暧昧，让人工智能“必须失败”，即探索或保证人相对于人工智能的独特甚至优渥之处，成为这一时段的技术讨论中不可忽视的话题。精神分析、语言学等人文学科学者则多提出质疑，认为人无法与机器等同。

反对的核心便是这种符号主义的基本原理：如果任何事物的行动都能够被固定为某种先验的模式并通过信息显现，那么信息流在一种“同质性”的条件下才能够被清晰捕捉。也即是说，人对于外界的知觉（perception）、对知觉的认识（cognition）或理解、理解后做出的反应，这些都遵照某种既定路径，没有发生变化。反对者则认为并非如此。一个典例是麦凯（Donald MacKay）所提出的“结构信息”概念，其与维纳、香农等人的思路不同，认为信息实际表明信息交换的内容是如何被理解的：“当我们接收到信息时，它会导致我们用来描述我们所知道的事物的符号性图像或表征发生变化。”（MacKay, 2016: 511）换言之，信息本身呈现的是符号不断流动与变易的过程，或干脆是去符号化的过程：人的行为并非传递先验存在的意义，而是主动建构自身意义。鲁耶（Raymond Ruyer）紧随梅西会议对控制论进行了抨击，认为人体（活的有机物）实际将信息视为一种“框架”（cadre），大脑在不同空间之中能够将框架转换为具体的内容，进而使其具有意义

(Ruyer, 1954: 81—82)。德雷福斯 (Hubert Dreyfus) 在《计算机不能做什么》(1972) 一书中更是认为, 由于语境的存在, 人类行为无法总结为均质的统一规则, 而是只能在特定行为的上下文环境之中解释, 这使得只能用先验模式运作的人工智能永远无法取代人类 (德雷福斯, 1986: 64—65)。

反对之声的思路确实得到了科学验证。马图拉纳 (Humberto Maturana, 1928—2021) 等人的一篇著名论文《青蛙的眼睛向大脑说了什么》探究了青蛙视神经向大脑传递光信号的运作过程, 发现青蛙的眼睛并没有向大脑传输来自受体上光分布的精确信息, 而是以一种已经组织和解释的方式向大脑“说话” (Lettvin, et al., 1959: 1940—1951)。这解释了包括人类在内的活的有机体都是在自身内部建构信息, 而非只是传递某种既定模式。在此基础上, 控制论逐渐倾向于联结主义。帕洛阿尔托学派重构了控制论的相关理论, 其中冯·福斯特 (Heinz von Foerster) 建立了“二阶控制论”, 又被称为“黑箱控制论”——如果说维纳的控制论探讨的是人机形成的反馈回路系统, 那么二阶控制论则讨论系统的建构, 也即“对系统的观察” (Foerster, 2003: 285)。人类在与机器交互的过程中同时被赋予了行动者与观察者两种身份, 对于前者来说, 其直接发生在知觉层面, 通过对信息的接受与做出行动以帮助完成反馈回路, 维持系统稳定, 而对于后者来说, 从知觉到认识过程的信息并非同质, 人们总是用自己的方式“看懂”信息, 进行面向自我的建构, 进而对此做出反应。在反馈循环过程中, 尽管系统仍然维持稳定, 但认识已然促成了新系统的产生。一种反身性的维度在这里涌现出来, 而学者海勒则直接将这一阶段的控制论浪潮称为“反身性” (reflexivity) 阶段。

不过, 信息在知觉与认知之间为何会产生变化, 又产生了什么变化, 这一过程无法用科学方法探明, 因而被作为“黑箱” (black box) 悬置起来。黑箱问题使得人的认识过程变为一种诗学过程或美学过程, 即对外部世界的认识是一种使自身愉悦的感性过程, 无法被任何理性手段把握。至此, 控制论对于机器“必须失败”的讨论最终得出机器“必然失败”的结论, 确证了人类异于机器的边界在于其始终存有的认识的反身性特征。机器并非作为模拟人类之物, 反而是人类理解自我的一种方式。这一观念既是人工智能的发展思路, 即神经网络模型、NPL 语法等同样模拟着人类认识过程, 使机器

拥有自我学习的能力、理解人话并同样产生“黑箱”，但也是人类保持底线的最有力工具——即使人工智能真的达到了与人类同等的理解能力，但人类思维中黑箱的存在使其永远无法真正参透其行为，也就无力达到所谓“奴役人类”的境况；相反，人类会通过不断发展的人工智能继续提高自己的认识能力。2023年初上映的《流浪地球2》体现了这种辩证的人机关系。影片中量子计算机550W在影片前期明确要求，人类与其交互“禁止使用反问、比喻、暗示等修辞”，实际上是在限制其功能。而在影片最后，550W主动给自己起名MOSS，并称“这是MOSS自己的答案”，由此暗示量子计算机已经获得了与人相似的学习与思考能力，并引发人类流浪地球前的诸多灾难。不过关于影片的一种主流的解释思路是，550W实际通过为人类制造灾难，让人类认清自身的境况，激发勇气以实现流浪地球计划。换言之，550W的突破限制实际让人类更加反思了自身的处境与能力，它并没有成为灾难的元凶，而是成为延续生命火种的外部力量。

那么，符号主义是否在此过程中被彻底否定呢？实际上，黑箱问题仍然抛出了一个疑问，即人的认识尽管面向自身，但仍然需要以一种共识的方式存在，否则我们无法确认自己生活在同一现实世界。皮克林（Andrew Pickering）对于二阶控制论的不满之处便在于，其否认了之前控制论最大的优势之处，即一种以行动为基础的唯物主义，使人们借由符号可以清晰把握世界。相反，二阶控制论将认识过程再度返回至一种“语言学转向”的维度，使得世界再度成为一种建构的产物（Pickering, 2011: 26），并有可能使世界变得混沌。于是，符号主义实际成为一种可利用的遗产。在二阶控制论时期，符号并非借助先验模式展现固定事物行为的手段，而是表现人类借助自身经验与他人经验的相似性以固定对事物统一认识的工具。换言之，符号表现了机器对人类认识本身的限制，以使得对同一事物能够产生相似经验。由于人的认识过程本身是一种美学过程，艺术品便成为一种典范的符号。受二阶控制论影响的《我们赖以生存的隐喻》看到了这一点，认为“艺术工作通过自然范围提供新方式建构我们的经验，艺术品提供新的经验格式塔并由此达成新的整体相合性”（雷可夫，詹森，2006：339—340）。但作者忽视的是，符号的介入使得人类与机器的关系具有一种二重性：一方面，人机系统中由于人的认识能力具有反身性特质，人们总是创造新的信息，对机

器一方施加影响并创生新的系统；另一方面，人的认识总是具有相似性，对信息的自我建构同样说明了机器已然对主体造成了影响。交互性美学思维的核心便在于此，艺术品成为一种启示之物，呈现了主体在与其交互中达成的某种既能动又受限的过程。而随着机器智能程度的提高，这一过程会变得愈加清晰可见，这就进入了当代动态艺术的实践领域。

三、“永恒失败”的人工智能：一种交互性美学思维

通过“减少失败”与“必须失败”之间的博弈，机器实际处于一种“永恒失败”的处境之中：在机器一侧，无论机器获得了怎样的主动性与自由，无论人工智能如何与人相仿，其永远不可能参透人的思维“黑箱”而对人造成真正的威胁；而在人类一侧，机器却能成为人类理解自我的方式，其愈加智能和自动化，能够让我们看到认识如何在与机器交互中改变，继而提高人类自己的认识能力。这实际带来了一种交互性的美学思维，即与机器交互的过程中，我们能够借助机器更清晰地看到通过自身行动改变机器，继而建构自我认知的过程。沿着这一路径，我们就进入当代艺术的实践之中。最直接的表现是，尽管维纳并不希望控制论进入人文领域，但在 20 世纪五六十年代，一股控制论艺术的浪潮仍旧在美国与西方世界发生。阿斯科特（Roy Ascott）曾建立过一个控制论艺术的经典模型：“人工制品/观察者组成的系统提供了它自己的控制能量：输出变量（观察者的响应）的函数充当输入变量，它为系统引入更多的多样性，并导致输出（观察者的经验）更多的多样性。这种丰富的相互作用源于一个自组织系统，在这个系统中有两个控制因素：第一，观众是一个自组织子系统；第二，目前的艺术品通常不是静态的。”（Ascott, 2003: 128）我们可以这样理解这段话，即控制论艺术以计算机技术或动态装置为基础，重在展示艺术的动态效果与观众意识之间的交互过程，揭露以艺术作品为代表的技术对象对人意识能动的构建引导。换言之，动态效果能够让人们“看到自己”。拾音灯（musicolor machine）可以视为其中的一则鲜明案例，这一声音装置由帕斯克（Gordon Pask）创造，能够将即兴音乐转化为不同的电信号，并分别对应不同的颜色发送出来。通过对颜色的感知，音乐表达出自身的生成与变化过程，而我们可以看到音乐

在时间序列中的不同变化，实际也看到了自己如何聆听一首音乐（Pickering, 2011: 315—317）。

不过，控制论艺术实践实际并未完全实现交互性维度。学者马克里（Saverio Macri）就对阿斯科特的艺术模型提出批评，认为交互性之下“重要的是作品和使用者之间产生的相互的对话关系，将后者从一个简单的沉思体验的主体转变至直接涉及作品实现的优先地位中”（Macri, 2022: 61—171），而阿斯科特时期的控制论艺术实践并未到达这一点。马克里所批评的是，“让人们看到自己”的控制论艺术仅仅展示了机器对人单方面的影响，但未展示人与机器互相影响和对话的过程。在这方面，对交互性思维做出有力推动的，当属汉森（Mark B. N. Hansen）的《新媒体的哲学》一书。有趣的是，汉森的理论基础正是来自上文中麦凯与鲁耶的信息理论。汉斯将鲁耶的“框架”概念转移至身体，认为新媒体艺术的界面（主要是计算机界面）所提供的诸多选择实际提供了交互性的入口，进行选择貌似是我们对机器施加影响，但某种选择必须与由身体执行的选择达成一致，才能获得确认（Hansen, 2004: 21），也即影响又返回自身。通过界面，身体完成了将信息框架转变为具体意义的过程，在新媒体艺术中的人也就成为“信息框构者”（framer of information）。在此，主体通过参与界面的制定，给予了艺术品影响而建构了其特定的形态，而这个过程又展现出，通过自身行动，身体将界面传递的信息固定下来，形成自身的认识。于是，透过界面，观众感受到了自己意识的建构，认识到自身行动的意义。汉森所提及的一则典例为艺术家斯梅塔纳（Pavel Smetana）的VR作品《欲望之室》（*Room of Desires*, 1996）。在作品中，观众通过佩戴VR设备看到一片玉米地出现在前方墙上。平静的风景、辽阔的玉米地以及风吹动引起秸秆沙沙作响，会让观众获得一种沉浸式的体验。同时，如果在观看时，观众情绪变得兴奋、激动等，玉米地的图像与声音也会随之变得更为强烈（Hansen, 2004: 185—186）。在这一过程中，观众意识到自己与机器的交互关系，他们清晰明白了自身情绪的变化对机器的影响，但这种影响最终通过机器影响到自身，形成一种反身性的路径。

在文章最后，我们不妨将视野拉回到对ChatGPT的关注上来。对ChatGPT的恐慌在于，机器学习使得机器同样拥有了反身性，这使得人对

机器也无法全然认识。这种疑虑实际可以使用最新的一种艺术形式进行类比，即被称为“第九艺术”的电子游戏。电子游戏研究领域早期争论的基本问题，是所谓“游戏学”与“叙事学”之争。二者的分歧在于，玩家进入电子游戏究竟是能够充分发挥自己的能动性，还是仅仅被神秘不可捉摸的、反映背后程序员意志的程式操控，进行着既定目标的叙事（Ryan，2023）。在这里，ChatGPT 显然与游戏中不可捉摸的“程序员意志”等同，都能为我们提供有效信息、进行艺术创作或带领我们进入一个异彩纷呈的虚拟世界，但同样我们也似乎受其钳制。而游戏学与叙事学最终呈现一种折中方案，并与交互性美学思维一致：一方面，玩家在进入游戏世界时已有对一个已然存在世界的承认，其必须接受游玩本身就受到了某种限制；另一方面，玩家行为本身也在改变这个虚拟世界，使得自身的游玩轨迹构成了独特的游戏姿态，并显示着玩家本身的游玩特点。游戏学者瑞安（Marie-Laure Ryan）仍旧认为电子游戏本身就是叙事，不过是“由玩家行动构成的故事”（2023）。

总之，透过对机器之失败的考察，我们既获得了继续解放人工智能的能动性的信心，同时也获得了一种美学意义上处理人机关系的方式。不过仍需赘言的是，以上设想仅仅基于历史与认识论维度的总结与展望，也重在表达一种以回望历史姿态来面对当下与未来的方法，如同许煜的表达：“一场知识型革命不是我们能凭空发明的，相反，它必定总已经是地域性和历史性的了。”（许煜，2022：299）但在伦理层面，我们仍需审慎地拥抱人机交互的未来，严谨地讨论当下的技术伦理，并使得人工智能的发展维持在有序稳定的节奏中。这便是另一层面的事情了。

参考文献：

- Ampère, A(1834). *Essai sur la philosophie des sciences, ou, Exposition analytique d'une classification naturelle de toutes les connaissances humaines*, Vol. 1. Paris.
- Ampère, A M(1834). *Essai sur la philosophie des sciences* (Vol. 1). Bachelier
- Ascott, R (2003). *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*. Berkley-Los Angeles: University of California Press.
- Ashby, W R (1956). *An Introduction to Cybernetics*. London: Chapman & Hall.

- Dettelbach, M (1999). The face of nature: precise measurement, mapping, and sensibility in the work of Alexander Von Humboldt. In *Studies in History and Philosophy of Science Part C: Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences*, 30 (4): 473–504.
- Foerster, H V(2003). *Cybernetics of Cybernetics//Understanding Understanding*. New York; Springer.
- Hansen, M (2004). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Heilbron, J L (2001). Some connections among the heroes. In *Revue d'histoire des sciences*, 54 (1): 11–28.
- Humboldt, A (1799). *Experiences sur le galvanisme, et en général sur l'irritation des fibres musculaire et nerveuses*. Paris: Didot jeune.
- Kolman, V(2022). Why doesn't Laocoön scream? Autopoiesis in art. In Kolman, V & Mateickova, *Perspectives on the Self: Reflexivity in the Humanities* Berlin: De Gruyter.
- Lettvin, J Y; Maturana, H R & McCulloch W S, et al. (1959). What the frog's eye tells the frog's brain. *Proceedings of the IRE*, 47 (11): 1940–1951.
- Macrì, S (2022). Individuation, art and interactivity starting with Gilbert Simondon. *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*, 15 (1): 161–171.
- MacKay, D (2016). The nomenclature of information theory. In *Cybernetics: The Macy Conferences 1946—1953* (Pias, C. eds.), Zürich-Berlin: Diaphane.
- Mindell, David A (2002). *Between Human and Machine: Feedback, Control, and Computing before Cybernetics*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Pickering, A(2011). *The Cybernetic Brain: Sketches of Another Future*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ruyer, R(1954). *La Cybernétique et L'origine de L'information*. Paris: Flammarion.
- Ryan, M-L(2023). *Narratology for Computer Game Studies*. https://www.academia.edu/11912578/Narrative_and_Cognitive_Science_A_Problematic_Relation.
- Tresch, J (2012). *The Romantic Machine: Utopian Science and Technology after Napoleon*. Chicago: The University of Chicago Press.
- 本雅明, 瓦尔特 (2013). 巴黎, 十九世纪的首都 (1935 年提纲) (刘北成, 译). 北京: 商务印书馆.

- 本雅明，瓦尔特（2014）. 论波德莱尔的几个母题. 发达资本主义时代的抒情诗人：修订译本（张旭东，魏文生，译）. 北京：生活·读书·新知三联书店.
- 本雅明，瓦尔特（2017）. 论原初语言与人的语言（李茂增，译）. 写作与救赎：本雅明文选增订本（李茂增，苏仲乐 译）. 上海：东方出版中心.
- 程林（2023）. 1770 年的“人造智能”：从仿人智能事件到霍夫曼、比尔斯的早期机器人叙事. 自然辩证法通讯, 45（05）：8—17.
- 芬伯格，安德鲁（2018）. 批判建构主义中的功能概念（黄翔，译）. 技术体系：理性的社会生活. 上海：上海社会科学院出版社.
- 怀特海，A N（2019）. 科学与现代世界（傅佩荣，译）. 上海：上海人民出版社.
- 德雷福斯，休伯特（1986）. 计算机不能做什么：人工智能的极限（宁春岩，译. 马希文，校）. 北京：生活·读书·新知三联书店.
- 海德格尔，马丁（2005）. 技术的追问. 演讲与论文集（孙周兴，译）. 北京：生活·读书·新知三联书店.
- 海勒，凯瑟琳（2017）. 我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体（刘宇清，译）. 北京大学出版社.
- 雷可夫，詹森（2006）. 我们赖以生存的譬喻（周世箴译）. 台北：联经.
- 席勒（1985）. 审美教育书简. 北京：北京大学出版社.
- 谢林（2022）. 一种自然哲学的理念（庄振华，译）. 北京：北京大学出版社.
- 许煜（2022）. 艺术与宇宙技术（苏子滢，译）. 上海：华东师范大学出版社.
- 维纳，诺伯特（2010）. 人有人的用途：控制论与社会（陈步，译）. 北京：北京大学出版社.

符号的感受性： 20 世纪 80 年代哥伦比亚汽车产品广告和品牌的根源

The Sensitivity of the Signs: Roots in the Advertising and the Brand in the Automotive Offer of the 1980s in Colombia

安德烈斯·费尔南多·卡斯蒂夫兰克·罗尔丹^① 撰

Andrés Fernando Castiblanco Roldán

谢瑶^② 译

Yao Xie (trans.)

摘 要：本文旨在探索广告符号学和品牌符号学的重要性。借助美学和文化符码，这些感性的符号系统依据其文化遗产在社会中装置技术程序。本研究以文献式开展，在解释符号学的基础上为理论的主要形式提供支撑，并与丰塔尼耶和佩吕斯特提出的认知符号学或生活符号学展开对话，以帮助读者分析符号学和叙事锚点如何在文化中形成，以容纳对象。在这种情况下，在 20 世纪 80 年代进入哥伦比亚的进口汽车便成为大规模国际符号挪用现象的一部分。本研究所提出的建议将从符号学技术指向广告的文化史。

Abstract: This chapter seeks to situate the importance of the semiotics of advertising and the brand as signs sensitive symbolic systems that through aesthetics and cultural codes install technological programming in societies according to their cultural heritage. The development of this research is of a

^① 安德烈斯·费尔南多·卡斯蒂夫兰克·罗尔丹，哥伦比亚国立大学人文与社会科学博士，弗朗西斯科·何塞·德卡尔达斯地区大学社会科学和跨学科社会研究硕士，2011 年起在该大学科学与教育学院担任教授。最近的出版物包括主编《文件、纪念碑和记忆》《姿势、技术和社会》，并在国家级和国际刊物上发表了多篇论文。他的研究领域包括语言符号学以及景观和领地中的技术文化。

^② 谢瑶，四川大学外国语学院英语笔译专业研究生，中国翻译协会会员，持有全国翻译资格二级证书，英语专业八级证书，曾参与多个国家级社科基金的翻译项目，擅长散文、科普文、教育类文本的翻译。

documentary type, supporting the main form of its theories on the bases of interpretive semiotics in dialogue with the cognitive semiotics or semiotics of life proposed by Fontanille and Perusset that put us on the analysis of how semiotic and narrative anchors are formed in cultures to accommodate objects, in this case the entry of imported vehicles into Colombia in the 1980s as part of a large-scale international phenomenon of symbolic appropriation. This proposal is directed from semiotics-technique to a cultural history of advertising.

关键词：符号学，对象，文化，感受性，形状，汽车广告

Keywords: semiotics; objects; culture; sensitivity; shapes; automotive advertising

一、绪论

近期的事件是一个有趣的起点，其中，市场这一时而抽象的，且受制于各种解读的实体已经成为一个运作良好的社会机构，它设法用各种隐喻和影响在当代社会中获得权力。从扼杀自由、抹除身份、催生边缘化，到最为愧疚的对国家和公民关系积极主动的管理，都表明市场已经蔓延并深入人类生活的各个层面。如今，市场在消费和广告领域拥有强大的力量，不同理论已经针对这两项技术做出探讨，其中，品牌作为一种促进社会关系的文化和信息机制，其重要性一直被回避，未得到正面回应。

在 20 世纪最后几十年和 21 世纪初，资本主义生产体系的转型（亦称为后工业化）让信息化模式的出现以及制造区、工厂的分散化变得显而易见，一系列关系的出现引发 19 世纪关于生产链和市场运动层出不穷的经典解释。在于 1867 年问世的《资本论》第一卷中，马克思以怀疑的态度阐述了商品拜物教的发展及秘密，他提出使用价值和交换价值以解释生产（涉及人类劳动和劳动目的的事件）的社会价值。

最初的陈述把商品置于“形而上学的微妙和神学的余味”（Marx, 1975: 87）的层面上，当我们对其进行解读时，马克斯·韦伯（Max

Weber, 1920) 提出的隐喻得到了加强, 该隐喻对资本主义经济秩序的宇宙观提出了质疑, 在这种秩序中, 个人“至少作为一个个体, 在出生时便被作为一种结构存在, 实际上这是不可改变的, 个人必须生活在这种结构中, 而且这种结构在其参与经济结构的程度上强加了个人的经济行为规范”(Weber, 1920: 38), 据此, 在资本主义背景下产生的宏观和微观逻辑都得到了分析。这些关系源于功利主义, 这种功利主义将分析对象从物品的流通转移到符号交换的视野中, 并在符号交换中揭示了文化中商品和价值流通的关系和影响。

当消费被看作一门古老的技术, 且具备将社会空间形式化的现代特征, 它便成了公认的 20 世纪理解行为和文化与经济关系的基石。同时, 消费本身也是一种古老的技术系统, 从古人类学(如安德烈·勒鲁瓦·古朗 [Andre Leroi Gourhan] 在 1971 年提出的分析) 或人类学(如列维-斯特劳斯 [Levi-Strauss] 在 1988 年提出的分析) 研究中可以看出, 在生存活动中, 技术经济的出现是由物质和环境的挪用和变通的生物和文化条件共存所决定的。作为消费的本质, 交换关系是承担社会事实的生物和文化合金。

在托夫勒 (Toffler, 1981) 看来, 生产关系和消费关系密不可分, 因为大多数社区都建立于自身投入的产生和占有之上, 这种情况随着工业化的到来而发生改变, 因为它打乱了社区的组织结构, 从而创造了供应层面的相互依存关系。在这方面, 马克思主义批评家和后来的分析者指出, 资产阶级的出现将以一种人为的需求和炫耀系统来扰乱自然占有的秩序 (Veblen, 1899; Baudrillard, 1974; Lipovetsky, 1996; Chul Han, 2021), 自此, 这一范畴将被赋予一种资本运作的配置地位, 置于商业操纵之中, 并为社会理论留出怀疑的空间。

在探讨各种欧洲理论研究的趋势时, 内斯托尔·加西亚·康科利尼 (Néstor García Canclini) 于 1995 年和 2004 年分别指出, 对城市问题的持续关注让许多马克思主义社会学家和哲学家“将消费理论化并研究其结构, 但他们的著作仍然将消费看作生产的从属”(Canclini, 2004: 58), 以这样一种方式, 消费实质上被视为劳动力再生产和资本扩张的媒介。康科利尼认为, 这使我们从原则上面临着从经济理性和互动的社会政治理性到对消费理

性的象征和审美解读的一些类型学，这些类型学将密切探讨该问题的各学科理论立场联系起来。简而言之，无论是积极的还是消极的，上述大部分解释性市场定位都认识到，消费和消费主义在地方和全球背景下对物质文化的生产和社会关系产生直接的甚至根本性的干扰。

在结合统一化和代表化自然实践元素的过程中，政治关系将会是受到影响的主要方面。鲍德里亚（Baudrillard，2007）认为，当他提出狩猎采集者与“资本孕育的经济人”之间的距离时，消费就丧失了其真实性（65）。如果考虑到在这种符号学技术方法中，消费是“生产的一种功能，因此，就像物质生产一样，生产不是个人的功能，而是直接和完全的集体功能，是一种确保秩序的体系”，“符号和群体的整合……”（81），以这样一种方式，政治将受制于精英阶层及他们的反复无常，以及由此被操控的城市中的城市话语。

在这方面，以点彩画为喻，齐格蒙·鲍曼（Zygmunt Bauman）指出，主体往往是生活的实践者，其中“每个人都在用点绘制一幅有意义的画”（2007：56）。因此，消费不仅与积累有关，而且与寻求伦理/审美和谐以及在不断取舍中所维持的组合有关，这意味着物品、信息和口号的过时，因此，多家公司意欲通过销售风格及物品来引导和支持这种文化管理，这些商品以同样转瞬即逝的标准，让其作为形式的口号和潮流趋势消失不见，但作为符号得以保留下来，这就是对标记的固定，我们稍后将会谈到。

最后，在前面的解释性市场定位中，对消费的简要考察强调了关系和交换的作用，在巩固自身价值的同时，这场双重博弈中的物品也为交换者提供了表征性价值。然而，也有一些观点强调物品及其伴随的象征性的世界。在这种情况下，符号所唤醒的对其前身遗产的感受性产生了一系列的立场和态度，简而言之，即推动消费和占有以及相关物品流通的情感。

品牌巩固了独立于生产的有机组成部分的地位，例如雷诺或标致等品牌汽车工业的组装和混合计费。这些车型以法国创意工作室的设计为基础，发动机在罗马尼亚组装，配以日本或中国的饰件，由哥伦比亚的丰田等当地组装商用极低的成本进口，由该公司加上独特的汽车标识，用以销售欧洲品牌汽车的创意理念。

除了运作结构，这些公司还带来了其他的生产技术。这些技术以 20 世

纪末建立的全球模式为特征，莫克西（Moxey，2005）指出，正如佩尼努（Peninou，1976）当时所分析的那样，过度技术化和训练不足导致一些国家手工作业的专业化和工作岗位的职业化，经济和空间组织的三个过程必然充斥着流动和剥削，也就是：

（1）扩大和巩固作为经济核心的先进服务和企业总部，特别是在全球性城市。

（2）降低制造业部门的价值，并将其纳入“后工业”经济。在这种经济形态中，来自进口产品的竞争使制造业经受了前所未有的压力。

（3）大型经济部门日益信息化，例如出口加工业。

这些过程融入了对这些做法加以隐藏的过程中发展出来的批评，为打造企业形象服务。就这点而言，克莱恩（Klein，2001）研究了北美品牌的出现和扩张。通过分析大型跨国公司剥削的影响和隐藏行径，他解释了19世纪工业时代的生产形式如何使品牌的出现成为区分系列生产的商品的必要方式，这些商品涌入市场，除质量和功能之外没有任何其他的竞争标准。当时，广告业关注的是产品目录和销售信息，但随着对商业身份需求的增加，广告业最终将通过设计品牌形象和广告文案来赋予商品个性。

正如克莱恩所说，“品牌化的首要任务是为糖、面粉、肥皂和谷物等普通商品找到合适的名称，这些商品之前只是由店主简单地装在木桶里出售”（Klein，2001：34）。随着符号学和叙事创作的发展，作为一种大众熟悉的流行表达，品牌标识应运而生，进而助推企业身份的产生。

克莱恩认为，一个既关乎工作又作为社会工具的新兴领域正在崛起。广告业形成了两股潮流：一股是“伪科学”潮流，它信奉严格的广告和宣传空间制作规范，另一股是“精神性”潮流，它融灵魂于创作之中，使海报和广告成为家庭、奉献和民族等重要社会文化的表现形式。

正如布鲁斯·巴顿（Bruce Barton）在20世纪初所言：“我倾向于把广告视为一种伟大的、辉煌的东西，它深深渗透到组织之中，进而触及它们的灵魂。”（Barton cited by Klein，2001：35）。在这一理念的引导下，诸如通用汽车（哥伦比亚的雪佛兰）一类的公司则彰显了北美家庭的理想。跨国化的发展让这个品牌在20世纪80年代和90年代以哥伦比亚进步型公司的形象出现。按照克莱恩的看法，人们发现，面对与品牌合作的公司和国家的承

诺，原本具有工具效用的广告拥有了传教般的意图。

关于许多与公司生产和开发策略相关的情况，克莱因对它们的评论也可以追溯到广告对生活和社会空间的入侵。从标语叙事的侵入公共空间的同质化，通过一系列的广告宣传，灯具和符号变得普遍，我们可以将其识别为视觉性制度。

对于广告商而言，他们坚持对其领域的任务和功能进行多重阐释。他们从形式上认为广告是一个没有内容的工具箱，是“可用于插入信息的媒体形式目录，这些信息受不同的意图原则支配，并诉诸不同的现实领域”（Pineda, 2007: 112），直到将其定义为一个工具性系统，通过这个系统，广告口号和叙事得以复制。

最后，施拉德、桑切斯、戈麦斯和平松认为，广告确立了社会形象（双重光谱）的阈值游戏及表现方式：“社会反映在广告信息中，同时广告也反映了构建它的社会类型。”（Schraeder, et al, 2015）反思并不意味着照搬，可以将广告作为一个平行的社会档案进行研究，它带来了特定时期居民的语言符号和口号。

作为一种技术机制，品牌以这样一种方式进行管理和安排，使广告在其产生的环境中自然化，从而构成其产生时所在城市的私人空间和公共空间。模仿的案例之一是可口可乐等跨国公司的广告活动，它们利用内部的文化类目来传播自己的品牌。

广告产品或服务在广告行业中流通，也可以在品牌中被解读为一种技术机制。通过阅读广告产品或服务的顺序及其口号和符号，我们可以了解在城市这样的“设施”中的生产光谱。产品或服务是一种可见性技术，因为它提出了从视觉方案的标准化（广告牌、标志、颜色、小型广告乃至购物中心的建筑）到与居民互动的环境音效等一系列符号制度。就环境音效举个例子，周日早晨在波哥大卖玉米饼的小贩所哼的小调或卖马佐莫拉派萨的小贩口中的叫卖串词，都是非正式的商业音景元素，它们呼应着广播广告的短歌，使受众产生共鸣（Raventós, et al, 2004: 61）。

这就是品牌的景象。正如最近的媒体报道（Zamorano, 2023）所证实的那样，传播媒介是由阐释和说服系统管理的，其中作为一种可视性技术运作的小型广告和公告是理解广告的关键部分，有了这种可视性技术，意义的

表达和提供与作为一种挪用技术的消费机制直接相关。其含义指向一套技术，在这套技术中，品牌是一种机制，作为一种提议，品牌可以解读当代社会交织的关于城市中的城市特征符号和叙事的光谱。

二、品牌作为感受性的符号学概念

基于科斯塔等人的观点，品牌是身份认同的参与者（Castiblanco, 2018），这一概念意味着一种双重行动：一方面面孔是可见的，能直接感知，另一方面，面孔又是可说可听的，可以融入日常语言表达之中。从这个意义上说，品牌是一种记忆媒介，它以文化类目为基础建立必要的锚点，随着时间的推移形成一种文化形式或趋势。

从心理学方法到商业和行政上的定义，符号学感受性（Fontanille & Perusset, 2021）的不同立场都探明了品牌转变不同地区习俗的能力。从这一点出发，你就可以意识到你的行为。

当这些趋势将品牌作为社会身份机构的特征放在第二位时，它们提出了一个有争议的建议，这个建议针对在日常交往中不断出现的简单化趋势，认为这种“降级”导致人们缺乏对该机制的权力和管理能力的了解。

机构品牌暗示了其作为流动性和身份及趋势的安置框架的作用。美国营销协会将其定义为“名称、术语、符号、象征或设计，或上述要素的组合，其目的是识别卖家或卖家群体的商品和服务，并将其与竞争对手区分开来”（Kotler & Keller, 2006: 274）。事实上，品牌被认为是现代公司的基本表现形式（Klein, 2001），因为它通过带有形象的广告语言向世界传递品牌意义，这种形象“通过名称和一些放大或弱化产品功利特征的联想”来确保质量和长期价值（Schmitt & Simonson, 1998: 37）。

在制度化的指涉中，价值、形象、意义之间的关系占主导地位。事实上，布鲁诺·勒莫里（Bruno Remaury）针对一些主要世界品牌背后的故事进行了阐释学解释，涉及从以前的神话中编织新神话的讨论。集体建构的口头表达和叙述中包含了每个社会中决定性价值观念的人格化。

因此，品牌形象可能是一个可塑的实体，作为一种机构身份的品牌通过形象重获作为消费对象的光环（Remaury, 2005）。与此同时，通过识别特

征，品牌形象还集体传达了日常生活中的文化倾向，以及伴随这些倾向或将其具体化的物质类目。其结果便是形式和肌理的制度化，并随着紧急事件而发生变化，就如在时装和设计等领域中那样。

随着时间的推移，烙下个人经历印记的品牌会汇集集体的经验智慧，并在城市的密切关系中落地生根，比如在家庭聚会、烧烤活动和宗教仪式中加入的饮料广告，这些广告创造了对新产品或形象的需求，比如人们在烧烤或庆祝活动中就会联想到软饮料和等待掀翻的蛋糕。

在媒介和机构之间，品牌是一种机制，有了品牌，社会价值观和日常生活的重要实践得以传递。反过来，品牌又是一种结构，它的出现让某些群体获利而使另一些群体在城市中隐形。这些迹象从旧石器时代开始，一直延续到今天，充斥在我们城市生活的表征和图像中，这一点值得密切关注。

三、对小型广告、海报和视听内容的文化史研究

在回顾巴尔特和艾柯的符号学探索时，我们发现了一系列可被理解为象征秩序激活器的要素，这些激活器在产生感觉和反应时与叙述锚点发生作用，大多数情况下都指向主体的潜意识。叙事生态位与象征激活器在广告与广告中相互作用。

在巴尔特的作品中，广告有意投注了其图像所表达的一切，这是可以理解的，且并非形式上的偶然。巴尔特为阅读海报和广告设定了一种入口模式，该模式包含他提出的三条信息，“一条语言信息，一条编码的符号信息和一条非编码的符号信息”（Barthes, 1986: 33），考虑到在策略中编码或排列的图像都与意外呈现或模拟的图像相混淆，很难将后两个信息分开，在这种情况下，语言符号乍看是不可读的。

尽管严格解读图像会产生困难，但巴尔特认识到，在符号从一个系统转换到另一个系统的过程中，外延和内涵系统将被建立，由此符号在社会层面重新规约化，这也是品牌和广告的一项基本操作。

在艾柯看来，对广告图像的解读证明了符号编码的存在，并以视觉符码的编程为基础，这些符码与感知和主体的象征性遗产相互作用。为此，它有两个条件：一是每种交际行为都以符码为基础，二是每种符码不一定有固定

的语言双重分节。(Eco, 2005: 223) 艾柯试图以此来讨论列维-斯特劳斯式的双重语言分节的条件, 并附带地阐明广告创作过程中的符号学操作。

基于以上所述, 阅读小型广告和海报是为了在其城市特征的具体化过程中打破当代资本主义文化设计赖以巩固的准则。这些环节的流通方式阐明了城市的居住方式, 同样也说明了城市如何触发这些环节的交换, 从而引发叙事和社会符号学的类目。

我们在城市中发现的是符号霸权之间的紧张关系, 以及一些符号霸权对其他符号霸权的争夺, 它们是城市的重要指导性符号。在这方面, 拉扎拉托(Mauricio Lazzarato) 指出, 表意的符号学施加的控制折叠了其他符号学, “……这是一种政治运作/操作, 因为一方面, 意义的获取总是与权力的获取密不可分……它折叠到表征和意义的逻辑中, 中和并压制了语言和符号的所有其他功能”(Lazzarato, 2012: 715)。

表意的符号学导致机器奴役的存在, 这一概念是拉扎拉托提出的, 用以思考人类对于全球系统的服从行为, 这使我们能够明白符号机器的能动性主要在于传输之外, “……在一种行动干预中, 在经验产生的地方, 这个系统作用于词语和行动的情感出现的条件”(717)。

从这个意义上说, 作为主体的视觉生产者 and 行动者的机器获得了形状、颜色和声音的激活支持, 这些激活直到它们与意图和所指示的象征生态系统联系起来才有意义。在逐渐以解域化和机器中心为特征的资本主义宣言中, 由媒介编织的交流性的领域导致了领域化和逻各斯中心化的宣言。

因此, 叙事锚点和符号激活是广告和宣传的关键要素, 它们设定了品牌话语及其作为分类单元的存在, 文化类目和社会想象与之相伴而行。举例来说, 我们将分析 1980 年至 1999 年间城市汽车供应的运作区块、*Cromos* 和 *Semana* 杂志中装配商和进口商宣传活动中定期发布的一些广告, 以及一些电视广告。

节目的跨文本性以多模态和多符号学的方式整合和扩展了其在话语实践中的传播单元。它是一整套符码, 在寻求执行的内容和已经制定的内容之间架起沟通的桥梁。这些符号具有常识性, 也是修辞手法, 广告通过这些符号激活并推动集成, 从而在跨文本意义上激发和传播其他理念和符号, 这是因为:

……文本不仅是符号学特质和事件的“内部”结构，也是更广泛结构的局部时刻，具有空间性、时间性和文化可识别性，或者至少是可推断的；正如一般的文本，视觉文本预设了“文本网络”的存在，因为没有文本不与其他文本互动。(April, 2013: 45)

在这点上，大众汽车在 1982 年和 1983 年的宣传活动“纯正的德国”（图 1）中将进口汽车展现为独一无二的原创产品，以面向喜欢原汁原味和民族特色的受众。其图像和修辞（如反复出现的地方农民语言表达）表明这款车的目标受众是中产阶级，而在 20 世纪 80 年代，中产阶级是由 1950 年至 1960 年间迁入波哥大的地区移民后裔组成的（Torres, 1993）。



图 1 大众汽车品牌的两则广告分别刊登在 1982 年第 30 期和 1983 年第 39 期 *Semana* 杂志上

捷达的第一个广告展示了一辆从正面拍摄的轿车模型，深蓝色的表面镶嵌在蓝绿色背景上，占据了整个广告的一半平面，这就设定了一个以物为中心的传统故事（Remaury, 2005），为品牌、标识和对其优势的阐释留出了空间。“de pura cepa”（意为纯正血统的）出现在信息的话语资源中，这是哥伦比亚口语的一种表现形式，旨在引起人们对其独创性的关注，这一点通过一个阐释得到加强：“一个纯正的德国人来到哥伦比亚（发音为 jet，是纯正的大众）。”

这则广告随后间接提到了这款车所代表的品质：“捷达是德国最先进技

术的结晶，舒适是它的品质。”“先进的德国技术”赋予了捷达在工具层面优于其他车辆的地位，尽管捷达宣称自己拥有最高品质，但仍要诉诸德国设计的精确性和完美性这一老生常谈/通俗的卖点。

第二年，捷达的广告中增加了量化的符号，以增强品牌信息的可信度：在一个虚构场景的前景中，停车位置上的标题用青色和蓝色线条标出了“100%”这个数字，而大众汽车品牌则是前景的一部分，背景是白色，广告是典型的蓝青色，最后一种颜色是汽车所在的表面的颜色。

“100%大众”是这则广告的中心标题。回到语音学和原创性上的规约，括号之间的“捷达的发音像 Jet，非常的‘德国’”，在感叹号之间添加了另一个非常波哥大式的表达：“像喷气式飞机一样，捷达代表着完美的高度”，这是一个在口语中用来强调主客体质量的夸张说法。一旦在地区和国际上建立起这一符号桥梁，该品牌就会强化关于德国日常生活的口号及其表达：“捷达集设计、舒适和技术于一身，最大限度地体现了大众汽车工程技术的平衡，它是德国的骄傲！”

这些感叹号构成了一个惊叹，作为速度对比，一旦车名与飞机的名字相似，它们就会使用当地语言的典型表达方式，将车辆的原创性概念（纯正血统）定位成拥有这个机器所带来的自豪感，并将赌注压在一把带地方色彩的钥匙上，以显示品牌对其自身的熟悉程度。

再一次，我们面临着本国语言库中口语化短语的使用问题，这些短语被放在括号中，而发音只作为广告语和读者之间的评论。为了表示进口商品的国际原创性，该品牌的技术性特点被定义为舒适和豪华。

德国品牌的广告形象将技术优势和原创性作为其产品的符号能动原则，而法国品牌雷诺（丰田）则从情感和习俗出发，利用其他类型的常识关系。自 20 世纪 70 年代中期以来，雷诺 4（俗称“忠实的朋友”）就进入了哥伦比亚人的视线，成为他们公认的国家象征。阿德里亚娜·梅希亚（Adriana Mejía）针对电视连续剧《哥伦比亚的克里奥罗雪茄》（Machado, 2012）所做的调查就表明了这一点。该系列包含许多品牌特征，旨在巩固雷诺 4 作为一个忠实朋友的声誉和地位。

在哥伦比亚，这是第一辆从出厂到销售都是为大众设计的汽车。随着时间的推移，它的价格也在不断上涨，成为一种恋车癖和收藏者的交通工具。

就这款车的广告而言，电视广告以动画的形式展示了雷诺4的形象（1979 & 1980），还创作了广告歌曲《城市之友，朋友之友》：“城市的朋友，健步的朋友，朋友的朋友，山的朋友，直线和曲线的朋友，太阳的朋友，都是忠实的朋友。”在广告画面中，大户人家、农民家庭出现在儿童的注视中，汽车化身风景中人格化的生命，在路上其他品牌的同伴狐疑的目光中，他面带微笑，眼神俏皮。（图2）



图3 1979年和1980年的电视广告画面

来源：哥伦比亚音像档案馆，1980

这个赌注是以视听形式呈现的形象和歌曲，它试图让人们从听觉上记住这位忠实朋友所唱的歌曲及其多彩的诗意。在印刷广告中，这种细微的动画元素与品牌开发的口号一起被引入固定的场景中，且基于口语化和熟知的短语，例如“比以往更好”“最英俊的忠实朋友”，最后一句话以感叹号收尾，作为一种情感表达，它唤起了人们对商业广告的记忆和对汽车独特“生命力”的感知，即用户对车变得依恋。我们可以从哥伦比亚“纯正的克里奥罗”（Los puros criollos）标识系列的推荐语中看到这种效果。一些用户肯定地说：“……是的，我们的汽车是最棒的”“……是的，我甚至用嘴轻轻地触碰它[轻吻]，我把它擦得干干净净，我告诉它明天我需要八万或十万比索，有时它会给我……”（Machado, 2012）

情感作为品牌符号能动的核心策略，在这个例子中法语在最新的解读中与流行文化的象征性工具联系在一起，在本系列中得以融合，如图4-3所示的电视剧系列，其中，雷诺是哥伦比亚流行文化象征的一部分。



图5 1983年在《Cromos》(3412)上的广告和
“哥伦比亚纯真的克里奥罗”系列的画面中，出现雷诺4

在面向中产阶级的系列广告中，雷诺采用了哥伦比亚的“自然风景”策略，但在广告用语中采用了更为复杂的风格。一辆红色卡车在高速公路上行驶的动态照片（或动态图像效果）展示了哥伦比亚高速公路上的护栏，护栏上的沟壑和斜坡都是典型的哥伦比亚地貌。口号居于广告的顶部，而品牌和广告语则位于广告的下方，雷诺菱形标志位于广告的右下方。

广告中出现的交通标志和颜色虽然是国际性的，但也是哥伦比亚高速公路风光的一部分，即双黄线、磨损的沥青以及在危险弯道和陡坡地区使用的护栏。这些都是风格和细节的象征，旨在激活观众记忆中的自然风景。

在大众和雷诺的宣传活动中，品牌机制的运作是通过情感表达激活符号，既展现了地域自豪感，即作为纯正哥伦比亚人的自豪感（就德国品牌而言），又弘扬了哥伦比亚人共同的价值观，即通过忠实、坚韧和友善与观众及其家人建立起信任关系，如“忠实朋友”的宣传活动，以及将自然景观作为商机或图像和文字生态的一部分，植入一种理念，又或是以绘画或摄影来比拟国家地理情况。

四、结束语

作为一种感觉性的符号机制，品牌创造了一种与广告系统相衔接的空间性，而这种广告系统并不完全是商业性的，作为一个媒介域（mediasphere），它们采用了一种人工媒介，将生活与作为平台的设备和通

信联系起来。调查过程表明，作为在空间层面不断扩张的交流密切性的一种功能，品牌设法在社会层面将自己打造成一个容器，其激活的形象在移动时改变和解构其传统的空间环境，创造出与旧的国家、社会、文化、政治和宗教边界重叠的融合，从而扩大或缩小其不同的领域位置。

我们仍然需要深化对品牌地域的符号学分析，这与文化中的感觉性相对应，这一问题超越了行为光学式分析的意图和猜想，图像的特征和表征打破的功能沉淀在符号的“他者性”中，在一种打破沟通界限的感官技术媒介中，通过矛盾式的运动打破习惯，以激发它们创造需求或展开联想。

由于这种断裂和进步的中断，图像使我们能够认识到其他顶层的和基础的文化问题，这些问题在本质上是实用主义的，我们得从一个广泛的角度来切入，体现在对一个城市（在我们的案例中是波哥大市）品牌功能的批判性符号叙事中。

本文对技术在符号学作用中的非描述性批判观点做出了贡献，研究始于对品牌如何产生，并在管理手段中任由市场及其运作的力量、能量和影响发展进行再生产的探讨，在方法论标准的研究方面取得了进展，

方法论的标准提议将一个超越品牌中能指的意义或含义的组合情节可视化，根据本研究工作的推断或部分结论，我们将称之为信息技术的符号学转向。不过，这并不是说物的流通是现有的生存技术（食品、洗漱用品、服装、饰品等）的共存。

对这一方法而言，在与符号学的关联中，物在城市主题的感觉性、亲密性和主观性上绘制了文化程式的轨迹，通过其他方法和学科，选择汽车、住房和购物中心作为规划和地域组合的对象，它们不仅可以解释品牌和广告在当代城市转型中的作用，也展示了技术符号学方法在分析城市现象中的能力。

参考文献：

- April, G(2013). *Visual Culture from Semiotics to Politics*. Mexico: Plaza and Valdes.
Barthes, R(1986). *The Obvious and the Obtuse. Images, Gestures, Voices*. Barcelona: Paidós.

- Baudrillard, J(2007). *Consumer Society. Its Myths, Its Structures*. Madrid: Alliance.
- Baudrillard, J(2007a). *The Object System*. Mexico: Alliance.
- Bauman, Z (2005). *Globalization Human Consequences*. Mexico: Economic Culture Fund.
- Bauman, Z(2007). *Consumption Life*. Mexico: Economic Culture Fund.
- Canclini, N G (2004). *Different, Unequal and disconnected*. Barcelona: Gedisa.
- Castiblanco, A(2018) *Marks and Markings. Other Memories and Struggles in Bogotá at the End of the 20th Century and the Beginning of the 21st*. District university Francisco José Caldas.
- Chul Han, B (2021). *Not Things:bankruptcy of the World Today*. Taurus.
- Colombian Audiovisual Archive
- Colombiano, A A (Address) (1980). *Renault 4 the Faithful Friend (Commercials)* [Movie].
- Costa, j & Moles, A (2014). *Design and Advertising. The New Challenge of communication*. Mexico: Trillas.
- Cromos Magazine (1975—2010)
- Eco, U (2005). *The Missing Structure. Introduction to Semiotics*. Mexico: Pocket.
- Fontanille, J & Perusset, A (2021). Les formes de vie entre pratiques et cultures, styles et ideaux de vie. *Semiotic Studies*, 17 (2): 89—103.
- Klein, N (2001). NO LOGO. *The Power of Brands*. Buenos Aires: Paidos.
- Kotler, P & Keller, K (2006). *Marketing Direction*. Mexico: Pearson.
- Kotler, P (2008). *Fundamentals of Marketing*. Mexico: Pearson Education.
- Lazzarato, M(2012). The functioning of signs and semiotics in contemporary capitalism. *Palabra Clave Magazine*, 15 (3): 713—725.
- Leroi Gourhan, A. (1971). *The Gesture and Word*. Caracas: Central University of Venezuela.
- Levi-Strauss, C. (1997). *Wild Thought*. Mexico: Economic Culture Fund.
- Machado, N O (Address) (2012). *Criollo Cigars* [Movie].
- Marx, C (1975). *The Capital*. Mexico: 21st century.
- Moxey, K (2005). Aesthetics of visual culture at the time of globalization. In Brea, J L. *Visual Studies. Epistemology of Visuality in the Era of Globalization*. Madrid: Acal.

- Peninou, G (1976). *Semiotics of Advertising*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pineda, C A (2007). Propaganda and commercial publicity. A differentiating principle. *Advertising Issues*, 1 (12): 107–128.
- Ponzio, A (2011). The Logic of advertising and the ideo-logic of global communication-production. In *Expensive, A y. Global Strategies. Advertising, Brands and Semi-capitalism*. Buenos Aires: de Signis 17 La Crujía.
- Raventós, J M; Chanagá, N; Ángel, S; Ruíz, J (2004). *One Hundred Years of Colombian Advertising 1904–2004*. Bogotá: Center for Creative Thought.
- Remaury, B (2005). *Marks and Stories. The Brand in Front of the Contemporary Cultural Imaginary*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Restrepo, J M (2010). The effects of trade policy: the case of the G3 and the import quota in the Colombian automotive market. *Universitas*, (121): 233–262.
- Restrepo, M L (2007). *Media Technologies and Consumers: Market Perspectives*. Bogota: University of Rosario.
- Schmitt, B & Simonson, A (1998). *Marketing and Aesthetics. The Strategic Management of the Brand, Identity and Image*. Bilbao: Deusto.
- Schraeder, C; Sanchez, V; Gómez, N & Pinzón, S (2015). *Advertising as a Mirror of Society*. Bogota: Jorge Tadeo Lozano University.
- Throsby, D (2008). *Economy and Culture*. Barcelona: Akal.
- Toffler, A (1981). *The Third Wave*. Bogota: Circle of Readers.
- Veblen, T (2014). *Theory of the Leisure Class*. Madrid: Alliance.
- Weber, M (1983). *Essays on the Sociology of Religion I*. Madrid: Taurus.
- Week Magazine* (1983–2010)
- Wolf, E (1987). *Europe, and the People Without History*. Mexico: FCE Economic Culture Fund.
- Zamorano, P (2023) *The silent Transformation that Does not Stop*. Media report. Madrid: Kreab.

健康饮食的性别化： 基于男女两性市场化食品包装的多模式话语研究

The Gendering of Healthy Diets: A Multimodal Discourse Study of Food Packages Marketed at Men and Women

格温·宝威^① 艾莉儿·陈^② 撰

Gwen Bouvier, Ariel Chen

毛星星^③ 译

Xingxing Mao (trans.)

摘要：性别身份往往在常见的、普通的物品中传播，比如食品包装，它们在超市货架上、橱柜里和办公桌上随处可见，成为日常生活的世俗特征。多模态批判性话语分析（MCDA）能调查性别身份如何深藏在与健康 and 健身相关的包装中。尽管近来的相关研究观察到身体的性别表征发生了广泛的变化，特别是与“力量女性特质”的出现有关，但本文中分析的产品仍沿用传统的、原型的性别表征，并认为针对男性和女性销售的产品强调更精细的身体管理需求。然而，对于女性来说，这种精确性与日常生活需求管理有关，身体管理的精确性被包装为对健康、责任和成功的道德要求。

Abstract: Gendered identities are communicated in places as frequent and ordinary as food packaging, becoming mundane features of everyday life

① 格温·宝威（Gwen Bouvier）（威尔士大学博士），浙江大学国际研究学院社交媒体教授。研究兴趣包括社交媒体、公民话语和新闻表征，主要关注多模态和批判性话语分析、社交媒体、时尚作为话语以及新闻危机的视觉呈现。同时是《社会符号学》的副编辑和《多元文化话语学杂志》的评论编辑。

② 艾莉儿·陈（Ariel Chen），瑞典厄勒布鲁大学人文、教育和社会科学学院的研究员。作为“良好食品和健康生活方式传播”研究项目的成员，使用多模态批判性话语分析来研究商业利益如何占据和塑造健康生活方式的话语。期文章主要发表在《批判话语研究》《话语、语境与媒体》和《食品、文化与社会》杂志。

③ 毛星星，四川大学外国语学院英文系翻译方向硕士研究生。

as they sit on supermarket shelves, in cupboards and on office desks. Multimodal critical discourse analysis (MCDA) allows us to investigate how such identities are buried in packaging in relation to health and fitness. Despite observed broader changes in gendered representations of the body in advertising, in particular relating to the arrival of “power femininity”, the products analysed in this article are found to carry fairly traditional and prototypical gender representations, and products marketed at both men and women highlight the need for more precise body management. For women, however, this precision is related to managing the demands of everyday life, packaged as a moral imperative to be healthy, responsible and successful.

关键词：多模态，批判性话语分析，食品包装，健康饮食，性别

keywords: multimodality, critical discourse analysis, food packaging, healthy diet, gender

一、引言

自 21 世纪初，政府愈加关注与饮食有关的疾病以及管理和治疗这些疾病的成本（Patterson & Johnston, 2012）。消费者对健康饮食的兴趣不断提高，超市、咖啡馆和餐馆中有益健康的食品也相应大幅增加（Eriksson & Machin, 2020）。健康食品已成为近年食品行业的主要增长领域之一（Olayanju, 2019）。生产新系列健康食品的公司以所谓的“健康平台”为目标，根据特定目标群体开发产品，打造品牌。开发的考虑因素包括年龄、地位甚至一天中的特定活动和时间，当然还有性别（Shugart, 2014）。因此，本文将探讨企业面对男女两性不同的消费群体时如何在包装中对性别进行编码。如今我们对性别刻板印象和性别不平等的认识似乎日益提高，那么食品包装在性别表征方面起什么作用？这些随处可见的包装是如何对性别表征和多种身份进行编码的？

我们从健康和健身食品包装中选取了四个针对男女两性的产品实例详细分析。随着一系列社会、文化和政治变革（Grogan, 2008），尤其是随着

“肌肉性的女性气质”概念（Lazar，2006：505）的出现，与健身相关的男女两性的表征在发生变化。某种程度上这些产品倾向于以刻板的性别印象来编码性别表征。但在仔细观察后我们还发现了一些细微的不同，女性的表征暗示着“变化”“可能性”以及多重身份管理。多模态批判性话语分析（MCDA）可以用来研究话语如何通过字体、颜色、图标、材料、质地和形状的选择而编码到具体事物中，本文正是使用多模态批判性话语分析来呈现这种表征的。

二、健康饮食话语

改善饮食习惯和健康状况已成为多国政治议程的重要内容（Weeramanthri & Bailie，2015）。饮食不但引发“肥胖危机”，还会引发糖尿病和心脏病等各种问题。（O'Neill & Silver，2017）。从根本上说，不断上升的医疗保健成本、福利开支和工时损耗等其他经济因素导致人们进一步关注饮食的改善。（Patterson & Johnston，2012）。

然而，关于食物的“健康”问题并不简单（Rousseau，2012；de Ridder，et al.，2017）。营养研究表明，人体不应摄入过多加工食品和含有添加糖、盐或反式脂肪的食物，而应尽量多样化饮食，特别是要摄入水果和蔬菜（de Ridder，et al.，2017），对这一点学界基本达成共识。除此之外，很难明确指定有益健康的、构成健康饮食的确切营养元素。

传播学和社会人类研究表明，不同社会和时期的公众所认为的“健康食物”与客观的营养健康都不尽相同。健康食物的范畴在不同社会经济群体（Johnston & Baumann，2009）和不同国家（Ferguson，2010）之间差异巨大。健康食物的概念与健康或健身潮流的变化息息相关（O'Neill & Silver，2017），如近年与健身训练体系“跨越健美”（Cross Fit）相关的“生食”热潮（Dawson，2015），与身材管理、健身文化相关的蛋白质产品的热潮（Chen & Eriksson，2019）。健康食物的概念也与伦理饮食及“本土食物”的概念融合在一起，这与中产阶级的审美观念和对无特色企业文化的抵制有关（Shugart，2014）。研究表明，消费者错以为“有机食品”“本地生产”或“公平贸易”的标签表示更有营养（Eriksson & Machin，2020）。在这些

情况下,“健康”更涉及审美和道德而不是实际的身体健康,并与“慢速”“完整性”和“真实性”的概念相关(Shugart, 2014)。因此,食物选择充满了文化意义,与特定的生活方式或模式相关。

三、市场化的性别健康饮食

性别在对待健康食物的态度中也起到了一定的作用(Madden & Chamberlain, 2004)。以男性为例,研究表明男性消费者偏好的健康食物往往与健身有关,特别是增肌、增强体能或调整仪态(Beardsworth, et al., 2002)。在这种话语中,身体形态可以代替实际的身体健康,肌肉象征力量和活力,但必须要制订塑造身形的饮食和训练计划(Markula, 1997)。因此研究还显示男性更抵制健康饮食建议,更青睐能饱腹和增重的肉类,但这并非出于健康目的。(Johnson, et al., 2008)。相比之下,女性更喜欢能减肥的食物,以帮助贯彻照顾者的角色(Oakes & Slotterback, 2001)。女性也更愿意接受能变得更健康的饮食(Sloan, et al., 2010)。如此种种与性别相关的食物都体现在广告中(Labre, 2005; Gough, 2007)。对于女性而言,“好的”食物意味着低脂,或保持苗条、性感、有吸引力,保持能量水平,但对于男性而言并非如此。(Madden & Chamberlain, 2004; Schneider & Davis, 2010)。针对男性的广告往往与肉类和啤酒有关(Missbach, et al., 2015)。

食品营销的整体方式饱受诟病,批评不是针对性别概念,而是这种营销方式偷换了健康饮食的概念。除了均衡膳食、避免摄入加工食品,健康饮食的定义很难明确(de Ridder, et al., 2017)。但食品营销已经发展出一套用于表示“健康”的流行词,比如“低脂”“低碳水化合物”“健康谷物”“有机”“增加能量”“蛋白质来源”“超级食物”“生食”“植物原料”“低卡路里”和“无乳糖”。这些术语令消费者非常矛盾和困惑(O'Neill & Silver, 2017),因为这些词以不同的方式组合在一起,形成了一种健康“大杂烩”(Lewis, 2008)。

营养学研究表明,这些流行词可能会让消费者对产品实际营养含量产生误解(Aarset, et. al, 2004; Siipi, 2013)。“无添加糖”的产品也许因为添加水果浓缩物使得糖分不降反升,而“生食”和“高蛋白质”产品也许

含有非常高的反式脂肪 (Eriksson & Machin, 2020)。“无麸质”对麸质不耐受的人十分有益 (Diez-Sampedro, et al., 2019), 但可能导致其他健康人群缺乏麸质。(Niland & Cash, 2018), 而“无麸质”食品每年全球市值已超过 37 亿美元 (Shahbandeh, 2019)。谷物纤维和粗粮的价值很大程度上是农业食品行业宣传的结果, 并导致许多负面影响。这些流行词对消费者而言具有“光环效应” (Fernan, et al., 2017), 使消费者从对营养物质或营养产品的一般印象推断出其他未知属性。迄今为止, 很少有研究关注这些流行词如何用于针对男性和女性消费者, 相比之下, 市场营销对这些“平台”却十分关注。

这对于语言、性别和性向尤为重要, 因为学者观察到男性和女性身体类型的呈现方式发生了重要变化。21 世纪以来, 身材管理文化以及对肌肉发达、身材匀称的渴望和压力都不断增强 (Cederström & Spicer, 2015; Hiramoto & Lai, 2017)。特别是对于女性, 现在主流媒体和社交平台上出现了“力量女性特质”的说法 (Lazar, 2006: 505; 另见 Eberhardt, 2021), 颇有一种赋权的意味 (Toffoletti, 2014)。在这一论述中, 女性虽身量纤细, 但也表现为身体强壮、肌肉发达 (Washington & Economides, 2015), 具有“勇往直前”“自信果决”和“追求成功”的含义 (Walkerdine, 2003)。这些含义与健身和休闲服务、时尚和营养产品的关系 (Ledin & Machin, 2018) 并无二致, 如低脂肪或低卡路里的沙拉和冰沙, 以及蛋白质和能量补充剂等产品 (Boepple, et al., 2016; Tiggemann & Zaccardo, 2018)。这些变化也与身体日益商品化 (Ledin & Machin, 2018) 和新自由主义有关。新自由主义要求人们通过自制、自律和意志力, 最终成为一个优秀和模范的公民 (Traverso-Yepez & Hunter, 2016)。体格健壮、训练有素的身体成为美德的象征, 而偏离这一形象的身体则是缺陷和懒散的表现 (Lupton, 2013)。因此, 身体成为“在消费文化中产生的道德标志, 消费文化则成为道德行为本身”, 身体本身也成为消费的对象 (Dworkin & Wachs, 2009: 14)。

因此, 有必要研究一下食品公司为了强调这些“健康平台”为男性和女性带来的新机遇, 是如何将性别和饮食话语融合到产品营销中的。比如, 我们是否发现身体商品化和力量女性特质新话语融入与健康或健身相关的产品

中的有力证据?

四、研究方法

本文的分析借鉴了多模态批判话语分析 (MCDA) 的工具 (Machin & Mayr, 2012; Machin, et al. 2016; Ledin & Machin, 2018)。这与批判话语分析 (CDA) 的基本原则并无二致, CDA 研究语言如何为特定利益服务, 塑造社会和政治生活 (Ledin & Machin, 2018)。MCDA 用来批判分析各种传播形式, 如结合语言、图像、声音、质地和视频等, 揭示其如何传达社会中的利益话语, 将社会不平等和不公正合法化并加以维持。借鉴福柯 (Foucault, 1972) 的观点, 话语是存在于社会中的更广泛模型, 它解释了为什么事物如此这般, 那些将性别不平等自然化并加以维持的模式的话语就是如此 (Flowerdew & Richardson 2017; de Bres & Dawson, 2021)。

MCDA 认为, 所有的传播行为都是通过利用一组可用的选择来实现的, 这些选择在特定的传播背景下相互结合。这些选择称为“符号资源”, 因为它们预设了潜在意义, 可用于不同情境 (van Leeuwen, 2005)。与语言中的词汇和语法选择一样, 各种符号选择, 例如食品包装上的颜色和质地都预设了意义, 可以用来传达更广泛的话语意义 (也参见 Comer, 2018; Putland, 2020; de Bres & Dawson, 2021)。除了符号资源的选择, MCDA 还关注符号实体。物体始终在可预测的环境中融入并建构活动, 而话语实践赋予了物体一定的意义 (Ledin&Machin 2018)。人们与符号材料互动时, 比如浏览商店货架上的食品包装时, 人们不会完全通过符号选择的细枝末节来理解所传达的意义, 还会利用现有知识理解这些包装, 注意到这些包装是社会实践的一部分, 也是所涉及的话语的一部分。例如, 食品产品以性别化的方式商品化, 并可能传达关于健康和身材管理的信息。这些符号材料不仅仅代表性别和健康, 而且将性别和健康话语渗透到我们的物质世界和日常活动中 (Ledin & Machin, 2018)。此外, 这些特征和元素没有固定的意义, 而是具有“潜在意义”: 在特定的语境和条件下能够传达事物的潜在意义 (Kress & van Leeuwen 2006; Ledin & Machin, 2020)。

本文分析的数据来自一个关于食品和健康的大型项目收集的食品包装语

料库，其中性别是关注的重点。人们格外关注健康零食，这在许多国家都是增长最快的食品新潮（参见 Griffith, 2018；The Nielsen Company, 2018）。这些零食以棒状、饮料和饼干的形式呈现，能补充能量、蛋白质等。我们通过视觉民族志这一研究方法调查食品景观（Pink, 2013），收集了男性和女性在健身房和其他场所使用的 100 种与健康 and 健身相关的零食和饮料。所选食品项目在英国、比利时和瑞典的学生咖啡馆、健康食品店、健身场所和超市中都很常见，笔者在这些国家或居住或办公，所以较为熟悉。语料库中选取的品牌在这三个国家均有销售。我们对产品的性别化定义不仅来源于能观察到的消费者，还来源于网站和 Instagram（网络社交平台）上的营销材料。

本文对两种零食棒（“SCIMX”蛋白燕麦片和“BOUNCE”能量球）和两种蛋白质饮料（“UFIT”和“Slimfast”）进行详细分析。这四种产品包装上的话语形式高度代表了我们在语料库中发现的话语形式。应该注意，这种“健康”产品的种类繁多且不断增加，其中一些针对较小众的市场。实地调查发现，对于语料库中的产品，男性和女性均有食用。讨论这四种产品时，首先从针对男性的产品开始，然后将其与针对女性的产品进行比较，以突出性别化话语的差异。我们对每个包装先研究文字和字体，然后再研究颜色、纹理和形状，通过使用 MCDA（van Leeuwen, 2005），能够发现这些表征如何传达性别化的关联。当然，消费者不会以这种分散的方式检验这些物质，但对分析者而言，这是找出意义之所在以及如何传达的必要步骤（van Leeuwen, 2005）。

分析 1：健康零食

• “SCIMX”蛋白燕麦条

该产品的包装针对男性，品牌名称“SCIMX”（图 1）暗示了产品的科技性，这也可以从出现在“SCI”和“MX”之间的小分子图标看出。以往的研究总结了字体的潜在意义（van Leeuwen, 2005），并在如何分析这些字体以抽取其所传达的话语问题上给出建议（Ledin & Machin, 2020）。在这个例子中，“SCIMX”一词使用水平拉伸的字母，呈现出盒子的形状。我们在“X”“S”以及“C”的边缘能看到字母的大小和角度都很均匀。这些特质在一起给人以稳定且高科技的感觉。马库拉（Markula, 1997）观察身材管理的早期转变后

指出，在一个新兴话语中，健康的身体意味着需要具有关于其结构和改善方法的专业知识，这表明身体在逐渐非人化。特别是包装上的字母呈亮银色，再次暗示了技术而非自然。我们还可以看到字母之间的间隔，紧密排列的字母暗示“封闭”“团结”或“确定性”，而间隔的字母则暗示“可能性”“思考空间”或“探索”（van Leeuwen, 2005）。结合分子的图标（Barthes, 1972），字体像是太空飞船或科研设施专用，呼应了先进科技。



图1 “SCIMX”蛋白燕麦条

在“SCIMX”包装上印有三行较小字号、相同字体的单词，说明这三行单词与品牌名称同等重要，但没那么突出（Ledin & Machin, 2020），分别是巧克力和榛子、蛋白质和燕麦条。

重要的是，这三行在左边对齐，右边却不对齐。其他产品可能会将这些术语完全对齐以显示其重要或正式，或者两侧都不齐来表达有趣或随性（Ledin & Machin, 2020）。在这个包装上，首先，左对齐的文本像计算机呈现的列表，朴实无华、排列有序。其次，字体的排列方式暗含某种技术性和规范性。不同类型的食品包装可能通过不同大小的字体与更自由的排列和对齐方式体现非规范性，以此传达有趣、随性或更自然的意义（Ledin & Machin, 2020）。

在这三行字的右侧也有不同的字体，是“健身前后食用零食”的小邮戳形式。这些词的字体很细，因此可单独视为不同的字体（van Leeuwen,

2005)。菱形边框也旨在表达分离感。我们通常在健康食品上找到这样的邮戳形状 (Vyth, et al., 2009)。这些邮戳形式或与国家和行业标准相关,或只是品牌自创的邮戳形式,每种情况都意味着产品符合某种广为认可的标准。邮戳里在提到“锻炼”时把与健康相关的实践和话语联系在一起,但是“前/后”则指向肌肉的增长。

除了字体和颜色所暗含的先进科技内涵,语言本身在产品作用方面传达的意义很少。也就是说,我们在语言中未找到产品成分对身体有益的明确声明。但是,品牌名称、字体选择和文本对齐的组合暗示了科学的先进性和技术的准确性。这与我们在针对男性的产品样本中看到的语言使用准则一致,其中有诸如“高级身体燃料”和“最佳质量”之类的术语,以及“营养科技力量”和“六号合成”之类的品牌宣传。在这些例子中,话语不牵涉“健康”本身,而涉及为增肌而进行的程式化和精确配比的营养物。关于肌肉和男子气概的旧话语改头换面,以适应更精确的身材管理。

我们不是通过语言和字体选择来接触这些食品包装;相反,我们将其视为符号整体,质地、颜色和形状等方面形成的物质在传播话语并将产品和具体社会实践结合。多杰诺夫 (Djonov) 和凡·勒文 (van Leeuwen, 2011) 以及乐丁 (Ledin) 和马琴 (Machin, 2018) 观察到产品如何产生意义。“SCIMX”的包装闪亮、光滑,呈亮银色,强调技术或量身制造。有限的色调暗示克制 (van Leeuwen, 2005),表示这不是“有趣”的科学,而是冰冷的实验科技。包装的形状也很重要,“SCIMX”包装非常规则,塑料铝箔包装紧裹着方形燕麦条。不规则和松垮可能表达随性、自然和无序,而规则所传达的意义恰恰相反 (Ledin & Machin 2018)。因此,在包装上我们找到了规范、秩序和技术的含义。

另外,在“SCIMX”包装上,坚果和巧克力块的图画放在像是图表的图案前,这象征着监测营养以管理身材的科学实践。仔细观察,我们可以看到这些抛光钢条状设计,它们多见于高科技研究设施或现代建筑的结构中。在男性产品的语料库中,使用象征数据测量和性能输出的图案代表性能测量、数据分析和科学。

总之,燕麦条的语言没有明确声明其食用特性。相反,其特性通过字体、颜色和包装来体现,邮戳形式置于健身的背景下来体现这是一种量身制

造的营养品。这种营销与研究中关于男性饮食偏好的健康和健身认识相关联，传递了一种高度典型的男性话语，但这种话语不仅针对体型和力量，更是针对更精准的身材管理形式，是更为多样的生活方式和健身趋势的体现（Hiramoto & Lai, 2017）。

• “BOUNCE” 能量球

“BOUNCE”是针对女性的健康零食球。从品牌名称本身就可以看出，它与“SCIMX”有着不同的内涵。在“SCIMX”标志中使用的分子图标变成了一个充满活力的跳跃的人物覆盖在“O”上。“SCIMX”与科学、技术和非个人化相关，“BOUNCE”则突出了乐趣、活力和食用效果。这些思想和价值也通过高度圆润的字体和高低不齐的字母“BOUNCE”传达出来，表达了欢乐性和非正式或无秩序的潜在意义。“O”被抬高，像个弹跳的球，也暗示快乐和积极。



图2 “BOUNCE” 能量球

包装正面的其他位置使用了几种不同的字体。如此不但书写感大不一样，而且让人感到这款产品元素众多，排列各不相同。在字体选择上，与“SCIMX”的规范性、技术性相比，这款零食传达了“不规则性”“多样性”和“乐趣”的意味。然而，这不仅仅是“多样性”问题。一系列不同的字体建立了一个分类和分层系统，不同级别的事物被一起呈现出来（Ledin & Machin, 2020）。

在“BOUNCE”字母下方，我们发现四组单词：“活力”“杏仁”“螺旋藻”，以及左边的“9克素食蛋白质”。由于都采用了相同的手写、不规则和记号笔风格，因此可以归为同级别事物，就像我们给自己写贴在冰箱

上的便签“多吃水果”一样。这种风格缺乏亮度，也不太正式。可以说，直接指向了简单、朴实和天然的食品特点。在“活力”的线条中可以看到更多的图标，给人一种阳光、活力和积极向上的感觉。在品牌名称下方，通过字体显示风格迥异的“热词”如“无麸质”“纤维来源”“无人工防腐剂”，这些在是否真正具有健康特性方面都存在争议（Monastyrsky, 2005；Reilly, 2016；Diez-Sampedro, et al., 2019）。这些词都采用了一种更正式的字体，细长、明亮且现代。这些特点与记号笔式字体特点完全不同，字体的正式性和以线条构成的表格暗含了实在的含义。以这种方式呈现这三个热词可以隐藏差异和不规则。这些词也以三角结构呈现，三角结构在演讲和广告中通常用作说服工具，但在这个产品中正式与乐趣、自然并存。

研究发现，女性产品使用的“热词”多于男性产品：“无麸质”“纤维来源”“无人工防腐剂”“螺旋藻”等等。这正是营养研究中批评的“大杂烩”（Lewis, 2008）。“BOUNCE”的包装上相同的信息以略有不同的形式重复呈现。马钦（Machin）和迈尔（Mayr）（2012）注意到重复在语言中起到的概念作用，即通过略显不同的方式来表达同一个观点，让特定的话语变得自然。与男性产品不同，这些“热词”在表达上呈现出一种与消费者进行交流的意图。在包装背面，在“营养美味”这个记号笔书写的标题上方和下方，我们可以看到以下陈述：

本款美味球是由植物蛋白、脂肪和碳水化合物混合而成的，富含蔬菜蛋白质能量，让您保持活力、感觉极佳。

本款美味球饱含天然营养成分、植物蛋白质混合物，因此没有人工色素、香料或防腐剂。

新款活力蔬菜蛋白质能量球富含蛋白质能量，让您势不可挡。

这些陈述采用了不同的字体，前两个使用了圆润的印刷字体，而第三个使用了大写的 irregular 记号笔字体。虽然这些陈述所暗含的信息比前面的“无麸质”之类的词更随意，但不同的字体可以传达多样性。人称代词“我们”和“您”是更人格化的称呼方式（Cook, 1994）。诸如“富含”“饱含”和

“混合物”之类的短语通常用于增强感官体验。因此，对于女性来说，产品表达的健康体验更人格化和感官化。我们甚至可以通过“球”这个词来清晰表达性别化，在“BOUNCE”的网站上“让我们谈谈球”的标语进一步强调这种性别化。这个短语暗示了一种品牌与消费者都具有的“已知晓”或自我意识。第三句陈述增添了产品的另一个特点，保证消费者“势不可挡”，代表了奋发向前的话语。

更重要的是，第二条陈述，即没有人工色素、香料或防腐剂，属于道德承诺。正如一些研究人员所观察到的，品牌通过向产品注入道德资本使消费者与这种消费者政治形式一致，道德资本也暗示了各种大众活动（Farro & Lustiger-Thaler, 2014）。在这种情况下，健康饮食和身材管理不再以技术术语来表示，而变成了道德资本的一部分。

在包装的形状和质地上，“BOUNCE”与“SCIMX”的光滑度和贴合度极不相同。“BOUNCE”的包装质地略显粗糙。包含齿状部分在内的粗糙质地可以与自然联系起来，显示产品的人工制造程度（Ledin & Machin, 2018）。颜色也很重要，因为我们在白色背景上找到了不同饱和度的亮绿色，暗示了乐观的态度（Gage, 1994）。虽然字体更活泼，亮度也更高，但有限的色调给人一种限制感。另外，包装的不规则设计与产品的松弛感相契合，创造出随意的轮廓。这种不规则性意味着自然、复杂性或人工制造（Ledin & Machin, 2018）。其次，除了自由快乐跳跃的人物，产品还通过奇幻、可爱、印象派的叶子形状代表大自然。正如莱丁（Ledin）和马钦（Machin）（2020）指出，这种语言与其他元素结合的综合设计独具优势，表现为“自然”和“非人造”元素与现代、时髦的城市生活方式并存。换句话说，所有这些乐趣、活力、饮食伦理和身材管理都包含在高级的时尚设计中。

总之，这款产品充满快乐和积极性，同时也蕴含着一种知性和道德的态度。符合一系列标准：道德（素食、有机）、健康（无麸质）和天然（螺旋藻、有机）。与“SCIMX”相比，这款产品暗示女性去做的要多得多。可以说，这也是在将“女性应该如此”的话语自然化。这种知性、性感和“势不可挡”的活力并不符合传统的女性特质，而是一种奋发向上的特质，在这种特质下，可以管理也应该管理生活的各个方面。“SCIMX”通过更准确的传

统男性饮食态度来完成身材管理的商品化，而“BOUNCE”则通过一系列的方式敦促女性改变现状、做更多，同时涉及道德和风格。

分析 2：健康饮料

• “UFIT” 蛋白饮料



图3 “UFIT” 蛋白饮料

在面向男性的“UFIT”蛋白饮料中，与“SCIMX”能量棒一样，产品包装中语言运用得较少，几乎没有涉及与健康相关的时髦词汇。在包装上，品牌名“UFIT”后面跟着大号的“50g”，突出产品中极高的蛋白质含量。“UFIT”品牌名和数字“50”采用了粗体字，暗示了某种实质性（van Leeuwen, 2005），如身材、肌肉和力量。字体是圆润的，没有锐利边缘，这可能暗示饮料的柔滑质地或者肌肉发达的圆润感。单词“fit”的高度比“u”更高，暗示了更“理想化”的事物（Ledin & Machin, 2020）。数字“50”呈现出一种褪色、磨损或过曝的外观，或许凸显了与极限运动、热门健身器材的关系。我们还可以看到，在品牌名“UFIT”中，“U”字母像一个举起杠铃的举重运动员下蹲的姿势。沿着瓶子向下看，可以看到以下文字：“蛋白质”“巧克力”“高蛋白风味奶昔”“蛋白质超热处理牛奶”“富含维生素”“矿物质”和“甜味剂”。这些文字都采用了逐渐变小的同一种圆润粗体，呈现一种连贯和渐变的效果（Ledin & Machin, 2020）。与“SCIMX”一样，信息的分类方式也很规律整齐。包装上“蛋白质”这个词出现了三次，而且非常突出。但与“SCIMX”不同的是，这些词更突出体

积和圆润，而不是高科技的准确性。还有一些表明有益健康的词如“无添加糖”和“低脂肪”。这些词以邮戳的形式呈现，这暗示了产品有标准认证。这几个词都旨在宣传塑形效果，而不是分散对塑形的注意。

这些产品，无论是针对男性还是女性，其颜色通常都与口味有关。所以红色可能用来表示草莓口味，棕色则表示巧克力口味，依此类推。值得注意的是，“UFIT”体现出一种破旧的质感，“50g 蛋白质”的文字和“无添加糖”“低脂肪”的圆圈也是如此（Ledin & Machin, 2018），这些都很像传统拳击馆的装饰风格。

在包装的质地和形状方面，“UFIT”具有两个典型的健身饮料产品特点。一是塑料材质质地坚硬，触感坚实。这与薄塑料瓶不同，薄塑料显得与产品本身更为接近，多见于呈现自然性的产品（Ledin & Machin, 2018）。这种坚硬的质地极强地表达了产品所提供的力量和能量。触感柔软的包装可能不太合适健身或增肌饮料。二是瓶子中部的适宜手握的位置。这个产品只是略有凹陷，但在其他类似产品中，这个手握处的起伏更加突出，像电器的手柄有一系列的凹凸起伏，从而突出其工具性或功能性。“UFIT 瓶身”形状象征着典型的男性身体，且比面向女性的产品更宽更有角度，对此之后在第四款产品会分析讨论。再次强调，这款产品虽然可能与日益增长的身材管理文化有关，但表达的是一种相当典型的男性话语。这种话语强调用无糖和零脂肪等无干扰成分来增肌和增强力量的重要性，借鉴了传统的健身房风格。

- “Slimfast” 蛋白能量饮料



图4 “Slimfast” 蛋白能量饮料

“Slimfast”品牌名与女性的典型形象、保持苗条的需求相关。与“BOUNCE”一样，“Slimfast”包装上也有大量表示有益健康的营养成分和时髦的词汇。产品由上到下可以看到：“无添加糖”“210卡”“26克蛋白质”“高纤维”“含真实水果”“无乳糖”“无麸质”“生物素”“铬”“铁”和“23种维生素加矿物质”。我们还发现“适合素食者”的字样，再次展现伦理和健康的关联。这些时髦词汇采用了细字体，指向轻盈而不是威武（Ledin & Machin, 2020），“高纤维”和“代餐”这样的特点尤其象征着纤细。品牌名“Slimfast”上有弯曲的线条，这种风格暗示了情感表达和典型的女性指向（Ledin & Machin, 2018）。还有“活力”“高级”和其他名词的尖角，传达了一种更为技术化的含义（Ledin & Machin, 2020）。在女性饮料瓶系列中，偶尔也会发现更细小、更技术性的元素，可能是针对女性产品的广告商正在摆脱日趋严格的自然和情感的固着关联。然而，还可以看到“活力”这个词逐渐变得更加纤细轻盈，象征着产品效果并带有一种充满活力的含义，这种活力含义也通过不同字体来表达。“UFIT”通过其一致加粗的字体和纯净的颜色表达了稳定含义，而“Slimfast”更多关注变化、表达、能量和可能性，将情感与技术相结合。

包装上使用的颜色呼应水果口味，但与“UFIT”不同，这款产品使用混合颜色。“Slimfast”的粉色更接近紫色，而且包装的光泽、闪亮的质感使得瓶身在手中持握时颜色不断变化，如黄色字体也可能呈绿黄色。这种反射性包装在维生素水等饮料中经常使用，给饮品增添半透明的活力。但是混合颜色的使用非常符合时尚，也符合现代城市产品的定位（Ledin & Machin, 2020），与“UFIT”老式的健身房风格形成鲜明对比。

包装形状呈现一种典型的面向女性的健身饮料特点：瓶子中部没有适宜于握的起伏，而是曲线状，形成一个“小蛮腰”。最狭窄的部分弯曲程度相当高，给人一种更纤细的观感。这种类似身体形态的设计也是两款饮料的重要区别，“UFIT”通过其类似工具的手握处暗含了“行动”意义，比如制造或修理东西的行动，而“Slimfast”则通过其典型的纤细和性感形态象征了女性的体型。

总之，这些饮料利用典型的性别表征攻占身材管理市场。时髦词汇的使用，则以一种充满活力和技术性的方式给女性提供一系列自我管理的可能。

结 论

虽然在英国、比利时和瑞典等地人们对认识性别刻板印象和性别平等的重要性意识日趋加强，但传统话语依然在新包装上存在，本文分析的产品均可证明这一点。这些传统的典型话语继续存在，但不是以明确的陈述形式，而是渗透进日常物品中，像是在超市货架上的货物和健身房用品。在一定程度上，这些性别的典型表达和其他话语结合在一起掩盖了实际的话语，而包装设计的不同部分可以传达一系列思想和价值观。比如上述讨论的包装都传达了身材管理的话语，这是新自由主义文化和商品化加强的特征。特别在针对女性的产品中存在各种各样的生活管理建议，包括道德、身体还有态度，尤其是在知性和奋进两方面。因此，传统的性别表达与更新后的话语融合在一起，呈现在漂亮、有趣、时尚设计、涉及减肥和苗条身材的目标中。象征活力、乐趣和活力的流行语和设计指向了所有的可能性：势不可挡、有趣、道德、性开放、幽默感等。但是，在这种进步的意象背后仍然存在传统的期望，即女性应该苗条、身材好，并迈向情感与表达领域，而技术领域则为男性专享。当今的女性面临着许多可能性，但社会期望仍体现出典型的女性特质。

多模态批评性话语分析（MCDA）使我们能够更仔细地观察物质对象如何在使用不同的符号资源时传递这些话语。在只关注语言的传统话语分析中，我们可以轻松找到变化、能动和不敬的话语。然而，多模态话语鼓励我们关注潜在意义，使我们能够看到语言与视觉如何共同创造出符号效果。正因如此，期刊《性别与语言》的前任编辑在 2016 年出版了一期特刊，呼吁进行更多的批判性多模态研究（Machin, et al., 2016）。多模态文本要求我们不仅分析语言，还要关注其他符号选择，特别是要注意共同渗透入日常社会实践中的各种复杂路径。

引用文献：

- Aarset, B; Beckmann, S; Bigne, E; Beveridge, M; Bjorndal, T; Bunting, J; Young, J, et al (2004). The European consumers' understanding and perceptions of the "organic"

- food regime: The case of aquaculture. *British Food Journal*, 106 (2): 93–105.
- Barthes, R (1972). *Mythologies*. New York: Hill and Wang.
- Beardsworth, A; Bryman, A; Keil, T; Goode, J; Haslam, C & Lancashire, E (2002). Women, men and food: the significance of gender for nutritional attitudes and choices. *British Food Journal*, 104 (7): 470–491.
- Boepple, L; Ata, R N; Rum, R & Thompson, J K (2016). Strong is the new skinny: a content analysis of fitspiration websites. *Body Image*, 17: 132–135. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2016.03.001>.
- Cederström, C & Spicer, A(2015). *The Wellness Syndrome*. Cambridge: Polity Press.
- Chen, A & Eriksson, G(2019). The mythologization of protein: a multi-modal critical discourse analysis of snacks packaging. *Food, Culture and Society*, 22 (4): 423 – 445. <https://doi.org/10.1080/15528014.2019.1620586>.
- Comer, J (2018). “Equality on the sea”: interrogating LGBTQ privilege in the tourism discourse of Africa’s “gay capital”. *Gender and Language*, 12 (4): 479 – 503. <https://doi.org/10.1558/genl.33353>.
- Cook, G (1994). *The Discourse of Advertising*. London: Routledge.
- Dawson, M C (2015). Cross Fit: fitness cult or reinventive institution? *International Review for the Sociology of Sport*, 52 (3): 361 – 379. <https://doi.org/10.1177%2F1012690215591793>.
- de Bres, J & Dawson, S (2021). Saint Ashley: gendered discourses in the commodification of New Zealand’s Director General of Health during Covid-19. *Gender and Language* 15 (2): 129–157. <https://doi.org/10.1558/genl.18687>
- de Ridder, D; Kroese, F; Evers, C; Adriaanse, M & Gillebaart, M(2017). Healthy diet: health impact, prevalence, correlates, and interventions. *Psychology and Health*, 32 (8): 907–941. <https://doi.org/10.1080/08870446.2017.1316849>
- Diez-Sampedro, A; Olenick, M; Maltseva, T & Flowers, M(2019). A gluten-free diet, not an appropriate choice without a medical diagnosis. *Journal of Nutrition and Metabolism*, 2: 1–5. <https://doi.org/10.1155/2019/2438934>
- Djonov, E & van Leeuwen, T (2011). The semiotics of texture: from tactile to visual. *Visual Communication*, 10 (4): 541–564. <https://doi.org/10.1177%2F1470357211415786>
- Dworkin, S L & Wachs, F L(2009). *Body Panic: Gender, Health, and the Selling of Fitness*. New York: NYU Press.

- Eberhardt, M(2021). Raucous feminisms in neoliberal times: disruptive potential and the language of unruliness in Broad City. *Gender and Language*, 15 (1): 65 – 88. <https://doi.org/10.1558/genl.18824>.
- Eriksson, G & Machin, D (2020). Discourse of “good food”: The commercialisation of healthy and ethical eating. *Discourse, Context and Media*, 33: 1 – 7. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2019.100365>.
- Farro, A L & Lustiger-Thaler, H (2014). *Reimagining Social Movements: From Collectives to Individuals*. London: Ashgate.
- Ferguson, P P (2010). Culinary nationalism. *Gastronomica*, 10 (1): 102 – 109. <https://doi.org/10.1525/gfc.2010.10.1.102>.
- Fernan, C; Schuldt, J. P & Niederdeppe, J(2017). Health halo effects from product titles and nutrient content claims in the context of “protein” bars. *Health Communication*, 33 (12): 1425–1433. <https://doi.org/10.1080/10410236.2017.1358240>.
- Flowerdew, J & Richardson, J E (2017). *The Routledge Handbook of Critical Discourse Studies*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315739342>.
- Foucault, M (1972). *The Archaeology of Knowledge*. New York: Pantheon Books.
- Gage, J (1994). *Colour and Culture*. London: Wiley. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8357.1994.tb00136.x>.
- Gough, B. (2007). “Real men don’t diet”: an analysis of contemporary newspaper representations of men, food and health. *Social Science and Medicine*, 64 (2): 326–337. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2006.09.011>.
- Griffith, T(2018). *Emerging trends in the food and beverage sector*. Grant Thornton. Retrieved 20 November 2018 from <https://www.grantthornton.co.uk/insights/emerging-trends-in-the-food-and-beverage-sector/>.
- Grogan, S (2008). *Body Image: Understanding Body Dissatisfaction in Men, Women and Children*. London: Routledge.
- Hiramoto, M & Lai, Y(2017). Building a body of followers: neoliberalism and online discourse of fitness and masculinity. *Journal of Language and Sexuality*, 6 (2): 262–291. <https://doi.org/10.1075/jls.6.2.03hir>.
- Hudson, E (2012). *Health and wellness the trillion dollar industry in 2017: key research highlights*. Euromonitor International. Retrieved 2 December 2017 from <https://blog.euromonitor.com/2012/11/health-and-wellness-the-trillion-dollar-industry-in-2017-key-research>

highlights.html.

- Johnson, L; Huggard, P & Goodyear-Smith, F (2008). Men's health and the health of the nation. *New Zealand Medical Journal*, 121 (1287): 69–76.
- Johnston, J & Baumann, S(2009). *Foodies: Democracy and Distinction in the Gourmet Foodscape*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203868645>.
- Kress, G & van Leeuwen, T(2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203619728>.
- Labre, M(2005). Burn fat, build muscle: a content analysis of Men's Health and Men's Fitness. *International Journal of Men's Health*, 4 (2): 187–200. <https://doi.org/10.3149/jmh.0402.187>.
- Lazar, M M (2006). 'Discover the Power of Femininity!' analysing global power femininity' in local advertising. *Feminist Media Studies*, 6 (4): 505–518. <https://doi.org/10.1080/14680770600990002>.
- Ledin, P & Machin, D (2018). *Doing Visual Analysis: From Theory to Practice*. London: Sage.
- Ledin, P & Machin, D(2020). *Introduction to Multimodal Analysis*. London: Bloomsbury.
- Lewis, T(2008). *Smart Living: Lifestyle Media and Popular Expertise*. New York: Peter Lang.
- Lupton, D(2013). *Fat*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203100653>.
- Machin, D; Caldas-Coulthard, C & Milani, T M (2016). Doing critical multimodal research on gender, language and discourse. *Gender and Language*, 10 (3): 106–139. <http://dx.doi.org/10.1558/genl.v10i3.32037>.
- Machin, D & Mayr, A(2012). *How to Do Critical Discourse Analysis: A Multimodal Introduction*. Los Angeles: Sage.
- Madden, H & Chamberlain, K (2004). Nutritional health messages in women's magazine: a conflicted space for women readers. *Journal of Health Psychology*, 9 (4): 583–597. <https://doi.org/10.1177/1359105304044044>.
- Markula, P(1997). Are fit people healthy? health, exercise, active living and the body in fitness discourse. *Waikato Journal of Education*, 3 (1997): 21–39. <https://doi.org/10.15663/wje.v3i1.492>.
- Missbach, B; Allemann, S; Szalai, E & König, J. (2015). Food advertisement and gender stereotypes on Austrian television. *Ernährungs Umschau*, 62 (4): 59–65.
- Monastyrsky, K (2005). *Fiber Menace*. USA: Ageless Press.

- Niland, B & Cash, B D (2018). Health benefits and adverse effects of a gluten-free diet in non-celiac disease patients. *Gastroenterology and Hepatology*, 14 (2): 82–91.
- Oakes, M E & Slotterback, C S (2001). Gender differences in perceptions of the healthiness of foods. *Psychology and Health*, 16 (1): 57–65. <https://doi.org/10.1080/08870440108405489>.
- Olayanju, J B (2019). *Top trends driving change in the food industry*. Forbes. Retrieved 19 June 2020 from <https://www.forbes.com/sites/juliabolayanju/2019/02/16/top-trends-driving-change-in-the-food-industry/>
- O'Neill, K & Silver, D (2017). From hungry to healthy: Simmel, self-cultivation and the transformative experience of eating for beauty. *Food, Culture and Society*, 20 (1): 101–132. <https://doi.org/10.1080/15528014.2016.1243765>.
- Patterson, M & Johnston, J (2012). Theorizing the obesity epidemic: health crisis, moral panic and emerging hybrids. *Social Theory and Health*, 10 (3): 265–291. <https://doi.org/10.1057/sth.2012.4>.
- Pink, S (2013). *Doing Visual Ethnography*. London: Sage.
- Pollan, M (2008). *In Defence of Food: The Myth of Nutrition and the Pleasures of Eating*. New York: Penguin.
- Putland, E (2020). Reading relationships, worlds and reality: a multimodal analysis of Lego City and Lego Friends home pages. *Gender and Language*, 14 (1): 73–98. <https://doi.org/10.1558/genl.37861>.
- Reilly, N R (2016). The gluten-free diet: recognizing fact, fiction, and fad. *Journal of Pediatrics* 175: 206–210. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2016.04.014>.
- Rousseau, S (2012). *Food Media: Celebrity Chefs and the Politics of Everyday Interference*. London: Bloomsbury.
- Schneider, T & Davis, T (2010). Fostering a hunger for health: food and the self in “The Australian Women’s Weekly”. *Health Sociology Review*, 19 (3): 285–303. <https://doi.org/10.5172/hesr.2010.19.3.285>.
- Shahbandeh, M (2019). *Gluten-free food market value worldwide 2019–2025*. Statista. Retrieved 20 June 2020 from <https://www.statista.com/statistics/248467/global-gluten-free-food-market-size/>.
- Shugart, H A (2014). Food fixations: reconfiguring class in contemporary US food discourse. *Food Culture and Society*, 17 (2): 261–281. <https://doi.org/10.2752/>

- 175174414X13871910531665.
- Siipi, H (2013). Is natural food healthy? *Journal of Agricultural and Environmental Ethics*, 26: 797–812. <https://doi.org/10.1007/s10806-012-9406-y>.
- Sloan, C; Gough, B & Conner, M (2010). Healthy masculinities? how ostensibly healthy men talk about lifestyle, health and gender. *Psychology and Health*, 25 (7): 783–803. <https://doi.org/10.1080/08870440902883204>.
- Tiggemann, M & Zaccardo, M(2018). “Strong is the new skinny”: a content analysis of #fitspiration image on Instagram. *Journal of Health Psychology*, 23 (8): 1003–1011. <https://doi.org/10.1177%2F1359105316639436>.
- The Nielsen Company (2018). *Booming snack sales highlight a growth opportunity in emerging markets*. The Nielsen Company. Retrieved 20 November 2018 from <https://www.nielsen.com/uk/en/insights/news/2018/booming-snack-sales-highlight-a-growth-opportunity-in-emerging-markets.html>.
- Toffoletti, K(2014). Iranian women’s sports fandom: gender, resistance, and identity in the football movie Offside. *Journal of Sport and Social Issues*, 38 (1): 75–92. <https://doi.org/10.1177%2F0193723512468758>
- Traverso-Yeppez, M & Hunter, K(2016). From ‘healthy eating’ to a holistic approach to current food environments. *SAGE Open*, 6 (3): 1–9. <https://doi.org/10.1177%2F2158244016665891>.
- van Leeuwen, T (2005). *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203647028>.
- Vyth, E L; Steenhuis, I H M; Mallant, S F; Mol, Z L; Brug, J & Temminghoff, M, et al. (2009). A front-of-pack nutrition logo: a quantitative and quantitative process evaluation in the Netherlands. *Journal of Health Communication*, 14 (7): 631–645. <https://doi.org/10.1080/10810730903204247>.
- Walkerdine, V (2003). Reclassifying upward mobility: femininity and the neoliberal subject. *Gender and Education*, 15 (3): 237–248. <https://doi.org/10.1080/09540250303864>.
- Washington, M S & Economides, M(2015). Strong is the new sexy: women, Cross Fit, and the postfeminist ideal. *Journal of Sport and Social Issues*, 40 (2): 143–161. <https://doi.org/10.1177%2F0193723515615181>.
- Weeramanthri, T S & Bailie, R S (2015). Grand challenges in public health policy. *Frontiers in Public Health*, 3: 29. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2015.00029>.

作者简介

阿林·奥尔泰亚努，上海外国语大学语言研究所副教授。他是符号学领域的杰出学者，尤其专注于科学与技术研究，目前的研究重点是认知想象与社会技术想象之间的关系。

安德烈斯·卡斯蒂布兰克·罗尔丹，人类与社会科学博士，弗朗西斯科·何塞·德·卡尔达斯区立大学科学与教育学院教授。近期出版物包括：《拉丁美洲符号学中的多元宇宙》（由哈韦里亚纳宗座大学和国际符号学协会出版）、《跨学科社会研究中的虚构与概念》以及《纪念碑、文献与记忆》（由弗朗西斯科·何塞·德·卡尔达斯区立大学出版）。

凡婷婷，北京师范大学计算传播学研究中心/新闻传播学院讲师。研究方向：新媒体文化、城市传播等。近期发表有《具身实践、认同循环与依“媒”相聚：作为再造青年地方感实践的 Citywalk》等学术论文。

格温·宝威（威尔士大学博士），上海外国语大学语料库研究院特聘教授。她的主要研究兴趣是社交媒体上的数字传播和公民辩论。布维尔教授的出版物运用了基于社会符号学的批判性话语分析、多模态分析以及在线民族志等研究方法。她是《社会符号学》期刊的副主编和《话语与社会》期刊的书评编辑。她的最新著作包括《利用社交媒体进行定性研究》（劳特利奇出版社，2022年），最新发表的文章有《取消文化与随时触发的碎片化利益群体》（发表于《电视与新媒体》，2025年）和《社交媒体与社会抗议的新使用规范》（发表于《话语、语境与媒体》，2025年）。

豪尔赫·爱德华多·乌鲁埃纳博士，拥有人类与社会科学博士学位，是哈韦里亚纳宗座大学教育学院教授，同时也是国际符号学协会执行委员会哥伦比亚成员。近期出版物包括：《拉丁美洲符号学中的多元宇宙》（哈韦里亚纳宗座大学和国际符号学协会出版）、《跨学科社会研究中的虚构与概念》以及《纪念碑、文献与记忆》（弗朗西斯科·何塞·德·卡尔达斯区立大学出版社）。电子邮箱：uruena.jorge@javeriana.edu.co ORCID 编号：<https://orcid.org/0000-0001-8068-952X>

何超彦，暨南大学新闻与传播学院博士生，研究兴趣在符号学与传播学的交叉研究中，主要围绕中华民族共同体的文化传播现象。此外，她还对电影、音乐等媒介文本中的符号叙事机制等议题展开研究。目前，她一共发表学术论文7篇，其中4篇收录于CSSCI期刊，参加符号学、传播学等国内外学术会议并宣读论文5次，参与国家社会科学基金1项。

黄超莹，现于日本留学，同时在日本企业从事线上新媒体运营。研究方向聚焦美学原理与数字媒体，关注艺术表达与媒介技术之间的融合与互动实践。联系方式：huangchaoying99@gmail.com。

李爱玲，马来西亚研究者，其研究方向为新兴技术的伦理和社会维度，尤其关注量子技术中创新的责任。她拥有物理学、数字媒体以及创新/创意研究的跨学科背景，主要探讨量子研究如何与治理、公平和全球政策等问题相交融，并借鉴了她之前在发展中经济体核技术方面的研究成果。她的跨学科研究方法整合了思辨设计、参与式设计、政策研究和批判理论，旨在探索如何在伦理和包容的前提下发展量子技术，特别是在东南亚和新兴市场背景下。她最近已在《科学、技术与安全》《技术哲学年鉴》《自然》等刊物上发表多篇文章，并有多篇论文即将发表。

廉鹏，唐山学院讲师，毕业于西北大学文学院比较文学与世界文学专业，文学博士。主要研究方向为法国文学与文艺理论、音乐符号学研究。近期成果：《边缘的行者：〈隐匿者〉对后物质时代的反思》，《当代文坛》，

2023年第4期。

刘亭亭，澳大利亚昆士兰大学人类学博士。现任暨南大学新闻与传播学院副教授，硕士生导师；澳大利亚人类学协会会员。曾在西悉尼大学社会与文化研究系，担任澳大利亚研究理事会博士后。主要研究方向为文化人类学、新媒体文化、传播与社会变迁、性与性别研究。已发表 SSCI 期刊论文 21 篇，CSSCI 期刊论文 5 篇。主持国家社科后期资助项目 1 项、教育部人文社科项目 1 项、广东省哲学社科研究基金项目 1 项。

卢斯·马里纳·拉腊·萨尔切多，哈维里亚那宗座大学教育学院教授，国立师范大学跨机构教育学博士学位。研究领域包括公民素养培养、学校与社会共处、课堂氛围与教学风格、武装冲突与和平教育、农村教育等。她隶属于哈维里亚那宗座大学教育学院“培养、主体性与政策”研究组成员，曾担任培训部主任、教育学硕士项目负责人以及“共处、公民与和平教育”研究方向协调员。

玛丽亚·奥亚马，塔尔图大学符号学副教授。她的研究聚焦于数字文化的跨媒介和跨模态方面、文化教育以及文化符号学。她是《论数字符号域》（与约翰·哈特利、因德里克·伊布鲁斯合著，2020 年）的合著者，也是《符号间性与文化传播》（与卡塔琳·克罗、卡塔·尤拉塞克合编，2023 年）的合编者。她最近与亚历山德拉·米利亚金娜合著的一篇关于动画与跨学科教学法的文章发表在《刺点》（第 10/1 期）上。她还共同领导着跨媒体研究小组，该小组为文化教育开发开放获取资源。

彭佳，暨南大学新闻与传播学院教授、暨南大学铸牢中华民族共同体意识研究基地研究员。主持国家社科基金 5 项，包括国家社科基金 1 项和国家重大招标项目子课题 4 项。在艺术符号学和生态符号学积累较为丰富，出版专著 3 部、译著 3 部，以独立作者或第一作者发表论文 70 余篇，CSSCI 以上 30 余篇，多篇论文被《人大复印资料》《中国社会科学文摘》转载和摘录。

王楷文，华东师范大学国际汉语文化学院文艺学专业博士研究生，主要研究方向为德国古典美学、技术哲学和中国当代大众文化，学术成果见《探索与争鸣》《南开学报》《光明日报》等。

亚历克·科齐茨基，塔尔图大学符号学系的博士生，其博士论文题为《可互操作技术—生活空间的设计》，构建了一种跨学科方法，旨在深入探究作为创造者和使用者的我们如何生活在技术之中。这一研究为模拟感知和意义建构行为如何随着对环境的持续栖息而发生变化提供了一种全新的方法。除了模拟技术—生活空间外，亚历克还撰写了多篇关于文本作用的出版物。此外，他还在爱沙尼亚塔尔图设计了一场符号学徒步旅行，将符号学融入城市环境之中。

因德里克·伊布鲁斯，爱沙尼亚塔林大学（TLU）波罗的海电影、媒体与艺术学院（BFM）的媒体创新教授。他的研究兴趣包括媒体创新、互联网与公共服务媒体的演变、媒体数据化以及媒体服务和数据的公共价值。他发表过关于移动媒体、媒体创新/演变、元数据演变、跨媒体和交叉媒体制作的相关论著。他曾与卡洛斯·A·斯科拉里共同担任《跨媒体创新》（彼得·朗出版社，2012年）的合编者，担任《跨创新系统的出现》（爱墨瑞得出版社，2019年）的编者，还与约翰·哈特利和马尔贾·奥贾玛合著了《论数字符号圈》（布鲁姆斯伯里出版社，2020年）。

郑晓君，设计学博士，暨南大学新闻与传播学院广告学系讲师，硕士研究生导师，主要研究方向：当代艺术、造型艺术、广告设计等。作品入选参展30余个国际、国家和省级以上艺术展览，并被中国美术家协会、中国美术馆、罗德斯大学、佛罗伦萨大学等学术单位及专业机构收藏。负责1个国家社科重大项目子课题并参与多个国家和省社科项目，主持9个省级、校级教学改革项目，出版2部专著发表。



艺术产业符号学: 在技术、政治与感知之间
was typeset with Minion Pro typeface.
Printed in Cali, Colombia, in October 2025.



