

文學、美學與資訊

謝清俊 971104

文學，顧名思義，是以文字表現的學問，也可視為一種藝術現象。

人文與美學

美國近代的美學家蘇珊·郎格(*Susanne K. Langer, 1895-1982*)曾認為文學屬於美學的一支。她把審美和藝術現象歸結為文化記號(cultural signs)，並表示這樣的觀點亦適用於文學。葉嘉瑩教授利用符號學對詩詞之詮釋，就是詮釋上述思想極佳的實踐。^①

在記號學美學(Semiotic Aesthetics)裡，蘇珊·郎格認為文化記號可分為推理記號(reasoning signs)和表象記號(image signs)。推理記號是內涵概括確定的理性符號，它既可以翻譯，也可以被分解、推理；如語言符號。表象記號是非理性的、完整獨特不能被分解的，具豐富含義的情感意象；如藝術符號。^②

記號學美學可以認為是蘇珊·郎格提出通用的「表現系統(general expression system)」學說。表現系統是人們藉以表現人類情感的系統，是人們能彼此溝通必然的共識基礎，也是任何「創作行為」必須要用到的工具。文學創作使用書面的文字，即是表現系統的一分支。

蘇珊·郎格將藝術界定為「藝術是表現人類情感的記號形式」。此中表現一詞既是創作的動作，也表示擇一表現系統使用的意思。這個定義與「人為創作的資訊」的定義：「資訊即所知表現在媒介上的形式」有異曲同工之處^③。

所知中包含著人類情感，而藝術則屬於為溝通而創作的資訊。所以，如果把「所知」侷限為「人類情感」，用「藝術」代替「資訊」，那麼上述資訊的定義就變成：「藝術是人類情感表現在媒介上的形式」。這句話幾乎和蘇珊·郎格對藝術的定義完全相容，只是多了「在媒介上」幾個字，而這幾個字卻點出了一個與文學、美學與資訊都相關的要項：「媒介」。

媒介

自古以來，所知的表達和儲存是依賴物質的，也受限於這些物質的性質和所發展出的工具和表達技術。媒介可分兩種：傳統的物質媒介和1870年代開始發展的能量媒介。能量媒介以電能、磁能、各種波長的波、以及利用物質內部能量的儲存狀態來儲存信息。

媒介有一系列的衍生事物，包括：①媒介材料，②依媒介材料所研發的工具、設備，③依工具、設備所發展的技術，以及④為利用此媒介而作的基礎資訊環境建設(information infrastructure)等。本文論及媒介時，即指此包含此一系列衍生的事物。從媒介觀察，不同的媒介對文學有不同的影響。

媒介是人文與科技的分水嶺。人文關心媒介，但只關心媒介有什麼性質、好不好用，不會再跨出一步用科學的方法去研發媒介；科技關心媒介，但僅限於媒介的科學本身，從不探望媒介承載的內容一眼。其實，若人文與科技分別多跨

出一點點，那麼，人文與科技就有交集，就可以彼此溝通，甚至可建立共識、展開合作。所以，多了解媒介將有助於文學與資訊的融合。

從歷史上來看，媒介和表現系統也是相互影響著的。例如，雖然都使用文字，甲骨鐘鼎、簡冊、絲帛、石頭、紙和電腦、網路上的文章表現便有所不同。又如，白話文的表現系統顯然不適合傳統律詩的創作，白話文的文章也只適用於紙張發明後的媒介。所以，媒介和表現系統的變遷都影響文學的創作。

形式與內容

有人說：『資訊是有生命的。』這是感性的描述，很傳神。資訊的確具有生命的某些特質。文學作品、藝術品都是資訊，它們都各有個的生命。使用資訊時常會衍生新的資訊，而新資訊的產生就像是新生命的誕生。

以紙本《西遊記》為例，歷年來不只一次改編為舞台劇、漫畫、廣播劇、電影、電視劇、乃至於電玩等。這些改編的作品，其內容與原著有相當密切關聯，但它們在形式上，則呈現與紙本《西遊記》不盡相同的特質和風貌。改編一經完成，便已脫離原著，獨立成為一個新的作品（或資訊），擁有他們自己的生命。這種現象，可以戲稱為資訊的輪迴：內容是可以投胎轉世的，它脫離了原來的形式（表現系統所賦予的）和寄居的媒介，投生到另一種媒介上而獲得嶄新的特質（媒介所賦予的），以及從新的表現系統那兒得到了嶄新的形式。

在我們的生活中，資訊輪迴常常以不同的面貌出現在各處。在做模擬、虛擬、數位化等工作，乃至於做任何表現（**express**）、表達（**representation**，或譯再現）的行為時，都在演示資訊的輪迴。^④

從事數位化工作的，很少意識到上述的關係；真正重視且有意執行資訊輪迴的，是文化工作者。這方面最有名的學說，是麥克魯漢「先行媒體」與「後續媒體」的觀點。以《西遊記》為例，原著是先行媒體，改編的都是後續媒體；而後續媒體即先行媒體的投胎轉世。

麥克魯漢說：『媒體以另一個媒體為內容時，其效應就變得更強、更猛。』^⑤。這句話看似簡單，卻一語道破資訊輪迴的重點：即更有活力。可是，這活力從何而來？麥克魯漢並沒有清楚的說明。若能了解到這活力源自新的媒介和表現系統，相信對文化工作者和數位化工作者都將是一大助益。

文學與虛擬實境

虛擬實境的前身即系統的模擬。虛擬不是現代才有的，文明之前的虛擬有記號和符合的岩畫世界，之後有語言的虛擬世界，續以文字的虛擬世界。數位化即將傳統文物以數位能量媒介表達；對『先行媒體』而言，這是經數位能量媒介的轉換而產生『後續媒體』的過程。

媒介承載的世界，就是虛擬的世界。做虛擬實境時，常要求兩件事：其一，虛擬實境應具有和真實世界一模一樣的某些性質、功能。如此一來，虛擬實境便能模擬真實世界為我們所用。這樣，虛擬實境即繼承了一部份的真實世界，成為

投胎轉世後的真實世界。其次，我們應賦予虛擬實境一些超越真實世界的能力。例如，以數位能量媒材來擺脫時空限制、物質障礙。媒介是虛擬實境的變幻源頭。換言之，虛擬實境超越真實世界的能力，全靠我們如何以創意來設計虛擬實境的新皮囊—媒介和表現系統。

數位化改變了溝通的生態，擔任溝通中介的文字紀錄或文章，其生態也必然風行草偃。文章經數位化存在電腦中時，只存文章的信息是絕對不夠的，必需把一些有關背景的情境資料也存起來，並與文章作適當的連接。所以，我們習以為常的文章，到了電腦裡就必需含蓋文章情境的某些信息，並且要和文章構成一個整體。

情境 (context)

許多人以為情境只是「上下文」，其實「上下文」是 context 在語言修辭「情境」下的意義。情境對文章而言，可泛指文章作成時所有相關的背景，包括：與其他文章相關的背景，作者相關的背景，時代相關的背景，文化相關的背景等。一旦作品完成，情境信息即已固定，且恆久不變。此所以文物為文化之記錄。

在電腦中如何表達情境？這是一個極有意義、又有趣的問題。時下流行的後設資料 (metadata) 是一種情境的表達方式，然而很少有數位化工作者從情境的角度看後設資料。意義是依情境而定的，情境既已固定，則作者創作的原意亦隨之固定。古籍的注疏中說明字義時，曾用了許多情境的表達方式，值得借鏡。

在電腦中、網路上，若無法描述情境，則無法真正處理文章的意義。情境的信息必需不分國家、種族，甚至於不分電腦機種、軟體、各種網路等，都要能夠處理，所以需要一種電腦會處理的通用人工語言 (artificial language) 來描述。這就是後設語言，它不僅僅可以描述情境信息，文章內容的注疏、註釋，以及文章之間彼此的參照，甚至於文章內容與實物之間的聯繫關係等，也都可以用後設語言描述。

虛擬世界中的文章

文章的結構在電腦中產生了根本的改變：變成以自然語言和後設語言相輔表達的雙重結構：以自然語言寫文章本身，以後設語言描述數位化的文章與外界的各種關係。在媒介承載的虛擬世界裡，選擇媒介和表現系統會使文學作品呈現不同的特質和形式；選擇後設語言和建立文章與外界的關係，則關係到文學作品的流傳和應用。

註

- ① 請參考「葉嘉瑩作品集」，桂冠圖書公司，台北，2000-2001
- ② 請參考《電影語言學導論》中國電影出版社，北京，1996 pp.20-22
- ③ 謝清俊、謝瀛春、尹建中、李英明、張一蕃、瞿海源、羅曉南，《資訊科技對人文、社會的衝擊與影響》，行政院經濟建設委員會委託研究，台北：中央研究院資訊科學研究所，1997年6月。
- ④ 請參考《謝清俊談人文與資訊》中〈資訊的輪迴〉一文，第81-84頁
- ⑤ 保羅·李文森 (Paul Levinson) 原著，宋偉航譯，《數位麥克魯漢》，貓頭鷹，台北，2000. 03

