

机器智能美学时代的跨媒介记忆： 雷菲克·安纳多尔新媒体艺术的影像叙事

彭 彤 罗 丹

摘 要：21 世纪，人类社会进入普适计算时代，人工智能的出现开创了人类世的新纪元。作为新媒体数字艺术家，雷菲克·安纳多尔以智能算法为基础，综合运用医学、统计学、档案学、环境学、人工智能等学科领域的知识资源，以“记忆”为主题进行数字艺术的视觉化叙事，深入挖掘人类个体、集体和社会之间的内在关联。本文以安纳多尔“跨媒介记忆”话语为主轴，援引文化记忆和技术哲学理论，分析其代表性艺术文本呈现的“个体记忆”“集体记忆”和“记忆重组”等影像叙事，尝试分析机器智能美学时代的媒介与记忆问题，并力图在数字技术和当代艺术两大领域之间寻找一条新的对话路径。

关键词：跨媒介记忆，雷菲克·安纳多尔，新媒体艺术，影像叙事，机器智能

Inter-media Memory in the Era of Machine Intelligence Aesthetics: On the Image Narrative of Refik Anadol's New Media Art

Peng Rong Luo Dan

Abstract: In the 21st century, human society has entered an era of ubiquitous computing, and the emergence of artificial intelligence has opened a new era of the Anthropocene. As a new media digital artist, Refik Anadol uses intelligent algorithms as a foundation and integrates

knowledge resources from disciplines such as medicine, statistics, archival science, environmental science, and artificial intelligence to create a visual narrative of digital art and explore in depth the internal connections between human individuals, collectives, and society, featuring the theme of “memory”. This article takes Anadol’s discourse of “inter-media memory” as its main axis, citing theories of cultural memory and technological philosophy to analyse the image narratives presented in representative works, such as Individual Memory, Collective Memory, and Memory Recombination. It attempts to analyse the media and memory issues in the era of machine intelligence aesthetics and strives to find a new path for dialogue between digital technology and contemporary art.

Keywords: inter-media memory, Refik Anadol, new media art, image narrative, machine intelligence

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202402010

21 世纪以来, 电子信息和数字技术发展迅猛。特别是近年来横空出世的 ChatGPT 和 Sora, 不仅让人们对智能科技有了新的认知, 而且也预示着数字技术还将以惊人的速度在艺术领域中不断创造奇迹。虽然新媒体艺术发展势头迅猛, 运用新媒体技术进行创作的艺术家也很多, 但是真能被艺术理论与批评界广泛承认的新媒体艺术家却并不多见。作为数据和机器智能美学的先驱, 土耳其裔美国新媒体科技艺术家雷菲克·安纳多尔 (Refik Anadol) 被称为 21 世纪的“数字达·芬奇”, 是当今国际上最炙手可热的新媒体艺术家之一。他同迈克·温科尔曼 (Mike Winkelmann, 昵称为 Beeple) 一样, 通过自创的算法系统将数据转译为语义内涵丰富的视觉符号。从 2007 年到 2020 年, 迈克·温科尔曼每天创作一幅数字绘画作品发布到网络上, 最终形成由 5000 幅数字绘画拼接而成的数字艺术作品, 作品名为《每一天: 前 5000 天》。这件作品由数字时代的时间经验与数字符号组合而成, 这些符号最终聚合成一件指向生活经验、时间、生命寓意的意指文本。如果说迈克·温科尔曼通过有着深厚文化符号意味的作品开创了数字艺术领域的新方向, 那么, 雷菲克·安纳多尔则更擅长借用复杂的信息和语义将一个庞大的资料库转化成视

觉影像作品，从而建立起一套独特的算法系统和崭新的机器智能美学逻辑。^①

雷菲克·安纳多尔数字艺术作品的主题指向大多数都离不开“记忆、梦境、幻觉、机器、数据”等。他的作品，有的以“梦境”为关键词，如《梦境档案》（*Archive Dreaming*, 2017）和《WDCH 之梦》（*WDCH Dreams*, 2018）等；有的以“记忆”为关键词，如《融化记忆》（*Melting Memories*, 2018）和《量子记忆》（*Quantum Memories*, 2020）；还有的以“机器和数据”为关键词，如《机器幻觉》（*Machine Hallucination*, 2017）和《无人监管》（*Unsupervised*, 2022）等。这些主题看似各自独立实则相互纠缠——如《机器幻觉》，这件作品既可以归属于“幻觉”系列，又涉及“机器”“数据”等主题。也许，用他自己的话来说，他所有数字新媒体艺术作品的主题都可以用“记忆”一词来概括——当然，更精确地说，是机器智能美学时代的“跨媒介记忆”。

什么是“记忆”？赵毅衡（2011, p. 168）在解释索绪尔符号学的聚合轴概念时曾提及“记忆”一词，并认为索绪尔对聚合轴的定义过于心理主义，单“凭记忆”其实不可能说明符号和文本的品质。这表明，“记忆”这个概念本身就具有相当的模糊性。对于雷菲克·安纳多尔来说，记忆并非仅仅是心理和肉身上的存在，而是集个人、集体、城市、历史、行为和生命为一体的多模态信息聚合。安纳多尔的新媒介艺术作品通过把人类在现实世界中的具身（embodied）体验与在人工神经网络系统上的聚合关系视觉化，将其转化为具有符号意义的文本。可以明确的是，雷菲克·安纳多尔的创作以新媒体艺术和智能算法为基础，综合运用医学、统计学、档案学、环境学、人工智能等学科领域的知识资源，以“记忆”为主题进行数字艺术的视觉化叙事，深入挖掘了“个体记忆”（个人经验）、“集体记忆”（城市景观）和“记忆重构”（交互主体性）之间的内在关联。

一、空白的意义：被搁置的“个体记忆”

人脑中的“记忆”是如何形成的？从神经科学的角度来看，当人在接收

^① 原文为“And also, the big question what does it mean to be a human in 21th Century, so I think to answer these questions. I find that kind of a new kind of story telling by using invisible visible and most like the data as substance and try to make kind of a context by using very complex data information or semantics from this like a large corpus of information.” Refik Anadol's interview from Showcase, 2019, America, 获取自 <https://www.youtube.com/watch?v=isigzy4xD80>.

到外界的信息时就开始启动记忆的阀门。心理学告诉我们,外界信息无法直接被大脑储存,记忆的储存需要经过编码转译、信息加工后被编码成神经信号和化学信号,然后才能以独特的网络结构永久储存在神经皮层之上。认知主体有需要时再提取这些信息,以便应对当下的认知任务。这样,人类记忆的心理过程可以简化为:记忆的编码—储存—检索。记忆编码—解码过程中的内部转换模式,也即主体自身的记忆检索程序,类似于计算机的数据储存与检索程序。不过,个体的记忆转化过程除了类似于一台计算机的本地数据库搜集与处理,还存在着被删除、压抑和搁置的因素,同时还涉及面向外部的转译过程。对个体记忆心理过程的洞察为安纳多尔的艺术作品提供了创作灵感和叙事策略。

雷菲克·安纳多尔一件极其有影响力的作品《融化记忆》的创作动机大概来源于此。《融化记忆》是一件以影像方式呈现的公共艺术作品,安纳多尔在《融化记忆》作品创作中并不追求最高端最新颖的技术流,而是将电脑技术作为一个媒介载体,传递记忆的经验数据,在屏幕上循环播放被收集起来的“记忆”,呈现出个体记忆的多种状态。《融化记忆》中动态播放的像素块来自真实的实验数据,代表记忆的活跃程度。安纳多尔通过脑电波仪器收集 800 名脑损伤者或无损者的脑电波 (EEG),采集一段时间的记忆数据,并通过在脑电波图中获得的数据证实:不同状态参与者呈现的脑电波数值不同,脑电波动能越强,显示的数值越大。实验数据被用于《融化记忆》中,作品中的长期记忆被处理为能量极强的活跃的动态像素,短期记忆被处理为丧失能量的空白画面,于是,可以把活跃像素理解为“回忆”,空白像素理解为“遗忘”。

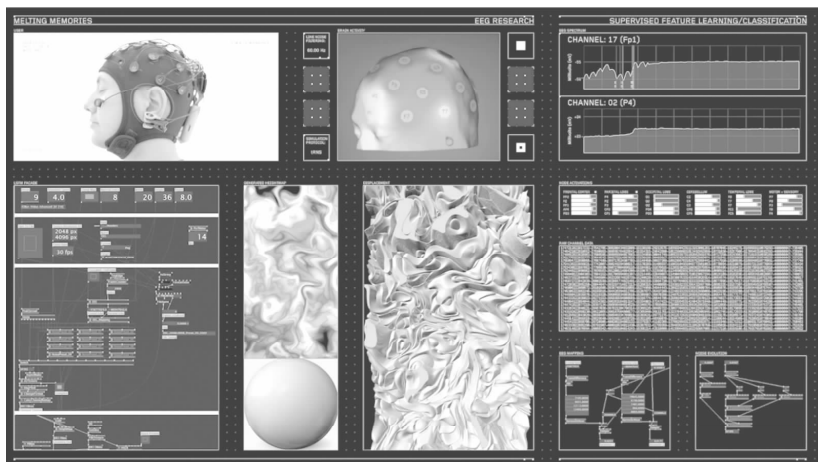


图1 在 MATLAB 软件上处理脑电波图像的界面 (安纳多尔工作室)

在此必须理清记忆、回忆、遗忘三者之间的联系。根据阿莱达·阿斯曼（Aleida Assmann）的文化记忆理论关于功能记忆和储存记忆的区别，“有人栖居的记忆”是有意的符号文化，“无人栖居的记忆”是被搁置的符号文化，前者表现为回忆，后者表现为遗忘（王欣，王大鹏，2023，p. 184）。从古至今不少学者都探讨过“回忆”的本质，古罗马哲学家奥古斯丁在柏拉图“回忆说”的基础之上，已经预见“记忆”的主观建构性，他提出记忆或多或少地带有加工的痕迹，是主观化、个体化的过去，记忆不能原原本本地、客观真实地呈现所触摸过的痕迹，还原所经历过的事件。从此意义上来看，奥古斯丁的说法是对“回忆”的摹写，因为严格来说，记忆本身是一种清晰的图像，是一种强制印入大脑且不能更改的存在，是图像和时间的重合。于是可以说，“记忆”是图像化的存在，“回忆”是作为主观建构之物的存在，而“遗忘”则是个体主观性的剥夺。

《融化记忆》是实验被试记忆数据中回忆和遗忘的双重叠加。但是，作品中真正让人战栗的并非极具动态感的像素块，而是源于活跃像素过后的大片空无。空白符号来自脑损伤患者的记忆值提取参数，与长期记忆被保存在神经网络中的活跃状态不同，脑损伤患者如阿尔茨海默病患者的长期记忆无法被提取，而短期记忆处于被搁置的状态，在作品中呈现出空白画面，象征性的空白图像诉说着被搁置的空白事件。安纳多尔通过视觉化的空白表明了缺席，并以缺席编码记忆的遗忘。遗忘的记忆符号是暂时被掩埋和遮蔽，其符号文化则成了“空符号”，直接指向自己的缺席状态和发生在自己身上的剥夺行为（王欣，王大鹏，2023，p. 186）。此种记忆的剥夺行为主要表现为生理性病症引发的遗忘，在医学上阿尔茨海默病的发病原理就是记忆读取障碍引发执行功能障碍，是生理性病症导致个体主观性被抹杀。

在图像的空白之外，安纳多尔还通过影像的流动特性呈现时间流逝造成的空白符号，以此表明生命的流逝。也因此他将自己的作品称为“活画”（living paintings），这里的“living”还指向“生活”和“生命”。安纳多尔医学病征数据可视化创作中，脑电波所呈现的长期记忆波长和最终展出的视觉图像之间有着紧密的联系。实验数据的峰值代表记忆的强度，峰值越高，大脑运作越活跃，记忆的储存和读取功能越健全，峰值低则代表记忆功能有欠缺。他从长期追踪采集的数据中提取出从记忆功能健全到衰退的数据，将记忆功能和生命的流逝呈现在影像作品的流动性中，显示出隐喻健康功能的长波到缓慢微弱的短波所衍生的视觉生命图像，展示出从有到无的过程，也是对生命从动到静历程的诠释。在此过程中，安纳多尔作为信息发送者传递的

□ 符号与传媒 (29)

符号信息非常容易被接收者接受（此时发送者发送的符号并非记忆的编码－解码信息，而是将被编码的数据信息直接以未解码的状态呈现出来，是加密文本的视觉化叙事）。接收者在观看影像作品的同时，通过时间的流逝以肉身经验影像流动性，进而身临其境感受生命消逝的历程，由此完成发送者所强调的“作品过程性”，这时“受众通过设计作品展开的叙事不是线性的追问，而是在‘空无’中的顿悟”（彭彤，秦瑾，2021，p. 118）。



图2 《融化记忆》（德基艺术博物馆）

影像中的空白符号、或快速或缓慢的数据演变节奏，都让接收者感受到无法言说的生命气息，转而从艺术角度回归关于生命、记忆等不可见之物的探讨，正如录像大师维欧拉（Bill Viola）所言，艺术不是关于可见之事，而是关于不可见的世界。最动人的艺术让人看见那个“空”，它为我们提供了

“空”的可能性。无论是图像的空白还是时间的空白，都被提取为记忆连续性的打断，呈现的是被搁置的符号意义，原本被搁置的符号在个体中无法被读取、诠释，也因此无意义，但是此空白符号在安纳多尔的创作中则转化成了有意义的刺点。安纳多尔作为发送者有意呈现空符号，符号文本被表现为无内容，接收者接收到空符号，感知到“无内容”的空白意义，转而关注人作为主体的另一种存在方式，那便是被搁置、被遗忘的个体。

二、视觉文本的符号滑动：“集体记忆”的图像代码

在人类的记忆体系中，除了个人记忆，还有超越个人的集体记忆、社会记忆和文化记忆，这是因为记忆不只停留在语言和文本中，还储存于各种文化载体当中（燕海鸣，2009，p. 11）。哈布瓦赫认为记忆是一种社会集体行为，是一个群体（家庭、“政治或宗教”社区）里或现代社会和人际接触中人们所共享、传承以及一起建构的事或物，需要有时间、空间的“标志物”，需要有纪念行为、记忆文本和纪念空间三种集体记忆媒介。不过学术界对此一直有争议，认为“集体记忆”概念过于模糊，扬·阿斯曼进而将集体记忆分为交流记忆和文化记忆，阿莱达·阿斯曼进一步使用社会记忆、政治记忆、文化记忆进行概念细化。在阿斯曼的分析中，社会记忆主要指社会中不同代的记忆，文化记忆主要强调记忆的文化功能性。同时，阿斯曼（2016，p. 344）还指出：“能够通过回忆固定在某一地点的土地上，使其得到固定与证实，它们还体现了一种持久的延续，这种持久性比起个人的和甚至以人造物为具体形态的时代的文化的短暂回忆来说更加长久。”在她看来，地点记忆很大程度上成为构建社会群体记忆的重要途径之一，如革命遗址、教堂或者文庙等空间场所，成为延续民族记忆的重要途径。皮埃尔·诺拉（2015，p. Ⅲ）也认为记忆依赖一定的场所来保存和维系，这种场所可以是类似于凡尔赛宫的建筑，也可以是纪念性建筑和功能场所。

相同的是，雷菲克·安纳多尔除了探寻个人自身的记忆结构，还通过建设城市肌理认知的新图景，让城市变成凝聚个体记忆的场所，以打开研究集体记忆的空间阀门。城市不仅是地理学上的概念，还暗含着一座城市演进的历史记忆和符号隐喻过程，同时，它也是人、事、物互动关联结成的携带意义的符号集合，是连接过去与现在的存在。相较于个人记忆的连续性而言，城市的记忆并非由个人编码，而是由集体编码组成，所以城市符号更明显地表现为数据资料集合。安纳多尔的创作一直非常活跃，近年来他还做了很多有关城市的新媒

□ 符号与传媒 (29)

体艺术创作，包括《华特·迪士尼音乐厅之梦》(WDCH Dreams, 2018)、《巴特罗之家：生活建筑》(Casa Batlló, 2022)、《机器幻觉系列：球》(Machine Hallucinations: Sphere, 2022) 等。这些作品无一例外地用数据的方式探索集体的记忆。安纳多尔为华特·迪士尼音乐厅和巴特罗之家制造梦境时，将可搜集到的所有资料解析成数百万个数据点，这些数据几乎囊括了华特·迪士尼音乐厅和巴特罗之家的所有“记忆”。他将这些数据组合在一起，再通过一种具有创造性的计算机式的思维来创造一些新的图像，将这些地标建筑从音乐厅、建筑自身的形态变成具有集体意义的数字视像。

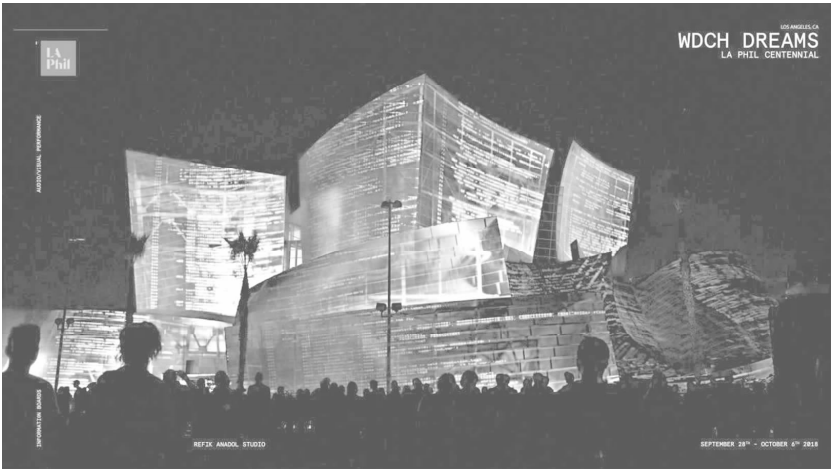


图3 《华特·迪士尼音乐厅之梦》展演现场（安纳多尔工作室）

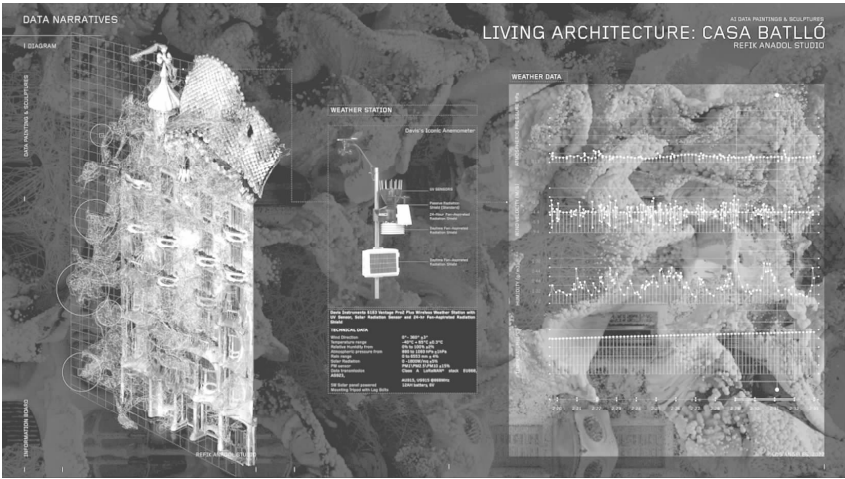


图4 《巴特罗之家：生活建筑》数据模型（安纳多尔工作室）

此类集体影像不是简单的历史记忆文本陈列，而是历史记忆与当下记忆的叠加。他在《华特·迪士尼音乐厅之梦》和《巴特罗之家：生活建筑》中，预先保留了观者介入作品的空间，前者表现为观者可以进入洛杉矶菲尔数字档案馆，并由此感受洛杉矶一百年来的里程碑性历史时刻，后者表现为安纳多尔利用放置在现场的实时传感设备，收集现场环境和城市气候的数据，观众的在场让作品变得鲜活。无论是观者具身进入作品，还是被传感器纳入作品，观者与城市在此融为一体。通过这样的方式，观者被书写进城市的历史，形成了文本经验与具身认知的叠加，形成了能够被理解和被想象的流动场域。在这里，“主体的认知内容既非纯生理性的感官知觉，也不止于身体在空间中的移动，而是还包括‘一个更广泛的生物、心理和文化的情境’的‘嵌入认知’”（支宇，赵越，2022，p. 143）。从这一角度看，对华特·迪士尼音乐厅和巴特罗之家的参观不再只是对历史的凭吊，而是对自身存在于当下时刻的“嵌入认知”，是“我”用机器的眼光看自己，从而知道“我”是什么人，“我”在世界上的位置在哪里，其真实意义在于“我”对现代社会群体成员的身份认同。

多年来，雷菲克·安纳多尔的创作构成了从数据库到建筑，从音乐厅、博物馆到城市，从地理到人文的双维度叙事。安纳多尔建立的记忆场所具有历时和共时双重特性，它既包含来自集体记忆资料的不断积累和传承，又囊括当下时空中市民对公共时间、公共事件和公共情感的共享。通过用记忆数据将某一场所转换成具有意义的记忆空间，安纳多尔将记忆的过程与唤醒共享记忆的行为建构为基于数字新媒体的文本书写。在纪念性建筑被平常化的现代社会，大规模同质化的钢铁城市让集体记忆失去了纪念物和传承者，城市的历史、现实记忆严重缺失，集体记忆的积累和传承出现断代倾向。安纳多尔通过将集体记忆以数字新媒体的方式呈现，提供了一个让市民介入历史并重新阅读记忆的纪念性场所。在具身经验的激活和多模态感知的唤醒中，安纳多尔的新媒体艺术作品实现了对集体记忆的共享和共建。

三、“记忆重组”：数据时空的共享语义

无论是个人、集体还是数据档案的记忆，都同时属于当下和过去，占有双重空间，于是可以说记忆具有双重时空特征。雷菲克·安纳多尔在对城市的记忆建构中，让过去与现在的时间叠加，凸显作为当下的此刻的城市魅力。然而，随着技术的进步、现代化语境的深入，记忆不只是过去和当下的集合，

还涉及“未来事物的现在”，记忆也不只属于个人和集体，还深入人类文明的各个层面。安纳多尔作品同样呈现记忆的多重隐喻，他的作品素材来源于过去，隶属于当下，更对未来充满期望。下文将讨论的一个作品是他在2017年创作的《梦境档案》，另一个是他在2022年创作的《无人监管》，从两个作品中我们可以窥见他通过时空变换想要诉说的隐蔽叙事。《梦境档案》是安纳多尔搭建的一个三维动态建筑空间的档案馆，安纳多尔利用对抗式人工智能技术创造了一种全新的叙事系统，允许观者以一种全新的、闻所未闻的视角来观看档案。《无人监管》则源于安纳多尔通过系统对MoMA馆藏档案的处理，系统如同毫无逻辑一样探索了自动性生成和系统创作，从而产生了前所未有的新艺术形式。两件作品都连接过去、当下、未来，是对个体和集体之外的记忆的探寻，是对人类所有历史的重组和更新。

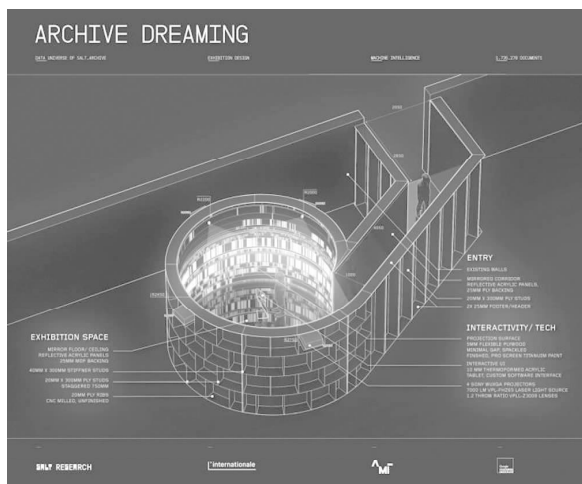


图5 《梦境档案》设计原理（安纳多尔工作室）



图6 《无人监管》（安纳多尔工作室）

记忆的重组依赖于安纳多尔团队研发的计算机系统，该系统能够生成一种新内容的神经网络，它不是简单地分析或处理现有信息，不是按照现有的认知结构和算法处理问题，而是采用一种创造性的、破坏性的语言，打破分组归纳方法的体系，破坏类型学的稳定性，由独特系统结构聚合造成认知障碍，形成一个混乱不堪的汇编文本。如同阿比·瓦尔堡对“记忆女神”图像的重置一样，它以各种不同的新概念以及新的思考社会和文化时间性的方式融合在一起（迪迪-于贝尔曼，2015，p. 10）。《梦境档案》是对档案馆概念的挑战，《无人监管》则是对现有艺术史的挑战，二者对固有思维的重新排

序或许能让现在“终结”的艺术史找到出路。早在20世纪上半叶，本雅明就认为机械复制时代的艺术品破除了既有的感知模式和习惯，艺术本就应该打破我们惯用的分类与系统和门类的界限，才能尽情地影响我们的生命。因为“艺术是挑战程式，就是颠覆现有规范……因为艺术史延续到当今时代，必须打开自身才能进行下去：开放概念，就是开放体制，发展历史。开放概念，是在艺术的体制－历史基础上开放，是艺术符号冲破自身藩篱，而这种冲破就是艺术性的”（陆正兰，赵毅衡，2009，p. 100）。艺术不应该被固定、塑模、成形，艺术应该是独特的存在，应该一如既往地走在时代前沿，超越古往今来的历史记忆，形成新的组织和结构。艺术对过去的继承，构成了它的现在和未来，只不过在当下视觉被凝固的社会中，未来不再是变化莫测的，而是变得有规律可循。为了未来的记忆，如今的艺术亟须冲破自身的藩篱，把绵延的、历时性的、连续性的记忆结构打散，让艺术重新组织，重新复原，甚至“让躯体体验或者说让触觉回归到艺术创作和艺术评判中来”（彭彤，张莹，2018，p. 16），以激活在机器统治时代的麻木肉身，更新时代的眼光。

不过，记忆体系内的重组和更新只能解决一部分问题，依照斯蒂格勒所言，“今天，数字化资本主义将‘技术体系、记忆术体系乃至世界化在某种程度上相互融合到了一起’。这是一种全新的数字化全球记忆体系……人们正在全面的虚拟存在中失去真正的文化记忆和历史，这是一种灾难性的后果”（张一兵，2018，pp. 284 - 285）。在数字资本主义的逻辑理念之下，记忆逐渐成为主宰人的价值的存在，记忆的主体性减弱，人日益成为机器的傀儡。如何认知和摆脱数字化资本主义社会中的技术霸权，成为今天技术哲学的主要论题。在数字化资本主义社会中，“一切活动都成了商品……功用价值尺度成为唯一的评判标准”（p. 279）。关于如何解决此问题，斯蒂格勒（Stiegler，2011，p. 230）进一步提出：我们是技术的存在者，我们是象征的存在者。注视着我们（*nous regardent*）的事物是符号：一座庙宇、一幅绘画、一个词、一个几何或代数的符号，同样也有一个茶杯、一条街道、一个小便器、一块我们口中的茶点（玛德琳蛋糕）。这种朝我们的注视是因为我们共享它：符号（*sumbôlon*）是共享物。在共享中，我与别人一同个体化——进而我成为我所是。这里的符号不仅是“被认为携带意义的感知”，而是将感知从个体投射到公共领域，形成共享的属于人类文明的记忆。

斯蒂格勒认为可以从公共权力入手摆脱技术霸权，这种去中心化的公共权力，正是安纳多尔的数据美学所暗示的隐秘之所，是任何人在任何地点都

可以看到、可以听到、可以共享的公共艺术。^①最后，安纳多尔通过记忆的共享，解决了普适计算给人类带来的挑战，回应了在机器智能时代人类应该如何作为的问题。他曾谈道：“数字世界扼杀了艺术吗？我不认为，我认为有助于艺术的进化。”^②技术也是一种艺术形式，它连接着文化和社会结构，并在这个过程中重塑了两者。安纳多尔的“数据美学”是在记忆机制中对记忆持存的物质性记录，保存了人类的历史和外部记忆，是一种作为人的存在外在化解药的“记忆术”。我们是否可以认为，他的作品不同于班克西自毁式的暴力革命，而是一种在资本主义逻辑下的自保，是资本主义的内部逻辑下相对温和的反抗，是作为商品的艺术的最大程度共享？他作品中呈现的“记忆”并非作者的个人记忆，而是来源于历史和社会，属于人类文明的各个层面，是被数字信息编码的数据记忆，是信息时代下的新媒体记忆，是当今时代公共的、共享的记忆体系。他通过技术，在作品中嵌入文化内核，在这里，去中心化的公共记忆得以成形，并告知我们，科技记忆诉说的是所有人的故事，是这个世纪的历史。

结 语

从古至今，人类追求速度的想象和脚步从未停歇。谷歌公司最新研发出的量子计算机已经能够在6秒内完成普通计算机47年的运算量，可谓实现了技术的量子霸权。在这个意义上，谷歌量子计算机的记忆力已经超越了人类所有的记忆总量。不过，即使我们可以借助人工智能归拢、梳理和叠加两千年来所有注解，综合几百代人对书本的理解，那又能怎样？如果技术进步只是在算法速度、运算逻辑上的变革，那么技术终将只是技术。也就是说，数字技术只有放弃对速度的顶礼膜拜，在它能够将人类过去的经验和记忆带入另一个阶段并根据新的经验重塑之时，才可能具有全新的价值和意义。通过上述分析，我们不难看到，在雷菲克·安纳多尔的作品中，数据信息虽然在信息存储、认知科学和历史文化等多个层面都发挥着记忆的作用，但是它

① 迄今为止安纳多尔的个人网站上共收录了54件作品，囊括他早期创作的摄影、装置等作品和后期创作的数字艺术。在这54件作品中，共26件标有公共艺术的标签，此标签多见于他的数字艺术作品。文中提到的“记忆”系列除了《无人监管》属于展览和NFT收藏艺术，其余作品全部属于公共艺术。

② 原文为“Did the digital world kill art? I do not think so. I think it totally revolutionized the idea of art.” Refik Anadol's interview from Hyundai, 2018, America, 获取自 <https://www.youtube.com/watch?v=AdKnYndA63Q>.

并不等同于生物体内部的记忆机制。雷菲克·安纳多尔新媒体艺术作品的记忆美学是机器智能时代基于人类本身和人类文明记忆的呈现与研究，他的作品始终以记忆为叙事主轴，通过关于人类自身的个体记忆和集体记忆，呈现了个体作为人的主观本能记忆缺失、由身体带来的历史记忆凝结和对人类文明的记忆重组现象，隐喻着社会和文化记忆的塑造过程。雷菲克·安纳多尔的作品确实是对当今时代的记忆书写，他的记忆叙事不仅是在文化记忆研究的基础上对新时代记忆的深刻摹写，更是一种机器智能时代的特殊历史记忆。雷菲克·安纳多尔的启示在于，媒介文化研究尚需在口头和书面两个记忆媒介之外，去探寻 21 世纪数字智能技术迅猛发展背景下的媒介革命和记忆革新。

引用文献：

- 阿斯曼，阿莱达（2016）. 回忆空间：文化记忆的形式和变迁（潘璐，译）. 北京：北京大学出版社.
- 迪迪-于贝尔曼，乔治（2015）. 记忆的灼痛（何倩，曹姗姗，钱文逸，译）. 北京：中国民族摄影艺术出版社.
- 陆正兰，赵毅衡（2009）. 艺术不是什么：从符号学定义艺术. 艺术百家，6，97-104.
- 诺拉，皮埃尔（2015）. 记忆之场：法国国民意识的文化社会史（曹丹红，黄艳红，译）. 南京：南京大学出版社.
- 彭彤，秦瑾（2021）. 柳宗理现代设计作品的后结构叙事研究. 符号与传媒，2，107-120.
- 彭彤，张莹（2018）. 当代艺术的身体知觉视角. 文艺研究，2，14-24.
- 王欣，王大鹏（2023）. 记忆空间：一个符号域. 符号与传媒，2，175-190.
- 燕海鸣（2009）. 集体记忆与文化记忆. 中国图书评论，3，10-14.
- 张一兵（2018）. 斯蒂格勒《技术与时间》构境论解读. 上海：上海人民出版社.
- 赵毅衡（2011）. 符号学：原理与推演. 南京：南京大学出版社.
- 支宇，赵越（2022）. “心智转换”与“具身认知”——“广义认知诗学”的两大学科范式与理论进路. 湘潭大学学报（哲学社会科学版），2，139-145.
- Stiegler, B. (2011). The Tongue of the Eye: What “Art History” Means. In Jacques Khalip & Robert Mitchell (Eds.), *Releasing the Image: From Literature to New Media*. Palo Alto: Stanford University Press.

□ 符号与传媒 (29)

作者简介:

彭彤, 博士, 四川大学艺术学院教授, 研究方向为视觉文化与设计理论。

罗丹, 四川大学艺术学院硕士, 成都艺术职业大学讲师, 研究方向为数字媒体艺术。

Authors:

Peng Rong, Ph. D., professor of Arts College at Sichuan University. Her main research interests are visual culture and design theory.

Email: 10661602@qq.com

Luo Dan, M. A. of Arts College at Sichuan University, lecturer of Chengdu Art Vocational University, mainly engages in the research of digital media art.

Email: 980390455@qq.com