

以身为媒： 论生物艺术在“位置之外”的他者世界建构^{*}

郑晓君 彭佳

[摘要]景观社会借助单一的视觉媒介，将视觉、听觉、触觉等感官从人身体的共感中分离出来，以视觉中心主义为基础的单向度符号传播支配了人们的日常生活，媒介和身体之间以及身体的不同感知渠道之间形成了相互竞争的紧张关系。生物艺术重新回到身体媒介本身，在以身体为主导的媒介融合中建构起参与者与其他生物体肉身交互与感知转化的情境。这不仅让人以具身的、整合的方式接近其他生命体的经验，还借助新媒体技术和生物技术的转码/再建码功能，让作为符号主体的参与者在“位置之外”转化性地进入作为他者的其他生物体的意义世界，去模拟、体验、表现和重构不同的符号过程，由此拓展人体验和认知的边界，破除景观的幻象。

[关键词] 身体 景观 位置之外 生物艺术 符号学

[中图分类号] J01 [文献标识码] A [文章编号] 1000-7326(2023)06-0160-08

一、景观社会的降临：视觉中心主义及其破除

“媒介包括任何使人体和感官延伸的技术”，^①在麦克卢汉提出“媒介是人的延伸”这一观点之后，身体作为媒介在传播中的作用逐渐得到重视。在媒介研究从“离身”(disembodiment)转向“具身”(embodiment)的过程中，作为媒介的身体被视为感官的集合，因此，常常和技术媒介一起被放置在一种非此即彼的竞争关系中，正如麦克卢汉所说，“如果要使用技术，人就必然要为技术服务，必然要把自己的延伸当做神祇或小型的宗教来信奉”。^②在媒介和身体彼此竞争的逻辑之下，景观社会对人的侵占表现为对视觉感官的延伸和对其他感官的截除，这就如居伊·德波所观察到的，“景观作为一种让人看到的倾向，即通过各种专门化的中介让人看到不再能直接被人们抓取的世界，它正常情况下会在视觉中找到特别的人类感官，而这种感官在其他时代曾经是触觉”。媒介对人类感官经验的竞争，被转化为感官之间的竞争和阶序关系，由此通过图像媒介技术而建立的景观成为“人与人之间的一种社会关系”。视觉媒介技术将视觉、听觉、触觉等感官从身体的共感中分离开来，造就了景观单一化的视觉中心主义。在这种单一的经验建造中，“现行秩序在其自身上保持的不间断的话语，是对自己的赞美式独白”。^③景

* 本文系国家社科基金重大项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”(20&ZD049)的阶段性成果。

作者简介 郑晓君，暨南大学新闻与传播学院讲师；彭佳，暨南大学新闻与传播学院教授(广东广州，510632)。

① [加]埃里克·麦克卢汉、弗兰克·秦格龙编：《麦克卢汉精粹(第二版)》，何道宽译，北京：中国大百科全书出版社，2021年，第319页。

② [加]马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介：论人的延伸(增订注评本)》，何道宽译，南京：译林出版社，2011年，第62页。

③ [法]居伊·德波：《景观社会》，张新木译，南京：南京大学出版社，2017年，第8、4、10页。

观颠倒真实世界，让表象取代真实，不仅如此，从更广阔的意义而言，汹涌而来的视觉中心主义使人进一步从自我本位的观看位置去凝视世界，这种凝视的站位使得景观成为“结构性的暴力”，^①从而加剧了人对自然的剥削，以及人与人、人与自然、人与其他生命体的隔绝。

媒介总在不断的更新过程中，既有媒介与身体的关系会被新的媒介技术所挑战和打破，新媒体技术，尤其是互动媒体技术对图像媒介技术的冲击即是如此。当图像媒介技术在和身体的竞争关系以及对后者的宰制中建造起强大的景观社会时，新媒体技术提供了打破这个景观社会的另一种可能，它“突出了身体作为中介化我们所有行为之本源的角色”，^②通过对身体多渠道感知的解放，让人的主体感受向更多感知可能、向他者和世界敞开。当新媒体技术与身体结合，就能形成如赛博人那样的技术与身体融合的新型传播主体，在智能媒体时代展开强互动性的社会传播活动。^③而当新媒介技术进入当代艺术勾连起观众的肉身参与时，则有可能进一步激活艺术“去蔽”的效用，让人在艺术化的场景中重新建构起身体的整体感知，揭开景观徐徐降下的黑幕。这正是以科技和身体作为媒介的生物艺术的着力之处。^④生物艺术通过他者的身体呈现，通过对异他的、原本不可见/不可沟通的生命体的联结互动——微观至包括病毒、细菌、细胞等，宏观至生物群落、生物圈——建构出新的肉身交互性的存在。本文以当代生物艺术如何使不同层面的符号活动肉身具化为切入点，探讨生物艺术如何使人超越自我中心的位置，从而开启打破景观垄断的可能。

二、生物艺术：身体与媒介的整合性出场

生物艺术是随着新媒体艺术和生物科技的进步而逐渐发展演变为一个独立的类型的，它并不是由一场理念明确的运动所推动，而是在艺术家们广泛而分散的参与中渐渐汇聚而成。^⑤1910年，在巴黎的独立艺术沙龙展出了法国作家多热莱斯（Roland Dorgelès）将画笔绑在毛驴的尾巴上“画”成的一幅油画，毛驴的主人则是毕加索等艺术家经常聚会的蒙马特咖啡馆的店主。毛驴并不能真正作画，但它的行为被赋予了符号意义：透过毛驴的身体运动，多热莱斯对画作的“能动主体”进行了创新，使得画作成为一种偶然的、超出预期的、不受人控制的产物。符号活动就是生命活动本身，它充满了偶然性和不可预期性，这是生物符号学发展到今天，符号学界达成的共识。如果我们将生物的信号活动视为一种符号的话，那么，从最初单细胞生物发展到人类，生命活动的“符号自由”（semiotic freedom）是一个渐进性升高的过程，生命体得到了越来越多的符号阐释的自由。^⑥然而吊诡的是，人类在获得最高程度的符号自由能力的同时，却用自我设限和排除他者的双重自我中心的方式，将原本有更多丰富性和多样性的符号活动限定在主观的经验想象和权力控制之中。如果对其他生物身体及其运动的控制，如段义孚所说是一种权力层面的驯服的话，^⑦那么，如多热莱斯的试验性创作一样，生物艺术作品尝试释放和揭示符号过程的偶然性和不可预测性，就是对这种权力结构有意识的悖反。首先，任何生命活动都是肉身交互的，如果承认生命活动和符号活动的一致性，那么，生物艺术在呈现原本不可见的生命活动形态，并将其用转码的方式以符号的异他性样态表现出来的时候，对不同生命体的身体的关联和解放，就使得作为“他者”的其他生命体，带着艺术作品本身所具有的新奇性和生命力，闯入了人类观者的视域。其次，生物艺术作品常常利用新的媒介技术，让观众能够通过包括视觉在内的整合性的感知方式，去体验其他生命体的世界。这种体验不一定是令人愉悦的，相反，它时常是充满意外的、具有冲击性的、充满伦理

① Natalie Koch, “The Violence of Spectacle: Statist Schemes to Green the Desert and Constructing Astana and Ashgabat as Urban Oases”, *Social & Cultural Geography*, 2015(6), p.675.

② O’Neill, Shaleph, *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction*, Springer: London, 2008, p.6.

③ 孙玮：《赛博人：后人类时代的媒介融合》，《新闻记者》2018年第6期。

④ Yetisen, Ali K., et al., “Bioart”, *Trends in biotechnology* 33.12, 2015, p.727.

⑤ Gessert, George, *Green light: toward an art of evolution*, The MIT Press, 2012, p.34.

⑥ Hoffmeyer, Jesper, *Information and the Nature of Reality From Physics to Metaphysics*, Cambridge: Cambridge University Press, 2014, pp.236-260.

⑦ [美]段义孚：《制造宠物：支配与感情》，赵世玲译，上海：上海人民出版社，2022年，第164-181页。

拷问的，这种尖锐的对人类日常经验的“刺破”，也迫使观众不得不跳出自身的舒适区域，去想象、经验和思考接近他者意义世界的可能。在这个意义上可以说，生物艺术所呈现的对人在和其他生命体共构的世界中的位置和角色的反思，尤其是对其他生物经验世界的拟仿和接近，是对人类中心主义的有力破除。

生物艺术兴起于 20 世纪 80 年代，彼时全球化大潮刚刚兴起，文化的同质性和消费主义席卷而来，对自然的参与性体验，以及地方美学的多样性在这些要素的冲击下变得岌岌可危。网络技术和社交媒体的飞速发展加剧了这种危机，视觉技术的统治性地位和数据推送、社交媒体圈层化造成的景观单一化、碎片化，使得自然成为被观看、被设定、被滤镜和 PS 技术按照休闲旅游产业设定的美学标准而被再现出来的对象，人对自然的想象和体验也如此被转化为疏离的、分隔的、单一的模式。自然和其他生命体的价值，除了其经济上的“有用性”之外，在美学上也被限定为以人的视觉愉悦、情感偏好和道德投射为基准的人类中心主义的设置。自然这一曾经“可听”“可游”“可居”的存在，被转换成数码二进制构成的可随意渲染的景观图片，并被置放在观赏和消费的产业符号链上被标明阶序和定价，从人们亲历的存在变成了影像的投射。生物艺术为人类提供了与其他生物体相联结的新方式，通过生物科技与数码媒介，将人的身体和其他生命体共构为传达共感的整合性体验中枢，使人以多重感知的方式“重临”自然，探知他者的生命意义世界，从而解构由视觉中心主义所操纵的人与世界、人与其他生命体的关系。

在生物艺术中，生物科技和生命体本身的身体作为融合性共构的媒介，其重要性不言而喻。卡茨（Eduardo Kac）在论及生物艺术作品的创作时，强调了三种不同状态的媒介：一是被整合为低活性状态的或者是运用在低活性过程中的生物材料；二是生物科技本身；三是创造性或转化性运用的有机体。^①卡茨在将生物艺术作为新媒体艺术的一种类型来定义时，采用的是“媒介”的宽定义，特别强调对生命体本身的身体这一媒介的运用。在这里，媒介和身体之间不再是竞争的紧张关系；相反，由于当今的生物媒介是计算机技术、通讯技术、数字影像技术等与生物学的结合，在生物艺术的作品中，以生物体的身体为基础形成了媒介融合，身体成为媒介的重要构成，反之，媒介亦成为身体的延伸，二者互为对方的一部分。生物艺术不仅成为技术工具、赛博格、人机交互界面等多重意味的隐喻，赋予人多样的感知能力，创造出事物、人、机构新组合的趋势，它本身也因其伦理上的先锋性、颠覆性和特有的象征意义，在范畴上被拓宽至包含了生物媒介、生物科学及生命主题的当代艺术创作。这就意味着，生物艺术本身的先锋性和宽广度，使得它具有了容纳多样题材、媒介和视角的弹性。除了对新的创作对象和表现手法的探寻之外，生物艺术还试图在意义主题上打开更多的可能，从而使人跃出自我的位置之外，全方位、多渠道、动态地和其他生命体进行肉身交互和交流互动。

相关研究认为，生物艺术包括以下两个方面：一是“以生命体和生命过程为对象的艺术，包括对植物、动物、细菌、细胞等所有生命体及其生命过程进行再现的艺术作品，如相关的绘画、摄影、歌舞等等，所有这些艺术创作可以以‘主题’为纽带进行联接”；二是“以生命体为符号载体的艺术，包括传统的植物艺术、动物艺术和生物科技艺术，而生物科技艺术，则包括转基因艺术和生物信息艺术这两大类”。^②事实上，生物艺术对特定主题的表现，往往伴随着对生物身体及组织、生物技术和通讯技术的创造性、综合性运用，它试图在观众与不同的生物体，包括那些原本被遮蔽或者“不可见”的生命体，如细菌、细胞、病毒等之间，建立起回应、合作、共感、互动和冲突，甚至那些强烈到以某种生命体死亡的方式才能让观众体验到的冲突，这就让观众能够具身地参与到作品中，并获得丰富的、充满他性可能的感受。对此，罗伯特·麦歇尔（Robert Mitchell）指出，使用新的媒介技术的意义在于让参观者沉浸在生物技术的另类实践中，“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

^① Eduardo Kac, ed., *Signs of Life: Bio Art and Beyond*, Cambridge & London: The MIT Press, 2007, p.18.

^② 彭佳：《符号学视域下的生物科技艺术及其意义生产》，《外国美学》2019年第2期。

作为产生新的生物技术可能性的手段或媒介”。^①当观众自身成为手段或媒介，和作为身体延伸的媒介相似的是，他们的身体又倒转成为媒介的一部分，二者的共构和交互拓展，使得不同感官渠道之间的符号转码成为可能，生命活动本身以异质的、另类的、不同于日常体验的符号样态出人意料地呈现在观众面前，尖锐地打破了平常的经历和想象。由于观众的身体同时是体验的、能动的主体，观众在参与生物艺术作品的过程中有能力或是随机地、或是特意地做出不同的选择，从而亲身地验证自身的活动对于他者、对于其他生命体的影响，这种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的切换。在这个互动的体验过程中，不同生物体的身体和符号行为在彼交汇，作为人类的生命主体和其他生命之间、和整个世界之间，藉由全然不同的媒介建立了新的联结关系和经验方式。观众作为行为主体的官能感受与生物艺术进行表达的涉身环境相结合，让人们在与其他生命体具身性的交往情境中体会到与身体伴随的艺术观念的显现与内化，从而对他者的意义世界有了与之前截然不同的感知和意识。如果说视觉媒介让人沉迷于其片面化、表象化地建构起来的光怪陆离的符号世界，从而陷入景观的统治，在生物艺术的体验中，观众则有可能穿越内容的视觉表达直接接触及生物媒介的物质形态，以感官融合和感知经验对他者的贴近打破景观的幻象，将单向度传播的景观转变为多维度的、双向度甚至多向度的互动。身体和媒介在生物艺术中的整合性出场，不仅解除了两者之间的紧张关系，还将身体不同感官渠道之间的相互竞争关系转换为彼此强化、共感通达的机制，由此，身体感知体验的丰富性得到了保障，而人作为艺术体验的主体，也得以用更加贴近的方式去交互性地感知和经验他者的意义世界。

三、生物艺术中的肉身交互：经验主体和符号媒介

既然肉身交互是生物艺术的重要意义所在，要阐明其实现过程，就要厘清身体在符号过程和经验过程中的作用。在巴赫金看来，身体是“我”区别于世界和他人的唯一存在，“现在我身处的这一唯一之点，是任何他人在唯一存在中的唯一时间和唯一空间里所没有置身过的”，但“我”从自己唯一的位置出发来建构世界并不意味着世界为“我”而存在，“在建构所体验的世界的过程中，我对存在的唯一参与性居于中心地位，绝不就是正面的价值居于中心地位，而世上其他的一切全是从属地位”。^②相反，不同的个体从不同的身体占位出发进行个性化的体验，身体作为经验主体在很大程度上决定着交流过程的丰富性。身体作为符号传达和感知的媒介，在很大程度上决定着符号接收者和发出者之间的互动反馈；而在不同的生物之间，作为经验主体和符号媒介的身体之交互，打破了视觉景观对生命体的肉身隔离和符号区隔。身体这一能动的中介，对如何形塑和建构意义世界起到了根本性的作用。

生物艺术致力于建造的第一个层面，在于展示他者身体的可见性。首先，其他生命体的身体作为媒介或材料，在生物艺术作品中被鲜明地凸显出来。这种做法在传统的以动植物为表演主体或媒介的技艺展示中，可谓源远流长。然而，这种可见性是以对其他生命体身体的“驯化”为基础获得的，可以被视为对作为主宰者的人类的权力的显现。^③生物艺术的要旨正好与之相反，它要展示的，恰恰是其他生命体的生存权、自主性，以及由此而来的对人类宰制地位的反思。因此，和之前以其他生命体的身体为驯化和控制对象的展演活动不同，生物艺术对他者身体的可见性的凸显，是以对他者身体和体验进行转换性表演的方式展露出来的。在这方面，中国生物艺术家李山有不少杰出的创作。在李山的艺术作品《偏离》中，他以自己的身体为模型，配合蜻蜓的头部、身部和翅膀，合成一种嵌合构造物。在这种合成的“怪诞身体”模型中，昆虫身体的可弯折度、奇异形态和鲜艳色彩被夸张地表现和强调，形成了一种离奇的、令人错愕的视觉效果，给观者带来极大的视觉冲击。而在与《偏离》相配对的题名为《遭际—1》的动画方案中，他对“蜻蜓人”在天空中自由飞翔的过程进行了模拟，建造了鲜明而刺激的视觉和动觉

^① Mitchell, Robert E., *Bioart and the Vitality of Media*, University of Washington Press, 2015, p.71.

^② [苏]巴赫金：《论行为哲学》，贾择林译，钱中文主编：《巴赫金全集》第1卷，石家庄：河北教育出版社，2009年，第40、60页。

^③ [美]段义孚：《制造宠物：支配与感情》，赵世玲译，第286页。

体验过程，使观众能够对“蜻蜓人”的身体能力和飞行经验进行代入性的想象。这一系列艺术作品的构想是通过改变调控生物形体的HOX基因，培育出人与蜻蜓的嵌合体。然而，由于生物伦理上的颠覆性和具体操作层面上的风险，这样的艺术设想无法真正在肉身层面上实现。因此，李山通过对人的身体和蜻蜓身体的嵌合模型创造，以及对这一“新型物种”的动画模拟，在新媒介的技术条件下展现了人和他者身体交互的可能性。通过对观众造成不适感和心理冲击，艺术家迫使人们反思生物科技带来的种种潜在可能，以及人和其他距离我们十分遥远的物种在基因层面的联结。这种身体交互的可见性，尽管还只是一种模拟，却在激发观众的感官想象上起到了重要作用。

其次，生物艺术对他者身体的可见性呈现，更多地表现为对原本被忽视的或不可见的生命体身体的展演。前者可以奥伦·凯兹（Oron Catts）和尤娜特·祖尔（Ionat Zurr）1996年发起的“组织培养和艺术项目”（Tissue Culture & Art Project）为例。艺术家将取自复杂有机体的细胞或者组织放置在使用合成支架材料搭建起来的结构上，通过人工支持的方式保持其生存状态，以实现“半活体”或活体式的雕塑。在带有营养液的玻璃培养皿中，正在生长的细胞体把生物体的肉身性质清楚地呈现出来，如此怪异的、不“自然”的，甚至带有几分可怖意味的身体并不是通过视觉图像被再现出来，而是以半活体的“真身”的自我展示直接暴露于观众之前，这种现场肉身呈现的感受性和冲击力绝非照片或其他影像带来的感受可比拟。后者可以芬兰生物协会2015年创造的互动艺术作品《你的合成未来》（*Your Synthetic Future*）为例。艺术家和科学家给驱磁细菌涂上了化学显影剂，使它的活动过程变得易于追踪，并用显微投影技术将其投射到屏幕上；观众通过移动磁铁的位置改变磁场，能够引导细菌的活动轨迹发生变化，和后者进行互动。在互动的界面和展示细菌活动的屏幕界面双重交互之下，作为观看者的参与者、细菌和其他观看者的感知经验相互交汇，产生了丰富的活动。通过对原本不可见的生命体身体的展现和对其活动特性的利用，艺术家们从原本的“无”中创造出“有”：有形的身体在场，有形的肉身交互，有形的生命活动和观众之间的交流行为相互应和。观众对他者身体的“看见”和直接感知，与原有经验中其他生命体“不可见”“不可感”的状态形成了鲜明对比，让观众意识到自身与其他生命体其实是在世共存的关系，而人类作为艺术和生命符号活动的能动主体，对他者的存在产生着重要的影响。

将“不可感”转化为“可感”，这就涉及生物艺术对他者身体建造的第二层面：对身体可接触性（和不可接触性）的展示。接触带来视觉以及其他感官的运作，首当其冲的是触觉和动觉，其次是嗅觉、听觉等。在这方面，TC&A作品中的“杀死仪式”是一个典型范例。这一系列作品中的《猪之翼》（*Pig Wings Project*）是艺术家将从猪骨里提取的间质干细胞培养成翅膀形状的有机活体，在展出结束时，两位艺术家将翼状的细胞活体取出，让观众亲自去触摸他们。由于观众的手指带有真菌和细菌，细胞活体在受到污染之后，会在观众的眼前死去。对这些生物体的触摸是一个主体与客体、主动性与被动性混杂的过程：细胞体是被触摸的对象，然而触摸带来的死亡，这一最大的生命意外，却是作为艺术家所设计的、在观众意料之外的结果被加于后者之上的。观众事先并不能意识到，仅仅是触碰到这些细胞组织就足以决定它们的生死，而在这整个艺术活动的回环中，他者身体的结局早已写定。他者的身体必须被置放在“洁净”的、“纯粹”的环境中，这形成了一个巨大的隐喻：生命体的身体以及身体所经验的一切，都是被规训的、被设计的，被人类的活动所限定、影响和预先写就的。在这里，肉身交互的解放性意义表现为交流带来的、观众预期之外的细胞组织的死亡。他者的意外死亡带来对日常经验的否定：我们作为能力更为强大的主体，是否由于自我视角和自身活动的中心性在有意无意间粗暴地抹杀了其他生命体的生存权？即便这种伤害是无意的、被忽略的、意外的，但它并不是不可避免的，而是可以被看见、被认知，从而被更谨慎、更细致地对待的。在这里，生命活动和符号活动共同的特征，即意外、错误和不可预期性得到了凸显，肉身与肉身的碰触，以及不期而至的死亡成为隐喻性的符号。不止如此，可以预见的是，细胞活体组织的死亡并非它所在的生命环境中生物活动的终点，这些细胞组织成了滋养其他细菌生长的养料，不同肉体之间的交互在整个生态系统中仍然以其他的方式延续着。在这个意义上可

以说，当人体与生物体一同被卷入广泛的生态系统中时，没有任何技术或是意识能够将其从中分离出来。因此，我们不得不思考如下的问题：在肉身交互的、连续性的生态系统中，人应当如何重新进行自我安置，才能尊重其他生命体的生存权，从而维护生态圈的整体利益？

“杀死仪式”中由触觉所引发的震撼性体验是靠单一的视觉经验无法形成的，这一参与性的过程以肉身可感的在场经验打破了人和其他生命体的身体之间的隔阂，在实际的接触中建立了身体的交互性。而在融入了远程技术、网络技术的生物艺术作品中，产生了以新方式连接个人、技术设备、有机或无机世界元素的“扩展的身体”，这使得人们超越了习惯性的反思模式，媒介和身体相互融合，无远弗届，由此人的感知进入了一个不可预见和创造性的空间。^①在生物科技和网络媒体技术的作用下，参与者即便处于云端，也能影响到作为他者的其他生命体的活动，或者说，至少感知到他者身体的存在。卡茨和日本艺术家中村征夫（Ikuo Nakamura）1994年的艺术创作《关注人类的理解能力》（*Essay Concerning Human Understanding*）可谓这方面的代表作。在这件艺术作品中，一只金丝雀被放在安放了麦克风和扬声器的鸟笼中，其歌声可以被传至网络。同时，在纽约的某处，金丝雀的歌声传送到了一株植物的生长环境中，并且，在植物的叶片上放置了对声波的感应器，来记录它叶片的微波变化。这些变化被一款用于分析人类脑电波变化的软件 IBVA 转换为数据，经过音乐编程软件 MAX 编程，传到乐器数字接口（MIDI），转化为电声音乐，再通过网络传回给金丝雀。如此，在金丝雀和植物之间就有了双向的“互动”。而在现场任何走近金丝雀的观众，都会影响它的反应，从而影响金丝雀和植物之间的符号互动过程。在金丝雀和人类观众的互动现场，艺术作品互动的第三方，即植物的肉身，是不在场的，然而，网络媒介和声波转换的媒介成为其身体感知在空间和渠道上的延伸与拓展，并藉着编程技术的转码功能形成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。尽管对于这个连续的活動中的任何一方而言，发出者的符号意图是不可解的，然而，整个作品由此被赋予了深刻的寓意。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，在人类以具身的方式尝试接近其他生命体的意义世界的同时，自身也被他者无限地企近。通过这种互相企近——即使最终不可企近，生物艺术向观众展示了生命活动中意外的价值所在。

四、“位置之外”：生物艺术中的肉身相遇与符号世界的相互企近

景观统治的世界是由生产、消费和市场交换的逻辑构成的，在这个世界中，“一切都可以被商品化，人性面临着‘去感受能力’的威胁，朝着丧失功能且摇摆不定的符号发展，从构成身体的那些符号，到看上去无用的那些表示与他人寒暄交流的符号，莫不如此”。^②而肉身的重新在场，是人类重建全面感知能力的重要基础，尤其是通过肉身与肉身的相遇，人类开始以新的感知方式去企近其他生命体的感知世界或者说符号世界。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，重新定位自身在整个生态世界中的位置。

将自己置于“位置之外”，打破自我的中心性去感知其他生命体的世界，这对于人类的重新认知具有重要意义，因为“位置之外”暗示着，“它是一种存在，是一种相互关联，它卷入了他者的生命，它脱离了主体角色及其身份，脱离个体对属类、系列、整体、社群的粘着关系”。^③对预设身份和附属群体的粘着关系的脱离就意味着自反，只有这种自反性的观察才是拟仿他者的可能基础，才能达成对他者的企近和应和，而这正是生物艺术在哲学层面旨在达成的目标之一。2011年，马里恩·拉瓦尔·珍特（Marion Laval-Jeantet）创作了行为艺术作品《愿马儿与我同在》（*May the Horse Live in Me*），她将含有全部外源免疫球蛋白的马血浆输入自己的体内，在输血后，艺术家穿戴上假的马蹄与马进行了一次交流仪式。在

^① Lapworth, Andrew, “Habit, Art, and the Plasticity of the Subject: the Ontogenetic Shock of the Bioart Encounter”, *Cultural Geographies* 22.1, 2015, p.93.

^② [英] 保罗·科布利编：《劳特利奇符号学指南》，周劲松、赵毅衡译，南京：南京大学出版社，2013年，第175页。

^③ [英] 保罗·科布利编：《劳特利奇符号学指南》，周劲松、赵毅衡译，第176页。

注射后的几周内，艺术家的生理习性发生了变化，她声称自己对事物的感知方式不再是完全“人类”的，而是开始具有了马的习性：她像马一样时睡时醒，并认为自己是强大而偏执的存在。当然，在这个作品中，艺术家对自己身体进行的血液改造更多是一种表演，但身体与身体的交互的确表明，“艺术的存在是为了扩展意识的边界，因此是为了寻求理解他者。动物正是一个他者”。^①这种极端的融合行为将人与非人类的动物拉近，试图从生理层面转变人的感知，以此使人置身于自我中心“位置之外”，获取对马的意义世界的体验，并进而思考和人类共享同一个环境的其他生命体，它们感知到的、透过感知系统映现出来的符号世界是什么样的。由于身体改造通常被视为疯狂的行为，尤其是它符合人们对以弗兰肯斯坦为代表的邪恶生化人、变异人形象的想象，而且由于面临较大的安全和伦理问题而不可能真正被实施，但艺术家的身体表演让我们看到，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。

如果不借助于行为艺术式的表演，要在生物艺术创作中让观众通过具体的感知跳出自我中心，达到“位置之外”，这在实际操作的层面有着相当的难度。尽管较之于其他生命体，人类对自身和他者的生命活动和符号行为都有着独有的观察和反思能力，但无论如何，人类都只能在以自己为主体的世界范畴内观察其他物种和自然，任何观察和反思都无法脱离自身的主观经验而存在。正如托马斯·内格尔（Thomas Nagel）所说，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。^②完全成为他者并不可能，但对他者的企近意图至少能够帮助人们主动地在更多维度上打开自身。借助于媒介对感官的延伸、强化和转换，生物艺术使得参与者能够在互动中尝试性地体验其他生物体的意义世界。在这方面，卡茨的作品《比夜还黑》（*Darker than Night*）值得重视。这个作品分为两个区域，第一个区域是远端场景，可以看到洞穴的整个全貌；第二个区域是洞穴本身，洞穴中有一个能发射超声波的蝙蝠机器人，参与者可以戴上与机器人相连的虚拟实境耳机参与互动，该耳机具有温感装置，能够检测到参与者的体温，进而触发蝙蝠机器人以45KHz的频率模拟蝙蝠超声波扫描整个洞穴，同时，观察者的视线会变成蝙蝠机器人声呐的视点。扫描的结果会传回与机器人声呐装置相连的电脑，观众可以在电脑上看到模拟蝙蝠感知的符号世界：一个由白点组成的半圆形代表洞穴墙壁，中间的大白点代表蝙蝠机器人的位置，而移动的白点则代表扫描范围内移动的蝙蝠。参与者会启动声呐以影响蝙蝠的行为，蝙蝠的运动和发声也会影响到观众看到的实时模拟状况，此时观众的视觉经验转化为声呐经验，体验到以蝙蝠为中心的符号世界是如何进行信号的传输和互动的。

卡茨认为，沟通的前提不是理解，“对我来说，前提是响应，即创造回应的可能性，是渠道的开放。这是沟通的前提。如果没有开放，那么就没有沟通的可能，因为没有交流的可能”。^③渠道的开放关键在于物质层面，所以即便参与交流的双方无法完全互相理解，只要具备让交流发生的物质渠道，交流就是可能的。生物艺术提供了让跨物种交流发生的物质条件，人能够在一定程度上理解其他生命体感知世界的方式，这就为不同生命体之间的符号意义世界互动提供了可能性；另一方面，物种之间感知的相互靠近并不意味着被整合为同一性的认识，DNA的物质性不能被简化为文本，蝙蝠也不只是参与者眼前移动的白点。人类多样而复杂的感知系统借助生物艺术创造出更加丰富的可能，隐藏在视觉主导系统下的感知被解放出来，人对世界的认识得以逃离景观的迷宫，人与其他生命体的肉身相遇，意味着生命之间的冷漠和隔绝可以被打破，由此，生机勃勃的差异性情境在人的感知中被建构出来。

在李山的转基因艺术创作中，这种对不同生命体身体的联结和对生命大同性的确证表现得十分明显。李山将DNA的组合视为有符形结构的文本，这个文本由控制它的“元语言”，即控制性基因的运

^① Marion Laval-Jeantet, *Self-animalité*, Plastik: In vivo, L'artiste en l'œuvre ? <https://plastik.univ-paris1.fr/self-animalite/>. 2011-6-3.

^② Nagel, Thomas, "What is it like to be a bat", *The philosophical review* 83.4, 1974, p.438.

^③ Eduardo Kac, ed., *Signs of Life: Bio Art and Beyond*, p.18, pp.65-144.

作法则来决定。而生物艺术的核心，在李山看来，就是“给一个生命解码”：“一个大分子长长的链条上，找到定位的基因就那么几个，占基因组的2%，其他98%都是杂七杂八的DNA序列，这些序列没有构成句型，没有构成一个句子。而只有那个句子能够携带信息，能够成为一个带有信息的序列。……如果人类能够将98%的序列组建成可阅读的句型，一个生命个体将会有着无限表达的可能。”^①正因为如此，人才需要正视生命和符号活动本身之间的关联与混杂性。对话是生命和符号活动本体性的存在，在身体与身体之间，哪怕是智慧最为发达的人类和极为原始的生命体的身体之间，都有着相关性，有着对话的发生。和有着另类可能的肉身相遇，其实是人类将自己放置在“位置之外”，也就是放置在更为宏阔的生态圈中并时发出叩问：“我们人类要不要通过基因来寻找自我？要不要把我们自己看作是一堆组织有序、涌动不息的细胞群，从身为人类的概念当中解放出来，从更广阔的角度审视自我？”^②对对身体在最基本层面上的联结的展示，到对不同生命体的意义世界的交会、转换和表现，生物艺术始终推动着人和作为他者的其他生命体的接近，推动着人们来到“位置之外”，展开有更多可能的想象与体验。

五、“位置之外”的情境建构：生物艺术的别样尝试

在论及如何对景观社会进行反思时，德波指出，要在对日常生活经验批判的基础上，积极建构具体的生活情境，实现一种完整的生活状态。^③德波的构想是针对都市生活环境而言的，旨在运用艺术和科技构建一种更具有整体性的环境，打破景观对人的感知、经验和生活的垄断性。生活情境的建构需要人的具身参与，这就意味着，哪怕只是在城市环境的构境中，身体的作用也是至关重要的。而当情境建构这一概念被挪用到艺术创作中时，艺术家并不是将静态的物质材料作为艺术的媒介，而是试图构造出身体参与的情景媒介，例如，赛加尔在古根海姆博物馆的圆形大厅里安排了一群不同年龄段的“演员”——儿童、青少年、婴儿潮一代、八旬老人——根据塞加尔设计的一套规则，他们与每位参观者进行对话，在参观者经由博物馆坡道螺旋式上升时，会与年龄越来越大的对话者进行交谈。塞加尔借此强调在现实的场景中人与人的相遇和互动，并且他反对博物馆用图像或者视频将他的作品存档保留下来，作品的保存只在于参与者的口口相传中，完成在日常生活中瞬间的情境建构。^④在这个过程中，只有当参观者离开自己原有的位置，通过具身的移动进入和不同人的身体相遇中时，人和人之间才不仅仅是相互观看，而且是用身体相互应答。由此，景观式的经验被打破，肉身交互的感知和经验得以产生，艺术家的创作意图也得以实现。

与之相似的是，生物艺术将身体作为媒介，将观众纳入作品的创作过程，搭建起人与其他物种之间的物质性联系，使得人可以行至“位置之外”，即离开原有的感知经验，运用新的技术媒介在多重感官中完成认识的物质投射。媒介技术的运用拓展了人感知的方式，转化性进入他者的经验世界和符号世界的过程实际上是对人多重感官的重新整合，在生物体媒介、通讯媒介、互联网等媒介对身体的延伸中，人的感官被调用与组合起来，认知边界被拓展、打破、重构。由此可以说，在生物艺术中，当人处于“位置之外”，也就企近了他者，返回与其他生命的连接中，并由此探索多元并存的场景与可能。从这个意义上而言，生物艺术为我们重新展示和建构出他者的世界——肉身的、符号的、超越从前的感知范畴和美学经验的世界，让人得以看见和体验自身世界之外的世界。

责任编辑：王法敏

① 李山：《生物艺术的边界——李山访谈》，《画刊》2017年第9期。

② 李山：《生物艺术的边界——李山访谈》，《画刊》2017年第9期。

③ 张一兵：《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》2020年第11期。

④ Van Saaze, V. E. J. P., “In the Absence of Documentation: Remembering Tino Sehgal’s Constructed Situations”, *Revista de História da Arte* 4, 2015, p.56.

of the policy on employment using a difference-in-differences model based on the microdata of A-share listed companies from 2013 to 2020. The study found that the introduction of environmental protection tax increased enterprises' employment in regions with higher tax standards by 7.13 percent on average. This influence is significantly heterogeneous due to the difference in region, industry, and enterprise size. The imposition of environmental protection tax not only increased the total employment, but also improved the employment structure of enterprises, significantly reducing the proportion of production staff, and significantly increasing the proportion of technical staff and R&D staff. The mechanism analysis of this paper shows that the imposition of environmental protection tax affects the employment of enterprises by changing the external environment and internal production of enterprises, improving the degree of tax distortion and increasing government subsidies are two important external environment mechanisms, and promoting the vertical integration of enterprise production and encouraging green innovation are two important internal production transformation mechanisms. This paper provides important micro-empirical evidence for further promoting the improvement and implementation of the environmental protection tax system.

The Pattern of “Diversity in Unity” in the History of Chinese Civilization and Its Far-Reaching Influence

Jiang Linchang 113

The century-old archaeology shows that over 5000 years ago, Chinese civilization originated simultaneously in eight agricultural and pastoral cultural areas, including the north and south of the Yangtze River, the upper and lower reaches of the Yellow River, and the inside and outside of the Great Wall. In the late Neolithic period, which is equivalent to the nearly 1000 year long period of the Five Emperors in history, it was a “multiple parallel” development pattern of independent and mutually influencing each other. In the late period of the Five Emperors, a new phenomenon of surrounding cultures converging to the cultural area of the Central Plains appeared. In the development process of the early civilization of Xia, Shang and Zhou dynasties, the pattern of “diversity in unity” was formed and consolidated. The development pattern of “diversity in unity” has deeply influenced the formation of important philosophical thoughts such as “national country view”, “Chinese view” and “world view” in the excellent traditional Chinese culture. These thoughts are not only concrete manifestations of the outstanding characteristics of Chinese civilization, but also important contributions to world culture.

The Elements of Ovid’s Love Poems in Scholastic Writings in the Western Europe of the High Middle Ages

Zhang Zixiang 135

In the medieval Europe when the Christian culture was superior, the love poems of Ovid, one of the Roman poets, often were regarded as the pagan works which instigated crimes and enticed corrupt. However, it often appeared the phenomena of quoting from Ovid’s love poems in scholastic writings in the High Middle Ages. The use of the classical poems in schoolrooms is the precondition and basic of the understanding of scholastic writers. Allegoric interpretations is one of the important ways of using Ovid’s love poems and usually expresses the thought of attacking women and opposing the pagans. Further, scholastic writers preached morality with Ovid’s love poems in order to persuade the believers to keep the pure faith and observe the behavioral standards. The elements of Ovid’s love poems existing in the scholastic writings of the High Middle ages not only promote the inherit of the classical culture, but also make a good contribution to the developments of scholastic philosophy and Christian theology.

Body as Media: How Bioart Constructing Worlds of Others in a Position “Out of Place”

Zheng Xiaojun and Pengjia 160

Society of spectacle isolates visual, auditory, and tactile senses from each other in the originally synthesized mechanism of cognition, as well as manipulates and dominates people’s everyday life via uni-directional semiosis based on ocularcentrism, which leads to the competitiveness and tension between media and body as well other different sensation channels. Taking body both as media and agent, bioart constructs situations in which intercorporeity and cognition transformation between human participants and other creatures are established via media integration. Such artistic creations provide people embodied ways to approach living experiences and possibilities to enter the worlds of meaning of different species, the others. In the participatory and interactive process, human as the agent of semiosis are able to simulate, experience, represent and reconstruct various semiotic activities in the trans-coding/re-coding of new media technology and biotechnology as well as “out of place”, thus the boundaries of cognition and illusions of spectacles are broken.