

重返具身

——后数字时代艺术实践的价值向度

牛春舟 宋学智

当代艺术实践作为科学与技术深度介入的成果,需直面来自后数字时代特殊的社会与审美需求。面对人工智能技术为主的数字技术交锋,“后数字”时代的艺术家用自己的方式进行融入且反抗。人们开始将思考的中心转向自身在数字世界中的角色,即作为数字公民的自我形象,关注自己的愿景,追求自身价值的实现,这样的主题一直存在于艺术史当中,但是后数字时代的艺术创作又有着新的面貌特征与价值指向。

一、何为“后数字”

“后数字”(Postdigital)是21世纪初在数字艺术实践语境中开始被使用的概念。这一概念指出了当代数字技术与艺术形式变化的重要关联性,并描绘了艺术发展的未来图景。更重要的是,它指向了一种更专注人而非数字技术的人文主义视角。

将“后数字”作为一种美学式的探讨,是从艺术领域开始的,电子音乐家金·卡斯科内在《失败的美学:当代电脑音乐中的后数字化》中运用该词来做出以下判断:高科技手段尤其是数字手段对于当代的作曲家的吸引力已经远远不及过去,并提倡反映数字化缺陷与错误的故障音乐,但是他忽略了故障艺术本身也依赖数字化生产这一现实⁽¹⁾。伊恩·安德鲁斯在《后数字美学和回归现代主义》一文中同样反对艺术的数字化形式,他提倡的做法更加极端,他主张艺术要清除所有文化和参考“污染物”,采取回归现代主义“纯洁”的形式,即要彻底抛弃数字化技术⁽²⁾。站在不同立场的是佛罗里安·克拉默,他在《什么是后数字》中指出,从语义上说,“后数字”一词可以用来描述当代对数字信息系统和媒体工具的祛魅⁽³⁾。重要的是,克拉默指出,“数字撤退”(digital withdrawal)虽然显得诱人,但在人们高度依赖全球计算和数字通信的今天,根本上说这是一种幼稚的立场,可以类比为19世纪用手工业抵抗工业化的工艺美术运动的重演。他提出的后数字艺术核心方法是“旧”和“新”媒体的混合体,而不是一味地回到“前数字”时代,这样的观点得到了更多学者的支持追随。

关于后数字时代,在《后数字时代艺术的未来》

一书中,梅尔·亚历克斯伯格将“后数字”本身归属为一种力图追求数字技术人性化的艺术作品形式,具体实现路径是通过数字、生物、文化和精神系统之间,网络空间与现实空间之间,具身媒介与混合现实之间的相互作用。他指出,当代艺术创作回归基于社交和身体交流的现实之中,人们视觉、触觉、听觉和动觉体验被重新激活⁽⁴⁾。麻省理工学院媒体中心主任尼古拉斯·内格罗蓬特在连线网站(Wired)上定义后数字时代:“就像空气和饮用水一样,数字化只会在它不存在时被注意到,而不是在它存在时被注意到,请面对‘数字革命已经结束’的现实。”⁽⁵⁾后数字时代的艺术创作甚至是生活交往中,数字技术都成了理所当然的参与者,并且人们对此变得越来越不敏感。这样的观点可以和马克·维瑟对于技术发展的著名论述联系在一起——“影响最为深远的技术往往是消隐的,它们是如此深刻地被编织在生活的罗网之中,不再被看见。”⁽⁶⁾维瑟说的“消隐”可以总结成两个方面:物理上的消隐是指设备的小型化以及它们与其他日常制品(如衣服)的集成,这样人类就再也看不到它们了;精神上的消隐是指人工制品体量仍然很大但不被视为计算机的情况,如交互式墙壁或交互式桌子。因此,技术在精神上进入了背景,从而走向消隐,这就提出了一些核心问题:我们如何通过利用我们环境中现有数字技术进行信息交互,加强人与人的交流与合作,调动人的身体交互,我们如何利用计算机的支持来增强这些活动的潜力?这个问题同样可以经由艺术创作活动进行探讨。

二、后数字时代艺术实践的价值基点

根据以上各家之言可以发现,首先,率先提出“后数字”的就是艺术领域,基本主张是将艺术作为从技术关注转向人文关怀,探寻人的本质,回归人类社会生活,强调人与人的沟通。有学者主张完全舍弃数字技术手段,甚至是拒斥一切工业产品与制造技术的介入。但是这样的创作原则渐渐受到人们质疑。其次,对“后数字”最常见的理解是,后数字意味着“超越”、“反数字”或简单的“非数字”,但是仍然有学者指出这种观点忽

视了“后数字”的提出是建立在深度数字化的技术发展基础上的事实。

另一点不能忽视的是,后数字时代具备时间界定性,决定了它比早期的数字化更数字化。在数字时代,计算机和软件以及通信技术的潜力被彻底发掘,人类社会的生活、生产、商业、教育、艺术等在机器学习和人工智能的辅助下呈现出新的特征,这样的转变提示着我们,当前的时刻与前数字时期的不同,单纯地回到前数字时代乌托邦的不现实性。以艺术创作为例,即便避免选择数字化影像材料,综合媒介的制作与组合也难免采用数字化手段;社会人文主题作品的灵感往往来源于数据分析结果;远离互联网传播的展览馆实体空间也有参数化设计与运动捕捉的参与。卡斯科内和安德鲁斯所追求的“纯洁的艺术时代”似乎再难回归。

从数字技术在艺术创作中的分工来看,在后数字时代,通过大数据、云计算、信息化、网络化以及智能化工具的辅助,人的本质力量、认识活动的效率得以提高,各种创新、创意能力得以增强,这是毋庸置疑的事实。尤其是人工智能在处理海量数据方面的高效率和准确性让图像识别和数据预测领域发生了颠覆性的变革,过去从事烦琐重复性活动的艺术家和设计师们得以解放,从而将更多的创意与精力放到开拓性的工作中。在此意义上,后数字中的“后”指向的是一种面对数字、网络、科技的更具能动性的渴望,人们在承认先进技术的不可回避性的前提下,自由地、游刃有余地使用它们。因此,尽管人们对于数字化的态度中包含着很大程度的失望与怀疑情绪,仍不应将“后数字”作为怀旧文化趋势的草率描述。除了技术上的高度数字化手段运用之外,在后数字时代,人们对于艺术的认识,不再是实验先锋实践,而是将其放置在生活中,通过具身体验获得的主流文化实践。艺术家特别关注作品的社会学意义,并努力保持各种关系之间的平衡,后数字时代艺术创作的魅力也在于此。

三、以身体知觉启迪生命觉知的后数字时代艺术实践

数字化从诞生的第一天起,就以超过人类运算的速度向前迈进,在短短的数十年间,它创造的内容不仅占据着我们的视听,而且正在改变着人类的生活方式,乃至人与媒体之间的伦理现实空间与由数字创作的虚拟空间被混淆了。享誉世界的虚拟现实艺术家查尔·戴维斯(Char Davies)曾经表述过这样的担忧:“如果我们创建一个在虚拟空间中飞来飞去的鸟模型,这只鸟最多只能是我们对鸟类的(非常有限的)知识的总和——它没有‘他者’,没有神秘的存在,没有自主的生命。”⁽⁷⁾对人类乃至其他物种身体主体失落的思考成为艺术家创作的重要主题,他们的实践在后数字时代拥有了新的社会效能与审美价值。

(一) 符号之下的身体主体性确立

从17世纪开始,西方社会中率先出现了与身体的断裂⁽⁸⁾,甚至相对于人类自己创造出的机器而言,身体都显得位卑言轻。在实证主义思潮的影响下,人们认为,只有能被科学实验方法所验证的知识,才被允许进入真正知识的殿堂,其余的则被排除在知识领域之外。人们惯于运用西方现代科学的数学方法来旁观整个世界,任何存在物都可以客观测量,进行数据化,进而加以比较。科学知识代替个人去体验世界。这些直接导致了在当前的实际生活中,很多人将自己和世界割裂开来,好像这个世界与他们所处的并不是同一个世界,因此逐渐丧失了身体在世界中的主体性地位。人们将自己与所观察的世界分裂开来,甚至把自我“他人化”“景观化”,渐渐走向主体性的失落。信息铺天盖地的背景下,信息反而成为真实的世界,是真实现实,而人类自己的真正记忆与真正感受反而被边缘化了。

由于身体在人类发展的历史长河中并没有获得应有的重视,其地位也一直被否定,现代信息技术的发展,再加上对数字媒介的依赖,身体本身的自然属性远远不及其社会属性那样受到瞩目。但是,当人们的研究方法转向现象学,就能看到其中的问题所在,面对上述困境,现象学家们主张要用与科学主义截然相反的态度对待世界,主张要用诗性观照世界,代替其对世界的控制征服。而用现象学所拥有的人文主义态度和反思精神来观照当代艺术的实践,能够在看似由科学技术手段主导的艺术门类中找到鲜活的生命力存在。该存在贯穿于创作者与观者的具身知觉之中,跳出仅仅在冷冰冰的技术范畴中理解艺术的固有观点,进而获得对丰富的人类精神世界的审美、情感及体验。即使是“技术身体”,也是以身体的原始核心地位为基础而存在的。后数字时代艺术中的身体在场感是符号之下的身体系统实现的在场,是由一系列生理数据驱动的图像生产和意义表达。艺术应该表现一种比视觉更基础的生理性感觉,这种感觉才是一切感觉和知性的基础,这种在场感就是生命的共振、生命的共同在场⁽⁹⁾。

如何能够绕过符号,让身体重新回到主体性的表达,证明身体比大脑更具诗性,在现在的人工智能艺术中拥有了探讨的可能性。《情绪几何》(2019)是艺术家费俊与数学家、心理学家跨界合作的互动装置,该项跨学科实验旨在在稳定的世界中描绘人类不可捉摸的不稳定的世界——情绪。作品邀请观众在互动装置的暗箱中触摸几何模型,触摸时的心率被生理数据采集设备记录下来,再通过情感算法把其转化为专属于个体的“情绪几何”图形。这些图形的生成依赖于现场的粉笔、黑板、打印装置、数据采集模块、图形生成软件等材料 and 软件因素共同协作。粉笔绘制出的图形包括代表外向型、活跃气质类型的圆形,代表内敛、压抑气质

类型的立方体,代表介于二者之间的情绪类型的锥形。在场观众的情绪会变成影像图形变化的参数,从而决定粉笔绘制的形态。参与创作的心理学家表示,绘画的过程十分接近心理学家咨询的过程。在当代,打开自己内心的成本越来越高,恰恰是沉浸于艺术中,人们当下的情绪包括坏情绪都可以出现正向建构性。参与者通过数字艺术装置完成了诉说与倾听,进行了一次非传统性的艺术治疗。这部作品是由情绪驱动的图像生产,而非过去的由大脑意识、经验输出的。艺术家探讨的是绕过智力系统,直接由身体系统和生理数据驱动的图像生产,这已然是超越于符号经验的一种表达。甚至当作品中的几何图像不断累积下去,可以形成一个记录着当地全部参观者在展览中共同生成的“情绪云”(情绪的谱系)。艺术在形而下的方面提供了纯粹理性外的感性语言和充满可能性的变量,数学则是从形而上的角度提供纯粹的抽象理性语言,两者的碰撞形成一个耦合杂糅的语言系统。心理学家的情感算法帮助作品获得了分析和表达人类情绪的可能,同时这个实验项目又为心理学提供了一种用艺术介入心理治疗的创新应用,三个学科在这件作品里相互激发和相互补给,提供了一种有益的跨学科协作模式。在《情绪几何》的立意基础上,艺术家进行了一系列的相关延续创作。这些作品充分印证了艺术家认为“身体比大脑更具诗性”的观点,以往缺少界面和接口来打通身体表达的能量通道,而在人工智能和各类捕捉技术飞速发展的后数字时代,该通道正逐渐变得畅通无阻。

(二) 跨物种的身体知觉共情追求

身体知觉可以使我们再进一步通过情感和想象,去把握艺术作品中那些不可言说的、不可被知识化的部分。艺术家在作品中编制了一个巨大的网,将人们彼此联系在一起,也把人们身体彼此之间的感知,以及身体与大脑的复杂神经网络连接在一起。在传统的艺术作品中,这张网是隐含的和具有暗示性的。而到了当代,借助体感设备、算法技术以及人工智能等,这张网的结构变得清晰无比。不仅成为人们思考身体与意识、人与他人、人与世界的契机,更在个人性与公众性之间架起了桥梁,艺术赋予了观众与其他物种共感的体验,进一步获得对于生命存在的洞察与觉知。

当代媒体艺术的核心追求是“体验”,观者经验的唤起是经由在艺术中的身体体验而实现的。中国旅法艺术家杜震君塑造了互动影像装置作品《人鲨》(2009),金属材料装置外框使用鲨鱼的身体造型,而位于鲨鱼“腹部”的是三个同尺寸的可触摸屏幕,三屏影像拼合成了一具男性的身体影像,这样的安排让这具身体仿佛置身于鲨鱼腹中,当现场观众用手指去触摸屏幕上男人的身体时,被触摸的位置就会出现鲜血流出的影像。作品隐喻了人与动物的身体联结在一起,

人们每一次为了各种私利甚至只是出于好奇的染指,都会对海洋动物造成“切肤”式的伤害。通过表达“暴力”与“伤痛”,艺术家将人与动物同时作为表达的核心主题。这部作品在形式上的最特别之处在于,影像内容不能被单纯地看待,屏幕与作为周围环境的鲨鱼身体装置合二为一,形成语义上的关联。来自荷兰的艺术家斯佩拉·彼得里奇是一位具有自然科学背景的新媒体艺术家,她的最新艺术作品《植物机》(2021)结合了生物媒体与人工智能技术,运用神经网络算法与一直被当作简单生物的植物进行互动。装置中连接的3D扫描仪每15分钟扫描一次黄瓜植株,再由三米高的机器人控制着悬挂的彩色弹力球进行弹跳,随着时间的推移,在游戏的过程中,无论是人类、机器或是植物都能够感受到快乐,在这里成为自己。这里的游戏与具有明确规则的游戏不同,而是成为植物身体的表达——展现它们的生活方式、知觉和情欲。彼得里奇通过“植物机”质疑了人作为感知的唯一主体地位,来打破人们对于植物领域的或利己或对立的立场,宇宙成为一个由众多主体组成的共同体,从而为现有的植物感知提供信息,而这一切作为事实的验证则依赖于能与植物进行沟通的人工智能机器。非人类对人类的反馈,在艺术家的手上有了更直观的观测方法,而非仅仅停留在哲学思辨、政治社会理论的层面上,作品引导人们认识到,人类之外的系统并不是由人类控制的,而是由人的官能在与其他种类的对比与联系中获得的,发展出进化主义的语言。

(三) 用“低技术”艺术手段反抗数字驯化

无论是艺术家、科学家还是普通民众,都在面临着被数码驯化的历史性威胁。但总有人充当前卫,不甘心如此,在后数字时代,艺术家们一边充分运用人工智能和数字媒介的方式搭建新的艺术体系,一边也在发动对数字化手段的战争,只是他们采取的策略更多是卡夫卡式的——在与这个世界作对时也要协助它。在《理解媒介》中,麦克卢汉表达了对艺术家抱有的期待,甚至有些神话艺术家群体:“严肃的艺术家是仅有的能够在遭遇新技术时不会受到伤害的人,因为这些人认识感觉变化方面的专家。”⁽¹⁰⁾许多当代艺术家一方面运用数字技术进行创作,另一方面保持着对新技术滥用的警惕,他们警惕着由于对“新”的过度追求,作品会因此变成一件科技展示品,而没有留下让人思考技术、意义以及作品和技术内涵的余地。

来自奥地利的艺术团体Time's Up表示,他们有意地采用一些旧技术,以至于作品的架构看来几乎有些落后,他们寻找最有意思的元素:身体、行为、感受,以及在特定环境下人与所构建体系之间的相互作用⁽¹¹⁾。以该团体自2002年起连续多年展出的大型装置《感官马戏团》为例,他们选取一个多达几百平方米

的空间,再在内部进行临时分区,用不同类型的交互设备填充这个空间,这些设备在整个空间绑定在一起,以产生全局和局部的交互体验。局部的互动是高度物理的,要求玩家在“游乐设备”上保持平衡、扭转、骑行、踏步等调动整个身体的互动。以上互动的反馈,无论是视听(图形、视频操作、声音效果)还是物理(气动效果、设备摆动),都是即时和直接的,保留了低技术加工的痕迹,完全无法和精美、平滑、高科技联系在一起;同时在参与者采取行动时,激发的声音模仿古老的模拟游戏机,这样故意为之的粗糙和古怪正应和了艺术家关于使用旧技术的言论。

当代艺术中的“低技术”一方面体现为与机械物的身体交互,另一方面体现为简单现成物的运用,背后的共同核心是数字科技的隐身。媒体艺术家王郁洋的经典作品常常使用“过时”的媒介,拓展其内在潜力,转化成他特有的艺术语言。他表达了与“后数字”倡导者们同样的担忧:“我们认为人类发明了电子产品,但实际上,现实已经远离了最初的愿景,甚至反向控制了我们。”例如,在装置作品《关系》(2020)中,他将一组有秩序摆放的灯管静置在房间中间,随着程序在灯内启动,电机开始驱动灯的两端,每盏灯根据不同的命令在地面上旋转和翻滚。原始秩序被每个随机命令打破,并创建新的顺序和关系。每盏灯似乎都拥有了独立的生命力,都在寻找一种活生生的,或平衡和谐或矛盾对抗的关系。在这里,艺术家并未采用最新数字科技手段,而是选择了计算机程序结合电机的“传统”技术来完成作品,生命力的传递经由实体存在顺畅地传达给观众,产生肢体运动的共鸣。

在数字艺术中,艺术家要处理的重要关系是不在场不可见的数字原件与在场可见的展示形式的关系⁽¹²⁾。进入后数字时代,在新媒体艺术家创造的现场,数字化呈现走向消隐,而其背后的数据海洋越发深不见底。以上艺术现象说明,正当人们常常陷入对数字技术的无限推崇漩涡时,艺术家经由自己的创作工作,承担起中和艺术的人文特质与科学的理性特征的任务,身体知觉、科学知觉与审美知觉在当代数字艺术中重合起来,而非处于对抗或者互相压制的情况之中。

总结

后数字时代的艺术一方面无法回避数字内容和高科技手段,如果一味地反数字,回到现代艺术的状态,那么其概念中的“数字”将不具备任何意义。另一方面,新技术催生了与之相应的新的认知方式。“后数字”议题的提出,其最关键动因就在于人们认识到,当人们掌控了更多的计算机技术、生物技术、人工智能技术等之后,已经很难再用柏拉图的方式去理解主体和身体了。技术产物已然不再将我们的精神同身体分离,相反,技

术本身作为楔子,植入、刺穿我们的身体。后数字时代的艺术之于观者主体,是身体知觉的全面激活,获得对生命崇高之美的体悟,但是这一切并不以抛弃全部数字文明成果的使用作为代价而得以实现。后数字时代的艺术之于创作者主体,是对当代性观念表达与新媒介手段的取舍,在创作方法层面,艺术家空前地重视与观者知觉联结。换言之,艺术家和观者的共同兴趣点慢慢地从探索计算机和软件以及通信技术的潜力,转向思考在数字化世界之后,人们如何以一种包容科学与人文学科的方式去寻回人类主体地位,而不至于迷失在无边的数字节点之间。

注释: -----

- (1) Kim Cascone: *The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*, 2017: 97-103.
- (2) Ian Andrews: "Post-digital Aesthetics and the Return to Modernism", MAP-uts lecture, 2002.
- (3) David M Berry, Michael Dieter: "Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design", London: Palgrave Macmillan, 2015: 12-26.
- (4) Mel Alexenberg: *The Future of Art in a Postdigital Age from Hellenistic to Hebraic Consciousness—Second Edition*. Intellect Ltd, 2011: 10.
- (5) 参见 <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/>.
- (6) Mark Weiser: "The Computer for the Twenty-First Century", *Scientific American*, 1991 (9): 94-104.
- (7) [美] 罗伯特·威廉姆斯:《艺术理论 从荷马到鲍德里亚》,北京大学出版社,2009年版,第264页。
- (8) [法] 大卫·勒布雷东:《人类身体史和现代性》,王圆圆译,上海文艺出版社,2010年版,第93页。
- (9) 陶锋:《反视觉中心主义:后现代主义视阈中的培根艺术》,《南京艺术学院学报(美术与设计)》2015年第6期。
- (10) [加] 马歇尔·麦克卢汉:《理解媒介:论人的延伸》,何道宽译,译林出版社,2019年版,第288页。
- (11) 龚彦、理查德·卡斯特里:《身体·媒体》,上海锦绣文章出版社,2007年版,第216—219页。
- (12) [德] 波里斯·葛罗伊斯:《艺术力》,郭昭兰、刘文坤译,艺术家出版社,2015年版,第134页。

(作者单位:东北师范大学美术学院、东北农业大学艺术学院;
东北师范大学美术学院)
(责任编辑:吴景明)