

一种后人类时代的施为：重新理解作为物的数字艺术

王陌潇

摘要：艺术与物性是一个经久不息的话题。在当今这个数字化铺天盖地的时代，此论题在延续古典美学、形式主义等理论探索的同时，随着物转向与后人类思潮的开启，又衍生出了许多新要素。这主要来自对数字艺术物质性的疑问，及其带来的物性概念之新解：当物具备一种独特的施为，数字物的施为又如何呈现并运行？数字艺术又与物是何种关系？沿着这个关键问题又还可以聚焦到更多前沿论题，包括一种更加当代性的媒介视野，以及对人工智能艺术的重新理解等。在这种理论视野之下，一种更加宏大的普遍生命力概念，逐渐消解了一些传统的艺术本体观念与关于人工智能的伦理学论争，转向了对非人类中心的集合体之观照。

关键词：施为； 集合体； 数字艺术； 物性； 后人类

作者简介：王陌潇，艺术学博士，四川大学文学与新闻学院副教授，主要从事视觉文化和新媒体艺术研究。通信地址：成都市双流区川大路二段四川大学江安校区文学与新闻学院，610207。电子邮箱：wmxiao21@foxmail.com。本文为国家社科基金重大招标项目“当代艺术提出的重要美学问题研究”[项目编号：20&ZD049]的阶段性成果。

Title: An Agency of the Posthuman Era: Re-understanding Digital Arts as Things

Abstract: The discussion about arts and thinghood has been a long debate. In this highly digitalized age, while this discussion serves as a continuation of the theoretical exploration of classical aesthetics and formalism, it also generates many brand-new conceptualizations following the material turn and the beginning of the posthuman era. This phenomenon is rooted in the questioning of digital arts' thinghood as well as new interpretations of thinghood. When things have their unique agencies, how do digital things exhibit and operate their agency? What is the relationship between digital arts and things? This key question also relates to more cutting-edge discussions, including more contemporary views of media, a re-understanding of AI art. With such a theoretical view, a grander conceptualization of Zoe dissolves some traditional debates on art ontology and ethics concerning AI, and turns our focus towards the non-anthropocentric assemblage.

Keywords: agency; assemblage; digital art; thinghood; posthuman

Author: Wang Moxiao, Ph.D., is an associate professor in the School of Literature and Journalism, Sichuan University. His research interests include visual culture and new media art. Address: School of Literature and Journalism, Jiang'an Campus, Sichuan University, Section 2 of Chuanda Road, Shuangliu District, Chengdu 610207, Sichuan Province, China. Email: wmxiao21@foxmail.com. This article is supported by the Major Project of National Social Sciences Fund (20&ZD049).

二十多年前，尼葛洛庞帝(Nicholas Negroponte)在他那本勾勒了信息社会美妙蓝图的著作《数字化生存》中，开篇就用“比特和原子”(2)比喻了两个在他看来截然不同的世界。比特作为一个无实体、无重量的信息领域的最小单位，正对应了他心

目中的数字化未来。而原子则在一定程度上暗示了古希腊哲学原子论传统，巧妙地隐喻了他认为受到实体束缚的物质世界。在他的论述中，比特的优越性随处可见，而且就如今天所展现的，人类社会正在从原子向比特进行不可逆转的“飞跃”。

这种类似的论述在过去十几年来司空见惯,我们已经习惯了一种将数字世界与物质世界严格区分的二分法,也普遍认可了数字对象的非物质性,甚至由于其难以把握而忽视其物性。然而,随着越来越多的数字技术进一步突破并投入运用,尤其是元宇宙概念的全球风靡,一种打破线上线世界区隔的强烈欲求似乎开始动摇这种数字与实体的二分关系——这种欲求看似来自商业领域与日常生活,实则不尽然,思想界早就刮起了一阵重新审视数字媒介的风,从另一侧面松动了关于物质世界的传统认识,而落到艺术上,又影响到了其本体概念的阐发。

这一系列转变中,实际上涉及的是三个层层递进的问题:一是物质性(materiality)与物性(thinghood)的问题,二是艺术乃至数字艺术的物性(objecthood)问题,三是假设可以作为物的数字艺术的“施为”(agency)之问题。

一、物性视野下的数字艺术

海德格尔(Martin Heidegger)曾在《艺术作品的本源》一文中以物(ding)之存在、器具之器具存在以及作品之作品存在为基础,探索了艺术作品的本源,专门批评了以质料与形式来定义物与作品的观念。他指出“这种物之规定起于一种对器具之器具存在的解释”(18),是从物的有用性出发的一种对理解物之存在的扰乱。随后他从艺术作品之作品存在逆向推导物之规定,“作品中的物因素是不能否定的,但如果这种物因素归属于作品之作品存在,那么,我们就必须根据作品因素来思考它”(26)。于是他转入了梵·高的《农鞋》这一例子加以论证,这个艺术作品首先让我们获取了农鞋作为器具之器具存在,“即可靠性”,它“按照物的不同方式和范围把一切物聚集于一体”(21)。但是这个器具存在和他真正要探索的作品存在与物之存在还有着区隔,他认为我们借由作品去触碰的是已经自行设置入作品的“存在者之真理”——这个过程他称之为“解蔽”(Entbergen)。同时,作品“是对物的普遍本质的再现”(24),而最终使得我们能够触及物性的根基。

海德格尔的这种先验性哲学十分晦涩,他的观点也值得推敲,但至少能以此推论两个要点。

其一是由质料-形式结构规定物之存在实际上源自一种以物质基础来限定物性的朴素、流行观点,因为它太过依赖于物作为器具的制作过程(也即赋予质料以形式),所以此观点显然是流于表面的。由此进一步引申,既然物质性不能决定物性,那么在普遍观念中的无物质性的数字物,可能也拥有其物性。其二是如果我们可以用作品存在来推知物之存在,那么我们也可以通过数字作品的物性来讨论数字物的物性,然后从这项成果中重新去审视数字作品作为物的施为之问题。

现代主义艺术的批评家旗手之一迈克尔·弗雷德(Michael Fried)也曾讨论过艺术与物性(objecthood)^①的问题,由于知识身份的不同,他的论述与海德格尔似乎有鲜明差异。弗雷德对其所称为实在主义(literalism)的艺术大加挞伐,认为其艺术中的物性瓦解了艺术的本质,甚至直接就是“艺术的反题”(161)。他的文章引起了经久不息的争论,其中有两个方面值得今天再次审思:一方面是他对物性概念的界定,另一方面是他对物性与艺术关系之论证。

首先要明确的是,弗雷德文中物性对应的英文单词是 objecthood,而非前文提到的 thinghood。^②我们应该看到两个术语的微妙差异,虽然 object 与 thing 都常被用来代指物品,不过 object 还有着“对象”“客体”之义。我们在弗雷德的论述中也能够看到,他在论及物性的时候会涉及作品与主体的关系。例如,他驳斥了罗伯特·莫里斯(Robert Morris)对实在主义艺术的辩护,批评剧场性的极简主义作品与观众的距离并不能使得观者成为一个主体。也就是说,弗雷德的物性批判除了是对艺术品趋近为物的批判,还是一种对艺术接受中主客体关系混乱的诘难。也难怪他随后进一步批判了实在主义“明目张胆的拟人化”以及背后无可救药的“剧场化”(165),因为此两者都是使观看客体与艺术作品融为一体的罪因。在某种程度上,这种批判是对实在主义艺术将人与物、主体与客体混在一起的拒斥。

那么对物性的定义主要依靠什么?针对这个问题,弗雷德几乎将“形状”作为物性的第一特征。他在文中笃定道:“形状即物品:不管怎么说,能确保对象的整全性的东西就是形状的单一性。”(158)无论他有着多么精妙的迂回论证,都无法回避的是,他似乎落入了海德格尔曾批评的

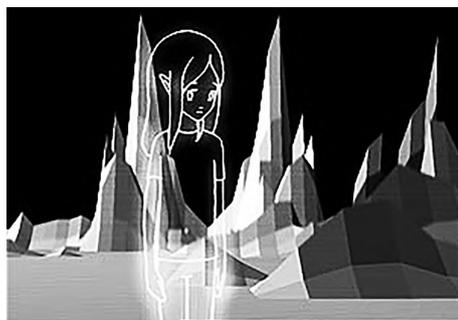
以质料-形式结构规定物的那种简单观点,这也导致了其后续的论述乏善可陈。即便假设他对物性之规定成立,以当代对于艺术作品形态的开放性态度,也无法认为艺术性因此被瓦解。甚至可以反过来说:正是实在主义成了一种物品,突破了已有的艺术门类。该艺术依靠这种物性,不仅成为一个流派,还成为一种新的艺术类型,一种借助物(或者现成品)为媒介的艺术类型,而最终达成了哈尔·福斯特(Hal Foster)口中世纪末极简艺术带来的“实在的回归”(the return of the real)(福斯特,《实在的回归:世纪末的前卫艺术》45—48)。

弗雷德所拒斥的作为日常物的在场,恰恰是今天的(乃至近三十年所谓当代的)艺术所追求的那种艺术与日常的弥合。这正好与福斯特的艺术史观中世纪末前卫艺术运动的另一个部分——波普艺术相对应起来。福斯特认为与以高雅艺术的姿态存在的极简主义相反,波普艺术拥抱了大众媒介并在形式上接受了发达资本主义的景观,但在内里,它如他所说是“重复、对拟像的(再)生产,则倾向于颠覆再现,切断它的指涉逻辑”(75),我们可以把它理解成一种讽刺,从通俗、大众的角度补充了极简艺术所不能达成的批判性。无独有偶,现今有大量数字艺术,正是接过了波普艺术的旗帜,拾起了这种方法论,扮演着类似的角色。

回到物性的问题,如果弗雷德理念中构成实在艺术的根本的物性,是一种非艺术的条件,那么我们通过对其观点的批判,反推之,对于数字艺术来讲,是否因为展现了一些非艺术或反艺术特征,而具备了类似于实在艺术的物性?接着这种物性是否从一个反面的角度赋予了数字艺术崭新的价值?这些非艺术特征除了刚提及的与大众文化的趋近,还有匿名性、无形式和非经典化,等等。

福斯特在论述数字艺术时,讨论了一件颇为有名的作品——皮埃尔·于热(Pierre Huyghe)和菲利普·帕雷诺(Philippe Parreno)的《没有灵魂只有躯壳》(No Ghost, Just a Shell)。在这件作品(或项目)中,艺术家利用了收购来的一个日本漫画人物形象,并邀请其他艺术家参与,转化为各种各样的作品,最后以动画形式呈现出来。福斯特把那些借助归档取样的艺术称为“归档艺术”(archive art),《没有灵魂只有躯壳》这样的数字

艺术也囊括其中。归档艺术因为是对已有表现形式的再加工,所以可以被看作“后期重制品”。在这一定义下,“信息时常会变成虚拟的现成品”(福斯特,《来日非善:艺术、批评、紧急事件》36),此时数字艺术就可以被看作一种无物质形态的现成品。正如批评界惯常的提法,极简艺术与现成品这两个词形影不离,而数字艺术作为非物质的现成品艺术,又与其偶合了。从现成品这个定义出发,如果延续阿瑟·丹托的关系美学式论述,艺术品能成为艺术品而非(只是)纯然之物(mere thing)是由于其惯例、历史性因素,数字艺术当然部分继承了这一点。而从“后期重制品”这个定义出发,指的是“发明一种使用所有既存的表现模式和结构形式的规程。这涉及捕捉全部文化编码、日常生活形式、全球的遗产,并使它们起作用”(Bourriaud 19)。在这个层面上,数字艺术显然走得更远,数字化、全球网络都带来了更多后期制作的空间,包括这里提到的《没有灵魂只有躯壳》。



皮埃尔·于热 《没有灵魂只有躯壳:一百万个王国》 数字动画 玛丽安·古德曼画廊藏

如果以更近的例子来谈,这两年在网络社区时兴的“3D 渲染挑战”是较为贴切的。3D 艺术家克林顿·琼斯(Clinton Jones)在2020年至2022年多次召集了以一段自己制作的3D素材为基础的3D渲染挑战。这个项目本身是以展示渲染技术及其视觉效果为目标的,最后却结出了意料之外的文化果实。这些渲染作品来自全球各地,在展现技术、想象力与审美的同时,组合在一起形成了一个大型数字作品,同时囊括了不同文化背景、思维方式和自然地貌的排列组合。例如在2021年的征集中就同时涉及废土朋克、深海恐惧、森

林、日常……这些本来风马牛不相及的概念、元素和风格,在依托形式的同时极大地打破了过去形式主义美学,通过对各种界限的模糊,也在某种程度上更新了对物的理解——它不只是整个世界一个孤立的部分,而是与各种要素形成了德勒兹所说的“集合体”(assemblage)而起作用。所谓集合体,在理论上被逐渐推论为这样一个概念:“一

个多种不同元素、各种充满活力的材料组成的临时组合。集合体是活的、跃动的联合体,尽管持续存在着从内部混淆它们的能量,但它们能够发挥作用。”(Bennett 23-24)就如《3D 渲染挑战》所体现的那些松动的元素以及背后流动的数字构造。事实上,在数字艺术之前,还鲜有艺术作品能把集合体的概念如此形象地展示出来。



克林顿·琼斯等 《3D 渲染挑战》 数字动画 图像来自网络截图

与此同时,由于这种艺术依赖人为解读,其展现方式“如同详述前的允诺或神秘的剧情提示”(福斯特,《来日非善:艺术、批评、紧急事件》37),它们又是“前期预制品”。前期预制品的概念所导向的是关系美学中关于艺术本体和历史的未竟之事,这也可以经由数字媒介特异性进行放大,同时可以体现在创作方法、交互模式以及感知模式上。但是当代的数字艺术也有着各种各样的形式与风格,不可笼统而言,更毋宁说那些依托于大众媒介的作品与实在主义有着根本的区别——它们充满了细节、内容和具象化的形象(例如上文提及的3D渲染挑战),这是否又在另一层面上重塑了其物质性和物性问题?

二、作为大气式媒介的数字艺术

我们暂且论证了数字艺术是一种物(thing),其物性不仅存在且以此获取了艺术价值,我们现在要切入的则是一个更具体的问题:数字艺术的物性具体如何呈现。

首先,既然质料-形式这一结构并不能成为物性的规定,我们也不进一步重申海德格尔的观点,那么一个以数字化,乃至有些论述中所认为的“去物质化”(de-materialization)为表征的数字艺术的物性既与过去的概念有些许雷同,也一定会在媒介特异性上表现出差异,这种差异又会促使我们对物性概念的认识发生一些转变。

一般认为非物质导向的结果是无形。确实,数字物的构造在以物质基础来认识世界的观念中是无形的,它的背后是一连串的代码,这些代码与人类主体的感知之间隔着编码、软件与硬件。福斯特忧心忡忡地提到“无形显现出了数字流动性的面目,以至于更难将其掌控”(160)。他的“无形”(formless)其实是借用的巴塔耶的概念,准确来讲应该被称为“无形式”,它“不仅是一个给予意义的形容词,还帮助击垮了处于万物都应有其形式之世界的事物”(Bataille 31)。但是数字物真的是无形的吗?如果用马诺维奇的术语来概括,它们的特征是“数值化呈现、模块化、自动化、多变性和跨码性”(27—44)。我们认为其无形,

只不过是它们的数值化呈现不符合过去原子论式认知,只不过是其模块化、自动化与多变性不符合我们追求相对确定的物质结构之倾向,而其跨码性在沟通数字世界和物质世界以及计算机文化与印刷文化时,还需要一个理解的过程。这些让我们误解为无形或者无形式的特质给艺术创作带来了更多可能,包括更大规模的素材、更全面的编辑、更多变且可进化的创作模式等。

否决了“数字物的构成是无形式的”这一论断,还可以判断出它诉诸受众感官时更不是无形式的。正如上文论证的,它们充满了细节与设计。同时,数字物在构成上自成一物(matter),^③但表征为可感知、可理解的形式时,却离不开模拟(mimetic)。这也是福斯特曾用过的术语,模拟在其文本中具有多重含义,尤其是文化与政治上的。数字物不仅在这一层面有模拟,它在技术媒介层面上就是模拟的。福斯特用了一个艺术概念来对模拟的艺术形态作比,即总体艺术作品(Gesamtkunstwerk),他尖锐地揭露该观念“从它最初的理想,即一种乌托邦式的对人的感知的重新整合,转变成了一种当代现实,即一种反乌托邦式的充斥着景观与死亡的混沌状态”(福斯特,《来日非善:艺术、批评、紧急事件》91)。与他列举的那些21世纪初的装置艺术相比,数字艺术在总体艺术这条道路上走得更远,尤其是近年来虚拟现实技术的运用,愈发靠近这个设想,不过也更加突出地暴露了福斯特所说的那种“充斥着景观与死亡的混沌状态”。刚才提及的3D渲染挑战中也是如此,它在很大程度上仍是一种饱受诟病的视觉奇观,讨巧地迎合了各种所谓亚文化爱好,并将意义问题搁置起来,在项目发起者的最终剪辑中变得十分混杂。

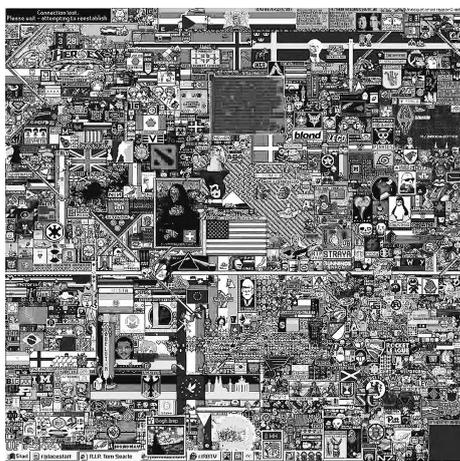
暂且将总体艺术理想化地看作对各种感知与媒介的统合,数字艺术则在这个统合中面临了一个特有的问题:模拟(或者说具体到技术上的虚拟)这一过程触及其物性问题。无论一件数字艺术作品多么独特,只要它模拟了一个具象化的对象,那么它对人类感知而言,除了屏幕化与技术特效有限的特殊性,其指向的都是其他事物的物质特性。无论是现在较为普遍的面向视觉、听觉感知的媒介,还是正在逐步扩展到其他感官的更加强大的媒介,均是如此。那么数字物、数字艺术自己的物质特性是什么?它的物性是否又因此有其

独特之处?这里可能要分成以具象为主的数字艺术和以抽象为主的数字艺术这两种情况来讨论。

这里的划分并非传统风格学意义上的,而是从感官意义出发的,并以其物性为追问之目的。具象的数字艺术,实际上就是刚才提到过的模拟了物质世界的那种艺术,这种数字艺术随处可见,特别是在大众媒体中。还是以3D渲染挑战的作品为例子,虽然大多充满了天马行空的想象,所描绘的元素有不少虚构的,但是它们都有着明确的指向或者说就是一种视觉再现。和技术媒介相关的,这种再现也可以扩大到其他感官上,并变得越来越“真实”。在这种数字艺术中,它的物性看起来像是分成了两层,一层是它的外在形式,一层则是它的内部构造,这貌似逻辑斯中心时代的那种表象与内在规律的关系,但并非如此简单。首先,就像我们前文已经论证的,数字化呈现的所谓抽象中不仅有着其基础的单位(比特、像素等),而且形式与构造也不是表与里的割裂关系,数字物与其他事物可以一起构成集合体,且它本身就是一个无主次、无层级的集合体。马诺维奇在解读数字媒体的数据库与叙事问题时,引入了符号学的组合(syntagm)与聚合(paradigm)来进行说明。简言之,组合是现实世界中符号的结合,而聚合则是各元素在理论上的相互连接,“组合是显性的,而聚合是隐形的;组合是真实的,而聚合是想象的”(234)。数据库对应的就是聚合,而叙述对应的是组合,在这个层面上也可以推论数字物的构造是聚合,而其形式则是组合。马诺维奇认为新媒体时代聚合开始超越组合,聚合越来越显性并侵入真实,而组合则开始去物质化。这个论述是符合数字发展的情况的,但是在笔者看来,这并非聚合的超越,而是聚合与组合的趋近,这正贴合了此处所言的数字艺术中形式与构造的集合体状态。抽象的数字艺术在物性的问题上反而更容易理解,因为它没有那种由模拟带来的误解,同时也符合形式与构造的集合体特征。

这里或许还隐藏着第三种情况,就是并没有对现实物质对象展开模拟的具象数字艺术,展现为一种纯粹的图像(或图像符号)而没有指向一个具体的物质载体或者物质对象。艺术项目《地点》(Place)^④是一个很好的例子。2017年4月1日愚人节,知名网络社区“Reddit”(红迪网)上线了一个叫作“Place”(地点)的页面,在一开始的

界面中只有一块 1000×1000 像素的空白画布,登录该页面的每个用户每 10 分钟可以选一种颜色,在空白页面上点击一个像素(后来间隔时长缩短为 5 分钟)。这个项目又被网民们称呼为“像素大战”。这个“画布”上有不少模拟物质媒介的图像,包括画作、照片等,其情况与上文所论的具象的数字物是一致的。我们还可以看到各种各样的图像符号,包括国徽、商标、游戏图标、动漫头像等,几乎完全与物质媒介割裂,它们仅以电子媒介为其元媒介。而在这种情况下,以数字媒介本身为元媒介的数字艺术,它和所谓抽象的数字艺术相类似,是没有模拟带来的误解的,只不过在意义表达层面有着更清晰的符号文本。



Reddit 社区用户“地点”(截图) 网络艺术 图片来源于网络

值得特别指出的是,以上提及的学者们(除了马诺维奇),严格来讲对数字媒介本身的关注是相当有限的。这导致了一种局限,那就是他们对物性的看法或许是可取的,但是对于数字艺术的物质性的看法却可能是片面的,进而使得他们对数字物或数字艺术的论述显得笼统。

有一些新媒体学者在数字对象的物质性问题上的观点与很多先入为主的流行观点相悖。例如意大利科学家科西莫·亚卡托(Cosimo Accoto)就援引信息学者保罗·道里希(Paul Dourish)的研究,指出:

数字资料的物质性首先存在于其信息属性中;作为物质-符号实体,信息以物质的形式储存在光盘和磁带配件里,

这里的信息是通过电磁信号无线传输的。数据有维度、重量和结构。此外,数据还是一套惯习、技术和物质设备的产物。另一方面,数据生产的后果也有物质性。因此,它们的物质性表现在从生产到归档条件中,表现在计算机和处理器等基础设备的物理性中,表现在时间和空间里长度、维度和变异之类的具体属性中,表现在影响环境、过程和操作的条件里。(107)

这种提法正好区别于将数字物归纳为非物质或无形的流行观点,反而认为数字对象是一种实体,它们依靠于电磁信号与储存设备,也有自己的组织形式,还展示了一套文化结构,更不要提它们对物质世界有着非常实际的影响。它们有着独特的物理特质,在空间、时间中有所展现——这与过去的其他媒介并非完全割裂。这种观点也动摇了数字物的物性问题。

亚卡托还借用了新媒体研究者马克·B.N.汉森的一个术语来理解数字媒介,即大气式媒介(atmospheric mediation),汉森诠释道:“以网络为例,大气式媒介就是通过极端的技术分布式和施为的多标量分散来运行。”(Hansen 3)在这种媒介中,我们经历的是:

主体性必须被认知为感知可供性,这也是当今的网络和媒介环境固有的内涵。我们与 21 世纪的大气式媒介互动,不能再设想自己是分离的和准自主的主体,并与明确的媒介客体相对;相反,我们是由多标量处理的运行而成为一个组合的主体,有一些过程似乎更加具身化(例如神经处理),有些过程则更具世化^⑤(就如与物质世界的节奏同步)。当今世界的主体性既不是与一个(媒介)客体世界相对,也与构成它的各种微观过程不同。它更多是某种组织——哲学家阿尔弗雷德·诺尔斯·怀海特称之为“社会”——其他的社会,有着更多要素的处理,这些要素的自身权力内在均是主体性的。(3)

就如前文提到的,数字物至少在诉诸感知时是有形的,所以关于它的主体性也被建立在感知可供性(sensory affordance)上。此处该术语可与设计心理学中的概念(被称为perceived affordance)基本对应,主要指“事物可感知的真实属性,主要是那些决定如何使用该事物的一些基本属性”(Norman 9)。数字物在这一点上有一个进化的过程,但就当下而言,大多数字物都保有鲜明的感知可供性。而“多标量处理”则借自计算机术语,它原是指一种处理器,其中“程序被分成由软硬件组合而成的任务的集合。这些任务被分配给处理器内的并行单元进行处理”(Sohi Breach Vijaykumar 521-532)。将主体比作多标量处理运行的结果,一方面是一种与数字媒介相契合的隐喻,一方面则阐明了主体内部的多元素、多流程、软硬件结合(如生理过程与心理过程结合)的情况。

同时,与过去观点中将物与人、客体与主体对立的做法相反,汉森认为我们在数字媒介的时代或许是一种融合的主体,我们接触到的数字物本身也是主体的一部分。话锋又一次重返对主体性的再认识,这样我们的目光就从物性问题具象到物质性问题,最后再度将物质性问题重新生发到了物性的问题上。

三、物转向视野下的数字艺术

昔者庄周梦为胡蝶,栩栩然胡蝶也,自喻适志与!不知周也。俄然觉,则蘧蘧然周也。不知周之梦为胡蝶与,胡蝶之梦为周与?周与胡蝶,则必有分矣。此之谓物化。

“庄周梦蝶”这个人尽皆知的典故,在全世界有着广泛的讨论,对于本文的论题而言,它开启了一个重要的疑问:人与物(动物)之间的主客体关系该如何认识?

关于“物化”之意涵,可列举两个与本文论题相关的解释。先有徐复观如此解读道:“惟有物化后的孤立的知觉,把自己与对象,都从时间与空间中切断了,自己与对象,自然会冥合而成为主客合一的。”(105)后又学者解释:“‘自’的境域必

从“他”的境域而来,这才是‘物化’的宗旨所在。……《齐物论》中的‘物化’,非但没有否定外境,相反却证明了与自我有别的外境的存在。”(杨立华 8)他们的关注点不约而同地落在了主客关系上,认为“物化”对应的是一种主客合一的状态,只不过后者更多强调了自我虽可从他者中来,但不可与之混淆。

除了中国的老庄哲学,西方的斯宾诺莎、康德、伯格森等诸多哲学家都曾以此为视野论述过物或物性的话题。过去十几年,思想界又酝酿出了“物转向”的思潮,除了对历史中的各种物展开具象的关注,不少理论探索都可被视作“物权力”(power of thing)的扩张。这个思潮还时常和另一股力量交织在一起,也就是后人类主义——其中包含对生物基底与机械基底间关系的重新定义,它又可被视为一种“数字物权力”的扩张。两个思潮的交汇与碰撞,将数字物的物性问题推到了更深的维度。

简·班妮特(Jane Bennett)等学者建构了一种“活力唯物主义”(vital materialism)来阐发“物权力”。她沿用布鲁诺·拉图尔(Bruno Latour)的术语,认为人类的权力也是物权力的一种,我们可以将人与物都看作“行动元”(actant),它“既是人类的又可以是非人类的一种行动力量;它有功效,能成事,有足够的条理起作用,产生影响,改变事件进展”(Bennett ix)。这种行动元的能力是什么呢?班妮特称之为“施为”(agency)。^⑥

施为原本主要是一个社会学概念,它与结构性观念相对,常常与这些关键词联系在一起,即“自由;自由意志;行动;创造力;原创性;自由的施为者行动带来改变的可能”(Barker 280-281),它近乎一种个体的内驱力。显然,班妮特把施为的主体——人类的施为者扩大为世间万物。在她的论述中,此术语一方面建基于斯宾诺莎的“努力”(conatus),代表着万物自我持存的一种本质力量,另一方面又有所拓展,与德勒兹和瓜塔里的“集合体”概念联系在一起,“传统上施为的概念中其效用或者影响力分布在一个本体论上非均匀的场域,而非一种坐落于人类身体或者在一个(仅)由人类努力而产生的集体中”(Bennett 23)。这个非均匀的场域其实就可以被看作集合体。

施为是否存在,又如何起作用呢?班妮特举

了2003年北美大停电的例子来进行解释。这个事件大致可总结为由于资本市场的需要而进行的长距离运输导致了无功功率缺额过大,各个电厂为了补足缺额而超负荷运转,用以自我保护的自动跳闸引发连锁反应,最终使得电力系统崩溃。班妮特认为在这个事件中只有无功功率保证其难以长距离传输的特征,相关人士才能在议会中与能源商论争、调整政策,因此在这个程度上非人类的物也参与了政治,这就是施为的一种形态。随后她推论了施为由三个部分构成:功效(efficacy)、轨迹(trajjectory)、因果律(causality)。其中“功效指向施为的创造力”,轨迹“是一种自某处发出的指向性或者运动”,而因果律则相对复杂,它是突然涌现的而非有功效的,是一种“效应和原因改变位置并相互促进的回路”(31—33)。为了易于理解,班妮特还借助了汉语中“势”的概念来进一步阐释其含义。需要注意的是,她特别指出了活力唯物主义并非要将物进行拟人化,相反,其代表了一种非人类中心的,乃至后人类主义的立场。

这就与前文所说的两股思潮之碰撞相联系了起来。佐尔坦·西蒙(Zoltán Simon)将后人类思潮分为两个方向,分别是“批判的后人类主义”,以卡里·伍尔夫(Cary Wolfe)、罗西·布拉伊多蒂(Rosi Braidotti)等学者为代表,以及“技术后人类”(西蒙 17—26),以尼克·布斯特罗姆(Nick Bostrom)、凯瑟琳·海勒(N.Katherine Hayles)等为代表。详细的理论区别没有篇幅展开,但可总结出两者分别潜藏的一条理论线索,这两条线索影响到了本文对数字物的探讨。

技术后人类背后的线索主要是信息与实体、机械与生物、人工智能与人类人格等关系问题,指出了—个虚拟性为基础的世界正在建构,这迫使我们尝试以—种新的模式/随机假设来看待世界,“这类系统朝着—个以偶然性和不可预知性为特点的开放的未来发展”(海勒 387)。

批判的后人类背后的线索主要是后人文与非人类中心主义,也与很多活力唯物论观点相吻合,要求—个新的认知主体,它“是人类和非人类、行星和宇宙、自然与人工的复杂综合体”(布拉伊多蒂 235)。其基本论点是只有在认可非人类的物权力之重要性后,后人类人文学科才能真正达成。按此思路推论,赛博主体的伦理学问题自然消解

了,因为无论赛博主体是否是人类的,它都具有权力——这与班妮特举例论述的赎罪奉献物(deodand)有些类似。大约公元1200年至1846年的英国法律规定,在没有犯罪主体的案件里,造成事故的物应被上交法庭,履行某种法律责任。既然存在责任,相对应的就应该具有权力。

布拉伊多蒂还指明了新的认知主体“需要我们对这种多元性和与宇宙性和无限性的‘外在’世界之间的相互关联持以肯定与认可的态度”(205)。这与有些学者对庄子“物化”的解读极为相近,人类和非人类的平等并非否认差异,就如布拉伊多蒂明确提醒的,应该更激烈地对人类中心主义发起反思,而不是将环境人文化,仅仅作为“被应用于非人类星球主体的、残余的、拟人化规范性的一种善意形式”(布拉伊多蒂 125)。在这一点上,她和班妮特有一定区别。

福斯特对活力唯物论并不十分赞成,他指出:“我们也不应将物貌似所具有的生命力与人实际存在的生命力加以混淆,然而目前两者往往完全交叠。”(福斯特,《来日非善:艺术、批评、紧急事件》140)但如果我们回顾刚刚布拉伊多蒂的观点,就会发现,如果能够按捺住拟人化的冲动,并承认外在世界与人类主体本身的区别,一种平等但有差异的生命力概念是可能存在的。

另一方面,若按照技术后人类的思路来讨论人工智能与其衍生的艺术作品,我们面对的第一个疑问是这个作品的署名权从属于谁?是提出概念的艺术家的、这个人工智能的制造者,还是人工智能本身?如果我们接受后人类的观点认为人工智能具备了意识,是一个新的主体,那么这个作品的署名权理应属于人工智能。我们在讨论作品的物性问题的时侯,理论上就应该放弃人工智能主体的维度。

然而,人工智能是否具备意识在现阶段并无定论,这使得这个问题悬而不决。批判后人类的角度却给出了一些新的可能。首先,对创作主体的理解改变了,提出概念的艺术家的、人工智能的设计师还有人工智能本身,分别都可以作为一个行动元来看待,他们也可以被组合起来看作—个集合体,这样他们就拥有了同等的权力,这就相当于承认他们—同展开了类似社会学意义上的集体生产。其中人工智能可以是创作者,它创作的作品是施为的结果,是—种作品。它和作品—起再组

成一个集合体,共同又构成一个更复杂的作品。由于活力唯物论并不认为集合体是有层级的、有主导的,我们又可以搁置所谓的创作从属的问题。在这个层面上已经不用再局限于人工智能是否可以被看作(有生命的)主体之问题,因为对它作为数字物的讨论本身就应该非拟人化的,它无论具备意识与否都有着一种施为。

这里还有一个细节值得探讨:假设人工智能已经具备意识,在批判的后人类视野下,能把它仅作为一个非生命的物吗?这首先涉及如何限定生命的问题。为了探讨此问题,我们仍要回到主体性问题上。海勒曾总结控制论带来了一种观念,即“认为人类主体的各种界限不是既定的,而是被建构的”(海勒 111)。在这种观点下,我们普遍认为的包括掌握工具、具有个体意识、具备社会性等使人类区别于物和动物的概念都是值得推敲的。到了更近的人工生命(AL)研究者那里,他们又进一步提出对于生命主体而言“意识是一种伴随现象”(海勒 320),也就是说意识并不是生命的本质,也不是人类主体性的核心,重要的是认知,认知又“与感觉/运动神经经验结成一体”(Dyer 112)。虽然人工生命是一个区别于人工智能的新领域,但是这个观点确实反过来动摇了我们对人工智能作为数字物的看法。从人工生命的理论视野来看,所谓具备意识的人工智能,由于一种类似于生物的内部认知系统未被建立起来,它与一般的数字物相比并没有真正的区别。因此我们还是可以把它看作一种生物意义上的无生命主体,其所具备的活力来自普遍意义的物权力以及施为。

关于如何理解人工智能艺术的施为,我们可以从班妮特的施为三要素(功效、轨迹、因果律)来展开探索。为了方便讨论,这里从 DALL-E2 这个具体的案例入手。美国人工智能科技公司 Open AI,在 2022 年公布了强大的 AI 图像生成器最新版本 DALL-E2,其工作原理如下:

1. 首先,将文本指令输入到被训练来将指令映射到表现空间的文本编码器中;

2. 接着,被称作前向的模型将文本编码映射到相应的图像编码,该图像编码捕捉文本编码所包含的指令的语义

信息;

3. 最后,图像解码模型随机生成该语言信息的视觉表现的图像,此图像是该语义信息的视觉表现。^⑦

按照前文提到的定义,不难明确这个工作原理与其生成的图像其实就是 DALL-E2 的施为之功效。而班妮特所谓的轨迹,源自德里达的“弥赛亚精神”,是“一个断言、形象或是实体的一种开放式的约定品质”(Bennett 32)。那么图像生成的随机性过程以及图像生成之后引发受众反馈这一流程则是其轨迹。其因果律则对应的是这个人工智能如何与外界互动,并由其自身内部的运行逻辑(既是技术上的,也是物性上的)而保持独立,最后形成一个无目的性的事件回路。与日常中接触的其他物相比,数字物尤其是作为物来讨论的人工智能艺术,更加鲜明地展示了集合体的无结构、无层级,以及施为的无目的、开放性和非线性。另外,这个向度下的人工智能艺术,解答了一个争论不休的问题,即“人工智能艺术是否是艺术”。这个问题往往和人工智能是否具备意识、主体性和能动性以及其深度学习的逻辑等讨论联系在一起。如果不以更根本的物论来框定艺术本身的意涵,而是从物之施为的角度来看,考虑到其作为行动元的施为之创造力,那么它当然是一种广义上的艺术。

结 论

通过三个部分的层层论证,可得出以下结论:当今以数字艺术为代表的艺术早已打破了形式主义那种对艺术与物的二分法,它既是作品也是物品。物性并非艺术的反命题,恰恰在反传统的艺术建构中,其与日常生活界限的模糊、对精英主义的嘲讽和融于大众媒介的形式都赋予了作为物的艺术作品以价值。数字艺术极大地延续了这条道路,又因它既是一种现成品也是一种后制品而有更多可能。

数字物和数字艺术在过往的理解中是无形的甚至是无形式的,但在今天的“大气式媒介”的概念中,它虽是难以把握的但却是有形的,还具备着其独特的物质属性。虽然因为其模拟的因素,常常会带来很多与其他物质对象及其物性的混淆和

误解,但通过前文对作为集合体的形态之发掘,以及对越来越多以数字媒介本身为元媒介的艺术作品的考量,我们认为它的媒介特性不仅带来一些特殊的可感知现象,还带来了一种新的融合的主体观念。

融合的主体观念之下潜藏的是物转向和后人类主义的思潮,数字物和人一样具备权力,并拥有一种能够改变世界的施为,与此同时,这不代表着要将其拟人化,而是在权力的平等中保存其作为物的差异。最后我们还可以从活力唯物主义中推论,作为数字物的人工智能,它无论具备意识或生物学意义上的生命与否,都通过一种活力或者说普遍生命力(Zoe)^⑧部分消解了过去与署名权相关的艺术本体论,并以集合体的形态或者作为集合体的一部分创造出了一种广义的艺术。

注释[Notes]

① 在其他文本中,objecthood 也被广泛译为“客体性”,较能突出其对象性的含义。然而这个翻译不能很好地导向弗雷德理论中关于物与艺术的分界之论述,为避免此,也为了与本文引述颇多的《艺术与物性》的中译本相一致,仍译为物性,并以英文标注作为区分。

② 海德格尔提及物性时使用的德语是 die Dingheit,对应的英文就是 thinghood。与 objecthood 相比,thinghood 更加突出的是一种与人、人类相区别的纯然属性,与后文言及的阿瑟·丹托所言的纯然之物(mere thing)有一定关联。

③ 这里的“物”所对应的英文 matter 与前文的 object 以及 thing 最大的不同在于,matter 主要指有具体物质形态的事物,而不包括抽象的、非物质的对象,例如精神、思想等。此处的论述正是为了突出数字物的物质性,并以此切入其物性问题。

④ 当时的活动网址是 <http://spacescience.tech/place/>,现在已经无法登入,全程录像在各大视频平台可查。

⑤ 具世化(enworld)一词在汉语学界较少被提及,在英语学界中的讨论也不算丰富,笔者未查阅到确切翻译。目前可知的是,该词是从胡塞尔现象学中的 verweltlichung 一词英译而来,该德语有时被中译为“世俗化”,在中文语境中很容易引起误解。enworld 大致是指一种主体与世界相互联系的过程,被马克·汉森用来描述数字技术如何转变人与世界的关系。汉森认为,数字技术不仅是我们用来与世界交互的工具,而且正在通过创造新形式的身体体验来改变世界本身。对于汉森而言,enworld 意味着完全沉浸在世界中,身体和心灵深度融入周围的环境。enworld 的概念与具身化(embodiment)的概念紧密相连,都涉及由身体体验塑造我们对世界的理解方式。由于这

种联系,笔者将其暂译为“具世化”。

⑥ agency 至今没有一个公允的翻译,部分学者将其翻译为“能动性”,不过常常与 dynamic role、subjective activity 等术语相混淆而没有被普遍接受。另有“主体性”这一翻译,因为与 subjectivity 难以区分且没有其含义中本该具备的选择与行动的动词概念,也遭受了一些争议。有些中国台湾地区学者将其翻译为“施为”,指代施展改变事物的能力,这一译法有一定的接受度,并广泛见于中国台湾地区的人类学和社会学领域。比较重要的论述有吴秀瑾 2007 年的论文《身体在世:傅柯和布尔迪厄身体观和施为者之对比》、姜添辉 2010 年的论文《影响结构与施为之间互动关系的媒介物:小学教师的专业认同与文化知觉的分析》等,都采取了此译法。总体而言,他们认为“施为”一词可以更好地表达“agency”所包含的主观性、责任感和行动后果等含义,更贴近汉语文化和社会实践的背景。本文亦持相同观点,所以暂取此种译法。

⑦ O'Connor, Ryan “How DALL-E 2 Actually Works.” 29 Sep 2023. 24 Nov 2023. <<https://www.assemblyai.com/blog/how-dall-e-2-actually-works/>>. 其中指令(prompt)、前向(prior)都是常用的编程语言,没有广泛应用的中文翻译,这里选取了相对常见的译法。

⑧ 这里的“普遍生命力”取自布拉伊多蒂的《后人类》一书,中文译者宋根成将 Zoe 译为“普遍生命力”,这个概念是布拉伊多蒂的后人类主义理论核心,是一种横跨物与生物的宏大概念,也是实现平等主义的基础。Zoe 更早见于阿甘本关于赤裸生命的论述中,是一个借自古希腊哲学概念,指代“活着的生命”,与 bios(一个个体或一个群体适当的生存形式或方式)相对。

引用作品[Works Cited]

- 科西莫·亚卡托:《数据时代:可编程未来的哲学指南》,何道宽译。北京:中国大百科全书出版社,2021年。
[Accoto, Cosimo. *In Data Time and Tide: A Surprising Philosophical Guide to Our Programmable Future*. Trans. He Daokuan. Beijing: Encyclopedia of China Publishing House, 2021.]
- Barker, Chris. *Cultural Studies: Theory and Practice*. London: Sage, 2005.
- Bataille, George. *Visions of Excess*. Ed. Allan Stoekl. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1985.
- Bennett, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham and London: Duke University Press, 2010.
- Bourriaud, Nicolas. *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York: Lukas and Sternberg, 2002.
- 罗西·布拉伊多蒂:《后人类》,宋根成译。郑州:河南大学出版社,2016年。

- [Braidotti, Rosi. *The Posthuman*. Trans. Song Gencheng. Zhengzhou: Henan University Press, 2016.]
- Dyer, Michael George. "Toward Synthesizing Artificial Neural Networks that Exhibit Cooperative Intelligent Behavior: Some Open Issues in Artificial Life." *Artificial Life* 1.1/2 (1993): 111 - 134.
- 哈尔·福斯特:《来日非善:艺术、批评、紧急事件》,李翔宇译。重庆:重庆大学出版社,2020年。
- [Foster, Hal. *Bad New Days: Art, Criticism, Emergency*. Trans. Li Xiangyu. Chongqing: Chongqing University Press, 2020.]
- :《实在的回归:世纪末的前卫艺术》,杨娟娟译。南京:江苏凤凰美术出版社,2015年。
- [---. *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century*. Trans. Yang Juanjuan. Nanjing: Jiangsu Phoenix Fine Art Publishing House, 2015.]
- 迈克尔·弗雷德:《艺术与物性:论文与评论集》,张晓剑、沈语冰译。南京:江苏凤凰美术出版社,2013年。
- [Fried, Michael. *Art and Objecthood: Essays and Reviews*. Trans. Zhang Xiaojian and Shen Yubing. Nanjing: Jiangsu Phoenix Fine Art Publishing House, 2013.]
- Hansen, Mark Boris Nikola. *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*. Chicago: The University of Chicago Press, 2015.
- N.凯瑟琳·海勒:《我们何以成为后人类》,刘宇清译。北京:北京大学出版社,2018年。
- [Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman*. Trans. Liu Yuqing. Beijing: Peking University Press, 2018.]
- 马丁·海德格尔:《林中路》,孙周兴译。北京:商务印书馆,2015年。
- [Heidegger, Martin. *Off the Beaten Track*. Trans. Sun Zhouxing. Beijing: The Commercial Press, 2015.]
- 列夫·马诺维奇:《新媒体的语言》,车琳译。贵阳:贵州人民出版社,2020年。
- [Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Trans. Che Lin. Guiyang: Guizhou People's Publishing House, 2020.]
- 尼古拉·尼葛洛庞帝:《数字化生存》,胡泳、范海燕译。北京:电子工业出版社,2017年。
- [Negroponte, Nicolas. *Being Digital*. Trans. Hu Bing and Fan Haiyan. Beijing: Publishing House of Electronics Industry, 2017.]
- Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1988.
- 佐尔坦·西蒙:《批判的后人类主义与技术后人类:两种后人类未来的文化讨论》,张峻译,《社会科学战线》8(2020):17—26。
- [Simon, Zoltán. "Two Cultures of the Posthuman Future." Trans. Zhang Jun. *Social Sciences Front* 8(2020): 17 - 26.]
- Sohi, Gurindar, et al. "Multiscalar Processors." *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (1998): 521 - 532.
- 徐复观:《中国艺术精神》。北京:九州出版社,2014年。
- [Xu, Fuguan. *The Spirit of Chinese Art*. Beijing: Jiuzhou Press, 2014.]
- 杨立华:《物化与所待:〈齐物论〉末章的哲学阐释》,《中国哲学史》1(2019):5—9。
- [Yang, Lihua. "Transformation of Things and Dependence: The Philosophical Interpretation of the Last Chapter of Discussion on Making All Things Equal." *History of Chinese Philosophy* 1(2019): 5 - 9.]

(责任编辑:王嘉军)