

艺术的“去物质化”与身体的“去物质化”——新媒体艺术中的观念、技术与身体

Dematerialization in Art and Body : Concept, Technology and Body in New Media Art

赵炎 ZHAO Yan

摘要 本文主要探讨的是新媒体艺术中的“去物质化”问题。首先追溯了观念艺术中“去物质化”这一理论来源及其内涵；接着从观念、技术和身体三个角度讨论了新媒体艺术“去物质化”的不同层次；进而，通过赛博格身体、虚拟性和具身性问题探讨新媒体艺术中的主体性问题；最后通过具体的案例分析，讨论了当代新媒体艺术中去物质化与去主体性存在的问题。

关键词 新媒体艺术，观念艺术，去物质化，主体性，技术，身体

Abstract: This paper primarily discusses the concept of “dematerialization” in new media art. It begins by tracing the theoretical origins and implications of “dematerialization” in conceptual art. Subsequently, it explores various dimensions of “dematerialization” in new media art, encompassing conceptual, technological, and corporeal aspects. Building upon this foundation, it delves into the examination of subjectivity within new media art, addressing issues such as the Cyborg’s body, virtuality, and embodiment. Finally, it addresses the challenges associated with dematerialization and desubjectification in contemporary new media art, drawing insights from specific case studies.

Keywords: new media art, conceptual art,

作者简介：赵炎，中央美术学院副教授、《世界美术》杂志编辑，研究方向为西方艺术史、艺术理论和当代艺术。

dematerialization, subjectivity, technology, body

如果从艺术史的视角出发去梳理身体的物质化消退这一问题，会发现尽管艺术史上的身体经历了几次或隐或显的变动，但至少在自现代主义以来的艺术中，身体不仅都是在场的，而且变得越来越重要，这不仅与现代艺术自身的特点相关，同时也与思想史上19世纪末的身体转向有关。^[1]但是，自20世纪60年代以来，观念艺术的快速发展实际上已经在相当大的程度上开始摆脱艺术一直以来所具有的物质性，其多元化的实践将艺术的去物质化推向了一种颇为纯粹的程度，包括艺术中身体的去物质化。虽然，作为一场艺术运动的观念艺术结束于20世纪70年代中期，但伴随着此后观念艺术在整个艺术创作中的逐渐泛化，也就形成了一种去物质化的艺术发展趋势，只不过这种趋势在此前看来不过是越来越多元化的艺术形态中的其中一种类型罢了，至少在20世纪后半叶的艺术进程中，并没有从整体上构成关于艺术中身体去物质化的危机。

然而，如果我们追溯艺术领域中自20世纪50—60年代运用电子技术和计算机技术进行的那些实验性的艺术探索的话，就会发现艺术的去物质化趋势早已经发生，尤其是在最近三十多年的艺术实践之中，伴随着赛博格艺术类型发展的同时，或者说在早期赛博格艺术实践的积淀之下和20世纪90年代以来网络艺术快速发展的基础之上，新的艺术实践中身体的去物质化开始越来越引人注目，例如VR艺术、AI艺术、元宇宙艺术等等，艺术的去物质化与身体的去物质化似乎形成了一种共振，这是否已经显露出在当前的新媒体艺术创作中去物质化开始变成了一种明显的趋势？从更为本体论的层面上来说，伴随着新的艺术实践，这是否意味着在后人类时代主体性问题已经在某种程度上被消解了？这些问题的提出是尝试性的，或者毋宁说是一种怀疑，之所以值得探讨，是可以让我们在最新的也是最为混杂的艺术实践中找到

[1] 关于这一问题的梳理参见：赵炎：《走向后人类：艺术史视野中的身体显现与技术重塑》，《美术研究》2021年第6期，第113—121页。

一个思考的基点，同时也可能会清理出一条艺术史视角下叙述的线索。

本文将从以下几个部分展开。首先，在艺术史上，自20世纪60年代观念艺术正式提出以来的艺术已经开始明确地消解艺术自身的物质性特征，因此，在新媒体艺术愈加明显地呈现出身体的去物质化的大背景下，有必要重新审视艺术理论中所提出的观念艺术的“去物质化”问题，由此便构成了艺术的媒介视角和身体视角两条关于艺术去物质化的线索，这种去物质化的趋势本身也凸显出了关于主体性——既是艺术的主体，也是创作者自身的身体呈现出的主体——消解的问题。在此基础上，本文将试图清理新媒体艺术发展过程中关于“去物质化”的不同层次，涉及观念、技术和身体三个视角。其次，通过重新回到后人类理论话语和技术哲学的思考，本文将探讨数字技术带来的虚拟化具身性与主体性之间的关系，这或许是新媒体艺术发展到当下关于主体性的最直接的一个问题，但或许也已经是身体留存于普遍数据化的艺术中最后的一道投影。最后，本文将试图通过具体的案例和相关理论反思来说明艺术的去物质性与去主体性所面临的问题。

观念艺术的“去物质化”

观念艺术作为一种艺术创作的类型最早可以追溯到20世纪初的杜尚，同时也与20世纪50年代如约翰·凯奇、伊夫·克莱因、阿伦·卡普罗等艺术家的艺术思想和实践相关。观念艺术作为一场影响深远的艺术运动正式亮相是从20世纪60年代中期开始，并在70年代中期之后结束。在20世纪50年代至60年代初已有一些涉及观念艺术的文本，大多为艺术家或理论家所写，这些构成了关于观念艺术理论的思想萌芽，而真正将观念艺术作为一种术语提出并加以阐释则到60年代中期之后才出现。

1967年，美国艺术家索尔·勒维特（Sol LeWitt）在《艺术论坛》上发表了一篇著名文章《关于观念艺术

的段落》（*Paragraphs on Conceptual Art*），在这篇被广泛提及的讨论观念艺术的文章中，他对观念艺术做出了如下定义：“在观念艺术中，想法或观念才是艺术作品最重要的方面……所有的计划和决定都是预设好的，执行只是例行公事。想法成为制造艺术的机器。这种类型的艺术既不是理论化的，也不是理论的图解，它是直觉的，与思维过程的所有类型相关，而且它是无目的的。”^[2]在勒维特的定义中，对观念艺术做出了几点重要的总结：首先是想法或观念作为艺术作品最重要的方面，并且他直言“唯有当观念够好的情况下，观念艺术才是好的。”^[3]这改变了关于艺术的传统看法，即不再将作品的物质性视为唯一的重要方面，从而既消解了作品之为作品在媒介物质性层面的必要限制，也释放了艺术创作使用媒介的广阔空间。其次，勒维特强调了观念艺术的逻辑非必要性。他说：“观念艺术并不必须是逻辑性的。逻辑可以用来掩饰艺术家的真实意图，哄骗观者自以为理解了作品，或者暗示出某种矛盾的状况（比如逻辑vs.非逻辑）。”^[4]在勒维特的总结中，观念艺术的非逻辑性与非理论化以及对直觉的强调是相关的。

在艺术批评理论方面，关于观念艺术最著名的论断就是“艺术的去物质化”。在1968年2月刊的《艺术国际》杂志上，美国艺术批评家露西·利帕德与约翰·钱德勒发表了文章《艺术的去物质化》（*The Dematerialization of Art*），文中提出了观念艺术（当时其称之为“超观念艺术”）引发了关于艺术的去物质化过程。利帕德指出：“此时的视觉艺术，似乎在十字路口徘徊，很可能变成殊途同归的两条路，尽管它们似乎出自两类来源：作为想法的艺术和作为行动的艺术。在第一种情况下，物质遭到否定，因为知觉已被转变为观念；在第二种情况下，物质已被转化为能量和时间运动。”^[5]1973年，露西·利帕德编著了《六年：1966至1972年艺术的去物质化》，按照她自己的说法，这本书“基本上是一份参考文献和一份活动清单”，以对这段时间的前卫艺术进行梳理和总结，而这种总结的核心表

[2] Sol LeWitt, "Paragraphs on Conceptual Art, *Artforum*, 5:10 (Summer 1967) 79-84", in Peter Osborne, eds. *Conceptual Art: Themes and Movements* (Phaidon Press, 2002), pp. 213-214.

[3] Sol LeWitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, p. 215.

[4] Sol LeWitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, p. 214.

[5] 露西·利帕德：《六年：1966至1972年艺术的去物质化》，缪子衿等译，中国民族摄影艺术出版社，2018，第52—53页。

述就是艺术的去物质化问题。利帕德说：“观念艺术，对于我来说，意味着作品想法是首要的，而它的物质形式是次要的，是无足轻重的、转瞬即逝的、低廉的、简朴的，并且/或者是‘去物质化的’（dematerialized）。”^[6]显而易见，在利帕德关于观念艺术的表述中对观念的强调这一主要观点明显与索尔·勒维特是一脉相承的，但是还有一些其他的细节值得关注。

在利帕德的艺术理论中，关于“艺术的去物质化”这一提法主要包含三个层面的含义，其一是指艺术的创作过程，从注重物质结果到注重过程与行动；其二是关于艺术的内容与形式，从注重形式到注重观念；其三，观念艺术重新沟通了此前被形式主义所中断的艺术与社会文化和政治之间的关系。^[7]在利帕德那里，“艺术的去物质化”的提出有着鲜明的社会历史性，其深深地根植于20世纪60年代中期观念艺术兴起之时所面对的具体的社会历史环境。具体来说，一方面，是大的社会政治文化环境，如利帕德所总结的：“观念艺术的时代——同时也是民权运动、越南战争、妇女解放运动和反文化的时代——处于一场真正的混战……20世纪60年代迎来了对想象力的渴求，其核心在于尝试逃离罗伯特·史密森所说的‘文化禁锢’，神圣不可改变的象牙塔，以及英雄的、父权的神话。观念艺术家不受物体状况的限制，自由发挥想象力。”^[8]另一方面，这种社会历史层面的反抗和突破，也在艺术领域内部构成了一种镜像投射，即反对当时艺术内部自身的“文化禁锢”和“神圣不可改变的象牙塔，以及英雄的、父权的神话”，这一系列反抗的对象就是极少主义建立的艺术规范，形式主义的美学和格林伯格的理论权威，并且，还包括对当时的艺术体制的超越和突破等等。正如利帕德在《逃离的尝试》之中“框架之外”和“生活本身的魅力”这两部分内容里流露出来的那样，去物质化也意味着抛弃艺术一度赖以生存的传播、展览、出版印刷、批评文章、白盒子式的监牢等等一系列“物质化”的束缚。所以，应该说利帕德那里的“去物质化”的表述是带有象征性意义的，

既批判了当时的艺术发展所面临的一系列具体的问题，同时也在那个特殊的历史时期与政治文化领域的革命和社会批判遥相呼应。然而，“去物质化”这样的表述也有着显而易见的含混，因为其只是强调了观念的重要性，却并未强调观念所应关注和表达的内容，所以并不必然地将艺术与涉及社会文化政治这些议题联系起来。并且，“去物质化”从媒介的层面来看似乎是消解了艺术表达的媒介依赖性，但却并没有限制观念艺术必须不依赖于物质性媒介，相反，观念的传达有时又不得不依赖于物质性的媒介，仅仅强调观念之于作品的优先重要性并不能从根本上彻底抛弃媒介的物质性。因此，所有这些关于“艺术的去物质化”的含混之处只能在象征性的层面上去理解，这也是为什么需要从那个特殊的社会历史时期去解读这一理论。

尽管如此，关于“艺术的去物质化”这一表述仍然是值得玩味的，尤其是在观念艺术运动结束之后，艺术创作中普遍出现观念泛化这种情况下，以及在新的数字技术推动下新媒体艺术快速发展的背景下，艺术的“去物质化”仍然是一个重要的问题，只不过此时已经不再是利帕德在20世纪70年代所说的那种社会象征性意义上的去物质化，而是涉及数字化技术带来的虚拟、仿真和替换，这些新技术带来的新艺术实践不仅仅在真实的物质层面、在身体层面实现了去物质化，同时也在象征性意义上的主体性层面实现了去物质化。

新媒体艺术“去物质化”的三个层面：观念、技术与身体

“艺术的去物质化”这一理论将20世纪中期的前卫艺术出现的新特征以“去物质化”进行界定和分析，其主要强调的是观念艺术发展的新趋势，即打破了注重艺术作品物质结果（同时也是媒介物质性）的传统观念，转向将观念——以及与之相关的过程和行动——作为艺术本身去看待，由此确立了以观念作为艺术的新的可能。但是，观念作为艺术仍然是相当宽泛的，尤其是当观念艺术运动结束之后，观念成为一种普遍化的理解艺术的方式，可以说任何形态的艺术都可能成为观念艺术，包括新媒体艺术。而且，“去物质化”也并没有仅仅停留在观念艺术之中，其同样也在新媒体艺术自身的历史发展进程中体现了出来，并且在时间上还早于观念艺术的兴起，如何去理解这种新的“去物质化”？或许可以从以下三个角度展开。

首先，第一个层面的“去物质化”也是最基本的层面是作为观念艺术的新媒体艺术，这意味着对作品的理解仍然延续了将观念作为艺术最重要的方面。但其中有一个悖论：新媒体艺术这个表述自身具有显而易见的含混性，其强调的是作品采用的媒介是不同于传统媒介的新媒介，而当其作为观念艺术的时候是否是新媒体就不再重要了，因为按照勒维特的观念优先的原则，这就导致此时再强调新的媒介的意义已经不大，因为新的媒介本身并不意味着就是好的观念，当然这并不妨碍在采用新媒介的基础上去表达一个好的观念，从而让作品成为一件好的观念艺术作品。

[6] 露西·利帕德：《六年：1966至1972年艺术的去物质化》，第XIII页。

[7] 关于这三方面的梳理参见：王丹云：《露西·利帕德与“艺术的去物质化”——观念艺术的发生与概念回溯》，《世界美术》2022年第4期，第59—65页。

[8] 露西·利帕德：《六年：1966至1972年艺术的去物质化》，第VII页。

举例来说。2021年，当NFT艺术作品在全球正如火如荼发展的时候，达明安·赫斯特也推出了他的首个NFT作品（图1）。这个作品由一万件斑点画构成（仍然延续了他此前的斑点画的类型），每张画都是通过彩色油漆在手工纸上随机滴落形成的。每件实体的作品都有一个对应的数字化的NFT作品，通过将作品在OpenSea平台上售卖，买家可以在实体作品和数字作品之中进行选择，如果选择数字作品，那么其对应的实体作品就会被销毁，反之亦然。其实这就是一个典型的观念艺术作品，因为实际上作品真正重要的对象并不是作为物质的实体画作，也不是去物质化的数字虚拟绘画，而是收藏作品的时候必须做出的选择。所以这件作品真正的意义在于，艺术家将未来艺术作品的存在形态交给了收藏者，他们将决定未来作品的存在形式：物质或非物质，这是作品所揭示的核心问题。

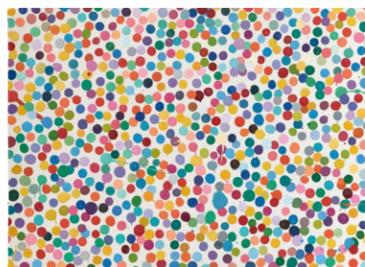


图1. 达明安·赫斯特，《“货币”系列-古老的迷信》，纸本油彩、数字图像，尺寸可变（20cm×30cm），2021年，OpenSea

新媒体艺术第二个层面的“去物质化”与数字技术的快速发展相关，通过技术将传统艺术所依赖的物质媒介逐步“去物质化”。从早期观念艺术的发展情况来看，实际上观念艺术是反技术的，因为其打破了基于艺术家使用传统艺术媒介的手工技艺方面的门槛，将观念作为唯一重要的衡量标准，一位观念艺术家完全可能不会画画也不会做雕塑，也不再需要油画颜料或者泥巴和石膏，换句话说，就是将观念（思想的深度）在艺术的认定、衡量以及评价标准上提升到了与传统艺术手工技艺同样高的程度。新媒体艺术恰好与之不同，新媒体艺术是以特定技术作为门槛的，比如早期的投影技术、计算机技术、编程技术、生物医学技术、基因技术等等。但是，或许正是得益于观念艺术带来的媒介开放性益处，这种技术门槛并未在实际上对艺术家构成过多的限制，因为艺术家可以和技术人员合作，前者负责观念的构想，后者负责技术实现，也有不少具有这类技术背景的人转而从从事艺术创作成为艺术家。

因此，关于新媒体艺术“去物质化”的技术视角，从最直观的层面上来说，以数字化技术为代表的新媒体



图2. 约瑟夫·库苏斯，《一把和三把椅子》，1965年



图3. 汉斯·哈克，《新闻》，1969-1970年

艺术本身是去物质化的，新的数字技术能够在一定程度上替代传统的艺术创作媒介，实现甚至超越借用传统艺术媒介所能够产生的效果，并提出新的问题，比如基于计算机创作的生成艺术（Generative Art）等。1985年，法国哲学家让-弗朗索瓦·利奥塔和沙皮在巴黎蓬皮杜艺术中心策划的著名展览“非物质”，展示的就是建立在非物质基础之上的电子技术对日常生活与艺术的改变。而在艺术领域早在20世纪50—60年代就开始了通过电子技术和计算机技术进行创作的艺术实践，如本杰明·弗兰西斯·拉波斯基和A.迈克·诺尔，这条发展线索一直到前两年一度被追捧的NFT艺术，如麦克·温克尔曼（Mike Winkelmann，网名为Beeple）、帕克（Pak）等等，这条线索显示出在媒介层面新媒体艺术创作鲜明的去物质化趋势。

如果说从观念的角度考量是关注作品的内容，从技术的角度考量是关注作品的媒介，那么从创作者的角度考量则必然需要关注人的问题，这就涉及新媒体艺术第三个层面的“去物质化”——人的问题，其最基本的出发点就是身体的“去物质化”。在现代主义以来的艺术史中，身体的显现特征大致呈现出了三个阶段：从早期隐藏在形式背后的身体，到凸显出肉身物质性的身体，再到被日益深入地进行技术化改造和替代的身体^[9]，身体被技术化改造和消解的趋势开始变得日益明显，尤其是伴随着最近30年新技术的发展和艺术的实践，以赛博格类型的艺术实践、VR艺术、NFT艺术、元宇宙艺术，以及AI艺术等类型为代表，身体的“去物质化”似乎成为一种日益明显的整体趋势，这就不得不引发我们对于当代新媒体艺术中关于人的问题的反思，尤其是关于人的主体性问题。在观念艺术那里，尽管其强化了思想的重要性，但关于身体的问题似乎是悬而未决的。在观念艺术的实践中，我们既可以看到像丹尼尔·布伦、约瑟夫·库苏斯（图2）、汉斯·哈克（图3）等这类完全去身体化的艺术形态，也可以看到像维托·阿孔奇，或是“游击队女孩”这类以身体作为媒介的典型观念艺术作

[9] 在现代主义以来的艺术史中，身体的显现大致呈现出了三个较为明显的阶段：第一个阶段是从19世纪早期现代主义时期到20世纪50年代，身体的显现总体上是隐藏在艺术作品的形式背后，通过形式（媒介）表征身体知觉，身体作为形式的身体得到显现；第二个阶段是从20世纪60年代到80年代末，身体的知觉通过身体本身得到表达，虽然文化的身体与知觉的身体交织在一起，但整体上身体的物质性被强化和凸显了出来，身体以肉身的物质性得到显现；第三个阶段则是20世纪90年代至今，以身体的技术化改造和重塑为特征。参见赵炎：《走向后人类：艺术史视野中的身体显现与技术重塑》，《美术研究》2021年第6期。

品。因此，观念艺术对于观念的强化并未排斥或者彰显身体，但从观念的强化这一点出发似乎能够带给我们一个启示，即观念彰显的是主体性意识，而身体就是承载主体性意识的一个最直接和最重要的方面。由此，问题的核心似乎就在于身体的消解引发的主体性的问题。身体的消解是否会同时消解主体性？倘若果真如此的话，可能我们真的会深陷尼尔·波兹曼所说的技术垄断的深渊而无法自拔。倘若并非如此，那么伴随着身体的“去物质化”是否还有其他的可以保留或者重塑主体性？带着这些问题，我们有必要重新回到关于身体的一些重要思考，接下来本文将以后人类理论和唐·伊德的技术哲学作为参考，以探讨当代新媒体艺术实践所凸显出的消解主体性问题。

追问主体性：赛博格身体、虚拟性与具身性

在新媒体艺术中关于身体的“去物质化”有两个非常典型的类型，分别代表了身体“去物质化”的两种不同道路和“去物质化”的程度，即赛博格和虚拟，前者以赛博格类型的身体改造为特点，后者以虚拟现实艺术最为典型，当然在实际的艺术实践中也常常会出现将两者融合在一起。为论述方便，本文将分开进行讨论。

在《赛博格宣言》中，唐娜·哈拉维并未详述赛博格是如何在技术上逐步实现的，而是激进地宣称：“我们都是奇美拉，是理论上虚构的机器和生物体的混合物，总之，我们是赛博格。”^[10]但是，这些看似激进的论断背后有着强烈的象征性的社会批判意味，除去明显的女性主义理论色彩之外，哈拉维所描述的赛博格意象有两个关键的针对性论点：

1. 创造普遍的、总体化的理论是一个严重的错误，它可能永远都会忽略大部分现实，至少现在就是如此；
2. 对科学和技术的社会关系负责，这就意味着拒绝反科学的形而上学、技术的鬼神学，从而也

[10] Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century", in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1991).

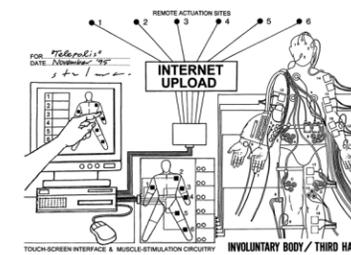


图4. 斯特拉克，《分形肉体》，1995年在卢森堡基希贝格的艺术表演，尝试通过连接互联网控制身体

就意味着承担起在与他人的局部联系中、在与我们的每一分子的交流中，熟练地重构日常生活的边界的任务。^[11]

在这段表述中，哈拉维明确地表达出了一种对于整体性身体观念的批判，要超越传统思想文化观念中的身体与身体之外的二分法，进而这也意味着反对建立一种普遍的、总体化的主体性。所以她强调：“赛博格断然坚持局部性、反讽性、亲密性和反常性。它是对抗性的、乌托邦式的和完全不是无害的。”^[12]正是借用这个怪异的、挑衅般的赛博格意象，哈拉维试图重构现实的复杂和多样，尤其是关于日常生活中的现实，而这种现实往往被整体性的话语所掩盖，因此，对于现实的寻回便应该聚焦于那些“日常生活的边界”。因此她说：“赛博格是一种测绘我们的社会与身体现实的虚构，也是一种暗示某些非常有成效的耦合的想象的源泉。”^[13]而且，哈拉维还明确指出了操作的具体策略：“我们认为控制策略应集中在边界条件和交界面，而不是集中在跨越边界的流速——也不是集中在自然客体的完整性上。”^[14]这个切入点非常重要，因为正是这个切入点——即关于身体与“非身体”（或者进而延伸为物质与“非物质”）的边界——才能够让我们看清楚差异和问题所在。

在赛博格类型的艺术实践中，斯特拉克无疑是最具代表性的人物之一，而他的艺术创作就是从突破身体的边界入手的，从早期的《皮肤拉伸事件》到后来的一系列身体改造，都是基于这一思路。以作品《分形肉体》（*Fractal Flesh*）（图4）为例，这是斯特拉克1995年在卢森堡基希贝格展开的一场尝试通过连接互联网来控制身体的艺术表演，关于这件作品他谈道：“《分形肉体》是一个关于多重身体和身体碎片的想法，它们在空间上分离，但在电子上相连，在不同的规模上产生重复的互动行动模式。我们现在被期望在混合和增强现实中表演，在实际和虚拟之间无缝滑动。实现身体、机器和虚拟任务环境之间的接口，直接体验它们，从而能够表达出一

[11] Ibid..

[12] Ibid..

[13] Ibid..

[14] Ibid..

些有意义的东西，这就是这些表演和项目的目的所在。”^[15]可以说，斯特拉克的艺术实践与哈拉维所表达的赛博格理论诉求是一致的，都通过身体的改造和对边界的关注去打破以往的个体身体的概念，他们关注的对象不仅仅包括身体的肉身和知觉本身，同时也探讨了关于身体定义的问题：定义身体的并非身体本身，而恰恰是边界和边界之外的东西，主体性也是如此。

斯特拉克说：

使我们成为人类的不仅仅是我们的身体，还有我们的社会机制、我们的政治结构、我们的文化条件和我们的技术，它们有效地成为我们的外部器官。在柏拉图式的、笛卡尔式的或弗洛伊德式的意义上，谈论“思想”（mind）是有问题的。我做的表演越多，我就越不认为我有自己的思想，或者说是那种传统的、形而上学意义上的任何思想。断言我们“拥有”一种思想会产生不必要的逻辑的复古重复。相反，我们的进化结构产生了我们对世界的操作和意识。在我们通常的想象中，没有“我”。只有一个与其他身体互动的身体，其位于历史之中。“我”是一个语言结构，它压缩了一个更复杂的互动情况。重要的不是“内在”于你或我之中的东西，而是我们之间发生的事情，在我们交流的语言媒介中，在我们运作的社会机制中，我们所受到的文化影响中——在我们历史所处的这个时间点上。因此，这不是一个本质主义的人类模型，而是一个允许对人类状况进行更灵活和流动的展开和定义的模式。它更像是德勒兹式的“成为”（becoming）。构建我们身份的不再是我们的物理存在或位置，而是我们的连接性（connectivity）。具有好奇心和创造力就是人类。也许成为人类的意义就在于从根本上不再是人类。^[16]

由此，可以理解斯特拉克所做的一系列身体改造艺术实践的目的。赛博格的制造并不仅仅是为了突破身体

[15] Marco Donnarumma, "Fractal Flesh—Alternate Anatomical Architectures: Interview with Stelarc." eContact! 14.2—Biotechnological Performance Practice/Pratiques de performance biotechnologique (July 2012). Montréal: CEC. https://econtact.ca/14_2/donnarumma_stelarc.html.

[16] Ibid..

的肉身限制，而是通过这样的突破，打破本质主义的人类模型，探寻一种新的关于人类的定义和存在意义。所以他强调没有“我”，重要的是位于历史之中的与其他身体互动的身体，即“连接性”所带来的德勒兹式的“成为”才应是不断塑造“我”的形态。这也意味着，并不存在一个先验的主体性，如果一定存在某种主体性的话，那或许也是基于身体的“连接性”带来的效果。

在后人类的理论话语中，对上述哈拉维的理论主张和斯特拉克的艺术实践有着更为系统和清晰的理论表述。在《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》中，凯瑟琳·海勒明确说：“后人类的主体是一种混合物，一种各种异质、异源成分的集合，一个物质—信息的独立实体，持续不断地建构并且重建自己的边界。”^[17]这几乎就是对上文哈拉维和斯特拉克表述的简要总结。在凯瑟琳对于后人类的表述中提出了四个特征：第一点，是人类身体本身的可变、可塑的特性；第二点，批判了西方哲学思想史中的主体性哲学传统，强调了身体的知觉，批判了将意识/观念作为建立主体性中心的做法；第三点，指出自然的身体延伸到了技术的身体；第四点，指出了自然的身体与技术构成物之间的衔接和转换并没有界限：“身体性存在与计算机仿真之间、人机关系结构与生物组织之间、机器人科技与人类目标之间，并没有本质的不同或者绝对的界限。”^[18]通过上述梳理可以发现，后人类理论对人的主体性问题进行了彻底的颠覆，消解了传统的主体性哲学中“意识/观念”的核心地位，这既是从整体性的角度对主体问题的解构，同时又将关注点彻底地拉回到了具体的身体——确切地说是物质化的身体，这是一个不断通过技术手段加以改造的变动中的超肉身的身体，或者如海勒所说的，是一个“物质—信息的独立实体”，其不仅是肉身与机械的物质化的融合体，同时还是物质化身体与虚拟世界（信息、仿真等）的融合体。但是，至此关于主体性的问题依然没有得到解决，对传统主体性的颠覆难道意味着主体性问题被彻底消解了？还是说这个新的以“物质—

[17] 凯瑟琳·海勒：《我们何以成为后人类：文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》，刘宇清译，北京大学出版社，2017，第4—5页。

[18] 同上书，第3—4页。

信息的独立实体”为特点的身体仍然有自己的主体性？如果是的话，又是如何建立起主体性的？或许，这些问题在唐·伊德的后现象学视角下的技术哲学理论中能够找到一些启示。

在《技术中的身体》这一著作中，唐·伊德对技术视角下的身体问题展开了系统而深入的研究，提出了他著名的“三种身体”的理论^[19]：首先是关于“身体一”和“身体二”的区分，前者是现象学视角下梅洛-庞蒂所说的“能动的、知觉的和情感性的在世存在的身体”，后者是福柯视角下的被社会和文化建构的身体。在此基础上，他提出了以技术视角作为第三种维度以贯穿前两种身体，从而形成了技术化视角下的“身体三”。学界通常将伊德的这三种身体总结为：物质身体、文化身体与技术身体。^[20]但是要注意的是，这三种身体并非彼此割裂，而是作为理解身体的三种视角，因为对于身体而言，尤其是那种“物质—信息”化的身体，可能同时具备了上述三种身体的特点。在伊德的后现象学理论主张中有一点很重要，他强调用“具身关系”来理解人与技术的基本关系，并试图用“身体性”概念来取代“主体性”。这超越了传统现象学的主体论传统，用经验的身体，取代了先验的主体。这一点颇具启发性，如果我们按照这条思路进行延伸的话，由于具身性是理解身体经验的重要方式，是否可以经由具身经验建立起这种“物质—信息”新身体的主体性呢？

伊德强调的“技术身体”（身体三）是一种由技术建构起来的身体，或者说是技术化手段对于身体体验的凸显：“我们的身体体验是对于技术建构起来的身体的体验。”^[21]但是，此处的难点在于，赛博格身体的具身经验是比较容易理解的，但是关于虚拟现实技术带来的那些虚拟身体、虚拟空间是否具有具身性呢？在伊德对具身性问题的阐述中，他引入了一对概念：具身和离身，判断具身与离身的关键在于是否有整全的身体感受的参与。在伊德看来，“虚拟身体的单薄使它绝无可能达到肉身的厚度”，因而是一种科技虚幻。而赛博空间

[19] Don Ihde, *Bodies in Technology* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002).

[20] 杨庆峰：《物质身体、文化身体与技术身体——唐·伊德的“三个身体”理论之简析》，《上海大学学报（社会科学版）》2007年第1期，第12—17页。

[21] 同上。

由于取消了身体的情境性和整全性因而只是“准具身性”，抑或可以说是“离身性”的。^[22]在关于虚拟现实的具体讨论中，伊德写道：

到目前为止，它确实将触感和视觉效果引入了媒介，因此，它超越了仅仅是视听的、坐着的语境。但是，即使有了这种更大程度的情感可能性，大多数虚拟现实程序——除了最昂贵和最复杂的——也缺乏完全身体参与的反馈。所采取的行动通常缺乏接触感，而代价仍然是在更大程度上关闭现实世界的开放，以达到其效果。VR眩晕仍然是一种绝缘眩晕。它仍然是虚拟现实影院。然而，这是一种非常特殊的戏剧。它的用户是个体的（尽管有多个玩家参与的场景）；它的世界是用通常的选择逻辑树编程的（其中没有一个提供现实的模糊性或开放性），虽然复杂，但不适应学习新的可能性。^[23]

在伊德那里，他抓住了虚拟现实目前对于知觉经验拓展的技术局限，所以至少到目前为止，虚拟现实带来的身体的具身体验仍然是一种不完整的身体体验，因而是准具身或者是离身的。所以他直言“虚拟现实能取代现实学习吗？除非戏剧能取代现实生活”。^[24]当然，他也看到了技术的快速进步，在关于“虚拟的维度”中，他谈道：“为了克服这些弱化，新的虚拟形式开始形成。虚拟化具身的最终目标是成为完整的、多感官的身体行动的完美模拟。一旦认识到这一点，人们就可以很容易地看到虚拟现实技术还需要走多远。”^[25]所以，如果从伊德的角度来看，由于虚拟现实不完整的具身性，似乎主体性在虚拟现实那里是缺失的。

关于虚拟现实的具身性问题，有学者还提出了另一种理解：“我们所处的现实其实是‘虚拟现实’，这样的‘虚拟现实’就是我们的生活世界……从更根本的现象学意义上讲，虚拟现实的现实性恰恰就在于其‘虚拟性’，这种虚拟性包含着诸如语言、文化、习

[22] 刘铮：《虚拟现实不具身吗？——以唐·伊德〈技术中的身体〉为例》，《科学技术哲学》2019年第1期，第88—93页。

[23] Don Ihde, *Bodies in Technology*, p.11.

[24] Ibid..

[25] Don Ihde, *Bodies in Technology*, pp.7-8.

俗、制度、伦理、科技等等把现实‘虚拟化’的手段，从而成就我们的生活世界。故而，人具身于生活世界之中也就意味着具身于由人所构造的‘虚拟现实’之中。”^[26]但是，这种理解方式将虚拟本身过度放大和泛化了，这不符合伊德以具身视角理解技术身体的思路，因为如果真的这样从象征性的意义去理解的话，我们甚至可以说既不存在现实，也不存在物质的肉身，一切都是虚拟的。

至此，我们基本可以对主体性问题有一个总结：对于赛博格而言，身体的具身性基本上是完整的（甚至是延伸和强化了），因而经由这种具身性仍然可以重塑人的主体性。在完全去物质化的虚拟现实那里，主体性是缺失的，而主体性的缺失在带来新的可能的同时，也可能存在严重的问题，这一问题我将在下文通过一个案例加以说明。

去物质化、去主体性及其问题

在“NFT艺术”爆发式发展的2021年，一位名为Pak的艺术家（或团队）创作了一个名为《吞并》（Merge）的艺术项目（图5），由于当时卖出的天价而备受关注和追捧。但除去商业炒作和利益等因素之外，如果我们仔细探讨这件作品的话，仍然能够有所启示。确切地说，这件作品是一个拍卖和收藏艺术项目：2021年12月2日，《吞并》在NFT交易平台Nifty Gateway上线48小时向公众公开发售，公众购买的对象是名为“mass”的代币，销售数量不限。随着销售时间的推移，每个“mass”代币的价格从两百多美元逐渐上涨到五百多美元，到拍卖结束之时，共销售了三十多万个“mass”代币，并创造了九千多万美元的天价。每个买到“mass”代币的购买者在视觉上获得的是一个虚拟的小球，而当接着买入第二个球的时候，两个小球就会合并成一个，体积也会随之变大。于是，随着二级市场交易的不断进行，市面上存在的球的数量会变得越来越少，而每个购买者拥有的都是一个球，区别只是大小，代表了背后的数量和价格差异。

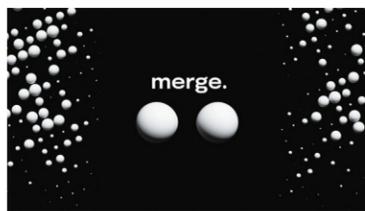


图 5. Pak, 《吞并》, 2021, NFT 艺术项目, Nifty Gateway

[26] 刘铮：《虚拟现实不具身吗？——以唐·伊德〈技术中的身体〉为例》。

就作品实施的整体过程来说，《吞并》是一件典型的观念艺术作品，它的巧妙之处在于整体结构的设计。其一，从形态上来看，这是一件彻底的去物质化的、离身的虚拟艺术作品，不仅销售的东西并非实物，只是数字代币而已，而且甚至我们连艺术家是谁都不知道，可能是真实的人或团队，也可能是完全虚拟出来的，不过对作品本身来说这并不重要。其二，作品运作的方式采用的是交互艺术的形式，作品本身并不是表示持有代币数量的那些大大小小的球，这不过是为了便于形象化理解而暂时采用的视觉符号而已，而是一场面向公众的销售、消费、投机和盈利行为的展示，其过程是不断变动的且没有最终形态。其三，作品是当代资本市场的一个微观模拟和象征，是一种借用当代信息技术、专业的经济和营销手段公开展示的一种新型销售方式。从这个意义上来说，《吞并》是一件非常纯粹的作品：不加掩饰地展现了技术与资本相结合的力量，并充分释放了人对于金钱的欲望，因为购买这样的虚拟代币除了追求利润之外，显然并没有多少审美方面的考虑。

《吞并》的实现离不开商业，它借用数字技术、金融手段和营销策略获得了令人吃惊的商业成功，但抛开其商业的目的，作为一件观念艺术作品，《吞并》仍然是值得关注 and 深思的，它从另一个角度展示出了数字虚拟化的当代正在不断发生着的冷漠的金融狂欢令人恐惧的一面：在一种彻底的去物质化，同时也是去主体性的状态下，人的迷失和疯狂。因此，《吞并》是一朵当代“恶之花”，我们并不希望这样的以商业化利润为目的的“艺术”遍地开花，看看从2021年到2022年那些如发烧般快速出现又快速沉寂的“NFT艺术”。但我们也感谢它，因为它或多或少也展示出了艺术蕴含的反思的可能性，如果我们将其认真地理解为艺术的话。

当20世纪90年代的理论家们在努力打破传统的主体性概念的时候，他们颠覆了“意识/观念”的重要地位，打破了身体的边界，强化了身体的知觉。但是，当数字技术开始快速将身体去物质化，当虚拟取代了现实，彻

底消解了主体性的时候，似乎同样面临着非常大的问题。而在面对这种数字时代的危机之时，不同的理论家也做出了反思。当尼尔·波兹曼在警告技术垄断的时候，他指出了新的技术形态对过去的文化带来的侵蚀。当许煜在谈论后现代之后的情境时，表达了他的忧虑：“机器智能正在形成巨大的系统，表面看似已经与人类融为一体，实则使人类越发远离生产的中心，从而消解了系统的人类中心主义。”^[27]而当韩炳哲在谈论数字化时代的问题时，提出了“同质化的恐怖”——同质化的恐怖席卷当今社会各个生活领域。人们踏遍千山，却未总结任何经验。人们纵览万物，却未形成任何洞见。人们堆积信息和数据，却未获得任何知识。人们渴望冒险、渴望兴奋，而在这冒险与兴奋之中，人们自己却一成不变。人们积累着朋友和粉丝，却连一个他者都未曾遭遇。社交媒体呈现的恰恰是最低级别的社交。^[28]

在韩炳哲看来，“数字化媒体是‘去身体化’的”^[29]，而上述这段描述还仅仅只是表达了数字技术带来的对于身体知觉的去物质化表现，这还只是数字迷失带来的主体性的丧失，更不要说通过虚拟技术对身体的替换和取代了，所以他说：“在数字秩序之下，我们只是在同质化的数字空间里游移。”^[30]

“同质化的恐怖”恰好体现的是主体性消解带来的困境，当主体丧失了独立的“意识/观念”之后，当身体知觉被数字技术彻底去物质化，被虚拟空间完全迷惑和裹挟之时，这就是人彻底丧失自我陷入技术垄断深渊的时候。如何抵抗这种恐怖，如何避免这种境地，或许这就是艺术需要承担起的责任。今天的艺术需要成为那个已经在数字技术时代消失了的“他者”，成为一种在看似平凡的日常中那个异质性的“赛博格”，并且，仍然需要去寻找和重塑某种新的主体性。去物质化并不意味着堕落或高尚，虚拟也并非令人恐惧的迷雾，而是会提供新的可能和挑战，无论如何，这已然是我们这个时代不可避免的特性，开放的“恶之花”并不可怕，可怕的是沉浸在数字化迷失中并保持沉默。

[27] 许煜：《后现代及其后？》，载黑阳主编《非物质 / 再物质：计算机艺术简史》，文化艺术出版社，2020，第229页。

[28] 韩炳哲：《他者的消失》，吴琼译，中信出版集团，2019，第4页。

[29] 同上书，第87页。

[30] 同上书，第94页。

家、空间与女性身份认同辨析——对法兰克福厨房的设计人类学考察

Home, Space and the Discernment of Female Identity : A Design Anthropology Study of the Frankfurt Kitchen

赵诗嘉 李敏敏* ZHAO Shijia LI Minmin*

摘要 家庭空间是性别身份建构与认同的重要语境，设计则充当了建构的媒介。以法兰克福厨房为起点的现代厨房一方面成就了科学高效的家务劳动，另一方面并未真正减轻女性的劳动负担，使她们陷入更加固化的身份困境。本文在设计人类学视角下，针对玛格丽特·舒特-里奥茨基设计的法兰克福厨房进行批判性考察，通过分析背景、空间安排、物品布置、风格等要素，探讨空间设计及“家”概念的表达对女性主体性身份建构所具有的双面性。

关键词 法兰克福厨房，设计，空间，女性身份认同，设计人类学

Abstract: Family space is an important context for gender identity construction and identification, and design serves as a medium for construction. The modern kitchen, starting from the Frankfurt kitchen, has achieved scientific and efficient household chores on one hand, but on the other hand, it has not truly reduced the labor burden on women, causing them to fall into a more rigid identity dilemma. This article critically examines the Frankfurt kitchen designed by Margaret Schuter Riotsky from the perspective of design anthropology. By analyzing elements such as background,

作者简介：赵诗嘉，四川美术学院设计学硕士，研究方向为设计历史与理论。
通讯作者：李敏敏，四川美术学院教授，博士生导师，视觉艺术研究院院长，研究方向为艺术、设计与科技的跨学科研究。