

Extension of Physical Function

身体功能的延展——网络数字假肢与虚拟建筑

●罗北 Lou Bei

所谓艺术社会学只存在于如果我们仔细地探寻并且细心地寻找艺术作品中的元素、结构,以及他们之间相互产生关系的同时与我们的周围社会和它的进化进行比较时才存在。”

——著名社会学家约翰·克劳德·巴斯荣

网络,作为一种载体和工具,意境改变了我们今天的日常生活,同时也让世界各地的艺术家创造出不同形式的新艺术语言和种类,并且反过来越来越影响着我们的现实生活,特别是我们常常讨论的新艺术和传统艺术的未来。网络艺术的一种形式:交互艺术,特别是网络媒介及网际沟通方面所赋予这种艺术的特殊艺术表达形式,以及除了它艺术层面之外的,更深层的社会学角度去

- | | | |
|-----------|--------|--------|
| 1. 虚拟交互之一 | 电子装置艺术 | 米歇尔·派特 |
| 2. 虚拟交互之二 | 电子装置艺术 | 米歇尔·派特 |
| 3. 虚拟交互之四 | 电子装置艺术 | 米歇尔·派特 |
| 4. 虚拟交互之三 | 电子装置艺术 | 米歇尔·派特 |



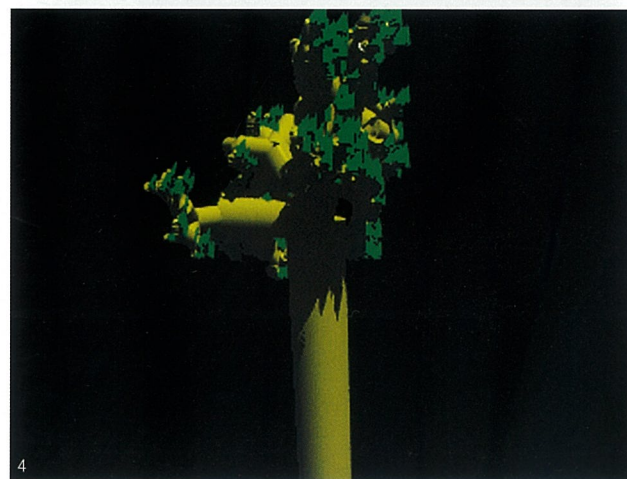
透析这个特殊的艺术现象,我们将会清晰地看见,它给我们的现实生活、艺术研究,以及社会进步到底带来什么样的深远影响。

事实上,自从60年代以来,尤其是在欧洲,战后艺术中许多有影响的现代艺术家们,就已经开始常常使用电脑或原始的电脑技术,以及各种新科技作为他们的创作手段。在许多的艺术流派中,特别像观念艺术,偶发艺术,以及录像艺术的创造中,当时的艺术家们大量地使用了新出现的电子处理技术,并且寻求与传统介质与手段相互融合的可能性。可以说,这些技术被艺术家们提早地使用促成了今天数码技术的产生和广泛

运用,直到今天,越来越多的艺术家青睐于运用网络自身的强大力量创造出不同于我们现实物质感知世界的,另外的虚拟世界之中的艺术作品。

这是具有颠覆整个传统艺术审美体系的新兴艺术方向。而互联网这种技术往往会创立一种新的媒介,或一种可以进行随意塑造的“空间”,这种空间不是传统意义上我们所说的物理空间,它是一个完全抽象的概念“空间”,我们会把它作为一种抽象“材质”来进行艺术创作,这种完全形而上的抽象创作概念的建立允许众多的网络艺术家完全抛弃他们的传统理念和他们的工作室,随之聚集在网络的任何一端,并把这个网络当作他们的自由空间去进行艺术创作,或者当作展览厅去展示他们的作品。因此,网络的使用和从网络向物质化世界相连的过程,这些网络艺术家事实上利用网络的超链接文本,跨越了以前传统面对面的交流方式,转而创立了一种毋须物理身体机能直接参与的情况下的跨物质障碍的交流和创作。这种集体的创作过程,特别是他的即时参与性和交互性变得尤其颠覆性与创新性。事实上,这种艺术观念理论已经在早期西方现代艺术的理论研究与实践上被提了出来,但只是那时受到传统技术的限制无法得以实现而已。像60年代南韩艺术家白南准的艺术作品,就已经提出了一种交互的概念。而对他有相当大启发的是他的老师——美国的艺术家及音乐家约翰·凯奇,而他的理论和艺术观点,从某方面来说,是通过亚洲佛教尤其是中国禅易里面的一些理论理解后产生的。因此,我们可以从中知道:其实中国禅易中的阴阳五行就是抽象地向我们展示了物与物之间互相影响的一种看不见的力量,而西方艺术家却从中得到了启发,利用禅易的理论及新技术相结合,试着把我们看不见的力量视觉化。现在,这种新技术充分地反映在数码技术上,这种视觉化的过程,我们也称它为“过程艺术”

在这个领域中最值得提到的是法国的知名艺术理论家和



评论家爱德蒙·古畴,他对这些最新的艺术形式进行细致的分析和深入地理论研究,令我们不得不放下手头上的艺术创作,沉静下来用心地反思一些相当有趣的问题,新技术尤其是数码技术的运用到与我们人类自身有何种特殊的关系?不断发展的科学技术尤其是网络技术的运用会把我们人类带向何方?作为一个现代艺术家,我们也同样像科学家,哲学家,社会学家一样,需要随时审视我们这个快速进化变换着的人类社会,并希望不断利用艺术创作手段去展现并且反思人类存在的意义,从而寻找出适合我们未来发展的方向。在这里,我特别关心的问题是有关于现代艺术中的电子多媒体艺术,特别是网络艺术与人类身体功能扩展,以及对实用艺术中的现代建筑的理念以及生物进化学的特殊联系,重要的不是要讨论这些方面的技术层面,而是想深入探讨电子多媒体艺术这种新艺术思想到底给予传统艺术,文学,哲学,甚至科学带来什么样的新思维和另一种不断的在其专业领域探寻人类在宇宙中存在的意义的新的动力源泉。

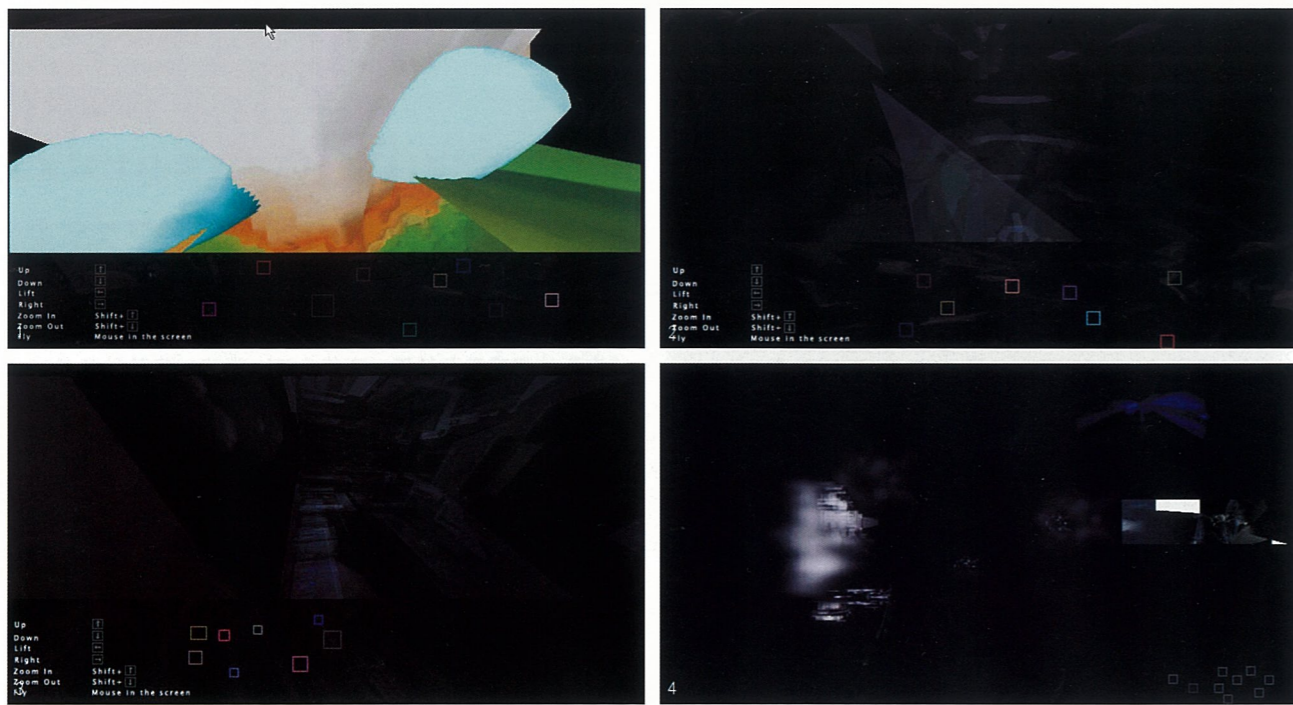
就象戴维·波形所说的一样:“如果对于人类的定义只存在于对人类自身已知功能的认可和定义下的话,那么所有针对人体的小小改动都会重新对我们已知并已经认可的‘人’这个概念作出重新定义,对‘身体潜能’的挖掘会越来越影响我们的思想和智力,从而让我们越来越清晰地看到新世界的面容”。

因此,“网络”对于艺术理论来说是具有相当广泛研究空

间的,在我与法国艺术视觉科学研究室的一些法国知名的电子艺术家卡洛琳·霍夫曼教授和埃克斯·朗博教授合作的三年时间里,我们都尝试运用“网络”这种技术进行一系列的艺术创作和研究,进一步探索它对我们传统艺术视觉经验上带来的前所未有的突破甚至颠覆。在我看来,网络就像某种意义上的“人造器官”,要想知道网络与“人造器官”的关系,就必须了解网络的特性,特别是在艺术家眼中“网络”会是什么样的呢?——众所周知,“网络”是一种通过有线或无线的远距离互连即时交流技术,这种技术允许人们可以透过网络工具比如Internet Explorer在不移动身体的情况下和远处的人进行交流。再说传统意义上的“人造器官”——顾名思义是用在医学上的一种医疗手段,目的是为了修补或替代人们因外界意外因素失去的某种身体的机能,比如说假肢的安装是为了替代我们因事故失去的行走功能;心脏起搏器是为了恢复衰老的心脏功能,眼镜是为了改善下降的视力等等。那么电子,数码技术在这里被我认为既具有相同于前者的替代和修补身体功能的能力,又有别于前者对人体消极的依附性,在艺术家看来网络不但可以扩增我们人体已知功能,而且可以开发出我们所不知的其他附加功能,比如对于一个物理身体功能的延展性,如通过网络和数码技术,我们就可以通过监视器即时地看到远在千里外的事物影像,就像我国的神话故事中的千里眼,顺风耳一样,这种对于身体的附加功能的向往和追求从远古时代就已经出现在人们的想象之中了。所以自欧洲的观念艺术和录像艺术之后,出现的电子艺术流派以这些目标为前提,提出了相当多的理论,并且作为电子艺术家来说对于世界的艺术发展作出了巨大的贡献。而这些艺术流派中的一些近乎疯狂和对未来不切实际的想象的艺术家,在他们中如像人工智能技术观念的提出者法国艺术家米歇尔·派特一样,在完成了他们的艺术理论和艺术作品后人们才发现他们对社会科学进步的影响是如此之大,而这种对艺术的执着和对未知世界的渴望,通过澳大利亚艺术家思特雷克的作品“第三只手”向我们展露无疑。

思特雷克强调,为了适应我们当今的快速社会,和对人类肌体的不完美终将不能适应我们未来的世界的担忧,建议干脆把我们的肌体—古脑地统统抛弃掉并要重新设计我们人类的身体,包括所有的人体器官,他构想着怎样利用多种的混合材质包括抽象的影像去建构我们的另一种身体和另一个世界,我称之为一种介于生物技术与电子技术的“共生”现象,对于材质属性的延展性和模块化,而这种观念在法国艺术家罗北(Luobei),本奴瓦·布兰(Benoit blein),卡萨康德·克里斯多夫(Casagrande Christophe)的艺术作品《paralaxlab》中大大地加深了这种对人类身体不完善性与脆弱性的担忧,但不同于思特雷克的观点是,在艺术作品《paralaxlab》中艺术家们极度强调了人类的自我完善性和终极主导性,这一点相比思特雷克来说来得更加积极和正面了。因此他的这种艺术理论和艺术实践在60年代乃至现在尤其具有代表性。相同的,在马塞尔·杜尚的观念主义中所崇尚的抛弃刻意的创作并认可随机性以及电子影像艺术家布鲁斯·诺曼的空间和时间的错乱产生的随机即时影像,也印证了他的观点的预见性与正确性。

那么网络作为另一意义上的“人造器官”对于我们身体一部分功能的延展和扩大效能方面同前面所讲的“共生”状态有什么联系呢?因为电子技术超越了传统机械技术的有限性,以及电脑的2进制代码更接近生物肌体的基础DNA,这一点非常



的近似生物的进化论理论，以至于我们可利用数码技术结合网络技术创造出无数的“现实”，所谓的虚拟现实就是这些“现实”当中的一种，而某一个“现实”只是与其他“现实”相对存在的，这种感觉很像我们在镜子面前的感觉一样，由于数码技术的自身的可修改性，和网络技术同人体的神经机制的共通性与相似性，那些看似在科幻电影“骇客帝国”(Matrix)中发生的多种不同的虚拟世界与现实世界相混淆的故事真的会有一天发生在我们的面前，那时就像思特雷克和维荷里欧所担忧的那样：到底人会主宰一切还是网络？

到底网络给予了我们什么样的能力呢？通过网络我们真正意义上地摆脱了空间和时间上的束缚，人和人之间变得不再有距离，我们可以通过网络做以前我们必须行走千里才能作的事情，比如凯特·卡洛维和沙赫·罗比诺维奇的1980作品《空洞》(Hold in space)一样，他们同时把两部通过卫星互相连接的视频捕捉和显示器分别安装在两个离得很远的城市，这个装置产生的奇特的现象，允许两个相隔千里的城市中的人们相互通过影像交流，仿佛没有空间和时间的限制，所以所谓的“扩展”不单单是介于人和机器，同时也存在于任何影像之间，相同的理论在民用上也开发出如现在的远距手术技术，因此就像著名的艺术理论家维荷里欧所说的那样：“我们不再有束缚，何地都近在咫尺”。他像诗人一样对未来的美妙遐想，通过电子技术——即时交流技术(telecommunication)的顺利发展，很快得以实现，这种技术实际上是对我们的行走功能的扩展，但是它必须通过如静止影像与动画影像为一种载体(比如虚拟现实影像技术)，才可以得以实现。

所以对于电子艺术家来说，感兴趣的是除去其技术层面之外的围绕于影像，声音或感知方面其特殊的艺术感染力，和视觉冲击力，如电子艺术中常常讨论的图像自身在网络中的存在这样的问题，被特别地提了出来，也就是说对于艺术家来说网络不但像一种可以任意传送数字信息的特殊空间，也同时紧密地与一些同网络相连的多媒体外部设备(如摄像头，话筒，游戏手柄，鼠标等)相关联，并且深入地探讨某些物质属性在网络中的传输问题与数字格式转换的过程，我这里称之为影像的“重组”。这种影像形式在网络中具有特殊的连续性，而且在这种影像转化为数字形式的同时也会通过网络使得原先的连续性转为一种“无所不在”的状态，也就是说：同时在不同的地点出现相同的影像或者其他元素。

就像前面我提到的电子艺术家思特雷克一样，通过他的作品“第三只手”向我们展示了这个由身体/机器/及其影像相互混合形成的一种“共生”状态，在这种状态下我们可以任由其中一个元素控制其他的元素，比如机械手可通过电极随意摆布人体，做出一些我们难以想象的身体姿势，同时产生可被身体感知的交互性的触感，虽然这个作品较早，但这种信息在小范围内机械手，身体，与图像之间就像现在的网络雏形一样任意地进行信息的互换，而这种“共生”，与“共享”信息的概念对于艺术家来说是创作这个作品的灵感所在。

因此电子艺术家们的研究领域越来越广，比如法国现代艺术家本奴瓦·布兰(Benoit blein)，卡萨康德·克里斯多夫(Casagrande Christophe) 2004的作品《paralaxlab》(交叉点)(www.Paralaxlab.net)就通过人与机器的对话时产生的身体运动轨迹，同时对于这种身体与空间中互相适应的过程中发展出一种新的建筑观念，这种观念就像人类对镜子后面的世界的迷恋一样，运用艺术家所提出的“混合材质”理论，就像现在我们大量地利用镜子和玻璃一样利用这种特殊“虚拟材质”去建筑未来适合我们人类居住的空间，这种空间建筑结构也会像前面所说的那样具有共生性，和自我增生能力，所以是否我们也要正视这种观念的存在并反思一下它会对我们当今建筑美学与建筑科学带来什么样的颠覆性的影响？到底是人类为了适应自然而受建筑的制约与束缚呢？还是建筑为了适应人类不断进化产生的像“义肢”这样的附加功能而不断打破它的传统模式为之服务呢？

尾声

虽然现在许多的现代电子艺术作品的理论和观念非常奇怪，甚至是形而上的，但是如果作为一个艺术家只对当今我们人类生活状况感兴趣，而不对未来人类进化与社会发展抱有美妙幻想的话，艺术品也就失去它的深刻意义了，就像设计概念平民化的波普艺术的发起人安迪·沃霍尔对生活的热爱那样，生活来源于艺术，艺术服务于生活。因此电子艺术发展至今不但影响了现代艺术的发展，特别是带给属于实用艺术范畴中的视觉艺术，建筑艺术，源源不断的素材和灵感，更加对于传统艺术中的人与环境的价值观予以完全肯定并赋予其新的定义。

1-4. 电子装置艺术 罗北, Benoit blein 本奴瓦·布兰, Casagrande Christophe 卡萨康德·克里斯多夫



高庆作品

青春变奏曲之二 油画

Youthful Variations NO.2 Oil Painting Gaoqing