

静观·震惊·融入

——新媒介生产论视野中审美经验的范式变革

单小曦

[摘要] 不同审美文化时代具有不同主流范式的审美经验。手工制作时代的媒介生产是促成“静观”式审美经验形成的重要力量。现代机械复制使“静观”经验受到了挤压和消解，“震惊”式经验逐渐凸显为文艺审美经验的重要范式。当代的数字媒介生产使“融入”式经验范式诞生，并越来越显露出不可阻挡的发展态势。从新媒介生产论视角抓取出静观、震惊、融入三种审美经验范式，研讨其范式变革的媒介学成因，对新媒介文艺研究和新媒介美学建设具有重要意义。

[关键词] 静观；震惊；融入；媒介生产

[作者简介] 单小曦：杭州师范大学人文学院教授（浙江 杭州 310036）

作为审美活动中的主体对对象生成性的感知、体悟及其结果在心理中形成的凝定性精神积淀，审美经验并不像某些理论家所说的那样：只能存在于前现代社会、现代社会以降的精神文化实践就使之终结了。相反，它应是随着文艺生产实践不断发展演变在不同时代体现为不同主流范式的广义性精神现象。如果我们以新媒介文艺生产论为理论视角就不难发现手工制作时代的媒介生产是促成“静观”式审美经验形成的重要力量。19世纪到20世纪上半叶的大规模机械印刷和电子媒介对文艺生产的强力干预，使“静观”经验受到了挤压和消解，“震惊”式经验逐渐凸显为文艺审美经验的重要范式；20世纪下半叶以来，电子媒介发展到了数字化时期，“融入”式经验范式诞生，并越来越显露出不可阻挡的发展态势，一场从“震惊”到“融入”的新一轮主流审美经验范式革命已经蓄势待发。立足于当代文艺生产实践和媒介文化现实，梳理出“静观”、“震惊”、

“融入”三种审美经验范式，研讨不同范式生成和转换的媒介学成因，对今天日益发展壮大的新媒介文艺研究和新媒介美学建设具有重要意义。

一、手工制作与“静观”

日本美学家竹内敏雄主编的《美学百科辞典》对“审美静观”（Aesthetic contemplation）词条的解释是：“在美的观照里自我超绝实际生活的一切兴趣和欲念，纯粹地归附和沉入对象之中，这便叫作审美静观。”^{[1](P147)}一般认为，这种思想18世纪西方美学界就已盛行，在康德美学中得到了成熟表达。康德认为：“鉴赏判断只是静观的，也就是这样一种判断，它对一个对象的存有是不关心的，而只是把对象的性状和愉快不愉快的情感相对照。”^{[2](P44)}这里，康德为“静观”确定了一个后世研究奉为圭臬的核心内涵：不关心对象“存有”（功利性内容或属性）而只专注

“性状”（感性外观或形式）带来的无功利态度。除了主体特征外，对以文学艺术作品为审美对象的审美活动来说，“静观”还存在一个发生的对象条件问题。本雅明所说的“光韵”（Aura，也被译为“灵韵”、“灵氛”、“光晕”等）对此具有较强的阐释力。本雅明认为，“光韵”即“在一定距离之外但感觉上如此贴近之物的独一无二的显现”^{[3](P55)}。他对“光韵”如何产生的回答是：“艺术作品在传统联系中的存在最初体现于膜拜中。我们知道，最早的艺术作品起源于某种礼仪——起初是巫术礼仪，后来是宗教礼仪。在此，具有决定意义的是艺术作品那种闪发光韵的存在方式从未完全与它的礼仪功能分开。”^{[4](P58)}传统文艺活动中的“审美静观”之所以可以发生，在对象方面主要源于文艺作品散发出的一种独一无二的“光韵”，对欣赏者产生了强烈的吸引，而走进、直观、感受、领悟“光韵”的魅力和意蕴也是欣赏者对作品作审美静观的目的之一。

从媒介生产的角度看，“静观”审美范式形成的主体特征和对象条件都与手工制作时代使用符号媒介、硬载体媒介、制品媒介的生产运作活动紧密关联。“静观”的主体条件最核心的是主体不关心事物内质、属性的功利价值而只专注形式带来的无功利知觉态度。早期人类尚不具备将对事物作内容/形式划分的抽象把握能力，他们眼中事物的形式、外形就是事物本身，比如“陶器上花纹的模拟，不是有意对形式美的追求，而是因为在原始人眼里，这种花纹就是陶器本身，正如编织物的花纹就是编织物本身一样”^{[5](P55)}。而以此种方式把握事物的目的都是出于实用和巫术、宗教等功利价值的考虑。即是说，早期人类还没有能力对事物形式进行单独的非功利认知，因此也不会出现后世意义上的独立审美活动，更不会出现“审美静观”。研究表明，大约在距今1万至7千年左右的旧石器时代向新石器时代过渡时期，人类的智能发生了质的飞跃。“其中最为具有里程碑意义的进化就是发展出能够进行完全抽象认知的大脑结构。”^{[6](P70)}如此，人类才具备将事物内质与形式加以区别的抽象把握能力，同时也就产生将功用归于属性并将形式外观分离出来并单独进行无功利性欣赏的可能，并具备“审美静观”发生的最关键的主体条件。问题是，

这种“具有里程碑意义的进化”又是如何发生的呢？当代美学研究中那种以笼统的实践活动答是远远不够的。笔者认为：在早期人类智能发展和完全抽象能力形成过程中，实践活动中的物质生产实践构成了基本的物质基础，交融在物质生产实践中并依附于物质实践的一般精神生产实践构成其外部动力，而使用口语、图形、文字等符号媒介的生产活动则是其直接动因。具体言之，人类早期口语语言的使用是初级抽象能力形成的起点。口语语言的基本运作机制是以语音符号表达情感、指称事物、传递信息。其中某种语音符号要与特定情感、事物、信息建立起相对固定的联系，在符号内部则是将某个能指与所指固定在一起（尽管后来两者实际上的关系是任意的）。按照索绪尔的符号学，口语符号的能指即“音响形象”，所指即能指在主体头脑中形成的“概念”。^{[7](P102)}不断发明新的语音形式和使用已有形式的重新组合表意、指事的大量实践，必然是不断在头脑中刺激、唤起、创造抽象概念的过程。也正是在这种实践的长期训练下，人类抽象思维能力得到了不断提高。当这种抽象思维能力发展到一定阶段后，即人们可以把事物外形抽象地描摹下来，并在沙地、树皮、石头等载体媒介上描画、书写下来的时候，我们说人类进入了原始书面文化时代。而这些外化出来的抽象图画，就是人类最早的图形符号。图形符号在后世沿着两条进路发展，一是形成了造型文化艺术中的造型符号；二是形成了绘画文字（picturewriting或 pictographs）。不论是造型符号还是绘画文字，对人类抽象思维能力的提高意义都非常大。因为这些描画、书写出来的符号首先解放了人的大脑，从此人类不必把大量脑容量用于记忆，而是更多地用于知觉、分析、思考。同时，一方面是语音符号被实实在在地物化为客观存在物，另一方面是一些按事物形状、形式抽象出来的不必以声音形式表现的物化符号源源不断地涌现，这样的结果就使人类逐渐明白事物形状、形式可以单独构建意义。于是，经过漫长的符号生产实践，大约于距今1万至7千年左右的时期，人类终于形成了可以对事物属性和形式作区分性把握的完全抽象思维能力。而这一时期也正是造型符号基本定型和绘画文字演化成为今天意义上的文字的历史。

时段，其实这并不是什么历史巧合，而是造型符号、文字符号生产和人的完全抽象思维能力相互推进、共同演化的必然结果。

除了推动主体生成了可以单独知觉形式的无功利态度外，还应看到“静观”的其他主体条件和对象条件的产生也离不开符号媒介和其他手工制作媒介的使用。在原生口语文化时代，口语传播造成的信息稍纵即逝性，决定那时的文艺生产必然是生产者、接受者在声音可及范围的一体化时空中进行的双向即时交流活动。此时的文艺生产多数情况下是群体性动态互动式的，不太可能是个体静态沉思性的，只能表达有限时空范围的审美信息而难以形成接受心理距离。从作品角度说，文学艺术尚混合在巫术、宗教仪式之中，尚未形成独立的艺术光韵；口语艺术不得不靠后世所贬低的“惯用语、俗语、预置修饰词——干脆说，陈词滥调”^{[8](P23)}来抒情叙事，很难形成以反复雕琢、精致深邃为基础的艺术光韵。造型符号、文字发明之后，艺术信息可以从脑子中移出并记录下来而进行超时空传播。这样艺术活动不必是创作者与欣赏者在同一时空内即时性地完成，创作者可以只面对竹简、布帛、纸张等载体媒介进行独立的个体化创作。正如沃尔特·翁所言：“书写之时的书写者是孤零零的个体。书写是一个唯我主义的践行过程。因为书写时希望日后能有成千上万的读者，所以写作时我需要与所有的人隔绝。”^{[9](P100)}也正因如此，创作者才有条件进行精细的艺术构思和个性化表达。特别是纸张的使用，不仅可以承载大量审美信息，还为创作者提供了反复修改、精雕细刻的可能。换言之，是书面符号媒介和书面载体媒介的使用为作品光韵的形成提供了物质前提。

二、机械复制与“震惊”

一般而言，“震惊”（德文 Schock，英文 shock）即人们面对突然来临的刺激产生的一种震动、惊颤的心理体验。本雅明在柏格森、普鲁斯特的启发下，运用弗洛伊德的精神分析理论较深刻地揭示了“震惊”的发生机制，并将之视为“发达资本主义时代”（19世纪下半叶到20世纪上半叶）具有普遍意义的心理现象和艺术特征。

弗洛伊德认为：出于自我保护的需要，人的意识具有抑制兴奋的功能，这种功能可以使人的心理上形成一种保护层。本雅明进一步指出：“对于一个生命组织来说，抑制兴奋几乎是一个比接受刺激更为重要的功能……精神分析理论力图‘在它们突破刺激防护层的根子上’理解这些给人造成伤害的震惊的本质。”^{[10](P131)}现代社会日益加剧的外部刺激常常会突破意识组建的防护层而进入无意识领域，对人的生命组织形成威胁，而此时如果人“对焦虑缺乏任何准备”，就会产生“震惊”体验。“震惊”不同于手工制作时代的 Erfahrung（经验），而是现代社会中特有的一种 Erlebnis（体验，广义上的经验）。“在把乡村生活的外界刺激转化为口传故事的方式中起作用的是第二种经验，即‘Erfahrung’；而在现代生活中人们普遍感受的是第一种经验，即‘Erlebnis’。”^{[11](P66)}以“震惊”为特征的现代艺术的价值之一，在于可以通过让欣赏者以艺术审美方式提前获得震惊体验，增强人对震惊的消化能力，以达到可以应对现实震惊的目的。

如果说与手工制作媒介时代相对应的艺术审美经验范式是“静观”的话，那么，与机械复制时代相对应的是就“震惊”。如所周知，在现代机械复制的文化语境中，传统手工制作时代流传下来的文学艺术经典不再仅仅是少数有闲阶级手上和高居艺术殿堂中供人瞻仰的珍品。由于机械印刷和摄影、电影、电视大规模复制、广泛传播，它们已经成为了普通大众随心所欲就可以置于眼前的日常审美消费品。在这一过程中，在传统环境中因其原真性、独一无二性形成的艺术光韵随着大量复制而被切分成了无数份额，最终化为了乌有。结果是艺术品丧失了本雅明所说的“膜拜价值”，生成了“展示价值”。“光韵”与“膜拜价值”的丧失意味着“静观”对象条件的失去；艺术展示价值的生成意味着传统经典以其批量复制方式在人们的周围成百上千倍地增加着审美刺激物，为“震惊”范式的形成提供了客观条件。

现代机械复制文化语境的形成，也使传统艺术生产诸门类内部出现了消解“静观”、推动“震惊”发生的新动向。“十九世纪的摄影术即将接手绘画艺术的这个功能（模仿或再现现实——笔者注），这对艺术家地位的打击绝不亚于新教

废除宗教图像一事……于是艺术家就受到越来越大的压力，不得不去探索摄影术无法仿效的领域。事实上，如果没有这项发明的冲击，现代艺术很难变成现在这个样子。”^{[12](P416)}情况正是如此，摄影以其高科技手段可以瞬间达到对自然、现实进行逼真再现的目的，即使再高明的艺术家仅凭借手工绘制无论如何也无法达到如此真实效果的。于是，表现主义、立体主义、原始主义、抽象表现主义、达达主义、超现实主义、新达达派等现代派艺术纷纷抛弃传统艺术套路，着力于对艺术表现媒介、手段、方法进行革新。如马蒂斯对色彩的夸张使用，康定斯基对抽象线条热衷，毕加索对几何图形的推崇，施威格尔实物媒介的开发，波洛克对“斑点画法”的沉迷，杜尚对现成品的改装等等，“向抽象和非物质努力的种子几乎存在于每一种具体表现形式里。”^{[13](P55)}追求抽象和非物质性的目的是破坏传统和谐典雅的艺术风格和循规蹈矩的艺术陈规，通过浓烈、突兀、扭曲、甚至变态的艺术形式来刺激甚至刺痛欣赏者的视觉神经，使他们在审美“震惊”的同时强化和加深对生存处境和自身命运的关注和思索。在音乐方面，20世纪初，新的时代风潮使古典音乐的和谐美原则遭遇了空前的挑战，加之音乐先驱们纷纷被电话、摄影机、留声机和麦克风等设备所吸引，先有表现主义将与紧张、惊恐、绝望等情绪相联系的“不谐和音”解放出来，再有新民族主义通过挖掘民族原始心灵将“不谐和音”融入古老民族调式，然后是“新听觉”对“谐和”概念的彻底抛弃，并将“噪音”堂而皇之地引入音乐创作，西方现代音乐出现了一种打破和谐、摒弃“伪激情”、走向感官“震惊”审美风格的发展趋向。与此同时，随着电声乐器、音乐磁带、电子合成器的发明使用，最能体现电子媒介时代震惊美学原则的音乐形态诞生了，那就是从民间摇滚、迷幻摇滚，到硬摇滚、重金属摇滚、华丽摇滚，再到朋克英美迷幻摇滚乐、德国“酸白菜”音乐运动、美国嬉皮士毒品音乐等的一股风靡20世纪60年代以来西方流行乐坛的摇滚音乐。

电子媒介生产催生的摄影、电影、电视剧等新艺术形态给震惊范式提供了更大和更直接的动力。与传统写实主义的绘画一样，摄影艺术最大

的功能表现在对自然、现实的真实再现或模仿。但它的发明不仅给写实主义的绘画、雕塑带来了终结性的影响，而且也使再现或模仿艺术的审美范式发生了从“静观”向“震惊”的转变。正如本雅明所言：“摄影已要求有一种特定的接受，它不再与自由玄想的静观沉思相符合。”^{[14](P66)}那么，为什么面对着同样的静态画面，传统写实性绘画、雕塑可以使人们作玄想静观，而摄影、影视作品就不适合呢？主要在于依靠高科技手段的摄影创作机制已完全不同于传统手工制作的写实绘画、雕塑等。“在不计其数的拨插按以及诸如此类的动作中，按快门的结果最了不得。如今，用手指触一下快门就能够使人不受时间限制地把一个事件固定下来。照相机赋予瞬间一种追忆的震惊。”^{[15](P146)}更为关键的是，“摄影则凭借它的辅助手段——快速摄影、放大拍摄——将那些一般情况下无从获知的瞬间和微小事件展现在人们面前。”^{[16](P12)}如此看来，与其将摄影称为“再现”的艺术，还不说是“发现”的艺术。“再现”强调的是说人们已经看到了现实中存在着那个事物，现在再把它按原样复制出来；“发现”则指的是把人们在日常生活中看不见的东西抓取出来再呈现于眼前。由于日常生活的消磨、现实功利态度的扼杀、工具理性支配下的科学逻辑思维的规训，现代社会中的人们普遍形成了刻板陈旧的观感方式，在这种观感方式之下的现实往往只是一个不能展现本来面目的遮蔽世界。“再现”这样的世界已经很难引起人们的好奇和兴趣。而当摄影凭借高科技手段，把一个以惯常陈旧眼光无法看到的世界“发现”出来并呈现在人们眼前的时候，形成惊异、震颤的心理体验是再正常不过的现象了。当然，较之于摄影，影视艺术则是更典型的震惊型电子媒介艺术形式，关于摄影能够引起震惊的机制，电影、电视艺术也基本具备。更为关键的是，摄影还仅仅是静态的，影视则是动态的，如果摄影只能是对现实世界一个静态截面的“发现”，影视则可以是对流动的生活过程的“发现”。不仅如此，影视还可以以蒙太奇手法把一个个生活的截面作主观化的组接形成更加独立于现实的活化的艺术世界，以此挖掘人隐秘的内心世界，展现面向未来的可能世界等等。面对这个流动、活化的艺术世界，观赏者获得的是完全

不同于在面对静态的绘画甚至摄影时的体验。即“面对画布，观赏者就沉浸于他的联想活动中，而面对电影银幕，观赏者却不会沉浸在他的联想中。观赏者很难对电影画面进行思索，当他意欲进行这种思索时，银幕画面就已变掉了……基于此，就产生了电影的惊颤效果”^{[17](P92)}。

三、数字虚拟与“融入”

要理解“融入”，需要先说明与之接近的另一个常用术语——“沉浸”（Immersion）。西方学界对“Immersion”的关注和研究是伴随着数字媒介技术及其产物如计算机网络、多媒体环境、计算机游戏、虚拟现实装置的出现兴起的。在这个意义上，“沉浸”即人们在上述新媒介环境和新媒介艺术欣赏中的一种专注、沉迷、深陷其中的意识状态或心理体验。但理论家们更愿意把“沉浸”看成古已有之的现象。瑞安认为，书面文化时代的绘画、文学都可以给读者提供一个世界使其陷入空间沉浸；而当代的电影是最为典型的空间沉浸性文化艺术类型。从古代开始，文学艺术就有引起悲伤、安慰、欢笑、恐惧等情感反应的功能，这种情况发生时往往就形成了情感“沉浸”。^{[18](P130—150)}按照这样的理解，“沉浸”就是从古至今都存在的并与“静观”、“震惊”都可能重合在一起的审美经验现象了。把传统时代欣赏者全神贯注于文学艺术文本的心理体验看作“沉浸”是无可厚非的。不过必须看到当代数字技术使文学艺术欣赏中的“沉浸”在对象条件、主体状态上发生了完全不同于传统的变化。也是出于对数字化“沉浸”的强调，台湾学者李顺兴把瑞安论文“Immersion vs. Interactivity”中的“Immersion”直接翻译为“融入”。^[19]不过，如此处理不仅牺牲了翻译的准确性，同时也在汉语“融入”的意义上再次把传统媒介中的“沉浸”和数字化的“沉浸”混淆在一起了。因此，笔者提出的作为当代审美经验新范式的“融入”与西方学者广泛研究的“沉浸”紧密关联，但从根本上说却是立足于汉语义涵和汉语文化语境的独立性概念。其要义表现为：第一，专指人在数字文学艺术和其他数字技术装置中被引发出来的审美经验类型；第二，属于具有相当深度和广度性的

“沉浸”形式；第三，它必然伴随着读者/用户与文本（直接）、作者（间接）之间的强势交互行为及其交互性感知、体验；第四，其主体介入状态可能是人视、听、嗅、味、肤全部身心感官共同参与的身体临场。而这一切都是数字媒介生产的结果。

数字媒介生产为融入式审美经验的生成创造了审美对象和审美环境——数字文学艺术及其泛艺术。数字文学艺术等是伴随着数字计算机的诞生而诞生的，是伴随着计算机的不断升级换代和计算机图形、计算机界面、交互系统、创作软件、三维动画设计、虚拟现实环境和设备、3D仿真影音、计算机网络等数字媒介技术的发展而发展的。与此同时，关于秩序与混沌、随机概念与运算、分形理论和混沌原理等数字理论研究的发展构成了数字艺术发展的另一重要条件。这些技术条件使数字文学形成了从语言艺术（文学）向多种符号协同抒情叙事的综合艺术发展的趋向。在上述作品中，作为使用单一语言文字进行抒情叙事的传统文学形式已经被打破，语言、图像、声音等多种符号共同抒情叙事已经成为常态。从20世纪90年代开始，数字艺术不仅波及传统艺术，如出现了绘画和雕塑中的数字超现实主义、数字表现主义、数字抽象主义等，而且广泛进入摄影、电影、电视等领域，并开创了数字摄影、数字电影、流行音乐以及广告、乐园、展览等泛艺术创作的新时代。而“融入”式审美经验就是人们在以这些数字文学艺术、泛艺术作品为审美对象的审美活动中生成、积淀出的经验范式。

欣赏者在以上述数字文艺作品和泛艺术作品为对象的审美活动中，很容易形成“融入”所必须的具有深度和广度的“沉浸”性体验。如上，在前数字媒介时代，审美主体也可形成“沉浸”。不过，这还是与“静观”、“震惊”等交叠或相类似的一般性“沉浸”。之所以如此，其主要媒介学成因在于：依托语言、图画符号、原子性载体形式等的传统文艺媒介生产实践，还处于波德里亚所说的“仿象”的“仿造”和“生产”阶段。在这两个阶段审美意象需要参照客观真实底本而存在，主体的意识需要游走于“意象”与“真相”的二元结构之两极并需要随时将意识拉回现实或“真相”一极方可形成审美体验。因此这种

状态下的沉浸很难进入一定的深度和广度之中。数字媒介技术的革命性在于不再以建立在原子运动基础上的再现、类比方式，而是以建立在数字计算基础上的取样、模拟方式生产传递信息。这样，人类的“仿象”已经被推进到了它的第三个阶段——“仿真”阶段。“这是再现性戏剧的终结，这是符号空间的终结，这是符号冲突和沉默的空间的终结：只剩下代码的黑匣子”，而“真实不仅是那个可以再现的东西，而且是那个永远已经再现的东西：超真实”。^{[20](P98)}“仿真”、“超真实”或“虚拟现实”不再是从属于客观自然世界的副本，而是一个与自然世界平行的具有存在性地位的新世界。有学者将这种情况表述为“在虚拟实在和自然实在之间不存在本体论的差别”^{[21](P11)}。处于其中的主体不再以客观真实的自然世界为参照，而是在数字技术虚拟和艺术虚构的协和运作下，完全被人工环境和艺术氛围所环绕，即形成了有别于传统或一般沉浸的深度性和广度性“沉浸”。当人们欣赏海尔斯所说的“第二代”数字文学、使用虚拟技术的当代数字艺术等作品和在迪士尼乐园、北京欢乐谷游乐园、上海世博会的一些展馆、“4D、5D影院”等场所欣赏泛数字艺术作品时，深广度“沉浸”是欣赏者首先获得的不同于传统文学艺术欣赏的独特审美经验。

强势交互行为及其带来的交互性感知和体验是融入式审美经验的标志性特征。宽泛地说，传统在以原子性物质为载体媒介的文学艺术阅读活动中也存在某种交互行为，即审美欣赏需要读者调动头脑意识中的“前理解”对文本“空白点”进行填充或再创造。这种接受美学称之为“读者参与创作”的行为被瑞安等学者看成比喻意义上的交互性 (Figural interactivity)。相对于比喻意义上的交互性，瑞安又把“可直接描述的交互性 (literal interactivity)”分为了“弱性”的和“强性”的两类。前者呈现于读者/用户阅读超文本 (Hypertext) 文艺作品过程中；后者呈现于读者/用户从事多用户网络游戏、交互性戏剧活动时。^[22]本文以传统物质性载体媒介和数字媒介为区隔，认为受载体媒介固体性质的限制，在欣赏物质性载体媒介承载的文学艺术文本时，除了面对少数特例的纸媒超文本和赛博文本外，欣赏者

很难也没必要做出翻动册页、眼球移动等身体活动和头脑意识参与“创作”外的交互活动。为了区别传统媒介环境中比喻意义上的交互性，笔者把数字媒介环境中需要欣赏者“付出非常规性努力”的交互性统称为“强势交互性”。这样，强势交互性对应的是瑞安的“可直接描述的交互性”（包括“弱的”和“强的”）。在这样的强势交互性活动中，欣赏者首先获得了较之于传统“参与创作”程度更高的主体地位和主体性感受。传统媒介环境中单纯的“沉浸”可能使欣赏者走向消极的沉迷或丧失主体性。在依托计算机、网络等数字媒介的数字文学艺术欣赏活动中，要进入“沉浸”常常以欣赏者从外部输入数据、选择路径、身体移动等操作活动为前提。也只有这样，欣赏者才能进入上述具有一定深广度的“沉浸”中。换言之，数字化“沉浸”并不是丧失主体性的被动沉迷，而是“通过交互性得到提升”^[23]的充满主动感、行动感的主体性“沉浸”。其次，欣赏者获得了与作者“合作创作”的快感。此处的“合作创作”与接受美学说的“参与创作”具有根本区别。后者是欣赏者在不能改变作者提供的固定文本前提下，在符号间隙中以二度转化的形象补充审美对象；前者则是欣赏者将作者提供的文本块或符号意义单元重新组装，其实质是先创造出新的文本，然后才是在新的文本基础上的“意义填空”。

全部身心感官共同参与的身体临场感是“融入”式审美经验的另一重要表现。无论是“静观”还是“震惊”，基本都述诸于人的视觉、听觉两大高级感官。传统美学认为味、嗅、肤感觉器官容易唤起人的功利性生理快感而将之排斥在审美感官之外。而在数字化审美实践中，“沉浸和交互性的结合带来了一种被称为临场感 (telepresence) 的结果”^[24]。临场感是当代身体美学意义上的完整的身体感受。这里的身体不再是传统美学中肉/灵、身/心二元对立中结构中的与精神、意识隔绝的纯粹物质性肉体，而是包含了来自全部身心感官的感觉、知觉、统觉认知等综合整一性有灵性的存在物。这种身体的临场感不可能来自于视、听片面感官体验，而必然是视、听、味、嗅、肤全部感官的共同参与的产物。而全部身心感官共同参与的身体临场感也构成了

参考文献

- [1] 竹内敏雄主编：《美学百科辞典》，哈尔滨，黑龙江人民出版社，1987。
- [2] 康德：《判断力批判》，北京，人民出版社，2002。
- [3] [4] [14] [16] [17] 瓦尔特·本雅明：《摄影小史、机械复制时代的艺术作品》，南京，江苏人民出版社，2006。
- [5] 于民：《春秋前审美观念的发展》，北京，中华书局，1984。
- [6] 李志宏：《认知美学原理》，北京，光明日报出版，2011。
- [7] 费尔迪南·德·索绪尔：《普通语言学教程》，北京，商务印书馆，1996。
- [8] [9] Ong, Walter. *J. Orality and Literacy: The Technologizing of the Word.* New York: Routledge, 2002.
- [10] [15] 本雅明：《发达资本主义时代的抒情诗人》，北京，生活·读书·新知三联书店，1989。
- [11] 杰姆逊：《德国批评传统》，载深圳大学比较文学研究所编《比较文学讲演录》，西安，陕西师范大学出版社，1987。
- [12] 贡布里希：《艺术发展史》，天津，天津美术出版社，2009。
- [13] 瓦西里·康定斯基：《论艺术里的精神》，成都，四川美术出版社，1986。
- [18] Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.
- [19] 李顺兴：《文学创作工具形式的再思考——以中文超文本作品为例》，*Intergrams* 3.2 (2001). <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/032/032-lee.htm>.
- [20] 让·波德里亚：《象征交换与死亡》，南京，译林出版社，2012。
- [21] 翟振明：《有无之间：虚拟实在的哲学探险》，北京，北京大学出版社，2007。
- [22] [23] [24] Ryan, Marie-Laure. “Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory”. *SubStance*, Vol. 28, No. 2, Issue 89 (1999): 110—137. <http://www.jstor.org/stable/3685793>.

Contemplation, Shock and Integration

——The Paradigm Reform of Aesthetic Experience from the Perspective of New Media Production Theory

SHAN Xiao-xi

(Faculty of Humanities, Hang Zhou Normal College, Hangzhou, Zhejiang 310036)

Abstract: Different aesthetic cultural era possesses aesthetic experience of different mainstream paradigm. While media production during the hand-crafting era constitutes an important force that generated “contemplation” type of aesthetic experience, the “contemplation experience” was squeezed and dissolved by the modern mechanical reproduction, with the “shock” type experience gradually becoming an important paradigm of literary aesthetic experience. The “integration” type of experience paradigm is brought into being by contemporary digital media production, which increasingly reveals a momentum of unceasing development. Addressing the aesthetic experience paradigms of “contemplation”, “shock” and “integration” from the perspective of new media production theory, the paper attempts to discuss the Media Studies genesis of paradigmatic reform, which is of great significance to the literary study of new media and new media aesthetic construction.

Key words: Contemplation; Shock; Integration; Media Production

(责任编辑 张 静)