

间性与审美： 沉浸式艺术生产的间性问题探绎*

□ 妥建清 苗文字

内容提要 有别于一般意义上的媒介融合，沉浸式艺术的生产利用任何可塑造沉浸感的新旧媒介，实现“泛媒介融合”。其跨媒介叙事方式有助于构建去中心化生产模式，并将过去“传播—接受”的线性路径转变为“人即媒介，媒介即人”的不分彼此的状态。“沉浸场域”开放的意义空间促使观者以具身性的方式参与其中，藉由身体赋予作品生命力，形成技、身、心的合一。沉浸式艺术以观者的接受和创造性理解作为文本意义生成的根源。这一本己性体验不仅契合了沉浸式艺术“可能性高于现实性”的特质，而且能够帮助观者建构自身精神世界的力量。沉浸式艺术使得媒介与人、身体与作品、文本与观者的关系发生新的变化。从“间性”问题出发探讨沉浸式艺术生产，可以走出当代艺术发展中流行的“唯技术论”与“唯艺术论”的困境，重新审视未来艺术的发展和审美嬗变。

关键词 沉浸式艺术 媒介间性 主体间性 身体 视域融合

作者妥建清，西安交通大学人文学院哲学系教授、博士生导师；苗文字，西安交通大学人文学院哲学系博士研究生。（西安 710049）

DOI:10.14167/j.zjss.2023.02.009

随着体验经济和数字技术的兴起，“沉浸式”艺术^①在大众文化领域蔚然流行。学术界有关沉浸式艺术的研究主要集中于“沉浸”的文化逻辑、沉浸传播、沉浸体验的具体设计以及美学特征等面向。^②对于沉浸式艺术如何生产，以及“沉浸”背后的哲学—美学原理却鲜有论述。相较于以数字技术生产的其它类型作品（如新媒体艺术和虚拟现实艺术等），沉浸式艺术是以“人”而非技术为核心的绽开样态，其所构建的场域不仅播散艺术家独有的叙事权力，而且通过作品与观众的互动，真正实现了人人参与艺术的可能。沉浸式艺术不断生成、流变与开放的特质，一反先前本体论所追求的永恒本质，媒介与人、身体与作品、文本与观者的关系

由此出现新的变化。有鉴于此，从间性问题出发探讨沉浸式艺术生产，对于深入理解“沉浸”的哲学—美学内涵、反思沉浸式艺术的发展具有重要意义。

一、媒介间性： 泛融合、超文本叙事与 UGC 生态

传统风格学以铸造艺术所用材料的不同来区分门类，媒介形式总是与作品风格相互对应。但依托数字技术的推动，艺术的“去边界化”业已突破物质媒介及其属性的局限，无具体形态的数字艺术成为时代新宠。由此，单一（数字）媒介也开始兼有不同功能。较之一般意义上的媒介融合，沉浸式艺术由于开放性生产的特质而呈现出“泛融合”态

* 本文系 2019 年国家社科基金重大招标项目“数字媒介时代的文艺批评研究”（19ZDA269）、2018 年国家社科基金重点项目“百年中国文学传播史的书写问题研究”（18AZD032）的阶段性成果。

势,它并非以某种超级(数字)媒介包容一切,而是利用任何可塑造沉浸感的新旧媒介来共同搭建作品,媒介的功能也不再局限于作为艺术生产的材料,而是为作品与观众之间交互关系的实现提供现实条件。

沉浸式艺术生产中的媒介间性(intermediality)首先表现为媒介融合(media convergence)。由于数字技术促使传统媒介形态和功能发生变革,美国传播学者伊契尔·索勒·普尔于1983年提出了“媒介融合”的概念,但是信息传播形态、传播通道和传播手段的融合在艺术领域早已发生。十八世纪末,德国早期浪漫派对作为“范式”的新古典主义传统进行反思,试图革新新古典主义程式化的创作,宣扬无需受任何体裁限制的“浪漫诗”,弗·施勒格尔称其为“渐进的汇总诗”。此种变革实则指向“无限之可完美性”(infinite perfectibility)的思想,即无限发展过程中的进步之可能。施勒格尔说:“(浪漫诗)则还在变化之中;它永远只是在变化,永远不会完结……只有浪漫诗是无限的,就像只有浪漫诗是自由的一样……不得任何限制自己的规则,乃是浪漫诗的最高法则。”^③于此而言,希腊艺术所谓的“完美”只是彼时的“最大值”,艺术的无限进步不会止步于此时的形式与体裁。十九世纪德国艺术家理查德·瓦格纳赅续此说,揭橥“艺术的真正的追求是包罗万象的”^④“整体艺术”,为歌剧改革张本。但不同于德国浪漫派,瓦格纳由于受费尔巴哈哲学的影响,较为关注“感性”在艺术综合中的作用,其认为“整体艺术”需要与“真正的感官需要”——自由的感官能力(瓦格纳称之为“全能”)相对应,“人的每一种艺术性的能力也有它的天然限制,因为人不是只有一种感官而是根本就具有多种感官……而各种个别感官的界限,也就是它们互相之间的接触点在各点之间互相交流的时候,各点也可以彼此了解”。^⑤由此,瓦格纳所宣扬的“整体艺术”在引导观众通过多种感官联袂发挥作用的同时,艺术所借以表达的“媒介(载体)”也发生了融合。尽管此种媒介融合尚是一种机械的组合,但它已揭示出未来艺术发展脱离传统媒介线性生产方式的可能。晚近的维尔纳·沃尔夫则通过对音乐化小说的阐释,将艺术发展中的媒介融合现象引入了间性问题域。根据媒介卷入性质的标准,其将媒介间性的基本形式分为两种类型:

外显的/直接与隐蔽的/间接。^⑥在此意义上,以数字技术为创作元素的现代艺术,可分为主导媒介显性,如有确定技术表征的虚拟现实艺术(多以虚拟现实技术、增强现实技术或混合现实技术为融合基点),以及非主导媒介显性(沃尔夫称为隐蔽媒介间性形式II“显性主题化/讲述”),即沉浸式艺术。虽然数字媒介业已打破机械组合的旧方式并延展了媒介边界,但在主导媒介显性的现代艺术作品中,此种融合仍是有界限的,因为它有明确的技术基点,是不能将传统媒介纳入其中的。^⑦尤西林指出:“电子媒介所基于的电子计算机数据化信息量依然是以二进制的比特为单位,即使是巨大的互联网也依然是封闭的结构……其数学极限概念的无限性不等于实在存在的无限性。”^⑧因此,数字技术所推动的媒介融合是“有限”的,即使引入传统媒介无法触及的非审美感官互动功能,其内在基底还是相同的,本质上都属于数字媒介。沉浸式艺术则以某种“主题”为叙事核心,不仅包容任何对塑造“沉浸感”有益的现代媒介与传统媒介,而且并无特定的呈现形式,实是一种“泛融合”。

沉浸式艺术的跨媒介叙事是其媒介间性问题的另一面向。

第一,沉浸感无法由单一媒介形成,也不能被单一媒介属性所决定。奥列弗·格劳发现,早在罗马共和国时期,艺术家就通过将壁画扩展至平面之外的图像策略,营造置身于图画的幻觉。^⑨此种图像虽不能称之为沉浸式艺术,但其业已表明沉浸感的形成和媒介之间并无特别关联。而沉浸式艺术追求的“仿真”效果,也将随着人们审美经验的积累而变得越来越难以实现。卢米埃尔兄弟最初在巴黎放映的《火车进站》,在彼时而言,其视觉真实程度足以与现实真实媲美,但当人的知觉和意识习惯了新的艺术表现形式之后,它便不再具有“欺骗”效果。知觉经验的不断发展,意味着“身临其境”愈发困难,即使数字媒介已经在信息、图形的传输和视听功能之外具备了互动功能,“沉浸感”的型塑也不能仅靠单一媒介。尤哈·海尔克曼曾说:“预设不同媒介之间存在这么一种关系(媒介间性),媒介身份才能通过相互之间的关系,在某种程度上是被认可和可以阐释的。”^⑩沉浸式艺术的媒介构成并无特殊性,如果想要在观众感知中模糊现实与作品之间的区别,那么就必须具备

传感器、动作捕捉以及展示界面三大部分,它们并非简单的机械叠加,而是通过艺术家或设计师对多种媒介相互关系的综合与精神意象的外化,才能使沉浸感在多层媒介之间生成、转化和传递。“场域”作为沉浸式艺术风格的基础及其文化呈现载体,联结虚实并注重内在精神意涵。建构场域也需要更为复杂的多种媒介的具象表达,只有此“场域”“包围”观众,避免除作品以外的因素破坏“在场”体验,“沉浸感”方能脱虚入实,“身临其境”才能从对审美程度的形容转变为对观众所处状态的陈述。

第二,跨媒介叙事可满足沉浸式艺术对通感(synaesthesia)的要求。通感一般分为两种:感知联觉(视觉、听觉、味觉等的各种关联)和概念联觉(抽象概念的能力)。前者一般发生在日常经验之中,后者多出现在直觉、想象和审美领域。^①日常经验的感知由于人的身体感官的相通性,总是彼此不分界限,但审美经验中的感知体验却是被分割的。诸如欣赏音乐时,听觉就占据了绝对重要的地位,因此为了减少外部环境干扰,人们往往选择闭目静听,切断听觉与其它感官之间的联系,而那些被排除在审美活动之外的感知则会通过想象在意识中予以补足。如白居易对琵琶之音作“银瓶乍破水浆迸,铁骑突出刀枪鸣”的描写,即是通感在发生作用。但所“看”的“银瓶”与所“听”的“刀枪”在物理感知上并不存在,而是关系到人的意象生成能力。艺术生产同样需要“通感”,康定斯基认为,在绘画中,形状和颜色之间存在某种必然关系,此关系决定了形状对颜色的影响。每种颜色都通过它们的能量属性与一种形式有机地联系在一起。^②但此种通感在大多数情况下具有特定的性质,不能随意搭配,艺术生产的自由度会受到限制。因此在未有数字化技术之前,艺术技法和传统媒介也只是辅助沉浸感的生成,此种存在于“心”中的沉浸感是不确定的,远不如“实感”明晰,无法保证人人皆可体会“沉浸”。麦克卢汉认为“媒介是人的延伸”,特别是数字媒介成为艺术素材以来,先前无法参与审美的感官也可进入审美活动之中。如果想把“沉浸感”转变为可操控的艺术生产,那么就需要借助不同媒介与观众的感官互动,才可将“听声类形”“以耳为目”等依靠联想所形成的通感幻觉拉进现实,满足观众切身的沉浸体验。

第三,沉浸式艺术的开放生产环境与跨媒介叙事相耦合。传统的线性叙事无法匹配沉浸式艺术不断向外扩张的动态生成态势,沉浸式艺术总以屏幕的、触觉的或虚拟的形式,不间断地刺激、吸引身心的投入。因此,艺术家需要精心对不同媒介进行配比,而各种要素组合的关键在于如何搭建沉浸式艺术独有的场域,以此提供观众参与作品生产的平台。沃尔夫曾对媒介间性问题域下的叙事环节分类,分别是叙事I:抽象的宏观认知框架、叙事II:未实现媒介化的抽象故事底本、叙事III:具体的叙事文本。按照此种说法,同一认知框架和故事底本实现媒介化的具体文类或话语类型可以是多样的。^③此观点跳出了以文本为中心的传统叙事学,转向了现代更为丰富的超文本叙事。沉浸式艺术在此基础上更进一步,其无需局限于任何固定表现形式,而只由艺术家提供一个“宏观认知框架”,引导观众进入作品,生产后续的具体内容。因此,判断某一艺术形式是否为沉浸式艺术,不是根据外在的文本形式,而是以观众是否进入“沉浸”状态为标准。此标准赋予沉浸式艺术极大的创作自由,其既可以包括任何有益于营造“沉浸”的媒介,又因不必拘泥于形式,作品的内容得以自由延展,跨媒介叙事也藉此得以实现。

最后,沉浸式艺术生产的共创模式与媒介间性密切攸关。人与媒介的关系业已转向第三媒介时代,由过去“传播—接受”的线性路径演变为“人即媒介,媒介即人”^④的不分彼此的状态,以至不再有媒介内外的区隔。沉浸式艺术即是如此,其通过媒介搭建了作品与观众之间的对话平台,形成“主体—中介—客体”的间性范式,人在沉浸式艺术中既是接受者也是创造者,甚至是艺术作品的一部分。艺术家最初的创作并未完全将自身的想法施诸于作品,而是刻意“留白”,给观众提供一个开放且待填充的框架,以此引导人们参与其中。萨特说:“艺术家并没有完全使他的心理意象得到实现;他只是构成了一种物质性的近似物,而每一个人都可以在看着这个近似物的条件下把握到那个意象。”^⑤此种说法强调了艺术作品为观众提供参与环境的重要作用。对于沉浸式艺术而言,在未有人介入前,作品是“死寂”的,人的参与不仅完成了沉浸式艺术的创作,而且激活了其艺术生命力。因此,沉浸式艺术的生产类似互联网的UGC(User

Generated Content)生态(即用户生成内容)。此种共创模式把先前对作品的“注释”转化为“生产”,将审美反思和判断的话语权归还个人,从而实现作品与观众之间的对话交往。沉浸式艺术的此种生产原理(UGC)改变了使作品成为作品的方式。相较于“原型”或“摹仿”,其作品意义在于通过艺术作品表现出某一事件或主题,是事情本身在艺术作品中向理解者的意义呈现。沉浸式艺术作品不必拘泥于外在的形式,生产方式也不是僵死或一成不变的。其待完成、开放的状态表明它可以摆脱作品的现成性的局限,当观者现身于作品时,得以向着内涵、表义的“可能性”行进。有鉴于此,当个人经验可以参与作品生产时,作品就可以悬置考据争议,不为现实所累。而且沉浸式艺术通过观众参与生产的方式,消除作品之为观众的“对象”和“客体”的属性,变成“为我”之物,将主观体验融入作品生产之中,作品内容表现的是观众自身的世界。胡塞尔指出:“世界对我来说根本就不是别的什么东西,而只是在这样一种我思中有意识地存在着的并对我有效的世界。只有从这样一种思维活动出发,世界才会具有它整个的意义,具有它普遍的和特殊的意义,并具有它自己的存在有效性。”^⑥但是,赋予对象以意义的行为因数字技术在沉浸式艺术的应用,不再是人单纯的意识活动,明显地影响了现实艺术作品。

综上所述,媒介间性问题贯穿着沉浸式艺术创作的始终,在数字技术进入艺术领域的背景下,无论是媒介融合的极致包容性,还是跨媒介叙事的开放性,其旨归都在于构建独特的“去中心化”生产模式。在艺术家提供的主题框架下,作品与观众的关系真正达到融合共在,意蕴自由流变,形成多元化与差异化兼具的审美体验。同时,新的媒介延伸了人类的感知能力,并巩固了具身体验的新形式。因此,媒介并不是简单的视觉、口头或文学形式,而是重新配置整个身体与感知器官。新的媒介导致产生新的知觉可能性、新的身体和新的主体性。^⑦

二、主体间性:

技、身、心在沉浸场域的合一

传统艺术表现为以艺术家为中心的单向意义模态。观者作为意义的接受方,通过解读作品的形

式与内容,感知、领会艺术家寓于其中的意义。有别于此的沉浸式艺术继承了观念艺术与行为艺术“走出画架”的理念,以现代科技为载体超越了单一的表现形式,在一定场域内塑造开放性的意义空间,促使观者以具身性的方式参与其中。这使得身体知觉对所处境遇的认知也更加明晰,并且逐渐取代鉴赏能力成为意义获取的主要途径,进而“有隔”的互动深化为“无间”的交往。此种参与方式表明,沉浸式艺术的意义不再受限于确定的主题,而是随着观者的身体在场域内的变动不断绽出。沉浸式艺术的生产对观众来说不是异己的存在,观众的本质力量可以参与其中,感受自身对象化显现的结果,由此可以将对沉浸式艺术的审美视为自我主体与对象主体之间相互作用、相互生成的存在方式。

沉浸式艺术的生产不能离开观者身体的参与。在通常观念中,人们往往认为全感官、多角度的呈现或交互就等于身体在审美中的回归。此种误读不仅造成“沉浸”一词的泛化,也导致沉浸式艺术与其它新媒体交互艺术之间界限的模糊。虽然调动感官是引起“沉浸”的关键步骤,但以数字媒介为基础的感官反馈总是机械的,观众的行为仅是触发作品中的某个响应“按键”,作品外观和存在方式则完全由技术背后的操纵者所决定,剥夺了身体知觉与认知能力的原初统一性。梅洛-庞蒂认为:“不能把器官比作一件工具,仿佛它能够脱离整体机能而存在并且获得思考;也不能把精神比作使用这一工具的工匠;这将回到一种外在关系……精神并不利用身体,而是透过身体,通过使身体超出于物理空间之外而实现自身。”^⑧简言之,不存在无身体的“思”,也没有脱离“思”的身体,身体不仅是知觉主体,而且具有意识能力。此外,审美活动本应起于感官进而构象,理趣发生在人与作品间交流的空隙,但大部分新媒体交互艺术过度地借数字媒介充塞人的各种感觉器官,大量且持续性的知觉刺激造成身体“有肉无灵”,导致主体难有精力反思作品本身。张先广认为:“当身体处于‘开启’模式时,自发的、创造性的、独特的身体表情将受到限制……当我们意识到我们的环境正被编程以便对我们进行编程的时候,我们当中至少有一些人势必会产生抵抗的想法。”^⑨沉浸式艺术很好地克服了上述问题,其作品是根据

个人行动或经验,基于交互之上的“具身化”动态而生成的,籍此将身体从作为“技术媒介”的载体中解放,转而与作品共同营造沉浸场域,在重视身体知觉的同时又强调了心灵对作品的认知,真正实现身体回归审美。同时,沉浸式艺术以“投身”方式来体悟作品。此种“投身”即身体以另一种状态虚在于作品之中,但不同于立普斯“移情”所言“将自身生命力贯注于对象”,也不是外化到对象中的自我,而是以身体激活作品,并赋予其生命力和意蕴。借用阿甘本对有关人与影像关系之间的“宁芙”^②之喻,可适当描述数字技术中的身体存在。阿甘本认为:“(宁芙)她们并非从上帝的影像,而是从人的影像中被创造出来,她们构成了人的影子或影像(imago)……唯有与人的相遇,这些无生气的影像才能获得魂,成为真正活的影像”^③。沉浸式艺术提供的框架就相当于“宁芙”,它是艺术家的创造,但又不足以自显,而且很难说在介入之前就能对沉浸式艺术的形式进行审美。帕拉塞尔苏斯指出:“尽管它们(宁芙)是灵和人,但它们也两者都不是。人有魂,但灵没有……然而,这种造物,虽是二者,但没有魂,也不能等同于灵。”^④无人介入的沉浸式艺术与无魂的宁芙一样,只有身体进入其中,才可以内化其中、创化其外,进行一种个性化生产。以2017年坐落于东京的无界美术馆(Teamlab Borderless)中的沉浸式艺术作品《被追逐的八咫鸟、追逐同时亦被追逐的八咫鸟、超越空间》为例,光影汇聚出的八咫鸟围绕观众嬉戏、飞舞,仿佛“活”的一样,通过摄像头的捕捉以及后台云计算,八咫鸟巧妙地围绕观众,生成自身动作和运动路径。整幅作品的完成源自主体(观者)与虚体(沉浸式艺术)之间的耦合,但后者没有能动性,其仅提供与观者交互的“沉浸场域”,激发身体对作品的全面感知,敞开传达主体情感的通道。当身体与作品发生关系时,作品的“轮廓”也更加清晰,其意义随着个体行为流变、绽出,无不显示身体之于沉浸式艺术的必要性。

“沉浸场域”容纳了身体和作品,此二者合一的路径对应着沉浸式艺术的主体间性生成态势。一方面,“沉浸感”源于人的认知功能潜力。沉浸式艺术致力于营造趋于真实的体验,试图借此模糊现实世界与艺术世界之间的区别。然而要实现作品与身体的交融,除感觉因素外,意识也应投入其

中。尽管电子媒介是人的中枢神经系统的延伸,但是即使现代数字技术“有可能给人的各种感觉编制程序使之接近于人的意识”^⑤,也仅是起到辅助作用,关键在于人本身的主观意向。因此,在以“场域”形式存在的沉浸式艺术中,要实现身体融入作品,主要靠观众的“空间感知”能力。布鲁诺认为:“空间感知可能是在进化过程中建立起来的,目的是提高个体对环境的适应性,感知和认知过程的一般可塑性使人们能够进行特定的空间认知。”^⑥沉浸场域对观者身体的不断刺激,促逼着身体不断掌握作品反馈特性,减少对作品经验性的凝视和思考,身体与沉浸场域的关系便会逐渐地消除隔阂;另一方面,在感知外,身体还兼有能动构造空间的能力。身体投射是身体意向所指的,但作为外在感知对象的沉浸式艺术作品不是直接在意识中建构完成的。阿恩海姆认为,人的大脑具有“完型”功能,即“形”在人的视知觉活动中,具有趋向完整的“整体性”、“创造性”和“内涵性”。^⑦但视知觉活动并不是僵死的,人具有对同一主题作不同角度理解的“视角的多样性”,此种可能性突破了眼睛观察对对象的外在形式的复制性,将对象含义从单一面中解放出来,在看的同时也带有心灵的思考和创造。“看”不是一种机械活动,不是纯粹意识活动对意识活动对象的意向性建构,而是活动的身体对被看之物的有距离的“接纳”。实质上,“看”是有灵性的身体活动,视觉受制于代表“我能”的身体的运动投射。^⑧要言之,身体对沉浸式艺术的感知要达到“投身”效果,由“我”的外在的感知对象到因“我”显出意义,除了认知中的空间感知能力外,还要通过肢体的运动、眼睛的观看和耳朵的捕捉等行为。梅洛-庞蒂主张以身体感知建立对世界的认识,但“宁芙化”(“投身”于数字技术)的身体感知经验也可参与世界的建构,这是否会破坏自我身体和世界的统一关系?蓝江在借“宁芙”隐喻电子游戏中的身体时,抛出了上述统一性之问,他以“逃逸的、悖论性分裂的身体”对此作答,认为身体每次的“宁芙化”皆能产生一个新的世界。以视知觉为主并借屏幕和操作按键“分身”其中的电子游戏,所习得的知觉经验过多依靠想象,且大部分与现实世界经验相差甚远,而此与现实世界的割裂,不仅会有创造“新世界”之感,也是刺激过后落差感的来源。实际上阿甘本的“宁芙”

之喻并未引申至此,而且“意义终究不是概念范畴”^②,对被知觉世界采取概念、范畴或表象来研究的方式都无法真正把握它的本真意义,因为以规定的方法界定被知觉世界本身就带有局限性,它不能对被知觉世界产生任何知识,关键在于解决“宁美化”身体与肉身唯一性的矛盾。上帝创造“宁芙”,正如人类设计电子游戏、虚拟现实等,但沉浸式艺术的不同之处在于,其“宁美化身体”的形成是基于现实感知且匹配人的行为习惯,与肉身实感并不冲突,保持了身体和知觉的唯一性。相较于借想象意会,依知觉经验延伸不易发生“投身”后与本体的割裂感。因此,如何调试技术使之匹配身体感知是沉浸式艺术生产中无可回避的问题。

虽然从本质上来说,技术与人是“共生”的,技术的创设和使用能够对身体本能缺陷形成有效增补,然而在实际应用中,人与技术之间的关系并不像理论所描述的那样本自一体。自从有了各种观察技术和信息显现技术之后,对象向人的呈现就不再只有“自然显现”这一种形式,而是增加了“技术化人工显现”的新形式。在此过程中,技术参与了认识对象的建构,人们面前的“对象”其实是在技术系统中经过复杂的信号转换后形成的,或者说,这样的认识对象是通过解读相关仪器上以技术手段呈现出来的信息而被把握到的。^③将技术介入认知,将幻觉以接近现实的姿态显现的沉浸式艺术,实已超出自然感知范围。特别是自虚拟现实技术进入艺术领域以来,远程在场或虚拟在场等不确定的身体形态,使技术之于身体知觉越发遥远,此种借科技获得的“超具身性”^④(ultra embodiment)体验,极易造成技术与感知不匹配的现象。^⑤而沉浸式艺术若想避免此问题,就须在生产时参照身体知觉为技术起点,构建一个契合身体知觉和身体意向的结构范式,尽可能复刻身体感官的行为习惯和工作原理,实现身体与技术的统一。弗卢塞尔以手机上的虚拟键盘为例,认为手机即使进化到无需实体按键,也要配合震动马达,并且摹仿打字机或键盘的“哒哒”声,这样手指才会有输入的感觉,不会出现“机器口吃”的现象(用户产生自己没有成功输入的错觉)。^⑥唐·伊德将此人技合一的状态命名为“具身关系”(embodiment relations),即“技术在直接经验中的抽身而去”^⑦,人类经验被技术的居间调节所改变,并经由技术通达

世界。与梅洛-庞蒂以“盲人的手杖”为喻类似,成功表现的沉浸式艺术不会让人觉得作品是脱离自身的,技术在扩展身体能力的基础上,成为了身体的一部分。海德格尔对锤子使用的寓言也说明,在人技高和谐度下,锤子作为上手事物在使用中的撤退,成为身体意向性的背景而不为身体意向性所觉察,技术由此变得“透明”,与使用者成为一个共生体。作为观众身体延伸的技术,在沉浸场域中还承担着第二个任务,即在把观众引进作品中后,与观众共同构成作品,成为彼此互为的相互存在。塑造沉浸式艺术的技术因素,是艺术家本质力量的“代表”(有如之于“我”的“他人”)。而不被“我”的身体所接纳的技术,对于“我”来说则不存在于“他人”之中,即使它的确包含技术因素,也不能被“我”视为艺术中的一部分。如胡塞尔所言:“正如他人的躯体身体存在于我的感知领域中一样,我的身体也存在于他人的感知领域中。”^⑧因此,只有技术、身体、意识三要素一体化,三者联动实践,才能达到沉浸体验的“化身”效果,否则类似“眩晕感”等面向技术的排斥反应将无法避免。

综上所述,现代艺术对数字媒介的应用主要停留于感官互动层面,这实际上仍把身体当作承担感官的工具,但沉浸式艺术诉诸的是包含感知与认识功能的身体-主体,并由其激活作品的生命力。虽然数字技术的演进极大改变了艺术生产的面貌,但可以乐观地把它看作现代流行的创作元素,就像伦勃朗布光法随着摄影艺术的发展而再次兴起一样,它是艺术家为追求更佳效果的艺术表达方式,以及为带给欣赏者更加深刻的审美体验而广泛应用的。要言之,沉浸式艺术通过实现身心合一、身体与作品合一、身体与技术合一的渐进的三个阶段,生产出自身独特的存在样态。

三、文本间性:“瞬间绽开”与视域融合

沉浸式艺术须由人的参与而激活,所以其艺术生产在接受阶段才得以完成,此种个人与文本交织共在的关系实质上就是“文本间性”。茱莉亚·克里斯蒂娃认为:“任何文本都是被引文镶嵌所建构;任何文本都是其它文本的吸收和转换。”^⑨该观点对应着文本间性指向的开放性与去中心化特征,并与沉浸式艺术生产过程相耦合,即以观众的接受和创造性理解作为文本意义生成的根源。此

外,不同于以往“文本-接受者”的二元关系,对沉浸式艺术的接受可跨过审美经验的过程,与文本“瞬间”契合,进而“绽开”一个意象世界。具言之,瞬间本身就具有绽出之象,任何瞬间都不在物理时间中,无法被还原为物理时间中的一个位置。就其本质而言,瞬间乃是一个可被打开的、向外绽出的时间视域之开端。^⑤接受者与沉浸式艺术相遇的瞬间,类似于中国古典美学中的“感兴”,都意指“心物”在主体心中瞬间交融与创构成为物我浑一的审美意象世界。在此意义上,描述观众何以在“瞬间”接受沉浸式艺术,是研究其文本间性的起点。

首先,对沉浸式艺术的瞬间接受指向了两种“距离”的消解。考斯基马将接受文本的时间层次分为两种:界面时间(读者与文本发生作用的物理时间跨度)和认知时间(读者想象性地建构或重建诗歌或叙事内容的年代上的时间跨度)。^⑥就界面时间而言,沉浸式艺术由于可以完美复制,从而消除了观众与作品物理时空距离的隔阂,其作品并不具有本雅明所说的“即时即地性”与“原真性”(echtheit),而且创作的核心是通过对不同要素的设计来共同营造“沉浸”。成功的组合关系可被当作“配方”,而遵循“配方”构建出的沉浸式艺术作品则可以完美复制原作,所以无须担心艺术复制品缺失“光韵”,我们只需记下一系列数据或代码,两个完全相同的沉浸式艺术作品就有可能同时出现。以“雨屋”为例,当掌握了注塑贴砖、3D追踪摄像头以及钢梁的布局,再配合后台水处理系统与电磁调节阀的数据,即使在上海也能完全复制出与纽约 MoMA 博物馆一样的“雨屋”。同时,由于沉浸式艺术本身需要观众激活,因此当观众不在场时,“展演”是无法进行的,此“在场”不仅指作品无法脱离观众而独显意义,也意味着二者同时处于同一“场域”。就认知时间而言,沉浸式艺术改变了传统观演关系,从根本上取消了“距离”的存在。爱德华·布洛借“海上大雾”来说明,若想进入审美的心境,那么对象与利害考量之间的“距离”不能“太近”或“太远”,应恰到好处。但“最佳距离”或“距离的极限”是理论上推演的结果,在实际审美活动中较难把握。艺术实践也面临同样的难题,即如何使作品被观众所认知且接受。时至今日,借助数字媒介的互动特性来增进作品与观众之间的关系已是常态,但无法发挥观众创造力的互动难免形成反

馈闭环。图像和触觉的刺激对观众的注意力和感知力无孔不入,此类互动的泛滥反而伤害对作品的审美而陷入感官刺激。弗卢塞尔的“间性论”极力推崇“对话”,将对话视为产生创造性的场所,他认为无论是内心的对话、与他者的对话,还是与人工智能的对话,就整体能力和创造性潜力而言,内心的对话远远不及外在的对话。^⑦所谓“内心的对话”相当于上述的“互动”,反馈信息流经观众、不生痕迹,其作为被输入的一方,缺乏意义建构。他也以摄影艺术为例,提出“互为意义空间”的看法:“影像是‘内涵的’(konnotative,含义模糊的)象征符号复合体。它们为阐释(interpretationen)提供了空间……人的目光形成了影像元素之间在意义上的联系。目光可能总是重新回到一个具体的影像元素上、把它提升为影像意义的载体。”^⑧沉浸式艺术同样具有“内涵的”象征符号特质。与影像不同的是,其文本的开放性可致使个人“理解”跳出意识范围进而参与作品的生产,实现界面上的“共在”与认知上的“共生”。

其次,介入即接受的特性致使视域融合自然生发,并被赋予全新涵义。沉浸式艺术往往通过展演预告来公开作品相关信息、展示自己的风格与特征,从而唤起读者对作品的“先在”期待。姚斯认为:“预先对读者提示一种特殊的接受,它唤醒以往阅读的记忆,将读者带入一种特定的情感态度中。”^⑨但不同于传统文本,观众对沉浸式艺术作品的接受,无须改变自身先在“视野”来刻意迎合某种欣赏路径,也无须假定审美感觉的经验语境,而是在共创基础上形成个性化“审美标准”。观众甚至可以悬置起对于作品的知识性认知,通过现象学式的直观洞察到作品中世界与大地之间的争执(streit),从而与作品自行解蔽后显现的意义世界相照面,藉此领会作品的真理之维。直观的审美在克罗齐看来就等同于艺术,当直觉到事物时,意象诞生、作品生成,直觉“瞬间”发生的同时,也暗含了读者与作家关系的模糊性。来自心灵的创造消解了艺术作品“物”之特性,但沉浸式艺术借数字技术实现了心灵创造的“物化”显现。弗卢塞尔认为:“我们都是转瞬即逝的潜存,通过相互接近从而将彼此体验为具体的‘我’和具体的‘你’。我们接近彼此从而相互实现。”^⑩此描述同样适用于人与作品在“沉浸场域”的相遇,对沉浸式艺术的直观、瞬

间式接受,重塑了艺术生发过程的“视域融合”路径。以往“融合”是将自我和他者经验区分开来,但读者与作品生命力绑定后,经验就不需区分,“融合”的过程也无需谈起。

最后,沉浸式艺术“视域融合”的实现可从三方面来分析。就接受者而言,主体的审美修养总是参差不齐,面对较难意会的晦涩作品,联想和想象是弥补审美修养差距的法宝,通过反复品味,还是可以把握作品的意蕴。但如果对象与自身认知经验过远,这个弥补作用就是有限的,正如识字不全的幼儿无法对古典文献进行欣赏一样。而沉浸式艺术通过对趣味的调动,直接激发观众审美情感,跨过了审美修养的差距,不论晦涩与否,观众因趣味便能参与其中。沉浸式艺术打破了观众惯常的审美方式,这种从观看到体验的转变,所带来的是对观众情感能力、感知能力的扩充。作品和观众“双向对话”的动态性与开放性也指明了未来文本的发展趋向。沙基布·穆罕默德说:“若假定文本是非叙事性的,就是放弃个人能动性,拥抱自满,这种状态与读者产生负面共鸣。任何文本都是过去引文的新组织。代码、公式、节奏模型、社交语言的片段进入文本并在其中重新分配”^④。而沉浸式艺术的UGC生态致使开放的理解转为开放的意蕴,审美主体本身就是作品的创造者,作者原本的创作含义会与欣赏者自身审美经验相交织,“视域融合”藉此具有了文本内涵多元化的可能性。就作品本身而言,以往与艺术的对话往往不是以平等的方式进行的,优秀的作品总有“权威”光环,但在伽达默尔看来,“作者的思想决不是衡量一部艺术作品的意义的可能尺度。甚至对一部作品,如果脱离它不断更新的被经验的实在性而仅从它本身去谈论,也包含某种抽象性。”^⑤因此,作品只有可被观众“经验”才能实现其本身价值。沉浸式艺术通过将人拉入作品之中,扭转了之前带有“膜拜”意味的欣赏方式,创造了一个平等感受作品意蕴的沉浸空间,增加了观众与作品交流的密度。麦克卢汉指出:“产业和娱乐中新型的相互关系,是电力技术瞬息万里速度产生的结果……大众媒介所显示的,并不是受众的规模,而是人人同时参与的事实。”^⑥沉浸式艺术降低了审美发生的门槛,辅助每个观众皆可进入作品之中,提供共创共享的艺术氛围,不仅可激发人们的参与兴趣,而且每个人获

得的体验不尽相同,在与作品的互动中引发共鸣。就观众与作品的关系而言,艺术的价值源于人们的欣赏、阐释和评价,但是艺术品在被阐释的过程中,就会涉及历史性、客观性、纯粹性的问题,这些因素使不同阐释之间产生差异,在阐释的过程中会不自觉地滑向阐释本身,偏离了原先的方向。沉浸式艺术则以观众为中心,着力于发掘审美活动中受众与客体的双向交流,而且观众参与创作的UGC生态从根源上就减少了误读的发生。艺术作品总有言外之意、韵外之旨,但如果文本意蕴本身就取决于观众视野,而不存在某种标准且权威的阐释呢?实际上,接受者在文本中把握的作者情感很大一部分是专属于自己的,不再和作者意图相一致,语言的意义和精神的意义有不同的命运。^④在伽达默尔看来,文本只有进入可能解释的空间才是“存在”的,沉浸式艺术的文本与观众之间不存在对抗性,相反,观众可以根据自身所闻所想,参与作品文本生产。此本己性体验不仅契合了沉浸艺术“可能性高于现实性”的特质,并且能够使观者将作品的艺术精神转化为建构精神世界的力量,使其超越沉沦在世的日常情态,唤起潜在的创造力,即“人人都是艺术家”,从而在价值取向层面达到观者与艺术作品的视域融合。

结 语

感官技术决定了艺术的存在形式、操作方式和传达方式,因而也决定了人们的感受方式、感知模式、感知尺度和感知比率,决定了身体以何种的状态成为生存于世并参与这个世界的感觉载体。^⑤除科技因素外,突破二元论的美学理论演进和艺术综合化趋势对当代审美文化的影响,共同陶染了当代沉浸式艺术的生产。沉浸式艺术不仅将观众引向创作,更以自由且多元的样态迅速占领文化市场。因其简化了审美活动的经验过程,所以更多观众得以接受该艺术形式,如保罗·维利里奥所预示的那样,在合成图像即计算机制图软件制作的图像之后,接着到来的是合成视知觉的时代,即知觉自动化的时代。^⑥这也将带来一系列问题,不少沉浸式艺术以过度追求刺激、享乐,从而对文化的内涵价值进行了消解,凭借日新月异的科技手段一味追求表现形式的另类化,以此给观者前所未有的身体体验,致使作品的意义流于感性层面,

未能形塑具有深刻性的意义空间。

沉浸式艺术在生产的同时也面临艺术自律的矛盾。科技既解放了艺术也重构了艺术,若坚持为艺术而艺术,便会弱化审美价值和社会功能,因为大部分现代艺术业已远离大众审美经验;若抛弃艺术自律性,则可能导致沉浸式艺术异化为体验经济的附庸,堕入消费意识形态的窠臼。因此,以“间性”问题作为研究沉浸式艺术的重点,可以摆脱当代艺术发展中流行的“唯技术论”与“唯艺术论”的困境,重新审视未来艺术的发展方向 and 审美嬗变。作为一种公共性的场域艺术,沉浸艺术亦能在展现其先锋性姿态的同时,产生更多的社会价值。

注释:

①学界对沉浸式艺术的研究萌蘖于“沉浸体验”的概念界定,早在1966年杰克逊和马什就提出沉浸体验的九因子理论模型。参见S. A. Jackson & H. W. Marsh, *Development and validation of a scale to measure optional experience: The flow state scale*, *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1996, 18(1):17~35. 1990年,芝加哥大学心理学家米哈里·契克森米哈赖通过对人们生活和工作中偶发的全神贯注状态进行系统分析,明确了“心流”(flow experience),即沉浸体验的定义。参见米哈里·契克森米哈赖《心流:最优体验心理学》,张定琦译,中信出版社2017年版。

②关于“沉浸”的研究,张铮、刘钰潭从跨学科视野深刻剖析“沉浸”概念的含义,参见张铮、刘钰潭《“沉浸”的核心要义与文化逻辑》,《南京社会科学》2022年第2期;李沁从传播学角度探究第三媒介时代的“沉浸传播”的意义,参见李沁《沉浸传播:第三媒介时代的传播范式》,清华大学出版社2013年版,第57页;李四达认为,交互媒体艺术以构建沉浸体验为核心,预见数字媒体艺术的未来进路,参见李四达《数字媒体艺术概论》,清华大学出版社2015年版,第67页;江凌从艺术科技角度分析了沉浸式艺术对传统“观看”式审美的革新,参见江凌《论5G时代数字技术场景中的沉浸式艺术》,《山东大学学报(哲学社会科学版)》2012年第2期。

③德勒格尔:《雅典娜神殿断片集》,李伯杰译,生活·读书·新知三联书店2003年版,第73页。

④⑤瓦格纳:《瓦格纳论音乐》,廖辅叔译,上海音乐出版社2002年版,第138、61页。

⑥维尔纳·沃尔夫:《音乐—文学媒介间性与文学/小说的音乐化》,李雪梅译,《杭州师范大学学报(社会科学版)》2013年第6期。

⑦例如,在辨别何为虚拟现实艺术时,它必然包含了虚拟现实技术,其中几乎看不见传统媒介的影子,可能一

副VR眼镜就是作品的全部。

⑧尤西林:《冷媒介与艺术》,《文艺研究》2015年第3期。

⑨奥利弗·格劳:《虚拟艺术》,陈玲主译,清华大学出版社2007年版,第18页。

⑩Juha Herkman, *Intermediality and media change*, Tampere University Press, 2000, p.19.

⑪Florea Eleonora & Cojocaru Stela, *The Presence of the Phenomenon of Artistic Synesthesia in Painting*, *Review of Artistic Education*, 2021, 22(1): 245.

⑫Wassily Kandinsky, *Spiritualul în artă*, Ed. Meridiane, Bucuresti, 1994, p.51.

⑬李亚飞:《媒介间性与文学研究——图绘维尔纳·沃尔夫的媒介间性理论》,《外国文学动态研究》2019年第6期。

⑭李沁:《沉浸传播:第三媒介时代的传播范式》,清华大学出版社2013年版,第128页。

⑮让-保罗·萨特:《想象心理学》,褚朔维译,光明日报出版社1988年版,第285页。

⑯埃德蒙德·胡塞尔:《笛卡尔式的沉思》,张廷国译,中国城市出版社2001年版,第28页。

⑰Kang J., *Walter Benjamin and the media: the spectacle of modernity*, Polity Press, 2014, p.213.

⑱莫里斯·梅洛-庞蒂:《行为的结构》,杨大春、张尧均译,商务印书馆2017年版,第304~305页。

⑲张先广:《对数字技术的间性论思考》,牡丹、张先广译,《哲学分析》2019年第3期。

⑳蓝江:《宁芙化身与异托邦:电子游戏世代的存在哲学》,《文艺研究》2021年第8期。

㉑吉奥乔·阿甘本:《宁芙》,蓝江译,重庆大学出版社2016年版,第64页。

㉒W. Jones, *Four Treatises of Theophrastus von Hohenheim called Paracelsus*, translated by Henry E. Sigerist, The Johns Hopkins University Press, 1941, pp.228~229.

㉓埃里克·麦克卢汉、弗兰克·泰格龙:《麦克卢汉精粹》,何道宽译,南京大学出版社2000年版,第277页。

㉔Bruno Trentini, *Immersion as an embodied cognition shift: aesthetic experience and spatial situated cognition*, *Cogn Process*, 2015, 16(Suppl 1): 416.

㉕R. Arnheim & A. Karp, *From contrast to assimilation: In art and in the Eye*, The MIT Press, 1975, p.110.

㉖莫里斯·梅洛-庞蒂:《眼与心》,杨大春译,商务印书馆2007年版,第15页。

㉗莫里斯·梅洛-庞蒂:《知觉的首要地位及其哲学结论》,王东亮译,生活·读书·新知三联书店2002年版,第10~11页。

⑳肖峰:《认识论:从自然化到技术化》,《哲学动态》2018年第1期。

㉑“超具身性”,即个体主体在开展对外部世界的感知和认知等意向性活动时,仍然基于自己“身体”,但由于“身体”已经多元化,并不止于单纯的自然身体,个体主体经常处于多重“在场”的状态,而具身体验开始呈现出超越自然肉身体验的趋向,通过从肉身到技术化身体、从现实到虚拟等各种渠道获得。参见简圣宇《论人工智能时代的身体美学基本范畴》,《上海师范大学学报(哲学社会科学版)》2022年第1期。

㉒以头戴式VR眼镜为例,该技术以视知觉为起点,构造身体虚拟到幻象空间的错觉,但不少人还是难以接受随之产生的3D眩晕感,这是图像刷新与身体运动不一致造成的。

㉓Vilém Flusser, *The Shape of Things: A Philosophy of Design*, Reaktion Books, 1999, p.62.

㉔唐·伊德:《技术与生活世界:从伊甸园到尘世》,韩连庆译,北京大学出版社2012年版,第35页。

㉕埃德蒙德·胡塞尔:《生活世界现象学》,倪梁康、张廷国译,上海译文出版社2005年版,第199页。

㉖J. Kristeva, *The Kristeva Reader*, Columbia University Press, 1986, p.37.

㉗邓定:《瞬间与无性——海德格尔关于〈巴门尼德篇〉第三条进路的存在论阐释》,《哲学研究》2022年第2期。

㉘莱恩·考斯基马:《数字文学:从文本到超文本及其超

越》,单小曦、陈后亮、聂春华译,广西师范大学出版社2011年版,第52页。

㉙张先广:《弗卢瑟与间性论》,丁礼明、张先广译,《东方丛刊》2019年第2期。

㉚威廉·弗卢塞尔:《摄影哲学的思考》,毛卫东、丁君译,中国民族摄影艺术出版社2017年版,第9~10页。

㉛H·R·姚斯、R·C·霍拉勃:《接受美学与接受理论》,周宁、金元浦译,辽宁人民出版社1987年版,第29页。

㉜V. Flusser, *The Freedom of the Migrant: Objections on nationalism*, University of Illinois Press, 2003, p.51.

㉝Mohammad Khosravi Shakib, *Inevitability of arts from inter-textuality*, International Journal of English and Literature, 2013, 4(1):5.

㉞汉斯-格奥尔格·加达默尔:《真理与方法》上卷,洪汉鼎译,上海译文出版社1992年版,第6页。

㉟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426页。

㊱保罗·利科尔:《解释学与人文科学》,陶远华、袁耀东等译,河北人民出版社1987年版,第91页。

㊲王妍、司峥鸣:《感官技术:艺术形态史的技术现象学视角》,《学习与探索》2021年第11期。

㊳保罗·维利里奥:《视觉机器》,张新木、魏舒译,南京大学出版社2014年版,第122页。

责任编辑 刘洋

The Value Orientation of Yangming's Mind-heart Theory (108)

Yang Guorong

(School of Philosophy, Northwest Normal University, Lanzhou 730070)

Abstract: The concept of mind-heart theory not only embodies the unique philosophical approach, but also shows its value orientation. The concept of innate conscience as the core of mind-heart theory, in the sense of values, innate conscience inherently contains human concern or benevolent care, which is different from the value orientation of people as objects or tools. Another important proposition of mind-heart theory is "xin(mind) is li(principle)". One of its meanings is the unity between individual consciousness and universal norms or principles. The value behind this unity is manifested in the double affirmation of individual rights and group responsibilities. The combination of the meaning concern implied by the mind as the body and the sense of responsibility implied by the innate conscience further leads to the feelings of the world. In Wang Yangming's view, the feelings of the world are specifically expressed as the concept of the unity of all things, which contains the intention to go out of the closed self and treat others in a benevolent way. The sense of concern implied by "mind", the sense of responsibility implied by "innate conscience", and the feelings of the world involved in "unity of all things" are also faced with specific implementation problems. In Wang Yangming's mind-heart study, this issue is related to the relationship between "knowing" and "doing", which means that the real world or the meaningful world is based on human participation and construction activities, while real participation is also reflected in the actual process of doing things.

Key words: value orientation; innate conscience; xin(mind) is li((principle); everything is one

Interlity and Aesthetics:An Inquiry into the Interlity of Immersive Art Production (113)

Tuo Jianqing, Miao Wenyu

(School of Humanities and Social Science, Xi'an Jiaotong University, Xi'an 710049)

Abstract: Unlike media fusion in the general sense, the production of immersive art makes use of any old and new media that can shape immersion to achieve "pan-media fusion", and its cross-media narrative approach also helps to build a decentralized production model and transform the linear path of "communication-reception" into a state where "people are media and media are people". Its cross-media narrative approach also helps to build a decentralized production model and transform the linear path of "communication-reception" into an indistinguishable state of "people as media and media as people". The open meaningful space of the "immersion field" encourages the viewer to participate in it in an embodied way, giving life to the work through the body and forming a unity of technique, body and mind. Immersive art uses the viewer's acceptance and creative understanding as the root of the meaning of the text, and this experience of selfhood not only fits the "possibility over reality" quality of immersive art, but also helps the viewer construct the power of his or her own spiritual world. For this reason, immersive art makes new changes in the relationship between medium and human, body and work, and text and viewer, starting from the issue of "interlity" and trying to get out of the "technology-only" and "art-only" dilemmas popular in the development of contemporary art. From the issue of "interlity", he seeks to break out of the "technology-only" and "art-only" dilemmas prevalent in the development of contemporary art and re-examine the development and aesthetic transformation of future art.

Key words: Immersive art; Intermediality; Inter-subjectivity; Soma; Horizon fusion

**Cultural Power Transfer and New Consensus of Civilization
in the Canonization of Literature** (123)

Wei Lina

(School of Foreign Languages, Huzhou University, Huzhou 313000)

Abstract: The generation of literary classics is the choice of the times and the precipitation of history, governed by aesthetic standards and theoretical interests, which appeared as the relevant mechanism and process of Canonization, De/Anti-canonization, and Re-canonization. Adhering to the standpoint of sociology knowledge, with the power struggle of top-bottom hedging, cultural studies, cross-cultural studies, cultural anthropology, feminism, post-colonialism, and other theoretical schools, have destroyed the cultural Solidification constructed by modernism, breached the separatist regime in the area of knowledge and the hierarchy in the field of thought, and made public the hidden rules generated by traditional classics—the seemingly