

梅洛-庞蒂知觉理论与数字艺术审美 体验转向

牛春舟 朱玉凯

(东北农业大学 艺术学院, 黑龙江 哈尔滨 150030)

摘要: 梅洛-庞蒂是研究知觉与艺术关键的现象学家之一, 他的哲学观点及艺术理念都和当代的数字艺术产生了共鸣。当代数字艺术借助科技手段, 将观众通过具身感知置于艺术之中, 并质疑作品与观众之间的习惯性关系, 在交流性体验、联觉性体验、时空性体验上呈现出新的转向。当前现象学研究往往具有注解性倾向, 对于哲学家观点的理解, 成为学术研究的终点。文章以对梅洛-庞蒂知觉理论的阐释为起点, 将分析哲学与现象学作为理论工具, 通过分析具体作品中审美经验形成与呈现方式, 为现象学和当代艺术之间的对话找到另一个开口, 这个开口位于作品与欣赏主体之间, 即艺术审美体验问题, 也有助于找到新的体验世界的可能性以及认识人类自身的新机遇。

关键词: 梅洛-庞蒂; 知觉; 现象学; 数字艺术; 审美体验

中图分类号: B15; J0 **文献标识码:** A **文章编号:** 0257-0246 (2022) 01-0251-07

身体与知觉是梅洛-庞蒂哲学思想的核心概念, 梅洛-庞蒂通过这两个词来解释具体的感知、具体的生活感是什么, 相较其他现象学家, 他的理论更关注感性, 拒绝通过艺术家的个人生活来解释艺术作品, 既不想从他或她的历史背景中提取艺术家, 也不想将其作为具有完全自由的创作者来研究。虽然梅洛-庞蒂并没有对“体验”进行明确的定义, 但是在他的“身体现象学”中身体与外部世界、内心世界相联系的方式就是通过“身体体验”完成的, 是典型的直接体验, 将体验者的心理起源、社会历史解释悬置在外。^① 这种体验, 既指人的身体性的行为, 也指人的身体性的知觉。“审美体验”是对特定对象的体验, 强调审美问题应该放到与体验相契合的角度加以考察, 审美的全过程都不离体验, 且主要功能即在于体验本身。^②

基金项目: 黑龙江省哲学社会科学研究规划项目 (19YSC172)。

作者简介: 牛春舟, 东北农业大学艺术学院副教授, 研究方向: 数字艺术理论与实践; 朱玉凯, 东北农业大学艺术学院副教授, 研究方向: 数字景观艺术。

^① 梅洛-庞蒂有以下阐述“现象的世界不属于纯粹的存在, 通过我的体验的相互作用, 通过我的体验和他人的体验的相互作用, 通过体验对体验的相互作用显现意义。”参见莫里斯·梅洛-庞蒂《知觉现象学》, 姜志辉译, 北京: 商务印书馆, 2003年, 第17页。

^② 陈伯海《走向“体验美学”》, 《江海学刊》2021年第1期。

一、身体主体性与当代失落

梅洛-庞蒂的早期著作《行为的结构》与《知觉现象学》的主要立场是，过去的经验主义或理智主义理论都没有考虑到身体。所以，梅洛-庞蒂在他的讨论中引入了体验和感知主体的具体情境——我们通过我们的身体存在而生活在这个世界上，这种关系不能被任何关于生命和有意识的存在的理论所否定或忽视。对于梅洛-庞蒂来说，经验主义（现实主义）或理智主义理论（理想主义）都无法恰当地讨论这个现实生活，以上几派理论都以客观思想为前提，是一种由明确和静态世界理想控制的思维模式。这种思维模式是有问题的，因为它忽略了感知以及感知之间的关系。^① 既然这个世界最初是通过知觉被赋予我们的，那么研究知觉世界的构成就是现象学家的任务。通过现象学的方法，人们能够专注于感知，并研究感觉世界的构成，这种方法可以被描述为对生活体验的“回归”。由于所有的知觉都涉及功能性的感觉器官，知觉的现象学也必然是身体的现象学。后期梅洛-庞蒂通过术语“肉”，描述了我们在这个世界上的存在——有知觉的身体和有知觉的世界的交织。他在海德格尔的“在世存在”理论和胡塞尔的“还原”理论基础上，建立起一种身体在世界的思想。他在《知觉现象学》中，依照身体在知觉、知识和意义之中所扮演的重要角色，提出了身体—主体的观念。^② 梅洛-庞蒂的身体性不仅仅指与二元论中与精神相对的可见、可触摸的躯体，而是一个整体概念，是一个包含多种关系的“身体场”，具有综合体特征。

基于生活经验和可感知的世界，梅洛-庞蒂开始理解知觉、艺术表达和哲学思考之间的联系。梅洛-庞蒂提出了他对艺术、感知和哲学的关系有一种新的理解，对他来说，艺术不仅仅是审美体验的主题，更是一种思维形式。他将身体与艺术作品类比“身体不能与自然物做比较，但能与艺术作品比较。在一幅绘画或一段乐曲中，观念只能通过颜色和声音的展现来传递。”^③ 梅洛-庞蒂对感知理论的兴趣与他关于艺术家的感知、艺术作品的体验及其可能的解释的问题交织在一起，艺术作品的意义只有通过一种直接联系才能被理解。由此，梅洛-庞蒂指出，艺术与身体一样，是活生生的意义的纽带，而不是一定数量的共变项的规律。梅洛-庞蒂理论中的身体主体是一个完全从身体性出发进行感知的主体，是在世界中存在、只拥有有限自由的主体，也是一个处在变动的自然和历史情境中并“经历着持续不断的诞生”的主体。艺术的境界就是身体主体与世界交错、充分交流的实验场所，即体验存在的场，当代数字艺术则更进一步打开了感知的复杂体验和存在的意义。

实际生活中，很多人将自己和世界割裂开来，好像这个世界与他们所处的并不是同一个世界，逐渐丧失了身体在世界中的主体性地位。其中至少包含三个原因：其一，人们惯于运用西方现代科学的数学方法来旁观整个世界，这正是梅洛-庞蒂反对的方法。在当代，任何存在物都可以被客观测量，进行数据化，进而加以比较，对自己的把握和了解也是同样。借用一系列数据——身高、体重、健康指数、体脂率、软件测算年龄、心理健康指数等，以科学知识代替个人去体验世界。其二，当今社会中图片和直播视频泛滥，让我们将自己与所观察的世界分裂开来，甚至把自我“他人化”“景观化”，最终导致主体性的失落。当前社会已经是视觉成为社会现实主导形式的影像社会，理论上也称“视觉或者图像”的转向，即“视觉中心主义”，进入居伊·德波所定义的“景观社会”。而值得警惕的是，居伊·德波指出，景观的本质是拒斥对话——将观众们联系起来的无非就是一种不可逆的关系，它就位于观众隔离的中心。景观是一种更深层的无形控制，它消解了主体的反抗和批判否定性，在景

^① Saraa Hacklin, *Divergencies of Perception The Possibilities of Merleau-Pontian Phenomenology in Analyses of Contemporary Art*, Helsinki: University of Helsinki, 2012.

^② 丹尼尔·托马斯·普利莫茨克《伟大的思想家——梅洛-庞蒂》，关德群译，北京：清华大学出版社，2019年，第23页。

^③ 莫里斯·梅洛-庞蒂《知觉现象学》，姜志辉译，北京：商务印书馆，2003年，第199页。

观的迷人之中，人只能单向度地默认。^①其三，在铺天盖地的信息中，信息成为真实的世界，是真实现实，而我们自己的真正记忆与真正感受反而被边缘化了。在居伊·德波提出“景观社会”之后，世界又发生了巨大的变化，图像撕开了真实的外衣——虚拟现实实现了大规模的入侵，“真实”在当代需要被重新思考和定义。另外，美化图像在不断地满足人们逃避现实的心理，数字处理效果使得人们对现实中的自我产生了疏离感，也催生了追求外貌完美的病态审美方式，并由此加重人们的疲劳与焦虑。当我们进入人工智能时代，计算机用来模拟人类大脑的思维方式，创建酷似人类的神经网络，并生成大量人工智能艺术品。依照梅洛-庞蒂的身心不可分理论，他主张用身体主体性代替意识主体性，在这一过程中，实际体现了人文主义的回归。相应的，数字艺术的虚拟叙事不应该无止境、无节制地复制这个信息爆炸的幻觉感，相反应该追求切实知觉的价值，或者记录和再现有价值的记忆，数字影像不应该过度追求图像模拟的泛滥、煽情和媚俗，相反应当提炼升华，让虚拟成为境界，而非效果。^②

二、数字媒介与知觉场域的搭建

梅洛-庞蒂主张，艺术领域有一种特殊的能力，可以以一种在其他地方没有也不能做到的方式来解决我们在这个世界上的存在。我们对艺术品的原始访问以及我们对自己身体和他人身体的访问，都是感性的。这意味着在艺术中，如果没有材料元素、某些颜色、纹理或声音，任何东西都无法交流。^③他还用语言进行类比，语言不仅通过语法形式，而且通过各种物质元素，如音调、手势和重音——与身体手势一样，语言的意义与表达语言的物质手段是不可分离的。两者都具有不可分割的整体特征。通过比较人体和艺术品，梅洛-庞蒂唤起了人们对艺术的某种不可分割性和依赖性的关注。

伴随着数字艺术作品的丰富是其载体形式的多样化，传统艺术的载体包括材料载体，如墨汁、木版、铜版、石料、金属、泥等，转变为计算机图形、数字影像、数据等非实体材料，这些物质媒材是划分传统艺术门类的依据，形成各门类独特的艺术语言。技术载体的变化体现在从艺术家手工创作转变为工程师编程，建模师软件建模以及观众的互动行为。呈现载体转移到互联网、移动终端、虚拟剧场、沉浸式展馆等。形式载体由线条、色块、肌理、厚度、形体转变为光、像素、声波、手势、视线、脑电波等一系列去物质化甚至是不可见的构成形式。在以上多层次的复合转变过程中，新技术彼此碰撞，各种媒介不断聚合，解构再重构，使得艺术风格越来越多元化，产生的审美体验也有着迥然的差别。近年来，随着数字技术与艺术的进一步联合，当代艺术作品强调“知觉场”的建构，创作团队通过数字艺术手段，同时也不排斥使用实物媒介，注重观众在其搭建的虚拟情境中的在场体验，包括多感官感知，个性化的行为与动线、交互与交流、与其他观者的行为对比。无形的信息在场域中流动，观者除了体验之外，更重要的是参与艺术生成过程本身，形成新的艺术形式。

技术整体上改变着人类在世界中的存在状态，也促使人们对艺术的目的和本质进行重新思考，既然人类似乎已经达到“后人类”的阶段，艺术将扮演什么角色，它又能够扮演什么角色？弗雷德里希·基特勒（Friedrich Kittler）认为技术的发展已经开始使人类主体变得过时，“每一个事物都变成了数字，知识不再需要围绕人类的能力和局限性来组织”。马克·汉森（Mark Hansen）则抱着相反的观点，他主张技术将引领我们回到人性当中，他坚持认为新媒体已经带来了“审美体验的根本改变”——从自足的客体感知占支配地位的模式向以具体的情感体验为核心的模式转变，新媒体从一定程度上使我们的内部机能运动起来，证明了人类身体内部的本质创造力。^④

① 居伊·德波 《景观社会》，张新木译，南京：南京大学出版社，2017年，第13页。

② 高明潞、陈小文 《当代数码艺术》，桂林：广西师范大学出版社，2015年，第13页。

③ 莫里斯·梅洛-庞蒂 《世界的散文·眼与心》，杨大春、张尧均译，北京：商务印书馆，2019年，第75页。

④ 罗伯特·威廉姆斯 《艺术理论 从荷马到鲍德里亚》，许春阳、汪瑞、王晓鑫译，北京：北京大学出版社，2009年，第264页。

三、具身性：数字艺术审美的交流体验

在梅洛-庞蒂看来，身体主体性就意味着“向世界的敞开”，这种关系先于语言，他用“身体意向性”来描述身体主体在世存在的方式，用以强调身体自身的能力以及身体与周围事物和环境之间的关系。^①当代数字艺术的审美体验转而依赖于观者通过身体的具体活动完成，“交流”成为该转变过程的核心触发机制，其促成因素主要包涵边界的打破与互动的生成。

美国艺术家、评论家杰克·伯纳姆（Jack Burnham）提出：计算机最深刻的美学含义是，我们被迫放弃关于艺术和现实的经典观点，该观点坚持认为人类必须站在现实之外才能观察到它，并且在艺术中，需要存在镜框和雕塑基座。——边界的打破不仅在于艺术品的硬边界，更包括艺术与生活，与其他学科的创作者、观者与艺术作品的边界，将观察者和被观察者“内部”和“外部”融合在一起。^②奥利弗·格劳（Oliver Grau）评价虚拟现实艺术的观众体验时说：“这种全身心的投入要求观众放弃远距离的视觉体验——信奉古怪的、扩张思想的或者仅有攻击性的图像体验。”^③

艺术的边界在数字艺术中被打破，观者进入艺术系统之中，进入后并没有保持静观沉思的状态，而是与艺术进行积极的互动。在数字艺术的发展过程中，作品与观者感官相遇的结构从计算机界面走向自然界面，界面规定了交互和感知的特点，界面结构的演变逐渐加强交流的具身性程度。早期的数字交互艺术中，观者与作品、与计算机的互动是通过用户界面实现的，它分配了入口的使用，清楚地界定了图像世界与现实世界，如邵志飞（Jeffrey Shaw）在1995年创作的互动装置《地点，用户手册》，在控制平台上的观众通过旋转相机并使用缩放和播放按钮，去控制前方圆柱形投影屏幕中的风景照片，同时触发投影场景中的3D文本，对地点进行评论。^④随后的互动艺术的界面变得多样化，不仅仅限于屏幕这个原始界面，更是借助于某些可穿戴设备，如2002年伊丽莎白·迪勒（Elizabeth Diller）与里卡多·斯科菲迪奥（Ricardo Scofidio）利用数字化手段搭建的《模糊建筑》，由金属框架组成的结构极简的“建筑”喷洒着烟雾状的水，这些水雾非常浓，走进去的参观者只能看清距离自己几英尺的地方，由于视觉线索变得无用，人们必须求助于触觉和直觉本能。每个参观者都会被给予一件带有电子感应器的塑料雨衣，它不仅是为了保护薄雾中的衣服，同时也是为了帮助引导观众穿过那片空间：基于进入前填写的问卷，个人信息被程序化，在迷雾中，当两个人相遇时，电脑会判断出两者能否和谐相处，外套随之发出红光或者绿光。^⑤近年来，当交互艺术走向沉浸虚拟空间时，整体效果进一步加强，可见的人机对立的用户界面消隐了，越来越趋向自然和感性，观者很难保持与作品的距离，艺术家使用该方式以消除存在于接受者之间的隔阂，如兰登国际的沉浸式装置《雨屋》使用数字技术营造出精心编排的倾盆大雨，为游客提供控制雨水的体验，落水场在检测到人体的任何地方都会暂停，同时中断的还有身体的预期感知。欣赏者在雨水的在场与不在场之间，真切地感受到“身体”的存在，并被鼓励在这个意想不到的舞台上成为表演者完成互动。许多现代艺术家曾努力重新找到与观众的共同点，其方式之一就是诱使观众不要扮演被动的角色，方式之二是缩短舒适的美学距离。^⑥他们的这些尝试在具有交互性、现场性的数字艺术中得到延续，并获得了更进一步的成功。

① 张尧均《隐喻的身体 梅洛-庞蒂身体现象学研究》，杭州：中国美术学院出版社，2006年，第58页。

② Jack Burnham “Systems Esthetics,” *Artforum*, Vol. 7, No. 1, 1968, pp. 30-35.

③ 奥利弗·格劳《虚拟艺术》，陈玲译，北京：清华大学出版社，2008年，第147页。

④ Christiane Paul, *Digital Art*, London: Thames Hudson Ltd., 2015, p. 98.

⑤ 罗伯特·威廉姆斯《艺术理论 从荷马到鲍德里亚》，许春阳、汪瑞、王晓鑫译，北京：北京大学出版社，2009年，第259页。

⑥ 鲍里斯·格洛伊斯《走向公众》，苏伟、李同良译，北京：金城出版社，2012年，第50页。

四、感官输入：数字艺术审美的联觉体验

人的感觉之间是统一的，感知通道可以被划分为视、听、触、嗅等，但是按照梅洛-庞蒂的身体现象学描述，当知觉起作用时，不仅是眼睛在看，整个身体都在“看”，即外界刺激通过不同的通道与人的身体相连。^① 哲学思想通常对视觉以外的感官不屑一顾，即使不是不屑一顾，也很少有值得注意的例外，梅洛-庞蒂就是这例外之中的一位。梅洛-庞蒂说，在现象的世界里中，“声音的视觉和颜色的听觉”是一种完全正常的现象，纯粹的视觉是不存在的，由此，纯粹的听、触、嗅、味觉也是不存在的。因此，每一种正常的感觉都是一种联觉，联觉是通则，我们之所以没有意识到联觉，是因为科学知识转移了体验的重心，是因为要从我们的身体结构和从物理学家构想的世界中推断出我们应该看到、听到和感觉到的东西，我们不再会看，不再会听，总之，不再会感觉。^② 简单地说，梅洛-庞蒂发现了物体作用于身体感觉的机制——纯粹感觉的不存在性，即“物体在向视觉说出真相的同时，也向我们的所有感官说出真相”，人们以完整的身体存在于环境中。至于感觉体验的出现方式，梅洛-庞蒂谈到“体验到的远远不是感觉到的，而是被重新发现和建立起来的，是一下子自己出现的，就像这些体验扩散的中心一样。从中我们看到了物体的厚度。它的毛质、软的和硬的质感，塞尚甚至说自己看到了物体的气味。”^③ 两种或两种以上感官体验不是逐步通过累积实现的，而是像洪水开闸一样一下子出现在身体中。

奥地利艺术家约翰内斯·德意志（Johannes Deutsch）通过多部作品进行了联觉的探索，他创作的《视觉马勒》是古斯塔夫·马勒第二交响曲的多媒体可视化，交响乐的每个音符都被翻译成一幅画像，每个乐句都对应着漂浮在剧院空间中的虚拟物体，这些对象是具有生命和特色的3D数字雕塑，音乐体现在大型彩色物体“模型”中，它们相互影响，又渐渐变得轻盈透明，逐渐溶解消失。当代数字艺术中，与最常见的视听联觉体验同时存在的还有嗅觉体验，挪威的艺术家西塞尔·图拉斯（Sissel Tolaas）被人们称为“气味艺术家”，她曾说过“与其他任何感官相比，嗅觉与记忆的联系更为紧密。气味会勾起人们对过去的强烈记忆，而新的气味将成为新记忆的基础。嗅觉是触发情绪的最有效方式。”2019年她搜集了约三十种乌镇的日常生活中的气味，再重新合成，最终将这些气味附着在乌镇的老物件以及3D打印模型上，在嗅觉与视觉的双重刺激下，乌镇居民的记忆被唤醒，而这些经由实验室合成的新气味又成为陌生人关于乌镇的初始记忆。可见，联觉成为一种克服特定艺术语言和媒介的局限性以吸引他人的方式，朝着能够交叉刺激我们感官的整体艺术作品迈进。交叉映射一系列感官输入所涉及的大脑关键部分，不仅赋予我们独特的感知各种感官模式的能力，而且还使我们能够利用这种能力和这些基本的综合感官知觉模式建立无情态的抽象（例如隐喻、语言、数学、抽象和创造性思维）或模式。

但是，梅洛-庞蒂还提出“感官互不相同，也有别于智力活动，因为每一种感官本身都带有一种不能完全转换的存在结构”^④。日常经验还表明，色彩听觉联觉是最常见的形式，并且联觉的某些组合（如触摸到听力）却几乎没有。这样就同时承认了感官的差异性与相通性。

五、存在性：数字艺术审美的时空体验

既然当代数字艺术借助数字媒介技术营造了一个完整的知觉场，空间与时间维度的界定都有了

① 莫里斯·梅洛-庞蒂《世界的散文·眼与心》，杨大春、张尧均译，北京：商务印书馆，2019年，第14页。

② 莫里斯·梅洛-庞蒂《知觉现象学》，姜志辉译，北京：商务印书馆，2003年，第33页。

③ 莫里斯·梅洛-庞蒂《可见的与不可见的》，罗国祥译，北京：商务印书馆，2015年，第26页。

④ 莫里斯·梅洛-庞蒂《知觉现象学》，姜志辉译，北京：商务印书馆，2003年，第388页。

新的扩展,梅洛-庞蒂在《知觉现象学》与《眼与心》中对身体与空间存在的关系、时间在场问题进行了讨论,他的现象学呈现出分析数字艺术中特有时空体验的潜力。

在“全球互联”的背景下,人们的空间观念发生了改变,使用屏幕、键盘、耳机等中介设备获得的间接经验甚至取代了对附近物体的直接体验。当代艺术发展出许多绘画之外的艺术形式,打破了观者与艺术作品的空间同一性,远程艺术是一种利用各种电信与网络技术让参与者体验和参与远程事件的当代互动艺术,是机器人和远程信息处理的耦合,它与近几十年来人们空间观念的改变有关。当代重要的远程艺术家爱德华多·卡茨(Eduardo Kac)认为“身临其境”的远程艺术会破坏我们的空间感,导致了空间的边缘化。^①但是恰恰相反,梅洛-庞蒂的现象学理论实际上证明了这种艺术提供了丰富而不是贫乏我们的空间体验的手段。^②梅洛-庞蒂的空间性概念涵盖了完全不同于以往的身体体验,这种体验超越了一个人的物理身体限制。落实到对远程艺术的思考,梅洛-庞蒂描述的空间可以帮助人们了解远程艺术实际上是如何揭示一种扩展的、延伸的空间体验,而不是根据实验数据构建的空间,他认为只有画家有这种能力。^③在当代,借助数字技术,艺术打破不同的时空藩篱,甚至创造出“比真实还真实”的虚拟空间。以卡茨本人的远程艺术作品《比夜更黑》为例,该作品试图解答美国哲学家托马斯·内格尔(Thomas Nagel)早在1974年提出的“蝙蝠的感觉是怎么样的”问题,艺术家将遥控机器蝙蝠放置在鹿特丹动物园中的一个洞穴,以此展示蝙蝠体验世界的感觉,机器蝙蝠产生超声波,传输视频流,并将蝙蝠的回声定位转化为人类可以听到的声音,观众不需要进入洞穴,只需要戴着耳机在别处就可以听到这首“蝙蝠侠的鸣奏曲”。该远程艺术作品不仅允许所在空间变化,同时试图通过让观众出现在一个遥远和陌生的地方引发一种全新体验。作品说明了远程艺术使观者以“扩展的身体”的形式体验世界,这种“扩展”不是通过破坏参与者的空间感或情景感来实现的,审美体验的本质发生了深刻的转变,从而可以得出结论——远程艺术是扩展空间体验的重要手段。即使是现场性的数字艺术,也如梅洛-庞蒂所说,其空间透过我的身体而被识别,空间性是“我”的身体的延伸,形成“漩涡”结构。^④观众对空间的体验各不相同,是反科学标准性的,是由观众通过各自不同的运动路线进行感知探索而生成的拓扑空间,其动线往往是开放且混杂的,具有不稳定性、模糊性、虚幻性特征,它逐渐消失,拒绝被视觉完全掌握。在批评现代科学的数学方法及其对普遍性的主张基础上,现象学对我们体验世界及其多种存在的可能性进行了新的探究——从拒绝所有存在的定位开始,因此它也必须拒绝涉及现代自然科学态度的定位。日本艺术团体Team Lab提出“超主观空间”的概念极具现象学特征“在超主观空间中,欣赏者与世界没有界限,这个世界是用来体验的,而不像西方前现代绘画那样是用来观察和欣赏的。”^⑤在Team Lab的沉浸式数字艺术《浮游的网巢》中,观众躺在“漂浮的网巢”上观看后,会慢慢地全身心投入作品中,仿佛人们的身体和作品世界之间的边界也会消失殆尽。人们所见所感的空间是以自我身体为中心而不断变换,创作者成功地为观众提供了超主观空间,一旦失去观者身体的介入,作品也就失去了其存在意义。

梅洛-庞蒂给出了关于时间知觉的现象学解释——他从更统一的角度解释了存在的现状,超越了身体和灵魂、记忆和感知的二元论。由于梅洛-庞蒂不从二元论角度思考记忆、灵魂等时间知觉概念,他选择将感知和时间性解释为存在的空间性决定,也就是说,对于他来说,身体在场和时间在场

① Kac说“真实空间和距离的概念正变得越来越无关紧要,放弃了它们曾经享有实时特权的地位”。参见Eduardo Kac,“Telepresence Art,”http://ekac.org/telepresence.art._94.html,1993。

② 梅洛-庞蒂以梦境和神话中的体验为例,揭示了我们的身体知觉可以把梦中和神话中的景象当成世界的中心,而非是我们身体所在的空间,并把我们在之地和我们的焦点联系在一起。参见莫里斯·梅洛-庞蒂《知觉现象学》,姜志辉译,北京:商务印书馆,2003年,第363页。

③ 莫里斯·梅洛-庞蒂《世界的散文·眼与心》,杨大春、张尧均译,北京:商务印书馆,2019年,第63页。

④ 莫里斯·梅洛-庞蒂《可见的与不可见的》,罗国祥译,北京:商务印书馆,2015年,第147页。

⑤ 见《超主观空间与数字艺术》,<https://art.team-lab.cn/concept/ultrasubjective-space/>。

是重叠的。梅洛-庞蒂指出了时间的概念要与事物相联系，我们通过现在来感知过去，即通过对象变化来感知时间：

“时间不是我能把它记录下来的一种实在过程，一种实际连续。时间产生于我与物体的关系。在事物本身中，将来和过去在一种预先存在和永恒存在之中：明天将流过的水流目前在源头，刚刚流过的水流目前在不远的下游山间。在我看来，过去和将来的事件在眼前的世界中……因此，时间在崩溃。这就是为什么莱布尼茨能把客观世界定义为时间的精神，这就是为什么奥古斯丁为了构造时间，除了现在的在场，还需要过去的在场和将来的在场。”^①

雷菲克·阿纳多尔 (Refik Anadol) 创作的动态数据雕塑作品《融化的记忆》将人们复杂的记忆视觉化，观者站在作品前，静静沉浸在其中，感受着记忆的变化，得到沉静又不乏奇想的体验。在谈及该作品时他说“我开始觉得，记忆不是在消失，而是在融化，或是在改变形态”^②。该作品首先记录生成记忆时的脑信号，再由脑电图数据生成动态画作，探索记忆的物质形态，也就是将时间空间化、造型化，与梅洛-庞蒂关于时间知觉的理论不谋而合。艺术家对时空的理解通过艺术作品传递给观众，观众用直观的感官体验参与到时空的变形之中。

结 语

对视觉艺术的分析构成了梅洛-庞蒂现象学理论的重要组成部分，他主张要摒除科学理解世界的态度，从最本真的知觉角度去体验世界。梅洛-庞蒂提出“真正的哲学在于重新学会看世界。”^③当代数字艺术承继了绘画等视觉艺术形象直观感知世界的方式，并把这种方式传递到观者体验逻辑的层面。^④在知觉联结起来的艺术境遇中，形成了新的审美情趣，美不再来自于单一的艺术展品，更多地来自于具身化的多样性体验，艺术家为欣赏者构建了一个过程主体——艺术家与欣赏者的“身体”交织交错，从存在的角度欣赏美、接受美、寻找美，并参与创建美和意义。具身化体验的强调成为艺术完成数字时代审美救赎使命的重要手段，数字艺术因此具有了一种更为独特的灵晕。

责任编辑：马 妮

① 莫里斯·梅洛-庞蒂《知觉现象学》，姜志辉译，北京：商务印书馆，2003年，第515页。

② Refik Anadol 访谈，<https://www.youtube.com/watch?v=UxQDG6WQT5s>。

③ 莫里斯·梅洛-庞蒂《知觉现象学》，姜志辉译，北京：商务印书馆，2003年，第18页。

④ 梅洛-庞蒂评价绘画艺术“它们的逻辑，就像现象系统的逻辑一样，是落实到具体的笔触上的，在一个具体绘画动作中活起来。”参见莫里斯·梅洛-庞蒂《可见的与不可见的》，罗国祥译，北京：商务印书馆，2015年，第268页。