

数字融媒体时代的审美体验

——五官感知从分立到聚合

钟丽茜

(浙江传媒学院文学院, 浙江杭州 310018)

摘要: 艺术从原始时期的多感官混合感知状态, 发展到门类固定且多数门类只使用单一感官进行审美, 在长期的五官审美分立状态中形成感知能力的分化与固化, 而且形成独尊“视”“听”两种感官的理论传统。数字时代的互动艺术、沉浸艺术实现了艺术媒介的跨界融合, 打破感官分化状态, 允许人们将整个身体、多种感官投入动态审美过程。人类的多种审美感知重新聚合于艺术欣赏活动中, 并将在数字科技的支持下迈入新颖、辽远的发展空间。

关键词: 数字艺术; 媒介融合; 审美感知; 身体美学

中图分类号: J05

文献标识码: A

文章编号: 2096-8418 (2021) 01-0036-07

一、古典艺术: 审美感知从混融到分立

审美感官是人所独有的能感知对象的美的生理机制与生理功能, 是生理与心理、遗传性与后天获得性、自然性与社会性的统一体。纵观人类的审美历史, 从远古时代到现代、再到当今的数字时代, 审美感官在艺术活动中的运用经历了从混沌合一到分立发展、再到聚合感知的过程。

人类艺术在其萌芽时期主要仅有造型艺术和歌舞艺术两种, 并没有精密多样的门类区分, 也没有确凿明晰的体裁、样式的区别, 其特点是混沌性与过渡性。诗(文学)与歌舞混融在一起, 绘画、雕塑、手工艺也彼此混合, 未曾分类定形; 而歌舞活动中的人体装饰、道具服装等又需要美术元素的支持, 因此造型艺术与歌舞艺术也时常交融。《尚书·尧典》记述的“诗言志, 歌永言……击石拊石, 百兽率舞”, 描述的是早期华夏艺术“诗乐舞”合一的状态; 西方古希腊的戏剧也与歌舞、面具绘制、服装设计等多种元素融合在一起。在这种简约混沌的艺术类别之下, 五官的审美感知自然也是融为一体的。即如在原始歌舞艺术中, 初民们口中吟诵歌词, 体会其文辞意蕴之美; 耳中听到乐音, 感受音乐、节奏之美; 身体舞出曼妙舞姿, 感知自己的形体律动之美……在此情境中, 人的听觉、视觉以及部分的触觉、空间感和运动感等都加入了审美活动中。

随着艺术与审美意识的发展以及社会分工的进步, 艺术首先逐步脱离实用、巫术等功能, 成为专门的审美活动。同时, 艺术门类也逐渐细分、各自独立, 歌舞艺术中的唱词独立为文学, 器乐或声乐独立为音乐, 舞蹈虽大多仍与音乐密切结合, 但逐步地不再需要配合歌词。造型艺术也细化为绘画、雕塑、工艺美术、建筑、书法等多种门类。各个门类之下集结起不同的艺术家群体, 各自在画家、音乐家、文学家、舞蹈家等职业领域精耕细作。

艺术门类的分化与细化，在古典时代是富于积极意义的——它使得一门艺术可以专注于某一种材质（如文学专以文字为媒介，舞蹈运用人体的律动构成作品）审美特性的开掘与深化，有相应专长的艺术家也可聚精会神于钻研某种单一艺术语言的精妙表达，而无需再顾及如何与其他的媒介或材料相配合，这促进了每一种艺术逐步形成其专门化的技法与程式。德国哲学家赫尔穆特·普勒斯纳（Helm Pluthessner）谈到音乐从“诗乐舞”一体状态中独立出来的过程时就指出：“音乐演奏得以从文本及其演绎纲领的带领下解放出来。乐曲本身成了一种言说，并要求人们如理解语言一般地‘理解’音乐。”^[1]正是在这种分道而驰的基础上，艺术家们在不同方向上深入开掘不同审美介质的表现形式与技法，推动了一个个艺术种类的长足发展。

然而，从审美感官这一角度看，艺术门类的细分使得大多数艺术种类只服从于某个单一感官，以古典时代常见的艺术来看：绘画、书法专门伺候视觉，音乐、曲艺专门对应听觉，文学对应于解读文字后脑中想象的“内视性”形象……基本上，古典艺术中只有戏剧是需要视、听感官共同投入欣赏的。远古时期那种审美感知的混融状态不复常见，也就导致审美感知逐渐单一化，各个感官的感受力难以通约（即联觉、通感能力弱化）。即便进入电讯时代，出现了几种新的艺术，其中广播亦只伺候听觉，摄影只对应于视觉，只有有声电影和后来的电视，才与戏剧一样需要综合运用多种感官去欣赏。而19世纪末至20世纪上半期的现代主义艺术中，又出现一股将某种介质“纯化”到极致的势头。譬如，绘画摆脱物象成为抽象主义作品，音乐（如激浪派）放弃旋律成为纯粹的“声音”，摄影方面亦出现努力摆脱绘画影响而专注于对象的光、色、线、形的“纯影派”……这些艺术流派，都将审美的“单一材质”与“单一感官”特性推到极致。简言之，艺术门类的成型，也意味着各个类别形成较为专门化的构思技法、创作程式和感知方式，对其他门类形成一定的“排他性”，从而划出了不同的审美感知模式之间的壁垒。

上述各类只伺候一种感官的艺术，在人类漫长历史中形成稳固的文化界线，随着社会分工日益专业化，造就大批毕生专司一职的艺术家，以其毕生精力专注于培养某一种感官的敏感度与审美能力的精进。“现代社会文化与知识分工日益明确和精细，不同的分工要求其从业者只在感官的某个特定方面得到运作……行业之外的其他感官则可有可无”^[2]。同时，许多艺术教育的方法也是培养青少年从小习得某种感官的感受范式，帮助他们快速进入正规、专业的鉴赏路径（譬如西方古典音乐的鉴赏方式，通常须经教育方能习得，听觉感受能力在此过程中高度专业化了），但也固化了感知习性，使得艺术爱好者们对自己所热爱的某种艺术门类，其相应感官极其敏锐，但往往也有可能只专精于此单一感官的审美，而其他感官的能力则渐渐弱化。各种感官在身体中的原初统一状态也被分割、彼此隔离，人们的审美感知被分化、圈定在诸种既成范式中。

二、当代审美：身体感官的全面参与

随着艺术门类的区隔而分立发展的审美感官中，逐渐突显出两个最常用的器官——眼与耳。在20世纪中期前，绝大多数定型艺术种类都只使用眼睛（绘画、雕塑、书法、摄影等）或只用到耳朵（声乐、器乐、曲艺等）去欣赏，少数门类同时用到视、听二种感官（戏剧戏曲、电影），很少有艺术的欣赏方式会涉及触觉、嗅觉与味觉感受。这使得很多人（尤其是许多西方美学家）认为只有视听两种感官才是审美的，触觉、嗅觉与味觉则因参与审美的机会极少且它们似乎常常与人的低俗欲望和肉体享受相联系，而在西方美学传统中不被重视。西方理论家们形成了日益深固的理念，即只有从“视、听”两种感官才可以产生审美感受，其他感官则与艺术“高雅”的文明品级不相配，无法参与审美活

动。这个传统从柏拉图 (Plato) 开始确立 (他将感官分为审美的和非审美的, 认为只有视、听两项属于审美感觉), 后来的亚里士多德 (Aristotle)、托马斯·阿奎那 (Thomas Aquinas)、笛卡尔 (René Descartes)、狄德罗 (Denis Diderot)、康德 (Immanuel Kant)、黑格尔 (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) 等众多哲学家、美学家都追随这一观点。譬如, 康德就认为嗅觉和味觉是与欲望捆绑在一起的感觉, 不能达致对美的认知; 黑格尔更明确宣称: “艺术的感性事物只涉及视听两个认识性的感觉, 至于嗅觉、味觉和触觉则完全与艺术欣赏无关。”^[3]

西方美学之所以唯尊视听两种器官为审美感官, 主要原因是其以认识论为基础的美学中长久存在的一个观念——“审美为理性认知服务”——的影响。“看”与“听”两种感觉具有较明显的外指性和时空组织性, 更易趋向于与身体无涉的非功利性和理性认知, 而其他感觉则偏向躯体内部体验、肉身感受, 因此在漫长历史中一直被西方理论家们认为是较偏向于粗鄙自私的生理性与功利性的感觉, 离理智范式较远, 不能升华至认知与审美境界 (此种观念尤其在把美当作理念之感性显现的黑格尔哲学中表现突出)。直到 19 世纪晚期以后, 现代美学才渐渐破除了黑格尔式的“艺术乃通向哲学认知之中间站”观念, 不再要求艺术必须通往理性认识, 转而以审美感受本身为艺术欣赏之目的。当美学从认识论转向存在论, 身体的各类感觉便无须再被“审美=理性认知”的标准去评判等级高下, 各种感性体验在“存在”维度下均可获得合法性与平等地位, 只需应用得当, 五官皆可参与审美活动。

自康德以来的西方美学似乎总想引领人们的审美愉悦远离生理感受。但事实上, 审美在艺术萌芽的早期时候, 必然是与生理愉悦密切相连的。到今天, 大多数审美享受仍与生理愉悦相关, 或至少不能建立在痛苦的身体感知基础上 (那些带有苦痛感的作品, 也往往有“先苦后甘”的转化效应), 绝对排斥生理快感的审美理念既不切实际, 也没有必要。这方面的显著例子如东方的“茶道”文化, 它将服饰、器具、礼仪之美与味觉相联系, 在整套品茶的程序中, 口鼻间的美好感受是重要的感知成分, 其间由清醇甘香之味带来的快感也接近“高雅”境界, 可以说嗅觉和味觉在此已摆脱“低俗”欲望, 上升到“美感”层次了。在中国古代审美传统中, “味觉非但参与了多觉的通感审美, 而且还被视为是中国人审美感知的重要源头之一”^[4]。与茶道文化相似, 在品酒、品咖啡、评鉴香水等活动中, 行家里手也把味觉、嗅觉感受精细化、专业化, 提升至美感层面。因此, 应以多元视角去看待人类不同的感官文化, 也就是说, 不应再简单认同西方传统美学“只有视听感官才是审美感官”的论断。在非西方的很多文化中, 往往将五官诸感觉都视为可能通向审美的通道, 所以, 当今的环境美学、休闲美学、生态美学等都将身体的多种感受纳入审美感知中, 美学理论逐步摆脱西方传统感觉模式, 对视听之外的各种感官进行探析, 以理解不同民族、不同历史时段中人们是如何通过多种身体感官达到审美境界的。

一方面, 在理论界, 西方传统的以“视听”两种器官为审美感官的理念受到质疑, 现代哲学家、美学家自尼采 (Friedrich Wilhelm Nietzsche)、柏格森 (Henri Bergson) 到马尔库塞 (Herbert Marcuse)、巴塔耶 (Georges Bataille)、舒斯特曼 (Richard Shusterman) 等人重新发掘身体的感觉、知觉、体验、欲望的审美意义, 使审美的身体性、多感官性得到全面倡扬; 另一方面, 在艺术创作领域, 从杜尚 (Marcel Duchamp) 的《喷泉》等作品引起巨大反响之后, 传统艺术观念遭到全面颠覆, 包括审美感受方式、感官感受模式等, 亦重新被当代艺术家审视和批判。现代艺术对古典美学规则的全面破坏, 使得艺术家们不得不重新回归感性知觉的某种原初状态, 检视人类感觉机能的整体特性, 尊重其自然的本来性状, 以探讨感觉、知觉与当今的艺术审美将产生怎样的关系。简言之, 当代艺术创作在努力探索如何调动人类的各种感知, 让它们尽皆参与审美活动, 形成多种组合作用。而在艺术此种剧烈转型

的形势下，当代美学作为反思的理论也需要公正地对待各种感官，探析它们是如何被全面组织起来去接受新的审美鼓动的。

现象学美学家莫里斯·梅洛-庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）指出，五官本来就不是各自孤立地去感受世界的，人们在感受视觉对象时常常会产生声音的联想（如看见红色与蓝色时觉得前者喧闹、后者安静），或听到声响时产生颜色的联想（噪声使人想到杂色，静谧令人想到冷色），每一种感官感觉都可能产生“联觉”效应。联觉的存在，说明感官是能够相连互通的，身体是一个联动的全息整体。五官感觉之间的互相渗透、互相引发，常常能造就奇异曼妙的审美表达效果，这是历来为众多艺术作品印证的现象。常见的例子，我国古代如《阿房宫赋》中有“歌台暖响，春光融融，舞殿冷袖，风雨凄凄”，是听觉与触觉相通；我国现代散文如朱自清写荷塘中的月色“有着和谐的旋律，如梵婀玲上奏着的名曲”，是用听觉印象来比喻视觉感受。西方艺术作品中亦不时有感官互通的佳例：法国作家普鲁斯特（Marcel Proust）在《追忆似水年华》中写到的“玛德莱娜”小蛋糕，可能是文学史上由嗅觉产生审美体验最著名的例子——闻到小蛋糕的甜美香气，唤起了主人公马塞尔极度美妙与悠长的视觉、听觉记忆，这种香味串连起他童年到中年的幸福感受，几乎具有了“生命印记”的重要意义——这段描述有力地说明，嗅觉与人的美感意识、审美记忆之间完全有可能产生深度关联。

到了20世纪上半期，西方象征主义诗人们开始有意识地追求“通感”体验，并将其审美功能总结为明确的理论。法国诗人兰波（Jean Nicolas Arthur Rimbaud）主张：“必须使各种感觉经历长期的、广泛的、有意识的错位……诗人才能成为一个通灵者。”^[5]当代德国美学家沃尔夫冈·韦尔施（Wolfgang Iser）则认为：“体验艺术要求对家族范畴、门派划分及区隔有特殊的开放性。因为艺术享有以并非司空见惯的方式划分世界的自由，或者揭示被视为是相互独立的门派之间的一致、类似或者转换。”^[6]当代艺术的“感知聚合”探索不仅是新艺术手法的开掘，在更深层意义上，也是对长期在专业化、理性化轨道上发展的现代文明所导致的感官区隔化的反抗，尊重人感知对象的本来样态，恢复各感官诚实自然的体验方式，唤起人们身体复合性的感知能力，以此回溯或重建人与世界的感性亲缘关系。

三、数字时代的审美感知聚合

传统艺术分门别类既久，各类艺术家在自己的一方领土上精耕细作，专力于发展某一种艺术媒介，固然造就了单个艺术语言的发达精细，但也导致多种艺术语言、感受方式之间不相通约。而事实上，经过精深开掘的不同门类艺术语言如能时常互相融通、借鉴，既能催生大量的审美新创意、新体验，也能强有力地提升作品的表意能力。

20世纪后期，数字艺术面世。对于审美感官体验，数字艺术带来的最大变革就是感知的多样化与复合性——数字科技提供的诸多可能性，使得艺术的材质融合、媒体融合成为常见现象，凡是能够数字化为“0”和“1”编码组合的形、音、色符号，皆可在数字多媒体艺术中“亲密”融合。这造就了近年来艺术出现日益明显的门类融合趋势，譬如数字MV就重新将文学、音乐、舞蹈融为一体，并且还能加入绘画、摄影照片、电影蒙太奇等多种元素或手段，其丰富性远远超出原始的“诗乐舞”艺术。数字多媒体作品将几乎一切既有的艺术形式融为一体，即以多种方式加强了当代人审美感官的聚合应用，除了最常规的将视觉与听觉的感受相融合，还日益呈现出将触觉、嗅觉乃至运动感、力觉（肢体发力或受力的感觉）等感受全面纳入审美活动的野心，意欲创造能让受众所有感觉尽皆被引入审美情境的完满体验。

将受众的多重感知引入审美情境的方式，首先来自于“互动技术”——由于日益精密发达的技术

的许可，越来越多的数字艺术热衷于与受众互动，观众可以通过手指点击、眼球移动、表情变换、身体移动、歌唱、吹气、话语指令、穿戴数据设备等多种方式触动作品或引发其反应，产生审美形态的变化。在交互过程中，人类的几乎所有感官（除通常所说的“五官”外，还包括运动觉、平衡觉、机体觉等躯体内部的感觉）都有可能参与到审美活动中，人类的身体前所未有地获得全部沉浸到艺术作品/情境当中去的可能性。尤其是在传统审美活动中很少运作的触觉与运动感，在数字互动艺术中却变得非常普遍。例如 2008 年荷兰艺术团体 Blendid 小组在北京“国际新媒体艺术展”上展出的作品“Touch me”，营造了一个古老的洞穴情境，观众在黑暗洞窟中触摸到装置好的磨砂玻璃，即可留下自己动作的印记，若不被后来者的印记覆盖，该印记就成为作品的影像“记忆”保留着。展览引发了观众极大的热情，人们蜂拥而来，触摸、移动，留下自己身体动作的痕迹，众多个人印记组合成的多屏影像，似乎形成了“人类众生相”记录。在互动数字艺术中，受众以身体活动导致作品形态变化，变化了的作品元素又带来新的感官感受，这也是当代数字艺术与传统艺术在审美上的差异之一——传统非互动艺术作品多为固定形态，受众对它们的感知不会随时变动，主要只以一两种感官延驻其上即可；在数字互动艺术中，感官受到的刺激却会经常变化，诸感官的使用方式可能随时增减、或改变组合感应模式，因此数字时代的受众需要时刻保持眼、耳、鼻、舌、身的灵敏度，随时准备投入动态的审美进程。感官的全面投入与主动反应，使得受众的主体性与自觉性明显超出传统审美时代。

另一方面，大型数字艺术作品越来越多地营建出“沉浸式”情境，吸引受众步入其中去体会其意蕴。这与传统艺术形成了审美追求上的明显差异——传统审美活动以眼和耳为主要感官，因为视觉与听觉允许远距离感受（而触、嗅、味觉则需要贴身接触），物理上的远距离正应合着传统审美“超越”“淡泊”“无功利”等心理上“远距离”的需要；数字新媒体艺术则特意寻求近距离、沉浸式体验，使得所有感官都可浸入作品情境中，获得切身感受。环境美学家阿诺德·柏林特（Arnold Berlint）就认为：“把握环境不仅仅是通过色彩、质地、形状，还有通过呼吸、味道、皮肤、肌肉运动和骨骼位置”^[7]，人不仅通过“看”去掌握环境，而且要浸入其中，与其空间、体积、气息、冷暖、运动相应和。沉浸式、多感官感受有助于还原一种身临其境的“审美场”的体验——传统的艺术展现方式往往难以提供一个完整的、围绕观众的身体而存在的情境，比如，平面绘画、书本、录音机等都不可能在空间维度上将审美情境复原为环绕观众而存在的拟真情境，即便是最有“现场感”的戏剧表演，也仍有“第四堵墙”隐然存在，观众只能在一定距离外感受表演。而数字艺术借助仿真技术、传感技术、人工智能等创造的三维模拟空间情境，可以真正将观者置入艺术装置或拟真环境中，“第四堵墙”效应减至极低。新媒体艺术家杰弗里·肖（Jeffrey Shaw，中文名邵志飞）早在 1989 年即创作出一个融合虚拟与现实的作品《可读的城市》（The Legible City），在一面大屏幕前，观看者骑着一辆位置固定的自行车，面前的屏幕随着他的踩踏速度而展现一座城市的立体街景，令人如身临其境一般地在城市街道上骑行观景。到了 21 世纪 10 年代，技术更先进的作品让受众戴着 VR 眼镜或穿戴 AR、MR 等数据设备进入环绕身体的大型场景中，则能营造更逼真的“沉浸”感，予人更强烈的感官感受，甚至能够将人的感知延伸至普通肉身难以到达之境。比如，加拿大艺术家夏洛特·戴维斯（Charlotte Davies）1995 年创作的虚拟现实作品《渗透》，要求观众戴上数据头盔、胸佩测量仪观赏，进入其虚拟世界后，人们感到身处一种无重力的飘浮状态，飘游在一个原始时代的生物园区（夏洛特将其设定为创世纪时的伊甸园），观众可在园中随意漫游，欣赏各种生物，更神奇的是，他们甚至能驱动虚拟感受中的身体“钻进”植物的一片叶子中去，看到微观视角下叶片的形貌——这些都是现实世界中躯体与感官不可能获得的体验。“身体在审美互动中表现出与其他传播媒介完全不同的深度体验感，感官的独立激发和连锁

反应都空前强烈，整个感知系统进行着相应的重新整合和真实调动”^[8]。时至今日，先锋艺术家们已经利用最新数字技术（并结合生物、基因等科技）创造出越来越多不可思议的艺术品，带给人们种种新奇意外甚至匪夷所思的审美体验。因此，美国导演、新媒体艺术家克里斯·米尔克（Chris Milk）认为，在电影成为最受大众欢迎的艺术已近百年之后，数字艺术将取代其霸主地位，数字科技所营建的虚拟现实提升了人们多元知觉的立体化与深化程度，在促进人类的相互沟通方面，其力量超过了电影、戏剧和文学，它可以突破媒体的“画框”，走向更自然丰满、更人性化的交流，“使人们真正身临其境”，它将“以一种很深刻的方式连接每个人，一种史无前例的方式”^[9]。这种方式可以达到身心一体、身与物化、人与审美情境深度融合的境界。

四、审美感知与深度意蕴

有学者认为，审美感性多属于感官刺激，并不能达到深度认知或哲思的程度。杜夫海纳（Mikel Dufrenne）、梅洛-庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）、舒斯特曼（Richard Shusterman）等美学家则认为，感性感受可以通达智性和深度。从上文所举之品茶、鉴酒、聆听古典音乐等例，我们应可顺利接受“感性中含有知性判断”的观点——假如我们在现代文明人与动物（比如一只猿猴）面前放上空茶、美酒、播放古典乐曲，则两者体验时的感官体验应当有非常大的差异，猿猴不可能对茶、酒或古典音乐有什么品鉴能力，这可证明文明人类的感性能力在长期培训与熏陶之后，已经具有相当程度的智性感应水平。正如马克思（Karl Heinrich Marx）在《1844年经济学哲学手稿》中所说：“眼睛变成了人的眼睛，正像眼睛的对象变成了通过人并且为了人而创造的社会、属人的对象一样。因此，感觉通过自己的实践直接变成了理论家。”^[10]在人类长期的实践中，五官逐步进化为有审美能力的感官，其感知能力不断精细化、精神化，直至成为“一种更高的、经过分辨的、特殊培育过的感性态度”^[11]，兼具了“生理器官”与“文化器官”的功能。

沃尔夫冈·韦尔施（Wolfgang Iser）指出，感知可以分成两个方面：感觉和知觉，感觉“与快乐相联系，属情感性质”；知觉则“与客体相联系，属认知性质”，“与这一两分相关，‘审美’可以拥有一种‘享乐主义的’意义，表达感觉的快感积累，以及一种‘理论方面的’意义，表达知觉的观察态度”^{[11]（15）}。在审美中，“感知”这个环节既联系着感官享乐，也联系着理智认知。传统西方美学往往只注重理性认知环节，基本忽视、甚至刻意排斥感官快乐，原因之一是认为感性感受似乎无助、甚至有碍于理性认识。而当代现象学、身体美学理论家们则认为，感性感受与理性认知并非相互排斥或隔断的关系，“感”与“知”是密切相连的。譬如，茶艺大师能够靠口尝、鼻嗅品鉴出一杯茶的出产地、等级、制作手法、存放时间等，这首先来自长期的感受力训练。同时，也说明人在接触到对象时，不仅产生即时的对其味道和气息的直接感觉，而且几乎在同一瞬间亦产生了对舌尖、鼻端感受的“反思性判断”，此刻，“知”（智性认识）就冉冉生出了。换言之，知觉并不是在体验之后才进行的与感官割裂的思维，而是我们投身于感受世界的“进行时”就生发出的领悟，身体是我们进入世界的端口，是知觉和意义相纽结的场域。

目前的数字艺术受到传统学术界批评较多的一个“弱点”是：大多数字艺术，尤其是互动艺术，较倾向于以强烈感官刺激为受众带来生理快适或一些浅层次的身心愉悦感，而并不追求深刻的思想境界和哲理意义。例如，近年来较为知名、大众反响热烈的沉浸式数字艺术《超越边界》（Teamlab）、《影子怪兽》（Philip Worthington）、《雨屋》（Randon International）等，都只需要观众以简单的肢体动作与作品互动，即可获得视觉与运动感方面新奇有趣的愉悦感，并不引发很多深度思考。本文认为，数

字艺术面世未久，又适逢科技发展日新月异，这种尚在初始阶段的新兴艺术正在积极地尝试各种技术可能性和新奇的感官实验，但这并不代表数字艺术不能通向深刻理念。

事实上，迄今已有不少优秀的艺术家及其作品展示出新科技时代的深度思考。例如，法国艺术家莫瑞斯·贝纳永（Maurice Benayoun）的作品，大多暗含着深沉的哲学或政治隐喻。他的影像互动作品《世界皮肤——战争之地的影像历险》，让观众戴上 3D 眼镜站在三面环绕的大屏幕前，屏幕上放映着世界各地战争的纪实影像——各种战地状况、军队行动，令人产生亲临战场的感觉，然后观众可以用挂在旁边的相机“拍照”，但与我们往常拍照是在空白胶卷上生成影像相反，在《世界皮肤》中每按一次快门，面前的纪实影像就会消失，屏幕变成一片空寂，真实的战争场面在虚拟世界里消失了影迹。这会启发观众产生对真实与虚拟、影像与现实、媒体宣传与受众认知等主题的反思。贝纳永的另一件作品《大西洋隧道》则是关于文化差异与交流的：展览同时在法国巴黎的蓬皮杜艺术中心和加拿大魁北克的蒙特利尔现代艺术博物馆进行，贝纳永在两地之间架设了一条虚拟的“海底隧道”，把两国各自的博物馆里的藏品做成数字影像，填充到隧道里，成为穿行时的“障碍物”。两座城市的观众从各自端口进入这座虚拟隧道后，会逐一与这些来自对方国度的作品相遇，陌生的作品有如一种文化的“障碍”，观众要一路接受艺术家给出的指令去“挖开”它们，最后，“挖通”隧道与对方城市的观众“见面”。在这个过程中，观众感受到了来自另一种文化的陌生元素，在对这些“障碍”逐个进行认知和突破之后，获得与另一文化语境中的人相遇的快乐。这件富于意蕴和深度的知名数字艺术作品让观众感受到文化差异带来的冲击，激发了两座城市的观众进行文化交流的兴趣，又为他们带来与陌生人群交融的幸福。此外，近年来一些与生物科技相联系的数字艺术作品，如美国的爱德华多·卡茨（Eduardo Kac）的《创世纪》、斯洛文尼亚艺术家萨沙·斯帕卡尔（Sasa Spacal）等人创制的《细菌合鸣》等，也都包含有丰富的人文意蕴或关于存在的哲理思索。我们应可乐观地期盼，在更多的技术实验之后，未来的数字艺术将以丰富的感知聚合方式展现更多的深刻思想。

参考文献：

- [1] [德] 赫尔穆特·普勒斯纳.《感觉的人类学》节选 [J]. 张灯, 译. 外国美学, 2019 (2): 74.
- [2] 廖雨声. 现代艺术通感: 感觉分离的反抗与救赎 [J]. 马克思主义美学研究, 2019 (1): 386.
- [3] [德] 格奥尔格·威廉·弗里德里希·黑格尔. 美学 (第 1 卷) [M]. 朱光潜, 译. 北京: 商务印书馆, 1979: 48.
- [4] 施咏. 再谈中国音乐中的“味觉”审美 [J]. 南京艺术学院学报, 2014 (2): 13-18.
- [5] [法] 让·尼古拉·阿蒂尔·兰波. 兰波作品全集 [M]. 王以培, 译. 北京: 作家出版社, 2011: 305.
- [6] [德] 沃尔夫冈·韦尔施. 超越美学的美学 [M]. 高建平, 等译. 郑州: 河南大学出版社, 2019: 65.
- [7] [美] 阿诺德·柏林特. 环境与艺术: 环境美学的多维视角 [M]. 刘悦笛, 译. 重庆: 重庆出版社, 2007: 10.
- [8] 王源, 李芊芊. 智能传播时代沉浸式媒介的审美体验转向 [J]. 中国电视, 2020 (1): 67-71.
- [9] 李四达. 数字媒体艺术简史 [M]. 北京: 清华大学出版社, 2017: 298.
- [10] [德] 卡尔·海因里希·马克思. 1844 年经济学哲学手稿 [M]. 刘丕坤, 译. 北京: 人民出版社, 1983: 78.
- [11] [德] 沃尔夫冈·韦尔施. 重构美学 [M]. 陆扬, 张岩冰, 译. 上海: 上海译文出版社, 2006: 15.

[责任编辑: 高辛凡]