

Doi:10.20063/j.cnki.CN37-1452/C.2024.04.006

“数字美学研究”专辑

## 主持人语

对数字美学的研究已经有近30年的历史,但相关研究大多立足于某种哲学观念尤其是后现代主义哲学对数字审美活动进行观照。这固然可以深化研究对象,却很容易使数字美学研究沦为哲学观念的跑马场。因此,如何立足于数字媒介自身特质,就数字审美提出新概念、新范畴,就成为当下研究的迫切问题。组织在这里的两篇文章,就是对这一迫切问题的回应。何志均的《从意境美到灵境美:数智科技潮流影响下的审美裂变》一文,针对数字技术构架下的审美活动提出了“灵境”这一新概念。论文结合数字审美活动在方式上的沉浸操控、全觉联动等特性,指出灵境美具有无机性、可计算和程序化等特点,与传统的意境美在文化心理、运思方式和美学追求等方面都表现出差异,因此需要认真对待从后者向前者转化所带来的计算转化问题。李红春的《增强主体:数字审美经验中的主体形态》一文,则立足于数字审美活动的主体效应提出了“增强主体”这一新概念。该文通过重新厘定数字审美活动中一系列二元对立项的关系,肯定了身体、现实和触感在面对机器、虚拟和视觉时的主导和核心作用,并因此指出,数字审美造就了一种增强主体。这种主体既有别于古典主义对主体的封闭,也有别于后现代主义对主体的解构,它是以身体的性和当地性为基础的主体拓展与增强。对于数字审美来说,这两个新概念既有助于深入理解其形态、机制和效果,也有利于辩证把握其社会、文化等功能。(李红春 山东师范大学文学院教授)

# 增强主体:数字审美经验中的主体形态

李红春

(山东师范大学 文学院,济南 250014)

**摘要:**在数字审美活动中,主体既不是传统的古典主义个体,也有别于后现代视野下的碎片主体,而是一种在数字交互技术和智能移动终端设备加持下的“增强主体”。由于数字审美界面已经从静观的对象,转变为主体进入其中并自我现象化的空间,这种增强主体首先是一种人机耦合后,以运动感为核心的扩容主体。其次,这种增强主体还意味着“皮肤自我”的深度复苏,带有全能色彩的“皮肤自我”将审美主体提升到神祇化高度。最后,这种增强主体还是一种与他人共在的联通主体,这使得审美感受在厚度与强度上都将远超传统的静观审美。从本质上讲,这个协调着身体与机器、现实与虚拟、自我与他人、意识与无意识、视觉与触感的增强主体,是后现代之后的一种崭新主体。

**关键词:**数字审美经验;增强主体;皮肤自我

**中图分类号:**B83-0 **文献标志码:**A **文章编号:**1673-8039(2024)04-0034-07

对于当代大众审美来说,从电视等传统电子媒体向手机等移动数字媒介的转移,并不只是意味着平台的转换和手段的更新,而是蕴含着审美范式的深刻变革。智能手机等新型数字媒介的移动、交互、便携和虚拟等特性,正以前所未有的力

度重构大众审美活动的外在方式和内在机理。审美实践领域的数字变革,对原有的美学理论提出了巨大挑战,马丁·瑞泽在他的《移动受众》一书中,甚至认为这是“自机械复制时代以来,美学实践和理论所面临的最大挑战”<sup>[1]84</sup>。在所有这些

收稿日期:2024-04-02

基金项目:国家社会科学基金项目“数字美学理论话语建构研究”(19BZW027)

作者简介:李红春(1975—),男,山东德州人,文学博士,山东师范大学文学院教授、硕士生导师。

挑战中,主体在数字审美经验中的形态一直是理论思考的重心,构成数字美学的核心论题。这一论题之所以重要,是因为它有助于最大限度地揭示数字审美到底是一次主体解放和庶民胜利,还是一场技术异化与资本骗局。只有澄清这一问题,才能对数字审美提出合理建议,为数字批评找准批判靶向。从库比特在1998年出版《数字美学》以来,已有众多学者从不同角度对这一问题作出阐释。但是,到目前为止,这些阐释还存在一个严重的问题,即总是倾向于从某种既定的哲学观念,尤其是从后现代主义哲学范式出发,对数字审美经验中的主体形态进行剖析。这种研究尽管能赋予对象以哲学深度,却极大地阻碍了从数字媒介自身特质出发所进行的考察。因此,当下的数字美学研究应尽可能地避免使自身沦为某种哲学观念的跑马场,以便正视数字媒介特质及其所内隐的政治经济学要素在数字审美主体形成中的作用。只有完成研究视野的这种转换,才能提出切合数字审美经验实际的主体形态概念,而“增强主体”这一概念就承担了这一使命。增强主体是适应移动数字媒介所形成的新型审美主体。它既不同于古典时代的静观主体,也不同于后现代的游牧主体,而是一种在人机耦合框架下的创生主体和扩容主体。它向下唤醒“皮肤自我”,向外与他人联动,并最终形成以触感和运动感为核心的审美经验。

### 一、从静观主体走向扩容主体

在数字、智能技术的架构下,作为审美对象的数字界面拥有了传统审美对象无可比拟的可塑性。这种可塑性重构了审美主客体之间的关系,使其从传统的静态观照关系转向了即时的动态操作关系,而审美主体也从以视像为中心的视觉主体转变为以触感为中心的增强主体。

从形式上看,数字艺术在各种智能终端设备上依然以图像、声音和文字等形式出现,与传统的画报、电视等相比并没有特别之处。但是,从底层结构上看,数字界面表现出巨大的柔性特质,为主体的即时修改、随时操作提供了技术接口。数字界面的基底不再是物理实体,而是一系列以像素为单元的二进制数字信号。数字信号消除了物理现实的一切维度,它们通过构成不同的数字矩阵具体而微地决定着审美对象在数字界面中的呈现。尤为关键的是,作为底层结构的数字信号可

以根据指令进行修改,重新组合,形成不同的数字矩阵,进而生成新的屏幕形象。数字技术所带来的这种可操作性和交互性,直接影响到了数字审美中的主客体关系。

在传统的审美观照中,主体与客体之间往往是看与被看的静态关系。主体处于旁观者位置,通过与对象保持必要的反思和心理距离,促成审美关系的建立。无论是康德、黑格尔,还是叔本华,他们就审美理论之所以都提出了静观说,在很大程度上是因为那个时代的审美对象总是以客体身份呈现,处于主体之外。尽管在静观中,审美客体的呈现也总是需要主体感知能力和想象力的介入,但是,这种介入只涉及主体自身在心意层面的调适,而无法在物理层面对客体的实际状态做出改变。因此,传统审美理论的构造大多围绕主体心理因素展开,诸如想象力与知解力的和谐、个人意志的搁置、主观移情和心理距离等。

在数字审美活动中,由于审美对象允许主体在技术架构和物理层面对其显现作出即时修改,这就使得审美对象不再是主体静观的对象,而是转化为主体操作和介入的对象。审美主客体之间的关系也相应地由静态的观照关系,转变为动态的操作关系。在这种情境下,数字审美活动表现出具身实践特性,主体进入数字机器,并与其相互作用,不断产生新的数字配置和审美界面。换言之,数字审美界面成为主体的直接延伸,是主体从物理空间向数字空间的跃迁,数字界面中的审美对象成为主体心意功能的技术义肢。当前给予大众以强烈审美感受的数字艺术,无不镌刻着主体介入其中的操作痕迹。对于记录日常生活的简单数字照片,大众从来不满足于客观记录,总是借助各种软件对数字图像进行各种花式操作。对于复杂的数字影音,大众除了对其进行剪辑、二次创作、点评转发,还会发布“弹幕”,将自我的意见叠加在数字影像之上。大众在数字艺术面前的这种乐此不疲和不厌其烦,恰恰说明在数字审美中,一种前所未有的介入冲动替代了此前的静观姿态,这也正是迪奥达托所指出的,在数字美学时代,“偷窥冲动被一种介入冲动所代替,这是一种没有限制的介入冲动,一种仅只受限于程序的全能冲动”<sup>[2]106</sup>。这种由数字技术支持的具身介入,使得传统审美理论所构建的二元对立话语模式,诸如虚拟/现实、主体/客体、真实/虚假等,日走向失效。就镌刻着主体介入痕迹的数字图像来说,

它不再是与主体对立的客体,而是主体在数字世界的延伸。在人与机器的这种连接互动中,数字审美对象成为主体具身活动的即时显现,已经不再是传统的静态图像,正因为如此,有学者认为数字审美图像并非真正的图像,而是一种“图像身体”,是一种建模对象;主体也不再是古典意义上的自足个体,而是向技术开放、与机器复合的扩容主体,或者说赛博主体。

但是在性质上,这个人机耦合的扩容主体并非后现代意义上的游牧主体或者零散主体。就目前研究的主流范式来说,大多数成果还依然局限于后现代主义哲学立场对数字审美活动中的主体进行剖析、定位。这种研究又可以具体区分为积极和消极两种形态。就积极形态而言,肖恩·库比特和马克·波斯特的观点比较有代表性。他们从新自由主义立场出发,认为数字审美活动促成了一种“去中心化”的后现代游牧主体,表现出自由、流动和多元特质,这是主体的新生和再造,甚至比原有的主体更为本真、真实,因此需要给予充分肯定。波斯特将这种主体描述为“主体普遍性的去稳定化”<sup>[3]22</sup>,是“比‘真实的’自我更具‘本真性’”<sup>[3]170</sup>的自我。在库比特那里,这种去稳定化的主体被视为“游牧主体”,其要义就是挣脱古典个体主义的局限,演变成为一种与他者沟通着的开放个体,也就是个体成为一种沟通和共享结构中的个体,通过游牧方式,使自身始终处于生成状态。库比特因此认为,在数字审美活动中,最重要的东西不是所交流的信息,而是交流本身,后者见证了主体的开放性,“被分享的并非不断被加密和解码的纯粹思想而是交流本身;交流即是对双方共同性的相互提示,它没有独立的存在,只有瞬间即逝的电子点阵作为媒介”<sup>[4]47</sup>,而这所带来的,“是对自我的消解”<sup>[4]47</sup>。在库比特看来,自我在数字审美活动中的消解是一个积极过程,将促进自我解放和文化更新。与这种积极形态相比,维利里奥、罗伯特·萨缪尔等人则悲观得多。他们认为,数字审美活动中的人机耦合是机器尺度对人类尺度的压制和僭越,是主体的零碎化甚至消亡。维利里奥认为,机器介入审美将导致审美活动被裹挟进一种速度暴政。在对速度和加速度的拜物教中,审美所需求的静观和反思都将被健忘症和失神症所代替,主体也会受困于对速度本身的迷恋,进而变得麻木、被动,“其中的一切将崩塌在无区别中,不久后将是主体的冷漠,接着便

是不知所措的主体的被动”<sup>[5]85</sup>。罗伯特·萨缪尔则认为,数字技术介入审美活动之后,审美活动表现出高度的自动化和自主化,并给予主体以超强的掌控感。但在萨缪尔看来,由数字技术允诺的这种自主性和掌控体验完全是一种幻觉,“自动化往往允许高度的虚假自治,表征着一种虚假的社会参与模式”<sup>[6]22</sup>,在自主体验背后则是主体日益臣服于机器的可悲现实。阿兰·科比也站在同一立场,认为数字艺术的可塑性尽管可以带来瞬时性和开放性体验,但主体“仅以非常有限和预先决定的方式参与其中”<sup>[7]61</sup>。科比认为,数字艺术的技术可塑性还将导致审美活动的自我中心主义,进而造成主体在审美上的自闭症。上述两种后现代主义哲学观点,的确给予数字审美主体以截然不同的判断。但是,这两种认识在深层又表现出一致性。它们都认为数字技术已经渗透进审美主体的存在论根基,并且对后者有着决定性作用,或者催生一种四处漂移、不断流动的游牧主体,或者对主体施以全面压制,造成主体的破碎和零散。这两种观点显然都表现出技术中心主义倾向,暗示着主体的附属和依存地位。

实际上,这个与机器共生的扩容主体是一种后现代之后的“增强主体”。作为插槽进入主体的机器及其尺度,并不会将人类主体连根拔起或者蚀空碾碎,而是以催化剂的方式,激活并增强主体。这个增强主体始终保持着具身性和当地性。对增强主体的理解首先需要肯定的是,在人机互动中,处于基础和决定位置的是人类、身体及其物质现实,而不是机器、数字和虚拟空间。马克·汉森在谈到这一问题时曾指出,任何数字审美图像的形成都将接受身体图式的定位和筛选,“数字图像揭示了所有技术图像的柏格森主义基础,即任何感知图像都起源于身体的选择功能,而身体永远是一个无中心的开放空间”<sup>[8]10</sup>。这也就意味着,主体、身体及其现实只能被激活和强化,而无法被取代。机器、数字和虚拟世界在整个世界的构成和循环中,只是一个很小的组成部分。并且,在数字审美活动中,主客体之间在本质上是一种实践而非静观关系,这就意味着数字审美界面就是主体本质力量的对象化,主体因此将获得一种饱满而充实的自我肯定快感,是各种官能和身心经验的全面激励。作为主体义肢的数字界面具有突出的可塑性,在表现形态上具有上天入地、无所不能的神性特质,因此,它会引导主体不断去探

索身体的极限,并在数字审美界面中不断重新配置,得到即时反馈,从而使审美感受的强度不断被提升。从这个意义上讲,麦克卢汉对身体与技术关系的判断也许并不准确。他曾宣称,技术总是对身体进行截肢,但事实是,由技术所解放的身体不断地在更为自由的地带去探索和强化身体的感受,因此这是对身体的增强,而不是削弱。这在数字网络竞技游戏中表现得尤为明显。游戏玩家通过选择和配置自己的数字形象,并将之作为自身的延伸进入到数字审美界面,由此形成人机耦合的赛博格,而数字游戏通过为主体匹配各种能力并无限放大这种能力,进一步强化了主体自身的神性感受,这正是人们迷恋数字游戏的根本原因。

必须指出的是,主体在进入数字界面的同时,又能从数字界面中抽身而出,置于其上,对扩容和增强的主体进行全感官的把握和体验。这种抽离对数字审美活动十分重要。它不是对主体的弱化,而是对主体及其活动的综合。通过这种综合,人类与机器、虚拟与现实、身体与数字等一系列对立因素才能被作为整体来把握。无论人们以何种方式进入数字审美活动,互动、遍历抑或沉浸,主体始终能在虚拟与现实、身体与数字之间建立起联系,并将其把握为“我”之互动、“我”之沉浸。这个“我”既是胡塞尔意义上的具有直接自证性的“先验自我”,更是梅洛·庞蒂意义上的处于世界之中的“灵性身体”。这个“灵性身体”是主客体统一的身体,是被感觉着的感觉、被触摸的触摸,也即自我既是知觉着的主体,又是被知觉着的客体。具体到数字审美活动,“我”一方面作为主体进入数字界面与机器互动,但另一方面,“我”又把进入数字界面与机器互动的“我”作为客体把握。正是在这种既入乎其中,又出乎其外的主客体互渗过程中,数字审美活动中的主体成为了一个综合着身体与数字、现实与虚拟、主动与被动的扩容主体和增强主体。

## 二、从镜像自我走向“皮肤自我”

在数字审美活动中所形成的增强主体不仅在横向与机器耦合,成为扩容主体,而且还在纵向向上向无意识层挺进,唤醒“皮肤自我”,给予自我以超强的触控感和神祇化体验,大大强化了审美感受的强度和饱满性,使其成为意识与无意识的统一过程。当下数字审美所使用的智能终端设备在操作上都走向触控模式。无论是硬件还是软

件,都与这种触控功能相匹配,使复杂的数字处理过程简化为手指在屏幕上的触摸活动。在西方文化情境中,触摸带有全能和天启的意味,而这一意味在数字审美活动中有更为充分的表现。大众只需要通过简单的触摸,就能创造并打开一个全新的审美世界。由数控技术所保证的这种自动化、自主化过程,被罗伯特·萨缪尔称为“自动现代性”。尽管萨缪尔是在批判意义上使用这一概念,但这种通过触控就能迅速抵达各种审美资源、创造各种美学文本的操作方式却适应着人类生存所需要的掌控感,并激发浸入无意识底层的“皮肤自我”,因此带有本体论意味。

从心理学层面讲,通过触控创建审美世界的过程,所唤醒并启动的是“皮肤自我”,而非“镜像自我”。前者比后者更为原初,也更具活力,并因此为数字审美活动中的增强主体赋予了无意识内涵。“皮肤自我”这一概念由法国心理学家安齐厄提出。他认为,在婴幼儿的心理发展中,以肤觉为中心的“皮肤自我”要早于以视觉为中心的镜像自我。从时间上看,拉康认为镜像自我出现在婴儿期6—8个月,而安齐厄的“皮肤自我”则在婴儿被分娩的那一刻就出现了。在分娩过程中,婴儿的皮肤已经开始发挥功能,在产道的挤压下,它一方面被体验为表面,产生内外之分,另一方面则被体验为包膜,为婴儿提供了一种处于包裹中的完整性体验,而这种完整性体验就是自我形成的开始。此后,父母对婴儿的哺育、抚触和摇晃等皮肤刺激,在婴儿大脑形成映射,激发心灵能力,进而允许自我的生成,而这就是安齐厄所说的“皮肤自我”,即婴儿“根据身体表面的体验,将自我表现为一个包含心理内容的自我内在意象”<sup>[9]43</sup>。安齐厄认为,婴儿时期的“皮肤自我”具有突出的全能和自恋色彩。它通过皮肤向外界传达所需,并要求得到即时满足。尽管“皮肤自我”予取予求,带有幻觉特质,但对自我人格的成长至关重要。在婴儿阶段,只有给予“皮肤自我”以充分满足,自我人格才能正常生长。安齐厄同时指出,随着个体成长,“皮肤自我”也将随着外界响应的延迟而蜕变为普通自我,接受现实原则。但是,在安齐厄看来,带有幻想特性的“皮肤自我”尽管经历蜕变,但并未消失,只是掩藏在理性和现实自我之下,“只要条件允许,这个皮肤自我就会被激活,再次表现自身,因为它拥有特殊的心理亲和力和浪漫色彩”<sup>[10]42</sup>。

当下大众进行审美活动所仰赖的数字媒介,就

充当了重新唤醒“皮肤自我”的技术装置,展现数字审美界面的触控屏幕就成为大众皮肤的延伸。由于触控屏具有通灵性质,能随时对大众的触摸做出响应,这就很容易唤醒被现实自我压制到无意识层面的“皮肤自我”。大众对数字审美活动的迷恋,在很大程度上源自数字艺术媒介特质对“皮肤自我”的唤醒。在“皮肤自我”的介入下,大众的数字审美体验既带有全能的神性特质,也包含着一种深沉的自我肯定,从而给予大众以饱满、强烈的审美感受。此外,在安齐厄看来,触觉在人类的感受、感知系统中处于基础甚至核心的地位,其他的感官如视觉、听觉等,“都以触觉反应为基本模型,后来的思维也概莫能外”<sup>[9]166</sup>。这也就意味着,在数字审美活动中,随着对“皮肤自我”的唤醒,人类的全部感官都将参与到审美体验中来。换言之,数字审美活动将是一种全感官审美过程。它不仅包含着心灵、理性内容,而且包含着无意识因素,甚至扩展到人类原初的隐秘感受系统之中。因为在这种原初的隐秘感受中,包含着大众的自我神祇化欲求和体验,所以不间断的触控及其对数字审美界面的操控就成为一种强烈的内在要求,这一要求甚至影响到了数字艺术作品的形式。当前的数字艺术作品日益走向短小化,学术界一般将其归因于现代时间的碎片化。但实际上,大众对不断触控以获取自我神祇化体验的要求也在主导着数字艺术作品的微型化叙事。

在数字审美活动中,智能终端设备的触控功能不仅带来“皮肤自我”的苏醒,而且也引导着一场以运动感为核心的具身审美体验。这种具身审美体验不仅是指主体对数字界面的触摸总是伴随着更为复杂的身体动作,诸如摁压、滑动、倾斜甚至晃动等,更是指身体运动感受系统在数字审美活动中的全面启动。随着各种传感技术向智能终端设备的集成,尤其是随着各种数字穿戴设备的涌现,主体用来触控的身体部位,已经由手指向全身散布。身体各部位的运动在当前基本上都能转换为数据进入数字审美界面,成为虚拟身体。在罗伯特·迪奥达托看来,作为数字图像的虚拟身体不仅是身体动能的执行者,而且会增强和提升身体的触感和动觉经验,其效应则是“对运动性的鼓励和前置,对动觉功能的倾情投入,对数字场景的包容,以及对分化与合并过程的即时感受等”<sup>[2]106</sup>。在这一过程中,现实身体与虚拟身体合二为一,相互牵连,彼此增强,形成辩证关系。虚

拟身体所具有的无限可塑性,将引导现实身体不断探索自身的边界和极限,而现实身体又具有铆钉作用,始终是快感生成与情感体验的中心地带,引导着虚拟身体的拓展方向。在两种身体的相互激发和作用下,主体自身的感受系统将以运动感为核心全面开放并得到满足。由于虚拟身体中包含着行动力量,它具有将图像功能转换为主体自身存在的能力,主体也因此将会体验到触觉的原始力量,进而使得数字审美体验不仅具有当下性,而且表现出具身性。对此,安娜·蒙斯特明确指出,在数字审美活动中,这一审美体验并非是对物质、身体和人类的取代,而是对主体和身体的进一步增强,也即技术的再次主体化,“自然和物质世界被增强,而不是被取代;技术功能虽然走上前台,但也再次被主体化”<sup>[11]111</sup>。显然在技术的主体化过程中,身体及其触感和运动感正取代视觉成为主体化过程的核心配置。

### 三、从古典个体走向联通主体

数字审美经验中的增强主体还有第三个维度,它在横向上除了与机器耦合成扩容主体,而且还与其他受众在线互联、双向开放,成为“联通主体”。联通主体呼应着人类存在的社会性和公共性特质,并为主体的审美感受赋予从未有过的厚度和完满度。增强主体的这一维度,有助于当代大众借助数字审美突破个体主义的局限,重新恢复人类存在最深处的共在、共享精神。

从表面上看,当下数字审美活动所依托的移动智能终端设备日益小巧便携,将大众在物理空间中进一步分割为相互隔绝的个体,这似乎正在扶植一种极端个体化的审美文化,但实际上,数字媒介对互联网的兼容又同时发挥着联通功能,并使得审美大众无论在地理上相隔多远,都能实现即时互动。这种既分离又联通的状态,正成为当下数字审美的新模式。对大众审美来说,这种分离/联通模式是一种巨大的激励事件,使得审美感受更为丰厚、原初,为增强主体补足了社会维度。物理上的分离使数字审美摆脱了面对面的在场压迫感,从而更容易成为自由志趣的表现过程,而网络所具有的连接性质则使审美所要求的社会性、普遍性得以实现。在当下数字审美活动中,大众从来不满足于私人欣赏,总是通过数字媒介的技术手段和软件与他人进行互动。由是,一边欣赏作品,一边与其他受众抑或是作者进行交流,正成

为当下数字审美活动的常态。传统影院中的安静审美,正演变为数字媒介中的对谈审美,这在当下深受广大青年喜爱的弹幕文化中表现尤为明显。当前各网络平台的视频资源几乎都设置了弹幕功能,大众在观看视频的同时,可以发表即时感受,使其以文字形式叠加在视频图像之上。大众的观看过程,也同时成为交流、讨论的过程。这种喋喋不休、交头接耳式的观影新模式,使受众突破古典主义的个体局限,进入到一种主体的共聚状态。这既是审美之社会属性的实现,也是对人类本体精神的呼应。

从某种程度上讲,数字媒介所激发出来的这种共在共享精神,正是审美本质属性在当下适宜条件下的自然绽放。从人类发生学角度看,人类的审美活动从最初就体现着一种带有仪式色彩的集体公共精神。作为远古艺术的绘画、舞蹈和歌唱等总是与图腾、祭祀和庆典等集体仪式紧密相关,是一种集体共享的活动。迪萨纳亚克在谈到艺术的集体特性时,就强调了这种内涵,“艺术是表达、表现和强化一个群体最深层信仰和关切的仪式庆典的永恒而不可分割的一部分。作为群体意义的载体和群体一心一意的激励者,与仪式结合在一起的艺术是群体的生存所必不可少的”<sup>[12]307</sup>。到了近现代之后,许多学者都在直接或者间接地对审美活动的公共性内涵作出阐释。在康德那里,他一方面立足于个体立场将审美设定为主体内部知解力与想象力的和谐运作,但他同时又面向社会性和公共性将审美阐释为一种寻求他人认同的精神活动。他从“方式”方面,将审美判断界定为没有概念的普遍性,也就是说,当某人判断某物为美时,总是内在地要求其他人也如此判断,“而谁宣称某物是美的,他也就想要每个人都应当给面前这个对象以赞许并将之同样宣称为美的”<sup>[13]74</sup>。这种内在要求,实际上就是与他人对话的意愿,是一种将审美从个体小天地带入公共地带,使其具有社会性内涵的心理指向。此后,无论是尼采的集体生命意志,还是马克思的对象性关系,抑或现象学、存在主义哲学所强调的“共在”和“主体间性”等概念,实际上都在确认人类审美活动的公共性和社会性内涵。在事件哲学那里,他们之所以用“爱”或者“友谊”来阐释审美,恰恰是因为,在他们看来,无论是“爱”,还是“友谊”,都包含着人类共在共聚的真理,揭示着人类的社会和公共属性。对此,巴迪欧将“爱”定义为一种朝向他人的建构,“爱是朝向他人的存在之

整体”<sup>[14]66</sup>;阿甘本则直接指出,“友爱”就是在感觉内部对朋友的确认,“友爱就是在存在的感觉内部‘共感’到朋友的存在”<sup>[15]40</sup>。上述哲学、美学观点尽管不尽相同,但都试图用理论的方式为人类的审美活动赋予社会性和公共性内涵。但是,遗憾的是,自近代以来,随着社会现代性的深入发展,大众在现实生活中越来越被分化并成为相互隔绝的个体,而审美活动也随个体一道成为私人事务,在获得充分自由的同时,失去了走向他人的机会。所幸的是,审美的公共性和社会性内涵尽管可以被压制,但无法被清除。只要条件适宜,它就会被要求得到呈现。可以说,当下数字技术向审美领域的深植,提供了这样的机缘和适宜的条件。

在数字技术架构起来的即时联通中,内蕴于审美活动之中的共在共享精神得到了充分的释放。数字审美活动尽管没有给个人提供物理上的切近,却给予了个人心理上的亲缘。在对话与可视等功能的加持下,人们的共在共聚具有了切实的社会实践特性。与远古时代集体仪式上的共聚不同,当下的“网聚”突破了熟人社会和时空限制,也因此摆脱了各种强制性的伦理规约,成为一种活泼自在、流动自如的审美对话,“一切言谈举止、一切行为模式都处在一种流动之中”,让人“准备好去迎接挑战,去体验每时每刻的丰富”<sup>[16]37</sup>。更为重要的是,由数字技术提供的即时联通使得大众改变了传统审美中的被动身份。当数字审美大众一边欣赏又同时与其他受众展开文化对话和审美互动时,他就又成为这场审美活动中的意义创造者,甚至在不经意间创造出哈贝马斯意义上的文学公共领域。此外,数字审美活动中的联通主体在审美体验上要比一般的孤立审美更强烈、更深厚,这是因为数字审美互动为分立的受众创造了“视觉共在”。阿伦特曾指出,个体的生存和体验只有借助他人的注视才会具有实在性和客观性,即自我在“被他人而且被我们自己看到和听到”<sup>[17]32</sup>中构成实在。因此,联通主体所用来交流的审美符号就成为注视的力量和客观性的保障,而审美主体的体验因为有了这种客观性保障而变得更为强烈和丰厚。

从总体倾向上看,在数字审美活动中,由人机耦合而成的增强主体具有鲜明的特质。与古典主义主体形态相比,它更具对话性、公共性和社会性内涵;与后现代主义对主体的消解不同,它又恢复

了主体的核心和主导地位,将数字审美视为一种具身活动。在数字媒介技术的支持下,增强主体扩大了人类的审美感知,强化了主体的审美体验,增强了人类存在的意义。不过,由于这个增强主体首先是社会主体,总是处于复杂的社会网络之中,既向内联系于人类的思想、意志和无意识等心理要素,也向外与政治、经济和文化等要素紧密相关,因此对增强主体的理解还需要从数字媒介特质进一步向政治学、经济学以及社会学延伸。只有在多维立体框架中,增强主体的属性、特质和功能才能得到更为彻底的揭示。

### 参考文献:

[1] Martin R. *The Mobile Audience: Media Art and Mobile Technologies* [M]. Amsterdam and New York: Rodopi, 2011.

[2] Diodato R. *Aesthetics of the Virtual* [M]. Albany: State University of New York Press, 2012.

[3] 马克·波斯特. 信息方式: 后结构主义与社会语境[M]. 范静哗, 译. 北京: 商务印书馆, 2014.

[4] 肖恩·库比特. 数字美学[M]. 赵文书, 等译. 北京: 商务印书馆, 2007.

[5] 保罗·维利里奥. 无边的艺术[M]. 张新木, 等译. 南京: 南京大学出版社, 2014.

[6] Samuels R. *New Media, Cultural Studies, and*

*Critical Theory after Postmodernism* [M]. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

[7] Kirby A. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture* [M]. New York and London: Continuum, 2009.

[8] Mark B N. Hansen. *New Philosophy for New Media* [M]. Cambridge: The MIT Press, 2004.

[9] Anzieu D. *The Skin - Ego* [M]. London: Karnac Books Ltd, 2016.

[10] 李红春. 触感审美——新媒介时代的文艺接受与批评[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2023.

[11] Munster A. *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics* [M]. Hanover and London: University Press of New England, 2006.

[12] 埃伦·迪萨纳亚克. 审美的人[M]. 户晓辉, 译. 北京: 商务印书馆, 2005.

[13] 康德. 判断力批判[M]. 邓晓芒, 译. 北京: 人民出版社, 2002.

[14] 阿兰·巴迪欧. 爱的多重奏[M]. 邓刚, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2012.

[15] 吉奥乔·阿甘本. 论友爱[M]. 刘耀辉, 等译. 北京: 北京大学出版社, 2017.

[16] 马里奥·佩尔尼奥拉. 仪式思维[M]. 吕捷, 译. 北京: 商务印书馆, 2006.

[17] 汉娜·阿伦特. 人的境况[M]. 王寅丽, 译. 上海: 上海人民出版社, 2009.

## Augmented Subject: Subject Forms in the Digital Aesthetic Experience

LI Hongchun

(School of Literature, Shandong Normal University, Jinan 250014, China)

**Abstract:** In digital aesthetic activities, the subject is neither a traditional classical individual nor a fragmented subject in the postmodern perspective, but an “augmented subject” supported by the digital interaction technology and intelligent mobile terminal devices. Due to the transformation of the digital aesthetic interface from a static object to a space where the subject enters and is self-phenomenalized, this augmented subject is first an expanding subject with a sense of motion as the core after human-machine coupling. Secondly, this augmented subject also means a deep recovery of the skin-self, and the skin-self with omnipotent colors elevates the aesthetic subject to a divine level. Finally, this augmented subject is also a connected subject that coexists with other people, which makes the aesthetic experience far more profound and intense than the traditional static aesthetics. Essentially, this augmented subject that coordinates the body and machines, reality and virtuality, self and others, consciousness and unconsciousness, and vision and touch is a brand-new subject after postmodernism.

**Key words:** digital aesthetic experience; augmented subject; skin-self (责任编辑 雪箫)