

Doi:10.20063/j.cnki.CN37-1452/C.2024.04.007

# 从意境美到灵境美:数智科技潮流 影响下的审美裂变

何志钧

(南昌大学 人文学院,南昌 330000)

**摘要:**随着文艺、审美实践从传统纸质文学文本越来越多地转向超文本、虚拟现实泛文艺、沉浸文旅产品,受众遭遇的不再完全是传统的基于二维平面存在方式、特定上下文语境和心灵作用在头脑中构画出的“意境”,他们面对的更多的是一种可以身在其中、沉浸操控、与行为同步一体、全觉联动、几可乱真的多维“灵境”。灵境美与意境美植根的文化心理、具有的运思方式、体现的审美追求大为不同。意境是有机的、不可计算的、非程序化的,而灵境则是无机的、可计算的,灵境美使审美的计算转化问题空前凸显。但灵境美和意境美具有盘根错节的复杂关系,难以断然割裂。灵境美既是意境美的必要补充,也是一种重新出发和重新发明。

**关键词:**灵境;意境;审美

**中图分类号:**B83-0 **文献标志码:**A **文章编号:**1673-8039(2024)04-0041-07

21世纪以来至今二十多年的审美实践与审美新变和它带动的美学探索、美学变革注定会在人类美学史上写下浓墨重彩的一笔。如果说进入21世纪以来,超文本、网络小说、网络漫画、网络游戏、手机报、手机电视、微电影、网络剧、短视频、网络综艺等新型文娱形式异彩纷呈,已经严重冲击了世人的审美经验和审美理想,改写了审美惯例,那么,最近十多年来,虚拟现实、元宇宙、大数据、人工智能、大语言模型等更是为人类审美实践注入了强大动能,开创了审美探索的新境界,也为美学研究带来了新机。

说到21世纪以来的美学转型,就无法回避灵境和灵境美。意境是中国古典美学的重要范畴,但在虚拟现实和数字审美中,仅仅从意境美的角度进行分析已显捉襟见肘。随着文艺、审美实践从传统纸质文学文本越来越多地转向超文本、虚拟现实泛文艺、沉浸文旅产品,受众面对的不再完全是传统的基于二维平面存在方式、特定上下文语境和心灵作用在头脑中构画出的“意境”,更多面对的是一种可以身在其中、沉浸操控、与行为同步一体、全觉联动、几可乱真的多维“灵境”<sup>[1]</sup>。由此,灵境和灵境美学问题成为目前学界亟待深

入探究的新领域。

## 一、灵境和灵境美

在人类审美的历史长河中,曾出现过“灵境”“灵韵”等审美范畴,因此有必要首先对“灵境”这一核心范畴进行必要界说。

从词源学角度看,“灵”(繁体是靈)字从巫,巫以玉事神谓之灵,“灵”和巫术、神灵、灵异密不可分。《离骚》中曾有关于“灵氛”的描述,柳宗元、李忱、王维等人曾在诗中以“灵境”指代桃源仙境。在中国历史上,也有一些诗人、画家、学者以“灵境”“审美灵境”命名传统的诗韵和意境之美,意在突出中国古典诗歌和传统艺术虚实相生、韵味绵缈的空灵之美。元稹还曾将梦中的神奇世界命名为“灵境”,这与曹雪芹笔下的“太虚幻境”有异曲同工之妙<sup>[2]</sup>。当代的一些画廊、画评也以“隐逸的灵境”“灵境·美韵”来命名一些摄影作品展、绘画作品展。还有学者从象征意象、象征灵境、象征词篇三方面论述辛弃疾词的象征意象和灵境<sup>[3]</sup>。显然,此“灵境”不过是“意境”的衍化说法,并未成为可以与意境对垒的专有概念。

本雅明在《可技术复制时代的艺术作品》中

收稿日期:2024-03-27

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:何志钧(1971—),男,河北张家口人,文学博士,南昌大学人文学院教授、山东省第二批智库高端人才。

谈到的所谓的“灵韵”(Aura),也与这种作为“意境”衍化词的“灵境”触类旁通。他认为艺术起源于“仪式”,具有神性品格,在可技术复制的现代社会的,面对批量生产的标准化艺术商品,传统灵韵艺术的本真性、独一无二性以及此时此地性难以继。“灵韵”和“意境”有其类似之处,但也有质的差异,本雅明所谓的“灵韵”(Aura)意在突出传统艺术品的神性品格、膜拜价值,而“意境”表征的更多的是古典诗韵,而非神性品格。

本文所说的“灵境”与灵境技术息息相关,而“灵境技术”是一个典型的限定性概念,在此意义上,灵境和灵境美对应的是电子媒介和数字媒介时代,和“意境”“灵韵”依赖于古典文化以生存的情形截然不同。虚拟现实技术(Virtual Reality)在汉语语境中被称为灵境技术,这一译法与钱学森有关。1990年11月27日,钱学森在给时任国家863计划智能计算机专家组组长的汪成为所写的信中指出,自己倾向于将“Virtual Reality”一词翻译成具有中国传统文化气息的“灵境”<sup>[2]</sup>。1998年6月,87岁的钱学森还写了一篇名为《用“灵境”是实事求是的》的短文,进一步阐明了自己的这一认识。与钱学森使用“灵境”命名虚拟现实技术同声相应,20世纪90年代,灵境、灵境技术等词汇在众多科学家撰写的大量文章中也被广泛使用,如夏侯炳的《迎接“灵境世界”的到来》<sup>[4]</sup>、黄玉明的《灵境技术纵横谈》<sup>[5]</sup>、蔡忠林的《虚幻能实的灵境技》<sup>[6]</sup>等。黄鸣奋的《灵境与艺术》则是迄今为止较早意识到灵境技术对艺术发展具有重要意义的论文。在该文中,他将人类艺术划分为原始艺术、传统艺术、未来的灵境艺术三种形态,并明确指出,“目前,灵境技术正在各个社会领域推广。对艺术来说,灵境不仅推动着传统艺术观的变革,而且有可能在新世纪内根本改变艺术的形态”<sup>[7]</sup>。

灵境、灵境美离不开灵境技术。数智技术、算法可谓灵境的核心,炫美可谓灵境的命脉所在。传统的只可意会不可言传的审美意蕴由于数智科技的出现似乎也变得可计算、可测量、可传达了。借助大数据、计算程序、增强现实等,以往只能暗示或侧面表现,无法具象化的东西可以以拟像、场景的方式呈现出来,如果说作为古典美学范畴的意境是不可设计的、非程序化的,那么灵境则是可设计的,它将人类神妙莫测的情思体悟借助AI、大数据、场景呈现了出来。灵境美使审美的计

算转化问题空前凸显,这也是我们面对21世纪以来的美学转型时无法忽略的至关重要的问题之一。虚拟现实技术、人工智能、大模型使审美能力的每一个分支都有了被转化为可计算的程序的可能,以往被认为不可计算的东西变得可测量、可计算、可设计了<sup>[8]</sup>。

VR/AR等虚拟现实技术的出现昭示着数智技术和数字文艺审美步入了web3.0新阶段。受众体验与机器反馈几乎同步,时间差几乎被抹平,全息投影、全景显示、视听拟真乃至触觉嗅觉信号输出与反馈、传感和引导技术日新月异,一个有别于基于语象的以文学欣赏为主导或视觉审美、听觉审美占尽风光的传统审美时代的全觉审美的时代正在到来。当虚拟现实技术遭遇审美实践,二者的碰撞、转换、化合不仅会在形式外观层面上形成特定效应,而且会影响审美理论的内涵、机理,进而改写审美理想和美学理念,这势必对传统审美观念和惯例形成巨大冲击。在审美中是否“眼见为实”,灵境是否属于“艺术虚构”?是否只有人类才能审美,人类审美是否在宇宙中是唯一的专利,其他物质、技术无法染指?是否人工智能不能思想、不能审美?足见,有关美、审美、审美主体、心灵、智慧、精神、体验的观念都需要更新,我们的传统知识体系、美学范式在这个科技日新月异的时代中也势必需要与时俱进、不断调整。

## 二、灵境美:一种与意境美大为不同的新型审美形态

意境、意象虽然与典型、形象不同,但它们均属于传统的真实美学范畴。在传统文艺理论和美学范畴中,真实性是一个至关重要的问题,再现得逼真也好,表现得真切也好,都是以它们之外的真实世界作为无可置疑的参照系的,并契合这种参照系,切近其本质或内核。这种观点和认识曾在长期以来的文艺、审美实践中被奉为圭臬,似乎只有真实再现了外部世界,或真切传达了内心情思的作品才是优秀的作品。数字审美却显示了一种新可能,它表明摒弃这一久受尊崇的路线未尝不可。在数字审美创生的栩栩如生的形象、如梦如幻的化境之外可以不存在这种具有对应关系的真实物理世界和心灵世界。它可以不追求切近物理真实的“真实”“逼真”,也可以不追求切近心灵真实的“真切”“传神”,它可以只追求技术高清、超真实、灵动、炫美。

灵境美与传统的意境美植根的文化心理以及所具有的运思方式和体现的审美追求大为不同。如果说意境是属“人”的,充盈着“人气”,是一种有机审美,那么灵境则是“非人”的、“拟人”的,是一种无机审美。如果说意境美是肉身的人的审美创造的结果,那么灵境美则是通过数智科技和算法机制机械生成的。意境美自带浑然天成的元气,而灵境美则更多的是功能性的,二者具有创造和生成的差异。二者的不同是全方位的、系统性的,体现的是两种不同的模式,不可同日而语。借助大数据、AI、人工智能等技术,灵境几可乱真,但它即使再“逼真”,也不过是一种模拟,是一种替代性的数字模拟游戏。正因为如此,审视和阐述虚拟现实文旅产品和灵境美时显然不能简单地套用意境的各种话语,诸如“虚实相生”“情景交融”“象外之象,味外之旨,韵外之致”“真境逼而神境生”等,显然也不能仿照评价意境的老套路,认为最上乘的灵境会将人的各种心智、能力和审美情趣完美融汇,因为灵境涉及的根本就不是一种“心灵”“机体”,而是机器、数智。

就主体与客体的位置和关系来说,我们身在意境之外,心与之偕游。我们常常是在想象中、心意中抵达意境。而对于灵境,我们则身在其中,操控其中,我们和灵境是一体化、交互化的,我们身体的视觉、听觉、触觉乃至嗅觉等是灵境美生成的有机组成部分,而非外在之物。化用罗兰·巴特的《S/Z》中的说法,意境类似罗兰·巴特所谓具有“可读性”的文本,强大、先在的意境凌驾于观赏者之上,在意境中,我们更多是感知者、鉴赏者。而灵境则类似“可写性”文本,在灵境中,审美化境和现实世界之间不存在不可逾越的物态化障碍,我们不仅感知,而且行动、参与、操控、建构,左右着、影响着审美逻辑,促成审美行为和效果。我们和虚拟现实在一种复杂交互的关系中已经实现一体化了。灵境和意境的这一差别意义重大,对于传统的艺术门类,无论是古典诗词、书法、绘画,还是广播、电影、电视艺术,我们都是以一种受众的身份和视角置身其外,以有距观望的形式与之发生关系,而灵境打破了这种壁垒,超越了意大利学者弗朗西斯科·卡塞蒂(Francesco Casetti)所谓的“基于画框”的创作思维,突破了二维形态的、诉诸心意的、基于视听语言的艺术模式,开启了一种四维乃至更多维的、心—身—行联动的、突破“语言”化艺术传统的全新艺术模式。它带来

的审美理念、审美实践的革命终将在人类美学史上打下深刻的烙印。如欣赏英国波普艺术家朱利安·奥培(Julian Opie)的新作《OP.VR》需要受众戴着头显在虚拟空间中行走、奔走,“为了鼓励观众运动,奥培取消了以往VR在大空间移动时使用的平移(手柄操控快速移动),这就使得观众的运动与《OP.VR》中悬挂着的运动、舞蹈、跑步的绘画和雕塑形成一整套完整的镜像:观众和那些奥培创作的、经典的波普人物,在同一个虚拟空间之内共同行走”<sup>[9]</sup>。同样,在数字艺术作品《沙中房间》《眼与我》等中,伴随着双臂前伸和动作微调,受众即可获得飞翔体验,速度、方向、行止等都可以自如掌控、随意变化。借助穿戴设备和身体动作,受众可以游走于建筑物内细致观摩,也可以从高空俯瞰建筑物,还可以通过行为变换影响各种环境要素的存在状态和光影效果,在交互作用中多维度地进行体验,在变换不定的状态中更全面地体察空间和事物。这种充满色彩感、立体感、运动感,可自主操控的灵境美显然和传统的意境美大为不同。

意境美与传统农耕文明、山水田园诗式的审美体验、东方古典审美理想息息相关,人与自然山水、田园牧歌的和谐相契、天人相合是意境美产生的文明基础和文化心理根源。离开古代农耕文明和古典性文化,意境美就会成为无源之水无本之木。而灵境美则是高科技、数字文化、后人类审美实践的产物,是高度现代性文化枝丫上绽放的花朵。在数字审美制品中,未来、超越、外太空、后人类是常见意象。如数字化作品《高空》《登月》中的虚拟叙事就是在外太空展开的,飞行、穿越、俯瞰在《沙中房间》《失身记》《眼与我》等大量的数字制品中更是司空见惯的情节架构方式。意境是一个纯粹的古典美学范畴,意境美基本上局限于文艺、审美领域,一提到意境,我们想到的往往是一个莹彻玲珑、空灵曼妙、一尘不染的审美化境,它远离世俗的功利和嘈杂,似乎也与现代科技的世界格格不入。灵境的创生却离不开数字技术,特别是虚拟现实技术,需要三维图形技术和数据可视化技术、多传感器交互技术、图像实时渲染技术、全息投影、全景互动(CAVE)技术等一系列基础技术和虚拟引擎(Unreal Engine)工具、眼动追踪与温度反馈等知觉技术和设备的加持。

意境美有其社会阶层和文化心理依凭,与优雅士人阶层的高文雅趣息息相关,红尘中的俗众

只能仰首兴叹,遥望莫及。而灵境美与技术、商业、市井、大众和光同尘,从一开始似乎就注定了难以摆脱滚滚红尘的纠缠,毫无拒人千里之外的“清高”“冷艳”。意境美似水,而灵境美如火。意境美沉静优美、轻灵淡雅,如微风涟漪、似月下幽香,使人心旷神怡。灵境美时尚新潮、热辣似火、刺激震撼,令人目眩神迷、热烈震颤、神驰魄荡。与意境美对诗情画意、诗艺的精湛、艺术素养的积淀的聚精会神专注大为不同,灵境美自一产生就因科技、世俗、金钱、时尚、欲望而“分心”。试想,如果没有商业资本对利润最大化的追逐,没有金融界热钱的纷涌而入,数智高科技产品的研发、量产都难以实现。没有俗众对感官冲击的视听盛宴的热衷,没有薪金优渥的冰冷“理工男”对“奇技淫巧”的痴迷,炫美的灵境也势必难以在利欲充斥的市集畅通无阻,直抵消费大众。离开了技术的积累、产品的升级换代、资本角逐和产业运营,虚拟现实技术创生的灵境美就难以横空出世。尽管美国 VPL 公司的创始人杰伦·拉尼尔(Jaron Lanier)早在 1984 年就对虚拟现实技术(Virtual Reality)进行了阐述,但 2012 年才是虚拟现实技术发展的一个关键节点。在被称为“虚拟现实元年”的 2016 年之后,随着世界范围内虚拟现实产品的爆火和资本的纷涌而入,VR/AR 技术日趋大众化、商业化,在文娱消费活动中如鱼得水。2021 年的“元宇宙元年”更使“元宇宙”一时间成为万人竞谈的时尚词。虚拟现实技术和灵境美的兴盛基本上是在进入 21 世纪以后,特别是随着 2012 年 Oculus VR 发布 Oculus Rift,VR 设备开始转向民用,民用 VR 设备迅速火爆量产、日益普及、不断迭代才水到渠成的。而在此之前,由于设备及成本限制,它还无法量产和盈利,在消费品市场难以得到推广,更不要说得到广泛认可和接纳,为消费者追捧了。离开了高新科技和商业资本,虚拟现实技术和灵境美势必成为无源之水无本之木。

如前所述,“鸢飞鱼跃,活泼玲珑,渊然而深”的意境<sup>[10]70</sup>具有有机整体性、生命活感性,这一点不难理解,也很少有人对此有所异议。而灵境同样具有整体性,但它缺少有机体般的生命活力,它重构的拟人化整体与意境的整体有非常明显的不同。后者是表征,是呈现,前者则是建构,是兴发。意境的创造是人为的,也是自然的,借用黑格尔的说法,它是人生气灌注的结果,而灵境的创设则是纯人为的,是科技化的、功能性的数字模拟、

程序设计的结果,是模块+数字逻辑的科技生成过程。对于意境来说,物与心、景与情、境与意的关系是内在的、相互创生的,是不可分割的一体两面。而对灵境来说,并不存在这种内在关系,只需要借助数字技术、人工智能技术等去“设定”,将人类审美体验的天然境界转化为一种可操作的机械技术和计算程序。将一直以来被人认为是模糊的、高深莫测的、非计算的、非推理的东西变成可计算、可设计、可编程的技术产品,形成一种可以模拟心灵和精神情感的虚拟场景。意境在本质上是人的生命的精神化,自成目的,有着本体式的完满自足性。而灵境在本质上是计算和程序,是机器和技术。灵境只是技术模拟的结果,具有明显的功能性,它是数智科技模拟的“超真实”,只能通过功能性的数字模拟、技术催化生成某种审美奇观。意境美与灵境美的转换、并置清晰标示了 21 世纪以来从人的审美到技术审美、智能机器审美的变迁和审美实践多元共生新格局的日益生成。

### 三、意境与灵境:排斥抑或兼容

数智科技、数字审美使传统的美学受到严重冲击,面对数字艺术和数字审美,运用传统意境美学话语去阐释虚拟现实艺术和灵境美往往是力不能逮的。灵境美和意境美是如此迥异,很容易让人觉得二者明显不在一个频道上,建基于二者之上的两种美学也似乎难以兼容。在今日方兴未艾的数字文艺审美中,大行其道的显然是灵境美,但是,在今日的传统文艺和审美实践中,意境美依然盛行。那应该如何看待意境与灵境的关系呢?

在数字化时代,辩证之思依然不应缺位。灵境美的出现与其说是排斥、否定了长期以来的审美追求,不如说是拓展了人类审美的疆域,丰富了人类的审美体验。意境美的传统美学理论无法涵盖灵境美,无法圆满阐释灵境美,灵境美也不可能彻底取代意境美,相反,灵境美构成了意境美的必要补充,传统二维空间延展出的意境与在数字化全景全息空间立体伸展的灵境并置偕行促使当代审美领域更为缤纷多彩,多元共生格局注定是当代审美实践的基本存在形态。

在传统诗文鉴赏过程中,意境的虚景和实景均难以实体化呈现,更多需要借助鉴赏者的想象、体验、感悟来完成,而灵境可以使之得以活灵活現地实体化呈现,可见可感,可触可控。在此意义

上,灵境乃是意境的拓展,是意境的重构和重新发明。数字化文艺如数字化水墨风格插画、AI绘画、人工智能舞蹈、书法等虽然似乎并不具备“人气”,没有基于长期审美创造实践的体验、感悟和传统技法、手法与审美理想,缺少文化底蕴和积淀,但它仍然可以具备传统文艺的基本特点,仍然可以传达出独特的审美韵味,依然可以令人深受感染,从这个意义上来说,数字文艺不是失“魂”落“魄”的伪文艺、伪审美。当代数字化文艺、审美完全可以和东方文化传统、传统艺术、古典美学有机结合起来,化合生成新的艺术物种和审美化境。因此,我们既不能简单地把灵境和意境混为一谈,也不应将二者完全对立。二者不是势如水火的关系,也不是绝对的排斥性关系。灵境在某种程度上是对意境的借鉴、继承、改造和新的变体,它不是完全意义上的传统意境,它加入了新元素、新技术、新方法,具有新理念、新旨趣,建立了新标准,提供了新的无限的可能,也推动了我们对于美、意境、美感持有更多元、开放的理解。

VR/AR、沉浸式旅客观上具有一种开放、敞开、感召、邀约、参与、DIY的文化心态,基于这种倾向,在这类文化消费中很容易催生一种共情、共在与共同参与、共同制造合一的新型审美实践,“主体与数字对象之间就不仅是视觉关系,还是包含视觉在内的身体事件,主体与对象之间是行动及其结果的联动关系,是指令及其现象的临时配置”<sup>[11]37-38</sup>,由此也不难促成一种新型的行动化、协作化、过程化、随机化的生发性的审美精神,这种新的审美精神和传统的决定论的、不可更改的、单向的、心灵化的、静观化的审美态度和审美惯例明显不同。但这种审美实践中产生的灵境美与传统的意境美并非水火不容、完全隔绝,而应相互借鉴、相互促进。中国传统诗歌、绘画、戏曲中的“余味”“留白”“写意”在灵境美的创生中同样值得借鉴和发扬。意境和灵境都期待、感召受众“接力”,去能动地发掘体悟,其中产品潜质与受众生发血肉相连,缺一不可。产品的内在模拟结构与受众的感知结构相契合、联觉通感得以形成是其审美活动得以达成的共同条件。就此而言,灵境美和意境美都是一种感悟中的美,都是一种审美体验,具有美感的基本属性。有学者甚至更进一步断言,“从技术角度上看,以‘留白’‘展开’为代表的‘邀请性’,最不依赖于作品内部的内容、美学与创新性,所以这也是最易于被技术

化、机器化的一种方式,更是参与式文化‘去边界化’的一种典型体现”<sup>[9]</sup>。足见灵境美和意境美具有盘根错节的复杂关系,难以断然割裂。

灵境和意境的内在关联还不限于此。虚拟现实艺术和灵境美常常被我们视为是技术化的伪审美感知,经由虚拟技术过滤,美感似乎被数智科技扭曲了。殊不知,正是虚拟现实和人机交互技术,才使技术审美、交互审美进入了一个前所未有的阶段,才使日常世界与虚拟世界得以连接沟通。殊不知,当代数智科技已经可以实现六自由度,它所营造的360度的环境、人、虚拟空间的联动效果(如增强现实和混合现实)恰恰能够非常接近天然的感知场景,新兴数智技术实际上是对实体空间外观、心理感知、技术仿真、超感官的透视能力、360度的高清呈现、各种艺术效果的技术化设计等进行了优化组合和重新配置,既吸纳了真实世界的图景,融入了人的生理心理感知信息,又能超越肉体感官、物理空间等局限,相比于古典文学艺术、人的肉身感官,它完全可能创设全新的、更真切的美学场景,促成更传神的审美效果。问题还在于,灵境、虚拟仿真、数智场景、拟仿美感等都不是天外来客,它必然与人性、传统、人的生理结构与心理结构有着千丝万缕的关系。

尺有所短,寸有所长。意境美也好,灵境美也罢,均有利亦有弊,不应简单地扬此抑彼。

对于意境美的理解显然不应局限于艺术和审美创造鉴赏的狭隘视野,不应仅仅从意象叠加、境界层深、心与意的交互转化方面去阐释意境美。如果这样做,很容易导致只见树木不见森林的盲人摸象式的误读,因为人的审美意识和美感必然需要调动人全身心的各种因素,因此意境美实际上是一种系统效应,离不开人的综合素养和总体能力的协调运用,这种总体功能恰恰是虚拟现实技术、人工智能技术等至少在目前难以企及的,任何高新科技要想做到系统模仿和生成人的总体能力都难于上青天,它只能片面化地强化某种类人技能,突出呈现人的某一分支能力,这势必使灵境存在着先天性的缺陷。换言之,在意境美中是“整体展开为部分”,而在灵境美中是“部分脱离了整体”。与此相对应的是,意境的创造是一种模糊、浑整的过程,浑然天成,而灵境的生成则是逻辑清晰、手法明确的程序化、片面化、合成化行为,充溢着工具理性精神,灵境生成的方式、机制、过程、效果都与意境不可同日而语。

意境美与移情效应息息相关,在意境中,主观的心意使客观的物象皆“着我之色”,一切景象都被主观化、诗意化了。远观的距离感、虚静的凝神体悟为移情创造了条件,没有移情的需求,也就很难产生意境美。但对于灵境美,它的“移情”过程则明显僵滞,灵境美更多的是一种冰冷的程序化的硬性模拟的结果,编程者、设计者纵使有强烈的主观情意要去移情,这种“情”也经过冰冷的机器程序、算法、穿戴设备的过滤、转化而被稀释、扭曲了。虚拟仿真的“亲”临其境客观上也使受众在获得真切的具身感知、场景体验的同时弱化了移情需求。

意境美和灵境美都既作用于意识领域,也作用于无意识领域,都需要调动全身心沉浸其中,设身处地地去感受、体悟。相比之下,意境美中自觉意识更为明显,意识的引导作用更为明显。而在灵境中,无意识更为强烈,受众在浑然的、下意识的情况下被诱导,沉浸其中并被动性地迷狂。如此一来,就触及了一个更为深层的问题:灵境是否比意境更多动用了人的原始的综合的天然生命资源?这样一来,在某种程度上,灵境并不是要终结意境中积极的主观生发追求、浑整生命精神化状态的重建和伸张,相反乃是要借助虚拟现实技术、人工智能技术等新型技术对这种意境中一以贯之的追求进行全面、深入的贯彻,是一种重新出发,而不是改弦更张。这又提供了一种新的令人欢欣鼓舞的可能的视界。灵境创设也会注重情景交融,但和意境重精神心意的情景交融明显不同,灵境更多是通过数智技术手段来营造情感氛围。灵境创设强调具身性,但和行为艺术又大相径庭,它更多使用虚拟引擎(Unreal Engine)等技术手段促成虚拟化身—真实肉身联动的具身体验。

在高度数字化、消费化色彩的现代性文化语境中,意境美不仅代表了渐行渐远的往昔、美好的文化记忆,而且以其与生态文明、休闲文化、人的诗意栖居和人性全面舒展的美好生活追求的灵犀相通、触类旁通见长,依然具有蓬勃的生命力。同时,意境美的理论也有待于拓展、生发,需要适应启新,需要进行升级换代。而灵境美虽然凭借数智科技如日中天的威势,大有占尽风光之势,但是如果灵境美一味沉迷于技术炫美,忽视充实人文底蕴,难以让受众在目眩神迷的技术幻影之外感受到灵魂深处的震撼与感动,难以获得比传统审美实践更新颖、丰沛、全面的审美体验,无力凝练

自己独立的审美追求、审美理想,那么终将导致审美疲劳,终将在新奇感消逝后变得“门前冷落鞍马稀”。毕竟,对于新的审美实践来说,数智科技、灵境创设只是完成了最外围、最基础的工作,内在的审美感知、审美体验和深层次的审美理想更为关键。对于灵境美来说,其未来的生长点和发展空间仍然是人类的多维审美体验和深度审美精神,增强现实、混合现实、交叉现实技术也好,人工智能技术也好,其积极意义恰恰在于相比于传统的绘画、雕刻、音乐、舞蹈、文学等能够更好地全面调动人的各种审美感官,更充分地呈现立体的审美场景。在灵境美中,不仅视觉、听觉,而且触觉、嗅觉等都可以被全面调动,联觉通感与行为跨界同在,知情意欲与神经系统、行为动作联动,机器、数智技术、肉身感知、精神审美追求可以融会贯通,人机化合、超智能主体和集成融合式的超强感觉可以使审美体验得到大幅度强化、扩张、拓展。这使灵境美又有着意境美难以企及的伸展空间和建构的无限可能。

## 结语

在我们谈论灵境和灵境美的时候,很容易对其进行简单单一的处理。但灵境也好,灵境美也罢,显然是具体的、复杂的,而不是抽象的、单一的,米尔格拉姆(Paul Milgram)和岸野文郎(Fumio Kishino)在其《混合现实的视觉显示分类》一文中曾提出“虚拟现实连续统一体”的概念,从四个逻辑层面对“真实世界—增强现实—增强虚拟—虚拟世界”进行细究,相比于真实的物理世界,增强现实在物理空间中嫁接了计算机合成的虚拟元素,而增强虚拟则更进一步,为虚拟空间增加了若干现实元素,虚拟世界更是一个由计算机合成的更为优化的虚拟世界<sup>[12]</sup>。同样,灵境也应有多种类别、层次、分支。同时,灵境也不是一成不变的,不可以今日之灵境禁锢灵境的未来畅想。当前灵境创设存在着显著的、无法消弭的技术气息,在未来,灵境的技术痕迹可能会逐渐消隐,由此也可能会更好地满足受众浑然忘我融入虚拟情境的需求,使他们能够全身心沉浸体味数智技术带来的完美审美体验。但在目前,灵境创设过于炫美、夸张,技术色彩过浓,受众既因其奇异的视听震撼能获得充分的“震惊”体验,也因其技术炫奇而有明显的不适感,时间一长,随着新奇感消退,其“不真实”的效果难免会让受众敬而

远之。这是当前灵境美面临的不容忽视的问题。如何更好地利用新的数智技术实现对现实物理空间、心灵空间、虚拟空间的最优化重组,创造浑然天成的虚实融汇、人机化合的新审美化境是未来审美研究的一个重要课题,也关乎灵境和灵境美的命运。灵境创设要想走出“成也数智败也数智”的怪圈,显然需要有更为先进的理念,自觉超越技术理性的文化牢笼,以更为开放的胸怀汲取各种文化、技术、生活、心理的优长,实现整合创新。

同时,我们还要警惕灵境创设和灵境美在扩张、融合的过程中重蹈历史上意境美学范畴无限扩容的覆辙,限入“无所不包”也“一无所包”的境地。灵境的独特气质和追求在灵境创设中应始终坚持、珍视、捍卫,灵境美必然会兼容历史上、现实中的多种美学元素,但目的不是变成大杂烩,而是使自己变得更为充实和完美。

### 参考文献:

[1]何志钧,孙恒存.数字化潮流与文艺美学的范式

变更[J].中州学刊,2018(2).

[2]米为闻.钱学森把VR译为“灵境”的提议怎么样?[J].中国信息化,2023(2).

[3]陶文鹏.论辛弃疾词的象征意象和灵境[J].中山大学学报(社会科学版),2022(5).

[4]夏侯炳.迎接“灵境世界”的到来[J].科学世界,1994(8).

[5]黄玉明.灵境技术纵横谈[J].自然杂志,1995(3).

[6]蔡忠林.虚幻能实的灵境技术[J].科学之友,1995(7).

[7]黄鸣奋.灵境与艺术[J].福建艺术,1999(5).

[8]王峰.人工智能模仿:新模仿美学的起点[J].文艺争鸣,2019(7).

[9]赵立诺.虚拟现实艺术的“参与性诗学”[J].中国文艺评论,2023(8).

[10]宗白华.美学散步[M].上海:上海人民出版社,2001.

[11]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.

[12]周雯.虚拟现实艺术:基于四重维度的考量[J].中国文艺评论,2023(8).

## From the Beauty of Artistic Conception to the Beauty of Virtual Reality: Aesthetic Fission Under the Influence of the Trend of Digital Technology

HE Zhijun

(School of Humanities, Nanchang University, Nanchang 330000, China)

**Abstract:** As literature and art, and aesthetic practices increasingly change from the traditional paper-based literature text to the hypertext, pan-literature and art of virtual reality, and immersed cultural and tourism products, the audience encounter not only the “artistic conception” constructed in the mind on the basis of the existence way of two-dimensional plane, specific context and mental action, but also the synchronous with action, linked with all feelings, good enough to pass for genuine and multi-dimensional “virtual reality” where people are immersed and can exert control. The beauty of virtual reality and that of artistic conception are greatly different in the rooted cultural psychology, possessed thinking mode and embodied aesthetic pursuit. The artistic conception is organic, incalculable and non-programmed, while the virtual reality is inorganic and calculable. The beauty of virtual reality makes the transformation problem of aesthetic calculation more prominent than ever. However, the beauty of virtual reality and that of artistic conception have a deep-rooted relationship, and are difficult to be completely separated. The beauty of virtual reality is not only the necessary supplement of the beauty of artistic conception, but also a kind of re-start and re-invention.

**Key words:** virtual reality; artistic conception; aesthetics

(责任编辑 雪 箫)