

梅洛·庞蒂身体观视域下的 VR 影像艺术美学

冯雪宁

【作者简介】冯雪宁,男,河北石家庄人,天津商业大学艺术学院讲师,博士生,主要从事虚拟现实艺术与新媒体动画研究

【原文出处】《电影评介》(贵阳),2021.6.75~79

【基金项目】本文系天津市艺术科学规划项目“‘互联网+’背景下京津冀高校动画专业微工作室构建机制与实现路径研究”(编号:C16036)、2019年天津商业大学“金课”建设项目(编号:19JKJS01084)阶段性成果。

梅洛·庞蒂的身体现象学将身体的论述从社会经济实践延展到现象学、心理学、绘画等诸多学科,通过跨学科的研究方法,全面深入地论述了身体的各个方面。VR影像艺术作为全面沉浸式的艺术形态,改变了以往艺术种类根植于实体空间的体验方式。体验者佩戴VR设备后,将与现实空间隔离,自此,其身体也进入到虚拟的全息空间之中,体验者的“身体图式”也将发生转变。尤其是在5G技术、人工智能技术、神经网络与智能可穿戴设备等技术飞速发展的今天,诸多科学技术将助力VR影像艺术体验的完善,通过对感知的模拟与传递,将体验者的知觉与身体意向性从实体空间的“身体”向“虚拟化身”转移,从而产生“身体图式”与空间建构的转向。

一、梅洛·庞蒂身体现象学的理论来源与内涵

梅洛·庞蒂的现象学具有法兰西精神,其在早年期间受到帕格森生命哲学思想的影响;胡塞尔强调用不断回溯的方法研究一切事物的原始面貌,他认为利用“先验意识”可以帮助人们认识事物的本质;梅洛·庞蒂则反对胡塞尔的“先验意识”,他反对一切的先验性和绝对精神。与此同时,他接受了胡塞尔的“意向性”观点,并融入到自己的身体观中,形成身体意向性的理论观点。

梅洛·庞蒂还从胡塞尔晚期的思想和海德格尔“与世存在”的理论中汲取了大量营养,完成了对二

者的超越。自此,梅洛·庞蒂的研究从身体现象学转向身体本体论。在他的代表作《知觉现象学》中,利用诸多生命科学的案例解读身体的知觉方式。他的身体观从心理学、文学与绘画等非哲学领域受到了诸多启发。

(一)对于“身体”的定义

在对于“身体”这一概念的界定上,梅洛·庞蒂用“Flesh”表明身体的一种“我能”的灵性,此身体并非是生理学意义上的躯体。西方社会自柏拉图开始,有着贬损身体的传统,强调意识第一性,身体是意识的附属,直至黑格尔的绝对精神出现,学界才开始重新注重对于身体的研究。梅洛·庞蒂将马克思主义哲学、现象学与其他哲学家的理论进行了融合与改良,形成了自己独特的身体现象学。

在梅洛·庞蒂的身体现象学中,“身体”具有隐藏的抵抗的含义。虽然他摒弃了用经济领域的生产实践来阐释身体,但其始终秉持着历史唯物主义辩证法的观点。他认为人以“身体”在世,人的主体性模式并非笛卡尔式身心二分的主体性,而是物质存在、精神存在不可分割地统一于其中的知觉主体,梅洛·庞蒂称之为肉身化主体,是在“世界上存在的媒介物”。^[1]在现象学的主张中,侧重直观地描述实在物,为身体的知觉奠定了基点。帕格森、胡塞尔与海德格尔给了他大量的启迪,梅洛·庞蒂身体现象学的一

大特色就是跨学科的研究,其具体化地论证了身体各方面。

(二)对“身心二元论”的超越

在西方哲学史上,一直存在着一个传统,即将身体与心灵二分。梅洛·庞蒂用身体的视角重新定义并论述了身体与心灵的关系。从弗洛伊德提出“欲望身体”到马克思详细阐述了“劳动身体”,再到福柯研究了“规训与禁忌身体”,一步一步地将“身心二元论”推向瓦解之地。梅洛·庞蒂从胡塞尔现象学中得到启发,重新处理身与心的关系、重视对身心的结合,实现了对于“身心二元论”的超越。

在方法论的建构上,梅洛·庞蒂利用含混性来作为解析工具。身心二分的逻辑是理性主义与经验主义的自在和自为、主观与客观的矛盾。理性主义主张将行为看作精神的产物,宣称行为是自为的;经验主义强调把行为看作是一种机械的刺激与反应。梅洛·庞蒂创造性地利用“格式塔”心理学对身体与心灵进行超越,认为行为是通过身体与外部世界的相互作用而体现出来的,从而使事物获得另一种新的生命的意义。

梅洛·庞蒂的身体观对于VR影像艺术的美学建构具有重要的意义。VR影像艺术是迄今为止能将人类的知觉完全沉浸在另外一个虚拟空间中的艺术形式,这就决定了在VR的虚拟空间中,观者的身心合二为一,其“身体图式”发生全新的扩展与变化。在与“虚拟化身”的控制与反控制、交流与被交流的过程中,彼此相互影响,从而在互动中完成作品的创作过程与体验环节。观者的身份被改变,由被动的接受者转变为内容的创作者,VR影像艺术因为观者的互动体验而被完整建构。

二、肉身的“身体图式”与VR“虚拟化身”的“身体图式”

(一)肉身“身体图式”的提出与扩展

梅洛·庞蒂从“格式塔”心理学中得到大量的启发,在其代表性著作《知觉现象学》中,提出并详细阐述了“身体图式”的概念,解析说明身体如何存在于世界中。他将“格式塔”心理学中关于“完型”的思想作为其“身体图式”理论的支撑基础,以身体作为根

基,消解身体与心灵的对立关系。“格式塔”心理学认为对于事物的知觉形式是完整的、连续的,我们在认知一个事物时是从一个整体形成一个概念的认知。

“身体图式”的理论阐释了身体的各个器官以及内外两个部分统一起来的运行方式,它是一个整体性的协同作用的系统。在“身体图式”的系统里进行实践时,身体和事物是相互作用的,己身作为面向世界而存在的媒介,其内在机制就是“身体图式”,表明了“身体图式”出现在世界本源的前反思状态中。自柏拉图开始,古希腊哲学一直将身体置于心灵之下,在认识论中将身体看作是静态的反映,梅洛·庞蒂的“身体”理论是“身体图示”展开的有机体的完型,是要展现一种动态的生命力的反映。

梅洛·庞蒂的“身体”不是一种客观的身体,而是现象学意义上的身体,其不再是被动地观察事物,转向主动地认知环境,以一种全新的、整体的视角来看待世界。现象学的“身体图式”的影响因素主要有:一是此身体为现象的身体非客观的身体。因此,客观身体的残缺,不必然导致“身体图式”的改变;二是“身体图式”与朝向世界的任务有关,与运动性相关联,表现为具体的姿势;三是“身体图式”与生俱来,随着身体各种知觉的成熟而逐渐形成。

在阐释关于“身体图式”的概念时,梅洛·庞蒂通过“盲人的手杖”的示例阐明了“身体图式”扩展的机制,他提出当盲人手握手杖时,手杖与盲人的身体作为一个整体,一体化地参与知觉活动,手杖不再是一个客观的物,其成为了整个“身体图式”中的一部分。

在习惯性的知觉行为中,这类行为使“身体”围绕一个焦点展开,扩大了“身体”的内容,即表现为现象学意义上的身体能够让“身体的外物”融入进“身体图式”中,成为一个统一的知觉整体。在这个理论中,身体像是一块强力磁铁,对世间万物都具有强烈的吸引力,将被吸收的“物”融进自身,成为统一体,如此不断地进行“身体图式”的扩展,成为“身体图式”中的事物,通过感知的方式,作为身体的一个整体与世界进行互动。

(二)VR影像艺术的“身体图式”及其扩展

VR即虚拟现实技术,是一种“综合计算机图形

技术、多媒体技术、传感器技术、人机交互技术、网络技术、立体显示技术以及仿真技术等多种技术而发展起来的综合性技术”。^[1]在数字艺术实践中,被科学技术赋能后的艺术创作,将被进行全新的配置与重构,是“对一种美学创新潜能的增强和重新配置”。^[2]1994年Brudea等用“3I”(Immersion/沉浸性、Interaction/交互性、Imagination/想象性)概括了虚拟现实的基本特征,前两个“I”是最核心的价值与主要特征。^[3]虚拟现实影像艺术的交互性特征从心理和物理层面的体验性交互向多感知特性交互发展。人工智能技术的成熟,将再次超越想象力的边界。5G网络与虚拟现实技术的融合将为虚拟现实未来发展提供助力。虚拟现实技术的特征正从“3I”向“4I”(即增加智能性)转变,并在虚拟现实电影上也有所体现。结合人工智能技术,虚拟现实电影可通过算法生成不同的场景和情节。^[4]

VR影像艺术的沉浸性与互动性,让观众以参与虚拟情境的方式获得某种“身体”体验。VR影像艺术突破了以往再现式、媒介化的交流模式,让人回到以现象学肉身实践的方式获取意义的状态,进而被期冀赋予观众参与权,成为解放观众身体的文化实践的手段。在《夜间咖啡馆:以VR致敬梵高》(The Night Cafe: A VR Tribute to Vincent Van Gogh)中,体验者沉浸式地进入到虚拟化的梵高油画艺术空间中,体验者成为作品中的一个部分,参与到作品的建构之中。体验者通过身体姿态的变化“生活”在虚拟空间之中,其身体知觉通过VR设备传输到“虚拟化身”之上,实现在VR空间中的主体性控制。体验者可以进入咖啡屋,探索阁楼中的景观,又可以跟随钢琴的奏鸣,来到另一个房间,体会梵高画作中的生活景观。

在VR影像艺术的“身体图式”建构中,技术成为“身体”的一部分,技术的完善性与先进性,决定着“虚拟化身”的“身体图式”的完整性。同时,技术手段在这里也成为“虚拟化身”“身体图式”中的组成部分,扩展了“身体图式”的内涵,从而使得VR影像艺术中的“虚拟化身”的“身体图式”具备了科技的属性。

随着5G技术的完善与商用化,VR智能设备的无线移动性能将有质的飞跃。与此同时,人工智能、神经网络、智能可穿戴技术的成熟与完善也将大幅度提升VR设备的智能感知性能。这些技术的赋能,将促使VR影像艺术中“虚拟化身”的知觉系统能更加完善地继承肉体的知觉。此时,各种技术手段与智能设备将犹如梅洛·庞蒂提到的“盲人的手杖”一般,成为丰富“虚拟化身”“身体图式”的工具,融入进“身体图式”之中,成为“身体图式”的一部分。在肉身与“虚拟化身”之间,将会形成跨越实体空间与虚拟空间的肉身“身体图式”与“虚拟化身”“身体图式”的统一体,二者相互关联,同时又相互影响,在肉身“身体图式”协助建构“虚拟化身”“身体图式”之时,也在被反向影响与建构,从而扩展我们整体的虚拟与现实的整体“身体图式”。在VR影片《航海岁月》(Age of Sail)中,体验者通过选择女孩或是船长的视角进行体验观看,同时,也可以选择甲板进行游览观看海景,观者可以自由地在VR影像空间中体验,自主选择观看体验的内容。因VR技术的赋能,体验者的“身体图式”发生转变,VR空间中的“虚拟化身”的“身体图式”得以建构。体验者真实的知觉和经验影响并控制着“虚拟化身”的知觉与经验,同时,也被反向影响。在体验者体验完VR影片之后,其肉身的“身体图式”亦发生改变,形成肉身“身体图式”与“虚拟化身”“身体图式”的完整的统一体,这种改变与重建的根源在于科学技术的完备性。

三、虚拟与现实的空间重塑

(一)现象学的空间

在关于身体意向性方面,梅洛·庞蒂提出身体的意向性是发生行为的第一驱动力,否定了意识的主导作用。在本质上,身体的意向性自身就是一种运动。在身体意向性的思想方面,梅洛·庞蒂受到胡塞尔的诸多启迪,他认为身体的意向性就跟身体的知觉一样,是本来存在的结果。人的肉身存在不仅能在各种情境中活动体验,而且能够敏感地意识到正进行体验的肉身知觉,超出对知觉的自然态度发现身体的主体性,此即所谓身体意向性。这是一种“我能”的感觉,也是人的“自由感”的形成机制。^[6]

西方哲学家对于空间问题提出了不同的观点。笛卡尔强调把广延等同于空间;福柯论述了眼与心之间的空间,继而论述了关于时间与运动的衔接方式;海德格尔第一个从现象学角度阐述空间性问题,认为原初空间是由人类对用具的“上手”状态决定的。梅洛·庞蒂提出要从现象学的角度思考空间的存在问题。现象学的空间,不是客观的空间,而是情境的空间。空间是由身体主体的知觉所创建的真实,超越经验主义和理性主义立场的空间观,以达到某种现象学的直观。身体具有模糊性,既包含经验,又包含理性。在身体创建空间的过程中,“身体图式”起到很大的作用。现象学中,时间和空间分别对应“我”与世界关系的横向与纵向结构。

在对于空间问题的论述方面,梅洛·庞蒂提出身体是进入知觉空间的唯一途径,知觉物体整合身体意向性,将其融入自身,从而形成身体空间,而空间则是身体能够进行自由活动的前提。当身体的运动技能被激活,它会自觉地描绘整个世界,同时将建构运动构造与行为准则,为身体赋予一个“灵魂”。身体空间的成长以世界为土壤,主体在世界中的生活方式通过对空间的知觉来体现。世界的显现表明身体是最原初的所有。

在这里,空间不是传统意义上的客观存在空间,而是一个知觉的空间、身体的空间。梅洛·庞蒂认为空间是一个能使知觉行为发生的前提条件。

(二)VR影像艺术中的空间

VR影像艺术中的空间通过“虚拟化身”的身体意向性进行建构。关于“虚拟化身”的身体意向性的形成问题,可以从梅洛·庞蒂对于知觉的论述中得到启迪。他认为要理解真实的其他者,只有基于肉身知觉,如果从“我思”出发把握他人,只能将他者对象化而走向唯我论。“如果我没有一个身体,而且如果他们没有一个他们借以能够滑入我的场,能够从内部多样化我的场,并且在我看来能够被同一世界所吞噬且同我一样着迷于同一世界的身体的话,对于我来说,就既不存在着别人,也不存在着别的精神。”^[7]在前反思的身体知觉中,我能够在当下直观到他者

的身体存在,把握到一种与他人共在之感。随着神经网络、人工智能、智能可穿戴设备与5G等技术的完善与发展,距离在VR的虚拟空间中完整地再现他者的道路越来越近,在VR这种极致形态中将越来越逼近完美的再现实体空间中的肉身身体意向性。

因此,在VR空间之中,“虚拟化身”的知觉依赖于肉身知觉,而在身体意向性表达中,肉身的身体意向性通过VR智能交互设备与信息传输网络等技术传达到VR的“虚拟化身”上,继而完成身体意向性的表达。

关于VR影像艺术的空间问题。在VR影像艺术中,通过交互设备、智能可穿戴设备建构“虚拟化身”的知觉空间,通过数字智能技术创建出的虚拟空间物体将主体肉身的知觉通过智能设备传输出虚拟动作姿态,完成身体意向性的数字化转移,并呈现在虚拟的VR影像艺术空间之中,完成VR空间的知建构。“这里的环境不再是故事发生的背景或场景,而是互动的时空,即活着的‘生态’。这也就意味着必须允许进入这一生态系统的生命与环境发生某种程度上的互动,而这一互动过程本身就是生命体验环境的过程。”^[8]在VR影片《精灵鼠伙伴》(Buddy VR)中,体验者在获得精灵鼠的信任后,通过手柄可以控制VR空间中的笔,继而可以在影片中的白板上写下自己的名字。在此,“虚拟化身”将肉身的身体意向性继承并表达达到VR空间之中,成为VR内容的一部分,同时,又扩展了VR的知觉空间。

电影在从二维到立体再向VR影像艺术发展的过程中,“电影空间的存在形式也随之发生了质的变化,或者说这一变化过程是电影空间逐步摆脱电影银幕的过程”。^[9]在虚拟现实空间中,观众的身体被赋予了多重化属性,体验者不再是单纯的观看者的身份,而是同时作为参与者的身份真正与VR影像艺术作品的内容进行互动与叙事。其中,在戏剧中存在的“第四堵墙”被打破,消解了传统艺术形态中对于艺术作品与观者之间的间离关系,让观者成为作品中的一个部分。通过智能交互设备,完成实体空间身体的数字智能化转移。虽然现今的VR影

像艺术作品,由于技术条件的限制,未能真正实现身体知觉向虚拟空间的完整转移,但随着5G、人工智能、体感皮肤等科学技术的发展,像电影《头号玩家》中所描述的虚拟现实空间将不再是一个遥远的梦。人的肉身“身体图式”在面对虚拟现实世界时,将会发生新的变革,即“虚拟化身”“身体图式”的建构。

虚拟现实影像艺术为体验者提供身份的多重化选择,使其获得不一样的体验感受,同时,也使体验者在现实世界中梦寐以求的身份幻想得到满足。而这对于体验者自身来说,是虚拟现实艺术不同于其他艺术体系最本质的区别。英国现代哲学家、历史学家罗宾·乔治·科林伍德认为传统影像艺术仅体现影像创作者的主观情感,但是在虚拟现实影像艺术中,其不仅体现了创作者的主观情感,而且也体现了体验者的个人情感,同时改变了艺术创作者的核心地位,利用观看者的想象力来与虚拟现实空间中的内容进行互动,从而增强体验者的情感体验,实现具身化体验。VR电影《暗淡之瞳》(Gloomy Eyes),讲述了一个在被僵尸统治的没有光亮的黑暗世界中,僵尸Gloomy和人类小女孩以真挚的友谊感动了太阳,让其重新升起,照亮黑暗世界的故事。影片中的VR场景空间分布在不同的独立区域空间中,当描述一个场景的故事时,该场景会变亮,其他的场景会渐渐变黑,形成舞台化的聚光空间效果。体验者可以将注意力聚焦到当前空间的情节中,而不被周围环境所吸引。该种表现手法适用于具有较强情感输出的VR影像类型。体验者体验到了童话世界中的故事,通过具身化的体验方式,将个人情感融入进VR电影的情节之中。

VR影像艺术要求一种全息具身的使用方式。“影像不再能让人想象现实,因为它就是现实。影像也不再能让人幻想实在的东西,因为它就是其虚拟的实在”。^[10]“身体”对于人的存在处于核心地位,它以一种前反思的方式构造主体。在虚拟现实空间中“虚拟化身”进行活动之后,肉身将会获得两方面的体验,一是对于虚拟现实景观的沉浸感知,另一方面,虚拟现实中的景观也将可能对肉身主体产生影

响,继而影响到肉身的“身体图式”。即“虚拟化身”的“身体图式”与肉身的“身体图式”共生共存、相互影响,最终形成一个完整的“身体图式”。

结语

梅洛·庞蒂吸收并发展了关于身体的理论,而且进行了详细而全面的论述。以梅洛·庞蒂的身体现象学说作为理论基础,以VR影像艺术作为研究主体,论述了5G技术、人工智能技术、智能可穿戴技术以及神经网络等科学技术的发展,对于VR影像艺术身体观的影响,提出了科学技术将融入VR“虚拟化身”的“身体图式”成为其中统一体的组成部分,同时,在技术的赋能下,“虚拟化身”的“身体图式”与肉身的“身体图式”将相互影响,二者的身体意向性也将将在不同的空间中产生相互的影响。最终,在这种相互的影响下,形成一个完整的、全新的融合了虚拟与现实经验的“身体图式”整体。

参考文献:

- [1][法]梅洛·庞蒂.知觉现象学[M].姜志辉,译.北京:商务印书馆,2001:113.
- [2]崔杏园,钱桦.虚拟现实及其演变发展[J].机械工程师,2006(02):22-24.
- [3][英]苏珊·布罗德赫斯特,叶斯.数字化实践关于身体的新写作[J].新美术,2013,34(06):117-123.
- [4]刘帆.VR不是电影艺术的未来[J].文艺研究,2018(09):91-98.
- [5]张婷,许苏.概念·历史·展望:虚拟现实电影的发展脉络探析[J].电影新作,2019(02):153-157.
- [6]王颖吉,黄端.肉身的逃逸VR数字实践的技术意识形态批判[J].新美术,2017,38(10):54-60.
- [7][法]梅洛·庞蒂.世界的散文[M].杨大春,译.北京:商务印书馆,2005:155.
- [8]秦兰珺.互动和故事:VR的叙事生态学[J].文艺研究,2016(12):101-111.
- [9]李勇.数字技术与电影空间——由奥斯卡摄影奖入围影片看数字技术对电影空间的影响[J].当代电影,2016(06):142-146.
- [10][法]让·波德里亚.完美的罪行[M].王为民,译.北京:商务印书馆,2014:17.