

面向未来的数智触觉艺术美学

凌 逾, 谢文军

(华南师范大学 文学院, 广州 510006)

【摘 要】随着 AI 技术迅猛发展, 视觉文化转向触觉文化将有更多可能。数智赋能可以创造互动小说、云端博物馆和沉浸体验展览, 给予主体强烈的具身实践与情动潜能。科幻文学以触觉反馈机制为核心的叙事驱动力昭示了未来文艺发展的新方向, 构建起新型的感官认知美学。数智融媒介文艺与制陶、织锦、雕刻等依赖亲身在场的传统手工艺审美不同, 其重塑在场或不在场的虚实美学新意义, 以身体感官的零距离延伸弥合物理性身体不在场的缺憾。此外, “触摸—反馈”实现用户与系统程序的交互, 带来 AI 触觉互动叙事, 催生出电子游戏的新形态, 这对创新数智文艺理论有重要的现实和理论意义。

【关键词】数智融媒介文艺 具身感知 触觉互动叙事 触觉美学

【中图分类号】I01; B834 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1000-5455(2025)06-0030-12

触觉是指遍布全身皮肤的感觉感受器对外界的温度、湿度、压力、振动等多种刺激作出反应, 从而引发冷热、润燥、软硬、压(力)觉、痛觉、振动觉等多样化的感知体验。^①触觉不仅是生物体维持自身活动的基本功能, 更是社会主体感知世界、建构自我认知的重要途径。古希腊先哲有言, “触觉是动物所唯一必备的感觉”, “没有触觉就不可能有其他感觉”。^②触觉在生命活动中扮演着不可或缺的作用。然而在日常生活中, 触觉常被其他感觉遮蔽, 在文艺研究中也常被学者忽视。目前, 仿生柔性触觉、电子皮肤、手机触屏、游戏触屏等智能触感技术涌现, 彰显人类社会由“视觉文化”到“触觉文化”的转向, 凸显出触觉对文艺乃至文化的建构和美学意义。美学作为感性认识的完善,^③能引导人们将主观的生命情调与客观的外在物象以美的方式融合, 进而追求更有意义的精神活动。人们在认识过程中通过感觉器官直接去感受事物的现象, 便是感性认识的完善,^④也是美被感知、理解与创造的过程。

数智时代的触觉艺术美学蕴含了更复杂的情感和身体维度, 对当代美学的发展极富启发性。如英格丽·理查森和拉里萨·约斯所强调的那样, 当代触觉媒介所带来的

收稿日期: 2025-07-10

基金项目: 国家社会科学基金重大项目“香港当代报章文艺副刊整理与研究(1949—2022)”(22&ZD276); 华南师范大学研究生科研创新项目“东南亚华裔新生代作家的中国形象建构”(2025KYLX004); 广东省“青年优秀科研人才国际培养计划”

① 王妍、吴斯一:《触觉传感:从触觉意象到虚拟触觉》,《哈尔滨工业大学学报(社会科学版)》2011年第5期。

② 亚里士多德:《亚里士多德全集》第三卷, 苗力田、徐开来等编译, 中国人民大学出版社, 1992, 第92-93页。

③ 鲍姆嘉通:《鲍姆嘉通说美学》, 高鹤文、祁祥德编译, 华中科技大学出版社, 2018, 第20页。

④ 朱光潜:《西方美学史》, 译林出版社, 2021, 第273页。

数字化触觉互动“正在改变我们对社会性、交流和物质文化的具身体验”^①。从古至今,关于触觉的书写与叙事研究较夥。然而,对于数智时代所催生的外部触觉、具身触觉及其引发的互动性等新兴议题,学界的关注则付诸阙如。有鉴于此,本文将聚焦上述关键领域展开深入探讨,旨在揭示数智技术如何重塑主体感知、推动文艺转型,进一步分析社会个体如何借助技术媒介重构自我认同、建立人际连接,进而追寻一种更具意义、价值与情感的生活境界。智能技术赋能人体感知的升维,使得触觉不再仅仅是生理感觉,而是融合了主体的生命与文化意识,因而变得更完整、综合。本文以数智技术时代为背景,考察数智触觉有何新变,将对艺术形态和文学理论产生什么影响,以期探索其对当代社会文化转型研究可能产生的意义。

一、“身体-界面”触觉机制:新感官认知美学

中国古典诗歌中蕴藏着丰富的触觉修辞,如杜甫《秋兴八首》“鱼龙寂寞秋江冷”、白居易《钱塘湖春行》“几处早莺争暖树”、杨万里《小池》“树阴照水爱晴柔”,无不通过触觉来营构意境、表情达意。事实上,触觉的审美功能远不止于文学。纵观历史,从初民打磨石器、制作陶器的具体化实践,到当代社会的VR、AR、MR、XR等技术设备,无不昭示着触觉在艺术创造与审美经验中的重要位置。AI技术、虚拟触觉等技术系统迭代革新,更激发出触感具身感知的范式转换,并带来了“身体-界面”触觉机制下的艺术形态新变。正如马克·汉森所言:“当代媒体艺术在审美文化的基础上实现了范式转换:从主导性的视觉中心主义美学转变为植根于具身情感的触觉美学。”^②触觉美学蕴含的情感与身体维度,为当代美学的建构(尤其是身体转向的范式发展)提供了关键路径。在科幻文学中,以触觉装置反馈方式嵌入现代人生存和新兴艺术形态的描写屡见不鲜,正展现着“凭感官认识到的美”^③作用于人们的精神活动。

第一类是触觉反馈增强身心的情动体验。斯宾诺莎认为,情动作为存在之力或活动之力的变化,体现出情感与身体力量的密切相关:“我把情感理解为身体的感触,这些感触使身体活动的力量增进或减退,顺畅或阻碍,而这些情感或感触的观念同时亦随之增进或减退,顺畅或阻碍。”^④情动意味着主体的身体与外界物体发生亲密的触碰,导致复杂多样的情感形式因遭际不同总是发生变化流转,参与着主体的构造。而主体的情感流变,继而又以“刺点”方式作用于受众。正如罗兰·巴尔特所言,“刺点常常是个‘细节’”,“刺点总或多或少地潜藏着一种扩展的力量”。^⑤科幻作者多善于描述多样的情感形式之于身体的感触经验,体现出情动是驱动受众情感流动的主导力量。陈楸帆科幻长篇小说《荒潮》以数智时代的触觉反馈机制为叙事引擎,精准描绘出操控着主角小米的“存在之力”使其身体成为各种力量进行角逐、此消彼长的情动场

① Ingrid Richardson and Larissa Hjorth, “Haptic Play: Rethinking Media Cultures and Practices,” *Convergence* 25, no.1 (Feb.2019): 3-5.

② Mark Hansen, *New Philosophy for New Media* (London: The MIT Press, 2004), p.11.

③ 朱光潜:《西方美学史》,译林出版社,2021,第273页。

④ 斯宾诺莎:《伦理学》,贺麟译,商务印书馆,2015,第97页。

⑤ 罗兰·巴尔特:《明室:摄影札记》,赵克非译,中国人民大学出版社,2011,第58-59页。

域。该小说凸显触觉反馈机制如何增强主角的身心体验,同时也不断刺激受众的情感流变。作品开篇描绘小米生活在电子垃圾沉重、毒物黏腻的环境中,尖锐金属边缘划伤皮肤的刺痛、沉重部件对手臂和腰背的持续压痛,以及不明化学液体带来的灼烧或瘙痒感不断损耗着她的身体活力,这负面的身体感触使其产生消极、压抑的情感模式,直至压抑到最低水平。为了改变生存现状,她接受了“堕落天使”(小说中操控人类中枢神经系统的生物病毒,能制造出强烈的触觉反馈体验)的寄生,继而带来了更为复杂的情动体验。于是,受众的情感随着小米的跌宕际遇而波动起伏。无形之力牵引的关节、体内奔流的异己能量,使小米常感到自身触觉处于被操控状态,身陷极度矛盾的情动体验中。一方面,小米察觉到身体“活动之力”被外部技术增强,获得了前所未有的力量与能力;但另一方面,此力量增进并非源于自身“存在之力”的增长,而是源于“他者”的强行注入。这导致其情感和观念陷入巨大的痛苦和混乱,力量的增进伴随而来的是小米主体性减退,狂喜与恐惧、强大与无力这两种截然相反的情动在其体内剧烈交锋,使其深感撕裂。小米心里不断挣扎,试图夺回身体的掌控权,身体时常表现出内在的撕扯感和痉挛感,透视着自身“存在之力”的起伏变化。在充满痛苦与快乐的情绪流变中,其主体性不断被改造。此刻的触觉反馈标示着小米作为新的情动主体正在生成。她不再仅是力量的被动承受者或容器,而开始尝试与体内的技术之力进行谈判、搏斗,最终导向共生的、新的顺畅状态。整部小说以小米的情动流变诞生于身体与技术的感触经验来推进,通过痛苦与快乐的变化来引导人们对触觉反馈的深刻思考。在身体之力与情感流变的张力中,一种感官认知的美学也由此生成。

陈楸帆借助触觉反馈机制对身体作用的细腻描写,展现小米内部“存在之力”的起伏流转。触觉在此成为情动的引擎,直接调控身体的功率,使之衰弱、过载,或激发其混合形态的潜能。当小米的情感流动与受众内心共振时,文本便制造出一个“刺点”,引领人们去审思数智触觉所蕴含的伦理困境。小米作为底层劳动者,如同“人肉义体”,其身体与感官成为系统运行的“硬件”;而上层则通过技术界面远程操控,隔绝负面反馈。罗锦城作为“高端感官体验”链条的一环,摄取愉悦的虚拟触觉,而将痛苦触觉转嫁于底层民众。他操控小米成为感官数据的接收终端,在不平等的感官贸易中牟利。当罗锦城将小米的触觉体验量化为己所用,其个体道德也渐趋麻木,共情能力不断蚀损,最终坠入毁灭的深渊。此结局,透视着作者对数智触觉下美好人性的互构性思考,折射出对伦理与人性的“兴味关怀”^①。

第二类是“身体-界面”组构而成的触觉化具身实践。“界面”一词首次出现于1882年《韦伯斯特词典》:“指在两个身体、空间和连接之间构建边界的表面。”^②随着技术的发展,其外延和内涵不断扩衍,现逐渐与图像、媒介传播联系起来,多指“两种或多种信息源面对面交汇之处”^③。正如韩裔学者崔胜浩所言,当下的界面是指“自身以

① 洪治纲:《寻找诗性的正义——论余华的〈文城〉》,《中国现代文学研究丛刊》2021年第7期。

② Philip B. Gove, *Webster's third new international dictionary of the English* (Springfield: Merriam company, 1971), p.1178.

③ 迈克尔·海姆:《从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学》,金吾伦、刘钢译,上海教育出版社,2000,第78页。

外的其他两个部分或系统之间的传播交流边界与交互的结合点,与此同时,界面也成为该系统的一部分而影响双方交互的方式”^①。由“身体-界面”交互而成的新型模式,有望连接现实肉身与虚拟环境,促使“临场”更真切,“遥在”更流畅,^②从而带来生动具体的触觉化具身实践,进一步体现出数智化触觉的新颖和蜕变。

刘慈欣《带上她的眼睛》前瞻性地构想了一种超越视听的全感官交互界面,生动形象地展现出“身体-界面”如何组构成深刻的具身实践。小说叙述了一个困在地心深处的“落日六号”领航员“她”拘囿在活动范围不到十平方米的控制舱,然而通过一副传感眼镜,“她”能感知到志愿者“我”触碰到的景物。当“我”在现实生活中感受到草原微风的柔软、溪水的清凉、雨水的冷冽与雨后暖阳后,传感眼镜凭借超高频信息波可以把这种感觉传递给“她”。而“我”能看到在“她”头顶打转的失重的铅笔,听到“她”的抽泣声和呼吸声,感受到地心深处的炎热。在此,传感眼镜与人的身体组成了一个界面,它不仅是连接地心“她”与地表“我”的传播边界与交互结合点,还实现了超越视听的、深度触觉化的具身实践。“她”通过这套界面,在逼仄狭小的黑暗空间里获得某种以他者身体为媒介的“遥在”临场感;而“我”的感官体验则在“她”对自然界的渴望牵引中得以激活,从而实现了从麻木走向敏锐的蜕变。

这深刻揭示了“身体-界面”交互形成的内在逻辑。即界面并非中性通道,其已深度融合为体验系统的一部分,反向塑造着交互的质感与情感深度,从而使其逐渐完成从技术工具向情感媒介的蜕变,影响着人感知世界的方式。“身体-界面”的组构关系,更凸显了数智化触觉超越单纯感官模拟,渐而朝向情感与生存体验渗透的深刻激变。在这种模式中,智能技术重塑着触觉体验,充当着“感官放大器”的角色,让使用者的感知触角跨越现实鸿沟,带来更深刻的具身化实践。这种统合全媒介要素的新型艺术形态,以“身体-界面”共生体为特征,使得技术与用户的身体进行持续的触感交互,让“我”和“她”的具身化实践得以在虚拟世界中深化,进而促使他们在触觉反馈的机制中超越庸常的现实生活,获得精神愉悦。

第三类是数智技术驱动下的多感官模态整合。在此范式下,灯光、影像、实体装置、手势交互及脑机接口等多源信息流共同构建起人机之间深度的信息交换系统,确立了超越传统界面的多模态交互。其核心在于,突破视觉中心的感知模式,以实现眼、耳、鼻、舌、身、脑多重感官的协同作用,形成整合视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉和意识(意)六维度的感知体验。如《三体》的三体游戏,《黑镜》《明日生存指南》等电视剧中均有此想象。可穿戴设备、触感服装、增强现实、数字嗅觉与味觉等技术媒介作为感知的延伸,拓展身体的物理与认知边界,让“通感”从美学理想转化为可编程、可体验的创意实践,为艺术表达开创了新的可能性。^③

陈楸帆《荒潮》构筑由数智技术驱动的多感官模态世界,深刻揭示了此技术整合带

① Seung-hoon Jeong, *Cinematic Interfaces: Film Theory After New Media* (New York: Routledge, 2013), p.3.

② 施畅:《VR影像的叙事美学:视点、引导及身体界面》,《北京电影学院学报》2017年第6期。

③ 凌逾、骆江瑜:《新媒介新思路:构想元宇宙文艺新可能性》,《山西大学学报(哲学社会科学版)》2023年第1期。

来的感官体验。镇长家的水族箱就是典型例证:箱中的水质、光照、温度、酸碱度、波浪模式等所有环境参数都通过技术手段精确控制,模拟出各种虚拟的自然环境。生活在其中的章鱼凭借其敏感的触觉感受器不断调整自身的拟态表现。当镇长通过遥控器切换水族箱的背景——从海底风光变为炽烈熔岩,再变为沙漠,继而变为热带丛林时,章鱼的体色也相应地由本色变为赤红色、黄褐色,最终幻化为绿色。这种通过技术手段对生物感官的完全掌控,促使章鱼的拟态本能从一种生存策略变为对虚拟环境的被动响应。水族箱仿佛是微缩的“感官实验室”隐喻,影射着生活在硅屿的各类人群,在技术媒介的赋能下,他们的感官体验自身边界得到扩张的同时,多感官模态也不断整合发展。

《荒潮》大量描绘了人们佩戴提高平衡感的义体耳蜗、超强伸缩的人造肌肉、意念控制的拟肢以及增强感官敏锐度的升级软件等场景,正如原文所言:“SBT革命性地开发出连接生物体与电子器件的转换介质,这种由鱿鱼羽状壳提取出来的改性复合物壳聚糖,能够将生物体内传输大脑信号的离子流转换为机器可解译的电子流,无缝地搭建起生物神经与机器的反馈回路。”^①此外,作者还描绘了许多民众耽溺于技术带来的便利,过度追求信息容量与感官刺激,致使自身丧失最基本的感知能力,予人深思。当下,以“橙光互动阅读平台”为代表的互动小说融合文字、图像、音效等多模态元素,读者通过点击、选择等触控操作与内容深度互动(如改变角色表情或剧情走向),从而获得沉浸式的阅读体验。这种由数智技术驱动下的多感官模态世界为触觉文艺的未来发展指明了方向,也为当代人的多感官体验提供了进路思考。

总之,科幻文学对触觉反馈的细致描摹成功跳脱了传统文学过度渲染感官的窠臼。它以技术为叙事媒介,不仅深刻观照了人类的现实困境,更构建出贴合未来图景的生存镜像,为读者提供了哲思空间。当下,互动小说、公共文化机构的多维体验皆昭明了数智技术的快速发展为艺术形态带来的新质料、新感知,使得人们在以触觉为主要感知的体验模式中得到心灵满足和精神愉悦,从而超越机械的观赏模式,获得独特审美体验。这种美学体验是“感性认识的完善”^②,是触觉联动其他官能感觉,促使身体实践与情感体验遥相呼应的精神活动。此情景下,身体复归于充满生命、情感和感觉灵敏的状态,带来的是感性的生命力量、感性的审美诉求,从而让自身认知得以深度建构。

二、在场或不在场:零距离触感美学

自古以来,视觉和听觉在审美鉴赏中享有重要地位,触觉则多处于被遮蔽状态。实际上,人们通过触觉这种独特的具身性方式,得以直接感知对象。这不仅能带来丰富的感性体验,还能让人们品悟物质材料、形式结构和情感意义,引领人们抵达对象深层存在的真实。相较于距离产生美的视觉体验,触觉以直接的、零距离的审美体验带给主体心灵的震颤。触觉要求主体以在场或不在场的参与方式对艺术品进行触摸、感知,进而引起美的感召。正所谓“美的对象首先刺激起感性,使它陶醉”^③,而触觉便是

① 陈楸帆:《荒潮》,上海文艺出版社,2019,第211页。

② 鲍姆嘉通:《鲍姆嘉通说美学》,第20页。

③ 米盖夫·杜夫海纳:《美学与哲学》,孙非译,中国社会科学出版社,1985,第20页。

打开感性体验的重要通道。它“比语言和情感交流要强烈十倍”,“没有哪一种感觉能像触觉那样令人兴奋”。^① 由于媒介形态的不同,触觉带来的无距感也各有形态,具体表现如下。

首先是身体直接在场的传统零距离美学,在物理空间上削减了审美距离。意大利文艺复兴时期的雕塑家洛伦佐·吉尔伯蒂曾言,对于人体雕塑的欣赏,触觉是一种不可或缺的感知维度,“无论是仅仅使用眼睛还是强烈或适度的光线都不足以理解这件作品,只有通过触摸它的手,它的美才能够被充分地理解”^②。在触摸过程中,主体首先感知雕塑的材料、肌理与温度,随后渐次深入到对形式要素的理解,如轮廓的延伸、平面的起伏与体量的大小,并最终体悟到内在的、律动的空间感。在触与被触之间,主体与对象之间的距离被消弭,并产生出亲密连接和深度耦合感,促成情感意义的生成,就像皮格马利翁爱上了自己的雕塑作品一样。不啻雕塑欣赏是这样,在刺绣中,也透露着强烈的触觉审美形式,使人能接触到视觉无法知晓的真相,从而把握物质鲜活的生命特质。王安忆的《天香》借“天香园绣”工艺故事,串联起小绸、希昭、蕙兰三代女性的命运沉浮与情感体验。她们借刺绣谱写女性独有的细腻与绵长,表达自我对生活的感知与体验。她们凭借一针一线,让手与绢布相互接触,创造出锦绣山河、花禽鸟兽等审美对象。借由刺绣这一审美物象,她们的闺阁生活、精神意趣得以传递,进而被他人颂扬。

无独有偶,在《赫尔德论触觉:幽暗的美学》中,高砚平指出赫尔德以盲人为例,认为触觉世界是直接在场的世界;正因为这种直接性,其中没有距离,因而也没有平面、色彩和想象力,甚至没有对想象力的感受;一切皆为现时,直接存在于我们的神经系统之中。^③ 不像视觉这样的远距离器官,触觉的直接在场性,即可直接与触及对象进行身体连接,以一种零距离体验直达主体心灵基底,从而通向真实的审美体验。此在场,是指涉触觉感官不能与接触对象分离,必须以身体在场进行感知,在触与被触之间形成毗邻关系,彼此是“祛距离”的。在这零距离审美活动中,被触者和触物之间铸就了重叠或僭越状态,形成交互、相渗的关系。触觉削减了审美距离,充分调动了感知体验,激发出对质料、肌理、温度等质素的把握,使人在一种物我同在的状态中通向对真实的体认,从而为个体生命的有限存在和有限意义的超越提供了基本认知。

其次是媒介在场的新型零距离美学,弥合了物理性身体不在场的缺憾。与雕刻、刺绣、织锦、陶艺等依赖亲身在场的传统手工艺审美不同,数智媒介作为口、耳、眼、鼻、舌、肤、四肢等身体的延伸,扩衍着感觉审美新意义。随着技术的迭代升级,一些媒介作为触觉感官的延伸,使得触摸方式突破地理空间的桎梏,触觉主体无须身体在场便能“触碰”到对象。这种触觉体验重塑空间概念,使得空间不再有中心,呈现出“脱域”性。而物理空间阻隔的消除,意味着人们感知半径的扩张,且拥有了更充分的行动自由度。如西安博物院与元境博域合作创建的文博元宇宙便是佳例。游客以数字分身的方式,可以与金乡县主、仕女和胡人商贾进行互动,还可以触摸3D高清建模的高精

① 黛安娜·阿克曼:《感觉的自然史》,路旦俊译,花城出版社,2007,第84页。

② 保罗·史密斯、卡罗琳·瓦尔德:《艺术理论指南》,常宁生、刑莉译,南京大学出版社,2017,第59页。

③ 高砚平:《赫尔德论触觉:幽暗的美学》,《学术月刊》2018年第10期。

度彩色胡人俑、少女俑、骑马狩猎俑等 50 件文物,并体验小雁塔、辋川图、长安 108 坊等历史文化情境。此方式突破了线下空间的场景限制,身体无须在场便可与文物进行零距离互动交流。这种消弭地理空间的审美体验可以让人们重审与触觉距离相关的说法,走出“距离一旦产生,触觉的把握就无法实现”的藩篱,挑战着“触觉整体性把握难以实现”的言论。^① 媒介赋能延伸了人的感知体验,并重构了触摸的知觉架构,为触觉的整体性把握奠定了物质基础。当触觉对象被转化为可触知的审美信息时,“物”不仅成为触觉的反馈源,其形态与符号内涵也得以充盈。在此基础上,所谓的空间也不再是客观的载体或事件发生的背景,而是被技术中介的触觉与感知所建构的、使主体得以存在的隐喻。此过程通过对既有触觉秩序(空间、距离)的颠覆性重组,最终实现了触摸意义的扩衍。

由新加坡国立大学专家研制的触觉夹克利用充气与排气机制模拟拥抱感,使体验者在线上视频时便能接收到来自远方亲人的触觉反馈。曾经可望不可及的隔空拥抱,成为触手可及的体验。^② 凭借实时渲染,数字引擎消弭了触觉所需的物理距离,催生一种“身体缺席但触觉在场”的感知模式。此模式一方面建构了主体栖居的精神空间,另一方面也锚定了数智时代触觉的“跨空间性”这一核心特征,从而为艺术探索开辟了广阔疆域。在数智时代背景下,跨越空间的远程触感正逐渐生成。这种新奇体验不仅预示着新的社会形态与生活方式将被重塑,更深刻揭示出:触觉可以脱离直接接触,被远程建构,并成为一种认知世界的重要方式。

最后是虚拟在场的零距离美学,打破了虚拟与现实的边界,带来沉浸式的后体验。“虚拟在场”源于数字孪生技术手段对物理现实进行再造后折射于电子银幕之上的观念现实,其直观状态是指个体身处异质空间,经由媒介技术连接而进行的非面对面接触。^③ 相比于媒介在场而言,虚拟在场将身体从空间的绝对限制中解放出来,从而模糊现实与虚构的界限。触觉在此构成了沟通外界(虚拟世界与现实世界)与身体的重要桥梁。它发生在身体之内,也发生在外界之中。它打开了延展的、敞开的和生成的意义空间。

这种零距离美学重构了人们虚实相生的存在状态。具体而言,此状态可分为两类:一类需借助中介,另一类则无需中介。有中介性的零距离美学意味着触觉感知需要借助他物连接方可反馈。如陈楸帆《人生算法》描绘主人公韩小华借助“因陀罗系统”,获得三次重启人生的机会。在操作伊始,韩小华被喷洒一层内含数百万纳米感官单元的半透明速干凝胶;随后置身于轮回舱中,逐步建立起肉身与量子化身的感知映射。他先是感到温度变化,继而随着重力方向的倾斜仿佛被旋转的海浪拍打身体,产生真实的压迫与痛感。经过一系列步骤,老年与青年时期的韩小华因触觉反馈而融为一体,从而打破虚实界限,开启生命重撰的旅程。有中介的审美感知,依赖于身体与轮

① 朱全国:《论触觉的建构与去神秘化》,《西南民族大学学报(人文社会科学版)》2021年第4期。

② 张再林:《论触觉》,《学术研究》2017年第3期。

③ 邱新有、王丽华:《网络时代的“虚拟在场”:概念界定与类型梳理》,《南京大学学报(哲学·人文科学·社会科学)》2024年第5期。

回舱的交互系统而实现。借由神经链式反应、量子态化身、虚时间效应等作用,触觉可被转化成一种能量信息,再由拥有力和触觉交互技术的传感器输入网络空间中,这时身体与界面形成了一个共生体,使得人以“拟在”的方式与虚拟环境中具有丰富触觉感性的“物”进行交互。这种情形下,媒介延伸了人的感知渠道,为编织审美意义的厚度提供了技术支持。正所谓“意义需要经由身体及其触感的中介,才能生成出来;生成出来的意义之中也必然包含着身体触感的因素,一切意义必然原初地包含着身体触感的感性因素”^①。这恰恰揭示出,“身体-界面”这一共生结构为零距离审美意义的生成提供了物质基础,从而使意义在具身性的交互中得以涌现。

而无中介性的零距离美学则以一种去媒介化的活动路径带给主体“轻装上阵”的审美体验。抛却外围设备或他物连接,仅凭自身轻盈曼妙的审美姿态便可与虚拟世界互动,生出新奇感。刘慈欣科幻小说《中国 2185》描绘配备全息音像系统的居室场景:小雨与最高执政官一进入房间便似置身于海滨,海浪轻抚脚边,阳光温和洒落脸庞,椰风徐徐拂过肌肤。他们时而坐在岛上享用炸鸡,转眼又漂浮于亚马逊河的竹筏上品尝冰激凌。全息投影不仅赋予他们近乎真实的触感,更构建出虚拟与现实交融的审美情境。2021年,科幻想象照进现实。据澎湃新闻报道,科学家发明能摸到的全息投影,手拍虚拟篮球的触感宛如拍真球。当人们以不同力度拍击虚拟篮球时,手掌能感知到差异化的弹性反馈,手、指、腕均获得高度逼真的触感模拟。^②在触摸那些若有若无的对象时,原本沉默的虚空被赋予有机的生命力,意义世界由此被激活。由此可见,无中介的零距离审美活动实质上开拓了一个全新的生存维度。此时,世界将在触觉交互的动态过程中如同生长发育的有机体,催生出前所未有、生机蓬勃的社会形态。

数智技术时代的零距离美学走出了身体需要在场才能感知对象的藩篱,借由媒介技术作为身体的延伸,弥补了身体不在场的缺憾,为人类擘画出媒介在场和虚拟在场的新型零距离美学形态。这种美学形态彰显出既能发挥技术优势又能确证人的存在意义的“后人类美学”。在这种体验中,人的精神意趣和生命躯体超越了固有的局限,人的内涵和意义在虚拟与现实的界限中得以重审和感悟,使得美学观念和艺术实践在人与技术的交互中不断发展创新,从而开拓出更为丰富的人的价值理念和美学意义。

三、触觉即叙事:建构新型的内外互动美学

数智互动性(interactivity,又译为交互性)已成为触觉文艺最为独特和根本的属性,^③“互动数字叙事”(Interactive Digital Narratives, IDN)^④烛隐着新的叙事模态,彰显着数字媒介所提供的独特吸引力之一。用户基于数字媒介、按照一定规则激活脚本、

① 王琦:《触感:书写与阅读中意义生成的重要中介——让-吕克·南希书写思想新论》,《文学评论》2023年第2期。

② 参见 https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_14340843。

③ 玛丽-劳尔·瑞安:《跨媒介叙事》,张新军、林文娟译,四川大学出版社,2019,第310页。

④ 乔柯、龙迪勇:《论数字媒介叙事的互动主体——以电子游戏为例》,《现代传播(中国传媒大学学报)》2024年第12期。

参与文化实践的叙事表达方式,便可生成新的叙事意义。正如玛丽-劳尔·瑞安所言:“如果我们能够与故事世界互动,扮演其中的角色,并决定情节的发展,而不是被动地听或者看,我们从讲故事中获得的乐趣就会提升到更高的水平。”^①在触觉艺术中,用户通过“触摸—反馈”实现其与系统程序的交互,生成数字叙事生态,即互动叙事。这种后人类叙事的理论与实践,引发了叙事学数字转向的深沉思考。

首先,在数智技术构筑的场景化内容中,触摸本身即叙事,触觉体验随着叙事进程演变而不断深化。唯有通过“触”的动作,电子游戏玩家才能以电子分身方式进入各种情景,完成情节的演绎。借由碰触动作,传统文学的“情节脉络”被拆解为“故事网络”,从而深化玩家的表意实践。玩家无论按照生产者设定的轨迹漫游在具体的叙事场景中,还是发挥主动性留下新的叙事痕迹,触键本身皆可视作一种叙事行为。玩家的触感实践成了故事叙述的首要推动力,使得一种可感知的世界得以通达。受众“触感叙事”与“内容叙事”密不可分,用户与作品合作才能完成叙事,内与外的叙述文本组合,形成新的互动叙事形态。

那么,如何划分此叙事形态呢?玛丽-劳尔·瑞安在划分互动叙事类型时提出了读者互动视角和是否改变叙事这两个阐释维度。若以旁观的上帝视角进入故事则为外在互动性,而以虚拟人物的视角进入叙事则为内在互动性;如果在互动过程中改变叙事本身则为本体式,反之则为探索式。^②根据类型划分,基于用户在与触摸艺术进行互动之际是否深入艺术本体内部,可以将叙事形态划分为内在-探索互动叙事、外在-探索互动叙事。“在当代,电子游戏是演示类文学的重要体裁,可以进一步挖掘文学叙述的潜力。”^③作为演示类文学的新样态,它可以把用户转移到虚拟世界的虚拟身体里,使得其以行旅的方式对虚拟空间场景进行探索,显示着内在-探索互动叙事的表征。虚拟角色任何行动的展开,都依赖于互动意义上的路径选择。用户点击界面的触摸行为,构成了不同的选择方式,意味着不同的抵达路径。因此,互动叙事的意义得以扩衍,用户的自由意志对叙事结构产生影响。用户在互动的过程中获得一定的自主决策权,能够自主地进入叙事结构的分叉路径,从而为自我在可能世界的徜徉提供了密钥。

2024年,由索尼互动娱乐开发的三维动作冒险游戏《宇宙机器人》是数字互动叙事的范例。与《黑神话:悟空》不同的是,此游戏深度整合DualSense控制器的触觉反馈与自适应扳机等前沿交互技术,将虚拟环境的物理质感转化为可感知的触觉信息,拓展了人机交互的感官维度,深刻体现了触摸即叙事的基本内涵。它既超越了以口耳相传与文字阅读为载体的传统文学,又迥异于主打单纯感官刺激的普通电子游戏。作为一种融合动作冒险与文学扮演特征的游戏,其“让玩家在数码编程的游戏场景中使用键盘、手柄等器械,通过操控电子虚拟的界面形象,使自己假扮角色、浸入剧情,实现

① Marie-Laure Ryan, “Interactive Narrative,” In *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson and Benjamin J. Robertson (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014), p. 292-293.

② 玛丽-劳尔·瑞安:《故事的变身》,张新军译,译林出版社,2014,第103-111页。

③ 唐小林、潘鹏程:《电子游戏文学:从制造可能世界到改造数字生态》,《社会科学研究》2024年第3期。

与游戏人物的他—我转换”^①, 彰显出数智时代电子游戏文学的特征。

在此设定中, 玩家扮演机器人 Astro, 借助 DualSense 控制器所构建的多模态交互通道穿梭于六个星系与八十多个关卡之间, 展开一段以寻找飞船零件与失散同伴为核心任务的星际探索。手柄不只是指令输入的工具, 更演变为具身化的感知媒介, 促成玩家与虚拟世界产生深层的“具身连接”。玩家通过控制器所接收到的触觉反馈, 如感受沙地的松软、冰面的光滑、攀爬时绳索的细微震动, 以及拉动弹簧或发射钩索时自适应扳机所模拟的物理阻力, 皆转化为对叙事场景的真实参与。因此, 玩家所获得的游戏愉悦感不再局限于视听呈现或情节架构, 而是源于触觉、听觉乃至呼吸、动作等多感官通道共同构建的沉浸式交互。这让玩家与虚拟世界之间建立起直接且富有情感黏着的互动关系。凭借对虚拟角色的行为决策, 玩家得以介入并改变叙事走向, 其选择和操作会将角色导向不同的故事线和结局, 决定着角色的命运。通过“输入—反馈”交互, 玩家不仅参与构建故事, 而且激活自己的自主化实践。随着星际探索、寻找同伴等一系列虚拟事态的展开, 玩家操作游戏设备所形成的力感与虚拟角色在不同叙事场景反馈而来的触觉感受推动着游戏的叙事进程, 使此游戏成为注重互动的“另类文学”。

其次, 在互动叙事中, 为深化触觉体验, 在故事构建时会设置迷宫似的分岔情节。此情形下, 叙事意义预设的线性和时间、逻辑、因果的单向性被打破, 取而代之的是多项选择系统, 以非线性或多线性的分岔结构, 使叙事意义得以最大体现。亚瑟斯曾将赛博文本的非线性叙事称之为“迷宫”(labyrinth), 用户可以在其中随意探索, 四处游走, 时而迷失其中, 时而发现隐秘小径。迷宫意味着在疑难(aporia)与顿悟(epiphany)之间反复摇摆, 其遭遇的困境“与其说是迷失, 倒不如说是被困在不断重复、无尽循环的道路及其自身的无效选择之中”^②。对用户而言, 进入互动叙事仿佛置身迷雾重重的迷宫进行遍历, 其面临的无数岔路口都意味着艰难的选择, 而伴随每一次选择而来的是刺激和危险, 同时也带给用户频繁的触感实践。文本中“块茎式”的选择促进了用户具身化实践, 放大了用户作为体验者的角色, 赋予了选择以意义。

同样由数码编程创作, 并以电子竞技形式呈现的互动叙事《底特律: 变人》, 也是电子游戏的典范之作。在以卡拉为主线的终章中, 游戏设置了边境站、集中营和船上三个关键场景。卡拉(用户)的触键选择会触发不同的生存或死亡结局, 从而构建出旁逸斜出的叙事结构:

1. 通往边境站的路上救下卢瑟和杰瑞, 则卢瑟在三个场景都会出现; 想要走向生存结局, 两次都必须救卢瑟;
2. 边境站的岔路中选择直接通过, 如果是绕路的话卢瑟会牺牲, 没救卢瑟就会被抓去集中营;
3. 进入岗哨的时候任何选项都可以, 之后警察叫住一行人的时候要选择不行动;

① 徐新建:《黑神话:电玩悟空与替身文学》,《民族艺术》2025年第4期。

② Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997), p.91.

4. 决定结局展现的场景节点是在车站,选择归还车票触发船上结局,选择留下车票则在边境站展开;如果上述选择中被抓了,那么就是在集中营展开剧情了。

卡拉(用户)每次选择都会生成循环、断裂、非线性等多重叙事策略迷宫,给予文本故事无限可能性。其选择会导致结局盘缠驳杂,一环扣一环,相互影响。用户若要走向生存结局,需要慎重选择,否则就会走向死亡结局。在终章中,卡拉(用户)拥有选择机会的同时也将不可避免地承担随之而来的、或好或坏的结果。面临选择,或可以赢得宝贵机会,或会为自己的选择付出惨痛代价。这种基于深化触觉体验的分岔情节的设计,形成了自主选择和承担后果之间的叙事张力。游戏触键既有对人性的考验,又有对游戏输赢的考量。游戏的多条分岔路径与现实生活的单向选择有别。但在某种程度上,电子触觉游戏中的互动叙事会鼓励站在惊险岔路口的用户去“把握那些孕育着开放性的时刻”^①,会赋予人们面对现实困境的新理解方式,其中渗透着伦理道德意蕴。

最后,在情节设置中,互动叙事以嵌入式叙事来深化用户的游戏体验。它时常以穿插嵌入方式将相关器具实物、人物介绍等内容穿插进完整故事情节中,在缀连故事脉络和构筑完整场景的同时,促使用户的互动体验不断深化。文本的互动手段如链接、菜单、地图,以及模拟现实世界的物品,都可以被用户拿来使用,现实生活的古迹、石刻、塑像等被制作组实地扫描,嵌入游戏中,使其作为游戏里的建筑物模型。实地扫描模型让中式古建筑、石刻、塑像等在游戏中高度还原,构建出与现实生活相似的情境,赋予用户强烈的参与感和掌控感。如“数字敦煌”运用三维技术复刻了现实敦煌中的洞窟、壁画、佛像等,给予用户身临其境之感。而云端博物馆则采取数字化互动叙事形态,提供可触摸的体验性活动,用户在可观、可触的交互实践中感受文物的厚重底蕴。此外,嵌入式的叙事模式还体现为在游戏中设置通关任务或谜题解答等环节。用户在畅玩游戏之际,化身故事人物,于通关或解谜环节中经历挑战、实现目标。《黑神话:悟空》设置了“花果山、黑风山、黄风岭、火焰山、小西天、黄花观”六个关卡,每个关卡都有十几个 boss,用户只有在打败 boss 后方可通行下一关,由此升级,完成使命,并推进情节的发展和演进,使得用户在触觉的反馈实践中加深自我的具身感知。

互动游戏以触键即叙事、构建迷宫情节、嵌入式叙事来深化用户的触觉化实践,使其在反复触碰之间穿透故事的核心,走向沉浸,进而通向意义世界。在这里,身体的触觉感官作为中介参与了艺术世界,实现了沉浸与互动的调和,使得触觉感官的意义得以实现。

数智时代的触觉艺术凸显了新旧媒介属性,擘画出数字化的生存方式图景。不能忽略的是,媒介赋能促使人类感知从“视觉中心”转向“触觉为本”,实现了战略性转移,呈现出对视觉文化中心主义的价值纠偏,引导人们对触觉感知所蕴含的生命感受进行重新审理与思辨。这种省思体现为将触觉从被理性文化深深压抑和重重遮蔽的状态中解放出来,将其恢复到应有的状态和位置。此情形下,不管是触觉反馈机制下

^① Christoph Bode and Rainer Dietrich, *Future Narratives: Theory, Poetics, and Media – Historical Moment* (Berlin: De Gruyter, 2013), p.16.

的感官认知美学还是在场或不在场的零距离触觉美学,抑或是互动美学新叙事,都彰显出触觉对审美建构和人的存在意义的重要性,凸显出触觉感知对艺术与审美的基本诉求。

然而,我们也要看到科幻作家以辩证思维引领人们思考技术文明带来的伦理症候,解剖其鞭辟入里的叙事方式背后的隐忧。科幻作品内核透视出的文明哲思,与目前学界关于技术带来的伦理争辩极其相似,皆彰显出人类对生存问题天问般的深切思索。正如韩炳哲所言:“由于数字交流的高效和便利,我们越来越多地避免与真实的人直接接触,甚至避免与一切真实的东西接触。数字媒体让真实的对方逐渐消失于无形。它将真实的面对面看作阻碍。”^①的确,数智技术打破了物理空间距离限制的同时,模糊了人们对真实与想象的界限;而过度依赖虚拟触觉则易弱化自身真实的触觉感知能力,让自己变成“单向度的人”^②。

因此,为引导技术避开文明的暗礁,亟需有一双预见其风险轨迹的敏锐双眸,更需有一双能够将其重塑、使其“铸剑为犁”的灵巧双手。预见与重塑,二者缺一不可。^③在使用触觉反馈技术时,既需要对此技术既成或潜在危害的精准洞察,又要提供有效干预与修正的技术路径,从而为智能技术的发展构建伦理规范。“科技伦理的要旨是使科学活动造福于人类社会,而不是对其福祉构成危害。”^④智能时代触觉文艺美学的发展也需遵循此伦理规范。唯有如此,才能让人们在多感官共通的发展中体会生活的多姿多彩,才能在当代文化日益触觉化的过程中感受触觉带来的审美意趣,才能激越自身对生命向度的深沉思考,更好地活泛自我活力与激发自身无限可能,从而不断拓宽自我与外部世界的紧密联系,让艺术与审美在感性解放的维度中驰骋。探索数智触觉文艺新向度不仅可以勘探触摸行为对当代社会文化的建构,还可以挖掘社会主体如何于具身实践中找寻自我、发现自我,从而激活主体丰盈的感性体验,建构出感性与理性并存的美学目标。

【责任编辑:赵小华;责任校对:赵小华】

① 韩炳哲:《在群中:数字媒体时代的大众心理学》,程巍译,中信出版社,2019,第34页。

② 刘继:《译后记》,载赫伯特·马尔库塞《单向度的人——发达工业社会意识形态研究》,刘继译,上海译文出版社,2014,第218页。

③ David Collingridge, *The Social Control of Technology* (London: Frances Pinter, 1980), p. 16.

④ 黄鸣奋:《后人类伦理》,中国电影出版社,2021,第18页。