

媒|介|与|实|验
传媒艺术博士文库

主编 王方孙为

视听艺术空间的 数字化重构

魏佳◎著

中国传媒大学出版社

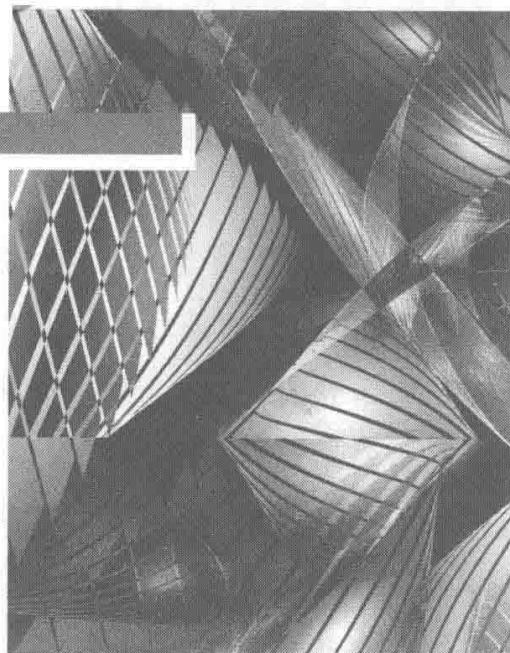


媒 | 介 | 与 | 实 | 验
传媒艺术博士文库

主 编 王 方 孙 为

视听艺术空间的 数字化重构

魏 佳 著



中国传媒大学出版社



· 北京 ·

图书在版编目(CIP)数据

视听艺术空间的数字化重构/魏佳著.--北京:中国传媒大学出版社,
2019.9

(媒介与实验·传媒艺术博士文库)

ISBN 978-7-5657-2079-6

I. ①视… II. ①魏… III. ①数字技术—应用—艺术—研究
IV. ①J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 028541 号

视听艺术空间的数字化重构

SHITING YISHU KONGJIAN DE SHUZHUA CHONGGOU

著 者 魏 佳
责任编辑 黄松毅 欧丽娜
特约编辑 张 静
封面设计 拓美设计
责任印制 阳金洲

出版发行 中国传媒大学出版社
社 址 北京市朝阳区定福庄东街1号 邮编:100024
电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405
网 址 <http://cucp.cuc.edu.cn>
经 销 全国新华书店

印 刷 北京玺诚印务有限公司
开 本 670mm×970mm 1/16
印 张 20.5
字 数 291 千字
版 次 2019 年 9 月第 1 版
印 次 2019 年 9 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-2079-6/J·2079 定 价 88.00 元

版权所有 翻印必究 印装错误 负责调换

总 序

◎ 许 永

这是一套博士文库,是几个不安分的头脑在近十年中思考的印迹。我有幸见证和参与了这些思考,看到了这些年发生在媒介、艺术、社会、文化中点点滴滴的新事物如何被捕捉,那些奇妙的意见和观点如何一点点萌发生长,那些大胆的假设如何通过繁复的调研慢慢被验证。研讨中,这些头脑不断承受着冲击轰炸,有脑洞大开的奇妙瞬间,也有彻底溃败的沮丧时刻,多少旧日的成见被颠覆,多少秉持的立场被质疑,多少逻辑的链条在讨论中被打断又重新链接,多少见解在不断的否定和修正中成熟。这个过程,是开阔视野,接受完全不了解的新事物的过程,是扩大阅读,积聚理论能量的过程,是打破桎梏,不断否定自己的过程,是相互激发,不断完善他人也丰富自己的过程。

这些思考几乎都集中在新媒体引发的变化上。南京艺术学院传媒学院成立的2005年,正是数字技术大发展,移动终端开始可以流畅收看视频的节点,我们这群因为学院成立而聚集到一起的人,出于对新媒体的共同关注而启动了互动性的思考,很快,大家发现,无所不能的数字技术正在引发一场空前深入且涉及本质的变化,这些变化将最终改变人类自己,“人类将被数字技术重塑”这个命题成为大家共同关注的主题。这种思考吸引了学院更多的师生,很多硕士研究生和博

士研究生参与了研讨,这使得思考得以在更为广阔的背景和更为复杂的学科支撑中展开。人类文明经历了数千年变化,人类创造了农业文明和工业文明,人类又成为了被农业文明和工业文明塑造出来的物种。所有人类的思维习惯、时空概念、交往方式、叙事模式、接受特点、社会结构、治理手段,乃至对文化、艺术的界定与认识,都与此前人类生存的文明环境相契合,虽然这种契合随着社会的发展变化也在不断修正,但也正是这种修正保证了旧秩序的延续。现在,数字技术横空出世,一场革命性的风暴已经到来,所谓“一网打尽”,不仅仅是指所有人都成为网络依赖者,更意味着被旧文明塑造出来的人将改变自己,接受数字文明的重塑。近十年来数字技术的发展和对人类的影响正在一步一步地证明这个观点。

数字技术开启了无限的可能性,它正在颠覆我们的认知,正在改写一系列概念与规律,正在重组这个世界,正在一点一点地改变人类与生俱来的习惯。数字技术正在营造崭新的生存环境,正在重塑我们每一个个体。回首人类历史,我们惊叹自己有幸经历这样深刻的变化,也庆幸自己有机会探究这些变化,如果不是处于这样的时间和空间交叉点,我们就无法享受到这些发现的喜悦和思考的乐趣。最后要说,在南京艺术学院传媒学院工作和学习是一件有趣味有收获有成长可持续的事,无论是作为同事还是导师,我都能体会到这个群体的年轻和活力,感受到一种渗透在这个环境中的勃勃生机,在这样的环境中学习工作,视野会开阔,精神会挺拔,智力会增长,成果也会不期而至。

2019年7月

目 录

绪 论 / 1

第一章 艺术与“空间” / 23

第一节 空间 / 24

第二节 客观空间 / 28

第三节 哲学空间 / 29

第四节 艺术空间 / 49

第二章 传统视听艺术的空间呈现 / 59

第一节 传统视听艺术作品的呈现空间 / 60

第二节 与其他传统艺术呈现空间的对比考察 / 84

第三章 视听艺术空间数字化的重构模式 / 115

第一节 虚拟空间的多义呈现模式 / 116

第二节 异质混合空间的并存模式 / 139

第三节 虚拟空间和真实空间的关系 / 151

第四章 视听艺术空间数字化重构的影响 / 169

第一节 空间交互叙事——空间的拓展 / 171

第二节 空间想象幻觉——空间的延伸 / 191

第三节 空间沉浸体验——空间的增强 / 210

第五章 视听艺术空间数字化重构的意义 / 231

第一节 视听艺术空间数字化重构的实践意义 / 232

第二节 视听艺术空间数字化重构的美学意义 / 277

结 语 / 303

参考文献 / 306

绪论

一、缘起

时间和空间是哲学上的永久命题,恩格斯说:“世界万物的存在形式是时间和空间。……因为一切存在的基本形式是时间和空间,时间以外的存在 and 空间以外的存在同样是非常荒诞的事情。”^①

在与艺术相关的理论探讨与实践创作领域中,空间一直是一个热议的话题。空间是艺术的本体形式之一,而数字技术的参与导致艺术空间的呈现完全不同于传统的艺术形式,而呈现空间之间的关系也日益复杂化。胡泳在《另类空间——网络胡话之一》中说过,在数字时代“所有空间的传统隐喻——远近、上下、大小、内外——在网络这里都必须重写,也就是被联系和结合的概念所取代”^②。艺术空间被重构,其内涵和形式发生了深刻的变化,艺术空间呈现为虚拟空间、现实空间,以及两种空间的混合,这些空间的表现与传统艺术的空间完全两异。艺术空间的变化带来的是艺术关键概念的一系列的变化,如艺术的本体、艺术实践的主体、艺术创作的过程和方法、审美体验,等等。这所有的变化和呈现也改变了人们对于传统空间理论的理解。只有理清这其中所有的现象、关系和意

^① 恩格斯.反杜林论[M].北京:人民出版社,1970:49.

^② 胡泳.另类空间——网络胡话之一[M].北京:海洋出版社,1999:56.

义,才能更好地进行相关的理论补充与艺术实践。

追溯过往,最初的空间认知与传统的地理学、天文学等学科有着密切联系。地理学是一门古老的学科,《易经》里说过:“仰以观于天文,俯以察于地理,是故知幽明之故。”地理学和空间有着与生俱来的关系,研究对象就是地球这个巨型空间、空间内的事物以及它们之间的联系。人文地理的核心要素是“空间、空间关系、空间中的变化——自然空间的结构如何,人们如何通过空间进行联系,人类如何在空间中组成社会,我们关于空间的概念及对空间的使用如何变化”^①。天文学是研究地球之外的宇宙空间天体、宇宙的结构和发展的学科。除了地理学、天文学之外,人类学、政治学、历史学、社会学等领域中也有不少学者将研究对象置于“空间”之中,以“空间”为切入点来研究各自的领域。

然而,在人类历史中,时间一直占据主导地位,空间维度被长期忽视,直到20世纪后西方的“空间转向”运动的出现,空间理论才日渐受到重视。尤其是法国哲学家列斐伏尔的《空间的生产》、福柯的《权力的地理学》等重要的有关空间哲学理论专著的出版,让更多的社会学家、哲学家开始关注空间性问题,“每逢一个世界,都发现属于它的空间的空间性”^②。传统空间二元论认为空间是客观或者主观、真实或者想象的,而列斐伏尔否定了传统空间二元论的看法,认为空间“既是真实的,又是想象的;既是具体的,又是抽象的;既是实在的,又是隐喻的”^③。哲学家们对“空间”的认识也经历了从静止到流动、从内部到外部、从绝对到相对、从唯心到辩证等的变化。

时间和空间是艺术最基本的存在形态。“时间和空间在艺术中不是作为元素而存在,而是作为关系而存在,因而也作为一种关系而被感知。”^④艺术的创作离不开空间,所有的艺术形式都有自己的空间呈现,包括莱辛在《拉奥孔》中提出的所有的时间艺术和空间艺术。

① 约翰斯顿.地理学与地理学家[M].唐晓峰,等,译.北京:商务印书馆,1999:56-57.

② 海德格尔.存在与时间[M].陈嘉映,王庆节,译.上海:生活·读书·新知三联书店,1986:504.

③ 朱立元.当代西方文艺理论:第2版[M].上海:华东师范大学出版社,2005:490.

④ 黄河涛.艺术的时空结构与艺术感知[J].文艺研究.1988(6).

空间艺术,包括架上绘画、壁画、全景画等平面绘画艺术,还包括雕塑、建筑等立体艺术,它们的空间是以二维或者三维真实空间呈现出来的,从庞贝古城发现的大量壁画,到19世纪盛行的全景画,和一直以来以空间著称的雕塑和建筑,都有着真实的三维空间。传统意义的架上绘画是以把时间凝固在某一点,在二维空间上来再现三维的立体形态。正如阿恩海姆在《视觉思维——审美直觉心理学》一书中提出的一样,“现代艺术中,更多使用的表现手法是从不同角度对空间进行的的同时性再现,或是将同一空间中的各种物体,用各种不同的透视规律描绘出来”^①。

传统的戏剧和舞蹈是同时在现实时间和现实空间两个向度上来展示的艺术形式,除了现实空间,戏剧和舞蹈也会有自身的虚拟空间,这里的虚拟空间是指对要表现的真实事物采取模拟、夸张、变形的表现方法,使之具有想象空间,与数字的虚拟完全不一样。

作为时间艺术的文学没有现实空间,它的空间形式是靠着文字语言构筑和搭建的思维空间,这是文学空间的特定性。文学中的空间“远不止故事发生的地点和场景,它既是真实的,又是想象的;既是具体的,又是抽象的;既是实在的,又是隐喻的”^②。文学呈现的是精英化的特质,随着印刷时代的到来,艺术精英化的特征越来越不明显。本雅明在《机械复制时代的艺术作品》一书中敏感地意识到艺术光韵的消解,而这同时带来了艺术作品唯一性的消解与艺术家身份精英性的消解。

在电子时代,电影构筑的镜像空间呈现的变化也是因媒介的变化而带来的。电影空间是利用光影、色彩、透视、音响,加上人物和摄影机的运动,创造出来的包括时间在内的四维空间幻觉,它不是真实的四维空间,却是对真实空间的反映和再现。然而电影的呈现仍然是一个剧场式的特定空间,作为观影空间的电影院是对戏剧单纯的三维空间的打破,但仍具有剧院的特定元素和意义。

而在电影之后,电视等电子设备迅猛发展,带来一个重大的改变,艺

^① 阿恩海姆.视觉思维——审美直觉心理学[M].滕守尧,译.成都:四川人民出版社,2005:10.

^② 朱立元.当代西方文艺理论:第2版[M].上海:华东师范大学出版社,2005:490.

术的表现和展示打破了固有的空间特征的边界,进入日常生活,艺术的特殊性被消解,与日常生活和大众文化日益融合,精英性彻底消失,此时艺术展示的特定的空间性也消失。

现代的通信革命、运输革命已经给人类居住的城市空间带来了巨大变化,“运动、速度、光和声音的新变化,这些变化又导致了人们在空间感和时间感方面的错乱”^①。然而,以互联网为代表的数字时代的出现对于人类文明的意义,绝不亚于中国人发明纸张的意义。尤其是当电子媒体与计算机科技开始普及之时,媒介的变革深深地影响了人类对世界的认知。数字时代影响了人们的思维模式和日常生活,更是对整个世界的政治、经济、文化等诸多领域影响深远。基于数字技术和新媒体创作的各类艺术形式也层出不穷,它们在带给人们感官新鲜的同时也渗入到各类信息服务行业中。

1996年10月2日,英国伦敦举办了首届“虚拟博览会”,这个博览会完全不同于传统的实物展览的形式,没有场地,没有真实的展品,没有工作人员,所有的展览都在数字网络空间中进行,让参观者耳目一新。近些年中国的重要艺术活动和有影响力的国际赛事,在艺术的创作上都充分运用了数字技术。从2008年北京奥运会的开幕式,到2010年享誉世界的上海世博会,精彩纷呈的各国展馆设计让人目不暇接,而没有时间去真实场馆的观众也可在网上世博会流连忘返;从中国人年夜饭离不了的春晚,舞台空间的设计一年比一年炫目,到现在年轻人离不开的虚拟游戏、虚拟漫游……整个世界都处在数字化环境的影响下,艺术也不能自免,或主动改变,或被技术裹挟着被动改变。在信息爆炸的当今时代,数字技术对艺术的全面渗透和影响正改变着艺术的本体、实践方法以及我们对艺术的认知方式。

本书立足于艺术学、传播学、哲学、社会学等交叉学科背景,结合视听艺术空间数字化实践的众多案例,主要探讨视听艺术空间受数字化影响后带来的艺术空间的一系列变化,并揭示其背后深刻的原因和美学意义。

^① 贝尔·资本主义文化矛盾[M].赵一凡,等,译.北京:三联书店,1992:194.

二、研究的范畴

艺术的分类伴随着艺术起源开始,艺术出现早期,人们就能区别绘画、舞蹈等艺术形式。中国先秦时,《尚书·尧典》里就谈到了诗、乐、舞的区别。在西方,亚里士多德首先总结了对艺术进行一切形态学分析的基本原则。从亚里士多德的《诗学》开始,“史诗和悲剧、喜剧和酒神颂以及大部分双管箫乐和竖琴乐——这一切实际上都是摹仿,只是有三点差别,即摹拟所用的媒介不同,摹拟的对象不同,摹拟的方式不同。”^①所用媒介的差异性会导致艺术样式的差异,对象的特点造成了后期体裁的差异,方式的不同导致后来种类的划分。亚里士多德“对艺术活动的样式、体裁和种类这种三个层次的划分,以及对每一种形态学水准的基本特征的确定,在诗学和美学中一直颇有影响。”^②

古罗马哲学家德苏瓦尔按照艺术的外在形式和创作角度把艺术分成了六个样式(如表 0.1),一为静态艺术和动态艺术,二为客观艺术、主观艺术和主客观艺术。^③

表 0.1 德苏瓦尔对艺术的分类

	客观艺术	主客观艺术	主观艺术
静态艺术	雕刻	绘画	建筑
动态艺术	舞蹈	诗歌	音乐

德国文学理论家施莱格尔认为,艺术感性地表现现象世界,并存在着空间和时间两种感性知觉的形式。^④黑格尔在《美学》中从两个方面详细介绍了艺术,一是从艺术门类来看,主要有建筑、绘画、雕刻、文学、音乐等;二是从艺术的历史起源来看,有古典型艺术、象征型艺术、浪漫型艺术

① 卡冈.艺术形态学[M].凌继尧,金亚娜,译.上海:学林出版社,2008:12.

② 卡冈.艺术形态学[M].凌继尧,金亚娜,译.上海:学林出版社,2008:12.

③ 卡冈.艺术形态学[M].凌继尧,金亚娜,译.上海:学林出版社,2008:13.

④ 卡冈.艺术形态学[M].凌继尧,金亚娜,译.上海:学林出版社,2008:52.

等。但黑格尔论及的艺术主要是西方的艺术,也不包括后来出现的电影、电视等。

因为时间和空间与艺术如影随形,把艺术分为时间艺术和空间艺术的研究者较多。德国戏剧家、戏剧理论家莱辛(G. E. Lessing)在《拉奥孔》一书中明确提出了时间艺术和空间艺术的区别。不同艺术有着不同的媒介,媒介的差异导致了空间艺术和时间艺术两种形式的出现。“绘画运用在空间中的形状和颜色。诗运用在时间中明确发出的声音。前者是自然的符号,后者是人为的符号,这就是诗和画各自特有的规律的两个源泉。”^①艺术的媒介与其表现的对象要相对应,不可能有交集或者融合。莱辛认为诗中的画不能产生画中的画,画中的画也不能产生诗中的画。“我的结论是这样:既然绘画用来模仿的媒介符号和诗所用的确实完全不同,这就是说,绘画用空间中的形体和颜色而诗却用在时间中发出的声音;既然符号无可争辩地应该和符号所代表的事物互相协调,那么,在空间中并列的符号就只宜于表现那些全部或部分本来也是在空间中并列的事物,而在时间中先后承续的符号也就只宜于表现那些全体或部分本来也是在时间中先后承续的事物。”^②

《中国大百科全书·美术》里也区分了空间艺术与时间艺术:“美术着重于形态内空间结构的理解,着眼于物态外空间,即物表与环境关系的刻画,是诉诸视觉空间的艺术。因此,美术与时间艺术的音乐对称称为空间艺术。”^③

世界公认的七大艺术门类为美术、建筑、文学、舞蹈、音乐、戏剧、影视。在彭吉象主编的《中国艺术学》^④中,对艺术的分类标准就是按照传统公认的艺术门类来逐一探讨的,其中包括书法、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏曲和文学。

① 莱辛.拉奥孔[M].朱光潜,译.合肥:安徽教育出版社,2006:196.

② 莱辛.拉奥孔[M].朱光潜,译.合肥:安徽教育出版社,2006:91.

③ 中国大百科全书编辑委员会.中国大百科全书·美术 1:1 版[M].北京:中国大百科全书出版社,1990:401.

④ 彭吉象.中国艺术学[M].北京:北京大学出版社,2007.

综合前人对于艺术门类的分析,主要有四种分类标准:

第一,按艺术作品的存在方式分为:时间艺术、空间艺术、时空艺术。

第二,按艺术主体的审美方式分为:视觉艺术、听觉艺术、视听艺术。

第三,按艺术作品的外在形式分为:静态艺术,如绘画、建筑、雕塑等;动态艺术,如音乐、舞蹈、戏剧、影视艺术等。

第四,按艺术作品主客体性的比重分为:以主体为重,为表现性艺术,如音乐、舞蹈、书法、建筑等;以客体为重,为再现性艺术,如绘画、雕塑、戏剧、影视艺术等。

第一种和第二种关于艺术作品存在方式和主体审美方式的分类影响较大,因为它们正反映了主客体之间的对应关系。“建筑、绘画、雕塑,从客体上讲,是空间艺术;从主体上讲,是视觉艺术。音乐,从客体上讲,是时间艺术,从主体上讲,是听觉艺术。戏剧、影视,从客体上讲,是时空综合艺术,从主体上讲,是视听综合艺术。综合二者,可以看出,各门艺术,从客体上说,反映了时间、空间及其时空多重关系;从主体上说,表现了视觉、听觉及视听多重关系。”^①

表 0.2 和表 0.3 分别是按艺术作品的存在方式和按艺术主体的审美方式的不同进行的分类。

表 0.2 艺术作品存在方式分类表

空间艺术	绘画、建筑、雕塑
时间艺术	音乐、文学
时空艺术	戏剧、舞蹈、影视

资料来源:作者自绘

表 0.3 艺术主体审美方式分类表

视觉艺术	绘画、建筑、雕塑
听觉艺术	音乐
视听艺术	戏剧、舞蹈、影视

资料来源:作者自绘

^① 张法,王旭晓,吴琼.艺术哲学导引[M].北京:中国人民大学出版社,1999:52.

表 0.4 是结合表 0.2 和表 0.3,进行的纵轴和横轴的归类。从表 0.4 中我们可以发现绘画、建筑、雕塑等艺术形式既是视觉艺术也是空间艺术,音乐在传统的界定中既属于听觉艺术也属于时间艺术,而戏剧、舞蹈、影视等既属于视听艺术也属于时空艺术。本书将戏剧(含戏曲)、舞蹈、影视,以及曲艺、杂技、魔术等在舞台上表演的艺术形式统称为“舞台艺术”。

表 0.4 艺术主体审美方式分类表

	空间艺术	时间艺术	时空艺术
听觉艺术		音乐	
视觉艺术	绘画、建筑、雕塑		
视听艺术			戏剧、舞蹈、影视

资料来源:作者自绘

本书研究对象——“视听艺术”,在范畴上和时空艺术相同,更为侧重艺术主体的审美感受,是指从艺术主体审美方式出发,以视觉和听觉同时接受、缺一不可的艺术形式。视听艺术在数字化发展以后,也逐步发生了变化,包含的形式也更为多样化,具体内容如表 0.5 所示。

表 0.5 视听艺术详细分类表

	传统	数字化
视听艺术	舞台艺术[戏剧(含戏曲)、曲艺、舞蹈、杂技、魔术等在舞台上表演的艺术形式] 电影 电视等	数字电影 数字电视 数字游戏 综艺数字舞台艺术 其他数字媒体艺术等

资料来源:作者自绘

“数字化”是本书的另一个关键词。“数”在数学上表示事物的量,是一种抽象的概念。早在古希腊,毕达哥拉斯学派就提出数是世界万物的本原。俄罗斯艺术家瓦西里·康定斯基(Wassily Kandinsky)说过,一切艺术最终的抽象表现都是数。数的原则是一切事物的原则,“1”是数的第一原则,是万物之母。

数字化(Digital)中的“数”并非是指事物的量,麻省理工学院教授、美国计算机科学家尼葛洛庞帝在1996年出版了《数字化生存》(*Being Digital*)一书,为我们勾勒出一幅数字世界的前景素描,并且建立了一种全新的数字化思维模式。这本书一经推出就引起了各个行业、各个领域的人们对于数字化的探讨。

数字化就是将复杂多变的信息转变为可以度量的信号量,再对信号量进行抽样、量化等数字化处理,将其转化为离散的数据,再以这些离散数据建立起适当的数字化模型,把它们转变为一系列二进制代码,引入计算机内部,进行统一处理,这就是数字化的基本过程。从发展阶段上看,数字化是在传统模拟制式基础上的巨大进步。与数字化不同,模拟化是将信息转变为连续变化的信号量,如电流、电压等,通过调频、调幅等方式处理这些模拟信号量来实现原始信息的传输、还原。相比离散的数字信号,模拟信号在转化、传输的过程中容易失真,导致信息损失。

在实现上,数字化首先通过模数转换将事物的模拟物理特性转化为一串分离的数字化的指标,最基础的信息单元称为比特(bit),取值为0或1,可以视为一个信息DNA。8个比特组成一个拜特(byte),即一个字节,它可以表达2的8次方即256种信息。多个字节可以表达复杂的语言、文字、图像信息,用于数据处理和网络通信。

法国学者维克多·斯卡迪格利(Victor Scardigli)对于数字化的实质也有过精彩评述:“一种声音或光线,均可以变成基本的数码系统,不仅可以储藏,而且可以输送,还可以随时复制,最后还可以发明和改造。如此一来,声音和视像、思想和行动,全部都数字化了。”^①数字技术最初得益于计算机技术的发展,但目前已经远远超过计算机领域的范畴,表现为对于人类生活各个领域的全面推进,包括信息存储、多媒体通信、艺术创作、媒介传播、生活娱乐等方面,正全面取代传统模拟制式。尼葛洛庞帝在《数字化生存》一书中说:“计算不再只和计算机有关,它决定我们的

^① 第亚尼.非物质社会:后工业世界的设计、文化与技术[M].腾守尧,译.成都:四川人民出版社,1998:244.

生存。”^①

艺术与技术的联姻已经非常多见,当数字技术介入艺术创作时,艺术本身增加了可储藏、可随意复制和任意传播的可能性,在某种程度上甚至有着无限的可能性。

三、国内外相关理论研究综述

对于艺术与空间相关理论的探讨,主要集中在传统空间理论研究、网络空间理论研究、传统艺术中的空间理论研究、媒介与技术的相关理论研究、数字化时代艺术的变化和呈现等相关理论研究上。这些研究紧扣时代的发展,切中艺术、空间与时代背景的联系,如在20世纪90年代前主要集中在现代空间理论上,90年代后由于计算机的普及,主要集中在网络空间理论方面。中外学者在各自的研究阵地,从多个角度为这个领域的理论研究不断添砖加瓦。

(一) 传统空间哲学理论研究

从古到今,人们对于空间的理论和实践探索一直没有停息。对于空间哲学的研究,西方现当代学界的研究成果非常丰富。古希腊大学者亚里士多德的《物理学》《论宇宙》《论天》对空间本源进行了深入的探讨,后有康德、牛顿、马克思、恩格斯、爱因斯坦等,都对空间问题进行过研究,并对人类社会的发展产生了深刻影响。

20世纪中后期,一批传统空间理论著作相继问世,主要有1957年巴什拉的《空间诗学》、1964年哈贝马斯的《公共空间的结构转变》、1968年科耶雷的《从封闭世界到无限宇宙》等。1974年列斐伏尔的法文版著作《空间的生产》是一部系统论述空间理论的专著,他批判传统的空间观念,认为主导人生活的是社会空间而非自然空间。福柯也是一位有深远影响的空间理论家,在1976年发表的《权力的地理学》中,他把时间和空

^① 尼葛洛庞帝.数字化生存[M].胡泳,范海燕,译.海口:海南出版社,1997:15.