

“重复”场景的差异化展开

——论时间综合在阈限空间影像中的体现

陆心怡

南京农业大学马克思主义学院, 江苏 南京

收稿日期: 2025年9月9日; 录用日期: 2025年9月29日; 发布日期: 2025年10月11日

摘要

近几年阈限空间作为一种独特的互联网亚文化, 在年轻群体中迅速蔓延开来。在短时间内, 便从一种美学风格发展为影像艺术, 并逐渐被应用于游戏、电影之中。然而阈限影像的表现手法与其他影像相比似乎毫无新意, 仅仅靠对生活中的常见物像进行重复、拼贴、循环。但在生活中, 这种以“重复性”场景作为主要内容的数字影像逐渐“霸屏”, 通过不断发展自身进而形成数个影像分支。且不同观者对同一影像的感知与解读也大不相同, 甚至截然对立。由此可见, 阈限影像并不是单纯的重复, 而是一种生成差异的、具有生命力的现代影像。那么, 所谓的被影像单一的表现手法遮蔽的差异体现在何处呢? 差异又是怎么被重复遮蔽的呢? 本文运用德勒兹的三种时间综合方式, 在时间这一构成影像最基本的维度中找寻差异所在。在影像的当下之维中, 差异经由想象力的缩合形成了观者对影像的连续性感受; 在过去之维中, 观者潜在的记忆不断切入当下, 进而形成差异性的观影体验; 在未来之维中, 先验的差异打破影像自身形式的桎梏, 为影像创造无限可能。可见在当下、过去、未来三个时间维度中, 差异总是在以不同的方式涌现。这一发现为现代影像研究提供了一种哲学解释视角。

关键词

阈限空间, 时间综合, 差异, 重复, 影像哲学

Differentiated Development of “Repetitive” Scenes

—On the Reflection of Syntheses of Time in Liminal Space Images

Xinyi Lu

School of Marxism, Nanjing Agricultural University, Nanjing Jiangsu

Received: September 9, 2025; accepted: September 29, 2025; published: October 11, 2025

Abstract

In recent years, as a unique Internet subculture, liminal space has spread rapidly among young

people. In a short period of time, it developed from an aesthetic style to a visual art and gradually applied to games and movies. However, the liminal images seem to lack novelty compared to other images, relying solely on the repetition, collage, and looping of common objects in daily life. Yet in real life, this type of digital image with “repetitive” scenes as its main content gradually dominates the screen, forming several branches of images through continuous development. And different viewers have vastly different perceptions and interpretations of the same image, even in stark contrast. From this, it can be seen that the liminal image is not simply a repetition, but a dynamic modern image that generates differences. So, where are the differences in liminal images reflected? How are differences obscured by repetitiveness? This article uses Deleuze’s three syntheses of time to search for differences in the most basic dimension of image composition—time. In the present dimension of image, differences are condensed through imagination, forming a continuous perception of the image by the viewer; in the past dimension, the viewer’s underlying memories constantly intrude into the present, thereby creating a differentiated viewing experience; in the future dimension, transcendental differences break the shackles of the image’s own form, creating infinite possibilities for the image. It can be seen that differences always emerge in different ways in the three time dimensions of present, past, and future. This discovery provides a philosophical explanatory perspective for modern image research.

Keywords

Liminal Space, Syntheses of Time, Difference, Repetition, The Philosophy of the Image

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

阈限(Liminality)最早作为一个心理学用语而出现,亦称感觉阈限,指的是一种模棱两可的、难以描述的中间状态。随着人类学的兴起,阈限的概念被拓展放大,成为已有社会文化建构向新社会建构过渡的中间过程。无论是站在心理学视角还是人类学视角,阈限性都不指向一种静止、恒定的状态,阈限概念诞生之初就充斥着开放性、流变性、去中心化等后现代主义的特征。之后,英国的人类学家维克多·特纳(Victor Turner)对阈限定义的发展起到了至关重要的作用,在其著作《仪式过程》中更是将阈限概念上升到反结构主义的境地,在他看来阈限性中蕴含着一种对稳定性结构的破坏,是边缘群体与弱势群体对封闭等级秩序的挑战[1],特纳的观点进一步肯定了阈限阶段的交融性赋予了弱势群体独特的力量。然而此时阈限性并未与空间美学相结合,其作为一个人类学概念依然是抽象的。直到互联网与媒介美学的兴起,阈限空间(Liminal Space)这一概念开始具象化,成为了一种互联网亚文化活跃在电影艺术、装置艺术、网络游戏等领域,并逐渐形成一种全新的美学风格。

阈限空间为人熟知源于以其为表现形式的一系列“核类艺术”,具体艺术形式有梦核(Dream Core)、怪核(Weird Core)、旧核(Old Core)、后室(Backrooms)等。这些不同的美学分支运用视觉装置、数字技术等一系列互动媒介,将超现实元素融入空间之中,模糊了常规空间视域下的边界概念,通过低饱和度以及失真的图像效果为观众营造出一种介于虚拟与真实之间的感觉意境。人们在看到此类艺术图像或影像时,会不自觉产生诸如恐惧、温馨、不安、迷茫等截然不同的情感体验。值得一提的是,旧核影像在国内互联网上逐渐演化成了一条全新的分支——“中式旧核”,截至今日其热度依旧不减。中式旧核以日常化的物像为表现内容,即通过向观众展现千禧年代的生活场景(带有蓝色玻璃窗的老旧居民楼、紫藤花盛开的白色长廊等)来唤醒观看者的记忆与共鸣。即使画面中出现的场景并不一定是观看者过往所经历过的,

但中式旧核似乎有一种魔力将人们的记忆贯通起来，继而滋生出感伤抑或是欣慰等多重体验。这一现象引人进一步思考，为什么这种没有“创作新意”，依靠过时的同质化元素拼贴堆叠的艺术能不断“翻新”进而形成一种经久不衰的文化现象？为什么人们能在无意识的瞬间对阈限空间美学产生共鸣，所谓的怀旧记忆是如何被当下的画面所唤醒的？为什么不同的观看者在面对同一作品时会产生出截然不同，甚至面向两个极端的差异体验？针对上述问题，心理学和传播学领域的学者都在不同程度上提出了自己的见解。有学者认为这是社会原因所导致的，不断加速的社会环境导致人们需要通过数字技术的集体怀旧这一“赛博港湾”来共同抵抗现实生活的单调与空虚[2]；卡迪夫大学的学者们则从阈限空间中频繁出现的建筑环境入手，他们认为核艺术中展现的建筑环境与人们日常熟悉的构型模式之间的偏差值影响了美学吸引力，进而引发人们的别样感受[3]。然而这些观点都是从阈限空间的外部或是构成元素来阐释其影响，如果从哲学的角度探讨，我们需要弄清楚观看者是怎么通过当前的画面联想到过去的画面从而产生差异的情感体验，内在于其中的、最原初的、构成阈限空间差异性的东西又是什么？不难发现阈限空间影像通过图像拼贴、超现实元素融合构成荒诞模糊的影像画面，将过去之物与现在之物呈现于同一场景之中，运用互联网技术实现了过去与现在的共存，颠覆了宏大叙事统摄下的时间序列。可以说，阈限空间影像本身就是一种时间的艺术。上述关于阈限影像制作手法的描述也因此指向其最容易为人所忽视却也是最基础的属性——时间性。同时，后现代主义哲学对于当代影像时间架构的塑造意义非凡，现代影像中常见的非线性叙事、拼贴、蒙太奇等技法都源自于制作者对后现代主义“解构”、“断裂”、“去中心”思想的理解与运用。而德勒兹作为后现代主义哲学家之一，其一生都致力于破除同一性的禁锢，倡导差异的重要性。他在《差异与重复》一书中通过时间的三种综合方式将时间看作是纯粹差异生成的过程，目的是将先验主体从时间中排除出去，将同一性视为综合的产物[4]，改变了差异的从属地位。由此可见，阈限影像自身具备的时间属性，以及德勒兹对差异本体论的论证都表明了从时间维度揭示阈限影像的差异性本质是完全可行的。

因此本文旨在运用吉尔·德勒兹的“时间三综合”理论，对“阈限空间”这一网络亚文化影像现象进行哲学分析，将后现代主义的哲学理论应用于当代影像艺术研究这一跨学科领域之中。文章的核心论点是，阈限空间影像虽然在形式上表现为场景的“重复”，但其本质并非同一性的复制，而是一个不断生成差异的动态过程。作者认为，这种差异性被表面的重复性所遮蔽，而通过检视时间这一影像构成的基本维度，可以揭示其内在的差异化展开。文章逐次剖析了德勒兹的三个时间综合：第一综合(活生生的当前/习惯)解释了观众如何通过被动综合形成连续性的观影体验；第二综合(纯粹的过去/记忆)阐释了影像如何通过触发观者潜在的、非线性的个人记忆，从而对同一影像产生差异化的情感共鸣(如“中式旧核”的怀旧感)；第三综合(未来的空形式)则说明了阈限空间影像如何通过打破时间的循环，引入断裂与创造，从而实现对其自身的超越，展现出一种开放性的未来。最终，文章得出结论，阈限空间影像是德勒兹时间哲学与差异哲学的绝佳体现，其差异性在现在、过去与未来三个时间维度中以不同的方式重复着。

2. 当前时间之维中的阈限影像

当我们看到阈限空间题材的作品时，通常会认为那些与画面共振产生的情感波动是空间的布局与物件的呈现所造就的，但这种模棱两可的氛围感从何而来，或者说人们是怎么在画面的播放和物件的涌现中产生对时间的感知却不得而知。这时候我们只能求助于心理学说“阈限感”产生了，可是阈限性解释不了其自身的时间性，什么又能对时间性进行解释呢？我们只能重新回到感知层面，作为观众感知不到重复的发生，我们感知到的只是一帧帧影像作为独立的事件出现。且阈限影像呈现的手法也不只是简单地将物象进行循环播放或复制，它需要通过一些细小的差异在画面中营造出既合理又不合理的感觉，那我们是怎么对阈限影像产生稳定、连续的印象的。为探讨这个问题我们不得不从最基础的当下时刻探究，

这是我们与阈限影像互动时最早被建构出来的时间。

2.1. 重复与习惯

首先需要解释一下什么是重复(repetition), 重复的根基是什么, 这是所谓连续印象最深层次的来源。传统的形而上学观点认为, 重复等同于“同一性”。这就意味着每一次重复都是机械的, 每一次重复都是对理念世界的摹仿。可是这却指向一条重复自身的悖论, 我们可以从休谟的经验论中窥见端倪。休谟将“AB、AB、AB、A……”这一组重复序列定义为一个“实例重复”, 不仅 A 与 B 作为彼此独立的事件而存在, 而且每一个 AB 之间都是互相独立的。后一个 AB 并不与前一个 AB 同时出现的, 作为后者的 AB 只会在前一个结束后再出现。悖论由此产生, 既然在每一个当下我们感知到的只是作为事件的 AB, 其诞生之时便是消散之日, 怎么能说下一刻的 AB 与此刻的 AB 是同一个呢, 又怎么能说两个 AB 之间产生了重复的关系呢, 因而说后者是对前者的重复也就不成立了。既然重复不能依靠它自己存在, 重复也不能改变重复的对象或者是事物的状态, 那么重复通过什么显现其自身, 又是怎么影响我们对世界的感知的。德勒兹在《差异与重复》中解释了这个问题, 他认为重复在静观的心灵中产生了一种变化, 差异(Difference)作为心灵中出现的崭新之物便回应了这样一种变化([5], p. 129)。所以重复是自为的(Repetition for Itself), 重复以自身为目的, 而非作为同一性的表现形式存在; 差异是自在的(Difference in Itself), 差异自身便具备原初性而独立存在, 重复则需要依靠差异展现自身。可以说差异为重复奠基, 差异才是这个世界的本质。回到上述实例重复中, 重复发生于心灵之中, 是心灵中想象力发生的作用将独立的事件、同质性的元素凝缩起来。想象力就等同于一种“缩合力”(Contraction), 让这些看似有关联的事件得以在心灵的平面上保存下来, 这样一种重复的关系就得以建立了。因而“在一种与所有被缩合的 AB 的质的印象相应的力量的伴随下”([5], p. 130), 我必然会在每一个 A 出现的当下习惯性地开始期待 B 的出现。这就是德勒兹所说的时间的第一综合, 它是一种被动的综合, 表现为“活生生的当前”。正是想象力将彼此独立的瞬间拉回到当下这一点, 时间才能在当下这一维度上诞生。由此可以说“时间只能在以诸时刻之重复为依托的源始综合中被构成”([5], p. 130), 每一个当前中过去与未来都被缩合于此, 每一个当下也都是朝向过去与未来的无限分化。同时, 从差异到重复的过程也暗示了从特殊到一般的转变——独立且特殊的事件经由想象力的缩合而形成了相对稳定的“一般性”, 并影响着我们对未来的期待。时间的方向性也因此确定, 时间就在从特殊向一般的过渡中, 从过去指向未来。之所以说这一综合是被动的, 是因为缩合并不是反思、记忆等能动的综合, 将感知转化为重复不是心灵的作用, 只是静静地的心灵中发生而已。甚至康德那些需要先验主体作为前提的能动综合都是建立在时间被动综合之上的, 即反思和记忆的前提是想象力的凝缩。

其次, “我们习惯性地期待 B 的出现”中“习惯性”一词说明了想象力的缩合就是一种习惯(Habit), 实现时间的第一综合的方式就是习惯的被动综合。通常我们会认为习惯需经由有意识不停地反复行动才能形成, 然而与惯常认知相反, 习惯是被动综合的, 并不依赖于主体的意识和记忆。例如我们骑自行车的时候, “静观的心灵”将脚踏板的频率、控制刹车的力度等经验缩合在一起。因此在每一次脚踏板的动作发生时, 即使面对不同的差异——风速、路况的差异, 我们也并不需要主动去回想上一次骑行是如何实现的, 身体会无意识地把握节奏、保持平衡, 这便是习惯综合之作用。综上, 那些差异的、独立的事件是通过习惯的作用保存于心灵中, 并产生了联系。

2.2. 阈限影像的连续性体验何以构建

因为第一综合发生于感知层面, 所以还是从最基础的感知出发, 分析作为观者的我们是如何从阈限空间影像每一帧差异的瞬间过渡到一种绵延不断的连续体验。举个例子, 日本游戏开发者 KOTAKE

CREATE 在 2023 年发布的无限流游戏《八号出口》中，玩家需要不断地走过一条看似平常的地铁通道，直至彻底地逃离地铁通道游戏才得以结束。一开始玩家只是单纯走过空无一人的通道，下一个场景仍然接续了上一个通道的样式，只不过出现了一些异常的机制(第一次循环出现了迎面走来的路人、第二次循环广告牌上的内容发生了变化、第三次循环顶灯开始闪烁)。这一些细微的差异都表明每一个循环之间并不是简单的复制粘贴，但随着游玩的深入，玩家会陷入一种连续的体验。即使之后的每一次循环与最初的通道场景越来越不一致，但玩家的连续性体验却随着循环次数愈发加深，割裂感反而下降了。玩家甚至在毫无时间符号的游戏里感知到了时间从过去向未来流逝的方向性，表现为我们在循环中总是期待着那个“出口”一定会出现，就在不远的将来。

玩家在此刻与游戏互动形成的体验便是基于第一综合之上的，体现为一种游戏习惯。当一个通道的场景(A)出现在我们眼前时，我们无意识地开始期待下一个出口(B)。通道之后一定有一个出口这一概念作为在心灵中形成的重复(AB)，决定了我们在当下对未来时刻将做出的行动。游戏影像中的时间就这样被建构起来了。此外，习惯的综合有两层含义，其一是未来与过去的时间缩合，其二是身心的缩合。在第二个层次上，习惯的综合又指向关于生命的“有机综合”。正如金黄的小麦显示了大地、雨水、阳光的缩合一样，我们之于阈限影像的体验也是基于一切有生命的、无生命物质的凝缩。比如我在玩这一游戏的过程中，在和阈限影像互动的那一刻，我敲击键盘的动作、怪异的画面、循环的通道、我的视线等一切元素都浓缩表现为我和游戏影像进行交互的一系列连贯体验。在这个意义上，习惯便不是一尘不变的静态习惯，而是随着被凝缩对象的变化不断生成自身。这也解释了为什么随着游戏的深入，经过通道的次数越多，感觉的强度会越发强烈。连续感在这样一种习惯之上建立起来，作为被动综合之上的能动综合产生，这也解释了为何阈限影像能带给我们连贯的体验。正如柏格森在《时间与自由意志》中说过，“由于我们知道同一个外因在起着作用，我们把这个进展切成好些片段，并认为这些片段是彼此相同的。”^[6]由此可见，我们的直接体验本身就是一个由差异性构成的连续整体，只不过意识与理智等一切能动的综合在被动综合基础之上将绵延的整体切分为一个个可测量、可排列的片段，以便我们理解把握，因此那些彼此独立的事件便被融合为一个连续的感觉了，而所谓的阈限感以及任何能动的感受性都是叠加在想象力被动缩合这一基础之上的。任何经验的东西必须先经过想象力的缩合形成印象，才能为我们所回忆与反思，才能被表象(Representation)于时空之中。综上所述，任何以阈限空间为表现形式的影像为我们所形成的连续体验，并不就意味着其本身遵循着同一性而展开。无论是影像中走廊里突然闪烁的灯光，还是无限流游戏中被作者刻意安置在阈限场景中的小细节，都暗示着差异构成了阈限影像的本质。阈限影像是基于差异而展开的影像艺术，只是这种差异性被隐藏在其重复的表象之下。只有切身感受，从感知出发，才能将微小的差异从重复中析取出来。

3. 阈限影像与纯粹过去之记忆

上一节探讨了我们对阈限影像的连续性感受是如何建立在当下时刻之综合之上的，以及我们怎么把握住影像中差异的、独立的瞬间，通过想象力将这些瞬间构成一个相对稳定的关于当下的时间体验与观影习惯。然而第一时间综合只能解释差异是如何构成重复并掩藏于重复之下，并不能为差异的本体论地位奠基。因为从理论的角度出发，当前只是时间最基础的维度，当下的维度建立在差异性之上，它的根基本身就是薄弱的，因而我们会说当下总是在不断流逝。一定存在一个维度保留着那些流逝的为我们感知的经验，只有在其中当前才能平铺在我们眼前，习惯才能称之为习惯。进一步从影像本身出发，仅凭第一时间综合就断定阈限影像的差异性本质也是不妥当的。因为第一时间综合着眼于每一个当下时刻，只能解释观者感受到的时序性与连续感是从何而来的，不能解释为什么观者对同一基调的影像会表现出截然不同的态度。例如当看到一幅深不见底的林中小道画面时，第一时间综合只能用以解释为什么我们

目光所及处的每一棵树的形态都大不相同，但我们还是能通过这一个片段感受到这条小道的绵延悠长，并由此产生出重复的遐想。然而不能说清为什么这一场景会让有的人感到熟悉温馨，仿佛回到童年曾走过的乡间小路；也会让有的人感到害怕不安，瞬间联想起曾经在树林里迷路的遭遇。可见差异在当下画面与记忆的交互中再次现身了，其始终留存于记忆所在的那个时间维度中。

正因如此，时间的第二个维度——“过去”也就自然而然浮现了。仅凭对阈限影像的第一印象，想必大多数人都会说在影像中一些关于记忆的、过去的东西浮现了。而且不难发现，阈限影像与其他影像最本质的区别在于，它不通过人物的运动暗示过去维度的存在。在观看一些阈限影像时，我们会不自觉陷入到一种与过去时刻的联系之中，似乎被一种记忆营造的氛围所包裹。同时不难发现各种梦核、旧核影像总是呈现出一个阈限影像共有的特征，即致力于在陌生中营造熟悉的氛围感，而不诉诸于对现实的表达[7]。熟悉感来源于过去的经验，从过去经历中取材是阈限影像最核心的创作手段。精神分析学领域的学者也指出阈限空间之所以是各种“核类艺术”的表现内容是因为其撕裂了时空，引导观者进入内心深处的记忆之中[8]。“记忆”便是时间的第二个维度——“过去”的切入点。但“进入记忆之中”形成对过去时刻的建构这一说法有待斟酌，因为这指向一种主动的记忆，需经由主体反思。实际上在观看过梦核影像后不难发现，怀旧的感觉是刹那间随着画面产生的。可以说我们对过去的感受与对当下的感知似乎是同时发生的，过去的经验总是在影响我们当下的判断，而不是作为观者的我去不断回溯某一遥远的记忆。那么这种怀旧氛围是如何通过记忆在阈限影像中建构起来的呢？差异又是怎么在记忆之中显现自身的呢？首先需要“对过去”进行界定。

3.1. 潜在的过去与记忆

根据我们的经验所知，当下是流逝的，每一个当下都在前后相继地出现又迅速消失。仅凭当下解释不了阈限空间影像中那些有关过去的、零碎的记忆是怎么在当下涌现的，自然也就解释不了怀旧的氛围从何而来。这就意味着一定有一种比习惯更为深刻的东西为当下奠基，当下在其中展开自身。比习惯更为深层的综合便是“记忆”，也即时间的第二种综合“纯粹过去”。记忆在阈限空间影像中发挥着根本性的作用。如果说习惯是构成时间的基础(Foundation)，那么记忆则是构成时间的原因(Reason) ([5], p. 145)。

首先需要注意的是，在时间的第一综合中我们曾提到了一种被缩合在当下维度的过去，但这不是纯粹过去。这个过去只是现在的一个向度，是过去的现实化，具有特殊性，其本身还会随着当下的流逝而流逝。其次，从过去的定义出发。通常情况下，我们界定过去需要通过两个时刻，即已是当前(T2)与过去对其而言是过去的当前(T1)。传统时间观认为 T2 这个点就是过去本身，过去就像一个个排列有序的时间点一样在时间轴上展开；也有观点认为过去是从 T1 维度回看 T2 维度之间的全部内容，即由 T1 指向 T2 的一整条时间区间。其作为“过去一般”虽然超越了点状时间的特殊性，但是依然是建立在能动的记忆之基础上的片断性过去。正如德勒兹所说，“过去一般是人们注视每一个存贮在它内部的先前的当前的场所，……，先前的当前‘被表象’在了当下的当前之中。” ([5], p. 145)这一传统的时间观也指向了一种古典的记忆模式，也就是记忆的能动综合——对过去进行再现。记忆的能动综合依靠表象(Representation)的原则实现，我们无法直接感知一个先前的过去，过去的事件需要被表象于当下的当前中，且当下的当前自身也需要被表象。如同一面镜子一样，不断映射在心灵之中，我们才能在当下的当前感知到先前的当前之再造(Reproduction)。然而这一建立在习惯之综合之上的记忆能动综合依然遵循着同一性的原则，实际上被表象的已是当下并不等同于我在当下进行回想的过去，也就是说过去并不能完全被再现于当下之中。记忆的过程如同习惯形成的过程一样，本质是差异的生成。举个例子，我在努力回想我曾看过的一处风景。在那个欣赏美景的时刻，我不单单只是用眼睛去看景色，而是经历了一次缩合。美景映入眼帘，微风拂过我的脸颊，小鸟婉转的歌声进入我的耳朵，这些我曾不关注的经验都共同构成

了过去欣赏风景这一事件。但是根据经验所知，这些过去之点点滴滴并不能完整地再现。同时，当我只是想要回想风景时，在脑海中浮现出的印象又超出回想对象本身，许多从前不曾重视过的细节涌上心头。我会记起那天的风是温暖的，还有一对牵着狗的夫妻从我身旁经过……这就是纯粹过去之记忆。纯粹过去之记忆是被动综合的记忆，就如同上述举的例子那样，那些组成事件的元素不经过意识活动便自动保存在记忆之中，连我们自己都不知道为什么会记得这些不起眼的小细节，就像是事情发生的同时也自然而然地存档到一个记忆整体之中。因而可以说纯粹过去是潜在的(Virtual)，当下是实在的(Actual)。每一个实在的当前(活生生的当下)之流逝，同时也被收录在潜在在过去中(为记忆所保留)，不断流逝的当下之整体就是纯粹过去。纯粹过去又因为新的当下的流入而不断扩大，记忆也因此变得更加丰满。不难发现，记忆的本质依旧是差异不断生成的过程，契合了德勒兹的差异本体论观点。过去的潜在也意味着过去并不是与当前脱节的时间，而是伴随着当前发生，它为当下提供根据，当下也在记忆中展开，并最终被记忆存储。所以，在第二综合的维度下，我们能说过去与现在共存。

3.2. 回忆符号的设置与被动记忆的触发

上一节阐述了纯粹过去，即德勒兹所说的记忆是什么，这一节将阐明这种记忆遵循着怎样一种运行机制。同时回到阈限空间影像中，探讨我们是怎么通过记忆的运行机制在阈限影像中触发非自觉回忆的。

纯粹过去之记忆的运作机制如同柏格森提出的记忆圆锥模型那样。见图 1：平面 P 代表了正在切入的现实世界或是将要切入的现实世界，S 点就是正在切入平面 P 的当下时刻。圆锥切面 AB、A'B'、A''B'' 是不同缩合程度的过去，圆锥 SAB 就是记忆的整体。底面 AB 代表的是那些最遥远的、最为舒张的过去，特殊性充斥其间。越靠近 S 点的记忆平面越为凝缩，S 点则体现着当下与其过去最大程度缩合。随着 S 点的不断向前切入，所有当前通过想象力缩合的印象都会存留进圆锥整体之中。记忆圆锥不断扩大，时间的深度也不断增加。

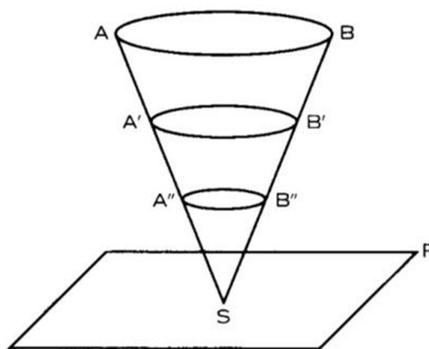


Figure 1. Henri Bergson's "Memory Cone" model [9]
图 1. 柏格森“记忆圆锥”模型[9]

举个具体的例子，在中式旧核影像中，记忆就按照上述的锥体模型伴随着观者的观看行为发生。同时这种阈限影像可被视作时间第二综合的最具代表性的视觉化表达——即过去并非线性的，而是以潜在的方式不断与当下重叠，那些过去的场景通过拼贴的手法与现实共存。中式旧核影像通过千禧年代的生活场景与物象营造怀旧氛围，以此来激发当代青年对千禧年的记忆。我们感知到影像所呈现的过去并不是主动回忆的结果，而是那些早已过去的朦胧的记忆在数字技术的加持下与阈限影像持存，过去的记忆不断现实化为当下的感知。此外记忆整体不同层面的现实化都会引发不同的联想：作为观者的我们以承载记忆的整体这一前提条件对影像进行感知，每一个感知的当下都是对记忆整体某一层面的现实化。当

我们在阈限影像中看到记忆的符号，比如一个过去流行的 CD 机，或许会在一个较为舒张的记忆层面上进行联想，表现为我不自觉地想起了从前我也有一个 CD 机，在 2005 年的某一天，我的朋友借走了我的 CD 机；或许又会无意识地在较为收缩的记忆平面上展开联想，体现在我想到 CD 机就是那种能播放声音的机器。在过去的被动综合之下，记忆不再受制于线性时间的束缚，而是以非时序性共存的方式在影像中折叠——对于 CD 机的回忆不再沿着线性的时间轴展开，我肩负着整个纯粹过去，以至于我每一次对 CD 机的联想总能在不同强度的记忆层面上展现出不同的可能性。因而在过去的、记忆的维度上，我们也能发现阈限空间影像的生命力与差异的本质。虽然观者看到的是同一个画面、同一个物象，但每一个观众都有属于自己的记忆锥体，某种程度上可以称为“命运”，同一个观众又会同时对同一个画面产生不同记忆层次的联想，所以即使是在表现手法为对过去场景进行复制的旧核影像中，我们的感受也充满差异。此外，我们当下在阈限影像中感知某物产生的印象也将继续流入纯粹过去之中，过去将在自身中充盈自身并与下一个当下潜在。群体怀旧就来源于此，当中式旧核影像通过互联网、大数据的推送为大多数人所查看时，那些印象在发生的同时也被保留下来。被保留下来的不光有影像中象征童年的生活化场景，还有自身观看时产生的熟悉又怀念的心情、评论区里其他观众的留言(表达对从前时光的向往)。因此当我们再次看到相关影像时，不自觉联想起自己的感受、他人的评价，进一步加深我们对过去的怀念，从而达到所谓的群体怀旧的境地。

4. 阈限影像的创造性未来

在进入影像的下一维度之前，我们先简单回顾一下上两节出现的时间综合。正是由于时间的第一综合，那些差异性的事件、独立的瞬间都能为我们所把握，在我们心灵中形成一个稳定且同一的质的印象，伴随着从特殊到同一的转变，我们对时间有所感知，当下这一时间维度也在最基础的经验感知中被构建了。随着当下的流逝，当前的缺陷暴露了。当下最终会流向何处，对这个问题的思考使得过去的维度就这样浮现。时间的第二综合将潜在的未来作为第一综合——当下发生的场域，它不仅保留着那些流逝的当下，使记忆整体不断扩张膨胀，也作为时间的根据，将流逝的事件保留到“记忆仓库”中，当下是建立在整个“记忆仓库”之上的、不同缩合程度的记忆平面的现实化。但是纯粹过去是完美的吗？显然不是。尽管我们知道过去是潜在的，但它的不足之处就体现在它需要通过当下才得以显现，而当下又以它为根据。简言之，记忆其潜在性需要由记忆的现实化这一过程来证明自身。由此一来，两种综合之间的差异就逐渐淹没在记忆的现实化运动中了。虽然前两个综合构成了时间的连续性，但这样的时间仿佛形成了一个封闭的圆圈，循环往复地运动着。纯粹过去无法脱离当下而存在，这似乎让我们又回到了那个以同一性为最高原则展开的世界之中，仅凭第二综合自身无法解释时间的断裂——那些绝对差异的、创造性事件的诞生。此外，回到阈限影像本身，如果影像只是在过去与当下的维度上展开自身，那我们在影像中便看不到未来，也不能解释阈限空间影像是怎么从一个重复的阈限场景发展为那么多种“核类艺术”，又发展到阈限电影、阈限游戏等多个领域，阈限影像的未来显然是充满创造性的、差异的未来。正如上文提到的游戏《八号出口》那样，它从地铁通道这一简单的影像场景出发，在每一次指向未来的重复中为同一场景增添了充满差异与未知的细节，并由此构建出一个完整的阈限空间游戏。在今年 8 月，《八号出口》又脱离原来的领域，被改编为电影，阈限影像又在全新的领域中焕发生机。可见，未来才是阈限影像差异最大化的所在之处，差异在此时体现为无限的创造力。因而为了解释影像的创造性，必须通过时间的第三综合来彻底打破时间的循环，让时间真正成为“纯粹的空形式”。

4.1. 先验性的差异与空时间形式

首先我们需要明白的一点是，纯粹过去和现实化的当下之间是有差异的。而且两者之间的差异并不

是基于同一性的差异。同一性之下的差异暗含一个前提，即在存在一个先验的主体的情况下，我们才得以对两者进行比较从而说两者是有差异的。那么过去与当下所显示差异只会是一种内在差异，一种先验的差异。先验差异是怎么出现的呢？德勒兹选择从康德与笛卡尔关于 cogito(我思)之辩中找到答案。笛卡尔的著名论断“我思故我在”显然包含了两个逻辑值——“我思”作为一种规定，“我在”作为未被规定的实存，两者显示出因果的结构。我为了思考所以我存在，则体现出未被规定的实存是内含于前者之中的。但康德对笛卡尔的论断提出了质疑，他认为规定无法直接作用于未规定的实存，两个逻辑值之间缺乏一个中间项使未规定的实存被规定所规定。因而康德选择将时间的图型作为第三个逻辑值“可规定者”，这样一来“我在”只有在时间中才能被“我思”规定。差异也完成了从经验性差异向先验性差异的转变——“差异不再是两种规定间的经验性差异……而是使存在与思想得以先天地相互关联的内部差异。”([5], p. 155)在康德批判的基础上，德勒兹进一步提出纯粹过去就是所谓的规定者，当前作为未规定的实存，而那个可规定者则对应着一种只有差异的空时间形式。记忆在差异之空时间形式中规定着当下，并使当下存在。

这样一来我们就能解释第三综合是什么了，时间的第三种综合方式就是作为纯粹空形式的时间，它切断了当下与过去构成时间的循环。空形式意味着在未来维度中，一切都是空虚的，唯有差异与生成充盈其中。正如《哈姆雷特》中出现的一句台词一样，“The time is out of joint(时间脱节了)”。未来就是脱节的时间，德勒兹这样描述：“……时间脱离了神赋予它的曲线，它从那种过于简单的循环形态中解放了出来，它摆脱了构成其内容的诸事件，颠倒了自身与运动的关系。”([5], p. 160)这就是空时间形式，它让时间脱离了连续的循环，时间在未来的维度上发生了断裂。时间不再遵循某种同一性，不需要另一种综合为其奠基，它本身就作为新事物、作为一种纯粹的差异向未来敞开，彰显出无尽的生命力。

4.2. 差异的永恒回归与阈限影像的未来图式

德勒兹借用尼采“永恒回归”的概念为第三综合找到其实现方式，只不过尼采认为永恒回归的只有重复，而德勒兹认为永恒回归的是差异。差异怎么永恒回归？其并非按照时间之圆形图式那样陷入无尽的循环之中，而是显示为那些创造性的、革命性的、具有变化的、“块茎”式的生成(Becoming)。差异的永恒回归使时间的圆圈出现了节点，时间开始脱节，按其所言差异构成了“永远偏离圆心的偏心圆”。([5], p. 164)它不断解构着同一性，将那些关乎主体的反思、回忆从云端拉回地面，向我们呈现的世界将会是一个充满差异的世界，未来并不会被规定所规定。

我们可以在阈限影像中看到差异的永恒回归，无论是其自身的演变还是内容层面，它所呈现出的未来都是开放性的、充满未知的差异性未来。文章开头就说到，阈限空间影像是在重复中产生新变化的艺术，其经历了从物理学到心理学、人类学、美学、影像学的转变，每一次的变化都是差异生成的体现。正如一个作为阈限空间出现在我们面前的连廊场景，在物理学领域它只是代表连结前后两个空间的过渡性空间。还是这个场景，在心理学里，它用以暗示人们内心难以言说、模棱两可的心理状态。同样，还是这一连廊，在美学中，它能变成一种独特的亚文化，能成为一种名叫“怪核”的风格流行起来。但是我们自始至终说的都是“连廊”这一事物。因而“连廊”自身在不断的重复中，在与不同的使用者、环境、学科领域等一切异质性事物的共同作用下，生成了无数充满创造性的新事物，在演化中彰显其差异性本质。

在阈限影像内容层面亦是如此，第三时间综合在影像中通常表现为依靠剪辑的蒙太奇技法[10]。的确，阈限影像遵循着蒙太奇重复、循环的表现手法与影像建构方式。但是由于一些突然出现的不合理的小细节，如无尽的通道中一个显眼的红色皮球，或是楼梯转角处突然闪烁的灯光，都能带给人截然不同的差异性体验。在物像的重复中，我们生成着不同的未来。基于上述例子(楼梯转角闪烁的灯光)，差异的永恒回归体现于也许这一次观看这个阈限影像时我产生了恐惧的心理，而之后某一次我又看到这个影像时或

许我不会感到害怕,我反而会期待转角处究竟发生了什么。重复让我们对影像有了稳定的、连贯的感知,同时增添了一份对未来的期待,但从重复中析出的差异才是推动我们与影像共振以及影像自身发展的驱动力。因而在某种意义上,差异的永恒回归可以被解释为记忆与被现实化的当下双向互动过程中产生差异这一重复之重复。

5. 结语

概而言之,如果要选出一个当代最能体现德勒兹三种时间综合的影像艺术,那必然是阈限空间影像,没有哪种影像比它更能将重复具像化。难能可贵的是,与其他影像艺术相比,阈限影像的重复更为直白,更为原始。但它却始终以差异为本质,在循环往复中为我们带来新的体验,产生新的可能。它不需要靠人物的独白、语言的暗示为未来制造悬念。阈限影像在此刻所呈现出的下一刻是向未知的领域的迈进,是纯粹的差异。正如皮斯特斯一直坚信的那个观点:未来即现在,阈限影像的差异性就弥散在时间交织的线索之中,只有当我们切身感知,与影像共振,时间才会浮现,未来亦会向我们张开怀抱。

参考文献

- [1] 维克多·特纳. 仪式过程: 结构与反结构[M]. 黄剑波, 柳博赞, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2006: 103-109.
- [2] 谢昕焯. 新媒体与旧记忆——“中式旧核”艺术在本土语境下的流变与成因[J]. 艺苑, 2024(3): 76-80.
- [3] Diel, A. and Lewis, M. (2022) Structural Deviations Drive an Uncanny Valley of Physical Places. *Journal of Environmental Psychology*, **82**, Article ID: 101844. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101844>
- [4] 潘越. 德勒兹的繁复体理论与时间综合[J]. 世界哲学, 2023(1): 91-99.
- [5] 吉尔·德勒兹. 差异与重复[M]. 安靖, 张子岳, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2019.
- [6] 亨利·柏格森. 时间与自由意志[M]. 吴士栋, 译. 北京: 商务印书馆, 1958: 83-86.
- [7] Wu, H.X. (2022) Lost Items and Exposed Shame—Dreamcore’s Inheritance and Transcendence of Liminal Space and Defamiliarization. *Journal for Cultural Research*, **26**, 153-165. <https://doi.org/10.1080/14797585.2022.2097013>
- [8] 张菁芮. 精神分析视域下梦核的艺术表现与审美心理研究[J]. 大众文艺, 2023(18): 223-225.
- [9] Bergson, H. (1990) *Matter and Memory*. Zone Books, 162.
- [10] Voss, D. (2013) Deleuze’s Third Synthesis of Time. *Deleuze Studies*, **7**, 194-216. <https://doi.org/10.3366/dls.2013.0102>