

具身化传播实践——中国诗画的空间意识与元宇宙何以共存

古 今

河北师范大学新闻传播学院, 河北 石家庄

收稿日期: 2025年3月14日; 录用日期: 2025年4月12日; 发布日期: 2025年4月23日

摘 要

中国诗画以“折高折远”的散点透视构建起迥异于西方焦点透视的空间美学体系,其背后隐含着“天人合一”的宇宙观与“游观”哲学思维。元宇宙作为三维沉浸式数字空间,通过具身化传播机制实现主客体交融的在场体验,其“无界漫游”的时空特性与中国诗画“俯仰自得”的观物方式形成深层对话。文章聚焦三个核心维度展开探讨:首先,以《千里江山图》《溪山行旅图》等经典文本为切入点,解析中国诗画“以大观小”的空间意识如何转化为元宇宙场景中的多维度交互路径;其次,通过敦煌数字供养人计划、故宫“画游千里江山”沉浸展等案例,论证元宇宙技术对“气韵生动”“虚实相生”等古典美学原则的转译与重构可能性;最后,揭示这种数字转译所承载的文明演进逻辑——当“天人感应”哲学与区块链确权机制相遇,当“游观”美学与AR/VR空间叙事融合,实质是中华文明“道器之辩”在数字时代的范式创新。研究表明,元宇宙不仅为中国诗画提供了超越物质载体的生存空间,更通过虚实交互技术将“观物取象”的认知论转化为可参与的文化实践,为开拓数字时代中华文明传承的创新路径提供了理论支撑。

关键词

意境, 空间意识, 具身化传播, 元宇宙

Embodied Communication Practice: How Spatial Awareness in Chinese Poetry and Painting Coexists with the Metaverse

Jin Gu

School of Journalism and Communication, Hebei Normal University, Shijiazhuang Hebei

Received: Mar. 14th, 2025; accepted: Apr. 12th, 2025; published: Apr. 23rd, 2025

Abstract

Chinese poetry and painting have established a unique spatial aesthetic system through the “folded height and distance” perspective, which is different from the Western focal perspective. Behind this lies the cosmology of “harmony between man and nature” and the philosophical thinking of “wandering observation”. As a three-dimensional immersive digital space, the metaverse realizes the on-site experience of the integration of subject and object through the embodiment communication mechanism. Its “boundless wandering” spatiotemporal characteristics form a deep dialogue with the “freedom of observation” approach in Chinese poetry and painting. This article focuses on three core dimensions for discussion: Firstly, taking classic texts such as “*A Thousand Miles of Rivers and Mountains*” and “*Travellers among Streams and Mountains*” as entry points, it analyzes how the spatial consciousness of “observing the small from the large” in Chinese poetry and painting can be transformed into multi-dimensional interaction paths in metaverse scenes. Secondly, through cases such as the Dunhuang Digital Patronage Project and the “Journey Through A Thousand Miles of Rivers and Mountains” immersive exhibition at the Palace Museum, it argues the possibility of translating and reconstructing classical aesthetic principles such as “vitality and rhythm” and “the interplay of reality and illusion” through metaverse technology. Finally, it reveals the logic of civilization evolution carried by this digital translation—when the philosophy of “harmony between man and nature” meets the blockchain rights confirmation mechanism, and when the “wandering observation” aesthetics integrates with AR/VR spatial narrative, it is essentially the paradigm innovation of the “debate between Dao and Qi” in Chinese civilization in the digital age. Research shows that the metaverse not only provides a survival space beyond physical carriers for Chinese poetry and painting but also transforms the cognitive theory of “observing objects and taking images” into participatory cultural practices through virtual-real interaction technology, providing theoretical support for exploring innovative paths for the inheritance of Chinese civilization in the digital age.

Keywords

Artistic Conception, Spatial Awareness, Embodied Communication, Metaverse

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

在现象学与东方心性论的对话框架中，梅洛-庞蒂的“肉身现象学”与王阳明的“身心一元论”共同揭示：身体作为“在世存在”的原初媒介，其在场性构成认知活动的先验条件。中国古典哲学所追求的“坐忘”境界虽难企及，却暗示着具身性的理想维度——当主体通过“虚一而静”消解主客对立时，媒介即成为“道”的显现。这种东方智慧与海德格尔“技术解蔽”说的张力，在元宇宙的具身化实践中获得新的诠释可能。元宇宙的具身化传播并非简单复制物理感知，而是创造新型认知范式：当用户在故宫“画游千里江山”元宇宙展厅中，其数字身体既作为感知主体解构画作空间，又作为数据客体被算法重构。这种“观者即造境者”的交互模式，使王夫之“能必副所”的认识论获得技术性实现——主体的视觉漫游轨迹实时生成新的山水皴法算法，在虚拟空间中演绎“笔墨当随时代”的数字转译。

2. 具身化传播的哲学基底与技术突破

具身化传播(Embodied Communication)是传播学领域近年来兴起的核心概念，其核心主张传播活动并

非仅发生于意识或符号层面，而是根植于身体的感知、体验与行动中，强调身体与环境的动态交互对认知与传播过程的根本性塑造。具身化传播的理论根基可追溯至梅洛-庞蒂的知觉现象学，主张身体是“在世存在”的媒介，通过身体与世界的互动生成意义。例如，视觉、触觉等感官体验并非被动接收信息，而是主动构建认知的起点。后现象学学者唐·伊德进一步提出“技术具身”，将技术视为身体与环境的延伸，如虚拟现实技术通过感官模拟重构用户的时空体验。传统传播学长期将身体视为“需克服的障碍”，传播被简化为符号传递或文化仪式的精神活动。例如，行为主义的“刺激-反应”模式将身体简化为信息接收器，忽略其主动参与性。

在现象学视域下，梅洛·庞蒂的“身体主体”理论揭示肉身并非被动的信息接收器，而是认知世界的原初媒介。中国古典哲学中“形神相即”的命题与西方具身认知理论形成跨时空对话，共同指向身体在场的本体论意义——当感官交互链断裂时，庄子所言“目无所见，耳无所闻”的认知失效状态即刻显现。

（一）“元宇宙”概念的起源和发展

元宇宙这一概念起始于二十世纪末的科学幻想。小说家斯蒂芬森在其1992年出版的科幻小说《雪崩》中首次创造了一个与以往想象中的互联网世界相区别的虚拟现实世界。在斯蒂芬森的描绘中，这个世界虽为虚拟，但平行于人类现实中的世界，有着与现实人类社会相一致的场景、身份、社交系统。进入二十一世纪，随着计算机网络技术的进一步发展，科学幻想的场景演变成现实，人类在2021年迎来了“元宇宙元年”。元宇宙这一概念无论在商业领域或传媒产业领域，都得以开始实践。最为明显的是Facebook作为全球社交媒体巨头，其CEO马克·扎克伯格在2021年10月28日宣布其公司将更名为Meta，意为“元”。这一新名称不仅暗示了Facebook对于元宇宙的雄心，也昭示出元宇宙作为新兴的产业概念何其火爆，以及未来可能有巨大的商业价值。

（二）元宇宙融合具身体验的技术条件

具身性是一个跨学科概念，近年来这一概念被纳入传播学研究领域。具身指的是“身体通过意向性与世界和他人达成的一种实践过程。”人与人的沟通、理解、信息传播都基于这种身体的实践过程。身体在一定意义上并不是抽象的概念，而是可以支撑人类进行精神沟通的实在体。身体是否在场是判定一种媒介是否具备具身化传播条件的条件之一。人的肉身作为其进行精神交往、开展社会生活的物质载体，本身就是一种媒介。而感官效应，即经验感受是人通过肉身接受外部世界的刺激，从而通过神经系统传达给大脑，形成外部世界传递给人这个主体信息、信号的过程。这也说明，具身化传播过程中主体在场的重要性，因为没有主体的感官接触，就形不成信号，从而这一信息传递的过程就会终止，具身化传播中断。传播要求身体必须在场，能够对在场的其他事物产生影响，并与在场的其他身体发生作用。

元宇宙先行与想象而成于技术，在现有的设想以及颇具雏形的探索实践中，VR、脑机接口等通过技术手段达成的使人类进入元宇宙的方法已具备使人在元宇宙中仍具备主体性感受的方法。元宇宙的基因中埋藏着双重文明密码：一方面，斯蒂芬森《雪崩》中“超元域”(Metaverse)的设定延续了西方自笛卡尔“身心二元论”以来的技术乌托邦传统，试图通过虚拟空间实现意识对肉身的超越。因此元宇宙作为三维沉浸式数字场域，其本质是技术具身性的终极实践——通过技术重构神经感知系统，在虚拟空间中实现梅洛-庞蒂所谓“身体图式”的数字化延伸。

3. 中国诗画的空间意识分析

以“天人合一”、自然无为的道家思想和“文质彬彬”、“礼乐合一”的儒家思想作为中国古典哲学的两大流派深刻影响了中国古典艺术的走向。尤其在魏晋之后，中国古典艺术抛却“错彩镂金、雕贵满眼”的艺术风尚，逐渐发展“初发芙蓉、自然可爱”的审美意识。这种审美意识的发展与艺术家自我人格

到底觉醒有着密不可分的联系。艺术不再成为标榜社会阶级的工具，也不再只为权贵服务，而是走向了文人墨客内心深处的情操与格调。中国诗画中的空间意识的觉醒无处不渗透着道家的哲学思想[1]。

(一) 西洋画何以“不入画品”

中国十八世纪雍正、乾隆时期，名画家邹一桂曾对西洋透视画法直抒己见，他言：“西洋人善勾股法，故其绘画于阴阳远近，不差淄黍，所画人物、屋树，皆有日影。其所用颜色与笔，与中华绝异。布影由阔而狭，以三角量之。画宫室于墙壁，令人几欲走进。学者能参用一二，亦其醒法，但笔法全无，虽工亦匠，故不入画品。邹一桂对于西洋透视画法的批判，鲜明体现了中国绘画不重形而重象的哲学美学思想。邹一桂认为，西洋透视画法“只是一种技巧，与真正的绘画没有关系，所以‘不入画品’”。他认为，绘画画的是境界，而非如此具体的物，若整幅画虽画作逼真，却少了意境与作者对于世界的体悟，则非艺术，故曰“笔法全无，虽工亦匠”[2]。

(二) “以小观大”的视角

邹一桂对于西洋透视画法的观点可以说是整个中国古典绘画观念的缩影。早在六朝时代，画家王微、宗炳就在绘画理论中揭示了“透视法”的奥秘，但纵观整个中国古典绘画史，人人又对这种技法避之不及。沈括曾经批判李成“仰画飞檐”，因为“仰”体现了创作主体站在某一固定视角去观察被画的对象，是死板的，而非中国古典美学中提倡的灵动。取一角以窥全貌，沈括提倡的“以小观大”，不就是对“道”的体悟和向往吗？人的视线所能触及到的景色是狭隘的，而绘画的目的就是将人从这狭隘的三维世界中解放出来，让无穷的空间贯穿于生命之道。

(三) 中国古典美学的现象学确证

中国诗画以“无我之境”的营造为核心旨归，其美学本质是对道家“大制不割”命题的艺术转译——通过“误笔成蝇”的创作智慧，将技法消弭于“气韵生动”的终极追求之中。这种“以艺载道”的实践哲学与西方自柏拉图“模仿论”衍生的造物传统形成本体论分野：当西方文艺复兴透视法执着于三维空间精准再现时，中国画家却在《千里江山图》的“三远法”中构建时空折叠的认知范式。尽管西方现代性凭借技术理性建立起物质霸权，但现象学界对道家思想的再发现(如海德格尔对《庄子》“无用之大树”的阐释)与量子纠缠理论对“整体性”的验证，共同揭示了中国古典宇宙观的超时代性。正如超弦理论中蜷曲的高维空间与石涛“一画论”的“亿万笔墨未有不始于此”形成科学-美学的互文，中国诗画“以小观大”的观物方式实为对世界本真结构的直觉把握。

4. 元宇宙重构中国诗画空间意识的媒介化实践

(一) 中国诗画“妙理”在元宇宙中的具身化与天人哲思

将“折高折远，自有妙理”的中国诗画场景在元宇宙中进行搭建，产生具身化的体验效果，是中国诗画空间意识的具体化、具身化实践，既是两种截然不同的宇宙观的碰撞，也是技术对于概念(意境)进行依托、支撑、传播的关系。每一种世界观或者宇宙观必然不可能独立存在，当以西方“主客二分”观念为依据的、以现代科技为技术手段而实现的虚拟空间元宇宙，碰撞到以“天人合一”为根本的中国古典美学思想，或再具体到“以小观大”、浑然天成的中国古典诗画时，元宇宙作为新的传播媒介，中国诗画作为内容，二者可以实现承载与被承载的关系，由此和谐共生[3]。

近年来，以新兴媒体为传播载体，古典文化为内容的文艺节目屡见不鲜。如郑州歌舞剧院舞蹈作品《唐宫夜宴》、河南卫视的水下舞蹈作品《洛神赋》，均借助数字媒介对古典文化进行广泛传播，并且受到了观众的一致好评。舞蹈表演《唐宫夜宴》在舞台节目中创新性地运用了新兴虚拟现实技术，做到了历史内容与创新技术的结合，更加凸显了其作为舞台表演的感官刺激——向观众展示出一场视觉、听觉的盛宴。基于5G与VR技术制作的画面精美优良，置身其中仿若回到大唐盛世。

感官刺激是激发人兴趣、吸引人注意力的非常好的方法，对视觉美和听觉美的向往是人类的本能。感官刺激在某些方面往往被人们认为是负面的、低俗的、欲望的，甚至与道家所提倡的观念背道而驰。老子曾经说过：“五色令人目盲，五音令人耳聋……”，对于声色的感官刺激老子给予了否定的说法。但区别于单纯的声色，艺术所呈现出的艺术之美，是通过感官刺激给予人心灵上的慰藉。所以基于创新技术而使古典艺术作品更具感官化，使得抽象难懂的艺术理念具体化，使艺术受众仿佛身临其境，感官刺激激发观众兴趣，吸引观众注意力，使得沉寂已久的中国古典艺术的美学、哲学理念再次焕发生机，可能会是元宇宙这一高新技术带给中国传统诗画的一次重生[4]。

(二) 元宇宙在中国式现代化中的超稳定结构构建

元宇宙作为科技发展中最前沿的媒介，其探索价值和研究价值的潜能是巨大的，中国式元宇宙的文化实践，正在创造技术理性与东方美学的共生范式

在文明竞合的历史进程中，硬实力构建的暴力征服与软实力的浸润式渗透构成两种截然不同的范式。中国五千年文明积淀形成的“天下观”与“和合文化”，在数字时代正面临传播效能的代际衰减——当《千里江山图》的“三远法”构图遭遇 Z 世代的碎片化阅读习惯，当石涛“一画论”的哲学深度消解于短视频的即时快感，传统文化传播陷入鲍德里亚所指的“超真实”困境。元宇宙作为技术具身化的终极界面，为破解这一困局提供了新可能。

5. 结论

中国诗画与元宇宙的融合，标志着文明传承范式的根本转型：当用户的空间位移触发不同朝代的视觉叙事层，这种“观古今于须臾”的体验，既是对张彦远“书画同体”论的技术超越，也是对海德格尔“天地人神”四重整体说的数字回应。在虚实相生的文明生境中，元宇宙已不仅是传播媒介，更是中华文明基因的数字载体——通过将“观物取象”的认知论转化为可编程的交互算法，中国正在为人类数字文明演进提供“道器相生”的东方方案[5]。以《唐宫夜宴》为先例的跨媒介叙事传播所取得的成功更是证明了这一点[6]。将中国诗画作为场景在元宇宙的三维虚拟空间中进行建构，利用感官、具身化的场景对其进行传播。在这种虚实相生的文明生境中，元宇宙已不仅是传播媒介，更是中华文明基因的数字载体——通过将“观物取象”的认知论转化为可编程的交互算法，中国正在为人类数字文明演进提供“道器相生”的东方方案。

参考文献

- [1] 宗白华. 美学散步[M]. 上海: 上海人民出版社, 1981.
- [2] 林同华. 宗白华全集(第四卷). 合肥: 安徽教育出版社, 2008, 743.
- [3] 何梦宇. 元宇宙视域下阐释中国诗画中的空间意识[J]. 戏剧世界(下半月), 2024(9): 85-87.
- [4] 叶澜. 空间与意境[J]. 世界家苑, 2018(4).
- [5] 蔡婷. “诗画交融”的思维方式在舞台美术中的运用[J]. 商业文化, 2011(12X): 354-354.
- [6] 王茜濡, 王睿. 论虚实关系在舞美设计中的美学功能[J]. 艺术科技, 2009, 22(2): 50-52.