

[摘要] 文章阐述了数字虚拟艺术这种数字媒体技术与艺术相整合所产生的全新的艺术形态及其表征,并结合当代审美语境,从审美特征、审美体验、审美趣味及审美距离等方面对其审美维度进行分析与研究。

[关键词] 数字; 虚拟艺术; 审美维度

[中图分类号] J01 [文献标识码] A

[文章编号] 1003-3653(2008)05-0129-02

[收稿时间] 2008-07-05

[作者简介] 柳红波(1980-),河南郑州人,厦门大学艺术学院美术系2006级研究生,研究方向:广告设计教学及理论。

数字虚拟艺术的当代审美维度

柳红波

(厦门大学 艺术学院,福建 厦门 361005)

1 数字虚拟艺术的表征

(1) 技术与艺术的整合

数字虚拟艺术作为数字媒体技术与艺术相整合所产生的全新的艺术形态,从传统艺术的平面化、静态化向动态化、综合化方向转变,从单一媒体跨越到多媒体,从二维平面延伸到三维立体空间,媒体语言得到了极大丰富。由数字媒介引起的变革及其所产生的这些变化深刻地影响着艺术家、作品和观众之间的内在关系,这些关系在数字虚拟现实中得到充分体现。

数字虚拟艺术以数字多媒体技术为支撑,在创作、承载与传播等艺术行为方式上全面出新,进而在艺术审美的感觉、体验和思维等方面产生深刻的变革。它不仅带给观众全新的视觉感受,还导致了观众不同于以前的心理状态、价值取向、审美意识以及时空观念等。数字虚拟艺术借助数字技术和电脑强大的图像制作功能,为我们创作出奇幻美妙的超现实主义情景,令我们的真实感宛如梦境般不可确定。“感知的潜能将处于失重状态,在图像的世界里漂流,触摸并传递着计算机创造的生物,表面和文本的改变,个体或集体经历的庞大得可怕的空间,迅速变化并导致人的欣喜或麻木,感觉的高度、深度和速度。”[1](p149)一种新型的虚拟性的审美体验也随之产生。

(2) 虚拟现实的建构

艺术家们发现了虚拟现实,并以独特的方法将其应用于创作活动中。虚拟现实的建构就是利用计算机去模拟人的感觉,对感官和神经都进行刺激。艺术家致力于打破屏幕的界限,用计算机生成一个逼真的三维视觉、听觉、触觉等的感觉世界,将观众置身于图像的虚幻空间中,力图通过虚拟现实的图像和仿真技术,吸引观者的眼睛和其他感官,为观者提供一种可能存在的最真实的印象,而这些印象又都源自于虚幻世界。当前的数字虚拟现实系统大致可分为三类:一是界面虚拟现实系统,使用时设定一个虚拟观众的位置,通过三维操纵杆进行交互性交流;二是临场虚拟现实系统,这种虚拟现实借助各种输出设备,使观众能够进入到虚拟的场景之中,并产生身在现实中的感觉;三是分布式虚拟现实系统,它将不同的观众通过虚拟现实连接在一起,让他们共享一个虚拟空间,并可以进行虚拟性交往。这三种虚拟现实系统都利用了幻觉信息,最大限度地激活人的多种感官,使观众有一种临场感,仿佛亲身走进艺术家所营造的艺术氛围之中,感悟艺术的灵魂,进而得到视觉、听觉、味觉、嗅觉、触觉等全方位的沉浸式的审美感受。而计算机的速度越快,这种感受也就越真实。

虚拟现实描绘了一个幻觉对感官形成的亦真亦幻的存在

空间。在这个空间中,移动中的观者会获得一种空间的虚幻感。虚拟现实利用最新的成像技术来模糊、否定或消除现实和虚拟世界之间的差异,其目标就是要创造一个让人难辨真假的场景,让感觉器官接收到一个与真实发出的同样的信号,来诱使大脑相信自己处于一个真实的环境中。也就是说,数字虚拟艺术把真实的影像进行改造以达到另外一种“真实”。

(3) 开放、交互性交流

虚拟现实是一个开放、互动的环境。观众可以进入虚拟空间,在其中实时地移动,与其互动,并能够进行创造性活动。虚拟现实中的界面对数字艺术作品以及人机交互的感知而言都有着非常关键的作用。观众正是通过“界面”这种人与机器进行交流的连接点进入完全由艺术家所营造的虚拟世界,并按照一定的操作规则和程序,使虚拟世界与人的感官得以相遇。交互性交流把艺术家和观众紧密地联系在一起,二者共同参与美感体验。

交互技术将我们对图像的理解转变为一个基于时间框架的多感官交互空间。在这样的虚拟空间中,时间和空间的变数可以被随意修正,观众可以随意地改变自己与空间的关系。而与此同时,虚拟环境也会与人产生互动,观众还可以在某种程度内调整他们所发现的环境。

数字虚拟艺术和传统艺术相比更倾向于观众与虚拟空间的交互性交流。在这类虚拟作品中,观众不再是被动的观看者,而能够利用各种感官控制和参与作品,由传统的欣赏者和观看者变为参与者和体验者。数字技术建构的虚拟现实在某种程度上比现实还要生动,在虚拟的空间里,在层出不穷的互动之下,观众的自我认同也在不断发生着变化。真实的存在和虚拟实境相交,激发出缤纷奇妙的想象,丰富了每一个人的角色扮演。

2 数字虚拟艺术的审美维度

(1) 仿真、临场与沉浸

在虚拟空间里,无论主体还是客体的虚拟性,都出现了影像仿真的趋势。从自然到人化自然,从人化自然到符号化自然,人们所面对的已经不再是真实的物体,而是一个数字系统,尽管五光十色、气象万千,但是它只是瞬息万变的数字信号。人们沉浸于这样的类像世界中,把梦境当作了第一自然,体验误解成了常态。这种以假乱真的“逼真效果”使原先天才式的想象力成为现实生活的欲望的替代性的发泄与满足,使人流连忘返,而这种感知本身越真实,观众对虚拟性的兴趣也就越大。

“临场”审美体验是一种全身心的介入方式,在大脑中枢神经的协调下,所有的体验方式要共同运行,整个身心的进入是

参与式的沉浸,不是旁观式的品评。这就需要观众全身心地进入虚拟空间。只有身在其中,才有心在其中的真实。身临其境的意境需要在氛围里把握,否则就感受不到艺术的热烈。在虚拟的现实中,界面是虚拟艺术的关键,它规定了人机交互和感知的特点。“沉浸”是一种强烈的临场感,它通过音乐进一步提升了情感的程度。事实上,声音对制造临场感发挥了确定性的作用。

数字虚拟艺术作品的形成不仅是艺术家经验的选择,而且取决于观众的经验、参与和沉浸的程度。所谓的“沉浸”是指全神贯注,是从一种精神状态到另一种精神状态的发展、变化和过渡的过程,其特点是减少对虚拟图像的审视距离,而增加对当前事件的情感投入。在虚拟的空间中,“沉浸”在两个层面得以明显体现:第一,有趣的、自觉服从的幻觉功能,能够带来审美的享受。第二,通过加强潜在的影像效果和穿越表象,可以暂时湮没影像空间和现实的距离。数字虚拟艺术旨在营造一种高度的沉浸情感和存在感,在与“现实”中的“鲜活”环境交互作用下,这些情感可以得到进一步的强化。

数字虚拟艺术消除了传统审美的心理距离,将有距离的静观审美转化为无距离的审美沉浸。这种与身体密切相关的沉浸体验也正是艺术家所强调的观众的存在。由此,我们可以认为“沉浸”是审美必不可少的前提,没有“沉浸”,观众就不能如临其境,就没有情感体验,也就不可能产生美感。如果将“沉浸”的虚拟空间看作一个时空的舞台,在那里,无论是精神模型或者是世界的抽象结构都能得到三维的虚拟体现,观众可以通过全身心的沉浸进行探索。

(2)审美体验趋于泛化

数字虚拟艺术的出现扩大了艺术的范围。从传统艺术到数字虚拟艺术,从最初的、狭窄的特定艺术种类,扩张到人类所有的精神领域和意识领域,甚至是单纯的欲望领域,审美随之表现出泛化的态势。以往经典美学否认和排斥的物质功利性和生理快感,在当代审美语境和审美经验中一跃成为美的代言者。当代审美的外延得到了明显的扩大与延伸,传统的审美立场与审美经验也不断得以调整和扩充。数字虚拟艺术的审美使人们的精神更加自由,使高雅的、专门化的艺术美学日常化与普及化,以适应由数字技术革命所导致的现代文化生活泛化后的新变化。

数字虚拟艺术在审美方面不同于传统艺术的是,前者更注重浅层次的心理愉悦和自我满足,更注重关注情感化的所谓“个性”选择与貌似无意识的所谓“契合”。数字虚拟艺术追求生理快感的体验却并不强求深层的精神愉悦和灵魂净化,它也不再追求传统的意境悠远和耐人寻味,而是关注当下身体的快活反应。在数字虚拟艺术中,美和艺术的选择更加自由、更加广泛、更加个性化、更具有参与性,审美的边界得以拓展。

(3)审美趣味的当代剧变

艺术是社会化的审美形态。数字技术的出现改变了原有的艺术审美方式,数字虚拟艺术的审美理念也从超功利化和精神升华的传统模式里走出来,转而满足人们日常的欲望释放和快感追逐,轻飘的形而下的享受和身体感官的娱悦成为其突出的审美趣味。艺术家为观众营造一个宣泄情感或者实现梦幻的虚拟空间,强调当下的快感体验和欲望释放。数字虚拟艺术不像传统艺术一样迷恋观念和思想,而是致力于制造一种身体幻像,因为它要承载的内涵是一个可虚幻地满足欲求的东西,而

人的身体既是欲望对象也是情绪宣泄的代言者。传统意义上的艺术审美习惯消失了,观众所拥有的感受远远多于其所指涉的含义,拥有的影像远远多于其可以阐释的价值。

科技的进步导致人类审美情趣的多样化,从而孕育了数字虚拟艺术这种新的视觉艺术样式的形成,其在视觉表现方式上也将更加生动和更具有参与性。

在虚拟作品的创造过程中,艺术家运用的材料从以往熟悉的媒材转化到一个陌生新异的视觉理念上来,并运用声、光、色、人体等媒介来重新配置自己的创作,以期营造最为“真实”的虚拟世界。数字虚拟艺术的审美意义在于:首先,它将众多媒体的艺术元素有机整合,产生每一独立媒体所不能单独具有的新的意义。其次,它将不同媒体及其造型和传播机制的应用功能有机整合,产生更为强大的综合艺术功能。再次,它改变了艺术存在的环境模式,并将导致观众审美意识的深刻变革。

(4)审美距离的渐失

临场、沉浸的审美感觉是虚拟艺术的主要特征。然而,如蚕茧一般的影像将观众包围其中,势必对其客观批评能力造成很大的局限。而且,数字影像越是逼真,观众离自然现实的距离似乎越远,远到足以忘记自然的现实。当沉浸在一个高分辨率、全景式的模拟空间中时,观众要想保持与作品的距离,则会变得非常困难,而要想将它视为一个自由的审美对象几乎是不可能的。观众和作品的虚拟共存,促使心理隔阂以及人与作品的距离消失。但是,没有了距离,一个作品就不能被视为一个自由的审美对象。在虚拟的“存在”范围内,所有认知机制都会受到影响。在虚拟环境中,观众的审美距离受到了威胁。

距离消失的最明显的征兆,是完全打破对象表现的界限,又试图产生真实临场的感觉,并导致不可低估的认知问题的出现。尽管人们总是期望能“超越边界”“消除自我”,但人类科学还是因为有距离的存在而产生。从这个意义上说,距离是接近一个作品的基本条件,是一件艺术作品超越其基本存在的基础。艺术作品的绝对接近就意味着它们的绝对同化。

总之,数字虚拟艺术的审美体验与生理的美感紧密相联,或愉悦、或痛苦,虚拟空间总是给观众带来特殊的审美感受。我们在这种变异的审美环境中需要的是更多地发现自我而不是失掉自我,是保持与现实的时间和空间的联系而不是失去。

参考文献:

- [1] 奥利弗·格劳. 虚拟艺术[M]. 陈玲,译. 北京:清华大学出版社,2007.
(责任编辑、校对:刘旋霞)