

The Termination of the Main Body: The Playful Experience of VR Art

主体的终结：VR 艺术的游戏性体验

■ 李怀骥（今日数字美术馆副馆长） by Li Huaiji

转变创造与交流方式的技术：“虚拟现实”作为艺术语言

在以往的艺术实践中，艺术家总是难免为空间、体量、时间性这些约定俗成的概念所束缚，而“VR技术”（VR：虚拟现实现象）作为数字技术最神奇的科技成就之一，为艺术家提供了赢得自由的手段。它打破了以往艺术实践的经验模式，在它创建的世界里，任何一种信息以及任何构成其原始存在的物质性因素，都可以变为可以控制的电子“变量值”，因而当我们置身于其间，一切体验总是特别的，所有事物都变得更加本质化、个人化。VR世界所预设的感知框架是基于软件程序不断地再生产、复制与发送一体化的过程，因此该世界所蕴含的阐释前提，已不再是常规语境下倾向单向度交流的元叙述，而是存在于“一种新的联想链接和无穷尽地重新建构与重新界定的交互、转换与涌现之中”。

由于艺术家大多对科技工具及社会现实具有强烈关注和干预意识，并且不断寻求与社会建立平衡，因而总是最先对当下的科技进展作出积极反应，正如保罗（Paulo）所指出的：艺术的发展总是同等地反映由技术进步所引发的变革。以“虚拟现实”（VR）、“增强现实”（AR）等人工智能技术作为媒介加以运用的艺术形式，我们称之为“虚拟现实艺术”，简称“VR艺术”。

VR艺术依托于数字化空间，赋予艺术创造、呈现以极大自由。它诉诸于仿真和艺术实践的虚拟化，可以“通过无所不在的计算”来决定创造物的形式和行为，它不仅超越了地理和空间障碍，而且享有现实世界所不具备的整合平台的功能，具有实时互动和全球化等特征。这一意义为扩展艺术家的创造力和认识论开启了新视野，同时，这种建构于网络界面的极具现在进行时特征的语言形式和随之产生的新艺术观念，在国际上已经开始形成潮流，并且正在以越来越成熟的面目进入艺术史视野。

艺术作为“过程”

与传统视窗操作下的新媒体艺术相

比，交互性和扩展的人机对话，是VR艺术呈现的独特优势。从基本概念上说，VR艺术是以新型人机对话为基础的交互性艺术形式，其最大优势在于建构作品与参与者的对话，通过对话揭示意义生成的过程。

从技术应用的整体视野来看，VR艺术赋予艺术行为一种新型的技术美学色彩。由法国爱迪思通公司研制的虚拟现实软件Virtools以人性化的界面和超强的整合功能，为艺术家创作VR作品提供了必要的技术支持和新的可能性。该技术包括丰富的行为模块、人工智能模块、直觉式界面和多个行为模式，这些特殊模式可以帮助艺术家在虚拟世界中实现对周围环境的信息反馈，具有强大的虚拟现实沉浸效应和体验功能，交互方式也更接近于人们的自然行为。

艺术家通过该技术，可以采用更为自然的人机交互手段控制作品的形式，塑造出更具沉浸感的艺术环境和现实情况下不能实现的梦想，并赋予创造的过程以新的含义。如具有VR性质的交互装置系统可以设置观众穿越多重感官的交互通道以及穿越装置的过程，艺术家可以借助软件和硬件的顺畅配合来促进参与者与作品之间的沟通与反馈，创造良好的参与性和可操作性；通过视频界面进行动作捕捉，储存访问者的行为片段，以保持参与者的意识增强性为基础，同步放映增强效果和重新塑造、处理过的影像；通过增强现实、混合现实等形式，将数字世界和真实世界结合在一起，观众可以通过自身动作控制投影的文本，如数据手套可以提供力的反馈，可移动的场景、360度旋转的球体空间不仅增强了作品的沉浸感，而且可以使观众进入作品的内部，甚至操纵它、观察它的过程以及参与再创造的过程。该过程打破了传统的一元化行动思维。博思玛（Brolsma）在《作为体验的艺术：遭遇活跃的受众》一文阐述了该过程的意义：

“艺术家与受众的对话方式由此转向了作为工具与参考系的科学……二者身份

正在彼此渗透，受众解放到合作者、参与者的水平，他们受到上述过程的挑战，反过来推动了艺术阐释的进一步发展和艺术思维的多向度交流。”

整体而论，在VR艺术基础部分的构建中，暗含了一种打破传统二元论的潜力，而这种潜力的进一步发展将使艺术家获得一系列新的方法论，并由此形成一种建构于计算机界面的新范畴的美学思想，此时的艺术不再基于过去的决定性美学，而是由拥抱这些独特的数码特性的新的美学经验所塑造，艺术体验是交互性而非被动型的，此时的艺术家，就是为激活艺术生产的可能性法则创造语境的人，他们甚至将创造的权力赋予了参与者，自己承担起推动者的角色，而非创造艺术作品的唯一主宰者。

“游戏”：VR艺术的终极性体验

“游戏是人类心灵生活的戏剧模式……它是亲密而安全的，使我们能够分享自己内心最深层的幻想。”马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）的研究令人信服地证明了游戏通常以作为构成人类基础文化的重要因素而发挥作用。

由于艺术发展在一定程度上依赖于不同阶段来自技术领域的影响，虚拟现实和人工智能相关技术的日益成熟，为开拓VR艺术的游戏性潜质带来了强大的驱动力，基于艺术家、参与者和智能机之间复杂的相互作用，“游戏性”成为三者之间沟通的桥梁和作品赢得受众的关键因素。也就是说，VR艺术与生俱来的互动本质决定了其游戏性潜能，其终极体验因而是在人机交互的过程中实现并呈现其特殊优势的。循着这一思路，艺术家们越来越多地开始趋向于一种建构于网络界面的游戏性质的艺术探索，这种探索无疑使我们体验到了一种最原始最有力的选择，它通常诉诸于网络非中心化存在，在非物质语境中生成，因此具有非物质化的知觉穿透力。

从认识论方法关于展示存在的视角来看，“游戏”体验作为一种独特的历史性过程的积淀，与VR技术和当代艺

术结合,构成了独具创造力的技术性投射系统,该系统体现了艺术家与智能机之间的新型协作关系,其最大特点是以人机交互、人机共生下的艺术思维保持其生命力,因而成为新媒体艺术中最具整合特征的语言形式。它显然不是纯然的艺术,却使观众以游戏的方式获得一种超出以往认知范畴的“发生”过程中的艺术体验,艺术家的潜能由此得到进一步开掘,此时的艺术家,甚至承担起为“网游”创造无限制进化系统的推动者。

这一意义不仅刷新了以往人们对游戏的概念和感受情绪,而且明显构成了对主流话语和统一性话语权力的颠覆,同时也体现出对当代艺术一些本质性问题的突破,这些突破表现为两个方面:从挑战的方面看,它对当代艺术的一些常规套路、规范化方法以及常规艺术机制、策展体制构成了根本性的突破,同时也挑战了国际既有的展览机制和艺术制度;从艺术推动方面看,它把当代艺术中具有时效性的极端原则推进到了一个极致,呈现出一种最为原始而前卫的知觉表达,游戏模式的VR艺术同化了以往时代所创造的呈现模式的力量,构成了对既有视觉经验系统的对话或者再造。

然而从技术批判性的视角来看,建构于此类技术环境下的艺术发展也潜伏着一定的危险性,当我们沉湎于科技优势的同时,有时也会不知不觉沦为纯粹技术的陷阱,并造成主体的异在性,甚至存在着自我同一性的虚构,对于创作者而言,还存在着能动性、受动性的矛盾,科技工具在认识论和内在感知双重意义上的悖论,正如有些学者指出的那样:“虚拟世界在创造新语境与意义生产上的表现性甚至‘给人展示了世界大识大同的生灵降临的希望’”(马歇尔·麦克卢汉),其实我们所面临的是深刻地挑战我们如何定义自身及周边的世界的新问题。

面对主体的终结

如果说传统概念世界还保留了形而上学生存论含义的历时性结构,那么“虚拟现实”世界则隐喻性地提供了一个对形而上学的先验观更为激进的视角。当艺术家进入这一世界,一种虚拟化的知觉模式与传统艺术经验固有的价值系统之间的对话便随之而生,此时的计算机界面就每一个艺术个案而言都是图像语义结构的一个方面,能指与所指作为艺术生成过程中可感知的前定要素或前定的规律性,失去了它们既有的本源地位,因为我们出入任何一

个界面,都牵涉到二者通过一种新的陌生关系、超链接甚至无穷尽的重新建构与重新界定去充当其组成部分的所有界面。这种情形打破了以往我们关于能指与所指的同一性思维的盲点,艺术思想被遮蔽的一面经由一种非概念的、非话语性的界面所照亮,因为此时艺术生产的过程被置于虚拟世界总的概念框架之下,构成了对艺术既有逻辑系统的破坏和以往所有形而上学元叙事的消解,艺术生产最初也许建立在技术支持系统(如VR界面)自身同一性原则之上,但是随着二者的重新配置,艺术家逐渐趋向于自身的客体化,而此时的形而上思维却获得了最大可能性的完成和聚集。

在此情形下,能指与所指之间的任意性结构被极端的推动,二者不再依赖于我们的视界所形成的基本概念,而是迫使我们视觉与知识的体感模式结合起来,从而构造了一个超越于视觉现实的新的知觉范畴。该范畴之于计算机界面而言体现为图像语义结构的异构化倾向,这种倾向涉及艺术与技术的去中心化,并最终导致了艺术家的“终端身份”,也就是说传统意义上曾经是主体的艺术家现在变得不那么重要,他们只是作为“终端身份”而发挥作用。作品本身仅是艺术家观念和视野的投射,或者是一种过程的隐喻,该过程恰如罗伊·阿斯科特(Roy Ascott)的阐述

“艺术家、作品、参与者三者之间形成的回路(艺术生产过程)构成了一个完整的统一体,每件作品都变成了一种行为主义的塔罗纸牌包,……参与性、协同性作为其基本原则的反馈,提供了可以由观者无穷地重新洗牌的同等物,并且总在不断地生产意义。”

在此意义上,VR艺术继续了一种游戏性或称“后影像”的实践,但实践的重点已从讲究目标转向注重艺术生产、生成的过程和观众参与性再创造的过程,艺术由此从它的内在领域中走了出来,越来越不受边界限制,越来越多地由链接来维系,这种变化的潜流甚至使我们趋向于从编码的维度去理解一切创造性活动,通过符号界面进行交流,就此形成了一种建构于计算机界面的新范畴的技术诗学——“交互性诗学”。

然而人机共生的双向发展也带来一系列的制度限制,机器无所不在的控制重构了参与者之间的权力关系。正如我们所知,技术在生成力量的同时也生成了反力量,有时围绕技术而引发的参与

性从根本上看是一种知识权力的建构行为,它的纵深之处,制造了相关事物在角色、权力和对象中不断加剧的分离,技术的颠覆性力量由此体现。相应地,VR艺术一方面作为带领我们进入意识本质阶段的载体,另一方面也为权力意志创立新的价值原则提供了技术条件。

洞观知性的回归

人类主体与信息机器之间的“共生关系”抑或“精神联姻”,预示了一种复杂而含混的本质,无论是基于批判性的社会分析,还是乐观主义诠释,都聚焦于技术的可控制性、权力以及自身的异化等问题上。

当我们浸淫于VR世界这个自位一体的感知框架中的时候,无疑将获得更为远见卓识的洞察力,然而,当我们有限的理解力面对无限的虚拟世界时,势必我们的介入是不成熟的。作为一种后人文主义的表现形式和未来人类知性中的一个重要组成部分,该世界并非永远是独立于我们心灵之外的存在,而是能够帮助我们重新寻找新的价值尺度,以此引导未来社会发展的积极方面。VR艺术也毕竟不是纯然的艺术或永恒的非知觉领域,也不仅仅是一种观念形式、一个批评概念或美学概念,而是可以作为社会的异在力量发挥作用,从而使我们能够藉此走向更深层次的文化探问和文化价值的表达。

迈克尔·海姆(Heim Michael)在其引人注目的《虚拟实在的形而上学》中阐明了一个重要论点,即最终的虚拟技术是一种哲学体验:“未来世界也许不得不再次发掘一下非常古老的形而上学领域,但所用的开掘工具却是计算机模拟的虚拟实在机——出类拔萃的形而上学机……虚拟实在的本质最终也许不在技术而在艺术,也许是最高层次的艺术,它的最终承诺不是去控制、逃避或娱乐,而是去改变、去赎救我们对实在的知性。”

参考文献

- 1 苏珊·朗格.情感与形式[M].刘大基.傅志强.北京:中国社会科学院出版社,1986
- 2 路甬祥.谭德睿.孙淑云.中国传统工艺全集·金属工艺[M].大象出版社,2007
- 3 魏峰.心摹手追——对锻铜浮雕创作与工艺的思考[M]
- 4 冯守国.谈中国金属浮雕工艺[M]
- 5 唐绪祥.西藏藏族金属工艺纪实[M]
- 6 范扬.中国美术史[M].西南财经大学出版社,2003