

虚拟现实当代艺术案例研究

文 · 中国美术学院 · 修亚男

【内容摘要】本文基于对 20 世纪 80 年代以来艺术家运用虚拟现实技术所创作的重要虚拟艺术作品的了解，对近三年来颇有影响的虚拟现实当代艺术案例进行研究，分别从绘画和影像这两种形式上分析了虚拟现实技术所带来的变革。

【关键词】虚拟现实 当代艺术 绘画 影像

随着 2014 年 3 月，Facebook 宣布以 20 亿美元收购 Oculus VR 公司，关键词“VR”和“虚拟现实”的搜索指数不断上升，与其相关的各种报道也如雨后天晴般层出不穷。所谓虚拟现实（Virtual Reality，简称 VR），是一项通过计算机对多源信息的处理形成沉浸式交互环境的技术。具体来说，该技术提供了一种虚拟空间，让参与者可以感受视觉、听觉、触觉，甚至嗅觉和味觉的体验，即时的多感知让参与者沉浸在虚拟空间中，产生身临其境之感。

迈克尔·海姆（Michael Heim）曾用七大特征来表达虚拟现实的本质，即模拟性、交互作用、人工性、沉浸性、遥在、全身沉浸和网络通信。虽不能将虚拟现实的本质全部概括，但也抓住了其最主要的几种特征。他在《从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学》一书中说：“虚拟实在将增强转换现实艺术的力量。画框、舞台、电影院由于阻断了艺术作为实在的一部分而使艺术受限。然而，虚拟实在由于具有强化实在的作用，允许虚实之间更加平滑和有序的过渡。这种能力足以吓坏心理学家，却为艺术家们提供了一种前所未有的改变社会的力量。”

作为社会神经的艺术家自虚拟现实技术出现之时就开始关注，以敏锐的洞察力感受这一新技术的特征及其所带来的新鲜体验，并将其作为一种创作工具来表达自己的艺术观念，由此产生了一系列以虚拟现实技术为依托的艺术作品，我们称之为虚拟现实艺术。

从 1989 年杰弗里·肖（Jeffrey Shaw）运用虚拟现实的探索性作品《可识别城市》（*The Legible City*）到将虚拟物体真实化的布伦达·劳拉（Brenda Laurel）和雷切尔·史翠兰（Rachel Strickland）合作

的作品《占位符：虚拟环境的风景和叙述》（*Placeholder: Landscape and Narrative In Virtual Environments*），我们看到艺术家为虚拟现实艺术的发展所做的努力，整合出较为系统的虚拟现实体系。从 1993 年麦伦·克鲁格（Myron Krueger）的虚拟飞行的作品《影像空间：小行星》（*Video Place: Small Planet*），到拥有极致沉浸感体验的夏洛特·戴维斯（Charlotte Davies）的作品《渗透》（*Osmose*），艺术家开始从哲学层面探索虚拟空间的视觉、听觉和动感体验的潜力，让人们在虚拟空间中获得哲学性的感知。

一、VR 之于绘画

“当技术与艺术结合在一起，神奇的事情就发生了。”这是皮克斯公司的理念。正如我们熟悉的约翰·拉塞特（John A. Lasseter）的那句名言一样：“艺术不断追求和挑战新的技术，而技术又总能带给艺术新的启发。”

2014 年，一款 VR 绘画软件的出现革新了传统绘画方式。由旧金山一家交互设计工作室 Skillman & Hackett 开发的 Tilt Brush 应用让艺术家可以在虚拟的三维空间中直接作画，感受线条和色彩的层次，走入立体的画面中。体验了 VR 作画的迪士尼卡通绘画师格兰·基恩（Glen Keane）说：“当你画画时，你在表达一种真实、发自内心的东西，每画一条线都能感受到灵魂的颤抖。”虚拟现实带给艺术家更多的灵感，那不是在二维平面上作画，而是在共存于同一物理空间的线条和色彩中表达，这样的虚拟空间不仅挑战了艺术家的传统观念，也激发了艺术家的创作灵感，实现了很多传统绘画达不到的艺术效果。

2015 年，由现居纽约的游戏开发师麦·考利（Mac Cauley）制作的 VR 短片《夜

间咖啡馆》（*The Night Cafe*）带给读者全新的观画体验。该作品以凡·高的名画《夜间咖啡馆》（*Le Cafe de Nuit*）为基本场景，只要戴上虚拟现实眼镜，就可以走入画中，呈现在眼前的形象造型笔触清晰，色彩层次明显，体积空间真实，灯光、烛影、桌椅、楼台都可触可感，如同和凡·高一起置身于 1888 年的兰卡散尔咖啡馆。而这样全新的视觉体验是我们在面对一幅画的原作或者照片时感受不到的，强化的真实和沉浸感正是虚拟现实艺术不同于传统艺术形式的地方。

在今年的全球数码艺术大展中，来自意大利的插画家法比奥·詹彼得罗（Fabio Giampietro）获得 2016 Lumen Prize 金奖。他的作品《超平面》（*Hyperplanes of Simultaneity*）运用虚拟现实技术打破艺术和科技之间的壁垒，通过三星 Gear VR 头显将平面的绘画转化成 3D 数字虚拟画面，营造了独特的沉浸式体验，获得评委们的称赞。Lumen 奖评审团的成员加拿大导演迈克尔·富科西玛（Michael Fukushima）表示，法比奥的作品在为体验创作过程提供新方式中迈出了重要的一步。“Hyperplanes of Simultaneity 深刻地呈现了我个人对 VR 专业上的强烈愿望，那就是通过一个真正的创作者的表达将艺术和艺术手法融入 360 度的沉浸式体验中，而不是仅仅只有内容。”

时下，越来越多的艺术家将虚拟现实技术与绘画相结合，创作出独具特色的虚拟现实艺术作品。这些作品不仅注重视觉效果，还注重沉浸式的体验感受，增强的现实感削弱观众虚拟意识的同时，又带给观众个人自我意识的心理体验。

二、VR 之于影像

马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）在《理解媒介——论人的延伸》



夏洛特·戴维斯 (Charlotte Davies) 《渗透》 (Osmose) 1995 年



格兰·基恩 (Glen Keane) 用 Tilt Brush 作画场景 2014 年



法比奥·詹彼得罗 (Fabio Giampietro) 《超平面》 (Hyperplanes of Simultaneity) 2015 年

一书中说：“技术的影响不是发生在意见和观念的层面上，而是要坚定不移、不可抗拒地改变人的感官比率和感知模式。只有能泰然自若地对待技术的人，才是严肃的艺术家，因为他在觉察感知的变化方面够得上专家。”

2014 年，加拿大艺术家乔恩·拉夫曼 (Jon Rafman) 的虚拟艺术作品《普通套房》 (Apartment) 成为迈阿密海滩艺术巴塞尔博览会上人们关注的热点。当观众戴上虚拟现实眼镜，走到房间的阳台，视野中出现的虚拟场景一片宁静，有人躺在床上，灰色的海鸥在天空飞翔。当突然之间一切都破碎，强烈的眩晕感让观众发出尖叫，这种虚拟与真实之间强烈的错位体验，不得不让观众思考。乔恩·拉夫曼说，他最喜欢游戏在虚拟和真实的边界。而他的作品，往往也将观众带到这个边界地带，从体验到感受再引发思考。

在 2015 年伦敦扎布罗多维克兹收藏馆个展上，乔恩·拉夫曼呈现了另一件

虚拟艺术作品《雕塑花园》 (Sculpture Garden)。戴上 VR 眼镜后，观众会进入一个树荫笼罩的公园，周围摆放着许多奇异的雕塑，向上仰望时能体验到切身的失重感。“新技术可以展示存在于社会深层的欲望，完全逃离和进入另一维度的渴望已经存在很久了。”他说，“当技术变得可行的那个时候，我就计划完成一个虚拟现实的项目”。

虚拟现实赋予了艺术家更多的主动权和创作自由度，同时，艺术家所创作的虚拟艺术，也给予了观众更多前所未有的从心理认知到哲学层面的体验和感受。迈克尔·海姆曾说：“像虚拟实在这样的工具将教给我们一些新的把戏。我们将不得不适应这个新工具对我们最深层面的意识的触动，因为它所触动的是关系到我们是什么和我们在何处的问题。人类在场的观念，摆在了人们面前。”

2015 年夏季达沃斯年会上，一部 VR 影片《乌云下的锡德拉》 (Clouds over Sidra) 运用虚拟现实技术以艺术的方式呈现了人的意义。该作品由联合国委托 VR 创意总监盖博·阿罗拉 (Gabo Arora) 和导演克里斯·米尔克 (Chris Milk) 制作而成，短片通过讲述一名 12 岁的叙利亚女孩儿锡德拉 (Sidra) 的故事记录了约旦贫苦难民的日常生活。克里斯·米尔克介绍说：“它带我们到一个叙利亚的难民营，我们不再作为旁观者，观看一个当地人的故事，而是进入他们中间，看到一个关于我们的故事。”盖博·阿罗拉在采访中说：“我认为它所做的，是展示了讲故事所能造成的影响的力量，是故事讲述在外交和外交事务中的力量，也是我认为到目前为止，还没有产生过的力量。”

在制作虚拟现实视频的过程中，克里斯·米尔克意识到，虚拟现实将在媒介的历史上起到至关重要的作用。他认为，虚拟现实将是历史上最后一种媒介。因为它第一次实现了一种跨越，从解读作者表达的内在含义、想象其中的体验，到现在可以零距离地直接感受。事实上，虚拟现实作为一种媒介，是运用我们的感官来观察世界。在其他媒介中，我们用意识解读媒介，在虚拟现实，我们的意识就是媒介本身。所以，虚拟现实充满巨大的潜力。它以一种史无前例的深刻的方式连接每个人，它正在改变人们对待事情的看法和观

念。正如克里斯·米尔克所说，与电影媒介的早期时代相似，在虚拟现实的时代，我们也需要跨过“惊叹阶段”，进入讲故事的阶段。这样的讲故事方式是艺术的，我们之前所观看的媒介像电视、电影之类，它们都为观众提供了一扇窗户，而虚拟现实艺术，是让观众通过窗户进入另一个世界中，在另一个世界中的体验是真实可感的，并且是充满力量的。

结语

“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。虚拟实在的最终承诺不是去控制或逃避或娱乐或通信，而是去改变、救赎我们对实在的知性。”这是迈克尔·海姆告诉我们的。我们已经看到，虚拟现实技术对很多艺术形式都产生了影响，它不仅革新了传统艺术的表现方式，也给艺术生产关系带来了变化。这绝非是科技和艺术之间简单的物理嫁接，更多的是在未来艺术发展上的一场深层次变革。

时至现在，越来越多的艺术家尝试运用虚拟现实技术来进行创作，而呈现出来的虚拟艺术作品也不仅仅是形式上的变化。虚拟艺术让艺术审美主体介入艺术作品，实现了虚拟环境中的沉浸式深度审美体验。在沉浸式视觉冲击体验之下，是艺术家对艺术和技术、虚拟和现实以及生命和存在的思考。艺术家是具有整体意识的人，是觉察感知变化方面的专家，他们通过作品发声，用艺术与时代对话，发现真相并带给人们启示。日本数码艺术家藤幡正树说：“虚拟现实不是为了模拟真实世界的那种真实，而是更适合用来创造纯粹的人造世界。”在今天的虚拟现实时代，我们更多地还在学习它的语法，而不是用它的语言。在这个纯粹的虚拟世界中，如何意识到存在、意识到自我并与这个世界对话，是我们需要考虑的，这也是虚拟艺术正在尝试的。

本文为浙江省大学生科技创新活动计划项目研究成果，项目编号 2016R402049。

参考文献：

- [1] [美] 迈克尔·海姆著，金吾伦等译：《从界面到网络空间：虚拟实在的形而上学》，上海科技教育出版社，2000
- [2] [德] 奥利弗·格劳著，陈玲译：《虚拟艺术》，清华大学出版社，2007
- [3] [加] 马歇尔·麦克卢汉著，何道宽译：《理解媒介：论人的延伸》，译林出版社，2011