

论 5G 时代数字技术场景中的沉浸式艺术

江 凌

摘要: 5G 技术系多种新型无线接入技术和现有无线技术集体优化的技术升华和结晶,具有万物互联、泛在网、高速率、大容量、低时延、低功耗等优势。借助 5G 移动通信技术和虚拟现实技术、智能技术、光学和电子媒介技术的广泛应用,沉浸式体验将成为学习、生活、娱乐和审美的重要形态。在 5G+VR+AR+AI 数字技术场景中,探索沉浸式体验艺术的生成及其与新时代数字技术的耦合、沉浸式艺术与虚拟现实之间的深层关系、5G 时代技术组合态势下的沉浸式艺术的本质及其审美转向和审美法则,反思技术统治和感官娱乐至上虚拟场景中沉浸式艺术的“景观化”问题,具有重要的技术、审美与艺术价值,有利于提升人们在 5G 技术与虚拟现实技术、智能技术互联时代的沉浸式艺术创作、表达和受众体验能力。

关键词: 5G 时代; 沉浸式艺术; 审美范式; 艺术“景观化”反思

一、引言

技术的进化和创新源于以前的积累和叠加,是技术自创性的产物,在这个意义上,“技术集合的新元素的产生或成为可能,正是源于已有的技术集合,结果就是技术创生于技术自身”^①,5G 技术正是 2G、3G、4G 迭代赓续和创新的产物。对于审美艺术创造与体验活动而言,不仅仅是 5G 技术,各种与其相关的技术自创性、技术变迁与迭代创新,对艺术的进化和体验都产生了深远的影响。赫伯特·马尔库塞在他的《单向度的人》中也提到:“科技文明在艺术和技术之间打造了一种特殊关系……艺术的合理性,它的投射于现实生活的能量,界定尚未意识到的可能性的能力,从此可以受到正视。它对世界科学技术革命发挥了和正在发挥着积极有效的作用,而不再是既有工业机器的婢女,不再是用以美化商业交易并抚慰其不幸的婢女。”^②将先进的技术运用到艺术创作和体验中是保证艺术先进性和稳定存在的手段;而艺术逻辑在科技上的延伸则是使冰冷的技术更加人性化、更具反思性和美学特质的要求。在今天 5G 和人工智能时代,移动通信技术、虚拟现实技术以及其他数字技术已经在艺术领域得到广泛应用,而随着新技术运用的成本降低、虚拟环境的创设更加逼真,以打造沉浸式体验为主要形态的数字化艺术冉冉升起。

21 世纪以来,技术迭代创新速率加快,随着声音、影像、数字以及虚拟现实技术的发展,艺术的沉浸式体验变得越来越容易,也越来越逼真。“从本质上看,技术是被捕获并加以利用的现象的集合,或者说,技术是对现象有目的的编程。”^③艺术的真实和想象混淆在技术操作的编程体系和全体性交融中,到处都体现出艺术美学及其体验的魅力和张力,“这种美学现实不再是艺术的预谋和距离带来的,而是艺术向第二级、向二次方的上升造成的,是代码的预现性和内在性造成的”^④。在 5G 信息通信技

收稿日期: 2019-05-18

基金项目: 国家社科基金重大项目“网络与数字时代增强中华文化全球影响力的实现路径研究”(18ZDA132)。

作者简介: 江凌,上海交通大学媒体与传播学院教授(上海 200240; jiangling1118@126.com)。

① 包国光:《打开“技术黑箱”的一个新尝试》,载布莱恩·阿瑟:《技术的本质》,曹东溟、王健译,杭州:浙江人民出版社,2014 年,第 IX 页。

② 赫伯特·马尔库塞:《单向度的人》,刘继译,上海:上海译文出版社,1989 年,第 197 页。

③ 布莱恩·阿瑟:《技术的本质》,曹东溟、王健译,杭州:浙江人民出版社,2014 年,第 53 页。

④ 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,车槿山译,南京:译林出版社,2006 年,第 109 页。

术、虚拟现实技术和人工智能技术支持下,艺术与数字技术的交融,数字艺术的崛起大大扩展了艺术体验与想象的空间。在沉浸式体验环境中,数字空间的艺术呈现如同汪洋大海,人和身体就像大海中的鱼儿穿梭其中,在真实和虚幻的视听想象中遨游。

目前,学界关于数字技术时代的沉浸式艺术的研究文献不多,主要研究文献及其论题、观点表现在两个方面。一是关于数字技术、审美艺术与受众认知体验方面的研究文献。黄鸣奋的《新媒体与西方数码艺术理论》一书从新媒体和数码艺术的角度切入,对赛伯主体性的建构、图灵测试与对话程序、新媒体革命与虚拟化、新媒体革命与艺术的流动化、虚拟现实及其艺术应用、混合现实的社会应用等进行了较为深入的论述^①。刘世文和黄宗贤的《当代新媒体艺术与审美范式转型》一文认为,以新媒体技术及其成果为支撑的新媒体艺术,呈现出与传统艺术不同的艺术审美范式。当代新媒体艺术的审美范式主要表现为介入与多向度审美、交互性和虚拟沉浸的非物质性审美,呈现出由“固体”向“流体”转变的审美范式变化^②。刘世文的《论新媒体艺术的“虚拟沉浸”审美》一文认为,虚拟现实艺术带来一种真实的“沉浸式”的深度体验和虚拟实践,这种虚拟沉浸审美导致一种非物质性审美基质的形成,对传统艺术审美范式和原则产生强烈冲击,彰显着新媒体艺术自身的美学特质^③。高慧琳、郑保章等的《虚拟现实技术对受众认知影响的哲学思考》一文从哲学角度对虚拟现实技术的沉浸性、交互性、构想性三个特点进行了剖析,探讨了虚拟现实技术对受众认知的辩证影响,以及由此给受众心理和行为可能带来的负面作用^④。王红、刘怡琳的《交互之美——team Lab 新媒体艺术数字化沉浸体验研究》一文指出,新媒体艺术 team Lab 团队通过创作数字的梦幻之境,为观众带来突破想象力的数字体验艺术,使观众走向互动、交互、共同创造的沉浸体验之美^⑤。

二是关于虚拟现实技术与沉浸式传播的机制分析,对5G时代沉浸式数字艺术的研究亦有参考价值。如杭云和苏宝华的《虚拟现实与沉浸式传播的形成》一文分析了虚拟现实中心与机器在感知系统和行为系统界面的元素构成及其在传播交流中所具有的沉浸性特征,指出虚拟现实将进一步颠覆人类长期积淀的生存经验和目前固有的生存方式^⑥。常雷的《“沉浸式体验”在视角文化中的媒介传播及其应用》一文认为,“沉浸式体验”将带来超越传统视觉艺术的艺术,但媒介只是开启“沉浸式体验”的辅助手段,需要提防过于强调纯粹感官体验和艺术表面化的陷阱^⑦。

目前的研究文献或是基于审美艺术角度,或是借助传播学理论工具,而很少将两者结合起来。同时,审美艺术层面的分析理论性较强而缺乏实际分析,而传播学角度的分析重在技术和人机关系的讨论,缺乏理论深度。本文基于数字技术下的审美符号、景观文化、艺术光韵理论,在5G+VR+AR+AI技术和光学、电子媒介技术支持下的沉浸式艺术进行分析和反思,探讨5G数字技术时代人们的艺术认知观念和审美范式变革,分析“虚拟”与“现实”边界模糊后带来的超真实状况,并反思数字媒介沉浸式艺术所遇到的“景观化”与灵韵问题,以提升人们在5G和人工智能时代的沉浸式艺术创造、表达和体验能力。

① 黄鸣奋:《新媒体与西方数码艺术理论》,上海:学林出版社,2009年。

② 刘世文、黄宗贤:《当代新媒体艺术与审美范式转型》,《贵州师范大学学报(社会科学版)》2014年1期。

③ 刘世文:《论新媒体艺术的“虚拟沉浸”审美》,《温州大学学报(社会科学版)》2014年4期。

④ 高慧琳、郑保章:《虚拟现实技术对受众认知影响的哲学思考》,《东北大学学报(社会科学版)》2017年6期。

⑤ 王红、刘怡琳:《交互之美——team Lab 新媒体艺术数字化沉浸体验研究》,《艺术教育》2018年17期。

⑥ 杭云、苏宝华:《虚拟现实与沉浸式传播的形成》,《现代传播》2007年6期。

⑦ 常雷:《“沉浸式体验”在视角文化中的媒介传播及其应用》,《设计艺术(山东工艺美术学院学报)》2018年3期。

二、数字艺术与沉浸式体验的生成与耦合

(一) 沉浸式艺术的生成与美学影响

卡西尔在《人论》里提出,人的生活世界之根本特征就在于人们总是生活在“理想”的世界,总是向着“可能性”行进^①。人们试图摆脱现实的局限性,借助工具或符号去间接体验自己的理想世界。在技术发展尚未成熟的时候,艺术往往是人们借以构建审美和想象的手段,他们将审美和想象力灌注在优美的绘画和诗意的语言中,企图逃离“实在”的生活而沉浸于美好幻象之中。从艺术实践角度来看,“沉浸式体验”长久以来一直是艺术家们的创作目标。从文艺复兴时期教堂穹顶的宏大壁画到瓦格纳“沉浸式歌剧”的艺术实践,乃至 20 世纪初非叙事电影的出现,无不展现着这一诉求。

“沉浸式体验”可以借用心理学中的“心流”概念加以理解。心理学家米哈利·奇克森特米哈伊将“心流”定义为一种将个体注意力完全投注在某活动上的感觉,心流产生的同时会给予人高度的兴奋与充实感^②。沉浸就是让人在专注于当前的目标或审美情境下感到愉悦和满足感,从而忘记真实世界的状态。而沉浸式体验活动能够创造令人投入的“心流”。现代认知心理学认为,人类对事物的认知是通过声、形、意三种不同的途径获得的。人的认知过程就是对外界感知的信息进行不断地编码、存储、检索、分析和决断的过程,对世界认识的来源是大脑对于实在的感觉活动^③。沉浸式体验通过声、光、电、影等技术效果刺激受众的不同感官,引发其心理感受和身心感觉,达致“心流”状态。这种“心流”状态能帮助他们忘记疲劳、烦恼和不快,释放生活压力,获得专注的体验和感觉。在艺术创作和审美中引入沉浸式体验理念与活动,能够让主体获得愉悦的审美体验,甚至在主客体交互的过程中引起思想情感的延伸,这是一种理想的艺术创作境界和艺术展演目标。

从“接受美学”的角度来看,借用数字技术手段为受众提供“沉浸式体验”是文学艺术尤其是大众艺术发展的重要方向。德国文艺学家汉斯·罗伯特·尧斯从受众角度出发,提出“艺术品不具有永恒性,只具有被不同社会、不同历史时期的读者不断接受的历史性”,“经典作品只有当其被接受时才存在”的观点。“艺术的接受不是被动的消费,而是显示赞同与拒绝的审美活动。审美经验在这一活动中产生和发挥功用,是美学实践的中介。”^④一种艺术文本、一件艺术作品的好坏很大程度上取决于受众的评价和接受程度。基于 5G+VR+AR+AI 等技术组合的沉浸式艺术尽可能让受众发挥其主体性感知与体验功能,在走进作品并为之互动的过程中实现艺术品的展示体验和审美艺术价值。从“关系美学”的角度来看,数字技术时代的沉浸式艺术可以让受众在参观艺术作品时从被动的接受者转化为作品创作的主动参与者或生产、再生生产者,形成艺术作品与受众之间直接互动、艺术作品创作者与受众之间的间接互动关系,既丰富了受众的审美和精神体验,增强其身心愉悦感,又在受众的暗语、体验、接受中升华人与艺术作品、人与群体之间的关系。正如法国评论家尼古拉斯·鲍里奥德所说:“艺术作品的意义在于主体间性。这种主体间性是一种上下文的预警关系,不以约定俗成的社会关系为基础,而是在与社会关系之外的巨大关系建构可能性,它在人与人、人与物的交往中完成,空间变成场域,被打上了历史文化的烙印。”^⑤

综上所述,不管是在人类学、心理认知学,还是在接受美学和关系美学的意义上,数字时代的沉浸

① 恩斯特·卡西尔:《人论·序》,甘阳译,上海:上海译文出版社,2013年,第2页。

② 参见金石明镜:《心流概述》,https://www.jianshu.com/p/134e8ef80bf8,访问日期:2018年2月28日。

③ 高慧琳、郑保章:《虚拟现实技术对受众认知影响的哲学思考》,《东北大学学报(社会科学版)》2017年6期。

④ H. R. 姚斯、R. C. 霍拉勃:《接受美学与接受理论》,周平、金元浦译,沈阳:辽宁人民出版社,1987年,第334页。

⑤ 尼古拉斯·伯瑞奥德:《关系美学》,黄建宏译,北京:金城出版社,2013年,第118页。

式艺术及其被体验都是人类生活习性和审美需求所导致的必然结果,也是艺术为了使受众得到身心愉悦和审美满足、实现作品价值、推动社会关系的必要选择。

(二)数字艺术与沉浸式体验的深度耦合

数字艺术包括影像艺术、数码艺术、公共艺术、装置艺术、虚拟现实艺术和空间设计艺术等。它是一种以光学媒介和电子媒介为基本语言的新艺术学科门类,主要是指那些利用信息通信技术、网络技术、互动技术、动画技术、电子游戏技术、三维视觉技术、远程通信技术、虚拟现实技术等科技成果作为创作媒介,在艺术创作、艺术承载、艺术传播与接受、艺术批评等行为方式上对艺术进行全面探索,进而在艺术观念、艺术思维、艺术审美感觉和审美体验以及美学和文化层面上产生深刻影响的与传统艺术相异的新艺术形态^①。它是艺术与科技融合的典型应用。数字艺术通过独特影像、视频和音频,调动听觉、触觉甚至嗅觉和味觉等多维感官,在知觉感性方面表现出令受众身临其境的“沉浸式”深度体验。近年来,以炫目且宏大的声光影数字技术和虚拟现实技术、人工智能技术形成的沉浸式体验越来越深入。即将到来的5G时代裹挟着万物互联、泛在网、高速率、大容量、低时延、低功耗的优势,数字艺术与沉浸式体验的耦合将更为深入和彻底;同时也因为技术的先进性和新奇性,它将会在市场上大获成功。

1. 数字技术制造沉浸式艺术场景

数字技术指借助一定的技术设备将图、文、声、像等各种信息转化为电子计算机能识别的二进制数字“0/1”后,进行运算、加工、存储、传送、传播、还原的技术。在艺术领域运用上,它是将电子信息技术集中在光线、声音、影像的创造上,创作团队力图将艺术展示空间打造为由数码构成的超现实环境,构建数字化梦境,让人们直接进入一个高科技下的梦幻空间。同时,数字互动装置的引入使得受众能够跟环境发生互动,进一步强化用户的沉浸式体验。比如,日本东京 team Lab 艺术团队致力于数字艺术形态创作,将科技与艺术结合,让数字艺术与受众之间产生互动,创作出极具审美体验和想象力的沉浸式体验型艺术作品。其代表品《花之森林,迷失、沉浸与重生》为给受众打造了一个光影交织的虚拟花海。诸大的空间中,地面、墙壁作为光影的投射屏幕,映出了绚丽多彩的动态效果;直立的镜子更是通过反射营造迷幻和无限的效果。投影出的花朵会经历生长、绽放、凋谢和死亡的过程,伴随着具有未来感的音乐,走入展览空间的观众瞬间就沉浸在这片花之森林中。

除了建构梦幻场景外,数字技术还能实现人机交互,在趣味性互动上深化了沉浸式体验。比如,2015年,伦敦艺术团体兰登国际创作的大型互动装置作品《雨屋》在上海余德耀美术馆展出,吸引了20多万名受众参与,被视为“引发国内沉浸式艺术热潮的开端”。《雨屋》在一个100平方米的昏暗空间内构建了持续不断下雨的场景,受众可以自由地在雨中嬉戏和穿梭但不会被淋湿。因为屋中装了大量隐形3D摄像头实时监控受众动向,并根据人们的运动状态即时将信息反馈到控制系统,在人到之处就停止下雨。这件作品试图探索在未知状态下人类的感受以及随之而来的反应。创作团队将下雨的自然现象赋予数字技术,将受众带入一个陌生未知的情境中,给人以强烈的好奇心,受众穿梭其中,乐此不疲。

运用数字技术创作的数字艺术,重在具有感官冲击力的情景创设和公共性互动装置构建。它面向所有受众,立足梦幻场景层面,给予每个受众相似的沉浸式体验。每个参观受众与其他人一起漫游这种梦幻世界,共同沉浸在人机交互的同时实现人与人之间的交互,更容易达到“关系美学”的目标。但随之而来的,是个体主体性的相对弱化,创作团队预设的场景和目标,单向度地控制住了受众的体验轨迹,受众始终处于被动的接受状态。

^① 刘世文:《物象化—影像化—数字化:论新媒体艺术创作语言的革新》,《艺术探索》2011年5期。

2. 虚拟现实艺术空间与技术装置

“虚拟现实”(简称 VR)一词被用来描述计算机空间的仿真世界,兴起于 20 世纪末,是综合数字图像处理、计算机图形学、多媒体技术、人工智能、传感器技术以及高分辨现实等技术,融合视觉、听觉、触觉为一体,生成逼真的三维虚拟环境的信息集成技术系统。在这种虚拟空间中,受众可以借助于数据头盔显示器、数据手套、VR 眼镜等设备与计算机进行交互,得到与真实世界极其相近的体验^①。

在 2018 年香港巴塞尔艺术博览会上,行为艺术之母玛丽亚·阿布拉莫维奇展示了其虚拟实景交互作品《上升》。她穿戴感应装置将自己浸泡在一个玻璃水池中,表演时她一点点沉入水中,在浸没过程中向四处呼救。带上 VR 眼镜后,人们眼前的场景就转变为极地冰川和波涛汹涌的海洋,体验者在高沉浸感中进入了与“虚拟”的阿布拉莫维奇共享的私密空间,亲眼目睹渐渐升起的水平面升至其腰际直至脖颈,亲耳听到作为被困者的“艺术家”在玻璃水舱中的绝望呼救。在这件作品中,艺术家希望借由体验者的感同身受,感受到全球气候的剧烈变化对人类的生存造成了威胁的艺术价值意蕴。

与单纯的数字技术相比,虚拟现实技术语境下的沉浸式艺术强化了受众的个体体验,带上 VR 装置后的受众浸入到了只属于自己的或自己与艺术家的私密空间,个体的能动性被进一步调动,不仅可以获得多维的空间信息和感觉,还可以自如地根据环境事件而产生自己的动作行为。虚拟现实技术带来的人机交流体现了对人和人之间的身体要素的重视。虚拟现实艺术把人的身体解放出来,使人获得了自由^②。此时,体验者和装置之间的交互性脱离了传统意义上的交互,虚拟现实系统所要创造的是完全模仿自然化生存方式的、与机器构造环境之间的一种沉浸式互动。这种互动把人带入一种在潜意识层面接受与发出信息的状态和模式^③。

3. 5G 技术加持的沉浸式艺术如影随形

目前,能够深刻影响我们日常生活和艺术审美的 5G 时代已经到来。5G(第五代移动通信技术)技术乃多种新型无线接入技术和现有无线技术集体优化的技术升华和结晶,具有万物互联、泛在网、高速率、大容量、低时延、低功耗等特点和优势。在“5G+”技术支持下,特别是在 5G 通信技术与数字艺术技术、虚拟现实技术和人工智能技术的“技术互联”情境中,一方面,沉浸式艺术作品和体验之间不仅可以自洽互联,而且可以与其他万物互联,如沉浸式艺术作品和受众个体的(或团体、集体的)体验与健康医疗、汽车交通、媒介广告、文化旅游和各种产业之间实现“互联”;另一方面,由于 5G 技术具有如影随形的泛在性,“以无所不在、无所不包、无所不能为基本特征,以实现在任何时间、任何地点、任何人、任何物都能顺畅为目标,形成构建‘泛在网络社会’”^④,让沉浸式体验艺术不再受数字技术的艺术场景空间限制,受众一机(移动手机或计算机网络)在手,借助于 5G 高速率、大容量、低时延、低功耗的技术优势,能够随时随地体验乃至再生产沉浸式艺术。与此同时,有了 5G 技术的加持,受众的主动性、参与性更强,与沉浸式艺术的互动程度更高,

在 5G 技术、虚拟现实技术和人工智能技术互联情境中,沉浸式艺术作品和受众体验突破了艺术场景空间和场所的限制,受众随时随地与沉浸式艺术作品之间进行互动体验。比如,在受众要体验迪士尼的“飞越地平线”的虚幻艺术,以前要去迪士尼排队等候几个小时,然后亲临现场空间,在云雾弥漫的半空中体验由世界知名景区构建的美轮美奂的虚拟艺术;而在 5G 时代,在迪士尼的数字技术和虚拟艺术空间开放的前提下,受众可以坐在汽车后座里,打开手机,链接迪士尼“穿越地平线”的空间艺术场景中,直接进入虚拟空间现场体验。与此同时,受众还可以把迪士尼“飞越地平线”的沉浸式虚

① 陈玲:《新媒体艺术史纲》,北京:清华大学出版社,2007年,第77页。

② 陈启安:《人机界面的优化设计》,《软件世界》2005年12期。

③ 杭云,苏宝华:《虚拟现实与沉浸式传播的形成》,《现代传播》2007年6期。

④ 百度百科:《泛在网》,https://baike.baidu.com/item/泛在网/952536?fr=aladdin,访问日期:2019年4月12日。

拟空间艺术与健康医疗、媒介广告、文化旅游等产业进行植入和互联互通。比如,在数字广告制作中植入“飞越地平线”的空间艺术场景,在文化旅游产业中模拟“飞越地平线”艺术场景等,改变沉浸式艺术场景的场所固定性,使其流动和互动互联起来。

在5G技术互联时代,受众沉浸式体验的高参与性、介入性和主体能动性、自主性进一步强化,在数字声、光、电、图像技术和虚拟现实技术条件下,被设计的艺术场景空间往往是设计者自己的艺术创造和表达,受众更多的是被动式的互动体验;而在5G技术加持下,受众沉浸式体验的主体能动性、介入性更强,他们可以凭借自己的艺术想象和审美偏向,主动参与虚拟艺术场景空间构建。比如,加入自己的设计艺术元素,生产或再生产自己的艺术设计与创造性体验。例如,在迪士尼“加勒比海盗”的沉浸式体验艺术空间中,受众置身于场景艺术空间中,加入自己的艺术感觉和想象,再描绘、设计和生产新的艺术空间场景,为其注入新的文本、符号和图案,使“加勒比海盗”艺术体验空间达到一种“按需所取”的境界。

三、5G技术互联时代沉浸式艺术的本质与审美转向

(一)仿象的“第四等级”与沉浸式艺术的本质

法国学者让·鲍德里亚给仿象划分了三层等级:仿造,是从文艺复兴到工业革命的“古典”时期的主要模式;生产,是工业时代的主要模式;仿真,是目前这个受代码支配阶段的主要模式。第一级仿象依赖的是价值的自然规律,第二级仿象依赖的是价值的商品规律,第三级仿象依赖的是价值的结构规律^①。前两种等级的仿象可以借用自动木偶和机器人的比喻,前者是人的类比物,是活人的理想形象,它不能消除仿象和真实之间的差异,这种形而上学差异为其带来了崇高而独特的魅力;后者则是人的等价物,并且在操作过程的统一性中把人作为等价物占为己有。机器人不再对表象发问,它唯一的真相就是自己的机械效率,不再有上帝或人类的相似性或相异性,担忧一种操作原则的内在逻辑^②。随着数学、遗传学和符号学的发展,我们进入到了第三级仿象,一切都消解在0/1的记录和解码中。数码世界吸收了隐喻和换喻的世界,仿真原则战胜了现实原则和快乐原则。让·鲍德里亚认为,触觉交流文化已经来临,“这是接触的、感官拟态的、触觉神秘主义的全部想象,说到底是整个生态学被移入这个操作仿真的世界,多种刺激带来多种回应”^③。随着主体需求、感知、欲望等概念的操作化,环境的装置在各处取代了力量和强制的装置。艺术也走向了整体的、融合的、知觉的(不再是美学的)环境性。技术装置下的数字艺术乃是这种环境性创造的范例,它通过表演、参观、展览等仪式感的活动,让第三级仿象被展示出来。随着5G技术、虚拟现实技术、智能技术的发展和互联互通,第三等级仿象迈入价值的体验规律——第四等级,在仿象的第四等级下,艺术的环境性创造指向审美主体的本我、自我和超我之间的互动体验,以及主体之间的参与和互动,艺术创作和受众主体在体验的层面构建“物我一体”的若虚若幻的审美想象空间。

对于沉浸式艺术的创作方式,可以借用鲍德里亚的“超真实”理论来解读,他认为,第三级的拟态仿象“是现实在超级现实主义中的崩溃,对真实的精细复制不是从真实本身开始,而是从另一种复制性中介开始”^④,从中介到中介,真实化为乌有,而现实却因为自身的摧毁而得到巩固,变成一种为了真实而真实,“一种失物的拜物教——它不再是再现的客体,而是否定和自身礼仪性毁灭的狂喜:即超

① 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,车槿山译,南京:译林出版社,2006年,第67页。

② 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第74页。

③ 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第104页。

④ 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第105页。

真实”^①。超级现实主义是代码化现实的组成部分,它使这一现实永存,但丝毫不改变这一事实^②。如果说第三等级仿佛借助于代码和中介解构真实,达到一种超现实主义境界,那么,第四等级的仿佛则在技术迷宫中直接打破现实和超现实、真实和虚幻的界限,让人的意识沉浸于由真实的、技术的、物质的材料构筑的虚幻场景中。沉浸式艺术不仅运用数码和虚拟现实技术、5G 技术不断地进行复制,复制的是自然真实和虚拟影像的组合物,是一种深层的拟像而不是简单的仿造。它并非制造出一种客观实在体,而是人类可以通过身体感官体验、通过大脑认知的虚拟系统。在 5G 和智能时代,所有的实在物都可以用符码、图像和技术来构建,所有的艺术品、艺术氛围、体验空间都可以用数码、符号、图像构建,残酷性被那种“以饱和临界点为基础计算的感知代码”^③和高清、即时、互联的网络传输技术发明所取代。这样的技术和观念给艺术创作带来了新的空间,艺术书写逻辑在更广阔、更不受拘束的虚拟世界获得创造性。与此同时,5G 时代的技术组合在沉浸式艺术领域的运用让审美主体以自己熟悉的实践方式与虚拟环境进行自我完善和建构,从而获得全面而深刻的身心沉浸、审美愉悦与快乐满足。

“超真实”类似于梦幻的内在间离效果,这种效果让人意识到自己在做梦,但其实这只是梦幻审查与梦幻永存的游戏^④,数字符码和图像、符号与真实的物质材料,在数字技术、虚拟现实技术、5G 通信等技术组合作用下,能永久地建构虚拟情景,让这个梦延续下去。以至于在超真实的虚幻空间中,真实与想象浑然一体。从某种意义上说,“影像不再能让人想象现实,因为它就是现实,影像不再能让人幻想实在的东西,因为它就是虚拟的实在”^⑤。虚拟情境将人类的想象现实化,本身就形成了另一个维度的“真实”。在沉浸式艺术中,人们进入虚拟的艺术空间中,在生理和感官得到刺激后,会主观地认为这个虚拟环境是真实的,伴随而来的审美与情感体验也是真切的。“虚拟世界的审美体验紧密关联着生理的美感,或愉悦或痛苦,或快乐或伤心,或喜忧参半或悲喜交加,虚拟空间或数码幻觉可以在使用者或参与者身体上生成伴有意识和意义的特殊审美感受。”^⑥再以阿布拉莫维奇的作品《Rising》为例,审美主体清楚地知道艺术家本人并非处在极度危险的冰川海洋中,她并没有真的濒临淹死,然而在 VR 眼镜的技术装置加持下,人们感到眼前的场景比现实更加“真实”,在审美中产生的刺激、紧张、心跳完全是一种自然流露,艺术作品试图传达的刺激性和思想性变得更为直接和真实。尽管虚拟场景与人在事实上是割裂的,但虚拟环境的存在和技术的力量确实作用于人的生理和感官,也同样作用于人的知觉和意识,模糊了人与虚拟艺术场景的边界。到了 5G 技术和人工智能时代,万物互联,艺术场景泛在,艺术审美体验者在随身的技术装置中,在感官沉浸以及艺术创作的互动体验中,在大脑中建立与虚构场景同构的亲密联系,并为之融合,真实世界和沉浸式艺术勾链成“物我一体”的亦真亦幻世界。真实是那个可以等价再现的世界,而超真实可以被认为是复制与再现的终极层面,因为它代表着已经永远再现的世界^⑦。从这个意义上说,由仿象带来的“虚拟即真实”的状况已经超越了“什么是虚拟,什么是真实”的二元对立层面,被现实化了的想象也构建了一种真实。5G 时代技术组合态势下的沉浸式艺术的本质体现即在于此。

(二)沉浸式艺术的审美转向与审美法则

传统的艺术审美,是一种有距离感的“观看”式审美。审美主体与对象客体之间界限分明,观看者要

① 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第 105 页。

② 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第 107 页。

③ 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第 104 页。

④ 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第 107 页。

⑤ 让·鲍德里亚:《完美的罪行》,王为民译,北京:商务印书馆,2000 年,第 9 页。

⑥ 刘自力:《媒体带来的美学思考》,《文史哲》2004 年 5 期。

⑦ 让·鲍德里亚:《象征交换与死亡》,第 107 页。

借助“凝视”和艺术想象力而获得的认知、情感投射和理解,与创作者达到艺术的共鸣与情感的神交。在这一审美过程中,审美主体并没有介入到审美对象客体之中,也没有参与创作,审美活动遵循“单向度”原则。而5G技术互联时代的沉浸式艺术,则大大地改变了审美主体与客体的交流互动方式。审美受众介入到艺术作品的互动中,参与艺术作品的形态以及意义建构,呈现出多向度的审美。5G时代技术加持下的艺术作品作为“开放”的召唤结构,在召唤接受者进行审美时不可能强制其参与,创作主体只能预测这种介入与参与的发生并为之提供完备的框架或条件和某种契机,但不能决定作品的最终形态和意义,而受众介入作品建构之形态与意义的行为实施,以及对作品产生影响的操作权掌握在接受主体手中^①。在5G时代数字技术和虚拟技术联动的沉浸式艺术中,艺术美感和身心愉悦感的获得不是来自受众远距离的静态审视,而是源于受众感官感知与动态的深度参与互动中的体验获得,我们不是在外在地欣赏美而是在内在地感受和体验美。它“取消了欣赏者与对象之间的距离,消弭了审美想象中介,终止了从符号的所指到能指间的思维工作,使艺术接受变得直观、简单、快捷”^②。

沉浸式艺术带给审美主体一种变异的审美体验。在5G通信技术与数字艺术、虚拟现实艺术互联态势中,人们形成了一种“身体不在场”的状态,或者可以用法国哲学家保罗·维里奥在其《消失美学》所提出的“瞬间失意”的心理学概念进行描述。所谓“瞬间失意”,是指人所经历的一种生理的和认知的缺席状态,是认知形式的不在场或从身体中消失,精神和肉体此时出现分裂^③。数字艺术和5G时代的新媒介技术能够在使用者身上诱导和持续瞬间失意现象。在数码构建的沉浸式虚拟空间中,认知主体包含在交互状态的瞬间失意情形之中^④。比如,丹麦艺术家奥拉维尔·埃利亚松的艺术作品《天气计划》,利用200枚黄色钠灯为伦敦观众制作了一颗人造太阳,并利用展厅顶部的巨大镜子延伸了太阳的幻象。身处其中的参观者表现出迷狂和失魂落魄的状态,意识已然脱离身体进入了一个太阳能够触手可及的场景中,人们暂时忘记了现实的身体、生活和身份,完全随着场景空间和身体意识的流动而行动,在人造太阳艺术场景的震撼下惊叹作为地球生物的渺小与幻象的艺术空间的伟大。

5G时代,5G+VR+AR+AI组合技术在艺术实践和审美实践中所营造的具有沉浸性的空间场景为艺术创作和审美体验提供了更为开放的可能性,它突破了传统艺术的审美准则,形成独特的审美趣味与范式。审美主体真正介入了审美客体的创造,多向度地感知体验艺术的精神内涵与审美愉悦,在意识脱离身体的情境中得到审美的狂欢式体验;艺术家也充分利用5G时代的多维技术,多角度、多形态地表达自己对于世界理解和探索,并由此构建一个更为宏大的虚拟艺术世界。

在这种打破现实和虚拟边界的场景空间中,沉浸式艺术审美主体遵循着高参与度、互动、自由、快乐的法则,在本我(遵循自由和快乐原则)、自我(让外部世界的现实原则凌驾于本我内部滋生蔓延的快乐原则之上)、超我(在社会文化作用下的深层“本我”)^⑤中穿梭。审美主体的高度参与、与审美客体的高度互动在技术和艺术高度耦合中营造的逼真幻想场景空间中成为可能,也充分彰显了审美主体在沉浸式艺术中,身体“在场”或“不在场”的自由,身体感官与客体之间的参与和互动的自由、身心想象和体验的自由。更重要的是,身体被自由解放后,遵循自由选择、自由决定和个人审美偏向,能够形成生产性、消费性或审美性的艺术再生产自由。5G时代技术互联态势下这种自由的审美法则与主体的审美愉悦(或快感)相融合,达致审美快乐(或快感)的审美法则或目标。

① 刘世文、黄宗贤:《当代新媒体艺术与审美范式转型》,《贵州师范大学学报(社会科学版)》2014年1期。

② 欧阳友权:《网络文学的后现代文化逻辑》,《三峡大学学报(人文社会科学版)》2004年3期。

③ 刘自力:《媒体带来的美学思考》,《文史哲》2004年5期。

④ 刘自力:《媒体带来的美学思考》,《文史哲》2004年5期。

⑤ Sigmund Freud. *On Meta psychology: The Theory of Psychoanalysis*, Harmondsworth: Pelican, 1984, pp. 362, 363-364, 366, 390.

四、数字技术时代沉浸式艺术的“景观化”反思

法国学者居伊·德波在 1967 年出版的《景观社会》中指出：在现代生产条件占统治地位的各个社会中，整个社会生活显示为一种巨大的景观的堆积，直接经历过的一切都已经离我们而去，进入了一种表现。“景观”不能被理解为一种由大众传播技术制造的视觉欺骗，而是以影像为中介的人与人之间的社会关系^①。德波借助“景观”这个词表述资本主义消费社会的特点：它成为由可观看性构建起来的幻象，而社会本真却被遮蔽。他认为，现代社会中我们每时每刻都在面对景观，景观是人们想象出来的对真实的模拟，但并不等同于真实。在 5G 时代组合技术加持下，沉浸式艺术助长了“景观社会”这一事实的普遍化，在这种艺术场景中，社会原生态和“本真”越来越不可见，而由智能时代技术构筑的幻象越来越趋向超真实，甚至在人们的意识中被认同为另一种形式的真实——后真实，即一种基于技术和感官体验的艺术真实，真实世界的“真实”部分地被虚拟的艺术遮蔽。然而，沉浸式艺术的本质仍然是艺术，科技与艺术的融合必须拥有自己的美学系统和美学逻辑。艺术本身应当是具有文化内涵和精神价值的，抑或是引发愉悦的审美体验，又或是激起人们对自我以及外部世界的思考。它的启发性、前瞻性和自省的特性是区分沉浸式艺术与其他沉浸式娱乐项目的本质区别。沉浸式艺术必须脱离德波所批判的消费社会的“景观化”问题，而更多地借助沉浸式形态传递艺术本身的思想深度，甚至反思沉浸式艺术本身所带来的一味的感官刺激和身心快感。

在当今体验消费时代，感官刺激和快感满足占据消费者的心灵体验空间。如鲍德里亚所云：“作为消费者的人，必须将快感体验视为一种义务，仿佛一种快感和满足的事业；一个人有责任开心、恋爱、奉承/被奉承、诱惑/被诱惑、参与、欣快和生机勃勃。这是一条原则：通过接触和关系的增多，通过符号和客体的广泛使用，通过系统开发所有可能的快感，来实现存在的最大化。”^②近年来，沉浸式艺术由于高技术制作成本和火热的新兴市场，创作团队和艺术家更倾向于与商业合作，迎合观众的感官刺激和娱乐化需求，陷入了“景观化”危机：体验空间为了吸引受众眼球，不惜投入高成本做一个只有声、光、电、影合成的炫目“超现实”场景供游客拍照；大型幕布上播放着名家名作的幻灯片被包装成“近距离接触名画”的噱头引得观众排长队参观；沉浸式展演空间变得喧闹而富有人气，却成了网红的自拍聚集地；人们观展体验不再是为了感受和体验艺术作品的历史和思想深度，而是为满足身体感官的猎奇或是追随潮流的娱乐刺激，等等。

在德波看来，景观社会实际上是视觉传播化的统治^③。景观是少数人演出、多数人观看的一种表演，演出受到幕后景观操纵者的控制；同时，艺术景观内容及其营造的景观形态以休闲、娱乐和消费方式取悦与迷感受众，潜移默化地导致人们批判力和反抗性的丧失，人在现实与虚拟混合的景观中迷失，只能单向度服从。物质、技术及其空间场景的关系被图像化、符号化，它的历史和“上下文”已被切断，被以人们想要的感官体验和娱乐方式呈现。鲍德里亚在此基础上指出，虚拟现实技术提供了一个终极的景观机器。他甚至质疑人的主体性已经消失，没有了明确的主体和客体，有的只是整个系统的部分^④。身体的无用似乎证明了人类除了大脑之外的肉体价值丧失，变得一无是处。目前，多数沉浸式艺术仍然是被创作者所操纵的，沉浸式艺术停留在艺术家通过艺术作品、虚拟空间的中介向观众进

① 居伊·德波：《景观社会》，张新木译，南京：南京大学出版社，2017年，第4页。

② Jean Baudrillard. *Selected Writings*, Edited with an Introduction by Mark Poster, Stanford: Stanford University Press, 1988, pp. 48.

③ 王梅芳、刘华鱼：《景观社会：一种视觉传播化的统治》，《当代传播》2017年3期。

④ Fiona：《传播的超脱导读 布什亚》，http://blog.sina.com.cn/s/blog_67bb093c01011tie.html，访问日期 2013 年 11 月 8 日。

行单向度入侵的阶段,即使其中有受众的互动参与,但参与的情境、互动的内容仍然是由艺术家和技术设计师团队预设的,受众参展和体验本身还是被动接受、有所限制的。在技术性、娱乐性越来越强的沉浸式艺术中,“技术革新已经极大地加强了‘景观’的统治权威,它使所有的人都听任专家的摆布,服从于他们的算计,并听从于他们作出的判断”^①。观众沉迷于身体感官作用下的虚拟场景和技术装置中,主观能动性受限,审美主体性弱化,他们或单纯被新奇和绚丽的场景所吸引,为了体验而体验,放弃了思考、批判和抵抗的权利。对于这样的受众来说,身心愉悦和社交体验是主要的目的,虚拟场景体验本身的意义和批判性思考被遮蔽。在沉浸式艺术体验中,存在着参观者主体性消失的危机,比如,不少体验者只知道《雨屋》很刺激有趣,沉浸于在雨中穿梭而不被淋湿的体验,但很少有人反思艺术背后的目的或创作者想要表达艺术价值和审美内涵。

沉浸式艺术是景观或仿象的终极实现,受众沉浸于虚拟现实场景所提供的景观中,穿行于自我、本我、超我之间,但以自我为中心,主动参与虚拟场景的建构并将自身彻底融入其中,构建一种想象中的真实。但就目前的沉浸式艺术的发展状态而言,受众往往是单向度地接受场景空间所提供的技术、符号和图像内容,互动参与有限,且沉浸式体验所带来的新奇感和娱乐性超越了艺术本身传达的精神内涵和审美价值,受众或自愿或被动放弃了反思和批判力。这一状况在其他的沉浸式文化或艺术活动中,如游乐园、沉浸式戏剧等,表现也是如此。尽管沉浸式文化娱乐项目在未来有非常广阔的市场前景。但对于艺术而言,这样的被“景观化”了的艺术表达和受众体验是有缺憾的。尽管艺术的内容和创作手段、形态都来自于也受制于技术和现实生活,但艺术往往有前瞻性和想象性,负有对现实世界的反思、批判与预测的责任,以及受众自省的能力。如何在娱乐受众的同时,把艺术想要表达的文化价值与精神内涵讲清楚,让观众融入艺术场景的同时将批评和反思的能力交还给他们,值得思考。受众沉浸于亦真亦幻的艺术场景中时可以忽视真实与虚幻的边界,但当他们走出艺术空间场景时,是否能够重新界定自我与本我、超我以及虚幻世界与真实世界的边界;在回忆沉浸式艺术场景时,是否能够不需要外界创造条件而凭借个人的意识或想象,体悟或想象出艺术作品的文化内涵及其精神价值,这些才具有审美教育和沉浸式体验意义。正如居伊·德波在试图改变消费社会下的景观社会状况时提出,“个体应该改变惯常的思维和行为方式,在积极的、富有创造性和想象性的实践中创造出自己的境遇,以此来摆脱消费景观的影响,并建立起自己的日常生活”^②。5G时代互联技术加持的沉浸式艺术亦如此,它应当试图将创作和受众体验的重心更多地放在艺术作品的艺术的、文化的、审美的、教育的价值本身,充分表达好创作者意图,并且激发受众持续的、长久的理性思考,而不是将技术、符号、图像等表达形态当成艺术作品的创作和体验的内容,将当下的瞬时体验和身体快感作为沉浸式艺术发展的目标。

五、结语

通过沉浸式体验来获得艺术的审美感知与思考是美学发展的目标之一,也是艺术与科技融合的必然结果。5G时代的沉浸式艺术借助5G通信技术、数字技术、虚拟现实技术、网络技术和声像技术等,将沉浸式体验融入到艺术创作、艺术展览、艺术场景、艺术审美空间之中。沉浸式艺术改变了传统的艺术审美方式,审美主体在“介入”和互动的过程中,遵循互动、参与、自由、快乐的审美新法则,从欣赏美转向为感受美,并且现实与虚拟交织的虚幻世界中的沉浸体验过程中获得了“肉体消失”的快感,审美主体性意识更强的受众可以更深入地、多向度地认识和理解艺术作品的价值及其精神内涵,并进

① 居伊·德波:《景观社会评论》,梁虹译,桂林:广西师范大学出版社,2007年,第7页。

② 居伊·德波:《景观社会》,第137页。

行触发性的思考。同时,沉浸式艺术的创作本质来自于“虚拟”与“现实”互嵌融合而形成的超真实,在这一艺术和技术交互的创作进程中,拟像的技术让艺术想象现实化、景观化,真实与想象的边界和矛盾消失,并且超越了“虚拟”和“真实”的二元结构。5G 技术互联时代的沉浸式艺术的这些特性,为受众带来了更加新奇刺激的体验,越来越为人们所接受和追捧。然而,在市场化的消费社会中,技术统治至上、创作主体主宰、受众审美主体意识淡化、沉浸式的感官娱乐体验在社会上大行其道,沉浸式艺术陷入“景观化”的困境和灵韵缺失的窘态,显现出消费社会的弊病。沉浸式艺术为了保存其反思性和启发性,必须在审美属性上保持严肃和坚定的态度,把握科技与艺术、虚拟场景体验与文化内涵上的平衡,才能更具有价值和生命力,才能行稳致远。

On the Immersive Art in the Digital Technology Scene in the 5G Era

Jiang Ling

(School of Media and Communication, Shanghai Jiaotong University, Shanghai 200240, P. R. China)

Abstract: 5G technology is a sublimation and crystallization of a variety of new wireless access technologies and collective optimization of existing wireless technologies. It has the advantages of universal interconnection, ubiquitous network, high speed, large capacity, low latency and low power consumption. With the widespread use of 5G mobile communication technology and virtual reality technology, smart technology, optical and electronic media technology, the immersive experience will become an important form of learning, living, entertainment and aesthetics. Based on the new era digital technology such as 5G+VR+AR+AI, this paper discusses the generation of immersive experience art and its coupling with digital technology of the new era, as well as the deep relationship between immersive art and virtual reality, exploring 5G. The essence of immersive art under the era of technological integration and its aesthetic turn and aesthetic law. At the same time, it reflects on the “landscape” problem of immersive art in the ruling of technology and sensory entertainment to enhance the immersive artistic creation, expression and audience experience of people in the era of 5G technology and virtual reality technology and intelligent technology interconnection.

Keywords: 5G era; Immersive art; Aesthetic paradigm; Art “landscape”

[责任编辑:郝云飞]