

【媒介文化研究】

VR的审美辨思

聂庆璞

(中南大学 文学与新闻学院,湖南 长沙 410083)

摘要:VR是当前最新、最热的内容创意领域,是伴随着计算机人工智能发展起来的计算机应用技术,也有人称其为一种新的媒体或一种新的艺术形式。从审美体验来看,它带来了一些新的变化,如临场式沉浸、强烈感官冲击的审美对象、纯粹的审美主体。这些变化的发生,从传统美学的观点来看,究竟是终极式审美还是审美的终结,还需拭目以待。

关键词:VR;审美嬗变;临场式沉浸

中图分类号:B83-05 **文章编号:**1673-5420(2018)04-0065-06

VR(Virtual Reality),即虚拟现实,是仿真技术发展的一个重要方向。近年来,随着计算机技术的迅猛发展,VR技术突飞猛进,已被广泛应用于医学、军事、航天、地产、工业等领域,并给人们带来了诸多审美上的震撼。一般来说,审美是一种情感体验,但情感体验并不是凭空生发的,而是触景(物)而“生”,或是阅听而“成”。这个“生”“成”,按照中国传统的观点就是“意象”的生成,即由“象”而触发“意”,形成“意象”进而产生愉悦。“象”的来源可以是外在的“景”,也可以是艺术家创造的“形”、乐师演奏的“音”、文学家书写的“文”。这些“景”象带有观看的局限性,“形”“音”“文”的形象带有模糊性,因此在审美体验过程中,虽情感强烈,但与实际的经历相比,体验还是会弱一些。但VR的出现改变了这种状况,它使审美与实际经历变得一模一样,甚至更为真实。VR让我们无法区分审美与实际经历之间的差别,鉴于此,本文拟从审美活动的三个要素——审美活动过程、审美对象、审美主体,论述VR带来的变化,思考其给审美带来的影响。

一、临场式沉浸

2016年,是VR技术进入我国影视业的第一年。VR技术将体验者带入一场全新的、颠覆性的影像审美之旅当中,把观众从现实世界带入一个全新的时空,在新的时空中实现三维、四维乃至更高维度的时空之旅^[1]。

电影理论家贝拉·巴拉兹认为,电影相对传统艺术的突破在于“消除了观众与艺术作品之间

的距离,并且有意识地在观众头脑里创造一种幻觉,使他们感觉仿佛亲身参与了电影的虚幻空间里所发生的剧情”^{[2]35}。“毫无疑问,黑暗的房间和镶着黑框,像一封吊唁信似的银幕已经体现出了唯独电影才有且能产生效应的条件——与外界没有任何交流、通话或通讯联系。放映和映射发生在一个封闭的空间,而在里面的人,无论他是否意识到(或者根本不会去意识),就像是被拴住、俘获或征服了一样……”^{[3]29}与文学、绘画等艺术相较,电影所要求的审美环境相对封闭,其目的是营造不受干扰的环境,让观者尽快沉浸到剧情中,进入审美欣赏状态。

审美欣赏需要“沉浸”,要求审美主体排除外界干扰沉入审美对象中。但“沉浸”不是一件容易发生的事。从审美对象来看,现实中很难存在纯粹的审美客体,很少有纯粹的美存在。康德曾将美分为纯粹美、依存美。纯粹美就是那些简单的花边图案,这样的东西其实没有强烈的美感,只是浅表层次的形式美感。所以,他把美的理想寄托于依存美。但依存美势必与现实世界发生联系,不能保持纯粹性,不是纯粹客体。客体的不纯粹势必让主体产生更多的联想,从而给主体的沉浸带来阻碍。从主体方面来看,主体身处现实之中,周边环境的干扰、心情的变换、本身的心态等都会影响其进入沉浸状态。从审美发生的环境状态来看,环境越单纯,干扰越少,越容易促成审美的发生。我们读书时喜欢安静的环境,就是希望尽可能地免受周边环境干扰,尽快地沉浸到书中的世界。电影在黑暗安静的环境中放映效果最好,也是同样的原因。

VR的到来,可能令“沉浸”达到一个新的高度——临场式沉浸——一种与真实发生场景无差别的拟态沉入,这也是传统审美的理想状态。VR让体验者完全沉浸于虚拟的世界(事件)之中。目前,VR主要的技术手段是眼镜与耳机,因为人的主要感觉器官是眼睛与耳朵。就审美而言,美感首先来自于眼、耳的感觉。如果眼睛与耳朵不受外界的干扰,大脑就会直接面对对象,全身心投入到对象中去。理想的VR系统还外接有其他感觉仪器(目前主要为插管),通过将其与人体的味觉、嗅觉、触觉甚至性觉等相连,形成多维VR系统。未来肯定有更为理想的VR系统,它或许能够在使用时完全隔绝外界的信息,呈现出一个具有完全信息的虚拟世界,让人类在审美时处于完全沉浸的状态。打动心灵曾经依靠基于视觉的想象,如今则依靠全方位诉诸感官的浸入式体验。这种由沉浸带来的体验,也动摇了传统上基于有距离的观赏和凝视所构建起来的观看的形而上学^[4]。

Oculus公司视频负责人尤金表示,“虚拟现实将成为我们有生之年电影制作所发生的最大变化,媲美有声电影或彩色电影革命”^[5]。与以往不同,VR影视需要使用一些工具,主要有头戴式显示器、数据手套或身体套装等,这些工具让观众体验到一个仿真的世界。这是一种超视觉和听觉的体验。2016年,为放映《云中行走》所作的宣传活动中,宣传公司提供了一些由索尼公司生产的PlayStation VR设备,邀请观众亲历《云中行走》中的片段。众多的参与者表示,观影时感觉自己被一股突如其来的神圣感瞬间击倒、泪如雨下,那种令人窒息的体验从未有过,难以言喻。这也许是很多电影制作者梦寐以求的。这种由感官所引发的情感上的共鸣,也许正是一种前所未有的大胆尝试。在电影的世界中我们看到,一切想象都在成为现实。早在1970年迈克尔·拉什就写道:“电脑在艺术上的作用,已经开始接近全新的审美体验。”^{[6]78}因为“你不是在观看电影,你是在进入一部电影。”^[4]

VR作品的特殊观看方式,可以使观看者很快进入状态,因为它有强大的临场感。这种临场感正是数千年来艺术发展所追求的终极状态,今天终于实现了。

二、强烈感官冲击的审美对象

笼统而言,审美的对象就是美。就康德而言,美是想象中的愉快;就黑格尔与马克思而言,美是自由创造的愉快(实践美学认为美是合规律性与合目的性的统一,既然有目的性就说明美与人的意识相关);就中国美学而言,美是想象的和谐共鸣。这些思想的共同之处在于,认为美是由人构想出来的关于愉快的判断。当然这个构想不是凭空来的,而是有所凭依:美只能存在于想象之中,无论是康德的美,还是黑格尔、马克思的美,抑或是中国美学中的美,都包含着这个命意;美是理想对现实的导引。理想是一个相对终极的目标,是一步步达成的,达成的路径与现实相关。达成的相对目标给我们带来的愉快,即美的愉悦。

传统的审美对象,并不是一个真正的客体,而是一个意识客体。意识客体在柏拉图那里是“理式”,它并不是一个真实的存在,而是人的主观所赋予的存在。艺术作品也是一种意识客体,是一种纯粹(审美)意识客体,它比理式更复杂,它自己构成一个完整的世界。意识客体不能直接作用于人,不能给人带来真实感官冲击,只能影响人的精神或意识。如曹雪芹的《红楼梦》,不能使我们住到大观园中去;罗中立的《父亲》,不会答应我们的呼唤;张艺谋的《红高粱》,不可能让我们真正喝到九儿的高粱酒。但面对这些审美对象,我们可以通过想象构建出意识客体(意象),通过审美体验愉悦我们的精神。

意识客体不与现实世界直接勾连,因而无法对主体产生直接的感官冲击,主体的感觉体验主要来自大脑的想象。如,阅读《红楼梦》,主体要通过自己的想象来再现贾宝玉、林黛玉等的形象及彼此之间的情感。这些想象我们称之为体验,这种体验没有直接的感官冲击。绘画、电影能给我们带来视听上的感官冲击,其画面大都局限于平面,其逼真性比文学强,但仍不能与现实的感官冲击相提并论。

其实,从艺术的发展史来看,人类一直在寻找感官冲击更强烈的艺术形式。所谓八大艺术(文学、绘画、音乐、舞蹈、雕塑、建筑、戏剧、电影)基本是按感官的冲击烈度循序发展的。文学没有感官冲击;绘画、舞蹈、雕塑、建筑等冲击的是视觉感官;音乐冲击听觉感官;戏剧、电影是带来视听感官上的冲击,虽然戏剧可以搞一些嗅觉、味觉的冲击,但很少实际实施,传统电影的场景可以做得很逼真,但大多在二维平面展开,视听感官冲击的力度可以做得较强,其他感官的冲击则没有。所以,VR技术的出现,可能是人类艺术发展史上的一个重要事件,意味着人类在追求艺术感官冲击的路上前进了一大步。全球著名电子艺术家、VR电影制片人 Chris Milk 曾说:“VR将在媒介变革上发挥至关重要的作用。事实上,它也将是历史上最后一种媒介。我这么说,是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他的体验,到现在可以零距离感受他。”^[7]

无论是VR艺术作品,还是VR应用性作品,都是意识客体。但是,VR艺术作品的意识性与以往艺术作品不同,从某种意义上说,其意识的纯粹性减弱,虽还没有物的客观性,但它对主体已经有了感官上的冲击。

VR作品的演绎需要主体去点亮。主体目光关注的地方或主体产生感官反应的地方,才是作品需要演绎的地方。因此,主体是事件演绎发展中的一员,如果配合上其他感官设备,主体全身

心沉浸其中,其感官所受的冲击将与真实世界没有多少区别,而这就是VR作品的临场感。显然,VR作品的纯粹意识性已大大减弱,它具有真实世界的特性,能够给主体带来直接强烈的全感官冲击。这些观看(欣赏)甚至已经不是传统意义上的审美,因为审美是“超然”的事情。所谓超然,即意识上对具体事物的超越,也是感官本身不受冲击的超脱。当然,VR作品的全感官冲击并不是真实的,它有痛感存在,但并不能带来痛苦;有嗅觉存在,但并不能带来真正的分子刺激;有味觉的感受,但并不能真正的大快朵颐。从某种意义上说,这些感官冲击还是超然的,还在审美的范畴之内。但是,它强烈的感官冲击并不比真实的现实弱,甚至更强,有时,我们根本无法区别。特别是当VR发展到MR(Mediated Reality,混合现实)时,我们可能已经不能区别或无需区别虚拟与现实的不同,它们本就是一体的了。

由此,我们发现,以前的审美对象(主要是艺术作品)是纯粹的意识客体,只能与我们的精神世界沟通,不能扰动我们生存的物质世界,因为它撼动不了我们的物质感官。但VR作品,其除了跟艺术作品一样与我们的精神世界进行沟通外,还能撼动我们的物质感官,它的发展还能延伸到我们真正的生存世界,成为物质世界的一部分。这样它作为审美对象的特质就发生了根本性的变化。

三、纯粹的审美主体

审美活动中的理想审美主体是这样一种存在:他超然物外又在物中,处于一种物我相忘,物我同一的愉悦之中。事实上,这种纯粹的审美主体很难存在,即使是所谓的“高峰体验”中的主体,也很难不与外界有感觉上的连通。以往的审美活动都处于开放的环境中,安静地阅读,静静地赏玩,抑或在黑暗中进行观影,主体的感觉器官虽集中于审美对象,但突发性事件、意识的警觉性、感觉的多通道性,使得周围一有风吹草动,沉浸就可能发生中断或被干扰,进而影响审美的纯粹性。即使外界没有风吹草动,主体的意识也不可能完全集中于审美对象。主体是开放的,无论是静谧的书房,还是黑暗的放映场,主体都可左顾右盼,与周边交接,使其意识不能完全集中。

但是,VR中的欣赏主体是完全不同的,VR营造的环境阻断了主体与外界的联系,理想的VR系统甚至接管了人所有的感觉器官。这样,主体与外界基本没有连通,主体处于隔绝状态。此时,主体变成了一个纯粹的“观赏者”,一个纯粹的审美主体。

VR中的主体不仅可以纯粹地“观赏”对象,甚至还可以参与到观赏对象中,成为一个体验者。这种体验虽然是想象性的体验,但比传统的审美体验更进了一步。传统的审美体验是视听感官刺激下的纯粹想象性体验,而VR中的体验是全感官刺激下的不由自主的逼真体验,主体感觉自己参与了世界(事件)的进程。

麦克卢汉说:“卫星的影响把这个行星转变成一个环球剧场,他要求的姹紫嫣红的舞台剧目,远远超过好莱坞昔日构想的任何东西。环球剧场要求这个世界的居民不仅当观众,而且参加剧目的演出。”^{[8]123}VR技术也许是实现麦克卢汉梦想的未来媒介构想的最佳手段。VR产品通过PC捕捉主体的多种感觉(触觉、嗅觉、味觉等)和动作(语音、手写、姿势、视线、表情等)实现及时反馈,而主体则借助虚拟交互环境中的设备实现与电影中的人物的“对话”。这些互动都是在封闭空间中实现的,主体正是通过穿戴VR设备(头盔、眼镜等)得以实现人机对话。未来,VR将不

是简单的4D或5D,不是对触觉、嗅觉、味觉的简单模拟,而将是一种真实的沉浸体验。我们可能会利用数字技术找到感官与数字之间的联络通道。既然我们可以数字化图形、影像、声音,是否还可以数字化气味、味道以及触感?未来的影院也许会有散发气味的银幕、提供触感的座椅,亦或有从天而降的虚拟食物等。

此时的主体不仅是一个审美体验者,因为VR中的交互叙事会使他梦想成真,当他的目光落到哪里,哪里就会闪亮,故事的演绎就从此开始。他想“要有光就会有光”。另外,VR系统与电影观看是不同的,电影是多人同时观看,观看对象为大家共同所有,即使只有你一个人看,但观看的系统是开放的,你的意识中也不会认为对象为你所独有。而VR系统是封闭的,所以,在你的感觉中,对象是自己所有的,你与它自成一体。在某种意义上,对象只为主体而存在,它的存在与展开的目的只关乎此时的主体。

VR影像时空中的观众从三维向四维乃至更高维度的跃进,使“人生可以从头再来”之假设成为逼真的体验。此前作为影视探索,虽有人曾创作推出“人生AB剧”,力图多线性展开人生,而掀起收视热潮的“宫廷穿越剧”也体现出创作者对时间维度的非线性再造,但这些探索中的观众仍处于被动接受的地位,未曾自主参与情节与人物的创作。传统作品时间之维的塑造仍然是一种闭合式的创作^[9]。而VR叙事为我们打开了新的时空之门,为我们带来了审美的新体验。

纯粹主体一直是审美追求的最高境界。但是,这种境界在现实中是不可能实现的,因为任何人在任何境况下都会与现实世界勾连。在庄子的《逍遥游》中,大到一飞九万里的鲲鹏,小到芦苇中的小雀,其活动都要有所凭依,有所限制,不能随心所欲。这就是现实对主体的勾连。其实庄子也知道无任何勾连的“至人”是不存在的,所以,他只好提出“坐忘”“心斋”,清心寡欲,尽最大可能地接近“至人”境界。当然VR中的主体也不可能是真正的“至人”,尽管理想的VR系统接管了人的感觉器官,但人的感觉器官遍布全身,主体在外力的作用下还是能够被“唤醒”,即使没有外力,也可以自觉“醒来”。终究“沉浸”只是主体的一种短暂状态,不是主体的本然状态。

审美主体并不追求独尊独享感,他更期待分享。分享是审美的愉悦之一。但VR的观赏方式确实可以让欣赏主体任性、自由、独尊和独享,这是VR作品给审美主体带来的新变化。它使主体变得至高无上,也使主体更加孤独。

四、终极审美还是审美的终结

VR技术无疑让观众感受到了由现代科学技术创造出的极其逼真的虚拟世界和赛博空间。“仿象”成为客观现实本身完成了对真实的谋杀。虚拟现实的世界,并不是一个真实的世界,而是一个超真实的剧场世界^[2]。鲍德里亚这样形容“超真实”世界的诞生:“人们以前对‘真实’的体验和真实的基础均告消失。拟象不再是对某个领域、某种指涉对象或某种实体的模拟。它无需原物或实体,而是通过模型来生产真实:一种超真实(Hyperreality)。”^[10]

从审美的角度看,VR可以让我们进入理想的审美状态,特别是当VR发展到AR(Augmented Reality,增强现实)、MR之时,其美感更加强烈。如果说VR还只是短暂的进入,退出后仍与世界勾连,那么AR的现实感更强烈,而MR则是现实与虚拟不分了,就像《黑客帝国》一样,一会在网

络中追杀打斗,一会又回到了现实之中,现实与虚拟交织。这样的状态,就审美来说,是不是一种终极状态?或者说是审美的终结?

就终极状态来说,追求沉浸的VR完全可以达到,主体完全沉入到客体之中,达到情景交融,主客交融,我中有你,你中有我的理想状态。就终结来说,审美是人的一种超然状态,是人的理想性生存,如果这种交融已经成为我们的生活,成为一种真实生存状态,我们时刻处于这种状态之中,那怎么会是审美呢?审美与日常生活达到了高度同一,实际上也就没有了审美,即审美的终结。

哈拉维(Donna Haraway)曾指出,20世纪后期在美国的科学文化中有三处至关重要的边界发生了崩溃:首先是人与动物的界限被打破;其次是人、动物和机器之间界限的模糊;最后是物质世界与非物质世界的相互渗透,使得赛博格(电子人)想象成为可能^{[11]6}。显然,在VR、AR系统中,主体还保留着人的感觉特性,还是人格化的人,但在MR系统中,人已经变成赛博格人了,他不仅有人的感觉能力,更有强大的电子感知能力,传统的生物学的人也就不存在了。审美对他们来说,也许是不需要关心的问题。

马克·波斯特曾断言,当传统的物质媒介被数字媒介取代后,艺术家已不再是真正意义上的艺术主体,取而代之的将是超越日常身份而相互交往的网络参与者,是随缘演化的超媒体;艺术生成的主要方式将不再是目标明确的有意想象,而是随机性和计划性的新的结合;艺术所奉献的对象将不再是静观与谛听的观众,而是积极参与、恣意漫游的用户;艺术内容是主客观不可分割的“数字化生存”;艺术的构成要素将不仅仅是人和自然,或者人性化的虚拟空间,而且还包括智能生物、高级机器人等由高科技创造的新型生物^[12]。如此,审美当然就不存在或要重新定义。

参考文献:

- [1] 易雨潇. 观看、行为与身体治理:论VR技术对电影接受美学的重构[J]. 理论前沿, 2017(2): 45-53.
- [2] 贝拉·巴拉兹. 电影美学[M]. 何力, 译. 北京: 中国电影出版社, 1982.
- [3] 吴琼. 凝视的快感:电影文本的精神分析[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2005.
- [4] 骆育红. 感官故事:技术、媒介与感官体验的关联[J]. 视觉文化, 2016(2): 73-76.
- [5] VR将彻底改变电影工业[EB/OL]. [2016-12-01]. <http://www.vrzy.com/vr/36526.html>.
- [6] 迈克尔·拉什. 新媒体艺术[M]. 俞青, 译. 上海: 上海人民美术出版社, 2015.
- [7] VR诞生:新艺术形式的崛起[EB/OL]. [2017-08-16]. <http://c.open.163.com>.
- [8] 麦克卢汉, 泰格龙. 麦克卢汉精神[M]. 何道宽, 译. 南京: 南京大学出版社, 2000.
- [9] 张金尧, 苏米尔. VR影像叙事:一场全新时空的审美之旅[J]. 现代传播, 2017(6): 100-104.
- [10] 陈力丹, 陆亨. 鲍德里亚的后现代传媒观及其对当代中国传媒的启示:纪念鲍德里亚[J]. 新闻与传媒研究, 2007(3): 75-79.
- [11] 张巍. 哈拉维的赛博格思想研究[M]. 哈尔滨: 哈尔滨工业大学出版社, 2006.
- [12] 李怀骥. 虚拟现实与艺术:形而上的终极再创造[EB/OL]. [2017-09-25]. <http://www.cbdam.com/yj/lybtyj/2012/0903/197.html>.

(责任编辑:张秀宁)

(下转第78页)