

技术美学视域下沉浸式影视作品的颠覆与创新

廖子萱

中国传媒大学, 北京

收稿日期: 2021年10月9日; 录用日期: 2021年11月28日; 发布日期: 2021年12月7日

摘要

在数字技术时代的赋权下, 影视艺术的美学形态发生颠覆式的改变, 沉浸式媒体所生产的影视作品, 筑造出一种崭新的奇观式的感官体验。沉浸式影视作品力求制造一种“超现实”的艺术景观, 存在于人脑海中的具有想象力的画面, 在技术的协助与介入下成为了实实在在可感知的场域。虚实世界的边界被打破。受众不再是影视艺术的旁观者, 而是被放置在真实可感的环境中的体验者。数字技术让沉浸式影视作品的互动不再仅仅是短暂的交互体验, 而是真正暂时“生存”在影视作品中, 受众因此获得了一定程度上的改变叙事的权力。趋近于零的审美距离一方面增加了受众对影视作品的短暂的移情与共情, 而另一方面削弱了受众反思的能力。从表面上看, 这些观众获得了更多的权力和自由。但是实际的情况下, 这些观众或许更容易被影视作品中所呈现的意义建构所规训。

关键词

技术美学, 沉浸式媒体, 移情机器, 规训

Subversion and Innovation in Immersive Film and Television Productions in Visual Threshold of Technological Aesthetics

Zixuan Liao

Communication University of China, Beijing

Received: Oct. 9th, 2021; accepted: Nov. 28th, 2021; published: Dec. 7th, 2021

Abstract

Empowered by the age of digital technology, the aesthetic morphology of film and television art has undergone a disruptive change, immersive media producing films and television that create a

new kind of spectacle-like sensory experience. Immersive film and television productions seek to create a “surreal” artistic landscape, where the imaginative images that exist in the human mind become real and perceptible fields with the assistance and intervention of technology. The boundaries between the real and the imaginary world are broken down. The audience is no longer a spectator to the art of film and television, but an experiencer placed in a realistic and perceptible environment. Digital technology allows the interaction in immersive film and television productions to actually “live” in the film and television productions temporarily, not merely to be a transient interactive experience, and giving the audience the power to alter the narrative to a certain extent. The near-zero aesthetic distance, on the one hand, increases the audience’s transient empathy and communion with the film and television production, while on the other hand, it weakens their capacity for reflection. On the surface, these audiences are given more power and freedom. In reality, however, these audiences are perhaps more easily to be disciplined by the constructs of meaning presented in the film and television.

Keywords

Technological-Aesthetics, Immersive Media, Empathy Machines, Discipline

Copyright © 2021 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

技术与艺术的关系并非是现代独有的，技术与艺术的交融也并非今时今日的新鲜事物。古往今来，技术作为一种手段或方式方法协助艺术进行有效的意义表达。

随着新兴科技的不断发展，在数字技术时代的赋权下，影视艺术的美学形态有了颠覆性的改变。学者高鑫曾于《技术美学研究》给出了一个界定，即：“技术美学是指艺术创作所不可或缺的物质基础，科学技术乃至高科技手段所筑造的全新艺术形态”，并据此提升出的全新美学理念[1]。不同于机械复制时代的影视文化，数字技术介入下的沉浸式的艺术作品，更倾向于去筑造出一种崭新的奇观式的感官体验，以制造出一种陌生化的审美震撼，特别是沉浸式媒体所生产的艺术作品更是当下值得去探讨与研究的。

“沉浸式媒体指的是使用 VR、AR、360°视频等技术，在将观众与现实世界隔离的同时，又以三维虚拟环境的方式呈现真实” [2]。沉浸式媒体所生产的影视艺术作品，即沉浸式影视作品带来了审美距离接近于零的沉浸式多感官的审美体验，在生产上，在传播与接受层面上，都有着一定程度的审美创新。本文将试图分析沉浸式媒体在影视生产与消费上所带来的变革与颠覆。

2. 超真实景观的呈现

艺术进行意义表达的开端，就有着再现真实的物质世界的重要使命。即“人类对于反映现实世界的艺术性创作在人类文明诞生之初就开始形成，在图像记录的早期，人们对现实世界的加工呈现大都尽量追求真实或相似” [3]。

而影视艺术，从诞生伊始也有着复原物质现实与反映现实的目的。安德烈·巴赞(André Bazin)所说的：“电影是现实的渐近线”，便表现了影视艺术的纪实意义。“在摄影术记录现实世界本体影像的前提下，电影使现实世界的时间过程得以再生，因此对世界的客观重现趋于完整。” [4]机械技术让影视技

术拥有着纪实的功能与审美特征。

无论是人类历史上第一部电影《火车进站》(L'arrivée d'un train à La Ciotat)作为开端,还是中国 1913 年的第一部现实主义电影《难夫难妻》,都有着将客观世界最大程度上的记录与再现的意义。为了保证这一种真实性,影视工作者需要在生产拍摄的过程中尽量保持所展现的镜头内容的多义性与完整性,以保证受众在观看后,仍然可以保持其自身的判断性与反思性。

新兴技术对影视艺术的深度介入似乎改变了这种有关于“真实”的逻辑,在某种程度上看来,沉浸式的影视作品已经在力求制造一个“超真实”的世界景观。媒介筑造的现实逐步远离了平凡而稍显无趣的物质现实。鲍德里亚提出了“超真实”(hyper-reality)这一概念。这一理念指出电子媒介的出现与风靡为大众拟造了一个充满幻象的世界。艾柯(Emberto Eco)曾对鲍德里亚(Jean Baudrillard)进行了积极的回应:“超真实就是对真实的欲望,为了满足那种欲望(对某真实的事物)从而仿造(伪造)出(fabricate)一种可以当成是真实来消费的‘虚假真实’(a false reality)。”^[5]数字媒体技术让非真实的伪造品变得比真实的客观现实更为真实,从而促成了“真实”的消解。存在于人脑海中的具有想象力的画面,在技术的协助与介入下成为了实实在在可感知的场域。

例如 VR 电影《天体》(SPHERES)展示了在十亿年前的宇宙。影片呈现出两个黑洞激烈碰撞之后,变成了一个新的黑洞,引力波由此诞生的情境。观众可以穿越黑洞进入宇宙的深处。观众因为沉浸式媒体有了真正处于“宇宙”之中的机会。

中国音乐综艺节目《我是歌手》早在 2016 年就已经开启了使用 VR 再现原滋原味的节目全场景的综艺节目新模式,让台前幕后都成为可供展现的舞台,让观众真切地感受现场的氛围。在技术的帮助下,观众也能够自主地拉近与歌手之间的距离。2021 年中国河南台春节联欢晚会的《唐宫夜宴》舞蹈背景使用了 AR 技术,从而将《明皇幸蜀图》,《千里江山图》,《捣练图》等八件国宝名画的意境化作“实景”,身穿儒裙的唐朝少女在其中穿行舞蹈,助力观众穿越时空感受传统文化之美。越来越多的中国的电视综艺节目积极地利用新技术去构建更富有创造力与感染力的虚拟景观。

在后现代的拟像社会中,媒介制造出来的美好幻象,或许有着引导受众沉醉在由多元符号建构的拟态空间之中,而显得不够完美且粗糙的现实生活空间则变得不那么重要了。但是这些被数字化技术构建的美丽的景观,确实有助于将人类的想象中的空间变为可感知、可进入、可沉浸的场域。

3. 沉浸场域的互动实现

技术的革新还让影视艺术在观念上有了更进一步地改变,创作者会更加关注受众的感官沉浸体验。数字媒体技术造就了如 VR 与 AR 这样的艺术承载形式,虚实世界的边界被打破。受众不再是影视艺术的旁观者,而是被放置在真实可感的拟真环境中的体验者。视觉与听觉的单向的审美行为被多感官体验所替代,这一种沉浸式的审美形式是新兴科技所造就的。

首先,媒介因技术赋能逐步透明化,从而规训了体验主体的身体认知,让他们从真实的身份抽离出来,在作品中获得类似身体在场的感知。特别在 VR 作品中,虚拟影像促使人从传统的视听感受转为“具身化”的观影行为。从对现场还原和人的在场感的营造角度看,VR/AR 空间里,“第一人称视角”被交还给了用户^[6]。受众身体的感知也成为了影像中叙事建构的重要部分。注视着屏幕的观影常规被打破,人类能够主动应对具体境况的特性让观众很好地融入“超真实”的拟态环境。

法国哲学家梅洛·庞蒂(Maurice Merleau-Ponty)曾提出知觉现象学,同时他阐释了“具身的主体性”(embodied subjectivity)这一概念。他将“知觉”放置到了十分重要的位置上,所有因为体验感都离不开身体的感触。他曾提到两种身体的模式:客观的身体以及现象的身体。客观的身体指一种物质实体,而现象的身体则是可以感知社会或者自然的身体。“人类的知觉并非视觉、触觉、听觉材料的简单综合,而

是密切关联于整个人的存在方式,这种知觉不仅可以抓取事物的结构,而且同时作用于身体的所有感官”[7]。在先进科技深度介入下的VR影像,其消费体验需由多种感官共同产生。

例如,BBC的Earth系列纪录片《Life in VR》将神秘的海底世界用虚拟现实的手段呈现出来,展现了各种生物之间紧密依存的生活状态。虚拟现实给予受众以前所未有的方式在叙事中自由探索。纪录片团队利用“实时行为系统技术”(Real-time Behavior System),让影片中的动物也存在意识,因此它们也可以注意到受众的存在。“在某种意义上,动物是有意识的,是自主的,它们会注意到你”[8]。也就是说,在技术的帮助下,VR纪录片能让观众真切地暂时“生存”在影片中,并不是简单的感官体验的拼接,而是让受众真切地可以感知到被浮游生物吸食,被磷虾群挤压,被水獭发现并注视数字技术让虚拟与现实的界限变得越来越模糊,沉浸功能的实现解放了受众感受的自由,客体的属性似乎被削弱了。因为互动性的加强,人类探险与感受的本能得到了一定程度的释放。

Oculus Story Studio的《亨利》(Henry)这部具有浓郁皮克斯风格的VR动画电影也呈现了很好的互动性。该影片讲述了一只渴望朋友的孤独的小刺猬过生日的故事。该作品赢得了艾美奖“杰出原创互动节目”的奖项。在观看影片的过程中,所有观众都可以和小刺猬亨利进行眼神互动。虚拟现实技术在一定程度上强迫观众对人物的处境做出情感回应并形成私人的情感互动回路。这也意味着每一个观众所得到的体验感受都是有差异的。

数字技术让沉浸式影视作品的互动不仅让观众真正暂时“生存”在影视作品中,受众也获得了一定程度上的改变叙事的权力。

在好莱坞著名导演乔恩·费儒(Jon Favreau)制作的互动VR影片《小矮人与地精》(Gnomes and Goblins)中,观众被置身于森林深处,因为先进的Vive的空间定位技术(Room-Scale),不仅可以和剧中的地精进行真实自然的互动与交流,还能改变影片中剧情的发展。

犯罪类电视剧《翡翠鸟》(The Halcyon)也使用VR技术,让观众真实存在于该场景中,而不再仅仅是一个旁观者。受众在该电影中是以主角的身份与视角进入叙事。观众需要参与到证据的搜集过程,高度能动性让观众更好地沉浸在剧情叙事当中,从而获得更真切的临场体验。

这些互动让观众更加信任这一个拟态的环境,从而与周遭的一切产生共情。当技术赋予受众更大的权力,传统的影视本体论的基础实则已经被消解,沉浸感与互动性成为数字技术赋予影视作品新的生命。

4. 技术规训的反思

学者Durnell, L.A.认为沉浸式影视作品更容易让观众产生移情[9]。移情,是一种在交流中形成的设身处地去体会客观对象的感受的思考模式。移情主要分为两个层面:即认知移情与情绪移情。认知移情是一种即刻发生的,不需要加以思考的情感反应;情绪移情是一种试图重新构建对方对某种情况某种事物的体验,从而产生的情绪[10]。沉浸式媒体让观众对影视文本的审美距离趋近于零,也让观众更容易相信影视中所展现的一切,更有效地让观众产生移情。例如,像中国的讲述留守儿童境遇的VR纪录片《山村里的幼儿园》能够带领观众真正地身临其境地观察与体会这些边缘人物的生活,这或许为移情的发生增加了有效的助力。

但是,这种移情或许只是观众暂时的感动。正如罗伯特·哈桑(Robert Hassan)所说的,“用户面对的不是留下有意义的、持久的体验痕迹的强大的沉浸感,也不是一个主体和客体相互转化的互动性领域,而是数字奇观。360度的沉浸感产生了一种超现实的奇观”[11]。数字技术虽然暂时地营造沉浸式的拟态空间,但是这其中的互动性是相对片面而短暂的,或许只是当下的心灵上的触动。那些长久影响这人们的社会文化建构仍然在人们的意识中有着至关重要的作用。

从另一个层面来看,这一种看似给予受众自由的路径实则也可能成为隐形的牢笼。“VR似乎给予我

们航行在此至高无上的权威,模糊了现实中其它可供选择的解释。在这个意义上,VR所塑造的完整真实,并非是试图捕捉更多的真实,而是让观众可以置身于一种感觉到更为真实的体验中”[12]。同时,观众拥有了更多的自主性,也更有助于创作者意图的渗透与传达。“‘自主性’更有助于观众以个性思维方式来接受作品内容,相较‘枪弹论’式的意识形态宣教,这一方式更有利于作品主旨的表达”[13]。所以,这也让审美惊奇背后的规训与权力操纵似乎会变得更轻易一些。《精灵宝可梦》(Pokémon GO)的风靡,证明了沉浸媒体的控制力量确实不可忽视,早在2016年《精灵宝可梦 GO》(Pokémon GO)是一款现象级AR游戏,它曾经让人们变成“疯狂的傻子”。在当时,人们只需要一部手机,就可以让现实空间与虚拟世界相融去捕捉“小精灵”。为了捕获小精灵,大量的人群聚集在街道与公园里,甚至造成了不可思议的交通堵塞。表面上,人们获得了在虚拟世界中进行自由互动的权力,实则虚拟世界也在一定程度上控制着受众,规训着受众的行为。

数字技术协助下的影视作品虽然因为其较高的沉浸感与互动性让观众更容易产生移情,但是或许它还远远没有想象中强大。但是,不容小觑的是沉浸式的艺术作品或许更容易让受众丧失反思的能力。

5. 结语

技术的变革,让机械复制时代的影视文化逐步消解,数字技术深度介入下的影视艺术作品,不再热衷于去复制客观的物质现实,而是着力去表现出一种超真实的图景。虚拟世界构建,让影视文化无论从题材的选择还是叙事的表现上都有了更多的可能。影视作品的消费逻辑,也因为新兴技术的赋能有了巨大的改变。受众似乎摆脱了客体的身份,在影视作品中得到了“知觉在场”的能力,同时可以与人物进行一定程度的交流与互动,从而产生亲密的情感连接。沉浸感与交互性成为了数字沉浸式影视艺术的两大重要特征,一方面增加了受众对影视作品的短暂的共情,而另一方面削弱了受众反思的能力。从表面上看,这些观众获得了更多的权力和自由。但是在实际情况下,这些观众或许更容易被影视作品中所呈现的意义建构所规训。

参考文献

- [1] 高鑫. 技术美学研究(上)[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2011(2): 63-70.
- [2] Herrera, F., Bailenson, J., Weisz, E., Ogle, E. and Zaki, J. (2018) Building Long-Term Empathy: A Large-Scale Comparison of Traditional and Virtual Reality Perspective-Taking. *PLoS ONE*, **13**, e0204494. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494>
- [3] 申启武, 李颖彦. 感知边界的革命: 论虚拟现实的沉浸感营造及其认同建构[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2021, 43(1): 92-97.
- [4] 徐枫. 重读巴赞——巴赞美学的主观、构成与先锋派维度[J]. 当代电影, 2020(1): 102-110.
- [5] Eco, U. (1986) *Travels in Hyperreality*, San Diego and New York. Harcourt Brace and Company, 4.
- [6] 彭兰. 智能时代人的数字化生存——可分离的“虚拟实体”、“数字化元件”与不会消失的“具身性”[J]. 新闻记者, 2019(12): 4-12. <https://kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?doi=10.16057/j.cnki.31-1171/g2.2019.12.002>
- [7] 王建华. 知觉—世界的时间形式——梅洛-庞蒂论电影[J]. 北京电影学院学报, 2020(9): 4-12.
- [8] 制作团队详解 BBC VR 纪录片《Life in VR》幕后故事[Z]. <http://www.87870.com/news/1805/32040.html>
- [9] Durnell, L.A. (2018) Emotional Reaction of Experiencing Crisis in Virtual Reality (VR)/360°. Fielding Graduate University.
- [10] 刘俊升, 周颖. 移情的心理机制及其影响因素概述[J]. 心理科学, 2008(4): 917-921. <https://www.cnki.net/kcms/doi/10.16719/j.cnki.1671-6981.2008.04.027.html>
- [11] Hassan, R. (2019) Digitality, Virtual Reality and the “Empathy Machine”. *Digital Journalism*, **8**, 195-212. <https://doi.org/10.1080/21670811.2018.1517604>
- [12] Sasha, C.-H. (2018) Humanitarian VR Documentary and Its Cinematic Myths. *Synoptique*, **7**, 19-31.
- [13] 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(中国传媒大学学报), 2017, 39(6): 100-104.