

新媒体语境下沉浸式装置艺术中的情感交互

吕 萌

南京理工大学设计艺术与传媒学院, 江苏 南京

收稿日期: 2024年7月3日; 录用日期: 2024年8月12日; 发布日期: 2024年8月20日

摘 要

随着时代的不断发展, 装置艺术的表达形式和承载媒介变得多元化。沉浸式装置艺术是新媒体艺术中的一种表达形式, 让受众在与装置交互的过程中获得更好的生理、心理上的情感体验。通过调研国内外关于沉浸式装置艺术的研究现状, 结合实际案例分析, 以积极心理学为基础, 阐述沉浸式装置艺术中的情感交互。在技术与艺术融合的当下, 受众的心理需求产生变化, 需要更新颖的互动体验。在新时代境况下, 探讨情感交互在装置艺术中的意义, 为沉浸式装置艺术的创作方向提供新的思路。

关键词

沉浸式, 装置艺术, 情感交互

Emotional Interaction in Immersive Installation Art in New Media Contexts

Meng Lyu

School of Design, Arts and Media, Nanjing University of Science and Technology, Nanjing Jiangsu

Received: Jul. 3rd, 2024; accepted: Aug. 12th, 2024; published: Aug. 20th, 2024

Abstract

With the continuous development of the times, the expression forms and carrying media of installation art have become diversified. Immersive installation art is a form of expression in new media art, which allows the audience to obtain better physiological and psychological emotional experience in the process of interacting with the installation. By investigating the current research status of immersive installation art at home and abroad, combined with practical case studies, we elaborate on the emotional interaction in immersive installation art based on positive psychology. In the fusion of technology and art, the audience's psychological needs change and require more innovative interactive experiences. In the new era, exploring the significance of emotional interaction in installation art provides new ideas for the creation direction of immersive installation art.

文章引用: 吕萌. 新媒体语境下沉浸式装置艺术中的情感交互[J]. 设计, 2024, 9(4): 490-495.

DOI: 10.12677/design.2024.94500

Keywords

Immersion, Installation Art, Emotional Interaction

Copyright © 2024 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

近年来,装置艺术随着社会经济和技术的发展,呈现出多元化和加速发展的态势。对于艺术家来说,技术的介入,比如互动技术,可以缩短作品与观众之间的距离,强调作品与人的连接,更好地实现他们想要表达的情感。对观众们来说,在沉浸式装置的互动体验中,可以充分领略虚拟与现实交织的世界,体验艺术品的趣味,这样的体验是传统的静态艺术作品无法做到的,可以说沉浸式装置艺术是为了应对社会发展和人类的心理需求而产生的。

关于新媒体与装置艺术的相关理论研究,克莱尔·毕肖普(Claire Bishop)的《装置艺术——一部批评史》为研究装置艺术提供了一个基本的方法论和论述框架[1]。黄鸣奋的《新媒体与西方数码艺术理论》梳理了新媒体的发展历程,阐释了虚拟现实及其艺术应用[2]。马晓翔的《新媒体装置艺术》发现新媒体艺术和装置艺术在多维空间的交集并进行理论推演[3]。

在沉浸式装置艺术的设计实践方面,托尼(Dove-Toni)的《没有演员的剧院——装置中的情感和反应》讨论了沉浸和响应的替代概念,概述了目前创建沉浸式环境的想法[4]。莫雷诺·阿德里亚纳(Moreno-Adriana)的《记忆的颗粒:沙盒互动装置的用户体验》研究如何通过数字艺术将记忆语料库置于语境中,通过让观众与沙盒进行有趣互动,以刺激多种感官,唤起观众对海洋的记忆[5]。续世文将水墨与新媒体影像互动装置创新结合,探讨新颖的交互方式[6]。宋棋超从具身交互叙事的角度切入,以 ARTE MUSEUM 展馆设计为例,研究沉浸式展厅的创新点[7]。

经过对相关文献的研究,可以发现目前国内对沉浸式装置艺术的研究主要集中在数字媒体技术、互动形式以及沉浸式体验模式的应用方面。然而,涉及沉浸式装置艺术的情感交互方面的研究仍相对不足。

2. 沉浸式互动装置艺术的概述

2.1. “沉浸式”的相关概念

威廉·利德威尔(William Lid well)在《设计的法则》中首次提到“沉浸”一词,其中“沉浸式”的解释就是“心流理论”[8]。积极心理学指出,当一个人经历心流状态时,通常会感到极度兴奋和满足。为了更好地传达这种状态,人们逐渐采用了更通俗易懂的术语“沉浸式”,以取代较为学术化的“心流”。

2.2. 装置艺术的概念

装置艺术,原本是一个建筑术语,后来被应用于戏剧。在本世纪,这个术语被引入当代艺术,指的是与传统艺术有根本区别的艺术作品。美国艺术批评家安东尼·强森(Anthony Janson)对后现代主义时期装置艺术是这样解释的:“就装置本身而言,它们仅仅是容器而已,它们能容纳任何‘作者’和‘读者’希望放入的内容。艺术家经常使用装置艺术来表达社会、政治或个人内容。”[9]现如今装置艺术已经成为一种新的、独立的艺术形式,它的开放性、独创性,满足了创作者表达和交流的需求。

2.3. 沉浸式互动装置的定义

沉浸式互动装置是一种新的表现形式，它将虚拟现实技术与互动装置相结合。艺术家们把观众的存在、行动与空间和地点相结合，创造出最终的作品。

与传统装置艺术形式相比，沉浸式互动装置的一个重要特点是空间重构，它融合了现实物质和数字虚拟，在艺术世界与现实世界之间建立起联系的桥梁，能够唤起观众的身心参与。而观众的参与行为是沉浸式互动装置的语义表达的重要元素，通过技术手段，观众的存在被确认，行为被识别，最终被投射于虚拟空间之中。正如罗伊·阿斯科特(Roy Ascott)所强调的那样：“互动艺术的魅力在于艺术家将内容的创作权交予作品的参与者。”[10]沉浸式装置艺术让观众成为作品的一部分，观众的互动改变和完善了作品，使其存在更有意义，同时沉浸式装置的互动性和协作性使其更容易被公众接受。

3. 情感交互的概述

3.1. 情感的定义

王朝闻在《美学概论》中指出“情感是人类对客观存在的一种特殊反映形式，它是人类对客观事物符合自己需要与否而作出的一种心理反应。情感的内容有感觉、知觉、记忆、思维等，这些内容也可被理解为是对客观事物的一种认识活动”[11]。

3.2. 情感交互的实现

情感交互的概念可以从主体和客体两个角度来探讨，主体产生情感诉求，然后给客体以情感，客体在接受主体的情感后产生相应的情感，主体和客体的身份在回应完成后发生变化，这就成为一种交互。情感交互的核心是人与物之间的情感对话，有效地引导这种互动可以深化使用体验，使其超越简单的功能性满足，满足人们日益增长的情感需求[12]。如何让观众的情感沉浸是当今艺术家的追求，当代沉浸式互动装置不是单一的展示，而是一种完整的情感体验。

4. 沉浸式互动装置的设计原则

4.1. 交互性

交互性是沉浸式互动装置最重要和最基本的属性。观众的本能参与意识被调动，观众可以在装置内，也可以在装置所在的环境外，也可以多人操纵装置，创造不同的效果。通常情况下，互动的效果是由观众与装置的互动以及装置对观众行为的感知和反应决定的，从而在互动中完成作品。这种互动不仅是通过身体接触与装置作品的对话，也是一种心理上的互动，观众可以参与在其中，进行思考和判断。

例如，日本艺术团体 teamLab 因“阿波舞节”得到了灵感，创作出装置——《无序中的和谐》。在这件作品中，每个人都是单独的个体，独立地演奏、跳舞，但与此同时每个人也受到周围人的影响。它不会重现前一刻的状态，而是不断变化，受到观众行为的影响。

当观众接近作品中的某个人物时，他或许会注意到，或许也会停止演奏，向观众打招呼，向他旁边的人传达信息。最终，他又开始演奏和跳舞，然而当观众停下来或走开时，舞者又恢复了和谐。

4.2. 虚拟性

“虚拟”在词源学上概念来自于拉丁文“Virtus”，本意指的是“可产生某种效果的内在力量或者能力”。现如今，计算机术语援引“虚拟”指代非物质形态的数字对象或体验[13]。虚拟性是人机之间的感官结合，让人和物的互动，就像他们在现实世界中一样，使观众能够沉浸在一个虚拟的世界中。虚拟现实技术是指整合了视觉、听觉和触觉的交互式虚拟环境，提供一种极其接近真实世界的体验。

虚拟性意味着互动装置能够超越时间和空间的限制。大多数图像用所谓的“数字合成物”，即图形、声音和动画的组合。在这种数字虚拟中，观众可以在装置中获得虚拟体验，并与创作者产生共鸣。

例如位于迈阿密的 Patricia and Phillip Frost 科学博物馆，建造了一个多媒体互动装置，呈现出一个虚拟水族馆来展现湾流对海洋世界的影响。虚拟水族馆内成千上万的鱼类和其他海洋生物是由专门开发的计算机算法虚拟出来的。

4.3. 沉浸性

由于观众体验在设计中至关重要，沉浸式互动装置艺术可被视为参观者和艺术品之间的“沉浸式对话”。这种艺术形式旨在让参观者沉浸于设计环境中，并促使他们与其他观众进行交流。观众通过身体接触、语言和声音的互动，深度融入环境，从而产生更深层的情感体验和思考。

例如澳大利亚艺术家邵志飞(Jeffrey Shaw) 1989 年推出的具有里程碑意义的互动式艺术装置《易读城市》，参观者需要骑上一辆固定摆放的自行车，面前的投影屏幕显示了一个模拟的城市，该城市是由电脑生成的三维文字与句子组成，沿着街道两侧排列出来。

参观者所处的虚拟世界是通过模拟当今的虚拟和增强现实技术创造的，但自行车是真实的，让参观者感觉到他们真的在骑自行车。此装置将观众在现实世界中的体力劳动与他们在虚拟领域中的体验联系起来并加以强化。

5. 沉浸式互动装置艺术的概述

《圣堂的背叛》(如图 1 所示)是沉浸式艺术家克里斯·米尔克(Chris Milk)的作品，由三个巨幅白幕和水面组成，分别象征人的出生、死亡和灵魂转化。



Figure 1. The treachery of sanctuary
图 1. 圣堂的背叛^①

5.1. 故事感

自古以来，人们都在讨论和寻找人类的生命、死亡和重生的意义，该作品通过光影交织的效果，依靠三块屏幕，讲述三段故事，引导观众思考。

第一段，参观者的身体会被识别并以人形黑影的形态出现在屏幕上，然后人形黑影会逐渐分解化为一群小鸟，冲向天空盘旋飞舞。

第二段，屏幕仍会识别参观者的外形轮廓并在白幕上形成人形黑影，原本冲向天空的小鸟从屏幕边界俯冲下来，落在人形黑影之上并啃食黑影，直到白幕上的人形黑影彻底消失。

第三段，屏幕会识别参观者的外形并捕捉参观者的手部动作，人的手臂在屏幕中被转化为一双巨大

的翅膀，参观者可以通过甩动手臂来挥舞翅膀。

一个沉浸式互动装置，也是一个故事的实体化，通过体验沉浸式互动装置，参观者可以感受到创作者想讲述的故事情节，体会创作者的理念。

5.2. 隐喻性

该作品的灵感来自拉斯科洞穴中的史前绘画，以视觉化手段隐喻创意构成的过程，创作者克里斯·米尔克(Chris Milk)曾描述过三块屏幕的不同构思。

在第一块屏幕中，参观者的身体幻化成了无数的飞鸟，这代表了想法形成的第一阶段，即意味着“诞生”。

在第二块屏幕中，黑影被鸟群一块块吃掉，表现着暴力和致命的攻击，这象征着“想法”诞生后不可避免遭受的批评，无论是对自己的质疑，还是外界的负面评价。这便是尝试把任何“想法”带到现实世界的艰辛过程，也是一个“死亡”的过程。

在第三块屏幕中，参观者会“长出”巨型翅膀，可以通过甩动手臂展示翅膀的形态，甚至听到拍打翅膀的音效，这是对上一块屏幕中所代表的“死亡”的反击和超越，意味着“灵魂转化”。

5.3. 角色化

沉浸式互动装置使参观者能够身临其境地成为故事中的角色，深度融入其中，感受人物的情感，参与剧情的发展，并实现多次交互体验。

该作品中黑影即使观众，黑影也是“想法”，通过对观众身形的捕捉，拉近观众与黑影之间的审视距离。在虚拟世界的镜像中，观众看见了另一个虚拟的“自我”。通过联想与理解，他们在作为观众和自我之间实现了不断的转换。

最终幕也是观众情感的最终释放，即使是怯懦的观众也会为了翅膀的展开而施展双臂，当巨型翅膀挥舞起来的那一刻，参观者都会感受到惊喜。

6. 结论

沉浸式装置艺术的出现代表了人类试图利用计算机等科技手段来实现情感交流和思想沟通。沉浸式装置艺术和传统艺术形态的直接呈现不同，需要通过观众主动选择的沉浸体验来驱动叙事演变，进行隐喻的设置，让观众进入角色，而观众参与过程中的感知和探索本身就促进了艺术表达的完整性。随着信息技术的发展，创作者能够突破现有技术和艺术手段的限制，创作呈现更自然、和谐的沉浸式互动装置，给观众带来不一样的情感体验。

注 释

①图 1 来源：网页引用，<https://site.douban.com/121336/widget/notes/4132541/note/222960922/>

参考文献

- [1] 克莱尔·毕肖普. 装置艺术——一部批评史[M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 2022.
- [2] 黄鸣奋. 新媒体与西方数码艺术理论[M]. 上海: 学林出版社, 2009.
- [3] 马晓翔. 新媒体装置艺术[M]. 南京: 南京大学出版社, 2013.
- [4] Dove, T. (1994) Theater without Actors: Immersion and Response in Installation. *Leonardo*, 27, 281-287. <https://doi.org/10.2307/1575994>
- [5] Moreno, A., Lopes, A.G. and Mendes, M. (2019) Grains of Memory: User Experience in the Sandbox Interactive Installation. In: Rebelo, F. and Soares, M.M., Eds., *Advances in Intelligent Systems and Computing*, Springer Interna-

-
- tional Publishing, 228-241. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20227-9_21
- [6] 续世文. 新媒体水墨影像互动装置的设计实践[D]: [硕士学位论文]. 济南: 山东师范大学, 2023.
- [7] 宋棋超. 具身交互叙事在沉浸式展厅设计中的研究——以 ARTEMUSEUM 展馆为例[J]. 设计, 2024, 37(11): 144-147.
- [8] 威廉·利德威尔. 设计的法则[M]. 沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2010.
- [9] Janson, H.W. and Janson, A.F. (1964) History of Art. Harry N. Abrams.
- [10] 罗伊·阿斯科特. 未来就是现在: 艺术、技术和意识[M]. 北京: 金城出版社, 2012.
- [11] 王朝闻. 美学概论[M]. 北京: 人民出版社, 2007.
- [12] 李媛, 夏忠军. 基于情感交互设计的城市公共设施创新研究[J]. 工业设计, 2024(5): 74-77.
- [13] 李昕妍. 新媒体互动装置艺术的表现形式及审美特征研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 西南大学, 2023.