

# 虚拟现实艺术： 形而上的终极再创造

## VIRTUAL REALITY ART : METAPHYSICAL CULMINATING + RECREATION

文 / 李怀骥  
By Li Huaiji

### 虚拟现实：人机共生的新境界

虚拟现实（简称 VR），包括虚拟呈现与依托网络平台的传播技术，它是一种多技术、多学科相互渗透和集成的技术，可以生成逼真的视、听、触觉一体化的特定范围的虚拟环境，用户可以不同程度地与虚拟环境中的对象进行交互作用、相互影响，从而产生亲临其同等真实环境的体验。

当我们进入虚拟现实创建的感知系统，仿佛其间存在着一个潜在的可无限扩展的空间，这是一种源于数码再造的过程所生成的纯粹的虚拟人工环境，该环境一般趋向于一种共享而流变的互动性质，并且在一些原理层面上超出了我们以往感知世界的经验模式，有人称之为生命的“四度空间”，我们可以投身于这一共享的意义空间并参与其间意义再造的全过程，同时也可以在一个更基础的层面上，通过计算机感知界面和数字化手段提供的支持，在这一可操控的世界里去感受一种全新的认知体验和永恒的互动过程。

随着虚拟现实以及人工智能相关技术的不断升级，一种双重现实日益介入人们的生活，它打破了人机界面的分野以及真实和虚拟之间的界限，在它营造的时空中，由于一切视觉存在都被认为是可编程、可操控的信息，因此对于直觉的人类经验而言，进入其间意味着进入了一个完全数码化的经验科学世界，而这一世界总是呈现出

另一种现实性和真实性，人们往来于其间，获得了新的感知经验，它扩展了人类的认识论视野并影响着人类既有的知觉模式，甚至在某些潜在层面上颠覆了以往源自人类认知实存的全过程和逻辑。

首先它打破了人们的经验时空观，甚至重塑了时空的意义，如曼纽尔·凯斯泰尔斯（Castells, M.）所言：“流动时间支配了地方时间，无时间的时间废除了工业时代的时钟时间。”与现实世界的“空一时结构”不同，虚拟现实为我们提供了一个能使我们参与互动，且时空无限自由的世界，在它创建的世界里，时间、空间及其间任何一种信息，都可以变为可以控制的电子“变量值”，并且总是能够以数码再造的方式任意生成，我们可以通过系统提供的帮助任意操控或转换它们，并对它们重新界定。

其次，它带来了人机交互的新概念。作为一种技术工具，它并非独立于我们而存在，当我们进入这个能与之相互作用的反应性环境中的时候，此时的技术作为主客对立的权力工具的“身份”消失了，技术的集权式控制被打破，人与机器之间是一种“你中有我、我中有你”的关系，美国计算机先驱克里德（Licklider, J.C.R.）对二者的这一“共生”情形进行了阐述：“这是人与计算机之间合作性交互被期盼的发展，它将涉及伙伴关系中人与电子成员之间非常密切的耦合。”如果程序模拟、交互式浸蕴等人工智能手段恰当结合，这



01

01 3D数字作品《映》 过文超

种人机关联的结果将不断被推向更高的层次，从人的自由能力的意义而言，其影响显然是深远的：机器正迅速被同化，并成为我们生活甚至自身躯体的一部分，此时的技术已不仅是作为人的本质属性而存在，其内在的“人机共生”的潜质，使得人的自然存在属性得到空前的扩展和延伸，人们所面对的，已不仅仅是一个物理意义上的显示终端，而是一种愈渐和谐的人机环境，一个全新的人机共同体。

这种人机关联的潜在能力，不仅孕育着技术文明在人机界面的新突破，也预示了文化的多方面发展与这种技术突破的关联，对于当代艺术而言，虚拟技术不仅影响和改变着既有的艺术传承和艺术生产方式，同时还动态地开辟了另一维超现实空间——“虚拟现实空间”，该空间与艺术家相互作用、影响的过程中所产生的人机共生的无限潜能，超出了艺术家的主体经验，并且正在以最具生产力的方式扩展着艺术生产和再生产的领地。

### “数字美术馆”：当代艺术新的栖居地

数字世界的特殊思维框架赋予了当下人们一种新的文化生命特征，与此相应，艺术作为人的本体精神和文化生命的表征，也将无以回避地被带入一个数码化的虚拟世界，正如马克·波斯特（Boston Mark.）所言：

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，而是包括智能生物、高级机器人等由高科技创造的新型生物。

科技的融入构成了艺术发展的新形态，假如我们进一步把艺术与虚拟现实系统的感知框架相结合，将创造出源于这一特定时空的更高层次的人机交互所产生的新的艺术语言形式。由于虚拟现实是一种既能进行时空操纵又不要求主体在场的媒体，它基于人工智能、人机交互等手段的深度融合，正在发展成为一种新的媒体美学，并成为人们审美日常生活化的载体，这种先进的媒体技术，能够帮助我们以更为恰当的方式实现艺术叙事的某些功能，并且迫使艺术在这一新创造的世界里去发展出新的策略。

作为一个以推动多维艺术实验为目标的重要艺术机构，今日美术馆正在与“国家重点实验室”以及国际领先科技单位合作，为当代艺术在数字世界的发展开辟了一个新的领地——“数字美术

馆”。该项目基于美术馆自身资源优势和当今高端科技的支持，致力于探索出一种超出静态叙事的艺术空间，一个依托于先进的媒体技术的社会性智能体。一方面，不断开拓艺术与科技联手的大型三维网络互动平台，实现艺术在数字空间的自主浏览、实时交互、临场体验等智能化属性，进而探索当代艺术的“动态叙事”模式；另一方面，建立一种具有时代性意义的数字世界的美学叙事体系，重构艺术存在方式，营造虚拟空间的技术诗性。

数字美术馆的建设是推动当代艺术在数字领域发展演进的一个带有前瞻性的实践，它不仅作为理念对传统艺术空间形成了冲击，而且作为“技术”创造着艺术的未来。当我们进入其间，所感受到的不仅是对现实空间的数字模拟和身临其境般的场景漫游，而是更加智能化的互动式操作，更具临场感、沉浸感的交互性体验或是参与者主动性的伸张，因为数字美术馆具有以下几方面的特点：一是想象性。该世界将艺术家的创想思维与计算机图像学、人工智能的发展有机结合起来，实现了从作品创意到展览整体架构的全面演进，并且以最具生产力的方式，扩大着艺术再生产的空间；二是交互性。通过网络终端提供的服务，参与者可以化身虚拟人物或选择角色扮演，以自主浏览的方式自由地穿越无限扩展的空间，并且可以与虚拟环境中的艺术家、艺术作品进行交互作用、相互影响，体验到接近真实的场景漫游以及等同真实环境的互动操作；三是沉浸性。观众可自由控制在场景中行走的路线，方式可以是步行、飞行等，观察角度不受任何限制，可以穿越作品内部（如雕塑、装置）进行全方位体验，并且根据个人意志探索整个空间。

该项目的技术团队可以协助艺术家完成作品在数字世界的生产过程，例如将人工智能、三维视频技术等数字化手段有机结合起来，落实于诸如空间互现、交替互动、实时同步等方面，实现观众对作品的实时参与，实时交互等；同时对大规模观众的交互性模式与沉浸感、临场感加以探索，以产生更强烈的共享环境体验。

当我们进入数字美术馆世界，也就意味着我们进入了一个特定时空下的感知系统之中，由于该系统的最大优势在于创建一种逼真的感觉输入和令人信服的互动式操作，参与者可以通过自身动作和行为，以一种现实的方式与之交互作用，从而获得作品所赋予的强烈的意义共享和感觉浸淫。这种特殊的艺术体验不仅具有传统理论框架下形成的各种生效方式，同时更依赖于数字化感知思维框架的支持，在它创建的时空内，技术与艺术、机器与人、虚拟与真实，将以其巨大的空间深度和时间连续性共同建构起一种新型的数字化叙事世界，该世界重组了艺术、艺术家和参与者之间的文化生产关系，随着艺术实验的全面展开，一种独特的数字世界的美学叙事体系和艺术存在方式正在逐渐形成。

随着技术条件的不断升级，数字美术馆正在对自身文化生效提出新的要求，它不仅为当代艺术的话语实验开辟了一种多维的叙事空间，同时也为各领域间的跨界合作提供了契机，在网络终端系统提供的多媒体环境中，艺术家、参与者以及相关技术团队之间将通过跨界合作的方式创造出更具冲击力和沉浸感的交互性作品，一种是生成可执行的文件单机运行，二是发布到主流网页浏览器进行浏览。由于虚拟场景中艺术的沉浸感是以参与性、交互性为主要特征的，它允许参与者在虚拟世界中进行以躯体为中心的互动，特效动

感影像可以利用计算机对放映系统、动感平台、全息投影设备加以控制，动感平台可以在六个自由度运动，并对虚拟交通工具的运动提供360度视野，参与者可以通过触摸屏等设备，在虚拟场景中操纵视觉界面以产生处身于特定场所的体验。

虚拟也是“另一种真实”，艺术凭借虚拟现实系统所具有的多媒体性、超链接性、互动性、虚拟性等智能化特征，获得了一种超越传统主客关系的数字化存在，而数字美术馆作为时空再造的母体语境，为当代艺术重构了另一种现实性和真实性，它让艺术以一种特别的方式呈现在人们面前。

由于数字美术馆具有时空无限性且能使自身不断演化的潜能，艺术家在其间构建作品或实施艺术计划的过程中，将彻底摆脱传统空间的束缚和一切物质性约束，同时，虚拟艺术社区的全方位服务体系，能协助艺术家实现个体展览的无限创意以及与公众之间的互动交流，艺术家能够将自己更宏大的艺术计划甚至在现实空间无法实现的理想，付诸于这个时空无限自由的世界，同时也将投身于这种“制造艺术的令人心醉的方式中”。

尽管目前数字美术馆还处于其原始形式，但是它的出现势必对当代艺术的现状及整个艺术生态产生巨大的冲击力量，它开启了当代艺术在数字领域发展演进的关键过程，从艺术史发展的更高视角看，这一能向未知领域无限延伸的世界，为展览形态的发展和意义滋生提供了契机，同时也为当代艺术赋予了新的实质，其中蕴藏着艺术史发展新的理论成长点和可能性，艺术的概念，将超出我们以往所能感知的经验美学范畴。从某种意义上说，虚拟现实作品本身就是一种艺术语言的另类形式，甚至将成为开启新的美学范畴的典范——数字美术馆因而是当代艺术的一个新的栖居地。

这一共享的意义世界，正在赋予当代艺术一种新的文化生命特征，这个新的获得物正在改变整个的艺术生活，进而改变着艺术家的思维方式和价值观念，相应地，新的艺术语言类型逐渐形成，艺术交流模式正在发生颠覆性变化。

### 虚拟艺术的本体论意义

虚拟世界不仅是现实物理世界的仿真，更如让·鲍德里亚（Baudrillard, J.）曾对网络世界的未来所作的预言：（它）不再是现实图式、双重现实、镜像或概念的抽象性，也不再是有参照物或实体的拟像，而是没有本原或没有现实的现实模式：超现实。

由于虚拟现实技术能够帮助我们以人工再生的形式重新创造另外的感知世界，我们将有机会参与这一可操控领域的新的意义再造的过程，而这种另类的意义再造，能迫使我们回到更本体的层面上去探究其本质论内涵。假如把虚拟现实（VR）技术所营造的特定时空作为艺术存在的母体语境，我们将能够基于该系统提供的技术帮助，去创造一个完全独立于所谓物质性的纯粹的形而上艺术世界。艺术家置身于其间，以往制造艺术和感知艺术的经验模式得到改变，这是由于VR系统首先在一个原理层面上改变了艺术的生产机制，并导致了一个充满复制与拟真的多维艺术生产空间的崛起，对于虚拟现实艺术（VR艺术）而言，这意味着基于原有的理性认知所确立的一切形而下理论体系和传统本体论将得到彻底颠覆，因为作为一种以数字化手段生成的环境，虚拟艺术世界中的一切视觉元





02

02 虚拟大学生美术馆 李怀骥

素皆视为可编程的实体，一切存在之物都被认为是可操控的信息，这些信息甚至可以通过数码程序被一遍一遍地重新创造——转变着，而此时的艺术，也仅是把一切视觉存在都趋向一个可控制的文件夹之中的最终表达方式。

由于VR系统生成的艺术是一种浸蕴形式的艺术，它源于系统潜在的人机交互特质以及各种人工智能技术提供的特殊感知框架的支持，多通道界面、增强现实、触觉设备、全景立体投射系统以及大型交互性可升级平台等人工智能设备，增强了艺术的交互性模式与沉浸感，并且构成一种新的艺术景观和另一种现实性。其叙事结构不同于以往艺术的概念模式，无论其形态或是背后的文化机制，都异于以往经典人文领域的话语体系，从某种意义上说，它是超越于身心二元论的运作方式。正如康德所宣称的那样：我们掌握技术的目的并非是调适自己以迎合现实，而是技术总在调适其自身以合于我们的心灵。从技术精神的整体视野上看，VR技术凭借其更加智能化的属性介入当代艺术，其内在的形而上学基础，使得艺术家彻底摆脱了现实世界一切物质性约束，因为在这个可自主操控的世界里，一切价值元素总是可以在不断的数码再造的过程中生成，而时空的无限性以及人机共生所蕴含的潜能，在一定意义上超出甚至重塑了艺术家的主体经验而存在，艺术家可以根据个人意志去探索或筹划超越以往经验范畴的更丰富的语言形式，或者以纯粹的虚拟再生的方式去重构新的意义领域，并且可以在虚拟世界内部操纵艺术生产的所有过程，从而充分开掘自身形而上思维和一个基于本体再创造所需要的丰富内容的源泉。

虚拟技术众多方面的优势，最终将使艺术获得特殊的语法，假如我们把虚拟现实的特殊感知系统理解为我们面对艺术现实的概念框架，则其间产生的一切形式不仅是艺术活动的外化，而且成为艺术家观念和视野的投射，这同时意味着艺术正在一种非隐喻的意义上进入虚拟生存，甚至变为游戏世界的投射物。这是一种源自技术精神的潜在能力，它赋予了艺术家本体创造者的身份，此时的艺术作为我们生命本体的构成物，被引向一个更原始更本质的层面，同时也进入了形而上的更高层次，它使我们能够回归艺术的价值之源去发掘自身形而上思维的无限潜能，并由此走向形而上的成熟阶段。在此意义上，恰如之前每一种艺术形式（如雕塑、装置、影像等）各自所具有的先决的语言独立性，VR艺术凭借其智能化属性显示其自身价值，而作为技术的VR系统在不断调适自己以合于我们心灵的同时，甚至赋予了艺术家神灵一般的秉性，正如达·芬奇曾预言的那样：艺术家将在其作品中重新创造上帝的作品，从而成为全新的世界的造物主。

虚拟技术这种创造世界的潜在媒体，使得艺术随之步入智能化的虚拟生命世界，尽管其间遭遇未知事物的可能性永远存在，并且蕴藏着新的可能性和危险性，但是这种发展的未来走向，将是完成一个人机界面的终极再造的过程，它使我们能够在一种流变性和虚实交织的方向上发展出一种新型的艺术现实，而这种另类的艺术现实，在不断探究人机共生的终极潜能和艺术家本体创造权的同时，也将随之演绎自己的兴衰。 □

（李怀骥 今日数字美术馆副馆长）