

[数字媒体语境下的艺术嬗变发展研究]

基于打破次元壁本质的物我结合沉浸体验研究

黄秋儒,张赛童*

江南大学,江苏 无锡 214122

摘要:在物质能满足社会中人们生存需求的时代,精神需求有待滋养。在沉浸式设计急速发展与其他产业与业态提供一种可供参考的思路,使技术更好地为人的积极心理服务。随着时间的推移,人们对审美感受的要求也在不断变化。如今沉浸式体验在诸多领域都被作为热点讨论,人们的沉浸体验感却总受到众多因素阻隔。次元壁的概念源于ACGN小众爱好圈层指一种距离与边界。通过讨论破除次元壁的本质,参考小众文化cosplay所参与的相关领域的生态,分析现代数字技术与人体结合的理念与方式,实现虚拟世界与现实世界的对接,达到身心统一的优质沉浸体验感受。利用当代数字技术制造一个有恰当语境沉浸氛围的环境,身体媒介主动地介入、调动多重感官,以相似却更加真实的感官比例进一步打破心理沉浸体验边界,届时可达到身心统一的沉浸体验感受,通过这种方式受众可获得心理上的愉悦,其内征于表最终获得身心健康的结果。

关键词:次元壁;沉浸体验;身体媒介

中图分类号:J524

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2023)06-0025-09

DOI:10.19798/j.cnki.2096-6946.2023.06.005

Immersive Experience of Heaven and Man Unity Based on Breakage of Dimensional Barrier Essence

HUANG Qiuru, ZHANG Saitong*

Jiangnan University, Jiangsu Wuxi 214122, China

Abstract: In the era when material can satisfy people's survival needs in society, spiritual needs need to be nourished. The rapid development of immersive design provides a reference for other industries and formats, so that technology can better serve people's positive psychology. With the passage of time, people's requirements for aesthetic experiences are constantly changing. Immersive experience has been discussed as a hot topic in many fields, but people's immersion experience is always blocked by many factors. The concept of dimensional barrier stems from ACGN's niche preference for a circle to refer to a distance and boundary. Through discussing the essence of breaking the dimensional barrier, and referring to the ecology of the related fields in which minority culture cosplay participates, the concept and way of combining modern digital technology with human body itself are analyzed, so as to realize the docking of virtual world and real world, and achieve the quality immersion experience of physical and mental unity. Contemporary digital technology is used to create an environment with appropriate context and immersive atmosphere. Body media actively intervene to mobilize multiple senses and further break the boundary of psychological immersion experience with similar but more authentic sensory proportions. By then, the immersion experience of body and mind unity can be achieved, and the audience can obtain psychological pleasure in this way, which is embodied in the ultimate physical and mental health.

Key words: dimensional barrier; immersive experience; body medium

媒介作为推动社会结构和文化形态变革的重要因素,深刻影响着审美形态和美学风格的变迁。随着网

络移动、虚拟技术和新媒体人工智能等先进技术的不断发展,形态各异、生动新颖的形态不断被制造出来,

收稿日期:2023-04-15

基金项目:国家社科基金后期资助项目(22FYSB028)

*通信作者

媒介传播的范围也在不断发展变化中。先进的科学技术逐渐会取代传统的身体形态,身体自身成为媒介传播中重要的手段之一^[1]。科学技术的发展将会对人类的审美感受要求造成一定的冲击,人类的审美需求和质量也在不断提高。媒介与技术的发展,使人类所面对的艺术形态与表达方式发生了改变,并带来了新的美学经验与理念。随着数字技术的发展,人类对这个世界的认知正在经历着一场革命性的改变。

媒介作为推动社会结构和文化形态变革的重要因素,深刻影响着审美形态和美学风格的变迁。反观沉浸式体验的阻碍,感官、心理边界与观赏、审美距离有一定关联,有待通过对小众文化领域内的案例分析,将虚拟与现实世界联通的关键挖掘出来,供新型大众产业更好地发挥其价值。

一、次元壁的实质

随着移动互联网、大数据、人工智能、VR/AR/MR/XR等新技术的兴起,新的审美模式和体验层出不穷,对现有的审美理论和体系产生了巨大的影响,新的审美问题突破了古典和高贵的维度,更趋向于对新媒体技术带来的多元感官审美认知模式和瞬间的审美体验的关注,以及新的审美模式和新媒体技术带来的审美体验。在数字社会里,电子媒介作为人脑的延伸,使人类从注重“视”与“听”,转向“用一切感觉”接触与理解这个世界。这一现象极大地影响了视听主导主义的“耳目独尊”美学传统,尤其是虚拟现实技术作为身临其境的媒介的出现,使人们对“耳眼独尊”以感官为依据建立起来的传统美学及其系统产生了深刻的思考。

在传统的美学理论中,主体以欣赏客体的形式进行审美行为,由客体“质料”所获取的快乐只是一种感性、具有实用性的感受,无法达到审美的高度。然而,伴随着数字时代的来临,特别是沉浸式传播媒介的不断更新,人们对美的感知已经从单纯的视觉、听觉拓展到了全身感官体验,一种“官能化”的美感体验也逐渐以一种新的形式呈现出来。此外,随着大众文化与文化产业的兴起,审美的生活化和对生活的审美化,已经成了社会中普遍的一种重要的审美形态,这种形态和价值取向也变得越来越多元化。次元壁是一个源自日本动漫文化的概念,指的是不同世界、不同维度之间的隔离壁或界限,次元壁也被广泛用于描述现实世界与虚拟世界之间的隔离。在现实生活中,人们通常将虚拟世界或虚拟角色视作与现实世界有所区别的“次元”。次元壁在这种情境下,就表示着人们在现实世界

与虚拟世界之间的隔离和边界(见图1)。



图1 b站up喵哉小茶馆作品——次元壁

现实世界与虚拟世界间天然形成一定的距离,“距离”不是某个单一的审美内涵,“由物理、社会、心理、美学、艺术等因素构成的一个完整的、动态的张力结构。”^[2]是现实世界承载ACGN作品的不同媒介与进入虚拟世界沉浸式审美体验之间的距离感,在实现心理沉浸时不可跨越的物理距离,在利用先进技术打破现实与虚拟壁垒时产生的心理沉浸阻碍。

以数字化技术为依托的沉浸式艺术首要的美学特征是沉浸感,而沉浸式艺术所创造的沉浸感则主要依托其营造的“意境”,这两者都凸显了“身体”作为媒介在审美过程和审美经验中的重要作用^[3]。中国古代美学认为,意象的生成与作者的肉体有着密切的联系,也就是说,以肉体为载体的审美行为是不可缺少的。例如,王昌龄提出的“身在意中”这一审美问题,即认为诗的意境必然包括了作者的身体要素。这个“身”并非只是一个与“心”或“精神”二元对立的主体,而是和心灵一体的主体。舒斯特曼正是在这种背景下,将“身体美学”的概念引入到他的理论中,人体的美学中介作用越来越突出。

正如《诗论》所言,中国古代美学以“身体”为美学体验、美学行为的载体,而在现代,随着西方哲理与科学技术的发展,特别是电子媒体的出现,使视觉与听觉超越了时间与空间的局限,在中国迅速建立起了视听审美的霸权。然而,正如麦克卢汉所预测的,伴随着网络、数字技术和虚拟现实技术的持续发展,新媒体不但对传统的艺术形式、存在状态和传播方式产生了根本性的影响,而且还对人类的感知比率进行了重构,人类的多种美学感觉在数字媒体中被充分地扩展和整合,人体的多种感觉连接并存,将人体当作一种美学的媒介,将身心沉浸的距离缩进。

二、破除次元壁的本质与必要性

沉浸式体验并不是在新的媒介技术出现之后才

出现和成为可能的,而是审美过程中十分普遍的一种状态^[3]。

相对于过去传统与机械复制时代的艺术,如今数字时代的艺术正在逐步将审美主体的肉体融入美学认知中,身体成为人们认知与感知艺术的一个关键媒介。不管是传统艺术,机械复制艺术,或是数字艺术,尽管它们在艺术形态上各有差异,但是它们所表现出来的共性是指向沉浸式体验。在沉浸式的环境中,一方面是审美主体(身体)方面对快感的需求;另一方面则表现为外在环境需要主体通过身体的参与来体验其沉浸性,两者呈双向需要的特点^[4]。虚拟世界虽然带来了许多好处,但消除了真实互动的乐趣,电脑提供了抽象的动作,领域内专家把这些环境称为“虚拟世界”,尽管它有许多优点,但其失去了真实互动的乐趣,那就是触摸,感受和移动真正的对象。软件中的虚拟世界是由认知构成的,其概念并不以实体形式表现出来。现实世界对象牵涉到情感,也就是能够经验到不同事物,无论是某种事物给人一种舒服的体感,或是另一种事物刺激产生一种令人不适的感觉。因此,其沉浸性特点可以归结为“身体沉浸”,这种身体主动参与的沉浸性体验感受与人们对沉浸性的精神需要之间存在着差异。

英国进化心理学家、教授罗宾·邓巴说:“在我们的祖先还是猴子时,互相梳理皮毛就是猿类通过身体接触建立友谊的方式,人类用抚摸和拥抱代替了这种对于触摸的需求,身体接触行为对我们的身心健康有重要影响。^[5]”心理学研究表明,目前没有可以代替抚摸的方式。同时心理学认为抚摸是一种重要的身体接触方式,可以产生许多积极的心理和生理效果。抚摸可以释放身体和心理的紧张,增加身体的放松感,减轻焦虑和压力,它还可以促进身体内的荷尔蒙分泌,如催产素和氧化亚氮,这些荷尔蒙与情感的产生和调节密切相关。虽然从目前来看没有可以完全取代抚摸的方法,但在某些情况下,一些替代方法可能会提供一定程度的安慰和舒缓。例如,使用柔软的织物或玩具来模拟抚摸的感觉,可以在一定程度上满足人们对身体接触的需求。一些心理疗法,如身体接触疗法和按摩疗法,也可以通过模拟抚摸的感觉来帮助人们放松和缓解压力。

然而,需要注意的是,这些替代方法可能无法完全取代真正的抚摸,因为抚摸不仅是一种身体感觉,还涉及情感的交流和亲密关系的建立。因此,在可能的情况下,与他人进行真实的身体接触和抚摸是最好的选

择,可以带来更多的心理和情感满足。肌肤的触觉,作为五感之一,是人们机体重要的信息来源。如果异常缺乏肌肤接触,就会导致“感官剥夺”般的失调感,对电脑屏幕上抽象的事物过分依赖,会在某种程度上剥夺情感上的快感,软件和电脑俨然已经成为日常生活中必不可少的东西(见图2)。认知心理学领域研究认为语言文字表述产生记忆固化。在一般的数字媒体艺术交互情境中,大多数涉及人体动作的交互,而缺少语言的反馈与心灵的沟通,记忆也难从短时记忆向长时记忆转化。随着时代变化,人们对审美的诉求陷入“棘轮效应”,更加追求真实的互动与沉浸,身心统一的沉浸体验。



图2 b站up 喵哉小茶馆作品——破除次元壁一

在《对空言说》中,彼得斯较高重视“交流中的身体”,全书以“身体的重要性”为线索展开阐述,并最终得出对亲身在场的追求本身,未必会使人更便利地进入对方的心灵对身临其境的追求本身,也许并不能让人更方便地进入对方的内心,但是亲临现场也许是人们能做到的缩短人与人之间距离的前提保障(见图3)。身体是存在于自然界的媒介,艺术使自然更完美。破除次元壁的实质,是利用同世而存的材料,将隔世虚拟世界存在的元素复原翻译出来,以比较新的沉浸式艺



图3 b站up 喵哉小茶馆作品——破除次元壁二

术形式,使受众自发产生一系列身心交互动作参与其中,获得身心统一的沉浸感。

打破次元壁将会是体验感提升的关键,体验消费等这些新型付费关系的共同点在于:能够洞察人心,创造需求,满足人们的情绪价值。依托情绪的生意已经成为新的风口。随着国家政策的大力扶持和指导,体验经济也会引起一股新的消费趋势,其中包含了数字媒体沉浸式场景设计产品在内的新型消费对象,娱乐、体验、科技、文化等多种元素也都囊括其中。设计所要向顾客提供的客体,重点在于能够让顾客在某环境中感受到愉悦和满足,因而顾客通常会为此支付一定量的金钱、时间。为了引导一种健康、理性的新型消费方式,国务院及文旅部、科技部、中宣部等部门也在近几年陆续出台了一些文件,希望能够对身临其境的行业进行稳健的推进和鼓励,以引导一种健康理性的新型消费方式。

三、打破次元壁的主动参与方式

上文提到沉浸体验有着身心双向需要的特点,破除次元壁的关键在于使身心获得统一的沉浸感。次元壁分望着现实世界与虚拟世界,通过走入现世与走出隔世双向对接实现身心走向统一。走出这一方向依靠现实世界的材料翻译虚拟世界中广阔的内容,打破现实中的身体媒介与虚拟世界间的物理边界;走入则是依靠现代数字技术,比如,对数字模拟技术和人工智能的不断发展和运用,能够营造出一种光影、色彩、立体运动的氛围,让使用者在欣赏的时候能够将各种感觉融合起来,从而产生一种能够调动各种感官的美感。沉浸式艺术可以创造出一个超现实的媒体环境,将真实空间的呈现进行压缩,并对人的感官能力进行高度延伸,同时还可以进行高度的实时互动,对沉浸体验和主体虚拟临场感进行大幅度提高,在这个虚拟的新世界里,人们能够全方位地感觉到自己的存在,从而达到吸引观众注意力的目的,进而为观众走向身心集中状态创造条件。实现心理上的沉浸。

从《现在就是未来》和《虚拟现实》的全新视角出发,这两本书分别来自英国普利茅斯大学国际数字媒体艺术教授罗伊·阿斯科特和美国电脑专家杰伦·拉尼尔,两者认为新媒体/数字媒体艺术遵循五条权威并行路径,分别为交互、联结、沉浸、转换和出现^[9]。其背后的情感经由“符号”“身份”与观众相通,以典型特质为主线,两个原型实现典型化跨越,归结为“融解”:具象融解为共性,将共性的个体意象融解为典型形象,将共

性的特定场景融解为典型场景。利用现实世界中的物质材料承载虚拟世界多种符号象征,现实世界的材料有了“身份”,英国美学家兼美术史家E. H.贡布里希在其《艺术与错觉》中,以及德国现代美学家格诺特·波默在其《气氛美学》中提出“艺术本身就是一种幻觉”^[7]。如果过分强调典型化意象自身的丰满往往会封闭受限。尽管一般典型形象能使人产生更为广泛的联想,但对观赏受众而言,会产生的往往是自发的、随意的联想。典型意象在达到其应有的涵义层面时,有两重无形的障碍,一是从意象到普遍意义层面的障碍;二是从形象到大众欣赏接受层面的障碍。余秋雨先生在《艺术创造学》中提出“形体本来可能也有一些世俗习惯性的意义,但一旦神灵负载其上,形体的意义也就随之而变,随之而定。不管这种形体的惯常含义是什么,都让人发现目前寄寓其上的神灵,于是形体指向着一种远远超越自己的意蕴:神灵本身虽不灭不穷,但要面对世界和俗众,还须寄予特定的形体,形体限定了它,又弘广了它。”“意蕴和形体因相遇而各自改变了自己,实现了自己。”“形体是可以负载神灵的,而且要让快速发现神灵,于是形体也就有了偶像的功能。这是艺术表现的极高等级”^[8]。典型形象不同于其他形象的特质就是它涵盖了很大一部分人物的精神归属和社会环境。在现实世界中构建虚拟世界的典型形象与典型环境,制造足以承载“佛像效应”的“幻觉”,与观众的个体认识结构相一致,让人达到一种审美体验的境界,能达到“物我同一”的效果。

典型形象的承接途径之一是cosplay(以下简称cos)这项活动,coser是虚拟世界符号的转换与幻觉的出现(见图4)。coser的身体存在两种不同指向的身体:二次元角色本身的身体与现实的表演者身体^[9]。身体在表演中又进行了自身引用、他者指涉。cos可以被视为一种象征,它通过扮演特定角色来传达个人对该角色的喜爱、崇拜或认同。作为感染观众和审美呼唤的主要动力,cos与全场观众“身体共在”,再次带动



图4 六二二同学的cos作品一

现场气氛的营造。在现场演出的过程中,coser和观众的身体是同时存在的,能够通过眼神接触、鼓掌或者有关的应援动作还有喊叫等方式,来构成一个反馈圈,这样就能提高观众的参与度,引导coser的后续反应,提高演出的意义传达、感染力等,形成一个完整的张力结构。cos这项活动能否承担典型形象需要前期到后期一系列技术支持,在此不赘述。

cos可以被看作是具身理论在流行文化中的一种应用和体现,作为一种活动和文化现象,可以成为人们表达情感、建立联系和展示个性的象征。通过身体行为来表达对角色的理解和认同的方式,与具身理论中关注身体经验和行为的观点相契合。对于coser本身,通过扮演特定角色,可以找到与自己相似或理想化的特质,并通过表演来展示自己的个性和才华(见图5)。通过身体的感知和动作来体验和理解角色的世界观和情感,通过身体行为和身体感知来改变自己的情感状态和认知方式,从而获得一种身体上的满足和情感上的愉悦。《文本盗猎者——电视粉丝与参与式文化》中提到,“粉丝对于文本和角色的亲近感才是他们参与大量重构和重新使用节目材料的大量动机。”^[10]cos作品中充满了创作者的主观角度和观点,同时也代表着创作者的感受和体验,coser对生活物质的使用,使人和客体化的事物呈现“互为一体”的特性。cos可以成为一种身份认同的象征。以这项活动表达自己对特定作品或角色的情感,并与其他同样热爱该作品或角色的人们建立联系。MBTI这一类标签大火,反映出当代年轻人总在寻找某种归属感,以缓解孤独和高压的城市生活,人的心理需求和社交需求让人们渴望获得认可,ACGN兴趣圈背后的二次元受众人群在逐年攀升。cos不仅是一种娱乐方式,也可以成为人们对特定作品或角色的热爱和认同的象征。身为同人创作的一环,cos这项活动反哺ACGN原作,同国家发展文化产业的目标一致,有一定的促进作用。



图5 六二二同学的cos作品二

四、物我结合突破次元壁的途径

现实世界可以通过数字时代的技术虚拟世界中的典型环境。数字媒体艺术浸入式场景设计这种业态是在体验经济发展的大背景下逐步发展起来的,人类社会的第四种经济产出便是体验经济。作为一种具有“情景化”功能的情景体验设计产品,其场景性价值是其中最吸引人的部分。德国现代美学家格诺特·波默在他的《气氛美学》中提出,“场景性”是超越“使用”“交换”等价值的另一种价值,但也可将这一概念理解为升级和变体后的交换价值。“即便商品的价值并不在于其对于生活世界里的活动而言的有用性,其价值也绝不可能只是在于其所代表的交换价值。被利用的毋宁说恰恰是商品的场景性的功能”^[11],作为一种制造作品气氛的重要元素而存在是其比较重要的作用。

数字沉浸式艺术最重要的特征,就是以可见的设备和不可见的技术为其艺术语言,营造出一种沉浸感的虚拟环境。从中国古典审美的角度来阐释,这种虚幻的情景正是“创造意境”的一种形式。“写境”强调再现的“写实”,也就是对客观“真实”的反映;而“造境”强调的是“表现力”,也就是通过幻想编造、展示“理想化”的现实。在数字沉浸式艺术作品创作中,除了运用虚拟现实、传感器和CG等技术实现逼真的写境,还可以利用数字技术,将作者的想象力和观众的临场反应相融合,实现“天马行空”效果的造境创作。写境是为了接近真实的生命体验,造境是为了超越一般的生命体验,从而使自己脱离现实的体验。数字媒体艺术创造的沉浸场景与cos承接的人物符号间有着紧密、可以双向结合的多项特质。数字媒体艺术沉浸式场景加强角色的符号附着,使一切变得更加真实,互为补充,从而形成完整沉浸式体验生态圈层。“充满乐趣的体验使人觉得能自由控制自己的行动”^[12]是米哈里归纳的产生沉浸这一心理状态八项原则之一。数字媒体艺术沉浸式场景设计之所以令人有愉悦、满足的感受,很大一部分归功于它可以让人感到受众自我对事物的控制力,以及自我存在感的功能。

原本就存在于ACGN虚拟世界中的角色和场景一旦出现在现实世界中,在作品的展示和期待视域发生或大或小的冲突和摩擦时,就会因为陌生、冲击、对立而与人们的认知产生一定的距离化,从而产生审美上和创作上的兴奋。创造审美距离是一种利用空间距离的艺术性手法,在数字技术提升沉浸感、增加互动可

能性的前提下,也被质疑有消解审美距离的弊端。数字技术“逼真”地重现真实的世界,会不会对审美体验产生一定的影响,数字艺术中这种恰当的“距离”又应该怎样建立,朱光潜认为在形式各异的艺术中,自然也存在着“距离”上的差异。在各种不同的艺术类型中,距离感最近的就是戏剧艺术,因其以极其细致的手法,将人间具体的一切都呈现在观众面前。因此,剧作家们就想到了很多办法,试图将“距离”拉得更远些。如运用“距离化”手法,如运用“人物、情境、情节的非本质”“艺术技巧与程式”“舞台技巧与布景效果”“空间与时间的远近”等,在戏剧创作中产生审美距离。

跨媒介的表演性还涉及到不同媒体的相互融合。例如,coser可以通过舞蹈、音乐、戏剧等方式来表演角色,将角色的特点和情感通过不同的艺术形式传达出来,还可以通过摄影、视频等媒介来记录和展示自己的表演。通过跨媒介的表演性,coser可以更好地展现角色的魅力和个性,同时也可以创造出更多的艺术表现形式和交流方式。这种跨媒介的表演性不仅丰富了cos活动本身,也为参与者和观众带来了更多的乐趣和享受。在跨媒介的表演性中,coser不仅在外观上模仿角色,还要通过表演来展现角色的特征和情感。他们可能会学习和模仿角色的语言、动作和表情,以使自己更加逼真地扮演角色。他们还可以通过与其他coser进行互动,创造出角色之间的情节和故事情节,使整个表演更加生动有趣。cos是将身体承接ACGN世界的媒介延伸,身体表演处于一种开放状态,在漫展中观众的位置与视觉焦点都是自由的,有利于coser身体的局部呈现、多维突出。

“沉浸式”是近几年海内外的“热词”,涉及文化、娱乐、科技、游戏等诸多领域,不仅艺术展览、演出等以身临其境为名目的文化艺术活动层出不穷,全国各大城市尤其是上海、北京、成都等地的餐厅、商场、健身中心、酒店、大厦等经营场所也开始以身临其境的方式进行包装。浸入式设计涉及多个行业和业态,促使这些领域发生巨大变化,除以浸入式名义不断出现的新兴行业、业态和产品的外,商业和存量市场对业态更新的渴求也非常强烈,在这种时代氛围的推动下,我国的cos活动集中体验的场所,cos活动最活跃的阈限空间——漫展,出现很多cos与数字媒体艺术结合的新形式的尝试。

Comicup魔都同人祭是由Comicup组委会所举办的大型综合同人展。其同人题材包括ACGN、真人影视、偶像、音乐剧舞台剧、布袋戏、体育竞技、网站up主

等,一般简称CP,每年举办一次。第29届CP漫展将于2023年5月举行,在CP漫展上,参展商将展示各种与动漫相关的商品,包括漫画、动画、周边产品等。参展商还会举办签售会、演讲会等活动,让粉丝们有机会与自己喜爱的动漫创作者互动。此外,CP漫展还会邀请一些知名的动漫制作公司、动漫声优等嘉宾参与,他们将与观众进行面对面的交流或以虚拟主播的形象参与互动。除了商业展览和互动,CP漫展还会举办一些比赛和表演,如Cos比赛、舞台剧表演等,让参与者们展示自己的才艺和创造力。与数字媒体艺术结合尝试集中体现在各大展台的布置上(见图6)。



图6 CP29《无期迷途》官方展台一

漫展展台是指在展览会上设置的展示和销售作品同人制品的区域,用于展示他们的产品和服务。漫展展台的设计和布置通常会根据参展者的需求和主题进行规划,是与创作者、coser互动的重要场所。各种形式展台以吸引观众的注意力,增加观众的参与度为目的,并为作品提供了一个展示和推广的平台,提升展台的人气和知名度。作为中国大陆地区目前规模最大的线下同人展会,CP展台与数字媒体艺术的结合尚有欠缺,仅当作为动态效果的华丽背景板衬托coser,以实现coser作为人物概念的承担不被原本丰富的设定所孤立(见图7)。然而无法充分发挥数字媒体艺术原本引发沉浸式体验的优势,无论从游览者还是coser的体验角度,都需要更好的结合。在2023年8月结束的原神FES活动中,裸眼3D作为主动从虚拟走入现实的艺术手段,用其作为宣传有着相当热烈的反响,但也仅止步于观赏,仍缺乏互动性与参与感。活动现场1:1复刻游戏场景,请了诸多知名coser参与游场互动活动,但游览者参与其中依旧是调动以视听为主的感官,游戏中的视觉特效及游戏的操作感、参与性,无法类比游览ACGN的体验感受,现实与虚拟仍存在一段很强的割裂。而依据体验思维,对一个作品的后续体验与自主



图7 CP29《无期迷途》官方展台二

宣传,多数是通过回忆来进行的,机械地进行局部感官刺激身心体验无法很好地统一,也无法充分发挥cos身为同人创作的宣传作用(见图8~9)。



图8 原神FES长沙宣传裸眼3D一



图9 原神FES长沙宣传裸眼3D二

在时代发展过程中,国内也出现了许多优秀案例,为漫展举办方及诸多需要沉浸式体验的领域提供了可参考的途径。

(一) 将ACGN世界中感官比例相通的体验感受给予浏览者

北京环球影城主题乐园哈利·波特的魔法世界主题园区以其独特的魔幻氛围、精美的建筑和精彩的表

演而闻名,它的“破除次元壁”是指在乐园内创造了一个虚拟的世界,让游客可以身临其境地体验《哈利·波特》中的故事和角色。环球影城主题乐园致力于创造一个让人们可以逃离现实世界,进入一个充满奇幻和梦幻的地方。它以复刻建筑、道具、完整角色概念破除了现实与虚拟之间的次元壁,有的区域展出了等身大小模型的原作角色。其次在乐园中,游客可以在魔杖店、学院城堡等经典地区参与互动,coser与数字媒体艺术有很好的配合,园内也供给游客很多互动体验装置彩蛋,游客在体验过程中,coser会以角色表演来展开与其互动。园区内的许多礼品店与餐饮店从店面布置,再到店员表演形式的服务,无微不至的细节使沉浸感渗透进了人们衣食住行等一系列生活必走流程,具有强烈标志性、可玩性的纪念品也成为了很好的记忆点寄托。游客感知会形成一个宏观立体沉浸式的体验感受,让人们可以沉浸其间。这种体验让人们感受到了环球影城主题乐园独特的魅力,也成为了该乐园的一大特色(见图10~11)。



图10 哈利波特主题园区魔杖店一



图11 哈利波特主题园区魔杖店二

(二) 按照语境提供给coser游客自发互动的装置及环境

上海魔卡少女樱展是一场以日本动漫《魔卡少女

樱》为主题的展览活动,该展览有一些互动体验区域供观众参与,通常会吸引到很多《魔卡少女樱》的粉丝和动漫爱好者前来参观。此次展览值得关注的是魔杖互动区域与实物部分:在巨大的“包围siege”牌中,展示了几套非常经典的“战衣”,也就是剧情中小樱的好朋友知世为她每次收复卡牌时做的衣服,在本作品语境下很精确的将虚拟世界迁移至现实。包括coser在内的游览者可以自行购买魔杖以特定动作与卡牌互动,观众根据意愿引导自发形成模拟虚拟世界的仪式,而装置又会根据互动者的动作辅以声效、光效投影,而这自然形成的完整场景又作为可供欣赏的一幕艺术举动,被其他游览者体验到从虚拟世界走入现实的沉浸感受(见图12~13)。



图12 魔卡少女樱展览现场一



图13 魔卡少女樱展览现场二

(三) 利用数字艺术放大ACGN虚拟世界的幻觉体验

《穿越万象 绮丽共生》是一场以游戏《阴阳师》为主题,将数字艺术展与cos结合的创新展览。艺术家们运用数字艺术的手法,创造出独特的视觉效果,观众通过与游戏里类似的操作体验游戏的设置,数字艺术更强的流动性及等比放大的艺术体验,让观众仿佛置

身于一个梦幻般的世界中。与此同时,展览与cos结合,能让观众被赋予身份亲身参与其中。在展览现场,观众可以选择自己喜欢的角色扮演,并与展览中的艺术作品与虚拟角色进行互动,这种数字艺术展与cos结合的方式,不仅让观众能够更加深入地体验艺术作品,还能够激发他们的创造力和想象力。观众通过cos将自己融入艺术作品中,成为艺术作品的一部分,互动和参与感让观众和艺术作品之间建立起更紧密的联系,而这种联系不仅是展示艺术,更是一种全新的艺术体验。同时艺术作品允许游客现场参与创作的小纸人实时进入到其中,继承个人标识的纸人代替肉体承载着心理介入了虚拟世界,通过主动走入的方向跨越次元壁。相似的参与体验,从同人创作圈中大火的oc文化中也可可见一斑。它打破了传统艺术展览的束缚,观众能够亲身参与其中与艺术作品进行互动,创造出属于自己的艺术体验。这种创新的展览形式,数字艺术与ACGN有丰富的结合形式,观众拥有了一次难忘的艺术之旅(见图14~15)。



图14 《穿越万象 绮丽共生》展览现场一



图15 《穿越万象 绮丽共生》展览现场二

五、结语

综上所述,沉浸式体验被期待,次元壁打破也有了

新的思路。以小众文化的视角,通过分析cos活动所涉及领域,为需要沉浸体验的大众产业提供方法参考。通过现代数字技术及身体的主动参与,按照人们的体验感受将虚拟世界翻译到现实世界中来,形成完整跨越次元壁的体验感受。

在“审美与道德”的关系上,有哲学家认为,在美学幻想中,如果仅限于虚构的情境,而没有将其引入实际的生活,那么就不会有任何的道德禁忌。简单来说就是,在与人们不相干的事件里,大多数人并不会以道德的标准来进行审美。因此在对待作品时,大多数是以娱乐的心态,似乎并不会对生活产生多大的影响,但是从虚拟走向现实,难免会面对真实的人性。能够自由自在地选择进入走出,预防对人对事的沉迷,控制对于娱乐感受的开合,才是当下浮躁的人们享受沉浸过后面对空虚的良方。

尼尔波兹曼在《娱乐至死》中曾提到娱乐至死的可怕之处不在于娱乐本身,而在被轻佻的文化环境养成了既无知又无畏的理性文盲而不自知,以及在于人们对社会事务的严肃思考和理性判断能力的日益丧失。不论如何,人们不该用娱乐消费的视角,来消解事件的负面性和严肃性。把人类的美学行为置于社会实践与道德之间来思考,才能成为通向“德”和“美”之间的联系桥梁。享受沉浸,走出虚拟,留下积极与美好,走向现实。

参考文献

- [1] 吕乐杨. 身体在泛媒介视角下的演化与传播[J]. 新闻文化建设, 2022(11): 18-20.
- [2] 杨向荣. 从康德到鲍德里亚——基于“审美距离”的多维解读[J]. 求是学刊, 2010, 37(2): 98-103.
- [3] 张晶, 解英华. 数字时代沉浸式艺术的美学考察[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2022, 44(7): 86-94.
- [4] 李梦莹. 数字时代下的沉浸式艺术研究[D]. 合肥: 安徽大学, 2021.
- [5] 罗宾·邓巴. 梳毛八卦及语言的进化[M]. 区沛仪, 张杰, 译. 北京: 电子工业出版社, 2022.
- [6] 孙玉洁. 数字媒体艺术沉浸式场景设计研究[D]. 北京: 中国艺术研究院, 2021.
- [7] 格诺特·波默. 气氛美学[M]. 贾红雨, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 2018.
- [8] 余秋雨. 艺术创造学[M]. 合肥: 安徽文艺出版社, 2014.
- [9] 刘亚楠. Cosplay的仪式实践与阈限空间[D]. 天津: 天津师范大学, 2022.
- [10] 亨利·詹金斯. 文本盗猎者——电视粉丝与参与式文化[M]. 郑熙青, 译. 北京大学出版社, 2016.
- [11] 格诺特·波默. 气氛美学[M]. 贾红雨, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 2018.
- [12] 米哈里·契克森米哈赖. 心流: 最优体验心理学[M]. 张定绮, 译. 中信出版集团, 2017.

责任编辑: 陈作