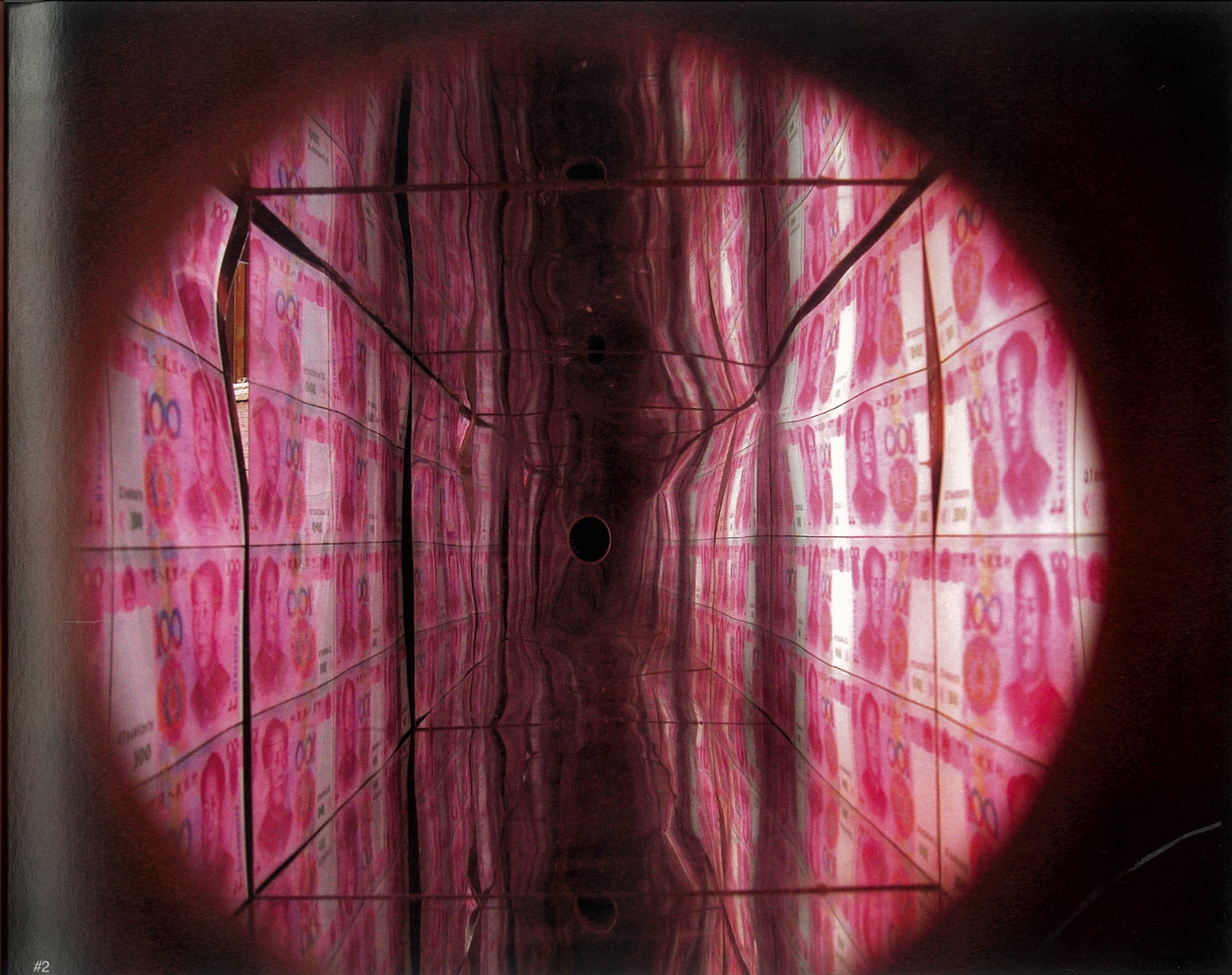




#1



#2

戏出来的虚拟艺术

——年轻一代艺术的新动向

□卢缓 Lu Huan

Virtual Art

——New Orientation of the Young Generation

The meaning of life is woven in the web of consumption, media, technology, images, Internet and system. The young generation experienced the development of modern technology, and they are almost unaware of the difficulty posted by it on the past visual art, let alone to resist technology

近日购得翟振明先生《有无之间——虚拟实在的哲学探险》一书，文后附有《虚拟实在未来发展的假想时间表》：2600年在虚拟实在中生活的我们的后代把我们今天在自然环境中的生活当作文明的史前史，并在日常生活中忘却这个史前史；3000年史学家们把2001年至2600年当作人类正史的创世纪阶段，而史前史的故事成为他们寻根文学经久不衰的题材……

兴奋地，我们正在经历人类创造人工世界的虚拟的现实；失落地，我们正在经历人类走出自然世界的现实的虚拟——似乎，这是一个关于未来的虚拟的假想，却已经如此现实地改造着人类的集体经验。

从电视、电影等视听媒介到家用电器，从手机、电子通讯设备到电脑等一切电子化产

品，以及网络技术、赛伯空间一类新科技，早已经或多或少地充斥在人类生活的每一个角落，其日新月异的超速刷新，带来的不仅仅是大批量信息的共振，而且挑战了文化身份的现实追求和评价标准的统一模式，甚至发出关于人类本体的存在意义和方式的新一轮追问……进入21世纪，错综复杂的消费化、媒介化、技术化、图像化、网络化、制度化的交互情景主导了个体性生存的价值判断，如此的历史沿革，所产生的是在文化资源共享情况下寻找自我精神解读的更大可能性。对于年轻一代艺术家而言，二三十年的人生历程更是人工技术发展的亲历者，自觉与不自觉地视觉经验到处世心理上建立起一套自我中心原则，不可能或不必要去抵抗新技术对视觉艺术原有规则的质疑。我们有理由把这一代艺术家称为“自我一代”，然而，“非中心的”、“不确定的”、“偶然的”、“不可规范化的”后现代主义表征，无法完全解读他们表达艺术时所持有的文化观念和集体意识，“自我”背后预示着对主流意识形态的突围，并以个性化的语言形式和个体化的经验模式述说着生活方式、思维方式、行为方式乃至生存方式的转变——他们由新技术的发展而进行着个体化的体验，又运用体验后的成果推演

出艺术形式上的翻新，以至个体化意识传播到达为共同的虚拟现实的经验。从他们的艺术维度中观察，或许可以称之为“虚拟艺术”。

一般来说，视觉领域中的虚拟艺术，即以虚拟现实为主要情境的一种视觉艺术概念，它引发了艺术家、作品和观众之间关系的新变革。视觉艺术正由现实情境无限扩张到虚拟空间，不仅拓展了科技与艺术的交互领域，而且使我们越来越清晰地意识到“虚拟现实”存在的必要性。从这个角度分析，首先，虚拟艺术是以虚拟现实技术为基础，以构建一个虚拟场景为主要形式的艺术方式；其次，虚拟艺术主要挑战的是人们传统的知觉感知的经验，并以这种技术与感觉的追求为主要目的；再次，伴随着新材料与技术的运用，虚拟艺术的边界与实现形式将得到继续拓展和延伸。可见，新技术是虚拟

1 #1-2 谁动了我的奶酪——内部景观 装置影像 吴德源



#1

艺术依赖的必要条件，但虚拟艺术不是因为特殊的技术本身才实现其终极价值的。

从狭义来看，虚拟艺术的概念集中依托于先进的数字技术的发展。由计算机数字技术控制的虚拟空间和生成的视觉图像本身，开始主导了一场艺术样式的变革，而这种样式又通过以数字技术营造的虚拟空间来改变人类的叙事和观看行为，并以最前卫的方法挑战人类的知觉概念，探索视觉美学的新方向和新角色，建立艺术思维再创造的可能性。同时，交互技术的产生使得我们先前对视觉艺术的理解转变成同一时空中多重感知交互的效果，时间和空间被不断随意的更替和交错，虚拟艺术也由此成为混合现实与幻像的平台。特别是，赛伯空间的进一步发展，使得虚拟艺术趋向更为广泛的意义。

广义的虚拟艺术是包罗万象的视觉和感官领域的延展。现实与虚拟环境交互作用下，情感因素得到了进一步的强化。它或者关注于虚拟技术在视觉表现上的开拓意义，展现虚拟技术引起的人们在观察方式与表现手段上的拓展；它或者关注交织于现实与虚拟世界之间的当代人的精神状态，展现大众文化与消费主义所培养的闲散气质与快节奏、高强度、竞争日益激烈的现实生活的巨大反差所带来生存压力，以及由此产生的人们对于虚拟世界所提供的的一个相对自由地释放自己想象、思考甚至欲望的空间的依恋。此外，远程遥控、人工智能、

基因克隆、机器人等等技术的发展，提供了虚拟艺术普及和演变的摹本，尤其网络作为虚拟艺术的传播条件，不仅使得艺术与科学在“现实寄托于虚拟，虚拟转化为现实”的情境中交互，而且使得人类的艺术越来越有可能从个体的共存趋于共识，从共识趋于共同化的个体差异。这种虚拟艺术的泛化，既取决于艺术家的艺术经验，又取决于观众的经验和参与的程度，体现出我们这个时代虚实相生、多元多变的特点。

事实上，虚拟艺术包括两个层面的意义，即知觉层面与精神层面。早在一百多年前，当照相技术为代表的新技术对传统的艺术方式带来冲击时，也包含了这两个层面的作用与意义，由此出现了分离立体主义与未来派。虚拟艺术之中的两个主要的技术因素，即网络技术与虚拟现实技术，两者共同构成了这个时代的特殊经验。具体说明，前者是构建虚拟世界的技术基础，并将虚拟技术在实践领域引向了宏观与公共的层面；后者则深刻地改变了我们感官经验的感知范畴和实践模式。于是，虚拟世界的探讨也可以从两方面进行，一是全新的视觉体验与感知模式，二是虚拟现实引发的社会问题与集体经验。正如虚拟世界中，年轻一代宣泄情感和寻找心理满足，所产生的刺激与疯狂又成为他们返回现实情感体验的动力，以至虚拟世界的经验广泛地存在于现实场景中，现实状况却成为新一轮的虚拟镜像，达到了虚拟艺术的广义阐

释。

正因如此，虚拟艺术并非都是伴随着计算机虚拟现实技术的发明而产生的新艺术概念，反而我们更要强调技术层面之外的虚拟艺术的多种可能性。这种可能性的历史渊远流长，远远超越了纯粹的视觉模拟。自古就有关于幻像的多种表现方式，它虽然从理论上与当代计算机生成的视觉图像不同，但是与其发生交互的“幻觉空间”未必不曾达到某种一致性。那么，我们对虚拟艺术不能局限于以高科技为创作手段的艺术形式，从架上绘画到各种媒介交互的艺术形式都是虚拟艺术的组成部分。新媒介的产生不是建立在取消旧媒介生存的基础上，而是试图在自己的体系中赋予其新的历史地位，并使得艺术的媒介形式越来越多样化。

虚拟艺术呈现的正是一种自我认证结构，年轻一代艺术家充分体验着虚拟空间与现实社会的双重快感，虚拟与现实在他们的字典中已经不是矛盾，而是两条距离很近的平行线，可以游刃于两者之中又达到转换的制衡，并且不打乱自我认证的秩序。更为重要的是，这代年轻艺术家在表达所谓“自我一代”的彷徨、孤独、迷茫甚至自闭之时，找到了最行之有效的切入点——游戏。因而，“自我”一代所持有的冷眼旁观和自我意识膨胀的态度得到了逐步消解，他们积极地介入虚拟与现实的输入与输出之间，致力于将“自我解析式”的艺术效应，空前快速地传播并到达为大众的共有经验。

游戏确实已经开始成为现实世界进行再创造的有力武器，政治、经济、文化，乃至人类的行为和思想，都渐渐使用着一种游戏的心态或者方式。尤其是网络游戏的迅猛发展，正是人类从现实世界走向虚拟世界，从虚拟世界回归现实世界的不二法门。一方面，日新月异的技术手段使得游戏玩家获得了前所未有的游戏震撼，无论从感观体验还是精神感受上都得到了空前的代入感。另一方面，网络平台彻底颠覆了以往游戏从设计、传播、使用乃至经营的传统模式，将网络时代的行为、经验、意义与弊端都进行了更深层次地剖析与建立，进而我们可以从中发掘出许多已经得到共识的社会问题，如人际交往的疏离感、自闭与分裂，甚至暴力崇拜等等。在上述这两种技术构成的平台上，任何不同种类的文化资源——东方与西方，历史与当下；任何符合不同审美口味的风格形象——写实与卡通，前卫与复古；任何源自各不相同的文艺门类的题材——小说、影

视、漫画、音乐等等，都可以在游戏的过程中得到集中的体现，并且焕发出更强烈的活力。面对这样一个耀眼而充满再生力的平台，转变成为必然，游戏者的知觉经验与精神生活随之进入虚拟与现实的循环论证和周而复始之间，年轻一代艺术家尤其如此，他们敏锐地感知到这种必然严肃的游戏精神，将其成为创作的内涵与实质。

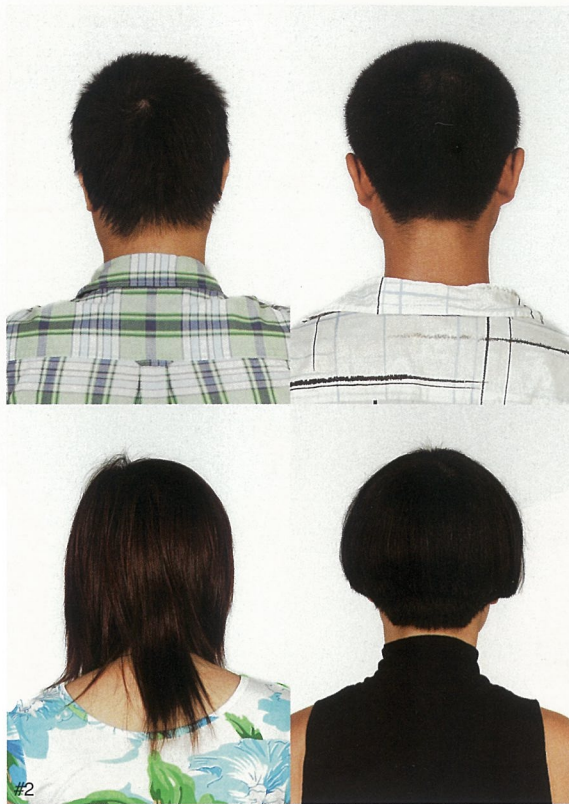
当然，我们不会说一个成功的网络游戏就是一件成功的虚拟艺术作品，但是当我们从工具理性的角度将虚拟技术的使用作为标尺，进而将游戏与虚拟技术进行同质的类比时，可以发现，两者在表现上的追求很大程度上是重合的。虚拟现实技术导致虚拟艺术终将成为一个观众参与的大游戏，甚至在未来他们之间的形式差别越来越小。换言之，将来区别于电子装置或者影像等形式的视觉艺术，并且带来更广泛效应的即虚拟艺术，其趋势将是越来越游戏化。

由此，从另一个角度来分析，将网络游戏的发展甚至“泛滥”看作是一种文化现象的话，它将升华为一种主题性的思索，而不再停留于工具层面的运用。无论架上、装置还是新媒体的艺术作品，以技术的发展为背景所形成的思维方式和表现观念，都可以将游戏的双重属性网罗其中，进而在学术结构上包含了新技术的积极影响和技术发展带来的精神变化。游戏已经充斥于当下生活的方方面面，它的视觉形象不一定那么持久，不一定成为一种规范的摹本，但它却在转换频率上大大加快，跨越了地域与文化的局限，而且制造出新的感官经验和社会认可度。游戏当然无意改变艺术本身的规律，但是游戏却真实地改变了这年轻一代人的集体经验，以及他们的接受与言说方式，并催生与之相关的一系列事物，包括这代艺术家的作品和行为。或许还能这样表述，“游戏世界”的无孔不入将逐渐改变这个世界，一批年轻艺术家正在试图展现由此引发的变化。

那么，当动漫、卡通、电玩、广告、新媒体……都已经成为近年来年轻艺术家表现的主要形式时，一种游戏化的精神将包罗这些艺术形式，并构建起虚拟艺术的表象特征。正如“戏浪”展出的这十几位艺术家的作品，或许我们暂时感受不到虚拟技术本身的直接呈现，但是他们正在把游戏化的视觉经验运用于作品中，又通过多重交互使作品呈现出全新的虚拟式的感受力和元素，更可贵的是，他们在传统的架上绘画和雕塑领域进行着游戏化的尝试和探索，无疑为虚拟艺术的边界拓展提供了反其道而行之的有益方案。

如果说当代艺术与大众审美已经背离了多年，那么我们有没有必要使这两者在某种程度上达到暗合？这个暗合不是一者向另一者的转化，也不是当代艺术踏上全盘大众化之路，而是在多元文化的背景下，经由虚拟概念承接外化了的的游戏精神，改变着人类关于艺术的记忆库存，实现了当代艺术全新的开放式的价值体系。

3000年，当我们的后辈回顾这段“创世纪之始”时，“戏出来的虚拟艺术”正是当下年轻一代艺术家实践人



#2

工世界的精神桃花源。

▼

Our life has been long permitted with household appliance, electric products, Internet and cyber space. While they brought us a huge amount of information, they challenge the standard tradition of the evaluation of cultural identity... The meaning of life is woven in the web of consumption, media, technology, images, Internet and system. The young generation experienced the development of modern technology, and they are almost unaware of the difficulty posted by it on the past visual art, let alone to resist technology. We can call them the Generation of Self, however, the cultural ideas and collectivism in their works can not be fully described just by postmodern phrases like de-centered, uncertain, accidental and so on. "Self" means distance from the mainstream. Personal experience and language pattern are adopted to express the change of life, behavior, thinking and even existence. Technology assists personal experience, from which new artistic forms are established. Individual perceptions are shared as virtual reality, which may be called Virtual Art.

#1 无题 图片 陈燕燕
#2 向后转 图片 陈斯嘉