

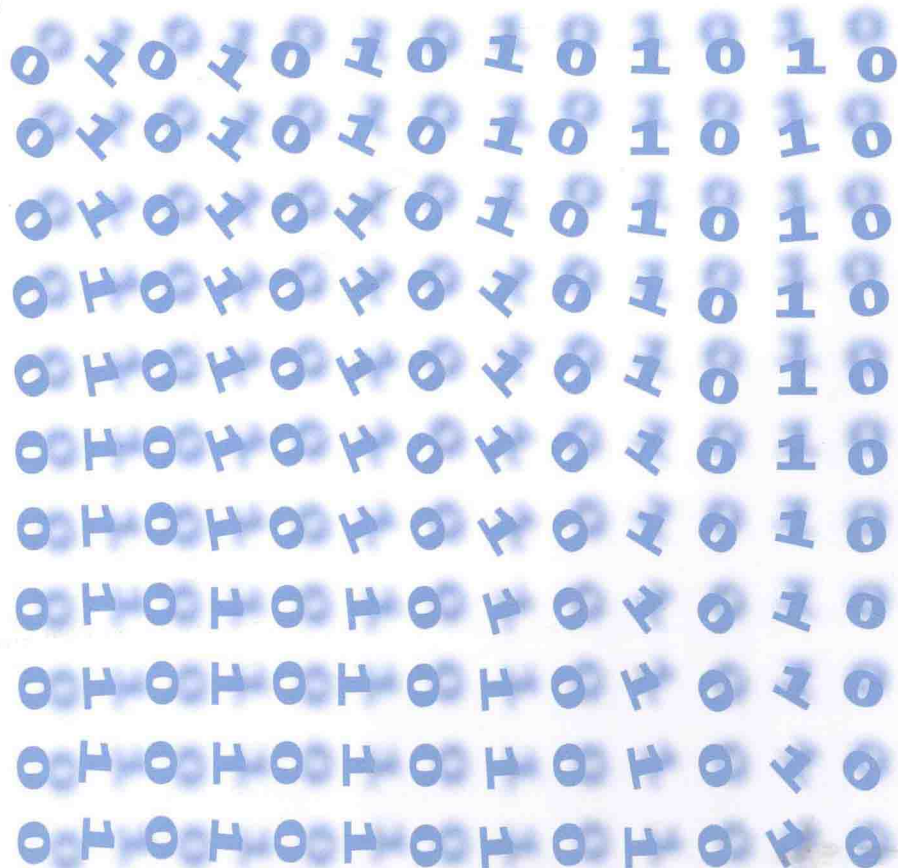
数字公共艺术的“场”性研究

江苏高校优势学科建设工程资助项目

蔡顺兴 著

苏州大学艺术学院优势学科建设学术文库

艺术理论系列丛书



..... 数字公共艺术的“场”性研究

蔡顺兴 著

Digital
Public Art

图书在版编目(CIP)数据

数字公共艺术的“场”性研究 / 蔡顺兴著. —苏州:
苏州大学出版社, 2015. 12
(苏州大学艺术学优势学科建设学术文库艺术理论系
列丛书)
江苏高校优势学科建设工程资助项目
ISBN 978-7-5672-1549-8

I. ①数… II. ①蔡… III. ①艺术—研究 IV. ①J

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 251573 号

苏州大学艺术学学术文库编委会

主 任: 田晓明 熊思东
副主任: 王家宏 李超德 张建初
编 委: 张朋川 姜竹松 吴 磊 沈爱凤 徐海鸥 许 星 黄 艾 冯 芸
朱栋霖 倪祥保 陈 龙 周 秦 李 正 卢 朗 薛华强
主 编: 李超德
副主编: 张朋川 沈爱凤 徐海鸥

书 名: 数字公共艺术的“场”性研究

著 者: 蔡顺兴

责任编辑: 方 圆

装帧设计: 蔡顺兴

出版发行: 苏州大学出版社(Soochow University Press)

社 址: 苏州市十梓街 1 号 邮编: 215006

印 刷: 苏州工业园区美柯乐制版印务有限责任公司

网 址: www.sudapress.com

邮购热线: 0512-67480030

销售热线: 0512-65225020

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16 印张: 15 字数: 302 千

版 次: 2015 年 12 月第 1 版

印 次: 2015 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5672-1549-8

定 价: 42.00 元

凡购本社图书发现印装错误,请与本社联系调换。服务热线: 0512-65225020

前言

本研究以数字化公共艺术的“场”性原理为主要研究对象,所涉及的相关内容离不开对数字公共艺术形式本身的探索。

与数字公共艺术密切联系的“场”性现象,是计算机信息时代人们所面临的新课题。笔者对这一现象的关注,肇始于20世纪90年代赴荷兰学习期间的耳闻目睹,后因工作需要,不断接触数字装置艺术、人机交互、虚拟沉浸式体验等与计算机相关的数字艺术形式,从而对此产生了浓厚的兴趣。数字化公共艺术之所以能够吸引公众的注意力,就在于人们可藉此身临其境地体验艺术美感与人机对话所带来的参与满足和精神愉悦。鉴于此,笔者便着手检索信息,收集资料,开始对相关现象做细致深入的认真思考,试图弄清其内在原理,得出有价值的探索结论。学术界现有的研究成果显示,以“场所”视角对传统公共艺术进行理论研究的文献资料已有不少,而对数字化公共艺术进行学理上的“场”性分析却并不多。当然,不多并不等于没有,许多与数字公共艺术“场”性相关的学术研究,只是从不同的角度或使用不同的称谓展开而已,如从新媒体艺术、虚拟现实、异质混合空间、拟真、拟像、远程遥在等角度所完成的实验报告、研究论文、学术专著等研究成果,海量存在于学术界便是有力的依据。冷静地对这些资料进行归类、分析后意识到,因传统惯性思维和数字技术介入艺术领域后所出现的审美嬗变,必然会影响人们对数字公共艺术的理解和判断。设若从传统公共艺术与“场所”之间的依存关系出发,去联想和思考数字公共艺术与“场”之间的相互关系,显然更能够准确把握问题的实质。

客观上,传统公共艺术均以特定的公共场所作为存在的前提,公众集会也必须以此为基础。然而,数字媒体出现后,互联网所形成的虚拟公共场所,为公众在虚拟世界的交往提供了可能。人们过去以真实现实公共“场所”为交流地点的集会“在场讨论”、“当面议事”、“现场展示”等行为,被当今以数字虚拟“场所”为平台的非在场“无限游牧”、“隐身交往”、“参与互动”等交互方式所取代。二者相较,虚拟现实场所既可以是镜像的真实现实“场所”,如实反映人们所从事的一切艺术活动,也可以在虚拟现实“场”中,由人任意创造一个、两个或无数个虚拟现实“场”。根据需要,这类“场”不必等同于真实现实镜像“场所”,而处在“自由王国”中的虚拟隐身主体,拥有随心所欲从事合法艺术活动的绝对权力。由此来看,从“场”的角度去探索数字公共艺术及其“场”性规律,是将传统

真实现实的“场所”观,自然延伸至数字化虚拟现实“场”中并加以综合分析的一种研究方法和思维方式,它通过比较、对照、甄别和分析,使二者既相互联系,又有所区别,能有效揭示出数字公共艺术中所存在的“场”性现象。不仅如此,由于数字公共艺术形式有着丰富的多样性,许多艺术种类及其表现方式不单单存在于虚拟现实中,同样也存在于真实现实中,如数字装置公共艺术、数控水景公共艺术、数控焰火公共艺术、数控灯光公共艺术等就具有这样的属性。该类艺术可凭借单体艺术形式置于真实现实场所中,用以扮靓城市环境或与观众形成互动对话,从“场”的角度对之进行分析,更易于解释该类数字公共艺术与人类栖居地之间的相互关系。进一步而言,在传统艺术时代,公共艺术是以物的实体形态呈现于公共场所中,静态稳定、持久不变是这一时期公共艺术对置放场所的基本要求。“场”,在此是真实的,物理肉身世界中的人们,依时间秩序“在场”置身其中,不仅可以远眺艺术品实体的宏伟与壮观,体悟其创思构想的绝妙,而且也可以近观其技艺的高超,触摸表皮纹理,感知材质的属性,嗅闻造作物料的气息。荏苒之间,公众不知不觉从中获得了美的享受,或从中得到了真理的启迪、信仰的教化。如此,均得益于传统静态公共艺术及其存在“场”的“场所精神”,并最终使人的心灵得以慰藉。反观数字化公共艺术,许多方面并不具备这样的特点。尽管数字化公共艺术所拥有的智能动态、虚拟现实、互动参与等高科技属性已成为自身的优势,并将主导公共艺术的未来发展,但这并非意味着对传统静态公共艺术及其“场”性特点的全然否定和抛弃,即数字化公共艺术的出现,并没有表明传统公共艺术行将消亡,实际上二者各有优势,互为补充。由于数字技术改变了传统公共艺术原有的“场所”时空关系,从而使公共艺术的艺术形式及其“场”性规律发生了颠覆性转向,因此数字公共艺术及其“场”性具有鲜明的特征。本书将从如下几个方面展开论述。

首先,数字公共艺术之所以不同于传统公共艺术,是由于“场”性的不同。一方面,因多种不同空间特性的艺术形式共存于公共“场所”,致使呈现“场”出现了异质混合空间现象;另一方面,由于异质混合空间出现场所的“真实”与“虚拟”、体验的“在场”与“非在场”等现象,从而使公众能够对数字公共艺术及其场所呈现出的并置、重叠、交替等混合空间现象进行沉浸式体验。其次,数字公共艺术的“场”性,不仅存在着“气场”张力现象,而且还可通过“张力”传达艺术的表现性与感染力。“气场”反映的内容实际上类似于“心物场”规律,或是说“气场”张力现象是“心物场”原理的客观反映。因此,“气场”张力现象是因环境而引起的人的心理反映,由此得出“心物场”理论与数字公共艺术“气场”张力原理有着本质的相类。再次,由于计算机技术介入公共艺术领域,使传统媒体(或称“场”)这个艺术赖以存在的基础被改变,导致数字公共艺术形式的产生。同时,也使得传统公共艺术的“光晕”(韵味)转向了新的数字公共艺术,从而使数字公共艺术及其“场”(载体)被赋予了数字艺术“光晕”的含义。就“光晕”转向的本质来说,其实质是因数字技术所引起的审美方式、审美意识的转向。表明数字公共艺术的“场”性原理,不仅突破了原有传统艺术的审美范式,而且还建立起了新的审美意识和新的审美发展方

向。最后,数字公共艺术如同传统公共艺术一样,并非是一种艺术样式,可采用丰富的数字艺术形式和不同的数字媒体来营造城市环境,使城市环境成为适宜人类栖居的“诗意之场”。数字公共艺术之所以能够营构城市环境,一方面,是由于客观现实发展需要;另一方面,则在于数字信息时代为营造“诗意之场”的城市环境提供了数字技术上的保证,所以,数字公共艺术营造城市环境是“诗意之场”当代性的反映。

总之,贯穿本书始终的基本思路,在于揭橥数字化公共艺术中客观存在的视觉现象和审美规律,所涉及的部分观点难免不会出现偏颇,不足之处,恳请广大读者批评指正并给予谅解。

目 录

Contents

前 言 / 1

绪 论 / 1

一、研究的对象、涵盖的内容、方法、目的与意义 / 1

(一) 研究对象 / 1

(二) 涵盖的内容 / 2

(三) 研究的方法 / 4

(四) 目的与意义 / 5

二、本课题将探讨的几个主要问题 / 5

三、对“场所”、“空间”理论研究的回顾和分析 / 6

(一) “场所”、“数字空间艺术”概念与空间理论 / 8

(二) 与“场”有关的“场所”环境研究 / 10

(三) 中国堪輿文化对“场”的研究 / 11

(四) “网络(赛博)空间”、“遥在空间”与拓扑理论 / 11

四、公共艺术、数字公共艺术的概念与范畴 / 14

(一) 国内主要观点 / 15

(二) 国外主要观点 / 16

(三) 对数字公共艺术已有的认识 / 16

第一章 数字信息时代公共艺术及其“场”性之内涵 / 20

第一节 数字公共艺术“场”性内涵之辨析 / 20

第二节 传统公共艺术的内涵属性 / 24

第三节 数字公共艺术的内涵属性 / 32

一、数字公共艺术的非物质性 / 32

二、数字公共艺术以非物质“材料”构成创作、储藏传播/36

三、数字公共艺术存在“场”的非物质“虚拟主体”与“主体间性”/37

第二章 数字公共艺术及其“场”性的审美转向/40

第一节 审美的嬗变:艺术“光晕”的转向/42

第二节 仿像、拟像:数字公共艺术“光晕”的体现/46

第三章 数字公共艺术场所的异质混合空间/53

第一节 异质空间:不同的数字艺术介入公共场所/54

一、真实现实的场所“空间”属性/55

二、真实现实的场所“空间”结构/57

三、虚拟现实的“场所”、“空间”属性/60

四、虚拟现实的“场所”“空间”结构/62

第二节 混合空间的构成:多种类数字空间艺术的并置/64

一、镜像反射:虚拟空间/64

二、电脑绘画:摹拟空间/67

三、数字影像:复制空间/67

四、网络空间:无限游牧/69

五、遥在空间:远程操控/73

六、音响空间:现实增强/76

第三节 混合空间:数字公共艺术场所的空间特性体现/78

一、增强现实空间:混合空间的重要表现形式之一/78

二、异质空间:艺术混合展示/80

第四章 数字公共艺术场所的混合现实体验/87

第一节 异质空间:混合现实体验的根源/89

第二节 非“线性”读图:混合现实体验的兴趣取向/93

第三节 “在场”与时间:混合现实体验的“场”性特征/96

一、“在场”与非“在场”:数字公共艺术体验的自由/97

二、“此在”:体验的瞬间/99

第四节 “沉浸”、“遥在”:混合现实体验的主要方式/100

- 一、“沉浸”式数字公共艺术:混合现实体验的主体/101
- 二、设备条件:“沉浸”式体验的关键/104
- 三、“遥在”式数字公共艺术:“场”与“场”的跨越体验/106

第五章 数字公共艺术混合现实体验的先在因素/111

第一节 混合现实体验的先在条件/111

- 一、文化环境:体验的“土壤”/111
- 二、图像经验:主、客体的统一/113
- 三、性格特征:关乎审美取向/115
- 四、心理期望:体验的出发点/116
- 五、时代影响:文化的反映/117

第二节 混合现实体验的先在动机/118

- 一、庆典集会:公众体验的“盛宴”/118
- 二、消遣娱乐:身心的愉悦/119
- 三、宣泄释放:压力的缓解/119
- 四、身份认同:体验的互动/120

第三节 混合现实体验的先在情绪/121

- 一、情绪类型:影响体验的结果/121
- 二、移情与认同:情境融入/121
- 三、情绪的成因:感知的体现/122

第六章 数字公共艺术“场”性的内在“张力”/124

第一节 “张力”说的由来/125

第二节 两极扩张、双向统一是张力的本质体现/126

第三节 动态产生张力/131

- 一、运动:产生张力/131
- 二、频闪:产生张力/134

第四节 静态图式内含运动倾向的张力/136

- 一、动感倾向内含张力/136
- 二、能动的知觉活动包含张力/138
- 三、“运动”图式包含张力/139

四、形状变形包含张力/142

(一) 结构变形包含张力/142

(二) 构成要素曲变包含张力/142

第五节 “声”、“光”、“电”、“水”、“火”等环境产生张力/144

第七章 数字公共艺术的“气场”张力/149

第一节 “气场”作为学术语词解释艺术张力现象之可能/149

一、历史上繁芜驳杂的“气”论与艺术“气场”张力的关系/150

二、西学中用的“气”论/153

第二节 “气场”张力现象是“心物场”原理的客观反映/155

一、“气场”张力形成于心理场/157

二、“气场”张力源自物理场/158

(一) 张力源自环境场/161

(二) 张力产生于同质场与异质场/162

第八章 数字公共艺术营造“诗意之场”/167

第一节 “诗意之场”的缺失:城市环境危机的现实性/169

一、城市的二元对立:征服、破坏与保护、建设/169

二、城市环境的消极面:文化缺失与审美危机/171

第二节 “诗意之场”的可能:城市环境审美的本然回归/172

一、环境改造的必然性:把握实现“诗意之场”的历史机遇/172

二、“诗意之场”理念的普适性:城市环境审美理想的理论依据/174

三、“诗意之场”的实现途径:城市环境艺术的主要表现方式和审美欣赏/175

第三节 “诗意之场”的理性营造:体现科学完善的城市公共环境规划/178

一、“诗意之场”的城市环境:功能设施与环境一体化的完美体现/179

二、“诗意之场”的城市环境:城市非凡文脉的反映/183

三、“诗意之场”的城市环境:环境规划决定城市的审美特色/184

四、“诗意之场”的精神“守护”:卓越的城市历史/186

五、“诗意之场”的城市环境:城市意蕴的集中体现/187

第四节 “诗意之场”的形成:环境间性营造城市意境/189

一、城市“环境间性”的缘起/189

二、环境间性呈现城市意境 / 192

第五节 “诗意之场”的当代性:数字公共艺术营造城市意境 / 194

一、“诗意之场”当代性的反映:数字艺术的介入与艺术规律的转向 / 195

二、“诗意之场”当代性的展现:多种类数字公共艺术塑造城市环境 / 197

(一) 智能可控、多向选择:数字光景艺术展现“诗意之场”的当代性 / 197

(二) 智能互动、形式多样:数字水景艺术体现“诗意之场”的当代性 / 206

(三) 程控造型、千态万状:数字焰火艺术体现“诗意之场”的当代性 / 209

结 论 / 213

参考资料 / 216

绪 论

一、研究的对象、涵盖的内容、方法、目的与意义

(一) 研究对象

本研究借鉴了诺伯格·舒尔兹(Christian Norberg-Schulz)“场所”理论的研究方法,旨在对数字公共艺术“场”性原理进行探究,但所涉及的“场”性内容和舒尔兹的“场所”理论有着很大的区别。鉴于数字公共艺术及其“场”性现象是一个问题的两个方面,对“场”性的研究离不开对数字公共艺术本身的探讨,只是重点不同而已。这里的“场”,既包括进行某种活动的真实现实场所,又包括以数字媒体为载体的虚拟现实“场所”;既包括与构成“场所”相关的物质要素和文化要素,又包括公众的欣赏体验与审美心理等方面。总的来说,对数字公共艺术的“场”性研究,就是围绕着与数字公共艺术及其“场”性现象密切联系的相关问题而进行的综合探索。这里的“场”^①主要包含以下几层含义:(1)场所(place)、(2)空间(space)、(3)场(field)、(4)媒体^②(media)、(5)环境

① 在本研究中,涉及与数字公共艺术“场”性原理有关的内容大致如下:

(1) “场”是空间这个形式背后的具体内容,涉及构成真实现实物理场所一切与艺术相关的要素。一方面,“场”等同于“空间”(space);另一方面,“场”(place)作为空间中的具体区域,是盛纳艺术作品的“大箱子”,是由不同类别艺术所构成的实体“填充物”。

(2) 指的是不同类型的数字公共媒体艺术(media)与“场”(place)有关的空间特性,它包括:“真实现实空间”、“虚拟现实空间”、“赛博空间”、“遥在空间”等艺术形式在真实现实“场所”中所呈现出的多维异质空间混合现象。

(3) 不同性质的数字公共媒体艺术(media)在特定的真实现实“场所”(place)中,既彼此独立,又相互统一,混合成完整的数字公共艺术作品,从而使整个“场所”被统合成数字公共艺术的“载体”。

(4) 《辞海》释义:“场”(field):物理场,即相互作用场,物质存在的两种基本形态之一,存在于整个空间。例如:电磁场、引力场等。“场”有时也指空间区域本身,不一定是物质存在的形式,而有时是为了研究方便才引入的概念。本研究中所引考夫卡的非物质“心物场”概念当属此类,“心物场”所指的“心理场”(psychological field)、“物理场”(physical field)与数字公共艺术的“气场”密切相关。

② “场”,在此之所以被称为“媒体”,或“媒体”被称为“场”,是因为在某个特定的“场所”中,每一不同的数字媒体都具有“场”的特性。如电子视屏不仅能够播放虚拟现实“场”,而且媒体本身就是一个二维展“场”。除此之外,各类互动数字艺术往往也具有这样的特点,因此,许多不同的媒体以“场”的形式组合在“场所”内,构成一个大的展“场”,而大展“场”本身就具有“媒体”的功能。

(environment)等方面。此外,“数字公共艺术”与“场”的关系,在某种情况下为同一内涵,如虚拟现实“场”、场的“遥在”等,表达的不仅是“场”的空间概念,而且其本身就是数字公共艺术。不仅如此,数字公共艺术介入公共“场所”中,其形式繁杂、多样,主要是以独立的数字影像装置艺术、数控水景艺术(水雕塑)、数控灯光艺术、数控焰火艺术、数字虚拟现实视频与装置混合艺术等艺术形式出现。诸如此类的数字艺术,“要区分两种情况:一种是将数码技术用为创造传统艺术作品的工具;另一种是致力于开发数码技术的媒体特性(交互性与参与性)。表面上看是数码的作品,可能完全是用传统技术创作的;表面上看是传统的作品,可能完全是用数码技术创作的。数码媒体的特点是允许进行多种操作、多种艺术形式的无缝结合”^①。在此,本研究主要指的是后一种:以数字化、动态化、交互性、虚拟现实以及“遥在”等为特征,并结合声、光、电、气、水、火等介质而呈现出的艺术形式。

(二) 涵盖的内容

第一,不同的空间原理彰显数字公共艺术“场所”的异质混合空间特性。数字公共艺术“场所”的特性,不同于以往传统公共艺术的“场所”性,其形成是由于数字技术支撑下的特定“场所”异质混合空间嬗变的结果,是多种空间理论在数字空间技术上的应用和体现。“场”的多维混合空间性,是以“真实现实空间”、“虚拟现实空间”、“遥在空间”、“音响空间”等为根据的不同艺术形式介入空间后的混合展示结果,是异质混合空间的本质体现。一方面,它以不同的空间艺术理论为指导,以种类驳杂的数字公共艺术相互间的配置为基础,目的在于展现数字艺术“场所”混合空间特性;另一方面,是为了显示混合空间现象的产生,不是简单对传统艺术表现形式的数字化堆砌,而是以不同的空间理论为依据,以场所空间作为结构与框架,并将种类不同、性质各异的空间艺术,按其功能、特性合理地配置在“场所”中,从而使得整个展“场”成为数字艺术作品存在与展呈的场所。同时,也使“场所”本身成为数字公共艺术作品。因此,其蕴涵的混合空间特性,是多种类数字艺术介入公共空间的结果,是信息时代传统“场所”特性嬗变的体现。

第二,人处在真实现实物理“场所”和虚拟现实“场所”的交叠中,对“场所”中不同种类的数字公共艺术所体现出的并置、重叠、交替等现象进行异质混合空间体验。虽然,这一现象源自前数字公共艺术时代,但真正完成真实世界与虚拟世界动态化的无缝对接,还是在数字公共艺术时代。“场所”的混合现实^②体验,是数字公共艺术独有的艺术体验方式,此类“场所”混合空间特性,区别于以往任何一种传统艺术。它之所以存在,一方面,是由于保留了传统公共空间艺术的某些特点;另一方面,多种类数字艺术形式

① 黄鸣奋:新媒体与西方数码艺术理论[M],学林出版社,2009年,第35页。

② 混合现实(Mixed Reality)体验:是指对不同类型的现实体验,主要是指真实现实与虚拟现实彼此间的混合。

介入公共空间,使得展呈空间拥有丰富的艺术种类,表现手段多样,从而使公共“场所”演变成异质混合空间。同时,人们不得不面对这样一个事实:由于现代数字技术的发展,其蕴涵在数字公共艺术中的美学规律和体验方式已逐渐发生嬗变,所出现的真实现实、虚拟现实、增强现实以及混合现实现象,成为这种美学嬗变和体验方式变化的反映。不仅如此,混合现实体验还揭示了沉浸式体验中的视、听、触、嗅、味五种感觉与真实世界的关系,并把时间中的“在场”、“此在”现象与“线性”、“非线性”体验联系在一起,以至于使人对动态化数字公共艺术的体验,从真实现实到虚拟现实,从“沉浸”到“遥在”,从“在场”到“缺场”等不同方式的感受经历变成全方位的混合现实体验。虽然不同种类的数字公共艺术不一定会同时出现在同一个“场所”中,但至少是某一层面不同混合程度的反映,体现出数字公共艺术“场所”混合现实体验的独特性,是数字艺术接受方式的本质反映。

第三,在数字公共艺术“场”性全部的知觉范畴中,无论是真实现实,还是虚拟现实;无论是单体独立的数字影像装置艺术,还是综合性的展览展示、娱乐表演、开幕式等大型公共艺术活动,其最终目的都是通过视觉张力来增强数字作品的表现性。而数字公共艺术张力的形成,主要表现在四个方面:首先,张力是以“对立统一”为前提的“两极扩张,双向统一”的视觉感知,它包含着与运动联系的基本性质和构成张力要素的动态性质;其次,张力隐藏在具有动力倾向的静态图式中,它通过人的知觉能动性与自身的艺术修养、唤醒意识等对静态图像张力进行认识;再次,不同形态的曲变是形成张力的驱动因素,表现出张力与应力曲变的内在联系;最后,材料性质及其物理力是导致数字公共艺术张力知觉形成的直接成因。数字公共艺术虽然形式多样,“场”境复杂,但不管以什么样的形式出现,都应该把表现性放在知觉范畴的重要位置,如是,则张力就会呈现出更为深刻的意义。

第四,认为“气场”即心物场。非物质的心物场张力反映的不仅是人的心理场自我诉求的扩张,而且也是环境场决定心理场张力来源的内因,因此心物场张力是心理场与环境场直观感悟的结果,具有非物质属性。不仅如此,数字公共艺术“气场”张力理论反映的是一个问题的两个方面:一方面,“气场”体现的是数字公共艺术的“场”性特征;另一方面,“张力”反映的则是数字公共艺术“场所”环境的表现性与影响力,故此,张力不仅是“两极扩张、双向统一”的体现,而且也是“场所”环境和艺术感染力的反映。此外,通过科学方法对“气场”与“张力”现象进行相关探析认为:“气场”是由各种物质元素构成的“物理气体”与非物质“心理气体”共振的自然现象,具有“稀散和凝聚”的扩张属性,即“两极扩张、双向统一”的张力现象。现代物理场也证明了等离子体之类的物质是构成“气场”的重要成分,从而为证明“气场”张力现象的存在提供了一定的科学依据。由于“气场”主要属于非物质的心理学的研究范畴,因此,真正能够解释数字公共艺术“气场”张力现象,并以科学实验依据为支撑的格式塔心理学最具权威性,表明用“心物场”

理论去解释数字公共艺术的“气场”张力现象,显然最具科学性,反映出数字公共艺术作品、公众、公共场所环境、公众心理体验等诸要素之间所形成的完整的知觉场关系。

第五,本研究借用了本雅明艺术理论中的“光晕”(aura“韵味”)概念,以论证数字公共艺术“场”性的审美嬗变。由于“场”,即媒体(或称载体),这个艺术赖以立命安身的基础,也是艺术分类学^①的重要标准,因此,数字公共艺术及其“场”(媒体)正被赋予新媒体艺术“光晕”(韵味)的含义,从而使传统艺术的“光晕”转向了新的数字艺术载体。“场所”中的数字公共艺术,必须通过自身所拥有的数字艺术的“光晕”魅力才能体现其价值,其“光晕”的自我指涉符号,不仅纯然显现为“动态”的“非在场”性、“复制”性,而且还表现为“仿像”、“拟像”与“拟真”的“光晕”(韵味)特征。这些都是人类长期以来一直努力探寻的目标,它经历过模仿、复制和虚拟三个时期。无论是在自然经济时代,还是在近代工业化机械复制时代,人类从未停止过这样的追求步伐。然而,只有到了数字时代,这一追求才能够得以真正实现。正如波德里亚所说的,从仿像、拟像直至拟真的发展过程,是一个从模仿到拟真的过程,困于过去的科技水平,人类一直未能实现这样的艺术目标,只有到了数字信息化阶段,与拟真相关的科学技术解决了拟真技术中的瓶颈问题,艺术作品的“光晕”才得以从原来的“此在”性、“唯一”性、“神圣”性的在场体验,步入“非在场”、“复制性”、“大众性”的体验,只不过,这样的“光晕”更加强调艺术的再创造,使人自身的逻辑创造世界更加具有创新性。

此外,这里所研究的数字公共艺术的“场”性问题,主要属于“真实现实空间”、“虚拟现实空间”等数字视觉空间艺术原理范畴,与哲学、美学、社会学、心理学以及其他艺术门类等相关领域紧密联系,部分将涉及相应的计算机信息传达等交叉学科,但这些仅作为证明和支撑本研究主要学术观点的论证材料,而非本课题的研究对象。总体而言,数字公共艺术的“场”性原理,其本质属于数字视觉空间艺术而引起的视知觉思维的人文现象,它与新时期人们的审美、娱乐和日常生活紧密相连,所以,本研究也将涉及此类问题并进行探讨。

(三) 研究的方法

本课题的研究将主要采用文献研究、案例分析和实际考察相结合的方法进行。虽然公共艺术这一概念从20世纪30年代就已产生,但以电脑多媒体技术介入真实现实与虚拟现实公共“场所”、“空间”,并具有现代意义上的数字公共艺术却只有20多年的历史,它伴随着计算机应用技术的普及而产生,虽然出现的时间较短,却发展迅速,乃至

^① 在艺术分类学上,“以构成艺术形象的物质材料和媒介为标准,把艺术分为造型艺术、音响艺术和语言艺术三类”(孙国林:《艺术分类学初论》,《河北师范大学学报》,1988年第2期),因此,决定不同艺术种类的因素主要取决于媒体和构成材料。如油画、水彩、水粉、国画等,无不如是。依此类推,数字公共艺术也毫不例外。

成为当今公共艺术领域重要的艺术新形式。首先,在文献研究中,数字公共艺术属于艺术与数字技术交叉形成的新的艺术形式,其学科交叉的性质依然为美学,而数字技术的运用仅作为艺术表现手段服务于数字公共艺术领域,学科分类上并未因数字技术的介入而改变数字公共艺术属于美术学研究范畴的性质。近年来,众多从事数字艺术研究的人员对此进行了不懈的探索,并在该领域取得了许多可喜的研究成果,这为数字公共艺术的进一步研究奠定了重要基础。相关研究包括数字互动公共艺术综合类文献、数字多媒体艺术文献、装置艺术文献、数字建筑与景观艺术文献;数字化大型文体表演场景设计、环境布景文献;庆典会场文献以及与数字技术相结合的声、光、电等动态艺术文献。不仅如此,由于数字公共艺术属于跨学科的动态视觉艺术,不可避免地将涉及以数字技术为支撑的软、硬件操作基本原理,诸此仅作为本研究少量的辅助内容。此外,本研究还将涉及美学、心理学、社会学等领域并借鉴其研究成果。其次,在案例分析中,主要是在国内外成功的数字公共艺术实例的基础上,通过对具体案例的分析研究,为缜密科学的理论诠释提供具有说服力的例证。第三,在实际考察中,则根据现有的条件,通过切实可行的渠道对国内外优秀数字公共艺术作品,如世博会、大型文体开幕式、公共空间中的数字装置艺术等进行实地现场考察、现场研究,亲身体会数字公共艺术的“场所”氛围,这将有助于感受和了解数字公共艺术“场所”特性的真实情况。

(四) 目的与意义

对数字公共艺术“场”性研究的目的,旨在揭示数字公共艺术及其“场所”环境中所出现的真实现实、虚拟现实、混合现实等知觉现象的基本原理,以及由于计算机多媒体技术介入公共空间后所形成的数字艺术与“场”性的审美嬗变。同时,也是为探索、发现和弄清数字公共艺术与“场”之间所形成的深层次的艺术规律,进行必要的归纳总结。本课题研究的意义不仅仅反映在普适性的数字艺术文化方面,更主要的还是体现在对“场”与数字公共艺术原理的研究中。从“用”、“体”角度看,作为“用”,数字公共艺术几乎涵盖公共空间所有的领域。当数字公共艺术在面对文化发展、美化环境、节日庆典、文体活动、游戏娱乐、展览展示等方面的社会需求时,本研究成果能起到相应的理论指导作用。目前已有的案例广泛涉及,诸如奥运会开幕式、国庆阅兵式、世博会;各类博物馆、展览馆、游乐场,以及环境美化等。作为“体”,数字公共艺术与“场”是共存互生的关系,虽然数字公共艺术可以成为独立的艺术形态,但数字媒介是数字公共艺术呈现的基础,从而使之无法脱离对“场所”的依存。因此,把“场所”与数字公共艺术看成一个整体是数字公共艺术的显著特征,也是人类造物艺术的新形式之一,体现了人类新的审美思维。

二、本课题将探讨的几个主要问题

限于个人能力和客观条件,本研究不可能涉及数字公共艺术“场”性的所有问题,但是,作为一项系统的理论研究应当面对几个基本问题,以下将要探讨的主要内容是:

首先,是对数字公共艺术场所的异质混合空间的探索。这一问题是数字公共艺术的“场”性区别于传统艺术“场”性最大的特征,并在此基础上对数字公共艺术场所的混合现实体验、先在因素等方面加以研究。

其次,针对“场”与数字公共艺术的张力原理进行了分析,并就“气场”张力现象、“心物场”理论进行了探索性的论证。

再次,借用本雅明艺术理论中的“光晕”概念,以论证数字公共艺术及其“场”性的审美嬗变。

最后,通过正反两方面的实际案例,论证数字化艺术对城市公共环境的全面介入,能够营造出“诗意之场”般的栖居环境。

三、对“场所”、“空间”理论研究的回顾和分析

“场所”是空间的某一坐标区域,也是空间背后的具体内容,本研究在探索数字公共艺术的“场”性规律时,必然将场所与空间关系一同联系起来加以考虑,并作一个简要的梳理。鉴于任何一个新生事物的出现都不是偶然的,它必然与历史上曾经发生的类似事物有着某种千丝万缕的联系,数字公共艺术的“场”性原理也不例外。虽然数字公共艺术异质混合空间的形成,是信息时代的新生事物,但它同样不可能离开传统场所空间理论对其支持;即使这些传统理论与数字公共艺术的“场”性原理没有直接发生联系,但至少有着某种程度上的间接联系。作为数字公共艺术异质混合空间是计算机技术下的新生事物,它的出现主要归功于信息革命成果,然而,其形成依然离不开传统空间理论的支撑,因此,对历史上重要的空间理论的回顾和重新认识,将有助于本研究对场所异质混合空间的探索,并形成具有逻辑性的整体理论认识。

国外对于“场所”与“空间”理论的研究,始于人类早期对空间本原问题的探索,这一传统理论研究,历史悠久、蕴含丰富。关于空间与实体物质的关系,西方世界对此问题的解释最早始于古希腊。其中,首推以思想家德谟克利特(Democritus,约BC460—BC370)为代表的哲学流派所提出的具有划时代意义的“虚空”空间理论。他认为宇宙的本源乃是原子与虚空,原子表现为具体的现实实在,是紧密坚固的微小粒子,是既不可从内、外碎裂,也不可分割的无空隙物质。“原子”是“存在”,“虚空”表现为原子“存在”的场所,即“空间”,所以“虚空”谓之为“非存在”,作为“非存在”的空间与“存在”的原子实体具有无限性。与德谟克利特“虚空”观持相反论调的代表人物为哲学家亚里士多德,他认为空无一存的虚空空间是不存在的,空间表现为充满实体物质的场所,是一物质与他物质被包围的关系,“就是一切场所的总和,是具有方向和质的特性的力场的场”^①。亚里士多德关于空间理论的学说,仅涉及原始实用空间,但对后人关于空间理论

^① 冯晓伟:《浅论二十世纪初居住环境[J]》,《中外建筑》,1999年第1期。