

Doi:10.20063/j.cnki.CN37-1452/C.2025.01.004

虚拟空间中生态审美的可行性分析

庄媛

(山东大学 考古学院, 济南 250100)

摘要:生态审美是一种依赖生态思维和生态意识,要求审美欣赏者在生活中发现审美价值的审美方式。交融性思维和场所意识是支撑生态审美的重要因素。XR技术的应用及其在虚拟空间中创造的“生活化的审美空间”,为生态审美提供了新的可能性。其中,“生态艺术”成为审美欣赏者参与虚拟空间中生态审美的主要方式。虚拟空间中的生态艺术强调“拟生态关系”,通过提供互动体验的有效方式,作用于生态审美教育,进而达到提升审美欣赏者的生态审美能力的目的。从虚拟空间中生态艺术的文化表达与审美体验来看,逐渐走向现实世界是生态审美在虚拟空间中得以实现的关键,并以发现生态审美价值为最终旨归。

关键词:生态审美;虚拟空间;沉浸式体验;拟生态关系

中图分类号:B83-0 **文献标志码:**A **文章编号:**1673-8039(2025)01-0025-08

随着信息技术的发展,虚拟空间逐渐成为人类现实生产、生活的重要活动场域。沉浸式XR(Immersive XR)正在成为进一步改变人类未来生活方式的重要技术手段,也为审美欣赏者提供了一种独特的、更为直接的跨时空审美体验方式。在人们日常的对话、交流中,虚拟空间与现实生活空间之间的渗透性逐渐加强,这就使得生态审美活动的环境范围得到进一步的扩大和延伸。在现有虚拟空间的审美活动中,审美欣赏者视听感官的作用被不断放大。并且随着XR技术的发展,审美欣赏者通过“全感官”地参与到虚拟空间中的审美活动以获得审美体验逐渐成为可能。虚拟与现实的高渗透性、全感官参与的可能性构成了在虚拟空间中讨论生态审美的基本前提。基于此,对虚拟空间中生态审美的理论和现实可行性的探讨,成为进一步发展生态审美理论阐释空间的重要契机。

一、生态审美的定义及其基本要点

作为生态美学的重要概念,生态审美的定义及其基本要点,规定了虚拟空间中生态审美所需要的基本条件。从生态美学的理论发展历程来看,“如何对待人与自然的关系”是中西生态美学

理论研究的出发点。自20世纪60年代西方环境美学产生和发展以来,与人类生产生活密切相关的环境及其自然景物是西方环境美学所关注的重点。21世纪以来,西方环境美学与生态美学从研究内容、研究方法、目标意旨等各个层面都处于等同的关系,其发生语境相较20世纪并未出现明显的变化,以改善人类生存环境、论析人与自然和睦共处的可能性作为理论目标。相比于西方生态美学,中国的生态美学发展较晚,2003年之后,严格意义上的中国的“生态美学”才开始真正成为相关学术研究的重点之一。从生态美学理论话语建构的角度来看,在中国学者的积极探索过程中,“生态审美”这一概念在吸收西方生态思想的基础上,逐渐显现出中国式的思维和意识特征,这在很大程度上拓宽了生态审美的概念外延。

可以说,发现并确认对待和处理人与自然关系的合理审美方式,是中西生态美学的关注所在。“生态审美”作为一种在具体审美过程中所采用的审美方式,也可以称为“生态的审美”。而在“生态思维”和“生态意识”指导下所进行的审美活动都可以称为“生态审美活动”。因此,“生态审美”可以定义为是一种基于生态思维、生态意识以及生态审美意识的作用机制,在生活环境中

收稿日期:2024-10-11

基金项目:国家社会科学基金重大项目“生生美学与中华美学精神的传承创新研究”(23&ZD280)

作者简介:庄媛(1994—),女,山东临沂人,文学博士,山东大学考古学院博士后。

依据生态思维和生态意识发现并追求生命价值的审美方式。

那么,作为生态审美的基本要点,“生态思维”和“生态意识”的具体内涵是如何体现的呢?其作用机制又是如何发挥作用的呢?

首先,“生态思维”是“基于生态学原理,对‘人与自然’关系进行哲学反思的一种思维模式”^[1]。从人与自然之间关系的角度来看,生态思维具有整体性、过程性、平等性、共生性、多样性等基本特征,其本质是一种交融性的思维,要求人类在思考世界、反思现实的过程中采取一种“人与自然协调一致”的基本立场。在生态美学中,交融性思维是解决“人与自然怎样协调一致”问题的关键。交融性思维要求审美欣赏者以一种有机整体性的、动态变化的、辩证的思维深度透视人与自然关系的形成、发展与变化过程,并在现有的存在结构(环境与场所)中贯通时间之流,以保持人与自然相对和谐稳定的状态。除此之外,想象思维、诗性思维也是生态审美的重要思维方式。只不过在生态审美活动中,后两者可以被包含在“交融性思维”之中。“想象思维”一般作用于“意象”(Image)的形成过程中。作为一种特殊的思维方式,想象思维通过具象化的处理方式,将记忆中的信息进行重新组合与加工,形成创造性的、体现主观意识特征的客观现象。“诗性思维”作为一种“凭借人的身体感官进行想象的思维”,“是一种‘万物有灵’的人与自然统一的思维”,“在原始诗性思维的隐喻、转喻与比喻中人与自然获得了平等游戏的地位”^{[2]130}。换句话说,“诗性思维”通过想象力的运用,将主体情感投射到客观事物之中,从而实现主客相融的精神境界。由此来看,想象思维和诗性思维都蕴含着一种介入生活、主体积极参与的内涵。这些都是交融性思维所要求的具体内容。

其次,“生态意识”可以被定义为是一种人类基于对自然环境的认识而形成的思维方式和行动要求,它是“生命意识”和“场所意识”的融合。“生命意识”可以概括为对生命的自觉认知。作为体现生命本质的意识,生命意识也可以说是人类的“自我意识”(Self-consciousness),是个体对各种身心状态的认识和体悟,具有目的性和能动性,对人格形成具有关键作用。在中国思想史中,这种生命意识体现为生生观念中与生命精神相关的内容,具体体现于“天人合一”的概念及其相关

言说之中。中国传统文化中的生态意识包含着丰富的生态哲学、生态伦理和生态美学思想内容。换句话说,中国传统文化“包含有一种强烈的生态意识,这种生态意识同当今世界的生态伦理学和生态哲学的观念是相通的”^[3]。另外,“生态意识”在生命存在之外更加强调了生命存在的“场所”,“依场所确定上手东西的形形色色的位置,这就构成了周围性质,构成了周围世界切近照面的存在者环绕我们周围的情况”,“这种场所的先行揭示是由因缘整体性参与规定的,而上手事物之来照面就是向着这个因缘整体性开放”^{[4]120-121}。从海德格尔关于“场所”(Gegend)的论述可以看出,“场所”意味着对理想的人类生存空间,即一种向自由和真理敞开的的生活场所的向往。在他看来,“空间化”是对“场所”的追求:“空间化为人的安家和栖居带来自由(das Freie)和敞开(das Offene)之境”^{[4]484}。另外,伯林特也在环境美学的视域下论述了“场所”问题。他认为,“场所是许多因素在动态过程中形成的产物:居民、充满意义的建筑物、感知的参与和共同的空间。……人与场所是相互渗透和连续的”^{[5]135},“这是我们熟悉的地方,这是与我们自己有关的场所,这里的街道和建筑通过习惯性的联想统一起来,它们很容易被识别,能带给人愉悦的体验,人们对它的记忆中充满了情感。如果我们的邻近地区获得同一性并让我们感到具有个性的温馨,它就成为了我们归属其中的场所,并让我们感到自在和惬意”^{[5]66}。伯林特在论述“场所”时强调了其在多种因素共同影响下的“动态过程性”及其生活状态的情感性特征。而在中国哲学中,“场所意识”可以从中国传统哲学中的“空间意识”来理解,其中“三才之道”可以视作是中国式“空间意识”的代表性思想。由此可见,“场所意识”体现了人类对生活空间的一种情感和物质上的归属感和认同感,也是人在生存空间中获得经验、记忆和认知的结果。

生态思维和生态意识在生态审美活动中是如何发挥作用的呢?在生态审美的过程中,生态思维和生态意识所起到的作用是引导审美欣赏者在现实生活中反思并且体悟生命存在的意义,思考生命存在的场所以及生命境界向上提升的可能性。生态审美意识是在生态思维和生态意识的共同作用下形成的。具有生态审美意识的审美欣赏者能够在审美过程中发现生态审美价值,以肯定

自然对人的价值以及人作为价值主体的地位,重视自然的“内在价值”,肯定人的“生态审美本性”。可以说,这种生态审美价值的内核是一种生命价值。而生命价值的实现是生态审美的价值追求,也是生态审美意识发挥作用的结果。这是因为生态审美意识强调主体与对象的因缘性,重视主体的参与性,要求审美欣赏者在生态审美的过程中践行生态伦理,提高道德水平,更好地实现人的生命价值。

那么,基于生态审美的定义及其要点,虚拟空间是否具备支撑生态审美的条件呢?

二、虚拟空间中生态审美的可行性条件

在近代物质文明充分发展的情况下,介入的、描述性的、关注现实的观念意识占据了主体位置。信息化社会以来,人类逐渐脱离并放弃了对虚无缥缈的形而上之物的控制与追求,而是更为关注当下世界,在现实生活中寻找激发想象力的源泉。随着信息技术的发展以及人类社会的进步,人类在 21 世纪迈进信息社会。相较于 20 世纪生态美学产生和发展以来的阐释语境,当前人类处于且正面临一种不同以往的生存与交流语境,即基于信息技术、人工智能、神经科学的虚拟空间,逐渐实现了对现实空间的渗透,发展出一种不可逆的人类社会活动环境。基于这样一个全新的背景条件,生态美学的发展面临着一个具有挑战性的、深度发展的机遇。这一机遇便是“虚拟空间”所带来的拓展审美空间的可能性。

那么,“虚拟空间”如何才能为生态审美提供相适应的生活环境呢?我们认为,虚拟空间可以作为“生活化的审美空间”,获得支撑生态审美的基本条件。

就“生活化的审美空间”而言,其形成所需要的基本条件可以简单概括为以下三条:第一,作为审美主体的人,能够具身化、全感官地参与到审美过程之中;第二,审美主体存在的环境能够提供“安全稳定”的精神空间;第三,能够在时间之流中实现作为“人”的自由游戏。结合这三个基本条件,“生活化的审美空间”与海德格尔所言的“场所”本质相同,人能够得以“栖居”其中。我们之所以将其视为“生活化审美空间”,目的在于将“审美”从一种纯粹的思想运动中解放出来,强调其对生活的介入及其对价值性的追求。虽说“海阔凭鱼跃,天高任鸟飞”,但“人”只有切实地活

着,才能感受世界、享受在世的感觉。

从技术支持的角度来看,当前“虚拟空间”在“扩展现实技术”(XR-Extended Reality)的加持下,正在进入“人机交互”的高水平发展阶段。20 世纪的“控制论”(Cybernetics)催生了信息技术时代。网络文化和“赛博朋克”(Cyberpunk)文化丰富着信息文化。这两种具有代表性的信息社会文化类型反映了信息社会文化的一些基本特征:一是数字化的发展推动了全球化,网络成为信息传递的高效载体;二是虚拟环境的生成影响了人们的日常行为,交流和生活环境开始出现现实与虚拟的交互现象;三是信息网络的开放性一方面挑战着传统的生活秩序和道德规范,另一方面在重塑人类精神世界的同时为传统文化提供了创新的空间。“虚拟空间”作为信息社会的产物,信息文化的基本特征都在“虚拟空间”之中得以体现。自从人类进入信息社会以来,“虚拟空间”大致经过了两次变革性的创新变化。第一次是从计算机的“赛博”网络空间拓展到了多设备、全方位的网络社区文化空间;第二次是从网络社区文化空间进一步转化为多感官、生活化的“沉浸式空间”。当前我们正处于第二次变革过程之中,XR 成为推动“虚拟空间”再次变革的重要技术支撑。

从 XR 的技术范围及其所形成的应用效果来看,XR“涵盖了多种将现实世界与虚拟世界相结合的沉浸式技术”,“虚拟现实(Virtual Reality,VR)、增强现实(Augmented Reality,AR)和混合现实(Mediated Reality,MR)都是 XR 的一部分。XR 技术涵盖了一系列技术,从完全沉浸式的 VR 到数字元素叠加到现实世界的 AR”^{[6]3}。其中,“虚拟现实”技术利用电脑仿建三维空间,模拟一种仿真的沉浸感和临场感。相对于传统的 3D 影像而言,VR 增强了感官效果,增加了人与影像内容的互动感。“增强现实”在现实的真实空间中加入虚拟的物体、图片、视频、声音等元素。“混合现实”可以直接视为虚拟现实技术和增强现实技术的结合体,指的是将现实世界和虚拟世界相交融后所产生的“可视化环境”。XR 技术是 VR、AR、MR 技术的集合,其中“X”可以理解成一个变量,以此来体现未来扩展现实技术发展的无限可能性。而 XR 技术所形成的沉浸感需要头显/眼镜的近眼显示技术,以建立人眼与眼镜设备之间的立体景深。从所形成的感官效果来看,视觉是 XR 技术所模拟的最突出的感官体验,其次则是

听觉、触觉、嗅觉、味觉等。

XR 所代表的是现有最高级别的虚拟技术,体现了相关技术从“部分感官输入”^①到“完全沉浸式虚拟”的发展趋势,代表了当前已知的“人机交互方式”的终极形态。也就是说,XR 为人们在虚拟空间中的“完全沉浸式体验”提供了技术支撑。随着沉浸感的提升,强弱交互之间的界限开始逐渐模糊,现实空间和虚拟空间之间也逐渐实现交融化发展。这为“虚拟空间”成为“生活化的审美空间”提供了可能。当前的一些数字艺术展已经初步实现了虚拟空间向“生活化的审美空间”方向发展的某种可能性。这具体体现于以下三个方面。

第一,XR 延伸了人类感官的功能。当前 XR 技术所模拟的感官体验虽然以视觉为主,但是通过相关设备能够实现“联觉”反应,创造出与现实感官体验相似的感官体验,通过加强或者减弱视觉感受,刺激其他感官对现实环境和他物的反应,或通过神经科学和 XR 技术的结合来塑造个人的周边空间^[7],以塑造出场景“穿越式”或者“在场式”的“真实感”。“亚洲数字艺术展”上的作品《互联生态系统》(Networked Ecosystem)作为一项模拟生态系统,由数字感官构成的艺术作品,借助机器人和传感器所收集到的视觉信息,建构起虚拟的三维环境,使观者能够在这样一个数字虚拟的、不断变换的生态系统中体验环境变化所带来的感官刺激,从而在对虚拟世界的探索和互动中获得一种多场景式的沉浸式体验^②。



图1 《互联生态系统》^[8]

当然,值得注意的是,在运用 XR 技术所塑造的虚拟空间之中,参与者的感官被数字化,受相关设备的限制,“全感官”参与的审美活动暂时无法实现。

第二,虚拟空间所提供的沉浸式体验,为审美体验创造了无限可能。审美欣赏者能够根据个人的审美需求,在虚拟空间中塑造所需要的审美环境,满足因为现实条件限制所无法实现的想象。

大型沉浸式夜游项目《ORIENS LUMINA 焕光森林·东方曦望》通过引入互动技术和 AR 技术,挖掘和呈现地方文化和自然科学知识,结合《山海经》和传统阴阳学说,为参与者打造了一个极具叙事性和参与性的、虚拟空间与现实空间相结合的沉浸式体验场景,进而达到寓教于乐的目的^③。



图2 《ORIENS LUMINA 焕光森林·东方曦望》^[9]

这也就是说,人们在虚拟空间中能够实现一种身份的转换,身体与身份之间的相互转化,在一定程度上能够满足自我认知、与他者共情的需求。XR 技术所构成的虚拟空间也可以称作是一种“超空间”,在自我感知的基础上,获得对个人空间的重新认知,从而实现现实空间的解构和重塑^[10]。在现实世界中,个人空间是身体周围的直接空间,在其中物理互动是可能的。由于个人空

①“部分感官输入”的技术包括虚拟现实(VR)、增强现实(AR)、混合现实(MR)、全息技术以及脑机交互等。从现有的技术发展水平来看,XR 具备了发展为一种“颠覆式创新”技术的基本特征:第一,XR 的技术发展呈现出独立性特征,其产业链完整,覆盖了基础材料、显示芯片、光学模组、传感技术、整机、开发引擎及套件、底层技术、内容渠道、内容制作、应用平台多个关键技术节点,并且能够与其他技术实现融合式发展。就 XR 技术发展的“独立性”及其与其他技术协同发展的“融合性”来看,其保证了虚拟空间构建的技术支撑。第二,随着 XR 技术的成熟,面向民众的普及度会逐渐上升,并且 XR 技术的终端设备快速迭代,内容也更丰富,正在被大众逐渐接受,这保证了虚拟空间会存在着一个相对稳定并且逐渐扩大的受众群体,而不会成为一种只面向特定群体的技术霸权。第三,XR 创造出了一种不同以往的“感官体验”。XR 在与其他技术的融合过程中,结合垂直领域的需求实现其价值,目前已经在教育、制造、医疗、安全、文旅、汽车、直播、音乐、影视、竞技、游戏、社交、购物等多个领域有了典型示范应用并开始初步产业化。

②作为“亚洲文明对话大会”的系列活动之一,由中央美术学院、中国对外文化集团和北京市海淀区人民政府主办的“亚洲数字艺术展”,自 2019 年开展以来,以亚洲文化与科技相结合为主旨,吸引了全球 20 多个国家和地区的艺术家参展,展出和征集的数字作品超过 1500 件。作为“亚洲数字艺术展”的作品之一,《互联生态系统》由纽约视觉艺术学院和纽约大学 Tisch 艺术学院、New Museum 新当代艺术博物馆 NEWINC 项目成员武子杨和美国新媒体艺术家马克·拉莫斯(Mark Ramos)合作创作完成。

③《ORIENS LUMINA 焕光森林·东方曦望》由上海 Digital FUN 创意交互新媒体工作室与国际顶级创意公司 Moment Factory 共同设计研发,于 2022 年 10 月在上海奉贤区九棵树未来艺术中心旁的森林公园正式落成。该项目占地 8 万平方米,浏览路线长达 1.5 公里,是国内首座 Lumina 户外沉浸式娱乐体验馆。具体信息详见 <http://www.digitalfun.net/orienslumina>。

间对于社会互动的重要性,它在虚拟环境中是不可忽视的重要组成部分^[11]。

第三,当前游戏仍然是虚拟空间的重要运用介质。人类审美史可以称为审美游戏的历史。康德将美的艺术视为“知性和想象力”自由游戏的状态。席勒则进一步发展了康德的“审美游戏”观,并且肯定了游戏对于人的重要意义:“只有当人是完全意义上的人,他才游戏;只有当人游戏时,他才完全是人”^{[12]288}。这也就是说,审美的重要意义之一便在于思想和精神的自由游戏。艺术是审美游戏的结果。而在日常生活中,游戏是审美欣赏者非必要且自愿进行的挑战。渴望游戏是人性的一部分,反映了人类对自由状态的向往。韩炳哲认为游戏的形式能够让日常生活及其相关事物得以美学化,而且娱乐和游戏并不一定会造成审美质量的下降,“恰恰是对娱乐或游戏得到否定才有可能导致美学不再向前发展”^{[13]70}。从以上所举的作品案例来看,虚拟空间所提供的参与游戏的方式是前所未有的,因为它在很大程度上使得参与者能够置身于想要体验到的、不同时空中的场景。这是虚拟空间的一个重要现象。但是在虚拟空间中实现精神和思想的自由游戏,还需要一定的主体性条件。这不仅需要参与者理解并且接受虚拟技术所塑造的沉浸式审美空间是导向性的这一观点,而且还需要参与者在虚拟空间中获得感官体验的同时,还能够调动审美反思能力,以获得多层次的审美体验。

结合具体案例,初步考察“虚拟空间”在信息化社会的发展过程及其现有的技术支撑,当前“虚拟空间”已经基本满足了“生活化的审美空间”的形成条件。这对于生态审美而言至关重要。一方面,在XR技术的支持下,参与者能够调动多种感官参与到审美活动之中,虽然在感官上无法达到“全感官”的审美体验,但是能够在一种与现实环境相交融的情境下获得具身化的审美体验;另一方面,沉浸式的虚拟艺术设计以参与式的游戏为主要形式,能够为参与者提供一个以纯粹感受性为出发点的、与环境相融合的艺术形式。因此,虚拟空间为参与者提供了沉浸式感受周身世界的环境,强调了参与者审美活动的亲身性及其与环境之间开放性的互动。也就是说,参与者能够在虚拟空间中体验并接受人类生存世界的和谐与斗争的矛盾性以及生命的创造性,这是催生并体悟人与现实世界中其他存在物之间亲密关系

的重要契机,进而提高参与者对世界的感知能力,由此逐渐意识并认识到生态伦理责任对人类生存与生活的重要性。

三、生态艺术:虚拟空间中生态审美的有效途径

生态思维和生态意识是审美欣赏者能够实现生态审美的思维活动,所涉及的是“人”是否具有实现生态审美的审美能力问题。所以,生态思维和生态意识能否适应于虚拟空间的问题,关键还在于审美欣赏者在生态思维和生态意识的思维活动中所形成的审美立场和审美能力是否能在虚拟空间中继续发挥作用。

从XR技术的现实应用的角度来看,虚拟空间因为无法还原自然环境,只能为审美欣赏者提供文化环境,所以只能将体现生态意识和生态思维的文化内容纳入虚拟空间,发挥对审美主体的教育作用。我们可以结合沉浸式XR技术的运用来分析虚拟空间是否有利于审美主体形成生态思维和生态意识的问题^[14]。在XR的实际应用过程中,戏剧风格的LARPing(临场动态角色扮演游戏)在实际应用中发挥着一定的作用。XR技术便是通过情境的创造来实现不同群体之间的有效交流,因而能够从艺术与科学的交互作用中,通过实现一种参与式的互动体验,增加不同的生活体验方式,为参与者提供体验不同情境的机会。这使得沉浸式XR与戏剧风格的LARPing在旅游、文化宣传、自然与文化资源保护等方面产生一定的积极作用。从沉浸式XR与戏剧风格的LARPing的艺术手段来看,它实现了一种参与性极强的感官艺术形式,我们可以称其为一种戏剧式的艺术生活的体验。这种艺术手段的优点是能够满足参与者充分发挥审美能力,这有利于激发他们的想象力。

应当注意的是,在沉浸式XR与戏剧风格的LARPing所塑造的虚拟空间中,应当是“有人”的,而不仅仅只有“非人性”的、神化了的技术形式。故而并不能将虚拟空间中的存在物等同于与人类并列的主体。因为主体存在需要意识,需要有自主性的符号语言。虚拟技术不能脱离人而存在。从其设计目的和基本原则来看,其所要做的就是服务于人类的社会与存在需求。对于置身于虚拟空间的审美欣赏者而言,若无法在脱离现实的情况下自觉地出于“改善人的生存”的人文

立场去思考生命存在问题以及人与环境的关系问题,那么将难以从虚拟空间的文化表达中感受到生态美,因为他无法在所处的环境空间中通过审美活动发现更具深度的生态审美价值。此时,生态艺术则成为审美欣赏者在虚拟空间中树立生态意识、展开生态思维的有效表达方式。

从现有的生态艺术来看,不管是传统的艺术表达方式还是景观艺术,所倡导和主张的都是“全感官的参与性”。一方面,当下XR技术的运用涉及生活环境、自然环境的模拟,这在生态艺术的艺术表达中也有所体现。例如,2023年中央美术学院设计学院策划的“生态远见计划一生”展览,以“生”为主题,展现了“连接生命、生态、生活、生产的不同图景”。其中,格迪米纳斯·乌博纳斯^①(Gediminas Urbonas)的作品《沼泽游戏》(Swamp Game),以探索性游戏的方式,让参与者体验有知觉的沼泽,通过感受生物以及栖息地之间相互依赖但脆弱的环境,与沼泽及其生存的生物之间产生同情感。在《沼泽游戏》^[15]中,参与者共同构成了所处环境的一部分,同时也是有机生存整体的一部分。通过视角的变化,参与者通过游戏能够以漂浮的方式在沼泽中扮演成植物、昆虫、鸟类、两栖动物、菌类和藻类等不同物种,并以此切身体会自然生态系统中的生物关系。

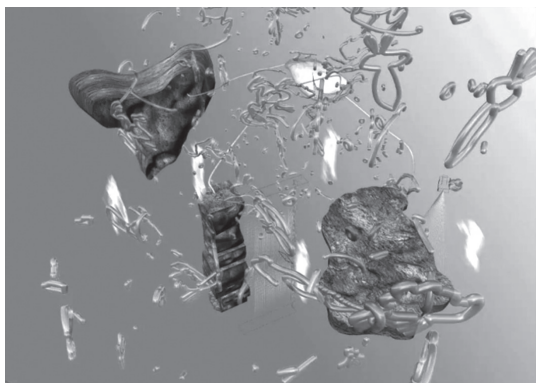


图3 《沼泽游戏》

另一方面,生态艺术以“自然”为主题创造出能够使参与者产生情感共鸣的沉浸式审美体验。其中,“沉浸式艺术展”是生态艺术的主要组织方式之一。例如,韩国创意公司D'strict以“永恒的自然”(ETERNAL NATURE)为主题设计并打造的沉浸式艺术展《ARTE MUSEUM》。通过XR技术的综合运用,打破自然审美的时间和空间限制,视觉、听觉、嗅觉、触觉等多个感官结合营造一种“全感官”的沉浸式审美体验,使得参与者能够更为直观和立体地感受神秘光影下自然的魅力。以

《ARTE MUSEUM》中的作品“JUNGLE”为例^[16],该作品以热带原始森林为原型,通过XR技术的虚拟、还原和光影艺术处理,使得参与者能够产生穿越于不同自然环境之间的惊奇感。



图4 JUNGLE

生态艺术在虚拟空间中是以虚拟现实技术来呈现的,并进一步呈现出向XR技术继续发展的趋势。这意味着“虚拟空间”的发展趋向并不是“完全虚拟化”,可预测的是其通过实体设施和环境塑造,实现与环境的融合,拓展人的感官,实现信息空间与现实空间的同频。卡西尔认为:“在艺术里,我们所感受到的已不是处于单一或单纯状态的感情,而是整个的、全部的人类生活。”^{[17]194}也就是说,艺术活动体现了人类情感的具象化过程,反映了人类心灵的能动性。从符号学的角度来看,虚拟空间中的生态艺术是参与者运用不同的媒介表达对事物和生活世界客观见解的途径之一,是一种审美经验的客观化和符号化过程。艺术作为特殊的符号形式依靠的是直观的感性形式,因而,从艺术的本质角度来看,虚拟空间中的生态审美必然付诸审美经验的获取,故而无法脱离各种符号的象征意义。此时虚拟空间中的生态艺术可以被看作一种新的人类情感的表现形式。

从现实应用及其具体呈现的角度来看,虚拟空间中的生态艺术所反映出来的人与自然的关系,可以称作是一种“拟生态关系”(Earmarked eco-relationship)。从生态存在论的角度来看,人与其他生物之间能够通过一种“拟生态关系”的确立,形成一种整体性的生态立场。这也就意味着,生态审美的“实践”活动能够将这种“隐形”的“拟生态关系”转化为“显性”的“生态关系立场”。另外,这种“拟生态关系”体现了信息化社

^①格迪米纳斯·乌博纳斯(Gediminas Urbonas),前麻省理工学院艺术文化与科技系主任,乌博纳斯工作室共同创始人,艺术家、教育家。

会向“场所”回归的重要信号。因此,我们可以将“拟生态关系”视作将生态审美纳入“虚拟空间”中的重要契机。

综上所述,对于生态审美而言,现实空间是充分且必然的条件。即使我们讨论的是 XR 技术支持和塑造的虚拟空间中的生态审美问题,也无法脱离现实空间去讨论所谓“纯粹”的虚拟空间。也就是说,我们无法单纯地就虚拟空间制定出一套完全独立于现实的思维和审美方式以及道德伦理标准。所以,虚拟空间也必须与现实空间联系起来才有实现生态审美的可能性。并且由于虚拟空间作为人类感官延伸以及想象力创造的产物,生态审美或许也仅仅能够存在于文化领域,尤其是艺术领域。另外,生态审美的伦理价值准则是实现生物多样性和生态平衡,以超越人类中心主义的价值判断标准和审美偏好。在虚拟空间中我们或许能够实现“超越人类中心主义的价值判断标准和审美偏好”的伦理价值目标,当然这可能是通过虚拟空间中的生态审美教育而实现的。在 XR 技术的支持下,沉浸式学习成为一种在虚拟空间中展开的新的未来教育方式^[18]。生态艺术则是在虚拟空间中进行生态审美教育的首选。这也就使得虚拟空间中的生态审美最终可以走向生态审美教育,也可能在很大程度上会聚焦于生态审美教育。这从提高审美欣赏者的生态意识的角度,保证了虚拟空间中生态审美的可行性。因此,生态审美在虚拟空间是可行的,但是企图完全脱离现实是无法想象的。虚拟空间也只有通过回归现实才能在更大程度上为生态审美保留发现价值的可能性。

另外,从现实背景的角度来看,21世纪以来全球化和数字化社会的发展进程使得西方的资本控制更为深入,文化、精神等各个方面的同化程度更为复杂,隐蔽性更强,影响范围更广。在这种情形下,主体逐渐成为“绝对自我”,在看似“快乐”的世界中享受幻想所带来的快感,由此相伴而生的是对“他者”感知的式微。在这样一种现实背景下,考虑虚拟空间中的生态审美的方式及其内涵,从一定程度上也是对人类存在方式的思考与反思。值得注意的是,技术支撑下所塑造的虚拟空间不可避免地会受到资本、意识的影响,故而会在艺术表达的过程中体现出明显的指向性特征。随着虚拟空间中生态艺术作品数量不断增加,审

美欣赏者还需要结合现实自然和社会环境对其进行鉴别。也就是说,与现实世界中生态审美不同的是,虚拟空间中的生态审美在一定程度上要求审美欣赏者具有较高水平的审美能力。在虚拟技术尚未实现普及性运用之时,这必然会造成审美上的不公平现象。当然,随着虚拟技术的发展,人类生存空间会在多大程度上延伸到虚拟空间尚不可知。但是在关注当前科学技术发展的前提下,生态审美的活动场域及其实践方式是值得进一步探讨的。

参考文献:

- [1] 李全喜,付鹏.生态思维研究:梳理与概要[J].前言,2009(6).
- [2] 曾繁仁.生态美学导论[M].北京:商务印书馆,2020.
- [3] 叶朗.中国传统文化中的生态意识[J].北京大学学报(哲学社会科学版),2008(1).
- [4] 马丁·海德格尔.存在与时间[M].陈嘉映,王庆节,译.北京:生活·读书·新知三联书店,2006.
- [5] 阿诺德·伯林特.环境美学[M].张敏,周雨,译.长沙:湖南科学技术出版社,2006.
- [6] Singh J, Singh G, Verma R, et al. Prabhā. Exploring the Evolving Landscape of Extended Reality (XR) Technology[C]//2023 3rd International Conference on Smart Generation Computing, Communication and Networking (SMART GENCON). Bangalore: IEEE, 2023.
- [7] Soccini A M, Ferroni F, Ardizzi M. From Virtual Reality to Neuroscience and Back: a Use Case on Peripersonal Hand Space Plasticity[C]//2020 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality (AIVR). Utrecht: IEEE, 2020.
- [8] 武子杨,马克·拉莫斯.互联生态系统[EB/OL]. <https://www.adae516.com/#/artWorks/detail?id=144>.
- [9] Linn. 精品案例:Lumina 沉浸式夜游系列之上海奉贤、阿卡迪亚、法国、日本大阪的精彩光影故事[EB/OL]. (2021-10-11)[2024-09-30]. https://mp.weixin.qq.com/s?_biz=MzA5MTA3MDAwMw==&mid=2649719658&idx=2&sn=2527ac469540f1f3a71250192ddf63ae&chksm=893a12c6e34e5f00803556ae3ac8e08b81ae544bf07172b45524ca672786b1fee6e1f19c94b6&scene=27.
- [10] M. D'Cruz et al. Demonstration: VR-HYPERSPACE-The innovative use of virtual reality to increase comfort by changing the perception of self and space[C]//2014 IEEE Virtual Reality (VR). Minneapolis: IEEE, 2014.
- [11] Buck L E, Chakraborty S, Bodenheimer B. The Impact of Embodiment and Avatar Sizing on Personal Space in

Immersive Virtual Environments [J]. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 2022(5).

[12] 席勒. 席勒经典美学文论 [M]. 范大灿, 等译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2015.

[13] 韩炳哲. 娱乐何为 [M]. 关玉红, 译. 北京: 中信出版社, 2019.

[14] Mengyao Guo, Xiaolin Zhang, Yuan Zhuang, Jing Chen, Pengfei Wang, Ze Gao. Exploring the Intersection of Complex Aesthetics and Generative AI for Promoting Cultural Creativity in Rural China after the Post-Pandemic Era [C] // AI-generated Content. Singapore: Springer Press, 2023.

[15] 格迪米纳斯·乌博纳斯. 沼泽游戏 [EB/OL].

(2023-04-05) [2024-09-07]. <https://mp.weixin.qq.com/s/SAAeQ5740wxxTKf3rK4rJQ>.

[16] 深圳市数字创意多媒体协会. 永恒的自然: 韩国沉浸式新媒体艺术作品展 [EB/OL]. (2021-01-04) [2024-09-30]. <https://mp.weixin.qq.com/s/eBqnmSAkErF2zwS21MO5fg>.

[17] 恩斯特·卡西尔. 语言与神话 [M], 于晓, 译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 1988.

[18] Roizin E, Wang M. X - Reality (XR) and Immersive Learning: Theories, Use Cases, and Future Development [C] // 2021 IEEE International Conference on Engineering, Technology & Education (TALE). Wuhan: IEEE, 2021.

Feasibility Analysis of Ecological Aesthetic in Virtual Space

ZHUANG Yuan

(School of Archaeology, Shandong University, Jinan 250100, China)

Abstract: Ecological aesthetic is a way of appreciating beauty that relies on ecological thinking and ecological awareness and requires the aesthetic appreciators to discover the aesthetic value in life. Integrative thinking and place sense serve as crucial elements underpinning ecological aesthetic. The application of XR and “lifelike aesthetic space” created in the virtual space provide a new possibility for ecological aesthetic. Notably, “ecological art” becomes a primary way for aesthetic appreciators to engage in ecological aesthetic in the virtual space. Ecological art in the virtual space emphasizes a “earmarked eco-relationship”, which acts on ecological aesthetic education by providing an effective means of interactive experience, and then achieves the purpose of enhancing the ecological aesthetic ability of appreciators. From the perspective of cultural expression and aesthetic experience of ecological art in the virtual space, the gradual transition to the real world is pivotal for the realization of ecological aesthetic in the virtual space with the ultimate goal of discovering ecological aesthetic value.

Key words: ecological aesthetic; virtual space; immersive experience; earmarked eco-relationship

(责任编辑 雪 箫)