

学校编码: 10384
学号: 18620091153069

分类号_____密级_____
UDC_____

厦 门 大 学

硕 士 论 文

在虚拟和真实之间

Between virtual and real

郭 赛

指导教师姓名: 秦 俭 教授

专 业 名 称: 综合材料与多媒体

论文提交日期: 2012 年 4 月

论文答辩时间: 2012 年 5 月

学位授予日期: 2012 年 6 月

答辩委员会主席: _____

评 阅 人: _____

2012 年 4 月

厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文（包括纸质版和电子版），允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，于 年 月 日解密，解密后适用上述授权。

2. 不保密，适用上述授权。

（请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。）

声明人（签名）：

年 月 日

厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下，独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果，均在文中以适当方式明确标明，并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范（试行）》。

另外，该学位论文为()课题(组)的研究成果，获得()课题(组)经费或实验室的资助，在()实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称，未有此项声明内容的，可以不作特别声明。)

声明人（签名）：

年 月 日

厦门大学博硕士学位论文摘要库

摘要

本文以作者三年来从事多媒体艺术的创作实践为基本内容,对个人的思考与方法做出梳理和诠释。

在创作实践中,作者更多的关注当下的网络、电视以及杂志等视觉传媒中,由新的科学技术和手段产生的,关于“虚拟与真实”的一些视觉现象,探索在“虚拟与真实”的视觉呈现之间,艺术形象生成具有的一些新的可能性和不确定性。在虚拟和真实之间模糊和穿插的边缘,联系个人的体验和感受,运用摄影、视频、装置、行为以及绘画等多种媒介来进行创作和实践,对“虚拟与真实”这一主题展开个人的探索和思考。

关键词: 比照; 虚拟与真实; 可能性

Abstract

The thesis based on the three — year engaged in the creation and practice of multimedia art, in order to make a combination and interpretation of individual thinking and methodology.

During the artistic practice , the author payed more attention to some of the visual phenomenon generated by the new science and technology - the “virtual and real”,through network, television and magazines and other visual media. This process explored the new possibilities and uncertainties of artistic images which is the visual representation for the “virtual and real”. At a margin of the obscurity and overlapping between the virtual and the real, concerning personal experience and feelings, the artistic creation and practice was diversely mediated by photography, video, installation, performance,drawings and etc., simultaneously, extended the thinking and exploration of the theme-“virtual and real”.

Key words: comparison ,virtual and real, possibility

目录

序言.....	1
第一章 比照.....	2
第一节 误解.....	2
第二节 他者.....	4
第二章 虚拟与真实.....	6
第一节 《庆祝》.....	6
第二节 《茧》.....	9
第三章 双重现实.....	11
第一节 悖论.....	11
第二节 可能性.....	12
结束语.....	16
参考文献.....	17
致谢.....	18

Contents

Preface	1
Chapter One Comparison	2
Section One Misconstrue.....	2
Section Two Otherness.....	4
Chapter Two Virtual And Real	6
Section One “Celebration”	6
Section Two “Cocoon”	9
Chapter Three Dual reality	11
Section One Paradox.....	11
Section Two Possibility.....	12
Conclusion	16
References	17
Acknowledgements	18

序言

在过去三年的实践中，我一直面对的一个问题是：如何摆脱艺术形式或习惯手法对自己在创作中的诱惑，发现和建立与当下现实相关的一些语境？如何在各种可视与不可视的事物中，摆脱惯性的视觉观察和思考的制约，通过媒体之间的多维度介入而有所新发现？

在创作实践中，对一种现象的视觉解读，不再源于对传统艺术的理解和描述，而是于当下这些网络媒体和虚拟空间必不可分的关注。我力求逐渐确立个人对现实境遇的反应与表达的角度，在特定的语境中去发现由视觉传媒制造的各种表象背后存在的另一层现实。本文以时间为顺序，用逐步推进的方式展开阐述，这个过程也是对作者在读研期间研究多媒体视觉语言，驾驭多媒体艺术的总结和概括。

第一章 比照

第一节 误解

比照是我对自己做过的实践进行反思的一个切入点。在一般情况下，被比照的对象意识到别人比照自己以后，就可能会对自己的行为方式换一个角度来思考。而他人对于自己的参照，本来是他人根据自己的主动误取，但却进一步误导，使得比照着误解为别人注意的正是自我最有价值的东西，所以把他人的参照作为自己发展的参照。于是，在比照中就产生了许多对于真实的进一步扭曲和误解。^①在两者之间进行比照是我在日常生活中的一个习惯性的思维方式，但在我的创作中，比照一词的含义多涉及到对当代新生事物的交互借用，以及使事物背离其固有的惯性语境，呈现出另外一种不可预知的体验。解读借用一种媒介或材料，单纯的比照其原有意义和感性描述已变的不再新鲜和没有力度。具体地说，我的创作即是针对新媒体传播的信息手段如何对其呈现的虚拟与真实并存的图像信息进行比较、质疑和解读。

当下数字化的虚拟空间和信息传播挑战的是我们对传统的视觉感知经验，这就产生了技术追求与个人感受之间的追逐和比较。例如，安迪沃霍尔做艺术就是要一次性尽可能多的生产作品，甚至将一排排的装有可口可乐的瓶子作为他创作的作品。这样他就把艺术变成一种批量的生产。批量生产是对工业化技术的比照。比照法则对当代新生事物的借用，最突出的倾向就是针对信息的传播。信息被看作是一种造成差异的差异，它的传播被艺术所运用、借用、比照，并不仅仅因为它是信息，而是因为它是传播，通过比照的差异对人的思想和生活起作用。^②现实中的虚拟信息也可以成为一种比较误解的差异，有误解和差异就会产生质疑。我把个人的行为和关注当作一个现象和问题，对从媒体中借用的信息或因媒体传达形成误解的信息进行解读。首先我把个人经历中一些较为敏感的比照关系转换到视觉的层面来进行再比较和再思考。在试着重新解读这些关系的过程中，我根据自己的理解和创作的需要，把原有的“比照”关系当成一种冲突，试着发现这

^① 朱青生著.《没有人是艺术家也没有人不是艺术家》[M]. 商务印书馆出版. 2003.

^② 同上

一冲突与其他事物发生的一些联系和对话，通过比照的误解提出质疑和发现问题。在视觉语言上，我把受个人思维习惯的影响进行的纪录、图解和再现行为等尽可能地分离出去，并放弃原来已经使用过的惯例和手段。这样一来，我忽然觉得不习惯了，没有了固有的参照和标准，接下来我会有怎样的发现？新媒介提供的各种视觉信息进入到我的视线，如何运用和组织媒介去对这些信息做出自己的回应，展开自己的思考与想象？面对这一系列问题，我进行了初步的试验和实践。

数字媒体是我感兴趣和熟悉的媒介，而面对不断变化的数字媒介，如何去发现问题以致呈现出观点是我始终面临的挑战。杰夫瑞·修（Jeffrey Shaw）的作品《易读的城市》给了我很大启发：装置作品中，当观众在自行车上身处预设的空间时，面前的大屏幕播放着另一个时空的场景，此时的观众虽然身处设定的空间内，却又置身在设定的虚拟中。网络在线设计通过技术装置的呈现，观众被引入一个加速旋转的世界，将时间、空间、实体和未来的虚拟对象有机地融合在一起。观众在一件普通的自行车上已完全被引导进入另一个感知的虚拟世界。^①如果把一种标准的图解的方式当成感知现实的唯一途径，那么现实也因此失去了复杂性。艺术也变成了单一的纬度，没有质疑，失去辩证的复杂性。而我所比照的任何一种媒介和素材都是一个变化着的正在进行着的过程或体系。通过比照中的误解去发现的悖论和冲突：现实看上去是辩证的——一个问题重重的、支离破碎的、充满张力和矛盾的冗长的过程，有一些问题解决了，有一些却没有开启。^②

作品《没有球的球赛》是我抛离视觉媒体固有的感知，通过重新构建、采集一组数字化媒介来进行的实验性尝试。通过对媒介间的比照，我发现了一些有意思的问题。作品的材料来源于我收集到的西甲皇家马德里和比利亚雷亚尔的联赛录像，我用数字手段汲取了一段围绕齐达内在场上的行为和动作：通过镜头和采集，把焦点集中在人物局部的声音和行为的细节。整个视频长度为2分23秒，这期间几乎没有足球的出现，人物的行为采集的都是上半身，完全忽略下半身踢球的行为。期间穿插的足球片段都是通过视频中的电视媒体、屏幕录像等截取的“二手”视频（即视频中的视频）。通过截取穿插的交互和比较，我发现了有趣的媒介语言：视频的剪辑越是专注人物本身——真实的反应他在场上的呼吸，动作和触碰的声音等细节行为，越是能发现与在平时看的实况足球视频有所不同。

^① 马晓翔著.《新媒体艺术透视》[M]. 南京大学出版社. 2008.

^② (美)卡斯比特.《艺术的终结》[M]. 北京大学出版. 2009.

我所熟悉的足球比赛在“没有足球”的视频中变得模糊陌生（只有细节和上半身的行为，镜头中似乎看不到人物在干什么），通过剪辑的电视录像，说明是一场球赛，同一时间的同一比赛。通过比照产生了某种误解，很熟悉的事件会在重建的媒介中变的陌生，视频仿佛变成了一张动态的肖像。这种误解产生的悖论是我个人发现的有趣问题。阿维塔尔·罗尼尔说过：“录像告诉我们的是所有媒介在某个关键方面与魔鬼相联系，但不可能阐明的，这种可怕关系即图像介于语言与图像的现象效果与指涉效果之间所产生的关系，但也很不确定。”^①而我的这件视频剪辑比照的正是和观者分享一种无等级的差别关系，而不是原有的预先设定的固有意义。媒介本身即是带有语言的，通过比较、重组或在不同的环境中，媒介会产生不同的语境。这次尝试刺激我在变化的媒介和比较中继续我的创作，去发现我所感兴趣的问题。



图一 《没有球的球赛》 视频剪辑 2009 厦门

第二节 他者

有比照就有他者。我所关注的他者不单单指的是现实中的现成品或脱离传统机制后的陌生重组，而是各种不同性质的媒介互相渗入、重构和互交比照的体系。一次偶然的机会，我对在高校里的公共空间的角落隐蔽处，例如：在教室的课桌桌面、抽屉或公共厕所里留下的一些带有个人隐私性的意愿或想法（多以某种发泄，调侃的方式表达出来）的只言片语和涂鸦产生了兴趣。这些文字和涂鸦出自不同的作者，并在不同的时间里完成。当我看完这些内容后，其中传达的各种信息并没有让我觉得特别有意思，也没有让我觉得陌生，但这些内容出现的特定情景——公共空间，以及制造这些内容的作者身份——多为青年学生，使我作出了

^① 阿维塔尔·尼尔 (Avital Rovell). 《魔鬼电视》[M].

如下联想：许多不曾相识的人介入同一个公共“空间”，进行间接性的相互交流，交流的空间隐蔽，交流的内容真实。在我看来，这是一个非常朴素的媒介互动的交流方式。摄影作品《无题》创作于2009年。作品的规定情景是这样的：一个站立在室内白色墙面的人正在一层一层的脱去上衣，这一瞬间记录下来的是：身体的上半部分已经裸露出来，但脱衣者的面部被遮盖在重叠的衣服下面，画面中出现的人物好像是一个“匿名者”，观者无法猜测他是谁，此时此刻是一种怎样的心情。我把从学校的一些公共空间里采集到的学生涂鸦或写下的文字内容复制到画面中，用数字手段使文字内容和陌生人物相互重叠，出现在画面的同一个空间里。观者无从知道谁是这些文字的作者，在这件作品里，没有留下姓名的文字信息与脸部被遮蔽后的身体显现，把观者的想象力带入了一个更大的范围中里，作品潜藏着一种相互交流和相互比照的结构，这其中不管是文字、涂鸦或是“匿名者”都不在是原来意义的单一他者，媒介的语言被放大，成为一个动态的体系。其折射的意义也不再是某种在单一比较下产生的指向。

通过互相介入的方式，我原来的感性思考或看待事物的方式具有的局限得到了突破。我的兴趣被调动起来，对媒介在创作中的作用和理解也由陌生转为好奇和兴奋。



图二 混合摄影《无题》 2009 厦门

第二章 虚拟与真实

第一节 《庆祝》

我在实践中不断尝试着用各种媒介与现实进行交互，在这一阶段的实践中我发现：一种出自我个人的逆反和批判的心理会不自觉的在作品中凸显出来，似乎是在把自己的观点强加给观看作品的观众。观看同一件艺术作品，观者的反应总是有所不同的，就像数字化媒体技术的传播使得同样的信息在接收者那里产生不一样的反应。这种过于明显的自我意识或观点的表达再现使我看到了某种局限性。媒介是变化的，观众也是变化的，如何对媒介自身产生的信息作出反应并依据这些信息向观者提供一个可以发挥更大的思考与想象的空间？这一问题使我下一阶段的实践又有了新的进展：我开始关注媒体中的真实与虚拟的情景再现，并尝试让观众和作品产生多维度的交流甚至能参与其中，这才是我创作的一个重点期待。

在当下信息膨胀的时代，虚拟技术和网络媒体把生活的空间给数字化了。虚拟和现实之间的界限越来越模糊，我们生活在真实与的虚拟互交存在的空间里。在这种高度数字化和信息化的现实里，新生的视觉传媒促使单一的判断事物的方式被全面解构；换言之，所谓代表主体（观点）的信息越来越成为多重的、散播的和去中心化的主体，并被作为一个不稳定的“身份”不断地被众多的人以不同的视角进行质询。^①这使得在对自我真实和虚拟境况下身份的思考 and 确认发生了变化，也出现了更多的可能性。面对这种被限定和被规范的传媒中形成的关于真实与否的叛逆和冲突能做出怎样的反应？我的创作试图在虚拟和真实模糊的界限上探索，割裂空间和时间的关系。在不确定的状态下，寻找真实的可能性。影像作品《祝贺》（创作于2010年）体现了我对这一问题的思考。

作品的拍摄地点是在一个光线阴暗，有回音的楼道里，时间是下午黄昏。我之所以选择这个地方和时段，是想让被拍摄人物的背景产生一种边缘的模糊，在视觉呈现上尽可能显得有些抽象。视屏中出现的一个人物被一整块无色麻布包裹

^① (美) 马克·波斯特. 《第二媒介时代》[M]. 南京大学出版社 2005年8月1日

着，身体完全被覆盖。场景中唯一的光源来自人物头部带着的一个发光体装置，这个半透明的装置也完全遮盖住人物的面部，人物的表情透过装置，在光源的效果下若隐若现，有一种虚拟的错觉。人物静止不动，光源随着说话的声音带有微弱的流动感，产生一种不定和不安的效果。镜头分远景，中景和近景三个部分，空洞无触摸感。伴着三种不同镜头的循环切换人物朗读着如下的内容：

“I am in Love. I am free.

I can do whatever I like, whenever I like.

Congratulations!

You are the coolest person in the world!

If I could..., I would be so happy.

You are the winner If I could..., I would be so happy.

You are so lucky! I wish I were you .If I could..., I would be so happy.

I am so happy for you, I am so happy.....”。

这些自白在场景回音的效果下无序的重复，真实与虚幻空间的边界被模糊了，是自白还是对白也不确定了。作品里出现的人物（如我本人习惯于被一些由他人制造的规则所束缚一样）有些压抑，尽管如此，台词内容并没有向观众倾诉自己受到压抑的感受，而是在以一种较为轻松的语气弱化真实自我的存在。作品中的台词来源于一部美国虚拟喜剧动画《南方公园》。读出来的这些台词似乎在不断的向观众传达真实和虚拟之间与自我有关的一个悖论关系：深层存在着的自我具有的某些束缚或冲突（如：个人欲望，自我与他人的关系，自我的怀疑，自我对习惯的依赖等等）。每个人对于自我冲突的含义都会有不同的理解。就媒体艺术创作而言，在视觉媒介中看似荒唐的无稽之事在一些“正常人”的眼里成了正常的形式。个人的原始内在欲望和表达在媒体反复的压力下而丧失，可感知而无表达。由此联想到诸如信仰、个性和沟通等等，而这些又以更为隐蔽的形式进行了自我冲突的转化或是虚拟化。自我和他人，以及自我和自我之间的辨认——在“真实”数字化的“虚拟”媒体里——进入了无异于谎言的游戏循环中。由于被压抑的东西往往不能获得正常的表达，所以那些变态的、讽刺的、扭曲的、冲突的等不能公开的东西，有的时候甚至以极端的自嘲的形式出现。作品呈现出很多荒谬和矛盾，虚拟空间成了矛盾的转化和发泄，而越是有矛盾的再现越能引起

观者的思考。

一件作品交流的意义并不在于对观众进行自我意识的思考和引导，即便这个意义可能是我个人很看重的。这次实践我尝试了运用一些留给观众去体会和想象的手法：人们在现实中无法接受和实现的尴尬境遇，在虚拟的空间里变成了随心所欲的从容。现实和虚拟的冲突在作品中得到了一次融合。在面对当下信息多重散播和去中心化得大众传媒，看似自由自在的个体，被传媒同化也是一种消磨和破坏。^①真实的个性或想象受制于“某些形式”强制的影响和束缚，这些经历使得个人创作的时候总带有一种被动和无奈的隐藏性。

作品的实验是关注现实生活和虚拟的表达所具有双重性，一部分是生活中真实的日常现实，而另一部分是经过包装的文字，图像，影像，声音等媒体信息，这些包装掩盖了个人的、现实的、人性的欲望和表达，把经过垄断和加工过的现实灌输到现实中的个人，这种有特色的，精心加工的东西往往成为一种流行，是被接受了的生活“虚拟”系统。在这种系统中，每个人的内心表达和真实个性也通过自身个体的屏蔽和加工，克隆和繁衍，这种覆盖真实的表达成为是一种价值观。^②在这种价值观上追问：“我是谁？我从哪里来？”这种当代的经典追问透露出对于自我认同的不安，每个人都垄断着自身的真实，幻想和期望着一个真实的，理想的，个人的虚拟现实，矛盾的是这种幻想和期望正是个人最原始的一种真实表达和需要。当然，在虚拟与真实中如果以另一个人来再现自己，那个人便是你的代表。日常生活和每个单独的个人被不断地现实化表现，被不断虚拟再现，其结果便是不断地被代表—representative，从而由一个具体无可名状的个人被抽象被汇聚，进而成为一个虚拟数字的像素，成为一则图像一枚图标一种表征—representation。^③视觉艺术正由现实情境无限蔓延到虚拟空间，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”存在的真实性。我对视觉语言和媒介的应用越来越感兴趣了，我试着更深刻的去解读个人生活中关注的问题，脱离表层和形式，在别人看似平淡无奇的事物上去发现本质的真实的东西。

^① 廖雯. 虚拟自我的美丽与疯狂 ——当代艺术及孔巍蒙作品中的游戏情绪 [EB]

<http://www.artnow.com.cn/CommonPage/ArticleInfo.aspx?ChannelID=125&ArticleID=2409> . 2006-8-2.

^② 顾振清著. 《二手现实》[M]. 今日美术馆出版社(香港). 2003年9月.

^③ 殷罗毕. 《作为幻觉的艺术与国家》[EB]. <http://www.vrdam.com/news/new1120.html>. 2012-3-7.

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库