

# 互动媒体艺术的探究

姚 恒

(四川音乐学院美术学院, 四川 成都 610000)

**摘要:** 随着时代的发展, 艺术的呈现方式不再局限于传统意义上的绘画、雕塑、平面设计等。大多数传统艺术不能适应大量信息的集成和与时俱进的相互交流互动的要求, 而互动媒体艺术作为一种综合的媒体表达手段能打破以往艺术载体的局限, 融入了信息技术和电子技术并且打开艺术创作的上限。因为电子技术和传统艺术相结合显示了互动媒体艺术的特殊性, 所以能从艺术方面和技术方面对其进行研究。

**关键词:** 互动媒体; 艺术; 互动; 装置

什么是互动?“交错、互相、彼此”是《词源》中对“互”字的解释, 而现在彼此、交错和互相是“互”的引申含义。互动源于中文社会学, 它所表达的则是人们之间的相互作用。

根据各类资料显示, 最早出现互动一词的是一本英文书籍。

“Interact”是一个动词, 指的是人们间的情感和信息的交流。追溯“互动”这个词首次出现的地方, 发现源自于《社会学》, 由 G. 齐美儿在 1908 年所编著。在书中我们发现它的原词是“社会互动”, 而人心里的感觉以及行为上的交往过程则是它想表达的含义。从简单的层面来说, 艺术家从一件作品的构思, 不断否定直到最终想法的确立, 从具体实践过程中的反复、审视、商榷到它最终以一件艺术作品的标准呈现, 这样一个过程在不经意间经历了“主我”和“客我”的互动。这样的一件艺术品能让艺术家经历一个反思的过程, 实现从“主我”到“自我”。众所周知艺术源于生活, 一个能创造出优秀艺术品的艺术家灵感多源于生活。如很多当代艺术家的作品, 他们的作品需要群体模拟能够激发他们创作欲望的场景或片段, 这样的过程本质上就是重现群体互动的一个过程。互动无法缺少的因素是自我互动, 而他同时也是社会互动的前提必备条件。我们可以从上述观点看出, 主我和客我因为互动而产生不可分开的关联, 源于社会互动的自我就是它的过程。

从字面意义上理解“互动”一词, 用法显得有些烦琐复杂, 但我们可以把它理解为为一种最基本、最普遍的日常生活现象。从通俗易懂的层面上来理解“互动”, 其实就是事物间互相传递给对方信息的相互作用。在我们的生活中其实大范围地存在着互动, 传统与现代习惯的互相作用、语言和非语言的互相作用、创新和常规的互相作用都归属其中。

历史证明, 人们对信息的接受方式由被动改变为主动, 而造成此影响的就是信息社会最大的技术革命。因为这个原因, 同样重大的改变也发生在艺术创作的主体和客体间。受众既是观看的人也是表达的人, 相互加入艺术创作并互相成为创作的主体。艺术表现的形式因为互动而更加有变化性, 艺术创作的主客体间沟通交流也得到了进一步的深化。

## 一、互动媒体艺术的分类

互动媒体艺术有着多种多样的媒体呈现形式, 在新时代媒体上则发展更加迅速, 例如电子、数字媒体和机械媒体等。

互动媒体艺术是在所有媒体形态上的某些共同拥有的互动特征而不是指某种媒体形态。而导致创作者和作品以及其外界的关系发生本质变化就是这种互动特征。对于互动媒体艺术来说, 其共有的本质属性就是互动, 而其呈现的必要形态则是媒体, 由此可以看出我们可以由其呈现媒体的不同来进行讨论和区别所有的互动媒体艺术。

有部分艺术种类在发展早期就拥有了某种主要媒体形式, 像单屏播放录像这种固定的形态和构成作品要以电视机本身作为录像艺术的符号, 这种符号化的倾向在早期发展中随处可见。而互动媒体艺术则有所不同, 它没有某种固定的大众认知的物质作为它的概念性符号, 所以它的符号化是倾向于某一类事物而不是具体到某一个事物。互动艺术几乎可以在各种不同的媒体形式下都拥有一种属于它自身的早期形态。所以我们可以将互动艺术根据其承载的媒体形态来进行分类, 由此可分出以下几种类型:

- (一) 基于动态影像的互动影像;
- (二) 基于装置的互动装置;
- (三) 基于游戏的游戏艺术;
- (四) 基于通讯的通信艺术和网络艺术;
- (五) 基于表演和行为的互动音乐/舞蹈。

## 二、互动媒体艺术的表现形式

### (一) 互动影像

经过探讨和研究, 我们认为努力将新媒体互动装置的屏幕界面转换为实体就是答案。让它不受场地拘束就是努力的目标, 不局限在屏幕上就是它的努力方向。我们的目标是一切可呈现画面的载体。最典型的例子就是 3D Projection mapping (3D 影装), 它以实现交错时空的投影效果为目的, 原理则是通过 3D 投影机投影具有较强视觉冲击力的 3D 动画效果在物体或者建筑上。曾有艺术家在纽约洛克菲勒大厦上投影数百张市民照片, 其震撼效果轰动一时。影装效果会因影装投影面是否完全贴合被投射物体而变化, 当条件允许时投影及巨大的三维立体独特视觉效果将会完美契合。还有 New Balance 的一则利用 3D Projection mapping 技术的广告, 也很好地点诠释了 3D 影装在广告中的起到的神奇作用, 大大吸引了顾客对于该品牌的兴趣和关注。

### (二) 真实物体虚拟化

同上述相似的还有虚拟相册和博物馆, 也是利用虚拟化来达到目的, 与观众产生更多互动。它的优势如下:

第一, 它能巧妙地利用网络, 增大传播度和浏览量, 且耗资少, 减少损耗。

第二, 它能够满足观众的全方位感受, 就形态、声音等元素通过多媒体综合展示出来。

第三, 将对其的艺术处理简便化, 更加利于观众在按设定方式的前提下与其进行互动。

我们就借虚拟画册来举个例子。想要翻页只需做出翻书的动作, 于观众, 省去了拿起一本书的动作, 于展方, 大大减小了对珍贵书本的损耗, 它能够十分方便地解决观众将页面放大和跳转页码的问题, 这些优点都是传统画册所欠缺的。

### (三) 互动装置

Shadowbox 系列中的首个互动电脑跟踪系统便是拉斐尔·摸扎诺·翰莫的作品《对视》, 它也是一个互动装置。八百个人躺下休息的画面在作品中被同时显示出来。有人的动作会被画像叫醒, 若是他/她被隐藏的摄像头感觉到的话, 那便会营造出一种不明瞭了谁是观察者谁是被观察者的诡异感觉, 因为画面中的几百人会同时将目光看向观众。以计算机为载体, 将消息进行编辑和处理, 进行交流和共享的采集技术就是互动装置艺术, 而用于外挂的软/硬件设备也包含在内。其原理在于很好地运用了展示场景尤其是

综合多种材料的展示场景。经过艺术家对物质文化实体的艺术性选择后,日常生活中的消费物质的改造组合即是互动装置的基底,特定的时空环境会赋予其全新的艺术意蕴和精神内涵,而后和体验者进行信息的互动交流。

### 三、互动媒体艺术发展的必要因素

#### (一) 以科技力量为基石

科技创新现在已经成为国家发展的重要任务,互动媒体艺术的发展是基于科学技术的创新才能更好地良性发展。只有不断完善科学技术,才能更加有效的配合设计师与艺术家们进行互动媒体艺术的创作,不然我们就只能停留在空想的层面。就好比科幻电影中那些情节一样,例如电影《阿凡达》《钢铁侠》《机械战警》等电影情节中,虚拟成像并且隔空操作、全息手机、透明的触摸显示屏幕等,都将只是停留在影视作品设计师脑海中的幻想。只能依靠影视后期技术进行模拟想法实现出来,而不具备真实功能。运用科技不是展现互动媒体艺术的唯一方式,但是通过这种形式能够更快速地促进互动媒体艺术的发展与进化。

#### (二) 严格的入行标准

互动媒体艺术有着众多的类型,前面已经进行了简单的介绍。那么对于设计师或者艺术家想要从事互动多媒体艺术的话,还是存在这一些门槛,不像其他艺术门类相对来说会门槛比较低。对于我们来说最大的难度除了创意本身,那就是对于硬件的使用和程序的编写。想要将硬件和程序完美的配合还是具备相当的难度。制作者需要会编程,懂得程序语言。那么学习和从事互动媒体艺术的门槛就相对于其他艺术门类高了很多,所以需要艺术家、设计师与编写程序的程序员进行配合。

#### (三) 追求原发创作与艺术的良性发展

作品的原创性对于众多艺术门类都是一个非常重要的因素,这个因素决定了这个艺术门类发展的速度。因为互动媒体艺术的特点是有艺术创作和科技紧密相连,所以入行门槛高于其他常见传统艺术形式,也导致了互动媒体艺术作品抄袭问题比较普遍。互动媒体艺术门槛高,艺术中的原创性问题经过后现代思潮的侵袭,我们已经难以再像过去那样讨论艺术的原创性了。但这并不意味着对“原创性”可以弃之如敝屣,反倒是在挪用、模仿、复制、抄袭大行其道的当代文化中,“原创性”这个议题变得更加迫切地需要直面。

### 四、互动媒体艺术发展前景

当一种艺术形态的出现引起人们关注的时候,更重要的是考虑其未来如何长远发展。在当今社会,我们所追求的新媒体作品的特质应该是与实际生活相结合、有长期利用价值并且能够有效提高我们的生活质量的作品。

#### (一) 在商业宣传领域初露端倪

单纯停留在艺术层面的探索对任何一种艺术形式而言都是片面的,在保留其艺术性的基础上进行商业方向的开发才能更好地发展。美国1998年曾推出一款经典的互动玩具“菲比”,它借助现代科技使玩具感应捕捉人的影像、口令等,实现与人的沟通互动。“菲比”的人工智能颠覆了普通意义上的玩具的概念,入列2005年“美国十大热门玩具”,被当时的报纸评价为“有生命的玩具”。还有Adobe公司Creative Suite 3的交互式广告墙曾在纽约轰动一时。墙面能够感应路人的轨迹和行走速度并呈现精致的动画。这种新颖的艺术形式能在带来收益的同时也很好推广了交互媒体设计。互动媒体产品在商业中的作用越来越显著,其中针对企业的互动艺术产品,如触摸屏、产品的全息影像展示;针对教师的产品,如网络教学、电子白板、互动教学课件等诸多产品在市场中的运用越来越普及。

#### (二) 开发脚步踏入无障碍设计领域

互动媒体艺术在设计中的运用让人惊艳,其综合多感官的互动方式突破了操作空间与时间的限制,使得缺少交流功能的人群实现交流互动上的无障碍,充分利用自身现有的条件对受损官能进行补偿,最大限度地辅助特殊人群享受日常生活。例如通过感应人体声效来帮助肢体或视觉能力受损的人群,著名的互动媒体艺术装置《天,地,人》就运用了当今前沿的数码技术,借助激光遥感触发装置合并一系列高保真录音采集设备等装置迅速采集听觉失障人群的人体声效。设备采集到的体验人的肢体运动、呼吸、心跳、嘴巴开合甚至是眨眼睛的数据将被实时影像系统用音视频的形式同步播放出来,完美地诠释了声音的多重立面。

有专家指出,互动媒体艺术的开发空间远远超出人们的想象,其易于操作的特性和有广阔适用范围的优势有望使之用于开发学龄前儿童的智力。虽然具体的无障碍互动媒体应用程序的开发和智能优化有待进一步的完善研究,但不可否认的是该技术在无障碍设计领域广阔的发展前景。

#### (三) 在日常生活中普及的展望

设想一下,早上起床洗漱时可以通过卫生间的洗漱镜查阅新闻,天气,并且可以提示你现在的体重,是否需要加强锻炼。当走出家门的时候,可以在App上提示煤气、电、水的开关等是否忘了关,并且安装在房门上的互动装置探测器就会检测到我们是否随身携带了钱包、电话,家门钥匙;当天气预报提示有雨时,系统便会把当天的天气情况推送到手机的App上,如果我们出门时忘记带雨伞,那么系统也将会提醒我们。互动媒体艺术制做出的装置事实上可以应用于生活中的多个方面,在日常生活中很多方面都有辅助作用。

如今,简单的交互技术在公共设施领域的运用日趋成熟。不论是根据不同声音和动作呈现不同喷射节奏的音乐喷泉,或是能够感应人的位置进行节能照明——真正实现人走灯灭的夜景景观路灯,这些日常生活设施都不同程度地受到交互感应技术的控制。

### 五、结语

从某种角度上来看,互动媒体艺术的产生源于我们对于艺术创新的需求。现在的社会文化与科技的发展使得创意与创新成为艺术的核心。互动既满足了创作者对于“创新”的需求又满足了受众对于“创意”的期待。艺术创作者在实现创新思维的同时应更加重视受众参与互动的心理研究。新的科学技术的产生也给互动媒体艺术设计注入了充沛的活力,同时也促进了新的艺术新领域的确立与发展。我们在利用技术与艺术进行互动的同时,应更好地把握技术介入创作的“度”,使技术更好地为艺术服务。

互动媒体艺术成为了当代艺术的一种新兴艺术形态。好的艺术作品除了需要同时具备艺术性、思想性、娱乐性、观赏性以外,其是否具有一定的互动性也成为是一个很特别的评判标准。因为互动让受众与艺术作品真正的产生了一种联系,拉近了艺术和生活的距离。

互动性已成为现代艺术区分一般传统艺术最主要的特征,是当代艺术与传统艺术的一道分水岭,也是传统意义上的架上绘画转变为具有现代意义的艺术的必要条件,更将互动媒体艺术成为艺术发展的必然趋势。

### 参考文献:

- [1] 江扬. 浅析互动媒体艺术的主题类型与基本特征——艺术与技术,思想与科学的新探索[J]. 北京电影学院学报, 2008(4): 6.
- [2] 张广超. 互动媒体艺术的交互性研究[J]. 参花: 下, 2020(6): 1.