

VR 影像艺术正在成为新艺术潮流

本报记者 宋婧

江西省委宣传部副部长、省新闻出版局（版权局）局长黎隆武：
非接触式经济发展驱动VR内容创作

VR 影像艺术是科学与艺术的一个崭新结合点,它拓展了人类的感知能力,是艺术栖息的一片沃土。去年以来,全球遭遇新冠肺炎疫情的严重冲击,激发了包括虚拟现实产业在内的非接触式经济发展,促使越来越多的内容创作者投身于VR 相关的内容创作。

智研咨询发布的 2021 至 2027 年中国VR/AR 行业市场深度评估及投资机会预测报告数据显示,2020年中国VR /AR 消费及内容市场规模达到了128.4亿元,较上一年同比增长了154.3个百分点,未来仍将继续保持高速增长。导致增长的主要原因是硬件的普及、技术的完善以及优质VR 影像内容的产出。

大力发展VR 影像内容产业,不断提升创作品质,丰富内容类别,不仅能够为消费者带来更好的体验,而且可以有力推动VR 影像娱乐消费市场的发展,助力虚拟现实相关产业迈向更高的水平。

借此此次2021世界VR 产业大会VR+影像艺术主题论坛的举办为契机,我们希望能产产学研等多个领域的专家及相关从业人员提供一个专业的交流平台,衷心地希望与会嘉宾通过这一平台更好地交流、碰撞思想,畅所欲言,创新思路,共同推动构建VR 内容生产良性生态环境,促进VR 内容产业发展。同时,也真诚地欢迎企业家和各界人士到江西观光旅游,投资兴业,与我们共商VR 发展大计,共同迎接VR 时代更加美好的明天。

中国传媒大学戏剧影视学院院长
关玲：
虚拟现实正逐渐蜕变为人类文明的重要载体

在新一轮信息革命的迅速演进下,媒介融合与万物互联的时代正在悄然到来,在5G、人工智能、互联网+、智能终端、大数据、云计算为代表的信息科技加持下,虚拟现实已不再是一个复兴之中的技术媒介,而是正在逐渐蜕变成成为人类命运休戚相关的文明载体,其在逐步改变人类生产生活、娱乐方式的同时,也在与整个人类文明共同经历着前所未有的机遇与挑战。

近年来,戏剧影视学院积极探索“人文为体、科技为用、艺术为法”的跨学科专业培养的模式,在虚拟影像人才培养、理论研究以及创作实践等多方面开展工作,开设了相关的专业,多次邀请学界与业界专家,对学科建设与课程设置进行论证和研讨,成功构作了北京国际电影节VR 展映单元,丝绸之路国际电影节VR 单元展映单元,举办了数字虚拟影像创作精英论坛,成立未来影像研究中心,建设未来影像实验室,积极开展VR 影像的创作实践,其中VR 作品《雌神》以江西省萍乡市湘东区非物质文化遗产傩文化为主题,将科技与艺术融合,传播优秀传统文化,该片多次获奖,受邀参加国际电影节VR 单元的展映,并入选中宣部对外推广局外宣作品名单。

面对媒介技术前沿性、交叉性、复杂性的严峻考验,唯有创建与之匹配的复合型科研共同体,聚合优质的资源要素,建立有效的共享机制,营造良好的交叉协作氛围,才能让资源要素在内部流转产生集聚效应。

威尼斯国际电影节VR 官方竞赛单元策展人丽兹·罗森塔尔：
威尼斯电影节激发全球VR创作活力

威尼斯电影节通过三种方式参与VR 领域:第一,双年展VR College。这是一个扶植作品的孵化项目,每年扶植10个作品。第二,威尼斯Bridge项目,也是电影节期间的创投市场,我们每年会展示25个作品,邀请全球投资方和发行方来与创作者见面。第三,威尼斯VR,沉浸内容的官方竞赛单元,威尼斯电影节是全球第一个也是唯一一个在A类电影节中为沉浸内容创办了官方展映和竞赛单元的电影节。我们把VR 这个媒介放到与电影、戏剧同等的位置,因此获得了官方展映的身份,VR 主创跟电影导演一样,可以获得走上红毯的荣誉时刻。

编者按:10月19日至20日,由工业和信息化部、江西省人民政府共同主办的2021世界VR产业大会云峰会在南昌召开。十六个主题论坛之一的VR+影像艺术主题论坛同期举办。该主题论坛由中国传媒大学戏剧影视学院承办,国内外演讲嘉宾结合近年来全球范围内VR作品出现的新形式、新思维、新观念,围绕VR内容产业创新与发展的前景与趋势进行了深入的讨论。为了让读者进一步了解本次论坛,本报特摘编该论坛嘉宾演讲内容,以飨读者。





黎隆武



关玲



丽兹·罗森塔尔



叶风



贾云鹏



邵晴



陈婧姝

我们将威尼斯电影节视为三个不同VR 创意社群之间的桥梁。其中,电影VR 创作者倾向于创作叙事类VR 作品。VR 游戏产业会在游戏平台上发行内容,并在游戏展会上首发作品。还有一群创作者喜欢在VR Chat 等社交平台上玩,他们不将自己视为专业艺术家,会在社交VR 世界构建社区。

新冠肺炎疫情加速了VR 社交平台的使用,使其成为工作、分享、游戏、创作、体验文化和远程共存方式,可供选择的选项也越来越多,在商业用途、社交、举办活动、音乐和其他表演艺术方面,VR 社交平台为用户提供了选择和编辑化身的能力,这些化身形象可以在不同程度上代表用户自己的样子,还可以通过个性化的定制场景环境,来举办虚拟聚会、呈现表演、举办活动、或者开展游戏,不同的平台特点各异,具有不同级别的使用场景以及不同级别的用户友好程度。

我们所看到具有最大创新变化的平台是VRChat,它可以在所有的6英寸的头显上使用。VRChat 由一个巨大的创意社群创作者组成,你可以导入你自己的虚拟形象,并在其中设计你的私人世界和游戏世界,你可以定制各式各样的奇幻世界,你可以轻松地在各个世界之间移动穿梭,你也可以选择创建私人入口,来邀请特定的人群进入这些世界。今年我们创建了一个全新的板块——VRChat 世界画廊,来庆祝我们所体验到的创造性空间。

我们知道电影节和现场活动的未来已经永远改变了,线下实体活动和在线活动的融合,将是未来的发展方向。如何创造性地实现这种融合,这是一个巨大的挑战,但很高兴地看到,目前我们已经以一种极具创造性的方式,将虚拟世界和现实世界结合在一起,期待明年与各位在威尼斯VR Expanded相见。

北京电影学院数字媒体学院
副院长叶风：
VR 影像艺术是“技术奇观到叙事体验”

从叙事的角度来说,VR 影像艺术的发

展逻辑有三个点:新的场景、新的媒介、新的审美。这三个要素是整个虚拟现实叙事的基础背景,它支撑了技术、文化与体验。虚拟现实影像和传统的影像,或者说沉浸影像和平面影像,核心的区别是采用新技术、新理念、新方法来创作成熟、面向大众社会的艺术作品。制作媒介技术、艺术创作理论、主题与受众、场景多样性是成熟的关键。

具体来说,走向成熟要实现规范化、标准化和系统性。VR 产业是“科技+艺术”的产业,是一种文化工业,所以它必须是规范、标准和系统性的。它与我们对传统艺术的理解有所区别。传统艺术,我们讲究人,讲究手工艺,讲究个性的发挥。但是作为一种文化工业,人与人之间的协作需要规范、标准和系统,来打通从制作到传播的整个系统性。

例如在创作上,语言的表达,需要达到“共情和共识”才能走向大众。好莱坞电影,包括现在越来越成熟的中国电影也在全世界、在亚洲、在东南亚得到广泛的影响,就是因为它的语言、价值观产生了共识和共情,VR 影片叙事和生产上也需要通过生产流程、多人协作的工业化来达到规范、标准和系统性。

VR 的叙事,用中国文化来理解,有一个词叫“境”,意境、情境、境界,这就是VR 讲故事与其他传统媒体讲故事的差别,它涉及空间、造型、观众(演员)、时间,共同来打造一个沉浸、有情感、有意境、有境界的艺术效果。

VR 影像不能只停留在实验阶段,要走向大众化、走向广泛应用,就要在作品形态、制作方法、观众和应用场景上有系统性的提升。VR 影像的独特性与魅力应该用什么样的场景来展现?这也是显示设备技术科学家和艺术家应该共同去探讨的问题。现阶段,VR 影像多应用在展馆、体验馆和一些商场,需要在某些特定的空间用特定的设备协助消费者体验VR。在将来,相信剧场、影院、展馆、客厅、学校等都会用到VR 影像。届时,VR 影像将不止是一个影片,或者一个电影,而是会成为各个艺术领域都需要的一种讲故事的手段,会切入到戏剧、文旅、教学等各种应用场景。我相信距离这一天不需要很长的时间。

北京邮电大学数字媒体与设计艺术学院副院长贾云鹏：
VR 影像的沉浸性是叙事的沉浸性

虚拟现实影像交互叙事的沉浸感是叙事的沉浸性,而不是物理空间的沉浸。

首先,我们要从观众观影心理的角度出发去探索。比如情感优先原则,在观众内心需要去探索或者需要参与的时候,你把这个点给他了,交互就可以实现隐形。再比如动态优先原则,不要径直地去推出一些强迫观众进行交互的元素,而是要把这些元素有机融合在剧情设计当中。另外还有视觉元素统一原则,戏剧性元素一定相互统一,比如说场景设计、道具设计、人物动作心理动机,这些元素统一的时候,交互也可以隐形。此外,第一视角优先,当我们用主观镜头的时候,观众和剧情角色当中的交流感是非常强烈的。最后是特效镜头。

其次,通过多种触控、重力感应、语音识别等多种交互方式有机设计在戏剧性元素中。例如在实验短片《社交眼镜》中,影片情景的前提是一个男孩借助AR 眼镜跟一个女孩搭讪的故事。这个片子的载体是智能移动端,就是AR 眼镜。这个戏剧前提很重要,通过这个道具可以用大数据、云计算的方式获取各种海量信息,帮助你去做一些事情。该情景的戏剧性目标是搭讪,这就把观众同样置入情境当中,可以一起去尝试是否跟这个女孩搭讪成功。我们把交互放在了主观视角,从男主角的视角在看另外一个人,让观众变成了他,变成了角色。另外,由于观众对于VR 眼镜的功能是认可的,所以看到画面当中所弹出的弹窗或者信息时,大家顺理成章地接受了这个设定。

最后,心理动机,当观众代入男主角的角色后,会认为需要通过大数据提供信息,让其能够顺利地进一步跟女孩有更多的聊天话题。主观视角呈现的时候,观众会建立强烈的参与感,会把自己置入男主角的

角色当中,参与感获得很大提升。

另外,还可以利用景别。虚拟影像和常规影像有一个非常大的区别,就是画框的问题。画框是传统导演跟观众形成的成熟视听语言手段的一个重要工具,远、全、中、近、特,不同的画框决定了让观众看什么、看多少、怎么看。当我们用特写或近景的时候,自然会把观众和角色之间的情感距离拉近。如果是全景,就会带来一种客观感、参观感。通过景别的方式可以拉近观众跟角色之间的内心情感距离,以推进人物关系。

每个观众会形成不同的因果叙事的抛物线,那是因其在观看的时候选择不同的交互形成的,是观众主动性参与的结果。事实上,并不是所有的叙事性作品都适合交互。现阶段,我们发现视觉隐形和心理隐形的交互方式是可行的。视觉隐形即交互元素与叙事元素风格统一。心理隐形即交互时机及内容符合观众期待。从以上分享的案例可以发现,将交互元素与增强现实眼镜的信息元素统一设计的时候,就会使交互本身成为叙事的一部分,观众就不会感觉突然跳出了叙事的沉浸感。同时,当观众心理与你设计的剧情相互吻合时,交互就是隐形的。

知名VR导演
邵晴：
VR 艺术创作的审美标准不断变化

审美经验不是个别的主观感受,因为它涉及事物与人生存的原初关联。这与VR 主题息息相关。我们做VR 不是做一个展示,而是要把这个故事,把这个人的情感,真真切切地跟世界有关的内容放在里面,或者说是保存感情的一种方式。

每个不同的阶段,观众与创作者对VR 影像的审美标准在不断变化,其中包含画面、技术、形式、情感。最开始只能看到比较模糊的影像时,大家对它的期望值并没有特别高。在VR 体验馆中,只是一个瀑布、一个火山口或者过山车、极限运动,就可以带来感官上的刺激,满足了娱乐性需求。但这种刺激只能满足某个瞬间的视觉欲望,看多了就不再想看了。随着硬件设备的更迭,VR 创作的作品也逐渐向高标准发展,画质、情感、故事情节都在加分。

什么样的VR 影片才算是“美”的?我们去定义一个作品它是否是美的,不应该是一个标签化、概念化的东西,而是应该看它是否可以把情感最大程度保留下来。我觉得一部好的VR 作品不仅仅应该有好的特效、好的转场、好的长镜头、好的表演,而这一切都应该是为情感服务的。怎么样通过充分利用它的空间特性、奇观特性、沉浸特性,在艺术当中保存情感,这是非常重要的,也是创作者现在共同面临的问题,是需要共同努力开拓的事情。

VeeR联合创始人
陈婧姝：
VR 影像内容的发展呈现三大趋势

其一,VR 影像内容正在朝着多元化发展。内容体验也正在从被动观影向更加有高度参与感的互动体验方向发展。例如在《咕鲁鲁的眼睛》里,观众可以拥有一定的自由度,可以在里面来回走动,去探索这个世界,还可以与里面的人物有一些更亲密的接触。在《墙壁里的狼》中,除了自由走动,观众还能够跟剧中的人物产生一些交互,这种叫互动叙事。作为一种新兴媒介,VR 的这些品类有非常大的发展空间。

其二,VR 影像行业头部效应明显,精品内容正在成为行业的驱动力。VR 给人带来极致的沉浸体验,这其中最大的升级是体验的升级。因此,这个市场一定是头部内容去引领的,它与碎片化的娱乐消费是不一样的。根据奥克斯今年2月份公布的数据,在VR 游戏领域出现的一些头部内容已经达到了上千万美元的收入。这些头部作品将成为大众购买VR 设备的理由,从而带动整个行业的发展。头部作品的出现也验证了VR 不再是个“新玩具”或者只是一个“Demo”,而是能够形成很好的商业模式,这也会吸引更多的创作者加入到这个领域中来。

其三,国际电影节正在大力推动对VR 影视内容的探索。随着VR 影视内容近年来的发展,当下观众对虚拟类观影的内容期待度更高,有着明确目标受众的内容,往往也比全年龄段更容易成功,这将为未来商业化影视内容的创作者指明方向。