

浅谈沉浸式艺术对博物馆美术教育发展的可能性

一、沉浸式艺术

1. 沉浸式概念与内容

近年来，“沉浸式”一词可谓是个领域的热宠儿，宣传上带上“沉浸式”一词就会联动高曝光率，追逐沉浸式体验的概念是由芝加哥大学心理教授米哈利里·齐克森米哈里提出，其指人们全神贯注投入到当前的情景活动，处于其中之时不觉时间转瞬即逝以及周围环境的事物因素，从而达到忘我浑然一体的深入性陷入。沉浸式可以使得观者陷入极度全神贯注的人神状态，因此在设计沉浸式内容时，要考虑到观者与沉浸式内容怎样适配，举例子来讲，打游戏过关需要一定难度的技能和操作，并且参与者有一定能力去应对，挑战难关并历过程亲自通关后的满足感和快乐，类似作用于人生理以及认知的体验都可以归结于沉浸式体验。

2. 沉浸式艺术的溯源与发展

随着沉浸式艺术的兴起和发展，学者开始追溯沉浸式艺术最早的作品形态与表达方式。有学者认为，西方早期的沉浸式艺术将绘画、雕塑、音乐等作为载体，营造混合如戏剧般的艺术体验。1849年，德国音乐家瓦格纳在著作《艺术与革命》中使用了“总体艺术”一词描述综合了各种艺术形式的整体艺术作品，包括音乐、戏剧、舞蹈、绘画、雕塑、建筑等多种艺术形式。其晚年的歌剧实验更是将观众直接置于舞台环绕的中央，开创了沉浸式艺术的先河。从表现形式看，总体艺术或可被视为早期的沉浸式艺术。中国传统的美学理论对于沉浸的理解主要来源于文字、绘画、声乐等传统艺术，如文字的“感同身受”、绘画的“身临其境”、声乐的“绕梁三日不绝于耳”等。由于中西方文化的起源和发展差异，人们对二者的沉浸式艺术产生了不同的理解。但两者之间又有着概念的共通点，即早期的沉浸式艺术多是由单一个体组成的混综合艺术作为媒介，依靠局部的营造衍生塑成整体的沉浸式体验。

现代沉浸式艺术的发展中，数字媒体的创新是必要前提之一，这也从侧面印证了艺术与科技的融合是当前艺术创作的趋势之一。如果说早期创作艺术者创作沉浸式艺术的方式是使用综合绘画、雕塑、建筑等“工具”，现在艺术家创作沉浸式艺术的“工具”则是以VR(虚拟现实)技术为主的高科技媒介。借助科技的进步的发展，创作工具已经从传统的艺术媒介转化为新型艺术媒介。

至此，虚拟实在沉浸式艺术中并非扮演交互应用的角色，而是对艺术构成元素中综合媒介的延续。因此，科技创新在沉浸式艺术作品中的应用并不影响作品的性质，反而能为作品锦上添花从而获得更好的效果。

二、对沉浸式展览的思考

2017年故宫博物院举办的“千里江山——历代青绿山水画特展”吸引了全国各地的观众纷纷来京一睹《千里江山图》的真容，大批观者在未开馆便簇拥排队翘首远望，现场甚是热闹。博物馆是城市的重要公共空间，过去博物馆的形象给人过于刻板。仿佛在博物馆的入口和不通艺术文化的大众之间竖起了一道无形的壁垒，公共性的推广传播受到了阻碍。当出现了“沉浸式”这样大众参与感强的展览形式，促使人们愿意走进博物馆一探究竟，不仅推开了壁垒也促进了沟通交流。与令人费解分析的当代艺术相比，起码沉浸式展览带给了观众耳目一新的感觉，通俗环绕的环境感艺术让大众积极的参与进来，增加对艺术的好感。

综上所述，沉浸式展览带给了观众更为全面的观展体验，拉近了大众与博物馆的距离。但如果仅寄希望于沉浸式的概念来制造市场的火爆，依靠滥用新技术新手段，一味追求光影十足的肤浅的视觉表面效果，那么艺术终将沦为附属品。因此，在辨别的同时并设定门槛，把商业项目与艺术文化教育项目区分开，是博物馆与艺术机构需要重点把

握的地方，否则沉浸式展览的内核必将会向娱乐化、快餐化靠拢，沦为空洞无聊、无趣的产物。

三、博物馆美术教育与沉浸式教学

以观众为中心是当代博物馆、美术馆发展的核心理念，以观众为中心开展美术教育，才能发挥其文化力量，影响和改变个体乃至社会。《新世纪的博物馆》指出，收藏是博物馆的心脏，教育则是博物馆的灵魂。博物馆的美术教育与学校教育明显不同，艺术品是美术馆与学习者交流沟通的主要媒介物，博物馆的美术教育主要是依靠展品实现的。沉浸式教学的理念认为，在学生的学习和认知过程中，调动其多感官的体验，将学生融入环境，忘记环境，提升学习兴趣和效率，使学生接受能力感官能力放大的同时，促进美术教育的传播。沉浸式艺术的出现为博物馆美术教育的发展带来了新的启示，以沉浸式艺术为美术教育载体，对观众开展以展品为核心的沉浸式教学，能最大限度地调动他们参与教育活动的兴趣，取得最优的博物馆美术教育成果。

四、沉浸式艺术对博物馆美术教育的影响

首先，沉浸式艺术融合沉浸式教学，为博物馆美术教育提供了新思路。伴随着艺术与科技的深度融合，技术辅助开展博物馆美术教育似乎是大势所趋，越来越多的博物馆在传统媒介的基础上加入新的媒介，试图寻找更好的教学途径。在形成一套相对固定的教育模式的基础上，多媒体的应用、沉浸式艺术的发展为博物馆美术教育提供了新的发展思路。沉浸式艺术参与博物馆美术教育能有效提高学习效率，使博物馆的文化传播更快捷有效。

其次，沉浸式艺术在博物馆美术教育中的应用可以体现出关系美学与接受美学在博物馆美术教育中的重要性，是符合博物馆以观众为中心的发展理念的。沉浸式艺术的互动参与性为观众提供了参与二次创作的

可能，很多沉浸式艺术并不是单向被动输出的，而是与观众存在双向选择。艺术家在创作时便将与观众互动的可能性列入考虑的范围，沉浸式艺术能有效引导观众的审美和创作，更加注重个体在教育过程中扮演的角色和从中汲取的经验。

再次，沉浸式艺术的多元素运用能吸引不同年龄段的观众群体，有效扩大博物馆美术教育的受众面，充分发挥好其文化职能，提高参观者的审美感受力和艺术品理解力。运用虚拟现实技术的沉浸式艺术，能有效让观众沉浸其中，引发他们的共鸣，加深他们对博物馆展览与教育的印象。

最后，发挥博物馆面向社会的文化与教育风向标的作用。不少研究沉浸式艺术的学者提出，随着近年来沉浸式艺术的快速发展与流行，部分作品为获得更好的经济效益，开始迎合观众推出一些过分强调感官体验、具有庸俗色彩与肤浅艺术思想的作品。博物馆作为文化与艺术的风向标，应坚守艺术底线，推出优秀的美术教育模式，开展相应的美术教育活动，引导艺术创作向上发展，将对个体观众的美术教育转化为对社会美育的引导，为教育赋能。

结语

沉浸式艺术的发展从具体的构成到科技创造的虚拟现实，深度体现了当代科技与艺术融合的趋势，沉浸式艺术进入博物馆以来，除了产生了全新的展示方式，也为博物馆的美术教育带来了启示，提供了发展思路与素材。由沉浸式艺术结合博物馆美术教育形成的沉浸式教学氛围，能有效挖掘出作品与观众的潜力，当观众化身再创作者时，作品即是教育本身。沉浸式艺术有着独特的优点，其发展为博物馆美术教育的发展带来了启示，对其合理运用将会为博物馆美术教育提供更行之有效的路径。

田晨睿，女，山东济宁人，青岛科技大学艺术学院美术专业2021级硕士研究生，研究方向：现当代油画创作。