

数字幻境：基于多感官互动场域中感官体验的迷幻现象分析

曾燕燕

广州美术学院视觉艺术设计学院，广东 广州

收稿日期：2024年2月15日；录用日期：2024年3月7日；发布日期：2024年4月15日

摘要

目的：探究迷幻现象在体验设计中的意义与作用，探寻在多感官互动场域中迷幻现象的设计策略。方法：本文从迷幻现象的概念和特征出发，结合具体案例，通过感官、认知和情感三个阶段进行分析，探究迷幻现象如何在感官体验设计中产生、影响和应用，以及如何通过创新的设计策略来增强感官体验的迷幻性质。结果：从迷幻现象的特点出发，构建了一套多感官互动场域中的迷幻体验设计策略。结论：迷幻体验设计策略的提出，为多感官互动场域的体验设计提供新的思路和方法。

关键词

多感官互动场域，多感官互动体验，迷幻体验设计

Digital Illusions: An Analysis of Psychedelic Phenomena Based on Sensory Experiences in Multisensory Interactive Fields

Yanyan Zeng

College of Visual Arts and Design, The Guangzhou Academy of Fine Arts, Guangzhou Guangdong

Received: Feb. 15th, 2024; accepted: Mar. 7th, 2024; published: Apr. 15th, 2024

Abstract

Objective: To explore the significance and role of psychedelic phenomenon in experience design, and to explore the design strategy of psychedelic phenomenon in multi-sensory interactive field. **Method:** Starting from the concept and characteristics of psychedelic phenomenon, this paper combines specific cases and analyzes them through three stages: sensory, cognitive and emotional,

文章引用：曾燕燕. 数字幻境：基于多感官互动场域中感官体验的迷幻现象分析[J]. 设计, 2024, 9(2): 277-282.

DOI: 10.12677/design.2024.92212

to explore how psychedelic phenomenon arises, influences and applies in the design of sensory experience, and how to enhance the psychedelic nature of the sensory experience through innovative design strategies. Results: From the characteristics of psychedelic phenomena, a set of psychedelic experience design strategies in multi-sensory interactive fields is constructed. Conclusion: The psychedelic experience design strategies are proposed to provide new ideas and methods for experience design in multi-sensory interactive fields.

Keywords

Multisensory Interactive Field, Multisensory Interactive Experience, Psychedelic Experience Design

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着体验时代的到来，体验者的感官需求越来越高，传统的单一感知体验越来越难满足体验者的需求，人们的体验方式转向了对于感官融合的追求；数字媒体艺术互动场域空间所伴随的多维沉浸的特性也为观众提供了新的艺术体验模式；同时，设计师也在不断尝试设计更多样的互动体验方式。在这样的背景下，迷幻现象作为一种特殊的感知体验引起了研究者的关注。本研究的焦点正是放在这个迷人而复杂的领域，着眼于探索多感官互动场域中实现迷幻体验的可行性，并尝试构建一套迷幻体验的设计策略。

2. 迷幻体验的概念和特征

(一) 迷幻体验的概念

体验是一个人实现情感、生理、心理和精神层次上的感受，体验也是艺术创作者通过引导观众参与互动的方式。最终目的仍是满足观众的情感需求[1]。迷幻(Psychedelic)一词，来源于拉丁语“psyche”，意思是“思想或灵魂的显现。”迷幻并非现实世界的客观存在，而是个体感知、认知和情感的主观体验，常常出现在特定的情境或体验中，例如药物作用、艺术创作、梦境状态等。

(二) 迷幻体验的特征

迷幻作为一种特殊的感知体验，通常具有感官的扭曲、认知的错觉和情感的激荡等特征。

迷幻体验的特征是一种独特而复杂的感知现象，常常涉及到感官、认知和情感等多个方面。在感官层面，迷幻体验通常表现为感官的扭曲和变化，观众会感受到视觉、听觉、触觉等感官通道的异常刺激。与此同时，在认知层面，迷幻体验常常导致观众认知的扭曲和错觉的产生。最重要的是，在情感层面，迷幻体验往往引发观众强烈的情感反应。这种情感体验常常伴随着对未知和超越的探索，使得观众产生一种身临其境的情感体验。

综合而言，迷幻体验的特征是一种综合性的感知现象，涉及到感官、认知和情感等多个方面的综合作用，其独特之处在于其超越了传统感知范畴的体验方式，为观众带来了一种全新的、超现实的感知体验。

3. 迷幻体验在不同艺术媒介的应用

迷幻体验是促使观众形成异于现实感知的实践活动，在艺术层面上，艺术家可通过视觉设计、声音设计等给予观众迷幻的体验感受。

(一) 迷幻体验在静态视觉艺术中的应用

迷幻视觉艺术的诞生可以追溯到 20 世纪 60 年代的反主流文化运动, 尤其与嬉皮文化和迷幻音乐运动相交融, 其独特的艺术表达形式逐渐渗透到视觉文化中。艺术家们通过色彩的丰富运用、形状的扭曲以及图案的错觉, 试图捕捉并表达和模拟在迷幻体验中产生的非凡感觉。早期的迷幻体验通常借助于光效应艺术的创作手段实现使静态的封面产生动态的视觉效果, 从而产生二维视觉层面的迷幻体验。60 年代的迷幻设计最重要的一点特征是在体验和直觉层面引入了参与的概念。面对现代主义对秩序和理性的关注, 当时的迷幻设计师们试图探索的是图像与观看者之间的体验关系。

(二) 迷幻体验在动态视觉艺术中的应用

直到图形处理软件开始快速发展, 用计算机再现艺术家的幻觉体验成为可能。蒂莫西·里里(Timothy Leary)早就将“数字革命”称为“新迷幻(LSD)” [2]。不仅分形图像软件可以准确描绘出幻觉, 2D 和 3D 图形软件也带来了图像处理的无限自由。此时, 迷幻体验由静态转变为动态, 但仍停留在视觉体验层面。

(三) 迷幻体验在多感官互动场域中的应用

当新媒体技术出现后, 相比于传统迷幻体验的单一视觉刺激, 新媒体艺术能够提供更为主动, 有攻击性的视觉刺激, 同时调动观者的多个感官。但目前将迷幻体验应用于数字媒体艺术场景的设计作品并不多。目前关于迷幻体验的研究大多聚焦在医学领域, 相当多的学术已经在关注将迷幻体验与虚拟现实(VR)结合进行心理治疗方面的应用。

如今, 借助于科技手段, 数字媒体技术可以创造出比平面的迷幻视觉艺术更加真实的迷幻体验。设计师可以以更多元的眼光进行创新设计, 将迷幻体验应用到数字媒体艺术空间中的互动场域或许是一个新的机会点。利用多感官互动场域模拟迷幻体验, 让体验者能够沉浸其中并与之互动。两者的结合将能探索体验者的感官、知觉的界限, 展示在人为控制的光线下色阶变化的美感。变化多端的色彩空间和多重感官刺激促使体验者们产生“迷失感”。

4. 迷幻现象在多感官互动场域中的不同阶段表现

在迷幻体验中, 感官刺激可能通过视觉、听觉、触觉等多个感官通道进入人们的感知系统, 影响他们的认知过程和情感体验。他们在迷幻艺术的氛围之中, 会从正常的时间观念和关注点中迷失方向, 进入一种高度意识状态。通过分析新媒体互动艺术的感官体验、认知和情感反应, 从而更好地理解迷幻现象的产生机制以及其在多感官互动场域中的表现。

(一) 感官阶段的迷幻现象分析

感官阶段涉及到感官器官对新媒体艺术作品的接收和初步处理; 在多感官互动场域中, 迷幻现象可能通过多种感官通道被触发和体验。这包括视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉等感官通道。在迷幻体验中, 感官刺激可能会变得异常强烈或者产生非常规的效果, 例如视觉上的幻觉、听觉上的音频变化、触觉上的畸变等。这些感官刺激的改变和多样性是迷幻体验的重要特征之一。USCO (Us Company)是由一群共同生活和工作的艺术家、诗人、电影制作人、工程师和手工艺等人构成的组织。1965 年初, USCO 开始对通过感官超载来复制迷幻体验感兴趣。7 月, USCO 在纽约举办的一场“意识的听觉、嗅觉、视觉改变(audio-olfactory-visual alteration of consciousness)”迷幻艺术活动中再现了 LSD (致幻剂)体验。后来《国家》(The Nation)杂志撰写了评论, 描述为“通过视听轰炸刺激多层意识”的尝试。

(二) 认知阶段的迷幻现象分析

认知阶段涉及到对新媒体艺术作品的解释和理解; 设计师利用新媒体的沉浸式设计, 通过刺激视觉的画面语言, 形成一个迷幻的艺术空间。这种与日常体验有着巨大差异的视听体验会导致体验者认知加工的扭曲或者错觉的产生, 破除体验者头脑思维所依赖的认知模式。体验者可能会对现实世界的感知产

生质疑或者对感官刺激产生混淆,从而导致对现实和幻觉之间界限的模糊。艺术家泰斯·比斯克(Thijs Biersteker)创作的沉浸式水幕投影作品“近月点”(PERISCOPISTA),其视觉效果会根据观众的行为实时变化。设计师通过各种感官刺激的组合努力扰乱体验者的时间感知和地点感知,由此产生迷幻体验,体验者在多感官互动场域中迷失方向,跳动的灯光打破了时间感并赋予新的节奏,彩色的迷幻图案时不时意外出现,冲击着体验者的视野。这种迷幻效果不仅为被动的观察者提供了视觉上的享受,也为主动体验者带来了身临其境的体验。

(三) 情感阶段的迷幻现象分析

情感阶段涉及到对新媒体艺术作品所产生情感的体验和反应。詹姆斯·特瑞尔(James Turrell)是一位以空间和光线为创作素材的当代艺术家。1966年,James Turrell开始探索“感官实验”。通过光线来营造出亦真亦幻的视幻效果,引导体验者进入一种超越物质的迷幻感知体验。James Turrell的标志性作品之一是“光之穴”系列(Skyspaces),在特殊设计的空间中,通过天空中的自然光线创造出变幻莫测的视觉效果。体验者在空间中亲身体会到时间与光线的交错变化,经历一种宁静而又令人震撼的情感体验。

“我想让你感觉到你的感觉,看到你自己见到的物件。”艺术家希望能创造一个感官场域,体验者通过冥想找寻到自己内在的灵光,赋予体验者更多精神层面上的神秘性和超越性。在上一个认知阶段,体验者惯用的认知模式在互动场域中被打破,迷幻体验引发人们意识上的转变,随之思维减弱而进入潜意识活跃的“冥想状态”,从而得到身心彻底的舒缓放松与疗愈。

通过以上案例的详细分析,我们可以看到在多感官互动场域中感官体验的迷幻现象如何在感官、认知和情感三个阶段相互作用和交织,从而产生出丰富多样的艺术体验。这些案例不仅展示了艺术家如何利用新媒体技术创造迷幻体验,同时也为我们提供了更深入地理解迷幻现象在多感官互动场域中的表现和产生机制的视角,为进一步研究提供理论基础和方向。

5. 多感官互动场域中迷幻现象的设计策略

根据迷幻体验的特点和对迷幻体验案例的分析发现,利用迷幻现象进行的体验设计,往往更能在精神层面和体验者产生共鸣。我们可以结合迷幻设计的特点,从以下4个方面对迷幻体验设计进行构思。

(一) 失调化的图形处理

在视觉上述幻艺术具体呈现形式为秩序中的无序感和结构中的解构感[3]。抽象的、几何的、具有强烈锐度和视觉模糊感的图形,例如万花筒般的漩涡、螺旋或佩斯利图形。迷幻设计师非常擅长将不同图形元素超常规地组合以创造出意象图形,这些图形通过旋转、变异、叠换形成失真、扭曲的视觉形态,营造超现实主义的神秘氛围[4]。设计师可以根据主题,调研分析出与之相匹配的图形类型进行应用。艺术家米格尔·谢瓦利埃(Miguel Chevalier)的作品“Digital Moires 2022”是艺术家以古老的光学过程moire(两种织物纬纱与紧密的网眼重叠的结果,通过光线反射,提供不稳定的感知变化的效果)为原理,通过数字工具发明的当代形式作品。艺术家创造了60种不同的几何图案,由直线、折线或波浪线组成垂直、水平或倾斜排列的彩色或黑白图像。每隔两分钟,这些抽样而多样的图像就会发生变形,产生振荡现象和万花筒图像,艺术家用流动的颤动的图形刺激眼球,给观者一种不稳定感。Miguel Chevalier将几何图形或波纹式线条按一定规律排列设计,这些元素作为迷幻视觉的表达形式,它们能够在感官和心理上同时引发观者的独特体验。当观者的目光与画面图形接触,瞬间产生眩晕幻觉与光效应现象,感觉到线条在游动、色块在颤抖等[4]。

(二) 鲜活化的色彩搭配

迷幻艺术家选择强烈的、高对比度的颜色,刺激观者的色彩感知,让其眼睛颤动,极力追求捕捉“致幻剂吸食者的视觉体验”。迷幻视觉艺术自身高明度、高饱和度的鲜亮颜色,能够使图形仿佛“跃

出”画面，具有强烈的运动感。在新媒体艺术空间中设计师可以通过强烈的荧光色调来刺激视觉，从而吸引体验者的注意，并由此引发体验者对于互动场域空间的好奇心与探索心理。“色彩渗透”(Chromosaturation)是艺术家卡洛斯·克鲁兹-迭斯(Carlos Cruz-Diez)的作品，是一个由高饱和的彩色空间组成的人工环境，这些色彩淹没了体验者，与体验者在室内的移动产生实时的互动。《纽约时报》的霍兰德·科特(Holland Cotter)在2008年艺术家回顾展“Carlos Cruz-Diez: (in)formed by Color”的评论中写道：“光线是如此的强烈，以至于颜色似乎不是看到的，而是切身体会到的，就像人们能感受火所散发的热一样。”

(三) 迷离的迷幻音乐

技术让迷幻音乐通过更多的科技手段传递给观众，多场域互动空间大大增强了音乐的立体感和纵深感，使观众更能够沉浸到迷幻视觉艺术的情境之中。在声音方面，有的多感官互动场域会使用酸性摇滚(Acid rock)，通过单调、粗暴放大的无人机声音，起到迷幻刺激作用，例如，演奏者可能会专注于一个音符模式，该模式会一次又一次重复，声音越来越大，直到它变成单一不变的声音，段落结束后很长一段时间，听众的耳朵可能还会回响起音乐声。

(四) 气味渲染体验氛围

嗅觉给人带来的感觉是独特的。据研究，气味能唤起人们深藏记忆深处的情感。艾斯·戴夫林(Es Devlin)是一位艺术家和舞台设计师，以其设计的大型雕塑和装置融合光、视频、音乐和语言而闻名。在由Es为香奈儿打造的“我们的森林”(Forest of Us)装置空间作品中，观众被引导进入一个由无数镜子拼接而成的迷宫般空间，使得观众身处于虚实之间的成像之中。这个场景旨在模拟人类大脑在一瞬间的快速运转过程。当观众最终抵达迷宫的尽头时，他们将进入一间下沉的房间，伴随着突然的坠落感和抽象的迷幻视觉影像，观众快速地被带入到模拟的回忆之中。此时，橙色的灯光下弥漫着调香师Olivier Polge调制的香雾，触发了观众记忆中的香气，使得观众不禁沉浸其中，被一段记忆所裹挟。在这段体验过程中，观众不仅会将自我心理投射于其中，而且会体会到一种与现实生活极度异质的感知，从而获得新鲜的迷幻体验感。

通过迷幻体验设计构建沉浸式的交互感官，使得观众对于多感官互动场域中的交互体验可以形成更为深层的理解与认知。并且还能够对体验者与数字媒体艺术之间的互动关系进行塑造，从而超越传统的感官体验。

6. 结语

迷幻体验设计还是一片待开发的领域，其潜力和可能性尚未被充分探索和实现。在数字艺术同质化以及大众感官需求越来越高的情况下，当代艺术家更需要重新审视在多感官互动体验设计中重视并发展迷幻体验的可能性，为体验者提供一种与艺术互动的全新方式，满足其日益提升的感官体验需求，丰富场域内体验者“感官-认知-情感”多维度的体验感受，从而提升体验者参与互动的沉浸度；同时也为体验设计寻找不一样的美学表达形式与互动方式，为新媒体互动场域提供创新视角，创造更多引人入胜的可能性。

但需要注意的是，依托多感官交互场域和多感官交互方式的迷幻体验设计，并不只是把迷幻风格平面作品复刻照搬至数字媒体艺术空间中，而是要不断去寻求更生动、有启发性的迷幻感知体验，这才是新技术手段应用于艺术风格创新的关键所在。同时也存在部分艺术家一味地追求技术所带来的迷幻体验，过于注重形式从而忽略了内容层面的表达，这也是不可取的。如何在新媒体艺术的多感官互动场域中实现适度有益的迷幻体验，如何防止体验者不适的情况发生，仍然是我们需要进行不断实验与思考的重要问题，也是完善迷幻体验设计架构的重要工作。

基金项目

本文系广州美术学院导师与研究生联合科研项目，项目名称“广州美术学院数字媒体艺术的发展与应用研究”项目编号：6040122016LHKY。

参考文献

- [1] 张锦. 沉浸式互动影像装置——多感官体验的场域表达[J]. 新媒体研究, 2019, 5(15): 24-25.
<https://doi.org/10.16604/j.cnki.issn2096-0360.2019.15.007>
- [2] 刘小荷. 浅谈迷幻视觉设计的特征与应用[J]. 西部皮革, 2020, 42(24): 35-36.
- [3] 王雅欣, 曹向晖. 迷幻艺术在包装设计中的回潮与发展[J]. 绿色包装, 2023(1): 144-148.
<https://doi.org/10.19362/j.cnki.cn10-1400/tb.2023.01.030>
- [4] 王鑫, 赵聪霖. 美国迷幻海报视觉表达形式与个性特征研究[J]. 艺术教育, 2018(3): 167-168.