

共建家园：虚拟现实电视节目的艺术视角与数字记忆重构

文_郭春宁 刘洁 / 责编_一申

【内容摘要】虚拟现实（VR）通常被用作一种科技导向的独立媒体，但本文更关注其技术维度提供的艺术人文潜能，尤其是在沉浸式语境中考察虚拟现实电视节目的创新。由英国第四频道委托制作的虚拟现实电视节目《格伦费尔：我们的家》是一种具有艺术感召力的新节目样式。借由全景艺术时空建构，虚拟现实一方面激发了观众的同理心和想象力，另一方面在内容深化中探索数字记忆重构。由此，新型电视节目的艺术表现力和号召力，延展为一种社会共建力量。

【关键词】虚拟现实；新型电视节目；数字记忆；社会共建

一、“元年语境”中的虚拟现实节目创新

尽管虚拟现实（Virtual Reality，简称VR）自20世纪90年代起便已成为热点学术话题，但直至2013年借由技术设备的普及才逐步获得公众认知。虚拟现实的探索不仅为航天、医疗和教育领域的发展做出突出贡献，其技术与艺术性的融合发展也为整个电视传媒行业带来革新性的改变。“Virtual”（虚拟）一词出现于1959年，是指通过计算机软件呈现出来的非实体存在的图形及图像。^①随着计算机技术的快速发展，现在的虚拟现实可以360度全景再现立体空间，并通过观众（用户）的身体位移，与虚拟情景进行交互。

近十年来，尤其是外界对于商业投资的关注，使得虚拟现实及其尖端技术成为艺术新形态。具有前瞻性的电视媒体关注这一新科技的艺术性延展，尝试探索新形态的电视节目。以此为语境，本文聚焦虚拟现实新型电视节目的发展。^②虚拟现实提供了新的互动观看体

验。不同于线性播放的电视节目，虚拟现实需要观众穿戴目镜设备或在多投影环境中来体验逼真的图像、声音、触觉等。无疑，观众在这种体验中转变了视角和身份，从被动的观影变成了探索节目时空情景的主体，通过自身的沉浸式体验，参与极具真实感的重访事件和艺术性的记忆重构。

在数字媒体转型中，一些电视台纷纷关注并投入到虚拟现实电视节目的创新行列中。尤其从被称为“VR元年”的2016年开始，借由一系列富有艺术感染力和社会关怀的虚拟现实电视节目，譬如英国卫报（The Guardian）媒体集团的《6×9：在360度空间中探索独囚》、^③美国公共电视台（简称PBS）的《独囚之后》、^④英国BBC电视台的《我们等待》，^⑤及至本文所重点分析的案例作品英国第四电视台（Channel 4）的《格伦费尔：我们的家》，^⑥虚拟现实电视节目创新演进的序幕成功拉开。

这些作品体现了国际知名电视集团在应对变局时

的突破性转型，也折射出电视艺术视角向多维拓展的潜能。一系列虚拟现实的节目在创新中凸显了其在艺术—技术—媒介方面的可能性，也体现了电视节目对受众综合感受与互动体验的日益关注。

二、动态全景“重访”真实

2018年由第四频道委托制作的VR节目《格伦费尔：我们的家》（以下简称《我们的家》）是一部具有开创性的作品，它通过虚拟现实关注社会问题和突发事件，致力于共建失落的家园。

格伦费尔是位于伦敦北肯辛顿的一座24层住宅塔楼。2017年6月14日，这座大楼发生了火灾，导致72人丧生、上百人受伤，成为英国历史上最严重的火灾之一。

《我们的家》没有把焦点放在追究火灾事故责任上，而是以虚拟现实方式重建了发生火灾之前的格伦费尔大楼、街区和人们的日常生活。节目在曾经的住户中选择了五组受访者作为幸存者代表，通过采访让他们回忆自己对格伦费尔大楼的第一印象、为什么选择这里作为长期居所等。节目的虚拟现实制作团队以这座塔楼的设计底稿和街区实景资料为复原蓝本，以受访者们的回忆为具体线索，重新建构了格伦费尔塔楼和室内居所空间，以及周围的街区。观众在节目中可以看到这五组住户在自己曾经的家中接受采访、展开回忆。从建筑外部到公寓内部，观众可以体验在这座大楼里曾经发生的点点滴滴，与受访者一起回到了火灾发生之前的生活。

虚拟现实节目《我们的家》提供了观看的多种选择及观众自定义模式。如果在电视台线性播放《我们的家》，这个节目的时长为15分钟30秒。而如果观众选择下载节目内容并佩戴VR设备浏览，便可以离开电视机，自由选择观看地点和时间，譬如在自己的卧室或办公室中边走边看，动态“重访”格伦费尔之家。

（一）在动态时空中“重访”日常生活

首先，这个VR节目以三维动画方式重现了火灾前

的格伦费尔大楼及街区。在节目开篇，这座拥有127套公寓和227间卧室的创新设计的塔楼，在蓝天、白云的衬托下，明媚如画。楼下车流不息，塔楼高耸的顶端，一群鸟儿掠过，发出悦耳的声音。

进而，镜头切换到格伦费尔塔楼的内部，深入这个塔楼之内的一个个家庭里。节目选择了五组受访者（四对夫妇和一位单身女士），以代表不同年龄、种族、国籍、职业、宗教及文化背景的住户们，构成了这座建筑中形形色色家庭的缩影。

在采访中，五组受访者首先回答了关于他们对格伦费尔的“第一印象”的提问。借由幸存者的回忆，《我们的家》以全景的视角为观众重现了住户们对这座塔楼的第一印象，并建构起受访者和观众关于记忆的时空体。这个新的时空体是以住户提供的“第一印象”中的关键词为依据，采用VR技术搭建的，例如“明亮的窗户”“宽敞的起居室”“安全感”等。如安德烈亚和马西奥这对夫妇，他们回忆起当年第一眼看到这个公寓时，就展开了对未来的家的想象，计划要用漂亮的绿色植物装饰这个宽敞明亮的空间。第二对夫妇科琳娜和杰森则提及，当年他们一走进公寓就感觉这将是一个持久的居住空间。这对于在伦敦这样的大都市中奋力打拼的年轻夫妇来说并不容易，他们终于不必担心房东会在下个月让他们搬出去。第三对受访者也回忆了他们当年如何用巴基斯坦特有的织物装饰自己的家，表现了他们的文化背景和民族认同。

对火灾前的“格伦费尔之家”的回忆，既召唤观众在VR作品时空中“重访”当时的日常生活，亦表达出对失落家园“重建”的渴望。

（二）在动态采访中“重建”失落家园

采访往往能够直接提供时间、地点、人物和对话。作为一种新的沉浸式体验，虚拟现实呈现为动态的“采访”和共情分享，这为参与者提供了一种以超真实的方式返回事件原初之地，并通过重构记忆展示VR深入日常空间和公共议题的潜力。

作为这个虚拟现实节目的第四位受访者，莉莲的故事揭示了虚拟现实节目在多层记忆中形成数字存档，并通过创造性建构弥补创伤记忆的可能性。在采访中，莉莲提到她曾在乌干达失去了唯一的女儿伊丽莎白。作为难民辗转定居伦敦后，莉莲将女儿唯一的照片挂在客厅的墙上。而格伦费尔的这场大火不仅让她失去了伦敦的家，也让她再一次失去了女儿——女儿唯一的照片被火海埋葬。从物理层面上讲，莉莲确实失去了女儿的最后一张照片，但是借由虚拟现实技术团队，伊丽莎白的形象得以恢复，并再次悬挂在莉莲客厅的墙上。虚拟现实节目不仅形成了新的数字档案，也在动态“重建”中为遭受创伤记忆的居民进行了某种艺术治疗。

三、记忆建构的社会关系和互动体验

借由住户们的回忆和“重访”空间，观众不仅有机会进入公寓家庭、浏览住户们的客厅、卧室，品味墙上带有各种文化符号的装饰物；也能够深入大楼的电梯、顶楼等公共空间和体验邻里关系。这些互动体验不仅创造性地开创了一种实时搭建房间的模式，更通过重塑公共空间折射出伦敦的多元文化和社会网络。

（一）体验研究对象的社会关系

格伦费尔塔楼中的每个公寓，不仅是独立的空间单位，更是联动居民日常生活的记忆有机体。在五组主要被访者之外，《我们的家》制作团队还走访了这座塔楼更多的住户。这些受访者不约而同地提到，从这座建筑的顶层俯瞰伦敦是令人难忘的居住体验。

VR技术的全景体验功能使观众可以站在火灾前的格伦费尔的顶楼，感受到住户们的美好回忆，也激发起对这座具有伦敦地标意义的塔楼建筑及其周围环境的好奇心和想象力。观众除了可以参观这座18层建筑的内部结构，还可以体验不同族群的居民在格伦费尔大楼中的人际交往。《我们的家》的一个创新点是大楼的公共空间——电梯，这一连接上千住户的重要沟

通之地。观众们有机会重新“步入”这座大楼的蓝色电梯间，听到邻居们在电梯中的交流，这里常常能同时听到英语、意大利语、阿拉伯语、印度语和来自非洲的语言。然而，随着电梯的上升，电梯间逐渐变成一个黑色通道，周围螺旋式环绕着一幅幅火灾丧生者的照片。观众如同大楼里曾经的居民，感受到他们曾经的社会关系发生断裂，那些平时点头致意的邻居再也无缘相见。虚拟现实搭建了黑色的电梯通道，如同一个沉重的纪念碑。

虚拟现实不仅可以模拟物理空间，还再现了这座地标性建筑和伦敦这个国际大都市之间的文化联系。《我们的家》将私人之家和公共空间作为文化样本重构，把“真实”从物理空间体验推演至社会性和文化性体验。

（二）记忆联动的合作体验

《我们的家》旨在通过对家的回忆帮助住户们重建家园。这种重建不仅是在虚拟现实节目中的时空重构，也指向了召唤社区和更广泛社会力量的共同行动。

节目以动态视听的方式搭建曾经的“家”，在空空如也的黑色背景上，启动白色线条的勾描，快速赋予房间色彩和多样的家具，让观众感受到被访者当初选择这里作为家的喜悦心情和生活情趣。借助“明亮”“大空间”“安全感”“绿色植物”等一些被访者强调的对于家的渴望的关键词，《我们的家》对格伦费尔大楼的重构基于记忆，亦超越记忆。这种重建不仅是物质空间的建设，更是从内心开启的对于家园的理想性构建。

对失落之家的重建，也是艺术家、设计师、工程师、新闻记者和受访者借助虚拟现实一起合作的重建过程。因此，观众体验到的真实更进一步：除了体验物质的真实，社会关系的真实，还有隐含在作品背后的合作关系的真实，而观众也正是这种合作关系中的一分子。观众的某些参与往往是隐性的，但却形成重要的合作架构。“当真正沉浸在一个高分辨率、360度的虚拟空间时，观众要想保持与作品的距离，或者说使其

客观化会变得非常困难。”^⑦《我们的家》没有直接表现失火的现场，而是引导观众在黑暗背景中倾听被访者的回忆、体会到突发火灾时的无助和惊慌。虚拟现实通过创作者、亲历者和体验者的全方位合作，通过模仿现实并超越现实，帮助观众通过关系体验获得了对真实的全新认知。

四、视听结构与共情叙事的艺术创新

虚拟现实的创新需要技术与艺术的合力。正如美国学者罗伯特·威廉姆斯（Robert Williams）提出的：

“虚拟现实技术的稳步改进极大地扩展了我们创造令人信服的幻觉的能力。然而，从更深的层面来说，这些革新也促使人们对艺术的目的和本质进行更加意味深长的重新思考。我们似乎已经到达‘后人类’的世界中，艺术将扮演什么角色，它又能够扮演什么角色呢？”^⑧作为第四频道首部虚拟现实节目，《我们的家》以艺术合作和人文关怀为基础，探索记忆“场所”的可能性。电视节目由此拓展了新的视听结构、更指向一种新叙事，即通过探索动态记忆联结观众和事件亲历者，从而达成共情。

（一）记忆场所：视听结构的创新

虚拟现实在重构居室、建筑和街区的过程中赋予了作品新的叙事性。“不管是物质的还是非物质的，都基于人们的意愿或时间洗礼而转变成一个群体记忆下的标志性元素与场所。”^⑨最初由法国历史学家皮埃尔·诺拉（Pierre Nora）于1984年提出的“记忆场所”预言了虚拟现实的视听书写将更新观众的情感体验。

在《我们的家》提供的记忆场所中，观众们更切近地体验到受访者的表情和肢体语言变化，产生同理心。对于安德烈亚和马西奥来说，格伦费尔之家不仅有火灾之痛，也有着曾经迎接孩子降生的温馨记忆。VR技术建构的家居中，美丽的花朵预示着他们夫妇的第一个男孩即将出世，观众们也由此沉浸在一个充满香气的空间里，随着窗外的鸟鸣，感觉自己如同身在葱

郁丛林，忘却了大都市的钢筋水泥质感……在这个叙事段落中，夫妇二人最终露出了笑容，两人的身体也更加靠近，他们相互承诺要重建家园，更握紧了彼此的手以坚定这一信念。

《我们的家》中关于日常生活的视听细节体验起到联结作用，使观众们逐渐以大楼住户们的视角进行观察和追忆，由此更能够体会失去家园的痛楚，激发身为都市公民参与重建家园的同理心与责任感。

（二）共情叙事：重建家园的召唤与行动

在探索日常生活记忆的同时，虚拟现实节目由此成为一个新的社区和共建平台。正如《我们的家》的执行制片人 大卫·怀斯（David Wise）所说：“虚拟现实正在成为新的‘移情工具’，因为它能够召唤观众沉浸于他者的故事和世界中，并使其与之互动。”^⑩动态中的重访、记忆建构的社会关系体验乃至视听结构创新形成了其他媒体无法比拟的力量，虚拟现实以共情推进叙事。

《我们的家》在开篇和结尾使用了黑色进行结构上的呼应，艺术性地完成共情叙事。开场时观众被黑色背景中的醒目标题所召唤，结尾时则可以一边在空间中行走，同时听到大楼的幸存者对未来重建家园的寄语。在黑暗的时空中，人们能够感受到沉重，也有机会进行超越性反思。就像受访者在经历过大火后回忆道：

“我一开始感觉自己丧失了一切，我非常难过痛苦，但是过了一段时间我开始责备自己有这样的想法，因为我发现我还拥有最重要和最宝贵的——生命，有了生命我就拥有一切。”在某种意义上，《我们的家》中的黑色背景如同一座装备了开放式镜头的时空体，纳入了幸存者的追忆，也引发观众的反思。

虚拟现实节目的共情叙事也因与前沿艺术观念互动而产生了新的价值。40年前，先锋戏剧学者彼得·布鲁克（Peter Brook）在《空的空间》中提出新的实验方法，而这种戏剧事件也延展到了新世纪的电视时空开拓中。值得注意的是，“空的空间”所提倡的超越传统

舞台，将日常空间转化为戏剧场域的创新理论其实也受到了东方哲思的影响，提出了以“空”的方式疗愈创伤性记忆。共情叙事借鉴这些理论框架，得以通过戏剧性超越现实中的生离死别并拓展至更宏观的宇宙视角。

《我们的家》在黑色空间的首尾呼应中凸显“空的空间”的力量，整部作品都恰到好处地进行了“留白”，甚至以黑色作“白”，让观众在接触和深入大楼失火前的日常空间时保有自己的想象和参与性。

结语

虚拟现实作品不仅在大众媒体转型中大放异彩，而且通过跨学科合作推进电视台的节目创新。《我们的家》的主创人之一、导演西沃恩·斯诺尔顿(Siobhan Sinnerton)在采访中提到：“创新是第四频道的核心使命，因此，我们很希望探索新方法，提供电视的最佳叙事。我们希望这一节目能使观众对于塔楼建筑发生火灾前的状况形成独特的视角和见解。”^⑩第四频道的这项工作展示了电视台作为公共参与平台，最大程度发挥了导演、动画师、记者、作曲家之间的艺术协作能力，也调动了公益基金和更广泛的社会资源。

《我们的家》通过多角度重新审视悲剧事件，借助动态视听方式重构火灾之前的日常生活，以虚拟现实节目的数字记忆形成了“艺术—技术—媒体”的创新合力，让受访者和更多观众有机会通过重访而启动重建。

注释：

①虚拟现实最早由达米安·布罗德里克(Damien Broderick)在1982年的科幻小说《犹大曼荼罗》(*The Judas Mandala*)中提出。20世纪70年代，米伦·克鲁格(Myron Krueger)提出了“人工现实”(Artificial reality)一词。英文“人工现实”的词组关系启发了虚拟现实(Virtual Reality)这一名词的组合方式。虚拟现实的应用可以包括娱乐(即视频游戏)和教育目的(即医学或军事训练)等领域。与虚拟现实相关的技术形态包括增强现实(Augmented Reality)和混合现实(Mixed Reality)。

②经历了30余年技术实验和艺术探索，虚拟现实形态在2016年因成本降低有了极大的普及和新的发展，因此也有把2016年称为“虚拟现实元年”之说。此后虚拟现实作为新型电视节目被重要电视平台所关注。虚拟现实电视节目往往涉及：

(1)动画结合实景拍摄。(2)全景数字叙事。(3)激发沉浸式互动观看。

③这一虚拟现实作品可见于<https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9a-virtual-experience-of-solitary-confinement/>。

④这一虚拟现实作品获得2017年杰出沉浸式叙事大奖(Excellence in Immersive Storytelling)，可见于<https://awards.journalists.org/entries/after-solitary/>。

⑤这一虚拟现实作品可见于<https://www.aardman.com/aardman-and-bbc-rd-launch-interactivevr-experience-wait/>。

⑥这一虚拟现实作品可见于<https://www.channel4.com/programmes/grenfell-our-home/articles/all/about-grenfell-our-home/5867>。

⑦[德]奥利弗·格劳：《虚拟艺术》，陈玲译，清华大学出版社2007年版，第148页。

⑧[美]罗伯特·威廉姆斯：《艺术理论：从荷马到鲍德里亚》，许春阳译，北京大学出版社2009年版，第264页。

⑨Nora Pierre. *Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire*[J]. *Representations*, 1989, 26: 7-25.

⑩采访来源于网络新闻：<https://59productions.co.uk/project/grenfell-our-home/>。

⑪采访来源于网络新闻：<https://www.channel4.com/programmes/grenfell-our-home/articles/all/about-grenfell-our-home/5867>。 C

作者郭春宁系中国人民大学艺术学院设计系副教授、中国人民大学数字人文中心研究员，刘洁系中国人民大学艺术学院音乐系副教授、中国人民大学数字人文中心研究员；本文系国家社科基金重点项目“影视人类学的理论反思与应用实践研究”（编号：18ASH014）的阶段性研究成果