

网络文学与网络文化专题研究(三篇)

网络文学的虚拟现实

欧阳友权

(中南大学文学院,湖南长沙,410083)

摘要:虚拟现实是数字化技术自动生成的人机互动仿真系统,网络文学是对它的文化表达。探讨网络文学的虚拟现实需要从艺术美学上廓清其学理维度:即虚拟真实的图像化呈现方式,将引发互联网上语言文本与多媒体文本的互文性审美新变;虚拟现实所蕴含的虚与实的超越逻辑,将创设人与对象之间的新型审美关系;虚拟现实所依凭的时空内生性,将达成人的开放性与未完成性的技术化审美拓展。

关键词:网络文学;虚拟现实;艺术美学分析

中图分类号: I0

文献标识码: A

文章编号: 1672-3104(2006)02-0242-05

网络创作是在线漫游的文学网民在“赛博空间”(Cyberspace)里演绎虚拟现实,网络文学作品就是对这种虚拟现实的文化表达。问题在于基于虚拟现实的文化表达在何种意义上超越现实又超越已有的艺术真实,构成文学精神内容审美表征的价值资源,使网络在线的文学漫游挣脱虚拟话语置换的叙事圈套,而成为数字化生存中人类心灵苏生的审美镜像和诗意安顿,是需要我们“面向事物本身”对之作本体清理的。

“虚拟现实”(Virtual reality,简称“VR”)这个在生活中自相矛盾的概念,在网络世界中却成为一种“真实”的存在。在计算机领域,“虚拟”被认为是“本身不是物理独立,而是通过软件实现的存在”。它是一系列高技术的汇聚,这些技术包括仿真学、计算机图形学、人工智能、人机接口技术、传感器技术、多媒体技术以及高度并行的实时计算机网络技术等。这些技术共同生成一个交互式的人工现实,这便是“虚拟现实”。虚拟现实是数字化技术自动生成的虚拟仿真系统,能作用于人的视、听、触觉,使之产生身临其境之感。

“虚拟”可以分为想象性虚拟和呈现性虚拟。人类最早的虚拟都是想象性虚拟,如古代神话的虚拟世界、传统艺术的虚拟世界就属于想象性虚拟。赫西俄德的《神谱》,中国古代传说中的“后羿射日”“精卫填海”等,不过是人类祈望征服自然力的想象形

式;“观古今于须臾,抚四海于一瞬”(陆机)是大胆的虚拟,却无从实际呈现。这种虚拟的东西无论多么生动逼真,它们都不是现实的,也不是真实的,而是想象的、虚幻的。网络虚拟则不然。基于电子数码技术的网络虚拟是一种呈现性虚拟。呈现性虚拟能通过电脑虚拟人类生存的现实世界,如虚拟社区、虚拟城市、虚拟战争、虚拟产品、虚拟商店、虚拟学校、虚拟博物馆、虚拟银行、虚拟主持、虚拟乐队等等,还能虚拟神话世界、艺术想象世界乃至未来世界等在现实中非实存的东西,如让已经作古的电影明星复活、让金字塔中的木乃伊重返人间、到天堂的银河里去游泳、在人类血管里穿行等等,甚至能虚拟人的视觉、听觉、触觉、嗅觉、味觉或者直觉等身体和心灵感觉,并让它们与现实、与他人产生实时交互的联系沟通。这样的虚拟不是现实的,但却是真实的,可以予以重现和访问的。这种虚拟现实显现和创造的是一个与现实世界完全不同的数字化世界,一个人类新的生存家园——这里可以有社区和街道,有商店和银行,有工厂和学校,有旖旎的自然风光和鳞次栉比的高楼大厦……总之,举凡现实世界中有的或没有的,这个虚拟世界中都可以有。所以,有人预测,当第五代计算机(智能计算机)出现后,人类终将与另一种等同或超越于人类的智能机器一同分享地球。

虚拟现实可以看做是人类在与电脑系统进行交互时参与和体验赛博文化生活的一种方式。其功能

是：多媒体系统感知性，VR系统有感知视、听、触、嗅、味等多种信息的能力；沉浸感(immersive)，用户将感觉不到身体所处的外部环境而融合到虚拟世界中去，甚至为之陶醉而不能自拔；交互性(interactive)，用户可以通过三维交互设备直接控制对象并形成互动；自主性(autonomy)，VR世界中的物体可按各自的模型和规则自主运动。模拟性(imitability)，虚拟现实是计算机三维图像和三维音频系统对真实景象的逼真模拟。还有网络通信(web communication)。虚拟真实可以通过网络实现共享，使用者通过自行规定并塑造虚拟世界中的物体和活动，可以不用文字或真实世界的指称来共享幻想的事件^[1,2]。

根据交互界面的不同，计算机上的虚拟真实系统分为不同类型，这些类型主要有：①“世界之窗”(window on world systems)。这种系统使用普通的计算机监视器来显示虚拟世界，用户通过键盘、鼠标来控制虚拟世界中的运动，如同通过窗户观察世界一样。这是目前应用最多、实现最方便、最经济的一类VR系统。②“视频映射”(video mapping)。它是使用视频输入设备将用户的身影与虚拟世界的图像合成在一起，用户通过监视器来观察自身与世界交互的系统，是“世界之窗”系统的一个变种。③“沉浸式系统”(immersive systems)。这是最理想的VR系统，它完全将用户的视觉及感觉包容在虚拟世界内部，用户看到、听到、碰到乃至闻到和尝到的都是虚拟世界中的物体。这种系统常常要借助数据服、数据手套和头盔显示器等提供视场和音效；或者用多个投影显示建造一个“洞穴”或房间，让观察者获得三维空间的真切感。④“遥控系统”(telepresence)。这种技术是把真实世界中的远程传感器与操作者的感觉联系起来。如用摄像头传递远方交际对象的境况，并与自己对这种境况的反应产生网络实时互动，还有如观察在异地用带有摄像机的机器人处理危险情况、医生利用窥镜作遥控手术等。⑤“混合系统”(mixed reality)。这是遥控系统和VR系统的集成，即把计算机生成的图像与真实世界的图像合成在一起。比如，医生在作脑外科手术时看到的可能是预先用CT扫描获得的图像与实时超声波扫描图像的叠加图像，战斗机驾驶员看到的则是地图与数据的合成图像等^[2,3]。

由于计算机及其互联网的迅速普及，有关虚拟真实的问题已成为理论界的“显学”，除了技术科学的探索外，许多人还是从哲学、社会学、文化学、美学的视角讨论它。随着技术的艺术化与艺术的技术性、生活的审美化与审美的生活化这两种文化现象的日益彰显，虚拟真实的艺术美学思辨终归会形成自己的学理维度。

首先，虚拟真实的图像化呈现方式，将引发互联网上语言文本与多媒体文本的互文性审美新变。文学是语言的艺术，网络文学也不例外，网络作品中的“文学”部分也是以语言为媒介的，目前网络上的原创文学基本上还是纯文字的表达。但网络文学的数字化方式和虚拟真实的表现内容，会使得网上的文学呈现出“图文并陈”和文字-图像-声音“三位一体”的文本形态。我们知道，数字化的“比特”可以直观地显示为文字符码、数字符码，也可以自动转换为图形图像和音乐音响等视频和音频元素，这种转换交由机器(计算机硬件和软件)来完成，因而是轻而易举就能够实现的。这使得网络创作比以往任何一种创作方式都更容易采用多媒体并用的技术手段，导致文学与综合艺术形式的渗透与兼容，形成网络文学文本的艺术变异，乃至最终使网络文学成为这种文学本身的掘墓者——网络上的纯文字文本会越来越少，多媒体文本将越来越多，网络文学让位于网络综合艺术、网络动画(flash)文化，甚至网络游戏，都是不难预测的发展趋势。这里就出现了一个网络文学的审美悖论：一方面文学是语言的艺术，另一方面由于虚拟真实必须借助图像化表达而使网络文学走向多媒体艺术，将消解或者改写文学既有的理论成规。解答这一观念悖论的审美策略是认同互联网上单媒介文本与多媒介文本并陈的艺术现实，调整原有的文学观念，以互文(intertextual)审美的方式，将文字阅读与图形影像、音响音乐欣赏结合起来，实现虚拟真实艺术化与网络文学多媒化的间性统一，在文字形象的间接性与图像、音频的直观性的彼此交融与相互映衬中，走进网络文本的审美性。

其次，虚拟真实所蕴含的虚与实的超越逻辑，将创设人与对象之间的新型审美关系。虚拟与实在一直是认识论中的一对矛盾。在传统美学理念看来，虚拟(虚构)是属于心理活动和艺术范畴的东西，人类只能生活在实在世界，而不能生活在虚拟之中。

人类美学史确认的一个基本观念是:艺术要反映第一性的“实在”之物,而“虚拟”则是观念化的想象之思,虚拟切入的是艺术创作过程而不是艺术表现的对象。即使是表现神话、荒诞、幻想式生活,也是“人间的力量采用了非人间的形式”,是实在之物的艺术折射。这一美学逻辑各斯理念的逻辑周延性在数字化生存的时代正遭到虚拟真实的改写。网络的虚拟真实技术调整了“虚”与“实”的原有关系,改变了传统的实在观。我们过去所信奉的一个个体大思精的艺术美学体系,无论是“主观论”“客观论”或“主客关系论”,其逻辑根基都是植根在主客分立的实在论基础之上的。艺术审美所要反映的“实”,是指具有客观现实性(或物质性)的事物,“虚”是指通过语言符号中介创造的思维空间和符号空间里预设的想象性事物,它是艺术表现方式而不是艺术表现对象。“虚”与“实”界限分明,不可僭越。虚拟真实的出现从根本上消解了“实”与“虚”“物质”与“精神”“现实性”与“可能性”的原有界限,它借助电子数码技术,在思维空间、符号空间中“嵌入”各种在场情境,创造了异于现实实在、又不同于想象可能性的虚拟空间、数字空间,形成了网络世界的虚拟真实。这种虚拟空间里的真实指向不可能的可能,使不可能的可能在人类的感知领域第一次成为一种真实性存在。于是,虚拟真实不仅超越了认识论中的虚实二元性,也超越了波普尔(Karl Popper)提出的“三世界”划分理论^①。从此,哲学认识论增加了一个新的认知层面,艺术添加了一个新的表现对象,美学也面临着一个全新的命题:艺术在表现人与现实之间的审美关系之外,还需要表现人与虚拟真实之间的审美关系,因为“虚拟”已经成了“现实”的一部分,“虚拟真实”成了“真实”的存在。艺术表现这样的“真实”,是艺术的丰富,也是美学的延伸。正如有专家所言:虚拟真实开拓了人的思维空间,使现实本身变成了一个小概念。因为在虚拟真实看来,所谓实在性无非是从以前的一种可能性发展而来的,因而从逻辑上说,现实性只是对一种可能性选择。虚拟则展开了其他未被选择的可能性,并在虚拟中使其成为虚拟空间的真实,这便大大开拓了人的选择空间。

由于虚拟真实能将现实世界事物的观测量转换成比特数据流,再利用这种数据流确定的参数,生成具有光影、声音、色彩、三维时空运动等感觉特性,使

虚拟的事物不受常识和因果律的限制,不仅能虚拟实存的事物,即现实性虚拟,如虚拟爱情(网恋)、虚拟快乐(电游)、虚拟生存等,也能对现实作超越性虚拟,即对可能性的虚拟,如虚拟战争、虚拟未来等,还可以作背离现实的悖论的或荒诞的虚拟,如对“方的圆、红的绿、圆的方、绿的红”的虚拟。这种虚拟真实对虚实关系的逻辑超越,创生并设定了人与数字世界之间的新型审美关系——虚拟审美,用虚拟的艺术表现虚拟真实,从而实现网际艺术虚拟中的虚拟,使网络审美超越与实在之物之间的比照和印证。一些在网上蹿红的小说如表现虚拟爱情的《数字化精灵》,表现虚拟未来的《灰锡时代》,演绎虚拟历史的《CEO李煜的悲惨世界》,描写虚拟生存的《送你的名字上火星》等,便是表现这种审美关系的网络文学佐证。

再者,虚拟真实所依凭的时空内生性,将达成人的开放性与未完成性的技术化审美拓展。网络空间是一个人性化空间,是为了适应人性可能性和人的身心发展需要的一种技术文化塑模。按照法国社会学家卡隆(M. Callon)的观点,技术并非单纯的同质要素的组合,而是由人、技术、文化等异质性要素相互联结融合而成的,虚拟真实就是人的因素(设计者、使用者)、技术因素(现实模拟、符号仿真、时空挪移)和文化意涵(数字化文明)等要素共同建构的结果。如果说赛博空间是人与键盘、鼠标、显示器、光缆、工作站、网页、他人打交道时,对人性的不确定性和未完成性的创生性敞开,那么,在这个敞开的空间中的虚拟真实便是对这种敞开的技术化审美表征。在人文价值理性的意义上,赛博空间不仅仅是数字化的公共电子牧场,虚拟真实也不仅仅是价值中立的信息容器,相反,赛博空间的虚拟真实负载了人的精神旨趣和人性的价值诉求。网民在线漫游时的虚拟实践不仅是技术操作过程,也是主体意志的实现过程和完善人性的能动选择过程。因为说到底,任何一项科学技术的创新都是“工具对人的反向适应”,是“人的目标为契合工具的特性而进行的调整”^②。

人对满足自身需要的物质需求和精神诉求是在一个自然历史和社会历史给定的时空条件下不断实现的。基于认知能力、科技水平和生产力发展的限制,人类常常难以超越广延性逻辑时空的局限而最

大限度地追求人性的完善和丰满,实现生命的价值与意义,只能以“此在”的存在方式“在世界之中存在”(being-in-the-world),通过“在之中”的时空本体预设,在给定的条件下按客观规律去行事。给定的时空条件是生命满足的规约,也是人性开放性的建构动力,因为人的活动不仅仅是自然的“生命的活动”,而且还要从事社会化的“有意识的生命活动”,他“通过实践创造对象世界”,从而在实践的基础上将自然的“生命的活动”与社会的“有意识的生命活动”统一起来,按照任何物种的尺度、按照美的规律来塑造。

从时空选择与人的生存关系上说,人在实践中塑造自身要通过两种方式:时空外延和时空内生。前者是探求控制和改造自然的有效性,以拓展以往生活时空的边界,或者不断修订认知图式,规避世界不确定性带来的风险,通过精神世界的不断追求和满足,走进更为广阔的文化和交往空间,以获得完善人的未确定性的精神形式;后者则通过技术媒介在物质生活空间和精神生活空间之外重新开辟虚拟空间,用虚拟真实弥补现存世界的不足和尚未发现的环节,探寻人的创造力的可能性来丰富人性不完备的层面,突破生存时空对人的局限性,使不可能的东西成为“真实的可能”。虚拟真实就属于这种方式。

虚拟真实的实现方式不排除时空外延的技术拓展和复制,但更主要的方式是以时空内生达成灵境嵌入。有专家预言:“现代性时空的拓展与传统的时空拓展的差别在于,传统的时空拓展是以‘外延’为主,而现代性时空拓展则在外延的同时出现了‘内生’。”^[4]外延的拓展是对“有”的扩大,内生的获得则是对“无”的创生,就是要在物理时空中“挖出”(lifting out)一些生活的碎片,或“无中生有”地虚拟出一些生活场景,然后将它们“嵌入”(inlay)到电脑空间,这便是虚拟真实的时空内生。在这样的时空中,时间被抹去历史纵深感又被挤压成记忆的碎片以后,转换成了空间的背景;原有的物理空间则变成了符号拼合的虚拟镜像,即马克·波斯特所说的“电子媒介阶段的信息的模拟”,它带来的是“持续不断的的不稳定性,并将使自我去中心化、零散化和多元化”。它所显示的“镜映成像”(mirror reflections)让“实在与虚构、外与内、真与伪在寓意朦胧的波光中摇摆不定,使得这个世界里的主体没有停泊的锚,没有确定

的坐标,没有透视的角度,没有明确的中心和清晰的边界”^[5]。

不过时空内生的虚拟真实决不是与主体无关的技术游戏,而是人通过思维构建体现的人性意志印迹的创造性成果。美国当代人类学家格尔兹(Clifford Geertz)曾说:“人是悬挂在由他们自己编织的意义之网上的动物。”^[6]虚拟真实就是人类用数字化技术编织的意义之网。虚拟最终还是手段,而不是目的,其终极目的在于它的人文审美的附加值——只有人性化的意义承载和价值实现,人的创造潜力的发挥和开拓,人所永恒追求的合规律与合目的的辩证统一,以及人所期待的必然与自由的审美化调解,才是虚拟真实的技术美学归依。正如海德格尔在谈到技术的转向时所说的,技术不仅仅是“求知”,那样会使技术成为“最具毁灭性的东西”,“人只有作为在的牧者,等待着在的真理,他才能指望达于在的天命,而不至于落到一味求知的水平。”^[7]技术在本质上是人性开放式演进的价值载体,而不仅仅是工具,这种本源意向使技术活动成为人的内在向度:技术既是人的自我创造、自我展现的过程,也是使自然和人的创造物被再造、被展现的过程。人创造了技术化的虚拟真实,虚拟真实则反映了人的开放性的本质力量。技术的演进和生活世界的开拓源于人性的开放性和未完成性,正是由于生活世界无止境地向前拓展和铺陈,人性的深度得以从潜在状况中显现出来,而赛博空间中不断演绎的虚拟真实,就是一个正在我们面前敞开的开放的人性实验室。

注释:

① 波普尔为论述科学知识的客观性,于1967年发表了《没有认识主体的认识论》的演说,提出了“三世界”划分理论:第一是物理客体和物理状态的世界;第二是意识状态或精神状态的世界;第三是思想客观内容的世界,尤其是科学思想、诗的艺术和艺术作品的世界。见波普尔《没有认识主体的认识论》[N].纪树立编译,《科学认识论进化论:波普尔哲学选集》[M].北京:三联书店,1987。

② Daniel Chandler. Engagement with Media: Shaping and Being Shaped, Computer Mediated Communication Magazine, 1996. (<http://www.aber.ac.uk/~dgc>)

参考文献:

- [1] 迈克尔·海姆. 从界面到网络空间:虚拟现实的形而上学[M]. 上海:上海科技教育出版社, 2000.
- [2] 韦有双. 虚拟现实与系统仿真[J]. 计算机仿真, 1999(1): 68-69.
- [3] 崔晓西. 流动的边界——网络与信息[M]. 厦门:厦门大学出版社, 2000.
- [4] 曾国屏. 赛博空间的哲学探索[M]. 北京:清华大学出版社, 2002.
- [5] Mark Poster. The Mode of Information[M]. Cambridge: Polity Press in association with Basil Blackwell, 1990.
- [6] 克里福德·格尔兹. 深描:迈向文化的阐释理论[A]. 二十世纪西方美学经典文本(第四卷)[C]. 上海:复旦大学出版社, 2000.
- [7] 海德格尔. 人,诗意地安居[M]. 桂林:广西师范大学出版社, 2000.

Virtual reality of network literature

OUYANG Your-quan

(College of Literature, Central South University, Changsha 410083, China)

Abstract: Virtual reality, an emulational system interacted between human and machine, is produced automatically by digital technology. Its cultural expression is the network literature. Discussing the virtual reality of network literature needs to clarify its academic dimension from the perspective of artistic aesthetics. In other words, image presentation mode of virtual reality will generate great change of aesthetic intertextuality between internet language texts and multi-media texts. Transcendental logic of unreal and actual, which is contained within virtual reality, will produce a new aesthetic relation between human and object. Inner characters of time and space, which the virtual reality clings to, will realize the technical aesthetic expansion of humans' openness and unfinishedness.

Key words: network literature; virtual reality; analysis of artistic aesthetics

[编辑:苏慧]