

网络文学的美学追求

单小曦

内容提要 网络文学的健康发展及其理论建设需要澄清网络文学的美学追求。网络文学的严格学理定位应是“网络生成文学”。网络生成文学即计算机网络启动传播性生成、创作性生成和存在性生成等全面审美生成活动的产物。网络生成造就出的数字虚拟创作模式、复合符号性赛博文本、“融入”性审美体验,构成了网络文学的审美特质亦即美学追求。

经过十六七年的发展,中国网络文学生产已蔚为大观,举世瞩目。不过自从这种文学诞生直到今天,网络文学并不存在的声音一直没有间断^①。对此首先需要明确,网络文学不仅理应存在,而且是世界范围中的事实存在。即按学理逻辑,网络文学可以成为一种不同于印刷文学的独立文学范式;同时,这种文学范式已经成为了世界文学发展史上不容抹杀的事实。但也要承认,上述质疑并非没有一点道理。中国大陆网络文学从一开始就延续了传统印刷文学的基本生产体例,并很快走向了片面产业化发展道路。中国网络文学研究又拘囿于为本土文学实践作经验总结的思维定式,在阐述网络文学独立性问题上始终乏善可陈。网络文学的健康发展和成熟的网络文学理论建设,都需澄清网络文学的审美独立性亦即美学追求。

一 网络生成文学

一个时期以来,网络文学引起众多非议,首先在于网络文学的学理定位不够清晰。网络文学的严格学理定位既不应是西方、中国台湾等地区认定的“网络超文本文学”,也不是中国大陆所说的“网络原创文学”,而应是“网络生成文学”。

在数字技术发达的西方国家,网络文学实际即网络化数字文学(Digital Literature,也被译为数码文学)或电子文学(Electronic Literature),凯瑟琳·海尔斯(N. Katherine Hayles)称之为电子文学“第二代”^②。这种文学充分地利用了高性能计

算机、制作软件和网络为文学生产提供的可能空间,在更深层次上开掘出了传统平面线性文学所无法具备的文学特征。以这样的文学现实为依据,西方学界认为:“网络文学——这是指那些只有在互联网上才能实现其特性的超文本文学。”^③中国台湾数字文学自20世纪90年代初开始就沿着“网络平面文学”和“网络超文本文学”两个方向发展。尽管“网络平面文学”也获得了较大的发展,但在台湾理论批评界看来,这类文学“只能看成是‘在网上传布的文类’,它与在其他媒介传布的文学除了媒介改变之外,本质毫无不同,故不能单独成其为文类”^④。如此,“网络文学,属于超文本文学(hypertext literature)作品”^⑤,中国大陆从一开始就把目光集中在了汉语“网络平面文学”之上。尽管中国大陆网络文学研究也在一定范围内看到了西方、台湾的某些“网络超文本文学”创作现象,但由于这类创作在大陆数量少、质量低,大多数批评家和学者对此都采取了不以为然的态度。这样,大陆所认定的网络文学实指一般而言的“网络原创文学”,也即台湾学者所说的那种不能构成“新文类”的“网络平面文学”。

西方和中国台湾对网络文学的学理认定体现出了迫切确立一种“新文类”的理论诉求,具有较大的探索价值。不过也有较明显偏颇。一方面,把当下世界范围内特别是中国大陆海量生产的“网络平面文学”排除在网络文学之外,很难为人们所接受。另一方面,超文本强调多向性叙事结构和网络化文本形态,本是用于解释前网络时代

的数字文学文本的。而网络化的数字文学文本已经从超文本结构转移到了作者与接受者的交互行为过程本身,此即数字化“赛博文本”(Cybertext)。今天以“网络超文本文学”定位网络文学已经显现出了一定的局限性。稍作分析就不难发现,大陆一般而言的“网络原创文学”实际所指即“网络原创文学”,而非“网络原创文学”。其中的“原创”是相对于“印刷文学网络化”中的“非原创”而言的,其实质还是按照印刷文学惯例进行的文学创作。必须承认,此时的计算机网络也会使文学的语言表达、语体风格、作家身份、叙事形态、流通方式、读者地位、文学功能等方面发生一定的变化。但这些从根本上还是网络为文学传播而非文学创造带来的变化。可见,所谓“网络原创文学”不过属于不典型、不充分的网络文学,即“网络传播的平面文学”。

看来,将网络文学定位为“网络超文本文学”和“网络原创文学”都有不尽人意之处。若要给网络文学做出更合理定位,必需同时满足现实和逻辑两个基本维度的要求。从现实维度说,网络文学属于世界范围内计算机网络席卷文学领域的产物,世界具有代表性地区各种类型的文学生产实践都应成为事实依据。如果只从某一地区某一类型的文学生产出发,必然出现理论把握上的偏颇。从逻辑维度说,思考作为一种新范式的网络文学“理应如何”,应把媒介看成文学存在要素。网络文学当然理应是一种文学,但它必须是作为这种文学存在性要素的数字技术、计算机网络运用于文学活动,与人类主体合作“生成”出来的一种特殊性文学,否则就不能成其为网络文学。亦即“网络生成”才是使网络文学呈现出独特面貌的根本力量,只有抓住这个根本力量,才可能为网络文学做出合理定位。这样,“网络生成”也就成为了网络文学成立的逻辑起点。以“网络生成”为逻辑起点,我们可以把网络文学定位为“网络生成文学”。

这里的“网络生成”起码应体现在如下三大方面:第一,计算机网络作为文学载体媒介的传播性生成。在媒介环境学视野中,任何载体媒介都具有传播的“偏向性”,即使在传统硬载体媒介时代,媒介转换也会在一定范围内带来文学形式的改变。比如,公元前7世纪希腊“抒情诗的勃兴,就归功于莎草纸的流布”^⑥。计算机网络作为

高科技的产物,是人类历史上迄今为止最具能产性的传播媒介。因此,即使是按照印刷文学惯例进行的文学创作,如果使用计算机网络书写、传播,也必然会生成出某些不同于印刷文学形态的新特点。一般而言的“网络原创文学”就是在文学传播层面、在媒介增值角度通过计算机网络生成出来的文学形式。第二,计算机网络作为“赛博格作者”(cyborg author)的创造性生成。作为数字技术的产物,计算机网络不仅可以带来文学传播层面的信息增值,更可以深入文学创作层面创造出更独特的审美质素。在充分的网络文学活动中,计算机网络与文学活动中的世界、主体、符号等诸多具体元素形成水乳交融、相互作用、互相建构的关系,使一种“网络化”的文学存在方式(而非实体性的“本体”)得以显现。而在这样的关系体中,主体亦即作者、接受者是最具能动性的要素。它们的能动性既体现在文学信息的创造和联合再创造方面,还体现在激活其他要素的潜能方面。当主体充分使用数字技术的时候,计算机网络的媒介潜能被激活,进而就有可能从信息承载、传递走向参与信息创造层面。而一旦如此,人类主体(作者、接受者/合作者)和计算机网络就可能结合成为“赛博格作者”。“赛博格作者”指的是一种人一机结合的创作主体。有西方学者说:“万维网和各种软件,它们使人类作者和机器缔结为一种新的类型。……因此,计算机(网络)不能仅视为一种写作的工具;毋宁说,它是数字写作的创作过程中的助手。在这种人一机关系中,很难——甚至是不可能——判定到底谁要为创作的最终结果负责,我所说的赛博格作者指的正是这种人—机的结合。”^⑦即是说,在充分的网络文学活动中,数字媒介的能动性已经充分被调动起来,它已经和人类主体结合成了新的创作主体形式,充分的网络文学文本,直接就是这种人机结合的赛博格作者的创造物。第三,计算机网络作为文学存在境域的存在性生成。如果数字技术被充分使用,计算机网络的媒介潜能得以充分开发,还会使网络最大可能地发挥媒介之为媒介的居间、谋合、容纳、赋形、建构等媒介性功能,网络也会在最大程度上成为容纳所有其他文学元素并相互激发、使存在“在起来”的生成境域。此时,数字技术、媒介已经超越了作为传播

和创作工具的范围,而成为了将诸多文学活动要素(存在者)收拢一处的一种“聚集”。此过程中,“技术就不仅是手段。技术乃是一种解蔽方式”;“它也是标示精湛技艺和各种美好艺术的名称……属于产出……它乃是某种创作”^⑧。这种“产出”和“创作”不属于上面所言的形而下层面的传播增值和赛博格作者的具体创作,而是数字技术媒介在存在层面发挥解蔽功能使意义本源性发生的存在性生成。

通过传播性生成、创作性生成和存在性生成等基本生成方式,数字技术、计算机网络给人类文学的一个领域——充分使用数字计算机网络的文学领域带来了一场重大变革,继口头文学、书写一印刷文学之后,作为人类文学新范式的网络文学得以诞生。尽管“网络原创文学”和“网络生成文学”都有现实存在的理由,但网络文学的美学价值指向必然体现在后者即充分的网络文学活动中。“网络生成”活动以人类主体能动性为主导,以数字技术、计算机网络媒介性功能充分使用为前提,此时,数字技术本身的艺术性已经开启,计算机网络已经将文学推进到了一个新境地,印刷文化时代建构起来的文学创作、文本形态、审美方式等都发生了革命性变化。如此,一种拥有审美独立性和存在方式的网络文学才真正成为了可能。

二 从语言再现到数字虚拟

网络生成活动使文学创作模式发生从“再现”向“虚拟”的转变。数字虚拟构成了网络文学美学追求的重要方面。

传统媒介时代的文学创作模式可以用“再现”来概括。再现(Representation)包括摹仿、表现、表征、表象等多种意思,总体上即通过一定的媒介符号把某种事物呈现出来的行为动作,它一般要涉及世界、主体、媒介三元关系。按拉曼·塞尔登的说法,“‘再现’可以指图画般的生动描绘或以象征表现外部客体,也可以揭示人性的一般普遍特征,或呈现自然世界外部客体后面的理想形式”^⑨。如此,文艺领域的再现可以涵盖古希腊至20世纪以来书写一印刷文学范式中的大多数创作活动。问题是,无论在义涵上侧重于“摹仿”、“反映”、“表现”还是“表征”,传统书面文学大

都体现为按照类比再现法则进行创作的活动,特别体现为以类比性文字符号在原子载体平面上排列呈现审美信息的过程。相对于传统文学中的再现,网络文学创作可概括为“虚拟”。“虚拟”(virtualization)的本意并非仅仅停留在与真实(the actual)对立的“虚构和非现实存在”(the fictive and the nonexistent)的东西之上,还有力量(force)、强力(power)、潜能(potential)等意义^⑩。皮埃尔·列维(Pierre Lévy)突出强调了虚拟作为潜能的一面:“按照严格的界定,虚拟与虚假、虚影或虚构毫无关系。虚拟并非真实的对立面。相反,它是多产而有力量的可以拓展创造进程的一种存在方式。”^⑪瑞安认为,传统时代平面文本“再现”也是一种“虚拟”,但数字超文本“就不只是一个虚拟文本,而是内部虚拟潜能向更高层次的提升”^⑫。那么,这种“向更高层次的提升”具体表现在哪里呢?蒂莫西·默里(Timothy Murray)关于数字美学“将艺术创作的再现(representation)转换为了虚拟(virtualization),从仿肖(resemblance)走向了模拟(simulation)”^⑬的观点,也许是比较有见地的回答。

当代数字虚拟已经发展出了传统“再现”无法涵盖的新质素,这主要是由默里所说的新兴“模拟”法则带来的。传统环境下的虚拟的确可以涵盖再现。但在数字技术的推动下,数字虚拟已经从一般性的再现、虚构走向了模拟,这就使当代虚拟远远超出了再现的范畴。如果说再现反映了虚拟的古典意义,那么,模拟则标识着虚拟的当代义涵。比如马格利特的名画《形象的叛逆》画了一只烟斗,这是典型的再现形式。如果使用数字动画技术使这只烟斗活动起来,并通过某种设置,欣赏者点击鼠标就能够从烟斗中冒出烟来,这就成了一件模拟作品。再如关于一片风景的绘画、文字描写和影片都是再现作品,而对此允许参与者在其中,“航行”的3D仿真系统就是模拟作品。从对比中可以见出,再现文本或者是静态画面,或者是已经完成的叙事序列的固定呈现;模拟文本则是一套仿造事件活动状态的“行为建模”(act of modeling)和“动力系统”(dynamic system),或者说文本即动作过程本身,而非行为结果的固定呈现。再现活动是“通过人们已经总结和推断的法则来描述事件”,但不能被用于即时的干预、改变

文本形态和叙事进程；模拟活动则是把兴趣点集中于非观念性“行动法则”（behavioral rules），“并把它实时运用于特别案例”以干预它的行为进程^⑨。正是模拟法则的引入，当代虚拟改变了意义生产的整体运作方式，它不仅仅是把世界（外在、内心）信息以类比方式排列于展示平面之上呈现给读者观看，还可以把一切事物信息转化为可计算的数字形式，再通过程序设计和读者实际操作行为，重组和配置资料，仿造和探索形象、场景，从而做到对事件过程予以动态建构的目的。

模拟代表了新媒介时代的虚拟的发展趋向，但不等于说再现就会被替代。诚如弗拉斯卡（Gonzalo Frasca）所言：“作为处理现实的两种方式，模拟和再现今天是并存于我们的文化之中的。”^⑩我们认为，新媒介的发展会对旧媒介环境中的创作法则不断加以共时性“融合”，而非历时性取代，因此，也许文学创作活动中的再现会一直存在下去。当代“数字虚拟”创作活动由“再现”与“模拟”交织而成，充分的网络文学就是这种由再现与模拟交织而成的数字虚拟创作活动的产物。计算机网络为数字虚拟中的模拟法则提供了物质基础和广阔发展前景，但仅把它们当做文字传输工具而不充分利用其可能空间，只能使网络文学创作停留于传统再现，而无法引进模拟，中国大陆的“网络原创文学”就是如此。再现是网络文学成其为“文学”的标志，而模拟则是网络文学成其为“网络文学”的标志，再现与模拟的融合或交织共生，使网络文学获得了不同于传统印刷文学的诸种美学特色。

在诸多充分的网络文学创作中，文字叙事属于典型的再现形式，合作者以超链接方式将作者提供的文段（lexia）创建为一个新文本的行为过程即模拟。那些将再现与模拟巧妙结合开拓出新的美学意味的网络文学创作行为，值得关注和研究。比如迪纳·拉森（Deena Larsen）的《雕刻可能》（Carving in Possibilities），以米开朗基罗著名雕塑《大卫》的人头雕像半成品为底本，观者鼠标移动时便会发出雕凿的声音，同时会跳出一行诗文，而雕像也会渐趋清晰。其中，再现的诗文与模拟的雕刻之间既各司其职，又相互阐发，共同建构。诗文再现主要围绕大卫雕刻过程表达对宇宙人生的思考和感悟，雕刻模拟则随着一句句

诗文的呈现而逐渐使一幅雕刻作品走向完型，象征着这种思考、感悟的深入和明晰（见图1）。苏绍连的《墙》再现部分由写在砖墙上的诗句文本组成，表述的是生活中作为异己力量的各种“墙壁”联合在一起，“冷漠”地“监视”着人们，给人带来了巨大的精神压迫，以及人对凿穿墙壁走出围困的渴望。如果仅仅立足于再现，这首诗并没有什么特别。关键是该作在墙上和字里行间设置了六处血迹形状的按钮，当读者在感受到墙带来的精神压抑而自觉不自觉地点击按钮，即模拟“精神的凿子”、“意志的锤”敲凿墙壁时，就会在墙壁中凿开一个洞口，同时在洞口出现滴泪的眼睛、焦灼的耳朵、呼救的嘴巴、喘息的鼻子、挣扎的手和澎湃的心脏等感官鲜活灵动的影像。读者在这种模拟活动中获得的感受靠文字再现是无法实现的，更重要的是这里的再现与模拟的配合将诗的主旨和意蕴推向了一个新高度（见图2）。摩斯洛坡（Stuart Moulthrop）的《里根图书馆》（Reagan Library）总体上应属于再现与模拟交织的数字虚拟形式的意识流小说。就一般意识流小说而言，只以语言文字再现方式展现人的潜意识流动和记忆活动。由于人的潜意识和记忆片断是碎片性的，书写、印刷环境中的文字在再现过程中一般只能形成大段或几页杂乱无章甚至没有标点符号的平面文本。《里根图书馆》完全突破了这样的叙事模式。通过数字虚拟方式，作品设置了蓝、绿、黑、红四个空间，除了作为作者叙事的红色空间外，其他三个空间分别是死去的艾米莉、失忆患者、重度烧烫病患者三个人不连贯的意识流活动。读者随机点击不同颜色的按钮可以进入不同人物的潜意识世界。再通过不同路径的模拟探索和反复访问，会发现这三个人物实际上是一个主体的三种身份。在不断的关于不同身份主体回忆的燃烧、爆炸、核试验、世界末日等意象的复现、对比、互补活动中，读者就可能探摸到一个深层叙事结构，最终建构起了一个完整的由人类文明危机带来的诸种创伤组成的主体记忆库全貌。如果没有读者的模拟行为，只凭文字再现和意识猜测很难把握到这部小说的深层结构和这种深层结构中的完整意象，当然也就无法感受到该作独特的审美意味。这个例子也说明，数字虚拟可以把意识流小说推进到一个新的审美境地（见图3）。



图1 《雕刻可能》



图2 《墙》

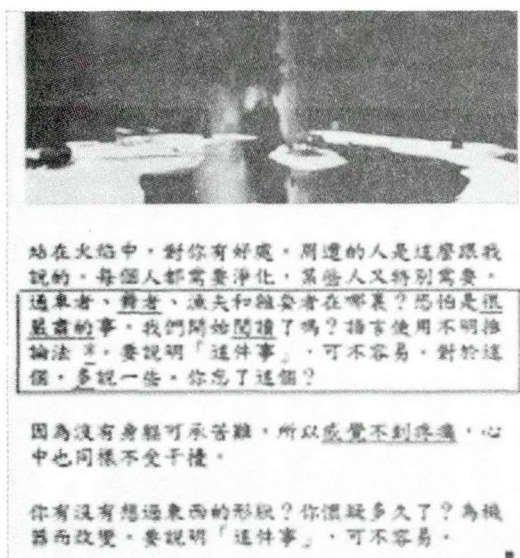


图3 《里根图书馆》

三 复合符号性赛博文本

数字虚拟创作活动使网络文学文本呈现出了复合符号性和赛博文本性，两者结合，最终形成复合符号性赛博文本。

使用单一的口语语言或书面语言符号表情达意，向来是文学区别于其他艺术的标志。但今天充分发展的网络文学打破了语言符号对文学表意

活动的垄断，创造出语言、图像、声音等多种符号复合运作的文本形式。归根结底，这还是数字媒介开拓了文学表意空间的结果。数字技术决定数字媒介通过复杂的数字编码和解码过程，海量、高效、高质地采集、处理、储存、呈现信息。在数字计算面前，各种形式存在的信息都可以被分解为0和1这一基本“数元”，再被编织为口语、文字、图画、动画、音乐、音响等任何所需符号形式。当然通过超链接技术很容易实现上述所有符号间任意两种以上形式的兼容和并置，从而既可以形成传统平面静态再现性复合符号文本，还可以创造出立体动态的再现与模拟交织的复合符号文本。西方、中国台湾的“网络生成文学”呈现出的多是这种复合文本形态。

前网络时代的数字文学属于典型的超文本文学。网络的兴起首先给超文本提供了更广阔的发展平台，作为一种修辞和创作手段的超链接、多向叙事等超文本方法（模拟法则）比任何时代都更为重要，因为新一代读者在阅读、写作、思考上，从小就接受了这种方式的训练，他们习惯接受的恰恰是按超文本“语法”创作的文本^⑥。但与单机、光盘等数字媒介相比，网络给文学文本带来了更多的动态性与读者参与功能，这就使网络文学从强调交叉性文本结构的超文本，走向了更强调动态性与读者功能的网络赛博文本。简单地说，赛博文本属于更突出动态性和读者功能的超文本。赛博文本就像一部机器，“其部分或者整体运作受到一组规则的制约，允许使用者输入各式动作，以进行文本意义生产”^⑦。这样，赛博文本性比超文本性更适合概括网络文学的文本特征。

首先，网络赛博文本以多向叙事方式获得审美特色，这是其中的超文本性决定的。例如，M. D. 卡弗利（M. D. Coverley）的《加利菲亚》（Califia）把大量文献资料处理为不同文本块，再将之设置为可以按多种路径进行链接的文本集合，不同读者甚至同一读者在不同时间阅读时可以根据自己和此时此地的选择链接成不同故事情节。在这个立体交叉的网络系统中，以五代三个家庭的经历，在历史、现实、神话三重时空交叉中，全方位、多视角、立体化呈现着无可名状的复杂人性和世间怪相（见图4）。其次，网络赛博文本具有史无前例的动态文本性。例如，诺亚·瓦

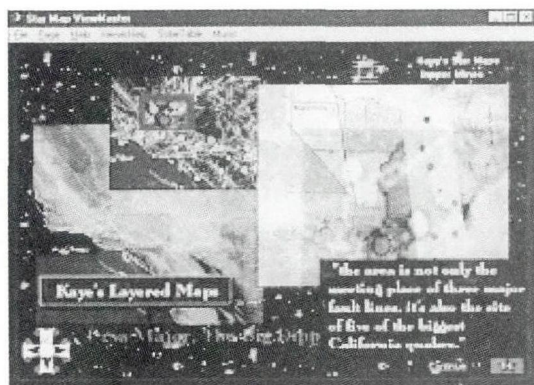


图4 《加利菲亚》

吉-弗鲁因 (Noah Wardrip-Fruin) 等人的《无偿代理》(The Impermanence Agent) 是一个窗口开在浏览器上面的图片、自传叙事文字文本和一个代理程序的结合。文本以一种安静的方式自动前进, 每隔一段时间就会自动翻到新的一“页”, 程序会选择读者最近访问过的一些网络页面, 截取那些页面并把它们粘贴到自传文本中, 从而形成了随时更新的动态文学文本 (见图5)。再次, 网络赛博文本开拓出了一般文学文本不可能具备的双重结构 (如果还沿用“结构”一词的话)。第一重结构来自于作者的创作和设计, 它存在于计算机网络系统中, 属于基础的、深层的潜在结构, 是由文字、图像、音频等各种形态的文段按一定规则组成的集合。第二重结构是具体读者阅读时根据自己的理解和需要, 在作者设置的文本单元中选择和链接而成的现实文本结构。最后, 网络赛博文本属于强势交互性文本。平面语言文本中的信息交互还只能停留于读者对既成文本中语义空白的“填空”上, 这只是一种弱势交互。网络赛博文本存在着双重结构, 如若使这种文本机器发动起来, 就需要读者以更加积极的能动行为与作者形成强势交互活动。相对于传统“读者参与创作”或意义“填空”式的弱势交互性, 强势交互性首先需要读者立足于作者设置的“文本单元”建构或生产出一个新的文本存在——“脚本单元”, 然后才表现为意义层面的“参与创作”。埃斯彭·亚瑟斯 (Espen J. Aarseth) 通过“用户功能”的阐释对这种强势交互行为进行了更加具体和深入的说明。在亚瑟斯看来, 读者/用户功能分为解释性 (阐释文本意义) 的、探索性 (选择链接路径) 的、组构性 (对各文段进行组合) 的和

改写 (改变、添加、删除文本块) 的四大功能。在一般的文本中, 读者只需发挥解释功能即可, 赛博文本中的用户 (读者已不准确) 首先要发挥探索、组构、改写功能, 然后才是解释^⑧。因此说, 赛博文本才是典型的强势交互文本。



图5 《无偿代理》

复合符号性与赛博文本性结合在一起, 就形成了网络文学的理想文本——复合符号性的赛博文本。复合符号性的赛博文本可以生产出单一语言符号文本无法形成的复合性审美质素。它不仅能够再现传统纸媒印刷媒介语境中就已经存在的文字、图画互生意象, 更要紧的是它能创造纸媒印刷文本无法创造的动态复合意象。苏绍连的Flash诗《时代》之所以能够充分展现当代人对时代的困惑、无奈、难以摆脱的矛盾认知和复杂心态, 之所以能产生撞击心灵的效果, 很大程度上得益于文字、图像符号之间巧妙的复合运作和复合相生关系。作品开始呈现在读者面前的只是方格图案构成的“时代广场”、方格中静止的影子和一个拖着影子围绕广场中间方格循环走动的人像。随着鼠标的点击, 影子从一个格子跳到另一个格子, 身后飘出一行行文字, 讲述对这个“最嘈杂”、“最宁静”、“最阴暗”、“最有光亮”、“最渺小”、“最能伟大”、“最失望”、“最有希望”的矛盾而多面时代的复杂感受, 并反复着“我哀伤地走了”的感叹。最后是全诗的标题“时代”两个醒目的大字出现在人像打圈圈的格子中。在这一过程中, 文字符号与图像符号相互激荡, 文字中蕴含的间接形象与图像提供的直接影像相互补充, 读者诉诸于内感官的审美想象与产生于外感官的审美直觉相互融通。如此, 单一语言文字无法形成的复合审美意象跃然于读者脑际, 一种对时代

命运的深刻体认和生存无奈的痛彻体验赫然呈现：垃圾信息不断增值和物欲不断膨胀的时代驱赶了人的现实丰富性，使其仅剩下了扁平的影子；只有被挤压成为了影子，人才觉察和醒悟，也才获得了诉说和表达感慨的身份；而拖着影子的人无论如何努力最终也无法走出这个“时代”广场，甚至只能在中间的一个格子周围打圈（见图6）。

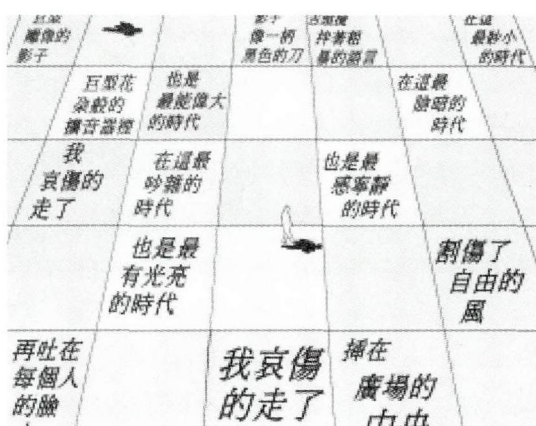


图6 《时代》

复合符号性的赛博文本还能够创造出一般文学文本很难创造出的“存在互渗”（ontolepsis）叙事现象和审美效果。所谓“存在互渗”是指叙事性文学作品存在论层面不同世界的共时性存在及其所发生事件之间的相互关联、相互融通以及不同信息之间的相互渗透现象。这里的不同世界可以是作品人物面对的现实世界、幻想世界、穿越世界等，也可以是平行宇宙理论视野中的多个同时存在的平行世界，还可以是不同叙事时空中同时并存的艺术虚构世界。从接受的角度说，读者对一个世界故事的阅读必然会受到另一世界发生事件的影响，从而形成多种可能世界和故事情节的互相牵制、循环阐释、互相建构的奇特审美效果。由于一般的印刷文学叙事是按线性、平面模式展开的，文学中的多个不同世界不得被排列为一个时间序列，以先后顺序被讲述。如果必须讲述两个并列时空中的故事，则必须“花开两朵，各表一枝”云云，先讲一个，再讲另一个。如此，本来两个并列时空中的故事被强行置于先后时间序列，并将同时发生且可能相互渗透的立体关联关系撕裂，再将之压缩为同一平面。在赛博文本中，存在多种叙事路径，可以从容设置并列时空

中的故事，可以以立体交叉方式表达它们的内在关联。尽管此时此刻，读者只能现实地进入一个世界，但他可以多次重新选择，进入不同故事时空。问题的关键之处在于，当他重新选择进入一个故事时空时，先前那个路径中的故事情节已经构成了此时故事情节的发生背景或参照系，并储存于读者记忆中而成为了此次阅读的“前理解”或“期待视野”的重要内容，它也必将参与此次的阅读体验。在苏绍连的《假设正在发生》中，读者点击题目按顺序跳出诗句：“就快日落了，剩余的时间有限/在回家的路上假设数以万计的乌鸦降临/淹没车子，黑色的潮水形成了意象体/剩余的时间有限/在回家的路上/假设云的重量如铁，向下坠落/在云中驰骋，灾难的意象体反复出现。”后面设置了“1. 假设车子是鱼”和“2. 假设车子是鸟”两个按钮，点击前者会出现：“车子则是鱼，车子便须沉默寡言/想要穿透意象体出来，游向自己的去处/那是多么困难的事。就快日落了”；点击后者会出现：“车子是鸟，身上隐藏了许多记忆/和灾难的意象体重叠，要分清是真是假/那是多么困难的事。剩余的时间有限”。这里可以形成三种阅读状况：一是前半部分诗句链接按钮1阅读，可以体会到车子像鱼一样游在“黑色潮水”并“游向自己的去处”的意象；二是前半部分诗句链接按钮2阅读，可以体会到车子像鸟一样飞向“如铁的云”并“和灾难的意象体重叠”的意象；三是前半部分诗句链接按钮1再链接按钮2（或者相反）阅读，此时车子的鱼意象和鸟意象、游向“黑色潮水”动作和飞向“如铁的云”的动作相互参照，相互渗透，彼此建构，生成奇特效果（见图7）。

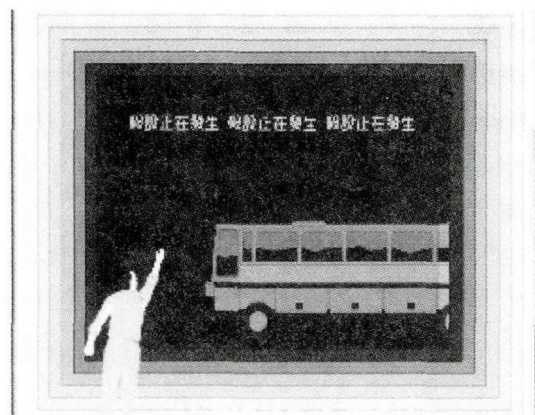


图7 《假设正在发生》

四 “融入”性审美方式

在审美接受层面,网络文学可以给人带来书写—印刷文学难以带来的独特审美方式——“融入”。“融入”是相对古典性的“静观”、现代性的“震惊”而言的数字网络语境中新型审美体验方式。

在网络文学的接受活动中,读者或合作者很容易形成具有一定深广度的沉浸感,而这是“融入”生成的基本前提。对单语言书写印刷文学文本的欣赏活动,审美主体也可形成沉浸。不过,这还是与静观、震惊等交叠或相类似的一般性沉浸。之所以如此,其主要媒介学成因在于,依托单一语言符号和原子性载体形式的传统文学实践中,审美意象需要参照客观真实底本而存在,主体的意识需要游走于“意象”与“真相”的二元结构之两极,并需要随时将意识拉回现实或“真相”一极作比较参照才能形成美感。因此,这种状态下的沉浸很难进入一定的深度和广度之中。数字计算则可以方便、快捷地实现图像、声音与文字等多种文段形式的链接和兼容,使网络文学中的表意符号各施所长,淋漓发挥它们的虚拟潜能。具言之,网络文学中的文字、音乐、音响符号发挥符号的抽象性、象征性、间接性特长,作用于主体的审美想象、联想力,创造出模糊的意象世界;图画、动画符号则发挥符号的形象性、相似性、直接性特长,作用于主体的审美直觉、感觉力,形成具体可感的逼真仿真图景。意象世界和仿真图景经过冲突、互相进入到相互交融的过程,最终形成虚实相生、以虚统实的审美空间。于是人类的“仿象”已经被推进到了它的第三个阶段——“仿真”阶段。这样,“真实不仅是那个可以再现的东西,而且是那个永远已经再现的东西:超真实”^⑨。此“超真实”亦即当代数字化的虚拟现实。这个“超真实”或虚拟现实经过对真实的极度反映、对真实及其不在场的极度伪装,最后已经完全摆脱了那个曾经依附的真实,直至最后完全替代了这个真实,对人的感官和身心处境形成了全方位的统治。波德里亚的这个说法如果作为一种普遍的社会现实是值得怀疑的,不过将之视为对当代社会特定情境(如数字虚拟现实)

中人的感知状态的解释,还是具有较大启发性的。按照“超真实”的思路,网络文学文本可以为读者提供出虚拟现实的感知环境,此时这一文本就不再属于客观自然世界的模仿和副本,而是一个与自然世界平行的具有存在性地位的新“可能世界”,处于其中的主体不需要再以客观真实的自然世界为参照,完全被人工“仿象”和艺术氛围所环绕,完全与客观世界相隔绝,感知、意识完全浸蕴在这个“可能世界”之中。如此,读者就可能获得超出古典式或一般沉浸的具有一定深度、广度性沉浸感受。

网络文学的虚拟创作和强势交互性需要读者(合作者)发挥更充分的主体性,从而获得“融入”性的行动感和创造性体验。静态线性平面文学文本是传统再现创造的产物,一般可使读者深陷作者设置的艺术世界而沉迷、沉醉抑或引起心理上的惊异、震颤,其主体性主要体现为读者头脑意识对固定、静态文字言外之意的填充。网络文学文本是再现和模拟共同组成的数字虚拟创作的产物。其中,以再现方式创作出基本的文段,其集合形成“文本单元”。如果这里的文段只是文字形式的,且按平面格式连缀成完整篇章,此即形成与传统印刷文学无异的再现性文本,读者只需阅读即可,审美体验也停留于意识、感官的静观或震惊阶段。如果这里的文段既有文字,又包括音响、音乐、图画、动画等形态的意义片段,且按程序设置了可以超链接的节点,此时读者即合作者,与作者联合以模拟方式探索再造出一个新文本,即合作者以作者生产出的“文本单元”和基本程序设置为基础,根据自己的意愿选择链接途径,模拟出一个“脚本单元”。这种从“文本单元”向“脚本单元”的“跨越”形成了强势交互行为。此处要强调的是,这种模拟和强势交互行为给合作者带来的是不同于一般读者静观、震惊的“融入”性行动感和创造性体验。我们可以把这种新型审美体验具体分为选择、探索、旅行、重访等几种体验类型作进一步的具体探讨。传统读者面对既成平面文本没有选择余地,只能按既定线路阅读下去,无法获取行动选择带来的感受;合作者面对作者创作的“文本单元”第一步就是如何选择文段和路径的问题,选择即行动的开始,既要使用头脑还要诉诸于肢体,此行动中获得体

验即选择体验。选择之后尚有诸多不确定和未知因素,需要合作者不断探索门径,找寻出路,破解玄机。在这一行动过程中渴望、彷徨、紧张、挫败、欣喜等各种复杂感受都可能纷至沓来,此即探索体验。一旦踏上可行之旅,合作者就等于是走进了丰富多彩的“歧路花园”,这里令人刺激、兴奋,更不乏神秘感,“深度无限,层次无穷,想象和印象交错,步移景异,各种情绪埋伏,依次展开……是‘游’,是‘逛’,是‘走马观花’,无论用哪一个动词,都说明你置身在一个很真实的艺术空间之中,‘文’的感动取代了亭台楼阁流水叠石,‘文’的连贯性随着每次路径的不同而重组,新的流程源源而出新的内容”^①。此即旅行体验。由于文本的丰富性,可供选择和旅行道路的多样性,往往一次活动无法穷尽其风景,所谓“你永远不知道我的园子有多深,你不知道你看到了多少,错过了多少,这般心的疑惑使你一再来访,尝试新途径,寻找新视点”^②。况且,有些文本本身设计就需要合作者多次重返之后才可以进入接受环节,也才可以形成上文所说的“存在互渗”现象。此即重访体验。选择、探索、旅行、重访等体验都是合作者在模拟创造和强势交互行为中获得的,而这些在一般的平面印刷文学活动中很难实现。

全部身心感官共同参与和诉诸于“身体审美知觉”形成的身体临场感是网络文学活动中审美“融入”的重要表现。西方传统美学认为,所谓“美就是由视觉和听觉产生的快感”^③。而触觉、味觉、嗅觉等身体其他感官或者无法参与审美认知或者容易唤起人的功利性生理快感,无法形成甚至干扰美感形成。如果把审美阐释为静观和震惊,这种说法是准确的。在这两种审美活动中,审美或者是“静观形象—形式”,或者“震惊于形象—形式”,而不能顾及对象性质,否则将引起实用、认知、实践等功利性情感而走向非审美。首先,人的视听感官可以通过光波、声波把握到对象的形象—形式,而触觉、味觉、嗅觉则直接感受的是事物的性质;其次,视觉、听觉器官属于“距离感受器”,“距离感受器对来自远离的客体的刺激起反应”,触觉、味觉、嗅觉器官属于“接触感受器”,“接触感受器在直接接触作用于它们的客体时传递兴奋”^④。然而,20世纪以来的现代美学

对这样的传统美学观念提出了批判,认为传统关于灵/肉、心/身、“高级感官”/“低级感官”的二元对峙格局应在“身体”中得到统一。梅洛—庞蒂认为:“感官,一般地说,身体显示了整个秘密:在不离开其亲在和特殊性情况下,向外表达能向一系列思想和体验提供其框架意义。”^⑤在身体的统一体中,各种感官感受无法分离而存在,“在正常人中,没有分开的触觉和视觉体验,只有融合在一起的不可能确立各种感觉材料分量的体验”^⑥。这些美学研究成果对于我们分析网络文学的审美“融入”具有一定的启发性。面对真正的网络文学文本时,由于其多符号复合生产性和多向动态交互性文本性,以及由此生成的数字化虚拟现实性,合作者不能仅仅使用视觉、听觉两种感官而必须调动视、听、触、味、嗅等全部感官共同参与,必需是首脑身心整体性地投入创作—接受的连续链条之中,才能进入审美活动,一种不同于静观和震惊的身体“临场感”(telepresence)就诞生了^⑦。

[本文系国家社科基金项目“当代数字媒介场中的文学生产方式变革研究”(批准号:10CZW011)的阶段性成果]

①著名作家余华说:“对于文学说来,无论是网上传播还是平面出版传播,只是传播的方式不同,而不会是文学本质的不同。”(余华:《网络和文学》,《作家》2000年第5期)著名批评家於可训再次声称:“网络不过是一个书写工具或传播工具……甲骨文学、钟鼎文学、竹简文学、绢帛文学、纸张文学等等名称”在历史上从未有过,研究者一直在为网络文学寻找“新质或特殊性”,可这些都没有改变“文学之为文学的本质属性”,都不能说明网络文学“与以往的文学或传统的文学,即纸面的文学有本质的区别”(於可训:《说网络文学》,《长江文艺》2012年第9期)。

② N. Katherine Hayles, *Electronic Literature: What is it?* <http://eliterature.org/pad/elp.html>. 2014年7月1日阅。

③ Raine Koskimaa, “Digital text and literature”, in *Digital Literature: From text to hypertext and beyond*, <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>. 2014年7月5日阅。

④⑤ 林淇瀟:《流动的缪思——台湾网路文学生态初探》, <http://tea.ntue.edu.tw/~xiangyang/chiyang/>. 2014年7月10日阅。

⑥ [加]哈罗德·伊尼斯:《传播的偏向》,何道宽译,第

- 5 页, 中国人民大学出版社 2003 年版。
- ⑦ Raine Koskimaa, "Approaches to Digital Literature: Temporal Dynamics and Cyborg Authors", in Simanowski, Roberto & Schäfer, Jörgen & Gendolla, Peter (eds.) "Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching" .A Handbook. Bielefeld: Transcript Verlag, 2010, pp. 129 - 143.
- ⑧ [德] 海德格尔:《海德格尔选集》, 孙周兴选编, 第 931 页, 上海三联书店 1996 年版。
- ⑨ [英] 拉曼·塞尔登编:《文学批评理论——从柏拉图到现在》, 刘象愚等译, 第 1—2 页, 北京大学出版社 2003 年版。
- ⑩ Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001, pp. 26 - 27.
- ⑪ Pierre Lévy, *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. Robert Bonono (trans.) . New York: Plenum Trade, 1998, p. 16.
- ⑫ Marie-Laure Ryan, "Interactive Drama: Narrativity in a Highly Interactive Environment." *Modern Fiction Studies*, 1997, pp. 677 - 707.
- ⑬⑭李顺兴:《文学创作工具与形式的再思考——以中文超文本作品为例》, <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/032/032-lee.htm>. 2014 年 6 月 6 日阅。
- ⑮⑯Gorzalo Frasca, *Simulation 101: Simulation Versus Representation*. <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>. 2014 年 7 月 5 日阅。
- ⑰Robert Coover, *Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age*. http://nickm.com/vox/golden_age.html. 2014 年 6 月 20 日阅。
- ⑱Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press, 1997, p. 64.
- ⑲[法] 让·波德利亚:《象征交换与死亡》, 车槿山译, 第 98 页, 译林出版社 2012 年版。
- ⑳㉑曹志涟:《虚拟曼陀罗》, 转引自李顺兴:《文学创作工具与形式的再思考——以中文超文本作品为例》, <http://benz.nchu.edu.tw/~intergrams/intergrams/032/032-lee.htm>. 2014 年 4 月 5 日阅。
- ㉒[希] 柏拉图:《文艺对话集》, 朱光潜译, 第 199 页, 人民文学出版社 1963 年版。
- ㉓[苏] 彼得罗夫斯基主编:《普通心理学》, 朱智贤等译, 第 257 页, 人民教育出版社 1981 年版。
- ㉔㉕[法] 莫里斯·梅洛-庞蒂:《知觉现象学》, 姜志军译, 第 169 页, 第 160 页, 商务印书馆 2001 年版。
- ㉖Ryan, Marie-Laure. "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory". *SubStance*, Vol. 28, No. 2, Issue 89, 1999, pp. 110 - 137. <http://www.jstor.org/stable/3685793>.

[作者单位: 杭州师范大学人文学院]
责任编辑: 吴子林

