
July 2019

Augmented Reality and the Spatial Turn: The Situational Writing of Cyber Literature and Its Aesthetic Transformation

Moyong Han

Follow this and additional works at: <https://tsla.researchcommons.org/journal>



Part of the [Chinese Studies Commons](#)

Recommended Citation

Han, Moyong. 2019. "Augmented Reality and the Spatial Turn: The Situational Writing of Cyber Literature and Its Aesthetic Transformation." *Theoretical Studies in Literature and Art* 39, (4): pp.33-38.
<https://tsla.researchcommons.org/journal/vol39/iss4/4>

This Research Article is brought to you for free and open access by Theoretical Studies in Literature and Art. It has been accepted for inclusion by an authorized editor of Theoretical Studies in Literature and Art.

增强现实与空间转向

——网络文学的场景书写及其审美变革

韩模永

摘要:网络文学的场景书写包括三种代表性的形态,即作为空间图景、虚拟现实和定位叙事的场景,它们之间虽存在差异,但都侧重于对位置、场所、空间、视觉等要素的刻画和塑造。这些写作倾向和特征明显不同于传统文学的书写,并导致文学发生了诸多变革。具体来说,在内在的文学与现实的关系上,文学从摹仿现实走向增强现实。前者表面虚构,本质真实,后者则表面真实,本质虚拟;在外在的审美特质上,文学则从时间艺术进入空间转向。网络文学场景书写突出文学的视觉形象、创造并置的空间结构并建构移动的位置场所。

关键词:网络文学; 场景; 空间图景; 虚拟现实; 定位叙事

作者简介:韩模永,文学博士,东北财经大学人文与传播学院教授,山东大学文艺美学研究中心博士后,主要从事文艺基本理论、网络文学研究。通讯地址:辽宁省大连市沙河口区尖山街217号东北财经大学人文与传播学院,邮政编码:116025。电子邮箱:hanmoyong@126.com 本文为国家社科基金青年项目“网络文学‘新文类’的形式创新及其审美嬗变研究”[项目编号:16CZW003]、国家社科基金重大项目“中国新媒体文艺研究”[项目编号:18ZDA282]的阶段性成果。

Title: Augmented Reality and the Spatial Turn: The Situational Writing of Cyber Literature and Its Aesthetic Transformation

Abstract: The situational writing of cyber literature displays three typical modes; the spatial sights, the virtual reality, and the locality narrative. Despite their differences, they all tend to shape and characterize through such elements as position, site, space, and visibility. These tendencies and features distinguish cyber writing from conventional literary writing and lead to changes in literature. Specifically, in terms of the relationship between literature and reality, literature begins to be transformed from imitating reality into augmenting reality. Conventional writing, based on imitation, pursues truth behind its fictive surface, while cyber writing is virtual in nature despite its surface verisimilitude. In terms of extrinsic aesthetic quality, literature enacts a turn from temporal art to spatial art. The situational writing of cyber literature highlights the visibility in literature, creates a juxtaposed spatial structure and constructs a mobile positioning site.

Keywords: cyberliterature; situation; spatial sights; virtual reality; positioning narrative

Author: Han Moyong, Ph. D., is a professor in the School of Humanities and Communications at Dongbei University of Finance and Economics, and a postdoctoral fellow in the Center for Literary Theory and Aesthetics at Shandong University. His researches cover theories of literature and art, and cyber literature studies. Address: School of Humanities and Communications, Dongbei University of Finance and Economics, 217 Jianshan Road, Shahekou District, Dalian 116025, Liaoning Province, China. Email: hanmoyong@126.com This article is supported by the Youth Project of National Social Sciences Fund(16CZW003) and the Major Project of National Social Sciences Fund(18ZDA282).

场景是一个内涵颇为丰富的概念,近些年来,学界的相关研究涉及到文学、影视学、传播学、社会学、哲学、历史学等多个领域。从字面上看,“场”即为场所、位置,

“景”即为图像、视觉、景观,侧重于一种空间属性,“场景”放在一起还隐含着场域的含义,表明与周围事物、空间关系的总和,某种意义上说网络也是一种特定的、有区隔作用的场域。本文所理解的场景侧重于文学、影视学和传

播学的综合角度,即大体相当于文学中的空间图像、电影学中的视觉场面和传播学中的位置场域,这些要素在网络文学的场景书写中均有具体的呈现。总体看来,不同于传统文学中单纯的场景空间、地理空间,网络文学中的场景包括三层不同的含义:首先,最表层的含义就是类似于影视学中的场面和生活画面,“主要是指人物活动的空间情景,是一种高度个性化的不可替代也不可重复的空间图景”(梅新林 128)。这种场景刻画在传统文学中也有展现,只不过,网络时代的场景书写则更加自觉和直观。其次,场景的另外一层含义指的是视觉图像在文学中的使用和参与,尤其是虚拟现实的呈现,是一种难辨真假的虚拟场景,这是图像时代、数字技术时代文学书写的必然转向。场景的最后一层含义则更加深入和前沿,是一种传播学意义上的理念变革,在移动互联网时代,场景成为媒体的新型要素。罗伯特·斯考伯、谢尔·伊斯雷尔在《即将到来的场景时代》一书中判断,随着五大技术力量实现,即移动设备、社交媒体、大数据、传感器、定位系统,场景时代即将到来。^①而很多专业人士认为,当下这个时代已经到来,移动互联就是这种场景时代到来的技术条件,其本质正是基于场景的服务,“即对场景(情境)的感知及信息(服务)适配。场景成为了继内容、形式、社交之后媒体的另一种核心要素。”(彭兰 20)这种意义上的场景书写在网络文学中最有代表性的便是定位叙事的出现,其与移动传播、定位系统等技术密切相关。

一、场景形态:空间图景、虚拟现实与定位叙事

纵观网络文学的整体状况,我们可以发现当下网络文学的场景书写正包含着与其含义相对应的三种形态,即作为空间图景的场景、作为虚拟现实的场景和作为定位叙事的场景,它们分别表现在网络文学不同类型的创作之中,^②虽具体特征有别,但其所具备的视觉性、空间性和网络性等却有内在的一致。

(一) 作为空间图景的场景

这里的空间图景并不是真正意义的可见图像,而指的是文学中所刻画的场面和画面,透过文字“如在目前”地呈现出来。在网络文学“类型文”、即当下在国内流行的网络类型小说中,这种场景刻画成了创作者的一大写作倾向和追求,这与写手们潜藏在创作背后的网络文学IP转换动机息息相关。应该看到受资本的强力推动,当下网络文学创作都带有一种影视、游戏等整个产业转换的强烈动机,而场景营造的成功与否直接关系到文字到图像转换的难度和生动程度,这与网络文学初期那种对纯文学的追求已大相径庭。具体来看,在“类型文”中这种作为空间图景的场景呈现主要表现在如下两个方面。

首先是直观化的话语表达。与传统文学追求简洁含

蓄的语言风格不同,“类型文”的话语表达直观、粗糙,草稿化倾向明显。一方面,这种表达缓解了网络写手日更的写作压力,降低了长篇巨制的难度;另一方面,直观化易于展示场景,避免含蓄所带来的不确定想象,而把空间图景直接呈现出来。在“类型文”中,这种直观化的另一表现在于非常用语言符号在文本中的使用,如数字、拼音、象形图、脸谱符号、表情符号等等比比皆是,作品也因此变得更加感性和直观。与传统文学更为不同的是“类型文”鲜有对人物内心活动的描摹,而把连续不断的对话和行动作为文本表现的重点,这种密集的对话和行动描写增强了文本的场面感和故事性,正如有学者所言,“网络小说的语言表现出较为明显的直观化倾向,它基本不进行人物心理刻画,而是让人物不断地说话和行动,营造出动态的画面感,让行动持续发展。”(黄发有 125)应该说,这种直观化的话语表达易于把画面直接地表现出来,便于场景的营造和展示,当然也弱化了语言的深度和想象空间,文学的审美性受到不利影响。其次是鲜活生动的镜头感。网络文学重视对生动的场景、场面描摹,镜头感、画面感鲜活生动,虽不是真实的影视镜头,但从文字到视觉语言的改编转换则易于操作和实现。这种镜头感一方面来自于“场”的空间化的位置书写,非线性的、跳跃性强的穿越、幻想等在网络文学中随处可见,这种空间结构与视觉镜头的内在特征正一脉相承。对于一些致力于游戏改编的作品,其场景则非常容易变成清晰可见的游戏地图;另一方面,镜头感还依赖于视觉化的“景”的刻画。网络文学倾向于使用图像化、视觉化语言进行叙事,将画面直观地呈现在读者眼前。当然,这里所强调的图像化语言倒未必是真正的图像参与到文本当中,而是其所刻画的图像世界具体真实,场景鲜活生动,“在网络文学中,图像语言成为常态,为读图时代的大众创造了诸多充满诱惑性的图像世界。这些图像世界或美轮美奂,或神秘古怪,或逼近现实。图像语言占据了写作的话语权,感性直观、即时呈现的‘语图文本’产生出文学的新质性。”(禹建湘 154)

(二) 作为灵境(虚拟现实)的场景

第二种形态的场景则是作为灵境的场景,灵境也是我们通常所说的虚拟现实,这种场景书写是数字技术时代通过计算机技术所创造的一种虚拟情境,如果说作为空间图景的场景是“如在目前”、仿佛看得见的话,那么作为灵境的场景就是即在眼前、看得见,这种场景突出“场”的真实性和“景”的可见性,是文字、视觉和听觉等因素合力打造的结果。从技术层面来看,灵境是一种由计算机网络技术生成的融合视觉、听觉、触觉等各种感觉的虚拟环境,能让人产生一种身临其境的真实感。网络文学“新文类”尤其是其中的语图互文型和多媒体型作品是这种场景书写的主要代表,当然,“新文类”中的灵境还远远达不到技术层面的高度,但文学中视听语言的融入又确实能让读者仿佛身临其境,易于将其拉入到作品所

营造的场景和情境之中。在“新文类”语图互文型作品中,真正的视觉图像出现在作品之中,在这个意义上说,“类型文”是画面感,而“新文类”则是实实在在的画面,这在台湾数位文学创作者苏绍连的 flash 作品中有鲜明的体现,如《行者》《时代》《诗人总统》《小丑不死》等,文字与动态图像融为一体、相互生发和增殖,创造出一幅真实可见的文学场景。在“新文类”多媒体型作品中,这种灵境的表现则更加生动和真实。相对于语图互文型作品,多媒体型作品除了视觉图像的融入之外,声音、动画、影像等要素均融入到文本之中,“诗”“乐”“舞”融为一体,仿佛“文学的演出”,读者阅读如同置入一个真实的场景之中,有很强的在场感。

当然,文学中的灵境刻画还远远达不到影视作品、尤其是当下 3D 等立体电影的程度,但其中对虚拟场景的刻画却又大大超越了传统的文字文本,读者易产生身临其境的真实感和在场感。在这个意义上说,文学创造不再以传统的意境追求为最高境界,场景书写成为文学的突出表现,在“新文类”中,灵境取代了意境,具有独特的审美特征。灵境既是真实的,又是虚拟的,是一种虚拟现实,本质上说,意境是一种虚构,而灵境则是一种虚拟。这也是数字技术时代文本的必然转向,正如超文本研究学者兰道所言,“因为电子文本处理事关计算机操作代码的控制,因此所有的读者——作者在屏幕上遭遇到的文本都是虚拟文本”(Landow 21)。那么,何谓“虚拟现实”?迈克尔·海姆将其解释为“实际上而不是事实上为真实的事件或实体”,其包括 7 个特征,即模拟性、交互作用、人工性、沉浸性、遥在、全身沉浸和网络通信。^③莱恩则认可皮门特尔和泰谢拉的观点,将虚拟现实定义为“由计算机生成的交互性、沉浸式体验”(Ryan 2)。应该说,这种交互性和沉浸性是灵境作为一种虚拟现实的最重要特征,而数字媒介则是这种沉浸和交互的最完美的实现中介,它根本上超越了印刷时代的幻觉体验,创造了一种“实际上而不是事实上”的存在。^④其一,“新文类”通过媒介技术创造了真实的沉浸性体验,这种沉浸不同于传统文学的想象体验,而是一种切切实实的存在。中国大陆学者、诗人毛翰的电子诗集《天籁如斯》是其中的代表,作品借助多媒体的声光效果,打造了一个如情似梦、美轮美奂并让读者迅即沉浸其中的天籁之境。其二,“新文类”也具备交互性的特征,互动是网络媒介的独特所在,互动易于将读者拉入到作品的情境之中,从而强化读者的在场感和沉浸体验。在“新文类”中,文本的链接设计本身就是一种互动,读者不同,选择也有所不同,读者参与到写作的进程之中,读者变成了“写读者”。即使是“类型文”,互动性也相当明显,在线式批评正是一种即时互动的形式,它深刻地影响着作者写作和读者阅读。

(三) 作为定位叙事的场景

将定位叙事作为文学场景书写的一种独特形态,是

融合了传播学视角下场景理论的相关思考,也是移动互联网时代文学场景的独特形式。传播学者彭兰认为场景包括四个基本的要素,即空间与环境、用户实时状态、用户生活惯性和社交氛围。^⑤当然,传播学意义上的场景打造最终目的是为受众提供更好的适配服务,从而赢得受众,获得更好的传播效果和产品收益。而作为定位叙事的文学场景,倒并没有过多的经济考虑,比如缺乏通过大数据对用户生活惯性的分析,但在空间与环境、用户实时状态和社交氛围这三个要素上也存在一定的关联。这里的场景不仅仅包括文本之中和文本之外的空间环境表现,也包括通过移动定位技术所捕捉到的读者实时状态,其中也自然始终贯穿着网络的互动与社交特征。应该说,空间性、移动性、互动性是作为定位叙事的场景书写的重要特征。

从对应文体上看,作为网络文学“新文类”的一种独特样式,定位叙事的文学形式是这种场景书写的典型代表。有论者指出,所谓定位叙事主要指的是借助 GPS 导航技术或移动视听设备而发展起来的一种新型文学形式,代表作品有詹尼特·卡迪夫的《逝去的声音》,布莱斯特·斯尔瑞的《罗依叔叔就在你身边》等,读者面对这样的作品已不再是单纯的阅读,还包括现实的定位移动,比如《逝去的声音》,读者一方面要在伦敦市区特定区域走完规定的行程,一方面要佩戴耳机在特定地点收听相应的故事,此时,读者所看到的伦敦街头的人群、建筑、景观等都融入到文本之中,读者阅读事实上已变成了收听和行走,这促使读者产生一种奇妙的体验。^⑥可见,这种定位叙事借助于移动网络和 GPS 技术将故事讲述与现实的空间位置结合起来,并随着读者现实位置的移动变化,与文本之中的地点、情节形成呼应,从而完成故事的“阅读”,文本内外的地点呼应本身正是读者与作者、文本之间的高度互动,文本只有通过读者的现实变化才能最终完成,这正如“新文类”灵境中读者的链接选择一样,只不过,定位叙事的链接变成了读者的现实位置转换,在这个意义上说,读者也参与到了作品的创作之中。当然,严格意义上说,这种定位叙事大多已经越过了文字表现的范围,融合了音频、视频、影像等形式,从而成为一种文学与艺术的混合状态,二者的界限也日趋模糊。甚至在诸多作品中,读者不仅可以在对应地点听到相应的故事,甚至可以通过随身携带的手机、电脑、可穿戴设备等看到视频作品,此时,文本又变成了一种新型艺术,黎杨全在《移动媒体、定位叙事与空间生产》一文中列举了一些较有代表性的作品,如《北纬 34 度西经 118 度》《低语》《边走边说》《移动的声音》《游牧的牛奶》等(88)。这类作品首先在文本中设置叙事场景,然后读者通过 GPS 定位进入到相应的现实场景,此时故事或以语音的方式、或以视频的方式通过网络在特定的平台上播出,从而推动和完成故事的进展。

综上所述,网络文学的场景书写包括三种代表性的形态,它们之间虽存在差异,但都侧重于对位置、场所、空

间、视觉、景观等要素的刻画和塑造,这些写作倾向和特征明显不同于传统文学的书写,并导致文学发生了诸多变革。具体来说,在内在的文学与现实的关系上,文学从摹仿现实走向增强现实;在外在的审美特质上,文学则从时间艺术进入空间转向。

二、现实关系:从摹仿现实到增强现实

众所周知,摹仿说是西方理解文学与现实关系中最具影响力和主导地位的理论观点,自古希腊的赫拉克利特、德谟克利特、苏格拉底到柏拉图、亚里士多德开始,这种学说就成为西方文论中一个最重要的命题,甚至雄霸了西方文论两千年。当然,这些思想家、理论家所持的哲学立场、摹仿对象、具体观点等有所不同,如柏拉图认为文学是“摹仿的摹仿”“影子的影子”,亚里士多德则主张“文艺是人的行动的摹仿”等等,但摹仿说都指向文学是对现实的摹仿这一核心观点。这种观点后来则发展成为马克思主义反映论,即认为文学是对现实的反映,其本质正是摹仿说的延续和提升。应该说,支配我们对传统文学与现实关系认识和理解的正是这种摹仿说和反映论,即文学反映现实,也就是说无论是叙事型文学还是抒情型文学、无论文学所描写的内容、素材是否符合现实逻辑,但归根到底都来源于现实;同时,因为是摹仿和反映,文学与现实之间又存在一定的距离,文学本质上是想象和虚构的,它不是真正的现实,它所追求的是一种艺术的真实。

而在网络文学的场景书写中,这种文学反映现实的关系则有所变化,应该说,文学与现实的界限和距离感在逐渐缩小,甚至成为一种真实与虚假难以分辨、或者是真实与虚假融合呈现的状态。具体来说,作为空间图景的场景更多的是通过文字呈现现实,现实图景“如在目前”,虽仍需要读者的联想和想象,但又不同于传统文学含蓄的模糊想象,场景直观地呈现出来,画面感、镜头感强。当然,这里所说的场景不一定来自于我们的现实世界,也许是纯粹想象的“架空世界”,但这种场景刻画都非常真实和直观,如同现实一样呈现出来;作为灵境的场景则创造一种虚拟现实,它把真实的图景和影像直接表现出来,是一种真实的、亲眼所见的视觉冲击和在场景感,但同时又是数字媒介技术的结果,体现出强烈的虚拟性;而作为定位叙事的场景则把文本中的叙事场景与现实中的物理场景对应起来,让读者从虚拟的文本中走向现实,但这种走向又并不是简单的现实回归,而是与文本产生“互文”,从而深化对现实的体验,是一种“增强现实”。黎杨全在《移动媒体、定位叙事与空间生产》一文中指出这种增强现实正是“虚拟世界与真实世界的合成与叠加,把原本在现实世界中难以体验到的实体信息(视、听、味、触)等,借助数字技术,模拟仿真后叠加到真实世界,从而让人获得超越现实的存在体验”(90)。可见,作为定位叙事的场景刻画

一方面来自现实,一方面又超越现实,其优势在于让读者从赛博空间走到现实空间,从而与现实的人和 environment 产生交互,“这种交互不仅是人机交互或人际交互,而且是自然环境与人为环境之间的交互”(黄鸣奋 821),此时的读者不仅仅是在阅读故事,也不仅仅是亲眼所见,而是身在其中、身临其境,是一种实实在在的在场体验。

概而言之,场景书写导致文学与现实的关系从传统的反映现实走向呈现现实、虚拟现实和增强现实,文学阅读从想象联想走向“如在目前”的镜头感、亲眼所见的在场感和身临其境的在场体验。表面上看,文学的现实性和真实性越来越强,但本质上来说,传统文学虽反映现实,但其刻画现实的方式往往是非现实的、或者说是虚构的,其描述的是“可能发生的事,即按照可然律或必然律可能发生的事”(伍蠡甫主编 64),因此,优秀的传统文学多追求的是一种艺术的真实,无论是典型塑造、意境表现还是意象创构均是如此。换句话说,传统文学的表象和形象刻画未必现实和真实,但因为其坚持文学反映并来源于现实的理念,其本质追求又是高度现实的。与此相反,网络文学中的场景书写则表面上高度现实,场景刻画越来越真实,甚至与现实融为一体,达到一种实实在在的在场体验,但事实上,场景的本质却未必真实,甚至走向一种虚拟。首先,对于作为空间图景的场景而言,当下国内网络“类型文”的创作将想象力推到极致,多走向一种“不问苍生问鬼神”的“反重力”状态,正如有评论家所言,“目前的网络文学,尤其悬疑文学,基本上都是‘问鬼神’的文学,而我们以前的传统文学基本上是‘问苍生’的文学”(“网络文学”)。其中的场景书写在表面上虽“如在目前”,但事实上缺乏现实感和现实主义精神,因此,对当下国内网络文学创作走进现实题材的呼声日益高涨,现实题材创作自2017年以来也有不俗表现。其次,对于作为灵境的场景而言,其致力于虚拟现实的刻画,其表象则更加生动和真实,但本质上则是一种虚拟,呈现出亦真亦假、真假难辨的艺术境界。最后,对于作为定位叙事的场景而言,这种虚拟性则更加强烈,虽表面上返回了物理的现实空间,增强了现实,而事实上是深化了虚拟性,正如黎杨全在《“场景时代”的兴起与后现代美学的重构》一文中所言,“场景时代”带来的是“‘现实(虚拟)-虚拟(现实)-现实(虚拟)-虚拟(现实)……’这样无尽的循环[……]在‘场景时代’,现实并非最终的实现目标,人们的日常生活成为在虚拟与现实之间的不断混淆与无限轮回”(161)。甚至可以说,在数字媒介时代,由于“代码操作”,拟象和仿真取代了真实,鲍德里亚曾一语中的,“冷静的数码宇宙吸收了隐喻的世界和转喻的世界,仿真原则战胜了现实原则和快乐原则”(汪民安等 327)。作为虚拟现实和定位叙事的场景都是这种媒介所构造的仿真世界,其表面上虽极其现实,但本质上只是一种现实感、其构造的是一个“超真实”的文学世界。

三、审美特质：从时间艺术到空间转向

从审美特质这个角度来考察场景书写的审美变革,我们发现,文学发生了从时间性向空间性的转变。作为一种时间艺术,文学善于用语言文字来表现时间中先后承续的事物,即“动作”或“情节”,这是自莱辛以来我们对文学特质的基本认识,但场景书写将更改这种对文学的认识,场景是一个与空间密切相关的理论概念。也有学者从文学地理学的视角来建构文学的空间研究,提出了“三原”论,即“版图复原”“场景还原”和“精神探原”,其中“场景还原”旨在通过文学书写向特定的时空场景还原,从而贯通“空间中的文学”和“文学中的空间”。^⑦可见,文学研究的空间之维在传统文学中就业已存在,只不过在文学的空间转向之前,这种视角尚未得到充分重视,这与把文学作为一种时间性艺术的本质认识密切相关,文学空间因此隐而不显。到了网络时代,尤其是在网络文学中,这种空间性被凸显出来,文学的空间研究已难以回避,场景书写是文学空间转向的一个突出印证。

具体来看,场景书写的空间转向主要表现在三个方面,一是场景书写突出文学的视觉形象。传统文学侧重于时间性的表达,其效果主要作用于人的听觉,借声音和语言文字引起读者的想象和联想。而空间艺术则作用于人的视觉,借图像画面引起读者的美感。应该说,视觉形象的建构是空间艺术的突出特征。有学者认为,视觉形象可分为“图像、影像和景象三种形态,触及视觉文化中形象运作的不同层面”(周宪 177),在网络文学的场景塑造中,我们也可以看到对图像、影像、景象等视觉形象的刻画成了写手们一大普遍的、自觉的创作追求和倾向,视觉性和空间色彩明显加强。所谓图像即是“一切二维平面静态存在的形象”,具有平面性和静止性两个特征;影像与图像则有所不同,其最大的差异在于影像具有动态性;而景象则指的是“在三维空间中存在的立体形象”。^⑧应该说,在作为灵境的场景中,这种图像、影像融入文本之中的作品比比皆是,文学不再是纯粹的文字表达;在作为空间图景的场景中,虽然真正意义上的图像并不多见,但文字图像化倾向明显,带有强烈的镜头感和画面感;而在作为定位叙事的场景中,立体实存的现实空间成为作品叙事的重要内容,景象必不可少。可见,不同于传统文学,网络文学场景书写普遍追求文学视觉形象的建构,文学从单纯的时间性转向了带有空间性的艺术形式。当然,这也并不意味着场景书写就完全放弃了文学的动态情节建构和时间性叙事,从而变成一种纯粹的空间艺术,只能说网络文学的场景书写使得文学携带了突出的空间性。二是场景书写创造并置的空间结构。所谓并置,即为非线性的并列设置,与纸质文本的线性叙事不同,网络链接将文本平行展开,在一个共时的空间结构中并列呈

现。这种并置的空间结构主要是由链接的非线性技术特征所带来的,从“翻页”到“链接”变革的不仅仅是阅读形式的变化,更在深层结构上使得文本叙事空间化。具体看来,在“新文类”的场景书写中,这种并置式链接普遍存在,文本的场景之间呈现出空间化的结构形态。即便是在少有链接融入文本的“类型文”中,场景书写也经常通过并置的叙事形式,将场景用一种空间化的结构“链接”起来,“以我吃西红柿(朱洪志)的《盘龙》《星辰变》《吞噬星空》《莽荒纪》等作品为例,转世、轮回、传送、飞升成为其叙事的关键环节,使得主人公可以突破时间限制,在仙魔妖界、凡界、神界、外星球之间自由穿梭,将传统小说注重时间性的线性叙述结构改造成开放式的、枝蔓重生的空间化结构”(黄发有 125)。这里的“转世、轮回、传送、飞升”正是一种内在的并列进展的结构,其功能正类似于并置的链接,只不过是用非线性的叙事形式来表现。三是场景书写建构移动的位置场所。文学的空间性还表现在文本对场所和地理空间的描摹,这一点在传统文学中也时有体现,只不过,传统文学的空间书写往往是为塑造人物和推动情节而设置,其本身的主体性并不突出,因而往往被读者和研究者所忽略。而在网络文学的场景书写中、尤其是在作为定位叙事的场景中,这种位置场所的书写成了文学的重要组成部分,一方面文本需要着力建构这种想象的地理空间,另一方面,读者还需要相应地走向现实的地理空间,文学的叙事实现了想象空间与现实空间的融合,读者由此会产生一种奇妙的“阅读”体验。同时,空间之间的转换也不再是传统文学那般依靠情节内在的推动,而主要是一种由定位技术所带来的场景切换,场景之间的线性 and 逻辑关系被打破,读者的空间移动是文本完成叙事的重要方式。显而易见,这种场景书写本质上正是一种空间表现。

那么,网络文学场景书写的空间转向会给文学带来哪些具体的影响呢?一方面,文学的深度被弱化、甚至消失,文学的娱乐性增强,传统的文学“形象”被“图像”所取代,这与场景书写突出视觉建构密切相关。正如赵宪章所言,语言是一种“可名”符号,而图像则是一种“可悦”符号,“图像作为愉悦符号助推了文学的大众传播,前提是虚化和卸载自身所承载的事理,以‘轻装’换取游走速度是‘文学图像化’的必然选项”(24),当前国内网络文学所呈现的快餐化、大众化、去深度、娱乐性等特征也正与此一脉相承,传统文学形象的含蓄性、文学性等均受到减损;另一方面,文学的故事性增强,“情节”被“故事”所取代,这与网络文学非线性的空间结构也不无关联。传统文学线性叙事要求情节的完整性、逻辑性和因果关系,而非线性结构则导致故事的并列展开,对故事的逻辑关联和艺术真实并不作过高的要求,文本的碎片化色彩也更加浓厚。此时,跌宕起伏的故事取代了逻辑性的情节,故事写得“好看”与否变得至关重要。可见,这些审美变革

给网络文学带来了新质,但同时也产生了一些新的问题,如何建构新的批评标准、实现网络文学空间性与文学性的融合也许是值得我们进一步深入思考的理论话题。

注释[Notes]

- ① 参见罗伯特·斯考伯、谢尔·伊斯雷尔:《即将到来的场景时代》,赵乾坤、周宝曜译(北京:北京联合出版公司,2014年)第9—32页。
- ② 本文所讨论的网络文学类型主要包括“类型文”和“新文类”两种,“类型文”主要指的是当下国内所流行的网络原创文学,“新文类”则指的是包含“非平面印刷”成分、只可在数字化环境下存在的数字文学。参见韩模永:“论网络文学的两副面孔及内在会通”,《扬子江评论》2(2018):100—104。
- ③ 参见迈克尔·海姆:《从界面到网络空间:虚拟实在的形而上学》,金吾伦、刘钢译(上海:上海科技教育出版社,2000年)第111—19页。
- ④ 参见韩模永:《超文本文学研究》(北京:中国社会科学出版社,2013年)第142—47页。
- ⑤ 参见彭兰:“场景:移动时代媒体的新要素”,《新闻记者》3(2015):22—25。
- ⑥ 参见国庆祝:“西方网络文学的起源、发展与基本类型”,《学术交流》2(2013):179。
- ⑦ 参见梅新林:“文学地理学:基于‘空间’之维的理论建构”,《浙江社会科学》3(2015):122—25。
- ⑧ 参见周宪:“从形象看视觉文化”,《江海学刊》4(2014):179—81。

引用作品[Works Cited]

黄发有:“媒介融合与网络文学的前景”,《天津社会科学》6(2017):117—25。

[Huang, Fayou. “Media Convergence and the Prospect of Internet Literature.” *Tianjin Social Sciences* 6(2017): 117-25.]

黄鸣奋:《位置叙事学:移动互联网时代的艺术创意》。北京:中国文联出版社,2017年。

[Huang, Mingfen. *The Narratology of Location: Artistic Creativity in the Era of Mobile Internet*. Beijing: China Federation of Literary and Art Circles Publishing House, 2017.]

“网络文学:一种新的文学在崛起”,《文艺报》2009年7月30日第3版。

[“Internet Literature: The Rise of a New Literature.” *Literary Gazette* 30 Jul. 2009.]

Landow, George Paul. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

黎杨全:“‘场景时代’的兴起与后现代美学的重构”,《中州学刊》1(2018):157—63。

[Li, Yangquan. “‘Age of Situations’ and the Reconstruction of Postmodern Aesthetics.” *Academic Journal of Zhongzhou* 1(2018): 157-63.]

——:“移动媒体、定位叙事与空间生产”,《文艺研究》12(2015):88—97。

[———. “Mobile Media, Positioning Narrative, and the Production of Space.” *Literature & Art Studies* 12(2015): 88-97.]

梅新林:“文学地理学:基于‘空间’之维的理论建构”,《浙江社会科学》3(2015):122—36。

[Mei, Xinlin. “Literary Geography: A Theorization Based on the Dimension of Space.” *Zhejiang Social Sciences* 3(2015): 122-36.]

彭兰:“场景:移动时代媒体的新要素”,《新闻记者》3(2015):20—27。

[Peng, Lan. “Context: A New Media Element in the Age of Mobile Internet.” *Journalism Review* 3(2015): 20-27.]

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

汪民安等主编:《后现代性的哲学话语:从福柯到赛义德》,杭州:浙江人民出版社,2000年。

[Wang, Min'an, et al., eds. *Philosophical Discourses of Postmodernity: From Foucault to Said*. Hangzhou: Zhejiang People's Publishing House, 2000.]

伍蠡甫主编:《西方文论选》上卷。上海:上海译文出版社,1979年。

[Wu, Lifu, ed. *Selected Works of Western Literary Theory*. Vol. 1. Shanghai: Shanghai Translation Publishing House, 1979.]

禹建湘:“产业化背景下网络文学20年的写作生态嬗变”,《中州学刊》7(2018):151—55。

[Yu, Jianxiang. “The Transformation of the Literary Environment of Internet Literature in the Context of Twenty-year Commercialization.” *Academic Journal of Zhongzhou* 7(2018): 151-55.]

赵宪章:“语图传播的可名与可悦:文学与图像关系新论”,《文艺研究》11(2012):24—34。

[Zhao, Xianzhang. “The Namable and the Enjoyable of Language-Image Communication: A New View on the Relationship between Literature and Image.” *Literature & Art Studies* 11(2012): 24-34.]

周宪:“从形象看视觉文化”,《江海学刊》4(2014):177—85。

[Zhou, Xian. “Visual Culture from the Perspective of Image.” *Jianghai Academic Journal* 4(2014): 177-85.]

(责任编辑:王嘉军)