

doi:10.20270/j.cnki.1674-117X.2025.3015

“别现代”无限流小说的空间书写与虚拟美学

袁星洁, 艾嘉怡

(湖南科技大学 人文学院, 湖南 湘潭 411201)

摘要: “别现代”作为一个多种社会元素并置杂糅的时期, 是一种特殊的社会形态。在“别现代”的特殊语境下, 新的理论构想型构了无限流小说强烈的个性化逻辑, 亦使得无限流小说的空间建构有了新的解读方式, 产生了一种脱胎于技术赋能的特别的虚拟美学体验, 二者也成为其繁荣兴盛的重要助推剂, 但无限流小说独特的空间书写和虚拟美学在创作实践中也面临着诸多困难与挑战, 亟待探索出有效的解决之道。

关键词: “别现代”; 无限流小说; 空间书写; 虚拟美学

中图分类号: I207.42 **文献标志码:** A **文章编号:** 1674-117X(2025)03-0119-08

Spatial Writing and Virtual Aesthetics of Infinite Flow Novels in the “Bie-Modern” Period

YUAN Xingjie, AI Jiayi

(School of Humanities, Hunan University of Science and Technology, Xiangtan 411201, China)

Abstract: “Bie-Modern” is a special social form as a period when many social elements are mixed together. In the special context of “Bie-Modern”, the new theoretical conception forms the strong personalized logic of the infinite flow novel, giving infinite flow novels a new way of interpretation, and producing a special virtual aesthetic experience that is enabled by technology, both of which also become an important booster for its prosperity. However, the unique spatial writing and virtual aesthetics of infinite flow novels also face many difficulties and challenges in the creative practice, and it is urgent to explore effective solutions.

Keywords: “Bie-Modern”; infinite flow novels; spatial writing; virtual aesthetics

无限流小说始于 zhtty 在起点中文网连载的《无限恐怖》, 这部作品首次将无限流的“包罗万象”概念引入网络小说, 由此开创了无限流这一网络小说流派。其发展历程大致经历了以《无限恐怖》等为代表的传统无限流、以《最终进化》

等为代表的数字无限流、以《平行宇宙》等为代表的平行无限流等阶段。近年来, 无限流小说创作出现了在故事情节和人物塑造上进行创新的《轮回乐园》等作品。无限流小说以其对人性复杂性的探讨以及面对无限可能的应对方式, 为读者提

收稿日期: 2024-12-29

基金项目: 湖南省社科基金项目“中国文化软实力跨文化传播效果提升研究”(23YBA139)

作者简介: 袁星洁, 男, 湖南永顺人, 湖南科技大学教授, 博士, 硕士生导师, 研究方向为网络文学与传播。

供了丰富的想象空间和阅读体验。伴随着无限流作品的火热,学术界的相关研究也随之展开。钱佳楠从“时”“空”维度将网络小说分为“原世界”“异世界”和“无限流”等三类,认为无限流最初的设想类似某种跨越二次元世界和四维空间的想象^{[1]15-23}。李明晖、谭馨从无限流小说中“副本”产生的情节要素互文及文化元素的融合现象入手,认为“副本”可以作为“互文”理论在当下网络文学领域新的应用场域^[2]。此外,吴玲、闫梦姣、边宇晗、字凯芸等分别从无限流小说的创作优势、“人”与“系统”关系、叙事模式、体式特征等视角,分析了无限流小说在网络语境中的类型、定位与特征等。从整体来看,目前学界关于无限流小说的研究着力不深,对其分析主要停留在文本形式层面,这与创作界的兴旺局面形成了较大反差,无限流小说的发展亟需系统性的学理支撑。

当下,中国社会处在一种现代、前现代与后现代交融的境遇中,并由此产生了“别现代”这样一种时代称谓。2004年以来,王建疆多次在学术会议提出“别现代”一词,受到了与会者的广泛关注;他还在《别现代:主义的诉求与建构》一文中对其进行了理论性阐释^{[3]72-77}。这一概念在第七届中国学术评价论坛上入选中国原创学术概念^[4]。所谓“别现代”,“是对一种在时间空间化状态中似是而非的时代特性的概括,而别现代主义则是对这种似是而非的现代性和别现代性的价值判断与理论主张”^[5]。在“别现代”的特殊语境下,以《开端》《我在惊悚游戏里封神》《全球高考》等为代表的无限流作品不断扩圈,带来了口碑与收益的双丰收。无限流小说也在迎合时代的同时不断改变自身,摸索出新的摹本,形成了其独特的空间书写与虚拟美学。在无限流小说空间书写与虚拟美学活态交互的过程中,无限流小说的创作视野得以开阔,并在数字技术与文学自身规律的合力作用下,实现了非现实主义网络文学创作的审美转向。

一、新理论构想与个性化逻辑:“别现代”的无限流小说

在王建疆看来,“别现代就是既不同于现代、后现代、前现代,但又同时具有现代、后现代和前现代的属性 and 特征的社会形态或社会发展阶

段”^[6];它“既是后现代之后的历时形态,又是前现代、后现代、现代共处的共时形态,但它的思想取向面向未来”^{[3]72}。在这个特殊的语境中,依附于网络媒介的网络文学异军突起。以无限流小说为代表的一类新派网络小说,在这一时期发出了相当大的声量,呈现出鲜明的个性化特征。

(一)“别现代”的多维时空融合

从时间学的角度看,“别现代”的具体时间指向存在一定的模糊性。根据谢金良的分析,其“在时间上则基本界定在改革开放以来的当代时期”^[7]。改革开放以来,随着经济社会的不断发展、人们生活方式的不断丰富、文化接受方式的日渐多元化,中国社会的社会样态和审美形态因为杂糅了各种社会现象发生了很大的变化,生成了一种“复杂的现代性”或曰“混合的现代性”。在这种背景下,传统的现代、前现代与后现代的概念划分,已经难以概括当下复杂、特殊的社会发展状态,所以需要从这几个“母体”当中抽绎出新的概念,用以解释这个时空观发生颠覆性变化的时代。因此,“别现代”一开始就不是一个单一的时间概念,而是一个融合了前瞻性、综合性、超越性的多种含义的新术语。它不只是单纯地使用时间单位,而是通过过去、现在与未来这三个本应线性发展的时间单位的不断交汇、碰撞与融合,构成一个新的立体空间。在这个多维融合的时空中,人们越来越发现时间与空间之间的联系是紧密的、一体两面的,它承载了人类在哲学艺术等各个方面的记忆与想象,是一种别具一格的新语境。

当然,“别现代”的概念也不是孤立的,它与现代、前现代、后现代呈现出一脉相承、你中有我、我中有你的关系。“中国目前处于现代化的进程中,现代性的民主、法制、自由、和谐等作为社会主义核心价值观已经深入人心,但同时,前现代的封建意识和宗法制度的残余仍很有市场,而后现代的先鋒艺术和解构主义文化也很盛行。”^[8]概言之,这一时期的特点就是杂糅互通,不同时期的特殊环境在“别现代”交融,形成了一个既矛盾又和谐的时代。这种特殊、复杂的现代性社会景观,在知识学、价值学和本体论等维度与无限流小说的叙事建构高度契合,为无限流小说的异军突起提供了最佳土壤,使其能够以前所未有的想象张力,制造多维的时间空间化现象,塑造性格鲜明、

成长性强、关联性强的多元化人物, 营构兼具乐感与戏仿特质的“爽”点叙事, 在异世界的空间设定和包罗万象的多元融合中贯穿起中国前现代、现代、后现代的现实社会形态, 在生存挑战、成长升级和“永恒轮回”的哲学思考中寻求生命的真谛。因而, 基于“别现代”背景研究无限流小说, 是探讨其为何如此迅速发展的一個基点, 也是拓展网络文学研究的一种新的理论维度。

(二) 无限流叙事的个性化逻辑

“别现代”的特殊背景成为滋养无限流小说的温床。作为网络文学的一个分支, “无限流小说概括来说就是由于某种力量的介入, 让智慧生命到不同的世界(以二维世界也就是虚构的影视为主)去经历不同的故事, 完成一些任务(这又带有游戏升级打怪的特点)”^[12]。由于无限流小说的无限想象、包罗万象, 以及其对传统时空观的解构、对现实生活的虚拟等, 使得“别现代”的无限流小说具有着强烈的个性化特征。

首先, 无限流小说的无限性, 注定了它不是只有单一的模式和类型。在无限流小说的发展中, 可以清楚地看到各种元素在其中的杂糅, 如奇幻、武侠、修真、克鲁苏、游戏、影视等, 并由此衍生了以城郭城隍《平行宇宙》为代表的平行无限流、以辰一十一《幻想世界大穿越》为代表的魔改无限流、以滚开《神秘之旅》为代表的奇幻无限流等不同类型。无限流模式通过将一個完整的故事空间拆分成细小的场景, 使得其复杂的世界观更加适配酝酿主角之间的感情冲突, 以更加细腻的情感去吸引读者, 并使无限流小说具有了更加丰富的可能性。其次, 无限流小说是对传统时空观的破除与解构。传统意义的时间, 是单一的、线性的, 但是伴随着现代通信技术(如超链接等)的发展, 原本线性的时间被切割成碎片化的时间。这些碎片化的时间在间断性流动的过程中, 被现代社会新建构的时空观存储为“现时”时间, 并通过空间的变形、黏合、并置、错位和压缩等, 链接起过去与未来。无限流小说对传统时空观的重构, 亦即时间的空间化: 在现实与虚拟时空中, 主角可以通过冒险闯关以及其他方式, 不断地在三维立体的过去、现实与未来时空当中穿梭, 从而实现跨时空的多维对话。最后, 无限流小说是对现实生活的一种虚拟与超越。在无限流小说中,

作者往往会设计一个源于现实又超脱于现实的“系统”来控制剧情的发展。这个系统会制造出虚拟的场景, 人物进入系统之后也成了系统的隶属。在这个系统当中, 置身其中的场景、故事、角色等, 相较于现实来说都是虚拟的, 它们都是对现实世界的戏拟与模仿。与此同时, 无限流小说又将现实当中原本存在的元素进行变形重组, 重构出与现实世界迥异的各种虚拟世界。这些虚拟世界可以是无序的、恐怖的、机械的、光怪陆离的, 相比现实世界, 其呈现出一种幻想式的超越特征。

二、新秩序·迁移·复合性: “别现代”无限流小说的空间书写

法国学者亨利·列斐伏尔受到黑格尔观点的启发, “把空间作为个别的、特殊的与普遍的统一体来理解, 也就是特殊性(社会空间)、普遍性(逻辑数学意义上的, 即精神空间)以及个别性(自然的或感知的现实的“场所”)的统一”^[9]。这一理论的提出, 使得文学批评有了新的理论指向, 亦使得无限流小说的空间建构具有了新的解读方式。在无限流小说中, 其对空间的独特设计, 往往带有作者强烈的目的性以及情感色彩; 空间的转换背后, 也隐含着不容忽视的深意。这种独特的书写模式, 使得无限流的故事具有了更为强大的吸引力。

(一) 关于空间建构的新秩序

“别现代的别, 既有其自身的含义, 又能够照亮现代性, 让现代性的使用更为有效。”^[10]站在“别现代”这一特殊的时代角度, 需要用一种超越现代性的眼光去观照无限流小说的空间设计。基于列斐伏尔的空间理论, 无限流小说中物理的、精神的和社会的空间建构并行不悖, 它们共同建构起关于无限流小说空间书写的新秩序。

在物理空间的建构上, 其构造与变换方式比较直接。一方面, 无限流小说以游戏副本切换的方式构造空间。这种构造空间的方式离不开一个关键词“闯关”。这种模式是直线性的, 从一个空间跳跃到另一个空间, 无形之中有一双“上帝之手”在操纵着一切。同时, 主人公并不是线性地存在于无限流虚拟世界当中的, 而是会间歇地跳出到现实之中, 再重新回到虚拟世界中去。另一方面,

无限流小说又以场景地图切换的方式变换空间。大部分的无限流小说在空间的转换上都使用过这种方式,如2023年火爆全网的影视剧《开端》的原著作品,作者切换空间的方式就是直接进行场景的转换。其每当角色死亡,公交车上的场景便自动切换到了死亡之前的场景,就像书本的翻页一样。而非物理(精神、社会)空间的切换方式则属于比较隐晦的一类,其主要通过空间意象来切换空间。空间意象的类型多种多样,但其本身一定要与“空间”紧密相连。如西子绪《死亡万花筒》中的十二扇铁门,“门”的世界相当于一个恩赐,可以有机会延长生命。每一扇“门”后都是不同的空间,通过“门”这一空间意象,其实现了不同空间的自然转换。如此的空间意象,是空间与空间之间的分割物,其作为空间转换的一个跳板而存在;其也是引导读者感受小说立意的钥匙,承载着传达思想与主题的重大功能。

(二) 空间理论模型的迁移与分类

列斐伏尔的空间,在无限流小说当中均可以找到对应的部分。因此,其对空间的分类亦可以平行地迁移到对无限流小说空间书写的研究中。这一分类由浅到深,由物质到精神。在虚拟的精神空间里挖掘出“人”的潜在价值,既丰富了无限流小说的内容描写,也映射出无限流小说所要表达的精神内核。

首先,无限流小说的物理空间构成了人物生存的物质环境,亦即“场景”。在壶鱼辣椒的《我在惊悚游戏里封神》中,现实空间里的主人公白柳,是一个被辞退的恐怖游戏设计师,他生活窘迫却心怀善良,但现实的遭遇使他对金钱产生了强烈的欲望,正是这一欲望使他进入到惊悚游戏的非现实空间中。主人公在各个游戏空间中穿梭,每一个不同的空间都处于不同的地点,对应着不同的场景。例如他去到了诡谲的塞壬小镇,去到了爱心福利院、玫瑰工厂等。在这些不同的非现实空间里,主人公进行着不同的“冒险”,在不同的冒险中体验非现实空间带给他的新的情感与生活体验。在此,非现实空间打破了传统物理空间的限制,使传统物理空间里的元素发生形变,形成了一个充满想象力的奇幻世界。其次,无限流小说的社会空间主要体现在人与人沟通交流的过程当中,是各种社会关系的总和。在不同的社

会空间里,会有各种不同的文化背景与价值观念的冲突,而主人公就是带着现代人的价值观与社会关系,融入各个不同的社会空间中的。例如将现实生活中的夫妻关系、亲人关系、朋友关系直接套入虚拟空间,衍生出一个与现实极其相似的社会交往模式。祈祷君的《开端》,讲述了主角李诗情与肖鹤云在经历公交车爆炸之后却没有身死,而是进入了时空的无限循环当中进行自我拯救与拯救他人的故事。在这个密闭的公交车环境中,公交车上的每一个乘客都拥有着各自不同的社会关系,作者通过详略结合的刻画,由一个小空间展现出社会百态。最后,无限流小说的精神空间主要表现为一种自我价值的实现,以及对自我能动性的充分认知与发掘。人们在阅读无限流小说时,很大一部分读者都渴望在无限流小说中通过主角“闯关”似的行动来找到一种“爽点”,让自我精神在虚拟中随着人物的行动实现与角色的充分互动,在感受到“爽点”的同时,宽慰并不那么完美的现实或是较为压抑的情绪。在这样一个过程中,主角需要充分发挥自身能动性,主动去破解谜题,完成一种命运能够掌握在自己手中的代入式的情感体验。这一点在祈祷君的《开端》同样也有体现。《开端》中的主角最终目的就是要拯救一车人的生命,同时拯救自己。为此,他们在一次次虚拟出来的循环中不断尝试、不断努力,最终成功救下了一车人,体现了人的自我意识的能动性。

(三) 复合性:无限流小说具备更多可能性

诞生在现代、前现代、后现代并置时代的无限流小说,带着强烈的复合性色彩。“别现代”这个特殊的时代摇篮,孕育出了丰富多彩的无限流文学;这个时代的多元背景,助推了高度自由的文学创作。“别现代”对时间和空间的破解与杂糅,使得无限流小说具备了更多的可能性。

首先,无限流小说的空间书写规避了传统网络小说剧情冗长的弊端。网络文学的文字容量一般都巨大,动辄百万字。在这样庞大的文字容量里,如果只是单一地叙述好一个故事,是非常考验作者写作功底的,而不通过转换空间的方式,直接从情节入手,抓准各个情节之间的连接点来进行剧情的分割,也是相对复杂的一种写作方式,需要充分设计好故事的结构以及各种叙述的方式。

在此, 空间书写的意义便得以凸显: 它通过场景切换、游戏副本、空间意象等方式, 构造出一个个与现实迥异的虚构空间。每一次空间的转换, 都相当于给小说情节提供了重启的机会, 然后在新的场景里呈现新的人物关系与故事架构, 而在这些虚构空间里发生的故事, 在某种程度上也可以相对完整地单独摘出, 对于口水化、流水线式的情节起到了很好的规避作用。其次, 无限流小说的空间书写也是一种想象的救赎。无限流小说中的空间书写, 其实是作者本人将自身在现实生活中所想要的、所痛斥的、所失去的种种在无限流空间中进行一种想象再现, 然后在读者接受的过程中, 与有着同样精神困境的读者产生情感上的共鸣与连接。在作者与读者看来, 想象的世界即永恒的世界。这样一种虚拟的构想, 在某种程度上保留了现实空间中有益于自我的成分, 从而形成精神上的抚慰与爽感, 并在其中发展自我意识。因此, 其空间书写从某种意义上可理解为一种想象的救赎, 其背后是一种救赎心理, 是一种更高级的自我感动。作者与读者对无限流这一虚拟空间的共同选择, 证明了无限流小说在弥补现实缺憾方面的重要作用。

三、新形态·阐释·生发: “别现代”无限流小说的虚拟美学

在虚拟的数字化空间中, 无限流小说体现出一种虚拟性的审美形态。虚拟美学的范畴被规定为“对诸如电子人(cyborgs, 或叫半机械人)、电子人空间、模拟等虚拟现实和现象的出现作哲学、美学和艺术的推论。虚拟美学的审美关系诞生于虚拟技术所创造的虚拟世界, 是人面对网络数码技术时所产生的审美体验”^[11]。存续于“别现代”特殊语境下的无限流小说, 有着与“别现代”社会内核相似的本质内涵, 它吸收融合了前现代、现代社会的现实主义原则, 同时也受到后现代飞速发展的科学技术、文艺作品的影响。网络技术的突飞猛进以及“别现代”新兴的审美形态, 使得杂糅化的无限流小说显示出既源于现实又超脱于现实真实的虚拟美学的特征。这种虚拟美学在创作者呈现小说内容的过程中表现为一种“虚拟的虚拟”样态, 并将现实真实与网络虚拟连接起来, 塑造了想象中的多维世界。

(一) 数字技术萌生新审美形态

当下, 传播科技的更新迭代满足了人们对现实生活的拓展想象, 网络与数字建立起了一个虚构的世界。脱胎于数字技术的虚拟空间, 为“别现代”无限流小说的虚拟设想提供了基础与借鉴, 使其萌生出新的审美形态。

一方面, 数字技术的运用, 使得“虚拟”与“真实”的边界变得更加模糊。随着网络科技与信息技术的发展, 包括VR、AR等越来越多的虚拟现实技术出现在生活中。元宇宙、Gen-AI等技术的运用, 使得“数字孪生”、文生视频等成为可能。它们可以通过数字化程序, 生成与现实生活对应甚至超越的虚拟环境, 建构出生动形象的虚拟空间; 再通过头盔或可穿戴智能设备等载体, 让用户置身于虚拟世界, 通过人物的介入使得虚拟的部分更加完善真实; 最后再经由读者的精神体验使其达到一种充分的感悟与体会, 从而形成一种沉浸式体验, 获得对虚拟世界最直观的感受。博物馆中的虚拟体验、文娱方面的虚拟歌姬、教育方面的数字课堂等, 都是虚拟世界的模本。通过数字技术建构虚拟空间成为一种普遍现象后, 这一背景下的被赋予新的含义的“真实”与“虚拟”概念可以完美诠释柏拉图的“洞穴”比喻。因此, 当无限流小说的虚拟空间聚焦在现实生活和虚拟生活的双重世界, 并以一种全新的姿态出现在网络文学的市场中时, 读者便更加能够身临其境、感同身受, 真切感觉到一种“具身”的虚拟真实。

另一方面, 基于数字技术的虚拟美学在“别现代”的特殊语境中解构传统、推陈出新。虚拟美学观照的, 并不是作为数字符号的虚拟技术本身, “虚拟美学观照的只是——以虚拟艺术为中心研究人对虚拟现实和现象的审美关系。尽管我们可以将虚拟美学视为传统美学在数字化时代的进一步延伸, 但虚拟美学显然有着迥异于传统美学的新内容与新特质”^[12]。这种新内容与新特质, 体现为虚拟文本中的文化认同。纵观大部分的无限流小说, 可以看出, 很多无限流的虚拟世界观往往源自中国特有的某些文化或者元素。例如杀虫队队员的《十日终焉》, 就是将中国传统的生肖元素进行解构, 提取出每个生肖元素的代表特点, 如推崇龙为首的观念, 再进行更新改造, 将生肖与游戏结合起来, 变成一个考验不同能力的生肖

游戏。类似于生肖的传统文化元素集中出现在神话无限流、历史无限流和宗教无限流当中,在某种程度上实现了网络文学领域的文化认同,同时也是对中华传统文化的一种特殊的解构和更新。

(二) 虚拟美学的阐释:“虚拟的虚拟”与双重想象

无限流小说的虚拟美学是在数字技术高速发展的背景下产生的,当虚拟与真实的界限变得越来越模糊,虚拟美学才会建构起全新的美学表象。虽然虚拟美学在某种程度上是一个抽象的概念,但是在文本实践的过程中,它也会有具象的表现,体现为表层形式上的“虚拟的虚拟”与深层内核上的“双重想象”。

在表层形式上,无限流小说的虚拟美学主要表现为一种“虚拟的虚拟”。无限流小说作为一种非现实性文学,它本身就是对现实生活的一种虚拟。在这样一种虚拟之内,它又设计出了平行于现实时空的“系统”,这又是另外一层虚拟。两层虚拟的重置,最终形成“虚拟的虚拟”。如三天两觉的《惊悚乐园》,就很好地体现了这种“虚拟的虚拟”特征。《惊悚乐园》原本就是一本虚拟类游戏小说,其是对现实生活的一种虚拟。在这个前提下,主角又以游戏玩家的身份穿梭在由游戏开发者创造出的各个虚拟空间之中,这便是第二重的虚拟。同时,“虚拟美学反对那种体制化、僵化了的‘本质真实’偏执,但却并不否定多姿多彩的现实生活和丰富多元的真实生命之实实在在的价值,更不拒绝文学的现实关怀”^{[13][15]}。通过文学这一载体,将这种独特的双重虚拟与现实相连接,小说会显得更加有现实深度。在深层内核上,无限流小说的虚拟美学可以理解作为一种关于身体与思想的双重想象。无限流小说中存在着诸多的虚拟部分,这一部分既与现实真实相连接,又超脱于客观现实,而这种超然的虚拟想象既是关于身体的,又是关于思想的。关于身体的想象是无限流小说虚拟部分中比较基础的一层,其表现在小说中的人物通过进入作者设计好的空间内产生身体的异化。这种异化有多种表现方式,如在数据无限流小说当中,主要角色的血量、精力值等被客观量化,完全成为一个被操控的虚拟游戏角色。这种对人身体的机械化数据计算,正是无限流小说虚拟部分当中关于身体想象的一种方式。

同时,无限流小说的虚拟美学也透露出对人的精神与思想的纵深想象。无限流小说当中的虚拟,从某种程度上来看,是作者精神世界与思想境界的延伸,是想象世界的一种直观外化。其用思维的无限与包罗万象,最终形成一页描述性的文字,传达出想象世界深广的美学体验。就像壶鱼辣椒在《我在惊悚游戏里封神》所创造出来的塞壬小镇、玫瑰工厂、噩梦神殿一样,其既是一种想象世界的物质延伸,又透过文字窥视虚拟,传达思想观念。

(三) 上升、多维想象的显现与外化

无限流小说经由虚拟出来的空间,生发出一种独特的虚拟美学,这是一种上升的、多维的想象在无限流文本当中的显现与外化,具有一定的现实意义。这种现实意义的影响是多方面的,可以辐射到文本创作与作品接受等诸多领域。

从文本创作层面看,虚拟美学可以当作一种创作的技巧,在不断地运用与改造中促进文本的再创造与文本衍生。无限流小说在文本衍生上(文本多向发展为非纯文本的形式)具有良好的自适应性,如将文本与游戏、影视等相结合。在游戏衍生上,由于无限流小说存在着形形色色的物质空间,具有直接性的场景创造,这对于实景游戏来说是一种非常适合迁移的文本,如密室逃脱、实景剧本杀等。它还能与沉浸体验式的VR游戏等结合起来,更毋论游戏无限流这类本身就与游戏紧密相连的文本模式。此外,由于大部分无限流小说虚拟出来的空间不具备长时性,因此其更多地表现为一种冒险闯关的代入模式,非常适合衍生为影视剧。如祈祷君的《开端》、蔡骏的《地狱的第19层》等都被改编为了影视剧。这种文本衍生的可能性,很大程度上源于无限流小说所具备的虚拟美学特征,它让读者在阅读时沉浸于虚拟,并产生一种脱胎于当下技术赋能的特别的美学体验。从作品接受维度看,无限流小说的虚拟美学可以拓展读者的审美体验。在无限流小说中,作者用心构想出一个个虚拟的空间。在这些虚拟的世界里,读者被那些具有独特性质的景象所吸引,进而在虚拟的空间里感受与体会,以此来完成一个“构想—创造—感受”的完美闭环,使得无限流这一题材的创作与接受活力大大提升。如在壶鱼辣椒的《我在惊悚游戏里封神》中描绘的无限流副本玫瑰工厂,须尾俱全的《末日乐园》

中描绘出来的副本梦游仙境、伊甸园等。这些新奇的无限流副本的设定,使得读者在阅读的过程中滋生一种新奇的审美想象,然后沉醉其中。

四、困扰、隐忧与对策:“别现代”无限流小说空间书写与虚拟美学的反思

“别现代”特殊的社会形态,催生出无限流小说这一特殊的网络文学形式。在现代、前现代、后现代共存并置的语境中,无限流小说展现了独特的空间书写与虚拟美学,这也成为其繁荣兴盛的重要助推剂。但同时,在这一复杂社会背景下蕴生的这两颗极具意义的种子,如果剖开来看,就能发现其中还存在着一些困扰与隐忧。这些困扰与隐忧与时代息息相关,也与无限流小说这一特殊文体本身有着密切的联系。如何解除这些困扰与隐忧,亟待创作者的努力探索。

(一) 展现故事张力,提升思想含量:空间书写的反思与应对

空间书写是无限流小说不可分割的重要部分。“别现代”无限流小说的空间书写,在于用独特的空间设计来推动故事情节,使得故事情节在建构出来的空间当中展开,但是这一独特的空间书写,在无限流小说的创作实践中也凸显其明显的困境。

其一,无限流小说过于追求在框定好的空间里叙事,其频繁而迅速的空间跳跃,容易导致文本内容的脱节,在某种程度上破坏故事情节的连贯性,造成一种感觉上的陌生化与间离感。具体而言,在无限流小说故事推进的过程中,空间的转换造成了环境与周围角色的变更,一些新的副本故事也会随机穿插进来。在这种情况下,情节与情节之间、文本逻辑之间极易跳脱出轨,而这种故事情节的落差感,会进一步影响读者的接受反馈效果,因此,创作者亟需在如何处理好空间跳跃与故事连贯之间探索出一种平衡的办法。基于此,创作者在进行文本创作时,必须坚持以内容为核心,明了空间设计只是推进故事情节的辅助工具,真正应该重视的是故事本身。一切元素的安排要以故事本身为线索,注重故事情节的勾连,使空间安排与文本内容互相补充,并达到一种高度的和谐,追求在有限的空间设计里展现出强烈的故事张力。

其二,无限流小说的空间书写大多止于物质环境的浅层建构,缺乏对其哲学意蕴与社会价值的深入思考,没有与“别现代”这一特殊时期产生深刻共鸣。在如此复杂的社会形态中,无限流小说的空间书写应当具有复杂的“别现代性”。虽然从本质上看,空间是一种物质建构,但纯粹的物质空间建构在文学作品中几乎是不存在的,文学作品中的空间从呈现出来的那一刻起,就作为一种文学景观而存在。物质的堆砌只是一块必需的泥地,社会文化、思想情感、价值观念才是共同浇灌的养料,它们共同延展了空间背后的意义。因此,创作者在进行空间建构时,应着眼于空间建构所能促生的社会文化价值,思考清楚空间书写为谁服务,从社会性维度出发,融合“别现代”的多元文化与时代张力,进一步加强空间书写的社会性部分,提升空间书写的思想含量。

(二) 防止同质化,剥离虚无:虚拟美学的反思与应对

虚拟美学在无限流小说中的有效应用令人瞩目,然而,在“别现代”的特殊背景下,无限流小说的虚拟美学,除了给这一题材带来巨大的关注度、助推这一题材的繁荣兴盛之外,其也存在着很大的局限性。

其一,广泛的虚拟模式构造,极易导致无限流小说创作格式上的单调机制。本来,“别现代”作为一个纯粹的中国式理论,其理论内核是独立的,但在消费主义的语境下,当一部无限流作品爆火后,便会引来一大批跟风者去拆书、模仿和复刻,使得每一个新的网文题材,在不断地被破解、被模仿之后迅速达到饱和,于是大量同质化的无限流小说开始出现。在这个过程中,作者的独立思考被排除在外。“一旦缺失了坚定的价值观及其衍生出来的文化批判精神,其激荡出来的消费性虚拟幻象极有可能掩蔽生存性的现实真实,并由此造成文本内涵的虚空、干瘪和文本形式的粗糙、雷同。”^{[13][14]}这是一种与“别现代”精神相悖的非独立姿态,势必对网络文学的创作生态产生冲击。因此,需要引导无限流小说的创作者摒弃唯商业论的思维,着眼思想内涵,挖掘独特支点,形成个人风格,创作出艺术性与商业性兼具的精品化无限流作品;需要引导读者提升欣赏水平,降低低俗劣质的作品对市场的影响,实现

良币驱逐劣币;需要引导全社会树立版权意识,明确无限流小说作为原创性作品的私有化边界,防止大量同质化创作带来的创作僵化与停滞。

其二,长久繁荣的虚拟背后,可能会带来对现实真实的消解。无限流小说在现代、前现代与后现代的并置环境杂糅中成长,社会环境是直接推手,因此无限流小说的虚拟美学不能够脱离现实真实,但当无限流所创造的天马行空的世界不断成为读者们所公认的身份存在图景时,这种虚拟美学在戏仿现实的同时,也在不断消解现实真实,不断突破真实的阈限。事实上,在无限流作品中,大多数的虚拟世界观并没有社会共同的情感根基,创作者与读者长久地生活在虚拟中,便会以虚为实,以虚为正。此时,纯粹的文字描写已经难以构造出一个熟悉的立体世界,“人们体认、表征和阐释现实世界的社会实践愈发倚赖视觉化范式。多模态复合感知的‘影漫音游’成为文化消费的新宠,单模态的文学读物愈发遭受冷落。”^[14]所以,无限流小说的创作需要立足于现代性,契合“别现代”的特殊语境,创作一种有“别”于现代的网络文学“别”类型;尤其是针对已经IP化的头部作品,更需要深入数字技术领域,摒弃虚无主义的形而上学,将平面的文字与影音元素结合在一起,通过多媒介融合呈现多维视觉,使作品不断剥离虚无感、接近真实感。

技术转换为艺术是在两个层面上进行的:一是工具媒介层面,一是理解世界的观念层面。后者使技术对艺术产生了重要影响,即技术化生产生活方式导致的人类理解世界方式的变化,以及由此产生的人对自身与世界的审美关系的深入体察和把握^[15]。在“别现代”这一多元杂糅的社会形态下,无限流小说通过独特的空间书写生发出一种虚拟的审美形态,使得空间副本与审美体验浑然圆融,促使读者在阅读的过程中产生了大量的快感与爽感,迅速实现短暂的心灵抚慰目的。随着数字时代的全面到来,文学创作与接受的模

式正在悄然变革,而始于创新归于品质,应成为其创作不变的方法论。同样,因时而兴的无限流小说亦要因时而变,不断创新,才能更加健康发展。

参考文献:

- [1] 钱佳楠. 网络小说中的三个时空体 [C]// 温州大学人文学院. 第一届罗山人文学术研讨会论文集. 温州: 温州大学人文学院, 2016.
- [2] 李明晖, 谭馨. 情节要素的“互文”与文化元素的融合: 论无限流小说的“副本”式结构 [J]. 网络文化研究, 2022(0): 131-146.
- [3] 王建疆. 别现代: 主义的诉求与建构 [J]. 探索与争鸣, 2014(12).
- [4] 樊江洪. 中国学术评价论坛召开, 发布原创学术概念《报告》, 对10个概念作研讨 [EB/OL]. [2024-09-01]. <https://www.jfdaily.com/staticsg/res/html/web/newsDetail.html?id=694043>, 2023-12-17/2024-09-04.
- [5] 王建疆. 别现代主义哲学和美学的产生与发展 [J]. 河北师范大学学报(哲学社会科学版), 2022, 45(3): 1-14.
- [6] 王建疆. “别现代”: 话语创新的背后 [J]. 上海文化, 2015(12): 5-9, 23, 124.
- [7] 谢金良. “别现代”时期文学审美形态存在问题探析 [J]. 湖北社会科学, 2021(2): 100-105.
- [8] 王建疆, 阿列西·艾尔雅维茨. 别现代: 话语创新与国际学术对话 [M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2018: 77-78.
- [9] 亨利·列斐伏尔. 空间的生产 [M]. 刘怀玉, 译. 北京: 商务印书馆, 2021: 11.
- [10] 肖明华. 论别现代理论的四建构路径 [J]. 江西师范大学学报(哲学社会科学版), 2023, 56(1): 63-73.
- [11] 禹建湘. 网络文学虚拟美学的现实情怀 [J]. 江海学刊, 2020(3): 208-212.
- [12] 李三强. 实践美学视野下的虚拟美学 [J]. 武汉理工大学学报(社会科学版), 2007, 20(5): 672-675.
- [13] 曾繁亭. 网络“虚拟美学”论纲 [J]. 文艺理论研究, 2014, 34(1).
- [14] 彭红艳, 胡安江. 中国网络文学国际传播的视觉化研究: 文化逻辑与运营机制 [J]. 上海交通大学学报(哲学社会科学版), 2024, 32(1): 68-80.
- [15] 欧阳友权. 网络文学审美导向的思考 [J]. 江苏社会科学, 2005(1): 189-191.

责任编辑: 黄声波