

审美虚拟化的视觉流变探考

刘鑫

(渭南师范学院)

摘要: 依托于现实生活的审美活动在“互联网+”的影响下,出现了审美活动向网络虚拟空间的引申,呈现出虚拟化的发展趋势,审美在网络虚拟空间相应地形成了虚拟化的审美活动。由于互联网技术的符号传达主要借助于视觉,因此审美虚拟化逐渐发展出与现实审美差异存在的视觉传达模式,构成了网络虚拟审美场的视觉审美赋码。本文从审美虚拟化的时代背景出发,从视觉间性、视觉信息、视觉整合三方面考察审美虚拟化的视觉流变过程,从而形成审美虚拟化后,视觉传达发展变化的整体考察。

关键词: 审美、虚拟化、视觉传达

随着“互联网+”趋势在当代社会生活的普及,网络技术支持下的虚拟化生活逐渐成为社会生活中的有机组成部分。互联网“+”生活的组合促进了虚拟与现实的多元对接,主体在现实与虚拟的空间融合中实现意义构成,诠释生活。互联网为人类生活提供了另外一套认识世界、掌握世界的方式,为人们提供了虚拟空间中理解世界的可能性,在逐渐发展的网络技术支撑下,互联网的虚拟边界逐渐扩大,逐渐渗透至现实生活、与现实生活形成有机补充,从而开始覆盖人们的现实生活。在互联网技术的不断进步下,人们超越了享受虚拟技术的生活便利,开始从思想意识层面掌握与捕捉虚拟的观念理解。

审美虚拟化在人们对虚拟的思想意识解读中逐渐形成,突破了原本以现实生活为基础领域的审美活动,走向虚拟与现实的综合理解,开始对网络虚拟空间审美的思想挖掘。以互联网为平台,审美面对审美活动在网络世界的具体行为,构成了虚拟化的审美理解,形成具有鲜明网络特色的审美活动。由于网络技术中,视觉信息占据了重要地位,审美虚拟化的变革带来了审美视觉传达的发展变化。为适应审美的虚拟化发展,审美的视觉传达发生了一系列变化,以满足网络审美的特殊性,反映了网络虚拟化对审美视觉传达的适配性改造。在虚拟空间的维度,审美虚拟化发展将审美主体、审美对象、审美模式三个主要构成要素进行了虚拟化的针对性变革,审美出现了虚拟空间的衍生发展。

一、审美主体: 审美虚拟化的主体间性构成

在现实空间中,审美活动的产生发展具备较为强烈的真实情境,现实生活中的主体依据自身的现实审美体验刺激审美活动的产生。在现实审美中,主体往往既是现实生活的主体也审美主体,呈现出二重属性。审美世界是现实世界的完美呈现,审美并没有与现实截然分开,主体既是生活的主体,也扮演者审美的主体。由于二者关系密切,审美经验往往直接从现实世界获取,逐渐消弭了审美与现实的距离。主体往往在生活中可以利用审美情感的跃迁作用完成对现实生活的审美感受,主体与对象之间的距离贴近,因此主体在审美中直接可以观审自身,在审美对象中找寻自我的存在,生活主体与审美主体并不截然分离,往往是同一主体在差异环境中的针对性裂变。生活主体与审美主体的视觉传达符号系统可以共享,主体由于距离贴近,视觉传达的间性并不突出,审美与生活与现实审美中保持着自然而然的统一。

网络虚拟技术的发展,将日常生活的相关信息由主体个人体验转化为虚拟数字符号,主体对于虚拟空间的审美需要依靠视觉对于虚拟符号转译建构起虚拟世界的审美活动,生活主体由于网络技术的要求不能直接进入审美活动之中。因此,主体视觉依靠现实生活所积累起来的审美经验不足以支持审美主体的产生,生活主体与审

美主体需要跨越视觉符号的界限才能够完成审美交流。虚拟技术的视觉传达条件拉开了生活与审美的距离,审美的虚拟化使得生活主体不能直接进入审美虚拟空间,需要借助网络虚拟语言进入,原始的生活“元”主体在网络语言的过滤中被解构,原始的生活“元”视觉符号需要完成转码后才能进行虚拟审美。因此解构后的所形成的网络虚拟主体产生转码后的视觉传达方式,在生活主体之上产生了审美间接主体。由于网络世界的相对独立性,主体的间接性体验延伸了审美主体与对象的距离,催生了视觉传达的间性构成,主体在虚拟世界的距离延伸中构成了主体间性,出现了对原生生活主体的“他者”观审,审美虚拟化突出了主体在距离引渡下的裂变考察,视觉介质的网络化重构也促进了间性主体的自我差异理解。在审美虚拟化中主体间性驱使视觉传达出现了由“我”到“他”的转变,审美视觉从“我看到”的体验性过渡到“他们看到”的共享性。区块链技术消解了“我”在审美世界中的绝对主体地位,重塑了沟通与交流之下的“他们”主体。这样的主体间性存在,打破了视觉传达的单向维度,审美快感的心灵狂欢从个体的自我解读转向群体的共性理解。

审美虚拟化的体验中,主体的间性改变了现实审美视觉传达的基本方式,从自己出发为主转向维系群体理解为旨归。审美视觉传达在互联网技术中出现了改变与发展的原初动力,由于虚拟世界的群体审美共性条件限制,美从生活主体心灵的精神契合,转向了沟通交流的顺畅进行。

当今网络空间对于人的审美建构呈现出多元化的渗透模式,这种模式解构了传统现实空间中的主体存在,主体的言说与意义建构因为网络虚拟媒介的渗透出现了层次上的分隔。主体在现实空间与虚拟空间之间进行裂变,原生主体与虚拟主体之间的空间缝隙拉大,主体的自我认知与对象识别在虚拟网路世界中无法简单合一,需要在现实空间中进行主体的意义整合,在渗透后的网络虚拟空间中进行主体意义的重组,在虚拟与现实空间中的变化运动中完成主体的重构。审美在网络世界的虚拟化发展,将主体在审美活动中的意义存在内置了主体空间转化后的自我识别环节,主体在成为虚拟化的审美主体之前,需要首先对于自我的意义信息进行主体化的顺利读码,从而在主体通过虚拟符号认识主体的过程出现了“现实主体-虚拟主体”的主体间性。较之现实审美的主体距离,审美虚拟化的主体距离较长,对于审美主体的生成条件也更为严苛,大大激发了审美虚拟主体在审美活动中的自觉主动性,审美感性情感交流出增加了理性的意义把握。感性与理性交融的间性主体对于审美活动的视觉传达也由此脱离了简单的视觉直观勾勒,表现出意义符号在视觉领域的转译与对外输出。间性主体的视觉将直观视觉形象结构为系统的意义负载点,应用于网络虚拟空间,而审美主体的视觉

在网络虚拟空间是通过对于视觉意义负载点进行虚拟规则化地排列组合后形成对审美对象的形象完善的。

二、审美对象：审美虚拟化的视觉信息介入

在生活世界中的视觉养成更多地依赖先天的视觉感官条件与现实世界的视觉观审训练，视觉传达过程多集中于从具象到具象的模式。生活世界中，具象实体的丰富存在致使生视觉传达倾向于主体视觉对于具象的直接反映，具象到具象的审美情感牵连成为生活审美的主导模式，视觉直接图像的情感植入推动了生活审美的顺畅进行，视觉图像在生活中的实体存在，使得弱化了感觉到知觉的意义过渡，“元”视觉的具体形象捕捉可以满足审美的基本需求。

主体间性在审美虚拟化中的间性改造，突出了虚拟审美的主体特殊属性，差异化的审美主体促进了审美虚拟化后的审美对象改造。由于主体需要在审美虚拟世界完成自我意义的识别，那么通过虚拟识别建立的审美主体也倾向于关注和考察经过信息符码建构的审美对象，信息化言说的审美对象更加吻合主体间性的虚拟主体，审美活动的交流虚拟化地衍生成为主体与对象的信息沟通。在审美虚拟化后，审美世界产生了与现实世界的裂变，主体解读网络虚拟空间的审美活动时，需要通过间性主体完成知觉到视觉的情感联觉。此时，主体展开审美活动的前提在于对于网络信息符码的理解与吸收。因此，审美虚拟化的视觉中引入了信息编排的内容中介，主体需要在识别足够且充分的网络信息之后，才能完成审美意义的发现与凝练。审美虚拟化的视觉不在局限于具体形象的直接传达，而是走向了信息流的顺畅表达与沟通。互联网络空间中，存在自身特定的信息符码语言，有别于生活语言，最初为信息编码，主体视觉初期不能直接成像，需要借助信息符码的破译完成对审美对象的二次重构，导入主体认知，形成信息意义负载的视觉图像。与现实空间的视觉直观相比，审美虚拟化后的审美对象需要主体进行间性的二次改造，也需要经过间性改造的主体对审美对象进行信息化的二度观审。审美虚拟化后，对象的一次外在表现直接地表现为信息系统，这样的审美信息既成为现实与虚拟审美地分界，也构成间性主体顺利进行虚拟对象的平台。间性主体在审美对象信息的顺利解读中，完成审美信息转换的二度审美，将信息还原成“类形象”，从而进行审美活动的正常审美。

审美活动在网络虚拟空间中的特殊性，将审美信息的顺畅表达推上了重要位置，审美的视觉传达需要解构为相应信息，在信息传递的基础上衍生出审美主体的虚拟化感官，从而完成虚拟空间的信息审美。审美虚拟化后的视觉传达并非是简单意义上的“生理-心理”信息转化，视觉改造为“生理-信息-转译-心理”的虚拟化过程，视觉传达的直接性在虚拟网络空间中被消解，转化为信息中介的间接构成。视觉不再只是利用生活体验之后的感觉直接把握，而是建立在信息铺设之上，超感官的意义审美，视觉传达成为信息转译中的高级审美传达，在虚拟性的信息暗示中，产生现实空间向虚拟空间的联觉效应，从而以“类知觉”的方式建构虚拟世界的审美对象。审美虚拟化的视觉传达，外在表现为信息片段的主体认识捕捉，调动主体的间性审美意识，内在表现为虚拟情境下的情感联觉的信息变形。视觉主体间性的生成推动了审美视觉的信息构成，在审美虚拟化中体现了信息把握之后的意义存在。

三、审美模式：审美虚拟化的视觉模拟传达

生活审美中，主体所获得的审美感知，可以利用生活体验与感官的相互配合，顺利地完成视觉表达。“言、象、意”的关系在生活场景中天然地统一在一起，由于视觉接受与认知时的直接具象

化，视觉传达也通过直接具象加以表达，整体过程基本不受影响。生活空间与审美空间在审美活动中保持着统一，此时的审美感受可以进行主体视觉的直观传达，属于现实世界的审美超越，意直接赋予象之中，视觉传达象裹挟这意的输出，主体在理解和接受的过程中不需要进行二次转化与转译。

审美虚拟化发展，在主体二次审美与对象信息介入的环节强化了审美主体与对象的审美间接性，由此产生的审美模式有别于现实审美的传统模式，而是在现实审美基础上通过信息编绘所形成的模拟世界。它属于现实世界的虚拟化“影子”，但却拥有与现实世界截然不同的视觉传达面孔与模式，在对审美信息的模拟中串联起审美活动的展开。网络世界的虚拟审美，主体的审美感受首先表现为现实生活并不存在的虚拟信息符码，这样的审美体验传达从直观走向了模拟信息传达。网络世界培养的具有间性主体不同于现实生活的具体主体，大量虚拟信息构成的网络空间中存在主体对虚拟信息的解读与二次转码。视觉传达过程中，主体首先通过一系列网络虚拟符号，反映在间性主体的认识世界，通过认知世界的二次整合，才能形成审美活动的整体理解。尽管虚拟世界的审美也存在现实的影子，但存在信息构筑的“二次元”世界，始终保持着与现实生活较大的审美距离。因此，网络虚拟空间有自己的信息编码、解码的技术条件与规则，其中审美虚拟化的视觉传达也超越了生活审美的直观具象传达，出现虚拟审美的模拟传达。

审美虚拟化的视觉模拟传达，其意义并未落在其中的某一现实直接指射，而是以现实为蓝本的模拟信号，通过同一信息体系中主体的意义解读，进行审美的情感暗示，调动审美主体在意识联觉中进行审美活动。此时的“视觉”不仅仅是主体在现实世界的“看”，而是扩容了“看”的延伸边界，需要间性主体在信息识别之中出现“读——看”的行为。审美的虚拟化改造了视觉本身的工作机制，嵌入了其中的信息平台，审美的发现与接受均需要在信息平台上完成对现实世界的模拟感受，视觉传达利用信息模拟了生活具象的“影子”，在思想意识的作用下，主体在“影子”的模拟中勾连起审美活动的展开。

“互联网+”在当代社会的普及，改变了人类社会生活的方式与习惯，网络世界在日常生活中的作用逐渐加强，网络虚拟空间也逐渐走进了人们的认知。当虚拟世界利用信息技术的强大不断构建与完善之时，勾连起人们对于虚拟世界的感性关注，虚拟世界中的情感渗透开始出现，因此审美形成了有别于现实生活审美的虚拟化发展。视觉作为审美感觉最为重要的感觉器官必然在这样的审美变革中发生着信息化的熔炼，出现了一系列的发展变化。作为现实生活审美的有机补充，审美虚拟化后的视觉传达构成对生活的二度解读，扩充了审美活动的普遍展开。

（本文为渭南师范学院 2021 年度横向科研项目“审美视觉传达中的符号图像意义输出”阶段性成果，项目编号 2021HXXM144。）

参考文献：

- [1][法]尚·布希亚著，洪凌译.拟仿物与拟像[M].台北：时代文化出版企业公司，1998.
- [2][德]瓦尔特·本雅明著，李伟、郭东编译.机械复制时代的艺术[M].重庆：重庆出版社，2006.
- [3]叶风.虚拟现实电影的创新体验与未来电影的可能性[J].装饰.2014(12).
- [4]欧阳友权.网络文学虚拟审美的娱乐边界[J].社会科学辑刊.2021(01).