

初探屏幕触感文化研究之马克·汉森的“虚拟现实”理论

——伦敦博物馆，“虚拟穿越”的触屏之旅

文 / 蒋雯萍

随着屏幕技术的发展,西方学者对运动影像的研究逐渐从电影研究领域拓展到屏幕研究领域。其中,马克·汉森的“虚拟现实”论为后科技时代屏幕文化研究提供了新的思考维度。汉森对当代“屏幕”经验中的“身体”进行重新认识,反复强调“身体”与生俱来或者后天赋予的感官感知能力的客观存在。他将观众的“身体”的身份与意义重新提上屏幕经验研究的议题程序中,这是对后现代互动屏幕对观众“身临其境”的感触体验的重要推进。

在电影研究中,经典电影理论以不同的角度,如精神分析学、结构主义,对“电影触感”进行分析。而如今,随着科技发展,“电影触感”不仅仅是精神活动,而且是一种实际发生的“屏幕互动经验”。“屏幕”科技的发展趋向于多种媒体技术整合、多功能化、移动化、互动智能化、网格虚拟真实化。因此,在西方电影理论界产生了一种趋势,即从电影文化研究转向屏幕文化研究。

将屏幕文化研究视作电影文化研究的范式转型是适应当今“屏幕”经验的文化经验现象的新解读。首先,西方经典电影理论的研究对象是以电影院里的电影屏幕为唯一研究对象,然而,屏幕技术早已打破了观众观看电影的空间限制;其次,经典电影理论所研究的屏幕是独立的存在,与其他银幕不存在任何“存在”关系,而在当今屏幕文化中,屏幕是虚拟的视窗,让个体在虚拟环境中相互联系;第三,传统电影研究对人或机器的“身体”认识倾向于“身体”的精神意识存在,而忽视其作为“身体”的存在。因此,当研究分析当代互动技术完成人与机器在虚拟环境中的身份重建与身体互动的经验现象时,传统电影理论不可避免地存在着局限性。由此可见,“屏幕”文化理论研究的范式转型的发生是必然的、具有历史意义。

现在,西方在探索电影与屏幕两种文化经验下的屏幕影像研究中,研究方法、思考维度皆有创新。例如,分析电脑成像(CGI)现象,即是从当代西方后人类主义思潮的角度分析在当代数字虚拟日趋成为人类生活环境的必然构成部分之一的情况下,人与机器、人与技术之间的相互角力与依存^[1]。此外,还有



人以梅洛·庞蒂的存在主义现象学理论方法^[2]重新审视电影经验中人与“屏幕”的互动关系。代表性研究学者便是薇薇安·索布切^[3]和詹妮弗·巴克^[4]。一些电影理论研究学者、新媒体研究学者,以及屏幕研究学者,也将梅洛·庞蒂的现象学理论研究方法拓展应用至对后现代主义新媒体环境下的“屏幕”信息化、智能化、现实虚拟化、空间网格化、人与机器双向沟通互动化等现象进行理论解构重组。

在此,作者将以现象学为研究方法,以互动屏幕经验为研究线索,探索屏幕研究学者马克·汉森的学术论著《什么是虚拟现实中的虚拟?》^[5]对后现代屏幕文化语境中感官身体在屏幕感知经验中的本质的理论解读。

一、欲望、虚拟现实与可触的身体

在新媒体环境下,“屏幕”经验现象的理论研究可追溯至人对世界认识的本能欲望。为了在多变、不可控制的技术环境中满足身体的本能欲望,“屏幕”已成为一个可以平衡“无意识的钢铁”与“有意识的新感知主体”悖论的活性中介,成为介于人为创造与自然存在的一个可“接触/被接触”的新“身体”。

一方面,现象学电影理论研究学者马科斯认为,在后现代语境下,新媒体对触觉感官的开发是满足人类对由冰冷钢铁建成的机器的情感和欲望上的弥补;另一方面,人类又在尝试通过寻找或者创造一个可以与现实中的、普识的物理“时间-空间”共存的虚拟“时间-空间”以满足人在“后现代”环境中的欲望膨胀。汉森认为新媒体所具有的“创造”(creation)与“再现”(representation)成就了“虚拟现实”(Virtual Reality, 简称为VR)——一个与物理/客观现实相对且共存的“时间-空间”,如虚拟网络。

与物理/客观存在的现实“时间-空间”不同,虚拟现实是一个缺乏“实在”的非物质现实,是以抽象与图像作为“物质材料”的替代构成。但是,VR具有与客观存在的物质现实相同的特性,VR是可以接触/被接触,认知/被认知,可见/被见的。换言之,VR同样是具有生命力的,以不同形态,与物理/客观现实共存的“时间-空间”现实,是非先天性自然的存在,是人类为了拓展自身生存“时间-空间”的无限可能性与创造力而人为创造的现实。

可见,电影经验与后现代的“屏幕”经验的最根本的差异在于VR的存在形式与意义。在传统的电影经验中,虽然电影银幕中的电影现实可以使电影观众产生情感上的共鸣并通过感官知觉表现出来,但是从本质上来看,人与屏幕的互动关系是单向的、意识为主导的感知身体的共存。与之相反,在后现代的“屏幕”经验中,人与屏幕的关系是平等、双向、独立但有相互联系的。观众具有接受影像信息、处理影像信息,并对所接受的影像信息做出反应的主观能动能力,同时,屏幕也具有感应人体活动的的能力,并将所感应的信息在中枢处理系统中加以信息处理后作出相应的信息反馈。举例而言,在电影院看电影时,电影观众能够深入地感受电影中的“时间-空间-人物”,然而电影观众的情绪、想法是无法从电影屏幕中得到积极主动反馈的。与之不同的是,如果在便携式电脑上观看在线电影,电影观众就不仅是在看电影,同时也在与电影互动。电影观众可以随时暂停、快放,甚至与其他观众进行交流。电脑屏幕是完成这一系列互动经验的物理“身体”与影像信息的传输器。换言之,VR是屏幕互动文化的滋养之地。

汉森将VR的虚拟实在的特性归功于“科技化的感知身体成就”。她在学术论述中提到,“在VR的生存‘时间-空间’结

构中,具有生命特征的‘身体’是唯一能够实现‘感知’的介质”^[7]。换言之,在真实客观存在的现实与虚拟现实的双重“时间-空间”里,无论是人类的自然感官身体还是屏幕的“科技化的感知身体”,作为具有“生命特征”的主体/客体,都具有与“自我”以外的世界接触、认知、沟通、信息互换的能力。同时,该意义层面上的身体具有将非真实的、虚拟体验、超越肉体的意识形态和情感体验做客观化、具象化、现实化处理的能力。直观的经验理解就是游戏玩家在玩Wii的时候,他/她对游戏中的“我”的控制、对游戏输赢的情感波动,以及屏幕中的“我”对玩家指令的反馈。它是通过玩家的感官身体与游戏屏幕将真实存在的物理现实与游戏中的虚拟现实连接起来的唯一可具象感知的载体。

至此,对“可感知身体”的学术探索,便为人类欲望在科学技术机器领域的实验经验尝试提供了可参考的理论研究角度。

二、模拟真实——虚拟现实与真实现实

VR的一大成就就在于成功地在虚拟现实中完成对精神意识与身体感官的“触觉模拟”(Simulation)。汉森提到VR系统以视觉作为首要切入点,在数据空间中对人类感知器官重新模拟布局,包括对触觉与嗅觉的模拟再现^[8]。VR对人类感知能力的虚拟再现的模拟技术,将无法具象描述的抽象空间进行具象化地空间生成,从而代替被延伸的几何物理空间在虚拟现实中的空间延续^[9]。也就是说,如果“感知”是个体内在在精神意识领域的活动同“感官躯体”与外在世界的接触、互动经验活动,在统一“身体”经验意义上的具象再现,那么“模拟”就是打破“时间-空间”在真实现实与虚拟现实的双重现实存在的矛盾,实现各种可感知的“身体”在超现实经验中的接触、沟通与互动经验活动。因此,与“感知”经验对“个体”的意识与感官身体的屏幕经验研究相比,对“屏幕”经验的“模拟”文化现象的研究,则更侧重于:超越物理现实与虚拟现实,先于意识而存在的“可感知身体”对存在着的“他者”的真实实际的触觉经验的研究,既不是意识形态的触觉感受也不是想象的触觉经验。

显而易见,“模拟真实”在真实现实与虚拟现实中架起了一座桥梁,让“时间-空间”结构在两种现实“存在”中以不同的形式互相融入、合理存在。因此,在“感知经验”证实了身体具有主体/客体角色互换能力的同时,“模拟真实”为同一“身体”在不同空间以不同身份存在提供了可能性。也就是说,“屏幕”经验现象中对真实现实的“模拟”创造了真实现实与VR之间同存共在的可能。从而,便使存在于真实现实中的“感知体”与存在于VR中的“感知体”具有了共同的感官经验。

比如,电子游戏Wii的玩家同时具有两种身份:一个是生活在客观世界的具有“血肉之躯”的“我”,另一个是被数字化成像技术处理过后呈现在电脑屏幕中的数字虚拟影像。虽然具



的有机身体,游客的“身体”与屏幕“身体”是共同存在并且是客观存在于客观现实或VR中;屏幕中的影像是客观存在的物理现实中的伦敦街道、城市建设的景象的模拟虚拟化,虚拟影像与游客对客观现实中伦敦城市记忆相互关联,因此,游客对影像中的虚拟现实的感知与游客对真实现实的感知具有共通性。

在该案例中,一方面,游客对屏幕中的“影像经验”发生在两个生理感官层面:第一,游客的手碰触屏幕、眼睛看到屏幕影像;第二,游客的“虚拟身体”,即屏幕对游客的触屏感知信息处理对象,在虚拟影像中与虚拟伦敦互动。另一方面,屏幕对游客“身体”的感知也存在两种经验:第一,屏幕感应游客的“手指”点击、触摸;第二,经过计算机程序信息处理后,屏幕中的影像根据游客的指示而做出相应的变化。

根据汉森对“身体”的解读,游客的身体与触屏的身体在物理现实与虚拟现实中的相互感知经验活动中呈现两个特征与两个前提。特征一,游客与屏幕的主体性与客体性,在接触经验活动的进行过程中相互转化。当游客触碰屏幕时,游客是主体,屏幕是客体;当屏幕根据指令做出影像反馈时,屏幕是主体,游客是客体。特征二,无论是在真实客观现实中还是虚拟模拟现实中,游客与屏幕都是以双向互动关系而存在的。

因此,支持这两个特征的条件前提是:第一,无论是自然生命体还是科技再生体,在后现代“屏幕”文化语境中,都是有机生命体。有机生命体的生物感官能力与思维能力是并存的,甚至是先存于意识世界的。第二,个体与世界有与生俱来的关联性。没有孤立存在的个体,无论是物理现实还是VR,个体与世界永远共存于一个隐形的网格中,相互联系。

此外,从汉森对“欲望—模拟现实”的文化解读的角度来分析,鉴于个体在现实生活中的活动能力、活动范围的有限性,即使现代交通工具的发达已经从很大程度上满足了人对“自由存在”的欲望,但是,到目前为止,没有一种交通工具可以在瞬间打破时间的限制,没有比光速更快的物质存在,没有人能

够可以穿越时间。然而,“虚拟地图”以虚拟影像在VR中实现了人对“时间—空间”的最大限度的控制欲望。在一个半封闭空间中,站在屏幕前的“我”可以瞬间回到二十年前的圣保罗大教堂的街头。运动影像将现实模拟真实化,而屏幕技术将不可触摸的数字影像具象化,从而为人类的欲望提供现实化的可能性。

总而言之,汉森的后现代“屏幕”经验分析对当代“屏幕”经验中的“身体”进行重新认识,反复强调“身体”与生俱来或者后天赋予的感官感知能力的客观存在。他将观众的“身体”的身份与意义重新提上屏幕经验研究的议题程序中,这是对后现代互动屏幕对观众“身临其境”的感触体验的重要推进。

后现代互动屏幕经验的“虚拟现实”体验是从“人—机器”的互动关系中探索新的“时间—空间”意义与“感官器官—机器—大脑”循环交错的“可持续的信息处理系统”。

注释:

[1]孙绍谊:《当代西方后人类主义思潮与电影》,文艺研究,2011(09):84—92页

[2]梅洛·庞蒂的存在现象学强调人类知觉的身体属性,把身体存在看作是感觉和意义最初的和开创性的物质前提。换言之,梅洛·庞蒂的现象学理论基础是建立在身体作为肉体的客观存在与身体感知不可分离,永远共存的前提下。在屏幕互动研究中,这也就解释了人与机器的互动是双向的、互换的、客观存在的主动性活动。

[3]Vivian Sobchack, Carnal Thought.(Berkeley, Los Angeles, and London: University of California Press, 2004)

[4]Jennifer M. Barker, The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience. (London: University of California Press, 2009)

[5]Mark B. N. Hansen, “What Is Virtual about VR? ‘Reality’ as Body—Brain Achievement,” in New Philosophy for New Media. (Cambridge, MA: MIT Press, 1999)

[6]Mark B. N. Hansen, “What Is Virtual about VR? ‘Reality’ as Body—Brain Achievement,” in New Philosophy for New Media. (Cambridge, MA: MIT Press, 1999).

[7]Ibid. 161—162

[8]Ibid. 160

[9]Ibid. 163—164, 170—171

[10]Helen J Chatterjee (ed.), Touch in Museums. Policy and Practice in Object Handling. (Oxford and New York: BERG, 2008). 1

[11]Isil Onol, “Tactual Explorations: A Tactile interpretation of a Museum Exhibit through Tactile Art Works and Augmented Reality”, in Helen J Chatterjee (ed.), Touch in Museums, Policy and Practice in Object Handling, (Oxford and New York: BERG, 2008). 94

作者简介: 蒋雯萍, 上海大学影视艺术技术学院电影学专业硕士研究生

编辑: 张国钦