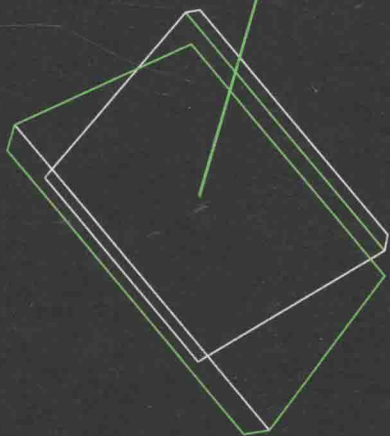


当代数码艺术

高名潞 陈小文 —— 主编

Contemporary Digital Art

Edited by Gao Minglu and Chen Xiaowen



GUANGXI NORMAL UNIVERSITY PRESS
广西师范大学出版社

三代数码艺术

名璐 陈小文 —— 主编

目录

《数码时代：视觉传达设计》（上下）出版说明 100

《数码时代：视觉传达设计》（上下）出版前言 110

第一章

绪论

第一节

1.1.1

第二节

1.1.2

第三节

1.1.3

第四节

1.1.4

第五节

1.1.5

《数码时代：视觉传达设计》（上下）出版后记 120

附录1

附录2

附录3

附录4

附录5

附录6

附录7

附录8

附录9

附录10

附录11

附录12

附录13

附录14

附录15

附录16

附录17

附录18

附录19

附录20

附录21

附录22

附录23

附录24

附录25

附录26

附录27

附录28

附录29

附录30

附录31

附录32

附录33

附录34

附录35

附录36

附录37

附录38

附录39

附录40

附录41

附录42

附录43

附录44

附录45

附录46

附录47

附录48

附录49

附录50

附录51

附录52

附录53

附录54

附录55

附录56

附录57

附录58

附录59

附录60

附录61

附录62

附录63

附录64

附录65

附录66

附录67

附录68

附录69

附录70

附录71

附录72

附录73

附录74

附录75

附录76

附录77

附录78

附录79

附录80

附录81

附录82

附录83

附录84

附录85

附录86

附录87

附录88

附录89

附录90

附录91

附录92

附录93

附录94

附录95

附录96

附录97

附录98

附录99

附录100

附录101

附录102

附录103

附录104

附录105

附录106

附录107

附录108

附录109

附录110

附录111

附录112

附录113

附录114

附录115

附录116

附录117

附录118

附录119

附录120

附录121

附录122

附录123

附录124

附录125

附录126

附录127

附录128

附录129

附录130

附录131

附录132

附录133

附录134

附录135

附录136

附录137

附录138

附录139

附录140

附录141

附录142

附录143

附录144

附录145

附录146

附录147

附录148

附录149

附录150

附录151

附录152

附录153

附录154

附录155

附录156

附录157

附录158

附录159

附录160

附录161

附录162

附录163

附录164

附录165

附录166

附录167

附录168

附录169

附录170

附录171

附录172

附录173

附录174

附录175

附录176

附录177

附录178

附录179

附录180

附录181

附录182

附录183

附录184

附录185

附录186

附录187

附录188

附录189

附录190

附录191

附录192

附录193

附录194

附录195

附录196

附录197

附录198

附录199

附录200

附录201

附录202

附录203

附录204

附录205

附录206

附录207

附录208

附录209

附录210

附录211

附录212

附录213

附录214

附录215

附录216

附录217

附录218

附录219

附录220

附录221

附录222

附录223

附录224

附录225

附录226

附录227

附录228

附录229

附录230

附录231

附录232

附录233

附录234

附录235

附录236

附录237

附录238

附录239

附录240

附录241

附录242

附录243

附录244

附录245

附录246

附录247

附录248

附录249

附录250

附录251

附录252

附录253

附录254

附录255

附录256

附录257

附录258

附录259

附录260

附录261

附录262

附录263

附录264

附录265

附录266

附录267

附录268

附录269

附录270

附录271

附录272

附录273

附录274

附录275

附录276

附录277

附录278

附录279

附录280

附录281

附录282

附录283

附录284

附录285

附录286

附录287

附录288

附录289

附录290

附录291

附录292

附录293

附录294

附录295

附录296

附录297

附录298

附录299

附录300

附录301

附录302

附录303

图书在版编目(CIP)数据

数码艺术理论 / 高名潞, 陈小文主编. —桂林:

广西师范大学出版社, 2015.6

ISBN 978-7-5495-6754-6

I. ①数… II. ①高… ②陈… III. ①数字技术-应用-艺术

IV. ①J-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第114818号

广西师范大学出版社出版发行

桂林市中华路22号 邮政编码: 541001

网址: www.bbtpress.com

出 版 人: 何林夏

全国新华书店经销

发行热线: 010-64284815

肥城新华印刷有限公司

开本: 710mm×1000mm 1/16

印张: 16 字数: 300千字

2015年6月第1版 2015年6月第1次印刷

定价: 45.00元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。

目 录

绪论

- 005 此即虚拟：千古一瞬和过眼云烟 / 高名路
- 015 数码艺术的理念和实践——《美苑》访谈陈小文

第一章 何谓多媒体？观念和定义的区别

- 027 何谓数字电影？ / 列夫·莫诺维奇
Lev Manovich, "What is Digital Cinema?"
- 048 叙述理论——多重投影与多重叙述（过去与未来） / 彼得·韦伯
Peter Weibel, "Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)"
- 064 叙事的艺术——动态的艺术作品 / 索克·丁克拉
Soke Dinkla, "The Art of Narrative – Towards the Floating Work of Art"

第二章 技术性与艺术性，主体与客体

- 083 远程即席的历史——自动操作、幻象与对身体的离弃 / 奥利弗·格劳
Oliver Grau, "History of Telepresence: Automata, Illusion, and Rejecting the Body"
- 093 虚拟环境 / N. 凯瑟琳·海勒斯
N.Katherine Hayles, "The Condition of Virtuality"

- 115 内部物理学或我们的彩虹世界 / 奥托·E. 罗斯勒 彼得·韦伯
Otto E. Rossler, Peter Weibel, "Endophysics or Our Rainbow world"
- 124 媒体考古志——媒体的方法、机器 VS 媒体的历史、叙事 / 沃尔夫冈·恩斯特
Wolfgang Ernst, "Media Archaeography: Method and Machine versus History and Narrative of Media"

第三章 虚拟语言与模拟时空

- 143 虚拟房子 / 约翰·赖赫曼
John Rajchman, "The Virtual House"
- 149 新的范例 新的电影——互动电影和新叙述文的相互作用 / 克里斯·海尔斯
Chris Hales, "New Paradigms, New Movies: Interactive Film and New Narrative Interfaces"
- 165 胶片之后的电影——数字化电影 / 杰弗里·肖
Jeffrey Shaw, "Movies After Film – The Digitally Expanded Cinema"
- 173 交叉、断裂的时间——在变革期重建他 / 她者历史和意识形态的电影叙事 / 吉尔·斯科特
Jill Scott, "Crossing and Collapsing Time: Re-constructing (Her) Historical and Ideological Film Narratives on a Transformed Stage"
- 188 曝光时间, 灵韵, 交互视觉传递技术 / 玛丽娜·格兹尼克
Marina Grzanic, "Exposure Time, the Aura and Telerobotics"

第四章 空间展示与社会互动

- 199 虚与实的交叉——交互式媒体装置的空间 / 乔治·罗格朗

George Legrady, "Intersecting the Virtual and the Real: Space in Interactive Media Installations"

- 206 我们可以成为更好的先辈——艺术在数字时代的伦理及第一原则 / 鲍勃·斯坦

Bob Stein, "We Could be Better Ancestors Than This": Ethics and First Principles for the Art of the Digital Age"

- 211 媒介即记存 / 佛罗里安·布罗迪

Florian Brody, "The Medium is the Memory"

- 225 网络作品, 统治阶层和干涉 / 曼纽埃尔·德兰达

Manuel De Landa, "Meshworks, Hierarchies, and Interfaces"

- 233 媒体艺术的变革——从电影到互动艺术 / Ryszard W. Kluszczyński

Ryszard W. Kluszczyński, "From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts"

二代数码艺术

名路 陈小文——主编

目录

陈路：陈路陈路陈路——古子，陈路陈路 110

陈路陈路 110

陈路陈路——陈路陈路——古子，陈路

陈路陈路——陈路陈路——陈路陈路陈路陈路 110 110

陈路陈路 110

陈路陈路 110

陈路陈路 110

陈路陈路——陈路陈路——古子，陈路

陈路陈路——陈路陈路——陈路陈路陈路陈路 110 110

陈路陈路——陈路陈路——陈路陈路陈路陈路 110 110

陈路陈路 110

陈路陈路 110

陈路陈路 110

陈路陈路——古子，陈路

陈路陈路——陈路陈路——陈路陈路陈路陈路 110 110

陈路陈路——陈路陈路——陈路陈路陈路陈路 110 110

陈路陈路——陈路陈路——陈路陈路陈路陈路 110 110

广西师范大学出版社
·桂林·

目 录

绪论

- 005 此即虚拟：千古一瞬和过眼云烟 / 高名路
- 015 数码艺术的理念和实践——《美苑》访谈陈小文

第一章 何谓多媒体？观念和定义的区别

- 027 何谓数字电影？ / 列夫·莫诺维奇
Lev Manovich, "What is Digital Cinema"
- 048 叙述理论——多重投影与多重叙述（过去与未来） / 彼得·韦伯
Peter Weibel, "Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)"
- 064 叙事的艺术——动态的艺术作品 / 索克·丁克拉
Soke Dinkla, "The Art of Narrative – Towards the Floating Work of Art"

第二章 技术性与艺术性，主体与客体

- 083 远程即席的历史——自动操作、幻象与对身体的离弃 / 奥利弗·格劳
Oliver Grau, "History of Telepresence: Automata, Illusion, and Rejecting the Body"
- 093 虚拟环境 / N. 凯瑟琳·海勒斯
N.Katherine Hayles, "The Condition of Virtuality"

- 115 内部物理学或我们的彩虹世界 / 奥托·E. 罗斯勒 彼得·韦伯
Otto E. Rossler, Peter Weibel, "Endophysics or Our Rainbow world"
- 124 媒体考古志——媒体的方法、机器 VS 媒体的历史、叙事 / 沃尔夫冈·恩斯特
Wolfgang Ernst, "Media Archaeography: Method and Machine versus History and Narrative of Media"

第三章 虚拟语言与模拟时空

- 143 虚拟房子 / 约翰·赖赫曼
John Rajchman, "The Virtual House"
- 149 新的范例 新的电影——互动电影和新叙述文的相互作用 / 克里斯·海尔斯
Chris Hales, "New Paradigms, New Movies: Interactive Film and New Narrative Interfaces"
- 165 胶片之后的电影——数字化电影 / 杰弗里·肖
Jeffrey Shaw, "Movies After Film – The Digitally Expanded Cinema"
- 173 交叉、断裂的时间——在变革期重建他 / 她者历史和意识形态的电影叙事 / 吉尔·斯科特
Jill Scott, "Crossing and Collapsing Time: Re-constructing (Her) Historical and Ideological Film Narratives on a Transformed Stage"
- 188 曝光时间, 灵韵, 交互视觉传递技术 / 玛丽娜·格兹尼克
Marina Grzanic, "Exposure Time, the Aura and Telerobotics"

第四章 空间展示与社会互动

- 199 虚与实的交叉——交互式媒体装置的空间 / 乔治·罗格朗
George Legrady, "Intersecting the Virtual and the Real: Space in Interactive Media Installations"
- 206 我们可以成为更好的先辈——艺术在数字时代的伦理及第一原则 / 鲍勃·斯坦
Bob Stein, "We Could be Better Ancestors Than This": Ethics and First Principles for the Art of the Digital Age"
- 211 媒介即记存 / 佛罗里安·布罗迪
Florian Brody, "The Medium is the Memory"
- 225 网络作品, 统治阶层和干涉 / 曼纽埃尔·德兰达
Manuel De Landa, "Meshworks, Hierarchies, and Interfaces"
- 233 媒体艺术的变革——从电影到互动艺术 / Ryszard W. Kluszczyński
Ryszard W. Kluszczyński, "From Film to Interactive Art: Transformations in Media Arts"

绪论

此即虚拟：千古一瞬和过眼云烟

高名璐

这本翻译文集原本是为《2004 三峡数码国际艺术研讨会暨展览》做的出版物。这个活动由我和陈小文策划，四川美术学院为主办方。当时邀请了十几位国外数码理论和批评家以及艺术家，也计划邀请国内的理论家和艺术家参加研讨会和展览。但是，临近开幕，主办方因故改变了计划，导致该活动流产。而这个文集也搁浅至今，十年之后才终于出版。这本文集当时计划作为研讨会的参考文献出版，主要介绍西方最新的数码艺术理论。这些文章都是我和陈小文从九十年代以来出版的多部重要英文数码理论文集中遴选出来的。陈小文在美国多年从事新媒体教学，参加了很多数码艺术的研讨会和展览活动，也非常注意理论动向和创作信息。2002 年，陈小文在美国弗莱德大学组织了一个国际研讨会，欧美的许多理论家和艺术家与会，我和张培力、宋冬、费大为都应邀参加了研讨会。其实正是那次会议启发了我和陈小文，要在国内举办一个类似的与展览相配合的国际会议，并得到了纽约州立大学布法罗分校艺术学院，纽约弗莱德大学艺术学院，以及四川美术学院的支持。但事情没有按计划实现，至今仍很遗憾。倘若会议展览和相关文本能够在十年前发生，那可能不仅仅是一次盛会，或许也对国内的数码艺术创作和教学产生一定影响。

我们选择的这些文章最初发表在这一领域最重要的一些英文出版物中，具有一定的代表性。尽管它们的文风和角度都不一样，有的侧重某一问题，有的比较宽泛，有的理论性强，甚至偏于自然科学理论，有的则偏重人文历史。这本书不是一本由浅入深，循序渐进地介绍数码技术的教科书。它是一本有关数码电影、图像和艺术作品的讨论文集，带有批评、理论和历史的色彩。读者可以从这些长短参差不齐的文章中发现一些非常敏锐和颇具前沿性的观点。他们的论述一定会给读者，不论是学生、教师、艺术家还是批评家很多启发。这正是我们所期待的。

这些文章大都是我在十年前组织中央美术学院、重庆大学、四川美术学院和天津美术学院的研究生翻译的。又增加了数篇新近翻译的文章，全部译文都进行了校对。现在终于可以和读者见面了。在这里我们要感谢这些翻译者和校对者，感谢他们的认真工作和耐心。也衷心欢迎来自读者的任何批评和建议。

我按照各自的侧重点，把这些文章分成了四章：一、何为多媒体？叙事观念的区分；二、技术性和艺术性，主体和客体；三、虚拟语言和模拟时空；四、空间展示和社会互动。尽管把它们归类，但是其中一些问题在各部分都涉及，特别是关于数码的叙事特点，即虚拟性问题，几乎在每一篇文章中多多少少都谈到了。我想在这篇短文中简单概括地讨论一下数码的虚拟叙事问题。

我们可以把数码科技因素作为数码艺术的特点，但是只是数码艺术外围的或者基础语言因素，不是数码艺术的本质特点。与传统艺术类型相较，数码艺术的叙事特点是什么？这才是它的本质所在。

所有传统类型的艺术，不论是古典写实的、现代抽象还是当代观念的，不论是戏剧、电影，还是绘画或者装置这类美术作品，都旨在告诉我们有关这个世界的特定信息，包括故事、寓言或者思想等等。这就是叙事，不同的艺术类型有不同的叙事专长。数码艺术也不例外，它也渴望带给观者某种叙事，然而，它的方法和角度则与传统叙事有所不同。

在讨论数码的叙事特点之前，我们必须首先澄清一个有关数码艺术的误解，即数码叙事并非如人们想象的那样，它似乎是一种不掺杂传统人工因素的、全自动生成图像的科技产品。相反，它更需要人为设计因素，而且是重复手动的、经过反复设计的拼合图像。而那些面对实景拍摄的照片和那些二十世纪早期面对

实景拍摄的电影其实比今天的数码影像更加一次性，也就是更具有机械自动性。而数码影像中的一次性实景拍摄的元素只是其中一个元素而已，因为在数码艺术的制作过程中，作者要经过多次拼合和设计，最终形成数码图像。

比如，在本书中，列夫·莫诺维奇在他的文字中是这样描述数码电影的综合制作方法的：“数码电影 = 实景拍摄的素材 + 制图 + 图像处理 + 合成 + 二维计算机动画 + 三维计算机动画”。

但是，我们的视觉习惯总是让我们对数码电影中的真实性判断走向反方向，比如，当我们观看《阿凡达》电影时，我们的视觉习惯总是在暗示我们，他们是不真实的，因为那些电脑动画形象是“手绘”的结果，不像通常面对实景和人物拍摄的电影那么“真实”。其实，人类接受后者的“真实性”的历史才不过一百多年，而在数千年、数万年甚至更长的时间中，人类习惯于手绘的真实性，甚于看见的“真实感”。手绘具有更多的意识控制因素，而当代数码影像似乎在走向复古，即回归“手绘”的道路。

在收入本书的《什么是数字电影》一文中，列夫·莫诺维奇从历史发展的角度，讨论了十九世纪的手绘卡通，二十世纪的叙事电影，再到当代数码电影。他认为二十世纪的叙事电影或许只是人类的图像叙事活动中的一个短暂阶段。如今，数码电影把电脑与叙事电影出现之前的古老手绘方法结合在一起，这是手绘的回归。手绘在这里不是真正的用铅笔去描绘，而是指那种手绘哲学，即在人的综合意志的统摄下，用非自动机械的方法去结构形象的意愿和能力。而二十世纪的叙事电影不过是被动地用科技去模仿现实的一种故事叙事而已。

所以，数码影像应该是更受人的意识控制的艺术形式，而非科技至上的艺术。而这个意识控制的综合方式可能就是一种试图突破传统叙事模式的新角度。为什么这样说呢？

为了回答这个问题，让我们首先讨论一下，什么是所谓的传统叙事模式？

按照一些西方理论家的说法，迄今为止，从西方古典、现代和当代艺术历史发展逻辑中，可以总结出三种叙事模式。一种是戏剧舞台模式。它遵循亚里士多德的客观世界由自然界自足性原理所支配的哲学，认为人们面对的现实是客观存在，不以人的意志为转移。所以，在古典戏剧模式中，观者审视着舞台上的世界，

在那个世界中发生的事件都与他无关，世界好像是上满发条的机械，或者上帝主宰着时间的世界。这是客观世界观或者机械世界观的哲学。

第二种角度是受柏拉图影响的洞穴模式，现实是理念的影子。亚里士多德模式中的“舞台”变为“洞穴”墙壁上的世界，但它们只是真实世界的影子，真实的世界其实是理念组成的，这个哲学后来被康德发展为“自在之物”的理性思辨哲学。真实世界超出我们的经验和判断之外。所以，我们作为观者好像只能坐在“洞穴”里面观看墙壁上的那些作为世界的影子的形象。然而，不论“舞台”和“洞穴”多么不同，它们的共同之处在于，在那个“舞台”或者“洞穴”墙壁上发生的世界与我们的存在经验无关。

第三种被称为幕布模式。量子物理学证明了宇宙世界并没有一个外部视角，所以传统舞台和洞穴那种从外部观察世界的模式都是虚假的。事实上，我们总是不断地从世界的内部去观赏世界的。进一步讲，我们生活在一个我们自己正在不断审视与描述的世界之内。我们在观看世界，但同时也在被观看。我们成为那些被观看的“我们”中的一部分。换句话说，这个世界中的观看者和被观看者是同一个“我们”。于是从里面看世界（洞穴）和从外面看世界（舞台）只不过是某种偏执的虚构角度而已。事实上，一个世界中的观察者和被观察者、这个世界空间中的内部和外部是一个东西，无法分开，是一体的。于是“我们”在世界中就好像是电影的幕布，我们从幕布里面看外面和外面看里面是一回事儿。幕布上的世界和我们身处的世界也是同一空间中的存在。

在我看来，这三种模式其实就是西方的再现哲学的三种类型。所谓再现（representation or representationalism）不是指现实主义或者写实的模仿风格，而是指如何使艺术世界与另一个现实世界（真理）相对应的哲学观。简单地说，就是如何通过艺术还原一个真实世界。在这里，“还原真实”是再现哲学的核心，而真实总是对称和绝对性的。自从启蒙哲学和科学在西方出现以来，人类的这个再现观念就变得越来越绝对和越来越自信。我们相信通过艺术形象和作品可以绝对地、完整地、对应地还原或者复制那个真实世界。

自从十八世纪以来，有关再现世界的概念随着历史发展而变化，随着不同哲学的出场而更新转向，于是，就有了不同的再现哲学，比如古典的、浪漫主义的、

现代主义和后现代主义的再现哲学。而数码艺术如果在叙事哲学方面有所突破，它首先也脱离不开再现哲学（严格地说是西方启蒙以来的再现观念）发展转变的历史背景。

让我们从另一个角度，或者说从一个非西方文化的角度来审视上述三种西方再现哲学，或者三种世界叙事模式，然后进一步探讨数码艺术叙事的特点。

首先，如果我们把上述三种模式与西方艺术史中的三种透视概念结合起来看，我们会发现这三种叙事模式其实都与古希腊就已经奠定的那种把世界装入一个封闭的空间中去分析和认识的理念分不开。这个空间是一个与人的主体分开的、属于另一个被称为客体（或者客观）的容器。这个容器于是逐步发展为舞台、洞穴和幕布等比喻性的叙事空间。

从这个角度看，我们就可以说，舞台模式其实就是西方古典绘画的封闭自足的“匣子”透视模式，它具有一个灭点向纵深发展的舞台视觉效果。而这种把客观世界装入一个自足匣子之中的认识方式被启蒙之后的德国艺术史家们，比如李格尔、沃尔夫林和帕诺夫斯基视为人类认识外部世界的进步，从古埃及的触觉再现发展到古希腊罗马的视觉再现，被看作一种人文主义的进步。

沿着这个逻辑，我们可以把洞穴模式看作现代抽象艺术的叙事模式。我们在洞窟中看墙壁上的影子，壁上正在发生着的“现实”不是真实的现实，而是这个现实背后的理念，即三度幻觉背后那个抽象地掌控着这个幻觉“现实”的真实理念。于是，洞穴的墙壁变成了抽象的平面，现代主义艺术家要把那个影子现实抽象为几何构图，它是影子现实的理念升华。这就是格林伯格所说的现代绘画的“平面性”和“纯粹性”的本质。而格林伯格也宣称，现代绘画是康德的自在之物和柏拉图理念的回归。

而第三种幕布模式，在我看来则非常类似后现代乃至当代艺术中不断强调的“框子”概念。后现代主义否定此前艺术再现理论，因为这些理论把艺术作品看成孤立的对象，所以后现代要延伸这个对象与环绕着它的周围世界的意义关系。这个意义关系被后现代称为上下文，而作品就是本文。这个本文和上下文的理论被德里达等人描述为“框子”（frame），它被称为当代解构主义和后结构主义的再现理论的核心概念。于是，对后现代主义而言，艺术所再现的现实既不是

“匣子”里面的世界，就像古典写实艺术那样，也不是“匣子”上的某一个平面，就像现代抽象艺术所宣称的再现原理那样，现实是“匣子”和社会政治系统分不开，现实的真实恰恰体现在它们的交汇处，这个交汇处即是“框子”，“框子”是作为一个系统结构的世界真实的显现。^[1]

我们必须清楚地认识到，这三个类型和三个阶段的区分不论多么有逻辑和有历史性，它们都是从古希腊时代以来传统欧洲的主客观二元哲学发展过来的，匣子、格子（平面）再到框子则是这个哲学发展逻辑在艺术再现中显现的三种比喻性的叙事模式。

然而，这个逻辑在非西方文化中，比如从埃及到非洲，再到中国，可能并不存在，或者是模糊混杂的。比如，在中国的文艺理论和哲学中，这种建立在人和世界处于对立二元位置上的视觉模式并非主流。传统绘画从来没有把作品表现的对象看作一个匣子中的世界，也不把人物或者山水抽象为一个平面的世界，更不会像后现代主义那样把艺术中的世界直接看作现实政治系统，即“框子”中的一部分。然而，从另一个角度讲，古典卷轴画可能把匣子、格子和框子的因素都包括进去了。

与“匣子”“格子”和“框子”类似的概念或许在中国古代也出现过。比如，宋代郭熙就提出了山水画的“三远”：平远、深远和高远。这“三远”不是透视，也就是说，它并非在指某人用一个取景框按照高远、深远和平远的透视去取景，然后把它们放入一个封闭的匣子（舞台）里面，就像西方古典绘画用取景框和焦点透视取景一样。因为，用一个取景框把三种“远”都包括在同一作品中几乎是不可能的。“三远”对于看山水的人、画山水的人、山水画中看山水的人而言，都是一样的，他们都可以从这个“三远”的角度去看世界和自己在世界中的位置。这样就给画家、观者提供了理解世界和自己的自由度。

所以，“三远”的原理，从今人的角度看，乃是一种允许观察者自由移动、自由反观，然后自由拼合的艺术创作方法。“三远”可以被转化为一种当代人描述世界以及自我时所持有的虚拟主动性。

这种虚拟主动性应该就是数码艺术的特点和长处。在本书收录的索克·丁克拉的文章中，数码被描述为飘逸的或者动态的（floating）叙事方法。它不是

由一个单向主体性（不论是作为“个人”还是“集体”）所主导的讲故事方式，而是一种类似“网子”的叙述状态，它把所有参与者都粘连进这个网子之中。

换句话说，网子不但使主、客体的对立位置消失，主体和客体本身也被消解。这个网子把叙事的各方连接为你中有我、我中有你的不断处于变化中的无数时刻。所以，这个网子叙事于是超越了舞台、洞穴和框子的叙事模式，因此形成了第四种模式，或者说一种超越同时也包容了之前三种模式的新模式——这就是虚拟。任何再现叙事都具有虚构因素，但虚构不等于虚拟。虚构（fiction）是单线的，有故事和物象作为参照的“另一个”真实的现实，而虚拟（virtuality）是交叉重叠的时空拼接，不试图创造另一个真实，而是把各种所谓的真实直接作为局部材料，从而创造一种不可能在日常现实中存在的真实感，尽管它可能以日常现实的面目出场。

因此，虚拟是一种对距离和不可能性的描述。中国古代文论家陆机在《文赋》中把这种叙事表现描述为“笼天地于形内，挫万物于笔端”。这虽然抽象不具体，但它启发我们去思考虚拟，它并非一个叙事片断，而是一种时空，它来自某种整体把握的构思，我们应当从这个角度去理解今天我们所说的“虚拟”这个概念，或者数码艺术的虚拟叙事。数码艺术的叙事可以把不同片断、不同时间和异在空间集合在一起，这不仅仅是电脑程序化的过程，同时，更重要的，是大脑想象的过程。所以，数码艺术的最有利的叙事方法就是它的虚拟性。但这个虚拟不仅需要编制数码程序，更重要的是赋予程序一个如何把握虚拟的灵魂和方法论。

说到虚拟，就必定涉及主体与客体，艺术性与技术性，语言和时空的关系等问题，这些是讨论虚拟性不可回避的问题。在第二和第三部分，我们选择了一些文章，集中讨论这些关系问题。尽管，我们认为，这些对立范畴实际上仍然囿于欧洲传统二元对立的哲学立场，但是，我们目前还无法摆脱这些概念和范畴。

那么具体而言，什么是虚拟呢？抽象的自由启示显然不够。首先，虚拟离不开对现实世界的模拟。数码艺术把感知世界置于“虚拟现实”之中，这个世界具有三度（甚至多维，比如4D）的物理空间的“真实性”，可以让观众进入、触摸和体验。这种技术最早是在二十世纪六十年代发明的，最初是为飞行员的模拟训练所设计。这个“虚拟现实”的最大特点是观众的参与。观众可以将自己的知识、