

【媒介文化研究】

语图思维与新媒体“影文体”的意义传播

鲍远福

(贵州民族大学 传媒学院, 贵州 贵阳 550025)

摘要:“影文体”是新媒体时代最有代表性的“语词-影像”混合表意文本形态,而微叙事、影文戏仿、网络动漫和数码摄影则是新媒体“影文体”意指谱系中最具有颠覆意味的存在形态。与传统“语图文本”中的语图关系格局相比,“影文体”的表意范式呈现出更加自由的交互性、多维性与混融性,因此,“语图混融”是这类文本意指过程最常见的理论图式。对新媒体“影文体”表意关系的研究,应该突破新媒体时代文学图像关系研究的固有思路,从跨学科的研究视域、基于“语图思维”的认知心理来审视这一新的文本形式对当代文艺理论体系创新的价值和意义。

关键词:语图思维;新媒体;影文体;意义传播

中图分类号:G206 **文章编号:**1673-5420(2018)05-0082-13

一、“影文体”及其符号表意特征

在新媒体时代,“影文体”(image-and-text structure)是一种比较具有代表性的语图符号共生的文本形态,简言之,它是语言文字与视觉图像/影像共存于某一个整体性结构中而形成的表意形式。在新媒体全面参与文学表意的当代语境中,由于此类文本与狭义的文学文本存在某种“交集”,因此,我们也宽泛地将其称为具有审美属性的表意文本,或者按照塔尔图符号学派代表人物尤里·洛特曼的理解,将其泛称为“艺术文本”。在表意环节,这种以图像为主要媒介的“聚合型文本”与传统的文学文本既相互区别,又彼此关联,其中的“语象”因素与形象序列之间呈现出某种富有张力的语义关系。从表面上看,“影文体”是文学文本与图像文本在新媒体语境中的意指缝合与符号互渗,但实际上,这种语图混融的“聚合型文本”的指称关系要复杂得多,正如 W. J. T. 米歇尔所说,“形象文本的缝合不是一个对称的或不变的关系,而是取决于它所述的那种媒介制度语境”^{[1]196}。以互联网为代表的数字

收稿日期:2018-07-10 本刊网址:<http://nysk.njupt.edu.cn>

作者简介:鲍远福,副教授,博士,硕士生导师,研究方向:文艺理论、新媒体艺术、网络文化与传播等。

基金项目:国家社会科学基金项目“‘跨媒介文学’生产与传播研究”(15XZW034);贵州民族大学人才引进项目“网络游戏艺术的符号表意研究”(16rcyjm008);南京大学985工程项目“中国文学图像关系史”

化新媒体的迅速发展,逐渐催生了一种“视读”“视听”“视动”与“视思”机能相混合的媒介制度,为这种“影文体”的意义播撒和内容传播提供了理想的媒体环境,也为语图符号的表意缝合创造了有利的条件。

在新媒体的表意和传播语境中,典型的“影文体”表意形态改编于网络文学的数字影视作品和网络游戏的虚拟互动场景,它们都将活动的数字影像(图像层)作为意义呈现的主要形式;语言符号则以字幕、语音和文字对白的形式“内置”于图像文本的整体性结构中,或者作为背景式的故事脚本统摄着图像文本的结构生成。^①除此之外,新媒介“影文体”还包括蕴含着文学表意成分与审美气质的影文戏仿、数码摄影、网络动漫和微叙事等“语图混融”型文本形态。在这些“语图混融”的“影文体”内部,语音、文字、图像、动画、音视频等表意形式与文学审美世界间呈现出反复变换和语义互动的关系,不同的文本形态也与文学表意实践构成循环往复的语义漂移、“置换”与“回转”。这些文学脚本与图像媒介之间的交替、介入与转译也使得语图关系的发展出现了新的趋势,即赵宪章先生所说的“语图漩涡”现象,它是图像文本对文学母题不同视角、层次和类型的反复模仿、再现与演绎,由此导致了新媒体文学表意的无限循环与“延宕”^[2]。

新媒体语境中的“影文体”在形式上具有库尔特·考夫卡所论述的文本美学特征,即,它们都是“图形-背景”式的“格式塔”结构。其中,语图符号的意指功能在“语图文本”中形成“背景”或“基底”,它们的表象形态则共同构成“图形”要素。作为“图形”要素的语言和图像,在对“语图文本”的意义建构过程中相互依赖,“语图文本”最终的“意义生成”则依赖于语图符号意指效果的“双重呈现”^{[3]231-232}。由此,语图符号与它们共同建构的“语图文本”之间的关系表现为“一个封闭的式样与另一个和它同质非封闭的背景之间的关系”^{[4]308}。在“语图文本”的结构体中,语图符号的表意效果与它们共同栖身的“图形”结构之间形成了复杂的交互与混融关系。

二、“微叙事”与“影文戏仿”:语图互动的多维性

“微叙事”有两种主要的类型,其一以语言文字(文学脚本)表意为主,图像表意为辅;其二则以图像表意为主,语言文字(字幕、弹窗)表意为辅。前者主要指依附于博客或微博等“自媒体”,篇幅在140字以内的“袖珍叙事”形式,语言文字所建构的文学脚本仍然是该形式的文本组织叙事结构和呈现故事情节的主要符号手段。由于依托于网络数据空间,这种微型文本中可以嵌入各式各样的容量在24k以内的动、静态图标和卡通表情,它们或为文字叙述的辅助和补充,或为增加语言表意本身的趣味性和互动性。在这种“微叙事”中,图像的意指功能和传统小说、戏曲中的插图大致相似,所不同的是,它们的应用(镶嵌、拼接、组合)更为轻松、灵活、诙谐和技术化,也更贴近新媒体时代人与机器充分互动的要求,这一变化使新媒体语境中的文学接受变成了某

① 对于由网络文学改编而成的影视作品和网络游戏中的语图关系问题,参见拙作《语图叙事的互动与缝合——新世纪以来中文网络文学的影视改编现象透视》,刊于《鲁东大学学报(哲学社会科学版)》2015年第4期,以及《语图关系与表意张力——网络游戏的符号学解读》,刊于《合肥工业大学学报(社会科学版)》2014年第5期,此处不再赘述。

种可交互、可触发、可即时感知的“阅读游戏”。

第二种“微叙事”主要以脱胎于文学性“母本”^①的数码短片为主,包括电影的片花、预告片 and 电子海报,网络游戏的过场动画、宣传片和“副本”^②,以及其他在内容和形式上都相对独立的“微电影”或“微动画”。这类文本的理论价值通常会被学术界忽视,但是在对新媒介“影文体”语图关系的研究中,它们却具有独特的意义。从本质上讲,这种“微叙事”文体可被视为一种“亚叙事”(sub-narrative),它们的共同特征是以图像作为文本的表意叙述主体,而语言、文字、音乐等要素或作为背景隐藏于视觉文本的深层结构中,或作为点缀性的字幕和画外音被“镶嵌”在图像空间中,对图像叙事进行补充。为了在短时间内获得用户/观众的聚焦,这类“微叙事”文本往往深度挖掘视觉、听觉和想象力元素,极尽创意之能事,充分利用网络媒体的虚拟技术平台,将语言、图像(包括静态的图标、图示、图像和动态影像、数据流、表情包等)融于一体,既浓缩了原作(文学、影视、网络游戏)中最精华的细节或片段,又将图像元素的表意功能发挥到了极致。因此,它们创造出一种与影视、文学、网络游戏、动漫的“源文本”既相互联系、又相对独立的新媒体图文“聚合式结构”。

在所有的“微叙事”文本中,充当意指功能的语图符号虽然职责不同、功能各异,但都被紧密地整合到新的“影文体”中。这样,语图符号就能同时在视觉和感知的互动界面上出现,构成意境轻松、风格诙谐的“显文本”,共同对“语图聚合体”——“隐文本”的表意起到积极作用,使得语图多元互动,混融相生。“@假行僧唐峙”团队摄制的3D静态电影《铁观音大战变形金刚》^③(Transforchina,2011)就是较为有趣的案例。在这部集数码摄影图像、微视频、对白和字幕、背景音乐等多种元素于一身的“微叙事”中,“影文体”的制作者以“油价上涨”这一热点事件为“噱头”,将好莱坞电影《变形金刚》中的经典角色(“汽车人”与“霸天虎”)和中国的“文化地标”(鸟巢、东方明珠广播电视塔、万里长城等)这两组虚实对应的图像文本成功地“嫁接”在一起,并利用“非线性编辑”手段和绘图软件将语音文字的叙事功能和音乐的音响效果共同安置到统一的“语图文本”中,将一些取之于现实、思之于幻觉、构形于超现实世界的“语象”序列直观而形象地呈现于观者面前。其中,语图符号互为因果,彼此关联干涉,图像寓意于文本的隐性结构,语言符号因为图像而超越抽象的能指形态,变成“可视”“可思”与“可动”的对象;“语象”显形于图像的直观展示,图像文本因为语言的升华而彰显所指的内涵,构成了“言绘”^④和“图说”相互交融的舞台^[5]。这既增加了创作者和接受者之间的表意互动,也使重新拼贴组合后的“影文体”在制作和欣赏间实现了语图符号意指方式的互文建构(如图1所示)。

① 例如某个文学母题或叙事语段、影视文本的经典场景、网络游戏的副本、公益广告文案,等等。

② 所谓“副本”是指网络游戏玩家依托游戏背景技术和表意方式建立的私人化游戏区域,它允许玩家不受其他玩家干扰,独立地进行修炼、探索和冒险;经过玩家的私人“授权”(比如设置端口密码),其队友可以进入该区域与玩家互动,以此建构与网络游戏叙事主体内容相关但又相对独立的“次一级”故事情节系统。如果说网络游戏的“语图文本”可以被称作事关某一文学主题的宏观故事结构(即“大叙事”)的话,那么每一个玩家依托游戏环境所建立的游戏“副本”则都可以称为“小叙事”或“微叙事”。

③ 实际上该作品以两种形态存在:一部分由67帧静态“图文画”,并配上背景音乐,组成一个完整的视频短剧;另一部分则是将这67帧“静画”制作成可以来回切换的幻灯片(PPT),类似于连环画。

④ “言绘”是南京大学文艺学博士付骁提出的学术概念,其本意是“语言绘制”,指在文学表意实践中运用语言符号自身的语象功能以达到对现实世界的直观描绘和再现的方式。



图1 《铁观音大战变形金刚》(2011)截图

从某种意义上讲,以图像表意为主的“微叙事”也算是“影文戏仿”的一种。所谓“影文戏仿”即由语言和图像文本的“间性”特征所生成的特殊表意文本,其中的图像文本与语言文本始终处于一种动态平衡的张力关系中。具体到“影文体”的表意实践中,它指的是新媒体语境下“文体间”的“符号游戏”和“文本间”的语义“置换”“互动”与“移位”,以及由此产生的语图符号意指效果的减损、增殖、缝合与汇聚等特殊表意现象。“影文戏仿”式的“影文体”,其主要意指特征就是“语图漩涡”。

在新媒体语境下,网络恶搞、解构和戏仿的“影文体”是“影文戏仿”“语图漩涡”表意方式的代表。除了前述的《铁观音大战变形金刚》,很多网络恶搞和戏仿文本中的语、图、文诸符号间在语义上都是充满悖谬、互相矛盾和隐含着后现代主义即兴“涂鸦”倾向的,它们依托叙事功能和文本结构间的张力,极力突出了语图符号间的多元互涉关系。那些由看似简单的构图、幽默风趣的字幕及对白、放浪不羁的画外音、极具戏剧冲击的人物关系和剧情设置共同建构的“影文戏仿”文本,以独特的方式反思了新媒体语境下审美接受的“意指悖论”:你“看”/“听”到的并不是作品要“说”/“写”的,作品的制作者想要表达的被语图符号的夸张指称所覆盖、消解,作品的意义是扩张还是收缩,似乎永远无法确定。在这样的表意实践中,这种依托于新媒体环境的“影文体”的意义生成就陷入到一种不断循环的“互文性建构”中。结果,语图间的互相指涉和不断循环就为我们创造了一种文体、语态、结构和形式都充满奇异色彩的“后现代主义互文性的反讽式双重话语”系统^{[6]172}。

“影文戏仿”文本通常都是以图像表意为主导,语言和其他符号表意为重要辅助手段的方式来“双重呈现”文本的意义的。其早期代表如《大话西游》(对《西游记》的“戏仿”)、《一个馒头引发的血案》(对电影《无极》的“恶搞”)等;晚近案例则有著名网络红人“唐唐”(任真天)的影视点评秀^①,动画系列剧《十万个冷笑话》,以及在小众圈子中流行的弹幕电影^②,等等。这里以“唐

① 这种影视点评秀名为“唐唐神吐槽”,是以微信公众号和数码剪辑短片为媒介平台,以“草根”影评人(网红“唐唐”,真名任真天)对国内、外各类奇葩的大片或“烂片”的“即时吐槽”与“在线点评”为主要内容而构建的“影文体”形式。

② 弹幕电影类似于超文本的“接龙叙事”,只不过它主要依托于图像媒体来建构意义,即“允许”观众在观影时通过手机等客户端与电影影像文本进行即时互动,包括“吐槽”、自拍上传、“晒”状态、发短信和对电影文本进行臆造或重新编码,等等。这样,观众的观影过程就不再集中于对图像和字幕共同栖身的“图文体”的沉思性的“观赏”与“思考”,而在于即时性的“游戏”与“互动”。据悉,腾讯视频、优酷视频、爱奇艺等客户端都带有这种允许用户即时点评的“弹幕”功能。

唐”的影视点评秀为例,它是“草根影评人”自娱自乐的“语图文本”,按照固定的周期在互联网客户端(如腾讯视频、乐视、土豆、优酷、爱奇艺等)播出,主要内容是对热映的中外电影大片和“烂片”的“吐槽”。这种“影文戏仿”文本的“图形”要素由草根影评人“唐唐”的动漫形象(卡通化的唐僧)和其“吐槽”的影片碎片(比如范冰冰和黄晓明主演的大片《白发魔女传》)共同构成;其“基底”则是两者的结合所产生的文化“隐喻”,即广大电影受众对于粗制滥造的电影大片和视觉文化制品的质疑、嘲讽、戏谑和非主流的文化思维共同构成的“媒介话语场”(如图2)。



图2 “唐唐神吐槽”系列:语音、影像、图文互动视频截图

通过简单的分析,我们发现,像“唐唐神吐槽”这类“影文体”的主创者们就是希望通过刻意强调“吐槽”公众关注度很高的图像表意对象与“吐槽者”戏谑式的审美趣味之间的“断裂”,来“解构”那些旨趣低劣的影视文本背后的“反美学”逻辑(如对《白发魔女传》的经典武侠文化的颠覆),从而表达民间文化受众对于当代审美文化价值导向问题的反思与质疑。从这个角度上讲,我们在审视新媒体语境下“影文体”的表意问题时就不能忽略或低估这些“有态度”的民间“影文戏仿”行为的文化隐喻价值。

三、网络动漫与数码摄影:语图表意的混融性

网络动漫“是一种综合艺术,它集电影、文学、造型设计、戏剧、音乐、美术、摄影技术、新媒体和非线性编辑等艺术语言为一身,是知识经济时代人类追求精神自由和思想超越的一种非现实的象征艺术形式”^[7]。新媒体语境下的网络动漫包括以“超文本”形式存在的 FLASH 动画和“线上”漫画两种主要形态。FLASH 原本是由美国 Macromedia 旗下的 Future Wave 公司开发出来的一款基于网络开发,制作交互式矢量动画的软件^[8]¹。我们这里只讨论利用 FLASH 技术制作的文学性的国产动画,它们的内容素材和创作灵感都与新媒体本身或文学表意实践相关,或者直接取材于古典文学、戏剧(例如《Q 版三国》和《Q 版西游记》中人物,就是一种被“卡通化”的脸谱,如图3所示),或者受到传统武侠文化的影响(如《The Little Ninja(小忍者)》《黑鸟》等),或者由网络文学直接改编而成(如北京卡酷频道曾推出《明朝那些事儿》的评书版动漫)。简言之,它们是把数码技术绘制的图像(即“数绘图像”^①)与语言符号熔于一炉,使“音画媒介”存于一体的新

^① 所谓的“数绘图像”,是随着计算机、互联网和远程通信技术的发展,运用数码绘图手段而“自动生成”的新媒体图像,能高度逼真地“仿拟”现实生活和想象世界的动态情状。以“非物质化”的数据形式存在,若离开计算机程序所控制的网络空间和电子光束流所生成的虚拟界面,它们便会失去活力,甚至消失。电子游戏、网络动漫以及虚拟现实中的 CGI(电脑生成图像)是数绘图像的主要成员。

媒介“影文体”。



图3 《Q版西游记》与《Q版三国》中的卡通形象

在中国国内,FLASH动画作者根据该词“闪光”和“灵动”的本意,给自己取名“闪客”。在早期优秀的国产FLASH动画中,就出现了风格较为激进、先锋意味十足的闪客作品。例如“老蒋”(蒋建秋)的《新长征路上的摇滚》,它把现代生活与红色经典的图像拼接在一起,配以慷慨激昂的革命化语调,向观众传递出一种后现代的阐释语境。他的《强盗的天堂》(图4)则把对比强烈的版画风格与好莱坞电影的暴力元素统一起来,刻意制造出意识形态国家机器与媒体在表意环节的“共谋”。《强盗的天堂》“只用黑白红三种颜色,更具直接的视觉力量和暴力色彩,形式上戏仿好莱坞动作枪战片的模式,通过快速紧凑的剪辑节奏,凸显出大众文化的暴力美学”^{[9]51}。在该作品中,冷峻的构图与充满戾气的对白互为表里,作者通过堆砌暴力来解构和揶揄暴力,其表意效果与好莱坞警匪大片《天生杀人狂》《罪恶之城》等有着异曲同工之妙。

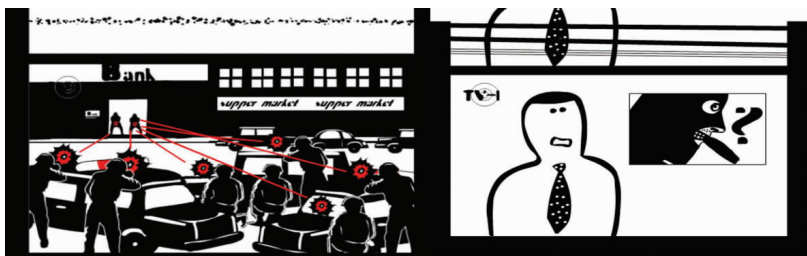


图4 老蒋的Flash动画《强盗的天堂》

除此之外,国产FLASH动画的代表作中,“小小”(朱志强)的《小小特警》系列的叙事风格带有浓厚的符码化倾向。拾荒的“小破孩”系列(如《景阳冈》等)则多取材于古典章回小说,通过语图并置的形式表达现代人的审美趣味。卜桦的《猫》(图5)和《无常》带有某种宗教情感和意识形态的即视感,特别是《猫》,用简洁流畅的漫画图像建构了感人肺腑的叙事语段:母子情深的人伦之情在富有张力的动漫影像与文字说明的结合中被淋漓尽致地表现出来。而豆批的《西凉闲赋》则在对古典诗词的怀旧与解构间呈现出“语图漩涡”:文本中作“青衣”扮相的女孩对着秋景暗自伤感,她的独白中既堆砌着《西厢记》《牡丹亭》等文本的戏文唱词,又充斥着自我解嘲的

风趣谈吐;画外音(豆批)却又对这种伤感、怀旧和风趣进行了毫不留情的戏谑和消解,这就使文本中的语言和图像间形成了一种多元互涉的关系。通过对古典诗词和戏文的“影文戏仿”,它让模拟的漫画图像承载了主要的叙事功能,使语言彻底沦为意义的“底版”,语图张力由此隐现,使观者欲罢不能(图6)^[10]。皮三(王波)的《连环梦》则彻底把观众带入一种语音文字提示和模拟图像迷宫彼此交互的游戏语境中,使之在身临其境般的互动体验中感受“影文体”意义呈现的无限可能性(图7)。



图5 卜桦的《猫》影像片段



图6 豆批的《西凉闲赋》影像片段



图7 皮三的《连环梦》互动界面

晚近出现的 FLASH 动漫精品是青年动画师张德元为央视制作的公益广告《爱的表达式》(2011),作品的寓意非常简单,它呈现了语言文字的图像拆解形式——“FAMILY: Father and Mother I Love You(家:爸爸妈妈我爱你们)”,语图符号的转换间隐藏着社会公义和家庭伦理的“隐性”话语逻辑,再配以充满温情感化效应的背景音乐,这一“语图文本”就形象化地为我们展

现了国家集体话语规训体制与个人日常生活体验的意指融合(图8)。



图8 张德元的《爱的表达式》视频截图

与 FLASH 动画相比,“线上”漫画的题材则更加广泛,但最受读者欢迎的还是由热门网络小说改编而成的连载漫画,它们也是图文共存的文本形态。例如“有妖气(U17)工作室”^①为网络修仙小说《斗破苍穹》制作的“多格”连载漫画,其画风质朴,对白简洁,能通过对原著网络人气小说情节的“言绘”与“图说”来实现新的“影文体”的意义重构(图9)。总的来说,“线上”漫画与传统漫画的最大差异是它们以网络媒体为栖身场所,主要以两个层次呈现其叙事表意的方式,一是漫画原著的超文本叙事脚本,二是来自于不同的线上漫画绘制者的个性化演绎。因此,从意义呈现的角度来说,这些“线上”漫画是一种个人媒体上的图文“集群式”表意形式;从接受的角度来讲,“线上”漫画的受众主要是漫画改编的原著小说的粉丝群;从语图符号互文表意的传播效果来看,这些“线上”漫画的内容建构也呈现出某种交互性和社群化。

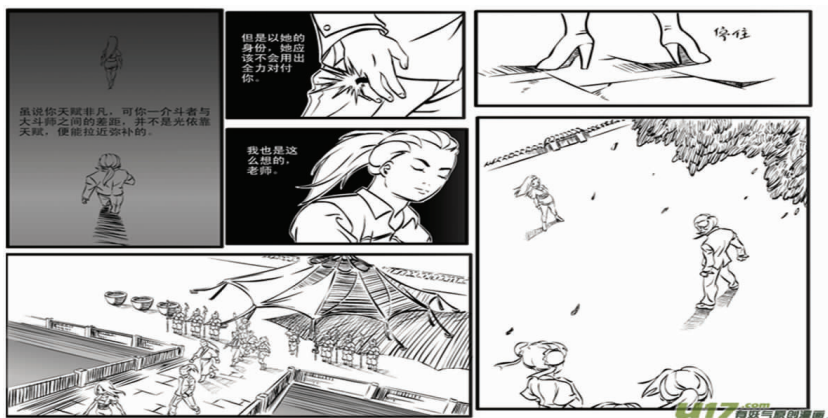


图9 有妖气(U17)工作室原创网络漫画《斗破苍穹》第一画截图

① 有妖气(U17)是一家原创漫画公司,成立于2009年,后更名为“有妖气原创漫画梦工厂”,旗下拥有官方网站和动画、漫画工作室。除了《斗破苍穹》“多格”漫画,他们还与其他新媒体平台(如爱奇艺、乐视网、搜狐视频等)合作制作了著名的人气网络动画《十万个冷笑话》等。2014年12月至2015年1月,《十万个冷笑话》电影版(制作成本约为1000万元左右)在各大院线上映,取得了1.2亿元的票房成绩。

语言、文字、图像、漫画甚至音乐和影像等多种表意符号共存的数码摄影文本是新媒体语境下“影文体”多元互涉与混融的又一种典型形态。当文学表意实践的象征意蕴和审美语境被植入到数码摄影的图像空间中去,即摄影影像和文学作品两种形式的拼接与组合,转变为所谓的“摄影文学”时,语图符号的指涉关系就发生了新的“漂移”和“裂变”。诚如蒋述卓所说,在这种图像与文学要素共存的“影文体”形态中,一方面,“图像确实对文字形成了一种巨大的挤压之势,成为绝对主体”^{[9]18-19};但另一方面,从形式上看,这类“影文体”却是“美图”和“美文”的结合,“美图”悦目,“美文”怡情,“图像推动文学的叙事,同时也是见证它所叙事之事”^[10]。

在这种新媒介“影文体”之中,图像与语词之间相互深化并相互拓展,“影文体”的审美表现空间也在语图互动间获得无限的延伸,因为观众“读图”和“视动”的过程从未离开文学表意的“审美语境”。这种体验像极了读者赏玩“题画诗”时所获得的感受:“诗与画结合共同构成了一个有机整体,在诗画般的意境中抒发情感、意趣。”^{[9]26-27}就像罗兰·巴尔特所说的,摄影通过图像“刺点”(punctum)的“真实性确证”来“驱离”语言文字的逻辑推理所暗含的不确定性,从而在两者的张力与冲突中揭示某种文化真相,表达创作者审美意图和诉求^{[11]114}。此处,我们以戴翔 2014 年在广东连州摄影节上展出的摄影作品《清明上河图·2013》(为论述方便,下文简称《新清明上河图》,见图 10)与张择端的《清明上河图》的文本比较为例,简要分析以数码摄影为载体的“影文体”中的语图符号间的意指漂移、语义置换、表征混融与多元互涉问题。



图 10 戴翔的《清明上河图·2013》(局部)

在图像母题的选择上,《新清明上河图》是对传统绘画题材的一种现代“演绎”和语义“重构”。它在表面上建构了与传统绘画题材视觉形象极为相似的图像系统,但从图像所表征的

意义来看,它是新媒体语境下摄影艺术家对传统绘画母题的重新“演绎”和再创造。同时,它也是对传统绘画图像主题中形象“所指”的意蕴扩充,因为,它将“形象新的‘能指’‘所指’关系固定化,由此形成‘修辞化’的形象符码”^{[12]168}。这种新的“修辞化”形象符码既从视觉的角度“重置”和消解了经典图像母题的审美意蕴,又在现代主义的社会语境中赋予语图文本新的“能指”与“所指”关系,从而使新的图像系统摆脱了其原始母题的意义“拖拽”,实现图像的当代衍义。^①《新清明上河图》以戏仿作为主要的语义修辞方式,以审美话语体系的颠覆为主要“赋义”手段,在“母本”与“仿本”、历史与当下、虚构与现实、宏大叙事与微观显义、官方话语与民间趣味、严肃庄重与戏谑恶搞之间建立某种交互性的“语义场”^{[13]58-60}。同时,摄影艺术家还通过自我形象的“植入”,将一些精巧地“影射”和“讽喻”当代社会冲突与文化矛盾的语言文本(如“我爸是李刚”“城管打人”“挟尸要价”“包养小姐”“拆迁致富”“网红热搜”“市井生活”等)“内置”于视觉化的整体构图中,在古今图像母题互文与悖谬的基础上,建构“语图漩涡”的新图式。由此,这部大型数码摄影作品就为观众呈现了一种颇为先锋和激进的语图符号多元互涉的阐释语境。

不过,我们也应看到,戴翔的《新清明上河图》虽然是对传统绘画图像母题(张择端原画)的数码再现,但这种再现却只是一种“戏仿”,它抽离了原作的话语背景,又明目张胆地“植入”了现代社会语境,将“旧作”对社会现实的“图说”转变成“今本”对社会文化语境“撕裂”和“断层”状态的符号隐喻。从这个角度上讲,在数绘图像和手绘图像两种版本的《清明上河图》之间,存在着巨大的语图符号“裂隙”。“今本”在对“旧作”戏仿的同时,也消解和抹除了“旧作”的“语义场”。不过,由于艺术体制等原因,像《新清明上河图》这种栖身于主流艺术环境中的“影文体”在表意中还有所顾忌,因此,对其表意的“本相”,观者必须通过深入思考才能探其端倪。

相比而言,那些本身就隐匿于网络媒体与恶搞文化共同建构的“非主流文化”表意场域中,并以草根形式呈现的“影文戏仿”或数码摄影则在创作上拥有更大的自由度。除了艺术素养和文化底蕴的限制之外,几乎没有什么因素能够阻挡新媒体“影文体”以高度仿真的数绘图像和先锋化的语词范本来表现现实讽喻倾向和民间审美诉求。在这里,我们拟以新浪“网红”“非常真人”团队创作的多格漫画/数码摄影文本为例,对草根社群的数码“影文戏仿”进行阐释。

以下这幅名为《男孩?》(图11)的数码摄影作品具有很强的场景感和戏剧性,它运用四格配文的数码照片为观众模拟和构建了某种尴尬的人生境遇:护士抱着新生儿向家人道喜,而激动的“准爸爸”则急不可耐地将手伸进襁褓,希望探查婴儿的性别,结果他无意间抓住了护士的手指,误认为妻子生了个男孩,并欣喜若狂,结果,这个无意识的动作却引来了护士的误解^[14]。在这个典型的“影文体”样本之中,人与人之间的言语交际行为与图像的表意结构间产生了巨大的矛盾和张力,从而为这一看似简洁的“语图文本”建构了比较复杂的语义关系和意指效果。

① 加拿大华裔学者曹星原女士认为,绘画艺术中的“图是图说”,是“以图来说明文字无法表达的视觉范畴中的含义”,而张择端的《清明上河图》就是通过图像对北宋社会政治、经济与文化转型过程中的“冲突”与“妥协”主题的一种回应。



图 11 “非常真人”四格数码摄影《男孩?》(2006)

四、新媒介“影文体”语图关系的理论意义

在新媒体语境下,文学和艺术的表意传播范式已经发生了急遽的变化。希利斯·米勒曾指出,“新形态的文学将越来越成为混合体。这个混合体是由一系列的媒介发挥作用的,我说的这些媒介除了语言之外,还包括电视、电影、网络、电脑游戏……诸如此类的东西,他们可以说是与语言不同的另一类媒介。然后,传统的‘文学’和其他的这些形式,它们通过数字化进行互动,形成一种新形态的‘文学’,我这里要用的词,不是‘Literature’(文学),而是‘Literaity’(文学性),也就是说,除了传统的文字形成的文学外,还有使用词语和不同符号而形成的一种具有文学性的东西”^[15]。随着承载文学和文学性要素的现代传媒的不断发展与融合,文学的存在形式也发生了根本性变化,各种具有“文学性”的新媒介“影文体”大行其道,文学的创作、传播、接受和反馈也随之变为“图创”“图说”“图播”“图读”和“图释”,并且演变成文学表意实践领域中既存现实。这种变化在某些悲观的文学研究者看来或许是文学的灾难,但事实却并非如此。我们应该从学理的角度,以辩证的思维 and 发展的眼光来看待这个问题。

在那些当代文化批判者们看来,由网络游戏、现代广告、影视艺术和其他“影文体”所共同建构的“超真实”社会最明显的特点是任由“自我指涉的、非功能性的、高科技化的意象的发展”,以及由此所导致的“传统模式的社会秩序结构所具有的权威性的丧失”^{[16]222}。图像、表征和符号集体登上历史的舞台,现实世界隐退于幕后,变成了“一个由图像和符号以自己的方式来创造的宇宙”,“虚拟以某种方式影响了实在”^{[17]82}。而“透过‘虚拟实在’的幻象,‘真正的’实在本身被设置为一个酷似自己的东西,一种纯粹象征性的体系”^{[18]44}。“影像不再能让人想象现实,因为它就是现实。影像也不再能让人幻想实在的东西,因为它就是虚拟的实在。就好像这些东西都已贪婪地照过镜子,自己认为变成了透明的,全部在自己体内就位,在充足的光线下,被实时地、毫不留情地复制。”^{[19]8}这些批判性结论揭示了人类社会的符号表意危机:人类过度沉溺于语图文本的虚拟世界,审美表意完全依赖“视读”“视听”“视思”和“视动”方式,日常生活转变为“图像化生存”,结果自己却也被图像的表意逻辑收编乃至奴役。

虽然前述各种“影文体”表意形式给人们带来了“世界图像化”的生存方式,但是,在“世界被把握为图像”的现代社会,文学活动、文学作品和文学精神却并没有在图像符号的狂轰滥炸中隐退或者消亡,而是顽强地以另类的形态存在于人们的视野中。为什么会这样?也许我们应该适时地抛弃文学死亡论的悲观论调,平静一下心绪,转换思路,就可以找到满意的答案。实际上,以网络游戏和影文戏仿为代表的“影文体”并没有在意指过程完全排斥语言表意及对于本质实在的语义诉求。反过来,借助于语言符号的表意功能,它们已经为受众建立了一种集视觉、听觉、触觉和交感体验为一体的“新感性表征世界”。它们以现实世界为基础,并逐步超越现实世界的约束,获得了自主性和生命力,甚至直接介入我们的日常生活。也许,对图像世界的沉浸体验和疯狂迷恋正是一种新的生活方式的外在表征吧!

从某种意义上讲,所有的“影文体”都具有“跨文体”特征,并且在表意与传播过程中体现出某种明显的“语图思维”^①倾向,它们是将语音、文字、图像、视频和动画汇聚一体的互文性“超文本”,也是人类当代认知跨越物质与精神、实在与虚拟、精神与肉体界限的一种信息传播方式。在其中,语言和图像虽然与传统语图共享一个文本的艺术形态一样,存在着“语图互文”“语图互仿”和“语图混融”的意指原理,但是它们却更多地挖掘了图像符号在表意上的独立性与特殊性,强调其在语言符号的参与下在文学表意中的“意指缝合”“语义互涉”和“语图漩涡”。这无疑可以被看作是新媒体时代文学艺术创作和接受的某种新问题、新动向和新视角,也可以被看作网络游戏和影文戏仿等“影文体”表意形式语图关系研究的现实价值之所在。因此,作为研究者,我们绝不能视而不见,而是应该以敏锐的眼光来把握它们,并且在理论的层面上给予合理的阐释。

参考文献:

- [1] W. J. T. 米歇尔. 图像理论[M]. 陈永国,胡文征,译. 北京:北京大学出版社,2006.
- [2] 赵宪章. 文学成像的起源与可能[J]. 文艺研究,2014(9):16-29.
- [3] 库尔特·考夫卡. 格式塔心理学原理[M]. 黎炜,译. 杭州:浙江教育出版社,1997.
- [4] 鲁道夫·阿恩海姆. 艺术与视知觉[M]. 滕守尧,朱疆源,译. 成都:四川人民出版社,1998.
- [5] 付骁. “言绘”:描写的一种特殊类型[J]. 学术交流,2015(4):180-185.
- [6] 琳达·哈琴. 后现代主义诗学:历史·理论·小说[M]. 李杨,李锋,译. 南京:南京大学出版社,2009.
- [7] 鲍远福. 动画艺术本体论[J]. 现代视听,2011(11):34-37.
- [8] 王波. FLASH:技术还是艺术?[M]. 北京:中国人民大学出版社,2005.
- [9] 蒋述卓,李凤亮. 传媒时代的文学存在方式[M]. 桂林:广西师范大学出版社,2010.
- [10] 包兆会. “图文”体中图像的叙述与功用:以传统文学和摄影文学中的图像为例[J]. 文艺理论研究,2006(4):74-82.
- [11] 罗兰·巴尔特. 明室:摄影札记[M]. 赵非克,译. 北京:中国人民大学出版社,2011.
- [12] 赵宪章,包兆会. 文学变体与形式[M]. 南京:南京大学出版社,2010.
- [13] 曹星原. 同舟共济:《清明上河图》与北宋社会的冲突妥协[M]. 杭州:浙江大学出版社,2012.

^① 人类的“语图思维”模式由来已久。简单地说,所谓的“语图思维”就是一种直觉思维和形象思维的综合,它在新媒介“影文体”或“图文本”的意义传播过程中,通过图像符号的直观性和语言符号的抽象性的糅合与同构来传达意义,充分综合了语言传播和图像传播的优势,是新媒体时代文本意义编码和传播的重要特征,具体内容,笔者将另文阐述。

- [14] 男孩?! [EB/OL]. [2018-07-05]. <http://blog.sina.com.cn/fczr>.
- [15] 希利斯·米勒,周玉宁,刘蓓.“我对文学的未来是有安全感的”:希利斯·米勒访谈录[N]. 文艺报,2004-06-24(02).
- [16] 戴维·钱尼.文化转向:当代文化史概览[M].戴从容,译.南京:江苏人民出版社,2004.
- [17] 克里斯托夫·霍洛克斯.麦克卢汉与虚拟实在[M].刘千立,译.北京:北京大学出版社,2005.
- [18] ZIZEK S. Tarrying with the negative: kant, hegel and the critique of ideology[M]. Durham, N. C. : Duke University Press, 1994.
- [19] 让·博德里亚拉.完美的罪行[M].王为民,译.北京:商务印书馆,2000.

(责任编辑:楼启炜)

Language-and-icon thinking and the meaning to spread in “image-and-text structure” of new media

BAO Yuanfu

(College of Media, Guizhou Minzu University, Guiyang 550025, China)

Abstract: The “image-and-text structure”, a mixed ideographic text between language and icon, is the most representative style in the era of new media, of which micro-narratives, picture-and-text parody, network cartoon and digital photography are the most subversive stylistic forms. Compared with the traditional “language-and-icon text”, the meaning paradigm of this style is of more free interaction, multi-dimensions and mixture. As a result, “mixture of language and icon” is the typical theoretical pattern of the referring process of such texts. The study of this “image-and-text structure” of new media needs to be approached from an interdisciplinary perspective by avoiding stereotyped ideas about the relationship between literature and images. And based on the cognitive psychology of language-and-icon thinking, the innovative values and meanings of this new text for the contemporary literary theory system need to be examined.

Key words: language-and-icon thinking; new medium; image-and-text structure; meaning to spread