

民族學刊

Journal of Ethnology

ISSN 1674-9391, CN 51-1731/C

《民族學刊》网络首发论文

题目：跨媒介叙事中故事世界的述真与通达:中国当代民族动画电影的共同体认同凝聚

作者：彭佳，何超彦

网络首发日期：2022-09-30

引用格式：彭佳，何超彦. 跨媒介叙事中故事世界的述真与通达:中国当代民族动画电影的共同体认同凝聚[J/OL]. 民族學刊.
<https://kns.cnki.net/kcms/detail/51.1731.C.20220929.0922.005.html>



网络首发：在编辑部工作流程中，稿件从录用到出版要经历录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿等阶段。录用定稿指内容已经确定，且通过同行评议、主编终审同意刊用的稿件。排版定稿指录用定稿按照期刊特定版式（包括网络呈现版式）排版后的稿件，可暂不确定出版年、卷、期和页码。整期汇编定稿指出版年、卷、期、页码均已确定的印刷或数字出版的整期汇编稿件。录用定稿网络首发稿件内容必须符合《出版管理条例》和《期刊出版管理规定》的有关规定；学术研究成果具有创新性、科学性和先进性，符合编辑部对刊文的录用要求，不存在学术不端行为及其他侵权行为；稿件内容应基本符合国家有关书刊编辑、出版的技术标准，正确使用和统一规范语言文字、符号、数字、外文字母、法定计量单位及地图标注等。为确保录用定稿网络首发的严肃性，录用定稿一经发布，不得修改论文题目、作者、机构名称和学术内容，只可基于编辑规范进行少量文字的修改。

出版确认：纸质期刊编辑部通过与《中国学术期刊（光盘版）》电子杂志社有限公司签约，在《中国学术期刊（网络版）》出版传播平台上创办与纸质期刊内容一致的网络版，以单篇或整期出版形式，在印刷出版之前刊发论文的录用定稿、排版定稿、整期汇编定稿。因为《中国学术期刊（网络版）》是国家新闻出版广电总局批准的网络连续型出版物（ISSN 2096-4188，CN 11-6037/Z），所以签约期刊的网络版上网络首发论文视为正式出版。

跨媒介叙事中故事世界的述真与通达： 中国当代民族动画电影的共同体认同凝聚

彭佳 何超彦

[摘要]在跨媒介叙事中,故事世界的扩张乃为其核心。其中,在故事世界的建构与扩张中,述真与通达是其得以成功施展的基础所在。聚焦于中国当代民族动画电影对传统神话的跨媒介叙事,本文指出,通过对神话符号及其思想的征用,动画电影的故事世界在述真模式的共享下实现子故事之间的通达,而故事世界与现实世界的通达则体现于其与现实存在的符号对接。此外,文本内的述真促使符号接收者完成跨世界的心理建构,在此过程中,故事世界对于符号接收者内心世界的通达体现为对神话记忆的召唤。中国当代民族动画电影为个体对历史与群体的根着提供了符号通道,透过对中华民族共同体的记忆唤起,民族动画电影帮助受众进行了身份确立和自我安放,凝聚了受众的民族情感认同。

[关键词]故事世界;述真与通达;民族动画电影;中华民族共同体;符号学

中图分类号: 文献标识码:A 文章编号:1674-9391(2022)09-0000-00

基金项目:国家社科基金铸牢中华民族共同体意识研究专项“铸牢中华民族共同体意识宣传机制研究”(21VMZ004)、暨南大学铸牢中国民族共同体意识研究基地项目“中华民族共同体的视觉符号研究”(JDCGT202206)的阶段性成果。

作者简介:彭佳(1980-),女,四川泸州人,暨南大学铸牢中华民族共同体意识研究基地研究员,艺术学博士,暨南大学新闻与传播学院教授,研究方向:符号学;何超彦(1996-),女,广东广州人,暨南大学新闻与传播学院硕士研究生,研究方向:符号学。广东 广州 510632

随着媒介技术的飞速发展,具有丰富表现力的多媒介文本在流行文化中大行其道,跨媒介叙事(transmedia storytelling)研究日渐成为学界关注的焦点。既有研究大多将讨论的重心放于对具体的影视文本的叙事策略之异同,关注各文本之间的结构及其作为整体如何推动商业帝国的建设。关于文本在叙事层面如何激发接收者的参与感,尤其是如何凝聚民族叙事中的互动性认同,目前仍无专文对此进行讨论。基于此,本文提出以下问题,在跨媒介叙事中,故事世界(storyworld)的构建机制如何与符号接收者进行互动,使得符号接收者愿意积极参与叙事并推动相关的意义生产?要回答此问题,就需要以符号文本的述真与通达为落脚点,对跨

媒介叙事中的故事世界之叙事机制进行讨论。在当下的中国电影市场中,跨媒介叙事在实践表现得颇为突出的是以传统神话故事为创作核心的民族动画电影。就目前而言,围绕“西游”“白蛇”“封神”等传统神话作为跨媒介叙事的故事世界已初具规模,据此,本文以中国当代民族动画电影为具体分析对象,探讨其在跨媒介叙事中的故事世界如何实现述真与通达,召唤出民族叙事中的中华民族共同体所共有的神话和历史想象。

一、故事世界:跨媒介叙事的核心

在詹金斯(Henry Jenkins)看来,“跨媒介叙事”最理想的形式为,每一种媒介载体都各取所长,比如,电影引导观众产生兴趣,电视剧、小说

和动漫等拓宽传播面,游戏、主题乐园等则成为激发探索欲望的界面。^{[1]96}然而,并非所有的媒介产品体系都必须囊括小说、电视剧、电影、游戏、主题乐园等媒介集合才能进入跨媒介叙事的领域,只要不同媒介的故事具备联动性,相关情节是整套故事的一环,就可以被认定为“跨媒介叙事”。瑞安(Marie-Laure Ryan)敏锐地捕捉到“媒介”与“叙事”之间的区别,她指出,文类(genre)是人类文化所设定的真正规则,而媒介对使用者所设定的限制与物质材料和编码模式相关,从实践上看,作为基础设施的媒介支持各种文类的表达。^[2]在文本与媒介的关系上,赫尔曼(David Herman)认为,即便采用的同样的材料,但媒介属性之迥异仍然决定着叙事的方式选择。^[3]因此,在跨媒介叙事中,具有不同媒介和文本类型特质的媒介元素影响着符号表征的组织逻辑、故事结构和系统语言。由于某一个特定的媒介产品不可能悉数与前文本中的所有元素产生互文效应,符号接收者对前文本之记忆的唤醒,依靠的就是故事世界。跨媒介叙事得以成功展开,离不开故事世界的搭建。所有评论文本、链文本等的编织,其核心指向仍然是故事世界。在詹金斯那里,故事世界比整个媒介产品的体系表现得更为宏大,“故事必须在初始就构思好,没有好故事就不可能有好电影。此后,如果要推出续集,就需要敲定合适的主角,如此才能驱动各式各样的故事。到此阶段,故事世界就得以构筑而成,进而在不同的媒介中吸纳更多的角色及情节。”^{[1]113-114}在瑞安看来,故事世界由多个独立故事或情节联结而成,它引导着人们在自己喜欢的世界里环游一圈,由此,她认为跨媒介叙事这种现象,应该被称为“跨媒介世界建构”(transmedia world-building)。^[4]由此,跨媒介叙事的核心就在于故事世界的建立。

对于故事世界而言,其核心特征就在于扩张。米特尔(Jason Mittell)在对美国电视剧《迷失》(Lost)和《绝命毒师》(Breaking Bad)的跨媒介叙事进行对比分析时,将其故事世界的扩张模式分为两种:“离心式叙事”(centrifugal storytelling)和“向心式叙事”(centripetal storytelling)。^[5]其中,离心式的叙事策略聚焦于核心文本的延续上,通过吸纳其他文本系统中的角色、

神话元素、情节模式等符号文本以丰富故事世界,观众在对这些新加入的元素进行互文解读的过程中因对核心故事进行抽丝剥茧而获得满足感。在中国当代的民族动画电影《白蛇:缘起》和《白蛇2:青蛇劫起》构成的“新传说系列”故事世界扩张里,角色宝青坊主/万宜超市老板娘、修罗城及城中的各生灵等神话符号、新的时空叙事等对白蛇故事世界的丰富即是一种离心型的跨媒介叙事。而向心式叙事,则以故事世界中的人物符号为驱动,其跨媒介叙事聚焦于以创作角色为核心的独立文本,从不同人物视角扩张故事世界。相比于白蛇文本系统,“封神”故事在人物角色上更为庞杂,以此为先文本的民族动画电影讲述的则是一个个相对独立的人物故事。2019年,动画电影《哪吒之魔童降世》在其片尾中加入2020年上映的动画电影《姜子牙》的彩蛋,成为中国当代神话故事之动画电影“宇宙化”的开端,其中,“封神”系列动画电影以中国古代神话的世界观作为各子故事的统领,故事世界的节点则以哪吒、姜子牙、二郎神等单个神话人物符号的故事重述作为支撑。无论是离心还是向心式的叙事结构,都是为了兼容吸收更多时空要素,以足够的细节饱满度唤起受众认同,引导文本的接收者建立起持续的、互文的文化想象。

在谈及故事世界的构建时,建构出“中土世界”的J.R.R.托尔金(J.R.R. Tolkien)认为,作为一位次创造者(sub-creator),故事的讲述者创所造出的第二世界(Secondary World)是一个供受众的思想跳跃而至的世界,其中,故事世界里面所出现的展示均为真实,因为这是根据“世界的法则”而设立的,但是,一旦大众对此世界表示出迟疑的态度,那么第二世界的“魔咒”就此破碎。因此,故事世界之真实性的实现,在于大众在心理层面上的“相信”。^[6]那么,为何符号接收者愿意按照故事世界的叙事规则进行心理操演?为何故事接收者愿意相信故事世界里面所发生的一切是真实的?这涉及到的便是故事世界的述真(veridiction)接受与通达性(accessibility)问题。

二、述真:神话故事世界的建构基础

格雷马斯(Algirdas Julien Greimas)等人在《述真契约》(The Veridiction Contract)一文中对

话语的述真达成进行了探讨。他们认为,作为一种意义效应,真实叙述的生产是一种使符号接收者“看起来真实”(causing - to - appear - to - be - true)的行为实践,其中,话语的叙述只有在顺应接收者期待的情况下,“似是而非”的真实叙述才能实现,那么,关于述真的模拟与建构便受制于文本发送者对接收者之价值体系(axiological universe)何为的见解。述真契约能否确立而成,取决于话语表征能否为接收者所证实。^[7]“真”作为一种话语契约,其订立发生于符号发送者和接收者之间的符号传播活动;同时,既然“真”是一种契约,那么它即便处在现实真实的对立面,只要它在符号世界中被接收者判定为“真”,进而使符号的意义解释形成规约,那么它就可以被现实世界接受为“真”。述真在实践中存在的悖论与矛盾,可以在符号发送者和接收者达成的契约所覆盖,“似是而非”可被视为真。这也是为什么艾柯(Umberto Eco)会在其符号学理论的阐释之中反复强调,符号作为一种叙述的工具,可以使谎言成为真实的化身。^[8]

在文本的述真层面,为了达到神话思维与科学话语之间的对立分析上的兼容性,格雷马斯与拉斯提埃尔(François Rastier)设计出了一个兼容二元结构和复合结构的符号学矩阵,即格雷马斯方阵:一个符号系统 S 与另一个符号系统 $\bar{S}$ (S 上的横线表示“非”)之间在性质上表现为相对(contradict)的关系;另外,任何一个符号系统,都可以找到一个在性质上与之相反(contrary)的符号系统,格雷马斯等将此标记为 S_1 和 S_2 ;而为了表示符号系统内的义素(eme) s_1 和 s_2 之间也存在着这种兼备离析与联结的双重关系,他们将两条轴线整合为一个矩阵,如下图所示^[9]:

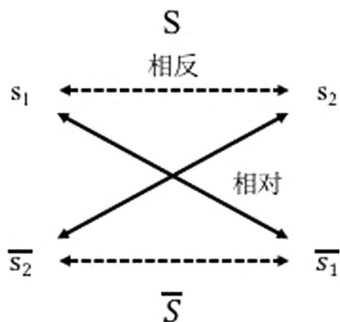


图1 格雷马斯方阵图

在矩阵中, S 、 $\bar{S}$ 、 s_1 、 s_2 、 $\bar{s}_1$ 、 $\bar{s}_2$ 这六个项之间的两两之间的相互关系表现为如下:

(1) S 与 s_1 、 s_2 (或 $\bar{S}$ 与 $\bar{s}_1$ 、 $\bar{s}_2$)之间形成了等级关系,例如, S 为复合轴,包含了 s_1 、 s_2 等意义元素; $\bar{S}$ 轴线并不受 s_1 、 s_2 意义的影响。

(2) S 与 $\bar{S}$ 及其下一个层级的 s_1 与 $\bar{s}_1$ 、 s_2 与 $\bar{s}_2$ 之间形成的是相对关系。

(3) s_1 与 s_2 (或 $\bar{s}_1$ 与 $\bar{s}_2$)之间形成的是相反关系。

(4) s_1 与 s_2 (或 s_2 与 s_1)之间形成的是隐含关系: s_2 隐含了 s_1 (二者位置互换不成立,即 $s_1 \subseteq s_2$,集合 s_1 是集合 s_2 的子集, s_1 包含于 s_2), s_1 隐含了 s_2 。

在逻辑哲学层面上,格雷马斯将 s_1 、 s_2 、 $\bar{s}_1$ 、 $\bar{s}_2$ 的分别赋值为“是”、“似”、“非是”、“非似”四个条件,其中,“真”和“似”是“真”命题成立的必要不充分条件^[10],这意味着,满足了“是”与“似”仅在符号发出者的层面上满足条件,关于“真”的叙述能否成立仍需要得到接收者的认可。在此基础上,拉斯提埃尔将格雷马斯方阵应用于传播过程,对以符号发送者为代表的心理系统、以符号文本为代表的文类系统、以符号接收者为代表的社会系统三个系统进行分析,其中,符号发送者可分为真切或虚假、文本为真实或虚幻、符号接收者则是积极或消极态度,赵毅衡据此将接收者的“同意接受”的类型总结为四种,包括诚意正解、欺骗成功、反讽理解和表演-幻觉型。^{[11]259-264}瑞安在谈及故事世界的选择时指出,大多数跨媒介叙事作品将故事世界的基调渲染为虚构、奇幻和未来感,就是为了避免符号接收者运用日常生活逻辑进行想象,如此,奇幻世界便获得了大胆运用多模态表达的合理性,就其传播效果而言,一方面可以促进沉浸感的形成,另一方面,还能调动粉丝寻找故事世界与现实世界之间的互文何在。^[4]也就是说,民族神话的跨媒介叙事,是符号发送者为了促进符号接收者的积极参与,真切、主动地以虚幻文本进行体裁设定;而神话题材的选择,在于为符号接收者对虚幻文本进行想象提供方向,跨媒介文本的故事世界可以在符号接收者的积极访问过程中完成与已被真实化的“现实世界”进行对接。运用格雷马斯的符号矩阵进行分析,

可用下图进行表示:

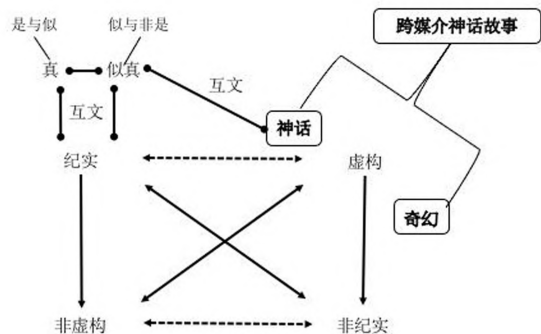


图2 跨媒介神话故事述真图

如图2所示,在“纪实——虚构”之反义轴线及“虚构——非纪实”之隐含关系矢量线上,跨媒介的神话故事将神话与奇幻相融而成,两个义素在媒介文本中交相辉映。一方面,相比于奇幻体裁,神话体裁有纪实倾向,这是因为现实世界中存在着可感可触的实物(如景点等)、以定格为纪实体裁的历史、民间流传的习俗仪式等的存在,这些文本以经验的存在方式建构了人们对“真实”的认知,这种建构发生在文化的规约层面上,换言之,其在另一个文化解释社群中就可能被视作完全的虚构文本;而跨媒介叙事作品通过神话符号的视觉再现,在相似性的切面上完成了与现实世界的互文,符号接收者在对文本进行向前追溯的过程中便悄然地按照文本故事的建构方式实现跨界同一性。另一方面,神话的跨媒介叙事作品所采用的奇幻体裁,体现符号发送者明确地避免文本陷入真实性的悖论,如此,故事世界的边界扩展也获得了更多的可能性。在奇幻故事中,故事世界的功能偏重就接近于雅柯布森(Roman Jakobson)所说的“元语言”倾向,由此,故事便获得了重新设置符码体系的合法性,比如轮回或倒流等时间轨迹、另一个平行世界的运行规则及不同世界的穿越等。在新的元语言规则下,文本的符号形式表现便可以自由发挥由媒介技术和文类叙事等层面带来的优势,使得符号接收者可以在文本诗性的愉悦中徜徉。

在中国神话的跨媒介叙事中,如何把握神话与奇幻的相对平衡,影响着受众的互文心理建构与对故事世界的认同感。索绪尔(Ferdinand de Saussure)将语言符号的要素分为

“能指”/“所指”,能指对应的是符号的“音响形象”,而所指则是“概念”^[12]。“神话”与“奇幻”在跨媒介故事的疆域拓展之中也存在着能指外壳与价值意涵的双重分节。中国当代民族动画电影在进行跨媒介叙事的过程中,其更为偏重的是对能指的模态进行多样组合以推动符号接收者的感官对故事世界的积极访问,而不是对故事世界与现实世界进行认知意义上的接合,即神话作品的跨媒介叙事在审美愉悦与知识认知产生了偏边现象。诚然,詹金斯、瑞安等西方学者均认为跨媒介叙事是一种营销手段,其最终目的是实现源源不断的盈利效果,但当我们将其放置于文化建设的视阈下进行透视,可发现,故事世界的建构并非只停留在故事本体维度上的心理建构,它同样会被符号接收者进行民族共同体记忆层面的试推,也就是说,故事世界之认同的产生,更与民族记忆息息相关。以此观之,跨媒介叙事作品失败的原因很有可能是因为神话与奇幻的失衡:第一,当两种元素均缺失时,即动画电影在改编过程中如果仅停留在对神话人物进行能指挪用却丢弃故事世界的核心精神,符号接收者可能会抗拒接收,跨界故事的传播链条断裂。比如,动画电影《木兰:横空出世》仅对“木兰”进行了能指外壳的挪移,情节却从“代父从军”滑落至“谈情说爱”。因电影对故事世界中对“忠”与“孝”之民族共同体根本价值观的偏离,83%的网友在其评论文本选择“差评”,其中一条提到,“着实的烂片。[……]木兰是忠孝之象征,但是此片既不讲忠,也不讲孝。[……]”(松林鹿隐,2020年10月3日,《木兰:横空出世》,豆瓣)影众的评论文本作为子故事文本的一种统摄,影响着媒介产品的意义解读与营销传播。第二,若是过分偏重对神话保持忠诚,跨界叙事仅仅只在能指层面进行改造,无法实现故事核心层的突破,难以获得受众认同。比如,在《济公之降龙降世》57%的差评中,有网友指出,“[……]几乎故事还是之前已经被电视剧魔改到不能再魔改的老套故事,毫无新意,看个开头就猜到结尾。”(青鱼,2021年8月15日,《济公之降龙降世》,豆瓣)仅仅依靠人物形象的变化,而没有新的强动力情节推动,故事也会失败。第三,如果跨界叙事文本过于偏重奇幻想象,传统神话只留下能指层面的

痕迹,所指失落所导致的民族精神与观念的互文断裂,符号接收者可能会在能指的过度欢愉中再次陷入无意义感的漩涡中。例如,豆瓣网友对动画电影《西游记之再世妖王》的“好评”、“一般”与“差评”分别占31%、37%与32%。其“好评”在于新设定的“人参果精”之能指美感的赞叹,“差评”认为其仅注重对打斗场面与孙悟空之妖性过度刻画,如一条“中评”所言,“[……]制作精美,古风场面有回顾经典的质感。[……]中国动漫何时能成长起来,能有精神上的自信和更深挖掘?”(Olivia,2021年8月27日,《西游记之再世妖王》,豆瓣)新设定的角色如何在意涵层面让受众实现对民族共同体记忆进行互文的满足感,是子故事之述真达成、意义感获得与故事世界之心理建构完成的关键。

三、通达性:神话故事世界的存在基础

在故事世界述真达成的过程中,另一个重要的影响因素是故事世界的通达性。赵毅衡认为,所有的叙述文本都在进行着跨世界的意义表达,某个符号可能会出现在故事世界,也有可能出现于现实世界,更有可能在逻辑层面上的“可能世界”(possible world)之中。至于不同世界之间的通达实现,则依靠符号的在不同世界的对应以及“出发世界”/“目标世界”的定位划分。^[13]多勒策尔(Lubomír Doležal)以托尔斯泰笔下的拿破仑和历史上的拿破仑、狄更斯描述的伦敦和地理上的伦敦为例,指出这种命名模糊了虚构世界和现实世界的独立性,是虚构世界与现实世界的通达技巧,同时,文本体裁对两个世界进行明确的边界分离,为虚构符号的身份合法性的提供了保护。如他所言,“虚构世界之所以能与现实世界实现通达,在于可能世界在符义上赋予了虚构世界之于现实世界的话语合法性……在此情况下,虚拟世界只有在符号学路径上才能与现实世界实现通达。”^[14]两个世界的同一个故事世界与现实世界在“能指”的对接上,为跨世界关系认同提供了基础,而另一方面,虚构叙述为“能指”与“所指”之间的错位免于述真的质疑,同一个能指能在故事世界与现实世界中与不同的所指相结合,进行两种平行的、基于文本内部的“述真”传播,正如艾柯(Umberto Eco)所指出的,“跨世界同一性(transworld identity)的真正问题,就在于从层层叠的

陈述中挑选出恒久的元素。”^{[15]230}他所提及的“恒久元素”,实际上就是能完成各个子故事之间,乃至故事世界与现实世界之间“真实存在”的符号。故事世界独立于现实世界而存在,其互渗推动二者的通达性实现。

关于故事世界通达性的具体操作,艾柯对文学作品进行了深入的研究,他将原始的故事世界的核心设定为 W_0 ,那么两个世界通达关系就可以表述为“ $W_i R W_j$ ”,意为 W_i 可以通向 W_j 。由此,世界之间的关系可以表述为如下^{[15]230-231}:

- (1) $W_i R W_j$ 成立但 $W_j R W_i$ 不成立,两个世界的关系是二元的但为非对称。
- (2) $W_i R W_j$ 与 $W_j R W_i$ 同时成立,两个世界的关系是二元的且相互对称。
- (3) $W_i R W_j, W_j R W_k, W_i R W_k$ 同时成立,两个世界是二元的且可递推。
- (4) 上述所有世界都是可以相互对称的。

如此,两个世界或多个世界之间的关系就出现如下的组合:个体和物体的数量在所有世界中保持一致;个体数量在至少一个世界中有所增加;个体数量在至少一个世界中有所减少;物体变更;上述情况的其他可能出现的组合。据此,他对不同世界的符号之同质性与变异情况进行了分类讨论,并指出:某个虚构故事世界的角色形象,在人们心中比实在(real)的经验幻想中的原型要更为真实(ture)、普遍与典型,也就是说,故事世界 W_N 可通达于 W_0 ,反之则不成立,二者的关系是非对称的。^{[15]242}在艾柯那里,故事世界的建构作用,并不仅仅在于文本内部的述真,更是借由故事世界对现实世界的单向通达,以此实现符号接收者的心理世界的通达递推。而当符号接收者同意接受故事世界的建构,就有可能以改变记忆的方式以完成对故事世界的认同。那么,在中国神话故事的跨媒介叙事中,故事世界内的核心符号元素通达于中国古典神话文本库,新增加角色、情景等符号与同时代的符号集或现实世界进行互文,以此实现对现实世界的通达。由于现实世界通达于受众的内心世界,而故事世界也通达于现实世界,故事世界便在通达性递推中完成对受众内心世界的通达。

以此观之,在《白蛇2:青蛇劫起》的故事世界扩张之通达完成,体现在修罗城所探讨的“执念”“无池”与中国古典的哲学思想相对应。在此,“修罗城”指向现实中的中国古典哲学,依靠想象将其编码为虚构中的“现实”,以此完成文本内部的述真,而两者之间在符号上的对应,使得文本能锚定着现实世界的逻辑关系,以此完成虚构文本的通达。具体而言,落入城中的众生在此反复煎熬,不愿顺应生死的自然规律:意象取自中国古典诗集《诗经》中《周南·桃夭》的桃花妖,对爱情依依不舍;遵循儒家思想中“学而优则仕”的书生,为大魁天下而郁郁不得志……没有万宜超市老板娘在人与狐之间的切换自如,众生如何才能主动离开修罗城重返人间,实现从一个时空到另一个时空的边界跨越?一则修炼成功从蛇尾中的“如果桥”逃离;二是放下执念,跃入无池。万宜超市老板娘以明喻的方式将“无池”这一视觉符号与“破执”的哲理概念相连:“一入无池,一切皆空,呼吸之间,劫起劫落,天之道,有所得必有所失。”这种对七情六欲的贪恋,对功名利禄的追逐,在中国古典哲学看来,皆为“名”,即对符号的追求;一旦追求过度,以符号标签取代真实自我,因“我执”而迷失本性。在中国哲学史上,名实之辩是一个重要的议题。在道家的哲学思想那里,“名”是引起人类执念产生的根源。老子《道德经》曰:“道可道,非常道。名可名,非常名。无名,天地之始;有名,万物之母。”在老子那里,在人类社会形成之前,天地间并不存在命名,大道的本质是混沌且其包含着永恒的发展规律,它是不可言说的。庄子则进一步积极参与到“名实关系”的辩论中,他在《齐物论》《逍遥游》等篇幅中均渗透出顺应自然的思想,吕思勉认为,庄周之玄理论说在于“破执”。“世之执其所见,自谓能知者,均属妄说。执此妄说,而欲施诸天下,则纷扰起矣。……至于人之所以自处,则将来之祸福,既不可知,自莫如委心任运,听其所之。心无适莫,则所谓祸者,即已根本无存矣。”^[16]在符号学学者看来,庄子对于“名”的观点,对应的则是为符号化过程中的“片面化”,此为“物源的自我取消”^{[11]38},即“名”仅能传达临时的、接收者关注的、可感知的意义,并非等同于“实”本身。关于先秦时期诸子百家对“名”的探讨,祝东指出,

其并不止于在语言学与逻辑学范畴内,当它进入到政治学与伦理学的领域中,“名”便与身份地位、权利义务等相勾连。^[17]以此观之,桃花妖、书生和司马官人等角色对执念的追寻,是在客体的、他者的、符号的架构下对自我进行建构,是“名”与“实”之本位的错置。由怨气集结而成的修罗城,倚重的是弱肉强食,庄子将此视为对宇宙之“道”的违背。在他看来,万物应“安时而处顺”,尊重诸如生老病死等自然规律。而作为连接修罗城与人世间的特殊通道,“无池”的设立,体现的正是中华民族哲学历史上的这种“无名”思想:只有放下执念,抛弃为“名”所建构的个体记忆,认清生命的本质,才能重新归入至人世间中。同时,“无池”作为一面镜子,映照出的是他们的执念对象而非角色本身的自我镜像,意在强调主体的“客体化”,而主体的身份意识的重新确立,需要依靠对“名”的遗忘,即跃入“无池”。显然,修罗城中所设立的“无池”符号,在中国传统中的道家思想进行对接中完成《白蛇2:青蛇劫起》子故事内部中修罗城与人世间的通达,在文本内述真的达成中为扩张的故事世界实现通达性提供了符号支撑。

在现实世界层面,“白蛇”故事将白蛇与许仙之间的今世爱情定位于西湖,时至今日,在浙江省杭州市的西湖旅游景区中,存有白蛇传说相关的“断桥残雪”与“雷峰塔”景点——景区中现存的断桥与雷峰塔分别于1941年与2000年重建而成,中国神话传说的相关符号在现实的景点存在着对应,神话的故事世界也由此嵌入至现实世界中。《白蛇:缘起》影片末尾将场景切换至西湖,角色小白的服饰符号与赵雅芝主演的《新白娘子传奇》进行互文,在白蛇姐妹二人的场面调度中,现实世界的西湖景色与故事世界也进行了扣合。在《白蛇2:青蛇劫起》的故事末尾,角色小青重返人间后经过杭州西湖,听见大爷吹起《新白娘子传奇》的经典音乐《前世今生》,随之往雷峰塔奔去;在现实之中,西湖景区中通往雷峰塔的码头处亦会循环播放《前世今生》,雷峰塔景点的入口处竖立着其“历史渊源”,其中之一便是白蛇传说故事。同样,借助白蛇传说,杭州市的糕点名字也不少以此进行命名,如“白娘子糕”“小青糕”“许仙饼”“法海饼”等,其城市文化创意产品“西子猫猫”的IP

矩阵,角色由白蛇传说、苏东坡、梁山伯与祝英台、白居易等神话传说角色与历史人物符号改造而成。杭州市的旅游产业与白蛇传说的改编或改写文本形成了互嵌与共生的关系,在述真传播的反复实现中巩固故事世界的通达性。

由此可见,神话符号文本与文本之间、文本与现实之间的符号元素对应,共同指向故事世界的扩展以及“跨世界同一性”的建构。而神话符号,无论是角色、建筑等单一符号,还是围绕此发生的故事情节,在接连不断的互文之中保持着与大众的接触,大众在各种互文回旋之中延续着对故事世界的记忆,神话故事世界由此渐次推进符号接收者的认同建构。

四、中国神话述真对现实世界的通达

实际上,绝大部分中国神话的文本内的述真方式具有一致性,当我们将 S 、 $\bar{S}$ 、 s_1 、 $\bar{s}_1$ 、 s_2 、 $\bar{s}_2$ 分别赋值为善系统、恶系统、神、魔、人、妖时,可以看到,神与魔相对,神与人相反;人与妖相对、与魔相反;而妖可能由神堕落而成,也可以在一定情况下转化为神,而人则是神和魔的过渡主体。相对的两个义项之间,以及被隐含的主体,常常可能会混同在同一个空间中,但容易被另一方通过反义项的意义认同,进而对相对项和隐含项进行打击和排斥,以保证内部系统的“纯洁”。由此,人会以神的认同为标准,进行除妖斩魔;神会以保护苍生为由,要清除人间存在的妖、魔以维持秩序,这项活动的执行通常由具有神性的人来承担;但同时,妖经过修炼,可实现从妖界到人间再到神界的方位转移;而人也需要通过对神进行供奉以获取庇佑,此为其为保持自身的存在正当性对妖和人所施予的压力。在神界,沾染了魔性的神,容易被贬入作为过渡地带的人间。至于魔,作为神的对立项,会通过伤害人与妖两个认同“神”的义项,进而摧毁“神”的秩序,以取得地位的翻转。同一个符码意象,可在不同的故事世界中承担不同的功能,举例而言,神话中常见的“狐”符码,其最稳定的意象为妖。在明清时代,借“狐”以抒发种种不为当世规矩所认可的情感,是不少文言小说作家的写作方式,如明代蒲松龄的《聊斋志异》与清代纪昀的《阅微草堂笔记》均有大量篇幅执着于对狐狸志怪故事的描绘,甚至出现对同性之爱的想象。在民间实践中,狐仙信仰盛行于中

国的东北、华东与华北地区。通过研究相关的史料与田野调查,康笑菲发现,狐仙坛或其神位所设立的地方遍布各种场所,但大体上多为私密的,如内室、家庭后院、祠堂、路边、密室或者寺庙中的一隅。同时,狐仙在明清末期与近代时期中的形象也是多重的:它既可以是财神,也可以成为个人、家庭、灵媒和秘密教派的保护神,抑或是社会边缘团体的守护者,乃至官印的监守人,另外,狐仙还可以是女神碧霞元君的侍者或使者。^[18]显然,对于社会主流文化而言,狐是系统外的危险所在;但在个人和家庭那里,“狐”符码崇拜径直地指向一种非公共、非官方的实践,诸如身心疾病、两性矛盾、家庭关系等日常生活中压力均通由借此获得一种想象性的释放。作为一种神话符号,“狐”以文化仪式的方式参与进现实存在中狐狸世界和人类世界的互动,不断建构出层层叠叠的、由象征符集所模拟成的真实世界,正如卡西尔(Ernst Cassirer)在《人论》中所指出的,“人不再生活在一个单纯的物理宇宙之中,而是生活在一个符号宇宙之中。语言、神话、艺术和宗教则是这个符号宇宙的各部分,它们是织成符号之网的不同丝线,是人类经验的交织之网。人类在思想和经验之中取得的一切进步都使这符号之网更为精巧和牢固。”^[19]当现实世界将神话符号吸纳为系统内部系统元素时,原本相互独立的两个世界就获得了通达的可能。具体而言,“狐”在《封神演义》小说中则为带有魔性的妖,被小说中的姜子牙无情斩除;动画电影《姜子牙》中的九尾狐是带有神性的妖,愿意为狐子狐孙的稳定繁荣而与神进行交易;动画电影《白蛇:缘起》和《白蛇2:青蛇劫起》中的宝青坊主/万宜超市老板娘是兼备神性、人性和魔性的妖,神秘、能锻造法宝、能自由穿梭多个世界;动画电影《俑之城》中的九尾大师是通晓一切的神,为兵俑提供各种指引。

通常而言,这种超自然的转化能力和神、人、妖、魔的设立,都有着原始社会的对应,即神话故事世界与现实世界之间的通达。就自然界的本性而言,以差异为划分的范畴并不存在。人类为了对此进行区分,开始用语言和行为创造出一个个界限分明的概念分类系统,如对动物的命名以及图腾崇拜现象等,以此介入到与

自然界并推至各种超自然叙述的形成。结构主义人类学的创始人列维-斯特劳斯(Claude Lévi-Strauss)在对自然世界与人类社会进行深入且细致的观察时,将自然界中动物置于人类文化的思维结构中进行探索。在《野性的思维》(*La Pensée Sauvage*)中,列维-斯特劳斯以人类对动物的距离为标尺,对动物种类进行了划分:自由的野生动物、温顺的家庭牲畜,以及居中的“可驯服动物”。相应地,这种距离亲疏的想象性图式的建立,其所借助的正是隐喻与转喻的思维方式。^[20]在此基础上,道格拉斯(Mary Douglas)和利奇(Edmund Leach)进行了进一步的探讨。其中,对于划分背后的思维方式,道格拉斯的研究揭示出,在人类观念及相应活动建构了自然世界获得了系统内外之分,这种思维可以在情感的维度上归结为“洁净”之崇尚与“危险”之鄙弃的二元对立。其中,系统内部需要通过一定的文化仪式来保持洁净与安全,而污秽与危险则是系统外部的东西,它们是威胁系统内部稳定的潜在力量,需要被抵制与清除。对于不可分类的事物,如系统结构的缝隙、系统结构的边缘、具有多重特性的角色和违背角色功能的事物,既具有破坏系统的危险,也有可能为系统带来力量。一般而言,人类更多地将这种模糊混沌的事物视作一种可改造的污秽。^[21]利奇从更为细微的人类言语与行为禁忌出发,发现神圣与禁忌之间的存在着矛盾与张力的复杂状态。他认为,在神圣与否之间,还存在着等级划分,而这种划分是依据事物与作为个体的“自我”之间距离远近进行的。对此,他将A到E作为不断远离“自我”的层级递减,排列出三种范畴^[22]:

(a) A1 B1 C1 D1 E1 例:(a)自我 近亲属
旁系亲属 邻里 陌路

(b) A2 B2 C2 D2 E2 例:(b)自我 家庭
农田 乡野 远地

(c) A3 B3 C3 D3 E3 例:(c)自我 宠物
家畜 猎物 野兽

由此可见,从A到E这两个极端的对立中,存在着诸多介乎其间的、模棱两可的因子。以动物为例,利奇观察到,与人类社会中的姻亲关系的规制相类似,那些性发育完善、处在半驯化状态的动物与人之间的关系是“戏谑”的,比如

兔子、狐狸、猫等,它们时而为害兽(系统外部),时而可以成为食物(系统内部),换言之,其与人类的距离忽远忽近,可以在系统内外自由穿梭。正因如此,不少民族神话中的神灵、妖怪或魔鬼形象,集合了多种动物的文化特征,以此确证其拥有似是而非、超自然能力的特性。在这种动物范畴的分类下,当我们将民俗仪式活动中的将 S 、 $\bar{S}$ 、 s_1 、 $\bar{s}_1$ 、 s_2 、 $\bar{s}_2$ 分别赋值为人类系统内、人类系统外、神兽、恶兽、家禽、半驯化动物,可如图3所示:

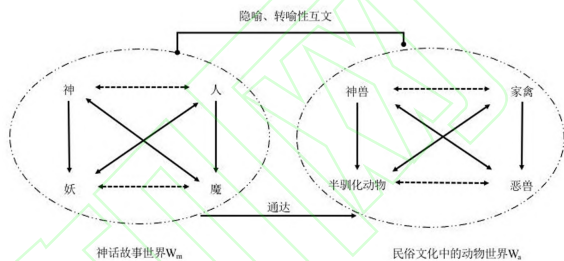


图3 中国当代神话故事世界的通达图示

可见,在神与神兽图腾、人与家禽、妖与半驯化动物、魔与野外的恶兽进行符号元素的对应上,神话世界的元语言解释规则就此实现对民俗范畴中的现实世界的通达性。体现在各种祭祀活动中,人通过对半驯化动物的季节性捕杀,以此来祭奠神兽,以这种转喻性的方式来祈求神灵保佑风调雨顺、五谷丰登、家畜兴旺,其中,对“家畜兴旺”的祈求,实际上就是将家禽系统视作人类社会的转喻,家畜要保持兴旺,同时也需要排除半驯化动物的这一影响因子(此类动物会食用家禽家畜),以及位于野外的恶兽对整个家园系统的袭击。至于神兽的设立,它们常常是独立于人类生存的地方,甚至是虚构而成的动物。而作为过渡的家禽,即半驯化动物,可能进入其中,进而进入到被奉为神兽的中间地带。人类也有可能会对半驯化动物进行符号崇拜,以此实现私欲的转喻性联结。可以看到,在神话世界和民俗现实世界这两个平行世界中,格雷马斯方阵的元素在互文中形成隐喻性对应,人类的各种转喻仪式活动获得了合理性。

五、神话述真的通达实现:民族共同体的记忆唤起

对于人类而言,记忆是一种书写,它联结着行动的过去、现在与未来。而神话作为一种书写方式,是人类最为原初的记忆建构形态。在

前现代时期,神话叙事和祭祀仪式在相互作用下完成原住民的心理建构,形成“符号-心理-行动-符号”的循环反复。涂尔干(Émile Durkheim)对最为古老与原始的宗教活动进行分析时指出,语言是人类对自身所依赖的、不可思议的力量进行觉察与反思后的产物。语言将自然界的事物纳入到分类与命名中,民族在语言上对事物分类后的范畴进行理解,被符号化的事物及其行为方式就开始被重构为一种新的解读方式。而当人类开始用符号对自然事物进行人格化处理,符号就开始对其自身产生反作用;同一个客体对应着多样的命名。为了解决这个问题,人类通过创造神话将这些对应假象为具有亲缘般的关系,彼此之间可以相互转化。为了确保命名工作的持续进行,神话传说就成了那些难以物化的符号之起源。^[23]作为一个民族的文化元语言,前现代时期的神话稳定地决定着符号的意义解读,允许同一个客体产生无穷的命名集合,并能促进如祭祀仪式等行动实践。神话作为一种再现或表征,在民族共同体的记忆建构中起着基础作用。在卡西尔《符号形式的哲学》(The Philosophy of Symbolic Forms)体系的建构中,他将语言、神话与科学知识等文化范畴看作是一种先验图式,人基于这种符号形式展开生命活动,由此形塑出一个个功能相异的符号系统。其中,相比于历史、科学等符号形式,神话的演变更为漫长,其在人类思想史上多次显现出无与伦比的、扑朔迷离的魔力。卡西尔指出,一个民族的神话并非由历史所决定,相反,神话比历史存在更为原初,它在阶序上是第一位的,历史不过为其衍生品。在印度、希腊等国族中,神明的幽灵始终在其历史叙述中徘徊与缠绕,可以说,神话孕育出其他文化类型,乃为一切文化之根。^[24]对于一个民族而言,家族起源是个体进行自我确证与文化认同的基点。在人类长期的生活实践中,神话逐渐成为人类解释世界的一种方法论,是其确认自身文化身份并自觉进行自我归位与分类的一种思考方式。就此而言,神话以一种“真实”存在的方式规制着早期的人类活动。

在当代,各种跨媒介叙事作品面向大众,神话传说在转换过程中对原文本的内容进行调整,神话更多是作为一种驱动故事发展的线索。

藉由记忆的召唤,当下神话文类叙述成为了建构民族共同体认同的重要路径。梅列金斯基(Е. М. Мелеминский)指出,神话已然不仅为先民的一种知识工具,更是“人类想象和创作幻想的其他方式有亲缘关系的前逻辑象征体系”^[25]³。其研究发现,在二十世纪的文学领域中,诸如詹·乔伊斯的《尤利西斯》、托马斯·曼的《魔山》、弗·卡夫卡的《审判》《城堡》《变形记》、阿·卡彭铁尔《这个世界的王国》、何塞·马·阿格达斯的《深深的河流》、米·安阿斯图里亚斯的《玉米人》、加西亚·马尔克斯的《百年孤独》等现代主义文学创作中,不同类型的神话原型在文学作品中周而复始地显现并于叙事结构中进行重组与混同,神话的永恒意义以此得以延续。^[25]³⁻⁴虚构的故事世界对于现实世界的通达,依靠的正是受众的解码能力与文本的对接。

在中国当代民族动画电影的豆瓣短评中,影众召唤出诸如历史、宗教、古典哲学、民间文学等作为积淀而成的中华民族共同体的传统文化记忆,而影评则成创造性的文本拼接。在此,神话故事世界对于符号接收者的通达,就体现于其对神话/历史知识的按图索骥与再度解读。中国的传统文化作为一种记忆性的符码,在深层中规制着符号文本的编织与解释,而在某一条影评的文本上,它表现得更为偶然与变动。在中华传统文化符码这一隐性层面的规约下,中国当代民族动画电影的可以在超越原有故事边界况实现跨界融合,而非只是倾斜于仅在核心的故事世界层面上进行合理的拓展。而影众在符号意义空缺的填充与试推中,民族共同体记忆的唤醒就在于跨媒介叙事中的故事世界与其符号活动的互动过程。笔者在豆瓣整理记录的评论清楚地体现了这一点:

把不同朝代的历史串联起来,秦朝咸阳、唐朝长安、宋朝汴京……(薛定谔的猫,2021年7月10日,《俑之城》,豆瓣)

将“水淹陈塘关”的故事元素打碎了重构,人设和剧情完全依照阴阳哲学来做。太极生两仪,混元珠分为魔丸(火)和灵珠(水)。太乙真人与申公豹,哪吒与敖丙,皆是一体双生。(居无间,2019年7月13日,《哪吒之魔童降世》,豆瓣)

这种神话的叙事方式对于民族记忆的召

唤,与当下普遍存在的个体无意义感息息相关。在城市化、全球化及各种文化思潮的冲击下,当前的文化选择实现了从“窄幅”至“宽幅”的转变,然而,选择段愈是宽阔,缺乏了社会关系连接的个体只能随机进行选择,进入无深度意义的迷途中。^[26]生活在高度流动与不确定性的社会空间中,人们就如同浮萍一般不断地迁徙变动,其与周围的群体、自身的家族历史的根着联系愈渐微弱,这种变动不安的存在方式使得人们转而产生了寻求稳定身份认同以带来安全感与归属感的需要。中国传统神话的跨媒介叙事作品通过对神话思维的召唤以完成文本内部的述真传播,实现故事世界的通达,进而在心理建构层面上召唤出电影受众的文化记忆,促进符号主体在意义感知中进行中华民族共同体成员身份的自我确证。如网友所言,[……]传统文化元素得到了很好的体现,神仙、妖怪、建筑都很亲切。[……](闲潭影,2021年3月3日,《西游记之再世妖王》,豆瓣)在联结起过往记忆与当下生活的符号活动中,个体记忆由此与集体记忆保持着连续性,并借此确立自身的存在意义。^[27]就此而言,中国当代的民族动画电影是当下生活无意义的重压下的一种短暂舒缓,可弥补因生活不稳定性而产生的生活历史与当下的断裂感,是人们对自身身份确证的一个符号通道。比如:

太太太好看了!陕西人DNA动了!(云清含,2021年7月25日,《俑之城》,豆瓣)

白龙真的帅哭,第一次见到动画的传统的中国龙,中国的民族文化就该自己来做。(momomomozi,2015年7月4日,《西游记之大圣归来》,豆瓣)

看到国漫有越来越多的国际化视觉效果呈现,真的很高兴啊,也许未来,孙悟空、哪吒、济公、花木兰、白素贞,他们能突破时空的界限,成为中国的超级英雄队伍,这不值得期待吗?(某C,2021年7月20日,《济公之降龙降世》,豆瓣)

可见,传统神话并没有在当下消失,它以一种更隐蔽的方式,即梅列金斯基所指出的“前逻辑象征体系”,悄然留存于人类的概念图式之中,在适宜的情境下,以思维图式的方式影响着人们对当前事物的解读。中国当代的动画电影

为各族人民提供了一个故事情境,在召唤记忆的过程中,唤醒的不仅仅是神话记忆及神话思维,中华民族共同体的记忆更是在人们对国家/民族的勾连之中得以重塑,如此,动画电影作为承载着民族记忆的媒介,影众在此完成与家园、家乡、家族、民族乃至国族的根着联系。

对于跨媒介叙事而言,故事世界如何实现述真以通达于符号接收者的内心世界是其叙事版图扩张的导向。在述真与通达的叙事机制下,符号接收者对故事世界进行参与式的文本探索与互文性的意义生产,唤醒并建构出具有集体性质的“故事记忆”。在此意义上,跨媒介叙事是共同体记忆的召唤术,故事世界成为了背景式的记忆装置,一方面,故事设定上的通达性牵引情节发展,而另一方面则召唤符号接收者建构出真实的情感记忆,推向群体认同的实现。就此而言,中国当代民族动画电影作为一种传达精神与价值意义的文本^[28],其对中国传统文化的跨媒介叙事为中华民族共同体的意识建构提供了一个符号叙事学上的路径。

参考文献:

- [1] Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide [M]. New York: New York University Press, 2006.
- [2] 玛丽-劳尔·瑞安. 导论 [C] // 玛丽-劳尔·瑞安, 编. 跨媒介叙事. 张新军, 林文娟等, 译. 成都: 四川大学出版社, 2019: 16.
- [3] 戴维·赫尔曼. 走向跨媒介叙事学 [C] // 玛丽-劳尔·瑞安, 编. 跨媒介叙事. 张新军, 林文娟等, 译. 成都: 四川大学出版社, 2019: 43, 50.
- [4] Ryan M L. Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? [J]. Storyworlds: A Journal of Narrative Studies, 2015, 7(2): 1-19.
- [5] Mittell J. Strategies of Storytelling on Transmedia Television [C] // Ryan M L, Thon J N, eds. Storyworlds Across Media: Toward a Media-conscious Narratology. Nebraska: University of Nebraska Press, 2014: 263-277.
- [6] Tolkien J R R. On Fairy-stories [M]. London, UK: Harper Collins Publishers, 2008: 288.
- [7] Greimas A J, Collins F, Perron P. The

Veridiction Contract [J]. New Literary History, 1989, 20(3): 651-660.

[8] Eco U. A Theory of Semiotics [M]. Bloomington: Indiana University Press, 1976: 58-59.

[9] Greimas A J, Rastier F. The Interaction of Semiotic Constraints [J]. Yale French Studies, 1968 (41): 86-105.

[10] Greimas A J, Courtés J. Semiotics and Language: An Analytical Dictionary [M]. Bloomington: Indiana University Press, 1982: 312.

[11] 赵毅衡. 符号学原理与推演(修订本) [M]. 南京: 南京大学出版社, 2016.

[12] 费尔迪南·德·索绪尔. 普通语言学教程 [M]. 高名凯, 译. 北京: 商务印书馆, 1980: 102.

[13] 赵毅衡. 三界通达: 用可能世界理论解释虚构与现实的关系 [J]. 兰州大学学报(社会科学版), 2013, 41(02): 1-7.

[14] Doležel L. Mimesis and Possible Worlds [J]. Poetics Today, 1988, 9(3): 475-496.

[15] Eco U. The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts [M]. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

[16] 吕思勉. 先秦学术概论 [M]. 上海: 东方出版中心, 2008: 26.

[17] 祝东. 先秦符号思想研究 [M]. 成都: 四川大学出版社, 2014: 120.

[18] Kang X. The Cult of the Fox: Power, Gender, and Popular Religion in Late Imperial and Modern China [M]. New York: Columbia University Press, 170.

[19] 恩斯特·卡西尔. 人论: 人类文化哲学导引 [M]. 甘阳, 译. 上海: 上海译文出版社, 2013: 43.

[20] Lévi - Strauss C. LaPensée Sauvage [M]. Paris: Plon, 1962: 253-286.

[21] Douglas M. Purity and Danger: An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo [M]. New York: Routledge, 2001.

[22] Leach E. Anthropological Aspects of Language: Animal Categories and Verbal Abuse [J]. Anthrozoös, 1989, 2(3): 151-165.

[23] 爱弥尔·涂尔干. 宗教生活的基本形式 [M]. 渠东, 汲喆, 译. 上海: 上海人民出版社, 1999: 97-99.

[24] Cassirer E. The Philosophy of Symbolic Forms: Mythical Thought, Vol. 2 [M]. Manheim R, trans. New Haven: Yale University Press, 1955: 5.

[25] 叶·莫·梅列金斯基. 神话的诗学 [M]. 魏庆征, 译. 北京: 商务印书馆, 1990.

[26] 赵毅衡. 单轴人: 后期现代的符号危机 [J]. 学习与探索, 2010(04): 178-181.

[27] Sedikides C, Wildschut T, Arndt J, et al. Nostalgia: Past, Present, and Future [J]. Current Directions in Psychological Science, 2008, 17(5): 304-307.

[28] 李涛. 动画符号学建构的阿基米德点探析: 基于精神符号学的研究 [J]. 符号与传媒, 2021(02): 25-38.

收稿日期: 2022-00-00 责任编辑: