

【“新媒介时代符号文本的视觉转向”研究专题】

网络小说的视觉化与影视改编^{*}

王小英

摘要:视觉文化转向是当代生活的重要变迁之一,包括文学在内的文化生活的各个领域都呈现出这一特征。相较于传统小说,网络小说因为自携用户属性,且其主流用户群体在视觉文化生活中深度浸染,因此必然会带上更强烈的视觉化特征。近年来,高度商业化的网络文学全产业链运营,探索出通过网络小说IP的衍生到达用户群体的盈利路径。在IP衍生的诸种形态中,图像符号主导的文化体裁最具市场价值,因此会造就IP开发的视觉化导向。因为影视受众面最广,最易引发社会效应,所以网络小说作者普遍具有影视改编期待。这种期待内化在写作中,就表现为用“镜头眼”去叙事,小说的空间特征加强,影视由此较为普遍地实现了对网络小说的视觉化规训。

关键词:网络文学;图像;影视改编;媒介;视觉文化

中图分类号: I05

文献标识码: A

文章编号: 1003-0751(2018)10-0148-05

在网络文学的发展历程中,网络小说独占鳌头,甚至狭义上的网络文学就等同于网络小说。20年来,网络小说不仅在篇幅、阅读平台、渠道、写作阅读群体上有诸多变化,在写作手段、主题内容和语言表达方式上也有了显著区别。特别是随着“大娱乐”理念的提出和实践,网络小说更呈现出明显的变化态势,在诸种变化中,视觉化是最突出的变化趋向之一。本文对网络小说(为了行文方便,有时也用网络文学指代)的视觉化问题进行探究,主要考察其成因、表现及与影视改编的关联。

一、自携用户属性:网络小说视觉文化转向的内因

视觉化与视觉文化的转向(也称为图像转向)同步发生。“新的视觉文化最惊人的特征之一是它越来越趋于把那些本身并非视觉性的东西予以视觉化。”^①视觉文化的转向是当代生活中的重要变迁之一,丹尼尔·贝尔早在1978年出版的《资本主义文化矛盾》中就指出了发生这种变迁的根本原因:“当代生活中有两个突出的方面必须强调视觉成分。其一,现代世界是一个城市世界。大城市生活和限定

刺激与社交能力的方式,为人们看见和想看见(不是读到和听见)事物提供了大量优越的机会。其二,就是当代倾向的性质,它包括渴望行动(与观照相反)、追求新奇、贪图轰动。而最能满足这些迫切欲望的莫过于艺术中的视觉成分了。”^②中国的城镇化始于20世纪90年代,这也正是视觉文化兴起、当代作家开始和影视大面积接触的年代。这三者的同步不是一种偶然,而是存在着因果关系,虽然其中也不乏技术的驱动。小说的视觉化,并不单单发生在网络小说领域,从20世纪90年代开始,当代作家和影视的关系就从最初的志趣相投,逐渐发展到某些作家为了讨好特定导演而进行写作,由此导致赵勇所言的“影视的收编与小说的末路”^③。然而这种情形在文学领域并不普遍,因为在传统文学领域,作家的创作仍具有相当大的自主性和独立性,小说视觉化的倾向是否严重,主要与作家本人的创作经历和视觉文化接触实践(如“触电”的机会)有关,而大部分作家并没有这种机会。除了明显具有视觉特征的小说,还有很多其他风格的小说并存。

然而,到了网络小说,情形发生很大变化。虽然

收稿日期:2018-07-07

^{*} 基金项目:国家社会科学基金青年项目“丝绸之路文化的网络符号生产与认同机制研究”(16CXW025)。

作者简介:王小英,女,西北师范大学文学院副教授,硕士生导师(兰州 730070)。

我们不能说网络小说都呈现出视觉化倾向,但就中国网络文学的主体,即走“中间路径”^④的中国网络文学而言,其视觉化的情形不仅普遍,而且规模巨大。这种境遇与其自身的特点——在写作及传播时与读者群体具有的强依赖关系直接相关,笔者将这个特点称为“自携用户属性”,之所以使用“用户”这一概念,而非“读者”,主要考虑到“用户”概念更加强调主动性和参与性。

除了在网络信息还较为匮乏的 web1.0 初期,极个别网络小说作者可以漠视用户的反应之外,从 web2.0 时代开始,在网络小说的写作体系中,作者和用户就需要处于一种有效的互动中,没有用户关注的网络小说会让作者失去写作的动力,用户的关注和可能反应成为小说作者需要重点考虑的事。于是网络长篇小说的写作就变成了以作者为主导的“作者—用户”互动写作,边写边更,边更边写的过程,是一个作者—用户协同、较量、博弈的人际交往过程,阅读的乐趣在相当大的程度上也来源于这种写作方式赋予用户的参与感,“参与写作式阅读”的过程也成为作者与用户们磨合、逐渐形成“社群”,作者组建自己“粉丝”群体的过程。因此,网络小说具有的“过程价值”与“作品价值”互相影响,纠缠在一起。没有用户参与的“孤独写作”过程于作者而言难以忍受,甚至成为小说“太监”的主要原因,没有“优质作品”的网络文学是会饱受批评的。

网络小说与用户的高粘合力,使其与用户群体的知识系统和审美习惯有着高度的一致性。2012 年移动互联网的大规模普及,一方面扩大了用户群体的规模,另一方面也降低了用户群体的年龄、知识和社会融入度,由此导致主流网络文学用户群体的迭代。从历史的角度看,在网络文学发展的 20 年中,主流用户群体经历了“70 后”“80 后”到“90 后”的更迭,从“80 后”开始,用户与动漫游戏的接触就开始增加,“90 后”更是亲密接触,“第三世代以 1995 年前后出生者为中心,是与互联网一同长大的一代。他们与欧美日韩‘网生代’同步接受最新网络文艺的滋养,在精神上拥有一个二次元世界,正在把网络文学推向二次元方向”^⑤。二次元世界是一个由 ACG(动画、漫画和游戏)创造的二维图像视觉世界,网络文学与二次元融合增加了网络文学中的特定视觉成分。“据阅文和掌阅两家行业巨头 2017 年的统计数据,目前读者中‘九千岁’的比例达到七

成左右,作者也占到一半左右,人数大约在 2 亿左右。”^⑥网生一代养成的思维模式,从一开始就是偏视觉的,如在网络人际交流中偏爱使用和制造表情包,喜欢网络直播等,这样一种习惯,使得他们在看主要由语言文字组成的网络小说时,对于那些文字描述出来的似曾相识的画面图景具有先天的亲近感。因此,自携用户属性的网络小说在写作过程和文本呈现中,不能不表现出与网生代类似的思维模式。二次元对网络小说的影响之一在于将视觉思维注入小说中,使小说朝着 ACG 的方向视觉化,“小说叙事的基础来自读者作者脑海中储存的二次元图像记忆,文字仅仅起到唤醒这种图像记忆的标签作用”^⑦。除却“90 后”,即便从“70 后”这一最早的网络作家群来看,他们也在青年时代就开始受到视觉文化熏染,“视觉文化的最显著的特点就是把本身非视觉性的东西视觉化”^⑧,对于网络小说的用户和作者而言,在其知识和经验构成中本身已内含较多的“视觉化”成分,视觉化接触世界已经成为一种习惯。故而,自携用户属性的网络小说的视觉化就是网络小说在当下社会的必然命运。

二、全产业链运营:网络小说 IP 开发的视觉化导向

中国网络文学的兴盛是世界范围内的独特景观,这种状况离不开高度的商业化运作。近几年,“产业链”这一原本运用于产业经济学中的概念术语,前面被冠以一个“全”字频繁用在各种产业领域。在网络文学中,“全产业链”运营标示着网络文学要向下游延伸形成产业集群。而“全产业链”要求相关产业环环相扣,对于网络文学而言,这样一种商业设计,其实是将网络文学看作一种可以进行不同组装、修改的“部件”,将其深度植入文化产业内。“文化产业的全产业链结构,是一种同一文化创意内容在空间和时间维度都重复延伸使用的结构,它显示了更强的融贯性和扩展性。”^⑨全产业链结构中的网络小说,要想使其内容被重复使用,就必须考虑其作为部件与其他部件以及整体的配合度和融合度。如果其本身缺乏与其他部分的组合能力,缺乏可转换性,就难以全产业链化。因此,全产业链结构中的网络小说,必然受到结构的制约,其独立性会在相当程度上让位于产业链建构的需要。

在全产业链结构中,网络文学作品属于内容版权提供方,这一部分要到达用户有两条路径:一是通

过文学网站和 APP 等分发平台提供给用户;二是通过游戏、动漫、影视剧、戏剧等 IP 衍生运营方提供给用户。第一条路径是网络文学的一般接触路径,通过这条路径用户接触的是以文字为主导的网络文学形态,在原先状况下,只有先走通第一条路径,第二条路径才能为内容提供方开放。第二条路径是网络文学的 IP 开发路径,也是近年来“泛娱乐”的表现形态之一。相比较而言,第二条路径的价值增长加速,可能会成为未来的主导发展方向,目前已经出现一些第一条路径业绩平平,但第二条路径大获成功的案例,也出现了并不着眼于从第一条路径收益,而是专注于经营第二条路径盈利的公司^⑩。网络文学的全产业链运营,重心在于强调网络文学的 IP 发掘。IP 理念和实践为网络小说提供了一种新的涌现机制,但并非所有的网络小说都能成功实现全产业链运营,能够实现影视改编、游戏改编或动漫改编已经是成绩不菲,这些改编都是对网络小说的加持,也成为很多网文作者努力的方向。然而,IP 能不能开发取决于多种因素,除了资金、平台的运营能力等因素之外,网络小说的媒介特质也会制约其 IP 衍生的可能和方向。

从文本的符号形态上看,网络小说 IP 转换后的文本既需要在符合媒介转换规律的基础上发挥最大的跨媒介叙事优势,又需要保留必要的原文本要素。二者需要达到一个合适的比例才能取得最优效果,而这个合适的比例在不同的媒介叙事中有诸多差异。不同类型的网络小说,其适宜的 IP 衍生方向并不相同。从单小曦的媒介系统观来看,完备的媒介系统主要包括符号媒介、载体媒介、制品媒介和传播媒体四个层面^⑪。网络小说文本及其诸多转换文本,其媒介系统的四个层面各有差异。其中,符号媒介层面所起的作用最为基础,从这个层面来看,网络小说的转换大致可分为三种主要类型:一是转换为其他文字符号(简体字、繁体字、外国文字等)主导的网络小说;二是转换为语言符号主导的网络小说(有声小说、广播剧等);三是转换为图像符号主导的影视剧、动漫、游戏等。

从一种文字到另一种文字,从文字到语言,这些符号媒介的转换还属于近距离转换,但从文字到图像,距离明显拉远。语言(以及文字)可以说是各种符号系统中最完备、清晰最表意的,它可以较好地用来描述其他符号,如图像、身体姿势等,但反过来并

非如此。也就是说,语言文字并非都可以转换为图像,图像则相对较易用语言来表现。因此,当网络小说作者对这种形态的 IP 转换趋之若鹜时,就会有意地让以文字形态出现的网络小说图像化,从而产生网络小说的视觉化倾向,此即商业帝国对网络小说的视觉化诱导。“写作者在写作时沉浸在图像之中,运用可观可感的手法,如选题的通俗性、人物的动作性、场景的画面性、故事的戏剧性来叙写作品”^⑫,将成为一种较为普遍的写作实践。在邵燕君编选的 2015、2016 和 2017 年度网络小说中,我们可以看出这种明确的视觉化倾向。又如,备受赞誉的《间客》(猫腻)开头就为人们提供了一幅视觉画面,其第一段不仅规定了人们需要去“看”东林,而且提供了“看”东林的角度和“看”到的东西及效果——从太空俯瞰星球、星球表面的海水、原野和矿坑,以及这些东西的颜色和周围光线,整体上像具有朦胧美的敷尘油画;第二段依旧是在“看”,但已经转换成东林人的视角去“看”,呈现的“看”的东西也变成石头和青色草皮,看的目的随之变成直奔矿脉。小说由第一段的“看”到第二段的“看”,可以通过拉近“镜头”的方式予以展现。从介绍环境来开始小说,这种方式在文学史上并不少见。如路遥的《平凡的世界》即从特定时间、特定环境开始讲故事,也给人一种画面感,但是这种画面并没有明确规定看的角度,并不单纯是画面,小说也告诉我们时间和季节的变化,提供给我们的是—种时空一体的环境。然而《间客》却并非如此,在这里我们看到的只是空间,空间凌驾于时间之上,因此这种开头方式是纯视觉化的空间呈现,文字以描述的方式展现画面,我们可以说文字描写是服务于画面呈现的。

在网络小说 IP 的符号媒介转换类型中,三者所产生的影响力并不相同,图像符号主导的 IP 转换吸金力最强,因此,也成为各个平台开拓业务的主要方向,而这个方向尤其强调视觉图像的转换。于是,在网络小说的全产业链建构中,所指引的主要方向就是网络小说的视觉化。能够被视觉呈现的文字叙事被优先选择,在小说的文字书写中有意识地重点描述视觉经验,成为试图进行网络小说 IP 全产业链衍生,尤其是图像主导的 IP 转换的必备素养。

三、跨界期待:影视改编对网络小说的视觉化规训

在网络小说 IP 转换的诸种形态中,目前影响力

最大的当属影视。影视传播不仅将网络小说的受众面进一步扩大,同时也会带动影视受众到小说用户的迁移。与动漫游戏类受众主要为青少年群体不同,影视的受众面可以突破年龄阶段的限制,使之全民化。影视剧作为网络小说的后文本,如果改编成功会给小说带来极大的助力。因此,对于网络作家而言,将自己的小说进行影视改编就成为一种预设和期待。作家充满影视改编期待,粉丝亦如此。

“影视艺术崛起的意义,绝不仅仅是自身功能的凸显和强化,而是以文字符号为媒介的小说中的某些因子通过一种大众便于接受的渠道向影视艺术的渗透,形成一种适应当代人的生活方式和审美价值的新型文本形态——小说的影视版本,一种可与文字版并驾齐驱的文本形式。”^⑬网络小说IP的影视化,意味着网络小说要有进行影视改编的潜力。这种潜力,除了故事、设定等内容层面和资金方面的因素外,还需要其本身具备能够跨越媒介体裁进行叙事的可能。小说和影视分属不同的体裁,而“所谓体裁,指表达和体验特定主题事件的话语习俗(discursive conventions)……体裁构成了诠释与交流的框架,并包含了关键时刻所采取的社会行动计划”^⑭。小说和影视,具有不同的生产方式、叙述方式和受众群体。虽然网络小说的写作与传统小说相比,其独立性已经大幅下降,但对于大部分网络小说而言,最终执笔决定写作内容的还是那一个人。影视属集体创作,从整个流程来看,影视制作和发行的每个环节都包含众多人员。而在影视制作流程的各个环节中,与网络小说距离最近的环节是剧本。

影视剧本与小说不同,虽然它也以文字写成,却是用画面来讲述故事。也就是说,影视剧本是供拍摄用的,一切的语言文字都要能够用镜头予以展现,剧本中的一切都是在“镜头眼”下所见场面的文字叙述或与其相关的提示,它是一种拍摄脚本。因此,以语言文字为主导的小说,与以画面为主导的影视,虽然在讲故事这一层面上具有共通性,但二者的手段却有根本的不同。与印刷文字相比,以屏幕文字出现的网络小说,用语上虽然有时较为粗糙,但仍然需要遵循语言文字的逻辑。字词所形成的是思想形象,视觉所形成的是视象。“人们可以是通过肉眼的视觉来看,也可以是通过头脑的想象来看。而视觉形象所造成的视象与思想形象所造成的概念两者间的差异,就反映了小说和电影这两种手段之间最

根本的差异。”^⑮要用善于形成思想形象的字词来表达视觉上的视象,就必须按照剧本的方式来使用字词,由此造成影视逻辑渗透到网络小说。

换言之,将影视改编期待内化到网络小说的写作过程中,就会自觉不自觉地以“镜头眼”来写小说,将小说写成适宜改编为影视的形式,也即网络小说的剧本化趋向。同时,作者会自动过滤掉不太适宜用镜头表现的内容,如大量的内心活动。这里有一个有趣的现象,即由早期网络小说改编的电视剧,都出现了用大量的旁白来呈现人物内心活动的现象,究其原因,除却演员演技上的局限外,主要是因为小说中的这部分内容不容易转换为镜头所致,这是影视逻辑与小说逻辑冲突时的一种折中之道。不过,近年来网络小说影视改编中这个现象并不多见,原因正在于影视期待规训了网络小说,作者在写作时已经设计好场面,规划了拍摄的角度。用户很容易通过想象将这些镜头在头脑中呈现出来,将其改编成影视剧本也可以照样全留。网络小说按此方式来结构自己的作品,大大增加了小说与影视之间的可转换性。“电影的媒介决定了电影符号的载体是综合性的,即图像、声响、语言等不同类型符号的综合。媒介技术的发展,使动态的、声像一体的,且可以物理复制的影像成为可能,由此,电影得以破除语言艺术与造型艺术之间的壁垒,也使叙述与演示不再是非此即彼的。”^⑯电视和电影虽然在屏幕大小、接收环境上有区别,其文本的媒介特征却十分相似——符号载体都是综合性的,且其中影像画面都是主导。

小说本来擅长通过语言来表现人物的情绪、思想和感性的方面,但在视觉化后,在朝着适宜影视改编的方向转换后,这种内在向度就极度减弱,随之而凸显的是以文字显现的图像。在影视中,“一切都发生在场面中——是你用活动影像来讲故事的地方”,“一般来说,有两类场面:一类是,这里发生了某些视觉性的事情,比如一个动作场面”,“另一类是人们之间的对话场面。大多数场面是两者的结合”。^⑰网络小说对场面、动作和对话的偏爱越发严重,对字词等概念能够激发的思想深度的追求则随之而弱化。更有一些小说,在思想和价值观上乏善可陈,最大的特点就是擅长对大场面进行符合逻辑的描绘。在这里,视觉性直接取代思想性而成为衡量网络小说优劣的标准,外部情境的画面展示比内

心想法更为重要。与之相应,网络小说视觉化表现的另外一个重要方面就是空间在网络小说中变得益发重要。“在当前的网络小说叙事中,传统线性叙事的时空关系被打破,时间被淡化、模糊、背景化,而地点、位置、场面、空间等的叙事效能正获得凸显。”^⑬小说是语言(文字)的艺术,语言以线性的方式排列,由此导致小说中时间比空间更重要,很多小说在空间处理上极其模糊,故事只在时间中进展。但对于影视而言,空间相当重要,事件需要发生在特定场景中,场景需要明确的空间去呈现。故事是在银幕空间看到的,银幕空间与绘画相似,也需要处理好构图。影视在其发展历程中成功地驯服了空间,空间以各种方式在银屏上呈现、重组和变形,形成影视艺术的各种技巧。网络小说空间感的加强与影视等视觉艺术对空间的重视密切相关。

在当代文化语境中,从大的趋势来看,小说的视觉化不可避免,而网络小说因为自携用户属性,其年轻化的用户主体,会将这种视觉化需求更强烈地内化于小说的写作之中。就近年来商业帝国对网络文学的全产业链运营而言,网络小说 IP 衍生中最有吸金潜力的方向在其向影视、动漫游戏等图像符号主导的文化体裁的转变上,这将有力推动网络小说的视觉化倾向。在网络小说 IP 衍生的诸种方向中,影视以其广泛的受众面,在目前的 IP 转换中最易引起轰动,因此网络小说写作形成一种影视改编期待。这种期待内化为小说中的“镜头眼”频繁出现,语言逻辑让位于影视逻辑,空间化特征明显。近年来的网络小说影视改编实践,逐渐实现了影视业对网络文学的视觉化规训,资本的大量介入则使得这种符号媒介的跨界期待成为一种内在驱动。

On the Visualization and Film Adaptation of Network Novels

Wang Xiaoying

Abstract: The shift of visual culture is one of the important changes in contemporary life. This feature is present in all fields of cultural life, including literature. Compared with traditional novels, network novels have their own user groups, and their mainstream user groups are deeply immersed in visual culture life, so they take on stronger visual characteristics. In recent years, the highly commercial network literature industry chain operation has explored the profit path through the network novel IP derivative to reach the user group. Among the various forms of IP derivation, the cultural genre dominated by image symbols has the most market value, thus creating a visual orientation for IP development. Because the film and television has the widest audience and can easily trigger social effects, the network novelists generally have film and television adaptation expectations. This kind of expectation is internalized in writing, which is represented by the use of "lens eyes" to narrate, and the spatial characteristics of the novel are strengthened. Thus, the film and television have generally realized the visual regulation of the network novel.

Key words: network literature; image; film adaptation; media; visual culture

注释

- ①[美]尼古拉斯·米尔佐夫《视觉文化导论》,倪伟译,江苏人民出版社 2006 年,第 5 页。②[美]丹尼尔·贝尔《资本主义文化矛盾》,赵一凡等译,三联书店,1992 年,第 154 页。③赵勇《影视的收编与小说的末路——兼论视觉文化时代的文学生产》,《文艺理论研究》2011 年第 1 期。④“中间路径”作为一个概念由黎杨全在《虚拟体验与文学想象——中国网络文学新论》(《中国社会科学》2018 年第 1 期)中明确提出,指中国网络文学“介于网上传播的印刷文学与超文本、多媒体文学之间的网络原创作品这一‘中间路径’”。⑤⑥邵燕君、肖映萱、吉云飞《2017 年网络文学“媒介融合”与“世代更迭”》,《文艺报》2018 年 1 月 29 日。⑦刘小源《二次元文化与网络文学》,《东岳论丛》2017 年第 9 期。⑧杨向荣《从语言学转向到图像转向:视觉时代的诗学话语转型及其反思》,《符号与传媒》2016 年第 2 期。⑨张立波、陈少峰《文化产业的全产业链商业模式何以可能》,《北京联合大学学报》(人文社会科学版)2011 年第 4 期。⑩如隶属于北京金影科技有限公司的“火星小说”,由侯小强创办,其目标即在于发掘、培育阅读、影视、游戏、动漫等全领域的优质 IP。资料来源《IP 平台金影科技完成近 4000 万美元 B+轮融资》,参见 <http://tech.sina.com.cn/roll/2017-11-12/doc-ifynrsrf3020605.shtml> 2018 年 5 月 22 日查询。⑪单小曦《媒介与文学——媒介文艺学引论》,商务印书馆 2015 年,第 46 页。⑫刘巍《关于“文学图像化”的几点思考》,《理论学刊》2010 年第 7 期。⑬申载春《影视艺术与小说生态》,《山西师大学报》(社会科学版)2005 年第 5 期。⑭[丹麦]克劳斯·布鲁恩·延森《媒介融合:网络传播、大众传播和人际传播的三重维度》,刘君译,复旦大学出版社,2012 年,第 100 页。⑮[美]乔治·布鲁斯东《从小说到电影》,高骏千译,中国电影出版社,1982 年,第 1—2 页。⑯马睿《走出定式与盲点:电影符号学研究什么》,《符号与传媒》2016 年第 2 期。⑰[美]悉德·菲尔德《电影剧本写作基础》,鲍玉珩、钟大丰译,中国文联出版公司,1985 年,第 129 页。⑱周冰《网络小说的空间、地图与叙事》,《中州学刊》2018 年第 4 期。

责任编辑:采薇