

图形同构与意义解构：“网络恶搞图片”的符号学解读

汪蓓 乔同舟

摘要 本文借助符号学的视角,审视网络恶搞图片何以能引发网民的创作及传播热情。研究发现:“网络恶搞图片”在符号编码上,借用“图形同构”原理,通过“不变的符号+可变的符号”的元素构成以及“像似性与反差性”的组合模式进行创作,产生 $1+1>2$ 的效果。在符号意义层面,“网络恶搞图片”通过解构经典符号的正统性、现实生活的秩序性、传统媒体的权威性以及传统审美的高雅性,以娱乐的方式表达草根网民对主流意识形态的文化抵抗。

关键词 图形同构;意义解构;网络恶搞图片;符号学分析

中图分类号G206 **文献标识码**A

作者简介 汪蓓,武汉体育学院新闻传播学院讲师,湖北武汉430079;乔同舟,华中农业大学文法学院讲师,湖北武汉430070

DOI:10.15897/j.cnki.cn51-1046/g2.2016.03.006

一、网络恶搞:流行现象中的符号学

新传播技术的不断发展,使得互联网络这个虚拟空间越来越具有现实世界甚至超现实的特征。世界各地的网民群体跨越空间、时间甚至语言和文化的障碍,聚集在一起就同一问题发表意见、宣泄情感。一个热点事件、一个被放大的细节、甚至一些司空见惯的日常行为,只要触碰到了网民们敏感的神经和容易发散的思维,都可能催化出他们的激情和智慧,并不断传染,演化成一出群体书写的狂欢景观。从早期的“网络小胖”、“犀利哥”到近期的“杜甫很忙”、“凡客体”和“蒙娜丽莎的微笑”,莫不如此,这种亚文化现象,便是“网络恶搞”。

“恶搞”一词源出日本的流行语——KUSO,其原意不雅,和排泄有关,可引申为“可恶”之意。它较早出现在网络游戏和动漫中,在港台流行时音译为“库索”,传入大陆后意译为“恶搞”,其所指对象不仅有对游戏、照片的移植、拼凑和修改,还表示人们用调侃、嘲讽或是游戏的心态对喜欢或不喜欢的作品进行解构的另类创作风格^[1]。“网络恶搞”的形式多种多样,有视频、音频、图片、文

字等,本文的研究范围仅限于“网络恶搞图片”,主要指网友通过对现有文化符号或社会事件素材进行移植、拼凑和修改等方式创作的,并借助网络进行传播,以此表达观点、宣泄情绪的图片,具有一定的草根性和平民化色彩。

在图像时代,视觉图像应被纳入更加广阔的人类文化学的研究范畴,并且从多学科结合的领域思考视觉符号所承载的文化意义和意识形态^[2]。“网络恶搞图片”作为一种特殊的视觉符号,为什么能够风靡网络社区,引发一波又一波的大众狂欢?其创作和传播过程中采用了哪些策略?有哪些共同的原理和机制?“网络恶搞图片”的流行,又反映了怎样的社会情境和文化心理?本研究试图以设计符号学为研究视角和方法,通过对“杜甫很忙”等典型案例的分析,探索其所承载的文化意义和一意识形态,回应上述问题。

二、同构与 $1+1 > 2$:“恶搞图片”的编码原理

符号学认为,符号的能指和所指之间的关系是任意的。把符号原有的“能指-所指”固定关系打散,对能指进行重新排列组合,可以创造出意义更加丰富的新的所指。恶搞图片的编码正是巧妙的利用了这一点。通过对诸多“网络恶搞图片”外部特征的分析发现,那些风靡网络深受网民追捧对图片,基本上都使用了“图形同构”原理和方法。“图形同构”(graph isomorphism),是一个设计学概念,是指将两个或两个以上的图形组合在一起,共同构成一个新图形。新图形并不是原图形的简单相加,而是通过创意的方式巧妙组合,形成强烈的视觉冲击力,达到情理之中意料之外的效果,给予观者强烈而丰富的心理感受。

以“杜甫很忙”系列“恶搞图片”为例。在诗圣杜甫诞辰1300周年之际,一组名为“杜甫很忙”的“恶搞图片”在网络上疯传并发酵,引发网友纷纷跟风,掀起了一场网络狂欢。在这些再创作的图片里,昔日面容清癯、有着忧思情怀的杜甫时而扛着机关枪英姿飒爽、时而抽着雪茄骑着电动车悠游自在、时而穿着球服跨步投篮青春阳光……总之,此时的杜甫已不再是语文课本上那个让人肃然起敬的古人,他忙碌地化身各种角



图1 “杜甫很忙”网络恶搞图片

色,颠覆着人们的印象。

仔细分析发现,“杜甫很忙”系列几乎每张图片都是以“不变的符号+可变的符号”两种元素通过巧妙组合编码而成,“不变的符号”指的是语文教材上《登高》一诗的配图中杜甫遥望远方的侧脸。不管是帽子、胡须、还是清瘦的脸庞都极具“杜甫特征”,易于识别,而“变化的符号”指的是网友嫁接上去的篮球装、机车装、女仆装等各种身形体态。其组合特征在于:从形态上看,每一张“恶搞图片”中旧有的杜甫头像和重新嫁接的体形动作都非常吻合,很好的把握了“像似性”原则,做到了视觉合理。而从意义上看,杜甫本体部分的符号产生的是严肃且神圣的意义,而嫁接部分则具有后现代特征和娱乐化内涵,两个原属不同时空的符号,却在同一个画面中完成了联姻,整体造成一种强烈的“反差性”效果。

总结来说,恶搞系列的图形同构编码原理在于两点:一是“不变的符号+可变的符号”的元素构成;二是“相似性与反差性”的组合模式。进一步来看,这种同构编码也符合雅各布森所说的符号的横组合和纵聚合关系。在组合轴上,“不变的符号+可变的符号”的构成形式确定了恶搞图片的基本结构,保证了其“像似性”和“有序性”。而“可变的符号”则在选择轴上发挥了网友的能动性,被填入(即“出场”)的符号与被置换或删除(即“未出场”)的原有符号构成一种联想关系,凸显了其“反差性”和“任意性”。

恶搞系列大都采用了图形同构的编码原理,但其具体编码方式仍有不同,主要有以下两种方

式: 拼贴和置换。比如, “杜甫很忙” 系列就是把杜甫这一传统文化形象(不变的符号)和诸多现代元素(可变的符号)如篮球、机车服等拼贴在一起, 通过“一种即兴或改编的文化过程, 客体、符号或行为由此被移植到不同的意义系统与文化背景之中, 从而获得新的意味”^[3]。“蒙娜丽莎的微笑”这个恶搞经典系列也是如此, 网友们把憨豆、歌手、小胖等各种经典角色或者现代人物的头像, 巧妙地 and 蒙娜丽莎的身体姿势以及名画背景进行拼贴, 昔日以端庄、优雅、神秘著称的蒙娜丽莎在网友的恶搞下化身憨豆先生、摇滚歌星, 表情和姿势基本相似, 而整体视觉却反差明显, 形成一种别样的效果。网友对“蒙娜丽莎”的拼贴恶搞效果意外地与画家杜尚的名作“长胡子的蒙娜丽莎”巧合, 杜尚所传达的反理性、反规律、反传统、反对一切偶像崇拜的达达主义理念, 而今被网友进一步发扬光大。“悬浮照”则是“置换”手法的典型。2011年6月26日, 会理县政府领导考察公路建设的照片因为有PS痕迹, 人物“悬浮”在公路上, 引发了网友的竞相恶搞。在恶搞的图片中, 三位领导的姿势、表情都不变, 背景却被置换成各种场景, 有的悬浮在郭美美的马萨拉蒂之上, 有的悬浮在世界杯的赛场上……通过这种置换, 不变的符号和可变的符号巧妙嫁接, 相似的动作与反差的场景, 描绘出荒诞的视觉效果。由此可见, “不变的符号+可变的符号”的元素构成, 体现的是“入乎其内, 出乎其外”的特征; 而“相似性与反变性”的组合模式, 体现的则是“似是而非”的特征。

图形同构的魅力就在于“入乎其内, 出乎其外”和“似是而非”的创造性编码, 以此构成的效果远远大于这些符号以机械方式组合所产生的视觉感受和心理震撼。阿恩海姆曾说过: “在大多数人眼里, 那种极为简单和规则的图形是没有多大意思的, 相反, 那种稍微复杂一点和稍不对称的、无组织的图形, 倒似乎有更大的刺激性和吸引力。”^[4]这段话的依据来源于格式塔心理学——人们在面对简单规则的图形时, 表现得平静且麻木, 面对繁杂无规律的图形时, 又容易产生烦躁情绪, 因此真正吸引受众兴趣并促使受众进行积



图2 “蒙娜丽莎的微笑”网络恶搞图片



图3 “悬浮照”网络恶搞图片

极编码的是介于两者之间的图形——图形同构所创造的就是这样的“图片”——既以人们的日常经验为基础, 通过“不变元素”帮助受众在理解上做铺垫, 同时, 又超越人们的日常经验, 加入“可变元素”或采用“创造性组合方法”, 将不同时间、不同空间的图形符号, 以其“相似之处”为结合点, 进行巧妙组合, 形成特别的视觉效果, 正所谓“旧元素、新组合”。我们可以想象, 如果只是将这些符号简单地随意摆放在画面上, 那么这些有趣的效果和深刻的内涵都将不复存在。在这个意义上, 图形同构这种充满创意技巧的编码方式所产生的效果是 $1+1 > 2$ 。

当然, 图形同构之所以发挥 $1+1 > 2$ 的效果, 还在于网络社群亚文化群体的共同氛围。在网络恶搞图片中, 创作者往往根据自己对图形符号的理解以及自身的生活经验来组合旧有的符号以形成新的图形, 而观众也同样根据自己对符号的理解以及自身经验来解读新图形。一个传播活动的成功与否, 则取决于编码者和解码者之间对于符号意义的理解有多少契合度。网络社群所营造的共同的亚文化氛围, 构成了恶搞图片传播的传播语境, 双方对符号意义的理解有较高的契合度, 这种共享的语义空间使得他们的符号互动成为可能。比如, “杜甫很忙”案例中, 80、90后一代人共有的关于中学课本涂鸦的青春记忆, 构成了双方交流的重要语境, 这使得创作者的作品能够得到观众的呼应和支持, 从而风靡网络。

三、解构与重构:恶搞背后的文化抵抗

前文主要从符号的编码角度对“网络恶搞图片”为何流行做出了解释。若从符号的意义角度来看,“恶搞图片”之所以流行,还与其创造的新“所指”折射的社会心理和文化语境有关。具体来说,“恶搞图片”通过“同构”的编码方式,打破了原有符号“能指-所指”的固定关系,从而“解构”了符号“所指”原来的意义。解构的旨趣在于给已成定论和即成定势的观念与方法布施解毒药,从而激起对于约定俗成的关于语言、经验以及规范的人类交流模式的怀疑^[5]。在操作上,解构通常表现为“以戏谑的方式来消解叙述对象的统一性和恒定性”,从而揭露出所谓“坚贞信念的虚妄性和终极真理的有限性”^[6]。网络的兴起强化了众口一词到众声喧哗的趋势,赋予了草根网民自由表达的机会和能力,以往既定的符号意义开始受到挑战,通过“恶搞图片”这种充满创意的方式解构主流,成了网民情绪宣泄和观念宣示的出口。其解构主要体现在以下几个方面:

(一)对经典符号正统性的解构

随着社会的不断发展,符号的形式越来越多,内涵也不断演变,一些新的符号被创造出来,一些新的概念被视觉符号化^[7]。曾经的教材是不容质疑的知识权威、艺术品则供在高雅殿堂供人膜拜,学生即便觉得课堂无聊也只能偷偷在书本上涂鸦解闷。而当草根找到互联网这个发声渠道,私底下解闷的恶搞图片得到了被压抑的亚文化群体的共鸣,衍生成足以和精英文化对抗的“非主流”。因此,网络恶搞图片是对经典符号、经典文化的解构,它意味着网民们尝试不再仰望“杜甫”“蒙娜丽莎”这些正统、经典、权威的符号,意味着草根阶层不需迫于压力而佯装对主流文化的欣赏和崇拜。

(二)对现实生活秩序性的解构

现实生活中,由于人的身份总会有意无意甚至是不可避免地介入传播关系,所以其传播活动的最终效果便不能受制于“现实身份”这一摆不脱的变量^[8]。中国社会的人际关系注重人情面子、伦理道德,人们在现实生活中小心翼翼地遵循着长幼尊卑以及社会的等级层次。网络传

播的身份隐匿性让网民从现实生活中解脱出来,网络恶搞又给网民提供了一个虚拟的广场,以掩饰日常身份,投入到恶搞的狂欢之中^[9]。通过对杜甫、蒙娜丽莎等经典形象和政府官员等权力拥有者的恶搞和戏谑,网友们解构了现实生活以权力、金钱、话语权等建构的秩序,不仅通过语言修辞和图形重构得到娱乐感受,也因解构正统而获得了在虚拟世界中的社会交往主动权。

(三)对传统媒体权威性的解构

在传统媒体主导的时代,任何信息都要遭遇把关,我们日常所看到的各种符号,其意义主要借助传统媒体定义并传播,并潜移默化地规范着我们的生活。普通人只是被动接受信息的受众,很少有机会成为传播的主体。去中心化的网络则赋予了网民的媒介接近权和使用权。在网络世界里,任何组织和个人只是Internet这张无限延伸的大“网”上的一个节点,只要你足够活跃,有一定表达能力,并能得到网友支持,你就获得了符号的重新定义权。网络恶搞图片,就是网友对传媒定义的旧符号进行再解读,而这种重新解读并传播进而流行的过程,也是对传统媒体权威性解构的过程。

(四)对传统审美高雅性的解构

20世纪90年代以后,追求感官享受的大众文化迅速崛起。传统的审美观念受到冲击,审美功能也在发生翻转,由过去的“重教化,轻娱乐”转变为“重娱乐,轻教化”。^[10]网络恶搞图片正是以其“草根性”甚至是“低俗性”来对抗传统教化观念中“高雅”的审美取向。当人们对蒙娜丽莎的解读不再是“神秘”“端庄”和“优雅”,而是“荒诞”和“搞笑”,那么,旧的意义被解构而新的意义被建构了。

综上,“网络恶搞图片”是网民们对正统的、严肃的、既定的、权威的意义的解构,但当“解构”自觉成为一切“既成”信仰的反题之时,并不意味着它是一种否定的思想,或者是一种相对主义和虚无主义。相反,“解构”是一种实在地发生的事件,是一种肯定的思想,是一种对“他者”有所承诺和负担责任的姿态^[11]。在某种意义上,网民的“恶搞图片”集体创作与传播是草根网民或者弱

势群体对主流意识形态的文化抵抗,而“恶搞”则是“弱者的武器”,它给予了在政治生活中处于弱势的普通网民发泄情感的机会,以满腔热情加上具有创意性的发散思维以及处理图片的能力,实现了对意识形态霸权的消解。网民们的“文化抵抗”,借助的正是霍尔所谓的“对抗式解读”,同时进行“对抗式的再编码”。

在解构经典符号原有意义的同时,新的符号意义被创造、被传播和被接受,草根文化得以形成并汇聚。可见,意义解构的同时也是意义的重构。

四、结论与讨论

借助设计符号学方法和视角,通过对系列案例的分析,本研究发现,“网络恶搞图片”之所以风靡网络,在于其在符号编码上,采用了设计学的“图形同构”原理,依赖“不变的符号+可变的符号”的元素构成以及“像似性与反差性”的组合模式,形成了“入乎其内,出乎其外”和“似是而非”的编码特征,产生了 $1+1 > 2$ 的视觉和心理效果。其在符号意义层面上,打破了原有符号“能指-所指”的固定关系,从而“解构”了符号“所指”原来的意义。这些承载着网民的观点和情绪的“网络恶搞图片”,解构了经典符号的正统性、现实生活的秩序性、传统媒体的权威性以及传统审美的高雅性,实现了草根网民对主流意识形态的文化抵抗。通过霍尔所谓的“对抗式解读”,同时再进行“对抗式的再编码”,“网络恶搞图片”在解构的同时完成了意义的重构。

借助编码上的图形同构,以及意义上的解构和重构,草根群体逐渐完成了自身话语和文化的塑造,草根群体的力量开始凸显。但需要注意的是,由于“恶搞”手法的存在,解构仍是其文化特色,若不顾及底线和边界。一味地为了抵抗而抵

抗、为了嘲讽而嘲讽,网民们也极有可能被裹挟在这场“娱乐至死”的网络狂欢中,解构了自身的道德和理性,导致“多数人的暴力”。

另外,“恶搞图片”的价值就在于其对主流的“解构”,但从最新的网络事件看,作为一种青年亚文化,其仍难逃商业力量的收编^[12]。越来越多的偶像和商业机构利用草根网民的“恶搞”行为,变“被黑”为“自黑”,以此换取粉丝和网民的认同和追捧,如,黄晓明“闹太套”之后主动“二”,某商业楼盘把“杜甫很忙”做成广告等。这种行为,看似主流文化对“草根文化”的吸纳,实则反过来解构了恶搞图片对主流文化的抵抗和解构,值得我们深思。

参考文献

- [1]徐福坤.新词语恶搞[J].语文建设,2006,(8):23-25.
- [2]付莎莎,潘红莲.图像时代下视觉图像的生态化设计道路[J].包装工程,2014(22).
- [3]约翰·费斯克等.关键概念:传播与文化研究辞典[M].李彬译.北京:新华出版社,2004:31.
- [4]鲁道夫·阿恩海姆.视觉思维[M].北京:光明日报出版社,1986.
- [5]汪民安.文化研究关键词[M].南京:江苏人民出版社,2007.
- [6]詹珊.析评网络恶搞现象[J].福州大学学报(哲学社会科学版),2007(4).
- [7]李慧.平面设计中符号语言的意义探讨[J].包装工程,2013(2).
- [8]肖尧中.网络游戏的传播学审视[J].天府新论,2009(6).
- [9]赵陈晨,吴予敏.关于网络恶搞的亚文化研究述评[J].现代传播,2011(7).
- [10]周伟.蒙娜丽莎的网络镜像—网络恶搞及其文化反思[J].南京艺术学院学报(美术与设计版),2011(2).
- [11]汪民安.文化研究关键词[M].南京:江苏人民出版社,2007.
- [12]胡疆锋,陆道夫.抵抗·风格·收编—英国伯明翰学派亚文化理论关键词解读[J].南京社会科学,2006(4).