

恶搞 文化现象之符号学意义探析

董 燕,杨劲松

(广东医学院 外语教学部,广东 东莞 523808)

摘 要:以恶搞文化现象为研究对象,探究其符号学意义。具体而言,即研究符号运作背后以何种符号思维推动并以什么符号工具实现符号运作过程。将恶搞与狂欢化理论进行对比,发现二者在三个层面存在相似性,从而提出狂欢化符号思维是恶搞符号运作背后的驱动力量;通过对具体恶搞文本中符号片面化、符号降解和伴随文本三种符号工具的分析,例证狂欢化符号思维这一隐含的社会文化规约是如何驱动恶搞符号运作过程的。恶搞文化现象的符号学意义在于,在后现代主义观照下,以“狂欢化”符号思维主导的恶搞符号运作通过夸张、讽刺、搞笑等外显表达层面引起社会关注的同时,也是在解构颠覆既定世界,重构新的意义世界,它隐含着对新生、创新、变革和多元化的憧憬。

关键词:“恶搞”;后现代主义;狂欢化;符号运作

中图分类号:G206 **文献标识码:**A **文章编号:**2095-0683(2014)04-0117-04

恶搞文化现象自出现之初就多被批评为是“媒体文化低俗化”或是网络伦理道德缺失与不完善的体现。然而从符号学的角度来看,文化现象皆是社会文化规约驱动下的符号运作,恶搞即是这样一种逐步获得认同并带有社会性文化符码的网络传播符号行为。在对待网络文化符号行为与意义变迁问题上,若总以自上而下的视角去俯视和评判可能有失偏颇,本文试从符号运作的本质去探究恶搞过程的符号学意义,洞察其背后的社会文化规约性,希望藉此加深对该文化现象的理解,并为解析纷乱杂陈的网络文化问题提供另一个视角和理论解读。

一、理论背景

在探寻意义问题深层底蕴的过程中,人们渐次得出共识:从本质上说,人类文化涉及到的意义活动的一切领域与过程都是符号学的疆域,任何意义活动必然是符号过程。符号学家赵毅衡指出,符号一般总是与其他符号形成组合而很少单独出现,那么由符号组成的一个“合一的表意单元”就可称为“文本”。^[1]在当今信息技术飞速发展的时代,文本一词渐渐取宽泛定义,即符号文本指任何符号编织组成的表意组合,即除了传统的文字,还包括静止的图像,动态的影像大组合段(镜头),一段音乐,一个广告,

一堂多媒体课等等,甚至可以说人们就生活在一个由各种文本所构成的世界里。“从人类文化的角度来看,人是符号动物。寻找意义是人作为人存在于世的基本方式。^[2]”因此对符号及其文本的感知领悟、诠释解读是人们与生俱来的追求。作为一种流行文化样态,恶搞外显为一种利用网络对严肃主题、经典、权威以及某些社会现实进行讽喻、夸张、曲解,以颠覆性解构行为建构喜剧或讽刺效果的意义传播过程。后现代主义哲学认为,“存在”就需要“阐释”。那么恶搞文化现象是一种什么样的符号过程呢?

恶搞符号行为中的反讽性、颠覆性、解构性均带有深刻的后现代主义烙印。后现代主义是弥散于网络社会里的一种普遍的人文语境和文化倾向,它否认中心、整体性和客观性,主张颠覆一切中心、权威和既存的规则和逻辑,同时它所推崇的不确定性与多元性则带来对秩序和构成的消解,即喜欢割断联系,重新组合和拼凑偶然得到的对象;放弃了对超越性、永恒性和深度性的追求,而重视现实图景的表象和枝节,放弃了指向中心性的交流和共识,而走向符号的游戏,使言说表征的意义陷入本文的论争之中。^[3]后现代主义这种削平深度的模式也打破了符号所指与能指之间的对立,于是符号过程从所指走向能指,从意

收稿日期:2014-05-28

基金项目:广东省2012年哲学社会科学项目(2012WYXM_0033)

作者简介:董燕(1971-),女,湖北荆州人,广东医学院外语教学部讲师,硕士;杨劲松(1970-),女,江西上饶人,广东医学院外语教学部教授,博士。

义的追寻走向文本的不断代替翻新。在网络世界中,后现代的非理性、游戏性、去中心化和多元化的特点通过恶搞符号行为获得淋漓尽致的体现。恶搞符号运作常常是选取一些既成话题,符号学称之为先文本,然后颠倒语境,对先文本进行移植、篡改,使先文本原有“碎片”经由夸张的戏仿、拼贴之后,出现全新的叙事结构和呈现完全不同的意指。在这样的恶搞过程中,先文本中原有的严肃主题、一切高贵的因素均被降格、脱冕,先文本在网民的笑声中被解构。简而言之,恶搞是一种具有后现代性特征的符号运作。

二、恶搞运作中的符号思维

符号化的思维与行为反映着我们认知世界方式的变化。后现代主义所带来的变化必然反映在符号世界里。恶搞符号行为是人们理解世界方式的变化发生改变的一种反映,代表当代符号文本在内部结构和符码意义特征上的变化,而这种变化源自其特定的符号思维。

恶搞符号文本中的不确定性、支离破碎性、非原则化、无我性、反讽、种类混杂、降格等因素的出现同巴赫金的狂欢化理论有着紧密的关联。“狂欢化”一词源自巴赫金对中世纪狂欢节状况的理论创造。中世纪的欧洲一直有狂欢节的传统,狂欢是作为个人和世界日常等级关系的对立面而存在的。狂欢节最重要的价值在于:它颠覆等级制,主张平等的对话精神,坚持开放性,强调未完成性,崇尚交替与变更的精神。^[4]后现代主义理论家哈桑借用“狂欢”一词来表现后现代的反系统的、颠覆的、包孕着新生的要素。对比一下中世纪狂欢节的状态与当下网络世界的符号运作状况,就不难发现狂欢化理论在当下日益盛行的网络“恶搞文化”里找到了回音。研究发现,二者之间存在以下三个层面的相似性。第一,两个世界之间的对立。中世纪的人们实际上面对着两个世界,过着两种生活:“一种是服从于严格的等级秩序的生活,充满了恐惧、教条、崇敬、虔诚的生活;另一种是狂欢广场式的自由自在的生活,充满了两重性的笑,充满了对一切神圣物的亵渎和歪曲,充满了不敬和猥亵,充满了同一切人一切事的随意不拘的交往”^[5]。网络恶搞的符号活动也介乎于现实世界和超脱现实的虚拟世界之间,是精英世界与草根世界之间的对立。无论是中世纪真实世界与狂欢节非真实世界,还是电子时代的现实世界与虚拟世界之间,都有着截然分明的对峙以及二者之间所产生的张力,而这正是狂欢化看世界思维和感受得以生成的基础。^[6]第二,广场的全民性象征意义。巴赫金赋予了狂欢节广场不同寻常的意味:为自由、坦率、不拘形迹的气氛所渗透的广场就狂欢节的意义来说是全民性的,是无所不包的。而当下网络匿名身份以及电脑书写的特征消解了社会权威,网络世界成为草根心里同样具有全民性的“广场”,它阔大的空间是狂欢化世界观得以形成的前提。第三,人人平等的身份。狂欢节的参与者是

全民大众,这里没有主体和客体之分,没有等级制度。而网络的匿名性消弭了现实社会中人与人之间职业、贫富、身份、年龄、家庭背景、形象外貌等方面的差别,在此意义上,网络也是一个人人平等的世界。

参与狂欢节的民众以狂欢式的笑和各种低级体裁讽刺、比照模拟那些高级语言、风格、体裁等,动摇颠覆其原有的权威性和等级的优越感,赋予粗俗、怪诞的意象以深刻的象征寓意,这意味着狂欢化是对确定的、体制化的精英文化和主流意识形态的质疑和反思。“狂欢”在更深一层指涉一种“一符多音”的后现代主义喜剧式的,甚至荒诞的精神气质,一种语言的离心力所游离出来的支离破碎感。^[7]因外部世界的迅速变化,网络语境下的恶搞者体验世界时,倾向于将空间感和时间感颠倒了看,也在将这个符号意义世界颠倒过来,以颠覆、嘲弄、戏仿的方法论解构一切中心和权威,抗拒独断或盲从。恩斯卡·卡西尔认为,文化的传承与发展是符号系统的自我完善过程。任何一个符号行为的出现都有其深层的社会动因,即有背后的社会文化规约性来驱动该符号运作。“狂欢化”符号思维既是解构也是建构的一种双向运作,在否定的同时又有对意义、表征、身份的重新定义。因为解构亦建构的“狂欢化”符号思维的驱动,恶搞逐步演变成为带有社会性文化符码的网络传播符号行为,其背后的社会文化规约性就是无所不在的“狂欢化”符号思维。

三、“狂欢化”主导下的符号运作

人的认知具有“约定俗成”性,认知过程同时也是社会性的符号运作过程,因而符号意义具有社会性。具体对恶搞而言,它已超越初始状态的个体偶发性行为,演变成为具有社会文化规约性的符号行为。其背后隐藏的社会文化规约性通过“恶搞精神”外显出来,而背后却总有一种“狂欢化”符号思维在驱动。随着后现代社会的到来,人的存在感与自我价值感降低或消失,不多的反抗方式就是不再相信事物的整体性、确定性、规范性和目的性,继而反对规范、模式、中心等对符号创作运用的制约。甚至有些人认为世界是荒谬无序的,事物的本质、意义只存在于人们对事物的阐释中。当缺少一个基本原则或范式时,后现代性的人们转向了具有多重性、散漫性、或然性,甚至荒诞性的狂欢化符号思维。^[8]在后现代主义思潮弥漫的网络世界里,人们可能不再追求终极价值,把崇高的信念、理想都看作是短暂的符号话语的产物,把严肃性当作一种故作深沉而加以抛弃,进而选择将“对严肃意义、经典性和崇高性进行戏仿或笑谑”的恶搞精神进行到底。符号学的研究发现,在恶搞符号运作过程中,恶搞符号文本中非常典型地使用了三种符号工具:符号片面化,符号的降解和伴随文本以帮助实现“狂欢化”符号思维驱动的符号运作。

(一)符号意义的片面化

“片面化”不是简单化,它是“感知”对相关意义的定向

汇集,是物源的自我取消。^{[9]38}例如绰号就是极端片面化的符号。“片面化”也不一定都“虚假”。解释的目的导致“片面化”感知,这是因为解释活动服从文化对符号表意的体裁规定。符号化与物本身的品质或类别关系不大,符号化取决于人的解释,物必须在人的观照中获得意义,一旦这种观照出现,符号化就开始。^{[9]35}同时人的解释行为受制于社会文化,换言之,符号的意义受制于符号思维的选择。符号文本是接收者对符号组合进行“文本化”的结果,而“文本化”是符号化的必要方式,“文本化”就是“片面化”的结合。“符号”在传送与解释的过程中“片面化”,最后只剩下与意义相关的品质,这是“感知”成为符号载体的保证。^{[9]37}接收者不仅挑拣符号的各种可感知方面,而且挑拣感知的成分。以下的恶搞符号文本选自周立波的脱口秀^[10]:

“中国的文字真厉害:北京,就是背景;上海,就是商海;老公,就是劳工;晚上,就是玩赏;升职,便是升值;誓言,就是失言;男人,就是难人;理想,就是离乡;缘分,就是怨愤;失去,就是拾取;清醒,就是庆幸;结婚,就是皆昏;研究研究,就是烟酒烟酒。”

这类恶搞文本在网络里极具代表性。在这个例子中,恶搞的魅力来源于每一个被选符号的片面化。这些被片面化感知的符号在网民心中往往有约定俗成的符号感知预设存在,一经“片面化”符号操作提示,网民就会心领神会,会心一笑,恶搞精神就此实现。对于恶搞者而言,网络符号总是处于开放的态势中,作为表意符号的“所指”均在变化发展中,具有边界的模糊性。恶搞的符号使用者通过刻意地表现差异,追求个性来赋予符号新的意义,创造新的符号表达方式,生成不同于主流社会认可的新符号文本,这种动态属性超越了传统符号观的稳定性,带来的是网络符号的创新性和表现的丰富性。

(二)符号的降解

“符号”并不总是完全等同于“物”,任何“符号—物”都在符号、使用体这两端之间移动,因此,绝大部分“物”都是偏移程度不一的“表意—使用体”。使用性与意义性共存于一事物之中,每一件“物—符号”在具体场合的功能变换是使用性与各种符号意义的比例分配变化造成的。^{[9]28}换言之,其使用部分与表达意义部分的“成分分配”,取决于在特定解释语境中,接收者如何解释这个载体所携带的意义。物的“符号化”过程是意义生成、增加的过程;反之,“去符号化”(desemiotization)过程或称“物化”过程则是让符号载体失去意义,降解为使用物的相反过程。^{[9]31}网络恶搞行为常常借助于符号的降解功能以达到“恶搞”某事物、某行为的效果,且以下面的符号文本为例^[11]:

悟空和唐僧一起上某卫视的非诚勿扰节目,悟空上台后24盏灯全灭。理由:1.没房没车只有一根破棍。2.保镖职业危险。3.动不动打妖精,对女生不温柔。4.坐过牢,曾被压五指山下500年。当唐僧上台,哗!灯全亮。理由:1.

公务员。2.皇上兄弟,后台最硬。3.精通梵文等外语。4.长得帅。5.最关键一点:有宝马!

意义的生成与增加是“物”的“符号化”;反之,使符号载体失去意义,被降低到载体的物的使用性,降解为使用物,就是“去符号化”。在现实中,我们见到的“恶搞”更多是为了达到降解或颠覆原物所具有的崇高符号意义的目的,而不同程度地将符号意义缩小的“去符号化”。以上的例子就是符号降解,即将符号意义缩小的集中式体现。悟空、唐僧、白龙马、金箍棒、打妖精、西天取经等都是文学作品《西游记》中创造出来的文学艺术符号(纯符号),在“恶搞”中它们的符号意义被不同程度地降解,一定程度上被“物化”。例如,“悟空”降解为保镖,“唐僧”降解为公务员;“金箍棒”降解为破棍;“白龙马”降解为交通工具等等。后现代主义符号观否认认识与存在的相对稳定性和确定性,因而颠覆了符号二元对立格局和等级结构,解构了符号和意义之间的一致性和统一性,从而使符号具有不确定性。当缺少一个基本原则或范式时,后现代性的恶搞者往往转向反讽。在符号学的视域里,这种具有多重性、散漫性、或然性、荒诞性的反讽就是一种“狂欢化”的符号思维。在网络时代的推动下,符号的“能指”与“所指”之间的关系由不确定逐步趋向游离,在“狂欢化”的符号思维的驱动下,符号意义以降解的方式出现了井喷与突变,带来意义多元的创造性符号,打破了思维定势的表意过程。这类符号运作所体现的狂欢化思维也常常是出于对世事的针砭。

(三)符号文本的伴随文本

粗略地说,符号的集成就是文本,任何携带意义等待解释的都可以是文本。而诠释就是对意义的彰显,符号文本的诠释依靠文本与文化的关系。任何一个符号文本都携带了大量社会约定和联系,这些约定和联系被文本“顺便”携带着。符号学中,这些“顺便”携带着的约定和联系就是“伴随文本”。应当说,所有的符号文本都是文本与伴随文本结合的复杂结构体。符号文本的接收者在实现对文本的解读过程中,不仅获取文本本身携带的意义,也获取文本“顺便”携带的伴随文本的意义。而伴随文本往往自身也携带大量附加意义,甚至可能比文本有更多的意义,对意义的接收起着更为关键的作用。

从符号学的观点来看,恶搞是以“狂欢化”符号思维,选择性地特定的“先文本”放入链文本之中,辅之以伴随文本,达到重写先文本,颠覆先文本本意的符号运作过程。“恶搞”符号运作成功最重要的条件就是在恶搞符号文本中有明确的、大众都能识别的“先文本”。而这些对于符号受众具有高识别度的众多“先文本”会在符号受众头脑中形成隐性的“链文本”。恶搞运作常对先文本中某些片面化的符号文本意义加以“狂欢化”符号改写,从而形成新的符号表意,比如颠覆先文本的“崇高意义”等。另一方面,因与被其模仿的原始文本之间的互文关系,恶搞符号

文本能获得更多关注和意义。往往精妙的伴随文本选择会使符号文本受众在领会恶搞精神中狂欢化的反讽时,也能引发受众对恶搞所指向问题的深思。下面的例子来自网络上的一个英文视频^[12]:

一位顾客去卖场想买一台家用电脑以替换家中的旧电脑。店员向他推荐了号称巅峰之作的“Bates4000”,在接受一系列令人眩晕的电脑硬件术语轰炸后,顾客买下了这台电脑。孰知回到家中,顾客听到电视机中传来广告的声音:你还在用Bates4000吗?那玩意是罗马人用的,你应该弄一台Bates5000,把Bates4000丢掉吧,那是一堆屎。听完广告,顾客回卖场换购了一台Bates5000,愉快地开车回家。这时车载广播传来:这里是硬件世界,你的电脑专家。今天的嘉宾是Bates公司的C.E.O, Gil. Bates。现在他将为大家介绍有史以来最强大的电脑Bates 6000……顾客听完,急忙调转车头回到卖场。就在该顾客付钱购买Bates 6000时,店里正拉着一批Bates 6000的装卸工对收银员说:“我刚卸下一批新到的Bates 7000,我们该如何处理那些剩下的Bates 6000?”收银员说道:“Bates 6000?把它们扔进垃圾堆。”顾客一气之下,来到了Bates公司CEO Gil. Bates的办公室,一斧头飞过去砍死了Gil. Bates。

这个符号文本里携带了许多网络受众熟悉的“伴随文本”。“Bates公司的CEO—Gil. Bates先生”让受众毫无障碍地联系到了先文本“微软公司的Bill. Gates”,有了这个核心“伴随文本”,其他一系列相关的“伴随文本”也就迎刃而解。比如,“Bates 7000, Bates 8000”反讽的是微软公司的“windows 7, windows 8”等系列操作系统软件。在该恶搞符号文本中,“顾客频繁更换电脑”和“因愤怒被顾客杀死的Gil. Bates隐射Bill. Gates”等符号文本意义体现明显的“狂欢化”的符号思维,而这样的恶搞符号运作传递的是强烈的批判意蕴。该恶搞符号运作另类地折射出的是,后现代社会的科技变成了获取私利的工具,科技的高视阔步导致了人的主体性及其选择性的消失,这一状况反过来深刻地影响着人类的心理机制和行为模式,导致一种反知识、反科技的或反智的极端倾向。

结 语

网络成为社会文化表征的重要场域,符号的使用现象则已成为社会变迁的风向标,该如何用符号表意几乎成为该如何思想的替代。海德格尔等后现代的哲学家就提出既“存在”就有“理解”的必要。所以面对网络环境里俯拾

皆是的恶搞文化现象,我们不应该以自上而下的方式去批判,而应该以一种审慎开放和多元宽容的态度去面对。因而对网络恶搞现象进行符号学分析,从符号学本质上去把握其内在合理的部分,从而为解决纷乱杂陈的网络文化问题提供新的理论视角和对策,就更具现实意义。恶搞文化现象的符号学意义,折射的是恶搞文化现象是在一种后现代主义观照下,以“狂欢化”符号思维主导的符号运作。其积极意义在于,“恶搞”符号运作通过夸张、讽刺、搞笑等外显表达层面引起社会关注的同时,也是在解构颠覆既定世界,重构新的意义世界,它隐含着对新生、创新、变革、多元化的憧憬。

参考文献:

- [1]赵毅衡. 符号学原理与推演[M]. 南京:南京大学出版社,2011:42.
- [2]赵毅衡. 符号与物:“人的世界”是如何构成的[J]. 南京社会科学,2011(2):35.
- [3]王岳川. 后现代主义文化研究[M]. 北京:北京大学出版社,1992:15.
- [4]巴赫金. 哲学美学[M]. 晓河,贾泽林,译. 石家庄:河北教育出版社,1998:614.
- [5]洪晓. 狂欢精神给大众文化带来的影响[J]. 新闻爱好者,2011(6):16-18.
- [6]赵勇. 民间话语的开掘与放大——论巴赫金的狂欢化理论[J]. 外国文学研究,2002(4):2.
- [7]王岳川. 后现代主义文化与美学[M]. 北京:北京大学出版社,1992:39.
- [8]Ihab Hassan. The Postmodern Turn:Essays in Postmodern Theory and Culture[M]. Columbus The Ohio State University Press. 1987:170.
- [9]赵毅衡. 符号学[M]. 南京:南京大学出版社,2012.
- [10]周立波. 中国的文字真厉害[DB/OL]. (2013-4-28)[2014-4-28]. <http://tieba.baidu.com/p/2294480714>.
- [11]佚名. 悟空和唐僧上非诚勿扰[DB/OL].(2013-8-28)[2014-4-29]. <http://ishuo.cn/subject/5897>.
- [12]洋葱新闻. 恶搞比尔盖茨[DB/OL]. (2011-9-29)[2014-4-29]. <http://www.caxtu.com/thread-1044-1-1.html>.

责任编辑 文方