

新时代成都天府文化的视觉叙述路径探析

贾佳

(成都体育学院 新闻与传播学院, 四川成都 610041)

摘要:天府文化历久弥新,在视觉文化时期拥有了新的表现方式。视觉叙述作为符号的一种形式表意手段,为天府文化的传播和发展注入了新的活力。天府文化在视觉叙述空间表现中主要涉及“静态”和“动态”两大类。具体而言,分别是“天府文化故事的视觉表现”“静态天府元素的动态之变”“受众互动下的视觉叙述”,以及“数字媒介下的动态图像叙述”。

关键词:成都;天府文化;视觉叙述;视觉文化

中图分类号:G127

文献标识码:A

文章编号:2096-4110(2022)06(b)-0066-04

On the Visual Narrative Path of Chengdu Tianfu Culture in the New Era

JIA Jia

(School of Journalism and Communication, Chengdu Sport University, Chengdu Sichuan, 610041, China)

Abstract: Tianfu culture has been around for a long time, and has a new way of expression in the period of visual culture. Visual narration, as a formal means of signification, has injected new vitality into the dissemination and development of Tianfu culture. Tianfu culture mainly involves two categories of "static" and "dynamic" in the spatial expression of visual narration. Specifically, they are respectively visual representation of Tianfu cultural stories, dynamic change of static Tianfu elements, visual narration under audience interaction, and dynamic image narration under digital media.

Key words: Chengdu; Tianfu culture; Visual narration; Visual culture

20 世纪 90 年代之后,随着“图像转向”的出现,人类社会逐渐进入到视觉文化时期。“看图”“读图”成为当下人们理解和解释世界意义的重要手段之一。“天府文化”作为成都的精神命脉,在几千年的发展几经变化,才形成当下具有丰厚历史人文底蕴,独具地方特色的文化传统。随着时代变迁,新时期视觉文化的风貌又在不断丰富着“天府文化”的内涵。视觉叙述作为当下视觉文化的一条形式——文化路径,在潜移默化中重塑人们看待和解释当下文化生活视角的同时,也为人们重新理解“天府文化”提供了方向。

基金项目:2021 年成都市社科规划项目“新时代成都天府文化的视觉叙述研究”(项目编号:QN2020210087)的阶段性成果。

作者简介:贾佳(1990,2-),女,河北石家庄人,博士研究生,助教,研究方向:视觉符号研究,叙述学,符号学。

1 天府文化的内涵

成都作为国家首批历史文化名城和中国十大古都之一,拥有丰厚的历史底蕴和文化根脉。“天府文化”就是对这一文化精髓的高度概括。“天府文化”是以古蜀文化为基础,融合了中原文化和其他多种地方文化而逐步形成的以成都为中心的区域文化系统,即天府之国的文化系统。^[1]天府文化不仅包含由中国古代三次城市崛起所带来的优秀文化,更包含着当今时代变换中的新元素。《成都市国民经济和社会发展规划第十四个五年规划和二〇三五远景目标纲要》中明确提出“着力提升城市发展软实力,塑造天府文化独特魅力”^[2]。由此可知,天府文化早已被看作是成都城市发展的具有城市特色的文化名片。

具体而言,不同历史时期塑造了天府文化不同的精神内涵。天府文化发源于 3 000 多年前的古蜀文化。三星堆文化和金沙文化作为古蜀文化的鼎盛时期代表,给天府文化注入了大量文化给养。秦汉时

期成都“备列五都”“天府之国”这一美誉就是来自于此时期。唐宋时期杜甫、王勃、薛涛、岑参等一批文人墨客用他们的诗句记录下了成都的闲适、惬意生活。进入到新时代,成都因其悠久的历史传统文化,以及休闲宜居的城市名片,被越来越多的人所青睐。正因如此,如今的天府文化更是被注入了充满生命力的元素。

由此可见,我们所言的“天府文化”并非是单纯对历史文化的书写,它反映的是成都所处的蜀地所特有的地域风貌,以及历史文化的综合。随着时代发展,天府文化还在不断丰富着自身的文化内涵。“闲适”“宜居”“生命活力”等都是成都这座城市作为天府文化集大成的新生的文化概念。

2 何谓视觉叙述

视觉叙述(visual narration)是一种形式话语,它是从叙述学(narratology)发展而来。20世纪60年代之后,叙述学从早期关照文学文本的经典叙述学转向对普遍文化符号的重视。视觉图像也逐渐进入到叙述学研究的范畴。符号学和叙述学的结合,为进一步理解和解释广泛的叙述话语提供了理论依据。加之,基于“图像转向”和“读图时代”的现实,视觉文化研究成为人文科学研究的一大趋势。视觉叙述正是在这样的理论背景和文化背景的双重影响下产生了。

简单而言,视觉叙述就是用一切可引起受众视觉性联想的媒介来讲故事。如绘画、建筑、影像,以及数字网络众多媒介形态等。按照叙述学家赵毅衡所给出的定义,叙述讲的是“有人物参与的变化”^[3],即“人物”在一段时间中的行为。由此来看,一个叙述文本必须关乎“人物”,这个人物不一定是人的身份,但一定具有“人格”,例如,拟人的形象。其次,从学理上来看,学术界普遍认同的是一个符号文本之所以被解释为拥有一段叙述的故事,很大程度上是在一定时间中产生的,时间问题成为叙述研究的核心问题。荷兰当代叙述学家米克·巴尔(Mieke Bal)认为,故事是素材以一定方式呈现出来,而素材是“按逻辑和时间先后顺序串联起来的一系列由行为者所引起或经历的事件”。^[4]在传统小说叙述中,语言文字是在叙述时间中展开的,所以,叙述与时间的关系十分密切。而对于视觉文本而言,它是空间性的,通过色彩、线条等视觉化的形式进入到受众的意识之中。然而,这并不是否认视觉符号讲故事的能力,如果能使视觉文本转变为视觉叙述文本,那么视觉文本与语言文

字文本一样,同样可具有讲故事的能力。所以,视觉叙述的实践过程,也就是视觉文本空间的时间化过程。

该文的研究目的是探究天府文化的视觉叙述方式及其表现,即人们如何能从与天府文化相关的空间性视觉文本中读出故事的情节性。天府文化作为具有地方文明特色的文化形态,它在享有历史文化印记的同时,也在当下的视觉文化时期被注入了新的文化样式,而这也是推动天府文化在时代中变化发展新的动力源泉。

3 天府文化与视觉空间的时间化

简而言之,成为叙述文本需具备两个条件:一是,“人物”;二是,“人物在时间中展开的行为”。“人物”这一叙述元素被人们理解为基于一定的空间形象,因此,在视觉图像中,发现叙述人物并不困难,难的是如何将空间化的图像转化为具有时间性的情节。以下内容将以空间作为对天府文化视觉叙述划分的依据,在不同的视觉空间中讨论视觉叙述的不同策略。

由于叙述是关乎时间的,所以,从时间角度可将视觉符号分为静态与动态两大类,这里所讨论的“静”与“动”是基于视觉符号的纯粹空间状态而言。天府文化作为成都文化的精神内核,早已渗透在城市空间的方方面面。鉴于当下天府文化与城市空间的关系,论文将着重分析两类与此相关的视觉空间,一类,是有形的公共空间;另一类,是数字网络空间。

具体而言,这里所谈及的公共空间是指具有实体和物理属性的空间,如建筑、公园、地铁站、餐厅等。而数字网络空间则专门指诉诸数字媒体的视频影像等。由此,不难理解这两类空间分别对应了静态和动态两种视觉符号。实存性的公共空间,在外在形式上占据了更大的物理空间,这也限制了其在时间上的流动性,因而,这种视觉空间常表现为静态的形式。与此相对的数字媒体则更具灵活性,只要有数字荧屏的地方,都可成为动态影像出现的载体。

天府文化在公共空间中的表现很容易被受众识别,因为,它往往诉诸于具有特殊文化意义的符号。比如,“太阳神鸟”“都江堰”“杜甫草堂”等这些具有历史文化特色的词汇。以及“大熊猫”“火锅”等反映成都地域风貌的视觉符号。甚至包括“闲适”“宜居”“活力”等与天府文化相关的抽象概念。以上所指出的天府文化元素往往需依托于公共雕塑、建筑、城市

公园等具体的视觉空间来进行表意。这些公共空间中的文化符号以视觉形式的方式出现时,大多数情况下都是静态的,而且,仅是对天府文化符号的客观性暗示,难以有“人物”涉及其中。所以,如果公共空间中的天府文化要被人们理解为视觉叙述文本,则需引入人物和时间变化,即化静态的空间为动态的空间,实现视觉空间的时间化。

如何在静态的视觉化公共空间中引入人物和时间变化,成为受众将视觉符号看作视觉叙述文本的关键。德国美学家莱辛曾在其《拉奥孔:论画与诗的界限》中提出,绘画作为空间艺术,同样可以表现时间中持续的一段状态,然而这个空间点的选择却十分重要。“要选择最富于孕育性的那一顷刻,使得前前后后都可以从这一顷刻中得到最清楚的理解。”^[5]莱辛在这里所提出的“富于孕育性的顷刻”就是人们能够从中解读出过去、当下和未来时向的那一个空间节点。这样一来,即使是看似静态的视觉空间,也能够使情节在时间中得到延续。

鉴于天府文化以丰富的历史文化故事为背景,所以与此相关的故事情节也早已耳熟能详于众人之中,只要能够在视觉空间中对人物所处的时代语境有所指示,受众的意识自然而然会被带入到那段故事之中。

对于与文化故事关联不大的纯粹的天府文化元素,如熊猫、火锅等而言,人物与情节难以通过元素本身来展现。这时就需要引入人物,可以是拟人化的人物形象,或者受众本身参与其中,承担人物的角色。

数字网络空间在叙述空间和时间展现上具有特有的媒介优越性。因为,数字化媒介可以有效实现图像和影像的贮存和传播。在动态图像和影像中,叙述有关的人物及人物的行为能够很容易被受众所察觉,并进一步建构出视觉叙述对象。所以,地铁、商场等公共场所的显示屏幕可以成为用视觉叙述方式传播天府文化的有利载体。

4 天府文化的视觉叙述实践

结合以上关于视觉叙述的理论知识,此部分将从具体的实践经验来论述天府文化的视觉叙述表现。根据人们对视觉空间的不同感知状态,视觉空间可分为“静态”和“动态”两大类。对于静态的视觉空间,天府文化的具体视觉实践又可进一步细分为:天府文化故事的视觉表现、静态天府元素的动态之变,

以及受众互动下的视觉叙述。对动态的视觉空间而言,数字化视觉媒介是最主要的表现形式。

4.1 天府文化故事的视觉表现

与天府文化相关的历史文化故事不胜枚举,其中有不少是人们耳熟能详的。这些已经具有故事原型的视觉对象,在视觉空间的塑造上很容易引导受众联想到整个故事情节。当然,在对故事情节的还原上,也要选择那些“孕育着”过去和未来时向的场景。

公共交通场所作为一个城市中人流量最大的空间形态,在传播天府文化精神的过程中发挥了巨大作用。因此,人们有必要利用这一空间形式,将视觉叙述融入其中。地铁站就是很好的例证。成都地铁“高升桥”站因靠近三国文化圣地——成都武侯祠博物馆,因此,该站点的装潢设计均依照三国历史文化中的经典典故来打造。“三顾茅庐”这一典故就被展示在站内的墙壁之上。通过画面人物手中的羽扇,人们很容易联想到诸葛亮。以此类推,他旁边的三个人物身上都呈现出特有的气质元素,张飞的络腮胡,关羽的长胡子,以及刘备的儒生扮相等。然而,这四个人物形象并不是被生硬地刻画在墙面上,供人们联想,而是围站在诸葛亮手中展开的一幅画卷旁,每个人若有所思,又在相互交谈。整个画面就被定格在这一瞬间。按照视觉叙述的定义,人物需表现出在时间中的行为,而这个视觉图像恰好就是对“刘关张”三人与诸葛亮会面时场景的再现。

当然,这类通过大众耳熟能详的历史文化故事来彰显天府文化的视觉叙述形式,对受众的知识储备有所要求。而且,往往需要借助文字作为伴随文本,对整个视觉符号表意方向进行锚定。所谓的“伴随文本”,指伴随着符号文本一道发送给接收者的附加因素,并积极参与文本意义的构成,严重地影响意义解释^[6]。正如与上述四个人物形象同时出现在墙上的,还有“三顾茅庐”这几个大字,它们作为图像文本的伴随文本参与到文本表意建构之中,并引导受众对符号形成一定合理的解释。

4.2 静态天府元素的动态之变

天府文化中特有的文化元素,如熊猫、川菜等,难以将其与特定的故事情节相联系。然而这并不影响经过人们的精心设计,能够使这些静态的天府元素“动起来”。具体而言,就是将“人物”以动态行为的方式进行呈现,并与周围环境融为一体,从而形成一种视觉空间上的互动。

成都太古里作为成都商业活力的中心,天府文

化元素在此出现,为快速的商业节奏注入了一丝闲适的风格。“爬墙熊猫”这一公共视觉雕塑艺术的出现恰恰是对这种新时代天府文化样貌的呈现。

美国著名雕塑家劳伦斯·阿金特(Lawrence Argent)设计的名为“我在这里(I Am Here)”的熊猫雕塑已经成为指代成都IFS国际金融中心的特殊符号。熊猫作为四川特有的生物,自古以来便是人们认识成都的一张名片。如果将没有任何动作表现的熊猫雕塑摆放在公共场所,它只能是一个静态的城市装饰物。然而,一旦将熊猫雕塑与其所在的环境融为一体,或者说使雕塑本身也成为环境的一部分,那么熊猫就“动起来了”,就像成都太古里的“爬墙熊猫”一样。熊猫本来是不能爬墙的,更不要说在高楼林立的市中心,然而,在这里阿金特却赋予了熊猫拟人的特质,使其以憨态可掬的动画形象展现在人们面前。

4.3 受众互动下的视觉叙述

对于“天府文化故事的视觉表现”和“静态天府元素的动态之变”这两类视觉叙述方式而言,视觉符号本身是静止的,只是因为它可以使受众产生一种动态的联想,从而产生叙述所必需的情节性。既然视觉叙述是与“人物”及“人物的行为”相关联的符号表意形式,那么,只要我们尝试引入动态的人物形象,视觉符号也可以成为视觉叙述。

成都众多具有文化底蕴的旅游景点都是天府文化的聚集地,如杜甫草堂、武侯祠、望江楼等。通常情况下,这些景点都是供游客欣赏驻足的空间形态,游客与景点之间具有严格的界限。然而,一旦游客成为景点的一部分,参与到景点的建构之中,则视觉空间就具有“人物”。例如,随着当下年轻人对古风汉服的热爱,越来越多的人穿着古代的服饰到这些蕴含天府文化的景点进行拍照打卡。这样一来,游客本身就进入到景观空间之中,成为景观中流动的人物形象。这样一来,如此画面因为有了穿着汉服的人的加入,而使得静态的景点在受众的互动之下成为了新的视觉叙述文本。

4.4 数字媒介下的动态图像叙述

以上三种视觉叙述形态都是针对受众如何从具体静态的物理空间符号文本中,感知到动态的情节叙述。对于动态图像而言,叙述时间是附加在视觉文本被展示的过程之中的,因此,视觉叙述也自然而然在时间中被讲述和理解出来。

随着数字化多元媒介的发展,天府文化新的表现方式也在应运而生。公共空间领域中,数字荧屏的

出现,提供了更为直观讲述天府故事的平台。此外,数字网络的公共空间也成为天府文化生根发芽的另一个虚拟场域。数字流媒体形式的出现,以及与城市文化相关的短视频的出现,加速了天府文化在手机自媒体上的传播速度,也让成都这座千年古城,成为新晋的“网红”新城。

例如,2022年春节,被LED屏包裹的成都双子塔就上演了精彩的熊猫灯光秀。远远看去,几只憨态可掬的熊猫穿着不同服饰,扭动着自己的腰身,为大家呈现出一场精彩的热舞表演。天府文化中的熊猫元素,在数字媒介的影响下更加鲜活。除了具有代表性的天府文化元素被新时代注入了数字的生命和活力之外,天府文化故事也早已被改编为一个个精彩的视频故事,以动态图像的形式在城市中大大小小的屏幕上传播。

5 结语

随着“图像转向”的出现和视觉文化的发展,“读图”已经成为人们日常生活中的常态。天府文化拥有丰富和深厚历史文化底蕴,是一个与时代共生发展充满生命活力的文化形态。因此,如何理解天府文化在视觉文化时代的表现,成为时代所赋予的新要求。视觉叙述作为一条符号形式路径,已成为当下人们重新认识和理解天府文化新的方式之一。反过来,视觉叙述的发展也会为天府文化注入新的意义表现。

参考文献

- [1] 何一民.天府文化特色研究[C]//成都市地方志编纂委员会办公室.志苑集林:2021年卷.成都:成都市地方志编纂委员会办公室,2021:7-28.
- [2] 成都市发改委.成都市第十七届人民代表大会第五次会议关于成都市国民经济和社会发展第十四个五年规划和二〇三五远景目标纲要的决议[EB/OL].(2021-03-22)[2022-06-01].<http://gk.chengdu.gov.cn/govInfoPub/detailaction?id=2876436&tn=2>.
- [3] 赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013.
- [4] (荷)米克·巴尔.叙述学:叙事理论导论[M].谭君强,译.北京:北京师范大学出版社,2015.
- [5] (德)莱辛.拉奥孔[M].朱光潜,译.北京:商务印书馆,2016.
- [6] 赵毅衡.符号学:原理与推演[M].南京:南京大学出版社,2016.