

图托邦：视觉图像的崛起^①

贾 佳

摘 要：“图托邦”这一概念早已被学者提出，然而并没有受到学界应有的重视。随着视觉图像渗透到我们生活的方方面面，“读图时代”的到来已经成为不争的事实。在“图像风暴”中，人类已有的认知传统受到冲击，对视觉的极度依赖促使我们建构出了一个真实与虚幻共存、向往与批判融合的世界——图托邦。它是视觉图像崛起下的一种新的社会形态，这种异化的文化形态在颠覆我们对视觉传统认知的同时，也扩展了人类新的意识空间。

关键词：图托邦 视觉图像 图像时代

Pictopia: The Rise of Visual Images

Jia Jia

Abstract: “Pictopia” was put forward by scholars long ago, however, the value of the concept has been underestimated. As visual image penetrate every aspect of our lives, the arrival of the image era has become an indisputable fact. In the “storm of images”, our existing cognitive traditions have been shaken. Extreme dependence on visual perception has prompted us to construct a world where the real coexists with the virtual and yearning blends with criticizing, which is called pictopia. It is a new social form that emerges with the rise of visual image. This

^① 本文是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”（项目批准号：QN2020210087）的阶段成果。

kind of alienated cultural form not only subverts our traditional cognitive pattern of visual perception, but also expands the sphere of human consciousness.

Keywords: pictopia; visual images; the image era

从“语言转向”到“叙述转向”，再到“图像转向”，人类的认知方式几经变更。视觉图像也从语言文字的注脚，一跃成为表意舞台上的主角，其背后所映射的是人们看待和理解世界方式的改变。几个世纪以来，逻格斯中心主义占据在意义建构的金字塔顶端，与抽象思想关系最为密切的语言文字则毋庸置疑地成为最受追捧的意义载体。尽管早期的结构主义者尝试瓦解意义中心的逻格斯形式，但仍然无法完全抛弃语言建构的逻辑。21 世纪以降，这一趋势随着图像的崛起发生了改变，结构主义者们的诉求在视觉图像时代得以实现。

从莫尔（St. Thomas More）的“乌托邦”（utopia），到福柯（Michel Foucault）的“异托邦”（heterotopia），以及随着互联网而兴起的“伊托邦”（e-topia），这些对空间意识的建构无外乎是基于视觉化呈现的一种想象。随着 21 世纪技术革新和媒介多元化趋势的出现，语言文字作为表意媒介的主体地位受到了日益崛起的图像的威胁。它将人类的一切，例如记忆、情感、身份、文化、认同等个人化模块交织起来，从而建构一个相对稳定的认知客体。不得不承认，视觉图像从某种程度上撼动了语言所建构的线性逻辑认知，而重新模拟了一种新的社会模式——“图托邦”（pictopia）。

一、“图托邦”之前

香港城市大学 W. 杨（W. Yang）教授于 2004 年最早提出“图托邦”这一概念，简而言之，它是一个智能交互系统。杨教授设想通过这样一个系统或界面将虚拟网络与生活现实联系起来，并利用视觉图像将这一联系实践化。通过“图托邦”我们能够将虚拟网络世界的活动与现实生活空间一一对应，从而实现对现实的补充延伸，获得一种新的“混合现实”（a mixed reality）（Yang, 2004, p. 1001）。手机等屏显智能化媒体终端的出现，早已实现了“图托邦”交互系统所设想的效果。尽管此时的“图托邦”还仅仅是对网络虚拟世界的指涉，但是不可否认它通过视觉共相还原的空间环境与现实世界产生了联系。从这一层次来看，“图托邦”也是时代赋予现实的一种可能存在的新的社会模式。

本文研究的出发点源自杨教授的“图托邦”概念，却不止于网络空间对现实世界的图像化还原，而是尝试将人类符号意义的出发点锚定于当下“图像时代”现实给予人类的一种新的生存体验。“图托邦”概念的出现符合时代发展趋势，与此同时也不能忽略它身上自带的历史文化遗产。“托邦”一族的伴随着人类对自我生存处境的不断反思而发现。因而，如果要深刻剖析“图托邦”，我们有必要从与其相关的诸多“托邦”入手。

简而言之，我们对所知世界的认识可以有三个角度：现存世界，比现存世界好的世界，以及比现存世界差的世界。这便有了对“乌托邦”和“恶托邦”（dystopia）的想象。众所周知，“乌托邦”最早是由莫尔在16世纪早期的一部同名著作中提出来的概念，用以描绘一个远离尘世的岛国人群的生存模式，其最大的特点是在现世中尚未实现的财产共有制度。莫尔的乌托邦传统并非无源之水，从中或多或少可以窥见古希腊先哲的影子。柏拉图的“洞穴”和“亚特兰蒂斯”作为乌托邦的原型，呈现了早期人类对现实的反思，以及对建构理想世界的渴望。莫尔之后诞生了以圣西门（Claude-Henri de Rouvroy）、欧文（Robert Owen）、傅立叶（Charles Fourier）为代表的空想社会主义者，但“乌托邦”与“空想”“幻象”之间的对等关系，直到恩格斯和马克思之后才在西方世界中正式确立。

诚然，在现实世界中我们总要直面社会的缺陷，但并不代表理论逻辑下所期盼的世界都是美好的“乌托邦”，与此相反，“恶托邦”便是“乌托邦”在另一层面的延伸，是人类否定思维的表现。该词最早出现于1868年英国哲学家约翰·斯图亚特·米尔（John Stuart Mill）的一次国会演讲中（裘禾敏，2011，p. 94）。20世纪美国技术哲学家芬伯格（Andrew Feenberg）从技术进步的角度认为，传统技术哲学的两分式主张，尤其是海德格尔（Martin Heidegger）等对技术社会丧失了信心的恶托邦式的推测，并不完全适合当下的技术时代。

尽管“乌托邦”和“恶托邦”并不是现实的真实在场，但二者都是基于现实世界原型所建构出的“托邦”世界。与此相对，“在一切文化或文明中，有一些真实而有效的场所却是非场所（contre-emplacements）的，或者说，是在真实场所中被有效实现了的乌托邦，福柯称之为‘异托邦’”（尚杰，2005，p. 21）。20世纪70年代随着“空间转向”的兴起，福柯将“异托邦”作为重要的空间理论抛出，他确信“我们处在这么一刻，其中由时间发展出来的世界经验，远少于联系着不同点与点的混乱网络所形成的世界经验”（2001，p. 18）。相比“乌托邦”和“恶托邦”对现实世界的悬置，“异托邦”

则大胆地指出真实空间中所存在的被杂糅在一起的不同空间，例如福柯作为例证的镜子、花园、舞台等。“异托邦”对既存世界并没有情感上的好恶，而是借助想象建构的空间地理事实。

从20世纪末以来，信息技术的革新已经渗透到人类生活的方方面面，并深刻地改变了我们已有的生活、生产方式和文化组织形式，人与人、人与环境都呈现出一种新的存在模式，米切尔（W. J. T. Mitchell）将其称为“伊托邦”。他坦言，“以网络为媒介、属于数字电子时代的新型大都市将会历久不衰”（2001，p. 1）。如果说对于“异托邦”而言真实存在的地理空间是承载其异质性的基础，那么“伊托邦”则存在于虚拟网络中，并对现实的城市空间进行映射。

从“乌托邦”到“恶托邦”，再到“异托邦”和“伊托邦”，经过对诸多“托邦”的梳理，可知“托邦”是对特定社会模式的一种统称，源自“乌托邦”一词的创造。后来者或多或少都具有“乌托邦”的影子，从情感取向而言，“恶托邦”是“乌托邦”的对立面，对未来抱有危机意识；而“异托邦”和“伊托邦”则相对中立，没有突出的情感冲突。可以说，“乌托邦”的“图托邦式的想象”是付诸文字的，通过语言赋象在意识中建构可能的美好世界，如莫尔在《乌托邦》中描绘了阿莫罗特城，“城镇四周建有又高又厚的围墙，城墙上有许多塔和堡垒，还有一条又宽又深的干渠围绕城镇的三边，渠内铺有厚厚的荆棘，在城镇的第四边上是河流而不是干渠。街道便于所有的车辆行驶，且不受风沙侵袭。……他们的门都由两叶组成，既容易被打开，又能自动合上”（2016，p. 38）。“乌托邦”的这种描述是纯粹想象性的，“异托邦”则落地于现实存在，“伊托邦”更是把现实与想象结合，通过视觉等感官在虚拟空间中创建了现实空间路径，实践了麦克卢汉（Marshall McLuhan）所谓“媒介即人的延伸”之论。

在某种程度上，“图托邦”具有“乌托邦”对可能世界的想象，同时也具有视觉图像爆炸所带来的对技术主义的反思。“图托邦”并不是凭空架构出的无根世界，而是特有的视觉媒介形式建构了不同的“异托邦”空间，例如充满童话色彩的迪士尼乐园，还原了游戏场景的真人CS基地，以及近年来出现的虚拟博物馆，它们作为“图托邦”的一面，也是对真实的人所经验的空间环境的描摹。至于“伊托邦”，它从理论和实践上为“图托邦”的实现打开了可能性基础。

从上述分析可见，“图托邦”不完全是当下的产物，而是蕴含了人们对社会模式的诸多历史性想象。它将想象的可能世界合理化实现，却没有脱离现

实空间，而是延伸视觉的感知渠道，这其中，信息技术成为主要前提。简而言之，在“图托邦”中我们可以看到“乌托邦”“恶托邦”想象世界的影子，然而它必然根植于“异托邦”式的现实，并通过“伊托邦”的信息技术作用于视觉实践，建构出一个实在而非虚幻的世界。

二、“图托邦”从何而来

“图托邦”是图像时代发展的一种新趋势，多元化媒介以及无所不在的网络空间为丰富物质世界以及开拓人类虚拟空间提供了可能。但“图托邦”的产生并不仅仅是科学技术进步所赋予的可能性，同时也具有特有的哲学基础和文化经济基础。

（一）“图托邦”时代

“图托邦”，从字面意义而言，是以图像进行表意的一种社会模式，这似乎应当是人类没有语言文字时就已存在的表意方式，但前文明时期的图像表意并没有深刻地改变人类的认知模式，仅为语言文字出现之前的一种替代性选择，一旦语言文字承担了表意的主要功能，由于文字的符号表意较为准确，图像自然退居为次要的注脚。然而，随着媒介技术对视觉文本的多元化呈现形式的革新，曾为文字附庸的图像的表意地位得到了提升，成为当下表意的重要渠道。

在当下的“图托邦”时代，视觉感知并不仅仅停留于意义交流本身，也不从属于某种特定人群的执念，而是广泛的感知主体的生存体验，是从形式和内在意义上都进入社会关系的一种手段。正如费斯克（John Fiske）对大众文化的评价，它是“一种将自己嵌入总的社会秩序的手段，一种控制个人的眼下的个别社会关系的手段”（2001，p. 38）。前文明时期对图像表意的运用并不是一种嵌入社群意识的手段，很大程度上是一种不自觉的表意交流选择。20世纪60年代以来，随着影视技术的发展以及21世纪网络等电子大众传媒的出现，图像叙述不止于个人化的书写，而是渗透到政治、经济、文化、日常娱乐之中。从某种程度上说，不再是我们创造视觉图像，而是视觉图像创造了我们。

（二）技术支持

第二次工业革命后，电力的解放为现代科技产品的出现提供了动力，社会对视觉化表现的诉求催生了诸多视觉商品。对此，弗莱博格（Anne

Friberg)进行了细致的描写：“19世纪，各种各样的器械拓展了‘视觉的领域’，并将视觉经验变成商品。由于印刷物的广泛传播，新的报刊形式出现了；由于平版印刷术的引进，道密尔和戈兰德维尔等人的漫画开始萌芽；由于摄影术的推广，公共和家庭的记录方式都被改变。电报、电话和电力加速了交流和沟通，铁路和蒸汽机车改变了距离的概念，而新的视觉文化——摄影术、广告和橱窗——重塑着人们的记忆与经验。不管是‘视觉的狂热’还是‘景象的堆积’，日常生活已经被‘社会的影像增殖’改变了。”（2003，pp. 327—328）

媒介技术和信息网络解放了视觉叙述对物理媒介的依托，空间和时间也不再是束缚视觉体验的物质载体，信息在任何时间、任何场所都可以以视觉图像的感知形式存在。例如，像日本歌姬初音未来这类二维世界中的动漫人物，通过全息投影技术，一跃成为生活世界中的舞台偶像，掀起的演唱会热潮不亚于任何一个流量明星。VR博物馆真正实现了历史与空间的融合，参观者可以足不出户而进入时间的长河，沉浸式地感知历史遗迹。无所不在的互联网与移动客户端的结合，消除了社交中时间距离和空间距离建构的阻隔。与此同时，虚拟线上社交也呈现出替代传统社交的趋势。米切尔意识到人类社交场所的场合更迭是逐渐从“水井”到管道供水出现后的“市场”，再到新时代兴起的数字网络，这一过程打破了原有的城市组织结构，公共社交也在其中被逐渐边缘化（2001，pp. 2—3）。当然，米切尔对人类社交生活的论断是基于空间场所的存在，他忽略了数字时代事实上并没有消除人们的公共社交，反而开拓出了一种新的社交模式——线上社交。线上社交和传统的线下社交相比，没有了时空的束缚，交流更为灵活，然而它同样需要建立在一种被感知的空间状态之中，这种感知状态很大程度上离不开视觉图像的建构。线上社交场所并不是凭空而生，它需要依附于一个虚拟的“房间”，在这个“房间”中交流主体可以对“房间”进行装饰，还可以对自己的虚拟身份进行装扮，例如社交软件中的头像选择。社交主体的虚拟身份在数字化视觉呈现中被塑造出来，参与到社交网络之中。因此，与其说我们生活在一个“伊托邦”的世界之中，不如说是生活在一个“图托邦”的世界之中更为具体。

（三）视觉消费的推动

在技术的推动下，视觉感官似乎找到了最为契合的宣泄渠道，视觉消费也逐渐成为人们建构“图托邦”最为直接的方式。这种消费模式已经成为一种消费意识形态，通过生活中目之所及的屏幕重复植入人们的意识之中，强

化出一种新的社会符码。依照鲍德里亚 (Jean Baudrillard) 在《消费社会》中的逻辑,“我们生活在物的时代:我是说,我们根据它们的节奏和不断替代的现实而生活着。在以往的所有文明中,能够在一代一代人之后存在下来的是物,是经久不衰的工具或建筑物,而今天,看到物的产生、完善与消亡的却是我们自己”(2014, p. 2)。在这个时代,物的更迭已经消耗了它的“光晕”,人作为“官能性”的存在已经不再完全是创造物的主体,反而被生产出的客体包围,人在物欲丛林中已经迷失,所见的也仅仅是商品的“华丽外观和展示性景观存在”(张一兵, 2018, p. 23)。

对此,德波 (Guy Debord) 则进一步明确了现代消费的主要渠道是视觉宴享。他犀利地指出,“这就是商品的拜物教原理,即通过‘可感觉而又超感觉的物’而进行的社会统治。这种统治绝对只能在景观中实现,在景观中,感性世界已经被人们选择的凌驾于世界之上的图像所代替,与此同时,这些图像又迫使人们承认它们是极佳的感性”(2017, p. 19)。视觉图像用它具有“热度”的呈现方式,满足了人们日益增长的视觉欲望,感性上升的同时,理性本有的空间被压缩,反过来进一步推动我们将视觉消费发挥到极致。

(四)“视觉转向”的哲学理论支撑

如果说技术主义的崛起为“图托邦”的建构提供了物质框架,视觉消费的兴盛则从社会转型的角度解释了“图托邦”的兴起,“图托邦”形成的深层次思想根源则需要追溯到20世纪开始的“视觉转向”哲学。

对时间线性逻辑的关注是西方哲学的传统,这与崇尚理性和整一性的学术研究氛围不无关系。即便是对倾向于空间诉求的视觉化研究而言,时间概念也是学术界讨论的重点。在此,我们并不否认时间线索在人类理解和考察社会问题时所起到的重要作用,以及它在建构理性认知和把握人类意识规律中的效力。然而,理论也需要跟随时代变化,当“空间转向”“视觉转向”逐渐成为当下文化表意的大趋势时,“去时间化”便成为20世纪学术界的一股新的热潮。

语言由于具有对时间的完美的驾驭能力,自然而然被筛选为理解和分析表意研究的理想工具。然而,20世纪初从“语言学转向”溢出的“形式论研究”却开启了人们对符号表意的重新发现。从语言意识形态模式到图像意识形态模式的转变,从根本上看即为人们思维方式的变化——从语言主导的线性思维方式转换为图像主导的空间化的思维方式。

“视觉转向”理论最早可追溯到20世纪30年代海德格尔的《世界图像的

时代》（“The Era of World Image”，1938）一文。他在其中明确提到“从本质上看来，世界图像并非意指一幅关于世界的图像，而是指世界被把握为图像了”（2018，p. 98）。海德格尔这里所强调的是，只有被人把握到存在者的“表象状态”（Vorgestelltheit），才能证明存在者的存在。“存在者在被表象状态中成为存在着的，这一事实使存在者进入其中的时代，成为与前面的时代相区别的一个新时代”（2018，p. 98）。依照他的标准，这种“被表象的状态”并不属于古希腊，“希腊人作为存在者的觉知者而存在，因为在希腊，世界不可能成为图像”（2018，pp. 99—100）。“知觉”也并不是对象性的认知，而是一种抽象的“思”（denken）。海德格尔看到的新时代是“存在者被表象”，是一种通过图像化被感知到的直观世界，而不是被“知觉”到的。从这个维度来看，海德格尔对柏拉图的观点又进行了绝对的肯定，认为“在柏拉图那里，存在者之存在状态被规定为外观，这乃是世界必然成为图像的前提条件，这个前提条件远远地预先呈报出来，早已间接地在遮蔽领域中起着决定作用”（2018，p. 100）。在海德格尔所处的时期，人们已经认识到了“表象”（vor-stellen）的力量，“当且仅当真理已然转变为表象的确定性之际，我们才达到了作为研究的科学”（2018，p. 95）。虽然海德格尔意识到了“图像表象”对科学研究的重要性，但真正从技术主义的科学立场考量视觉图像的崛起还要等到 21 世纪。

20 世纪末，视觉文化语境使得米切尔开始重新考量人类的表意模式，米切尔提出“图像转向”理论后进一步掀起了学术界对视觉图像研究的热情。至此，我们可以看到“视觉转向”作为人文学科研究的新趋势进入高潮阶段；21 世纪随着网络和新媒体的出现，研究者提出了各种跨学科尝试，其中奥利弗·格劳（Oliver Grau）将虚拟现实看作人类与图像之间的一种核心关系；杰森·杰拉德（Jason Jerald）提出了以人为中心的沉浸式交互设计，进一步展现了视觉图像对拓展人类未来生活空间所产生的深刻影响。

此处讨论的“图托邦”并不源于人们对视觉图像的偏执，它的出现具有历史和时代因素。如上所论，尽管图像在符号表意中的功用早已被人们察觉，但理性主义的传统以及落后的媒介技术让语言文字被长久奉为圭臬，进入 20 世纪以后，人们才开始从哲学和实践上重新发现图像的魅力。从 20 世纪末到现在，随着互联网、媒介多元化、数字化、虚拟现实等新技术的革新，建构“图托邦”世界的基石也越发稳固，加之人们物质消费和精神消费双重诉求的激增，被视觉化感知的图像意识以指数级增长充斥我们的生活。从某种程度上可以说，我们也成为图像世界的一部分，当图像不再是被创造、被观看的

客体时，“图托邦”来临了。

三、“图托邦”的表现特征

我们生活在一个“图托邦”的世界。它不是“乌托邦”的绝对空想，也不完全是“异托邦”的空间区隔，更不是“恶托邦”的悲观推想，抑或“伊托邦”的虚拟现实。“图托邦”已经根植于现实，而现实很大程度上也是以视觉图像的形式被把握的，人本来是建构图像的主体，却也开始沦为被审视的客体，“看”与“被看”的界限在“图托邦”世界中模糊了。不得不承认，意义边界的丧失给我们理解自己和认知世界造成了一定困难，只有认识“图托邦”，我们才能更好地生活在“图托邦”世界中。

简而言之，所谓的“图托邦”就是一种执着于视觉图像表意的新的社会模式。它的主要表现特征有：1) 视觉叙述取代语言叙述，成为当下主要的叙述方式；2) 从主动看到被动看，“看”与“被看”界限消解；3) 具有“异化性”。

（一）视觉叙述为主导叙述模式

语一图关系的争论由来已久，在媒介技术、数字化网络大行其道的今日，语言和图像这对孪生兄弟呈现出了不一样的表现特征，也为我们重新思考二者的对话，重新考量符号表意提出了新问题。

不可否认，语言在符号表意中的突出地位是毋庸置疑的，它相比图像表意更加具体且清晰，然而当下通过刺激视觉感官来实践表意的视觉文本越来越多，视觉叙述的流行就足以证明视觉图像相比语言具有更加强大的功能。“因为视觉信息与视觉愉快乃是人的内在需求，对图像的视觉感受与外在世界的直觉感受在本质上是一致的，虽然语言较为高级也无法代替。”（邹广胜，2013，p. 182）

但是，人类的感知能力还有很多种类，为什么不是“声托邦”或是“感托邦”，而是“图托邦”？相比对声音和触觉的感知，对视觉图像的感知有怎样的优越性？从心理和生理角度而言，人们青睐视觉符号具有天然的合理性。根据科学实验，“人体中超过70%的感觉接收器集中在眼睛上”（莱斯特，2003，p. 18），视觉相比其他感觉渠道更为灵敏。

亚里士多德在《形而上学》（*Metaphysics*）开篇中，明确指出视觉作为最主要的感官在人类知识获取中的重大作用：“求知是人类的本性。我们乐于使用我们的感觉就是一个说明；即使并无实用，人们总爱好感觉，而在诸感

觉中，尤重视觉。无论我们将有所作为，或者是无所作为，较之其他感觉，我们都特爱观看。理由是：能使我们认知事物，并显明事物之间的许多差别，此于五官之中，以得于视觉者为多。”（1959，p. 1）然而长期以来，哲学家们囿于视觉作为感官因而不值得理论关注的倾向，认为它与肉体之间的距离远远小于抽象理念与后者的距离，因此低估了视觉应有的地位。

我们对符号表意的了解总是执着于表意过程和表意结果，而对于接收者对符号渠道的感知与表意之间的关系稍有忽略。事实上，即使对外延意义一致的符号，人们在不同感知状态下的理解也有不同。其中，我们更倾向于将表意注意力放置于视觉感知之上，而不是置于语言文字或声音等。这就像在河面上行驶的船只，前方分出几条水道，船只自然会驶入更加宽阔平坦的那条水道，而曲折、闭塞的水道则很少有船只驶入。这只船就是意义之船，而不同的水道则为符号表意的渠道，意义之船更容易进入视觉图像的水道中，一旦进入该水道，其他表意渠道则很难对表意产生影响。“视觉之所以优于所有其他感官，就因为单独运用它时，它也能为我们认识视觉提供最大量的信息”（考斯梅尔，2001，p. 14），尤其是在视觉图景泛滥的“图托邦”世界，意义渠道被视觉叙述占领，挤压了其他表意模式。

（二）“看”与“被看”界限消解

意义的获得和表意符号被解释的过程，就是意义流动的过程。中国符号学者赵毅衡将这个意义流动的过程称为“认知差”（cognition gap），即主体在面对被认识的事物时，自身感觉处于“认知低位”或“认知高位”时，而主动采取获取意义或传送意义的行为（赵毅衡，2017，p. 189）。认知差的存在使我们长期生活于一个意义获取和意义表达的世界中，这似乎很好理解，但对于“图托邦”的视觉受众而言，意义的主动获取却增添了被动观看的意味；意识主体的意义表达倾向也在“图托邦”语境中被模糊，视觉图景的交互体验感让表达认知差中主体“看”与“被看”之间的界限消失。

符号文本的视觉化呈现形式，是迎合当下视觉图像表意的重要体现，作为获义主体，理论上我们的意识对意义的捕捉应当是主动的。然而，在“图托邦”中，世界图式化的叙述方式让意识在处理目之所及的视觉文本时，陷入一种无所适从的境地，意义的锚定点被图景幻象淹没了。作为普通人，我们很难不被这个浪潮影响，因此，“看”这一动作本有的主动获义性在“图托邦”世界转变为一种被动行为，我们每日所“看”的，不再是我们本心所想“看到”的。大数据环境下，自己早已不再完全属于本身，任何个人化的选择

都会被“监控”：如果一个人喜欢浏览体育短视频，网页就会自动推送类似链接，不自觉中人从主动看转变为了被动看。

传统的视觉叙述文本，如绘画、雕塑、建筑、电影等，其符号的建构者都可以对自己的创造拥有绝对的话语权。“图托邦”中的视觉表现形式则弱化了视觉文本构建者的话语权，主体同时也可以作为图像世界的客体，即使只有一部手机，我们也可以成为自媒体平台佼佼者，人人在观看他人的“节目”时，也都可以成为被人观看的“主播”。传统的视觉叙述文本的神圣性和严肃性在“图托邦”中被消解了。

（三）“图托邦”的视觉异化

如果只是将“图托邦”社会看作视觉图像在质和量上的增多则未免太过简单。一方面，我们承认“图托邦”带来了更加丰富的生活图景，将现实生活的范畴扩展到虚拟世界之中，并将二者完美地融合起来。另一方面，我们的剖析并非始于先在的批判立场，但不能否认“图托邦”的某些表现，以异化的形态颠覆了我们对视觉的传统认知。

首先，视觉文本作为表意符号，应当对符号的对象或解释项有所指示，但是生活在“图托邦”世界的我们面对视觉图像时，专注的不再是所见图像背后的符号意义，而是流连于“看”这一行为本身。电视、网络等媒体将海量的视频、图片等视觉文本抛给受众，受众则如养殖场中的动物一样，只要有食物投放就会将其吃掉，他们将绝大多数的时间消耗在浏览视频、图片等视觉文本上。这种被动看的结果就是，看什么不再重要，重要的是“看”这个行为。时间被视觉幻象占据着，看似充实的一天，除了“看”，却并没有产生什么实质性的意义交流。也正因如此，有的学者对图像时代的到来持怀疑和批判的态度。

其次，“图托邦”解放了诸感官之间的隔阂，肉体的欲望得到极大的释放。柏拉图在《论灵魂》（*On the Soul*）中分析了人类的五种外部感官，他认为相比听觉、嗅觉、味觉和触觉而言，视觉接受的信息在性质上更具优越性，因为它能够直接指向具有对象决定意义的“形式”，而不是“质料”，而且在产生感官经验上的幻觉的同时，视觉不会受那些折磨身体性感官的欲望的牵制（考斯梅尔，2001，p. 11）。这是传统西方哲学家对视觉优越性的认知。然而，在“图托邦”中，这个看似经典的论断却受到了冲击。视觉经验中，知觉对象与认知器官之间应有的距离被完全消除了，甚至可以通过视觉幻象跳过听觉、味觉、嗅觉、触觉等感官体验，直接进入感知本身。通过观

看“吃播”的吃饭场景，个体的视觉经验被极大地激发，催生了对味觉和食物的欲望，“吃播”的一度兴盛让我们认识到了视觉欲望对感官认知所产生的巨大影响。

再者，“图托邦”弱化了我们对于指示的理解程度。莱斯特在著作《视觉传播：形象载动信息》（*Visual Communication: Images with Messages*, 1997）中将视觉传播过程比作“圆圈舞”，即“了解的越多，感觉到的就越多；感觉到的越多，选择的就越多；选择的越多，理解的就越多；理解的越多，记住的就越多；记住的越多，学到的就越多；学到的越多，了解的就越多”（2003, p. 5）。在莱斯特看来，这个由赫胥黎（Aldous Huxley）开创的视觉理论符合人类的基本认知，然而，他这个理论是建立在信息较为闭塞，必须要我们主动去获取信息的时代。当我们不需要努力就被信息淹没的时候，选择的越多，反而理解的越少，因为绝大多数以图像形式呈现出的信息根本无法走进理解的范畴，更不必说能够记住的有多少了。

最后，可以说，“图托邦”所呈现的视觉图像的扩张、侵略和变动表现为类似詹姆逊（Fredric Jameson）的“超空间”（hyperspace）。所谓的“超空间”是詹姆逊通过分析建筑、绘画、电影等视觉表现发现的一种空间形式，它对空间距离的消解使人们丧失了应有的理解图像表意的能力。正如现代都市中举目可见的玻璃幕墙、墙壁上用以装饰的镜面、随处可见的屏幕等，视觉空间在不断的交叉重复中消磨掉了我们感官功能中对图式的把握能力。这样的视觉图景在让你“完全丧失了距离感知的同时，使你不再具有透视和感受事物的能力，由此便进入一种‘超空间’之中”（Jameson, 1991, p. 227）。视觉图像的包裹让我们失去了划分自身与周遭界限的能力，我们便也成为视觉图景的一部分。生活在其中，“超空间颠覆了传统的时空观，摒弃方位、距离、界限、时间等约束，人们无法辨识其中的差异，从而陷入迷茫和混乱之中”（郑佰青，2016, p. 94）。因而，视觉幻象通过利用人们的价值情感，改变了“眼见为实”的传统认知，在图托邦世界中与其说是了解“真相”，不如说是感知“后真相”（post-truth）。

结 语

存在的即是合理的。“图托邦”世界中的视觉图像以一种更加复杂的姿态重新定义着我们认识和理解世界的方式。这也赋予了“图托邦”在空间感知和视觉形式上不同于“乌托邦”“恶托邦”和“异托邦”的特质。短视频、直

播、VR技术、网络游戏、H5^①等视觉叙述形式的出现，真正让我们体会到了“读图时代”的来临。当视觉图像成为塑造人类生活的主导叙述手段时，生活在“图托邦”的我们更有必要转变思维，重新认识视觉图像。然而，我们在享受“图托邦”带来的视觉盛宴时，也需要运用批判的眼光，重新考量我们所处的时代。当视觉媒介逐渐成为人类意义获得渠道的主要方式时，人们对自我和世界的理解便进入一种非理性的极端状态。我们可能需要跳出“视觉轰炸”带来的形式上的满足，当“所见”已不再是认知“所是”时，“真相”在图托邦中则需要另类的解读。这或许可以成为视觉研究下个阶段的热点。

参考文献：

- 鲍德里亚，让（2014）. 消费社会（刘成富，等译）. 南京：南京大学出版社.
- 德波，居伊（2017）. 景观社会（张新木，译）. 南京：南京大学出版社.
- 费斯克，约翰（2001）. 解读大众文化（杨全强，译）. 南京：南京大学出版社.
- 弗莱伯格，安妮（2003）. 移动和虚拟的现代性凝视：流浪汉、流浪女. 载于罗岗，顾铮（主编）. 视觉文化读本. 桂林：广西师范大学出版社.
- 福柯，米切尔（2001）. 不同空间的正文与上下文. 载于包亚明（主编）. 后现代性与地理学的政治. 上海：上海教育出版社.
- 海德格尔，马丁（2018）. 世界图像的时代. 载于林中路（孙周兴，译）. 上海：上海译文出版社.
- 考斯梅尔，卡罗琳（2001）. 味觉：食物与哲学（吴琼，等译）. 北京：中国友谊出版公司.
- 莱斯特，保罗（2003）. 视觉传播：形象载动信息（霍文利，等译）. 北京：中国传媒大学出版社.
- 米切尔（2001）. 伊托邦：数字时代的城市生活（吴启迪，等译）. 上海：上海世纪出版集团.
- 莫尔，托马斯（2016）. 乌托邦（李灵燕，译）. 西安：西北大学出版社.
- 裘永敏（2011）. “乌托邦”及其衍生词汉译述评. 山东外语教学，4，93—96.
- 尚杰（2005）. 空间的哲学：福柯的“异托邦”概念. 同济大学学报（社会科学版），3，18—24.
- 亚里士多德（1959）. 形而上学（吴寿彭，译）. 北京：商务印书馆.
- 张一兵（2018）. 消费意识形态：符码操控中的真实之死——鲍德里亚的《消费社会》解读. 江汉论坛，09，23—29.
- 赵毅衡（2017）. 哲学符号学：意义世界的形成. 成都：四川大学出版社.

① H5 是 HTML5 的简称，是 HTML 的第五代版本，HTML 即“超文本标记语言”。

□ 探索与批评（第五辑）

郑佰青 (2016). 西方文论关键词: 空间. 外国文学, 1, 89—97.

邹广胜 (2013). 插图本中的图像叙事与语言叙事. 江海学刊, 1, 181—187+239.

Fecenberg, A. (1995). *Alternative Modernity: The Technical Turn in Philosophy and Social Theory*. Berkeley: University of California Press.

Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

Yang, W. (2004). Pictopia. *Proceedings of the 12th ACM International Conference on Multimedia, USA, 2004 ACM*, 1001—1002.

作者简介:

贾佳, 成都体育学院新闻与传播学院助教, 四川大学文学与新闻学院在读博士生, 四川大学符号学—传媒学研究所成员, 主要研究方向为符号学、视觉叙述。

Author:

Jia Jia, teaching assistant at School of Journalism and Communication, Chengdu Sport University, Ph. D. candidate of College of Literature and Journalism, Sichuan University, member of the ISMS research team. Her research fields mainly cover semiotics and narrative theory.

E-mail: jiaji@mail0318@163.com