

图像化时代网络小说的空间化分析

王妍

(安徽大学 文学院,安徽 合肥 230039)

[摘要] 网络媒介既为网络小说提供了传播的平台,其特点也影响了小说的创作与接受模式,造成网络小说中情节高速发展,时间随意切断和压缩,包含于漫画化的小说空间中。网络小说创作趋向图像化与空间化,并在一个想象的异度空间中对当代的现状加以选择性地呈现,并反过来刺激了这一现状中的当代逻辑,使受众在看似游戏轻松的接受状态中,潜在地接受了这些价值常常显得暧昧不清的意识形态。

[关键词] 图像化; 空间化; 异度空间; 甄嬛

[中图分类号] I206.7 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 1673-0755(2014)03-0115-04

将网络作为小说的承载平台,对于写手来说,极大地降低了将文字公布于众的门槛,且使把写文作为兴趣爱好成为一种广泛的可能;对于受众来说,则扩大了接触文字的门户,使阅读越来越成为休闲娱乐的绝佳选择。加之触屏智能手机的迅猛换代与推广,连接手机平台的网络小说甚至连最后的束缚——电脑及其所必须的硬件和空间条件都已突破,网络小说与智能手机的联姻让其仿佛插上一对翅膀,可以真正地做到将纸制媒介的轻便与网络新媒体的优势完美结合,网络小说越发自由与无所不能,它的兴盛之势随着地铁、公交、大街小巷中“低头族”的泛滥,已经昭然于世。人们谈论着网络小说里跌宕起伏的精彩情节,说着网络小说里机敏精辟的经典台词,网络小说成为人们打发各种无聊时间的休闲方式。然而,正如麦克卢汉所强调:“媒介即是讯息”,“任何媒介(即人的任何延伸)对个人和社会的任何影响,都是由于新的尺度产生的;我们的任何一种延伸(或曰任何一种新的技术),都要在我们的事务中引进一种新的尺度。”^[1]网络小说在成为人们休闲的一种选择时,也在一定程度上影响了人们的认识方式和生活方式,这些影响中甚至会暗藏着许多价值暧昧不清的因素。

一 网络小说的图像化创作与接受

网络小说的发表平台——网络,不仅仅只是意味着一个新兴特殊的载体,形式对内容具有重要的反作用,网络这个平台对小说具极大的影响,不论是

小说的创作还是接受,都带有网络媒介的深刻烙印。

(一) 网络小说创作与接受的高速化

网络媒体信息的迅捷与海量等特点,作用于发表其中的小说文本,同样也具有创作速度快、数量泛滥的特点。网络小说中固然也存在经过精雕细琢的优秀文本,甚至只是纸制文本更换了一个载体而已,然而大量的网络小说依然属于海量、飞速创作的娱乐式文本。人们对网络小说的欣赏方式,也多为一目十行,或者只看对话,抽取主要情节,为了适应这种快速阅读模式,网络小说追求情节跌宕起伏,网络小说连载过程中,为了吸引和保持小说的人气,往往一日一更新,甚至一日数更新,这样,每天每次更新的字数就会受到影响,并且要求在有限的字数内迅速完成情节的发展,写手来不及细细雕琢文本,读者也不要求自己细品文本,“网络作品(无论是文字的还是多媒体的)与印刷品文学的根本区别,主要表现为淡化了欣赏时的审美体验,拒绝了艺术欣赏中最宝贵的‘品味’通道,抽空了感美、品美、悟美的艺术心智基础。”^[2]表面上看,网络小说的风靡,在当今这个“图像时代”背景下,扩大了文字阅读的影响,然而,“快速阅读”和“信息填鸭”的阅读和创作模式,反而成为新媒介下图像化文本的佐证。网络小说创作呈现高速化,写手往往来不及对一个人物、情节、场景多作停留,直观感性且富有动感的语言符号连接在一起。网络小说的语言简洁且往往是提示性的描写,对故事情节以浅显易懂的方式大致呈现后,便要转入下一个情节的描述,仿佛电影蒙太奇似

的拼贴效果,从一个画面跳到另一个画面,为读者呈现一个又一个具有画面感的故事。

(二)网络小说创作与接受的图像化

受众对网络小说的接受是浅显粗泛的,情节的好看有趣成为吸引人眼球唯一标准。小说注重情节创作,似乎与亚里士多德在《诗学》中关于悲剧艺术最重要的是“情节”的观点,以及莱辛在《拉奥孔》中认为诗歌理应模仿“行动”的观点相一致。然而,与网络时代信息高速发展相适应,网络小说情节的发展速度是亚里士多德和莱辛所始料不及的。为了迎合受众的喜好,网络小说的创作只注重故事,相比于注重对人物细致的刻画以及内心世界的挖掘的传统文学创作追求,网络小说不愿意花大量篇幅去细细雕琢一个或几个人物形象,人物的描写往往用简单的白描手法一笔带过,人物是为了新鲜精彩的情节而服务的,网络小说中即便是偶尔有人物刻画或景色等相对静态的描写,受众也大多会直接跳过,眼睛压根不会在这些不影响情节发展的描写上多做停留。“在数字化媒体的强势推动下,‘读图’‘读屏’的浅显悦意胜于识文读书的深思苦虑,直观遮蔽沉思,快感冲击美感,大众文化符号趋于图像叙事已是不争的事实。”^{[3]322}网络小说不是简单注重情节,而是注重情节的高速发展,人物对话占据了主要部分,原本漫长的故事时间被压缩在极短的文本时间内,被压缩了的文本时间推动形成饱满快速发展的情节,满足了受众对文字直观性接受的要求,“人们试图在文字阅读和图像景观之间找到共鸣结合点的显著意图,以救助不断萎缩的文字阅读市场。”^{[3]323}一个个情节如同电影画面一般,接连不断地在人们眼前闪现,使阅读网络小说具有类似于观影般的读图效果。网络写手们“以笔做镜头进行场景的组接、时间的跳跃、视角的转换,以实现叙述的张力,动态而立体。”^[4]正如著名网络写手“安妮宝贝”的小说语言,多是将情节压缩成简洁短句,并以句号相接,小说《莲花》中,主人公概括自己的生活:“劳碌工作。平淡生活。直到失去这一切。”以句号相接的短句使得语言显得具有跳跃性,并以此提示性地描写故事情节,具有感性直观的整体感。网络写手们只是构架故事,文字之后不去做过多深入挖掘与思考,网络小说中如同画一般,整体而直接地将故事摆在读者眼前,呈现出一个想像的世界。

二 图像化网络小说内在的空间化特点

(一)图像化创作背后的空间化

网络小说的人物和行动是时刻处于变化之中

的,这不同于一般文学作品中作者将情节的发展控制在平缓流动之中,让小说中的人物有足够的时间完成形象的刻画,同时也让读者有足够的时间观照并思考。而“读屏”时代,网络小说的受众大多主动或被动地随着情节的发展而迅速翻动网页,如同本雅明所描述的电影观看过程,画面不断展现,“观赏者很难对电影画面进行思索,当他意欲进行这种思索时,银幕画面就已变掉了……基于此,就产生了电影的惊颤效果。”^[5]网络小说创作与接受趋向图像化,写手有时甚至有意识地借鉴模仿图像来进行小说创作。

一位网名为“乔克天使”,已出版过多部作品的网络写手,便是以作为“最早也是最成功地把漫画分镜头手法融合到小说里的作家”为特色^[6],其小说中具有明显的漫画分镜以及蒙太奇痕迹,往往一个场景的动作还未结束,便转而去描写同一个时间中发生于另一个场景的情节,造成强烈的现场感。小说的时间和情节可以随意被打破然后拼贴,以此追求画面感和代入感,读其小说仿佛以全景视角观看四格漫画或身处网络游戏中,可以随时变换场景,不受一般小说情节按时间逐渐向前推进的约束,小说中的情节动作带着日式动漫的华丽特点,瞬间闪现或消失,变化多姿,万花筒般让受众应接不暇。小说的情节不仅发展迅速,甚至还能随意切断,小说时间被大大压缩,包含于同样像蒙太奇一般被分离打碎后拼贴在一起的漫画般的空间中。“网络作品提供给人们的只是在时间上分离的阅读经验,”这种经验的全部目的是休闲和游戏,其意义多在于阅读过程之中,“网络作品……失去的不仅是膜拜价值,更有历史意识和时间记忆……将历史感的时间转换成了‘在场’的空间,将有深度价值的时间转换成了浅表化展示的空间,把心灵记忆的时间转换成为即时游戏的空间,最终一切都被空间化了。”^[2]网络小说图像化创作与接受,表现为网络小说内在的空间化趋势。

(二)创作空间化的接受效果

网络小说受其传播的媒介——互联网影响,使文字的创作与接受明显地图像化、空间化了,同时满足了受众在接受文字时能够产生读图式的娱乐感,甚至比直接观看影像更容易产生快感。网络小说一方面向“图像景观”靠拢,一方面,文字毕竟区别于图像,它仍旧需要读者在阅读过程中添加一些自己的想象,“叙事小说传统上要求读者从语言所提供的提示中建立想象的空间,与更为直接的视觉媒介如电影相比,具有优势。”^{[7]189}例如人物的外貌、场景

等等,这些在小说中被以白描式的描写手法数笔带过的过程中,简短的描写既不需要受众耗费过多的时间停留于此,却也多多少少让受众的想象参与其中,这种想象的参与虽然不多,但足够发挥受众的能动性,在阅读文字时产生大于观影时的代入感。

网络小说与受众的距离介于一般文学小说和纯图像电影之间。一方面,文学小说需要读者与其拉开一定的审美距离,以利于理性反思的参与,而这种反思距离在网络小说中则不是必要的因素。“网络作品对文字书写的淡化和对图像感觉的强化,抽空了艺术审美体验的心智基础。”^[2]另一方面,网络小说的文字形式使其不同于电影的观赏效果,“在电影中,视觉形象的即刻性和直接性本身对构建活动的注意力可能是一种分散”^{[7]189},而“这种活动”在文字想象活动中是至关重要的。这种“适中”的距离,更有利于受众代入并参与网络小说,受众的想像力既不会像看电影时那样被不断闪现的画面分散,从而完全被画面拖拽着前进;又不会如读纯文学小说一样,与文本拉开距离,并以此反思真实生活。网络小说在“表现人与现实之间的审美关系之外,还需要表现人与虚拟真实之间的审美关系,因为‘虚拟’已经成了‘现实’的一部分,‘虚拟真实’成了‘真实’的存在。”^[8]网络小说创造了一个与“现实”及“虚拟真实”的双重审美关系,“虚拟”与“真实”在网络小说及受众的头脑想像中实现了接轨,受众在小说中如玩游戏一般扮演自己喜欢的角色,且无需过多思考,充分享受休闲的快感。

三 想象的异度空间下意识形态的潜在渗透

在对网络小说的这种特殊的图像化、空间化接受距离中,主体想象发挥着如游戏一般舒服轻松的作用,与此同时,这种程度的想象使受众以一种更为舒服游戏的态度,心甘情愿地被小说高速的情节向前推动,并在脑中配合着情节的发展,调动想象构造着小说中极具画面感的空间,小说的时间被打碎并压缩,揉进了这个仿图像的想象空间中,正如海德格尔所说:“空间包含了被压缩的时间。这就是空间的目的之所在。”^{[9]275}快速前进以及被压缩的时间,创造了一个陌生而又熟悉的空间,对于这个通过压缩体验及反思时间而创造的空间,受众往往来不及思考便加以接受了。

与传统的文学作品致力于模仿现实相对应,在讯息瞬息万变的当代,普通人的生活被包围在纷繁复杂的信息中,惊奇感随之逐渐降低,而网络小说如同日益加大剂量的成瘾药品,越发追求新奇感,以求

能刺激受众的眼球。一方面,网络小说的想象空间固然天马行空无拘无束,但仍以当代的某些现实为依据,即便是如同奇幻网游或架空历史类网络小说,其中人物对待事物的思维逻辑与情感逻辑仍然是属于当代的,是为受众所熟悉的反映,如此才能让受众产生代入感。然而,网络小说中,“分离的空间的形象特别强烈,它们被以蒙太奇和拼贴画的方式相互重叠”,正如电影式的处理手段一样,“我们所看到的正是一种经过选择的景象。”^{[9]396-397}网络小说反映了当代快节奏的信息时代下的现状,与此同时,其中“经过选择的景象”又反过来刺激或夸大了这一现状。另一方面,受众接受过程中,因抱着休闲游戏的态度而不加以反思,因此很容易便接受了这种现状,并认为其是合理的。

曾极聚人气的电视剧《甄嬛传》,是根据网名为流潋紫的写手所著的网络小说《后宫》改编,小说故事一波三折,主人公的经历大起大落,饱满而发展快速的情节极大地满足了受众的阅读快感。小说虽然是以一个架空历史为背景,并注明本故事纯属虚构,然而主人公甄嬛的命运牵动了无数人的心弦,其所处于险恶深宫之中,起初对自身命运无法把握,受尽磨难,这些能够引起受众尤其是女性受众源于对自身悲悯而发的同情,因此,甄嬛后来转变为一个心狠手辣的政治老手,将所有对手全部置于死地这样的情节发展,也就在受众的同情中变得合理了。如果甄嬛的故事设置在当代,可能因为距离过于接近,而让受众无法顺利地接受并讨厌这样一个可能存在于自己身边的邪恶角色,而被设置在架空历史中的故事,由于小说空间的虚设,在这种安全距离下,受众很容易接受了这种情节。网络小说“既是疏离读者、观众的方式,也是使其习惯于那种疏离状况的方式。可以说,这样的小说从非理想的状态创造出了临时的理想状态。”^{[7]137}

小说空间虽然是想象的异度空间,但其中的逻辑却是当代的。对甄嬛的具有恶的奋斗史的肯定,不能不说表明了受众的一种潜在意识,在当今这个信息化时代中,生活节奏迅猛且充满了不可知,今天风光人前,明天可能身败名裂倾家荡产,其竞争险恶比起古代深宫有过之而无不及,因此采取一些非常手段是情有可原的,“网络文学不是通过粉饰现实,而是通过生产幻象来建构现实,通过锁定欲望并引导人们如何去欲望,来替代已经失效的精英文学实现其意识形态功能。”^[11]《甄嬛传》的广为接受,一方面的确形象生动地反映了当代社会竞争激烈化这一现实,从而在观众心中引起广泛共鸣;另一方面,

也暗中在观众大脑里强化了这种竞争模式以及如何追求自我欲望的最大化实现,甚至默许可以为此不择手段。因此,有人开始津津有味地从商场、职场、社会学、政治学等角度分析《甄嬛传》,甚至将甄嬛作为在人物关系网中一步步往上爬的模范而学习。

因此,生活显得越来越戏剧化,现实已经开始追赶小说,网络小说中“经过选择”呈现于受众眼前,并刺激推动的当代逻辑,“使其所增加的可能世界作为占主导地位的当代状况——尤其是数字化经验出现所带来的情况——真实表现变得更似有理。”^{[7]187-188}网络小说所描述的都市空间或异度空间,承载着写手们天马行空的想象的同时,也是当代社会快节奏下,人与人的关系越发冷漠,并越来越多地围绕着利益得失而构建,明里暗里竞争残酷。网络小说“不仅使当代技术的被疏离的状况变得熟悉,变得可以接受,而且也像为它辩护的理论那样,对自身所造成的习惯的陌生性进行反思。”^{[7]187-188}受众潜在地欣然接受了这种现状,并使之合理化。

四 结语

网络小说情节精彩、描写通俗,广受各个教育层次的受众所喜爱。它的广泛传播,正源于它的获得渠道便利,阅读过程轻松简单,然而,看似简单的过程中却常常会显得不那么单纯。虽然受众口口声声称自己阅读网络小说“just for fun”,但仍潜在地从网络小说中接受了很多显得不那么“fun”的逻辑。

[参考文献]

- [1] [加]埃里克·麦克卢汉,[加]弗兰克·泰格龙. 麦克卢汉精粹[M]. 何道宽,译. 南京:南京大学出版社,2000:226.
- [2] 欧阳友权. 网络文学的后现代文化逻辑[J]. 三峡大学学报:人文社会科学版,2004(3):21-26,47.
- [3] 欧阳友权. 数字媒介下的文艺转型[M]. 北京:中国社会科学出版社,2011.
- [4] 刘巍. 安妮宝贝的“图像化”之路[J]. 文艺争鸣,2011(17):145-148.
- [5] [德]瓦尔特·本雅明. 摄影小史、机械复制时代的艺术作品[M]. 王才勇,译. 南京:江苏人民出版社,2006:93-94.
- [6] 参见百度百科词条“乔克天使”[EB/OL]. [2014-02-03] http://baike.baidu.com/link?url=nCgILvE8VOhGFBjz-Vvc8QGA1wXqG7DvM5LA19K6mcUydOwAdjTOU13gQ4keV1uGils_ewqIjKhTpJknErRTaq.
- [7] [英]史蒂文·康纳. 后现代主义文化——当代理论导引[M]. 严忠志,译. 北京:商务印书馆,2002.
- [8] 欧阳友权. 网络文学的虚拟真实[J]. 中南大学学报:社会科学版,2006(2):242-246.
- [9] 转引自[美]戴维·哈维. 后现代的状况——对文化变迁之缘起的探究[M]. 阎嘉,译. 北京:商务印书馆,2003:275.
- [10] 邵燕君. 在“异托邦”里建构“个人另类选择”幻象空间——网络文学的意识形态功能之一种[J]. 文艺研究,2012(4):16-25.

Spatialization Analysis of Network Novels In Visualized Age

WANG Yan

(Anhui University, Hefei 230039, China)

Abstract: Internet medium provides a communication platform for network novels. Its characteristics affect the modes of creation and acceptance of network novels, which causes the plot a rapid development and the time to be cut or compressed at will, leading to an animated space of novel. Visualization and spatialization of time have become the trends of network novels. The authors present current situations selectively in their imaginary spaces. However, the new creation mode could stimulate the current logic of these situations conversely, which makes readers accept the ideology in a seemingly relaxed state. And in most cases, the value of the ideology is ambiguous.

Key words: visualization; spatialization; the other space; The Legend of Zhen Huan