

# 视觉语法视角下的多模态意义建构

## ——以《隐秘的角落》的片头为例

徐利岩

陕西师范大学外国语学院, 中国·陕西 西安 710000

**【摘要】**信息传播的多样化使多模态话语分析受到学术界越来越多的关注, 如何使各个符号系统协同合作, 有效传递信息是多模态领域的研究热点。电视剧片头是一种典型的多模态语篇, 具有较高的研究价值, 本文以 Kress 和 Van Leeuwen 的视觉语法为理论基础, 选取《隐秘的角落》片头中 4 个典型镜头作为语料进行多模态话语分析, 挖掘片头的深层含义, 证明多模态在意义建构中的重要作用。

**【关键词】**多模态意义建构; 视觉语法; 电视剧片头; 《隐秘的角落》

### 1 引言

多模态研究最早从国外兴起, R. Barthes (1977) 最先在他的论文 Image-Music-Text 中探讨了图像和语言之间的关系, 认为图像和文字说明是有关联的; 在韩礼德系统功能语言学理论的基础上, O' Toole (1994) 从系统的分层概念角度分析了视觉图像, 认为视觉图像具有代表性功能、模态功能和组成功能; 1996 年 Kress 和 van Leeuwen (1996, 2006) 共同出版了 Reading Images: The Grammar of Visual Design 一书, 并基于韩礼德的社会符号学理论, 建立了视觉语法理论框架来分析视觉语篇的交际意义; 随着研究的进一步深入, O' Halloran、Royce 等学者对电影话语分析、中间互补理论等方面进行了进一步的探索。

国内的学者李战子 (2003) 在《多模式话语的社会符号学分析》一文中, 首次将 Kress & van Leeuwen 的分析框架引入中国, 引发国内对多模态话语分析的关注与探讨。胡壮麟 (2007) 探讨了社会符号学研究中的多模态化; 朱永生 (2007) 论述了多模态话语分析的理论基础与研究方法; 冯德正 (2015) 系统的介绍了《解读视觉叙事》一书对视觉语法理论的创新与发展, 分析阐释了视觉叙事中人际意义、概念意义与组篇意义的多模态建构。

总体来说, 国内外学者对多模态话语分析理论都进行了深度的研究和拓展, 有了大量的研究成果, 但是少有学者对影视剧片头的创作进行多模态分析。信息化时代的快速发展为多模态理论的应用提供了平台, 电影海报、公益广告、电视剧片头都离不开精良的制作, 而是否能够有效利用各种符号资源来建构意义是语篇交际成功、具有吸引力的关键。

《隐秘的角落》是今夏最火爆的网剧之一, 该剧一播出就引发全网热议, 除了新鲜的题材和演员精湛的演技, 其片头制作也十分精良, 动画幽深又迷幻, 似乎暗藏着许多线索, 配上诡异的音乐, 让人直呼压抑却又不舍得快进。因此, 本文基于 Kress 和 Van Leeuwen 的视觉语法理论对该剧片头进行分析解读, 探讨视觉模式是如何构建语篇意义的。

### 2 理论框架

多模态话语分析理论认为语言是社会符号, 除语言之外的其他非语言符号也是意义表达的源泉, 它突破了传统话语分析孤立研究语言文字本身的局限性, 把对话语的研究扩展到了除语言之外的图像、颜色、字体等其他意义表达的模态符号, 运用至少两种符号系统, 关注多种模态符号在话语中所起地作用。

多模态话语分析基于韩礼德的社会符号学理论, Kress 和 van Leeuwen (1996) 建立了视觉语法理论框架来分析视觉语篇的交际意义。他们认为, 作为另一种符号系统, 可以用韩礼德分析语言的社会符号性来分析图像, 因此, 他们根据语言的三大元功能: 概念功能、人际功能、语篇功能提出了对应的视觉模式的三种意义:

再现意义、互动意义和构图意义。

再现意义表示了图像中人物、事件及环境之间的交际关系, 是电视剧的整体内容的基本概括。根据图像的特点, van Leeuwen (2006) 将再现意义分为叙事和概念两大类, 有无矢量是区分叙事再现和概念再现的关键。

互动意义展现了观看者与图像内容之间的关系, 表明了观看者对事物表现的态度, 主要包括四个方面: 接触、距离、视点和情态。接触是指图像中的参与者与观看者是否直接对视, 当图像中参与者的目光直接指向观看者, 属于索取类, 反之则属于提供类; 距离反映了参与者之间的社会关系, 越是近景与观众的联系越紧密, Kress 和 van Leeuwen 认为距离的尺度共有六种有: 亲近距离、个人近距离 / 个人远距离、社会近距离 / 社会远距离和公共距离; 视点分为仰视、俯视和平视, 不同的角度表现了图像中人物的不同社会关系; 图像的真实度往往通过情态来体现, 图像的色彩, 细节、深度等都决定了情态的高低。

构图意义主要有三种资源: 信息值、取景和显著性。信息值的体现是通过元素在构图中的位置决定的, 上方与下方、左边与右边、中间与边缘都具有不同的信息值; 取景可以通过线条或者框架的分割或连接来实现; 而显著性可以通过图像中不同元素的颜色、大小、位置等来体现。

### 3 多模态话语分析

本文选取片头动画中 4 个典型镜头作为语料进行分析解读, 着重从再现意义、互动意义和构图意义进行分析解读。

#### 3.1 再现意义

有无矢量是区分叙事再现和概念再现的关键, 显然, 在示例的四张图中, 每幅动画中小人的目光方向均形成了斜线, 构成了矢量, 属于叙事再现中的及物反应过程。

在图 1 中, 两个白色的动画小人面部朝下, 坠落在地, 似乎是被人从高处推下来, 而这个过程被旁边门后的三个白色小人看在眼里, 三个目击者小人的目光形成了矢量, 趴在地上的两个人是动作的对象, 这就形成了一个从目光到人物的反应过程, 根据电视剧后面的剧情我们可以得知, 这一幕是指代着《隐秘的角落》中入赘女婿张东升在爬到六峰山顶时将岳父岳母推下山, 而这一幕凑巧被同时在六峰山游玩的三个主人公朱朝阳、严良和普普所带的相机偶然记录下来的犯罪过程, 这一情节是推动剧情发展的原因, 同时也将主人公们的命运牢牢的绑在了一起。

在图 2 至图 4 中, 三个白色小人一直在逃跑, 但是却从来没有离开大黑人的视线, 三个小人是动作的对象, 大黑人的目光形成了矢量, 由此我们可以知道, 在整部剧中, 三个小人对应的主人公一直与犯罪分子张东升斗智斗勇, 其实他们的所做作为一直没有逃掉张东升的眼睛, 也暗示了他们的命运。



图1



图2



图3

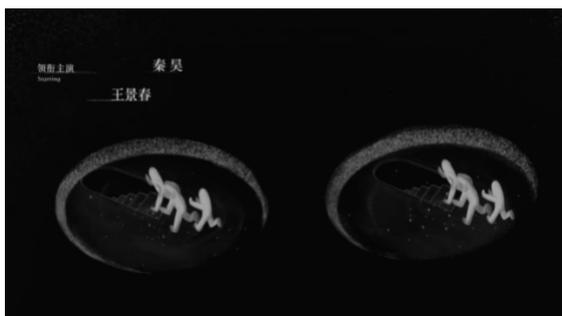


图4

### 3.2 互动意义

(1)接触:在示例的四张图中,图像中的人和观看者均没有直接的目光交流,人物之间也只是单向的视线,这传递给观众一个信息,在暗中的任何行为其实都被看在了眼中,也契合了本剧犯罪的题材。

(2)距离:在片头中出现的图像,我们可以看到所有动画人物的躯干,属于公共距离。这样可以使观众处在一个“上帝视角”,全程追寻主人公们的一举一动,让观众似乎成为本剧所有事件的目击人,探寻案件背后的真相,引发观众的好奇心和参与感。

(3)视点:如图2,远处的大黑人在甬道的另一头俯视着

奔跑中的三个小人;图3中,三个小人自认为安全的藏在柱子后面,大黑人越过了建筑物在背后俯视着他们;图4中的两个黑色椭圆,正是大黑人也就是对应主人公张东升的眼镜片,逃跑中的三个小人同样出现在大黑人俯视的目光中。对于三个孩子来说,他们的力量很渺小,处于弱势的一方,在与高智商的犯罪分子张东升斗智斗勇的过程中自以为万无一失,却始终被他掌控在手心,让观众不仅为三个孩子捏了一把汗。

(4)情态:本剧中片头整体为黑白色调,却并不是低情态,以动画形式呈现的片头中暗含了许多剧中的情节和线索,用简约的黑白色能更好地将观众的注意力吸引在片头的故事中,除此之外,本剧名为《隐秘的角落》,黑暗的背景更加贴合剧中阴暗、犯罪的主题。

### 3.3 构图意义

根据 Kress 和 van Leeuwen 的观点,构图意义主要有三种资源:信息值、取景和显著性。

(1)信息值:在上面示例中的四张图以及片头其他的图像中我们可以看到,画面中的小人们都分布在画面中间或中间偏下的位置,这符合了图像的构图意义,意味着传递给观众的信息是最重要、最核心的元素,剧情主要围绕着人物之间的关系展开,周围的场景只是辅助我们理解的边缘信息。

(2)取景:在图1中,门后的三个小人和趴在地上的人所在的框架是整个画面的核心,图二中观众也是最先注意到远处出口处的趴着的大黑人,同样,图4的两个椭圆形更是清晰的突出了镜片中的人物。

(3)显著性:在上面的图中,动画小人被放在了最突出的位置,小白人的颜色最为明显,大黑人的体积最为庞大,这都是在图像中最为显著也是最能引起人注意的,相比之下,画面中的山峰、建筑、甬道以及楼梯都是用隐隐约约的黑白暗影勾勒出来,既体现当时环境,又不会喧宾夺主,让观众能在细细品味中更好地了解片头传递的信息。

### 4 结论

本文从视觉语法视角出发,从图像的再现意义、互动意义和构图意义三个方面对电视剧《隐秘的角落》片头中的镜头进行了多模态话语分析,有助于进一步挖掘片头的深层含义,使电视剧整体内容更加丰富,环环相扣,生动的再现主题,激发观众的观看兴趣和好奇心,更好地进行意义的建构。

### 参考文献:

- [1] Halliday, M. A. K. 1985 An Introduction to Functional Grammar. London: Edward Arnold.
- [2] O' Toole's. The Language of Displayed Art [M]. Fairleigh-Dickenson University Press, 1994.
- [3] Kress, G. & van Leeuwen, T. Reading Images: the Grammar of Visual Design [M]. London: Routledge, 1996/2006.
- [4] 李战子. 多模式话语的社会符号学分析[J]. 外语研究, 2003 (05): 1-8+80.
- [5] 胡壮麟. 社会符号学研究中的多模态化[J]. 语言教学与研究, 2007 (01): 1-10.
- [6] 朱永生. 多模态话语分析的理论基础与研究方法[J]. 外语学刊, 2007 (05): 82-86.