

虚拟景观中神话资源转化研究

——以济南方特东方神画女娲补天项目为例

孙伟伟

(北京师范大学 文学院,北京 100875)

摘 要:虚拟景观是一种沉浸式体验景观,主要是指利用 VR、AR 等高科技展现图像,让人在当前的目标情境(由设计者营造)下感到愉悦和满足,而忘记真实世界情境的体验。当女娲补天神话以这种方式呈现时,便具有了故事实体化、内容拼合化、体验者角色化等传统神话不具备的特点。在虚拟景观中,神话完全以图像形式展出,神话资源的转化方式主要包括三个方面,即图像—图像的人物形象转化、文本—图像—新文本的图像叙事转化、单一—多重的图像功能转化。这三个方面都是传衍历史并结合现代需求而重塑的,其中的精神核心一直是被重点挖掘的对象,也是创造性转化成功之所在。

关键词:虚拟景观;女娲补天;神话资源;图像;转化

分类号:B932 **文献标识码:**A **文章编号:**1673—1395 (2020)05—0008—09

近年来,随着图像技术的不断发展,加之中华传统文化的复兴,神话可视化的现象越来越普遍,除了传统的绘画、雕塑等真实图像之外,虚拟景观也成为新时代神话呈现的重要方式。虚拟景观是由高科技图像制作的非现实景观,通常是一种沉浸式体验,其借助 VR、AR 等技术,使得人们与景观交融互动,仿佛置身其中。方特东方神画是由华强方特文化科技集团股份有限公司打造的系列主题乐园之一,是一座以中国传统民间文化为核心的高科技主题乐园,各地的东方神画从 2015 年开始逐年对外营业。整个园区有九州神韵、孟姜女、女娲补天、烈焰风云、千古蝶恋、决战金山寺、梨园游记、牛郎织女、雷峰塔等以传统民间文学为核心的体验项目,园区建设选取人们耳熟能详的神话传说,综合运用激光多媒体、立体特效、微缩实景、真人秀等表现手法,通过高科技创新技术,逼真、生动地展示了神话传说的魅力。其中女娲补天的体验项目便是一种虚拟景观,它利用现代沉浸式体验科技来呈现女娲补天的神话,让游客体验上古洪荒年代的場景,感受女娲补天的勇敢精神。本文将以此一个案为例,探讨虚拟景观中神

话资源转化的方式。

一、研究缘起与研究视角

自古以来,图像都是神话展现自身魅力的重要方式之一,神话图像应是神话研究中不可缺少的一部分,但长期以来似乎被学者所忽略,不过,综观国内外神话学术研究史,其中不乏对神话图像的研究。

20 世纪上半叶,国内学界对神话图像的研究集中于历史考证,主要是围绕考古图像,以考证其真相为目的,同时在研究方法上开始探讨神话与图像、民俗等的交叉研究,鲁迅、常任侠、闻一多、孙作云等都在这方面做出了重要探索,为后来神话图像研究奠定了基础。20 世纪下半叶,学者开始在历史考证的基础上,利用考古图像对神话进行溯源研究,进一步将考古资料、民族志资料、历史文献等相结合研究神话,如杨利慧的博士后出站报告《女娲溯源——女娲信仰起源地的再推测》。同时,巴莫曲布嫫注意到了神话在绘画中的使用,其《神图巫符与仪式象征——大凉山彝族毕摩宗教绘画中的神话原型》一文,较早从图像与仪式角度对少数民族神话进行研究。神话

收稿日期:2020-07-01

基金项目:国家社会科学基金重大项目“中国神话资源的创造性转化与当代神话学的体系建构”(18ZDA268)

作者简介:孙伟伟(1994—),女,山西运城人,博士研究生,主要从事民间文学、神话学研究。

图像也引起了国外学者的关注,苏联学者李福清、Э·М·杨申娜,日本学者谷野典之、林已奈夫,德国学者 K·芬斯特布施等,都对我国出土的伏羲女娲“人首蛇身”图像进行了论述,为神话图像研究提供了大量的参考资料。国外其他对神话图像的关注主要集中于各种神话手册的编纂,如英国学者 Robert Graves 编著的《神话学百科全书》(*Larousse Encyclopedia of Mythology*)、美国神话学家约瑟夫·坎贝尔(Joseph Campbell)的 *The Mythic Image*、戴维·利明(Darid Leeming)和埃德温·贝尔德(Edwin Belda)合著的《神话学》(*Mythology*)等,都是在神话手册中插入神话艺术作品,图像资料丰富,但并未有深入的学术探讨。

21 世纪以来,国内的神话图像研究受 20 世纪的影响,仍然有很大一部分继续关注考古图像,除此之外,神话学对神话图像的研究还集中于研究范式和理论、图像意义的阐释、图像与文本口头之间的关系、神话资源在当代的创造性转化几个方面,在这些方面做出探讨的学者主要有叶舒宪、马昌仪、刘惠萍、杨利慧、王青、孟令法等。^[1]

目前关于神话图像的研究多数是从考古图像出发,但随着图像技术的发展,图像越来越多地进入人们的视野,神话被图像所展示已经是时代发展的潮流,学界近些年提倡民俗学、民间文学“朝向当下”的

转向,研究者也开始注意到神话在当代图像中的转化。杨利慧最先关注到电子媒介和遗产旅游中神话的利用,不断深入研究,提出了“神话主义”的概念。神话主义是指 20 世纪后半叶以来,由于现代文化产业和电子媒介技术的广泛影响而产生的对神话的挪用和重新建构,神话被从其原本生存的社区日常生活的语境移入新的语境中,为不同的观众而展现,并被赋予了新的功能和意义。^[2]当代虚拟景观中神话图像对神话资源的利用,也是神话主义的表现之一。神话依托高新科技,被移入新的娱乐语境,为游客而展现,但目前从图像出发对神话主义进行的研究少之又少,对虚拟景观这种高科技图像中的神话主义的研究更是缺乏,其中神话转化的特点与转化方式需要我们做进一步的探索。

图像学是关于图像的学问,可以为我们研究神话图像提供新的视角和方法。20 世纪上半叶,科学意义上的图像学研究才真正开始,做出卓越贡献的有瓦尔堡、潘诺夫斯基、贡布里希、米歇尔等学者。瓦尔堡的门徒潘诺夫斯基将“瓦尔堡研究方法”发展为系统的图像学解释。真正开创了现代图像学研究,被称为“艺术史界的索绪尔”。他系统概括了图像学研究的基本方法,也即解读图像的三个层次:前图像志描述、图像志分析及图像学解释,见表 1^{[3](P13)}。

表 1 潘诺夫斯基图像学研究方法

解释的对象	解释的行为	解释的资质	解释的矫正原理(传统的历史)
I.第一性或自然主题——(A)事实性主题,(B)表现性主题——构成美术母题的世界	前图像志描述(和伪形式分析)	实际经验(对象、事件的熟悉)	风格史(洞察对象和事件在不同历史条件下被形式所表现的方式)
II.第二性或程式主题,构成图像故事和寓意的世界	图像志分析	原典知识(特定主题和概念的熟练)	类型史(洞察特定主题和概念在不同历史条件下被对象和事件所表现的方式)
III.内在意义和内容,构成“象征”价值的世界	图像学解释[深义的图像志解释(图像志的综合)]	综合直觉(对人类心灵的基本倾向的熟悉)但受到个人心理与“世界观”的限定	一般意义上的文化征象或象征的历史(洞察人类心灵的基本倾向在不同历史条件下被特定主题和概念所表现的方式)

前图像志描述是对图像的辨识,由艺术母题世界的自然题材组成,就作品本身的视觉品质,用文字来描述图像,这一阶段的解释基础是实际经验;图像志分析即根据传统知识分析、解释作品图像中的故事或寓言,由此进一步分析其中的情节或人物,这一阶段由图像故事和寓意世界的程式化题材构成,其解释基础是原典知识,解释的依据是类型史;图像学解释即发现图像的深层意义,它可以揭示一个国家、

一个时期的宗教信念和哲学主张的基本立场,由象征世界的内在意义组成,解释的依据是一般意义的文化象征史等。^{[3](P11)}潘诺夫斯基的图像学理论是针对古典艺术作品的图像进行解读,并未有对当下作品解释的个案,但其研究视角和方法可以为神话图像研究提供参考,笔者也试图从当下神话图像的表现形式、图像叙事以及图像功能三个方面对其转化进行研究。

本文的研究与神话主义研究一脉相承,将从图像学的视角出发,以方特“女娲补天”项目为个案,梳理虚拟景观中神话表达的特点,通过对比古代与该项目中的神话图像,探讨虚拟景观中神话资源的转化方式,并对神话资源的创造性转化作简要思考。

二、虚拟景观中神话表达的特点

当今社会已经进入了以图像为中心的时代,即所谓的“读图时代”。与传统手工绘制的图像不同,现代图像是指自1839年摄影术发明之后,人们利用物理、化学、电子等原理,用现代机械工具制作出来的技术性图像。^{[4](P34)}虚拟景观顾名思义是一种虚拟现实的景观,学界暂未对其具体的概念及定义进行描述,它实质上是一种沉浸式体验。沉浸式体验是近几年才出现的概念,主要是利用VR、AR等高科技展现图像,让人在当前的目标情境(由设计者营造)下感到愉悦和满足,而忘记真实世界情境的体验。^[5]沉浸式体验是技术性图像发展的重大突破,也是高科技与现代图像艺术完美结合的产物。

方特东方神画女娲补天项目的沉浸式体验设计通过场景营造,配合全息投影、VR、AR、轨道跟踪技术等科技手段,以贴合甚或超出游客生活体验的故事性的方式,以装置性空间、情境感音频视频、女娲神话故事等为输出途径,令游客全身心多感受地体验并沉浸于女娲补天的冒险之旅中,充分调动了游客的五感体验与认知体验。

因虚拟景观突出体验者身临其境的感觉,当女娲补天神话以这种方式呈现时,它便具有了以往神话故事表达所不具有的独特特征。

第一,故事实体化。虚拟景观中的女娲补天神话完全由图像来讲述,神话完全被图像化处理。另外,神话资源在虚拟景观中的转化也是一次故事性的实体化。在此,神话不仅仅是被讲述的故事,它已超越文本和口头,变成一个可以触碰的实体,体验者可以沉浸其中,亲身体验故事发生的过程。故事实体化的一个重要方式是通过图像来营造一种氛围,全方位的立体图像给体验者视觉上的真实性,使其仿佛置身于那个洪荒年代,再结合配音、轨道跟踪技术,让体验者为保护五彩石而奔走,听觉、触觉紧跟视觉,此时的女娲补天神话已经不是一个故事,而是一个时间空间都具备的真实场景,是一个综合性的实体。从实质上讲,整个体验过程仍是在讲女娲补天的故事,但通过一个空间化、真实化的实体来讲述,超越了简单的文本、口头讲述。

第二,内容拼合化。虚拟景观表达的并不是真实的世界,它通过放大、复制、扭转、叠加等方式,重新定义我们所生活的环境。^[6]当神话以这种方式呈现时,为适应其虚拟夸张的表达方式,原本的故事被拆解成各个元素,增添冒险内容,又重新组合成新故事。女娲补天的神话在这里被拆解成各个元素,如五彩石、共工与祝融战、不周山祭坛、巨鳌、黑龙等。为追求娱乐刺激,重新组合这些元素,将原本完整的神话故事转变为一个全新的游客历险故事,在冒险的同时,将勇敢的精神放大化,赋予了神话重要的教育意义。

第三,体验者角色化。沉浸式体验注重故事的真实营造,将游客变为故事中的一员是最有效的办法。女娲在补天过程中丢失了五彩石,让游客寻找并护送至不周山祭坛,将游客纳入整个神话故事中,明确了游客在故事中的重要地位,不仅增加了游客的参与感,也使游客获得了在现实生活中难以获得的自我认同感,同时增强了他们对神话的认知体验。体验者角色化带来的是神话叙事表达方式的彻底改变,人们已不是去读、去看、去听一个神话故事,而是已经成为神话故事中的一员,与其他角色一起构成神话。同时,体验者角色化也使得人们对神话的认知方式从原先的阅读习得变为虚拟现实的互动体验,从一对一变成了融入式接收,在体验的过程中重新认识女娲补天的神话。因体验者角色化,其表达中的角色互动性增强,游客可以与立体的女娲、共工、祝融等对话,也可以与共同保护五彩石的人对话,因而对神话的感官体验也从个人到集体,在同一时刻对同一神话产生共鸣,不只是精神上的共鸣,还是一种共同经历的共鸣,神话在此变为集体的共同记忆。

以上特点是传统神话表达所不具备的,在以高科技发展为核心的新时代,神话并未脱离潮流,而是紧跟时代,人们用全新的方式将它创造性地转化,但仔细研究会发现,创造性转化的关键词其实是传衍与重塑。沉浸式体验中的女娲神话与传统神话相比,似乎变得面目全非,但其图像的表现方式以及内核等实质上是与以往的神话一脉相承的。

三、虚拟景观中女娲神话资源的转化方式

神话图像不仅仅是文字的佐证,也是神话资源的重要部分,虚拟景观完全以图像来表达神话,并无多余的文字和口头讲述。神话被虚拟景观利用时充满了创造性,这种创造性并不是全新的,而是传衍与重塑交替融合产生的。其转化方式主要包括三个方

面,即图像—图像的人物形象转化、文本—图像—新文本的图像叙事转化、单一—多重的图像功能转化。

(一)图像—图像:人物形象的传衍与重塑

虚拟景观中神话资源最直接的转化方式是“图像—图像”模式,即从历史图像转化为当代图像,从历史文献记载的人物形象转变为当代人物形象。

女娲补天项目涉及的人物图像有女娲、共工、祝融、上古神龟和黑龙,皆是采用传统的图像方式结合现代元素设计而成,传衍与重塑交互,完成了现代性、创造性的转化。

其中,女娲娘娘(项目中的声音称谓)有人首蛇身像和人像两种图像,图 1 为进入山洞时的画面显示,随着体验开始,图像从图 1 变至图 2,图 3 是体验上半段的人首蛇身像。图 1 类似于远古岩画符号图像,其中的人首蛇身像便是女娲。她右手执规,被怪异神兽包围,从其形态看是源自于汉画像石中的女娲人首蛇身像,但汉画像石中女娲单独执规的图

像并不多见,其手执规的形象一般是与伏羲同时出现,或交尾或不交尾,见图 4。女娲单独出现的形象在山东孝堂山祠山墙的锐顶部分出现一处,虽与东山墙的伏羲隔空相对,但仍旧是一个画面中单独出现女娲执规的形象,见图 5,在画面的中上部有类似于图 1 的形象,虽下体弯曲的方向不一致,但上身部分大体一致,衣着及右手执规的形态相似。图 2 是由图 1 转换过来的,一个类似于现代女性的头像出现在同样的背景中,替代了之前复古的画面,女娲此时的全身形象见图 3,是典型的人首蛇身形象。这一转换在科技手段下完成,变成真实人物图像之后,女娲就变得鲜活起来,可以与游客对话,向游客分配保护五彩石的任务。图 1 和图 3 是历史图像的重新使用,采用了“人首蛇身”这一经典形象,这是对以往图像的传衍;图 1 向图 2 转化,是历史向现代的转变,也是由静态图像向动态图像的转变,且转变过来的形象为现代女性,是对女娲形象的重塑。



图 1 方特女娲岩画图像^①

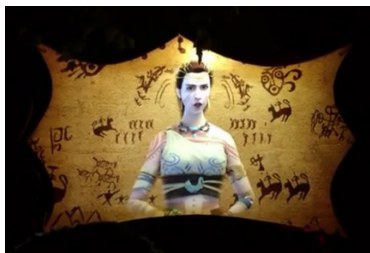


图 2 方特女娲人首形象^①

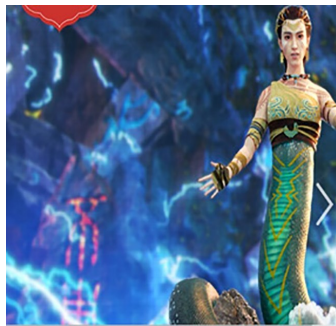


图 3 方特女娲人首蛇身形象^②



图 4 人首蛇身汉画像^③

① 图片来源:笔者拍摄于 2019 年 5 月 2 日。

② 图片来源:济南方特东方神画, <https://www.jinan.fangte.com/project.shtml>。

③ 左图为武梁祠屋顶画像后石室第四石,采自巫鸿《武梁祠——中国古代画像艺术的思想性》,三联书店 2006 年版,第 265 页。右图为安徽萧县出土的伏羲女娲汉画像石,采自朱存明《丑与怪——从史前艺术到汉画像中的怪异研究》,三联书店 2018 年版,第 272 页。



图 5 山东孝堂山祠女娲汉画像石^①

项目体验过程中的女娲图像经历了从人首蛇身向人身的转变,在历程开始与最后阶段均是人首蛇身像,而需要与共工、祝融及黑龙等打斗的时候变成了人身的形象,见图 6。左图为人首蛇身,人首完全采用现代的审美标准制作,以现代人的形象出现,配饰凸显原始风格;中图为蛇身变人身的过程,也是借助现代科技手段完成;右图为人身的女娲,类似于电子游戏中的人物,给人一种法力无边的感觉。整个女娲的形象除了人首蛇身是传统形象之外,其余都极具现代感,说明神话形象在流传之中不断结合时代而改变。

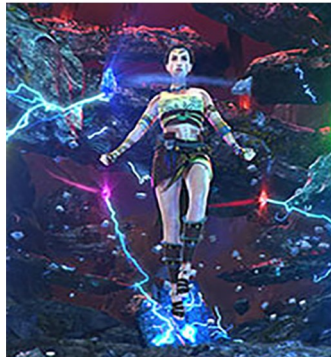
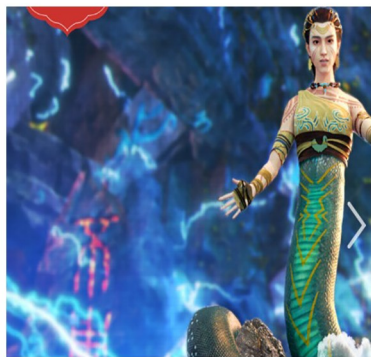


图 6 方特女娲形象变化过程

水神共工与火神祝融的图像见图 7 和图 8。图 7 为共工,是人身,其身体是蓝色的,并非《山海经》记载的“人面,蛇身,朱发”形象,但其头顶类似牛角的设计颇似远古的“戴午”。《论衡·讲瑞篇》记载,颛顼“戴角之相,犹戴午也”,戴午即头上戴有角状饰物,人本来是角,头上生角便有妖怪的含意。^{[6](P276)} 共工在这里头戴角许是用了这一传统,其

余形象的主体都是结合项目需要而重塑的。火神祝融的图像见图 8,这里用火的颜色红色来表示火神,与水神共工相比,火神祝融更偏向于人的形象,并未采用《山海经》“兽身人面,乘两龙”的记载,其须发花白,衣着原始,拥有发射火球的能力,这一形象完全是现代性的重塑。共工与祝融二者皆肌肉发达,身强有力,与女娲形成鲜明的视觉上的力量对比。

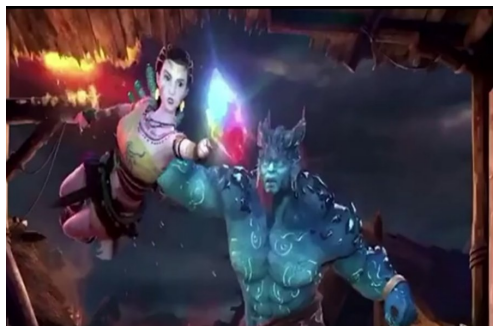


图 7 方特水神共工^②

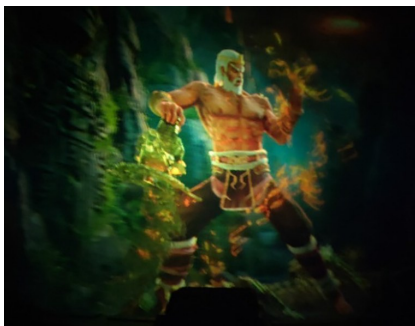


图 8 方特火神祝融^②

① 孝堂山祠山墙锐顶部分,西山墙上的女娲,采自巫鸿《武梁祠——中国古代画像艺术的思想性》,三联书店 2006 年版,第 133 页。

② 图片来源:济南方特东方神画, <https://www.jinan.fangte.com/project.shtml>。

上古神龟与黑龙的形象较为简单,皆是采用龟与龙的传统形象,见图9。巨龟身穿铠甲,更像是现代电子游戏中的形象;这里的黑龙则与传统的黑龙形象一脉相承,表面看并未有很大差异,但仔细观察

会发现,沉浸式体验中的黑龙完全像一条黑色的机器龙,是由机器关节组合而成的,充满科技感与现代感。这两个角色的形象仍旧是在传统形象的基础上结合现代元素完成了重塑。



图9 方特上古神龟与黑龙^①

以上图像传承了历史中的经典形象,人首蛇身、龙的样貌皆是传衍至今的形象,但所有的图像却又完全迎合现代审美,画面看起来极具当下感,这样便在传统的基础上完成了重塑。

(二)文本—图像—新文本:图像叙事的创造性转化

图像叙事的转化也是神话资源在虚拟景观中转化的方式之一,其中文本与图像互相转化,神话的各个历史文本先输入为图像,再通过图像输出一个与历史文本毫不相同的新文本,实质上是将神话故事解构又重构的过程,可以概括为“文本—图像—新文本”模式,图像在这里发挥的是媒介的作用。通过图像,我们可以对比前后神话叙事的不同以及转化的特点。

对图像进行文本解读是不易的,虚拟景观中的女娲补天神话属于系列图像叙事,图像所叙述的故事整体结构相较单一图像(如人物雕塑等)叙事更为完整。先来看看新文本。女娲补天项目是大型的现实混合项目,游客乘坐游览车在虚拟现实体验洪荒世界。该项目以游客协助女娲保护五彩石前往不周山祭坛去补天为主线索展开,游览车承载游客进入山洞,人首蛇身的女娲出现在游客面前,给游客分配任务:先去藏有五彩石的密室取回五彩石,再一路保护五彩石前往不周山祭坛。游客首先到达密室,在此领取五彩石,此时出现蓝色的怪兽状人物水神共工,与游客争抢五彩石,游客便逃出密室,前往水火神庙,在此又出现红色烈焰状人物火神祝融,与水

神共工争斗,并与游客抢夺五彩石。在之后的行程中,水神共工、火神祝融、女娲、游客围绕着五彩石不断争斗,在路途中经过山崖陡壁,面临上古神龟以及黑龙的阻碍,最后在女娲的帮助下,游客历经万险,打败共工、祝融,保护五彩石,获得胜利。女娲在不周山祭坛用五彩石将天补好,世界变得光彩亮丽,画面感也从洪荒世界的画面转入世外桃源般的画面,女娲在出口鼓励游客的勇敢精神,将游客送出画面,整个体验过程到此结束。

整个项目虽是以图像为主,没有任何文字表达,但其利用图像讲了一个女娲补天的神话,图像叙事的内容与我们熟知的神话相似却又不同。体验项目中出现的女娲、水神共工、火神祝融、上古神龟、黑龙、不周山、水火神庙等,这些神话元素来自传统的女娲补天神话,但却被完全解构又重新组构。与历史上的文本记载对比,我们可以发现该项目中图像叙事内容转化的一些特点。

第一,粘合多种神话文本。情节线索前半部分以唐司马贞《补史记·三皇本纪第二》所记载的女娲补天神话为底本,即:

特举女娲,以其功高而充三皇。……当其末年也,诸侯有共工氏任智刑以强,霸而不王,以水乘木,乃与祝融战,不胜而怒,乃头触不周山崩,天柱折,地维缺。女娲乃炼五色石以补天,断鳌足以立四极,聚芦灰以止滔水,以济冀州。于是地平天成,不改旧物。^②

文献中出现的共工与祝融战、不周山崩、女娲炼

① 图片来源:笔者拍摄于2019年5月2日。

② 司马贞:《史记索隐》,光绪十九年(1893)广雅书局刊本。

石补天等都出现在该项目的前半部分,但该文献并未提及黑龙,这又涉及到《淮南子》文本中的元素,《淮南子·览冥训》中女娲补天记载如下:

往古之时,四极废,九州裂;天不兼覆,地不周载;火熒炎而不灭,水浩洋而不息;猛兽食颛民,鸷鸟攫老弱。于是女娲炼五色石以补苍天,断鳌足以立四极,杀黑龙以济冀州,积芦灰以止淫水。苍天补,四极正;淫水涸,冀州平;狡虫死,颛民生。背方州,抱圆天……当此之时,禽兽蝮蛇,无不匿其爪牙,藏其螫毒,无有攫噬之心。^{[7](P65)}

项目后半部分出现的上古神龟即此处的鳌,斩黑龙的情节也出现于该文献记载中,且根据该项目的宣传页可知,其依据的神话底本为《淮南子·览冥训》,见图10,“四极废,九州裂”的说法,采用了《淮南子·览冥训》的原文。

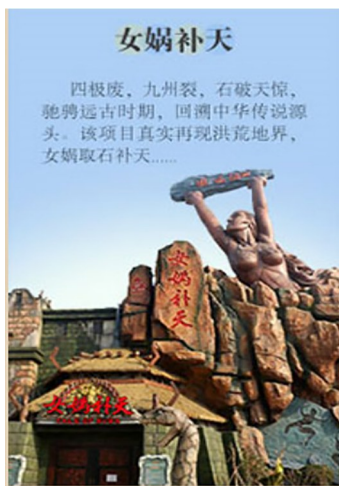


图10 方特女娲补天项目宣传页^①

第二,采用其他文献及惯常说法。该项目中的主要人物为水神共工、火神祝融,但以上女娲补天的文献记载中并未提及共工是水神,祝融是火神,而《山海经·海外南经》记载,“南方祝融,兽身人面,乘两龙”,郭璞注“火神也”,所以此处是受了《山海经》的影响。共工是水神并未见明确记载,但共工所做之事均与水有关,故一直有水神共工的说法。

第三,利用人物特点创造出新场景。水火神庙是女娲补天神话中不曾存在的地方,该体验项目利用水火之神大战的场景,设计了水火神庙。另外,不周山祭坛也未曾有记载,本项目将女娲补天的地点

设计为不周山祭坛,利用不周山的元素,在不破坏整个神话氛围的情况下加入了重新创造的成分。另外,为了强化冒险体验,各种悬崖峭壁、黑暗山洞等频频出现,这种场景在原神话故事中未曾出现,是为了满足游客寻求惊险刺激的需求而重新塑造的。

项目采用这三种综合的方法,将女娲神话拼凑成一幅完整的动态图像,令整个女娲补天的情节趋于完整。丰富的角色、不断的场景切换、完整的故事结构、惊险刺激的过程,这样的图像叙事迎合了沉浸式体验的基本特征,也重新打造了一个全新的女娲补天神话,而这个全新的神话故事我们又似曾相识,这便是传衍与重塑交互作用的结果。

与传统神话故事相比,沉浸式体验中图像叙事的神话故事传衍了传统神话中经典的母题,女娲用五彩石补天、共工与祝融战、斩黑龙等。这些母题是女娲神话的重要组成部分,足够经典,所以仍被沉浸式体验所采用;但是,传统的叙事结构不足以迎合现代消费者猎奇、探险、刺激的心理需求,故而又将消费者加入角色,增添冒险的内容,重塑了女娲补天的神话故事。

(三)单一—多重:图像功能的重塑

因时代不同,神话所起的作用也不尽相同,历朝历代用不同的图像来表述女娲神话,或祭祀或信仰(如武梁祠汉画像),抑或是表达民族精神等,图像本身就具有表达行为或情感的功能,女娲补天神话自古至今流传不断,其精神内涵是它不断传承的重要因素。

古代关于女娲神话的图像多以信仰功能为主,或为墓葬图像,或为寺庙塑像,较为单一,而当下虚拟景观中女娲神话图像却具有多重功能,它远远抛开了信仰祭祀,同时具备了娱乐、教育、政治、经济等功能。

开发商设计女娲补天的虚拟景观,增加刺激惊险的感官体验,迎合大众追求刺激的心理需求。方特主题公园又称主题乐园,本身便是以娱乐为主要功能的商业开发项目,游客穿梭于洪荒年代的虚拟真实场景并沉浸其中,跟随女娲娘娘一起保护五彩石,可以暂时抛开生活中的烦琐之事,体验世外场景,使心灵得到慰藉。

女娲补天神话作为传统文化复兴中的重要一员,肩负了传统教育的重要功能。方特东方神画女

^① 图片来源:济南方特东方神画, <https://www.jinan.fangte.com/project.shtml>。

娲补天的项目受众多为青少年,虽是以娱乐为目的,但无形中通过图像传输了我国古老的女娲补天的神话知识,让孩子们通过这样一种有趣的方式体验了古老神话的魅力,对女娲补天神话认知度提高。同时,图像中正反面人物形象的设计,帮助游客特别是青少年分清善恶,将女娲补天的大爱精神提到一定的高度,正如女娲补天项目的宣传标语所说:“你是想默默无闻,还是想成为英雄,准备好了吗?来吧,保护好它,跟随我穿越时空的界限,一起创造伟大的传说,成为真正的英雄”。这具有明显的教育意义,而这一切都是通过图像展现出来的。此时的图像已经变成了女娲补天神话本身,二者合二为一,共同具备了新的精神内涵和教育功能。利用神话资源来传达精神内涵,似乎一直都是神话的价值功能之所在,同一个神话在不同的时代背景下可以有不同的精神内涵,而当下这个时代需要勇敢担当、敢于冒险的精神,于是女娲神话资源也就迎合时代被赋予了这样的内涵。

另外,女娲神话图像具有重要的经济功能,这是历史图像所不具备的新功能。华强方特公司出于经济目的,将女娲补天神话应用于沉浸式体验,而其追求经济利益又是在政策的引导下展开的,于是,神话的经济功能与政治功能便交织于一起,变为新时代背景下的文化输出。

华强方特公司强调“匠心铸造文化精品,用心讲好中国故事”,还将主题乐园输出到伊朗和乌克兰等国家,开创了中国文化科技主题乐园“走出去”的先河。华强方特公司的企业核心文化及理念充满了政策导向意味,官方表达如下:

党的十八大报告提出,促进文化和科技融合,发展新型文化业态。“十三五”规划纲要明确“推动文化产业成为国民经济支柱性产业”的目标要求。作为中国文化科技领军企业,华强方特深入贯彻党中央精神指示,坚持文化科技融合发展,深化创新引领驱动,以讲好中国故事为己任,国际范围传播中国文化,创新打造“创、研、产、销”一体化产业链,实现文化科技产业规模化、多元化、国际化创新发展。

华强方特拥有数码电影专业研制机构,深度挖掘中国古典文化、中国传统故事,成功自主研发十多类特种电影形式、百余个引人入胜的

特种电影项目。其中,华强方特自主研发的特种电影系统输出美国、加拿大、意大利等40多个国家和地区,每年配套出口20余部影片。^①

从以上资料可以看出,政策的引导、国际化全球化的时代需求,促使华强方特开始强调“讲好中国故事”,深度挖掘中国古典文化与传统文化,利用中国传统文化资源来彰显企业特色,实现文化创新,在达到经济目标的同时,迎合政策导向,输出中国文化。女娲补天神话作为中国传统文化的典型性资源被重新利用,使得它也具备了政治宣传功能和经济功能。

女娲补天项目是一种沉浸式体验项目,该项目将女娲神话以虚拟现实混合的方式呈现在游客面前,其背后是商业性的旅游企业,而企业生产该神话项目的动因是经济利益、政策引导以及全球化的时代背景。这些大环境的推动,使得女娲神话以图像技术的方式呈现,该神话也因此得以崭新重构。当然,这些经济性、政治性的推动力只能催发一个项目的产生,而不足以使它获得成功,神话资源所持有的符合时代的精神内涵及价值,才是一个神话体验项目是否成功的核心所在,也是神话成为设计资源被利用的原因之所在。

四、神话资源创造性转化的思考

上文分析了虚拟景观中神话表达的特点以及神话资源的转化方式,神话无时无刻不在传衍并重塑,似乎需要移植到现在,根据现代人的想法或焦虑重新解释。因而,当神话资源被当代高新技术转化成新形式时,其精神核心仍是被重点挖掘的对象,也是创造性转化成功之所在。在探讨神话资源创造性转化时,以下几点是需要我们去思考的。

关于神话资源。神话资源不仅仅指神话故事,也应该包含图像等其他形式。图像并不是神话转化的结果,它本身也是一种神话资源,神话图像如神话一样历经了人类文明发展的过程,我们在探讨神话资源时,也应该将它纳入其中。神话资源并不是固定不变的,它会一直随时代不断更新,这一时代的创造性成果变成下一时代的神话资源,这样无限地反复循环。

关于创造性转化。神话资源的创造性转化并不是线性转化,而是在传衍与重塑交织的基础上实现的,其在传衍中不断重塑,在重塑过程中又借用过

① 华强方特官方网站, <https://www.fantawild.com/philosophy.shtml#amenu>。

去,见图11。笔者认为,创造性转化并非如左图一般,由A直接线性转化成B,而是如右图一般,由A不断传衍重塑,相互交织转化成B,其中每一个节点都会重新成为A,继续向前不断转化,正如伏羲女娲交尾图一样,不断交织创造新生。另外,需要注意的是,神话资源的创造性转化既存在着历史向当下的转化,也存在着当下互相之间借用而产生的转化。当下的神话口头、文本与图像之间互相借用。



图11 神话资源转化方式图示

关于创造性转化的推动力。在2018年“世界公众科学素质促进大会”上,习近平指出:科技是第一生产力,创新是引领发展的第一动力。科技创新是神话资源创造性转化的重要推动力,科技的发展,使得图像的表现形式从平面到立体再到沉浸式,突破了以往神话的表现形式,扩大了神话呈现的范围。人们对神话的认识途径也从原先的听说读写习得变为通过真实体验获得,从一对一变成融入式的接收。另外,政治和经济也是推动创造性转化的重要力量,受政策的引导、经济利益的驱动,为迎合大众消费的需求,企业不断寻求创新,力图做出成功的产品,从背后直接推动了神话资源的创造性转化。

在探讨当下神话资源的转化时,我们要打破静态的神话观,因为神话并不是一个固定不变需要被转化的载体,它是动态的。正如美国艺术家詹姆

斯·卡希尔(James Cahill)所说的:“我们应该把神话看作一个不断移动的旋转门。重述就是蜕变,意义永远是固定的,但永远是模糊的——正如水中醉人的纳西索斯(Narcissus)一样容易被捕捉。”^[8]神话确实是一个不断移动的旋转门,不动的轴便是有精神内涵的神话资源,无限转动的则是各个时代的创造性转化,创造性转化不仅仅发生在当下,它发生在任何历史时刻。神话资源的转化充满了创造性,本文所探讨的表现形式及功能的转化仅仅是其表层的内容,其背后的生产机制、生产方及受众在转化过程中起到什么样的作用,将是下一步要探讨的问题。

参考文献:

- [1]孙伟伟.神话图像研究综述与发展路径思考[J].长江大学学报(社会科学版),2019(6).
- [2]杨利慧.神话主义研究的追求及意义[J].民间文化论坛,2017(5).
- [3](美)欧文·潘诺夫斯基.图像学研究:文艺复兴时期艺术的人文主题[M].戚印平,范景中,译.上海:三联书店,2011.
- [4]韩丛耀.中华文化图像史·图像论卷[M].北京:中国摄影出版社,2017.
- [5]艺彤虹雨.何为沉浸式体验[EB/OL].<https://www.jianshu.com/p/8ed24b7bb086>.
- [6]朱存明.丑与怪——从史前艺术到汉画像中的怪异研究[M].北京:三联书店,2018.
- [7]刘安,等.淮南子[M].上海:上海古籍出版社,1989.
- [8]James Cahill. Flying Too Close to the Sun: Myths in Art from Classical to Contemporary[M].London:Phaidon Press,2018.

特约编辑 孙正国

责任编辑 强琛 E-mail:qiangchen42@163.com

The Research on the Transformation of Mythological Resources in the Virtual Landscape ——Taking the Oriental Heritage of *The Goddess Mending the Sky* in Jinan Fangte as an Example Sun Weiwei

(School of Chinese Language and Literature, Beijing Normal University, Beijing 100875)

Abstract: Virtual landscape is an immersive experience landscape, which mainly refers to the use of VR, AR and other high-tech display images, so that people feel happy and satisfied in the current target situation (created by the designer), and forget the experience of the real world situation. When the myth of *The Goddess Mending the Sky* is presented in this way, it has the characteristics that traditional myths do not have, such as materialization of stories, splice of content, characterization of experiencers. In the virtual landscape, the myth is completely displayed in the form of images. The transformation of mythological resources mainly includes three aspects, namely, image-image character image conversion, text-image-new text image narrative conversion, and single-multiple image function conversion. These three aspects are remolded by transmitting the history and combining with modern needs, and the spiritual core has always been the object to be explored, which is also where the success of creative transformation lies.

Key words: virtual landscape; *The Goddess Mending the Sky*; mythological resources; image; transformation