

概念整合网络与新闻漫画的 语义构建

余渭深, 杨国萍

(重庆大学 外国语学院, 重庆 400044)

摘要:文章首先回顾了认知语言学中 Fauconnier 和 Tunner 等人提出的概念整合理论的主要概念和基本思想,然后运用这一理论探讨了新闻漫画的语义构建,并选取三副网络新闻漫画进行了个案分析,旨在说明概念整合理论的认知解释力。分析表明,概念整合理论具有解释在线构建非传统意义上的新颖意义的特性,能够为新闻漫画的语义构建、创新和理解提供一个新的理论视角。

关键词:新闻漫画;概念整合;映射;投射;新颖意义

中图分类号:H03

文献标志码:A

文章编号:1008-5831(2007)03-0121-04

一、引言

漫画是一种具有强烈的讽刺性或幽默性的绘画。新闻漫画是新闻报刊媒体上常见的一种反映时事新闻的幽默绘画形式。画家从新闻事件和生活现象中取材,通过夸张、比喻、象征、寓意等手法,表现为幽默、诙谐的画面,借以讽刺批评或歌颂某些人和事。新闻漫画具有强烈的针砭时弊的目的,其讽刺幽默的特性就更为明显。长期以来新闻漫画理解研究一直倍受学术界的广泛关注,人们对它的美学理解、背景理解以及认知理解都做了大量的研究,但对漫画讽刺幽默的语义在线构建过程鲜有研究,目前仍处于一个“黑箱”状态。Coulson(2001)认为整合是幽默的一个内在特征。因此作为幽默的一种图示化形式,新闻漫画的理解也必然涉及到合成空间的构建。笔者拟从概念整合(Fauconnier,2001)的角度对新闻漫画语义构建过程及其讽刺幽默特性的形成进行探讨。

二、理论基础

概念整合理论是 Fauconnier(1994)对 20 世纪 70 年代自己所创立的心理空间理论(Mental Space)的完善和发展。目前概念整合理论已发展成为当代认知心理学的一个重要部分,它的应用范围非常广泛,除在语言学、概念认知方面的研究成果令人瞩目外,在运动感知、视觉感知、听觉感知以及符号识别等领域也取得了令人满意的研究成果(余渭深,2001)。大量的研究表明概念整合理论为研究各个层次的意义构建开拓了更广阔的前景,具有极大的认知解释力(苏晓军,张爱玲,2001)。

该理论中最基本的概念主要包括心理空间,框架结构,文化模式,映射方式、整合原则等(Fauconnier & Turner, 2004)。心理空间可以理解作为一种能够容纳某种临时场景相关信息的容器,是使用者建立的认知理解的心理表现结构,通过这种心理结构的激活,人们能构建对某些认知成分的理解。心理空间内部由代表不同话语实体的元素组成,而这些元素彼此间的关系构成了简单的框架结构。映射则是不同心理空间内部元素及其关系的抽象对应。

简单地讲,概念整合理论主要研究的是认知主体在认知过程中被激活的不

收稿日期:2007-04-10

作者简介:余渭深(1954-),男,重庆人,重庆大学外语学院院长,教授,硕士生导师,主要从事语言学及应用语言学研究。

同的心理空间,以及这些不同的心理空间之间的相互联系,并揭示人们是如何在不同的心理空间中对各种语言和其它现象进行认知操作的。概念整合的网络结构主要是由四个心理空间,即两个输入空间(Input Space),一个类属空间(Generic Space),以及一个合成空间(Blend Space)构成的,其中类属空间是两个输入空间所共有的抽象的组织结构,决定了输入空间相互映射的核心内容。人们在认知世界时往往是在类属空间的限制范围内,通过把两个不同心理输入空间选择性跨空间部分映射的内容投射到合成空间来动态地在线构建各种认知的意义。这两个输入空间,一个类属空间,以及一个合成空间通过投射链,彼此相互联系形成了概念整合网络(Conceptual Integration Network)(图1)。

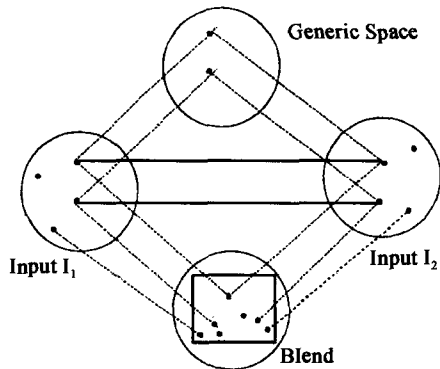


图1 概念整合网络

根据 Fauconnier (1997, 1998), 概念合成看似一个简单的认知运作,但是却能够产生各种可能性,因为合成空间吸收了来源于不同输入空间的部分结构,并进而产生了自己独有的层创结构(即图1中方框),从而构建出来自输入空间,但又超越输入空间的新颖语义。当两个输入空间合成时,必须满足:(1)输入空间有跨空间映射;(2)输入空间共有一个类属空间;(3)输入空间中的元素部分投射到合成空间;(4)合成空间必须拥有层创结构(图1合成空间中的方块结构即代表层创结构)。从输入空间到合成空间的概念投射是有选择的(selective projection),并不是所有的输入空间所含元素都投射到合成空间。合成空间包含其它空间都不具有的层创结构(emergent structure),这种层创结构不是从输入空间复制而来,涉及的心理过程十分复杂(余渭深,董平,2001)。Fauconnier (1997; 转引自汪少华(2001))指出,它是通过以下三种相互关联的方式来产生的:(1)组合(Composition),即输入空间对合成空间的投射组成原来孤立空间所不曾有的新的关系结构;(2)完善(Completion),即利用背景、框架知识、文化以及认知模式使得组合结构在整个合成空间中自成体系;(3)扩展(Elaboration),即组合结构根据自身逻辑在合成空间中自行演绎。因此,概念整合理论这种在线构建非传统意义上的新颖意义的特性也为新闻漫画的认知理解提供一个新理论平台。

三、实例分析

(一)切尼的大鼻子

这是中国新闻网2004年10月10日转自法国国际报刊上的一幅漫画。漫画中美国副总统切尼先

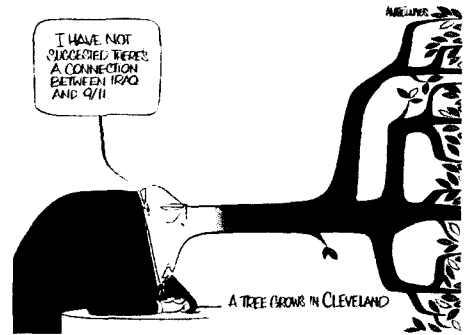


图2 漫画1:切尼的大鼻子

生长着一只巨大的树形鼻子,其身体也因为承受不住鼻子的重量而佝偻下来。漫画中,切尼先生喃喃地说:“我从未说过伊拉克和9.11事件有关。”

从概念整合网络的角度看,这幅漫画一共涉及到了三个输入空间和一个类属空间。漫画中切尼长着大鼻子的形象构成了第一个输入空间,即图画空间——切尼的鼻子,主要包括了切尼,切尼的树状鼻子等元素;读者大脑中业已存在的关于经典童话故事《匹诺曹》的相关知识构成了第二个输入空间,即童话空间匹诺曹的鼻子,主要包括了匹诺曹,皮诺曹的鼻子,撒谎,蓝仙女的惩罚等元素(《匹诺曹》又称《木偶奇遇记》,18世纪意大利作家卡洛·科洛迪创作的经典童话故事。故事讲述了老木偶匠盖比特所雕刻的小木偶匹诺曹得到善良仙女的帮助成为一个活生生的男孩,条件是匹诺曹必须学会诚实、勇敢、不自私自利。作为惩罚,每当匹诺曹说谎时,他的鼻子就会不断的变长,每当他说实话时,他的鼻子就会恢复正常)。后一个输入空间为前一个输入空间提供了背景框架知识,从而构成了一个类属空间,即一定的行为会产生一定的结果。两个输入空间的部分元素相互映射,如皮诺曹和切尼,皮诺曹的鼻子和切尼的鼻子。在整合过程中输入空间二把皮诺曹和他的长鼻子投射出去分别与漫画空间中的切尼以及切尼的长鼻子相互映射,并把后两者作为两个价值元素填入童话空间中因元素投射出去后形成的缺位(slot)。这样合成空间就将两个输入空间在类属空间的规范下切合地统一起来了,从而形成了层创空间,即切尼肯定有什么地方对公众撒谎了,否则不会和匹诺曹一样长长鼻子的。漫画中切尼先生在美国俄亥俄州克利夫兰市与民主党人爱德华兹进行激烈辩论时所说的“从未说过伊拉克和9.11事件有关”的言论作为第三个输入空间现实背景空间和前两个输入空间构成的合成空间“切尼撒谎”一并投射到新的合成空间,即可得出新的层创空间:切尼说的这句话是撒谎,“伊拉克与911事件存在联系”是切尼这几年一直挂在嘴边的说辞。新的层创空间按照合成空间中源于童话空间中的逻辑——撒谎越多,鼻子越长——进行运演,就可以得出结论:切尼先生肯定说过很多谎言,不然鼻子不会长这么长的,从而向读者隐晦地传达了“切尼是个不可信任的人”。对这副漫画的认知理解的分析可用表1进行归纳。

这幅漫画来源于《美国基督教科学箴言报》,笔者转摘自中国新闻网。整幅漫画以足球赛场为背景,漫画中象征着美国的守门员无奈的张开双手,守

护着己方的球门,球门上方写着伊拉克,球门里面是 球场上对手踢进的一个个进球。

表1 漫画1的认知理解分析

类属空间	Input 1	Input 2	Blend 1	Input 3	Blend 2
	匹诺曹	切尼			
行为	撒谎长长鼻子	切尼有个长鼻子			
结果	说实话,鼻子恢复	切尼的鼻子没恢复			
			切尼肯定说了 什么谎言	从未说过伊拉克 和9.11有关	
					切尼的这句话 是谎言
层创空间:	只说一次谎言,鼻子不可能长那么长,切尼先生从前肯定说过很多其他谎言。切尼是一个不可信任的人!				

(二) 美国失守伊拉克球门



图3 漫画2:美国失守伊拉克球门

在这幅漫画中主要涉及到了两个输入空间和一个类属空间:足球赛场和伊拉克战场分别构成了两个输入空间的核心内容,其中赛场空间主要包括“参赛球员、裁判员、比赛场地、进球、比赛结果”等元素;战场空间主要包括“交战双方(美军和叛乱分子)、战争地点、袭击(交战)、战争结果”等元素。两个输入空间具有相似的组织框架结构,都囊括了“参与者、地点、过程、结果”等要素。处在这两个输入空间中的攻防双方为了击败对方这一个共同的目的,互有攻守,于是形成了对抗这个类属空间。类属空间包含了两个输入空间共同的组织框架。在整合过程中,两个输入空间的元素选择性的跨空间映射,其中参赛球员与交战双方,比赛场地与战争地点,进球与袭击,比赛结果与战争结果。这些相互映射的元素共同投射到合成空间中去,形成了“球场如战场”这样一个合成空间。众所周知,足球赛场上一方攻入另一方球门的球越多,另一方就输得越多。漫画作者就是通过巧妙的引入足球赛场输入空间中这一特点,微妙地表达了自己的观点:美国军队在伊拉克“丢球”太多,疲于奔命,处于失败的边缘。值得注意的是,同样是体育比赛,漫画的作者选择了足球而不是篮球,这种有选择性地突显人们的经验世界对渲染漫画的主题起到了积极的作用,因为相比美国实力超群的篮球而言,美国的足球实力显得非常弱小。两者相互映射,就更加凸显了美国在伊拉克所面临的“心有余,力不足”的困境,从而强化了“美国在伊拉克输得很惨”,“美国能否控制伊拉克安全局势值得怀疑”的观点,如

表2所示。

表2 漫画2的认知理解的分析

类属空间	输入空间1	输入空间2	合成空间
	足球场	伊拉克战场	
	竞技双方	美国驻军和伊拉克叛乱分子	
对抗	进球	恐怖袭击	
	被攻入的球多则输	被恐怖袭击多则输	
	赢得比赛	取得伊拉克战争胜利	
			球场如战场
层创空间:	美国在伊拉克“丢球”太多,处于失败的边缘。 美国能否控制伊拉克安全局势值得怀疑!		

(三) 联合国的改革方向

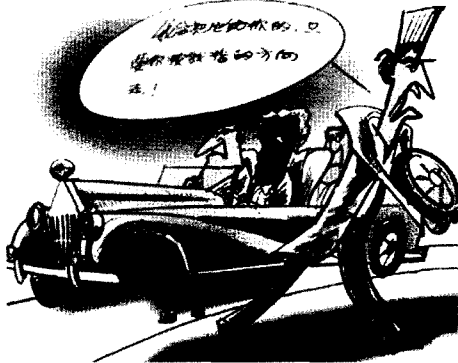


图4 漫画3:联合国的改革方向

这是一幅来源于《中国新闻周刊》,转摘自中国新闻网的漫画。漫画中一个头戴美国星条旗式样帽子的高个男人蛮横的从一辆搭载三人的小汽车上卸下了一个汽车轮子,还边走边说:“我会把它们还给你的,只要你按我指的方向走。”而小汽车上的三个人面对此景只能干瞪眼,毫无任何办法。

在这幅漫画的两个输入空间分别是“驱车”和“联合国改革问题”,它的类属空间为:事件发生及相关先决定条件,及事件发生是由先决条件的。漫画本身描绘的内容所构成的图画空间成为第一个输入空间,主要包括了乘客、汽车、美国人、胁迫、轮胎、乘客反映等元素;另外一个输入空间则是由政治现实背景构成:美国众议院议员海德以减少缴纳联合国会费来挟联合国,要求联合国按美国的要求进行改革,主要包括了美国众议员海德、联合国、

会员费、要挟等元素。两个输入空间中具有相同的组织框架,即“某人要挟采取某种破坏性行为用以达到某个目的”,从而形成了“行为”这个类属空间。在整合过程中,图画空间和现实空间中的部分元素选择性的相互映射,其中图画空间中的汽车作为一个整体和联合国这个整体相互映射;汽车的轮胎作为汽车的重要组成部分和决定联合国的命脉的经费相互映射;汽车上的驾乘人员和联合国的工作人员相互映射;卸轮胎的人和众议员海德相互映射。两个输入空间中相互映射的元素一起投射组合到合成空间,从而产生了“联合国没有经费宛如汽车没有轮胎”的新语义。合成空间按照自身逻辑进行演绎就可以得出“以经费要挟联合国,就像卸任轮胎来要挟人一样无赖”,并进而得出“美国在联合国霸权当道”这个主题。值得注意的是,漫画的作者选择把联合国的经费和汽车的轮胎相映射而不是和汽油相映射并把它作为一个元素投入到合成空间,也是为了更好地通过强调汽车行进的方向来凸显联合国改革的方向,从而凸现主题“联合国的改革方向”(表3)。

表3 漫画1的认知理解分析

类属空间	输入空间1	输入空间2	合成空间
行为/ 先决条件	汽车是完整的机器	联合国是个完整的机构	联合国没有经费 宛如汽车没有轮胎
	轮胎是汽车的重要组成部分	经费是联合国的命脉	
	轮胎决定前进的方向	经费决定联合国的运行	
	有人卸了汽车轮胎	有人要少联合国经费	
层创空间:	以经费要挟联合国就像用卸汽车轮胎来胁迫人一样无赖。		
	美国在联合国霸权当道!		

四、结束语

漫画是语言图示化表达的一种方式,往往具有幽默讽刺的效果。由于其自身表达方式高度形象化、概括化的特点,漫画往往要把现实空间、图画空间,有时还有背景空间(如例1中的童话)整合在一起,形成一个合成空间,进而创造出新的语义。Fauconnier创立的概念整合理论提出了层创结构,

并指出层创结构中新颖意义与表现各种知识或经验框架的输入空间之间存在着一种动态关系,强调意义的在线构建。通过以上个案分析,不难看出概念整合理论有助于揭示漫画图示化语言表面下隐含的语义,以及漫画语义构建的认知操作过程,为漫画认知理解研究提供了新的视角和新的模式。

参考文献:

- [1] FAUCONNIER G. Mappings in Thought and Language [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- [2] FAUCONNIER G. Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
- [3] FAUCONNIER G, MARK TURNER. Conceptual Integration Networks [J]. Cognitive Science, 1998, 22(2): 133-187.
- [4] FAUCONNIER G. Conceptual Integration [M]//Emergent and Development of Embodied Cognition (EDEC2001). Beijing, 2001.
- [5] FAUCONNIER G, MARK TURNER. The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities [M]. Basic Books, 2002.
- [6] COULSON S. What's So Funny? Conceptual Integration in Humorous Examples [M]//HERMAN V (ed.). The Poetics of Cognition; Studies of Cognitive Linguistics and Verbal Arts. New York: CUP, 2001.
- [7] 苏晓军,张爱玲. 概念整合理论的认知力[J]. 外国语, 2001(3): 31-36.
- [8] 汪少华. 合成空间理论对隐喻的阐释力[J]. 外国语, 2001(3): 37-43.
- [9] 余渭深. 复合空间模式在语言理解研究中的应用[J]. 外国语言文学研究, 2001(2): 24-31.
- [9] 余渭深,董平荣. 合成空间与中国古典诗词意象[J]. 外语与外语教学, 2003(3): 4-6.
- [10] 切尼的大鼻子[N/OL]. <http://www.chinanews.com.cn/news/2004/2004-10-10/26/492604.shtml>.
- [11] 美国失守伊拉克球门[N/OL]. <http://www.chinanews.com.cn/news/2006/2006-06-26/8/749089.shtml>.
- [12] 联合国的改革方向[N/OL]. <http://www.chinanews.com.cn/news/2005/2005-07-11/26/597733.shtml>.

Conceptual Integration Network and Meaning Construction of News Cartoons

YU Wei-shen, YANG Guo-ping

(College of Foreign Languages, Chongqing University, Chongqing 400044, China)

Abstract: This paper initially has a brief review of basic concepts and ideas in Conceptual Integration Theory proposed by Fauconnier and Tunner, and then takes three cartoons from the net news as examples, attempting to analyze the process of meaning construction of news cartoons in Conceptual Integration Network. The analysis demonstrates that Conceptual Integration Theory is full of powerful cognitive force. It could provide a new theoretical viewpoint for the meaning construction, innovation and comprehension in news cartoons with its remarkable feature of constructing non-traditional novel meaning on-line for local purposes of thought and action.

Key words: news cartoons; conceptual integration; mapping; projection; novel meaning