

# 概念整合视域下的20世纪戏剧隐喻理论

甘莅豪

(华东师范大学 传播学院, 上海 200241)

**摘要:** 通过概念整合理论分析20世纪人文社会科学中的各种戏剧隐喻理论,可以发现学科理论发明的内在机制:社会科学学者们从舞台戏剧中提取部分要素形成输入空间1,再从研究对象中提取部分要素形成输入空间2,并将两者在大脑认知空间中进行整合,形成层创结构,促发学术创新。然而,由于框架空间的局限性,以及框架整合过程的局限性,这些戏剧隐喻理论虽颇具新意,但亦各有缺陷。由此,它们不仅应该互相借鉴,还应该进行跨学科整合,形成戏剧隐喻理论源要素库,为学术理论发明和案例分析提供研究工具。

**关键词:** 框架结构; 戏剧隐喻; 科学修辞; 概念整合; 学科整合

**中图分类号:** I053

**文献标识码:** A

**文章编号:** 1673-2359(2019)05-0094-10

20世纪人类学、社会学、心理学和数字媒体领域相继出现了特纳的象征戏剧理论、戈夫曼的日常社会戏剧理论、巴尔斯的意识戏剧理论、劳雷尔的人机交互戏剧理论等。这些理论不约而同利用戏剧隐喻产生研究洞见,形成新的知识体系,大大扩展了各学科的研究范围。然而戏剧隐喻的这种跨学科现象,又促使大家不得不思考“戏剧”隐喻为何能在不同学科中发挥作用?或者说,戏剧隐喻如何在学科修辞中促发洞见,赋予学科新的生命力?既然各个学科都使用同一个隐喻,那么各学科能否基于这个隐喻概念,打破学科界限,形成学术对话,并在此基础上形成学术整合?

## 一、隐喻认知:从框架分析理论到概念整合理论

库恩在《科学革命的结构》中提出隐喻是新概念诞生的助产士<sup>[1]61</sup>,他认为隐喻的实质在于我们为了把握一种新事物、新概念,往往用一种熟知的对象和境况的词语去谈论另一种不熟知的对象,即在常规科学时期,学者是在范式指导下做研究的,而在科学危机、创新和革命时期,旧范式作为工具已经不堪重任,同时传统的演绎法、归纳法、实证法和逻辑推理都无能为力,这时学者只能依靠想象和形象思维,突变式地依靠各种隐喻获得启示。可见科学哲学家已经认识到隐喻在学科发现中所起的关键作用,并且也意识到

收稿日期: 2019-02-20

作者简介: 甘莅豪(1977-),男,江西高安人,华东师范大学传播学院副教授,华东师范大学国家话语生态研究中心研究员,美国加州伯克利大学访问学者。

基金项目: 国家社会科学基金项目“中国国家形象在维基百科词条中的建构与重塑研究”(18BXW006);中央高校基本科研业务费项目华东师范大学精品力作培育项目“公共突发事件政府道歉行为的话语传播研究”(2017ECNU-JP011)

“隐喻可以发挥特有的意义映射功能,在不同学科之间进行转换和链接,使理论始终可以保有某种开放性和活力”<sup>[2]</sup>。

然而,仅仅认识到隐喻在知识发现中的关键作用并不够,科学哲学还应该解释隐喻如何在知识发明中发挥关键作用,即传统概念和新概念如何通过隐喻契合起来,其背后的认知推理机制如何?

从对隐喻的认知分析上来说,框架理论和概念整合理论都有独到的见解。框架概念源自贝特森<sup>[3]</sup><sup>314</sup>,由戈夫曼将其理论化<sup>[4]</sup><sup>18-18</sup>。戈夫曼认为框架就是人们对情景的定义,即人们依靠某种认知结构来感知和解释社会生活经验,该认知结构能够帮助人们解释并了解周围世界。虽然框架理论在其使用和发展过程中,体现出误读性、多元性和碎片性的特点,但是我们依然能把握它的精神核心:框架意味着主体对事物的建构,意味着区分和界限。或者说,自然本来是混沌的连续体,而框架乃人为地在事物之间划定范畴,确定界限,区分内外。换言之,框架意味着架构(动词)和结构(名词),人们通过有意识的架构行为得出框架结构。而目的、功能不同,主体需要的框架不同,架构的原则和策略就可能存在不同。而既然存在策略,就一定涉及对策略效果的评判,即选择什么样的策略和原则,比如选择、凸显、排除、增加、完形和装饰等,才可能成功造成符合主体需求的框架。

虽然框架理论帮助社会科学家更好地理解对象,但是框架理论亦存在如下缺陷:首先,框架意味着局限。框架本质是种认识结构,其意味着一种洞见,但也意味着人们只能看见框架观照下的事物,而易忽视框架外的事物。其次,框架理论虽然能解释人的洞见性、建构性,但是无法解释人的创造性,因为人的创造性往往需要打破框架。实际上,人类的创新就在于于框架和框架通过彼此碰撞,相互融合,形成新的思想。总之,框架理论强调了人认识自然的主观性,而人改造自然的过程却无法解释。

不满足于框架理论局限于静态的知识发现,福科尼耶提出了概念整合理论。该理论开始关注动态的知识创新,即关注不同认知域下框架的彼此结合,从而探究人类如何依靠框架整合来理解意义、创新发明,进而创造出丰富多彩的概念世界<sup>[5]</sup><sup>13-13</sup>。福氏理论设计如下:首先,他认为人类进行范畴化和概念

化的认知结构是一种心智空间(mental space)。其次,他认为新概念来源于两个或者多个旧概念在心智空间中的重新整合。在概念融合过程中,认知主体至少存在4个不同的心理认知空间:2个输入空间(input space)、类属空间(generic space)和整合空间(blending space)。旧概念信息系统构成两个输入空间,并共属于同一个类属空间。类属空间保证两个输入空间能彼此发生映射。认知主体有选择地从旧概念中提取部分信息,再将这部分信息映射到整合空间;在整合空间中,认知主体将两个输入空间中提取的信息彼此整合,形成一个创新性的,富有想象力的层创结构(emergent structure)。层创结构能在人类概念系统中产生新意义,得到新知识。总之,这4个心智空间通过一系列映射彼此连接,共同构成概念整合网络(conceptual integration network)(见图1)。

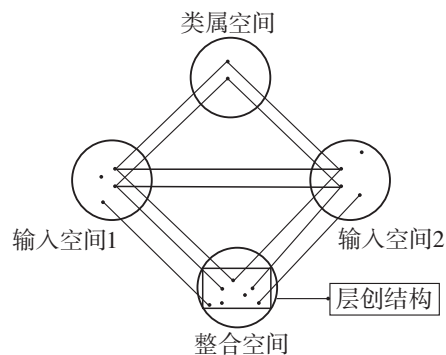


图1 概念整合网络示意图

显然,框架理论和概念整合理论对隐喻的理解并不相同。框架理论认为隐喻本身也是一种框架,隐喻不能不受限制地使用,它的凸显、选择和组合都要受到社会认知的限制<sup>[6]</sup><sup>23</sup>。隐喻是说话主体概念化世界的方式。在用喻体映射本体的时候,说话主体可以凸显本体概念中需要传达的信息,而遮蔽本体概念中被认为无关紧要的信息。比如在“商业竞争有如拳击赛”这个隐喻中,目标认知域“商业竞争”的争夺性、竞技性被源认知域“拳击赛”框架凸显出来;而“商业竞争”的其它性质,如协商性和妥协性则被忽视。可见,框架理论意识到了隐喻对知识的发现和遮蔽作用。然而,框架理论的静态眼光却无法对隐喻在知识发生的意义建构和阐释推理的动态过程进行分析。概念整合理论正好可以弥补这一缺陷,其认为隐喻并不仅仅是个框架,而是依赖于源域和目标域进行

跨空间映射,将不同的旧有概念彼此动态融合,形成新的复杂概念网络的认知过程。总之,框架理论视域下的隐喻有助于学术发现,而概念整合视域下的隐喻则有助于学术发明。

## 二、概念整合:戏剧隐喻与学科理论发明

基于概念整合理论的视域,以20世纪各种戏剧隐喻理论为对象,可以探讨戏剧隐喻促使新概念从旧概念中诞生出来的意义建构和生成过程,以及学科新理论如何从舞台戏剧中激发灵感,挖取资源,进行学术理论创新的过程。

### (一)特纳:反社会结构与象征戏剧隐喻

在人类学领域,维克多·特纳通过戏剧隐喻提出“象征戏剧”理论,来解释社会上的仪式、危机、朝圣和历史事件等社会冲突现象。特纳认为这些现象和日常生活结构不相契合,是种反结构的象征戏剧现象。在该戏剧的阈限空间中,日常生活中的社会等级结构被消解,人与人之间构成平等体。虽然这种象征戏剧是社会中特殊环节,可是其能够破坏旧的社会结构,并促使新的社会结构生成。总之,通过研究象征戏剧,特纳质疑了结构-功能主义对社会系统进行封闭静态研究的视角,而强调了社会系统的过程性、冲突性和动态性。

然而,舞台戏剧和社会冲突的可类比性,只是特纳的主观建构,其实两者在心理空间上有截然不同的组织框架。舞台戏剧通常需要一块专门用来表演的空间,而人类社会冲突现象并没有有形的舞台出现,即朝圣共同体的人群集合场所、仪式活动中的象征场所,和革命展开的地域并没有预先设定给观众观看的一块专门开辟出来的场地。在情节上,虽然舞台戏剧和象征戏剧都认同“冲突”的重要性,但舞台戏剧重视“冲突”的可表演性,而“象征戏剧”中的“冲突”并非都可以进行表演,比如朝圣中遵循社会等级制度和崇尚平等的心理冲突,仪式中两种不可兼容社会行为准则的冲突,就没有什么可表演性。从角色方面看,舞台戏剧演员在表演的时候,常处于自我和角色的分裂状态,一方面他努力要把自己当成角色,另一方面他又要清楚地意识到自己并不是角色。而社会冲突现象中的人物通常都是现实生活中的人物,他们在革命、殉道、朝圣的过程中并没有心存表演意识和角色

意识,而是根据各种文化范式、行为准则、历史呼唤和个人特质表现出的真实自我。

可是,虽然舞台戏剧和社会冲突有如此多不同,当特纳利用戏剧隐喻来解释社会冲突现象的时候,人类大脑就自然对上述两种心理空间进行整合,形成了整合空间。在此整合空间中,不同元素发生反应,形成新的元素,而这种元素在以前的两个空间中,皆不存在,比如“舞台”是和“现实场所”混合在一起的。那么,虽然社会冲突中并没有那么一块专门表演的舞台,可是在认知的压缩机制作用下,我们已经在整合空间中表征了一块舞台,然后把各种现实人物放在这块舞台上。在此舞台上,我们像观众观戏一样对这些人物进行观察、观赏、研究和实验。现实冲突和戏剧情节一旦同时进入整合空间,那么现实冲突也似乎表现为情节紧凑、前后连贯和逻辑严密,现实中的各种吃喝拉撒等行为都消失了,各种行为也似乎在有条不紊地展现。现实人物和戏剧角色一旦同时进入整合空间,那么现实人物自我和身份的确定就不是由其外在行为决定,他的外在行为仅仅是表演,他们具有另外的本质,而这种本质绝对和他表演时候体现的本质不一样。因此革命者在社会革命中的牺牲行为、主教的殉道行为和朝圣共同体的平等行为都是表演性质的,而不是发自内心的。

总之,社会冲突现象并不一定是戏剧,戏剧也未必一定是反结构。然而,戏剧空间和社会冲突空间混合在一起,互相影响,社会冲突现象就戏剧化了,戏剧又被反结构化了,进而形成层创结构:社会冲突现象是一种社会戏剧,具有反结构特征。这样,一种崭新的、具有独特洞见和人工建构的人类学理论就此诞生了(见图2)。

### (二)戈夫曼:社会印象管理与日常生活戏剧隐喻

特纳只强调了社会朝圣、殉道、革命、仪式等特殊社会现象具有戏剧化特点。然而,戈夫曼则认为人类整个日常生活结构都是由戏剧构成的。在《日常生活中的自我呈现》中,戈夫曼借鉴戏剧隐喻,分析了个体或群体在与他人互动过程中,为在他人心目中产生和维持个体或群体所期望的理想形象,依照人们内化了的现存的社会规范和社会准则,所运用一系列的方法和技巧。因此,他的理论被称为印象管理的戏剧理论。

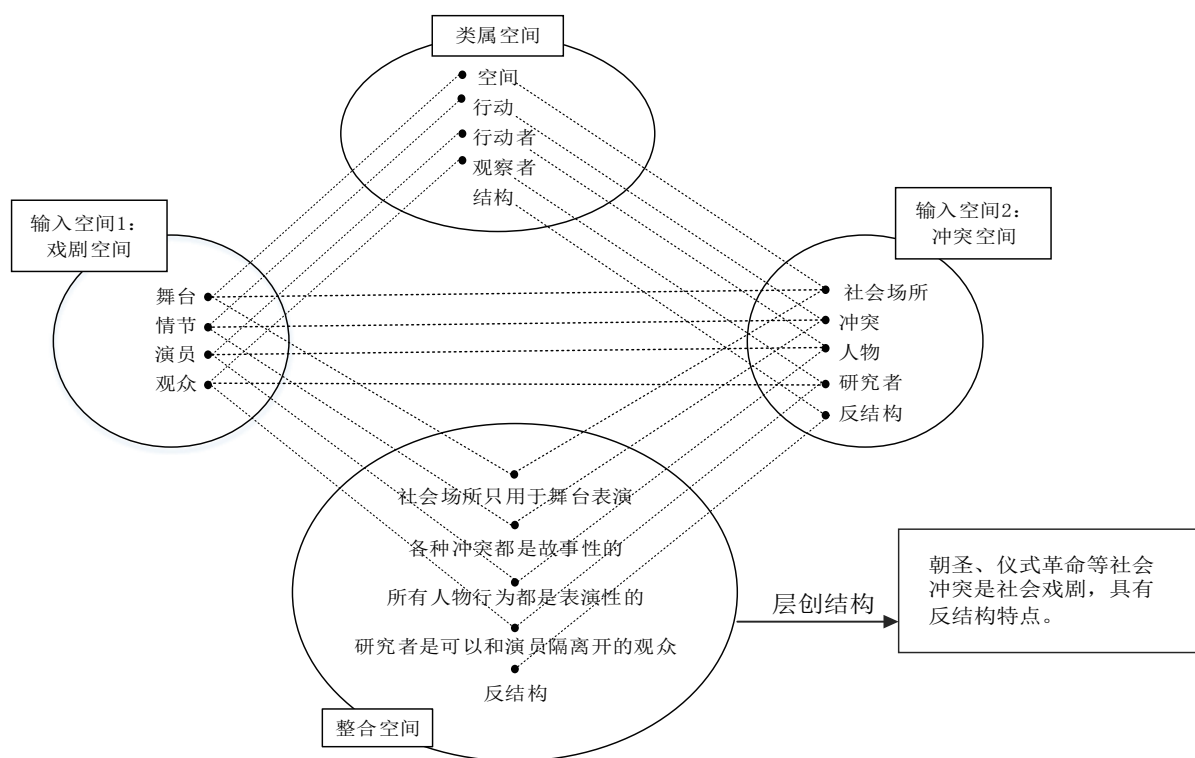


图2 特纳象征戏剧理论的概念整合空间

戈夫曼借鉴舞台戏剧的术语把人们的日常生活场景区分为“前台”“观众隔离”“后台”和“局外区域”。“前台”是展示在他人面前的场所和配置；“观众隔离”指日常生活中的表演者控制观看其表演人群的范围，从而确保观看他表演的人员是他希望的人群，而不是其他人群；“后台”是表演者确信观众不会闯进来的地方，比如某些会场后的休息室，这里往往是会议组织者和发言者讨论会议议程的地方。“局外区域”是和表演情景无关的区域。

戈夫曼还把一群共同界定和塑造情景的人，称为“表演剧班”，即“表示在表演同一常规程序时相互协调配合的任何一组人”<sup>[7]70</sup>。在剧班中，有些人是导演，其被赋予了指导和控制戏剧行为进程的权利；有些人是主角，其会成为剧班中人们关注的中心。

根据对情景定义的作用，戈夫曼还发现了其他不同类型的角色：出卖表演者信息的“告密者”；假装观众，为表演者营造情景氛围的“托儿”；假装观众监督表演者的“监督人”；假装观众去同行探听信息的“职业探子”；充当两个剧班之间的“调节人”；虽然在场，却不是表演者和观众的“无足轻重的人”，比如

仆人；虽然不在场，却出乎意料获得并了解表演信息的角色，比如“专家”（服务专家、训练专家等）。

和特纳戏剧隐喻相比，戈夫曼的人物角色具有真正的表演性质。如果说特纳戏剧理论中的社会人物只是在冲突性情节中具有戏剧性的特点，其人物角色并未刻意表演，戈夫曼戏剧理论中的人物则明显具有演员的二重悖论特点：一方面知道自己本质不是如此，一方面又要表现如此。正如戈夫曼所说：“如果表演者想要把他所扮演的角色特征戏剧化，就必须将其足够精力转向那些看得见的方面。并且这种转向表达方面来的活动，经常要求具有一些与正在被戏剧化行为不尽相同的品性。”<sup>[7]27</sup>因此，戈夫曼讨论了人们为理想化自我，以及尽管自己不完全认同某种社会价值，依然会迎合这种社会价值而进行表演的情况，比如贫困的主人虽然平时很节俭，但会为客人提供大量的食物，或者聪明女孩面对男性故意降低自己的智力。

然而，通常认为戏剧是人们为了暂时脱离日常生活束缚，出于审美、愉情和放松的需要，而激发的一种艺术样式。对于把日常生活视为舞台，戈夫曼自己也做了反思：“在阐述本报告所使用的概念框架时，我们

运用了一些舞台语言。我提到了表演者和观众；常规程序和剧中角色；产生效果或达不到效果的表演；提示、舞台设置和后台；戏剧表演的需要、戏剧表演的技巧和戏剧表演的策略。现在应该承认，在一定程度上，这种强行类比的尝试，只是一种修辞、一种技巧而已。”<sup>[7]216</sup>可见，舞台戏剧和日常生活其实是两个完全不同的概念框架，两者有很大的不同：第一，在传统舞台戏剧里面，演员是演员，观众是观众，两者一般不可以互换。而在日常社会表演中，演员和观众的位置是可以互换的，每一方都同时处在表演者和观看者的双重身份中。第二，传统舞台戏剧的曲目、情节、角色、行为动作通常并不会因为观众不同而发生改变。而戈夫曼的社会表演则是动态的，行为者必须根据具体场景和对象不断调整自己的行为方式。第三，传统舞台戏剧中每个角色基本是单一的，而日常社会表演中每一个人具有多种社会地位和多重角色，并每天需要在这些不同角色间不断转换，比如在家庭角色和工作角色之间转换。第四，舞台戏剧行为常常是排练好的。日常生活表演常常是是一种因时因地而临

时发挥出来的创造性活动。第五，传统舞台戏剧中闯入的局外人可能会变成观众，即剧院中的演员和观众不太会关心他，而继续按照既定程序完成戏剧表演。而日常生活中的局外人闯入可能就得视为另一场表演，即表演者和观众可能会形成同谋，共同对局外人表演。第六，舞台表演中，演员通常不介意别人看出自己在表演，而且有时还需要他人对自己表演技巧进行评价，而社会表演中的人并不希望他人认为自己在表演。最后，在日常生活中，前台、后台并不像舞台戏剧表演那样区分明显，也就是说，前后台的区分并不是物理空间的区分，而是心理空间的区分，即“尽管人们倾向于把某个区域被标定为与某种表演相关联的前台或后台，但很多区域在这一时间和含义中是作为前台，而在另一时间和含义中却成了后台”<sup>[7]107</sup>。

总之，舞台戏剧和日常生活并不相同，但是戈夫曼通过对舞台戏剧和日常社会生活进行创造性的对比，将戏剧空间和日常空间整合，在整合空间中呈现出日常生活中的表演特性，并形成层创结构：日常生活印象管理是戏剧表演（见图3）。

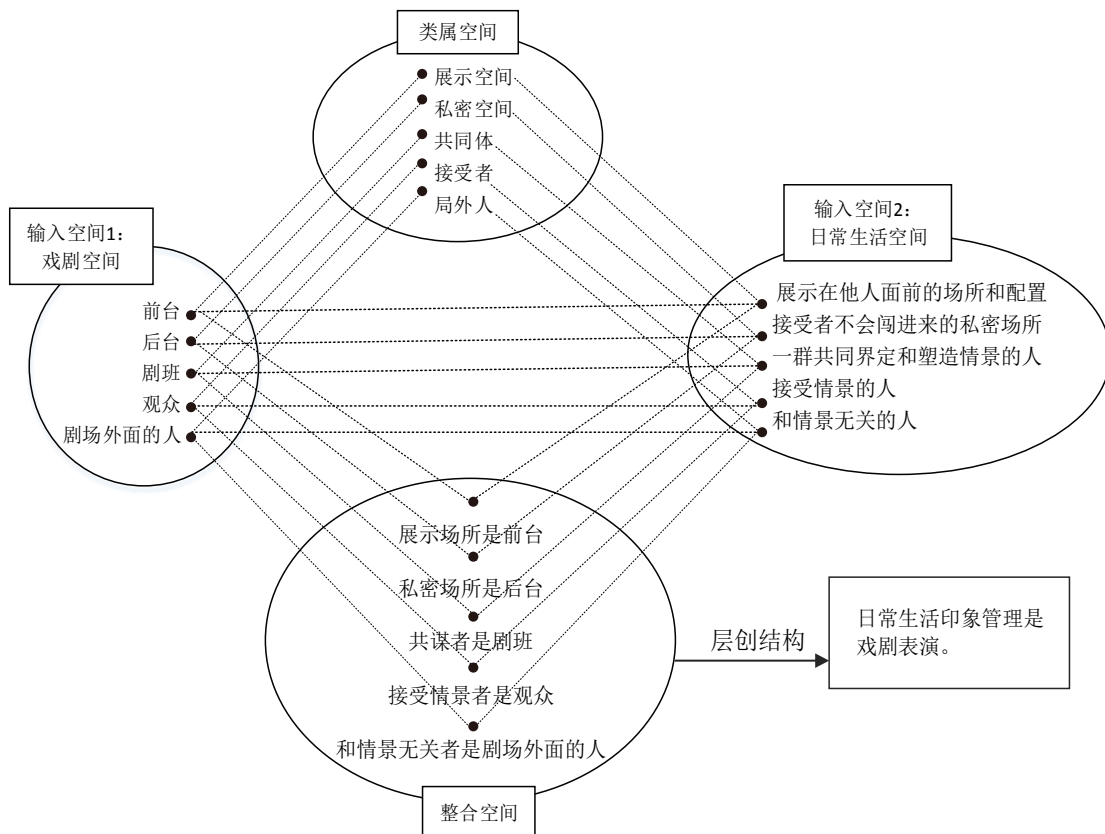


图3 戈夫曼日常生活戏剧理论的概念整合空间

### (三) 巴尔斯: 人脑与意识戏剧隐喻

如果说戈夫曼认为社会表演至少发生在两个人之间, 单个人是不存在表演的, 那么心理学家本纳德·巴尔斯则认为个体意识的发生就像剧院中的一场演出, 他从以下几个方面将戏剧演出和意识形成进行对比: 第一, 前台。工作记忆是我们内心的一个记忆区域, 该区域对信息进行暂时性加工与存储, 是容量有限的舞台, 它包括内部言语与视觉表象。第二, 台前演员。“感觉”“表象”及“理念”等意识经验是台前演员。“感觉”是外部对大脑产生的意识刺激; “表象”是内部产生的意识经验, 即人脑中想象出某事物的形象; “理念”是大脑记忆库中的意识概念。它们竞争进入工作记忆的舞台, 并希望进入聚光灯的照射区域。第三, 表演者。进入前台“表演”的意识内容, 可以是台前演员中的任何一种。第四, 聚光灯。“注意”是聚光灯, 其指向的内容就是意识经验, 就是台前演员, 即意识经验并不都能被我们注意到, 只有被聚光灯照射的意识经验内容才能成为表演者。第五, 后台。工作记忆情境是后台, 其虽然本身无意识, 但是意识体验的源泉, 引导与塑造着我们的意识经验。第六, 导演。“自我”是导演, 它是个体对自身存在的意识及其社会角色进行评价的结果。“自我”控制着舞台上的一切, 是稳定、统一的意识情境。第七, 观众。“无意识专业化处理器”是观众, 它们在大脑内广泛分布, 高度熟练化、自动化, 自然而然彼此配合协调地处理工作记忆中的信息。“无意识专业化处理器”是整个剧场存在的目的与理由<sup>[8]1-35</sup>。

总之, 在巴尔斯的意识戏剧理论中, 意识经验(表演者)局限于工作记忆区域(舞台)中注意(聚光灯)的照射区域, 体验情景(后台)及自我(导演)控制着工作记忆区域(舞台)中的一切。感觉、表象和理念(台前演员)充满合作与竞争, 时刻准备进入注意(聚光灯)照射区域。而一旦进入照射区域, 它们就立即发送信息给无意识程序与专业处理器(观众)。

的确, 由于工作记忆、自我、体验情景、感觉、表象、理念、注意这些和意识相关的术语本身非常抽象, 要弄清楚这些概念的关系不得不依靠戏剧隐喻。但戏剧隐喻也产生了不少盲点: 首先, 舞台戏剧中的后台是演员休息的地方, 巴尔斯意识戏剧理论的后台则是内心对意识体验的情景塑造。其次, 舞台戏剧中

特别重视的“故事”“情节”“性格”“思想”在巴尔斯这里仿佛并不重要。再次, 巴尔斯认为观众是无意识处理器, 然而舞台戏剧表演中观众都是有意识的, 他们有意地接受信息, 并对戏剧内容产生反应, 从而和演员形成互动。甚至某一定程度上, 戏剧的思想是由观众填补而出的, 而不是如巴尔斯所说的意识向无意识处理器灌输信息那种单向的传播过程。最后, 在舞台戏剧中, 聚光灯、演员和导演是区分非常明显的三个概念, 而意识戏剧理论中的“注意”“感觉”“理念”和“自我”真的有这么明显的区分吗?

“注意”如果脱离“自我”如何形成注意? 是“自我”调配“感觉”“理念”和“表象”等台前演员, 还是“感觉”“理念”和“表象”构建了“自我”? 等等。

可是, 虽然舞台戏剧和人脑意识不同, 巴尔斯还是利用戏剧隐喻描绘了人类大脑所进行的复杂的意识活动, 并为研究脑机制建立了动态模型, 推进了意识心理学的进步。也就是说, 巴尔斯的意识戏剧理论根据神经科学和认知科学的模块论、生态论、联结论和模糊集理论, 把大脑视为不同部分的组合, 其不同部分具有不同的功能, 承担不同的角色。在该隐喻中, 戏剧空间和大脑意识分别提供元素和术语, 两者投射入整合空间中, 形成层创结构: 意识是大脑不同功能和部位互相配合像演员表演一样形成。(见图4)

### (四) 劳雷尔: 计算机与交互戏剧隐喻

戏剧隐喻不仅仅适用于帮助研究人脑意识, 还适合帮助研究电脑和软件系统的运行。劳雷尔在《人机交互与戏剧表演》中就创造性地认为戏剧和软件都是模仿性的、多种感觉并用的体验, 两者都是“在虚拟世界呈现行动”, 即她认为计算机是一个舞台, 人机互动构成“界面”, 该界面类似戏剧构拟的虚拟世界<sup>[9]15</sup>。在此世界中, 设计师和程序员的团队就好像剧组全体成员; 计算机程序类似剧本; 计算机用户类似观众; 计算机行为者, 比如程序画面和游戏角色等类似演员; 系统软件和电路板就好像剧院中支持表演、创造奇迹的后台活动; 计算机行为者的运行则类似戏剧的情节(行动)。除此之外, 劳雷尔还利用舞台戏剧来分析“界面”的艺术性, 她认为“界面”和舞台戏剧一样都认为“表现是一切”, 即用户不需要关注程序技术以及硬件软件, 就能沉浸于“界面”艺术, 就像欣赏戏剧艺术不需要关注戏剧的后台一样。劳氏

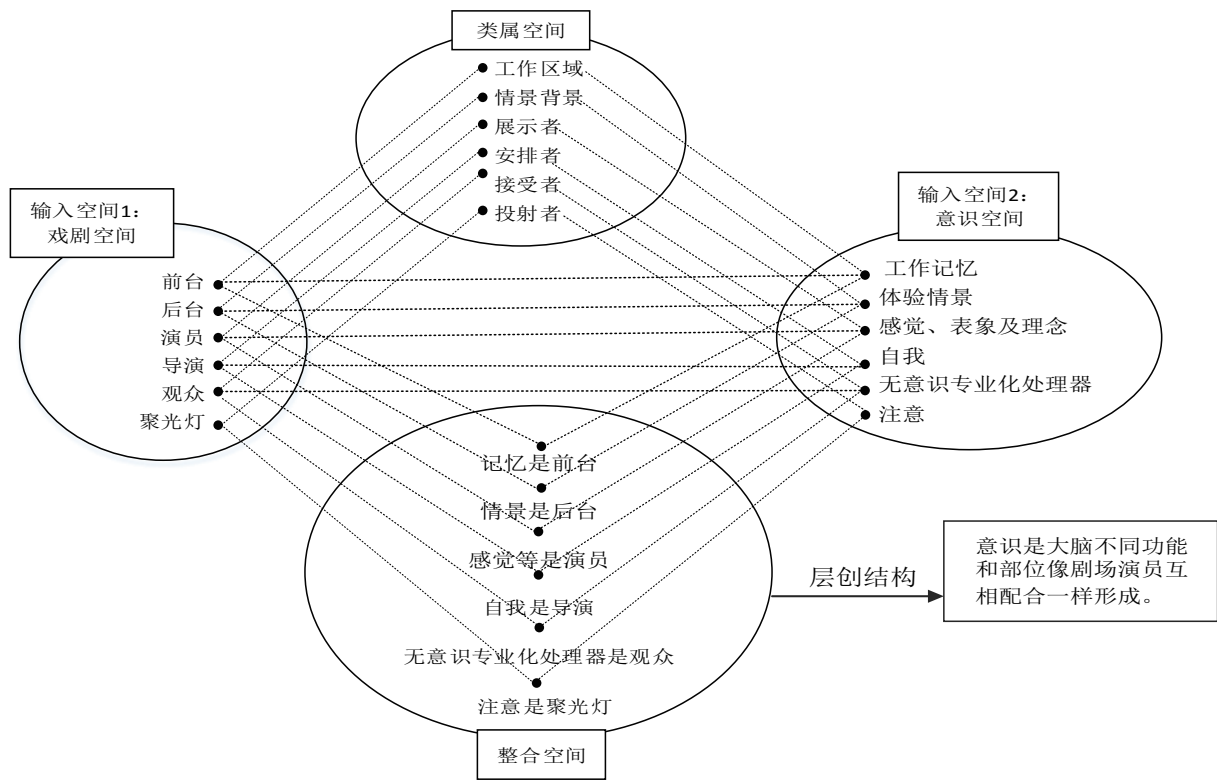


图4 巴尔斯大脑戏剧隐喻理论的概念整合空间

还利用“思想”概念比拟舞台戏剧和人机交互。在舞台戏剧中，“思想”一方面来源于剧作者的想法，一方面来源于观众从戏剧脚本空白之处推断出的想法。人机交互过程中也有思想：一方面计算机行为者及其运行蕴含着程序师的想法，一方面计算机用户也赋予了计算机行为者及其运行想法。劳氏还利用了舞台戏剧情节要素中的“发现”“惊奇”和“突转”来分析人机交互的游戏过程。她指出舞台戏剧情节的安排可以带来愉悦感，而不会产生现实影响，比如现实生活发生地震，可能带来恐惧，但戏剧情节中突然出现地震，戏剧观众则不会害怕地逃去，而是感到兴奋、愉悦、激动或者紧张。人机交互的虚拟世界游戏中，计算机用户也能获得和戏剧观众同样的体验。

虽然劳氏基于舞台戏剧对界面进行了分析，但界面的各种表现和舞台戏剧还是有很大不同。在舞台戏剧中，观众只能通过情绪和表情对表演者产生微弱的影响；而界面中，计算机用户则能对程序运行输入命令，从而改变界面的运行。也就是说虽然计算机行为者的行动必须遵守程序的编写方式，而运行的结果则由于用户的介入，呈现开放性的可能。在“舞台戏剧”

中，戏剧只能满足观众感官中视觉和听觉的刺激，而人机交互则能对计算机用户进行视觉、听觉和动觉的刺激，特别是VR、AR技术运用下对用户的“感觉沉浸（Sensory Immersion）”，更能够对用户进行“全感官”刺激。

然而，即使人机交互和舞台戏剧不同，通过概念整合，劳雷尔还是将戏剧空间和人机交互空间整合在一起，形成层创结构：人机交互行为是一种戏剧表演行为。该层创结构改变了人们将计算机看成工具的观念，而将计算机看成媒介，人机互动共同进行一场高质量的艺术表演，并最终超越于感官的快感，获得像欣赏戏剧一样的精神净化和源自美德的“善”的快乐（图5）。

### 三、启示与构想：戏剧隐喻与跨学科整合

通过概念整合理论分析，我们可以看出20世纪人文社科领域的学者们从舞台戏剧中提取部分要素形成了输入空间1，再从自己学术领域的研究对象中提取部分要素形成了输入空间2，并将两者在大脑认知空间中进行重新整合和创造，形成层创结构，从而创

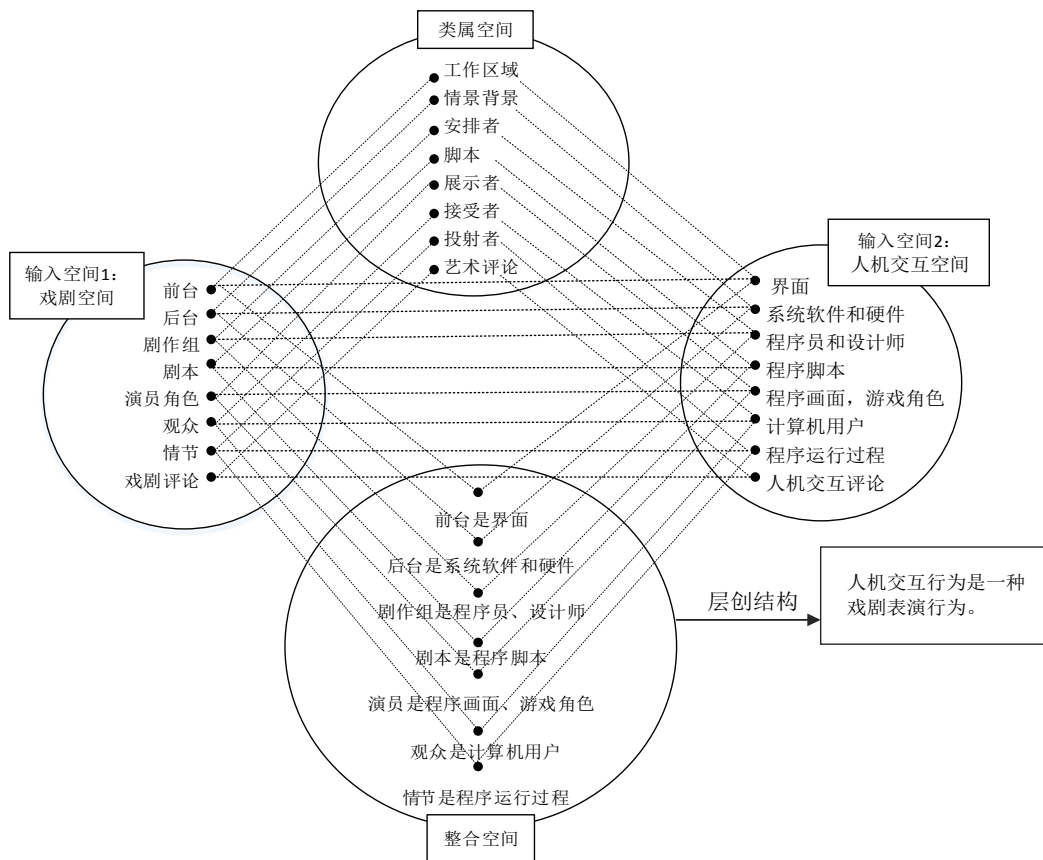


图5 劳雷尔人机交互戏剧隐喻理论的概念整合空间

造自己独特的学术理论, 促发了学术创新。

然而, 这些学者从舞台戏剧中提取的分析要素并不相同: 特纳提取“舞台、情节、演员、观众”等要素, 对社会冲突性事件进行了类比分析; 戈夫曼提取“前台、后台、剧班、观众、局外人”等要素, 对日常生活进行了类比分析; 巴尔斯提取“前台、后台、演员、导演、观众、聚光灯”等要素对大脑意识进行了类比分析; 劳雷尔则提取“剧本、剧作家、导演、设计师、舞台管理、前台、后台”等要素对交互进行了类比分析。也就是说, 这些学者看似运用了同一个隐喻, 但是这个隐喻并不是一个同质性的隐喻, 他们皆先从自身理论需要出发, 在舞台戏剧中提取不同要素, 强制性构建符合自己理论内在理路的戏剧空间, 然后反过来, 再基于提取后的戏剧空间框架, 对研究对象进行类比分析, 用看似客观的语调进一步证实或者建构理论。由此可以看出, 学者们在用源域类比分析目标域的时候, 并不能简单认为源域影响了目标域, 而还应看到目标域也建构着源域。这种彼此建构, 是一个循

环的同义反复过程。实际上, 在用隐喻对学科进行创新的过程中, 学者必须超越于这种循环之上, 凭借自己的灵感、直觉、意图建构着戏剧隐喻的源域和目标域, 并在这两种域中建立看似客观的分析逻辑。

虽然学者们的戏剧分析框架并不相同, 但是并不意味着这些戏剧分析框架不能相互借鉴, 比如特纳是否应对社会冲突的不同场景进行分类分析? 是否应讨论社会冲突中有否导演这种角色的存在, 或有否戈夫曼戏剧理论中所涉及的角色和观众类型, 比如各种告密者、托儿、探子? 或者讨论社会冲突有否巴尔斯所指出的“聚光灯”要素, 即媒体报道、公众注意、流行话题是否可以看成“聚光灯”? 再比如戈夫曼的日常戏剧理论能否借鉴巴尔斯的“聚光灯”要素? 日常交往是否存在巴尔斯所描述的“表演者”彼此竞争现象? 巴尔斯的意识戏剧理论, 能否对观众进行进一步细分? 在意识处理过程中, 是否有行为和情节存在? 劳雷尔在人机交互的分析中, 戈夫曼对前后台的提取, 对演员、导演和观众的分析, 巴尔斯对聚



光灯的分析是否都可以借鉴呢?

因此,我们是否可以建立一个戏剧隐喻理论要素库?我们应该可以将戏剧分成舞台设置、舞台场景、舞台道具、演员、观众、局外人、乐队、剧本创作、戏剧排练和戏剧内容等部分,然后将这些要素进一步细分,舞台设置分为前后台、观众席等,舞台场景分为舞台环境、戏剧背景等,舞台道具分为聚光灯、烟雾、幕布等等,演员分为配角、主角等,观众分为托儿、探密者等,戏剧内容分为人物性格、思想、语言修辞、唱腔选择、情节安排等。总之,当试图结合人文社科领域中新的对象和新的思想发明新的戏剧隐喻理论时,学者可以从要素库中提取要素,激发灵感,产生洞见,最终形成新的理论。

值得注意的是,虽然戏剧隐喻逐渐渗入社会、意识和技术等各种学术领域,但从新修辞学的视角来看,这些戏剧要素之间的界限并不清楚,且存在彼此转化的可能。肯尼斯·伯克意识到不同的学术思想体系是由不同的符号组合而成,即学术思想之间的竞争只不过是一种视角的符号系统与另外一种视角的符号系统之间的竞争<sup>[10]24-25</sup>。由此,伯克提出人类的思想体系是运用语言进行表演的产物,即研究者可以借用戏剧隐喻,从“人物、行为、场景、方式和目的”五个要素分析“思想体系的形成”——谁在思想,如何思想,场景为何,何种方式,为何目的。在分析过程中,他首先发现每种戏剧要素的内涵对于不同学术身份的人会有不同的理解。比如对“场景”要素,学者们理解就非常不同:历史学家把“时代”当场景,而黑格尔主义者则把“理性”当成场景,语言学者则把“语境”当成场景,政治学家则把“情势”当成场景。其次,他发现对这些要素进行精确的定义非常困难,即戏剧隐喻要素的定义往往呈现二律背反的特征。比如我们通常认为场景是外在的,本质是内在的。可是到底什么是本质,却很难说清,实际上人们常常用事物的外在特征来说明本质。或者,从历史的起源来看,在起源处的场景,往往后来会被内化为本质。此外,很多学者还提出内部语境的说法,而如果内部语境也属于场景的话,那么场景和本质的区分就更不明显了。最后,他指出这五种要素有相互转换的可能,比如人物和动作可以转换。通常人们认为“英雄”是对人物本质属性的描写,可是实际上,人们视某人为英

雄,往往不是根据他内在的属性,而是根据他的英雄行为,所以外在动作变成了人物本质。再比如人物和场景的区分也值得深思,“衰老”是人物的特征,也是一种变化特性。可是为什么会发生这种变化呢?其中解释有很多种,有学者将其解释为人类体内不断发生各种化学反应从而造成衰老变化。而如果从这种解释深究下去,人物所处场景中的一切事物不也是无时无刻都在发生化学反应吗,如果场景也处于不断变化之中,那么不断变化的人物又是如何从场景中区分出来的呢?再比如,在基督教中,上帝既在时间上,作为创世纪的人物存在,又在空间上作为人类一切行为思想背后的场景存在。更进一步说,人类的行为常常可以置于某种背景下思考,而上帝的行为又能置于什么样的背景下思考呢?再比如通常人们将工具和目的区分开,可是工具不是就蕴含着目的吗,绣花针的目的蕴含着缝衣服,但是绝不蕴含着切菜。钱是人们购买东西的工具,可是很多人不是把赚钱当成了目的吗?语言是种工具,可是语言的象征意义本身不也代替物理世界变成目的了吗?

可见,同样是戏剧隐喻,伯克对戏剧要素认识的广度和深度都远远超过了前面其他的学者。如果说其他学者只是根据自己学科的需要从戏剧源概念中提取要素,形成洞见,推动本学科的发展,伯克则一方面用戏剧隐喻来探讨符号世界和学术创新,一方面又站在更高的元戏剧主义角度,探讨戏剧隐喻各种要素之间的关系。由此他的视角更加多元复杂,更具有洞见和深度,同时也使得戏剧隐喻理论提升到哲学思辨的高度。

最后,除了本文所介绍的戏剧隐喻理论外,20世纪的人文社学科学中还有不少其他的戏剧隐喻理论,比如格尔兹还提出“国家剧场理论”,其把整个国家看成剧院,将各种仪式看成表演,从而探讨国家想象的形成过程<sup>[11]1-5</sup>;心理治疗师琼斯发明了“戏剧疗法”,通过将个体日常生活搬入模拟戏剧情景,让个体进入模拟戏剧过程中,从而发现个体生命在实际生活中的内心困惑,并找到问题症结,最后寻求出解决之道<sup>[12]1-20</sup>。这些理论也都可以利用概念整合理论分析,彼此进行学科对话,并进一步丰富戏剧隐喻理论要素库。然而,限于篇幅,本文不再赘述。

参考文献:

- [1] [美]托马斯·库恩.科学革命的结构[M].金吾伦, 胡新和, 译.北京: 北京大学出版社, 2003.
- [2] 郭贵春, 安军.隐喻与科学理论的陈述[J].社会科学研究, 2003(4).
- [3] Gregory Bateson.A Theory of Play and Fantasy[M].The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 2006.
- [4] Erving Goffman.Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience[M].Northeastern University Press edition, 1986.
- [5] Fauconnier G.&M.Turner.The Way We Think: Conceptual Blending and The Mind's Hidden Complexities[M]. New York: Basic Books, 2002.
- [6] Hiraga Masako K.Metaphor and Iconicity: A Cognitive Approach to Analyzing Texts[M].Palgrave Macmillan, 2005.
- [7] [美]欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].冯钢, 译.北京: 北京大学出版社, 2008.
- [8] [美]巴尔斯.在意识的剧院中[M]陈玉翠, 译.北京: 高等教育出版社, 2002.
- [9] [美]劳雷尔.人机交互与戏剧表演: 用戏剧理论构建良好用户体验[M].赵利通, 译.北京: 机械工业出版社, 2014.
- [10] Kenneth Burke.A Grammar of Motives[M].Berkeley, Losangeles, London: University of California Press, 1969.
- [11] [美]克利福德·格尔兹.尼加拉: 十九世纪巴厘剧场国家[M].赵丙祥, 译.上海: 上海人民出版社, 1999.
- [12] Phil Jones.Drama as Therapy: Theory, Practice and Research [M].Routledge, 2007.

责任编辑 顾金春

## Twentieth Century's Drama Metaphor Theory from the Perspective of Conceptual Blending Theory

GAN Li-hao

(School of Journalism and Communication, East China Normal University, Shanghai 200241, China)

**Abstract:** Based on different drama metaphors of Humanities and Social Sciences in the twentieth Century, this study finds out the internal mechanism of theoretical invention. Social science scholars extract some elements from stage drama, which form the input space 1, and extract some elements from the object of study which form the input space 2, then integrate the two spaces in the brain's cognitive space, which establishes the emergent structure. The emergent structure promotes the academic innovation. Because of the limitation of the frame space and the frame integration, these new dramatic metaphor theories have some defects. Therefore, they should not only learn from each other, but also carry out interdisciplinary integration to develop the source of drama metaphor elements and drama theories, which can help to invent new drama theories and analyze different cases.

**Key Words:** frame structure; drama metaphor; scientific rhetoric; conceptual blending; discipline integration