

多媒体课堂教学中的多模态隐喻设计

陈树坤

(广东金融学院, 广东 广州 510521)

[摘要]多模态隐喻理论对多媒体课堂教学实践有重要指导意义。在总结前人对多模态隐喻分类基础上,提出课堂教学应该从三方面进行多模态隐喻设计:知识概念的多模态隐喻设计、课堂环境的多模态隐喻设计和“寓教于乐”的多模态隐喻设计。

[关键字]多媒体课堂教学;多模态隐喻;设计

doi:10.3969/j.issn.1673-9477.2015.04.032

[中图分类号]G64 **[文献标识码]**A **[文章编号]**1673-9477(2015)04-104-03

一、引言

如今大部分课堂都引进了多媒体的教学理念,如何最优地调用声音、图像、视频等符号资源也成为了各科目教师设计课堂时必须思考的问题。众多学者也对多媒体教学课件的制作、设计、各种模态(即各种符号)所能产生的效果等方面做出有益探索。而最近,不少学者从Halliday^[1]的社会符号学出发,研究图像、声音、动作等作为符号是如何表达意义的,开拓了多模态语篇这一研究领域,并成为了功能语言学的研究热点之一。但随着对多模态语篇现象的深入研究,许多学者提出了不同的理论视角。冯德正等^[2]认为,多模态语篇研究有三个视角:社会功能分析(即社会符号学视角^[10])、基于Lackoff& Johnson^[3]认知隐喻理论为基础的多模态隐喻研究^{[4][5]}以及语料库语言学视角。本文主要先简要地介绍什么是多模态隐喻,说明多模态隐喻理论对教学实践的指导意义,然后阐述多模态隐喻的各种类别,最后结合一些课堂教学案例具体说明如何在多媒体课堂教学中设计多模态隐喻,希望为多媒体课堂教学实践起到一定的启示作用。

二、教学中的多模态隐喻

多模态隐喻是由认知隐喻理论发展而来的。Lackoff& Johnson^[3]摒弃了隐喻作为修辞手段的思想,认为人类概念体系的形成就是隐喻性的,提出思维的隐喻性特征。也就是说,人类没有隐喻将无法思考、隐喻是人类赖以生存的“工具”。认知语言学认为,隐喻的本质是通过一类事物来理解和体验另一类事物,是从始源域向目标域投射的结果。其中,始源域往往由表达具体事物的概念构成,而目标域由表达抽象事物的概念构成。

既然隐喻是一种认知现象,那么隐喻便可以发生在多模态语篇之中,由此产生了多模态隐喻这一概念,即语言、图像、颜色、音乐等各种模态之间存在互为隐喻关系。多模态隐喻是相对于单模态隐喻而言的,单模态隐喻指的是隐喻的始源域与目标域出现在同一模态之中,如在语言中、图画中、电影中等;与之相反,多模态隐喻指的是隐喻的始源域和目标域出现在不同的模态之中^[4]。如在课堂中,教师说“时间就是金钱”,这只是语言这单一模态隐喻。而教师在课堂中利用图画、实物、手势等传达这一信息中“时间”或者“金钱”概念时则出现了多模态隐喻现象。李毅,石磊^[6]指出,研究教学中的多模态隐喻可以帮助人们更好的研究教学过程中的各种因素,进而将研究的结果反馈到新的教学实践中,进一步提高教学效果。

三、多模态隐喻的分类

Forceville^[4]研究广告语篇时提出了三种图像隐喻类型:源域替代目标域、源域和目标域融为一体以及源域与目标域并置。比如用刀锋隐喻手机的厚度很薄,可以用手机切水果(替换)、手机上接上刀柄(融合)、把手机和刀两个图像并列呈现(并置)。Forceville的分类方法更多的针对图像的单模态隐喻,冯德正^[7]则从映射方式的不同对多模态隐喻进行区分。即跨模态映射、单模态映射以及多模态映射三种类别。跨模态映射指源域与目标域分属不同的模态。单模态映射,包括文字映射与图像映射两种情况。在文字映射中,语言单独构成隐喻,图像作为源域或目标域的示例起辅助作用。同样,在图像映射中,图像单独构成隐喻,文字阐释图像中源域或目标域的内容。多模态映射指映射同时存在于语言和图像中。再以“时间就是金钱”用图像

[投稿日期]2015-08-16

[基金项目]广东省高校创新强校工程自主创新能力提升类培育项目(编号:CQ118002);广东金融学院外语系教学研究和改革培育项目

[作者简介]陈树坤(1981-),男,广东潮州人,讲师,博士研究生,研究方向:功能语言学、多模态语篇分析。

来表达为例，跨模态映射指“时间”用语言符号表达，“金钱”用图像符号表达。也可以是“金钱”用语言符号表达，“时间”用图像符号表达。单模态映射是指“时间就是金钱”都用语言符号表达，其中“时间”或者“金钱”概念用图像进行例示。多模态映射则最为复杂，指“时间就是金钱”用语言符号表达的同时，整句话都用图像符号表达。对多模态隐喻的不同分类体现了多模态隐喻实现的各种方式，实际上反映了不同的多模态呈现策略。不同呈现方式在课堂教学中会产生不同的效果。从图文关系上看，我们可以把图像和语言在同一张幻灯片上进行替换，也可以把图像和文字同时呈现，也可以把文字融入到图像当中。从学者们对多模态隐喻分类的描述中，我们可以更清楚地看到多模态隐喻背后的认知机制。

四、课堂教学中的多模态隐喻设计

教师应该擅长调用各种符号资源表达课堂中的各种意义，例如一些活跃课堂气氛的图片，一些切合教学主题的视频，而多模态隐喻思想的介入会使得各种符号资源更紧密地结合以服务教学需求。笔者提出课堂教学应该从三方面进行多模态隐喻设计：知识概念的多模态隐喻设计、课堂环境的多模态隐喻设计和“寓教于乐”的多模态隐喻设计。

（一）知识概念的多模态隐喻设计

多模态隐喻的重要功能之一，就是把抽象知识可视化，使抽象的知识让学生更易理解，加深学生的印象。这就要求教师首先要善于用隐喻思维去讲解知识点。一般来说，隐喻中的目标域是抽象知识，源域是体现该抽象知识的具体事物。然后再用图像去表达该具体事物，构成跨模态隐喻。源域（具体事物）与目标域（知识点）所展现的时间先后关系会产生不同的教学效果。

如教师可先展示图像，针对图像进行充分讨论，然后再引导至图像所映射的知识点或概念。导入过程是隐喻从源域（图像）到目标域（语言符号），由于隐喻会产生一定的悬念，即学生一开始不知道为何会出现这么一张图像，需要教师步步引导，可称之为导入型多模态隐喻。

如教师调换一下图文展示顺序，也就是语言符号先于图像符合或跟图像符号同时表达，教学效果则会完全不一样。此时图像只是起到辅助修饰作用，是一种视觉支持，可称之为例示型多模态隐喻。

（二）课堂环境的多模态隐喻设计

如果说知识的可视化是比较显而易见的隐喻，那么课堂环境的布置所形成的多模态隐喻就经常为教师们所忽视。可以说，课堂环境也是一种模态，是一种三维空间构成的模态。Stenglin^[8]指出空间布置就如口语、书面语一样，具有交际功能，是在时间中展开的。三维空间通过其独特的语法传达语篇意义、概念意义以及人际意义。其中语篇意义包括“路径-场所”、“凸显度”以及“信息价值”。其中“路径-场所”指如何引导人群的去留，“凸显度”指如何吸引人们的注意力，“信息价值”指新旧信息的呈现规律，即左旧右新，这一般与文字的书写方向是一致的，是一种多模态隐喻关系^[7]。空间的概念意义则传达公共空间还是私人空间等意义。人际意义包括约束（binding）和联合（bonding）等意义，其中约束指人与空间的关系，联合指人与人在空间中的关系。从认知的角度来看，这些意义都是通过隐喻的方式传达的。在传统的课室布置中，所有桌椅整齐摆放面对黑板，有些甚至固定在地板上，讲台地板抬高。这种空间布置隐喻的人际意义是：老师处于统治地位，不鼓励学生移动，不鼓励学生交流，全班集体完成课堂任务。如把桌椅以圆形或者马蹄形布置，教师在中心授课，其人际意义是：教师不再处于统治地位，空间更具私密感，鼓励学生交流情感和信息^[9]。如把桌椅分组摆放，则直接传达一种自由，自主协作的意义。课室里的空间布置还包括门窗、窗帘的开闭，教师的衣着变化，教师与学生的空间变换等，许多环境因素都可成为多模态隐喻的来源。因此教师应设计好课堂环境以传达与教学目的相符的意义。至此，我们遇到了个问题，如果课室的环境无法改变，则意味着人际意义的固定，例如在上述的传统课室中，桌椅摆放固定死了，教师如想与学生进行互动，其课室空间的隐喻意义与教学相悖，教师如何设计课堂？根据多模态隐喻的理念，教师此时应尽量运用其他模态去重构与教学目的相符的隐喻意义，以此作为“补救”方法。例如，为了重构鼓励学生互动的意义，教师可走到学生当中，不再停留在讲台上。也可要求学生站立和走动，使语言符号和行为符号形成隐喻关系。也可利用图像音乐等多媒体符号资源营造交流的氛围。

（三）“寓教于乐”的多模态隐喻设计

在课堂中调用声音、图像、视频等符号资源的目的除了增加信息量之外也是为了更好地吸引学生的注意力，带动学生的学习兴趣，因此课堂教学中

出现一种娱乐化倾向。越是低龄的学生对娱乐化的需求越高,特别在儿童教育中,学习就是游戏,这是其中一种隐喻关系。我们还可以说,学习就是战斗,学习就是跨栏,学习就是获得能量等等。这些都是寓教于乐背后的隐喻认知。我们看到很多学习漫画,学习游戏的出现,其实就是这些隐喻的多模态表征。当然在大学课堂中,不可能让成年人学生再去以游戏的形式学习,这需要教师在设计隐喻时打破常规思维,使教学形式多样化。例如笔者有次参加一次金融英语的公开课,课堂内容是介绍各种货币的知识。在该课堂最后,教师叫学生参加一个“百万富翁”的节目。她把“百万富翁”节目里面所有典型的场景设计通过幻灯片展示出来,并且配以百万富翁节目里的配乐和音效。唯一不同的是,里面所问的问题都置换成教师要学生重点记忆的内容。在学生成功地回答完所有问题后,教师还非常打趣地说,恭喜大家获得了一百万美元。在此案例中,教师巧妙地用“百万富翁”节目作为源域,映射知识回顾,也切合了货币、钱这一主题。此类多模态隐喻设计虽然与知识本身关系不大,却达到了增强教学环节的趣味性,吸引学生注意力和寓教于乐的目的。

五、结语

隐喻是人类认知世界的一种方式,因此在课堂教学设计或者在课件设计中引入多模态隐喻是符合学生的认知规律的。本研究在前人对多模态隐喻的分类的基础上,结合笔者观察到的一些成功的课堂教学案例,从知识概念、课堂环境以及寓教于乐三个角度探讨课堂中的多模态隐喻设计。分析多媒体课堂教学的多模态隐喻现象能够更好地指导我们的

教学实践,提升课堂的教学质量。本研究也是多模态隐喻理论具体应用到教学研究的初步尝试。如何通过实证研究证明多模态隐喻的教学效果是今后研究的一个方向。

参考文献:

- [1]Halliday, M. A. K. (1994). *An Introduction to Functional Grammar*[M]. 2nd ed. London:Edward Arnold.
- [2]冯德正,张德禄, O'Halloran K: . 多模态语篇分析的进展与前沿[J]. 当代语言学, 2013(4):1-12.
- [3]Lakoff, G. & M. Johnson. (1980). *Metaphors We Live By*[M]. Chicago: University of Chicago Press.
- [4]Forceville, C. (1996). *Pictorial Metaphor in Advertising*[M]. London:Routledge, 109-148.
- [5]Forceville, C & E. Urios-Aparisi. (2009). *Multimodal Metaphor*[M]. Berlin: Mouton De Gruyter.
- [6]李毅, 石磊. 教学中的多模态隐喻[J]. 外语电化教学, 2010(5):47-49.
- [7]冯德正. 多模态隐喻的建构与分类[J]. 外语研究, 2013(1):24-29.
- [8]Stenglin, M. (2009). *Space and Communication in Exhibitions-Unravelling the Nexus*[A], in Jewitt C. (eds.), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*[C], London and New York:Routledge.
- [9]Harmer, J. (2000). *How to Teach English*[M]. Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press, p20.
- [10]陈树坤. 符号重构视角下的图像复合体功能分析—以英语沙龙杂志为例[J]. 外国语文, 2014(1):83-87.

[责任编辑 王云江]

On the design of multimodal metaphor in multimedia teaching

Chen Shu-kun

(Guangdong University of Finance, Guangzhou 510521, China)

Abstract: The theory of Multimodal Metaphor is of great guiding significance to the practice of multimedia teaching. After a literature review of the categorization of multimodal metaphor, this paper puts forward three aspects of multimodal metaphor design in classroom teaching: design of Multimodal Metaphor for knowledge, for classroom environment, and for entertainment.

Key Words: multimedia teaching; multimodal metaphor; design