

数字媒介下的陕西文学视觉化研究——以〈白鹿原〉为例

李婧 郭雅媛 郝琪

西安外国语大学, 陕西省西安市长安区, 710128;

摘要: 随着数字媒介技术的快速发展, 文学作品的视觉化改编成为传播地域文化的重要途径。本文以陕西文学经典《白鹿原》为研究对象, 通过分析其在电影、电视剧、话剧等不同媒介中的视觉化案例, 探讨数字技术对文学转化的具体影响及传播效果。研究发现, 《白鹿原》的视觉化改编主要通过场景重构与人物形象强化来保留原著的地域文化内核, 但不同媒介的叙事节奏差异导致观众接受度存在分化。数字媒介的应用虽然提升了视觉表现力, 但也存在过度依赖技术而弱化文本深度的风险。基于此, 研究提出陕西文学视觉化需平衡传统文本价值与数字创新, 通过多媒介联动和受众互动优化传播路径。这一结论为地域文学在数字时代的传承提供了实践参考。

关键词: 数字媒介; 陕西文学; 《白鹿原》; 视觉化; 传播策略

DOI: 10. 64216/3080-1516. 25. 02. 047

引言

数字媒介时代深刻改变了文学作品的传播与接受方式, 文字与图像的融合逐渐成为主流趋势。随着短视频、虚拟现实等技术的普及, 传统文学开始通过动态影像、游戏交互等形式进入大众视野。在数字媒体中, 能够根据信息的情况, 营造不同的语境, 采用多种形式来进行信息的展示, 从而实现受众感受以及体验的加深, 获得最佳的传播效果。陕西文学作为中国地域文化的重要载体, 独特的黄土高原叙事风格与家族史诗结构在视觉转化中面临特殊挑战。研究这类作品的视觉化过程不仅能够揭示媒介技术对文学形态的重构规律, 也能为传统文化资源的现代转化提供实践参考。

以《白鹿原》为例, 自二十世纪九十年代问世以来, 不仅在文学领域引发了广泛关注, 并且还衍生出多种艺术形式的改编作品, 诸如秦腔、话剧、舞剧、电影、电视剧及连环画等版本。这些衍生作品不仅丰富了原著的艺术表现形式, 也从不同角度对原著进行了深度拓展和多维解读。作品中长达五十年的家族史叙事既包含密集的民俗场景, 又涉及复杂的政治隐喻, 这些元素在不同媒介中的呈现方式也是不同的。在影版中, 是通过大量航拍镜头展现关中平原的辽阔地貌, 电视剧则是用七十七集的篇幅细致描写不同人物关系, 这种多媒介改编现象为观察文学视觉化路径提供了典型样本。选择该作品还因其在陕西文学谱系中具有代表性意义, 书中对祠堂、戏台等文化符号的刻画承载着地域文化记忆, 而数字媒

介的介入既可能消解文本的深层意蕴, 也可能通过创新表达激活传统元素。例如话剧改编尝试用旋转舞台再现时空交错的叙事结构, 但部分观众认为过度依赖技术装置削弱了原著的精神内核。本研究将通过分析《白鹿原》的视觉化案例, 探讨数字媒介如何影响文学作品的传播效率与接受模式, 同时反思技术理性与人文价值之间的张力关系。

1 数字媒介下陕西文学视觉化的现状与趋势

数字媒介的快速发展为陕西文学视觉化提供了新的可能性。以《白鹿原》为代表的文学作品通过多种形式的实现视觉转化, 电影版通过全景镜头展现麦田, 加强情感场面和陕西戏曲的展现, 强化了田小娥与黑娃的情感冲突和地域文化特色; 电视剧版则通过讲述人物关系, 凸显白嘉轩守塔的情节, 突出了其稳定人心的作用。

据 B 站数据显示, 《白鹿原》相关解说视频累计播放量突破三亿次, 说明碎片化传播能有效扩大受众覆盖面。但视觉化过程中存在文化内涵流失现象, 如话剧改编时方言对白被替换为普通话, 削弱了地域特色。数字技术虽能增强画面表现力, 但过度依赖特效可能冲淡原著精神, 例如《白鹿原》舞台剧用虚拟投影展现祠堂场景时, 观众反馈历史厚重感反而不如传统布景强烈。全媒体时代下, 跨媒介叙事系统的出现为文学传播带来新的端口。多种媒介根据其自身的传播特点, 将文本进行再创作, 有效避免了重复性的内容传播带给受众的乏味性, 且在此二次创作中, 受众也可以以不同的方式融入

其中,如:番外续写、人物小传、同人文,或只以弹幕的形式发表自己的观点。在此情况下,输出的内容跳出了单一重复的围栏,不论是内容的输出还是传播的主体都更加丰富。

在全媒体时代,新兴媒体的出现填补了大众的碎片化时间。“双微一抖”已经成为用户不能割舍的社交平台。无论是新闻资讯、娱乐信息还是生活趣事,它们已经牢牢地将用户“捆绑”住了。因此,文学作品跨媒介传播也要跟上时代,尤其是宣传与传播,目前新媒体阵地是他们不能放弃的平台。传播效果好,传播速度快,新媒体可以很好的让人与人之间互动变得快速便捷,让受众的反馈更直观、更迅速的传递给其他人,形成完整的传播闭环。但是技术赋能带来的不仅是机遇,智能算法推荐导致同质化内容泛滥,部分年轻观众通过三分钟解说了解《白鹿原》,形成对作品的扁平化认知。同时,一些平台为了吸引眼球,刻意制造话题和热点,使得文学作品的传播偏离了原本的轨道,甚至出现了对原著的曲解和误导。这种现象不仅损害了原著的声誉,也误导了广大读者和观众对文学作品的理解。因此,在跨媒介传播的过程中,如何保持文学作品的原貌和内涵,防止其被过度商业化和娱乐化,是摆在传播者面前的一大挑战。

基于以上发现,所以我们对白鹿原改编作品进行预测,未来发展趋势可能呈现三个方向:虚拟现实技术将推动沉浸式体验,如数字孪生技术复原白鹿村场景的构想已在实验阶段;区块链技术可助力版权保护,解决目前改编作品确权难的问题;人机协同创作或成新常态,已有研究团队尝试用AI生成符合陕西地貌特征的视觉元素。

值得注意的是,技术革新不能替代文化内核,爱奇艺观众调查显示72%的受访者更关注作品是否传达出关中文化精髓。在应对挑战方面,建立文学专家与技术团队的协作机制尤为重要,参照北京冬奥会视觉设计的成功经验,将地域文化符号进行现代转译或许是个可行方案。随着5G技术普及,即时互动式改编可能兴起,网络剧《长安十二时辰》的弹幕改编建议收集模式值得借鉴。这些探索既需要保持文学原作的精髓,又要适应媒介形态,如同唐诗之路研究提出的空间叙事策略,在数字场域中重构文学意境。进一步地,数字媒介的兴起为陕西文学视觉化提供了新的传播渠道和受众基础。社交媒体、短视频平台等新兴媒介形态,使得陕西文学的视

觉化作品能够跨越地域限制,迅速传播至全球各地。

2 《白鹿原》视觉化呈现的主要形式

《白鹿原》作为陕西文学的代表作,通过电影、电视剧和话剧等多种形式实现了视觉化呈现。在电影改编中,导演王全安选择保留原著中白鹿两大家族的矛盾主线,但删减了部分支线情节以适应两小时的叙事节奏。例如田小娥与黑娃的私奔场景通过光影对比强化了压抑感,祠堂审判戏份用长镜头展现封建礼教的压迫性。这种处理虽被批评为“过度简化”,但确实突出了关中平原特有的宗法文化特质。2017年电视剧版则采取相反策略,将33集篇幅扩展至77集,新增了白灵参加革命、鹿兆鹏办学等细节。这种改编既符合电视媒介的连续性特征,又通过黄土高原的实景拍摄强化了地域真实感。值得关注的是,电视剧中朱先生预言“白鹿原成鳌子”的片段,运用数字特效将麦浪幻化为战争场面,这种视觉隐喻手法引发了观众对原著哲学内涵的新思考。

话剧改编面临更大挑战,西安话剧院版本选择用旋转舞台象征时代更迭,通过秦腔唱段穿插实现时空跳跃。第三幕“交农事件”中,二十名演员用肢体语言组成流动的麦田,这种抽象表达虽与原著写实风格有差异,却成功传递出集体抗争的震撼力。三种媒介的改编差异:电影侧重意象浓缩,电视剧强调情节延展,话剧追求情感冲击。数字媒介的介入改变了传统改编模式,例如弹幕平台播放电视剧时,年轻观众对田小娥命运的热议形成二次创作,这种互动性传播使文学形象产生裂变效应。值得注意的是,方言使用在不同媒介中存在差异,电影采用70%关中方言对白,电视剧调整为普通话框架下的地域化表达,而话剧则完全使用方言表演,这种语言策略的差异直接影响着文化认同的构建。

3 数字媒介对《白鹿原》视觉化的影响

数字媒介的发展让《白鹿原》的视觉化呈现有了更多可能性。电影版《白鹿原》用高清摄像技术还原了关中平原的麦浪与祠堂,特效制作的蝗灾场景让观众直观感受到原著中“天灾人祸”的压抑氛围。电视剧版本则通过长镜头展现家族械斗的混乱场面,慢动作与背景音乐的结合强化了戏剧冲突。数字修复技术还被用于话剧舞台,比如用投影重现白鹿原上的四季变化,配合演员的方言对白,既保留了地域特色又增加了视觉层次。社交媒体上的二次创作也是重要形式,短视频平台上的

“白鹿原方言挑战”吸引了年轻群体，用十几秒的片段传播小说中的经典台词，比如田小娥的独白被配上现代滤镜，引发观众对角色命运的新解读。这些技术不仅让文字变成画面，还通过细节放大情感，例如电影中田小娥吃冰糖葫芦的特写镜头，用光影对比暗示她的悲剧性，比原著更直接地传递人物心理^[5]。

跨媒介改编也带来了理解上的差异，电影删减了原著中的多条支线，导致一些观众认为“故事不完整”，而话剧则通过抽象的舞台设计来弥补叙事上的空白，例如使用红色绸布象征血雨腥风的时代背景。爱奇艺平台数据显示，电视剧在视频网站上线首周播放量突破 2 亿次，但豆瓣评分从开播时的 8.5 分逐渐降至 7.9 分，这反映了口碑的分化现象。尽管短视频传播扩大了影响力，但也导致了认知的碎片化，短视频观众是通过“五分钟解说”来了解故事主线的。数字媒介带来的不仅是技术革新，更重构了文学作品的接受语境，比如年轻观众更关注田小娥的爱情线而非家族史，这与短视频平台侧重情感冲突的推送机制密切相关。这种转变既为经典文学注入新活力，也带来深度消解的风险。

4 陕西文学视觉化发展的策略建议

在数字媒介推动文学视觉化的背景下，陕西文学需结合地域文化特征探索创新路径。以《白鹿原》影视改编为例，尽管电影版通过全景式镜头呈现关中地貌，但过度压缩文本导致叙事断裂，反观电视剧版保留祠堂议事等关键场景，印证了视觉化改编需平衡艺术表达与原著精神。

要让《白鹿原》突破传统文本的静态限制，以动态化、场景化的方式吸引年轻读者，可从沉浸式视听融合与交互式叙事重构两方面切入。首先，利用数字技术将关中方言转化为可感知的文化符号：开发“白鹿原方言语音库”小程序，读者扫码即可收听原汁原味的角色对白，结合 AI 语音识别功能，用户可录制自己的方言配音作品，生成动态漫画短视频分享至社交平台，形成“方言挑战”传播热潮。同时革新纸质书形态，设计光感动态封面——当书本平放时呈现白鹿图腾浮雕，倾斜 30 度则触发内置感应器，通过光栅动画技术让麦浪在封面

上流动，配合 NFC 芯片轻触手机即弹出对应章节的 AR 场景，如“镇妖塔倒塌”时漫天鸦群从书页中飞散而出。其次，设置双轨叙事模式：文学主线中嵌入可触发的“历史碎片”，例如阅读“交农事件”时滑动屏幕，文字自动生成关中农民扛农具进城的动态版画，背景融入老腔唱段的脉冲音效；另设“解谜支线”，读者通过收集书中散落的秦腔脸谱符号，解锁隐藏的人物命运推演动画。这种将文字转化为可触碰、可玩转、可传播的立体体验，既保留了文学深度，又以技术赋能重构经典作品的年轻化表达逻辑。

参考文献

- [1] 阮旻. 数字媒体语境下的视觉艺术创新策略研究——以北京冬奥会为例[J]. 艺术与设计(理论), 2022.
- [2] Su, Fangli, et al. A bibliometric study of digital humanities research in China from 2012 to 2021. Information Research an international electronic journal 28.4 (2023): 62-82.
- [3] 郭星琪, 徐晓妍. 《白鹿原》话剧中地域特色与表演的融合难题[J]. Interdisciplinary Science Letters, 2024, 8: 431.
- [4] 馨田王. 文学改编电视剧的艺术魅力——情感表达与视觉呈现的融合[J]. 文化艺术创新·国际学术论坛, 2024, 3(5): 83-85.
- [5] 吴嘉懿. 《像白云一样生活》的电影改编刍议[J]. Writing/Xiezu, 2025(1).
- [6] 张平. 数字媒体时代动画符号的可视化研究[J]. 文化产业, 2022.
- [7] 彭咪. 基于信息传播媒介下文本视觉化课程的模块化教学研究[J]. 大众文艺, 2022.
- [8] 吕天威. 《彼得罗夫流感》: 从文学到电影的空间隐喻重构[J]. 人文与社会科学学刊, 2025, 1(1): 8-15.
- [9] 周领顺. 汉语乡土语言英译行为批评研究[M]. 社会科学文献出版社, 2022.
- [10] 都岚岚. 文艺的文化干预力量: 评《表演性理论: 文学与艺术研究的新方向》[J]. 中国比较文学, 2024(1): 267.