

doi:12.3969/j.issn.1672-0598.2011.03.025

叙事的两条共生藤蔓

——图文小说叙事特点研究*

王虹

(重庆大学外国语学院,重庆 400044)

摘要:本文就国外研究热门——图文小说这一体裁的叙事特点进行介绍性研究。在分析与对比国外学者关于图文小说研究的基础上,本文概述了图文小说的定义及特点,阐述了其四个重要组成部分,以及各自在叙事中的作用。简言之,图文小说属于多模态叙事,通过图和文两种符号渠道进行,两者互相合作、互为线索。

关键词:图文小说;叙事特点;多模态叙事

中图分类号:I106.4 **文献标志码:**A **文章编号:**1672-0598(2011)03-0144-06

“小说从本质上说就不可用范式约束……这一体裁永远在寻找、在探索自己,并不断改变自身已形成的一切形式”(巴赫金,1998:544)。巴赫金以其犀利的眼光阐述了小说的发展动力。20世纪90年代后小说的空间化转向,也契合了图像文化语境中人们的思维由过去的线性逻辑思维变成跳跃性状态的变化。而图文小说(graphic novel)正是小说在其不断探索和改变的过程中,适应其空间化转向所形成的一种颇具特色的小说形式。

在欧美国家,图文小说的研究正不断地进行着,如当代叙事学研究大师、《剑桥叙事学导论》的作者H·伯特·阿波特于2009年发表名为《媒介的特异性以及漫画的叙事伦理》的文章,在媒介特异性理论的基础上探索漫画这一特殊媒介的内在道德属性。《劳特利奇叙事理论百科全书》、《剑桥叙事指南》的作者,“后经典叙事学”的首倡者与领军人物戴维·赫尔曼教授也将“图文小说中的多模态故事讲述与身份建构”作为其近期研究课题;但目前对图文小说的研究仍缺乏系统

性,其概念都尚未有一个公认的统一定义。

国内关于图文小说的研究极少。“无论是从哪个角度来说,其(故事画)重要性都用不着怀疑。然而,尽管有着那么悠久的历史、那么深远的影响,对故事画的研究却始终缺席,经查中国期刊全文数据库,我们几乎找不到一篇对其进行理论探讨的文章。”这是江西社会科学院龙迪勇研究员在“图像叙事与文字叙事——故事画中的图像与文本”一文中的感叹。为弥补这种缺失,龙研究员在该文中运用皮尔斯的符号理论探讨了叙事图像与叙事文本之间错综复杂关系的一个方面:图像对文本的模仿或再现问题,全篇由浅入深,旁征博引,令人信服。但是全篇并未有效地定义“故事画”这一文学体裁,因此他所言的故事画是否就是此文所说的图文小说也就不得而知。全篇看来,他认为故事画中图片就是模仿故事文本,是对现实模仿的模仿,但是,这种情况是不符合图文小说的特点的。

此外,蔡伟堂、霍巍等关于石窟故事画内容、

* [收稿日期]2011-02-20

[作者简介]王虹(1986—),女,湖南株洲人;重庆大学外国语学院硕士研究生,主要从事英美文学研究。

式样、源流等的研究;王飞等关于颐和园长廊人物故事画的研究;张小萍等关于陶瓷故事画的研究及其故事画在其他介质上的研究也在国内持续进行着,但这类研究关注点主要是图画。

值得注意的是,潘新宁教授近年连续发表的关于新世纪写意小说的文章中,曾重点分析过写意小说的若干诗性方式,其中说到“将漫画风格契入小说,以漫画的诗性手段来建构小说,已经是新世纪小说风景中不争的事实”;以漫画为小说,同样也追求的是“写意”,而不是“写实”,并以余华的《兄弟》作为此类小说的经典案例。由此,我们便会发现,写意小说重的是其“效果”而非形式,有无漫画作为形式都可以称之为写意小说,因此与我们说的图文小说的研究可谓殊途。相关研究还有关于连环画的艺术特色、文化沉淀等方面的研究。

但随着图文小说的发展,对图文小说的研究将是中国文艺工作者无法回避的领域,图文小说的研究亟待发展。为了弥补这种空缺,本文在介绍图文小说的定义、特点及其组成部分的基础上对其叙事特点进行研究。图文小说正是挖掘了图片的叙事功能,将文字的抽象性和图片的直观性相结合,构成了小说动态性叙述与静态性展现相交织的立体化图景。

一、图文小说概述

“graphic novel”这一名词于1963年11月在美国著名漫画评论家Richard Kyle为业余报业协会撰写的一篇时事通讯中首次出现,意指长篇漫画书。Bill Spicer,将类似术语用于1967年秋发行的《Graphic Story Magazine》。1976年,Richard Corben的《Bloodstar》、George Metzger的《Beyond Time and Again》出版,“graphic novel”这一名词出现在其封皮及题目页,昭告了图文小说的自我正名。而图文小说轰动性的成功出现在1986年7月,随着《Dark Knight》《Watchmen》《Maus》三部图文小说的成功,这一体裁几乎在一夜之间为众人所知。

Graphic novel在国内现大体有几种译法:图文小说、漫画小说、图画小说、图像小说、绘图小说、故事画、连环画小说等。根据国外关于graphic novel的定义,结合上海交通大学尚必武博士的

建议,本文最终将译法定为“图文小说”,旨在体现图文这两种媒介在该小说体裁中的交融。

由于目前对图文小说还没有一个较权威且严格的定义,所以这一体裁的定义、特点研究几乎都是在与漫画比较的基础上进行的,并具有很大的开放性。1978年Will Eisner用“图文小说”指围绕一个单独的或一系列相关故事展开,通过“连续的艺术”(sequential art)表现的有一定长度的漫画书。Francisca Goldsmith(2005:17)提出了类似的定义,“基本上,图文小说是一部完整的、有一定长度的、通过Will Eisner所说的‘连续的艺术’创作的漫画书,书中应涵盖一个故事或一系列互为关联的故事”。Eddie Campbell(2007:13)则指出,目前图文小说至少有四种不尽相同甚至互相排斥的定义:第一,用做漫画的同义词;第二,用以归类一种形式;第三,更具体地说,用来指某本漫画叙事作品,它应该拥有和散文小说同等的广度和深度;第四,有些人用以指一种其内容及抱负要远比一般漫画作品深刻的作品形式。

“图文小说是漫画孱弱的子嗣但同时却又是其顶戴上的一颗明珠”(Rothschild,1995:14)。图文小说来源于漫画却已长成为需要从中独立出来的一种文学体裁,二者具有不同的特点:漫画通常都需要连载,其开始、高潮、结束一般都不会出现在一本书内,而图文小说一般都存在于一部独立的作品中,拥有完整的情节(Goldsmith,2005:18);漫画的目标读者为儿童,而图文小说的目标读者则为成年人;漫画是一种通俗文学而图文小说包含着浓厚的精英文化(Tan,2001:31)。这些论述为理解图文小说这一体裁提供了参考。

基于以上研究,本文认为图文小说的定义应包含三个特点:第一,其内容有一定的深度内涵;第二,目标读者为成人;第三,以漫画的形式表现内容。而图文小说所采取的漫画形式主要有两个要素:第一,文字和图画的混合使用;第二,文本被设置成一些连续的部分并通过画框的形式彼此分割开来。

二、图文小说组成部分及各自叙事特点

图文小说有几个非常重要的组成部分:画框

(panel); 间白 (gutter); 对话框 (balloon); 说明 (caption), 各部分在叙事过程中都起着重要的作用。



图一

画框即构成连续叙事文本的单个图画框。从形状来说,传统画框一般是方形,每个页面一般 9 至 12 格。但随着技法的创新,涌现了更多不拘一格的画框,如破格式、层叠式、斜分式、蒙太奇式等等。从内容上来看,一般来说,画框展示的是单个画面或动作的某一个瞬间,但实际上,一个画框仅反映某一个瞬间这样的情况是很少见的。因为通常一个画框中会包含几段对话,这与电影中一个镜头比较起来,持续的时间要长一些。如图一中包含了多段对话,其持续时间必定比一幅静态图画长得多。画框构成了图文小说中一格一格的画面,且最重要的是把故事逻辑顺序和时间表达出来。画框中的时间不仅仅通过对话得到体现,还可以通过画框的宽度和画框的内容表现出来。如图二中,前一个画框的宽度是后一个画框的两倍,用以表明作者从卫生间跑电话旁的距离较远,时间较长,而接电话这一动作持续时间明显小于较远距离的走动。



图二

画框与画框之间的空白处就是间白 (gutter), 也就是格于格之间的空隙。间白引导读者的视觉以及阅读的顺序。此外,间白之所以是图文小说中的一个重要部分,是因为它包含了画框与画框之间过渡的信息,相当于“字里行间的意义”。也就是说,间白迫使读者通过猜测补全画框中所缺失的信息,以达到构建一个完整的故事的目的。罗曼·英加登将阅读视为填空 (fill in the blanks), 也就是说我们以本身的意识能力对经验赋予某些意义,并且将意义加诸于事物、概念或行为,以便认识周遭世界。任何叙事都会包含一定量待读者补全的缺失信息。图文小说中,间白隐含内容的多少与画框之间过渡类型有重要关系。画框与画框之间联系越紧密,隐含在间白里的内容就越少;画框与画框之间跳跃性越大,隐含在间白里的内容就越多。

根据 Scott McCloud 的研究,画框与画框之间的过渡 (也就是补全,即 enclosure) 分为六种:瞬间—瞬间型、动作—动作型、主体—主体型、场面—场面型、局面—局面型、毫无关系型。

表一 Scott McCloud 提出的画框过渡的六种类型

类型	瞬间—瞬间型	动作—动作型	主体—主体型	场面—场面型	局面—局面型	毫无关系型
	moment to moment	action to action	subject to subject	scene to scene	aspect to aspect	non-sequitur
图示						
意解	主体的连续性	动作的连续性	同主题	同主题内场面变化	时间、地点不变	毫无关系
	不同表现方法			聚焦转变		

McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper, 1994.

据 McCloud 对欧美主流漫画的随机抽样统计结果,动作—动作型、主体—主体型是两种占据主导地位画框过渡类型。这两种转换间衔接最为紧密,待读者补全的信息量较少,是保持叙事连贯性的一个重要手段,这也最契合读者在现实生活中线性感知时间和最小程度补全的特点。通过补全画框间的空白,我们确定叙事的时空、连贯叙事的逻辑。如瞬间—瞬间型告诉读者其短暂的持续时间和不变的主体,而局面—局面型告诉读者其时间的固定和聚焦的转换。

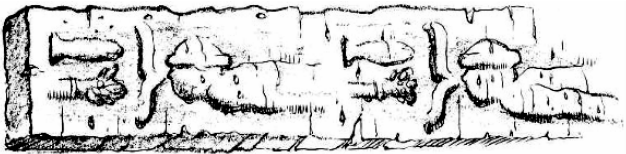
间白表现在纸上是两线条间的一片空白,画框整体看来表现在纸上的是一个块状画面,两者都是从图片的角度进行叙事。而文字在图文小说主要包含在以下两个部分之中,并发挥其叙事作用。

表现图文小说中大多数文字的气球被称为对话框(balloon)。对话框是用来记录人物话语或思想的,因此分为两种,人物语言框(speech balloon)和人物思想框(thought balloon)。

最早出现的对话框只是从说话者嘴里飘出的一条类似大括号的线条(Eisner, 1985: 27),用以表明说话动作的执行人(见图三)。传统的对话框一般是椭圆形或者云朵形的,带有一条指向说话者的类似尖箭头的尾巴。小尾巴的作用相当于“他说……”或者“他想……”。值得注意的是,在人物思想框中,小尾巴一般会被一串由小到大的气泡所代替。对话框的每一个部分都可与文本

小说中成分一一对应,如表二所示:

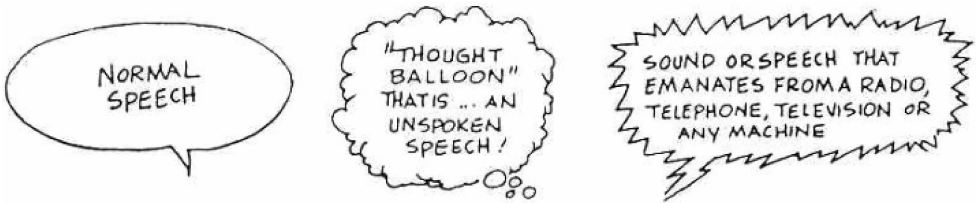
表二 文字与对话框部分的一一对应	
文字	对话框
引号	对话框的边沿线条
间接引语中的引导词(他说……)	对话框的小尾巴
间接思想表达的引导词(他想……)	对话框的小气泡



图三 最早的对话框

Eisner, Will. Comics and Sequential Art. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985: 27.

随着对话框创作技巧的不断发展,对话框在外形上越来越追求变化,已经不仅仅是标识对话或思想的一个线条界限。对话框在叙事过程产生自己的隐含意义。如方形的对话框最为传统和正式,因此改编自名著的图文小说一般采用这种形式,以表示对原著作者的尊敬;电台传出的声音包含在一种爆炸式线条的对话框中,以表示电波的跳动性等等,如图四中所示。



图四 对话框的不同外形

图文小说中包含文字成分的另一种方式是说明(caption)。说明一般置于画框之外,处于画框的顶部或底部。一般来说,说明中包含的文字常常代表的是叙述者的声音,类似电影中的旁白,用来说明一些画框对话中没有包含的信息。最简单的说明一般是作者对时间和地点的交代,较为复

杂的说明用于提供信息以帮助读者构建故事完整性。

通过分析图文小说的四个重要组成部分以及各自的叙事特点,不难发现图文小说这一体裁通过图和文两种符号渠道进行叙事。将这一特点概括起来,图文小说是一种多模态叙事,即包含了多

个符号渠道的叙事。通过结合图和文这两种叙事模态,图文小说作者将叙事更立体地展现在读者面前。

三、图文小说的多模态叙事

多模态表达可以分解为同时表达意义的两个或两个以上的单模态,我们每天在报纸、杂志、广告、招贴画、故事书、教科书、活页文选、百科全书、说明书、计算机界面,甚至在我们相互交往时都离不开多模态。例如,我们谈话时手舞足蹈,有声有色,意味着使用了多模态。我们的国画往往配有诗文和印章。

“多模态叙事”(Multimodal Narration)一词出现在戴维·赫尔曼于2009年出版的《Basic Elements of Narrative》一书序言中,他这样说道:“并不是所有故事的讲述媒介都一样,有些提供了多种交流渠道供作者构建故事,然而有些只提供了一种渠道……例如只有文字叙事的印刷版海明威小说《青山》则应被划为单一模态叙事,与此相反,图文版本的《幽灵世界》尽管也是印刷版,但其采用了图和文两种渠道进行故事建构,因此它应该被划入多模态叙事中”(Herman, 2009: 12)。简言之,多模态叙事指一种包含了多个符号渠道的叙事。

图文小说结合文字和图画这两种符号渠道进行叙事,属于典型的多模态叙事。虽然童话故事中经常配有插图,传统的连环画也是既有图画,又有文字,但多模态叙事中的文字与图片结合的叙事远比一般的文字和插图结合的叙事要复杂得多。



图五

男人来自火星
女人来自金星



图六

例如,图五中熊猫图画仅仅重复了图画下面的文字描述,给文字描述的事物提供一种更直观的视觉印象,两者之间互为复述关系,图片直观地再现了框中文字所描述的熊猫这一动物。而图六中,文字和图画互相补充,互为线索,缺其一这个整体都不能被理解。单看图片,上一画框中女人对着一个不明发声物抹眼泪,一旁的男人一脸茫然与不屑;下一画框中,男人对这电脑忙些什么,女人脸上流露出一种不理解的表情。但看文字,上一画框只有“韩剧”“女人就爱看这些破电视剧,无聊”;下一画框中只有“网络游戏”“打打杀杀的没点意思”。独立于画框之外还有两行字“男人来自火星,女人来自金星”。但单独看图片或者文字,我们无法得知到底发生了什么。

叙事指以散文或诗的形式叙述一个真实的或虚构的事件,或者叙述一连串这样的事件。图六中只有将文字和图片相结合,才能找出这一叙事的执行者、时间顺序、故事情节。一女人看韩剧,感动至落泪,这时一男人走过来对她说:“女人就爱看这些破电视剧,无聊”。在另外某个时间,一男人在玩网络游戏,这时女人凑过来对他说:“打打杀杀的没点意思。”结合画框外叙述者的声音“男人来自火星,女人来自金星”,可以得知叙述者通过对比男人与女人生活的两个场景以及各自对彼此的不理解说明男人与女人间的巨大差异。

“图文小说中图画和文字之间的合作关系在认知过程中得到加强。……对文章信息的理解无法仅仅通过文字完成,因此理解遭到阻碍,但富于技巧性的图画常常会为其理解提供线索”(Eisner, 1985: 2-5)。图文小说中的图画不是文字的插图,也不是静态电影。图文小说中的图画并不

像插图那样仅重复文字描述的事物,它提供的是文字描述所没有包含的信息,与文字描述互为补充。在图文小说中,图画和文字并不互为反射而是相互影响,各自为小说的理解提供线索。

四、结语

“叙事是在人类开蒙、发明语言之后才出现的一种超越历史、超越文化的古老现象。叙述的媒介并不局限于语言,可以是电影、绘画、雕塑、幻灯、哑剧等等,也可以是上述各种媒介的混合。”(浦安迪,1996:5)

图文小说就是这样一种采用多种叙事模态进行叙事的小说形式。其文字和图片在叙事中互相合作,互为补充;其组成部分画框(panel)、间白(gutter)、对话框(balloon)、说明(caption)在叙事中起着各自的作用。图文小说将文字的时间性、抽象性和图片的空间性、直观性相结合,构成了小说动态性叙述与静态性展现相交织的“立体化”图景。

[参考文献]

- [1] Eisner, Will. *Comics and Sequential Art* [M]. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.
- [2] Eisner, Will. Comics and the new literacy: an essay [J]. *Contemporary Literary Criticism Select*, 1994 (5) 2-5.
- [3] Herman, David. *The Cambridge Companion to Narrative* [M]. New York: Cambridge University Press, 2007.
- [4] Herman, David. *Basic Elements of Narrative* [M]. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.
- [5] Goldsmith, Francisca. *Graphic Novels Now: Building, Managing, and Marketing a Dynamic Collection* [M]. Chicago: American Library Association, 2005.
- [6] McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art* [M]. New York: Harper, 1994.
- [7] Pratt, H. John. Medium specificity and the ethics of narrative in comics [J]. *Story Worlds: A Journal of Narrative Studies*, 2009 (1): 97-113.
- [8] Rothschild, D. Aviva. *Graphic Novels: A Bibliographic Guide to Book-Length Comics* [M]. Englewood, Co: Libraries Unlimited, INC. 1995.
- [9] Saraceni, Mario. *The Language of Comics* [M]. London and New York: Routledge, 2003.
- [10] Tan, E. S. The telling face in comic strip and graphic novel. In Baeten, Jan (Eds.). *The Graphic Novel*. Leuven: Leuven University Press, 2001: 31-46.
- [11] 巴赫金. 史诗与小说——长篇小说研究方法论 [M]. 石家庄:河北教育出版社, 1998.
- [12] 浦安迪. 中国叙事学 [M]. 陈珏, 译. 北京:北京大学出版社, 1996.
- [13] 尚必武. 叙事学研究的新发展——戴维·赫尔曼访谈录 [J]. *外国文学*, 2009 (5): 97-105.
- [14] 唐伟胜. 叙事 [M]. 广州:暨南大学出版社, 2010.
- [15] 朱水涌. 中国文学:世纪初与世纪末 [M]. 厦门:鹭江出版社, 2000.
- [16] 郭秀娟. 固守与超越——唐拉德小说的叙事特点分析 [J]. *重庆交通大学学报(社会科学版)*, 2008 (05).
- [17] 李科. 冷峻现实主义下的叙事风格与影像表达 [J]. *重庆邮电大学学报(社会科学版)*, 2008 (02).

(责任编辑:朱德东,段文娟)

Introductory Researches on the Narrative Features of a Graphic Novel

WANG Hong

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

Abstract: This article is an introductory research on the narrative features of a graphic novel which is a foreign hot research topic. Based on the analysis and comparison of the relevant foreign researches on graphic novels, this article briefly introduces the definition and characteristics of the graphic novel, and illustrates its four basic elements and their functions in the narration. In conclusion, the graphic novel is a kind of multimodal narration. Its multimodal narration is conducted by two cooperative and complementary semiotic channels - text and picture.

Key words: graphic novel; narrative feature; multimodal narration