

图画叙事的时间性研究^{*}

肖 爽

摘 要：时间性是叙事学研究的根本问题之一，也是叙事成立的核心要素。图画叙事成立的时间性基础，就是在空间技巧中将线性、顺序和逻辑关系表达清楚，这也构成本文研究的三个核心问题，即线性与空间性、并置叙事、时间性与因果性。将单幅图的空间性转换为线性，在动态和静态时间中都可通过符号本身及其组合形式来实现，而转换出的线性常常为多条并置的，这是图画叙事的一大特质。在多幅图中，时间的成立主要依赖一致性。随着新媒体的出现，为了适应大众口味和传播特质，本应严密的故事因果逻辑却被分离为开放且弱化的“大因果”与多样且强化的“小因果”。形式与内容打破桎梏，走向开放。

关键词：时间性，叙事，媒介，因果性，并置叙事

Temporality in Pictorial Narrative

Xiao Shuang

Abstract: Temporality, as the core element of narration, is also the fundamental issue of narratology. The temporary basis of pictorial narrative consists of clarifying the linearity, subsequent and logical relations of space skills. These relations also constitute the three key issues of this paper: linearity and spatiality, parallel narrative, and temporality and causality. Conversion of the spatiality of a single picture into linearity can be

^{*} 本论文得到中国国家留学基金资助（201806890021），系国家社科基金重大项目“20世纪西方文论中的中国问题”（16ZDA194）的阶段性成果。

achieved by the sign itself and its combination with both dynamic and static time. This linearity is often juxtaposed in multiple ways, which is the major feature of pictorial narrative. In multiple pictures, the establishment of time depends mainly on consistency. With the emergence of various kinds of new media, to meet public demand and accord with communicative characteristics, the logic of story causality, which should be strict, has been separated into an open and weakened “big causality” and a diversified and strengthened “small causality”. Since the shackles are broken, form and content will become freer.

Keywords: temporality, narrative, media, causality, parallel narrative

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.201901008

油画、水彩、绘本、漫画都是我们现在常见的图画叙事作品。创作者通过静止的图画符号来传达叙事内容，阅读者也通过这些符号来解读叙事内容。如何把具有空间性的图画符号转化为时间性的叙事内容，这是个有趣且关键的基础性问题。

目前关于图画叙事作品的研究已屡见不鲜。国外关于图画叙事（graphic narrative）的研究集中在两方面，一是与叙事内容挂钩，包括政治、女性、种族以及跨学科研究等。二是对叙事理论的初步介绍，尚未形成体系。国内关于图画叙事的研究混杂于“图像叙事”“图片叙事”“绘本叙事”等诸多类似概念之中，将动画、电影等动态作品与油画、绘本等静态作品混为一谈。图画叙事研究主要有三种研究方向，即叙事内容、图像与文字在叙事上的区别，以及图画叙事技巧，如台湾大学陈保真关于中国古代绘画作品的分析，台湾铭传大学赖玉钗关于儿童绘本的研究。

关于静态图画叙事的时间问题，龙迪勇认为图像叙事的本质是空间的时间化，因而他从单幅图像入手，将图像作品分为单一场景叙述、纲要式叙述与循环式叙述三种模式来分析。但总的来说对图画叙事时间的研究目前还较少。

根据已有关于叙事时间成立的讨论来看，叙事时间的生成是在一个线性方向的过程中，由按照一定顺序呈现出来的具有逻辑关系的事件体现出来。因此，图画叙事成立的时间性基础，就是在空间技巧中，将线性、顺序和逻辑关系表达清楚，而这也构成本文研究的三个核心问题，即线性与空间性、并置叙事、时间性与因果性。

一、从空间性到线性：图画叙事时间的线性基础

（一）单幅图画叙事作品的动态时间

1. 单个意象的时间性

时间最明显地存在于动态之中，将单个意象符号表现出动感，是图画叙事表现时间的主要方法之一，可以通过倾斜、变形、动势符号三种方法实现。

前两者与力有关，它表现时间、动感的方式主要是通过力量来打破平衡，抓取不平衡的瞬间，从而利用该瞬间来使读者根据经验对这一力量的作用进行整个过程的补充。即在这一瞬时所包含的是发生该变化前的常态、变化的过程以及变化后的结果。

倾斜是否能产生动态效果，需要看物体的偏移程度。关于这个问题，莱辛和卡尔·尤斯有着截然相反的观点。莱辛在《拉奥孔》中提出有关视觉艺术的“含蓄的片刻”，即不应选择动作的最大顶点，而应该选择到达顶点之前的那个片刻，才会引起观赏者的自由想象。尤斯认为，艺术家所表现出来的富有动感的画面，在真实场景中是不存在的。例如下图的马，“虽然没有一匹马在奔跑过程中会呈现出这样一种姿态（除非跳跃），但是在绘画中却只有将马腿分离到最大限度时，才能将激烈的物理运动转换成绘画的运动力”（阿恩海姆，1984，p. 586），观赏者才能通过这最大限度的分离感受到动态的时间流逝。



图 1

变形同样是将物理力转化为视觉力，它侧重于对物体本身形态的扭曲变形。例如大海的动态感是由大海上涨运动产生的波浪曲线展现的，花草树木的动态是由风吹拂叶片、花瓣飘落产生的。这些并非事物本身的常态，而是在外力作用下变形导致的。这一变形显现出来的动态感，则依赖观赏者依据生活经验进行的感知和解读。

添加动势符号、文字，在漫画创作中较为常见，即在运动中的对象周围添加动势符号，大多为表现风的符号，以此来展示动态及运动的方向。例如

图2中,右边人物手肘周围的线条表示她正在快速地扭动手肘。此外,人物行动如扭头、奔跑,树叶的飞落,都是通过添加动势符号来展现的。一般来讲,动势符号线条越长,越密集,表示运动速度越快。



图2(坛九, 2018a)

当然,有些动作是动势符号很难生动表现出来的,因此创作者会在动势符号旁边附上运动的具体形式,如“盯……”“靠近”“摔”“推开”等。如图2,“含”这个动作的前后过程并不好呈现出来,因此用文字进行补充。

2. 各符号的组合规则

图画符号通过奇特、不规则的组合方式吸引读者注意,延长感知时间,引起读者联想,增加叙事和表达的内容和层次感。具体主要分为以下五个方面。

第一,重心和构图。一般来讲,图画中重心的平稳意味着内容的和谐平静,打破平稳的重心则成为展现运动的主要手段。如将整幅图画的重心通过构图布局挪到最下面或角落,就会显现出整体下坠的运动趋势。

第二,光影和明暗。一般来讲,一幅图画的光源是一致的,明暗为读者指示阅读次序。明亮之处更容易先读到,而暗处则稍后。当然,改变光源分布,如席克·阿梅特的《森林的伐木工人》(*Woodcutter in the Forest*),则能够引起观赏者的疑问,从而通过疑问对整幅画进行反复比对琢磨,解读反差,体会到更丰富的叙事张力。

第三,通过形状的大小差异,将单幅图分离、分层成几部分,引导读者按照一定顺序进行解读。一般来说,图画中的意象符合近大远小的原则,而阅读顺序则是从上到下、从大到小。因此,远处的事物也可放大,近处的事

物也可缩小，形状的大小决定了故事的叙事时间。

第四，重叠。利用重叠来表现多个时间、多个过程的并置，这一做法最早可以追溯到立体主义。他们改变传统单一视点的布局方式，将一个物体的多个角度的画面以重叠的形式同时呈现在一张图画当中。这种重叠，可以是同一立体空间的物体在共时上的存在，包含着人们需要走动、活动等按行动时间顺序才能观察到的物体的平面化；也可以是对同一视角同一平面内，同一物体在历时中不同阶段的状态，显示出一个在故事层面的时间流逝。在当下大众读物中，多个动作和情节重叠，常用来表示动作的运动，如左右扭头、上下摆动等，多为循环式运动（如图2中手肘上下扭动的循环动作）。

第五，时间符号与伴随文本（标题，说明文字）。图画叙事时间的展示，更直接的方式是通过故事时间的流逝来呈现的。故事时间的呈现问题，有很多种方式。具体来讲，根据弗朗西斯·瓦努瓦（Francis Vanoye）的观点，可以分为注明日期（如日历、钟表，伴随文本中的“某月某日”等）和不注明日期（如太阳、月亮的位置等）两种。（瓦努瓦，2012，p. 18）除此之外，人物对话能够呈现较为抽象和复杂的时间状态。例如“早上好”“刚才我……现在我……”

当然一些带有明显时代性的物质文化符号，也能成为标识时间的重要途径。一些直接呈现的地点、物品、建筑物、人物及其服饰等，都可作为推断叙事日期的基准点。（瓦努瓦，2012，p. 193）此外物质材料（如布帛、宣纸的泛黄），语言（如文言文）等都在语境上为故事时间做了大体的定位。

（二）单幅图画叙事的静态时间

使人感到时间流逝的不止有在不断运动变化中的事物，静止的事物与画面同样也能由长久的时间性表达。具体来讲，静止的时间通常有两种：暂时的停顿和永恒的静止。

1. 停顿的停顿

正如诗歌打破线性次序来迫使读者更为精确地阅读文本一样，图画叙事作品中包含了太多的细节信息，而适当的停顿则能够给读者更多的时间去感知和把握叙事细节。总的来讲，图画叙事中常见的三种时间的停顿主要分为概要、暂停和场景。

图画叙事中的概要指用最简短的方式对故事发展进行概述，最常见的是将蒙太奇的手法运用到图画叙事当中，即将多个时空中具有代表性的画面放在一起。这种方法适用于对某件事情进行快速描述，常用于介绍性的内容。

图画叙事中的暂停指时间的暂时停止。然而在颇具描绘性的图画叙事中，停顿的表现又并不容易。因为在整个充满线性时间发展的故事中，读者已经习惯从静止的符号中解读出一系列的变化和逻辑关系，所以要表现出停顿，就要打破读者这种阅读思维，使读者能够将阅读中的时间停止下来，而不是根据一些细节找寻逻辑关系从而补充发展时间。常见的多幅连续图画作品中的停顿表现为画面的空白、主人公的消失或某个细节的不断放大。如图 3，在两人对视时，通过放大两人的面部表情，来达到时间停顿的效果。



图 3 (坛九, 2018b)

图画叙事中的场景主要指对场景的细节描述，它能够起到对情节最紧张处、最关键处的烘托与补充，即用场景来烘托氛围，利用读者感知场景时的间隙来暂停故事叙事的时间延续。但图画叙事中具有暂停时间效果的场景必须占据足够大的空间，才能引起读者的注意，否则很容易被读者直接跳过。如图 4，占满画框的等人场景，加上大片的留白，营造出了兴奋过后瞬间的停顿与时间的绵延。



图 4（坛九，2017）

2. 永恒的静止

图画虽然表现的是静止的一刻，但这种静止的瞬间产生的永恒时间，可以从波德莱尔的应和理论得到启发。让·波米耶在分析波德莱尔的应和理论时，曾提出“横向”（sur le plan en largeur）和“纵向”（sur le plan en profondeur）两种层面上的应和。

横向主要集中于感官层面的关联与互通，也就是通感，即如钱钟书所说：“颜色似乎会有温度，声音似乎会有形象，冷暖似乎会有重量，气味似乎会有锋芒。”（2002，p. 64）例如，花红得发“热”，山绿得发“冷”。这点不仅在文学叙事中常用，在图画叙事中也很常见，尤其是以静止时间呈现感知的层次性和丰富性。图像符号在一定程度上与所指称的内容具有相似性，尤其是在视觉感官上比较直接，颜色、形状、大小都会被直接感觉到。在听觉方面，图像符号依托文字符号与辅助的声波符号来表达，发出声音的动作当然也是一种表意方式。在触觉方面，图像符号依托对对象形状、颜色的描绘来体现，如粗糙或光滑，而疼痛等感受则通过人物的表情来表现。同样，嗅觉和味觉，除了依靠人物来侧面表现，更多地依靠对对象物体的描绘，激发出观者的经验感受。值得强调的是，通感一方面可以实现观者在一瞬间获得丰富感知的

效果,另一方面,也有可以让观者在暂停的时间之中进行反复感知,这也正是在停顿时间中使用通感手法的重要原因。

纵向应和则强调主客体之间的关联,侧重于物我关系,侧重于在象征意义上产生的人与世界的互通,具体有形的物体与其背后的指征意义之间的关系。无论是物与我对立的“有我之境”,还是物我合一的“无我之境”,无论是崇高还是优美,主体与客体之间的应和关系,直接影响了接受者对作品的理解与感受。这点不仅在文字叙事中常见,在图画叙事中更为明显。文字对画面感的描述尚需读者对其进行解读,需要读者具有一定的知识体系与语言水平,而图画符号能够直接呈现所要描述的画面,颜色、形状、大小、明暗等,降低了接受门槛。更重要的是,图画不仅加速了观者对画面的把握,更依托人们“图像思维比语言文字思维更为直接”的生理基础,强化并维持了画面在人脑海中的接受状态,观者能够有更多的时间与作品产生应和,而不需花费太多时间进行意义上的技术性解读。在这个层面,体验时间的增加更能够丰富体验内容。人们在凝神关注时,多角度、多层次的感知,是人体验和反思世界的契机。

二、多线并置叙事:图画叙事时间的次序特质

叙事作品主要以讲故事为主,因此故事线索的发展和次序安排是叙事作品需要关注的基本问题之一。在一个故事中,故事的先后次序如何安排?在多个故事中,多条故事线索的发展如何能够和谐地组合起来?图画叙事作品只有解决了这些问题,才能将故事清晰地讲述出来。

(一) 图画叙事作品的多线并置

1. 并置叙事:图画叙事的特质

关于叙事线索,正如查特曼(Symour Chatman)强调的,叙事之所以成为叙事,“和一堆随意集结成团的事件不同,它们显示出一种可以觉察的组织,”皮亚杰也说,真正叙事中的事件,是“按照已排好的序列表现出来的”。(查特曼,2013, pp. 7-8)叙事对原故事的加工重点在于将生活中同时发生的、琐碎的事情,加工为一个或多个有叙事逻辑、按一定顺序发展的叙事情节。处理多条叙事线索的发展,并置是一种常见手段。

并置主要有两种情况。第一种是如龙迪勇在《试论作为空间叙事的主体——并置叙事》中总结的“主题—并置叙事”,即多个故事尽管没有任何具体时间和内容上的交叉,没有逻辑和前后因果关系,各个故事之间的顺序能

够前后互换，但它们都符合同一个主题，因此可以进行并置叙事。这种模式在经典叙事作品中很常见，如《儒林外史》、福楼拜的《三故事》。这种模式的多线并置，依赖故事内容的连接，与具体的叙事技巧关系不大，因此本文不做深入讨论。

另一种并置叙事，其实仍旧是按照线性叙事形成的多个故事线索，用统一的时间背景去限定故事并置。这种并置期待读者阅读时对标志性时间十分敏感，从而能够在线性阅读后重构故事。而作者的努力，一方面在于通过明显的时间标识来提示读者将前后故事并置，另一方面则在于通过内容上的逻辑联系（如人物关系、事件联系等）来保证故事的并置进行。当然，由于文字的线性特质，并置的呈现极大依赖读者的重构，完全的并置叙事在文学叙事中的成功率并不高。而影像叙事由于其固定的时间轴所携带的镜头移动和声音播放是线性的，也无法有效实现并置叙事。

图画叙事在多线叙事结构中显示出了更加自由的故事展现形式，可以完全实现多线并行，这成为当下图画叙事的主要特质。

第一，图画的画面呈现没有固定的阅读方向性，这与文字的线性特质十分不同，也是并置叙事能够在叙事过程中就实现的基本前提。虽然最早的多幅图画叙事作品（尤其是通过纸质媒介，如四格漫画），会有固定的读者阅读框格顺序，读者必须掌握相应的阅读方式才能解读故事，而在电子媒介日益灵活的现在，画框的自由更使得内容展现灵活多样。多个故事完全可以毫不互相干扰地同时呈现在一幅画之中，读者有自主权利去选择阅读的先后顺序，抑或者是同时阅读。而对于多幅画组成的图画叙事作品，要理解其先后关系只需要把握最基本的图画逻辑关系即可（这点将在下文具体分析）。

第二，由于图画叙事阅读的时间不受限制，读者完全可以同时阅读双线故事而不会产生理解上的困难，这点与影像叙事十分不同。具体来讲，在单幅图中，读者可以对双线或多线故事逐个阅读，但由于图画叙事的呈现形式，读者无需任何时间性标识的提醒就能够感知到故事的并置。在多幅图画叙事作品中，读者完全有时间先浏览其中单个故事线索在多幅图中的发展，然后再返回进行另一个故事的阅读。同样的，尽管阅读顺序上无法并置，但在读者对故事的感知中，并置还是很容易被重构的。

当下，故事叙事都从单一线性转向多线叙事，以拓展作品内容的广度和深度。在这样的大背景下，多线并行的叙事模式在漫画创作中十分常见。究其原因，一方面，图画在不同画框中展现相同的时间背景较为困难，除了将共同事物和行动以背景方式插入外，只能借助伴随文本的标识，往往比较冗

长。而稍微复杂的故事情节又势必包含某一时间中多个故事的同时发声，因此双线或多线故事叙事在图画叙事中更容易以并行的方式呈现。

另一方面，当下连环多幅图画叙事的方式主要为漫画这种直接服务于读者的作品形式所采用，如何博得更多的眼球并提高持续关注度成为漫画家们最关心的事情。他们取消单一主人公故事模式，创作多种类型的主角来满足不同观众的欣赏品位，同时，在多线故事中，多个主人公的故事并无主次之分，相互独立却又在一定程度上略有关联。然而依托网络持续连载的漫画，每次更新之间会有间隔，为了不使读者在等待更新时产生倦怠心情，每次的更新都会讲双线或多线的故事，来满足不同读者的阅读兴趣。

如在微博“条漫排行榜”持续蝉联榜首的《19天》，就塑造了两对主人公的故事。在图5可以看到，两条故事线索由同一张图呈现，然后再以并行的形式被分拆成两条线，而通过不同的人物形象，读者也很容易区分出两条故事线索。在这种情况下，更喜欢左边两位主人公的读者可以先沿着左边图画向下阅读，更喜欢右边两位主人公的读者也可以先沿着右边图画向下阅读，待该故事线索阅读完毕后再返回另一条线索。这里读者有权利依据自己的阅读兴趣来自主选择故事线索的阅读。



图5 (old先, 2017a)



图6 (old先, 2017b)

由图6可以看到,一条故事线索可以很自然地穿插入另一故事之中,且插入过程中也伴随着自身线索的推进。如第二幅图,左侧插入的另一故事线索只有一个短暂的情节,并不影响当前故事的发展,且更给人一种真实的感觉。此外,该处的情节虽然短暂,却包含了这两位主人公同样也在这一天的早上去上学这一情节,且一位是扯着另一位极不情愿地一同去上学。在这个情节过后,该线索的故事发展就可以顺理成章地从早上或从学校展开,而不会给人以突兀的感觉。同时,这个短暂的情节插入,通过拉扯的动作、不情愿的表情等细节,都在暗示两人关系并不好,这些都塑造着人物形象,推动故事线索的发展。而对于一直在等待更新的读者来说,这种简单的插入情节已经足够吸引喜欢该故事线索的读者的兴趣,让他们等待接下来的故事内容。

2. 并置叙事:开放的复调对话

当下大众图画叙事作品中的并置叙事模式,一定程度上体现了其叙事的自由性和开放性,形成了开放的复调对话。

首先,图画叙事具有对话性基础,即人与人之间实际的交流对话,而非结构上的人物关系。人物的所有对话都建立在对话框基础之上,对话是图画叙事中人物间表情达意的最主要的方式。因此,图画叙事的这一特质,为复调的实现建立了良好的媒介基础。

其次,并置的线索能够去中心化,取消作者权威。“不是众多性格和命运构成一个统一的客观世界,在作者统一的意识支配下层层展开”(巴赫金,1998,p.4-5),而是取消作者的观点和视角。正如前文分析,大众读物中的人物的发展不再由作者决定,作者只是根据大众口味来对人物和故事走向进行更改。

最后,更重要的是,当下大众图画作品中的并置叙事实现了多种价值、多种声音的并存。巴赫金提出,“有着众多的各自独立而不相融合的声音和意识,由具有充分价值和不同声音组成的真正的复调……这里恰是众多的地位平等的意识连同它们各自的世界,结合在某个统一的事件中,而互相间不发生融合”(巴赫金,1998,pp.4-5)。如前文所讲,大众传播中,作者创作以大众兴趣为导向,而我们知道,大众口味尽管在一定时间内具有某种共同性,但其内部也是具有多样性的。为了迎合更多读者的阅读兴趣,作者必须塑造出多种不同价值观、不同性格的人物形象来达到作品利益的最大化。同样,为了维护读者群体内部的稳定,不同价值观的人物形象之间是平等和谐的存在,不会由于某些观点的不同而产生激烈冲突。淡化人物矛盾即是淡化读者群体的内部矛盾,和而不同大概就是一种创作的最终目的。

(二) 并置叙事中主次关系的博弈

完整图画叙事过程的实现，需要叙述者向读者讲述故事的完整过程，这实际上类似于大众传播的过程，即作者作为编码者对故事进行编码，而后读者又对已经编码了的故事进行解码，从而获得其中的故事内容和意义。

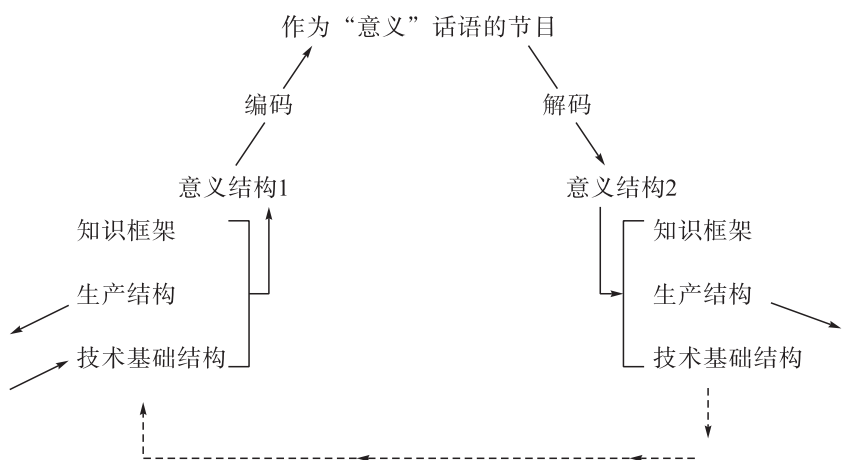


图 7

结合斯图亚特·霍尔（Stuart Hall）关于传播过程的图示（图 7）（霍尔，2018，p. 36）来看，这里有两点十分值得注意。第一，无论是编码者（作者）对作品的创作，还是解码者（读者）对作品意义的解读，都是基于自身的知识框架、生产结构与技术基础结构来进行的。由于我们不能保证两者的背景结构完全相同，因此，创作和解读是相独立的两个活动。这就奠定了叙事过程中创作者与读者立场差异的基础。

第二，尽管两者不免存在差异，然而为了有效传播，为了传播过程的完整性，编码者（作者）与解码者（读者）也必须受到相互的影响与制约。很多编码者可能为了得到关注而采取观众喜爱的方式进行创作，观众也必须接受编码者的创作意图才能够对作品进行有效解读，否则很可能并不能读懂叙事作品内容。但差异必定是存在的，因此错误的解码，甚至故意歪曲作品意义的行为，也是会存在的。这里正是双方博弈之处。

在图画叙事作品之中，对于多线并行的故事模式，如何确定主次关系，则成为创作者与读者的一场博弈。

一方面，作者完全可以通过多种表现手段来限制并置叙事的先后关系和主次关系。在布局上，需要突出强调的内容可放置在整幅图的中间位置，次

要的则可放在四周，或在上下排列中将需强调的内容放在上面，以及根据不同媒介中图与图之间的切换方式，以切换后目光最先触及的地方突出主要内容。同理，也可以通过大小、颜色、出现频率等手段来区分主次。

但读者也有自主选择主线故事的权利。在并置的多条故事线索中，没有任何形式能够完全决定读者的视线，所有的图画符号都是同时呈现在读者眼前的。而在众多不同类型的主人公或事物之中，总有读者更偏爱的一方，因此在阅读时，读者会不由自主地更先注意到这条线索，甚至可以只读该线故事，以获得满足感。读者的主动性非常大，这点在前文的例子中已经提过。

在此需要注意一点的是，图画叙事中的并置时间往往容易与多幅同框的情况混淆。如龙迪勇提出的“纲要式叙述与时间并置”，“即把不同时间点上的场景或事件要素挑取重要者‘并置’在同一个画幅上。由于这种做法改变了事物的原始语境或自然状态，带有某种‘综合’的特征，故又称‘综合性叙述’”。（龙迪勇，2007，p. 48）

这种时间并置，实际上只是取消了多幅图之间的边框，本质上还是有着单一线性的时间发展顺序。但因为取消了边框，提炼出故事发展的进度则更需要读者的认真解读。而每个部分中重复出现的元素和变化的部分，则成为解读的关键。龙迪勇之论矛盾在于，他给出所谓“主题—并置叙事”，强调并置双方或者多方的顺序是可以随意调整的，而这里所谓的“纲要式并置叙事”，强调“并”在同一画幅上，但其并置的内容却是有严格的顺序的。因此，后者这种并置并不成立，倒更像是文字叙事中的概要。

需要强调的是，在图画叙事作品中，并置叙事与倒叙、预叙、伏笔，很容易混淆。

预叙是指在叙事中将以后故事中的某部分提前讲述出来，而倒叙指在叙事的开头先将故事的结局或最突出的部分讲述出来，然后再回到故事的起点进行正常叙述。它们都不是当下发生的事情，因此需要专门的文字标记（如“三天前”或“他想起……”）来打破图画符号强烈的在场性，实现对非当下时间叙事内容的呈现。

伏笔指在现在正在进行的故事中插入某些细节或线索，而这些细节正是对未来某件事情起重要作用的内容。从意义上讲，它尽管出现在当下故事之中，却并不从属于当下的叙事过程，而是未来故事的一部分。鉴于图画符号的在场性十分明显，伏笔会直接被当成当下事件的一部分。在这个层面讲，并置叙事与伏笔的界线是很模糊的，两者非常容易混淆。正如前文所说，由于图画叙事的故事逻辑和时间线索极其依靠读者的经验与理解力，伏笔也会

被读者以各种逻辑关系解释进当下的故事发展之中。更进一步说,依赖于读者的解读能力,所有当下的细节都可以成为后文的伏笔。而每一部多幅图画的叙事作品,其先前的内容都会被读者侦探般察觉到,从而使读者对接下来的内容产生预期。

三、因果性的建立:图画叙事时间的逻辑基础

在多幅图组成的图画叙事作品中,时间性的成立依靠先后组成的因果关系,只有前后两幅图形成合理的因果联系,读者才能承认这两幅图是在讲述同一个故事,是这个故事的后续发展。因此,因果性是多幅图画叙事成立的逻辑基础,也是最核心的问题。

(一) 图画叙事的因果成立:“大因果”与“小因果”

图画叙事的“大因果”,指的是一个完整的叙事作品需要具备的基本要素,这些要素组成了一个有头有尾的完整的故事。因此,这里有两个重要问题,一个是所需要的基本要素,另一个则是其组合方式。

亚里士多德早在《诗学》已经提出完整叙事作品的基本要素,即开头、经过和结尾。而关于各个要素的组成关系,则众说纷纭。总的来说,分为三种立场。一是如热奈特,认为时间性决定故事的发展,即故事在时间流逝中形成;二是如普林斯,认为因果性决定故事的发展,即只有有了因果关系,叙事才成立;三是认为这是时间性与因果性的博弈。第三个观点目前被广泛接受,即时间性和因果性在叙事作品中往往是同时存在的,值得讨论的是究竟是时间性决定了因果性,还是因果性影响了时间性。因此,对“大因果”的讨论,则将读者纳入进来,所有叙事之被解读、被承认,都依赖于作者与读者的对话。一方面作者需要在叙述过程中留给读者足够的线索来支撑故事的发展,另一方面读者需要敏锐的理解能力,通过诸多细节来建构起整个故事的前因后果。

叙事的“小因果”,指图与图之间的逻辑关系。时间的进程需要变化来展现,然而对变化过程的解释以及对前后事件联系的承认,则需要通过两者保留的一致性来实现。如图8,不仅通过文字可以判断图与图之间的联系,更重要的是,尽管两人姿势一直在变,但一黑一白的两人却是图中的主要元素。保持主要元素的一致性才能暗示事件的因果,才能形成时间流逝。因此整个主人公的梦境才能展开。而最末尾的两张图中,虽然主要人物和背景都改变了,但白衣男子的姿势是不变的,这一动作上的一致性暗示了两图之间的逻

辑关系。这时背景换成了卧室里的床，而主人公从床上摔落，可以得知主人公是从梦中醒来。

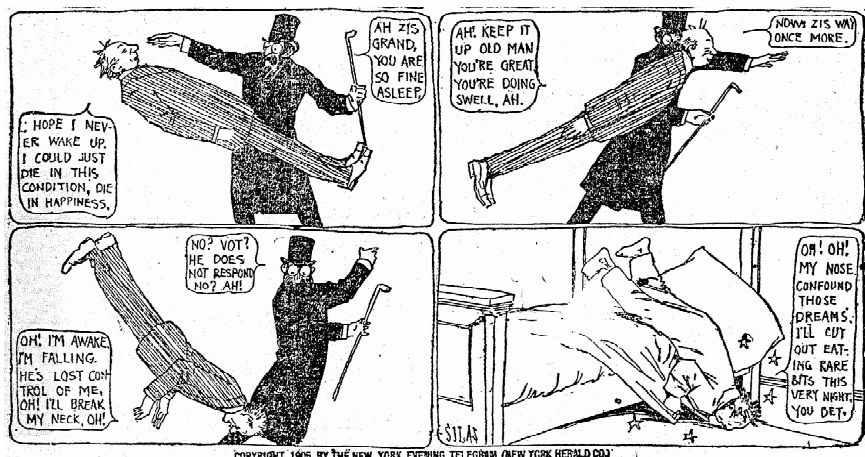


图 8 (McCay, 1905)

当然，保留的一致性可强可弱，但必须要能够得到读者的承认。如图 9，在展现一个男子形象之后对其进行的特写部分，要求读者必须承认中间小图中的眼睛与上图额头及手、下图的下颌都是左图男子，而不是其他任何人。只有达成了这个共识，叙事逻辑得以成立，这一系列的特写也才能使画面传递的情感更加强烈。



图 9 (子雾啊, 2018)

(二) 图画叙事“大因果”的开放性

1. 读者失控的“大因果”

一般来讲,读者在阅读图画叙事作品过程中,会对未知故事产生“期待视野”,即,读者在阅读过程中,运用自己已有的阅读经验(包括对形式、内容、主题和题材等的经验理解)及生活经验,对当下阅读的故事内容的后续发展进行预设。而预设与实际内容的匹配程度,则极大地影响了读者的审美感受。

但由于当下新媒体技术的发展,读者依据传统阅读经验基于作品形式而对内容的预期,在此被消解。

传统来讲,无论是文字、图画还是图像的叙事,由于媒介是有限的,因而都是有终点的。一本书的书页有限,一张纸的大小有限,一张胶片的容量有限。这就意味着在有限的故事叙事中,一些保证故事完整的起因、经过、高潮和结局都是必需品。在我们阅读一本漫画书时,对已阅读部分与未阅读部分比例的了解会为我们的“期待视野”提供很多线索。例如在一本漫画的前几页主人公遭遇危险,我们会认为他会化险为夷或者复活,而在只剩几页的时候,任何故事情节的变化都会使我们紧张起来,因为我们知道结尾即将到来。

然而随着新媒体技术的发展,媒介可容纳的内容增多了。就图画叙事来说,为了适应读者的使用终端(电脑、手机等),多幅图的叙事作品被纵向排列且可以无限延伸。更重要的是,由于呈现界面远小于图片本身的大小,因此读者在点开图片阅读之前,并不知道图片的长度及终点。这与传统的阅读模式——拿到一本书,通过书籍厚度来预设故事长度、内容和走向——完全不同。在阅读过程中,或许是由于额外的进度条标识会影响移动终端上全屏的阅读效果,当前阅读界面在整个作品中所处的位置是很少被标识出来的,移动终端常常为全屏显示,读者仅能同时看到两三幅纵向排列的图画,却不知道终点究竟离当下有多远。图片长度的不可知带来了内容上的无法预测,消解了从形式上对故事内容的“期待视野”,使读者时刻处于事件发生的“因”之中,而对故事的“果”却只能焦急地等待。

2. 大众传播弱化“大因果”

在大众文化中,漫画是图画叙事作品中最活跃的一类,其作品的生命力取决于读者的接受程度。如果读者反响远好于创作者预期,那么作品内容会

被调整为连续剧的形式来持续推送。而如果读者反响不强烈,那么作品可能会草草收尾,甚至直接断更。

类似于网络小说传播平台“起点中文网”,电子漫画作品有“快看漫画”等平台。不可否认的是,一旦进入传播平台,作品创作便直接与盈利挂钩。符合大众口味的作品自然点击量高,此时,以连载形式刊发的漫画作品便以“充值会员”或“购买作品”等形式向读者索取最新更新部分的阅读费用,而未付费的读者只能滞后一到两周才能阅读。此外也有些以免费开头部分章节的形式吸引读者,而其余章节需要付费阅读。总之,资金一旦进入作品创作,付款者即读者就成为该作品的上帝,作者与作品直接为读者负责。因此,这种网络漫画直接服务于读者,依据读者口味设定。作者与运营平台随时关注读者在平台上的留言与反响,及时对故事情节进行调整。对于点击量少的作品,可能以停刊或者转为免费阅读,而丧失了经济来源的作者,往往会直接放弃该作品,转身投入新的创作之中,也就是常说的“烂尾”或者“弃坑”。在这个层面上,故事往往没有走向终点就直接结束了,也就是说整个故事的“结果”是没有的。而点击量颇高的作品,则成为平台的“摇钱树”,被持续推荐到首页,平台也会督促作者无限拉长故事内容,保持长期更新,这些变化往往与作者一开始构思的故事是不吻合的。在这个层面上,整个故事也“无终点”。在“大因果”问题上,“果”也被取消了。

除了专门的漫画平台,如微博等大众社交平台也成为漫画传播的重要渠道。相比于专业平台,微博不要求作者对平台负责(如缴纳资金,遵守定时更新规定),也没有第三方对故事内容进行监管与督促,作者掌握极大的自由。这种自由,带来两种后果。第一,没有固定宣传平台,依靠个人账号的推送无法形成更大的影响,因此很多有创作热情的画手们往往在最初更新的几周过后,因为看不到热烈反响而放弃,不完整的漫画作品比比皆是。这时他们往往为营销号付推送费,通过微博营销号来扩大作品的传播面。第二,在相对自由的传播平台上,为了博取更多人的眼球,尽管微博对于上传的图片数量有要求,仅限九张,然而对于图片大小却没有限制。因此画手们为了在有限的传播内容上获取最大的传播效果,便会将纵向排列的漫画无限延长。在这种情况下,内容的无限性也催生了漫画形式的无限性,而这种无限性,也加速了故事内容在“大因果”上的弱化甚至消解。

(三) 图画叙事“小因果”的多样性

伴随着传播方式的变化,图画叙事的时间也受到了巨大影响。网络的实

时性和片段性，衍生出同人作品，挑战了作者权威，取消了故事的绝对因果关系，故事内容变得开放易改。同时片段性的传播也消解了故事的因果关系。

1. 同人作品对“小因果”的冲击

与传统绘画入门门槛较高不同，在电子媒介发展的现在，数字绘画入门简单。数位板与电脑连接能够代替所有的绘画工具，而一些便利的绘图软件（如 Photoshop）更是能帮助新手在没有扎实绘画基础的情况下快速创作出作品。在此情况下，图画叙事作品的创作者便不仅限于专业的绘画从业者，而是普遍存在于读者之中。

更重要的是，便利的创作和传播方式也意味着便利的更改方式。之前谈到，大众读物中，作品内容以读者为导向。然而众口难调，仍有许多读者对作品内容不满意。而具有一定数码绘画创作能力的他们就可以主动对图画作品进行修改与重构，以达到他们想要的结局。又或是在此基础之上进行进一步的创作。这种创作在文字、影像和图画叙事作品中都非常常见，被称为“同人创作”，即在保持主人公相同的情况下，对故事内容进行续写、扩写，甚至是改变时空背景的再创作。

同人创作不仅拓展了故事内容，更是具有随意更改故事因果逻辑关系的权利。尤其是在图画叙事作品之中，对原画进行简单的剪辑，或者是做少量文字和图像符号的增删，都会对故事发展产生极大的影响。在数字媒体和移动终端快速发展的当下，几乎每个读者都可以进行这种操作。这种更改对技术要求不高，而更改后的作品也在整体上与原作相似，没有看过原作的读者很容易相信。在许多大众传播的作品中，不熟悉漫画的读者很容易将同人创作与原作混为一谈。当然，在这种情况下，读者在接受叙事时，不仅从被动接受到主动解释，更是走向了主动创作。叙事的因果性变得非常脆弱，因果关系随时可以被更改而产生新的事件。

2. 传播的片段性强化“小因果”

漫画等大众读物在电子媒介上的传播是迅速且具有片段性的。网络上漫画的传播主要有三种形式：专门的漫画网站或漫画应用、微博等社交平台、个人一对一的发送。

在专门的漫画网站或漫画应用上，漫画的更新是有间隔的。为了时刻抓住读者的阅读兴趣，每次的更新内容都要尽可能有独特的吸引力。相比于一部传统漫画作品需要的起承转合，需要的平缓与高潮的交替，网络漫画的每次更新中都会包含一次小高潮，从而让读者等待下一次更新。这类似于电视

连续剧，每一集的末尾都包含对下一段故事的开启，抓住读者眼球，诱导读者对后续故事产生期待。漫画发布的每次更新，尽管是整部作品里的一部分，却有着自己的逻辑和进度安排。

而在微博等公众社交平台，如果一条微博未能将整个故事表述清楚，那么它的读者很可能看不到该故事的其他部分。在这种情况下，每条微博中图画叙事转变为相对独立、完整的作品，即每部分都能成为一个单独的小剧场。这种小剧场中的故事情节，不需要读者对故事前文有任何了解，因此它的独立性非常强，也具有一定的故事完整性。

例如前文提到的“Old 先”的《19天》，在最早的故事发布中，每次更新都以“one day”开头，讲述主人公一天中遇到的一些有意思的小事情。在这部作品尚未风靡微博时，作者（或是其所在工作室）将其作品借营销号传播，读者通过阅读简单的片段，感受故事情节的有趣，进而去关注原博主，期待看到更多类似的小剧场。而这些精彩的内容一旦得到大众关注，就将获得极其惊人的传播速度。《19天》日常更新的转发量、评论量平均为2万多，点赞量经常超过15万，如遇小高潮，关注和互动量则会翻倍（该数据为2018年12月10日收集）。与其同工作室的“坛九”创作的《SQ》稍逊一筹，但每次日常更新的转发量也达到1万，评论量1万，点赞量10万以上。在大量新信息推送的网络互动中，每期作品的关注度能够达到这么高，且维持三四年之久，是十分惊人的。

但与此同时，片段性传播的电子图画叙事作品，由于其自身的“小因果”比较明显，相应的，将所有片段放在一起组成的故事，其起因和结尾又显得很淡，以日常叙事为主，淡化了整体故事的情节起伏。在这个程度上，传播的片段性带来故事情节的片段性。故事叙事绝对的起承转合被取消了，即在整体故事中“大因果”被淡化甚至取消了。信息的快速传播带来快餐生活与快餐文化，读者更倾向于关注当前可获取的单一对象，体验即时可得的愉悦，而放弃思考整个故事的宏大背景。这不仅是作品消费者的阅读状态，也是大众读物创作者的创作现状。

四、余论

时间性是叙事学研究的根本问题之一，也是叙事成立的核心要素。故事在时间流逝中发生，也在时间流逝中被解读。将空间性的、非线性的认知对象，在认知过程中转换为线性的、可理解的内容，这与人类的语言与思维一致。而人对静态作品凝神关注、反复感知，并最终将图画符号转换为叙事意

义的过程,则是人体验和反思世界的契机。

其次,并置的叙事时间,是人们认识与感知世界不可避免的基本方式,因为世界的呈现方式本是如此。图画叙事还原了“复调”,在这个大众可以自由发声,甚至常常左右社会发展的时代,叙事的并置反映的是人们认知世界时的自由度与多元化,反映的是这个瞬息万变的世界应有的嘈杂与人自主选择的权利。

此外,因果的弱化与内容的易变,是这个时代变化的快速性导致的。大量信息的传播冲击了人们对单一作品、单一对象的认真感知,繁杂的信息充斥着人们的生活,以至于人无法集中于某一事物之上。对信息的粗略获取代替了对内容的仔细品味,数量庞大的大众作品冲击了人们对经典作品的研读。这是当前时代的最好表征。

总之,图画叙事的时间性问题,由线性、并置和因果性组成。图画叙事时间反映的不仅是作品内部的时间发展关系,更是读者、作者及处在该时代的所有人的时间观念的最好反映。在“读图时代”,在图画代替文字表情达意的时代下,在人们日渐在社交平台通过照片与表情包来沟通而失去语言文字沟通能力的时代,图画叙事的时间性问题,可能是了解当下人们认知思维与生存状态的有效路径。

引用文献:

阿恩海姆,鲁道夫(1984). 艺术与视知觉:视觉艺术心理学(滕守尧,朱疆源,译). 北京:中国社会科学出版社.

巴赫金(1998). 陀思妥耶夫斯基诗学问题. 见诗学与访谈(白奉仁,顾亚铃,等,译). 石家庄:河北教育出版社,4-5.

查特曼,西摩(2013). 故事与话语:小说和电影的叙事结构(徐强,译). 北京:中国人民大学出版社.

霍尔,斯图亚特(2018). 电视话语中的编码与解码(肖爽,译). 上海文化,2.

龙迪勇(2007). 图像叙事:空间的时间化. 江西社会科学,9.

坛九(2018a). SQ. https://www.weibo.com/u/1300957955?refer_flag=1001030103_%E7%BA%AA%E5%BF%B5%E5%B8%81&is_all=1#_rnd1541432410107.

坛九(2018b). SQ(今年一起加油). https://www.weibo.com/u/1300957955?refer_flag=1001030103_%E4%BB%8A%E5%B9%B4%E4%B8%80%E8%B5%B7%E5%8A%A0%E6%B2%B9&is_all=1#_rnd1541433462396.

坛九(2017). SQ(周末愉快!). https://www.weibo.com/u/1300957955?refer_flag=

1001030103_&is_search=1&key_word=%E5%91%A8%E6%9C%AB%E6%84%
89%E5%BF%AB&is_all=1#_rnd1541434006393.

钱钟书 (2002). 七缀集. 北京: 生活·读书·新知三联书店.

瓦努瓦, 弗朗西斯 (2012). 书面叙事·电影叙事 (王文融, 译). 北京: 北京大学出版社.

子雾啊 (2018). 同学关系? (那些珍贵的回忆). [https://www. weibo. com/u/5598482653?is_all=1&is_search=1&key_word=135#_rnd1541430863302](https://www.weibo.com/u/5598482653?is_all=1&is_search=1&key_word=135#_rnd1541430863302).

Old先 (2017a). 19天 (篮球场). [https://weibo. com/oxian?refer_flag=1001030101_&is_all=1](https://weibo.com/oxian?refer_flag=1001030101_&is_all=1).

Old先. (2017b). 19天 (早上). [https://www. weibo. com/oxian?is_all=1&is_search=1&key_word=%E6%97%A9%E4%B8%8A#_rnd1541436246116](https://www.weibo.com/oxian?is_all=1&is_search=1&key_word=%E6%97%A9%E4%B8%8A#_rnd1541436246116).

McCay, W. (1905). Dream of the Rarebit Fiend (1905 - 08 - 16). [http://www. comicstriplibrary. org/display/1001](http://www.comicstriplibrary.org/display/1001).

作者简介:

肖爽, 爱尔兰科克大学数字艺术与人文专业博士研究生, 主要研究方向为数字图像叙事、计算机文本分析等。

Author:

Xiao Shuang, Ph. D. candidate of Digital Arts and Humanities, University College Cork, Ireland. Her research interests are digital graphic narratives and text analysis.

E-mail: Shuang. xiao@umail. ucc. ie