

# 跨媒介叙事视角下《冰菓》的视听化演绎

关童, 殷俊

(江南大学 设计学院, 江苏 无锡 214122)

**摘要:**在轻文学、轻小说作品原创IP动画化的过程中普遍存在的难点是如何将书面文字表述转化为视听语言并对其进行呈现,如何通过视听化手段将原作中人物的内心独白、情感性描述展现在观众面前,如何简洁明了地表述、强化矛盾冲突,推动剧情发展以捕捉观众眼球是这一过程中需要关注的重点。

**关键词:**轻文学;《冰菓》;跨媒介叙事;视听化

**中图分类号:**J954

**文献标识码:**A

**文章编号:**1004-9436(2021)06-0083-03

《冰菓》是由日本京都动画公司于2012年发行的电视动画,改编自日本推理小说家米泽穗信的原作“古典部系列”小说,原作相比同类轻文学、轻小说作品具有较强的文学性,这在一定程度上决定了其动画化的难度更高,因此将其作为跨媒介叙事改编的典型例进行剖析也更具意义。

## 1 轻文学、轻小说及其动画化现状

轻文学、轻小说如今已不是一个饱受成见的文学类型,它具有多重价值,这一方面体现在其多元的世界观设定和价值内核,另一方面则体现在其具有较高的商业价值。青年群体作为ACGN(动画、漫画、游戏、小说)文化圈的主力消费军,他们对于轻文学、轻小说的关注度有增无减,此类作品也成为二次元文化中极为重要的创作来源。

### 1.1 轻文学的定位及特征

轻文学(ライト文芸)是日本小说分类的一种,主要受众是年轻人,此类作品文笔诙谐,阅读轻松,有很强的娱乐性,但同时结构和文字均不乏严谨性、能令人回味、引发思考,兼具传统文学作品的特征<sup>[1]</sup>。而对于与轻小说类似的轻文学,目前出版界还未对其有明确的定义,这使得轻文学与轻小说之间的界定十分暧昧。台湾天闻角川将轻文学作品与轻小说作品进行了分类,轻文学作为一个类别被划分在与“轻小说”同级的“书籍”栏目范围内。目前看来,通过对轻文学与轻小说进行差异化比较的方法说明轻文学更具直观性和说服力。简单来说,轻文学较之轻小说更具文学性,行文结构更具严谨性,口语化程度更低。榎本秋在《轻小说文学论》中论述了轻小说具有的5个特征,其中的两点特征——较多地使用漫画、动画风格的插图,以及含有fantasy(幻想)要素,是轻文学作品不一定具有的。但即使是根据这样明确的特点对作品进行划分,依旧会有作品处于中间地带无法被定义,而随着作品数量的剧增以及题材的多样化,作品类别之间的界限也会愈加模糊不清。通过榎本秋对轻小说特点的描述以及出版社对轻文学作品的定义,“古典部系列”小说显然更适合划分在轻文学作品类别下。因此,作为轻文学的“古典部系列”小说的动画化更具代表性,探讨以其为代表的文学作品的跨媒介叙事手法也更具价值。

### 1.2 轻文学、轻小说动画化现状

动画产业同影视产业一样,需要有优秀的剧本内容作为保障。如今原创动画剧本处境尴尬,而将高人气、高销量的文学作品作为剧本则能吸引稳定的观众群<sup>[2]</sup>。日本轻文学、轻小说类作品的销量5年间持续增长<sup>[3]</sup>,可见其人气潜力之大,许多轻文学、轻小说作品都被改编成了其他形式的作品,如漫画、动画、真人电影、游戏等,实现

了作品的跨媒介传播。如《凉宫春日的忧郁》《文学少女》《无头骑士异闻录》等知名动画作品均是由轻文学、轻小说作品改编而来的;于2020年1月开始连载的电视连续动画《虚构推理》也是由同名轻小说作品改编制作,而原作于2015年就进行了同名漫画连载,截至动画化决定时原作出版发行量已达200万册。如今,大量动画作品都经历着这种跨平台模式的改编路径,受众也从读者发展为观众群,进而成为更加广泛的消费群体。

## 2 跨媒介叙事的作品忠诚度

2006年美国学者亨利·詹金斯首次提出“跨媒介叙事”理论,他将“跨媒介叙事”定义为“一个跨媒介故事横跨多种媒介平台展现出来,其中每一个新文本都对整个故事做出了独特而有价值的贡献。其理想形式是每一种媒体出色地各司其职,各尽其责”<sup>[4]</sup>。“古典部系列”小说有别于常规意义上的推理小说,案件调查多是由千反田爱瑠(以下简称千反田)的好奇心驱动,推理的目的在于挖掘人物行为动机,而不是表层的事件现象,情节变化起伏平缓,这给动画化的视听呈现增加了难度。约翰·M·德斯蒙德和彼得·霍克斯在《改编的艺术:从文学到电影》中使用“紧密型”“松散型”以及“居中型”定义文学作品及其改编影视的一般关系。其中“紧密型”改编有《哈利·波特》系列作品的影视化,在原作拥有庞大粉丝量的情况下,原作者J.K.罗琳要求必须高度还原原作,演员和配音都要自己经手挑选,由此引发了“原著党”的欢呼,影视作品完成了对原作口碑的延续。而部分影评人则冷眼观之,认为这种“紧密”造成了电影的死板,使电影失去了灵动性。按此分类方法,《冰菓》同样可以被视为紧密型改编,原著中的绝大部分叙事元素都被保留了下来,没有过多的填充,对原著的忠诚度非常高,也没有因跨媒介的转变失去作品的生命力。

“古典部系列”小说作为轻文学作品,书中并没有出现轻小说作品中常见的与人物、场景相关的插图,所以动画化的视觉呈现非常考验制作方与观众观看预期的契合度。观众接受一部新作品,必然包含着与之前接受的作品相对比而进行的审美价值检验。对于已有的文学作品的动画化,一方面要考虑有过原著阅读经历的读者对于文字的描述有着不同的理解,动画化后的作品是否能够在其文学作品的审美上得到认可;另一方面还要顾及没有读过原著的部分观众对于作品的理解和把握是完全基于动画制作方的设计和掌控的,这些都会影响到作品后续的口碑建设,因此动画化改编要对原著的忠实度进行合理控制。

动画剧集中,正剧的时长通常为20分钟左右,因此,动画制作方在既要考虑情节时长的问题,还要考虑剧情

的剧集分割的情况下,往往会对原著内容进行删减和补充。删减的方法可大致分为删减角色、删减场景、删减情节。在动画《冰菓》中运用得较多的方法是对次要情节进行删减以归整剧集,从而在不影响情节的前提下加快叙事节奏。同样,内容的扩充、改编也必然会带来新的叙事。例如,动画第7话《初见真身》中对原作结局进行了改编,由原著中两姐妹“仍然存在隔阂”改为两人“关系缓和”,故事的结果使千反田对这种血缘纽带的渴望得到肯定和印证,呈现给了观众一个更圆满美好的故事结局。纵观原作者米泽穗信的作品不难发现,其作品中带有微弱清冷的悲剧色彩,“古典部系列”小说也不例外。《冰菓》的故事发生于一个不发达的小镇,男主角折木奉太郎(以下简称折木)的姐姐折木供惠是剧中唯一“走到外面的世界”中的角色,其他人或多或少都处于被环境、身世牵绊的状态。而动画剧集对这一话的改编,在一定程度上消减了原作的悲剧氛围,满足了部分观众对“圆满结局”的心理预期,但从全剧精神内核的传达角度来看,这样的改编却是有所损失的。由此可见,原创剧情中可能会存在原著作者与制作方对作品理解的偏差。

好的扩充则可以起到衔接剧情、塑造角色特征、深化主旨的作用。如《冰菓》的OVA(原创光盘动画)《应持之物》是由米泽穗信进行故事创作、武本康弘编写剧本的原创剧集,故事发生于TV版11集和12集之间,依旧是围绕主人公四人的互动展开。主线剧情以一集为单元,由动画前一个故事单元的“折木受挫”,到OVA的“折木供惠引路,部员帮助折木重建信心”,再到动画中“折木继续追求蔷薇色的生活”。此处OVA起到了承前启后的作用,一方面扩充了剧情,使其更加连贯,增加了角色互动,丰满了人物形象,加强了折木供惠这一角色在全剧中推动剧情的角色作用;另一方面,OVA中也增加了一定的“媚宅”元素,吸引了观众眼球,完成了场景的转换,一定程度上强化了原作以及剧集动画中开篇便提出的“蔷薇色的高中生活”这一场景。

### 3 跨媒介叙事策略

#### 3.1 单一叙事场景的视听化

轻文学作品相较于轻小说而言,书面性语句多,口语化程度低,因此在改编过程中由书面叙事转为动画叙事的难度相对提高。原作第1部开篇由折木的姐姐折木供惠的一封长度跨越原著两页开本的信展开,信中大致交代了折木供惠目前的处境,以及剧情中非常重要的推动点——她希望折木加入古典文学部。这封信给读者提供了很多有关折木供惠这一关键角色的细枝末节的线索,这封信不仅是剧情主线发展的关键一环,也是整部作品所要表达的内核的一个侧面。信的篇幅较长,而京都动画在改编时对此段情节进行了非常诗意化的演绎:首先将这封信进行了手写字体的处理,将句子分组,每一次仅呈现少量的信息内容,以类似对话体的形式帮助观众更好地理解信件内容;其次将句子分组的更替方式处理为色泽清丽的水波荡漾开来的形式,辅之以折木一系列日常生活状态的演出,展示了他的住所以及其他家庭成员,既完成了信中内容的输出,同时也丰富了角色形象,补足了部分轻小说和轻文学中缺失的中景<sup>[5]</sup>。

关于文学和电影之间的差异,评论家罗伯特·斯塔姆认为,文学是一种单声道的媒介,而电影则是一种多

声道的媒介。视听化的优势之一在于配音的加入为叙事效果增添了更多的可能性。角色配音在动画作品中拥有重要地位,看似不引人注目,却是衡量作品优劣的关键元素,观众会为符合他们对角色特质预期的配音买账。在原著中,折木供惠这一角色虽然关键,但刻画扁平,难免使这一比观众更加具备上帝视角的角色有些生硬刻意,而动画化中则很好地避免了角色扁平的问题,画面中折木供惠的文字配合上声优出色的配音技巧,传达出了姐弟之间的亲昵和关切之感,让她的嘱托更加难以拒绝,不失趣味地将内容传达给了观众,让这个从未露脸的角色圆形、立体起来。

“古典部系列”小说中的推理事件通常是由人物在固定场所内的交谈,或是男主一人的内心独白得出结论,并没有过多场景的转移和刻画,这使故事中的推理逻辑更加聚焦,但这也可能导致视听化之后的视觉效果被削弱,带来叙事拖沓、节奏缓慢的观感。京都动画在这方面的处理非常出色,在动画剧集的第4话中,古典文学部的4个部员分别对“关谷纯事件”的事情经过进行了推理假说,4个人假说的内容也分别用了不同绘画风格的小短片进行了演示。动画在其他情节中也多次出现了富有创意、传达精简的小短片,以此表现人物的对话内容,弥补了场景单调的缺陷。

#### 3.2 文字叙事到镜头叙事

跨媒介叙事过程中,文字叙事中对于事物的描述,如口头描述转化为动画、电影叙事时便成了直观的图像,而图像意味着更多的细节。文学作品对于物质世界描述模糊的特性,给予了改编更多的可能。在轻文学作品中,人物角色的对白和内心独白占据了剧情信息的绝大部分。而在这一方面,京都动画以一向精细的动画制作优势给观众留下了更多可以反复追寻的细节。例如,动画剧集第5集中,折木对于糸鱼川养子老师的身份进行了推测和说明,在原作中,这一段推理仅用了折木的一段陈述,而在动画剧集中,这一情节共跨越了8秒左右的时长,在后5秒中动画运用快切的形式展示了糸鱼川养子在过去45年中34个关键人生节点,如生子、成家、恋爱、入学等,帮助观众完成了一次时间上的逆溯,极具代入感,角色在每一个节点的样貌、穿着和姿态都各不相同,精准地传达了画面语义。

马歇尔·麦克卢汉认为,电影有存储和传递信息的能力。它能够用图像瞬间将一幅全景画面展示出来,而这些图像则需要用很多页的文字来描述。相比镜头叙事,文学作品在呈现物质世界的效果时描述显得十分乏力而模糊,而作为推理小说,文字媒介“单声道”叙事的弊端尤为明显。原作故事中的关键线索是直接给出的,细心的读者可以根据书中给出的提示完成推理,叙事中以折木的视角完成对事件环境的观察,破案的线索在他的观察中暗埋,但由于文字媒介的限制,线索的提供难免有些生硬,暗埋没有达成“暗”的效果。镜头叙事则更适合“埋伏笔”,其打破了书面叙事的局限性,可以灵活拿捏故事细节,带来更流畅的叙事效果。如在第1话《深具传统的古典文学部之重生》和第7话《初见真身》中,一闪而过的线索人物不露声色地完成了提示,叙事上抹去了线索提供的突兀感和刻意感,同时也让折木的推理更具合理性和可完成性。

#### 3.3 叙事人称的转换

在对文学作品的改编中,最难处理的视角就是第一



人称叙事。文学叙述中,表达叙述者内在思想的手法通常是自言自语,或是对另一个没有听其讲话的角色说话。而在动画作品中,大量的角色心理活动和内心独白可以频繁地使用画外音来揭示。除此之外,还可以对故事叙述者内在思想进行叙事人称的转换,进行角色分工。无论是在小说的书面叙事中还是动画的视听语言叙事中,都应合理安排、分配观众的注意力,镜头长度和节拍的把控都会给叙事节奏带来影响。在动画剧集第7集《初见真身》中,他们一行人为了什么,如何来到这里进行团建的信息由原作中折木的第一人称陈述转为福部里志对折木的口头转告,动画将故事信息合理地分配给不同的角色,陈述变为对话带来了镜头的切换,推动了故事情节灵活发展。

轻文学、轻小说作品通常都是围绕一个主角的主观视角进行写作的,在《冰菓》系列小说第3部《库特莉亚芙卡的排序》中,作者运用了非常特殊的第一人称交替变化的写作手法叙事,即叙事视角不仅仅停留在折木一人身上,而是在四个主角中来回切换。动画剧集中对此手法进行了保留,一改之前折木的单一视角,加入了其他三人的视点和内心独白,营造了一种近似群像的叙事景观。与阅读原著时由叙事人物视角转变带来的断层相比,动画化的表现更加自然且不引人注目,视角的切换也十分流畅。

### 3.4 角色设定的解构与重组

角色是一切叙事的推动者,被写作和电影以迥然不同的方式承担和实现<sup>[6]</sup>。在动画作品中,角色与其他叙事要素相比被观众赋予了更多的关注和期待,观众会将他们标签化,分析他们的行为举止,甚至人们在承认他们的虚构性时,也要寻求“线索”和“来源”,以便进一步把他们逼向“真实”<sup>[7]</sup>。以一种传播媒介为基础创立的“人设”,在进行跨媒介叙事的过程中,将在其他媒介传播中沿用“人设”以加强受众印象,并为此“人设”发展更多其本身或传播信息的可能性<sup>[6]</sup>。京都动画公司在作品中充分其展示了角色塑造能力,也证明了优秀的角色塑造对全剧起着至关重要的支撑作用。角色塑造多是由角色与角色之间的互动完成的,原著里4个主人公在各类事件发展过程中完成了心态、关系的转化,推动了剧情发展,完成了角色塑造。《冰菓》中伊原摩耶花与折木是9年的同班同学,她对待折木的态度多是毒舌、傲娇的,收录在原著第6部《迟来的羽翼》中的短篇《镜不能鉴》描述了伊原摩耶花持此态度的缘由,而在TV动画剧集中却没有将这一部分展现出来,这使得她的形象看起来更加“萌”化,更贴合书中以折木为第一人称对她的主观印象的描写,表现得更加直观。同时,她对折木处事态度的不满也更好地塑造了一个多年老友的鲜活形象。

对小说作品进行动画化改编时,动画制作方常常会根据剧情需要进行一定的剪切、合并、删减和排序,以实现在跨媒介叙事中优化故事情节的效果。“古典部系列”小说是由多个故事组合起来的,故事之间的暗线拼接并不明显,改编时并不需要沿袭原著中的时间安排。因此,为了营造更清晰的因果关系和角色情感纠葛,原著第4部《绕远的雏人偶》被拆分为3段,分别排列在整部动画剧集的前、中、后3个阶段。第一阶段两人“初识”的桥段强化了折木的“节能主义”信条和千反田的“好奇心”性格,在第1集就给予了观众印象深刻的角色特征,确定

了全剧人物性格冲突的基调;第二阶段折木进一步对千反田的内心世界有所了解,并反思和提醒自己不可犯下相同的错误,为后续“折木不慎犯下原罪”做了铺垫;第三阶段折木与千反田两人频繁互动,这样的编排更符合感情线的推进逻辑。这样大幅度的改编大幅改动了故事的时间顺序,令部分观众对剧情中的时间推移印象模糊,无益于对作品的理解。于是在动画剧集中,过场动画以二十四节气的顺序编排设计,将一个个故事单元串联在了一起。通过这种方式来标记,不仅可以作为刻度标明故事发生时所处的时间及阶段,梳理了故事线,引导观众不至于迷失在大量松散零碎的故事单元中,更能通过这些真实的符号增强故事的真实性,给人一种故事具有真实依据的感觉,减弱了故事的虚构性,使故事产生了虚实相交的效果<sup>[8]</sup>。

### 4 结语

跨媒介叙事是对原有作品进行再创造的过程,可以完成作品新旧媒体的跨越和转化。轻文学、轻小说作品的动画化在日本早已形成了成熟的体系,这种IP构建模式有效保证了粉丝基数,也为产业带来了良好的收益。成熟的视听化演绎手段能为观众提供更优质的观感,为作品带来更好的口碑与评价,并为原作品吸引更多的关注度和销量。同时,此类文学作品在产能高的基础上为动画影视行业提供了大量剧本素材,两者相辅相成,为文化创意产业的发展构建了一个积极的生态。

相比之下,我国轻小说、轻文学产业并不发达,但拥有颇具规模的网络小说市场。网文IP的改编一度引发热议,且出现了不少质量优良的电视剧、动画等作品。国内网络小说在改编动画作品时要认识到“原著党”的重要性,很大一部分观众希望改编能高度还原原著,因此,制作方要注意跨媒介叙事的作品忠诚度问题,虚心学习、合理借鉴成功作品的经验,为我国动画影视事业注入新的生机。

### 参考文献:

- [1] 天闻角川. 天闻角川“轻文学系列小说”:轻文学介绍[EB/OL]. 天闻角川, <http://www.gztwkadokawa.com/zt/qingwenxue/jieshao/index.htm>, 2020-12-25.
- [2] 崔秋驹. 轻浅的美学:论日本轻小说的文体特征与审美价值[D]. 成都:西南交通大学, 2016.
- [3] 朱晓灿. 从日本轻小说谈国内网络小说的出版[J]. 出版广角, 2020(02): 42-44.
- [4] [美]亨利·詹金斯. 融合文化:新媒体与旧媒体的冲突地带[M]. 北京:商务印书馆, 2012: 157.
- [5] 薛秋实. 论轻小说的审美与消费特性[D]. 南京:南京师范大学, 2009.
- [6] [法]弗朗西斯·瓦努瓦. 书面叙事·电影叙事[M]. 北京:北京大学出版社, 2012: 129.
- [7] 于明洁. 谈人物设定在跨媒介叙事中的重要性[J]. 国际公关, 2019(11): 244-245.
- [8] 张晓东. 浅谈东野圭吾《白夜行》的叙事手法[J]. 长春教育学院学报, 2020, 36(04): 11-16.

作者简介:关童(1996—),女,山东淄博人,硕士在读,研究方向:动画、数字媒体艺术设计及理论。

殷俊(1973—),男,江苏武进人,博士,教授,系本文通讯作者,研究方向:动画、数字媒体艺术设计、交互艺术设计。