

文字叙事设计方法研究

马全福

(广西艺术学院, 南宁 530007)

摘要: **目的** 视觉性与空间性是文字叙事设计的最重要特征, 以视觉的形式全程参与叙事过程是其根本所在, 分析文字的视觉叙事特征并形成一套可行的叙事设计方法。**方法** 全面考察各文字类型, 从文字发展的源流、脉络及应用形式等考辨, 紧扣视觉分析各文字类型具有的视觉叙事特征与功能, 在此基础上研究各类文字的叙事设计方法。**结论** 立足于视觉进行叙事文本的建构和解读是文字叙事设计研究的基础, 适用于所有的文字类型及组合形式。文字叙事设计可从叙事性文字设计和文字编排的叙事设计两个层面进行研究, 叙事性文字设计主要有形意互文、形声意合文、主题情境附加3种方法, 而文字编排的叙事设计主要有情境编排和形象编排两种方法。

关键词: 形意互文; 形声意合文; 主题情境附加; 情境编排; 形象编排

中图分类号: J511 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2021)18-0274-08

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2021.18.033

Method of Narrative Design of Word

MA Quan-fu

(Guangxi Arts University, Nanning 530007, China)

ABSTRACT: Visual and spatial are the most important features of word narrative design. It is essential to participate in the narrative process in a visual way. This paper analyzes the visual narrative characteristics of word and forms a set of feasible narrative design methods. A comprehensive survey of all types of word is carried out. From the source, thread and application form of the development of word, the visual narrative features and functions of various word types are closely analyzed, on the basis of the study of the narrative design method of all kinds of words. The construction and interpretation of narrative text based on vision is the basis of text narrative design research, which is suitable for all text types and combination forms. The word narrative design can be studied from two aspects: narrative word design and narrative design of text arrangement. Word narrative design mainly includes three methods: form meaning intertextuality, form sound paratextuality and theme situation addition, while the narrative design of word arrangement mainly consists of two ways: contextual arrangement and image arrangement.

KEY WORDS: form meaning intertextuality; the combination of form, sound and meaning; theme context addition; context arrangement; image arrangement

文字叙事设计属于视觉叙事研究范畴, 在进行研究之前, 首先有必要对其进行一个研究范畴界定。一般理解的文字叙事等同于言语叙事, 文字仅仅是被当作言语的符号载体, 是语言系统的具象化符号呈现。单个文字并不具有叙事功能, 其叙事活动在很大程度上是对应声音语言系统来完成的, 如散文、小说、诗

歌等形式。本文所研究的文字叙事设计是立足于视觉, 以视觉的方式贯穿整个叙事过程, 包括叙述、传播及解读等阶段。关于文字叙事有言语叙事与视觉叙事两种方式存在, 这两种叙事形式的异同可从文字叙事的传播过程进行分析, 考查叙事文本结构、传播及解读等。从对文字的叙事认知进行考查, 首先都是用

收稿日期: 2021-04-09

基金项目: 2020 广西高校中青年教師科研基礎能力提升項目 (2020KY11039)

作者简介: 马全福 (1984—), 男, 甘肃人, 博士, 广西艺术学院讲师, 主要研究方向为视觉传达设计。

视觉来完成初步观看,这是文字的言语叙事与视觉叙事相同之处。其次是在初步观看基础上进行的叙事方式及感知解读,在这一过程中两者有一定的区别。前者在初步观看后首先对应的是线性特征的声音语言系统,然后才是通过这一语言系统对应于具体事件,字母文字很难直接对应视觉,必须先立足声音语言系统才能后续推进,因此整个叙事过程具有明显的时间化的线性特征。与文字的言语叙事相比,视觉叙事的整个叙事过程则少了一个声音语言系统的对应阶段,从始至终都是在视觉形象的参与下完成叙事,不管是单文字还是多文字,受众都可直接对应于视觉形象进行叙事活动,把文字符号形象与胸中之象相关联,在形象对应联系中完成叙事。

1 文字的视觉叙事

“以视觉为中心几乎是所有设计活动都不可忽视的一项原则,视觉传达设计自然也不例外。”^[1]立足于视觉是研究文字叙事设计的基础,是属于视觉叙事的研究范畴。文字的叙事主要有言语叙事和视觉叙事两种形式存在,其中言语叙事是最常见的一种线性叙事形式。文字是一种线性言语的指代系统,其叙事的传播与感知都是参照语言系统完成的,而文字的视觉叙事在其叙事文本的建构以及叙事结构的表达方面都有着很大区别。文字从其发展源流考察,几乎所有文字在其发展初期阶段都是有视觉性特征存在的。“文字的产生,本是很自然的。几万年前,旧石器时代的人类,已经有很好的绘画,这些画大抵是动物跟人像,这是文字的前驱。”^[2]在后期发展过程中文字出现了分化,形成了不同的两种发展路径,其中一部分文字开始偏离视觉,愈发的符号化,最终成为指代声音语言的符号系统。在这个过程中赖以沟通交流的视觉性表达逐渐淡化直至消失,现今欧美使用的拼音文字即是此类代表。而另一类沿着视觉性持续发展,虽有简化但文字本身还保留有初期的视觉意象,在沟通交流过程中还是可以通过视觉进行感知与解读的,如汉字、东巴文等象形文字。

以上仅仅是在文字特征最明显划分下的两种类型,但是从文字的构型特征及意义声音等层面来看,文字的两分法显得不够严谨。辞海关于文字的分类:“文字有表形文字、表意文字、表音文字,这3种类型标志着文字发展的3个不同阶段。”^[3]这种分类看似合理实则不够严谨,尤其是面对汉字等此类复杂的

文字系统更加明显,对于既表形又表意的文字类型就完全缺漏了。关于汉字的分类有很多,唐兰先生根据各家所长,在《中国文字学》中把汉字主要分为“象形文字、象意文字、形声文字”3种类型。综上,文字分类可从“象形、象意、形意、声音”等4种类型进行,分析文字所具有的叙事特征及设计手法。

1.1 象形文字的视觉叙事

象形文字主要是指对自然物象的摹写再现,或抽象概念的意象表达,其文字本身就具有一定的形象识别度。虽然现在的汉字看起来高度符号化,但是从其发展源流来看,“象形文字是由图画演化而来的,每一个图画文字的单位,原本是一个整体,并不是由一点一画凑起来的。”^[2]平时看到的文字都是各种笔画组成的,其实是其原始物象的整体再现,这使得文字具有一定视觉形象的表征存在,也因此为视觉叙事的形成提供了基础。

关于静止的单一视觉形象是否可以进行叙事,笔者在《视觉叙事的发展流变研究》一文中已做了说明,视觉审美的知觉能动性使得单一视觉物象也可进行叙事活动,在此不再赘述。同理象形文字指代某一具体形象,在审美接受过程中自然会触发受众一定的心理活动,受众通过自觉的感知过程完成整个叙事行为。如象形文字“子”在甲骨文、金文等发展初期阶段有等多种写法,但其象形构字方法没变,康殷解读:“像两只小手上下活动,下肢裹在襁褓里的幼儿形。头部比例较大,与婴儿特点相合。”^[4]当观者在看这一象形字时,自然会联想到婴儿形象,由此产生更多的视觉联想,在观者主动自觉的参与下,使得象形文字具有了一定的视觉叙事功能。

象形文字在后期发展过程中大部分走向了声音的符号表述方向,现存且还在使用的象形文字只剩下了汉字及部分少数民族文字,如云南纳西东巴文、贵州三都水书、彝族彝文等,东巴文中的象形字见图1。少数民族象形文字如活化石般昭示着文字的阶段特征。周有光先生把东巴文及水书界定为文字的幼儿期^[5],其中水书比较特殊,由仿造汉字与自源创造两部分组成,有些是象形图符,有些与甲骨文金文相仿,也有些与现代汉字类似,只是做了反写等变化。从这些文字中可一窥文字的发展脉络,更能体会到象形文字所具有的视觉叙事的魅力。



图1 东巴文中的象形字

Fig.1 Pictographs in Dongba

1.2 象意文字的视觉叙事

象意文字与象形文字相比,其视觉叙事特征更加明显,每个文字中都包含有某一物象变化的动态结构,可看作为一个情节动态变化的叙事情境。因此“象意字往往就是一幅小画,像‘璞’字本画出一座大山的腰里,有人举了木棍把玉敲下来放在筐子里。”^[2]可见就单纯从文字本身的视觉叙事来说,象意文字是具有很强叙事性功能的。

文字发展到现阶段虽已高度符号化,象意文字也演变为看似简单笔画组成的符号,但从其发展源流追溯,还是可以从其构型特征了解笔画指代的动态变化情境。这些由笔画构建的视觉情境图画,是完全具有传情达意的叙事功能存在的。“死”字看似字符与形意关联不大,但从字源深究可一窥其视觉情境的叙事特征,如下从左到右依次为甲骨文、金文、小篆,隶书。

死 死 死 死 “死,右旁一个垂手的人,左旁是一个残骨尸首,合起来表示亲人向死者致祭,表现出十分神圣肃穆的意思……”。^[6]可见研究象意文字的视觉叙事,从字源考辨是很有必要的,从各阶段的不同写法可以看到文字演变发展中的清晰轨迹。

再如“病”字,甲骨文作,从疒(牀)从人(人)状,人旁有数点像人有疾病倚牀而滴汗之状,在甲骨文中“牀、人”位置左右都可,后金文作,篆书作,直至今天的“病”字,可以清晰看到文字发展不同时期的构型特征,通过对文字源流考辨了解文字初期形式,对其视觉叙事的研究大有裨益。

所有象意文字都具有指事表意功能,对其进行源流考辨可还原文字构型中视觉情境的原始表达。因此不能被现今高度符号化的字符外表所迷惑,在文字溯源中完成字符解构,每个象意文字其笔画部首、组织方式都可溯源,用视觉的方式看待这些构型元素,其视觉叙事特性是明显存在的。

1.3 形声文字的视觉叙事

立足于视觉形象的象形、象意文字,面对复杂的语言系统时显得捉襟见肘,并不能完全满足日常的表达需要。如考察象形、象意文字时发现,一个字可以有多种写法,因写字人、解读者不同,在一定程度上会影响到文字认知与传播的准确性,除非写字者和观字者有着同样的知觉经验,才能准确地解读与传播。可见仅仅上述两种文字类型,信息传播的准确性还是存在不足的,基于此形声文字应运而生,其兼取象形、象意文字所长,同时增加注音辨别的功能,形成体例庞大应用广泛的文字类型。

形声字由表示意义的符号与表示声音的符号组

成,每个文字都由这两方面来决定其属性。意符指代类别,声符指代读音,两方面共同完成形声文字的叙事表达。如“扶”字,《说文解字》中释:“防無切,左也。从手,夫聲。^[7]”从文字源流考辨更为清晰,

甲骨文作,为一强健人伸手扶助他人形象;而金文作,为一大手扶助一人形象;篆书作,大手与人位置互换;隶书作,这是一种左右结构的形声文字,可见在古代文字形声结构是可以改变的。再如“咨”字,在《说文解字》中释为谋事曰咨,从口

次声。在金文中为左右结构“,后演变为上次下口结构,声符为次,形符为口。

从形声组合结构来看,形声字主要有左形右声、左声右形、上形下声、上声下形、内形外声、内声外形,还有少量声符处于边角等类型。利用溯源的方法,掌握形声字的构型原则及字形来源,仍可感知其视觉叙事的存在。虽然形声字已经不局限于视觉,在叙事过程中有了声音的参与,但是视觉在整个构型过程中起到极其重要的作用,且声音的参与也更加增强了其叙事功能。

1.4 声音文字的视觉叙事

这里所说的声音文字主要指文字个体不指代任何含义,仅仅是声音的符号载体,是与象形、象意、形声文字完全不同的文字类型。从文字的发展源流知道几乎所有文字最初都是视觉主导的,但在发展后期部分变为声音文字后,单个字母不再依赖视觉来叙事了,它们仅仅只是声音的符号载体,本身不具有任何意义。现在世界上绝大多数国家民族都使用此类文字,虽然各有特点但都具有声音文字的总体共性特征,如希伯来字母、阿拉伯字母、斯拉夫字母,印度字母、藏文字母等。叙事主要依靠各字符组合来对应特定语言,彻底脱离原始的视觉表达,因此声音文字对视觉叙事来说是个很大的挑战。

那么声音文字究竟有没有视觉叙事的可能,需要从它们的特性出发,通过特定的方法增加其视觉性特征,只有这样声音文字才可以进行视觉叙事。如前所述,声音文字最大的特征就是其只是声音的符号载体,本身不代表意义。从视觉出发谈这些本身不指代意义的字母的叙事行为就显得力不从心。可从两个方面给声音文字附加视觉特性。一是就单个字母文字来说,可参照该文字使用情境对其进行再设计,使其在传统字母基础上增加主题性视觉元素,以此来侧面辅助主题性的视觉叙事。二是利用文字组合进行声音文字的视觉化转变,可通过组合成主题相关的文本造型,形成具有视觉指向的组合形式,以此来实现声音文字的视觉叙事。印度梵文见图2。

अस्ति हस्तिनापुरे कर्पूरविलासो नाम राजकः । तस्य गर्दे-
भो ऽतिभारवाहनादुर्वलो मुमूर्षुरिवाभवत् । ततस्तेन राज-

图2 印度梵文

Fig.2 Sanskrit in India

2 文字叙事设计策略

关于文字叙事设计策略研究,需要把单文字与多文字区分开来,不同的文字形式其视觉叙事特征及表达方式都是不同的。因此与之相应,文字叙事设计主要有叙事性文字设计与文字编排叙事设计两种。

2.1 叙事性文字设计

由上可知,叙事性文字设计主要指单文字的叙事设计,依据各类型文字的不同特质,立足于视觉叙事机制,从其构型特征、发展流变及主题情境等方面研究叙事性文字设计策略。叙事性文字设计力争达到文字的语言叙事与图像叙事的统一,文字本身就可以看作是图形,每一个字体就是一个图形^[8]。立足于视觉,把文字的线性叙事视觉化、图形化,尽力使视觉参与叙事全过程是叙事性文字设计的研究重点。

2.1.1 形意互文的叙事性文字设计

利用文字传达过程中形意互文的关系研究其叙事设计,可在充分把握文字释意的基础上,依其意义改变文字笔画构形组织,使得文字构形更具有与其意义相匹配的视觉结构,努力使文字达到形与意的互释互文关系,在视觉上做到文字的形意互文表达。《赛》见图3,是笔者为首届赛车文化国际海报邀请展设计的海报,首先研究了赛车文化的主题释意,采取“赛”字进行叙事设计,依据“赛”字释意对笔画构型进行设计处理,使文字意涵在构型中的视觉化特征更为明显。观赛道状文字构型即可清楚文字的意义所在,相反在明确文字意义之后观其构型文字更为形象。

在视觉的架构下,通过文字构型设计使文字的形与意形成互释互文、相互支撑的关系,其视觉叙事自

然而成。汪维山设计的汉字游戏之“叠罗汉”篇,见图4,作者利用文字释意,对文字进行意义匹配的夸张设计处理,使得文字构型与其意义结合更为紧密。此类文字叙事设计在意义指导下完成构型匹配,在构型表达中完成意义凸显,是典型的形意互文式叙事设计。通过把文字构型与其意义关联,在形与意之间利用视觉形象或情境搭建起一个联通的桥梁,利用视觉便可解读文字意义。同时文字意义也侧面促成了形象的完美建构。张子健设计的《手艺》见图5,利用各种传统工具组成文字,工具本身的意义内涵与文字构型结合,完成了文字的形意互文叙事。

值得注意的是上述都是象形文字范畴形意互文,而声音文字是否可以形意互文设计呢?虽然知道声音文字中单个字母不指代任何意义,只是语言符号载体,但是当组成单词时就有了具体的意义指向。通过声音文字的形意关联特征,参照文字意涵改变其构型,使得文字产生视觉指向性特征与其意涵相匹配,从而完成形意互文叙事设计。因此开篇界定的叙事性文字所说的单文字,包括声音文字中的字母与单词,类似于汉字中象形与象意、形声等的关系。贾斯特斯·奥勒尔设计的海地地震,见图6,字母文字“Haiti”虽没有具体的视觉对应,但其有确切的文字意涵指向。因此在利用形意互文进行叙事设计时,依据文字意义所指相应改变其文字结构方式,使其与指代生命的心电图形相互融合,给字母文字附加了视觉形象特质,从而使得毫无视觉性的声音文字具有了海地地震的视觉叙事功能。文字不是形象与意义分离的二元对立关系,而是形意相生的统一体,通过设计凸显文字的形意互动关系,已然成为文字叙事设计的一种有效方法^[9]。



图3 赛
Fig.3 Race



图4 汉字游戏之“叠罗汉”篇
Fig.4 Chinese character game:
Chapter “overlapping Chinese characters”

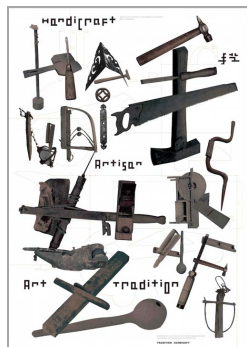


图5 手艺
Fig.5 Craftsmanship



图6 海地地震
Fig.6 Haiti earthquake

2.1.2 形声意合文的叙事性文字设计

形声意合文主要是指把具有形声意相关联的两个或两个以上文字组合,形成一个具有全新意义所指的文字形式。通过形声意的合文处理,其文字意涵的呈现是依靠三者的合力来实现的。这与形声文字是不同的,在设计过程中需要分析文字的形、声、意之间存在的共通点。利用这些共通点进行文字组合设计,产生具有一定意义指向的文字形式。谢蕊玲设计的《能够,能 go》见图7,即是利用形声合文进行的文字叙事设计。英文“go”与汉字“够”相结合,通过对英文“go”进行动感模糊处理,从而形成了一个有意味的文字形式。这是一种在统一主题意涵下利用文字形声组合,形成一个视觉化倾向更明确的叙事性文字。

在同一主题下找出文字间的这些关联性或共通点,进行合文处理可得到新的意义指向文字。不仅仅是形声、形意的合文,有时候还可以是形声意三者合文设计。时澄设计的丝路精神海报,和则合/容则融见图8,利用了“和与合、容与融”之间的形声意的共通关联性,对文字进行合文处理,形成了两个具有主题倾向的新文字形式。与传统汉字相比,它们在似与不似间传递出和谐共生的叙事观点。这种利用形声意把两个文字组合而成的新文字形式,在增加了文字视觉可读性的同时,其含义也得到了升华。

形声意合文的叙事性文字设计,利用文字形声意三者的共通关联性,对两个以上文字进行合文设计,从而产生与主题匹配的新文字。在此过程中文字的形、声、意既可以利用其中一个的关联,也可以是两个,甚至三个的共通关联性来完成合文的叙事性文字设计。洪卫设计的《平安是福》见图9,利用文字的形意关联进行合文设计。

2.1.3 主题情境附加的叙事性文字设计

如前所述,象形、象意、形声文字虽然各有不同,但它们都有视觉属性的存在,通过对其发展源流、构型特征的研究分析,可以感知其叙事功能的存在。声音文字仅仅是语言的符号载体,本身没有任何意义指

代,只是代表各声音的字母组合来完成语言。作为单字母的声音文字由于视觉形象性特征的缺失,仅凭视觉无法感知其叙事的存在。缺失了视觉性就失去了视觉叙事的基础,因此需要根据特定主题对其附加一些视觉形象特质以增加视觉可读性。

声音文字本身不具有任何意义指向的特点,要使其进行视觉叙事活动,必须从运用情境入手,通过对其进行主题相关的符号附加,使毫无意义指向的冰冷字母产生主题性的视觉温度。通过对声音文字的视觉附加来完成视觉叙事,可通过字体装饰、笔画变形、形式创新等手法来实现。王焮宇设计的《流泪的青春》见图10,26个不具有任何意义指向的英文字母,通过对其附加主题的处理,使其产生了一定的视觉可读性。作品以校园暴力问题为出发点,每个字母都是一个校园暴力的情境再现,呼吁人们重视校园暴力,反思暴力成因等,成为一个主题鲜明的文字叙事作品。通过对字母文字附加主题情境,使得它们不再是毫无情感的字母符号,而是具有了一定的视觉温度,通过视觉即可感知其叙事主题。

此类文字的叙事设计通过对其附加一定的主题或应用情境,然后采取与主题情境相匹配的视觉表达形式,使文字形式与主题情境相一致,声音文字也就有了视觉叙事的基础。这种对声音文字附加主题情境的设计表达形式,改变了声音文字没有视觉形象性的缺陷,即便是单个字母也具有了视觉可读性。宜家 Soffa Sans 字体见图11,是宜家请英国设计公司 Proximity London 设计的一款名为“Soffa Sans”的免费字体,以宜家沙发为创意原型,与文字的应用情境相匹配,通过视觉即可轻松解读文字表达意涵,给没有任何意义指向的字母附加了内容,使声音文字具有了视觉叙事功能,即便是单个字母也可以进行特定意义的视觉表达。

2.2 文字编排的叙事设计

文字编排的叙事设计主要是针对多文字编排的叙事设计,适用于所有文字类型。在此有必要进行说明一下,本文中的文字编排叙事设计和传统所说的文



图7 能够, 能 go
Fig.7 Can, can go



图8 丝路精神海报, 和则合/容则融
Fig.8 Poster of the spirit of the Silk Road, harmony/inclusion



图9 平安是福
Fig.9 Peace is happiness

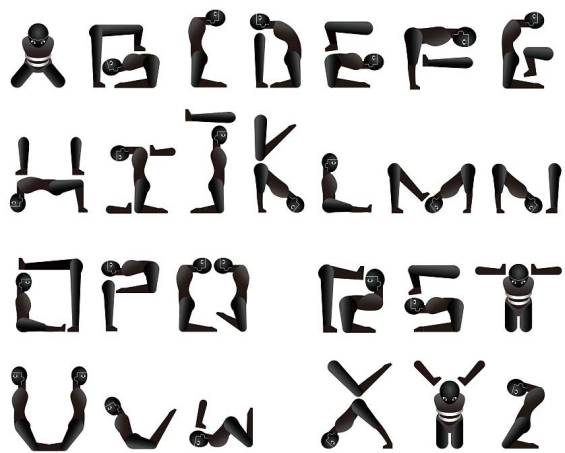


图 10 流泪的青春
Fig.10 Tearful youth

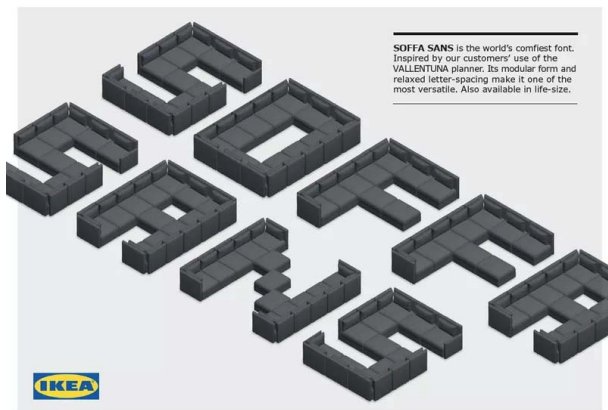


图 11 宜家 Sofa Sans 字体
Fig.11 IKEA Sofa Sans font

字叙事的区别。本文中的文字编排叙事设计和传统文字叙事的最大区别在于视觉的参与度,虽说在叙事过程的最初阶段两者都是依靠视觉观看,但在后续感知解读过程中有着很大区别。文字编排的叙事设计从观看、感知、解读等阶段都以视觉方式为主进行,因此叙事各阶段都是依靠视觉的直接识别来完成叙事。而传统文字叙事在最初的视觉参与下观看识字之后,其感知、解读等过程视觉并不深度参与,在视觉识字后并不是依靠视觉直接识别的,其首先思考的是与之相匹配的语言系统,然后依据知觉经验进行解读。也许在这个解读过程头脑中会有视觉经验出现,但与本文中文字编排的叙事设计中视觉全程参与有着很大区别。

2.2.1 情境编排的文字叙事设计

情境编排的文字叙事设计是利用多文字的组织编排,表达某一事件演变发展的视觉情境。传统语言文字叙事多指文字编排叙事,虽然文字多样,但发展至今基本上都作为语音符号使用,其叙事都是根据事件发展变化及个人观点来安排语言进行的,是一种线性叙事,常会呈现出顺序、倒叙、插叙及夹叙等特

征。而本文所述的情境编排的文字叙事设计,是一种具有视觉化的空间叙事,每个文字可看作视觉基本组织元素,通过编排呈现出事件发展的视觉情境来完成叙事。

以文字作为视觉要素来组织叙事情境,这类叙事设计适用于所有文字类型。文字可通过编排呈现点线面的组织形式,自由组织各种叙事情境。字符是点,词句是线,段落是面^[10]。文字编排的叙事设计可有以下两种叙事方式:一种是文字仅充当点线面视觉元素进行编排,不考虑文字有序编排的线性识别,完全是一种非线性的空间叙事。陈楠设计的甲骨文字绘海报之吉祥成语系列见图 12,在甲骨文字海报“鱼跃龙门”里,不管是单文字还是组合文字,都是以视觉方式进行叙事的。以古代四神纹青龙、白虎、朱雀、玄武配合色彩标注方位,水字重复编排而成的河流,中间立一门,水中鱼儿奋力向上跳跃,形象地呈现了鱼跃龙门这一视觉情境。此类文字编排的叙事设计呈现出碎片化空间叙事特征。

另一种是在以文字元素进行视觉情境编排的同时,还会考虑到文字编排具有的线性叙事特点,是线性与非线性结合的叙事形式,相比于线性时间叙事或非线性空间叙事而言,更能准确传达叙事主题。德国 stihl (斯蒂尔)公司动力工具广告见图 13,利用文字与产品编排叙事情境,3 幅图各代表该公司的不同产品,其中满篇报刊式文字是可读的,利用文字与产品编排出各工具的劳动场景,如编排出吹风、切割等生动叙事情境。此类叙事结合了文字编排的空间视觉性与语言时间性优势,更加有助于叙事主题的表达。

2.2.2 形象编排的文字叙事设计

形象编排的文字叙事设计主要利用文字为视觉元素进行组织编排。文字犹如画笔般的排列、堆砌,通过其大小、疏密、明暗、冷暖等的变化,塑造出具有一定识别性的空间形象,通过视觉形象的再现完成其空间叙事。这里需要指出虽然形象编排与情境编排都是文字编排的叙事设计,但两者之间还是有区别的。情境编排类似于象意文字,主要表现动态变化的某一情境片段;形象编排则具有象形文字的视觉特征,是名词性质的、静态的空间形象。

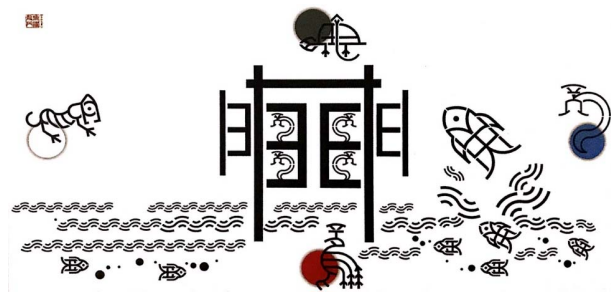


图 12 甲骨文字绘海报之吉祥成语系列
Fig.12 Auspicious idioms series of posters with oracle bone inscriptions



图 13 德国 stihl（斯蒂尔）公司动力工具广告
Fig.13 German Stihl (Steele) company's power tools advertising

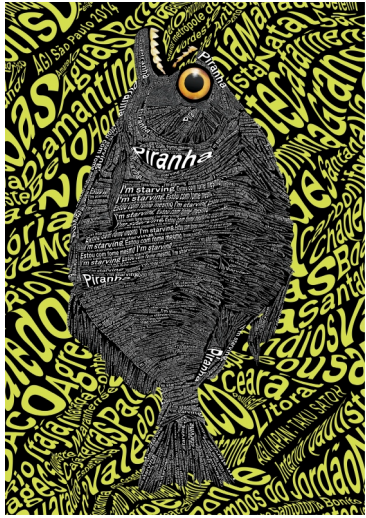


图 14 Piranha
Fig.14 Piranha

多文字编排的叙事设计适用于所有的文字类型，与情境编排一样，文字在叙事过程中既可以只作视觉元素进行编排，而不依靠文字线性语言叙事功能，也可以在视觉形象编排的同时，有意考虑其本身的线性叙事功能，对空间叙事作一线性补充，更加有助于叙事的完成。Piranha，见图 14，是日本设计师佐藤卓为国际平面设计联盟（AGI）2014 巴西主题海报展设计的海报，利用多文字编排呈现了美洲食人鱼形象，同时这些文字又都是可读的。AGI 年展每年一个主题，由会员自行创作表达观点，海报文字的内容包括了美洲食人鱼及设计师等信息。在这里海报是线性

与非线性的结合叙事，由可读性文字的线性语言叙事与视觉形象的非线性空间叙事共同完成。

3 结语

文字叙事设计属于视觉叙事范畴，因此在进行叙事方法的研究时，必须以视觉的方式贯穿整个叙事过程，这也是文字叙事设计的非线性、视觉化叙事的基本特征。另外从视觉出发考察文字叙事设计，一定要根据不同文字类型来考察各类型文字的视觉叙事特点。主要有两种叙事方式，一是文字本身的叙事设计，即叙事性文字设计，主要从文字构型、发展源流划分，可从声音、象形、象意等文字类型出发，以视觉为准绳进行叙事方法研究。二是多文字编排的叙事设计，同样也是以视觉为参照，但在此类叙事设计过程中文字的线性叙事功能往往也会参与其中，与单纯视觉叙事相比其叙事效果更佳。文字叙事设计是基于文图互释、互文、互证的一种设计表达，利用视觉机制在文字本身或文字之间构成一种空间叙事功能。

参考文献：

[1] 殷实. 视觉传达设计中视觉思维模式的创新探索[J]. 包装工程, 2020, 41(4): 291-293.
YIN Shi. Innovation and Exploration of Visual Thinking Mode in Visual Communication Design[J]. Packaging Engineering, 2020, 41(4): 291-293.
[2] 唐兰. 中国文字学[M]. 上海: 上海古籍出版社, 2005.

- TANG Lan. Chinese Philology[M]. Shanghai: Shanghai Ancient Books Publishing House, 2005.
- [3] 辞海. 语言文字分册[M]. 上海: 上海辞书出版社, 1980.
- Cihai. Language and Characters Division[M]. Shanghai: Shanghai Dictionary Publishing House, 1980.
- [4] 康殷. 文字源流浅说[M]. 北京: 荣宝斋出版社, 1979.
- KANG Yin. On the Origin of Characters[M]. Beijing: Rong Baozhai Publishing House, 1979.
- [5] 周有光. 世界文字发展史[M]. 上海: 上海教育出版社, 1997.
- ZHOU You-guang. History of the Development of World Characters[M]. Shanghai: Shanghai Education Press, 1997.
- [6] 郁乃尧. 汉字的故事[M]. 北京: 光明日报出版社, 2005.
- YU Nai-yao. The Story of Chinese Characters[M]. Beijing: Guangming Daily Press, 2005.
- [7] 许慎. 说文解字[M]. 北京: 九州出版社, 2001.
- XU Shen. Shuowen Jiezi[M]. Beijing: Jiuzhou Publishing House, 2001.
- [8] 张金香, 李中扬. 蒙文字形态在品牌设计中的应用研究[J]. 包装工程, 2019, 40(14): 68-73.
- ZHANG Jin-xiang, LI Zhong-yang. Application of Mongolian Form in Brand Design[J]. Packaging Engineering, 2019, 40(14): 68-73.
- [9] 陈小琴, 朱永明. 文字符号在视觉传达设计中的双重构建[J]. 包装工程, 2018, 39(18): 50-54.
- CHEN Xiao-qin, ZHU Yong-ming. Dual Construction of Text Symbols in Visual Communication Design[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(18): 50-54.
- [10] 马平. 文字造型化在产品宣传册版面设计中的应用[J]. 包装工程, 2020, 41(12): 307-310.
- MA Ping. Application of Text Modeling in Product Brochure Layout Design[J]. Packaging Engineering, 2020, 41(12): 307-310.

(上接第273页)

- [5] BUXTON W. There's More to Interaction than Meets the Eye: Some Issues in Manual Input: Human-Computer Interaction[M]. New Jersey: Prentice Hall Press, 1987.
- [6] LESTER J C, CONVERSE S A, KAHLER S E, et al. The Persona Effect: Affective Impact of Animated Pedagogical Agents[C]. Atlanta: In Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 1997.
- [7] 凯瑟·彼尔. 语音用户界面设计: 对话式体验设计原则[M]. 北京: 电子工业出版社, 2018.
- CATHY P. Designing Voice User Interfaces: Principles of Conversational Experiences[M]. Beijing: Publishing House of Electronic Industry, 2018.
- [8] 巴伦·李维斯, 克里夫·纳斯. 媒介等同[M]. 上海: 复旦大学出版社, 2001.
- BYRON R, CLIFFORD N. The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places[M]. Shanghai: Fudan University Press, 2001.
- [9] BRIAN R D. Anthropomorphism and the Social Robot[J]. Robotics and Autonomous System, 2003(42): 177-190.
- [10] BLASCOVICH J. Social Influences within Immersive Virtual Environments: The Social Life of Avatars[M]. London: Springer, 2002.
- [11] WALKER J H, LEE S, SUBRAMANI R. Using a Human Face in an Interface[C]. Boston: In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 1994.
- [12] COHEN M H, GIANGOLA J P. Voice User Interface Design[M]. Boston: Addison-Wesley Professional, 2004.
- [13] BARTNECK C, KANDA T, ISHIGURO H, et al. My Robotic Doppelgänger-A Critical Look at The Uncanny Valley[C]. Toyama: The 18th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication, IEEE, 2009.
- [14] GRATCH J, WANG N, GERTEN J, et al. Creating Rapport with Virtual Agents[C]. Paris: International Workshop on Intelligent Virtual Agents, Springer, 2007.
- [15] 李佳佳. 与机器对话: 基于智能语音界面的信息传播平台创新与应用研究[J]. 中国新闻传播, 2019(2): 220-231.
- LI Jia-jia. Research on Innovation and Application of Information Communication Platform Based on Intelligent Voice Interface[J]. China Journalism and Communication Journal, 2019(2): 220-231.