

设计叙事研究的学科背景与概念界定

马全福

(广西艺术学院, 南宁 530000)

摘要: **目的** 立足于设计学科的发展特征分析设计叙事研究的学科背景, 根据学科特征对设计叙事研究的相关概念加以界定, 尝试建构属于设计学科的叙事评判标准。**方法** 立足学界研究现状, 系统梳理设计叙事研究的学科背景与发展趋势, 用比较研究法详细论证叙述学与叙事学、叙事设计与设计叙事、叙事性设计等概念的异同, 并对是否叙事的判断标准加以界定。**结论** 从设计学科的叙事研究的深度与广度考虑, 在表述整个学科时统一用叙事学、设计叙事研究称谓较为合理。在具体的研究过程中, 关于叙述还是叙事的使用建议根据实际情况而定。可依据两种概念指涉的异同, 参照各自表述对象及内容而定。可把“是否有人物参与”和“是否产生状态改变”作为叙事与否的最重要评判标准, 充分考虑设计学科与叙事学科的特征与关系, 建构开放多元的设计叙事评判标准, 为后续设计叙事学的建立奠定前期基础。**关键词:** 设计叙事研究; 设计叙事学; 设计叙事评判标准

中图分类号: TB472 文献标志码: A 文章编号: 1001-3563(2024)04-0380-07

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2024.04.042

Discipline Background and Conceptual Definition of Design Narrative Research

MA Quanfu

(Guangxi Arts University, Nanning 530000, China)

ABSTRACT: The work aims to analyze the discipline background of design narrative research based on the development characteristics of the design discipline and define the relevant concepts of design narrative research based on the characteristics of the discipline, so as to attempt to construct narrative evaluation standards that belong to the design discipline. Based on the current research situation in the academic community, the discipline background and development trends of design narrative research were systematically sorted out. The comparative research was used to demonstrate in detail the similarities and differences between concepts such as narrative and narratology, narrative design and design narrative, and narrative design, and define the criteria for determining whether to narrate. Based on the depth and breadth of design narrative research, it is more reasonable to use the terms of narratology and design narrative research. In the specific research process, the suggestions on use of narration or narrative depend on the actual situation. It can be based on the similarities and differences between the two concepts, referring to their respective expression objects and contents. The most important criteria for judging narrative are "whether there are characters involved" and "whether there is a state change", which fully considers the characteristics and relationship between design discipline and narrative discipline, constructs open and diverse design narrative judgement criteria and lays a preliminary foundation for the establishment of design narratology in the future.

KEY WORDS: design narrative research; design narratology; criteria for judging design narrative

设计叙事研究是近年来设计研究的一个热门话题, 受到学界的广泛关注, 在设计学科各专业方向都

有研究实践, 也初步形成了一些研究成果。然而在梳理当前学界的研究成果时发现, 普遍存在对相关概念

收稿日期: 2023-09-23

基金项目: 广西哲学社会科学规划研究课题(21BMZ012); 广西艺术学院高层次人才科研启动项目(GCRC201910); 贵州省教育厅高等学校科研项目(黔教技[2022]363号)

的界定不清,出现了诸如叙述与叙事、设计叙事与叙事设计、设计叙事研究、叙事性设计研究等混用,给后续研究产生了一定的迷惑与混乱。同时,没有根据学科特点对是否属于设计叙事的判断标准加以论证,基本上还是照搬了文学叙事研究体系,借用了相关概念、研究范畴及判断标准等。立足于设计学科特点,系统讨论设计叙事研究中的相关概念、特征、范畴及判断标准等,建立属于设计学科的叙事研究标准,从而避免在研究中出现概念的混用,或因判断标准不明导致出现方向性错误。

1 设计叙事研究的学科背景

设计叙事研究是基于设计学科与叙事学之间的跨界研究,两个不同学科之间存在着较大差异,需要充分兼顾两学科专业特征进行系统研究,避免出现绝对片面化倾向或根本方向性的偏差。从设计学科的发展源流来看,其始终与视觉艺术关系密切,具有视觉艺术所具有的一般性特征。因此,设计叙事研究首先可置于视觉叙事框架下进行,以便准确把握研究方向及范畴。

1.1 设计叙事研究背景

视觉叙事先于语言文字叙事存在,在文字未出现的远古时期,人们依靠结绳、刻符、舞蹈、肢体语言等进行叙事交流,就叙事话语、叙事媒介、传播形式及感知方式等特征而言,其整个叙事流程主要依靠视觉机制来完成叙事。随着社会经济、文化、科技等进步,及视觉媒介的不断更新发展,衍生出许多新的叙事形式,视觉叙事随之越发普及,成为人们生活中极为重要的组成部分。视觉叙事的发展主要经历了4个阶段:自发稚拙的符号叙事、自觉理性的再现叙事、自主追求的表现叙事、形式多元的叙事狂欢。

叙事学于20世纪60年代确立至今,完成了从经典叙事学向后经典叙事学研究的转向,从结构主义分析转向了解构主义研究,研究对象也从文本内部转向文本之外^[1]。后经典叙事学研究突破了学科边界,吸收了文艺批评、接受理论、诠释学、女性主义等文艺思潮,叙事学开始多元化发展,涌现出如舞蹈叙事学、戏剧叙事学、网络叙事学、电影叙事学、身体叙事研究等,一时呈百花齐放之势。

作为视觉叙事范畴的设计叙事历史悠久,但真正意义上的设计叙事研究始于20世纪80年代的欧洲,最初主要在建筑设计领域进行,其中曲米、库特斯等在AA建筑联盟学院进行的建筑叙事研究,对叙事学在设计学科各专业领域的实践产生了重要影响。国内在学习欧洲建筑叙事研究的同时,受近年来设计学科的跨学科、多元化发展的影响,设计叙事研究逐渐被关注。以2012年南京艺术学院举办“设计与叙事”为主题的全国设计学青年论坛为标志事件,设计叙事

研究首次以会议论坛形式集中亮相,受到了业界广泛关注,对设计叙事研究在国内的发展产生了重要影响。2018年《包装工程》策划了一期《叙事性设计研究》专题,再次集中展示了设计叙事研究的部分思考与成果^[2]。近年来设计叙事研究逐渐成为设计研究的一门显学,以设计叙事为词条查阅知网,从最早出现的1999年开始至今共有1531条,其中2013年至2023年,有关设计叙事的词条就占了1422条,可见设计叙事研究在近十年来得到了迅速发展。同时从研究的视角、深度及广度看,随着时间的推移都在逐步的丰富、加深及扩大。

视觉性与空间性是传统设计学科的最大特征,这与语言文字叙事的时间性、线性特征有很大区别。在设计逐步突破学科边界、寻求跨界融合的当下,设计媒介的多元和表现形态的多样,各种数字技术被开发应用,数字影像、交互设计等大放异彩,使设计叙事在保留原空间非线性结构特征的同时,开始关注信息传达过程中的时间线性机制及交互体验。因此,当今设计叙事具有时空一体,线性与非线性并存的综合特征,这也弥补了传统绘画、雕塑等视觉叙事中线性时间的缺失问题。设计叙事对新数字技术的使用,改变了结构主义经典叙事学研究范式,呈现出了全新的叙事模式,尤其在近年成为研究的热门^[3]。

从设计叙事研究的学科特征来看,叙事文本的建构与信息传播过程中受众的参与是必要的,因此在设计叙事研究中引入文本解读、文艺批评等理论是必要的,这些理论既可参与设计叙事文本的建构,同时也能指导受众对叙事文本的解读。设计叙事研究需以开放的态度引入女性主义、图像学、符号学、诠释理论、接受理论、互文理论、图像符号学等文艺理论,为其叙事的完成提供理论支撑。同时需从信息的传播方式入手,全程把控信息传播流程。设计叙事的传播流程与文学叙事不同,设计叙事的信息不局限于单向线性传播,而是多种传播方式并存的。如叙事信息传播主要包含“叙述者-叙事内容-叙事媒介-叙事话语-叙事效果-受述者”等六大要素,这六大要素之间并不是固定单向传播,尤其在交互设计叙事中各要素之间相互关联,其中受众主动参与叙事文本的解读与建构显得尤为重要,叙述者与受述者甚至可以是同一个人,信息传播过程呈现出开放多元的交叉环套状特征。

1.2 设计叙事媒介类型

从设计学科的漫长发展历程可知空间视觉性是其主要特征,故一般认为设计叙事属于视觉叙事研究范畴,其叙事媒介归属于视觉媒介。设计学科在不断跨界与突围中发展,专业门类划分越发精细化,许多新兴专业方向不断出现,边界模糊与形态多元成为最大特征。尤其是在近十年的发展中,设计的表达形态、设计思维及方法等都产生了颠覆性变化。设计叙事突破了传统意义上的视觉性、空间性叙事特点,在一些

新兴设计类别中具有了时间性、线性叙事功能。叙事媒介在视觉基础上，逐渐融合嗅、听、味、触等相关媒介。可见在设计叙事研究过程中空间视觉性是其叙事基础，兼顾线性时间特征进行分类研究，由此才不会出现以偏概全或方向性错误的问题。

开放多元的设计学科与跨学科发展的后经典叙事学相结合，决定了设计叙事研究的开放性特点，设计叙事媒介呈现多样性与多元化的倾向。从目前设计叙事的发展现状来看，设计叙事研究涉及设计学科所有门类，设计叙事媒介几乎包括了身边可触及的所有类型，叙事媒介不尽相同，也因此产生了许多新的叙事形式。从表达形态划分，设计叙事媒介包括了二维静态平面媒介、三维静态立体媒介、四维动态影像媒介、多维体验交互媒介四大类别，此四类叙事媒介基本涵盖了各设计类型，不同的媒介形态呈现出不同的叙事方式、情节结构等，见图 1。

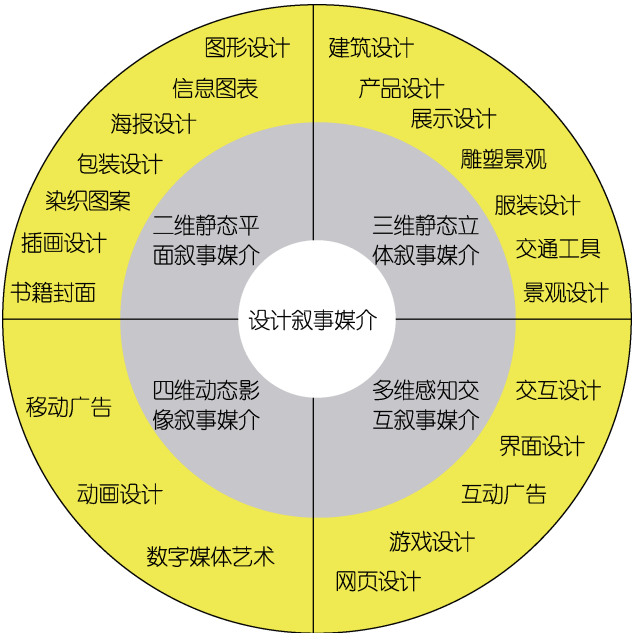


图 1 设计叙事媒介类型
Fig.1 Design narrative media types

二维静态平面叙事媒介主要包括标志、海报、书籍、信息图表、插画、包装、染织图案等设计，主要利用点、线、面、文字、图形等设计要素进行有意味的组织编排，形成具有一定主题的共时性叙事文本，空间视觉性是其主要特征。三维静态立体叙事媒介主要是产品、展示、服装、建筑、交通工具等设计，此类叙事媒介常包含有二维静态平面叙事媒介的一般特点，同时利用三维立体组合，形成具有时序性叙事结构。四维动态影像叙事媒介主要存在于数字媒体艺术、动画设计、影像设计、移动广告等设计领域，是以移动影像形式呈现的。此类叙事媒介在立足空间视觉的基础上，注重叙事中线性时间的编排，弥补了传统设计叙事线性时间的不足，成为时空一体

的叙事艺术形式。多维体验交互叙事媒介主要在网页设计、界面设计、游戏设计、交互设计等领域，叙事过程灵活多变，注重通过互动体验来完成叙事。叙事过程相比其他三类叙事类型更加开放多元，叙述者与受述者之间边界模糊，有时候受述者同时也是叙述者，叙事在人机之间、叙述者与受述者之间的交互中完成，见图 2。

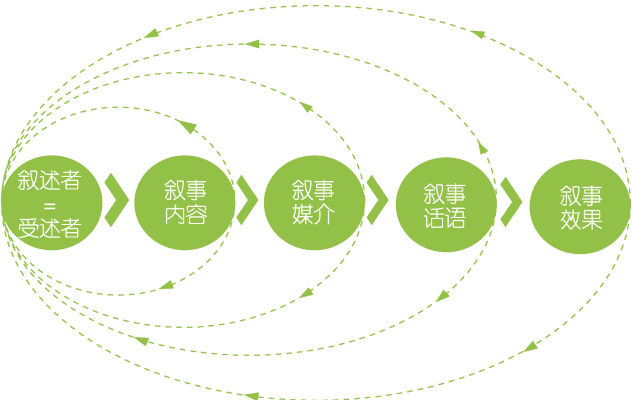


图 2 交互设计叙事传播流程
Fig.2 Interactive design narrative communication process

2 概念界定

叙事学自传入中国后，因多种原因所致出现了叙事与叙述、叙事学与叙述学的混用，给学界研究带来了不少混乱或迷惑。胡亚敏、赵毅衡、申丹等叙事研究学者都对相关问题有过探讨，也在一定程度上梳理了一些概念内涵和外延指涉等问题，但时至今日仍无定论。叙事学发展至今已不再局限于传统文学领域，逐渐具有了开放性与多元化的跨学科研究特征，涌现出了很多新的叙事研究门类，但在具体的概念、名称等使用上仍存在混乱。参考知网收录关于叙事研究文献的概念及名称，发现存在一个有趣的现象，即用叙述、叙述学称谓的大部分存在于语言文学叙事研究领域，而结合多学科进行的跨界叙事研究中用叙事、叙事学称谓者居多^[4]。国内学界除了对叙事学名称及概念的混用外，较少有对是否属于叙事的评判标准进行讨论，尤其在设计叙事等跨学科的叙事研究领域关注不足。

文学领域关于叙事与否的评判标准已有专家学者进行过探讨，但在设计叙事研究领域却没有引起业界重视，在具体研究过程中常出现泛叙事化倾向，认为一切设计都是叙事的。设计叙事与传统文学叙事之间有着一定的异同，借助文学领域关于叙事与否的评判及概念界定等研究成果，立足于设计学科特征进行相关概念界定及判断标准的讨论是必要的。

2.1 叙述学，还是叙事学

米克·巴尔认为“叙述学是关于叙述文本的理

论。^[5]在热内特的观点中,叙述这个词是一种行为,具有动作意指倾向,而叙事主要指叙述文本,含有名词性质。在中文语境中叙述和叙事各有所指,还是比较容易区分的。关于叙述学还是叙事学,从词源学来看都是英文单词“Narratology”的翻译,或由法文单词“narratologie”翻译而来,都只有一个来源。在引进翻译过程中受各种因素影响,明显带有译者个人主观选择,出现了叙述学和叙事学两种称谓的混用,从目前国内的叙事学译著及相关文献可见一斑。如巴尔·米克《叙述学》、申丹《西方叙事学:经典与后经典》、胡亚敏《叙事学》、怀特·海登《后现代历史叙事学》、赫尔曼·戴卫《新叙事学》、杰拉德·普林斯的《叙述学词典》、马丁·华莱士《当代叙事学》、热奈特·热拉尔《叙事话语,新叙事话语》、赵毅衡《广义叙述学》和普林斯《叙事学:叙事的形式与功能》等。可见对于叙述与叙事,叙述学与叙事学的混用情况比较普遍,受译著影响,此类混用现象在各类论文写作中更加明显,给学界带来了一定的迷惑。

国内对叙述还是叙事,叙事学还是叙述学的关注,在2004年胡亚敏先生出版《叙事学》时指出翻译成叙事学更为合适,因为它不仅涵盖了叙述和故事两大方面,而且突出了叙事的性质^[6]。2009年赵毅衡先生发文主张统一用叙述、叙述学,并从语言的从众原则,在使用便利及学理上进行了阐述^[7]。其后申丹先生作专文进行了探讨,也分别从语言的从众原则、使用便利及学理上逐项分析。从众原则上例举了学术界对叙述学和叙事学的使用数据,在学理层面指出叙述为(叙+述),叙事为(叙述+事情),两个词其指涉对象明显不同。从叙事研究对象分析,指出叙事学可指称(叙述行为+故事结构),即(叙述话语+所述故事),而叙述学指称叙述行为,是对叙述技巧即叙述话语层面的研究,并给出了根据具体情况使用具体称谓的建议^[8]。谭君强先生在叙述学与叙事学——《叙述学:叙事理论导论》(第三版)译后记中认为两者可以并用,无需作出严格区分^[9]。孙基林先生从叙事学发展的经典后经典出发,指出经典叙事学研究指向故事层,用叙事学之名。而后经典叙事学有跨媒介特征,主要研究话语层面和修辞表达,因此用叙事学名不符实。基于叙事学发展中经典与后经典研究对象的转向,认为“叙述学”更符合当前叙事研究现状^[10]。

综上所述,文学领域中对叙事学还是叙述学都观点不一,设计学领域对这一问题的关注更加少见。从面向文本内部,重点关注故事层的经典叙事学研究,转向关注话语层、叙事媒介、接受理论、文艺批评等后经典叙事学研究之后,在多学科门类中开始跨界叙事研究,涌现出了许多新的叙事研究门类,如空间叙事学、电影叙事学、舞蹈叙事学、女性主义叙事学、游戏叙事学等。关于叙述学还是叙事学的判断,可从概念及指涉对象加以甄别。通过梳理叙事学科发展,可知叙事学还是叙述学在国外没有区别,从词源学

看,两者都是同一个词翻译而来。由于中国语言文字及使用语境特点不同,在实际使用中才产生了一系列的混用。判断是叙述学还是叙事学,则需从中文语境下的叙事与叙述的指涉对象,以及当下叙事研究的现实需要思考,设计叙事研究不能局限于叙述行为而忽略对故事层的关注。因此,基于叙事研究的统一性与完整性考虑,选择指涉全面的叙事学(叙述行为+故事结构)表述似乎较为合理。

2.2 叙事设计,还是设计叙事

在设计学科进行的叙事研究中,目前基本都是套用文学叙事研究中的相关概念及研究范畴等,对叙事学的概念界定,以及叙事设计还是设计叙事的使用,并未受到学界的足够关注。此外,在设计叙事研究中常出现叙事设计、设计叙事、叙事性设计及叙述性设计等诸多概念的混用,给具体研究造成了一定的迷惑。如江牧先生的《叙事性设计的修辞》,包括封面及内文基本都统一采用了叙事称谓,但是在书本中页脚处都标注了“叙述性设计的修辞”,也许是编辑失误,抑或有意为之^[10]。即便如此,却也真实地反映了当下设计学界对这一问题关注的不足。设计学科发展至今专业界限越发模糊,跨学科研究趋势越发明显,其叙事研究几乎囊括了现有的各类叙事形态。因此,设计叙事研究中关于叙事学还是叙述学、叙事设计还是设计叙事等相关概念、名称的使用上,需立足于设计学科特征分析叙事研究的对象及内容范畴等,进而确定使用相关概念名称。

首先,立足于概念词义及指涉对象,系统梳理叙事设计、设计叙事、叙事性设计、叙述性设计等概念,有助于解决实际运用的混乱现象。叙事设计和设计叙事虽然看似简单的互换位置,但从词语的组织结构看,设计与叙事都有可能以名词或动词存在,由此产生不同语义所指。按语言惯性,设计叙事称谓中“设计”更倾向于名词性质,可理解为关于设计的叙事或设计如何叙事等(即对设计的历史叙事与设计的形式语言叙事研究)。而叙事设计可理解为对设计进行的叙事,即研究如何叙述设计,其表述指向于对设计进行的叙事,而最为重要的设计本体语言叙事被模糊掉了。也正是因为这一表述存在缺陷,所以部分学者使用了叙事性设计或叙述性设计概念,以此来弥补设计如何叙事,即基于设计的形式语言进行叙事话语的研究。然而在这一界定之后,顾此失彼,强调了对具有叙事性特征的设计类型进行研究,却忽略了设计叙事研究也包括对非叙事性设计类型进行的历史叙事研究。如前文所述,虽然叙事与叙述在中文语境中指涉有所不同,但是当以叙事性设计或叙述性设计出现时,其释义均可理解为对具有叙述性特征的设计类型进行的叙事研究,指涉对象都是对叙事性设计的历史叙事与形式语言叙事。两者指涉对象的主要区别在于有没有对所叙故事进行研究,见表1。

表 1 设计叙事研究中的关键词解析
Tab.1 Analysis of key words in design narrative research

词条	释义	指涉对象	设计类型
设计叙事	关于对设计的叙事，或设计如何叙事的研究	设计的历史叙事与形式语言叙事	所有设计类型的历史叙事，叙事性设计类型的形式语言叙事
叙事设计	关于如何叙述设计的研究	设计的历史叙事	所有设计类型
叙事性设计	关于对叙事性设计类型进行的叙事研究	叙事性设计类型的历史叙事与形式语言叙事（叙述行为+所叙故事）	叙事性设计类型
叙述性设计	关于对叙事性设计类型进行的叙事研究	叙事性设计类型的历史叙事与形式语言叙事（叙述行为）	叙事性设计类型

其次，从语言从众原则看，以查询知网收录研究为例，以叙事学为主题的词条共有 22 700 条，以叙述学为主题的词条共有 2 877 条；以叙事学为篇名的词条共有 9 868 条，以叙述学为篇名的词条共有 1 059 条，还可用篇关摘、关键词等搜索叙事学的使用频率。从查询数据看，除了关键词、篇关摘词条中叙述使用频率较高外，其余词条显示叙事、叙事学的使用率都远超叙述、叙述学，见表 2。

表 2 学界对叙事学相关概念的使用数据
Tab.2 Academic data on the use of concepts related to narratology

词条	主题	篇名	篇关摘	关键词
叙述学	2 877	1 059	1 531	1 339
叙事学	22 700	9 868	59 800	6 273
叙述	197 400	114 900	639 100	305 000
叙事	246 400	132 300	377 500	16 000

再次，设计叙事研究虽属后经典叙事研究，但基于对设计学科全面系统的叙事研究考虑，不能因设计叙事研究属于后经典叙事学范畴，就必须采用后经典叙事学的解构主义方法，而限制使用经典叙事学的结构主义方法。如针对诸多经典视觉文本（经典图像、雕塑、壁画等）进行叙事研究时，并不是只针对叙事话语层而不涉及故事层。

最后，面对边界模糊、形式多元的设计学科时，必须立足于学科特征把握叙事过程的复杂性，如对游戏设计、交互设计、网络设计等进行叙事研究时，叙述者与受述者之间界限模糊、叙述话语和故事层之间也不再泾渭分明^[12]。叙述者、受述者、媒介、故事、话语等相互间也不是单向传播，相互间既可以重合，也可以互为前提，甚至故事结构、叙述话语也是在叙述者与受述者的交互中产生和体现的，话语层与故事层甚至是相互纠缠在一起的。

综上所述，在面对形态多样、体系庞杂的研究对象时，用指涉叙述行为（话语）的叙述、叙述学表述，只关注话语层而忽视设计叙事研究中的故事层，其叙事研究明显存在以偏概全的问题。当表述对象为整个

设计学科时，采用指涉较为宽泛的设计叙事表述似乎更符合设计学科特点。

2.3 设计叙事学

近年设计学科的跨门类、多维度发展愈发明显，当以宏观视角对设计学科进行跨界叙事研究，当表述的指涉对象为整个设计学科时，笔者一贯主张用“设计叙事研究”来指称。“设计叙事研究”从学理上来说，是指对设计进行的叙事研究。基于研究的深度与广度考虑，旨在从历时和共时两个视角（包括设计的形式语言叙事和设计的历史书写叙事）全面展开对设计叙事的系统研究，笔者在“设计叙事研究的两个维度”一文中有过探讨，在此不再赘述^[13]。“叙事性设计研究”则偏向于对具有叙事性特征的设计进行类型研究。如果把“设计叙事研究”看作是对设计学科进行宏观整体的叙事研究，其研究内容涵盖了共时与历时两个方面，而“叙事性设计研究”更偏向于微观的类型研究，主要针对的是具有叙事性特征的一类设计，非叙事性设计的历史叙事被忽略了。可见这些称谓间存在一定差异，只是在学界的实际操作中未受到足够关注。基于不同称谓间存在指涉对象的差异，根据研究对象及内容范畴等来选择合理的表述是必要的。

同时，在后经典叙事学如雨后春笋般出现，并建构各学科门类叙事学时，作为设计叙事研究者，基于学科建设愿景及研究对象与内容范畴等思考，前期研究从学科研究的完整性考虑，暂定以“设计叙事研究”为题合乎情理，期待后续通过设计叙事研究群体的共同努力，建构属于设计学科的叙事体系，实现“设计叙事学”愿景。

2.4 设计叙事的判断标准

叙事学研究包括了叙述话语和所述故事两个层面，如何判断是否属于叙事是研究前提，需从叙事的概念定义出发厘清评判标准。赵毅衡先生在《广义叙述学》中，专门对叙事学特征进行了清晰阐述，论述了叙事中到底要不要人物的参与，这成为是否叙事的关键。语言学家莱博夫认为叙述至少包括一个时间转换点^[14]。哲学家丹托认为一个叙述时间包含以下序

列：“在第一时间 x 是 f ；在第二时间 h 对 x 发生了；在第三时间 x 是 g ”^[14]。而普林斯在《叙述学辞典》中“最短小的故事”词条指出：“仅仅讲述两种状态 states 和事件 event 的叙述……”^[15]，只要表达出某状态因某一事件转变为另一状态，也可看作是叙事的最简定义。看得出关于是否叙事的论述，莱博夫和丹托等人认为叙事可以没有人物元素存在，比较宽泛，如果以这个标准来判断，生活中很多现象都可称为叙事。

阿瑟·伯格认为的叙事，叙述可以讲述所有相关故事内容，故事包含人、动物、宇宙生物等曾发生或将要发生的事。与普林斯等人观点相似，只是这样一来动物之间发生的事也就属于叙事了。认为叙事必须有人物参与的还有格雷马斯、赫尔曼、范迪克等代表人物，他们认为没有人物参与的叙事是不存在的，各家学说对人物参与度要求不一样。格雷马斯要求人物一定要行动，只有这样才算一个情节。范迪克认为人物必须是自觉有意地造成某一事件的发生，或者是状态的改变。可见他们认为如果没有人物的主动参与，叙事就等同于科学报告、生物演化、气象记录等，不能更深入地研究叙事的本质。

赵毅衡先生把上述观点综合折中，认为：“叙述必须卷入人物，但是这是对叙述文本的底线定义。”^[14]不过这也并不是说像格雷马斯认为的，人物必须要以某种特定方式参与事件，而参与时并不是主动加入，人物也可能是事件的受动者。叙事是研究故事与叙述行为的学科，如果没有人的参与，那么其叙事研究就片面化而有所欠缺。没有人参与下的叙事，缺少了叙事文本的主观性，叙事情节的分析也就更无从谈起。因此，本文认同赵毅衡先生的论断：“叙事中必须卷入人物。”本人在“机械复制技术影响下视觉叙事的复兴”一文中给出如下最简定义：“按照某一意图使某一有人物参与的事件组成一个符号文本，随时间的推移具有相应状态的改变，并具有一定的内涵意义。”以这个叙事的最简定义为基础，在设计叙事研究中结合学科特征加以辨别即可。

设计叙事与语言文字叙事的最大差异是视觉性与空间性，其叙事过程丰富多样，时间与空间、线性与非线性同时存在，各类交互设计更是颠覆传统叙事研究范式。由于设计叙事的叙事媒介、叙事形式、叙事结构、叙事形态等都与语言文字叙事有一定差异，在参照叙事的最简定义进行是否属于叙事的评判时，有时会出现无法对标评判的尴尬。如果严格按照前面给定的判断标准，那么大部分设计作品似乎都不属于叙事，其中最关键的是“人物参与”和“状态改变”条件在设计中容易引起混乱，很多图像类叙事并不是每幅作品中都有具体人物形象出现，在静态图像中状态改变也不明显。因此，对是否属于叙事的评判还需立足于设计叙事学科特征基础上进行。

首先，设计叙事最大的特征就是开放性与空间

性，其叙事文本的开放性与空间性结构留给受众填补叙事的空白，叙事过程中受众的主动参与非常重要，是完成整个叙事行为的重要一环。在评判是否属于设计叙事时，不能以作品中明确出现人物形象为标准，一般情况下设计叙事作品中人物参与有两种情形：一是明确出现具体人物形象；二是不直接出现，而是利用隐喻、象征、对比、留白……等策略建构一个开放式叙事结构，通过受众的主动感知产生某种共鸣从而完成叙事。用符号学能所指的二分法来说，即便能指层面没有直接出现人物，但是受众依旧可通过对能指的解读，感知到所指中存在人物参与了叙事，如此即可解决了设计叙事中关于人物参与评判标准的执行。

其次，在理清了人物必须参与叙事的评判标准后，也随之解决了“随时间推移具有相应状态改变”的评判问题。与“人物参与”标准一样，“状态改变”也是有两种情形出现，如直接出现“状态改变”在设计叙事中动态影像较为常见，静态图像中的情节片段分解也属于此类。而不直接出现的比较多，主要在静态的图像、文字、产品、服装、工艺、雕塑等设计中较为常见。与“人物参与”类似，可通过建构一个开放式叙事结构，使其在设计师、受众及叙事文本的相互交流中完成叙事，即便作品中没有直接出现状态改变，但在受众主动参与解读下也可感知到变化而完成叙事。

最后，设计叙事研究中关于人物参与、状态改变等叙事评判标准是建立在以下几个条件基础上的。首先预设受众具有感知故事、感知时空、感知变化的认知能力，这是设计叙事研究的前提基础；其次设计叙事文本结构是开放式的，建构出能够吸引受众产生叙事联想，期待受众填补的一种开放式结构，在受众主动参与下完成叙事；最后叙述者与受众之间拥有相同或相近的文化语境也是重要因素。

3 结语

作为后经典叙事学的设计叙事研究，具有很强的解构主义倾向，文本具有开放性特征，研究对象不再局限于文本内部结构，兼顾了受众、媒介及各类文艺思潮间的互动。在设计叙事研究过程中，根据学理、语言惯性及设计学科特点，深入辨析叙事设计、设计叙事、叙事性设计及叙述性设计等关键词尤为重要。根据上述关键词的释义及指涉对象分析，设计叙事的表述更为贴合对设计学科的叙事研究范畴。

关于设计学科的叙事研究包括了（叙述层+故事层）两个方面，即行为层和故事层。当面对经典设计叙事文本进行结构主义叙事研究时，面对交互设计叙事的故事层与行为层互为前提的情况时，明显涵盖了对行为层与故事层的研究。根据前文关于叙述与叙事的界定，用叙述学来表述则意味着设计叙事研究只针对“行为层”而忽视对“故事层”的研究。随着叙事

学研究的深入,设计叙事走向跨媒介的互动叙事成为今后的发展趋势,跨媒介叙事的最大特征是媒介平台的融合、叙事主体的开放多元及故事的持续延展。因此,设计叙事研究不能缺少对故事层的关注,以叙事、叙事学表述较为合理。至于在具体行文中对于叙述、叙事的用法,建议不必采取绝对、非此即彼的区分,可根据表述对象、研究内容而定。

关于某一设计是否属于叙事的评判标准,首先需要对设计叙事的开放性特征有清晰的认识,重点从是否有人物参与和状态改变两个方面进行,结合设计叙事的学科特征,强调叙事过程中设计师—叙事文本—受众之间的多元互动,避免出现方向性错误或混乱。

设计叙事研究是一个新兴的热门话题,在理清相关概念界定及评判标准之外,还需在传统文学叙事学的知识框架基础上,结合各种后结构主义文论,确保叙事研究的视角、时空结构等保持完整性与前沿性。关于设计叙事修辞的研究将是今后需要解决的重要课题,可借鉴文学修辞学的知识体系,结合设计学科特点转换为设计叙事修辞,形成一套具有可行性的设计叙事修辞方法论,以期对设计叙事实践提供借鉴与参考。

参考文献:

- [1] 谭君强. 叙事学导论: 从经典叙事学到后经典叙事学[M]. 北京: 高等教育出版社, 2008: 11.
TAN J Q. Introduction to Narratology[M]. Beijing: Higher Education Press, 2008: 11.
- [2] 叶苹. 选题策划《叙事性设计研究》序言[J]. 包装工程, 2018, 39(4): 12.
YE P. Preface to the Topic Planning "Narrative Design Research"[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(4): 12.
- [3] 胡亚敏. 数字时代的叙事学重构[J]. 社会科学文摘, 2022(5): 49-51.
HU Y M. Narrative Reconstruction in the Digital Age[J]. Social Science Abstracts, 2022(5): 49-51.
- [4] 陈月浩, 阮菲. 基于脚本理论的叙事性空间设计[J]. 包装工程, 2018, 39(4): 7-10.
CHEN Y H, RUAN F. Narrative Space Design Based on Scripting Theory[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(4): 7-10.
- [5] 米克·巴尔. 叙述学: 叙事理论导论[M]. 谭君强, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1995: 1.
BAL M. Narratology Introduction to the Theory of Narrative[M]. TAN J Q, Translate. Beijing: China Social Sciences Press, 1995: 1.
- [6] 胡亚敏. 比较文学教程[M]. 武汉: 华中师范大学出版社, 2004.
HU Y M. Comparative Literature Course[M]. Wuhan: Central China Normal University Press, 2004.
- [7] 赵毅衡. “叙事”还是“叙述”? ——一个不能再“权宜”下去的术语混乱[J]. 外国文学评论, 2009(2): 228-232.
ZHAO Y H. Xushi or Xushu: It was Time to Make up our Mind[J]. Foreign Literature Review, 2009(2): 228-232.
- [8] 申丹. 也谈“叙事”还是“叙述”[J]. 外国文学评论, 2009(3): 219-229.
SHEN D. Xushi or Xushu Again[J]. Foreign Literature Review, 2009(3): 219-229.
- [9] 谭君强. 叙述学与叙事学——《叙述学: 叙事理论导论》(第三版)译后记[J]. 玉溪师范学院学报, 2015, 31(10): 17-18.
TAN J Q. Narratology or Narratologie: A Postscript after Translating the Third Edition of Narratology: Introduction to the Theory of Narrative[J]. Journal of Yuxi Normal University, 2015, 31(10): 17-18.
- [10] 孙基林. “叙事”还是“叙述”? ——关于“诗歌叙述学”及相关话题[J]. 文学评论, 2021(4): 67-75.
SUN J L. Narrative or Narration: On "Poetic Narratology" and the Relevant Topics[J]. Literary Review, 2021(4): 67-75.
- [11] 江牧. 叙事性设计的修辞[M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 2021: 5.
JIANG M. Rhetoric & Narrative Design[M]. Beijing: China Architecture & Building Press, 2021: 5.
- [12] 周鹏程, 叶苹. 广义叙事框架下数字交互展示设计的深度体验研究[J]. 包装工程, 2018, 39(4): 1-6.
ZHOU P C, YE P. Deep Experience of Digital Interactive Display Design Based on the General Narrative Concept[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(4): 1-6.
- [13] 马全福. 设计叙事研究的两个维度[J]. 艺术探索, 2017, 31(6): 70-75.
MA Q F. The Two Dimensions of the Research on Narrative Design[J]. Arts Exploration, 2017, 31(6): 70-75.
- [14] 赵毅衡. 广义叙述学[M]. 成都: 四川大学出版社, 2014.
ZHAO Y H. General Narrative Studies[M]. Chengdu: Sichuan University Press, 2014.
- [15] 杰拉德·普林斯. 叙述学词典[M]. 乔国强, 李孝弟, 译. 上海: 上海译文出版社, 2011: 126.
PRINCE G. A Dictionary of Narratology[M]. QIAO G Q, LI X D, Translate. Shanghai: Shanghai Translation Publishing House, 2011: 126.