

西西

图文互涉叙事

指图像和文学叙事相得益彰的文体结构

《我城》

《浮城志异》

讲者:华南师范大学文学院 凌逾

西西图文互涉叙事探源

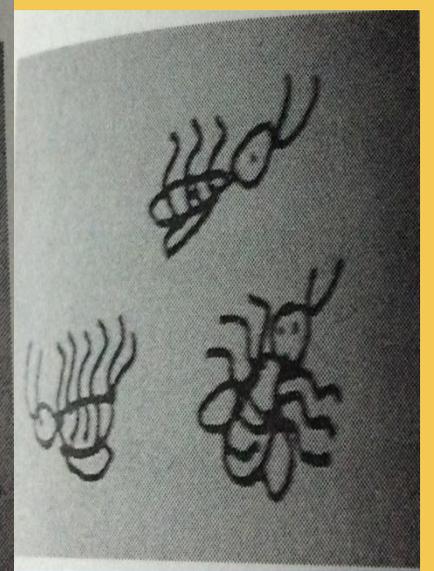
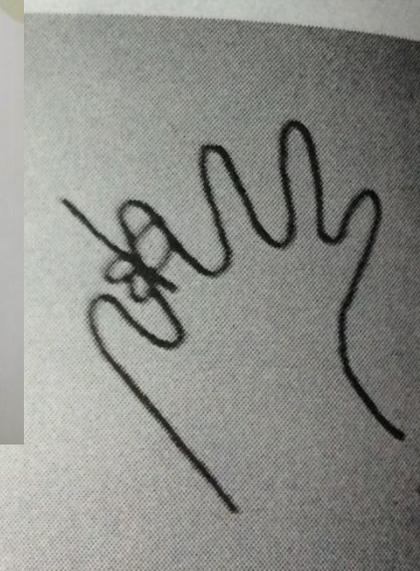
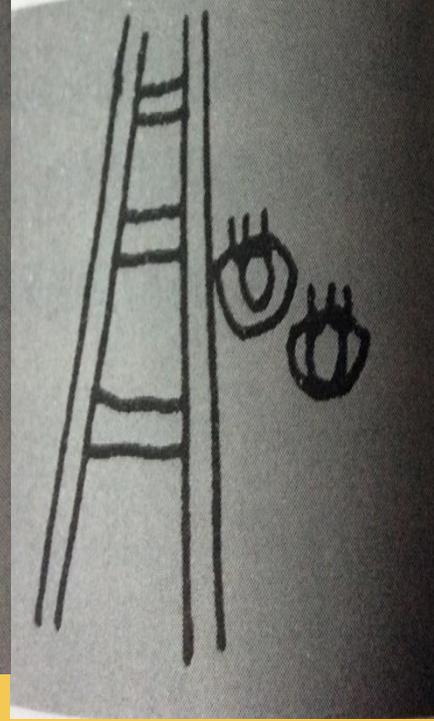
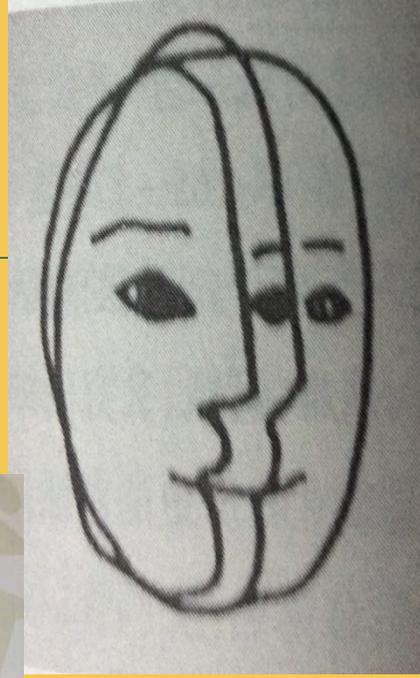
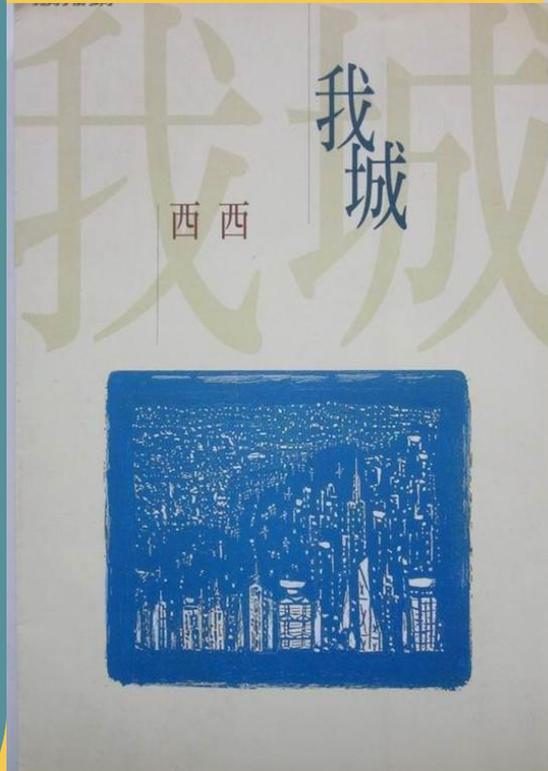
渊源：早期(1963-1966)的画论知识。

- 1.系统地研究绘画史（史前、文艺复兴，现代）；**
- 2.运用比较视野评现代绘画；**
- 3.跨媒介的视角论画。**
（从电影、音乐跨艺术视角评价绘画的创意）

《我城》

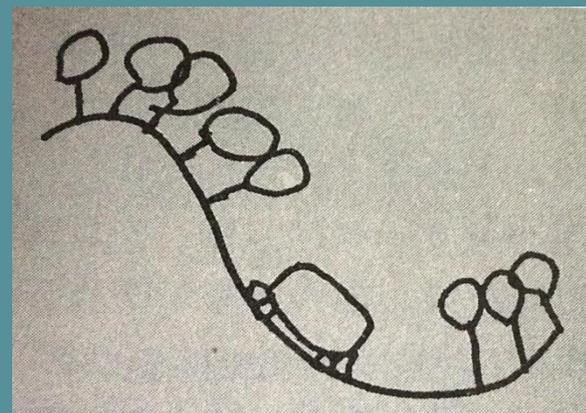
《我城》(1975)

以阿果为主要视角，描述了、70年代香港；期间也间或转换视角，从阿髮、悠悠等草根百姓日常，刻画一代香港人的真实状态。



《我城》的图文互涉叙事

1. 图像趣味与语言创意交融；
2. 图文的“慧童体”风格融合；
(儿童视角与成人思维合一)
3. 图文媒介的协和，增加了重造意义的可能；
4. 图像与话语相互补充，增加了叙述的厚度和广度。



《我城》手卷、电影和戏剧叙事法的融合

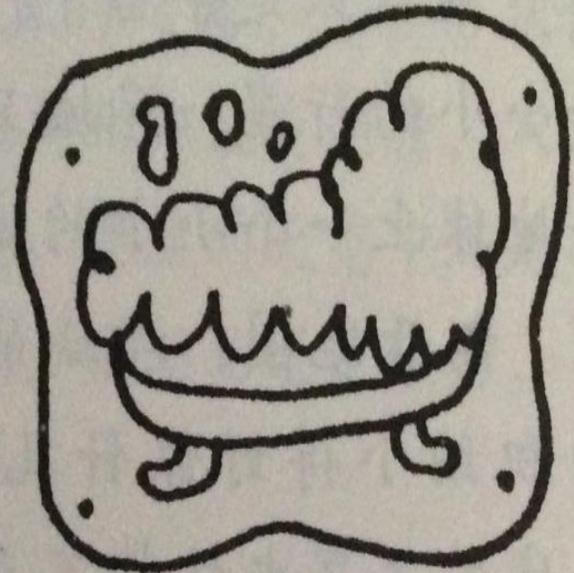
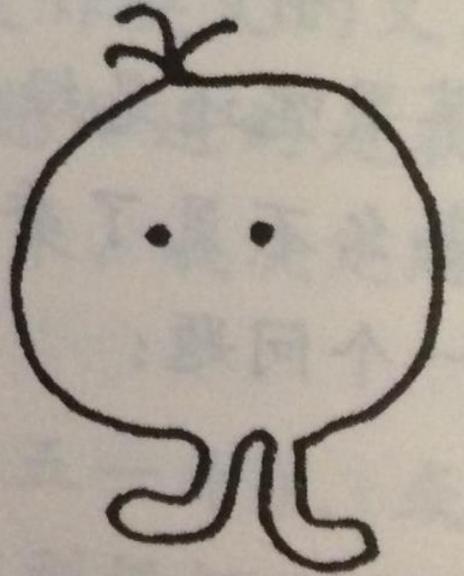
- 1.手卷、连环画、电影的移动视点；
- 2.电影化的切割蒙太奇结构；
- 3.电影化的叙述细节；
- 4.小说与戏剧文体的融合。
(添加戏剧性情节)



《我城》

《我城》催生了与读者的互动增殖、小说的意义增殖，“我城”故事永不终止。

香港艺术中心2005年设计出集体创作《i-城志——我城05跨界创作》，把《我城》变成开发性的文本，用话剧、漫画小说等形式呈现香港。



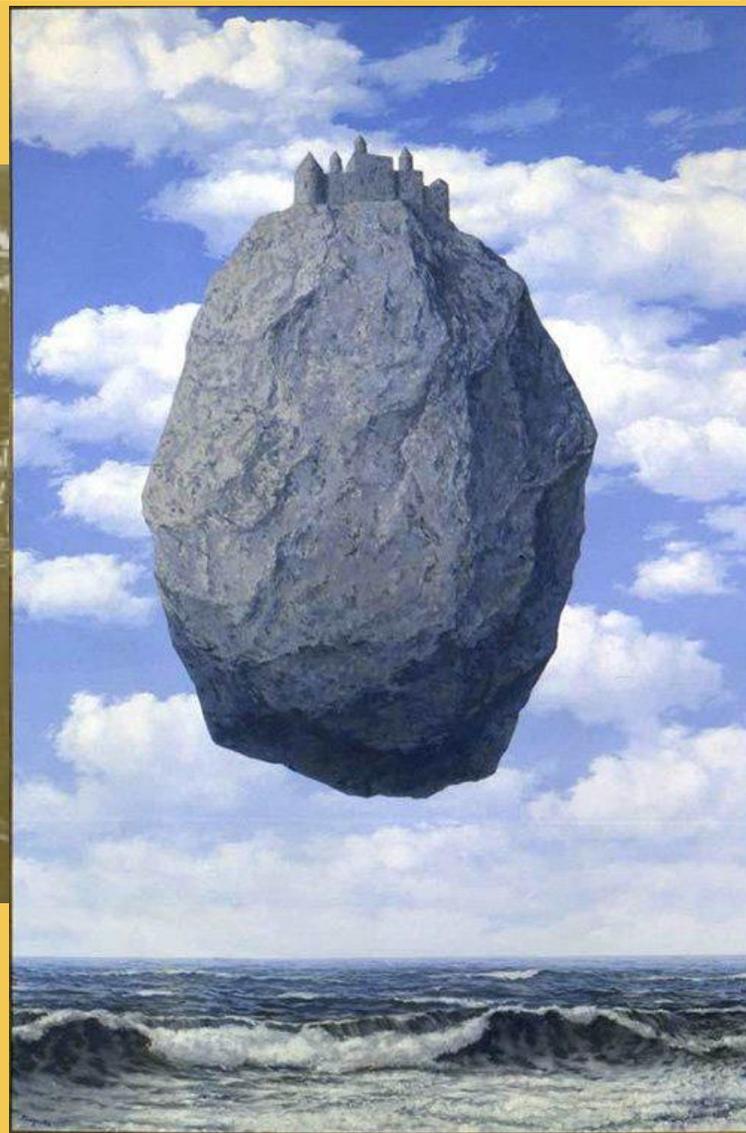
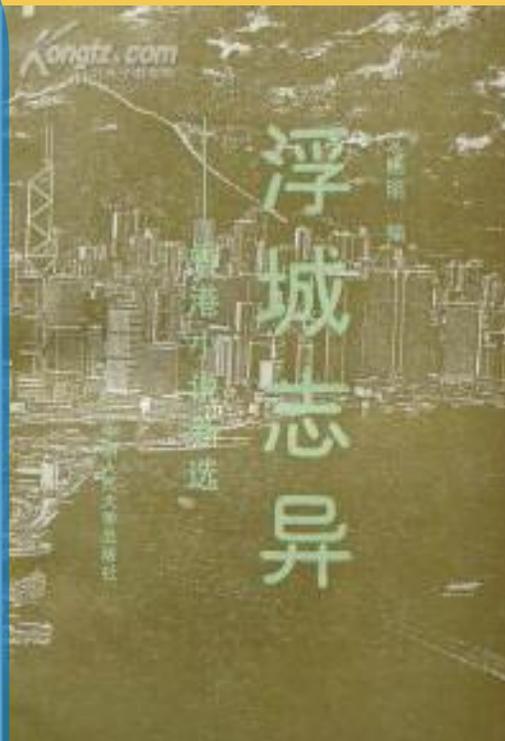
图文互涉叙事

《浮城志异》与马格列特的绘画

《浮城志异》

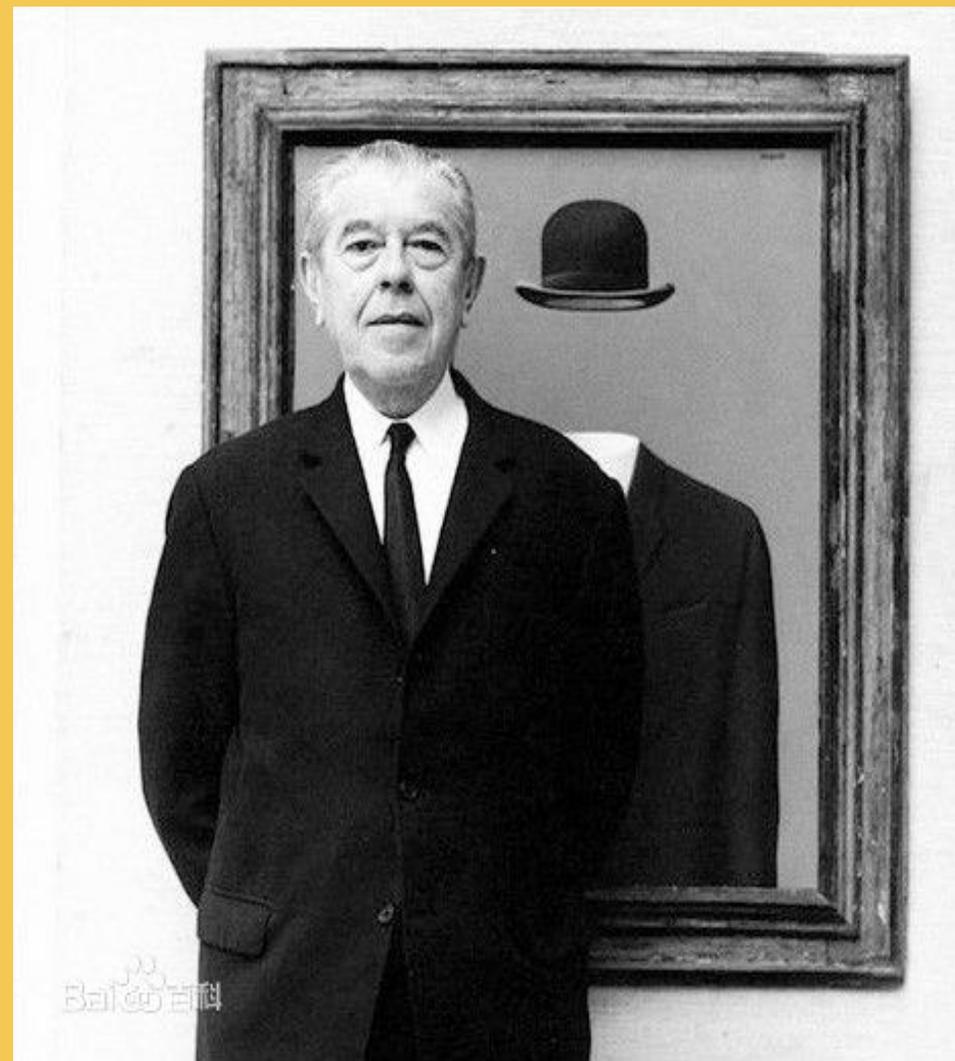
《浮城志异》(1986)

选配了13幅马格列特的画作，每一节配一图，叙一事。讲述浮城的历史及城里人们的生活状态、心理状态。



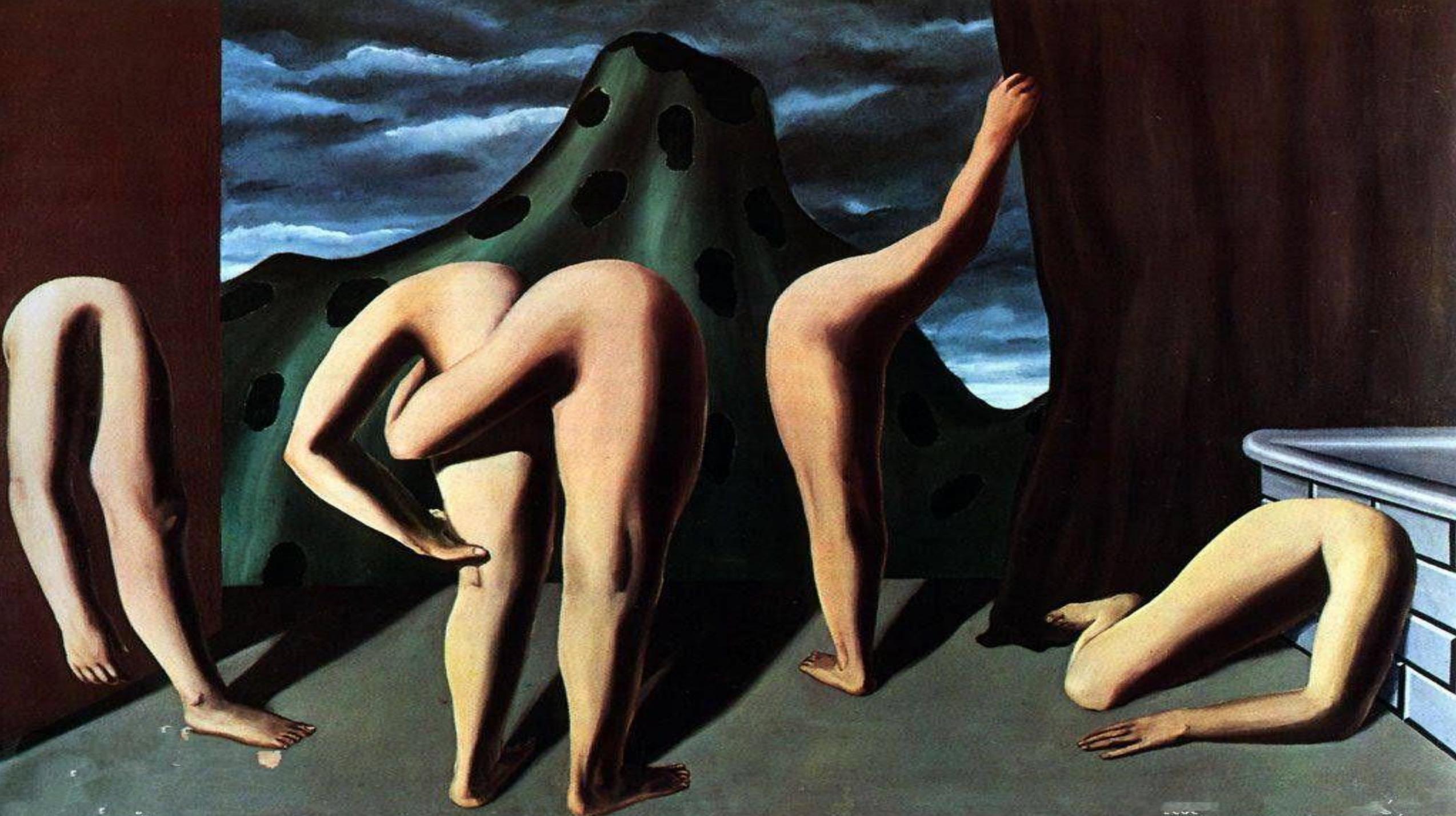
雷奈·马格列特

雷奈·马格列特(1898-1967)
比利时超现实主义画家，
善将各种物件进行超现实
组接。









《浮城志异》

1.难以叙述的叙述：超现实图像与寓言体小说的“比、兴”

马格列特：借超现实的图像对现实中难以言说的存在进行表现。

《浮城志异》：借马格列特的13幅画作“起兴”，以浮城为联结点，一节一图一事，形成了“比兴”寓言小说体。

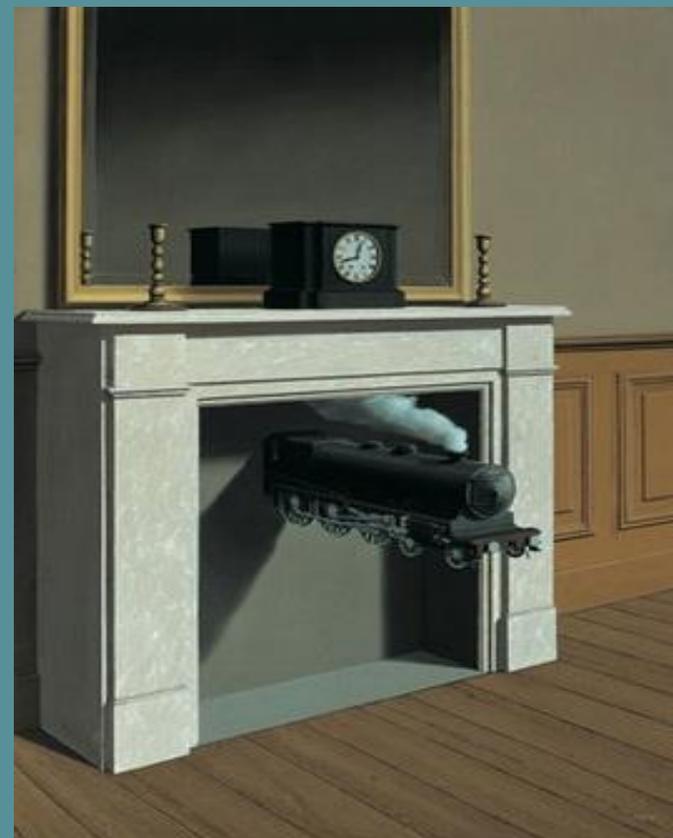


《浮城志异》

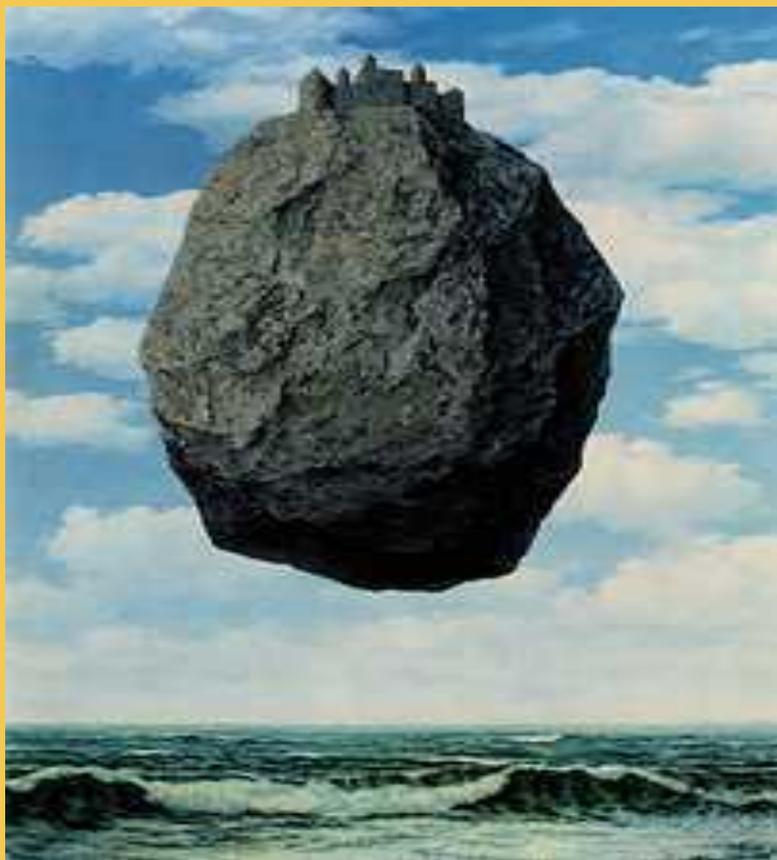
2.时间零：小说空间感与绘画时间性的共时呈现

马格列特：《凝固的时间》

《浮城志异》：“时间零”结构
(即截断故事时间进程，抛弃线性叙述，
膨胀扩大化绝对时刻，突显小说空间感)



- 《浮城志异》：
- 叙述“大梦”与“大限”之间的“时间零”，
- 空间膨胀











《浮城志异》

3.符号与经验的断裂：象示明意与不说即说

文字与图像局限：符号与对应物之间的断裂

图文可能存在矛盾悖论的关系，
图像与语言之间存在背离。
视知觉存在符号与经验的断裂，
语言与认知存在误差，可见的和可述的难以一致。



符号与经验的断裂： 象示明意与不说即说

- 图文互涉叙事：
- 以图像明意，以文字的“言外之意”、“味外之旨”来弥补符号之间的断裂。



- 中国文论突破言说困境的手法之一是“不着一字，尽得风流”，由此产生的“味外之旨，韵外之致”，这正是文学性的根本。
- 如李清照的“非关病酒，不是悲秋”；她从能说的事情入手言说，不能说的成为表达的韵味所在。
- “不说就是说”具有“味外之旨”，
- “是它偏说不是它”的“变异化和陌生化”
- 都属于文学性的精髓。

- 《我城》是“**是它偏说不是它**”的典范。
- 《浮城志异》是“**不说就是说**”的典范。
- 《浮城志异》运用“**言外之意、弦外之音**”的隐喻。
- 明说“**浮城**”，没有明言的是人类共同的理想彼岸梦想，因为机缘巧合的“**命运**”，浮城悬在空中不升不降，成为一片真空地带。
- 明说“**骤雨浮人**”，言外之意是人类为躲避风雨，而寻找理想的生存状态。
- 明说“**时间零**”，没有点破的是人类对大限来临的惊恐，对命运变迁、生死难料的绝对时刻的忧惧。
- 明写“**鸟草**”，言外之意是向往飞行而没有能力起飞的徒劳。因此，有言中夹杂沉默，说出的话中有空白。

- **《浮城志异》以视知觉即“象示” 济言语之穷**
- **非理性的不可思议的绘画**
- **非理性的不可思议的语言**
- **难以言传：**
- **于是，“是它偏说不是它”、“不说就是说”**
- **于是，禅宗，答非所问。**

图文互涉叙事意义

为什么进行图文互涉叙事？

1. 寻求小说空间结构上的借鉴

2. 突破语言表达的陈套，
形成独特的童话体语言风格