

竖式叙事：竖屏剧与日本漫画叙事语言共性研究

史蓉蓉

南京传媒学院广播电视学院 江苏 南京 211172

摘要：竖屏剧打破了横屏叙事的传统，但高点击率的竖屏剧却在表现形式与内容上处处受限，表现效果也不尽如人意。如何打破竖屏的局限？可以向同是竖式叙事的日本漫画求教一二，利用画格，进行分屏叙事的尝试。而分屏与互动叙事的融合，更为竖屏剧增添了鲜活的生命力。

关键词：竖屏剧 日本漫画 叙事语言 竖式叙事

Vertical Narrative: A Study of the Common Narrative Language of Vertical Screen Drama and Japanese Manga

Shi Rongrong

School of Radio and Television, Nanjing University of Media and Communications, Nanjing, Jiangsu 211172

Abstract: Vertical screen dramas break the tradition of horizontal screen narrative, but vertical screen dramas with high click-through rate are limited in form and content, and the performance effect is not satisfactory. How to break the limitation of vertical screen? You can ask for advice from Japanese manga, which is also a vertical narrative, and try to use the frame to make a split-screen narrative. The integration of split-screen and interactive narrative adds fresh vitality to vertical-screen dramas.

Key words: vertical screen drama Japanese manga narrative language vertical narrative

一、高流量竖屏剧存在叙事缺陷

今天你曾经将屏幕横过来了吗？随着智能手机与网络社交化的普及，并伴着移动网速的飞快提升，竖屏渐成趋势，人们越来越少地将屏幕横过来。除了直播和短视频以外，新闻资讯、访谈节目、微网剧、纪录片、广告……越来越多原来以横屏为主打的网络节目样式开始试水竖屏。

（一）竖屏剧高点击量和低口碑的反差

竖屏剧成为急先锋。从2018年开始，优酷、腾讯、爱奇艺、火锅视频集结资源，各自都推出了不下十部竖屏剧。《生活对我下手了》《通灵妃》等不乏惊人点击量。2020年伊始，《通灵妃》上线一周，全网播放量突破1亿，两周后播放量翻番。

虽处处开花，但不可否认，暂时还没有一部竖屏剧能称得上精品剧和优质剧。2019年大热的《都挺好》《长安十二时辰》等，无一不是传统的横屏剧。高点击率并没有带来相应的好口碑。即使像《生活对我下手了》这样的剧集，虽然有开心麻花导演乌日娜和网红辣目洋子等专业团队作为主创，也确实收获了很高的点击量，但仍被吐槽为“视频界的微小说”。而《通灵妃》的弹幕中最多的是“什么鬼”“弹幕没打完，一集结束了”。1分钟左右的剧长已经不是泡面番了，有网友贡献了“洗手番”的称号。而竖屏剧的内容多以喜剧为主，即使是漫画改编的《通灵妃》，也弥漫着玛丽苏与中二混合的气质，52集勉强将剧情初步交代了出来，这对于连贯叙事来说，实在是场考验。而竖屏剧《鼠胆英雄》则作为同名电影的喜剧番外上线，横屏与竖屏之间的主次位置显而易见。

（二）竖屏剧存在叙事缺陷

竖屏剧现阶段局限和其媒介特质密切相关。

画幅比从16:9到9:16，这是影像发展史上激进的一次变革。这样的画幅比令竖屏的人性化特点突出，人格化传播色彩浓郁。并由此延展竖屏天生的社交性质，因此竖屏

的流行与社交媒体的风靡相互影响与推动。早期的竖屏应用者是以社交为目的和主导的直播人群和短视频制作人群，不用横过来的手持方式也满足了现代社会“短平快”的社交要求，进一步为人们提供了人性化的赛博式陪伴和趋向于简洁的试听体验。

而画幅比从16:9到9:16，又不仅仅是竖过来这么简单，画面构图、镜头运动、时空关系等都发生了巨大改变。横向空间的压缩与竖向空间的拉伸，使得人物成为屏幕的主体，环境与关系被大大隐匿。且画面镜头移动以横向居多，产生不了人出入镜头的运动和空间调动，背景的变换也看不出，形成一种幽闭的画面感。

对于现在主流竖屏剧来说，美感与艺术性暂时不是其追求的重点，近焦、特写镜头居多，运用小景别突出交流感，细节放大，凸出人物。即使张艺谋团队打出“竖式美学”旗号拍摄的竖屏剧，也是在精心设计了火车上下铺、橱窗内外等适合竖屏的特定空间里，才增添了些许镜头的美感。但总体而言，表现力与表现方法还是十分受限。

存在着“基因缺陷”的竖屏剧是不是只能局限于搞笑和短视频的圈层中？有没有更深远发展的可能？假如竖屏仅仅是竖屏，那么他适合的艺术表现和功能十分有限。如果竖屏不仅是竖屏，还可以包含横屏或其他，是不是可以拓展发展空间？细究竖屏剧的竖式叙事模式，会发现其与日本漫画（Manga）的异曲同工之处，那么竖屏剧能否从日本漫画的叙事语言那里借鉴一二，从而发展出属于自己的叙事艺术呢？

二、日本漫画叙事语言对竖屏剧的启发

不同于人们对于屏幕横过来的习惯，人们看书时却觉得竖着最好。一是方便持握，二是便于翻阅。文字书籍是如此，那以图像叙事的竖版漫画为何看着也很和谐？日本漫画（Manga）甚至成为不输电影的叙事艺术形式，因为其叙事语言有着自己独到的魅力和特点。

(一) 日本漫画的叙事语言特色

现代日本漫画(Manga),主要是指二战后一种新型长篇故事漫画。这是以手冢治虫为首的漫画家们创造的,开拓性的将电影的表现技法与思维方式吸收进漫画里来,并拓展了漫画故事的世界观。其最具突破之处,在于其“采用像电影镜头的表述方式,将一个画格的内容分割为多个画格进行描绘,并且像电影剪辑那样对画格进行排列组接,从而创造出连续性的故事”。“蒙太奇”和“画格”,成为日本漫画构成其叙事语言特色的关键词。

1. 蒙太奇的结构方法

蒙太奇(MONTAGE)这个法语词原来是“构成”与“装配”之意,是建筑学的专有词。而用于电影艺术之上,是指画面的“组接”或“结构”。

这个词原本仅用在影视艺术之中,但以手冢治虫为首的漫画家们看到其与漫画的共通之处,拿来借鉴在日本漫画艺术的叙事表现之上。其共通性主要体现在在画面构成和时间表现这两方面。

电影是无数静止画面镜头的联接,通过蒙太奇技巧,将一组又一组不同景别和内容的镜头组接,才形成运动的、有意义的、具有美学价值的影视艺术。日本漫画就宛若静止的小电影,抽取运动中的部分画面,并大量运用特写镜头,按照故事情节需要,安放在一个个画格之中。多幅不同景别的画面连续更迭,足以将故事情境和人物、背景深刻展现,并辅以文字和适当留白,对于人物内心的刻画也淋漓尽致。在画面变换带领读者跨越视觉空间的同时,文本叙述和画格的连续展开则铺陈着时间的流逝与脉络。

2. 画格构建叙述内容

只有蒙太奇还不够,是“画格”将不同景别的画面与内容整合在了一幅幅竖着的书页版面之上。再配合每位读者的视觉经验和对图像与文字符号的解读,叙述内容被构建出来。

“故事漫画中的‘画格’,在日文中用平假名‘コマ’表示,原指戏曲、小说等的某一个场面、某一个段落,或指电影胶片上的某一个画面。”具体来说,“即为限定画的边界而设的框,它与画面内容紧密相连”。这些边框,将竖着的版面划分为规则或不规则的类似电影分镜头的画面。而漫画家“将观察到的客体绘制成图画并框起来,再按照时间的变化过程进行分割排列,并将语言这一声音世界分段放入话框,图画、时间和语言作为不同的层次置于画格,形成叙述内容的表述形式”。

画格对漫画叙事内在的影响,就如蒙太奇技巧在电影中的运用,画格的划分显示了隐含的叙事线索。画格可以是规整的矩形,也可以是梯形或菱形,人物或背景不一定被局限其中,甚至可以超越画格,一切以表现剧情为中心。

漫画改编成动画,实现的是从竖屏到横屏的视觉转换。实际上是将一个个画格变成了横屏的画面镜头。

(二) 竖屏剧画格呈现的可能性——分屏

日本漫画对于竖屏剧的借鉴意义可以体现在画格上面。或者说,是为了“报答”之前电影的“蒙太奇”借鉴,漫画可以“反哺”给影视艺术新秀竖屏剧以“画格”。画格在竖屏剧中的体现,则可以通过“分屏”来实现。分屏技术能够飞跃时间与空间的局限,挑战传统视听思维,在叙事和艺术层面进行类似升维的突破。

分屏在横屏影视作品中早有不少尝试与运用。现在的竖屏剧其实也有零星镜头使用了简单的上下分屏,如《通灵

妃》。张艺谋团队拍摄的竖屏广告,运用上下铺、店铺内外等场景实现的其实也是简单的“画格”作用——将竖式画面进行划分,但不是连续的分屏。

但如日本漫画那么复杂画格的分屏却没有那么简单。因为画格里的不仅是静态画面,而是动态的。竖屏剧在分屏冒险前,可以向分屏动画这个动态画格先驱学习。首先要考虑的是画格内的镜头组接,然后要考虑画格外的镜头组接。不论画格内外,都要遵循一定的时空逻辑顺序和故事情节。但又有不同,因为分屏动画是横屏的划分,多以平行叙事居多,竖屏画格的划分还需要进一步研究。因此,竖屏剧的分屏冒险十分具有挑战性,还有很长一段探索的路要走。

(三) 分屏与互动叙事相互融合的想象

随着网络技术的发展,互动——这一互联网本质属性之一,逐渐也与传统媒介形式深度融合,互动视频应运而生。而将互动元素和叙事同时融入到竖屏剧里,再初步辅以分屏的效果,则是大胆的想象与尝试。

2020年5月,腾讯微视打造的首部竖屏古装宫廷互动剧《摩玉传奇》上线,仅仅3天互动人数上百万。互动视频不算新鲜,但竖屏的互动剧,还蕴含了无数剧情线、结局和挑战的宫廷真人剧确实有意思。有网友体验完后觉得,好像玩了一部真人版的橙光游戏,随着女主角若琪或进阶,或以奇奇怪怪理由被杀,激起了网友们要活到最后一集的执念,点击率自然不断上涨,创造了2.2亿播放数据。与普通橙光游戏文字加画面的呈现方式不同,这里是活动的真人演绎的,沉浸感和体验感更好,更容易引发情感共鸣和转发、点赞、评论等社交行为。

这部剧在剧情展开时是普通的竖屏模式,等到了观众(或者称为玩家)在分支节点选择的时候,则自然将剧情画面划分成了水平三等分,上下分别为选项,中间是定格的剧情画面。不过并不是所有节点都这样,有的选择节点还是左右列在竖屏剧情画面两侧。同时,这部剧即使用手机看,还是需要将屏幕横过来体验才行,因为竖屏剧情的画面一直被嵌在宫廷画的背景中间,点开后竖屏剧情画面不会撑满整个屏幕,左边是这集的名字,后边是剧情提示,等于被固定横屏三等分了。

严格来说,这不算真正的分屏叙事,但互动元素的引入和用户参与创作,都为竖屏剧的叙事探索加入了崭新的思考角度。若结合上一节所说的分屏动画画格外内的镜头组接,则可以衍生出无限可能。

综上所述,竖屏剧由于其媒介特质,在叙事上存在天然短板,但其与日本竖版漫画又有着叙事语言的共性,化竖屏为分屏,可拓展更深层次的叙事逻辑。再加上互动元素的引入,叙事进一步升维,竖屏剧的发展有无限可能。

参考文献:

- [1] 张愉.一种电影式图像——日本漫画的视觉呈现方式分析[J].广西师范学院学报(哲学社会科学版).2018.5
- [2] 贤鱼.叙事的艺术:日本漫画的“画格”[EB/OL].
https://www.jianshu.com/p/bd3b50120b54
- [3] 张开玮.叙事漫画中的图文研究[J].湖北美术学院学报.2019.10
- [4] 夏目房之介.日本漫画为什么有趣[M].潘郁红,译.北京:新星出版社,2012:170.