

的51.3%，共289个；低情态词共156个，占全文情态动词27.4%；高情态词共123个，占全文情态动词21.6%。

例1:

I will always level with you.

I will defend the Constitution.

I will defend our democracy.

I will defend America.

I will give my all in your service thinking not of power but of possibilities.

演讲者使用中情态动词以避免其演讲过于绝对。演讲者使用“will”（将）、“would”（将会）和“should”（应该）来对未来进行预测，从而使演讲显得不那么主观。

例1：演讲者通过使用“will”来向听众表达自己的态度和意愿，表明自己愿意与听众坦诚相待，捍卫民主，捍卫美国。借助“will”来拉近演讲者和听众的亲密度，将双方利益联系在一起，更好地获取听众的支持和认可，进而满足演讲者的利益需求。

使用低情态动词表达了一些理性和客观的观点，这些情态动词占有所有动词的27.4%。“Can”（可能）和“could”（可能）与某事发生的可能性或某人完成某事的能力相关。

例2：A cry for survival comes from the planet itself. A cry that can't be any more desperate or any more clear.

例3：I believe we can and we will. We're seizing this moment. And history, I believe, will record: We faced and overcame one of the toughest and darkest periods in this nation's history — the darkest we've ever known.

相对于低情态词的理性和中情态词的客观，高情态词的使用表达着说话者强烈的主观感情和意愿。说话者在使用高情态词时，往往会忽略其话语的可实现性和可行性，而更多地关注其话语对于情绪的作用。

例4：We are, and must always be, a land of hope, of light, and of glory to all the world. This is the precious inheritance that we must safeguard at every single turn.

4.2 解释

CDA的研究重点是语言与社会实践之间的密切关系。作为一种社会实践，说话者借助互文性来创造活动、生成意义并实现目标。为了揭示隐藏在言语中的意识形态，分析话语中的互文性是至关重要的。

例5：From this day forward, a new vision will govern our land. From this day forward, it's going to be only America first — America first.

例6：I ran for President because I knew there were towering new summits for America just waiting to be scaled. I knew the potential for our nation was boundless as long as we put America first.

这些例句中反复出现的主题“美国优先”是一种策略

性的互文性工具，它与美国例外主义和不干涉主义的更广泛的社会政治叙事产生共鸣。这个短语是政策立场的明确表现，已经成为特朗普任期的基石。这种口号的使用不仅旨在团结国内支持，而且还将美国定位为一种方式，这表明对美国的国际参与进行重新评估，旨在将国内利益置于首位。

4.3 阐释

社会实践是一个协作过程，其中非话语元素（如物质环境、人际关系和价值体系）与话语方面相互作用。一方面，言语受到多种形式的社会现实的冲击，因为它依赖于它们，并且因为它们在话语中反映和重新浮现。另一方面，话语是一种至关重要的社会活动，也是创造社会现实的关键方式。根据Fairclough的观点，作为一种政治活动的话语，发展、维持并改变权力关系，以及随着时间的推移，权力关系能够掌控的集体实体（如阶级、群体、社区）。话语作为一种意识形态活动，从不同的权力关系视角构建、培养、维持并改变世界的意义。据表4-1，在演讲语料库中，“American”（美国）、“people”（人民）和“America”（美国）是出现频率最高的三个词，几乎出现了850次。这些词语的高频使用展现了演讲者对“美国优先”的信仰，以及他们代表人民的立场。“American”和“America”的重复使用，一方面强调了政府和社会的意识形态，另一方面反映了身份建构的过程（孙秀丽，2021）。

近年来，美国开始推行单边主义和帝国主义的外交政策，对中国发起了贸易战，并与欧盟和其他国家和地区的贸易问题升级。除了经济落后问题外，枪支和毒品的滥用严重影响了美国社会。然而，相互制衡的政治体系、日益极化的政治生态、无孔不入的利益集团以及难以克服的种族歧视使得美国的枪支管制变得具有挑战性。因此，在演讲中，演讲者经常避免提及相关话题。根据表4-1，“Justice”“Peace”和“Safety”仅出现了11次，而“Commitment”和“Promise”仅出现了9次。同样，根据表4-2，演讲中的情态动词的使用同样反映了演讲者的言辞策略，即避开那些无法令人满意解决的话题，避免绝对性的承诺。在政治上，这种回避被称为“责任规避”（方付建，2014），意味着通过使用策略避免可能的责任归属。指责可能会破坏个人或组织的声誉，并导致特定公职人员的权力、财务和工作安全损失。因此，在演讲中避免提及或尽可能少地涉及这些难以解决的社会问题成为演讲者的首选策略。在演讲中，演讲者对于难以解决的社会性问题进行避实就虚的处理，通过降低讨论频率、使用中情态动词等办法来避免讨论问题或模糊化处理，降低在演讲过程中引起听众的不满和触发对演讲者不利的可能性。

5 结论

演讲中高频出现的词汇如“American、People、America、Nation、Country、United”体现了政治话语中对集体意识的强调，旨在通过重复使用这些词汇来加强听众

的国家认同感和团结意识。而中情态动词的高频使用,如“will”“would”和“should”,表明演讲者倾向于使用较为客观的语言来表达未来行动的承诺,从而避免显得过于主观或绝对。通过情态动词的不同量值的使用,演讲者展现了其对命题或提议的态度和看法,这反映了其个人意愿和判断,同时也体现了其意识形态。通过“美国优先”等互文性表达的使用,演讲者与更广泛的社会政治叙事产生共鸣,这不仅是一种政策立场的表现,也是对国际角色的重新定位。在面对难以解决的社会问题时,演讲者倾向于避免直接提及,采取责任规避的策略,减少争论的可能性,并通过承诺来获得支持。政治话语作为一种社会实践,不仅反映了现有的权力关系,也参与了权力关系的构建、维持和改变。政治演讲中的语言使用揭示了政治话语的复杂性,其中包含了对集体意识的强调、对社会问题的策略性关注、情态动词的巧妙使用以及意识形态的体现。此外,演讲中的互文性、身份建构和责任规避策略进一步展示了话语与社会实践之间的密切联系。

参考文献

- [1] Fairclough, N. 1989. *Language and Power* [M]. London and New York: Longman.
- [2] Fairclough, N. 1992a. *Critical Language Awareness* [M]. London and New York: Longman.
- [3] Fairclough, N. 2006. *Language and Globalization* [M]. London: Routledge.
- [4] Fairclough, N. & R. Wodak. 1997. *Critical discourse analysis* [A]. In T. van Dijk (ed.). *Discourse Studies: A Multidisciplinary Introduction* [M]. London: Sage Publications.
- [5] Halliday, M. A. K. 1973. *Explorations in the Functions of Language* [M]. London: Edward Arnold.
- [6] Huckin, T., Andrus, J., & Clary-Lemon, J. 2012. *Critical Discourse Analysis and Rhetoric and Composition*. *College Composition and Communication*, 64(1), 107-129.
- [7] 黄臻, 赵洲晔, & 周桂香. 2024. 国内批评话语分析研究现状及热点变化趋势的可视化分析. *哈尔滨学院学报*, 45(11), 106-112.
- [8] 方付建. 2014. 问责制下的责任规避现象研究. *广东行政学院学报*, 26(5), 11-15.
- [9] 孙秀丽. 2021. 基于语料库的能源企业身份建构的批评话语分析. *山东外语教学*, 42(5), 21-30.
- [10] 辛斌. 2005. *批评语言学:理论与应用*[M]. 上海:上海外语教育出版社.
- [11] 辛斌 & 高小丽. 2013. 批评话语分析:目标、方法与动态. *外语与外语教学*, 4, 1-5, 16.

Character Image Construction in Black Myth: Goku Animation under Visual Narrative Framework

Wenqing Wang

College of Foreign Languages, Changchun University of Science and Technology, Changchun, Jilin, 130022, China

Abstract

This study takes the visual narrative framework as a theoretical guide to analyse the characteristics of the narrative structure in the animation *Six Kinds of Love*, a chapter of *Black Myth: Wukong*. It is found that the design of the animation in terms of filming perspective, colour tones, character presentation and layout is well designed to achieve multiple emotional interactions among the viewers, the images and the characters in the picture. The article explores a new theoretical application path for the study of Guochuang animation video, which is also of great significance for telling a good Chinese story and promoting our classic masterpieces.

Keywords

visual narrative; new visual grammar; image construction; animation

视觉叙事框架下《黑神话：悟空》动画中人物形象建构

王文卿

长春理工大学外国语学院，中国·吉林 长春 130022

摘要

该研究以视觉叙事框架为理论指导，分析《黑神话：悟空》章节动画《六样情》中的叙事结构特征。研究发现，该动画在拍摄视角、色彩色调、人物呈现、版面布局等方面的设计很好地实现了观众、图像及图中人物的多元情感互动。文章为研究国产动画视频探索出了一条新理论应用道路，也对讲好中国故事、发扬我国经典名著有着重要意义。

关键词

视觉叙事；新视觉语法；形象建构；动画

1 引言

当前我国正大力弘扬中华优秀传统文化，动画就是传播优秀传统文化的一种重要的传媒方式。中国动画电影在故事编写上参考借鉴传统故事文本，融入时代性元素，并凭借现代先进的制作技术，将叙事性的时间与视觉性的空间相结合。今年八月份上线的国产游戏《黑神话：悟空》，一经发行就迅速在全球范围内爆火。与游戏一同制作的章节动画短片《六样情》也得到了广泛传播和一致好评。这对于在国际上传播中国故事，塑造中式魅力有着重要意义。

作为典型的多模态语篇，国内学者从语言学角度对国创动画的研究分为两大方面：一是多聚焦于言语层面，比如对字幕翻译的研究等；二是从认知隐喻角度进行分析。目前尚未发现多模态图文方面的研究。基于此，本文以 Painter 等人提出的视觉叙事理论为理论框架，以《黑神话：悟空》

动画短片第一话《看见》为语料展开分析。本文旨在深入了解该动画中的视觉叙事特征，以及各叙事层面协同配合对叙事效果产生的影响，进而分析动画中的人物形象，为今后创作更好的国产动画提供借鉴。

2 理论框架

Painter 等人于 2013 年提出了视觉叙事分析框架，是对 Kress & Van Leeuwen 的视觉语法的继承和发展。冯德正将其发展归纳为两个方面：“首先是研究对象的扩展；其次是理论框架的完善”。也就是说，视觉叙事理论的研究对象包括静态的多模态语篇外，还涉及动态的复杂的多模态语篇；此外，在视觉语法框架中考虑到情感因素，关注作者、图像人物角色和读者多方的互动关系增加了情感介入、人物表征、事件关系等子系统。

视觉叙事分析框架包含人际意义系统，概念意义系统和组篇意义三大系统。本研究将基于此框架展开分析。

3 语料选取

《黑神话悟空》的爆火代表了中国游戏产业的一次重

【作者简介】王文卿（1998-），女，中国山东菏泽人，硕士，从事英语语言与应用研究。

大突破,也成功在国际上传播中国故事,塑造中式魅力。文章选取其章节动画短片《六样情》中较有代表性的第一话《看见》为语料,展开视觉叙事分析。深入了解该动画中的视觉叙事特征,以及各叙事层面协同配合对叙事效果产生的影响,进而分析动画中的人物形象,为今后创作更好的国产动画提供借鉴,也对讲好中国故事、发扬我国经典名著有着重要意义。

4 视觉叙事分析

研究以视觉叙事理论为理论框架来对所收集的动画语料进行定量和定性分析,以保证研究的客观性;同时采用等距抽样法以提高分析结果的整体性。本研究以帧为单位,用Premiere Pro 软件对短片《看见》进行切分。该视频共生成动画截图232帧;对其中重复的画面及模糊的过渡画面进行剔除,共得到截图73帧。然后用Maxqda对筛选好的截图进行人工标注,统计各子系统所出现的频次和占比;最后选取有代表性的动画截图并对其进行质性分析。

该动画里涉及的模态有视觉、文字和听觉三种模态。各模态相辅相成,推进故事情节的发展。为了让研究更聚焦,本文暂不对听觉模块做分析。

4.1 人际意义分析

这里将结合人际意义系统下的聚焦、情感、氛围三个子系统来分析。因视觉极差子系统尚不完善,暂不做分析。

4.1.1 聚焦系统

根据图中的人物和读者是否有互动,可以将聚焦系统分为两个方面:接触和旁观。根据读者观察图像的视角又可以划分为有中介(主观视角)和无中介(客观视角)。有中介视角是指观众通过图像人物的视角观察图中事物,也就是观众和图中角色的视角一致;若视角不一致,则为无中介视角。

表1《看见》动画中人际意义系统分布情况

分类	聚焦系统			情感系统			氛围系统					
	接触	旁观	主观	客观	鉴赏类	移情类	个体类	高色度	低色度	暖色调	冷色调	自然
频数	5	68	13	60	7	66	0	15	58	29	44	72
占比	6.8%	93.2%	17.8%	82.2%	9.6%	90.4%	0	20.5%	79.5%	39.7%	60.3%	98.6%

如表1所示,该动画中旁观视角的比例高达93.2%。旁观视角的使用可以扩大观众和角色的社会距离,让观众跳出具体故事情节,对故事有一个客观的评价和看法。动画中有几处采用的是接触视角,是通过画面中人物和观众的眼神接触来刻画故事中的人物性格,给予观众直观的感受。

此外,画面的客观视角占比居多。这是为了让观众在没有语言的情况下对故事场景有一个完整的了解,给予观众以全知视角。旁观类图像和无中介视角所占比例较高,说明动画中以纪实性元素为主。此外,主观视角在动画中也有少

量呈现。多用于故事的重要阶段,强调某一事件或画面,来增强故事的沉浸感,以达到更好的共情效果。

4.1.2 情感系统

Painter 等人在传统人际意义的基础上增加了情感介入的概念。根据读者是否对图像产生情感上的共鸣,可以把情感系统分为介入和异化。根据读者投入的情感程度不同,其可以划分为鉴赏类、移情类与个体类,冯德正又称之为最简风格、类化风格和自然风格。

从情感系统看,动画中多为移情类情感介入方式,即采用类化风格的图像来展现角色形象。该介入风格比鉴赏类介入风格刻画出更多的人物细节,人物具有更多的辨识度,也更能传递人物情感;相比个体类风格能给观众更多的想象空间。这样有助于观众与画面中的人物共情。

4.1.3 氛围系统

氛围是指视觉叙事中颜色所构建的情感基调。根据图像中颜色的使用可以分为激活和未激活。前者为彩色画面,能够激活情感氛围。后者为黑白画面,一般来说不能营造情感氛围。激活可以细分为色度、色调和自然度三个维度。

从氛围系统看,该动画均为彩色图像,整体的画面饱和度和度较低,多为低色度,色彩较为灰暗,表现出克制压抑的情绪氛围;多为冷色调,营造出消极的情感氛围,与故事中人物的结局走向相相应;自然度适中,给观众一种真实又异于现实生活的体验场景。

4.2 概念意义分析

冯德正指出,Painter 等人对概念意义框架进行的扩展有三,一是关注叙事中人物的表征方式及关系,二是超越小句单位、聚焦事件之间的联系,三是包括不同图像的情境变化关系。概念意义系统分为人物表征、事件关系和背景关系三个子系统。

4.2.1 人物表征

根据人物呈现的完整程度,人物表征可分为完整表征和部分表征。完整表征即图中人物展现出了面部特征,明确构建人物身份;而部分表征呈现的是人物的部分身体部位或者轮廓,以部分来代表人物整体,形成转喻关系。如图1所示,此处为金池端详唐僧的袈裟的情节。这里以部分转喻整体,用部分表征来刻画金池的手部细节,以体现金池半人半妖的状态,揭露出其内心的邪恶和黑暗。

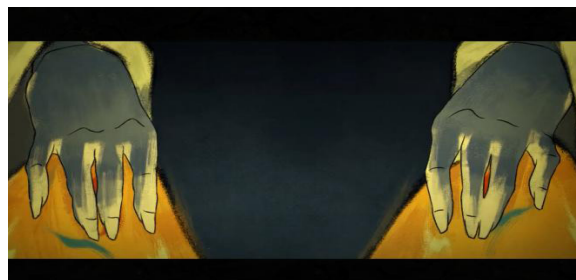


图1