

NARRATOLOGY ON LOCATION

Artistic Creativity
in the Mobile
Interactive Times

黄鸣奋
◎ 著

移动互联时代的
艺术创意

位置 叙事学



3



中国文联出版社
<http://www.clapnet.cn>

NARRATOLOGY ON LOCATION

Artistic Creativity
in the Mobile
Interactive Times

黄鸣奋
◎ 著

移动互联时代的
艺术创意

位置叙事学

3



中国文联出版社
<http://www.clapnet.cn>

| | |
|----------------------------|-----|
| 第七章 创意与位置叙事方式 | 719 |
| 第一节 造境：叙事方式的定位 | 721 |
| 一、创意排序：从现实时间向故事时间的转变 | 721 |
| （一）现实时间 | 722 |
| （二）叙述时间 | 724 |
| （三）故事时间 | 727 |
| 二、创意布局：从现实空间向故事空间的转变 | 733 |
| （一）现实空间 | 733 |
| （二）叙述空间 | 734 |
| （三）故事空间 | 738 |
| 三、创意组合：从现实时空向故事时空的转变 | 741 |
| （一）按照时序组合不同空间中发生的事件 | 741 |
| （二）按照地点组合不同时间中发生的事件 | 742 |
| （三）按照链接组合不同时空中发生的事件 | 744 |
| 第二节 位宜：位置叙事的方式 | 749 |
| 一、创意角度：因事制宜的方式 | 749 |
| （一）依据叙事主体相互关系定位 | 749 |
| （二）依据所述之事相互关系定位 | 752 |
| （三）依据叙述者和事件关系定位 | 754 |

| | |
|------------------------|-----|
| 二、创意归属：因人制宜的方式 | 755 |
| （一）叙事方式的族类定位 | 755 |
| （二）叙事方式的群体定位 | 756 |
| （三）叙事方式的个体定位 | 758 |
| 三、创意分化：因境制宜的方式 | 760 |
| （一）叙事方式的领域定位 | 760 |
| （二）叙事方式的媒体定位 | 762 |
| （三）叙事方式的角色定位 | 764 |
| 第三节 换位：作为叙事方式的位置 | 767 |
| 一、创意过程：现实之人与换位 | 767 |
| （一）观察过程中的换位 | 768 |
| （二）构思过程中的换位 | 768 |
| （三）传达过程中的换位 | 769 |
| 二、创意规制：叙事之人与换位 | 770 |
| （一）规范性叙事 | 771 |
| （二）越轨性叙事 | 772 |
| （三）策略性叙事 | 773 |
| 三、创意变换：所叙之人与换位 | 776 |
| （一）身体与自然位置的变换 | 776 |
| （二）自我与心理位置的变换 | 778 |
| （三）身份与社会位置的变换 | 780 |
| | |
| 第八章 创意与位置叙事环境 | 789 |
| 第一节 嵌套：叙事环境的定位 | 791 |
| 一、创意舒展：内成性叙事环境 | 791 |
| （一）依据叙述的定位 | 792 |
| （二）依据事件的定位 | 793 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| (三) 依据过程的定位 | 796 |
| 二、创意分布：外容性叙事环境 | 797 |
| (一) 依据时间性的定位 | 797 |
| (二) 依据空间性的定位 | 804 |
| (三) 依据事体性的定位 | 807 |
| 三、创意交融：渗透性叙事环境 | 811 |
| (一) 叙事在环境中的存在 | 811 |
| (二) 环境在叙事中的存在 | 813 |
| (三) 环境与叙事共同存在 | 815 |
| 第二节 位透：位置叙事的环境（增强现实为例）..... | 820 |
| 一、创意属地化：技术与自然环境的穿透 | 820 |
| (一) 增强现实技术的由来与特点 | 821 |
| (二) 增强现实技术与位置叙事 | 824 |
| (三) 增强现实技术研究 | 826 |
| 二、创意可感化：幻术与心理环境的穿透 | 829 |
| (一) 增强现实幻术的由来 | 829 |
| (二) 增强现实幻术与位置叙事 | 831 |
| (三) 增强现实幻术与电子游戏 | 832 |
| 三、创意批判化：艺术与社会环境的穿透 | 834 |
| (一) 增强现实艺术的由来 | 834 |
| (二) 增强现实艺术与位置叙事 | 836 |
| (三) 增强现实艺术宣言 | 840 |
| 第三节 场位：作为叙事环境的位置 | 846 |
| 一、创意媒体场：信息革命与网络文学的定位 | 847 |
| (一) 信息革命与网络文学的定位 | 847 |
| (二) 文学传统与网络文学的定位 | 850 |
| (三) 文坛生态与网络文学的定位 | 851 |

| | |
|----------------------------|-----|
| 二、创意人气场：世界格局与网络文学的定位 | 853 |
| （一）民族文学与网络文学的定位 | 853 |
| （二）国别文学与网络文学的定位 | 855 |
| （三）世界文学与网络文学的定位 | 857 |
| 三、创意情境场：传播要素与网络文学的定位 | 858 |
| （一）传播的社会层面与网络文学的定位 | 859 |
| （二）传播的产品层面与网络文学的定位 | 860 |
| （三）传播的运营层面与网络文学的定位 | 862 |
| | |
| 第九章 创意与位置叙事机制 | 867 |
| 第一节 运行：叙事机制的定位 | 869 |
| 一、创意需要：叙事的动力机制 | 869 |
| （一）叙事与个人需要 | 870 |
| （二）叙事与社会需要 | 872 |
| （三）叙事与群体需要 | 876 |
| 二、创意系统：叙事的外部机制 | 878 |
| （一）叙事生态 | 878 |
| （二）叙事控制 | 880 |
| （三）叙事工程 | 884 |
| 三、创意逻辑：叙事的内部机制 | 886 |
| （一）叙事的逻辑化 | 887 |
| （二）逻辑的叙事化 | 892 |
| （三）叙事逻辑研究 | 895 |
| | |
| 第二节 位形：位置叙事的机制（地图为例） | 901 |
| 一、创意导航：地图的定位 | 901 |
| （一）历史定位：地图的定义、由来和演变 | 901 |
| （二）逻辑定位：地图的分类、特性与功能 | 903 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| (三) 过程定位: 地图的绘制、使用与评价 | 905 |
| 二、创意表征: 地图与位置叙事 | 909 |
| (一) 位置视觉化 | 909 |
| (二) 叙述空间化 | 911 |
| (三) 事件定位化 | 912 |
| 三、创意指南: 数字地图与位置叙事 | 916 |
| (一) 数字地图的由来 | 917 |
| (二) 数码媒体与叙事地图 | 925 |
| (三) 数码地图与位置叙事 | 931 |
| 第三节 地位: 作为叙事机制的位置 | 937 |
| 一、创意成就: 叙事地位的由来 | 937 |
| (一) 含义: 叙事地位的分化 | 938 |
| (二) 尺度: 确立叙事地位的根据 | 941 |
| (三) 荣誉: 改变叙事地位的原因 | 943 |
| 二、创意衡量: 叙事评论的范畴 | 944 |
| (一) 社会层面的叙事评论范畴 | 945 |
| (二) 产品层面的叙事评论范畴 | 949 |
| (三) 运营层面与叙事评论范畴 | 958 |
| 三、创意研究: 叙事理论与中国话语 | 964 |
| (一) 话语层系与我国叙事理论的定位 | 964 |
| (二) 话语重组与我国叙事理论的转型 | 966 |
| (三) 话语愿景与我国叙事理论的目标 | 972 |
| 余论: 叙事与艺术新观念 | 976 |
| 一、当代西方数码叙事学的发展 | 977 |
| (一) 数码叙事学的兴起 | 977 |
| (二) 数码叙事学的核心范畴 | 982 |

| | |
|------------------------|------|
| (三) 数码叙事学的前景 | 985 |
| 二、 移动互联时代的艺术思潮 | 987 |
| (一) 数码启蒙主义 | 989 |
| (二) 数码浪漫主义 | 1002 |
| (三) 数码象征主义 | 1015 |
| 三、 移动互联时代艺术研究新视野 | 1028 |
| (一) 视野层系的变化 | 1029 |
| (二) 媒体变革的引领 | 1035 |
| (三) 艺术研究的趋势 | 1041 |
| | |
| 译名对照表 | 1047 |
| | |
| 后 记 | 1061 |
| (一) 后浪潮：新媒体与移动互联 | 1061 |
| (二) 廿年：新媒体艺术理论探索 | 1062 |
| (三) 定位：新媒体与叙事学变革 | 1064 |
| (四) 似确定性：让我们拥抱未来 | 1066 |

CHAPTER SEVEN

第七章

创意与位置叙事方式

- ★ 第一节 造境：叙事方式的定位
- ★ 第二节 位宜：位置叙事的方式
- ★ 第三节 换位：作为叙事方式的位置

在汉语中，“方式”一词的使用频率颇高，但意义很不确定。它可能是指说话做事所采取的方法和形式，或者言行所采用的方法和样式。在本书中，叙事方式是与叙事环境相互定位的。用于定义叙事方式的叙事环境构成了背景，用于定位叙事环境的叙事方式构成了策略。它们之间的相互转变是换位的类型之一。“位置叙事方式”至少存在三种解释：一是读为“位置+叙事方式”，指对各种叙事方式的定位；二是读为“位置叙事+方式”，指位置叙事所采用的方式；三是读为“位置+叙事+方式”，指作为叙事方式的位置。基于上述认识，本章第一节从造境出发为叙事方式定位，第二节着眼制宜探讨位置叙事的方式，第三节着眼换位探讨作为叙事方式的位置。

第一节 造境：叙事方式的定位

所谓“造境”是指体现时间化、空间化和结构化的叙事方式。它通过排序、布局和组合达到将现实时空转变为叙事时空的目标，为叙事创造出相应的环境。叙事学所说的“环境”不仅可以放在由自然位置、心理位置、社会位置构成的三维坐标系中来定义，而且可以置于由时间、空间和结构形成的三维坐标系中予以阐释。时间意义上的位置既体现同一事件的进程，又体现不同事件之间的前后关系；空间意义上的位置既体现特定事件发生的地点，又体现不同事件之间的分布关系；结构意义上的位置既体现同一事件在其发展过程中的地点变化、发生于同一时间的事件在空间上的相互联系，又体现发生于不同时空中的不同事件之间的结合关系。叙述者在选择叙事方式时，必须对上述关系加以考虑。

一、创意排序：从现实时间向故事时间的转变

所谓“创意排序”至少包含三种含义：一是若干创意通过排序连缀成系列，成组成套；二是特定创意由若干彼此相关、错落有致的内部单元组成；三是从时间的角度来思考创意。下文主要是取第三种含义。电影符号学宗师麦茨（Christian Metz）在《电影表意散论》第1卷中提出识别叙事的五条标准：一个叙事有一个开头和一个结尾；叙事是一个双重的时间段落，一方面是被讲述事件的时间性，另一方面是属于叙事行为本身的时间性；任何叙述都是一种话语，即由陈述句组成的一个系列，必然会反映出一个陈述主体（这并不意味着任何话语都是叙事，人们可以为了辩论、证明、教学而说话）；叙事的感知使被讲述的事件“非现实化”；一个叙事是一系列事件的整体。与上述标准相适应，麦茨将叙事定义为“一个来自将某个时间性事件段落非现实化的完成了的话语”（1968）。^①上述定义表明：时间性是传统叙事学所

^① Metz, Christian. *Essais sur la signification au cinema*. Vol. I. Paris: Klincksieck, 1968, pp. 25—35. 繁体中文版题为“电影语言——电影符号学导论”，刘森尧译，远流出版事业股份有限公司出版。

认为的题中应有之义。正是因为将一系列事件时间化，它们才有可能呈现出叙述者所希望看到的因果联系。原因总是在前，结果总是在后。如果试图以叙事行劝诫的话，那么，“善有善报，恶有恶报。不是不报，时候未到。时候一到，一切都报”的观念才能得到贯彻。这一切都以“时间是线性的”为前提。相比之下，超时间则复杂得多。

（一）现实时间

在哲学意义上，时间是无尽、永前的。时间的无尽性不仅使个人的有生之年显得极其短暂，而且使人类的存在都相形见绌。就永前性而言，时间如流水，“子在川上曰：‘逝者如斯夫！’”^①。中国有句话说：“花有重开日，人无再少年。”^②其实，重开的花并非本来的花。因此，常规时间是线性的。对现实之人而言，时间的线性不仅意味着他的生命之旅是不可逆的（无法返老还童），而且意味着个人生活史是无法中断的。如果履历出现空白，要么是当事人失忆，要么是有意隐瞒。当然，人们也无法将生命进程停止在某一时刻，虽然人体冷冻可以延缓衰老。在社会科学中，时间是对一切事件之过程长短、发生顺序的度量。人们经常说“我有时间”“你没时间”，这只是表明各种活动在生命过程所允许的范围内被有意识地加以安排，属于主观时间。生命过程是有始有终的，因此，主观时间是有尽的。与之相对的客观时间没有起始和终结（“无尽”）。“竹影扫阶尘不动，月轮穿沼水无痕。”^③这两句话很妙，将二者统一起来了。不论主观时间或客观时间，就日常感知而言，增量总是正数（“永前”）。科幻作品所谓“超时间”，可能是指没有尽头的生命过程（永生）、没有开端的生命过程（造物主），也可能是指增量为零的时间（对人来说是不老）、增量为负数的时间（时光倒流，对人来说是返老还童），或者是环形时间（周而复始）。哲学家有的认为时间是宇宙基本结构的一部分，即独立于事件、事件在其间依序发生的维度（如牛顿）；有的认为时间只是人类用于排列和比较事件的基本观念结构（如莱布尼兹）。

在自然科学中，时间与长度、质量、温度、电流单位、光强度单

① [三国]何晏集解本：《论语》卷五，四部丛刊景日本正平本，第21页。

② [宋]陈著：《续侄溥赏醪醑劝酒》二首之一，《本堂集》卷一，清文渊阁四库全书补配清文津阁四库全书本，第2页。

③ [宋]释普济：《五灯会元》卷第十六“原下·十三世法云本禅师法嗣”，宋刻本，第597页。

位、物质质量合称“七个基本物理量”。根据相对论，时间是对物质运动过程（以“时”来描述）的人为划分（即作为分割的“间”），与空间一起组成四维时空。时间无法和空间、物质分割来孤立地加以测量。对于时间流逝的测量，受观察者所处的时空结构、相对速度等的影响。广义相对论认为时空结构会因由质量产生的重力场而扭曲，黑洞之类超大质量对周围的时钟所显示的时间流逝产生影响，使之产生近者慢、远者快的差别。这可以成为科幻作品中宇航过程时间描写的根据。狭义相对论认为：在观察者眼里，和处于他所在的静止参考系的时钟相比，具有相对运动的时钟之时间流逝要慢（“时间膨胀”效应）。科幻作品中描写宇航员回到地球显得年轻，原因是在太空中运动的速度快，时间被拉长、变慢。以上所说的时间是连续的。如果引入量子理论，时间就可能被理解为间断的，在某些情况下静止。当然，还可以想象时间是既断又续（痉挛性），或者多点分布（不同位置具备不同时间进程），或者一点多时（同一空间具备多重时间），或者首尾相衔，或者多线交织，等等。科幻作家大有可为。如果引入宇宙大爆炸理论，那么，宇宙的时间是有起点的，因为在此之前没有物质存在、时间没有意义。这道理和宗教家所说的造物主之前的时间没有意义一样。你硬要去思考宇宙起点之前是什么，那和思考造物主是否被造出来一样，只能导致大脑宕机。对于塑造神经兮兮的科学怪人的形象，倒是有用的。

在应用科学中，人们已经发明了计算和测量时间的多种方法和工具，如时间单位、时区划分、标准时间，以及天文测时、原子钟、授时系统等。科幻作品所设计出的“时间停止”则是一种招数，目的是让别人不能动、自己照样动。时间可否为个人所拥有？若可以的话，个人所拥有的时间可否赠予他人，或为他人所剥夺？这类问题可以有常规答案，也可有科幻答案。你自愿帮助别人干活，或者别人强迫你干活，这是常规答案。如果你将时间调剂想象成为用高科技支持的时间银行、时间餐厅、时间财富、时间掠夺，那就是科幻答案了。

现实生活中的排序可以依照时间、空间、逻辑等标准进行。时间排序是最重要的排序之一。时间排序至少涉及如下事宜：（1）在绝对时间内为相对时间排序。绝对时间是从整个宇宙而言的，所有同时性事件构成了宇宙的一个瞬间或一个时段。各个星系、星球的时间只是相

对时间，在这一意义上人们谈论“银河年”（太阳系在轨道上绕着银河系中心公转一周的时间间隔）、地球年（地球在轨道上绕着太阳转一圈的时间间隔）和月（月球在轨道上绕着地球转一圈的时间间隔）。（2）在抽象时间内为具体时间排序。抽象时间是和一般意义上的纪年、纪月、纪时、纪分等相对应的，具体时间是与当事人的某种活动相对应的，涉及日常工作、生活、学习等的具体安排。虽然抽象时间对所有的人具有共同性，但具体时间却是因人而异的。（3）在自然时间中为社会时间排序。正如北京师范大学胡敏中所说，“自然时间是自然物体运动的过程性，是机械的、均匀的延续过程，而社会时间是社会运动的过程性，是可塑的过程。社会必要劳动时间、剩余劳动时间、自由时间、政治生活时间、文化生活时间和时机等是社会时间的诸种表现形式。自然时间是社会时间的基础，社会时间可以滞后、同步和溢出于自然时间”^①。我们可以进一步发挥如下：就自然时间而言，事物的发展具备过程性。如果时间不可逆的话，那么，事件的发展过程也是不可逆的；如果时间是直线性的话，那么，事物的发展过程也是没有分叉、曲折或回环的。就社会时间而言，事情的安排具备规范性，孰先孰后往往是由社会规范（如程序法）或技术规范（如操作准则）规定的。（4）在元始时间中为接续时间排序。元始时间若宏观化的话可能是指宇宙论意义上的时间起源，若微观化的话可能是指叙事学说的“叙述元始”或故事开端，如“古时候……”“从前……”。叙述元始具有从时间上为所述之事定位的功能，接续时间则是衡量所述之事发展过程的维度。二者的关系是叙事分化的依据之一。例如，历史叙事通常将叙述元始精确化，动画叙事通常将叙述元始模糊化。

人们对于时间的体验受自身心理因素的影响。所谓“心理时间”正由此而来。一般认为：对时间的心理预期与时间的实际变化成反比，即希望时间变快，时间反而过得越慢，反之亦然；心理状态的兴奋程度和时间的流逝速度成正比，越是兴奋，越察觉不到时间的流逝。

（二）叙述时间

从字面上看，所谓“叙述时间”至少有三种可能的解释：一是指被叙述的事件作为实际过程所花费的时间。它构成叙述的本事时间。

^① 胡敏中：《论马克思主义的自然时间观和社会时间观》，《马克思主义研究》2006年第2期，第38—43页。

二是指叙述者用其话语所指示的事件经历时间，即叙述的本文时间。它可能是本事时间的截取（只讲其中的某一个时段），也可能是本事时间的扩展（涉及前因后果）。三是指叙述本身作为一种行为或过程所花的时间，比如，讲完一个故事需要十分钟。它构成叙述的本体时间。

从现实时间向叙述时间的转化，是通过叙述者实现的。现实时间不等于叙述时间。后者是非无尽、非永前的。任何叙事在时长上总是有限的，不可能没完没了地讲下去；在顺序上是可以由叙述者根据需要决定的，并非总是线性。清代学者刘熙载在《艺概·文概》总结出18种叙述方法：“叙事有特叙，有类叙，有正叙，有带叙，有实叙，有借叙，有详叙，有约叙，有顺叙，有倒叙，有连叙，有截叙，有预叙，有补叙，有跨叙，有插叙，有原叙，有推叙，种种不同。惟能线索在手，则错综变化惟吾所施。”^①他并未逐一解释其含义，我们不妨从时间性的角度予以剖析，大致将它们分为两大类：

第一类与事件的叙述时长有关：（1）“特叙”相当于个案叙述，“类叙”相当于分类叙述。前者比后者平均占用的时间长。（2）“正叙”是指为主叙述，“带叙”是指连带叙述。前者在时间占比方面高于后者。（3）“实叙”是直接叙述，“借叙”是间接叙述。前者明显占用叙述时间，后者则非如此（可能是零时长）。（4）“详叙”与“约叙”的区别主要在篇幅上，前者比后者占用更多的时间。（5）“连叙”是连贯叙述，“截叙”是片断叙事，前者比后者更花时间。

一般地说，叙述者之所以愿意（并可能）花较多时间讲述某件事，通常是因为这件事比较有代表性而值得特叙，比较重要而值得正叙，比较知情而能够实叙，比较具体而能详叙，比较完整而能连叙。

第二类与事件的叙述顺序有关：（1）“顺叙”“倒叙”的区别主要在事件顺序安排上。先发生的事先说，后发生的事后说，这是顺叙。反之则为倒叙。（2）“豫叙”（预叙）是事先预告其后发生的事情，“补叙”是事后说明先前发生的事件。（3）“跨叙”是跨越顺序发生的某件事（或某些事）去说后来发生的事件，“插叙”是中断对系列事件的讲述、临时讲另一件事（或另一些事）。（4）“原叙”是追溯事件的原委，“推叙”是推论事件的发展，合起来就是来龙去脉。

大致而言，叙述者在安排所叙之事的顺序时可能考虑如下因素：

① [清]刘熙载：《艺概》卷一“文概”，清同治刻古桐书屋六种本，第22页。

(1) 顺叙具有使叙述顺序和事件过程相一致的优点，但不容易激发受叙者的好奇心，因而不利于吸引和维持其注意力。若采用倒叙，可以先讲有望激发受叙者好奇心的事件，制造悬念。恐怖片经常以此来渲染氛围。(2) 预叙和补叙都为阐明事件之间的因果联系所必需，都是为了排除受叙者的困惑（因而也排除了悬念），都不是在讲故事时发现故事（而是早就准备好了来讲故事），也都会产生中断正常叙事过程的负作用。相比之下，预叙引导受叙者朝前看、给人以叙述者（或当事人）有预见力的感觉，补叙则引导受叙者朝后看、给人以叙述者生怕受叙者不明白的感觉。它们若与神异现象相联系，有昭示天意的作用；若与人类谋略相联系，有显示智慧的作用。(3) 跨叙和插叙都是适应复杂因果联系或当下语境变化而产生的，也都和人类思维的非线性、交流过程的动态性相关。从联想的角度看，被跨叙的两件事可能在性质上相近、在价值上相反，或者在地点上邻近，所省略的事件则可能是不那么重要、不那么相关；所插叙的事情可能是回应受叙者的关注，或者显示叙述者多样化的视野。(4) 原叙和推叙都是根据一定的推理进行的，目的是使逻辑和历史保持一致，并使所叙之事在因果链条上获得明晰的定位。原叙是逆向推理，即从当下回溯既往；推叙是正向推理，即从当下演绎未来。叙事若想发挥有益教化、引导行为的作用，这两种叙述方式都是必需的。

顺便说一下：除刘熙载所言之外，古代见之记载的“-叙”类术语还有夹叙、再叙、勤叙、忙叙、接叙、总叙等。其中颇有意思是眼中叙，经常用“只见”“看见”“忽见”等表述，属于空间性技巧。对此，暨南大学张世君已经做了考订。^① 这些叙述方法的应用，固然取决于当事人的实际需要，但也和所处文化背景有关。例如，西方古典小说常用倒叙手法设置悬念，我国古代小说则偏爱预叙。四川大学赵毅衡认为原因在于：对我国古代作者而言，叙述展开的主要动力并不是回答故事的最终结局，而是表现过程，即结果如何取得。^②

值得一提的是：四川大学汪士廉将当代叙事学成果用于研究唐代抒情诗，归纳出叙述时间的三个要旨：一是向度，包括陈述式

① 张世君：《明清小说评点叙事概念研究》，北京：中国社会科学出版社2007年版，第12—13页。

② 赵毅衡：《苦恼的叙述者》，北京十月文艺出版社1994年版，第159页。

(Indicative, 过去向度叙述), 着重记录; 疑问式 (Interrogative, 现在向度叙述), 着重演示, 意义悬置; 祈使式 (Imperative, 未来向度叙述), 着重规劝。二是时长。时长变形是引起叙述速度快慢变化的重要原因, 美国学者恰特曼 (Seymour Chatman) 总结出五种形态, 即省略 (ellipsis, 述本时间 < 底本时间, 因为述本时间等于 0), 缩写 (summary, 述本时间 < 底本时间), 场景 (scene, 述本时间 = 底本时间), 延长 (stretch, 述本时间 > 底本时间), 停顿 (pause, 述本时间 > 底本时间, 因为底本时间等于 0)。三是时序。述本对底本的时序加以扭曲, 产生了倒述 (亦称倒叙) 和预述 (亦称预叙)。^① 恰特曼归纳出来的五种形态中, “缩写” 又译 “概略”, “延长” 又译 “减缓”, 荷兰学者巴尔 (Mieke Bal) 从素材时间 (相当于底本时间) 和故事时间 (相当于述本时间) 关系的角度做了详细分析。^② 四川大学赵毅衡对叙述时间进行了比较全面的研究。其思路大致如下: (1) 界定时间形态——时刻 (moment), 即时间点; 时段 (duration), 即绵延一定时长的时间; 时向 (directionality), 即朝向过去、现在、未来方向的意识。(2) 界定叙述时间类型, 包括被叙述时间、叙述行为时间、叙述内外时间间距 (指叙述文本的被叙述时段、叙述时刻、写作时段与阅读时间四者之间的关系)、叙述意向时间。(3) 依照被叙述时间和叙述行为时间对应的方式, 区分 “时段同步” (叙述时段等于被叙述时段)、“时段弹性剪裁” (叙述时段不等于被叙述时段)、“篇幅比喻时段” (文字叙述体裁没有叙述行为时间, 只存在篇幅和时间之间的比喻关系)、“零时段” (造型媒介叙述的时间是凝固的)。^③

(三) 故事时间

如果说现实时间对应于现实之人、叙述时间对应于叙事之人的话, 那么, 故事时间则对应于所叙之人, 因此又可以称为 “所叙时间”。例如, 王蒙说: “在《红楼梦》中, 确定的时间与不确定的时间, 明晰的时间与模糊的时间, 瞬间与永恒, 过去、现在与未来, 实在的时间与消亡了的时间, 这些因素是这样难解难分地共生在一起、缠绕在一起、

① 汪士廉:《唐代抒情诗之叙述学探究》,《文学界》(理论版)2012年第6期,第167—169页。

② (荷)巴尔:《叙述学:叙事理论导论》,谭君强译,北京师范大学出版社2015年版,第94—102页。

③ 赵毅衡:《广义叙述学》,成都:四川大学出版社2013年版,第151—155页。