

符号学译丛

从书主编

彭佳

方小莉



符号与传媒  
Semiotics & Media

跨媒介叙事学关注的是具身性 (embodiment) ,  
即叙事传播的特定符号材质和技术模式,  
支撑媒介的内在属性,  
既塑造了叙事形式又影响了叙事体验。

# 跨媒介叙事

## Narrative Across Media

(美国) 玛丽-劳尔·瑞安 (Marie-Laure Ryan) 编

张新军 林文娟 等 译



四川大学出版社

四川大学哲学社会科学出版基金资助

丛书主编 彭佳 方小莉

符号与传媒  
Semiotics & Media

跨媒介叙事学关注的是具身性 (embodiment) ,  
即叙事传播的特定符号材质和技术模式。  
支撑媒介的内在属性  
既塑造了叙事形式又影响了叙事体验。

# 跨媒介叙事

## Narrative Across Media

(美国) 玛丽-劳尔·瑞安 (Marie-Laure Ryan) 编

张新军 林文娟 等 译



四川大学出版社

项目策划: 徐 燕  
责任编辑: 吴近宇  
责任校对: 宋 颖  
封面设计: 米迦设计工作室  
责任印制: 王 炜

### 图书在版编目 (CIP) 数据

跨媒介叙事 / (美) 玛丽-劳尔·瑞安  
(Marie-Laure Ryan) 著; 张新军等译. — 成都: 四川  
大学出版社, 2017.12  
(符号学译丛 / 彭佳, 方小莉主编)  
ISBN 978-7-5690-1516-4

I. ①跨… II. ①玛… ②张… III. ①新闻语言—文  
集 IV. ①G210-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 330771 号

NARRATIVE ACROSS MEDIA: The Languages of Storytelling  
By Marie-Laure Ryan  
(Copyright notice exactly as in Proprietors' edition)  
Published by arrangement with THE UNIVERSITY OF NEBRASKA PRESS  
Simplified Chinese translation copyright© (2019)  
By Sichuan University Press  
ALL RIGHTS RESERVED  
四川省版权局著作权合同登记图进字 21-2019-301

### 书名 跨媒介叙事

Kuameijie Xushi

编 者	[美国] 玛丽-劳尔·瑞安 (Marie-Laure Ryan)
译 者	张新军 林文娟 等
出 版	四川大学出版社
地 址	成都市一环路南一段 24 号 (610065)
发 行	四川大学出版社
书 号	ISBN 978-7-5690-1516-4
印前制作	四川胜翔数码印务设计有限公司
印 刷	郫县犀浦印刷厂
成品尺寸	170mm×240mm
插 页	1
印 张	23.75
字 数	413 千字
版 次	2019 年 6 月第 1 版
印 次	2019 年 6 月第 1 次印刷
定 价	58.00 元

版权所有 ◆ 侵权必究

- ◆ 读者邮购本书, 请与本社发行科联系。  
电话: (028)85408408/(028)85401670/  
(028)86408023 邮政编码: 610065
- ◆ 本社图书如有印装质量问题, 请寄回出版社调换。
- ◆ 网址: <http://press.scu.edu.cn>



扫码加入读者圈



四川大学出版社  
微信公众号

# 目 录

导 论	( 1 )
第一编 面对面叙述	( 35 )
1. 走向跨媒介叙事学	( 40 )
2. 叙事现象学中的框架和边界	( 67 )
3. 手势与散文诗学	( 99 )
第二编 静态图片	( 126 )
4. 图画叙事性	( 132 )
5. 阿特·斯皮格曼的《鼠族》和图画叙事	( 164 )
第三编 动态图片	( 178 )
6. 新结构主义叙事学与电影讲故事的功能	( 184 )
7. 文学的电影改编以及形式/内容的困境	( 200 )
8. 电视真人秀寻常中的恐怖	( 223 )
第四编 音 乐	( 246 )
9. 音乐与叙事研究领域的综述	( 252 )
10. 作为叙事艺术的音乐	( 259 )
11. 音乐、文类、叙事理论	( 279 )
第五编 数字媒介	( 302 )
12. 新媒介是否会产生新叙事?	( 309 )
13. 作为后叙事话语的探寻游戏	( 330 )
14. 互动电影的神话	( 345 )
尾 声	( 358 )
15. 文本理论与媒介研究中的盲点	( 358 )
撰稿人简介	( 369 )
译后记	( 374 )



# 导 论

玛丽-劳尔·瑞安

(Marie-Laure Ryan)

叙事学作为对叙事的形式研究，早期曾被设想成一个跨越学科与媒介的项目。1964年，克劳德·布雷蒙（Claude Bremond）写道：“（故事）独立于其承载技术。故事可以从一种媒介转移到另一种媒介而不失其本质特征：故事的题材可以服务于关于芭蕾的论述，小说的题材可搬上舞台或银幕，可以用言辞将一部电影复述给没看过的人。这是我们阅读的语词、观看的图像、破译的体态，但通过它们，我们所追踪的是一个故事；而且可以是同一个故事。”<sup>1</sup>这种说法四十余年一直处于理论休眠状态——只是偶尔受到反对形式与内容二分法的人的辩驳，因为它貌似隐含着这种二分法。这个说法偶尔也作为比较研究的灵感源泉被人想起，但从未发展成一种全面的跨媒介叙事理论。大约四十年后，进入对比较媒介研究和叙事兴趣骤增的时期（后者为人文科学中所谓的叙事转向所证明），人们再也不能对媒介的内在属性如何塑造叙事形式并影响叙事体验这一问题熟视无睹了。跨媒介的叙事研究和叙事的跨学科研究并非同样的项目：一个项目引导我们关注叙事在主要基于语言的实践中的重要意义，而另一个项目则聚焦具身性（embodiment），亦即叙事传播的特定符号材质和技术模式。其范畴包括语言、图像、声音、姿势，此外还包含口头语言、书写、电影、电台、电视、计算机，而不是法律、医学、科学、文学、历史。

即使当媒介力求隐形时，也不会是信息传递的空洞管道，而是信息的物质支撑。准确地说，信息的物质性，对能够被编码的意义类型而言“至关重要”。无论是充当传播渠道，还是为叙事信息的铭刻提供物质材料，不同的媒介在效率和表达力方面都迥然不同。用什洛米斯·里蒙-凯南（Shlomith Rimmon-

Kenan)的话说,媒介的内置属性“既开辟了可能又施加了制约,这些可能与制约……塑造了叙述、文本,甚至故事”(160)。本部论文集详细审视了这些制约与可能——沿用心理学家吉布森(J. J. Gibson)的措辞,我们可以称其为“可供性”(affordance)——还有一个更大的问题萦绕于心:“叙述”究竟是什么意思、什么样的故事可以在不同的媒介环境中被讲述?

为准备这一场学术之旅,我尝试将叙事和媒介打包成可迁移的定义。我无意提出一个准则来涵盖本书所有作者的观点,而是希望在推敲定义的过程中,较为全面地呈现我如是决定背后的选择。构成可能性领域的参数应该为各个不同立场之间的比较提供一个公分母。通过梳理媒介研究的里程碑著作厘清界定思路,以此昭示如何将媒介与叙事理论的调情变成就双方而言的生产型的伴侣。本导论部分不打算对叙事学进行综述,主要原因是该领域过于广阔,无法在有限的篇幅中呈现,还因为本书有几篇论文涉及对叙事学核心概念的讨论:尤其是戴维·赫尔曼(David Herman)和温迪·斯坦纳(Wendy Steiner)的文章。读者若想获取单篇论文的简介以及各领域中叙事研究态势的综述,可以参阅各个部分的专门导言。

### 叙事:可能是什么

叙事现象业已从以下方面探讨:存在、认知、审美、社会学、技术。这些探讨既有关于叙事本质的广义思考,也有对于叙事的狭义界定。存在类型(代表人物是保罗·利科和彼得·布鲁克斯)告诉我们说,叙述行为让人类能够应付时间、命运、道德;创立和投射身份;在同样具身化主体栖居的世界里将自己定位为具身化个体。简言之,这是为生活赋予意义的一种方式,或许也是唯一的方式。我们还通过叙事来探索替代现实,将我们的心理视野拓展到物理现实世界之外——拓展至梦幻、幻象、幻想、可能性、反事实。

存在进路试图把握生产(或接收)叙事对我们究竟意味着什么,而认知进路描述的是叙述思维的运作。马克·特纳(Mark Turner)为叙事学和认知科学开创了一个充满豪情的项目,他写道:“叙事想象——故事——乃基本的思维工具……总体上是人类认知所不可或缺的文学能力”(4-5)。叙事为何对认知而言如此要紧?这是因为,在我们的知觉环境中,留意客体或事件,就是建构关于它们的胚胎故事:“故事取决于建构某个事物而非一无所有。值得一述

的故事同其假定的不足为道的背景大相径庭。我们不可能观看世界，却看不见故事与背景判若云泥。”（145）对认知而言，像叙事这样的必备能力被标榜成文学能力，可能显得不可思议，仿佛叙事必定是一个审美客体，仿佛思维是一个专门基于语言的过程，但是，在特纳看来，“文学思维并非又一种思维。它就是我们的思维”（v）。特纳将思维说成文学的是要表明，当我们解读文本时，当我们参与日常生活时，我们运用了相似的阐释原理。

特纳将叙事视为人类思维的那个工具，而杰罗米·布鲁纳（Jerome Bruner）则更审慎地将叙事描述为两种基本思维方式中的一种；另一种是论辩模式，或曰范式模式：“一则好的故事和一则良构的论辩均为不同的自然种类。二者皆可用于说服他人。但是，它们所要说服的内容截然不同：论辩让人信其真理，故事则让人信其逼真。”（11）叙事模式是一种特殊性模式，涉及“人类或类人的意图和行动，以及标志其过程的变迁和结果”。相反，论辩模式“涉及一般的原因、原因的确立，利用程序来确定可证实的指涉并检验经验真理”。它“寻求逐步提升抽象的高度来超越特殊性”（13）。我们很容易在论辩模式中看到思维的科学方式，但叙事模式域却不那么清晰。当布鲁纳说叙事不能以真实性和可验证性标准来判断时，貌似将叙事同虚构故事联系起来——然而，在这种二分法中，哪里安插这些文类，诸如历史、新闻报道，尤其是法庭证言？法庭证言涉及的是特殊事例，显然采用的是叙事方式，但同时却又做直接的真实主张。除了将叙事看作典型的虚构之外，布鲁纳还将之同审美品质联系起来：“关于如何进行科学与逻辑推理，我们是学识饱腹。相比之下，关于如何制作好的故事，我们在形式方面却所知甚微。”（14）特纳和布鲁纳均未能试图将叙事的自身元素同其他特征区分开来，这些特征产生了肯定是最为多样化的但绝非唯一的叙事显现：文学叙事虚构。

审美进路涉及的文本现象，比存在或认知进路更加周详具体。原则上，这给予了它们在界定叙事上的良好契机。然而，它们提出叙事公式的机遇却为它们的整合主义立场所羁绊。我将“整合主义”（integrationist）视为一种进路，原则上拒绝将“叙事性”同其他意义层面以及总体文本体验分离开来。这一思路将叙事性、虚构性乃至文学性（或曰审美情趣）视作不可分割的特征。在许多文学批评家看来，叙事文本的精髓是小说，这是一种形式多变的文类，不仅包含充满行动的传说，而且还囊括现代主义的心理叙事以及后现代主义的无情

节或自反性文本。对整合主义美学家而言，叙事的完美界定应该将古斯塔夫·福楼拜的《包法利夫人》，弗兰·奥布莱恩的《落水鸟》，乃至詹姆斯·乔伊斯的《都柏林人》《尤利西斯》《芬尼根守灵夜》这些作品等量齐观。这一进路的一个最极端的形式是菲利普·斯特奇斯（Philip Sturgess）所提出的叙事概念。在其著作《叙事性：理论与实践》中，斯特奇斯批评了界定叙事的现有尝试，尤其是杰拉德·普林斯（Gerald Prince）和故事语法学派，原因是他们预设了一个深层结构的、前语言的甲胄，文本的叙事性来源于此（14）。在斯特奇斯看来，并没有非语言化的叙事性这回事，叙事文本中也不存在非叙事元素：叙事性乃一总体效应，所有文本元素都浑然一体，同文本的“语言和句法”进程不可分离。斯特奇斯写道，“叙事性乃叙事的能动力量，这种力量存在于叙事的每一点上”（29）。这种界定颇有同义反复之嫌，其不可避免的后果是：叙事性变得和审美目的一样雌雄难辨，或者，同斯特奇斯所谓的文本技法的连贯性混为一谈（36）。既然每个文本的审美目的论都是独一无二的，那么叙事性也是独一无二的。对大部分激进版的整合主义立场而言，叙事同文本的言语质地水乳交融，因而根本无法界定叙事。

社会学进路将考查焦点从作为文本的叙事转向文本的表演，我们不妨附和戴维·赫尔曼（见本书）称其为“语境定位的实践”。对叙述发生的语境进行研究固然重要，但对叙事的普通界定而言却于事无补。即使单看言语叙事这一块，社会事件也是纷繁芜杂，如八卦闲言、电视新闻报道、体育比赛的实况广播、传统史诗中吟游诗人的口头表演、向朋友复述电影情节、向神父忏悔罪孽、进行小说写作等，它们的共同要素既不在于具体的情形，也不在于叙事行为的特定社会功能，而是在于该行为超越语境的性质。这样我们又回到了起点：倘若不界定通过叙述行为所创造的客体，我们就无法界定叙述行为。

技术进路在于将叙事性和语境乃至其他文本特征分离开来。故称之为“隔离主义”（segregationist）。我所谓的技术进路，不仅指叙事学本身，它作为一个结构主义项目主要从文学理论招兵买马，而且还指在民间故事、实验心理学、语言学、语篇分析中所做的研究工作。既然技术进路更青睐基于语言的叙事，那么就审查一下将叙事界定为话语理论客体这种做法所遭遇的几个难题。有了这种考察，无涉媒介的叙事界定才会水到渠成。

技术进路一个主要关注点是叙事在综合话语理论中的地位：它是一种言语



行为、一种文类，抑或是一种语句类型？几位理论家提出的叙事定义表明，它是一种言语行为——譬如，芭芭拉·赫恩斯坦·史密斯（Barbara Herrnstein Smith）写道：“我们可以在极简程度上和最一般意义上把叙事话语构想为言语行为，其组成是某人向其他某人讲述某事发生。”（228）言语行为理论的一个基本假设，如塞尔表述的那样，是言外之力（言语行为的技术用语）相对独立于话语的命题内容。虽然言外范畴同命题内容之间的关系受到各种制约（比如，你不能说“我要杀了你”是劝告语，或者用“天气不错”给船舶命名），然而，并不能完全依据命题内容来蠡测言外范畴。一个由主语“碗”和谓语“洗了”构成的命题可以用来做断言（“碗已经洗了”）、提问题（“碗洗了吗？”）、发命令（“洗碗！”）、作为威胁条件（“最好中午前把碗洗了，否则你会有麻烦”），如此等等。乍一看，史密斯的刻画可以井然有序地分成言外范畴（某人向其他某人讲述）和命题内容（某事发生）。于是，叙述就成了几种言语行为中的一种，可以通过“某事发生”这一类型的命题内容完成这种言语行为。然而，描述事件的命题集，除了叙述它们之外，还可以用来做什么？而且，倘若不是严肃地或假扮地（如虚构）断言这些命题，叙述又是什么呢？所谓的叙述言语行为原来不过是关涉特定意义类型的一种断言。这表明，叙事性是一个关于命题内容的问题，而不是关于言外之意的的问题。

倘若叙述在技术意义上并非一种泾渭分明的言语行为，可以和断言、命令、提问、许诺相提并论，那么，叙事可以是一种文类（genre）吗？这要看我们是在分析意义上，还是在文化意义上阐释文类。（这一区分来自丹·本-阿默思）。在分析阐释中，文类（或称分析范畴）可以对应于用来建立话语类型学或文本类型学的任何标准。相比之下，在文化意义上，文类指文本类型，不仅为理论家所划分，而且在特定社会中获得广泛认可。比如，在语言媒介中，西方文化的文类体系对应传统的文学标签，如小说、诗歌、戏剧、散文。其他媒介也有其文化认可的文类：电影中的喜剧片、动作片、剧情片、色情片；绘画中的历史场景、风景画、肖像画、静物画，音乐中的交响曲、协奏曲、奏鸣曲、幻想曲、间奏曲、夜曲。再回到言语文本，文学领域之外的文类观念更是问题重重；然而，可以言之凿凿地说，科学话语、历史、法律、自助手册、歌词、菜谱就是当代西方文化中的文类。文化文类只要大致形成浊泾清渭的范畴，就可以通过一套独特的分析特征来进行界定，不过，特定特征可以

是几个文类所共享：譬如，“是虚构”乃小说和戏剧的共同特征，而“关于过去事件”则刻画了历史和历史小说。然而，叙事似乎并没有被承认为一种文化文类。人们进书店寻找小说、传记、自救书，或者爱情小说和科幻小说等亚类，但没人进书店找叙事。但是，叙事作为文本属性，可以同进一步区分的其他特征一道进入许多文类的定义中，因此，它是分析范畴的一个典型例子。

将叙事诊断为一种比文类更宽泛的概念——无论称其为分析范畴、话语类型、文本类型，还是宏观文类——并没有解决其定义问题。话语理论概念的描述，通常始于辨别在同一层面上运作的各个范畴；可是，就叙事而言，哪些范畴构成行之有效的对照，人们并没有达成共识：查特曼将叙事话语同说服和描述性话语对立；弗鲁德尼克的模型有叙事、论辩、指导、会话、反思（“Genres”，282）；维尔塔宁设计了五个基本类型、叙事、描写、指导、阐述、论辩。此外，所有这些作者都承认，叙事既在宏观层面上也在微观层面上介入：说服性文本，如政治演说，可以采用叙事轶事；描写性文本，如关于某地区野生动物行为的陈述，几乎不可避免地要诉诸微型故事。相反，叙事文本在微观层面上可以包含描写或论辩。在不同层面上诉诸同样范畴的类型学，是一个危险、紊乱的等级。

既然叙事出现在两个话语层面上，其宏观层次的显现可以视为微观层面特征的延伸。是否可能将叙事性同小的话语单位联系起来，如具体修辞类型或语义类型的语句？这里的旗鼓相当的范畴可能是描写（又是它）、评价、归纳、解说、判断、论辩或者元文本评论。对叙事的这种诠释，支持一个直觉观念，即小说中不是每个句子都能推进情节发展。文本的叙事性将会出自这类语句，它们隐含着指涉物的时间承续，如唤起事件和行动，与之形成对立的那些语句则同时指涉现存实体、普遍法则、静态属性、叙述者的个人见解。于是，文本的叙事性程度可以通过叙事语句的比例来测量。在叙事性方面，童话或者关于个人经历的会话叙事要高于充斥描写或哲理的19世纪小说，即使这些小说的情节更为曲折，这是因为，概略（summary）可以保留更高比例的文本信息。

虽然叙事性程度的思想貌似正道坦途——能让叙事理论收复后现代文学之失地——然而，将叙事同化成修辞学或语义学的某种语句类型，对读者表征叙事意义施加了过度的限制。在我们对情节的心理意象中，说明性的陈述（“小红帽是一个小姑娘”），以及至少某些描述性的陈述（“她如此得名是因为她妈

妈给她做了一顶红帽子”)，同那些报告人物行动的命题辅车相依。倘若不把介入行动的个体的识别特征纳入心像，将行动序列存入记忆便毫无意义。况且，如戴维·赫尔曼在其《故事逻辑》(第七章)中所言，叙事乃一时空建构：它报告发生在某个世界里的行动，需要描述性语句来唤起这个世界的空间布局。在构成叙事意义方面，解释性语句和评价性语句同陈述状态的话语相比并不逊色——需要前者来明晰事件之间的因果关系(例如，“悲痛使得皇后香消玉殒”)，而后者则用于陈述事件对主人公的含义(“这彻底改变了她的生活”)。若不摒弃叙事性同报告行动及时间流逝的语句之间的特权联系，我们就不能顺理成章地从文本的叙事层面排除任何种类的语句。<sup>2</sup>

这些尝试都将叙事融入一个形式话语模型，均遭遇了同样的难题：我们无法明确识别这个假定系统的其他元素。既然我们关于叙事是什么的直觉要比它借以比照的东西更加清晰，索绪尔对语言单位的差别式界定方案在这里就不适用，因为缺乏相邻的元素。将叙事视为语言范式的一个成员，其替代方案就是将叙事界定为一种意义类型，并且以肯定的方式来进行。我宣扬语义学进路，并非是要否认叙事既涉及所指又涉及能指(叙事学家惯常称之为“故事层”和“话语层”)，而是主张叙事的身份处于所指层面。同那些将意义和具体语句类型联系起来的研究进路所不同的是，我建议将叙事意义视为一种认知建构，或者心理意象，是阐释者通过对文本的反应所形成的。杰拉德·普林斯曾试图通过一种精细的形式语法来描述这一建构。<sup>3</sup>这里我要提出对表征进行非形式刻画，文本必须向心理呈现这一表征才能算是叙事。

1. 叙事文本必须创造一个世界且以人物和物品栖居这个世界。逻辑上讲，这一条件意味着叙事文本是基于断言个体之存在的命题，基于将属性赋予这些存在物的命题。
2. 文本所指涉的世界必须经历由非习惯性物理事件所引起的状态改变：或是意外(“碰巧”)或是蓄意的人类行动。这些变化创造时间维度，并将叙事世界置于历史流变之中。
3. 文本必须容许对围绕被述事件的目标、计划、因果联系、心理动机的阐释网络进行重构。这个隐含的网络赋予物理事件以连贯性和可理喻性，并将这些事件转化成情节。

如果一个文本符合这些条件，就创造了我所谓的“叙事脚本”（narrative script）。这一定义并不考虑叙事脚本为何能捕获受众的兴趣：完整的叙事理论可能还需要在这些最简条件之外补充话语分析所谓的“可述性的诸原则”，这是沿用威廉·拉波夫（William Labov）的用语。可能还需要有效呈现的各项原则，如拉波夫将会话叙述的结构分解成以下几种成分：摘要、定位、复杂化行动、评价、结果或解决、尾声。然而，叙事性是一种超越了美学和娱乐的意义类型，任何人都会认识到这一点，只要曾被迫聆听过枯燥乏味的、自行其是的、信马由缰的会话故事。未能奏效的叙事依然是叙事。

这种界定如何能够同叙事的非言语形式相兼容？我的定义并没有将叙事性定位于讲述行为，而是将其锚定在两个不同的领域：其一，叙事乃文本的表征行为——文本编码了特定类型的意义。何种符号被用来编码这一意义，该定义仍语焉不详。其二，叙事乃心理意象——一种认知建构——由阐释者作为对文本的反应所创造。再说一遍，这种表征可以通过不同类型的刺激来诱导。可是，要触发构成叙事性的叙事脚本，表征并不需要托名叙事：作为对生活的反应，我们可以在心理形成叙事脚本，但生活显然不是表征（不过，我们当然是通过认知过程来领悟生活，这些过程产生心理意象）。为了描述这两种模式，我建议区分“是叙事”（being a narrative）和“具有叙事性”（possessing narrativity）。“是”叙事的属性可以以任何符号客体为基础，只要这些客体的生产意图是在受众心里唤起一个叙事脚本。另外，“有叙事性”意味着有能力唤起这一脚本。除了生活本身，图片、音乐、舞蹈也能够具有叙事性，但无须是字面意义上的叙事。

若文本既起意作为叙事、又有足够的叙事性做如是识解，那就产生了形式最为完备的叙事性。不过，文本所编码的故事和读者所解码的故事，不可能从大脑中提取出来进行并排比较。但是，是叙事和具有叙事性这两种属性却可以通过各种方式进行拆解。拆卸的标准情形是，故事呈现得极差，听众无法重构合适的脚本。这种情况下，文本就是一则具有低度叙事性的叙事。前文提到过相反的情形，以叙事的方式对生活境遇进行理性化把握。是叙事这一属性要比具有叙事性这一属性更加一目了然，但是，文本将叙事脚本当作工具使用时，它就会模糊起来——譬如，布道或哲学著作在微观层面上诉诸寓言和叙事示



例，或者，电脑游戏借助故事来引诱玩家进入其世界，但玩家一旦沉浸到策略行动中，故事并不构成兴趣焦点。毕竟，游戏不是小说或电影那种意义上的“叙事”。当文本体现的艺术意图是既唤起叙事欲望又挫败叙事欲望时，“是叙事”这个问题甚至更加荆棘丛生。许多后现代文本自身呈现为点滴的叙事意象，却阻止读者重构一个稳定与完整的叙事脚本。这可以解释叙事理论何以在包容或排斥后现代文学时总是方寸大乱。

然而，如果说是叙事与具有叙事性之区分容许将叙事概念扩展到言语制品之外，也并没有完全解决语言与叙事之间的关系这个棘手的问题。显而易见的是，在所有的符号代码中，语言是最适合讲述故事的。所有叙事均可以用语言来概括，但仅能通过图片来复述的叙事却寥寥无几。纯粹图片的叙事局限，源自图片不能提出命题。索尔·沃思（Sol Worth）认为，视觉媒介缺乏表述具体意义所必需的代码、语法、句法规则。命题行为在于从特定背景中选取指涉物、从各种可能性的范围中选取一个属性赋予该指涉物。语言可以轻松瞄准客体和属性，而图片却只能圈定含有形状和特征的一般区域。譬如，要表示拿破仑矮小这个意思，图片不得不将这位皇帝的身高连同他的其他视觉属性一起表征，而观众极有可能舍本逐末，对其他某个特征印象更深而不是其身高这个特征。诚然，图片可以找到办法来规避其命题能力的缺乏，对具体的属性进行暗示（例如，通过漫画夸张），但是，有些陈述完全超出了其能力范围。如沃思所说，图片无法说“不”。里蒙-凯南也说，图片无法表示可能性、条件性、反事实性（162）。<sup>4</sup>图片局限于可见之物，也就不能表达抽象思想，如因果性。唯有语言能申明皇后是因国王去世悲伤而死，或者，狐狸忽悠乌鸦相信不实之情而窃取了奶酪。

音乐的叙事局限甚至比图片更加明显，因为声波（或是曲调、节奏）本身并非符号客体。如西摩·查特曼所言：“音乐无法在其元素——音符、乐句、乐章——同现实与想象世界的其他事物之间提供一种指涉连贯性，故而我们无法将前者视为能指、后者视为所指。”（*Coming to Terms* 8）纯粹的声音可以被用来唤起心理意象，某些甚至与故事相似，然而，它们既不具有独立于语境的、可通过“词汇”规则界定的稳定的示意内核，也不具有一目了然的象似性意义（iconic meaning）。

所有这些评述貌似支持如是结论，即口头语言是叙事的母语，恰当的符号

支持。固然无须否认语言的无与伦比的叙事能力，然而，我的立场更加精细玄妙。倘若我们从认知角度来界定叙事，那它就不是一个语言客体，而是一个心理意象。的确是唯有语言能够表达维系叙事脚本的因果关系，但这并不意味着文本要诠释为叙事就必须明确表征这些关系。大卫·波德维尔（David Bordwell）和克里斯汀·汤普森（Kristin Thompson）业已论证，貌似互不关联的电影图像序列“一位男子辗转反侧、无法入眠。一面破镜，电话铃响”可以成为一个叙事序列，只要观众提供普通的能动者（agents）和逻辑联系（55）。布莱恩·理查森（Brian Richardson）提出如下叙事化：“该男子不能入睡是因为他和老板干了一架，早上仍然怒气未消，结果剃须时打碎了镜子；接下来，电话响起，他获悉老板打电话是来道歉的。”（170）视觉追踪可能无法说明因果关系——这就是为什么有些人阅读书本游刃有余却对电影叙事雾里看花——但这里的关键是观众从文本推敲因果关系的能力。纯粹的言语文本，即使完全能够说“王后因为国王去世悲痛致死”，也通常不做如是解说。

虽然推导因果关系的能力对叙事理解不可或缺，但读者形成的关于故事的心理意象却可以像文本本身一样秘而不宣。叙事似乎不太可能内化为充分连接的逻辑关系网络。众所周知，心理能够产生突现（emergent）行为——作为对某种刺激的反应，心理能够创造新的联系、形成新的思想格局。存储特定叙事的不完整版，并在需要时对之丰腴充实，要比在记忆中填塞琐细的逻辑电枢要更加有效率。这一意象遗漏了什么、包含了什么，取决于个体阐释者。对故事的完整而清晰的表征只是理想化状态，是读者在填补故事的认知蓝图时所努力企及的柏拉图版本。

将叙事界定为认知建构，这种模式仍然对该建构的组成语焉不详。既然CAT扫描也无法解释大脑的内容，那么对这一领域我们只能妄加臆测。然而，认知研究表明，对故事的心理表征涉及各种意象类型（这里从最宽泛的意义上理解该术语，作为心理中存储的一种信息模式）。<sup>5</sup>似乎可以有把握地假定，支配性元素是从文本中提取的命题，而非对文本的复制，但是，叙事的某些方面可以存储为语词（例如，难忘的人物对白）或视觉图像（环境、人物外貌、叙事世界的地图、某些异样的行动和情境，比如在鲁昂街道上疾驰的马车里爱玛·包法利和莱昂做爱）。气氛与情感同节奏与旋律相关，这倒没什么不可思议的。反过来说，图片或是通过视觉或是通过命题而被记住：比如，我们可以

分辨一幅画的背景有面镜子，尽管我们记不得它的确切形状。<sup>6</sup>因此，我唤作叙事的这种心理表征，可以说是“多媒体”建构的心理对应物。虽然其逻辑结构可能是作为命题而存储的，但命题反过来只能通过语言进行翻译。其他的意象类型，乃至其他“心理媒体”，则通过语言所无法企及的方式让总体表征丰腴饱满。的确，语言乃概述的优势媒介，因为语言能够表述故事的逻辑结构；的确，语言仅凭自身便可支持各种叙事，其范围超越任何其他单轨道媒介，不仅是因为具有逻辑优势，而且还因为语词能够表征语言和思想。然而，这并不意味着基于感觉通道的媒介就不能对叙事意义的形成做出独特的贡献。简而言之，某些意义，视觉或音乐能够比言语表达得更好，且这些意义不能说与叙事体验无关。

为了把握语言与叙事之间的含混关系，我们需要区分理论与实践。理论上，叙事乃一种超越特定媒介的意义类型；但在实践上，叙事却有一种可选的最佳媒介，那就是语言。这解释了叙事学何以往往将长篇小说、短篇小说、新闻、历史、会话故事讲述所示范的叙述类型视为叙事性的未标记的（unmarked）、标准的显现：告诉某人某事发生，假定听者不知晓这些事件。然而，倘若叙事学要拓展成一个无涉媒介的模型，第一步就是要承认其他的叙事模式，也就是说，唤起叙事脚本的其他方式。我们应该怎么理解模式（mode）这个概念？我提出以下配对，视为一个开放的清单。在每一例中，左边的术语可以视为未标记的情况，因为呈现这一特征的文本要比实施右边范畴的文本更广泛地被接受为叙事（至少对理论家如此）。仅举一例：有些叙事学家将叙事界定为“向某人讲述某事发生”，就排除了所有情形的模仿式叙事性。

**讲述式/模仿式（Diegetic/Mimetic）**：这一区分可追溯至柏拉图的《理想国》。亚里士多德在《诗学》中也有论述。讲述式叙述是叙述者的以言语讲故事的行为。顾名思义，讲述式叙述预设了语言，无论是以口头或书面形式，因此是小说、会话故事讲述、新闻报道的典型模式。模仿式叙述是一种展示行为：大卫·波德维尔刻画为“演出”（Narration 3）。接收者在进行叙事阐释时，是在作者意识的指导下进行，但并没有一个叙述者的身影。模仿式叙述的范例是所有的戏剧艺术：电影、戏剧、舞蹈、歌剧。但是，这两种模式中，任何一个都可以侵入另一个所主导的叙述中。小说对话是模仿叙事的岛屿，在这种直接引语中，叙述者的声音消失在人物的声音背后，反过来，电影中的画外

音叙述现象则又在模仿性媒介中重新引入了讲述式元素<sup>7</sup>。

一些理论家将实施叙述的言语行为的讲故事人的存在视为叙事性的必要条件，为了挽回模仿叙事，只有将这些形式赋予一个非人的叙述者身影，诸如电影理论里的幽灵般的“大图像制造者”（grand-image-maker）<sup>8</sup>。但也可以通过视其为虚拟故事，来维护模仿形式的叙事性。当复述一出戏时，我们生产了标准的讲述式叙事。于是，作为故事被复述的可能性，就成了叙事性的条件；无论这一可能性是否实现，特定文本的叙事性依然存在。

**自主式/说明式（或辅助式）** [Autonomous/Illustrative (or Ancillary)]：在自主模式中，文本传递的故事对接收者而言是新的，这意味着可以从文本提取故事的逻辑构架。在说明模式里，文本依靠接收者对情节的先前知识，重述并完成故事。处于两极中间的文本则提供已知情节的一个新的、有重大改动的版本。

**接受式/参与式** (Receptive/Participatory)。在接受模式里，接受者不在叙事所呈现的事件里起积极作用：仅仅接收对叙事行动的汇报，把自己想象成外在的目击者。在参与模式中，情节并不完全是预先脚本化的。接受者成为故事的一个积极人物，通过其能动性促成情节的写作。该模式已有良久的实践，如上演的事件（staged happenings）、“即兴”表演、脚本化的角色扮演游戏（如《龙与地下城》），但其繁荣则是因互动数字媒介的问世。比如，在许多电脑游戏里，用户被表征为游戏世界里的化身（avatar）。通过在游戏时段中实时解决问题，决定化身的是成功还是失败的命运，或者化身能够存活多久。

**确定式/不确定式** (Determinate/Indeterminate) 或称**现实式/虚拟式** (actual/virtual)：在确定模式中，文本在叙事轨迹上规定足够数量的点来投射一个较为确定的脚本。不确定模式只规定一两个点，由阐释者来想象一个（或多个）虚拟曲线穿过这些坐标。

**字面式/隐喻式** (Literal/Metaphorical)。什么构成字面或隐喻叙述，取决于对叙事的特别界定。字面叙述完全符合叙事定义，而隐喻式仅仅使用其某些特征。因此，叙事的隐喻性程度取决于保留了多少特征、这些特征对叙事定义如何重要。倘使我们将叙事设想为对因果联系的事件序列的心理或文本表征，且这些事件涉及个体化的和像人类的能动者，那么对叙事界定的以下松动将被视为隐喻性的：关于集合实体而非个体的境况（例如，历史中的“宏伟叙事”



或者当代文化研究所青睐的“阶级、性属、种族叙事”)；关于被剥夺意识的实体的叙事(例如，达尔文的进化论)；以及将能动性赋予抽象客体的戏剧化。<sup>9</sup>如果把隐喻推到极致，就可适用于被剥夺语义内容的艺术形式，如音乐和建筑。就音乐而言，隐喻被用以从叙事效果或叙事功能的角度来分析作品的结构，譬如，伏笔与悬念，戏剧模式的呈现、展开、高潮、解决，乃至受普洛普启发的叙事功能。就建筑而言，隐喻阐释是将情节的时间性和建筑里的行走体验进行类比。在以叙事方式构想的建筑里——如巴洛克教堂，访客的旅程是重演基督的人生——访客的发现之旅被谋划成充满意味的系列事件。<sup>10</sup>

总结以上讨论：叙事的本质及其同语言的关系可以从以下三个方面来认识。每一个方面对本书的课题而言具有不同的含义。

1. 叙事是言语专属的现象。超出了语言支撑的媒介(即，既包含语言轨道又以语言为主要呈现模式的媒介)，叙事就无从谈起。这一立场同跨媒介叙事研究不兼容。

2. 所有叙事的集合乃一模糊的集合。叙事性的最充分实施见于语言支撑的形式。只有将言语叙述的参数迁移到其他媒介，跨媒介叙事研究才有可行性。总的来说，这意味着要寻找一个除发送者(作者)和接收者(读者、观众等)之外的包含叙述者、受叙者、叙事内容的交流结构。

3. 叙事乃一独立于媒介的现象，虽然没有任何媒介比语言更适于让叙事的逻辑结构一目了然，但还是可以研究叙事的非言语显现，却不应用言语叙述的交流模型。本导论中提出的叙事定义代表了第三选择。但是，选择2也和跨媒介叙事研究兼容，本书某些作者或明或暗地坚持它。

## 何谓媒介？

如果请社会学家或文化批评家来列举媒介，回答可能是：电视、电台、电影、互联网。艺术批评家可能列举：音乐、绘画、雕塑、文学、戏剧、歌剧、摄影、建筑。现象学派的哲学家会把媒介分成视觉、听觉、言语，或味觉、嗅觉(菜肴和香水算媒介吗?)。艺术家的清单会以黏土、青铜、油彩、水彩、织物开始，以所谓混合媒介作品所采用的奇异物品结束，如草、羽毛、啤酒罐拉