

◆ 当代符号学前沿译丛

张杰 赵毅衡 主编

Avatars of Story

故事的变身

【美国】玛丽·劳尔·瑞安 著
张新军 译

图书在版编目(CIP)数据

故事的变身 / (美)瑞安 (Ryan, M.L.) 著, 张新军译. —南京:
译林出版社, 2014.11

(当代符号学前沿译丛 / 张杰, 赵毅衡主编)

书名原文: Avatars of Story

ISBN 978-7-5447-4915-2

I. ①故… II. ①瑞… ②张… III. ①符号学—研究
IV. ①H0

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第179782号

Avatars of Story by Marie-Laure Ryan

Copyright © 2006 by the Regents of the University of Minnesota

Licensed by the University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota, U.S.A.

Chinese (Simplified Characters) copyright © 2014 by Yilin Press, Ltd.

All rights reserved.

著作权合同登记号 图字: 10-2012-579号

书 名	故事的变身
作 者	[美国] 玛丽—劳尔·瑞安
译 者	张新军
责任编辑	陈 锐
原文出版	The University of Minnesota Press
出版发行	凤凰出版传媒股份有限公司 译林出版社
出版社地址	南京市湖南路1号A楼, 邮编: 210009
电子邮箱	yilin@yilin.com
出版社网址	http://www.yilin.com
经 销	凤凰出版传媒股份有限公司
印 刷	江苏苏中印刷有限公司
开 本	880毫米×1230毫米 1/32
印 张	9.25
插 页	1
字 数	224千
版 次	2014年11月第1版 2014年11月第1次印刷
书 号	ISBN 978-7-5447-4915-2
定 价	32.00元

译林版图书若有印装错误可向出版社调换
(电话: 025-83658316)

主编序

无论今日还有多少礼貌周到的疑惑沉默,还有多少不由自主的讥讽微笑,符号学运动正在中国飞速发展。证明顺手可得,而且令人信服:全国每年刊出的符号学论文,出版的符号学书籍,开出的符号学课程,数量都已经非常巨大。百度一下,“符号学”这个听来依然生僻的词目,已经有 464 万条,须知,某些历史悠久的高校必修科目,例如“文艺学”,不过 519 万条。符号学在中国的迅速崛起,已经无可否认。

说的人多了,关心者多了,不是坏事,但是认真的学理探索,就更是当务之急了。是符号学的“可操作性”,使它成为人文社会各科的公分母,我们称作“文科”的各种学科,都得到符号学的方法论支持。但是,当符号学被应用于各种学科时,往往会有一些概念变成了似是而非的套语,变成了不必求其甚解的话头。因此,符号学者面临的任务不仅是普及,更是深入的学术探讨。

什么是符号?可以简单地说:符号是用来携带意义的。意义必须用符号才能表达,符号的用途是表达意义。反过来说:没有意义可以不用符号表达,也没有不表达意义的符号。这个定义,看起来简单而清楚,翻

来覆去说的是符号与意义的锁合关系。实际上这定义卷入整个文化,因为文化就是一个社会相关表意活动的总集合。

那么,什么是符号学?符号学在西方通用的定义“符号学是研究符号的学问”(Semiotics is the study of the sign),实际上是用希腊词源“符号”(semeion)与拉丁词源“符号”(signum)的同义词作循环定义。我们没有必要跟着西人转圈子。可以简明扼要地说:符号学就是意义学,是研究意义活动的学说。符号学的主要研究对象就是人为何追求有意义的生存,为何这种追求使他成为一个文化的人。符号学是人类历史上有关意义与理解的所有思索的综合提升。笔者二十年前对文化下了一个定义:文化是一个社会所有意义活动的总集合。毕竟,意义问题,是所有人文学科关注的中心,而且一旦放弃追求意义,我们就不再是一个“存在”的人。

符号学原本是形式论的一个派别,由于其理论视野开阔,又具有强烈的可操作性,20世纪60年代之后成为形式论的集大成者:符号学从结构主义模式,推进到后结构主义模式,从以文本研究为主要目标,推进到以文化研究为主要目标。当代全球文化的迅速蜕变,使形式研究超越了自身:符号学保持其形式分析立场,另一方面又超越了形式研究,其锐利的批判锋芒,成为整个当代批评理论的方法论基础。

中国在历史上就一直是一个符号学大国。《周易》是人类第一个对世界进行抽象解释的符号体系。王夫之的界定非常类似于我们今天对符号学的理解:“乃盈天下而皆象矣。诗之比兴,书之政事,春秋之名分,礼之仪,乐之律,莫非象也,而《易》统会其理。”¹他的“统会”两个字,用得很准确:这是符号学作为人文总方法论的特色。

“符号学”这个现代中文学科专称,是赵元任在1926年一篇题为“符号学大纲”的长文中提出来的,他指出:“符号这东西是很老的了,但拿一切的符号当一种题目来研究它的种种性质跟用法的原则,这事情还没

1 王夫之:《船山全书》第一册,《周易外传》卷六,长沙:岳麓书社,1996年,1039页。

有人做过。”他的确是独立于索绪尔或皮尔斯提出这门学科，应当是符号学的独立提出者。

在西方，符号学的学科史，从皮尔斯与维尔比夫人通信算起，已经超过115年；从索绪尔在日内瓦大学讲课算起，现在正好一个世纪；而中国的符号学起步并不比他们晚多少，从赵元任1926年提出“符号学”、方光焘1929年在法国研习索绪尔开始，符号学在中国缓慢地，但是不屈不挠地前行。这个过程到现在，已经接近90年，比起西方符号学的历史不遑多让。

我们惋惜赵元任之后，“符号学”这个词在中文中消失几十年。的确，当别的民族前进时，我们止步了。这不能完全怪历史迷路：中国知识分子喜欢宏大理论，在逻辑性比较严密的学科上，一直比较钝感。中国思想者，尤其是现代学界，不耐烦于逻辑分析，更喜爱“整体把握世界”。这种学术倾向与思维方式，不能说是缺点，但是分析方法几乎整体缺席，成为中国现代学术的重大弊病。符号学在苏联和东欧一直非常发达，莫斯科—塔尔图学派的成就，为世界符号学界做出了伟大的贡献，印度符号学在吠陀诗学的基础上发展很快。而在中国20世纪80年代的文化热中，符号学才作为一种新奇的舶来品被介绍过来，而且一直被看作纯粹的西学。

要建立中国的符号学，必须抓两头。一方面是理论的抽象，符号诗学、符号叙述学、符号美学、符号学主体哲学，都有人在辛苦经营；符号学与马克思主义，与现象学—阐释学，与精神分析等批评理论的学科融合，都有人在做专题研究；符号学丰富的中国传统资源，包括先秦诸子、《易》学、唯识宗与因明学、道家与民俗，都有耐得住寂寞的学者在思索。

另一方面，我们也必须注重符号学的渗透力：产业商品如广告、品牌、游戏、动漫，取名等等；社会文化如幸福感、体育、时装、名人、神话，环境、旅游等等；艺术门类如电影、电视剧、流行音乐、网络等等，都有人在做深入的符号学钻研。只有不断地让符号学的原理经受文化实践的

考验,才能使符号学成为一门活的学问,边界开放,不断拓展。

这就是我们与译林出版社合作,推出这套“当代符号学前沿译丛”的原因:所有选到这套丛书中的符号学书籍,都是各国符号学者做出的最新成就。我们必须时时参照,才知道国外的符号学者在哪些方面走在我们前面,而在对比中,我们也可以时时看到自己可以,甚至已经做得更好的地方。正如在一场马拉松比赛途中,我们始终看到一道跑的人,才能明白在哪一个位置我们可能超出。你追我赶,是因为我们合起来,组成了坚持快速向前的世界符号学运动。

赵毅衡

四川大学符号学—传媒学研究所所长

2014年8月2日,成都

致 谢

本书更多地是受惠于电邮交流和网络讨论，而不是现场互动，不过，幸运的是，后者并未被数字技术彻底地再媒介化。这是我们这个时代的特色。我要对这场学术游戏中的以下互动者表示谢意。

安德鲁·哈奇森慷慨赠送他的 CD《童》(*Juvenate*)，耐心解答我的问题，并就著作系统提出了宝贵的指点。迈克尔·马蒂斯和安德鲁·斯特恩，与我分享并讨论他们的互动戏剧《假象》(*Façade*)。再次感谢马蒂斯和斯特恩，以及尼克·蒙福特、诺亚·沃德利普—弗鲁温、斯科特·莱德伯格，他们所维护的博客给了我许多灵感和信息，倘使我要理清所有头绪，就可能无法完成本书。迈克尔·乔伊斯，向我解释了“故事空间”的精妙特性。斯图尔特·莫尔思罗普与我分享了链接功能的很多想法。埃斯本·阿尔瑟斯和杰斯珀·朱尔是游戏—叙事学论战中令人振奋的对手。莉斯贝思·克拉斯特鲁普和苏珊娜·帕杰蕾丝·托斯卡，冒着她们化身米拉格罗的生命危险，带我进入生生不息的虚拟世界。戴维·赫尔曼向我展示了叙事认知进路的累累硕果。爱玛·卡法雷诺斯，邀请我参加了她的叙事文学学会的研讨班，为美国叙事学研究

注入了活力。萨拉·格温莲·琼斯，一位土地、生命、思想的孜孜探求者，
ix 与我分享了她对媒介的认识。

自不待言，还要感谢以下群体，他们虽未参与这场学术游戏，但却提供了知性启迪：我的家人菲尔、凯特琳、邓肯，以及名为“无聊”（Jabberwocky）的专属俱乐部的会员乔恩·蒂姆和雅克·里厄，他们的活动就是絮叨和散步，经常还是同时进行。

最后，要感谢以下人员，允许我从他们的数字文本中转载图像：英格丽·安科尔森、东门系统公司的马克·伯恩斯坦、安德鲁·哈奇森、欧利
x 亚·利雅琳娜、玛乔丽·鲁泽布林克、迈克尔·马蒂斯、安德鲁·斯特恩。

导 言

近来,世界各地高校中“媒介研究”、“新媒介研究”、“比较媒介研究”如火如荼。他们笃信,新技术影响着特定类型信息的创造、保存、传输,而新技术的采用则意味着一场对生活的许多方面潜移默化的重大变革,比如经济、社会关系、政治体制、知识与学术、艺术与娱乐,并通过这些领域影响着所谓“身份”、“自我意识”、“主体性”等更加难以捉摸的经验。技术进步,如书写和印刷,曾对社会生活的各个方面产生了深远的影响。譬如,书写造就了簿记,极大地刺激了商业的发展与财富的创造,进而导致了政治体制的变革;同时,正如沃尔特·翁令人信服地指出的,书写通过赋予语言符号以持存性,把故事讲述的即兴表演转换成文本型文献,展现出各式各样的新特征。其他媒介的影响可能更局限一些。例如电影和摄影,因能保存新的数据类型而各自创造了一种新的艺术形式,但除了充当思想载体和在市场上推出新商品之外,很难说对政治与经济产生了什么影响。最近的媒介革命,即数字技术的发展,业已对经济(电子商务,因自动化而造成工作机会的减少)、社会生活(去区域化的人际关系网络取代了邻里接触)、处理日常事务的方式、政治(涉及能 xi

否广泛获取信息的群体差距)、大众娱乐(计算机游戏的创作、计算机控制的游乐园设施、特效电影)带来了广泛的影响。计算机也影响了艺术,尤其是视觉艺术(数字装置、图像处理),不过这方面的成就往往曲高和寡,倒是正契合了“高雅艺术”的本性。然而,叙事是一种超越了媒介边界的意义类型,超越了艺术与我姑且称之为实用信息之间的边界,而计算机又为叙事带来了什么?

数字技术是否已经或者将要催生重大的新叙事形式?叙事是否已经或者将要在数字文本性的发展中起重大作用?这些问题目前虽尚无定论,却已使人兴趣盎然。在2003—2004学年里,有好几部著作和多次专题会议探究数字形式的叙事。著作有马克·梅多斯的《暂停与效果:互动叙事的艺术》(*Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*) (2003)、卡罗琳·汉德勒·米勒的《数字故事讲述:互动娱乐创作指南》(*Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*) (2004)、安德鲁·格拉斯纳的《互动故事讲述:21世纪的小说技巧》(*Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*, 2004)、克里斯·克劳福德的《克里斯·克劳福德论互动故事讲述》(*Chris Crawford on Interactive Storytelling*) (2004)。这些著述皆是为设计基于计算机的叙事娱乐(尤其是电脑游戏)提供建议的实用指南,但均未能解决困扰该领域的源头问题,即如何调和互动性与叙事性。专题会议包括“虚拟故事讲述国际会议”(法国图卢兹,2003年11月)、“Narr@tive会议”(加州大学洛杉矶分校,2004年4月)、“数字故事讲述节”(亚利桑那州塞多纳市,2004年6月)、“数字故事讲述技术”会议(德国达姆施塔特,2004年6月)。¹图卢兹和达姆施塔特的会议具有很强的技术性,提交的论文探讨人工智能的故事生成技巧、创造智能行动者的算法、机器人学(机器人行为所需要的推理,与我们在日常生活中以及人物在故事中所实施的推理属同一类型)、计算机游戏设计、计算机游戏制

xii 图学、移动计算中的叙事、著作系统,以及使用全球定位系统将故事同

真实世界的地点相连接；加州大学洛杉矶分校的会议聚焦诗学，把数字叙事放置在电子文艺更广博的现象中，从当代文学理论、媒介理论、控制论的角度进行考察；“数字故事讲述节”主要是设计师的研讨会，“通过技术分享思想的爱好者和从业者齐聚一堂，考察在教育、社区建设、商业、个人和遗产故事讲述、新媒体与娱乐等领域里正采用的创新工作和新概念。”² 这些不同侧重反映了对数字叙事的四种基本的研究进路：实用式、隐喻式、扩展主义、传统主义。

实用式进路

实用式进路并不在意新叙事形式的发展，而是关注故事在人们生活中的重要意义，以及计算机在传播个人故事中的作用。与其他三种进路不同，它根本就没有数字形式的故事讲述之问题意识：从美国有线电视新闻网（CNN）、谷歌、微软服务网络（MSN）的多媒体新闻报道，到用故事为产品做网络广告，从特定网站的总体规划，到我们通过电子邮件、聊天室、博客来交流故事，互联网就是一个叙事喷井。实用式进路的特别兴趣包括：数字叙事在教育中的作用；通过互联网保存文化记忆及口述历史的存档，以及故事在企业界中的使用；教“普通人”，也就是既非电脑高手、学者又非专业作家的人，如何使用数字工具来讲述他们自己的故事。实用式进路的旗舰组织是位于伯克利的数字故事讲述中心，它的一个代表性网站是艾比·唐的“朋友的后门廊”（*Bubbe's Back Porch*），结集了犹太妇女的往事追忆。“朋友的后门廊”邀请人们提交关于自己经历的个人叙事，并上传所谓“故事蜜蜂”（*story bees*）的产品。这是个三小时的研讨会，参与者通过扫描家庭照片并附上自己的感言，创造口头故事讲述的数字版本。

隐喻式进路

隐喻式进路从叙事诸概念中为计算机应用的设计与推广寻求灵感,故事讲述本身并非其意图所在。近年,叙事概念在文化话语中已呈燎原之势,软件业也如期跟进,将叙事界面和讲故事计算机的各种隐喻转换成时髦广告用语。比如史蒂夫·乔布斯,苹果公司的创立人和首席执行官,曾谈论过“故事的重要性、技术同讲故事联姻的重要性”(Auletta, 1999: 47);斯蒂芬·约翰逊在其热销书《界面文化》(*Interface Culture*)的结尾宣告:“我们的界面就是我们为克服迷茫而向自己讲述的故事”(1997: 242);艾比·唐将一篇影响颇大的文章冠名“叙事与界面”,说在现代社会里,计算机可以扮演口头文化中的讲故事人的角色;布伦达·劳瑞尔将计算机设想成一个舞台,软件参与戏剧情节的创造,情节结构则是按亚里士多德的原理组织的。故事讲述的隐喻通过给机器一张人脸——充满温情的计算机操作界面,为计算机的冷漠无情、僵化的决定论和拘泥的逻辑提供了一剂解药。然而,当被用于检验软件设计时,它的成果至今仍相当贫乏。

1. 创造了一个人物,指导用户体验程序,提供个性化帮助,提供喜剧性穿插。这个人物可以是微软办公软件的助手(该人物如此讨嫌,以至于大多数人关掉它),或是数据库导游,根据用户选择的特定主题提供定制的漫游。

2. 开发隐喻环境或脚本,比如亚马逊网站(Amazon.com)超市购物主题,或者宏媒体公司的“指导者”(Director)电影制作环境。

术语“叙事界面”让人对栩栩如生的人物和机缘巧合的情节充满期待,但注定会对这些平淡无奇的技术应用大失所望,然而,恰恰就是叙事脚本的这种索然寡味使得它充满效率。设计软件时,叙事本身并不是

目的,而是实现目标的手段,目标就是便于程序的运行。界面隐喻与诗歌隐喻实属异曲同工,通过将陌生新世界与熟悉的世界相联系,来实现修辞学和教学法的功能。xiv

扩展主义进路

该思路的倡导者视叙事为一个变化无常的概念,因文化而不同,随历史而演变,关键是为技术革新所左右。这种立场集中体现在乔治·兰道的著作《超文本 2.0》(*Hypertext 2.0*),其中一章的标题为“重构叙事”。在这一章里,兰道提出,在数字时代,叙事可以迥异于它在口头、书艺时代、印刷时代的样子:“超文本对基于线性的叙事和所有文学形式提出了挑战,对亚里士多德以来盛行的关于情节和故事的思想提出了质疑。”(1997: 181)超文本所挑战的亚里士多德思想包括:

(1) 固定的序列;(2) 明确的开始和结尾;(3) 故事具有“一定的篇幅”;(4) 与所有这些概念相关的统一性和完整性观念。因此,在超小说中,可以期望诸如情节、人物刻画、背景之类的单个形式有所改变,就像这些技巧汇集所产生的文类和体裁改变一样。(181—182;强调为笔者所加)

指望数字环境在情节结构以及人物与背景表征方面产生新的变体,似乎顺理成章,然而,这些“形式”本身能够容忍多大的转变且仍然保留其基本的意义核心?从某些实验数字文本的作者对该术语的使用情况来看,貌似叙事甚至能够摒弃人物、情节、背景。在一篇题为“新媒介之叙事结构”的论文中,视觉艺术家帕梅拉·詹宁斯论述道:亚里士多德的情节模型因鼓励“思维的线性与截面”而“不适于创造基于计算机的互动艺术”(1996: 349)。詹宁斯正确地指出了,情节的内在线性同

互动性之间所存在的冲突,但她所提出的置换方案——重复、序列主义 (serialism)、开放结构、模糊逻辑——几乎算不上是“叙事结构”,至少对那些期待叙事来表征人类存在的时间性的人而言。在一篇题为“扩展写作概念:关于网络艺术、数字叙事、病毒伦理的笔记”的论文中, xv 克·阿美利卡将万维网描述为一个“公共领域叙事环境”(2004: 9)。阿美利卡的“叙事环境”并非是指互联网上张贴的无数故事,而是指网络空间中漫延的信息流,等待着被治理成一个“游牧叙事,在按经验设计的控制论环境中重塑艺术家的含义”(10)。在阿美利卡的网络作品《电影文本》(FILMTEXT)里,这种“游牧叙事”是追寻“有意义生活方式的实践”,通过使用“我们目前可资利用的任何工具”(12)来扩展写作概念:“动态和静止的生活意象、排版设计的实验文本、少量的定制代码或原始数据、加工过的音乐/声音/噪音等。”(11)另一位数字艺术家塔兰·米默特,将其“理论小说”《词符串至迷词串》(Lexia to Perplexia)标榜为“双通叙事”(bi-narrative),他用该术语“表示行动主体之间传导率的互惠程度”(Amerika & Memmott: 5),但这些行动者更像是信息包或控制论对象,而不是存在于时空中的虚构世界里的个体化成员。在《词符串至迷词串》充斥着象征、隐喻、理论陈述的非时间性网络中,其实什么事情也不曾发生,读者也很难归纳情节、描述背景、说出人物的名字。对詹宁斯、阿美利卡、米默特而言,叙事成了先锋写作实践的代名词。人们可能不解,这些作者何以需要诉诸叙事概念来描述他们的作品——既然他们的文本几乎没有任何东西能在正常情况下让人联想到故事。毕竟,叙事性既非审美价值的保证,又非审美价值的必需——抒情诗就是明证。窃以为,像软件开发者一样,数字作家需要将新事物同熟悉的事物联系起来,赋予他们的文本机器以人文面目;因为世上没有足够的电子人(cyborgs)来保证读者群。既然叙事术语变幻出戏剧、情感、历险,以及追求崇高或邪恶目标过程中的成功或失败,即人类存在中的任何重要事情,那么有什么比叙事更能使这些文本机器显

得界面友好呢？

传统主义进路

该方法把叙事看作意义的不变核心，这个核心将叙事同其他话语类型区分开来，并赋予它一个跨文化、跨历史、跨媒介的身份。扩展主义进路，因其对叙事持松散的、不确定的、延展性观念，面临的任务是设计新形式的语言艺术，以利用计算机的可供性（affordances）。“叙事”乃是对此谜团提出的解决方案的名称，无论这些方案呈现何种形式。而在传统主义这里，任务更加艰巨，因为最终产品不仅得利用其媒介，还得符合叙事的形式与意义相对严格的要求。传统主义的代表人物把用户参与视为数字媒介最重要的属性，将目标设想为创造一种叙事，用户能够控制人物且/或同虚构世界深入互动。然而，这类学者和研发者大都深刻地意识到该项目的难度、现有成果的贫乏，尤其是与电影、戏剧、文学的叙事生产率和多样性相比。列夫·曼诺维奇把互动叙事说成“新媒介的圣杯”[为梅多斯（2003）所做的护封评语]。布伦达·劳瑞尔则将“互动故事”视为“计算机运算神话的假想魔兽，一个我们能够想象但却有待捕获的天马行空的独角兽”（2001：72）。克里斯·克劳福德哀叹道：“迄今，尚未创造出任何赢得广泛尊敬的互动性故事世界。”（2003：259）不过，若“圣杯”仍待追求，研究人员就不能放弃，因为追求本身就是意义所在。

传统主义的许多代表人物（如克劳福德和劳瑞尔）是游戏设计师，他们宣称已经厌倦了充斥游戏产业的俗套情节和暴力主题。他们的梦想是研发一种游戏，人们玩游戏的缘由同读小说或看电影一样：这些游戏激发对故事的真正兴趣，而不是将情节仅仅当作托辞来练习身体机能、解决问题能力、竞争行动中的肾上腺素涌动。传统方法的代表还有乔·贝茨于20世纪90年代在卡耐基·梅隆大学执导互动戏剧中的

OZ 项目,以及贝茨近期的 *Zoesis* 项目,迈克尔·马蒂斯和菲比·森格斯(其作品见 Mateas & Sengers, 2003) 领衔的叙事智能团队,马蒂斯和安德鲁·斯特恩在互动戏剧《假象》中自己的项目,其中《假象》在受 xvii 亚里士多德诗学启发的戏剧行动中为用户雕琢了积极的角色。³

这些研究人员的一个主要活动领域是,创造由人工智能算法操作的“可信的”人物,能对用户的行动做出智能的和具有戏剧性趣味的反应。如果对人物很好地编程,那么叙事行动就会从人物与用户、与其他人物、与他们周围世界的互动中自动发展;因为所谓叙事,不就是表征思维个体对其他思维个体的行为以及对他们的环境变化的反应吗?固然,对人物的关注示范了一种自下而上的、自生式的(emergent)叙事研究进路,但传统主义项目应用了一种自上而下的、情节驱动的进路,其中的各种情节发展大体上还是由设计师预先决定的。如安德鲁·斯特恩(2003: 225)所言,自上而下的进路之所以受戏剧项目青睐,因为这些项目雄心勃勃地要贯彻亚里士多德式的升降张力,这种模式遵循一种刻板的曲线,必然要对人物行动和用户情感进行严格控制。

传统主义进路要想成功,就必须抵制欲与伟大文学经典试比高下的诱惑——这种诱惑在珍妮特·默里鼎鼎大名的著作《全息甲板上的哈姆雷特》(*Hamlet on the Holodeck*)的标题中表达了出来——而是相反,必须学会按照媒介特性来定制叙事模式。幸运的是,对那些视叙事为文化普遍之物和人类认知稳定基础的人而言,坚持合理的严格界定并不排除多样性,也不把数字叙事局限于对文学形式的模仿。在本书中,我赞许介于令人窒息的传统主义和狂放不羁的扩展主义进路之间的两个中庸立场:

1. 叙事乃认知建构,具有不变的意义内核,但能表现为各种形态,我们不妨称之为**故事的变身**,而且可以在不同程度上实现,取决于满足多少核心条件。