

Il castello dei destini incrociati

张密 译
「意大利」卡尔维诺 著

命运交叉的城堡

译林出版社



伊塔洛 ● 卡尔维诺

IL CASTELLO DEI DESTINI INCROCIATI • ITALO CALVINO

伊塔洛·卡尔维诺

命运交叉的城堡

张密/译

图书在版编目(CIP)数据

命运交叉的城堡 / (意)卡尔维诺著; 张密译.
—南京: 译林出版社, 2012.4
(卡尔维诺经典)
ISBN 978-7-5447-2224-7

I. ①命… II. ①卡… ②张… III. ①长篇小说—意大利
—现代 IV. ① I546.45

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 151710 号

Il castello dei destini incrociati

Copyright © 2002 by The Estate of Italo Calvino

Published by arrangement with The Wylie Agency (UK) Ltd.

through Bardon-Chinese Media Agency

Simplified Chinese translation copyright © 2012 by Yilin Press

All rights reserved.

著作权合同登记号 图字: 10-2010-339 号

252123

书 名 命运交叉的城堡

作 者 [意大利] 伊塔洛·卡尔维诺

译 者 张 密

责任编辑 孙 茜 冯一兵

原文出版 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, Italia

出版发行 凤凰出版传媒集团

凤凰出版传媒股份有限公司

译林出版社

集团地址 南京市湖南路 1 号 A 楼, 邮编: 210009

集团网址 <http://www.ppm.cn>

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 南京爱德印刷有限公司

开 本 850 × 1168 毫米 1/32

印 张 5.5

插 页 4

字 数 66 千

版 次 2012 年 4 月第 1 版 2012 年 4 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5447-2224-7

定 价 25.00 元

译林版图书若有印装错误可向出版社调换

(电话: 025-83658316)

卡尔维诺经典

ITALO CALVINO



ITALO CALVINO (1923-1995)

前言

《命运交叉的城堡》于一九七三年十月由埃伊纳乌迪出版社出版。卡尔维诺在构成这本书的两篇文字之后写了一篇后记，详细讲述了这本书的构思和产生（以及出版）。在奥斯卡丛书的这个版本里，七三年的后记被用作了作者的前言。

构成本书的两篇文字中，第一篇《命运交叉的城堡》于一九六九年首次发表在《贝尔加莫和纽约的子爵塔罗牌》上，出版者是帕尔马的弗朗科·马利亚·里奇。本版采用的与文字相配的图画就是为了唤起对里奇原版所印纸牌的色彩和尺寸的回忆。这是大约十五世纪中叶时波尼法乔·本波为米兰公爵家绘制的一副牌，现在一部分收藏在贝尔加莫的卡拉拉学院里，另一部分则在纽约的摩根图书馆里。本波所绘的一些牌已经流失，其中有两张

在我的故事里非常重要，即**魔鬼**和**高塔**。因而在书中提及它们时未能在书页旁放置相应的画面。

第二篇《命运交叉的饭馆》是用同样的方法，运用如今已经在国际上十分流行的塔罗牌（这种牌——特别是在超现实主义以后——在文学领域大为走运）构思的：B.-P.格里莫出版社的《马赛的古老塔罗牌》（以一种被保罗·马尔多订正的“修订版”方式）复制了一副于一七六一年由马赛的纸牌制作师傅尼古拉·康维尔印制的塔罗牌。同原牌相比，这副牌在复制时虽然尺寸略有缩小，却并没有丧失原作的魅力，只是色彩稍逊一些。这副马赛牌与今天仍在意大利的很多地方当作游戏纸牌使用着的塔罗牌相比并无多少区别，只是意大利牌都是半身形象相对印成的，而这副牌的形象则是完整的，加之其粗糙和神秘的风格，特别适合于我根据各种可以作出不同解释的形象而进行讲述。

法国和意大利对占命牌的称呼各有不同，法国人说的 La Maison-Dieu（教堂）被我们称为 La Torre（高塔），法国人的 Le Jugement（审判）被我们称为 Angelo（天使），法国人的 L'amoureux（情人）被我们称为 L'Amore（爱情）或 Gli amanti（爱人），单数的 L'Etoile（星）变成了复数的 Le Stelle（星辰）。我按照故事情节需要分别采用了最合适的名称。（Le bateleur 和 Il Bagatto 在法、意两种语言中都是来源不详的名称，其唯一肯

定的意思就是，在两种语言中它都是第一张占命牌。)

这种把塔罗牌当作组合叙事机器的构思，我是受到保罗·法布里的启发，他在一九六八年七月乌比诺的一个关于叙述结构的国际研讨会上做了《纸牌占卜术的叙事与纹章图案的语言》的报告。在M.I.列科姆切娃和B.A.乌孜潘斯基的《作为符号系统的纸牌占卜术》和B.F.叶戈洛夫的《最简单的符号系统与交叉的类型学》(其意大利文译文见于由雷莫·法卡尼和翁贝尔托·埃科整理，一九六九年由米兰的蓬皮亚尼出版的《符号体系和苏联的结构主义》一书)中，第一次对算命纸牌的叙事功能进行了分析。但是我不能说我的工作是利用了这些研究的方式。我从他们的研究中所获取的主要是每张牌的意味取决于它在它前后的牌的行列中所占的位置这一观念，从这一观念出发，我独立地按照自己文章的需要进行了工作。

至于解释纸牌占卜术和塔罗牌象征寓意的大量书目，尽管我早已阅读知晓，但我相信它并没有对我的工作产生多大影响。我以一个不知其为何物的人的眼光观察那些牌，从中得出某些启发和联系，根据一种图像符号学进行解释叙述。

我先从马赛牌开始，试着把它们当作一张张分解图按照故事情节顺序排列组合。当偶然排列的纸牌能够让我找到它们内涵的故事时，我就动手写出这故事；我逐渐积累了不少材料；可以说，

《命运交叉的饭馆》里的大部分故事就是这个阶段里写成的；但我一直不能把纸牌按照包容多重叙事的顺序排列起来，只好不断改变游戏规则、总体结构和叙述方案。

出版商佛朗科·马利亚·里奇邀请我为那本关于子爵塔罗牌的书写一篇东西时，我正欲作罢。刚开始，我打算用已经写成的那些故事，可是很快就意识到十五世纪微型彩画的世界与马赛牌大众化印刷品的世界大不相同。不仅有些占命牌的图像不同（力量是男人，马车上是女人，星辰人物不是裸体而是着衣装的），因此必须根本改变叙述的相关情节，而且图像是以一个不同的社会背景为前提绘制的，因此另有其表现语言和情感。我自己拿来作参照的文学作品是《疯狂的奥尔兰多》，因为波尼法乔·本波的塔罗牌画比路多维科·阿里奥斯托的诗要早差不多一个世纪，这些画可以反映阿里奥斯托的想像所形成的那个可见世界。于是，我立即用子爵塔罗牌摆成按《疯狂的奥尔兰多》的方式启发的故事线索；组成我的“魔法四方形”故事的交叉中心并不算难。只要能让其他故事相互交叉起来，我就能创造出不是用字母，而是用纸牌形象组成的填格游戏，而每一行无论横竖都既能顺读又能反读。我在一个星期之内就完成了《命运交叉的城堡》（而不是饭馆），与该书其他内容一起印制成精装本出版。

书一出版就得到一些志趣相投的批评家兼作家的认同，被一

些研究者以科学的严谨在一些国际性的学术杂志上进行分析，如马里奥·科尔蒂（在海牙出版的一本杂志《符号学》上）和热拉尔·热诺（在一九七二年八九月号的《批评》杂志第303至304页上），美国小说家约翰·巴思在他在布法罗大学的讲座中谈到了它。他们的态度鼓励了我像我的其他作品一样把它按照惯用方式发表，使之独立于艺术书籍的彩色绘画书刊。

但首先我想完成“饭馆”，好让它与“城堡”一起发表，因为大众化的塔罗牌不仅可以印成黑白色的，而且很富有叙事魅力，而我在“城堡”里却未能充分开发这种魅力。我要做的第一件事，就是也像排列子爵牌那样，把马赛牌组成交叉故事的“容器”。可这个工程我没能成功：我想从我原先已经构思的一些故事出发，对那些牌我已经赋予了一定意义，故事也写了很多，然而却不能把它们摆进一个统一的框架结构里，我越是琢磨，每个故事就越变得复杂，就要牵扯上更多的牌，而那些牌已经用于其他故事，实在难舍难弃。我终日坐在那里，把我的牌摆了拆、拆了摆，绞尽脑汁想出新的游戏规则，勾划出上百种框架，方阵、斜方形、星形，可总是把最重要的牌留在外边，而不要紧的牌都能组合进去，框架变得非常复杂（有时变成三维立方体或多面体），搞得我自己都绕不清楚了。

为了走出这个死胡同，我丢开框架，重写那些已经成型的故事

事，而不去考虑是否能在其他故事的网络里找到位置，可是我觉得只有依照一定的严格的规则所进行的游戏才有意思，那就是每个故事都必须与另外的故事交叉，否则就分文不值。另外，当我开始动笔时，不是排列好的每行牌都能写出好的故事，有些牌无法引发我的灵感，有些牌只能去掉才能保证文章的效果，有些牌却能经得起反复推敲，一下子就显露出文字语言的连贯力量，一旦写成就再无要更改之处。就这样，我又按照新写成的篇幅在重新组牌，需要考虑重建和拆除的工作量仍然在增加。

除了图画文字和寓言编写工程上的困难，还有风格安排上的困难。我意识到，与“城堡”在一起，只有当两部故事的语言再呈现出文艺复兴时期的精致微型彩绘与马赛粗糙塔罗牌在形象上的风格差异时，“饭馆”才能具有意义。于是我尽量减少文字语言材料，直到它降到一种梦游者的嘟嘟囔囔的水平。可当我试图按这种编码再写时，那些作为文学参照的纸页却抵触起来，阻止我写作。

一次又一次，经过长短不同的间隔，我这几年在这个迷宫里捕猎，而迷宫很快就吞噬了我。难道我正在发疯吗？难道是这些神奇形象的有害影响不让人不受惩罚就随意摆弄它们？还是这种组合工程释放出的庞大数目已令我头晕目眩？我决定放弃，把一切都丢下，去忙别的事情：在一件我已经探索过其内涵但它只是

作为理论假设才有意义的工程上，再花费时间，这是荒唐的。

又过了好几个月，兴许是整整一年，我再也没有想它，可是在一个突然的瞬间我想到可以再用另外一种方法，更简单、更迅速、肯定能成功的方法。于是，我又开始组织框架，修改，填充，又开始陷入活动沙堆之中，把自己套进怪癖顽念里不得自拔。有时我深更半夜醒来，跑去记下一个定型的修改方案，而它又引发没完没了的修改。还有的夜里我带着找到完美表达方式的宽慰心情躺下，可早上刚一起来就把这个方案撕碎。

现在终于问世的《命运交叉的饭馆》就是这些艰苦创作的产物。作为“饭馆”的总体方案的由七十八张纸牌组成的方阵没有按照“城堡”组合的规则：“讲述人”既不顺着一条直线也不按照一定规程讲述；有的牌在所有故事里都重复出现，甚至在一个故事里也不止一次出现。可以说写成的文章是逐渐积累的材料的档案馆，经过对图像解释、性格情绪、观念意向、风格体现分类而成的档案馆。我决定发表《命运交叉的饭馆》纯粹是为了解放自己。只要不出版，我还得手里拿着书稿不断修改、重写。只有这本书印成发表，我才算终于能解脱出来，但愿如此。

我还想说，有一段时间，在我的意向中，这本书应包括不止两篇，而是三篇。我要找与这两副牌相当不同的第三副塔罗牌吗？到了一定时候，我对这种旷日持久的陷入逼迫自己按照一定

思路进行创作的中世纪和文艺复兴时期的图像索引之中感到厌倦。我觉得需要寻求一种鲜明的对照，用现代视觉材料做类似的工程。但是什么能充当现代塔罗牌代表这种集体的无意识呢？我想到连环画，不是喜剧而是悲剧的、惊险吓人的：歹徒，受惊的女人，宇宙飞船，迷人的女郎，空战，发疯的科学家。我想过跟“城堡”和“饭馆”一起再写一个《命运交叉的汽车旅店》：一些人在逃离一场神秘的灾难后来到一家半毁坏的汽车旅店里，那里只有一份烧得剩下一张的报纸：连环画版。幸存者们吓得失去了言语能力，就指着画面讲述自己的故事，当然不按照原版的顺序，而是从一格跳到另一格，或按竖线，或按斜线。我没有按照我的思路继续进行下去，就只停留在这点上了。我对这种实验的理论和表述已经兴趣索然，从任何角度看，都到了转向其他事情的时候了。

一九七三年十月

命运交叉的城堡	1
城堡	3
受惩罚的负心人的故事	9
出卖灵魂的炼金术士的故事	20
被罚入地狱的新娘的故事	28
盗墓贼的故事	33
因爱而发疯的奥尔兰多的故事	37
阿斯托尔福在月亮上的故事	46
其余的所有故事	54
命运交叉的饭馆	67
饭馆	69
犹豫不决者的故事	72
复仇的森林的故事	85
幸存的骑士的故事	92
吸血鬼王国的故事	102

- 116 两个寻觅又丢失的故事
- 130 我也试讲我自己的故事
- 148 荒唐与毁坏的三个故事

命运交叉的城堡

