

讲故事的奥秘

文学叙述论

傅修延 著

人类的叙述活动
永无休止

二十世紀出版社集團
21st Century Publishing Group



讲故事的奥秘

文学叙述论

傅修延 著

图书在版编目(CIP)数据

讲故事的奥秘：文学叙述论 / 傅修延著. -- 南昌：
二十一世纪出版社集团, 2020.4
ISBN 978-7-5568-4740-2

I. ①讲… II. ①傅… III. ①叙述学 - 研究 IV.
①I045

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第300278号

讲故事的奥秘：文学叙述论

JIANG GUSHI DE AOMI WENXUE XUSHU LUN 傅修延/著

出版人 刘凯军
编辑统筹 谈炜萍
责任编辑 朱毅帆
封面设计 熊瑾
责任制作 熊文华
责任印制 朱洪云

出版发行 二十一世纪出版社集团
(江西省南昌市子安路75号 330025)

网 址 www.21cccc.com cc21@163.net
经 销 新华书店
印 刷 南昌市红星印刷有限公司
开 本 720mm × 960mm 1/16
印 张 19
字 数 240千字
印 数 1-3000
版 次 2020年4月第1版
印 次 2020年4月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5568-4740-2
定 价 45.00元

赣版权登字-04-2020-8 版权所有·侵权必究

(凡购本社图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由发行公司负责退换。服务热线: 0791-86512056)

目录 CONTENTS

第一章 叙述:虚构的艺术	001
第一节 虚构——叙述的本质	003
第二节 虚构——叙述的内容	005
第三节 虚构——叙述的魅力	008
第四节 叙述涉及的种种问题与本书的讨论	011
第二章 叙述中的世界	016
第一节 叙述——营造“虚构的世界”	017
1. 一个“可能的世界”	017
2. 边界	020
3. 规模	023
4. 维度与密度	026
第二节 叙述的挑战——通往“不可能的世界”	032
1. “可能的世界”及其系统	033
2. 叙述的挑战——“神奇的世界”	035
3. 挑战加剧——“荒诞的世界”	038
4. 挑战的极限——“悖谬的世界”	041
5. 维护挑战的成果	044

第三节 “虚构的世界”与真实的世界	046
1. 叙述使我们还拥有另一个世界	047
2. 我们不止生活在一个世界中	048
3. “虚构的世界”对真实世界的冲击	052
4. 真实世界对“虚构的世界”的规范	055
第三章 叙述语法	060
第一节 表层叙述结构	061
1. 事件——探索的起点	061
2. 事件的组织方式与表层叙述结构的提取	065
3. 完善中的叙述语法	069
4. 从深层叙述结构到表层叙述结构	077
第二节 深层叙述结构	082
1. 释义：火山深处的地层结构	082
2. 如何提取深层叙述结构	084
3. 具体的操作与验证	086
第四章 叙述动力与章法	091
第一节 叙述动力	091
1. 动力源泉	091
2. 动力的形成与传递	093
3. 动力的减弱与消失	096
4. 动力的运用	097

第二节 叙述章法	100
1. 叙述章法的构成	101
2. 叙述章法的整体结构	103
3. 一种较理想的叙述章法——“蟠蛇章法”	106
4. 整一性——叙述章法的美学标准	112
第五章 叙述与时间	114
第一节 叙述速度与叙述节奏	115
1. 困难与对策	115
2. 叙述速度的确定	116
3. 叙述节奏的确定	122
4. 叙述特征的提取	126
第二节 叙述频率与叙述次序	128
1. 叙述频率的确定	129
2. 叙述次序的确定	135
3. 叙述类型的全貌	142
第三节 叙述对时间的挑战	145
1. 挑战之一——事先叙述	146
2. 挑战之二——“魔方式”叙述	148
3. 挑战之三——并进叙述	151
4. 挑战之四——仿真叙述	153
5. 挑战富于意义,规律不可打破	156

第六章 叙述中的标示 159

第一节 题旨标示 159

1. 哪些属于题旨标示? 160

2. 题旨标示的构成 162

3. 标示题旨的途径 164

4. 盘中之谜费疑猜 169

5. 书名隽永启遐思 173

第二节 人物标示 174

1. 外显标示 175

2. 暗含标示 176

3. 隐性标示 184

第七章 叙述与观察 190

第一节 也谈观察角 190

1. 正名与定位 190

2. 观察角的类型 194

3. 观察角的切换与推移 199

4. 观察层次 203

第二节 观察角影响下的叙述 206

1. 认知:无所不知与有所不知 207

2. 情感:无动于衷与有动于衷 208

3. 价值取向之一:无所顾忌与有所顾忌 212

4. 价值取向之二:“隐匿”与“多声” 214

5. 观察主体的变化多端与叙述的摇曳多姿	217
6. 如果观察者与叙述者分离	220
第八章 叙述中的人物——虚构的生灵	222
第一节 叙述中人物的生成	223
1. 人物的生成有赖于人格特征的激发	223
2. 人格特征的具体“读出”	226
3. 人格特征的消长与结构方式	230
4. 专名的暗示与黏结	232
5. 关于文学叙述的“可读解性”	234
第二节 人物的测量与分类	236
1. 测量人物的尺度	236
2. 人物分类种种	241
3. “人有人的用处”	245
第九章 叙述中的复调	248
第一节 隐含的叙述	248
1. “声音”与媒介	249
2. 影子与回旋	252
3. “喧哗”与“骚动”	256
第二节 移位的叙述	261
1. “移位”之一	
——在真实的世界与“虚构的世界”之间	262

2. “移位”之二	
——在不同的“虚构的世界”之间	266
3. “移位”之三	
——后设性叙述	270
第十章 叙述与数的关系	275
第一节 “岂其所以美者,不可以数取欤?”	275
第二节 “数始于一,终于十,成于三”	279
第三节 “道生一,一生二,二生三,三生万物”	282
第四节 “不懂数学者止步”	285
后记·叙述——人类永恒的需要	289
修订版后记	293

第一章 叙述：虚构的艺术

叙述是人类与生俱来的一种行为或本领。远古的岩洞里，在火堆的照耀下，在洞外野兽的嗥叫声中，人们便是靠讲述故事度过那漫漫长夜。从那以后，由于需要，人群中总有人充当故事讲述人的角色。世界上的人也就分成了两种：讲故事的与听故事的。再往后，随着人类文明程度的提高，人们对故事的主要消费方式由“听”转向“读”，于是用笔来“讲述”故事的作家大量出现。今天，由于声光化电技术的发达，录像、电视、电影等占据了人们相当多的业余时间，对故事的消费看来又有转向以“看”为主的趋势。不过，这并不意味着作家或叙事作品行将退出历史舞台，电影或电视剧须有剧本，它们本身便是由作家改编或直接创作的叙事作品。由此可以看出，迄今为止有相当长的历史时期，叙事作品在人类的艺术消费中发挥着重要作用。

本书所讨论的叙述即存在于包括小说、剧本、叙事诗等在内的叙事作品中。我们所说的叙述实际上是“文学叙述”的简称。广义的“叙述”非作家、说书人等所能专美，作曲家用音乐、画家用色彩、哑剧演员用动作来“叙述”，新闻记者、历史学家、经济学家也在用不同的手段“叙述”，大凡带有传播性质的工作，都有一定的“叙述”意味。可以将广义的“叙述”定义为一种通信交流，在这种通信交流中，“传送者”通过某种媒介向“接受者”

传送信息。而在我们讨论的叙述中，媒介表现为语言文字，信息表现为一系列带有虚构成分的事件。这样，它就与其他叙述划清了界限，例如，它与哑剧中的叙述相比媒介不同，与新闻报道中的叙述相比信息不同。

叙述本来是一种无形的存在，读者只有通过文本才能接触到它。文本是叙述的语言文字记录，叙述在读者对文本的阅读中获得再现。感受到叙述后，读者进一步获知它所传达的故事。故事当然是上述那一系列带有虚构成分的事件的集合体，但这种集合是带有整理性质的，也就是说，读者若在心目中将这些事件按时间进程或逻辑关系安排整齐（不一定所有的读者都能这么做或做得好），那么它们便成了故事。之所以要提到整理安排，是因为叙述有时故意不按故事的自然秩序来安排事件的出现位置，例如白居易《琵琶行》叙述的第一个事件——“浔阳江头夜送客”，就发生在故事中许多事件（白司马贬谪江州与琵琶女沦落天涯等）之后。所以，本书使用的“故事”概念与一般的“故事”有些不同。然而，不坚持故事的上述含义，就无法将它从叙述、文本、故事这三位一体的紧紧拥抱中解脱出来，讨论也无法深入。以上我们是从接受的角度来看这三要素的。倘若反过来从生产方向看，我们就会看到一个反方向的过程：没有故事就不会有叙述，没有叙述也就不会有文本。

叙述、文本与故事三者相辅相成的关系，并不意味着叙述与后二者在我们的讨论中处于平等位置。媒介和信息使通信变为有形、有内容的存在，倘若只注意那“形”或“内容”，反而会忽略存在着的通信本身。叙述作为一个极其重要的艺术对象，长期以来竟从我们的视野中滑出去了，究其原因，也许就是由于我们拎起鱼钩忘了鱼。所以，建立文本与故事这两个概念，目的是更好地把握住叙述；将三者等量齐观，反而会使我们偏离主要目标。

以上是从通信角度对叙述进行类比式的描述，或者是根据叙述与文本、故事的关系来进行对叙述的观察。这些固然能使我们观察到叙述的一些特点，但它们都还是外部的、表面的东西。要想对叙述本身有更多的了解，我们必须进行更深入的讨论。

第一节 虚构——叙述的本质

广义的叙述不是人类独有的行为，蜜蜂、蚂蚁等都发展了自己的“叙述”语言，以其向同类传递信息。然而文学叙述只会发生在人类之间，这是因为人类具有虚构和接受虚构这一非凡的天赋。人类对自己拥有的不如对自己没有的那么敏感，因此，不妨设想一下，假如从其他星球来了一批没有这种天赋的客人（他们在自己的星球上没有这种天赋也生活得很好），他们将会极大地惊讶于人类的这种天赋。这些外太空的“葛擂硬”^①不能理解人类何以会捧着书本又哭又笑，何以会将大量时间与精力花费在那些并不真正存在的东西上面；当然他们更不理解，居然有人会为了那子虚乌有的故事自杀身亡。他们的惊讶其实应该成为我们的惊讶，我们应该从“见多不怪”的麻木中惊醒，认真思考一下我们这种天赋从何而来。

往昔的一切不可追寻，幸而“儿童是成人的父亲”（华兹华斯语），那些在街角空地上嬉戏着的孩子们，用他们的游戏和规则向我们提供着活化石般的证据。我们都玩过“过家家”“老鹰抓小鸡”之类的游戏。在游戏中，树桩成了“桌子”，泥块成了“饼干”，而同龄的伙伴变成了向孩子们分发食物的“爸爸”“妈妈”；我们一会

^① 狄更斯小说《艰难时世》中的人物，只知道事实，像害怕瘟疫一样害怕虚构与幻想。

儿成了“老鹰”，扑扇着翅膀冲向“小鸡”，一会儿又成了“小鸡”，畏畏缩缩地躲藏在“母鸡”身后。这一切在我们说来十分自然，其实这些正在诱发、培养和锻炼我们的虚构能力以及对虚构行为的接受能力。既然我们小时候能把泥块当成“饼干”，长大后我们就会不费力地欣赏舞台上的表演。这种能力的关键是“明知是假，权且当真”，我们一方面知道泥块不是饼干，我们不是老鹰；另一方面又将泥块想象成饼干，将自己想象成老鹰，这样我们就能享受虚构带来的种种快乐与满足。

虚构的游戏并不限于“过家家”，也不只是发生在孩子们当中。成年人也有虚构的游戏，古老岩洞中的壁画，祭祀或庆典活动中的歌舞（在一些原始民族中仍有保留），体现出了更强大的虚构才能：几根简单的线条就代表了一只鹿，几声吼叫、几个动作就表示了一场狩猎活动。这些游戏中已经出现了“叙述”的因素，因为它们传播了某种信息（壁画上三只鹿可能表示着游戏者当天的收获）。而真正的文学叙述——不管是用笔还是用口讲述故事，则更是一种虚构的游戏，这里使用的媒介（语言文字）更为抽象。如果说泥块与饼干之间尚且有明显的类似之处，那么语言文字与故事内容之间就全无这种直观的联系。故事讲述人每说出一个名词，我们立刻就在脑海里虚构出相应的对象；故事讲述人每使用一个动词，我们就要在虚空中描画出活动的场面。所以我们认为叙述的本质是虚构，在这方面叙述活动和其他虚构的游戏没有不同。当我们听人讲故事时，我们实际上开始了另一种形式的“过家家”，我们同样是假设了一场并不存在的存在。每当“从前，有一个……”的声音响起时，我们的虚构的天赋就被立刻唤醒，我们就会变得像当年一样，小伙伴递过来一块泥巴，我们会啧啧有声地“吃”着并赞叹着“饼干”的滋味。

与其他虚构的游戏相比，叙述要求游戏者有更强的虚构能力，表面看来这不是好事，因为游戏的难度增大了。然而要注意一个事实，叙述使用的媒介就是我们无时不在使用的语言文字，我们很容易适应使用这种媒介的游戏；而且，我们的虚构能力总是会随着我们的语言能力不断提高，因为从思维角度看这两者几乎是一回事。更重要的一个事实是，语言文字是最经济、最便捷、最富于表现力的通信媒介，故事讲述人几乎不用挪动胳膊腿，仅凭动动嘴皮就能令听众“精骛八极，神游万仞”，令满室风生雷动，柳暗花明。因此，叙述比其他虚构的游戏更能够驰骋我们的想象，更容易传达时空幅度广阔的信息。这两个事实有助于解释为什么叙述会成为最受人欢迎的虚构的游戏。从儿童身上也可以观察到，尽管多数人都曾一度着迷于绘画或歌舞表演，但到头来还是讲故事在各种游戏方式中占了上风。

第二节 虚构——叙述的内容

叙述的实质是虚构，叙述的内容也是虚构。前一个虚构意义偏近“假装”“装假”(make believe)，后一个虚构与真实相对(fiction)，两者之间有微妙的区别。前已提到，叙述是带有虚构成分的事件的载体，不如此定义，文学叙述就与其他叙述划不清楚界限。不过，我们在做深入讨论时不能再挥舞“定义”这面权威的大旗，而应该想一想为什么文学叙述中的事件必然带有虚构的成分。

岩洞中的古人在讲故事时不会有什么特别的考虑或顾忌，他们不会有“文学叙述”这个概念，更不可能受到定义的束缚。他们的任务是娱悦听众，用他们讲述的一系列事件攫住听众，使其忘记浑

身的疲劳与洞外的狼嗥。从听众那儿领来任务的同时也领来了权力，这就是处理事件的自由。在想象力还未充分发展起来时，他们讲述的事件只能是真实的世界的一部分，在场的人知道这些事件甚至可能参加过这些事件。正因为如此，故事讲述人就更加有权和有必要在事件的处理上做文章：为了防止听众腻味，他们需要删去一些不那么动听的事件；为了让听众感到新鲜，他们不得不补充一些生动具体的细节。故事讲述人可能见过、听说过这些细节，但也可能是根据情理推断出这些细节。所谓虚构的成分，即在这种情况下属入事件中，听众只要觉得听起来像那么回事，也会挺乐意地默许这种虚构行为。久而久之，故事讲述人又不会满足仅仅是细节方面的虚构，他们会一步步扩大自己的权力，直到主要事件也可以虚构。听众到后来已不可能阻止这种对当初授予的权力的“滥用”，相反，他们认可了这种虚构的权力，因为他们自身日益膨胀的对新鲜故事的消费欲望，促成着这种认可。所以，在叙述的发展过程中，虚构事件必然逐渐地成为叙述的主要内容。故事的讲述发展成一门艺术（叙事文学），故事“讲述”人逐渐有了固定的职业（说书人、作家），都和事件从真实转向虚构有关。过去的故事讲述人不能不承担讲述历史的任务，等到叙述成了一门艺术，他们就把这使命让给了别人。

再则，由于认识水平的低下，岩洞中的故事讲述人实际上也不大分得清真实与虚构，有时他们自以为是在进行真实的叙述，在我们看来却是不折不扣的虚构。远古的世界天幕低垂，神人莫辨，人们不但讲述着神话故事，他们自己就生活在神话世界里。先民们把神话当作部落的历史来讲述，他们坚信神与神的故事的存在，因此他们迷茫的眼睛在日月星辰、山川林泽中都看到了神的身影。神话时代的思维方式对后世的影响深远博大，人类虚构的天赋也许就萌

发于此。既然对神话故事的叙述可以虚构，对非神话故事的叙述也就难免带有虚构，从讲述神话中发展起来的虚构事件的能力，迟早要被运用于讲述神话之外的事件。

有一件趣事很能够说明叙述与虚构的不解之缘。T.G. 帕威尔在其《虚构的世界》一书中提到，一位罗马尼亚的民俗学者偶然在民间发现了一个未曾与闻的动人传说，说的是一个小伙子在结婚前几天被吃醋的山林仙女（我们的称呼是“山鬼”）推下悬崖，尸体被牧羊人找到带回村子，未过门的新娘唱着哀伤的挽歌在村口迎接他们。民俗学者略一调查，发现传说的后面是件真事，它并不像讲述人宣称的那样发生在遥远的过去，而是发生在不远的四十年前，更有意思的是那“新娘”居然还在人世。“新娘”告诉民俗学者，她那冤家是因不慎从山上掉下，几个邻居听到他的呼救声把他运回村子，后来他死在亲人的怀抱中。民俗学者将这第一手资料告诉传说的讲述人，可是他们全都说那“新娘”因悲伤过度而忘记了当年之事，村民们也都认为传说是真而“新娘”的说法是假。^①民俗学者遇到的这件事，再生动不过地证明了叙述中事件由真实向虚构演进的必然趋势。短短四十年时间，一个真实的事件就被叙述得面目全非，一事实就被提升成了神话。难怪古人会声称神是他们的祖先或是邻居，难怪过去的故事讲述人会对所述事件那样言之凿凿。民俗学者的调查会使传说的讲述人扫兴一阵子，但他离去后传说还将继续流传，等到那碍事的“新娘”撒手人间，讲述人的虚构行为会更无忌惮。据此可以推论，在许多源于民间的故事（包括神话、传说等）后面，往往有真实的事件存在，由于年代太久和虚构成分太多，我们已无法辨认出它们的“原生形态”。

^①Thomas G. Pavel. *Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1986, p.77.

第三节 虚构——叙述的魅力

叙述之所以成为一门艺术，仍与虚构有很大关系。

所有的艺术都诉诸美。前面已经提到，作为一种虚构的游戏，叙述给我们提供了一种比“过家家”更为引人入胜的愉悦；叙述中那些虚构的事件，不断地刺激和满足着我们的贪新好奇之心。这些都是美感，不过，叙述倘若只带来这些美感，那么它将永远只是一种游戏或低级的艺术。叙述散发出的美感表现在许多方面：叙述的语言可以有美感，叙述的速度、节奏（不是说话的速度、节奏，详后）可以有美感，叙述的章法（即通常理解的布局谋篇，详后）更不可缺少美感。然而，叙述中最要紧的是故事的美感，叙述就是讲述故事；故事本身若无美感，其他一切都是枉然。决定故事美感的是虚构，说得更清楚一些，是故事讲述人对虚构行为的自觉驾驭。

前面讨论了叙述中事件由真实向虚构的必然演进，我们有没有想过，这种演进是否永无止境？这种演进实际上是故事讲述人对故事的修改完善，是从美学角度对事件进行艺术化的处理。生活中的事实不会按照美学原则发生，前述那位“新郎”从山上失足掉下就太缺乏诗意，所以在传说中必须增加一位嫉妒的山林仙女，“新娘”也必须唱起挽歌，走到村口迎接情郎的尸体。不如此添加虚构的成分，这件事就传述不了四十年。然而，虚构成分的添加到一定限度又会自动停止，故事的形态到了某个“临界点”就会趋于稳定。许多民间故事在千百年前就已有稳定的形态，从那以后到今天，无