

广义叙述学中的情节问题

赵毅衡

内容提要 情节是构成故事的基础元素,也是任何叙述最基本的要素。情节是事物状态变化过程的媒介化与文本化再现,而叙述文本更要求这种变化卷入人物,从而使叙述取得人文精神与主观不确定性。叙述者对情节的选择加工,使叙述形成了从底本到述本的三层变化模式。叙述者筛选掉各种“不可叙述材料”,从而给叙述文本以“叙述性”,这才形成叙述情节。而这种选择不得不尊重一定的社会文化规范,与体裁风格规范。

关键词 广义叙述学 情节 叙述性 筛选 底本

赵毅衡,四川大学文学与新闻学院教授 610064

一、情节与事件的区别

情节(plot,或 action)是叙述学的最核心问题,是任何叙述之所以为叙述的原因。任何叙述的学理思考,首先要处理的就是情节问题。柏拉图和亚里士多德花大量篇幅讨论与“逻各斯”(logos)相对的“迷所思”(mythos,故事或叙述情节)。20世纪叙述学的一些奠基之作——福斯特的《小说面面观》、普罗普的《民间故事形态》、托马舍夫斯基的《主题学》、格雷马斯的《论意义》、巴尔特的《S/Z》、利科的《时间与叙述》——都集中讨论情节问题。

但是情节却一直是叙述研究中的最困难问题,最薄弱环节。至今我们没有一个关于情节的基本定义,甚至,情节研究究竟要讨论哪些问题,都没有共同的意见。这个领域就像云山雾罩的城堡,我们遥望其辉煌,却不得其门而入。然而,要建立一门广义

叙述学,我们不得不面对情节问题,因为一个文本要有情节,才成为叙述文本,它是叙述的本质性特征。

情节不同于故事,也不同于事件,实际上情节介于两者之间,这是我们首先要辨清的问题。一般人把情节视为与“故事”同义,经常合称为“故事情节”,这个理解并不错,只是过于粗疏,应用到超越文学叙述的广义叙述研究中,会遇到难题,至少在中文中,故事应当“有头有尾”,取得一个自我完成的暂停,而许多叙述文本,例如大部分梦,大部分日记,大部分书信,例如一场比赛,一场电子游戏,再例如德拉克洛瓦的名画《自由引导人民》,显然有情节,但是很难说有故事。所以,一个叙述文本,必须有情节,却不一定有故事。但是只要具备情节,就有资格被称为叙述。

英文常称新闻和历史片段为 story,法文的“故事”与“历史”则完全用同一个词 histoire,汉语不会把历史、新闻等体裁叙述的内容称为“故事”,但是无法

武侠小说：一个“漩涡”体裁

孙金燕

内容提要 “道”与“盗”，这两套彼此对立又无法互相取消的元语言集合，使武侠小说成为一个“漩涡”体裁。这个“漩涡”体裁的出现，由一个特殊的社会语境，与一个特殊的读者群体合力而成。在“道”与“盗”两套元语言之间，各执一端，用力均衡，武侠小说便既能正世风，呈现清晰的道义追求；又能乱出格，酣畅淋漓地展示暴力美学。

关键词 元语言 解释漩涡 武侠小说 江湖

孙金燕，云南民族大学文学院教师 650031

武侠小说文本一直同时提供两种矛盾的解读方式，让它呈现出一副黑白双边的面孔：“道”之善与“盗”之恶。尽管它常常被解读为用力于“鼓吹武德，提振侠风”^[1]，但武侠小说的细究者自会发现，“江湖”这个虚构的“亚社会”自成格局，有自己的行为准则，不以法律道义为准则，只凭武功高下解决争端，种种不规矩的手段与宣扬的道义秩序存在冲突。武侠小说究竟讲的是什么道义？是在善良的一边，还是在魔鬼的一边？

解读的困惑，正是源于武侠小说这一文体类型。只讲暴力，不讲法律，唯其超越了庙堂规则，才得以生存，这是“江湖”美学；同时，作为一种独特的小说亚文体，武侠小说必须依附正统意识形态的道德架构，正必胜邪，道义为先。二者之间的缠绕与冲突，使武侠小说中虚构的“江湖”成了一个最道义又最杀戮，最讲规矩又最不讲规矩的所在。武侠小说研究首

先面临的问题，便是要让它们二者之间的含混，变得清晰可见。

一、解读武侠小说的元语言难题

文本意义的产生和阐释，都需要依靠元语言来实现。

雅各布森(Roman Jakobson)曾讨论符码(code)与元语言(meta-language)的关系^[2]。他指出，元语言是与对象语(object language)相对的语言，是关于语言的语言，即指向编码规则的语言^[3]。意义通过符号来传达。在符号表意过程中，意义植入与解释时的意义重建，都携带着规则，称为符码^[4]。一系列符码集成体系，则成为元语言。元语言是任何符号文本能够被理解的基本工具，意义的核心问题，就在于破解元语言。

破解武侠小说的元语言，却存在如上所述的难