

## 文本、世界、故事：作为认知和本体概念的故事世界

玛丽·罗尔·瑞安<sup>1</sup>

今天借这次发言机会，我提议大家一起来探讨一下“故事世界”这个在叙事学中出現得越来越频繁的概念。众所周知，如果单是谈“世界”，那么，它当然不是文学批评中的一个特别新的概念。然而，“故事世界”却与“世界”这个术语的两个更传统的用法截然不同。

“世界”这个术语的传统用法之一，是将世界等同于作者的整个创作。例如，在非正式的场合，批评家们会提到“卡夫卡的世界”或者“普鲁斯特的世界”（非常抱歉此处没有提及中国作者），这里世界意味着作家致力展现的一整套与众不同的价值观、主题或者思考对象。这里，对世界的理解潜在地建立在这样一个等式之上，即一个世界——多个文本——多个故事（每个故事是一个文本），前提是所有文本必须出自同一作家之手。

对“世界”这一术语的另一个传统的用法，是把“世界”等同于一个文学文本传达的一切意义之和。我把一些文学批评流派，比如新批评主义和结构主义等，称做“文本主义者”。根据他们的观点，文学文本是文本绝对单一意义的入口，文本是不可改述释义的。文本主义的支持者认为哪怕你只改动文本里的一个单词，整个意义都将随之改变，这个文本展示的也将是一个不同的世界。由此可知，一个特定的文学文本是进入它的世界的唯一模式。由于文本主义不愿意将意义的叙事层面——情节——从文本的总体世界中分离出来，因而，文本主义深信不疑地遵守一个严格的公式：一文本——一世界——一故事。

八十年代发生的叙事转向是对新批评和结构主义流派中的极端文本主义思维的拨乱反正。当文本主义以压制所指的方式来凸显能指时，叙事学却仰赖故事/话语二分法赋予了（通过故事再现的）所指与（通过话语再现的）能指同等重要的地位。故事通过文本传递，但是它们在能指从记忆中消失很长时间之后仍然印刻在我们的脑海里。这意味着故事虽然是一种语言建构，但更重要的是一个心理建构。我们能概括故事，改变故事，翻译故事，我们也能通过不同的媒介讲故事，这些事实将故事从语言里解放出来，它们可以独立于故事得以传递的某些特定符号之外存在。既然如此，我们可以得出“多个文本——一个世界——一个故事”这样的等式，而非“一个文本——一个世界——一个故事”。或者更确切地说，我们可以将

<sup>1</sup> 玛丽·罗尔·瑞安 (Marie-Laure Ryan) 是科罗拉多大学博尔德分校英语系驻校学者。她的学术传统叙事和新媒体叙事。学术文章大多刊登在《今日诗学》(Poetics Today)、《文体》(Style)、《叙事》(Narrative)、《文学语义学学报》(Journal of Literary Semantics)、《符号学》(Semiotics)等知名文学理论期刊上，此外，瑞安先后出版了《可能世界、人工智能、叙事理论》(1991, 获现代语言学学会1992年度独立学者奖)、《作为虚拟现实的叙事：文学与电子传媒的沉浸与互动》(2001, 获现代语言学学会2002年 Jeanne and Aldo Scaglione 比较文学研究奖)、《故事的变身：新旧传媒的叙事模式》(2006)等专著，并主编论文集《赛博空间的文本性》(1999)、《跨媒介叙事》(2004)，与大卫·赫尔曼 (David Herman)和曼弗瑞德·扬恩 (Manfred Jahn) 合编有《劳德利奇叙事理论百科全书》(2005)，与玛丽安·格里沙科娃 (Marina Grishakova) 合编有《跨媒介性与故事讲述》(2010)，并承担多部辞书与叙事学相关的词条撰写工作。瑞安的叙事理论博采众长，独辟蹊径，不仅开阔了叙事学的理论视野，而且创新了叙事学的方法视角，极大地增强了叙事学的解释力。

文本、世界和故事全部混合在一起，叙事学中故事世界的概念的兴起恰好与被我称作“增生的美学”（“the aesthetics of proliferation”）的当代文化领域中的趋势相吻合。

增值有下面几种形式：

叙事增生：多个故事的一个世界

本体增生：多个世界的一个故事

文本和媒介增生：以同一世界为目标的多个不同的文本，尤其是不同媒介的文本。亦即亨利·简金斯（Henry Jenkins）所谓的“跨媒介故事述说”（“transmedia storytelling”）。

让我们回到世界这一概念上来。这个概念乍一看来似乎很好理解，但是要把它打磨成适用于叙事学理论的一个利器却不难么容易。牛津英语词典里关于“世界”一词的九个定义可以归为两大主题：作为**星球**的世界（更准确地说是地球这个星球，但是也可以指外星世界），和作为**一切事物的总和**的世界，亦即“一切存在物”的世界。在第二个大的主题中，“世界”成为“宇宙”的同义词。

正如捷克叙事学家吉理·科藤（Jiri Koten）所察，叙事学理论对世界这个概念的使用，可以追溯到两个迥异的学术传统。当我们提及故事世界时，影响主要来自叙事的认知方法，而当我们提及虚构世界时，影响却来自与语言哲学和形式语义学，或者更确切一点说是形式语义学这个大主干上的一个小枝桠——可然世界理论。

让我们从故事世界开始。故事世界不仅仅是故事发生的空间背景，还是经历各种全面变化的，复杂的时空整体。简单来说，故事世界就是随着故事里讲述的事件不断向前推进的一个想象的整体。要理解故事，跟上故事发展的节奏，就意味着我们需要利用文本提供的线索，在心理上模拟演练故事世界里发生的变化。但是这个粗略的定义仍留下了一些未解的疑问，如：

“故事世界”概念是可以应用于一切叙事呢，还是只限于虚构叙事呢？对于非虚构叙事，我们能简单地认为故事世界就是文本讲述所涉的世界，也就是说，故事世界就是真实世界吗？我认为我们有必要厘清故事世界和参照世界（reference world）之间的区别。非虚构文本描述的是真实世界，但是它对真实世界的描述时而准确，时而模糊，并且总是不能描述完整。设想这样一个非虚构文本——它展现的是现实的一个扭曲、虚假的版本，或者甚至纯粹在故弄玄虚，混淆是非——换句话说，它在撒谎——：在这种情况下，读者或许有能力甄别文本投射的世界——故事世界——和作为参照的世界。但当讲述的是一个虚构的故事的时候，则由于故事本身创设出自己的参照世界，故事世界就很难与参照世界相区别。在非虚构故事里，至少只要我们相信的话，故事世界提供的信息可以融入我们对现实的再现当中，而在虚构故事里，我们在很大程度上在为故事本身建构故事世界。

另一个问题与何种信息属于故事世界并形成故事世界建构的基础，哪些不属于故事世界并不形成故事世界建构的基础相关。援用热奈特对叙事研究的理论成果，我们能够区分两种类型的叙事元素：内故事叙事元素，它存在于故事世界里，和外故事叙事元素，根据字面意思，它不是故事世界的一部分，但在故事世界的展现过程中起到至关重要的作用。我们可以看到下面这个图标（Slide 3），它显示的正是故事世界的界限范围以及内故事和外故事两种叙事元素的对比。

电影配乐,作为一个很好的例证,可以说明内故事和外故事叙事之间的对立。电影理论者较早前就已经意识到叙事音乐(diegetic music)与外叙事音乐之间(extradiegetic music)的区别——前者指的是源自故事世界内部,为影片人物所感知的音乐,而后者则是控制观众预期和情绪,但不存在于故事世界之内的音乐。在戏剧里,舞台上的物品(通常来说)是属于故事世界的一部分,但是剧本中的演出说明却不属于故事世界的一部分;它包括剧中人物表,剧情发生的时间、地点、服装、道具、布景以及人物的表情、动作、上场、下场等等。这些说明展现故事世界里矛盾发生,发展,变化和解决的整个过程。在文学叙事里,人物的话语,毋庸置疑,是故事世界的一部分,但是叙事者话语属不属于故事世界的一部分却难以界定。当叙事者是故事里个性鲜明的人物,在用第一人称讲述故事时,那么,显而易见,他们存在于故事世界之内;但是他们的话语,他们的讲述行为却由于不为其他人物所感知而不能被当做故事世界里的一个事件,它在叙事所框限的时间跨度里,对故事世界的情节推进产生不了任何作用。它发生在故事结束之后,这个故事世界的外延时间里,甚至有一种更玄的可能性——叙事者的讲述行为或许不受时间限制(outside time)。相反,人物讲述故事发生时段内的个人生活故事的叙事行为——也就是热奈特所谓的“内故事叙事者”(intradiegetic narrator)——由于其他人物见证了它的发生,却属于发生在故事世界里的的事件。这些内故事叙事者的话语只是人物话语的一个延伸例子。而对于第三人称叙事者来说,无庸赘述,由于他们并非个性鲜明的人物,既然他们不存在,他们的话语也不存在,他们当然不存在于故事世界里。

故事世界比文本当中直接展现的要大,比所叙述的故事中的“这里”和“现在”要大。让我们拿戏剧作为例子。它框限了某个特定的时间段,它展现发生在特定场所的事件,这个特定场所通过舞台得以展示;但是故事世界既包括演出或开拍前的事件,又包括被人物叙述却没有在舞台上发生的事件。小说里也同样存在这样的区别,譬如,在弗吉尼亚·伍尔芙(Virginia Woolf)的《达洛维夫人》(Mrs. Dalloway)中:小说描绘了达洛维夫人一天的生活并以伦敦市区为故事的发生地点,但它也提到了发生在当天之前以及发生在其它地方的许多事件,比如饱受战争心理创伤的一战英雄塞普蒂默斯·史密斯(Septimus Smith)的经历,等等。换句话说,故事世界不仅涵盖故事本身,也涵盖背景故事(故事背后的故事;backstory)和后续故事(afterstory);不仅涵盖故事的场景,还包括人物思想和言语所及的各个处所。

故事世界是一个认知和认识论上的概念,与之相反,“虚构世界”是一个本体概念。对于可能世界理论的哲学流派来说,一个“世界”可以通过一套相互一致、互不矛盾的叙述命题得以描述。

根据定义这些叙述命题时给出的真假赋值,同一情形可以产生出不同世界。例如,在一个世界的某个时刻,两支足球队不相上下,打成了平局,这样一个世界可以产生两个可能的世界,在一个可能的世界里,A队赢了;在另一个可能的世界里,B队赢了。(此外,当然可以产生无数个不可能的世界,譬如,由于发生某种自然灾害,所有的球员都死去,没有人赢得比赛,这是一个不可能的世界。)虽然所有世界在蕴含各种可能性的宇宙整体中并存,但只有一个世界转化成现实:其它世界永远只是备选的可能世界。一旦可能世界与其它世界分裂开来,他们都不可能再并回到同一个世界里。由于我们对世界的定义必须考虑它的整个发展的历史过程,因而,即使它们达到同一状态,但由于它们达到相同状态的路径迥异,也

不再可能属于同一世界了。除了在想象和科幻小说中之外，一个人不可能在不同世界之间旅行。

这种可能性的分裂不是构设和理解可能世界的唯一途径。

对于存在着可能世界的另一种解释是它们是一种思想活动，比如想象，做梦，幻觉……或者创作虚构作品。虚构世界是作者为了满足读者的阅读欲望在脑子里创设出来的。读者、观众或者演员通过想象重新在那些世界里找到自己的位置，姑且假装它们发生在现实之中。在最佳的状态下，这种伪装的游戏最终让人沉浸在虚构世界里浑然忘己。

要阐释世界这一概念在认知和认识论上的区别，我提议来看看两个虚构作品的例子（或者说是三个）。第一对虚构作品是大卫·米歇尔的小说《云图》（*Cloud Atlas*, 2004）和2012年由汤姆·提克威（Tom Tykver）与拉娜和安迪沃卓斯基（Lana and Andy Wachovski）姐弟三人共同编写剧本并执导的同名电影。小说和电影皆由六段相对独立但又有关联的故事组成，分别发生于1850年的南太平洋群岛、1936年的英国剑桥、1973年的美国旧金山、2012年的英国伦敦、2144年的韩国新首尔和后末日时代的夏威夷，横跨五个世纪，世界各地。第一段故事从1850年一位美国公证人搭乘纵帆船由南太平洋小岛返回旧金山的旅程开始；第二段讲述二十世纪二、三十年代一位落魄的双性恋年轻音乐家在比利时为一名著名作曲家做抄谱员过程中所发生的故事（电影版本中，故事发生地被设置在英国）；第三段发生在1973年的加州旧金山，一位以刺探丑闻为业的年轻女记者调查核电站，试图揭发公司建造核电站过程中存在的安全隐患内幕；第四段讲述发生在当代英国，一位年迈、古怪的出版商中了圈套，被囚禁在一家老人院的不幸遭遇；第五段发生在22世纪的韩国新首尔，一个反乌托邦未来社会，在那里被克隆的人类被当做奴隶使唤；最后第六段被设置在遥远的未来，一个夏威夷岛上，描述人类在一个被称作“末日降临”的神秘事件之后，退化到原始状态的经历。

从本体论的角度来看，《云图》投射的是一个统一的世界。六个故事发生在不同时空，涉及不同人物，但是它们之间并没有表现出互相排斥的可能性。尽管六个故事并非藉由因果关系联系在一起，但故事相应地发生在同一个地球世界中，同一个全球历史上的不同时刻，故事与故事之间环环相扣，珠珠相连。统领整个叙事的主题暗示了它们在本体上的联系：生命会一而再再而三的重复类似的、相互联系的故事，亦即“轮回”。比如，同样的彗星形胎记贯穿出现在每一个故事里的不同主角身体上的不同位置，像一个烙印，暗示这些性格迥异的人物是同一个灵魂的前世今生。在电影版本里，轮回转世和万物相辅相成的主题通过一人饰多角的策略得到进一步加强。

从本体论的视角来看，《云图》里的所有故事属于同一个世界，但从认知的角度来看，每一个故事却投射出各自的故事世界。当读者或观众从一个故事过渡到另一个故事时，他们经历的每一个世界毫无相似之处：背景、人物、社会环境截然不同，他们必须从一个几近空白的状态去建构故事世界。在读者或观众建构六个不同的故事世界时，话语层面的文本组织丝毫不能减轻他们在此过程当中所承受的认知负担。在小说版本里，六个故事可以分成两个部分（第六个故事除外），这两个部分可以用序列1-2-3-4-5-6-5-4-3-2-1来展现。

这个数据序列呈现出一种结构，在计算机科学里我们称之为“栈”或“堆栈”（stack）：不同的元素有规律地堆叠到一起，遵循“先进后出”（“first in, last out”）或“后进先出”（“last

in, first out”)的数据组织原则。栈原则(The stack principle)意味着当读者达到第六个层次时,他们必须将五个讲了一半但又没讲完的故事置之脑后。只有第六个故事在展开叙述时是一个没有被打断的整体。一旦故事6的讲述完成了,文本即刻回到理应仍然记忆犹新的故事5中。接着,文本要继续向前推进,但这种推进是一层一层地返回到更前早讲述的故事中,因而随着文本不断向前推进,对于读者来说,要记住下一个故事在前面那一部分里讲了些什么就变得越来越困难了。

幸运地是,书本这种媒介让读者可以随时翻回前页。但电影观众就无法享受这种优势了。在电影版本里,对称的栈结构被替换成了杂乱无章的组织。相对于小说版本,电影里的故事被打乱成更零散的片段元素。而这些片段,在电影向前播放的过程中,越变越短,看上去似乎毫无章法可循。对于像我这样,没有阅读过小说版本的电影观众来说,要拎清剧情谈何容易。直到看完整部电影,要起身离座时,我仍然不知所云,回到家的第一件事就是搜索维基百科里的相关文章来帮助自己理解这部电影。

虽然从认知方面来看,《云图》里的六个故事世界千差万别,但是从本体上说,是同一个世界的一部分,而我们发现汤姆·提克威(Tom Tykwe)早些年拍摄的另一部电影《罗拉快跑》(*Run, Lola, Run*)与《云图》截然相反。它代表了一种被著名电影学者大卫·波德维尔(David Bordwell)称作“分叉情节”叙述(“forking-paths” narratives)的电影体裁。这类叙述聚焦于一个决定性的事件点,以此为起点,通过人物有意为之的选择行为或毫无预示的偶发事件将剧情推向多个分叉方向(这在混沌理论里被称作蝴蝶效应)。在《罗拉快跑》里,关键性的事件点是罗拉接到男友曼尼(Manny)的电话,曼尼声称自己闯下大祸,竟把犯罪集团头目的一笔走私赃款——10万马克弄丢了,如果在二十分钟之内无法追回这笔巨款的话,他将面临灭顶之灾。为设法筹集这笔钱,挽救男友性命,罗拉采取了不同的行动路线,打开三条分叉情节路径。在第一轮的快跑中,罗拉设法寄望于银行家父亲,希望从他那里及时借出一笔钱来,但遭到拒绝。紧接着,她帮助曼尼抢劫了一家超市,但在这个过程中被枪击中,显然性命不保。在第二回合的快跑中,她打劫了父亲的银行,但曼尼跑向她去接应抢来的钱时,被车撞了。在第三回合的狂跑中,罗拉在赌场里赢回了那笔钱,与此同时,曼尼也找回丢失的那笔钱,因而,这一切当然是所有可然世界里的优中最优之选。

从本体论的视角来看,这三个从同一个关键点中分叉出来的世界由于衍生出相互矛盾的事件,显然是三个不同的世界,但是在这三个分支中,曼尼面对同一个问题,罗拉追寻同一个目标,故事背景不变,人际关系网络也没有变化。当时钟回转,一切又回到关键性的那个事件点,决定情节走向的人物又可以重新权衡取舍,做出一个不同的选择,观众被带回同一个熟悉的情景中,他们在建构故事背景的时候并不需要追加额外的认知努力。

《云图》和《罗拉快跑》分别说明了增生美学可以采用的两种不同形式:对于《云图》来说,是包含多个故事的一个世界,而对于《罗拉快跑》来说,是包含多个世界的一个故事。在多种不同的媒介中,如,在重现多个人物错综复杂的命运,交叉发展出多重“情节脉络”的电视肥皂剧中;在由多个发生在同样背景之下的“小故事”而非一个完整统一的叙事弧线(narrative arc)组成的魔幻现实主义的小说中;或者在像《巴别》(*Babel*)这样一个展现分别发生在墨西哥、摩洛哥和日本三地的不同故事的电影当中,都能找到多个故事对应一个世

界的例子。由于这些故事展示出相同的元素，因而，观众清楚它们是发生在同一个世界里的故事。

你们可能觉得奇怪，在讲到多个故事对应一个世界的例子时，为什么我不提像《坎特伯雷故事集》（*The Canterbury Tales*）、《十日谈》（*The Decameron*）或者《一千零一夜》（*The Arabian Nights*）之类的作品。这些文本的特点是一个框架叙事下面嵌入了多个由框架故事里的人物讲述的故事。但是既然嵌入故事是以虚构形式展现出来，它们就与框架故事所指涉的不是同一个世界。譬如，《阿里巴巴与四十大盗》（“Ali Baba and the 40 thieves”）里的人物或《阿拉丁和神灯》（“Aladdin and the Magic Lamp”）里的人物就不是苏丹新娘谢赫拉莎德（*Scheherazade*）为让苏丹推迟她的死期而讲述故事的那个世界的一部分，除非运用后现代拼贴之类的戏仿手法，谢赫拉莎德绝不可能与阿拉丁相遇。这些例子正好阐明了一种被我称作“本体增生”（*ontological proliferation*）的情况：一个故事将它的读者带入多个其它世界，而非带入真实的第一世界（*the primary actual world*）。

在本体增生的大多数例子里，多个世界都谨守各自的本体边界。我的意思是，这些世界不会互相渗透，在不同世界里登场的人物界限分明，不会在不同世界上串下跳，框架下的嵌入世界中所发生的事件对框架世界不产生直接影响。（它们当然可以产生间接效果，比如谢赫拉莎德讲的故事像施了魔法般，让苏丹欲罢不能，苏丹最终因此赦免了她的死罪。）但也不排除有这样一些少数的叙事，它们戏谑地穿越本体上的界限，我们称其为“错层叙事”（*metalepsis*），这在后现代创作中是一个极其常见的现象。错层叙事通过安排属于不同叙事层次的人同台登场，让来自不同世界的人物产生互动，制造一种本体上的悖论效果。拉丁美洲著名作家胡利奥·科塔萨尔（*Julio Cortázar*）的短篇小说《公园故事的延续》（“*Continuity of Parks*”）就是错层叙事的一个典型例子。在这个故事里，一个读者被他正在读的那本书里的一个人物给谋杀了。这里有一个照片说明：当我们看到故事的最后一个画面或镜头时，我们才意识到这个小说中将要被谋杀的人就是在第一个画面或镜头里正在阅读的那个人。通过错层叙事，嵌入的故事和它们的世界成为主干故事的一部分。

到目前为止，我一直在想当然地将世界看作涵盖故事的空间，故事是隐含一个世界的心理建构。然而，文本可能要么“以世界为中心”，要么“以故事为中心”，但在这两极之间分布排列着一连串的过渡形式。

严格从逻辑学的角度来看的话，如果一个故事不投射任何一个世界，这种情况一定很有问题。叙事的核心构成成分就是事件，但如果没有存在的事物就不可能产生事件，既然存在的事物是占据空间的物体，他们必定存在于某个地方。这意味着必定有一个托承它们的世界。但是这个世界很可能没有被言明。让我们想一想 E. M. 福斯特（*E. M. Forster*）提出的这个关于情节的著名例子：“国王死了，接着王后悲痛而死。”如果这是一个故事，我们只能说这个故事没有给我们提供任何想象空间。读者脑海里会留下这样一个信息，那就是在某个虚构世界里发生了某件事，但这个故事不会引诱他们将这幕情景变成视觉化图像，去填补故事里的空白。

笑话（*jokes*）是最大限度地弱化世界创设（*world-creation*）的一种叙事体裁。笑话不仅因其篇幅短小，无法展示丰富的故事世界，此外，笑话还能用来调侃不同类型的人。譬如，过去美国有许多跟少数族裔话题相关的笑话，专为嘲讽少数族裔的愚笨而编撰。现在我们认

为通过笑话捉弄族裔群体的行为不合时宜，因而，一些这样的笑话已经被整合改编，用于调侃金发女郎或律师之类的人。音乐家又把这些揶揄律师的笑话用到乐队指挥身上，拿他们开涮。无需对这些笑话的谈资笑柄进行大的改动，就轻而易举地将笑话从奚落一种类型的人转变成调侃另一种类型的人，这说明笑话能引发大家兴趣的原因在于情节具有“独立存在于人物的特定表现之外”的某些特质。

另一种重情节甚于重世界的叙事体裁是悲剧：这种体裁轻描淡写地对待悲剧发生的特定社会环境，而浓墨重彩地刻画适用于任何时代，任何地方的人际关系网络。这就是希腊悲剧为什么最好在没有任何分散观众注意力的道具出现的舞台上演出的重要原因所在。

“没有故事的世界”（“world without story”）的情况远比“没有世界的故事”这种情况要更行得通。此处我们使用“微-国家”现象（micro-nation）作为例子显得非常适合。上网搜索一下，你马上可以发现许多纯粹以扮演上帝为乐的虚拟想象国家。他们给自己的国家安上诸如“柏葛尼亚”（Bergonia）、“屋中之国”（Talossa）、“乌托格德王国”（Uteged）、“利兹别克斯坦”（Lizbekistan）之类的名字，它们通过发布百科全书式的知识性文件完成建国程序。微国家创立者可以扮演自己想要扮演的多个角色：人种学家、地理学家、政治学家、语言学家、制图学家、历史学家和气候学家等等。但是他们不去扮演小说家的角色。由于他们光是纸上谈兵，因而，去这样的国家参观浏览就像在阅读小说里所有描述的情形，行动的那些部分就被省略掉了。

笑话和悲剧都非常接近故事这一极，而科幻和玄幻小说最靠近世界这一极。在后面这两种体裁里，情节起到追踪故事发展的作用，带着读者或观众一起经历故事世界，让他们一览故事世界里的自然格局和文化制度。虚构世界与日常现实的距离越遥远，读者或观众被引导进入这个世界的兴趣就越浓厚，对情节的关注就越淡化，因为创设一个与现实有差距的世界是想象力大展身手的本领所在。当这样一个被创设出来的世界吸引了众多注意力时，它无需采用一个原创的情节，也能成功地创设一个叙事。像《蝇王》（*Lord of the Rings*）、《星球大战》（*Star Wars*）或者《哈利·波特》（*Harry Potter*）这些例子就是很好的明证，玄幻的故事世界最有可能鼓励书迷和影迷们源源不断地创作出各种同人小说，或者更有可能获得叙事特许权，通过多种媒介得以更进一步的传播。

但是我的一维图示容易误导大家，让大家认为它在暗示，世界的重要性与情节的可述性成反比，世界的重要性越凸显，读者或观众对情节的兴趣就越低，反之亦然，世界的作用越含混不定，情节就越有趣。事实上，情况并非如此，这一点我们可以从“国王死了，接着王后也悲痛而死”的例子中看出来。这里，几乎没有世界可言，但世界性或者世界感的缺乏并没有增添情节的吸引力。故事乏味至极。另一方面，我们也可以从许多伟大的文学作品里找到类似的例子——我认为尤其从十九世纪的伟大小说中可以找到更多——这样的小说里，情节和世界都很发达，谁也不让位于谁。

要阐释这种情形，我们需要一个二维坐标图，用x轴代表“世界性”，用y轴代表“情节性”或者“可述性”。在这个坐标图里，“国王死了”对应的两个数据值都很低。从这里我们可以看出我是如何将我的一维图示上的各项转置到二维坐标方格上的。

即使是这样的坐标图也无法对读者和观众如何评价叙事做出公正的评判，这是因为我们没有办法在这个图标上体现出另一个维度，我们可以称之为“第三维度”。这个维度被我称

作“文本主义者”的各个流派当做最重要的审美价值标准，却一度被流行文化的粉丝们视为毫末，甚至视而不见。不管是关注基于语言的叙事写作形式和风格，还是关注摄像机的工作和电影演员的表现，或是关注喜剧的艺术赋值以及如何在一页舞台说明中将让这部喜剧精彩连连，笑点百出的“串踢”框架呈现出来，它都是对媒介本身感兴趣的一个维度。

一些在世界性或者可述性方面标值相当低的文本，比如后现代实验性虚构作品，一些具备一定的学识素养的读者或观众，可能会鉴于它们能够“创新性地运用媒介”，而给它们评一个不菲的高分，为它们平反正名。目前我力所能及的只有用一个二维坐标图的形式来阐明一个三维的评价系统。由于媒介会将媒介使用者的注意力从情节和世界两个维度上转移过来，因而三项标准都能达到最高值的文本几乎没有可能。因为我们展示的荧幕是平面的，我们无法将单个的文本放到这个图上，但是我们可以将它转变成图表形式，用“世界”，“情节”和“媒介运用”这三个系数来评价每个文本或体裁。这里我们可以一起来看一看我对一些著名叙事作品的个人评价：第一个是福斯特的杜撰故事（此处无需累述）；接着是奥尔德斯·赫胥黎（Aldous Huxley）的《美丽新世界》（*Brave New World*），它代表科幻小说这一类虚构作品；然后是《战争与和平》（*War and Peace*），最伟大的现实主义小说中的典范；再接着是雄踞美国畅销小说排行榜首位长达一年之久的流行惊悚片，丹·布朗（Dan Brown）的《达芬奇密码》（*Da Vinci Code*）；还有体现作者远大的文学抱负，稍带后现代实验色彩的科幻作品，大卫·米歇尔（David Mitchell）的《云图》（*Cloud Atlas*）；最后是詹姆斯·乔伊斯（James Joyce）的《芬尼根的觉醒》（*Finnegan's Wake*），这个文本通过“语言自治”、“词语革命”构筑了一个完全独立自足的“反身文本”（self reflexive text），取代了文学作品原有的“外指性”（referentiality）和“关于性”（aboutness），因而建构一个世界和一个故事几乎是不可能的。

这三个维度的第三个，也就是媒介运用是文学批评界长期以来热衷探讨的一个主题。对媒介使用的研究可以拓展到非语言的其他媒介，而其它两个对叙事学更具特别意义的维度——世界和故事，相对而言，却备受批评界忽视。叙事学将注意力转向这两方面的时候到了。让我们更加关注怎样构成好的情节，怎么建构一个有趣的故事世界，情节怎样引导读者进入世界，世界怎样被情节所形构等问题。

（南方医科大学外国语学院 杨晓霖 译）