

# 论二次叙述

□ 赵毅衡

**摘要:**二次叙述主要分为还原式二次叙述,妥协式二次叙述,创造式二次叙述等。任何文本必须经过二次叙述化,才能成为叙述文本,没有接收者的二次叙述化,文本就没有完成叙述的过程。没有了二次叙述,各种文本的文化变异就不可能出现,人类文化就不可能以我们生活于其中的样式出现。二次叙述对文化的塑形作用,文化的人二次叙述能力的演变,都应当是叙述研究的重要课题。

**关键词:**二次叙述;还原式二次叙述;妥协式二次叙述;创造式二次叙述

**中图分类号:**IO      **文献标识码:**A      **文章编号:**1671-8402(2014)01-0121-07

—

叙述化,就是在一个文本中加入叙述性,也就是把一个符号文本变成叙述文本。但是只有叙述文本,而没有接收者的二次叙述化,文本就没有完成叙述的过程;任何文本必须经过二次叙述化,才能成为叙述文本。

本文的讨论首先定义符号文本,任何符号文本必须满足以下两个条件:

1. 一些符号被组织进一个符号组合中;
2. 此符号组合可以被接收者理解为具有合一的时间和意义向度。

这个定义虽然短,实际上牵涉两个过程六个因素:一定数量的符号被组织进一个组合中,让接收者能够把这个组合理解成有合一的时间和意义向度。在符号表意过程中,接收者是必须的环节,而符号发送者却不一定必须有。例如某种地质现象的组合,被解释为矿脉的指示符号文本,就是有接收者而无发送者。

叙述的最基本定义,只是在这个定义上加上一条:这个符号组合必须有情节,情节既是叙述文本符号组合方式的特点,也是叙述文本的接受理解方式。由此,只要满足以下两个条件的符号文

本,就是叙述,它包含两个“叙述化”过程:

1. 有人物参与的变化,即情节,被组织进一个符号组合;
2. 此符号组合可以被接收者理解为具有时间和意义向度。<sup>[1]</sup>

这两个叙述化过程之有无,把所有的符号文本,分成“陈述”与“叙述”两种。<sup>[2]</sup>两者的区别是:叙述的对象是“情节”,即有人物参与的变化。如果文本没有写到变化,或是写到变化而不卷入人物,即是陈述而不是叙述。<sup>[3]</sup>首度叙述化发生在文本形成过程中,二次叙述化发生在文本接受过程中。初度叙述为文本提供各种情节因素,但是究竟提供多少,是否允许包含含混与矛盾,文本有非常大的变动幅度。二次叙述才把这些因素真正“实例化”为一个叙述。

上述定义中的所谓“人物”不一定是人格:动物,甚至物,甚至概念,只要“拟人”,都可以是“人物”,例如在童话中,在广告中。动物一般不具有人类的主体意志特征,哪怕描述动物经历了某事件(例如在描述生物习性的科学报道中)也不能算叙述,而是陈述。叙述中的“人物”必须是“有灵之物”,也就是说,他们对所经历的变化,具有一定的经验能力,并且能做出具有一定的伦理意义的行为或感

基金项目:本文为国家社科项目“一般叙述的符号研究”(11XMXW001)成果之一。

作者简介:赵毅衡,四川大学文学与新闻学院“符号学-传媒学研究所”所长,《符号与传媒》主编。

受。如果广告中描述的熊猫,为某种伦理目的(例如保护人类的环境),对某种变化(例如山上不长竹子了)感到痛苦,这熊猫就是“人物”,这段文本(例如生态公益广告)就是叙述。如果只是描述熊猫因环境而落入濒危状态,则是论述。

应当承认:不少论者的“最简叙述”定义,没有涉及人物这个必要元素。例如语言学家莱博夫的定义“最简叙述是两个短语的有时间关系的序列”<sup>[4]</sup>;哲学家丹图的定义:叙述事件包含以下序列:在第一时间 $x$ 是F;在第二时间H对 $x$ 发生了;在第三时间 $x$ 是G。<sup>[5]</sup>这两个定义没有把叙述局限于“有灵之物”,如此定义的叙述显然可在科学中找到,例如实验报告。也有一些论者认为叙述必须有“人物”,不然叙述与陈述无从区分。把描述“无人物事件变化”的机械功能、化学公式、星球演变、生物演化、生理反应的文本也能视为叙述,叙述研究就不再有与科学对立的人文特点,而人文特点是叙述研究的基础。

为什么人物会影响文本的本质?因为人物(人与拟人)具有主观性,给叙述文本带来极大的不确定因素,从而二次叙述者能对人物的主观意义行为有所理解,有所呼应。这就是“二次叙述”为什么可能并且必要的根本原因,而科学论述无须二次叙述化,只需要对应理解。

丹图的定义只写到时间中的事态变化,没有说明这个变化发生在何处:如果这变化发生在自然状态中,在经验中,就不是叙述:叙述只存在于符号再现中。火山爆发不是叙述,目击火山爆发也不是叙述,只有再现出来才是叙述。而莱博夫的定义说明了是在“语句”中,又过窄。任何可以用来再现的符号文本,都可以用来叙述,但叙述也只出现与符号再现之中。

不仅如此,两人都没有提到,时间变化及其意义不是客观存在与文本之中的,而是解释出来的,是在文本接收者的二次叙述化中得到的。例如闭路电视不是叙述,某段闭路电视被解释为“出事了”才是叙述。

叙述化,发生于文本构成过程中:叙述化就是情节化加上媒介化。二次叙述,发生于文本接收过程中。这个过程并不只是理解叙述文本,并不只是回顾情节,而是追溯出情节的意义。利科对这点说得很精到:文本不是已经“被构造好的”(structured),而是“不断构造的”(structuring)。<sup>[6]</sup>这个构

造过程生动地体现在二次叙述过程中。我们可以把二次叙述要完成的这个任务,按其复杂性,分成四个等次:

最简单是对应式,文本原来就顺畅地“自然”,接收者只消被动接收即可,这种情况已经很难称作二次叙述;

还原式二次叙述:对情节有一定混乱的文本,需要再建叙述性;

妥协式二次叙述:对情节非常混乱的文本,需要重建叙述性;

创造式二次叙述:对情节自相矛盾到不可能成立地步的文本,需要创建叙述性。

二次叙述之所以可能,需要接收者群体拥有一系列文化条件和认知能力,此种能力,是文化的人长期受熏陶的产物。本文将详细辨析这个过程的各种机制。因此,不是所有的读者、观众,都可以成为二次叙述的主体,只有具有一定文化能力的,才能作此叙述表现。二次叙述能力并不是天然的,部分可能是“人性”(人类讲故事的能力),更是社会文化修养的一部分。与一个世纪前相比,可以说当今电影的接受群体的解读能力,远非当初的电影家所能想象。而这种能力,反过来促成了电影叙述方式的巨大变化。二次叙述能力下降的情况也不是没有,当今小说的文本复杂性,普遍不如一个世纪之前,这与读者的能力有关。而二次叙述能力是文化培养的,我们没有理由相信这个文化会永远朝复杂化方向演变。

## 二

### (一)“还原”式二次叙述

二次叙述需要构筑的是情节。情节是一个伞形总称,覆盖着许多组成因素,其中有四个因素组成两对最重要的构成环链:时间-因果,逻辑-道义。<sup>[7]</sup>叙述文本对这四个方面会提供多少不等的材料,但是永远不可能填满所有的环节,也不可能按照“事件原来状态”的方式提供,需要二次叙述再建,重建,创建的,正是这些环链。

假定有理想状态的叙述文本,情节环链应当列成如此形态:

时间上线性排列,每个行为所占据的事件,以及行为之间的序列,是“自然状态”;而因果环链与时间环链相一致,也就是“前因后果”顺序分明,连贯而中间无空缺无跳跃;

逻辑上所有的线索有个令人满意的收结,因而道义上正邪分明,善恶有报,各得其所。

面对如此的叙述文本,只需要照单全收的“对应式”理解。但是,什么样的叙述能够得上这些条件呢?恐怕没有:甚至儿童听的床头故事,或属于“民族幼年期”的故事,也不会完全不需要二次叙述的再建。当一个孩子成长为“文化的人”,或是一个民族文化成熟了,逐渐学会复杂的重建,叙述文本就会在这四个环链上变形。

“还原式二次叙述”,即按文化规约找出叙述的“可理解性”。乔纳森·卡勒1975年的《结构主义诗学》一书提出“自然化”(naturalization),这个概念,中文又作“归化”<sup>[8]</sup>;卡勒此说泛指全部二次叙述活动,但是下文会谈及,相当多的叙述文本无法归化为自然,此词至少容易引起误会;1996年德国叙述学家莫妮卡·富路德尼克的著作《建议一种“自然的”叙述学》,进一步提出“自然化”的标准是口述故事,叙述文本一旦能归结到像口头讲述那样“自然”,文本的各种紊乱已经理顺,就取得可理解性。富路德尼克说让二次叙述又一次成为热烈争论的问题,有一批学者对此激烈反对,针锋相对提出“非自然”叙述学。<sup>[9]</sup>

本文在“还原”二字上打上引号,正如富路德尼克在“自然”二字上打上引号:因为没有一个自然而然的文本形态,二次叙述无法把文本还原,或是“归化”到一个事件的原始形态。二次叙述能做的,是把叙述理顺到可以理解的状态,而“可以理解”的标准,则是人们整理日常经验的诸种(不一定非常自觉的)认知规则,所谓“还原”是还原到“似真”,即整理与理解日常经验的方式。

“还原性”二次叙述,在以下三个环链上重新构筑叙述性:

时间上,把文本中弄乱的事件序列,按先后“顺序”理解。例如侦探小说犯罪电影,总是先说尸体,再追溯杀人的过程,二次叙述就是看懂某一段是倒叙或预叙。时序颠倒严重的叙述,尤其是“谜题电影”,如《燃烧的平原》(The Burning Plain),《穆霍兰道》(The Mulholland Drive)等等,时序相当混乱,但依然有可以理顺的潜力。只要文本留下了足够标记,二次叙述总能做“还原式”处理。

因果链上,弄明白某一段故事被省略了,但可以补出;电影剪辑和小说省略一样,是为了跳过某些场面(例如起床接着走进办公室),以加速情节

展开。被剪掉的镜头,在二次叙述中得到填平补全。虚构叙述的一个最基本因果链错乱,就是“叙述者代言”。作品设置了叙述者这个假定的声音源(例如小人国故事,由格列佛说出),接收者必须搁置对此种取代正当性的怀疑。而听故事的儿童,不会意识到故事有“叙述者代言”。

道义伦理是二次叙述最困难的部分,“还原式”的二次叙述只是在文本没有明白说出其道义原则时,从整个文本加以推断。例如某人有好报,生活事业取得成功,显然是对他的道德品质的奖励。文本不需要明说,绝大部分情况下也不愿明说,二次叙述对此进行“还原”,以得出文本本有的价值观。

“还原”式二次叙述增强文本固有的叙述性,也就是说,二次叙述与一次叙述基本上合一,二次叙述的过程是在一次叙述的期待之中的,只是完成一次叙述有意留下待二次叙述补充或纠正的空挡,故意扭曲的时序,或有意“说错”的价值评判。

## (二)妥协式二次叙述

当文本情节更加混乱,二次叙述不得不用妥协式,也就是用几个方案联合解释,寻找一个合适的方案,搁置或分区轮流搁置不适用的方案。首先,在时间上,文本可能完全没有提供一个情节过程,文本中再现的事件没有时间跨度,例如单幅图像。此时就需要二次叙述来再建前后过程。有的叙述学研究者认为单幅图像构不成叙述。例如美国学者阿瑟·阿萨·伯格(Arthur Asa Berger)非常明确地说:“人们并不认为单幅的画包含叙事内容”。<sup>[10]</sup>实际上单图完全可以被二次叙述化重建成叙述,方式是假定这个图像场面是过度剪辑的后果。例如下面这幅广告:



画面只有一幅单独的图像和一个快递公司的招牌,读出其中的叙述,需要把两个方案(煎蛋与

快递)合成一个方案,而这种需要做出努力的“二次叙述”,正是此类叙述文本(广告)的理解过程,正是广告的目的所在。

“分类学上不可能”(taxonomically impossible),在各种虚构作品中经常出现:会思考的南瓜,会说话的汤勺,会给猫安陷阱的老鼠,变成虫的人。此类因果障碍,正是虚构叙述最热衷于突破的地方。瑞恩认为分类学上不可能“不能说(逻辑上)绝对没有可能,而是实现此种可能性的或然率极小”。<sup>[11]</sup>此时就需要找出妥协叙述的方案。

阿尔伯对二次叙述提出五种“阅读方法”,其中“分合脚本法”(blending scripts)<sup>[12]</sup>,可能是最有效的,即把虚构叙述世界看成是两个可能因果链的混合:鲁迅《狂人日记》是一个疯子的狂言,也是一个先知对中国社会的剖析;方方《风景》是一个死者说话,也是一个兄弟说家里的事。当叙述者身份无法支撑叙述文本,就只能把文本的发生原因分为几条:一者是可以“还原”的,借此就可以把整个叙述文本基本上理顺,然后就能把不合理的“鬼魂对我们说话”妥协地理解。妥协式的二次叙述,即部分应用自然化方式,部分地放弃生活经验和文化规约提供的准则。

妥协式二次叙述最困难的,是叙述文本对道义伦理有意说得黑白不分是非错乱,例如《红楼梦》说贾宝玉:“原来宝玉生成来的有一种下流痴病,况从幼时和黛玉耳鬓厮磨,心情相对,如今稍知些事,又看了些邪书僻传,凡远亲近友之家所见的那些闺英闺秀,皆未有稍及黛玉者,所以早存一段心事,只不好说出来。”对此,二次叙述者必须看出叙述文本说的不一定是言其所指,而且可能皮里阳秋,说的是反话。明白叙述者“所言非所指”,才能把整个叙述隐蔽的伦理态度弄懂,不用诸方案妥协就做不到这一点。

许多叙述,伦理问题上也要求妥协式阅读。好莱坞大量为黑手党领袖树碑立传的电影,《教父》(The Godfather),《美国往事》(Once Upon a Time in America),之所以大获成功,是因为二次叙述中分开了“这些人的家庭人伦很温馨”与“黑手党杀人贩毒该死”这两种道义,并且在让前者优先控制接受时搁置后者。妥协式二次叙述,并没有与社会道德准则正面冲突:此种电影只能出现在在黑手党已经不再能大规模危害社会后。同样,把德国士兵说得比较勇敢的《兵临城下》(Wolf at the Gate)

只有在二战伤口已经相对愈合的今日才能映出。

### (三)创造式二次叙述

当文本提供的叙述环链更加薄弱,更加混乱,接收者很可能以“不懂”为理由中断二次叙述的努力。但是没有接收环节,文本就不能成立。此时二次叙述的任务就相当艰巨,既无法“还原”,因为无原可还;哪怕用“分合脚本”方式,几种可能性完全不相容,互相取消,不能共存,也无法妥协。此时的二次叙述必须在文本提供的极少线索上,“悬置”正常的叙述性,给予足够的创造空间。但是这样的二次叙述,已经在改造叙述文本,完全放弃解读的客观性追求。

此种叙述文本很可能有“叙述改辙”(Denarration),一种特殊的叙述手法:先说了—个情节,然后说这个情节没有发生过,“乱说的”,不算。此种手法主要出现于后现代先锋小说和当代电影中。使用这个手法最多的可能是罗伯-格里耶:《幽会的房子》进行到一半,突然说前面的情节只是剧院舞台上的演出;《纽约革命计划》说到中间,说上半部的情节只是一张海报。<sup>[13]</sup>马原的《虚构》最后说整个事情没有发生过。<sup>[14]</sup>这些情节在叙述文本里已经被取消了,那么如何做二次叙述?二次叙述就必须找出被“擦抹掉”的情节,在何种情况下依然可能发生;文本已经否定了这些部分,接收者不能否定,必须给这些情节留在文本中的理由。

理查森举出库佛(Robert Coover)的后现代小说《保姆》(Babysitter)为例:小说中有14个并列的不同情节(保姆杀了孩子;保姆与主人通奸;保姆自杀等等)。这些情节在逻辑上不能共存。理查森认为“到头来,我们只能肯定:叙述者告诉我们的,与真正发生的事相去甚远”。<sup>[15]</sup>此时,二次叙述无法对这个14个故事做妥协阅读,而必须脱离原文本作创造,例如,可以认为这都是故事中各种人物的幻想。1995年库佛自己改编剧本,拍出同名电影,就是用这种“另行创造”情节逻辑的方式做合理化。

最后,在道义伦理上,有许多所谓“犯忌”文本的情节,明显违反道义和文明准则。叙述必须以道义立足,要想让犯忌的主题立足,就必须有新的道德准则出现。这在文学史上已经是屡见不鲜。挑战性规范的如霍桑的《红字》,劳伦斯的《查特莱夫人的情人》,米勒《北回归线》;否定血亲伦理的如安吉拉·卡特杀死祖母的“成人童话”《小红帽》;同情

杀人者的如电影《沉默的羔羊》。如此叙述作品,道德上无法“还原”,也无法妥协,二次叙述就必须创造新的道德规范。

这是最严重的考验,把二次叙述者的能力与忍耐力推到极端,如果做不到,他就会放弃接收,叙述交流就此中断。假以时日,文化会让接收者得到足够的“教育培养”,例如今日的解释群体可以用妥协方式接受《查特莱夫人的情人》,甚至用还原方式接受《红字》。

#### (四)非虚构叙述的二次叙述:还原优先与创造优先

上面说的大多是小说与电影的例子。不同的叙述体裁,对于二次叙述的要求完全不同。

事实性叙述,例如新闻、历史、庭辩等,要求二次叙述必须能“还原”,这些叙述的基础语义域是事实性的。虽然我们无法要求这些文本说出“真相”,但是这些叙述的目的,就是构筑用真实经验的法则,提供对“真相”的某种说法。要求事实性叙述必须基于“事实”,是不可能的:“事实”指的是内容的品格;而“事实性”指的是对叙述主体与接受主体的关联方式,即二次叙述者把文本看作叙述者在讲某种事实。

这两者的区别至关重要:内容不受叙述过程控制,要走出文本(另找证据)才能验证,而二次叙述方式,却是这些体裁所依靠的最基本的主体间性。法律庭辩,政治演讲,新闻报道,无论离真相有多远,叙述化是按照真实性的要求编制的,二次叙述也按照非虚构性的要求重构叙述。坦白之所以能翻案,因为可以说翻案更接近事实;谎言之所以是谎言,正因为二次叙述用事实性叙述的格局要求“还原”。

事实性叙述的接收者,例如读考察报告的科学家,或是读检举信的检察官,不允许“叙述者代言”;而关于未来的事实性叙述,例如广告,宣传,预言,承诺,是超越虚构/非虚构分野之上的“拟事实性”文本。对这类拟事实性文本,接收者依然不能忍受其中有混乱,哪怕是可以整理清楚的形式混乱,也总是让读者起疑,觉得其中可能藏着有意“不说实话”的伏笔。无论“事实性叙述”能否引向对“真相”的了解,其二次叙述在体裁契约的压力下,必须朝这个方向努力,因此必须用“还原”式。只有考古或情报分析之类情节材料极端稀少的事实性叙述,才能用妥协式二次叙述。但是创造式二

次叙述不可能用于事实性文本。

一旦文本中出现无法还原的矛盾,即需要用妥协式即“分合脚本”来作二次叙述,此时的事实性叙述已经难以成立。事实性叙述本来就不能用“人格叙述者代言”,例如一封揭发信,作者不能不以自己的人格作为叙述的出发点。因此,当这个人格的“问责能力”不能出现问题,例如不能是一名死者,不能是一个病中的疯子。一旦不得不用妥协式二次叙述,来对付某篇历史传记、新闻报道、发言人回应、法庭辩词,或“拟事实性”叙述如竞选诺言,广告宣传,如果事实性文本包含“叙述改辙”或“分类学不可能”之类的自我矛盾,就会让二次叙述者严重怀疑自己努力的必要性,或取得成效的可能性。上级法院否定下级法院的判决,往往是指判决中的自相矛盾之处。既然妥协式二次叙述不可能,那么事实性叙述文本至多只能用还原式二次叙述。

表演性的叙述与二次叙述,有一种道义上的严重不对称。对于一场已经结束的足球赛,足球界“权威人士”的评价(或是每位球迷心里回顾总结的“经验教训”),是对赛事这个演示性叙述的一种二次叙述;此时我们能读到许多理由十足的总结,淡化甚至忘却“文本”中各种偶然因素,运气因素:一切都似乎是必然的,进行过程是符合情节规律的。

一场球赛作为一个叙述文本,极其繁复,线索歧出,超出控制范围的因素过多。“事后诸葛亮”,是把“创造性”二次叙述发挥到极致,与预测的简单,形成极其鲜明的对比。这不仅适用于足球赛,对于赌博、游戏、打仗等绝大部分“演示性叙述”,进程难以控制,不得不如此。二次叙述“必须说出个道理来”,不仅是时间的,逻辑的道理,更主要是伦理的道理,例如说导致失败的是“将士二心”,“贪得无厌”或是“作孽报应”、“败犹自取”。大部分叙述“道理”在文本里,等待发掘,至多因再现过于混乱而不得不用妥协式或创造式;而表演性叙述(尤其是游戏、竞赛等)文本道义基本不显,“道理”必须发掘,二次叙述在伦理解释方面,就不得不用创造式。在没有道理的地方说出道理,这是人作为道德动物必须采用的理解情节的方式。

而梦叙述的二次叙述,是妥协式的范例。梦境,白日梦等叙述文本,接收者是梦者自己,二次叙述就是做梦过程。梦叙述的杂乱,多述,诸多不

可能,梦者,除了对应式接受(感受)没有其他方式:梦者无法做任何主观认知上的调整。哪怕文本完全不可解,梦者也只能对应接收,他没有选择整理的主观能力。

真正的二次叙述发生在梦后:当梦者回忆梦境,自己设法理解,或对别人讲述梦境,寻求听者详梦,或作精神分析,此时会出现对这种回忆或讲述的二次叙述。因为梦境充满了自相矛盾,不合“经验常理”之处,甚至逻辑不可能也会一再出现,因此“详梦”的二次叙述,不仅要把叙述整理出一个清晰的时间环链,可理解的情节环链,最主要的是从似乎无理可循的混乱情节中说出一个因果与伦理价值。古代的详梦大师,与今日的精神分析师,都是二次叙述大师。

他们的工作基本上是创造式的。但是他们拿来说服人的解释,却是“妥协式”的,也就是搁置其他可能,用一种解释串接情节,“你这样想就可以理解了”。弗洛伊德的名著《梦的解析》充满了“妥协式”解读:“一位年轻的医生……在做梦的前一天填报了他的收入数目。由于此时他收入甚微,所以他就据实地填报。但他却梦见他朋友告诉他税务委员们对于他的收入申报数字表示怀疑,以为他以多报少,以便逃税,因此将罚以重金。其实这梦只是伪装了他的一大愿望——希望成为收入丰盈的名医。这同时又使我想起来,在某个故事中的一位陷入爱河而不能自拔的小姐,当人家劝她决不要嫁坏脾气的家伙,不然婚后她是会挨揍的。她却毅然回答:‘我但愿他肯揍我!’她对婚姻的愿望强烈到使她在婚前即已考虑到这些不幸,而且甚至还把它当为愿望呢!”<sup>[16]</sup>这些梦分析二次叙述,实际上是“分合脚本”法,即先讲通一条线索,暂时搁置别的可能方案。弗洛伊德称之为“梦的改装”,用一个比较浅层的故事,掩盖一个藏得更深的故事。

### 三

二次叙述是叙述作为符号表意起到相应的社会作用的关键一环:没有二次叙述,叙述作为传达就不能成立。但是,除了作为一个必须的传达环节,二次叙述还极大地丰富了人类的文化表意活动。

首先,二次叙述使符号文本意义播散,使发送者意图无法贯穿始终,解释意义无法确定。这种意

义播散,除非是“对应式”与“还原式”,丰富文化表意,文本变成开放式的,意义多元而且催动无限衍义。文本发出者的意图,往往是得到确定解释,这种意图很难实现,因为二次叙述采用的方式实际上无法控制:哪怕对事实性叙述文本,接收者依然可以拒绝对应二次叙述。

意义不确定性,是人类文化中叙述文本的本质方式。社会学家布鲁纳对此有比较清晰的讨论:“有两种认知功能,两种思维方式,为了整理经验,建构现实,说服对方,有两种完全不同的方式:论述(arguments)试图说服人相信一个‘真相’,叙述(stories)试图说服人接受一个‘似真’(lifelikeliness)。”<sup>[17]</sup>布鲁纳的这个区分非常重要,它使叙述文本摆脱了讲述“真相”的不可能的任务,而让叙述发挥其善于说服的长处:讲述人物在变化中的命运,会引发接收者的同情。由此,二次叙述就不纯粹是技术性的,而常是情感性的,由二次叙述造成的意义播散,成就了叙述的本质。

其次,二次叙述是解读多媒介叙述之必须,当文本通过一系列媒介传播时,媒介之间很容易出现“各言其事”而不协调的情况,多媒介符号文本,在信息接收者头脑中要做最后的拼合:此时各种媒介表意不一定对应,接收者不得不对各媒介传送的意义分别进行解释,然后综合起来。例如戏剧说话与表情不一致,歌曲的词与曲调不一致,音乐的曲调与标题不一致,电影的画面与语言不一致,这时候根据哪个媒介的信息决定解释,就成了需要斟酌的事。

在多媒介文本中,经常有一个媒介是在意义上定调,否则当媒介信息之间发生冲突,解释者就会失去综合解读的凭据。此时,何者为意义“定调媒介”,往往是由体裁的文化程式决定的,并不取决于此媒介的“重要性”,而是取决于此媒介传达的文本清晰程度,用麦克卢汉的术语,取决于媒介的“热度”。

此时的二次叙述,就不能纯粹技术性地还原文本,因为文本本身并没有指明媒介之间的意义从属关系。二次叙述必须在若干媒介的不同信息之间重新整理,把某些媒介的信息视为主导性的,其余媒介的信息是辅助性的,或是反衬性的。

再次,二次叙述使叙述成为艺术,成为人性的存在方式。艺术的本质在重读中才能显现。巴尔特说重读是在对抗商业社会的意识形态,“重读不再

是消费,而是游戏(这游戏是差异的回返通道)……其欲获得者,非实在的文,乃一复数的文。”<sup>[18]</sup> 游戏阅读,即创作式二次叙述,是让叙述文本取得艺术性的唯一途径。

对叙述文本进行回顾(自己思索,或与人讨论),效果与重读相仿,是文化性二次叙述。电影这样比较难于“重读”的叙述文本,回顾与讨论是观众更经常采用的重读办法。通过重读或回顾进行的二次叙述重复,达到一定程度,就形成了所谓“熟能生爱”;群体性的二次叙述重复,即评论、批评、争辩,赞美,其足够数量的积累能够把某一部作品推上意义无限丰富的“经典”地位。

没有二次叙述,以上列举的各种文本的文化变异,就不可能出现,人类文化就不可能以我们生活于其中的样式出现。二次叙述对文化的塑形作用,文化的人二次叙述能力的演变,都应当是叙述研究的重要课题。

#### 参考文献:

[1] 菲歇的定义:“具有序列的符号性行为—词语与/或时间,对于生活在其中的,讲述以及解释的人具有意义”(symbolic actions—words and/or deeds that have sequence and meaning for those who live, create, or interpret them, in Fisher, Walter. *Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action*. Columbia: U of South Carolina P, 1987)与我的定义有点相近。具体的分歧下面会一一谈到。

[2] 法国哲学家博迪厄(Jean-Francois Bourdieu)首先区分所有的知识为“叙事知识/科学知识”两种,见《后现代状况:关于知识的报告》,湖南美术出版社,1996年,74页。政治哲学家罗蒂(Richard Rorty)把所有的哲学命题分为两种“分析哲学”与“叙事哲学”(Analytic Philosophy and Narrative Philosophy, University of California, Irvine Libraries. Special Collections and Archives. Critical Theory Archive. Irvine, California, 2003)。其后,十位哲学家就这个问题的讨论合成一本文集《分析哲学与叙事哲学》(Analytic Philosophy and Narrative Philosophy, eds. Tom Sorell and G.A. Jagers. New York: Oxford University Press, 2005)也有学者把所有文字段落分为“评述”(commentary)、“描述”(description)、“叙述”(narrative)三种(Gerald Prince, Dictionary of Narratology, University of Nebraska Press, 2003)。

[3] 关于这个定义的具体讨论,见赵毅衡《“叙述转向”之后:广义叙述学的可能性与必要性》,《江西社会科学》

2008年9期,31-41页。

4 William Labov, *Language in the Inner City*, Philadelphia: Univ of Pensilvania Press, 1972, p 360

[5] Arthur C Danto, *Analytical Philosophy of History*, Cambridge: Cambridge Univ Press, 1965, p 236

[6] W David Hall, *Paul Ricoeur and Poetic Interterrative, The Tension Between Love & Justice*, Albany: SUNY Press, 2007, p. 56

[7] 这个理解与巴尔特在《S/Z》中列出的五种“符码序列”观点有些接近。

[8] 乔纳森·卡勒:《结构主义诗学》,盛宁译,中国社会科学出版社,1991年。盛宁把naturalization译成“归化”,相当传神。

[9] Jan Alber, Henrik Nelson, Stefan Iverson, and Brian Richardson, "Unnatural Narration, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Model", *Narrative*, May 2010. 中译文见《叙事》第三辑,2011,3-26页

[10] 阿瑟·阿萨·伯格:《通俗文化、媒介和日常生活中的叙事》,南京大学出版社,2006年,6页。

[11] Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana University Press, 1991, p. 538

[12] Jan Alber, "Impossible Storyworlds —And What to Do with Them", *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, Vol I, 2009, pp 79-96

[13] 王长才:《阿兰·罗伯-格里耶小说叙事话语研究》,巴蜀书社,2009年,93-96页。王长才把Denarration译成“叙述改辙”,我个人觉得非常妥帖,比其他入用的“消解叙述”清楚。

[14] 例如马原的中篇小说《虚构》,主人公“我”在一个麻风病区呆了三天,出来后发现依然是进去的当天。

[15] Brian Richardson, "Denarration in Fiction: Erasing in the Story in Beckett and Others" *Narrative*, 9 (2001), p. 169

[16] 弗洛伊德《梦的解析》,国际文化出版社,1998年,156页。此书第四章题为“梦的改装”。

[17] Jerome Brunner, *Actual Mind, Possible Words*, Cambridge Mass.: Harvard University Press, 1986, p. 30

[18] 罗兰·巴尔特:《S/Z》,屠友祥译,上海人民出版社,2000年,77页。

(作者单位:四川大学,四川 成都 610044)

(责任编辑:陈建宁)