奇幻文学的世界建构研究*

方小莉

内容提要 本文主要借用马克·沃尔夫的想象世界建构理论来探讨奇幻文学的世界建构原则。叙述的高度选择性使其建构的想象世界具有本体论意义上的不完整性，但是若要想象世界给人一种真实的感觉，世界建构必须具有一定的创造性、一致性与完整性。世界建构是聚合与组合双轴操作的结果，奇幻世界建构的聚合轴具有宽幅的选择项，决定了世界建构的创造性，其组合轴通过关联性原则将聚合轴选上的材料进行组合从而实现一致性。创造性与一致性相互制约，共同建构具有一定完整性的奇幻世界。奇幻世界的完整性不仅表现在它的细节饱满、信息丰富，以及它与经验世界的基本架构全域性覆盖，也体现在其暴露“不完整性”而产生的无限可能性。

关键词 奇幻文学 世界建构 创造性 一致性 完整性

DOI:10.16345/j.cnki.cn11-1562/i.2024.01.003

传统的叙事学研究甚少关注故事世界建构，叙述中的虚构世界常常被背景化为故事发生的场景，文本世界的细节普遍被认为是为了服务情节的发展。沃尔夫 (Mark J. P. Wolf) 指出，“当学者们关注文本中的世界时，不是将它作为研究的主要对象，而是将其当作故事设置的背景。”这是因为“与特定的故事、人物或情境相比，文本中的世界难以进行描述或分析”。^①与传统的叙事研究不同，早期的奇幻文学研究已经开始关注想象世界。林·卡特 (Lin Carter) 在 20 世纪 70 年代便开始关注奇幻文学中想象世界的建构艺术。^②托尔金 (J. R. R. Tolkien) 在创作和研究中重点关注了奇幻文学的世界创造，称其为“次生世界” (Subcreated World)，或“第二世界” (Secondary

World)。他认为，人类的世界创造相对于上帝的创造 (creation) 来说，属于次级创造 (subcreation)，而相对于经验世界这个第一世界来说，属于第二世界。20 世纪 80 年代，约翰·蒂默曼 (John Timmerman) 提出奇幻世界主要有三个特点：第一，奇幻世界与现实世界具有相似性；第二，奇幻世界依靠读者在心中激活或唤起；第三，奇幻世界并非是一个逃避世界，而是我们居住的世界，想象力在奇幻世界中能窥见真实。^③也有部分学者研究具体作家的奇幻世界建构，例如彼得·汉特 (Peter Hunt) 和米利森特·伦茨 (Millicent Lenz) 关注到勒古恩、普莱契及普尔曼的奇幻小说中所建构的替代世界 (alternative worlds)。^④玛莎·萨蒙斯 (Martha C. Sammons) 则探讨了托尔金

* 本文为国家社科基金项目《奇幻文学的叙述类型研究》(项目编号: 16CWW030) 的阶段性成果。

和刘易斯(C. S. Lewis)两位奇幻文学大师建构世界的不同方式。^⑤本文主要借用马克·沃尔夫的梦想世界建构理论来探讨奇幻文学的世界建构原则,他把虚构文本中创造的世界称作“想象世界”(imaginary world),认为这个表述涵盖范围最广,且不是特定术语(26页),因此可以应用于各种类型的叙述。

一、创造性与一致性： 奇幻世界建构的聚合与组合

沃尔夫提出创造性(invention)、完整性(completeness)及一致性(consistency)是世界创造的关键要素。次级创造有一个度的问题,它决定了作者是否能够创造出一个不同于现实世界的第二世界。首先,“没有足够的创造性,我们所创造的世界要么只是设置在第一世界,要么与第一世界过于接近。”(46页)世界的创造性决定了奇幻世界对现实世界的偏离度,因此决定了这个世界是否可以成为一个独立于第一世界的第二世界。其次,虽然想象世界不可能跟经验世界一样一应俱全,任何想象世界都不可能实现真正意义上的完整,但完整性决定了想象世界的可信度。沃尔夫认为,完整性决定了是否有足够信息来建构一个独立的世界(46页)。最后,一致性也是创造想象世界的必要条件。如果缺乏一致性,想象世界的各元素将会相互冲突,无法建构合一的世界。

创造性、完整性和一致性决定了想象世界的建构,它们之间相互关联、相互影响。创造性决定了世界的完整性,影响一致性,而一致性反过来制约创造性,一致性则是完整性能够成立的前提。沃尔夫主张,“第二世界的完整性很大程度上决定了一个世界的可信度……但这种完整的感成立的前提是所建构的世界具有内在统一性,所有细节能保持一致性。”(56页)创造性决定了所建构世界的完整性,

而一致性决定了造物之间相互不冲突,从而能维持这种完整性,因此创造性和一致性偏向于讨论世界建构的过程,而完整性则倾向于讨论世界建构的结果。如果借用符号学有关文本建构的理论来解释想象世界建构,三者之间的关系则更为清晰。

任何符号文本都是选择的结果,选择必然涉及聚合与组合的双轴关系操作。聚合轴通过相似性原则,选择进入文本的各元素,而组合轴通过关联性原则将这些相关信息进行组合从而构成符号文本。选择与组合双轴关系同时进行,同时操作,相互制约。创造性体现了聚合轴上的选择性原则,决定了世界建构者可以选择哪些材料进入这个正在建构的世界,而一致性体现了组合轴的关联性原则,通过组合实现一致性。创造性和一致性没有孰轻孰重,双轴同时操作,相互限制。双轴操作所构成的世界,在理想状态下,便能带给读者一种完整的感。这一世界建构原则理论上适用于任何想象世界建构,奇幻世界建构与其他文类的世界建构是一个度的差异问题,用符号学的原理来说,就是聚合轴的宽幅与窄幅的问题。

赵毅衡认为,不同文本背后的聚合段宽窄不一,即是说,有的文本聚合轴上选择面宽,有的文本中可提供的选择则相对较少。选择面宽则称为宽幅,反之则称为窄幅。^⑥在世界建构的聚合轴上,创造性强意味着聚合轴上的选择面宽,是一种宽幅的选择。所谓的创造性强是指次级创造的“度”的问题,它决定了想象世界与经验世界的偏离度。根据这个原理,历史、自传等纪实性叙述聚合轴上的选择面相对较窄,而虚构性叙述则相对较宽。在虚构性叙述中,现实主义叙述建构的世界遵循现实世界的法则,在聚合轴上是一种相对窄幅的选择。想象世界一旦违反经验世界的逻辑规则,或是出现了经验世界不存在的事物,就容易打破真实的幻像。奇幻叙述不完全受现实原则约束,因此其世界建构是一种宽幅的选择。沃尔

夫明确提出，“可信性设计对于奇幻和科幻这类文学尤为重要，这些类型比其他类型包含了更多创造性。”（27页）在奇幻文学的想象世界中，作者可以创造出现实世界找不到对应物的对象，也能够建构起现实世界不存在的各种关系，从而增加了聚合轴上的选择项。在奇幻世界里，魔法似乎让一切创造均为可能。

沃尔夫认为，“创造性是指第二世界在何种程度上改变了第一世界的常规假定，包括地理、历史、语言、物理学、生物学、植物学、文化、风俗等方面的改变。”（47页）第二世界建构主要可以从四个领域来改变第一世界的常规。首先是“命名领域”（nominal realm），这个领域涉及“旧物命新名”，想象世界甚少改变经验世界的常规，只是创造出新语言，为各种事物重新命名。其次是“文化领域”（cultural realm）的改变，即：“所有人类制造的事物，包括新的物体、新的人工制品、新科技、新风俗、新体制、新观念等，甚至是新的国家、文化、制度和规则。”第三是“自然领域”（natural realm），“包含新大陆（landmasses）、新物种和各类生物”。最后是“本体领域”（ontological realm），这个领域决定了世界存在的参数，也就是指构成想象世界的物质性和物理规则、空间、时间等都发生了变化”（47-49页）。奇幻文学对经验世界的改变可发生在以上每个领域，《魔戒》（*The Lord of the Rings*, 1954）、《地海传奇》（*Earthsea Circles*, 1968）、《星际迷航》（*Star Trek*, 1967）等作品中不仅创造了不同的语言，为不同事物命名，甚至创造出一整套新的语言系统。奇幻作品中创造出新物种则更为常见，比如托尔金的霍比特人、刘易斯的羊怪、罗琳（J. K. Rowling）的打人柳。当然，在大多数的奇幻作品中，作者都建立了不同的新国家、新体制、新文化、新风俗等，比如纳尼亚王国，《哈利·波特》（*Harry Potter*）的魔法学校，鲍姆的奥兹国等等。甚至在一些作品中出现了本

体上的改变，最典型的例子是科幻作品《平面国》（*Flatland*, 1884）和《平面宇宙》（*Planiverse*, 1984），这两部作品都是将故事设置在一个二维宇宙。另外，在泰瑞·普莱契（Terry Pratchett）创造的碟形世界中，超级大海龟背上站着四头大象，大象背上驮着一个奇异的圆形世界。

奇幻文学中的想象世界在各个领域都能产生不同于经验世界的改变，大大增加了聚合轴上的可选项，因此奇幻文学中的想象世界是一个宽幅的世界。不过，奇幻世界是聚合轴和组合轴同时操作的结果，虽然聚合轴上可以创造出无限选项，但创造性必然受到一致性的制约。一致性是指“所建构的想象世界中细节的合理度、可能性以及细节之间不构成相互矛盾。如果缺乏一致性，想象世界的建构会显得凌乱，甚至是随意或无关联”（56页）。一致性决定了想象世界各部分、各细节之间的有机联系，对想象世界的完整性有决定作用。因此，无论是故事的主线、副线、背景细节、以及基本结构等都应遵循一致性原则。沃尔夫认为，想象世界的细节之间需要具有合理性、可能性，笔者将其归纳为想象世界的细节之间需要逻辑融贯（coherence），细节之间不相互矛盾则是指细节之间的兼容性（compatibility）。

想象世界通常会遵循一定形式的因果律。之所以说“一定形式”，是因为因果律在不同文化中因与果范畴不同，但是因果律这个概念，或说这种由因导果的逻辑形式却存在。沃尔夫认为，“事件之间因果联系的方式可能会发生大变化，但是因果律必然在场，这样所有的行动才会有可预见性的结果，时间才能形成逻辑融贯的叙述形式。”（50页）没有一定形式的因果律存在，就没有叙述可言。想象世界的因果律可以遵循经验世界的基本逻辑，也可能偏离经验世界，但因果律必然在场。奇幻文学中的想象世界与经验世界有重合之处，但也可以无限偏离经验世界。一方面，当作者（或

叙述者)没有明确提示差异时,作者和读者都共同遵循一种经验现实的因果律。另一方面,鉴于奇幻文学对经验现实的偏离,在它建构的世界中,其上下文也建构起自身的一套因果逻辑,因此读者也需要根据奇幻世界自身的内在规律来进行因果推理。所谓事奇而理固有,奇幻世界因为有魔法,事物之间会产生不同的组合关系,形成不同的一致性,然而无论形式发生什么变化,因果逻辑必然在场。虽然它可能违反现实世界的逻辑,但却遵守奇幻世界的内在逻辑。

托尔金认为,奇幻文学并非是一种非理性的文学,奇幻文学十分理性。大量奇幻小说在一定程度上模拟了一种推理模式,开篇采用类似预言的方式来告知故事结局,然后再带领读者一步步去发现和推理这个预言如何被实现,探险类奇幻(quest fantasy)基本都采用这个模式。《永远讲不完的故事》(*The Neverending Story*, 1979)中的巴斯蒂安是预言中幻想帝国的拯救者;哈利·波特是预言中魔法世界的拯救者;苏珊、彼得、露西、爱德华是预言中纳尼亚世界的拯救者。此外《魔戒》、《地海巫师》(*A Wizard of Earthea*, 1968)、《地海彼岸》(*The Farthest Shore*, 1972)、《预言傀儡》(*Pawn of Prophecy*, 1982)等作品均遵循这一模式。同时,在文本的细节处理上,作者非常关注作品的逻辑融贯性。以《神奇之城》(*The Magic City*, 1910)为例,菲利普作为奇幻世界的次级创造者(sub-creator)用经验世界的各种材料搭建起了一个神奇之城。他由于魔法进入了自己用积木搭建的城市,遇到了诺亚、诺亚方舟中的各种动物以及同样来自经验世界的人类。随着故事的发展,这些人物为何出现在这个城市,这个城市为何会如此运作都在后文得到解答。原来所有进入神奇之城的人都在一定程度上参与了神奇之城的建构,而其他事物则是主人公在打造神奇之城时放入的玩具、玩偶、模型等。

除了叙述上的因果逻辑融贯,想象世界的建构还应该考虑细节上的兼容性,尽力避免细节之间相互冲突。粉丝文化产生后,越来越多粉丝关注奇幻文学的世界建构。当发现文本世界细节上的矛盾之处时,他们通过解释将其合理化。随着科技的发展,文字、图像、数字媒介都建构起了各种奇幻世界,大量奇幻世界实现了跨媒介建构。世界建构越复杂,越容易产生细节上的矛盾,要实现一致性便越困难。特别是对于有特许经营权的世界创造者来说,为了实现世界的一致性,他们甚至采用回溯连续性(retroactive continuity/retcon)的方式,“对想象世界中原先已经设定好的‘事实’进行部分修正”。这样能够更好地开发想象世界,^⑦也就是修改先出版的作品中的部分细节来与后出版的作品保持一致性。根据普罗克特(William Proctor)的研究,这个现象最先出现在超级英雄漫画中。事实上在奇幻文学中,为了让想象世界前后保持一致性,托尔金也曾修正过《霍比特人》(*The Hobbit*, 1937)中的部分细节,以保持与《魔戒》一致。世界创造者修改相关细节正是为了前后细节不冲突,以保障世界发展的一致性。

任何世界建构都是聚合轴与组合轴双轴操作的结果。创造性决定了聚合轴上的选项,组合轴上则根据一致性原则将被选上的各项组合起来构成一个完整的想象世界。世界的完整性很大程度上决定了某个世界的可信度。本文将重点讨论奇幻世界创造的完整性。

二、“完整性”： 奇幻世界的逼真性

“真正的完整性是不可能实现的,所以完整性是指想象世界所包含的细节度(details)和解释力(explanations).”^⑧细节饱满或信息丰富是建构想象世界逼真性的必要条件。安伯托·艾柯(Umberto Eco)认为,作品

必须呈现给大家一个完整的世界，必须是百科全书式的，包含丰富的信息。^⑨大卫·伯德维尔(David Bordwell)在讨论世界建构时提出，“越来越多电影不遗余力地为情节发生的场景提供丰富的信息。”^⑩肯尼迪(Louis Kennedy)则认为，“电影极为重视世界创造，为电影创造一个信息丰富、多面、环境复杂的世界才能让观众全方位地进入和探索这个世界。”^⑪想象世界要带给读者一种完整的感受，就必须提供足够的信息和细节来支撑这个世界，这样才能让读者沉浸于这个虚构世界，相信世界的真实性。想象世界的细节饱满度是建构“完整”世界的基础。在细节饱满的想象世界中，并不是每一个细节都有助于推动情节发展，甚至存在大量“不必要”的信息，但这些信息恰好能增加想象世界的逼真性。

奇幻世界的完整性微观上体现在细节的饱满度，宏观上体现在奇幻世界基本结构的完整性。奇幻作家大都致力于建构一个不同于人类世界的奇幻世界，因此必然关注细节描写，以《霍比特人》的开篇为例：

这是一个霍比特人的洞，而霍比特人的洞就意味着舒服。

它的门滴溜滚圆，像船上的舷窗，漆成绿色，在正当中的地方有一个亮闪闪的黄铜把手。门一打开，里面是圆管一样的客厅，看着像个隧道，不过和隧道比起来可舒服太多了，而且没有烟，周围的墙上都镶了木板，地上铺了瓷砖和地毯，屋里摆着锃亮的椅子，四周钉了好多的衣帽钩，那是因为霍比特人非常喜欢有人来上门做客……^⑫

叙述者强调洞府“舒服”从情节功能上来讲，是为了与他之后选择冒险生活的“不舒服”形成对比。然而，文中大量细节描写与“舒服”并无直接关系。小说中对洞府的细节介

绍精确到门的形状、颜色，甚至是黄铜把手，这些细节更多是为了凸显信息的丰富性、世界的完整性，读者通过阅读就能勾勒出霍比特人洞府的精确模样，从而让读者有一种强烈的真实感。

对想象世界的细节描写几乎是每一个奇幻作家在进行世界建构时都采用的策略，例子无法穷尽，本文仅以《霍比特人》为例。关于奇幻文学中世界建构的完整性，本文主要从宏观世界结构来展开讨论，包括奇幻世界的自然世界建构和文化世界建构两个部分。

沃尔夫认为，想象世界总有一个属于自己的物理空间，若在超自然世界中，还有自己的规约和不同的生物形态。自然世界主要指世界的物质构成，包括其物理、化学、地质、生物结构以及与之相关的生态系统(191页)。奇幻文学所建构的是超自然的奇幻世界，因此作者在对想象世界的创造中十分重视对奇幻世界的物理规约、地理空间以及生物构成等方面的设计。本文主要探讨奇幻文学中的地理空间和自然生物，这两个方面最能体现奇幻世界与经验世界的差异。

奇幻文学非常关注奇幻世界所在的地理位置，其位置的设定影响了其存在的可信度。早期的奇幻文学作品通常会强调奇幻世界与经验世界的法则差异：《幻境：男人与女人的浪漫史》(*Phantastes: A Faerie Romance for Men and Women*, 1858)、《爱丽丝梦游仙境记》(*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865)等作品借用梦境形式将奇幻世界建构在梦境框架中，由于梦境之“奇”不同于经验世界，因此梦中世界之“怪”则显得自然可信；而《莉莉丝》(*Lilith*, 1895)、《爱丽丝镜中奇遇记》(*Through the Looking-Glass*, 1871)等作品则将奇幻世界设置在镜中，镜中一切与现实世界相反，因此镜中世界与经验世界规律不同则自然可信。

大多数奇幻作品将奇幻世界建构在一个实

在的物理空间,作者常常通过时间或空间的距离来区隔奇幻世界与经验世界,让读者相信奇幻世界存在的可能性。作者用时间区隔出一个独立的奇幻世界,让读者相信这个世界只存在于遥远的过去或未来,那么,该世界与读者所处的经验世界不同则无可厚非,比如很多奇幻作家喜欢将奇幻世界设置在神秘的中世纪,或人类未知的世纪,比如《冰与火之歌》(*A Song of Ice and Fire*, 1991)、《霍比特人》、《魔戒》等作品。大多数奇幻作品更倾向于以空间区隔出不同的世界,常见的方式是将奇幻世界设置在一个异常遥远的空间。奇幻文学中最常见的三类世界空间是遥远的海岛世界(Island Worlds)、地下世界(Underground Worlds)以及外星球(Planets)。¹³比如,《地海传奇》系列作品中的地海世界,其中《地海巫师》与《地海彼岸》都包含对各岛国的详细介绍,而《地海古墓》(*The Tombs of Atuan*, 1970)则详细描写了一个地下世界。科幻叙述偏向于将想象世界设置于其他星球,比如《星球大战》(*Star Wars*, 1977)、《星际迷航》等,但也有奇幻文学创造出另一个星球,比如普莱契的《碟形世界》(*Discworld*, 1983)。除此之外,入口型奇幻文学常常采用一个“入口”来区隔出两个平行世界,比如《纳尼亚传奇》(*The Chronicles of Narnia*, 1950)中的魔衣橱,《哈利·波特》中的九又四分之三站台。正是因为距离区隔出了奇幻世界和现实世界,读者愿意相信这个奇幻世界的独立性。

奇幻世界建构除了关注其独立空间外,还特别关注自然生物。特殊的地域生长出特殊的生物,似乎是理所当然的现象,同时,特殊的植物和动物又增添了世界的奇幻色彩,反过来建构这个世界的逼真性。正如沃尔夫所说,加入新的动植物基本不会影响人们对自然世界的常规认知,因为世界那么大,常常会发现新的物种(192页)。如果一个奇异世界中的物种与现实世界无异,反而让这个世界的独立性

实。当然,奇幻世界建构并不要求所有物种均有别于经验世界,而是只需要加入一定量新物种,比如《哈利·波特》中加入了打人柳、颯囊草、魔鬼网等新奇植物,而《纳尼亚传奇》中则加入了羊怪、半人马等新奇动物。这些新物种增加了奇幻世界自然环境的细节饱满度,不仅补充了世界的完整性,也提高了这个世界的吸引力。

不同自然条件产生不同的世界,相应产生不同的文化,奇幻作者不仅关注自然条件也关注奇幻世界所创造的文化结构的完整性,包括奇幻世界中的语言、神话、历史等。

语言创造是奇幻世界中的重要一环。共同的语言形成共享的交流系统,哪怕作者不提示奇幻世界有新语言,在遇到异文化时,读者通常也会假定这个世界有不同的语言。某些奇幻作品“只提到一种想象的语言,在叙述中并不会给出任何具体的例子”,¹⁴这很大程度上是为了补充信息的完整性。某些奇幻作品则详细介绍了新语言,向读者呈现一整套独立的语言系统。最具代表性的作家应数托尔金,他对语言的创造不只是给事物命名,而是全方位的,包括完整的词汇、音系、语法、书写系统等等,他在《魔戒》中创造了一整套精灵语。《哈利·波特》中有蛇佬腔,这种语言来源于萨拉查·斯莱特林以及他的后裔们,包括伏地魔。在电影版的《哈利·波特》中,制作方专门请语言学家弗朗西斯·诺兰(Francis Nolan)根据音系学原理创造了蛇语,哈利可以用蛇语跟蛇交流。《星际迷航》中有克林贡语(Klingon Language),发明者是美国语言学家马克·欧克朗(Marc Okrand)。受到系列作品的影响,大量粉丝形成网络社区,用克林贡语进行交流,让虚构的人造语言成为了网络世界的共享流通语言。早在20世纪80年代美国就编纂出了克林贡语的教材和词典供粉丝收藏。类似的情况还包含《权利的游戏》中的多斯拉克语,《阿凡达》(*Avatar*, 2009)中的纳美语等等。

新语言的创造对建立世界的完整性有重要作用。新语言可以引入“新概念、新事物或新生物，也可以重新命名原有的事物”。这些新生事物只属于“新世界”，不仅补充了奇幻世界的信息细节，还凸显了新世界与经验世界的差异。“语言和文字也是知识和权力的来源”（204-205页），新的知识、权力关系构成了新的文化和哲学观，让读者相信文本中的奇幻世界有一套自身的文化逻辑和运行模式。在勒古恩的地海系列中，语言不仅作为表达概念的载体用于命名和交流，还具有强大力量。地海世界中获悉人或事物的“真名”（true name），就能通过巫术控制事物或人，因此巫师从不轻易以真名示人。勒古恩强调不同的文化语境对语言有不同影响，特定的文化使用特定的语言。因此，特定语言的使用也佐证了一种特定文化的存在。在《地海彼岸》中，大法师格得对亚刃说：

现在已经不是各地人都还记得“创生语”的时代了，所以在某地使用某字词是正确的，到了另一地则需改用别的字词……我曾经航行到东方，由于所到之地非常偏远，那里的风、水等都不听我使唤，可能是它们不知道自己的真名吧，但更可能是我根本不晓得它们的真名。^⑤

格得的一席话一方面表达了语言的力量，另一方面也说明不同文化产生不同语言，所以事物的“真名”则不同。“巫术技艺本身也因地而有变异。柔克岛的一项真法术，到了易飞墟可能变成没有力量的普通字词。”^⑥我们可以说特定的文化产生了特定的语言，也可以说特定的语言建构了特定的文化。《永远讲不完的故事》也强调了“真名”对创造世界的重要性，天童女皇告诉主人公巴斯蒂安“只有正确的名字，能给予所有的生命和事物真实性”，^⑦她只有获得新名字，幻想帝国才能重生。

除了语言创造外，奇幻文学还常通过书写历史来补全奇幻世界的相关信息。在想象世界建构中，人物的个人历史，家族史或某个民族或区域的历史等都对世界建构有重要影响，历史是文化建构的重要元素，也是读者了解该世界文化逻辑的依据。由于奇幻文学的特殊性，它常常以神话的形式来建构其历史：“神话通常被定义为关于某个部落或某个民族的一系列传统故事，神话是这个部落或民族的世界观形成的基础。”^⑧神话中蕴含了一种文化产生的源头、发展的历史以及运行的逻辑。沃尔夫认为，神话构成第二世界发展的历史和语境，通过传说和起源故事，为正在发生的事件提供背景故事，也为世界提供背景（209页）。一个世界的建构因为有神话而具有历史深度，对该世界发生的不同事件的解释也有据可依。读者通过读神话来获悉一个世界的历史，从而了解这个世界的文化逻辑。亚历山大（Lily Alexander）认为，“想象世界需要神话来使之看起来像真的，任何起源神话总是能产生一个自己的世界。神话生产出一个世界的知识（科学与哲学）、信仰体系（宗教），以及叙述（艺术）。”^⑨因此，神话为奇幻世界提供起源或过去的历史，从而使这个世界显得真实。同时，神话还为这个想象世界的知识、信仰和艺术提供解释元语言。

除了直接讲述历史，或应用神话来建构历史，许多奇幻世界的创造者采用伴随文本来补充历史信息，比如使用年表（timelines）再现故事世界的历史事件，让读者对故事世界的历史有整体了解，并能够获悉历史事件的发生与发展，从而更加了解想象世界。年表通常作为伴随文本出现在文本的附录部分，有的年表长达几百页，比如托尔金的阿尔达（Arda）世界年表。沃尔夫提出年表将事件按时间顺序联系起来，把这些事件整合成为历史，可以用来呈现事件的因果关系，解释或阐明动机，以保持一致性。不仅如此，年表还能为正在发生的

事件提供一个宏观的历史背景(184页)。本杰明·罗伯森(Benjamin J. Robertson)也认为年表向观众提供了想象世界的大概信息,有利于世界建构的完整性与一致性。^⑩

奇幻世界建构的完整性不仅关涉细节的饱满度,也涉及世界的整体架构。奇幻世界比喻性地再现了经验世界的整体架构,虽然其文化、历史、语言、神话与哲学等独立于经验世界,但其整体架构与现实世界全域性覆盖。奇幻世界的建构与经验世界必然有一定的关联度,这样读者才能够与奇幻世界产生关联,才能读懂奇幻世界。

三、“不完整性”： 奇幻世界与经验世界

虽然想象世界的建构力图实现创造性、一致性及完整性,尝试建立一整套世界体系,但任何想象世界在信息的细节性和丰富性上不可能与经验世界对等。想象世界通过叙述来建构,任何叙述都具有高度的选择性,建构一个想象世界是作者与读者共同合作的结果。作者分裂出一个叙述者,通过叙述建构起一个想象世界,邀请读者来探索这个世界。叙述者将一系列信息和提示编码写入文本,那些被省略的信息则由读者在阅读过程中自动补充完整。叙述者在选择或省略信息时,很大程度要以经验世界为参照,省略那些与读者共享的常识。读者在阅读过程中通过联系上下文,或以经验世界为参照,补充想象世界的相关细节和信息,以建构一个完整的想象世界。

作家借助想象,以文字为媒介来建构文学中的想象世界。托尔金将作者的这种创造称作次级创造(subcreation)。一方面,他认为人类的创造力仅限于使用上帝已经创造出的先在概念,另一方面他认为人类在这些先在的概念中找到新的关联,从而能够探索各种可能性(36页)。在此基础上,沃尔夫提出次级创造

即通过对现存概念的重新关联和组合,创造出第二世界。因此次级创造取代或重新设定了第一世界的各种常规(36页)。在创造想象世界时,我们同时发挥了柯勒律治所说的第一性想象和第二性想象,人类通过对经验世界的感知,把先在的事物、概念及元素等储存进大脑,再通过第二性想象,将这些概念溶解并重新组合、关联而建构起想象世界。在这个建构过程中,有些关联和组合遵循了经验世界原有的常规,而有些关联打破常规并重新建构了想象世界的新常规。任何想象世界都必然与经验现实有一定关联,只是程度不同。正如沃尔夫所说,“所有第二世界在某种程度上都反映第一世界或与第一世界相似,否则我们无法与之产生关联”(76页),也就无法读出意义。想象世界虽然可以无限偏离经验世界,但“毫不奇怪,第二世界总是在很多方面与第一世界相似,这不仅因为第一世界为第二世界的建构提供了材料来源,同时这些相似点也正是读者能与第二世界产生关联的关键”(36页),毕竟读者的大多数经验来自现实世界。

可见托尔金所说的次级创造是一个度的问题,想象世界可以无限偏离经验世界,但它不可能与现实世界毫无重合;同时,想象世界也可以无限接近现实世界,但不可能与现实世界完全重合。同理可证,不同文类的次级创造度不同,其中想象世界与经验世界的偏离度则不同。纪实型叙述与经验世界无限重合,而虚构叙述则无限偏离经验世界。如果我们在虚构叙述中也画出一个光谱,那么现实主义叙述与奇幻叙述则分立光谱的两端。沃尔夫认为,第二世界对第一世界的常规改变越多,它与第一世界便越不同。第二世界必须与第一世界有足够的偏离度才能获得“第二性”的位置(38页)。托尔金的第二世界与沃尔夫的想象世界有明显区别,第二世界是对经验世界有足够偏离度的想象世界,这个世界虽然建立在经验世界的基础上,但通过次级创造的重新关联和组

合改变了经验世界的常规，并建立了自身世界的法则。本文所讨论的奇幻世界与托尔金讨论的第二世界基本重合，奇幻世界因为超自然力而无限偏离经验世界，但必然与现实世界有一定关联度。

托尔金认为，“次级创造者创造了一个读者的心灵能进入的第二世界。在这个世界中他说的一切都为‘真’，符合这个世界的规则。”^①从叙述学的角度来说，叙述者通过叙述建构起一个具有独立规则的世界，在这个世界中发生的一切，哪怕再偏离经验事实也为真，因为发生的一切均按照这个世界的独立规则来运转，对于生活于其中的人物来说，这个世界不是虚构的想象世界，而是真实的经验世界，他们彼此为真。对于读者来说，读者但凡开始阅读，便是与作者签订了述真合同，自愿相信作者讲述的一切为真，至少是在文本的语境中为真。读者一旦失去相信，第二世界建构的魔法就会被打破，那么读者便完全回到第一世界。

既然任何叙述都具有高度的选择性，文学中的想象世界必然存在本体论上的不完整性。所谓想象世界的完整性是指建构一种完整的感觉，给读者一种真实的幻象，“不完整性”（incompleteness）在任何世界建构中都不可避免。罗伯森（Benjamin J. Robertson）认为，“虚构世界无论有多全面，总是不完整。”^②多勒策尔（Dolezel）也提出，虚构世界为人类所建构，因此必然是不完整的。^③任何经验世界都具有细节上的无限可能性，而想象世界哪怕细节再丰富，与经验世界相比也总是不完整。所以从理论上讲，对经验世界的认知充满无限可能，但无法穷尽，而想象世界在理论上却能够完全认知，然而能够完全认知则表明它的不完整性。由此可推断，经验世界虽然是完整的，但人类从来无法完全认知经验世界，那么人类感知到的经验世界永远不完整。奇幻作家在建构想象世界时，对某些“不完整性”

的设置，让整个想象世界充满了各种潜在的可能，让读者有一种无法完全认知这个世界的错觉，这反而增强读者阅读时的真实感。因此“不完整性”有时成为了一种建构真实幻象的策略。

建构完整的世界和讲述完整的故事相辅相成，而任何完整的故事都需要包含全面、多维度的人物和足够的故事背景来解释动机，世界也需要大量冗余的信息来体现其充分发展且值得相信（52页）。然而，任何想象世界都只能写入一定的人物、故事及背景，必然存在不完整性。叙述文本可能包含单个主人公或多个主人公，也可包含一条故事主线，或让几条故事线并行或交叉进行，但任何叙述文本都不可能像经验世界一样包罗万象。因此，叙述文本大都总是以主角人物的故事线为世界发展的故事主线，其他次要人物的故事若与主线无关，则可能被省略。奇幻文学中大量作品采用故意暴露“不完整性”的方式来暗示想象世界的无限可能性。叙述文本中次要人物组成的故事支线无法像主要人物和故事主线一般在想象世界得到充分发展，这一现象暴露了想象世界的不完整性，但次要人物和支线的存在也表明了想象世界的无限可能性，反而证明了另一种完整性。大量奇幻作品记录了年表、宗谱（genealogy），年表上的大多数事件都无法在叙述文本中得到书写，宗谱中的大量人物也无法在叙述中一一出场，但却能够给读者带来无限可能性，因为在这个世界中，除了主角以外还有大量人物的故事在进行和发展，比如《永远讲不完的故事》的叙述者常常刻意暴露叙述的有限性。在讲述次要人物或事件时，叙述者常常说：“不过那是另外一个故事，以后再讲吧”；^④或是“不过这已是另一个故事，就改天再讲吧”。^⑤有时叙述者甚至说，“在此细说太费篇幅，就留待以后再讲吧。”^⑥由于所有故事都必须围绕主人公巴斯蒂安，次要故事无法细说，这虽然暴露了故事的建构性，但同时又让

读者感觉到在奇幻世界中上演着无法穷尽的故事,有无限可能。作者暴露了文本的有限性,反而让读者感觉到世界的无限大。

在某些世界建构中,作者会通过不同形式来开发这些世界的叙述潜能。在漫威的超级英雄故事中,大量次要人物逐渐发展出了独立的故事,比如奇异博士、蚁人或黑豹等。当这些次要人物发展出自己的故事,他们也共同建构了想象世界的完整性。事实上,奇幻文学中对地图的使用也能实现这样的效果,《魔戒》、《地海传奇》、《纳尼亚传奇》等作品都附有想象世界的地图,无法穷尽的世界景观,正是暗示了想象世界的无限大,比如在《地海彼岸》中,当格得和亚刃来到地海世界的最偏远处——南陲,他们发现在南陲以外还有无限的开阔的大海,甚至地图也无法涵盖,地域的无穷也佐证了世界的宏大。

可见,虽然想象世界能够建立一整套体系,但任何想象世界在信息的细节性和丰富性上永远不可能与现实世界相比,因为想象世界是通过叙述建构,而任何叙述都具有高度的选择性。建构一个完整的世界事实上是建构一种真实的幻像。奇幻文学通过特殊策略,将奇幻文学中奇幻世界的“不完整性”转换为一种“完整”、“真实”的感觉。

结 语

奇幻世界是叙述建构的结果,具有本体论意义上的不完整性,因此,若要建构一种真实世界的感觉,想象世界必须具有创造性、一致性与完整性。世界建构是聚合与组合双轴操作的结果,聚合轴依据相似原则操作,其幅度的宽窄取决于想象世界的“创造性”;组合轴则通过“一致性”原则来组织从聚合轴上所选的创造性选项。聚合与组合双轴同时操作,创造性与一致性相互制约,共同建构起一个具有一定完整性的想象世界。奇幻文学中想象世

界的完整性不仅表现在它的细节饱满、信息丰富,以及它与经验世界的基本架构全域性覆盖,也体现在其暴露“不完整性”而产生的无限可能性。

注释:

- ① Mark J. P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (New York: Routledge, 2012), p. 14. (以后引用,在正文中随文标注页码。)
- ② Lin Carter, *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy* (New York: Ballantine Books, 1973).
- ③ John H. Timmerman, *Other Worlds: The Fantasy Genre* (Ohio: Bowling Green University Popular Press, 1983), pp. 49-51.
- ④ Peter Hunt and Millicent Lenz, *Alternative Worlds in Fantasy Fiction* (London: Continuum, 2001).
- ⑤ Martha C. Sammons, *War of the Fantasy Worlds: C. S. Lewis and J. R. R. Tolkien on Art and Imagination* (Santa Barbara: ABC-CLIO, 2010).
- ⑥ 赵毅衡:《符号学》,南京大学出版社2012年版,164页。
- ⑦ William Proctor, “Reboots and Retroactive Continuity”, in *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, ed. Mark J. P. Wolf (New York: Routledge, 2018), p. 224.
- ⑧ William Proctor, “Reboots and Retroactive Continuity”, in *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, ed. Mark J. P. Wolf (New York: Routledge, 2018), p. 51.
- ⑨ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), pp. 97-98.
- ⑩ David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* (Berkeley: University of California Press, 2006), p. 58.
- ⑪ Louis Kennedy, “Piece of Mind: Forget about Beginnings, Middles, and Ends. The New Storytelling Is about Making Your Way in a Fragmented, Imaginary World”, *The Boston Globe* (June 2003), p. N1.
- ⑫ J. R. R. 托尔金:《霍比特人》,吴刚译,上海人民出版社2013年版,6页。
- ⑬ Mark J. P. Wolf ed., *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, pp. 151-176.
- ⑭ Dimitra Fimi, Andrew Higgins, “Invented Languages”, in *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, p. 22.
- ⑮ 厄休拉·勒古恩:《地海彼岸》,蔡美玲译,江苏文艺出

- 版社 2013 年版, 100 页。
- ⑩ 厄休拉·勒古恩:《地海彼岸》, 100 页。
- ⑪ 米切尔·恩德:《永远讲不完的故事》, 杨武能译, 二十一世纪出版社 2013 年版, 159 页。
- ⑫ Lily Alexander, “Mythology”, in *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, p. 115.
- ⑬ Lily Alexander, “Mythology”, in *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, p. 115.
- ⑭ Benjamin J. Robertson, “History and Timelines”, in *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, p. 108.
- ⑮ J. R. R. Tolkien, “On Fairy-stories”, in *Essays Presented to Charles Williams* (Grand Rapids: William B. Eerdmans Publishing Company, 1978), p. 60.
- ⑯ Benjamin J. Robertson, “World Completeness”, in *The Routledge Companion to Imaginary World*, p. 83.
- ⑰ L. Dolezel, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1998).
- ⑱ 米切尔·恩德:《永远讲不完的故事》, 213 页。
- ⑲ 米切尔·恩德:《永远讲不完的故事》, 248 页。
- ⑳ 米切尔·恩德:《永远讲不完的故事》, 237 页。

World Building in Fantasy Literature

FANG Xiaoli

Abstract: Employing Mark Wolfe’s theory of imaginary world building, this paper aims to explore the principles of world building in fantasy literature. In comparison to the real world, the ontological status of any narrative world-building remains inherently incomplete due to its highly selective nature. The verisimilitude of a world hinges upon the harmonious integration of invention, consistency and completeness achieved through the intricate process of imaginary world-building. The outcome of fantasy world-building is intricately woven through the interaction of the paradigmatic and syntagmatic axes. Invention assumes a pivotal role in shaping the abundance of alternants along the paradigmatic axis, determining the materials available for incorporation into the fantastical world. In tandem, consistency epitomizes the principle of relevance on the combination axis, brought to fruition through the judicious amalgamation of carefully selected materials. The dynamic interplay between invention and consistency establishes reciprocal constraints, culminating in the construction of imaginary worlds imbued with a discernible degree of completeness. The completeness of imaginary worlds in fantasy literature transcends mere intricacies and internal coherence. It manifests itself in the profound representation of the fundamental structure of the empirical world. Moreover, this completeness is characterized by the infinite possibilities that arise from the deliberate exposure of inherent “incompleteness”.

Key words: fantasy literature, world building, invention, consistency, completeness

(作者单位: 四川大学外国语学院)

责任编辑: 魏丽明