

演示叙述：一个符号学分析

赵毅衡

内容提要 演示叙述，是用身体、实物等作符号媒介的叙述，是人类最古老的叙述方式，其变体如影视、电子游戏等，已经成为当代最主要的叙述门类，但是演示叙述至今没有受到叙述学界足够的注意。演示叙述有“展示”、“即兴”、“观者参与”、“非特制媒介”等特点，与记录叙述和梦叙述很不相同。演示叙述可以分成三型：表演型，竞赛型，游戏型，这三者的叙述进程动力不一样，却很接近“言语行为”理论的分型。

一 演示叙述的特点，与记录叙述和梦叙述的区别

任何符号组合，只要再现卷入人物的情节，即讲故事，就成为叙述。人类永远需要听故事讲故事，这来自人类对掌握混乱经验的需求，来自人们找到生命意义的渴求。人类的“叙述史”，与人类的诞生同时开始，已经有十多万年的历史：凡是有人，就会用身体，用言语，用实物演示故事，它们是人出生来的本能。而从人类四万年前才开始有岩画，五千年前才开始有文字，用这些媒介表现的“记录叙述”，在人类历史上是晚出的。至今各地的部落，可能没有书写、绘画等记录叙述，却必定有歌舞等演示叙述。

现当代叙述学发展得相当成熟，却至今没有人系统地研究演示叙述，这里有理论误区，更有现代文化共同的“重文传统”造成的缺憾^①。某些叙述学家也讨论戏剧叙述，但是他们的研究对象实际上是剧本，并不关心以表演为基点的叙述^②，各种无需剧本的演示叙述则很少见在叙述学中讨论。这个重大缺漏应当尽早弥补，广义符号叙述学势必着重讨论这一叙述大类。

所有的叙述，可以按其媒介构成的品质，分成三大类：记录叙述，演示叙述，梦叙述。分辨这三类叙述的不同点至关重要，直接关系到我们如何理解各类叙述的本质。

演示叙述，是用“现成的”媒介手段讲述故事的符号文本，可以用于演示的媒介种类有身体、言语、物件、音乐、音响、图像、光影等。演示叙述种类极多，最大一类是“表演型”的表演，如戏剧、舞蹈、歌唱、演奏、魔术、展览、演讲、口述、沙盘推演、仪式等；演示叙述也包括“竞赛型”的叙述，即为求得胜赢而举行的比赛、赌博、决斗等；也包括各种“游戏型”叙述，即无目的，或只有虚拟目的（例如快乐，得分等）的游戏、电子游戏等。

第一类，表演型的叙述，比较容易理解，它们都在演示一个故事。后两类，竞赛和游戏^③，看起来似乎不太像讲故事，但是它们是再现“卷入人物的变化”的符号文本，因此它们也是在叙述事件。它们并非直接面对生活经验，而是类似戏剧那样有情节的文本。从仪式、戏剧到足球比赛，到电子游戏，都是被罩在一定叙述框架中的文本，其情节有控制地按一定方式展开：它们不是本来状态的生活经验，它们是直接经验的替代再现。

人类文明中的叙述数量极大，在演示叙述之外，尚有两大类叙述。第一类是记录叙述，这种叙述文本媒介可存留。其主要样式之一为“事实性”叙述，如历史、日记、报告、新闻、纪实性图像；之二为“虚构性”叙述，如叙事诗、小说、剧本、连环画等等。记录文本有以下特点：

1. 记录叙述的文本可以（不一定由同一作者）再三加工，例如文字的润色推敲，图画的添色加

彩,雕塑的琢磨等;

2. 记录叙述的媒介适合于长期保存,因此能让此后的接收者反复读取;

3. 接收者读到的记录叙述文本,其叙述行为发生在过去,而记载的事件则发生在“过去的过去”,历史是典型例子。而小说这样的“虚构性”叙述,其叙述行为是虚构的一部分,因此可以发生在“任意”的虚构时间,但是其被叙述的事件必定发生于相对于该叙述时间的过去,例如预言未来的小说,讲述的是未来的过去。因此,记录叙述再现形式根本的时间方式是过去。于记录叙述正成对比,本文讨论的演示叙述,则具有以下三个正相反的特点:

1. 叙述文本(哪怕是古装戏那样讲述“过去”的故事)当场展开,当场接收。可以事先排练准备,但是演出后不可能再加工;

2. 其文本不必保存,演示已经当场完成,在下一刻文本可以消失,无须让不在场的接受者反复读取;

3. 正由于此,演示叙述的最大时间特点是再现形式的(即与“故事内容时间”无关的)现在时:此刻发生,意义在场实现。

正因为这个原因,亚里斯多德在《诗学》中坚持认为希腊史诗是“叙述”(diegesis),而希腊悲剧是“模仿”(mimesis)。西方叙述学界至今对“演示叙述”这个概念感到犹豫,他们认为叙述“不言而喻的时间性”是过去向度,而演示不然。普林斯在《叙述学辞典》中提出过一个对叙述的最简定义:“由一个或数个叙述人,对一个或数个叙述接受者,重述(recounting)一个或数个真实或虚构的事件”。在此定义后,普林斯做了一个补充说明,强调指出戏剧表现是台上“正在发生的”,因此不是叙述^④。从叙述中排除戏剧,也就是排除了所有的演示。

应当承认,今日如此截然分明地划分这两种叙述的时间性差异,会遇到一个大难题:在现代摄影与电子媒介发展起来后,各型演示经常被胶卷、磁带、电子设备记录下来。录下的音乐,拍摄后的戏剧或影视,或是录音后的口述故事,时间形态出现了变化:它们明显地已经被加工成记录下来的叙述。因此,一张DVD与一本书,时间性就非常相似,都是供后来者读取的某种记录。上述演示叙述

的几个特点,此时几乎都被推翻:首先,原先演示叙述没有事后加工,而录音或录像可以事后加工,电影则完全靠“后期加工”才成形;其次,演示叙述媒介不能存留,而新媒介就是为了长期保存而发明的;最后,被现代技术录下的文本,唯一的接收方式就是让不在“此地此刻”的接受者事后读取。正因为此,现代媒介造成了一个非常令人恼火的叙述学混乱:现代媒介使演示叙述与记录叙述趋于同质。这可能是至今叙述学界不愿研究本文所讨论的问题原因之一。有的叙述研究者甚至转而认为:电影本质上不同于戏剧,而与小说属于同一类^⑤。

但是,“新媒介”是人类文化中刚发生一百多年的现象,不是人类文化的常态。新媒介承载的演示叙述,本质依然是演示叙述,只是添加了存储功能。录下的演示叙述,其叙述的“此地此刻”本质实际上没有变:哪怕被叙述的故事是过去的,哪怕叙述的实际操作也是过去的,叙述行为依然是现时的。例如一段抗日战争的(记录或故事)影片,事件是过去的,胶卷有事后重印读取功能,但是拍摄却是“此地此刻”进行的。这与描写抗日战争的记录叙述(例如一部《抗战史》)的“过去的过去”时间性有根本的不同,这点不可不察。

正因如此,接收者在读取这些新媒介演示叙述时,直觉上依然认为文本正在展开,情节正在发生,而不是已成记录。电影学家阿尔贝·拉菲提出:“电影中的一切都处于现在时。”^⑥麦茨进一步指出这种现在时的原因是:“观众总是将运动作为‘现时的’来感知。”^⑦影视画面的连续动作,给接收者的印象是“过程正在进行”。由于这两个原因(影视的叙述时间是被叙述的“此刻此处”,而读取时有正在进行的直觉“现场感”)新媒介存储的演示叙述,其“时间性”本质上依然是现时的^⑧。

因此,本文开头提出的演示叙述的定义,应当修改一下,以包含现代新媒介造成的局面:演示叙述,是用身体—实物媒介手段讲述故事的符号文本,它的最基本特点是,面对接收者,演示叙述文本可以被视为“此时此刻”展开,它不一定存留给此后的接收者读取;但记录叙述的肯定是在“彼时彼刻”讲述,而且肯定是留给后来的接收者读取。

梦叙述(包括梦、白日梦、幻觉、错觉)与

记录叙述、演示叙述都不同，它没有记录的字图媒介，也没有演示肉身—实物媒介，它们的媒介是心灵感知的视觉图像（心像），以及其他心灵感觉（心听、心触、心味等）。我们可以观察到梦叙述的以下几个特点：

1. 梦者（或幻觉者）不是梦叙述的源头，而是梦叙述的接收者、感知者。梦叙述是一种自身叙述，即意识的一个部分，把故事展示意识的另一部分；

2. 梦叙述必然是某个主体自身独自接收，任何人无法代别人接收，也无法窥探别人的梦境或错觉；

3. 梦者参与叙述之中，是梦叙述“事件卷入的人物”之一。

所谓梦叙述，不包括梦者醒来后对别人讲梦境，或对自己讲梦境（回忆或日记），也不包括记录叙述（小说）或演示叙述（戏剧、电影）讲到梦境。所有这些都是梦的“再次叙述”。再次叙述失去了梦叙述的本质特征，因为其媒介形式，已经变化：脱离了心灵感觉媒介，只剩梦的内容，就不再是梦叙述。

梦叙述与演示叙述的共同点是现时性：梦叙述只能在此时此刻接收（所以做梦经常“如看戏”），而两者最大的不同，是演示叙述的参与者有非常大的控制权，而梦者几乎完全被动，无法控制梦叙述的进程。

二 演示叙述的三型，与言语行为论三分式的相应

演示叙述的各型及其媒介虽然都相似，都是身体、言语、实物，但是其叙述的根本意向，可以有很大的不同。本文开始时提到过，根据演示叙述的意向性，可以分成如下三型：

a) 表演型：仅为演示目的而进行的演示，如戏剧、仪式、歌唱、演奏、口述等；

b) 竞赛型：为竞争胜赢各种目的物而举行的比赛、赌博、决斗等；

c) 游戏型：似乎无目的或仅具有虚拟目的的各种游戏、电子游戏等。

这三型有非常巨大的差别，但它们与奥斯汀（J. L. Austin）的言语行为理论惊人地相合。奥斯

汀于1955年在系列演讲时提出言语“施行”理论^⑨，而后得到了塞尔（John R. Searle）等人的进一步发展，成为当代语言哲学思想的一个重要部分^⑩。“施行”（performative）字面原义为“演示”，与本文的课题用的几乎是同一个词，不少学者注意到奥斯汀理论与表演的关系^⑪。施行功能与言语的意向性及文本性质有关，这与本文讨论的演示叙述本质一致，而奥斯汀的言语行为三分型说，与本文讨论演示叙述的“意向性”分型更是一致，不同的只是奥斯汀讨论的是各别言语的品质，而本文讨论的是演示叙述类型的主导品质。奥斯汀提出的言语行为三类型是：

a) 以言言事（locutionary acts），中文又译“说话行为”、“语谓行为”，或“言内行为”，即说出一句有意义的话，表达一种意义；

b) 以言行事（illocutionary acts），中文又译“施事行为”、“语用行为”，或“言外行为”，它完成交际的任务，是说事、做事、起效的节点；

c) 以言成事（perlocutionary acts），中文又译“取效行为”、“语效行为”，或“言后行为”，是通过说某事而造成或获得某种结果，例如说服、劝说、吓唬等^⑫。

以上列出的各种中文译法，基本解释了三型的大意。演示叙述文本，由于其不同体裁的意向，也显示这三种不同的功能主导，只消把“以言言事”、“以言行事”、“以言成事”，改成“以演言事”、“以演行事”、“以演成事”。

首先，以戏剧为代表的表演型诸体裁，主导功能“以演言事”：表演本身就是目的。按奥斯汀的解释，“以言言事”注重“说话行为本身”，我们也可以发现“以演言事”注重“演示行为本身”。戏剧等表演，演出本身即是目的所在，不是说演戏不可能用来达到什么目的，但是目的性并非表演型叙述的内在部分，而是意义的符用延伸。在表演中，“以演言事”这种功能占据了表意过程的主导地位，其他目的虽然在作品中也存在，作为体裁类型，表演的目的就是演示^⑬。

竞赛型叙述，主导功能则是“以演行事”，是“为某目的而演”：表演本身不是目的，取胜才是目的。为了取胜，可以利用规则允许范围内的各种手段，竞赛之所以为竞赛的原因。按奥斯汀的解释，“以言行事”是“说话中演示的行为”，“以演

行事”也可以理解为“演示中演示的行为”。竞赛固然可以达到其他目的,例如强身健国,提高民族自豪感,一旦剥夺了取胜目的,竞赛就失去了最基本的叙述推进动力。这就是为什么竞赛最怕“假球”或“礼让”,那将无法“以演行事”,而蜕变回到“以演言事”的演戏。

游戏型叙述,体裁主导功能则是“以演成事”,是“为实现某过程而演”。游戏可能有输赢,但取胜是假性的虚拟目的,演示过程才是游戏之所以为游戏的原因。按奥斯汀的解释,“以言成事”是“用说话演示的行为”,说话即行为。游戏的“以演成事”则可以称为“用演示演示的行为”。游戏固然可以达到其他目的,例如休息,但在游戏中把取胜当做目的,例如电子游戏赢取积分或段数,是青少年玩家落入“网瘾”的最重要导因。游戏最怕任何实际目的,那将使游戏无法“以演成事”,而蜕变回到“以演行事”的竞赛。

三 演示叙述的特点

演示叙述的三型有如此大的差别,但是它们的共同点依然超过其他叙述:所有的各型演示叙述文本,在以下几个特点上,与记录叙述与梦叙述很不同:

第一个特点是展示:展示意味着文本的空间朝向:面对观众,把故事“直接”演示给观众看。各型演示叙述对观众的需要程度不同,但哪怕某些游戏不演给观众看,玩家自己也是观众。观众在场,成为演示叙述样式的本质条件:演示的意义必须由观众给予此时此地的实现。戏剧导演彼得·布鲁克在1968年关于实验戏剧运动的著名小册子《打开的空间》中提出“最简戏剧”的定义:“一个人从空台上走过,另一个人在看着,这就成了戏剧”^⑧;提倡“残酷戏剧”的安托南·阿尔多革新过许多戏剧程式,他极不喜欢取悦观众的戏剧,但是无可奈何地承认观众对戏剧之必要:“倒并不是怕用超越性的宇宙关怀使观众腻味得要死,而是用深刻思想来解释戏剧表演,与一般观众无关,观众根本不关心。但是他们必须在场,仅此一点与我们有关。”^⑨

演出所谓的三堵墙,强调了一个再现的场面作为叙述框架,一旦这个框架设立起来,被叙述世界

就与经验世界隔开,只留下“第四堵墙”是透明的,供观看的。当然这只是比喻:古希腊剧场座位是半圆形;古罗马剧场四面坐观众;中国的庙会台子,三面坐着观众;轮盘赌台观众围列以示公开;拳击,摔跤,观众四面观看,以求清晰;电子游戏型叙述则如电影一样,平面敞开。演示叙述需要一个在其中展示的框架,但同时这个框架有一个展示给接收者看的维度。其他叙述没有这个空间关系,而记录叙述无需观众当场观看,梦叙述中梦者加入梦叙述的情节,都没有一个特定的观看维度。

各种演示叙述的第二个共同特点是即兴,哪怕有剧本、乐谱等,哪怕竞赛和游戏有规则、有程序,哪怕事先经过严格排练,都不能替代玩家一演员的临场发挥。因此演示叙述展开的特点是悬疑,任何事都有可能发生。杂技令人屏息凝神,是因为随时有失手的危险;脱口秀大受欢迎,是因为随时会有难以应对的困窘:下一步不可预知,是演示的最基本动力与魅力。

与之正成对比的是:记录叙述无法即兴发挥,因为已经定稿;梦叙述也没有即兴发挥,因为不受梦者控制。即兴发挥是演示叙述的本质:即兴与规则抗衡,即兴越多,叙述的意外因素就越多。这就是为什么民族史诗或话本小说,表演年代越长,故事内容就越丰富,一旦成书,即成固定;某些戏剧,例如上世纪六七十年代欧美的“发生剧”(Happenings),完全即兴,表演前连情节提纲都不准有;竞赛则靠运动员临场表现之精彩,靠取胜的悬念赢得观众;电子游戏的乐趣,则是玩家得意于自己的超水平发挥。

固然,电影、录音等演示叙述的现代媒介制成品已经没有即兴余地,但是接受者在观看欣赏时,依然能“感觉到”原先表演时的即兴。这就是为什么在音乐会现场录制的录像或录音,效果不如录音棚或摄影棚内的录制品,却更受听众欢迎:录制下来的现场气氛,以部分指向整体,指向了录下时面对观众表演的即兴性。

由于上述的两个特点——展示,因此必有观众;即兴,因此文本必有变化——演示叙述的第三个特点是观者参与,即是可以让受述者加入到文本中来。记录叙述也要求接收者参与,那是在读者反应的意义上,文本的意义最终要在读者的理解中实现。但是记录叙述过程并不需要读者参与。演示叙

述不同，它们要求的是观者以各种不同的身份参与到叙述过程中来。

仔细分析，我们可以看到对于演示叙述三型，都需要观众参与，只是体裁不同，观者参与方式有所区别。首先，所有的演示叙述，都有一个叙述框架，^⑥这个框架邀请第二层次的叙述者（副末开场、希腊悲剧合唱团、说书人、电影画外音叙述者等）出来讲述故事，也邀请演员或玩家扮演角色，表演故事。我们可以把所有这些参与叙述的人称作“表演者一次叙述者”。而且，在演示叙述中，接收者—观众，也能够甚至必须参与到叙述文本中来：观众能够打断戏剧表演，能喝倒彩，甚至能冲进现场“砸场”，让表演或比赛无法进行下去。这种“台上台下”互动，更加强了演示的即兴成分。中国戏曲的观众能为演员唱功出色喝彩打断演唱，西方芭蕾舞演员能在观众为精彩舞段欢呼时鞠躬致礼，球赛的“主场气氛”经常是制胜原因。从莫扎特时代起，德国的歌剧院台口就挂着牌子“观众禁止与歌者一起歌唱”^⑦。现在的音乐会，歌手反而鼓励观众一道唱起来，可见，观众参与是一种自然冲动，是演示叙述的常规。

竞赛或游戏，定义上不一定需要观众。但是竞赛的对手，是竞赛型叙述的第一观众，没有这个观众，竞赛无法进行。游戏虽然经常有玩伴或对手，例如儿童的“过家家”或“抓强盗”，却并非必需；如今的网游，对手是虚拟的，牌戏的单人纸牌游戏（Solitaire）等，可以独自游戏。不管是否需要对手或玩伴，游戏基本上是自娱自乐，是表演给自己欣赏。所以游戏者身兼演员和观众，例如电子游戏叙述文本的接收者，是玩家本人。

但是，当代电子游戏有向戏剧电影等表演型叙述靠拢的趋势，这主要体现于近20年盛行的所谓“角色扮演游戏”（RPG）中。在此类游戏中，玩家自己并非人物，他借助电脑程序“代入”并控制一个人物。这与戏剧演员“扮演”一个人物很相似，只是游戏玩家比戏剧演员更为自由：戏剧演员不得受身体条件（性别、年龄、外貌等）的限制，而电子游戏玩家可以扮演喜欢的任意角色。

演示叙述的最后一个特点，是其媒介的“非特有性”及由此形成的“框架隔断”。演示叙述的文本符号载体，^⑧与人们日常生活经验中所用之物没有什么不同。身体依然是这个身体，在舞剧中身

体做出的动作，在日常生活中可能不会经常做，却无根本差别；言语依然是这些言语，在表演时言语讲出的语句，在日常生活中可能不会经常说，但是组成相似；动物依然是这些动物，在马戏中聪明的动物，在日常生活中不会经常见到，却依然是这些动物；在竞赛中使用的运动器具，在日常生活中不会经常用，但与日常物无根本差别。

与之相反，记录叙述的媒介是“特有的”，文字与图画是专为记录叙述设计的媒介。我们拿起一本书，就明白文字在讲述一个记录下来的故事；梦叙述的心像也是特有的：一个人入睡，或昏迷，就指明此后的所见所闻都不再是实在经验。演示叙述没有这样明确的媒介转换设置，由此就必须有一个与日常经验区分的“框架隔断”：演示需要一个叙述框架作为指示符号，说明此后发生的一切，都已经进入了叙述文本，成为被叙述的故事之一部分。

因此，叙述框架，是演示叙述的最重要成分，有了框架标记，叙述才能开始。这在任何演示叙述中都是最关键的一环，它把身体和物件这些日常物品转换成演示媒介：帷幕升起、光线转暗、裁判吹哨、棋牌落位，都可以是这种隔断。儿童知道，从某一刻起，泥团和竹片就成为坦克和士兵。

这种媒介的“非特有性”的最集中表现，是演示媒介的身体性。所有的演示，都以身体为中心展开：言语、歌声、吼喊等是身体的功能；乐器、武器、器具等是身体的延伸；化妆、衣着等是身体的配备；道具、场面、光影等是为展示身体功能而添加的设置。

这一方面是演示叙述的由来所决定的。古人除了身体及其延伸，没有其他叙述媒介可用；另一方面则是演示叙述的人性本质所决定的。叙述既然表现的是“卷入人物的事件”，人必然是叙述的中心。如果人的身体没有卷入周遭世界的变化，这种变化就无法被演示出来，无论是表演、竞赛、游戏，都需要身体作为媒介。

由于这四个特点，演示叙述可能是与人性最相契的叙述方式。而且，随着当代文化越来越重视身体的符号表意，演示叙述正迫使我们给予学理的注视。

①叙述学界承认“演出至今没有在叙述学领域中得到系统的处理”。Ute Berns, “Performativity” (Paragraph 1),

- Living Handbook of Narratology*, University of Hamburg, <http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Performativity>.
- ②Karel Vanhaesebrouck, "Towards a Theatrical Narratology", *Image & Narrative*, October Issue, 2004, 已经要求从“文本中心”转向“演出中心”。
- ③Nate Ewert-Knocker, "Why We Should Be Comparing Games to Theatre?" *Venturebeat*, July 18, 2012.
- ④Gerald Prince, *A Dictionary of Narratology*, Aldershot: Scolar Press, 1988, p. 58, 普林斯在此书2003年新版中对此定义有所修正。
- ⑤Ute Berns, "Performativity", *Living Handbook of Narratology*, (Paragraph 5), University of Hamburg, <http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Performativity>.
- ⑥Albert Laffay, *Logique du Cinéma: Création et Spectacle*, Paris: Masson, 1964, p. 18.
- ⑦麦茨:《电影语言:电影符号学导论》,刘森尧译,1996年版,第20页(Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris: Klincksieck, 1972)。
- ⑧新浪科技讯2012年8月30日消息:“研究人员已经研制出一种头盔,该装置会让佩戴者产生错觉,认为给他们展示的电视场景是正在发生的真实场景,但实际上它们是事先录制的。甚至研究人员将它的机理进行了详细说明,一些试验参与者仍无法分辨场景的真假”。实际上,人们看电影时混淆场景的“现时性”,不一定需要戴这种头盔才会发生,头盔只是增强此种效果而已。
- ⑨J. L. Austin, *How to Do Things With Words*, Oxford: Oxford University Press, 1975, p. 6.
- ⑩John R. Searle, *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge: Cambridge University Press, 1969.
- ⑪最早把言语行为三分型与戏剧相对比的是 Kari Salosaari。见埃罗·塔拉斯蒂,“表演艺术符号学:一个建议”,《符号与传媒》段练、陆正兰译,2012年秋季号,总第五辑。
- ⑫参见邱惠丽《奥斯汀言语行为论的当代哲学意义》,《自然辩证法研究》2006年7月号。
- ⑬关于主导功能与文本类型之间的关系,可参见罗曼·雅柯布森的名文“主导”,见《符号学文学论文选》,赵毅衡编,百花文艺出版社2004年版,第7—14页。
- ⑭Peter Brook, *The Open Space*, London: McGibbon & Kee, 1968, p. 4.
- ⑮Antonin Artaud, *Theatre and Its Double*, New York: Grove, 1958, p. 93.
- ⑯关于“叙述框架”,请参看赵毅衡《叙述者的广义形态:框架—人格二象》(《文艺研究》2012年5期,15—23页)一文中的详细讨论。
- ⑰埃罗·塔拉斯蒂,《表演艺术符号学:一个建议》,段练、陆正兰译,《符号与传媒》2012年秋季号,总第5辑。
- ⑱一般说的“媒介”,实际上是两部分叠加:符号载体,以及信息传送媒介,但是在研究中二者经常不分。参见赵毅衡《“媒介”与“媒体”:一个符号学辨析》,《当代文坛》2012年5期。

[作者单位:四川大学新闻学院]

责任编辑:王秀臣

