

國立台東大學
兒童文學研究所碩士論文

指導教授：張子樟 先生



凝視鏡中鏡～

解讀麥克·安迪《說不完的故事》中的作者、讀者與文本

研究生：鄭如蓁 撰

中華民國九十六年七月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 鄭 如 蓁 君

所提之論文 凝視鏡中鏡—麥克·安迪《說不完
故事》中的作者、讀者與文本

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文口試委員會：

楊其秀

(口試委員會主席)

林明輝

張子樟

(指導教授)

論文口試日期：96 年 6 月 27 日

國立台東大學

附註：一式二份經考試委員會簽後，送交系所辦公室及教務處註冊組存查。

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究所

組 九十五 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。

論文名稱：凝視鏡中鏡——麥克·安迪《說不完的故事》中的作者·讀者

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

印文本

同意	不同意	單 位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	行政院國家科學委員會科學技術資料中心

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件

之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鉤選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：張子梅 (親筆簽名)

研究生簽名：鄭如意 (親筆正楷)

學 號：GL9400115 (務必填寫)

日 期：中華民國 96 年 7 月 日

1. 本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆填寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 授權國科會科學技術資料中心者，請個別再寄論文一本至台北市(106-36)和平東路二段 106 號 1702 室。

3. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議：研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

授權書版本:2005/01/18

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 _____ 組 95 學年度第二學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目：凝視鏡中鏡~解讀麥克·安迪《說不完的故事》中的作者、讀者與文本
指導教授：張子樟

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文(含摘要)，非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：鄭如蓁 鄭如蓁
簽名：_____ 中華民國 96 年 07 月 11 日

Goodbye My Love

或許因為我的感覺向來遲鈍，論文初稿完成那天沒有太大的興奮，口考結束那天也沒有什麼強烈的情緒，直到必須把東西一件一件裝箱打包時，所有的回憶忽然像海水漲潮般一擁而上，不斷不斷拍打著我的心臟，那天，我才真的有種舒暢卻捨不得的 feel，像是喝了一杯清涼無比、好喝絕倫卻已經見底的飲料。

兒文所的老師們，個個身懷絕技，就不用在這兒多說什麼溢美之詞，只能深深一鞠躬表達我的感謝。

喜歡張老師優雅卻不時冒出一句見血的話，上課時總讓我們毫無顧忌地發表自己想說的，更讓我任性地去寫自己想寫的論文，效率極高的閱讀速度間接讓我不得不拼了命地往前衝，也才能順利抵達論文馬拉松的終點。

至於台東的山水，不用多說，當然喜歡到要厭過去，兩年來回西部的頻率越來越低，甚至到了一回西部就犯鼻子過敏的老毛病。明明台東熱得要命、風大起來可以吹走紙片人、偶爾大雨滂沱卻又轉眼放晴，剛穿上的雨衣馬上成為笑話，可是，怎麼辦才好？我喜歡這樣的台東。

老是忘記很多名詞、卻很會說狀聲詞的曉琪，總愛和我唇槍舌戰、互捅傷口到血流成河，卻又逗得周遭的人捧腹大笑（或許真該慎重考慮組成個相聲團體？）；外表年輕卻有著老靈魂的怡臻，我老會被她忽然驚慌地呼喊嚇到，卻又在下一秒佩服她的驚人執行力和效率。這兩年我們傻呼呼地做了很多事、去了很多地方、鬧了很多笑話，可是，怎麼辦才好？我真是喜歡你們啊！

非常吃苦耐勞的嘉惠學姐，感謝妳在我剛到台東時的多方照顧，雖然我們反而是在你畢業之後常吃飯（哈哈！）；和我們差不多幼稚的以德學姐，感謝妳老是和我們吃喝玩樂並提供好車一部和很高的休息站，甚至拔刀相助在百忙之中幫忙翻譯摘要；笑點很低的千芬，感謝妳寬容我經常地胡言亂語，不厭其煩地幫我完成很多應該辦理的瑣事。當然不能忘了很有規劃的逸婷、秀髮飄逸的淑婉以及在我腸胃炎時拯救我的阿吉小姐。

我想，我這一輩子大概很難忘記月光溜冰場、元宵炸寒單、熱死人的焚風、滿山滿谷的星光和這些那些在台東看到、聽到、感受到的一切，那就夠了，不是嗎？最終還是得唱一句：Goodbye My Love，我的愛人，再見～

鄭小 P

2007 年 7 月

凝視鏡中鏡～

解讀麥克·安迪《說不完的故事》中的作者、讀者與文本

作者：鄭如蓁

國立台東大學 兒童文學研究所

中文摘要

閱讀是什麼？讀者從打開書本走進作者創構的世界開始，直到闔上書籍最後一頁，這中間究竟發生了什麼？

研究者以德國作家麥克·安迪作品《說不完的故事》為研究文本，先從角色、敘事者及框架分析作者如何利用「故事中的故事」的後設手法，去提醒讀者思考虛構與真實的異同；繼之從虛構讀者巴斯提安出發，觀看在閱讀中讀者是如何透過文本中的視角及空白去填補、建構故事，麥克·安迪讓讀者不只是單純的讀者，而是共同創造文本的角色；透過文本中存在或隱含的對話，以及兩個敘述層次的故事關係，作者以兩個世界的主角去隱喻作者、文本和讀者的微妙關係。

如果《說不完的故事》可以濃縮成一個想法，那或許就是：閱讀是什麼？麥克·安迪透過一個啟蒙幻想故事，試圖呈現書的魔力，或許該說是閱讀的魔力所在，而讀者揭開魔力的唯一方法就是一閱讀。

關鍵詞：麥克·安迪、後設小說、讀者、對話、閱讀。

**Through Looking Mirror with the Mirror:
An Analysis of the Author, Text and the Reader
in Michael Ende's *The Neverending Story***

Cheng, Ju-chen

Graduate Institute of Children's Literature,
National Taitung University

Abstract

What is reading? What happens from the moment that readers turn on the cover and enter the fictional world constructed by the author till the time that they close it?

The researcher takes the work of the German writer Michael Ende's *The Neverending Story* as the basis of analysis. This paper will start at examining how the author uses the meta-narrative technique of "story within a story" in character, narrator, and framework to remind readers of the differences and similarities of fiction and reality. Followed by analysis from the fictional reader Bastian's point of view, to see how the reader in reading process fills in the blank and construct the story through the perspective of this specific reader. Michael Ende allows the reader to be not just a reader, but as a co-creator or the text. Through the existed and implied dialogue, and two narrative layers in the story, Michael Ende sets a stage for the protagonists in the two worlds in this specific work as a metaphor of the subtle relationship among the author, the text and the reader.

If we could condense the book of *The Neverending Story* into one idea, it would probably be: What is reading? Michael Ende tries to show the magic of a book through a fantastic story of quest, or, we should put it in another word, the magic of reading. And the only way for the reader to reveal this magic is, to READ.

Keyword: Michael Ende, meta fiction, reader, dialogue, reading

目 錄

第壹章 故事的森林中	01
第一節 入林	01
第二節 地圖	05
第三節 源頭	09
第貳章 在那後面的某個地方	13
第一節 後設小說	13
第二節 可選擇舞台上的角色	19
第三節 舞台的架構	24
第四節 說故事的人	29
第參章 作者已死嗎？	35
第一節 讀者是？	37
第二節 誰在看？	43
第三節 空白是？	49
第肆章 登上巴別塔	55
第一節 登塔之前	55
第二節 獨白還是對話？	60
第三節 同聲複調	68
第伍章 什麼故事在那頭等待結束？	76
第一節 蝸牛的痕跡	76
第二節 蘋果的滋味	81
第三節 故事會結束嗎？	86
參考文獻	90

第壹章 故事的森林中

第一節 入林

一、動機：

書是什麼？是裝載人類思索、書寫、智慧的容器嗎？閱讀是什麼？是打發無聊時光，亦或是吸收文明的精華？文學是什麼？是一座巨大、深邃的森林，或是一片無邊無際的海洋？身為讀者，閱讀時心中經常浮現一個疑問：作者為何而寫？為誰而寫？卡夫卡的遺言是希望朋友在他死後將他的創作全數燒毀¹，波赫士曾走遍布宜諾斯艾利斯每一家書店，買下自己每一本早期的著作，為的是銷毀它們²，那麼，對作者而言，他所創造的文本，他耗費心血所寫下的一字一句，究竟代表什麼意義？又或是，作者不過是寫下文字的那隻手，誠如榮格說過的名言：不是歌德創造了《浮士德》，而是《浮士德》創造了歌德³。假設真有意義，在文本完成之前存在嗎？又，文本若只是放在圖書館某個書架的角落，意義仍存在嗎？《查令十字路 84 號》作者海蓮·漢芙說，她絕不買一本沒看過的書。書在讀者閱讀之前，似乎只是一個物品，唯有當讀者將書打開，囚禁其中的文字因此被釋放，也喚回了作者的幽靈。但，

¹ 《閱讀地圖》作者曼古埃爾認為：卡夫卡之所以要燒毀自己的作品是一種自我貶抑的動作，因為卡夫卡早已體認到，人們讀作品唯一的原因就是它們尚未完成。正因如此，卡夫卡希望自己的作品也能享有永恆不朽的聲譽，一如亞歷山卓圖書館被火燒毀的藏書。（參考自：阿爾維托·曼古埃爾（Alberto Manguel）著，吳昌杰譯，《閱讀地圖：一部人類閱讀的歷史》（*A History of Reading*）（台北市：台灣商務，1999 年），頁 143-4。）

² 參考詹姆士·伍德（James Woodall）著，梁永安譯，《書鏡中人——波赫士的文學人生》（*The Man in the Mirror of the Book-A Life of Jorge Luis Borges*）（台北市：邊城，2005 年 9 月），頁 31。

³ 榮格論及藝術創作與集體潛意識之間關係時提到的名言。（參考榮格（Carl Jung）著，馮川、蘇克譯，《心理學與文學》（*Psychology and Literature*）（台北市：久大，1994 年）。）

那真是作者的幽靈嗎？讀者從閱讀中看到的真是當初作者想表達的嗎？讀者會否只是看到海市蜃樓？作者、讀者和文本之間的關係，有時緊密相連，有時又毫不相干，如果文本是一面鏡子，讀者望向這面鏡子看到的是誰？作者？世界？亦或讀者本人？

羅蘭·巴特曾將文本分成可讀的（readerly text）和可寫的（writerly text），他認為：在可讀性的文章中，符號大步進軍，而在書寫文章中，符號手舞足蹈的演出⁴。可讀性和可寫性的文本讀者，一方是被動地接受，另一方是主動地參與。依照巴特的說法，後設小說正是屬於可寫的文本，它直接暴露作者創造文本的過程，或是套用渥厄（Patricia Waugh）的說法，後設幫助我們理解我們日復一日所生活在其中的現實是怎麼被構成的，怎麼同樣被「寫成」的⁵。後設小說有不少表現形式，或是故事中的故事，或是將讀者「你」直接拉進文本（例如卡爾維諾（Italo Calvino）的《如果在冬夜，一個旅人》（*Se una notte d'inverno un viaggiatore*）），不論是何種表現形式，虛構和真實的界線越趨模糊，讀者閱讀的同時不得不去思考真實世界和虛構小說的微妙。筆者認為，透過後設小說的策略，或許可以有助於稍微釐清作者、文本與讀者的三角關係。

二、 兒童文學中的後設：

早在「後設」這個名詞出現之前，莎赫札德已經為國王說了一個又一個的故事，每個故事各自獨立，卻又串連在《一千零一夜》的大故事中，後來這樣的寫作手法被歸類為後設策略中的「中國盒式」結構。由此可知，後設手法在兒童文學的歷史悠久，林德姮在論文《圖畫故事書中的後設策略》中

⁴ 呂正惠主編，《文學的後設思考：當代文學理論家》（台北市：正中，1991年），頁96。

⁵ 帕特里莎·渥厄（Patricia Waugh），錢競、劉雁濱譯，《後設小說》（*Metafiction*）（板橋市：駱駝，1995年），頁22。

也提出許多運用後設手法創作的圖畫書，諸如約克·米勒（Jorg Muller）的《書中之書》（*Das Buch im Buch*）等；少年小說中例如艾登·錢伯斯（Aidan Chambers）的《休息時間》（*Breaktime*）則是以少年主角的啓蒙成長之旅爲表象，行探究虛構小說形式之實。凡此種種，都證明兒童文學中並不乏後設文本的類型，然而，仍有人會質疑：兒童真能理解後設或者是實驗性文本嗎？

莫斯（Geoff Moss）在〈兒童文學中的後設、插圖和詩學〉（筆者暫譯）（"Metafiction, Illustration, and Poetics of Children's Literature"）一文中指出：兒童在理解後設文本上與成人並無二致，反而是成人意圖在兒童文學領域中維持封閉性文本的優勢，設法切斷兒童與開放性文本的聯繫，因爲後設文本可能使兒童讀者成爲自覺意識的文本參與者⁶。儘管如此，莫斯認爲：兒童文學中仍有後設文本存在的必要性。首先，兒童對於此類文本的確相當感興趣，況且，後設文本對於傳統主流文本具有批判的功用，最重要的是，兒童文學和其他文學形式一樣，在發展過程中或許都需要去破壞傳統並且重建形式。莫斯在文末寫道：或許對兒童來說，有時候挑釁和滿足他們同等重要。筆者認爲，後設文本正是挑釁兒童讀者對於傳統文本的閱讀認知。

麥克·安迪從未承認自己的作品是兒童文學，他曾在演說中表示：從根本上來說，我反對爲了孩子而存在一種特別的文學的說法.....孩子原則上絲毫也不關心的主題，或是孩子完全不理解的主題，是不存在的。問題是你如何用心、用頭腦敘述那個主題⁷。正因爲如此，麥克·安迪從未對自己的創作設限，也從未替讀者設限。《說不完的故事》中，他運用「故事中的故事」此種後設手法去描述一個小男孩追尋自我價值的故事，當筆者閱讀此書時，不

⁶ 參考 Peter Hunt ed., "Metafiction, Illustration, and Poetics of Children's Literature", *Literature for Children Contemporary Criticism* (London: Routledge, 1992), pp44-51.

⁷ 轉引自米切爾·恩德（Michael Ende）著，李士勛譯，《毛毛——時間竊賊和一個小女孩的不可思議的故事》（*Momo*）（南昌：21世紀，2000年），頁298。

斷自問：除了形式上的創新，這樣的書寫策略是否隱藏了什麼樣的訊息？在尋常啓蒙成長故事的背後，這樣的故事架構如何引導讀者去相信故事中的世界？從好奇出發，筆者決定以《說不完的故事》作為研究文本，試圖以後設策略、讀者反應以及對話的角度去解讀麥克·安迪創造的故事，也希望能夠釐清作者、讀者與文本之間的三角關係。



第二節 地圖

一、 國內相關學術論文研究：

有關麥克·安迪作品研究的文獻，國內相關的學術論文不算多：

最早以麥克·安迪作品為研究主題的是，1985 年輔仁大學德國語文研究所張南思的碩士論文《現代幻想小說的主題》。此篇論文分為兩部分，第一部份是理論背景，介紹幻想小說或稱為幻想故事此種文類產生的社會及文學背景，並探討其展現出來不同的型態、主題及意向；第二部分則是以《默默》和《說不完的故事》為例，探討此兩部作品何以在過去幾年中一直列於德文暢銷書名單之首，一窺現代幻想故事之主題為何。

其間就像被遺忘似的，直到十六年後才又出現相關研究論文，2001 年台東大學兒童文學研究所葉虹玟的《麥克·安迪之《說不完的故事》中的第二世界場景架構與追尋過程》。此篇論文先從歷史、居民、地域、信念幾個著眼點分析麥克·安迪《說不完的故事》中的第二世界場景架構，探討第一世界和第二世界的出入口；其次再以「在家／離家／返家」模式分析故事主角「追尋」的部分。

除了從幻想文學角度之外，2003 年輔仁大學德國語文學系黃依萱的《從描述學派翻譯理論探討青少年文學之翻譯——以德國作家 Michael Ende 的小說《Momo》為例》，提供了不同角度的研究，論文中先介紹「描述翻譯研究」(Descriptive Translation Studies / DTS)之翻譯理論，探討文學翻譯的現象，再以德國作家麥克·安迪的作品《默默》為例深入探討。

同年，台東大學兒童文學研究所林佑儒的《穿過時空的隧道~少年小說中的時間旅行》。則是探討少年小說中時間旅行的型態與時間、空間在文本中

呈現的特質，以九〇年代起西方少年小說中譯本為研究主體，其中麥克·安迪的《默默》即為研究文本之一。

不只從旅行的觀點，2004 年台東大學兒童文學研究所鄭雅馨的《旅行的啓程與回歸—現代幻想中的女遊記實》，從性別角色出發，選取西洋兒童文學作品以女孩角色單獨往返幻想世界的旅行經過記實研究，其中麥克·安迪的《默默》為研究文本之一。

到了 2005 年，台東大學兒童文學研究所洪英惠的《從創價學會的觀點談《說不完的故事》中的佛法智慧》，提出嶄新的角度，從宗教層面切入，以《說不完的故事》為研究文本，探討其中的佛法時空觀及生命力量的來源。

除了《默默》和《說不完的故事》，麥克·安迪其他作品的研究則有 2006 年台東大學兒童文學研究所侯錦鳳的《蛻變與成長—試析麥克·安迪《火車頭大旅行》及《十三個海盜》》。此篇論文先從自然環境和社會環境分析這二本研究文本的「第二世界」場景架構，再從坎伯的英雄歷程「啓程—啓蒙—回歸」三階段，結合「在家／離家／回家」模式，分析故事主角的形象和自我的蛻變與成長。

其他還有些論文雖未將麥克·安迪之作品列為研究文本，但在篇章中仍有所討論，如 2003 年台東大學兒童文學研究所江學滢的《衣櫥裡外的時間—那尼亞故事集的時間探討》，以及 2005 年台東大學兒童文學研究所范富玲的《尋找鏡魔—少兒文學中的鏡子現象》等。

上述國內研究麥克·安迪作品的相關論文中，除了黃依萱從翻譯的角度去分析作品，以及洪英惠從宗教的角度探討之外，大部分的論文都是以幻想小說的第二世界建構或者從主角的啓蒙冒險為著眼點去探討麥克·安迪的作品，至於麥克·安迪在《說不完的故事》使用的後設手法，雖然葉虹彬在論文結語中曾經提過，但只限於簡單地介紹「套中套」的書寫技巧，並未深入

去看此書寫手法在《說不完的故事》中如何運用。

二、 國內後設小說研究：

國內將後設小說的理論運用在小說分析上，首見張惠娟在 1990 年發表的〈台灣後設小說試論〉，該文以帕特里莎·渥厄（Patricia Waugh）的《後設小說—自我意識小說的理論與實踐》（*Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*）為基礎，評析國內 80 年代後設小說創作技巧。

之後的學術論文多以作家作品研究為主，提出該作家作品後設小說創作的特色。其中如 2002 年台灣師範大學國文研究所黃清順的《台灣小說的後設之路—「後設小說」的理論建構與在台發展》，先針對後設小說的定義及理論追本溯源，並將台灣後設小說的發展做一背景及歷史的介紹，之後以張大春及平路的作品為例分析。

以外國後設作品為研究文本的學術論文如 2003 年南華大學文學研究所魏君玲的《生命四重奏：探討米蘭·昆德拉《生命中不能承受之輕》中後設觀念之呈現》，同樣也先探討後現代主義及後設小說的理論及背景，進而分析米蘭·昆德拉作品《生命中不能承受之輕》的後設手法運用。另外還有以卡爾維諾、馮內果等作家作品為研究文本，分析討論其中的後設書寫策略。

以兒童文學後設作品為研究文本的學術論文為數較少，僅有 2001 年台東大學兒童文學研究所蔡佩芳的《艾登錢伯斯《在我墳上起舞》形式策略研究》，將研究文本的形式表現區分為「自白形式」與「後現代形式」兩大概念進行探討，但並未將此形式策略歸類為後設策略之一。2004 年台東大學兒童文學研究所林德姮的《圖畫故事書中的後設策略》，則是從自我意識及諧擬等各方面探討分析圖畫故事書中使用的後設手法。2004 年台東大學兒童文學研究所黃百合的《〈小紅帽〉後設書寫研究》先整理童話〈小紅帽〉的歷史發展及背

景，再以林世仁的《11 個小紅帽》為研究文本，分析其中的後設書寫策略。

雖然「後設小說」的分析討論越見廣泛，但顯然仍多集中在成人文學的文本研究，兒童文學中的後設策略探討似乎略顯不足。

三、 研究架構：

若虛構小說的世界是一個舞台，那麼在這個舞台上的布景、主角和故事，無一不是作者所建構出的。寫實小說的作者要求讀者相信舞台上的真實，但後設小說正相反，不僅不再要求讀者相信虛構世界的真實性，甚至將構成這世界的框架赤裸裸地呈現，連原本在舞台之外的讀者也可能成為聚光燈下的焦點。在第二章中，筆者主要將以渥厄《後設小說》一書中提出的後設策略去看《說不完的故事》，試圖從中尋找出作者建構的框架。

面對作者建構的世界，讀者應該如何藉閱讀來反應？在文本中，作者透過什麼方式去影響甚至操控讀者呢？麥克·安迪在故事中塑造了一個「讀者」—巴斯提安，筆者在第三章將從這個虛構讀者出發，探詢作者如何運用視角來影響讀者，而讀者又是如何投入文本中成為作者的「典型讀者」，如何填補文本中的空隙。

《說不完的故事》其實可概分為兩層次的故事來看，一個層次是現實中男孩巴斯提安在閣樓上閱讀《說不完的故事》；另一個層次是這本書中書描寫的幻想國世界。兩個故事乍看之下各自獨立，但實際上卻是息息相關、互相對話。在第四章中，筆者擬借用巴赫汀的對話理論，從這個角度去看兩個敘事層次如何對話、如何共譜一個和諧的敘事樂章。

自第二章至第四章，分別從作者、讀者及文本的角度來看《說不完的故事》，在第五章中筆者希望能夠綜合以上各章的論點，尋找出作者如何創造文本，文本如何影響讀者，讀者又是如何反應，三者的關係如何交織成閱讀。

第三節 源頭

一、造鏡者：

麥克·安迪 (Michael Ende)，中文譯名尚有米歇爾·恩德⁸或米切爾·恩德⁹等。是二十世紀德國相當重要的兒童文學作家之一，1929 年生於德國巴伐利亞州的山城小鎮。父親艾德佳·恩德 (Edgar Ende, 1901-1965) 是慕尼黑著名超現實畫家。麥克·安迪自幼喜歡藝術和文學創作，1943 年起開始創作詩歌和短篇小說，二次大戰後在慕尼黑的奧托·法爾肯貝爾格演藝學校 (Otto Falckenburg Drama School) 學習戲劇，畢業後曾在劇院戲劇工作，當過演員、導演，寫過劇本，也曾為巴伐利亞廣播電台撰寫影評。

在朋友鼓勵下開始創作兒童故事，1958 年第一部作品《火車頭大旅行》完成，因為當時西德盛行寫實主義，此書被多家出版社退稿十餘次後，終於在 1960 年由帝尼曼出版社發行。一推出即獲得德國國家圖書獎 (German Book Prize) 及國際安徒生大獎 (Hans Christian Andersen Award)，改編成電視劇、廣播劇，受到讀者及評論界極大迴響。續集《十三個海盜》在 1962 年推出，自此，麥克·安迪全心投入兒童文學的寫作。

1964 年與德國女演員英格博格·霍夫曼在羅馬完婚，1970 年定居義大利。其兒童文學代表作《默默》及《說不完的故事》都在義大利完成。1985 年妻子去世，麥克·安迪從羅馬回到德國。1989 年與日文翻譯馬里奧·佐藤結婚。1995 年 8 月 29 日，麥克·安迪因胃癌在德國斯圖加特 (Stuttgart) 逝世，享年 65 歲。1998 年慕尼黑國際青年圖書館為他設立一個博物館，是德

⁸ 由陳素幸翻譯，《鏡中之鏡》(Der Spiegel im Spiegel) (台北：時報文化，1998 年)。

⁹ 由李士勛翻譯，《毛毛——時間竊賊和一個小女孩的不可思議的故事》(MOMO) (南昌：21 世紀出版社，2000 年)。

國第一個為青少年兒童作家設立的博物館，展示作家遺留下的家具用品及藏書之外，尚有通信、手稿、繪畫和照片等物件。

二、關於《說不完的故事》這一面鏡子：

1978 年《說不完的故事》(*Die Unendliche Geschichte*) 出版，在德國暢銷書榜蟬聯三年榜首，翻譯成四十多國語言，在全世界的發行人數超過一千萬冊。1980 年獲頒威爾漢豪夫獎 (Wilhelm-Hauff-Prize)，並陸續獲得十二個德國以及國際重要文學獎項。1984 年曾改編成電影「大魔域」及續集「回到大魔域」。在台灣的中譯本，最早於 1990 年由小暢出版社出版，1999 年遊目族接手發行權，2000 年重新出版。本論文中的研究文本將以遊目族 2000 年出版的版本為主，1983 年英文版為輔，1979 年德文版礙於筆者語文能力限制，不列入探討範圍。

《說不完的故事》講述一個小男孩巴斯提安從舊書店偷了一本書《說不完的故事》，躲在學校閣樓上閱讀，男孩一邊閱讀這本書，一邊和書中的幻想國世界產生互動，甚至栽進幻想國中成為主角，展開冒險。

正如麥克·安迪本人曾說的：寫東西給孩子時，首先必須使自己也變成孩子。麥克·安迪在作品中並不只是反映兒童生活，而是通過簡單的故事凸顯豐富深刻的主题，書中可能沒有絢麗的魔法或是新奇的發明，卻有著鮮明的意象和生動的人物，作品中流露出獨特奇趣的散文詩與哲理風格，讓讀者不自覺掉入其建構的幻想世界中。於是讀者可以在《默默》中看到對資本主義的反動，在《說不完的故事》中看到想像力的流失造成心靈空虛的危機，在《如意潘趣酒》中看到自然環境保護的重要。他以童話式的故事表達了對生命及人類價值的眷戀與信心。

在《滿月傳奇》的扉頁上題著：寫給追求真理的小孩。筆者認為，或許

麥克·安迪並非對成人失去信心，他只是深信：不管年紀多大，每一個人心中永遠有一個小孩，那是個不在乎世俗、勇於執著追求真理的小孩。也正因為如此，借用蔡尚志提出的「小說童話」分類，黃秋芳指出：麥克·安迪的作品是從童話流向小說，融合了兒童與成人的板塊，一如「童話」的天馬行空，在現實與幻想之間穿走，卻又循著嚴謹的「小說」規則，結構緊密，人物生動，尤其在奇幻的設想、顛覆的價值底下，漾動著鮮明的作家風格¹⁰。

三、 鏡中之鏡：

麥克·安迪曾經給予讀者如下的建議：

理想的讀者，具有足夠勇氣或是狂妄自大、願意參與此書太空（內）航行的讀者，應該像個聆聽音樂的聽眾，單純地知悉曾經產生過的和諧與不和諧的感受如何浮現內心，然後又再度消失，什麼樣的印象、回憶、顏色、形狀和動作，而且他應該注意到，自己本身在這所有發生的一切中添加了什麼進去。然後他或許會獲得以下這問題的答案。這問題便是：「映照在一面鏡子之中的鏡子顯示出什麼？」

11

麥克·安迪這番話，說明了閱讀實際上是一件複雜的過程，讀者不只是單純地用眼睛看見文本、用耳朵聆聽故事，而是靠著知識、經驗的累積與記憶，和書寫的句子、段落之間建立起關聯來產生意義。如同《閱讀地圖》一書中說的，閱讀不是像感光紙捕獲光線那般捕獲文本，而是一種令人眼花撩

¹⁰ 黃秋芳，〈在「小說」與「童話」邊緣〉，《兒童文學學刊》第七期，2002年7月，頁190。

¹¹ 米歇爾·恩德（Michael Ende）著，陳素幸譯，《鏡中之鏡》（*Der Spiegel im Spiegel*）（台北市：時報文化，1998），頁0ii。

亂、迷宮般，平常但又是具有個人色彩的重新建構過程¹²。只是，這複雜的過程並非單靠讀者一人得以建構，正如波赫士（Jorge Luis Borges）說過的簡單譬喻：蘋果的味道其實不在蘋果本身—蘋果本身並無法品嚐自己的味道—蘋果的味道也不在吃的人嘴巴裡頭。蘋果的味道需要兩者之間的聯繫¹³。作者創造了文本這面鏡子，身為讀者的我們，悠遊在文本森林中享受蘋果的滋味同時，似乎也必須仔細望向鏡子的深處，看看那裡面的鏡子究竟映照出什麼？



¹² 《閱讀地圖》，頁 55。

¹³ 波赫士（Jorge Luis Borges）著，陳重仁譯，《波赫士談詩論藝》（*This Craft of Verse*）（台北市：時報文化，2001），頁 8。

第貳章 在那後面的某個地方

第一節 後設小說

一、 後設小說的定義和興起：

何謂「後設」？渥厄在《後設小說》一書中提到，後設這個術語是美國作家威廉·H·蓋斯(William H. Gass)在〈生活中的虛構和形象〉¹⁴(“Fiction and the Figures of Life”)這篇文章中最早出現的。渥厄認為：

後設是賦予虛構性創件的一個術語，這些創作在有自我意識地和系統地把注意力引向他做為藝術事實的地位，以便於就虛構與現實的關係提出詢問。……這些作品不僅要檢驗敘事小說的基本結構，而且要探索文學虛構作品之外的世界所可能具有的虛構性¹⁵。

渥厄的定義偏向從文學本身的虛構與真實面去說明，若是從字面上的意義來看，楊耐冬曾在〈「後設小說」探微〉一文中如此分析：

「後設小說」原文是 metafiction，是 meta（在後；變化）和 fiction（虛構小說）複合而成的字，意譯是「傳統虛構小說之後求變化的小說」，這種小說求變化的方法在於「自覺」或「自我意識的覺醒」（self-consciousness），所以這種小說又稱之為「自覺小說」（Fiction

¹⁴ 中文篇名為筆者暫譯。

¹⁵ 同註5，頁2-3。

of self-consciousness 或 self-consciousness Fiction)，而當代「後設小說」作品中的徹底自覺意識無論是對於所敘述的事件回應或反射，都認定真實與歷史是暫時性的，絕非永久性的；換句話說，沒有永恆不變的真理那樣的世界或感情，且認為世事都是一系列的建構、技巧和非永久的架構¹⁶。

綜合上述二種說法，後設小說似乎代表一種自覺式的書寫，關於這樣的演變，張惠娟在〈台灣後設小說試論〉這篇文章中則提到：

隨著六〇年代以還，社會、文化等領域中自我意識的覺醒以及學界對於語言功能的研究，小說作為一反映現實的媒介也再次受到質疑，而有種種頗具實驗意味的作品出現，藉由各類手法，探索虛構和真實的關係、語言文字的迷障、讀者和作者的角色、寫作的問題等，自覺地省思小說創作的林林總總，自我指涉特質甚濃，因此也被稱為「自覺小說」(self-conscious fiction)¹⁷。

張惠娟從歷史的角度來看後設小說的出現，其實和什克羅夫斯基(Victor Shklovsky)的「陌生化」¹⁸觀點類似。從十九世紀末開始，工業革命、愛因斯坦的相對論、弗洛伊德的精神分析、世界大戰等等因素，從現代主義到後現代主義的出現，小說的寫作當然也有巨大的變化。現實主義小說認為現實

¹⁶ 楊耐冬，〈「後設小說」探微〉，《書評》第二十四期，1996年10月，頁17-8。

¹⁷ 林耀德、孟樊編，《世紀末偏航》(台北市：時報文化，1990年)，頁299。

¹⁸ 俄蘇形式主義(Russian Formalism)代表人物什克羅夫斯基(Viktor Shklovsky)提出的主張。什氏認為：藝術的存在就是為了使人能夠恢復對生活的感知，為了讓人感覺事物。藝術的技法是使事物「陌生化」(estrangement)，使形式變得困難，加大感知的難度和長度，打破當代生活給人造成的「過度自動化」(overautomatization)，恢復現代人感知的敏銳程度，因為感知過程就是審美目的。(參見朱剛，《20世紀西方文藝文化批評理論》，頁14-33。)

世界可以在小說中被客觀地描述；現代主義小說從反現實主義開始，出現了達達主義、超現實主義、意識流等不同的文學主張及寫作技巧；後現代主義（包含了後設小說）則認為不再有永恆真實的世界，只存在著建構的系列、技巧以及非永恆的結構，現實和歷史都是暫時的。這就是什克羅夫斯基的文學演變觀：一個時代可以同時並存幾種文學樣式或重要的文學表現形式，但只有一種會佔據統治地位；當現存形式權威的文學功能減弱後，就會受到處於被統治地位的文學形式的挑戰，新的形式權威就會產生¹⁹。馬森稱後設小說為對於寫實主義的大反動，他認為：

.....既然廣義的文化界（宗教、哲學、歷史、人類學等）使我們不得不對外在的真實質疑，在小說中誰能再信服寫實主義作家那麼一本正經地驅策我們相信他們所寫的就是「真實」呢？.....後設小說的寫作方法，就是先構築傳統寫實的「幻覺」，然後再以不同的方式點明「幻覺」之為「幻覺」，也等於是把作者製造「幻覺」的過程和手段暴露於讀者的面前²⁰。

誠如詹明信（F. Jameson）所說的：現實主義文學裡，一件物品就是一件物品，並不述說什麼，而是指示什麼²¹。這就是渥厄提到的，讀者總是用文本詞語指涉真實世界對象來構成一種詮釋的幻想。後設小說則是凸顯小說的虛構性，強調小說是人工堆砌文字的成品，質疑虛構和真實之間的關係。

¹⁹ 朱剛，《20世紀西方文藝文化批評理論》（台北市：揚智文化，2002年），頁25-6。

²⁰ 馬森，《燦爛的星空》（台北市：聯合文學，1997年），頁23-5。

²¹ 詹明信（F. Jameson）教授講座，唐小兵譯，《後現代主義與文化理論》（台北市：合志文化，1989年），頁193。

二、 故事中的故事：

林德姮在她的論文《圖畫故事書中的後設策略》中歸納整合了三項後設小說如何打破傳統寫實主義小說重視的時間與因果法則的寫作特色：(1) 意義訊息不確定，(2) 並列，(3) 重複與增殖。其中重複與增殖中又分為：(1) 多寶格式的結構，(2) 鏡淵，(3) 無限的向原初回歸。麥克·安迪《說不完的故事》中的情節架構就包含了這三項重複與增殖的特色，也就是約翰·斯蒂芬斯 (John Stephens) 在〈後現代主義與兒童文學〉一文中提出的，後現代主義出現在反現代主義的兒童文學中主要特點之一：把單純敘事置於前景²²。這種自我映射的敘事策略比如故事裡嵌著故事，而後者又複製更大的敘述框架。此類敘述鑲嵌的敘述模式也就是法國小說家紀德 (André Gide) 提出的「套中套」觀念：一小面凸面昏黯的鏡子反過來反映畫中情景所發生的房間內部……文學作品中，《哈姆雷特》裡宮廷戲劇的一景……即是將這種技法比喻為紋章，在第一個紋章中「鑲嵌」進去第二個²³。

荷蘭女學者巴爾 (Mieke Bal) 更進一步指出套中套的三大要件：

- (1) 插入 (insertion)：敘述層次的轉移必須有明確的標示。(2) 從屬 (subordination)：分屬二個不同敘述層次的敘述陳述，必然可以按照階層分類，亦即二者在句法上具有敘述文法中表示敘述意義動詞的主詞、受詞關係。(3) 均質 (homogeneity)：分屬二個不同敘述層次的敘述陳述，必須屬於同一語意類別，亦即二者中不同敘

²² 參見約翰·斯蒂芬斯 (John Stephens) 文，張浩月譯，〈後現代主義與兒童文學〉，《中華民國兒童文學學會會訊》19 卷 2 期，2003 年 3 月，頁 9-13。

²³ 轉引自陳健宏，〈沈從文小說中的敘述模式與情況反諷〉，《中外文學》第 28 卷第 12 期，2000 年 5 月，頁 52。

述符徵表達同一範疇的敘述符旨——主題相同²⁴。

簡言之，套中套的故事必須使讀者能夠清楚明白二個不同敘述層次的區別，而二者之間仍須有所關連。關於兩種敘述層次的區別，在《說不完的故事》德文版及日文版，是使用紅色字體與綠色字體兩種顏色，中文版則是使用標楷體與細明體兩種字型，間隔現實與幻想國兩個世界。這樣明顯的區別，是作者刻意讓讀者清楚明白兩個不同故事間的界線，故事中還有另外一個故事，此外，兩個故事之間仍有某種必然的聯繫，環環相扣，正如書中主角巴斯提安看的那本《說不完的故事》封面，兩條一白一黑的蛇互相咬住對方的尾巴，圈成了一個橢圓形，一如莫比烏斯帶²⁵。

後設小說有許多不同的表現手法，諸如渥厄在《後設小說》一書中提到的明顯把讀者戲劇化、人物的非人化、在故事中對故事的批評性研討等等，不論哪一種表現手法，後設小說最主要的特色，也是有關後設的定義中最重要的一項：自覺（self-consciousness）。這個自覺是作者的自覺？亦或是讀者的自覺？楊耐冬認為，後設小說的「言說」語言系統沒有預先設定的意識型態或價值觀，只是充分地敘述或述說虛構與真實之間的關係²⁶。魏君玲則在論文《生命四重奏：探討米蘭·昆德拉《生命中不能承受之輕》中後設觀念之呈現》中提到，對於後設小說家而言，小說的世界是現實世界的折射，一種扭曲的鏡像，並非代表真實，也因此質疑文字的透明度，並且顛覆作者的

²⁴ 同上註，頁 53。

²⁵ 莫比烏斯帶（Möbius strip 或者 Möbius band），又譯梅比斯環或麥比烏斯帶，是一種拓撲學結構，它只有一個面（表面），和一個邊界。它是由德國數學家、天文學家莫比烏斯（August Ferdinand Möbius）和約翰·李斯丁（Johhan Benedict Listing）在 1858 年獨立發現的。這個結構可以用一個紙帶旋轉半圈再把兩端粘上之後輕而易舉地製作出來。（資料來源參考：維基百科 <http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%8E%AB%E6%AF%94%E4%B9%8C%E6%96%AF%E5%B8%A6&variant=zh-tw>，查詢日期 2007 年 5 月）

²⁶ 同註 16，頁 19。

文本權威²⁷。如果說現實主義的作品是一面忠實反映人生的鏡子，筆者認為：稱爲自覺小說的後設小說，探討的或許不只是作者的自覺，而是進一步透過文本去揭示讀者的自覺。這樣的作品與其如魏君玲所言是扭曲的鏡像，不如說是鏡中之鏡，亦即後設小說中映照出的不只是現實的世界，還包括正在觀看小說的讀者，以及隱藏在鏡子背後的作者。

在本章以下三節中，筆者將試圖用後設小說的策略去看麥克·安迪作品《說不完的故事》中，作者或者敘事者如何利用角色、架構和戲擬的手法在文本中勾畫亦或是遺留了什麼空洞和縫隙。



²⁷ 魏君玲，《生命四重奏：探討米蘭·昆德拉《生命中不能承受之輕》中後設觀念之呈現》，（南華大學文學研究所碩士論文，2003年），頁13。

第二節 可選擇舞台上的角色

除了故事之外，角色，不論是扁平人物或圓形人物²⁸，都是小說中不可或缺的重要元素。小說中的人物和現實中的人物看似相同，實際上卻大不相同，《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*)一書中，E.M 佛斯特(E. M. Foster)論及人物時是這麼說的：小說是一件藝術作品，有其自身的法則，與日常生活法則不同，小說人物依此法則行事即為真。……他們之所以真實不是因為他們像我們一樣(雖然他們可以像我們一樣)，而是因為他們可信(convincing)²⁹。佛斯特在這裡提到的「可信」，牽涉的是小說中真實與虛構的問題，對此，安貝托·艾柯(Umberto Eco)曾在書中提到：自然敘事描寫真實發生的事情(包括說話者有意欺瞞或誤信為真)。……虛造敘事當然以虛構文本為代表，假裝所講的是真實宇宙的事實，或宣稱所講的是虛構宇宙的真相³⁰。艾柯認為，讀者在閱讀虛構作品時，必須心照不宣地接受一個虛構約定的基本法則——懸置懷疑(the suspension of disbelief)。讀者必須了解書中所述是個想像的故事，但不可因此認定作者在說謊³¹。一旦讀者接受了這個法則，同時也就是接受了在小說中，作者描寫人物即是在創造人物，和現實世界中的描寫受到被描寫對象的存在制約不同。渥厄認為，在後設的小說中，人物可以在整體上偏離日常的常識性世界的邏輯而行動，然而在他們擔任角色的虛構世界

²⁸ 佛斯特在《小說面面觀》中將小說人物分為扁平人物和圓形人物兩種。扁平人物是指人物性格固定，不論遭逢什麼變化，性格大致不變，其好處是易於辨認，容易為讀者所認識、記憶，缺點是缺乏人複雜而真實的情感經驗；圓形人物是指人物性格會隨環境變化而有喜怒哀樂的多樣化表現，也有內心成長的歷程，並非一成不變。

²⁹ 佛斯特(E. M. Foster)著，李文彬譯，《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*) (台北市：志文，2000年，新版)，頁85。

³⁰ 艾柯(Umberto Eco)著，黃寤蘭譯，《悠遊小說林》(*Six walks in the fictional woods*) (台北市：時報文化，2000年)，頁163。

³¹ 同上註，頁104。

中，卻完美地遵循著其間特有的邏輯³²。以下筆者將試圖從這樣的邏輯中窺探麥克·安迪在《說不完的故事》中創造了什麼樣的角色：

一、 角色扮演型：

依據渥厄的滑動光譜，角色扮演型的小說以虛構作為探索主題，是光譜中較靠近現實的一端，小說中的人物遭遇到「角色」與「自我」的混淆或是外觀與真實的夾纏，從而損害了他們自己及別人的真誠與存在的自由。渥厄更進一步指出，失望與個人的不滿經常在這些小說中顯露，從而導致了糾纏不清和失控的自我虛構化實踐³³。

在《說不完的故事》中，主角巴斯提安一開始就表現出他對學校生活的不滿以及對自己身材、個性的自卑，於是，當他進入幻想國之後，他的形象從身材粗短、蘿蔔腿、臉色蒼白、爬繩時爬得一張臉像甜菜一般紅，身體卻還像一袋麵粉一樣掛在繩底下、被同學欺負、被叫做畸形的小男孩，轉變為一個東方的王子：

他戴著藍絲綢頭巾，穿著長可及膝的藍絲綢繡銀線長袍，外面披一件銀光閃閃，長可及地的披風。他那雙高統靴是用最柔軟的紅皮製成的，腳尖還往上翹。可是最漂亮的是他的手了，那雙手纖緻精細，可是卻給人有力的感覺。(頁 211)

有關於「形象」，詹明信曾簡單引用沙特的理論這麼說：形象通過否定存在而與存在相聯繫。……並不是說形象不存在，也不是說形象完全毀壞存在，

³² 同註 5，頁 105。

³³ 同註 5，頁 133-5。

而是使存在非真實化³⁴。從這個觀點來看，巴斯提安在幻想國的形象正是以否定他的現實存在為基礎建構的，並且就此認定這個虛構形象的真實性，這麼一來，原來現實存在的那個胖胖的巴斯提安就顯得非真實化了。如同伊莉斯·默多克（Iris Murdoch）指出的：人們創造了關於自身的神話，隨後又受到這些神話的支配。他們感覺到了圈套的引誘，他們又推舉別人扮演他們生活中的角色³⁵。

如果只是單純描述角色外在的變化，是無法揭示虛構的，讀者甚至會接受這樣的轉變，視之為理所當然地變化。於是，透過敘事者的提醒，例如當巴斯提安進入幻想國，開始把自己的英俊視為當然時，作者這麼寫道：他所得到的美使他忘記自己曾經肥胖，而且還是蘿蔔腿。或者透過故事其他角色的提醒，例如當巴斯提安與奧特里歐在幻想國見面時，兩人的對話是這樣的：

「有一件事我必須問你，」巴斯提安最後說，「你說我跟你在魔鏡門看到的不一樣？」

「是的，完全不一樣。」

「怎麼不一樣？」

「魔鏡中的你又白又胖，衣服也不一樣。」

巴斯提安笑起來，「又白又胖？你肯定是我嗎？」

「不是你嗎？」

巴斯提安想了一下，「你看到了我，這我知道。可是我的樣子一直沒有變。」

「真的？不騙人？」

³⁴ 同註 21，頁 225。

³⁵ 同註 5，頁 135。

「如果我變了，我應該知道。不是嗎？」

「是的！」奧特里歐深思地看著他說：「『你』應該知道。」(頁 273)

藉著敘事者和另一個角色奧特里歐的提醒，作者讓讀者在這段對話中看到了人物在「自我」與建構的「角色」之間的混淆，並從中思考真實與虛構的模糊界線。

二、 角色是虛構的一部份：

不只是混淆，在真實與虛構間徘徊的人物，還可能體認到自己不過是虛構中的一部份，他們在作者書寫的腳本之外沒有本體可言，就是在腳本之內也沒有本體，這種常用的後設小說策略即是：小說人物知道自己被寫進了小說中。《說不完的故事》中，當奧特里歐好不容易找到南方神諭的烏尤拉拉，烏尤拉拉卻對他說：我們只是書中的人物，只是故事中的夢與圖。人家怎麼寫，我們就只能乖乖聽吩咐。(頁 109) 在這之前，身為故事中的一個角色，奧特里歐只是順從指示進行他的大冒險，存在與否的問題並不在他的理解範圍中，也無關故事的進行。然而，狼人哥魔克卻更明白對奧特里歐說：可是你在這裡又是什麼呢？你們這些幻想國的人是什麼呢？夢想、詩、《說不完的故事》中的角色。你以為你們是真的？(頁 148)

不論是烏尤拉拉那謎語般的暗示，或是像狼人哥魔克的直接明白陳述，都是作者運用的策略：藉著暴露出故事人物不過是虛構腳本中的一部份，同時將讀者閱讀時的注意力引向虛構創造和描寫的弔詭矛盾中。

三、 插入敘述者：

《說不完的故事》中，作者經常在某一章節結束時留下一句：這是另外一個故事了，下次再說！這句話和中國章回小說的「預知後事如何，請見下回分曉。」有著異曲同工之妙。這種敘事者刻意插入的敘述懸置，誠如渥厄提到的，是存心妨礙動作的實現或是妨礙故事的闡釋，與此同時又在文本裡逐漸填入「空白」點³⁶。讀者閱讀到這句話時，除了對於「另外一個故事」感到好奇，也不斷被提醒：這是一個虛構的故事，書中人物在語言文字上建構他們的現實，而非真實地存在。換句話說，讀者必須承認「有人」在講述故事，在創造一個可選擇的世界，「有人」充任作者。

威廉·H·蓋斯（William H. Gass）曾經這麼寫：我們篩選，我們構建，我們寫我們的歷史，並由此製作關於我們自身的虛構人物，彷彿我們必須是依然清醒的³⁷。不論作者如何安排故事中的角色，不論角色對於自身的虛構性是否有所自覺，亦或者作者在故事中不斷揭示這樣的虛構創作，故事中的人物，不可否認地，似乎真的存在這個作者選擇的舞台上，忠實地扮演著他被賦予的角色。正如渥厄說的：在一個由虛構陳述所創造的「可選擇世界」上下文中，也存在和擁有著自己的「真理」³⁸。

³⁶ 同註 5，頁 110。

³⁷ 同註 5，頁 133。

³⁸ 同註 5，頁 114。

第三節 舞台的架構

渥厄在《後設小說》一書提到，現代主義與後現代主義都始於一個觀點：歷史的世界和藝術的作品都是通過構架或是結構才得以組織和能夠感知的；在後設小說中尤其突出了「構架中」的問題，試圖在真實世界和小說的結構中去檢驗構架的程序³⁹。在本節中，筆者從後設小說中的不確定性去看《說不完的故事》如何搭建這個虛構的舞台。

一、 開頭與結尾的不確定：

王岳川在《後現代主義文化研究》一書中曾提過有關後現代不確定的寫作原則，他認為：

後現代作家寫作時，並不給出一種格局，相反，往往將多種可能性結局並置起來，每一個結局指示一個層面，若干個結局組成若干個層面，既是這樣，又是那樣，既可作如是解，也可如彼解，這一並置的依據是：事物的中心不復存在，事物沒有什麼必然性，一切皆為偶然性，一切都有可能⁴⁰。

這和渥厄的觀點極為相似：後設小說往往以對於開場的隨意性本質的討論，關於邊界的討論開始……以挑選一個結局來收場。或者可以用一個關於

³⁹ 同註 5，頁 32-3。

⁴⁰ 王岳川，《後現代主義文化研究》（台北市：淑馨，1992 年），頁 328。

「結尾是不可能的」符號來告終⁴¹。在《說不完的故事》中，也可以看到這樣的不確定性。當故事主角巴斯提安回到卡蘭德舊書店時，卡蘭德先生最後說了一句：每一個真實故事都是說不完的故事。（頁 478）這句話指出了：不同的人會有不同的「說不完的故事」，作者甚至在最後依循前面章節的結尾慣例，留下一句：當然，這是另一個故事了，下次再說！作者在此暗示：故事的情節因為讀者的不同而改變，故事的結局緊扣著另一個故事的開始。結局沒有固定的模式，甚至連故事的組成都只是隨機的偶然性。在第二十三章〈古帝王之城〉中，猴子阿加克士告訴巴斯提安，同時也告訴正在閱讀的讀者：世上的故事，基本上，都是由二十六個字母⁴²組成的。字母都一樣，只是組合不同而已。字母組成字，字組成句子，句子組成章，章組成故事。（頁 407）《說不完的故事》一共有二十六章，每一章的開頭都附有一張英文字母的插圖，這樣的安排對照猴子說的：世上的故事，基本上，都是二十六個字母組成的。形成一種奇特的陷阱，使讀者不得不去懷疑：自己正在閱讀的這本書，究竟是作者刻意的虛構或只是字母的組成？阿加克士接著又說：機率告訴我們——這些組合就可能出現詩。如果再玩下去，什麼詩句，什麼故事都可能出現。事實上連故事中的故事，你我在此地談話這件事都可能出現。（頁 408）這段話明白點出了後設小說中破壞文學成規的隨意性特質，誠如王岳川說的：後現代主義突出隨意性，強調「拼湊」的藝術手法……後現代就以非創造來詆毀創造，把拼湊當作創造力匱乏的一種不得已的創造……這種小說的創造性就體現在它的意義是無窮無盡的，因為它的組合是無窮無盡的⁴³。

如果故事真如阿加克士說的只是隨機組合，也必須有一個將這些組合寫下來的人，那麼，誰是這個寫下故事的人呢？麥克·安迪在書中將這個任務

⁴¹ 同註 5，頁 33。

⁴² 此處指的應是英文的二十六個字母。

⁴³ 同註 40，頁 329。

交給飄泊山老人，有趣的是，飄泊山老人在書中承認，他的書寫並非有意識地書寫：我只能回顧已經發生過的事。我只有在記的時候才能夠讀。因為我讀過，我才知道。因為有事情發生，我才能夠讀。那是說不完的故事藉我的手在記它自己。(頁 195) 這段話不禁讓人聯想到榮格對於創作潛意識的說法⁴⁴，也就是王岳川提到的：後現代主義奉行無等級秩序和非中心原則，這就意味著對後現代本文的發送者來說，在創造本文的過程中，必須拒絕對語言或其他元素作有意識的選擇，一切都是無選擇的偶然行為，甚至是一種「自動寫作」⁴⁵。如果故事的開頭與結尾甚至是作者都呈現不確定的隨意性，那麼，故事的舞台框架呢？

二、 框架的不確定性：

故事的組成，框架（frame）也是一個因素，渥厄說：構架是所有小說的根本⁴⁶。張惠娟在〈台灣後設小說試論〉一文中也提及：置框（framing）與破框（frame-break）的技巧亦是框架運用的一環。她進一步說明：

所謂置框，原是作品區分「現實」和「虛構」的必要活動。然而後設小說的置框技巧——如故事中的故事——卻往往藉由「幻覺」（illusion）的建立，打破內／外、虛構／現實的藩籬。「框架」之固守「中立」、「透明」的角色似乎並無可能，而其與正文之間的「污染」狀況也是無由避免的。「框架」的模糊（imperceptibility）正是

⁴⁴ 在榮格看來，藝術創作就像柏拉圖所說的「神靈附體」、「迷狂」等一樣，是一種不自覺的行為。他認為，藝術創作是一種自發活動，藝術家的創作衝動和創作激情來源於潛意識中的自主情緒，儘管藝術家本人意識不到這種來自於潛意識深處的創作動力，他卻必須而且也只能無條件地服從。（參考常若松作，《人類心靈的神話：榮格的分析心理學》（台北市：貓頭鷹，2000年），頁315。）

⁴⁵ 同註40，頁327。

⁴⁶ 同註5，頁35。

置框技巧的高明處，也是幻覺得以建立的要素⁴⁷。

筆者在此將《說不完的故事》簡單分為二個部分來檢視其中的置框技巧。如前所述，故事一開始，作者運用字體（中文版是字型，德文及日文版是字體顏色）的不同來區分虛構和現實雙線故事的進行，除此之外，作者在現實故事中如是寫道：巴斯提安很不甘心地回到了現實。他很高興這一個說不完的故事跟現實沒有什麼關係。（頁 11）以及巴斯提安喃喃自語：幸好這種怪物並不是真的。畢竟這只是個故事。（頁 66）巴斯提安的反應正是前述提到的懸置懷疑，渥厄對此認為：通常我們之所以能夠閱讀小說，是因為我們把不信任的念頭懸置的緣故。當然，我們知道我們所讀的東西是不「真實」的，但是我們會抑制自己的知識，而目的在於增進我們的樂趣⁴⁸。有趣的是，麥克·安迪在此安排巴斯提安明白說出虛構故事不等同於真實世界的想法，此舉加深了二個故事之間的藩籬，也建立了故事的框架。

然而，正如張惠娟提到的，「框架」之固守「中立」、「透明」的角色似乎並無可能，而其與正文之間的「污染」狀況也是無由避免的。於是，在《說不完的故事》中我們可以清楚看到，虛構故事的主角奧特里歐和現實故事的主角巴斯提安，兩者在故事行進中不斷互相干擾，例如看到對方的長相或者聽到對方的尖叫聲等等，框架在這些干擾中漸漸模糊，亦即渥厄說的：通過對構架的不斷暴露而造成幻象破碎⁴⁹。

不只模糊，原有的框架在巴斯提安進入幻想國之後有了重大轉變，二個敘事層次融合為一個故事，框架由虛構和真實雙線進行的故事架構，變形為

⁴⁷ 張惠娟，〈台灣後設小說試論〉收入林耀德、孟樊編，《世紀末偏航——八〇年代台灣文學論》，（台北市：時報文化，1990年），頁 317。

⁴⁸ 同註 5，頁 39。

⁴⁹ 同註 5，頁 36。

單一敘述者巴斯提安不斷講述一個又一個有關幻想國的故事，亦即類似中國盒式的架構。筆者對於這樣的改變不禁疑惑：框架真的改變了嗎？作者為什麼要做這樣的改變呢？

原有框架中的現實故事裡，巴斯提安扮演的雖是讀者，但，不可否認，他其實是個虛構的讀者，這一點作者也在故事中清楚地揭示：而他，巴斯提安，就是這本書的主角。到現在為止，他一直以為自己只是在讀這本書，以為自己只是讀者。（頁 199）在這裡，麥克·安迪為讀者展示了「故事中的故事」此類架構的弔詭之處，讀者閱讀至此時不禁會想：當巴斯提安進入幻想國，從虛構的讀者轉換為虛構的主角，讀者的角色因此消失了嗎？那麼，一直閱讀這本《說不完的故事》的讀者又是誰？從以下這一段描述或許可以看出作者的意圖：

整個幻想國——他對自己說——都在飄泊山老人所寫的書裡面，這本書就是他在學校閣樓裡看的《說不完的故事》。也許他現在所經歷的危險與困苦已經寫在書上了。那麼也許有一天會有另外一個人讀這本書——或許現在就有人在讀。（頁 224）

筆者認為，作者藉由這段文字暗示：他把讀者的角色重新還給將書捧在手上、正在閱讀的讀者，原來雙線故事進行的框架並未消失，只不過是拉大到你我存在的現實世界。誠如渥厄說的，在某種程度上說，每一部後設小說都是一部虛構的神話學（Mythologies）……是以擾亂我們關於「真實」與「虛構」相對地位的信念為目標的⁵⁰。而擾亂的手法之一，正是來自框架的建立與破壞。

⁵⁰ 同註 5，頁 39。

第四節 說故事的人

探討了角色和框架如何在文本中影響讀者之後，或許應該回歸到一個最基本的問題：是誰建構了這個舞台？是誰創造了這些人物？答案很顯然是一作者。但是，令筆者好奇的並非寫作文本的經驗作者，換句話說，在此並非要探討麥克·安迪本人的生活經驗或者靈感來源，而是去解讀敘事者或說故事的聲音如何介入故事之中。

一、作者之聲：

艾柯（Umberto Eco）曾說：作者不僅應將真實世界作為寫作時的藍本，同時也應不斷介入，透露讀者也許不知道的真實世界林林總總⁵¹。這段話其實就是黃清順在論文《臺灣小說的後設之路》中說的：「作家介入」技巧幾乎可說是「後設小說」的核心信念。當代後設小說的「介入」目的，最主要的，當是「虛構」指涉的陳述策略⁵²。何謂陳述策略？艾柯進一步提到：陳述也是典型作者策略的一環……典型作者在組織故事的過程中現身說法：不是透過情節，而是透過敘事陳述現身⁵³。有關作者在敘事陳述中現身的例子，在《說不完的故事》中提到迷宮花園不需要防禦工事時，是這麼寫道：除非有一個原因——這一點我們在後面就會明白⁵⁴。（頁 13）還有在奧特里歐的冒險中，忽然插入一句：講到這裡，我們似乎有必要暫停一下，來解釋幻想國的地理特性。（頁 163）另外，提到莎異的下場爭議時寫道：在這裡，我們只把

⁵¹ 同註 30，頁 127。

⁵² 黃清順，《台灣小說的後設之路——「後設小說」的理論建構與在台發展》，（台灣師範大學國文研究所碩士論文，2002 年），頁 52。

⁵³ 同註 30，頁 52。

⁵⁴ 強調標記為筆者所加。

事實敘述一下。至於如何解釋，就留給別人做吧！（頁 422）這些例子中的「我們」，其實就是艾柯說的典型作者在說話；另外，例如第二章〈奧特里歐的任務〉中，提及幻想國中各方人馬聚集一起絞盡腦汁討論女王的病情，其中甚至包含看起來不像能幫人治病的吸血鬼、幽靈等人物，解釋這些人物出現的原因時，作者這樣寫道：如果你想知道為什麼，那麼你必須先知道一件事⁵⁵。（頁 20）典型作者在此直接對讀者「你」說話。那麼，究竟誰是《說不完的故事》的典型作者呢？是故事中那位寫下《說不完的故事》的飄泊山老人？或者是擁有創造幻想國歷史能力的巴斯提安？筆者認為這兩者充其量只能稱得上是典型作者的部分代言人，真正的典型作者隱藏在其背後。

典型作者除了直接對讀者說話，還可以運用對敘述時間的安排來制約讀者，艾柯認為故事中的敘事時間包括：

我們聽故事時涉及敘事的第一時間（所敘述的事發生的時間，可能是兩小時以前，也可能是一千年前），敘事者（第一或第三人稱）和故事中的人物都可能提起所敘述事件之前發生的事情，或者他們會在事件發生當兒提示預期將要發生的。⁵⁶

有關提前敘述的例子，在《說不完的故事》中俯拾皆是，例如：

其中有一個原因他自己到後來才知道：他所得到的美使他忘記自己曾經肥胖，而且還是蘿蔔腿。（頁 214）

接下來的幾天，多彩死神說的話都讓巴斯提安似懂非懂……不久之後，經過了各式各樣的冒險，他再回想格洛喀拉曼的話，才恍然大悟。（頁 246）

⁵⁵ 強調標記為筆者所加。

⁵⁶ 同註 27，頁 44。

這種情形他是很久以後才知道的；在當時，他和他的同伴都不知道他們真正的方向。(頁 295)

這些例子都是屬於艾柯說的，事件發生當兒提示預期將要發生的。作者為什麼要提前敘述呢？除了能夠引起讀者繼續閱讀的好奇心之外，筆者認為還有一個更重要的原因，就是：展示作者的存在。

二、離題：

除了提前敘述之外，敘事策略中另一個和時間有關的即是一離題 (digression)。卡爾維諾 (Italo Calvino) 認為，在文學的世界裡，時間是一種財富，而「離題」是拖延結局，繁衍作品中時間的一種策略，一種永不停止的躲避或逃逸⁵⁷。張惠娟則認為刻意離題，是後設小說向傳統挑戰的另一方式⁵⁸。依據這兩種說法，筆者將《說不完的故事》中的離題方式略分為二種：一種是如卡爾維諾說的，繁衍作品中的時間，以一個故事不斷延伸到下一個故事來擴充時間，例如：第七章〈沈默之聲〉中，故事發展在奧特里歐和小矮人夫婦分手後理應告一段落，作者卻繼續寫道：安基五克後來聲名大噪，他成了全世界最有名的小矮人；可是並不是因為他的科學研究工作，而是因為別的事情。這又是另一個故事，下回再說。(頁 120) 另外在第二十三章〈古帝王之城〉，巴斯提安埋葬斯干達魔劍之後，作者也補充交代：斯干達就在那裡一直躺到今天。不久之後，會有一個人用它而毫無危險——可是這是另外一個故事。(頁 412) 類似的例子在故事中不斷出現，使得讀者在原本的故事情節之外，不斷自行擴充想像許多其他延伸的故事。但這樣的離題，基本上仍扣緊故事中的元素，諸如相關的角色、物品等。

⁵⁷ 卡爾維諾 (Italo Calvino) 著，吳潛誠校譯，《給下一輪太平盛世的備忘錄》(Six Memos for The Next Millennium) (台北市：時報文化，1996)，頁 68。

⁵⁸ 同註 47，頁 308。

另一種離題則是和上下文沒有顯著的關係，比較傾向於張惠娟說的，刻意離題，向傳統挑戰的方式。故事中莎異爲了取信於巴斯提安並且離間他和奧特里歐之間的友誼，特地在第二十一章〈星星修道院〉送給巴斯提安一條可以隱形的甘瑪兒腰帶。到了第二十二章〈象牙塔爭奪戰〉時，果然因爲這條腰帶，造成巴斯提安對奧特里歐的誤會，進而使故事走向戰爭。等到戰爭結束，故事這麼寫道：

海克里旺、海斯博恩和海多恩也在，後兩者受了重傷，藍精靈戰死，

莎異手裡拿著甘瑪兒帶，站在他的屍體後面。

「他搶救了這條腰帶，我的君王。」她說。

巴斯提安接過腰帶，摺起來，放進口袋裡。(頁 395-6)

閱讀至此，讀者自然會對這條腰帶抱有期望，或許在後面的故事中還能見到這條腰帶出現。然而，到了第二十三章〈古帝王之城〉，描述巴斯提安展開辛苦追擊奧特里歐的旅程中途，作者忽然插入一段：

可是他不知道他在杜松樹叢裡掉了一件東西——甘瑪兒腰帶。巴斯提

安不知道自己掉了這條腰帶，此後也沒有想起來。藍精靈當初從火

裡救出這條腰帶，真是徒然。(頁 400)

這條間接引發戰爭的甘瑪兒腰帶，若是早已完成它在故事中的任務，作者大可以讓它在戰火中自然地消失，但作者卻刻意安排讓藍精靈在戰火中搶救了這條腰帶，使讀者懷抱期望，隨即卻又在故事中刻意離題，簡單交代它掉落在杜松樹叢裡，讓它從這個故事中退場。難道真如作者自己現身的評論，

這樣的情節安排真是徒然。

然而，真是徒然嗎？蔡源煌評論《法國中尉的女人》時曾提到：機運與偶然性是傅氏（John Fowels）想強迫讀者接受的一個定理，他引用傅氏書中的一句話來證明：一個計劃好了的世界（一個完全表現出它的計劃的世界）是個死的世界⁵⁹。依據這樣的觀點來看，《說不完的故事》一書的典型作者或許正是利用這些看似徒然、不重要的情節來證明他書中的世界是未經計劃，是活的世界。

至於什麼是「不重要」的情節？作者在第五章〈小矮人夫婦〉中，安排現實故事中的巴斯提安因為內急必須中斷閱讀，他匆忙跑去上廁所時還一邊提出疑惑：他不懂為什麼故事裡的英雄——譬如他現在正在讀的這一個——從來就不必擔心這種事情。針對這樣一個現實生活中會發生的疑惑，巴斯提安的結論是：這種事情不重要，所以在故事裡不用提。（頁 71）但是，作者真的認為這樣的疑惑不重要嗎？顯然不是，否則就不需花費近二頁的篇幅描寫了。筆者以為，透過這樣看似不重要情節的描寫，更突出作者營造的書中世界的可信度與重要性。

不論是繁衍文本中的時間或是向傳統寫作挑戰，脫軌離題或許正如艾柯說的，是作者為了將讀者封閉在時間森林裡的一個手法，讀者必須竭盡全力才能夠逃離，然而往往會在逃離之後再度回到森林中。

本章中，筆者嘗試以後設小說常用的策略去窺看《說不完的故事》中典型作者所留下的蛛絲馬跡，去解讀隱藏在故事背後的意義，為什麼要這樣做？筆者試以艾柯說的一段話作為解釋：

在虛構宇宙裡，我們不假思索即知道確實有訊息存在，隱身訊息背

⁵⁹ 轉引自蔡源煌，《當代文學論集》（台北市：書林，1986），頁 58。

後的作者實體即是造物主，訊息中則是一連串的閱讀指示。

因此，我們探索的典型作者，其實是另一個探索的化身，在探索的過程中，天父的影像消隱在無止境的迷霧裡，我們則永遠不停質疑，為什麼是有，而不是沒有⁶⁰。

在這樣的探索過程中，又會引發出另一個問題：典型作者想將這些訊息遺留給誰呢？讀者接收訊息之後，會否影響文本呢？這將會是筆者在下一章中想繼續探討的重點。



⁶⁰ 同註 30，頁 158。

第參章 作者已死嗎？

羅蘭·巴特（Roland Barthes）曾說：書和作者自動被劃分為其中之一必定先於另一個，而作者總被認為是孕育了一本書，也就是說，他的存在先於書的存在，作者思考、掙扎，甚至是為書而活。作者與作品的關係正如父親先於兒子一般⁶¹。對巴特來說，就算是被作者孕育的文本，也是由對話、諧擬或者衝突等不同的關係組成，而文本中的多樣性只有一個聚焦的地方，那就是讀者。文本不是在一開始就將所有組成元素融合，而是在閱讀的最終。讀者則是某個將文本這單一場域中所有描繪結合的人，藉此，這寫好的文本才算真正完成。於是巴特才說：作者之死為的是醞釀讀者之生⁶²。所謂的作者之死，蔡源煌進一步闡釋：它並不是要消滅作者、否定作者，而是要保障讀者的詮釋權利，儘量擺脫作者的陰影，避免以作者的權威來作為意義的唯一準繩⁶³。文學批評關注的焦點由作者轉向讀者並非從巴特開始，早在 1953 年美國文學評論家阿布拉姆斯（M. H. Abrams）發表的《鏡與燈》一書，指出藝術作品總體情境中包含的四要素為：作品、作者、世界和讀者時，就提升了讀者的地位。吳潛誠對於此四要素在文學批評重心的轉移作過簡單扼要的說明：

傳統批評方法偏重作者及作品與世界的關係，諸如作者的生平、心理動機、作品產生的時代背景、作品的社會、歷史意義等。降及近代，形式主義、新批評及結構主義等批評家則拋開作品以外的各種

⁶¹ 參考 Roland Barthes, *Image music text* (New York: The Noonday Press. 1988).p.145.

⁶² 同上註，p.148.

⁶³ 蔡源煌，《當代文學論集》（台北市：書林，1986 年），頁 218。

外在因素，主張作品本身便具有獨立價值，專注於作品的內在分析……晚近盛行的詮釋學派批評家則直接關切讀者的反應，強調讀者在參與作品潛在意義之「具體實現」(konkretisation)的積極作用。

64

《說不完的故事》中，麥克·安迪將這種讀者的反應透過一個虛構讀者明白地在文本中呈現，令筆者感到好奇的是：這名虛構讀者會否影響真實讀者對於故事的解讀？讀者應該如何填補作者在文本中留下的空隙？這將是本章試圖解讀的重點。



⁶⁴ 吳潛誠，〈作品的艱澀與讀者的介入〉，《新書月刊》14期，1984年11月，頁25。

第一節 讀者是？

一、 虛構讀者：

有關讀者反應理論批評，一般認為應從漢斯·羅伯特·姚斯(Hans Robert Jauss) 1967 年發表的〈研究文學史的意圖是什麼、為什麼？〉是為接受美學理論的開始，大幅提昇文本世界中「讀者」的地位，也因而影響了讀者反應理論的產生。黃清順認為姚斯的主張也影響了後設小說：「讀者」變成文本的唯一主體，使得作者／作品／讀者的三角關係，偏向於一面倒的系聯中，而這樣的系聯關係——即著意強調「讀者」的能動地位——可視為「後設」小說的立論張本⁶⁵。

伊塔羅·卡爾維諾(Italo Calvino)的《如果在冬夜，一個旅人》(*Se una notte d'inverno un viaggiatore*)可說是充分凸顯讀者角色的後設作品。吳潛誠在導言中提到：這部作品由框架故事和嵌入小說兩部分組成，框架故事(frame-story)以男性讀者「你」作主角，「你」是整本書的「隱設讀者」(the implied reader)，也是實際在進行閱讀的讀者⁶⁶。這裡的「隱設讀者」其實就是渥厄在《後設小說》一書提到的「暗含的讀者」，渥厄認為：分散的作者來自於暗含的作者，而暗含的作者又來自敘述者，敘述者來自暗含的讀者，而暗含的讀者又來自讀者，小說提醒我們（誰是「我們」的主格？），「作者」並不能簡單地「創製」小說⁶⁷。其中暗含的作者與讀者的觀念，應該源自於布思(Wayne C. Booth)的「隱含讀者」，布思認為：作者（在作品中）創造了一個自己的形象與一個讀者的形象，在塑造第二個

⁶⁵ 同註 52，頁 49。

⁶⁶ 卡爾維諾(Italo Calvino)著，吳潛誠校譯，《如果在冬夜，一個旅人》(*Se una notte d'inverno un viaggiatore*) (台北市：時報文化，1993 年)，頁 7。

⁶⁷ 同註 5，頁 155。

自我的同時塑造了自己的讀者，所謂最成功的閱讀就是作者、讀者這兩個被創造出的自我完全達到一致⁶⁸。這也就是伊哲⁶⁹（Wolfgang Iser）提出的兩極論：

文學作品有兩極，不妨稱作藝術極和審美極：藝術極指的是作家創作的文本，審美極指的是讀者對前者的實現。依據這種兩極觀，文學作品本身明顯地既不可以等同於文本也不可以等同於它的實現，而是居於兩者之間。它必定以虛在為特徵，因為它既不能化約成文本現實，也不能等同於讀者的主觀活動，正是這種虛在性才使文本具備了能動性。⁷⁰

不論是作者創造出的兩個自我達成一致或是創作與實現的能動性，這種和諧的關係正是安貝托·艾柯（Umberto Eco）提出的「典型作者」與「典型讀者」的關係。

艾柯的典型讀者就是文章在創造之初預定的完美合作對象，也是作者想創造的對象。這個對象並不存在文本以外的現實中，艾柯認為：一個故事的典型讀者不是經驗讀者（empirical reader）……經驗讀者能多角度閱讀書籍，沒有固定的法則指示他們如何閱讀，因為他們常將文本作為裝載自我情感的容器，這情感來自文本外的世界，也或者由文本偶然引發⁷¹。由於典型讀者和典型作者（model author）的觀念是相對應的，或許在說明典型讀者之前，我們應該先問：何謂典型作者？艾柯這樣說道：典型作者是種聲音，動情地

⁶⁸ 轉引自朱剛，《20世紀西方文藝文化批評理論》，頁144。

⁶⁹ Iser的譯名尚有艾瑟、伊瑟爾、伊哲等，本論文統一使用伊哲。

⁷⁰ 轉引自朱剛，《20世紀西方文藝文化批評理論》，頁137。

⁷¹ 同註30，頁14。

（或專橫地、狡詐地）對我們說話，要我們與它一致。這種聲音呈現出來的即是敘事策略，如一套完整的指示，一步一步地指引我們，我們想當典型讀者，就必須亦步亦趨地跟定它⁷²。典型作者與典型讀者唯有在閱讀的過程中才能互相創造對方，並進而成為存在實體。

綜合以上各家說法，筆者認為《說不完的故事》中，讀者巴斯提安正是作者創造的「典型讀者」，故事剛開始，作者即直接說出巴斯提安擁有的激情是看書，並進一步說明他的特徵：

如果你不曾為了一本書花去一整個下午，耳朵鬧烘烘，頭髮亂糟糟，遺忘了四週的世界，遺忘了寒冷和飢餓……如果你不曾痛哭流涕，為的是一個很棒的故事已經結束，你必須跟所有的人物分離……如果你不曾有過這種經驗，那麼你就不會了解巴斯提安下一步要做的事情。（頁[10]）

這裡的「你」指的就是實際上捧著書閱讀的你、我（經驗讀者），在界定典型讀者條件的同時，作者似乎也邀請經驗讀者加入典型讀者的行列。艾柯認為，典型讀者是那種在觀看電影或者閱讀時，能夠不牽涉個人情感、能隨電影開懷、能消化故事的觀眾。巴斯提安顯然符合這個條件，因為他總是沈浸在故事裡，一步一步歷歷如繪地跟著故事情節往下想像，緊張、心跳、手心流汗。（頁 11）

但誠如泰瑞·伊果頓（Terry Eagleton）說的：讀者當然不是在真空中接觸文本，所有讀者都有其社會和歷史的地位，此一事實會深深具體決定他們

⁷² 同註 30，頁 24。

如何詮釋文學作品⁷³。因此，當巴斯提安一步一步跟著作者的策略沈浸在故事中時，仍然會聯想到自身的經驗（雖然這經驗顯然也是敘事策略之一），例如故事中提到孩童女王罹患不知名的重病時，巴斯提安立刻聯想到母親動手術的情節；聯想之後讀者可能更進一步投入到故事中，例如描寫奧特里歐的身世時，巴斯提安因為兩者的相似遭遇，馬上認同該角色，巴斯提安很高興自己跟奧特里歐有這麼一丁點相似的地方，否則他就完全不像奧特里歐了。（頁 33）也就是狄爾泰（Wilhelm Dilthey）說的：闡釋者可以使用「移情」的方法進入闡釋對象的生活體驗裡⁷⁴。迦達瑪（Hans-Georg Gadamer）的「理解視野」（horizon of understanding）或許更能清楚解釋，在闡釋行為中，闡釋者和被闡釋物間的不同理解視野交會融合，產生一個個新的理解視野，使闡釋行為不斷延續下去：先見（fore-conceptions）不斷被更恰當的見解所取代，闡釋也開始進行。這個不斷的新投射過程就是理解和闡釋的運動⁷⁵。在《說不完的故事》中，透過讀者巴斯提安的反應，我們可以明顯看出讀者與文本之間理解和闡釋的運動，從一開始的很高興這一個說不完的故事跟現實沒有什麼關係，緊接著因為故事情節聯想到自身的經驗並且將自我投射在故事人物上，慢慢地會因為情節哭泣或者大叫（如同艾柯的典型讀者），最後闡釋者與被闡釋物之間達成了一致：

到目前為止，他可以用想像來看這本《說不完的故事》裡發生的每一件事……然而，無論如何，這些景象不管如何清晰，都只是在想像之中。可是當他讀到木蘭閣這一段時，他卻真正看見了女王……

⁷³ 伊果頓（Terry Eagleton），吳新發譯，《文學理論導讀》（*Literary Theory: An Introduction*）（台北市：書林，1993年），頁 107。

⁷⁴ 轉引自朱剛，《20 世紀西方文藝文化批評理論》，頁 132。

⁷⁵ 同上註，頁 135。

這不是想像，他的確親眼看到了她。(頁 170)

二、聽述者 (Narratee)：

虛構的讀者，換個角度來看，其實就是傑瑞·溥林斯 (Gerald Prince) 說的聽述者 (Narratee)。聽述者和敘述者相對應，簡而言之，聽述者是文本中敘述者的聽／觀眾。有時，聽述者會被認為是實際讀者的替身，然而，溥林斯認為：如同敘述者不能等同於作者，聽述者自然也不能等同於讀者，他們其實都是作者虛擬的建構 (fictional construct)，同是敘述結構設計的元素之一⁷⁶。

聽述者可能是文本中的一個角色，是故事中的讀者（例如《說不完的故事》）或者聽眾（例如《一千零一夜》），可能受到他看／聽的故事影響，也可能不會。聽述者的外表、個性、經歷，可能在文本中由敘述者提到，例如《說不完的故事》一開頭，作者這樣描述：是一個胖胖的，十一、二歲的小男孩。他深棕色的頭髮濕濕地垂在臉上；外套都濕了，而且還滴著水；肩膀上掛著一個書包。他臉色蒼白，氣喘吁吁。(頁[1]) 雖然彼時讀者可能還不知道這個小男孩將是包孕故事 (embedded story) 的聽述者。等到包孕故事展開之後，敘述者隨即補充這位聽述者的個性：巴斯提安喜歡那種緊張好玩，或者讓他幻想的書。那種書中人物有著奇異冒險，可以使他產生各式各樣想像的書。(頁 11)

《說不完的故事》中，以巴斯提安之視角描述的故事主線所在的層次，亦即中文版標楷體部分的故事，筆者將之稱為「敘記層」(diegetic level)，而有關奧特里歐及巴斯提安進入幻想國大冒險的故事，亦即中文版細明體部分的故事，因為包孕在敘記層內，則稱為「敘記裡層」(metadiegetic level)。將

⁷⁶ 參考林鎮山，《台灣小說與敘事學》(台北市：前衛，2002年)，頁 317。

這兩個層次分開之後，很明顯可以看出，巴斯提安扮演的是「敘記裡層」故事的聽述者，藉由他使得敘記裡層的故事顯得更可信。例如當阿泰斯在第三章爲了奧特里歐犧牲時，聽述者巴斯提安的反應是：巴斯提安哭了。他禁不住。他的眼裡都是淚水，他必須掏出手帕來擤鼻涕，才能夠再看下去。（頁48）作者利用這樣的聽述者來引導或者加強實際讀者閱讀時的感受。除了引導讀者閱讀之外，林鎮山在〈飲食與鄉愁——〈卡普琴諾〉與〈玉米田之死〉〉一文中還提出，「敘記裡層」最重要的功用莫過於：以類比或對比與「敘記層」建立起「血脈相連」的互動關係——用以完成宣示「主題意識」的作用（thematic function），並且突出作品的意圖⁷⁷。有關敘記層與敘記裡層的互動，筆者將在下一章繼續探討。

相較於敘述者，聽述者在文學批評研究中常容易被忽略，原因或許如同溥林斯說的，不論在故事的語調與形式上，敘述者所負的職責通常遠比聽述者來得重要。但，不可否認的是，透過敘述者與聽述者的對話關係，文本顯得更加自然、逼真，讀者也更能明白文本中的意涵。

簡單釐清巴斯提安在《說不完的故事》中扮演的虛構讀者及聽述者的角色後，筆者對於作者在書中的觀點運用產生了好奇，透過不同的觀點，讀者將會有怎麼樣不同的反應，將是下一節探討的重點。

⁷⁷ 同上註，頁330。

第二節 誰在看？

張堂綺在《現代小說概論》一書將小說的構成分為六個方面，主題、人物、情節、場景、語言和視角，其中有關視角，這麼寫道：

小說的視角，亦稱視點、敘事觀點、或逕稱「觀點」，是從英文 View-point 一字而來。它是小說表現的形式技巧之一……視角有兩個義涵：一是故事由誰來講，通稱為敘事觀點；一是故事裡發生的事是誰所看到、所想到的，通稱為「見事觀點」⁷⁸。

在本節中，筆者暫不討論由誰來敘述故事的「敘事觀點」，而決定側重在故事的「見事觀點」。

一、 見事觀點：

視角，簡單來說就是指敘述者或者人物從什麼角度去觀察故事的發展，亦即誰在看故事，和說故事不同，視角只是傳達的依據。視角的承擔者，或者如《講故事——對敘事虛構作品的理論分析》（*Telling Stories : A Theoretical Analysis of Narrative Fiction*）一書中提到的，聚焦者可概分為兩種類型，一種是由外部聚焦的敘述者擔任，另一種是由故事中的人物擔任⁷⁹。對視角的分類有很多種，例如熱奈特（Gerard Genette）將之分為：零聚焦型視角、內聚焦型視角和外聚焦型視角。一個故事可能不只使用某一種聚焦視角的方法

⁷⁸ 張堂綺編著，《現代小說概論》（台北市：五南，2003年），頁106。

⁷⁹ 史蒂文·科恩（Steven Cohan）&琳達·夏爾斯（Linda M. Shires），張方譯，《講故事——對敘事虛構作品的理論分析》（*Telling Stories : A Theoretical Analysis of Narrative Fiction*）（板橋市：駱駝，1997年），頁103-113。

式，亦即雖然《說不完的故事》都是由同一匿名的敘述者講述故事，但是在情節發展中卻可能通過不同的聚焦者講述，筆者選出三段故事，試圖解讀其中的差異：

這間圓殿現在到處都是低語聲。四百九十九名全幻想國最優秀的醫生全部集合在此，都在相互耳語，或者咕咕嚶嚶地交談。他們每一個人——前前後後——都檢查過孩童女王。每個人都絞盡腦汁來醫治女王；可是誰也醫不好，誰都不知道病因，誰都想不出好方法。（頁 20）

這是一個外部聚焦的例子。觀察者置身於人物之外，提供給讀者有關人物的行動、外表及客觀環境的描述，但卻同時使讀者與故事保持距離。

他望見寬大的陽台上擺著兩張銀椅，其中一張坐著一個老人，銀鬚、銀髮一直垂到腰間——那必定是銀聖桂閣巴。在他旁邊的是一個與巴斯提安年齡相當的男孩子。這男孩子穿著軟皮製的長褲，上半身赤裸。他的皮膚是橄欖綠色，瘦臉上表情悲傷，甚至嚴峻，藍黑色長髮用皮帶束著，肩上披著一件紅色披風。他很鎮靜，但有些急切地望著競技場。他的黑眼搜尋著每一件東西。除了奧特里歐，他還會是誰！（頁 259-260）

這是屬於內部聚焦的例子，透過聚焦者（巴斯提安）的所知、所思、所感，去看被聚焦者（銀聖和奧特里歐）。這樣的內聚焦縮短了人物與讀者的距離，讀者透過人物的眼睛，不只看到人物所見，也看到該人物的內心世界。依據

熱奈特的觀點，人物形象的聚焦可以被固定（限於某個單一人物），或是多重的（全知地在一組人物中展開），或是變化的（從一個人物轉換到另一個人物）。但不折不扣的固定內聚焦是很罕見的。誠如廖卓成在〈論童話的敘述視角〉一文寫道：如果嚴格的用固定內聚焦，等於連聚焦者的外表都不易刻劃，除非透過他聽到的他人對他外表的描述評論，或他照鏡子時所見，以及心中對自己相貌的感想等等⁸⁰。

在幻想國，你永遠無法預先知道事物的秩序，連方位——東、西、南、北——都會變來變去。夏和冬、日和夜也一樣。你可能從一片炙熱的沙漠一腳踏進冰天雪地之中。

在這個例子中，讀者「你」雖然置身於故事之外，卻被賦予了聚焦者的角色，讀者不再只是透過敘述者或人物來組織故事，必須對文本描述的東西產生自己的觀點。

以上三種類型的視角其實說明了，即使在同一文本中，作者也不可能單獨只使用某種視角，視角就像是人的眼睛，誠如胡菊人說的：運用眼睛，給小說之三重關係——作者人物讀者，提供了「偷渡之法」，經此偷渡，便達到一種「壓縮力量」……讀者則通過人物，來見事，來進入現場，來代入人物之心，對所見所聞下評斷、提問題、起共鳴⁸¹。至於如何選擇文本中主要的聚焦人物？錢伯斯（Aidan Chambers）認為，當隱含讀者是兒童時，作者通常傾向於使用一個孩童角色做為中心，以他的所見所感發展故事。運用這樣一個孩童視角，有助於作者的第二自我——隱含作者，和兒童讀者的感知範圍結

⁸⁰ 廖卓成，〈論童話的敘述視角〉，《兒童文學學刊》第七期，2002年5月，頁210。

⁸¹ 胡菊人，《小說技巧》（台北市：遠景，1984年，四版）頁113。

合。兒童讀者一旦認同書中隱含讀者的形象，於是願意或者希望投入作者和書本提供給他的任何經驗。因此，文本的視角不只是建立作者和讀者之間關係的工具，更是有力的溶劑，使得兒童願意閱讀並且成為文本要求的讀者⁸²。那麼，視角在文本中究竟是如何使讀者對人物產生認同感呢？

二、 徘徊視角：

關於視角在文本中如何操控讀者，使其對角色產生認同，Mark Currie 認為：當我們越瞭解有關某人內心世界、動機甚至恐懼的資訊，我們越容易傾向認同他⁸³。但光是這樣，顯然不足以形成讀者認同該角色的條件，假設某個讀者和巴斯提安的形象差距太大，既不是十一、二歲的小男孩，也不愛閱讀故事的話，是否就無法投入故事之中呢？伊哲認為藉著讀者在文本不斷變換的視角之間運動時，讀者將文本中的各個視角產生的片段拼合成一幅完整的圖象，如此一來，就結構化了讀者的理解行為。伊哲將讀者閱讀的過程比喻為一場旅途：

坐在公共馬車上的旅遊者，他必須在小說中艱難跋涉，隨著不斷變化的視點四處張望。當然，他會在記憶中把所看到的全部東西都組合起來，形成一個完整的模式，其性質與可靠性部分地取決於他在旅途的每一個階段專注的程度。⁸⁴

伊麗莎白·弗洛恩德（Elizabeth Freund）進一步說明伊哲的旅途說，當

⁸² 參考 Aidan Chambers, *Booktalk*, (Great Britain: The Thimble Press, 1985), p42。

⁸³ 參考 Mark Currie, *Postmodern Narrative Theory*, (New York: ST. Martin's Press, 1998), p19.

⁸⁴ 轉引自弗洛恩德（Elizabeth Freund），陳燕谷譯，《讀者反應理論批評》（*The return of the reader: reader-response criticism*）（板橋市：駱駝，1994年）頁141。

讀者的視點在文本的片斷中游動，他專注於某一視角就會構成一個主題（或前景），而其他視角則成為視域（或背景）。關於視角變化的例子，筆者以敘記裡層的《說不完的故事》第一章為例說明：

小夜叉烏希八日抵達迷宮花園時，敘述者先以小夜叉的視角說明花園的景觀：就在夕陽把雲彩染得金澄澄的時候，他注意到他的蝙蝠正盤旋在迷宮花園的上空。迷宮花園整個面積由地平線的這邊延伸到地平線的那一邊，裡面充滿了各式各樣夢幻一般的色彩，以及最令人陶醉的芳香。（頁 12）緊接著，視角馬上轉換成全知敘述者，交代一些小夜叉及其他角色不可能知道的背景：整座花園就像是一座巨大的迷宮。當然，這座迷宮完全是為了愉悅和娛樂而設計的，裡面沒有一絲一毫陷害人的意思，所以更不要說防禦敵人了。（頁 12）然後，再轉回小夜叉的視角，帶領讀者深入迷宮花園的核心：夜叉在這一座花園迷宮上空無聲地滑翔……就在迷宮花園的中央，他已經看見了閃耀著白色光芒，好像仙境一般的象牙塔。（頁 13）為了讓讀者更進一步投入到故事中，讀者「你」也成了視角之一：再走近一些，你才會發現這一塊巨大的圓錐形方糖狀建築物上面還有無數的塔、角樓、圓頂、平頂、凸窗、台階、樓梯以及欄杆；全部都很奇妙地結合在一起。（頁 13）

由這個例子可以明白主題和視域經由視角的不斷轉換，幫助讀者建構想像。而《說不完的故事》正是運用徘徊視點的敘事策略，使讀者一步步認同巴斯提安這個主要角色。前述曾經提過，《說不完的故事》可以分成敘記裡層和敘記層兩個故事，在敘記層中的故事，除了開頭的〈卡蘭德舊書店〉及最後一章〈生命之水〉外，幾乎都是以巴斯提安的視角說明他的所見、所感和回憶，讀者一方面跟著敘記裡層的故事和虛構讀者巴斯提安一起建構起幻想國的想像，另一方面也在敘記層中看到巴斯提安的懦弱、恐懼和喜悅，於是，在閱讀這本《說不完的故事》旅途中，讀者跟著不斷變換的視角，理解了作

者創造的角色。

然而，在文本和讀者之間，仍然存在著建構性的空缺，伊哲稱之為空白、斷裂或不確定性。究竟文本中的空白是什麼？讀者又該如何填補空白呢？



第三節 空白是？

昆德拉曾說：讀者的想像會自動把作者的想像變得完整⁸⁵。這是否表示，在讀者參與之前，作者創作的文本是不完整的、仍留有許多空白的？從接受理論的觀點來看，文本實際上只是作者給讀者的一系列提示，讀者閱讀最重要的是消除或填補文本中不確定的斷裂或作者刻意設計的空白。羅曼·英伽登（Roman Ingarden）將這種活動稱為「具體化」（concretizes），他認為文學作品本身只是一套「綱要」（schemata）或是概括式的指示，讀者必須加以具現。然而，讀者究竟是如何具體化或是縫補空白呢？《說不完的故事》中，作者遺留了什麼空白給讀者呢？

一、 縫補：

伊果頓曾說：雖然幾無知覺，我們卻無時無刻不在建構文本意義的假設⁸⁶。這裡所謂的「建構」就是拉康（Jacques Lacan）說的「縫合」（suture），史蒂文·科恩（Steven Cohan）和琳達·夏爾斯（Linda M. Shires）對此進一步說明：主體性在話語中是通過縫合並作為一種縫合而獲得的。就跟外科手術對傷口的縫合一樣……縫合通過主體與某個能指的想像性認同導致快感的產生⁸⁷。根據這個說法，《說不完的故事》其實就是開放地展示了讀者介入縫合的過程，亦即將典型讀者投入文本中的過程開放在文本之中。例如當奧特里歐自述身世時說道：「這裡的男人和女人把我養大的。所以他們叫我奧特里歐；在我們的話裡，意思是『大家的孩子』！」虛構（典型）讀者巴斯提安

⁸⁵ 米蘭·昆德拉（Milan Kundera），尉遲秀譯，《小說的藝術》（*L'Art du roman*）（台北市：皇冠，2004年），頁46。

⁸⁶ 同註73，頁99。

⁸⁷ 同註89，頁179。

的反應是：

巴斯提安可是最明白這個意思了。雖說奧特里歐無父又無母，而他的父親還健在，但奧特里歐有全族的男人和女人來養他，因此才叫「大家的孩子」。這就補償過來了。巴斯提安並沒有這些人來養他，所以他是「沒人要的孩子」。(頁 33)

巴斯提安和奧特里歐的關係就像看者和能指（被看者）的關係，藉由與能指認同，看者就被縫合到那個能指出現於其間的話語之中；這樣，這個縫合過程——它把看者建構為被述的主體也即象徵意義的想像性生產者⁸⁸。有關看者與被看者之間的微妙關係與對話，筆者將會在下一章繼續探討。

回到讀者與敘事文本之間，為什麼典型讀者在閱讀一部小說或者看一部電影時會如此投入，隨著情節的發展喜怒哀樂？筆者以為：縫合理論說明了讀者對敘事的潛意識投入，也解釋了閱讀小說和看電影為什麼會帶給人快感。讀者對文本中的切口、空白加以縫合，通過與能指的認同獲得一致性，從這樣的認同作用中，亦即意義的滿足中獲得快感。

英伽登認為填補不確定的空間需要創造性、技巧與清晰度。同時，具體化是讀者個人的行為，個人的經歷、心情以及一系列偶然的現象，都可能影響每個具體化的過程。因此，沒有兩種非常一樣的具體化過程，即使出於同一個讀者⁸⁹。這就是故事中卡蘭德先生對巴斯提安說的：每一個真實故事都是說不完的故事，不同的人就有不同的說不完的故事。即使是同一個讀者，如果你再給她新的名字，你就能夠再見到她。只要你這樣做，不論做多少次，

⁸⁸ 同註 79，頁 184。

⁸⁹ 參考赫魯伯 (Robert C Holub)，董之林譯，《接受美學理論》(*Reception theory: a critical introduction*) (板橋市：駱駝，1994 年)，頁 29。

就永遠是第一次，而且永遠是唯一的一次。(頁 479) 閱讀是累進式的，每一次閱讀都建立在先前所讀的基礎上，無怪乎阿根廷作家艾斯特拉達 (Ezequiel Martínez Estrada) 會說：有些人在閱讀一本書時，會從先前讀過的東西追憶、比較、喚回情感⁹⁰。因此，即使是同一個讀者、同一本書，第二次閱讀的感受和第一次閱讀的絕對不盡相同。在二次閱讀之間，已經有某些東西增加或者減少，每一次閱讀都是永遠的第一次，永遠是唯一的一次。

瞭解縫合和具體化的過程後，筆者將繼續探討《說不完的故事》中隱藏著什麼樣的空白和缺口。

二、待填補的空白：

錢伯斯在 *Booktalk* 一書中曾提到關於讀者參與生產意義的文本空白，以桑達克 (Maurice Sendak) 的野獸國 (*Where the Wild Things Are*) 為例，他認為書中遺留的空隙是爲了讓讀者理解：野獸國冒險之旅是主角馬克斯 (Max) 的一場夢，事實上，野獸國是馬克斯想像出來的。文本的意義正是從這樣的理解產生，讀者會發現作者在書中留有許多線索，例如在第一張圖中，有個玩偶掛在衣架上；下一頁圖中，牆上的圖畫是一隻野獸，圖下方還署名馬克斯 (by Max)⁹¹。

從這個角度來細讀《說不完的故事》也可以發現許多有趣的空隙，例如故事一開始，巴斯提安帶著書來到學校閣樓時，閣樓上堆滿一大堆各式各樣的廢物。有鐵爐，壞掉的體育器材——包括一匹填充物從破縫裡擠出來的木馬——以及幾個滿是灰塵的墊子。另外還有一些動物標本——幸好還沒有被蛀蟲吃光——一隻大貓頭鷹、一隻金鷹、一隻狐狸。(頁[15-6]) 其中那匹木馬不禁讓

⁹⁰ 《閱讀地圖》，頁 25-6。

⁹¹ 同註 82，p48。

人聯想到後來出現在敘記裡層故事中奧特里歐的馬——阿泰斯。作者彷彿唯恐讀者忽略這樣的線索，在後面的情節又補上：然後他爬上標本馬，騎在上面。他想像自己就是奧特里歐，騎在阿泰斯的背上，在黑夜中奔馳。（頁 36。）至於那些動物標本，除了閣樓上的第一印象，作者也再次強調：閃爍的燭光底下，狐狸、貓頭鷹和大老鷹標本的玻璃珠眼睛看起來都像是真的，它們在閣樓牆上投下了陰森的黑影。（頁 140）果不其然，在後面的故事中它們化身為星星修道院的三深思者：

「……吾悉賭是直覺之母……他是三深思者之一。三深思者主持修道院，指導修士。」另一隻貓頭鷹說，「我們是黑夜信使，所以我們是吾悉賭的部下。」

「如果是白天，」第四隻貓頭鷹說，「就輪到想像之父舍固利派遣信使，他的信使是老鷹。如果是在白天與黑夜之際，就輪到理性之子移面譜派遣信使，那是狐狸。」（頁 363-4）

類似的線索還有：另外一個角落擺著幾幅用雕花鍍金框框起來的畫，顏料都褪了，也看不出畫些什麼——只是背景上露出一張張嚴肅、蒼白的臉。還有一個七柱燭台已經生鏽，上面還留著粗短的蠟燭，蠟淚還在……角落裡擺了一面大鏡子，水銀已經脫落大半。（頁 88-9）那一幅幅的畫成為瞎眼礦工尤爾守護的圖畫礦，七柱燭台是巴斯提安進入幻想國成為救主的徽章，而那面大鏡子則是奧特里歐必須通過的第二道門——魔鏡門。

這些線索似乎都指向一個明顯的解釋：敘記裡層的故事，那本巴斯提安從卡蘭德舊書店偷走的書《說不完的故事》，其實是巴斯提安自己幻想的故事。而這個線索在故事一開始，巴斯提安和舊書店老闆卡蘭德先生對話時，

作者早已透過巴斯提安告訴讀者了：「因為我有時會自言自語，我對自己說故事，我發明這個世界沒有的文字和名字等等。」（頁[7]）另外，在巴斯提安描述自己沈浸在書中世界的感受時說道，尤其是自己編故事的時候，有時會忘掉身邊的一切，一直到故事終了，才好像作夢一樣忪忪地醒過來。（頁 12）

這種手法其實就是筆者在第二章中曾提到的，有關後設小說中常用的破框技巧，林德姮在論文《圖畫故事書中的後設策略》將此手法稱為：幻境的邊界破裂。文本中的人物自由穿梭在兩層或多層虛構維度上，文本與前文本的交疊、諧擬，這些都成了文本中的內容，隨時打破如真似實的寫實主義「完整的獨立的第二世界」即幻境（*illusion*）的界線，擺明了是人為製作的虛構⁹²。在《說不完的故事》中，作者先引導讀者建立了這樣一個幻覺，利用故事中的故事建立框架，卻在建立的同時，給予讀者許多暗示和空白，讓讀者去打破這樣一個幻覺的框架。亦即姚斯說的，喚起讀者由傳統的風格、類型或形式所形成的期望疆界，只是為了一步步地摧毀它⁹³。作者為什麼這麼做呢？筆者認為，是為了讓讀者不只是被動地接受作者給予的指示，更進一步能夠主動地參與文本的再創造。

弔詭的是，假如這個假設，亦即敘事裡層的故事是由巴斯提安創造出來的假設成立的話，那麼，在第十二章中，當飄泊山老人屈服在孩童女王的要求下，重新開始念的故事，應該只是敘記裡層中的故事才對，因為飄泊山老人、孩童女王都只是敘記裡層故事中的人物，然而他念出來的故事卻是：「映在這家小書店玻璃門上的，是這家書店倒反過來的店名。當然，這是從這家光線暗淡的書店向街道外張望時，看到的景象。」（頁 198）這是敘記層的故事，也就是實際（經驗）讀者手上拿著《說不完的故事》一開頭的故事，

⁹² 林德姮，《圖畫故事書中的後設策略》（台東大學兒童文學研究所碩士論文，2004 年），頁 110。

⁹³ 同註 89，頁 64。

巴斯提安從這裡理解到他不是一個讀者，而是一本書的角色，同樣地，實際讀者從閱讀開始時建立的框架、填補的空白，在此也被一舉打破，新的空白、新的斷裂也由此而生。正如前一章曾提過的，框架的建立與破壞，是以擾亂「真實」與「虛構」為目的。筆者則認為，除了擾亂之外，作者藉著空白的填補與再生，也讓讀者不自覺地、更深沈地掉入文本之中。

在本章中，筆者嘗試從讀者的角度重新審視《說不完的故事》，發現作者非但沒有死去，反而是隱藏在文本中的字裡行間，默默地引導著讀者走向敘事森林的更深處。虛構（典型）讀者只是一個引路人，提醒讀者應該（但並非必須）具備的各種反應，作者設下的各種巧妙框架，也是在提醒讀者故事的存在。故事，或許如同錢伯斯說的，是一個工具，藉由這個工具，我們給予了自身及周遭事物生命。故事，事實上，創造了意義⁹⁴。

下一章，筆者將繼續探討《說不完的故事》中，這兩個敘事層面的故事，如何和諧彈奏出一個完整的故事。

⁹⁴ 同註 82，p56。

第肆章 登上巴別塔

第一節 登塔之前

一、 巴別塔：

據《聖經》創世記第 11 章記載，巴別塔（Tower of Babel）是當時人類聯合起來興建，希望能通往天堂的高塔。爲了阻止人類的計劃，上帝讓人類說不同的語言，使人類相互之間不能溝通，計劃因此失敗，人類自此各散東西⁹⁵。自有人類歷史，就有語言，不論是手勢、口說，或是小說、藝術，每一種敘事都傳達了某種訊息，透過不同的語言，人們互相溝通或是產生誤解。作者和讀者之間，可能處於同一個時代、同一個空間，但更多時候，他們是相差好幾世紀、距離好幾萬里的陌生人，可奇妙的是，透過一個敘事文本，作者和讀者卻開啓了對話。如果說，通往天堂的巴別塔是代表通往文本最終的意義，那麼，創造文本的作者和閱讀文本的讀者，不正是那說著不同語言卻仍嚮往登上高塔的人們？

作者和讀者，表面上雖呈現一明一暗的關係，實爲二個平等的主體，作者憑藉著揣摩讀者的理解與否去構築文本，另一方面，讀者也非全然被動地接受，而是積極去填補文本中的空白與空缺，誠如董小英說的：說者與聽者，不可失卻對方而孤立存在，文本也只有在雙方的共同創造中才有價值⁹⁶。在作者與讀者的對話交流中，文本扮演了重要的橋樑，文本中除了感性面的傳

⁹⁵ 參見 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%B4%E5%88%A5%E5%A1%94>，查閱日期 2007/3/8。

⁹⁶ 董小英，《再登巴比倫塔》（北京：生活·讀書·新知三聯書店，1994 年 10 月），頁 47。

達情感之外，也包含了使兩者對話實現的共通性原則，董小英進一步提出，共通性原則其實蘊含在雙方共同持有的統覺背景中，亦即「所知」與「所設」中。在本節中，筆者將繼續尋找存在《說不完的故事》中，讓作者與讀者可能登上高塔的所知與所設。

二、所知：

閱讀任何文本之前，讀者必定擁有某些條件，使得他能充分理解作者所寫，最基本的當然就是對於語言文字的知識，除此以外，還有許多相關的先備知識，董小英將這些條件統稱為「所知」，亦即面對一本已選定的作品，在去閱讀它，讀懂它時，所必須的一些在閱讀前就已掌握的經驗，它們成為參與閱讀的一個參照系⁹⁷。例如《說不完的故事》第一章〈幻想國的危機〉中，提及食石族巨人住的山時，是這麼描述的：這座山看起來就像是一塊大瑞士乳酪，到處坑坑洞洞，樣子好奇怪。也就是因為這樣，所以這座山就叫做「乳酪山」。(頁 3)讀者讀到這段描述時，對於瑞士乳酪或者乳酪必定具備某種程度的概念，否則就無法理解為何敘述者會說這座山到處坑坑洞洞，樣子好奇怪。

然而，有時作者也會利用所知去顛覆、創新文本，例如在阿嘉莎·克莉絲蒂 (Agatha Christie) 的《羅傑·艾克洛命案》(*The Murder of Roger Ackroyd*) 中，作者運用第一人稱敘事手法，講述他觀察偵探白羅抽絲剝繭的破案過程，謎底揭曉時讀者才恍然大悟，犯案者竟是敘事者本人。作者正是利用了讀者對於第一人稱敘事的所知，亦即自動將敘事者歸類在事件之外，這樣的所知反而成為作者顛覆的手法。

所知的作用誠如董小英說的：使讀者判斷文本所寫與現實的符合程度、

⁹⁷ 同註 96，頁 69。

虛構程度，即所寫與所知的差異，文本就在這所知與所寫的差異中⁹⁸。在文本中，作者通常不會刻意描寫角色的日常行為，例如上廁所等瑣事，這樣子的所寫和讀者對於現實中人類生活習慣的所知當然有所差異，但，一般讀者不會去質疑這樣的差異。有趣的是，在《說不完的故事》裡，作者麥克·安迪反而讓角色巴斯提安提出這樣的懷疑，並且描述他想上廁所的心情⁹⁹。筆者以為，作者在這裡試圖縮小所寫與讀者所知現實的差距，運用與真實世界相似的經驗，去顛覆既有文本的所知，好混淆讀者對於眼前閱讀的故事所具備的虛構性，換言之，作者在這裡讓故事不像故事，並且更貼近讀者存在的現實，讀者一旦認同了此點，自然而然會相信作者接下來的「所設」。

三、 所設：

所設，簡言之就是作者在文本中的創造性虛構，亦即筆者在第二章曾提過的讀者閱讀小說或者故事的前提：「懸置懷疑」，它可以是從未見過的生物，如沼澤燐火：在這個光球裡，有一個小小的、活蹦亂跳的人，使盡力氣又跑又跳。他不男不女，因為燐火沒有性別。（頁 2）也可以是一個國度，如幻想國：在幻想國，你永遠無法預先知道事物的秩序，連方位—東、西、南、北—都會變來變去。夏和冬、日和夜也一樣。你可能從一片炙熱的沙漠一腳踏進冰天雪地之中。（頁 163）或者是建立在其他文本的所設之上，如祥龍：祥龍是幻想國最奇特的動物，牠們跟一般的龍不一樣。（頁 60）此處對於一般的龍的描述，諸如：形狀像令人厭惡的蛇，散發著惡毒的氣息，住在深洞裡，守護著某些寶藏……有翅膀可以飛上天去；可是卻很笨拙，很吵鬧，又吐煙，又吐火。都是曾出現在其他文本中的所設，而文本在社會流行以後，其所設

⁹⁸ 同註 96，頁 70。粗體為原文所加。

⁹⁹ 請見《說不完的故事》頁 71-2。

就轉化成所知保留在人們的記憶中¹⁰⁰。作者將先前閱讀文本的所設轉化為所知，並從中建立新的所設，所知與所設的轉化，成了作者顛覆經典的手法之一，同時，讀者也必須明白之間的變化，才能讀出其中的趣味。

所設可以天馬行空，超出現實所知的範圍，但，所設也有其限制，也有不能違反的規定。以前述的例子來看，假設文本中已經說明祥龍和一般的龍不同，故事後面的發展就不能再說祥龍其實和一般的龍並無二致，一樣的邪惡、一樣的笨拙。又或者，已經設定了幻想國是沒有邊界、方位隨時會改變的國度，若再安排主角巴斯提安拼命朝東走，並且真的走到幻想國的邊界，就會破壞原先故事的所設，讀者也無法理解文本的邏輯。所設並非只是滿足創作者的想像力，也必須遵照著文本這個封閉世界的遊戲規則。關於此點，麥克·安迪藉著巴斯提安做了極佳的示範。

巴斯提安進入幻想國之後，只要許願就會成真，假使巴斯提安是創作者，願望就是創作者的所設，當巴斯提安為了滿足自己的虛榮，任意將淚人改變為仙樂福人，所設一旦改變，故事也必須隨之改變，於是，原先依賴淚人眼淚存在的陌露淚湖成為乾枯的旱地、阿瑪干斯銀城不再有銀工，甚至是巴斯提安自己的命運也因此改變。由此可知，創造出所設很容易，但如何使所設合乎文本中的邏輯規則，讓讀者接受，或許才是更重要的。

那麼，讀者是如何接受作者的所設呢？是否只要文本中出現的所設，讀者就應全盤接受？筆者以為，讀者其實是通過文本中作者給定的所設去推論，進而理解文本。亦即讓文本中後面的發展去證明前面的敘述。以《說不完的故事》來看，在幻想國中，奧特里歐早就警告巴斯提安：這個徽章給了你偉大的力量，使你的願望變成真的，可是也帶走了一些東西，那就是你的世界的記憶。（頁 300）讀者相信這句話不只是因為奧特里歐這麼說，而且還

¹⁰⁰ 同註 96，頁 94。

經由故事後來的發展去證實。誠如董小英在書中說的：作者要求讀者做的，是根據文本中所設的條件來推論所設的結果，或者說用所設的結果來檢驗所設的各種條件¹⁰¹。

所知與所設是閱讀的前提，因為這兩者是推理—理解的前提和作為參照系的輔助手段¹⁰²。然而，正如筆者前述提過的，作者和讀者之間往往間隔著漫長的時間或遙遠的空間，作者的創作意象和讀者的閱讀意象自然不可能完全相同，既然兩者的所知現實不同，那麼對話還有可能嗎？董小英認為：即使作者與讀者的意象不相同，所知現實不相同，只要文本的對話形式存在，讀者能夠理解對話形式，它就可以用讀者所知現實去填補作者所知現實¹⁰³。正如巴斯提安在故事結尾的領悟：不同的人就有不同的說不完的故事。（頁478）重要的不在意象是否相同，透過所知和所設，作者與讀者之間對話的目的在於那意象背後的最終文旨的意義。在下面一節，筆者將先從意象存在的文本中，聆聽文本形式結構上的對話。

¹⁰¹ 同註 96，頁 88。

¹⁰² 同註 96，頁 94-5。

¹⁰³ 同註 96，頁 91。

第二節 獨白還是對話？

一、 獨白：

筆者在前一章曾言：敘記層的故事幾乎全是以主角巴斯提安的視角出發的個人獨白。雖說是獨白，筆者仔細解讀之後卻發現，在獨白中充斥著許多他者的影子，例如在巴斯提安開始閱讀《說不完的故事》不久，簡單描述他對於這本書的第一印象後，接著卻是：閣樓下的教室裡，正上著自然課。整堂課幾乎只是在計算雄蕊和雌蕊的數目。巴斯提安很高興自己躲在上面。(頁 12)又如當巴斯提安漸漸沈浸書中世界時，驚訝時間飛快之餘，提到的卻是：在下面的教室裡，他們現在大概是在上德朗先生的歷史課。德朗先生瘦瘦高高的，脾氣很壞，他喜歡把巴斯提安叫起來嘲弄，因為巴斯提安老記不住某一場戰爭在哪一年發生，哪一個朝代由哪一個人當皇帝。(頁 26)類似的例子在全書層出不窮，乍看之下不過是巴斯提安的自言自語，但，實際上卻包含了主角所處的環境及圍繞在他周遭的人，與其說是獨白，不如將之稱為巴赫汀¹⁰⁴ (Mikhail Bakhtin) 說的「獨白式對話」¹⁰⁵。

獨白式對話中一個很重要的觀念是，自我與他者的存在。巴赫汀認為，自我，是一個獨立於一切他者的主體，同時，若沒有客體的映照，主體將因無法感知而不存在，亦即，自我存在於他人意識與自我意識的接壤處。將鏡子比成客體，鏡中的映像比作自我，巴赫汀這麼說道：鏡中的映像永遠是某種虛幻：因為從外表上我們並不像自己，我們在鏡前體驗的是某個不確定的

¹⁰⁴ 另有中文譯名為巴赫金或巴赫定等，本論文統一用巴赫汀。

¹⁰⁵ 獨白以對話的形式出現，巴赫汀將這種對話稱為「內部對話」，這種對話形式在藝術和生活中都普遍存在。在文學作品中，人物的獨白可以表現出語境的變化，也有雙重指向性和雙主題性，也可以對接受者的反應做出反應，也可以是開放性的。在這種話語形式中，獨白話語裡隱含著另一個聲音。(參考自羅貽榮，《走向對話》，頁 125。)

可能的他者，借〔藉〕此，我們試圖尋求自我價值的位置，並從他者身上在鏡前裝扮自己¹⁰⁶。透過這個比喻來看《說不完的故事》中巴斯提安和奧特里歐的關係，故事中，當奧特里歐站在魔鏡門前看到的映像，並不是他自己出現在故事中的形象：一個大約十歲左右的男孩子。他穿著牛皮做的長褲和鞋子，上身沒穿衣服，只披著一件披風。這件披風顯然是用牛毛織成的。藍綠色的長髮用皮繩綁在後面，橄欖綠的臉頰和額頭有幾道白色刺青。（頁 29）

而是巴斯提安：一個臉色蒼白，胖胖的小男生——跟他一樣大——這個小男生坐在一堆墊子上看著一本書。小男生有一對哀傷的眼睛，身上圍著破舊的灰色毛毯。（頁 95）另外，孩童女王在其後甚至對奧特里歐說道：你走進了他的影像之後，你就帶著他了。他也一直跟著你，因為他是藉著你的眼睛來看他自己¹⁰⁷。（頁 177）這正是巴赫汀說的「看」與「被看」的關係，任何個體在建構自我時，必須先樹立一個他者，在他注視自身內部時，他是看著他人的眼睛，或者說他是在用他人的眼睛來觀察。巴斯提安（看者）建構了一個他者—奧特里歐（被看者），當他看著奧特里歐的追尋故事時，就是在看自己的自我追尋，亦即巴赫汀說的：當他在我之外且面對我時，我將總是看到和知道他自己所不能看到的。……當我們彼此注視時，我們的瞳孔反映出兩個不同的世界¹⁰⁸。於是獨白不只是自言自語，永遠有另一個他者扮演受話者的角色，因為單一的聲音，什麼也結束不了，什麼也解決不了。兩個聲音才是生命的最低條件，生存的最低條件¹⁰⁹。既然自我的存在必得仰賴他人之存在，那麼，在巴斯提安的獨白中與之對話的他人在哪兒呢？

¹⁰⁶ 轉引自董小英，《再登巴比倫塔》，頁 19。

¹⁰⁷ 強調標記為筆者所加。

¹⁰⁸ 轉引自《文學的後設思考》，頁 57。

¹⁰⁹ 轉引自羅貽榮，《走向對話》，頁 26。

二、 雙聲語：

巴赫汀研究小說話語時從中發現了「雙聲語」現象，並將之分類為仿格體（stylization）、滑稽模仿（parody）、口頭敘述（skaz）及對話（dialogue）四種類型，其中的「對話」，不是指作品中引用的人物對話，而是指涉一個不在場的話語行為，稱為「暗辯體」或是「潛藏的論爭（對話）」，這不在場的話語行為存在說者話語的邊界之外，亦即正文之外，但說者的話語卻時刻考慮它的存在，並進而影響到說者的言語¹¹⁰。雙聲語的本質誠如劉康所言，是一種對引語有著強烈自覺意識的話語，每一個話語現象，更具體來講每一個個別的言談，都包含著所指的對象和所指的另一言談這兩重指涉¹¹¹。

爲了更清楚看出巴斯提安獨白中的暗辯體，筆者將借用巴赫汀的分析方式解讀以下這段獨白：

他的整個計畫是瘋狂的，無意義的。他真想回家；他還來得及，他父親還不會發現任何異狀，也甚至不必向父親承認逃學。當然，父親早晚會知道，可是不會那麼早知道，所以他不用操心。可是他偷的書呢？是的，他乾脆直接了當地承認算了。反正到頭來，他父親也會認了，因為他以前就常常令他失望，也都認了。反正就是沒什麼好怕的。但最大的可能是他父親什麼都不說，直接去找卡蘭德先生，把事情擺平。（頁 58）

由於故事是以第三人稱方式，當敘述者敘述時，巴斯提安的想法就敘述者而言即爲一種他人話語，換言之，在這段獨白中早已存在著敘述者與人物

¹¹⁰ 參考羅貽榮，《走向對話》，頁 164-5。

¹¹¹ 劉康，《對話的喧聲：巴赫汀文化理論述評》（台北市：麥田，2005 年，二版），頁 197。

話語的雙聲現象。但除了敘述者之外，是否還有更多他人話語存在其中呢？筆者嘗試將這段獨白中的巴斯提安話語和他人話語分離出來，爲使對話流暢通順，將在對話中隱去巴斯提安的第三人稱：

他人：一個人待在學校閣樓看書，不被任何人發現，這究竟有何意義呢？

巴斯提安：〔他的〕整個計畫是瘋狂的，無意義的。

他人：既然無意義，那為什麼要繼續待在這兒呢？別的孩子都回家吃中飯了。

巴斯提安：〔他〕真想回家，〔他〕還來得及，〔他〕父親還不會發現任何異狀，也甚至不必向父親承認逃學。

他人：可是，學校老師會通知父親吧？

巴斯提安：當然，父親早晚會知道，可是不會那麼早知道，所以〔他〕不用操心。

他人：是啊！這樣一來，確實不用操心，那麼，就回家吧。

巴斯提安：可是〔他〕偷的書呢？

他人：雖然不希望父親認為自己是小偷，但是，現在承認總比事後被發現來得好吧？

巴斯提安：是的，〔他〕乾脆直接承認算了。反正到頭來，〔他〕父親也會認了，因為〔他〕以前就常常令他失望，也都認了。

他人：逃學、偷書都承認了，那還有什麼可怕的呢？

巴斯提安：反正就是沒什麼好怕的。但最大的可能是〔他〕父親什麼都不說，直接去找卡蘭德先生，把事情擺平。

馬耀民在分析巴赫汀的「眾聲喧嘩」觀念時曾提到：一個話題就像戰鬪場（arena）一樣，我的觀點在其中與別人的觀點爭辯；我的言語，除了描述或討論事物之外，同時也是與別人的聲音產生了對話的關係¹¹²。從上述的例子可以清楚看到，在這段獨白中，巴斯提安在回家與不回家、承認錯誤與不承認錯誤的想法之間徘徊，在言語這塊共有領域中，巴斯提安的觀點和「他者」的觀點互動、掙扎，對話的關係也從中產生。有趣的是，在《說不完的故事》中，不僅有「暗辯體」的對話，作者麥克·安迪更進一步讓看者（巴斯提安）與被看者（奧特里歐）產生對話。

三、 對話：

讀者閱讀《說不完的故事》時，或許會認為敘記層和敘記裡層的故事在巴斯提安進入幻想國之前是各自獨立進行的，但只要仔細閱讀之後就會發現，兩個層次的故事在融合之前早已不斷互動對話。例如在第六章〈三道魔門〉中，奧特里歐通過魔鏡門之後：

奧特里歐想離開。他轉身走回來，看了一下魔鏡門，不知道那是什麼東西。他決定離開。

「不要！不要！不要離開！」巴斯提安大聲喊著，「回頭！你必須通過無鑰門！」

奧特里歐又轉身走回無鑰門。（頁 97-8）¹¹³

二個層次的故事雖未直接對話，但就讀者看來卻是敘記層的巴斯提安影響了

¹¹² 馬耀民，〈「眾聲喧嘩」與正文的口述性〉，《中外文學》第十九卷第二期，1990年7月，頁176。

¹¹³ 為清楚分辨兩個層次的敘述，筆者在此引用時保留中文版的字體格式。

敘記裡層的奧特里歐，雖然主角奧特里歐自己並未察覺這一點。

至於更直接明白的對話則出現在第十一章〈孩童女王〉中：

「這個救主也許還不知道要給你什麼名字。」

「哦！他知道。」說完，他們又坐在那裡沈默下來。

「我完完全全知道，」巴斯提安說，「一看到她，我就知道了。但我不知道怎麼做。」

奧特里歐抬起頭來說：「也許他想來，可是卻不知道怎麼做。」

「他只要叫我的新名字就可以了，」女王說，「其他什麼事情都不用做。」

巴斯提安的心怦怦地跳。……他又怎麼肯定他們是在說他呢？

「有沒有可能，」奧特里歐過了一會兒說，「他不知道我們說的就是他？」（頁 180）¹¹⁴

這段對話看似是敘記裡層中的孩童女王和奧特里歐兩個角色之間的對話，但其實卻是兩個層次之間的對話，每一句話都呼應著另一個層次的話尾。筆者在第三章時曾提出：敘記裡層的幻想國故事其實是敘記層的巴斯提安所創造，若是將敘記裡層視為正文，敘記層即是正文外的聲音，換句話說，這就是巴赫汀說的：

在敘述者的故事後面，我們讀到第二個故事；他（作者）告訴我們敘述者如何說故事，並告訴我們關於敘述者本身……故事的每一刻

¹¹⁴ 強調標記為筆者所加。為清楚分辨兩個層次的敘述，筆者在此引用時保留中文版的字體格式。

都有兩個層次，一個是敘述者的層次，充滿了他描寫的事物、意義、感情等信仰體系（belief system）；第二是作者的層次，他（儘管以折射的方式）藉著這故事、透過這故事說話¹¹⁵。

從這個角度來說，巴斯提安和奧特里歐之間看者與被看者的關係，或許可視為是作者與主角的關係。

作者與主角的對話關係是巴赫汀複調小說理論的核心基礎，作者和主角是平等對話的，羅貽榮更指出：作者本人的聲音只是眾多聲音中平等對話的一員¹¹⁶。劉康則是進一步闡明作者與主角的關係，他認為：

作者在創造主角這個藝術主體時，也在創造、發現著他的自我與主體。這個自我發現的過程，即為**作者的自覺意識**的實現過程。當然，這個過程完全是在**創造他者——主角——**的時候完成的，是在作者的自我與主角的他者的對話與交流過程中實現的¹¹⁷。

回到上述的例子，巴斯提安（看者／作者）透過與孩童女王和奧特里歐（被看者／主角）的對話，去思考自己卻步的理由，然後發現自己對外貌的自卑：巴斯提安只是在想，如果他突然出現在他們面前，那會是什麼樣子？他的肥胖，他的蘿蔔腿，他蒼白的臉，他們會有什麼感受？（頁 182）看者在這裡意識到自己即將成為被看者，那麼，誰又是看者呢？身為經驗讀者的我們，是否從一開始就扮演了看者的角色？若說巴斯提安在與奧特里歐對話的過程中實現自覺意識，麥克·安迪是否希望讀者能夠藉著閱讀巴斯提安的

¹¹⁵ 轉引自〈「眾聲喧嘩」與正文的口述性〉，頁 182。

¹¹⁶ 羅貽榮，《走向對話》（北京：中國社會科學，2006 年 7 月），頁 155。

¹¹⁷ 同註 111，頁 188。

故事（如同巴斯提安閱讀奧特里歐的故事），去創造、發現自我呢？



第三節 同聲複調

一、 同聲：

之前探討的層面，不論是從作者運用的故事套故事之後設手法，亦或是從讀者的視角去填補空缺，仍然不脫文本外結構¹¹⁸的範圍，於是，在本節中，筆者將嘗試從內結構出發去解讀命題的對話。

前述曾提到，巴赫汀將小說中的雙聲語分為四種類型，其中仿格體是指模仿某種文體風格或話語，暗中傳達某種信息或達到與模仿對象相同的目的¹¹⁹。董小英更進一步點出，仿格體實際上是對他人話語的贊同形式。他認為：結構上的仿格體是母題、情節系相同，命題基本相同的作品¹²⁰。在《說不完的故事》中，作者麥克·安迪不止一次明白告訴讀者故事的母題：

他的名字叫奧特里歐。他住在銀山後面的碧草海洋。我將會把奧鈴交給他，然後派他去展開這次偉大的追尋。(頁 25)

然而巴斯提安自己同樣也在展開一個大追尋，不曉得自己會走到哪裡，如何收拾。(頁 34)

他不知道他已經捲入一場不平凡，甚至是最可怕的歷程。可是，就算他知道，他就是作夢也不會把書闔上。(頁 171)

可以清楚看到，其仿造的格式正是兒童文學作品中常見的主題—在家／離家

¹¹⁸ 外結構是指情節安排為序列、為故事服務，特點表現在許多方面，例如敘述的程序是工整的、敘述頻率的工整、情節佈局的規整等，小說在結構上的工整性，已經作為一種文化符號，作為敘述方式的符碼，這種結構外化的形式就叫做外結構。(參見《再登巴比倫塔》，頁 187-8。)

¹¹⁹ 同註 116，頁 164。

¹²⁰ 同註 96，頁 208。

／回家¹²¹，然而，此一「追尋」主題其實並非兒童文學的專利，也是中世紀浪漫故事（romance）的基礎，根源則是來自於神話。坎伯（Joseph Campbell）在《千面英雄》（*The Hero With A Thousand Faces*）一書，研究各種不同文化的神話，將英雄的歷險歸納出啓程、啓蒙和回歸三個歷程。《說不完的故事》中，雖然敘記層和敘記裡層的故事人物、情節不盡相同，但基本的命題卻都是英雄的追尋旅程。兩個英雄的追尋之間是否存在著對話呢？

二、 追尋：

1. 啓程：

追尋之旅的開始，坎伯稱之為「歷險的召喚」，象徵命運已在召喚英雄，並把他的精神重心從他所在社會的藩籬，轉移到未知的領域¹²²。召喚的方式可能是一次錯誤的發生或是使者的出現。回頭看《說不完的故事》，其敘記裡層中奧特里歐的追尋是因為孩童女王生病、幻想國面臨空無來襲的大危機，人頭馬凱龍擔任使者的角色告知奧特里歐追尋的任務。於是英雄奧特里歐背負著幻想國人民的期望，離開族人，展開偉大的追尋。

另一方面，敘記層故事的英雄巴斯提安則是從卡蘭德舊書店偷書的這個錯誤開始，奧特里歐的故事在此處成為召喚的使者：

你受的苦都是必要的。我派你去大追尋，不是為了要你帶消息給我，而是因為那是呼喚我們的救主唯一的方法。（頁 177）

我們只有用一個充滿冒險、神奇和危機的故事才能找到我們的救

¹²¹ 參見諾德曼（Perry Nodelman），劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》（*The pleasures of children's literature*）（台北市：天衛文化，2000年），頁 185-8

¹²² 坎伯（Joseph Campbell），朱侃如譯，《千面英雄》（*The Hero with A Thousand Faces*）（新店市：立緒文化，1997年），頁 58。

主。你的大追尋就是這個故事。(頁 179)

於是，巴斯提安回應召喚，離開學校閣樓的現實世界，進入幻想國展開歷險。

2. 啓蒙：

一旦跨越了門檻，英雄便進入一個形相怪異而流動不定的夢景，他必須在此通過一連串的試煉¹²³。奧特里歐啓程之後，通過老者莫拉、數大者一戈拉木、三道魔門，獲得南方神諭烏尤拉拉的指示，穿過巨風魔和鬼城的考驗，過程精彩刺激，一如坎伯說的，這是神話歷險中最令人喜愛的階段。

另一方面，巴斯提安進入幻想國之後，卻和奧特里歐不同，似乎沒有任何障礙等待他去克服，一切都從他所欲地發展。他所遭遇最大的阻礙來自於他一心想成爲的英雄—奧特里歐。葉虹玟在論文《麥克·安迪之《說不完的故事》中的第二世界場景架構與追尋過程》中曾提到：追尋之旅是由家出發，途中經過不熟悉的地方，藉由認識他者、或企圖變成他者，以建構自我、回歸自我的旅程¹²⁴。她認爲，巴斯提安想成爲的「他者」正是奧特里歐。筆者以爲，敘記層故事的英雄（巴斯提安）面對的試煉已經不單純是克服外在世界的難關，而是內心世界的認同，誠如坎伯說的：

英雄要發現、同化他的對立面（也就是他沒有懷疑過的自我），不是吞下它就是被它吞下。障礙被一個一個的突破。他必須把自己的驕傲、美德、外貌、和生命拋開，向那絕對無可容忍的事物低頭屈服。然後他會發現他與自己的對立面並非不同種類，而是一體的¹²⁵。

¹²³ 同註 122，頁 100。

¹²⁴ 葉虹玟，《麥克·安迪之《說不完的故事》中的第二世界場景架構與追尋過程》，台東大學兒童文學研究所碩士論文，2001 年，頁 89。

¹²⁵ 同註 122，頁 111。

故事中當奧特里歐在象牙塔爭奪戰中對巴斯提安說出：「為什麼你非要逼我打敗你，才能救你？」（頁 394）正是代表每個踏入歷險的英雄發出的永恆疑問：自我（ego）能夠置自己於死地嗎？關於這個問題的答案，坎伯認為：只有前進越過這些界線，激挑同一力量中的另一毀滅面向，個人——不是活著就是死去——才可以進入一個全新的經驗領域¹²⁶。於是，我們不難理解：巴斯提安唯有刺向另一個英雄、代表自己對立面英雄的胸膛，才能夠明白戰爭與嗔怒都是無知的表現，懊悔則是遲來的覺悟，跨過這個界線，繼續踏上回歸的路途。

3. 回歸：

當英雄的探索完成之後，他仍然必須帶著轉變生命的價值回歸原來的世界。坎伯在書中指出：英雄現在必須要將智慧的咒語、金羊毛或睡美人帶回人類的國度，此一恩賜將可對社區、國家、地球或宇宙大千世界的更新有所貢獻¹²⁷。奧特里歐明白了自己只是故事中的一個角色，帶回了大追尋的故事，完成任務之後，回到生命之水酣睡。

但也有些英雄需要藉助外力才能夠從歷險中回歸。巴斯提安最後藉著奧特里歐的幫助，才得以跨越生命之水的門檻，並獲得神奇超越和歸返的結果：巴斯提安重回他的世界以後，從他長大成人一直到垂垂老去這麼久的時光，這種歡樂就再也沒有離開過他。即使在最困苦的時候，他也一直保持著內心的自在悠然；不僅他自己能夠微笑，而且還能安慰別人。（頁 465）這正是坎伯強調的：神話的目標在於，調和個人意識與宇宙意志，以驅散這種對生命無知的欲求¹²⁸。解放出來的英雄才能得到真正自在的生活。

¹²⁶ 同註 122，頁 85。

¹²⁷ 同註 122，頁 106。

¹²⁸ 同註 122，頁 253。

三、 複調：

簡要分析了《說不完的故事》中兩個層次包含的啓蒙命題之後，筆者不禁自問：作者麥克·安迪為什麼要在故事中安排二個類似的命題場呢？若說奧特里歐大追尋的故事是仿造浪漫故事（romance）以及兒童文學的追尋格式，那麼，巴斯提安的歷險故事呢？只是單純仿造奧特里歐故事的模式嗎？若如同第三章曾提及的：敘記裡層最重要的功用在於類比或對比敘記層，並突出作品的意圖。那麼，作者麥克·安迪在《說不完的故事》中想表達的意圖為何？會否就隱藏在這結構的對話中呢？

巴赫汀說明美學活動的兩階段時，這麼說道：

美學活動的第一步是神入（empathy）：我必須感知、體會，甚至體驗他所感知的，我必須居進他的位置，甚至與他認同。……美學活動的開始，在於我們回到自己，回到他以外的位置，並賦予神入的經驗內容一種形式，並把它提升到完整的狀態¹²⁹。

或許正因如此，巴斯提安（自我）除了閱讀奧特里歐（他者）的故事，感知、體會甚至體驗他所感知的之外，還必須進入幻想國，居進奧特里歐的位置展開追尋，站在他者的角度領會他者的內心體驗，補充了他者的視域缺陷¹³⁰之餘，也看到了原有自我的盲點。如此一來，巴斯提安故事的追尋模式

¹²⁹ 轉引自呂正惠主編，《文學的後設思考》，頁 58。

¹³⁰ 巴赫汀提出的視域剩餘觀念在說明：個人看自己總是不完整、片面的，但自我的這種特殊視角卻是最基本、不可替代的視角，我們都可以看得到對方看不到的地方，這便是每個人所擁有的視域剩餘。我的視域剩餘就是他人的視域缺陷，換句話說，他人的視域剩餘也就是我的視域缺陷。視域剩餘構成了主體觀察世界時的外在性。（參考自《對話的喧聲》，頁 96。）

就不只是單純的仿格體，而是一種自我與他者對話的必然結果。

再者，進入幻想國的巴斯提安，其故事情節依循「追尋」格式的同時，其實也隱含了諷擬的成分。例如在第十七章〈海因瑞克的龍〉，有關「英雄」的既定概念和模式都被提出來質疑：

海因瑞克英雄說：「就是因為歐格拉瑪公主除了最偉大的英雄不愛任何人，我才愛她的。」

他直接了當地說，「我是英雄，就是英雄。我不可能改變職業，也不想改變職業。」

「像海因瑞克這樣的英雄，」海多恩說，「生在一個沒有妖怪的世界實在值得同情。」（頁 285）

「英雄」在這裡不是一個道德上人格的象徵，而是一種職業；愛情也建立在「英雄」的頭銜上，甚至連浪漫故事中尋常的英雄屠龍情節在這裡都做了小小的諷刺。於是，為了使公主愛上英雄、使英雄有用武之地，巴斯提安創造了一頭妖怪史滅格龍。故事似乎可以在這裡劃上完美的句點，但顯然作者並不苟同，所以巴斯提安離開英雄之後仍不斷自問：為海因瑞克英雄創造出史滅格龍，是不是真的對他好。不錯，海因瑞克需要表現的機會，可是他真的會贏嗎？要是史滅格龍反過來把他殺死了怎麼辦？歐格拉瑪公主又是什麼下場？（頁 296）仿格體在此轉換成了另一種雙聲語的類型——諷擬體¹³¹（parody）。讓讀者接受「追尋」故事模式的同時，進一步去思考這模式中矛盾的情節。

¹³¹ 諷擬體（parody），也稱做滑稽模仿，與仿格體的區別在於它模仿某種文體風格的目的從某種意義上與其模仿的對象的目的相反或不一致。例如塞萬提斯的《唐吉訶德》。（參考《走向對話》，頁 164。）

從角色性格的塑造也可以看出兩個層次故事的差異，奧特里歐的性格塑造是圍繞「命運」的主題展開的，這一點可從孩童女王對任務完成歸來的他所說的一番話看出端倪：「你受的苦都是必要的。我派你去大追尋，不是為了要你帶消息給我，而是因為那是呼喚我們的救主唯一的方法。」（頁 177）即便答案在大追尋之前早已浮現，奧特里歐仍注定要啓程展開冒險，因為命運是個人存在的全面的決定因素，它預先決定了個人生命的全部事件和經歷，因此生命只是個人存在的命定因素的實現和完成而已¹³²。

和奧特里歐的古典性格不同，巴斯提安的性格塑造偏向浪漫主義，他的價值不再是永恆不變的「命運」，誠如巴赫汀說的：浪漫主義乃是一種無限的主角的形式……主角從作者手中攫取了一切超在的決定性，用之於自我的發展和自決。因此，主角的自決變為無限無窮¹³³。故事中巴斯提安的性格明顯不如奧特里歐的個性來得確定而完整，他可能做出錯的決定（例如將淚人變為仙樂福人），他可能聽信錯誤的建議（例如莎異女王），他的個性是經由故事的發展、經由與自我的對話慢慢塑造出來的，他不是注定的英雄，而是個和讀者一樣在書中追尋自我的平凡人。

在本章，筆者通過所知和所設，聆聽了角色之間的獨白和對話，看過了結構形式的巧妙合奏，如同劉康說的，作者其實就像樂團的指揮，他必須高明地指揮各種不同聲音，在模仿他們的同時，讓他們在其指揮棒的調度下活動起來，互相對話，互相交流，產生共鳴與複調¹³⁴。觀眾或者讀者，雖然聽到、看到的是同一首樂曲、同一部文本，每個人獲得的理解或感動卻不盡相同。有標準答案嗎？顯然沒有。解讀了《說不完的故事》中各種可能的對話

¹³² 同註 111，頁 105。

¹³³ 轉引自《對話的喧聲》，頁 106。

¹³⁴ 同註 122，頁 254。

之後，筆者認為，作者麥克·安迪以一個再普通不過的追尋啓蒙故事想傳達給讀者的是，故事充滿各種可能，只要想像力還在，只要還有願意聽故事的讀者，作者、文本與讀者之間的對話永遠存在，《說不完的故事》中是巴斯提安為許多人指出幻想國的道路，而這些人都會為我們帶來生命之水。(頁 480) 實際上，每個讀者都是巴斯提安，都可能和作者一起合作登上巴別塔。



第伍章 什麼故事在那頭等待結束？

第一節 蝸牛的痕跡

一、發光的涎線：

偶爾，在雨後的路邊或牆上，透過陽光的照射，可以看見一道道閃閃發光的涎線，那是蝸牛爬過的痕跡，幸運的話，沿著這道發光的線或許可以找到那隻緩步前行的蝸牛。其實，閱讀不也是如此嗎？讀者打開一本書就如同順著一道發光的涎線前進，沿途會經過哪些地方、看見什麼風光？會感到驚喜抑或失望？在闖上書之前，讀者永遠不知道它會帶領你到什麼地方。

創作或許不像解數學題目，有固定的公式可以套入演算，例如圓週率一定等於 3.1415926 等等。但筆者認為，作者在故事中安排的情節、架構，登場的人物、角色，凡是書寫下來的每一字每一句，都應該有它存在的意義和邏輯。從這個觀點出發，筆者試著去解讀麥克·安迪《說不完的故事》中留下的痕跡，首先面對的問題是：作者為什麼要創造一個幻想國，一個「第二世界」？

葉虹彬在論文《麥克·安迪之《說不完的故事》第二世界場景架構與追尋過程》中談到有關現代幻想文學中「第二世界」產生的原因時，她分析道，「第二世界」的緣起隨著浪漫主義（Romanticism）的興起而開展，其中「逃避」心理指的是人們對發展過度快速的工業化產生反感，進而想要創造另一種真實。即便有人可能認為「第二世界」是「烏托邦」，但她認為，兒童幻想文學中的第二世界並非純粹提供給讀者一個很美好的世界願景，而是從「逃

避」第一世界出發，小主角在第二世界經過一段旅程或冒險之後，回歸第一世界並從這段經歷獲得「慰藉」¹³⁵。

筆者認為，麥克·安迪創造的幻想國正是屬於這樣一種「第二世界」，如同豬熊葉子所言：所以邁進第二世界，並不像世俗所想像的那樣，是一種消極的逃避，因為遠離第一世界，回望時反而有了新鮮感，反而能重新去確認它的價值¹³⁶。幻想國不止是主角巴斯提安爲了逃離學校、家庭所產生的國度，而是爲了讓巴斯提安能夠面對自己、面對現實世界的「第二世界」。確認了幻想國這個第二世界存在的原因之後，筆者在第二章中嘗試以渥厄《後設小說》一書中提及的元素，簡單解讀《說不完的故事》中作者所運用的後設手法，但，接下來出現的問題是：爲什麼麥克·安迪要以後設手法呈現這樣一個幻想冒險的故事呢？兒童讀者真能明白故事背後的後設架構嗎？

二、簡化的白蟻：

麥克·安迪在《說不完的故事》不只是創造了一個第二世界「幻想國」，他採用雙線故事結構，一條線敘述現實世界，一條線敘述幻想世界，彭懿在《世界幻想兒童文學導論》一書曾提過，類似這樣的雙線結構或者故事套故事的寫作手法，在兒童幻想文學中其實並不算新奇，在麥克·安迪之前或者之後都會有作家嘗試這樣的表現形式，然而，麥克·安迪特出的地方在於，《說不完的故事》不只是單純的雙線敘事，這二個故事之間還充滿對話，兩條線卻是時時刻刻在互相膠合著，你無法割裂¹³⁷。這樣複雜的情節架構，就連麥克·安迪本人都曾說：爲了寫作《說不完的故事》，我幾乎把半條性命賠進去，

¹³⁵ 參考註 124，頁 21-4

¹³⁶ 轉引自彭懿，《世界幻想兒童文學導論》（台北市：天衛文化，1998 年），頁 90。

¹³⁷ 同上註，頁 139。

這個故事險些把我送進精神病院¹³⁸。那麼，筆者不禁想問：為什麼作者要耗費心力用後設書寫手法去設計如此複雜的情節呢？

關於複雜和簡化，米蘭·昆德拉寫過這麼一段話：

簡化所統領的白蟻大軍長久以來一直啃噬著人類的生活……人的生活被簡化為它的社會功能；一個民族的歷史被簡化為幾個事件，而這些事件又被簡化成一個戴著有色眼鏡的詮釋；社會生活被簡化為政治鬥爭……小說也不能倖免，它也被簡化所統領的白蟻大軍好好啃了一頓，這群白蟻不僅簡化了世界的意義，也簡化了作品的意義¹³⁹。

麥克·安迪寧願賠進自己的性命，也不願意簡化自己的作品，那麼，一廂情願地以為後設小說對兒童讀者而言太過艱深的看法，會否只是因為那些自以為是的成人，頭腦被簡化的白蟻大軍啃噬過的關係呢？不可否認，後設小說中時常牽涉到對於其他文本的指涉、戲擬等敘述手法，這些寫作策略也確實需要具備相當程度所知的讀者，方能完全辨識出這些訊息。不過，誠如彼得·杭特（Peter Hunt）所言（筆者暫譯）：兒童讀者或許無法完全明白文本的訊息，但，難道這理由足以拒絕他們進入蘊含豐富訊息的文本世界嗎¹⁴⁰？

顯然地，麥克·安迪也抱持著類似的觀念，亦即筆者在第一章曾提過的：他認為並不存在著孩子絲毫不關心或者完全不理解的主題，問題在於如何用心、用頭腦去敘述那個主題。正因為世間的成人普遍簡化了兒童的理解能力，

¹³⁸ 轉引自彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 135。

¹³⁹ 同註 85，頁 27。

¹⁴⁰ 參考 Robyn McCallum, “Metafiction and Experimental Work”, *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, (London: Routledge, 1996), p398.

因此他從未承認自己的作品是兒童文學，也反對爲了孩子存在一種特別的文學的說法。筆者以爲，兒童與大人的世界一直都是相同的，不同的只是年齡和經驗，因此，沒有任何一個兒童聽不懂故事，只要故事說得夠精彩。

三、 夢中的幻影：

麥克·安迪曾說：「其實我在創作時，並沒有想到要告訴讀者什麼，或者警示讀者什麼東西是重要的。我只是找到一個概念，然後一路編下去。」這段話，或許可以說明他當時創作《火車頭大旅行》及《十三個海盜》的想法。可是，經過十三年後出版的《默默》，顯然除了那一個又一個精彩的編故事功力不變之外，麥克·安迪在創作想法上似乎多了一些改變。

《默默》故事的一開始，麥克·安迪鉅細靡遺描述著已成廢墟的圓形劇場，它的外觀、它的歷史，而默默，就在這樣一個大城南郊圓形劇場的廢墟中登場。這不禁讓人聯想到波赫士在〈環形廢墟〉中寫到的那名做夢的魔法師，他在廢墟中做著各式各樣的夢，這是他唯一的任務，他在夢中創造了一名少年，將之視爲自己的親生兒子，爲了怕兒子發現自己只是個幻影，是另一個人夢的投影，他牽腸掛肚、思索各種結局。然後，在一場大火中，他寬慰地、慚愧地、害怕地得知自己也是一個幻影，另一個人夢中的幻影¹⁴¹。這夢中夢、鏡中鏡的想法，繼默默出現在圓形劇場廢墟六年後，麥克·安迪將之發展爲故事中的故事——《說不完的故事》。

從巴斯提安發現自己就在飄泊山老人無止盡述說和書寫的故事中，發現自己只是故事中的一個角色，亦即只是另一個人夢的投影時，讀者不難發現，麥克·安迪的創作理念似乎早已超越他之前所說的：我只是找到一個概念，

¹⁴¹ 波赫士（Jorge Luis Borges）著，王永年等譯，《波赫士全集 I》（*Obras Completas I*）（台北市：台灣商務，2002 年），頁 607-8。

然後一路編下去。讀者在閱讀高潮迭起的情節時，仍然會不斷自問：那麼，誰才是那個做夢的人呢？這種不可思議的哲學氣息，不只瀰漫在《說不完的故事》中，早在《默默》一書，麥克·安迪在〈作者的話〉中就對讀者坦承：我本人不曾看過默默以及她的朋友們……關於故事背景的那座城市，我是憑自己的想像創造出來的。作者並且補述，默默的故事來自於旅途中遇見的一位奇妙的乘客，他在漫漫長夜中告訴作者這個故事，只是，當故事結束，作者再也不曾見過那名乘客。讀者看到這段〈作者的話〉，心中想必都會出現許多疑問：那名乘客真的說了默默的故事嗎？還是一切都是作者的夢？包括那名乘客？

此外，《魔術學校》這本短篇故事集中，同樣地，麥克·安迪在〈自序——我們愛讀書〉中絮絮叨叨家中成員愛看書的癖好後，這麼寫道：嚴格的說，我根本不認識這些人，偷偷告訴你們，我幾乎不相信真有這些人。也許整個故事，是我自己創造的¹⁴²。麥克·安迪似乎非常喜歡帶著讀者經歷一場冒險之後，讓讀者恍然發現：這只是一場幻夢。如同安達忠夫說的：初看上去，M·安迪的一系列作品顯示出逃避現實的特徵，然而，它們卻恰如一個圍繞兩個中心點運動的橢圓似地描繪出一個巨大的弧線，不斷地回到現實中來，而且更深入地逼向現實，充滿了一種這樣強韌的活力¹⁴³。那麼，麥克·安迪又是如何在《說不完的故事》中展現虛構與真實呢？

¹⁴² 麥克安迪（Michael Ende）文，歐伯狄克（Bernhard Oberdieck）圖，張莉莉譯寫，《魔術學校》（*Die Zauberschule und andere Geschichten*）（台北市：格林文化，1999年），頁12。

¹⁴³ 轉引自彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁133。

第二節 蘋果的滋味

一、 虛構之實：

在複雜的套中套後設書寫架構之下，麥克·安迪還為讀者揭示了另一個複雜的主題：故事的虛構與真實。撒爾曼·魯西迪（Salman Rushdie）曾說：你第一次學到有關於故事的一件事情，就是故事是不真實；故事的娛悅性，就在於那不是真的¹⁴⁴。這正是後設小說作家所欲探索、關心的主題之一，亦即筆者在第二章提及的：後設小說凸顯小說的虛構性，強調小說是人工堆砌文字的成品，質疑虛構和真實之間的關係。《說不完的故事》中可以清楚看到作者在故事中利用角色的自覺、敘事者的介入以及框架的模糊不定，不斷提醒讀者：這是一個虛構的故事。套中套這個大架構的功用正如許玉燕在分析《一千零一夜》時提到的：藉由故事中的故事，提醒觀者發覺其中的虛幻成分，觀眾也因此被迫去面對「我們的『真實』世界永遠不可能等同於小說中的『真實』世界，從而直視「現實」與「虛構」之間的鴻溝¹⁴⁵。這個虛構和現實世界最大的差異在於：在文學性虛構中，世界完完全全是一種語言的建構¹⁴⁶。

那麼，虛構等於謊言嗎？《說不完的故事》中，狼人哥魔克告訴奧特里歐，他不過只是故事中的一個角色，所有幻想國的人都不是真的：

不錯，在這裡你們是真的，可是一旦跌進空無，到了另一邊，你們

¹⁴⁴ 轉引自游鎮維，〈文本中的「成人」與「兒童」〉，《中外文學》第32卷第5期，2003年10月，頁103。

¹⁴⁵ 許玉燕，〈藝術形式轉換與符號之過渡—談《一千零一夜》框架敘事手法之再現〉，《兒童文學學刊》第八期，2002年11月，頁250。

¹⁴⁶ 渥厄，《後設小說》，頁106。

就不再是真的，沒有人認識你們。那個世界不一樣。你們幻想國的人在那個世界就不再像自己。你們會把虛偽和瘋狂帶到人類世界。

（頁 148）

針對虛構和謊言，麥克·安迪也藉由孩童女王說出他的看法：

所有的謊言以前都是幻想國的人……要越過幻想國與人類世界的邊界有兩種方法；一種正確，一種不正確。當幻想國的人被空無殘酷地拖過去，那是錯誤的方法；但是人類按照他們的自由意志走過來時，那是正確的方法。……因為他們看到了你們真實的形貌，他們就能用新的眼光來看他們的世界和他們的同胞。（頁 178）

從這段話中不難明白，故事雖然是語言文字堆砌的虛構世界，可這並不表示故事中的人物和情感是虛假不真實的，正如卡爾維諾說過的：寫作在每個存在或可能的事物之間建立起直接關連¹⁴⁷。在故事中，我們用語言和敘述來描繪想像、理解認知我們所存在的現實世界，麥克·安迪透過後設手法講述故事，為讀者揭開虛構舞台的布幕，或許更能讓讀者明白，現實世界也是如此依靠語言文字的意義所建構的。然而，在理解之前，筆者不禁想問：讀者又是如何進入文本的世界呢？

二、 時間之流：

順著作者的痕跡看到的風光，不同的讀者會有不同的感受，繼續深入文本的森林，讀者的每一步都決定了文本的意義。不只一般虛構故事，尤其在

¹⁴⁷ 卡爾維諾，《給下一輪太平盛世的備忘錄》，頁 67。

以後設手法書寫的作品裡，揭示虛構的過程時，讀者更是扮演十分重要的角色，正如筆者之前在第三章所述，作者在文本中塑造典型讀者、運用不同視角陳述，甚至留下各種空白和空缺，為的就是讓讀者能夠融入作者創造的世界。閱讀這件事和欣賞雕塑作品或是觀賞一幅畫不同，它無法同時看到全部的面貌，只能依靠讀者連續地閱讀文本中的語言文字，整合其中的游移視點，最後通過讀者的想像，這才能算是「看見」文本。所以伊哲認為：文學篇章之意義只有在閱讀的主體身上才得到實現，而且不能離開閱讀主體而獨立存在¹⁴⁸。

麥克·安迪在《說不完的故事》中，將主角巴斯提安設定為一個愛看書的讀者，其用意或許如同彭懿所言：與其說《說不完的故事》是一部關於幻想的故事，不如說它是一部使幻想本身發生作用的故事，是使我們經驗幻想過程本身的一個故事¹⁴⁹。筆者以為，彭懿在這裡所說的「幻想過程」，其實就是閱讀過程。麥克·安迪在說的是一個有關閱讀的故事，故事中，讀者不只是讀者，而是共同創造文本的角色；而他，巴斯提安，就是這本書的主角。到現在為止，他一直以為自己只是在讀這本書，以為自己只是讀者。（頁 199）在閱讀過程中，讀者不可能一眼看盡文本的全貌，要瞭解文本的意義，仍需一字一句地閱讀，通過時間之流的累積才能到達。

時間，一向是麥克·安迪關注的焦點之一，例如在《默默》中，抽象的時間概念被他分解成鮮明而具體的形象，講述的是一個時間的故事。《如意潘趣酒》中，午夜前的倒數計時不只是章節的標題，更增加了故事進行的緊張感。和《如意潘趣酒》相似，《說不完的故事》中，時間在巴斯提安進入幻想

¹⁴⁸ 烏夫崗·衣沙爾（Wolfgang Iser）著，岑溢成譯，〈閱讀過程中的被動綜合〉，《現象學與文學批評》（台北市：東大，2004年，二版），頁99。

¹⁴⁹ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁140。

國之前，也扮演了倒數的角色，另外還有彭懿指出的對比作用¹⁵⁰，除此，筆者認為，麥克·安迪之所以不厭其煩地在故事中標出時間，其實在暗示時間對於閱讀的重要性。從第一章〈幻想國的危機〉：鐘樓裡的鐘敲了九下。巴斯提安很不甘心地回到了現實。他很高興這一個說不完的故事跟現實沒有什麼關係。（頁 11）到第十章〈飛向象牙塔〉：他不知道他已經捲入一場不平凡，甚至是最可怕的歷程。可是就算他知道，他就是作夢也不會把書闔上。他以發抖的手指翻回剛剛停下的那一頁，繼續讀下去。鐘樓裡的鐘敲了十下。（頁 171）從早上九點到晚上十點，增加的不只有時間，還有讀者投入虛構世界的程度。誠如伊哲所說：閱讀歷程之時間性，就是被動的綜合¹⁵¹之催化劑……判斷是獨立於時間之外的，被動的綜合卻沿著閱讀之時軸發生¹⁵²。文本中的語言文字經過時間的發酵，讀者才得以建構想像。

然而，值得注意的一點是，這樣的敘述方式難免會對於敘記裡層故事的發展產生中斷和阻礙，筆者不禁想問：若單純只是想描述一個閱讀過程的故事，為什麼作者在使讀者融入故事的同時卻刻意使之抽離想像？作者是否想暗示，想像也可能是一種危險？

三、想像之險：

浦萊（Georges Poulet）認為，書本在讀者心內才能完全地實現其存在¹⁵³。班雅明也說，最好的理解書的方法是進入書的空間¹⁵⁴。儘管如此，我們不能

¹⁵⁰ 參見彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁 140。

¹⁵¹ 伊哲認為文本中的信號要經過一個主體的投射才能顯現其完全的意旨，而綜合這些信號是在讀者意識的門限以下發生的，獨立於議事的觀察之外，因此用胡塞爾的術語稱其為「被動的綜合」。（參見〈閱讀過程中的被動綜合〉《現象學與文學批評》，頁 77-111。

¹⁵² 衣沙爾，〈閱讀過程中的被動綜合〉，頁 98-9。

¹⁵³ 衣沙爾，〈閱讀過程中的被動綜合〉，頁 103。

¹⁵⁴ 班雅明（Walter Benjamin）著，李士勛、徐小青譯，《班雅明作品選》（*Einbahnstraße & Berliner Kindheit um Neunzehnhundert*）（台北市：允晨文化，2002 年），頁 17。

忽略的是，當讀者全心投入作者虛構的世界時，所思考的其實是他人的思想，換句話說，虛構的故事在讀者心內思維卻又同時外在於讀者，伊哲認為這就是讀者所以時常會把他們與篇章之世界的關係誤認為一種「同一化」關係的緣故¹⁵⁵。很多人相信，甚至直到現今仍然深信有福爾摩斯這一號人物存在歷史上，就是讀者相信虛構角色和虛構事件真實存在的例子之一。虛構與真實，會否正如艾柯在書中說的：閱讀人生一如人生為虛構，閱讀小說一如小說為人生。有些混淆得賞心悅目，有些誠屬必要，有些則恐怖兮兮¹⁵⁶。

麥克·安迪或許也想在故事中提醒讀者有關想像的危險，於是讀者可以看到，當巴斯提安在幻想國越加從心所欲的同時，也逐漸失去現實世界中有關自己的記憶：這個徽章給了你偉大的力量，使你的願望變成真的，可是也帶走了一些東西，那就是關於你的世界的記憶。（頁 300）這不就是伊哲認為的：在思維非自己所有的思想時，主體要使自己當下存在於篇章之中，因而捨棄了以前使他成為他自己的東西¹⁵⁷。讀者必須使自己完全投入作者虛構的世界中，忘卻現實生活中的自己，才能享有閱讀最至極的樂趣，同時弔詭的是，想像的危險也在此。

綜合以上所述，筆者認為，麥克·安迪藉著《說不完的故事》想表達的絕不只是閱讀或是想像過程的美好，讀者除了順著作者的痕跡向前之外，在通過時間的歷程，思維了非己所有的思想之後，當讀者掩上書本的那一刻，是否喚起了某些原先埋藏於心的東西，這似乎才是作品的價值所在，也才是波赫士所說，蘋果真正的滋味。

¹⁵⁵ 參考衣沙爾，〈閱讀過程中的被動綜合〉，頁 103。

¹⁵⁶ 艾柯，《悠遊小說林》，頁 162。

¹⁵⁷ 衣沙爾，〈閱讀過程中的被動綜合〉，頁 106。

第三節 故事會結束嗎？

筆者在前面第二、三、四章中，嘗試分別從後設手法、虛構讀者以及文本結構去解讀《說不完的故事》，後設手法為我們揭開舞台的布幕，讓我們直接窺見虛構與真實之間的灰色地帶；虛構讀者引領我們面對文本的縫隙，在填補的過程中與文本共同創造；結構的對話則使我們聽見隱藏在文本中的聲音，稍稍開啓了通往巴別塔的門。不論從哪一個角度，似乎都指向同一件事，也就是最開始時筆者提出的問題：閱讀是什麼？或許每個人對於這個問題有著不同的答案，在下定論之前不妨先看看卡爾維諾在《如果在冬夜，一個旅人》一書所列出的幾種可能性：

閱讀是件斷斷續續的工作。或者說，閱讀的對象是點狀的物體……書上可能含帶的真理，其終極的實質，就是透過那些孔隙，在幾乎察覺不到的閃爍中顯現出來的……第三位讀者說，每一次我想重新體會上回閱讀的感受，總是經驗到不同的、意想不到的印象，不再能發現從前的感覺……第四位大聲說道，我所做的一切就是在持續地閱讀一本書……第五位讀者說，我的閱讀只不過是在尋找那本我童年讀過的書¹⁵⁸。

在魯西迪筆下，故事是一片潮流之海¹⁵⁹，在艾柯眼中，小說是一片深邃

¹⁵⁸ 卡爾維諾 (Italo Calvino)，吳潛誠校譯，《如果在冬夜，一個旅人》(*Se una notte d'inverno un viaggiatore*) (台北市：時報文化，1993年)，頁 306-8。

¹⁵⁹ 在《哈樂與故事之海》中，主角哈樂問父親拉西德·卡哩法：故事到底是從哪裡來？「辦王」拉西德這麼回答：「從偉大的故事之海。」(見魯西迪 (Salman Rushdie) 著，彭桂玲譯，《哈樂與故事之海》(*Haroun and the Sea of Stories*) (台北市：皇冠，2001年)。

的森林。班雅明認為，小說形成於孤獨個人的內心深處¹⁶⁰；南方朔則說，閱讀乃是一種孤獨的事業，人在閱讀中得以面對自己¹⁶¹。因為創作是孤獨的，所以想像；因為閱讀是孤獨的，所以想像。想像力促使孤獨的作者不斷吸取故事之水、種植故事之樹，讓孤獨的讀者能夠泅泳、漫步其中，兩個孤獨的靈魂因而跨越時空撞擊出不滅的靈光。正如筆者在第四章曾引用過巴赫汀說過的一段話：單一的聲音，什麼也結束不了，什麼也解決不了。兩個聲音才是生命的最低條件，生存的最低條件¹⁶²。想像，填補了孤獨的空缺。

曾有人這麼問麥克·安迪：為什麼而寫作？麥克·安迪乾脆地回答：為了想像力自由的遊戲，決不是為了現實的變革。他認為：對於幻想文學的藝術來說，「自由的遊戲」及「遊戲的規則」這兩點是十分重要的¹⁶³。這兩者乍看之下似乎完全不同，但其實息息相關，為了能夠自由地遊戲，使遊戲豐富有趣，作者、讀者以及人物都必須遵守嚴密的規則。正如卡爾維諾說過的，幻想有如果醬，你必須把它塗在一片堅實的麵包上；否則，它終究會像果醬一樣，不成形狀，你無法從中創造出任何東西¹⁶⁴。

因為卡爾維諾不斷思考：如果「我」不存在時，「我」將如何寫作。於是誕生了這本將作者消解掉的後設小說經典《如果在冬夜，一個旅人》。如果麥克·安迪創作《說不完的故事》的原因也可以濃縮成一個想法，筆者認為那或許是：讀者如何在閱讀中想像，如何與文本共同創造。這個想法化作故事，透過巴斯提安說出來：

書闖起來的時候，裡面不知道有什麼東西。唔！我當然知道裡面印

¹⁶⁰ 班雅明（Walter Benjamin），林志明譯，《說故事的人》（台北市：台灣攝影，1998年），頁24。

¹⁶¹ 南方朔，《魔幻之眼》（台北市：聯合文學，2003年），頁222。

¹⁶² 轉引自羅貽榮，《走向對話》，頁26。

¹⁶³ 彭懿，《世界幻想兒童文學導論》，頁133-4。

¹⁶⁴ 卡爾維諾，《如果在冬夜，一個旅人》，頁328。

滿了文字！可是一定還有什麼特別的東西。因為每次一打開書，就會有一個故事，裡面都是我不認識的人，各式各樣的驚險故事、冒險、戰爭。有時候是海上的風景，有時候又把你帶到奇異的城市或國度。這些東西全部都在書裡面，而你當然只有去讀才能找到它們。（頁[16]）

或許正是這什麼特別的東西促使麥克·安迪說出這一個又一個說不完的故事，而他希望讀者做的事情就是一去閱讀。

卡勒認為，故事給人們帶來快樂和滿足，而快樂和滿足是通過摹倣真實生活和它本身的節律規則而產生的。此外，故事還有另一種功能則是教我們認識世界，向我們展現世界是如何運轉的¹⁶⁵。或許每一個作家寫作的原因不盡相同，可能為了表達立場、可能為了傳達經驗、也可能為了宣洩情緒，不管是什麼，可以確定的是，他們都可能在創作中發揮想像、得到滿足，在模仿真實生活的規則中建立一個內在的小宇宙，並嘗試自由地遊戲。

關於虛構故事與遊戲的關連，艾柯是這麼說的：

虛構故事之所以吸引我們的道理就淺顯易明了，它容許我們自由自在地運用官能想像這個世界，重建過往經驗。虛構故事具有和遊戲一樣的功能，孩童玩耍時學習到生活，因為他們扮家家酒模仿並扮成成人，成人則是透過虛構故事，訓練自己組織過去和現在經驗的能力¹⁶⁶。

¹⁶⁵ 卡勒（Jonathan Culler）著，李平譯，《文學理論》（*Literary Theory : A Very Short Introduction*），（香港：牛津大學出版社，1998年），頁98-9。

¹⁶⁶ 《悠遊小說林》，頁183。

由此不難理解，讀者為什麼願意一次又一次投入閱讀之中，投入虛構故事中，盡情地享受想像的遊戲。兒童文學中常見的主題是啓蒙與成長，其實，不只兒童文學，閱讀本身就是一種啓蒙，就像唐諾說的，啓蒙不見得一生只來一次，也不必然在青春蒙昧的時光，對一本一本書讀的人而言，它會三番兩次的又造訪你，風雨故人來¹⁶⁷。這個道理，卡蘭德先生早就告訴我們：

你只能見月童一次，不錯。可是如果你再給她新的名字，你就能夠再見到她。只要你這樣做，不論做多少次，就永遠是第一次，而且永遠是唯一的一次。(頁 479)

書的魔力，或者該說，閱讀的魔力，正是麥克·安迪試圖在《說不完的故事》中呈現的，不管時代如何變遷、科技怎麼進步，故事，從開天闢地第一個講述的人開始，就注定了不會結束，正如波赫士所說：我不相信人們對於說故事或是聽故事會覺得厭煩¹⁶⁸。假如故事真有結束的那一天，那恐怕又是另一個故事了，下次再說！

¹⁶⁷ 唐諾，《讀者時代》(台北市：時報文化，2003年)，頁9。

¹⁶⁸ 《波赫士談詩論藝》，頁69。

參考文獻

壹、 中文書目：

一、 研究文本：

Ende, Michael (麥克·安迪)。廖世德譯。《說不完的故事》(*The Neverending Story*)。台北市：遊目族。2000年。

二、 麥克·安迪其他相關作品（按出版年月排列）：

Ende, Michael (麥克·安迪)。楊武能譯。《如意潘趣酒》(*Der Wunschpunsch*)。台北市：國際少年村。1995年。

____ (米歇爾·恩德)。陳素幸譯。《鏡中之鏡》(*Der Spiegel im Spiegel*)。台北市：時報文化。1998年。

____ (麥克安迪)。Oberdieck, Bernhard (歐伯狄克)圖。張莉莉譯。《魔術學校》(*Die Zauberschule und andere Geschichten*)。台北市：格林文化。1999年。

____ (麥克安迪)。李常傳譯。《默默》(*MoMo*)。台北市：遊目族。2000年。

____ (米切爾·恩德)。李士勛譯。《毛毛——時間竊賊和一個小女孩的不可思議的故事》(*MOMO*)。南昌：21世紀出版社。2000年。

____ (麥克安迪)。李常傳譯。《火車頭大旅行》(*Jim Knopf Und Lukas Der Lokomotivfuhrer*)。台北市：遊目族。2005年(新版)。

____ (麥克安迪)。李常傳譯。《十三個海盜》(*Jim Knopf and the Wild 13*)。

台北市：遊目族。2005 年（新版）

三、 中文理論專著（依照著者姓氏筆劃排列）：

王岳川。《後現代主義文化研究》。台北市：淑馨。1993 年。

朱剛。《20 世紀西方文藝文化批評理論》。台北市：揚智文化。2002 年。

呂正惠主編。《文學的後設思考：當代文學理論家》。台北市：正中。1991 年。

林鎮山。《台灣小說與敘事學》。台北市：前衛。2002 年。

林耀德、孟樊編。《世紀末偏航——八〇年代台灣文學論》。台北市：時報。1990 年。

南方朔。《魔幻之眼——書海領航國外篇》。台北市：聯合文學。2003 年。

胡菊人。《小說技巧》。台北市：遠景。1984 年。四版。

馬森。《燦爛的星空》。台北市：聯合文學。1997 年。

唐諾。《讀者時代》。台北市：時報文化。2003 年。

常若松。《人類心靈的神話：榮格的分析心理學》。台北市：貓頭鷹。2000 年 11 月。

張堂錡編著。《現代小說概論》。台北市：五南。2003 年 9 月。

彭懿。《世界幻想兒童文學導論》。台北市：天衛文化。1998 年。

董小英。《再登巴比倫塔》。北京：生活·讀書·新知三聯書店。1994 年 10 月。

鄭樹森編。《現象學與文學批評》。台北市：東大。2004 年。二版。

劉康。《對話的喧聲：巴赫汀文化理論述評》。台北市：麥田。2005 年。二版。

蔡源煌。《當代文學論集》。台北市：書林。1986 年。

龍協濤。《讀者反應理論》。台北市：揚智文化。1997 年。

羅貽榮。《走向對話》。北京：中國社會科學。2006 年 7 月。

四、 中譯理論專著（依照原作者姓氏英文字母排列）：

Benjamin, Walter (班雅明)。林志明譯。《說故事的人》。台北市：台灣攝影。
1998 年。

——。李士勛，徐小青譯。《班雅明作品選：單行道、柏林童年》(*Einbahnstraße & Berliner Kindheit um Neunzehnhundert*)。台北市：允晨文化。2002 年。

Borges, Jorge Luis (波赫士)。陳重仁譯。《波赫士談詩論藝》(*This Craft of Verse*)。台北市：時報文化。2001 年。

——。王永年等譯。《波赫士全集 I》(*Obras Completas*)。台北市：台灣商務。
2002 年。

Calvino, Italo (伊塔羅·卡爾維諾)。吳潛誠校譯。《如果在冬夜，一個旅人》
(*Se una notte d'inverno un viaggiatore*)。台北市：時報文化。1993 年。

——。吳潛誠校譯。《給下一輪太平盛世的備忘錄》(*Six Memos for the Next Millennium*)。台北市：時報文化。1996 年。

Campbell, Joseph (喬瑟夫·坎伯)。朱侃如譯。《千面英雄》(*The Hero with A Thousand Faces*)。新店市：立緒文化。1997 年。

Cohan, Steven (史蒂文·科恩) & Shires, Linda M. (琳達·夏爾斯)。張方譯。
《講故事——對敘事虛構作品的理論分析》(*Telling Stories : A Theoretical Analysis of Narrative Fiction*)。板橋市：駱駝。1997 年。

Connor, Steven。唐維敏譯。《後現代文化導論》(*Postmodernist Culture : An Introduction to Theories of the Contemporary*)。台北市：五南。1999 年。

Culler, Jonathan (卡勒)。李平譯。《文學理論》(*Literary Theory : A Very Short Introduction*)。香港：牛津大學出版社。1998 年。

Eagleton, Terry (泰瑞·伊果頓)。吳新發譯。《文學理論導讀》(*Literary Theory :*

- An Introduction*)。台北市：書林。1993 年。
- Eco, Umberto (安貝托·艾柯)。黃寤蘭譯。《悠遊小說林》(*Six Walks in the Fictional Woods*)。台北市：時報。2000 年。
- Forster, Edward Morgan (佛斯特)。李文彬譯。《小說面面觀》(*Aspects of the Novel*)。台北市：志文。2000 年。新版。
- Freund, Elizabeth (伊麗莎白·弗洛恩德)。陳燕谷譯。《讀者反應理論批評》(*The Return of The Reader :Reader-response Criticism*)。板橋市：駱駝。1994 年。
- Holub, Robert C(R.C.赫魯伯)。董之林譯。《接受美學理論》(*Reception Theory : A Critical Introduction*)。板橋市：駱駝。1994 年。
- Jameson, Fredric (詹明信)。唐小兵譯。《後現代主義與文化理論》。台北市：合志文化。1989 年。
- Jung, Carl (榮格)。馮川、蘇克譯。《心理學與文學》(*Psychology and Literature*)。台北市：久大，1994 年。
- Kundera, Milan(米蘭·昆德拉)。尉遲秀譯。《小說的藝術》(*L'Art du roman*)。台北市：皇冠。2004 年。
- Manguel, Alberto (阿爾維托·曼古埃爾)。吳昌杰譯。《閱讀地圖：一部人類閱讀的歷史》(*A History of Reading*)。台北市：台灣商務。1999 年。
- Nodelman, Perry(諾德曼)。劉鳳芯譯。《閱讀兒童文學的樂趣》(*The Pleasures of Children's Literature*)。台北市：天衛文化。2000 年。
- Todorov, Tzvetan (茨維坦·托多洛夫)。王東亮、王晨陽譯。《批評的批評——教育小說》(*Critique de la Critique*)。台北市：桂冠圖書。1990 年。
- Waugh, Patricia (帕特里莎·渥厄)。錢競、劉雁濱譯。《後設小說——自我意識小說的理論與實踐》(*Metafiction : The Theory and Practice of*

Self-conscious Fiction)。板橋市：駱駝。1995 年。

Woodall, James (詹姆士·伍德)。梁永安譯。《書鏡中人——波赫士的文學人生》
(*The Man in the Mirrow of the Book-A Life of Jorge Luis Borges*)。台北
市：邊城，2005 年 9 月。

五、 期刊資料（依照著者姓氏筆劃排列）：

吳潛誠。〈作品的艱澀與讀者的介入〉。《新書月刊》。(1984 年 11 月第 14 期)。
頁 25-8。

約翰·斯蒂芬斯 (John Stephens)。張浩月譯。〈後現代主義與兒童文學〉。《中
華民國兒童文學學會會訊》。(2003 年 3 月 19 卷 2 期)。頁 9-13。

馬耀民。〈「眾聲喧嘩」與正文的口述性〉。《中外文學》。(1990 年 7 月第十九
卷第二期)。頁 172-183。

許玉燕。〈藝術形式轉換與符號之過渡——談《一千零一夜》框架敘事手法之再
現〉。《兒童文學學刊》。(2002 年 11 月第八期)。頁 231-261。

陳健宏。〈沈從文小說中的敘述模式與情況反諷〉。《中外文學》。(2000 年 5
月第 28 卷第 12 期)。頁 41-107。

黃秋芳。〈在「小說」與「童話」邊緣〉。《兒童文學學刊》。(2002 年 5 月第
七期)。頁 179-197。

游鎮維。〈文本中的「成人」與「兒童」〉。《中外文學》。(2003 年 10 月第 32
卷第 5 期)。頁 96-121。

楊耐冬。〈「後設小說」探微〉。《書評》。(1996 年 10 月第二十四期)。頁 17-9。

廖卓成。〈論童話的敘述視角〉。《兒童文學學刊》。(2002 年 5 月第七期)。頁
200-225。

六、學術論文（依照著者姓氏筆劃排列）：

林德姮。《圖畫故事書中的後設策略》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。

2004 年。

侯錦鳳。《蛻變與成長——試析麥克·安迪《火車頭大旅行》及《十三個海盜》》。

台東大學兒童文學研究所碩士論文。2006 年。

黃清順。《台灣小說的後設之路——「後設小說」的理論建構與在台發展》。台

灣師範大學國文研究所碩士論文。2002 年。

葉虹炆。《麥克·安迪之《說不完的故事》中的第二世界場景架構與追尋過

程》。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2001 年。

魏君玲。《生命四重奏：探討米蘭·昆德拉《生命中不能承受之輕》中後設觀

念之呈現》。南華大學文學研究所碩士論文。2003 年。



貳、 西文部分：

一、 西文理論專著（依照著者姓氏英文字母排列）：

Bal, Mieke. *Narratology : introduction to the theory of narrative*. (2nd ed)
Canada: University Toronto Press. 1997.

Barthes, Roland. *Image, Music, Text*. Trans. Stephen Heath. New York: The
Noonday Press. 1988.

Chambers, Aidan. *Booktalk*. Great Britain : The Thimble Press. 1985.

Chatman, Seymour. *Story And Discourse: Narrative Structure in Fiction and
Film*. New York: Cornell University Press. 1978.

Currie, Mark. *Postmodern Narrative Theory*. New York : ST. Martin's
Press.1998.

Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Trans. Jane E. Lewin.
New York: Cornell University Press. 1980.

Hunt, Peter ed. *Literature for Children Contemporary Criticism*. London:Ro
utledge,1992.

Iser, Wolfgang. *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction
from Bunyan to Beckett*. Baltimore : the Johns Hopkins University
Press.1978.

二、 單篇文章（依照作者姓氏英文字母排列）：

McCallum, Robyn. "Metafiction and Experimental Work." Hunt, Peter ed..
International Companion Encyclopedia of Children's Literature. London :

Routledge, 1996.

Moss, Geoff. "Metafiction, Illustration, and the Poetics of Children's Literature."

Hunt, Peter ed.. *Literature for Children Contemporary Criticism*. London :

Routledge. 1992.



參、網路資料：(依上網查詢日期順序排列)

麥克·安迪：<http://members.aol.com/leahj/ende.htm#2004> (2006/12/05)

維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%B4%E5%88%A5%E5%A1%94> (2007/03/08)

文化研究網：<http://www.culstudies.com/rendanews/displaynews.asp?id=1700> (2007/04/21)

莫比烏斯帶：<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%8E%AB%E6%AF%94%E4%B9%8C%E6%96%AF%E5%B8%A6&variant=zh-tw>
(2007/04/30)

