

地图术：从幻想文学到故事世界^[1]

施 畅

内容提要 幻想地图不仅是辅助读者理解的副文本配件，更是一套不断运作的沉浸机制。对宗教信仰而言，幻想地图提供指引，并训诫世人。对乌托邦及科幻小说而言，幻想地图带来了某种真实的感觉。对冒险小说而言，幻想地图是诱人的召唤。托尔金致力于打造具有内在逻辑的世界架构，为幻想世界树立了理性规则。“可写的”幻想地图是世界架构的基础构件之一，既是故事之内的、召唤英雄前来冒险的叙事引擎，也是故事之外的、可供多方主体广泛参与的跨媒介平台。基于幻想地图的跨媒介叙事体现为“英雄的游荡”与“地图的铺展”，故事世界由此实现叙事增殖乃至无限叙事。

关键词 地图术；幻想文学；故事世界；世界架构；可写的地图

博尔赫斯讲过一个故事：帝国的绘图员绘制了一幅非常详尽的地图，精妙绝伦，巨细无遗，竟然能覆盖全部国土。不过，如此之大的地图到头来并无用处，只好任由日晒雨淋，最终化为残破不堪的寥寥碎片^[2]。鲍德里亚有意反转了这个故事，并坚称，如今帝国衰朽不堪、遗迹斑斑，地图却欣欣向荣。“国土不再先于地图，已经没有国土，所以是地图先于国土，亦即拟象在先，地图生成国土。”^[3]鲍德里亚关于“地图在先”的提法饶有意味：地图（拟象）欣欣向荣，却在历史现实中找不到与之相对应的疆域。

鲍德里亚所谓的“地图在先”，可以在不少文学影视作品中找到例证，如改编自美国小说家乔治·马丁（George R. R. Martin）长篇小说《冰与火之歌》（*A Song of Ice and Fire*）、由美国HBO制作的奇幻剧集《权力的游戏》（*Game of Thrones*），片头即为一幅复杂的地图：从君临城的红堡到临冬城的神木林，再到风暴频发的狭海，摄像机带领观众从空中俯瞰了七大王国，纵横千里，来回游荡。考虑到地图至关重要，却难以置入剧情，制作方故而决定将地图置于片头予以呈现。片头地图不过匆匆掠过，却暗含了大量剧情信息：成千上万个齿轮和弹簧缓缓驱动，城市和城堡拔地而起，并在贸易和战争的驱动下不断经历变迁。地图是理解“冰火”世界的一把钥匙，其历史进程寓于片头

地图的变迁之中，“冰火”叙事随着地图的铺展而衍生。

如果想看得更仔细一些，你还可以找来《冰与火之歌官方地图集》。绘图师乔纳森·罗伯茨（Jonathan Roberts）以大幅全彩纸质地图，忠实还原了马丁笔下的“冰火”世界，甚至还标记出了主要角色的活动轨迹^[4]。你会惊讶地发现，鲍德里亚的宣告似乎已经应验——幻想世界之地图，尽管子虚乌有，但其制作之精细已经不亚于真实世界的地图。

一 幻想文学与地图：从亡灵书到金银岛

“幻想世界”（fantasy worlds），指的是不同于日常世界的异质性世界，也可称之为“第二世界”（secondary worlds）、“想象世界”（imaginary worlds）、“虚构世界”（fictional worlds）以及“可能或不可能世界”（possible or impossible worlds），常与奇幻、冒险、科幻、恐怖、战争等类型相关。地图在幻想类型中尤其重要，因为旅行是故事的核心，而地图能够提供一种区域的感觉，提供故事发生的语境。自J.R.R.托尔金和C.S.刘易斯之后，地图几乎成了幻想类型的“标准配置”。如今，倘或一个幻想世界没有自己的地图，倒是一件稀罕事。

对读者而言，幻想地图既是导引，也是补充。幻想世界是匪夷所思的陌生世界，文字总有力不从心的地方，而地图是一种图解，可以帮助读者理解复杂的空间关系。“它们不仅告知我们地方和空间的面貌，而且讲述发生在此之上的故事，也形塑与之相关的角色，地图给予这些地方以生命和意义。”^[5] 地图最直接的好处，就是能让头脑中模模糊糊的描述迅速清晰起来。以往针对文学地图的讨论，往往将地图定位为文学的副文本。法国文论家热拉尔·热奈特在《隐迹稿本》（*Palimpsestes*, 1982）中首次提及“副文本”（paratext, 法语词为 paratexte），并在《门槛》（*Seuils*, 1987）中予以进一步阐述。在热奈特看来，副文本是那些除文本以外的、能够传递信息的部分，如作者的名字、标题、序言、致谢、题词、插图、装帧、访谈、注释等，用于修饰文本、加强文本、伴随文本。副文本给予文本以“外部呈现”，毕竟文本“绝不会不加修饰地呈现自身”^[6]。简言之，热奈特对副文本的定位是“阐释的门槛”，理解副文本有助于我们进一步理解文本。

除了将地图视作副文本之外，地图本身也是一类特殊的图像，有其制图命意与视觉修辞，因此地图研究亦可从图像学及视觉修辞理论中汲取思路。美术史论家潘诺夫斯基（Erwin Panofsky）为图像学提供了一套基础性的研究框架，倡导艺术史和政治史的研究材料相互借鉴、彼此印证，并努力发掘图像表面之下的故事寓言与象征意义^[7]。近年来文学理论界、传播学界日益重视图像研究，多探讨语言与图像各擅胜场、相辅相成的复杂关系，例如，文学与图像的对立与共生^[8]，文学与图像的互仿、符号、传播等关系^[9]，基于视觉修辞理论来探讨语图互文、释义规则、图像指代^[10]，等等。有鉴于此，本文力图发掘幻想地图背后的用意所在，解读其指引、信服、召唤等劝服之术，但并不仅仅将地图视作既成之物，而是强调地图的延展如何“激引”了叙事的发生、增殖。

无论是“地图作为副文本”还是“地图作为图像”，其讨论均着眼于地图与文本之间的互动关系，而在“文学地图”（literary atlas）^[11]及文学地理学的研究者看来，地图的潜力远远不止于此。20世

纪初 J. G. 巴塞洛缪（J. G. Bartholomew）所著《欧洲文学历史地图集》开启了一种图文互文的批评传统，即历史地图与文学地图两相观照、互相阐释的文学史叙述模式^[12]。借鉴西方“文学地图”概念，杨义提倡“重绘中国文学地图”，呼吁将地理空间维度纳入文学史研究之中^[13]。融合文学与地理学的跨学科知识，杨义从“雅—俗”“中原—边地”等角度，讨论文学发展的空间性成因。梅新林则针对“文学地图”的时空逻辑、图文结构、互文功能等问题展开讨论，强调地图与文学的关系不是静止的，而是相互激引、共同生长的^[14]。梅新林提醒我们有必要以一种过程性的视角，去审视地图的生成性。基于此，本文并不打算将地图简单理解为“地图”（maps）本身，而是将之理解为一种运作机制，即“地图术”（mapping）。所谓的“地图术”至少包括两层含义：“生产地图 / 制图”（to produce maps / cartography）与“地图的生产”（production of maps）。前者强调制图的过程，即地图是如何在多种力量的介入之下被绘制出来的；后者强调地图在绘制完成之后所发挥的能动性（agency），即地图一旦生成，便会自主地、有所偏向地发挥作用。

（一）地图即指引

我们可以将幻想地图追溯至公元前一千多年的古埃及。“歌者阿蒙·娜妮的墓葬莎草纸”（图1），也称“亡灵书”。在古埃及，“亡灵书”是一份保证逝者顺利进入来世乐土的详尽指南，内容涉及何处航船、何时念咒、如何献祭、如何通过审判测试等一系列关键步骤。“亡灵书”还算不上是一份严格意义上的地图，但毕竟是一份导航手册^[15]。以时间为轴线，“亡灵书”大致呈现了部分场景的空间特征，以及亡者所要遭遇的神灵或障碍，以便亡者辨认出自身处境，进而采取合适的应对措施。进入自己所知甚少的地界，且与自己的最终归宿攸关，一份类似地图的导航手册就尤为必要。它是权威的指示，也是必要的提醒。亡者借此预览了即将开始的旅程，进退有据，从容不迫，最终顺利抵达彼岸乐土。在这个意义上，“亡灵书”也是一种美好的承诺，保证好的结果将如你所愿。

文艺复兴早期，意大利画家波提切利（Sandro Botticelli）在豪华手抄本《神曲》中绘制了一幅插

图“地狱地图”（图2）。地狱以地理布局呈现道德景观：地狱形似一个上宽下窄的漏斗，共有九层，从上往下，越往下罪灵承受的刑罚越重。整幅地图尺寸并不大，但波提切利居然力图将地狱每一层分布者及其遭受的惩罚一一画出。我们不妨将手绘地图视作地狱的全景概览。细节越丰富，地狱越可信，效果越震撼，宗教训诫的意图就越能得以实现。不过手绘插画制作起来相当费事，且价值不菲，因此难以流传开来，影响范围有限。如果指望传播得既广且久，那么繁复的地图势必要加以简化。



图1 “歌者阿蒙·娜妮的墓葬莎草纸”（*The Singer of Amun Nany's Funerary Papyrus*）（局部），又称“亡灵书”（*Book of the Dead*），莎草纸材质，出土于公元前约1050年的古埃及墓室，现藏于纽约大都会艺术博物馆

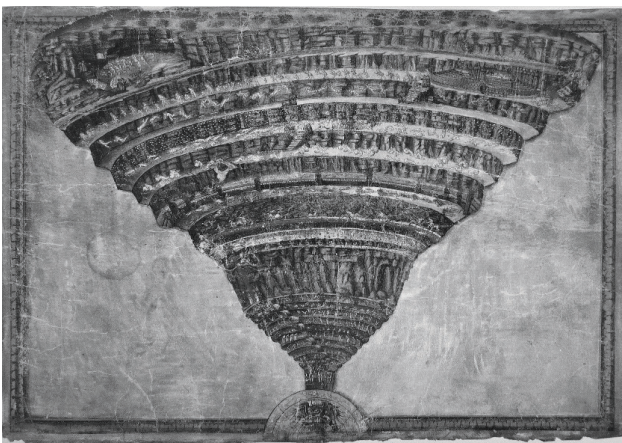


图2 “地狱地图”（*Chart of Hell*, 1480—1490），Sandro Botticelli 制，手工绘制，现藏于梵蒂冈宗座图书馆

1506年的印刷版《神曲》，配有佛罗伦萨数学家兼建筑师安东尼奥·马内蒂（Antonio Manetti）绘制的七张示意图，其中包括“地狱概览”（图3）。如果说波提切利是一个足够认真的画师，不打算遗落任何细节，那么马内蒂就更像是一个制图师，对地狱图景做了大量的简化和抽象。马内蒂只是描出地狱的大致轮廓，并用文字标注其各个层次。传播介质的改变或许是地图简化的关键原因，该版《神曲》靠印刷传播而非人工抄绘，因而插图必须简洁疏落。



图3 “地狱概览”（*Overview of Hell*, 1506），Antonio Manetti 制，木版印刷，现藏于康奈尔大学图书馆

班扬的《天路历程》（1684）讲述了一个朝圣的故事：一名“堕落者”得到异象，决心逃离家乡“毁灭之城”，此后一路寻访“天城”。1821年版本中附带了一幅地图“从毁灭城到天城的路途”（*The Road From the City of Destruction to the Celestial City*, 1821, John Bunyan 制，现藏于康奈尔大学图书馆），展示了主人公所经历的层层关卡。与“亡灵书”相似，这并非地理意义上的空间布局，而只是依照主人公游历的经过，对各处地貌依序垂直排布，以便读者理清顺序。路途遥遥，障碍不少，地图提醒每一位读者，通往“天城”的道路上充满了艰辛。

对宗教信仰而言，幻想地图是一种指引，这种指引既是空间意义上的，也是道德意义上的。地图

允许你从容应对从未经历过的特殊处境。宗教幻想地图是某种美好的承诺，抑或是某种严厉的警告，借此起到指引蒙昧世人、劝诫现世行为的效果。

（二）地图即真实

地图通常被认作真实的、准确的、不包含错误的。幻想地图的暧昧之处在于试图混淆幻想与现实。幻想地图是煞有介事的记录，打算叫读者信以为真，“地图混淆了再现与想象，暗示所绘制的地方确实是某处存在地方的再现”^[16]。可惜幻想地图的伎俩并不常常奏效，准确地说几乎是很少奏效，但它毕竟提供了某种真实的感觉。

1516年，托马斯·莫尔写成《乌托邦》一书。作者侧重于乌托邦的社会状况，书中只有几处提及乌托邦的地理情况。为了便于理解，首版《乌托邦》卷首冠有一幅海岛地图“乌托邦岛轮廓图”（图4），将乌托邦绘制成月牙形状，缺口处是港口，用以通航和贸易。第三版（1518）的插画地图“乌托邦地图”（图5），除了比首版地图更加细致之外，还在地图下方置入了一个场景：虚构的航海家——



图4 “乌托邦岛轮廓图”（*Utopiae Insulae Figura*, 1516），Ambrosius Holbein制，木版印刷，出自《乌托邦》1516年版（首版）卷首插画，现藏于大英图书馆

拉斐尔·希斯拉德侃侃而谈，用手比划，向莫尔讲述游历乌托邦的非凡经历。航海家手指之处即现出乌托邦海岛的巨幅地图。地图的改动似乎是一种有意的强调：地图是在转述过程中被记录下来的，莫尔根据自己的理解和想象将其付诸草图。这增强了假托的效果，指望读者相信被转述的乌托邦实际上是存在的。



图5 “乌托邦地图”（*Map of Utopia*, 1518），Ambrosius Holbein制，木版印刷，出自《乌托邦》1518年版（第3版），现藏于大英图书馆

英国笛福《鲁滨逊漂流记》（1719）1720年的续集配图“鲁滨逊漂流之岛”（*Robinson Crusoe's Island*, John Clark和John Pine制，铜版印刷，出自1720年续集《鲁滨逊·克鲁索对人生和冒险的严肃回顾，以及他预见的神间世界》，现藏于伦敦布里奇曼艺术图书馆）。这张地图不仅呈现了整个荒岛的地貌，还绘有相关人物，从中不难分辨出鲁滨逊所遭遇的一系列事件。地图成了鲁滨逊对艰难时光的严肃回顾，成了一种对真实的记录或者说纪念。而乔纳森·斯威夫特《格列佛游记》（1726）不仅行文虚虚实实，且全书排版一如当时的旅行文

学,不知情的读者还以为书中所述是作者亲身经历。《格列佛游记》首版即配有“大人国和小人国地图”

(*Map of Lilliput and Blefuscu*, Herman Moll 制, 铜版印刷, 现藏于大英博物馆)。这是一幅名副其实的区域地图。有趣的是, 地图显示这两个岛屿就在印度洋, 距离苏门答腊岛不远。地图别有用心, 试图劝我们相信这两个岛屿并非无中生有。

文学地图再现的对象, 除了幻想的疆域之外, 也包括真实的疆域, 借此为幻想故事提供坐标与路线。这种地图并不归属幻想世界, 却也指望为幻想故事提供某种真实的感觉。塞万提斯《堂吉珂德》(1615) 1780年的西班牙语豪华插图版配有“堂吉珂德的西班牙路线图”(*Map of Don Quixote's Route Through Spain*, Miguel de Cervantes Saavedra 制, 现藏于芝加哥纽伯利图书馆)。在西班牙地图的基础上, 制图者以红色线段勾勒出堂吉珂德的游侠路线, 告知我们旅程实有其事。堂吉珂德也似乎不再是一个虚构角色, 而是一位脚踏实地的无畏骑士。更为典型的是法国作家儒勒·凡尔纳的一系列科幻小说, 包括《地心游记》(1864)、《海底两万里》(1870)、《八十天环游地球》(1873)等。故事诚然是虚构的, 但地图却如科学仪器般精准, 故事里人物的旅程紧紧“锚定”在真实世界的地图之上, 如“鸚鵡螺号潜艇的太平洋路线图”(*Nautilus's Route Through the Pacific*, Alphonse de Neuville 和 Édouard Riou 制, 出自《海底两万里》1871年法语版)。罗兰·巴特指出, 自凡尔纳以来的冒险小说往往醉心于打造完整而封闭的空间, 犹如男孩子对小屋和帐篷的迷恋一般, “重新创造了世界, 使之布满物品, 将这世界圈起来, 把自己藏在里面”^[17]。巴特将凡尔纳笔下的“鸚鵡螺号”视作令人着迷的洞窟, “自我封闭”产生了无限的愉悦。由此观之, 地图是一种封闭性力量, 由此人们得以暂时进入一个别具一格的领域。

日本美学家谷川渥认为, 19世纪以凡尔纳为代表的幻想旅行与当时的博物学狂潮以及世界观光热潮紧密相关, 这意味着“在十九世纪时, 旅行家或地理学者已经完成一切可能的遭遇”^[18]。这诚然令人欢欣鼓舞, 然而, 一旦人们准确知晓世界各处的位置和名称之后, 一种失落感难免会

油然而生。在康拉德小说《黑暗之心》(1899)中, 主角马洛曾对地图满怀热望, 地图上苍苍茫茫的空白之处对少年马洛无疑是一种邀访。随着远洋经历的增长以及地图的更新, 空白之处被逐渐填满, 这名水手悲伤地意识到: 地图不再像先前那样令他心驰神往了^[19]。不再好奇的水手不啻一个隐喻: 大航海时代的激昂号角声业已远去, 世界各处几乎被勘探完毕。现实中的地图神秘不再, 于是我们开始诉诸想象、自创地图。幻想地图重新被赋以神秘的面纱, 召唤世人前来冒险游历。

(三) 地图即召唤

再没有什么比一份允诺财富又暗藏玄机的藏宝图有更大的诱惑了, 这是另一个神秘世界不可抗拒的召唤。1881年某个雨天, 在度假小屋内, 罗伯特·路易斯·史蒂文森12岁的儿子画了一幅岛屿地图, 史蒂文森临时起意, 在小岛上标出了藏宝的地点。于是儿子便央求父亲讲一个关于这座神秘岛屿的故事。《金银岛》的故事由此诞生, 并于两年后出版问世^[20]。“金银岛地图”(图6)暗藏玄机。地图是一份慷慨的许诺, 因为金银岛的宝藏实在诱人。然而, 地图又可能会叫人付出难以承受的代价, 因为地图引起争夺, 这种争夺很有可能是致命的。受《金银岛》启发, 包括亨利·哈格德《所罗门王的宝藏》(1885)在内的许多冒险小说相继而起。在冒险小说中, 地图犹如一架引擎, 启动了整个传奇。

至此, 幻想地图不再是规规矩矩的测绘, 不再是老老实实的图解, 不再只是增进我们对文本的理解, 而是指向一个未知的世界, 指向一个危险和机遇兼有的远方。“去看一个不属于我们的世界。就像诱惑一般, 既是愉悦, 也是危险。”^[21]地图是约瑟夫·坎贝尔(Joseph Campbell)在《千面英雄》(1972)中所谓的“历险的召唤”(call to adventure)。地图引导英雄注目远方, 注目那些宝藏与危机并存的致命地带——“遥远的地方、森林、冥府、海里、天上、秘密岛屿、巍峨山顶或深沉的梦境”^[22]。在你害怕的幽深洞穴之中, 方有你苦苦追寻的宝藏。金银岛地图相当于美国地理学家约翰·赖特(John K. Wright)所谓的“未知的土地”(terrae incognitae): “多年来, 人们被海上女妖

塞壬的歌声诱惑，来到许多未知的地域。当我们今日在现代地图上，看到标示为‘未经探索’的地方、由断续线条所表示的河流、标示着‘存在可疑’的岛屿时，塞壬歌声的回响，便在我们耳边激荡。”^[23] 地图是从“这里”到“那里”的路径，允许我们即刻启程，令我们的冒险旅程即刻发生。地图激发了远征，催生了传奇。

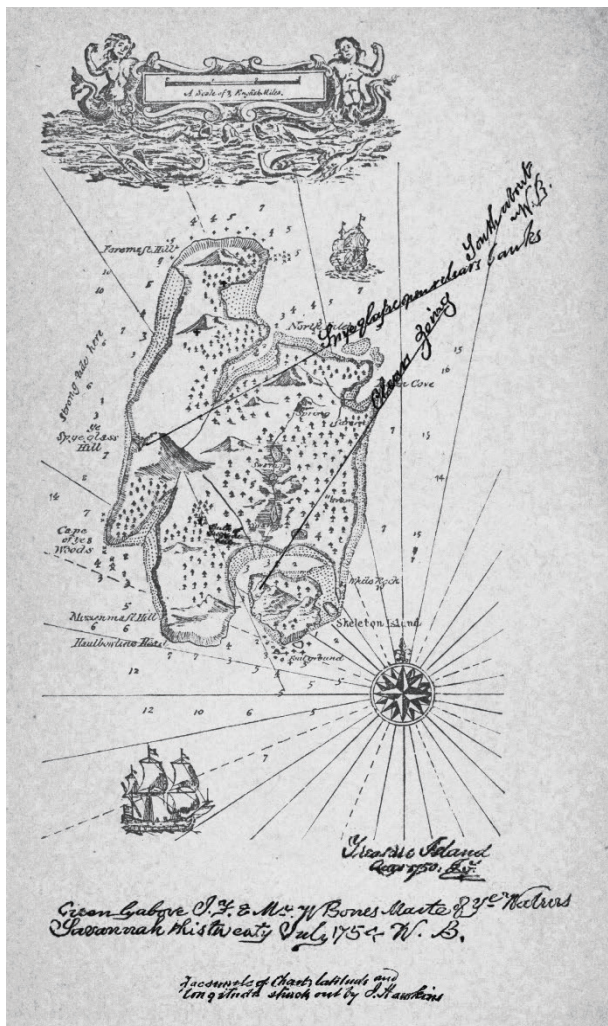


图6 “金银岛地图”（*Treasure Island*），出自《金银岛》1883年 Cassell 版，现藏于耶鲁大学拜内克古籍善本图书馆

不过，地图给出的提示毕竟有限，因而显出几分暧昧。地图有意无意地留出一些空隙，唯有实地考察方可验证。“幻想世界的地图既令人愉悦，也叫人分心。它们既揭示真相，也窃窃私语。它们既游移不定，又得以验证。”^[24] 在这个意义上，地

图不再助益我们理解的锚定，相反，地图是期望和想象的发生之地。

“金银岛地图”的意义还在于它反转了地图与叙事之间的关系。此前的幻想文学，故事是第一位的，地图只是一种事后的图解，只需标注故事发生的空间，或提示故事的进程。而《金银岛》的创作却是“地图在先”——先有地图草稿再有小说演绎，至少一个先在的、既定的故事已经不再像之前那样重要了。

二 指向幻想世界的地图：托尔金及故事世界的兴起

关于幻想地图与世界的关系，我们可以从《绿野仙踪》讲起。20世纪初，美国作家李曼·法兰克·鲍姆的童话《奥兹国的魔法师》（也称《绿野仙踪》，1900）在芝加哥出版问世，讲述了一个名叫桃乐斯的小女孩在奥兹国和狮子、机器人、稻草人一起追寻勇气、善心和智慧的历险故事。鲍姆一生创作的奥兹系列有14本，在第8本续集中首次出现了奥兹国境的官方地图（“奥兹国地图”，*Map of Oz within the Surrounding Deserts*，伪托小说人物 Wogglebug 博士绘制，出自《奥兹国的啞嗒机器人》1914年 Reilly & Britton 版）：四周为沙漠，有东南西北四国，中央为翡翠国。幻想地图不再限于某个局部区域，而是指向一个完整的世界，尽管这个世界的东西方向是颠倒的。与之类似，英国作家 C.S. 路易斯的《纳尼亚传奇》（1950—1956）也在1972年有了自己的地图（“纳尼亚地图”，*A Map of Narnia*，Pauline Baynes 制，出自《纳尼亚传奇》1972年 Puffin 版）。

幻想地图提供了一套基本的框架，既便于相关故事的系列出版，也便于后人的不断重述或续写^[25]。当然，幻想童话的制图与其读者定位也有关系。既然读者多为儿童，那么配置一份彩绘地图也就在情理之中。童话地图尽是天马行空的想象，但托尔金显然不满意这种状况，他试图将幻想拉入理性的轨道。

（一）托尔金的“第二世界”

在托尔金的创作中，地图往往先于故事。托尔金曾明确表示：“如果你打算讲一个复杂的故事，

那么务必先画一张地图。一旦顺序搞错，你将再也画不出这张地图。”^[26]依据《托尔金传》（1977）的记录：“光有地图还是不够，托尔金不停地估计时间和距离，给故事事件列出详尽的表格，填入日期、天数、小时，有时甚至考虑到风向和月相……托尔金曾说：‘我希望人们进入到故事之中，（至少在感觉上）把它当作是真实的历史。’”^[27]地图原先是对文本的再现和抽象，托尔金反转了这种先后关系——地图是对事件力求精准的呈现，而小说不过是随后的记录罢了。

“孤山地图”是托尔金本人于《霍比特人》手绘的地图（*Lonely Mountain Map*，托尔金制，出自《霍比特人》1937年Allen & Unwin首版）。这张地图是故事人物所使用的道具。地图假托矮人国王索尔绘制，霍比特人比尔博复制并翻译，最终辗转流传至托尔金手中。托尔金特意使用矮人符文，让它看上去更像是一件主人公的道具。地图提供孤山地理信息，却又掩藏了孤山入口所在。能否进入孤山，取决于能否读懂地图上以空心月亮文字书写的密语——“画眉鸟敲击之处，站在灰石旁，都灵之日的落日余晖将照到钥匙孔上”^[28]。

托尔金试图为幻想世界树立规则。在1938年的一次演讲中，托尔金提出了“第二世界”或者叫“次创造”（subcreation）的概念。在托尔金看来，不同于为神所创的“第一世界”，为人所创的“第二世界”固然以幻想为主，却也以理性为基石。托尔金指出，“幻想不会破坏或是羞辱理性，既不会减少我们追求真理的意愿，也不会遮蔽我们对科学理性的认知……倘或理性消失殆尽，全盘怪力乱神，幻想便沦为妄想，难免行之不远”^[29]。幻想不再是理性的悬置，而是理性的编织，用托尔金自己的话来说是“内在的现实一致性”^[30]。

托尔金的野心在于，试图凭借一己之力，以理性架构一个全新的世界。兹事体大，世界架构涉及语言、文字、风俗、历史等方面。显然，地图是最重要的世界架构方式之一。最早的中土大陆地图（图7），即出自托尔金之子克里斯多夫（Christopher Tolkien）之手。之后还有插画师波琳·拜恩斯（Pauline Baynes）绘制的中土地图。不过最详尽的当属制图师凯伦·方斯坦（Karen W.

Fonstad）的中土地图。方斯坦绘制的《中土世界地图集》（1973），地图按纪元断代分，按区域分，按作品分，甚至按照专题（地貌、气候、植被、人口、语言）来划分，涵盖广阔，精密绝伦。此外还有故事人物的路线图，例如佛罗多和山姆二人进入魔多之后的旅程，包括路线、里程、宿营点、事发地点在内的信息均一一标注（图8）。托尔金所构架的中土世界幅员辽阔，细节丰富，加之纪元更替，足以让后人不断夯实、反复制图。



图7 “中土大陆地图”（*The General Map of Middle-earth*, 1954），托尔金之子 Christopher Tolkien 制，出自《魔戒》1954年首版，现藏于大英图书馆

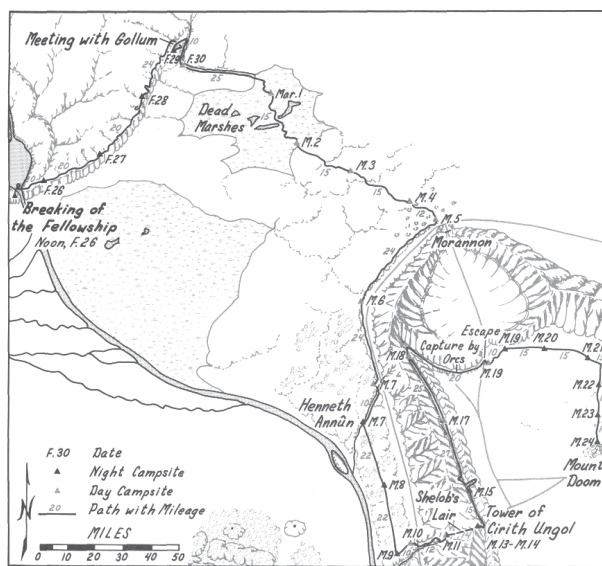


图8 “佛罗多和山姆的魔多之旅”，Karen W. Fonstad制，出自《中土世界地图集》，第171页

（二）故事世界的理性架构

幻想地图不同于传统意义上的地图，因为它们并非“再现”某处真实的地方，而是一种“创建”。如果说“幻想”是“对众所周知的现实的背离”^[31]的话，那么“高度幻想”（high fantasy）^[32]对现实的“背离”堪称剧烈。有人将“高度幻想”定义为，“幻想设定在‘第二世界’……与之相对的是‘低度幻想’（low fantasy），即超自然力量入侵了‘真实’世界”^[33]。换言之，“低度幻想”发生的背景还是真实世界，不过有幻想之物混杂其间，而“高度幻想”则是将现实世界推倒重来、重新设定。

不过，历史学家迈克尔·席勒（Michael Saler）在其专著《幻想成真：现代赋魅，以及虚拟现实文学前史》中认为，幻想世界的关键，不在于幻想程度如何剧烈，而在于幻想世界是否具有某种内在的一致性。席勒将幻想世界的这种内在一致性称为“幻想现实主义”（fantastic realism）。据席勒考证，现代意义上的幻想世界出现于19世纪晚期的欧美，经验性材料丰富，讲究逻辑和细节，而且常常辅之以可供考证的配件，如脚注、地图、照片、词典、附录、编年史、插图等^[34]。

换言之，幻想世界的关键，不在于幻想元素大规模上“背离”或“替换”了现实的模样，而在于幻想外观之下的世界多大程度上“遵从”了现实的逻辑。“世界架构”（worldbuilding）这个概念也因此受到学界和业界的重视。顾名思义，幻想世界必须被认真地“搭建”起来，如建筑工程一般精准无误，而不是兴之所至地随意涂抹。马克·沃夫（Mark Wolf）强调，打造幻想世界与其说靠想象倒不如说是靠技艺。他认为，“世界架构”的三大要素为“创建”、“完整”及“连续”^[35]。“创建”（invention）指的是幻想世界中的地图、历史、语言、生物、生态、文化、习俗等要素，均有其依据，而非天马行空。彻底“完整”（completeness）自然是不可能的，但至少得保证有足够的细节来解释人物的背景、经历和动机。“连续”（consistency）指的是幻想世界前后贯通不矛盾。当然，顾得周全并不容易，愈多创建，愈发完整，前后相续也就愈难。例如，星球大战制作团队有一个名为Holocron Continuity Database的核心数据库，该数据库用于

追踪官方审定的星战宇宙所有虚拟元素，包含角色、地点、武器、车辆、事件和关系等条目，旨在保证星球大战跨媒介叙事产品的连续性。

被连续、完整地创建出来的幻想世界也被称作“故事世界”（storyworlds）。在《融合文化》（2006）一书中，亨利·詹金斯（Henry Jenkins）断言“叙事日益成为一种世界架构的艺术”^[36]。故事世界在当代流行文化作品中尤为常见，如星球大战宇宙^[37]、漫威电影宇宙^[38]、托尔金的中土世界^[39]、J.K.罗琳的魔法世界、乔治·马丁的维斯特洛大陆、刘慈欣的三体世界^[40]，等等。沃夫在访谈中曾引用了一段话，可以视作对“故事世界”的精准概括：

只有在世界中故事才得以展开，而不是相反。这个世界无边无垠，没遮没拦，野生野长，控制无望。这个世界有典籍报章，有朝生暮死的流言，有口口相传的学问，有俗世俚语，有黑道切口，有磨灭不清的绵密注脚，有湮灭无闻的古老文献。这个世界有悠久的过去，有无限的未来，有通往未知的分岔小径，如真实世界一样丰富而复杂。^[41]

三 可写的地图：故事世界的跨媒介叙事

在以往对“故事世界”的研究中，“世界架构如何展开叙事”这一点并未被充分论述，以下将从地图的角度对此问题展开讨论，以“可读/可写”与“故事内外”两个维度区分幻想地图。

“可读/可写”（readerly/writerly）之区分，受罗兰·巴特“可读/可写文本”的启发。巴特指出，“可读的文本”（readerly texts）默认读者不生产意义而只是固定、预设的意义的被动接受者；“可写的文本”（writerly texts）则邀请读者参与文本的建构过程，生产复数的现实，变动不居，无休无止^[42]。基于此，“可读的地图”是封闭而完备的；“可写的地图”是开放的，不仅可读而且可改写。值得注意的是，二者并非泾渭分明，而是可以互为转化，这取决于地图是否开放可写。

“故事内外”（diegetic/intradiegetic）之区分，受热奈特与玛丽-劳尔·瑞安（Marie-Laure Ryan）的启发。瑞安借鉴热奈特的理论，将叙

事要素区分为两类：内叙事要素 (intradiegetic elements) 和外叙事要素 (extradiegetic elements)^[43]。基于此，“故事之内的地图”可供故事内的人物或角色观看、使用；“故事之外的地图”则可供故事外的读者或观众观看、使用。依据这两大维度，幻想地图被划分为4种类型：“作为道具的地图”、“作为副文本的地图”、“作为召唤的地图”以及“作为平台的地图”。

表1 幻想地图的四种类型

幻想地图	故事之内	故事之外
可读的地图	作为道具的地图 提供指引 如古埃及“亡灵书”	作为副文本的地图 辅助理解 如乌托邦地图
可写的地图	作为召唤机制的地图 激发冒险 如金银岛地图	作为参与平台的地图 实现参与 如中土世界地图

“可写的地图”可以借助知名景观设计师兼理论家詹姆斯·康纳 (James Corner) “地图术” (Mapping) 的概念予以理解。康纳认为，“地图术”不止于一种表现方法，也不仅是一种按图索骥的再现，它更是一种探索事物或设计潜能的方式，是一种参与的、含糊的、多变的、碎片式的想象力。康纳将“地图术”拆解为四种运作机制：“游荡” (drift)，即开放的、无指定方向的移动与探索；“累层” (layering)，即一层层地添加、插入要素和经历；“游戏平台” (game-board)，即提供竞争、博弈、对抗的平台；“块茎” (rhizome)，借用德勒兹术语，即与树型的等级系统相反的、无中心、不断增生的有机空间^[44]。我们可以将康纳所谓的“地图术”概括为两类“可写的地图”：“人物在地图上的移动” (“游荡”和“游戏平台”) 以及“地图自身的变动” (“累层”和“块茎”)。前者指人物在地图/疆域上的游荡，后者指地图自身的铺展。

(一) 英雄的游荡

故事之内的“可写的地图”是作为召唤机制的幻想地图。它以“未知之境”为主要特征，不仅可读而且可写：缺省待填充，错漏待考证，隐藏待破解……由此召唤英雄前来游历、冒险。沃夫指出，地图将一系列地点 (locations) 从视觉上统摄到一

个共同的世界中去，与此同时，地图也袒露了故事未曾涉及的诸多空白，包括地点之间的空隙、世界的边缘，以及角色未曾提及或探访的地方^[45]。

既然有了地图，那么英雄便可以不再受限于既定的轨迹，而是在地图上自由游荡了。故事世界的幻想地图似乎印证了德勒兹和加塔利的判断——“要制作地图 (map)，而不是踪迹 (tracing)！”^[46] 在他们看来，“踪迹”是既有的轨迹，是规定的、有序的、重复的，只供陈列，不会变更；“地图”是尚未发现的事物，是开放的、扩展的、生成的，潜藏关联，有待展开。粉丝参与者在故事世界中开始自己的征途，不再因循“踪迹”，而是游历“地图”。詹金斯认为，作为世界架构的地图意味着一种新的叙事方式：传统叙事倚赖“解释” (exposition)，通过告知读者前因后果来推进线性叙事；而世界架构诉诸“描述” (description)，鼓励人们对细节的积攒和探索——这些细节或许不能直接组装为情节，但正是基于我们不断的游历，不断接触到“描述”细节，世界才由此被多方位地架构^[47]。

“英雄的游荡”带来了分岔路径的多重叙事。在《小径分岔的花园》 (The Garden of Forking Paths, 1941) 中，博尔赫斯如此描述道：“在所有的虚构小说中，每逢一个人面临几个不同的选择时，总是选择一种可能，排除其他；在彭聃的错综复杂的小说中，主人公却选择了所有的可能性。这一来，就产生了许多不同的后世，许多不同的时间，衍生不已，枝叶纷披。小说的矛盾就由此而起。”^[48] 电影学者大卫·波德维尔 (David Bordwell) 受这个故事的启发，并结合《罗拉快跑》等电影，提出“分岔路径叙事” (forking paths narratives) 的概念：从一个特定的节点分岔，延展出数条截然不同的行动路线，从而导向不同的多重未来^[49]。英雄在地图/疆域上的多重游历正是分岔路径的多重叙事。这种通向无数叙事可能的叙事，如今已在数字游戏中得到了普遍的应用，特别是以《魔兽世界》 (World of Warcraft) 为代表的大型多人在线角色扮演游戏 (MMORPG)。

(二) 地图的铺展

故事之外的“可写的地图”是作为参与平台的幻想地图。“平台地图”不仅为多条故事线提供基座，

而且为多方主体的跨媒介叙事实践提供平台。“平台地图”是原创作者以及后续创作者甚至草根创作者的必备工具。他们视地图为预设平台，添设角色、改动路线、拓展疆域，从而实现跨媒介多方主体的广泛参与。地图正是新媒体研究者珍妮特·穆瑞（Janet H. Murray）所谓的“语境工具”（contextualizing devices）之一，有助于在纷繁复杂的信息洪流中把握方位^[50]。跨媒介内容可以映射到同一张地图中去，在空间上保持内在的统一性，使得跨媒介实践者们不致迷失于广袤的幻想世界。此外，地图提供了“集体智慧”（collective intelligence）^[51]的聚合平台，将各种信息空间化地组织起来，方便检索与使用。粉丝中的流行做法是建立“协作式写作社区”（collaborative writing communities）或者打造“交互式地图”（interactive maps）^[52]。

跨媒介实践者的多方参与，使得幻想地图本身发生了变化，这种变化可以借用德勒兹的“块茎”概念来加以理解^[53]。“块茎地图”（rhizome atlas）强调幻想地图无中心、不断增生的特质。地图犹如卷轴一般不断铺开、延展，使故事世界得以持续扩张。例如托尔金的制图方法就是不断拓展原有的地图区域，将新的区域与旧的区域相互剪切、黏连，从而拼接出一幅更大的新地图。不断铺展的地图，意味着不断扩大的缝隙。始终有迷雾笼罩着未知地带，呼唤远道而来的冒险者的热切填充。詹金斯如此形容跨媒介叙事背景下的受众/粉丝处境：“我们被吸引去掌握一个可以为人所知的世界，而这个世界总是超出我们的掌控范围。”^[54]

在虚拟地图时代，制图的权力下放了。游戏地图编辑器是一个不错的例子。地图编辑器（map editor）可以辅助设计和处理地图数据，简化了地图的制作流程，使得地图资源可以反复使用，大大提高了游戏的开发效率，减少地图创建所花费的时间。玩家甚至只需要更改几个数值，一张特定的地图就自动生成了。地图的无限生成，使得游戏始终保持其可玩性。无尽的地图，意味着无尽的探索，也意味着无尽的任务，从而鼓励玩家继续游戏，甚至永续游戏。

幻想文学的“地图术”体现为地图的“能动性”：地图具有自身的逻辑与偏向，自主地启动了一套不

断运作的沉浸机制。对宗教信仰而言，幻想地图既是一种指引，也是一种承诺或警告。对乌托邦以及科幻故事而言，幻想地图提供了真实的感觉。对冒险小说而言，幻想地图是一份远方的诱惑，召唤并指引人们奔赴危机与欢愉并存之地。对托尔金而言，幻想地图是一系列完整而精细的世界架构，它将现实主义的内在逻辑注入幻想世界之中。托尔金的意义在于承上启下，既身体力行绘制故事之内的道具地图（孤山地图），又架构了一个可供他人反复制图的宏大世界（中土世界）。

晚近以来，故事世界正越来越仰赖于跨媒介叙事的广泛实践，逐渐成为跨媒介、多主体的参与性平台，而幻想地图正是故事世界的坚实基座。除了“创建”“完整”“连续”等核心特质之外，世界架构还具有“可写性”，“可写的地图”体现了故事世界的叙事方式与叙事潜能。“可读的地图”往往是“文本在先，地图在后”，地图随着文本的封闭而封闭。由于其不可续写的特性，它有时也是一种劝服之术，隐含了某种规定性，并且往往是意识形态上的规定性。“可写的地图”则往往是“地图在先，文本在后”。只要人物变动不居或者地图持续变迁，那么文本就可以不断续写，甚至重写。

故事世界的“地图术”体现为地图的“可写性”：故事之内“可写的”是人物的轨迹，故事之外“可写的”是地图的铺展。地图把叙事的权柄交付于粉丝手中，同人文本随之登场，对权威文本进行补充、改写，抑或干脆重新讲述。换言之，他们可以在跨媒介实践中开始自己的旅程，而不只是老实地追随原作者权威文本的轨迹。空间的可能性激发了叙事的丰富性：分岔路口的每一次抉择，块茎地图的每一次铺展，都将延伸出一个崭新的故事。

奥斯卡·王尔德在1891年曾说过：“一幅不包括乌托邦在内的世界地图根本就不值得一瞧，因为它遗漏了一个国度，而人类总在那里登陆。当人类在那里登陆后，四处眺望，又看到一个更好的国度，于是再次起航。”^[55]故事世界的兴盛意味着一个愈发明显的交互趋势：如今人们更愿意手持地图，在日渐虚拟的幻想世界中自寻方向。这或许也正是如今幻想地图欣欣向荣、虚拟世界愈发流行的

原因所在。

[本文系国家社科基金重大项目“视觉修辞的理论、方法与应用研究”(项目编号:17ZDA290)阶段性成果]

[1] 感谢纽约公共图书馆及其 Lionel Pincus and Princess Firyal 地图室、康奈尔大学图书馆“劝服制图术”(Persuasive Cartography) 专题馆藏、纽约大都会艺术博物馆等提供的馆藏资源、文献传递、导览服务以及其他支持。

[2] 豪·路·博尔赫斯:《科学的严谨》,《博尔赫斯全集》(诗歌卷上),林之木、王永年译,第201页,浙江文艺出版社1999年版。

[3] 让-鲍德里亚:《仿真与拟象》,汪民安等主编:《后现代性的哲学话语——从福柯到赛义德》,第329页,浙江人民出版社2000年版。

[4] 参见乔治·马丁·乔纳森·罗伯茨:《冰与火之歌官方地图集》,屈畅、赵琳译,重庆出版社2014年版。

[5] [21] [24] Ricardo Padrón, “Mapping Imaginary Worlds”, in James Akerman and Robert Karrow (eds.), *Maps: Finding Our Place in the World*, Chicago: The University of Chicago Press, 2007, p.258, p.260, p.256.

[6] Gérard Genette, *Paratexts: Thresholds of Interpretation*, trans. by Jane E.Lewin, Cambridge: Cambridge University Press, 1997, pp.1-3.

[7] 参见欧文·潘诺夫斯基:《图像学研究:文艺复兴时期艺术的人文主题》,戚印平、范景中译,第3-7页,上海三联书店2011年版。

[8] 参见高建平:《文学与图像的对立与共生》,《文学评论》2005年第6期。

[9] 参见赵宪章:《语图互仿的顺势与逆势——文学与图像关系新论》,《中国社会科学》2011年第3期;赵宪章:《语图符号的实指和虚指——文学与图像关系新论》,《文学评论》2012年第2期;赵宪章:《语图传播的可名与可悦——文学与图像关系新论》,《文艺研究》2012年第11期。

[10] 参见刘涛:《语图论:语图互文与视觉修辞分析》,《新闻与传播评论》2018年第1期;刘涛:《语境论:释义规则与视觉修辞分析》,《西北师大学报》(社会科学版)2018年第1期;刘涛:《转喻论:图像指代与视觉修辞分析》,《南京社会科学》2018年第10期。

[11] 幻想地图并不等同于文学地图,因为有些与文学相

关的地图并非展现幻想世界,而只是基于真实地图,旨在为虚构故事的人物活动提供相应的坐标与路线而已。

[12] 参见 J.G.Bartholomew, *A Literary and Historical Atlas of Europe*, London: J. M. Dent & Sons, 1910.

[13] 参见杨义:《重绘中国文学地图——杨义学术讲演集》,中国社会科学出版社2003年版;杨义:《重绘中国文学地图通释》,当代中国出版社2007年版;杨义:《文学地理学会通》,中国社会科学出版社2013年版。

[14] 参见梅新林:《论文学地图》,《中国社会科学》2015年第8期。

[15] 英国艺术史家贡布里希建议将古埃及艺术译解为绘制地图的体系。参见 E. H. 贡布里希:《艺术与错觉——图画再现的心理学研究》,杨成凯等译,第99-125页,广西美术出版社2012年版。

[16] Stefan Ekman, *Here be Dragons: Exploring Fantasy Maps and Settings*, Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2013, p.21.

[17] 罗兰·巴特:《“鹦鹉螺号”与“醉舟”》,《神话修辞术》,屠友祥译,第61页,上海人民出版社2016年版。

[18] 谷川渥:《幻想的地志学》,徐菁娟译,第16页,边城出版社2005年版。

[19] 参见约瑟夫·康拉德:《吉姆爷 黑暗深处 水仙花号上的黑水手》,熊蕾等译,第524页,人民文学出版社1998年版。

[20] 参见 Anita Silvey (eds.), *Children's Books and Their Creators*, Boston: Houghton Mifflin, 1995, p.631.

[22] 约瑟夫·坎贝尔:《千面英雄》,朱侃如译,第9页,金城出版社2011年版。

[23] John K. Wright, “Terrae Incognitae: The Place of the Imagination in Geography”, in *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 37, no. 1 (Mar., 1947), pp.1-15.

[25] 如露丝·汤普森(Ruth P. Thompson)在鲍姆逝世后对奥兹国的续写。

[26] [27] Humphrey Carpenter, *J. R. R. Tolkien: A Biography*, London: Allen & Unwin, 1977, p.195, p.195.

[28] J.R.R. 托尔金:《哈比人》,道格拉斯·安德森注释,朱学恒等译,“导言”第13页,译林出版社2011年版。

[29] J.R.R.Tolkien, “On Fairy Stories”, in *The Tolkien Reader*, New York: Ballantine Books, 2001, pp.74-75.

[30] Karen Wynn Fonstad, *The Atlas of Middle-Earth*, Boston:

Houghton Mifflin, 1991, p.ix.

[31] Kathryn Hume, *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*, Oxon: Routledge, 2014, p.21.

[32] “高度幻想”最早出自劳埃德·亚历山大 1971 年的一篇论文《高度幻想与英雄浪漫》。亚历山大认为，高度幻想与奇幻史诗或英雄之旅渊源甚深。参见 Lloyd Alexander, “High Fantasy and Heroic Romance”, in *Horn Book*, vol. 47 (Dec., 1971), pp.577–584。

[33] Gary K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship*, Westport, CT: Greenwood, 1986, p.52.

[34] 参见 Michael Saler, *As if: Modern Enchantment and the Lit-erary Prehistory of Virtual Reality*, New York: Oxford University Press, 2012, p.69, p.25。

[35] [45] Mark J.P.Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York: Routledge, 2014, pp.33–47, p.156.

[36] “正如一名经验丰富的编剧所告诉我的，‘一开始，你得构思一个故事，因为没有一个好故事，也就不会有好电影。再往后，一旦准备推出续集，就得确定一个主角，因为一个好主角可以支撑起多样化的故事。到这时，你就会构筑起一个故事世界，因为一个故事世界能够在多种媒体平台上容纳多种角色和多种故事情节。’”参见亨利·詹金斯：《融合文化：新媒体和旧媒体的冲突地带》，杜永明译，第 182 页，商务印书馆 2012 年版。

[37] 参见 Sean Guynes and Dan Hassler-Forest (eds.), *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017。

[38] 参见赵宜：《“漫威模式”：“电影宇宙”生态下的超工业化景观》，《电影艺术》2018 年第 4 期。

[39] 参见 Tom Shippey, *The Road to Middle-Earth: How J.R.R. Tolkien Created a New Mythology*, London: Harper Collins, 1992。

[40] 刘慈欣以严格的逻辑推演来塑造细节，由此创造出迥异于我们日常世界的“三体”世界。参见宋明炜：《弹星者与面壁者：刘慈欣的科幻世界》，《上海文化》2011 年第 3 期。

[41] Travis Beacham, *Pacific Rim: Tales from Year Zero*, New York: Marvel, 2013, p.2。译文参见施畅：《跨媒体叙事：盗猎计与召唤术》，《北京电影学院学报》2015 年第 3—4 期。

[42] 参见罗兰·巴特：《S/Z》，屠友祥译，第 56—57 页，

上海人民出版社 2000 年版。

[43] 参见 Marie-Laure Ryan, “Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology”, in Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon (eds.), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, p.37。

[44] 参见 James Corner, “The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention”, in Denis Cosgrove (ed.), *Mappings*, London: Reaktion, 1999, pp.213–252。

[46] Gilles Deleuze and Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. by Brian Massumi, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1987, p.12.

[47] 参见 Henry Jenkins, “All Over the Map: Building (and Rebuilding) Oz”, in *Sapientiae, Film and Media Studies*, vol. 9 (2014), p.13。

[48] 博尔赫斯：《小径分岔的花园》，王永年译，第 94 页，上海译文出版社 2015 年版。

[49] 参见大卫·波德维尔：《电影诗学》，张锦译，第 195 页，广西师范大学出版社 2010 年版。

[50] “语境工具”还包括色标路径、时间线、家谱、地图、时钟、日历，等等。参见 Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, 1997, p.236。

[51] 詹金斯将“集体智慧”描述为“我们无人能知天下事，我们人人可知某些事”。参见 Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006, p.4。

[52] 例如，交互式地图“魔戒地图项目”（LOTR Project, 2012），Emil Johansson 设计，<http://lotrproject.com/map>。

[53] 参见德勒兹、加塔利：《资本主义与精神分裂（卷 2）：千高原》，姜宇辉译，第 6—7 页，上海书店出版社 2010 年版。

[54] Henry Jenkins, “Transmedia Storytelling 101”, Mar. 21, 2007, <http://www.henryjenkins.org>.

[55] 奥斯卡·王尔德：《谎言的衰落：王尔德艺术批评文选》，萧易译，第 240 页，江苏教育出版社 2004 年版。

[作者单位：暨南大学新闻与传播学院]

责任编辑：何兰芳