

《权力的游戏》中叙事聚焦与悬疑的产生

刘 策

中南大学, 湖南 长沙

收稿日期: 2021年12月5日; 录用日期: 2022年2月7日; 发布日期: 2022年2月14日

摘 要

《权力的游戏》是当代著名奇幻小说《冰与火之歌》系列的第一部, 该作品具有很强的悬疑性, 其根本原因在于作者对于叙事聚焦的操控。本文结合热拉尔·热奈特与米克·巴尔的叙事聚焦理论, 指出了《权力的游戏》中的四种聚焦操控手法: 选取、切换、并置与过滤, 并结合实例, 依次分析了每种手法如何实现悬疑效果。

关键词

乔治·马丁, 《权力的游戏》, 叙事聚焦, 悬疑

Suspense and Focalization in *A Game of Thrones*

Ce Liu

Central South University, Changsha Hunan

Received: Dec. 5th, 2021; accepted: Feb. 7th, 2022; published: Feb. 14th, 2022

Abstract

As the first published volume of the world-known fantasy series, *A Song of Ice and Fire, A Game of Thrones* boasts a narrative of strong suspense, which resides ultimately in Martin's skillful manipulation of focalization. Based on the focalization theories of Gerald Genette and Mieke Bal, this paper points out four types of focal manipulation in the novel: selecting, switching, juxtaposing and filtering. Then through examples, it demonstrates respectively how they help achieve suspense.

Keywords

George R. R. Martin, *A Game of Thrones*, Focalization, Suspense

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

乔治·马丁(G.R.R. Martin)是美国当代著名作家和编剧,在幻想文学领域享有斐然的国际声誉,先后斩获多次雨果奖和星云奖,被《时代》杂志(*Time*)誉为“美国的托尔金”[1]。其代表作《冰与火之歌》出版至今,已获幻想文学领域多项大奖及提名,也颇受读者与评论家的欢迎。该系列还被改编成美剧、漫画、电子游戏,甚至桌游,引发显著的文化现象,有着不可小觑的影响力。《权力的游戏》是该系列的第一部,出版于1996年,夺得1997年轨迹奖,并荣获同年度星云奖与世界奇幻奖提名。如此成就自然离不开马丁高超的叙事技巧,他擅长运用有限的人物视角讲述故事,突破了幻想文学界普遍采用的全知叙述模式,使故事颇具悬疑性,让读者欲罢不能。

2. 《权力的游戏》中的叙事聚焦

叙事聚焦是热奈特在《叙事话语》(*Narrative Discourse*)一书中提出的术语,旨在厘清叙述视角领域多年以来的混乱。他认为其他术语,诸如“视角”、“视野”、“视点”等,都是“过于专门的视觉术语”,故而提出“叙事聚焦”这一概念。热奈特认为聚焦分为三种,即零聚焦、内聚焦和外聚焦。在零聚焦模式中,事件被没有限制的全知叙述视角所叙述。在内聚焦模式中,事物通过人物的感知被呈现出来。内聚焦可进一步划分为三种:1) 固定式内聚焦,即选取单一人物对事物进行聚焦,比如亨利·詹姆斯的《专使》;2) 不定式内聚焦,即选取多个人物对不同事物进行聚焦,比如福楼拜的《包法利夫人》;3) 多重式聚焦,即选取多个人物对同一事物进行聚焦,比如布朗宁的《指环与书》。外聚焦是指外部的、摄像式的叙述,不涉及人物的想法与感知,比如海明威的《杀人者》[2]。

《权力的游戏》中的每一章都选取一个固定的焦点人物进行第三人称叙事。全书73章共用到9个焦点人物。按照热奈特对叙事聚焦的分类方式,就小说整体而言,马丁采用的是“不定式内聚焦”模式,因为他选取了不同的角色对事物进行聚焦。而就每一章而言,他采用的是“固定式内聚焦”模式,即只选取固定的某个焦点人物进行叙述。

“不定式”与“固定式”的并存,恰恰印证了米克·巴尔(Mieke Bal)的观点,即叙事聚焦具有内外双层结构。外聚焦由“故事外的无名的行为者”来执行,内聚焦由“参与到故事中的人物”来执行[3]。外聚焦者(external focalizer)先通过自己的聚焦,选取特定的人物,将聚焦权让与人物,成为人物聚焦者(character-bound focalizer),然后通过内聚焦来叙事。在不断的人物选取与聚焦切换之中,热奈特的“不定式内聚焦”模式得以形成。虽然热奈特把这种模式归类为“内聚焦”,但它其实是内外聚焦的融合体,热奈特本人也认为“不折不扣的所谓内聚焦是十分罕见的”[2]。

马丁的此种手法与亨利·詹姆斯所提倡的“戏剧法”颇为相似,都是以小说人物的意识中心为小说的结构中心,小说的内容与形式“围绕着人物的意识中心展开”,从而形成“一个有机统一体”[4]。马丁的多视点叙事手法既满足了史诗奇幻类小说对展示虚拟故事世界的需求,又最大程度上保留了詹姆斯所追求的内容与形式统一,并以巧妙的聚焦操控,强化了一种对读者阅读体验影响颇大的修辞效果,即悬疑。

3. 《权力的游戏》中的悬疑

悬疑产生于未知的信息,意味着信息在传达过程中受到了限制。而正如热奈特所言,“聚焦的本质是限制。”[2]在内聚焦层面,叙述者不能随心所欲地进行叙事,而要受限於焦点人物的感知范围。焦点

人物无法感知的事物，叙述者便无法叙述，读者也无从得知。这种“固定式”聚焦对信息的限制，是实现悬疑的重要手段。然而《权力的游戏》背景庞大，人物众多，情节复杂，单独一个焦点人物无法完成故事的呈现，因而马丁选取了多个焦点人物，采用“不定式”聚焦模式，以此打破“固定式”聚焦所带来的限制，在牺牲一部分悬疑的同时，巧妙地利用“不定式”聚焦的特点来制造新的悬疑。

在分析悬疑时，米克·巴尔曾把读者与人物聚焦者对真相的感知情况分为以下四类：

- a) 读者- 人物-
- b) 读者+ 人物-
- c) 读者- 人物+
- d) 读者+ 人物+ [3]

在情况 a 中，读者与人物都不知道事情的真相，读者跟随人物一起探索，必然会产生悬疑。在情况 b 中，读者已知真相，而人物不知，此时读者会产生新的疑问，即人物自身能否及时发现真相，因而也会产生悬疑。在情况 c 中，人物知道的信息多于读者，真相通过人物自身以及其他角色逐步揭露出来，同样会产生悬疑；而在情况 d 中，读者与人物都已知真相，真相变成了既定的事实，则悬疑不复存在。

米克·巴尔将悬疑放到聚焦层面去讲，说明悬疑与聚焦有着紧密关联，但她在分析悬疑时并没有剖析两者的关系。笔者认为，既然聚焦的本质是限制，那么通过外聚焦对内聚焦进行操控，便可影响故事内部信息呈现的方式，进而实现悬疑效果。换句话说，悬疑之所以形成，根本原因在于外聚焦对内聚焦的操控。笔者通过研读与分析发现，《权力的游戏》中外聚焦对内聚焦的操控主要有四种，即选取、切换、过滤与并置，且每种操控都可用来制造悬疑。

3.1. 聚焦选取与悬疑的产生

在选取人物聚焦者(即热奈特理论中的“焦点人物”)时，外聚焦者更青睐那些不明真相的人。《权力的游戏》中有两大悬疑：一是前任“国王之手”琼恩·艾林(Jon Arryn)为何被谋杀；二是刺杀布兰(Bran)的凶手受雇于何人。9 个人物聚焦者中无一知晓答案，而两大疑团的幕后黑手、权力游戏的始作俑者、国王的财政大臣培提尔·贝里席(Petyr Baelish)却不是焦点人物。如果外聚焦者嵌入了他的聚焦，那么他的阴谋诡计将会赤裸裸地展现在读者面前。虽然悬疑并未消失，只是从米克·巴尔所述的 a 型(读者- 人物-)变成 b(读者+ 人物-)型，但读者失去了与艾德(Eddard)、凯特琳(Catelyn)等正面角色共同探寻真相的机会，叙事距离被拉开，不再有贯穿始终的好奇心，悬疑效果必然大打折扣。

再比如，在珊莎(Sansa)的章节中，她意外地说出了父亲艾德苦寻多日的答案：“他跟那个老酒鬼国王一点都不一样。”[5]珊莎想表达的是乔弗里(Joffrey)王子英俊潇洒、温柔体贴，与野蛮粗鲁、肥胖臃肿的老国王罗伯特(Robert)全然是两种形象。但她的话却如霹雳般惊醒了艾德：乔弗里并非罗伯特的亲生子。然而，本章的人物聚焦者并非艾德，而是珊莎。艾德恍然大悟的真相若非宣之于口，则无法被叙述。在珊莎的聚焦中，艾德“以怪异的眼神看着她”，轻声说，“从孩子的嘴里说出来……”[5]艾德出于谨慎，肯定不会在孩童面前将骇人的真相说出来。读者也就不明所以，对艾德的言行感到困惑：他到底发现了什么？然后带着疑问迫切地读下去，最后在以艾德为焦点人物的章节中找到答案——“三个孩子都是詹姆的。”他对瑟曦说。瑟曦回道：“万幸。”[5]直到此时，读者才恍然大悟。假如前一章的聚焦人物不是珊莎，而是艾德，当珊莎无意间说出真相时，艾德的心理活动便会通过内聚焦为读者所知，也就不会产生现有的悬疑效果。

3.2. 聚焦切换与悬疑的产生

在切换内聚焦者时，外聚焦者往往选择最扣人心弦的时刻。当人物聚焦者所处故事线不一致时，聚焦的切换也就意味着故事线的中断。而当情节发展到高潮时却戛然而止，读者高悬的好奇心便得不到即

时满足，悬疑效果也就强效有力。例如，布兰被詹姆(Jaime)从高塔上一把推下时，聚焦突然发生了切换。布兰能幸存吗？读者满心担忧。在接下来提利昂(Tyrian)的聚焦中，答案才被揭晓：桑铎说，“那孩子奄奄一息许久了。”[5]说明布兰还没死，悬疑在此才消解。

再比如，艾德遭到培提尔背叛，被其用匕首抵着下巴时，聚焦突然中断。艾德会死吗？读者焦急地翻阅多页之后，才在珊莎的聚焦中找到答案：瑟曦说，“艾德大人毫发未损。”[5]艾德还活着，只是被囚禁了。然而瑟曦阴险狡猾，其言辞不可信，此时读者难免抱有几许疑虑，直到七章之后，艾德的聚焦回归时才能真正放下心来。

同样的技法也用在了丹妮莉丝(Daenerys)的章节中。丈夫因伤口感染而生命垂危，她在绝望之中向巫魔女(Maegi)寻求帮助。正当巫魔女在帐篷内施展血魔法时，帐篷外的多斯拉克人起了内讧，丹妮莉丝动了胎气，情况危急。巫魔女是在场所有人里面唯一懂得接生的，但血魔法十分凶险，一旦开始，任何人都不可进入帐篷。然而，乔拉(Jorah)骑士却在丹妮莉丝神志恍惚时将她抱进了帐篷。此时，聚焦发生了切换。丹妮莉丝会遭遇什么？直到四章之后，外聚焦者将丹妮莉丝的聚焦切回时，答案才揭晓：丹妮莉丝活了下来，但孩子没能保住。在关键时刻切换人物聚焦者，可将读者的胃口吊至最高点，却又不让其得到瞬间满足，从而实现令人焦灼的悬疑效果。

3.3. 聚焦并置与悬疑的产生

人物聚焦的并置意味着读者对故事的感知等于所有人物聚焦的总和，大于任何一位人物聚焦者。因而在某些事件上，读者掌握的信息比人物多，也就形成了米克·巴尔所说的b型(读者+人物-)悬疑。例如，凯特琳怀疑布兰从高塔上跌下另有隐情——布兰向来擅长攀爬，为何这次却失足落下？但读者早在布兰的章节中便已知真相：布兰是被詹姆推下去的。因此读者不会与凯特琳共有同样的困惑，而会作为旁观者，产生新的疑问：她能否以及怎样找到真凶？

此外，外聚焦者对人物聚焦的并置还会产生一种附加效果，即热奈特所说的多重式聚焦。而当人物聚焦者对同一事物持不同看法时，则事物的特征变得模棱两可，读者自然会产生疑问。比如，凯特琳坚信提利昂就是刺杀布兰的幕后黑手，而在提利昂的聚焦中，面对凯特琳的质问，他多次发誓自己是清白的，并因凯特琳的怀疑而怒火中烧。凯特琳与提利昂都是焦点人物，读者对两人都有足够的信任。两人观点上的冲突强化了“刺杀布兰的幕后黑手是谁”这一疑问，使其更具悬疑性。

3.4. 聚焦过滤与悬疑的产生

科利绍(Cowlishaw)认为，在《权力的游戏》中，“读者可以完全洞见人物聚焦者的内心。”[6]但实际上，人物聚焦者作为信息来源，对故事的感知是多于读者的。人物聚焦者所聚焦的对象并不会完全展现在读者面前，也就是说，外聚焦者对人物的聚焦进行了过滤，而这种过滤往往出于制造悬疑的目的。正如申丹所言，“适当‘隐瞒’某些人物的内心活动有助于产生悬念，增加情节的吸引力。”[7]值得一提的是，这种手法被热奈特称为“省叙”，即“在内聚焦规范内省略焦点主人公的某个重要行动或思想”[2]。但申丹认为热奈特的观点“混淆了叙事视角与叙述声音之间的界限”[7]。诚然，“省叙”一词更像是对叙述声音的操作，而非视角上的。但笔者认为，抛弃术语字面上的歧义不谈，“省叙”也可以理解为视角层面的技巧，即外聚焦者刻意回避“焦点主人公的某个重要行动或思想”，表现出“过滤”的功能。聚焦过滤所产生的悬疑与米克·巴尔提出的c型(读者-人物+)相吻合，人物的聚焦被选择性过滤，产生一种“刻意隐瞒”的悬疑效果。

例如，艾德曾向妹妹莱安娜(Lyanna)许下一个不可告人的诺言，莱安娜的临终遗言——“答应我，艾德”——时不时出现在艾德的回忆中。然而，诺言的具体内容却从未以文字的形式出现。作为人物聚焦

者，艾德在想到妹妹的临终委托时，不可能想不到委托的具体内容，可见艾德对诺言的聚焦被过滤了，这使诺言显得更加不可告人。越是不可告人，读者就越好奇，悬疑效果也就越强烈。

再比如，琼恩·艾林死后，其妻子莱莎(Lysa)给妹妹凯特琳寄了一封密信。凯特琳打开密信之后，先是不解，尔后想起了儿时两人用过的秘语，这才把信看懂。此时，密信的内容理应由凯特琳的聚焦传达给读者，但事实并非如此，凯特琳对密信内容的理解并没有得到叙述。外聚焦者突然把聚焦权收回，以旁观者的视角观察她。只见她走到壁炉旁去生火，然后把信烧掉，最后在丈夫艾德的再三追问下，她才道出信的内容：“莱莎说艾林是被谋杀的”。[5]自凯特琳读完信，到她透露信的内容，整个叙述都未涉及心理活动，而此时的凯特琳肯定在反复琢磨这一骇人听闻的消息，她对密信的内容不可能没有聚焦，之所以没有呈现，就是因为外聚焦者对其聚焦进行了过滤。

4. 结语

聚焦的本质是限制，即对叙事进行有规则的约束，对聚焦的操控可以用来实现悬疑。在《权力的游戏》中，悬疑的实现手段主要有四种，即聚焦选取、聚焦切换、聚焦并置与聚焦过滤。具体如下：1) 外聚焦者倾向于选择不明真相的人物作为聚焦者，带领读者共同探索谜底，此类悬疑与米克·巴尔分类中的 a 型(读者- 人物-)悬疑相对应。2) 外聚焦者有时会在关键时刻切换人物聚焦，突然中断故事线，将读者的胃口高高悬起，此类悬疑在米克·巴尔的分类中没有相应的类型。3) 外聚焦者对人物聚焦的并置可产生两种悬疑，一是不定式内聚焦所带来的“读者对故事的感知大于任何一个人物聚焦者”的效果，与米克·巴尔的 b 型(读者+ 人物-)悬疑相吻合；二是多重式聚焦所产生的“不同人物对同一对象持不同看法”的现象，此类悬疑在米克·巴尔的分类中也没有相应的类型。4) 外聚焦者对人物聚焦的过滤可以将关键信息暂时隐藏，使人物刻意隐藏某个秘密，勾起读者的好奇心，此类悬疑与米克·巴尔的 c 型(读者- 人物+)悬疑相对应。以上四种聚焦操控手法造就了《权力的游戏》的悬疑性。不定式内聚焦叙事不仅可以实现詹姆斯所追求的“内容与形式有机统一”这一艺术效果，还能打破固定式内聚焦所带来的叙事束缚，满足奇幻史诗文学作品对呈现宏大背景的特有需求，同时还便于制造悬疑效果，给读者带来扣人心弦、酣畅淋漓的阅读体验。

参考文献

- [1] Grossman, L. (2005) Book: The American Tolkien. *Time*, 21, 139.
- [2] 热奈特. 叙事话语、新叙事话语[M]. 王文融, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1990: 129-134.
- [3] Bal, M. (2009) *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. University of Toronto Press, Toronto, 152+164-165.
- [4] 申丹, 韩加明, 王丽亚. 英美小说叙事理论研究[M]. 北京: 北京大学出版社, 2005: 112.
- [5] Martin, G.R.R. (2011) *A Game of Thrones*. Bantam Books, New York, 62+87+149+486+550.
- [6] Cowlshaw, B. (2015) What Maesters Knew: Narrating Knowing. In: Battis, J. and Johnston, S., Eds., *Essays on George R.R. Martin's a Song of Ice and Fire*, Mc Farland & Company, Jefferson, 57-69.
- [7] 申丹. 叙述学与小说文体学研究[M]. 北京: 北京大学出版社, 2001: 213+268.