

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

戲耍與顛覆 以嘉德納的《怪獸格蘭多》及霍克斯的《菩提樹》為例析論後設小說的「遊戲」策略

計畫類別： 整合型計畫

計畫編號：NSC 90 - 2411 - H - 004 - 016

執行期間： 90 年 8 月 1日至 91 年 7 月 31 日

計畫主持人： 劉建基

執行單位國立政治大學英語系

中華民國 91 年 10 月 30 日

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

計畫名稱：戲耍與顛覆 以嘉德納的《怪獸格蘭多》及霍克斯的《菩提樹》為例析論後設小說的「遊戲」策略

計畫類別：整合型計畫

計畫編號：NS 90 - 2411 - H - 004 - 016

執行期間： 90 年 8 月 1 日至 91 年 7 月 31 日

計畫主持人：劉建基

執行機構及單位名稱：國立政治大學英語系

中文摘要：

「遊戲」(play)是人類社會原創力的活水源頭，它是一種屬於文化建構的活動，「語言遊戲」(language game)理論讓我們對文學書寫、創作及「再現」(representation)本質有更進一步的認識。後設小說家彰顯「遊戲」本身所蘊含的「嬉戲與顛覆因素」(ludic and subversive elements)，藉著「諧擬」(parody)的手法，企圖達到顛覆逆轉的效(「笑」)果。

「後設」思考讓我們瞭解「原本」(original)與「副本」(copy)、「真實」(reality)與「再現」之間所蘊含的關係「差異性的重覆」(repetition with difference)。後設小說為了彰顯這種同中存異的現象，透過「語言遊戲」及「諧擬」之策略，將「創作」(creation)與「批判」(critique)溶於一爐，企圖達到僭越、創新的效果。簡言之，後設小說家藉著「語言的策略步法」(language "moves")，在創作過程中，彰顯一種勇於和既成傳統 借用文化批評家巴克汀(Mikhail Bakhtin)的術語 交鋒辯證的想像力(dialogic imagination)，表達其對語言、文學形式及 小說的書寫過程充分的自覺。

本研究計畫包含理論與實踐二部分。理論部分旨在探討：(一)「遊戲」這個隱喻(the play metaphor)在後現代文化中所代表的象徵功能。(二)後現代小說如何

藉「諧擬」來實踐「語言遊戲」理論。實踐部分則將後現代「語言遊戲」及「諧擬」理論落實於個案的討論，以美國小說家霍克斯(John Hawkes)的《菩提樹》(*The Lime Twig*)及嘉德納(John Gardner)的《怪獸格蘭多》(*Grendel*)為例析論後設小說的若干「遊戲」策略。

一九六〇年，霍克斯模擬了「歌德式小說」(gothic novel)的情境，借用超現實手法，以二十世紀現代人的眼光嘲弄、批判傳統的「通俗驚險小說」(popular thriller)的成規與美學信念。一九七一年，嘉得納透過第一人稱敘述者 怪獸格蘭多 的笑謔、反諷觀點將詠歎北歐英雄事蹟的史詩《貝爾武夫》(*Beowulf*)重新改寫，賦予新的面貌。這二位小說家運用語言競爭策略及後設手法，混雜了「虛實論述」(fictual discourse)與「遊戲瓢竊」(playgiarism)等類型，分別創造出「歌德式小說」及「史詩」的另類版 《菩提樹》與《怪獸格蘭多》。二位小說家將「批判」部分 代表其個人的社會、意識型態立場及文學信念 分別融入了模擬「歌德式小說」與「史詩」的「創作」部分，一方面展現對小說書寫形式的充分自覺，另一方面呈現出繽紛歧異的信仰與價值體系。

二本小說雖然在題材、形式、內容互異，然其「遊戲」策略相近。第一種策略為強調文本的「狂喜」(jouissance)性，非「愉

悅」(plaisir)性。換言之,《菩提樹枝》與《怪獸格蘭多》為羅藍巴特(Roland Barthes)所稱的「狂喜文本」(text of jouissance)。這種文本可以動搖讀者心中既定的歷史、文化成規及心理期望,讓讀者驟然有所失,感到不適,甚至厭煩不耐。將賽馬(horse race)事件以戲謔手法融入歌德式的怪誕氣氛及超現實的抽象、幻覺和想像,霍克斯從動物侵略、殘暴性反思現實世界的荒謬、紊亂與恐怖。透過怪獸格蘭多的角度來省思大自然生態及周遭生物,如貝爾武夫、噴火龍(The Dragon)、格蘭多之母,嘉德納讓讀者見到另類觀點及「嘉年華」式的笑鬧光影。

第二種「遊戲」策略為運用「荒謬言說」(discourse of nonsense)或「敘述的自我矛盾」(narrative self-erasure)展現一大串極盡荒謬之景象。這種策略不僅凸顯虛實交雜的文本性(textuality),而且彰顯了敘事文本的繁瑣斷續性(heterogeneity, discontinuity)、反駁了傳統敘述模式的單一連慣性(unity, continuity)。《菩提樹枝》中的每一章開始的專欄「席特尼如是說」(Sidney Slyter Says)皆以超現實詩的形式呈現專欄作家席特尼對整個賽馬事件的自我解構觀點:一方面他是小說家的代言人,另一方面他對小說家的角色不斷的嘲諷。在《怪獸格蘭多》中,格蘭多是一位「不可靠」(unreliable)的敘述者,其論述鬆動了真實/虛幻的分野,與寫實小說的「再現論」徹底決裂。

第三種策略為崩解故事中人物的「主體性」,使其不具借用克麗絲特娃(Julia Kristeva)的話「象徵界」(the symbolic order)的語言主體(the speaking subject)。在《怪獸格蘭多》中,格蘭多及其母親之語言屬於「表徵論述」(the semiotic discourse),充滿裂縫與破洞,往往逃脫語言的律則,僭越社會語言系統;因此其在「象徵界」的主體性便無法建立。在《菩提樹枝》中,霍克斯以近乎夢囈式的語言勾勒主要場景,使其主角人物在「語言遊戲」中不斷的自我異化(self-alienation)與崩解。

關鍵詞: 語言遊戲、諧擬、荒謬言說、再現、狂喜文本

英文摘要:

“Play,” which pertains to a culturally-constructed activity, is a perennial spring of originality in human society. Theories of the language game help us see in perspective the nature of literary writing, creation, and representation. Metafictional writers highlight the ludic and subversive elements implicit in the play itself; it is through the method of parody that they attempt to heighten an effect of playfulness and transgression.

Meta-related modes of thinking foreground a “dialogic” relationship between “copy” and “original” or between “representation” and “reality”: a relationship embodying “repetition with differences.” To highlight the differences within the sameness, metafiction fuses, through parody and language games, “creation” with “critique” to exhibit an innovative and transgressive power. Stated briefly, metafictional writers attach importance to the dialogic imagination implicit in their encounter with the established tradition to express their high consciousness of language, literary form, and process of fiction-writing.

The present research project comprises both the theoretical and practical dimensions. The theoretical dimension investigates how the postmodern writer puts language-game theories into effect through the method of parody. The practical dimension probes into the “play” strategies used in John Hawkes’s *The Lime Twig* (1960) and John Gardner’s *Grendel* (1971): (1) maintaining a semblance of a “text of jouissance” instead of a “text of plaisir,” (2) creating “discourse of nonsense” or “narrative self-erasure,” and (3) deconstructing the subjectivity of the characters in the “symbolic order.” Both the metafictional writers use the language

“moves” and “play” strategies, fusing “fictual discourse” with “playgiarism” to create, respectively, an “ alternative” version of the gothic novel and a variant of the English epic.

Based on the theoretical and practical investigation of the two metafictional texts, this project points out that the concept of “play” can be significantly fruitful if it is displaced into another category of literature and culture.

Keywords: language play, parody, discourse of nonsense, representation, text of jouissance

参考書目:

- Bakhtin, Mikhail. *The Dialogic Imagination*. Trans. Caryl Emerson and Michael Holquist. Ed. Michael Holquist. Austin: Texas University Press, 1981.
- Gardner, John. *Grendel*. New York: Vintage Books, 1971.
- Hall, Stuart, ed. *Representation: Cultural Representations and Singifying Practices*. London: Sage Publications, 1997.
- Hawkes, John. *The Lime Twig*. New York: New Directions Publishing Corporation, 1960.
- Hutcheon, L. *A Theory of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. London: Routledge, 1988.
- Kristeva, Julia. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Oxford : Basil Blackwell, 1982.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. London: Methuen, 1987.
- Mcmilliams, Dean. *John Gardner*. Boston: Twayne Publisher, 1990.
- Muller, B. ed. *Parody: Dimensions and Perspectives*. Amsterdam: Rodopi, 1997.
- Wiseman, Mary Bittner. *The Ecstasies of Roland Barthes*. London: Routledge, 1989.