

新颖别致 妙趣横生*

——爱伦·坡侦探小说“玩游戏”的特点

何劲虹

(四川外国语大学 商务英语学院, 重庆 400031)

【摘要】爱伦·坡是推理侦探小说的鼻祖。他尽管只创作了六篇推理侦探小说,可它们却有独创性,成为侦探小说经典写作范式。在侦探小说里玩游戏是坡的一大创造;小说里,最大的游戏玩家自然是侦探杜宾,他要尽了花招,牢牢地吸引住读者,让人爱不释手。这实际上是坡的写作天才和智慧的具体表现。

【关键词】爱伦·坡;侦探小说;玩游戏

【中图分类号】I712.074 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1883(2014)01-0045-04

一、引言

美国作家埃德加·爱伦·坡是现代作家中最伟大的技巧创新家之一,成为“公认的恐怖体裁的鼻祖,也是犯罪小说的鼻祖”^{[1]51}。不论是诗歌、小说、文学理论与批评,都以原创性的文字给读者带来强烈的心灵撼动。1841年,他开始创作侦探小说,尽管他的一生仅写了六篇侦探小说,但他已确立了侦探小说发展的经典模式,成为世界侦探小说范式的开创者。他带出了后世数以万计的侦探小说大军。如侦探小说家柯南·道尔所说:“一个侦探小说家只能沿这条狭窄的小路步行,而他总会看到前面有爱伦·坡的脚印。如果能设法偶尔偏离主道,有所发掘,那他就会感到心满意足了。”^{[2]247}

爱伦·坡不仅开创了侦探小说的写作模式,而且也拓展了十九世纪兴起的大众文学的写作空间。“爱伦·坡模式”成为世界侦探小说的经典叙事模式,也构成了侦探小说作家写作的一个高度。160余年来,一代又一代侦探小说作家在创作上可谓呕心沥血,可无论怎样殚精竭虑都很难超越“爱伦·坡模式”。爱伦·坡演绎了侦探小说的神话,他的每一项表现手法都是独特的创举。爱伦·坡在每一篇小说中都设计了紧张而扣人心弦的悬念,并以自身经验创造了融诗性与理性为一体的私家侦探形象。为了衬托这位超人,爱伦·坡又为他设计了一个对他无限钦佩而思维慢半拍的助手充当故事的叙者,这就是读者在侦探小说里常读到的“侦探+助手”的人物模式。为了突出私家侦探的智慧与才力,爱伦·坡还塑造了一个头脑愚钝、动机虽好却屡犯错误的官方警探作为陪衬。而作案地点大多设置在严密的室内,隐藏赃物罪证则采用特别出人意料的方法,破案则运用逻辑推理与心理分析相

结合的手法,然后有条不紊地迫使罪犯就范,最终侦探亲自登场洋洋自得地讲述破案全过程。在某种意义上,读侦探小说就是读者看玩游戏。下面谈谈玩游戏的特点或规则、读者与玩家的关系以及阅读的好处。

二、玩游戏的特点

人类学家和心理学家,比如,约翰·修伊曾加、罗杰·凯里尔斯和琼·皮亚格特极大关注系统研究人与玩游戏的关系。最近,许多评论家用玩游戏的概念作为一种手段重新解释斯特恩、刘易斯·卡罗尔这样的作家,指出他们的作品与玩游戏的世界之间有很多基本的联系。评论家也认识到,坡的许多小说里有一种重要而又不太严肃的成分;它们滑稽的情节发展已经被斯蒂芬·穆尼还原成了一个公式。特伦斯·马丁用赞成的口气说,玩游戏是坡想象力的一种基本成分,并且指出,像《一桶白葡萄酒》、《黑猫》这样的小说里也有玩游戏的具体成分。利亚拉·巴比纳说,《窃信案》传递着坡所用两种游戏的类比,而且约翰·沃什和雷蒙德·保罗认为,坡在《玛丽·罗热疑案》中在“行骗”。但是要说明没人系统审视玩游戏世界与坡的侦探小说之间那固有而常有意识的联系,尤其是他们略微谈到杜宾的性格。修伊曾加在他的有影响且仍然是基本的研究,最初把玩游戏界定为“日常”生活之外十分有意的一种自由活动,可完全紧张吸引住观众。这是与物质利益不挂钩的一种活动,而且从中不可能获取什么经济上的益处。这种活动根据制定的规则和有序的方式,在自己时空范围内进行。它促使特殊分组的形成,这些分组往往用秘密把自己包裹起来,还以伪装或者其他手段突出自己与普通世界的不同。这五个标准分散在同样的文本中:游戏不

收稿日期:2013-11-15

*基金项目:四川外国语大学2010年度校级科研项目“爱伦·坡小说研究”(项目编号:SISU10518)。

作者简介:何劲虹(1964-),女,重庆人,副教授,硕士,研究方向:英美文学和文学比较。

断重复;它的作用发生在紧张与松弛交替的过程中;它根植于竞争;它含有成功的游戏玩家喜出风头的表现癖好;而且它带有娱乐的性质。

纵观侦探小说可以清楚看出,坡希望把侦探小说与玩游戏世界连在一起。爱伦·坡1846年写给朋友的信诚恳地说:“《毛格街血案》中哪里是创新,捅开你自己(指爱伦·坡)编织的本来就是要别人来揭开的特别的网而已。读者被他们迷信的杜宾以及作者的独创搅昏了。”^{[13]156}此小说中的叙者把分析家比成比赛中的运动员,且把他同棋手、国际跳棋手、打扑克牌的人连起来,还同解谜语者和难题者连起来。杜宾向《窃信案》中的叙者解释发现的情况时,他用小孩的单双游戏来说明,推论者的智力与反对者的有关联的概念,而且用地图游戏来说明观察的原则。很清楚,分析者思考的能力所表现出的一种手段,是通过游戏玩家的比喻来加以运用的。此外,故事的主体和杜宾的性格受到修伊曾加的玩游戏观点的影响,他的分析观点,也就是侦探小说中玩游戏的特点:

(一)玩游戏是自愿的业余活动 杜宾是一位业余侦探;他没义务和责任在三个故事里去调查任何罪恶。很清楚,坡在《毛格街血案》里把杜宾与维克多(“警察代理人”)加以对比,还有在所有故事里,有警察厅长。这两个人皆为职业警察,他们的职责是调查罪过侦破案件,是他们的工作不可分割的一部分,而杜宾确实不是职业警察,而是业余侦探。

(二)玩游戏在“日常”生活之外 在每个故事里,调查罪过,在杜宾的研究与思考的“日常”程序里,是安排在两段时期中间的一个时间里,之后杜宾和叙者就回到他们“正常”生活程序里。因为他们的侦探工作纯属业余,而非本职工作。也就是说,他们在“日常”生活之外所做的侦破工作。

(三)玩游戏要“完全紧张地”吸引住读者 杜宾在发现之时,不仅割断了正常的交往,而且经历了各种各样的心理变化,叙者在《毛格街血案》里注意到了这些变化。他“完全紧张地”进行鉴定,特别在进行“鉴定”的过程中,他就是在使用玩游戏的策略。他不仅“完全紧张地”进行鉴定,而且他在鉴定的过程中,“完全紧张地”抓住读者才行。

(四)玩游戏完全不同物质利益挂钩 补偿与杜宾是不相关的,只是当成在玩游戏里成功了,切实地证明他自己的能耐很大而已。他在第一个故事里没得到金钱上的奖励;而在《窃信案》中,他收下了厅长的钱,不是作为工资而是成功的象征。这

一同样的原则在《玛丽·罗热疑案》中运用来对正义行为进行非金钱上的奖赏,其中勒·邦的无知几乎被忘却了,很清楚,是从属于玩游戏对杜宾的要求。

(五)玩游戏提供了时空的界线 尤其根据空间,坡严格限制杜宾活动范围。在每个案件的处理的过程中,问题的解决基本上限制在一个房间里——在《毛格街血案》里的“上了锁的房间”里;杜宾的书房他在《玛丽·罗热疑案》中讨论和调查期间没离开过;《窃信案》中D部长套房中的一间他也没离开过。在这种种着意安排的限制中,杜宾在有限的空间里充分表现了他的侦破才能与智慧。

(六)玩游戏按照固定的规则运作 在每个故事里,杜宾有充足时间研讨和展示心理原则,除了在《毛格街血案》里提到的纸牌游戏法则之外,这种纸牌游戏法则必须用来把游戏玩成功。从这种意义上讲,《玛丽·罗热疑案》和《毛格街血案》把这些玩家加以对比,他们显示的智力技能更广泛,因为他们同杜宾一样懂得这种基本规则。所有无聊的批评都指向《玛丽·罗热疑案》中的新闻报道——既然罪恶的真相最终必须显示在确实的证据上,让读者心服口服。这与坡的玛丽·罗热疑案的解决或者杜宾的解决无关——简直安排来指出玩游戏的毛病,不按照根据规则进行是行不通的。在此案件里,杜宾推理用的是逻辑规则。

(七)玩游戏引发社会的组合 在这些故事里,杜宾与叙者之间的交流最有意义,他们热情讨论了侦探的手段,或者说,他们回顾了过去的案件。更进一步讲,他们自己与厅长有明显的区别,他们与厅长分属不同的组合。通过破案的过程,读者清楚知道,侦探小说里的人分别属于不同的组织。在不同组织里的人在侦探小说的侦破过程里,业余侦探杜宾大受赞扬,而专职警察则大遭贬低。

(八)玩游戏的群体秘密地把自己包裹起来 当然,德国圣福伯格有以百叶窗遮闭的公寓,但是杜宾不愿同任何人探讨侦查的行动或过程,更重要的是环境。杜宾与叙者故意排斥厅长,况且暗中,参与前一局游戏的公众在回顾,或者说,参与后一局游戏的公众就在分析,叙者虽然在故事里揭示公开游戏的结果。在破案的过程中,各抒己见,起初谁是谁非,完全不清楚。到最后才解开谜底。

(九)打赌需要重复 叙述故事情节终究是一系列的,因此在坡和读者看来,就需要重复——他们想要故事情节一次又一次讲述下去。叙者把它们相互连接起来,在每一次新情节叙述开始时,便总结以前的案件侦破的情况。不断重复也是同样

愉快的。非常明显,坡巧妙地设置意想不到的情节。看似相似实则不同。杜宾显得极为乐意一次又一次打败厅长,即使他们不是在一个组织里。

(十)玩游戏要有张有弛 很清楚,犯罪的模式,特别是暴力犯罪模式,对于读者来讲,破案就是既要紧张又要放松。坡在《毛格街血案》和《窃信案》里,杜宾似处于肉体危险的威胁中,这对故事情节的发展是绝对必要的。开始也得承认太紧张也可能影响游戏的氛围。坡构建情节去拔掉造成多余紧张的雷管,那是发生在故事的结尾处,因逮捕和惩处所带来的不安:《毛格街血案》中,坡让动物成为凶手;《玛丽·罗热疑案》中,坡有意把水手放走;《窃信案》里,坡使罪恶具有纯政治的性质。在每一个案子里,分析与游戏比隐藏在情节中的潜在不安的紧张更为重要。

(十一)成功的玩家要自我宣传 杜宾没有别的什么特别之处,就是一个爱自我宣传的人。他向叙者打赌,因为叙者是这些故事里他的唯一听众,且安排局面来让厅长吃惊。《毛格街血案》中,叙者说:杜宾常常发出低声吃吃的笑声,向他吹嘘,说多数人都心中无数,只有他成竹在胸,比什么人都高明似的。杜宾带有自我炫耀的成分。

(十二)玩游戏包含竞争 在每个故事里,杜宾要面对几种竞争对手。首先,他必须解决问题;其次,他必须耍花招打败对手;最后,他必须嘲弄愚蠢的厅长。在办每件案子的过程中,坡提供了几种层面的竞争,因为他希望减少严肃竞争带来的影响(杜宾对罪犯),同时减少在公开滑稽的层面上的影响(杜宾对厅长)以便侦探的过程中使玩游戏的性质不变。

(十三)玩游戏有趣 《毛格街血案》中的叙者在分析和侦探的过程中,感到愉悦,且觉得无法解释而渴望着的快乐。杜宾承办了毛格街的案子,因为调查会给他带来娱乐消遣。杜宾非常清楚,从整个案件破获的过程中,从戏弄厅长到使D部长狼狈不堪的过程中,他会感受到一种令人愉悦的刺激感——玩游戏的规则有助于解释杜宾的性格和行为;读者在阅读坡的侦探小说被情节紧紧抓住倍感有趣快乐,真是爱不释手。

以上是在坡的侦探小说里所表现出的种种玩游戏特点,或者说,是玩游戏的规则。不能不说这是坡的侦探小说能迷住读者,一口气读到底的重要因素所在;也可以看出坡在这些侦探小说中所运用的手法异常独特,使他成为大家公认的在侦探小说里有真正创造性的大家,也因为他是最先创造侦探小说

这一文学体裁的第一人,被誉为侦探小说的鼻祖。

三、读者与玩家的关系

如果说,宽泛的界定,凡小说皆可认为是游戏,因为它让读者有意在“日常”生活之外,不要太严肃,而是自由活动,但是同时要把读者完全紧张吸引住参与活动,要按照自身的“规则”,在其自己界线内进行。清教徒在十六世纪反对伊丽莎白时期就有效地做到了这一点。因而宁愿写虚构的记叙文,而不写说明文,宁愿使读者参与一种玩游戏的世界。一种论证的方法虽然可能有还原的危险,可是它却具体运用到了坡的作品中。坡1836年在为《南方文学信使》杂志工作时,他目睹了下棋的情况,对下棋的方式很感兴趣,研究了宣称揭示其秘密发表的报道,且写了一篇说明文《梅尔齐尔的棋手》。这篇文章评价了其游戏秘密的理论并以精细具体的分析确定了“正确的”答案。坡在报纸上读到了杀害玛丽·罗热凶手的证据时,几乎发生了同样的事情:他对这个问题感兴趣,评论了这一报道,还提出了“真正”解决凶手问题。像他在《梅尔齐尔的棋手》一文所占有的材料一样,他也许会把这个情况写得一清二楚,提供了最有效且实际的处理手段,因为这些过程是极其相似的。相反他选用虚构的圈套去渲染他的分析(包括有关通信中半开玩笑的评论),这与他论证的有效性是绝对不同的,不过确实把它置换进了玩游戏的世界。奇怪得很,结果使他在论据方面的错误和错误的结论继续存在。

在说明坡的侦探小说使读者参与玩游戏的世界里去的方面,大概非常准确地描写读者的参与,是作为观众目睹一个最重要的游戏玩家的参与。似乎强调读者作为旁观者的角色,而杜宾则是作为玩游戏的主角。坡把情节合并到这些小说里,这些小说根据情节的发展没有多少效用——它们仅仅用来揭示杜宾对玩游戏的喜爱。《毛格街血案》中所选的一个例子说明了,杜宾那令人头昏目眩的激动场面的片刻,此时他打断了叙者的思路。在情节的语境中,这是不相关的;当然它是杜宾所用他称为“鉴定”的一个例子,但是这个过程在案件的作用很小,坡在小说的人物办案靠的是,密切观察猩猩动作表现出的有形证据。这就是情节,如福尔摩斯在《血字研究》所说的那样,因为杜宾在“做秀”。

同样的情节适用于杜宾在《毛格街血案》中拒绝离开房间:明白无误,可能去到犯罪的场景并会见有关的人更有效,可是这样做,就会减少以智力的谜去处理神秘的“玩笑”的情趣。杜宾玩游戏多

半没有获取益处最佳的事例发生在《窃信案》接近情节结尾的时候,当时他戴上有色眼镜去住处造访部长。后来,当一个同伙开枪意在转移部长的视线时,他旋即返回房间且重新拿到了那封信。照通常情况来讲,第二次造访没必要:杜宾可能只是告诉了警察,警察有钥匙每晚可以自由进出这些房间。不过他逗笑的是,用一种夸张而危险的方式重新得到那封信,以欺骗的策略和没有必要冒险的紧张氛围来还原成一种游戏。

在所有侦探小说里,唯独《玛丽·罗热疑案》里的“虚幻的故事增添了一层奇妙的真实色彩”^{[1]b165}是读者观看杜宾在纯粹玩游戏的情景中表演。在他对玛丽·罗热迷惑失踪思考的过程中,杜宾面对报纸提供的许多可供选择的解释:1、玛丽已经被杀害;2、她自杀了;3、圣尤斯塔切杀害了她;4、她被一帮暴徒杀害。杜宾重新评价且拒绝这一切通常的可能性之后,假设玛丽被一名海军军官所杀,因为她一年以前同他一起私奔,当时他说的一种观点,在小说里是“正确的”。这里讲的是,国际跳棋游戏结构中下棋的一种游戏方法,《毛格街血案》中有所省略,在小说中,分析者精心设计了动作,极度发挥了智力,结果赢了这场游戏。

《玛丽·罗热疑案》里,要导致僵局的策略全是报纸提出的建议。杜宾用意想不到的一种新策略击败这些“对手”赢了这场游戏。在不同层面上,杜宾在《玛丽·罗热疑案》里的过程另有一点同游戏世界相似。在十九世纪二十年代,玩游戏理论成了数学规则的一部分。玩游戏理论在任何游戏中都是数学策略的评估,以便决定有效成功的行动过程。根本上讲,正是这篇故事里发生的情况——展现、评价、拒绝了不同策略直到结尾,发现了值得认可的东西。坡对一种过程有一种数学的直觉——他在《窃信案》中确实坚持认为,分析者必须既是诗人又是数学家。在这种语境里,坡所提到的数学使人想起的不仅仅是可能性理论,宛如福格斯说明的那样,而且使人要按照帕斯卡尔、弗马特、埃德蒙的传统玩游戏的分析策略去办才能成功。^{[5]b150}于是,在

这些小说的背后隐藏着坡的一种看法,坡向读者挑战,要他同坡一起去玩密码游戏,制定了规则要读者成为他取胜时的旁观者。

四、阅读的目的

阅读侦探小说不一定能提高智商,但却一定可以训练出其它方面的能力,比如对细节的观察能力、对人性黑暗面的洞察力、理性思考能力甚至培养出有条不紊、冷静客观的办事习惯等等。侦探小说和逻辑推理是分不开的,事实上的确存在这么一些人,他们阅读侦探小说的目的是在做纯粹的猜谜游戏,看侦探玩游戏,把和作家之间的智力交锋当成阅读作品唯一的乐趣所在。

从某种意义上说,阅读侦探小说并不需要更多真正的智力参与。所以只要有作家能够打破游戏规则束缚,可以创造出可称之为“创新”的作品,有“新的”谜语可猜,有“感兴趣的”游戏可玩也更容易满足读者。一部优秀的侦探小说,无论它有着多么复杂曲折的谜题设计,都不会损耗太多的脑力精神——这种轻松的感觉正是读者所追求的,也就是说,读者只要参与猜谜,玩游戏的过程就可牢牢地被吸引住。这既是作者创作侦探小说的真正意图所在,也是读者爱读侦探小说的目的之一。

毫无疑问,侦探小说在十九世纪二十年代出现时,这说明费尔博士在下西洋跳棋;菲洛·万斯和大陆侦探社无名探员在玩纸牌游戏。罗纳德·诺克斯和W.H.怀特在为创作侦探小说情节编写“游戏规则”。他们所取得的一切成绩,可以说,都是向坡学习的结果。弗洛伊德说得对:“他的创作,即艺术作品,正像梦一样,是无意识愿望获得一种假设的满足。”^{[6]b9}爱伦·坡虽然在自己的现实生活里并没得到什么真正的满足,可是他小说上的巨大成就对他而论却是最大的满足,大大超过了多数同时代的美国作家。

坡的“这种风格产生于使‘高级天才’得以制造他所希望出现的效果的‘仿真的能力’,这种假认真严肃的风格是叙述者自己的错觉,还是作者企图使读者产生错觉,抑或是有关各方面参与的一种游戏。”^{[7]b640}

注释及参考文献:

- [1]Gina Wisker. Horror Fiction: An Introduction. Shanghai: Shanghai Foreign Language Press,2009.
- [2]朱利安·西蒙斯.文坛怪杰——爱伦·传[M].文刚,吴樾译.西安:陕西人民出版社,1986.
- [3]J. K. Kennedy. Poe, Death and the Life of Writing. Michigan: Yale University Press,1987.
- [4]Lan Walker,ed. Edgar Allan Poe: The Critical Heritage. New York: Routledge, 1986.
- [5]Richard P. Benton. The Mystery of Marie Roget: A Defense. Studies in Short Fiction, 1969(6).
- [6]西格蒙德·弗洛伊德.弗洛伊德论美文选[C].上海:知识出版社,1987.
- [7]萨克文·伯科维奇.剑桥美国文学史(卷二)[Z].史志康等译.北京:中央编译出版社,2008.

(下转66页)

注释及参考文献:

- [1]毛泽东.毛泽东选集:第3卷[M].北京:人民出版社,1991.
- [2]毛泽东.毛泽东选集:第1卷[M].北京:人民出版社,1991.
- [3]毛泽东.毛泽东选集:第5卷[M].北京:人民出版社,1996.
- [4]邓小平.邓小平文选:第3卷[M].北京:人民出版社,1993.
- [5]中央文献研究室.十五大以来重要文献选编(上) [C].北京:人民出版社,2000.
- [6]毛泽东.毛泽东选集:第2卷[M].北京:人民出版社,1993.
- [7]邓小平.邓小平文选:第1卷[M].北京:人民出版社,1994.
- [8]毛泽东.毛泽东选集:第2卷[M].北京:人民出版社,1991.

Study on Practice and Mechanism of the Learning-oriented Party Organizations at the Grass-roots Level in Colleges and Universities

LI Hao^{1,2}

(1.Research Center for Theoretical System of Socialism with Chinese Characteristics of Laibin City, Laibin, Guangxi 546100; 2.Department of Society Science, Liuzhou Teachers College, Liuzhou, Guangxi 545004)

Abstract: The establishment of the learning-oriented party organizations at the grass-roots level in colleges and universities is to meet the need of the times. It is beneficial to strengthen the work effectiveness and educational mission of the grass-roots party organizations. However, there is a phenomenon that the party organizations at the grass-root level are paying less attention to what they should learn. In face of this, the author tries to find out some effective mechanisms to enhance the learning ability of the party organizations. In this paper, emphasis is laid on guiding mechanism, guarantee mechanism, evaluation mechanism and incentive mechanism as well as their influence on the establishment of the learning-oriented party organizations at the grass-roots level in colleges and universities.

Key words: colleges and universities; learning-oriented party organizations at the grass-roots level; practice and mechanism

(责任编辑:董应龙)

(上接第48页)

The “Game-playing” Features in Allan Poe’s Detective Stories: Novel and Interesting

HE Jin-hong

(Business English College, Sichuan International Studies University, Chongqing 400031)

Abstract: Edger Allan Poe is the father of reasoning detective stories, six of which he writes show their originality, and become the models for classic detective stories. The game-playing in detective stories is a great new idea he brings forth; in the stories, as a detective, Dupin is certainly the greatest player in games, who always plays various tricks on his opponents, thus absorbing readers intensely and utterly, which shows Poe’s extraordinary talents and wisdom in writing.

Key words: Allan Poe; detective story; game-playing

(责任编辑:周锦鹤)