

单个叙事的结构

几年前我去探望一对夫妇，聚会中他们正在上学前班的女儿向我展示了自己所有的玩具，这一下拉近了我和她之间的距离。她有一个玩具令我好奇不已，这是一个很大的五片拼图游戏，玩的人可以将它们拼成一个人，也可以将它们拼成一只小鸭，换一种玩法又可以将它们拼成一棵树。这些拼块本身在玩的过程中始终没有改变，然而当这个小女孩把它们用不同的方式重新组合时，它们便构成了不同的图画。

旧约作者也是按照不同的方式将各种片段组建成他们的叙事，对于某些要素他们会关注细节，而也有一些要素他们却一笔带过。他们在不同的叙述方式中进行转换，按自己的目的随时引入续发事件、同发事件或前发事件。这种叙事组织不但不会影响他们文字的历史可靠性，反而更加促进了他们叙事的文学效果。

亚里士多德将“事件的组织”称为叙事的结构布局（plot）。¹ 我们将按照他的定义把叙事布局（或称戏剧流）定义为通过场景安排制造张力或弱化张力的作法。²

可以从许多不同的角度来探讨戏剧流。³ 本章中我们将来考察戏剧流的种类，张力解决型情节的戏剧对称，以及张力解决型情节的经典模式。在旧约中我们会看到哪些种类的叙事布局？在这些叙事中我们看到了怎样的基本的对称模式？旧约作者倾向于使用何种模式？在本章以下的内容中我们将试着揭示这些问题的答案。

戏剧流的类型

我们可以通过许多层面来分析旧约叙事的戏剧流。⁴ 旧约中的某卷书或某卷书中大篇幅的经文都包含有许多布局结构。在之后一章中我们会讨论长篇幅叙事经文的布局结构，在这一章中我们则关注单个叙事，即情节（episode）中的戏剧流。

我们将单个叙事（情节）定义为在上下文中表现出显著独立性的最基本叙事单元。例如，“有关亚伯拉罕的叙事”（创11:27-25:11）包括好几个情节，它们包括了：“亚伯兰蒙召”（创12:1-9），“亚伯兰出埃及”（创12:10-20），“亚伯兰与罗得分开”（创13:1-18），等等。与之类似，“约瑟的叙事”（创37:2-50:26）也是由“约瑟的梦”（创37:1-

1
2
3
4

11)，“约瑟被卖为奴”（创37:12-36），“犹大与他玛”（创38:1-30）等情节组成的。这些情节的长度不等，复杂性也各异，然而它们都形成了相对独立的单元。

一个完整的情节至少有一个句子，并且包含了两个时间上相互关联的行动或情态。⁵ 一个句子的情节在旧约中很少见。然而作出这样的基本定义可以便于我们研究旧约中会遇到戏剧流。考虑以下的句子：

“我看到了那本书，它就立在桌子上。”

“我想要那本书，它就放在书架顶部。”

“我想要那本书，于是买了一本。”

以上的三个情节中都包含了两个在时间上相互关联的情态要素，并且每一个都反映出不同类型戏剧流。我们称第一种情节为*报道性情节*（episode of report），称第二种情节为*未解决的张力*（unresolved tension），第三种为*张力解决型情节*（episode of resolution）。⁶ 很难对这三种戏剧流进行清晰的界定，事实上它们具有连续渐变的特点。提出这三种类型是为了让我们更加清楚旧约作者是如何构建情节的。

报道型情节

“我看到了那本书，它就立在桌子上。”这个报道包含两个场景：1) 叙事者看到了那本书；2) 那本书立在桌子上。如果不看它的上下文，这个情节并没有构成任何戏剧张力，没有最初的冲突，也没有冲突的终结，因此就其本身而言这个情节只是告诉我们发生了什么。

报道性情节主要是向我们描述各种处境和情形，与简单的事实罗列相比，这类情节因着具备时间线索而与前者有所区别。它们时常作为更大范围的语境的一部分，然而就其本身而言这些情节几乎没有表现出任何戏剧张力。因此读到它们我们不会提问说：“情节中的问题是如何解决的？”因为在这些情节中不存在需要得到解决的问题。

旧约中经常会出现类似的报道型情节，大多数情况下它们都很简短。例如，对基土拉儿女（创25:1-4）的描写以及对所罗门时期以色列与其他国家之间贸易（王上9:26-28）的描写都只有不到五节经文。这些经文向我们传递了一系列事件，然而它们并没有揭示任何戏剧张力与问题的解决，我们最多只能从中看到非常微弱的戏剧张力。

然而有时报道型情节可能也会很长。士1:27-36就是一个比较长的系列报道，作者借此让我们看到以色列各支派在逐出迦南人方面的失败。⁷ 家谱和其他的清单性质的报道通常也比

5

6

7

较长。⁸报道型情节在某卷书大范围的语境中为戏剧张力埋下了伏笔，然而这些经文本身并没有显著涉及到戏剧的问题或解决。

未解决的张力

“我想要那本书；它就放在书架顶部。”这个情节已经开始脱离纯报道的性质。“我想要”有着某种预期的意味，我们不禁要想叙述者之后会得到那本书吗？会不会有什么东西挡住了他？然而后面的那句话并没有告诉我们戏剧的终结，我们不知道叙事者最终是否得到了那本书。虽然此处的情节超越了单纯的报道，可我们从中仍然没有完全看清戏剧的冲突和终结。

在旧约中有很多类似的情节。比如创世记的作者对流便不道德的行为作了简短记载：“以色列起行前往，在以得台那边支搭帐棚。以色列住在那地的时候，流便去与他父亲的妾辟拉同寝，以色列也听见了。”（创35:21-22）。在这个简单的情节中出现了戏剧张力，流便得罪了他父亲，他父亲也知道此事。然而流便会因此遭遇什么？他父亲将会怎么做？情节本身并没有告诉我们这些答案，戏剧张力因此悬而未决。⁹

另一个关于未解决张力型情节的例子出现在那个斧头漂起来的叙事中：¹⁰

先知门徒对以利沙说：“看哪！我们同你所住的地方过于窄小，求你容我们往约但河去，各人从那里取一根木料建造房屋居住。”他说：“你们去吧！”有一人说：“求你与仆人同去。”回答说：“我可以去。”于是以利沙与他们同去。到了约但河，就砍伐树木。有一人砍树的时候，斧头掉在水里，他就呼叫说：“哀哉！我主啊！这斧子是借的。”神人问说：“掉在哪里了？”他将那地方指给以利沙看。以利沙砍了一根木头，抛在水里，斧头就漂上来了。以利沙说：“拿起来吧！”那人就伸手拿起来了。（王下 6:1-7）（见图 18）

王下 6:1-4a 以利沙和门徒准备在约但河边建造房屋

王下 6:4b-7 以利沙在门徒建造的过程中行了一个神迹

解决？ 以利沙和门徒完成了建造房屋的计划没有？

图18 王下6:1-7中未解决张力型情节

这个叙事以以利沙同意与门徒们一起到约但河边建造房屋作为开始（1至4节上）。在读过这些经文之后我们会问：“他们最终能够建成吗？会有一个新房屋被建起来吗？”之后他们到了约但河边开始砍伐树木（4节下）。然而当一位门徒将一把借来的斧头掉在水中后问题出现了（5节），他呼叫求援，以利沙于是神奇地使斧头漂了起来，斧头因此被拾回（5至7节）。此时我们或许期望这个情节会继续描写以利沙和门徒是如何完成房屋建筑的，这将解决

8

9

10

王下6:1-7开始时的戏剧张力，¹¹ 然而这个情节在斧头被拾回后突然停住了，对于门徒最终是否建好了房屋我们不得而知。列王记的作者并没有告诉读者这个情节将如何终结。¹² 为什么会这样呢？显然作者的关注点并不在房屋建筑本身，它只不过是之后所描写的神迹的背景，报道完神迹之后作者就结束了这个情节，并没有对房屋是否被建成给出一个答案。

张力解决型情节

戏剧流在第三类情节中表现得最为充分，“我想要那本书，于是买了一本。”在这个情节中不再有平实的报道或未解决的戏剧张力，与之相反，在这一幕中有明显的戏剧上升和下落，我们看到了一个问题和一个问题解决。首先我们看到叙述者想要这本书，那么会发生什么呢？他最终是得到了这本书，还是没有得到？从后一个句子中我们看到叙事者实现了他的愿望。在这个简短的记叙中并没有很紧张的戏剧张力，然而这个叙事却包含着一个问题以及这个问题的解决。

书15:16-17是一个简短的戏剧张力解决型叙事，它包含了三个短篇幅的场景。

场景一

迦勒说：“谁能攻打基列西弗将城夺取，我就把我女儿押撒给他为妻。”（16节）

场景二

迦勒兄弟基纳斯的儿子俄陀聂夺取了那城，（17节上）

场景三

迦勒就把女儿押撒给他为妻。（17节下）（见图9）

场景一：书15:16 迦勒许诺。

场景二：书15:17a 俄陀聂达到了迦勒的要求。

场景三：书15:17b 迦勒兑现诺言。

图19 书15:16-17中的张力解决式情节

尽管这个情节很短，但它却明确包含了一对问题和问题解决。在迦勒许诺把女儿嫁给一个大能勇士时（16节）戏剧问题出现了。会有人回应这个许诺吗？迦勒真的会把女儿嫁给那人吗？在下一个场景中（17节上）我们看到了一个决定性事件推动叙事的终结，俄陀聂夺取了那城，满足了迦勒所要求的。于是迦勒把女儿嫁给他为妻，最初的戏剧问题因此得到了解决。

张力解决型情节具有一种内在的连贯性，这是报道型情节所不具备的。因此若是把握了他们本身的结构，我们就能更深入地来评价它们的意义。问题的提出和解决构成了一个吸引

¹¹

¹²

读者关注的舞台，戏剧的各种行动将在此上演。情节的这种戏剧安排向我们明确传递出它内在的含义。

在我们考察旧约中不同的情节时我们会发现以上三类戏剧流。对于本章，我们会将注意力集中在张力解决型情节。对于这种情节，我们会看到一系列复杂性需要我们仔细地加以考察。当我们对这种布局形式有更加透彻的了解后，我们便能更有效地探讨报道型情节与张力未解决的情节。

张力解决型情节的对称性

当我们考察张力解决型情节时，我们发现旧约作者倾向于对称地安排情节的结构。虽然有时某些叙事的对称结构与某些情节相比不是那么结构井然，然而对称性仍是张力解决型情节最基本的特点之一。

为了解这种最基本的结构，我们要从三方面作一些考察：情节的开始和结尾（beginnings and endings），情节的三部分（tripartite design）以及阶段（phase）。通过这些特点的认识，我们便能够对张力解决型情节的各种细节作更深入的探讨。

开始和结尾

在张力解决型情节中基本的结构性对称是如何被反映出来的？简而言之，这种对称建立在叙事的开始与结尾的概念性平衡之上。这并不是说一个叙事的开始与结尾部分应该在篇幅上旗鼓相当，而是说它们在概念上相互平衡，一方呼应或预示着另一方。在旧约叙事中有三种的概念性平衡尤为显著。张力解决型情节的开始与结尾的平衡可以是循环的、对比的或发展式的。¹³

循环的开始与结尾

张力解决型情节常常表现出一种循环的模式，即情节的结尾再次回到了叙事开始时的情形。叙事中间的部分引入了一些对比和发展，然而这些在叙事中并不突出。只有当情节最后的部分结束了整个循环后，读者才获得了一种戏剧终结的感受。

许多叙事情节都有这种循环的对称性。例如亚伯拉罕献以撒的情节中（创22:1-19）他住在别是巴是这个情节的开始（创21:33），在情节结尾时他又回到了同一个地方。与之类似，在创15:7-21这个情节中，开始时上帝应许赐给亚伯兰土地（7节），而在结尾时上帝重申他的应许（18至21节）。我们之所以看出这些情节在哪里结束，主要是因为我们随着作者的记叙又一次回到了与情节开始时很相似的情形中。

13

相对立的开始与结尾

有些情节的开始与结尾也可能是相对立的。对于这类情节如果开始部分是正面的，那么结尾则是负面的；如果起初处境很好，在结尾处则会得变坏。因此情节因着开始与结尾的这种对立形成了平衡。¹⁴

许多旧约叙事向我们呈现出这种相对立的模式。例如，以利沙治好水的情节（王下:19-22）以耶利哥人对以利沙说“这城的水恶劣”（王下2:19）开始，以利沙治好了水，于是这个情节的结尾我们看到“于是那水治好了，直到今日”（王下2:22）。结尾逆转了最初的情形。以矶伦被刺杀（士3:12-30）的情节也是如此。士3:12中写道“耶和华就使摩押王以矶伦强盛，攻击以色列人，”而在这个叙事结尾处我们看到“这样，摩押就被以色列人制服了。”

发展的开始与结尾

最后，情节的开始和结尾部分可能存在着某种发展关系。在这种情况下情节以描述一个不同的（然而却不是相对的）情形作为结束。主要人物在开始时可能面对一个问题或冲突，然而情节的终结让他进入到一个新的情形中。这种递进的发展可能有某种相对或循环的意味，然而戏剧主要是朝着一个新的方向在发展。

例如，创12:1-9这个情节以上帝呼召亚伯兰去应许之地作为开始。第一个场景描绘了这位以色列的先祖回应上帝呼召一路走向南地。我们在亚伯兰进入应许之地与他离开这地之间感到某种对立的意味，然而这个情节主要的平衡在于从上帝呼召到呼召成就的发展。在亚伯兰与罗得分开（创13:1-18）的情节中便是以亚伯兰离开南地作为开始，并以他迁入希伯仑结束。以上两个情节都是以主要人物进入新的环境作为结束。

注意到连接情节开始和结尾的概念性平衡对我们尝试更深入地了解叙事的戏剧流非常有帮助。因此我们需要回答这样的问题：情节开始时的戏剧问题是什么？结尾带来怎样的问题解决？情节是否呈现了循环、相对立或发展的模式？

情节的三部分

在大多数对称结构的张力解决型情节中，我们都会它包含有三部分，此外也有某些情节只有两部分。正如亚里士多德所说的，大多数戏剧性记叙都是由“开始、中间部分和结尾”所组成的。¹⁵

让我们以下面这个由三个简单场景所组成的叙事情节为例：

¹⁴

¹⁵

[场景一] 菲都口水连连地望着院子另外一头的骨头，因为拴它的链子太短，它够不到那根骨头。[场景二] 于是它叫个不停，直到它的主人出来给它解开了链子。[场景三] 被解开的菲都立刻跑向那骨头，边啃边走地把它带向自己的窝。

如我们所料，第一个场景与最后一个场景是相互平衡的。第一个场景引入了问题：菲都想吃骨头但却够不着。第三个场景让我们看到了这个问题的终结：菲都吃到了骨头，它的愿望得到了满足。这两个场景形成了互相对立，菲都最终的满足取代了当初对美味的垂涎，此外结束对开始的场景也有所发展，我们看到菲都从院子的一头走到了另一头。

那么这个情节的中间部分发挥着怎样的作用呢？事实上这个部分作为一种桥梁连接着情节的开始和结尾，它让读者看到发生了什么动作让情节的对称成为可能：因为菲都的吠声，它的主人解开了它的链子。

在旧约中大多数的张力解决型情节也有着类似的三段式结构。它们以一个问题开始，以问题的解决作为结尾，叙事的中间部分通过戏剧发展将一头一尾串起来。虽然这种三段式结构会呈现不同的形式，但总体上来说它仍是大多数情节所采用的主流。

让我们再次以上帝与亚伯兰立约的叙事为例（创15:7-21）。正如我们在前一章所看到的，这个叙事包含了六个场景（见图20）。

开始（15:7-9）	场景一（15:7-9）上帝的应许，亚伯兰的请求和上帝的命令
中间（15:10-17）立约仪式	场景二（15:10）亚伯兰为立约的仪式作预备
	场景三（15:11）亚伯兰把鸚鸟赶走
	场景四（15:12-16）亚伯兰梦中得到应许
	场景五（15:17）上帝的显现
结尾（15:18-21）神的圣约誓言	场景六（15:18-21）上帝宣告圣约誓言

图20 创15:7-21的三部曲设计

第一个场景以上帝的应许，亚伯兰请求确据以及上帝命令他为立约仪式作预备开始。这个最初的问题与最后一个场景达成了平衡，即上帝宣告他将赐给亚伯兰土地的圣约誓言。中间的场景解释了上帝是如何向亚伯兰再次说话，亚伯兰的疑虑是如何被打消，以及应许是如何转变成了圣约誓言的。叙事通过场景二至五中对立约仪式的描写让我们看到了以上问题的答案。

类似的三部分结构也出现在代下12:1-12示撒攻打耶路撒冷的叙事中。在前一章中我们看到这个叙事可分为十个场景（见图21）。

开始（12:1）罗波安治下犹大国的坚立与背道	场景一（12:1）罗波安与以色列民众背弃神
中间（12:2-11）先知的警告，犹大首领的悔改与缓解	

场景二（12:2）示撒攻打耶路撒冷

场景三（12:3-4）示撒洗劫犹大

场景四（12:5）示玛雅的警告

场景五（12:6）众首领悔改

场景六（12:7-8）示玛雅宣布了刑罚的减轻

场景七（12:9）示撒夺走财物

场景八（12:10）罗波安制造铜盾牌

场景九（12:11）罗波安常去圣殿

结尾（12:12）犹大国的坚立与罗波安的谦卑

场景十（12:12）罗波安因向上帝谦卑而蒙福

图21 代下12:1-12的三段式结构

场景一让我们看到罗波安国位的坚立以及他和民众对上帝的离弃，这提出了戏剧问题，最后一个场景回到了罗波安的国位坚立以及因王的谦卑国家背道的情形得以扭转的情形。那么这样的结尾是如何成就的？场景二至九让我们看到示撒攻打耶路撒冷所带来的威胁，以及众首领的悔改以及犹大国略得拯救的情形。

在研究情节的结构时，我们必须对这种基本的三段式结构加以关注，在确定了情节开始与结尾的概念性平衡后，我们还要注意情节中间部分的发展。

阶段

为了更清楚地认识叙事的基本对称结构，将一段经文划分成比场景大一些的单元常常很有帮助。当观察一个叙事的总体发展时，两个、三个或四个场景常常会被划分成同一个阶段。有时这些场景同时涉及着一个人物，有时它们是关于同一个背景、行动或主题的，正是这些因素将它们联系在一起。不论何种情况将场景组合成阶段的作法将帮助我们对情节结构的认识更加深入。

有关巴别塔的记叙（创11:1-9）显明了将场景组合成阶段的价值。¹⁶

场景一

那时，天下人的口音，言语，都是一样。（1节）

场景二

他们往东边迁移的时候，在示拿地遇见一片平原，就住在那里。（2节）

场景三

他们彼此商量说：“来吧！我们要作砖，把砖烧透了。”（3节上）

¹⁶

场景四

他们就拿砖当石头，又拿石漆当灰泥。（3节下）

场景五

他们说：“来吧！我们要建造一座城和一座塔，塔顶通天，为要传扬我们的名，免得我们分散在全地上。”（4节）

场景六

耶和华降临，要看看世人所建造的城和塔。（5节）

场景七

耶和华说：“看哪！他们成为一样的人民，都是一样的言语，如今既作起这事来，以后他们所要作的事就没有不成就的了。我们下去，在那里变乱他们的口音，使他们的言语彼此不通。”（6至7节）

场景八

于是，耶和华使他们从那里分散在全地上；他们就停工不造那城了。（8节）

场景九

因为耶和华在那里变乱天下人的言语，使众人分散在全地上，所以那城名叫巴别。（9节）

以上这些场景是组成这个叙事基本的部件，然而其中有一些场景与其前后的场景有更强的联系。如果我们把这些场景组合成为阶段，就会看到以下的情节布局（见图 22）

开始（11:1-2）	阶段一（11:1-2）人类住在一起，使用相同的语言 场景一（11:1）人类使用同一种语言 场景二（11:2）人类住在同一个地方
中间（11:3-7）	阶段二（11:3-4）人类建塔 场景三（11:3a）计划作砖 场景四（11:3b）描写所用的材料 场景五（11:4）计划建造 阶段三（11:5）上帝降临观看 场景六（11:5）上帝降临观看 阶段四（11:6-7）上帝决定阻止 场景七（11:6-7）上帝决定阻止
结尾（11:8-9）	阶段五（11:8-9）上帝分散人类，变乱人类的语言 场景八（11:8）人类被分散在全地之上，语言不通 场景九（11:9）塔和城成为耻笑的对象

图 22 创 11:1-9 中的阶段

正如上表所显示的，场景一、二共同提供了建造巴别塔的背景，场景三、四和五是关于巴别塔的建造，场景八、九着重于上帝是如何分散人类和变乱人语言的，只有场景六和七没与其他的场景有什么关联。我们将这些场景组合成不同阶段，于是这个情节的九个场景组成了五个阶段。

现在我们已经考察了情节的若干基本结构特点。所有张力解决型情节都有着开始与结尾之间的概念性平衡，并且这种情节的大多数都具有三段式的结构，如果我们将相互关联紧密的场景组合成阶段，我们就能更加得心应手地处理叙事经文。下面让我们将更详细地看张力解决型情节的几种典型模式。

戏剧张力解决情节的典型模式

旧约情节有各种不同形式的对称性结构，它们种类繁多，我们在本书中无法一一加以分析。以下我们将集中探讨这类情节四种经常出现的模式，它们并不能穷尽所有的情形，¹⁷然而它们却代表了张力解决型情节典型的模式。

两步结构

最简单的张力解决型情节是两步结构的。这些叙事通常有许多场景和阶段，但如果对它们进行组合，整个情节最终可以划分为两个部分。第一部分提出了戏剧问题，第二部分是问题的解决。¹⁸正如我们之前看到的，这两部分会按照循环、对比或发展的平衡模式相互对称。我们可以用历代志下中关于亚撒统治的叙事作为一个这种两步的张力解决型情节的例子（代下16:7-10）。¹⁹

场景一

那时，先见哈拿尼来见犹大王亚撒，对他说：“因你仰赖亚兰王，没有仰赖耶和华你的神，所以亚兰王的军兵脱离了你的手。古实人，路比人的军队不是甚大吗？战车马兵不是极多吗？只因你仰赖耶和华，他便将他们交在你手里。耶和华的眼目遍察全地，要显大能帮助向他心存诚实的人。你这事行得愚昧。此后，你必有争战的事。”（7至9节）

场景二

亚撒因此恼恨先见，将他囚在监里。（10节上）

17

18

19

场景三

那时亚撒也虐待一些人民。（10 节下）

这个情节可以分成三个场景，它们构成了两个阶段，它们促成了戏剧张力的解决。（见图 23）

第一步 问题（16:7-9）	阶段一（16:7-9）先知的责备
	场景一（16:7-9）哈拿尼责备亚撒
第二步 解决（16:10）	阶段二（16:10）王的反应
	场景二（16:10a）亚撒将哈拿尼囚在监里
	场景三（16:10b）亚撒欺压一些人民

图 23 代下 16:7-10 的戏剧性流动

在第一个阶段中，先知哈拿尼责备亚撒不依靠上帝。第二个阶段由场景二和场景三组成，它让我们看到亚撒对哈拿尼的反应。第一段表现出戏剧的第一个步骤：由先知预言所带来的问题。亚撒对此将会有怎样的反应？结果将会怎样？形成情节结束的第二阶段回答了这些问题，我们从中看到亚撒对上帝越发的不顺服。

三步结构

张力解决型情节更多时候表现出三个阶段。这类情节也许包含了很多场景和阶段，然而我们最终可以将它划分成一个三步的戏剧,即包括了*问题*、*转折点*和*问题解决*。

在这种情形下会出现两种方式的概念平衡。与所有张力解决型情节一样，三步结构情节中也有问题与问题解决部分之间的对称，但除此以外，在转折点这一部分中我们通常会看到对问题某些方面的回顾，以及对问题解决的展望（展望与回顾有时只会出现其一）。²⁰ 约拿书的第二个情节（拿1:17-2:10）就是一个三步结构的情节，²¹ 见以下分析（图24）。²²

第一步 问题（1:17）约拿被鱼吞下	回顾	
	平衡	第二步 转折点（2:1-9）约拿祷告
第三步 解决（2:10）约拿被鱼吐出来	预期	
阶段一（1:17）约拿被鱼吞吃		场景一（1:17a）上帝差派大鱼
		场景二（1:17b）约拿在鱼腹中三天
阶段二（2:1-9）约拿在鱼腹中祷告		场景三（2:1-9）约拿在鱼腹中祷告

20
21
22

阶段三（2:10）约拿被鱼吐出来

场景四（2:10a）上帝命令大鱼

场景五（2:10b）大鱼吐出约拿

图 24 拿 1:17-2:10 的戏剧流

我们可以一目了然地看到这个情节的问题提出与其解决之间的平衡。这个情节的第一部分是导入性质的，它包含了两个直接叙述的场景：上帝派了一条大鱼去吞下约拿，约拿在鱼腹中待了三天。情节的最后一部分也包含两个直接叙述的场景：上帝命令鱼，鱼就把约拿吐在海边。第一部分与最后的部分完美地平衡了；问题的提出与解决都包含着一个上帝的命令和一个随之发生的行动。并且这是一种相对立的平衡：在问题阶段鱼将约拿吞下，在解决阶段鱼吐出约拿。

转折点（2:1-9）由约拿在鱼腹中感恩的诗篇构成。²³正如许多转折点一样，这一部分也包含了对问题的回顾，以及对问题解决的展望。祷告的第一部分回顾了约拿沉入海底的无助境况（2:2-6b），第二部分表达了约拿对将来的盼望（2:6c-9），²⁴它预示着约拿将从鱼腹中的得蒙解救。

四步结构

戏剧张力的解决也可以分为四步。实际上对于这类情节，其中间部分又分为两个彼此平衡的部分，于是这便形成了*问题产生*，*上升的行动*，*下落的行动*以及*问题解决*四步，对于这类情节没有一个可以被明确区分出来的转折点。问题与问题解决的部分在这类情节中同样是相互平衡的，而上升与下落的行动分别回顾、展望了问题和问题解决部分的一些方面。除此之外，上升与下落的行动常常也表现出了概念上的平衡。

让我们以上帝对质亚当和夏娃的情节为例（创3:8-21）。

场景一

天起了凉风，耶和华神在园中行走。那人和他妻子听见神的声音，就藏在园里的树木中，躲避耶和华神的面。（8节）

场景二

耶和华神呼唤那人，对他说：“你在哪里？”他说：“我在园中听见你的声音，我就害怕；因为我赤身露体，我便藏了。”耶和华说：“谁告诉你赤身露体呢？莫非你吃了我吩咐你不可吃的那树上的果子吗？”那人说：“你所赐给我，与我同居的女人，她把那树上的果子给我，我就吃了。”耶和华神对女人说：“你作的是什么事呢？”女人说：“那蛇引诱我，我就吃了。”（9至13节）

²³

²⁴

场景三

耶和华神对蛇说：“你既作了这事，就必受咒诅，比一切的牲畜野兽更甚；你必用肚子行走，终身吃土。我又要叫你和女人彼此为仇；你的后裔和女人的后裔也彼此为仇。女人的后裔要伤你的头，你要伤他的脚跟。”又对女人说：“我必多多加增你怀孕的苦楚，你生产儿女必多受苦楚。你必恋慕你丈夫，你丈夫必管辖你。”又对亚当说：“你既听从妻子的话，吃了我所吩咐你不可吃的那树上的果子，地必为你的缘故受咒诅；你必终身劳苦，才能从地里得吃的。地必给你长出荆棘和蒺藜来，你也要吃田间的菜蔬。你必汗流满面才得糊口，直到你归了土，因为你是从土而出的；你本是尘土，仍要归于尘土。”（14 至 19 节）

场景四

亚当给他妻子起名叫夏娃，因为她是众生之母。（20 节）

场景五

耶和华神为亚当和他妻子用皮子作衣服给他们穿。（21 节）

正如下图显示的，这个插曲的五个场景构成四个阶段（图 25）。

第一步：问题（3:8）	阶段一（3:8）	上帝走近躲避他的亚当和夏娃
	场景一（3:8）	
第二步：上升的行动（3:9-13）	阶段二（3:9-13）	上帝质问违反禁令之事
	场景二（3: 9-13）	
第三步：下落的行动（3:14-20）	阶段三（3:14-20）	上帝对违背者的审判
	场景三（3:14-19）	
	场景四（3:20）	
第四步：解决（3:21）	阶段四（3:21）	上帝用皮子给亚当和夏娃做衣服
	场景五（3:21）	

图 25 创 3:8-21 的戏剧性流动

在这个情节中多数场景是独立的，然而场景四中简短的作者评述与场景三中有关审判宣告的大段内容可以组合在一起，于是这个张力解决型情节便分成了四步。

以上四个阶段反映出四步结构的张力解决型情节的典型特征。问题与问题解决部分之间的平衡，这两部分均表现出相对较快的时间变化，并且聚焦在同样的人物之上。在开始阶段亚当夏娃赤身露体的羞耻与最后阶段中上帝为他们预备衣服形成了鲜明的对比。

但我们是如何从亚当夏娃的羞耻进入到他们的身体被遮盖的场景中的呢？上升和下落的行动成为了弥合这两者的一座桥梁。这两个部分均聚焦于戏剧陈述之上，并且包含的人物也很类似。在第二阶段中上帝质问亚当和夏娃的罪，在第三阶段上帝宣判了对犯罪者的惩罚。

我们非常熟悉的亚伯拉罕献以撒为祭的情节有十二个场景，实际上它也是一个四步戏剧。

场景一

这些事以后，神要试验亚伯拉罕，就呼叫他说：“亚伯拉罕。”他说：“我在这里。”神说：“你带着你的儿子，就是你独生的儿子，你所爱的以撒，往摩利亚地去，在我所要指示你的山上，把他献为燔祭。”（1至2节）

场景二

亚伯拉罕清早起来，备上驴，带着两个仆人和他儿子以撒，也劈好了燔祭的柴，就起身往神所指示他的地方去了。（3节）

场景三

到了第三日，亚伯拉罕举目远远地看见那地方。亚伯拉罕对他的仆人说：“你们和驴在此等候，我与童子往那里去拜一拜，就回到你们这里来。”（4至5节）

场景四

亚伯拉罕把燔祭的柴放在他儿子以撒身上，自己手里拿着火与刀；于是二人同行。（6节）

场景五

以撒对他父亲亚伯拉罕说：“父亲哪！”亚伯拉罕说：“我儿，我在这里。”以撒说：“请看，火与柴都有了，但燔祭的羊羔在哪里呢？”亚伯拉罕说：“我儿，神必自己预备作燔祭的羊羔。”于是二人同行。（7至8节）

场景六

他们到了神所指示的地方，亚伯拉罕在那里筑坛，把柴摆好，捆绑他的儿子以撒，放在坛的柴上。亚伯拉罕就伸手拿刀，要杀他的儿子。（9至10节）

场景七

耶和华的使者从天上呼叫他说：“亚伯拉罕！亚伯拉罕！”他说：“我在这里。”天使说：“你不可在这童子身上下手，一点不可害他！现在我知道你是敬畏神的了，因为你没有将你的儿子，就是你独生的儿子，留下不给我。”（11至12节）

场景八

亚伯拉罕举目观看，不料，有一只公羊，两角扣在稠密的小树中，亚伯拉罕就取了那只公羊来，献为燔祭，代替他的儿子。（13节）

场景九

亚伯拉罕给那地方起名叫耶和华以勒（就是耶和华必预备），直到今日人还说：“在耶和华的山上必有预备。”（14节）

场景十

耶和华的使者第二次从天上呼叫亚伯拉罕说：“耶和华说：‘你既行了这事，不留下你的儿子，就是你独生的儿子，我便指着自已起誓说：论福，我必赐大福给你；论子孙，我必叫你的子孙多起来，如同天上的星，海边的沙。你子孙必得着仇敌的城门，并且地上万国都必因你的后裔得福，因为你听从了我的话。’”（15至18节）

相平衡：亚伯拉罕相信上帝会预备，上帝也的确预备了。问题的解决与最初的问题相平衡，亚伯拉罕回去，与两个仆人汇合，并继续在别是巴居住。

五步结构

五步结构的情节具有我们之前讨论情节的所有特点。它于两步情节一样，都有开始的问题提出以及结尾的问题解答之间的平衡，它的第二步形成上升的行动，第四步形成下落的行动，这两步行动也是四步情节所具有的。它的第三步是情节的转折点，后者也是三步情节的特点。

在这种模式中戏剧流呈金字塔形式向前发展。²⁶ 戏剧问题让情节得以展开，上升的行动加强了戏剧的张力，转折点开启了问题的转机，下落的行动继续着转折点所带来的转机，而问题的解决则对叙事各种悬而未决的问题作出了总结。

为了说明五步结构的张力解决型叙事，我们将以上一章讨论过的两段经文为例。第一个是关于上帝与亚伯拉罕立约（创15:7-21）的叙事（见图27）。

阶段一：上帝的应许、亚伯兰的请求和上帝的命令

阶段二：立约仪式开始

阶段三：亚伯兰在梦中得到应许

阶段四：立约仪式完成

阶段五：上帝宣告圣约的誓言

图27 创15:7-21的戏剧性

第一步引入了戏剧问题。上帝应许亚伯兰土地，对此亚伯兰请求确据。作为回应，上帝命令他准备一个立约仪式。这会带出什么结果？上帝会以怜悯对待亚伯兰吗？还是会把沉重的守约责任加给他？在上升的行动中张力加强，亚伯兰开始预备自咒（self-malediction）的仪式，被分割为两半的祭物象征着不守圣约之人的结局。²⁷ 在转折点中亚伯兰进入了极深的黑暗中，这一部分回顾了情节在第一步所带给读者的焦虑，但与此同时张力也因为上帝对亚伯兰的应许而有所降低，上帝应许他将会在亚伯兰的后裔经过一段奴役时期后，把这片土地赐给他们。下落的行动更进一步缓解了张力，上帝显现并以象征着自咒的方式而起誓。²⁸ 此时在情节第二步开始的仪式终于完结。让亚伯兰得到安慰的是他是否承受这片土地取决于上帝，而不是他自己。问题的解决给整个叙事收了尾，上帝再一次以一个严肃的圣约誓言确定他的应许，亚伯兰对确据的需要得到了满足。

25

26

27

28

示撒进攻犹大的情节（代下12:1-12）也具有类似的五步结构，见以下的大纲（图28）。

开启这个情节的戏剧问题是犹大对上帝背弃。这个王国的命运将会怎样？悖逆会导致审判吗？当我们读到示撒那难以数算的大军时，情节上升行动使戏剧的张力加强。圣城会像犹大其他城池一样落入敌手吗？转折点回顾了这一张力，先知发出了来自上帝刺痛人心的审判，注定了犹大受审判的命运。然而犹大的众首领为他们悖逆所表现出悔改，以及先知宣讲的部分的拯救，又对情节最后的阶段有所预示。下落的行动让我们看到先知的预言如何被证明是真实的。犹大国遭遇的情形令人惋惜，示撒从犹大掳掠了大量的财物，然而王国并没有因此完全毁灭。最后，问题的解决表现为罗波安的在和平中的统治，当王持续向上帝谦卑时国势便平顺善益。

阶段一：罗波安和犹大国背弃上帝

阶段二：示撒宣战并进攻

阶段三：先知的警告、领袖的悔改和部分的拯救

阶段四：示撒围攻后好坏参半的情形

阶段五：犹大国得蒙保守和王的谦卑

图 28 代下 12:1-12 的戏剧性流动

张力解决型情节在旧约中有许多不同的结构，有的结构甚至超过了五步，但这里总结的三步、四步及五步足以帮助我们分析多数叙事。

结论

在探讨情节的布局时，我们面对着各种各样不同的情节变化。根据经文所传递戏剧张力的不同。从简单的报道型情节，到未解决张力型情节，再到张力解决型情节，我们会看到情节形式的各种变化。这其中张力解决型情节表现出了不同类型的对称性，其中的大多数可以用二到五步的结构来概括。根据这种线索我们可以更加看明这些叙事的结构，并且有助于我们更透彻地理解这些叙事的原初意义。

复习问题

1. 对于旧约叙事的布局，最常见的三种基本形式是什么？它们彼此之间有何不同？请各举一例。
2. 叙事中的场景和阶段有什么区别？为什么有必要进行阶段划分？
3. 张力解决型叙事的戏剧流有怎样的形式？列举每一种形式中的各种阶段划分，并描述每个阶段的作用。简单的张力解决型叙事与复杂的张力解决型叙事之间有怎样的区别。

应用练习

1. 阅读代上10:1-6，将它划分成不同的场景，再将场景组合为不同阶段。解释一下为什么这个叙事可以采用三步结构的张力解决型叙事模式，从中你发现了何种对称性。
2. 阅读撒上 2:12-17。将它划分成不同的场景，再将场景组合为不同阶段。解释一下为什么这个叙事可以采用四步结构的张力解决型叙事模式，从中你发现了何种对称性。