

# 浅谈《外国文学》的学术创新方略

《外国文学》编辑部

姜 红

2019年3月 北京



创新：抛开旧的，创造新的

是不是一切旧的都应抛开，一切新的都更有意义？

为何创新？创新的意义何在？

创新是人类求知的需要，是对更加美好的生活的追求。

学术创新是学术发展的需要：新的研究对象和研究领域，新的研究方法，新的研究机制

有利于发展的创新，才是有意义有价值的创新。



是不是一切旧的都应抛开，一切新的都更有意义？

如何创新？ / 创新与传统

何为旧？ 何为新？

新与旧相对存在。

不了解旧，就无法发现和认识新。了解传统又不囿于传统，才可能创新。

如何创新？ / 文学研究的创新与对现实问题的关注

文学是人学。

关注如何更好地介入（描述、表达）生活。



## “理论”栏目中的“西方文论关键词”

文论讲座：概念与术语（2002年第1期—2005年第6期）

阐释/诠释、重复、大众文化、结构主义等

西方文论关键词（2010年第1期至今）

暗恐/非家幻觉、媚俗、崇高等

一句话概说/略说

大背景解说/综述

结束语/结语

参考书目/参考文献



赵一凡、张中载、李德恩主编：《西方文论关键词》。北京：外语教学与研究出版社，2006。（收录2002-2005年的专栏文章83篇）

赵一凡、张中载、李德恩主编：《西方文论关键词》第1卷。北京：外语教学与研究出版社，2017。

金莉、李铁主编：《西方文论关键词》第2卷。北京：外语教学与研究出版社，2017。（收录2010-2016年的专栏文章共82篇）



## “文化研究”栏目（2007年第1期至今）

以文化研究方法分析文学作品的评论

（20世纪80年代以来盛行的研究方法）

肖明文：《乌托邦与恶托邦：〈蝇王〉中的饮食冲突》（2018年第3期）

以文化现象为主要研究对象的理论文章

（相对于传统文学研究领域更为宽泛）

童明：《飞散的文化与文学》（2007年第1期）



## 选稿原则

“我刊采用文章的基本原则有二：第一，对现当代外国文学与文化诸领域内的作者、作品和理论等方面有原创性的研究成果，或比较而言有相当新颖的见解。第二，对已成经典的、或为人所熟知的作者、作品和理论等方面有独特的研究角度和新的学术贡献。此外，如有其他方面的学术价值和独特贡献，我刊也予以重视。同时，文章的文字水平、风格及整体结构也在严格的考察范围内。”

- 坚持原创性
- 首发
- 强调问题意识



## 刊物体例

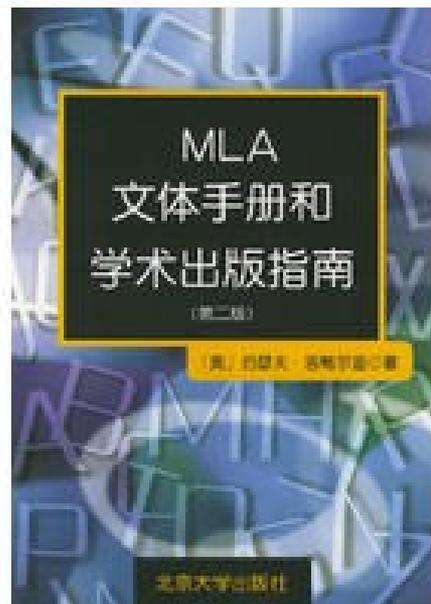
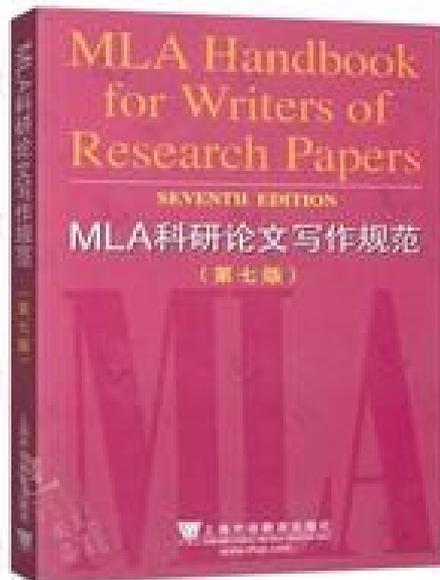
参照国际人文学科领域通行的MLA体例规范并根据我国学者写作惯例适当调整而成。

凡直接或间接引用的文献均需列入文后参考文献/引用文献（Works Cited）；凡收入文后参考文献的文献都应在正文或正文夹注中出现。

参考文献中书籍引用格式：  
作者姓名。《书名》。出版信息。

参考文献中期刊引用格式：  
作者姓名。“文章标题”。出版信息。

文内夹注：  
（作者姓+页码）



- Grosz, Elizabeth. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington: Indiana UP, 1994.
- Hackman, Paul. "I Am a Double Agent": Shelley Jackson's *Patchwork Girl* and the Persistence of Print in the Age of Hypertext." *Contemporary Literature* 1.52 (2011): 84-107.
- Hayles, N. Katherine. *My Mother Was a Computer*. Chicago: U of Chicago P, 2010.
- Irwin, Jones. *Derrida and the Writing of the Body*. England: Ashgate, 2010.
- Jackson, Shelley. *Patchwork Girl: A Modern Monster*. Watertown: Eastgate systems, 1995.
- . "Stich Bitch: The Patchwork Girl." *MIT Communications Forum*. 25 May 2013. Web. 30 July 2017.
- Lorraine, Tamsin. "Living a Time Out of Joint." *Between Deleuze and Derrida*. Ed. Paul Patton. London: Continuum, 2003. 30-45.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. New York: Methuen, 1987.
- 博尔赫斯:《小径分岔的花园》,王永年译。上海:上海译文出版社,2015。 [Borges, Jorge Luis. *The Garden of Forking Paths*. Trans. Wang Yongnian. Shanghai: Shanghai Translation, 2015.]
- 德勒兹、加塔利:《千高原》,姜宇辉译。上海:上海书店出版社,2010。 [Deleuze, G. L. R., and Félix Guattari. *A Thousand Plateaus*. Trans. Jiang Yuhui. Shanghai: Shanghai Bookstore, 2010.]
- 韩模永:《超文本文学研究》。北京:中国社会科学出版社,2013。 [Han, Moyong. *A Review on Hypertext Literature*. Beijing: China Social Sciences, 2013.]
- 考斯基马:《数字文学:从文本到超文本及其超越》,单小曦等译。桂林:广西师范大学出版社,2011。 [Koskimaa, Raine. *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*. Trans. Shan Xiaoxi et al. Guilin: Guangxi Normal UP, 2011.]
- 陆扬:《德里达的幽灵》。武汉:武汉大学出版社,2008。 [Lu, Yang. *Specters of Derrida*. Wuhan: Wuhan UP, 2008.]



## 《外国文学》编辑部年会选题（2001—2019）

自2001年起，本刊编辑部每年与全国各地高校联合举办一届全国学术研讨会：

- 2001 全国外国文学研究现状
- 2002 外国文学理论与教学
- 2003 21世纪西方文论与外国文学发展趋势
- 2004 文化研究中的话语实践
- 2005 20世纪外国文学与批评理论的回顾与反思
- 2006 空间·政治·文学
- 2007 历史·记忆·文学
- 2008 自然与文化
- 2009 知识秩序中的文学



## 《外国文学》编辑部年会选题（2001—2019）

- 2010 媒介转换中的文学
- 2011 城市与文化、文学
- 2012 文学与机器
- 2013 暴力与文学
- 2014 文学与交往模式
- 2015 文学与疆界
- 2016 文学与风景
- 2017 仪式与文学
- 2018 游戏与文学
- 2019 物与文学



## 仪式与文学（2017）

作为人类最古老的文化形式之一，仪式在人类文化的进程中，对人的学习模仿、社会成长、身份建构起着重要的塑造作用，深刻影响着人的行为模式、思维模式以及理解世界的方式。基于其身体在场的述行特点，仪式构成了连接个体与集体的纽带，成为文化认同的重要枢纽。它不仅为社会记忆传承搭建了平台，同时也为想象投射提供了场域，甚或构成超验魔力行为的演示场所。由于集体的参与，仪式不仅具有建构共同体的凝聚功能，同时也表现为排他的权力关系，它或被用作对应危机、稳定秩序的手段，或被用作消解差异、建构统一体的途径。有别于其他日常活动，仪式不仅具有重复性特点，而且也为创造性发挥留下了空间，从而保障了象征秩序体系与形式的生产与再生产。



在不同的社会历史时期，文学不仅与仪式有着重要的关联，同时也对其进行着再现与反思。在后现代的多媒体语境中，仪式、述行行为更以独特的方式在日常生活、文学艺术中体现出来。

分议题：

- 1、仪式的历史建构与演变
- 2、仪式与身体、模仿、记忆、身份认同的关系
- 3、仪式、表演性与媒介的关系
- 4、仪式与秩序、权力、暴力的关系



## 游戏与文学（2018）

游戏是人的一种基本活动，是文化的重要组成部分。它存在于不同的生活领域，涉及不同的年龄阶段。游戏既有对人的能力挑战的一面，又能使人沉迷；它一方面具有充满偶然性的不确定特点，又为人提供了角色扮演的可能。如同很多文化现象一样，游戏在历史进程中，被不同的观察视角理解、界定、阐释。狭义上理解的游戏或被看作是严肃的对立面，或被理解为有别于劳作的消遣或教育的手段，而广义上理解的游戏则涉及到戏剧、美学，乃至人生基础。在不同的历史阶段，游戏或因迎合社会秩序的运作机制而被推崇，或因基于其非生产性所具有的颠覆性而遭到排斥。在后现代多媒体语境中，随着生存的符号化、数码化的不断加剧，游戏波及、占据生活领域的范围更加扩大、力度更加强劲，对人的意识观念的转变产生着不可忽视的影响。



在文学领域，游戏不仅限于文字游戏，同时也被视为生成自由空间，获得审美经验的可能，随着现代文学艺术的发展，游戏甚至被看作是颠覆固有观念、提供新的经历空间不可或缺的手段。

分议题：

- 1、历史语境中的游戏
- 2、游戏的文化建构作用
- 3、文学中的游戏与历史话语
- 4、文学叙事的游戏特征
- 5、影视及其他媒介中的游戏
- 6、与游戏相关的其它文学研究话题



## 物与文学（2019）

物构成了人存在的基础。它不仅为人提供了维系生存、建构世界的材料，同时物的使用也对人起着重要的塑造与建构作用；它不仅承载着历史与文化记忆，同时也规范、反映、限制着人的思维与行为方式。

在经历了形而上的、象征的、符号的研究范式之后，近年来人文与文化科学将观察的目光转向物本身：文化所创造、使用的物体承载着怎样的知识秩序？对于社会实践、历史进程、人的社会交往模式，它们“述说”、传递着怎样的信息？因此，人与物的关系不再被理解为一种简单的主动行为的人与被动的物体间的关系，而是一种复杂的交互影响的关系。



随着城市化的进程，新媒介的发展，数字化生存的加剧，人与物的关系发生了明显的变化。这种关系的变化也导致了叙事方式的改变。文学本身一方面依赖于物质（无论是纸质版还是电子版）而存在，并以其排版、装帧影响着读者的期待与阅读，另一方面它也表现着不同历史时期中人与物的关系，述说着人与物互动的历史。

分议题：

- 1、人与物关系的历史变迁
- 2、物的美学
- 3、文学的物质性
- 4、物在文学中的表现



谢谢!



北京外国语大学