

福克納的立體小說： 聲音與憤怒及當我死去

史書美

摘 要

二十世紀的文學與藝術的發展息息相關。福克納自幼喜愛藝術，曾一度立志成為畫家。他對藝術的涵養直接、間接地影響到他的創作。本文只討論**聲音與憤怒**以及**當我死去**兩部小說中與立體派的思想觀念相平行的特色。立體派繪畫中物體切割面的重新組合反映出現代人對傳統單向透視的不滿，以及朝向多面觀點觀看的趨向。物質與精神生活之變得瑣碎、繁複，價值觀念之不定，處處表現出現實世界之多元、複雜的本質。從某個固定的角度所看到的現實，只是受其角度局限的現實的一部分而已。想要完全瞭解現實是不可能的，但從各種不同的觀點來觀看，却是達到某種程度客觀的可行方法——此即所謂的多向透視法（multiperspectivalism）。**聲音與憤怒**是由四位敘述者道出的故事。班吉、昆丁、傑遜以及福克納本人各以不同的角度觀看，敘述，批評他們面前的現實。**當我死去**則由十五位敘述者反覆敘述以艾迪之葬禮為中心的種種事件，包容眾多的觀看角度，企圖呈現對現實較客觀的看法。而讀者的閱讀過程以及讀後思考更增添了另一個角度，以求瞭解作品中各角度之間的複雜關係。

以上的嘗試正與立體派的嘗試相平行，故暫命其作品為立體小說。