“信文化”：从神话到图腾与巫术

王振复

初民虔诚地把不是真正祖先的动植物、日月、山川、苍穹甚至“履大人迹”行为等，错认为是本氏族的血缘祖先，从而加以崇祀。这真是很有意思。图腾信仰，是一种“错认他乡是故乡”般的意识和行为，真正的“他的亲族”，其实并不“在场”。

中华原古，曾经经历过一个漫长的“信文化”时代，原始初民的生活、思想和理想，以信仰神话、图腾与巫术为主要文化特征。神话、图腾与巫术这三种文化形态，构成一个原古文化的三维动态结构。

神话作为一种人文“话语”系统

长期以来，人们一般地把人类包括中华原古时代称为“神话时代”，把“神话思维”等同于原始思维。这是对诞生于原始社会和传播的神话做了广义的理解。这里所理解的，包括神话以及图腾与巫术。张光直《中国青铜时代》一书，将我国商周时期的神话分成四种，取广义神话观。他指出，第一是“自然神话与神仙世界的神话”；第二是“神仙世界之与人间世界分裂的神话”；第三是“天灾的神话与救世的神话”；第四是“祖先英雄事迹系裔的神话”。实际上，张先生所说神话的第一种，包含了人对于天帝、图腾动植物之类信仰的神话品类；所讲的第二种，实际是与原古巫术相联系尤为密切的神话文化形态。

狭义神话观也把所有原古神话分为四种。第一，以天帝、日神、月神、风神、雨神和四方之神等为主角的神话；第二，创世和创造性神话，如盘古开天辟地与伏羲创卦、仓颉造字等故事传说；第三，灾变与英雄救世的神话，如女娲补天、后羿射日、精卫填海、大禹治水和愚公移山等；第四，祖先神话比如黄帝初祖的神话。

狭义神话观以为，在文化本涵上，神话是一种原始初民口头创作和传播的“话语”系统。它把与神话有千丝万缕人文联系的图腾和巫术等，从广义神话观中独立出去。理由是，虽然图腾、巫术和神话都信仰天帝、祖神、神祇与精灵等，但是在具体的文化成因、文化特性和功能等方面，是各自有所不同的。

顾名思义，神话是“神”所说的“话”；是氏族酋长、巫觋等借“神”说“话”；说的是具有神性、灵性和巫性三兼的“话”。

所谓狭义神话，都是要有一定的故事、情节的。神话并非总是普在于初民的一切生活领域，只有当氏族在举行祭祀祖神、召神、集会或者教育后代等仪式时才去进行。迫于生计，初民不可能不做其他事情，而一天到晚闲在那里讲故事。神话寄托了初民的理想，极大地培育、锻炼、丰富和发展了初民的幻想、想象、夸张与虚构。神话中的“神”，作为初民精神的第二个自我，是初民生活的“第二面貌”。它很早养成初民讲故事的想象能力和表述的兴趣，是人类叙事文学的一种“元语言”，也是荣格、弗莱所说的文学诗性的“原型”。

以往学界有所谓中国神话“篇幅短，诞生晚近”的不妥当的看法。玄珠《中国神话研究ABC》说，中国古代神话，“比起别的文明来，显得非常贫乏”。张光直称，“有几位很知名的学者曾经主张，中国古代神话之‘不发达’是因为中国先天不厚，古人必须勤于度日，没有工夫躺在棕榈树下白日做梦见鬼。”其实，给人造成神话“贫乏”、“不发达”印象的原因，可能是以往学界对中国神话发掘、研究不够的缘故。而故事讲得简洁而生动，正是中国神话的一大特色。诸如盘古开天辟地的文字文本，始于三国吴徐整的《三五历纪》，定型于南朝梁任昉《述异记》，从文字文本看，的确偏于晚近，但在文字文本诞生之前，一定经历过许多个世纪的酝酿、创作与世代传播的历史过程，神话的口头创作与传播，不知要比文字文本早多少个世纪。研究神话，运用王国维“二重证据法”而加以重新发掘、整理和阐释，是很有必要的。

图腾：“他的亲族”

图腾一词，是印第安语 totem 的音译，意思是“他的亲族”。18 世纪末叶（1791），约翰·朗格的著述《一个印第安译员兼商人的航海与旅行》说，“野蛮人的宗教性迷信之一就是，他们每个人都有自己的 totem（图腾）”。1903 年，严复翻译英国学者甄克里《社会通诠》一书，首先将 totem 译为“图腾”，从此成为通用的译名。

原古图腾的诞生和崇拜，出自初民意识到寻找本氏族祖神的精神需求。初民虔诚地把不是真正祖先的动植物、日月、山川、苍穹甚至“履大人迹”行为等，错认为是本氏族的血缘祖先，从而加以崇祀。这真是很有意思。图腾信仰，是一种“错认他乡是故乡”般的意识和行为，真正的“他的亲族”，其实并不“在场”。图腾是自然崇拜和准祖神崇拜的奇幻结合。这不啻是说，在人文意识上，图腾是建立在这两大崇拜意识已经初步觉醒的原始心智之上的。

比如《诗经·商颂》说，“天命玄鸟，降而生商。”这是将“玄鸟”认作商氏族的祖先了。所谓玄鸟，古籍一说燕子，《古诗十九首》“秋蝉鸣树间，玄鸟逝安适”的那个“玄鸟”便是。又说是鹤。《文选·思玄赋》：“子有故于玄鸟兮，归母氏而后宁。”李善注：“玄鸟，谓鹤也。”总之说的都是“鸟”，难怪《水浒》里黑旋风李逵的口头禅，离不开这个词。

中国原始时代的图腾很多，丁山《甲骨文所见氏族及其制度》一书第 32 页曾经提到，中华上古竟然有二百余氏族各有其“图腾”。鸟鱼蛇蛙猪羊牛熊虎以及虚构的龙这一神性、灵性的生物等，都曾经是中华氏族的图腾。图腾，体现了初民的准生命与准生殖意识。初民意识到“认祖”的精神需要，却只能将其大致地放在自然崇拜的文化模式中，来试图求得解决，图腾是原始祖神崇拜的“史前”文化方式。图腾好比是戴在血族祖先头上的一张脸谱，将真的祖先的面容遮蔽起来——当然不是故意这样做，那祖神就立刻变得崇高、神圣而神秘起来。

比方说龙的图腾，据《中国美学的文脉历程》一书考辨，龙的原型，有蜥蜴、鳄鱼、龟、蟒蛇、马、河马与闪电、云神等十七种。罗愿《尔雅·翼·释龙》称龙作为图腾，“角似鹿，头似驼，眼似龟，项似蛇，腹似蜃，鳞似鱼，爪似鹰，掌似虎，耳似牛。”显然是由九大图腾糅合起来的一个文化综合。

“龙的传人”作为吾中华民族具有无比群团与向心力的伟大图腾命题，让华夏氏族、汉民族与中华民族，始终团结在“龙”的旗帜下，去面对从来多事的这个世界的挑战。在民族文化心灵上，龙图腾是我们努力克服蛮野自然与盲目社会力量的一个“保护神”。

图腾树立起祖神崇拜的巨大对象，它深沉的文化尺度与真实、真诚与真切的情感空间，确实为原古“信文化”意义上的崇拜走向审美的崇高，开辟了历史与文化之路。

巫术：试图追求“实用”的“伪技艺”

与原古神话和图腾相比较，用“试图追求‘实用’的‘伪技艺’”这句话，来给原巫文化下一个判断，也许是比较贴切的。

巫术必须同时具有五大文化要素。一、初民意识到巨大的生存难题并自信能够克服；二、心灵为先兆迷信所左右；三、有一个追求“实用”的预期目的；四、有“作法”、“仪式”即巫性的操作过程、行为和“技艺”；五、迷信人神、心物和物物之间普遍存在的灵性感应。

灵，繁体写作靈，从巫从霝，可见所谓灵，首先是就巫术文化而言的。巫术，在中国的上古与中古时代一直极盛，殷代的甲骨占卜和周代的易筮，是其典型和代表。

巫术是一种迷信，巫术文化的复杂性是二重的。既基于人又通神，基于人这一点是实在的，通神则是虚拟的。巫格半人半神。巫是神化的人，又是人化的神。巫性处在人性与神性之际。巫是在神性及其灵力的支配下，以巫觋作为中介所发生的所谓人神互谐的感应。既拜神又降神，既媚神又渎神。迷信与理智交互，糊涂同清醒兼具，委琐和尊严相依，崇拜携审美偕行。巫术是“畏天”与“知命”、“灵力”与“人智”文化的有机结合与妥协。

英国功能主义人类学家马林诺夫斯基《文化论》指出：“我们越无法倚赖自然和知识，则越会寻求征象，希望神迹，而信托捕风捉影的佳兆。”巫术的产生和运用，证明初民在巨大而盲目的自然力面前绝对的不自由。而巫术的迷信，却使人坚信能够心想事成、无坚不摧、战无不胜。巫术用这种“喜剧性的狂欢”，来掩盖人实际上的悲剧性命运。巫术，是智慧程度属于“史前”水平的“倒错的实践”，也便是弗雷泽所说的“伪技艺”。迄今巫术绵绵不绝，证明巫文化传统在中国的顽强性。

马林诺夫斯基《巫术科学宗教与神话》一书又说：“世界是马马虎虎的背景，站在背景之上而显然有地位的，只是有用的东西。”尽管巫术没有实际的效用，初民却迷信它是神通广大而绝对“有用”的。实用成为巫术的第一功能。从巫术的所谓实用功能看，它在初民和古人的生活中，显然比神话和图腾更基本、更广泛、更重要。

三位一体各尽所“能”

在原古文化中，神话、图腾与巫术，是三位一体的。三者之间的共通共融点，是“信”。西汉扬雄《太玄·应》，有“阳气极于上，阴信萌于下”之言。《太玄》注云：“信，犹声兆也。”信字从人从言。“言”（言语）作为“兆”的一种，在巫觋、巫祝与萨满那里，便是巫性的召神同时为神所召，咒语作为一种“黑巫术”，直接便是所谓“克敌制胜”的攻击性武器。不仅巫术，而且在举行神话和图腾仪式时，都讲究“声兆”，可能都念念有词、载歌载舞，与言语的魔力合为一体。古人对于神话、图腾和巫术所谓“奇迹”的信任，都坚信三者真实不虚，都敬畏有加，都奉行“万物有灵”这一信条。

三者的不同在于，如果说，神话是用言语而后兼有文字，来认知、解说与宣传神灵世界，那么，图腾和巫术则是，一在于崇拜替代的氏族血亲而慎终追远，使得精神回到祖先生命原始的怀抱；一在于企望以通神的“伪技艺”，施行所谓的灵力、魔法，趋吉避凶，让充满苦难与挑战的命运，变得好一些。

我们的态度始终是，择其精纯而汰其糟遗。

（作者为复旦大学中文系教授）