



作为“哈利·波特”的衍生系列，电影《神奇动物：格林德沃之罪》上映的更大意义，在于凸显了当下流行文学领域的一个现象——

反客为主的读者和走向支离的文本

陈思霖

电影《神奇动物：格林德沃之罪》一上映就引发了尖锐的争议：这部影片，乃至整个系列，是否仅仅造福了“哈利·波特迷”群体？“哈迷”和“路人”对“神奇动物”有截然不同的观感，但两个阵营在一个问题上达成了共识，那就是作者罗琳的这部“魔法世界前传”或多或少地受到读者的“倒逼”，她虽然发表过不满于粉丝“同人写作”的言论，但是，读者变得越来越主动，把原作当成具有互动性质的开放文本，这种全新的“读写关系”在当下的流行文学领域，恐怕是势不可挡的潮流。

这种读写关系，让“阅读”的行为带上明显的交互式色彩，这和弥漫于新生代际中的游戏文化，基本是同质的。以电竞游戏为背景的《全职高手》可以看作这种新型读写关系在华语流行文学领域缔结的一朵奇葩。《全职高手》的篇幅超过《追忆逝水年华》，这部“超长篇”被视为近年网络文学领域的现象级作品，它奇异地混合了网络写作和类型小说，跨越了游戏和文学的边界，并且，因为读者的主动参与，不断涌现的同人创作促成了原作的传播。这和流行文化的走向是不谋而合的，即“游戏美学”和“游戏思维”对大众文化产品的渗透。

比起争议这部小说的“文学素养”，它更值得研究的是读者的接受方式

《全职高手》讲述网游《荣耀》风靡十年，职业选手叶修见证了这款游戏发展，却因被认为“缺少商业价值”，被强制退役。他成了一家小网吧的网管，在那里，他集结队伍，打入职业赛场，并最终赢得冠军。乍看之下，这是一个复仇故事，在受到不公对待之后，男主角奋起反击，获得胜利。在类似的传奇故事模型中，英雄坚韧不拔，披荆斩棘，达成使命。

然而，《全职高手》里没有正义与非正义的抗衡，故事中展开的不同战队、各异的选手，首先展现的是极高的职业素养。这些人在职业赛场上是对手，但他们首先是“一起玩游戏的人”，是和主角一样渴望冠军的年轻人，作者刻画了一大群面目鲜活、可亲可爱的选手。比起争议这样一部小说的“文学素养”，它更值得研究的是读者的接受方式。大部分的年轻读者对《全职高手》培养出“手不释卷”的感情，是因为一项不经意的选择在阅读过程中悄然完成了：你能够找到自己的队伍。“游戏竞技”的基本设定，带来了不同读者投身不同战队的可能性，在一些视频网站，点开《全职高手》的动画或相关的视频剪辑作品，能在弹幕中看到观众鲜明的立场，他们支持特定战队的狂热表达，像极了球迷力挺“主队”的样子。《全职高手》的读者在阅读过程中，把原作变成了具有互动性质的开放的文本。“《荣耀》不是一个人的游戏。”这是《全职》里主角叶修说过的话。有趣的是，这成了《全职高手》小说的现实写照：它不再是一个人的小说，读者们在阅读中和那些角色、那些战队结成了共同体的关系，以至于它最初的创作者无法像传统写作者那样垄断自己的作品。

在宏大叙事的作品中，读者的目光习惯追随主角。初读《三国演义》，不免倾向刘备。最早接触《哈利·波特》时，大多数小读者希望被分在格兰芬多学院。在这样的阅读习惯之中，读者很大程度上受到作者的引导，抑或说诱导。王司徒坚信曹操是乱世佳选，然而罗贯中给他的人设是“我负天下人”的枭雄；以汤姆·斯托帕德（伏地魔）的立场，他认为自己是被害者的“天选之人”，而罗琳无情地定义他是魔头。

与此对应的阅读习惯中，即便不存在清晰的正邪分野，读者也很少自觉自主的与叙事“互动”。以传统武侠小说为例，《笑傲江湖》里门派众多，各门各派有绝学功法，各式角色，这些设置和《全职高手》的电竞战队似乎有些接近。然而，无论恒山派的定逸师太多么潇洒落拓，恒山门人多么善良可爱，鲜见有读者自承属于恒山派。《倚天屠龙记》中六大派，其中固然有人道貌岸然，用心险恶，然而像崆峒、少林这样的门派，同样有不少正义之士。张无忌所依仗的武当派，和所有名门正派一样，有好人有坏人，有七侠心地光明磊落，也有会教出宋青书这样的卑鄙小人。可是，大多数

读者都会把共情献给武当，而对少林颇多同情。在这样的阅读习惯中，读者是以主角的立场作为自己的立场的。

作者那只看不见手不再掌控指挥棒的特权，每个读者开始下意识或有意识地寻找自己的立场

如今的世界流行起“Pick”这个词，不管是综艺节目、动漫作品、体育赛事，还是游戏世界，人们开始习惯于选择。在综艺节目里，人们选择自己喜欢的风格；在游戏中，玩家选择职业、门派、性别、衣着、武器——这一切皆是理所应当的。这种习惯在不知不觉中养成，《全职高手》恰似它在文学世界里的侧写。在写作层面，这部小说不存在宏大叙事的奢望，也没有解构主义者的野心，它借助游戏设置和活络的群像描写，在此基础上，仿佛顺理成章地完成了和读者的互动。这份阅读体验更接近于观摩体育赛事，例如在世界杯的狂热氛围里，某个对足球一无所知的观众被某支队伍吸引，成为其忠实簇拥。于是，在这种阅读习惯中，读者的立场不再依赖主角建立，作者那只看不见手似乎不再掌控指挥棒的特权，每个读者开始下意识或有意识地寻找自己的立场。

这种选择习惯蔓延到传统文学的领地。例如，刘慈欣的《三体》是带有史诗气质的硬科幻代表作，可是，不少读者在网上宣称自己是《三体》中反派组织ETO的成员。同样，随着《神奇动物在哪里》系列问世，越来越多的“哈迷”读者开始反观原作，把目光投向赫奇帕奇这个乍看之下颇有些平庸的学院，开始有人自豪地在社交网络空间自称“霍院人”。如果我们假设霍格沃兹如今在人类世界招生，斯莱特林、拉文克劳和赫奇帕奇的接受度很可能要比《哈利·波特》诞生那会儿好多了。

这种“Pick”的习惯，很大程度

是从游戏世界里来的，因为游戏是玩家在不断选择的过程中玩下去的。这种习惯也许显得轻浮，因为这些选择都是没有代价的，选择的结果也太轻易达成。但在轻浮的表象之下，当人们习惯选择与表达立场，那么个体建构自身的方式也发生着转变。

传统文化学者和作者对于后现代世界充满警觉。确实，当受众反客为主，在作品中建立自己的立场，文本本身注定走向支离。所以，罗琳对“同人写作”的警惕和敌意，也是可以理解的。然而，这些老派眼中的“后现代的噩梦”，却偏偏是正在发生的生活——这种生活渴望被正视，而刻板的敌视只能加剧代际之间的撕裂。

进入游戏，第一件事就是给自己取一个ID，有趣的是，ID本是identity的缩写，是“身份”的意思。这个词很多场合被翻译成“网名”，然而，是否存在另一种可能，它不是一个简单的代号，而是意味着认同感——“我是谁”。《全职高手》的开头，叶修被逐出战队，他最痛心的是失去了那个使用十年的“账号”。这个账号，承载了时间、回忆、甚至自我。存在主义者说，我们的生命意义由自己做出的选择构成。那么，在游戏的幕布下，选择ID，未尝不是走向自我的一步。

电影《头号玩家》表达了这样一种观点：人们可以在虚拟世界里变成任何自己想变成的样子，游戏世界里美丽动人的姑娘，在现实世界很可能是抠脚大汉。

然而，无论在游戏中还是文学、影视或任何创造性的作品中，虚拟与现实是否可以沟通？虚拟的身份和形象，不可否认在一定程度上确实把现代人的主体性碎片化了，但是否存在另一种可能，即在无尽的选择中重塑自我认知？那位使用少女虚拟形象的抠脚大汉，“本我”的认同就是女性呢？在虚拟的幕布之上，不再是“你可以变成任何幻想的样子”，而是那句古希腊的箴言——认识你自己。

（作者为爱丁堡大学在读博士生）



如今，在大众流行的领域，创作者已经很难像过去那样垄断自己的作品。在过去，读者的立场往往是被作者诱导的。而现在，读者的立场不再依赖作者/主角建立。最早接触《哈利·波特》(下图)时，大多数小读者希望被分在主角哈利所在的格兰芬多学院。随着电影《神奇动物在哪里》(右图)和《神奇动物：格林德沃之罪》的相继上映，这个衍生系列的出现让越来越多的读者开始反观原作。



国产电影《阿拉姜色》为什么动人？

它讲述被困在情感障碍中的人们如何跨越了障碍，宛如一次深情的邀请

卫西谛



《阿拉姜色》是松太加导演的第三部长片，我因为工作原因接连看了三遍。最初是在今年六月，上海国际电影节开幕前，《阿拉姜色》已经确定入围金爵奖单元，我在电脑上看到了样片，即便是小小的画面，到最后也让我内心翻涌着感动。之后是影片的首映，在上海影城一厅的大银幕上，我再次感受这部影片情感和色彩的丰厚。一直想写几句，却一再耽搁，直到《阿拉姜色》低调地全国公映，想想再不写就迟了。没有想到，时隔三月，这部电影在我脑海里依然崭新和动人。

电影节闭幕的那一夜，《阿拉姜色》拿下最佳编剧奖和评委会大奖，松太加在庆功的酒桌边说起一桩往事。他决意离家远行的前夕，把自己作了多年的画，堆在院子里一把火烧了，“妈妈站在旁边哭的呀”。如果这个场景拍出来，在肆意燃烧的火堆前，动人的毕竟是那个沉默的青年和他的哭泣的老母亲。就像松太加自己说的，“不要被后面的景色抢走，要记录人。”

《阿拉姜色》就是这样。它是一部围绕着一家人去拉萨的情节展开的公路电影。季节流转，沿途有风景，但看完完全片，最终被刻进观众脑海的将会是“人的困境”。这里呈现的“人的困境”和地域没有关系，脱离了肤浅的神秘主义，这份困境的终极原因只是因为——我们生而为人。

电影从一场不详的梦开始。女主角俄玛从梦中惊醒，为亡者做了一场简易的法事。既揭示她有未能割舍的过去，也暗示了她晦暗的命运。在得到医院一张确诊书之后，俄玛就开始了行动，她急于从日常生活中脱离出来，独自踏上前往拉萨的旅途。

剧情的开端，松太加用直白、利落的方式交待了俄玛的人际关系，其中包括她最重要的两个男人：不明就里的丈夫罗尔基和倔强无礼的儿子诺尔吾。观众开始很可能是懵的，要在俄玛上路之后，才逐渐了解她为什么要去拉萨——她身患绝症，想要在死前去完成亡故前夫的遗愿。

张杨导演的《冈仁波齐》里的角色磕下第一个头时，画面非常震撼，但显然有着雕琢的仪式感。而《阿拉姜色》中的俄玛磕下第一个头去，同样震撼，同时又非常自然——好像只是在生活中用某种方式作一次远行。

松太加是摄影师出身，他曾为万玛才旦导演的早期作品掌镜，但在《阿拉姜色》里，他并不在意拍到“壮美”的景致和画面，他的焦点在于人。影像在这里不是为了取悦观众，不是为了展示奇观，甚至也不去刻意追求某种风格，从而镜头变得准确且简洁。

那就是：一个人的死亡不是终结，只是存在方式的一种转变。在佛教故事里，即便是一个健康的人走过佛陀，佛陀所见这个人的生和灭会是同时发生的。在生命的旅程当中，随处可见此消彼长、一体两面的事。我

在《阿拉姜色》里看到了这种辩证。譬如爱：丈夫罗尔基对妻子的爱，伴随而生的就是他对俄玛前夫的嫉妒；俄玛和前夫的儿子诺尔吾对母亲的爱，伴随而生的就是他罗尔基的怨恨。

松太加懂得这种生而为人困境——人活在世上都有情感，有情感就有情感的障碍。甚至，情感越深，可能障碍就越深。《阿拉姜色》为什么动人，是因为它告诉我们还有跨越这种障碍的可能。

影片的后半段，罗尔基和诺尔吾这两个互相排斥、原先连面都不愿见的人，接替俄玛去完成去拉萨的旅程。你可以说这像是一对“临时父子”，不得已才结伴而行，既是缘分，也是修行。这对互有敌意的人物，因为俄玛的死亡而真正走到了一起，并且因为这个所爱之人的愿望和承诺，结伴而行，走向拉萨。

以我个人的观感而言，直到影片进展到这部分，我开始逐渐注意到沿途的风景，季节流转。这或许是因为罗尔基和诺尔吾在沉默中逐渐靠近，一切开始变得和谐与松弛起来。松太加是用了含蓄、美妙的技巧，把《阿拉姜色》酿成了一杯美酒。而真正打动我的是，松太加没有让拉萨出现在镜头中。尽管我和剧中的父子一样期盼抵达拉萨，但导演停留在“抵达终点”的前夕，他用一场朴素的剪发戏结束了这部电影，用生活的善意替代了信仰的神性：罗尔基和诺尔吾已经不需要抵达拉萨，因为他们心里已经有了一座拉萨。

片名《阿拉姜色》是藏语里的祝福语，翻译过来是一句热情友善的邀请：“请您喝了这杯美酒。”在我看来，这部电影也像是一次怀着深情的邀请。

（作者为影评人）