

“第三只眼”看文学

血色硝烟中飘来缕缕清风

——看徐怀中的长篇小说《牵风记》

潘凯雄

即便是残酷战争的大背景与大环境，烽火弥漫中的金戈铁马自然不可或缺，但血色硝烟下的岁月也是一种日子，有日子的地方就会有人情世故，于是，在《牵风记》中，人情世故理所当然地就拥有了自己的一席之地。

《牵风记》所呈现出来的种种特点在我国过往的战争文学中并不多见，因此，这部新作亦可谓是对我国战争文学的一种丰富，有着不少创新的尝试，且这样一种创造与创新需要作者的勇气与胆识、理性与清醒。

严格来说，老舍长者徐怀忠先生不能算是一位高产的作家，然在他不轻易出手的笔下，但凡亮相必程度不同地给人以惊喜，其新近面世的长篇小说《牵风记》亦不例外。

作品以上世纪40年代我晋冀鲁豫野战军千里挺进大别山战役为背景，作为解放战争时期我军拉开战略反攻的序幕，那场战役的激烈与艰难可想而知，且徐怀忠先生又是这次战略大迁徙的亲历者，他完全有本领、有能力将这次战役的艰辛、残酷与血腥以及人民解放军的运筹帷幄和斗智斗勇展现得淋漓尽致、活色生香。然而，老先生却偏要走剑锋、另辟蹊径，一部《牵风记》，翻翻然，于血色硝烟中飘来缕缕清风。

《牵风记》的结构特色一定程度上就在支撑着作家的这种个性表达。作品长度不过只有19万字，但却被分成了28章外加“序曲”和“尾声”两部分。单看各章小标题多少便能想象这部作品的结构特色，诸如“隆隆炮声中传来一曲《高山流水》”“一匹马等于一幅五分之一地图”“她们来不及照一照自己的面庞”“大别山主峰在烈焰升腾中迅速控化”“银杏树 银杏树”……作家以如此短促的篇章转换，一则为了加速作品的叙述节奏与场景转换，二是丰富作品的内容构成，即便是残酷战争的大背景与大环境，烽火弥漫中的金戈铁马自然不可或缺，但血色硝烟下的岁月也是一种日子，有日子的地方就会有人情世故，于是，在《牵风记》中，人情世故理所当然地就拥有了自己的一席之地。对此，徐怀忠先生自己也不无坦言，这部作品的“写作意图不是正面写战场，相反小说淡化了具体的战争场面而是凸显特殊情景下人性的纠结与舒展。”

作为一部长篇小说，《牵风记》的篇幅尽管不长，但徐怀忠先生在这部新作中着力刻画的几位形象——三位人物加一匹马——则恰如雕像般深深地烙在了读者心中。而在这三位人物中，女文化教员汪可逾的形象令人难忘，这位本欲投奔延安的青年学子，偏偏阴差阳错地路经“老虎团”驻地，又因一曲“高山流水”而与那位担任团长的齐竞不期而遇，成为他部下的一名文化教员。于是在这位聪明灵动、冰清玉洁的女子与那位文武双全的一号首长间就奏出了一出浪漫激越而又一波三折的悲怆行板；特别是汪可逾牺牲后，那保持着前进姿态站立于一棵银杏树洞内、肉身不腐的最后形象更是令人心动，以这样一种神奇的形象示人既突显了这位女性的超拔不凡，也是首次出现在我国战争文学的人物群像之中。或许是为了与女一号汪可逾的形象相匹配，一号首长齐竞的形象在徐怀忠先生的笔下同样卓尔不凡。我国早期的战争文学中多猛将，后来或许是为了矫正过正，就出了些儒将，但又常陷于猛将过粗、儒将过弱的两极，时而有文武兼备者，但总体又显得儒雅有余而阳刚不足。而徐怀忠笔下的这位齐竞则是文时谈笑风声、纵横捭阖，武时左右突击、干脆利落，文武之道更平衡自如。“强将手下无弱兵”，齐竞警卫员曹水儿的形象也不示弱，这个高大威猛的小帅哥打起仗来机灵勇敢，置生死于度外，既为齐竞所看重也颇受女性之追捧，于是一出出“艳遇”在漫天烽火中上演，尤其是最后遭诬告而被一号“挥泪斩马谡”时的那种宁愿站着死决不跪着生的凛然之气令人为之动容。与三位人物相比，那匹名叫“滩枣”的军马形象更是奇伟惊人，不仅长相俊美、奔跑神速，而且通人性识人音，堪称军中神马。这种拟人化的笔墨书写动物的手段在文学中虽并不鲜见，但徐怀忠先生将其移植到中国战争文学中来，赋勇马以智勇忠三气于一身者则并不多见。

《牵风记》所呈现出来的上述特点在我国过往的战争文学中并不多见，因此，这部新作亦可谓是对我国战争文学的一种丰富，有着不少创新的尝试，且这样一种创造与创新需要作者的勇气与胆识、理性与清醒。对此，徐怀忠先生自己坦言：“我是老一茬作者，最大的挑战在于把头脑中那些受到局限束缚的东西彻底释放，挣脱精神上看不见的锁链和概念的捆绑，抛开过往创作上的窠臼，完全回到文学自身的规律上来。”

的确，在我们过往的战争文学中，相当长的一段时期内占据绝对主角位置的是一群为了正义而在战场上打打杀杀、充满了阳刚之气的勇者，这当然没什么不好，他们理所当然地应该成为战争文学的主角儿。但另一方面我们又应该承认，仅仅只是这样一种角色或状态终究还不是战争时代生活的全貌，生活在战争时代的人们，即便是一身阳刚的英雄与勇士，他们同样也会有自己的七情六欲与喜怒哀乐，除去战斗外他们也同样会有属于一己的儿女情长。在这两者间，简单地指责谁谁谁是“假大空”，谁谁谁是抽象的“人性论”都因过于简单化情绪化而失之苍白。问题的关键更在于如何正确地处理好战争与人的关系，而徐怀忠先生恰是以自己的创作实践持续不断地进行着探索和开拓。

在我看来，《牵风记》今日出自徐怀忠先生之笔端并非偶然，在他长达60余年的创作生涯中，人性、情感与革命人道主义三个要素始终与之如影相随，无论是上世纪50年代创作的《我们播种爱情》还是80年代问世的《西线无战事》莫不如此。而呈现在读者面前的这部《牵风记》当是作家集数十年思考于一体的结晶。于是在这里，我们看到的便是这位老舍长者一以贯之的革命英雄主义情怀，细腻他对战争与人的关系那细致入微的观察与思考，以及笔下所展现出的激情飞扬的艺术想象力。可以毫不夸张地说：《牵风记》的诞生，在新中国70年来的战争文学史上必将留下浓墨重彩的一笔。

(作者为知名文艺评论家)



《我们播种爱情》徐怀忠著 人民文学出版社



《牵风记》徐怀忠著 人民文学出版社



看似是大幅度、超高速突破着电影技术的边界，其实弱化甚至贬抑了电影作为人类历史重要发明之一的多样性表达价值。图为《阿丽塔：战斗天使》剧照

俊·识

莫让视效竞技遮蔽了多元表达

——影片《阿丽塔：战斗天使》引发的产业之思

杨俊蕾

詹姆斯·卡梅隆一再谦虚地向媒体澄清：2005年买下木城雪户《铳梦》电影改编权的始作俑者是他，十年间写下186页剧本和600页人物小传与世界观阐述的编剧也是他，然而真正执导的人是罗伯特·罗德里格兹。“我们就像两个组装卡丁车的孩子”，卡梅隆这样描述自己作为监制和身为导演的罗德里格兹的合作状态。

从娱乐化观影的层面来说，卡梅隆的话是实事求是的，也足以解释《阿丽塔：战斗天使》为什么在核心人物塑造上呈现出如此鲜明而二元的内外两条动线。锋刃向外的打打竞技和狂暴指数不断攀升的破坏性动作大场面并不类同于《终结者》和《终结者2》那样机器人大战的液态金属变化，废铁城（钢铁城）的赛博格恶人互殴更像另一个《罪恶之城》，一边经受着智能化的技术全面升级，一边缓缓陷落末世危机。这样的世界观是我们熟知并能够迅速辨认出来的卡梅隆神话思维，搅动风暴内核的动力是关于人类本性的追问。这是为什么在眼睛超大、心脏也超大的纯CGI技术制作的阿丽塔形象上，观众们竟能先后认出冰海沉船上的露丝和纳美部落的公主娜蒂瑞，看到迟迟不能完结的

人性追求，以及内省式灵魂找寻与自我成长激励。

然而换用精读、细读的眼光透视深刻《阿丽塔》，就会发现在那两个玩耍卡丁车的孩子背后，隐伏着庞大的第三支力量。根据影片放映最后一个画面时公布的数字，制作该片建基于一万五千多个岗位的人员付出，以及多到难以计数的总工时。在随后的宣发环节，这个数字被直接估量为四至五亿小时的电脑后期总渲染量。与该片122分钟的电影运行时长相比，《阿丽塔》的投入与产出比的惊人差距所代表的影视重工业生产模式其实比影片表面看起来的各种酷炫视效和新技术参数更值得省察，因为它直接指向产业运转的市场后续环节。先以票房巨制的文化倾销方式面向全球出售影片本身；再通过新视效技术的展示来吸引产业内潜在客户，打包出售升级换代的技术系统。并且，二者间的互文关系持续加深影视审美对CGI特效的根本依赖，无形中使特效技术的新旧高低成为衡量一部电影的首要尺度。看似是大幅度、超高速突破着电影技术的边界，其实弱化甚至贬抑了电影作为人类历史重要发明之一的多样性表达价值。

电影产业对于特效技术的“需要”是在什么语境内发生的？加速了电影从2D转为3D制式的詹姆斯·卡梅隆在多大程度上被观众“需要”？

当今时代处于工业转型升级的速变阶段，商品的形式和围绕新商品形式发生的交易过程都有很大改变。工业革命时期的产品中心与电子信息时期的生产技术中心双双逊位，取而代之的新中心是如何制造出能够影响整个产业观念的“需要”。

《阿丽塔》就是一个卡梅隆与维塔数码共同打造的一个“需要”之作。人物成为百分之百的纯粹CGI形象，面部表情与肢体动作捕捉技术升级为全方位的表演捕捉技术。整部影片不再有任何一帧功能画面由摄影机单独拍摄完成，电脑后期特效成为该类型影片必不可少的“需要”。在卡梅隆打造的产业“需要”链条上，通过视觉惊奇的满足效应，向观众承诺他们必将看到现实中永远不可能亲眼目睹的虚拟奇观。继而，通过给产业内的同行就业群体展示画面制作的新技术可能，倾力打造渴求新视效技术的市场需要，驱动整个电影产业的软硬件配套升级，

那些不以技术之思为工作重点的低预算、中小成本影片就这样被手握资源与技术实力的产业引领者漠视，抛开，甚至来不及做出抗争的姿态就被区隔出了技术竞技的赛道。

然而问题是，电影产业对于特效技术的“需要”是在什么语境内发生的？加速了电影从2D转为3D制式的詹姆斯·卡梅隆在多大程度上被观众“需要”？

在关于《阿丽塔》的形形色色对谈中，卡梅隆与他钦选的导演罗德里格兹进行了一场当事人互赞。卡梅隆认为“观众渴望沉浸在电影所打造的世界中，这个世界令人着迷，引人遐想。你始终都知道这个世界有多么宏大，而挑战就在于要时刻处在创新的中心。”“时刻处于创新的中心”是卡梅隆的经验之谈，听起来和阿丽塔的词一样爆燃励志，其实很难复刻成功。罗德里格兹甚至说出了颠覆导演常识的话，“在我参与的所有

影片中。只有这一部（阿丽塔）让我觉得自己也如同观众。通过维塔精心打磨，当我看到完成的画面时，我能像观众一样享受这些从未见过的画面。”

事实上，罗德里格兹用观众来类比自己的导演经验是不准确的，真正和他一样处于影片制作过程内部却见不到对象全貌的从业群体是维塔数码的视效艺术家们。他们付出四亿多小时为两小时左右的连续画面进行重复渲染，每个岗位的定向分工都是将他们的工作划定在技术生产的流水线作业以内。当宣发材料反复强调电脑渲染的惊人数据，诸如阿丽塔脸上有50万根桃色绒毛，眼里的虹膜有830万个多边形，等等，这些旨在使动画人物更加视觉逼真的重复渲染耗时可以直接换算为一个电脑工作人员的单位工作时长。大量投入的人工高强度工作并没有拉近他们与阿丽塔的距离，反而在技术细分的进阶下让每个

人更严格地限定在某一类特效渲染的重复劳动中。技术系统内的劳动者不能全面掌握他的劳动对象，甚至不可能真正看到劳动对象的真相与全貌，可以被计算与量化的渲染工作低效而重复，最大的便捷是可以作为操作系统顺利更改为商品性质得到再度出售。围绕《阿丽塔》开发的人形技术就像维塔数码为《魔兽》开发的怪兽技术一样，可以随时从卡哇伊的阿丽塔或者古怪狰狞的魔兽身上剥离开来，应用到同类型影片的CGI形象与物象的渲染上，只要有其他影片对此产生“需要”。

在创新技术并以此来制造行业内的“需要”方面，卡梅隆直言只有维塔数码才具有打造阿丽塔/纯粹CGI人物的能力。罗德里格兹对此完全认同，他就像柏拉图对语录中遇到苏格拉底的人，解决之道在于鼓励投资有效地分散到不同类型的中小成本电影上。这个建议不只针对当时走势低迷的好莱坞电影产业，时至今日，对于《阿丽塔》引发的新一轮技术迷思也继续放出针砭的锋芒。

(作者为复旦大学中文系教授)

即便特效技术再不计成本，画面观感再耳目一新，其意义也不能等同于那些真正与现实勾连紧密的影片。

顶着“战斗天使”和“狂战士”名号的阿丽塔来势凶猛，我们有必要迎难而上，从电影与个体经验表达的关系出发，在追求广阔的文化多样化生态中避免被纳入单一的技术竞技秀场，避免落入其实并非与人真切相关的虚拟“需要”。

作为詹姆斯·卡梅隆真正敬佩的同行朋友，斯皮尔伯格在《头号玩家》结尾说出了更加意味深长的反思——“虚拟世界或许是美好的，现实或许是残酷的。但是只有现实，能给我们吃上一顿好饭，这才是真实的。”真实与电影之间的联系也是电

影与人真切相关的意义联结点。即便电影《阿丽塔》的特效技术再不计成本，画面观感再耳目一新，它的意义也不能等同于那些真正与现实问题勾连紧密的影片，更不应挤占那些包含着艺术家技艺独创的中小成本电影的市场空间。

欧洲电影的发展道路曾经被总结为自觉地“反好莱坞”，法国电影人更为明确地坚持电影的艺术本体以及本土文化的表达风格。仅以刚刚过去的2018年为例，获得第43届法国电影凯撒奖的最佳动画片《大坏狐狸的故事》就是一部2D平面水彩动画。画面

别具匠心地保留着彩铅、水粉和蜡笔的手绘质感，再加上浸透了法式幽默的平易对白，以稚拙手工巧，显示出独具风貌的艺术家人格。在中国，新一代青年电影人也连续贡献出手法质朴却深含现实关怀的作品。张猛《钢的琴》、张大磊《八月》先后完成，回归忠实于个体成长记忆与切身经验的真诚表达。对于中国观众群体中经历了改革转型时期的人们，这两部影片中包蕴的勇气丝毫弱于阿丽塔面对格鲁伊什卡的搏击战斗值。

从类型区分和体量大小来看，《阿丽塔》似乎与上述《大坏狐狸的故

事》《钢的琴》《八月》不具可比性，更遑论构成竞争关系。但是让我们引用卡梅隆敬佩的另一位导演乔治·卢卡斯的电影观察来解释好莱坞大片与其他中小成本制作之间的悬殊较量。卢卡斯认为只在技术升级的道路上的一拨推出视效大片无法继续取悦目标观众，解决之道在于鼓励投资有效地分散到不同类型的中小成本电影上。这个建议不只针对当时走势低迷的好莱坞电影产业，时至今日，对于《阿丽塔》引发的新一轮技术迷思也继续放出针砭的锋芒。

(作者为复旦大学中文系教授)