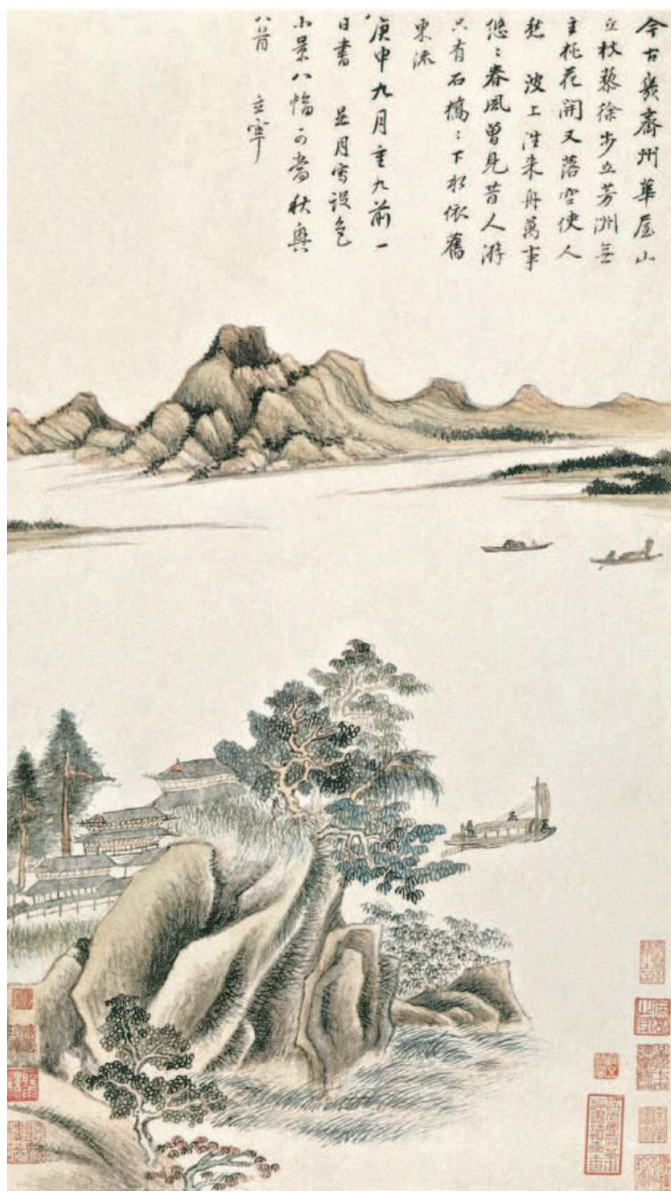


学者视界



图为明代书画家董其昌《秋兴八景图册》第八开（现藏上海博物馆）。《秋兴八景图》为作者泛舟吴门、京口途中所见景色，既有草木葱茏、风雨迷蒙的江南丘陵特点，又有沙汀芦荻、远岫横亘的水乡情调，亦有江天楼阁、彩舟竞发的江上景色。

资料照片

从晚唐诗人皮日休、陆龟蒙唱和中勾勒美好江南文化景观

唐朝时还没有“上海”，但上海是有唐诗的

■本报记者 童薇菁

近日，复旦大学中文系陈尚君教授在整理新编《全唐诗》之余，参加了由中华书局推出的“中华聚珍系列讲座”直播。这位据称能把大唐每一天都考证得十分清楚的“神探”再现身镜头，互动区立马沸腾。

晚唐文学史中有一段“皮陆唱和”的佳话，说的是陆龟蒙、皮日休两位诗人，以江南生活为创作题材，以诗互相酬唱近700首，留下十卷《松陵集》，堪称“盛况空前”。此次讲座，陈尚君带领广大读者走进这个容易被忽略的历史片段。

在接受本报采访时，陈尚君说，《松陵集》的难能可贵在于，全景式地将江南文人生活的丰富面貌、江南百业生活方式，以及江南山水名胜及地方风物做了详尽的记录和描述，对于文学史、社会史研究均有重要意义。例如，在皮、陆二人流传的诗作中，就有关于“上海”最早的一些珍贵的文字记录。

关于早期上海历史的“文字碎片”藏于其中

“唐朝时还没有上海，但上海是有唐诗的。”“当时，上海所在的地区叫做‘沪渎’，水产富足，而‘沪’就是一种人工建筑的捕鱼工具，上海之名由此而来。”陈尚君指出，上海自元代建县，至今700多年，“研究上海史特别要注意的是，早期片段的记载特别珍贵。”

唐末曾有一位“唐诗僧”德诚和尚隐居于上海境内，在松江和金山之间，经常驾船往来，留下诗作40多首，这是有关上海的一些难得的文学记忆。除此之外的一些历史较早的“文字碎片”就藏在“皮陆唱和”之中。

其一是皮日休《吴中苦雨因书一百韵寄鲁望》开头一节：“全吴临巨溟，百里到沪渎。海物竞骈罗，水怪争渗漉。狂飚吐其

气，千寻勃然蹙。”描述的就是包括今天上海所在的吴地，大雨将降时候的景象，这一带海产丰富，海里形成暴雨，顷刻之间即暴雨而下。

此外，皮、陆二人曾各作一首《沪》。皮诗曰，“波中植甚固，磔磔如虾须。涛头倏尔过，数顷跳鳞鲜。不是细罗密，自为朝夕驱。空怜指鱼命，遣出海边租。”这种名“沪”的捕鱼工具在水浪之中十分坚固，挡水编罗之细密，得以捕获许多大小鱼类。而陆龟蒙更明确地说，“列竹于海渚曰沪，吴之沪渎是也。”他在诗中写道，“万植御洪波，森然倒林薄。千顷咽云上，过半随潮落。其间风信背，更值雷声恶。天道亦衰多，吾将移海若。”更明确了“沪”是潮汐时在海口河湾捕鱼的大规模设施。

此外，陈尚君还告诉记者，据目前的历史材料，上海名刹静安寺建于北宋真宗年间。不过，皮日休《开元寺佛钵诗》序中说，“晋建兴二年（314年），二圣像浮海而至沪渎，徐尼辈取之以归，今存于开元寺。后建兴八年，渔者于沪渎沙洲上获之，以为白类……”原本在西域月支国的佛钵，流传到上海被渔民发现。诗中关于“沪渎得佛钵而建寺”的说法，若获得进一步史料佐证，或将静安寺建寺的年份再往前推。

“渔、樵、酒、茶、书”，展现江南生活的谱录价值

江南文人生活有四个重要的内容：渔、樵、酒、茶，这种闲适雅趣是很多人向往的。但陆龟蒙却是江南文人中的一个异类，他虽胸怀天下，饮誉文坛，却能将历来不为文人和士大夫所重视的农具，进行细致的研究总结；更以读书人的身份直接参与农事。因而，面对同样的题材，皮、陆二人的创作酬答是很另类的，颠覆了传统文人寄怀山水、托物言志的典型形象。

“很多内容在诗歌上是首次涉及。从诗学上是追求新生，在社会学上则具有文

人生活史的价值。”陈尚君说。例如在《和添渔具五篇》中，陆龟蒙分别以渔庵、钓矶、蓑衣、箬笠、背篷等为题材，歌咏了与渔人息息相关的五种事物。诗中的这些专业知识，非实际参加渔捕不能知。

“皮、陆所作一百多首诗，中心是与渔、樵、采、饮、酒、品茶有关的器物与技能，连带也涉及参与其事的行为与细节。这些诗表达了二人对隐士行为细节的关心，从而涉及当时江南人民生活与生活中的行为细节与实际操持，具有渔、樵、酒、茶四方面谱录的价值。”陈尚君说。

苏州是江南文化胜地。有关苏州藏书，《松陵集》中也有不少重要记录。一是《二游诗序》中写到恩王府参军徐修矩家“守世书万卷”，皮日休在不到一年的时间里，向其借书数千卷，诗中更说，“唯写坟籍多，必云清俸绝。宣毫利若风，刺纸光于月。”陈尚君指出，这段诗歌所描写的藏书之美之盛，以及文房四宝品质之佳，足以与韩愈写郑侯藏书的一段叙述媲美，是唐代私家藏书很珍贵的记录。

诗歌题材不断被开拓，呈现唐诗向宋诗过渡的特点

唱和，是一种友好的“文学对垒”，是诗歌发展油然而生的产物。仅唐一代，就有颜真卿、皎然在湖州邀集大规模唱和，严维、吕渭在越州也约集数十人唱和，白居易前期与元稹、后期与刘禹锡，唱和皆极其繁荣。但就存诗之完整丰富，以及保持当年唱和之原貌来说，皮、陆及其友人之唱和都是空前的。

人生难遇知己。皮、陆二人开始唱和时，年纪都在40岁之内，正是一生文学创作经历最旺盛的时间。两年间，皮、陆无论日夜晴雨，食寝兴歇，对于唱和酬答没有半点延迟，在20多个月里，“为往体各九十三首，今体各一百九十三首，杂体各三十八首，联句、问答十有八篇在其

外，合之凡六百五十八首。”此外有序19首，参会者崔璞、张贲等十人诗30首，共685首，今人王锡九《松陵集校注》对全书逐篇统计，共得698首。

陈尚君说，在唐诗史上，“皮陆唱和”的意义不仅在于思想、艺术的创造，而在诗歌题材范围的开拓和各种杂体诗的试作。但凡日常生活中的所有细节，都可以在诗中加入以表现，他们比韩愈、白居易走得更远。这种趋势，是唐诗向宋诗过渡中最重要的特色，“诗歌是发展的，诗歌的风格是始终在变化的。”此外，皮、陆对唐代流行的各种诗，特别是各种杂体游戏诗，如吴体、齐梁体、回文诗、四声诗、送韵诗、双声诗等皆有尝试。

在苏州唱和之前，皮、陆并不相识，二人家世、经历也差别很大。来到苏州城之前，皮日休在竟陵耕读，24岁参加科举并不顺利。咸通十年，因为谏议大夫崔璞任苏州刺史，任皮日休为苏州军事院判官，遂相随到苏州。但陆家的产业却很丰富，从陆龟蒙的诗文中，可以知道他虽称隐士，但家境雄厚。当时皮日休到苏州一个月，陆龟蒙便带着诗文上门来了。一个陌生的朋友拿作品来，皮日休拿词作考验他，立刻就能敏捷地应答。

咸通十二年三月，崔璞卸任。皮日休等到《松陵集》结果完成，为之作序、阐述二人诗学主张后，也离开了苏州。分别之际，二人并无送别赠行，从此天各一涯。十多年里，竟无一字彼此道及。

“人世而多情的杜甫，写了20多首诗来怀念李白，皮日休人生最后十年存下的作品很少，我们不知道他发生了什么事情。但陆龟蒙的作品大量存在于后期，奇怪的是，对皮日休，他只字未提。”陈尚君说。在两年不到的时间里，“皮陆唱和”作品写得惊天动地，但是道别之后无任何痕迹，这个困惑可能永远无法解释，但是仔细读他们的作品，却不得不说是这两个朋友一生最大的遗憾。

海外视点

■本报记者 吴钰

受新冠疫情影响，许多国际电影节都面临如何举办的难题。据外媒报道，YouTube宣布将与20个电影节合作伙伴举行为期10天的“我们在一起”（We Are One）线上国际影展，参与方包括戛纳电影节、多伦多电影节、柏林电影节、威尼斯电影节等。

“我们在一起”（We Are One）线上国际影展将于5月29日至6月7日举行，影迷可以免费观看不含任何广告的广告节目，包括故事片、短片、纪录片、音乐片、喜剧片和大咖论坛等，具体的片单将于未来几周内公布。各大电影节将各自策划体现不同办节特色的片单与活动。目前参与的20个影展包括：安纳西国际动画电影节、柏林国际电影节、伦敦国际电影节、戛纳国际电影节、墨西哥瓜达拉哈拉国际电影节、耶路撒冷国际电影节、孟买国际电影节、卡罗维发利国际电影节、洛迦诺国际电影节、马拉喀什国际电影节、纽约电影节、圣塞瓦斯蒂安国际电影节、萨拉热窝电影节、圣丹斯电影节、悉尼电影节、东京国际电影节、多伦多国际电影节、翠贝卡电影节和威尼斯电影节等。

YouTube透露，如此大规模的免费国际影展将是“前所未有的”，主办方也将倡议观众为抗击疫情捐款，并将善款捐赠给世界卫生组织和世界各地的医疗慈善组织。

“我们在一起”线上国际影展希望将全球电影节的策展人、艺术家和作者团结起来，为全世界的观众提供娱乐和慰藉。”翠贝卡电影节负责人表示，希望每位观众都能感受到各大电影节的独到之处，并欣赏电影的艺术和力量。

同时，联合举办线上电影节并不意味着线上活动就能替代线下各自独立的影展。疫情在欧美肆虐，不少影展的组织者仍在用不同的方式“挽救”今年的活动。威尼斯电影节的主办方表示，仍计划举行原定于9月2日至12日的现场活动。传统上每年九月举行的多伦多电影节，则在“在线”筹备，考虑线上举行的可能性。两次推迟之后，戛纳电影节的艺术总监蒂耶里·福茂（Thierry Frémaux）曾表示，线上活动“无济于事”。但在近日的一份联合声明中，福茂和戛纳电影节主席皮埃尔·莱斯居赫共同表示，很荣幸能举行这次联合在线影展，让观众欣赏到世界各地不同的叙事，欣赏各国电影节的艺术个性。

二十个国际电影节协力推出线上国际影展

游戏为何成为当下娱乐的主流——

在最现代的体验中，寄托古典主义的精神追求

■本报记者 柳青

当世界各地的人们被迫宅家时，最早引发线上社交风潮的不是HBO或奈飞（Netflix），更不是英国国家剧院、柏林爱乐乐团或纽约大都会歌剧院的线上演出厅，而是游戏。与游戏有关的话题和交流，让隔离中的人们缔结成团结的社区和情感共同体。

青年学者倪湛舸一度在社交网络上表达过一个观点：“游戏是21世纪的主导艺术，就像20世纪属于电影，19世纪现实主义小说一统天下。19世纪被认为不入流的科幻、玄幻，在20世纪靠影视翻身，它们在21世纪借着游戏的平台继续上升。”当时，这种说法被认为过度拔高了游戏在当代娱乐生活中的地位及其影响力，只被小范围认可。然而，当影视和演出行业因为疫情受到影响，当代文娱消费中的潜流终于成了显见的激流：游戏的生产与消费都已经是当代生活的主流，它本该是社会文化研究领域的显学，玩家和游戏业与时代的节奏是同步的，反而是游戏批评落后于这场讨论盛会。

现实生活和游戏的重叠

英国居家令延期后，有报纸游戏版的专栏写手在文章里写道：“如果你真的看到窗外春色，觉得禁足在家太郁闷，那为什么不跑到游戏里散散步？游戏里有无限山河，有上天入海甚至太空歌剧的多重世界。”当人们必须保持社交距离，或者因为隔离而蜗居在斗室中，游戏创造的空间和角色之间的交流，成为现实生活的补偿。

但游戏并不足以支撑出另一个“更好的世界”。现实世界中的一些现象完整地复制到游戏相关的话题中，比如：谁在玩游戏？哪些游戏和玩家是被看到、被讨论的？游戏提供了一种“想象公平”的可能，而实践是骨感的。在2016年出版的《文化符号：电子游戏和拉丁美洲》中，作者提出文化研究领域注意到的游戏发达国家，很少、美国、欧洲和东亚的经济发达国家，很少、甚至几乎没有对“全球南营”（拉美、南亚和非洲）的游戏文化的讨论。这种注意偏差在疫情期间仍然是突出的。如果打开这段时间欧洲和北美媒体的文化版，会有一些错觉：全世界的人都在玩任天堂公司的各种家庭游戏。然而事实上，能够无需冒着风险外出工作、因为居家而拥有了额外闲暇，能够有足够的金钱购买游戏设备，能够满足有钱有闲有知识这些条件的人群，是少数派。



从《海拉尔的幻想：塞尔达传说》开启的“塞尔达”系列，被认为是和马里奥、宝可梦并列的最成功的游戏。图为“塞尔达”截屏。

游戏研究学者孙静在最近的一次播客节目里总结：那些能成为全球共同话题的游戏，本质上都是一个经济系统，是对当下世界经济体系的模仿和复制，玩家用游戏中的符号实现虚拟世界的发展和扩张，这个过程和原始资本的积累与崛起是同构的。现实与游戏与其说是对照，倒不如说是重叠——在现实中还房贷的，在游戏中也在还房贷；在现实中过上体面人生是为了展示，到了游戏中，兢兢业业还是为了展示结果。游戏，成了现实生活的金钱体系的缩影。

根深蒂固的古典主义追求

作为一个产业，游戏生产方的逐利属性注定了热门游戏的内容无法脱离“模拟人生”的经济逻辑，但是在游戏全球化传播的过程中，游戏的互动文本毕竟在消费行为之外，打开了价值分享的空间。回顾游戏产业从小众发展向主流的过程，固然大量游戏的产生只是满足人们打发碎片时间和

社交愿望，但仍有一部分可以称之为“作品”的产品，给整个行业输入价值和艺术的能量。

在形式层面，游戏会对影视和小说发起挑战，是必然的。文化研究学者亨利·詹金斯代表作《文本盗猎者》出版于1992年，詹金斯的研究主题是上世纪下半叶到世纪末的粉丝文化，即，小说和影视的消费者出于“爱和创造力”，攫取原作的材料用于自己的二度创作，成为“盗猎者”。一度被贬抑的“地下同好”逐渐缔结成群基础广泛的社群，这和游戏产业/文化的兴起几乎是同步的，也就是说，游戏以其互动的媒介环境和形式，呼应了大众娱乐消费的渴望——一种更强的参与感，让观看和参与结合起来。

通常认为，传统的影视剧输出“故事”，而游戏胜在创造“世界”。吊诡的是，游戏不直接输出文本，却在交互式的框架中复苏了文学性，甚至，《追忆似水年华》或《萨拉戈萨手稿》这样被公认艰深且没多少人有勇气尝试阅读的“大部头”，它们文学层面的美学

精神奇异地在《塞尔达传说：旷野之息》这样的游戏里找到了土壤。

自1986年以来，从《海拉尔的幻想：塞尔达传说》开启的“塞尔达”系列，被认为是和马里奥、宝可梦并列的最成功的游戏。在游戏玩家的心里，“海拉尔大陆”的情感意义相当于普鲁斯特书迷心中的“贡布雷小镇”。以最新的《旷野之息》为例，游戏里虽然存在着一条伏脉千里的主线，但时间的发展不再是线性的，主角/玩家可以不断在小径分岔的意识迷宫里漫游。这个游戏“去目的性”的框架设计，在社会学的层面，被认为是“抵抗当代社会过于规整的程序化运作”“对压力过大的上班族的情感补偿”，但玩家的逃避、自我放逐和不务正业，并不会是自费的，在无常的命运中流浪过后，使命的方向会清晰起来，这像极了《萨拉戈萨手稿》里那句：阿方索，我们来到这里不是偶然的，我们在等你。

在塞尔达系列里，评分最高的两部是最新的《旷野之息》和1998年

的《时之笛》，这两款相隔20年却都在游戏媒体中得到满分评价的作品，它们的主题归纳起来都是异常简单的：一个古希腊式的英雄成长的故事。一个少年被迫栖息在他人的身体里，去探索一段晦暗的历史，迎接惊涛骇浪的挑战。在这个过程中，游戏以沉浸式体验和代入感解决了电影束手无策的“奇观”——角色主观视角下的意志和行动、主体认知和客观现实的分离。它在玩乐体验层面，是技术迭代的后果，是先锋的、当代的；而在精神气质上，它可以一路追溯到古希腊的悲剧和史诗，即便它没有大段文本输出，也不存在三幕剧结构，可是，古典的幽灵盘桓在这具现代娱乐的躯体里。

不止“塞尔达”，在《刺客信条》《极乐迪斯科》这些或经典或新锐的被公认成功的游戏里，共同点是在交互式的“电子书写”中寄托着古典主义的价值诉求；如果这个时代奔向现代的不可知，游戏还可以保留“世界完整性”的幻觉，一切坚固的东西还没有烟消云散。