

“第三只眼”看文学

不专业无产业

——看《鸣沙习学集》

潘凯雄

优秀出版人之专业至少应该包括两层含义：一是对自己所在出版领域的学术专业，缺乏这个专业你根本无从判断内容的优劣高下，也缺乏对优质作者的亲和力与粘连度；二是对出版本身的职业专业，缺乏这个专业你可能会做成一两本好书，却无法做强做大出版这个产业。两个专业对一个优秀的职业出版人来说缺一不可。

这应该是拙专栏自去年年初开张以来第一次推荐一本专业性极强的学术论文文集。按理说，我是没有任何资格写作这则小文的：首先，这本论文集中所收大部分学术论文无不共同指向一个名为“敦煌学”的专业，对此本人不仅谈不上有任何研究，而且真的就是一个百分百的“敦煌学盲”，单凭这一条就理当三缄其口；其次，作者徐俊兄现任中华书局总经理，从大的概念讲算我的同事，依世俗论，说好说坏都不妥，凭这一点亦当退避三舍。

尽管既无评说的资格又有犯忌之嫌，本人还是要顽固地犯一犯这个忌，实在是因为徐俊兄的这部专业性学术论文集犹如一根导火索，点燃了自己积压多时的一些非学术感慨，不吐不快。

这部名为《鸣沙习学集——敦煌吐鲁番文学文献考》的敦煌学研究专题集，集论文凡39篇，其中绝大部分均以敦煌诗歌专题研究为主。如何评价这部学术论文集的学术价值，我没有任何发言权，好在陈尚君先生白纸黑字留下了评说：“引证之丰沛，考辨之绵密，分析之仔细，发明之新警”。我之引尚君先生评说为据不仅是因为他是我大学老师，而且更是当今公认的唐宋文学研究大家，我没有理由不信任。

当然，为了印证陈先生评说的尺度妥帖与否和自己为文的独立性，我也努力将徐俊兄的大作囫圇吞枣地学习了一遍，其中若干篇则是不知其味地细细“啃”了一遍。外行看热闹，内行看门道，本人虽根本无力像陈先生那样的内行看出其中门道后再作评说，但自己终究也练了几十年的文字活儿，个中热闹总还是可以看看的。以《身临其境的讲坛——关于敦煌诗歌写作特征、内容及整理方式的考察》一文为例，第一部分回顾敦煌诗歌整理研究的概况，从罗振玉到胡适、郑振铎到董康到王重民再到巴宙先生等一千海外华裔学者对敦煌诗歌文献的整理研究贡献——道来，文字虽不长，但言简意赅、脉络清晰；第二部分讨论敦煌诗歌写本的特征，虽只涉及“写本时代”与“民间文本”两点，却引经据典达35条之多，力求落笔有据；第三部分对敦煌诗歌进行分类考察时，前后设置了时段、现存文献、作品产生之地域、作者身份和作品流传的场所、文学源流和敦煌学即诗等六个维度，呈现出一种立体化多视角的学术追求；最后一部分关于诗歌写本的整理方式，面对敦煌文献发现的特殊意义与价值，作者特别强调要准确把握写本文本特征、与其他敦煌写本相结合和与传世文献相结合的三原则，显现出作者在文献整理时力求还原与求本的学术态度。徐俊兄的上述研究价值如何自然不是我这门外汉能够评说得了的，但其治学态度与方法则完全可以用两个字来概括：专业！在他的研究成果中，无论是材料的引证还是考据的展开，无论是方法的使用还是观点的阐释，无不处处体现出专业的背景专业的学识和专业的精神，不仅前面例举的论文如此，在本人还逐一“啃”过的《敦煌学即诗作者问题考略》《伯希和劫经早期传播史杂考——罗振玉题跋〈鸣沙石室秘藏景本〉及其他》《书札中的雪泥鸿迹——中华书局所藏向达致舒新城书札释读》诸文亦无一例外。

倘若徐俊兄的身份仅仅只是一个学者，上述文字则统统自是浅薄甚至都是废话，一个不专业的学者只能是伪学者！现在的问题是徐俊兄的身份首先不完全是一个学者而更是一个出版人、一个以出版中国古典文献为专业方向的中华书局的掌门人，因而这个身份在学术上的专业性就别有一番意义，这也是我这个外行执意要写下这则短文的冲动之所在。

当然，一个专业的学者未必能够成为一个优秀的职业出版人，但一个优秀的出版人则不能不专业。我这里所说的优秀出版人之专业至少应该包括两层含义：一是对自己所在出版领域的学术专业，缺乏这个专业你根本无从判断内容的优劣高下，也缺乏对优质作者的亲和力与粘连度；二是对出版本身的职业专业，缺乏这个专业你可能会做成一两本好书，却无法做强做大出版这个产业。两个专业对一个优秀的职业出版人来说缺一不可。放眼回望我国现代出版发展史上能够称之为出版家的诸位前辈，从张元济、陆费逵、邹韬奋到叶圣陶、胡愈之、王云五……几乎无一例外，看看他们为后人留下的出版财富，无不清晰地一一格上了两个专业的鲜明印记。在我曾经供职过的人民文学出版社的员工队伍中可以信笔列出这样一串长长的名单：冯雪峰、王任叔、楼适夷、聂绀弩、严文井、韦君宜、屠岸、萧乾、秦兆阳、孙绳武、蒋路、绿原、牛汉、孙用、林辰、杨栗云、王利器、陈述冬、顾学颉、刘辽逸、伍孟昌、许磊然、卢永福……他们无一不是出版人与作家、诗人、文学评论家和文学翻译家的复合体，而正是有了这些“双面人”的存在，才铸就了人民文学出版社在新中国文学出版史上的领头羊地位。

以此反观我们当下的出版业，标准的说法是正处于大而不断强的阶段，因而必须实现由大向强的转变。依我理解：这里的所谓“大”所谓“强”都是着眼于产业层面而言。我们的年出版量已逼近50万种，远高于欧美年二三十万种的量，这是所谓“大”；而文化影响力和整体的经济实力的不足则是所谓“不强”。

必须承认，我们现在谈出版，论产业多说专业少。出版作为一种产业这没有任何问题，问题是产业化背景下的出版本质究竟还是不是以内容为核心而与出版业自己所折騰的那点小房地产、非出版贸易、金融等其他营生无关？如果认这本账，那么我们出版“大而不强”的根说到底还是内容不够强，而内容不强的根则在于身为出版人本应具备的两个专业都不强。学术专业弱导致了无法识别与判断内容的优劣，也吸引不到优质的内容源，其结果只能是盲目放量的“傻大”；后一个专业弱的结果则一定是无法将优质的内容传播开、放大去。从这个意义上就出版而言：不专业则无产业！现在一些有识之士已经意识到这点，提出出版界也需要“工匠精神”，其用心其所指本人当然十分认同，只是又以为“工匠精神”更多指向的是工作时那种精益求精的状态，但如果没有专业学识与能力的保障，即便主观上欲“求精”行为上也照样无从下手，既然如此，倒不如理直气壮地强调出版人的专业化更明白痛快。

罢罢罢！倘任此议论下去，离本文讨论的对象徐俊兄的《鸣沙习学集》将渐行渐远，徐兄的新作在这里就像一个“药引子”了，多有得罪！好在拙文开头已有相关声明在先，更何况我对徐俊兄这类做硬学问者始终心存敬佩，只是本人不才，只能就此打住了。

(作者为文艺评论家)



图为敦煌壁画。

本版用图均为资料图片



就电影本身而言，几部引进的游戏电影并不令人满意。但它们仍然为转型升级中的中国电影产业提供了思考的助益：如何在综合创新中重组并有效地安放传统文化符号？那些真正来自本源文化的传统内容，如何借助游戏电影这种可体验的动作影像，与当下的大众审美相对接？

图为电影《孔子》剧照。

俊·识

《生化危机6》《刺客信条》等当前多部游戏电影在中国市场的效应再次说明：本民族文化传统在工业时代到来后不仅不是负担，反而是弥足珍贵的原生资源

游戏电影：传统文化的可体验动作影像再现

杨俊蕾

春节档以后，各类大片接踵而至。在一系列票房迅速飙过亿元的影片中，引进片《生化危机6》和《刺客信条》以独特的游戏电影形式释放吸引力，将平时守在电脑前的用户玩家变身为电影院里的迷影观众。

更需关注的是，这些影片在其原产地的电影市场上表现并不好，口碑与票房双低，甚至被媒体预测了可能亏损的走势。然而，当它们经过延期后来到中

国市场上映，却像注入了一针强心剂，奇迹般地止损、盈利，乃至火爆。

巨大的票房反差背后其实是必须思考的巨大疑问：为什么在北美市场上的这类已显疲软的游戏电影在中国的观众

群体中如此受欢迎？游戏电影作为日渐成熟的范型改变了哪些电影特征？在全球电影制作，以及中国的电影出产中，游戏电影处于怎样的量级，又将催生出怎样的发展道路？

就连卡梅隆这样保守于传统电影制作的导演，当年在为新片取名时也不得不借用游戏产业中炙手可热的“虚拟化身(avatar)”一词来蹭热点，隐匿地为影片增添游戏的外观特征

这样顽固保守于传统电影制作的导演，在为新片取名时也不得不借用游戏产业中炙手可热的“虚拟化身(avatar)”一词来蹭热点，隐匿地为影片增添游戏的外观特征，比如提高电影中角色的虚拟程度，加大人物的动作幅度，在近乎接受极限的程度已达到情节动线对观众的带入感和净化效果。

自新世纪开始以来，从《古墓丽影》系列到持续15年之久的《生化危机》系列，无不是把通关游戏改编成为超级战士的英雄养成故事，用强烈的视听刺激达成粉丝向的惊喜感与好奇心。去年上映的电影《魔兽》，更是超大型多人在线角色扮演游戏的电影初始化改

体验式观看正是游戏电影的核心，来自游戏设计的核心理念：吸引每一个潜在的玩家用户，入门后迅速建立黏度所

属关系，“你属于这个游戏，这个游戏也属于你”

游戏所尊崇的“交互性”表现在电影中的一个重要视角改变则是第三视角减少，第一视角与全知全能的视角海量增加。以《刺客信条》为例，最受玩家追捧的段落是人物跑酷和高空跳跃。理性来看，这两招在电影中一点都不新鲜，前者如007系列里的詹姆斯·邦德，历时数十载的追逐逃杀式远比中世纪刺客的花样更

多，后者就像《长城》中的饕餮大战里，鹤军的女兵士们从城墙垛口纵身跃下……

然而在表面的相似下，潜藏着很多不一样。相似的奔跑，不仅目的不同，摄影机的视角也不一样。相似的纵身一跃，除了结果不一样之外，还有很多差异，诸如动作与情节的嵌套程度，动作内含的情感与信念成分，动作本身的仪

对于中国观众来说，这种崇尚用户体验的游戏电影确实是一种新鲜的体验，而对业界的启发则在于，当游戏电影越来越加快了观众们的心理反应速度，中国电影制作的转型并升级也相应进入加速通道

的纵情一跃其实是键盘上暴力击打“跳跃”按钮，因为危险预设导致的肾上腺素快速飙升，很快代之以疾速降落时的心跳加速，最后的安然落地为体验刺激的内心再次注入极度的满足感。

以上所有这些内在体验的智性源泉都来自这个动作本身在历史宗教哲学中的反复建构：克尔凯郭尔认为只有超越理性的信仰才可以帮助人进行这个跳跃，歌德却反驳说信念的一跃本身就是开始了怀疑，托尔斯泰用风雪中的阿斯塔堡车站作为信仰落地的那一刻，马克思则将跃起的动作重点重新返回目的本身，“不阐释世界，而是改变它”。

不息的建构与争论为凭空跃起的自由落体动作赋予了厚重的哲学意味，西方很多电影对此都有表现。女性主义电影《时时刻刻》，以及成功的艺术商业大片《盗梦空间》，都让濒临疯狂边缘的人物一边探讨痛苦燃情的信仰，一边在爱与观众的视野交融中完成干净利落的窗口坠落。同样，《刺客信条》在游戏阶段就反复征用了这个动作。但是，无论游戏还是电影，在影像再现的环节上都完全避开了词汇上的意义辨析，将词汇的、分析的内含层面变成可体验的、形象的、感知动作刺激，只取其中的仪式性审美外观，只为实现爆点

编。然而，略过一长串游戏改编而来的电影名号，可以发现其中共存的两难：如果内容贴近游戏原作，没有游戏经验的电影观众会抱怨看不懂；如果简化掉游戏中原有的复杂背景和各种符号，由拥趸转身而来的玩家观众则会更激烈地抱怨改编变得庸俗……这个争论听起来很耳熟，就像电影改编了小说，拥有文学阅读体验的读者以文学化的审美去针对影像改编。只不过这一次的矛盾由“读者 VS 观众”变成了“用户 VS 观众”，受到维护的一方是比电影更通俗的电子游戏。

式审美性，等等。

电影007系列中的特工奔跑，观众视线往往处于水平位置，与摄影机的镜头一起，与人物动作保持相对恒定的距离，保持比例稳定的平行观看，一点也不影响观众一边观看一边塞爆米花到嘴里。游戏电影，尤其像《刺客信条》，第三视角的镜头数量大大缩减了。整部电影中，观众的视线牢牢黏在人物肩膀的上侧方，再加上无时不在的3D镜头立体旋转，观众犹如附在人物身上的一个幽灵，与始终处于高速运动中的摄影机镜头一起，体验着刺客在激荡历史和澎湃内心中的双重冲击。

动作上的情绪引燃。

对于中国观众来说，这种崇尚用户体验的游戏电影确实是一种新鲜的体验，由此引发疾速攀升的票房完全可以理解。对比国内近年来的电影生产，连续热炒的仍然是文学IP改编，结合电竞与电影的类型制作少之又少。因此，此类电影对业界的启发就在于，当游戏电影越来越加快了观众们的心理反应速度，中国电影制作的转型并升级也相应进入加速通道。当前多部游戏电影在中国市场的效应再次说明：本民族文化传统在工业时代到来后不仅不是负担，反而是弥足珍贵的原生资源。对传统文化进行可体验的动作影像再现，只要能够实现其中的固有趣味与如诗般的美好就足够了。但最根本的前提是：那是真正来自本源文化的传统内容，包含真实的信念与情感。

(作者为复旦大学中文系教授、博导)