

这次，不再先锋的马原 没能打开儿童文学的精神世界

刘大家

作家马原在新作《三眼叔叔和他的灰鹅》里，写法保守地停留在传统儿童文学的常规手法，这难免让读者的期待落空。儿童文学并非成人文学的简化低幼版，儿童的精神世界也不像作者讲述的那样简单。曾经莽气的马原变得温柔了，却也温吞了，他没能突破儿童文学旧的藩篱，也没有在藩篱内种出不一样的东西。

马原的长篇新作《三眼叔叔和他的灰鹅》，是一部儿童文学作品，或者说，这是他送给年幼儿子以及儿子同龄人的礼物。这也是马原的“湾格花原”三部曲中的最后一部，“湾格花原”的出现，使得熟悉马原小说风格的读者感到意外，以先锋小说闻名的马原，在儿童文学的场域里无意延续自己的先锋精神。

《三眼叔叔》的故事取材于马原一家在云南的日常生活。小说的主角小格，原型是马原的幼子马格。故事的发生地在南糯山，大部分情节在小格的家里展开。曾经带着莽气一往直前的先锋作家马原，为孩子写作时，似乎有些缺乏勇气和胆量，并且因为过于温柔而难以施展自己的才华。小说中，小格有着能听懂动物语言的能

力，然而整体叙事并没有超越现实的逻辑。

故事根植于日常，但这里的日常又有些“不寻常”，自然包围着生活，有鱼塘、井亭、山泉和孔雀园的“家园”，和城市里的社区环境，毕竟是不同的。在这个独立一隅的小世界里，小格没有同龄的玩伴，除了父母，他可以交流的只有动物。于是，家禽和院子里的野生动物成了非常重要的角色。

动物们之间的故事占据小说的很大部分，几乎每个章节围绕某种动物展开：“大白拒绝灰灰”讲家里的白鹅如何排斥新来的灰鹅；“另一个世界里的声音”讲园子里竹鼠、松鼠之间的交流；“咪咪成了英雄”介绍家猫抓老鼠以及其它的品性。动物的世

界和人间没有不同，家禽和家畜会论资排辈，松鼠和竹鼠探讨“自由”；狗会自大，也会反省；猫则特立独行。这些动物彼此之间的相谈相处，没有脱离人类的语境，它们甚至像人类一样，动不动开个大会。这样写法，保守地停留在传统儿童文学的常规手法，动物们按照人的方式思考、交谈，人也按照自己的方式在理解动物。

读到这里，感觉对马原的期待落空了。儿童文学并非成人文学的简化低幼版，儿童的精神世界也不像作者讲述的那样简单。写《三眼叔叔》的马原是温柔的，却也温吞了，他没能突破儿童文学旧的藩篱，也没有在藩篱内种出不一样的东西。

抛开内容，从语言和叙事来看，小说中存在有两个视角（小格、三眼

叔叔）和三个世界（人、家禽、野生动物），很可惜，都没有挖掘和展开。小说语言虽然竭力靠近儿童视角，但有时也会在叙事中突然出现成年人的感慨。这样看起来始终存在着一个隐藏于故事外的视角，这个视角不是别人，正是作为说书人的马原，他的不断介入和评论，对小说中的人物以及故事都产生了约束，以至于儿童的精神世界没能完全打开。

即便有这么多的不满足和不畅快，《三眼叔叔》仍然是一部挺难得的作品，因为它流露了一种当今罕见的“乡气”，淳朴烂漫。在马原笔下，小格所在的那样一个与大自然亲密接触的环境，是许多身在城镇乃至乡村中的儿童所没有机会亲历的。新一代成长起来的儿童渐渐脱离了父辈、祖

辈熟悉的自然环境，接触更多的是现代科技的产物，泛滥混杂的信息也使得许多儿童没有机会感性地、敞开心心地认知世界——这恰恰是《三眼叔叔》里充盈丰饶的。小格和世界的相遇是直接的，他很少通过书本、电脑、电视去获得二手信息，他有机会面对蚁灾、蜜蜂攻击，能听懂动物们的对话，和动物交流。这样一种“感官全开”“天生天长”的童年，对于儿童来讲，当然是健康、幸运且难得的体验。

马原写出了一种童话般的童年往事，但他的本意绝不是写一个梦境般的童话。南糯山注定不是小飞侠的“永无岛”，“三眼叔叔”短暂来访，带来外部世界的冲击。“三眼叔叔”对小格说，他的父亲喜欢田园，没道理把老婆

孩子也拖到山里，小格在远离人群的大山深处，人生机会被降到最低，而在城市里的孩子会有更多的选择。“三眼叔叔”这样的观点，其实代表着大多数人的观点，他看上去是一个外来客，但他才是来自于主流世界和成人世界的人。小格所处的环境，那个没有竞争和压力的小小理想国，悬置在主流之外，是身兼作家和父亲的马原用文字为孩子造就的庇护所。

公允地说，也许马原在“湾格花原”系列中放弃了文学的野望，他用简单至极、朴素至极的笔法，再现了一种简单平凡的儿童生活，而这样一种纯净、健康、正常的童年生活，很可能只存在于作家的笔下，充满自然之趣的乡野生活正在逐渐成为一种想象。

(作者为书评人)



尽管不断有电影业内人士和评论者警告好莱坞大片厂的决策层，需警惕电影选题开发能力的狭窄化，适当遏制英雄主角的超大规模影片，而现实是好莱坞仍将盈利的筹码压在有限的几部大制作中，“超级英雄”主题和续集电影是商业主流的产品。“大片”的繁殖和扩张有悖于良性的产业环境，挤压电影多样化的空间。但当下全球电影市场对视觉奇观的消费需求，以及数量庞大的青少年观众的诉求，使得“大片”不可避免地成为好莱坞主力制作的重中之重，在可以预测的未来，“超级英雄片”“魔幻大片”“系列电影”“主题电影”等只会越来越多。我们在这里选登两篇文章，透过大制作、大场面和偶像阵容的喧嚣，思考好莱坞在商业传播的压力下，如何面对叙事资源的困境，如何在流行文化和经典题材的沉积中挖掘新的制作创意。

——编者的话

左图：《神奇女侠》
下图：《亚瑟王：斗兽争霸》
均为资料图片



被颠覆的经典成了草根的狂欢

《亚瑟王：斗兽争霸》：古不列颠传说中的圆桌骑士们变成英伦古惑仔

江吉娜

即便在英语世界，“亚瑟王传说”的读者也是很有限的，因为年代久远，这个严肃高古的文本实在不能算是一个流行的题材。但是，从来不能按常理出牌的英国鬼才导演盖·里奇把这段古不列颠的传说，改造成一部非典型的魔幻大片。影片《亚瑟王：斗兽争霸》的剧情主线看似沿用“石中剑”的故事，其实抛开经典，人物都变得漫画起来，更像是迪士尼版动画《狮子王》的真人翻拍版，现代版的亚瑟王在“骑士”伙伴的帮助下，一步步地找到自我，这条叙事轨迹和“狮子王”辛巴的历险高度重合。有意思的是，《狮子王》当年被形容成动物版《哈姆雷特》，是对莎士比亚原作低幼化的改写。当然，对比之下，盖·里奇的导演手法要比迪士尼花哨多了。

《亚瑟王》的开篇干脆利落，伏提庚杀死哥哥尤瑟王、篡取王位，尤瑟王的稚子亚瑟被送出国都，小船顺流而下，在河边洗衣的妓女捡到亚瑟，把他带回妓院抚养长大。到这里，第一层颠覆出现了，原作中的贫民窟被改写成风月场，魔法师梅林不见了。按照原著，亚瑟的命运并非

“一叶小舟，听天由命”，年幼的他被交给梅林，在平民阶层中成长为正直、善良、有担当的英雄，是一个“天降大任，玉汝于成”的励志故事。经过盖·里奇的改编，出现在影片里的亚瑟是一个英国版韦小宝，从小在城市的穷街陋巷里和朋友们靠打架、收保护费、坑蒙拐骗为生，端庄的骑士精神退场，黑帮摇滚配乐与古惑仔画面的结合制造了很强烈的感官冲击，“史诗”褪去严肃高贵的修辞，泥泞的“地气”成为戏剧的基础。

这可能是现在主流娱乐电影里流行的“反英雄”套路。电影里的亚瑟很“怂”，即便他拔出石中剑，没有人能认同这个痞里痞气的混混将是未来的王。他也没有自觉去面对自己的使命，知道身世和双亲惨死的事实后，他的本能是逃避。多次试图逃离宿命的亚瑟，一度将圣剑丢入深渊，拥有亚瑟母亲残像的湖中仙女将他拉入水中，把圣剑重新交回亚瑟手中。直到这个瞬间，亚瑟决定面对他命中注定的使命。

至此，脱胎于英国“正统正典”的《亚瑟王》，叙事策略却是好莱坞卖座片的，人物塑造和故事走向沿循

“低开高走”的轨迹。开始于“被嫌弃的人生”，劫难中幸存，患难中成长，实现底层颠覆上层的逆袭。当贵族文化的趣味已然不容于流行文化的大环境，影片《亚瑟王》塑造的逆风行舟、绝地反击的小地痞，要比顺风顺水的贵族王子更契合普通观众的心理。事实上，这一版亚瑟王的影像再现，很大程度上是古不列颠版的《两杆大烟枪》《偷拐抢骗》和《大侦探福尔摩斯》的混搭，经典题材被解构，成为草根的狂欢。

导演盖·里奇闯荡出的这条看似“大不敬”的路径，未尝不是回归了遥远的“骑士精神”。在原作中，亚瑟王夺回权力以后，在一张不起眼的圆桌边，他带领的“圆桌骑士”将改变黑暗蛮荒时代以来的人类权力分配观念。“亚瑟王的圆桌”是一个具有高度隐喻性的符号，它象征着取消人的贵贱高低之分——在尘世中，国王和走卒是平等的。很大程度上，这套“圆桌制度”及其崇尚的骑士情谊，是英国文明构建的基础。

盖·里奇在某次采访中，开玩笑地说，他会改编亚瑟王的传说，是因为觉得这个题材的电影会票房很好。

影片的实际票房谈不上太火爆，但意料之中地制造了许多话题。不得不说，当代人对“经典”的体验，已经越来越少通过阅读行为，影视才是人们了解文化传统的途径。主流商业片其实非常依赖“故事新编”，因为挖掘、解构和再现传统文本，很能解决当代叙事资源的困境。

当然这也带来一个极大的悖论，就是“原尊派”面对光怪陆离影像改编时的失落。影片《亚瑟王》也是这样的例子。电影里，不仅亚瑟的导师——大魔法师梅林，不见了，圆桌骑士里最重要的一位，兰斯洛特，也没有出现。兰斯洛特几乎主宰了亚瑟王传说的起承转合，他最初是亚瑟最得力的助手，后来，他爱上亚瑟的王后桂妮维亚，这段悲剧的恋情最终让骑士的联盟分崩离析。可以说，没有兰斯洛特，亚瑟王的故事里欠缺激情的冲击和矛盾，是不完整的，少了爱恨情仇的骑士精神，也就失去了骑士精神的华彩。

可见，“老作新谈”并非一劳永逸的商业公式，在似与不似之间、在继承和颠覆的平衡游戏中，大有文章。

(作者为复旦大学外文学院教师)

从《神奇女侠》看美国流行文化资源在好莱坞超级英雄电影里的“再生”

以年轻女性的形象 开创系列电影产品

杜庆春

通过《神奇女侠》，好莱坞试图让“年轻女性英雄”的形象在大银幕上延续下去，就像之前的“美国队长”“蜘蛛侠”“超人”。这股潮流也许会延伸到中国电影的生产中，对于中国新一代女演员而言，是打开了新的领域。

这些年看好莱坞的超级英雄片，接触的多是漫威漫画的改编之作，这次，漫威的老对手DC漫画拿出了《神奇女侠》，看这两个“美国漫画大户”在电影领域的角力，可以比较全面地了解好莱坞如何面对叙事资源的困境，以及对流行文化资源沉淀的不断开掘。

当下电影市场对视觉奇观的消费需求，加之青少年受众的诉求，这成为好莱坞主力制作的重中之重，近些年北美地区的票房收入结构也验证了这一点。所以在可以预测的未来，这种超级英雄片的系列只会越来越多，虽然不断有业内人士警告大片厂的决策层，要警惕电影选题开发能力的狭隘，但是公允地说，“超级英雄片”是个庞大的类型，这个类型本身有自我的变革和更替，也从中产生了一些新的变体。

我们对超级英雄片的最高要求，是它们能创造出一个新世界的体验。能做到这条的少而又少。这确实是非常困难的，视觉奇观的背后注定是大量资本的投入。更不易得的是“才华”，必须要承认，大量的大制作是在“俗套”里做加减法。于是，超级英雄的更新换代只能依托于时代话题的介入和观众对主角的情感带入。

一代人有一代人的偶像，来看《神奇女侠》，这个女演员是“这一代”的偶像。这反映了近些年好莱坞制作的有趣倾向，即随着电影观众的性别结构中女性比例增长，越来越多的电影围绕“大女主”展开，从《饥饿游戏》到《神奇女侠》都是这个策略。相比《饥饿游戏》，《神奇女侠》其实要保守些，亚马逊女战士戴安娜的形象又悍又美，男女通吃，但是论女性的主体意识，她要比《饥饿游戏》的凯特妮丝逊色一筹。

有时候，保守也不是坏事。我们知道《饥饿游戏》在北美市场非常火爆，但是在中国市场就没有那么高的接受度，因为太前沿了。反倒是这次《神奇女侠》的相对保守姿态，成了更适于中国市场的选择。好莱坞试图以“年轻女性”的形象开创系列电影的产品，让这一类形象在大银幕上延续下去，就像之前的“美国队长”“蜘蛛侠”“超人”等等。这股潮流也许会延伸到中国电影的生产中，把“女性”引入视效大片或疯癫喜剧的类型中，不是花瓶帮衬的角色，而是叙事的核心，这对于中国新一代女演员而言，是打开了新的领域，释放了很大的可能性。

从《饥饿游戏》到《神奇女

侠》，好莱坞探索了一种新的“历史”策略，把严肃的历史叙事、以及历史叙事所要求的情境逻辑消解，但是保留“历史”的投射与映射。电影《神奇女侠》恢复了漫画诞生时的历史语境，它拼合了DC漫画在1940年代出版的几部指涉二战的经典作品，虽然影片本身的时代背景被搁置在一战期间，但这种混搭的错置仍然让整个作品获得了“现实”的重心。年代剧的质感以及对特定时空的强调，让超级英雄开始置身时代的脉络中，成为具有历史感的主体。

然而这种努力并不意味着“再现历史”，在好莱坞恪守的商业传播的大前提下，严肃的历史讨论是几乎不可能实现的。年轻观众对于自身情境和人生未来的思考，并不建构于严肃的“历史情境再现”。在超级英雄片的语境下，历史是可以切割和叠合的材料，甚至是时尚的标签。在具体操作时，历史成了实现视听奇观的必要条件，被拆解成怀旧感的色调和视觉元素的碎片，烘托重磅特效段落时刻，而历史的真实逻辑和现实诉求都被消解了。游戏、漫画和历史碎片的鸡尾酒配方，构成了当下超级英雄电影的视觉美学。换言之，好莱坞用心用力于话题制造和噱头设计，至于古典意义的“叙事”，则显得粗疏马虎。

直观地看，还是要回到最初的那句话——一代人有一代人的偶像。好莱坞面对既有的叙事资源，面对流行文化的遗产，经典的“再生”能力，即新的观众能否被吸引，很大程度取决于角色的形象。对于《神奇女侠》这部电影而言，它的叙事、视效和世界观的营造，并没有达到很高的完成度。但如果仅仅讨论新一代“女侠”的形象，这个女主角是成功的，她毫无悬念地实现了维护品牌价值的效果。

而我更关心的是，这样一个“既悍又美、能文能武”的女性角色和她的扮演者在中国电影市场制造的轰动。要知道，“神奇女侠”的漫画和过往的电视连续剧在中国并没有太深厚的群众基础，撇开“情怀、念旧”这些情感因素的困扰，她获得的认可，很大程度地折射了新一代观众对“理想女主角”的想象。一部大制作电影可不可以围绕女性角色展开？女主角能不能不依附于任何男性角色？在“流量小花”们因为形象和专业能力备受质疑的大环境里，舶来的《神奇女侠》打开了一种新的期待。

(作者为北京电影学院教授)