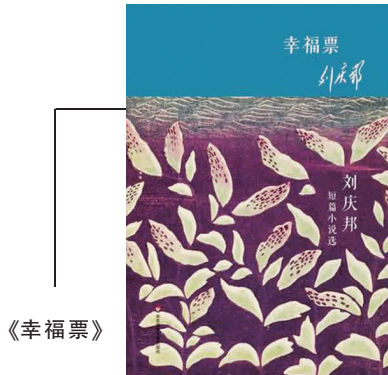


创作谈

如何写短篇小说？直接复刻生活，或从长篇小说中截取一段行吗？作家刘庆邦最近出版短篇小说选《幸福票》，他说，短篇小说一个重要特点在于它的虚构性，在现实故事结束的地方开始小说意义上的故事，主要写的是尚未发生但有可能发生的故事，是创造一个新世界。短篇小说创造的这个世界什么样？他又说，写的是日常烟火，家常冷暖，越是离奇的东西反而越构不成小说。事情再稀奇，再古怪，里面如果没有短篇小说的种子，一切都是白搭。那么，什么是短篇小说的种子？在他看来可能是一个细节，一种思想；也可能是一句话，一种氛围，是一段曾打动过我们的生活。



刘庆邦
华语短经典（第二辑）
华东师范大学出版社

我觉得写短篇小说要有短篇小说的精神。这种精神我认为一是对纯粹文学艺术的不懈追求；二是和文学商品化的顽强对抗。

经常接触一些文学刊物的编辑，他们说现在好的短篇特别少，要发稿了，总是找不到够水平的精彩作品。短篇小说是一种更接近诗性和神性的文体，它藏不得拙，遮不住丑，掺不了假，考验的是作家的真功夫。特别是目前在小说批量生产的情况下，短篇小说显得更加珍贵。短篇小说的存在，证明着小说文学性的存在。莫言也说过，现在应该是短篇小说的时代。可现在写短篇小说的却越来越少，写长篇大套的却很多，用他们的话叫“扬长避短”。我觉得这种说法不太合适，容易造成误会。尺有所短，寸有所长，长篇和短篇各有千秋，谁都代替不了谁，好比瀑布代替不了大海，大海也代替不了瀑布。

短篇小说一个重要的特点,在于它的极端虚构性。主要写的是尚未发生但有可能发生的故事

短篇小说是一种独特的文体,有着独特的选材取向、独特的肌理和结构方法。长篇小说那么一大块东西,我们从上面取下一块,当成短篇小说用行不行

呢？我的看法是不行,性质不同,狼皮是贴不到羊身上的。短篇小说一个重要的特点,在于它的虚构性,极端虚构性。它是在现实故事结束的地方开始小说意义上的故事,是在看似无文处作文。它主要写的不是已经发生的故事,而是尚未发生但有可能发生的故事,是创造的一个新世界。汪曾祺评价林斤澜的短篇小说,说“无话则长,有话则短”,就是这个意思。短篇小说在现实生活中,只取那么一点点东西,这一点东西,我称之为光点,或短篇小说的种子。以光点照亮现实,用种子生发小说。种子是世间万物生生不息、传宗接代的东西,有了种子的传递,世界才延续下去。我喜欢种子这个词,它就给人以饱满、圆润、美好的感觉。

有可能生长成一篇短篇小说的根本性因素,这是我给种子下的定义。种子有了,小说就有了出发点和落脚点。短篇小说生长于心,用心灵的土壤培育过,心灵的路雨滋润过,心灵的阳光照耀过,才有可能生根,发芽,开花,结果,生长成一篇美好的小说。种子饱满,情绪就饱满。我自己对这样写出来的小说也挺喜欢,一看就想看完。我的小说不是发表了就完了,我还会看,常常看得自己眼湿。

有人说短篇小说是生命之缘,可遇而不可求。我觉得我们还是要求,只有求,不断地求,才有可能遇到它。否则就有可能失去相遇的机会。以前我在报社工作,经常去矿上走,有的朋友知道我

业余时间写小说,主动给我讲一些稀奇古怪的事。我不拒绝朋友的好意,但事情再稀奇,再古怪,里面如果没有短篇小说的种子,一切都是瞎搭。再说了,小说写的是日常烟火,家常冷暖,越是离奇的东西越构不成小说。

短篇小说的种子可能是一个细节、一种思想;也可能是一句话,一种氛围。有一段生活,曾打动过我们,让我们难以忘怀,隐隐觉得里面有短篇小说的因素,却迟迟不能动手写。出现这种情况,可能就是没有找到种子所在。等到有一天,我们发现了种子在哪里,会感觉豁然开朗,好了,小说可以动笔了。

没有思想参与的
感情是肤浅的感情,只有思想之美和情感之美相融合,感情才是厚重的、有质量的感情

我认为小说的主要功能不是讲道理的,是讲故事的,是表达情感的,是审美的。但小说又是理性的果实,需要思想的引导和思想的提升。没有思想参与的感情是肤浅的感情,只有思想之美和情感之美相融合,感情才是厚重的、有质量的感情。

我们写小说的过程,就是处理和现实关系的过程。不管我们和现实的关系如何,我们的写作仍离不开现实生活。如同人的梦离不开人的生命,树的影子

离不开站立的树木,我们的想象也离不开现实生活的基础。现实是作家的根本处境,也是作家不可摆脱的命运。然而光怪陆离的现实生活也有着相当强的诱惑力和纠缠力,它们仿佛一再拦在我们面前,说写我吧,写我吧,我是很时髦的,很刺激的,很有卖点的,写了我,保你不会吃亏。如果我们稍不清醒,就有可能被缠上,掉进它们为我们设下的陷阱。

有人说,现实生活太丰富了,太精彩了,作家用不着虚构和想象,直接把现实生活拿过来就成小说了。我不这么认为。我认为我们的创作和现实的关系是一种利用和被利用、纠缠和反纠缠、摆脱和反摆脱的关系,是一种不即不离的关系。我们对现实照搬不行,追赶不行,紧逼也不行。不管现实生活怎么样,照搬过来都不符合小说艺术上的要求。我们要把生活经过消化,沉淀,变成一种回忆状态,以便用心灵化、诗意化、哲理化的眼光对现实生活进行观照,使其上升到美学的层面。

方法再多也要从生活中、记忆中取得种子,然后全力加以培养,使之生长壮大起来

我们听到多种关于短篇小说的写法,有建筑法、控制法、平衡法、编织法

科幻已是好莱坞不再需要的“子标签”

从《变形金刚 5》到《星际特工：千星之城》，科幻类型片成为可复制的商业路径

姜振宇



《星际特工：千星之城》剧照。影片上映后，海外媒体并不看好，除了年度视觉效果最佳之外，导演吕克·贝松在场景构置上并未突破20年前他自己执导的《第五元素》，而想象力则被他自己的另一部影片《超体》锁死。

“我厌倦了好莱坞英雄片”，尽管吕克·贝松在宣传时这样强调，但他执导的《星际特工：千星之城》作为暑期档的收官之作，依旧被大多数影评人定义为“又一部有科幻色彩的好莱坞英雄片”。

这个暑期档开始于《变形金刚5》，影片上映后争议不断，它到底是部烂透了的科幻片，或者是个还凑合的“爆米花片”，还是类似于拍到第八部的《速度与激情》式的“汽车片”，抑或是个像《奥特曼》《环太平洋》那样的“机甲怪兽片”？

科幻从一个曾经令许多观众热血沸腾的类型，似乎已经开始成为一个不再被需要的“子标签”。大片培育起来的，恰恰是对于大片本身的标签式期待。类似的情况并不鲜见，《异形：契约》是个“异形片”，《星球大战：原力觉醒》是个“星战片”，《生化危机》是“生化危机片”。而在标签式期待的背后，跨越已知未知的科幻，也从创意和思考的银幕代言，渐渐被好莱坞变为众多可复制的“商业路径”之一。

“科幻”作为电影类型片,诞生至今有近百年历史。两个半小时的《2001 太空漫游》从回望进化到预言“人工智能”,影响辐射至今

1902 年,乔治·梅里爱根据儒勒·凡尔纳和 H. G. 威尔斯的小说拍摄了一部 15 分钟的电影,名为《月球旅行记》。这个时候,距离“科幻”这一名词的出现还有 24 个年头,凡尔纳以为自己写的是类似于《鲁滨逊漂流记》和《格列佛游记》的地理小说,而威尔斯把自己的创作称为“科学罗曼司”。1927 年,描绘未来世界的电影《大都会》问世。人类逐渐走向现代科技之时,所面对的困惑、痛苦和兴奋,终于开始在银幕上得到表现。作为一部默片,《大都会》给后来的科幻片提供了取之不尽的创意源泉。从《异形》导演雷德利·斯科特,到《星球大战》导演乔治·卢卡斯,涉足科幻电影的电影人也往往乐于以各种方式向这部电影致敬和对话。它最直接的影响,是几乎形塑了接下来十年间的《弗兰肯斯坦》《亡魂岛》《金剛》等电影中对各类“科学怪物”的呈现方式。早期科幻影片中,先进的科学技术往往与原初冲动并列或者对立,灾祸、悲剧也在其间酝酿。

1966 年,库布里克执导的《2001 太空漫游》问世。1972 年,塔可夫斯基改编拍摄的《索拉里斯星》上映。这两部影片被业界评论为“确立了科幻片的上限”。要对这两部电影进行解说几乎是不可能的——无论是《2001 太空漫游》三段式的人类文明演化历程,还是《索拉里斯星》里充满暗示和意蕴的每一个

镜头。

“太空漫游”是一个糟糕的翻译,片名直译为“太空奥德赛”,一方面是在与西方文明的源头彼此呼应,另一方面,正如史诗式的历险一样,从猿猴到人类,从地球到太空的漫长旅程,以一种别样的残酷、无聊和沉醉,将观众容纳其中:在长达两个半小时的电影中,对白拢共也只有二三十分钟,尤其是对话本身几乎没有传达出什么信息量——真正存在剧烈冲突的情节,仅在人与机器之间发生。我们可以发现,在经历了电影特效技术、视听音响设备的长足发展之后,《2001 太空漫游》从对主题的探讨,到影片的结构,再到影音之间的结合,甚至单就从一根被扔上天的白骨到太空中卫星的镜头切换,后来的科幻电影几乎没有跃出它的框架。电影在银幕之外的影响也同样深远,IBM 公司与计算机 HAL9000 之间的恩怨情仇,交响乐《查拉图斯特拉如是说》作为科幻标准配乐地位的确立,以及墙皮士们对其有时时空穿越镜头的创造性滥用等,《2001 太空漫游》已然成为许多人记忆的一部分。

有人说,几年后的《索拉里斯星》是针对《2001 太空漫游》的回应与较量之作。原著作者是波兰科幻作家斯坦尼斯拉夫斯基·莱姆,他是最卓越的科幻作家之一,而对小说进行改编的安德烈·塔可夫斯基,无疑在镜头倾注了富有魔力

的语言。《索拉里斯星》的每一个镜头都充斥着对观众经验的挑战。从管风琴音乐之中湖面下的水草开始,被淋得透湿的主人公裹着大衣躺在雨里,完全无法理解的诡异星球,莫名出现的已死亲朋。随着影片的推进,我们似乎对故事情节了解越多,镜头所呈现出的现实感就越是模糊。镜头的彩色与黑白之间的对立,下雨与天晴之间的二分,银幕之内与房门之外,甚至并非属于人类自身的镜头视角,每每我们似乎捉住了一点线索,下一个瞬间就会被彻底打破。这种疏离感很快就弥散开去,非但让观众对于影片内外的区隔产生严重的怀疑,而且给出一些立于日常经验之外的凝视角度:银幕之外的现实也因此变得科幻起来。

曾经的“电视儿童”卢卡斯,拍摄的《星球大战》原本是给小学生看的。最终,好莱坞把科幻变成“大制作弱逻辑”的通行证

几十年后,好莱坞翻拍《索拉里斯星》,由乔治·克鲁尼主演的这部影片更

加通俗易懂,也让人看到了几十年间“科幻”作为标签,在电影银幕上地位的变化。

这种变化的端倪出现在上世纪 70 年代末。作为一部原本想要拍给小学生看的电影,《星球大战》在 1977 年的问世会逢其适。它甚至要为今天好莱坞的商业面目承担部分责任:正是从这部制作成本高达1100 万美元的电影开始,“科幻”成了大投入、大制作,精良的画面,恢弘的场景,以及往往情节和逻辑“爆弱”的好莱坞大片的通行证。

《星球大战》的导演乔治·卢卡斯是所谓的“电视儿童”一代,当时越来越艺术化、实验性的电影,在他的成长当中并未扮演太过重要的角色。与之相类似的还有斯皮尔伯格,他们手下诞生了一大批制作精良的科幻片。诸如《异形》《电子世界争霸战》等影片,一洗此前笼罩在科幻电影上的小众片阴霾,进而真正将科幻推向了大众。实际上,正是从《星球大战》开始,科幻在美国才终于成为一种流行文化。

进入 1980 年代之后,同样打着科幻片招牌的电影,逐渐开始催生自己的影片标准和行业细分。《异形》中已经开始呈现出的某些独特的因素,发展成了《银翼杀手》等有着浓重“玄色电影”风格的近未来科幻片;《巴西》《蝇人》等则

成为极具个性色彩的小众影片;《外星人 E.T.》《回到未来》等则主打温情、喜剧……“科幻”这个标签实际上已经越来越难以容纳这些风格、内容和手法都差异极大的作品。

科幻片的分流已经不可阻挡,尤其以“星球大战”“回到未来”“终结者”“疯狂麦克斯”等系列电影为代表,好莱坞科幻片已经形成了大量的亚类型。而足以支撑起电影票房,养活整个产业的,恰恰是对于科幻电影的“大片式”期待。

事实上,“科幻”最为独到的价值之一是它可以成为创意的源泉。科幻总是在跨越已知未知的边疆,其中必然有些更加靠近大众和市场,有些将目光投向星空和未来。影评人张小北认为,市场对类型片的期待,是需要观众和影人在一次次的彼此互动当中逐渐磨合与积累的。之所以出现亚类型的科幻片,正是因为其商业化路徑往往是可以复制的,这也足以让电影人面对票房沉醉其中。尽管有人说在这一过程当中,必然会培养起有能力抵达“科幻”核心的从业人员,但是对于拍到第五部第六部,并且继续前传的“大片”来说,这比科幻更像科幻。

(作者为北京师范大学科幻专业在读博士)

那些遭遇批评的科幻大片

《星球大战》：一座没有思想的里程碑

《星战》单靠它的视觉冲击就可以成为科幻电影史上的里程碑。我承认它是里程碑，因为它把科幻电影的视觉标杆一下拔高了。例如，我们可以比较美国另一部系列科幻电影《星际迷航》，它的第一部在 1979 年上映，比《星战》还晚两年，但它的视觉效果和星战完全不在一个等级上，基本还停留在前《星战》时代的视觉水平。

但为什么又说它“没有思想”呢？因为我对科幻电影是有标准的，我比较看重科幻电影的思想性。在我的标准里，像《黑客帝国》《2001 太空漫游》《银翼杀手》这类电影才是有高度思想性的，相比之下，《星战》确实没什么思想，就是一个王朝盛衰、少年英雄成长的故事。电影里的概念都是平面的，好坏分明的，是 13 岁少年都能够轻易理解的，不过，它虽然不能启发观众去思考任何内容，但它太能激发观众的想象力了，我想这是它能成为里程碑的根本原因。

《世界大战》：变成“剧情片”的科幻片

《世界大战》似乎变成了一部灾难片，甚至成了“剧情片”——只见汤哥带着两个孩子一路逃难，汤哥之爱妻爱子之心、儿子之青春期叛逆、废墟中幸存者之精神苦闷等等。影片还暗示汤哥本来可以是一个很优秀的战士，但他为儿女拖累，始终未能为人类的和平作出多少贡献。这些故事和情怀，为什么要充满一部本来应该是科幻的电影？人们去看科幻电影时，难道会抱着和看剧情片一样的期望？

我对科幻电影通常抱着两个期望：一是希望影片的情节能够构成“思想平台”，由此引发不同寻常的新思考；二是希望影片可以拓展观众的想象力——哪怕仅在视觉上形成冲击也好。这当然有可能只是我的偏见，但窃以为多少还是有些道理的。持此两条标准来衡量此次的《世界大战》，基本上可以说交了白卷。影片思想上没有任何挖掘，自然没有深度；让人类一味在废墟中逃难，也就很难发挥什么想象力，即使只是搞一点视觉冲击之类，恐怕也没有什么空间。

本报见习记者 王筱丽 根据《江晓原科幻电影指南》整理