



“笔墨游戏”是古代画论、文论中的常见词，文人点评小说以及给小说写的序跋中，经常出现“游戏笔墨”“游戏墨花”“以文为戏”“行文如戏”这类字眼。千万莫以为“游戏”是随意的、不严肃的甚至是轻佻的，王国维在《文学小言》中曾说：“文学者，游戏的事业也。人之势力用于生存竞争而有余，于是发而为游戏。”周游从事小说创作多年，新近出版的《笔墨游戏：如何欣赏中国古典小说》一书，是他多年来阅读与研究中国古典小说的心得感悟。该书从出场、视角等角度来论述中国古典小说的独特审美，从整体宏观的视角找寻古典小说内在的共性与隐秘的传承联系，让读者感受到古典小说不为人所了解的美感与价值。

时空错位、奇幻夹杂、风格合流

笔墨游戏中发现古典小说的独特之美

□其然

写小说也是在说书

读中国古典小说，经常会看到这样的套词套句：且说、闲话休提言归正传、说书的没有两张嘴、一支笔写不得两家事、此处按下不表、这是后事不提、花开两朵另表一枝等等。周游指出，这种套词的大量出现反映出一个现象：中国古代小说家多是以说书人的口吻在叙述。

比如《水浒传》血溅鸳鸯楼一节，武松报仇，闯入厨房，张都监的两个丫鬟吓呆了，随即说书人毫无征兆地冒出来：“休道是两个丫鬟，便是说话的见了，也惊得口里半舌不展。”在清风山一节，宋江救了刘高妻子，要下山去会花荣，说书人再次现身：“若是说话的同时生，并肩长，拦腰抱住，把臂拖回。便不使宋江要去投奔花知寨，险些儿死无葬身之地。”可见，这些小说的叙述视角是开放的，作者与读者随时在保持对话。

从唐朝僧人的俗讲活动开始，到五代、宋、元时期，市民经济发达，城市生活区与商业区的界限逐渐消失，勾栏瓦舍等娱乐场所大量涌现，“说话”作为一种世俗娱乐活动大受欢迎。为说书人写作故事底本的“书会才人”群体崛起，他们承担了故事整理编辑者、创作者等多重身份，再加上世代书商、文人的增删润色，诞生了许多历史演义类古典小说。渐渐地，有着良好文化修养的文人开始创作小说，他们一改之前说书话本粗朴稚嫩的面貌，文采斐然，叙事严密，但在叙述视角方面，却自觉或不自觉地沿袭了“说书人”口吻。

《笔墨游戏》认为，文人写小说袭用说书人视角，一方面是承继“说话”的传统，可以更加顺畅地写作；另一方面是说书人视角成功地

在作者与小说人物、读者之间形成多层的距离和空间，小说家可以迅速而随时地从文本情景中抽离出来发表观点。说书人的视角是全知全能视角，掌握着全书所有人物及所有情节的信息，释放多少信息给读者，全由作者把控。最常见的是上来就告诉读者什么时代、什么地点、什么人家，然后再介绍主角的家世背景、性格概貌、当下状态等等，“三言二拍”近两百篇小说，大多都是这种方式。

这一现象也得到了许多学者的认同，比如北京大学中文系教授陈平原就曾说过：“作为故事的记录者与新世界的观察者而出现的‘我’，在中国古代文言小说中并不罕见。中国古代小说缺的是由‘我’讲述‘我’自己的故事，而这正是第一人称叙事的关键及魅力所在。”

时空错位的背后

中国古典小说还有个很特殊的现象，就是时空错位。

在《说岳全传》第六十回，有一处转折情节。岳飞在路上行了两三日，到达平江，忽见对面来了锦衣卫指挥冯忠、冯孝，带领校尉二十名。冯忠、冯孝带来了圣旨，斥责岳飞按兵不动、克减军粮、纵兵抢夺，圣旨最后说：“着锦衣卫扭解来京，候旨定夺。”精忠报国，所向披靡的岳飞，就此踏上了死亡之路。

这段情节有一处别扭的地方，便是出现了“锦衣卫”。锦衣卫乃明朝特有的设置，据《明太祖实录》载，锦衣卫于明洪武十五年（1382年）从亲军都尉府与仪鸾司改置而来，而岳飞是宋朝人，彼时根本没有锦衣卫一说。

在《笔墨游戏》看来，这种时代的错位，蕴含着许多信息。岳飞故事是历代说书人口口相传编纂整理而来，属于典型的集体创作产

物，《说岳全传》的作者钱彩是清朝人，书中情节并非都是其原创，而是在众多无名作者的基础上创作而成的。“锦衣卫”这个历史讹误，如果不是钱彩造成的，那定然是明代的说书艺人或案头文人根据所处的环境增加的细节。

周游指出，在历史演义作品中，这类有违史实的错误并不少见。说书人都是拜师学艺，重点打磨的是嘴皮子和肢体表演的功夫，不比案头文人有着较扎实的文史功底。比如《说唐全传》第十四回，隋炀帝杨广登基，“大赦天下，改元大业元年，自称炀帝”。这个错误就非常低级，炀帝是杨广驾崩后的谥号，“炀”字有贬义色彩，杨广怎么可能自称炀帝呢？在《水浒传》中也有类似错误，如第二回中说“立帝号曰英宗”，英宗乃皇帝驾崩后的庙号。这些很可能是说书人的错误，后来编纂成书也未

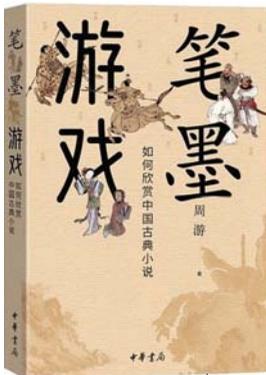
更正。

不过，有些时空错位是有意为之。四大名著加上《金瓶梅》和《儒林外史》，这六部公认的最优秀的古典长篇小说，故事背景都不是作者所处的时代。直接架空时代如《红楼梦》；创作于明代的《西游记》故事背景是唐朝；《水浒传》和《金瓶梅》讲的都是宋朝故事；《三国演义》写的是汉末；作于乾隆年间的《儒林外史》，故事背景是明朝。这些作者就是不想写自己时代的事，一定要形成时空错位，其中原因值得探讨。

古代作小说者，许多是托古讽今，借时代之错位抒发当下之孤愤。蒲松龄的名篇《罗刹海市》，有学者认为其中描写的大罗刹国，女子穿男衣是旗人风俗，有“讥刺满人、非刺时政”的意味，所以《聊斋》才没有被收入《四库全书》。还有学者认为《聊斋》中有数篇作品提及

妖怪死后，化为“清水数斗”“皮内尽清水”等，是在隐喻清政府乃妖怪魔鬼。《林四娘》一篇，小说末尾的诗歌甚至直接流露出对明朝的深深眷恋。

在周游看来，古典小说的时代错位，要么是还原历史故事之原有时空的固有限定，要么是作者寄托寓意之写作手段，还有的是作者迫于生活环境、时局政策的无奈之举。古典小说的蓬勃期是明清两朝，而明清是皇权最为集中、对人民思想控制最为严厉的时期，小说家不得不“错位”。鸦片战争后，中国内忧外患，皇权式微，思想钳制也放松许多，出现了大量揭露官场黑幕、批判社会现状的谴责小说，基本罕有时空错位的现象了，小说家直言当下，情绪相当激烈，反而“辞气浮露，笔无藏锋，甚至过甚其辞，以合时人嗜好”，周游认为这也是一种矫枉过正。



中华书局
周游著
《笔墨游戏：如何欣赏中国古典小说》

东方的美学表达

《笔墨游戏》分别从出场、视角、错位、人物、道具、性别、层次、变奏、本性、传承、说教、死亡等角度来论述，而没有采用现代文学理论进行分析，这是因为中国古典小说具有独特的东方审美，很难用新概念生搬硬套去品评。

实际上，中国古典小说本无现实主义、浪漫主义等概念，今人将《红楼梦》《金瓶梅》界定为现实主义小说，将《封神演义》《西游记》界定为神魔小说，并不太准确。在明清两代，小说文体高度成熟，体裁、风格合流的现象越来越多，比如罗贯中著、冯梦龙增补的《三遂平妖传》，李百川的《绿野仙踪》，在求道成仙、斗法交战的情节中，融入了大量写实的世情笔墨，一时满天神佛，一时人情世故，“主义”并非固

定，“变奏”才是常态。正因为如此，《笔墨游戏》认为，冷笔与热笔交替叙事，灵活转变，形成不同的变奏，是古典小说的基本结构法之一。

比如《水浒传》，书中大部分情节是写实的，城市乡村、山水水泊、庄园客店，无不充满生活气息。不写实，鲁智深不会因肚饿打不过生铁佛；不写实，林冲不会从塌了的草厅底下拽出絮被；不写实，武松不会害疟疾在廊下烤火取暖。而在写实中，又经常夹杂着风格上的大变奏。比如百回本第四十二回，宋江在还道村遇到了九天玄女，之后宋江吃仙枣，喝仙酒，受赐了九天玄女所传的三卷天书。

这种在写实中夹杂奇幻的变奏手法，《三国演义》中也常见。诸葛亮排兵布阵、祭风禳星等有这

笔墨，在全书步步为营、稳扎稳打的情节推进中形成变奏。后世历史演义类小说，几乎都会在战场上施加神力手段，动辄风沙走石、魑魅魍魉，与写实的风格大相径庭。

明清小说有大量的风格合流现象。神魔可以和世情合流；公案可以和侠义合流，可以和传记合流；言情可以和历史合流，也可以和侠义合流，还能和志怪合流，甚至和战争合流。汉学家浦安迪将古典小说截然相反的剧情风格加以交错和变奏的行文传统，称之为“二元补衬”。

《笔墨游戏》认为，风格上的变奏，除了古代作者有意让读者认识到故事的寓言性质之外，还必须意识到一点：在古人的世界中，超自然的奇幻事迹或许并非那么不可

思议。古人的宇宙观和自然观与当今完全不同，从庙堂到林野，鬼神崇拜与祖先崇拜几乎成为全民信仰，神仙显灵、祖先显圣、道法、神技、幻术，对他们来说都是可能的。古人即使未亲眼见过，也会在心底相信这些奇迹在某个角落的某个时刻正在发生。

从《笔墨游戏》可以看出，中国古典小说与西方小说属于两种迥异的美学表达，而如今读者多看重西方小说与文论，对中国古典小说的理解常常产生严重偏差与误读。研究中国古典小说的西方汉学家如韩南、浦安迪等人，也常强调要警惕“西方视角”，必须时时归复到中国文化的语境中，才不至于偏颇，这也正是《笔墨游戏》带给读者的有益启示。