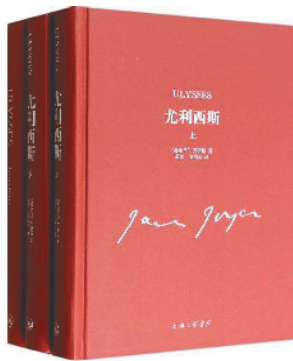
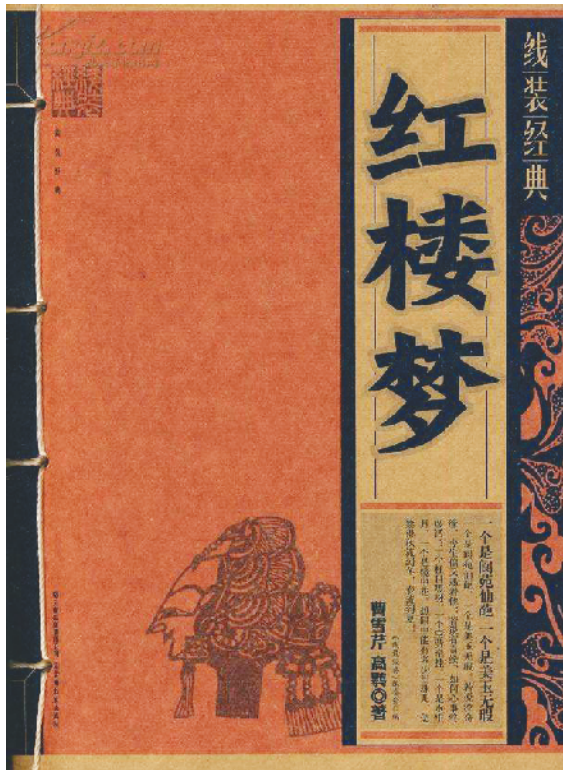


■ 热点关注

长篇小说:要细节,而非堆砌



当代长篇小说越写越长似乎成为一个趋势,但有些时候,支撑其越写越长的未必是主题的深厚磅礴或者故事架构的开阔宏大,而是因为枝枝叶叶的细节太多,旁逸斜出的内容太杂。小说人物开个玩笑,就能浮想联翩成千上万字;主人公但凡有点文化,关于古典文学、儒学、考古学的知识就会铺天盖地。

毫无疑问,细节之于小说殊为重要。在许多小说理论著作中,细节往往独立成章,被反复研究。《红楼梦》中哪怕是丫鬟之类的次要人物也有秉性、家庭、结局等方面的周到刻画,《战争与和平》细到描写死刑犯上刑场前如何整理自己的蒙眼布。现代叙事学发展起来以后,细节更是为小说家们孜孜以求。乔伊斯《尤利西斯》数十万字,描写的时间却只有一天,细节之雕琢可想而知。长篇小说发展到今天,“细节”也值得作为技法更新、艺术进步的一个突破口。将大量生活细节纳入作品中,能营造生活扑面而来的逼真效果;丰富的知识细节能够充实小说的气血,给读者提供更多新知;通过不同层次的细节铺垫,打破单一主线,让多个主题并行发展,让小说人物进行对话,也有利于揭示生活的丰富与人性的复杂。

但是,一些长篇小说中的细节描写,只是权宜之计。比如,一些作家早期作品的主题乃至情节在后来作品中一再复现,其实是不自觉的自我重复。有的所谓细节本质上都是文字碎片,为迎合碎片化阅读而在谋篇布局上偷懒。

往深处说,细节堆砌反映出作家们普遍存在的长篇焦虑。近年长篇小说创作在量上快速增长,有些作家创作速度极快,

甚至几个月写出一部长篇,文学期刊出长篇小说专号的也越来越多。其中一些作品被指责缺乏深度和广度,故事、主题设置简单,几无阐释难度。于是,有些作者便反其道而行之,通过增加细节来增强小说丰富性,以此增加阐释难度,增加阅读挑战。这样做的初衷是对长篇书写乏力的纠偏,但追逐过度则会滑向另一个极端,是不顾长篇小说本体价值的舍本求末。

许多时候,单纯的反面动人。文学本身就是离人心理最近的文艺形式之一。过多的细节堆砌让小说中的情感消失了,满目细节读下来只会让人感觉麻木。文学应有的动人心魄的感染力就这样被堆砌的细节给压住了。这不能不说是一些长篇小说折戟沉沙的重要原因。

长篇小说是一门建构艺术,是通过语言建构故事、情感以及社会人生,好的长篇小说提供给人的是一部荡气回肠的心灵史、人生史和社会史。细节作为重要的建筑构件,不是勉强堆砌就行,它必须有主体结构支撑。没有作家世界观和人生观的主体构建,再好的细节也“如七宝楼台,眩人眼目,碎拆下来,不成片段”。

所谓“准确的才美”,细节绝非可有可无、可长可短的填充元素,必要的、关键的、有生命力的、水到渠成的细节描写才是可取的。对小说艺术来说,“杂”有杂的张力,琐碎中亦有艺术真实的锤炼。文学创作从来都讲究内含提炼的功夫、点睛的功夫、以小见大的功夫,是敏锐眼光和到位笔法的结合。细节必须经过筛选,必须经过艺术匠心的打磨,才能成为作品熠熠发光的构成。

刘小波

■ 本地新书

《窗外的雨都是我的听众》 丽水诗人 叶琛诗集出版

日前,丽水诗人叶琛的诗集《窗外的雨都是我的听众》,由四川民族出版社出版。这是浙江诗人精品诗丛书之一,全书精选了青年作家叶琛2008至2018年十年间的158首诗歌佳作。

诗集秉承作者独特的诗写气息,内容多以山水、大地、故乡、夜晚、雨水、母亲、漂泊等为笔触,由此衍生出苦难、挚爱、念想、记忆、忧愁等动人心魄的情感,并通过作者的个体生命体验,彰显出对宽广生活的热爱的明亮主旋律。作者通过展开内心的袒露与创伤的书写,让有限的外界成为丰富心灵的投影,事实上是实现了创作上由小视觉进入大视野,把世界微缩到个体,以期博取大众“情感同频共振”的一种探索。

通读诗作不难发现,作者无论是对生活还是对创作,都怀揣一颗赤诚之心,把每一首诗,都当成是一件精致的艺术品来对待。叶琛的诗在语言上,洗练老道,常常出奇而不怪异,于平静中蕴藉多种况味,单就诗歌的起始句,就会给人一种吸引力,宛如别有洞天,像掀开帘就被吸引、就兴奋、就顺畅地穿行过去。他的诗无论切入在哪里,比如亲情、自然或凝思,均擅于启动个性感觉,思路能打开,也能跟进,跳跃亦顺势而为,情绪疏放自然而有制,令人可以在视野融合中感悟许多。

杨胜应



■ 新书速递



《如何假装懂音乐》

本书是中国具影响力的音乐自媒体“坏蛋调频”主理人王硕和储智勇,二十年乐评生涯的集大成之作,用轻松幽默讲故事的风格,带领读者回顾了上世纪20年代以来世界流行音乐的百年发展史,简明扼要地囊括了30多种流行音乐的主要风格,是乐迷们不可错过的简明音乐百科。



《有限与无限的游戏》

这本书中,詹姆斯·卡斯向我们展示了世界上两种类型的“游戏”:“有限的游戏”和“无限的游戏”。有限的游戏,其目的在于赢得胜利;无限的游戏,却旨在让游戏永远进行下去。有限的游戏在边界内玩,无限的游戏玩的就是边界。有限的游戏具有一个确定的开始和结束,拥有特定的赢家,规则的存在就是为了保证游戏正常进行并能够结束。