

闲读随笔

## 《卖白菜》的惊心动魄之美

□朱延华

优秀的文学家，往往善于选择和构建意象，通过特定的意象，创设语境与心境，让人联想，构思奇巧，让平常变得惊心动魄，让人深刻体验语言文字之美。

莫言的《卖白菜》是一篇很美的散文，是忆旧作品中的一篇。这篇散文，以满篇生动精准细腻的语言，塑造了“母亲”“我”“老太太”“白菜”等人物和物品特别饱满的形象。这篇文章在语言与想象方面的巨大成功之外，更为值得关注的，其实是莫言对“我”与“最小的白菜”的情感联系与精神投射的描述与塑造。

这棵“最小的白菜”是在“我”和母亲的细心照料下，得以存活，得以成长，得以成熟的。因为生活的艰辛，面对新年的到来，母亲实在没有办法，把原本答应留着过年包饺子用的三棵白菜从墙上钉着的木橛子上摘了下来，要拿到集市上去卖掉。在这最后三棵白菜里面，“我”最关切的并不是最大的那棵，也不是第二大的那棵，而是“最小的白菜”，这是因为“我熟悉这棵白菜，就像熟悉自己的一根手指”。

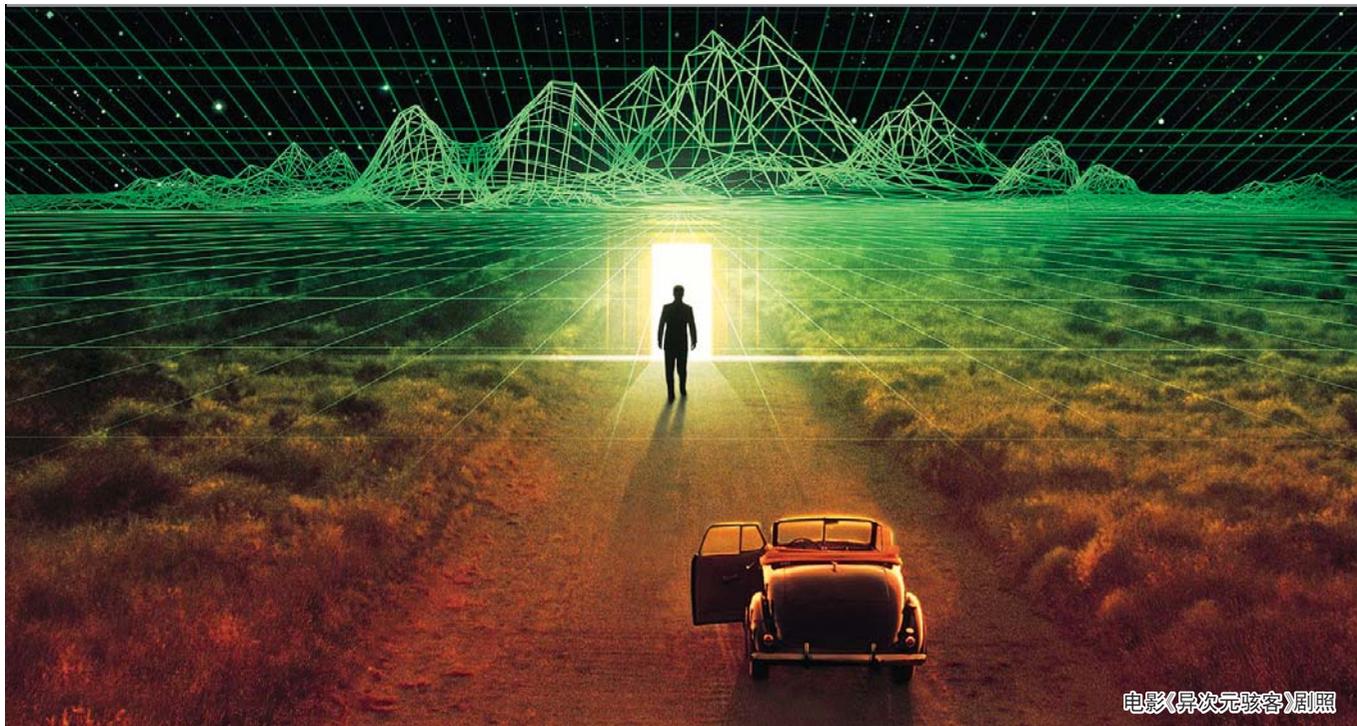
一个人的成长，总是要经过千锤百炼，就像莫言这篇《卖白菜》一文中的那棵“最小的白菜”一样，即便生长在靠近路边的拐角，甚至被牛犊或孩子踩过一脚，却因为有了“我”和母亲的照顾，而不再可怜，尽管它最终长得还是小，“但卷得十分饱满”。菜如此，人亦如此。母亲是个善于教育孩子的好母亲，她身教重于言教，在明确告诉莫言错在“多算人家一毛钱”之后，更具体地表达了自己的羞耻之处：“你今天让娘丢了脸……”母亲把莫言所犯错误的后果进行了更为全面而清晰的情态表达：“母亲说着，两行眼泪就挂在了腮上。”

母亲腮上的两行泪，落在莫言的眼中，落在莫言的心里。这两行泪，如沉重的铅石，如拥堵的块垒，在莫言的心里久久难以化解。正因为难以化解，才有了文章的最后一句：“这是我看到坚强的母亲第一次流泪，至今想起，心中依然沉痛。”正是母亲的这两行泪，让母亲的形象高大伟岸起来，正是母亲这两行泪，让莫言从此懂事，一生受益。一定会有读者，在读到这个情节时，联想到父母管教自己时那种惊心动魄的心灵体验吧。

不着一字，尽得神韵。在文章中，莫言没有写一个“错”字，只有这样半句——“娘，”我哭着说：“我……”作者所有的悔恨都在这个省略号里。当渲染处，不惜笔墨；当节省处，惜字如金。莫言对自己认错态度的描写，只用了“哭着”这个词。这个“哭着”，是石破天惊的，是动人心魄的，是整篇文章所积压的情绪情感的大爆发。这个“哭着”，不仅仅是认错，也有着对童年生活艰难困苦尽情控诉，也有着对斤斤计较、撕扯剥皮不止的老太太“充满恶感”的肆意宣泄。正是在这个排山倒海般“哭着”的情绪宣泄中，作者完成了“历经磨难终于长大成人”的心灵历程。

欣赏美文，需要这样一个反复咀嚼、把玩、回味的过程。当我们带着结构分析的眼光再来细细琢磨和解剖《卖白菜》这篇文章的时候，就会发现，作者是按照传统“三幕剧”的情节结构来构建文本的，我们可以很容易地就把文章切分为三个板块，第一板块是母亲和作者准备去卖菜，这在整个故事当中，起到了交代的作用；第二板块是在集市上卖菜时与老太太的纠葛，这是故事的危机部分；第三板块是回到家后母亲对作者进行教育的情节，这是故事的高潮部分。这三个部分以那棵“最小的白菜”为中介，相互勾连，形成了一个故事结构的整体。作者真正要强调的并不是卖白菜，而是在卖白菜这件事情当中所受到的心灵启迪。莫言的厉害之处，就在于他善于把普通人的平凡日常生活故事进行典型化择取和形象化塑造，并赋予其戏剧性的情节冲突，从而引人入胜，让人惊心动魄。

(作者为江苏省淮安技师学院院长)



电影《异次元骇客》剧照

科幻世界

## 重塑“元宇宙”作品的边界

元宇宙的出现本是为了帮助人类挣脱现实的引力，然而它真的是人类梦寐以求的黄金乡吗？抑或是难以回应的愿望的虚幻魔盒？刘洋的《井中之城》架构了一个并不自由的元宇宙城市，书中脱胎于人类技术的元宇宙终究难以抹除外在的痕迹，无法挣脱的现实引力，逐渐失控的井中世界都在反思着人类究竟在追寻什么，真正需要一个什么样的元宇宙。

□伊库塔

## 元宇宙的“门”与“墙”

由于资源的限制，任何人造空间必然存在边界。在经典“元宇宙”影片《异次元骇客》中，一道幽绿色的网格成为区分真实与虚幻的界限，也为后世的作品打下了模板。《井中之城》的舞台“井中之城”顾名思义是一座井底的城市，其边界无疑是高耸的井壁。但它还隐藏着另一道边界，即通过赢得魔神游戏可以到达的“升仙台”。井壁是围困井中居民，阻碍其自由的“墙”；“升仙台”则扮演了出入元宇宙，沟通现实和虚拟空间的“门”。

“墙”和“门”是幻想题材作品中重要的标的和意象。例如，《进击的巨人》阻止巨人的三道城墙，《千与千寻》主角一家穿越的庙宇之门等等。“墙”给幻想的空间划定范围，它既能保护其中的人免受外在的侵害，反过来也成为自由的阻隔，“门”则扮演了梦魇护身符的角色。门可以自由切换真实和虚拟，同时也帮助穿梭者调整心态，让人在潜意识中收获只要穿过门就能抵达真实、结束虚幻的安心感。在《井中之城》中，这两道边界除了本身的功能之外还有其他的作用。主人公通过检验“井壁之外的空间是否真实存在”得到了一窥整个世界底层规律的钥匙，而“升仙台”则成为走出井口，推动剧情连接更宏大世界观的关键。

这两道边界的存在固然帮助了主角重返现实，但换个角度思考，它们也成了影响元宇宙体验的重要制约。试想作为一名元宇宙的玩家，你本想在开放世界里尽情游戏，突然发现游戏存在边界，可玩空间又极其有限，自然无法尽兴。倘若随时可能有人通过现实之门提醒你这里是虚拟空间，那更是大倒胃口。我们逃避真实，是为了在元宇宙中重构真实，但边界的存在会让一切化为泡影。

## 元宇宙的现实引力

如果说井壁和“升仙台”是“井中之城”限制人自由的硬性边界，那么物理定律和“社会制度”就成了限制井中居民的软性边界。

“井中之城”并非虚拟空间，而是一座雕琢在原子上的袖珍城市。人类以量

子法则将意识灌注到城市中的实体上。相应的，城中的一切仍然会受到物理规律的限制。为了让这座城市和人类生存的宏观世界拥有接近的居住体验，设计者巧妙地将许多元素一一勾连，例如金钱和能量的流动相关，电子和“魔神”的数量对应。这种等价替换的设计给人以合理感，也抛出了疑问：这样的元宇宙真的是自由的空间吗？

书中已经给出了答案：主人公张亮每到零时会被自动传送到家，跨越城市的传送门每次只能过一人。电子的迁移依赖于外加的能量，为了节约能量，每个人的自由行动都受到束缚。而随着能量的衰减，未来甚至可能被彻底剥夺移动权。置身其中的人由于制度合理化的陷阱，甚至难以觉察到自己身处囚笼之中，如同温水煮青蛙。这里也能看出“井中之城”的“井”字的一层含义。

基于量子物理的核心设定不仅赋予了作品以硬度和美感，也启迪读者思考元宇宙是否是“不知有汉，无论魏晋”的桃花源。《井中之城》的设想已经较为克制了，实际上元宇宙与硬件完全可能是深度绑定的，最终人类得以实现的元宇宙可能比书中呈现出来的限制条件更多。即使我们不会和主人公一样踏入陷阱，但如此笨拙而束手束脚的元宇宙又究竟有多大的吸引力呢？

## 元宇宙的失控

在大部分“元宇宙”作品中，即使元宇宙受限于技术无法尽善尽美，但人类作为设计者即上位世界的神明仍然能在“元宇宙”中呼风唤雨。例如，在美剧《西部世界》中，人类将现实中的不满、压抑和欲望发泄在AI构成的乐园里，而NPC机器人毫无抵抗能力，沦为任人欺凌的玩具。

然而，《井中之城》撕开了乐土虚伪的面纱，呈现了元宇宙失控后的一面。以主人公张亮为代表的“魔神”（来自真实世界的玩家）在自己设计的元宇宙中仍然束手束脚，拥有超能力成了被NPC群起而攻之的理由，可以转世不灭的灵魂却无法携带记忆。当身份成为束缚，永生不灭就成了最为可笑的诅咒，而元宇宙更是成了地狱般的囚禁之所，永世无法挣脱。

“井中之城”呈现的是一个玩家与角色身份逆转的失控世界。主角们身为玩

家却踩入陷阱，在“井中之城”内逐渐迷失。而NPC作为一串代码写成的角色反而在自己诞生的世界中如鱼得水，不用受到和“魔神”一样的能量限制。造物和神明平起平坐，甚至时不时还能骑到神明的头顶。抛开AI是否具有意识、是否应该获得平等权利这个老生常谈的命题不谈，人迷失在自己创造的世界中无法挣脱本身就是一件可怕的事。

从全知全能的掌控者沦为井中的囚徒，失去了力量的“魔神”只能委身于名为“张亮”的人形容器中。形体被束缚，记忆已消散，认知被剥离，这样的“魔神”究竟还保留了多少真实人类的成分？抑或只是曾经的残片？真实的元宇宙，其残酷程度可能跟我们的想象与认知完全不同。元宇宙是否是一个失控的陷阱？当我们进入元宇宙的瞬间，是否已经意味着主动放弃了自己的身份，成为劣化的自己？

此外，“井中之城”处处充满了对现实的映射，虚拟世界和现实世界如同镜像一般相似。“魔神”们在“井中之城”中也同样要应对生老病死，现实世界的身份地位、社会秩序、等级观念也会毫无保留地延续到元宇宙之中。玩家们在游戏中追寻真实，讽刺的是，当真实如约而至时，元宇宙就成了现实的副本，甚至更加糟糕。

元宇宙是帮助人类逃避现实，获得希望的一场梦，但人类真的能逃得出现实吗？《井中之城》给出了自己的答案。如同桃花源一般的元宇宙也许只是虚无缥缈的空中楼阁，真实总在步步紧逼，一刻不停地提醒你身在幻梦中。而美梦终有醒来的一刻，这一点常常被人所忽略。

(作者为浙江大学遥感所博士生，科幻爱好者)



刘洋著《井中之城》人民文学出版社