



## 头绪繁杂，“主脑”难摸

### ——谈京剧《大明城墙》

王 强

“城门城门几丈高？三十六丈高。骑白马，带把刀，城门底下走一遭。”6月9日晚，由南京市京剧团出品的京剧《大明城墙》，在这首轻快的童谣中拉开了宁波逸夫剧院的大幕。

南京明城墙“得山川之利，空江湖之势”，依山傍水而建，气势雄伟，是中国古代军事防御设施和城垣建造技艺的集大成之作，也是少数保存至今的古城墙。南京市京剧团欲化物质遗产为“非物质”文化遗产，有勇气也有野心。

主创的野心体现在他们几乎要将所有与南京城墙有关的故事、传说全部展现在舞台上，可惜结果是剧情割裂、主题涣散，观众不知所云。

第一个故事讲的是结义兄弟徐士成、常志勇弃甲从工，担负起修城的重任。白脸角色常志勇为赶工期，以劣充好，导致新建城墙出现裂隙。徐士成见此状况决定推倒重建。为了让徐士成坚定信心，编剧设置了徐母这一角色，谆谆教导。最终，徐士成主动揽责的精神打动了常志勇，两人和好如初。此处讲的是徐士成的忠义取舍。

第二个故事重新起头，说的是为了给城墙工程争取民间捐助，丞相刘伯温假扮算命先生去沈府打探“聚宝盆”之虚实。编剧把这段戏设置成一场轻喜剧，看起来比较轻松，但是，这段演出却没能与主角产生任何联系，也很难从传说中提炼出精神主题。

第三段故事又回到徐士成身上。为如期修好城墙，徐士成披肝沥胆，探洪峰、踏巨浪，身先士卒，解决了众多的工程难题。工程紧要关头，徐母病逝，徐谨遵遗嘱，强忍悲痛，以“忠”代“孝”。尾声，历经二十余年，明城墙终于大功告成，梦圆时分，聚宝门前万众欢腾。

清代戏剧理论家李渔说，戏文要“立主脑、减头绪、密针线”。而《大明城墙》却头绪错杂，主脑不清。这部戏里，与南京城墙有关的，如城砖铭文追责机制、“龙吐水”、“鬼脸城”、“聚宝盆”都被或多或少地涉及。凡事面面俱到，便容易失去主题和中心。人物设置上，有大义的徐母，聪慧的沈夫人、刘伯温，以及修城的工匠，他们分批登场，然而这些人物之间又并没有什么关系，无法形成合力。这样结构剧情，既分散了情节，又割断了人物情感的发展脉络，使得整部戏拼凑的痕迹十分明显。如此形成的块状的呈现，意图高大全，却因违背了戏剧属性，显得戏曲的神韵不足，精气不通，空余一副躯壳，反而使观众找不到方向。

为地方上的古迹名胜编戏做戏，扩大宣传，本身无可厚非，然其难度也大。在台上仿建同等比例的城墙布景容易，想筑起一道与明城墙同等厚度的精神城墙却并不容易。写戏还是应考虑基本的戏剧规律，而不是为了做应时文章而无意迷失在宏大叙事里。

## 电影评论

# 《侏罗纪世界2》：“恐龙电影”的集成之作

无 端

《侏罗纪世界2》的上映再一次开启了观众们关于“恐龙电影”的回忆。童年时代，哪怕是再胆小的孩子也都曾迷恋过恐龙。从日本的怪兽电影《恐龙特急克塞号》，到斯皮尔伯格通过大银幕“复活”那些中生代巨型动物的创举，以恐龙为主角的影视作品一直以来就凭借其特殊而神秘的魅力吸引着大众。所以这部《侏罗纪世界2》一上映，就获得了高热度的舆论支持和相当不俗的票房成绩。纵观整部影片，简直如教科书般工整规范。全片无一处闲笔，呈现的每一幕场景都担负起了触发观众回忆、感动、愤怒、惊恐的情绪。

观看《侏罗纪世界2》基本不需要门槛。你没看过2015年上映的《侏罗纪世界1》无伤大雅，因为就剧情理解的角度论，不会造成什么妨碍。你没看过“侏罗纪公园三部曲”也没关系，最多就是意识不到片中哪些镜头含有向“侏罗纪”系列前作致敬的意思——如经典的“腕龙吃树叶”场景。《侏罗纪世界2》的故事情节仍处于当年斯皮尔伯格构建起来的主体框架内，承接上部《侏罗纪世界1》而来：在纳布拉尔岛上的“侏罗纪公园”已毁于一旦，不过恐龙们还都在此生息。四年后，岛上原本处于休眠状态的火山开始蠢蠢欲动，随时都有大规模爆发的可能。为了避免恐龙们再度面临彻底灭绝的危险，原“侏罗纪公园”高层克莱尔和当初饲养迅猛龙的欧文联手，带了两名志愿者，接受“侏罗纪公园”创始人本杰明·洛克伍德的委托，前往纳布拉尔岛对恐龙进行转移。那一艘搭载了恐龙驶离火山岛的舰艇明显带有“诺亚方舟”的隐喻，可人类的这一举动其实避开了自然选择的因果规律，在强行维持生物的多样性。当然，一心希望保全恐龙的克莱尔和欧文并不知道：他们冒险搭救出来的恐龙们刚离开火山岛，就又重新陷入了一场由人类贪欲所造成的危机当中。在对稀有动物进行保护的幌子背后，隐藏的是商人们疯狂逐利的勃勃野心。

《侏罗纪世界2》制作精良，恐龙形象极为生动逼真。片中最为夺目的就是借助转基因技术培育出来的那头暴虐迅猛龙。作为一部依靠强力的视效呈现和紧张的氛围营造来吸引观众的冒险科幻片，电影对这头帝王恐龙的诠释极为细腻。它第一次在拍卖会上作为助兴节目出场时，便惊艳全场。不过观众印象最深的还是这个庞然大物的过人智商与显著个性。帝王龙兼具暴虐龙的硕大身躯和迅猛龙的灵敏心智，懂得怎样和人类周旋博弈，斗智斗勇。所以它才会狡猾地放下竖起的尾巴，合上怒睁的眼睛，佯装沉睡以期瞒天过海，克敌制胜。它也会通过寻声觅踪的手段，追击对手，但并不用蛮力摧毁房屋，一举吞食，而是灵巧地打开了窗户，并以指甲轻轻敲击地板，步步推进，似乎在故意惊吓人类，炫耀自己的力量。

《侏罗纪世界2》在影片末尾，恰到好处地点明了贯穿全片的伦理争议。因为洛克伍德城堡内发生了氢化物泄漏，所以克莱尔按下了所有关押恐龙牢笼的解锁按钮。而当她准备再按下那个城堡大门的红色解锁按钮时，遭到了欧文的好意劝阻。因为一旦这个按钮按下，就意味着：不管是食肉的，食草的，温驯的，残暴的，所有恐龙都将一拥而出，自由进入不曾设防的人类社会，也等于彻底打开了“潘多拉的魔盒”。克莱尔出于理性，收了手。可两分钟后，小女孩梅茜义无反顾地按下了那致命按钮。这个剧情设计，一方面传递出真实身份为“克隆人”的梅茜与生俱来的对“同类”的怜悯和爱护，也为后续《侏罗纪世界3》的情节展开做了前期铺垫；更重要的是，揭示了所有这一切其实都是“人类肆意干预物种存活及其基因变异”所致。人类对那头帝王龙的创造，包括洛克伍德私自制作克隆人，本质上都是将自己推上“造物主”地位的一种僭越行为。人类有权利这样做吗？对此，影片没有给出直接、明确的答案，而是用警示的口吻在片尾彩蛋中提出了一个稍显模糊的观点：既然人类还不具备掌控一切的能力和定力，那么一着不慎，就会令事态失控。而但凡走错一步，随之毁灭的就不仅仅是恐龙，也可能包括我们这些无知者无畏的“始作俑者”……