

爱乐者说

站在音乐对面的知音

■李近朱

【瓦格纳和国王，一边是音乐的创造者，一边就是知音。这个“财大气粗”的知音，成就了历史上歌剧改革的壮举。】

马克思在《1844 年经济学哲学手稿》中有这样一句话：“对于没有音乐感的耳朵来说，最美的音乐也是毫无意义的。”解读这句话时，我最先想到的是那句民间俗语：“对牛弹琴”。这一雅一俗的说法，表达了同一个意思，那就是：音乐如果没有遇上知音，就会淡化弱化甚至泯灭；反之，知音会让音乐翩飞世界，尽显美丽与魅力。可以说，音乐倚重的就是“知音”。

“音乐的耳朵”，说是能够感知和理解音乐，也就是中国传统诗文中常说到的“知音”，即认知音乐的人。

历来，音乐家总是在寻觅或如遇知音。因此，才有了孟浩然诗云：“欲取鸣琴弹，恨无知音赏。”至于尽人皆知“高山流水遇知音”的传说，则是对于“知音”的一个最凄美的阐释——伯牙乘船，面对清风明月，抚琴而奏。忽听岸上一樵夫高声叫绝。他请樵夫上船，再为他演奏。樵夫随乐声而言：“雄伟庄重，如高耸的泰山！”这“宽广浩荡，像见滚滚的流水！”伯牙兴奋直呼：“知音！知音！”这个樵夫就是钟子期。从此，二人成为挚友。约定来年此时此地相会。第二年，伯牙赴会，久等子期不到。寻到子期家，方知知音离世。他遂至子期坟前，抚琴一曲哀知音。曲毕，将琴摔碎，声音已无知音，抚琴何用。

虽然，“知音”只是受众接受音乐程度上的

一个形象化表述，但说到相关种种传说或是事实，可透见其对于音乐的传播，对于音乐家的激励，以及对于音乐生生不息的传统，是一个见证音乐价值和反观音乐魅力的重要维度。

在西方，古典音乐传留至今，也赖于音乐的对面，站着“知音”。柴可夫斯基曾偶然听到民歌《万尼亚坐在沙发上》，他欣然记录下来。在创作《第一弦乐四重奏》时，第二章运用了这个音调，这就是著名的《如歌的行板》。这阙乐章，在略带忧郁的缓缓陈述中，透出恬淡朴质的纯净。旖旎如歌的旋律，有着直击人心的力量。1876 年，俄罗斯文豪列夫·托尔斯泰聆听了这首乐曲。柴可夫斯基曾有这样的记述：“他和我并排坐着，他聆听我的四重奏《如歌的行板》时，流了泪。”显然，音乐打动了作家，他的“音乐的耳朵”如此深入地接受了柴可夫斯基的音乐。作曲家则和伯牙一样激动，他写道：“就我的自尊心而言，这也许是我生平以来从没有过的满足和激动。”这正是音乐家遇到知音那一刻的激情绽放。在西方古典音乐中，这件实事堪与东方的高山流水遇知音的传说相媲美。

另一件史实更是音乐史上的美谈。一代歌剧宗师瓦格纳一生颠沛流离，不是被通缉就是穷困潦倒，他的艺术理想始终是空幻的想象。直到瓦格纳的超级“粉丝”巴伐利亚国王路易二世出现，他才得以在拜罗特兴建了可以演绎其音乐戏剧宏大构思的专门剧院，实现其一生的音乐夙愿。瓦格纳和国王，一边是音乐的创造者，一边就是知音。这个“财大气粗”的知音，成就了历史上歌剧改革的壮举，他是瓦格纳的知音，也是音乐世界的知音。如今，每年的“拜罗特音乐节”依然引来世界各地歌剧知音者的“朝圣”。

说到“知音”，不仅存在于聆听的受众中，还在创作者之间留下诸多佳话。瓦格纳在聆听乐圣作品之后，他声言“心激动得快要碎了”。接着他说，在贝多芬之后，交响乐“很难再有作为”。难怪他从来不写交响乐，而转身走向了歌剧。他是贝多芬的知音。而巴伐利亚国王和另一位奥地利音乐家布鲁克纳，又是瓦格纳的知音。布鲁克纳在瓦格纳辞世之刻，专门写了用“瓦格纳大号”演奏的交响乐章，以寄哀思。

在音乐史上，恪守古典乐风的勃拉姆斯与维也纳圆舞曲的轻盈乐风格格不入。但当他听到了施特劳斯的《蓝色的多瑙河》时，遂将开头几个音符写在扇面上，并题字曰：“可惜不是勃拉姆斯之作”。这张扇面表达了他对优美音乐的由衷赞美，并显示出作为严整且带有一点刻板的“纯音乐”代表人物，他也是轻快的带有一点娱乐色彩的音乐的“知音”。

艺术需要有接受者。在文学，那是读者；在绘画，那是观者；在音乐，那是听者。在听者中，有“音乐的耳朵”，当然会成为音乐的知音；即使暂时未达到这个境界，只要喜爱，“音乐的耳朵”还是可以培养的。即使“曲高和寡”，这恰是提升知音水准的一个空间。20 世纪初，斯特拉文斯基的“春之祭”首演，得到的回音是要把作曲家推上断头台。但时间考验了艺术，寻到了知音，这部作品后来成为了旷世杰作。直至百年之后，也来到了中国的舞台上。

因此，“知音”既属于“音乐的耳朵”之列，也是可培养造就的后备力量。但，重要的是，知音站在音乐对面，永远是音乐价值的一个永恒评判者。音乐，总是倚重着知音。

阆苑有书

【我很希望有朝一日被人这样问起：你用了多久学会的布尔代数？这样我就可以自豪地回答：“我用了三个春节联机游戏的等候时间。”】

假如不是那篇《〈帝国时代〉20 年：你可曾记得大明湖畔的伐木工？》，我几乎忘了这款名为《帝国时代》的游戏已被我打了整整 20 年。

那篇文章也是在回顾，而且是充满感情的回顾，就是太过技术化。不过在那冷静的技术化叙述中，还是难以遏制地迸射出作者心底的激情。

只可惜在这篇短短的文字中，我同样无法道出我的全部回忆与感受，否则即便是洋洋万言犹显不足——这还仅仅是真实感悟的简单记录，丝毫不敢任性抒发。

只可惜发表在传统媒体上的作品无法加上链接，否则我很想植入一段《帝国时代》的同人音乐——有人特意将游戏中的台词与曲调串连起来，制成一曲激昂的乐章；开篇即以巫师的召唤为引导，然后众人伐木，战号吹响，那种激动人心的感觉啊……

只可惜当时缺乏录屏技术，否则我会把我亲历的一幕幕经典战例全都记录下来——比如让仅剩的一名农民四处躲藏，继而伐木建成基地，随后再发展出一支骑射部队，最终击毁了敌人的奇迹……类似的故事还有太多太多。

《帝国时代》问世于 1997 年，属于为数不多的那种我从它一问世就玩起的游戏。后来这款游戏出了二代、三代以及外传之类，我都兴趣索然。也许是因为它们不适于战斗，也许因为它们虽适于战斗却没有长期经营的感觉，也许就是因为我太爱一代了。

我对游戏的态度，往往不是玩到至臻至善，技艺超群，而是玩出自己的境界，玩出自己的思想——当然你也可以把这视为我学艺不精技不如人的托辞。但无论如何，我的确是这样做的。我从来没有把游戏自带的功能发挥到极致，甚至像这款游戏，我竟至今还对许多基本操作一无所知，但我却可以把自己开发出来的技能玩到极致。

比如战斗总会在资源数突破万位之前宣告结束，我因而怀疑过它是否存在“十万虫”的设计缺陷。于是我把把手打得几乎被灭时却不灭之，而是派人砍光了全部森林，这才发现记录资源的数字还是可以进位到 100000 的。

比如我打戏却不消灭对手，然后在大地上建造起无数的奇迹。只可惜奇迹太耗资源，否则我会用奇迹在地图上“写”出自己的名字——这是我在这类游戏中常用的手法。

因为这款游戏，我还耽误了很多更重要的事情；因为这款游戏，我也错过了很多其他游戏。在高校讲座的时候，有学生在问我为什么不写长篇，我说要是没有《帝国时代》估计好几位长篇都出来了——其实那时我的“帝国龄”还不足十年。而那几年大学生宿舍的“标配”游戏是《星际争霸》，但我却几乎不会，是以在讲座之后，总有学生要拉我到宿舍去强化培训。

在与真人联机之后，我有了更多的经历与感触，或许你认为那都是十分奇葩的体验与思考——

为了联网作战，我在诸多网吧留下足迹。那时家里网速太慢，而我与真人对战的愿望又是那样强烈。我曾在北师大附近的网吧听过我讲座的学生发现，他们邀我联机，但在真正开战之后却没人再理睬我，他们的军队在我的疆土上肆意践踏却懒得攻击——因为我的实力实在太差了！

桑榆未晚霞满天

——中科院枫林绿洲志愿者服务站速写

■刘茂胜

【枫林绿洲志愿者服务站为老同志居家养老提供了宝贵的经验和可复制的辅助模式。】

这是一些年近古稀或过了古稀之年的老干部；这是一群被誉为热心助人的老年“活雷锋”；他们是一群“老吾老以及人之老”的践行者；他们是帮扶、照顾退休老人的爱之使者。他们用一千多个日夜为人解忧的故事，彰显了时代精神，温暖了众多家庭。他们就是中科院住宅区枫林绿洲志愿者服务站的爱心群体。

北京奥运村的近旁，有一片高楼林立的住宅区：中科院家属院枫林绿洲社区。对面是被称为科学城的天地园区。这里的春夏秋冬，总有彻夜不熄的灯光。被戏称为“上管天（天文）、下管地（地理）、中间管自己（研究生命、生物）”的科学家们，当岁月的风雨染白了鬓发，一批批老同志退休了。如何安度晚年成了现实的问题；多数只有独生子女却不在身旁；有的人孩子虽然近在咫尺，但也无法陪伴老人；丧偶离异的，晚年更加寂寞、孤独。居住环境又是关门闭户，钢筋水泥阻断了彼此的相望。

从中科院机关退休了但还年富力强的有心人，体谅到退休老人的痛苦，开始商讨谋划创立互助组织的事。在中科院离退休老干部工作局支持和退休处的具体帮助下，院“联建办”免费装修出一间 20 多平方米的房间，“中科院枫林绿洲志愿者服务站”就于 2014 年成立了。2016 年成为北京市学雷锋先进单位。

这里是中科院职工在北京集中居住的社区，大家退休前就认识，因此大家乐意来此聚首叙旧、谈天说地。这里成了单位与退休人员沟通的中转站，民意的沟通、物品的交接，单位的好多事可在这里对接处理。中科院离退休老干部工作局副局长曹以玉夸服务站成了中科院机关的驻“外”机构、感情联系的纽带和管理工作的抓手。中科院医务室的人来这里为老同志报销医药费，免除了大家去机关报销的

在四川成都开会时，一群科幻作者前往网吧联机，但大多缺乏实战经验，因而被打得落花流水，我清楚地记得我在游戏里向盟友、科幻作家潘海天（大角）“你需要什么（资源）”，他的回答是“时间”——敌人把他打得措手不及无力还手！

后来家里网速可以了，就坐在家里约年轻的亲戚联机。那时没有手机，联机又总在深夜，电话也不方便，再说在战斗时传输复杂的信息反而更加麻烦。于是我们事先商定好代表方位的 8 个数字，只要打出某个数字，就指明了敌人所在的方向；当第二次打出这个数字时，就意味着进攻的号角已被吹响——一声喇叭，冲锋陷阵。

在这种类型的交战中，我深刻地明白了两个道理：一个是现在（或者说“那时”？）的年轻人心理素质实在不敢恭维：一旦被攻击，尤其是一旦被从背后攻击，马上崩溃退出——因为他们实在想不通，为什么会有敌人从自己身后杀将出来；一个是因为什么很多人在对战时都要求团队作战，因为只有具备团队意识才能在个体挨打时坚持不懈，才能在这种突发事件面前镇定自若，因为你挨打的过程也许就是你拖住敌人的过程——毕竟，你不是一个人在战斗！

那时我们均属菜鸟级别，只能在“游戏大厅”里等人交战。春节期间玩家稀少，这种等待会十分烦躁——或者长久等待，或者下一秒就有人进入“房间”开战。最终我找到了一个合适的方法：我在电脑旁预备了一本《布尔代数》，一俟进入“房间”等候，我就翻开这本薄薄的数学课本开始学习。

据说数学家科尔在 1903 年搞清了 2 的 67 次方减 1 究竟是一个素数还是一个合数后，有人问他这花费了他多长时间，他回答说：“我用了三年里全部的星期天。”上学的时候我没有系统地学过布尔代数，因此我很希望有朝一日被人这样问起：你用了多久学会的布尔代数？这样我就可以自豪地回答：“我用了三个春节联机游戏的等候时间。”

有关等待游戏时学习布尔代数的故事，我在随笔《做一个“阔绰”的人》里曾做过详细记录。

一直还想为这款游戏写一篇小说，有几次甚至都开始动笔了，就因为计划过于庞大，于是理所当然地拖拉下来，结果始终没能完成。但我还是在许多作品中提到过它，比如短篇科幻《永恒的生命》，比如长篇科幻《枪杀宁静的黑客》。后者出版之后，我应约写了创作谈《童年的终结》（这是借用英国科幻作家 A.C. 克拉克的作品题目），其中专门谈到了这款游戏及其相关故事给我的启发——

曾经有一对青年男女，在一款游戏中结盟联手；他们并肩作战，相互扶持，彼此依赖，打通京城大小网吧。他们的事迹，让我想起网上对某一游戏角色那激动人心的描写：在你面前，永远是危机四伏的墨绿色视野；在你身后，永远是生死与共的战友的后背。我与他们从未谋面，却在无数场合风闻他们那令人血脉贲张的传说。在我的想象当中，他们白衣胜雪，挥剑如舞，风度翩翩，宛如一对游走江湖的豪情少侠。我与朋友们暗自努力，刻苦研习，试图有一天将他们“杀”之后快。可当我们自信成行将出道之际，却获悉了这对情侣早已分手的消息……

——谨以此文纪念我的青春时代，纪念我与《帝国时代》一起度过的青春岁月。

诗词二首

■吴硕贤

蝶恋花·新生

开学华园重热闹。
绿树丛中，
犹有荆花俏。
各地新生来报到。
英姿勃勃年方少。
杨柳欣欣齐竞傲。
最美青春，
绮梦凭心造。
沃土扎根枝叶茂，
成才莫待年华老。

师 恩

垂髫博士历多时，
引我人生几任师。
指导思维明事理，
传输学识辨妍媸。
杏坛升日弦歌奏，
绛帐开期雨露滋。
欲问恩深安可测？
蛟龙入海探方知。

飞沿走笔

牛郎织女非得是帅哥美女？

■张田勘

【2000 多年前的人，无论是作为黄种人的中国人还是白人、黑人等，外貌都美不到哪儿去，能赶上石像牛郎织女就算是天大的造化了。】

8 月 28 日七夕当天，一则关于牛郎织女石像的微博在网上引发热议。微博称，最标准的牛郎织女塑像位于西安市长安区斗门镇，是汉武帝开凿昆明池时所置，“这对塑像最权威，皇家认证”。配图显示，牛郎织女脸型又大又圆，配上硕大无比的鼻子，使得不少网友质疑，“这长相一年见一次都嫌多”。

牛郎织女是中国家喻户晓的人物，最初源于民间故事并演绎成文学作品，到最后上升为美好爱情的象征，进而成为中国情人节——七夕的源头，织女也成为中国维纳斯的标志。看多看惯了美人维纳斯的画像，当然以为织女是美女，相应的，牛郎也应当是帅哥，否则就不般配了。

牛郎织女成为帅哥美女的路径既与世界接轨，但中国特色更多，并且涉及心理和生物学等因素。起初，无论是传说还是文学作品中都没有提牛郎织女是否为帅哥美女。最早记载于《诗经·小雅·大东》中的是：“跛彼织女，终日七襄，虽则七襄，不成报章。”

及至西汉《淮南子·风俗通》称，“天河之东有织女，天帝之子也……许嫁河西牵牛郎，嫁后废织经，责令归河东”。既然是天帝之女，就是仙女，仙女也等于美女，这恐怕是织女是美女的滥觞。到了南北朝任昉的《述异记》就明确

了织女就是美女：“大河之东，有美女丽人，乃天帝之子，机杼女工……”既然是美女，牛郎也当然耍俊男了。

古代的各种绘画艺术也逐渐确立了牛郎织女为帅哥美女的形象。最早的汉代墓葬画像石中刻画了牛郎织女神话故事，画像左上方有七星相连，呈圆形，内雕玉兔，象征月宫。其下四星连成梯形，内有一高髻女子拱手跪坐，为织女，即女宿。画中右上方三星为牵牛星，牵牛星下为牛郎牵牛。但是，这个画像石中根本看不清人物模样。

到了后来，各种艺术作品，如石刻、木刻、中国画、连环画、剪纸、邮票、瓷器、舞剧、电影等的牛郎织女形象都是清一色的帅哥美女，即便没有塑造成立如芝兰玉树、笑如朗月人怀和沉鱼落雁、闭月羞花，也还是俊男靓女的标配。不过，帅哥美女的标配形象也有社会学和心理学因素，即曝光效应，如果多次甚至天天见到某个人，就会因为曝光次数多而熟悉这个人，人们会比陌生人更喜欢一位熟人，觉得他比陌生人更美。

不过，从艺术创作的程序、生命演化和生物学的角度看，其实斗门镇的牛郎织女石像更真实。这对塑造于西汉时的牛郎织女石像既可能参照了文献记录，更多的是参考了当时中国人的相貌，也就是以现实生活中的人为模特来雕塑的。说不定，当时依照的真人模特已经很美了，而生活中的真实个体却比这两个石像的模特还不如。

这并没有丑化中国人，因为，人类的演化

