

读·品·悟®

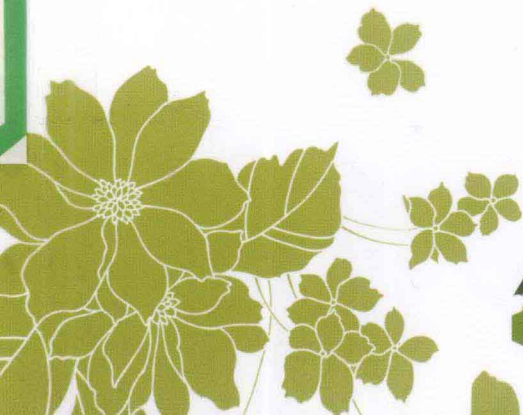
与文学名家对话·中国当代获奖作家作品联展

高长梅 王培静/主编



乡村，颠覆的记忆

贾兴安◎著



IP 河北出版传媒集团
花山文艺出版社

home



乡村 颠覆的 记忆

贾兴安 著

JIA XING AN
WORK

与文学名家对话·中国当代获奖作家作品联展
高长梅 王培静◎主编



河北出版传媒集团



花山文艺出版社

图书在版编目(CIP)数据

乡村,颠覆的记忆 / 贾兴安著. - 石家庄: 花山文艺出版社, 2013.7

(与文学名家对话:中国当代获奖作家作品联展 / 高长梅,王培静主编)

ISBN 978-7-5511-1278-9

I. 乡… II. 贾… III. 散文集 - 中国 - 当代
IV. I247.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 150760 号

丛 书 名: 与文学名家对话:中国当代获奖作家作品联展

主 编: 高长梅 王培静

书 名: **乡村,颠覆的记忆**

作 者: 贾兴安

策 划: 张采鑫

责任编辑: 刘红哲

责任校对: 齐 欣

特约编辑: 李文生

全案设计: 北京九洲鼎图书有限公司

出版发行: 花山文艺出版社(邮政编码:050061)

(河北省石家庄市友谊北大街 330 号)

销售热线: 0311-88643226 / 32 / 24 / 28 / 29

传 真: 0311-88643225

印 刷: 北京中振源印务有限公司

经 销: 新华书店

开 本: 720×1000 1/16

字 数: 155 千字

印 张: 11.5

版 次: 2013 年 8 月第 1 版

2013 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5511-1278-9

定 价: 28.80 元

(版权所有 翻印必究·印装有误 负责调换)



C 目录
CONTENTS

第一辑

禁与忌

气味之谜 / 002

游戏与历史 / 006

禁与忌 / 010

畜禽之殇 / 015

且说帽子 / 022

乡村水井 / 028

第二辑

油饼的记忆

油饼的记忆 / 036

C 目录

CONTENTS

鸡蛋沧桑 / 048

第三辑

凡人启示录

都不容易 / 058

凡人启示录 / 062

精神消费 / 065

捉鱼的感觉 / 066

树木与森林 / 068

蝉声 / 070



C 目 录
CONTENTS

第四辑

我所认识的小说家

我所认识的小说家 / 074

小议《水浒传》 / 085

文学评论家的难处 / 089

散文写作浅谈 / 092

第五辑

印象与片断

弯镰刀与弯的腰 / 104

乡村老大院 / 107

印象与片断 / 113

C 目录

CONTENTS

塔子峪的手工艺 / 117

乡村，颠覆的记忆 / 123

道路赋 / 129

千年稼穡 / 134

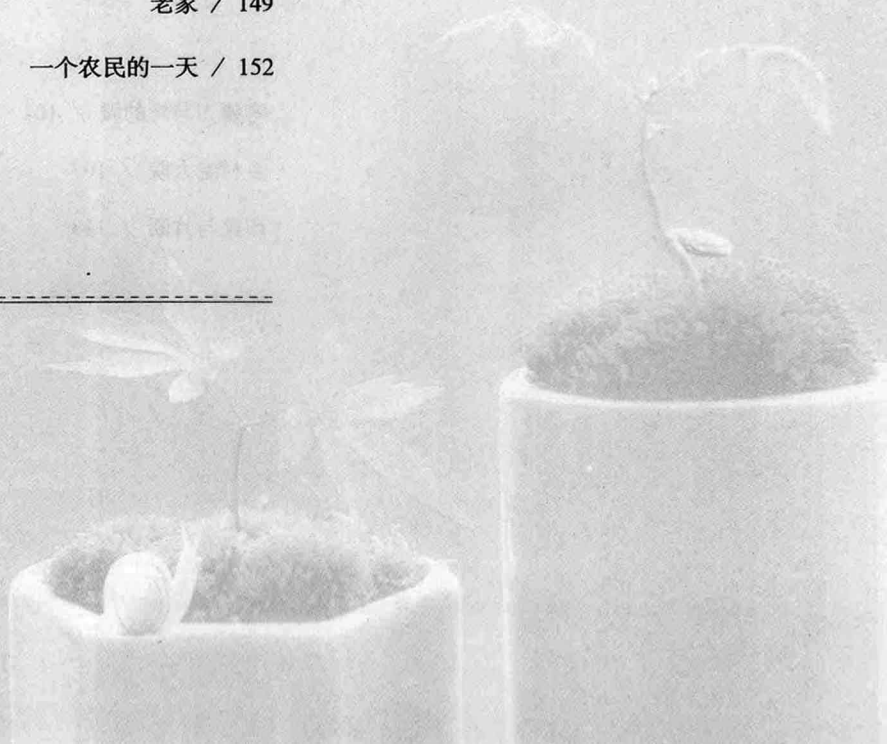
第六辑

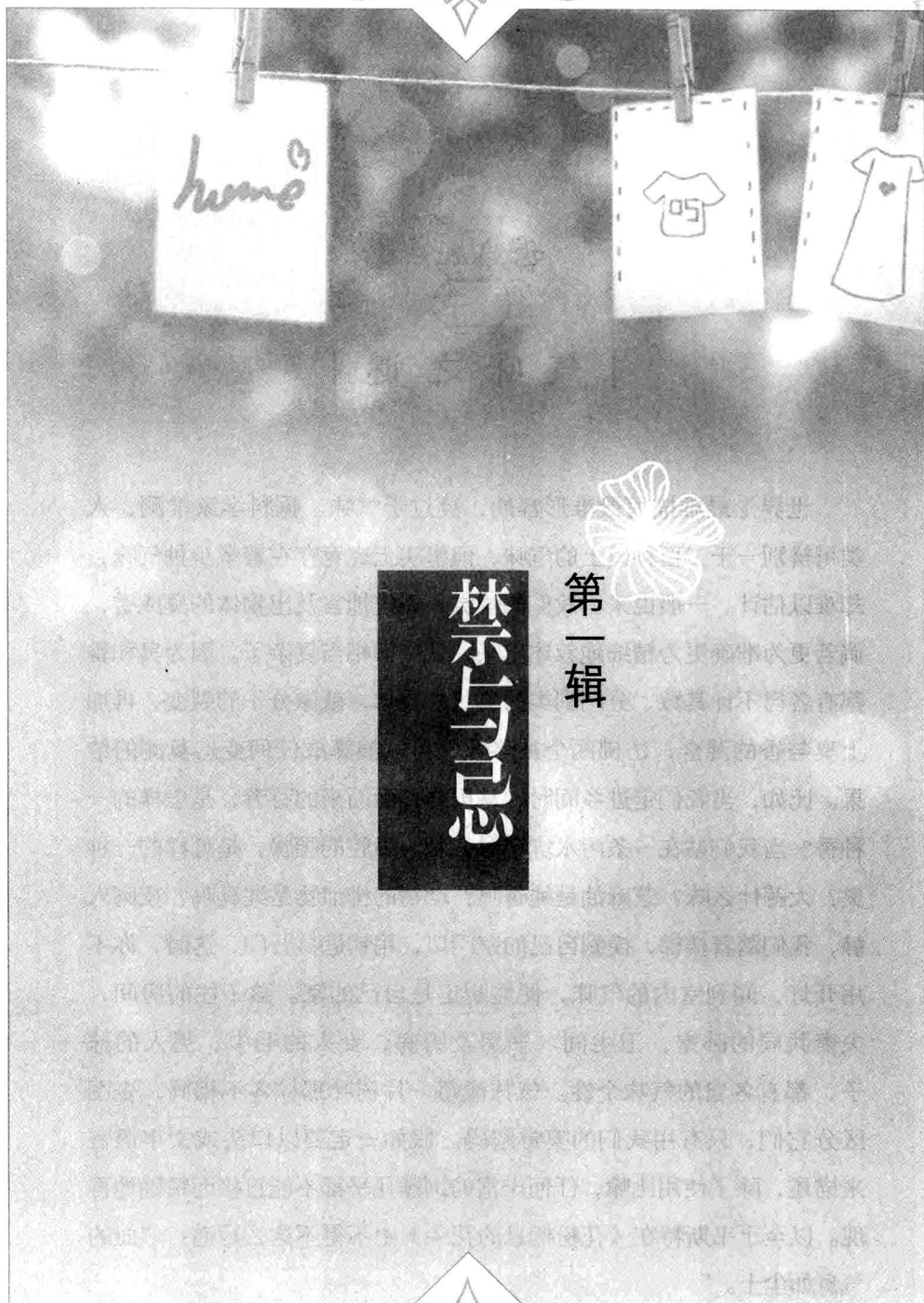
一个农民的一天

乡村女人无名氏 / 144

老家 / 149

一个农民的一天 / 152





禁忌与忌

第一辑





| 气味之谜 |

世界上最难描写最难形容的，莫过于气味。据科学家推测，人类可辨别一千二百种以上的气味，但事实上究竟存在着多少种气味，却难以估计。一般说来，我们的嗅觉只笼统地言及出物体的臭或香，倘若更为准确更为精细地叙述出来，就变得相当复杂了。因为臭和香都有各自不计其数、分门别类的臭气和香味，就像分子的裂变，再加上臭与香的混合，仿佛两个被除数，可以演算成任何变幻莫测的结果。比如，当我们走进乡间时，从田野扑面而来的芬芳，是怎样的一种香？当我们站在一条污水坑旁时，刺入鼻腔的腥臊，是怎样的一种臭？大蒜什么味？芝麻油是纯香吗？动物的排泄物是纯臭吗？夜阑人静，我们踏着楼梯，摸到自己的家门口，用钥匙打开门，这时，你不用开灯，闻到室内的气味，便能断定是自己的家。孩子住的房间，夫妻共同的卧室，卫生间、书房及厨房，女人的毛巾，男人的袜子，都有各自的气味个性。气味像每一片树叶那样各不相同，企图区分它们，只有用我们的嗅觉密码。假如一定要以口头或文字语言来描述，除了使用比喻，任何丰富的词藻几乎都不能直接而精确地再现。以至于韦斯特在《花粉栖息的花朵》中不得不这么写道：“血的气息如尘土。”

“臭豆腐闻起来臭，吃起来香。”这句人人皆知的俗语或者说真理，道出了也证实了气味决不是味道。味道附着于物体并由其携带，气味则由物体发散于空气中。因此，生理学告诉我们，味觉和嗅觉是两个不同的感觉概念。基本味觉有甜、酸、苦、咸四种，其余的则为混合味觉，比如辣觉，就是热觉、痛觉和基本味觉的混合。嗅觉是辨别外界物体气味的感觉，由物体散布于空气中的物质微粒作用于鼻腔上的嗅觉细胞产生兴奋，再传入大脑皮层才引起嗅觉。所以，味道一般是品尝出来的，而气味，只能是“闻见”，这无疑便增加了气味的复杂性。科学研究表明，人类有五百万的嗅觉细胞，听起来多得让人咋舌，但如果有人告诉我们，一只牧羊犬却有二亿二千万，比我们人类的嗅觉多出四十四倍时，我们会感到多么地惭愧，世界上又有多少种气味没被我们破译出来。

猪能闻到深埋于地下的食物，蚂蚁凭气味返回数里外的巢穴，狗可以辨别罪犯几小时前留在地面的气味，鲑鱼能准确无误地嗅到遥远的出生海域，在缤纷灿烂的气味世界里，动物是智者，人类是傻瓜。

从清东陵容妃墓出土的遗骨看，香妃的头颅短而圆，面部宽阔，额头较低，长得并不美丽，但她身带异香，令乾隆痴迷，所以死去活来地爱她。据说，她沐浴过的洗澡水，被人称为“香水泉”。香妃死后，乾隆托翰林编修为她作诗曰：“一缕香魂无断绝，是耶非耶，化为蝴蝶。”李隆基与杨玉环的故事，也是如此，白居易《长恨歌》中说：“春寒赐浴华清池，温泉水滑洗凝脂。”唐明皇爱怜或喜欢儿媳的重要原因，是在杨贵妃洗澡时“闻见”她肌肤芳香，喜欢得欲罢不能，所以才沉湎了她十六年之久。我们不敢设想，假如一个漂亮艳丽的女人浑身腐尸般的恶臭，让男人怎么去深爱于她？“闻香识女人”，似乎成为辨别一个好看女人的重要标志，而“怜香惜玉”，又是专指人们所喜欢的美丽女人。将漂亮的女性比喻为一种“香”的气味，不知道是谁的发明，使本来看不见摸不着的“香味”，如今在女



性这里有了具体的形态和色彩，居然可以感知，像一件抓到手的好东西。好气味美人也媚人，所以人们在装饰外表的同时亦对气味的装点趋之若鹜。

有史以来最早描写香水和香膏的，是《旧约》中的《雅歌》，故事以爱情为背景，在气候干燥、水分稀少的园子里喷洒香水；在《荷马史诗》里，显示着旅客们投宿，第一件事就是洗澡，浴后以油涂身；《源氏物语》中，出现了调香师的角色，他们能够根据每个人的需要调剂出不同的香味。

据史书记载，唐朝同昌公主的步辇旁总是缀着五色香囊，每每出游时，芬芳的香气洒满一路。这种香囊是一种内装香料的香袋，始于周代，一般系于肘后的腰带上，也有的系于床帐或车辇上。东晋名将谢玄好佩紫罗香囊，以锦制作，故也称“锦囊”或“锦香袋”。三国时，诸葛亮写的三条妙计，就是封在这种锦做的“香囊”里，所以有成语“锦囊妙计”流传于世。涂脂抹粉，盛行于汉魏六朝，不但女人敷粉施香，连男人也乐于此道，以致使那个时代被后人称作“六朝金粉”。无形无色的香，不仅仅是气味怡人，还总是代表着美好，人们赞叹谁或什么受欢迎，常常用“吃香”一词，形容俊俏的女子为“香闺”，她们的死亡，亦是“香消玉殒”。芳香气味的虚荣浮华与实用性，使人类很早就发现了天然香料并发明了制作好闻的气味。从19世纪开始，威尼斯商人在君士坦丁堡购买东南亚诸岛所产的丁香、肉桂、豆蔻、胡椒等香料，然后转销欧洲，获得巨额利润。到了15世纪，海上航道发现后，葡萄牙人和荷兰人侵入香料产地，进行疯狂掠夺，成为历史上著名的“香料贸易”。其中，“发现新大陆”的哥伦布上报西班牙国王要求远航的计划之一，就是外出为他寻找香料。从古至今，无论是天然的动、植物香料还是人工香料，一直十分昂贵，都是“紧俏”和“短缺”的东西，比如麝香和灵猫香。或许，“香”就等于“美”吧，香料如同美女，都是稀少而罕见的。

最难闻的气味是什么？是与香相对应的臭吗？不见得。苍蝇逐臭而去，屎壳郎倒粪蛋儿，蟑螂、蚂蚁能被樟脑熏倒。有人对鱼腥气、羊膻气、汽油味反胃，在他们的感觉里，那是比臭还令人生厌的气味，而东非的马塞族，则喜欢用牛粪装饰头发。金庸《倚天屠龙记》中的“十味散骨香”，施出后常使人毙命，尽管这是他的虚构，但用于战争的“毒气弹”（芥子气）其杀伤力如何骇人却是事实。人类与动物适应什么样的气味，是与生俱来的，之中的奥秘恐怕连当今的科学也难以企及。“气味相投”者，生理上肯定会有一个共同的嗅觉密码为链条。有一种“香功”，据说人若练到一定程度，身上就会散发出一种奇异的香味。不知人究竟能否练出气味，但人体内存在着独特而怪异的气味却千真万确。比如狐臭，比如汗香，比如上火后嘴里的味道，为什么有这种味又为什么会变味？烟、酒、茶、鸦片、咖啡的气味使人成瘾，玛丽莲·梦露最酷爱涂抹一种叫“香奈尔五号”的香水，福尔摩斯能从一名妇女的信纸上，辨别出七十五种气味。我们都有感冒的经历，那几天突然间失去了嗅觉的滋味如何？像是瞎了聋了瘸了的残疾人一样。所有生灵和物体都有自己的气味，每个人及每个民族都有迥异的气味，人在不同的年龄阶段，也都有不同的气味。气味构成变幻莫测的世界，隐藏在岁月与经验之中，无时不在，并时常不经意间唤起我们的历史记忆。一阵槐花芬芳的馥郁，让我们返回遥远的故乡，一缕少女清甜的口香，叫我们重温初恋的时光。





| 游戏与历史 |

游戏也叫“玩”，雅的说法称为“娱乐”、“文化活动”或“文化生活”。人类的诞生，大概就是从游戏起源的。几十万年以前，“北京人”抑或和猴子、水牛、肿骨鹿一样，在河边伴着林间各种飞禽的穿梭，凄凄惶惶、无所事事地与其群居着嬉戏。他们头脑简单四肢发达，活着的目的除了吃口东西外，余下的恐怕就是“玩耍”了。后来，形势发生了急转直下的变化，“北京人”为了生存，开始与大的动物展开“捉迷藏”般的游戏，共同追赶、呼喊、拿木棒击打或用石块投掷野兽。渐渐地，人类从其他动物群中脱颖而出，同时，基因的卓绝又使他们提高其生存质量，于是另一种高级的游戏从原本的游戏脱胎换骨，逐渐演绎成有目的性的活动，这便是我们后人称之为的“劳动”、“工作”或者“事业”。然而，劳动的目的又是为了更好地游戏，即生存得更幸福，活得更舒服，玩得更开心。

社会文明似乎是游戏的产物。初民时期，燧人氏“钻木取火”可能就是在漫不经心的游戏中发明的。在那风霜雨雪、冬冷夏热的日子里，祖先们蜷曲在穴洞中，实在有碍玩的兴致，所以就摸索着在外面垒窝棚以至于发展到造房筑厦，以便安安心心地游戏或者休养生息。甲骨文，青铜器，钟鼓之乐，阿尔达米拉石窟壁画，还有“吭唷吭唷”的号子，早先也许是在无意识游戏中的得意之作。男男女女游戏出了钟情和独占欲，男人和女人都不愿意让悦己者再跟另外的男人和女人玩出好的境界，因此由“母系”到了“父系”，家庭出现了。游戏分化成志趣相投的人们在一起欢聚玩耍，所以分野而居，便有了

各自的地盘、部落和村庄，乃至有了巫术、宗教和国家。一部分人在自己的家园里玩得絮烦了腻歪了，或看见别人比自己这地方玩得愉快了，就想到别人的家园里去玩，别人不同意，于是就斗殴、干架或者打仗，甚至发展到了战争。《伊利亚特》中希腊人与特洛伊人为争夺美女海伦而爆发的十年大战，谁能说没有游戏的成分呢？春秋五霸、战国七雄、三国鼎立、军阀割据……尽管“争斗”的因素千差万别，但企图巩固住一块地方统治臣民使自己“玩”得更舒心却是肯定的。因此，从这个意义上来说，战争是一种较量智力、实力、耐力、武力的极其复杂高深的游戏。为了在这种高层次的游戏中玩赢，人类从火药、大刀、长矛一路“游戏”出了飞机、大炮、洲际导弹。胜利和失败，第一和第二，赢家和输者，永远是游戏规则中的度量衡。

《三十六计》是总结战争游戏的不朽之作；《资本论》则是阐释社会游戏的经典巨著；哥伦布的远航，无意中游戏出了“新大陆”；毛泽东与蒋介石玩“捉迷藏”，绕行两万五千里，又跟日本人“游戏”一把，大搞“地雷战”、“地道战”、“麻雀战”，终于用“小米加步枪”“游击”出了一个新中国。战争游戏的残酷，遏制了人类生性喜欢游戏的本性，于是祖先模拟制作战争的“沙盘”供大家游戏。我们先人在春秋时代就发明的围棋，从着子的战略战术，到最后的计算胜负，都是极其符合古代战争方略的，行棋术语中的杀、征、冲、断、劫等，也都来源于军事术语，还有“楚河汉界”两边的“车马炮”，也似乎是满足好勇斗狠者在游戏中一争高低的本能欲望。当欧洲人在雅典升起第一簇“奥林匹克”圣火，将人类嬗变的游戏纳入较为规范的竞赛以后，世界的游戏好像得到了纯洁和净化。从此，全世界各国人民不能真枪实弹地在战场上兵戎相见，但隔些时日就可以在公平的游戏规则约束下，摆开架势到运动场上像原始人类那样捉对厮杀，同族的人并为自己的优胜者倾慕狂欢，“冠军”成了“为国争光”、“民族强盛”的代名词。游戏，永远与对峙、较量、周旋、斗



争相提并论，像阳光和空气那样播撒于人类社会生活的各个领域。以土地换和平的“巴以和谈”、东南亚经济危机、北约东扩、伊拉克战争以及中国的“文化大革命”“四人帮”、官员腐败乃至就业、下岗、爱情、婚姻等，无不充斥着政治、经济、军事、民族及人生之间的种种游戏意味。游戏已不再像史前那么好玩，充满睿智和聪明，科学与进步，携带着扑面而来的想象创造能力和硕硕的文明成果，它的日益进化、渗透、演变，使本来非常美好的世界变得奇谲莫测甚至有点齜齜了，可怕得让人不寒而栗。

人类的学科、活动或者分工日益精细以后，狭义的游戏似乎只对“文体”活动而言。但即使这样，人们对“游戏学”的研究，时至今日也没能引起足够的重视。实际上，人类的历史，是一部游戏的历史，因为每个人都是从游戏中长大的。据专家研究，一个人的一生，娱乐的游戏时间将占去他毕生工作时间的三分之二，也就是说，人的生命除了睡眠，基本上是在游戏（某些人的某些工作也包含着诸多娱乐的成分）中度过的。婴儿自呱呱坠地就开始啼哭，大人说这种“哭”是玩，恰如成人的“做事”。成人对童年的回忆，游戏几乎占去了全部，那是蘸着天真、纯洁、绚烂、沉醉、快乐写就的一部煌煌大书。人人世以后，什么都需要努力学习和掌握，而什么也不容易学习和掌握，只有对形形色色的游戏无师自通，一旦触及之后便乐此不疲，难以自拔，甚至葬送终生。于是历代都对那些玩世不恭、游手好闲、好逸恶劳、玩物丧志的放荡之徒口诛笔伐。然而，由于人类先天的惰性使然，与生俱来的游戏禀赋实在不能被理性强制地禁锢，所以，人们为解决这一对矛盾，又在倡导劳逸结合，讲究会工作也会休息，说是要“活得潇洒”。这样，就有了双休日，重大节日的长假，一再呼吁学生的书包轻下来，电视频道上百个，先是卡拉OK接着是KTV包房，时兴过录像机又风靡VCD、DVD、MP4。闲暇里，人们游戏得更忙了，游戏于美酒佳肴之间，游戏于金钱肉欲之间，游

戏于权力仕途之间。扑克没人玩了，现在大家都“搓麻将”、“跳三张”，几年前有人跳舞还羞羞答答不自然，如今人家谁还只是拉着手而身子却隔那么远地去跳舞？都钻进洗头房或者去搞“桑拿”了，去玩从前皇帝在“三宫六院”里也不一定享受到的滋味了。歌星“假唱”，运动员的“兴奋剂事件”，假冒产品，难道不是游戏吗？我们身边的孩子，不“捉蛴蛴”了，不“逮知了”了，已经不知道什么是“走方”、“夹一子挑一担”、“捉迷藏”、“过家家”、“踢毽子”、“跳皮筋儿”了，童年的情趣完全被那种叫“电子游戏”的高科技迷惑了，从此田园风光不再，结伴同乐不再，独自扣着按钮或鼠标自“俄罗斯方块”、“魂斗罗”一直玩到不计其数的“3D”联网游戏“红警”、“CS”、“传奇3”、“跑跑卡丁车”、“劲舞团”、“魔兽世界”什么的，层出不穷的游戏软件，诸如“愤怒的小鸟”、“植物大战僵尸”、“捕鱼达人”等让老老少少“玩得”乐此不疲……

呵，真是人心不古了！

游戏亦是一部历史，历史在游戏中前进，游戏在历史中嬗变。只是，有时我们不免惶恐，人类如果按这种游戏的路子发展下去，会不会将自己发明创造的游戏玩完了呢？不久的一个傍晚，我在乡下某个偏僻农村的街头闲转，忽然看见两个衣衫褴褛的小女孩在路边蜷着一条腿而另一条腿蹦跳着“踢瓦儿”，心里就有些感动，于是联想到这种久违的游戏与城里那些上幼儿园的女孩坐转椅、滑滑梯彼此间的差异。这种差异，不就是游戏的历史轨迹吗？偶然的灵感，撞击出我深思的火花，使我回忆起曾经在《文摘报》上读过的一则消息，说是有学者建议将“玩儿”当成一门学问来研究，应该成立“玩学研究会”。这真是一个意义重大的倡导。不过，“玩学”应该是广义的，应该将整个人类的游戏历史和现状纳入研究的范畴，以推动这个日益膨胀、分化、多欲、骤变的世界游戏出真正的价值、内涵和质量来。



| 禁 与 忌 |

小的时候，我衣服上的扣子掉了或衣服破了口，奶奶为我换扣子和补缝时，总是让我在嘴里噙一根柴火棍，直到缝好了，才让我吐出来，当时我不知道也不太理解这是什么意思；邻家有媳妇生小孩坐月子了，村里的人，谁也不敢去她家，不但生孩子不能去，连谁家的猪和狗产崽，也是不能去串门的，更不能借人家的东西，婴儿不出满月，绝不会让外人看；村里有两个人吵架，好长时间不说话，听说是有一次人家吸烟找他对火，他把烟头对着递给人家，人家说他骂人，当场就吵了起来，后来才知道，别人借烟对火，应该把烟嘴那一头送过去而不能将烟头朝人；给客人们点烟时，一根火柴不能点燃超过三支烟；村里的男女青年相亲搞对象，因为属相不合的，散了不知多少对了；正月里，我们那一带农村是不能理发的，说是理发死舅舅；谁家死人了，不能说是死人了，得说“老了”、“过去了”、“不在了”；吃饭吃饱了，不能说吃饱了，要说“够了”；饺子煮烂了不能说破了，得说“挣了”；生了女孩不能说是女孩，得说是个“千斤”；有老辈人在饭桌上，后辈们不能坐在正座；问人姓名和年龄，要问贵姓和贵庚；对不熟悉的女人，连年龄也是不能问的；对着秃子，不要说“光”和“亮”，甚至连“灯泡”也不能说；院子里不能栽桑树，房后不能插柳树，当院里不能栽“鬼拍手（杨树）”；十月一以前不能糊窗户；一人不上路二人不看井；公爹不能进儿媳的房间；家有病人不能串门；吃饭不能放屁；清晨打喷嚏是不吉利的；食物不能隔着窗户朝外递；馒头上不许插筷子；早晨起来不能说梦；下