

文字游戏反而成了障碍

□ 撰稿 | 薄 荷

《翠鸟谋杀案》是继《喜鹊谋杀案》《猫头鹰谋杀案》之后的同系列第三部剧集。故事依旧围绕苏珊展开，这一次她离开了前作中的希腊小岛和爱人，返回英国重拾出版工作。老观众自然知道，命运绝不可能放任她像普通编辑一样埋头看稿。书稿还没理出头绪，现实里真正的谋杀案又一次发生。作者、编辑和小说人物一起被卷进谜局，纸面上的故事再度散发出让人无法置身事外的危险气息。

本系列“看稿破案”的设定，对文字编辑来说难免心有戚戚的战栗。摆在苏珊面前的不仅是需要审校的稿子，还是一个随时可能反噬现实的故事（虽然我看剧的时候也忍不住嘀咕，怎么人家这编辑光看稿子就行，别的活儿是一点儿不用干啊），令案头工作的危险系数噌噌上涨。唯一的安慰是她手头的稿子还都算好看——至少她是这么觉得的。就这一条已经足以令我心生羡慕。虽然没有羡慕到像她一样一而再、再而三地为了工作主动玩命的程度。

除了主人公和故事类型保持不变，《翠鸟谋杀案》还沿袭了本系列的另一特色：对文字游戏的钟爱。最典型的是变位词，将一个单词的字母重新排列组成另一个词。在《翠鸟谋杀案》以及前两部作品中，变位词的作用都不止于彩蛋，而是直接参与了情节推进。观众不仅要留意人物说了什么，还得提防作者究竟在字面上做了什么



手脚。从简单的名词到人物的名字，都可能在后文另有用途，让观众在破案之余多了一层提心吊胆。

文字游戏自然是一种趣味，问题是这种趣味在多大程度上能够属于读者。对于不熟悉英语的观众来说，文字游戏反而成了障碍。作者精心布置重重机关，观众却未必拿得到钥匙，到了谜底揭晓时，也就少了豁然开朗、“原来如此”的畅快感觉。

这倒不是说文字游戏就不能成为侦探小说的核心。类型小说本来就有自己的规则，喜欢这一套的读者，自然会为作者的巧思买单。可是哪怕没有语言的障碍，我也觉得文字终究应该服务于故事，而不是反过来，要求故事为文字提供展示的平台；再漂亮的谜题也应该是手段，而非目的本身。过于沉迷文字游戏，总有本末倒置的风险——就不能有点更高的精神追求么。

剧集的原著作者安东尼·霍洛维茨既是小说家，也是经验丰富的编剧。他非常熟悉剧集起承转合的结构，所以小说写出来就已经带着明确的镜头感，改编成影视作品也很顺畅。但比起“流畅”，“回味”显然是更重要的东西：鲜明的人物，敏捷的对白，故事结束以后，还有与案件无关的风调留在脑子里。这些细节未必能决定一部侦探作品是否合格，却常常决定了我会不会再看一遍，以及是否还要继续看下去。❖