

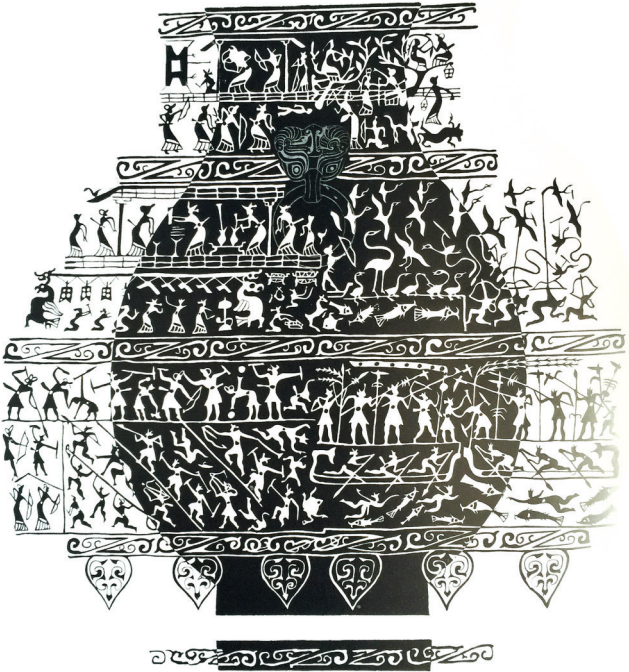
带你逛故宫

人的世界： 宴乐渔猎攻战图壶

文图 本刊特约撰稿 祝勇

战国，是一个大家都不打算好好说话的年代。那个时代的人，基本上都像吃了枪药似的，为他们心中的真理、死理、面子，或者仅仅为一个女人，动不动就急赤白脸、以命相搏。那也是一个热血的时代，是血的流速越来越快的时代——不仅在血管里流，在青铜刀的血槽里流，更在荒野大地上翻滚。

那时的空气中都回旋着血液的腥甜，像肥料一样，滋养着人们的野心。



平面化宴乐渔猎攻战图壶上的纹饰



宴乐渔猎攻战图壶上局部



宴乐渔猎攻战图壶

再现战国时代的一场战役

故宫博物院的这件宴乐渔猎攻战图壶，浑身上下，被四圈平行排列的三角云纹带分成三个区：在前两个区里，有人在采桑和射礼，有人在乐舞和射猎，春和景明，波澜不兴，一片生产劳动的和谐景象；但这些都只是铺垫而已，第三区才是这组“壁画”（壶壁上的画）的主体和高潮——它位于壶的下腹部，界面最宽，可以容纳大场面，所以，这上面的情节，也最惊心动魄。

它再现了战国时代的一场战役，而且，是一场水陆两栖作战。

动用了战船、云梯等各种先进的装备，彼此打得狗血淋头、肝脑涂地。

壶上没有注明这场战役的具体日期、战场位置，我想那里应当离河不远吧，不然怎么要两栖协同呢？但中原大地，哪里没有河呢？我们的文明，不就是被河流所孕育，并不断塑造的吗？

我也不知道谁在战斗，只知道必然有一场战役，隐在某一部历史的秘册里，隐在一层层的风雨背后。或许，就在这场战役结束后，获胜的一方凯旋在子夜，就想到了要铸造了一件青铜壶，来炫耀他们的胜利，捎带着也纪念一下牺牲了的无名烈士——就像我们今天时常在昔日的战场竖起一座纪念碑一样。

只是那只取胜的部队，没能从胜利走向胜利，而是从胜利走向了尘土——他们就像他们的敌人一样消失在时间中，即使历史学家也打探不到他们的消息。在这世界上，只有时间是战无不胜的，可以征服一切自大狂。唯有这件青铜器没有被时间所消灭。人们把它从尘土里挖出来，送进故宫博物院，供人们瞻仰和研究。专家们为它起了一个很长、很专业的名字：宴乐渔猎攻战图壶。

人成为这一器物的主体

这件宴乐渔猎攻战图壶，对于艺术史来说非常重要，因为上面画的不再是动物，而是人。我们知道，在前面谈到的那些青铜器中，只有动物才有存在感，后来植物也有了存在感，但人是没有存在感的，人的存在感要通过动物和植物才能体现。但这件宴乐渔猎攻战图壶告诉人们，这种情况一去不复返了。

其实，人在青铜器上亮相的时间，可以追溯到殷商到西周初年。安阳殷墟著名的妇好墓，出土过一对青铜钺，被称作至今发现的最早的中国青铜钺，其中一件上面就有虎扑人头纹，那颗孤零零的人头，居于两虎之间，那两只老虎张开大口，似乎马上要分享它。故宫博物院收藏着一件西周后期的别人鬲，这只鬲的平底方座上，开着两扇门，门枢齐全，可以开闭，而守门者，是一位受过刖刑（把脚剁掉）的人。

只是，这些器物上的人，并不构成器物的主体，他们是弱者，是边缘人，非死即残。那是人自我贬低的结果——在他们看来，自己从来都不处在世界的中心。这个世界是由鬼怪神灵主导的，人



宴乐渔猎攻战图壶上的兽首衔环耳部位

得听他们使唤。

那时的人们，经常被一些基本的问题所困扰，比如他们不知道鸟为什么会飞、山里为什么会有雾、人为什么会死。那个神出鬼没、险象环生的世界，经常让人感到无力和茫然。于是他们发明了青铜器，通过青铜纹饰超自然的魔力，去与上天神灵沟通，让自己不再孤苦无援。

但这样的情况不是一成不变的，由商入周，动物的神秘性就一点点消失了，春秋战国时代，青铜器上几乎再也找不出饕餮纹了。我们自然会想到，人类认识世界、改造世界的能力增加了，对神异力量的依赖减弱了。但是还有一个有意思的事情值得提一下，就是周代建立以后，他们不能照搬商代的信仰系统了。商人尚鬼，他们的祖先，本身就是动物（神灵）变的，《诗经》里说：“天命玄鸟，降而生商。”这也是商代政权合法性的来源。

所以，商人祭祀时，鬼神和祖先往往是不分的，祭神就是祭祖，祭祖也是祭神。但是周人与商人不是一家，商人姓子，周人姓姬，假如商人与神是一个血统，那么周人就不是。于是，周人就让自己的祖先与天、与神的世界分开了，祖先不再是有超自然能力的神灵，而是上天的儿子，他们统治天下，是因为他们的身上承载了“天命”。

于是，自周代开始，那个人神混居的世界被一分为二——一个是天的世界，由神主宰；另一个是人的世界，由王主宰。人们从此不再在神话的世界里兜圈子，而是从玄幻世界回到了人间。肉身的祖先成为信仰，有血缘温度的人间秩序（礼制）开始确立。艾兰（Sarah Allan）说，理解商一周转变的关键，在于前者的“神话传统”被后者的“历史传统”所取代。这是人们打量自我的开始，从战战兢兢，放大为理直气壮。

战国年代里的“现场直播”

但是，这个以周王为核心的人间秩序坚持了几百年，就支离破碎了。

那是因为没有了神鬼的震慑，礼法的紧箍咒也失灵了，人们心里的兽和魔，就奔跑而出。

春秋战国，是一场打了五百

年的战争，比后来的一个朝代都长出许多。这场漫长的、看不到尽头、看不到希望的战争，把很多东西都打没了，比如权力、财产、尊严、生命，还有道德底线——仅春秋二百四十余年，就已“弑君三十六，亡国五十二”。孟子愤怒地说：“春秋无义战。”

但战争这事，在很多人眼中，未必像孟子想的那样严重。如前一篇所讲到的，对于艺术史来说，中央控制力的减弱，反而带来了纹饰、造型和工艺上的解放。至少，在那些在荒原上游走的、像苍蝇一样乱撞的游侠、猛士，纵横家眼里，战争就无比可爱，因为在战争中，所有的规则都被打破了，人可以抢钱抢老婆，可以杀人不偿命，当然自己的钱和老婆也随时可能被抢，自己也随时可能成为别人刀下之鬼。但大家都默认了，所以战争就成了一个大家都承认规则的大游戏，一场大Party。就像猪，在烂泥里打架，一点美感没有，但是子非猪，焉知猪之乐？意义层面的事，是文士们的事，是历史学家的事，对于当事人来说，舒坦就是意义。

每个朝代都有自己的气质，同样，每个时代都有自己的命。有些事情，既然没有能力去解决，就莫如抱着一副放松的、幽默的、娱乐的态度去面对，打碎了瓶瓶罐罐，自然有人出来收拾。这个世界，从来都是有人管打，有人管收。

我想，在战国时代，一定有人发现了战争的娱乐性质。这世上最大的娱乐，莫过于对战争的观看。在这一点上，今天的人们一点没有改进。我们被战争大片号召进影院，银幕上的战争越是血腥，越是惨烈，越是刀光四溅，越是血肉横飞，观众就看得越起劲。现实中的战争也是如此，比如美国攻打伊拉克、利比亚的时候，世界上不少电视台都在直播，这个时候，就是收视率一路蹿红的时候。相反，我从来没见过直播和平的，比如直播我们吃饭、睡觉、上班、如厕。人们可以说，这是为了反对战争，引以为鉴，但我相信大部分人是看热闹的。他们脸上洋溢着正义感，却把快感深深地埋在心里，打死也不说。

我们不妨把这件宴乐渔猎攻战图壶，当作那个年代里的“现场直播”（青铜器，不过是当时的屏幕而已），而所谓的“纪念性”，已经不那么重要了。

于是，在战国，在历史上最漆黑的夜里，在有一群人，赶在死亡来临之前，用一只宴乐渔猎攻战图壶，记下了那一场拼死的厮杀，然后，把脸隐在黑暗里，孤芳自赏。

我同意有些学者的看法，即：在这个时代，“缺乏宗教意义的装饰充斥于器物之上；复杂精巧的设计将一件坚实的铜器转化为一个‘蜂房’般的构件。同时，器物也成为了描绘宴饮、竞射以及攻杀等画像的媒介。”

“古老的纪念性的各个重要的方面——纪念性的铭文、象征性的装饰，以及外形——就这样被一一抛弃，这种反方向的发展最终导致青铜礼器的衰亡。”

但纪念碑仍然是权力者的“标配”，只是它将从青铜器，转移到其他物质上。■