

「小王子與飛行員」特展首登香港



●Adrien Guiraud接受訪問。記者陳藝攝



●創作《小王子》期間的安東尼·聖修伯里 主辦方供圖

《小王子》在世界文學史上有重要地位，好似沒有人不喜歡《小王子》，但又很少人可以說自己完全讀懂了《小王子》。譬如「真正珍貴的東西用眼睛是看不見的，要用心才看得到」般典雅又富含哲理的名句，以及頗具獨創風格的文內插畫，讓《小王子》這一本薄薄的小書成為了融合寓言、哲學反思和藝術的不朽經典。

為慶祝《小王子》在法國出版八十周年，香港法國文化協會攜手香港大學美術博物館舉辦「小王子與飛行員」特展，透過珍稀照片、私人書信、家族紀念品、手稿原跡、飛行文物及軍事物品等重要展品，向公眾展示《小王子》背後的故事，並帶觀眾走近《小王子》作者安東尼·聖修伯里（Antoine de Saint-Exupéry）的傳奇一生。展覽開幕之際，安東尼·聖修伯里的玄外甥Adrien Guiraud專程來港，並在香港大學美術博物館接受了香港文匯報專訪。

●文：香港文匯報記者 陳藝

# 專訪 Adrien Guiraud 走近小王子 喚醒童真

讀者對於《小王子》的初印象一定離不開《蟒蛇與大象》的那幅插圖，這一幕作為全書的開端堪稱出其不意。當大人在畫中只看到一頂帽子的時候，小王子卻立刻看出那是一條吞嚥了大象的蟒蛇。這一幕以「大人」和「小王子」的不同視角切入，直將人們在長大過程中遺失的感知力與想像力的真相捅破開來。

這就是典型的《小王子》風格，童真中透着犀利，幽默中透着哲思。自1943年在美國初次出版、1946年在法國成功出版以來，《小王子》故事中傳遞的人文主義價值、對哲學和宇宙的思考更是超越了年齡、文化與地域，受到廣泛而持久的歡迎，並成為世界上被翻譯最多版本的作品之一。

## 屬於全世界的「小王子」

這種廣泛的影響力，更隨時間不斷深化。出身聖修伯里家族的Adrien Guiraud還記得自己家中幾乎到處都可以看到《小王子》的讀本，「這就像是我們家族的一部分。我母親在我還不認字的時候就跟我講這本書的故事。」但Adrien第一次意識到這本書不只屬於家族，是他在學校做課堂展示的時候。「我在課堂上介紹了《小王子》和聖修伯里的生平，當我看到老師眼中閃爍的光芒時，我真正意識到這本書的影響力實際上超越了我們的家族。」

Adrien對《小王子》的閱讀，也從孩童時期延續到了現在。「我覺得你永遠不會完全理解整個故事。你會根據自己在人生中的位置、正在面對的困境，而捕捉到不同的東西。」他回憶自己真正開始理解書中的人生哲理，大概是十七八歲的時候，「當你開始不再是個孩子，可能才真正開始理解這本書最重要的事，那就是：每個人最初都是個孩子。那是多麼美好的一件事。」

《小王子》展露出的思考性和前瞻性在甫問世時就引起討論，由於聖修伯里旅居美國，該書的英文版與法文版首先同時在紐約問世。《紐約時報》等主要媒體的書評指出，本書具有詩意的風格、哲學底蘊與獨特的插畫，但評論家們難以將其歸類。儘管它被定位為童話書，但其關於孤獨、失落、責任以及對成人理性批判等主題，卻更能引起成年讀者的共鳴。

Adrien在受訪時表示《小王子》具有對當時時代的超越性，「為了讓公眾更好地理解這本書，就必須更好地理解這位作家。我們必須打開他人生的書卷，讓公眾了解他面對的掙扎，他是如何走過

人生，最終寫出《小王子》這樣的傑作。」這也是「小王子與飛行員」特展的策劃由來，「當你走過展覽的不同展廳，到最後就會明白，這本書從何而來。」

## 所有大人最初都是孩子

自小時候起，聖修伯里就經常繪畫人物、草圖以及諷刺漫畫，並且配上幽默的說明文字，在1943年4月該書首次在美國出版之後，聖修伯里依然在繼續繪畫小王子。在他的日記、手稿以及各種書信中，聖修伯里都時常使用小王子作為自己的化身。在本次展覽中，觀眾可看到聖修伯里在不同時期創作的「小王子」形象，以及《小王子》的原畫與草圖。Adrien Guiraud在受訪時介紹說，這些畫作年代久遠且非常脆弱，極少展出，它們是家族的寶藏，即使在歐洲也很少有如此規模的展品：「這也許會是一生一次的體驗，因為這些畫作由於年代和保存條件限制，不會頻繁展出。」他續說，「我認為這個展覽非常浪漫。每個人都能從《小王子》中得到些什麼，對我來說，閱讀《小王子》依然像是一種療癒。」

「小王子」之外，書中的其他角色例如國王、玫瑰花、狐狸、地理學家等都給讀者留下了深刻印象，這些角色不同於傳統童話書或正義或邪惡的二元分法，表現出高度的浪漫和思辨精神。「我喜歡書中的玫瑰，因為她讓我想起我愛的人，比如我的妻子。」他援引《小王子》書中的名句：「正是你為你的玫瑰花費的時間，才使你的玫瑰變得如此重要。」這就是我喜歡玫瑰的原因，它提醒我們，做某些事不總是為了得到回報。有時候你做事，僅僅是因為你必須這樣做，因為這讓你為之付出的人變得重要。」

展覽現場呈現了包括簡體中文版、繁體中文版以及阿拉伯文版、捷克文版等21種不同語言和地區版本的《小王子》譯著，足見《小王子》的世界影響力。從在法國出版算起，《小王子》至今已有八十年的歷史，依然能打動不同年齡、不同文化的讀者並持續擴散影響力，Adrien認為《小王子》不帶有任何政治或宗教立場，用樸素而普世的語言打動了每一個人，「因為我們都曾經是那個小男孩或小女孩。在這個複雜的世界裏，每個人都應該記得自己最初都是孩子。」

是次亞洲首展選址香港大學美術博物館，Adrien亦表示十分開心：「我很喜歡它在大學裏，這是傳播知識與智慧的地方，這與原作者聖修伯里和《小王子》的理念產生了強烈的共鳴。」對於小王子迷來說，展覽現場



●較小尺寸小王子塑像 記者陳藝攝



●現場展出八尊香港獨家《小王子》彩色雕塑。記者陳藝攝

設有的八尊香港獨家一比一《小王子》彩色雕塑更不可錯過，這些定製版雕塑同時開放預購。

## 永遠的飛行員和冒險家

作品是作者人生的濃縮。在巴黎先賢祠主殿的牆壁上，有一塊紀念碑就屬於聖修伯里。碑文上有短短的一行字，「詩人、小說家、飛行員，1944年7月31日執行偵察任務時失蹤。」文字寥寥，卻足以勾勒出聖修伯里頗具傳奇色彩的一生。某種程度上，飛行員身份既是他這一生傳奇的起點，亦是伴隨他直至生命落幕的永恒角色。在以文學創作蜚聲世界之前，更具確定性的是，從小到大，聖修伯里都有着對飛行的強烈渴望。他是歷史上最常用飛機送郵件的飛行員之一，還與他的飛行員夥伴們一同開創了偏遠地區的新航線。

從今天的眼光回頭看，飛行員這一職業身份的影響，完全貫穿了他的全部創作生涯。1900年出生於法國的聖修伯里，21歲獲得軍事飛行員執照，26歲在雜誌《銀船》上發表的首部作品名稱即為《飛行員》。其後他創作的首部小說《南方郵航》以及之後的《夜間飛行》的靈感都源於其真實的飛行經歷。他創作的《風沙星辰》榮獲1939年美國國家圖書獎，而也正是在這部作品之後，聖修伯里似乎決定在創作上做一種新的嘗試，並於1942年左右開始醞釀《小王子》的故事。

在Adrien看來，聖修伯里的飛行員和作家這兩重身份密不可分。「在那個年代，成為飛行員意味着成為冒險家。有時候你飛行時沒有任何護盾，只有護目鏡，沒有燈光、雷達。但同時，在飛行中你也有時間仰望天空，看看周圍的雲朵，讓思緒漂移，進行自我反省。」Adrien認為這對聖修伯里創作《小王子》有很大幫助，一邊與自然元素搏鬥，一邊擁有一兩個小時像做夢一般的時光。

在20世紀初，飛機剛剛出現在人類文明之中時，作為個體的聖修伯里便能擁有如此豐富的空中飛行的經歷無疑是奢侈而少見的，或許也正是這種能夠時常從天空中俯瞰大地的獨特視角，賦予了聖修伯里通透而獨特的敘事能力。若聖修伯里筆下的小王子如今來到香港，會有怎樣獨特的發現？Adrien Guiraud想像：「我想他起初可能會被周圍這麼多高樓大廈嚇到，但他會發現這些建築周圍依然環繞着叢林。我們身處一個人們能夠建造居所的城市，但大自然依然存在，依然環繞四周。香港就是這樣美麗而獨特的城市。」他同時指出當代人都有過度沉浸網絡世界的傾向，他期待或許「小王子與飛行員」這一安靜的展覽，能夠給行色匆匆的都市人群一個放下手機、找尋過往童真的機會。



●展出的「一比一《小王子》雕塑別具趣味。主辦方供圖



●《小王子》中的經典角色點燈人彩色雕塑 主辦方供圖



●《小王子》書內插圖極具作者個人風格。主辦方供圖

## 「小王子與飛行員」特展

即日起至10月18日  
香港大學美術博物館徐展堂樓一樓  
(請由馮平山樓地下入口進入)

玩遊戲在人類文明進程中扮演了怎樣的角色？誰是世界上第一位遊戲玩家？若將遊戲作為研究主角，人們可以解鎖怎樣的未知之所？香港城市大學般哥展覽館日前推出全新展覽「游於藝乎」，旨在通過梳理人類與遊戲之間的關係以及展示不同時代、不同形式的遊戲設施，讓參觀者在遊玩的過程中，重新思考長期以來，遊戲是如何作為一種重要且具影響力的文化與集體互動形式。

「游於藝乎」由城大創意媒體學院院長艾斯本·阿爾薩斯教授（Espen Aarseth）策展，正值般哥展覽館成立十周年，Espen表示，般哥展覽館自2016年成立以來，致力於推動跨學科合作、知識轉化研究、文化創新及深度社區互動。「游於藝乎」以創意媒體學院結合藝術、科技、人文及社會科學的跨學科特色為基礎，聚焦遊戲的本質與作用，並重新考量人類對「玩遊戲」的既有理解與迷思。

值得關注的是，本次展覽本身亦是一場「遊戲體驗」。從按照不同年代布置的包括傳統遊戲機、桌遊、沉浸式虛擬迷宮，到考驗團隊協作的互動藝術裝置，使用機械臂進行的拋球遊戲等都可供參觀者當場體驗。本次展覽中還特設電子競技的「對戰間」，可供兩個戰隊實時進行遊戲對戰。除去對於不同年代遊戲設施的呈現，展覽更注重新對於「遊戲」本質的探討。Espen介紹說，在學校場景中，教師和學生的互動時常充滿了「遊戲性」，歷史上亦不乏以教育目的開發的遊戲，但後來以教育為主要功能的遊戲並未成為主流，或許可歸因為遊戲在傳達教育目的上的低效

# 「游於藝乎」展現遊戲文化廣闊光譜



●艾斯本·阿爾薩斯認為遊戲不只是遊戲，同時承擔多種社會功能和價值。

率性。但無論如何，遊戲從誕生之日起所承擔的複雜的社會功能都是毋庸置疑的。且在歷史發展中，遊戲一直以文化、科技以及藝術融合的綜合體出現。遊戲不單是娛樂，更能建構模型、傳遞價值，並呈現社會如何安置權力、機遇與需求。

在不同的文化中，遊戲時常呈現出不同的面貌。無論是兼具統治與娛樂功能的羅馬競技，還是17世紀法國沙龍中的角色扮演遊戲，都是時代和社會文化的表徵。人們對於玩遊戲的需求，也催生了許多對後續時代至關重要的技術。圖像處理器（GPU），這一當今大多數高負載計算程式的核心



●觀眾可親身上陣體驗多人協作的用機械臂拋球遊戲。

技術組件，在30年前的迅速發展，便要歸功於3D遊戲引擎的出現。正是彼時遊戲愛好者們對於高速圖像的極致需求，進一步催生了對於處理器性能極限的突破。而這項曾經只被視為遊戲設計技術，如今已成為世界上最重要的科技之一。

在本次展覽結尾，觀眾還可最先體驗到計劃以1:1比例重現整個地球的沙盒遊戲《Minecraft》。《Minecraft》的香港部分，由本地及澳門團隊主導，現已陸續地完成了中環、灣仔、尖沙咀、荃灣、將軍澳，以及一部分的澳門。團隊的工藝不只局限於高樓大廈，就連消防栓、路牌、以至行人路



●展覽設電競對戰間。

## 「游於藝乎」

即日起至10月25日  
香港城市大學劉鳴煒學術樓18樓般哥展覽館

上磚紋等細節，都在這個虛擬世界中被細緻地呈現。部分在城市真實世界中已被拆除或損壞的建築，亦在這一遊戲世界中被還原，遊戲得以成為記憶與保育的數碼載體。玩家可由在遊戲中剛「竣工」的香港城市大學出發，展開一場探索之旅。

●文、攝：香港文匯報記者 陳藝