



沪产电视：

既有烟火弄堂的小确幸 也有家国情怀的大风貌

◆ 吴翔



一直以来,上海都是中国电视剧的创作重镇之一。尤其在新时代,沪产电视的高质量发展已经成为新常态,涌现了一大批以人民为主角,展现时代风采,讴歌光辉岁月的优秀作品。在上海电视剧“白玉兰”飘香之际,回顾新时代的“上海出品”优秀电视剧,可以看到这些作品不仅能让沪上人家浓郁的烟火气香飘万里,也能展现大上海的格局,呈现中华民族的大风貌。

曾经,以《上海一家人》《蹉跎岁月》为代表的海派电视剧深深打动了观众的心,也代表了那个年代中国电视剧创作的主流。近年来,在都市剧这个题材领域,沪产电视剧依然贡献了不少精品



之作。以家庭、职场、婚恋、教育、住房等民生话题为切入点,展现出当下都市人的生存状态、情感需求、人际关系和人生选择,一直是沪产都市题材剧的叙事重点:《小欢喜》《小别离》《小舍得》《小敏家》《心居》《安家》等,可以说是这类作品的代表之作。这类作品,精准地捕捉到了都市生活中的所思所想,有焦虑,有期盼,有努力,有获得,有纠结,有释然……既有寻常生活中柴米油盐构成的日常欢乐,也有因子女教育、住房改善等热点话题所带来的内心焦虑与困惑。《小欢喜》《小别离》《小舍得》……这些“小”字剧的生产不仅体现了自觉的品牌意识,而且业已成为沪产剧在全国产生影响力的知名品牌之一。

值得一提的是,沪产电视剧中的女性题材剧是荧屏上一道亮丽的风景线。其中,《三十而已》《二十不惑》可以说是代表作。以女性的年龄、职场、婚恋、亲情、家庭为叙事主线,探讨当下都市



女性面临的种种人生选择,把严肃的人生思考,融入女性视角和日常细致的生活细节和微妙的情感状态之中来表达,这是沪产女性题材剧最为擅长的内容和风格特色。

更令人欣喜的是,新时代沪产电视剧的成就与收获,既有立足于上海特色的题材创作,更有面向全国的视野和追求。在改革开放四十周年之际播出的电视剧《大江大河》全景式展示了改革开放以来我国经济、社会变革的历史进程,讴歌了在社会重大转型期普通百姓的奋斗和创造。连续两季的《大江大河》更是无论在口碑、影像质量还是思想理念上,都重新为沪产剧立下了标杆。2022年的《风吹半夏》延续了《大江大河》的群像戏,再次展示了时代浪潮下的各种人生和各类企业的大浪淘沙,有残酷有温暖有披荆斩棘也有矛盾痛苦。今年热播的“战上海”为题材的《破晓东方》,以开阔的政治和经济视野把上海在解放的第一时间就建构重要棋局,这才有“全国支援上海,上海支援全国”的使命必达。为抗疫

睽违五年,索尼动画交出蜘蛛侠系列的第二部《纵横宇宙》,甫一上线,就凭借丰富的视觉效果,吸引了众多观众购票捧场。

纵横宇宙,顾名思义是不同时间空间维度中的蜘蛛侠轨迹相互交错,从而发生的故事。比如65宇宙的女侠格温投靠928宇宙的联盟领袖米格尔和616宇宙的初代女侠杰西卡;比如2099宇宙的蜘蛛侠迈尔斯追踪联盟叛逆者“斑点”。为营造不同的时空体验,影片为每一位蜘蛛侠定制了个性化的视觉背景。

格温的宇宙充盈印象派的水彩画风,温柔梦幻;迈尔斯的2099宇宙在城市组瓦约,充斥赛博朋克工业美漫风;转到蒙巴顿的帕维塔,印度漫画中融入视效的当代感,满屏曼陀罗风的繁花似锦……

《纵横宇宙》的全球动画团队超过1000人,其中单视觉特效团队近800人,这是真人电影都难以企及的宏大规模。每一个宇宙都具有独特的风格,每一位英雄都令人过目难忘。艺术指导帕特里克·奥基夫透露,创作团队费尽心思,各显其才,有的角色从杂志剪裁而来,有的则是2D的铅笔画。像朋克蜘蛛侠的造型,花费三年时间才最终定稿。由此呈现给观众的,是一部动漫的集大成之作,一场银幕的视觉盛宴。

艾迪生说:色彩能够说出所有的语言。诚哉斯言!《纵横宇宙》更难得的,是每一幅画风对人物、故事恰如其分的烘托。以蜘蛛女侠格温的片段为例。身为警察,格温的父亲誓将命案追查到底,甚至不惜丢掉督督的职衔,

却不知“疑犯”就是相依为命的女儿。仔细看,格温的世界光影流动,随着光源强弱和色调冷暖的变化,亲人们的心灵对话,完全外化在银幕上;用心品,当公寓、家具、墙壁等背景逐一淡化,纯净的水彩线条勾勒出,老格温的肩膀微微颤动,小女孩的身子摇摇欲坠,父女间的那堵心墙,终于经由画笔打通。

如果仅以视觉效果打分,《纵横宇宙》称得上杰作。但若细究影片的故事线,却似乎只开了个头,且略显混乱。主线是迈尔斯追踪蜘蛛侠联盟的叛逆者“斑点”,因为后者的疯狂越界,蜘蛛侠维系的时空网络面临被撕裂的危险,继而影响人类生存。同时,主角被赋予另一条故事线——在多元宇宙中,年轻的迈尔斯轮番扮演家人、学生和英雄的角色,又要与蜘蛛侠的宿命抗争。结果,在告别“纽约布鲁克林社区生活”的真实感后,电影后半段,迈尔斯变身蜘蛛侠遍历多元宇宙。原本,为了坚持自己的信念改变宿命,他不得不与其他平行宇宙的蜘蛛侠为敌,但这一段观影体验,温暖有爱又渴望自立的少年却在聒噪的插科打诨和追逐战中迷失,视觉奇观完全盖过了叙事主线。观众突然发现,140分钟的电影戛然而止——被几百种造型的蜘蛛侠冲击眼球后,谁还记得迈尔斯追捕“斑点”才是影片的主线?迈尔斯的使命不了了之,坐在银幕前,观众好似刚翻开漫画书又匆匆合上。这部《纵横宇宙》的价值,更多在于探索动画视效的“多样性”,带动动画电影工业的多元融合。至于蜘蛛侠的故事,少安毋躁,未来,“蜘蛛宇宙”的第三部等着观众继续捧场。

用童年记忆寻已逝疼痛

——读赵丽宏《手足琴》有感

◆ 徐闻见

真是没想到,打开赵丽宏的最新作品《手足琴》,会掀起自己如此巨大的情感共鸣。

小说开篇就以养麦的儿童视角,情绪激烈地直面哥哥大麦的“死亡”。这是作者仍在每个读者心中的炸弹:发生了什么?小读者和养麦一起着急,大麦到底怎么了?大读者不忍卒读,养麦这么小,可以承受吗?别急,“不能承受”的还在后面。原来养麦四岁、大麦九岁那年,就经历过一次死亡,他们的爸爸那年生病去世了。养麦的天真、大麦的早熟和妈妈的心酸……故事的开端在轻快的视角下,披上一些沉重的色彩。

寥寥数笔,赵丽宏究竟是如何既妥当表达出孩童的情绪,又撩拨起拥有类似经历的成人的心弦呢?直到读到大麦为了守护养麦的音乐梦,跟他说“你不会变成杨科”的时候,我才恍然大悟——这部作品里,倾注了太多作者的真实情感。赵丽宏在给华东师范大学的同学演讲时曾提到,自己小时候的第一个梦想就是当音乐家,年少时甚至想过在音乐厅当售票人,这恰好是小说中养麦在屋顶提及的理想。他曾对同学们感叹,觉得自己非常幸运,起码不会像波兰作家笔下可怜的杨科一样,因为碰一下小提琴就被打死。

如果养麦投射了赵丽宏自己的影子,他的这份心怀感激,就化作了小说中妈妈的水潜蛋、老旧的国光牌口琴、弄堂口的排骨年糕铺、市场上的邮票和南京路上的西洋乐器店……我相信,这些生活细节中,蕴藏着不少他真实的童年记忆,激起无数人情感的共鸣。

若要论这部作品里最打动我的角色,那一定是哥哥大麦。一个过早经历人间悲情的孩子,不仅承担起“兄长如父”的责任,更为弟弟的天赋与梦想,在世事的飘摇中撑起一把坚不可摧的守护伞,哪怕延迟自己的航天梦想,也要助推养麦走向看似遥不可及的音乐梦。他一次又一次义无反顾地救下被打的养麦,跌入窘境七妹、火灾中的排骨阿叔一家……联想到那个残酷的开头,我的心一次又一次地揪起:千万不要因为做好事而出事啊,他还有个飞翔的梦想没有实现呢!

欧阳江河曾评价赵丽宏的一首诗歌《牙齿》,称其“用童年记忆寻找已经失去的疼痛”,这句评价仍适用于这部作品。有些坎坷和悲欢,终究是笔墨无法承载的重量,但他们会以各种形式存在于无法预测的人生之中,可能如疼痛至脱落的牙齿一般,作为身体曾经的一部分;也可能是哪怕现实再困难,只要想做,就一定不会轻易放弃任何机会创造奇迹的大麦,一个作为精神寄托的存在。死亡或恶斗的残酷性,在哲学领域被消解,留下的,是作者送给每个人的



那只充满力量的手足琴,在心灵上拉出飞扬的乐声。

小说结尾,大麦虽因煤气中毒留下的病根,导致入学体检不过关,命运又让他辗转成为了世界名校攻读天体物理学的博士,我开始愿意相信每个时代大麦都会存在。不论是否有过共同遭遇,这个在几十年前依然渴尽所能的哥哥,用命运的关门开窗,坚定地告诉如今每一个执着于追梦的成年人:勇敢地坚持,勇敢地付出,勇敢地享受这波澜起伏的人生吧。你的勇敢会换来他人的坚信,而这份坚信,会帮助更多的人走向更远的远方。愿每一株养麦都能长成大麦,守护更多的养麦。

赵丽宏的这本《手足琴》,恰如开卷时那盛大的阳光,包裹着读者小小的心房,让儿童文学的受众只有儿童呢?人生路漫,大道至简,最深刻的意蕴往往潜藏在最质朴的话语里吧。

一场观与演的双向奔赴

上海成为“沉浸式文娱”先锋有感

◆ 朱光

《不眠之夜》、TeamLab、开心麻花的《疯狂理发店》、剧本娱乐、密室逃脱以及任何一款RPG游戏……它们都有一个共同的名字:沉浸式产业。在中国文化娱乐行业协会支持与指导下,中国沉浸式产业长三角地区高质量发展中心(上海)日前正式揭牌,为我们展望了今后娱乐产业的发展新方向:沉浸式。中娱协秘书长孔明表示,沉浸式产业的特质就是无形、无界——基于体验经济的沉浸式互动,横向可以融于娱乐、演艺、旅游、展览乃至艺术,纵向需要创意等内容上游原创力支撑,中游技术平台支持,贯穿下游商场、主题乐园等实体经济。

与传统文娱行业单向体验不同,沉浸式文娱的最大特征就是基于双向交流,“包裹”起观众全方位感官的消费项目。去电影院看电影就是传统的单向体验——哪怕上海国际电影节的观众再怎么以掌声向电影致敬,本质上也只是对着一块幕布鼓掌,片中人无从知晓。去剧场看话剧是双向交流的可能——卓越的演员甚至从一声咳嗽中就能感知观众对演出的喜好,但观众即时表达个人观点似乎不合乎剧场礼仪,只有在谢幕时可以充分喝彩。因而,沉浸式演艺突破性代表剧目《不眠之夜》的出现,使得观演之间双向交流即时有效。在学术上,沉浸式戏剧对应的其实就是环境戏剧——依据不同环境调节表演方式及其分寸。小剧场音乐剧《阿波罗尼亚》

等,也属于环境戏剧、沉浸式戏剧。开心麻花近年来融入商场的《疯狂理发店》等“疯狂”系列,干脆在剧情设置里把观众邀约为“侦探”,参与剧情的“破案”过程,最后还会为观众颁发“奖状”,还能让观众反复“玩”、反复看……

到了TeamLab无界美术馆,更是以高科技光影等虚拟技术再现了美轮美奂的感官包裹效果,面向全年龄观众。手触、脚踩产生的光的涟漪,也会因个体的力度和角度产生奇妙的变化,显得乐趣无穷……

当前,最受广大年轻人欢迎的线下沉浸式项目,就是剧本杀——如今也明确为“剧本娱乐”。每一个剧本带来的不同时空场景体验,角色扮演实践,成为具有社交属性的文娱新消费。它还激活了商场、主题乐园等实体经济,应验了再怎么“网来网去”,人,终究是要融入社会生活面对面的本性。与此同时,最受广大年轻人欢迎的线上沉浸式项目,就是各类网络游戏。

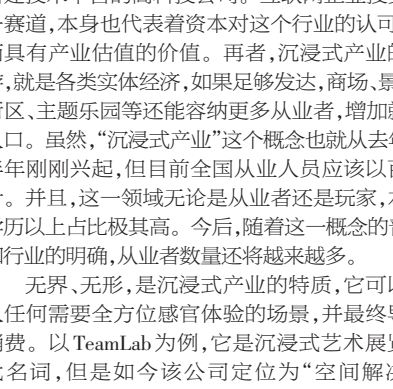
上海是率先推出《密室剧本杀内容管理暂行规定》的城市,沉浸式产业高质量发展中心(上海)挂牌后的第一件具体工作,就是寻找、发掘红色题材剧本娱乐内容且向长三角输出。中心的最高目标,是顺应国家对数字城市、元宇宙等技术新浪潮,以及促进实体经济、文旅融合、新消费模式等线下发展模式,对于沉浸式产业予以“包容、审慎”的管理模式,鼓励其面向市场的

高质量发展。包容与审慎,是基于信心与期待。从上海起步,是因为中娱协认为,上海是“大上海”,也是“夜上海”——前者肯定了上海的经济实力、城市竞争力;后者肯定了上海的文化标杆、文化驱动力。

沉浸式产业,也是一项需要社会各界共同参与、融合、迸发出新产能的行业。中心挂牌仪式在华师大举行,也意味着该产业的理论研究箭在弦上。对沉浸式产业的定义、内涵与外延正在全方位明晰的过程中,符合法律法规和社会治理的底线要求更是已经明确。理论研究,一定程度上也会成为实践的“灯塔”,帮助进入这个新兴领域的年轻人驶入正轨。如今,现成可以与沉浸式直接融入的就是娱乐、演艺、影视、旅游、展览和艺术,领域可扩大至文创、文旅,乃至传统文化的当代表达、人工智能的人性化应用等等。

服务整个沉浸式产业,也是中心的重要职责。服务方向包括版权保护、金融支持、行业融合、平台搭建等等,帮助各个领域都赋能于市场需求。未来,势必带来消费模式的革命。基于体验经济的沉浸式产业,在发展过程中将始终以内容产业为核心,以科学技术为催化剂,以创新模式为目标。首先,沉浸式产业的升级,是激发文化内容的创意,以剧本娱乐为例,今后产品线会愈加丰富、玩法会更多样。其次,沉浸式产业的中游,是面向搭建技术平台的高科技公司。互联网企业投身这一赛道,本身也代表着资本对这个行业的认可,继而具有产业估值的价值。再者,沉浸式产业的下游,就是各类实体经济,如果足够发达,商场、景区、街区、主题乐园等还能容纳更多从业者,增加就业人口。虽然,“沉浸式产业”这个概念也就从去年下半年刚刚兴起,但目前全国从业人员应该以百万计。并且,这一领域无论是从业者还是玩家,本科学历以上占比极高。今后,随着这一概念的普及和行业的明确,从业者数量还将越来越多。

无界、无形,是沉浸式产业的特质,它可以融入任何需要全方位感官体验的场景,并最终导致消费。以TeamLab为例,它是沉浸式艺术展览的代名词,但是如今该公司定位为“空间解决方案”——为客户提供各种各样空间打造的创意方案,不仅限于展览。而上海,毫无疑问,已成为沉浸式产业发展的标杆。



毕加索能在AI时代活下来吗?

林距离

◆ 林明杰

昨天,朋友聊起上海尤伦斯艺术中心举办的德国柏林国立博古睿美术馆馆藏展。这个展只有6位画家,不过这6位画家每位都是现代艺术史上里程碑式的存在:巴勃罗·毕加索、保罗·克利、亨利·马蒂斯、阿尔伯特·贾科梅蒂、保罗·塞尚、乔治·布拉克。

听着朋友的讲述,我思路就开了小差:不是说AI将让大多数画家失去饭碗吗?如果毕加索生在AI时代,他会不会丢饭碗呢?

如果AI能够凭空创造出类似毕加索、杜尚、康定斯基这样颠覆性划时代的艺术家,而且持续递进性地推出更新的艺术理念和风格,那没得说,我们人类可以放弃绘画,去探索别的AI玩不了的东西。如果AI不能做到这一步,那毕加索还有得活。或许也只有那样具有创造性、颠覆性、开拓性的艺术家才具有在AI时代存在的意义。

人类艺术发展史虽然本质上就是思想开拓史和表达手段的创造史,但是有相当长历史时期,创造性并不那么得到普遍认知,实用性才被视为更具有现实价值的。在工业文明兴起之前的西方,画家的主要市场一是教廷,二是贵族。你要把人画美了,把神画神了,那就有饭吃了。

美术教育也是把之前赢得金饭碗的名画家的技法、样式,传授给那些试图吃这碗饭的年轻人,跟工匠学徒没有太大的差异。这也就是门手艺活儿。

但是,随着意大利文艺复兴给西方世界带来的蝴蝶效应,人们对艺术在解放人性、激发想象力和创造力上的作用有了前所未有的认知。而随着工业文明的繁荣发展,照相技术的发明和普及,那种作为手艺活儿的画像生意,受到了类似当前AI技术的冲击。没有压力不思变。在这个关键点,人类的创造力再一次在艺术领域发挥了巨大作用。艺术家开始探索前所未有的艺术形式和理念,以挖掘和表达人类在新的文明时代空前发展的想象力和丰富多样的内心世界。随着信息时代的到来,更加剧了原创性、实验性、探索性、颠覆性等特质在艺术领域的重要性,因为随着人们获取信息空前便捷,那种拾人牙慧、滥竽充数的画家面临着“见光死”的威胁。原创性在艺术领域的重视程度正逐步趋同于科学领域。

AI确实是人类艺术史迄今为止遇到的最严峻的考验。它考验的是人能不能进一步提升自己在艺术上的创造力。至今我们所见的AI

绘画,还只是把人类曾经创造出来的艺术风格、样式、技法、理念吃到肚子里,然后根据人的要求有选择地挑选某些风格样式“组装”成新的画。譬如你可以要求它用毕加索风格画你的女朋友。但是若世上无毕加索,AI也画不出毕加索风格。

如果毕加索是生在当下时代的年轻画家,他应该不会害怕AI,因为他想画的,本来就是历史上没有的,AI肚子里也没有的艺术样式。甚至他大概率会去学习AI技术。如何输入指令也能体现一个人的创造力、想象力和丰富的知识积淀。AI在一个真正的艺术家手里,绝不会被用来画出自别人风格的作品,这是耻辱。

我不认为AI是艺术的“末法时代”。人类有了汽车,马车夫没有都饿死;人类有了起重机,扛大包的人工也没有都饿死。为什么?因为我们人会顺应时代和环境去改变自己,创造新的生存方式。艺术同样如此,只要艺术对人类还有意义。我想是有意义的。

探险家,是想去探索人类未曾抵达的外部世界;艺术家,则是想去探索未曾抵达的人类内心世界,并把它表达出来。只要这是有意义的,艺术不死,毕加索们也不会死。

上海文艺评论专项基金特约刊登