

文旅微短剧是否需要“爽感”叙事

周敏

2024年初,国家广电总局提出“跟着微短剧去旅行”创作计划,各地文旅部门、影视公司、视频平台纷纷响应。经过一年的推动与摸索,打造了一批具有引领作用和创新价值的作品。截至去年底,“跟着微短剧去旅行”创作计划发布了162部推荐作品,有效改善了微短剧创作生态,也为文旅发展注入新的活力。

尽管不断有佳作出现,但仍要看到文旅微短剧在创作中有待提升的空间,最突出的是内容与微短剧形式的匹配。有的制作方看到了微短剧“时长短、投资小、创作快、题材和体裁灵活多样”等特点,却对微短剧在内容上为什么能让人“上头”缺乏充分认识,也来不及思考这些特点如何与文旅内容有机结合。部分作品只是在文旅宣传片加了一些平淡如水的情节,尤其热衷用“恋爱剧/偶像剧+文旅”的模式。不少作品每集的时长控制在10分钟左右,在叙事节奏上向长剧看齐。严格说来,这些剧可以归入横屏短剧,而不是通常意义上的微短剧。

爽感就是让那些美好的人、事与景落地,与大多数具体的人相连乃至相通

微短剧给人的第一印象无疑是“爽”,它与网络小说“爽文”有着紧密的联系,可以说是后者的视听化。如果说网络小说的爽感主要通过叙事上的抑扬起落及其振幅与波动的增强和剧烈所营造,那么微短剧对叙事抑扬之间振幅与波动的需求更大。因此,我们能看到,网络小说中在很多时候只是比喻意义上的“打脸”模式(网文创作套路,指的是实际结果与预判之间差距大或相反),在微短剧中成了实指,主角对其他角色频繁大打出手,制造了一个又一个耳光响亮的瞬间。这并非要倡导在创作时挪用这种模式,但其中蕴含的叙事手法值得研究。“打脸”之所以能让人爽,当然也不仅仅来自急剧的“压抑—释放”叙事,“压抑—释放”只有指向现实中人的诉求以及由此带来的世俗性满足,才会真正引发受众的情感共鸣。“爽”离不开情绪性压抑,因此尽管释放之时显得过分张扬,但总是处在守势,使受众停留在自我的“小确幸”之中。也因此,爽感叙事往往包含着大众的视野,这是其现实性与伦理性所在。

文旅微短剧要想借微短剧的东风,不可能完全剥离后者内容谈形式,只看到其短小与灵活,忽视了它的“爽感”。有人认为,爽感叙事与文旅题材难以兼顾,要么拍成文旅宣传片,故事性弱,要么只是爽文套路,文旅沦为背景板。这有一定的道理,不少文旅微短剧都可归在这两类中。但在笔者看来,认

为两者不能并重的,多少都有些看不上爽感及其叙事策略,同时又较为狭隘地看待文旅。所谓狭隘,指的是文旅被简化理解为美景、美食与美好的人与事,而且必须完美、和谐与一尘不染。因此,潜意识里就容易把文旅微短剧拍成文旅宣传片与广告片,让每一帧画面都成为风景画与明信片,这是一种静态的空间构图思维。而微短剧的魅力,尽管也依赖于视觉冲击,但首先体现在时间维度的叙事上,通过叙事激荡情感并牵动人心。情感与人心,越是与最广大的普通人相通,越具有传播力与影响力,带火剧的同时必然也带火剧中的文和旅。

在此意义上,爽感就是让那些美好的人、事与景落地,与大多数具体的人相连乃至相通。因此它离不开烟火气,离不开人的基本欲求以及对幸福美满世俗人生的向往。文旅微短剧当然不必也不能照抄照搬通常意义上的微短剧,后者主要通过人与人之间的冲突来推进剧情并吸引观众,所以与凸显人物的竖屏形式契合,而前者则讲求情景交融,因此可根据需要决定横屏还是竖屏,但“一切景语皆情语”,不能见景忘人。

文旅融合发展,本质上是为了更好满足群众的美好生活需要,因此,它既应是可亲的,也应具备强烈的生活气息。甚至可以说,让文旅融合,实际上就是把文化还原为生活方式,其人们对心灵的陶冶应是建立在此之上。循着这样的思

路,文旅微短剧把爽感叙事与文旅结合,正是题中应有之义。爽感,已经构成新媒体时代的重要审美特征与方式,

文旅内容借爽感的形式呈现,恰恰与文旅融合的逻辑相一致,目的是放大文旅的影响力。

既要防止因过于爽感化而丢失品质,也要防止过于观念化所造成的空洞化与套路化

不少论者在论述微短剧或者文旅微短剧精品化的时候,都在强调如何增强现实性以及故事的人文意蕴与文化内涵。这总给人一种感觉,就是爽感仅是装酒的瓶子或者过完河要拆的那座桥,只能被看作一种手段以及要被抛弃的东西,本身并不具备价值。持此看法的,看到了爽感因致力于一般受众的感官愉悦而带有不易克服的“三俗”倾向,因此多少有些谈“俗”色变,甚至连世俗、通俗也都要否定。实际上,“爽”意味着烟火气,它可以被包含在人们对美好生活的向往之中。而微短剧之所以为人民群众所喜闻乐见,绝不仅仅是“爽感”叙事所带来的感官刺激,更在于它的草根性所带来的亲切感。

当然,虽说追求爽感有其正当性与合理性,但也不能“唯爽感论”,爽感只是最易被人们所感知的艺术层次而已。借用学者单小曦的表述,它属于“欲望指向层”以及“情感指向层”,还未进入“思想观念层”乃至“形而上特质层”。只是后二者应该从前二者那里稳步提升而来,而不能靠强行嫁接。

就文旅微短剧而言,无论追求多么高的立意,要达成多么美好的愿景,首先要从人的情感出发,先把人物塑造得自然,才能把故事讲得圆润,也才能从这种可感、可亲、可靠的人物和故事中升华出一种境界,否则立意与愿景只能是空中楼阁。修辞立其诚,立诚才能真正动人。在防止因过于爽感化而丢失诚的同时,也要防止过于纯洁化、观念化所造成的空洞化与套路化。在目前的文旅微短剧创作中,后一种问题要更普遍一些。一些作品传播度不尽如人意,多半和这个原因相关。

文旅微短剧既是用健康的内容影响爽感,也是用一种现实感来改造爽感

中过于欲望化的成分。这种对爽感的提升,可以做到内在的一致性,而不必强行割裂爽感与现实感,强行升华到某些意义层面。在此方面,《我的归途有风》的探索是值得借鉴的。这部作品的制片人刘子凡在总结此剧创作经验时说,微短剧叙事“要尽量做到去繁就简,坚持‘三个最’原则——呈现最冲突、最准确、最真实的情节,增强作品的感染力”,又说:“根据观众情感需求设置人物、铺陈剧情,确实是微短剧应该保持的特色,但没有人物和故事的支撑,情感表达会沦为‘空架子’,甚至让人感到‘很尬’。好的微短剧应该有情感有情节。观众想要的是一场与自己有关的情感体验,没有相关性,再强烈的情绪也不能引起观众共鸣。”所谓“根据情感需求设置人物、铺陈剧情”,属于爽感层面,而“最准确”“最真实”以及“人物和故事”“相关性”则是在爽感中融入现实感,从而有效地提升爽感的意蕴层次。

当然,对现实感的把握并不容易,不是说加了文旅内容或者把文旅内容与当今社会的一些热点简单结合就有了现实感,更重要的是要有对生活的新洞察与新观点。要做到这一点,重要的是要有生活,要把重要的主题转化进活生生的生活世界中,否则只剩下“光秃秃”的主题以及为这个主题生造出来的场景,结果只能是“不食人间烟火”。

欲望和情感与思想观念、对形而上的追求很多时候是相通的,前者本身就具备向上提升的多重可能。用北大教授邵燕君的话来说,“正能量”也是可以欲求里泡出来的。沉入生活,反映种种的生活状态及活态的文化传统,将人间烟火气审美化,这才是文旅微短剧的灵魂与更值得探索的方向,并最终汇聚成为人民群众喜闻乐见的精品佳作。

慧眼评诗

满江红·四平解放七十七周年祭 张学志

烽火当年,松辽黯、寒云摧裂。抬望眼、天倾东北,地崩城阙。十万旌旗鏖血海,八千子弟披霜月。问残垣、何处是春声? 鹃啼切。

硝烟散,星斗激。春水暖,西风烈。七十七年过,碑字如铁。四战雄关铭史册,一江淥酒酬英杰。看今朝、白鹤掠长空,冲天越。

周殿龙评点:

一曲《满江红》,真实生动地再现了七十七年前四平战役的历史,讴歌了英雄事迹,赞颂了此战的深远意义。上片,一句“烽火当年”,带我们穿越了历史隧道,进入了当年画面。“松辽黯,寒云摧裂。”描绘出当时严峻形势。“天倾东北,地崩城阙。”这句话毫不夸张。抗战刚刚胜利不久,国共对比,我军力量还十分薄弱。国民党陈兵百万,意在抢夺东北,以做南进之阶梯,而我军也势在必得,建立巩固的东北根据地,以进一步解放全中国。四平北扼长哈,南临沈大陆海入关之要道。所以成为国共殊死必争之地。“十万旌旗,八千子弟”,展现了我军强大力量和高昂士气。四战四平,血流成河,惨烈无比。但作者没有刻意去描写那些具体骇人场景,而是用“问残垣”轻轻一带,尽在不言中。这就提升了作品主题:铭记历史,面向未来。下片一转,“硝烟散,星斗激。”一切都已过去。而“碑字如铁”,这次战役将永远铭载史册,英雄精神将永远激励后人。滔滔江河水,化酒酬英杰。我们将永远珍惜美好今天来之不易,赓续未来。全词以“白鹤掠长空,冲天越”作结,韵味无穷。这是一首充满正能量的循环历史之作,哀而不伤。尽量避免渲染战争残酷,重在歌颂英雄精神和此战深远历史意义。值得写同类题材作者深思借鉴。

“生命超越美学”

——评朱良志新作《四时之外》

倪夕婷

“等闲识得东风面,万紫千红总是春。”这应该是对朱良志《四时之外》的最好形容了。《四时之外》这本书以“生命超越美学”为核心,为人们研究中国传统美学打开了全新的大门,同时也为读者开启了一场充满诗意与哲思的美学之旅。

独特的美学视角:生命超越性

在当今美学研究的多元格局中,朱良志在《四时之外》中独树一帜地提出了“生命超越美学”这一概念。朱良志跳出前人从艺术形式、审美经验方面对传统美学进行探讨的方式,采用深入中国传统文化的方式,深挖传统美学、文化中隐藏的生命意识及超越性内涵。

书中指出,中国传统艺术所追求的并非仅仅是对当下现状的描绘或是感官的愉悦,而是一种对生命本真状态的超越性追求。这种超越性最大的特点是不受时间与空间的限制。以中国绘画为例,画家们常常通过笔墨传达出一种超越四时(春夏秋冬)的永恒感,在有限的画面中展现出无限的生命境界。例如石涛的画作,他笔下的山水并非只是对某一特定季节山水景色的写实,而是融入了画家对宇宙生命的深刻领悟,山水在他的画中仿佛超越了时间的限制,成为一种永恒的生命存在。这种超越性的美学视角,为我们理解中国传统艺术提供了全新的维度,使我们认识到中国美学不仅关注美学的外在表现,更注重美学背后所蕴含的生命精神。

深度的文化溯源:深挖美学基因

在《四时之外》中,朱良志对“生命超越美学”进行深度的文化溯源,为读者揭示出这一美学理念与儒家、道家、佛教等中国传统思想文化千丝万缕的联系。

儒家思想在中国传统文化中占据着重要的地位,对“生命超越美学”有着深远的影响。儒家倡导积极人世的人生态度,同时也强调个人通过修身养性来实现生命的升华。在这种思想体系下,“善”与“美”紧密相连。例如,孔子提出“尽善尽美”的观念,这不仅是对艺术作品的评判标准,更是对生命境界的一种追求。这种超越性的思想在传统艺术创作和审美中也有所体现。

道家思想为“生命超越美学”注入了独特的内涵。道家主张“道法自然”,认为自然是生命的最高法则和理想状态。在道家的观念里,人们应该摆脱世俗的功名利禄,回归到自然的本真状态,这样才能实现生命的超越。在艺术创作中,道家思想体现为对自然之美的崇尚和对简洁、质朴艺术风格的追求。画家们常常以自然山水为题材,通过笔墨传达出对自然生命的敬畏和对超越尘世的向往。

佛教思想在中国的传播与融合,也为“生命超越美学”带来了独特的视角。佛教的“空”观认为世间万物皆为虚妄,人们需要通过修行来解脱生死

轮回,达到一种超越虚妄的生命境界。因此,在佛教艺术作品,我们常常能够觉悟,超越生命虚妄的“禅韵”。

丰富的艺术实例剖析:美学解码

在《四时之外》中,朱良志通过对丰富多元的艺术实例剖析,将抽象的“生命超越美学”具象化,使读者能够深刻领略这一美学理念在不同艺术形式中的渗透与展现。

绘画中的超越性。中国传统绘画是“生命超越美学”的生动体现。例如倪瓒的山水画,山水不再是具体的某一处自然风景,而是一种超越了时空限制的生命存在形式。这种超越性正是“生命超越美学”在绘画领域的深刻体现,它让绘画成为画家表达对生命深邃理解的媒介,突破了现实世界的表象,探寻到生命的内在精神。

诗歌中的超越性。诗歌作为中国传统文化瑰宝,也充满了“生命超越美学”的韵味。李白的“举杯邀明月,对影成三人”突破了现实中孤独饮酒的场景。他通过与明月和影子的互动,创造出一种奇幻而又富有哲理的意境。这种互动超越了个体生命的孤独感,将个体融入到一个更为宏大的宇宙生命体系之中,这无疑为“生命超越美学”在诗歌创作中的精彩演绎。

园林中的超越性。园林艺术也蕴含着“生命超越美学”的思想。如苏州拙政园借景、障景等布局手法的使用,打破了空间的局限性,让游览者在有限的园林空间中感受到了无限的空间延伸。一处一景的设计,让拙政园成为了一种超越了物质实体的生命艺术。

通过对多种艺术实例的深入剖析,《四时之外》在让读者在领略不同艺术魅力的同时,也能深刻理解这一美学理念的深度与广度。

对现代美学研究与文化传承的意义

《四时之外》的价值不仅仅局限于对中国传统美学的深入解读,它对现代美学研究和文化传承也有着深远的意义。

在现代美学研究方面,朱良志“生命超越美学”的理念,打破了西方美学在我国艺术中“主导”地位,为构建具有中国特色的美学话语体系提供了有力的理论支撑。从文化传承的角度来看,《四时之外》通过对“生命超越美学”的深入剖析,重新揭示了中国传统艺术中所蕴含的深厚文化价值,让更多人认识到中国传统文化在美学领域的独特贡献。这对于传承和弘扬中华优秀传统文化,增强民族文化自信具有不可忽视的重要作用。然而,《四时之外》也并非完美无缺。在一些概念的阐释上,对于普通读者来说存在一定的理解难度,但这并不影响它的美学著作价值。

总而言之,朱良志的《四时之外》为我们打开了一扇通向中国传统美学深层境界的大门,促使着我们重新审视艺术与生命的关联,为开启更多的美学探索之旅提供了可能。



3月6日,桃源刺绣非物质文化遗产代表性传承人肖瑶在桃源县寺坪中学给学生讲解刺绣技艺。

近年来,湖南省常德市桃源县充分利用地方文化资源,常态化开展非遗进校园活动,将当地非遗项目——桃源刺绣技艺引进课堂,定期邀请非物质文化遗产代表性传承人走进校园,进行传统文化授课,让学生亲身感受非物质文化遗产的魅力,让传统文化薪火相传。

陈思汗 摄

传统艺术火花在动画中引燃

张一品

“探民族形式之路,敲喜剧风格之门”,是20世纪50年代上海美术电影制片厂提出的创作口号,集中体现了我国美术片时代动画“民族化”的创作思想和实践方针。在“民族化”精神指引下,立足于优秀传统文化,得益于多种美术形式与风格实验,“中国动画学派”形成了独树一帜的民族风格。但也有一段时间,中国动画在行业体制改革的影响和全球动画产业的冲击下,面临转型危机,进入了一段低谷期。

近十年来,从《西游记之大圣归来》《哪吒之魔童降世》《长安三万里》等佳作的上映,到当前《哪吒之魔童闹海》登顶全球动画电影票房榜,我们看到中国动画正在经历一次跃升,一种兼具中国传统动画美学、当代文化特征和国际化表达的民族动画正逐渐成为主流。可以说,国产动画继“中国动画学派”之后,再次展现出清晰的民族艺术风貌,显示出日益强大的影响力。如果说,20世纪

手工艺动画时代,我国文化事业语境下“中国动画学派”标志着中国动画“民族化1.0”时代;那么当前数字时代产业语境下,文化自信、产业竞合、人才多层次储备与民族化创作观念回归,共同开启的则是中国动画“民族化2.0”时代。当下,新一代的动画创作者面临数字化转型的时代语境。他们沿着早期美术片秉持的“从民族文化中汲取养料”的创作路径,在借鉴传统动画创作思路的同时,发扬艺术实验精神,不仅在内容设计上实现动画美学的民族化转向,而且在传统与当下的碰撞中、在艺术与技术的交融中,推动民族动画美学的数字化转向,实现传统工艺美术学向数字艺术美学的迁移。以水墨动画制作工艺的数字化探索为例,《白蛇:缘起》《雄狮少年》《哪吒之魔童闹海》等影片都有精彩的水墨片段演绎,《深海》更是以水墨方式完成了长达100分钟的三维电影。

在美术设计层面,创作者重返美术

片创作之路,展开深入探索。在《哪吒之魔童闹海》的概念设计过程中,艺术家做了大量的案头工作,包括博物馆藏品研究、古代绘画研习,建构起了一个充满传统文化细节的中式美学世界。眼尖的观众在玉虚宫场景中看到了宋徽宗赵佶的《瑞鹤图》、中国古代建筑屋顶的鸱吻;在天元鼎场景中看到商代龙纹扁足鼎、青铜器的造型的创意融合,等等。角色设计上,两小只结界兽造型取材于三星堆遗址和金沙遗址的青铜人像元素,融合古蜀文化韵味,其实这样的设计做法与早期美术片创作异曲同工。比如,《天书奇谭》(1983年)造型设计师柯明在设计顽劣小皇帝时就取材于民间玩具,成就了这一经典造型。在这些优秀作品中,我们不仅看到庞大的传统艺术资源在动画中得以活化,也看到了创作者对中国传统审美观念的转化和审美理想的溯源。

中国动画民族化创作已成为动画教