

■ 聚焦文艺批评生态新现象 · 上

三分钟看部电影、五分钟读完名著?学者建议:速成式消费无法抵达深度思考

光依赖“知识胶囊”,小心“懒人包”败了阅读胃口

■ 本报记者 许畅

“身处互联网时代,经常有声音说阅读削弱了,其实阅读本身并没有减少。拓展到智能手机时代以后,读图、听书、看视频等也算是广义上的‘阅读’,不少人的阅读量还增加了。但阅读量上涨的同时,阅读强度、鉴赏深度并没有同比增长。”近期,华东师范大学中文系教授罗岗关注到一个现象:注意力经济竞争激烈的当下,为了在更短时间高强度吸引受众眼球,一些浓缩式解读相当流行,类似于三分钟解读一部电影、五分钟讲完一本名著……“懒人包”式分享或知识消费链接,在当下流行文化生态中并不少见。

学界由此抛出话题:当经典文本被“加工压缩”成看似唾手可得的知识“胶囊”,人们渐渐习惯于走捷径,这份对“快”与“爽”的贪求会不会败了阅读的好胃口?

直奔“标准答案”,是对丰富文本的扁平化误读

文艺新形态大量涌现的当下,文学创作评论也呈现出丰富多元的面貌,直播、音频、视频、综艺节目等传播形式和互联网渠道上,都不乏对经典文本的赏析,一些评论家对名家名作的解读因其话题性、“会抓梗”引发了不少年轻网友的关注。

当“破圈”被频频提及,学者的种种“试水”尝鲜有其积极的一面,比如扩大经典阅读的受众覆盖面,积极介入热门话题和大众文化等。评论家黄平认为,面对纷繁复杂的文学现场,文艺批评的声音要保持“火热”,首先要保证“在场”。“眼下,文化研究不能局限于‘象牙塔’自说自话或小圈子游戏,需要始终面向鲜活

的、正在变化的时代现场发言。”但他也提出,要找到一种新的批评方式来更好地对接时代,而不仅仅是迎合市场。罗岗提醒,大众需警惕满足于把复杂文本压缩成“懒人包”“知识胶囊”的速成心态,或是抱着直奔一个“标准答案”而去,“这就将阅读简单化扁平化了,无法对文本展开深层思考和理解。我们所处的世界、所面对的人生、对自我的理解都是复杂多义的,大学生尤其应该去读多面性的丰富经典文本,这种熏陶有助于刷新看待事情的维度和视角,从而终身受益。”

在他看来,短视频和弹幕的涌现,愈发刺激着感官神经。这种强刺激性往往追求“几十秒内爆梗不断”或是“刻意猎奇”。他以《指环王》在大银幕重映为例谈到,不少人跑去豆瓣“打一星”,原因居然仅仅是觉得这部电影“太长了”“不够爽”。“阅屏的增加并不意味着读书量的累积,这里的读书更

多是指带有传统性质的阅读,看个体不能持续突破注意力的限度,把自己带出舒适区。”但显然一些读者或网友已经被“宠坏”,很难长时间集中注意力。一味追求“即时满足”或依赖“知识胶囊”,也意味着某种程度上放弃了更多可能性。恰如哈佛大学伯克曼互联网与社会中心研究员戴维·温伯格博士曾发表对“知识胶囊”隐喻的不安——“似乎只要服用了就掌控了知识,等着被喂养并不是一种获取知识的好方法,真正的求知之旅必然包含提问,包含挑战,而不是将知识视为关于世界无可置疑的真理。知识永远承诺开放,而非封闭。”

警惕“信息茧房”,海量碎片需要强大“处理器”

因在综艺节目《奇葩说》担任导师金句频频,华东师范大学教授刘擎成功

“出圈”,在他的观察中,身处社交媒体异常发达的时代,年轻人既是流行文化的参与者和生产者也是消费者,“他们对特别幽默搞笑的段子会有强烈的反应,这很自然”。但他也道出担忧:如果仅在娱乐文化背景下成长,年轻人对“枯燥”的忍受力非常低,这实际上对经典阐释、美学赏析都提出了特别大的挑战。“忍耐一个没有笑点,没有兴奋,没有生动言谈方式的时间非常短”,也容易致阅读能力下降,破坏了养成深度阅读的能力。

在他看来,碎片化阅读有积极的一面,比如对丰富信息的及时更新,让我们更加便捷地对这个时代有所了解,没有脱离社会;但另一方面对信息有辨别、有处理,就需要拥有强大的“处理器”,即处理信息的能力。

这种能力如何获取?“光靠碎片化阅读显然很难,面对信息爆炸时代,我们尤其需要一个强大的处理器,这就离

不开更深入地阅读书籍。”刘擎认为,要警惕所谓“信息茧房”给人提供的一种虚假的解决,“大数据算法往往会把你喜欢的同类东西喂送给你,让人有一定的稳定性,但这是以世界的部落化为代价的。同类相聚,然后你会发现同类之外的很多人完全不可理喻,跨越房间之间的深度交流就变得越来越稀缺。”

在学者倪文尖看来,一代人有一代人对文学的阐释,经典总是被经典的阐释所环绕,“每一代人的20岁肯定不一样,但我相信20岁时思考的问题有共通性”。他认为评论界亟需下功夫的,不是完全抛弃年轻人喜闻乐见的流行文化样式,而是在策划制作精良的“知识大餐”方面持续精进。他期待更多学子能做“高明的普通读者”——有科班意识,突破“文学爱好者”的天花板。换句话说,不仅仅盯着小说情节的所谓“三分钟干货”,更要深刻理解作品内容和形式所蕴含的时代能量。

■ 本报记者 姜方



《红旗颂》《红梅赞》《我的祖国》《唱支山歌给党听》等旋律飘扬在申城的上空,一首首脍炙人口的音乐作品,交织出中国共产党百年栉风沐雨的红色记忆。昨晚,第37届上海之春国际音乐节落幕,闭幕演出“百年潮·中国梦——庆祝中国共产党成立100周年主题音乐会”在上海交响乐团音乐厅举行。动人的旋律声中,道出这个老牌音乐节的不变初心,绵延这座城市深厚的红色血脉。

闭幕演出以交响合唱《红旗颂》开场,激荡着一代代中国人的赤子之心。著名歌唱家才旦卓玛时隔58年再次在“上海之春”舞台唱响《唱支山歌给党听》,诉说对党的无限热爱。“上海之春”组委会授予96岁高龄、党龄75年的指挥家曹鹏,84岁高龄、党龄60年的歌唱家才旦卓玛“特别荣誉奖”,以表彰和感谢他们对中国当代音乐事业的初心和坚守,以及长期以来作出的卓越贡献。

闭幕演出融红色经典作品与近年新品佳作为一体,张国勇指挥上海交响乐团、上海歌剧院合唱团,力邀才旦卓玛、廖昌永、方琼等歌唱家献唱,杨小勇、王作欣、段皑皑、王之炅、何晓楠等献演。《忆秦娥·娄山关》回忆了长征时期的重要胜利,《西江月·井冈山》诉说了黄洋界保卫战时井冈山军民英勇斗争的场景,《延安颂》唱出对革命圣地的热爱和赞美,深情优美的《红梅赞》带领观众致敬、缅怀革命烈士。音乐会下篇《春天的故事》《在希望的田野上》《苗岭的早晨》,从改革开放到支援西部建设,再至全面脱贫、步入小康社会,中国共产党带领人民取得了社会主义建设的巨大成就。上海音协委约新作、周湘林作曲的《鲜红的太阳》以饱满热情和崇敬之心歌颂党的百年奋斗史。演出在《理想照耀中国》中落下帷幕。

第37届上海之春国际音乐节紧紧围绕“建党百年”主题,集中展示全国多个省市的红色文艺资源和经典艺术作品,经典红色作品开启了全国巡演,长三角地区进一步互通互融,形成共同繁荣的文艺发展新格局。4月28日至5月10日,为期13天的音乐节吸引了近十万市民走进各大艺术场馆,惠民活动吸引了数万名爱好者参加体验,近千万网民在线观看直播(仅开幕演出场就有17家媒体平台直播,吸引300万网民观看)。新作品展演占全部28台演出的50%,40多部新作首演,100多名新人在“上海之春”舞台崭露头角。

本届音乐节中展示了上海乃至全国文艺院团的名家精品和新人新作,体现了上海整体音乐实力和海纳百川的城市精神。外省市乐团演出数量首次占比接近30%。上海交响乐团百余名演职人员,从上海出发,在北京、杭州、赣州、长沙、武汉、延安等印有红色记忆的革命圣地嘹亮放歌。之后,“上海之春”的“文艺轻骑兵”将带着《红旗颂》《红色娘子军》《白毛女》《游击队歌》《弹起我心爱的土琵琶》《没有共产党就没有新中国》《唱支山歌给党听》《边疆的泉水清又纯》等作品,在长三角更多的文化场馆、社区、学校唱响。



“百年潮·中国梦——庆祝中国共产党成立100周年主题音乐会”在交响合唱《红旗颂》中启幕。本报记者 叶辰亮摄

■ 游戏产业新观察系列之一

音符铺就游戏产业新路径 “越界”为艺术融合指明新方向



■ 本报记者 宣晶

一首播放量数亿、评论数超20万的网红歌曲能在游戏市场掀起怎样的波澜?4月27日,哔哩哔哩游戏代理发行的《坎特伯雷公主与骑士觉醒冠军之剑的奇幻冒险》(以下简称《坎公》)正式上线,由网红歌曲《达拉崩吧》改编的推广音乐撬开了二次元圈层壁垒。游戏与音乐的结合案例远不止此,《原神》《明日方舟》等热门游戏对游戏音乐创作精益求精,国风音乐手游《忘川风华录》更是将讲述历史人物故事的歌曲作为游戏灵魂。

“在新一代艺术的融合中,我们都能清晰地看到一种指向——越界。”复旦大学教授严峰说,可以说,游戏与传统艺术之间,除了相互改编之外,还有更深层次的相互渗透关系,在艺术手法和风格技巧上也可彼此借鉴。

用流行音乐接轨年轻群体,让游戏具有更广泛的触达效果

“二次元神曲”《达拉崩吧》首发于2017年3月25日,原版歌曲在B站播放量现已达1050万。2020年3月,周深在综艺节目《歌手·当打之年》中翻唱《达拉崩吧》,全网播放量迅速破亿。据最新统计,周深版《达拉崩吧(live)》视频仅在B站点击数就超过1985万,在网易云音乐上的歌曲评论超过22.8万——超长周期的关注热度和持续高涨的互动热情,可见其受欢迎程度。从歌词看,《达拉崩吧》讲述了一

■ 玩家对电子游戏的诉求日趋多元化与精品化,已不局限于玩法、算法等技术维度,音乐、绘画、影像甚至剧情等元素逐渐成为衡量游戏品质的核心标准。而融技术性、参与性、交互性于一炉的游戏产业蓬勃发展,对艺术创作、网络文化甚至青年生活的方方面面不断开辟着新天地



制图:李洁

个俗套的“勇者斗恶龙”故事,具有相似主题的像素类冒险游戏《坎公》就把推广重点瞄准了它,特邀腾格尔演唱改编的曲目《达拉崩吧》邂逅坎特伯雷骑士的奇幻冒险。歌曲古怪跳脱的气质与游戏剧情、玩法等要素组合,引发了大批网友“玩梗”狂欢,也使这款高辨识度的新游迅速打开市场。据不完全统计,《坎公》上线三天内的下载量已达285万,iOS畅销榜峰值排名第4位,推广歌曲在B站播放量也超过170万次。

“明星歌手+网红歌曲+游戏动画”的组合营销模式并不鲜见。手游《梦幻西游》不仅邀请流行歌手黄龄演唱过敦煌故事主题的《达拉崩吧》,还与男中音歌唱家杨洪基、花腔女高音吴碧霞合作《云宫迅音》《广寒宫》等古风歌曲,视频播放量均超过了200万,为这款游戏拥有3.6亿注册用户的“常青树”游戏不断注入青春活力。把游戏玩法、内容信息植入歌曲当中,以歌词叙述故事,用流行文化接轨年轻群体,打通不同圈层之间的壁垒,让游戏变成了具有更广泛触达效果的全新产品。

出专辑、开演唱会,“破次元”视听体验拓展游戏音乐新空间

游戏作为媒介融合的新阶段,有可能把电影、文学、音乐作为它的子集吗?严峰认为,从艺术的角度看游戏,从游戏的角度看艺术,“两者可以相互照亮”。譬如原声音乐(OST)成为了优秀游戏作品的重要一环,也为音乐创作打开了新空间。2000年11月6日,《原神》“璃

月”音乐专辑在网易云音乐上线,目前累计播放量已超千万。专辑音乐对应游戏不同地形,璃月主城、轻策庄、庆云顶等盛景在国风音乐里更显丰满而立体。游戏音乐邀请伦敦爱乐乐团、上海交响乐团与民乐艺术家共同合作,开创了中外著名乐团联手演奏游戏音乐的先河,使具有独特东方风韵的迷人曲调响彻全球。

截至目前,《原神》已发布了5张OST专辑,超过100首背景音乐(BGM),音乐总时长约300分钟。音乐与游戏场景的巧妙契合,于玩法创新性、剧情完整度、艺术表现力三者之间找到平衡点。在北京国际游戏创新大会(BIGC)上,《原神》的原声音乐获得了“年度优秀游戏音乐”奖项。当一首首优美动听的音乐响起,往往会让玩家脑海中浮现出许多美好回忆。此时此刻,音乐不仅是烘托环境氛围的存在,更是帮助游戏与玩家在情感维度建立深度联系的重要推力。

如今,游戏正摆脱单一产品的观念束缚,不断与其他艺术领域融合共生,创造全新的跨界契机。为了突出音乐创作在《明日方舟》中的关键地位,官方在多个音乐播放平台为游戏中的虚构音乐公司——“塞壬唱片 MSR”设置了账号,至今已经发布了46张专辑。5月2日至3日,《明日方舟》“音律联觉”音乐专场在中国上海世博展览馆揭幕,近万张演出门票被游戏玩家一抢而空。热门手游《王者荣耀》也把“高光鸣唱、高沉浸感”的音乐体验作为游戏重要卖点之一。7月21日至22日,《听见王者世界——2021王者荣耀交响音乐会》将登陆上海东方艺术中心,由上海歌剧院交响乐团演绎、上海歌剧院常任指挥张诚杰执棒,以专业姿态颠覆传统交响乐演出,让观众享受

“破次元”的视听狂欢。

传统玩法面临变革,用游戏写歌或成音乐创作新方式

目前,以科技支撑的创意娱乐产业已成为世界范围内的新经济增长点。不断迭代进化的音乐类游戏也突破了经典音游《节奏大师》《太鼓达人》的模式,在创作、教育等方面贡献着新价值。

韩国SM娱乐公司授权DalcomSoft研发音乐手游《SuperStar: SMtown》,收录了SM旗下艺人的数百首歌曲,在粉丝中掀起音乐狂潮。玩家随着动感音乐节奏对屏幕上的相应图形进行打击,在绚丽的视觉下完成歌曲的旋律,加上音乐轨道两旁浮现的偶像踪影,完全徜徉在美妙的视听盛宴中。“偶像+游戏”的音乐模式拓展到YG、FNC等多家娱乐公司,大幅增加粉丝黏度的同时,也延展了音乐产业链。

“让音乐驱动用户”的传统玩法逻辑也面临着变革,开放型音乐游戏为玩家开拓了自由创作的土壤。近期,人工智能音乐公司Popgun推出音乐制作类游戏《Splash》,玩家数量已增长到2000万以上。通过游戏中的虚拟数字音频工作站,用户可以选择不同风格的音乐、人声等进行创作,玩家坐在家中就能过一把当DJ的瘾。国内手游《ACE虚拟歌姬》则将二次元虚拟人物与音乐创作相结合,玩家能创作歌词,设置音高与时值,让游戏歌姬尝试演唱,如果这条“玩家创作-行家打磨-推向市场”的产业链条能逐步成型,那么用游戏写歌或许会成为音乐创作的新方式。