

# 纪录片如何表现上古文明

——由《中国》第三季引发的思考

韩飞

历史文化纪录片《中国》第三季(简称《中国3》)采用原画+CG的方式,自神话传说始,追溯上古三代历史,展开一场关于中华文明的溯源之旅。其创作题材和表现形式,亦引发了学界和行业的讨论。

## 上古文明:纪录片创作题材的时空延展

近两年,中国纪录片创作的题材和时空被不断延展:以《中国3》《山海经奇》为代表的上古历史和创世神话题材,以《未来漫游指南》为代表的科幻题材,让我们看到更远的过去和未来,见证了纪录片的表现力。

借助情景再现和剧情演绎对古代历史“还原”的创作模式在中国已经基本成熟,事实上《中国》前两季就是这么完成的。不过前两季作品是选择使用更加“重工业”的影视技法,通过写意美学与历史情境的建构,营造了举重若轻、虚实相生、韵味无穷的历史场景,让观众沉浸、体验和共情,实现了作品形式和美学上的创新。

《中国3》则在历史时空观照范围上与前两季,乃至市面上绝大多数的历史纪录片有着本质不同。该季大篇幅关注的是中国上古文明,甚至前三集主要以神话传说为主,部分是缺乏文字记载和考古佐证的历史。这对创作无疑是个巨大的挑战。

运用纪录片这一视听文艺类型去追溯中国上古文明乃至那些瑰丽神奇的神话传说是否有意义?答案必然是肯定的。我们今天的一切,最初是如何开始?作为中国人,我们何以成为我们?中国何以成为中国?这一切都需要从源头说起。源头也许是一片混沌,盘古、女娲、伏羲、燧人氏、神农氏,甚至黄帝、炎帝、蚩尤……大都是虚幻缥缈的,但这些来自古人接力式的想象绘就的神话传说,融入了历代中国人对世界的观察、思考和判断,以及试图解释自己是谁、从哪里来的初心。了解他们,我们才能更好了解民族的来时路。而当一种想象(如神话传说)构成民族的集体记忆的时候,它就具有了被纪实呈现的价值。因此,这类创作体现出一种文化自觉和文化自信。

但问题也接踵而来:纪录片能胜任记录和表



纪录片《中国3》剧照

征中华文明起源的叙事吗?上古文明又将怎么用纪录片去表现呢?这必定是难解的。

## 形态蝶变:想象的纪实化表达

早在1923年,在被称为“电影眼睛理论”宣言的《电影眼睛人:一场革命》一文中,维尔托夫写道:“到目前为止,我们一直在沾污摄影机,强迫它复制我们肉眼所见的一切。”历史叙述需要想象力,纪录片创作也需要想象力。如何将历史甚至是那些缺少史料的历史以生动的形式呈现出来?摄影机对物质世界的复现或许已经满足不了观众的胃口,也制约了纪录片的表现领域,我们需要新的媒介和手段传递非虚构内容,借助技术、艺术、思想的融合,拓展纪录片的表现领域。

与前两季依靠精致的实体置景和造型手段试图打造情境化的历史场景不同,《中国3》采用原画+CG模式,为观众钩织了繁复的关于上古文明的想象空间。原画为基础视觉元素,通过CG技术使之成为流动的数字动画影像,与声音叙事

互为配合。解说词携带高密度信息,但表达是诗意和思辨的,外加空灵神秘的音乐,构成了《中国3》的主要视听元素。

用动画的方式、纪录的理念来说历史,是一项创造性的工作。如果说摄影机的记录让文本建立起与现实世界的索引关系,那动画的不同在于——它生成于数字世界,没有基于物理存在的索引性符号,让它可以与现实不具有任何索引关系。

《中国3》改变了传统纪录片依靠摄影机进行“物质世界的还原”,走向“技术生成”;从还原和建构具象的历史情境,走向呈现虚实相生的意象情境甚至混沌情境;从打造历史的信息空间走向打造历史的想象空间。动画语言作为一种言说方式,也成为一种召唤结构。它充分调动了观众的联想和想象,让观众在抽象与形象交织融合的视听空间里,体味和感受上古文明的混沌与历史初始时期的氛围,进而理解关于中华文明起源的解释。而权威学者的加持,则让本片传递的信息和思考获得了“真相”的背书。

相对于纪实美学的视听语言讲求高度逼真

的场景还原,动画的表现显得不拘一格,是自由洒脱的艺术媒介。《中国3》动画语言如中国画一样,并不是刻意求真,而是求神。甚至该片动画刻意通过简化、夸张、乃至抽象的变相手法,主动拉开了与现实世界的差距,呈现出与现实世界迥异的间离影像。这种间离效果创造了一种“熟悉的陌生”,亦幻亦真,一如上古历史的初始与混沌。

《中国3》的核心特色是借助动画语言建立了一个观众通过联想和想象填补空白的召唤结构。动画这一形式让本片表达更为灵动,但充满了不可避免的主观性。而这种主观性无形中和充满神话传说的上古历史叙事产生了某种契合,因为神话传说本就是主观虚构,掺杂着历代叙述者想象的言说。也正是这种创作技法改变导致的形态蝶变,让这个被定义为“纪录片”的文本,在形态上走向“融视频”化。

## 后纪录片时代来临?

尽管约翰·格里尔逊在《纪录片的首要原则》中反对自然素材的平铺直叙,而是强调组织、重构和艺术剪裁,但他仍把是否使用自然素材,当作区别纪录片和故事片的关键标准。但如今的《中国3》已不是简单地在自然素材中加入非虚构元素或角色扮演那么简单——它几乎彻底抛弃了自然素材。《中国3》依靠“思想+艺术+技术”的融合创新,展现了一种别样于传统纪录片的视觉图景,这一文本也打破了大多数观众对于纪录片的认知和审美框架。

新世纪初,市场化与大片化浪潮席卷,《故宫》《圆明园》等作品借助时新的计算机动画技术,把古代宫阙恢弘的建筑设计与匠心独运展现在观众面前,制造了纪录片的视觉奇观。二十年过去,《中国3》以全动画的面貌升格而来,似乎意味着中国纪录片产业发展另一个节点的到来。

正如动物到人的进化,通常认为以掌握制造和使用工具的技能为临界点。完全抛弃自然素材,几乎看不到与现实世界的索引性关系,是否可以认为是纪录片的临界点呢?充满主观与想象的原画是否可以被归为像情景再现一样,成为纪录片的一种语言呢?如同巴赞认为的,摄影使得西方绘画“最终摆脱了现实主义的纠缠,恢复了自己独特的美学”,那当纪录片的关注对象

从过去现实中的人物,走向远古神话甚至是未来想象,纪录片是否会在这种“解放”中恰好发现属于自己的新美学呢?上古神话是主观制造的世界还是尼克尔斯说的我们置身于其中的“这个世界”(the world),抑或是创作者完全想象的“某个世界”(a world)?这些问题我们尚没有一个共识性的答案。

但心照不宣的是,在后现代思潮下许多创作者们正尝试突破“非虚构”的底线,市场化逐浪中制片人们在小心地拿捏着纪实元素多寡的配方的语境下,我们正离一些纪录片构成要素的基本共识越来越远,一个后纪录片的时代似乎正向我们走来。而当形式上“一切坚固的东西都烟消云散”,纪录片如何厘定自己的领地?本质上的客观和真实又该由谁来保证呢?

《中国3》为代表的视听样态,笔者仍愿把它归为纪录片的范畴,即它拥有纪实的初衷、求真的愿望,虽然它的基本材料构成已经不是来自物质世界的了。这是一个技术赋能、媒介融合、商业思维等共同驱动下的产物。也许,在这个虚拟与现实渐趋同构的时代,我们在讨论纪录片边界的时候,不应过多纠结于纪录片表现的对象或本体是什么,而在于其如何遵从纪实的逻辑和精神,对特定问题的求索。纪录片本质上是一种纪实精神的视听化实践,它的底层逻辑是求真、求是。探求就意味着这是一种过程。而纪实精神的遵循在当下也更多依赖于创作主体的自觉。

同时,我们也应该是时候去接受,一部纪录片之所以为纪录片,不仅仅取决于创作者以纪录片的名义和方式呈现,还在于传播者、观众和评论家把它按照纪录片的方式去散布和接受。而观众的关于真相和真理的期待,如果能在观看一部被冠名为“纪录片”的视听作品中得到满足,那这个视听文本,我们也有理由认可其为“纪录片”。

数字虚拟技术正在根本上改变纪录片的创作生态,也动摇了纪录片的观念。而历次创作实践的颠覆式突破,都是纪录片发展的动力来源。对此,我们可以保持一种开放的态度,可以思辨,但不急于评判。

(作者为中国传媒大学电视学院视听传播系副主任、副教授)

## 我们的文学生活

# 直播文学颁奖,重建文学与生活的关联

霍艳

近年来,文学不光在内容和创作手法上更类型化,在传播上也积极与新媒体结合,除了如“文学馆之夜”这样成为综艺节目的主题、如“我在岛屿读书”这样让作家出镜成为主角之外,还有一种途径也颇为有效,即对文学颁奖进行直播。

当下有两种文学颁奖在新媒体上受到关注,一种是通过“盛典化”照亮作家作品,一种是通过“事件化”传递文学生活态度,前者以结果为导向,后者以过程为导向。

2022年“鲁迅文学奖之夜”在北京举办,2023年11月“茅盾文学奖之夜”在浙江桐乡举办,它们都通过地方卫视和各大平台进行直播,都属于中国作协打造的“中国文学盛典”系列活动,表彰相关奖项的获得者,打造新时代文学发展的闪亮名片。

“文学奖之夜”系列采用了大众喜闻乐见的晚会形式,想要打开过去封闭的圈层,辐射更广泛人群。它格外注重仪式感,一是为扩大奖项的影响力,二是使优秀的作家作品获得应有的荣誉与尊严。作为一台晚会,如何让文学和舞台产生奇妙的化学反应,烹任一道道活色生香的文化大餐?首先是发挥明星效应,比如邀请了张凯丽、蔡国庆、郑云龙、韩雪、张也等明星进行表演;然后将文学与歌舞有机结合,以歌舞讲述文学,不光呈现文学之风雅,更凸显时代的蓬勃气象,展现一个大国昂扬的精神风貌。“茅盾文学奖之夜”还以短片形式回顾了中国文学生生不息的伟大传承,那些大众耳熟能详、影响人们精神世界的经典映照着生活的巨大变迁。

除了对文学的舞台化呈现,盛典还努力凸显作家的鲜活形象,展现他们如何担负新的时代使命、投身伟大实践。年轻的鲁迅文学奖得主董夏青青18岁参军,22岁主动来到新疆,与战士们同吃同住,戍边战士的军旅生活成为她创作的素材。在颁奖典礼上,董夏青青一身戎装英姿飒爽,在观看边防战士的祝福短片时饱含热泪,当地向那些保家卫国的英雄敬了一个军礼,气氛也达到高潮。“茅盾文学奖之夜”为五位获奖者拍摄了主题短片,既展现他们与人民大地的血肉联系,也呈现他们对生活细致入微的观察和独特的精神气质。

文学的荣耀不单属于创作者,作品的幕后功臣也得到照耀。“鲁迅文学奖之夜”邀请杂志编辑走上舞台,向大家比了一颗大红的爱心,“茅盾文学奖之夜”则让作家与责编共同将手印留

在书本装置上永久保存。作品只有通过广泛阅读才真正被激活,所以盛典还邀请了读者代表,他们对作家的阅读史也是自己的精神成长史,展现了一种被文学陪伴的人生。

除了这种“盛典化”的文学颁奖,还有一种“事件化”的颁奖,以一些写作比赛为主。它改变了过去只公布结果、发表获奖感言的单一形式,而是跟踪整个评审过程,把文学评奖变成一场可供观看的“文学事件”,最后以直播让读者见证奖项的揭晓。

较早做出文学评奖“事件化”尝试的是2018年的“匿名作家计划”,将35篇小说匿名发表在网络上接受读者检验,经由初评、复评选出6篇作品进入决选,决选以网络直播的方式现场揭晓冠军,并露出作家真身。这场比赛借鉴了综艺节目“蒙面歌王”,持续营造一种对优胜作品和作家真身的双重悬念,推动读者全程关注。比赛还注重发挥名人效应,邀请文化名人捧场,决赛现场更是一场文学真人秀直播,让格非、苏童、毕飞宇三位评委走进密室,把他们对于小说的分析、作家的猜测、风格的争执等评审过程实时公开。他们在直播中的争执和严肃的神情视觉化地呈现出了文学的众口难调。最后获胜者戴着面具上台领奖,揭下面具,从苏童手中接过奖杯,完成一连串仪式。这种形式不光揭秘了神秘的文学奖评审过程,还给人置身其中的参与感。

想要让文学评奖“事件化”,评审环节至关重要,他们集中了冲突性、话题性。评委不再是单一的文学工作者,还有音乐人、导演、画家,“非文学专业人士”反而增加了多元的角度。评委也引入了更广阔的全局视野,把中国文学放在更大的世界文学格局里。他们本身也是文化名人,能提高奖项的关注度,达到“破圈”的效果。但评委阵容的庞杂也容易引发争议,他们之间并无统一的标准,而是基于各自的价值立场和审美判断出发,努力在文学性、市场性、话题性之间作出平衡。此前曾发生过评委抗议评审结果的风波,虽带来了流量却使得相关评选的公信力被质疑。

“事件化”颁奖要想持续关注,还要不断传递一种文学态度,这种态度源于对当下生活的疑问。它通常会设定一个主题,如“重构世界图景的写作激情”“成为同时代人”“必须保卫复杂”等。对于主题的呈现程度和理解深度不光是评审标准,也是决选现场里争锋的话题。面对“必须保卫复杂”主题,评委和选手讨

论了在一切趋于简化和同构的当下,这个复杂既是人经验、感受、视野的复杂性,也是题材、结构的复杂。“成为同时代人”主题激发人们思考时代变了,曾经主动引领或者自嘲过的“小时代”早已失效,生逢在一个“大时代”,我们该如何体认和面对这一切?这些年轻人所迫切关注的问题,不光在作品里得到了多样呈现,有着丰富阅历的评委也给出了真挚建议,自然也就产生“破圈”效应,每年都能提出新的话题也引发年轻人的持续关注。也正因为聚焦于特定主题,使得评委之间、评委和作家之间可以产生有效对话,碰撞出火花,这些精彩的真知灼见又引成为他们。

除此以外,这种文学颁奖也会突出作家的个性化,包括创作经历的个性化、观点的个性化,甚至是穿衣打扮的个性化,让观众不光知道一部作品诞生背后的故事,也希望可以成为他们。

但无论是“盛典化”还是“事件化”文学颁奖,观看都有可能是一次随机的行为,即观众只看一眼就关闭了页面,并没有对文学、生活进行深入思考。所以如何真正激活文学奖与读者的关系,提升读者的参与度,各个主办方都在努力进行尝试。“盛典化”文学颁奖以点带面,以晚会为中心向外辐射,打造文学周等系列活,如获奖作家进校园、文学跨界传播论坛、文学经典人物cosplay等。也不局限于纯文学,还扩展到网络文学、影视改编、有声阅读、剧本杀。更努力把文学带回现实生活,且看乌镇人头攒动,小桥流水边上上演着一场场流动的文学盛宴。“事件化”文学颁奖则拉长战线,不断制造悬念引发读者的猜测、期待,也不断渲染读者和作家、作家和评委的思维冲突,激发对同一话题的多维度思考,还在评审、作家、作品等关键环节衍生出不同枝蔓,提供给人们新的阅读线索。

我们要站在读者的角度,思考他们为何会选择观看一场文学颁奖的直播?除了看到神秘的作家、感兴趣的作品,他们更想看到文学与生活、时代的关联,不光是娱乐消遣也不仅是反映现实,而是带来一种全新看待生活的角度和改变生活的可能,这也成为各种文学颁奖的表现主题,也是文学工作者继续努力的方向。文学颁奖只是锦上添花,文学出圈也只是第一步,重要的是生产出好作品重建和生活的关联,打动人们的内心。

(作者为中国社科院文学研究所青年学者)

## 书间道

到了一定年纪后,故乡与童年便会向我们发出呼唤。那声音充满惆怅与诱惑,我们明知时光不可逆,但总是会忍不住追忆孩提的时光。那条流过家门口的小河,与小伙伴们终日游荡的田野与青山,于记忆中皆散发出温柔可亲的光。

林为攀沉溺于书写童年,亦不避讳自己的文字是“乡土文学”。在新书《偶合家庭》的创作谈中,他说:“经过最开始的莽撞的尝试,我最终还是回到了我的文学源头——那块蜗牛壳一样大的地方。”在一次对谈中,林为攀说“我自认为比较擅长乡土文学”。(《鸭绿江》,2020.11)在期刊杂志普遍鼓励城市文学的今天,愿意与敢于承认自己的文字是“乡土文学”,无疑是需要足够的自信与勇气的——经过十余年的小说创作,林为攀确立了自己的文学审美与风格。他相信凭这些足以在文坛上站稳脚跟,足以跟同辈,甚至是前辈们竞争。

作家风格的形成,并非是一朝一夕之事。许多作者终其一生,可能都未形成自我的风格。林为攀自然是经过漫长的学徒时期。其中,马尔克斯是影响他最深的一位作家。他痴迷于马尔克斯的叙述与声调,试图生长出自己的魔幻现实主义。长篇小说《万物春生》便是此种影响的产物。林为攀以傻子的视野,目睹了旧日的村庄,目睹了啼笑皆非的家族史。与此同时,林为攀正在剔除马尔克斯的影响。他逐渐剔除复杂与冗长,句子变得更加凝练与准确。应该说,他剔除的是翻译家们的声调,致力于找到自己的语言。至《梧桐栖龙》,则基本形成了他的风格。他游走在闽西的故乡中,在童年往事里打捞吉光片羽。

在《偶合家庭》的某个条目、某个句子中,我们可清晰地感知到马尔克斯的身影,如幽灵般闪现。“我天马行空的童年,遇到了祖母穷凶极恶的晚年”。这是短篇小说《萤火虫》郑重其事的开端,似乎赋予小说史诗的质感。显然,这种史诗感,承袭于《百年孤独》。但我们接着往下读,才会赫然发现,“史诗”不过是林为攀的障眼之法。因为他所描写的场景,是孩童与老人“相互斗法”“大打出手”的场景。“我们在客厅里短兵相接,她手里的柴刀虎虎生风,我手里的竹竿脚踏跌宕”,看起来危险重重,其实不过是顽劣的孙子不服管教,年老的祖母力不从心,徒呼奈何。以大手笔来描绘琐碎事,是林为攀惯用技巧。于是,便形成了令人啼笑皆非的喜剧效果。

林为攀将悲哀掩藏在轻喜剧之下。换言之,轻喜剧的底色是悲哀,是难以言明的、沉重的现实。《萤火虫》在追忆祖母的同时,亦带出了乡村老人的养老困境:父亲建造新居后,如何安置生病的祖母,便成为了棘手的问题。在“我”的建议下,祖母被安置在老屋,一人独居。虽然父亲声称是“试行”,但我们都清晰地知道,所有的“试行”最终会变成“惯例”。此后,“我”便承担晚饭后送祖母回老屋的差事。在林为攀的笔下,这段不长不短的路,充满了残酷的诗意:“萤火虫像坠落的星辰,照亮了我们的走投无路”。

许多孩童察觉不到的隐痛与伤痕,存在于乡村之中。《烟霞里掉进了一只仙鹤》的核心直指留守老人、留守儿童的困境。一老一少留守在乡村中,表面看似怡然自得,却也有许多日常生活困境无法解决。比如,烟霞里,导致无法生火做饭。孩童天真烂漫,会将一切困难都看作是游戏。老人则世事洞明,生怕影响到远方的孩子。可他那

# 童年的诱惑

——评林为攀短篇小说集《偶合家庭》

王辉城

具迈向死亡的身躯,已然无法解决现实的难题了。他只能被动地求助他人。这种掺杂着悲哀与惆怅的温暖,几乎遍布林为攀的小说。

乡村之所以成为问题,是因为与城市发展水平依然存在巨大落差。中国的80、90群体,正好目睹了中国社会的城镇化进程。其变化何其迅速也,何其激烈也,几乎无法让人从容消化。

城市立足不易,返回故乡不甘,几乎处于夹缝之中。《楼上楼下》《所有易碎的都将永垂不朽》是此心境的反映,前者是在外打拼的年轻情侣,住在隔音差、狭促的出租屋里。后者则书写了两种命运,两个年轻人在城市闯荡后的不同命运。“我”和李某源是发小,都曾怀揣梦想离开家乡,投身于庞大的城市中。两人在北京待了慌乱而茫然的一周,决定分道扬镳。“我”留在北京,他则义无反顾地回到家乡。多年后,“我”在北京跌跌撞撞地立足,他在家乡也混得有模有样。总而言之,虽无成功可夸耀,但也无失败可追诉。

这种情绪并非林为攀所独有,项静在小说《本地英雄》中亦流露出类似的情绪。在小说中,项静把留在家乡生活的同龄人,视作为“本地英雄”。言外之意,她将自己视为故乡的叛逆者,愧疚之心随之而生。耐人寻味的是,在《所有易碎的都将永垂不朽》里,“我”名叫“林为攀”。无疑,这是作家在提醒我们,文本并非虚构的小说,而是正在发生的现实。

以童年的眼光,来打量故乡,进而打量现实,并非林为攀所独有的风格。严苛地说,背井离乡的经历、回不去的故乡、陌生的故乡,是许多青年作家的共同经验(尤其是成长于乡村、小镇的作家)。背井离乡的人,是怎么理解城市的,是怎么认识故乡的,几乎是这个群体必须要面对的共同问题。在经验同质化的情况之下,如何呈现独特面目,是青年作家所要面临的挑战。将方言植入文本,强调地方性,是时下颇为流行的做法。但文本必须要有超越方言与地方性的东西存在。因此,问题的关键不在于童年,不在于故乡,而在于如何超越固有及同龄人的思考,让文本无法被简单地归类与定义为乡村文学或城市文学。