

教育题材的新景观与新思考

——也评电视剧《春风化雨》

赵彤

在我国电视剧创作和播出史上,以教师行业为题材的作品不绝如缕,但适逢教师节而得以排播的,《春风化雨》大概是第一部。与其说这是邂逅,不如说是如约。

与电视剧《大考》《追光的日子》《鸣龙少年》相同,电视剧《春风化雨》也把剧情的空间放在了大都市之外。所不同的是,《春风化雨》的故事时间不再集中于高三年级的备考之年,而是前后绵延了20年。

《春风化雨》的故事从2002年夏讲起,从地处祖国西南的恩南省铜江市顺安和平中学讲起。在故事的开端,风华正茂的安颜老师刚刚就职,于阗老校长则刚刚去世。剧情让作为初来者的安颜看到了丧礼的两端,一端是丧葬费用七拼八凑的不济,一端是送行者络绎不绝的不舍。在这一笔情感震撼之后,剧情通过让安颜负责整理于校长遗物时,发现并读到了于校长留给于阗老校长的来信,使安颜从理性上完成了对教师职责的确认和对教育成效的确立。以后,当她用炒肉换学生的咸菜时,当她与张楠签订资助协议时,都可以从当初读到的信文中发现安颜老师在追寻于阗校长的足迹。

在和平中学教师办公区正房的廊柱上写着一副对联,上联是甘为春蚕吐丝尽,下联是愿做红烛照人来。“春蚕”“蜡炬”自是教师的喻象,如果说逝去的于阗是成灰的蜡炬,那么就职的安颜如同春蚕。新陈代谢而使命如一的喻义,就在这前仆后继中完成了第一棒的交接。待到2016年,安颜的学生裴方慧来到新组建的十四中任教师,后继有人的第二棒也顺理成章地实现。《春风化雨》片名字幕加注的英文译名是The rural teachers,这里的教师使用了复数形式,如果说,从于阗校长到安颜老师再到裴方慧老师,复数的教师群体体现为代际传承的话,那么剧中所塑造的符校长、钟校长,与周校长、从俊生、张慧,及方响、卞筱悦等,则在同龄人的层面上展开了对复数的表达。

《春风化雨》的剧情是有阶段性特点的。前一个阶段是安颜老师在镇里的和平中学当乡村教师的经历。这段发生在2002年至2016年故事,聚焦于安颜对留守少年的资助和帮扶,以及面对受读书无用观支配的家长和辍学打工学生的劝抚。这部分剧



《春风化雨》剧照

情在此前许多农村题材电视剧中有所展现。后一个阶段发生在2016年至2023年,讲述安颜被调任以接收移民搬迁家庭青少年为主的十四中担任校长的经历。这一段故事与脱贫攻坚相表里,为我国教育题材创作增加了新的景观,也提出了新的思考。

由于脱贫攻坚战中,要对部分区域的贫困人口进行整体搬迁,随之而来的是迁出地方的中小学校和迁入地区主招搬迁户学生的学校都出现了生源不足的问题。与之相伴随,还出现了因生源不足,乡村学校教育经费被裁减和教师群体分流转岗的问题。这是我国脱贫攻坚题材电视剧创作中未被提及的。

更有发现意义的笔触,是《春风化雨》描写了搬迁进城后的农家子弟对城市生活的感受,其中不仅有虽然搬迁进城但父母依旧外出打工,以至独

居学生占比仍高的问题,也有以“建档立卡户”为因满足于被帮扶而不自强的失意心理,还有受到城市里灯红酒绿引诱而踏上失意边缘的女生群体。安颜和她的同事们作为乡村教师,一方面以学生改善就学条件为抓手,参加了动员搬迁的工作,一方面在搬迁后通过开办晚自习、开设兴趣班、熟悉城市生活、进行心理辅导乃至直接与黑社会对抗等方式,力图让搬迁子弟从“贫困心态”走出。同时,创作者将教育部门的“西部计划”也纳入剧情。由此,《春风化雨》较为细致地将教育扶贫在整个脱贫攻坚战中的作为呈现在屏幕上。

值得寻味的是,在剧情末端,安颜的父亲告诉她,“扶贫办”已经改为“乡村振兴局”,这不啻为未来的乡村教育题材创作留下了潜在的矿脉。

在《春风化雨》中的镇级和平中学教师办公区庭院中央,矗立着一尊孔子

雕像。剧情中除了周校长擦拭过一次,这尊雕像没有得到更多的突出表现。它就静静地矗立在院中,有人经过时顺势带出镜,或者在室内戏中作为背景一晃而过。而恰恰是这些不强调不突出的镜头调度,让我们在品味和平中学故事时,在想及于阗、安颜、周圣杰、符胜治、钟玉科的形象时,不禁品出“桃李不言下自成蹊”的味道。

作为一部描写乡村教师群体、讲述教书育人故事的作品,《春风化雨》也略有遗憾。即如,在于阗老师的葬礼时,突出吊唁者中学生“王副部长”以高位而出,以烘托于老师的分量,不如剧中按月让学生们书写的校牌挂上门柱更符合教育的社会价值。从这个角度来说,《春风化雨》尽善矣,而未能尽美。

(作者为中国文联电视艺术中心主任)

《喜人奇妙夜》(以下简称《喜人》)上周迎来了决赛,也就是喜人们口中的“毕业大戏”,也迎来了沈腾、徐峥、黄渤、秦昊、大鹏、贾冰组成的重量级喜剧嘉宾阵容镇场。作为米未牵手腾讯视频后的新喜剧综艺,《喜人》在众多明星的加持下引发大量关注。节目也不负众望,第一期《小品的世界》迅速出圈,第二期《八十一难》以口碑成为热议对象。从数据上看,《喜人奇妙夜》算是交出了一份热热闹闹的答卷。但看似百花齐放的繁荣背后,节目的内容与创排的品质一直在观众中持续引发讨论与批评。

《父亲的葬礼》《进化论》《先生请出山》……这些前人抛过的玉,多多少少影响着新一季的创作。从这一季改名的“喜人”可以看出,越来越多的作品在尝试出其不意,尝试突破,但与前两季《一年一度喜剧大赛》相比,《喜人》整体显得后继乏力与疲软。节目在力推新人的宗旨下,却少见“少爷和我”那种令人一见难忘、人设风格鲜明型选手,最终还得靠做了爸爸的刘旸和离了土豆的吕严等老面孔在那儿“回锅”,这多少让人对喜人的未来与发展有了一丝担忧。

讽刺小品却落入小品的窠臼

完整、饱满、有创意、让人笑得会心的作品数量有限,立得住的作品较前两季明显下降,这是最要命的伤。

能看出来《喜人》的目标群体是年轻人。作品的创作大多围绕普通人的日常、职场热点话题与具有情绪价值共鸣的名著改编展开,播出时间则选在周五——打工人的最后一个工作日,为的就是带给年轻观众开心、快乐,缓解生活的焦虑与压力。

喜人们的作品努力向生活靠拢。大锁提出过一个“摄像头喜剧”的概念,意指从现实生活中取材,精准捕捉年轻人的精神状态。出发点是好的,他本人在《一年一度喜剧大赛》阶段确实也走的这一路线,但在今年《喜人》中的表现却有些变了味,“摄像头”不知为何与“上半年网络热梗集”画上等号,作品总充斥着“乱穿衣”的感觉:人设是“古希腊掌管XX的神”,吃的是“元素周期表”,脾气是“一怒之下怒了一下”,讲话是“自律是贫穷守住的最后一道底线”……仔细一看,这些都来自于社交平台上的热梗。如果说玩梗尚能体现某种结构意图,那么被热梗“硬控”的创作就不太妙了,印证了前几季某导师“如果创作的时候就牵着梗去,好的东西就出不来了”的劝导之中肯。

观众对《喜人》的高期待,自然包含着对喜剧创作继续推陈出新的期许。这从节目现场的投票可见一斑。具有新鲜感、意料之外又情理之中的笑料,总能引发最大程度的共情。整季节目下来,冠于力学的《小品的世界》成为口碑之冠,给出喜剧全新理解的反思精神受到了最热烈的追捧。该作品借着儿子的吐槽,一字一句反映出当下年轻人对传统喜剧小品的刻板印象。

《小品的世界》的独领风骚,是来自创作者对生活的高度提炼。通过吕严朴素又一针见血的吐槽,高度概括了晚会小品诸多“习以为常的荒唐”。更妙的是,该作品在笑料和重构不断递进的过程中,始终把观众当成一个棋逢对手的存在,由此成功搭建起观众和作品之间的关系。后半段,作品通过“小品NPC”接连上场,完成了对经典的致敬,观众瞬间给带回到看这些小品的往昔岁月中去。

《小品的世界》的率先出圈,切中了年轻人想要打破秩序又在秩序下成长被秩序所塑造的复杂状态。奇妙的是,这个出现即巅峰的《小品的世界》,仿佛冥冥中预示了喜剧破墙之难,创作的乏力终将把喜人们推回他们嘲讽的世界中去。讽刺小品的世界“却难逃”小品的世界,仿佛在《喜人》第一期就埋下了种子。

不到三个月的时间内,四个喜剧小组,因赛制规则,必须每周创作出几个作品,经过比拼,进而淘汰别人,保存自己。这样的产出频率,让一些喜人皓首苍颜,《小品的世界》的作者吕严说,他每天都在写剧本,通常下午一点到凌晨四点,再回家通宵写六七个小时,早晨才睡,睡四小时起来。高强度工作让他出现了斑秃,也让为无数作品而来不及进行推敲,最终只能靠闹腾“煽情”上岸。

以《hello! 厂状元》为例,它的设定是老师抄错了高考成绩,把一个孩子的一系列误会。纵观该作品的笑点,几乎全都来自表演,通过不断“堆人”,结尾强行励志——错了不可怕,可怕的是没有从头再来的勇气。看似很正,也不乏笑点,但细究之下,考180分的人能不能考680分,老师心里能没点数吗?这个喜剧前提站得住脚吗?

《hello! 厂状元》的问题极具代表性。今年的《喜人》普遍给人的感觉是表演细节拉满,但演技的进步,却并不一定能使作品更出彩。独立构建情境、完成叙事的能力,是一个喜剧人成熟的标志,就像土豆在《大王别慌张》的后采中所说,“剧”必须要走在“喜”前面。创作一个属于自己的故事,更考验喜剧人的全面能力,这个能力不能只会演。

喜剧还是闹剧,这是个问题

决赛中有一个戏,是个关于舞台事故

陈熙涵

喜剧新综艺：热闹后的破墙之难

的闹剧。这个名为《十上有难事?》的作品还不错,出自最会编剧的刘旸之手。作品笑点密集,一波连着一波的舞台事故引发的笑点和包袱都是按照参演者们量身定做,舞台制作难但笑声不断。缺点也是因为时间仓促,剧情设定不够完整,没能把舞台事故用一条合理的故事线串起来。整个作品把观众舞台上可能发生的事“演砸了”的情况作为一个game点,在舞台上呈现了各种现实生活中有可能出现的舞台事故,诸如道具坏了、话筒没声、演员忘词、配合失误等等。这个作品不是标准的sketch,也不是传统意义上的小品,它更符合一个话剧片段的结构。它借鉴了美式喜剧中的闹剧形式(上话曾出现过的《演砸了》《糊涂涂班》便是这种闹剧的代表作),可惜的是之后的第三番和结尾部分没能翻上去,作品出现了一个割裂,虽拿下决赛舞台的第一,但也是决赛舞台的一个遗憾。

闹剧是喜剧的一个分支,但这季《喜人》里有更多作品偏向于“闹剧”的另一重含义:闹腾、降智、不好笑。sketch构建的世界,纵然不要求作品有很深的立意,但需要有良好的创意和角度,并能通过丰富的想象力扩展延伸出几层让人意想不到的反转,这就是节目中一再强调的所谓game点。这对创作者的挑战其实是高的,特别是国内sketch起步发展较晚的情况下,选题很难,编创很难,做到好笑没明显的bug更是难上加难。

一些作品成为闹腾、降智、不好笑的原因一是内容单薄,但演员普遍已找到了编排节目的套路:先搭一个简单的框架,然后一股脑地往里面填角色,各种乱入,逻辑不重要,甚至好笑也不重要,就图一个闹腾到底。很多作品像是半成品,前半截很好玩,但不知道后面怎么收尾,就采取熟人战术,闹闹哄哄一堆人,看起来在一片欢声笑语中结束,这种收尾与他们经常拿来嘲讽的“包饺子”其实并无二致。

马东说,喜剧是所有综艺里最难做的。作为一种戏剧类型,喜剧之难在于,“好笑”十分重要,但有余味的内核表达也很重要。周星驰那样的“无厘头”,也并不意味着观点失焦。与狄更斯同时代的英国作家梅瑞狄斯说过,“文明的最好考量就是看喜剧,而喜剧的考验则在于它能否引起有深意的笑”。对马东来说,人民群众对喜剧的需求之大,提供了一个无比广阔的喜剧赛道,单纯“上段子”或“上价值”都无法构筑一个喜剧的天地,喜剧要成为刚需,需要摆脱碎片化的结构,抓牢来自生活的凝练。

艺·见

保留“手感”与“情感”架上绘画仍有生命力

黄一迁

展现令人眼花缭乱的数字技术,正成为当下许多艺术展的共性。比如让人置身于致幻空间的teamlab,或是完全用数字化的方式展示中外美术史上的经典画作,又或者通过和观众的互动在电子屏幕上生成曲线图形等等。担心由此而来:科技的进步是否会挤压传统架上绘画的生存空间?

但是,当我们步入展示着架上绘画的殿堂——可以是不久前在浦东美术馆展出的普拉多国家博物馆藏品,也可以是艺仓美术馆的大卫·霍克尼作品展,当我们嗅着松节油,品着墨香,眼底映入油彩的肌理光泽,和石绿、朱砂、花青、藤黄的墨韵,担忧瞬间瓦解。

必须承认,在数字和科技不断弱化物理边界,人工智能侵蚀传统艺术领域的今天,由“人”绘制的作品还是有着挥之不去的魅力。福柯所谓的“人之死”是人类中心主义的消亡,并非人的消亡。艺术作品亦然。早在英国工业革命后,西方就有“绘画已死”的寓言。然而它至今还是寓言,就很好地证明了架上绘画不会轻易被数字艺术、实验艺术所取代。

在我看来,架上绘画作品的核心魅力是“手感”与“情感”的联结和呼应。画家创作过程中,“情感”影响支配着“手感”,而“手感”不仅是作者情感的传达器,又同时成为画面中感染观众情感的来源。“手感”是观看艺术家所创作作品时无法阻挡、扑面而来的气息。创作者的悲喜爱恨加载在手感之中:或细腻,或张扬,或内敛,或洒脱,或甜美,或刚毅。在感受“手感”的同时,观众的情绪也被调动起来,跟随画面起伏伏。由手感带来的不确定、不完美,恰恰是不可替代的。一些具象的绘画,并非完全是照片的复刻,客

观乃至主观刻意的“不准”,反而使作品更具人性的亲切。更不用说非具象作品中画家刻意的变形、夸张。那些情绪化的色彩,偶然性的参与,灵光闪现的一笔,反而成了亮点。

不同作者的手感,手势手法、习惯习性都不尽相同,便也在画面中产生了个性。同样是树,在塞尚笔下显得圆润而饱满,有厚重的体积感,在柯罗画中又显得婆娑而轻盈,充斥着空气感。这正是数字化时代,值得我们悉心呵护的。

事实上,早在一个多世纪之前,人们就意识到要以“新艺术”来抗衡工业化的趋同、冰冷和机械主义,张扬、保留个体个性,以“手感”温暖作品是艺术追求的目标之一。甚至有些实验艺术,由于人的“手感”参与才真正成为了艺术家满意的作品。比较有名的就是马塞尔·杜尚的《大玻璃》,艺术家为此制作了若干年,却不甚满意。在画室角落吃了灰的作品,在艺术家搬运时,不小心磕碰出了几道裂缝,这让艺术家欣喜若狂地宣布:作品完成了。最终,还是“手”创造了偶然,带出了个性。

我国的儿童读物在上世纪90年代以前曾有过非常辉煌的历史,杜建国的《小兔乖乖》,毛用坤的《大林与小林》,《动画大王》里刊载的《葫芦兄弟》《黑猫警长》等改编自动画片的故事,曾经点亮了无数人的童年。画家们手绘的人物形象,深入人心。到90年代后期,电脑绘画的插足,使童书插图中的“手感”不再,别说孩童,连大人都不喜欢看这些色彩单调,线条僵硬,没有感情的图片,童书业走向衰落。此后,绘本的崛起,又以回归到手绘质感的、形式丰富的插图虏获了读者们的心。插图尚且

如此,绘画自不必说。因此,“手感”中自然流淌出的个性,情感和温度,是架上绘画得以续写的根基。

在人文主义传统当中,人拥有情感,这是一种自明的自我理解。情感之于“机械”“数字”的稀缺性和无可替代性是老生常谈。当然,科技也可能使“赛博格”具备情感,人们对此既感到兴奋又怀揣恐惧,不过这是题外话。回到情感,情感意味着一个内在性和本真性的世界,并且指向一个更高的灵性世界。“取形之不似之似”,从而达到一种意境,是中国艺术自古至今追求的最高层次。经历了工业革命后的西方文艺理论也开始强调情感,有“移情”“表现”等著名理论,他们也主张感情与对象默然相契、主观与客观和谐统一,在绘画上从客观冷静的再现性艺术转而探究表现性艺术。

数字艺术、实验艺术虽然没有跳出人文主义范畴,但人和机器的对话中间,无法传递温度。面对机械、算法、电源、虚拟影像和不确定的互动时,所能传达和捕捉到的情感是多义性的,模糊的,非直观的。至于时下热门的AI绘画,我也曾在地铁通道停下脚步仔细观察过它们。它们仅仅止步于表面的“漂亮”。AI的创作逻辑是接收语言描述,并将其可视化。创作过程则是经过训练的AI,把已经存在于数据库中的素材,拼接组合相关元素,组成画面。

这里涉及几个问题:首先,信息经过了多次的转译,从人脑海里的画面变成语言,作为人与AI的沟通媒介,然后再次转换为画面。最初的画面和最终的画面在多大程度上能达成一致,取决于接收端和输出端对信息的精准理解。“拷贝不走样”的游戏想必人人都玩

过,“走样”是常态。这就是著名的“漏斗效应”。信息在传递过程中会呈现一种由上而下的衰减趋势。一个人心里想的信息,用语言往往只能表达出八成,这八成信息进入别人的耳朵时或许已经变成六成,真正能够被理解、消化的东西大概只有四成,到具体行动时,四成仅剩两成。其次,就算我们能直白地用语言描述脑中想象的画面,但那些有语言歧义的,有引申含义的,有言外之意的,抑或是只可意会不可言传的东西,又该如何让AI明白理解呢?再次,在输出端,AI被投喂的素材,都是前人的画作,AI所做的是1和1的叠加,并非从0到1的创造。这无异于“新瓶装旧酒”,缺乏创新价值,也毫无个性。

更重要的是,AI能描摹形,却绘不出情,画不出意。激发画家创作欲望的是情感,对描绘对象的感动、留恋、悲愤、忧伤等等。在作画时,这种情感会投射在笔下,通过色彩线条、构图布局、想象空间和深远意境传达给观众。如果在创作时就不带有情感,那么观众也无从感受了。

归根到底,艺术作品是人与人、人与自然的精神对话,其媒介的外沿是视觉,核心是情感。机械和算法生产的艺术作品,缺少的是直接的感情传递,也很难营造出意境,但这恰恰是能让架上绘画保持活力的造血机制。虽然科技和艺术的联结是无可回避的趋势,但我们仍有理由相信,续存着“手感”和“情感”的架上绘画,仍然会成为撩拨心绪、打动观众的永不折断的弦。

(作者为艺术学博士,上海大学副教授)