

艺术·焦点



# 中国情景喜剧创作20年

杜圣杰 王秋芸

随着《爱情公寓4》的开播,“情景喜剧”一词再度进入大众视野。在我国,以1993年的《我爱我家》为起点,情景喜剧与观众已相伴20多个春秋。与其他电视剧类型相比,情景喜剧显得个性异常鲜明,幽默轻松的内容适应了当代娱乐化的收视潮流,珍珠穿线式的形式符合了现代人快节奏的生活,“短平快”的制作模式更适应目前的市场需求。

然而,情景喜剧并不仅仅作为文化消费品而存在。席勒曾说:“喜剧的美妙任务是在我们心中产生和维护心灵的自由。”在影像时代,情景喜剧自然而然地成了最贴近普通观众的喜剧形式——情景喜剧强调“与生活同步,与观众同在”的生活化与时效性,其接地气的表达方式让普通观众在荧屏中找到自我认同;通过后现代的游戏精神表现日常生活,为观众提供了一个宣泄日常生活压力的空间;其永恒的“家”的主题回归传统文化,输出主流价值观。

## 与生活同步 与观众同在

作为中国情景喜剧史上的坐标人物,《武林外传》和《龙门镖局》的编剧宁财神曾经坚定地表示:“喜剧必须咬着牙和时代站在一起。”普通人在日常生活的奔波中,总会遭受许多挫折,陷入迷失与困顿中;而城市中耸立的高楼大厦更让都市人愈加疏离冷漠,孤独感蔓延。作为大众文化产物的情景喜剧,剧集里总是汇聚着各式各样的典型人物,观众在观剧过程中会通过类型人物寻找身份认同。他们会发现世界上总有一些人和自己过着一样的生活,经历着相同的辛苦,自己并非孤独的存在;而另外一些人虽然和自己过着完全不同的生活,但也同样遭受着挫折的洗礼。而在情景喜剧中,无论面对怎样的苦难,剧中人物都不约而同地选择了积极向上的生活态度。因此,无论是情景喜剧中人物的坎坷经历还是他们的乐观向上的人生观,对于普罗大众而言都是心灵的慰藉。

以近期热播的《龙门镖局》为例,剧情以一起劫镖事件为起点,镖局老板娘盛秋月濒临破产,颇具经商头脑的平安票号东家陆三金收购镖局之后,才发现这是个烂摊子,想撤退时已经骑虎难下。随后,不会武功的镖师白敬祺、一心想嫁入豪门的名医邱瓛、武功盖世的吕青橙、爱财如命的厨子蔡八斗、前女友遍天下的老镖头恭叔加入战团,冲突不断。尽管剧情发生在遥远的大明朝,但是剧情显然与当代社会进行着无缝对接,这7个人的小团体几乎囊括了当下社会中最典型的几类人物——泼辣女、富二代、拜金女、技术男、自大男、男吊丝、花心男。观众或多或少能在剧中人物找寻到自己的影子,看着人物的悲喜,定位自己的生活。

除了塑造接地气的人物形象,情景喜剧的剧情还会融入现实中正在发生的事件以及大众热议的话题,并用陌生化的手段展示出来。比如《龙门镖局》第7集讨论的主题是新闻行业的夸张失实;第9集讨论的主题则是男女之间永恒的战争以及信息爆炸时代的舆论暴力……这些都是大家关心的生活热点。为了表现舆论暴力这个话题,《龙门镖局》铺陈了大量细节,剧中人物利用公告墙模仿现代微博,男女两大阵营分别诋毁对方,制造舆论,引导大众。大众会在公告牌贴出自己的意见,就像网友在微博中的评论。随着大众舆论愈演愈烈,他们被人肉、被嘲笑,甚至在公告牌下被老百姓扔烂白菜……观众会在会心一笑中体验日常生活被艺术映照的满足感,并进一步反思自己是否也会不经意间与舆论暴力“火上浇油”。

## 后现代游戏精神 宣泄生活压力

在后现代主义的消费语境中,情景喜剧的文本表现为无深度的平面文化,它崇尚解构、颠覆权威、颠覆经典,观众在日常生活中被规则所压抑的“破坏欲”得以虚拟释放;而在后现代游戏精神亦创造出属于小人物的“乌托邦”世界中,

人物行为完全不需要遵循任何现实逻辑,可以在任意的时空中自由穿梭。

近年情景喜剧的发展中,出现了多部后现代叙事的经典。《武林外传》中的诸多桥段都在映射当时大众关心的问题,并将这些问题巧妙地通过诙谐、调侃的形式表现了出来,借古讽今,并形成一个观众可以自由参与的讨论空间。比如《武林外传》电影版就围绕着当前人们最为关心的房子问题而展开,富商裴志诚依靠后台潘公公,以强拆的方式对七侠镇整个河西地区的房产进行收购,准备大发横财。片中,佟掌柜曾颇为内行地分析道:“房价太高,老百姓的钱都拿去买房,没钱消费,经济就会低迷,公司都会裁员,老百姓就会失业,更加没钱买房,房价虚高和经济低迷恶性循环,最后就会造成大崩盘。”这些细节看得观众“心有戚戚”。在现实生活中,普通观众面对这些现状自然无能为力,而在电影中的,同病相怜的众人成了“史上最牛钉子户”,大家齐心协力,最终击退了无良商人与冷血杀手,保护了属于自己的家园。尽管现实生活依然残酷,观众却在影片中完成了自己的梦。

而后现代叙事的戏谑精神更是在最近出现的几部情景喜剧中体现得淋漓尽致,观众在后现代情景喜剧文本中,忘记了现实世界的束缚,自由自在地狂欢着。在《武林外传》中,为了达到喜剧效果,剧中人物的动作、对白糗合了小品、流行歌曲、综艺节目、世界名著、网络流行语和电影经典台词等元素。而剧中的人物都是对以往武侠经典形象的颠覆,例如白展堂是《七侠五义》中白玉堂与展昭的融合。

## 剧以载道 输出主流价值观

中国的文化传统始终都在强调艺术作品的道德教化作用。我国情景喜剧所表达出来的家庭观念、伦理道德都符合中国人深层的审美观念;剧情始终得以反映现实和惩恶扬善为出发点,并通过大团圆的结局沿袭传统的叙事方

式以实现和谐之美。

家是最小的社会组成单位,也是情景喜剧最常见的表现对象,比如早期的优秀作品《我爱我家》、《家有儿女》等。这些剧集都以都市中最普通的家庭为中心展开剧情,向外延展映射出当代都市家庭生活的常态,并进一步反映社会的发展潮流。在剧情中,家庭成员通常由祖孙三代组成,剧中并不存在大是大非的原则问题,只有日常生活中的琐碎矛盾,三代人价值观的细微冲突,家庭里客来客往的细小摩擦,但这些都无伤大雅,剧集的主题始终是家庭的温暖。

而随着时代的发展,社会城市化进程的加快,“家”并不再局限于传统观念中的小家庭。如今的都市中,许多年轻人背井离乡,孤身一人在外追求着自己的理想,大家租房合租,组成了新式“家庭”。《爱情公寓》中所表现的人物就是7个合租公寓的“80后”年轻人,他们背景不同,没有工作上的交集,有着不同的理想和追求,却机缘巧合同住一个屋檐下,他们也属于“一家人”,他们遇到挫折时相互鼓励,共同分享成功的喜悦。而《炊事班的故事》中,6个来自五湖四海的士兵,共同来到一个空军场站基层连队的炊事班,这同样也是一个同呼吸共命运的“小家庭”。发生在6个年轻士兵身上的一件件朴素却鲜活的日常小事,让军旅生活妙趣横生。

中国传统叙事讲究有头有尾,结局圆满,皆大欢喜。情景喜剧的叙事圆满性,是让剧中的人物在经历生活的挫折、彼此个性间的冲突后,最终寻找到一个解决之道,以达到和谐的境地。以《闲人马大姐》为例,全剧的核心人物马大姐有许多缺点和毛病,她有时莽撞,有时自卑……这样的性格总会与邻里、家人产生诸多误解,剧中的单集剧情发展多是以此为起点。但她同时又那么古道热肠,总是热心教育问题少年,积极帮助孤寡老人,时时给予他人温暖。因此大家在经历种种误解和冲突后,最终都会选择互相包容、互相理解,在浓浓的人情味中结束剧集。

人们为了工作跨出国门,这已经不是什么新鲜事。但在这个联系日益紧密的世界中,工作移民的原因和形式都变得越来越多样。这其中,文化因素与经济和政治因素相互融合,密不可分。为何来自中国、非洲和欧洲的人们要离开家乡上下求索?他们在目的地受到了何种程度的欢迎,又享受到了什么样的权利?移民和人员流动又会对社会和家庭关系的维系起到何种影响?

1月19日,笼罩在“过年回家前夕”气氛中的北京,由歌德学院所主办的全球讨论“离乡背井工作”以三地连线的形式展开。观众分别观看了3部来自不同国家关于世界工作现状的纪录片——《归途列车》、《尘土之国》和《眼前的国度》。观影结束后,学者汪晖、社会学家严海蓉在北京,作家雅格达·玛丽尼克、律师赛兰·阿特斯在德国慕尼黑,哲学家阿希尔·姆本巴和导演哈罗·马塔班在南非约翰内斯堡参与讨论。

来自比利时的纪录片《归途列车》记录着每个中国人熟知的一场声势浩大的迁徙——每年春天,随着1.3亿农民工踏上春节返乡之旅,这场一年一度的返乡潮成了世界上规模最大的人类迁徙活动,也恰恰揭示了中国介于小农经济和工业文明之间的尴尬现状。在现场讨论中,大家谈起在中国,“家乡”这个原本有非常强大的牵挂和情愫,却在城镇化及经济发展的过程中,发生了深刻变化——包括那些无奈的疏离感,甚至和家乡关系的切断。“传统的价值观一旦被动摇,对于幸福便无从定义。”有观众说。

来自比利时的纪录片《尘土之国》,导演布拉姆·范·巴森探索了刚果人和中国人之间错综复杂的关系。故事发生在前比利时殖民地刚果民主共和国,讲述了两位中国中铁工程公司的雇员在修建一条连接刚果两大城市的铁路的过程中所经历的事情。“我们的城乡移民有着漫长的历史,很多年来,在约翰内斯堡这样的城市,你可以看到特别多的移民,这些移民居住的区域有非常国际化的氛围,大量移民的涌入改变着我们城市的面貌,改变着

本报记者 钱力

# 纪录片管窥「离乡背井工作」

我们的文化景观。”约翰内斯堡现场的嘉宾说。

《眼前的国度》里发生在德国的故事比起《归途列车》来,多的是无奈的哭声。

无论是勃兰登堡人、南非人还是四川人,这些影像并非是在控诉,只是记录了全球化之下几个特定时间、地点的影像。他们和遥远异乡的企业家进行谈判拉锯战,他们在德国难民营填坑的表格,他们在中国广州艰难地买火车票。无论他们有着明确的幸福定义还是对未来命运依然茫然,他们都选择了背井离乡。

艺术·镜头

## 央视纪录频道:每天六小时纪录片连播



《萌宠成长记》剧照

本报讯 (记者钱力)2014年农历马年春节即将来临,央视纪录频道将从1月30日(除夕)至2月6日(初七)的8天时间里,每天13:00到19:00,连续6小时推出不同主题的国内外优秀纪录片连播。

1月30日,央视纪录频道将送上6集纪录片《萌宠成长记》;1月31日,将呈现由央视纪录频道与BBC联合拍摄的自然地理类6集纪录片《非洲》;2月1日,由央视纪录频道和安徽广播电视台共同摄制的6集人文地理类纪录片《大黄山》,将全景展示徽文化;2月2日,《发现肯尼亚》、《探索神秘的地下世界》两部考古发现类纪录片将让考古迷们大饱眼

福;2月3日,6集军事战争类纪录片《枪》,将揭示战争、武器与科技的关系;2月4日,5集科学探索类纪录片《生命的奇迹》,将带观众探索宇宙的基本法则;2月5日,《成吉思汗》将详尽讲述这位传奇人物的传奇人生;2月6日,《黑暗中的自然界》将探索动物们谜一般的夜间生活;2月6日,《大熊猫传奇》将展现生活在南非克鲁格国家公园的大猫——狮子、花豹,以及它们与鬣狗、长颈鹿等动物之间弱肉强食的竞争。

此外,央视纪录频道还将推出“纪录电影假日专场”,放映《太空先锋》、《亚特兰蒂斯》、《探秘埃及地下世界》、《索姆河战役》等8部纪录片名作。

艺术·视野

# 《安德的游戏》与拯救世界的孩子们

祝 上

1985年,一个并不得志的作家奥森·斯科特·卡德出版了一本太空题材科幻小说《安德的游戏》,从此涅槃为一代科幻宗师。从那时起,《安德的游戏》成为了一颗种子,它不仅围绕着天才少年安德·威金的成长生发为一个长达12本小小说的宏大系列,更成为后世无数经典太空题材亚文化作品的灵感来源。近30年后,《安德的游戏》终于被搬上银幕,科幻迷唏嘘不已——以它的江湖地位而言,这样的等待未免太久了。

《安德的游戏》影片如何,观众心中自然已有见解。这是一部中规中矩的电影作品,身处好莱坞特效大片大潮中容易混然众人矣。然而,以《雨果》一战成名的童星阿沙·巴特菲尔德却奉献了他最精彩的一次表演。安德·威金这一终于得以影像化的形象,为他身后代表地球或某一太空阵营对抗强大敌人的孩子们进行了完美的总结:深邃的目光、忧郁的面容、极度聪颖、有自成一派的价值观与行事方式、与家人割裂、与人群疏离。在他们背后,总是担负着难以想象的任务与宿命。

安德与他的缔造者奥森·斯科特·卡德是当之无愧的先驱。在他们之前,“拯救地球”的任务一般是由男性英雄、外星人中的开明人士、瘟疫等完成的。如H·G·威尔斯的小说《世界之战》算是外星人攻击地球题材的鼻祖,最终外星人敌不过地球疾病鸣金收兵;海因莱因的小说《星船伞兵》(后改编为电影《星河战队》)中,人类依靠大量受过良好训练、为了公民权努力的士兵来抵御外星入侵;上世纪50年代的老电影《地球停转之日》更是另辟蹊径,外星人本来就是和平使者,给了地球人一点小教训后自行退去,深藏功与名。

而对于英雄们对手的塑造,在《安德的游戏》前的一系列作品中,我们几乎找不到根本难以抵抗的外星力量。

于是,安德的对手“虫族”出现了。《安德的游戏》电影版大大简化了虫族的凶悍与战斗的惨烈,几乎一笔带过,但从只言片语中我们还是能够知道,占压倒性优势的虫族几乎毁灭了整个人类文明,所幸安德的指挥官乌泽·雷汉神勇,击退了虫族的入侵。而后穷途末路的人类想出了对策——组建战斗学院,招募了以安德为代表的儿童,试图将他们训练成太空战争的指挥官、人类的救世主。

奥森·斯科特·卡德就这样用一群孩子替代了狡诈谋略、核武器、传统英雄。至于他的动机,我们只能猜测:孩子们代表了一种现代文明早已抛弃的纯真、一种理解世界的陌生方式。成年人永远无法揣摩一个聪慧孩子下一步的行动,他们身上凝聚着强大的灵性、神秘感,甚至毁灭欲望。与此同时,天平一头是外星人占压倒性优势的太空舰队,另一头只是一个沉默不语的儿童,这种极致的不平衡可以造就强烈的戏剧张力。

虽然如今这种设定司空见惯,但在《安德的游戏》推出时,不少读者曾拍案叫绝。《安德的游戏》之后,“一个孩子对抗全世界”的设定深深渗透到了影视、小说、游戏组成的大亚文化中。虽说良莠不齐,但确实百花齐放。制作粗糙者如1999年寇特·罗素主演的动作片《兵人》,战斗学校的设定与《安德的游戏》如出一辙;一家独大者如《星球大战》,其前传用了一个系列讲述天才少年天行者阿纳金堕落成达斯·瓦德之前的少年传奇;当然还有超级大作,虽然不属于科幻,但还是进行了大量“接地气”的处理,但还是能看出这种“天才少年”叙事的痕迹——那就是鸿篇巨制《哈利·波特》。

球外太空殖民地突然遭到一股高度文明的外星势力圣约人的入侵,这些外星人认为人类的存在是对宇宙秩序的亵渎,必须除之而后快。圣约人的科技是人类几乎无法理解的,人类节节败退,走投无路下亮出了最后的王牌——斯巴达计划。斯巴达计划用近乎卑劣的手段从普通人家中绑架了一批基因出众的孩子,对他们进行长达数十年的训练与生化改造,最终制造出智力与体力双重优异、能够与圣约人抗衡的完美士兵——斯巴达战士。这些几乎没有情感的斯巴达战士装备着最先进的武器,他们被投入战斗,在战火中磨炼、牺牲,完成无法想象的艰巨任务,甚至也开始被迫思考敌人的动机,但在更大的危机降临时选择与圣约人联手……

《光晕》系列对太空战争的叙述更真实、更现代化,也更残酷,但它周身更是向《安德的游戏》致敬的痕迹。更重要的是,《光晕》敏锐地把握了《安德的游戏》系列的灵魂,并予以提高,那便是儿童形象的另一层含义:和解。

《安德的游戏》及其续作反复强调一个主题——用他者的方式思考。安德本人正是以这种方法理解并击败了虫族,但也因此对其产生了同情,而后自称“死者代言人”,为消逝的外星文明代言。他孩童独有的纯真、善良、开放的心灵令他不可能痛恨他的敌人,反而开始思考战争的必要性性与文明交流的可能。

《光晕》系列作为科幻里程碑作品,同样树立了一个类似的著名形象“士官长”。士官长是斯巴达中最优秀的战士,但由于种种原因,他虽然战功卓越、智力奇高,心智却依旧停留在他加入项目时的童年时代,因而心地善良、寡言少语。然而最终他却得以成为两个死敌文明之间的桥梁,甚至与圣约人将建立了某种友谊。虽然他是一名士兵,

他却代表着人类发展到某个阶段的人性复归。

安德、阿纳金、士官长,这些亚文化经典形象身上都承载着某种读者与观众渴望的美好意象与超越品质。童年,这个单词本身就有着无穷的魅力,它代表着无限的可能性,隐藏着巨大力量,以及能够驾驭这种力量的未经磨损的高贵人性:真诚、克己、朴实、包容。并且,创作者们总是通过这些孩子向我们提出问题,令我们反思自身:在宇宙尺度上,成人世界的纷争与欺瞒是否有必要存在?这正正是《安德的游戏》系列及之后作品的魅力所在,也是“安德”们令我们移情的原因:童年也许终将过去,但淳朴的人性永远闪光。



电影《安德的游戏》剧照