



人间正道是沧桑

任翔宇

尽管结局从第一集开始就已经注定了，但是真到了高启强和那些与他有爱恨情仇的人一一公布结果的时候，仍是有点迟疑，结束了？就这么？

《狂飙》挺飒，意犹未尽。

追剧追成了这样，这剧可以了，基本上导演、主演、甚至是参演的小喽啰们都可以显摆好长一阵子了。上一次警匪剧混成这地位的，还是《征服》，对了，这也是《狂飙》导演进入这行当的标签之一，毕竟，徐纪周后来主导的两部片子一个曾用名叫《征服2》，一个叫《征服3》。

一个普普通通的城市，一群看起来普普通通的贩夫走卒，一些莫名其妙开端但其实早就标明了前因后果的冲突，牵出一连串的陈年旧案和陈年往事，《狂飙》的起因于无声处，却在正义者满头白发、心灰意冷时听惊雷。同样听到雷声的高启强已经在黑白之间游走多年，他当然也明白这雷声意味着什么，但可惜已经回不了头。

命运，只有在不可逆转的挣扎中才显得残酷和悲怆。大结局里，当高启强在牢房里再一次等到安欣送饺子时说，“如果我还是旧厂街卖鱼的阿强，安欣，你还会不会把我当朋友？”安欣面对高启强的假设，说“哪有那么多如果”。这一幕，是我觉得比高启强被判死刑认罪伏法更唏嘘的一幕。

假如可以倒退回去重新选择，旧厂街卖鱼的阿强会选择忍受压榨欺凌仍相信光明吗？很难。我们人人都有个绕不出去的怪圈，“知识改变命运”“性格决定命运”，听觉由着性子的选择总是能让自己找到最符合自己习惯的方式来面对变化，知识带来的见解和对公序良俗、道德法规的敬畏却总是被忽视。于是草莽

渐成枭雄，影视剧里的马永贞、许文强、丁力、跛豪、刘华强们成一时风云人物，但大江淘尽，枭雄们纷纷冲刷成浪花，留下些传说，在市井间成为谈资，或者是同样存有草莽变枭雄者的信条，等待出人头地。

《古惑仔》里，郑伊健扮演的陈浩南曾经和李修贤扮演的警察有过一番关于正邪黑白的见解之辩，他们相信在正邪黑白之间的灰色地带，是由暗黑势力左右的，可以通过行贿、威胁、利用等等的方式来平衡世界。高启强也是，从买鱼仔到西装革履再到低调骑一部踏板车饮茶谈笑间挥斥方遒，恍惚间仿佛是入世又出世的高人，不动声色却尽在掌握。错觉害死人，“不是不报，时候未到”，朗朗乾坤里，涤荡污浊从来都不是热度狂飙，而是历史必然。

剧里有一个上了热搜的名场面，医院拉警戒线戏码，一条警戒线，划开了高启强与安欣的黑白界限，安欣代表的正义一方向前，高启强领导的黑恶势力被步步逼退，你品，你细品。

那个时刻，其实仍是高启强所谓“掌控京海”的运筹时刻。是什么让他退？不是安欣，已经不把那个花白头发的公安局二线干部宣传科长放在眼里了许久。高启强不由自主后退的唯一理由，是他们在正气和代表着国家权力和人民利益的警徽前，天然怵。高启强们可以在暗处向警察陆寒下黑手，可以向举报者谭思言下死手，但是从来都没有正大光明挑战正义的胆色。高启强是如此，《征服》里穷途末路被警察团团围住的刘华强也是，色厉内荏，外强中干，他们的伏法，往往特别平静简单，因为在那一刻，他们知道，从心里自己已经败了。

那么多的人物结局要交代，那么多预埋的暗线伏笔要终章，最后一集的大结局，更像是一种结案陈词，一种总结，真正的结尾，其实从高晓晨愿意指证时就明了了。最不起眼的两个小孩，成了压死骆驼的最后稻草，高晓晨看清了自己和在高启强心中的位置，选择了弃暗投明，黄瑶则是隐忍负重、卧薪尝胆地反戈一击。这个世界，即使有人曾短暂享受过黑暗带来的利益和地位，但是不会有人会选择一直呆在黑暗里，高启强不会，高晓晨不会，连何黎明也不会。

在时代的洪流里，不是每一次的机会选择都值得投入。在困境里落寞而孤独的安欣，就算是沉默和沧桑，但因为正气，腰总是挺直，发达后的高启强，腹黑而傲慢，但更不敢有一丝放松，危险的气息如芒在背。高启强在最后感慨自己如果还是个卖鱼仔有多好，不是忏悔，而是作恶后重新看待世间才明白的善之可贵。这很像《浮士德》里与撒旦交易的一幕，“我生前及时享乐，死后哪管他洪水滔天”，但最终，他愿意回归的，仍是阳光明媚的生活。

《狂飙》导演徐纪周说，这部剧描摹的是一个特定历史阶段中国基层的社会生态，老百姓生存环境的生态以及权力生态。个体在时代里，看似艰难的人生选择其实并不用太过纠结，“人间正道是沧桑”，乌云不可能一直遮住太阳，守住初心就可以了。只有不坚定的人，才会在诱惑面前动摇，只有向往势力金钱的人，才会向显赫者屈膝，只有触犯法律者，才会通过歪门邪道想逃避惩罚。正义终将战胜邪恶的结局并不只存在于每一部影视剧中，也永存于风清气朗的人世间。

微短剧要微而不弱

微短剧是指具有网络文化特点，符合剧集创作规律，时长在十分钟以内的叙事类短视频，是碎片化、浅表化、娱乐化、感官化和垂直化的网络文化产物。近年来微短剧创作在网络视听市场逐渐热络，成为短视频平台和网络视频平台新的内容增长点。然而，和其他新兴影视艺术样态一样，在发展初始阶段，微短剧也存在质量参差不齐的现象。如何走上高质量发展之路，成为微短剧亟待解决的问题。

在短视频渐成潮流的当下，用户的观看经验、方式和习惯都发生了一定程度的变化。微短剧填补了短视频平台由于缺乏中长篇剧集所带来的用户流失，成为短视频在叙事艺术层面的新赛道。从产业角度来讲，相较于中长篇剧集的投资体量大、制作周期长、盈利风险高，微短剧投资小、周期短、门槛低、上线快的特点显露出一定的创投优势。从受众角度来讲，微短剧能满足受众的三种需求。一是解压。由于传播方式的局限，微短剧主要承担解压治愈功能，要用短篇叙事和网感内容纾解生活压力，愉悦身心。二是共情。好的微短剧能抓住观众的痛点、爽点和情绪点，以话题性和共情力引发互动传播，获得价值认同。三是伴随。微短剧让观众在碎片化的时间里，在随机性观看时，打发无聊、缓解孤独、消磨时光。

目前，一些微短剧已在用户中收获较好的口碑和传播率，制作品质不逊色于中长视频。但从总体情况来看，起步不久的微短剧还有很大提升空间。有的作品立意不明、格调不高、逻辑不通、演技不真、剪辑不精、视听语言不成熟。还有的作品或以盲目跟风规避风险，或以抄袭克隆代替原创。微短剧不应该是倍速模式的高配版，也不应该是完整剧集的任意切割，更不应该是粗制滥造的代名词。它应该是符合剧集创作规律，具有鲜明的主题立意、鲜活的灵魂人物和符合艺术逻辑的视听产品。

未来微短剧的发展要摸索符合短视频调性的创作规律。一是在内容上要注重社会话题的挖掘，关注大众情绪点，引发有益思考。二是人物设置要个性突出且有观众缘。由于时长和体量的限制，漫画式的人物更能够让观众快速接受，因此微短剧中人物的性格特点、行为方式、话语方式要有辨识度和记忆点甚至适度的夸张变形。当然，漫画式不意味着神经质、无厘头、缺少灵魂，在有限的篇幅之内，几个关键的戏剧冲突点，辅以少量细节描写，人物形象依然可以塑造出丰满血肉。三是叙事线不能过于复杂，烧脑的情节和花哨的剪辑未必适合微短剧的调性，而故事简洁、节奏明快才是微短剧的王道。四是视听语言要善于制造出彩但不出位的名场面。五是进一步拓展创作题材，目前的微短剧多集中在甜宠、古装、喜剧等题材，所以创作者应打开思路，敢于尝试，适当借鉴微型小说等短篇叙事的创作思路，促进短篇小说的IP转化。第六也是最重要的一点，就是在吸引流量的同时注意分寸，不能放弃价值坚守。一些负面内容或许能暂时吸引观众的眼球，却会对行业发展造成深远的伤害。创作者必须坚持“内容为王”，重视正能量供给，加大精品创作力度，才能更好地满足公众的精神文化需求。

选自《学习强国》



梦中的深海



《深海》的叙事逻辑不算复杂，当观众被五光十色的深海大饭店搅得头绪不清时，电影用一个异常清晰的反转马上告诉你，所有奇幻的漂流和际遇只是小女孩的潜意识之梦，而这场梦真真切切地与那场冰冷海水中的守候与拯救经纬交错。

诗人荷尔德林曾经这样感叹人在海洋中的漂流状态，“无论前途后路，不必去看，任由自己沉溺在摇篮中，如同摇曳在海上的扁舟。”当小女孩参宿从天狼星号游轮坠入大海时，就开始了她的漂流之旅。剧情中的现实环境是一望无际的黑暗海面，唯一的亮色是小黄鸭救生圈，在冰冷的海水中艰难维系着参宿和南河的生命。此时，小黄鸭就是一叶孤独的扁舟，海浪的翻卷是命运的颠簸。扁舟的隐喻同样指向参宿的人生之海，无论是重组家庭的冷落，还是亲生妈妈的离开；无论是内心中抑郁症的重压，还是外表上故作的笑容，参宿在烟火日常的生活中同样是孤独的。此时，女孩身上那件把自己裹得紧紧的红色卫衣就和小黄鸭一样，承载着守护之舟的功能。

但人生之海、黑暗大海都是表层结构，影片的深层结构是“深海”。深海无形，是参宿潜意识的流动，是她梦影的穿梭；深海有形，奇异瑰丽的深海大饭店将纷乱流转的想象集聚起来。深海大饭店到底是什么？影片中的象征看似是多义

的混杂的，是参宿濒死体验中一脚踏进的鬼门关，是南河在商业竞争中不甘失败的创业项目投射物，也是芸芸众生逃避世间烦恼的栖息地。但片中不经意掠过和片尾一页页打开的《深海大饭店》绘本，却分明暗示着这座漂流的深海城堡其实更是人之初的童心投影。

人们常说，电影是造梦的。这一次，《深海》造的是最纯粹的梦，中国动画电影还从来没呈现过如此规模的梦境，《深海》“造梦”的画面表现力让绝大多数观众都不吝赞美之词。尽管制片方推出了“粒子水墨”这一全新的动画美术概念，宣称粒子特效与水墨风格做到了成功结合，但从画面效果来看，与其说影片是中国动画学派传统水墨风的发扬，不如说是诸种画风的杂糅呈现。

水墨晕染的飘逸挥洒，印象主义的光影变幻，后印象主义的热烈情感，在本片中似乎都可以尽其所能，协同打造参宿潜意识流动的奇幻梦境。影片整体呈现出炫目缤纷的动画基调。深海是温暖的梦境，那么一定有别于影片现实情境中灰黑色调的黯淡海面与家庭生活。赤橙黄绿青蓝紫，无论是深海中的游鱼与水母，深海大饭店的陈设与人物，还是翻卷的潜流与漩涡，都被赋予了极其繁复的色彩。大多数情况下这些画面并不是安静的，而是在运镜的驱动与光影的配

合下，消散或聚拢，上升或下沉，流转或停歇，有规律或无规律地“漂流”组合，构成了一种极为契合梦境的“有意味的形式”。此外，《深海》中的动画造型不仅及人及物，更是创意满满地涉及情绪或者理念。比如黑色的海精灵和红色的丧气鬼，你可以认为前者跟对妈妈的思念有关，后者则跟抑郁的情绪有关，但你很难指认它们是某个实体——它们更是特定精神的外化。它们的造型变动不居，时而有形有相，时而无形无相，游走全片，交错显示着两种看似对立但又彼此呼应的力量。

梦通常是混沌、破碎、流动的，既难以被文字言说，也难以被影视艺术表现。因此从艺术造型的角度来看，《深海》的漂流之梦足以令人讶异且惊喜。它让我们看到了动画电影创作的可能性。在强大的CG技术支持下，动画电影不仅可以复刻大千世界和万象人生，更可以再现人类精神世界中的一切想象——这是真人电影难以做到的。或许可以期待的是，当技术的计算力足以捕捉、模拟真人演员所有的细节时，动画电影将比真人电影具有更无拘无束、无边无际的表现力。从技术与艺术融合的意义上说，《深海》不仅仅是影片创作者的“梦”，它也是中国动画电影驶向深海的一个缩影。

网文