

新大众文艺现象及意义研究

中国作协创研部 文艺报 合办

新大众文艺何以可能?

——《黑神话:悟空》和《哪吒之魔童闹海》的启示

□ 杨宸

在今天,新大众文艺的出现,单靠创作者的努力是不够的,它更需要一种系统性的互动,亦即受众群体、创作者和批评者的共同努力。唯有在三方合力下让大众文艺坚定地走在表达公共性的道路上,我们才能希冀一个新的大众文艺时代之来临



如果我们认同电子游戏和动画作品一样都是一种艺术形式的话,那么2024年和2025年初国内最引人瞩目的文艺景观或许非《黑神话:悟空》与《哪吒之魔童闹海》莫属了。作为一款国产游戏,《黑神话:悟空》在上线当天就售出了450万份。据数据显示,它在游戏平台Steam上已经销售了2200多万份,营收估计有80亿元人民币。而以动画电影形式呈现的《哪吒之魔童闹海》更是在2025年春节档一众精彩大片中突出重围,狂揽票房逾百亿,一举成为了中国影史上票房最高的电影作品。不过,比起其巨大的商业成功,《黑神话:悟空》和《哪吒之魔童闹海》更重要的影响还在于其“出圈”效应:它们不仅吸引了许多本就热爱游戏、动画的年轻人参与其中,更是引来了大量并不关注游戏、动漫,甚至对之不屑一顾的群体的关注、讨论。几个月前我们已经目睹了男女老少在各类社交媒体上共话“悟空”的“盛况”,如今一家老小同看“哪吒”也成为了春节期间电影院的“常态”。此外,众多主流媒体也都纷纷出来为优质国产游戏与动画作品鼓与呼。热心群众甚至将《黑神话:悟空》制作人冯骥,《哪吒之魔童闹海》导演饺子,《流浪地球》导演郭帆称作国产影视游戏的“三幻神”。这两部作品的影响力可见一斑。

生活方式,去理解他人的所思所爱,去形成我们身处同一个时代语境与历史进程之中的认识,如此才能达成一种普遍的大众性,亦即公共性。用更简单的话说,由共同文化延伸出来的大众性,就是通过关切公共价值、体认我可以与他人共享的感觉经验而实现的共同体想象。

小说和电影就曾经是这样一种承担着公共性的大众艺术形式。但今天我们面临的新情况是,当网络技术的“翅膀”把所有人从现实生活刮向赛博空间,詹明信(或译“詹姆逊”“杰姆逊”)所谓的晚期资本主义也就在新技术革命的加持下重新分割了社会时空,威廉斯和凯卢瓦意义上的大众与社会好像就此消散——大众已然转化为分众,私人似乎凌驾于公共。于是,一方面,普罗大众好像更容易在资本大数据制造的同温层中同气相求,目光可以不需再投向茧房之外的他者。另一方面,新世纪成长起来的年轻一代似乎也更为习惯于通过个人情感和兴趣爱憎去体验社会,早已在后现代游戏中风雨飘摇的宏大公共议题对他们来说显得沉重而隔膜。于是,公共性无法再以传统的方式直接抵达处于信息茧房和宅生存中的“岛宇宙”。

在这种情况下,当再来谈论大众文艺时,我们谈论的势必就应该是一种新大众文艺,也就是能在新的媒介条件与历史语境中去重新承担或激活一种公共性的大众文艺。

通过媒介化,让传统重新被“发现”

就此而言,《黑神话:悟空》和《哪吒之魔童闹海》确实提供了很重要的启示。在大众舆论中,《黑神话:悟空》得到最多的赞誉是,它用电子游戏这种媒介形式鲜活地表现了中国传统文化。但如果了解中国游戏发展史的话便会知道,中国游戏从来不乏对传统文化的表达,那为什么恰恰是《黑神话:悟空》“破圈”了?同样的问题也可以向《哪吒之魔童闹海》提出:以哪吒及《封神榜》故事为原型、题材的影视剧、动漫如此之多(春节档里《哪吒》同台打擂的就有一部),为什么却是这部动画作品荣登中国影史票房第一,成了大众文艺作品?

这当然是因为运用新技术带来的再媒介化。《黑神话:悟空》把以知觉拟真为要件的3A游戏制作标准用于讲述一个中国故事,对“传统”的拟真由此构成了其游戏体验的根本:一边是玩家在游戏中能够以孙悟空的方式历险通关,另一边则是游戏在知觉拟真基础上营造了独特的中式美学。比如游戏的第二回引入了传统民间艺术陕北说书来串联剧情,又如游戏科学团队扫描了上百座寺庙建筑并将它们复现在游戏中等等,这些都使得玩家能够在如孙悟空般紧张战斗的同时感受基于传统文化积淀而来的美学意境。

而作为同样以中国传统神话为题材且依赖特效技术的电影,《哪吒之魔童闹海》的诉求则略有不同。尽管仍强调一种真实感,但《哪吒之魔童闹海》力图呈现的并不是对“传统”的拟真,而是使电影工业的奇观化“拟真”成为“传统”。于是,一方面是联合近140家中国动画公司的力量死磕超2亿镜头的捕妖队阵列大战、具有复杂流体效果的海水漫漶陈塘关等动画场景的宏伟奇观感,另一方面则是在奇观特效“生产”中融入传统的民族元素,运用中国古代雕塑盔甲的纹样、少数民族原生态的歌谣来展现“具有东方色彩的神话感”,使得动画特效既看起来是现代的、工业化的,但细察起来却又是传统的、民族化的。

正是由于这样的再媒介化,“传统”才得以被重新“发现”:在《黑神话:悟空》那里,是许多玩家从线上走

向线下,从游戏走向现实中的文物古迹;在《哪吒之魔童闹海》那里,则是让观众在特效奇观的“震惊”效果中意识到“传统”同样可以具有“工业”力量,“现代”依然需要“传统”质地。可以说,由《西游记》《封神榜》等为基础连带辐射而出的整个“传统”本身是我们所居现实的一部分,但这两部现实在社会时间的沉积中却是不易被察觉的。于此意义上,《黑神话:悟空》和《哪吒之魔童闹海》提供的恰恰是两种重新激活这种“传统—现实”的路径。在这里,所谓“传统”其真正是经由游戏体验和美学表达、动画特效与奇观生产被重新激活的、内化于游戏与电影之中的大众性或公共性。

捕捉当下普遍的情感结构

在再媒介化之外,这两部作品更重要的意义还在于以一种寓言的方式捕捉到了如今普遍的情感结构。《哪吒》动画电影系列挪用了“哪吒”这一中国传统神话中的叛逆英雄形象,将其坐落在了更符合当下观众情感结构的寓言框架之中,来表达“打破成见,扭转命运”的精神旨归。最突出的一点是,与神话故事原型中哪吒“剔骨还父,割肉还母”,与宗法制家庭的彻底决裂不同,《哪吒》动画系列中的主人公拥有的是疼爱他的父母与较为幸福的家庭。然而,这并不意味着动画电影抹除了哪吒的叛逆性。恰恰相反,对切身的情感关系之守护成为了更贴近新媒体时代观众情感体验的反抗基点,而反叛所朝向的也已不再是早已毁裂的宗法制。《哪吒之魔童闹海》继承了第一部中“我命由我不由天”的主题,并且将其推向了更对强行区隔出神魔分野的“规则”与“系统”本身的质疑。“若天地不容,我就扭转乾坤”,这正喊出了受困于各种规则、但仍默默守护自身情感的新媒介一代内心的声音。这种对“系统”本身的反叛同样出现在《黑神话:悟空》之中,而且得到了更为复杂的思考。

《黑神话:悟空》则巧妙地使用了一种自反性的碎片化叙事来对孙悟空的命运进行了矛盾性的再呈现,并由此让自己跻身到了“86版电视剧《西游记》——周星驰《大话西游》——今何在《悟空传》”这一新时期以来对西游记的再文本化序列之中,隐喻了今日身处技术的“天命”系统之中“大众”所面临的新主体悖论:就算意识到系统存在缺陷,但主体对系统的反叛却只能基于主体对这一系统的依赖。更难能可贵的是,《黑神话:悟空》对这一难题提供的最终解答恰恰是一种鲁迅式的“抉心自食”,亦即一种与“天命”进行斗争游戏的公共性表达。由此可见,《哪吒之魔童闹海》和《黑神话:悟空》之所以能够广泛地激起群众心中的波澜,便是源于它们以其叙事对当前时代社会的情感结构进行了政治无意识化的表达,而这正是一种再度激活大众性的方式。

总而言之,《黑神话:悟空》和《哪吒之魔童闹海》的启示是明显的,它们告诉了大家,通过基于公共经验的媒介技术与叙事方式的政治无意识式耦合,我们确实能够创造出一种新大众文艺。在游戏领域我称之为依赖于游戏和玩家互动的“游戏—者的现实主义”。而对于更普遍的文艺领域来说,这两部作品的意义更在于一种提示:无论是小说还是电影,不管是动漫抑或是游戏,在今天,新大众文艺的出现,单靠创作者的努力是不够的,它更需要一种系统性的互动,亦即受众群体、创作者和批评者的共同努力。唯有在三方合力下让大众文艺坚定地走在表达公共性的道路上,我们才能希冀一个新的大众文艺时代之来临。

(作者系华东师范大学青年教师,本文系作者根据其在“新大众文艺:现象与意义”研讨会上的发言整理)

声音

如果不对城市做限定,不对城市文学的内涵做限定,城市文学不仅历史悠久,也包罗广泛。但一般而言,城市文学作为一个所指相对明确的概念,是在新时期才首次出现,其背后的强大推力则是“四个现代化”必然带来的城市化进程。1983年,在北戴河举行的首届城市文学理论笔会,第一次比较明确地探讨城市文学这个话题,将城市文学定义为:“凡以写城市人、城市生活为主,传出城市之风味、城市之意识的作品,都可以称作城市文学。”后来,随着城市化的不断深化,城市文学的发展走向纵深,也有人认为真正典型的城市文学需要在城市化已经全面展开、尤其是现代城市已经成型的情况下,才算真正确立,因此城市文学被认为开始于20世纪90年代。由于我国城市化进程不一,城市化之路充满差异,关于城市文学的起点和内涵的讨论从未中断,但城市文学与城市化进程的关联,城市文学相对于乡土文学的区隔性特征等却一直是不容略过的关键。20世纪90年代,也一度有人想要用“都市文学”来取代“城市文学”这一概念,以探讨更为典型的都市文学,但由于涵盖面狭窄,显然并没有奏效。

城市文学是与乡土文学相对的一个概念。没有乡土文学,也就没有城市文学的提法。城市文学的特征是在与乡土文学的区别中逐步得到确认的,二者互为他者,委实不可分割。中国特色社会主义进入新时代以来,与新时代山乡巨变同步,我国的城市化进程更加走向深入,城市文学不断提升,2023年底已达到66.16%,曾经稳固的城乡结构进一步松动,城市发展迎来新篇章。城市人口的剧增,城市空间的扩大,城市发展的深化等都意味着城市文学有可能迎来新的发展机遇,产生新变从而冲击以往城市文学的既有范式。

新时代城市文学无疑取得了比以往更为蓬勃辉煌的发展,在表现新时代城乡巨变、捕捉人们思想和情感变迁、探索审美维度的城市形象等方面都有不俗成就。但也不可否认,新时代城市文学缺乏足够的杰作,在呈现城乡互动的复杂性、表达独特的城市精神和城市意识等方面所取得的成就不能匹配新时代现实的巨大发展。从量上讲,城市文学的体量非常庞大,但从质上讲,城市文学的影响力还不是那么可观。在这个意义上,有学者认为城市文学仍在建构之中,城市文化也在建构之中。这样的观点并无道理。在新的时代,期待更多作家作品写出我们这个时代的城市精神和城市意识。

新城市的城市书写,要求进行写作范式的更新。我国农业文明历史悠久,某种程度上已经成为我们民族文化的基石。在如此强悍的农业文明语境中发展起来的城市及城市文明,确实难以在短时间内摆脱农业文明的塑造,从而形成某种混杂的文化景观。如有研究者所指出的,我们的城市大多可以用“城市的物质外壳,乡村的精神内核”来概括,而我们的城市文化其实不妨说是“乡村化城市文化”。而且,我们国家各个地区的城市化进程也存在普遍的差异。不独北上广深等一线城市国家各大,就是一般的小城市,也因为自身的历史基础和发展前提,而拥有大不相同甚至完全不同的城市面貌和城市文化。这意味着我们不能笼统地谈论城市文学的发展情况和成就,而是应该区别城市文学的不同层次、种类与发展阶段,给出差异性巨大的个别评价。与此同时,要基于这样的复杂状况,建构属于这个时代的中国特色城市文学的美学标准。

如前所述,中国的城乡文化是互融互动的。随着交通的便利、人口的流动,城乡交融的情形变得更加普遍。在当下以及未来一个长时期内,城乡混杂地带将是现实最为紧张和充满张力的地带,城乡混杂地带的文学,有可能成为新时代城市文学乃至中国文学取得重大成就的希望所在。城市和乡土两种不同文化的不断碰撞、交叉和融合,有可能创造出最为复杂、激动人心的现实变化,而给城市文学提供广阔书写天地。目前逐渐兴起的县城叙事、小镇故事等,某种程度上就是城乡混杂地带文学的一种,也在一定程度上提示了城乡混杂地带文学可能的探索方向。

我们还能看到,越来越多的人从乡村走进城市,并用自己手中的笔记录鲜活的进城经验。值得注意的是,这些写作者来自各行各业,他们进入城市、直面城市,既接受城市发展带来的机会,也承受城市竞争给予的诸多冲击。在我看来,晚生代专业作家的城市书写,尽管具有切身性,但缺乏真正的危机感,也没有耐人咀嚼的城市痛感,大多浮在城市表象上面,不能深刻地触动人心。而近年来涌现出的范雨素、胡安焉、王计兵等,却无不是将自己被城市化冲击的生命经验熔铸为文学创作的素材。他们的写作因为在一个个人经验和时代面影之间的有效勾连,长久地令人震动。2017年,《我是范雨素》一经在微信公众号发出就引发热议,其开头至今仍有敲打人心的力量:“我的生命是一本不忍卒读的书。命运把我装订得极为拙劣。”事实证明,当写作者带着鲜活甚至是充满痛感的生命经验去书写不可面对的城市时,落下的文字才真正可能切己贴心,成为拥有精神或灵魂的存在。

对于仍处于城市化进程之中,注定不断遭遇城乡混杂地带的中国文学来说,刻意强调城市或乡土,对任何一面做本质化的理解和区隔,都将注定南辕北辙。城市文学的重心仍在文学,而文学始终要处理人与自己、人与人、人与现实和历史人与人、人与自身所处时代的关系,始终要在语言、叙述和想象等方面有所建树。在这个意义上,城市文学并不区别于乡土文学或其他任何文学类型,城市文学的写作者要在自己的写作中吐纳整个社会的万千气象,不回避城乡互涉的混杂性,才真正可能成就大的气象,写出无愧于我们所置身时代的大作品。

作为研究者,也需要逐步确立一个基于中国城市经验的城市文学评价标准。在特殊性与普遍性永恒的辩驳之中,我们要以中国式现代化为观察核心,聚焦中国城市化进程的独特经验和中国城市文学的独特历程,在思考新时代城市文学时,脚踏中国大地,注重中国经验。

(作者系中国艺术研究院马克思主义文艺理论研究所副研究员)

城乡互动激发文学新活力

□ 龚自强

在新的历史语境下激活公共性

然而,需要追问的是,这样一些出圈甚广、影响极大、受到无数人喜爱、关注、议论的作品就是大众文艺作品吗?或者,在何种意义上,我们可以说《黑神话:悟空》和《哪吒之魔童闹海》具备了大众性?在今天,当再一次来谈论大众文艺时,我们所说的“新”究竟可能“新”在哪里?鉴于在我国,电子游戏作为一种艺术形式的群众认可度要大大低于动画,我想可以先从游戏与大众文艺的关系谈起。

游戏有没有大众性?在许多前电子游戏时代的理论家看来,这个问题的答案是毋庸置疑的。1960年代,法国学者凯卢瓦就指出,任何游戏都有其社会化的一面,并因此在社会的集体生活中占据了重要位置。譬如足球比赛、麻将摸蛋、脱口秀表演等都是游戏,老百姓也非常热情地投身其中。但是,仅仅是群众广泛参与就能等同于大众性吗?现如今有不少动辄上百万、千万浏览量的短视频,还有病毒式传播、疯狂“洗脑”的神曲、烂梗,我想没有多少人会认为它们可以称得上是大众文艺作品。所以,我们可能并不只是或者不应该只是在牵涉的人数这一层面上来谈论大众文艺作品。

实际上,凯卢瓦对游戏的理解来自他对1960年代后期社会文化危机的敏感。在其论述的差不多十年前,文化研究者雷蒙·威廉斯就已先于凯卢瓦捕捉到了这场危机的症候,那就是在他所生活的时代,传播或许无法真正得到实现,只能沦为一种单向的灌输。这是因为由技术革命驱动的整体经济与社会关系的改变“瓦解”了传统上那个封闭的经验共同体,拥有共同生活经验的鲜活他人被抽象为陌生的、危险的群氓或庸众。社会的危机就蕴含在这种互不了解的“断裂”之中。

对此,威廉斯提出的解决办法是倡导一种共同文化来形成新的公共经验。当然,这里的文化,不是我们通常理解的创造性的智识表达,而是包括衣食住行、小说电影乃至当时威廉斯并未意识到的游戏动漫等在内的整体生活方式。在这个意义上,对威廉斯来说,塑造共同文化必然要求关注社会的共同议题和公共价值,这就需要走出个人的狭隘经验,去体认别样的

Advertisement for 'Beijing Literature' magazine, featuring a list of authors and articles. Includes a QR code for the public account and contact information for the publisher.

Advertisement for 'Beijing Literature' magazine, featuring a list of authors and articles. Includes a QR code for the public account and contact information for the publisher.

Advertisement for 'Beijing Literature' magazine, featuring a list of authors and articles. Includes a QR code for the public account and contact information for the publisher.