

数字时代网络剧的影像悖论探究

◆章 雄

摘要: 数字技术促使网络剧能够以流媒体形式存活于网络世界,但非实体存在的局限性也使得网络剧的艺术本体被包裹起来。网络剧注重表现社会小人物的现实生活状态,却又不同程度地偏离社会现实。网络剧源于网民个人意愿的自由表达,又在日益专业化、精品化的进程中不断强化主流价值的表达,这些认知对探讨网络剧的角色定位、文本内容和艺术理念都有极大帮助。

关键词: 网络剧 数字技术 影像悖论 角色定位 文本内容 艺术理念

DOI:10.16531/j.cnki.1000-8977.2019.09.026

21世纪以来,以数字技术为基础的网络新媒介催生了一个庞大的网络文艺市场,从2010年开始迅猛发展的网络剧便是其中的佼佼者。据中国网络视听节目服务协会统计,2018年前三季度“我国网络剧共播出214部,平均播放量7.18亿,播放量大幅增长”,“精品化、独播化、创新化内容形态更受用户青睐,大量粗制滥造、低水平内容被市场抛弃”。但是,网络剧毕竟属于数字时代文艺领域的新生事物,侧重于对受众数字化日常生活的关注,具有后现代审美色彩,也存在一些如内容流于浅薄化、虚无化,思想内涵不够扎实等突出问题,导致其无法在传统叙述语境中占据主流位置,其本身在影像内容的文本内外也充斥着明显对立的悖论现象,受到角色定位、文本内容、艺术理念等诸多方面的影响。鉴于网络剧日渐增强的影响力,探究它的影像内容有助于把握数字时代影像传播的形态与规律。

一、独立性与边缘性:影像生产的角色定位

网络剧的诞生与发展离不开技术的支持,因其本身就是数字时代互联网技术高度发达条件下文艺形式创新的产物,以移动智能终端为代表的新媒体为其发展创造了便利条件。而数字技术的运用极大地丰富了艺术作品的内容与表现力,增强了艺术作品的故事性和娱乐性,不断突破着艺术创作的边界,为网络剧的大规模发展提供技术上的便捷支持。

2010年,网络剧市场进入雏形初现阶段,如《毛骗》《欢迎爱光临》《嘻哈四重奏第三季》《我的隔壁是良人》《青春日记》《泡芙小姐》等一大批网络剧集中出现在网络空间。它的巨大经济潜力迅速被视频网站、传媒机构发现,将其视为未来发展的核心与重点。网络剧所爆发出的强势发展势头,俨然是新时期网络文艺中一个不容忽视的新兴文艺品种,成为传统电视媒体不可小觑的竞争对手。

网络剧自身具有鲜明的艺术特性,在内容上主要讲述一个个充满趣味性和形式感的视听故事,在形式上则以分集展现故事情节为主,拥有独立的艺术本体属性,其呈现给受众的音视频内容虽有恶搞、山寨的成分,但从网络媒介技术形式的角度而言却具有高度原创性,非常适用于数字技术的网络化传播。

“关键是,数字化使我们得以传达艺术形成的过程,而不只是展现最后的成品。这一过程可能是单一心灵的迷狂幻想、许多人的集体想象或是革命团体的共同梦想。”^①因此并不能简单地将网络剧视为传统电视剧在网络上的一种延伸,传统电视剧也不会因为转移到网络平台播放就被界定为网络剧。网络剧是以流媒体形式存活于网络世界中,其最核心的元素依旧是“剧”,能够借助数字技术所赋予的造型能力模仿传统电视剧并讲述一定的故事情节。即使是形式感极强的《屌丝男士》《万万没想到》等网络剧也是在碎片化结构中讲述主角的一个个啼笑皆非的故事。

网络剧繁荣的背后是自身影像生产方面的实力,它拥有独立的艺术本体属性,同时因为数字技术的模仿性和寄生性,其本体属性又被包裹在数字技术的外衣之下,对自身的独立属性产生一定的干扰。网络剧伴随着数字技术的发展而出现于特定历史时期,不断融入有意义的活动及个人的社会关系情境中,在各种批判声中不断改进,随之被带入社会现实而广泛扩散,渗透进社会文化中。网络剧在内容、形式等方面既有与传统电视剧基本一致的地方,某些地方又表现出不同程度的非对应偏离倾向,由此也让网络剧在艺术地位上处于边缘位置,在影像生产过程中呈现出角色地位上的矛盾状况。它既不同于网络上的各种海量自拍视频,也没有完全顺应于传统电视剧,而是选择在二者之间游离。像《心理罪》摒弃了传统侦探电视剧先锁定凶手再探寻动机的故事模式,采用先洞察凶手的内心世界,再凭借心理特征推断其外貌特征,从而锁定最终犯罪嫌疑人,幕后元凶乔教授的人物设定和结局堪称光明与黑暗的绝佳对比,而为了更加符合大众口味,剧组在第一季播出后,在血腥暴力、警察形象、精神病人等设定上进行了修改。

至此,可以给网络剧作一个界定:它是被数字技术所包裹的、首要传播于网络空间的视听叙事系统,本质是人类为了清晰表意而创造的一种数字影像。这一叙事系统既具有碎片化、数字化、全符码的网络特征,也具有传统电视剧分集讲述的具象性。网络剧是一种拥有自己本体属性的独立艺术形式,但由于数字技术的局限性以及新生事物自带先天的边缘属性导致其在角色定位上产生边缘性与独立性之间的对立。

二、现实性与超现实性:影像文本的内容纠缠

网络剧在影像生产过程中所表现出来的角色悖论与数字时代青年人在网络剧发展过程中始终扮演着重要角色关联密切,正如“音乐、媒体和游戏是青少年白日梦(有关愿望实现的叙事)和同伴恶作剧(戏耍、游戏或者动作——冲突的剧情)的规模化形式”^②一样,网络剧的题材、主题、制作者、人物形象、目标受众等内容元素都弥漫着明显的青春化属性。如《嘻哈四重奏》的导演卢正雨、《屌丝男士》的导

演董成鹏都是80后网络剧导演的领军人物;《将军在上》的男女主角都是充满青春气息的青年男女;它们所讲述的故事也都是青年人喜闻乐见的情节,如小人物的逆袭、“土豪”的暴发户式演绎、赛博空间的独立女性等等。青年人先天所具有的求新求变热情催生出他们自身对网络剧更大程度的接受与认可,而网络剧也充分发挥自身的活力属性,通过主打青春牌实现精准的受众定位,既可以为受众的多样化表达提供空间与平台,更可以与数量巨大的受众人群进行情感交流。这样在数字技术所引发的社会私密化背景下,网络剧所讲述的内容具有了极强的现实性特征,利用现实传播的时效性迎合数字时代受众的时尚追求,关注社会个体复杂多样的生活状态。

数字技术的发展和大众生活水平的提高使得“动漫”“御宅”“韩流”“粉丝”等时尚潮流此起彼伏,并依托互联网、电脑、手机等数字产品的普及而被青年人热捧。面对这样的社会变化,网络剧将现实生活中真实存在的一面加工成视听影像以创造时尚或者跟随潮流,展示青年受众在数字时代的时尚生活,并对现实进行剖析,帮助青年受众释放情感、排解压力。《窃“跳”淑女》将娱乐圈、富二代、房价、职场等时下流行的时尚元素融入80后女白领李看看的职场生涯,多角度展示网络新人类的现实生活,如宠物培训学校、房地产中介、广告公司、娱乐公司等内容和特点都迥异的职场百态,与当代青年人的现实生活遥相呼应,成为受众审视自己的一面镜子。

网络剧注重讲述社会小人物的日常故事,将当前社会热点以充满时效性的表现形式传达给观众,期望从文化时尚层面最大限度地激起青年人的情感共鸣。通过私密化生活场景的展示,网络剧中人物形象的塑造趋近社会现实热点中的人物形象与人物关系,文本内容近乎青年人行为与意识的自我投射与呈现,使得青年受众在观看体验时能够轻松地在屏幕上找到自己或者身边人的影子。网络剧也由此成为青年受众情感宣泄的窗口和意愿汇集的绝佳场所,无形中拉近网络剧与受众的心理距离。《报告老板》的主角们凭借自身的独特脑洞和奇葩思维,颠覆了人们对经典影视故事情节的理解,颇受观众的喜爱。在营造青春

化视听娱乐的同时,结合当前的社会热点娱乐现象进行调侃,如“程序员帝国”“爸比在哪儿”“暮光继承者”等等,表达着对当下社会、文化、民生等问题的关注,成为青年受众实现梦想的平台。

作为数字时代的文艺新标志,网络剧所面临的社会环境、制作模式、传媒前景等变量与传统电视剧有很大不同,尤其“当代文化中话语形态的文化显然不如图像形态的文化更具优势,视觉文化的霸权异常明显”,“基本文化逻辑体现为视觉和感性成为文化的主因”。^③面对这种情况,网络剧在具体实践过程中会以不同程度的偏离态度来对待社会现实,视听内容的超现实色彩明显,表现出动态多元状态的层次结构,以此适应分众时代的受众需求。网络剧通过数字技术将受众的主体意识、自由理念等现代性特质与娱乐精神、碎片崇拜等后现代内容融为一体,解构着数字时代留给他们的这一幕幕悲喜剧。

《白夜追凶》所讲述的双胞胎白天黑夜两种身份人格与破案缉凶的故事在现实公安部门中根本不可能发生,传统电视剧一般也不会涉及此类题材,黑暗恐惧症更是充满超现实色彩,但身份互换、双雄对立又联合的黑色电影设定,紧扣主案的高度完整的剧作结构,人物情感的细腻刻画都非常契合后现代社会受众对视听影像感官刺激的娱乐化需求。

网络剧内容的超现实性立足于对社会现实的偏离,它通过提炼、升华现实之美,将人们对于事物性质的判断融合于客观存在的复杂真实性与数字影像的逼真形似性之间。超现实性的本质表现为一种思想情感的真实,用以揭示视觉经验背后的事物本质。受众在观看网络剧时,能够将自己的思想情感和主体意识浸入数字影像中,以期获得现实的美感享受。

《暗黑者》在讲述一桩桩离奇案件时,环环相扣的情节铺展过程中暗黑者存在的意义令人深思。现实生活中确实存在许多法律无法管制、站在道德的角度却难以容忍的现象,犯法者和执法者都可以成为暗黑者。但法律的意义在于其具有规则性与强制性,参照法律来公正处理而非以个人好恶为评判的标准。

也就是说网络剧所具有的超现实色彩是将自身置于“现实之中”来描绘“现实之外”的图景,本质上

无法脱离现实社会的制约。这本身就是带有矛盾的一面,尤其是网络剧的超现实图景容易造成对受众感官和心理的过度刺激,导致受众审美疲劳的心理重荷,严重者甚至会出现“直接经历过的一切都已经离我们而去,进入了一种表现”^④的状态。像《废柴兄弟》作为职场情景网络剧,本应以讲述创业者的奋斗故事为主,但办公桌出租、厕所签约等众多超现实的碎片化情节堆砌却将受众注意力转移到影像画面中的笑点部分,忽视背后的正能量属性,因而很难实现讲述创业艰辛以及引领受众思考的目的,甚至造成情节的虚无。

因此,网络剧在追求超现实图景的同时,从未放弃对社会现实题材的钟爱,始终是在现实与超现实所编织的内容边界维度中选取素材来为自己服务。

《万万没想到》讲述的故事情节有社会现实基础,更有现实生活中不大可能发生的超现实色彩。整个系列中一个接一个的剧情反转既在情理之中,又在意料之外,小人物的奋发图强却又无可奈何的遭遇犹如游戏闯关一样推动剧情发展。在现实与超现实的交织过程中,网络剧成为受众宣泄情绪和释放压力的对象,彰显内容悖论的文本属性。

三、草根性与精品性: 影像艺术的理念超越

数字时代的网络剧呈现出现实性与超现实性互相交织的内容悖论,浅显与深刻、晦涩与直白、严谨思辨的逻辑推理与非线性的碎片化叙事等都可以在网络剧中找到。一方面,网络剧的制作者与主要受众群体以青年人居多,他们大多重视自身所属的草根阶层,愿意网络剧更多更好地表达网民情感意见,如《屌丝男士》《万万没想到》《陈翔六点半》等颇具影响的网络剧都是低成本的小制作,形式感极强,其所受欢迎的原因亦是草根主角引发了让观众感同身受的共鸣;另一方面,社会其他行业纷纷涉足网络剧的制作,并遵循消费市场的规则,不断加大投入,制作水准日趋专业化、精品化,如《心理罪》《白夜追凶》《长安十二时辰》等在画面构图、灯光色彩、演员表演等方面都已经达到了精品佳作的水准。在这一发展过程中,精品化的制作路径强力挤压草根自制的生存空间,而草根自制路径却又时常出现惊人

之作,创新着网络剧的发展方向。这实际上反映了网络剧在发展过程中显现出来的艺术理念悖论:草根性与精品性之间的对立与互补。

数字时代的受众成长在网络社会,他们对于父辈社会的价值传导秉持一种能动性的接受:选择甚至创造适合自身需要的价值观念,并以此作为参考物调整自己的行为举止。对于他们来说,媒介已经是真正意义上的“人体的延伸”(麦克卢汉语),电脑、手机等数字媒介终端日益将日常生活融入艺术审美之中,通过无处不在的数字平台时刻感受着新媒体艺术带来的视觉盛宴,而不是像观看传统电视剧那样需在固定的时间地点、坐在电视机前才能获取的审美体验。如《极品女士》《万万没想到》等形式感极强的网络剧,在叙事线索、角色形象、人物关系以及故事情节等方面都充满了网络媒介的碎片化特性,由一系列短小精悍、无前后逻辑关联、充满包袱和笑料的“段子”组成,把受众主体对神圣崇高、典型规范、宏大优雅等价值态度进行了极大的颠覆,通过打破并重组旧有的固定结构,消解传统场域的话语权威从而充分表达草根阶层轻松、幽默、调侃的影像诉求。在网络剧所营造的充满草根属性的虚拟空间中,既有恩怨情仇的爱恨纠缠,也有日常生活的平凡琐碎,受众在一笑之后得以释然。比如《陈翔六点半》就是一部颇具创意的爆笑网络剧,在形式上属于家庭幽默录像式的迷你情节短剧,场景以日常多变的中近景为主,演员和角色也不固定,网络特点明显。其在内容上抹去了美与丑、重要与琐碎之间的差别,笑点密集,将充满无限想象和无厘头属性的情节桥段搬上荧屏,并以时空脱域的处理方式消除了受众的情绪负担,使其在短时间内通过移动互联网平台获得情绪上的放松与愉悦,截止到2019年7月已经拍摄了200多集。

但影像表达的自由并不意味着网络剧可以不顾一切。日益完善的网络剧播出审查就是明证。形式感极强的碎片式堆砌虽然短时间内能够令人捧腹大笑,但长此以往不加以节制的话,则会陷入搞笑手法严重同质化的窠臼之中,淹没其他情感,造成“三俗”泛滥的状况,导致受众的观看经验索然无味。网络剧必须处理好商业效益与艺术效果之间的平衡关系,保持自

己应有的姿态,即以精品化的创作理念来打造网络剧。这既要求网络剧创作人员保持对影像基本记录原则的敬畏之心,更离不开文化产业市场对高水准网络剧的丰厚回报。当网络剧这一形式新鲜热度消散后,欲维持其长久生命力只能是拥有巧妙的故事情节、到位的动作演绎、鲜明的人物个性刻画的精品化专业之作。曾打造出现象级网络剧《万万没想到》系列的万合天宜团队,目前已逐渐放弃那种依靠形式感堆砌的段子剧,转而拍摄制作了拥有固定人物角色、剧情紧密衔接的长篇网络剧《名侦探狄仁杰》《西涯侠》等作品。2019年6月起在优酷独播的《长安十二时辰》,在整个故事情节的内容铺叙过程中,逻辑推理环环相扣、人物形象立体饱满、剧情设置烧脑虐心都给受众带来了全新的观赏体验,也让人们领略了网络剧细心打磨的全新面貌,改变了很多人对网络制作粗糙、浅显直白、短小碎片的固定认知。

四、结 语

在诸多影像悖论的敦促下,各种力量此消彼长、互相博弈,网络剧由此得以被剥离出传统电视剧的语境与内涵,体现出自身鲜明的个性特征,触碰整个社会的情感与思想,利用五彩缤纷的影像内容投射现实的一幕幕悲喜生活,发酵着超现实的一出出梦幻图景,营造平等、兼容的互动场域,不断丰富网络剧的文化内涵。我们期待网络剧能够不断调整自身的悖论属性,运用自身的创新活力释放影响力,在视听艺术领域内部发挥越来越重要的影响。

注释:

①[美]尼古拉·尼葛洛庞帝著,胡泳、范海燕译:《数字化生存》,电子工业出版社,2017年版,第223页。

②[澳]约翰·哈特利著,李士林、黄晓波译:《数字时代的文化》,浙江大学出版社,2014年版,第23页。

③周宪:《视觉文化的转向》,北京大学出版社,2008年版,第246、32页。

④[法]居易·德波著,张新木译:《景观社会》,南京大学出版社,2017年版,第3页。

(作者单位:华东师范大学/责编:倪啸)