

## 刑侦剧“热”了起来



国内首部以扫黑除恶常态化和政法队伍教育整顿为背景的影视剧《狂飙》播出,首播收视市占率高达17.4%,随着剧情的深入,该剧掀起了一股收视热潮。《狂飙》的热播让人不由联想到此前《扫黑风暴》《破冰行动》《罚罪》等涉案刑侦题材剧集同样受到了受众的欢迎。这类剧集紧张刺激的正邪对抗、悬念丛生的侦破过程、抽丝剥茧的人物关系以及对真相的追问、正义的坚持等要素,都让观众热血沸腾。

今年一开年,《狂飙》在央视八套和爱奇艺打响了热播剧第一枪,市场反响热烈,观众好评不断,有观众直呼“一口气炫了五集”。而在这五集里,几个案件环环相扣,激起了不少观众的观赏兴趣。随着剧情的展开,观众看到了《狂飙》的用心——三幕时态演绎横跨二十年的黑白交锋。相比“谁是黑恶势力”的表层讨论,《狂飙》下更多功夫挖掘黑恶势力如何滋生蔓延,为何打而不倒、打而不绝的深层问题。

“党的十八大以来,党中央对于社会治理、打击犯罪提出了一系列重要举措,扫黑除恶专项斗争、全国政法队伍教育整顿等行动,《中华人民共和国反有组织犯罪法》的实施带来了非常显著的成效。在这个过程中,中政委、中纪委、公检法的干警们,作出了非常大的贡献,甚至流血牺牲。”《狂飙》总制片人徐康介绍,“这是老百姓关注的社会热点,是创作《狂飙》的社会背景,也是文艺工作应该去展现去宣传的真实事迹。我们希望《狂飙》能展现过去二十年中国社会发生的巨大变迁,让观众看到党和国家为保护人民做出的努力,也能从人物身上找到共鸣,引发反思。”

### “案”要精彩,“人”更要好看

对于刑侦剧来说,“案”要精彩,“人”更要好看。在塑造丰满的人物关系、构建多元的叙事视角之外,诸多刑侦题材剧集在“人”的身上做足了文章。

近年来的刑侦题材体现了更为复杂立体的人物。《罚罪》里有机智热血的刑警常征、城府极深的赵鹏超,《扫黑风暴》中有亦正亦邪的李成阳、让人不寒而栗的孙兴,《无证之罪》里有个性张狂的“阎王”严良、内向孤僻又贪婪虚荣的郭羽等角色,不仅成就了剧集的精彩,也给观众留下了深刻印象。在这一基础上,剧集通过正邪人物的塑造和较量,展现对人性和社会现实的深刻思考。

对于《狂飙》中的人物塑造,导演徐纪周表示:“《狂飙》本身是一个黑白对抗的故事,但那些处于灰色地带的人,他的人生、他的故事又是那么地充满戏剧性,所以在真实和戏剧之间一定要把握好,别被形式感左右。”因此,在清理政法队伍蛀虫、打击黑恶势力的主线之外,《狂飙》中人物命运的走向、人际关系的反转成了最大看点。人民警察安欣凭着内心对正义的追求,与黑恶势力斗争到底,逐渐成长为一个真正的好警察。而与之互为照应的角色高启强在对“钱”与“权”的追逐中迷失自己,越陷越深,从一个卑微渺小的底层鱼贩变成了当地涉黑组织的头目。安欣与高启强两人之间关系的互动、权力的起伏、命运的流转,构筑起了该剧最强劲的叙事张力,其中人物的较量与挣扎、无奈与叹息更是引发观众无限唏嘘。

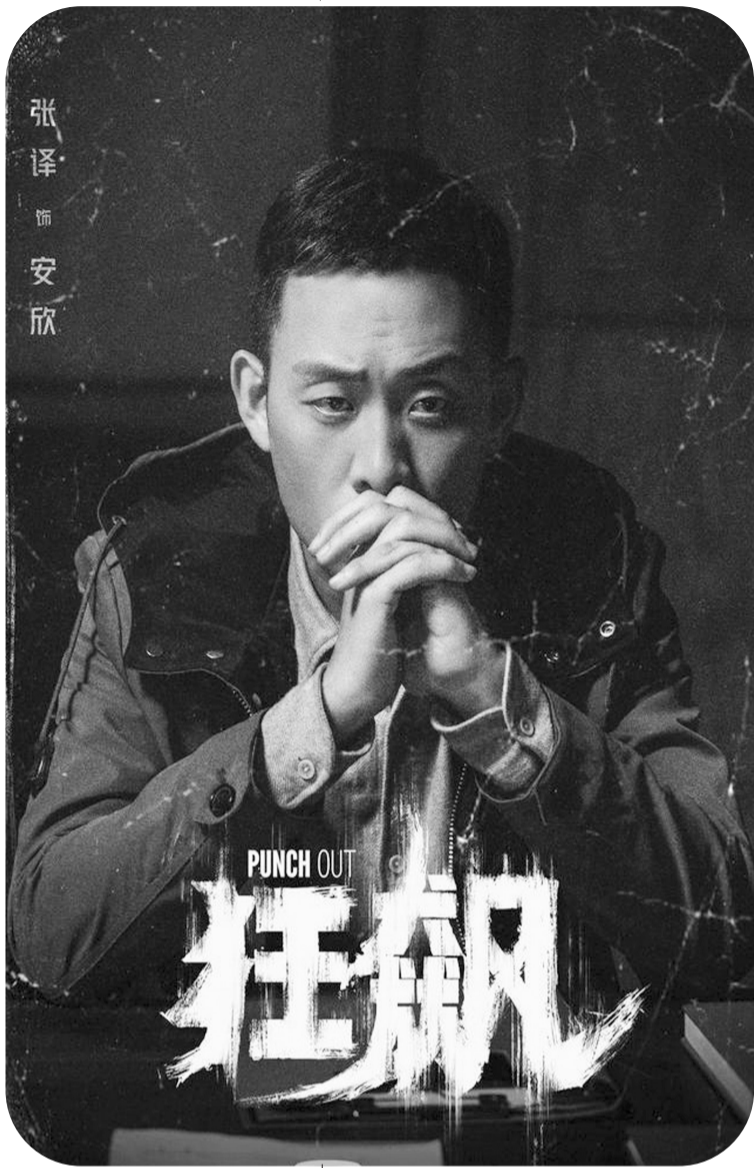
### 探索刑侦剧类型化创作

《狂飙》等剧的成功热播,再度点燃了观众对刑侦题材影视作品的热情,也给创作方探索类型化创作道路带来启示。

一方面,刑侦剧开始垂直细分出更多题材,进入了相对小众和专业的领域。如以新时期中国警察跨国打击海外犯罪为焦点的《刑警之海外故事》,以经济犯罪案件为主的《猎狐》,以法医视角展开的《法医秦明》和《骨语》,大量描摹高科技盗窃的《重生之门》,将奇妙微观的昆虫学融入探案的《破茧》,以名画为灵感、聚焦模拟画像师的《猎罪图鉴》等剧,都以新颖的题材、小众的涉猎领域为观众带来了新鲜的观感。

另一方面,刑侦剧或者刑侦元素开始与多种类型元素兼容,为剧集创作注入新的活力。如被称为“社会派推理剧”的《无证之罪》,将侧重点放在探究案件背后的犯罪动机,在层层递进的剧情之中不断展开人性道德的拷问。《狂飙》则在创作中融入了“年代戏”元素,用扎实的美术视觉和剧情细节,忠实还原出2000年、2006年和2021年三个大跨度时空的社会生活,在聚焦扫黑除恶历程的同时,也反映着21世纪以来社会经济高速发展和人民生活的巨大变迁。在中国传媒大学戏剧影视学院副研究员王婧看来:“当下的国产刑侦剧创作既符合主流文化的价值诉求,又能讲述精彩的正邪较量;既能满足紧张刺激的观赏期待,又能提供鞭辟入里的现实反思,具备了类型化创作的基本要素。”

牛梦笛 来源:光明日报



## 中国动画师缺的是“开发”



由田晓鹏执导的3D动画片《深海》公映8天收获了4.5亿元的票房,该片以绚丽奇幻的画面赢得了很多观众的赞赏,但也有部分观众反映有些地方看不明白。田晓鹏亮相一家影城,跟现场的观众互动交流。他表示,这部影片没有按照常规的剧情片节奏来叙事,而是采用了更加私人化的情绪体验来推进剧情,“这种叙事方式是我自己很欣赏的。”

“《深海》整部影片其实是主角参宿的一个个梦境,是她在溺水后濒死状态下的幻觉和挣扎。”田晓鹏解释道,影片设计了参宿和南河两个人,其中南河想表达“来自陌生人的善意”主题,“参宿跳进海里被一个陌生人救了,当她躺在医院里的时候,不断进入梦境。在梦里,每当南河变得好时,参宿的潜意识里就会想到陌生人为了救她而死的事实,于是她就会不断地醒来,重启这个梦。”一个观众提出,“海精灵”的造型有点吓人。田晓鹏解释,海精灵就是根据参宿妈妈回头一瞬间的形象设计的,“是她的头发和眼睛多次叠加后的效果,这是参宿的一个心结。当她的心结变得沉重时,海精灵就是变大。”

说起为什么花了7年时间来创作这部作品,田晓鹏说,每一步都很费时间,“既要讲通故事,又要像梦境,这很难平衡”。至于“粒子水墨技术”,更是集中了1478个动画人,不断试验,最终才开发出来。

“可能有人认为现在国产动画片在技术上跟好莱坞已经越来越近了,但我不这样认为。”他举例,就拿海精灵来说,自己的本意是想把海精灵做得很逼真,“如果是皮克斯的动画,他们很容易就实现,但是我们做起来非常费时间,于是我就用了很多光斑、折射等来做遮掩,这也是不得已而为之。”

“中国现在不缺好的动画师,缺的是开发这一块。”这也是田晓鹏当初一定要开发“粒子水墨”的初衷,“这个技术开发出来,对于后面的创作者来说,用起来就很容易了,我要做的这件事的意义就在这里”。

王金跃 来源:北京晚报