



天天娱评

每个人都是自己人生的主角

□张莹

电视剧《主角》完美收官,这是继《人世间》之后又一部文学作品改编为影视作品的佳作、力作。这部剧最大的魅力是让观众记住了每一个角色,“每个人都是自己人生的主角”,构建了一个平等鲜活的众生舞台。

改编自茅盾文学奖经典作品的电视剧《主角》,跳出了传统影视“主角光环至上”的叙事传统,整部剧以秦腔戏台为方寸天地,以数十年时代变迁为宏大底色,讲述了戏曲艺人的浮沉人生。而它最动人、最深刻的魅力,不光是女主忆秦娥的成名与成长,镜头对准谁,谁就是自己人生的主角。从风骨执拗的长辈、浮沉挣扎的同辈,到懵懂成长的孩童,每一个角色都鲜活立体、自带光芒。

很多影视剧习惯用单薄的配角衬托主角的光鲜,配角沦为工具人,形象模糊、性格扁平,只为推动主线剧情存在。但《主角》彻底打破了这种叙事偏见,剧中没有绝对的陪衬,每一个出场的人物,都带着专属的人生轨迹、执念与坚守,在时代浪潮与梨园浮沉中,演绎着独属于自己的悲欢起落,让观众记住了每一张面孔、读懂了每一种人生。

胡三元无疑是剧中最具张力的主角,是贯穿全剧的精神底色。这位脾气刚烈、性情执拗的鼓师,一生嗜

戏如命,活得热烈又倔强。他坚守着戏曲最纯粹的底线,对技艺极致苛求。半生颠沛、屡遭坎坷,被时代裹挟、被人情辜负,却从未放下手中鼓槌、丢掉心中戏魂。他不是完美的人,却以一身孤勇撑起了梨园匠人的风骨。

花彩香一角,在《主角》这部戏中极具鲜活的魅力。花彩香才情斐然,在胡三元“敲在麻筋上”的鼓槌中,一生为爱奔赴、为情所困。她活得热烈,也活得卑微,敢爱敢恨却终究难逃命运蹉跎。她的人生充满遗憾与悲情:年轻时因戏而与胡三元生情愫,却在阴差阳错中被命运戏弄;中年后为爱子倾力买房,却被嫌弃另寻住处。她的苦总是不期而至,但她即使卖凉皮,也是命运的主宰者,她是独自修行的人生主角。

在《主角》前半部分,何大锤是在胡三元的匠人风骨衬托下的生活主角。何大锤没有过人的天赋,鼓槌总也敲不到点上,却能扎根剧团默默耕耘。苗阜把这个角色演得立体、接地气,给这部剧增添了轻松和笑料。

《主角》中忆秦娥的师傅“苟师”更是一个完整动人的人生故事,孙浩把这个老艺人刻画得入木三分:孤傲、卑微、雌柔、疯癫,催人泪下,余味悠长。当他是台下看门老汉时,佝偻驼背、脚步轻缓,眼神藏着隐忍与卑微,被人嘲笑“女里女气”也只默默低头,把底层艺人被边缘化的憋屈演到骨子里;而台上化身秦腔

名伶的他,锣鼓一响、装扮上身,瞬间腰杆挺直,眼神灼亮,嗓音圆润清亮,举手投足皆是名角气派,一秒炸裂舞台。“八十一口连珠火”是苟师的生命绝唱,也是孙浩表演的封神时刻,成为《主角》的一大泪点。

忆秦娥来到省剧团后,围绕她的一系列角色毫不逊色。她的丈夫“碎碎冰”对忆秦娥的痴情,让窦骁圈粉无数;楚嘉禾和忆秦娥的主角之争,演员精准把握人物情绪,让人物从始至终自洽;还有坚守秦腔的“薛娘娘”,秦腔科班出身的演员李艺昇,将人物温润、执着、热爱化作《主角》的温情底色,成为忆秦娥灰暗人生之时的精神慰藉。

《主角》这部剧更难得的是,连戏份寥寥的孩童角色,都被赋予了完整的灵魂与人生轨迹,让群像叙事真正落地生根。黑娃、宋八一这些孩童,是梨园戏台生长的孩子,他们懵懂纯粹、天真质朴,带着少年独有的赤诚与鲜活,这些细碎温暖的少年身影,陪伴忆秦娥苦苦熬过的少年时光,让整部剧的烟火气更浓、人情味更足,似乎印证了剧集想要表达的内核:无论年岁长幼、境遇高低,每个人的成长都是独一无二的剧本。

“每个人都是自己人生的主角”,有人以坚守为底色,活成匠心主角;有人以平凡为底色,活成烟火主角;有人以抗争为底色,活成坚韧主角;有人以通透为底色,活成自在主角。



□胡婷

巨人希曼,为何再次“见光死”

1983年上映的经典美国动画片《宇宙的巨人希曼》曾陪伴过无数人的童年,真人版电影《宇宙巨人:希曼崛起》于今年六月初上映,讲述了亚当在地球被神秘圣剑唤醒,发现自己是埃坦尼亚王子,返回家乡对抗骷髅王的故事。这部重启之作,背负着20世纪80年代经典动画的光环,承载着中年观众的情感投射,也面临着当下动画市场的残酷检验。而从结果来看,它在多个层面上未能达到预期,既没有成功延续原作的独特气质,也没有为这个IP找到属于当代的表达方式。

在一部商业动画电影的标准时长内,《宇宙巨人:希曼崛起》耗费了大量篇幅在无效情节的铺陈上。开场后近四十分钟,主角才完成从亚当王子到希曼的第一次完整变身。这中间的段落包含多次重复的内心独白、功能相近的对话场景,以及并未有效推动人物关系或剧情发展的展示性镜头。编剧试图通过延长主角的犹豫期来制造张力,却忽略了犹豫本身需要具体的事件作为支撑这一前提。亚当王子质疑自己是否配得上力量之剑,但银幕上并未呈现任何足以支撑这种质疑的失败经历或困境。王子愈发质疑,效果愈发空洞。

与之相对照的是,原作动画虽然每集时长有限,却在极短的篇幅内完成了“危机出现—变身战斗—解决问题”的完整闭环,这让观众体验到了力量带来的快感和正义实现的满足。电影试图在同一个文本中兼容两种叙事逻辑,既想完成“打败骷髅王”的单元主线,又想让主角闪烁“英雄成长”的连续弧光,结果两种逻辑互相牵制,导

致叙事既绵软又浮于表面。

剧情的简陋低幼,在这种失衡的节奏中被进一步放大。当电影终于进入核心冲突时,骷髅王的计划被简化为“释放上古恶魔”,而阻止他的关键竟然是“相信朋友”这种普世口号。这样的情节设计或许可以放在儿童动画中,但从视听语言和表演风格上看,这部电影是以一种沉重的、成人向的基调呈现的。于是角色们用悲壮的表情和低沉的声线谈论着如此主题,不够天真,也不够复杂,哪个年龄段的观众都很难在这部电影中找到相应的满足。

动画原作的视觉体系诞生于手绘动画的黄金时代,它的高饱和度色彩、夸张的角色比例和舞台剧式的构图,共同构成了一种具有强烈风格辨识度的“埃坦尼亚美学”。它不追求写实,而追求对情绪的放大。然而《宇宙巨人:希曼崛起》用当下主流的CG渲染技术,配合一种去饱和度的色调,这种黑暗奇幻一改从前的画风,灰壳堡的石墙布满苔痕与裂隙,骷髅王的紫色皮肤变成暗紫罗兰色,连战斗猫标志性的翠绿鳞甲也蒙上了一层灰雾。这种更真实的材质和更克制的色彩,的确是过去十多年来好莱坞电影的主流方向,却与动画原作的幻想气质产生了冲突。

原作中希曼的战斗方式是过量的暴力,一拳打碎石柱、一剑劈开城门,力量被表现为一场场破坏性的狂欢。而电影中的打斗常见格挡、闪避、寻找

破绽、抓住时机反击等,这似乎也不符合希曼的角色印象。

当下,主流商业电影中的英雄叙事已不再和从前一样单纯,很多与英雄相关的电影,从英雄崛起到英雄祛魅,从个体救世主到群像协作,从暴力正义到伦理困境,经历了一次又一次的更新迭代。

制作团队意识到了这种变化,但他们采取的应对方式比较含糊和懒惰,电影只是保留了原作的简单剧情框架,然后将“英雄的自我怀疑”像一层油漆一样涂抹在剧情之上。希曼被安排了大量的犹豫场景和道德独白,但这些场景与剧情主干之间的连接是断裂的,他的所谓成长不来自与外界实打实的碰撞,更像来自人为的复制与粘贴。

《宇宙巨人:希曼崛起》的困境是好莱坞近年重启潮中一个较为典型的失败案例,重启一部经典作品,仅仅复制其角色和世界观是不够的,它必须回答两个问题:这个IP的核心魅力究竟是什么?这种魅力如何与当下的文化语境产生有效对话?这部电影对第一个问题的回答是模糊的,它的答案似乎只是怀旧本身,对第二个问题则是逃避的,它没有试图让希曼与当代观众建立新的情感连接,而是退回到被无数同类产品验证过的叙事模板里,用工业化流水线的方式完成了这次重启。

(作者为山东师范大学新闻与传媒学院研究生)

