



咖啡学校
CAFE STUDIO



SMG 智造
INNOVATIONS

咖啡学校的二十堂课

上海广播电视台总编室 编



上海三联书店



咖啡学校
CAFE STUDIO

!FORMATS
中国节目模式库

SMG | 智造
INNOVATIONS

咖啡学校的二十堂课

上海广播电视台总编室 编



上海三联书店

图书在版编目(CIP)数据

SMG 智造：咖啡学校的二十堂课/上海广播电视台总编室
编. —上海：上海三联书店，2017.3
ISBN 978-7-5426-5813-5

I. ①S… II. ①上… III. ①社会科学—文集 IV. ①C53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 031178 号

SMG 智造：咖啡学校的二十堂课

编 者 / 上海广播电视台总编室

责任编辑 / 吕 晨

装帧设计 / 朱云雁

监 制 / 李 敏

责任校对 / 徐敏力

出版发行 / 上海三联书店

(201199)中国上海市都市路 4855 号 2 座 10 楼

网 址 / www.sjpc1932.com

邮购电话 / 021-22895557

印 刷 / 上海展强印刷有限公司

版 次 / 2017 年 3 月第 1 版

印 次 / 2017 年 3 月第 1 次印刷

开 本 / 640×960 1/16

字 数 / 220 千字

印 张 / 17

书 号 / ISBN 978-7-5426-5813-5/C·554

定 价 / 48.00 元

敬启读者，如发现本书有印装质量问题，请与印刷厂联系 021-66510725

出品人

王建军

主 编

陈雨人

编 委

孙 侃 姜雨薇 蔡梦婷

田 甜 阳欣哲 陈巍玮

韩婧雅 姜嘉敏 金 靖

参差百态才是幸福的本源

——罗素

一方天地

——《SMG 智造：咖啡学校的二十堂课》书序

上海广播电视台台长 王建军

2012 年的秋天，我和同事走进了北京中关村一幢极不起眼的大楼内，推开了“车库咖啡”的大门，顿时，热气腾腾的创业氛围迎面而来，引起我极大的兴趣。2014 年 9 月，在我们上视大厦二楼的文创空间里，悄悄腾出了一块朝南的区域，我给它取名为“机房咖啡”，台总编室在这里开办了“咖啡学校”。这里的空间不算大，但通透感很强，阳光总是很充足，时不时举办的各类跨界讲座、技艺切磋、人文交流，也让这“一方天地”拥有了不少粉丝与拥趸。

从第一个主题系列讲座“我们的大师”起，这里就慢慢变成上海广播电视台内部一个“有意义的去处”。不同于大专院校里的那些学术讲座，“咖啡学校”的讲座主题受众面较广、层次感颇足，分享的内容也大都不太晦涩难懂，至少不需要你提前做好知识学理，才能明白台上主讲嘉宾所使用的专业术语。而经常来听讲座的，除了那些年轻好学的记者导演，还包括那些资深的同行前辈，看得出来，他们对新知识的好奇和热爱并没有因为年龄的不同而有所差异。

对于媒体工作者来说，我们并不缺少打发无聊时间的方式，但是我们其实缺乏像“咖啡学校”这样能够轻松愉快分享知识的“有意义的去处”，

因此，当“咖啡学校”甫一出现，很快吸引了身边同事们的关注，自然也就不足为奇了。我认为，这也正是“咖啡学校”赋予我们的第一个意义，那就是“开放”。在这里，我们开放空间，以此打破部门与部门、频道与频道之间的屏障；在这里，我们开放交流，以此打通上级与下级、老师与学生之间的隔阂。每一场讲座都是自愿报名的，与名利无关，而与兴趣爱好有关；每一位听者都对自身的参与有要求，自然促使他们真正地投入，热情地创造，主动融入其中。在这个开放的空间里，大家对于知识的互动，有地方可以拓展眼界，有渠道可以舒展想象。对于“忙与盲”的我们来说，这种真正自由的交流和精神的满足无疑是一种奢侈的享受，而在我们这样一家大型媒体集团里，拥有多少类似的开放学习空间，也许就可以说明我们拥有怎样的文化气质和怎样的创新人才。

对于创意工作者来说，近年来，鼓励创新、创意乃至创业，蔚为风潮，这已不仅仅是政府推动的重要政策，而是几乎演变成为一项全民运动。但是，这股风潮的内涵意味着什么？如何才能成功发挥每个人或组织的创造力？大家都有不同的见解，似乎也有着一些迷思。我想，“咖啡学校”一直以来倡导的“跨界”概念，也应该是赋予我们的第二个意义。因为，在一场场关于“文学、历史、艺术、戏剧、舞蹈……”的跨界分享之后，我们发现人类创造的事物是如此博大精深，它并不是少数领域就能简单囊括的，它需要我们竭尽可能去触类旁通；我们也发现人类创造的能量其实遍布在我们所有人中间，它并不集中在少数人身上，“众人拾柴火焰高”或许是此刻最贴切的描述。有人说，“跨界”代表着一种新锐的生活态度和审美方式的融合，那么跨“人”之界，跨“物”之界，才有可能让我们的创造力真正做到天马行空，这也恰恰印证了，有时候，人类需要稍稍偏离自己的轨道，只为了更好地表达和找到自我。

所有的创造都是不断思考实践的结果，跟走路一样，一再重复，直到抵达目的地，因此，我觉得决定你是否成功的关键，不在于你跨出的步伐大小，而在于你究竟跨出了多少步。在浮躁情绪充斥影响的当下，“咖啡学校”以一种颇为清新与另类的方式，诞生于上海广播电视

台；在新旧媒体“深度融合，整体转型”的当下，“咖啡学校”以一种既务虚又务实的形态，存在于上海广播电视台，这大概就是我们常说的“一方天地养一方人”吧！希望有更多的奇葩想法诞生在此地，诞生在 SMG。

目录

1	一方天地 ——《SMG 智造：咖啡学校的二十堂课》书序	王建军
1	亟待填平的审美裂隙：对“二次元审美”现象的思考	葛 颖
13	评弹与当代社会的缘	高博文
21	影像城市的记忆：海上繁花	金宇澄
34	竹笛的艺术空间：中国民乐如何走向世界	唐俊乔
44	你是我的孤独，兼谈家畜和野兽	喻荣军
62	在最美好的时光里起舞	朱洁静
79	给过去一个未来	张 军
91	人生的一幅画：从《淡水小镇》谈起	曹启泰
108	圈外人的轻松自由	金 星
126	我是“星二代”	梁赫群

目录

132	语言的边界	骆 新
160	从 0 到 1：袁岳的跨界管理之路	袁 岳
174	为什么要把“四大名著”搬上舞台？	林奕华
186	发现与表达：纪录片选题策划与制作	应启明
192	二十年后的今天，我想重新策划《智力大冲浪》	小 辰
198	不想做工匠的大师不是好厨子：影像叙事的规则和策略	王小龙
206	传统媒体人转型之跌宕起伏	蒋为民
220	我对电视语言的认知和方法	王 韧
236	我对传统媒体创新的一些思考	倪晓明
244	正能量，还要接地气：《直通 990》创新经验分享	王海滨
253	总有那么一天，你会在阳光里浸润生长 ——“咖啡学校”一年志	孙 侃

葛颖



电影学者



亟待填平的审美裂隙：对“二次元审美”现象的思考

自前年以来，越来越多的青春文化事件引发了激烈的观念纷争：电影《小时代》系列的热映、SNH48 星梦剧院开业、弹幕视频的火爆、上海地铁 2 号线跪拜现象……评论家们的神经被一次次轰炸却无从应对，纷纷将矛头指向资本对文化的绑架，斥其为逐利而催生、放大了一批似乎颇有问题的文化项目。确实，这些事件的背后都活跃着资本介入的影子，但催生它们的不是资本而是互联网。这些貌似孤立的个案都有着一个共同特征，即都与 ACG(动画、漫画、游戏)文化在互联网上孕育多年的一种新型审美有关，资本则扮演了将这种虚拟审美转化成现实消费的推手。在这个文化市场化的时代，资本的嗅觉常常快过评论家的直觉。早在三年前，国内动漫游戏行业及相关视频网站就已成为了资本的流向，只是当时并没有引起文化界足够的重视。也许评论家们真的应该学会追踪资本的舞步，它好像总能把我们带到风暴开始的地方。风暴不可怕，可怕的是我们

对它的路径和能量一无所知。从此角度而言，本文试图就当前冒头的审美分裂的现象进行采样分析，对导致纷争的来自互联网的新型审美作一番简要的梳理，以期更多有责任感的文化界人士的共同关注和群策群力，从而将风暴的破坏力转变为驱动文化创新发展的动力。

互联网为网络一代提供的显然不仅仅是一个更加便利的阅读平台，而是对青春文化的可持续性 & 由此累积的文化力量，具有了决定性的意义。

二次元在日语中的原意是二维、平面，后来被用来专指 ACG 文化所构筑的虚拟世界，以实现与三次元所指涉的现实世界的对立。这种对立最显而易见的就是表现形态上的对立，故常使人自以为是地将二次元世界理解为三次元世界的翻版、简版，加之 ACG 作品的主体受众是青少年，将之定义为过家家似的主流文化的拟像似乎是毋庸置疑的。也就是说，支撑二次元世界的根本逻辑其实来自三次元，二次元世界只是三次元世界经过一番包装后的改头换面，目的是为了将现实逻辑、主流价值以孩子们喜闻乐见的方式传达给他们。因而就需要一个容易盛放幻想的非实体世界，甚至刻意注入一些桀骜不驯的元素。就像青春痘终将会随着成长消失，少年梦即便带刺亦无需多虑，它终究会在主流文化不断的规训中结痂为一段青春记忆。这就是长期以来我们对青春文化的基本判断，并由此坚信二次元世界不可能对拥有压倒性优势的三次元世界构成挑战。然而互联网的出现却令以上定见彻底失效了。

网络一代的青春从根本上不同于之前所有的青春，乃是由于他们的青春不是传统媒介塑造的。当我们年少时不得不由传统媒介来获知世界，主流文化便无时无刻不烙印于我们，并将青春的躁动与叛逆保持在它的可控范围。互联网表面上是主流文化在新媒体时代的又一个传播平台，实际上它的结构先天是“去中心”的，如同蜂巢，它抹平了主流文化的权威感，为无数另类视角、异见歧见提供了存在和传播的可能。新世纪以

来,随着个人电脑的普及,上网渐成一种生活方式,尤其青少年人群,他们愿意花更多的时间在互联网上。这不是没有缘由的。从人际交往的角度而言,互联网消弭了空间距离,好比将所有人拉进一个屋子,它化解了青少年囿于青涩在现实交际中裹足不前的困境。同时,网上资讯驳杂、包罗万象,每个人都可以根据自己的兴趣进行分拣和屏蔽,它彻底切断了网络一代对传统媒介的需求。互联网有效地分离了资讯、知识与主流价值观的捆绑,使孩子们既可以获知世界,又成功地避开了惹人厌烦的说教(父母的化身),他们对规训的逆反从此不必偿付无知作为代价。

2001年,一桩看似偶发的事件为青春文化着床互联网提供了契机。是年由辽宁人民艺术剧院译制的日本动画片《天鹰战士》在全国各地方电视台播映。这部于1995年10月首播于日本东京电视网(TXN)、本名为《新世纪福音战士》的动画片,因其表现了深层的社会问题而在日本引起强烈反响,被视为里程碑式的伟大作品。正因之,这部动画片其实早已通过各种管道流入国内,以盗版光碟的形式四处传播,并迅速培养了一批忠粉。而当该片拟在官方电视台播出时,一些“青少年不宜”的内容被过滤出来,在译制过程中从剧情到台词进行了“必要”的删改,连原主题曲《残酷天使的纲领》也被中文版的《美丽天使行动纲领》替换。面对心爱的作品被如此糟蹋,孩子们群情激奋,BBS上人群聚集,骂声一片,呼吁联合起来抵制该剧的电视版本。

这一事件至少形成了三个影响深远的结果。首先,孩子们对传统媒体产生失望情绪,导致日渐疏离传统媒体。其二,BBS的裹卷效应使网络人气激增,在网络空间中筹建自主的动漫平台呼之欲出。果然,2002年底《圣斗士星矢·冥王篇》在日本首播,互联网上很快便出现了该片的中文字幕版,这个速度超越了盗版商,动画互联网时代的序幕就此拉开。其三,《新世纪福音战士》由于这场论争成为了网络一代逆反情绪的象征,在不断的膜拜和一次次精读中,该片的艺术特色被反复辨识,奠定了二次元审美的一种基调。

文化的生长是需要场域的,互联网为网络一代提供的显然不仅仅是

一个更加便利的阅读平台，而是护佑了由同好聚集、交流碰撞引燃的创建自身文化的内生动力。在那些阻隔了主流文化射线的网络深处，漂浮着无数幽暗的蜂房，千奇百怪的念头在其中如幼蜂般成长。再古怪的想法都有可能得到积极的响应，大到对宇宙形成的猜测，小到对某个动画人物造型的恋物。这些蜂房各自独立又彼此缔结，无时无刻不在网络的四维空间中排列组合，甚至相互耗散、相互洞穿，仿佛胚胎内不断分裂的细胞。只供给养分，绝不做筛选，任其自行生长自然淘汰，还从来没有一代人的青春能将稚嫩的思想嵌入如此完美的子宫。这就有可能打破青春文化以往的宿命：总是来得迅猛也去得彻底，不及完满便已退潮，充满了一次次的经验断裂。每一代青春文化都会遭遇主流文化以不再适龄为由的强制拆迁，在传统媒介时代，这种悲哀源于没有属于自己的场域。正因此，互联网的出现对青春文化的可持续性 & 由此累积的文化力量，便具有了决定性的意义。

二次元审美的核心是由互联网的虚拟属性与青春的特质共谋的一种世界观。它用萌化、少女化、拟人化的手段，软化了现实世界冰冷坚硬的运行法则，带有强烈的游戏感和青春乌托邦色彩。

某种程度上讲，审美其实就是世界观。只是它从头到脚插满了大大小小情绪性的标签，显得比世界观更加生动且更容易辨识。二次元审美有太多的标签，但它的核心是由互联网的虚拟属性与青春的特质共谋的一种世界观。这种世界观确信在网络中有一个与现实世界相对立的异世界，是一个与现实世界同样真实存在的时空场。它未经污染，有待建构，一切施予它的想象性劳作也同样真实存在。当然，异世界不会凭空生成，建构它的材料来源于现实世界。但作为对立的存在，它一定会按照自己的逻辑对现实材料进行筛选、变形和重组，这个逻辑就是审美。由于在相当长一段时期中，审美主体对材料的选择多集中于ACG领域，故此我们将

这种审美命名为二次元审美。

新房昭之的作品较为生动地显现了二次元审美的一些重要特征。2009年出品的《化物语》改编自西尾维新的同名轻小说，将日本民间传说中的鬼怪与青春校园题材进行嫁接，叙事策略和表现形态都与以往同类作品大异其趣。《化物语》中的鬼怪多被界定为问题少女的心魔，心魔又多是因为少女们无法调和与家庭成员、社会的关系，或无法正视青春期的生理变化而被鬼怪侵入所致。有意思的是，鬼怪附体使她们的个性愈加有了魅力，心灵的伤痛反倒外化成了少女角色的独特造型和精彩的动作设计。片中还出现了大量的吐槽（从对方的行动或言谈中发现一个有趣的切入点，发出感慨或者疑问），男主人公对少女们乖张行径喋喋不休的议论，几度影响了剧情的连续性开展，导致寻妖除妖的情节主线最终沦为影片叙事的副部主题，而展现一个个少女的病态之美上升成了主部主题。观众突然意识到大量吐槽的设计也正是为了帮助我们发现并理解这种美之为美。此类二次元少女形象激起了孩子们热烈的反响，成了他们的自我形象在异世界中的投射。

《化物语》的动画表现形态可被描述为“后印象式”笔法。深度空间的压缩、凸显线条感的造型、强烈的对比色运用、大量的高反差低调场面、插画风格的静态镜头，甚至还时不时拼贴几幅消色处理的实景照片，以及让御宅族们（ACG的深度玩家）为之定格细读的满屏文字。一切新奇手段的使用都是为了从“无限逼近三次元”的写实动画理念中得以突围，由客观再现走向主观表现，还二次元创作以二次元空间的特长。相比现实世界的冷漠外表，新房昭之采取的笔法是为了使他的动画世界充满情绪，每一处场景甚至每一个物件都会呼吸，似乎自行揭示着它们的性格，这就使环境与人物的交互达到了一个高度。

孩子们从他的作品中嗅到了一股与现实世界迥然有别又异常生动的气息，它呼应了异世界期望与现实真实对立存在的诉求。正是大量此类作品的进入，引发了网络深处经久不息的读解与讨论，孩子们基于这些图像素材的审美生产由此展开。一个具体的表征便是出现了二次元审美关

于“萌属性(令人激动的角色特质)”“萌用语”的总计六十多个类别的大约一千个标签。这些标签是对二次元角色全方位扫描后的特征概括,也是孩子们在异世界中思考人生、思考世界、互相交流的工具,是一种十分独特的审美体验。以下罗列部分条目,并解析其中几例:

性格标签:傲娇、傲沉、病娇、酷娇、冰美人、天然呆、天然萌、地味子、高飞车、热血少女、无铁炮、路痴、毒舌、腹黑、女王、女神……

“傲娇”指外冷内热,心口不一。表现为:平常说话带刺,态度强硬高傲,但在一定的条件下害臊地黏腻在身边,属于相对比较别扭的性格。

“无铁炮”指女孩子给人一种万事不放心上、无忧无虑、天然开朗的感觉,也因其开朗总是能排除旁人心中的迷茫。但是她们也常做出蠢事而不自知,让人觉得无可奈何,因此常常充当“笨蛋”“发呆”的角色。而一旦她们认真或难过起来,却又极其惹人怜爱。

发型标签:双马尾、马尾、长直、姬发式、麻花辫、短发、呆毛、包子头、盘发、环形辫、双螺旋、遮眼发、剪刀头、中长发、卷发、妹妹头、齐刘海、下双马尾、高额头、尾扎长发、公主辫、碎发……

“呆毛”或称接收天线,系独立于前发和后发之外的一缕或几缕甚至是一团头发,发起自头顶,动作量远大于其他头发,类似于昆虫触角的作用,主要是用来表现人物的心态起落,也常被作为一种装饰用途。呆毛表现出的是创作者对该人物本身的怜爱之情,并不等于有呆毛的就一定是天然呆。

“双螺旋”又称电钻、弹簧、竖卷等。这种发型大多垂直并逐渐卷曲向下,通常以双马尾竖卷或多个竖卷以上的形式出现。有着比较典型的西洋化风格,且比较古朴,所以通常使用这种发型的角色多为拥有古典气质的女王(强势女性)或大小姐,抑或是活泼开朗的经典少女人物。前者多具有傲娇、腹黑(有心机)或毒舌(出言尖刻)等性格属性,个别可能具有态度恶劣、脾气暴躁的特点;后者则或活泼可爱,或温柔贤淑。

嗜好标签：宅女、同人女、腐女、拜金、吃货、工作狂、睡神、Cosplay……

“吃货”指喜欢吃各类食物的人，有品味的美食爱好者。有吃货属性的人多数时候很呆很萌，嘴里总是叼着吃的东西。

表情标签：星星眼、心形眼、尖括号眼、圈圈眼、扑克脸、一滴汗……

“尖括号眼”就是眼睛变成了两个尖括号，如大于号和小于号，特别可爱特别萌。配合不同的嘴部表情，可以表达喜爱(>3<)、痛苦、委屈(>n<)等。

这些形象而有趣的标签满含着对人对物的别样观察和表达，为我们辨识二次元审美提供了方便。从本质而言，二次元审美其实是一种建立在二次元作品对现实世界曲折呈现上的经验，它用萌化、少女化、拟人化的手段，软化了现实世界冰冷坚硬的运行法则，带有强烈的游戏感和青春乌托邦色彩。如果我们把互联网的虚拟世界比喻成包围现实生活的浩瀚宇宙，这种审美经验就仿佛是游荡其中的暗物质，它确实存在且数量巨大，虽然你目前可能看不见也摸不着。

资本推动的二次元浪潮正通过两个大的路径向现实世界袭来，并已构成对现实的细节改变。

2010年3月9日，一场名为“初音之日”的演唱会在日本东京举办。2500张门票瞬间被一抢而空，更有超过3万名拥趸通过付费网络直播观看了整场演唱会。这位人气爆棚的歌手名叫初音未来，是一个身高1米58，体重42公斤，拥有一头葱色长发的16岁美少女。她可能会永远保有这种青春靓丽的形象，因为其实她是由一套语音合成软件开发的一名虚拟歌手，她的形象是插画家根据动漫人物的造型风格设计出来的。那场发生在真实时空中的演唱会，使初音未来成为了全球第一个运用全息投