

# 美学拓展: 世界反法西斯电影的求新图变

石川



▲根据真人真事改编的二战题材电影《血战钢锯岭》(2016)剧照

## 以“重装化”与类型跨界不断刷新战争片的类型定义和影像范式

早在上世纪30-40年代,战争片便已成为好莱坞的主流商业类型之一。20世纪后半叶至今,各国影人借助对战争素材的广泛挖掘与深度阐释,不断变化着观察与捕捉的视角,并在持续提升的电影技术推动下,于全球市场一路高歌猛进,相继贡献了《虎!虎!虎!》(1970)、《拯救大兵瑞恩》(1998)、《珍珠港》(2001)、《硫磺岛的来信》(2006)、《血战钢锯岭》(2016)、《敦刻尔克》(2017)、《决战中途岛》(2019)等被冠以“战争巨片”的名篇佳作。加上苏俄的《解放》(1971)、《围困》(1975)、《莫斯科保卫战》(1985)、《斯大林格勒》(2013)以及日本的《战争与人》系列(1970-1973)、中国的《百团大战》(2015)、韩国的《太极旗飘扬》(2004)等经典影片,一时间风光无限,蔚为大观。许多年来,这些影史经典不断刷新着战争片的类型定义和影像范式,无论在叙事结构还是视听语言上,都在日益走向一种被称为是“大体量”“全景式”和“史诗化”的美学维度。仿佛场面不宏大,结构不复杂,视野不开阔,情感不炽烈,视听效果不震撼,就不足以再现战争场面的艰苦卓绝,雄浑壮阔。这一取向为当代战争片塑造出一种所谓“重装化”的新趋势。

人物传记片也是表现战争的常见类型之一。譬如人们熟悉的《巴顿将军》(1970)、《国王的演讲》(2010)、《模仿游戏》(2014)和《至暗时刻》(2017)等。传统意义上,人物传记片会刻意突出一种英雄史观,以刻画战争中的关键角色或领袖人物见长。将他们独特的个性、过人的意志、超人的智慧以及内心的辗转挣扎,呈现为一种令人叹为观止的心理奇观,让观众产生一种高山仰止的倾慕和崇敬之情。近些年来,随着电影叙事技巧的提高,人物性格塑造正日益走向复杂化和精巧化,过去那种高大全式的人物表现方式遭到摒弃,英雄回归了世俗人性。尽管个性依旧张扬,情智两商依然出类拔萃,但更让观众着迷的,显然是他们身上如同你我一样的七情六欲,甚至比你我更甚的怯懦、焦虑、彷徨和恐惧。然

而,毫无悬念的是,在剧情结束前,绝对会让你看到英雄和懦夫的真正区别,英雄最终总能战胜焦虑,救赎自我,而懦夫只会继续沉沦。所以有人说,当代英雄塑造靠的是“反转”而不是“拔高”。

还有一种广受欢迎的战争片类型,就是战争喜剧。如卓别林的《大独裁者》(1940)、刘别谦的《你逃我也逃》(1942);法国的《虎口脱险》(1966)、《王中王》(1982);以及在其影响下问世的国产喜剧《三毛从军记》(1992)、《绝境逢生》(1994)和《举起手来》(2003)。常理上,战争意味着悲伤、痛苦和忧惧,似乎与喜剧不着边际。用喜剧来承载战争的黑色和厚重,往往需要有一种能够超越悲情和创伤的强大正能量。因此喜剧被视为是强者、胜利者的艺术。只有从悲伤的泥潭中拔出双脚,生命才能大步向前。

喜剧与战争片的对接,属于类型的跨界融合。或许这正是当代战争片能够长盛不衰,持续繁荣的秘诀所在。随着时间的推移,战争的创伤正趋愈合,心灵的痛感也在减轻。战争片与其他电影类型的跨界融合,已成当今世界电影寻求创新突破的最佳着力点。于是,我们看到了战争片与奇幻、童话融合的《潘神的迷宫》(2006);与儿童片融合的《穿条纹睡衣的男孩》(2008);与儿童片、喜剧片融合的《乔乔的异想世界》(2019)。更有甚者,还有战争片与惊悚、恐怖,甚至无厘头等类型风格混搭融合的《死亡之雪》系列(2009-2014)、《弗兰肯斯坦兵团》(2013)和最近的《战争幽灵》(2020)等吸睛指数爆棚的奇葩类型。有人曾把电影的已有文化积累比作一个圆圈。今天电影人所需要的,就是尽力把它的边界向外拓展,为电影创作寻求更多的可能性。而类型的跨界融合,正是驱动电影边界不断外扩的一只引擎。



▲20世纪50-80年代,出现了《铁皮鼓》(1979)等被归为“艺术电影”的革新之作。

▼再现战争环境下平民百姓的生活遭遇、情感变故的电影如《生死朗读》(2008)(下图)、《卡萨布兰卡》(1942)(右图),是非军事题材战争片的代表。

连日来,有关世界反法西斯战争影片的话题,持续被推上舆论热门的榜单。本文即是对70多年来世界反法西斯战争电影求新图变、历久弥新的发展历程作一速览式的描述。

20世纪前50年,是电影作为新兴大众媒体和流行文化高度发展的年代。恰是这一历史时期,人类动荡不安,国族纷争不断,相继引发了两次世界大战以及紧随其后的东西方冷战与军备竞赛。人类对于战争悲剧的恐惧和担忧,非但没有随着两次大战的远去而消失,相反,反恐、反核以及以此为核心的世界和平愿景,成了20世纪后半叶至今的全球主流价值观。无形之中,这一背景为战争主题电影赋予了极大的发展空间,使其成为人类表达和宣泄战争焦虑的文化载体,也让战争电影成为20世纪世界电影最为重要的常规类型之一。

宽泛地看,反法西斯影片可区分为军事题材与非军事题材两大类。军事题材通常以战

上的军队、军人或其他武装人员为主角,直接呈现爱国者与侵略者,正义与非正义的军事对抗与冲突。譬如《沙漠之狐》(1951)、《最长的一天》(1962)等;非军事题材战争片,通常会以再现战争环境下非武装人员、平民百姓的生活遭遇、情感变故为旨归。最著名的例子莫过于意大利电影大师罗伯特·罗西里尼的战争三部曲《罗马,不设防的城市》(1945)、《战火》(1946)和《德意志零年》(1948),也包括《卡萨布兰卡》(1942)、《生死朗读》(2008)等等为各国观众耳熟能详的经典名片。

残酷的战争现实之于电影艺术,如同水中投石,必定激起阵阵涟漪。现实石块体量越大,分量越重,在水中激起的涟漪也就越大越久。随着时间的推移,世界反法西斯战争影片的历史轨迹,亦如同水中涟漪一样,由小变大,渐次扩散,衍生出品种繁复、类型多样,主题丰富的电影宝库,为当代世界电影造就了一座层峦叠嶂、高耸入云的美学巅峰。

## 跳脱类型模式,突显电影艺术的个性化和创作思维多样性

好莱坞类型片遵循的是一种类似福特汽车流水线式的集约化模式。它总是为消费者提供某种完美且固定的消费套路,如同为电车行驶铺陈轨道,以此来避免市场上脱轨翻车的潜在风险。在西方文化背景中,这一套路还暗合着一种所谓“圣经故事”的叙事原型,擅长把任何战争中的敌我双方转换成正与邪的终极对立;或者将正义一方的主角塑造成从恶魔手中拯救苍生的创世英雄。凝聚套路是为了简化思维,方便消费。可是,久而久之,套路本身也会演变成创作上的刻板模式和思维禁锢,束缚和阻滞影人拓边创新的艺术尝试。因此,跳脱类型模式,突显电影艺术的个性化和创作思维多样性,也就成为当代世界反法西斯影片求新图变的另一法门。电影大师大卫·里恩的《桂河大桥》(1957)即为此例。尽管影片也是取材于二战史实,在主题上延续了大师一

贯关注的东西方文化碰撞的美学旨趣。它不仅让影片获得了一种文化反思的价值取向,也使其风格烙印上了一种作者电影特有的“签名”式的个人印记。

20世纪50-80年代,这种“去类型化”或者说“作者化”趋势在国际影坛渐成显学,相继出现了《士兵之歌》(1959)、《伊万的童年》(1962)、《铁皮鼓》(1979)、《莉莉玛莲》(1981)等被人们归为“艺术电影”的革新之作。战争片也因此挣脱了好莱坞商业类型的枷锁,从“英雄拯救苍生”的原型套路中解放出来,在文化、哲学、政治意义上被赋予了一种深刻的现实批判性。近年来,为人们所熟知的《无耻混蛋》(2009)、《缄默的迷宫》(2014)和《金衣女人》(2015),就是沿着这一“去类型化”“作者化”方向划出的一道道延长线。《缄默的迷宫》和《金衣女人》都属于欧美有识之士对二战和排犹历史所做出的批判性反思。前者呼吁当代德国社会应该勇敢地拆封记忆,直面不堪的历史,主动去承担战争遗留的司法和道义责任;后者则蕴含着一种“拒绝遗忘但放下仇恨”式的务实史观,帮助那些曾经遭受战争荼毒的人们从伤痛记忆中获得心灵的痊愈。这类影片不仅为当代人类社会提供了文明的尺度,也从人类学意义上提醒国际社会如何因应未来、和谐共处的挑战。它们的价值早已超越电影艺术或美学自身的框定,而应被视为思想史的组成部分。

然而,市场却是严酷的。正如再美味的食物也要面对消费者味蕾的检验一样,这些在文化思想艺术价值上各有斩获的艺术成果,有时候却不得不去面对不被消费者接纳的尴尬处境。毕竟大规模的战争已离我们远去,战争的创伤也在加速愈合。今天的主流人群,尤其是最常光顾影院的年青一代,在如何看待和感知战争的态度上,已然出现了某种普遍性的麻木和钝感。这一客观现实要求电影工作者必须从电影的美学机制上重新寻求应对之策。

于是,我们又看到了某种可以被称为是“隔代叙事”的剧情带入手法。比如日本影片《东京小屋》(2014),都不约而同起用了彼时正当红的流量明星来作为历史故事的回溯者。他们在剧情主线中并不承担性格铺展的叙事功能,而只是以一个外在于故事的、与观众同龄的讲述人身份,将遥远而陌生的战争传奇带人今天年青一代观众的视线,以便最大程度缓冲剧情和观众之间的陌生感。应该说,这种变革是必要的,因为它关乎一种“拒绝遗忘”式的文化祭祀,能帮助年青一代有效打捞正在散佚的珍贵记忆。

## 不断推进视听语言的感知革命,成为大银幕的坚定捍卫者



2020年初,在人类社会与新冠疫情之间爆发了一场毫无预兆的遭遇战。电影产业遭受重创,影院放映陷入停顿。人们因无法走进影院而纷纷涌向流媒体平台,也因之在舆论上引发了关于线上放映是否会取代传统影院放映的热烈讨论。正如影院复工后所带来的观影热潮所显示的那样,当人们把注意力转向“云观影”等新兴观影模式的同时,也不应忽视传统影院对于来自流媒体竞争的因应之道。好比外卖更适合小食,而餐厅更合正餐一样。在“线上观影”与“影院观影”新旧之间,必然会出现对不同片种的选择和侧重。

对于战争片而言,日益强大的影院视听效果,显然能为之提供比电脑、平板、手机屏幕更合适的放映效果和观影环境。2012年,杜比公司推出了一款包含128个声道的影院全景声(Atmos)音效系统,可以在放映厅中为观众提供前、后、左、右三维环绕的沉浸式音效。《血战钢锯岭》便是率先利用杜比全景声系统演绎逼真战场氛围的影片之一。当观众置身影院,感受从自己身后、头顶掠过的枪炮轰鸣而浑身血脉偾张的时候,人们就会意识到,这种由放映技术变革所带来的高超感官体验,才是传统影院能够碾压移动屏幕的真正魅力所在。

电影科技日新月异必然带来战争片创作上的美学嬗变。不久前上映的一战影片《1917》(2019),以数字后期模拟而成的“一镜到底”,为观众设立了一个假定性的在场视线,让他们跟随剧情中的两个小兵,渐次穿越前沿阵地,深入敌营纵深,与角色共同经历战场上的紧张不安。相较于侧重叙事魅力和性格铺展的传统电影,这部影片的“一镜到底”显然更聚焦于为观众营造一种逼真的“沉浸式”体验。或许它不太在意对人物复杂性格的深度挖掘,也不太看重剧情结构的精巧细腻,它的目的就是要将观众深度推入剧情的“在场”,让他们与角色毫无间地分享生死一线的战地氛围。它直接诉诸观众的感官体验,而不像传统电影那样致力于对观影者理智与思维的引导与唤醒。有学者因此为之命名“体验力电影”,并将其视为是流媒体时代大银幕电影自我救赎的一场“感知革命”。

这场革命也悄无声息地发生在《比利·林恩的中场战事》(2016)与二战题材的《敦刻尔克》(2017)等影片的幕后。李安之所以甘冒巨大的商业风险,也要尝试以120fps高帧率和4K3D技术来拍摄《比利·林恩的中场战事》,照他自己的话讲,目的就是要引导观众改变观影的态度:让他们从银幕外的观看者,变成剧情的直接参与者。在观众与银幕之间,不再

再有“我”与“他”的距离,让传统电影“主观”与“客观”的界限,在高度逼真的视听效果和感官体验中消弭遁形。《敦刻尔克》导演克里斯托夫·诺兰也表露出与李安相似的美学企图,为了这项伟大的实验,他不得不抛弃传统电影好不容易建构起来的成熟叙事经验,而不再向观众交代事情的前因后果,也不诠释角色的来龙去脉,甚至将对白也压缩到极为简约的寥寥数语。在诺兰手中,传统电影线性叙事的时空结构,就像一堆被儿童拆散又重新堆砌的积木。他让不同的时空彼此重叠,让剧情互相交叉,让镜头视线万花筒般地千变万化。其目的就是要让观众脱离21世纪的观影环境,重新回到20世纪40年代的纷飞战火中去。

也许会有人抱怨诺兰的电影过于颠覆,而他的态度却十分明了,让《权力游戏》和《纸牌屋》这种以故事见长的剧情去统治电视和流媒体吧!把影院和巨幕留给“纯粹的电影”。照我们的理解,诺兰的意思是说,如同八百壮士死守四行仓库一样,包括反法西斯电影在内的战争电影也要借助电影科技的进步,以它自身独有的影像语言和视听魅力而成为传统影院放映的坚定捍卫者。

(作者为上海戏剧学院教授、上海电影家协会副主席)