

张艺谋风格化传奇叙事与谍战片类型演进

——评电影《悬崖之上》

程波

夜幕下的哈尔滨，中央大街的雪一直在下，城市里有着林海般的花岗石建筑群，勇士们的鲜血染红了雪原。张艺谋与全勇先、张译、于和伟等人或许讨论过该如何通过影像和表演讲好这个故事，进而触碰真实和人们的内心。这些握笔和持摄影机的人，可能也幻想过拿起匕首和手枪，而那些真的射出子弹、把匕首刺入敌人胸膛的人，那些已经离去的先行者与潜行者们，成为光影里身处悬崖之上的周乙和张宪臣们，被故事之外的周深用美好的声音传唱……

在这个所谓“史上最嚣张”的五一档，电影《悬崖之上》凸显出张艺谋电影的美学风格，注重以视觉的色彩来体现影片的内涵：一种在冰天雪地的冷峻清冽基调中红色热血的英雄浪漫的气息。相对高水准的叙事、制作和表演足以让它在这个复杂的档期里像老到的“特工”一般沉着冷静：该做的都已经做好了，剩下的就是静待观众的检验和知音的到来。

时常有人批评张艺谋“不会讲故事”，似乎这已经成为张艺谋电影先验的标签。笔者以为，《悬崖之上》叙事逻辑虽然并不是无懈可击，甚至剧作和后期剪辑上确有一些瑕疵：比如老张和小兰“下火车”的段落交代有些凌乱；两份蒙汗药倒下三人段落，逻辑上难以让人信服；仅仅“四天之后”的时间差就轻易让周乙和小兰成功联系上，并完成了任务，显得有些过于轻易。但瑕不掩瑜，即便只谈叙事，《悬崖之上》也可以说是成功的。我们应该注意到：《悬崖之上》的故事并非以“能否或怎样完成任务”为单一目的，“谁是凶手或者谁是卧底”这样的悬念和推理也不是它刻意要张扬的东西。那什么是故事的核心呢？可以说这是一种结合了民族文化传统、融入了红色基因，又在从反特片到谍战片类型演进中平衡了张艺谋个人乃至第五代风格的、具有现代性的传奇叙事。

谜题叙事让位于传奇叙事，烧脑让位于走心与共情

首先来说，这部“谍战片”将“谜题叙事”让位于“传奇叙事”，虽有悬念，但不是让观众处在信息不对称和限制性视角下猜谜，而是让观众在接近全知视角下对剧中人物在非全知危险境遇中的智慧、勇气、意志和牺牲凝神关注。完成“乌特拉”任务在电影里只是一个牵引，并非主体和叙事目的。张艺谋没有凸显成功完成任务的过程，而是展现主人公们如何从异己力量的预谋和包围中脱身，视点的全知与非全知交错带来了新的快感，还能让观众产生了一种类似欣赏古典戏曲“程式美”的心理机制。

《悬崖之上》在讲什么的层面上，是一个有关信仰的勇士群体在大无畏的革命英雄主义和浪漫主义情怀中，牺牲自我抗争宿命的故事。代号“乌特拉”（俄语里是黎明意思）的任务在这个电影中真的只是个意象性的符号，指向胜利和美好的未来。更重要的是身处“悬崖之上”（汉语里危险与牺牲的意思）如何全身而退或者何时纵身一跃的故事。在怎么讲的层面上，张艺谋使“烧脑”让位于“共情”与“走心”：观众处在全知视角下的“假谜题”里，看剧中人在限制性视角下的“真困境”，进而被故事里的事件和人物的“真智慧”“真意志”和“真情感”打动。

为了能真的做到这一点，张艺谋体现出作为一个成熟导演的丰富经验，他在电影结构上借鉴了中国传统传奇叙事的章回体。七个章节很好地处理了因较大体量叙事内容和戏剧冲突密度而可能导致的清晰度不够的问题；多人群像以不同方式陷入困境，又要在怎样的转折起合中脱困或者牺牲呢？堪比一个中等体量电视剧的内容要在一部电影中完成，外在的这个章回体能让观众在一种有着民族心理积淀的集体无意识中获得一种似曾相识的亲近感，甚至电影与电视剧《悬崖》并不密切的互文关系也一定程度上辅助了这一点：视点转换、背景交代和上下文关系的呈现有了可以更干净利索一些的基础。

（作者为上海大学上海电影学院副院长、教授）

内在的血肉更重要。没有全然突出个体的“群像人物”，在叙事上具有传统传奇中的侠义群体标签，同时又具有了革命的集体主义色彩。这也是张艺谋作为第五代导演的历史意识，以及个人的审美经验的体现。革命者与红色英雄的传奇在《悬崖之上》里是具有很大魅力的：它像是革命版本的《刺客列传》《三侠五义》或《儿女英雄传》，城市版本的《林海雪原》，动作版本的《夜幕下的哈尔滨》。不仅如此，“公案传奇”的局部悬念感与普遍道义性的结合，“苦泪情戏”对“情本体”的凸显，都将《悬崖之上》里的革命者的无畏与有情（老张正是为了打听孩子的下落才没能及时脱身），夫妻与情侣的生死离别与无限眷恋（张宪臣与王郁“活着的找孩子”的约定、王郁卫生间里无声的撕心的哭泣、张宪臣对小兰说“那你应该当他已经死了”、小兰对拒绝了楚良的吻别的愧疚等），同志之间的相互成全与自我牺牲（周乙与张宪臣，周乙与楚良），找到了最能打动人的中国故事讲述的内容和方式。

在类型与风格的演进与平衡中为传奇叙事赋予了明显的现代性

问题的另外一个方面是，《悬崖之上》的传奇叙事在类型与风格的演进与平衡中具有了明显的现代性。新中国电影反特片的传统，让“抓坏蛋”的叙事动因与阅读期待似乎一直都存留在了一代人的心中。第五代导演中不乏对传奇叙事和反特片进行改造者，比如吴子牛的《喋血黑谷》，张军钊的《一个和八个》。张艺谋自身风格中也一直有着诸如“寻根”“民俗”“奇人的家族史和个人史”这些传奇因素，《红高粱》本身就具有“匪行传奇”的影子。简洁一点来说，《悬崖之上》在谍战片类型的范式演进中，实践着“旁观者清、当局者迷”的融合视点范式，“脱困求生”的黑色宿命范式，“家国同构”的红色革命历史范式等，当然，先辈勇士的赞歌中也包含了有关生命悲悯的题中之义。这是张艺谋作为第五代导演对此类电影题材的突破。

我们还应注意到，同为所谓“谍战片”，张艺谋没有刻意继承和凸显《风声》建构的烧脑感与残酷性范式，特别是对女性的残酷性。与当年的《风声》相比，张艺谋在处理夹杂在敌我矛盾和戏剧拉扯中的“性别”元素时，更多地是呈现在情感而非身体层面，女性没有受刑，女性不死，这规避了可能产生的暧昧的奇观性，也更具有了冷峻的美学风格，同时，母亲和女人活了下来，也留下了更多一些的抚慰人心的温情；对女性的善意也可以说始终是张艺谋电影的一个习惯或者传统了。

张艺谋在空间和细节的建构上也颇具匠心，这支撑了电影的传奇性。开篇的林海雪原，主体部分的火车、车站、城市街道、建筑内部都具有时代感和地域风格，传奇空间是以“复原”而非“寓言”方式存在。深色的皮草、礼帽、武器、汽车又在一片白茫茫的世界中带有了一抹“黑色电影”的影子。演员在对人物复杂性和深入人性塑造中的表演细节，以及战斗剧情中的动作细节的设计和完成，都是作品可看性的一个重要载体，在这一点上《悬崖之上》完成得亦可谓出色。还有，作为密码母本的《梅兰芳卓别林《淘金记》的亚细亚影院，都带着张艺谋“夹带私货”的象征性与元电影意识。

作为张艺谋第一次尝试的类型和题材，《悬崖之上》其实对他可能并不很陌生，丰富的美学积累与导演经验让他在突破中保持着一直成熟的张力：作品在一种复合的“传奇性”的统领下，叙事丰满，节奏紧凑，制作精良，表演更几乎全员在线，这使得电影在一片冰天雪地中剧情“几乎没有水分”，观影也让人“全程无尿点”。张艺谋的电影吸取了民族文化传统中传奇叙事元素，在与主流价值观、类型元素乃至创作者个人风格充分融合，塑造了一种现代的、革命的传奇性，可谓可看性与思想性兼具，也是革命英雄主义与浪漫主义的结合。《悬崖之上》整体是成功并值得称赞的，就像一束五月的鲜花，献给了为了今天美好生活而奉献牺牲的先行者们。



▲▼图片均为电影《悬崖之上》剧照



阵容豪华的《真·三国无双》“遇冷”后的反思——

游戏改编电影的限度与可能

车致新



▲电影《真·三国无双》剧照

王凯、古天乐、韩庚、杨祐宁、古力娜扎、刘嘉玲……今年五一档最有“星光”的影片非由同名两部影片均以失败告终，其票房成绩完全无法与排名前两位的《你好，李焕英》和《唐人街探案3》相提并论。

而在今年的“五一档”中，另一部同样获得了正版游戏授权的影片《真·三国无双》似乎在上映之前就注定了票房的失败，2%左右的排片意味着在许多影院中连一天一场都不能保证，在豆瓣评分区中也充斥着类似“一部根据历史改编的小说改编的游戏改编的电影”“毫无悬念的烂片”这样的讽刺评论。尽管《真·三国无双》的明星阵容其实远胜于同一档期中的绝大多数影片，但却抵消不了人们对此类游戏改编电影的极度不信任——在经历了这些年的种种“失败”之后，游戏改编电影这种商业“类型”在人们心目中的或许已经成为“烂片”的代名词，《真·三国无双》屈指可数的排片量似乎表明它只能作为一部极为小众的“粉丝向”电影。

正如麦克卢汉所言，每种媒介的“内容”总是另一种媒介，然而今天电影的“内容”或许不仅来源于19世纪的小说与戏剧，更来自于比电影晚诞生半个多世纪的电子游戏。通过电影来表现电子游戏，或所谓的一种复合的“传奇性”的统领下，叙事丰满，节奏紧凑，制作精良，表演更几乎全员在线，这使得电影在一片冰天雪地中剧情“几乎没有水分”，观影也让人“全程无尿点”。张艺谋的电影吸取了民族文化传统中传奇叙事元素，在与主流价值观、类型元素乃至创作者个人风格充分融合，塑造了一种现代的、革命的传奇性，可谓可看性与思想性兼具，也是革命英雄主义与浪漫主义的结合。《悬崖之上》整体是成功并值得称赞的，就像一束五月的鲜花，献给了为了今天美好生活而奉献牺牲的先行者们。

国内电影产业近年也出现了类似的趋势。先是在今年“春节档”的五部国产影片中就有两部以“游戏”为主要卖点：《侍神令》中的人物和世界观设定直接来自于前几年非常畅销的手游《阴阳师》；而《刺杀小说家》中路空文笔下的“异世界”也是一个完全游戏化的虚拟世界，影片中动作戏的场面调度明显是在模仿以宫崎高英的“魂系列”为代表的ACT游戏。

虽然《刺杀小说家》在业内的口碑评价尚可，但在商业的意义上这两部影片均以失败告终，其票房成绩完全无法与排名前两位的《你好，李焕英》和《唐人街探案3》相提并论。

而在今年的“五一档”中，另一部同样获得了正版游戏授权的影片《真·三国无双》似乎在上映之前就注定了票房的失败，2%左右的排片意味着在许多影院中连一天一场都不能保证，在豆瓣评分区中也充斥着类似“一部根据历史改编的小说改编的游戏改编的电影”“毫无悬念的烂片”这样的讽刺评论。尽管《真·三国无双》的明星阵容其实远胜于同一档期中的绝大多数影片，但却抵消不了人们对此类游戏改编电影的极度不信任——在经历了这些年的种种“失败”之后，游戏改编电影这种商业“类型”在人们心目中的或许已经成为“烂片”的代名词，《真·三国无双》屈指可数的排片量似乎表明它只能作为一部极为小众的“粉丝向”电影。

如果仔细留意这部影片中的细节，我们确实还是发现创作者试图以某种方式“还原”游戏的努力。比如，影片的开场第一组镜头段落中，视点先是从极高处的俯瞰整座城市（即游戏中常见的“大地图”视角），然后镜头快速推入战斗人群中，运动摄影机从斜后方跟拍马背上的董卓在乱军中飞驰与砍杀，这无疑是在模仿《真·三国无双》系列游戏中最为经典的战斗场景。然而

而，这些刻意营造的视听奇观终究难以掩盖故事内容的平庸与尴尬——在20年前“真·三国无双”系列游戏推出之时，这样的场景也许能让人眼前一亮，但放到如今无论在电影还是游戏中都显得稀松平常了，加之难以跳出“三国”中相关的情节，结果就是既无视觉体验，也无故事悬念，失败自然在所难免。

在笔者看来，“影游融合”近年来在商业上的惨败并不仅仅是这些影片自身的局限，其背后反映出的是电影这一传统媒介在“媒介融合”的数字时代所面临的本体论困境。

首先，我们应该清醒地意识到，今天文化产业中所说的“媒介融合”其实指的是不同“媒介”（如小说、漫画、电影、游戏）在资本意义上的“融合”，也就是认为同一个“IP”应该在多种不同的媒介平台上进行一体化地再生产，以便获得最大化的受众和利润——这种商业理念源于日本二次元文化中的“Media Mix”企划，或日本出版业中的“角川商法”。

其次，我们应该对“媒介融合”本身进行反思，因为所谓的“融合”假定了一种“媒介”与另一种“媒介”之间并不存在无法通约的差异性，然而这种“融合”显然是不可能真正实现的。换言之，既然电子游戏本身的可交互性是作为单向传播媒介的电影无论如何都无法模仿的，那么，在这种媒介技术的规定性前提下，电影是否有可能找到某种恰当的“电影语言”来创造性地“再现”游戏，才是“影游融合”问题的关键。

可惜的是，纵观国内国外的游戏题材影片，堪称大获成功的案例可谓屈指可数。即便是汤姆·提克威的经典作品《罗拉快跑》中的所谓“游戏性”，也

仅仅体现在这部电影的叙事层面（影片中的主人公罗拉在失败后能够反复“重启”冒险之旅，是在模仿游戏角色通常拥有多条“生命”的设定）；而斯皮尔伯格在商业上大获成功的影片《头号玩家》，虽然确实讲述了一个关于电子游戏的故事（影片的叙事结构被清晰地分割为三场不同类型的游戏挑战），却有意识地在电影的形式层面排除了任何可能具有“游戏性”的视觉语言（比如始终避免使用游戏角色的“第一人称”视点镜头）。

从这个角度看，在《真·三国无双》中唯一值得讨论的一场戏其实是“铸剑堡”一幕：在这个具有奇幻风格的“异次元”空间中，刘嘉玲所饰演的铸剑堡主赐予刘关张三人各自的专属武器（刘备：雌雄双股剑，关羽：青龙偃月刀，张飞：丈八蛇矛），并告知他们有关“饮血石”的设定（由“饮血石”制造的武器会随着杀敌数的提升而变得越来越强）。如果从传统视角看，这一毫无必要的情节似乎完全处在电影叙事的时空逻辑之外，然而对于熟悉电子游戏的新一代观众而言，它又是如此内在于游戏媒介的逻辑之中——

众所周知，尤其对于RPG游戏而言，一种线性积累的“升级”系统是游戏设计中必不可少的核心要素，这种“升级”系统不仅包括游戏角色的升级，也包括游戏角色所使用的武器装备的升级，而“饮血石”这个看似突兀的情节设定显然就是在模仿游戏中的装备升级系统——这个关键的“线索”一直延伸到影片中最后的“三英战吕布”，只可惜由于电影时间的限制，在叙事中难以表现杀敌数量的实际累积，刘关张三人只好先用自己的武器捅自己，从而让武器实现快速“升级”以便对抗吕布——这种来自电子游戏的“创意”无疑拓展和丰富了电影日趋封闭的想象力空间。

熟悉电影史的人都知道，在上世纪60年代，由于电视机在全世界家庭中的普及，商业院线的上座率出现了断崖式的下降。面对这一前所未有的危机，电影厂商不得不做出生产方向上的重大调整，这反而导致了《逍遥骑士》或《邦妮与克萊德》这样形式新颖并且具有强烈的社会批判性的电影的诞生。这不仅拯救了电影产业自身，也使得电影这一媒介在国外的文化等级制中不再只是金字塔底部与马戏团杂耍相近的“低俗娱乐”，而成了一种面向中产阶级群体的“高眉”文化。那么，面对电子游戏的飞速崛起所带来的全面挑战，传统意义上的电影/影院这一次又该何去何从？是另辟蹊径，转向流媒体平台播放或由观众选择剧情走向的“互动电影”；还是浴火重生，在汲取电子游戏的精髓之后实现电影艺术的再次革新——对此，我们只能拭目以待。

（作者为传播学博士后、北京外国语大学外国文学研究所助理研究员）