

《花木兰》获首届全国小剧场戏剧“紫金杯”优秀剧目奖

海派皮影佳作：源自演员亲手制作用心呵护



海派皮影戏《花木兰》日前亮相首届全国小剧场戏剧“紫金杯”优秀剧目展演。(上海木偶剧团供图)

■本报记者 王筱丽

伴随“唧唧复唧唧”的童声朗读，巨幅皮影幕布上渲染开一部中国水墨画风的皮影画卷……4月11日晚，由上海木偶剧团制作演出、曾斩获“金花”“金小丑”“金狮奖”等众多国内外大奖的海派皮影戏《花木兰》亮相首届全国小剧场戏剧“紫金杯”优秀剧目展演，作品与来自全国的23部优秀剧目会聚金陵，展示我国小剧场戏剧40年来的发展成果。

为了参加首届全国小剧场戏剧展演，《花木兰》从皮影片到置景、再到灯光都焕然一新。“这是剧团演员们首度完整制作一部作品的皮影道具。”据上海木偶剧团演员一队队长成琪透露，从三月初开始，剧组在团里“泡”了一个月，将几百片皮影片组装成《花木兰》中的近80个人物。演员亲手做道具，自然对手中的皮影片多了一份熟悉和感情：剧中有开打戏份，片子不能太薄，否则演出时容易碎裂；花木兰的头

部牵引得固定在脖子上，操控起来更为顺手，也能更好地贴合皮影布；为了实现第五场中花木兰的上半身单独翻转，演员们在交叉片上剪出一条缝，再用尼龙绳固定，让人物更加灵动……

上海木偶剧团的海派皮影戏《花木兰》创作于2015年，由胡雪峰担任导演、汪浩担任编剧。故事取材于家喻户晓的“木兰从军”的故事，在其基础上加入了“白虎”的角色，它是花木兰的守护神，也象征着家乡人民对花木兰的保护，作为剧中的第二主角，它让整部剧变得新奇神秘，增加了不少看点。

皮影戏并非上海木偶剧团的传统拿手技艺，“当时很难想象作品会呈现出怎样的面貌”，回想起八年前的创排过程，成琪依旧相当感慨，“在导演和演员无数遍的磨合和调整下，《花木兰》终于站在了舞台上”。中国的皮影戏有2000多年历史，海派皮影戏《花木兰》不仅传承运用了古老的技艺，并融入了新技术、新形式，使传统技艺与经典故事在创造性转化和创新性发展中

焕发出新的生命。

作为海派皮影戏系列的首部作品，《花木兰》率先打破皮影戏与现代技术融合的壁垒，实现了皮影与多媒体的无缝衔接，打造出宽银幕皮影的IMAX呈现，加上独具匠心的阴阳面刻画雕工皮影配合中国水墨画般的黑白风格，堪称是一部全新概念的皮影作品。其中的角色形象与当代动漫夸张的理念相结合，协同放大版的皮影、灵活的武打动作使剧情更加紧张、节奏更加紧凑、画面更加震撼。

据上海木偶剧团团长何筱琼介绍，《花木兰》首演至今已演出了500多场，足迹遍布国内外50多个城市，也曾参加俄罗斯、塞尔维亚、加拿大等国际赛事及文化交流，如今是剧团常演剧目之一。以《花木兰》为海派皮影戏起点，原班人马于2021年推出大型多媒体皮影戏《九色鹿》，该剧再度颠覆皮影的传统演出形式，将二维空间延伸至三维空间，突破皮影单一白色灯光的同时，叠加运用了多媒体镜头，并加入电影处理手法，展现了具有上海海派特质的高品格戏剧特色。

《超级马力欧兄弟大电影》首周末拿下3.77亿美元，超越迪士尼动画片票房纪录

这一回，电影成为了游戏衍生品？

■本报记者 柳青

经典游戏《超级马力欧》改编成《超级马力欧兄弟大电影》，上映一周成全球范围的现象级影片：首周末票房3.77亿美元，大大超过行业预期。这不仅是今年全世界首周末票房最高的电影，也刷新了动画电影首周末票房的纪录——超越《冰雪奇缘2》，任天堂周四的“高龄”游戏人，赢了迪士尼的大女主。

《超级马力欧兄弟大电影》带来的冲击，不仅在于疯狂的票房，它直接刷新了“游戏改编电影”的面貌，这是一部摧枯拉朽挑战电影规则的“游戏大电影”，它彻底地抛弃剧情和人物，从头到尾是在大银幕上放大一段接一段的游戏奇观。有观众开玩笑说，这是一部彩蛋组成的大电影。其实说得再彻底些，这是游戏声张主权、而电影沦为衍生品。

游戏的快乐，电影取代不了

《超级马力欧》是一个极端去戏剧化、去剧情的关卡游戏，游戏里出现的有名有姓的角色，诸如马力欧、路易吉、酷霸王和桃花公主等，他们没有任何人物前史和小传，马力欧和路易吉一路过关斩将的下水道，是一个没有历史也没有逻辑的情境，马力欧兄弟沿途得到的金币和蘑菇，或者他们遭遇的食人花和咬人龟，所有这些元素全无理性逻辑支撑，它们只是“应然”地存在了。玩家从游戏中得到的乐趣在于投入式的参与，获得奖励，过关升级。

1993年的真人版电影《超级马力欧兄弟》试图在扁平的游戏设置外，构建一个复杂的剧情宇宙，编剧在“末世逃生”的科幻类型设定中，赋予马力欧

兄弟与其他角色具体的人格，把这个简单的过关游戏复杂化，拍成惊悚的灾难片。结果是一场灾难，这部《超级马力欧兄弟》是彻头彻尾的失败，它成了一场亏到血本无归的烂片。

《超级马力欧兄弟》是“游戏改编电影”的悲剧开端，随后一系列热门游戏在这部电影中滑铁卢战场，包括但不限于《古墓丽影》《魔兽世界》《生化危机》《刺客信条》等，更有业界声音武断地说：任何成功的游戏都不可能改编为成功的真人电影。

游戏和真人电影之间，存在着两个不可能妥协的问题。其一，电影提供给观众“想象自己可以进入”的世界，但这个世界是完成式的，是单向输出的，观众的身体和行动不能代入其中，坐在影院里不可能和银幕上虚构的一切产生互动。而游戏对玩家的激励机制是不同的，游戏在于习得技能与过关，强调参与感的过关模式其实很难找到相对应的剧情模型，毕竟玩家没有办法假装自己在电影院里打游戏。其二，电影虽然是“无中生有”，但视听创造的世界是实在的，有坚实的物理质地。游戏的视听呈现则是解构空间现实性的，比如《刺客信条》的“跑酷”美学，只有在赛博虚拟的图形世界里才有其意义。真人电影实景拍摄的“史诗片”质感，把数据虚拟变成实在的世界，这不仅尴尬，也摧毁了游戏原生的生命力。

迭代还是不迭代，电影可以合并游戏吗

动画电影的形式短暂地掩盖了游戏和电影之间的裂痕。在《无敌破坏王》《乐高电影》和《愤怒的小鸟》里，动画的“低幼”视觉风格反而顺畅地嫁接了游戏和电影。这几部电影的剧作和视听思路都遵循常规剧情的规则，无

论是1980年代街机里的游戏形象，还是手机小游戏里的卡通形象，这些赛博世界里的“硅基人”，本质还是成了人类虚构故事的“角色”，他们同样为了梦想而煎熬，面对抉择要付出代价。电影人从游戏IP中拿来了“角色”，而观众在电影院里短暂地告别游戏，看了一场人间戏剧。如果说《无敌破坏王》且可以看作是电影针对游戏的声势浩大的怀旧，怀念上世纪末的游戏厅文化；那么《愤怒的小鸟》就是电影反客为主，影片造成一种错觉，仿佛手机游戏是动画片的副产品。

在这个阶段，电影利用特定题材和形式的红利，似乎小小地扳回一城。然而，到了《无敌破坏王2》和《头号玩家》这些电影里，剧情中流露了电影人明显的焦虑：再现虚拟世界里的风景，对于电影这种媒介而言不是面临着表述和审美的迭代？《无敌破坏王2》的剧情成为明白的隐喻，当小伙伴要进入新世界，应该祝福着追随，还是懊悔中决裂？这不仅是主角拉尔夫的纠结，更是创作者的迷茫。老导演斯皮尔伯格在《头号玩家》索性明确保守主义的态度，让正义的孩子劝慰全体玩家，现实是唯一的真实，所以大家要每周断网两天——现实比游戏重要，电影也是。

疫情期间制作上映的《失控玩家》是电影创作再一次地退守到保守主义的怀抱。编剧和导演以退为进，故事里一群“真实世界的玩家”旁观着失控的互联网游戏，叙事平行展开了玩家所在的现实世界、玩家看到的游戏世界，以及游戏角色自以为身处的“真实世界”，交错的视觉风格工整地对应“虚构”和“虚拟”两个世界。创作者明确地用电影的方式呈现一则关于游戏的童话，这个创作思路默认电影的表达不存在美学迭代的焦虑，“游戏”只是电影叙事中的一个元素。

回到“吸引力电影”是游戏的反击

《超级马力欧大电影》的出现，是对《失控玩家》《头号玩家》等此类电影釜底抽薪的回击。

《超级马力欧》的创造者官本茂深度参与了这一部“大电影”，他明确地对影片制作方、照明娱乐动画电影公司的首席执行官梅勒丹德提出建议：“马力欧”的电影化，情节不重要，人设不重要，“马力欧是谁”不重要，电影要处理的核心议题是怎样在“大于生活”的银幕上，唤起玩家玩游戏的体验，要让观众在放大的画面上看到他们曾经在游戏里看到的一切。

关于这一点，梅勒丹德感同身受，他回忆自己曾对《超级马力欧》最深刻的印象，是多年以前看着自己的孩子抱着手柄面对电视机，物我两忘地沉浸在金币和蘑菇的世界里。所以，“在这部电影里，逻辑是多余的，马力欧为什么要冒险？酷霸王为什么要作恶？马力欧为什么要和金刚决斗？”这些问题都不重要。唯一重要的是建立观众的信念感，相信吃完蘑菇会变大变小的身体魔法，相信奇迹。

影片严格执行了游戏创始人的想法，剧情的元素都被舍弃了，导演的全部精力投入于制造跌宕起伏的视听节奏，动画师把游戏的名场面放大成感官效果更为强烈的奇观，剪辑在排列组合这些奇观场面时，制造永动机般不断驱



动的节奏。于是，抽离了情节的动画和声音的节奏，取代了戏剧的动作，这回归了最早期的“吸引力电影”，也可以说，背带裤水管工、蘑菇、乌龟和金币，制造了这个时代的“吸引力电影”，洋溢着马戏团的杂耍狂欢气息。

这是第一次，电影和游戏能心平气和地同时在场，两者之间的沟壑和摩擦被抚平了，而退回童年时代的“吸引力电影”，也明显地成为了游戏的附属品。

功夫片会消亡吗？《龙马精神》或许是答案

专家：真正的创新是对身体再媒介化过程的突破



由成龙主演的电影《龙马精神》上映不到一周，票房已过亿。电影中“功夫+宠物+父女亲情”等多种元素的融合，让观众对《龙马精神》这部“成龙电影”有了全新的观感。

■本报记者 卫中

“跳下来容易，走下来难。”特技演员老罗骑着心爱的赤兔马，冲破敌军层层阻截，只需完成最后的高台一跃，人和马都可以光荣退休。然而最后时刻，老罗勒住了缰绳，停止了这最危险的特技动作。影院内响起一片叹息声，或许观众是为这个未完成的特技感到惋惜，而更多观众是为了老罗放弃冒险而由衷地松了口气。

由成龙主演的电影《龙马精神》上映不到一周，票房已过亿。尽管站上了票房冠军的位置，但影片也引发不少观众发问：为何不再有成龙这样名满全球的功夫明星？“拳拳到肉”打打风格的功夫电影是否即将消亡？对于功夫电影继承和创新的问题，上海师范大学电影学院教师龚艳这样认为：功夫片不会消亡，而是与其他电影类型更加广泛地融合发展；同时，即使功夫片将越来越少地以纯粹的类型片形式出现，但有一些功夫片演员依然可以凭借独特的表演风格在大银幕上不断创新。

多重类型堆叠，功夫难再成为唯一标签

老罗这个角色是替身演员，但和成龙一样拍片时很“玩命”；加上片中出现了老罗那一代替身演员为了兄弟而疏于照顾家庭的遗憾，同时也改变了父亲不顾让赤兔受伤的风险去当“龙虎武师”的执拗。

影片的一大亮点。为了夺回赤兔的合法所有权，由刘浩存饰演的女儿小宝在帮助父亲申诉的过程中，逐渐理解、接纳了老罗那一代替身演员为了兄弟而疏于照顾家庭的遗憾，同时也改变了父亲不顾让赤兔受伤的风险去当“龙虎武师”的执拗。

影片的一大亮点。为了夺回赤兔的合法所有权，由刘浩存饰演的女儿小宝在帮助父亲申诉的过程中，逐渐理解、接纳了老罗那一代替身演员为了兄弟而疏于照顾家庭的遗憾，同时也改变了父亲不顾让赤兔受伤的风险去当“龙虎武师”的执拗。

小众文化+融合形态的珍贵存在

功夫电影中最具标识性的身体动作和肢体语言，是可以超越不同文化和时代的，因而成为上个世纪最具国际影响力的中国电影类型。如今功夫片变少、不再出现新的功夫片巨星，也让观众产生了对这一电影类型是否会消失的担忧。不过，华东师范大学国际汉语文化学院教师罗萌认为单纯的功夫影片“不会完全消亡”，“它将以相对小众的形式延续下去”。

Action、jump、hospital——此前的高分纪录片《龙虎武师》用“开拍”“跳”“送医院”三个词描述了上个世纪

本报讯（记者许畅）“生命诚可贵，爱情价更高；若为自由故，两者皆可抛”——匈牙利诗人裴多菲的代表诗作《自由与爱情》可谓家喻户晓。今年恰逢裴多菲·山道尔诞辰200周年，为了让新一代中国文学爱好者了解他的一生，4月11日匈牙利诗歌日当天，“全球最大的裴多菲之书”亮相上海图书馆东馆，该互动装置预计展至5月中旬。

将在上海图书馆东馆展至五月中旬

重温《自由与爱情》，「全球最大裴多菲之书」亮相

高3米、宽1.5米，重达650公斤，这部“巨型书”内容为《雅诺什勇士》，给读者带来强烈的视觉冲击，也为上图东馆这一典雅建筑增加了欧洲文学氛围。长篇叙事诗《雅诺什勇士》由裴多菲于1844年创作，是以匈牙利民间神话为题材的英雄史诗，被誉为匈牙利的《荷马史诗》，歌颂了人类真善美，赋予民间传说以新的色彩和生命。

站在“巨著”前，五名来自上海外国语大学俄罗斯东欧中亚学院匈牙利语系的学生，用中匈双语朗诵了裴多菲多首诗歌。“匈牙利语音、辅音的比例接近1:1，带有一种特殊的音律美，虽是在念诗，却有一种唱歌的感觉。”参与朗诵的大四学生何雨辰说，“结合匈牙利的历史阅读经典原文，让我更能理解裴多菲当时的心境。”

把裴多菲作品首度介绍到中国的作家是鲁迅，1907年他在国外留学，撰写了《摩罗诗力说》，其中第九节就是专论裴多菲。鲁迅把裴多菲同英国拜伦和雪莱、俄国普希金和莱蒙托夫、波兰密茨凯维奇等大诗人放在同等位置。1925年他陆续翻译裴多菲多首诗，此后，作家茅盾、孙用、白莽等也关注到其诗歌的价值。

除了巨大诗集展示装置之外，上海图书馆东馆一楼还展出了裴多菲拼图，由匈牙利建筑学家厄尔诺·鲁比克发明，1000多个鲁比克魔方组成，吸引了许多市民读者驻足观赏留影。图书馆四楼专门布置小型裴多菲主题匈牙利文学展览，涵盖匈牙利作家的里程碑作品书籍，以及曾在上海生活并作出贡献的鄂达克的建筑遗产模型等。匈牙利驻上海总领事馆总领事博尔盖斯表示，展示《雅诺什勇士》诗集有利于进一步搭建中匈两国之间的文化桥梁，是两国多方面合作的象征。

据悉，该展览还将于5月、6月中旬赴宁波图书馆、嘉兴图书馆开展。

活跃在香港影坛的替身演员群体的拼搏与奋斗。成龙受到全球影迷的喜爱与尊敬，很大程度上也是因为他本人亲自完成了许多精彩而危险的特技镜头，电影《龙马精神》中借老罗之口说出的“龙虎武师，never say no”正是成龙那一代功夫片演员的精神写照。

尽管当下的电影市场中纯粹的功夫片已经很少出现，但罗萌认为始终会有一群小众爱好者继续追捧这个“拳拳到肉”的电影类型。更重要的是，功夫片元素更普遍地出现在其他电影类型中。例如《黑客帝国》《星球大战》《X战警》《变形金刚》等电影，幕后都活跃着来自香港的武术指导。甚至《龙马精神》本身，也是多重类型叠加的影片。龚艳认为，功夫片已经被探险、谍战、枪战、科幻等不同类型的电影吸纳，广泛地为其他电影所用。另一方面，尽管功夫片已经很少再以纯粹的形式出现，但功夫片演员依然可以有所创新，建立自己的独特风格。

回顾功夫电影的路来路，第一座“高山”李小龙对自己的武打动作具有强烈而且鲜明的设计理念和美学取向，并且他非常熟悉好莱坞的叙事模式，因此仅凭四部半电影就成为功夫传奇；而成龙继李小龙之后成为功夫电影的第二届“高山”，则是通过一系列精巧设计将打斗、跳跃、攀爬等动作化为行云流水般的惊险“舞蹈”。因此在龚艳等学者看来，真正的创新是对身体再媒介化过程的突破，这将是动作片以及动作片演员面对的新课题。