

舞剧跨媒介叙事的进阶与挑战

——评韩真、周莉亚最新作品《咏春》

罗丽

舞剧《咏春》作为近年人气最火的舞坛“双子星”韩真、周莉亚的新作，正在进行全国巡演，所到之地一票难求，更是有一众粉丝开始“打飞的”跨城追剧甚至二刷、三刷。

可以说，这是继《永不消逝的电波》和《只此青绿》后，韩真、周莉亚在舞蹈叙事结构和电影镜头语汇借鉴上的再次大胆尝试。

电影叙事与舞台叙事嫁接

说到“咏春”二字，首先浮现在脑海里的是一代宗师叶问与列入“国家级非遗名录”的咏春拳。叶问开宗立派，把咏春拳从武术秘技转化为通俗明了的一代名拳，继而通过师徒传承开枝散叶，使得咏春拳蜚声国际，载誉全球，与太极、少林等一同成就了世界武术的璀璨星河。

然而，“咏春”二字，在舞剧《咏春》中又有着另一重涵义。文案中，剧名解构成“每一片绿叶都在歌颂春天”，呼应着剧中的双线结构。故事开场借由老年大春的双手打亮一束光，带观众“穿越”到上世纪的电影片场。回忆的序幕徐徐拉开，年轻的灯光师大春化身追梦人走进电影工业这座庞大的梦工厂，剧组众人同样怀抱梦想奔赴未来，只为追寻心中那一束光。《咏春》不但讲述了站在光环里的英雄叶问，更重要的是讲述了为英雄打亮那一束光的那些或平凡或无名的追梦者的故事。

编导试图用一个全新的视角来展开《咏春》的叙事表达，利用“戏中戏”“镜头中有镜头”的多重视角和双重叙事，讲述叶问的故事的同时，也追忆一代人的电影梦。通过一系列跳跃性蒙太奇手法，在灯光师意识流的思维跳跃与镜头的腾挪闪回中，电影镜头叙事与舞台叙事嫁接，讲述了叶问大师在香港创业、弘扬人间正气的感人故事，从而完成舞剧的叙事与抒情。

全剧跟随大春的意识流动展开：“第1场1镜1次立足”“第22场8镜1次彷徨”“第43场7镜3次理想”“第103场1镜1次离别”“第111场8镜4次困境”“第114场2镜2次传承”——立足、彷徨、理想、离别、困境、传承，六个看似零散实际连贯的情节主题，贯穿着叶问的一生，也是大春的一生。每个人都有属于自己的理想，但不是所有人都能站在光里。正如灯光师大春一样，他想成为像叶问师傅一样的人，却没有成功。那么，大春是英雄吗？什么样的人才是英雄？这正是该剧想要去探讨的话题。

说到底，好的作品最终的落脚点是写人、写鲜活的人、写有情感有温度的人、和有感情有温度的人生真感受。《咏春》以武术这一传统文化切入，恢弘而精彩地展示了中国人的精神世界，生动挖掘了像大春那样平凡英雄的精神世界，更讴歌了一代宗师叶问这样的英雄榜样的精神世界。

致敬凡人英雄的这一叙事，突破了讴歌个人英雄主义的局限，以小见大，从个体生活反映社会变迁、社会百态，使得全剧的戏剧情境围绕人物心理情境展开，给观众带来了极具感染力的故事体验和生活的能量。

以武导舞呈现全新舞台意象

咏春拳作为岭南地区重要的拳术，历经近200年的传承与发展，是根植于神州大地的优秀传统文化。以咏春拳为创作素材，以一代宗师叶问为主角的《咏春》，无疑是要激活传统文化的时代生命力，用“咏春”这样的国际IP去讲好中国故事。舞剧以电影《咏春》为引，将武术与舞蹈融合，五大功夫门派中的武术招式结合古典舞、现代舞的舞蹈特质集中呈现，并将咏春拳和香云纱两项国家级非物质文化遗产进行了艺术转化，赋予全新的舞台意象。

武术结合舞蹈的创新手段，一方面诠释咏春等岭南武术门派派的武术精髓，使作为中华精神气质象征符号的武术与人物达到了形与神的高度融合；另一方面，糅合古典舞、现代舞产生的新舞蹈语汇，成功为传统文化在新时代的审美语境中找到全新的解读。

舞蹈语汇是构成舞蹈语言的材料的总汇，是指一场舞蹈中所有肢体动作、神态、步法、手势、技巧和各种动作的组合、构图、造型、场面以及舞蹈中的生活场景的总和。《咏春》对于不同的武林门派的不同武术招式，尽力在舞蹈语汇和舞蹈意涵上做出节奏和力量的对比，给出足够的识别度。

如叶问师父与武馆街四大派过招的一场中，咏春先后与南螳螂、八卦、太极、

八卦各派一一上手对战，迥异的拳法演变为几种不同舞蹈语汇的同场对垒，阳刚之力与阴柔之美共同完成身体叙事。高手对决登峰造极，超燃的舞段前后持续18分钟，演员们以身体极限超拔生命价值，双人舞、群舞互相穿插。期间，舞蹈、武术混搭与糅合，武中有舞，舞中带武，影视定格般的慢动作与雕塑般的完美造型，武打与舞蹈互融共振，一时间仿若置身武林世界。此外，随着六幢楼景的装置分别移向两旁，台上出现一字排开的五张太师椅，叶问与其他四大掌门依次落座，变换的舞台装置使得有限的舞台展现出拥有无限多角度的窥看方式。

剧中除咏春拳舞段的精彩，亦有叶问与妻子间的恩爱，妻子永成的温柔体贴，夫妻双人舞所带出的细腻深情、情愫绵绵、相濡以沫。二人一刚一柔，一动一静，成为身体叙事中对阳刚的巨大反衬之力。妻子永成因思念故乡离开叶问返回佛山时，叶问静坐一侧，看永成在舞台装置的带动下渐行渐远。离别时的“香云纱”舞段，闪回了妻子永成和工匠们在晒纱制衣的劳作场景。氤氲雾气的田间，赭红色的香云纱在长裙宽裤、头梳挽髻、持笠赤足的演员手中沙沙作响，慢慢覆盖了整个舞台，坚韧又柔软的缓慢节奏，仿佛是永成隽永含蓄的深情。

《咏春》的舞段从武到舞，自刚至柔，从故事情节的讲述铺排到走入人物内心的翻腾，将一切情绪付诸于身体。演员跌倒爬起、循环往复，犹如西西弗一般身在困境却又不曾放弃。在遇见叶问之前，猪肉菜面对黑势力的威胁并不能自保。叶问教他咏春自卫，实际上是对其理想和正义的认可。可惜，叶问教给猪肉菜的咏春并没能打赢黑势力，却因反抗换来更猛烈报复，甚至是终结生命的一枪。从猪肉菜身上，叶问看到了“扶弱小以武辅仁”的价值所在，这也促使他摘掉了咏春堂的牌匾，走向“众生平等”。叶问的武者形象温文克己，铁汉柔情，动作克制，没有过多的托举等复杂动作，更多通过气韵延伸、快慢结合、眼神对峙，完成情感表达。

打木人桩的设计，在不同的情节节点，通过不同的表演节奏，分别展现出叶问的不同情绪，无论是对妻子的爱和愧疚，还是真挚淳朴的邻里关系，或者是一种对弱小者的同情、对不公的愤懑，使得人物丰富立体。

“双层套环”结构的分寸拿捏

2019年首演的舞剧《永不消逝的电波》打破传统舞剧叙事节奏与哑剧化表演模式，引入了电影式的叙事方法，插叙、倒叙、闪回、平行叙事交替出现甚至混用，高度暗合谍战主题对悬念的要求，赋予红色经典故事以时代审美风尚，打开了中国舞剧叙事的新一页。

此后，韩真、周莉亚又联手创作了古典韵味浓郁的舞蹈诗剧《只此青绿》。《只此青绿》脱胎于国画《千里江山图》，先天具备了视觉美学上的优势。同时，借鉴当代装置艺术所长，构建了地面转台和高空的圆弧机械以模拟画卷形式的视觉装置，使得绘画、装置、舞蹈等多种艺术形式得以综合参与舞台叙事，实现了舞台视觉的深度影像化，形成了舞台成像的新的技术理论，强调以视觉为主导的观看的连续性，赋予舞剧艺术语言新的结构逻辑。

相比之下，《咏春》在肢体语言与镜头语言的嫁接上更加有机，镜头蒙太奇的切分和组合是通过演员控制肢体所呈现出的，叙事时空“戏内戏外”的灵活切换也是通过舞段得以呈现。舞段中还出现大量拍摄场面，摄像机拉近推远、移摇、升降继而前后左右的运动，镜头切换的远景、全景、中景、近景、特写、平视、俯视、侧视等各种拍摄角度。

《咏春》在叙事上的步子也迈得更大。叶问线和拍电影两条线交织，真正实现了双线叙事：《只此青绿》中展卷人只是串场式的点缀，借其视角铺开千里江山图的全部；而《咏春》中，类似于“展卷人”的角色由电影导演承担，不仅提供了一个视角，而是拥有了完整的故事链条。

不过，双层套环的故事情节虽意在此消彼长，以电影人的精神困境对照叶问的心路历程两两呼应，但整体的叙述节奏和塑造人物的着墨分寸并不好拿捏，容易用力不均、语焉不详。实际上，现时看来，在两个不同时空中真正产生情感共鸣的是大春与叶问，而女导演这个角色往往出现得突兀违和。

（作者为一级编剧，广州文学艺术创作研究院副院长）



舞剧《咏春》剧照

“影游融合”的结果是随机的吗？

郑炆

《超级马里奥兄弟大电影》全球票房已经达到了8.71亿美元（约合人民币60亿元），不仅超越2016年的《魔兽》登上游戏改编电影全球影史票房最高的宝座，且有望成为今年首部票房突破10亿美元的电影。

这并非马里奥兄弟的形象第一次出现在大银幕上。马里奥作为《金刚》街机游戏中的角色初次亮相，距今已过去四十多年。尽管在那款游戏中他籍籍无名，仅被称为“跳跃人”。但是自此，马里奥形象一直保持极强的生命力，并出现在200多部电子游戏、数不清的动画片及两部院线电影中。除1986年松竹公司以VHS发售的动画片《超级马里奥兄弟：公主救援大作战》之外，较近的改编是1993年的真人电影《超级马里奥兄弟》。虽说这部影片的票房与市场反馈堪称灾难，但却是史上首部基于电子游戏作品改编的真人长篇电影，与眼下正在热映大受好评的影片形成一种跨越时空的奇观式对照。

这引发我们重审“影游融合”的议题。因为，若“影游融合”意味着自然而然的正确性，能够为电影与游戏两个产业都带来丰厚利润，那为何同款游戏的两次跨屏穿越得到的结果截然相反？而且电影《真·三国无双》与《魔兽》令玩家/观众“双重沮丧”的殷鉴不远，难道中外电影制作人只能如卡在副本中的玩家一般，除反复尝试以求随机结果之外别无他法吗？

玩法还是故事？电子游戏的两难之选

自20世纪80年代数字技术广泛应用于电影领域以来，支撑电影媒介的胶片 and 机械运动要素渐被削弱，数字技术使电影与电子游戏间的互动日益紧密，游戏改编的电影备受瞩目。例如，《古墓丽影》游戏改编的同名电影取得了空前的成功，此后电影“游戏化”趋势开始变得越发显著，如快速剪辑、非线性叙事与第一人称视点等游戏图像风格在电影中变得愈发常见。

然而，尽管3D建模、物理模拟和虚拟场景在两个媒介中广泛应用，但两者在图像语言基础上的差异相当明显。电影结构通常是线性的，分解连续影像后的每一帧都是静态二维图像。因此，电影作者可以对细节精雕细琢，如《超级马里奥兄弟大电影》完美展现了“彩虹桥”上每个光斑的折射效果。在以视效为核心的段落中，电影每一帧都在彰显对“完美技术”的执着。

电子游戏截然不同，其底层机制强调非线性（如支线或副本），即时渲染的动态图像和可随意切换的3D视角。游戏与玩家通过操纵互动，但保持玩家沉浸感的前提是足够高的图像渲染帧率，



《超级马里奥兄弟大电影》剧照

以保证体验流畅。这意味着电子游戏中一切要素均需服务于算法速度的优化。尽管许多游戏引擎能模拟复杂场景和环境，但穿模、掉帧、贴图丢失、闪退等问题仍不可避免，即时渲染机制无法确保视觉流畅性万无一失。

另外，早期受技术条件限制，利用游戏媒介难以进行复杂叙事。最早的电子游戏之一《乒乓》，仅在屏幕上呈现一个代表乒乓球的光点和两个可移动的“球拍”。它没有故事，仅是现实世界类似活动的数字化再现。不过这种粗粭感因受引擎算力的限制，而非创作者想象力的束缚。可见，游戏之所以是游戏并非因为它的故事或图像，而在于它的玩法。玩法基于游戏开发的算法与代码而形成，游戏本质上就是一个电脑程序。只有当引擎算力被技术释放后，通过游戏媒介对艺术进行深入探索才成为可能。

如今，游戏的“电影级视效”追求变成了显著的行业趋势，许多“3A大作”（高成本、高体量、高质量的游戏作品）都在以自家的游戏画面呈现无比接近电影来招徕玩家。《荒野大镖客：救赎2》《最后生还者2》《赛博朋克2077》等游戏均以电影级视效著称。它们在画面质量、角色建模、光影效果、场景环境方面均达到了极高水准，不仅为玩家带来沉浸式的游戏体验，还使游戏在视觉上能与电影相媲美。

这个趋势促使游戏玩法与故事融合，并形成了与电影类似的审美机制。沉浸于游戏故事中的玩家需像看电影一般，建立起对屏幕所呈现内容的假定性心理。由于逼真的视效同样是使电子游戏故事得以成立的前提，那么利用游戏媒介叙事的作品就必须确保视效持续稳定，否则脆弱的假定性心理容易因为出现一个微小BUG而崩溃。高科

技的强大游戏主机乃至移动设备为稳定性提供了技术保障。另外，在解密、探险和角色扮演游戏等主流类型中，玩法与故事得到完全整合，因为玩家通常需通过游戏机制推进故事，或通过故事情节解决游戏中的谜题或挑战，例如《原神》中玩家要扮演一位“旅行者”，探索神秘的“提瓦特大陆”。游戏中，玩家需通过解决各种谜题和战斗来推进故事情节，而这些战斗和谜题与故事情节紧密相连，从而创造出连贯的游戏体验。

游戏故事在视觉呈现上向电影语言的靠拢，成为“影游融合”过程中游戏向电影借势的最重要手段。然而，既然游戏的底层机制即代码与算法形成的玩法，那么游戏若抛弃对玩法的追求，无异于对自身媒介特性的背叛。热门游戏《星之海洋5：忠诚与背叛》似乎在用题名对这个两难之选进行注解——这款游戏试图通过摒弃战斗特效，让所有玩家可以随时切换角色，使战斗全部发生在相同的开放世界当中来达成玩法与故事之间的媾和。它“忠诚”于游戏“玩法”，但又不愿“背叛”对故事与视效的追求——从而成为该系列评价最糟糕的一部。

电影与游戏之外：复杂媒介环境中的多维互动

因此，电影业者应如何选择游戏进行改编以满足市场预期？那就是寻找那些更“靠近”电影的游戏。

尽管有人认为电影与游戏间的界限日益模糊，但如何充分利用游戏提供的素材和“群众基础”以推动电影创作却向未明确。从经久不衰的游戏系列

“马里奥”可以看出，随着主机引擎的计算能力增强，二维横版“马里奥”游戏长度不断增加，最终走进了三维世界。但是游戏的故事情节从未未变——马里奥必须拯救困在城堡中的公主而踏上旅程。依靠游戏系列与影视长达四十多年的频繁互动，马里奥、路易吉等角色形象逐渐丰满。例如“马里奥最喜欢的食物”等问题在游戏设计中似乎无关紧要，但在电影中却早已为编者解决。因此，在“马里奥”游戏与影视作品基数越来越大、品牌价值与市场号召力随之增长的过程中，两部改编自相同游戏的作品产生云泥之别的市场反应是必然的结果。

当然，将电影改编为游戏也是“影游融合”的重要环节。如今，许多电影似乎就是为了改编成游戏而设计的。2023年上半年轰动一时的游戏《霍格沃茨之谜》便是例证。虽然游戏没有继承《哈利·波特》的故事，但“华纳兄弟游戏”却将电影中最引人注目的“施咒效果”与霍格沃茨城堡在游戏中纤毫毕现。对《哈利·波特》的影迷而言，谁能抵挡在游戏中漫步霍格沃茨开放地图、随心所欲施放咒语的诱惑呢？另一个著名的例子是《创：战纪》，电影版的主角被“吸”进了一台游戏机中并成为了其中赛车游戏的参与者。最具标志性的元素是赛车手们的“光线摩托”，在飞驰时会留下炫目光轨。游戏版中，这些元素得到生动还原。

如今，“影游融合”还更显著地在主题公园（常被视为电影的“衍生品”）中融为一体：环球影城里一支售价300多元的“互动魔杖”常供不应求，而《创：战纪》的游乐设施“创·极速摩天轮”亦是上海迪士尼乐园中的“排队大户”。

电影与游戏的互动能够为两者带来产业上的“双赢”，它们互相提供不断从对方那里挖掘潜在观众/玩家的“灵感动”。电子游戏通过日益增加的视觉与叙事复杂性，正成为更具融合特质的艺术形式；电影同样受游戏滋养，开始将诱发观众互动行为当作故事创作的重要目标。实际上，在如今纷繁复杂的媒介环境中，所有媒介的表达模式之间均存在多维且深度的相互关联，且难以确定某种特定元素从未被其他媒介所共享，网络文学、漫画、游戏、电影、直播、短视频等概莫能外。

笔者近期的经历恰似对这一媒介互动结构的脚注：为了在观看漫改电影《灌篮高手》前重温少年时代早已在漫画与电视中看过的故事内容，我开始对视频网站中一位“up主”利用《NBA 2K》系列游戏生成并录制的“体育转播”产生了浓厚兴趣。

（作者为上海师范大学影视传媒学院副教授）