

后现代视域下的“红色经典”改编

——以3D电影《智取威虎山》为例

● 刘 洪 赵步阳 章 澄

2014年12月,徐克第二部3D新片《智取威虎山》一经上映,便引发了观看潮。

红色经典是特定历史时代的产物与积淀,是中国民众记忆中不可或缺的一部分。京剧《智取威虎山》更是曾借文革狂潮在大陆家喻户晓,“有井水处皆能唱”。徐克的3D电影《智取威虎山》以其独特的表现方式,为我们呈现了消费时代的英雄主义,为我们塑造了偶像级的英雄群体形象,既满足了中老年人的怀旧情结,又满足了青少年的娱乐心理。正因如此,“带上父母,打虎上山”(网络语)成为本次观影的一大特点,甚至是爷孙三代同看一部电影,这在中国电影史上,除了特殊的文革时期以外,可以说是第一次。

据徐克说,20世纪70年代他在纽约读书期间就曾被京剧《智取威虎山》所吸引。而他的京剧《智取威虎山》情结,在此部影片的开头,就借用韩庚饰演的人物予以了揭示。当然,除了圆梦以外,徐克选择这一题材,还是基于他洞悉到了《智取威虎山》的商业价值。事实上,徐克的电影在一段时期内一直呈现出商业性、奇观性和消费性等后现代文化色彩。在红色经典《智取威虎山》的改编中,这种后现代文化特征仍然非常明显。也就是说,香港导演徐克在主旋律和商业之间做了巧妙的后现代式处理,在快意恩仇与血脉贲张的火爆场面之后,凝重的红色革命历史瞬间被消解。

红色经典产生于现代主义语境时代。无论小说、样板戏还是电影,其核心内容都是理想主义、爱国主义和英雄主义。而到了有着“纷繁复杂的审美特征:颠覆权威理念,摒弃宏大叙事,放逐传统政治和道

德话语;影像的拼贴挪用、类型嫁接、风格杂糅、戏仿经典;破碎的后现代时空;消费历史;暴力影像的美化……”^[1]等后现代语境的今天,笔者以为,徐克的3D电影《智取威虎山》明显呈现出了后现代主义倾向:

一、戏仿与拼贴,多元类型杂糅

戏仿,又称戏拟,被认为是“一种模仿性的重新写作”^[2],表现形式有模仿、颠覆或改造、借用、拼贴画和拼凑法。^[3]后现代解构大师德里达则用“延异”的概念来解释这一现象。德里达认为,延异作为一个矛盾体,并不代表具体的意义,而是一种意义的不定状态,在后现代社会,延异的出现表明了任何话语的写作都不可能是独舞的,而是一种诸文本之间的相互参照和彼此挪用,一种意义的增殖或亏损,一种话语的狂欢。^[4]徐克电影的戏仿、拼贴/挪用则表现在两个层面:一是类型元素的杂糅;二是对好莱坞电影桥段的拼贴。

类型杂糅并不是徐克在这部电影中第一次运用,他所创作的武侠片都明显呈现出后现代的特征。早在1979年徐克执导的影片《蝶变》中,他就已经超越了武侠类型的界限,创造了悬疑、惊悚、灾难与喜剧等元素融为一体的新武侠风格。近年的几部影片中,徐克均采用这种“混搭”的方式,以此破旧立新,挖掘各种类型片中不同的审美特质,从而呈现出别具一格的审美效果,创造出通俗美学叙事的新境界。

在《智取威虎山》中,杂糅与拼贴的艺术特征得

【作者简介】刘 洪,女,山东烟台人,金陵科技学院人文学院教授,主要从事影视文学研究;
赵步阳,男,江苏洪泽人,金陵科技学院人文学院副教授,主要从事现当代文学研究;
章 澄,女,安徽芜湖人,金陵科技学院人文学院副教授,主要从事现当代文学研究。

到了进一步彰显。电影情节依然是简化明快的，但杂糅的类型元素则更为多元，在类型元素的融合之中，又加入游戏等流行文化元素，从而使电影呈现出多样的风范。影片中既有好莱坞战争片中所应有的火爆的场面：坦克战、飞机战，也有插科打诨式的喜剧元素，成为博取观众开心的砝码；多次精彩的枪战又构成了本片的一大看点，特别是203首长独自枪战的那一场戏，完全就是CS游戏的真人秀。结尾则以穿越的方式，让小分队英雄们与当代青年韩庚同坐一席，完成了从过去的“牺牲”到今日的“幸福”之间的大跳跃，实现了历史与现实的勾连。整部影片中最重要的“智取”——谍战元素则在这样的杂糅中退居次席，沦为从属。

戏曲元素的融入则是本片多元杂糅的另一表现，可以说是以怀旧为名义的一次符号拼贴。我们知道，徐克对传统戏曲有着深深的民族情结，徐克不少电影中都借用了戏曲元素，在本片中徐克更是把戏曲元素用到了极致。他直接选取京剧《智取威虎山》作为片名，又用京剧《智取威虎山》的经典段落“打虎上山”和“百鸡宴”来结构全片，以此勾连过去与当下，历史与现实。影片从韩庚因在电视中看到京剧《智取威虎山》“打虎上山”的片段引起回忆开始，到杨子荣战胜座山雕的京剧片段作为回忆的结束，开启了故事，推动了情节的发展。同时影片在“威虎山”上“智取”土匪时的台词又是照搬自京剧《智取威虎山》的经典台词。

而中国戏曲中脸谱文化的巧妙运用，更使得这部电影在浓重的民族审美情结之中体现出多元杂糅特点。脸谱是京剧中重要的要素之一，京剧中不同的人物脸谱，“往往是对其人物形象和性格的艺术归纳以及道德评判。是真善美、假恶丑等典型人物形象的外化，重点在于突出人物的道德品格……中国戏曲脸谱构图极具规律性，力图通过构图来表现人物的富有个性的类型特点”。^[5]脸谱的突出特点是色彩性格象征化，一切性格特点都流露于色彩之中。在影片《智取威虎山》中，扮演杨子荣的演员张涵予加上了浓重的黑色眼影，体现出戏曲脸谱中以黑色表示刚正不阿的性格特征，小白鸽扮演者佟丽娅以面若桃花的化妆来呈现美丽善良的人物特点，青莲扮演者余男更以浓艳的戏妆，表现其“祸害了多少兄弟”的妖

媚气质。匪徒们脸谱化、漫画化的特征则更为明显。八大金刚有着各自不同的戏妆，座山雕干脆隐去演员的真容，完全脸谱化。脸谱是中国戏剧美学的一大特色，而脸谱化是红色经典作为某些政治宣传品和时代精神的传声筒所造就的形式，在“能动受众”的当今社会，重新运用脸谱化，笔者以为它不是一种简单的影视创作手法的回归，却意味着历史的重构，正如意大利历史学家克罗齐所说的“一切历史都是当代史”。这种脸谱化或是向京剧《智取威虎山》的致敬，唤起大陆观众熟悉的记忆，抑或是“人生如戏，戏如人生”的表达，但更是以怀旧的名义消费历史。换言之，徐克的3D电影《智取威虎山》中的脸谱化不过是消费时代的又一次娱乐狂欢。

二、政治话语隐身，江湖侠义出场

虽然观众在观看徐克的3D电影《智取威虎山》中对“天王盖地虎，宝塔镇河妖”等台词耳熟能详，但仔细琢磨才发现电影早已“换了人间”。

英雄主义是谍战片的灵魂，尤其是基于革命题材的谍战片，更把英雄主义作为影片歌颂的永恒主题。我国的英雄主义长期以来被打上了深深的意识形态烙印，因此传统谍战题材电影往往是“国共对峙”的二元结构，重点刻画共产党人的忠诚、智慧，国民党人的阴险毒辣。1960年拍摄的电影《林海雪原》也主要选取了原小说中的“智取威虎山”一段充分演绎，整体风格以革命乐观主义态度对人物进行理想化塑造。王润生饰演的杨子荣，机智勇敢、豪气冲天，以气拔山河的气势打垮了猥琐、狡猾、凶恶的土匪势力。样板戏京剧《智取威虎山》诞生于特殊的年代，其政治意识形态的烙印更深，在理想化的演绎上达到了极致。在“我仰敌俯，我明敌暗”的能指之中，单向度宣扬宏大主题的所指，杨子荣也由此变成了“高大全”“三突出”的典型，脸谱化设计使得人物成为政治观念的传声筒，成为一种特殊政治符号化的存在。在“全国山河一片红”的年代极具传播优势，使京剧《智取威虎山》具有了难以磨灭的文化印记。

在“当代审美文化已经厌倦那种过于累人的思想重负，已经不愿向深邃幽暗的精神极地作艰苦的

跋涉，也无力承受过于沉重的道义感和责任感”^[6]的今天，徐克把《智取威虎山》拉回到了江湖，采取了淡化革命意识和政治色彩，张扬普世价值观，从而走向通俗美学叙事的定位策略。具体表现在：

(一)二元对立内核的转换

京剧《智取威虎山》是“国共”二元对立，徐克的3D电影《智取威虎山》呈现的也是二元对立，但抛却了政治化，抖落了京剧《智取威虎山》的政治说教，脱离了“革命大义”，以“共军”与匪徒之对立对“国共”二元对立做了改写。由此，匪徒们下山烧杀掠抢成了剿匪之因，自然结出小分队快意恩仇、除暴安良的武侠之果。因此，在本片中全然没有了“党中央指引着前进方向”“时刻听从党召唤”“党给我智慧给我胆”等政治话语，也没有了以李勇奇为代表的拥军爱党群众对党“早也盼晚也盼”的呼喊。在徐克电影中，李勇奇及其母亲被解救后，就不知所踪。至于村民们则自私胆小，不接受小分队，成为小分队拯救的对象。

(二)国家民族仇恨转换为家仇

电影增加了小栓子与其母的人物设置。据徐克解读时说，小栓子就是少剑波小时候（语源自徐克执导的电影《智取威虎山》纪录片）。原著中少剑波的姐姐被匪徒杀害，所表现的是阶级仇恨。徐克电影中小栓子父亲被杀，母亲被强迫做了压寨夫人。依照徐克的解读，那么小栓子的复仇，即是少剑波的复仇，小栓子与少剑波镜像的重合，其实是基于一种“家仇”。杨子荣与座山雕斗智斗勇的目的便简化成为百姓除掉匪帮，为小栓子寻回母亲（英雄救美）。除暴安良，善恶有报，正是武侠片情节的常规设定。因此，已很难确定杨子荣究竟是红色经典中的革命英雄，还是换装的江湖武侠英雄了。由此而言，徐克的3D电影《智取威虎山》是以通俗化、泛伦理的模式满足了观众对英雄的想象期待，以消费激情为中心的泛人性化符号展示革命英雄，满足了当下观众对宏大主题的逆反心理。

三、奇观辉煌，人物扁平

奇观电影是当代消费社会快感文化的产物。^[7]对技术的追求，技巧的夸张表达，视觉奇幻的创设，是徐克电影的主要特色，新科技的不断运用是其法宝。

无论是《新蜀山剑侠》《蜀山传》的翻拍，还是《狄仁杰》，都不难看出徐克运用高科技手段营造视觉效果的良苦用心。徐克在谈到《七剑》时曾说：“当一个流行的风格被过度重复使用时，就会很快达到一个瓶颈，然后就开始僵化，需要另创有力度和说服力的方法。”^[7]《龙门飞甲》首次运用3D立体视效拍摄武侠片，就是徐克试图打破他的武侠片瓶颈的一个里程碑式的创新。它开启了中国3D影片的历史，为中国电影史上添上了浓重的一笔。但3D《龙门飞甲》的市场效果并未达到徐克的预期，再续3D梦便成为他电影人生的又一个目标，因此，20世纪70年代就使他魂牵梦萦的京剧《智取威虎山》便成为他不二的选择。

如果说2D时代的四种奇观类型，即动作奇观、身体奇观、速度奇观、场面奇观只是发生在了影片中，3D奇观则外化出全方位立体化的延展模式。也就是说，奇观不仅仅存在于影片内容的本身，它将触伸到观众的身体与意识之中。^[8]3D电影正是以人体各种感官的幻变为目的，更直接、更有效地营造出具有真实感的空间维度，进而达到“深度知觉”效应。3D电影生动、形象地扩展了观影者的视野，由传统2D形式的“抽象”革新为3D电影的“移情”，在现代和后现代的区分中，视觉性的主导地位作为转向后现代文化的重要标志，使感性得以张扬，呈现“通灵”的幽眇之感。^[9]3D电影《智取威虎山》就是要给观众这样的感受：旖旎的北国风光，天马行空的雪原飞撬，险象环生的峭壁飞索，令人拍案惊奇的肉搏东北虎，偶像级的203首长坦克手，诡异奇幻的密道飞机……在诸多奇观化的叙事当中，枪战段落更是辉煌、夺目、新颖迷人，火车站枪战、夹皮沟枪战等都被3D电影手段制作得超凡绝伦，子弹定格的特效画面，让空间的立体感得到充分展示。杨子荣在飞机上大战座山雕的段落，更是运用奇幻的3D技术手段作了极为夸张的呈现，在亦真亦幻中，观众从感性层面得到了极大的满足。

在追求令人炫目的视觉奇观之下，电影理性叙事的能力被弱化，故事与主题奇观不同程度上遭遇了遮蔽与消解，人物自然会呈现出扁平化倾向，3D电影《智取威虎山》亦如此。与其视觉奇观的张扬相比，杨子荣和203首长的主体表现却显得十分单薄，个人智慧价值的体现也不突出。正面人物扁平化，反面人

物——土匪的脸谱化特征则更为明显。土匪外形上是猥琐的，智慧上是低能的。人物的扁平化、脸谱化造成了意义的肤浅，使得叙事文本意义的自我消解，透出电影明显的后现代意味。

可以说，3D电影《智取威虎山》能指的过剩割裂了内容和形式的关系，一边是形式漫无节制地膨胀和增殖，一边是内容的缩水，其结果是游戏化的技术遮蔽了革命英雄主义的价值，代之以简单的个人英雄，空洞的所指的能指不再具有历史感和现实感的深厚意蕴，只是以强烈的刺激性演绎并完成了视觉盛宴，满足了大众娱乐、消遣和享乐的需要。

结语

拆解叙事常规，破坏叙事的真实感，使叙事从一种历史代言人变成了一种能动的叙述游戏，试图对正统、主流的话语秩序进行翻转，消解主流文化与大众文化之间的鸿沟，并且制造出群体狂欢的想象图景^[10]，是徐克3D电影《智取威虎山》的密码所在。

毋庸讳言，红色经典的历史语境已经发生了巨大的变化，“现代主义的特征是乌托邦式的设想，而后现代主义却是和商品化紧紧联系在一起的”。^[11]作

为产业的电影商品化是其必然的属性，通过奇观电影来赚取更多的票房收入已成为当今电影市场的一个主流方向；而作为精神产品的电影又昭示人们，电影要有与视觉奇观相应的内涵和思想，让它和故事、主题、奇观同步协调起来，唯有此，才是使电影艺术健康发展的正确路径。

红色经典有其自身的历史价值，如何运用现代科技手段挖掘其现实价值，在满足受众心理需求的基础上，传递革命英雄主义，一直以来是影视战线难解的一个课题。大陆曾经在20世纪90年代末，掀起过一次改编红色经典的热潮，但由于过度解读而遭到专家学者的诟病。徐克以自己的3D电影再次直面红色经典，作为无害符号被纳入到主流意识形态所编织的秩序中，受到了观众的肯定与欢迎，为红色经典重新焕发活力提供了一个新的可能与样本。

当然，高大全、高山仰止的神话是现代主义时代、甚至是特殊年代的产物，在后工业时代，信息膨胀、物质膨胀，已经无法满足当下的受众。但简单、浅薄的对英雄的重构，也无法满足这个呼唤英雄的时代。不过，就目前而言，即使是好莱坞也无法摆脱技术高超，内容单薄、人物扁平的困境，徐克是本时代之人，他也未能逃脱这样的困境。

参考文献：

- [1] 李简瑗.后现代电影：后现代消费社会的文化奇观[M].成都：四川人民出版社, 2009: 65.
- [2] 刘恪.先锋小说技巧讲堂[M].天津：百花文艺出版社, 2007: 77.
- [3] 胡全生.英美后现代主义小说叙述结构研究[M].上海：复旦大学出版社, 2002: 34.
- [4] 吴琼.影片分析——华语武侠电影文本细读[M].北京：中国电影出版社, 2014: 86.
- [5] 李孟明.试论戏曲脸谱的意象营构与表情体验[J].南开学报, 2001(2): 76–80.
- [6] 姚文放.当代审美文化的哲学基础[J].北京社会科学, 1996(3): 84–92.
- [7] 赵卫防.徐克的电影世界[J].电影新作, 2005(6): 33–37.
- [8] 周宪.论奇观电影与视觉文化[J].文艺研究, 2005(3): 18–26.
- [9] 吴申坤, 彭吉象.3D电影的美学进阶：从视觉奇观到观念表达 [J].现代传播, 2014(6): 58–62.
- [10] 刘桂茹.先锋与暧昧：中国当代戏仿文化的美学阐释[M].镇江：江苏大学出版社, 2012: 23.
- [11] (美)弗雷德里克·杰姆逊.后现代主义与文化理论[M].西安：陕西师范大学出版社, 1986: 46.