

炼意于美 化技为艺

——3D 京剧电影《霸王别姬》的审美探微

□ 付桂生

摘要:3D 京剧电影《霸王别姬》是探索 3D 技术与戏曲艺术相结合的创新实践,是具有时代拓新意义的佳作。它承继了大陆戏曲电影“以影就戏”的体用之道,有创新意识地将 3D 技术虚实统一的融入式体验优势,应用进戏曲电影拍摄实践,是链接传统与现代、科技与艺术于一体的新形式,是催生戏曲艺术迸发出时代审美气质的大胆尝试。

关键词:3D 技术;戏曲电影;霸王别姬;体用之道

京剧电影《霸王别姬》是国内首部采用 3D 全景声技术拍摄的戏曲电影,京剧名家尚长荣、史依弘扮演楚霸王、虞姬在银幕上再现了这部慷慨悲歌的百年名剧。京剧是古典艺术的“活化石”,但它从不故步自封,而是顺应时代,敢于充当“弄潮儿”。自 1905 年戏曲联姻电影揭开中国电影大幕之始,电影的每一次革新几乎都有戏曲的参与,从《定军山》(1905)到《歌女红牡丹》(1931),从第一部彩色戏曲片《生死恨》(1948)到第一部 3D 戏曲电影《霸王别姬》(2014),戏曲从未脱离科技发展的轨道。

在现代传媒艺术的冲击下,戏曲艺术失去了曾经的“大众性”,逐渐成为戏迷爱好的小众艺术。倘若这样的趋势得不到改变,传统艺术势必越来越式微,振兴戏曲除在舞台本体之外,需要借助现代影视技术手段,激活古典艺术精神,寻求与当代共通的审美因子。3D 技术与传统戏曲的牵手是合之双美的创新,是对戏曲电影的一次具有重要美学意义的革新。《霸王别姬》拍摄完成后便应美国电影艺术与科学学院之邀请,在奥斯卡剧院进行了海外首映,不久又摘得了在美国素有 3D 电影界“奥斯卡奖”之称的“金卢米埃尔奖”。影片艺术上的成功具有开拓意义,在其影响下上海戏曲 3D 电影工程计划将在 3 到 5 年的时间,拍摄 10 部 3D 戏曲电影,陆续问世了《萧何月下追韩信》、《勘玉钏》等片也取得了很好的艺术效果。《霸王》片承继传统、融汇技术,实现传统与现代共通的体用之道值得剖析。

一、京剧为体,技术为用:3D 点亮国粹承继戏曲电影拍摄传统的体用之道

戏曲电影的拍摄长期存在争论,主要是围绕着戏曲与电影谁应该为主体,并由之形成了“以影就戏”与“以戏就影”两种影片类型,各有可取之处,亦不乏经典的影片。前者以大陆拍摄的戏曲片为主,诞生了《野猪林》、《十五贯》、《红楼梦》等经典影片。后者以香港的黄梅调电影为代表,有《梁山伯与祝英台》、《貂蝉》、《三笑》等被观众熟知的佳作。所谓体用之道来源于老子思想,“虽贵以无为用,不能舍无以为体。”^①体与用两者是相互关联,不能轻易偏废,正所谓“体用不二”的理念,影片的拍摄立意直接决定了作品最终的艺术面貌。

《霸王别姬》是一部家喻户晓的经典名剧,取材于《西汉演义》,最初由尚长荣的父亲尚小云和杨小楼改编成《楚汉争》,后又经梅兰芳艺术锤炼,才成就了这出传唱至今的经典剧目。《梅兰芳的舞台艺术》(下集)中记录了梅先生表

演虞姬的舞台片段,至今仍是梅派后辈遵循的模仿范本。京剧《霸王别姬》是一部传承有序、不易随意改编的表演典范,银幕化的演绎应该以保存与传承为主,侧重表现京剧名家的表演唱念做打的技艺风采,采用“以影就戏”的方式更为恰当。导演滕俊杰接受采访时坦言“我们在拍摄过程中,始终坚守京剧文化精神”,契合了拍摄时以京剧为体、电影为用的立意。对剧本的改编采取了谨慎的态度,以梅兰芳的演出版本为底本,前后创作了五稿,沿用了楚王项羽刚愎自用、轻信李左车误入汉军圈套、末路英雄慷慨悲歌、虞姬为情拔剑自刎的感人故事,保留了霸王出征、虞姬劝谏、韩信出兵、出征折旗、楚汉对阵、误中奸计、垓下被围、虞姬悲歌、乌江自刎九场戏的情节布局,仅在节奏和情绪上做了紧凑的电影化处理。

滕俊杰认为:“京剧本身的魅力和大银幕叠加,再加上 3D 技术的助力,能够带着京剧走得比较远,它不属于偶像剧,是经典的现代演绎,可以久远地放下去。”从这段论述能够看得出导演重视传统的态度。和其他艺术的创新不同,戏曲艺术的每一次创新都是建立在对传统深刻理解的基础之上,正如梅兰芳先生面对京剧改革时谈到“移步不换形”,任何形式的京剧革新,不能轻易更改戏曲本体,用到 3D 戏曲电影的创作同样适用,银幕化处理戏曲要遵守戏曲的程式化、虚拟化等艺术特征,遵循戏曲电影的拍摄传统。针对戏曲片的拍摄,上世纪五、六十年代戏曲界与电影界持续召开了三次戏曲电影座谈会,就戏曲片拍摄的美学风格、创作手法展开讨论,最终在保留戏曲传统方面达成了共识,“电影要服从戏曲,不能离开戏曲这个基础,既要保持舞台风格,但在一定程度上又要打破舞台框框。要利用电影的表现手段,更加发挥戏曲的艺术特点,力求做到虚实结合、情景交融、优美动人。”^②这是大陆戏曲电影拍摄的一贯传统,也是前辈电影人摸索多年总结的经验,在戏曲电影的黄金时代有丰富的案例可供借鉴,是一笔宝贵财富。3D 全景声电影沉浸式的视听体验能够为戏曲电影带来新的发展空间,其创新是融合传统与现代、科技与艺术于一体的新形式,也是催生戏曲艺术迸发出新的时代审美气质的大胆尝试。但创新绝不能够轻易颠覆体用之道,需根据舞台剧目的特点确定影片类型和具体拍摄手法。该片的拍摄采用新技术、新手法为京剧表演服务的理念,充分发挥尚长荣铜锤架子“两门抱”的表演特点,史依弘唱念作舞传神的梅派风格,兼顾了视听享受与表演技艺的统一。

二、3D技术与戏曲体用结合的平衡点：“虚实统一”的银幕假定性

3D技术是数字立体的虚拟技术，利用人左右眼睛的生理间距来模拟三维立体成像，通过数字环绕立体音频技术，配合特殊的3D银幕和3D立体眼睛，让观众进入虚拟的真实场景，实现融入式的审美体验。这种“虚拟现实强调的是沉浸式的体验，而不是趣味性或者艺术性等其他要素，其目的是让观众产生一种身临其境、触手可及的沉浸感。”^③观众与演员之间在剧场中直接的审美体验，正是戏剧艺术的魅力所在，这种特殊“审美场”的真实感，正是2D舞台电影的局限之处，3D技术恰好弥补了这一空缺。从技术转为艺术，缝合舞台艺术与3D影像艺术之间的矛盾，也涉及到一系列技术难题，既要发挥两种艺术的特点，又要实现两者的统一性。尤其是“要注意到京戏的特殊表演方法，所谓特殊，就是从服装、化妆到全部表演都是夸张的、写意的、歌舞合一的，歌唱道白都有音乐性，一举一动都是舞蹈化，还有些虚拟的身段，例如上马、下轿、开门、登舟……都是用手势脚步来替代实物”^④，而“电影这个概念与完整无缺的再现现实是等同的，他们所形象的就是再现一个声音、色彩和立体感等一应俱全的外在世界的幻境。”^⑤戏曲与影像结合的戏曲片，始终没有解决的矛盾是银幕假定性。戏曲片作为华语电影中特有的影片类型，不同于一般电影用真实性的动作营造叙事幻觉，戏曲动作是程式化的唱念做打，替代日常生活的肢体语汇。戏曲演员的表演区别于电影演员生活常态的幻觉营造，一招一式、一言一行均是在高度的程式规范下完成，这种虚拟的表演也能够制造观剧的幻觉感，但是与影像的逼真性相结合，实现“虚实相生”的美学境界，是戏曲片创作中着重需要突破的领域。戏曲表演的虚与电影镜头的实，一桌二椅的写意象征与日常生活的逼真再现等等，戏曲手法与电影手段是相对的，戏曲是以“虚”代“真”，电影是以“实”为“真”，一个是以简练的肢体语汇自由灵活地于方寸舞台时空中书写人生，一个是以镜头的切换组合随意表现万千世界，“虚”与“实”相统一的银幕假定性是戏曲影像创作的基础。两方面处理不统一就会破坏影片的整体意境，即便是一些经典的戏曲片也难以避免这一问题，《周信芳的舞台艺术生活》中，周信芳在《徐策跑城》中精彩的绝活“涮步”与写实的布景明显相冲突，徐策边走边舞的步伐是虚拟的程式表演，与身后静止的宫殿和楼梯，一静一动明显的反差显得很不协调。而类似的问题在《霸王别姬》片则可以很好地解决，比如项羽出征时背后江水不是静止的，而是动态流动图景的虚拟效果，人物与画面前后层叠的景深处理，很好地实现了环境衬托气氛虚实相生的美感。

戏曲作为写意的抽象艺术，处处以虚拟的审美态度表现生活；电影作为写实的生活艺术，时时以假定性审美特性再现生活，两者都以生活为创作基础，存在共通之处，那就是戏曲的虚拟性与电影假定性的辩证统一。戏曲舞台作品银幕化的过程，很大程度上是处理舞台时空虚拟性与电影时空写实性之间的关系，戏曲的虚拟性是戏曲电影假定性的基础，电影的假定性则为戏曲创作提供了自由创作的可能性，戏曲舞台是客观存在的“框框”，但舞台时空是自由的，可以根据创作者的拍摄思路与演员的表演需要自由

假定，根据戏剧剧目情节特点，在现实时空中虚拟还原场景，演员置身其中表演，通过写实环境中烘托虚拟的程式表演，恰当处理好镜头语言的介入，能够营造出舞台所不能传达的虚实统一的视觉效果。《霸王别姬》处理虚与实的手法，可以说是从大与小两处着眼，大指的是空间处理的特点，突破了舞台的局限性，丰富了场景的变化和纵深感的延伸，比如在楚军误入汉军埋伏的山谷，浓郁的中国画意境的山景，以透视感的方式营造了空旷、纵深的真实感，为演员的表演提供了表演空间，很好地烘托了两军对阵的紧张气势。小的指的是局部细节甚至是表情的处理，比如舞剑之前霸王与虞姬之间的对饮，两个人都明白这将是最后别离，彼此心照不宣。霸王说“如此，拿酒来”，虞姬道“大王请”时，导演有意随着情绪节奏，把镜头推至项羽与虞姬的面部大特写，项羽英雄末路的悲泪，虞姬生死难舍的情泪，两人内心情感剧烈宕荡，又都不点破那层窗户纸，这种“隐忍”的情绪表达，仿佛洪水决堤之前的激荡，紧紧抓住观众的情绪，持续推动到虞姬剑舞的别离。“悲歌别姬”的重场戏是全剧情绪的顶点，“夜深沉”、“哭相思”的曲牌悠远悲鸣，虞姬的剑舞美不胜收，剧中用长达二十分钟的时长完整地保留了这段表演，史依弘扮演的虞姬柔媚自然，舞中带悲，3D技术的烘托下起舞的虞姬，仿佛是在观众面前左右起舞，营造出一种身临其境的浸入式美感体验。

三、结语

总的来讲，3D《霸王别姬》是戏曲与电影结合寻求构建形态新突破的成功范式。在现代传媒语境下，传统艺术应该尝试以新的视觉表意方式，激活戏曲古典艺术精神，在传统与现代中架起戏曲艺术审美当代性的桥梁。

注释：

- ①王弼.老子注[A].诸子集成(三)[C].中华书局,1959:24.
- ②崔嵬.拍摄戏曲电影的体会[A].崔嵬的艺术世界[C].北京:中国电影出版社,1982.
- ③柳喆俊编著.3D虚拟现实设计[M].上海:东方出版社,2010:2.
- ④梅兰芳.我的电影生活[M].北京:中国电影出版社,1984:69.
- ⑤安德烈·巴赞.电影是什么[M].崔君衍译.北京:文化艺术出版社,2008.

(作者系中央戏剧学院京剧系博士生)