

# 新技术与华语电影美学<sup>1)</sup>

## ——以华语3D大片《龙门飞甲》为例

邹鹃薇

**摘要** 纵观今日之电影界,新技术已然无处不在,从影片的创意构思、拍摄手法、内容表达至影片的播放渠道、影评的互动方式等,都必须考量到新技术所提供的美学上的可能性,因此,学术界出现了从商业层面、文化层面以及美学层面三个方向的批评与思考。《龙门飞甲》系华语电影世界第一部3D作品,3D技术带来了迥异于2D技术的受众审美体验以及由技术主义导致的电影文本美学上的缺陷,从而提出回归文学性的必要。

**关键词** 新技术;3D;奇观美学;触觉美学;体验美学

中图分类号G202 文献标识码A

作者简介 广州大学新闻与传播学院讲师,广东广州510006

电影技术与电影美学既互为形式又互为内容,电影之所以能成为二十世纪最为迷人的艺术之一,与其集合人类多种感观为一体的声画综合技术密不可分。借用麦克卢汉“媒介即讯息”的理念,“媒介即美学”表达了不同的媒介手段对于传递内容的美学影响,甚至媒介本身就已经成为一种艺术美学形态,技术与美学是如此统一以至于我们无法分离出它们之间的差异。就技术本身而言,所谓的“新”与“旧”也不过是时间上的概念,对于昨天而言,今天是新的,对于明天而言,今天又只能成为旧的,因此,这里的新技术是指在当代日益成熟的数字技术和网络技术。纵观今日之电影界,新技术已然无处不在,从影片的创意构思、拍摄手法、内容表达,到影片播放渠道、影评的互动方式等,都必须考量到新技术所提供的可能性。笔者将其归纳为以下三个方面:首先是电影的拍摄技术,主要体现在数字技术观照下的写实性特技和脱离真人的数字人物以及杜比环绕声音响技术等;其次是电影的播放途径,即各种新媒体的崛起如网络、手机、户外媒介等各种分众传媒手段;第三是电影的批评渠道,网络、微博的互动性、及时性、草根性、个人性、随意性等特征在某种程度上降低了专业影评的神圣感,在推动电影大众化的同时解构了文字的深度法则。

### 一、批评界的声音

在学术界,新技术的出现促使学者们必须对其做出相应性地反思,由此

1) 基金项目:国家社会科学基金项目“流行文艺与主流价值观关系研究”(12AZW001)

出现了商业层面、文化层面以及美学层面三个方向的批评态度。在商业层面,以好莱坞为代表的商业电影坚信技术代表美学,这种看法被李一鸣称之为“技术主义”,它不仅是“好莱坞笃信不疑的一种电影美学”,而且创造了“最真实的美学谎言”。<sup>[1]</sup>学者们继续从经济学角度实践了商业主义的电影原则,认为由新技术开创的数媒经济时代将呈现新的发行、放映与营销景观;<sup>[2]</sup>文化层面上,批评家提出了“技术人性论”、“后人类主义电影”等新的概念。其中“技术人性论”认为数字技术时代将重新获得古典美学时代的“光韵”,原因在于技术不仅“重新建立艺术作品的偶像化地位”,而且使“观众极容易进入到仪式化的状态”。<sup>[3]</sup>“后人类主义电影”则通过科幻手段总结出“数字技术带来了胶片电影所不能达到的‘强化写实主义’效果”,这种效果因建立了“异乎寻常的时空连贯性”而具有“‘后人类主义’色彩”。<sup>[4]</sup>事实上,数字技术与后人类主义式的科幻电影之间存在着价值观的悖论,当电影试图反思人类技术化和技术人格化时,其本身又彰显了一场炫目的数字技术盛宴,简而言之,电影所反思的对象必须建立在其反思之物上。

第三个美学层面的观点可以分为肯定论、否定论以及辩证论三种倾向。其中,知识分子与生俱来的忧患意识使持有技术否定论的学者往往带着深刻的人文主义精神以及人本意识。例如,金丹元认为“倚仗高技术支撑的科学主义与人类想象风暴肆虐下的超现实主义正在‘合谋’一场非同寻常的成人‘游戏’”,这不仅导致了一定的社会问题,而且损耗甚至消解“人的承受能力、勇气、良知、责任心”,从而发出“技术进步的结果换来的可能是人自身的退步”的警告。<sup>[5]</sup>尹鸿则以《古墓丽影》为例,批评其“人物关系被高度简化”,“情感的含量越来越低”,“故事的叙事本身的精巧度也越来越小,而变得越来越程序化”的问题。<sup>[6]</sup>胡克以巴赞的真实观为尺度,认为数字特技人为地干预了电影的真实力量,使得它离巴赞的真实观念越来越远。同时,其文化寓意功能也显然有悖于巴赞真实电影美学中电影的意义源于观众的解读而不是作者的给予的观点。<sup>[7]</sup>

另一方面,关于技术与电影美学关系的辩证论可喜地出现在年轻的研究者们身上,在他们的文字中,我们看到了习惯并享受新技术所带来的审美体验的新一代学人思想中所体现出面面俱到的精英情怀。2007年2月,《当代电影》刊登了一次以“新传媒时代的电影美学”为主题的“博士论坛”,其内容主要分为新传媒工业与电影数字技术两大部分。在这批长期浸淫于数字视觉文化的年轻的学术力量身上,我们可喜地发现了温和中立的改革立场与温情脉脉的人文主义精神,如“数字技术……在促进艺术想象及帮助它得以实现的同时……缩减了技术成本”,然而电影又不幸因此“变得单调和庸俗起来”。<sup>[8]</sup>他们积极地肯定技术发展的未来,一方面新媒体带来了“电影形态向边缘性延展”、“电影语言向多元化演变”,并呼吁电影创作者应该“站在兼容并包的角度和现时文化情境的高度来消化新的媒体艺术”;<sup>[9]</sup>另一方面,那些完全利用数字技术生成的虚拟影像不仅拓展了电影的创作空间,有利于表现“富有想象力的作品”,更重要的是,它带来了“电影在美学上的‘真实性’变革”即提高了感官层面上的“真实感”。<sup>[10]</sup>在处理技术与美学理论的渐进关系的时候,他们保守地认为这些新现象绝不会冲垮当代电影理论,相反,它们必须借用传统理论根基将其自身理论化,他们在论述中反复地运用着柏拉图、巴赞等人的理论观点,意图在于加强传统理论在新技术时代的新的阐释意义。<sup>[11]</sup>正如丁亚平在导师点评中所说“主体性原则及其内在自我意识的结构作为确定电影研究的转向的源泉,开始彰显其特殊的意义与价值”,而该原则正是建立“多维度、多角度的互动式”交流与对话的前提条件。<sup>[12]</sup>

## 二、奇观美学、触觉美学与体验美学

鉴于新技术的复杂性与多样性,本文将探讨的范围缩小至3D技术,并以华语电影世界第一部3D作品《龙门飞甲》为案例,分析3D技术所带来的迥异于2D技术的受众审美体验以及由技术主义导致的电影文本美学上的缺陷,试图以其一斑而窥全豹。

事实上,3D技术由来已久,李相认为自“上世纪50年代”,在“一批恐怖、探险类型的立体电影”中早就出现了“用立体感来营造惊吓观众的恐怖气氛”的技术手段,由于长时间没有“建立起自己的语言口号,从而沦为一种奇技淫巧”。随着80年代电脑CG技术的成熟,“三维动画”的出现给电脑制作影片带来了一片曙光,于是,类似于真人般呼之欲出的电脑人物成为了动画电影的主角,并直接催生了90年代的3D电影。从技术的角度而言,3D电影的成像原理仍然是建立在传统2D的屏幕技术之上,因此它的技术追求似乎并没有颠覆2D时代的美学问题,既使在平面2D时代,电影也一直追求第三空间维度的存在,比如2D影片利用各种拍摄手法如景深镜头或者场面调度中的人物出场方式等达到视觉纵深的三维效果,而3D电影看似不过是将以上的传统电影理论加以技术化的实现,同时,当我们戴上3D眼镜,发现一把剑从远方直接向我刺来之时,便会惊讶于它的逼真效果,这样的感受无异于上个世纪初我们的先人们在一张幕布上看到一辆火车驶来。不同的是,今天的我们已经不断地通过视觉化的刺激对平面上的假象产生了心理上的预认同,而3D似乎令我们又重新体味了祖先的观看奇观。然而,时代是进步的,祖先式观看奇观的重新体认绝不是一种简单的历史重复,它将给观众带来新的视觉冲击与观影革命,从美学的角度而言,主要体现在以下三个方面即奇观美学、触觉美学以及体验美学。

奇观是电影与生俱来的美学特点,在电影产生之初,奇观甚至是电影的另一种称呼,因此电影技术革命事实上是一个不断推进奇观的过程。到了今天,我们把奇观电影与传统电影区分开来,认为那些融合了数字技术拍摄的具有视觉效果冲击力的电影即为奇观电影。也有学者把奇观电影与叙事电影对立起来,认为奇观电影崛起使得电影“从话语中心范式向图像中心范式”转变、“时间深度模式向空间平面模式”转变、“理性文化向快感文化”转变,总而言之,“奇观电影是当代消费社会快感文化的产物”,<sup>[13]</sup>而陆晶璟对以上的分类法持反对态度,声称奇观并不是叙

事的对立面,“奇观本身也是电影的一种重要的叙事手段,它不仅补充了电影叙事方法,而且从电影的制作方式上改变了电影的叙事方法”,电脑数字技术不过是让电影以一种新的方式讲述故事而已。<sup>[14]</sup>实际上,人们对于华语奇观电影的诟病并不在于技术而在于文本叙事,以《龙门飞甲》为例,观众所津津乐道的正是它的技术而非它的故事,同时,影片的故事也成为了一群忠实于“龙门客栈”系列的观众最为不满的地方。就奇观的观影效果而言,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”只是发生了影片之中,3D奇观则外化出全方位立体化的延展模式,也就是说,奇观已经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。麦克卢汉曾经预言媒介是人的延伸,比如汽车“已经成为城里人和城郊人的甲壳”、“衣服是皮肤的延伸”、“城市则是适应庞大群体需要的、人体器官的进一步延伸”。<sup>[15]</sup>3D电影正是人体各种感官的幻变,观众的眼睛、耳朵、手脚积极地构建了整部电影。2D时代的观影训练使得我们完全抛弃了祖先们的受惊心理,反而气定神闲地接受了3D电影所提供的天马行空的想象与混乱的时空逻辑,并且理所当然地接受了不合情理的奇观设置,比如赵怀安与雨化田龙卷风里的那一场打斗,虽然完全违背于物理自然现象,却未被观影者所察觉,在某种程度上我们已经在3D的奇幻效果之下产生了身份上的代入感,换句话说,赵怀安即是我,我即是赵怀安,赵怀安或者雨化田的眼睛、耳朵、手脚是观众身体上相应部分的延伸,这种感觉就好像是进行一场人机模拟一体化的游戏,主体的动作将直接导致对象动作的准确度与可行性。

在立体奇幻效果的冲击之下,电影不再是听觉与视觉的混合,而是一种被延展了的触觉行动。拉潘姆把麦克卢汉荷马式理论语言简化为一套两两相对的反义词,其中他把麦氏论述的电子媒介的第一个特征表述为触觉的(tactile)。<sup>[16]</sup>Tactile意为“the sense of touch”,而“touch”的两个原始意义一为“be or come together with

sth else so that there is no space between”, 二为“press or strike sth / sb slightly, esp with the hand.”<sup>[17]</sup>以上的英文解释暗示了触感所具备着两个特点,一是距离上的无缝性,二是身体上的轻触性。无独有偶,许慎的《说文解字》将“触”释为“抵也,从角蜀声。”<sup>[18]</sup>不仅与英文中的“come together with sth else”(sth在此处等同于动物的“角”)相对应,更重要的是,“抵”强调了行动性,就电影而言,即是观影主体参与到客体世界中的动作感,这种感觉必须借助身体才能够实现,并直接由观众的脑电波与神经系统所操控。于是,身体与影片的距离被无限缩小,甚至与主角融为一体,巧妙地对应着“no space between”的无缝特征。同时,电影院也不再是柏拉图故事中的洞穴,相比于那些习惯了黑暗的囚徒将投射在洞壁上的影子作为真实世界而言,我们已将所谓的主体与客体消失在触觉积极的无缝的行动之中,可以说,我们从来没有忘记过背后的放映机,却从不主动地去察觉它的存在,我们清楚地知道电影拍摄、播放以及有关于工业化商业化的过程,却依然不遗余力地花费金钱与时间去感受数字技术的魅力,3D版《龙门飞甲》将我们抛入了一个用手脚去实践沙漠、龙卷风、西夏国都的武侠世界,影迷们的身体甚至灵魂将依附在他们的偶像身上去进行一场时空的穿越,每个人都清楚地知道自己所需要扮演的对象。新技术的触觉美学似乎并没有在3D技术上终止,随着技术的不断发展,它的美学功能将进一步提高至触感层面。据新闻宣称飞利浦公司的科学家已设计了一种触觉夹克,它能让观众通过触觉感受电影情节甚至体验到电影角色所体验的情感状态,比如“李小龙对于如何活着走出去的那种担忧”。<sup>[19]</sup>不久的将来,触觉已经不仅仅停留在观众的身体之中,而是深入到人类的情感世界,影片中人物的微妙心理情感,例如失恋的痛苦、怀才不遇的落魄、危机到来的恐惧等等,都将与我们的触感系统合二为一。

在普遍的电影理论中,当2D影院中的黑暗像蝙蝠一般袭来之时,人们的观影快感来自于主体对他者世界的窥淫癖。然而,拉康的进一步哲

学演绎却通过凝视的概念取代了所谓的窥淫式观看,并严格区分了两者之间的含义。这一切源自于梅洛-庞蒂在《可见的与不可见的》一书中谈到了主体背后的一种不可见的凝视:“在这些目光后面的某处,在这些动作后面的某处,或毋宁在它们面前的某处,或者更是在其周围,不知从什么样的空间双重背景开始,另一个私人世界透过我的世界之薄纱而隐约可见。”<sup>[20]</sup>拉康将这“另一个私人世界”称之为“凝视的前存在”,它就仿佛是全能的他者,主宰着观影者的想象世界。“我只能从某一点去看,但在我的存在中,我却在四面八方被看”,<sup>[21]</sup>在这句话中,那个来自“四面八方”的目光正是隐藏在影片背后的凝视力量,也就是说,表面上虽然是我们观看影片,实际上我们却被影片所观看。当电影通过窄窄的镜头将世界切割成一块长方形的屏幕之时,我们的眼睛被固定在它所设置某个切面或者某块碎片,影片中的世界是不完整与不充分的,它如同上帝的命令一般,将视觉符号强行注入到观众的头脑中,在这个意义上,2D电影依赖的是时间的流转进而加速观众的接受过程。然而,3D诉诸的是空间格式的感观体验,此时,强大的他者世界必须借助主体的身体体验方能展现,窥淫的快感已被主体体验所取代。人们被抛入了一个没有真实也没有虚假的世界里,他者凝视自此消失,体验虚假同时想象真实,真即是假,假即是真,3D突破了2D时代试图将虚假还原成真实的尝试,追求的不过是一种比现实经验感受更加真实立体的体验效果。这也将导致观众对于影片“前预设”孰视无睹,例如影片预设中的赵怀安是一位侠义之士,同时也是影片真正的主角,然而,观众似乎对他并没有产生多少好感,相反,作为影片最大反角雨化田却成为不折不扣的亮点,并被网络戏称为“西厂厂花”,他最后的莫名死亡不仅让人惋惜不已,而且成为了观众诟病该片虎头蛇尾的重要原因之一。

### 三、重提戏剧与文学的必要性

尽管3D版《龙门飞甲》成功地开创了奇观美学、触觉美学以及体验美学三种新的观影美学模

式,但对于华语电影的文本内在构造而言却毫无建树。如果我们细读它的人物性格、情节设置、语言对白等电影基本元素时,就不难理解为什么当前的理论家们对于数字技术的出现表现得顾虑重重,以《龙门飞甲》为代表的华语电影只关注于它的技术奇观和观影体验,却没能讲述一个完整的故事或者塑造一段感人的爱情,甚至没有处理好传统电影美学中关于人物性格的基本问题。龙卷风中的打斗、西夏故宫里的寻宝对于电影的叙事毫无意义,生硬地置入其中不过是为了表现出3D效果的震撼,一方面是严谨的历史考据比如万贵妃的死亡时间、西夏国的发展历史等,另一方面是无厘头的武侠奇观比如龙卷风里打斗后的毫发无损,使得电影难以形成统一的美学基调。其次,影片对于人物情感以及人物性格方面的塑造欠缺力度。由于导演过分注重影片的技术展示,忽略了赵怀安与凌雁秋之间的情感沟通,相比起1992年《新龙门客栈》中周淮安与金镶玉从色诱到真心相爱的变化过程,赵与凌之间的前世今生简直令人一头雾水,不知所云,这直接成为了影片人物关系处理上的硬伤。再者,与前两部“龙门客栈”系列相比,《龙门飞甲》的情节速度加快,故事也变得复杂,影片不断地通过设置新的情节营造出紧张变幻的叙事效果。1963年胡金铨版《龙门客栈》只花费了短短的10分钟就完成背景情节的介绍,中段70分钟在龙门客栈内完成了东厂爪牙与英雄们的斗智斗勇,尾段的30分钟厮杀场景被安排在野外,众人合力铲除反角曹少钦。该片情节上的简洁让胡导有足够的时间将细节处理得尽善尽美,萧少兹智斗东厂、有勇有谋,吴掌柜性格温和却处变不惊,朱家兄妹一个心直口快行事莽撞,一个聪颖机敏身手不凡,即使身为反角如皮绍棠毛宗宪之流,性格也各不相同,可圈可点。《龙门飞甲》恰与其相反,在进入“龙门客栈”之前,就已经设置入“赵怀安杀万喻楼”、“雨化田下格杀令”、“假赵怀安搭救宫女”以及“赵怀安暗杀雨化田”四大情节,直到30多分钟后

才出现“龙门客栈”,原《龙门客栈》中以护卫忠良之后作为唯一目的,却在新片中分裂成两个,一是雨化田对赵怀安的追捕,二是顾少棠风里刀常小文等人的寻宝计划。同时,客栈斗智因加入了风里刀与雨化田因长相一致而引发系列冲突,使得情节更加杂乱,这些都导致影片无暇延展人物之间的情感纠葛。最后,故事的结尾虽然通过侠士们联合对抗雨化田而宣扬了正义的存在,却没能合理地处理雨化田的死因,尤其是凌雁秋身负多处刀伤依然能打败雨化田,更被网友戏称为“头顶主角光环”。如果说原《龙门客栈》中曹少钦的死是由于众人合力及其本身患有哮喘所致,那么雨化田的死则无法自圆其说,甚至与一开始对其武功出神入化的铺垫自相矛盾。

电影从诞生开始便与戏剧文学纠缠不清,华语早期导演如郑正秋、夏衍、田汉、蔡楚生等人都是以剧作家文学家的身份进入影坛。上个世纪50年代以来,对于电影文学的存在以及如何存在展开了长达几十年的争议,1979年,白景晟发表《丢掉戏剧的拐棍》,向传统戏剧电影观念提出了挑战,同年,张暖忻和李陀发表《谈电影语言的现代化》,提出电影语言的现代化问题,1980年,钟惦棐提出电影和戏剧离婚的理论,提出电影应回归电影本体即回归视觉文化。毫无疑问,活跃于华语影坛的徐克总是开创新的视觉奇观的先锋者,1983年拍摄的《新蜀山剑侠》开启了香港视觉特效的新时代,2001年《蜀山传》中电脑CG的运用意义远远地超过其美学意义,2011年的《龙门飞甲》被称为第一部华语3D大片。然而,在充斥着各种电脑特技和数字技术的今天,我们是否应该再次借鉴电影与戏剧文学相互扶持的经验,当年我们所否定的电影文学理论是否应该在这个诗意极度匮乏的时代背景下重新拾起?至少文学性能够让《龙门飞甲》在展示3D的同时讲述一个完整的传奇故事和一群栩栩如生的饮食男女。技术的进步无法取代人类心灵深处的精神渴求,我们希望华语电影在追随技术发展的同时,也能给一代又一代的观众带去人文关怀与灵魂启迪。

## 参考文献

- [1]李一鸣. 武侠的盗梦空间——一种技术主义的诚信[J]. 半月谈 2011 ( 16 ).
- [2]刘军. 数字电影 : 中国电影产业在数媒经济时代的机会[J]. 北京电影学院学报 2003 ( 1 ).
- [3]陈越红 , 裴磊. 数字技术电影声音沉浸性审美接受与人类身体感知系统的自然性[J]. 当代电影 2011 ( 9 ).
- [4]孙绍谊. 当代西方后人类主义思潮与电影[J]. 文艺研究 2011 ( 9 ).
- [5]金丹元 , 文斌. 科学主义与超现实主义“合谋”下的“游戏”——对“影像时代”中艺术与技术相糅合的反思[J]. 东南大学学报 2011 ( 5 ).
- [6]转引刘莉. 数字电影到底给我们带来什么? [N]. 科技日报 2006 - 7 - 25 ( 4 ).
- [7]胡克. 中国电影真实美学观念与巴赞影响[J]. 当代电影 2008 ( 4 )
- [8]赵斌. “保守主义”视野中的新媒体与电影美学[J]. 当代电影 2007 ( 2 ).
- [9]王丽君. 新媒体艺术对当代电影创作的影响[J]. 当代电影 2007 ( 2 ).
- [10]王乃华. 当下技术革新对电影美学特性的开拓[J]. 当代电影 2007 ( 2 ).
- [11]郝延斌. 对于宏大理论及其有效性的思考[J]. 当代电影 2007 ( 2 ).
- [12]丁亚平. 导师点评[J]. 当代电影 2007 ( 2 ).
- [13]周宪. 论奇观电影与视觉文化[J]. 文艺研究 2005 ( 3 )
- [14]陆晶璟. 电影的奇观叙事[J]. 社会科学 2007 ( 8 ).
- [15]马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介[M]. 北京 : 商务印书馆 2000:280、161、163.
- [16]路易斯·H·拉潘姆. 永恒的现在[M]. 载《理解媒介》北京 : 商务印书馆 2000 5.
- [17]A S Hornby. 牛津高阶英汉双解词典(第四版)[M]. 1997 :1554、1611.
- [18]许慎. 说文解字[M]. 北京 : 中华书局 , 1963 94.
- [19]融入电影——模拟触觉的夹克衫[O/L]. <http://news.mydrivers.com/1/130/130622.htm>
- [20]莫里斯·梅洛-庞蒂, 罗国祥译. 可见的与不可见的[M]. 北京 : 商务印书馆 2008:20 - 21.
- [21]Jacques Lacan, The Seminar of Jacques Lacan, Book : "The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis", ed. Jacques-Alain Miller, trans. Alan Sheridan, London: Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis, 1977, p.72