

21世纪以来 中国电影的三峡语言文化

■文/周同燕

21世纪在中国电影工业发展与三峡地区的文化发展中,都可谓是一个承上启下的重要时间段。于电影工业或电影艺术而言,市场经济体制下的电影拍摄和生产模式在近10年的探索后终于成熟,经济市场水平的提升也带动了新世纪观众的精神文化需求,电影产业越来越成为文化市场化与艺术探索发展重要组成部分;而几乎与中国电影市场化转轨同步发生建设的三峡水电站,也在2006年正式宣告竣工完成。2021年元旦,水利部、国家发展改革委宣布三峡工程完成了竣工验收的全部程序,工程质量满足规程规范 and 设计要求、总体优良,运行持续保持良好状态,这标志着三峡工程建设任务全部完成。三峡工程的竣工不仅全面发挥出防洪、发电、航运、水资源利用等综合效益,有力推动了西部建设,也在人文方面全面地影响和改变了三峡库区乃至长江上游流域的语言、经济、风俗等文化生态;由三峡建设而起的“百万大移民”也推动三峡库区的方言和民俗随着移民交流向更广泛范围传播流传,并与中国电影的创作实践相融合。语言作为携带地域生活经验的交际和思维的工具,是特定区域内人类社会文化的重要形式和构建手段之一。因此,通过三峡这一记录时代的媒介对新世纪以来三峡地区的语言文化进行探索就显得极为重要;对21世纪中国电影中三峡语言特征的研究也必将为以后三峡地区文化研究、中国电影地域化个性化研究等课题提供宝贵的资料。

一、电影中的三峡形象与地域方言

长江三峡作为一个文化地理范畴,其空间范围在狭义上特指长江从上游至下游流经的瞿塘峡、巫峡和西陵峡,即从重庆奉节的白帝城到湖北宜昌的南津关之间约200公里的狭长地带。此处长江两岸高山对峙,崖壁陡峭,西陵峡以“险”闻名,巫峡以“秀”著称,瞿塘峡以“雄”闻名。这样奇绝险峻的自然地理特征自古吸引了许多文人歌咏;而广义上的三峡则以瞿塘峡、巫峡和西陵峡为辐射中心,包括重庆万州、涪陵、黔江等区县、湖北宜昌、鄂西州的一部分,由于有长江流经而以“三峡”概称。上世纪90年代开始施工建设的三峡水利工程,则以这一全世界施工时间最长、影响范围最广、迁移人数最多的大型施工规模和影响力在实现“高峡出平湖”伟大理想的同时,使得受到三峡库区建设影响的移民和建设区域成为中国当代文化范畴中的一块别具当下意义的“新三峡”。中国电影对新老三峡展开描绘的影片总体较少,但无论故事片或纪录片,都以其独特的视角对历史悠久又历久弥新的三峡展开了独特的观照。从构图、影调到镜头的运用、场面的调度,镜头下的三峡山水都涌动着既不同于长江下游的灵动、飘逸,又区别于黄河的深沉和厚重。亘古不变的三峡险峻的高峡峭壁与日夜不息的滚滚浊流强有力地传递了一种永恒流逝的岁月感,它作为恒定的时间尺度衡量与审视着时代的变迁,并作为雄壮浩大的叙事空间在不动声色中接纳或拒绝着大历史之中的小人物。在导演们不拘而同样地采用全景镜头或长焦距深镜头描绘江岸或轮渡上的小人物时,三峡本身的壮美景色往往会将处在大历史的边缘角落上的小人物韵味捕捉得非常准确。

三峡库区的方言既有悠久的历史,又在电影中鲜活活的生活影像和丰富非生活细节充满生机与活力。章明导演的《巫山云雨》、贾樟柯执导的《三峡好人》、杨超执导的《长江图》、李一凡和郝雨拍摄的《淹没》、张侨勇拍摄的《沿江而上》等电影是研究三峡文化与方言的重要文本。章明的《巫山云雨》以简洁的镜头语言与丰富的意象描绘了即将因建设三峡工程即将淹没的巫山镇,片中的男女主角面临时代洪流的席卷表现得异常沉默,在压抑内心感情的同时渴望安定的归属。这部影片表现手法洗练质朴,形象鲜

明生动,几位主要人物的对话在不同方言和普通话之间交替进行,“仙客来”旅社中口音不一的南腔北调真实而深刻地表现了处于时代流变中三峡库区的社会情景;而麦强、陈青与丽丽三位“三峡移民”却在寡言少语间流露出一种不知向何处而去的惘然气质。这部电影在新世纪备受国际影人赞誉,获得了意大利都灵国际电影节最佳影片大奖、国际影评人费比西奖、法国蒙彼利埃电影节评委会大奖等重要奖项,影片中对三峡风貌与库区人民心理的描绘对其后的三峡电影创作产生了深远的影响。《三峡好人》中,来自山西的韩三明与赵红来到建设中的奉节分别寻找多年未见的前妻与丈夫。这两位带着山西口音的外来者与操着西南方言语音,却各具特色的本地人展开了时而亲密时而疏远的交流,影片结尾处三峡工地的工人以简陋的酒局送别韩三明时,山西方言与湖北方言两种地域特征鲜明的方言亲热却带有两种的愁苦;韩三明在喝酒谈话间谈到了山西煤窑可以挣到钱但是很危险,工人原本要送别韩三明,但听到可以挣到钱后,钱别就突然变成了共同上路。这一场景通过语言来构筑超越个人之外的流动民工群体,展现了三峡库区鲜明的时代变革感。

二、三峡方言多样性中的文化特征

不同特色的地域方言是三峡库区人民在时代生活中累积起来的宝贵文化遗产与精神财富,成熟的语言系统是特定空间中地方文化产生和发展的关键,地方文化的发展也使地域语言更加准确灵动。从方言的区域划分情况来看,三峡库区属于西南色彩区,其方言是重庆与湖北人民在长期的社会实践中创造和提炼而成的。丰富多样的三峡方言是多元的荆楚文化和艺术精神中的重要组成部分。

将镜头对准奉节老县城搬迁全过程的纪录片《淹没》中,带有地域特色的方言也在自然的表述中流露处奉节老县城人民的生活细节和思想内涵,在一言一语间不动声色地把三峡流域的人文风情展现得淋漓尽致。本片分别记录了一位开苦力旅店的志愿军老人在无奈与不舍中即将告别旅店的心态、几位乡民围绕一座即将面临搬迁的基督教教堂在利益与信仰间反复纠结的过程;以及一群移民干部和底层城市居民在旧城搬迁过程中种种积极解决无法回避的矛盾,终于不舍地离开故土的过程。《淹没》中使用了許多奉节方言中特有的基本词汇,如动词有表示摩擦而洗去污垢“硃”音chū à ng、“硃”即为江边居民利用长江水洗净蔬果食材的竹编器具;“爹”音zhā,表述张开或裂开,“爹起脖子”即描述张开腿的豪迈或不雅情态;“刹”本意为按压或猛然掉落,音dū,“把椅子往地上一刹”的语句生动表现出刚劲大地地生民勇武豪迈的情态;“刹”还可以引申为猛地向物击水,这也与奉节居民长期与水为邻的地域文化风貌有关,数千年的繁衍生息中,长江与水已经渗透进三峡库区人民生活的方方面面;而与长江三峡高峡巨浪搏斗千年的历史,也造就了奉节人生猛勇敢的生性。表现持器械击打的“榜”pá ng、表示用手掌击打、扇耳光的“搨”hū、表示用尖锐器物敲击的“夺”、以及表示用身体承担、承受,或在战斗中势均力敌、克制对方的“胜”sh ē ng等动词,都折射出这些词语使用的区域性好勇斗狠的特色,与江岸边人民的智慧与独特个性。

除此以外,丰富多样、内涵丰富的三峡方言还体现出劳动人民质朴勤劳的文化特征。在张侨勇拍摄的《沿江而上》中,导演带着祖父的回忆来到搬迁中的三峡库区,以一种人文主义的平实视角带着关怀地记录下了三峡工程变迁中的平民人生。片中初中刚刚毕业就到船上打工的女主角余水是江边贫困却勤劳的年轻女孩缩影,影片记录了她工作与父母交谈,参观三

峡大坝的过程。在向父母介绍三峡大坝时,她在表达长度时除了现代汉语中具有普世性的长度单位丈、尺、寸之外,还使用出了以自身肢体长度作为计量标准而形成的一套别具特色的地方语词,如以上肢手臂与手指长度为基准的“拊”、“把”、“指”、“摆”、“抱”,这种以自身为参照的表达形式具有着深远的历史文化根基,更是劳动人民在长期的生产生活实践中总结出来的经验型知识,体现出对一种勤奋务实的价值趋向。德国著名语言学家威廉·冯·洪堡特论及语言就其真实的本质而言,是某种连续的,每时每刻都在向前的事物。尽管如今丰富的文具与办公用品,准确的电子度量工具乃至方便快捷的度量用手机APP已经深入广大农村地域,扩展向亘古流淌的长江边;片中的邮轮、甲板、乡镇与新闻报道中随处可见“600英尺高的大坝将成为世界上最大的水电站”等准确的长度与空间显示。但传统的方言词汇依然表述却借助灵活生动的方言词汇依然携带着古老的文化特征,活跃在勤奋江民的口耳相传之间,祖祖辈辈,生生不息。

三、作为当代生产性地域空间的三峡

在对三峡的地理与语言、方言特征为线索进行分析后,在三峡大坝建成、移民与外来者,传统生活方式与现当代型文明相错综的新世纪如何理解内部充满差异性与动态的三峡,成为本文论述电影中三峡文化形象与时代内涵亟需解决的问题。对此,本章借助在哲学社会领域占有重要的地位的空间生产理论进行分析。法国著名的理论家列斐伏尔曾提出“生产性空间”的概念,他认为空间的概念与生产实践并非自然或天然的,而是在观念上和实践中受到历史性的城市的急剧扩张、社会的普遍都市化等问题影响后才出现。列斐伏尔提出了将看似整体的“空间生产”的自然性、精神性、社会性分层的“三重性辩证法”思想。对作为当代生产性空间地域的三峡,也可以进行类似角度的分析。

三峡空间的自然性首先表示三峡作为物质形态的自然存在所产生的实践。奇绝险峻的壮丽风景构成了包括三峡语言在内的三峡文化的重要底色,如上文所述,滚滚激水与壮阔高山激起《三峡好人》与《巫山云雨》中边缘小人物面临时代洪流的情怀与反思;而作用于三峡这一自然空间的建设实践,如围绕着三峡库区、三峡大坝进行的人类活动,又作为社会空间性的物质形态的制造过程成为人类改造自然经验的一种中介赋予这一空间社会性与精神性;而电影创作的角度而言,这一以特定空间的物质形态为拍摄对象进行的生产活动,本身即是以空间中自然的物质资料而进行的、带有社会性的生产实践;而电影表现或再演的物质性对象,已经不再只是隐性或客观的自然物,而充满多元性或活力性的精神性特征。艺术电影《长江图》中,沉默寡言的船长高淳驾驶着破旧的货船从下游逆流而上,他手握一本名为《长江图》的古旧诗集时而念诵。一路上,各个码头都能看到与故去的女友长相相似的女人,直到行过三峡女人不再出现。《长江图》中逆流而上的航旅看似是社会性与物质性的,却在诗歌与幻影的交错中赋予其精神性的内涵,长江与三峡都作为一种精神的“虚构物”与行船人高淳的生命经历与爱情构成了互文。因此,三峡在影片中成为具有代码或符号意义的象征性空间;而行船三峡成为一种倒叙性的、具有精神性的人类社会活动。三峡这一在中华文化的历史画卷中留下了人类幼年时代的生活影像的历史记录的文化生产空间,已经在新世纪被谱写为“神女应无恙,当惊世界殊”的壮伟情思;而充满多元性或活力生机的三峡今后必然有着更加美好的未来。

（作者单位：三峡大学文学与传媒学院）课题：三峡大学研究生课程建设项目《第二语言习得课程建设》[SDKC202012]

解构与重塑： 国产动画电影中的传统文化符码

■文/韩坤妮

中国动画制作最早可追溯到1926年由万古蟾执导的《大闹天宫》,这一时期的动画制作或尝试还有《舒振东华文打字机》、《狗请客》、《过年》等;而中国动画电影最早的繁荣期是上世纪五十年代之后,取材自传统经典神话故事与历史故事的《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《孙悟空三打白骨精》等带有鲜明传统文化符号的作品,不仅极大地影响了一代国内观众,还在世界上成为中国动画电影在世界上的代表作品。全球化中的动画产业几乎与我国改革开放的历史同步,在20世纪的最后二十年间,目繁众多的动画作品、动画资讯与相关理论涌入国门,带动了我国动画创作和理论的空前盛况。在《宝莲灯》之后,《西游记之大圣归来》、《哪吒之魔童降世》、《姜子牙》等取材于传统神魔小说的影片再次在中国电影与动画历史上创造了非凡的票房奇迹。符码在符号学上存在着怎样的表意层次和意指活动?这些影片中的传统文化符码对影片的内容、形式及传播起到了何种作用?在清晰可辨的传统文化符码之外,是否还有先验于观众乃至创作者认识的“隐形符码”?国产动画电影是否有可能在传统符码限制下的神怪武侠题材外,开拓新的题材和类型?本文将就国产动画电影中的传统文化符码为研究对象,分析其在具体影片中的意指层次、功能与影响,并立足于符码表意与接受的方式重塑国产动画画新的可能性。

我国动画电影中的传统文化符码的层次构造

动画电影作品作为通过人造的动态形象序列表现,基于“表现运动幻觉”的基本原理被发明出来,在统于手绘或电子计算机的图像介质中表现出风格各异的山水事物。动画的人造性现实基础决定了它必须具有一定固定表意功能的符码系统,才能成为观众在介入叙事框架前的审美对象。在符码化的表意系统内,国产动画的体裁认知也决定了国产动画电影的文化艺术表征往往借助一定的传统文化符码表示。在法国符号学家罗兰·巴特的阐释中,类仿性艺术传达的内容可分为信息(Information)和讯息(Message),前者指借助编码能被说明的成分,一定程度上可以理解为所指;后者则指发送者借用一定渠道向接受者传递的一种信号序列/按编码规则组织的能指,有外延和内涵两种讯息层次。以国产动画电影《西游记之大圣归来》为例,它传达的信息可以用文字传达,简而言之就是从五指山下挣脱的孙悟空为拯救少年江流儿重获力量,在猪八戒等人的帮助下击败妖怪混沌的故事;而这部作品的讯息则更复杂得多。在外延层面上,观众首先借助电影院银幕或网上播出的电脑和移动端屏幕为介质,看到平面3D画面中的种种形象,以及配音演员的声音,这是传播层提供直观可见的信息;其次是观众根据自身观影与生活经验对电影内容的解读,例如熟知唐代的观众会明白江流儿是高僧玄奘的俗名,剧中孙悟空在解救江流儿的同时也为自己开启了通往西天取经的正途;如果电影创作者无意采用西游神话中的架构,这个叫“江流儿”的小僧至少在五百年压抑与失落后才为孙悟空重新寻回了身为“齐天大圣”的尊严与荣耀,开启全新命运的人;而《西游记》的读者则会惊奇地发现这个前缀带有“西游记”的动画讲述的并非神魔小说《西游记》中的故事。

传统文化符码帮助我们识别电影画面的各个组成要素和画面本身,在象征讯息的层面上,文化符码不再引导观众的识别活动,而是引导解释活动。象征层的意指不再向讯息科学开放,而是向精神分析学、戏剧学、电影学等象征科学开放。

在象征层中,孙悟空、江流儿、混沌都是与传统文化相关的符码,观众对这三者的熟悉程度由深到浅。在描绘原创角色“混沌”时,这一角色的名称在信息层面上意味着阴阳相生的浊气,而影片中身穿黑袍、指爪尖利,居住在迷雾与荒山中的形象又使观众先验地察觉这名角色的危险特征;在导演陈述中,导演田晓鹏坦言混沌的设计其实是取自《山海经》中怪兽“混沌”的描述,因此混沌在被孙悟空逼到绝境后露出了没有面目、六条腿的肥胖身体。此处形状古怪、行为凶残的怪兽混沌形象同样作为一种传统文化符码限制图像的投射能力,限制外延向内涵意义扩展。而在内涵层或意指活动层中,讯息的外延还隐约透露着一种令人琢磨不透、无法明确指出其所指的意义。这层意义在叙事中游移不定,无法被简单描述和接受。在导演田晓鹏的阐述中,“混沌”其实也代表孙悟空内心潜伏的心魔,这一点在电影中完全没能体现,但观众却可以在对电影符码的反复思考与自我反省中认识到;“面具”遮盖的面容与反复变化无常的身体正是男主角心目中一种无形的自卑与恐惧蔓延变形的过程,这样的人物与矛盾构造也体现了传统文化符码的结构性特征。

根据罗兰·巴特的理论,艺术作品符号的外延表现为经过创作者的处理与信息补充的内涵。而在符号表达的内涵平面中,又分为表达平面与内容平面。表达平面带有审美、意识形态处理方式,电影作者偏好的风格、电影工业限制下的既有类型或样式。在对实际文本进行分析时,外延和内涵其实是相互交错的内涵经被当作外延的一部分被理解和吸收。例如令观众耳目一新、满脸颓废“中年失意”的孙悟空,以直接在场的形象自然地出现在观众面前;但在实际设计的过程中,中庭偏长、身形瘦削的形象不仅参照了许多类似的动画角色,而且本身就蕴藏了故事发展的基本线索。在文本的内容平面上,传统文化信息的表达又极大依赖于接受讯息的社文化情境或“社会在一定程度上借人以解读它所想象事物的方式。”即使是对混沌这一原创角色,一句戏腔演唱的“五行山,有寺字兮;于江畔,而飞檐;借童男童女之精华兮,采仙药,而历险”的戏文不仅将观众迅速拉入反派行动的场景与线索中,还使观众自然地联想到在象征层面上,面容苍白、眼角纤细上挑的面具在传统戏曲中代表着奸臣的脸谱图样,混沌的形象设计本身既作为一种在动画形式中起到意指作用的传统符码存在。

总而言之,动画中的文化符码看似作为叙事中的功能整体存在,实际却拥有不同作用和结构的层次构造,其表意活动也具有极大不确定性;梦工厂在《功夫熊猫》中“借用”了熊猫、武术、侠义精神等清晰可辨的“中国传统文化符码”而“如法炮制”出一部美国动画电影时,如何利用动画电影这一媒介与相关文化符码,讲好弘扬中国传统文化的中国故事,成为中国创作者亟待思考的问题。

以符号学方法与媒介框架性结构重塑电影中的传统文化

不同于可以记录原发性运动和直接现实的真人实拍电影,动画比起真实客观存在的被摄物,更加依赖于主观创造与想象性。动画电影与真人电影的整体是由两种不同的结构承载的,由于它们的单位有别,所以无法混同:真人电影的讯息实则是利用照相术形成的连续实拍图像;而动画的讯息实则是空白介入的手绘、在特定材料上的刮擦形成的线条、图形和颜色等,它不追求现实性叙事幻觉,甚至时而暴露媒介材料性和人工制品的痕迹。在动画作为媒介的框架性结构中,尤

其是计算机动画风靡全球的当下,再次审视动画完成的基底是以符号学方法重塑传统文化的重要一步。

上世纪美术界兴起的极简主义绘画运动,引导创作者在形象与表意的沉浸体验之外重新关注绘画的基底;在当前的动画创作中,动画的“基底”也始终是创作者们关注的核心问题之一。在日本,成熟的赛璐珞动画制作使用摄影灯制的照明灯照亮动画胶片,透明的赛璐珞基底从而在透光性下“隐匿”于作品之中;美国动画电影则在好莱坞先进电影工业的助力下大力发展计算机动画;欧洲动画电影的形式则较为多样,其中暴露动画媒介基底的作品《挚爱梵高》因采用油画制作定格动画而备受关注。事实上,上世纪以上海美术电影制片厂的木偶、剪纸、泥偶为主要表现形式的定格动画曾代表中国动画的最高水准奠定了早期“中国动画学派”在世界动画领域的地位;以水墨晕染线条的水墨动画也曾作为民族动画的特有类型在中国动画电影的美学探索、制作工艺、艺术经验等方面取得了非凡的成绩,《葫芦兄弟》、《神笔马良》、《阿凡提》、《小蝌蚪找妈妈》等作品都是中国观众童年美好的记忆。在文化全球化的趋势下,固定的传统文化符码已经失去其本身的民族美学特性,极有可能被好莱坞文化霸权所吸收和改造为资本主义文化生产产品符码的当下,再次超越动画电影现实象或意识形态表意的媒介性质,凸现动画材料或动画基底的物质性,或许是重塑电影中的传统文化的出路所在。

新生代导演周子爵的定格动画电影《女他》以凄迷艳丽的色彩和夸张奇诡的造型,展示了后工业社会对弱势群体压迫与弱者生产机器器压迫下挣扎反抗的故事。这部影片试图揭示面临工业或后工业社会秩序文明演化的传统文化艰难的自我更新,反映出进入现代社会以来的民族特质和风貌。全片将皮鞋拟人化,讲述在男鞋子主导生产的卷烟厂一只女性高跟鞋为了她的鞋女儿将自己打扮成男鞋的模样,参与到卷烟厂工作中换取食物,却在无意间暴露了自己的女性身份,随后遭到来自整个男鞋世界的打击。在被象征权力的太阳圈吞噬之后,女鞋蕴含的母爱与生命因素使她瞬间觉醒,以一己之力帮助弱小扶危济困,对这个恃强凌弱的钢铁世界展开了复仇。《女他》采用了定格动画制作,整体观看体验自然流畅,其中将人按照性别区分化身为鞋子的奇思妙想大胆而有趣。定格特摄动画的动画具有一种言语功能的内涵,它不像手绘动画一样创立符号,而是组合和改造既有符号,使符号发生变化。例如《女他》将在刻画角色时把鞋子当作人物,男鞋负责生产机器的运转,因此插有各种表示工业生产的齿轮、螺丝、卡尺等次级符号;而女鞋负责生育,其中蕴藏着生命特质,因此可以在内部孕育出生有绿叶的藤蔓。在同时性的比较的时刻进行纯粹的同一性判断,是真人电影或普通动画电影经常使用的庸常的类比,例如螺丝与齿轮代表工厂或工业社会的社会生产、具有特定形状的粘土和木雕类似人形;但在定格动画不同意义维度上进行类比,类比就变成了隐喻:高跟鞋是女性角色、男鞋是男性角色、木雕和粘土在构成具体人物或场景形象的同时不排除它自身的物质特性,其表面粗糙的纤维感和颗粒气孔在微距摄像机的镜头下清晰可见。定格动画的作品中一切都是隐喻,没有任何东西是外延的。无生命物质组成的生命体具备了动画角色的各种特征,其本身也在符号角色上构成一种类比性的隐喻,继而在思想文化和观念形态上带动了传统文化的重塑。

（作者单位：青岛大学新闻与传播学院,研究方向:影视与传媒、文化传播）