

《八臂哪吒城》： 古为今用、守正创新的文化传播范例

■文部敬
张慧瑜

却容易因为缺乏戏剧冲突而流于平淡。为此,电影《八臂哪吒城》新增乞丐“苦儿”、幽州城统领、恶龙、刘伯温师傅等角色,将原故事中刘伯温与姚广孝为修建城首功而产生的两方矛盾扩大为在师父指点下前往幽州修行以成仙的刘伯温、奉朱棣命令在幽州寻求长生不老秘诀的姚广孝与在幽州城统领带领下与恶龙抗争的苦儿等平民百姓之间的三方纠缠,极大丰富了故事情节,提升了电影的观赏性。第二,视觉呈现注重细节,尽可能还原古都风貌。古幽州治所在今北京城区西南广安门附近,毗邻燕山,东近渤海,既是北方的军事重镇,又是河北平原的商业枢纽。影片中的幽州城烟雾缭绕,倚背高山,下接水路,城中商铺林立,繁华热闹,较好地还原了古幽州的地理地貌与风土人情。同时,影片适量加入符合当今民众日常认知的首都元素,如老北京四合院、红灯笼等,在尊重历史事实的基础上给观众以亲切感和熟悉感。不过,影片虽然以《八臂哪吒城》为名,但在具体叙事中却并未充分体现“哪吒”元素,仅仅有两处情节暗示北京建城起源可能与哪吒有关:一是刘伯温所拿地图上标注出的八处海眼暗指哪吒的“八臂”;二是体内带有乾坤珠的苦儿可能是哪吒转世。如果影片能够对“八臂哪吒”的细节再加铺陈,如北京城的不同城门具体对应哪吒何种部位,则会更加贴合原有的民俗传说。

创新：“以人民为中心”价值观的宣扬

自上世纪九十年代以来,随着全球动漫产业蓬勃发展,西方动画影视产业纷纷将目光投向中国,从中国传统文化当中汲取养分,创作出如《花木兰》、《功夫熊猫》等既叫座又叫好的动画电影;与之相比,中国自己拍摄的传统题材动画片却屡屡落入故事陈旧、缺乏新意的窠臼之中,少有佳作。这既有国产动画片在选题层面盲目追求《西游记》、《宝莲灯》等经典题材的因素,也与电影编剧无法将传统故事与新的时代主题相接合有关。这意味着,对传统民俗题材的影视化不能拘泥于原著,而必须在保留原有传统元素的前提下推陈出新,以现代观念和新时代精神为影片注入新鲜血液,使之符合当代观众的审美趣味,体现当代社会的价值意涵。

以时代语言阐释传统故事所面临的一大壁垒是,难以处理传统故事中常常出现的封建皇权与新时代社会主义民主政治之间的关系。在这一点上,《八臂哪吒城》采用了一种较为讨巧的阐释方式,影片并未将皇权、神权等封建、迷信要素全盘删除,而是选择以新的时代精神填充、解读其执政的合法性。这一点主要体现在两个情节中,一是幽州城守吴汗青与恶龙对战时,面对恶龙“我与天子”同为真龙,你为何不敬(我)?”的质疑,吴答出的“天子仁慈,故人民拥戴;恶龙猖狂,故某某斩龙”;一是明成祖朱棣在姚广孝的劝谏下幡然悔悟,决定放下长生不老的执念,做一个仁德的好皇帝。可以说,尽管影片中出现了皇帝、真龙、天子、仙人等诸多纷繁复杂的统治要素,但究其根本,无论是皇权还是神权,都奉行着“民为邦本”的统治逻辑,以仁德治天下者才可执政,以法术造福百姓者才可成仙。这种对于统治合法性的解读与《琅琊榜》中的“天下,乃是天下人的天下!若无百姓,何来天子,若无社稷,何来主君?”异曲同工,都将群众基础作为政权执政的根基,以“江山就是人民,人民就是江山”的社会主义民主政治思想重新阐释古代皇权,在尊重历史事实的基础上宣扬新时代价值观念,是一种值得借鉴的传统文化再创作思路。

电影《八臂哪吒城》在挖掘古都文化内涵、推动传承中华优秀传统文化方面做出了有益探索。在推动全国文化中心建设的过程中,需要更多的文艺创作者聚焦北京、取材北京、描绘北京,用不同的艺术形式阐释、传播、弘扬北京深厚的文化底蕴,讲好北京故事,塑造城市形象,更好地提升北京的城市文化软实力。

(部敬:北京大学新闻与传播学院研究生;张慧瑜:北京市文联签约评论家、北京大学新闻与传播学院研究员)

中国电影艺术研究中心 电影文化研究部专版

《无名》： “谍战+史诗+历史”三层结构的“拿破仑蛋糕”

■文/周丹

程耳说这次想讲一个更简单的故事,说说而已,《无名》想做的比《罗曼蒂克消亡史》更多,正因为太多,实现难度更大。仅大结构而言,就尝试了谍战、史诗、历史三种类型的叠加与组合,类型组合是大趋势,但有些类型存在内在的不兼容与难适配,处理不好,不仅有显见的缝线,甚至还会产生互反与抵牾。

谍战 (SPY)

显在层面的类型冲突来自谍战与史诗,程耳的前作《罗曼蒂克消亡史》从类型归类接近于《教父》、《好家伙》等黑帮史诗,黑帮、家庭、史诗这三者的混搭已由《教父》的空前成功验证了其配方的可行性。

《无名》的首要类型是谍战,谍战属推理一系,是读者或观众对其叙事的完整性与逻辑的通顺感要求最高的一个类型。这是类型的内在属性,也是允诺给观众的类型期待。而程耳恰恰主动撕毁了这一类型与观众预制的契约,观众的愤怒是可以理解的。

《无名》把故事撕得很碎,1937、1941、1944、1945等不同时段发生的故事混在一处,尤其是影片起始是倒叙的开始,但是导演故意没有给出起点的时间坐标,失去了基本参照,也人为地增加了观众拼凑时间线的难度。

我个人觉得《无名》里时间括号结构有点多了,撕得过碎了,当一种结构和形式成为影片向观众传递的阻碍与干扰时,还是需要警惕的。程耳每次将小括号结构里的叙述时态甩回来都是将过去说过的台词再说一遍,以相同台词为标记,这样方式用得多了会觉得单调。参见诺兰的《敦刻尔克》,每次把叙事时态甩回来,告知观众原来这就是之前演过的那一时刻时,是用不同视角呈现之前演过的内容,而不只用台词重复。没有附加镜头的简单重复,会让观众怀疑这种复杂的叙事结构只是数字剪辑线上的游戏,而不是事先就在剧本里写好或者在片场拍好的影片原本的内容。

程耳对谍战类型粉丝的第二大冒犯是故意克扣了观众所预期的核心戏剧动作。侯孝贤谈《海上花》时说他不

太喜欢直接呈现戏剧事件的本身,而是对事件的之前和之后更感兴趣,所以《海上花》中我们看到了王莲生与小红争吵之后,但真正的戏剧性事件——争吵本身是缺省的,到了《聂隐娘》,这种倾向更加明显,全片几乎都是戏剧事件之前与之后,当然这也招致了大批武俠片粉丝的口诛笔伐。

《无名》中很多处戏剧性动作都缺省了,比如何主任杀死告密者张先生,开枪杀人是一一般而言电影应该重点呈现的核心戏剧事件,《无名》中只有杀之前的交谈,杀之后的善后。

这就是一种对戏剧性理解的差异,在程耳看来,最重要的戏剧动作不是杀人的那一刻,而是之前他决定杀人的那一刻,这才是真正的戏剧动作,所以片中呈现了何主任与告密者的交谈,叶先生与王队长的交谈,这些交谈看似平静无动作,其实正是在交谈中促动了紧随其后的杀人行动,包括何主任每次循循善诱地劝导被捕者投诚,看似一样的例行公事,其实每一次交谈都是在记录某人的重要决定时刻。其实《无名》全片都是关于选择与决定,这种理解其实切中了人生的本质,人的一生其实就是那几个重要时刻的决定,其后所有都只是那些决定渐渐呈现其影响。

史诗 (EPIC)

访谈中程耳说《无名》不想拍成一部简单的谍战片,他更关注时代风云中人物的际遇,也就是说他拍成一部谍战类型的史诗,但谍战与史诗存在一些内在属性的互反。从结构力而言,谍战是聚合向心的,一切指向一个核心问题,像打造一个黑匣子,越小越好,把所有人物也把观众关在里头,大家一起摸黑找鬼。而史诗的结构则相对离散,每个人物像长在同一棵树干上的树枝,开枝散叶,各行其是。

现在网友对《无名》的兴趣集中在怎么把撕碎的情节线拼成一条顺序的情节线,这过程充满了智力桌游的乐趣,如果将《无名》看作一部史诗,比起拼凑纵向的叙事线,更为重要也更具意义的其实是做出片中人物的纵切面比照图,比如 1931、1938、1941、1944、

《无名》：

1945、1946年何主任在哪,叶先生在哪,表哥在哪,公爵在哪?他们各自在做什么,怎样过活?此消彼长,沉浮起落,有人弃暗投明,有人明珠暗投,要能像动起来《清明上河图》那样,做出一幅动图长卷,才是打开《无名》最有趣的方式。

从剧作发展方向而言,史诗与谍战也反向而行。史诗往往是从控制逐渐走向非控制,比如《阿拉伯的劳伦斯》就讲述了一个有自我控制的人,如何在历史的进程中慢慢失去了对自我的控制。而谍战片是追求控制的,一些经典谍战片如《风声》等都是从一个失控的危机开始如出现告密者或情报被截获,主人公靠智勇和战友的配合重新赢得控制。

谍战有趣在控制权的争夺,而史诗有趣的地方在于它戏剧化地模拟了浩瀚人生中偶然与必然的结合,主动与被动的交杂,每个人似乎都没有选择,但其实每个人也都在做出自己的选择,同时每个人也因此活在别人的选择里变成了被选择,这里面哲学性的悖反与吊诡正是人生不可测与不可控的奥妙所在。

《无名》其实有些近似《伊利亚特》,关注了一批人为一场旷日持久的战争所踟蹰、剥夺的人生。从《罗曼蒂克消亡史》到《无名》,程耳都采用了双男主农一直说到赫拉克勒斯也说到赫克托耳,施耐德《水浒传》里都是由梁山兄弟的探望引出下一个新人物,但在电影里还是存在问题,电影时长毕竟有限,就算是史诗片也长不过三小时,观众好不好,像打造一个黑匣子,越小越好,把所有人物也把观众关在里头,大家一起摸黑找鬼。而史诗的结构则相对离散,每个人物像长在同一棵树干上的树枝,开枝散叶,各行其是。

历史 (HISTORICAL FILM)

历史还不够,程耳还用近代史为《无名》做了一层衬底。江疏影的角色那个特殊的历史时空,认清了各色人物,也与主人公的视角建立了认同,中途突然视角发生重大转移,容易有一种突然被甩出去的离心感。

《深海》：

都是如此明显。画风再美再炫也得有章法有节制,尤其是“深海大饭店”这个华彩乐章,堆砌满溢的浅焦镜头、令人眩晕的超速运镜、亢奋密集的歌曲串烧,闹哄哄一片,反而喧宾夺主,掩盖了许多精心设计的细节。主创执意炫技,绑足了劲又是搞笑又是唱歌又是抒情,想让观众燃起来,就像南河执意要做的创意菜想让顾客给个五星好评一样。难啊,店家满腔热情做了一桌子山珍海味,你却难以下咽,更别说给个五星好评了,这实在是高估了观众的视觉承载能力,但店家却陷在一意孤行的自我感动之中,不可自拔。

幸亏反转的剧情把电影救了回来,燃的底色原来是“丧”,从奇幻梦境返回现实世界,主创给出的真相很冰冷,也很残酷:参宿跳海自杀,南河为了救参宿牺牲了生命。绮丽躁动的“海底世界”原来是濒死之际的参宿做的一场幻梦(深海大饭店的迎宾语“一见生财”、“你可来了”正是黑白无常帽子上的文字),原来梦境中的一切都和现实世界有着微妙的对应关系。在迅速闪回的回忆杀中,饭店老板南河是卖《深海大饭店的传说》绘本的小商贩,南河头顶上的猫窝其实是摊位上的招财猫摆件,饭店船长老金、花花阿姨、小海獭糖果分别对应着现实世界中的参宿爸爸、后妈和弟弟,游轮上的游客与深海大饭店的食客也一一对应,船上参宿被冷落忽视,饭店里却被挤得几近窒息。就连两位主人公的名字都很浪漫诗意,参宿和南河是冬天里最亮的两颗恒星,彼此陪伴,互相照亮。至于为什么呈现的是深海大饭店,而不是深海游乐场,导演解

释说因为参宿不想让南河被鱼吃掉。至于抑郁症,作者精心设计了丧气和海精灵来隐喻情绪本身的对抗关系。海精灵代表着希望和快乐,丧气鬼则代表着一切负面的情绪。妈妈在参宿代表时读过海精灵的绘本,所以我更愿意相信参宿是为了追随海精灵找妈妈跳入大海,而不是自杀,用海精灵煮的疙瘩汤也会让人产生快乐的幻觉。妈妈给参宿留下的红卫衣则在梦境中化为一团红色的丧气鬼,你越是想挣脱,它越纠缠着你不放。参宿的悲观丧气和南河的积极乐观也形成了一种对位关系,是抑郁症患者的一体两面,从这点上讲,南河也可以理解为参宿的自救意识,而参宿本身却代表着自我否定

和真正理解。亲历过情绪风暴的人才能真切领悟这种自身的矛盾性,就像小丑脸上两个方向相反的嘴角,给人呈现的永远是一张微笑的脸,但真正的嘴角却是悲伤的表情。

看到最后,恍然大悟,哦,原来我误解它了,原来这一切都可以解释。梦是现实的缺失,现实有多么灰调,梦境就有多么五彩斑斓,你甚至可以理解那个“深海大饭店”的奇炫画风就是作者狂躁偏执的心理表现,它让你想起梵高的画作,一样的明丽灿烂。这不是一部强情节电影,而是一部需要耐心细品的情绪电影,人物和情绪形成了一套复杂的修辞体系,人心似海,抑郁已深,“深海之眼”不就是人类灰暗心理的渊藪吗?这里有原生家庭带来的创伤,也有远走他乡孤身奋斗的艰辛。南河对参宿说的话“希望你今后的每一次笑都是真心的”,这是导演对自己的鼓励,也是给所

定与任务看,是用了汪精卫的秘书汪锦元的史实。熟读近代史的程耳从史实中采集了大量人物与事件,做了剪报式的重新拼贴组合。但这里也存在一个问题,虽然史诗、历史都带有一个“史”,但前者是戏剧的逻辑,而后者必须很大程度上的服从真实的逻辑。

有时真实与戏剧逻辑可以同频,有时候却不那么融洽。比如王一博这个人物的历史人物事迹就存在不协调,历史上中日混血的汪锦元作为汪精卫的日文秘书才有机会接触到日伪最高级别机密,而影片中王一博扮演的叶先生前期一直被塑造成一个低层打手级人物,即使他后来把梁朝伟创作提名状也很难这么快取得日方信任接触最高级绝密情报,至于之前痛打日本宪兵与之后的亲自举动存在的逻辑断裂就更明显了。

程耳的电影是影迷的盛宴,《无名》能让你链接到华语影片经典《花样年华》、《悲情城市》,还有《闪灵》、《魔女嘉丽》、《低俗小说》、《无耻之徒》、《好家伙》等类型经典。梁朝伟、王一博恶斗一段,两人的抗击打能力都超出了现实向的谍战类型,而进入恐怖类型尺度,只有在恐怖片里人怎么都打不死,尤其是阴魂不散的恶鬼,最后满脸血污的王一博从楼上摔下去不动了,突然一下又诈尸般挺起,就是典型的恐怖片中的恶鬼模式,这是直接引用一个类型句式来误导观众认定王一博是反面角色。

《无名》的隐喻也精妙,天上那只叫罗斯福的日本军犬紧接着地下被日军轰炸得满目疮痍的广州城那只瘸腿丧家犬,“宁做太平狗,不做乱世人”,然而乱世里太平狗也做不了。排骨、醉虾、“拿破仑蛋糕”等食物的隐喻,都是俭省而精到的电影化语汇与修辞。

喜欢程耳的地方,太多了,作为编剧、导演、剪辑全才,我个人对他最大的担心反而是技术活有点多,可能导致执迷于一些细节,而这些细节有时只是一种游戏。作为一部影片的导演,还是应该抓大放小,不确定在哪个访谈里看到,姜文说不要在每个问题上纠结,把能量留给最重要的那些。

有经历过至暗时刻的观众送去的祝福。但同时问题也来了,影片着重情绪刻画,这些人物的反而是扁平化的,参宿单薄得像纸片人,夸夸其谈的南河也太抢戏。参宿误闯深海大饭店像极了《千与千寻》,满载珊瑚游动的大鱼船又让人联想起《哈尔的移动城堡》,但参宿进入大饭店打工并没有获得像千寻那样的奇遇和成长,小女主的主观行动力太弱了,和饭店形形色色的人物并没有形成实质性的互动关系,尤其是南河和参宿之间的情感关系并没有完全建立起来,缺乏必要的铺垫,南河为救参宿牺牲自我就无法让人感动和共情,何谈治愈?况且,精密细致的暗语铺设虽然巧妙,但是隐蔽极深,晦涩难懂,如果没有观众的自行解读和费力脑补,恐怕难以触达作者要表达的深意,这样的探索是不是太冒险了?毕竟,观赏和解读是两码事,如果每部电影都要映后去解释,而观众在看电影过程中却未体会到你的初心和用意,看着不知所云的疯狂画面中途走掉或者昏昏欲睡,岂不可惜!?

这些年国漫之光闪耀夺目,想象力飞升,技术已经一流,但叙事上却总有躁偏执的心理表现,它让你想起梵高的画作,一样的明丽灿烂。这不是一部强情节电影,而是一部需要耐心细品的情绪电影,人物和情绪形成了一套复杂的修辞体系,人心似海,抑郁已深,“深海之眼”不就是人类灰暗心理的渊藪吗?这里有原生家庭带来的创伤,也有远走他乡孤身奋斗的艰辛。南河对参宿说的话“希望你今后的每一次笑都是真心的”,这是导演对自己的鼓励,也是给所

这个“小妖怪”。

守正： 首都民俗传说的荧幕首映

“八臂哪吒城”作为北京的旧称由来已久。古时幽州界水患频发,百姓苦不堪言,便将其称为“苦海幽州”,将水患想象成恶龙作祟,由此创作出一个八臂哪吒降服恶龙的民俗传说:相传,明成祖朱棣即位后想在幽州建一座京城,与南京相对,称作“北京”,于是派遣刘伯温与姚广孝前往幽州。建城首先需要降服恶龙、治理水患,两人在探查幽州地形的过程中受到化身孩童的哪吒的启示,将北京城图绘制为“八臂哪吒”的形状,以正阳门为哪吒脑袋,以紫云门、东便门、朝阳门、东直门、宣武门、西便门、阜成门、西直门为哪吒八臂,以安定门、德胜门为哪吒双脚,以大街小巷为五脏六腑。借助八臂哪吒的神力,两人成功降服恶龙,“八臂哪吒城”这一称谓由此流传。

可惜的是,“八臂哪吒城”的民俗传说尽管在民国时期的文学读物上多有刊登,并在建国后以民众口口相传的形式继续发挥影响力,但由于不适应互联网时代视频化、碎片化的传播方式,至今已少有耳闻,这不能不说是北京民俗文化传播的一个遗憾。因此,电影《八臂哪吒城》作为将这一民俗故事影视化的首次尝试,在文化传承意义上具有一定开创性与可圈可点之处:第一,在保留原故事设定的基础上,增设新要素以加强故事的戏剧张力。原故事以刘伯温与姚广孝之间的建城竞赛为主线,以两人同时得到哪吒的启示,打了平手为结局,符合口头文学简单易懂、便于传播的特点,但在改编成电影时,