

淘沙、追溯、编织和敬仰

——军事教育片《困牛山1934》创作侧记

■文/刘潇

公元1934年,上海金城大戏院上映的《渔光曲》引发观者如潮,阿道夫·希特勒被任命为德国元首,爱新觉罗·溥仪就任“满洲国”皇帝,华特迪士尼的唐老鸭在动画片中首次登场,中国红军开始了万里征程。这一年有太多的事件和名字被载入史册,世界充满了光怪陆离的躁动、变革、战争和鲜血。几乎很少有人会关注到这一年的重阳节,有一支红军长征的先遣队踏进了贵州的崇山峻岭,此前他们隶属的红六军团在贵州甘溪遭遇了惨烈的打击,分兵三段、各自失散,为了掩护军团主力突围,他们引敌走进了一座小山,与三面夹击的敌军鏖战、拼杀,直到敌军押着当地的百姓做人盾,将他们逼到了悬崖边上。于是,他们做出了生死抉择——为不伤害无辜百姓,纵身跳下悬崖,大多数人壮烈牺牲……那座小山名曰困牛山,那支英雄的先遣队是红六军团第十八师五十二团。他们的故事,在波澜壮阔的中国革命史上仅被只言片语代过,他们的名字,也长久地隐没在历史尘烟中。

2022年冬,八一电影制片厂接到了军事教育片《困牛山1934》的拍拍任务,自此我们循着红五十二团战斗的足迹,开启了历时两年、与困牛山紧密关联的的创作历程。

历史的挖掘与还原

1934年的困牛山,究竟发生了什么?一支身经百战的部队究竟在怎样的困境中选择了集体跳崖?跳崖后还有多少幸存者?他们的命运又走向何方?面对这一段90年前鲜为人知的历史,我们和第一次听到困牛山战斗的人一样,发出了无数个疑问。困牛山红军跳崖的历史见证人都已经过世,见证人的子女都已到了耄耋之年,军史上对困牛山的历史定位、跳崖人数等也存在争议和相悖的数据。该如何在层层迷雾中剥丝抽茧、最大限度地客观还原1934年的历史真实?

我们采用的对策很直接——既然缺少资料,那干脆就在没有羁绊的前提下自己埋头做史料研究!关于红五十二团在困牛山的战斗经过,我们一共找到了三篇官方的文献资料,但在分兵地点、人物行动路线、小地名上都有不同程度的出入。于是我们将三个文献进行溯源调查,发现所有困牛山战斗的细节基础全部来自1988年滇黔史料收集组在当地采访完成的报告,由于当年调研时间仅有三天,报告中部分史料有夸张和文学想象的成分,所以我们再次回到困牛山进行田野调查,在石阡县党史研究工作者的帮助下,重新绘制出红五十二团的战斗路线图,梳理出了较为客观的战斗史实。

我们在省级、县级的档案馆资料里也进行了大量的调研。值得欣慰的是,在浩如烟海的资料中,找到了几份从未对外披露的珍贵电文记录,为困牛山之战的背景做出了佐证,虽然最终不能全部呈现在影片中,但是为这段不为人知的历史填补了影像空白。1934年的困牛山,终于在迷雾中一点点地显现了轮廓。

故事搭建与情节设置

有了坚实的史料支撑,我们开始对影片的结构、人物、情节进行搭建。困牛山战斗中的英雄群体,留下姓名的仅有师长龙云、团长田海清、司号员陈世荣、老兵李育才等寥寥数人,更多的是那些永远长眠于山谷、没有留下名字的无名英雄。1934年壮烈牺牲的田海清,遗体被当地村民掩埋,但受当时政治环境、信息通讯等因素的影响,他的墓地直到88后的2022年,才被官方正式认定;牺牲在敌军“反省院”、誓死不背投降的龙云,直到2008年才被确定为红十八师师长的身份,2016年才被评定为烈士。今日的石阡县,仍保留着重阳节祭奠红军英烈的习俗,红军跳崖处虎井沟路边这块岩石,经过80多年来的点香焚纸,已被熏得漆黑……

杨又铸老师的故事也深深打动了我们。20多年前,他和我们一样第一次读到了困牛山战斗的简短记载后,就再也无法释怀。他像苦行僧一般开始长达20多年的困牛山战斗研究挖掘工作,走遍了当地各个村落进行田野调查,一点点织补出当年战斗的图景,找回跳崖红军的姓名,从30多岁一直坚持到了退休。他说应该为这些牺牲的红军立块碑,虽然立不了多么巍峨的大碑,但至少可以写一本困牛山的书,在人们的心中为红军立一块精神的碑……那次采访他落了泪。

当一个个被触动的闪光点层层积累起来时,我们意识到是时候动笔了。文献、标

语、资料、图册里的人物都是二维的,他们被渲染上了时代的图层,鲜艳、正面,却缺失了影像作品中最动人最柔软的光泽,这些正需要创作者用情感和技术一点点填充,最后形成三维立体的影像。

经过多次的重构搭建,我们确定了脚本的最终方向,采取历史和现实并行的双线叙事来架构全片。一条围绕着杨又铸老师20多年的田野调查展开,另一条则以红五十二团的战斗历程和命运走向展开。

现实部分开篇以“杨又铸第一次翻看文献,被‘集体跳岩、壮烈牺牲’的记述所震惊,由此展开长达20年的研究”为序幕,确定影片“揭秘与传奇”的主基调,利用悬念驱动故事发展。

历史部分则以“红五十二团作为长征先遣队,从江西出发前往湘中”为开篇,以团长田海清作为POV(point of view)主视角进行叙事,解读他在先遣队出发、甘溪之战、关口分兵、以及困牛山战斗几个关键时间节点的人物心理,并跟随困牛山战斗的情节发展,一点点揭示他的人物命运,完成历史人物的代入感。历史线也同样展现了师长龙云、司号员陈世荣的命运走向。陈世荣是当年红军跳崖的幸存者,1934年的他还是十几岁的娃娃兵,跳崖后他被当地村民收养,再也未离开过困牛山,可惜杨又铸老师在田野调查时他已经离世,他的子女们还记得陈世荣在世时讲述困牛山的场景。我们在影片中用陈世荣家人的采访完成了历史线和现实线的无缝链接。

作为军事教育片,对困牛山之战的历史背景、战斗意义和精神价值的解读同样重要,但我们不希望这个部分成为空洞的标语口号,所以尽量将这些抽象意义与故事情节和人物命运相关联,做到“润物细无声”的水到渠成。

摄影风格与视觉呈现

《困牛山1934》在影像风格上采用了纪实与写意相结合的摄影风格,在真实还原历史场景的同时,我们通过拍摄写镜头来展现影片的情绪表达。在影像风格上倾向于表现现实生活,强调真实和自然。在拍摄过程中,会尽可能采用自然光线,避免过多的修饰和后期处理,以保证影像的真实性。

在视觉呈现方面,注重光影、色彩和构图的运用,在光影上,主要运用逆光、侧光等光线效果来突出人物的轮廓和神情,塑造英雄形象。在色彩方面,影片中的元素多根植于贵州地理特征、阴冷多雨的场景、以气氛为主的情景再现等。跳崖部分结合剧情发展以暖色调为主,营造出一种沉重的氛围。

战争和纪实场景的摄影处理

困牛山遵循的原则是看到“艺术化的真实”,“叙事性”和“写意性”的画面元素相融合。战争场景是《困牛山1934》的重要部分,包含阵地战、阻击战、林间行军、跳崖等多个场景。在影像风格整体上以冷色调、高对比、消色的粗糙颗粒影像质感为主,保留了军旗与军号的亮色,尽可能还原历史场景,让观众感受到战场惨烈和跳崖场景的悲壮。在拍摄过程中,运用了大量的爆炸、火光和烟雾效果,模拟出真实的战场环境。同时,还运用了升格和手持等拍摄手法,模拟出战场的混乱和紧张氛围,这些技术手段的运用,使得战争场景更加逼真。

特效部分的创新与收获

地图特效包装是历史文献片中最常用到的特效方式。我们在地图纹理、颜色质感、动画等方面进行了多种尝试。如红军旧州的地图上增加了一个标志性的城楼,然后再与实景的旧州城楼叠化,使整个动画和实景的衔接更加自然。另外,为了呈现出直观红军行军路线,我们将现实卫星图片作为底图,增强视觉效果和历史感。同时呈现出影片视觉的多样化,我们采取炭笔画分层的包装方式,由美术部门绘制好炭笔画来还原战场环境,再有特效部进行分层动画,通过将手绘画与特效技术相结合,使动画呈现出更加生动、立体的效果。

2024年10月,八一电影制片厂将制作完成的军事教育片《困牛山1934》赠予给贵州铜仁军分区和石阡县政府,此时距离那场惊心动魄的战斗已过去了整整九十年。远征者的足迹早已被岁月的流水磨平,长征已成为历史,精神将会永恒。红六军团第十八师五十二团,他们没有被历史遗忘,他们的名字永远闪烁着光芒。

(作者单位:解放军文化艺术中心影视部)

中国电影艺术研究中心
电影文化研究部专版

“小景自足”与“全史在胸”

——影片《只此青绿》观后谈美学与历史观

■文/左衡

2024年国庆档期里,最具有纯艺术气质的影片,非《只此青绿》莫属。它把舞蹈艺术用影像的介质进行再度创作,在真实纪录的基础上把数字影像营造幻相的潜能尽情发挥,亦真亦幻。情节高度虚构、刻意淡化。人物形象依托于舞蹈、音乐、美工等,性格不清晰,以抒情为主。所抒发的情感、情调、情怀,则为思古的和典雅的。舞蹈与影像的节奏舒缓,气的悠长。全片没有台词,只加了刻意求工的字幕。这样的艺术语言和美学姿态当然是高度自觉的选择,从而与追求剧情吸引、人物鲜明、节奏紧凑的主流类型片区分开来。

在一个竞争非常激烈的档期,出现一部古典美学趣味凸显的影片,这表明中国电影市场不但多元性很好,同时电影文化生态也发育到了可以为大众化、有艺术水准的非剧情片提供一定空间的阶段。《只此青绿》的舞蹈艺术造诣、它先通过舞台后经由春节联欢晚会得到的赞誉和传播,则为它赢得影院和大银幕的更大空间提供了充分的条件和自信。从观众的角度看,他们沉浸其中,获得与舞台剧场、电视屏幕相比更为极致的视听享受,从而感知到,甚至意识到电影艺术与另两种艺术存在的本体差异,这无疑能提升观众的艺术修养和文化素质。至于在社会层面如何发酵、如何与文旅联动等,则是更广阔的命题了。

今天的观众——或者不妨说艺术的受众,受到艺术之光的吸引,注意到在美轮美奂的艺术背后,矗立着文化的宏伟、深邃殿堂,进而再被人类的历史和文明吸引,成为更积极、更有主体意识的现代化中国文化的参与者,这是我们追求的文化发展之理想程式。在这个程式中,我们有必须清醒地认识到一个关键的转折点,即:从艺术审美的感性(肯定)到文化建构的理性(再肯定)之间,存在着否定形态的知性。具体来说,这种否定形态的知性以文艺批评的方式出现,在充分认识到艺术与审美之成绩的同时,充分思考艺术与审美之有限,并试图解答如何超越现存的有限性、迈向更高远的境界。

再具体到《只此青绿》的电影创作,我们不难发现,它采用了不少策略来完成艺术表达。其一,因为画家王希孟的历史记录极少,索性用流行的穿越情节方式架空历史,这种后现代式的心态对历史观的消解程度值得观察。其二,影片的希孟叙事,是按照当代大众对艺术家的某些想象模板来进行的:造型一定是俊美稚嫩、天真烂漫、多愁多病(这显然是当代青春偶像的人设),而为艺术殒精竭虑、上下求索的状态则套用了梵·高原型。其三,补充了多位工匠的群像,罗列展示宋代的科技与文艺,强化我们对宋代文化发达的印象。其四,影像技术和艺术元素的调用,极尽工笔之能事,这让观众在目不暇

接的辨认、赏鉴行动中暂时不去思考剧情、人物、历史背景等问题。从更大的历史叙事的角度来看,似乎不妨说,《只此青绿》用写意(尽管用了那么多工笔)、诗情构建了一个古典美的理想国。这幅“丹青小景”,可谓“形神自足”。作为帮助大众接触、认识中国古代艺术的一个展台,它已经做得相当好。但如前所说,要深刻认识中国历史和文化,它只是第一步。本文下面的分析,也将离开电影,进入更大的视野,以期“全史在胸”。

《千里江山图》的作者,可以说有两人。一位是执笔亲为的少年王希孟,一位是提供了艺术方法、世界观以及创作生产资料的宋徽宗赵佶,他类似于今天电影行业里的出品人兼监制。因此,画中的艺术之境,既是艺术家的,又是帝王的。其中,儒家(主要又是宋儒)美学与道家美学、禅宗美学三种意趣都有呈现,它们混杂在一起,而未达到或水乳交融、或理念超越的境地。

道家美学的表达,最为突出也最为复杂。它也可分为两个方面。一方面,是天人合一、道法自然的哲学命题,这表现为以浩淼山水包容人间迹象的意境。这方面的丰富艺术元素与美学内涵,是中国艺术哲学的重要且优质构成,也是我们今天需要做好现代化转化与传承的部分。另一方面,更主要的,则是帝王与天地江山同寿长生的道教欲望。这种欲望,得到权力的加持,以当时最精良也最昂贵的创作材质和工具凝练成为画中意象。最突出的当然是山峦高处的色彩,脱离现实地理与肉眼所见,山峰璀璨晶莹如宝石,成为羽化登仙的符号。这幅画与花石纲、艮岳一起,构成了北宋末年的皇家美学。自然之奇、之大,不但要纳入皇家园囿,也要纳入皇家画院之作。道家美学,就不得不为皇家意识形态背书。这时的道家其实已不是道家,只是道教。这种糊里糊涂的置换,至赵佶自命“教主道君皇帝”,把道人纳入正式官员编制而达于顶峰。

禅宗美学的表达,因为官家赵佶“既要又要”,在调和儒道两家矛盾时就显得格外必要。山水之上、之外,指向超凡脱俗的仙境;山水之下、之间,又毕竟在日常所见中。帝王的心理,既似乎关怀了江山臣民,又不妨碍他希冀白日

《绑架游戏》：消失的“爽感”

■文/虞晓

和表情,完成了人物此刻复杂的心理表达。在叙事上实现“以其人之道还治其人之身”这种快感的同时,特写镜头中的主角,也暗示着曾经屠龙的少年也变成了“恶龙”本身。它让这个“Happy Ending”的故事,有了一抹未尽的沉重与反思。

但遗憾的是,与近年来改编东野圭吾小说的国产电影类似,《绑架游戏》叙事中散在的“佳句”,并没有结构成整体的“佳章”。或者说这个指向“爽感”的故事,还没有抵达它叙事的目的地。

如果说“爽感”是影片叙事对观众的心理期待酣畅淋漓的满足,是让观众所积累的情绪得到爆发式的痛快宣泄,那么《绑架游戏》中最大的问题,就在于它没有和我们形成有效的情感共鸣。东野圭吾的社会推理小说偏重于普通人面对社会矛盾时的人性挣扎,揭秘犯罪动机而不是犯罪手段是故事的重心。据此改编的影片能否获得观众的情感认同决定了故事能否达到感人心弦、促人思考的艺术功能。

《绑架游戏》中的角色有明确的善恶分类,却疏于人物的塑造和情感的呈现。比如主角陆飞,他对院长的感恩和报答只是一个概念,他幼年时做了什么让孤儿院被关闭?这件事对他造成了什么影响?院长如何把他“打捞”出来并不离不弃抚养他长大?缺少这些累计铺垫,陆飞这份不借钱而走险的深情厚爱就没有根基。影片中陆飞为院长从黑市买血续命,却从没有为她翻翻身,或者洗一次脸,我们看到的是责任,却不是类似母子的感情。

胡冰卿饰演的女主角更甚,情节的推进需要她背叛父亲去帮助陆飞,他们如何相爱?这份电光火石的感情如何能战胜数十年的父女之情?故事中也完全不提,打动她的金句“关在笼子里的鸟儿”也同样只是个概念,是近年国产影视剧中“富家女”角色最陈旧的形象。

《绑架游戏》中角色身上只有概念而缺少情

飞升。禅宗话语逻辑的高度自洽,以及这种高度自洽导致的高度自闭,终于能够将“儒道互补”的精深命题,从学理层面下沉为不必深究、只求悦目怡神的帝王审美趣味与权力傲慢。

如果把《千里江山图》与同为北宋名画的《清明上河图》做一比较,这种美学趣味反映文化意识的情形就更加突出。当代有识者指出,尽管《清明上河图》的主旨是呈现北宋繁华,但在局部和细节里却可以看到繁华下的动荡不安。《千里江山图》不但形制(51.5×1191.5CM)超过《清明上河图》(24.8×528.7CM)许多,选题、主旨、艺术语言等也大相径庭。关注现实、关怀民瘼国情、直面社会问题的创作,与忠于真实、致力写实的艺术品格,在赵佶那里被挥霍享乐、幻想仙界的欲望所取代。此画问世于政和三年(1113年),上距《清明上河图》已过去了12年,下距靖康元年即发生的靖康之耻(1126年)只有13年,几乎等长。赵佶统治期内取了许多美好的年号,建中靖国(1101年)、崇宁(1102年)、大观(1107年)、政和(1111年)、重和(1118年)、宣和(1119年),到传位宋钦宗赵桓时,年号又出现了“靖”字。可惜这个文字的寓意,无论国上的“安定和平”,还是民生的“富足和善”,又或者内心的“安静祥和”,无一能真正实现。或许在赵佶深居宫中玄想佛道书画时,他的心理确曾得到过享受与满足。但当金人兵临汴梁城下、皇帝竟然相信“神棍”郭京假佛法道术之邪教手段可以拒敌退兵时,这种幻觉、迷梦终将破灭。

假如我们可以不无残忍地把宋徽宗追求的人生理想命名为“靖康美学”,那么,我们就必然会冷静地发现,这种美学是建立在宋代皇权以及政治、文化治理的逻辑之上的。它的美学趣味、艺术符号、经营模式、成本投入、目标对象等等,都严重脱离了底层民众的生存现实,脱离了王朝运转难以以为继的政治格局,脱离了当时多个民族政权虎视眈眈的军事处境。这样看来,靖康美学的虚幻、虚妄、虚无,不过是北宋皇权体制崩坏前已流露出的症候罢了。

体制病症的“祸”,无论如何不该让艺术背,艺术也背不了。相反地,优秀的艺术总是能够以感性审美的敏锐,觉察到并反映出社会深层的某些问题。或许是出于这样的一种认识,关于王希孟的神秘消失,清代成书的《北宋名画录》叙述了一个特别体现中国伦理的故事:王希孟成名后“恶时风,多谏言,无果。奋而成画,曰《千里饿殍图》。上怒,遂赐死”。如果我们要把这个故事解释给西方美术界的朋友,大概会是:一位公认的巴洛克风格宫廷艺术家,出于良心创作了一幅现实主义画作,被皇帝判了死刑。

基于这样一种阐释,现实主义及其美学来到中国,确乎是中国近现代艺术史上的因緣大事。

感,只有形象而缺少血肉,只有展示而疏于塑造,是导致难以入戏的根本原因。角色的道德属性和阶层划分并不会导致观众的共情,它需要相似,相似的人生经历,相似的情感状态、相似的欲望和追求,才会让我们去认可人物,与他们共鸣。缺失了情感上的联结,我们就不会为角色的危险和失败而紧张和惋惜,不会为他们的成功去兴奋开心,观影的“爽感”也就无从谈起。

“爽感”缺失的另一层原因,是《绑架游戏》从电影类型的维度,没有能满足大众的观影预期。在某一类电影中能看到什么样的故事,能满足什么样的趣味,类型叙事与观众有着长期磨合形成的“快感”契约。侦探推理片的乐趣在于创作者与观众的“斗智”,从平常中发现蛛丝马迹,用理性和智慧的力量,发现混沌和迷雾背后的真相。

所以推理片在叙事上讲究逻辑缜密,情节的推进要符合生活的逻辑、情感的逻辑。《绑架游戏》中陆飞是社会底层的穷小子,为了黑市买血要赌场使诈,但他一会又开上了汽车,还是不同的几辆轿车,显然难以自圆其说。秦海沛是手眼通天的权贵人物,要摆平私生女的意外可以用各种方式,偏偏煞费心机设局去构陷陆飞,用更大的代价和成本去处理这件事也难以让人信服。众多逻辑上的漏洞,导致《绑架游戏》的情节经不起推敲,可以说影片距离合格的商业类型片,还有相当的差距。

近年来的国产电影市场上,从《嫌疑人X的献身》到《回廊亭》《解忧杂货铺》《彷徨之刃》,东野圭吾小说改编的影片口碑和票房一路走低,《绑架游戏》可能还会延续这一趋势。他山之石,可以攻玉,但如何做好本土化的再创作依旧缺乏足够的经验和可靠的路径。提振市场的信心是当下中国电影“刚需”,在这样的背景下,在“拿来”的同时,更需要鼓励的是立足于我们的现实,去书写的中国人自己的故事。