



影视文化丛书

An Aesthetical Study on Hong Kong
Action Movie



香港动作片的 美学风格

索亚斌■著

中国传媒大学出版社

导 言 “东方暴力美学”——香港动作片风格的指认与界定 /1

第一章 香港动作片的视听风格 /1

一、形式美感:姿态清晰、巧妙、富于节奏感 /3

二、动作压缩:细节放大与力量凝聚 /14

三、姿态延展:真实再现与浪漫诗化 /28

四、技巧组合:一切以欣赏动作为核心 /43

第二章 香港动作片的情境设置 /59

一、气氛渲染:飘浮元素、流畅运动、随时爆炸的炸弹 /59

二、情境转换:拳脚对枪的置换 /65

三、喜剧因素:消解或杂糅、戏仿及泛化 /68

四、结构安排:动作团块、上升曲线 /75

第三章 香港动作片的文化逻辑 /81

一、剧情模式:行使暴力的依据 /81

二、人物形象:丑角英雄 /90

三、接受心理:醒时之梦、优势认同、饕餮心态 /94

第四章 香港动作片的风格流变	/99
一、“黄金十年”的风格变奏	/99
二、九十年代的风格分化	/102
三、面向西方的改写	/104
四、中西合璧的风格尝试	/108
结 语	/116
参考书目	/118

目 录

导 言

“东方暴力美学”——香港动作片风格的 指认与界定

“美国人不行了，中国人来，中国人是不能输的！”

——《至尊无上》

动作片“是以人或机械的动作为主要形式与趣味来表达较基本的道德观以及大众心理的电影类型”^①。动作片的定义是一个相对的概念，“经常与其他类型（如科幻片、惊悚恐怖片、犯罪片和战争片等）结合产生各种子类型和副产品”^②。对于香港电影而言，在几十年的发展过程中，其动作片多年来长盛不衰，在保持基本风格内核的同时不断演进变化，推陈出新，在繁盛的商业电影创作中，成为占有相当比重的、也是最具特色和活力的一类。香港动作片在几十年的演变过程中，从早期“七日鲜”式粗率简陋的作坊水准，到风靡世界影坛创下上亿美元卖座纪录的鸿篇巨制，期间经历了复杂而艰难的发展。用香港影评人石琪的话说，香港动作片“从世界最坏拍到了世界最好”。香港动作片基本包括拳脚功夫片、刀剑武侠片、神怪武侠片、枪战警匪片等几个主要亚类型，然而这些概念只是取影片的主要形式特征、在约定俗成的意义上被人应用，具体的定义则有些笼统和含混，相互之间彼此交叉重叠。但是不论怎样界定，对于

① 郝建《影视类型学》第十三章《暴力美学与侠客之舞》，北京：北京大学出版社，2002年，第306页。

② 游飞、蔡卫编著《美国电影研究》第十二章《动作片》，北京：中国广播电视出版社，2004年，第425页。

普通观众而言,一个最重要的要求,就是必须“打得好看”。

同时,除了以强烈惊险的惊险动作和视觉张力为核心的影片外,“动作”在香港商业电影中,更是以一种“泛化”的姿态,融会到绝大多数不同类型的叙事电影中,成为香港电影的一大奇观性标志。香港电影金像奖之所以会设立一个全世界其他国家的电影评奖中都没有的奖项——最佳动作设计,不仅源于“武打片”是唯一一个中国人发明的影片类型,受本土观众青睐而产量众多,也源于其他类型电影中也存在着大量的动作元素。香港金像奖的“最佳动作设计”这一奖项,接近于美国艺术与科学学院奖的“最佳视觉效果”,主要的提名与获奖作品都是商业诉求明确的类型片,表彰这些作品在视听观赏层面所营建的突出效果和创新意味。但是比较而言,无疑“最佳动作设计”的适用范围要狭小得多,这也从一个角度证明了动作在香港电影中的重要性:似乎一部电影拥有了最好看的动作设计,也便不言自明地拥有了最好看的视觉效果;换言之,视觉效果的营造是以打斗动作的设计为核心。

2

从七十年代开始,香港动作片开始更多打入到东亚、东南亚地区以外的世界电影市场,也曾在西方电影市场上掀起过短暂的票房热潮,并被冠以所谓“东方暴力美学”之美誉。近些年来,好莱坞片商不断邀请香港电影人前去拍片,其中导演以吴宇森、演员以成龙所取得的成就最为突出,其他如导演于仁泰、动作指导袁和平、元奎、熊欣欣、林迪安、演员如李连杰、周润发、杨紫琼等人也成绩斐然。这也可以看出,这种“东方暴力美学”的影响越来越广泛,开始走出华语文化圈,在针对西方观众的商业电影操作中也逐渐产生重要作用,成为一个加重影片商业价值的重要砝码。二十世纪九十年代中期以后,更形成了席卷全球的动作片浪潮,其美学风格深深影响了以好莱坞电影为代表的世界商业电影创作。

但是一直以来,“东方暴力美学”似乎都只停留在一个“记者概念”层面上,而不是一个真正的“学者概念”。虽然香港动作片^①中打斗和枪战等表现暴力的场面,和以美国好莱坞商业电影为主体的西方动作片相比,有着大异其趣的表

^① 为行文方便,在本书中这一概念还包括以香港商业电影为主体的华语文化圈(大陆、台湾)的相同风格的类似作品,以及部分中国电影人(导演、武术指导、演员)到好莱坞以后的延续原有风格的作品。

现形式,但是这一名词的使用,一直是在一种“只可意会,不可言传”的、似是而非的状态中,缺乏概念上的规范和学理上的梳理。

其实所谓“暴力美学”的称谓,最早并非如当下般具有约定俗成的意味,特指香港动作片的风格特征,而是用以描述在“新好莱坞电影运动”发展过程中,美国一些电影作品中“风格化的打斗动作”特质,其代表性作品有:1967年由阿瑟·佩恩导演的《邦尼和克莱德》(Bonnie And Clyde,又译《雌雄大盗》、《我俩没有明天》),1969年萨姆·佩金·帕导演的《野帮伙》(The Wild Bunch,又译《日落黄沙》),1971年由斯坦利·库布里克导演的《发条橘子》(The clockring orange),1976年由马丁·斯科西思导演的《出租车司机》(Taxi Driver)等。^①

而“东方暴力美学”一词在华语大众媒体的使用上,最早是用来形容香港导演张彻《独臂刀》以来一系列作品的风格,这一称谓通过“东方”二字的限定,既凸现了香港的地域特征、又隐含了源自西方影响的意味。然而这个概念真正广泛为人所知,还是它被用来做吴宇森在二十世纪八十年代中期《英雄本色》后一系列作品的风格标签之后。但是当吴宇森远走美国,成为好莱坞的主流大导演之后,华语媒体再对他使用这一标签时,只好很尴尬地去掉了“东方”二字,只称为“暴力美学”。这个有趣的使用和变化过程有两点是值得注意的:一方面,使用者只是将“东方暴力美学”中的“东方”作为一种纯粹地域性的意义理解,而没有考虑到其中包含的民族化的风格特征,所以只好根据吴宇森作为个人所身处的东西地域区别而进行取舍;另一方面,这个称谓中所隐含的对“美学”的理解,其实是对“唯美主义”的一种简称,而这种所谓“唯美主义”,也是一种望文生义性质的、“看上去很美”的直觉理解/误解。与之相似的是,当下在涉及服装饰品、旅游美食、电脑游戏等时尚元素时,大众媒体的评价和广告推广的宣传中,也会频繁出现诸如“服饰美学”、“饮食美学”、“格斗美学”等用语,其使用原则如出一辙。究其内涵实质,此“唯美主义”远不是原本西方美学理论中那种“为艺术而艺术”的理论范畴,虽然在“艺术的使命在于为人类提供感观上的愉悦,而非传递某种道德或情感上的信息”这一点上,似乎和十九世纪欧洲的唯美主义艺术家们有某种共通之处,但无疑是带有更多商业性、妥协性和直观形式感的

^① 参见郝建《坏孩子带来的思考——暴力美学源流论》,《东方》2002年第2期。

中国通俗版本。这种情况多少有些类似中国早期电影史上但杜宇、史东山等导演的际遇,只是因为拍摄影片的视觉画面比较漂亮,视听形式比较精致,就被冠之以“唯美主义导演”的称号。

本书在一定程度上,沿用了“东方暴力美学”这一词汇中所蕴含的“通俗化唯美主义”的理解,毕竟,“看上去很美”是香港影片与西方影片在表现暴力场面时一个最明显的表面特征,这个特征绝不仅仅是吴宇森一人所特有,也许他是表现最强烈的——或者说最“纯粹”。在此基础上,指认“东方暴力美学”为香港动作片发展成熟过程中的一种独特艺术趣味和形式探索风格,“发掘出枪战、武打动作和场面中的形式感,将其中的形式美感发扬到炫目的程度,忽视或弱化其中的社会功能和道德教化效果。”^①并在此基础上,将“东方暴力美学”引申为香港/中国/东方电影中暴力场面“看上去很美”背后的影像构成、视听语言风格方面种种特征的总括性表述,探讨其中带有规律性的内容。需要辨析的是,“东方暴力美学”概念的界定主要是在视听语言技巧的层面上,而并非哲学层面上。以此为依托,本书希望能在探讨艺术风格的基础上,进一步考量香港动作片在文化价值取向和心理认同机制等方面的独特况味,并尝试归纳其也百年中国电影的商业美学传统的承继发展关系。

相对于美国、日本等国家同类型电影,香港动作片所展现的打斗场面、其对暴力的描写,往往会具体入微地展现动作的详尽过程和细枝末节,给观众留下清晰而直观的感受,但是同时,却很少有单纯对残忍痛苦的过度渲染夸张,也较少依赖现代高科技手段而制作特异造型,或者刻意营造宏伟场面,其独特之处在于将动作/暴力作为一种具有独立于叙事之上的审美对象加以抒情式的摹写。观众观影时体会到的不是残忍与恐怖,而是独特的美感与诗意。

香港动作片的动作设计以中国武术为根基,通过与戏曲、与舞蹈、与杂技等形体动作的复杂结合,视觉效果优美。其视听语言也独具特色,从场面调度、机位景别到剪辑、声画关系,各个视听元素都呈现出独特的美学追求,非常符合东方观众的审美习惯。

香港动作片在影片内容情节和内涵开掘上,也体现出和西方动作片不同的

① 郝建《坏孩子带来的思考——暴力美学源流论》,《东方》2002年第2期。

价值取向和趣味诉求,以武术打斗为肌理,以侠义情怀为神魂,在表现正邪冲突、善恶较量等“普世性”故事中,侧重以道德为本位,既注重体现主人公的侠义精神,又充满喜剧色彩、还原主人公英雄光环后的小人物特征,在折射出香港本土的独特价值观念同时,也渗透了中国传统的道德观、审美观。成熟期的香港动作片,最有趣的也许并非单纯的形式美感,反而是多种趣味的奇异混合:崇高与卑微,喜剧与悲情,搞笑与惊吓,如此等等。

近几年,对港台电影的研究逐渐成为内地电影理论评论界的热门选题,这和目前华语电影的飞速发展、加速融合有着内在关联。但从电影修辞学的角度看,对香港动作片研究还处于起步阶段,相关的文字资料多是散见于对某部香港影片的具体影评,以及吴宇森、徐克、成龙、杜琪峰等导演与演员的个案研究中。^①从内地的研究现状看,很多论述都是概括式的,从宏观从整体出发,在风格特征和本体讨论上只是点到为止,没有在细节上做深入的探讨。香港动作片往往是形式大于内容的,而已有多数研究文章的缺憾,恰恰是对视听语言的忽略。这和学术界一度曾忽视对商业片、娱乐片、类型片研究的整体学术氛围有关,也和多从批判大众文化、侧重文化研究的居高临下的学术立场有关,也与论者对作为电影本体的视听语言的漠视有关。而真正参与影片实际创作的导演、动作导演、武术指导和演员,或者不重视理论,视为无助于实践的虚景,或者只善具体创作,凭感觉和经验,不善语言文字表达,或者将辛苦得来的宝贵经验视之为不传之密,不肯轻易外露,也造成这方面理论的贫乏。内地关注这一课题的学者虽然日渐增多,但已经出版的相关学术专著中涉及到电影修辞学方面内容的非常有限。^②

在这方面,美国学者大卫·鲍德威尔在1997年香港国际电影节学术会议上提交的论文《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》(收入第廿一届香港国际电影节特刊《光影缤纷五十年》),成为从视听语言、美学风格角度研究香港动作

① 参阅刘辉《香港电影研究的现状分析》,《当代电影》2005年第4期。

② 这方面的主要学术专著有:陈墨《刀光侠影蒙太奇——中国武侠电影论》,北京:中国电影出版社,1996年;贾磊磊《武之舞:中国武侠电影的形态与神魂》,郑州:河南人民出版社,1998年;贾磊磊《中国武侠电影史》,北京:文化艺术出版社,2005年;陈墨《中国武侠电影史》,北京:中国电影出版社,2005年。

片最具新意和深度的开山之作。大卫·波德维尔其后出版的学术专著《Planet Hong Kong》(Harvard University Press, 2000. 6)^①, 对包括动作片在内的香港电影做了进一步深入研究, 他的有关论述也对本书写作具有启发性和重要参考价值。

如果能在细致的影片阅读、系统梳理与归纳总结的基础上, 从视听语言形式方面和内容文化含义方面出发, 对香港动作片这一深具中国特色的影片类型、及作为一种美学范式的“东方暴力美学”都做出一定的阐述, 无疑对理论研究和实践创作都有所裨益。

① 此书的香港译名为《香港电影王国: 娱乐的艺术》何慧玲译、李焯桃编, 香港: 香港电影评论学会, 2001年; 大陆译名为《香港电影的秘密》, 海口: 海南出版社, 2004年。

第一章 香港动作片的视听风格

“令狐冲,看清楚我的剑法!”

——《笑傲江湖》

动作的呈现,包括两方面的内容:什么样的动作和什么样的动作表现方式(为行文方便,下面用“动作”一词涵盖身体搏击、兵器打斗、枪战、跳跃飞行等种种暴力呈现方式)。而香港动作片在形式上的独特表现力和美感也是从这两方面的结合而来。

胡金铨曾经表示:“我经常把我的电影中的动作成分看作舞蹈多于打斗……我的动作场面总是同舞蹈的观念联系在一起的。”^①从他的电影创作实践来看,他的“舞蹈多于打斗”绝不仅仅意味着表现“舞蹈化的动作”,而是与“舞蹈化”的电影语言方式结合。只有这种结合的完美流畅,才能真正形成东方暴力美学的独特形式风格。

无论是早期二三十年代上海国语、还是四五十年代香港粤语的武侠片,在表现动作上,除了利用较粗糙原始的电影特技造成虚假的“神怪”效果外,表现动作的手段只是呆板的纪录,摄影机采取基本固定的乐队指挥机位,以全景表现演员的打斗动作,甚少剪辑变化,动作持续二十到三十个回合以上,单个镜头长度常在一分钟以上。可以说,这些影片“只是初具规模,它拍法呆板、制作简陋、故事草率等等……那些武打场面大都靠演员表演,镜头只做纪录,有时还纪录得不清不楚……人物已有动感,但电影本身的动感仍然贫乏”。^②

① 汤尼·雷恩《胡金铨:龙翔凤舞》做此引述,见《香港功夫电影研究》,香港:香港国际电影节1980年特刊,第101页。

② 石琪《香港电影的武打发展》,《香港功夫电影研究》,香港:香港国际电影节特刊1980年,第12页。

作为一种辨识清晰的形式风格,东方暴力美学发端于二十世纪六十年代中后期,以张鑫炎导演的影片《云海玉弓缘》、以及邵氏公司所自我标榜的“彩色武侠新世纪”的一系列作品为标志,香港动作片的视听语言表现进入了一个全新的发展阶段。这一时期的电影制作者开始不满足于陈旧的“纪录动作”的表现方式,开始注重运用视听语言手段包装动作,在有意从美国西部片警匪片、日本武士片时代剧、法国警匪片、意大利通心粉西部片等西方影片中借鉴手段经验的基础上,逐步探索出独特的视听风格。^① 这时期“武侠新世纪”浪潮中,出现了诸如《云海玉弓缘》(1966)、《大醉侠》(1966)、《独臂刀》(1967)、《龙门客栈》(1967年)、《侠女》(1971)等一批具有开创意义的经典影片,张彻和胡金铨是其中突出的代表性导演,其代表性子类型是刀剑武侠片。喜剧因素的加入和融合,舍弃刀剑兵器转而强调“硬桥硬马”真功夫,是二十世纪七十年代发展的两个最重要的特征,其代表性子类型是李小龙、刘家良的拳脚功夫片。而东方暴力美学的全面成熟,应当说是在二十世纪八十年代以后,稍稍晚于香港电影的新浪潮运动。以《蜀山》(1983)、《警察故事》(1985)、《英雄本色》(1986)等影片为突出代表,在形式层面上不仅完成了视听语言的现代化和风格的整合统一,电影语言渐趋规范严整,形成独步世界影坛的特殊风格,而且摒除了以往制作在美工、化装、服装、道具等方面敷衍草率的作坊风格,制作趋于精良细致;在内容层面开始更多表现当代都市题材、形成警匪片黑帮片等类型的同时,打斗动作的表现节奏进一步加快,而且一定程度地移植到了表现热兵器的枪战场面中;主题思想上也渗透了更多的现代意识。

同时,二十世纪八十年代(泛含1980年代初至1990年代中前期这十多年)也是被香港电影业界人士称为“黄金十年”的阶段,是港产电影最兴旺、蓬勃的时期,也是香港类型电影最成熟的时期,^②所以,本书中所引用的影片也将以二十世纪八十年代及以后的作品为主。而书中所引用的,与香港动作片做对照比较的美国动作片,也以上世纪八十年代到九十年代中期的作品为主,因为这一时间节点之后的美国(及其他国家)动作片,受到了较多香港动作片的影响,视

① 参见张彻《回顾香港电影三十年》,香港:三联书店(香港)有限公司1989年,第45页。

② 参见列孚《地理文化·文化密码·类型电影》,《电影艺术》,2006年第2期。

听风格上有所趋同。

东方暴力美学中的动作场面呈现,其根本特征在于“不满于实际打斗的局限(现实上的武林高手亦是凡人),又不取武侠小说中往往过分神怪玄妙的描写(因为用电影拍出来常觉失真),而介乎两者之间,追求适合电影的‘逼真的夸张性’。”^①以演员的表演做基础,但是并不完全依赖表演,而是运用种种电影化手段将演员的打斗表演进行“表现式放大”^②。并因此形成超乎故事情节层面的纯粹形式上的美感。

在本章节中将详细探讨动作在香港电影中的种种呈现方式,在分析其视听语言时,将着重以摄影和剪辑为核心。

一、形式美感:姿态清晰、巧妙、富于节奏感

“没想到,我竟然这么能打!”

——《双龙会》

3

中国电影中的打斗动作大多由武术动作演化而来,就算借鉴自戏剧(京剧粤剧等)和杂技的成分,从源流上来看,也可以归于武术之上。^③ 中国武术所具备的形式美感的显而易见的。“中国武术自其诞生之日起,也带着舞蹈艺术的风韵,中国自古就有武舞不分家的说法”。^④ 武术在其自身的发展过程中,成为不仅仅是为了克敌制胜,而是“具有强身健体、自卫御敌、娱乐表演等多种功能的民族体育项目”。^⑤

电影中表现动作的目的当然不是为了击倒对手,而是要悦人耳目。武术在进入电影的过程中有两个重要因素进一步强化了其姿态的美感:一方面是很多

① 石琪《香港电影的武打发展》,《香港功夫电影研究》,香港:香港国际电影节 1980 年,第 14 页。

② 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港电影节 1997 年,第 79 页。

③ 参见陈墨《电影“武打”的渊源》,《刀光侠影蒙太奇——中国武侠电影论》,北京:中国电影出版社 1996 年,第 241 页。

④ 贾磊磊《武之舞——中国武侠电影的形态与神魂》,郑州:河南人民出版社 1998 年,第 123 页。

⑤ 林伯源《中国武术史》,北京:北京体育大学出版社 1994 年,序言第 1 页。

动作导演和演员(比如袁小田、唐佳、韩英杰、洪金宝、成龙等)都是来自于戏剧舞台,戏剧中的武行表演早已对动作进行了充分的美化;另一方面,在新中国建立以后“拯救武术遗产”的活动过程中,尤其是1957年武术大会制度出现并确立以后,一种纯粹展示性的武术迅速发展起来。这种武术是以美观大方为原则创造的,对力道的追求远远逊于对姿态舒展美观的强调。许多根本不适于表演的武术在体育学校中被改造,这种改造完全是从观赏角度,所以“大量具有真实技击价值的传统武术,被改造成表演性的、不具真实技击功能的‘竞技武术套路’”^①。虽然这样的改造一度为人诟病,认为是“在一定程度上削弱了武术的特点”,^②但它非常适合于电影,因为电影中的动作本身本就是纯观赏性质的。1982年的电影《少林寺》之所以引起巨大轰动,其原因并不在于视听语言的新颖,而是这种内地的表演性武术在香港电影拍摄的动作片中的第一次集中呈现。而今,很多“武术大会”制度下培养出来的杰出武者已经成为动作电影的中坚(比如于承惠、李连杰、赵文卓、甄子丹等),对所学武术更是进行了充分的“形式化、电影化”改造。

然而,也有学者持有“武术绝不是从‘武舞’发展而来的”^③观点,坚持认为武术是一种“实用技击术”。落实到电影之中,就是不应该一味玩弄华而不实、哗众取宠的花架子,引领二十世纪七十年代拳脚功夫片潮流的李小龙、刘家良都坚持如此。李小龙因为自身是武术家,其主演/导演的影片,强调必须能够如实还原自己的真实身手,跃起时能跳多高、出拳时能打多快,不做任何虚假处理,惟其真实,才能够体现价值。而刘家良作为导演,虽然首作《神打》一鸣惊人,开创功夫喜剧风潮,但他并未如后继者袁和平洪金宝成龙那样,将谐趣武打进行到底。因为如果进一步拓展谐趣武打,势必要对武术进行不符合实用技击的夸张变形,而这又违背刘家良的信条。相反,他对戏曲舞台背景的武指,以及武行开打演化来的杂耍式花拳绣腿,隐隐颇有不屑,他喜欢标榜自己家世和师承上的正宗武学渊源——他的授业师父是父亲刘湛,刘湛的师父是林世荣(在电影中出现时常常绰号做“猪肉荣”),而林世荣的师父正是大名鼎鼎的黄飞鸿。刘

① 于志钧《中国传统武术史》,北京:中国人民大学出版社,2006年,第17页。

② 参见林伯源《中国武术史》,北京:北京体育大学出版社1994年,第455页。

③ 于志钧《中国传统武术史》,北京:中国人民大学出版社,2006年,第17页。

家良也强调真实功夫的表演绝不是电影特技所能取代的,甚至“每一个动作招式都要有武术门派上的依据”^①,坚持以功夫搏击为电影的结构重点,被认为是功夫片的正宗传人,“其电影将功夫神话推至真实的最高峰”(焦雄屏语),作品《陆阿采与黄飞鸿》、《洪熙官》、《少林三十六房》、《少林搭棚大师》、《十八般武艺》、《五郎八卦棍》、《烂头荷》等,虽不乏喜剧色彩,但不因哗众而臆造,力图展示不同门派的“正宗国术”,热衷自身少林师门前辈的历史故事,视听处理上实而不华,带有纪录特征。他强调练功过程是主人公成长的必然阶段,甚至开创了一脉趣味练功的子类型。然而以香港动作片创作的发展变化过程观之,刘家良对正宗国术、对导演身份的坚持,恰恰是自身发展的桎梏,虽然他后来也曾导演过当代警匪题材的《老虎出更》等影片,但其最优秀作品集中在七十年代中期后的十年,以古装(及民初)的拳脚功夫片为主,其后大制片厂体制解体后再难作为。新世纪伊始,刘家良重回昔日东家邵氏公司,到内地重拍昔日卖座片《醉猴》(当年原作片名为《疯猴》),也因电影观念、表现手法的滞后,最后落得黯然收场、风光不再。他在二十世纪九十年代中导演成龙主演的《醉拳2》,虽然影片上映后很成功,但他拒绝将动作过分漫画化,拍摄期间二人因观念相左导致不欢而散。他不接受徐克作品中神怪式“张手雷”、“飞天舞”的超现实倾向,就连徐克导演新作《七剑》时为追求真实与夸张结合的动作风格,邀请刘家良做动作设计,最后也难以达成共识,终于半途更换动作设计。^②

所以有人发出感叹,一个真正的“武夫”拍电影,“须要经历自我分裂的过程:作为一个电影导演,他是在把中国拳术沦为形式主义——华而不实的花拳秀腿;作为一个习武者,他应该为此种虚伪行径而感到齿冷”。^③但是观众不会理会这么多,花拳秀腿的假把势比硬桥硬马的真功夫更容易被人喜欢和接受,也不会有人固执到去考究它真正的实战价值,只要“好看”就行。

香港动作片正因为有博大精深的中国武术做其雄厚的动作设计基础,所以往往体现出和美国动作片迥然不同的特征与优势。

① 对电影演员李海涛(刘家良徒弟)的采访,2005年3月。

② 对《七剑》演员之一李海涛(刘家良徒弟)的采访,2005年3月。

③ 吴昊《功夫喜剧:传统·结构·人物》,《香港功夫电影研究》,香港:香港国际电影节1980年,第39页。

从二十世纪八十年代中期开始,虽然美国动作片“已取代主导七十年代和八十年代的恐怖片 and 科幻片,成为好莱坞的中心片种”,^①然而在美国动作片中,打斗动作常常显得迟钝笨拙,双方通常形不成真正意义的格斗,不仅格斗过程的拳来脚往速度太慢,毫无节奏感,而且往往是这方拳脚挥来,那方不闪不避地死扛。所以格斗过程通常(只能)是,正面英雄先不还手地挨足一顿暴打,然后以同样方式回敬反派。可以概括为:历时性的“打”多于共时性的“斗”——“打”意味着一方施为另一方被动接受,“斗”则意味着双方势均力敌、在招式上互有往还。即使有共时性的“斗”,也常常沦为双方身体相抵、咬牙切力的场面,再加上凸现的肌肉组织和鼓胀的青筋血管、流出的鲜血汗水、身体的淤青肿胀、撕破的衣裳、屏气用力的呼吸声等等,这些所传达的信息是双方在纯粹比较力量、拼耗体力。例如在美国影片《终极警探3 纽约大劫案》(Die Hard 3)中布鲁斯·威利斯^②和对手在货轮船舱中的打斗,《越线追击》(Crossing the line),卡迪·道森和丹尼·斯考拉在高潮时的对打。

与此同时,美国动作片中呈现的很多打斗动作都刻意设计成不面向镜头进行。一人击向对手的前胸,可是摄影机冲向的却是对手的背部,观众只能从击打的音响效果和对手的中拳后的身体反应中,“间接”感受击打的发生,而不是“真正看到”了肉体的撞击。又或者为了加强动感,用极短的细碎的近景特写镜头系列来强调格斗气氛,但是每个镜头内部人物的动作都是看不清楚的,紧张的气氛完全是由镜头的快速组合造成的。例如在影片《潜龙轰天》(Under siege)及其续集《暴走潜龙》(Under siege 2)的结尾,都是动作明星史蒂芬·西格尔和对手持短兵器格斗,据说史蒂芬·西格尔曾经移民日本开设武馆,修习的是东方功夫,但是观众在格斗的大多数时间里是无法领略他的真正身手的,快速模糊的剪辑和人物身体的遮挡使人不能看清格斗的过程,只能笼统地觉得“紧张激烈的格斗正在进行”。这类风格的代表性美国导演有乔·舒马赫、安德鲁·戴维斯、托尼·斯科特、迈克尔·贝等。

当然,在美国动作片中,除了这种“旨在营造所有事物都是在亢奋的运动之

① 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港国际电影节1997年特刊,第74页。

② 为方便起见,本书在引述影片场景时,影片中的人物将主要用扮演者的名字来称呼。

中的印象”外,还有另一种在二十世纪八十年代较为突出的风格,“较为沉实和‘古典’,倚赖广角镜头构图、更为复杂的场面和镜头设计,以及比较可显示移动方向的动作。”^①这类导演的代表性人物有,约翰·弗兰肯海默(典型作品《浪人》Ronin)、迈克尔·曼(典型作品《盗火线》Heat)、布莱恩·德·帕尔玛(典型作品《铁面无私》The Untouchable)等等。但是在其后九十年代的美国电影形态转变中,这些导演的作品已失去其原有的票房号召力。

在某种程度上,美国动作片的这些做法可以将对演员表演的依赖降低,靠其他的电影技巧来渲染动作,而香港动作片则大多需要演员具有良好的身体素质乃至武术功底。在香港动作片中,打斗往往会形成清晰的节奏,肢体和武器的撞击声以及人物伴随的呼喝声有助于理清每一个回合的你来我往,虽然有很多西方观众完全无法接受这种虚假夸张的打斗声效,但无疑能使钟情于此的华语观众更清楚地感受节奏。也正是根据这些“打斗夸张声效”,我们可以很明显地感到香港动作片中二十世纪八十年代以后打斗的动作频率,比七十年代快了差不多一倍,动作的爆发和短暂的停顿之间的节奏转换更加迅速,不再是有点让人着急的“啪——啪——”,而是激动人心的“啪一啪一啪一啪一”。在拍摄时,动作和力量实效性的考虑会让位于动作的节奏感和姿态的美观。在拍摄《醉拳2》结尾一场高潮打斗时,成龙在选择大反派的扮演者上,放弃了实际武术技能更高的韩国武师,而选择了成家班的卢惠光,其原因是虽然前者有真功夫,但是缺乏节奏感,而后者擅长腿功,尽管可能力度不够,但是速度足够快。

与此相应,香港动作片在设计打斗中克敌制胜的招数上,也很少强调“力的胜利”,而是“巧的张扬”。在美国动作片中,希尔维斯特·史泰隆、阿诺德·施瓦辛格、让-克劳德·范丹姆、斯蒂芬·西格尔一度被上世纪八九十年代的大众媒体称为四大动作明星,都是体格健硕的“肌肉明星”,而这样的形象在香港动作片中则通常用来扮演反面打手——以在外型上和弱小的正面英雄形成悬殊差别,来衬托后者打斗的艰难和胜利的巧妙。香港动作片发展早期的张彻电影和李小龙电影中,还会出现英雄赤膊上阵袒露强健肌肉的场面,到二十世纪

^① 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港国际电影节1997年特刊,第75页。

八十年代后的电影中就基本上放弃了。明星成龙在影片中的肢体袒露,也从《醉拳》式的炫耀肌肉、历经《杀手壕》式的与白人壮汉实力悬殊的身材对比、最后成为《特务迷城》式“裸奔”的喜剧调料。

正如当年曾主演影片《独臂刀》的王羽所说:“初期武侠片男主角的身材要健硕,身材魁梧才像男人……后期却不然,打得动作干净利落才是最基本的……这是第一的要点”。^①在打斗场面的设计上,英雄战胜敌人的根本原因不是肌肉更发达,力量更强大,而是出奇制胜,巧妙克敌。《精武英雄》中,李连杰一拳击碎石头,但是对手——来自日本的武术高手却告诉他,“可是我从来没见过石头会打人,要知道我们的对手是会动的人”,说罢轻描淡写地一挥掌,将一片飘落眼前的树叶切为两瓣。而在该片结尾高潮,李连杰正是运用这种观念,用一条皮带搏杀了手持武士刀的日本军官。从这种设计中,可以很明显地看到潜藏的传统审美情趣,以及武侠小说的巨大影响。在武侠小说的发展过程中,侠客的打斗能力也经历了类似的转变,“逐渐由外转内,由技能转为修养,由技击本领转为武学境界,由注重物质转为突出精神。”^②从观众接受心理的角度考察,这种由超人式体魄到普通人身形的转变过程,似乎也更符合华语观众“优势认同”的潜在趣味。(详见第三章的分析)

在激烈的打斗进行中,香港动作片不会刻意“隐瞒”动作,打斗双方身体接触的一面通常会面向镜头,而其中关键动作的着力点、肢体的巧妙变化,常用特写、慢镜头等形式强调出来。比如表现镜头1甲挥拳击中乙的脸、镜头2乙被击中后侧头撞碎一扇玻璃,那么摄影机机位一般是镜头1正面拍摄乙的脸,镜头2在玻璃后拍摄乙撞碎前景的玻璃,将受力面清晰的展现在画面上。成龙作品《警察故事》高潮处,在百货商场里有一连串撞碎玻璃的打斗,观众可以清晰地画面上看到身体(尤其是头部)撞破玻璃的过程(经常是慢镜头),无论成龙还是林青霞,他们的容貌都清晰可见,观众会明确意识到这些危险特技镜头中,明星们是亲自上阵,而不是替身拍摄完成,由此可获得一种无法替代的观影满足。而且玻璃破裂后的碎片是大小不同的不规则形状——进一步证明他们撞

① 见王羽采访,电视专题片《百年梦工场》第五集《时势造英雄》,香港电台电视部2005年制作。

② 陈平原《千古文人侠客梦》,北京:新世界出版社,2002年,第107页。

破的是真玻璃,不是撞击后会裂为碎片的道具糖化玻璃。(附图,影片《警察故事》)

镜头1:林青霞后背撞碎玻璃柜后摔倒在地,摄影机从前侧面拍摄。



镜头2:成龙的额头撞碎玻璃,摄影机从玻璃的另一侧取景拍摄。



而在影片《警察故事》开头一场,成龙站在道路中央、举枪拦截双层公交巴士,双层巴士紧急刹车,三个歹徒因惯性从双层巴士中撞破前车窗玻璃,跌到地上。这个动作就是干脆用一个能够展现全部过程和所有细节的大全景长镜头完整呈现。在1987年拍摄的美国动作片《金钱与探戈》(Tango & Cash)开头,有意模仿了《警察故事》的这个动作场面,史泰龙扮演的警察,在州际公路上停车拦截伪装成油罐车的运毒车,两名歹徒猝不及防,撞破驾驶室挡风玻璃,摔出落在地面上。这一场面从动作设计角度讲,几乎和《警察故事》毫无二致,但在最后处理歹徒摔落地面的镜头语言上,却存在着微妙的不同——没有用完整记录过程的长镜头,歹徒撞破玻璃、歹徒跌落地面的动作都中途进行了切换,也许在节奏起伏上更有章法,但其真实程度自然比《警察故事》大打折扣,并非记录/展现真实的动作,而是利用视听语言建构出关于动作的幻觉。

不过这也从一个侧面反映出香港动作片为求震撼效果不择手段的一面。事实上,在《警察故事》中扮演歹徒的几名特技演员的确因缺乏保护而受了重伤。据成龙自己介绍,当时几位特技演员应该撞破车窗后摔落在成龙身后的小轿车顶上,结果却因驾驶双层巴士的司机心理紧张计算失误、刹车过早,导致特技演员没有任何缓冲地直接落向坚硬的柏油路面。^①(附图,《警察故事》)



虽然香港动作片在拍摄过程中摄影机本身并不缺乏动感,切换速度也很快,但是,镜头的运动大多以严格追随所要表达的动作细节为原则;即使切换频

^① 参见电视专题片《成龙演艺特技》,亚洲卫视制作。

繁,每个镜头时间上比较短,因为距离较近,构图单纯,画面内人物运动影像清晰,动作细节往往只是一两个变化,所以总是能及时准确地理清动作的轮廓,而不是像美国动作片那样靠镜头和镜头内动作的双重急剧运动来造成“模糊”的动感。这也是为什么武术指导和动作导演通常不仅要设计人物打斗动作,而且常常要决定动作场面的镜头调度方式的重要原因。武术指导要按照打斗动作自身的内在节奏切分镜头,以最佳呈现角度设计机位景别。这样逐渐改变了早期武打片那种一个全景一分多钟的呆板拍摄方式,动作和镜头内外兼修,真实和美感左右兼顾,大大提升了观赏效果。因而在香港动作片发展过程中,武术指导的作用越来越关键,因为制片商相信一部好动作片成功的关键在打斗,后来索性让武术指导兼任导演,还可以省却一份工钱。“摄影技巧不是用以取代肉体动作,而是将之强调,因此镜头会拉近,展示打斗的细节”,所以美国动作片“对身体动作只能营造一份铺天盖地却模糊的感觉,返观香港的主流则力求增强动作的清晰节奏”,^①急促的节奏和曼美的姿态的结合成为压倒性的特征,给人的感觉不仅是紧张,而且还有激动和愉悦。

11

“武而优则导”是香港电影业的独特现象,功过殊难决断。这些导演的作品往往更专注于打斗动作本身的表现能力,不自觉地将影片的形式意义拔高,超过对叙事的关注,无意中和“艺术电影”的某些品质吻合,也更贴近电影的本体。在纯粹商业化的市场运作中,和二十世纪七十年代末开始的香港电影新浪潮运动相呼应,以草根方式参与促进了香港电影语言现代化的改造进程。然而不可否认,武术指导型导演普遍教育程度偏低,文化素养平平,虽然可能因而对观众口味把握更准确,但是也因此越发促成了香港电影中赤裸裸迎合观众某些低级趣味的庸俗化倾向,对香港动作片整体品质的提升有贡献亦有延宕。即使在香港电影的“黄金十年”,叙事之稚拙、情节之粗率,对人性理解、情感把握失之肤浅、喜剧效果之粗俗,也是这类导作品的通病。这方面,成龙属于较早意识到自身局限性的人,在上世纪九十年代初期导演了自认为具有“文艺片”气质、却在票房上失败的影片《奇迹》后,转而和更多富有才华的年轻导演唐季礼、陈木胜

^① 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港国际电影节1997年特刊,第76页。

等人合作,维持了其作品的较高品质。

香港动作片中很多枪战场面的设计,也都是脱胎于武打场面。虽然枪战中的双方一般并没有身体接触的肉搏,但是在人物持枪开枪、转身移动、行进闪躲、跳跃飞身乃至中弹倒地等动作中,都可以很明显地指认出脱胎自武术的动作特征。以《中南海保镖》(导演元奎)这部影片为例,李连杰在商场混战一场戏中,大多数射击的动作并不是举枪就开,而是加上一个手臂由身体内侧向外伸展的过程,仿佛并不是要开枪而是要投掷物品,似乎是用身体的动作来强调击发子弹的力度,其开枪的动作和武打中的“发飞镖”并无二致;在同一场景中,还有李连杰一边前后“挥舞”钟丽缇的身体,一边开枪击退近身的敌人,这时李连杰的手中枪和钟丽缇的身体是紧贴在一起的,而且开枪的方向和钟丽缇身体的延伸方向是基本一致的,给人感觉就仿佛开枪造成的打击力量是由后者身体发出的一样。这段动作处理虽然用的是热兵器,但和李连杰赴美拍摄的《致命罗密欧》中“挥舞”黑人女主角身体击退敌人的打斗动作在性质上是相同的,其灵感来源都应当是武术中的棍法——女主角的身体成了“肉棍”(类似动作设计还比如王晶导演的《新城市猎人》中成龙和邱淑贞的“合作”);而李连杰在本片结尾一场打斗开始时在楼梯上摇动身体(以减少后坐力)连续开枪的姿态,和他在《太极张三丰》(导演袁和平)中习练太极拳的姿态几乎如出一辙。(附图《中南海保镖》)

香港动作片的枪战场面中,为求动作漂亮,甚至会出现完全罔顾现实逻辑、彻底效法肉搏打斗的动作设计:两个主人公在毫无遮挡的开阔地中心背靠背,持枪射击从四面八方进攻的敌人,比如《龙蛇争霸》仓库里的狄龙和李修贤、《喋血双雄》教堂里的周润发和李修贤(美国2005年影片《史密斯夫妇》结尾的类似场面正是从香港动作片借鉴而来)。相比之下,枪战中的英雄无疑比肉搏中的英雄更神勇,因为肉搏中英雄中招几下不会有大碍,而枪战中英雄则如金刚之躯——或毫发无伤、或身中多枪仍然行动自如。返观那些向正面英雄进攻的众多反派喽啰们,他们中弹后的动作也如肉搏时一样夸张,不是即时倒地,而是宛若遭受重击般、身体跃起往子弹射来的相反方向扑跌。如果深究,更会觉得他们显得弱智得可笑——同样手中有枪,不安全地躲在遮蔽物的后面射击,反而像举着冷兵器一样拼命冲向英雄。在一般警匪黑帮题材的香港动作片中,这样

的情境逻辑是被接受认可的,但是一旦被挪用到重现实况味的美国影片——比如战争片中,其情境逻辑的不合理就会暴露无疑,所以吴宇森在美国导演的二战题材影片《风语者》(The Windtalker)妄图用港式动作片的夸张策略驾驭战场上的敌我攻防,不仅票房惨败,而且遭致评论的嘲笑,片中炮制的战争场面,被讥为“美国帮”和“日本帮”的黑帮火拼。尤其是在枪战场面中,香港动作片的动作情境并不真实,之所以能够被华语观众接受,在于它符合观众在情绪宣泄意义上的心理真实。

此外,香港动作片枪战中,人物持枪把玩、装填弹夹等种种小动作,尤其是吴宇森和杜琪峰影片中的人物“对执枪的姿势表现出着迷和刻意强调”,^①也和武术中摆弄冷兵器、对起势收势等静态动作的形式美感的重视有着紧密联系。(附图,杜琪峰导演影片《枪火》)

镜头 1:几位保镖各自守在商场大厅的关键位置,静候杀手到来。



而吴宇森影片中常常出现的“横向飞身持枪射击”——比如影片《夺面双雄》(Face Off)中尼古拉斯·凯奇手持双枪从飞机舱门口跃出的动作,也和武侠片中经典的“凌空一击”(如胡金铨导演的《龙门客栈》高潮)极为形似。

真正 A 级大制作的美国动作片,几乎不会像香港动作片那样出现时间持续很长的“枪战”场面,而是力求在对抗空间、对抗方式、使用武器等方面不断地变

^① 孟浩军《杜琪峰电影完全接触》,《北京电影学院学报》2000 年 4 期,第 53 页。

化。香港动作片由于资金等技术条件的限制,能偶尔出现枪榴弹火箭筒、或者一二架/辆直升飞机坦克,就已经算是视觉突破了,所以只好发挥聪明才智,在种种条件限制之内,将制作上的劣势转化为美学上的特点——在现有的对抗方式中,充分做形式强调和细节变奏。所以,美国动作片的类型划分中,不会出现像香港动作片中的子类型称谓:“拳脚功夫片”、“刀剑武侠片”、“枪战片”等,因为这种命名方式纯粹以打斗动作方式的细微变化而形成。

二、动作压缩:细节放大与力量凝聚

“飞鸿,你的拳脚真是越来越快了!”“不是这么快吧?!”

——《黄飞鸿之狮王争霸》

美国学者大卫·波德威尔曾将“镜头的切换更加快速”视为当代美国商业电影“强化的镜头处理”的重要表现^①,而这其实也是世界商业电影总体上的一个明显趋势。对动作片而言,镜头的剪辑速度越来越快,不仅意味着短镜头大量增加、视觉信息的提供越来越短暂丰富,而且也意味着打斗的动作节奏越来越快,中国学者贾磊磊将中国武侠片中越来越快速密集的镜头剪辑方式称之为“暴雨剪辑”^②。而正是在这疾风骤雨剪辑下的短镜头序列中,香港动作片呈现出独特的美学趣味,为了最大限度地突出动作的画面真实感,对打斗动作摄影角度的选择、动作过程的压缩方式迥异于美国动作片。

在表现动作场面时,配合打斗的姿态,香港动作片以相对“客观”地远景、中全景和细密快速的近景交替剪辑形成极强的节奏感。在描述香港动作片细密的剪辑风格时,本书将提出一个概念:“三镜头法”。这个名称并非指由好莱坞经典影片所确立的“主镜头加正反打”的拍摄剪辑方法,而是借用来辨认香港动作片对一个完整动作的拆解、呈现方式,一个完整的打斗动作,在香港动作片中

① 参见(美)大卫·波德威尔《强化的镜头处理——当代美国电影的视觉风格》,《世界电影》2003年第1期,第4—28页。

② 参见贾磊磊《中国武侠电影史》第十章“暴雨剪辑”,北京:文化艺术出版社,2005年3月,第229—238页。

往往用三个镜头来呈现。

先看几个影片例子：

表现跳跃：

影片《独臂刀》中

镜头 1：王羽跃起——

镜头 2：(较低角度)他在空中飞跃——

镜头 3：王羽落地。

表现发射暗器：

影片《龙门客栈》中

镜头 1：敌人从窗户外发射飞镖——

镜头 2：(特写)飞镖穿破窗户——

镜头 3：屋内的石隼用酒壶接住飞镖。

影片《云海玉弓缘》中

镜头 1：(正打)群殴中一人抛出飞铙，被人闪过，飞铙继续向上飞——

镜头 2：(特写)飞铙斩断树上的一棵树枝——

镜头 3：(反打)前景群殴依旧，后景飞铙落下。

表现打斗：

影片《鬼脚七》中

镜头 1：元彪跃起——

镜头 2：他飞身空中，踢中敌人——

镜头 3：元彪翻身落在楼梯上。

在这几个例子中，或是人物的跳跃，或是打斗中兵器的使用，或是二人的肢体搏斗，镜头都没有“客观完整”地表现整个动作的全过程，而是分别选取了这个过程中动作启动——力量爆发——动作结果三个阶段最有代表性和表现力的片段，用三个镜头拍摄、剪辑到一起。香港动作片的剪辑手法，通常是这样的

“三镜头法”剪辑。“三镜头法”剪辑的根本特征是绝对不在打斗过程中的力量撞击点、身体接触点上剪辑,而是将其保留展现在画面之上,以强调动作的“画面真实”。在二十世纪六七十年代香港动作片中,“三镜头法”的使用还比较有限,主要用于打斗动作进程中(尤其是接近尾声时)的关键动作上,而八十年代后已然在所有动作场面中普遍使用。

如果说主镜头加正反打的三镜头法,“缝合了观众与影像世界的想象关系中的裂隙”,^①那么“启动—爆发—结果”这样的三镜头剪辑法,一方面“缝合了”切换的痕迹,形成一个完整流畅动作的幻觉,另一方面又从多个角度表现动作,丰富了画面表现,同时压缩了动作,去掉了可能造成缓慢冗长效果的多余信息,加快了动作节奏。在真实生活中,如果这些动作真的出现,可能会需要10秒时间,而出现在电影中的呈现只有2、3秒乃至更短,而且显得更有力。

这种三镜头法,在紧凑有力的同时能够将动作最关键的地方清晰地呈现出来,尤其是“爆发”这个环节的表现,使动作给人的感觉是真实而不是“虚构”的。诚然,其中表现人物的“飞行”是“建构”出来的,但是实际上真的有人在空中飞跃——虽然他可能用的是弹床或吊钢丝。

相对而言,美国动作片通常是“二镜头法”剪辑,即在打斗过程中的身体接触点上剪辑。比如表现甲挥拳打乙的脸,乙被击中倒下,其镜头序列构成通常是:

镜头1:甲挥拳打向乙的脸,在即将击中乙脸的一瞬间之前切换,

镜头2:乙已然被击中,痛苦倒下。

在镜头1和2的剪辑点上配一个逼真的音效。在这种“二镜头法”的剪辑手法下,甲打中乙的脸的“事实”并没有在画面上真正出现,观众对击打的印象是通过画面组接和音效建构而成的幻觉。类似场面可以从《第一滴血》系列(Rambo)、《终极警探》系列(Die Hard)、《致命武器》系列(Lethal Weapon)等上世纪八九十年代美国的经典动作片中找到很多。作为一种常规剪辑手法,“二镜头法”直到上个世纪九十年代后期,美国动作片受到香港动作片强烈影响后,才有较大改变。

^① 李奕明《〈意识形态批评与电影〉导言》,李恒基、杨远婴主编《外国电影理论文选》,上海:上海文艺出版社1995年,第616页。

1984年的美国科幻动作片《终结者》(The Terminator)中著名的施瓦辛格拳击汽车挡风玻璃的场景,似乎处理得更巧妙,更接近于香港动作片风格:

镜头1:(正面近景、从车内向外拍摄)施瓦辛格扒在飞速倒退的汽车的前部,挥起右拳向前景的挡风玻璃击来,差一点击中时——切

镜头2:施瓦辛格(身体左侧近景)拳头击穿玻璃——切

镜头3:拳头从右侧入画,画面左边的琳达·汉密尔顿惊恐地尖叫。

这组镜头貌似香港动作片的三镜头法:镜头1和2之间的剪辑点并没有选在玻璃被打破的一瞬间,而是稍稍提前,镜头2表现了击打的过程,镜头相对稳定,画面影像清晰,似乎强悍的动作明星施瓦辛格真的一拳击碎了挡风玻璃。但其与香港动作片也存在着差异——尽管很小,不易被人觉察,却是根本性的。实际上,观众看到的只是“玻璃被拳头(一样的物体)打破”,而并没有看到“玻璃被施瓦辛格的拳头打破”——因为镜头2选取的角度是与施瓦辛格身体呈90度的标准侧面,打击不是发生在身体面向镜头的一侧,而是恰好相反,施瓦辛格的身体在这里起到的是前景遮挡的作用,加上镜头时间极短(只有14帧),所以观众根本看不清那击碎玻璃的是不是施瓦辛格的拳头——事实上那是一根顶端安装着拳头模型的铁杆。

当然,在快速的镜头切换中,“真实”的幻觉是容易被诱发出来的,影片《终结者》中灰暗的光效、镜头2伴随拳头模型向画左运动施瓦辛格身体还相应做了侧身的动作,也具有辅助作用。但是,被诱发出来的“真实幻觉”和亲眼看到的“真实形象”,给观众的心理感受是完全不同的。这个场面貌似真实,却不能像香港动作片中的动作那样,经得起反复推敲。如果香港导演来拍摄这样的场面,一方面是没有更多的资金做更多的技术处理,一方面也是为了强调演员“搏命出演”的真实程度,通常会选取带有纵深感的角度,清楚交代肢体动作的来龙去脉,并用慢镜头延展击打瞬间的过程,就像《霹雳大喇叭》开场姜大卫飞身踢进汽车驾驶室的镜头(或者《警察故事》中成龙从一辆汽车顶飞身踢进另一辆汽车前挡风玻璃的镜头)一样,干脆用一个全景镜头完整呈现。

在香港动作片的三镜头法中,镜头2——“爆发”这个环节会明确清晰地显

示:击打是“真正”发生了的。这些动作通常不会被身体或其他物体所遮挡,而是直接朝向镜头展现,甚至用细部特写和重复播放加以放大。还常常强调被击中者受力后身体运动方向发生 180° 逆转。作为一种小技巧,表演打斗的演员还常常在彼此身体接触的着力点上(比如脚尖、肩头等),铺上一点白色粉末,称为“POWER”粉,用打击时稍稍飞溅的白色烟雾来强调力度,^①如果击打是在头部,则用飞溅的汗珠、口中喷溅的唾液或血滴来渲染。甚至就连表现用脚踢椅子的动作,为了追求直接展现脚将椅子踢碎的瞬间画面,不惜耗费大量的准备工作:



首先把椅子的关键部位锯到只连接一点的程度,再在锯开的缝隙里撒上“POWER”粉,然后还要用细细的渔网丝把椅子绑好(以防止碎片四溅),这样才能得到在银幕上一瞬间几帧的直观击打画面。^②而且,这也不仅仅关乎动作的“真实性”和力量性,观众看清楚了击打是怎样发生的同时,被巧妙而准确设计出来的打斗动作也因此没有被“浪费”掉。

关于这种不同的对比,在影片《精武门》的同一场打斗中就有有趣的呈现:影片高潮,李小龙在和俄国大力士展开生死决斗,在表现李小龙危机时刻转败为胜的关键动作,也就是“次重要一击”——飞脚踢对手头部,用的是美式“建构动作幻觉”的剪辑方法:(附图)

镜头1:(中景)李小龙的脚踢向、但还差一点没有击中头部——切

镜头2:(特写)对手已是头部中招跪倒;

① 参见电视专题片《成龙演艺特技》,亚洲卫视制作。

② 参见电视专题片《成龙演艺特技》,亚洲卫视制作。

而接下来在表现击毙对手的“最重要一击”，用的是典型港式放大动作的方法：（附图）

镜头 1：（中景）李小龙左手抓住对手头发，右掌砍向其咽喉，
切——

镜头 2：（近景）清晰地面向镜头展现手砍中咽喉的情况，
切——

镜头 3、4：反打旁边观战的日本武馆馆长后，再切回来表现对手倒下。

这种带有对比性质的剪辑方式，刻意强调出最后一击的重要和有力。

检索李小龙主演的另外几部电影如《唐山大兄》《龙争虎斗》等，结尾的高潮打斗，最后战胜大反派的致命一击几乎都是类似的镜头剪辑方式。李小龙的作品都是拍摄在上世纪七十年代，其镜头语言在香港动作片发展脉络中具有中间过渡的意味，因而会在一部作品中呈现出不同处理的对比意味。

三镜头法表现的动作虽然给人的感觉是“流畅”的，但实际上动作并不“连贯”。其中常规的做法，并不是向西方剪辑理论那样，“插入一些静态反应的



镜头,以缩短相互紧接的动作镜头的时间间隔”^①,而是选取关键环节,直接对动作本身做选择性压缩。比如,镜头1表现一个人挥拳打向对手,但是等他刚一出手就进行切换,镜头2则表现拳头已经马上就要接触到了对手的身体,中间拳头挥动的过程被完全舍弃了。镜头2拳头击中对手,对手刚刚作势欲倒,再切换到镜头3时,已经是对手身体失去重心后摔倒在地上,中间仆倒的过程被完全舍弃了。在《精武英雄》结尾,李连杰和中山忍在天井中格斗的一场,就大量使用了这样的剪辑手法。

应当注意到,在镜头2和镜头3的开始,会分别表现打击者的拳头和对手失去重心的身体由画外入画的过程,使整个剪辑的性质控制在顺接之内而不是跳接,这样“做出一次流畅的剪辑,意味着两个镜头的转换不致产生明显的跳动并使观众在看一段连续动作的幻觉不致被打断”^②。但是,这个“由画外入画”的过程一般都时间很短,经常是控制在8格画面之内,以观众勉强能够感受到为标准。这样的剪辑使整个打斗动作的重点得到清晰的呈现,而且显得紧凑有力。因为时空的直接压缩,人物动作在上一个镜头内蓄积的动势能量,没有因为运动的中间过程或者静态反应镜头而释放,所以在观众的心理上,一方面在极短的时间里发挥补偿作用将动作被省略的过程“补充完整”,一方面将这些动势能量全部汇集在下一个镜头内爆发。

不过,三镜头剪辑这一手法必须和呈现动作完整性的远景全景交替搭配使用,不能在一场戏内连续使用太多,否则不仅动作的真实性重新受到置疑,观众也会因为神经始终高度紧张而疲惫。“填空题”一次做得太多,难免反应速度跟不上,从而失去耐性和乐趣。徐克对香港动作片拍摄具有里程碑意义的影片《蜀山》中的动作设计,就经常有这样的缺憾。在他其后的作品中,这样的问题又一再出现。可能是他过于看重动作场面疯狂的节奏,可能是对自己心目中观众的“期待视野”提升过速,快速剪辑“只求一系列动作组合具备为观众所认可的那种心理与印象中的真实”,^③但有时难免高估了观众的心理承受力。香港影

① 卡雷尔·赖兹 盖文·米勒《电影剪辑技巧》,北京:中国电影出版社1985年,第88页。

② 卡雷尔·赖兹 盖文·米勒《电影剪辑技巧》,北京:中国电影出版社1985年,第261页。

③ 贾磊磊、陈玉光、曾剑锋《徐克:涉猎古今 出入江湖》,杨远婴主编《华语电影十导演》,杭州:浙江摄影出版社2000年,第239页。

片人石琪称“徐克是经常过热的奇才,要‘过凉水’才有佳构……拍得非常生猛”,^①这也是其中一个重要原因。徐克当年票房失败的作品,往往在多年后回头看去,会重新得到肯定,并被“追誉为”具有创新意义之作,这是因为多年后观众的观赏标准已然得到了普遍提升,1983年版的《蜀山》及2002年版的《蜀山传》,1995年的《刀》和2000年的《顺流逆流》,都曾有着近似的遭遇。

三镜头法还因为形成类似“全—特—全”式的两极景别剪辑,可以“给予观众的直感极其强烈,节奏上形成突如其来的变化,产生一种特殊的效果”^②。在下面影片《精武英雄》中的例证中,镜头2还和镜头1、3故意跳轴,加强效果。(附图)

镜头1:(大全景)李连杰飞身踢向周比利,方向从左向右;



镜头2:(特写)周比利脸被狠狠踢中,向后倒,李连杰的脚在画面运动方向从右向左;

镜头3:(大全景,恢复镜头1构图角度)李连杰翻身落下,周比利仰天倒下。

① 石琪《〈顺流逆流〉太生猛》,原载《明报》2000年10月22日,引自石琪《香港电影新浪潮》,上海:复旦大学出版社,2006年,第181页。

② 许南明主编《电影艺术词典》,北京:中国电影出版社1986年,第554页。



与香港动作片不同,美国动作片如果要同时强调动作的清晰完整和迅速,往往采取“抽格”和降格拍摄的方法。即不是“选择性的压缩”而是“平均性的压缩”,不是选取动作中最关键的环节分切剪辑,而是在一个镜头里平均压缩整个动作过程的长度。这样最后在视觉效果上,会显得画面中人和物体的运动轨迹不流畅,跳跃失真的感觉比较强烈,画面“一跳一跳”就好像是偷工减料的动画片那样。美国影片《角斗士》从开场树林边到后来角斗场上的多场动作、《美国

《法官》中汤米·李·琼斯追捕逃犯的段落、《拯救大兵瑞恩》开头奥马哈海滩登陆一场,都可以提供清晰的例证。虽然从很早开始,香港动作片也同样进行了降格拍摄的实验,但是香港动作片使用降格镜头的前提宗旨,即是不损害动作的真实感,早已运用得非常圆熟,其银幕效果几乎可以乱真,观众的感受是动作真的那样快,而不是技术手段使然,不会像美国动作片那样把动感和速度的诉求放在首位,强调观众模糊的心理感受。在香港影片《特技人小传》中,准备拍摄一个摩托车飞越货车的镜头,富有经验的导演告诉摄影师不要大意,只能“用十八格来拍”。

所以正如大卫·鲍德威尔所说,香港动作片“场面的力量来源之一是清晰程度——来自精练的姿势迅速变换时并‘不’连贯。这种断续的表演技法为打斗、枪战或武功较量场面所带来的视觉活力,是美国动作片差不多完全欠奉的”,“真正依赖连续不断的快速动作的是好莱坞,而那些电影的场面往往受到这一点的拖累”。^①

其实这样的三镜头法很早就已经在中国影片中出现。比如在硕果仅存的默片动作片《女侠白玫瑰》中就有这样的场面,

镜头 1:(远景)白玫瑰射出一箭——

镜头 2:(中景)敌人抓住刺中身体的箭——

镜头 3:(远景)敌人倒地。

但是从宏观上看,包括前面提到的张彻和胡金铨影片的例证,这种剪辑方法很长一段时间内在香港动作片打斗场面的使用上,没有和影片表现动作的整体剪辑节奏融为一体,在整体缓慢的节奏和单个镜头中拖沓的打斗对比下,这种密集迅捷的镜头段落显得鹤立鸡群,极不协调。虽然胡金铨的《龙门客栈》对于动作的表现具有开宗立派的意义,但是“镜头内的动作”和“镜头组接的动作”之间存在的难以调和的速度差异,使它远未成为一部“完美”之作,《侠女》中著名的竹林打斗,也存在类似失调之处,在胡金铨七十年代后期的作品如《空山灵雨》中,才得到了很大程度改善,臻于圆融平衡。但是从整个香港动作片的创作

^① 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港国际电影节1997年特刊,第76页。

实践来看,这样的反差在八十年代后影片动作场面总体剪辑节奏大大加快后,才得到最终真正的解决。这种镜头剪辑方式寻根溯源虽然可以归为美国的创作实践和苏联的蒙太奇理论,但是在东方暴力美学中得到了最长久和富于活力的运用。

从三镜头法原则出发,香港动作片还会将动作的分切剪辑做种种变奏,构成以其为基础的四镜头、五镜头等不同的多镜头序列。

例如在《倚天屠龙记》开始一场打斗中,

镜头 1:洪金宝反手向后抛出倚天剑,切——

镜头 2:倚天剑飞向飞进大殿,切——

镜头 3:倚天剑继续在大殿中飞行,切——

镜头 4:倚天剑钉在雕像旁的木板上。

这是用两个宝剑飞行的镜头(相当于三镜头法中的镜头 2)来强调抛出力量的强大和准确。

再如在《唐山大兄》冰厂一场的打斗中的一组镜头,

镜头 1:对手被李小龙踢中,切——

镜头 2:对手被踢飞到空中滑行,切——

镜头 3:对手撞在砖墙之上,切——

镜头 4:对手终于落地。

这其中第三个镜头针对前后不同的镜头而言,同时具备三镜头法中镜头 3 和镜头 2 的功能。



在影片《精武门》结尾也有类似的处理:(附图)

镜头 1:(全景)李小龙飞身踢向日本武馆馆长,切——

镜头 2:(特写)脚狠狠踢中馆长的脸颊,切——

镜头 3:(全景)馆长(由尚未

成名的成龙做替身)没有马上倒地,而是飞向身后的日式纸门,撞破纸门,切——

镜头 4:(室外远景)馆长继续在空中挣扎,最后摔落到庭院当中。

而在拍翻《精武门》的《精武英雄》中,这种变奏的结果不是镜头数目增加而是减少,在结尾日本武馆的打斗中有这样的情况:(附图)

镜头 1:(室内)中山忍用头撞向李连杰,李连杰闪身躲开,周比利

的头撞破李连杰身后的玻璃,头伸出窗外,切——



镜头 2:(室外、镜头从与上个镜头近似呈 180 度相反的角度拍摄)
周比利的头再一次撞破玻璃,头向镜头伸近。



为了完整表现“头撞玻璃”这个动作的来龙去脉,剪辑没有按照一般三镜头法的方式进行省略分切。但是在前镜头结尾和后镜头开始,对人物动作的爆发点——撞破玻璃的部分,进行了重复表现,这重复部分和三镜头法中镜头 2 的作用是完全一致的,是对动作的“表现式放大”。所以按照三镜头法的方式,这样的镜头组接可以理解为是:1-2,2-3。

上面的例证大多是冷兵器格斗的场面,在枪战的场面中由于武器的特性,动作的节奏更快,所以在剪辑上常常用急促的正反打,来表现双方你来我往的对射,或者主角将对手一个一个射倒。但是在表现关键动作(往往是最后致命一击)时,也会采取三镜头法的清晰放大细部、强调爆发力量的原则。子弹的飞行通常是无法诉诸画面的,它击中目标的效果一般用身体的弹着点处鲜血飞溅(通常是慢镜头大特写)来表达。

《喋血双雄》中,李修贤在公车上击毙黄光亮就是典型这样处理的场面:

镜头 1:(中景正打)李修贤(几乎是面向镜头)举枪射击——

镜头 2:(特写、慢镜头)黄光亮肩头中枪,鲜血飞溅——

镜头 3:(全景反打)黄光亮在景深倒下,李修贤一边继续射击,一边向景深走去。

《纵横四海》中有这样一组镜头,一个敌人骑着摩托车逼近张国荣,张国荣举枪将敌人击毙。这组镜头先是用四对急促切换的正反打表现敌人从远处一边扫射一边逼近,张国荣被迫从车内跳出倒地翻滚,然后用了一组相当于三镜头法变奏的四个镜头表现最后一击:

镜头 1:(正面特写)张国荣举枪发射——

镜头 2:(中近景)敌人背部中枪——

镜头 3:(侧面全景)摩托车冲上斜坡,车上敌人作势欲倒——

镜头 4:(全景)敌人向画外翻滚倒在地上。

其中的镜头 2、3 着重强调了张国荣的准确枪法给对手造成的致命打击。

还有一种比较极端的做法是为了增加观赏的趣味,运用特技直接将子弹的飞行在画面上表现出来。《侠盗高飞》中夜总会枪战一场戏,是名副其实的“子弹横飞”。其中有这样的镜头序列:

镜头 1:(近景)周润发举起枪——切

镜头 2:(特写)扣动扳机开枪——切

镜头 3:(镜头跟拍子弹急速前推)飞行的子弹接近对手面孔——

切

镜头 4:(特写)对手的后脑被洞穿后鲜血飞溅——切

镜头 5:(中景)对手倒下。

这组镜头以三镜头法为基础,通过对开枪、子弹飞行、中弹几个细节做“表现式放大”,从表面上看延展了真实情境中射击的时间长度,但它的剪辑建构原则是按照打斗动作来处理的,语境中的观众实际上是按照欣赏打斗的心理来观看的,所以并不显得拖沓,反而会觉得紧凑有力。我们还可以对照同一部影片结尾周润发飞刀击伤任达华的动作:

镜头 1:周润发投出飞刀——切

镜头 2:镜头跟拍飞刀急速前推)飞刀飞向任达华——切

镜头 3:(特写)飞刀穿过手腕——切

镜头 4:任达华负痛大叫。

与上面的例证呼应,两组镜头序列中周润发用的虽然是冷热不同兵器,但其剪辑原则完全相同的。

三、姿态延展:真实再现与浪漫诗化

“哇!真是酷呆了!”

——《中南海保镖》

运用升格拍摄的慢镜头来对关键动作做延时放大的表现,这是一种常规的手法,并非香港动作片所独有。但是相对美国动作片而言,香港动作片在动作场面中慢镜头的使用显得更加频繁,更加细碎,也更少限制和顾忌。美国动作片往往只针对极少数几处关键动作(击倒敌人的致命一击)和情绪变化(人物心理转变的关键一刻)使用,而香港动作片动作场面中慢镜头几乎无处不在,像前面介绍的“三镜头法”中,“镜头 2”大多都是慢镜,而且通常大量(不同速度的)慢镜和正常速度的镜头混杂在一起。创作者有时宁愿牺牲一些故事的连贯和整合,与可能引起的观众“出戏”的感觉相比,“表现姿态”的作用更重要。

根据张彻的回忆,运用慢镜头“在华语片中似自我才有,以后的影响也大”,

而且也具有原创意义,并非简单借鉴自西方同一时期诸如《邦尼和克莱德》《野帮伙》这样的影片。^①如果说,张彻的创造性运用和美国动作片“倒算是不谋而合”,主要用以“抒发悲壮感”的话,那么这一形式在香港动作片其后的发展流变中,负载的意味变得更多更独特——“对港产动作片来说,慢镜可加强愤怒的感觉,又或打击的力量或危险性,而同时又强化其优雅一面”。^②

香港动作片在慢镜头运用中,和剪辑手法相配合,有三种样式最为明显,最为独特,也最为极端:慢镜与正常速度镜头的转换、重叠剪辑、重复剪辑。

前面重点分析的三镜头法,其构成规律就常常是正常速度——慢镜头(特写)——正常速度。特写是空间上的放大,升格是时间上的放大,爆发的形态和力量被充分地强调。有时也会有所变化,《猫头鹰和小飞象》结尾洪金宝对敌人的最后一击:

镜头 1:(中景、正常速度)洪金宝抬腿跳起。

镜头 2:(特写、慢镜头)腿击中对手。

镜头 3:(远景、前一半慢镜头,后一半恢复正常速度)洪金宝落地,对手倒下。

升格的手法由镜头 2 延续到镜头 3 中,使观众在远景中清楚地看清动作的整体,同时配合回声似的强化音响,似乎在充分回味这一击的强大力量。

吴宇森是最喜欢使用慢镜头的香港动作片导演之一,作为弟子,吴宇森将张彻在古装刀剑武侠片中大量使用升格镜头的特点带入时装枪战警匪片中。但和张彻相比,吴宇森最大的不同不仅是进一步强化了升格镜头所具备的浪漫诗意特征,而且也使升格镜头和整个动作场面其他的正常速度镜头之间的关系更加协调,既不显得拖沓冗长、也不会产生不协调之感,因为被誉为精于此道的大师,如在《喋血双雄》开场,杀手周润发闯入夜总会的枪战场面。一如前面三镜头法中对省略动作中间过程的描述,吴宇森会选取表现人物动作最关键的部分(开枪、中弹的一瞬间),而通过省略动作其他的次要部分来“挤压”被慢镜头

^① 张彻《回顾香港电影三十年》,香港:三联书店(香港)有限公司 1989 年,第 58 页。

^② 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港国际电影节 1997 年特刊,第 79 页。

延展了的时间。他还经常喜欢将对抗中的双方的两个动作分剪插接成两组平行对应的镜头,一组用慢镜,一组用正常速度。既突出对抗的意味,又用形式上的变化造成美感。

例如在《夺面双雄》中,

镜头 1:一边是尼古拉斯·凯奇从飞机里跃出、横向飞身射击(慢镜),

镜头 2:一边是警察持枪追来(正常速度)。

不过他最大胆的尝试是在《辣手神探》中,在影片结尾高潮医院中的枪战场面里,有一个在动作场面表现上大大超乎常规的长镜头,表现周润发和梁朝伟穿行在迷宫一样的走廊里,不断击毙敌人,然后进入电梯,最后在另一层楼又和敌人接火。在这一过程中,镜头五次将正常速度转换为升格速度,基本是在两人毙敌前后身体位置互换的时候。这种出色而独特的运用具有多重意义:速度的变化形成了枪战场面一张一弛的节奏感;升格放大两人互换位置,既表示两人配合默契,又象征着二人心态的变化和情感的交流;镜头始终没有切换,一种尽在不言中的患难真情逐渐饱满膨胀,弥散在很少台词的紧张环境中,传递出微妙的浪漫气氛。新世纪拍摄的泰国影片《冬阴功》的高潮打斗中,主人公托尼·贾独闯敌巢,只身和上百名敌人打斗,正是在动作场面长镜头的意义上借鉴了《辣手神探》,不过没有其在情感意味上的丰富意味。

重叠剪辑,是指用多个分解镜头表现一个完整动作的时候,镜头之间的剪辑转换并不以精确的动作节点为依据,也不像通常三镜头法那样“压缩动作”,而是“膨胀动作”,在下一个镜头的开始部分重复上一个镜头的结尾部分。比如,人物一个动作需要依次经历位置 1、位置 2、位置 3、位置 4、位置 5 的变化,那么在重叠剪辑中,镜头 1 会表现运动从位置 1 到了位置 3,而在镜头 2 中表现运动从位置 2 到位置 4,在镜头 3 中表现从位置 3 到位置 5。

因为重叠剪辑的目的是为了充分展示动作过程,所以基本上是针对慢镜头的剪辑方式。前面在分析三镜头法时,引用的《精武英雄》中“中山忍头撞玻璃”的段落就是重叠剪辑。

再如,《警察故事》结尾商场打斗中,

镜头 1:林青霞挥动球棒,击碎一个玻璃货柜,打中和成龙打斗的歹徒——

镜头 2:画面回到林青霞击碎玻璃货柜前的一瞬间,再次表现她击碎玻璃货柜打中歹徒。

当然,也有不针对慢镜头的重叠剪辑,《给爸爸的信》(内地上映时片名为《赤子威龙》)中就有很精彩的一段:

镜头 1:(看到一只枪被扔到玻璃斜面上滑下)李连杰跳起蹬踏金属支架。

镜头 2:李连杰从空中跃到玻璃斜面上,伸手捡起枪(28 帧)。

镜头 3:(从玻璃反面拍摄)滑行在玻璃上的李连杰伸手抓住同样在滑行的枪(25 帧)。

镜头 4:李连杰一边滑下,一边开枪。

为了不破坏整个场景的紧张气氛,这里没有用慢镜头,但是正反角度两次捡枪的表现,凸现了在混乱的打斗中,在玻璃上的水在流、枪在滑行、人在滑行的危急情况下,这个动作的高度准确和巧妙。

再如,《红番区》中间部分的一个动作:

镜头 1:汽车冲上人行道,撞翻一个货摊,切——

镜头 2:(另一个角度)汽车“再次”撞翻货摊,爆米花洒了一地。

为了不破坏整个追逐动作场面的紧张气氛,这里没有用升格镜头,不过两个不同角度的撞击动作,把这个动作的危险性,以及当时的混乱情况渲染了出来。

类似的运用在吴宇森影片中也可以看到。《夺面双雄》中尼古拉斯·凯奇在飞机库房中被飞机尾焰喷起后,撞在铁丝网上的动作,就被从正反角度呈现了两次。不过,吴宇森对重叠剪辑的大量运用,不是凸现动作的巧妙,而是将一个完整动作多个不同角度的镜头拆解、重组,从而使整个段落传达出高度的形式美感。

影片《碟中谍 2》(Mission:Impossible 2)高潮动作中的一组镜头序列,共十

九个镜头,展现汤姆·克鲁斯驾驶着摩托车突然转向急停、转身、举枪,后面驾车追赶的敌人猝不及防、汽车失控,汤姆·克鲁斯举枪射中汽车油箱,汽车爆炸翻滚。吴宇森用了包括慢镜头、重叠剪辑等在内的多种手法,将这一被充分膨胀放大的动作在银幕上呈现为令人惊叹的优美诗篇,突出代表了吴宇森的典型风格:(附图)

镜头 1:(全景)汤姆·克鲁斯驾驶摩托车急停、后轮翘起,前轮与路面摩擦发出刺耳的声音,运动方向从右向左。



镜头 2:(远景、俯拍)摩托车从追赶的汽车前滑过,运动方向从左向右。



镜头 3:(插入镜头近景)汽车内追赶的敌人急忙猛打方向盘。

镜头 4:(中景)摩托车继续滑行,运动方向从右向左。



镜头 5:(中景)摩托车在前景,从汽车前滑过,运动方向从左向右。



镜头 6:(插入镜头特写)汽车右后轮胎,汽车开始失控。

镜头 7:(全景)摩托车在后景,从汽车前滑过,运动方向从右向左。



镜头 8:(近景、慢镜头)汤姆·克鲁斯举枪转身,此时声音转为主观音响,轮胎和地面摩擦声减弱。



镜头 9:(近景、慢镜头、和上镜头机位比位置偏左)汤姆·克鲁斯
举枪转身。



镜头 10:(近景、慢镜头、和上镜头机位比位置更偏左)汤姆·克鲁斯
举枪转身,汽车入画,在前景滑过、形成对后景汤姆·克鲁斯的遮挡,运动方向从左向右。



镜头 11:(全景、慢镜头、稍向左摇)汽车在后景滑行,前景汤姆·克鲁斯的后背对其形成遮挡,汽车方向从右向左。



镜头 12:(近景、稍前推)汤姆·克鲁斯转身,瞄准汽车射击。此时画面由慢镜转为正常速度,声音也转回写实音效,连续开枪的声音急促而清晰。



镜头 13:(特写)汽车油箱被击中。

镜头 14:(近景)汤姆·克鲁斯继续举枪射击。

镜头 15:(慢镜头)汽车开始爆炸起火、翻滚,运动方向从左向右,此时激昂的主题音乐开始响起。



镜头 16:(慢镜头、景别比上一镜头稍松)前景着火的汽车翻滚,运动方向从左向右,后景汤姆·克鲁斯继续举枪射击。



镜头 17:(慢镜头)前景汤姆·克鲁斯继续举枪射击,后景汽车翻滚、运动方向从右向左。



镜头 18:(慢镜头、景别比上一镜头稍松)前景汤姆·克鲁斯继续举枪射击,后景汽车翻滚、运动方向从右向左。



镜头 19:(慢镜头、景别跳回镜头 15 般紧凑)汽车继续翻滚,运动方向从左向右。



在这组镜头序列中,完整的动作被分解成细碎的零散镜头每个镜头画面虽然时间较短,但是画面清晰、元素单纯,只表现被放大的细节,所以观众可以清晰地感知动作的具体过程。除了使用慢镜头、慢镜头与正常镜头速度的转换外,摩托车在汽车前急停的动作、汤姆·克鲁斯举枪转身射击的动作、汽车爆炸翻滚的动作,都使用重叠剪辑来渲染表现。另外,还包括更多的技巧:机位景别角度的变化与对称,摩托车与汽车运动主体前后变化,摩托车与汽车互为前景遮挡,摩托车与汽车画面内运动方向有意跳轴,声音层面的主客观转化等等。

如果说重叠剪辑常用来分解动作,那么重复剪辑的使用,是在既要保持动作的完整性——如果进行分切其原有效果就会荡然无存——而一个镜头(即使

是升格镜头)仍不足以将其充分展现强调的情况下。重复剪辑针对的通常是具有“高度观赏性”——也往往是高度危险性的动作。迄今为止,重复剪辑最被人称道的经典运用,大概是在1985年成龙自编自导自演的影片《警察故事》结尾,为了追捕歹徒夺回装有犯罪证据的皮包,成龙从顶楼的扶手栏杆上跳起,凌空抓住商场共享大厅中间的垂直灯柱,从近八层楼的高度滑落地面,同时还扯破了一连串的彩灯。这个镜头从不同角度被先后表现了三次。据成龙自己后来介绍,当时共有十二台摄影机同时拍摄,可惜当时可能经验不足,最后选取到影片本文中的三个镜头,每一次都是同一水平高度由上而下的摇拍、由全景到远景的变焦,拍摄缺乏角度和景别的变化。

大概成龙以他在电影中的“玩命特技”出名,强调搏命出演的“肉身神话”,所以重复剪辑在他影片中的出现频率也特别高,最著名的场面还有:《A计划续集》中,成龙从钟楼指针上松脱,从四层楼的高度摔下,中途仅撞破两块安装在窗户外面上部的遮光棚作为缓冲,最后摔在地面上;《飞鹰计划》中,他驾驶摩托车冲向码头,最后在摩托车掉进大海的一瞬间,从摩托车上跳起,抓住吊在起重机钩子上的货网。其他影片中的例子,如在《金牌师姐》和《老虎出更》中,人物从过街天桥和灯柱上掉下来的镜头。

重复剪辑因为彻底打断了情节的正常叙述线性状态,将故事时间停顿,而将观众置于纯粹观赏动作本身的位置上,所以容易“出戏”。但是对于当年喜欢香港动作片的观众来说,这样的“出戏”并无不妥,因为观众花钱买票的目的,主要并非欣赏一个讲述严密周整的故事,而就是直奔动作奇观而来。观众心理就好像马戏团用来招揽观众买票的噱头说得那样,“来呀来呀,快看呐,五毛钱看玩命儿!”而对于当下的中国观众而言,因为文化素养和电影读解能力都比当年更快更强、对类似“肉身神话”式镜头司空见惯,所以多少会觉得这种重叠剪辑的做法有些儿戏。以笔者自身在新世纪以来的教学经验,在课堂上多次放映《警察故事》的这个片段,大学本科学生看到成龙跳起抓住灯柱滑落的镜头,第一遍出现时会不约而同发出赞叹的惊呼,而在放到第三遍时则普遍晒笑起来,似乎是影片这样的剪辑处理过于幼稚,也侮辱了观众的影像感知力。所以上世纪九十年代以来,重复剪辑的镜头处理方式越来越少,而类似的动作多代之以重叠剪辑。但有趣的是,香港动作片日渐放弃的这种夸张技巧,却在近年兴起

的泰国动作片中大量出现,其中新世纪以来的几部代表性作品,从早期的《拳霸》、《冬阴功》,到比较晚近的《女拳霸》、《怒火玫瑰》,泰国动作片似乎在重复着香港动作片上世纪八十年代以来的技巧演进。

在美国动作片中,几乎不使用重叠剪辑,似乎只在极为少数的爆炸场面中出现过——那是对美国人来说“值钱”的镜头。不过,导演还要拼命变化景别和角度,使观众不易觉察在银幕上“依次”出现的是同一次爆炸。比如《零点爆破》(Point Break)结尾,旧货轮爆炸的场景是用九个机位同时拍摄的画面剪辑而成;《终极警探3 纽约大劫案》开始,纽约狭窄的闹市街头的爆炸场景,由三个机位变化非常大的镜头剪辑而成。而且,这两个例证中镜头序列带有重叠剪辑的性质,并非如香港动作片那般,直白得仿佛电视里转播足球比赛时,进球后多角度慢镜头的“即时重播”。

不过香港动作片也并不是说对于观众可能的“出戏”感觉全然不顾,毕竟故事情境是观众接受特技动作的前提条件。香港动作片在运用慢镜头、重叠剪辑和重复剪辑来放大动作的同时,也会同时用一些弥补手段,将观众重新拉回到故事的情境当中。通常做法是增加这些画面内的信息量,在突出重点内容——危险特技动作的同时,用同一个镜头中的辅助内容来“缝合”情节中断的裂隙。如果不用同一个镜头内的元素,就会使这个/组镜头显得格外的孤立。

有时这种缝合是“共时性”的,画面内的缝合元素和“玩命特技”动作同时出现,二者互为剧情上的解释。在《飞鹰计划》中,成龙跳起来抓住货网的同时,画面上还表现了追捕他的汽车因刹车不及而落入大海,这使观众在欣赏成龙高超身手的同时,(下意识地沿着故事的进程)意识到,他做的动作目的是摆脱敌人的追捕,他这么做最后是否能够成功?从而又进入故事的进程当中。《夺面双雄》里尼古拉斯·凯奇从监狱楼顶跳入大海的动作,是由八个慢镜头画面重叠剪辑而成,而八个镜头中的半数画面里,保持运动的元素不只是尼古拉斯·凯奇一个人的跳跃动作,还有追捕他的直升飞机盘旋在他头顶,作用也与此类似——当然,升格拍摄下的直升飞机螺旋桨极慢速的转动,也加强了画面的优美程度。而效果相反的例子是《特务迷城》结尾,情境是油罐车即将冲出大桥爆炸,成龙及时抓住缆索逃离车辆,但是成龙抓住缆索空中游荡的特技镜头,因为背景空空荡荡,没有在同一画面内表现和成龙这个危险动作同时发生的、油罐

车冲下大桥爆炸的场面,致使故事的连贯程度大打折扣,这个缺乏其他画面因素配置的特技镜头从整个故事中被分割了出来脱离了具体的故事情境。“这个镜头什么时候拍都行,”观众容易产生这样的念头。

有时这种缝合是“历时性”的,画面内的缝合元素在“玩命特技”动作结束后马上介入,将特技动作由直观独立欣赏转而判断指认为故事发展中不可或缺的重要环节。香港动作片往往更愿意不在用慢镜头放大的特技动作结束后,立即进行剪辑,而是人物完成特技后又开始进行剧情中的其他活动,才变换镜头。比如影片《富贵列车》开头,元彪扮演的消防队长从着火的三层楼顶轻松漂亮地翻身跃下,落地后然后马上继续投入到救火行动中,镜头才变换角度。

在上述《警察故事》中,成龙跳起抓住灯柱滑落的特技动作,虽然是用三次重复剪辑镜头来表现的,但是在第三次重复表现成龙滑下灯柱落地的镜头结尾,画面没有像前两次镜头那样,在他落地之后马上切换,而是在一个镜头内,继续以大俯拍角度表现成龙从地上爬起身来,跑过去打倒一个敌人,直到他几乎跑出画面后才切换。最后一次的重复剪辑和前两个镜头相比,同时带有重叠剪辑的因素,这样将刚才用慢镜头反复展现的动作和其后打斗的关系强调出来,加强了场景和情节的密合程度。在影片《A计划续集》中,成龙从钟楼指针上松脱,从四层楼的高度摔落地面的玩命特技,也是用三次重复剪辑镜头来表现,在最后一次剪辑画面中成龙落地后,镜头没有切换,而是继续拍摄,表现成龙从地上爬起来,还向赶上来扶起他的众人说了一句笑话:“我终于证实了一个道理,原来地心引力真的存在”,然后这一镜头才结束。在《夏日福星》结尾一场打斗中,用慢镜头全景表现洪金宝一个翻腾的身体特技,但是画面中不只有他一个人,镜头并未在他落地以后就切换,而是落幅在前景中的对手趁他立身未稳,向他扑去。

相比之下,影片《醉拳2》结尾在工厂中的高潮打斗动作,设计得更加精巧:

镜头1:(中景)打斗中成龙身体失去重心,背向倒在炭火中,并挣扎着倒爬向(景深处)炭火池的另一边。



镜头 2:(大全景、慢镜头)成龙在炭火中仰卧跌到,挣扎着爬向另一边。



镜头 3:(全景、慢镜头、角度同镜头 2)成龙在炭火中仰卧跌到,挣扎着爬向另一边。



镜头4:(侧面大全景)成龙在炭火中挣扎了一番,运动方向从左向右,终于在画面右侧几乎是画框边缘的地方爬出炭火,还未来得及喘息;作为对手的卢惠光在后景中绕过整个炭火,抬脚向成龙踢来。



镜头5:(近景)成龙的脸被踢中。



镜头6:(大全景)成龙(从景深处向前景)滚下楼梯。



这组镜头的前4个,是用重叠剪辑的慢镜头充分表现成龙的玩命特技,但是没有将其孤立地展现,在前三个镜头的前景中,都有卢惠光的一部分身体,甚至有竖起大拇指得意洋洋的手势,似乎在为即将致对手于死地而快意,强调了玩命特技在故事情境中的关联性。而这组镜头的后三个,又形成了一个标准的三镜头剪辑法,打斗的场面得以流畅地延续下去。

此外还有一种慢镜头的方式,在商业电影中也几乎是香港动作片所独有。王家卫在《东邪西毒》、韦家辉在《和平饭店》(周润发与敌人的打斗)、于仁泰在《白发魔女传》(张国荣一根树枝挫败众人的场面)、刘伟强在《风云雄霸天下》(开场不久竹林中的打斗)中,都采用了“偷格加印”的手段^①,即在慢镜头中平均去掉动作的一部分画格(在1-2-3-4-5-6的画格顺序中去掉1、3、5),但是并不压缩整个镜头的时长,而是在空出来的地方加印动作的其他部分(变成2-2-4-4-6-6的序列)。虽然这样的技术方式会带来很独特的视觉感受,增强慢镜头中动作的节奏感,但是因为多少会影响动作的清晰程度,和香港动作片表现动作的根本原则有所冲突,所以运用的并不广泛。在使用这样的手段时,其目的往往不是为了表现打斗,而是为了传达片中人物的内心感受,而且带有很强烈的实验色彩。

四、技巧组合:一切以欣赏动作为核心

“这么危险的情况怎么少得了我?!”

——《龙蛇争霸》

通过剪辑压缩动作,以强调细节放大与力量凝聚的剪辑法;通过慢镜头延展动作,以完成真实再现与浪漫诗化,这两极的镜头语言是香港动作片最为突出的技巧特征。与此同时,香港动作片还发展出诸多相对固定、近乎成规的艺术手段,以独特的方式来表现动作。

^① 借用大卫·波德维尔对这种技巧的命名,见《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港国际电影节1997年特刊,第79页。

1. “逐一出现推轨镜头”

在两极镜头语言之间,香港动作片也有以相对较为“纪录化”的手法,“客观”表现完整的动作持续始末过程。其中较为常用的一种,被有的学者形容为“逐一出现推轨镜头”,即“该武打场面的主角打斗时并非固定于一点,而是不断越过连串袭击者。影片以中景拍摄,镜头跟随这个高手横向移动,让对手逐个出现。每个敌人都会经历入镜、打斗及被杀的程序”。^① 这种方式最典型的表现,也许莫过于在影片《猫头鹰与小飞象》结尾,洪金宝在货仓内用棒球棒连续击倒二十个对手的动作段落。

这种“逐一出现推轨镜头”的优势是,与相对静止的远全景镜头相比,它追随者拍摄主体做移动(大多是横向移动),更富于动感,也使观众更容易看清主角巧妙迅疾的动作,高超的身手;与三镜头法相比,由于主角每一次攻防转换、动静对比,都是在一个镜头内发生,对手不断地进入画面又被击倒,整体上给人一种一气呵成、畅快淋漓的快感。当然,这种镜头处理也往往并非简单的一个镜头到底,常常在不易令人觉察的时刻剪辑——通常是作为画面主体的英雄人物击倒一个敌人、改变打斗动作方向的时候、或者耗时较长时间动作的运动之中。

这样的镜头对于导演和武术指导对整个现场的场面调度以及主角扮演者的武功素质都有极高的要求,所以一方面很难拍好,一方面“真正的高手”又很喜欢使用。胡金铨导演的影片,李小龙成龙主演的影片都时有出现。而李连杰由于具备极深的武术根底,加之身体在打斗过程中能够进行动静之间的急速转换,节奏感超卓,所以动作导演特别偏爱给他设计这样的场景。“动静之间的急速转换”这一点,对于最后画面上动作效果的赏心悦目极为重要,大卫·波德维尔甚至认为,创造了“停顿—爆发—停顿”的独特打斗节奏,是香港动作片的最根本风格。^② 迄今为止,还没有哪个动作片演员能在这一点上与李连杰相比。

① 大卫·波德维尔《不足中见丰盛:胡金铨惊鸿一瞥》,《超前与跨越:胡金铨与张爱玲》,香港:香港国际电影节1998年特刊,第25页。

② 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港:香港国际电影节1997年特刊,第77页。

影片《黄飞鸿之狮王争霸》中,李连杰在街头以布衫做武器制止各门派混战,在影片《给爸爸的信》中,在游船的拍卖会场上手持双拐力斗众守卫,都是其中为人津津乐道的例证。但是,在胡金铨与李小龙等后来者之间,也存在着趣味上的差别。

从源流上看,香港动作片的很多技巧,都借鉴自日本武士片。从国内现有的可供参考的影像资料来看,在二十世纪五十年代的日本武士片中,就大量出现了类似大卫·波德维尔界定的“逐一出现推轨镜头”。但在日本武士片中,镜头的移动很多时候都不是“横向移动”,而是较多“纵深调度”,跟拍武功高强的主人公在众多敌人的包围中奋勇作战,在景别上也往往更紧凑,甚至采用中近景的紧凑景别,在多数时间中,主人公杀敌伤敌的具体动作(乃至手持的武士刀)在画面上没有直接清晰的表现,而是通过画外空间所暗示出来。如日本影片《暗影猎人》、《宫本武藏》系列、《带子雄郎》(又译名《斩虎屠龙剑》)系列等中的一对多的动作场面所呈现的那样。

而在后期成熟的香港动作片中,“纵深调度”的动作设计较为少见,因为这样往往会使具体动作看不清楚。在影片《方世玉之谁与争锋》中,李连杰蒙上眼睛,在红花会狭窄的小巷中杀出一条血路的动作段落,也许可视为一个较为极端的反例,但这一动作段落恰恰是有意模仿日本武士片的,该段落中李连杰扮演的方世玉身上的服装、手中的武器,都是典型的日本风格;而且打斗杀戮的具体动作在画面上没有直观呈现,也和其影片叙事的具体情境有关:当时李连杰并非与敌人对抗,而是被迫和红花会中的朋友兄弟生死相搏。在大多香港动作片的“逐一出现推轨镜头”,多采用“横向移动”,景别也往往更宽松,以中景为主,既使观众能够看清楚动作,又不至于距离太远而产生疏离感。

造成这种差异的原因,在于日本武士片更强调气势,而不是动作细节。除了打斗过程中吝于展现动作细节外,很多日本武士片甚至会干脆不表现打斗,转而热衷强调动静之间的快速转换对比,高手对决更是在电光火石的瞬间即告结束,画面上展现的,多是漫长的静态对峙。“战后的日本动作片改变了节奏的平衡,多数把动作的爆发减至最少,静止的时刻则延长。典型的日本武打场面,

大都集中表现前奏和事后。”^①这种以静制动的独特趣味,在日本电影中非常普遍,直至今日,如山田洋次导演的武士片(如《黄昏清兵卫》、《隐剑鬼爪》等),北野武所导演的当代黑帮题材影片(如《花火》、《坏孩子的天空》等),也依然喜欢采用。对香港动作片的影迷而言,这样的动作设计无疑是令人难以容忍,香港动作片喜欢不厌其烦地展现打斗过程中的种种细腻变化过程,对诸多细小的技巧姿态做奇技淫巧式的玩赏。

而二十世纪中后期在日本曾流行一时的“盲侠座头市”系列影片中,出现了大量花哨的刀技,当年的香港导演也从中偷艺,受益良多。但通过研究当年影片制作者们的访谈,有学者认为“盲侠座头市”系列影片根本“不是一部严正的日本剑侠片,而是中国的武侠在日本的一次发扬,从人物设置甚至用剑的方式,都非常不日本化。”^②这个个案可以看做是一次“出口转内销”式的技巧反哺。

如果说,日本的盲侠座头市有一颗“中国心”,那么胡金铨影片中的很多动作场面,则带有明显的“东洋味”。虽然胡金铨的作品往往具有鲜明的中国历史背景,在服装道具等美工环节极尽考究,在画面构成上借鉴中国古典雅文化,在动作姿态和声音层面上具有京剧和舞蹈的浓厚味道……但是,在动作设计与剪辑上,受日本武士片的深刻影响是显而易见的。胡金铨同样喜欢动静之间的快速转换,而非动作本身,比如《大醉侠》中郑佩佩在客栈中的打斗。胡金铨往往将动作在银幕画面上的表现控制为,仿佛打斗动作因发生得太突然太迅速而无法看清,需要凭借观众的想像和心理补偿去丰满,比如《侠女》最后佛家高僧如踏花而来的蒙太奇段落。虽然此种风格因其于“不足中见丰盛”而备受称道^③,但如果给胡金铨定位的话,其作品并非代表典型的香港动作片风格,而是站在了日本武士片和成熟期香港动作片风格差异的结点上,或者说,是一种与香港动作片潮流向左的作者风格。

① 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第200页。

② 徐皓峰《座头市的中国心》,《北京电影学院学报》,2005年第4期,第47页。

③ 参见大卫·波德维尔《不足中见丰盛:胡金铨惊鸿一瞥》,《超前与跨越:胡金铨与张爱玲》,香港:香港国际电影节1998年特刊。

在香港动作片的枪战场面中,也有类似的处理。由于武器的限制,动作常常避免设计在开阔的空间,而是出现在狭窄而多交叉的楼道走廊、或者遮挡物体众多的货舱中,景别相对冷兵器打斗进一步有所放松。主人公手持双枪一路行进,左右开弓,将不断从门后和拐角冲出来的敌人击毙。但是正如前面在“形式美感”一节中所分析的那样,如果导演控制不当,也会出现令人难以信服的反面情况。

2. 角度和景深、构图和轴线

虽然李小龙不是第一个在香港动作片中面向镜头出拳的演员,但是却给观众留下了最早最深刻的印象,以致稍后在成龙主演影片(比如《醉拳》)以及其他拳脚功夫片中,开始大量看到同样的处理。和很多技巧一样,面向镜头出招也不是香港动作片的独创,比如在美国早期默片西部片《火车大劫案》中,就已然出现过歹徒面向镜头开枪的场景。但是,香港动作片不仅善于吸收世界各国的电影手段,而且将美国动作片中仅仅作导演个人风格(比如美国导演山姆·帕金帕的慢镜头使用)、或者一部影片关键时刻才偶尔使用的过火技巧,肆无忌惮地夸张使用到极致,对于不熟悉香港动作片的观众而言,就会得出“尽皆过火,尽是癫狂”^①的第一直观印象。

47

虽然面向镜头出招的手法对观众冲击力很强,但技巧太过生硬外露,剧中人物紧盯镜头,相当于强迫观众认同于片中参与动作场面对手的主观视线,因而在二十世纪八十年代后已经很少使用。不过它的一个使用原则:让观众参与到打斗中来,却得到了延续。摄影机在动作场面选取角度的时候,有意识贴近打斗双方中的一方(以动作不被前景身体遮挡为标准),造成景深,使观众能够感受到现场的气氛和打斗者的处境,尽量避免像在看舞台表演或玩电子游戏时的情况,用一个局外人客观的角度看一个平面上的打斗。很多中国武侠题材的角色扮演类电脑游戏中,打斗场面的视角,也从最初的纯粹平面对称式逐渐改成打斗双方呈45度倾角,属同样道理。

倒是在一些非打斗的动作场景中,会运用这种“直迫镜头”的手段——因为

^① 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第1页。

不是片中人物在看镜头/观众,而是物体向镜头/观众扑来,“出戏”的感觉会大大削弱。在成龙的《龙兄虎弟》和林岭东的《极度重犯》中都有这样的镜头调度:摄影机放在汽车内(镜头中车子本身造成的前景进一步降低了“出戏”的危险),翻滚下楼梯的汽车/直升飞机的前轮向汽车/镜头/观众冲过来。在上世纪九十年代后重视视觉奇观的美国动作片中,此类处理的镜头也越来越多,比如在2001年的影片《珍珠港》(Pearl Harbor)中,出现了多处日军飞机被击中、爆炸解体后直向镜头砸来的画面。

与“清晰展现动作场面”的原则相适应,香港动作片在动作场面拍摄中一般不用长焦。事实上,在打斗中由于人物相互之间和与镜头之间的关系不断急促地变化,浅景深的长焦是根本无法胜任的。在香港动作片拍摄中最常使用的,是50毫米镜头。但是,也有导演迎难而上,有意利用长焦和变焦距镜头,做出与众不同的感觉和节奏。吴思远的成熟期作品就喜欢用变焦距镜头,用跟焦的方式来拍摄打斗中出拳踢腿的过程,据他回忆,“根据打斗的情景来控制画面,但这样摄影师会跟得很辛苦……同样是打斗场面,但我拍出来比普通有效果。”^①

相反,香港动作片中倒经常出现运用广角镜头的画面,但其目的并非如美国动作片般力图容纳更为广泛复杂的场面,而是追求其产生的画面特殊效果。这一点在徐克作品中就很常见,以造成空间和人物身体的变形,并放大运动的视觉效果。比如《新龙门客栈》开场倒钩剑飞行的镜头,以及几个关键场景中对甄子丹(扮演代表“终极恶势力”的大太监)形象的镜头处理,都是如此。不过用广角近景造成的人物脸孔变形的效果来塑造/评判人物形象,已经是香港动作片中近乎恶俗的惯用伎俩,这也和香港动作片人物脸谱化的弊病/特征紧密相关。

在动作场面中,如果前景的人和物将背景动作的一部分遮挡住了,往往是为了遮盖特技镜头中的技术辅助手段。如将人物在空中飞行的动作安排在树枝的掩映下,树枝树叶将演员身上吊的钢丝挡住,或者在人物连续的跳跃镜头中,用前景将地上的弹床挡住。失败的例证是《执法先锋》中因为没有前景遮

^① 柳石《访问吴思远》,《香港功夫电影研究》,香港:香港国际电影节1980年特刊,第141页。

挡,元彪从二楼翻身跳落地面的时候,地面假草坪底下充气垫子的波动都清晰可见。不过,这些一般不是演员“搏命出演”的镜头,后者的拍摄十分注意不要因遮挡而破坏其清楚的“真实感”。

还有的前景遮挡镜头不是为了展现动作,而是要造成情绪和情境的特殊效果:

一个人位于画面正中心,从对称构图的景深处跑来,身后忽然闪出一排人来(《战神传说》中梅艳芳放风筝遭刺杀一场);^①



一人慢慢倒下,露出背景取得了胜利的对手(《精武门》中间李小龙在公园门口的打斗);



背景敌人追来,前景中的人却浑然不觉(《精武

英雄》结尾,前景李连杰扶起受伤的钱小豪向门口走去,二人脑袋中间的背景露出一个人意图偷袭);(附图)

《碟中谍2》开场,汤姆·克鲁斯被告知,他戴的墨镜会在5秒钟以后爆炸,他并不慌张,摘下墨镜潇洒随意抛出,此时画面上汤姆·克鲁斯位于背景,墨镜

^① 这一动作段落有强烈的模仿日本忍者片的痕迹,但是在后者中,更重要的是强调忍者鬼魅般倏忽诡谲的行动,而非直观视觉上的变化刺激。



在向前景抛落的半空中爆炸,镜头随即叠化为化为音乐激昂的片头字幕段落。由于小小的墨镜在画面上只有纵深运动而没有左右运动,其纵深位置变化在画面上不明显,好像就是在汤姆·克鲁斯身边爆炸了一样,所以给观众的感觉是英雄面对危险视如等闲。(附图)

有时前景的遮挡也会造成类似于特技的奇妙效果。

《龙门客栈》和《战神传说》中有这样的镜头,一个人的背影从前景向景深处飞奔,当他飞身跃到前景的遮挡物后面(矮墙、树丛),身影在画面上短暂消失,然后忽然在远远的后景处(他/她的替身)以变得非常小的身体形象再一次现身,给人感觉诡异而惊奇,似乎人物的运动快如鬼魅。

在香港动作片打斗场面中,两个高手最后对决前相对静止的“蓄势”段落,往往会将镜头从一方身体背后移开露出后景中的对手,加强对抗的意味、气氛的庄严(应该是借鉴自日本武士片)。而吴宇森喜欢将这种手法放在人物出场。他不用相互身体,而是用二人之间的某个物体做来回对切中遮挡的前景,同时综合了重叠剪辑、阶梯式剪辑等多种方式,将其发展为一组镜头,用高度形式化充分渲染:

《夺面双雄》中,尼古拉斯·凯奇和约翰·特拉沃尔塔狱中相间,镜头对切时,隔在中间的前景是徐徐横向拉开的大门;

《碟中谍2》中,男女主角初次相间,前景是弗拉明戈舞者飘动的红色长裙;

《喋血双雄》中,虽然李修贤和周润发没有面对面,但在周的住所,在一组从左向右横向缓缓移动的镜头中,在前景窗户对屋内景象时遮挡时显露地滑过画

面的过程中,二人分别坐进同一个沙发,强调了二人心有灵犀般的默契。(附图)

吴宇森的这种镜头对切中,因为形成前景遮挡的不是对方的身体,而是两个人之间的某个物体,所以其手法往往具有双重作用:争竞对抗——从这一刻开始,他们将进行正式的正面冲突;精神沟通——双方某种程度上开始交流或契合。如果双方不能在故事中享有平等/对立的地位,他会强调出其中的主要人物,舍弃对另一方的描写:《终极标靶》(Hard



Target)中就是通过次要人物的视线,以一个货柜车横向移开做前景遮挡物,用连续三个“阶梯式—重叠式—前景遮挡式”镜头剪辑,隆重推出英雄让—克劳德·范丹姆。

随着变焦距镜头的普及,“急剧变焦推拉”的手法,一度在上世纪六七十年代成为世界电影中视听语言的一道风景,甚至可以作为判断影片拍摄于这个年代的重要内证。在香港动作片中,这种手法当时更是频繁使用。比如,镜头往往在一个重要人物刚刚出场时,变焦急推上去,景别从全景变为特写,并伴之以轰然作响的音乐,强调其身份的重要;或者在一组打斗动作刚刚结束,尤其是主人公飞身跳跃落地之后,变焦急拉开来,景别从特写变成全景,展现主人公在整个打斗格局中的位置。但是,随着技术的发展和观念的变化,这种手法在上世

纪八十年代以后,被香港动作片逐渐放弃,代之以摄影机自身的真正运动。

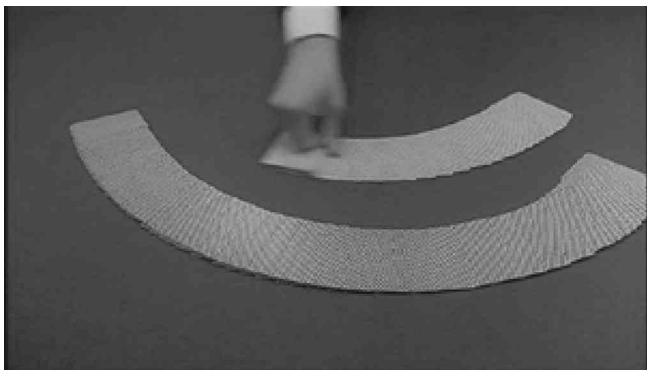
正如前面所讲到,动作场面中的镜头运动多是以及时准确地跟随捕捉动作为目的,所以通常情况下,镜头会距离画面中人物身体很近,非常快速(幅度大、时间短)。而在运动过程中和画面落幅时,会依据人物的姿态,采用倾斜构图。因为倾斜构图既去掉画面“死角”多余的空白,增加画面信息量,又增加画面的动感不稳定感。由武术指导出身的导演似乎尤其喜欢这样的运动和构图方式,大概是因为他们更喜欢强调动作姿态,发挥自身所长。袁和平、元奎、程小东等人导演的影片中可以找到远远超过其他影片的例证。袁和平的《太极张三丰》就在动作场面大量运用倾斜构图,甚至成为整个影片动作场面的风格性特征。不过,和三镜头法运用的道理相同,贴近追随身体运动的镜头运动和倾斜构图都不宜一次太多,否则场面花哨过度反觉凌乱,观众不仅觉得累,还会产生“被

牵着鼻子走”的厌烦。这种不满的感觉以初次接触香港动作片的西方观众最为强烈,港产动作片被西方人讥为“马骝戏”,这方面的缺点/特征是一个重要因素。

在构图上,香港动作片为了直观画面效果,还喜欢追求整齐划一的几何图形,超乎生活情境的真实感,这在美国动作片中也是很少见的。在《龙兄虎弟》中,成龙驾驶摩托车逃跑,在身后追赶的一辆汽车后面,忽然齐刷刷闪现出多辆此车,形势的危机和形式的乐趣兼而有之。(附图)



其实不仅是在动作片这一类型中,多年的商业电影实践表明,香港观众/华语观众,似乎往往对于超乎叙事正常发展流程之外的旁支末节,充满了超乎寻常的好奇与热情,也相应具备独特的敏锐读解能力(好像法国影片《天使艾米莉》中的女主人公看电影时所热衷的那样)。因而香港动作片中不仅喜欢不厌其烦地展现种种琐碎的奇技淫巧,而且总



是用清晰明确的画面构图——甚至是无缘由的仪式化处理——予以强调。香港电影独具的“赌片”类型也许是打斗动作之外最好的例证,观众最感兴趣的,也许并非正面主人公最后运用赌博技巧战胜反派、取得胜利,而是赌博游戏(麻将、纸牌、骰子、牌九等等)过程中的具体过程,以及片中人物耍弄赌博器具时的精妙身手。(附图,影片《赌神》)

镜头1:“赌神”周润发可以在胳膊上灵活地翻动纸牌;

镜头2:画面上清晰地展现出荷官发牌时,均匀摊开整副纸牌的高超手段。

而在美国电影中的动作场面,虽然也不吝于表现人物的漂亮动作,但其基本的原则是,力争不做超乎情节情境的单纯形式强调,往往将漂亮动作作为画面中诸多元素之一,不做刻意凸现。例如在《指环王2 双塔奇兵》(The Lord of



the Rings: The Two Towers)中,精灵弓箭手贡苟拉斯连续射箭毙敌后,转身抓住行进队伍中矮人金雳所骑骏马的马鞍,荡起翻转 270°,最后翻身落在马背上。然而这一极为绚烂的动作,尽管也使用了慢镜头处理,但却并没有如香港动作片般,在画面上详尽展现全过程:贡苟拉斯腾空翻转的过程中,前景的

罗翰国王希优顿从画左移动到画右,将背景贡苟拉斯的动作遮没了一部份。从下面的静态截帧画面上,恐怕难以清晰辨认出背景人物的动作特质,这也似乎是美国片不将动作做单纯形式凸现的旁证。当然,在宽银幕的巨大画面上,普通观众都可以比较容易地辨认出这一精彩动作,但影片有意用前景遮挡的目的,是让观众(下意识)觉得,是观众自己将精彩动作从影片叙事流程和画面内的诸多元素中读取出来玩赏,而影片本身并没有停顿叙事将动作形式化,因而在叙事感知上更为流畅。(附图《指环王 2 双塔奇兵》)

因为香港动作片的动作场面调度繁复,所以人物位置的轴线关系在打斗中变化既多且快。相对于美国动作片,在镜头的剪辑原则上,“不能跳轴”的原则在香港动作片中远没有被作为不能打破的基本守则来奉行。

香港动作片中,严守轴线一侧的主镜头加正反打式的镜头组合,通常出现在动作场面的开始或停顿间歇。这时人物动作幅度不大,相对位置固定,画面动态不明显,这时更多是在强调突出对抗的关系和对峙的紧张感。不过即使这样,为了不显得太呆板,香港动作片通常也会力求变化,不会将一种轴线关系保

持太久。《功夫皇帝方世玉》中李连杰和赵文卓在水池边的打斗,当两人打斗间歇分别在水池的两侧对峙时,有好几次镜头的组接,是同样景别同样构图特征的远景,不过却是在两人关系轴线的两侧呈 180 度的相反角度机位拍摄的,因而最后的银幕效果是两人的“相对位置”没有变化,而在“画面中的位置”却在不断地互换。

如果说,没有过渡的跳轴带来的弊病/特征是人物位置不清,好像人物莫名其妙地“跳来跳去”,那么香港动作片这是利用了这一点,在动作场景中增强画面动感。为了强调打斗过程中的激烈情绪和种种巧妙的动作变化,跳轴的使用次数会大大增加。

且看在《精武英雄》中的两个例子:(附图)

精武门武馆内李连杰和钱小豪的打斗:

镜头 1:(全景)钱小豪在画左踢向李连杰,李就势倒伏。



镜头 2:(同样景别和构图)李连杰以手撑地,反将钱小豪踢倒。



虹口道场中李连杰和日本武士的打斗：

56

镜头 1：(近景)李连杰的腿从画左入画，将一个日本武士踢倒，后者跌坐地面，向右侧滑出画框。



镜头 2:(远景)倒地的武士由画右后景向画左前景急速滑来,直至滑出左边画框。



第一个例子中,因为李连杰的画面位置、动作姿态和上一个镜头中的钱小豪几乎完全相同,所以给观众的感觉是:本来仿佛钱小豪要踢倒李连杰,但变故突起,反而是李就势诱敌,“以彼之道,还施彼身”,将钱踢倒。画面、镜头组接、动作设计的共同配合完成了这个打斗的巧妙效果。第二个例子中,因为镜头 2 与镜头 1 是跳轴关系,倒地的武士没有在镜头 2 中按照“流畅”剪辑的常规和观众的习惯性期待从画左入画,增强了动作(跳跃的)动感,镜头 1 中身体高速运动所蕴涵的动势,到了镜头 2 中不仅具有顺延性,而且同时具有爆发性。

有时,动作场面中出现的是“越轴”,但在性质上却和“跳轴”很难区分。过渡性画面(镜头内人物的运动、插入的中性镜头等)往往时间很短,比如画左的人物做出向画右运动的姿态,身体刚刚遮挡住画面,马上就切换成他在画右位置的镜头。这样的省略方式和前面所分析的三镜头法的动作省略方式,性质上是完全相同的。

不过,虽然跳轴会造成画面动感和变化,但画中人“跳来跳去”可能会让观众意识不清,在激烈的打斗中分不清“谁是谁”。香港动作片会运用动作场面中其他方面的因素,预防、弥补这个可能的问题。最重要的一点是清晰地展现动

作,用明白无误的画面动作细节理清观众思路,同时还尽可能用服装的差别、不同的武器(包括武术招式门派区别)、具有鲜明特征的呼喝(如李小龙著名的怪叫),使观众在“动荡”的画面组接中,一下子就能分清楚正义和邪恶的敌对双方。香港动作片中有一个很常见的、偷懒又省钱的做法是运用服装:在混乱的动作场面中,最容易辨认的方式是服装——反派一方的众多喽罗们往往穿着样式颜色完全一样的廉价西装或运动衫。

运用了上述种种乃至更多的手段,香港动作片力图使银幕上的动作场面清晰明白,富于冲击力和形式美。然而香港动作片与美国动作片相比,存在着一个有趣的“错位”:虽然香港动作片展现的动作和细节更多更“真实”,但无疑美国动作片相对更倾向于“写实”,而香港动作片则显得更“风格化”。美国动作片更看重整个故事情节的连贯顺畅,总体上不会为形式描绘而牺牲故事讲述,也更看重影片在情绪气氛上与真正生活中情景的对应关系,因为生活中的暴力动作“应该比较忙乱,并不优雅。即使是打断动作的剪接和偶尔跳动的摄影机运动,也可解释为反映真实世界中极大的动作所带来的混乱情况”。^① 在香港动作片中,对于表现动作形式的关注远远超过了对于故事情节(合乎情理、曲折巧妙)的关注,这恐怕也是香港动作片一贯存在的剧本薄弱、情节简单、故事俗套通病的根源所在,因为观众相对更重视在乎前者。

不过也正因为如此,虽然香港电影(乃至中国电影)在发展历史上一贯缺乏先锋电影的创作和传统,但是和美国动作片相比,香港动作片将表现形式的意义拔高,超过对叙事的关注,更具备“诗电影”和“纯电影”的品格,更贴近电影的本体。

^① 大卫·波德维尔《动作的美学:功夫、枪战与电影表现力》,《光影缤纷五十年》,香港电影节1997年,第75页。

第二章 香港动作片的情境设置

上一章主要从摄影和剪辑角度探讨香港动作片的视听风格,本章将在单纯动作设计和镜头语言之外,更多考察剧情的情境设置角度,从气氛渲染、情境转换、喜剧因素、结构安排等多角度,继续分析香港动作片的视听构成特点。

一、气氛渲染:动感元素、“流畅”运动、随时爆炸的炸弹

“只要你枪里有子弹,就绝不会浪费的!”

——《辣手神探》

“忽然阴风阵阵……”

——《纵横四海》

59

1. 动感元素

在清晰有力地表现动作的同时,香港动作片往往还要同时使用各种辅助性元素对动作场面进行极度的气氛渲染,增加人物动作以外的动感因素,增强紧张/动荡/浪漫/优美等多种情绪感受。

其中最常见的做法,就是增加画面中除了打斗动作以外其他的动感元素,辅助烘托打斗动作的气氛,通常做法是让某种物质在画面中弥漫开来、飘浮在半空中漫天飞舞,在整个画面和场景中飘动。一般这种物质是形体小、质量轻、数量多的,比如徐克《新龙门客栈》结尾的滚滚黄沙,杜琪峰《真心英雄》中的羽毛、玻璃,杜琪峰《全职杀手》结尾的烟火,王晶《新少林五祖》中红花会的落叶,王晶《鼠胆龙威》结尾的碎纸片,张艺谋《英雄》中胡杨林的树叶,陈可辛《投名

状》结尾金城武刺杀李连杰时的大雨……但是也不拘泥于此,只要某种动感元素能够在画面内飘移、造成足够的气氛效果、产生足够的视觉—心理冲击力就可以。这样的动感元素也可以直接由打斗动作造成,飞溅的水花、打碎的玻璃,连续射击产生的中弹后人体鲜血溅出、动物羽毛飞散、物体破碎爆炸等种种效果,以及不知死活地穿越飞行在吴宇森影片动作场景中的招牌道具——鸽子,《卧虎藏龙》结尾郁郁葱葱的竹林,也都具有同样的性质——当然,它们还具有超越单纯气氛渲染之上的象征意义。

和美国动作片相比,这样的气氛渲染通常是缺乏足够的“故事逻辑”和“物理逻辑”支持的。可以分别对比美国动作片《夺宝奇兵2》(Indiana Jones and the Temple of Doom)开场上海夜总会一场和香港动作片《中南海保镖》商场混战一场对气球道具的运用,美国动作片《致命武器》(结尾击毙敌人的场面)、《空中监狱》(Con Air)(结尾飞机迫降在拉斯维加斯的场面)和香港动作片《鼠胆龙威》结尾对纸片/纸钞道具的运用。同比可见,美国动作片中的道具运用力图符合现实生活中的物理原则,气球被混乱跑动的人群不断踢动,片刻之后就消失不见了,纸钞飘起后,在观众心理感知的合理时间内,全部落地。虽然其运用和香港动作片同样,具有渲染气氛之作用,但这作用被限制在几个甚或一个镜头之内。《空中监狱》中的使用稍有些夸张,可能因为其导演西蒙·韦斯特是香港电影迷的缘故。香港动作片中通常只稍稍交代一下这些“气氛道具”的由来(枪击碎装气球的网勾,一颗炸弹在纸堆上爆炸),使之不显得过于突兀,然后就会放开手脚,在同场景其后的镜头里随心所欲地使用,完全不去考虑在“物理逻辑”下这些气球/纸片到底有多少,在现实情况下完全落到地面静止应该需要多少时间。吴宇森影片中的鸽子,似乎是从美国导演斯坦利·库布里克影片《巴里·林登》(Barry Lyndon)中相似场景(决斗一场)借鉴而来,但二者对比可见,后者的使用相当节制,朴实生活化,而前者诉求夸张刺激的强烈效果。

我们不妨将这种香港动作片中建立影片情境逻辑的方式称为“或然可信性”。一般中国观众在对待这样处理的态度上并不苛求,只要它并非完全是空穴来风就能够接受。这虽然说明了美国动作片比香港动作片更“真实”更可信,但也从另一面意味着香港动作片比美国动作片更看重形式感。和对动作的表现理念相似,富于视觉冲击力和美感的形式表达远比“写实”的故事讲述要更重

要。吴宇森影片中有一个细微的变化可以作为说明：在香港时期的影片中，人物从来不需要考虑枪里有多少子弹，反正只要愿意，永远也射不完，在银幕上看不到英雄换子弹夹，英雄身上似乎也没有多余的地方放子弹夹——即使出现类似处理，也是出于其他目的考虑，而不是追求情境真实，表现人物换弹夹、压子弹上膛的画面，往往是为了给动作场面形成一种张弛节奏的间歇，英雄交换子弹夹可以强调之间的默契和友谊（《喋血双雄》片尾教堂中的周润发和李修贤），子弹恰好射光使人物之间的对峙更富于戏剧性变化（《辣手神探》中周润发和梁朝伟在仓库中的对峙）。而当吴宇森后期在美国的影片，为了遵守美国动作片的“真实”守则，经常要在镜头中清晰地表现英雄人物拣枪换子弹夹的情景（比如《终极标靶》中的让-克劳德·范丹姆、《碟中谍2》中的汤姆·克鲁斯），香港动作片观众看到这样的处理无疑会很痛心——这不仅是激烈的枪战场面气氛被打断的问题，而且也破坏了英雄的“高大”形象。

不过正如前面分析“构图”时所强调，动感元素的使用是为了加强动作场面的气氛，而不是遮蔽动作本身。在日本武士片中，出于强调气势的目的，则往往会故弄玄虚地将打斗动作被动感元素遮蔽，不直接诉诸画面。比如藤田正浩导演的影片《猿佐飞助异闻录》结尾高潮，打斗双方的动作不时被到处弥漫的烟雾遮没，观众看不清动作细节和局势变化。这在日本动作片中是近乎常规的手法。内地导演何平的影片《双旗镇刀客》，在结尾高潮打斗中，就明显模仿了日本风格，除了用风沙遮没决斗中的孩哥与一刀仙二人外，还有打斗结束后，背景对手被前景人物遮挡，先受伤示弱的正面人物最后反而是胜者等日本武士片中的常用伎俩。何平其后作品《天地英雄》、《麦田》在动作设计上也同样带有强烈的日式风格。但是在当年《双旗镇刀客》上映时，内地自产动作片缺少此种风格作品，评论者也对胡金铨作品及日本武士片风格不甚了解，所以对《双旗镇刀客》给出了高度评价，认为是武打片突破之作。此外，从当时“艺术电影”的评价尺度看，《双旗镇刀客》除了揭示人性的主题较深刻（接近美国西部片《正午》）外，这种剥夺观众欣赏打斗乐趣的做法，也隐讳地赋予影片某种超脱庸俗的“艺术品质”。如今看来，对《双旗镇刀客》的评价难免有过誉之嫌，除了动作设计上非原创外，影片的叙事节奏和整体结构也非常平庸。

2. “流畅”运动

气氛渲染的另一个常见手法,是和镜头“流畅”的剪辑相配合,人物利用某种造型空间内的陈设或道具,形成在画面内的“流畅”运动,摆脱地心引力和滑动摩擦力的束缚。

在古装的刀剑武侠片中,这个问题比较容易得到解决,甚至不用利用特殊道具——因为在古代题材的武侠世界,飞檐走壁的轻功是被观众认可接受的假定性逻辑。因而人物只要在地上/树干上/墙上一蹬脚,然后就可以在其后的镜头序列中“肆无忌惮”地一边飞行、一边打斗。但从另一个角度看,找到并表现这些“支撑点”,并非无足轻重,反而不可或缺——观众对情境的接受还需要最起码的依据,毕竟刀剑武侠片不是神怪武侠片。所以香港影评人石琪在比较《侠女》和《名剑》中的类似动作后,认为前者胜于后者,其判断根据是在《名剑》结尾“徐少强像炮弹似的全身凌空直射而出,此种超人的推动全无解释,沦为怪力乱神,虽然效果惊人,但难免受到非议。比较之下,胡金铨在《侠女》的竹林飞冲,亦是出神入化,但至少找到一些立脚点、发力点。”^①不过,在胡金铨的后期作品中,有意反其道而行之,比如在《空山灵雨》结尾护法诸女的出现场面,画面略去其起跳、落地的着力点,刻意放大渲染诸女在空中跳跃、翻腾的一刻,因而造成一种飘然而至的奇特效果。

相对刀剑武侠片,现代题材就要麻烦一些,需要在造型空间环境里刻意安排一些有利因素。《辣手神探》中周润发在茶楼上利用楼梯扶手,侧身滑下,手中双枪速射;梁朝伟持枪俯身在带轱辘的病床上,在医院走廊里行云流水地滑行,将路过的每一个门窗里的歹徒击毙。在《中南海保镖》商场之战里,李连杰利用的是身边的滑板,在《新上海滩》里,张国荣凭借的是破门而出的沙发……也正是出于打斗动作和“流畅”运动两方面同时进行的需求,在香港动作片中,主人公驾驶交通工具时选择摩托车远远多于选择汽车——不仅因为驾驶摩托车人物形象更潇洒,而且由于摩托车没有任何遮挡,主人公在行进中的射击可以更加自由灵活(比如《龙兄虎弟》中的成龙、《纵横四海》中的张国荣、《碟中谍

^① 石琪《〈名剑〉——武侠天地 未够熟习》,原载《明报晚报》1980年8月20日,引自石琪《香港电影新浪潮》,上海:复旦大学出版社,2006年,第12页。

2》中的汤姆·克鲁斯)。

即使在古代或近代题材的拳脚功夫片中,没有现代生活中可资利用的诸多陈设或道具,也往往会以戏仿和夸张的方式,刻意制造出某种可资进行“流畅”运动的元素。在元朝背景的《太极张三丰》和民初题材的《黄飞鸿之狮王争霸》中,李连杰身处之地(寺院佛堂、酒楼楼上)的地面上都被洒满了油,使得他可以一边飞速滑行一边潇洒地和对手格斗。在《英雄豪杰苏乞儿》中,一个普通的算盘可以颠簸不坏,成为现代滑板的替代品。

和上节“动感元素”手法使用的“或然可信性”一样,这些造型空间中的陈设或道具只要具备可能让人物做“流畅”运动的属性/潜质就够了。不用非要考察它在具体故事情境和真实生活中的物理规律:恐怕很少有人会像《英雄本色2》中周润发一样,可以顺利地倒滑下楼梯,还能举枪射击;《血战天狮号》中的桌面也是光滑得出格,人可以在上面滑行出十几米远,直到桌子另一侧尽头。

3. 随时爆炸的炸弹

为了增加危机感、紧迫感,香港动作片往往喜欢将影片高潮的打斗安排在某种高度危险的情境之下,如果正面英雄不能够尽快战胜大反派,就会导致某种灾难性的后果。

有时,这种危机时是针对打斗本身的,因为打斗双方身处在极为恶劣的环境之中,必须尽快逃离。在《少年黄飞鸿之铁马骝》高潮打斗中,于荣光和甄子丹必须尽快结束在梅花桩上的战斗,因为梅花桩的底部已经燃起熊熊大火,木桩随时可能崩毁令他们葬身火海。在《太极张三丰》中,李连杰和钱嘉乐在木桩堆成的金字塔顶打斗,木桩在重力撞击下不断坍塌,不仅他们会遇险,李连杰想要解救的绑在木桩上的杨紫琼也同样会遭难。

有时,这种危机又是指向打斗之外的,一个不能被正面英雄接受的悲剧正如被点燃导火索的炸弹一样走向爆发,必须及时制止。在《功夫皇帝方世玉》中,赵文卓的缠斗使李连杰焦躁无比,因为后者的父亲朱江躺在断头台上,拉起铡刀的绳索又被火点燃,不知何时烧断。而在《方世玉之谁与争锋》中,则换成了李连杰的母亲萧芳芳被套上了绞索,她脚下踩着的板凳岌岌可危,李连杰的对手则换成了计春华。

在美国动作片中,也往往会出现类似的情境设置。比如“007 系列”的每一集中,都会有一个巨大的灾难,等待着詹姆斯·邦德去解救排除。美国动作片虽然和香港动作片貌似情境相近,但是在剧情发展中,通常会明确地设置一个精确的时间底线,即所谓“Deadline”。危机何时会爆发,剧中人物和观众都完全掌握,往往还会将英雄和反派的打斗,与炸弹计时器上滴滴答答走动的时钟平行切换,以强调时间流逝在刻度上的精确变化。

但是在上述那些香港动作片设置的危险情境中,通常不会给出精确的时间底线,危机何时爆发,剧中人物和观众同样心中无数,只是焦躁心情与压迫之感越来越强化。在《给爸爸的信》结尾游船上李连杰和于荣光的打斗中,游船上到处被埋设了炸弹,却没有美国动作片式的爆炸时间的精确刻度,以及频繁的平行切换。就好像在唐季礼导演的《雷霆战警》结尾,郭富城和藤原纪香于悬吊在高楼大厦边缘的玻璃上对抗古里奥,他们不仅要担心脚下的玻璃碎裂,还不知头顶上悬吊的汽车何时会落下。他们头顶的汽车仿佛是“达摩克里斯之剑”的形象演绎,是一颗可能“随时爆炸的炸弹”。

比较美国动作片“准时爆炸的炸弹”和香港动作片的“随时爆炸的炸弹”,可以说各有特色和利弊。“准时爆炸的炸弹”更多具有叙事上的意义,这个时间底线可能在高潮打斗展开之前就已开始倒计时,危机的解除往往也是整个电影剧情核心矛盾的化解。而“随时爆炸的炸弹”更多单纯地指向动作场景本身,危机解除仅仅意味着本场打斗动作的完结。不过,对于熟习美国动作片规范的影迷而言,因为观影经验的积累,在打斗过程中就几乎可以推断出,“准时爆炸的炸弹”最后会无一例外地被准时解除,灾难性后果肯定不会发生。而“随时爆炸的炸弹”因关涉剧情的程度弱,增添了更多变数,但也正因为缺乏参照指数,炸弹总是不爆炸,导火线烧起来没完没了,一旦影片对观众的心理感知判断错误,超越了观众的承受极限,反而会使观众疲惫,整场打斗精心营造的危机张力就会消弭。这就像中国传统戏曲里的艺人说书,每天都预告英雄好汉们即将“砸木笼劫囚车”,却一再延宕这一事件的发生,本意是吊足听者胃口,却久而久之令听者心生厌烦。

二、情境转换：拳脚对枪的置换

“年轻人你错了，击倒一个人最快的办法就是用手枪。”

——《精武英雄》

“哎，用枪算什么英雄！”

——《东方秃鹰》

香港动作片从上世纪七十年代开始，题材由古代向现当代转变。这个过程中，有一个在故事合理性以及风格承袭上的重要问题，就是在以从二十世纪初热兵器在中国普及开始、直到当前都市生活为背景的影片中，“最大的困难在于要让观众相信，当赤手空拳对枪林弹雨时，如何应对才合情理。”^①

虽然创作者发挥才华，将拍摄徒手/冷兵器格斗场面的形式，部分地移植到枪战场面中，但是从导演—武术指导—武打演员的丰富经验、观众的接受习惯、拍摄的资金成本等方面考虑，无疑赤手空拳的打斗仍具有充分的表现潜力。正如在李小龙主演影片《龙争虎斗》中的台词：

“假如有手枪的话，任何人都可以杀死他。”

“那得用真功夫了！”

因而在情节情境的设置上，会采取种种手段，实现拳脚对枪的置换，为没有子弹的打斗提供充分的合理性。其具体情形可以概括为这样四种：

1. 无枪可用

那些发生在枪械等热兵器还没有发明年代里的故事，自然不用说。即使有些当代题材的故事，如果打斗动作的展开纯粹是为了“擂台比武”（比如《阿虎》、《浪漫风暴》）或者“印证功夫”（比如《玻璃樽》），也不必考虑子弹快过拳脚的问题。在关于黑社会题材的香港动作片中，通常还会制定这样的行为逻辑：黑社会组织对成员使用枪械是严格限制的，因为有枪会引来警察更多的关注，枪械

^① 胡克《成龙电影形象浅析》，《成龙的电影世界》，北京：中国电影出版社 2000 年，第 126 页。

的获得也比较困难,“常规”模式上的帮派之间仇杀械斗,是没有枪械出现的,比如《我在黑社会的日子》、《冲击天子门生》、《古惑仔》系列等。

2. 有枪不能用

在这种情境构置里,虽然使用热兵器解决问题来得更干脆更有效,但是却因为种种原因无法使用。

通常是子弹用尽,尤其是十九世纪末二十世纪初题材的影片,人物只有单发枪的情况下(比如《鬼脚七》中最后的决斗、《黄飞鸿》中多次出现的情况)。或者在追逐对抗的过程中枪被打掉或遗失,比如《夺面双雄》结尾由枪战到肉搏的转换。这样的设计比较常规,虽然合理但是并不精巧。

精巧的设计会处理成明明手中有枪,枪中有弹,却偏偏不能用。《夏日福星》和《中南海保镖》中是打斗现场有爆炸物,如果开枪会引发爆炸,同归于尽。而在《喋血街头》中,任达华用飞刀的理由是不发出声音,以免打草惊蛇,被发现行踪。

3. 有枪不屑用

在这样的情境里,出于对“武道”的尊重、对身体技能的标榜,枪是不守道义之人、是弱者令人鄙视的工具。《猛龙过江》两次表现李小龙打败对手后,将对手的手枪扔掉,强调其真正“武者”的身份。《刑警制鳄》里拿着枪的万梓良遭到大岛由加利的嘲笑,只好扔下枪“比武”,结果惨败。

也有些情境中,对枪械不是不屑用,而是不会用。《黄飞鸿》里正面人物夺下对方长枪,却只当做不称手的棍棒来使用,以影片此刻更多强化的不是“武道精神”或者喜剧色彩,而是在荒诞中略带悲凉,哀叹国人的无知和保守。

4. 有枪没有用

还有一种明目张胆地“神化”武功的影片,在这样影片的本文逻辑中,现代枪械和古代兵器共存,但往往是后者更具威力,前者彻底失去用武之地。最典型的当属《东方不败之风云再起》中,林青霞抓住敌人发射的炮弹,转而又塞回到炮膛中的场面,叫嚣“你有科技,我有神功”。在《九一神雕侠侣》、《东方三侠》、《现代豪侠传》等片中,都虚构了一个古代神功和现代科技并存的社会,使

用现代科技和暴力工具的都是没有神功的凡夫俗子。这类影片相对数量最少,因为即使中国观众,对其“肉身胜过枪炮”的逻辑也很难信服接受。神怪可以,但神怪直接对决科技,就显得无稽了。而且这类影片过多地依赖剪辑技巧,被“神化”的武功基本上是被“建构”出来的,形式本身也缺乏可信性。

不过,也有这样的影片做参照,存在着这样一种“讲述逻辑”,“拳脚胜过子弹”对于香港动作片观众而言,并非完全没有现实可能。1994年的影片《西域雄狮》尽管大量借鉴了美国西部片的视觉图谱(故事即发生在美国加州),但动作设计上却是当仁不让的东方逻辑——在高潮打斗中,面对持枪的美国西部悍匪,李连杰先是动作快如鬼魅,令对手捕捉不到踪迹,然后仅用一条布衫,就轻易化解了对方射来的子弹。因为影片的目标观众锁定为东方观众,所以如此安排并无不妥。相比之下,成龙近乎同一年代在美国拍摄的英语片《龙旋风》(Shanghai Noon),则是将东方功夫元素改造适应到类型规范严格的西部片里,所以在影片结尾高潮,成龙赤手空拳面对的,仍然是拿着冷兵器的于荣光,而持枪的白人反叛,则有成龙搭档——同样持枪的欧文·威尔逊解决。

也正基于此,在影片《逃学威龙》中,敌人举枪射来,警官周星驰忽然做手抓子弹状,然后握紧手掌凝身不动,剧中人和观众此刻都将信将疑,随着前推的镜头去审视他手中是否真有子弹。因为在这样典型周星驰无厘头风格的喜剧电影中,无法判断周星驰故弄玄虚欺骗敌人,还是影片真的风格突变,加入了神怪因素。

香港动作片在拳脚和枪的置换过程中,重徒手格斗/冷兵器打斗的影片和重热兵器枪战的影片还有一个情境设置上的对比性差异。前者为了尽快进入最后的高手对决,充分展现这个势均力敌的打斗过程中的种种精彩动作和局势变化,往往要求尽快“简化局面”。因为恶势力按照常规应该很强大,如果把首恶分子安排成孤家寡人的话太难令人信服,而众多小喽罗又不应该成为阻碍尽快进行高手对决的障碍。所以,只好设计成他们在短时间内尽快死去——《新龙门客栈》中张曼玉两把飞刀撒出去,敌方追兵便只剩下太监头目甄子丹孤家寡人,《中南海保镖》和《给爸爸的信》中李连杰一串点射和一顿拳脚,就解决了所有次要打手。还有更干脆的,只要反派不自量力地交代手下一句“无论发生任何事情,都不准进来”就可以轻易完成局面的简化(如《精武英雄》高潮)。

而在枪战片中,因为首恶分子一枪就可以被解决,所以影片会尽量延宕正邪“终极代表”的对峙时刻。影片的动作高潮段落,占据大部分时间的场面,是似乎永远也杀不完的小喽罗对英雄进行死缠滥打。而英雄也好像有永远用不完的子弹,和从来不会受伤的金刚之躯,一直能坚持到最后的决战。在这两种相映成趣的情景设置中,动作的直观形式乐趣超越故事的真实讲述逻辑,“或然可信性”又一次发挥了作用。

三、喜剧因素:消解或杂糅、戏仿及泛化

“看你们打得高兴,我也来凑凑热闹!”

——《喜剧之王》

香港电影人曾自我总结,香港电影最富活力最具观赏趣味的秘诀在于“港片三宝”:笑、打、吓。^①或许这样的总结应该补充说明一句,“港片三宝”带来的趣味,往往不是每一种“宝”相互独立、各自施法,而是三者不可分割的杂糅与结合。^②

喜剧因素的渗透是东方暴力美学的一个重要表征,在香港动作片中是普遍存在的独特况味。这一表征并非像通常电影评论家判断的那样,从二十世纪七十年代中后期刘家良、袁和平、成龙等人开创的“谐趣武打片”才开始出现,而是在更早的影片文本中就已有所表现,只是没有大量出现以致形成独特的子类型。比如六十年代胡金铨的《龙门客栈》中,英雄石隽与反派周旋时,始终一幅玩世不恭的无赖嘴脸,在结尾与大反派白鹰的高潮打斗中,更是不断拿对方身为太监的生理特征取笑。李小龙在影片中塑造的人物,一般被认为是近乎“民族英雄”的高大形象,但是从其作品序列的演进来看,喜剧元素逐渐渗入。在李小龙主演的第三部作品(也是唯一一部全权控制、自导自演的作品)《猛龙过江》中,就加入了更多前两部作品缺少的喜剧味道。片中李小龙作为只身来到意大

① 参见电视专题片《百年梦工场》第七集《港人港片》,香港电台电视部2005年制作。

② 不仅喜剧和打斗暴力的结合是香港动作片的独特情趣,喜剧和恐怖的结合也是香港恐怖片的独门招法,本篇论文对此不展开讨论。

利罗马的贫穷的中国移民,有意强调其没见过洋世面的小人物特征,在机场面遭洋人白眼,他佯作不见强装镇定,到了住所后更出现蹲在马桶盖上方包的土包子行为。如果不是李小龙英年早逝,很难推测,喜剧动作英雄的头号明星,能否会轮到成龙来坐。从有限影像资料来看,甚至就连更早的二十世纪五十年代关德兴主演的“黄飞鸿电影系列”,也不乏喜剧情趣。在《黄飞鸿之鞭风灭烛》中,关德兴搭救了一位良家少女,后者愿意以身相许,可是前者却一本正经地教育她:我们不一定非要结婚,可以做朋友,可以做兄妹,还可以做父女,最后少女从以身相许变成拜关德兴为义父。在正统的评价中,关德兴扮演的黄飞鸿形象的言行,属于儒家风范的“正气英雄”,^①但是对于当下观众而言,却会从中体味出主人公不合时宜、迂腐古板的喜剧意味。

喜剧因素一定程度上会冲淡动作暴力呈现中残忍、冷酷、血腥的一面,使动作的呈现方式更富于情趣。但也可能喜剧因素并不减弱动作的火爆程度,而是与之奇妙地相互渗透。就好像在主流的香港恐怖片中,很少见美国恐怖片或日本恐怖片中“纯粹恐怖”的单纯感^②,而是令观众在恐怖和喜剧之间游移,举棋不定哭笑不得,最典型的作品当数林正英出演捉妖道长的僵尸电影系列。

类似这样的风格在美国电影中往往会被视为怪诞乖张,大多只出现在被称之为“Cult”片口味的低成本小制作中,以吸引少数口味极为独特的非主流观众。吴宇森的很多作品如《英雄本色》、《喋血双雄》、《喋血街头》等,最初在美国也是被视为“Cult”片经典,被昆廷·塔伦蒂诺等边缘导演所称道。

简单地用西方后现代理论来解释香港动作片的杂糅特征和狂欢趣味,恐怕不尽有效。从中国通俗文化(乃至雅文化)的发展承袭上看,艺术作品作为审美客体,一贯特征是被高度抽离其中的写实化因素(诗歌、绘画、戏剧等),观者作为主体的审美活动,始终与客体保持着疏离和超然。无论何种艺术媒介中的叙事作品,观者在欣赏过程中,投入作品体会“被讲述的故事”,反身抽离意识到“故事被讲述”的行为本身,对二者同样同时保持明确自觉。中国的娱乐性叙事

① 参见电视专题片《百年梦工场》第五集《时势造英雄》,香港电台电视部2005年制作。

② 当然,美国恐怖片和日本恐怖片在风格上也存在巨大差异:前者更重视听视觉效果造成的感官刺激,让观众感同身受;而后者更注重营造心理氛围,往往借用如白衣少女这样最不具威胁性的人物来造成恐怖,让观众“感同身受”。但在单纯强调恐怖感这一点上,是一致的。

作品也远不是如西方传统那样,力求营造某种真实生活氛围,具有自给自足的梦幻性质。^①换言之,在西方具有“历时性”承起特征的后现代风格,或许于中国是自古有之的“共时性”惯有趣味。

喜剧和动作的结合可以分为两种性质:结构对比性的和质地合一性的。

结构对比性喜剧因素,是指在动作场面之间的叙事性段落里安排喜剧元素,使激烈的动作场面和轻松的喜剧场面,形成一张一弛的节奏性交替。和香港动作片浓郁的商业气息有关,几乎所有导演的影片,包括林岭东这样以“风格阴郁”著称的导演的作品,都要用一些喜剧因素来“软化”整体风格。徐克、王晶、元奎等人的影片,更是一贯在情节布局上沿这个思路进行。

质地合一性喜剧因素,是说动作形式本身就已经构成了喜剧,暴力的呈现和喜剧意味的散发是合二为一密不可分的。最著名的手法是由袁和平、洪金宝、成龙等人发展成型并持续创作的“谐趣武打片”。“谐趣武打”在七十年代末进入成熟后,又发展出不同的体现方式,进入到其他类型影片中。

内地学者贾磊磊认为,在香港电影中,喜剧和动作这两种元素,是以“泛化”的姿态出现在几乎所有类型的作品之中。而喜剧泛化在相当程度上,正是由动作泛化所加强。二者在多个层面和元素上相结合的具体实践,也是千奇百怪,下面尝试简单梳理:

1. 动作设计层面上

(1) 打斗动作姿态:种种巧妙设计带来的灵活变化、滑稽姿态。

典型例证:

《醉拳》中,成龙没有将醉八仙拳法全部掌握,最后为打败敌人,自创“女性气息”强烈的“何仙姑”拳。

《执法先锋》中,白人女明星罗芙洛使用中国功夫(这本身亦构成喜剧趣味),利用一双手铐和一个凳子,巧妙对敌,先后铐住四个人。

(2) 生活和武打动作相互戏仿:有时是将生活中“普通”动作带入打斗中来,有时又恰好相反。

^① 就好像在西方戏剧发展史上,直到二十世纪早期,布莱希特时期才提出要打破与观众隔绝的“第四堵墙”,而这堵墙在中国戏剧发展过程中,从来也不曾砌起。

典型例证：

体育运动：《猫头鹰与小飞象》结尾击倒敌人的方法，是众人做游戏般骑自行车、打棒球。《龙少爷》中间的毽球比赛和结尾的“中式橄榄球”比赛，都化入更多武术动作。

饮食烹饪：《食神》中周星驰以内功做饭，最后做成的绝世炒饭名曰“黯然销魂饭”——显然从金庸武侠小说《神雕侠侣》中杨过的独门绝技“黯然销魂掌”变化而来。《金玉满堂》（内地名为《满汉全席》）不仅以动作片的剪辑手法表现切菜做菜过程，甚至影片整体结构也是动作片式的两大高手对决，三阵决出胜负。

舞蹈：《空山灵雨》里，众多人物在佛寺楼堂中穿行，与其说在打斗，莫若是在共舞。《醉拳2》中成龙醉酒后，用霹雳舞姿态打斗。《新难兄难弟》中，梁家辉和刘嘉玲跳舞，但感觉更像是梁家辉在借刘嘉玲做道具，展现某种神奇的高超武功。

电子游戏：《新城市猎人》、《旋风小子》打斗时，人物从现实时空进入游戏空间，以游戏中角色形象和招式打斗。

赌博：诸多赌片中人物耍弄各种赌具的漂亮身手，和动作片的打斗具有同样观赏效果。除了赌桌前双方斗智的气势情境如同动作片里的高手对决外，还会在赌博过程中直接出现打斗。在《赌神》开篇，周润发和对手对坐桌前，一边用竹棍争斗，一边从牌桌上抢麻将“和牌”。

性爱：用武打招式作爱，这可能是动作变形中最出格、最荒诞的。在《满清十大酷刑》中徐锦江和妻子在树林中的做爱场面完全像是两大高手的武功较量。据石琪追溯，在香港电影中“《聊斋艳谭》片集大概首先把动作设计活用于三级色情片……可以说，西方色情片胜在实感，日本片衰在意淫，港片则动作犀利，”并且玩笑式地预言，“今后香港电影金像奖的最佳动作设计一项，可能要颁给三级片了。”^①不过如此这般的“性爱武打化”，也可以在中国文化传统中找到些许依据，在古代众多房中术著作以及情色文学中，往往将性爱视为养生之道的重要环节，男女间的阴阳关系就仿佛战场上的两军对垒，不可等闲视之。武

^① 石琪《〈玉蒲团之偷情宝鉴〉——荒淫片的动作设计奖》，原载《明报》1991年12月2日，引自石琪《香港电影新浪潮》，上海：复旦大学出版社，2006年，第321页。

侠小说中也有调和阴阳雌雄,双剑合璧以提高打斗能力的描述。

此外,诸如书法绘画、做法施礼,甚至睡觉、吃饭、穿衣、接电话等等,任何普通动作都可以在香港动作片中点化为神奇的漂亮动作。

2. 动作与叙事结合层面上

动作动机的喜剧:某种喜剧化因素,或者成为引发打斗的原因,或者是打斗导致的结果。

典型例证:

《神勇双响炮续集》中,元彪和狄威在冷库中打斗,其目的更多不是为了战胜对方,而是希望争夺对方身上的衣服来御寒。

《新少林五祖》中,叶德嫻辛辛苦苦偷来的瓷器被突然打破,大叫“赔钱”而杀向敌人。

《新龙门客栈》的斗室中,林青霞和张曼玉较量的结果,是后者被剥光衣服逃上房顶。

3. 动作的视听语言构成上

(1)通过戏仿常规精妙动作特有的剪辑方式,造成意外效果,形成喜剧。

典型例证:

《花田喜事》中许冠杰将宝剑扔向天空,切为表现他张开手掌的镜头,按照通常的剪辑会是宝剑准确无误地落入手中,而在本片中处理成——他等了半天偏偏没有接到宝剑,只接到一只被宝剑刺落的乌鸦,再抬头看去,宝剑因为中途意外刺中乌鸦而改变方向朝他扎落,吓得他抱头逃窜。

在某些表现动作的镜头序列剪辑中,既不展现动作的具体细节,也不返观被施加动作的对象,只是依靠频繁变换角度的切换和画外音效来暗示动作的迅疾。等动作结束后才镜头反打,出现一个令观众瞠目的意外结果。《新龙门客栈》结尾,梁家辉林青霞张曼玉等诸多高手都被甄子丹打败,一直默默无闻的厨子挥动厨刀冲向甄子丹,一番看不清具体动作的缠斗后,二人终于分开倏然分开,甄子丹才(和观众同时)恍然发现,自己的半边手脚被剔光了血肉(又是喜剧和残酷血腥的怪诞结合),不起眼的小角色战胜了大反派。

(2) 声音元素的配合:声画对位的合力加重喜剧感。

香港动作片在声音的使用上比较粗糙,对话直白,语气语调造作,缺乏细腻表现力;打斗中的音效夸张,往往为求刺激而远超生活真实,凡出拳必呼呼生风,凡击打必啪啪作响;音乐使用也十分过火,追求对故事情境和人物心态的明确判断,强烈/强制引导观众的情绪。造成这种状况的根源,有对声音在电影中艺术表现力缺乏足够认识的因素,也有因拍摄周期短资金紧而放弃现场收音的无奈——更何况还有制作粤语国语等多条声轨的麻烦。在邵氏的大制片厂制度全盛时期,声效和对白甚至完全统一由专门的配音组完成,拍摄表演时,演员只需说“1234”或“ABCD”,这样既“有助于南北演员不受方言障碍”,也可以“加快拍片速度”,^①但是却罔顾声音可能的更丰富表现力。

成龙也曾亲身进行过实验,他请了一班学生,把自己的《警察故事》和美国动作片《虎胆龙威》“两部片子摆在一起同时放映”,一开始学生的眼睛都看着《虎胆龙威》,然后成龙“把所有的声音关掉,这时每个人的眼睛都注意到”《警察故事》的画面,成龙因而得出结论,自己的作品“动作是吸引人的……吃亏的就是音响效果”。^② 不过,除了声音上弱于美国动作片外,成龙的实验也再次印证了这一特点:香港动作片直观视觉形式感更强,故事弱,脱离声音魅力减损少。

但即使成龙等个别电影人意识到这个声音层面的单薄,甚至把自己作品拿到外国配音,也只是个例,不光动作片,整体香港电影都对声音元素存在忽视,即使在外国配完音效果更好,还可能和香港影院的音响设备配合不了。据导演唐季礼介绍,直到1993年他拍摄成龙主演的《警察故事3 超级警察》,才成为香港电影史上第一个现场录音、并制作杜比多声道立体声的动作片。^③

然而,在使用声音配合画面造成喜剧感方面,香港动作片反而体现出直白粗俗的不羁活力。

典型例证:

利用夸张音效放大动作力量:《醉拳》中成龙用铁器击中对手脑袋,发出打

① 参见刘辉《邵氏兄弟(香港)公司大制片厂制度分析》,《电影艺术》,2005年6月。

② 成龙于1999年9月在北京“成龙电影研讨会”上的发言,参见《成龙谈成龙》,中国台港电影研究会编《成龙的电影世界》,中国电影出版社2000年5月,第17页。

③ 对唐季礼的采访,2005年7月。

铁般惊人的声音。

利用特殊音乐渲染气氛:《纵横四海》结尾,紧张打斗中周润发还有性质拿钓鱼杆戏弄对手,配乐则更是离谱,用的是西方古典音乐《卡门序曲》。

利用人声来加强趣味:打斗中,人物除了发出虚张声势的呼喝声还,往往还会自报家门般预告自己即将使出的招数:“吸星大法!”“九阳神功!”“天外飞仙!”诸如此类。本来这种“自报招数”的做法,初衷可能并非追求喜剧效果,而是出于另外目的:1、自我解说,使观众易于理解动作,比如伸出手指大喊“点穴”,观众就会明白对方中招后立即不动的原因;2、招数名称多数是从武侠小说中借鉴而来,大多富于“文化色彩”,电影动作场面舍不得放弃,希望能增添如武侠小说般的文化味道;3、增加整个动作场面的视听元素、强化动势。但是从实际效果看,目的1、3或许可以达到,目的2却往往适得其反,增加了声音方面的渲染元素,反而使动作场面更添滑稽和儿戏之感。所以后来“自报招数”在动作片中的使用,越来越趋于纯粹的喜剧目的,从周星驰近乎经典的“百发百中抓奶龙抓手!”(《鹿鼎记》),直到片中人物躲闪时都会得意地大叫:“我闪!我闪!我闪闪闪!”在讲求文化品味的动作片中,这种手法反而会有意弃之不用,如《卧虎藏龙》、《英雄》等。

不过喜剧性因素也对动作和暴力表现提出了一定程度的限制:在共时杂糅或交替过程中不能过于血腥,不能有过多死亡(尤其是正面人物),在把握转化的节奏和融合不同的情绪上要注意分寸,否则可能会因为悲喜气氛的急速转换或不适当的情绪混杂而破坏影片效果。

谐趣武打片早期尚不成熟的生硬之作,这方面的缺憾尤为明显。《赞先生与找钱华》就是一个不成功的例证:剧情方面,师傅师妹刚刚遇害、尸骨未寒,洪金宝刘家荣师兄弟二人在得报血海深仇的打斗中,种种滑稽动作和整体气氛很不协调,而且一旦取得胜利后就开始互开玩笑,让人难免觉得剧中人物实在有些没心没肺。王晶的很多影片也经常犯这种毛病,只求节奏和气氛的功能性机械变化,而忽视内在情感的接受顺畅。徐克的作品相比之下要合理得多,注意安排细节和过度场景调和/转变整体气氛。

四、结构安排：动作团块、上升曲线

“噯！是我在讲故事，还是你在讲故事？”

——《飞虎奇兵》

因为最大的卖点来自动作，所以香港动作片在整体结构安排上，往往会首先考虑动作因素，甚至以具体动作—场景—结构—整体故事的反常规逆向推导来构思影片。成龙便喜欢从动作设计的角度出发来建构一部影片的，剧情只是相对次要的配合。他这样讲述在为《警察故事》编剧时的思路：

“我构想一个剧本先从动作入手，我想要有一场车从木屋区冲下来的戏，我就编木屋区冲车，要有一段喜剧动作，要有一场在超级市场打斗的场面，要有一场与巴士有关的戏，有了这四个基本动作，其他任何东西都是以动作为主，去配合动作。有了动作，再考虑人物，为什么要这个车冲下来，因为我在剧中扮演一个警察去捉人，去抓毒匪，他们要逃走就冲下来了。这是个喜剧，要加一个女秘书，还要再加一个女主角，这样才成为喜剧。编到后面追巴士，啊，不行，我再把巴士拿到前面去。因为有法庭这场戏，要加一个法官，我就是这么样去编剧的。因为我知道喜欢我的观众都是喜欢看我的动作，所以任何事情我都是以动作开始。”^①

这种构思特点倒是有些类似美国某些歌舞片（比如《雨中曲》），因为和歌舞片中的歌舞场面一样，香港动作片中动作场面的主要目的，并非为了推动故事情节的发展，而是具有独立观赏价值的视觉奇观。所以香港动作片一个比较常见的缺憾，是叙事和动作的断裂，故事发展常常因长时间的动作场面而停顿下来，每个动作场面作为一个情节团块，虽然内部的张弛节奏把握得很好，但是从

^① 成龙于1999年9月在北京“成龙电影研讨会”上的发言，参见《成龙谈电影》，中国台港电影研究会编《成龙的电影世界》，北京：中国电影出版社，2000年，第18页。但是书中根据录音整理的文字存在着众多讹误。

影片叙事上看,就显得跳跃而不流畅。

再以成龙主演的两部《醉拳》为例(分别在1978年、1994年拍摄,分别由袁和平和刘家良执导)。虽然年代相隔了十六年,导演也不同,但是除了人物和故事上因素外,两片在内容设置、主题、风格等诸多方面都具有很大的相关性和连续性。尤其在结构方面,两部《醉拳》都采用了一种“对称式”结构,即影片从总体上可以分为前后两大部分,和一般的惊险片、情节剧不同,人物命运的最低点并非安排在故事的2/3处、为最后的高潮爆发积蓄能量,而是在影片的1/2处就早早到来。在《醉拳》中是成龙被冷面杀手阎铁心毒打,在《醉拳II》中是被剥光吊在集市之上,这个最低点成为人物性格和故事情节的转折。影片的前半部分可以称为“主动中的被动”,成龙扮演的黄飞鸿少年心性,喜欢争强好胜、惹事生非,结果却往往以失败告终;后半部分则是“被动中的主动”,吸取教训成熟起来,在压力之下迫不得已奋起反击。以《醉拳II》为例,四段重要的动作场面可以分为对应的两组:

76

1. 黄飞鸿追着满洲武举人死缠烂打。

目的:以为对方是小偷,被对方骂了一句“走狗”

结果:被打败

2. 黄飞鸿和领事馆的爪牙对打,施展醉拳。

目的:追回被抢东西,接着教训对方

结果:先胜后败

3. 黄飞鸿和武举人在茶楼和斧头帮对打。

目的:保护国宝

结果:黄飞鸿未打败,但武举人被杀

4. 黄飞鸿闯入工厂和领事馆的爪牙再次对打,施展醉拳。

目的:夺回国宝,为武举人报仇

结果:先败后胜

从上面的统计中可以看出,1和3、2和4都是密切对应的,这一点和巴斯特·基顿的《将军号》颇为相似,可以看出除了视觉动作技巧外,美国早期默片喜剧对成龙其他方面的影响。

这种“对称式”结构,从叙事上讲,或者冲淡了故事高潮的情节张力,或者使故事的高潮过早的提前,一定程度上破坏了故事本身的吸引力。更煌论两片人物发展轨迹的相同,使第一集结尾主人公的成熟状态在第二集开头又被否定,存在人物性格逻辑上的失误。但是另一方面,却给了观众充分的时间和机会,在后半部分高潮段落长时间的動作场面中,欣赏成龙以绝妙的身手教训敌人。这样的“对称式”结构在其他成龙电影中也很常见,如《红番区》、《霹雳火》、《我是谁》等,基本上都是“前半部被动挨打,后半部主动出击”的格局。

影片高潮时团块化的长时间动作场面(往往持续十五到二十分钟),也是香港动作片的普遍特征,情节推进在此处近乎完全凝固,用一句话就可概括:经过艰难的打鬥,英雄终于战胜了反派。其实不仅仅是影片高潮,一部香港动作片,可能就基本上由几个长时间的动作团块构成,2000年徐克导演的《顺流逆流》,甚至将这种动作团块推向一种无以复加的极致,完全没有美国剧作中对总体结构要分三幕、讲求递进逻辑和情绪节奏等等诸多要求。^①

香港动作片“团块化”的结构方式,似乎不仅仅是因表现动作而形成,应该与中国电影的历史传统有着更深的关系。考察旧中国时期成熟的、取得票房成功、得到观众喜爱的商业电影,从右翼的《化身姑娘》到左翼的《一江春水向东流》,都似乎缺乏美国好莱坞式的戏剧化,缺乏所谓情节结构的发展逻辑,似乎不刻意追求叙事本身的流畅性,主线相对单纯,但又追求情节的繁复曲折,对于单独具体场景段落的关注相当见功力,整部影片的各个场景往往由时间的断裂和评价性的词句连缀起来。但在大卫·波德维尔看来,“片段式”的故事结构并非香港电影(乃至中国电影)所特有,因为无论在东西方,“从口述史诗到通俗历险故事,零碎的叙事方式向来都很受欢迎……古往今来,片段的紧凑或激情,显然比整体的严密结构更能讨得多数观众的欢心。”返观美国好莱坞电影,在“故事发展背后都有很详尽的动机,并同时顾及多条剧情线,可那却是普及电影不常见的作法。”^②

① 参见(美)悉德·菲尔德《电影剧本写作基础:从构思到完成剧本的具体指南》,鲍玉珩、钟大丰译,北京:中国电影出版社,2002年。

② 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第163页。

即使是那些情节结构更近乎美国式合理标准的香港动作片,也往往是出于动作等形式因素的考虑,而非剧情角度。在香港电影“黄金十年”期间,“新艺城”是商业上最成功的电影公司之一。据当年的老板之一黄百鸣介绍,他们在构思影片时,往往考虑的重点,不是剧情发展的严密合理,而是怎样巧妙安排各种不同类型的情节元素,让观众获得最大的观影乐趣,没有冷场、也没有枯燥。另一个曾在美国学习电气工程专业的老板麦嘉,甚至会直接从形式出发,把九十分钟的影片分为九本,每本再分为四个部分,每个二三分钟的具体部分,分别交错安排喜剧、动作、煽情等不同类型的重要情节元素,然后绘制成图表,将不同元素用不同颜色区别开来。创作集体审视图表中的颜色序列变化,如果某种颜色在序列中严重缺失、或排列不够均匀,就立即想办法纠正。^① 这样的影片结构,完全是功能先行,叙事辅助。事实证明这样的做法是行之有效的,新艺城出品的动作喜剧《最佳拍档》,在上世纪八十年代初期上映后卖座鼎盛,不仅先后拍摄了多部续集,而且在考虑到物价因素折算后,至今仍然是香港有史以来最卖座的影片。

无论是香港还是美国的动作片,都会以渐进上升的曲线作为动作场面的演进原则,影片结尾前高潮的动作一定是整部影片中最具观赏效果和视觉冲击力的。但是二者判断的标准,却有所不同:美国动作片更看重的是场面的壮观程度,所以高潮出现的不是个体人物的肉身打斗,而是汽车追逐、大楼倒塌、飞机坠毁、炸弹爆炸之类的“大场面”动作。反之,香港动作片却往往以个人的“肉身神话”作为动作升级的依据,高潮出现的,往往不是美式大场面,而是人物的“玩命特技”。

如果以美国动作片标准判断,成龙的《警察故事》从动作角度看是结构失横、首尾倒置的,因为影片把(美式标准下)最壮观的动作——汽车冲下木屋区安排在影片的开头,其后直至影片结束,再无可与之媲美的壮观动作,完全是“反高潮”处理。但是对香港动作片观众来说,《警察故事》的动作曲线并无不妥,因为片尾成龙跳楼的动作才最具震撼力,最壮观的大场面不意味着最刺激、最有观赏趣味。有趣的是,近二十年后迈克尔·贝导演的美国动作片《绝地战

^① 对黄百鸣的访问,2005年12月。

警 2》(Bad Boy 2)中,完全模仿了成龙《警察故事》中汽车冲下木屋区的动作段落,不同的是,作为影片中最壮观的动作场景,恰恰是将其安排在片尾高潮。

如果以香港动作片标准判断,唐季礼导演的《红番区》倒是“反高潮”的,因为片中最刺激的动作——和《警察故事》类似也是“成龙”跳楼^①,安排在影片 1/2 处,其后动作再难吊起港片观众胃口。但是《红番区》制作是更多考虑到要在美国市场做饱和发行,所以将肉身特技提前,在影片高潮特意安排了从人体的动作转换为更壮观的机械动作,设计气垫船在纽约闹市街头横冲直撞的美式动作大场面。

而在吴宇森电影中,判断的标准不是动作本身,而是表现动作的镜头语言。如《喋血双雄》、《碟中谍 2》等影片高潮时刻,打斗、枪战或追逐等动作本身比之影片前面出现过的动作场景,未见更激烈壮观,但是却是用更最华丽最绚烂的诗化镜头语言来呈现。

一般香港电影从整体结构上看,有尾声的就不常见,在动作片中就更加明显。《警察故事》片尾,成龙不仅获得了大反派楚原的贩毒证据,还公报私仇地暴打后者一顿,影片结束在他意犹未尽还想冲上去再打、被两个同事拉住——定格。其实这种在高潮结束、恶人授首之时立即定格结束电影,最多出现在二十世纪七十年代的拳脚功夫片中,“在决战结束之际,来一个凝镜作结,其他情节内容都一概任由悬空下去。”^②因为观众的观影诉求主要在动作而非故事,动作一旦结束,也便失去了耐性和乐趣。香港影评人舒琪认为,港片导演是受了美国西部片《神枪手和智多星》(Butch Cassidy and the Sundance Kid,又译《虎豹小霸王》)片尾定格的影响,大卫·波德维尔则在香港本土电影中寻找根由,认为“说到底,都怪《精武门》最后一镜剧力迫人,那最后动作的凝镜,结果成为牢不可破的本土传统。”^③

姑且认为这种手法是受美国影片影响而形成,但需要再次强调的是,香港

① 此处给“成龙”加上引号,是因为这一特技动作实际上并非成龙所作,详见本书第四章。

② 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第165页。

③ 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第165页。

动作片绝大多数艺术手法(包括第一章分析的“三镜头”剪辑法、慢镜头等)都不是原创,而是从世界各国的电影中广泛借鉴而来。不过,这些手法原本可能仅仅属于某部电影、某个导演的风格个案——如上例《神枪手与智多星》片尾的定格,或者美国强盗片《邦尼和克莱德》、导演山姆·派金帕作品中的所谓“暴力美学”,在香港动作片中却发扬光大,成为传统与成规。因而,即使认定片尾定格的成规来自本土电影《精武门》,与其说是因为影片本身出色而得以确立,不如说是因为通过这部影片,创作者发现/明确了某种手法的行之有效,才在其后作品中广泛运用。成龙片尾出现的著名“NG镜头”^①也是如此,借鉴自美国喜剧片而非原创。但成龙个人商标式的持续使用,在美国动作片中绝难见到。

美国影片片尾,通常随着主题音乐响起,冗长的字幕以黑色衬底出现,似乎使人缓缓地从一梦境之中逐渐醒觉过来。而香港影片,即使片尾出字幕的时候也决不让视觉冷场,字幕衬底并非漆黑一片,通常是将影片的重要镜头重新播放一遍,供观众回味。大卫·波德维尔认为是“母题带出的感情回应”^②,用以连贯松散拖拉的情节叙事。但至少在香港动作片中,似乎并非为了连贯故事,更应看作对独立于剧情的散见的精彩动作的回顾,让观众再次欣赏一遍,看是否值回票价。

成龙作品则让故事中的精彩镜头与NG镜头交替出现,有些“玩命特技”的镜头,可能还是在影片正常叙事进程中没有出现的其他角度。虽然影片故事高潮刚刚结束尚有余温,NG镜头就赤裸裸地强调出影片故事乃“虚假作戏”的实质,但在香港动作片接受模式里,不怕使观众有“美梦忽醒”的遗憾,反而更增添了喜剧色彩和揭密乐趣,同时也赤裸裸向观众讨好——看看明星多么敬业、在拍电影时真的有多么危险。

① 英文 No Good 缩写,意为拍废的镜头,但实际也包括纪录拍摄工作场景的花絮镜头。

② 大卫·波德维尔《香港电影王国·娱乐的艺术》第7章《情节:松散与拖拉》,何慧玲译,香港:香港电影评论学会2001年,第168页。

第三章 香港动作片的文化逻辑

和视听层面凸现动作、追求形式感和直观刺激一样,香港动作片在内容层面也具有和美国动作片不同特点及趣味,体现出香港/中国——美国/西方不同的文化逻辑,本章主要选取剧情模式和人物塑造的角度展开分析。

一、剧情模式:行使暴力的依据

“我想来想去,也不知道‘江湖’两个字英文怎么写。”

——《江湖告急》

“我相信你们每一个人,但是我不能靠你们!”

——《警察故事》

以当代题材的警匪片为例,美国的警匪片源自西部片传统(和强盗片等),成熟于二十世纪七十年代初期,以《法国贩毒网》(The French Connection)、《肮脏的哈里》(Dirty Harry)系列等为标志,而西部片又源自文学上的西部小说,以法律为本位的特征一以贯之。虽然当代警察在维护治安惩治罪犯时不得已必须行使暴力,但是却以秉持法律的执法者形象出现,绝不逾越法律滥用暴力;而西部片中的牛仔虽然行使暴力的目的在于除暴安良,但因为其手段不能见容于法制社会,所以西部片的典型结尾,往往是牛仔不得不再次被放逐,离开他所拯救的恢复了文明社会秩序的西部小镇,独自走向更遥远的地平线(比如约翰·福特导演的经典西部片《关山飞渡》)。

而香港的警匪片源自武侠片功夫片传统,成熟于上世纪八十年代初,以成

龙自导自演的《A计划》、《警察故事》等为标志,而武侠片功夫片又源自文学上的武侠小说,一贯侧重以道德为本位。不论是古代侠客还是当代警察、“英雄”(这是香港电影中对富于正义感的黑道人物的独特称谓),在其外表行为的背后深处,所信奉的理念价值还是趋于一致的。也就是说,在正面人物行使暴力消灭敌人时,其出发处和落脚点是内在契合的,更多是传统价值的显现。说到底,“侠客梦”是历史上中国普通民众在“明君梦”、“清官梦”都破灭之后,将铲除不公改变生活的愿望投射到现实社会秩序之外的最后梦想。可以说,香港警匪片中的当代都市,是传统武侠作品中江湖世界的延续,很多时候往往借正面主人公(即使身份是警察)之口,道出对单凭法律手段能否实现正义公理的怀疑。所以在《英雄本色》中,周润发饰要口口声声为自己的复仇强调:“我这样做不是为了证明我比别人强,而是为了证明我自己失去的东西一定要自己那回来!”而在《警察故事》中,当陈家驹(成龙饰)被陷害为杀人凶手时,虽然警察局内部没有内奸,他却不愿主动配合调查,不惜挟持署长从警察局逃出来,面对同事们的苦口相劝,他义正词严地说:“我相信你们每一个人,但是我不能靠你们!”其实也就表明他不能“依靠”的,不仅仅是同事,而是同事所代表的正规法律途径。在《警察故事》结尾,甚至连被挟持过的署长也放弃了法律程序,对成龙滥用私刑暴打疑犯的行为佯做不见。

美国动作片中,为了避免英雄单纯信奉法律权威缺乏可信行,与观众的个人主义信条相抵牾,所以在其行使暴力时,往往处理成英雄有个人功利目的,行使暴力的依据是“家国合一”式的,即他的出发点是个人利益,而他行动的结果是个人利益和国家利益的重合。或许《兰色条纹》(Blue Streak,又译《笨贼妙探》)最明显,马丁·劳伦斯原本是一个窃贼,为了偷回宝石而扮成警察,但在这个过程中他却屡次阻止了“真正的”犯罪。在《终极警探》的前两集,都是主人公布鲁斯·威利斯饰为了拯救困在大楼/飞机里的妻子,才被迫行动,既主观上解救了自己的妻子,客观上也制服了行凶的罪犯、拯救了其他更多人质;《真实谎言》(True Lies)里施瓦辛格的行为依据也是女儿被绑架。即使在科幻片《世界末日》(Armageddon,又译《绝世天劫》)中,布鲁斯·威利斯决定留在彗星上自我牺牲引爆核弹,客观上是拯救地球上的全人类,其具体心理动机也是拯救心爱的女儿,就在引爆核弹的一刻,影片还使用一系列只有几帧长度的快切画面,

闪回他记忆中女儿从小到大的成长过程,强调主人公英雄行为的个人化心理动机。英雄往往是在小处不断触犯各种僵化制度对个性的束缚,但是会在大处维护法律作为制度的神圣性。这样处理是与其所宣扬的“法律神圣”、“个性自由”、“核心家庭”等“美国梦”观念相应的,同时与现实生活参照,赋予人物更强的真实感。

香港动作片中的正面主人公,更信奉“情谊”“尊严”“道义”这样的传统价值,或者说“江湖规矩”,而不是法律权威。与古装动作片中的江湖世界相对应,现代题材的香港动作片在电影中虚构出一个完整的黑社会世界,并且为它存在的合理性做辩解,最有“理论高度”的当属《九七古惑仔之战无不胜》中郑伊健鼓吹的“地下秩序论”。现代的黑社会世界同于古代武侠世界中的“江湖”,警察是“白道”,黑社会分子是“黑道”——但这只是从职业特征上笼统的划分。而真正的“黑白”标准是人物的价值观念:只要讲“义气”讲规矩(诸如不贩卖毒品、不滥杀无辜等^①)的,即使从现代法律角度看有犯罪活动,也算是白道。所以《英雄本色》中小马哥这样的黑社会分子,《五亿探长雷洛传》中雷洛这样贪赃枉法的警察,也被作为正面人物来塑造,甚至于发展出“英雄片”、“枭雄片”这样专门表现此类人物的子类型片样式。正邪善恶的冲突通常会转换成“黑白两道”的对抗。

英雄的个人家庭和情感生活在这里几乎只是陪衬,一般作为调剂情绪的副线,或者干脆没有家庭生活。英雄的暴力依据往往不是为了“家人被绑架”这样美国式的个人利益,而是为了维护某种信念和尊严,出自良心和道义的驱使。即使有个人利益成分在其中,这种利益往往也不是“实用性”的。最典型的莫过于,即使在当代题材的香港动作片中,“报仇”模式也要多于美国动作片的“营救”模式。行使暴力不在于结果有什么现实利益,而纯粹是为了“出胸中一口不平之气”。从文化传统上看,“中国游侠与西方骑士传统背道而驰,他们不会效忠女人,甚至不会爱上女人。侠士至高无上的原则是忠诚。”^②秉持这种忠诚而进行的暴力,虽然可能会有某种道德意义上的支撑,但往往会导致对现有社会

① 这一规范从源头上看,可能是受美国黑帮片《教父》的影响,但香港动作片借来已用,却十足变成对黑帮份子的美化手段。

② 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第34页。

规范的践踏。

也正因如此,虽然具有喜剧泛化的传统,但是从二十世纪六十年代的张彻作品开始,到八十年代的吴宇森林岭东作品,再到晚近出现的《无间道》、《伤城》、《杀破狼》等作品,香港动作片从总量上看,非大团圆结局的作品(而且获得了票房上的成功)所占比例,要远远高于同类美国动作片。

当然,近年来为顺利进入内地市场,很多香港动作片都不得不做故事情节上的删改(甚至逆转),比如2005年两部影片《杀破狼》和《黑社会》(内地上映时名为《龙城岁月》),内地上映时将原本黑帮份子取胜的结局,变为他们终得到应有惩罚,但这种改变所具有的更“团圆”、更“积极”的意味,是为了迎合内地主流意识形态,乃政治审查意义上迫不得已的改变,不是为了迎合市场和观众,也违背了创作者的本意——导演杜琪峰甚至否认内地上映的《龙城岁月》是自己的作品。相比之下,内地版更符合现实法制社会的规范,而香港版则更具悲情与象征意味。

相比之下,美国片中英雄更多是在技巧技艺的层面上被崇拜、而在观念层面上被认同,而香港动作片英雄更多是在观念层面上被敬仰。在美国动作片的逻辑中,每个人都可能像英雄那样做,只是能力上做得到做不到的区别;而在香港动作片的情境中,英雄与凡人的区别更多不是在“能不能做到”,而是“能不能去做”。所以《英雄本色》结尾,周润发本可以带着钞票驾着快艇独自逃命,却终于还是要重新返回子弹横飞的码头,因为他不能在危难时抛弃“兄弟”。他最后不敌而死不但没有降低“英雄形象”,反而更衬托出“情谊的无价”,愈发显得悲壮。

但这样设计的危险之处在于,可能会将人物架空,失去现实可信性。成龙在影片中扮演的角色就总犯爱讲大道理的毛病,比如《特务迷城》结尾,他最后冲上油罐车解救父女二人,出发点仅仅是“他们因我而遇到危险,我不能不管”,因为邪恶一方在此之前已经被消灭掉,所以其后的情节发展已经完全脱离了整个故事,在逻辑上和情感上都不免孤立虚假。在《给爸爸的信》中,导演也通过歹徒于荣光之口不无自嘲地讥笑苦苦纠缠的警察李连杰:“每个月才几百块钱,你玩什么命啊?”香港动作片对此所采取的弥补手段,是用喜剧化的小人物特征来“拉低”英雄形象,赋予真实感,这一点将在下一节详细论述。

因为由传统文化继承来的价值观和现代社会的法律之间存在着难以调和的冲突,所以香港动作片喜欢让英雄在故事中陷于情义和法理的冲突之中。这一点仅从香港动作片极其热衷所谓“边缘人”题材,就可见一斑。“边缘人”影片主要表现混迹于黑社会中的“卧底”警察的生活和情感,从二十世纪八十年代初的《边缘人》以来屡拍不衰,直到本世纪初的《无间道》系列仍然能够产生轰动性效果,其他比较著名的还有《龙虎风云》和《辣手神探》等。而在最极端的情境里,还会让英雄直接面临情义和法理的单项选择,让他在矛盾冲突中明确地放弃“法律”,选择“江湖情义”。在《喋血双雄》结尾,杀手周润发已经被黑帮老大成奎安打死,周的朋友警官李修贤正想为其报仇手刃黑帮老大,此刻大批警察赶到,黑帮老大向赶到的警察喜出望外地高呼“快把我铐起来吧”,而李警官在其他警察众目睽睽之下依然开枪击毙了他。这样的处理突出了英雄在行使暴力时,其依据并非法律,甚至公然违背法律,藉以凸现比法律更高的“江湖道义”。

而在美国片的类似情境中,比如哈里森·福特主演的《好莱坞重案组》(Hollywood Homicide)、岩石强森主演的《威震八方》(Walking Tall),都是主人公独自面对深仇大恨的罪犯,仍然能够在最后关头放弃杀死对方的机会,转而将其绳之以法,这与香港动作片中英雄怀疑法律、甚至蔑视法律的选择大相径庭。即使同样以复仇模式展开的电影,“美国片的复仇主角往往到结局时毋须亲自动手,把肮脏的事情交由命运决定;但港片的主角却可以很残忍。”^①美国片偶尔出现和香港片类似的情境,如《七宗罪》(Seven)结尾,警官布拉德·皮特盛怒之下击毙杀妻仇人凯文·斯派西,也被处理成带着浓重的批判色彩及黑色风格,并在影片结束前明确交代了布拉德·皮特因而被捕入狱的下场。

而香港动作片中,人物因情义等道德诉求而羁越法律规范的行为,往往在影片情境之中并不会得到相应的惩罚。《警察故事》中成龙殴打嫌犯的行为被默许,《喋血双雄》最后法外杀人的李修贤结局也是暧昧不明。还有《皇家师姐》片尾,反派被警察绳之以法,但主人公被告知,反派可以利用金钱聘请律师逃脱

① 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第173页。

罪名,主人公情急之下抢过警察佩枪向反派射击,故事在他开枪一刻定格结束(同样处理的还有《飞虎精英之人间有情》)。定格的作用在于,并不以全然反体制的态度认定片中人物的做法适当,但也不在影片本文之内展现他们的做法会遭到法律规范的惩戒,转而以暗示方式,留待观众走出影院时想像,以免破坏惯用过程中的发泄快感。或者如影片《城市战争》那样,用短暂的片尾字幕交代主人公入狱服刑的结果,在直观画面上却并不呈现。

这方面香港动作片和美国动作片中的差异,正如同学者陈平原在比较中国的武侠小说与西方的侦探小说时所分析的,“在最基本的如何惩治邪恶这一点上,两者泾渭分明,难以同日而语。不论是侠客还是侦探,都认定有罪必罚,差异在于到底由谁来主持处罚以及处罚的准则。侦探只是帮助搜寻罪人而不具备惩治罪人的权力,法官也只是执行法律而不能自作主张,真正置罪犯于死地的是人类平等的权利以及保护这种权利的铁面无私的法律。任何人都无权直接惩治罪犯,即使对于仇人也不例外,这是法制社会的起码规则。”^①以西方的文化观念看,香港动作片(乃至武侠小说)中着意渲染的“快意恩仇”,本身就是犯罪的行为,因为动摇了奠定秩序的法律本位。但“侠以武犯禁”,历来是中国观众/读者热衷的故事主题,因为在中国的政治传统中,“没有超越个人及客观的法律传统……英雄必须行侠仗义,这是因为外面的社会没法可依,而且更往往由坏人操控,暴力于是变成解决问题的唯一办法……稳固的传统既不属于法律也不属于政府,而是关乎光明磊落的个人操守。”^②

所以英雄亲自手刃敌人(至少是得到某种程度上的发泄报复),是香港动作片博得观众欢心的刻意安排。以最典型的刘家良作品为例,虽然宣扬武德是刘家良作品的贯穿精神,尊敬师长、习武以防身为根本、得饶人处且饶人等种种道德规范贯穿始终。然而他对传统观念的恪守中亦有保守一面,比如所有矛盾冲突必然以打斗暴力来解决,说到底这种传统武德是建立在“谁拳头硬谁有理”的逻辑上,他在片中也公然宣称如果技不如人,“有强权没公理是必然”(《醉拳2》刘家良扮演人物的台词)。成王败寇,全无反思,从不把自己放在和对手实力相

① 陈平原《千古文人侠客梦》,北京:新世界出版社,2002年,第126页。

② 大卫·波德维尔《香港电影王国:娱乐的艺术》,何慧玲译、李焯桃编,香港:香港电影评论学会,2001年,第173页。

等、甚或弱者的角度去思考问题,反不如早于他成为导演的李小龙影片中“尊敬对手”的观念进步。

也正是源于这种相对立场的忠诚,香港动作片中,人物往往会尊重一直属于敌对阵营的对手,但却看不起变节投降的叛徒——哪怕是前来投靠己方。《精武英雄》结尾,周比利利用精武门叛徒阴谋得逞,最后却当着前来报仇的李连杰将精武门叛徒开枪打死,然后扔下枪与李连杰展开公平决斗。而在美国动作片中,往往是严惩法律意义上罪大恶极的大反派,转而以宽容谅解的态度对待懦弱无能的中间派骑墙份子,因后者在法律意义上罪行轻微。

是否美国动作片因为更强调维护法律权威,所以更适合当代文明社会的电影观众,而香港动作片屡屡质疑冒犯法律,不利于法制社会的养成?此类作品的风行,是否“不只无意中暴露了中国人法律意识的薄弱,更暴露了其潜藏的嗜血欲望”?^① 笔者认为回答应是否定。相信在人之为人的绝对意义上,“嗜血欲望”和“暴力崇拜”即使的确存在,东西方观众/国族也不会有本质差别。相对差别不过是,国人“灾民理性”的特质(借用学者任不寐在《灾变论》中的界定),使其在只要现实利益不会受到危害的情况下,就不惮于公开追逐渴求的真实欲望——哪怕这种欲望在趣味上被主流雅文化视为低级庸俗,或者在社会文明尺度上被视为野蛮倒退。

毕竟中国社会(包括历经西方殖民统治的香港)实行人治的时间太过久远,彻底完成从人治到法治的转化需要一个相当的过程。在这一过程中公众的旧有价值 and 负面情绪,需要相应的载体做寄托和宣泄,动作片作为大众娱乐文化产品正是负载了这一使命。这就好像人们总是议论电影中出现的大量打斗动作、暴力乃至恐怖场景是否适当、是否会使人效仿,但并没有权威的研究表明,影片中动作与暴力,要对现实世界中的暴力肆虐和犯罪行为负责。电影世界中的暴力,更多是宣泄舒缓人在正常社会郁积的野性冲动,而不是相反,有利于升华“本我”,塑造面向社会的“超我”。

以香港动作片中“黄飞鸿”形象为例,主要经历了变化明显的三个阶段:从二十世纪五十年代关德兴扮演的儒家长者、正气英雄(喜剧仅来自迂腐气),到

^① 陈平原《千古文人侠客梦》,北京:新世界出版社,2002年,第129页。

七十年代成龙塑造的冲动少年、顽皮浪子(已是典型丑角化),再到九十年代李连杰重新演绎的具有喜剧意味的民族英雄。检索其间的变化曲线,也许可以辨认出香港观众心态变化的某种曲折历程:五十年代电影观念尚受精英文化的影响限制,七十年代随经济和社会进步,大众文化变得强势,观众真实口味显露,而九十年代随着社会文明和普罗大众文化水平进一步提高,趣味亦随之发展。换言之,前一个变化是“从伪雅到真俗”的真诚显露,后一个变化是“从庸俗到通俗”的提升进步。

还有一种说法,认为香港动作片疏离法律规范的文化逻辑,源于香港电影业乃是深受黑社会操控的行业,所以在电影中把他们都描写成好人。这种论点的前提具有相当程度的真实依据,但结论的推导过于简单,因其无视香港动作片文化逻辑对历史传统的沿袭。而且站在市场角度,香港动作片之所以能够朝气蓬勃、不断演进,不是因为观众都是现实中的黑社会成员或拥趸,而是观众希望在电影的虚幻世界中寻找现实郁结的发泄途径。正如在武侠小说中的“江湖世界”,“既不完全蹈空,有近代中国秘密社会的影子;也不完全坐实,仍保留甚至着意渲染其作为法外世界的理想主义色彩。”^①香港动作片(即便是当代黑帮、警匪题材)并不妄图营造一个深具现实可能性的故事氛围,而是追求纯然游戏感的纵情狂欢,智力成熟的现代观众应该可以区分其中的差别。在这个意义上,中国官方对引进内地放映的香港动作片做种种限制或强制修改,并非多此一举。因为内地观众比之香港观众,似乎更喜欢将电影的文本真实和现实的生活真实做简单化的对接。至于原因,倒不是内地观众对于电影艺术的修养和普遍成熟程度不及香港,反是因为内地主流意识形态多年来过于强调电影的宣传作用和教化功能,导致观众对(商业)电影举轻若重,学不来等闲视之。2003年影片《英雄》引发的声讨、2006年初影片《霍元甲》导致霍家后人的告诉,也可资作旁证。

而即使是在一些微小的细节设计上,也能透视出香港动作片在情趣上和美国动作片的迥然差异。熟悉美国动作片的观众都有这样的经验,影片中大反派的第一次死亡是千万不能相信的——即使像《生死时速2 海上惊情》(Speed 2:

① 陈平原《千古文人侠客梦》,北京:新世界出版社,2002年,第218页。

Cruise Control)那样,敌人驾驶着飞机一头撞上了油轮桅杆,或者像《终结者 2: 末日审判》(Terminator 2: Judgment Day)那样,敌人(机器人杀手)已经化成了一滩液体了。为了增加情节的曲折程度和震惊效果,总要安排一次敌人的最后反扑,第一次死亡通常是含糊不清的、“死不见尸”的,而第二次才会用“确定无误”的镜头画面显示,敌人已经真正是死无葬身之地、永无翻身之日了。如果说标准的“美式”结尾,是敌人通常要“诈死一次”的话,那么标准的“港式”结尾,是正义一方已经饶恕了对方,对方却仍要负隅顽抗,最后不可避免地自取灭亡。从《英雄本色》中的李子雄,到《雷霆战警》中的古里奥,都是这样的下场。这样的设计不仅是出于情节变化的考虑,更是为了迎合观众两方面心理因素的综合:一方面要体现出中国传统文化价值中的仁、恕、宽容之道,一方面罪大恶极的敌人又“不杀不足以平民愤”,所以只好设计成在“饶了敌人,敌人还要反咬一口”的情况下,正义一方似乎是迫不得已(也名正言顺)地将其正法。所以在《精武门》中,李小龙杀死了不知好歹偷袭他的日本翻译官后,还要攥紧拳头无可奈何地感叹:“为什么?为什么你要逼我?!”这句具有典型“文化症候”意味的著名台词,后来又被无数次地变化借用,直至周星驰在《新精武门》中的故弄玄虚的戏仿。

在香港动作片中,反面人物的死亡多是经过了“精心设计”的,不仅死亡这一行为具有“文化症候”意味,往往其死亡的具体形式本身也同时充满了象征含义。死亡形式既是剧作意义上的对前面故事中人物性格和具体情境的呼应,也包含对人物性格身份和道德评判的隐喻,不仅是善恶有报,而且是因果报应。在《廉政第一击》最后,挟款私逃的李子雄本来可以击败前来追捕他的狄龙,但是不小心被自己敛聚的塞满整个船舱的钞票绊倒,终死于自己手上的铁钩之下,为钱为私利而生的人终于被钱被自己杀死。与此类似,《刀马旦》结尾,枪杀了无数手无寸铁平民的警长,最终身中乱枪而死——而且是被听从自己号令的手下所误杀。在影片《战神传说》结尾,篡权夺位的王霄在和刘德华等人的搏斗中占尽上风,代表正义的后者似乎已经无力反击,但是反派先被水中跃起的海豚(代表自然和天理)袭击,后被自己刺穿的祖先石碑(代表传统和道义)砸在下面,一命呜呼。而《死亡塔》中曾经装死欺骗出卖朋友的黄正利,正巧死在“诈死”时用过的棺材里。相比之下,美国动作片考虑得更多的是,怎么样让敌人有

一个“精彩”的死法,是让他挂在导弹上飞出去(《真实谎言》)?还是被飞行的火焰炸死在飞机里(《终极警探2》)?或者在没有空气的水下被“神奇”地击毙(《致命武器4》)?而并不刻意追求死亡本身的“象征性”。

在追求动作和暴力的象征性上,香港动作片对泰国动作片影响巨大。本世纪初,以《拳霸》、《冬荫功》为代表的泰国动作片,不仅在动作设计上、视听语言上毫不脸红地抄袭香港动作片“黄金十年”的典型手法,而且结合本国深厚的佛教文化传统,赋予影片动作场面强烈的象征色彩。在《拳霸》中,英雄派特查泰不敌偷盗佛像的反派,后者最后被其切割的佛头砸死。在《冬荫功》中,派特查泰为寻找被盗的大象只身来到澳洲,又是御敌不支,最后双臂绑上被反派屠戮之象的骨骼,藉以击倒对方,最后他追击敌人从高楼坠落,也神奇地被象牙接住,毫发无伤。

二、人物形象:丑角英雄

“明白了吧,观众是一边笑一边骂一边看的!”

——《色情男女》

即使是在当下后现代消费时代,英雄叙事仍然是“电影影像生产与消费的基本母题”,“人们心中永远葆有英雄崇拜的情怀”,^①商业类型片更是如此。但正如前面“喜剧因素”一节中所分析的,即便李小龙饰演的更多带有悲情色彩的人物也刻意注入喜剧因子,和美国动作片相比,香港动作片中的英雄更多喜剧色彩,更多小人物特征,除了动作以外,往往还承担着搞笑的丑角功能。

本书以“丑角英雄”一词来界定香港动作片中带有小人物特征的英雄。在相当程度上,“丑角英雄”这一称谓,两个名词之间并不是偏正关系而是并列关系,前者不是简单对后者的修饰,而是地位同等重要。香港动作片中的英雄往往除了英雄特质(建立功业、取得成功等)外,还往往被描绘成具有某些缺陷——这种缺陷绝不是如美国动作片中英雄那样,仅仅是不能见容于庸常世俗

① 李启军《英雄崇拜与电影叙事中的“英雄情结”》,《北京电影学院学报》2004年第3期,第1页。

的特立独行——反而是在智力、性格甚至人品方面的致命缺陷。通过这些缺陷,使观众对英雄获得了崇拜之外的优势视角,对人物种种幼稚鄙俗、滑稽出丑举止,报以居高临下的同情和哂笑。一方面是对英雄的仰视,另一方面又有对丑角的玩赏,同时兼有。这种高尚与卑微的杂糅也是绝大多数香港电影中正面主人公的特质,也是香港电影喜剧泛化的重要手法之一。

丑角英雄以二十世纪七十年代中后期谐趣武打片中洪金宝、成龙等扮演的角色为最早最典型的例证。而成龙其后的作品,除了在影片中展现高超身手外,就一贯刻意强调角色的种种不足,比如学识浅薄读书不多,智商不高却爱耍小聪明,趣味粗鄙修养不高,喜欢吹嘘自己的大男人主义,关键时刻却禁不住异性诱惑……而作为演员大于角色的明星,这些不足往往被观众默认为成龙本人也同样具有。但这正是成龙精心设计、取悦观众的聪明之处,用丑角化的鄙俗来增加自身英雄形象一面的可信性——减弱了侵犯性、竞争性,让人觉得亲切,宛如“邻家大哥”。推而广之,香港动作片中最具票房号召力的明星——周润发、李连杰、周星驰等,作为银幕上故事里的角色和作为生活中的明星,形象自身塑造莫不如此。这一点上内地与香港相比,还存在着相当程度的差异,根源在内地大众文化发展时日尚浅,还较深受到主流意识形态和精英文化的影响与制约,但尽管如此内地也已经是“丑星当道”,葛优能成为内地最具票房号召力的明星颇值得人玩味。

丑角特质破坏了英雄的高大完美,却增加了人物对观众的亲和力。其暗含的文化逻辑是香港/中国/华语观众独特的观影心理:观众对片中人物的接受,绝不能建立在简单的崇拜敬仰之上,而一定要在某种程度上让观众建立心理优势,获得某种居高临下的视角。如果说,美国动作片中的英雄认同建立在比较单纯的崇拜感之上,那么香港动作片中的英雄认同,必须是崇拜感和优越感的平衡。就连金庸作品《鹿鼎记》中的陈近南、《倚天屠龙记》中的张无忌这样的高大英雄,在文学作品中的缺点只是愚忠或优柔,一旦走上银幕,就立时粗鄙起来。在影片《鹿鼎记》里,陈近南变成了操纵天地会成员、威逼利诱韦小宝进宫执行任务的奸诈之徒;《倚天屠龙记之魔教教主》中,温文敦厚的张无忌也学会了诱骗对方传授自己武功治病,并且丝毫不掩饰自己对权力的贪婪欲望。

当然并不是说,在美国动作片中的英雄,就没有性格缺陷,就完全不承担搞

笑功能。最典型的“喜剧+动作”风格美国影片当数《致命武器》系列(不过该片的拍摄本就是受香港动作片的启发)。但最大不同是,影片的喜剧意味,并非来自英雄自身丑角化的形象贬损,而更多是由搭档主人公之间“欢喜冤家”般的性格冲突,抑或身处的喜剧情境所造成。至于主人公梅尔·吉布森的性格缺陷,还使影片增添了淡淡的悲情。

在香港动作片中,周润发在吴宇森一系列影片中塑造的“英雄”形象也许稍有例外,似乎显得形象更高大,吴宇森后期动作片的风格和其早期喜剧片也迥然不同,悲情气氛浓重,也和当时香港电影主流喜剧格调大异其趣,吴宇森走向好莱坞后会颇为自负的强调自己作品不同于香港主流商业作品的本土口味,称自己“手法和思想都是国际性的”^①。但在香港完全以明星为核心的商业电影体制下,观众对周润发银幕上“英雄”形象的接受,不仅会与周润发生活中亲和搞笑的形象叠加,也会和周润发主演的另一大类影片——纯粹喜剧搞笑(比如《八星报喜》、《杀妻二人组》)中的形象叠加。而且,吴宇森的《英雄本色》等“英雄片”片本身,人物身份就并非传统意义上的英雄,而是盗亦有盗的黑社会成员;“英雄”之间展现的兄弟情谊也某个角度看也充满了幼稚可笑的孩子气;“英雄”最后的悲剧结局,对观众而言也意味良多,香港影评人登徒分析,“周润发的Mark哥有一种个人英雄的浪漫感,但同时也是一个无法顺利完成个人任务的人物,很多人会把他当做对前途焦虑的投射。”^②

从二十世纪五十年代的正气英雄(以关德兴扮演的黄飞鸿为代表),到六十年代的反叛英雄(以王羽主演的张彻作品为代表),再到七十年代中期以后的民间英雄(以成龙主演的谐趣武打片为代表),英雄的形象逐渐不再纯然是令人仰视的高大,而是逐渐“缩水”。1970年姜大卫因主演影片《报仇》(导演张彻)而获得第十六届亚洲影展最佳男演员奖,因为姜大卫身材矮小形象瘦削,不符合关于英雄的传统审美标准,所以被当时的香港媒体戏称为“缩水影帝”,正反应了这种香港大众文化逐渐脱离雅文化传统的束缚和影响,自身趣味变化的结点。

虽然从李小龙到成龙,再到周星驰,香港最具票房号召力的明星,形象越来越

① 见吴宇森采访,电视专题片《百年梦工场》第八集《“香港电影”无国界》,香港电台电视部2005年制作。

② 见登徒采访,电视专题片《百年梦工场》第五集《时势造英雄》,香港电台电视部2005年制作

越“矮小”，喜剧意味越来越强烈，但为追求与观众身份修养的贴近、增加认同感，他们所塑造人物在某些能力特征上也有所强化。最典型的，影片中主人公由成龙扮演的“苦练成才”的英雄，转变为周星驰扮演的“怀才不遇”的英雄，天生本领大幅提升。对当代文化程度更高的年轻观众来说，无疑更有抚慰感。

如果说，“一个英雄的首要特点在于它是真诚的”^①，那么香港动作片正是以丑角特征赋予英雄贴近观众的真诚感，进而让建立有效认同的观众意识到，“如果英雄意味着真诚的人，我们每一个人何尝不可以是一个英雄？”^②李小龙在影片《精武门》结尾有一句台词：“我少读书，你不要骗我！”在上映后被奉为经典，成了当时年轻人的口头禅。正是因为青年观众一下子发现，自己之于“民族英雄”李小龙，获得了某种心理优势。

而形成“丑角英雄”深层的文化根源，也许是中国观众对“英雄”观念的独特理解。如果参考西方理论的界定，“英雄是一种‘原欲’，英雄崇拜或英雄主义是不死的……作为人最根本的欲望、冲动或意志，根源于人类的生存悖论所产生的死亡恐惧……人类的生存悖论，即人是自我意识和生理肉体两个对立面的结合。”^③那么在中国传统文化中，并没有如西方文明传统里“身体和灵魂之间的固有紧张”，甚至“中国传统里并没有西方那样的身心二元观念”^④，“身”与“心”的概念紧密相连，没有西方那样的对立冲突，也没有和西方对应的“灵魂”、“赤裸生命”之类的概念。影响所致，精神与肉欲、高尚与猥琐、高贵与丑陋、雅致与鄙俗、真诚与狡诈等等在西方截然二元对立的观念，在中国老百姓心中，本就是可以互相转化的相对概念。英雄形象和丑角身份可以和谐共处，二者也可能就是同一特质从不同角度观察的结果。

从中国电影历史发展上看，香港动作片丑角英雄的特质，倒是和中国商业电影的“苦情戏”传统有着某种奇妙的联系。从最早郑正秋的《孤儿救祖记》，到蔡楚生的《一江春水向东流》，直至谢晋的《天云山传奇》、《芙蓉镇》，“苦情戏”盘踞商业电影主流地位近八十年。但中国式“苦情戏”和西方的悲剧不尽相同，观

① 托马斯·卡莱尔《英雄和英雄崇拜——卡莱尔讲演集》，上海：上海三联书店1998年，第243页。

② 托马斯·卡莱尔《英雄和英雄崇拜——卡莱尔讲演集》，上海：上海三联书店1998年，第209页。

③ 李启军《英雄崇拜与电影叙事中的“英雄情结”》，《北京电影学院学报》2004年第3期，第2页。

④ 吴飞《“拯救灵魂”抑或“治理病人”？》，《读书》，2006年第3期，126页。

众的“苦情情结”，也并不具备西方文艺传统上“喜剧更庸俗悲剧能净化”这样的审美判断。中国观众对电影的功利性诉求更为“现实”，银幕上富足的生活和美满的情感，反而更容易遭致观众将其跟自身生活对照后产生的忌妒与排斥，与其相信一个无法兑现的白日梦幻，不如保持“心理优势”，藉同情别人更苦难的遭遇来抚慰自己庸常的生活。

三、接受心理：醒时之梦、优势认同、饕餮心态

“你喝咖啡还加胡椒粉啊？”“不用你管！”

——《灵气逼人》

从上面对一些成功/失败的香港动作片所做的种种分析中，多少可以印证/总结出一些香港/中国/华语普通观众的观影心理，及其相关的在大众娱乐文化接受上的民族特征。本书用三个范畴予以界定。

1. 醒时之梦

和美国观众相比，中国观众在观赏影片时，并非完全被“卷入”到影片精心营造的梦境故事之中，而是自觉地保持出戏和入戏之间的平衡，时时能意识到这是在“作戏”。观众在观赏过程中既可以主动自愿地投入故事情境、又能始终葆有某种程度的超然心态。在《醉拳2》的结尾，黄飞鸿因为喝了工业酒精而变得视力全失，举止痴呆，这时观众如果是“卷入”故事情节中的话应该是伤心的，因为故事中黄飞鸿虽然伸张了正义，但是付出了惨痛的代价。而事实上观众看到这里的反应是开心地大笑，因为观众这时心里很清楚，这个面向镜头走来的痴呆形象，并非是故事中的黄飞鸿，而只是扮演者成龙跟我们开的一个玩笑。而很多在贺岁档期的香港影片——无论是否喜剧类型——如喜剧片《金玉满堂》、《97’家有喜事》、动作片《红狼》等，结尾都干脆出现人物/演员直接面向镜头、向观众拜年的情况。

因而中国观众并不看重整个影片故事的结构封闭完整、情节层层递进、节奏起伏有致。反而对于故事情境中某个场面的具体表达——繁复变化、节奏张

弛、形式美感的关注热情,要远远高于对整个故事的要求。对于视听层面的因素,也不苛求极其真实的“物质复原”性,而是“假定性”很强。这和长期对武术、武侠小说、戏曲培养出来的欣赏习惯有关,也不无民族劣根性的“看客心理”成分。

所以相应地,香港动作片往往并不讲究故事的精彩,情节相对单纯,往往是大的场景团块构成影片。但是对单个场景的细微变化关注热情,追求动作场面形式表达的“真实清晰”、丰富曲折和完美精彩,而动作场面本身在故事中的叙事功能性、发展合理性并不重要,只要其得以展开的剧情基础能够被人接受就可以了。

如果说,在美国动作片中,“强烈的暴力一方面常常带有人体类型片的生理作用,同时也通过排斥可得的舒适和即时的解决之策而作用于人的情感。”^①那么在香港动作片中,对于暴力的呈现,一方面也同样使人产生不适的“生理作用”,但与此同时通过暴力表现中富于形式美感、富于喜剧性的因素,使观众在心理上“排斥”的同时又相应地获得了“可得的舒适”,因而提供了“即时的解决之道”,成为一个完美自足的独立体。

“醒时之梦”并非不切实际的白日梦,正相反,中国人不喜欢太过虚幻的梦(也相应缺乏超越性的灵魂观念),喜欢“自求多福”,其梦想大多是某种真实愿望的折射,更愿意梦想自己中彩票(如香港影片《富贵逼人》系列中的幻想)——不会把自己梦想成西方古老童话里拯救危难公主的白马王子,而是希望如中国民间故事中的董永、牛郎(至少也是许仙)一般,男性在艰难困苦中就会有仙女的下凡和抚慰。

这一点在非动作片的其他类型影片中也可以得到印证。例如,比较香港/中国的爱情喜剧(如《瘦身男女》、《不见不散》)和美国的爱情喜剧(如《尽善尽美》、《漂亮女人》)可以发现,美国片中的男主人公多是“崇拜型”的(由汤姆·汉克斯、理查德·吉尔等英俊小生扮演),中国爱情喜剧中的男主人公多是“认同型”的(以丑星葛优在冯小刚电影中一系列形象为典型代表)。如果说,这是源于美国观众更希望在银幕上看到自身生活中缺乏的“奇观”景象,那么与之对

① (美)D·麦金尼《暴力:强度与轻度》,犁耜译,《世界电影》,1998年第3期。

应,中国观众更希望在银幕上看到可能会发生在自身生活中的“奇迹”。因为“观众在主观认同与客观关照之间留有随机选择的自由,可以认同葛优,把他看作自己的代表,去完成自己现实中难以实现的愿望。也可以把他当作一个可笑的小人物,通过嘲笑他而获得优越感”。^①

2. 优势认同

上一节已经有所论述,中国观众对片中人物的认同感,是建立在崇拜感和优越感的平衡之上,甚至后者大于前者。即使面对英雄,观众也喜欢通过确认其某种程度的丑角特质,来寻得居高临下的俯瞰。和“醒时之梦”心态关联,看电影但求一个痛快,观众不希望总是辛苦地仰视,比较下自愧不如,所以香港电影中利用屎尿屁等元素的粗俗官能喜剧非常发达,王晶和周星驰的作品中随处可见。

观众喜欢从独特的真实观对影片审视,并非追求“考据式”的历史真实和情境真实,也不是影片探究了真实人性的深度,而是故事情节构置和人物行为逻辑,必须符合观众对人性理解的维度,要求必须在观者已有感知经验和价值系统之内。一旦超出观者理解维度,结果不是引发观众思考,而是使懒惰的观众因惶然不解而产生挫败感和疲惫感,对人物无法理解的行为马上搬出“这是导演安排的!”“全是假的,都是作戏!”诸如此类的断语来轻松逃避。

即使香港动作片中英雄比之观众的过人之处,也往往被设计成不在“质”上而是在“量”上——通常不是智商高技能强,而是胜在坚毅顽强——这是所有人都自认为可能具有的潜质,强调观众愿意选择坚持的话也可做到。在这个意义上,就连成龙“跳楼”这样的高难度特技,吸引观众的根本原因也不是其技巧更高超,而是成龙具有足够胆量,敢去“玩命”。而成龙“跳楼”的胆量在观众看来,来自取悦于己的谄媚。近两年内地春节联欢晚会上,最受观众欢迎的歌舞类节目评比中,获胜者分别是《千手观音》和《俏夕阳》,这一点颇值得玩味;如果这两个节目不是由非聋哑人、非离退休大妈们所表演,而是由专业舞蹈演员表演,即便在舞蹈技艺的层面上更优秀,恐怕也根本不会得到观众的关注和欢迎。因为

^① 胡克《中国内地类型电影经验》,《电影艺术》2003年第4期,第7页。

观众在这样节目中更看重的,不是表演者“舞蹈艺术”本身的高超,而是欣赏过程中带给自己居高临下的优越感——她们真不容易。

就连中国影院观赏环境的热闹非凡,也并非观众完全紧密呼应剧情而发出的反应。观众似看非看,时时跳出观赏进程,做与所放映影片无关的谈话,已经看过电影(或文字上介绍)的人,热衷于充当“评论声轨”、向身边亲人朋友预告即将发生的剧情,以显示自己先知先觉的优越——但可能有趣的不是预告者,而是听者对这样的聒噪并不强烈反对。对于中国观众,得到印证的乐趣并不比感受新奇的乐趣弱,印证行为本身似乎也使观众具有某种心理优势——毕竟国人不善于保守秘密。这可能也是中国大众通俗文化中侦破推理作品不发达的重要原因,多数观众/读者既没有耐心细致追寻案件的蛛丝马迹,也不惯于体会一个始终重重疑团最后才真相大白的悬念故事,还或许,观众也不喜欢一个高智商的大侦探,来“教育”自己如何可以发现事实真相,让观众自觉屈辱。

3. 饕餮心态

中国观众热衷香港动作片带来的直观刺激,相对不在乎整体的节奏和叙事的铺垫,对美国商业电影通常细密的铺垫、气势的逐渐营造感到拖沓冗长、不耐烦。所以香港动作片的第一本一定要有能够吸引住观众眼球的精彩动作,视觉上直观刺激的吸引,比故事情节上的铺陈“入梦”更重要。

而且香港动作片在叙事进程中的种种功能变化——喜剧、悲剧、动作、煽情等等,即便在叙事层面上转换生硬也没关系,重要的是直观感受上但求绝无冷场和倦怠。

为了迎合观众想看明星动作的胃口,明星不论扮演何种角色,都随时可能遭遇危险,即便演的是黑帮老大也必须要亲自上阵拼杀,不会像美国片《教父》中那样只是运筹帷幄,动作都由喽啰完成(比如《江湖情》中的周润发、《奇迹》中的成龙、《黑社会》中的任达华和梁家辉),还是不求情节上的合理,但求直观上的刺激。

影片高潮的打斗,最好一次打够时间让观众过足动作瘾,所以甚至会持续二十分钟。国人的消费暴力影像的饕餮心态意味着,哪怕直到“审美疲劳”,也不追求“期待的乐趣”。同样道理还可以解释,为何中国电视剧放映绝不会出现

美国式精品大制作“每周一集”的编播安排(这种情况在中国只短暂出现在电视刚刚发展、片源不足的二十世纪八十年代初期),在2003年“非典”期间,为了投合观众趣味,吸引观众留在家中,北京电视台甚至出现每晚放映五集金庸武侠剧的“盛况”。

观众还喜欢把玩奇技淫巧,对与剧情并无密切关系的小手段、小花招情有独衷,这也是练功片、赌片的流行根据。所以根据高志森的总结,当年新艺城影片的成功,很大程度来自对“掩眼法、小情小趣最擅长”^①。

^① 见高志森采访,电视专题片《百年梦工场》第七集《港人港片》,香港电台电视部2005年制作

第四章 香港动作片的风格流变

从香港动作片的作品文本所体现的视听语言特征看,除了中国电影(及通俗文化)传统以外,受到其影响较多的外国影片类型主要有:美国好莱坞影片(早期喜剧默片·歌舞片·强盗片·西部片·警匪片)、前苏联蒙太奇学派作品、日本武士片·忍者片、法国黑帮片、意大利通心粉西部片和粗俗喜剧片等。作为香港商业电影的主流样式,自上世纪六十年代中期“新派武侠片”开始,动作片四十年来历经了刀剑武侠片、拳脚功夫片、神怪武侠片、枪战片等子类型的热潮更迭,在题材上也历经了古装、民初、警匪、英雄、枭雄、赌片、古惑仔、卧底等不同趣味的游牧。但从总体的看,香港动作片从上世纪六十年代的张彻、胡金铨、张鑫炎等导演的作品开始,注重用视听语言包装打斗动作,逐步吸收融会西方影片的影响,至七十年代刘家良、袁和平、楚原、洪金宝、成龙等从大制片厂制度中走出的传统电影人,与谭家明、徐克、章国明、于仁泰、黄志强等高学历、海归派的香港电影新浪潮运动主将相呼应,共同促成了香港电影语言现代化的改造,终于在香港电影“黄金十年”形成了较为明确的视听语言特征,具备了较为固定的风格规范。

99

一、“黄金十年”的风格变奏

“谭家、赵家、蔡李佛……大家都是武术界中人。”

《黄飞鸿之狮王争霸》

在二十世纪八十年代香港电影“黄金十年”之中,在以“东方暴力美学”命名的总体美学特征下,主要有三种风格变奏,其代表人物是当时最具“作者”意味、

也最具票房号召力的三位重要导演/演员——徐克、成龙、吴宇森，他们在“黄金十年”最早的成功之作——徐克的《蜀山》、成龙的《警察故事》、吴宇森的《英雄本色》，也正是香港动作片趋于成熟的标志性作品。不过，在香港动作片的历史源流上也都可以找到他们的师承关系，不同传承的发展和变奏丰富了香港动作片的风格维度。

吴宇森作品对张彻作品在风格上具有明显的承袭关系。吴宇森在七十年代初期曾经做过张彻的副导演，更为这种承袭提供了伦理学意义的佐证。他们在形式表达和意义呈现上比较主要的共同特征有：注重表现男性的“阳刚”之气、高度夸张渲染的暴力和死亡、大量的慢镜头抒发悲壮感、英雄以死亡告终的悲剧结局、对男性情谊和传统侠义精神的褒扬、弱化女性形象和男女之情、个人生存价值存在主义式的探索追问、西洋交响乐配音……和张彻相比，吴宇森除了在题材上转向当代都市以外，最大的拓展是电影语言形式更加严谨统一，尤其是升格镜头和整个动作场面其他的正常速度镜头之间的关系更加协调，既不显得拖沓冗长、也再无不协调之感，如果说张彻作品的动作场面在悲壮中还更多残忍恐怖的味道，那么吴宇森则进一步汰清血腥的成分，将动作高度诗化。

而徐克作品则更多贴近胡金铨作品的风格。二人也曾经在《笑傲江湖》一片中实现象征性地“交接”。“在武打的处理上，胡金铨、楚原和徐克属于同一系统，都是不重实际的武术招式，而是以灵活的电影感、丰富的想像力，来呈现某种超现实的武侠世界，把武打动作拍得优美、奇诡而刺激。”^①他们都更多受到民族雅文化和戏剧传统的深刻影响，喜欢在作品中赋予作者属性的历史现实思考，表现动荡社会中所面临的精神困境和可能的价值依托，画外音以说书人身份引导观众进入故事情境、故事往往具有真实的历史背景、短而信息量大的全景、空间的割裂重组放大、密集频繁的剪辑切换、镜头的纵向运动、服装布景的典雅考究……不过抛开作品风格从个性上看，与徐克相比，吴宇森似乎更接近胡金铨的严谨，而徐克则更多张彻式的粗放。胡金铨和吴宇森作品较少，在创作态度上更多稳重沉着、精雕细琢；而张彻和徐克则更多豪放霸气、线条粗

^① 石琪《〈谍变〉的武打》，原载《明报晚报》1979年7月25日，引自石琪《香港电影新浪潮》，上海：复旦大学出版社，2006年，第100页。

疏,作品众多,但往往只开一时风气之先,难以成就经典之作。徐克和程小东作为黄金搭档,或为导演—武术指导关系、或为监制—导演关系,曾合作了《笑傲江湖》、《东方不败》、《倩女幽魂》系列等诸多卖座影片,石琪对其合作作品曾有如此评价:“武打设计直承胡金铨,想像力更丰富凌厉,但不太注重合理性和层次分野,变得活像魔术。这种拍法在《倩女幽魂》这种鬼怪片完全合适,用在武侠片却不能令人信服了。”^①

在李小龙和成龙之间,也存在着一定的承起关系。成龙做过李小龙影片中的龙虎武师,在李小龙去世后,成龙也曾被视为李小龙的“接班人”而拍摄延续其风格的作品,票房失利后才(在吴思远和袁和平包装下)转向谐趣武打而一举成名。虽然成龙早期对李小龙的刻意模仿并不成功,但是他们最终同样在香港动作片的创作中确立了一种完全以明星为核心的影片模式。他们都喜欢将动作场面沉浸在一种个人英雄主义的氛围里,镜头带有纪录的意味,机位景别、镜头长度、剪辑原则都源于个人功夫和魅力的展示强调。他们都是“以自我战胜角色的电影作者”^②,也都较早有意识地接近西方电影创作和市场,在使自己作品更多带有国际性色彩同时,也成为凝聚民族心理认同的文化英雄。不过相比之下,李小龙以武术家身份在影片中展现“真功夫”,像是一个高不可攀的寂寞高手,形象高大令人崇敬;而成龙的身手源于京剧武行类似杂耍,除了关键时刻的“玩命特技”外,打斗动作中充满喜剧色彩和自我调侃,心理特征更接近普通观众,银幕形象像是一个亲切可爱的邻家大哥。

这三种师承关系基本体现了香港动作片的三种主要风格变奏,其表现动作的影像风格可以分别概括为:“悲壮诗化”、“凌厉迅疾”、“动作还原”。在香港动作片创作的子类型上,大体对应于时装枪战警匪片、古装刀剑/神怪武侠片、谐趣拳脚功夫片。

① 石琪《再看〈笑傲江湖〉——杂谈武侠奇功和太监》,原载《明报》1991年4月9日,引自石琪《香港电影新浪潮》,上海:复旦大学出版社,2006年,第139页。

② 贾磊磊《中国武侠电影史》,北京:文化艺术出版社,2005年3月,第100页。

二、九十年代的风格分化

“属于我们的时代已经过去了！”

——《义气血》

香港动作片的发展衍变和香港电影业的兴衰有着密切关系，在上世纪八十年代成熟后，经历了八十年代后到九十年代的极盛时期，在九十年代中期后一度走入低谷。这固然和整体上香港整体经济的萧条有很大关系，同时也有着电影自身风格发展陷于停滞、缺乏原创活力和新鲜感的内在原因，导致大批优秀的导演、动作指导和演员出走西方另谋发展。

然而，就在九十年代末逐步走出低谷、创作逐渐复苏的脚步中，香港电影也开始了又一次电影形态革新的进程，虽然并不上世纪六十年代中和八十年代初那样明显，却同样具有重要意义。在影片题材选择上视野更开阔，故事背景不再主要局限于香港本土，情节展开空间更多涉及内地、东南亚、东亚、东欧等，或取其文化关联性强、或取其拍摄成本低廉，笔者称其为“小国际题材”。更多制作精细的影片更强调注重剧作基础，力避香港电影原有剧情叙事粗率的通病，不再简单采用平铺直叙的稚拙方法，更加注重叙事与奇观之间的平衡。

影片也力避香港动作片对人性情感把握失之肤浅、人物个性单一形象扁平的旧式通病。演员夸张变形的表演方式逐渐收敛，梁朝伟、黄秋声、刘青云、吴镇宇等性格演员的优势得以凸现，而曾经的众多偶像明星如大浪淘沙。

从近年香港电影的创作实践上看，“动作片”这一命名方式有时不再贴切，因为很多警匪、黑帮题材影片仅仅将动作作为调剂的元素之一，动作不再是最吸引观众观赏的决定性动因，动作场面也不再具有超乎故事情节之上的独立观赏价值。香港动作片原本相对统一的风格特征开始分化，呈现出向不同方向发展的趋势，到目前为止的，大体有四种趋势：

1. 以静制胜

以杜琪峰的《枪火》《PTU》、林超贤的《江湖告急》、刘伟强麦兆辉的《无间

道》系列等影片为代表。这类影片有意反香港动作片旧有风格之道而行之,尽量简化动作场面视觉直观上的动感因素,不诉诸形式上的动作刺激,转而追求剧情意义上的内在张力,这类影片的动作以表现枪战为主,因为热兵器的暴力对抗可以不必移动身体。杜琪峰的《枪火》在这类影片中具有开创意义,在香港动作片历史上也占有重要地位。虽然这种以静态画面处理动作场景的镜语方式一定程度上借鉴自日本影片(比如北野武的作品),但不同之处在于日本影片多是以镜头剪辑、动作发生前后的情状对比来省略动作,而香港动作片是直接将动作设计由动态变为静态,仍然由画面具体呈现。日本动作片是以静态暗示动态,而这类香港动作片静态本身即蕴涵动态。

2. 以动制胜

以马楚成的《幻影特工》《东京攻略》《韩城攻略》、叶伟信的《神偷次世代》和徐克的《顺流逆流》等影片为代表。这类影片利用最新的种种技术和音乐电视式的拍摄手法,强调动作场面中摄影机多变的运动,升格降格正放倒放角度轴线景别等变化手段,剪辑更加细碎繁复,将动感推向极致,形式化的意味越发突出。与旧有动作片相比,这类影片更多是依靠镜头本身的运动而不是画面内的运动来制造动感效果,因而对演员表演的依赖程度大大降低,演员也无须具备功夫根基,所以多是由流行的偶像明星出演。

3. “纪实”风格

以王晶和刘伟强的《古惑仔》系列、尔东升的《旺角黑夜》、《新宿事件》等为代表,用类似纪录片的手法拍摄动作场面。往往强调手提摄影机造成的画面不稳定感,镜头运动带来的画面模糊,前景的遮挡,画面内部构成元素复杂,兴趣点不只一个,有时刻意追求抢拍和偷拍效果。这类影片基本放弃了动作的形式美感,强调动作在故事情境中的真实感,所以影片题材通常具有“写实”意味。徐克翻拍张彻经典之作《独臂刀》的影片《刀》可以算是较早尝试这类影像风格的动作片,可惜影片本身没有引起应有的关注,徐克也没有在这种风格上探索下去。这种影像风格的作品可以追溯到七十年代吴思远的《七百万大劫案》和八十年代麦当雄的《省港旗兵》,然而正如石琪当年的判断,“实录派电影”不

过是以“‘逼真’为娱乐绰头”^①而已，有“实感”却终非写实。

4. “剑仙”风格

以《风云雄霸天下》、《中华英雄》、《少林足球》、《功夫》等影片为代表。这类影片倚重电脑特效，直观展现类似武侠小说中“剑仙”式的玄妙武功，和以前类似风格的神怪武侠片（如《倩女幽魂》、《东方不败》、《东方不败之风云再起》等）相比，较少依赖剪辑形成的“建构性”动作，而是着力强调“画面内的真实”。如果说以前是通过飞蛾的坠地暗示一滴水的飞行，那么现在就会真正展现一滴水的飞行，这种变化产生的视听效果和心理感受是完全不同的。^② 这类影片因视效出众，往往成为话题电影和热映大片，不过因为这类影片投资较大，所以数量最少。

2002年，有内地导演张艺谋拍摄的古装动作大片《英雄》引爆了内地电影市场，其后其他内地导演的作品如陈凯歌的《无极》、冯小刚的《夜宴》等，这些影片的动作指导都是香港电影界的资深人士，在风格上可以视作香港动作片的延续，因其共同点都是强调绚烂壮美的动作奇观，也带有“剑仙”的性质。不过，这些影片在内地的影响远远超过在香港的影响，制作上的整体形态可能更精致，但从动作场面的视听技巧呈现上，并无实质性进步，本书中对这类作品暂不做深入讨论。

三、面向西方的改写

“在这个有刀有枪的世界上，唐龙走到任何地方都需要福星高照。”

——《猛龙过江》

虽然香港动作片很早就进入了美国电影市场，但在二十世纪七十年代小众市场的短暂热潮后，大多停留在录像店里出租的程度，影响只是在有限的小范

① 石琪《实感派奇案片——由吴思远到麦当雄》，《香港电影新浪潮》，上海：复旦大学出版社2006年，第312页。

② 参见徐皓峰《网络时代的剑仙》，《电影艺术》2000年第6期。

围。从九十年代中期开始,与香港本土步履维艰的电影创作正相反,一些到美国好莱坞发展的香港电影人(主要以动作片创作为主)却逐渐站稳脚跟,获得了“话语权”。不过,真正为人所广泛关注是在九十年代末期开始,以吴宇森(作为导演)、成龙(作为演员)、袁和平(作为动作指导)等人的持续成功为标志。

香港动作片的风格元素对美国商业电影产生深刻影响,有多方面的原因,一方面,香港动作片在东亚、东南亚范围的持续成功、在其他地区也拥有固定的小众市场,引起美国电影界重视,开始收编人才,而香港本地电影走出八十年代的辉煌进入低谷,优秀电影人个体发展受到局限,也急于拓展空间;另一方面,美国本土从小深受香港动作片影响的创作者(如昆汀·塔伦蒂诺、西蒙·韦斯特、罗德里格斯等)在自身作品中有意模仿香港动作片风格,同时也大力推介香港影片和导演。但最根本的原因在于,九十年代以后,电脑特技飞速发展,对电影影响巨大,美国商业电影逐步转向,倾向于淡化故事情节、偏重营造奇观性视听效果,科幻片、魔幻片、灾难片等原属 B 级的类型片大行其道,美国通俗电影的视觉风格趋于“强化的镜头处理”,当年“仅用于强烈冲击和重大悬疑场合的那些技巧,如今成了普通场景的正常手法”,“似乎要求观众把极度直白的叙事视为理所当然,容许用一些熟悉的手法做肆意的夸大,沉醉于更为火爆的技巧炫耀……要求观众接受公然玩弄形式的游戏”。^①而这种趋向正和香港动作片的一贯视听特征不谋而合,电脑特技的广泛使用逐渐培养起美国观众热衷于视听刺激的观影习惯,而电脑特技应用的泛滥和千篇一律,也给香港动作片的西渐提供了有利的契机。

105

除了视效奇观因素外,香港动作片特有的趣味杂糅的怪诞风格,也一度是阻碍其影响美国主流电影的重要因素。而九十年代后西方电影后现代拼贴口味的泛滥,昆汀·塔伦蒂诺、蒂姆·伯顿、科恩兄弟等趣味怪诞的美国本土导演,从原本美国商业电影的边缘位置逐渐进入主流中心。对港式风格接受起来的心理障碍也大大减弱,逐渐不再简单视其为小众“Cult”片。

不过,在探索被文化语境完全不同的西方观众接受并喜爱的可能性过程

^① 大卫·波德威尔《强化的镜头处理——当代美国电影的视觉风格》,《世界电影》2003年第1期,第4页。

中,香港动作片的种种形式风格也进行了相应的改写:

1. 取优美舒展舍火爆紧张

比较在美国徐克、林岭东的失败和吴宇森、袁和平的成功,从中可以发现,西方观众对香港动作片中展示优雅动作和舒展姿态所带来的美感的兴趣,要远远大于对疯狂式打斗节奏的接受。所以成功的影片往往要进行两方面的削减。一方面要减慢镜头内的打斗动作进行速度,使其人物姿态能够被不熟悉东方功夫的观众看清,对抗的动作方式能够被充分理解;另一方面减慢整体动作场面的镜头运动幅度和剪辑速度,全景的慢镜头得到更多应用。

由西方导演执导、袁和平任动作指导的《骇客帝国》(Matrix)、《霹雳天使》(Charlie's Angels)这方面最有代表性。两部影片最高潮处的关键动作,都是用极高速度拍摄的超常规的升格镜头,人物姿态的巧妙曼美得到淋漓尽致的展示。对于华语观众来说,无论“骇客”还是“天使”们的动作缺乏力度,打斗缺乏紧张,大增花拳秀腿之嫌,反不如香港动作片来得赏心悦目。而成龙主演的《龙旋风》^①相对失败的原因正在于,在注意了减慢镜头切换速度和打斗动作频率的同时,没有注意加强形体姿态美感等方面的观赏因素,而且自我重复的细节太多缺乏创新。优美与火爆结合并重的特点,几乎只在李连杰主演的一系列B级小制作有所保留,其所面向的仍是有限的小众市场。

喜剧因素的渗透本是香港动作片的重要特征,而喜剧效果是包含在打斗动作当中、“质地合一式”的。这一点和火爆紧张一样在美国影片中有所舍弃和削弱。成龙本是以谐趣武打著称,但是他进军美国的代表作《尖峰时刻》(Rush Hours)系列和《龙旋风》系列,虽然仍保留了喜剧特征,但由原本的“质地合一式”更多变成了“结构对比式”,由个人英雄的单打独斗模式变成了对手戏模式,靠外来者和美国原著民之间不同种族产生的文化冲突个性冲突来营造喜剧效果。

值得注意的是,在西方取得成功的动作指导(如袁和平、袁祥仁、元奎、熊欣欣等),多是戏曲舞台背景出身,而如刘家良这样的武术家出身者,因其强调正

^① 虽然成龙不是本片导演,但他有意选择了没有拍摄过故事长片的新导演汤姆·戴伊,以获得对影片的最大控制权。

宗国术,坚持以功夫搏击为电影的结构重点,却显得有些不合时宜的迂腐,难以如前者般重归武指身份,以天马行空的动作创意参与时下的跨国制作。

2. 取动作设计舍镜语特征

中国功夫只是作为一个元素进入美国商业片,香港动作片既定的视听语言特征虽然对其产生一定影响,但远未如功夫本身那样被接纳。香港动作片独特的“三镜头法”剪辑方式基本被舍弃,参与美国动作片拍摄的动作指导也不再像拍摄香港动作片时那样,具有决定摄影角度机位的权力。

李安的《卧虎藏龙》之所以在美国票房鼎盛而在中国门庭冷落,一定程度上在于影片采用了刻意迎合西方观众的镜头语言。影片很多动作场景即使是镜头剪辑快速频繁的段落,其剪辑原则也多半不是港式“突出打斗形式细节”,镜头并非以及时准确地理清动作轮廓为责任,经常通过画外空间的暗示来侧面表现动作,而更倾向于美式的“营造故事情境气氛”,靠镜头和镜头内动作的双重急剧运动来造成“模糊”的动感。观众可能看不清多少动作的变化细节,但是打斗的气氛营造足够强烈。而在表现“飞檐走壁”的场面时,《卧虎藏龙》反而用长镜头跟拍表现,虽然这种镜头方式颇具新意,但中国观众多半不认可,因为中国观众习惯了香港动作片以三镜头急速分切的方法,在他们理解中“飞檐走壁”应该在观众心中“建构”完成而非在银幕上直观重现,只有在观看“演员”(而不是片中人物角色)的真实身手、玩命特技的时候,才习惯于全景长镜头,追求浪漫飘逸“飞檐走壁”因直观刺激的减弱,加剧了观众心态上在本文逻辑和现实逻辑之间的游移,所以就会有虚假之感。另外,《卧虎藏龙》的动作实际上是杂糅了香港动作片中拳脚功夫、刀剑武侠和神怪武侠多个子类型,对缺乏子类型观影经验的西方观众来说这不成问题,但对于中国观众来说建立电影本文逻辑的假定性不统一,故难以接受。相比之下,周星驰的《功夫》,将各种子类型的糅合关系处理成循序发展、逐渐递进的变化过程,而且整体上是拼贴戏谑的搞笑喜剧,不似《卧虎藏龙》般一本正经故作深沉,因而更能迎合华语观众的口味。

3. 限定题材难以泛化

在香港本土,不仅动作片大行其道,而且动作是以“泛化”的方式弥散于各种类型和题材的影片当中。而中国功夫进入美国商业电影,作为一种来自东方

的“奇技淫巧”，带有强烈假定性，无法协调进写实化的常规题材中，故而只能出现在特定的“超自然”题材中。《骇客帝国》将打斗动作放置在虚幻的电脑模拟世界里，为表现手抓子弹、凌空飞行的超人功夫找到了巧妙的解决之道。《夜魔侠》(Daredevil)也是改编自漫画的科幻作品。《霹雳天使》翻拍自美国旧片，却将原片故事背景的真实感剥离，像童话世界多过像现实社会。而《撕裂的末日》(Equilibrium)即使故事发生在未来世界，也将中国功夫与热兵器的结合赋予了物理学几何学等技术主义角度的“合理”解释。正如前面“气氛渲染”一节所述，吴宇森无论在香港还是美国主要拍摄当代题材的枪战警匪片，故事情境相对写实，但在美国时期的作品却不得不舍弃香港时期的某些曾被港片观众认可的“超现实”表现方式。

而以华人作为创作主体、以中国故事为题材、以外语片身份进入美国主流电影市场的华语动作片(如《卧虎藏龙》、《英雄》、《十面埋伏》)，为了让东方式打斗动作所依据的超现实逻辑，能够被西方观众接受，影片往往还要经历一个“摆事实、讲道理”，缓慢平稳地进入故事情境的过程。《卧虎藏龙》在影片开始十分钟之内没有一场动作戏，这在常规香港动作片中是难以想像的，十分钟内影片不厌其烦地从武术原理、江湖特征、使用武器等几个方面做导游式的讲解，然后才如释重负地进入动作场面。

如果从1995年成龙主演的《红番区》在美国上映大获成功算起，香港动作片对美国(乃至西方)商业电影创作产生巨大影响已届十年，作为流行一时的新鲜热潮，已然慢慢消退。虽然作为一种商业元素，中国功夫还会在西方电影中长久存在，但香港动作片要取得进一步突破性发展，还应面向本土华语观众。

四、中西合璧的风格尝试

“在这个世界上，有很多事情是科学解释不了的！”

——《神话》

虽然“东方暴力美学”深深影响了美国好莱坞的商业电影创作，但是香港动作片却鲜有在东西方同时取得票房认可的成功作品。这方面，唐季礼导演成龙

主演的一系列作品,却是特殊的例外。本节尝试对唐季礼的导演个案分析,寻找香港动作片发展中可能建立的某种“中西合璧”的美学风格。

仅仅独立执导过一部影片的青年导演,幸运的唐季礼刚过而立之年,便受到香港最大电影公司之一——嘉禾公司的器重与信任,第二部作品便得以执导投资八千万港币的超级大制作《警察故事3 超级警察》。在二十世纪九十年代初香港电影由极盛滑向低谷的时代,由唐季礼导演、成龙主演的一系列重磅炸弹式作品:《警察故事3 超级警察》《警察故事4 简单任务》《红番区》,不仅刷新了香港动作片的形态,而且也在港台和东南亚缔造了惊人的票房。《红番区》不仅成功进入内地电影市场,还创造了票房过亿的纪录,更(以配音片方式)成为首部在北美超过两千家主流影院同时上映的港产片,在美国创造了有史以来最卖座华语片的纪录。《警察故事3 超级警察》和《警察故事4 简单任务》也在美国创下不俗票房,这些作品的成功不仅最终为成龙进军好莱坞铺平了道路,唐季礼也成为最早进入美国主流商业电影制作体系的香港导演之一,在美国拍摄了喜剧片《脱线先生》(Mr. Magoo)、电视剧《过江龙》(“Martial Law”)等。其后,唐季礼又返回中国内地,拍摄了影片《雷霆战警》和多部电视剧,成为在华语、英语两个电影圈都取得骄人成绩的传奇电影人。

109

然而,如果以惯常的“导演作为影片作者”的观念考察,唐季礼也有令人惋惜之处。他所执导的最成功作品,几乎都是由成龙主演,而成龙不仅是一个自我战胜角色的演员,也是一个演员大于导演的超级明星。由成龙主演的影片,无论导演是何人,通常都被命名为“成龙作品”而推向电影市场招揽观众。在香港,导演吴宇森和演员周润发、导演徐克和演员李连杰,其成功的搭档模式被视为影坛佳话,而唐季礼则多少隐没于成龙耀眼的明星光环之下。不过,比较唐式成龙作品与以往成龙作品的区别,寻找唐季礼搭档成龙之前之后作品的贯穿风格,仍然可以清晰辨认出唐季礼作为导演独特的作者印记。

1. 开创性地结合香港与美国动作片的镜语特征

以今日的标准回顾审视,唐季礼独立执导的处女作《魔域飞龙》是一部制作上不算精良的香港动作片,但其在非一线明星阵容出演、非黄金档期上映的情况下仍然能取得近千万港币的票房,得以引起影评家和制片商的关注。该片也

初步显现了唐季礼对动作片特有的驾驭能力：在水准之上的动作设计基础上，更具有异域风情的造型空间、对大场面调度的娴熟把握、敏锐的细节观察力，以及尚属稚嫩却独到的镜头语言——例如樊少皇抓住吊索攀上树枝的动作，用二十个左右镜头剪辑而成，晓畅灵活而又清晰真实。唐季礼执导的动作片之所以能取得跨地域跨文化的商业成功，与其独特的电影语言形态有着至关重要的关系，他开创性地结合香港与美国动作片的不同镜语特征，成为迎合东方西方间不同观众的游刃有余的走索者。

如前所述，华语观众熟识喜爱的香港动作片，其根本特征是将动作做“表现式放大”，具有独立的形式美感，甚至为了动作的真实而不惜放弃情境气氛的写实。而美国动作片，通常并非是“放大”动作，而是通过镜头“建构”动作，对于美国主流观众来说，也通常不能接受为了单纯欣赏动作而打破正常叙事进程、牺牲圆形人物塑造、放弃细腻人物关系铺陈。

而唐季礼所采用的策略是，减少动作在影片中的出现频率，抢出时间丰满人物性格建构人物关系，而为了让传统口味的华语观众不减弱观赏乐趣，着力加强了少量团块化动作场面的冲击力和递进节奏；在既能够放大渲染动作的基础上，又尽量不破坏叙事的连贯性，力图保持精彩动作的真实性使观众能够充分清晰欣赏——这一点是营造港式视觉奇观的基石，而又不致使观众产生“出戏”的醒觉——这一点对习惯保持入戏出戏间游移平衡式观影心态的中国观众而言无关宏旨，而对习惯梦幻情境的西方观众则至为重要。在唐季礼作品中，这一特征在表现高难度高风险的特技动作时，最为明显。

这里可以比较一下影片《警察故事》和《红番区》中两个同样具有“玩命特技”性质特技动作的镜头语言：在《警察故事》中，成龙跃起凌空抓住商场共享大厅中央的灯柱，一路滑下直至跌落地面；《红番区》中成龙为逃脱流氓追杀，从停车楼顶横跃七米宽高空，跳落到对面住宅楼的阳台上。在美国动作片中，这样的动作如果并非采用电脑特效合成，通常的镜语方式是上一个镜头拍人跳起，下一个镜头接人落地，动作的真实性负之阙如，而香港动作片惯于立足于人的肢体动作设计，着力突出高危险系数动作的真实性，以制造“肉身神话”。

《警察故事》由成龙自编自导，其镜语方式是用不同机位拍摄的镜头，重复三次完整表现从起跳到跌落地面的整个过程，观众诚然可以清晰（乃至反复）欣

赏这个精彩动作,但其重复剪辑的方式则彻底打断了情节的正常叙述线性状态,叙事时间停顿,观众置于纯粹观赏画面动作的位置上;而《红番区》的镜语方式是,以五个镜头表现这一动作,但并非简单的重复剪辑,而是用镜头一和镜头五分别表现起跳和落地,中间三个镜头则以带有重叠性质的剪辑方式,充分展现跳跃动作的中间过程及其在特定造型空间中的高度和宽度,这样被“放大”的动作本身的真实性毋庸置疑(虽然这三个大全景镜头中观众无法看清楚人物的脸,但即使或许并非成龙亲为、也是真真切切的有一个人在跳跃),而其流畅连贯的镜头剪辑序列又不致于打碎观众的观影幻觉,及时将观众“缝合”进叙事进程当中。

而且,《红番区》中动作的拍摄机位注意涵盖俯仰角度远近景别、兼顾纵深与水平调度,动作的呈现更加灵动丰富,影像冲击力和观众参与感更强烈,不像《警察故事》缺乏角度和景别的变化,每一次都是同一水平高度由上而下的摇拍、由全景到远景的变焦。这一对比例证也同时反应出,原有成龙电影的镜头语言趋于“方正”,强调个人功夫和魅力的,但也因此往往将观众至于完全被动赞赏的旁观者位置;而唐季礼镜头中的成龙则更注意呼唤观众的追随与参与,摆脱纯旁观的身份。再如影片《雷霆战警》中,藤原纪香抓住王力宏的领带从天井滑落到购物中心的下一层,这个精彩动作是用六个不同机位镜头剪辑而成,既放大渲染,又不断给予崭新视角保持观众的视觉新鲜与参与,而同样重要而可贵的,仍能在多镜头剪辑同时保持动作的真实性不被破坏。

111

2. 以独特剪辑“书写”明星神话

香港动作片以危险动作著称,而香港电影业则以明星为核心,明星不用替身亲自涉险表演危险动作,虽然是敬业精神的体现,也是吸引惹人瞩目的由头,但毕竟非是常态。如果说,明星是商业电影吸引观众最大的策略(抑或谎言),那么剪辑可能是电影最大的秘密,唐季礼非常善于充分利用后者,来“书写”前者的神话。在设计高难度动作时,他喜欢以远景全景镜头序列、细密而稍带重叠性质的剪辑来表现,在远景镜头中清晰交待人物(替身)动作的真实性和高难度,以及真实的空间关系,而全景镜头清晰表现明星的“真实出演”——注意这里没有使用只交待明星面部表情的特写,那样容易引起观众的警觉和猜测,全

景镜头的巧妙之处是虽然并未交待人物与空间的真实关系,即“动作的真实性”和“明星的真实性”并非在一个镜头内并存,但因明星的动作在剪辑上与远景中替身的动作有少许重叠,流畅的组接使观众忽略了剪辑技巧的存在,从而形成“一个动作一个明星一个镜头”的完美幻觉。在影院无法打断的历时观影环境中(影碟尚没有盛行观众无法在家中电视前手握遥控机逐帧反复推敲),在紧张激烈的动作进程中,这样的不露痕迹的技巧尤为有效。例如在《超级警察》中的动作场面:成龙扒在飞行中的直升飞机软梯上,冲向迎面高速行驶而来的火车,最后跌落在火车顶上。这一动作过程中,大远景镜头清晰展现了人——飞机和软梯——火车的空间位置关系和速度——不过因景别大加之水平角度拍摄的是人物侧脸,无法看清容貌,而全景镜头清晰展现明星成龙抓住软梯悬浮空中——不过并未交待其与直升飞机、火车的空间关系,但二者交替剪辑就形成了明星成龙身手神勇、跳上火车的动作幻觉。该片稍后女警官杨紫琼驾驶摩托车跃上行驶的火车、《简单任务》中男主人公从直升飞机上跳入冰湖、《魔域飞龙》中女主人公从瀑布顶端跌入深潭等高难度动作,都有近似的镜头处理。稍前提到的《红番区》中的跳楼镜头,虽然成龙在影片上映后还曾厚着脸皮领了诸多“最佳特技动作奖”,但这个动作事实上也并非他自己所作,而是“惯于吃亏的导演”唐季礼充当无名替身完成。^①

一般香港动作片倾向以人物为唯一画面趣味中心,取中景及近景为主,人物位于前景,重点展现人物动作,即使取远景也惯用长焦虚化背景。但唐季礼作品正如前所述,倾向以远景及全景为主(即使是关键动作),而且强调短焦距大景深。这样的影像特征使人物动作和空间环境同样清晰,互为彰显,使空间环境在唐季礼作品中获得了以往香港动作片中不具备的重要性——香港动作片惯常将打斗动作设计在室内空间、环境狭小,而更早期的古装片虽然常用外景,但空间环境只是单纯起景片作用,鲜有具备修辞意味。唐季礼注重空间造型独特性的特长也因而得到淋漓尽致的发挥。很多时候,他的影片中打斗的动作设计出类拔萃,而是变单纯打斗为激烈追逐,因为从吸引观众的角度看,“追

^① 这一点由2005年7月对唐季礼的访问得到证实。香港导演王晶还曾拍摄过一部影片《鼠胆龙威》,片中李连杰和张学友之间的关系,就是对唐季礼和成龙之间关系的讽刺。

逐比打斗更能够产生紧张感”，^①唐季礼也是在香港动作片中，最明确意识到这一点的导演。

如《魔域飞龙》中的东南亚原始森林里的鏖战、《超级警察》结尾马来西亚街头追逐和火车顶上较量、《雷霆战警》结尾高空玻璃上的打斗等，都是打斗和追逐相互衍生动作，与所处的特异空间相互交融，方使得愈发惊心动魄。唐季礼还尤其擅长将动作和空间环境产生对比性碰撞，藉以迸发出别具一格独特奇观效果，如《简单任务》中正邪双方在水底世界展开较量，同时还与鲨鱼同游，《红番区》中水上气垫船开进纽约闹市街头，《雷霆战警》中F1方程式赛车在中国乡间公路呼啸行驶……

不过，因为景别松弛，动作的火爆之感也可能有所损失，为了弥补这一损失，唐季礼作品刻意加强了镜头剪辑的频率，同时刻意避免使用香港动作片用滥的升格镜头。虽然从增加镜头数量、加快剪辑频率角度而言，与近年来美国动作片“强化的镜头处理”风格非常近似，但唐季礼作品在快速切换过程中仍能保持动作的清晰醒目，这一点与迈克尔·贝等美国主流导演片中一味加强动感而难以廓清画面内人物动作的方式，有着显著的差异，仍属香港动作片的风格范畴。在后来唐季礼在中国内地拍摄的一系列电视剧——青春偶像剧《男才女貌》、体育题材的《壮志雄心》、《出水芙蓉》，更将动作片式的镜头快速剪辑频率带入其中，因而呈现出与内地一般电视剧迥乎不同的观赏乐趣。

113

3. 镜头语言上中西合璧，故事内容上弘扬民族自尊

如果说，在镜头语言上唐季礼倾向于中西合璧，那么在影片故事内容上则坚持弘扬民族自尊。唐季礼少年时代在加拿大长大，切身感受到海外华人是弱势群体，因而其民族自豪感既富切实指向又难能，他本人则多次强调是李小龙激励了他的爱国情怀，也对他的事业选择产生决定性影响。唐季礼最具代表性的三部作品，《超级警察》故事背景是中国大陆、泰国、马来西亚，《简单任务》故事背景是俄罗斯、澳大利亚，《红番区》故事背景是美国纽约，不仅呈现出一次有趣的从第三世界到第一世界的漫游，而且故事内容也在征程中呈现出微妙而深

^① 对唐季礼的访问，2005年7月。

刻的转换。

《超级警察》主要面向华语及东南亚观众发行,因而主要故事矛盾线索定位于华人警察与香港贩毒黑帮的较量。《简单任务》因为有面向西方观众发行的考量,所以故事矛盾线索更为“国际化”,主人公陈家驹同时与澳大利亚华人黑帮、俄罗斯黑手党展开争斗,而前者最终成为陈家驹的帮手。而《红番区》因为预计在美国做饱和发行,故事背景干脆放在纽约,主人公阿强先和各种族混杂的街头地痞发生矛盾,最终则被动卷入与美国白人黑手党的激烈对抗。后两部影片为适应西方电影市场,加入了更多的白人角色,但值得注意的是,在人物关系图谱的设计上,这两部影片都是将英雄设定为华人/黄种人,将敌手设定为白种人,并没有为迎合/讨好西方观众而改变。如果说,当年李小龙的成功(以《猛龙过江》为代表)是以民族主义和反殖民情绪赢得了亚裔美国人及其他如非洲裔、拉丁裔等弱势族群的欢迎,但今日成龙这两部影片的目标观众已然定位于美国主流观众群体——(白人)中产阶级,如何让这种华人英雄——白人敌手的关系模式为其所接受?影片文化策略是“产生出一种‘多元文化’来减少种族、性别、民族、阶级、历史和宗教方面任何潜在对立,容纳全球城市中产阶级的趣味和需要”,^①英雄所秉持的先验信念则是超越不同地域文化的普世准则:英雄感、正义感、同情心;而叙事策略则是首先充分建立(无论何种身份)观众对主人公的充分认同,所以在两部影片的前半部分,主人公在显露高贵品格的同时,几乎没有机会展露克敌制胜的超人身手,更多是在无情追杀和无尽折磨中疲于奔命。唐季礼后来在美国拍摄的电视剧《过江龙》(洪金宝主演)也沿用了相似的认同策略。这样最终形成的观影效果是,因弱势而相对敏感的华语观众从华人英雄身上体会到的民族身份自豪与满足不言而喻,而对美国主流(白人)观众而言,影片虽然没有明确宣扬种族、民族立场,但华人英雄“在美国出场本身就是一种对亚洲价值观的张扬和多元文化的强化”^②。

令人遗憾的是,反观成龙其后在美国主演的几部影片,不再是一个异域闯入的赤手英雄,而更像历经艰险终于寻找到理想家园的外来移民,也鲜有独自

① (美)袁书《从李小龙到成龙》,徐建生译,《世界电影》,2005年第1期,第18页。

② (美)袁书《从李小龙到成龙》,徐建生译,《世界电影》,2005年第1期,第18页。

担纲的机会,改为与美国本土明星搭档的对手戏模式。在人物关系设置上,《龙旋风(上海正午)》(与白人明星欧文·威尔逊联合主演)中英雄和敌手都是双重的,既有黄种人也有白种人,而影片的高潮正邪对决时刻,是由黄种人对付黄种人、白种人解决白种人,似乎丝毫不敢冒犯美国主流观众。而在没有白人明星参演的两集《尖峰时刻》(与黑人明星克里斯·塔克联合主演),敌手干脆都是黄种人。而且在动作片的艺术水准上,成龙(包括与其他香港导演合作的)也再无超越之作。

在题材上,《简单任务》和《红番区》也难能可贵是当代现实题材。即使新作《神话》开始涉足古装题材,但其难能可贵之处,是巧妙采用了古今交错对比的套层结构,将古装传奇定义成现代人的非现实梦境。如此在影片文本之内,已然将其指认为不复存在的烟云往事,不会使西方观众藉以作为想像今日中国的不良标准。影片中的中国,有悠远的历史奇观和独特的神秘风情,但也绝非裹足不前的前现代国家(不过影片却对另一个东方古国印度的呈现多少失之褊狭,有单纯猎奇之嫌)。片中借主人公杰克之口,谴责窃据他国文物的不齿行径,更以顺笔方式带出中国相对西方作为弱势国家的自尊立场。在本土(及泛文化圈内),《神话》已是足以抗衡好莱坞大片的票房骄子,但能够进而再次攻打壁垒坚固的西方市场,尚有待验证。

比较之下,即使近年来同样在美国获得商业成功的华语片——《卧虎藏龙》、《英雄》、《十面埋伏》,虽然形式层面有中国功夫的包装,但在内在逻辑的内核上,仍和十几年前流行于西方电影节和艺术片市场的中国第五代导演的类型化作品(如《大红灯笼高高挂》、《菊豆》、《五魁》、《黄河谣》、《霸王别姬》等)保持一致,以“空间上的特异性”和“时间上的滞后性”(张颐武语)来展现铁屋子般古老中国的悲剧故事,藉以取悦西方观众。当然《卧虎藏龙》针对东西方不同观众,刻意安排了不同的读解兴趣点,这是其高明于张艺谋作品之处,但毕竟,唐季礼所开创的保持既保持民族尊严又适应西方观众的动作片道路,鲜有后继的发扬者。

结 语

本书通过探讨在香港动作片中,具有形式美感的动作本身及其种种电影化动作的呈现方式,从视听风格、情境设置、文化逻辑、接受心理、风格流变等多个角度予以考察,试图对东方暴力美学这样一种电影美学风格做一次比较全面考察。香港动作片作为东方风格特征明显的商业电影,体现出和美国动作片完全不同的美学特性及文化情趣。

对一种风格的把握,在于无数知觉感受之上的理性升华。而相比之下,本书对香港动作片和东方暴力美学的探讨,更多知觉的描摹,而欠缺理论的深入,更多共时意义上的现象列举,而欠缺历时意义上的源流梳理,更多“量”的积累,而欠缺“质”的提升。另外,电影学一些课题的研究在国内还出于空白状态,比如民族电影视听语言模式的系统探讨,香港电影史的全景式专著,东西方观众在大众通俗文化接受心理意义上的比较研究(现有研究多集中在传统美学和雅文化范畴),也使本书在一些课题的写作上也缺乏基本的理论参考。

关于东方暴力美学,还有一些有意义也颇为有趣的课题,因为学识积累有限也未能涉及,比如东方暴力美学的系统源流考证,对西方诸多国家各类型影片具体风格技巧的借鉴,动作/暴力和性爱之间关系上东西方的不同观念,香港动作片进入内地的改变以及由此折射的香港本土独特文化品味和身份等等。这些也是笔者渴望接下来进一步研究的课题。

每一个历史时期,流传给后代的,都是这一时期最具代表性的艺术形式与作品。这些作品在当时的历史环境下可能并没有得到

充分的重视,甚至会被视为缺乏艺术品位或无足轻重。象先秦民间歌谣、汉画像砖、宋挂枝儿山歌、元杂剧、宋评话、明清小说,在当时都被视为俚俗之物,难登大雅之堂。甚至创作者本身也多为纯粹的匠人,没有意识到他们的创作是可以流芳百世的艺术作品。而后世之人却从历史的沉淀中,找到它们所具有的时代意义、艺术意义和文化意义。二十世纪最重要的艺术形式,无疑是电影这一新兴的“第七艺术”。而香港动作片的独特“东方暴力美学”风格,受到广大观众的喜爱,在形式上的努力开掘深深(或许不自觉地)指向电影的本体。但即使有学者进行研究,也将其视为准艺术品、视为通俗艺术、视为大众文化的一个方面,没有考虑到他们可能具有的传诸后世的艺术品格。而随着时间的推移,这样的偏差会逐渐得到意识和纠正。在文学研究领域金庸武侠小说的遭遇也许是一个很好的参照。

主要参考书目

内地出版

- 程季华主编:《中国电影发展史》北京:中国电影出版社,1981年
- [英]卡雷尔·赖兹、盖文·米勒编著:《电影剪辑技巧》北京:中国电影出版社,1985年
- 李恒基、杨远婴主编:《外国电影论文选》上海:上海文艺出版社,1995年
- 许南明主编:《电影艺术词典》北京:中国电影出版社,1995年
- 傅正义:《电影电视剪辑学》北京:北京广播学院出版社,1997年
- 陈墨:《刀光剑影蒙太奇》北京:中国电影出版社,1996年
- 贾磊磊:《武之舞:中国武侠电影形态与神魂》郑州:河南人民出版社,1998年
- 杨远婴主编:《华语电影十导演》杭州:浙江摄影出版社,2000年
- 中国台港电影研究会编:《香港电影回顾》北京:中国电影出版社,2000年
- 中国台港电影研究会编:《成龙的电影世界》北京:中国电影出版社,2000年
- 贾磊磊:《中国武侠电影史》北京:文化艺术出版社,2005年
- 林伯源:《中国武术史》北京:北京体育大学出版社,1994年
- 于志钧:《中国传统武术史》北京:中国人民大学出版社,2006年
- 陈平原:《千古文人侠客梦》北京:新世界出版社,2002年

港台出版

- 《香港电影回顾》(1994—2003)香港:香港电影评论学会丛书
- 张彻:《回顾香港电影三十年》香港:三联书店,1989年
- 刘成汉:《电影赋比兴集》台北:远流出版事业股份有限公司,1992年
- 吴昊:《香港电影民俗学》香港:次文化堂,1993年

- 李焯桃:《观逆集——香港电影篇》香港:次文化堂,1996年
- 李焯桃:《淋漓影像馆——抛砖篇》香港:次文化堂,1996年
- 李焯桃:《淋漓影像馆——引玉篇》香港:次文化堂,1996年
- 罗卡、吴昊、卓伯棠合著:《香港电影类型论》香港:牛津大学出版社,1997年
- 〔美〕大卫·波德维尔著,何慧玲译,李焯桃编:《香港电影王国:娱乐的艺术》香港:香港电影评论学会,2001年
- 张伟雄编:《江湖未定——当代武侠电影的域境论述》香港:香港电影评论学会丛书15,2002年
- 香港电影资料馆编:《剑啸江湖——徐克与香港电影》香港:香港电影资料馆,2002年
- 香港电影资料馆编:《张彻——回忆录·影评集》香港:香港电影资料馆,2002年
- 香港电影资料馆编:《邵氏电影初探》香港:香港电影资料馆,2003年

香港国际电影节特刊

- 《香港功夫电影研究》(第四届),1980年
- 《香港武侠电影研究》(第五届),1981年
- 《七十年代香港电影研究》(第八届),1984年
- 《香港电影的中国脉络》(第十四届),1990年
- 《八十年代香港电影——与西方的比较研究》(第十五届),1991年
- 《香港—上海:电影双城》(第廿届),1996年
- 《光影缤纷五十年》(第廿一届),1997年
- 《超前与超越:胡金铨与张爱玲》(第廿二届),1998年

电影学术期刊

- 《当代电影》
- 《北京电影学院学报》
- 《电影艺术》
- 《电影双周刊》