

中式玄幻电影中吸引力美学的当代表达

金晓娴

(北京师范大学珠海分校 广东 珠海 519000)

[摘要]各种新兴技术在千禧年以来的短短二十年中使得数字电影一同飞速发展,CGI等手段迅速在电影界普及,特效大片层出不穷。在过去的百年中,叙事冲动使得故事片主导了电影历史的书写,其中,由早期电影发展出的吸引力美学鲜少成为叙事电影的主导,但如同汤姆甘宁所说,吸引力法则仍旧是流行电影制作的一个基本成分。基于此,数字电影中宏大惊人的特效正是响应这一震惊体验的诉求,是吸引力美学在当代的最重要表达形式之一。

[关键词]吸引力电影;惊诧美学;数字电影

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.03.2185

以震惊体验的形式在电影中传达出一种感受力,并构建为一种正式的原则,本雅明将其称为吸引力美学。回顾吸引力美学在早期电影中的呈现,汤姆甘宁将由此发展而来的惊诧美学对应为现代化的震惊体验,认为新技术带来的惊栗体验是现代惊诧美学的策略。进入二十一世纪一零年代以来,科技进步的速度放缓,在此环境中种种高科技对于人类感官的钝化显得尤为明显,电影艺术使人为之惊诧的难度愈加升高,人们连最后一分钟营救与多重反转之类都即将厌倦,通过叙事方式的创新吸引观众似乎更为艰难,因此大众电影将目光投向数字特效的进化浪潮,重新将电影的吸引力寄托于感官刺激之中,因此呈现出部分与早期电影的吸引力美学相类似的特质。

在这种背景下,必须借助于数字特效渲染画面的我国当代玄幻电影便呈现了这样的发展方式。我国拥有传承上千年的独特玄幻文化,从《山海经》为首的神魔体系到神话传奇与武侠小说构筑的独特历史时空,中式玄幻故事在当代电影工业中被广泛地借鉴引用,在数字特效电影层出不穷的当今世界成为独特的影片类别。近十年来,先有被誉为中国国产特效大片分水岭的《寻龙诀》以一千五百个特效镜头作为卖点,在此方面作为一种国内电影技术质变的标志为人称道;随后,张艺谋的《长城》以其对于形态各异的弩箭与鬼怪的精致建模闻名、《捉妖记》则是以鲜活灵动的CG动画与真人的结合作为国产特效在这一领域开拓市场的里程碑;2021的春节期间,多方合作投资造就的精美画面效果,以及世界前沿水平的建模造型,使《刺杀小说家》成为又一部引起强烈反响的中式玄幻影片。

回顾这类数字特效电影,它们在吸引力美学方面最表层的展示便是都对于作为卖点的特效本身的大肆宣传,并确实地在影片中炫技般暴露展览这些惊人的画面效果。与一百年前电影院为《宾虚》贴上影片吸引力顶峰时刻的时间表一样,当宣传集中于这些精巧特效以吸引观众进入影院切身体验,由此使得观众将更多的注意力聚焦于万箭齐发时残影中箭弩上转瞬即逝的精密花纹,或感慨于极逼真的神魔鬼怪身上每一根毛发细微的颤动,那么这些数字特效电影便是成功地向他们展示出现代化的成果、引起了当代观众较为平和内敛的惊栗体验。

从观众的角度说,克拉考尔将吸引力电影理解为文化的消遣娱乐,认为它在吸引观众的同时也努力避免观众完全陷入其中,仅仅是一种完全的意识效应、一种分心娱乐形式。而置于当下,尤其置于我国,由于电影艺术领域与科技领域发展的不平衡性,经济的高速发展使得观众先一步接受了现代工业文明的猛烈戳刺,同时人们也自幼接受中华传奇神话传承的文化熏陶,共同使得人们更不会轻信银幕上栩栩如生的奇观,而更

将其作为一种娱乐的感官体验。因此,当面对这些逼真特效时,观众更会保有面对错视画派障眼法的美学幻觉时那种信息的自相矛盾,正如《刺杀小说家》中,以3D放映形式朝你我飞来的玻璃杯,也如《封神传奇》中神仙斗法时四散而来的云雾尘埃,知觉经验表明它们只是一种早已司空见惯的画面效果,是传统故事中被无数次以各种形式叙述过的、理应如此的夸张场面,但感官仍旧会被它粉碎在咫尺之遥的刺激所震慑。在这一点上,当代特效电影的观众与早期梅里爱剧院的观众并无区别。

当人们怀着一种长年累月被现代科技驯化出的坚定怀疑,即“银幕上的一切都是虚拟”,但又不得不被强烈真实的视觉体验拉入其中,其剧作逻辑与深度便被弱化到仿佛可以不必苛责的程度,将对于电影的要求更改为影片一流科技水平带来的认同感的满足。如前文所述的,原就薄弱的叙事环节不仅难以带来吸引,甚至呈现出堪称荒唐的无厘头情节,或许在观众沉浸于画面效果时可以将其一笑置之,但一旦在震惊过后冷静地回顾,则会发现无论是玄幻世界中被骤然抽出的加特林机枪还是对于神话体系魔改到如西方故事召唤出黑龙降世,都只能“在观者的想法中激起厌恶感”,而无“执迷上瘾的愿望”。

从这一角度审视这些影片,则暴露了这些以数字特效为卖点的当代中式玄幻电影还仅仅停留在吸引力美学的表层。这些影片展现的、现代科技带来的奇观全然不足以深化为概念,而对感官的刺激又不足以引发思索。当我们观看这些影片、被感官体验戳刺得震惊不已,好像就是全部。这些壮观场面的背后并不存在对于电影艺术本身的反思或创新,也不存在对真实的探寻,甚至也全然没有对崎岖现实的揭露。

可以说,它们仅仅是奇观,是流量至上的消费主义与即时满足的快感文化所批量生产的数字工业产品,尽管至少突破了早期电影直白裸露或堆砌惊悚的特质而具有现代流行电影的叙事性,但也就只是满足了吸引力美学最基础的要求,只具有其表征,而并不真正具有与技术水平一致的现代性思考。从当下的这类中式玄幻影片之中,我们仅仅能看到感官刺激的吸引,而无法透过这些精美的模型看到内在的感知与所处的真实世界。在这条道路上,仍需反思、仍需前进。

参考文献

- [1] 汤姆·甘宁,李二仕(译).一种惊诧美学:早期电影和(不)轻信的观众[J].电影艺术,2012(6):107-115.
- [2] 汤姆·冈宁.吸引力电影:早期电影及其观众与先锋派[J].电影艺术,2009,000(002):61-65