

# 中国电影的硬核现实主义及其三种变形

李 洋

---

**内容提要** 中国电影创作越来越远离现实。20世纪90年代,中国电影出现了特有的“硬核现实主义”风格。《小武》和《秋菊打官司》可概括为这种硬核现实主义的两种表现形式。2002年至今的电影创作中,现实主义有三种走向,即为适应中国电影治理体制的策略而产生的“软核现实主义”、投机资本在产业化过程中诱导产生的“粉红色现实主义”和因新的青年亚文化兴起而出现的“二次元写实主义”。这些风格和作品属于变形的现实主义,共同体现了电影的故事工业所面临的“故事的衰竭”的时代危机。

---

## 一、硬核现实主义

我们可以把近年来中国电影的变化概括为“硬核现实主义”的变形。为了说明这个问题,首先回到上个世纪。所谓“硬核”就是面对现实采取果断、直接、毫不回避、正面强攻式<sup>①</sup>的创作态度。它是一种创作手段,一种风格,也是一种立场。路易斯·贾内梯(Louis Giannetti)认为现实主义就是追求电影中的世界没有经过任何操控而反映了真实世界的幻觉,其最高准则是简单、自然与直接<sup>②</sup>。而中国的硬核现实主义与拉美新电影时期的“饥饿美学”有着相似的地缘政治美学的起源,即从第三世界的立场主动抛弃西方电影的美学,而主动选择更加粗糙、有破坏力和不稳定的美学。

中国电影的硬核现实主义出现在20世纪90年代,我们可以用贾樟柯的《小武》(1998)和张艺谋的《秋菊打官司》(1992)代表它的两种典型形式。《小武》讲述山西汾阳县城中游离在社会边缘的问题青年小武的日常生活,《秋菊打官司》表现了西北农村妇女秋菊给丈夫讨说法、打官司的曲折经历,两部电影都用高度写实化的表现手法讲述了底层小人物的生存困境。两部现实主义佳作,表达的现实现观却有所不同。《小武》重在展现华语电影世界中极为罕见的底层“反英雄”,强调在叙事策略中主题的批判性方面去直面现实,而《秋菊打官司》则强调视听风

格上的无修饰的自然主义,更强调摄影机本体意义上的现实主义风格。贾樟柯曾对二者进行区分。他认为“电影中的真实并不存在于任何一个具体而局部的时刻,真实只存在于结构的联结之处,是起承转合中真切的理由和无懈可击的内心依据,是在拆解叙事模式之后仍然令我们信服的现实秩序”<sup>③</sup>,而不在于像张艺谋那样使用方言、非职业演员、实景拍摄等视听手段。但无论《小武》还是《秋菊打官司》,都给中国电影带来了一种对待现实采取直接、不回避、不掩饰的硬核风格。

硬核现实主义出现的时期,正是中国电影的治理体系逐步建立的时期。1996年,广电部颁布电影管理条例,明确电影摄制单位的资质和中外合拍的程序等规定,尤其明确了电影审查的具体要求(第二十四条)。1998年,广电部改制为广电总局,成为电影管理的官方机构。2002年,广电总局施行新版电影管理条例,放开电影单片拍摄许可证制度,标志着中国电影的制作、发行、放映向民营资本全方位开放。从1996年到2002年,中国电影管理逐渐制度化和常态化,电影创作与体制之间进入到一个相对紧张的时期,硬核现实主义应运而生。从张元的《东宫西宫》(1996)、章明的《巫山云雨》(1997)、贾樟柯的《小武》、《站台》(2000)和《任逍遥》(2002)到王小帅的《极度寒冷》(1996)、《扁担·姑娘》(1998),再到娄烨的《苏州河》(2000)、王超的《安阳婴儿》(2001)和刘冰鉴的《哭泣的女人》(2002),这些影片在受到国际电影节关注的同时,也在内地被禁映。尽管此前的《活着》(1993)、《霸王别姬》(1993)、《蓝风筝》(1993)等“第五代”代表作也无法在内地上映,但“第六代”的作品更多是因为关注中国现实而与体制发生摩擦,这些影片绝大多数以中国社会的当代现实为背景,以底层人、边缘人为关注对象,直面现实的脏乱与人性的丑陋,采用写实化的风格,不回避尖锐的社会冲突,在电影世界提供一种不加掩饰的再现、深刻的社会分析和冷峻的批判。在当时,硬核现实主义成为中国电影的一种代表性风格。

2006年,广电总局开始施行新的电影审查规定,明确提出电影备案和电影审查的属地管理制度,全面放开电影摄制和电影审查的门槛与权限,这标志着中国电影全面进入市场化时期。资本的大量涌入,带动了中国电影市场的井喷式发展,中国电影2006年的票房总额是26.2亿元,到2015年已达到440.69亿元。电影市场的疯狂发展也给创作带来了诸多变化,硬核现实主义逐渐消失,取而代之的是三种变形的现实主义。我们可以根据其不同表现,分别称之为“软核现实主义”、“粉红色现实主义”和“二次元写实主义”。换言之,资本的介入给中国电影带来的变化是硬核现实主义的软核化、粉饰化和二次元化。

## 二、软核现实主义与粉红色现实主义

软核现实主义与小武式硬核现实主义相呼应,代表作如韩杰的《Hello 树先生》(2011)。王宝强在影片中扮演一个当代乡村的失业青年,因为少年时代曾目睹父亲亲手杀死哥哥而不断出现幻觉。树先生像是小武的精神兄弟,在失业后不断承受挫折、失败和侮辱,尽管他与聋哑女孩小梅恋爱并结婚,最终却陷入了疯癫。影片直面中国乡村社会发展的矛盾,但无意展开正面的批判,在剧情冲突最为尖锐的时刻,采用某种精神病理学的方式软化了树先生与现实世界之间难以调和的冲突。当村长的小舅子在婚礼上威逼树先生下跪时,他没有反抗,而是真的跪下了。这种跪就是一种“软”,是底层男性对底线尊严的放弃,也标记出影片绕开核心冲突的软核本质。同样是面对无望的现实,小武在影片结尾蹲了下来,尽管蹲也是一种“软”,但也可以理解为某种无声的抗争。面对街边聚拢的人群,小武没有放弃。但树先生的跪则是一种自甘

屈辱的顺服。从蹲到跪，这两个中国式的意味深长的行为精准描绘出软核现实主义的特征。《Hello!树先生》的制片人是任仲伦、于冬、贾樟柯，分别代表国有企业、民营企业和“第六代”，恰好说明了软核现实主义的起源是这三种力量相互博弈的结果。影片最终用树先生的疯癫和幻觉，绕过了对影片人物悲剧的社会根源的直接探讨，这是软核现实主义的典型表现。

实际上，在叙事策略上采用软核的方式克服直面矛盾冲突的方法，在姜文《阳光灿烂的日子》(1994)和路学长《长大成人》(1997)的结尾都出现过。两部影片都用主人公沉醉幻想的方式，借助于电影手段的特性来宣泄青春期的暴力。那更多是一种叙述技巧，与软核现实主义回避本质冲突的方式有所不同。顾长卫《立春》(2007)的结尾，县城师专音乐教师王彩玲在幻想中登上中央歌剧院的舞台演唱；在《最爱》(2011)结尾，以回忆/幻想的方式展现了章子怡与郭富城结婚时场景，抚慰这个艾滋病死亡村令人绝望的现实感。李玉与范冰冰合作的一系列反映当代女性命运的作品，如《苹果》(2007)和《二次曝光》(2012)，也以不同方式绕过或化解人物在现实世界中最根本的冲突，把“第六代”电影中冷峻的社会矛盾引向女性的主观精神世界。蔡尚君的《人山人海》(2011)中，一个为了给弟弟报仇的哥哥，在千里追凶之后却与疑凶共同陷入更为野蛮残酷的黑矿，强烈的私仇被转化为更为黑暗的社会不公，而这一切又在煤矿的大爆炸中以难以名状的情感结束。《钢的琴》(2010)、《一个勺子》(2014)等作品无一不在核心情节上做出了软化、转移和回避。这些软核现实主义作品最大化地保持了对中国现实的关怀，也用叙事的或美学的策略谋求在电影管理体制中安全落地。

而粉红色现实主义则与秋菊式的现实主义相呼应，代表作如徐静蕾的《杜拉拉升职记》(2010)。影片根据畅销小说改编，讲述职场女性杜拉拉凭借才华和个性在职场打拼，最终赢得了事业和爱情。与秋菊在寒风中游走于乡村和县城的泥泞土路上不同，杜拉拉生活在一个一尘不染的世界，这里充满了明确的中国符号，但这个杜拉拉式中国被透明落地窗和明亮的办公室包裹成鱼缸般清澈精美的白领世界。北京被“美颜”成一个金碧辉煌、华洋混杂的国际大都会，恩怨情仇都发生在俊美的痴男怨女之间。如果说秋菊的现实里充满了棉布、泥土和平房，这些物质让秋菊的世界像酱菜一样普通、黯淡，那么，杜拉拉则生活在电梯、大理石、玻璃墙、红酒杯和电脑屏幕之间，这些反光的物质让杜拉拉的世界像曲奇一样精致甜美。粉红色现实主义是一种被过滤和美容的现实主义，它不仅指电影中的现实一尘不染，更在于影片用一尘不染的方式拍摄而成：电影充满明亮色彩的柔焦和低反差布光，这种拒绝灰尘和平庸的现实，也出现在诸如《非常完美》(2009)、《亲密敌人》(2011)、《将爱》(2011)、《我愿意》(2012)等电影中，直到郭敬明的《小时代》系列让这种“影楼美学”<sup>③</sup>登峰造极。这些职场时装剧与“小妞电影”，通过滤镜把中国的日常生活美化为令人愉悦的生活景观，这种升格的现实主义配上玛丽苏式的情节，满足了观众在自我认同时的集体自恋。与《功夫梦》(2010)让美国黑人少年生活到北京胡同的某种自恋的族群想象相反，《北京遇上西雅图》(2013)把“中国小三”的故事迁往西雅图的浪漫城市布景中，与经典好莱坞电影完成对接。粉红色现实主义带来了一个被架空或被粉饰的中国现实，这现实看上去很熟悉，但与普通观众真实的生活体验毫无关系。

软核现实主义与粉红色现实主义都以现实为代价换来了安全和利润，这是中国电影与两种力量互动协作的结果：电影管理的制度性现实与产业和资本的利益诉求。软核现实主义可以视为对电影管理体系的适应策略，粉红色现实主义则是对资本召唤的回应。我们不能去简单批评这两种风格，而是要准确描述出它们所以产生的历史动机。中国电影作品层面微小的变形和扭曲，或许都与这两种看不见的力量的压迫和诱导有关系。体制与产业、意识形态与资本运作，它们不是两种彼此分离、相互对立的力量，在中国电影的发展过程中，它们彼此内在

于对方的欲望和机制中,达成了默契与妥协,只不过在电影文本上的表现形式和表达程度有所区别,造就了今天中国电影美学的变化。事实上,任何国家的电影发展都无法避开制度性现实(国家电影管理中或公开或隐在的制度及其所折射的意识形态)与工业本能(电影企业通过资本运作、电影制作和宣发营销等活动最大化地获取利益)的制约。

中国电影产业似乎达成这样一个不可明言的共识:现实主义题材既不安全、也不盈利,同时冒着审查和投资的风险。因此,当资本带动电影产业时,必然产生那些被观众诟病的架空历史、抽空现实的平庸之作和烂片,其最典型的结果就是“故事综合症”。

### 三、中国电影的“故事综合症”

今天的电影现状说明了过去几年中国业内和学界盲目相信的所谓“编剧科学”的破产。编剧的科学、程序化的套路,生产不了好故事。故事是电影工业的基础,贝尔纳·斯蒂格勒(Bernard Stiegler)认为,电影工业之所以对观众形成统治,源于人类最古老的故事欲(désire du récit),人类从古至今对故事的癖好是文化工业之存在的重要基础<sup>⑤</sup>。但是,中国电影的迅速发展,贪婪地开采故事资源,其结果不是故事的兴盛,而是故事的衰竭。电影故事不再从中国社会现实出发,而来自于项目策划、工业模式、类型套路和“IP”<sup>⑥</sup>采购,这种对资本竞争模式的盲目崇拜,充斥着中国电影产业的每个角落,导致生动感人的原型故事和原创故事在不断消失。来自于特定生命体验的故事隐含着偶然性与或然性在现实中碰撞纠缠的魅力,只有把这样的故事与中国独一无二的文化特性结合起来,才能感动观众。中国电影工业的做法则正相反,按照模式创作的故事,其内容和形式都贫乏可怜,让故事拘囿于狭隘的、毫无文化特性的体验,服膺于精确科学观念主导的叙事技巧,必然产生大量令人惊奇但平庸陈腐的故事。

无论电影业界还是学术界,都把好莱坞作为中国电影复兴的“对标”(benchmarking)对象。作为成熟的电影工业,好莱坞当然有许多先进的编剧经验和管理经验值得学习,但是把好莱坞作为中国电影的目标,恰恰是病灶所在。中国电影市场规模不断扩大,以及万达等中国企业在影视行业的海外收购,让这种不切实际的理念变得格外诱人。问题是,即便我们生产出在商业水平上完全与好莱坞电影不分伯仲的作品,也不可能像好莱坞电影在中国畅销那样在西方畅销。好莱坞之所以能成为好莱坞,是凭借悠久的历史、自由主义的经济体制、成熟的金融环境、丰富的竞争经验和世界级明星的号召力,以及借助于美国在国际政治中的地位和英语语言文化在全球的绝对优势。这是文化产品与汽车和电脑不同的地方。对中国来说,好莱坞是一个无法复制、难以实现的乌托邦,对标好莱坞是非常幼稚的文化战略,变成好莱坞是暴发户们最为荒唐的梦想。好莱坞不仅向外输出票房大卖的商业电影,更是商业电影产业标准的定义者。《长城》(2016)等按照好莱坞工业标准和制作流程拍摄的大片,最终在国内外的市场和舆论上遭到双重失败,或许证明这个世界不需要第二个好莱坞。

对标好莱坞,引发了三种“故事综合症”：“合拍妄想症”、“IP狂躁症”和“反转强迫症”。“合拍妄想症”指盲目相信且强烈渴望跨国合作制片、跨国题材的故事,一定能生产受大众欢迎、在市场上获利的作品。这种无缘无故的期待与渴望,被《梦想合伙人》(2016)等中韩电影合作和合拍的现实所打败。“IP狂躁症”是指2014年以来像病毒一样在电影业界和学界传播的对“IP”采购的狂躁型兴奋。电影公司为了最大化避免投资风险、同时尽可能获取商业利益,盲目相信以竞价购买成熟作品的故事和角色进行开发和改编必然会获得商业成功。实质上,一方面,“IP”采购与跨媒介改编本身并不新鲜,另一方面,投机性资本对具有商业潜能的故事的消耗

和吞噬,让电影制作的重心放在对固有故事的改造而不是原创故事的开发上,同时,竞价购买“IP”让成本推波助澜,导致制片商为了降低风险而毫无原则地植入广告。“反转强迫症”即是为了不断激发观众的兴趣,强迫性地在影片中加入更多线索和伏笔,在临近高潮时不断反转,以让观众获得更大的惊奇感。但《记忆大师》等作品证明,盲目追求情节反转反而会牺牲人物性格和情节逻辑。作为好莱坞经验的代表,罗伯特·麦基对中国电影的感受却恰恰相反:“中国电影人更多讲述过去的故事是因为那是一个更安全的地方。通过过去的时光去投射大家的理想和希望,对当下发生的事情进行批判和评论,而不用背负社会责任或者争议。所有的故事,不管是过去的故事,还是未来的故事,说到底它永远讲述的都是现在。”<sup>⑨</sup>因此,他认为中国电影,一方面是逃避现实,一方面故事只是变得复杂,但不深刻。电影需要关注当下,我们要找到属于我们文化的好故事。“故事并不是对现实的逃避,而是一种载体,承载着我们去追寻现实、尽最大的努力挖掘出混乱人生的真谛。”<sup>⑩</sup>

当然,不仅中国,全球电影工业都陷入了“故事荒”。好莱坞近年来更多依靠动漫改编和翻拍来克服故事的衰退。动漫改编电影尽管受到青少年观众的欢迎,但在故事层面,本质上是在不断重复情节相似的冒险故事,故事与故事之间没有原生性的差别,只有在模式中不断重复的差异。电影的“故事荒”还有以下两个更为深入的原因。

首先,西方叙事学理论无形中助推了电影行业对故事的过度消耗,把“故事科学”的信念带入电影行业,间接成为工业化故事的理论基础。20世纪早期的故事学和神话学研究对好莱坞编剧工业的影响很大,普罗普(Vladimir Propp)的《故事形态学》(1928)、《神奇故事的历史根源》(1946)和神话学家约瑟夫·坎贝尔(Joseph Campbell)的《千面英雄》(1949),都是好莱坞编剧圈子里的经典理论著作,这些书让编剧们相信千差万别的好故事存在共同的内在特征。从60年代开始,叙事学研究在文学理论中全面开花结果,从热奈特(《广义文本导论》[1979]、《新叙事话语》[1983])到杰拉德·普林斯(《故事的语法》[1973]、《叙事学》[1982]),从理查德·卡尼(《论故事》[2002])到玛丽—劳尔·瑞安(Marie-Laure Ryan)(《故事的变身》[2006]),人们可以更深入地分析故事形态和故事理论。叙事学刺激和鼓励了电影工业按照某种科学去挖掘经典故事的内在规律,相信畅销故事中必然含有可复制的金科玉律,以再生产出经久不息的故事。事实上,故事的工业化验证了本雅明在30年代的预言:讲故事的艺术将消亡,故事趋于消失。与这个趋势相对应的是中国电影产业和电影教育中对美国编剧实践科学的盲信。近十年成为中国出版界集中翻译好莱坞编剧教材的时期,几乎每年都会有十几本《你的剧本逊毙了》这类指导性图书出版,这些参差不齐的图书满足了中国电影行业对编剧科学的强烈渴求。同时,类型模式和编剧技巧也成为高校课堂上老师向学生讲述最多的内容。工业化的故事并非一无是处,按照成熟编剧套路制作的故事也可以惊心动魄,但是依靠理论和技巧在封闭世界内不断重复编制故事,不仅会让观众越来越厌倦,也与观众的生活越来越远,很难感动他们。

其次,自媒体的兴起也加剧了故事的衰竭,成为电影工业最强悍的故事竞争者。中国电影产业化这几年,也是自媒体兴起和普及的时期。本雅明认为,讲故事的手艺之所以衰退,不能简单归罪于文化的颓败,也是生产力变化的并发症。在全球高度扁平化的信息网络中,世界上每时每刻发生的新闻,从政治事件到交通事故,从明星绯闻到恐怖袭击事件,都能以最快的速度点对点传播到每个个体的信息终端,自媒体的兴起也是导致故事分崩离析的重要原因。新闻,作为最小、最本质的故事,在点对点传播的自媒体时代,可以把世上任何地方最生动的原生故事以最快速度带给每个人。本雅明认为:“新闻消息只在那一瞬间存活,必须完全依附于那一瞬间,全力以赴地全面展示自己。而故事则不同,故事从不通过一段叙事耗散自己。故事

始终保持着并凝聚着其中充沛的活力,即便是时过境迁,这些活力依然能够发挥其巨大的潜力。”<sup>⑨</sup>因此,新闻的精神与讲故事的精神是彼此背离的,新闻追求在最短的时间里最大化地消费故事的意义,而互联网与自媒体的出现比印刷媒介时代以数十倍的速度更快地消耗着最生动的故事,这无疑与电影形成了对原生故事和原型故事的竞争。当“鲁荣渔2682号惨案”、“白银连环杀人案”等新闻出来之后,根据这两个事件改编的电影作品正在进行,而自媒体已经从各个角度消耗这些故事的意义,电影不得不面对这个现实。

自媒体影评的兴起也潜移默化地改变着观众与电影之间的生态。对于一部新上映的作品,自媒体影评追求热点式的评价,追求短促、段子化、反智和有“网感”的话语风格。这种短时间内最大化地耗散电影意义的批评,事实上封堵了观众与电影之间的无限可能性。自媒体在影片上映后第一时间推出的各种观点设定,构成了某种给定的“意见超市”,观众只能在不同的观点之间进行选择,选择的完成即终止了对影片意义的思考。因此,自媒体看上去实现了话语权的转移和观点的民主,实质上也加速消耗作品的意义,意义的深度消失了。自媒体影评只追求在那一瞬间全力以赴地展示自身。

电影可以不是现实主义的,但必须面对现实。无论什么风格,电影依然是具有介入性和动员性的艺术,无法隔绝与现实的关系。霍斯特·布雷德坎普(Horst Bredekamp)认为影像不是被动的,影像可以在漫长的历史中静静地召唤一个行动来回应,“图像不仅造就了人们的思维,而且还使人有了特别的感受并采取行动”<sup>⑩</sup>。在全面进入居伊·德波所说的“景观社会”时,电影反而会比其他影像更积极地回到它诞生时最原初的表征世界的功能,成为我们观察和分析这个世界的无法取代的媒介。因此,现实主义可以变形,但中国电影无法剥离现实,戴锦华认为,许多新导演的作品如《心迷宫》(2015)、《德兰》(2015)、《塔洛》(2016)、《路边野餐》(2016)、《告别》(2016),“证明中国导演群仍保持着体认中国社会现实的敏感和中国电影诗学表达的动能”<sup>⑪</sup>。而《我不是潘金莲》(2016)也似乎显现出硬核现实主义的回归,几乎完美地同时延续了《小武》和《秋菊打官司》这两种硬核现实主义。

观众不是必须在电影中看到现实,但他们期望电影可以触动他们的情感和焦虑,回应现实人心。当人们拒绝接受现实时,大体上会有三种选择,这三种选择正被电影书写。第一是走向反抗,以激进的暴力行动去改变现状。当《老炮儿》(2015)里的六爷举着战刀沿着冰面奔跑时,站在湖边的老友们再也无法安于世故、袖手旁观了。但是这种揭竿而起、充满血性的故事已经不切实际了,影视剧对“革命”的表达多为混搭着悬疑推理的民国谍战故事。第二是回归信仰,寻找精神信念。《冈仁波齐》式苦行主义与行为艺术,依靠一些重复性行为,填补现代化带来的巨大精神缺失,在现实面前求得精神慰藉。北京回龙观的“北漂”青年日复一日在早高峰奔涌向水泄不通的地铁,与在公路上虔诚朝圣的藏传佛教徒没有多大分别。人们驱策着身体每天重复着苦行式行为,是因为心中还葆有生活的信念。第三种选择则是沉湎于对虚幻世界和未来世界的幻想,相信商业与技术的进步能带来更美好的生活,相信网络、人工智能和科幻小说的世界,或者像《大鱼海棠》(2016)、《滚蛋吧!肿瘤君》(2015)那样沉浸于动漫游戏的二次元,安全地释放自己的欲望,享受没有负担的幸福。这就涉及到中国电影逐渐出现的第三种变形的现实主义:二次元写实主义。

#### 四、二次元写实主义

“故事的衰退”也可以从另外的角度进行解读。一方面,电影工业生产的大同小异、不断重

复的故事把现实感驱逐出银幕,另一方面,在虚拟世界建构一个可以遵循的新现实。如让·鲍德里亚所说,“拟像”就是真实、就有价值,那么中国电影初露头角的二次元现实主义在故事的衰竭背景中传递出新文化的信号。故事的衰退不仅指电影产业不断讲述重复、令人厌倦、毫无新意的故事,更预示着大故事的衰退。所谓大故事,就是指不论什么内容的故事都服从或归属于共同体所有成员都能分享和理解的观念或价值。在这个意义上看,20世纪90年代硬核现实主义无非延续着夏志清所说的现代文学中的感时忧国,从“第五代”的《霸王别姬》、《活着》到“第六代”的《小武》、《任逍遥》,这些现实主义作品在中国当代的现实中延续着关于国家和社会的大故事,即中国观众能够即时集体分享的故事。这些电影尽管以小人物为核心,但讲述的都是整个社会在特定历史中共同承担的大故事。但是,追求对故事和叙事伦理集体认同的大故事时代已经过去,与此对应的是小故事时代的到来。在今天,各种不同类型的小故事开始满足不同人群的需要,而这些小故事也不再必须服从宏大历史或集体伦理的压力。在这个时代里,许多小故事会在不同区域、不同的局部最大化地被接受,而不是同一个宏大完美的故事被所有人接受。小故事时代的到来是二次元写实主义出现的重要背景。

所谓“二次元”,即由动画、漫画、游戏、轻小说等文化产品所建构的虚拟世界。日语中“次元”指“维度”。由于这个虚拟世界只存在于纸张和屏幕的二维平面中,故称为“二次元”。二次元文化源自日本御宅族文化,后通过漫画和动画等形式传入中国,中国的“90后”青少年是受二次元文化影响最大的群体。二次元文化主要在中学生群里流行,中国的B站等网站为这些爱好者形成趣缘社群提供了平台。二次元文化原来是青年亚文化的一部分,但随着二次元爱好者群体的增多和成长,这种文化注定与主流文化发生关系。

二次元文化既给中国电影带来新的故事,也带来了新的叙事模式,这是二次元写实主义的基础。

在故事方面,大量漫画、动画和游戏会成为电影内容的来源。中国近十年来引进的外国影片,很多都是美国的动漫改编电影:《蝙蝠侠》、《超凡蜘蛛侠》、《钢铁侠》、《美国队长》、《雷神》、《复仇者联盟》、《魔兽》(2016)、《X战警》、《神奇女侠》等。美国漫画改编电影瓜分进口配额和中国市场,标志着二次元文化开始从边缘包围主流。客观地说,关于超级英雄的大同小异的故事,在好莱坞创作陷入低谷的时期挽救了电影院,新一代在动漫文化中成长的观众对走进电影院保持着兴趣。二次元改编在未来必然会发展成一种与传统价值观势均力敌的新主流,成为与现实世界同样重要的故事来源。中国青年观众对二次元文化的接受主要来自日本和美国动漫作品,但中国动漫产业在“IP”大潮下开始了对传统文化的改编和虚拟世界的建构,这也来自于二次元文化的影响。例如《西游记》的开发和改编逐步二次元化,《西游降魔篇》(2013)、《西游伏妖篇》(2017)、《悟空传》(2017)等电影逐步推动对古典名著的去经典化,而把西游人物当做二次元形象进行自由建构。玄幻题材的《画皮》系列、郭敬明的《幻城》(2016)和《爵迹》(2016),甚至动画片《大鱼海棠》和《大护法》(2017),都在尝试建立中国化的原生二次元世界,其特点是把源于日本的二次元与中国传统文化、武侠世界和神话相融合。同时,南派三叔的《盗墓笔记》系列和天下霸唱的《鬼吹灯》系列的小说,尽管都有与三次元相关的内容,但衍生电影《捉妖记》(2015)、《盗墓笔记》(2016)等基本上是在借用原作故事所提供的类似于二次元世界的特定世界观和固定角色设定。陆川正是在这个意义上自由改编了《九层妖塔》(2015)。

在叙事方面,日本学者东浩纪在分析21世纪日本御宅族文化的变化时,提出“游戏写实主义”的概念。他发现“在御宅族系文化当中对作品戏剧性的关心逐渐提高,刚好与大叙事的凋零成反比”<sup>②</sup>。20世纪90年代后期在日本盛行美少女游戏(gal game)与电子小说游戏结合,衍生

出一种“轻文学”：“它是角色的后设叙事性的想象力大举渗透入侵只有单一开端与单一结局的小说这种文类形式时，在其连接点所衍生的‘写实主义’。”<sup>⑩</sup>即，读者按照个人意愿追随固定的人物设定，基于二次元人物的情节数据库，在不同的情节场景中去建构和完成不同的故事。这种创作方式逐渐影响了电影，故事的复数化、角色生命的复数化，并将死亡转化成重新设定新故事的开始，故事世界不断变化甚至平行，但作品始终遵循的是人物角色最基本的性格设定。这些人物在虚构世界中有着稳定的性格和丰富的经历，无论在电影中的具体情境和故事是什么，导演都严格尊重角色在虚构世界中的性格，这种现实主义参照的是不断膨胀、日益统一的二次元现实，观众在观影过程中逐渐意识到，各种形式的故事只是虚拟角色与二次元情节数据库中的不同设定相组合而成的“拟像”，只有虚拟人物才是稳定不变的真实。一般来说，二次元爱好者奉行一种相对主义，认为二次元与现实世界（即三次元）没有任何关联，彼此完全隔绝。这种隔绝被爱好者们称为“次元壁”，即“区别二次元与一次元、三次元的媒介规定性，也是指阻挡ACG爱好者‘真正地’进入二次元世界的物理和生理限定”<sup>⑪</sup>。因此，“次元壁”一方面指爱好者们无法真正生活在二次元的物理局限，也指他们把自己封闭在代表着现实与成人价值观的现实世界之外的虚拟屏障。但在电影改编中，二次元故事（暂时）无法完全与现实隔离，因此电影必须要寻找“破壁”的方式，而近期三部中国电影以不同方式提供了“破壁叙事”的可能性，我们也可以称之为“二点五次元叙事”，即在遵守二次元写实主义的原则下，运用电影叙事手段在二次元与现实世界之间建立连接。在《滚蛋吧！肿瘤君》中，主人公熊顿是患绝症的漫画作家，影片以二次元创作者的主观带入的方式进行破壁，以想象的方式把二次元的生动与美好与三次元残酷的现实对接起来。《煎饼侠》（2015）看上去与二次元无关，讲述一个崇拜和向往漫画英雄的喜剧演员大鹏，通过电影去模仿二次元英雄的喜剧励志故事。有趣的是，“电影摄制”（filmmaking）被描绘成为一种能够在现实中建构二次元的方式。而《闪光少女》（2017）则以“二次元”爱好者作为主人公，以音乐学校里的西洋乐与民乐的文化冲突为背景，通过把二次元与三次元的主人公“双向破壁”组合成“二点五次元”乐队，把音乐和国学作为沟通不同次元的桥梁。

这种文化把叙事理论与观众/读者的故事消费欲望相结合，让故事不再属于某个特定媒介、特定现实的封闭世界，而成为在不同的文类（文学与电影）、媒介（纸书与屏幕）、时间（古代/现代）、语言（中文/英文/日语）、文体（小说与漫画）之间半透明的世界形式。电影完全以人物的基本性格设定为中心，把动画、漫画、游戏、网络小说建构的虚构世界，变成可以满足不同观众需要、可以自由更换的故事序列和情节资料库，仿佛不同玩家在网络游戏中根据人物不断选择剧情地图和装备的探险，去创作一部魔幻、架空、幻想的作品，这就是二次元写实主义。这些电影不遵循现实逻辑，不来自于历史和生活，也不建构在具体的国家和社会之上。

当然，二次元写实主义主要是作为一种文化观念和故事模式，在中国电影中刚刚出现，代表着新一代青年文化正走进主流视野，召唤我们去正视他们的成长和精神生活。我们不能说二次元爱好者是没有历史的一代，但他们确实与在样板戏和港台流行歌曲中长大的中国代际人群有非常明显的区别。他们在冷战结束的互联网文化中成长，二次元文化是一种完全基于幻想式反叛、跨文体媒介的互动叙事和多元主义的青年亚文化，这种文化必然会影响到中国电影的叙事与形态。当然，二次元中并非完全没有现实，也不是意识形态的真空。2016年里约奥运会的闭幕式上，安倍晋三“cosplay”成马里奥，完成了奥运主办权的交接。这个二次元人物与政治领袖的合体符号，不仅标志着二次元已接近完成主流化，更成为了日本文化输出的重要战略内容。因此，二次元写实主义的走向与影响，值得我们继续关注。

- ① “正面强攻”是余华在阐述长篇小说《兄弟》的创作理念时所强调的概念。他认为自己这部小说延续了巴尔扎克和狄更斯的传统,“向历史现实发起正面强攻”(参见2005年7月26日发表在《南方都市报》的长篇访谈《余华:对历史现实发起正面强攻》,以及2005年9月8日发表在《南方周末》的访谈《余华:我能够对现实发言了》)。它是人们理解余华创作风格的重要概念。
- ② 路易斯·贾内梯《认识电影》(第12版),焦雄屏译,北京联合出版公司2016年版,第4页。
- ③ 贾樟柯《贾想:1996—2008》,北京大学出版社2009年版,第99页。
- ④ “影楼美学”是影评人何小沁对《小时代》特有的视觉风格的概括,在网上被广泛传播(<http://ent.sina.com.cn/r/i/2013-07-01/17203954012.shtml>)。
- ⑤ 贝尔纳·斯蒂格勒《技术与时间3:电影的时间与存在之痛的问题》,方尔平译,译林出版社2012年版,第10页。
- ⑥ “IP”在英美语境中通常被理解为“网络互连协议”(Internet Protocol)的简称,但在中国影视产业中越来越作为“知识产权”(Intellectual Property)的简称。这个词在业内被广泛使用是2014年,当年《小时代》系列、《匆匆那年》、《同桌的你》等由畅销小说或歌曲改编的电影在市场上获得了高票房。随后,“IP”演变为电影业内包容性极大的概念,但理论界对“IP”的内涵、边界没有达成一致,学术界和电影产业对这个概念的使用也比较混乱。目前来看,“IP”主要指故事产权和角色产权。2014年,小说“IP”改编作品有二十部左右,2015年增加到四十多部,到2016年突破了一百部。
- ⑦ 《编剧教父罗伯特·麦基列出中国电影十大问题》,载《京华时报》2016年5月25日。
- ⑧ 罗伯特·麦基《故事》,周铁东译,中国电影出版社2001年版,第15页。
- ⑨ 本雅明《讲故事的人》,《单向街》,陶林译,江苏凤凰文艺出版社2015年版,第117页。
- ⑩ 霍斯特·布雷德坎普《图像行为理论》,宁瑛、钟长盛译,译林出版社2016年版,第3页。
- ⑪ 戴锦华、罗皓菱《历史叙事中,历史缺席了》,载《北京青年报》2016年3月1日。
- ⑫ 东浩纪《动物化的后现代》,褚炫初译,(台北)大鸿艺术2012年版,第115页。
- ⑬ 东浩纪《游戏性写实主义的诞生》,黄锦荣译,(台北)唐山出版社2015年版,第135页。
- ⑭ 林品《青年亚文化与官方意识形态的“双向破壁”——“二次元民族主义”的兴起》,载《探索与争鸣》2016年第2期。

(作者单位 北京大学艺术学院)

责任编辑 张颖