

“阶段性打斗”的理论建构与案例应用

——以《杀死比尔》为例

王昊阳¹, 林嘉颖²

(1. 福建师范大学 传播学院, 福州 350117; 2. 广西艺术学院 影视与传媒学院, 南宁 530000)

摘要:动作电影因其动作元素所具备的认同机制和道德向度而培养出了坚实的受众基础。作为动作电影的核心创作原则,动作整合理念以暴力美学为影像表现技法,使动作片在国际影坛广受瞩目达数十年之久。作为中国最有特色的民族电影之一,动作电影创作水准与票房收入的持续走低已经引起了电影主创人员与广大动作影迷的关注。暴力美学技法的时代局限性愈加明显,阶段性打斗理念的提出既弥补了暴力美学在影像叙事价值方面的缺陷,又维系了观众对动作场面的观影期待,是动作整合理念在当下动作电影创作中的新思路,为动作电影的未来发展提供了参考。《杀死比尔》中动作场面的设定,是阶段性打斗理念的绝佳诠释,它不仅体现出了阶段性打斗诉诸于观众的视听美感,更彰显出不可忽视的影像叙事价值。

关键词:动作元素;认同机制;道德向度;动作整合理念;暴力美学;阶段性打斗;《杀死比尔》

中图分类号:J905 **文献标志码:**A **文章编号:**1673-8039(2020)02-0073-07

动作电影是受众面最为广泛的类型片种之一,其包括以剑戟比拼为主的古装武侠片、以拳脚打斗为主的民国功夫片和以枪械较量为主的时装枪战片。动作电影中的打斗场面以其“暴力美学”之姿跨越了不同国家和民族之间的语言藩篱,成为了全世界电影观众共通的视听符码。作为有着悠久武术传承的中华民族,自然将动作电影作为最有民族特色的类型片种之一。为鼓励动作电影的本土化繁荣,香港金像影展与台北金马影展特别设立了最佳动作设计奖项,许多优秀的动作电影在该类评奖中折桂。国产动作片不仅常常位居年度票房榜前茅,还屡次走出国门,在欧美电影市场上引起了较大的反响,掀起了一股东方功夫的热潮。动作电影之所以能够在世界影坛受到瞩目,与其中动作元素的认同机制及道德向度有着必然的联系。

一、动作元素的认同机制与道德向度

动作元素是动作影片的最大卖点,也是观影认同机制的主要来源。“影片观者的认同感与代

入感产生于观影时对生存方式的自由获取与超越体验,这种自由性与超越感,恰恰是影片中动作元素的存在基础。”^[1]动作元素与观影认同互为制约因素,共同构成了观众与影片主创人员之间约定俗成的审美符码。由于打斗段落中动作元素本身所具备的视听特性,首先为观者提供了一种沉浸式的虚拟快感,进而转化为情绪宣泄的绝佳路径。观众作为动作文本的接受者,在动作影片的审美过程中通过认同机制将自我与动作发出者进行角色重叠,在虚构的情境中完成了一次主体重构,从而获得了欲望的满足。

“戴维·赫尔曼将符号接受者对虚构世界的经验区分为本源域、目标域和文本特征系统三个部分。”^[2]本源域是文本被读者所处理的世界;目标域是构成读者处理输出的虚构世界;文本特征系统是将读者从本源域投射到目标域的特殊机制。这一叙事学理论同样适用于动作电影的审美活动。在动作文本特征的支配下,观者经历了从本源域中的角色认同到目标域中的情感宣泄的投射过程。这一过程中产生的观影快感与欲望满

收稿日期:2019-11-28

作者简介:王昊阳(1987—),男,山东烟台人,福建师范大学传播学院博士研究生,福建师范大学福清分校文化传媒与法律学院讲师;林嘉颖(1994—),女,福建莆田人,广西艺术学院影视与传媒学院硕士研究生。

足,正是动作元素的价值所在。

动作元素的认同机制所产生的效用可以用瑞恩提出的“再中心化”理论进行阐述,该理论“解释了接受者如何在符号接受过程中对虚构世界进行特殊化处理”^[3]。当观影者沉浸于由动作元素所建构出的虚拟世界中时,他会以自我代入式的假象情境来重新组织整个文本所表征的模式系统,从而使观者所处的动作文本世界暂时取代了其所生活的现实世界。在动作元素的认同机制建构成功的那一刻,观者所获得的审美体验与现实观感相比显得更为真实可信。

根据输入策略的不同,瑞恩还将人与媒介的互动模式分为四种:“内部互动、外部互动、探索型互动及本体型互动。其中内部互动指的是使用者通过对虚拟世界中的化身进行身份认同之后,以第一人称视野来对虚拟世界进行理解,并默认自身为虚拟世界中的一员。”^[4]^{67,68} 身份认同类似于角色的虚拟化扮演,而舒适的观影环境为观者带来了感官刺激的同时,又提供了安全的保障。此处的“扮演”与“安全”使观者与现实世界和虚拟情境的关系进一步明晰化。因为影片中的动作元素是一个或是或非地表征现实世界的封闭形式系统,受动作元素认同机制支配的观者在这一封闭系统中所展现的“暴力”,并不会对现实世界造成任何影响;另外,通过暴力行径的展现,观者的自我意识也完成了从现实世界向虚拟情境的位移,隐秘的情绪和深埋的欲望得到了最大化的宣泄和满足,现实世界中观者的自我主体性被这一机制所消融,而在虚拟情境中又依循着动作发起者的“视点”得到了重构,这就是动作元素的认同机制在观影审美活动中所起到的重要作用。

“虽然动作元素有着独特的认同机制,但对电影中暴力场面的讨伐声浪却也从未停歇。”^[5] 需要特别强调的是,电影的生存策略历来就立足于“市场决定论”这一基础之上。“作为一种文化产品的或者是作为一种商业化的娱乐形式,电影与生俱来便具有它的负面影响。”^[6]⁴ 在正确审视影视艺术发展客观规律这一前提下,对影视作品中的动作段落所存在的不良影响进行警示说明是极为必要的。由于动作电影自身的类型限制,不可避免地会涉及到某些心理问题或社会问题。比如说,动作电影中最终矛盾的解决往往都诉诸于暴力,在大众对动作电影的审美理念中,暴力似乎成为了解决冲突的唯一手段。但不能否认的是,

“动作元素的展现是以武打为角色行为重心的影视作品所恪守的一种叙事常规”^[7]。该类影视作品应当采取一种善恶对立、是非分明的价值理念来划定暴力行为的合理性,从而使观者对正义的暴力与非正义的暴力进行辨别。如此一来,当影片中公正、善良、正义的角色采取暴力手段时,观者便会依据是非观念对其行为进行判断,进而认可其暴力行为的合理性。这种对暴力行为的合理体现,可以称其为动作元素的“道德向度”。

在动作元素认同机制的理论支配下,电影学界提出了“动作整合理念”,电影业界也通过一众导演的风格化尝试,创作出一系列呈现动作场面的影像技法,将影片中的暴力桥段上升到了美学高度,从而进一步提高了动作元素之于影片自身的重要性。

二、动作整合理念下暴力美学技法的局限

张建德提出的“动作整合理念”指出,“自二十世纪六、七十年代以来,香港电影——不论类型片种——都习惯在其中加入一部分动作场面。”^[8]²⁴ 这种泛动作化的电影创作理念无疑与二十世纪六、七十年代香港邵氏电影公司的古装武侠片与民国功夫片的创作热潮有着密切的关联,但不可否认的是,动作整合理念现今已不仅仅局限于香港本土,而是走出了亚洲,进而成为了欧美电影创作者的共识。从好莱坞科幻大片聘请中国武术指导担任动作导演一事中便可窥见一斑。“自动作整合理念提出以来,‘暴力美学’技法成为了该理念重要甚至是唯一的表现方式。”^[9]²⁴⁷

二十世纪六、七十年代,美国导演山姆·帕金法执导的《日落黄沙》与《稻草狗》两部动作片便是通过暴力美学方式对动作整合理念的一次践行。在影片中,喷薄而出的血浆、横飞的子弹、升格摄影技巧的运用等等风格化的暴力段落处理方式,为山姆赢得了暴力美学宗师的美誉。深受其风格影响的香港导演吴宇森于20世纪80年代末、90年代初接连推出了《英雄本色1&2》《喋血双雄》《喋血街头》《纵横四海》《辣手神探》等一系列枪战动作片,赋予了暴力美学更为浪漫写意的内涵特质,使该种动作美学风格在亚洲电影市场俘获了大批的拥趸。

暴力美学虽然以“美学”二字命名,但其并非人文科学中抽象的美学概念。电影学中的暴力

美学是一种影像风格,它包括了升格拍摄、慢速镜头、特写强调、暴风剪辑、子弹时间、跑酷元素等一系列直观可感、高辨识度的具体影视技法,给予观影者酣畅淋漓、热血沸腾之感。暴力美学技法是动作整合理念在影片(尤其是动作电影)中的具体表现,是武术指导对打斗段落所进行艺术化处理方式。

暴力美学技法为一众动作电影的创作指出了方向,遵循这一创作思路的香港动作电影曾在21世纪来临之前,掀起了香港电影行业的最后一股发展高潮。21世纪以来,动作片影迷对这种写意化、具有浪漫倾向的暴力美学风格产生了明显的审美疲劳。“为了满足观众的视听感受,电影创作者在不断强化动作场面的激烈程度和暴力色彩的同时,还加长了打斗段落的持续时间,以达到持久刺激观众感官的创作诉求。”^[10]动作整合理念虽然是支配动作电影创作的核心理念,暴力美学技法也是这一理念的具体践行,但当这一技法遭遇观众的审美疲劳时,创作者不应以一味强化动作场面的激烈程度来刺激观众的感官,此举对动作段落艺术价值的提升并无益处。编排精妙、匠心独具的动作段落自然是观众观影过程中的一剂强心针,但大量充斥银幕的暴力场面在导致观众审美疲劳的同时,也极易打乱影片的叙事节奏、有损于电影艺术的完整性。

从上述讨论中可以看出,单纯凭借“动作整合理念”下的“暴力美学技法”已经无法满足当下观众对动作电影的审美要求。具体技法的局限虽然浮现,但核心理念仍有其存在的价值。如何在继续秉承动作整合理念的基础上对动作电影中的打斗段落进行重新审视,从而弥补暴力美学技法的不足,也便具有了一定的现实意义。而“阶段性打斗”技法的提出,则为动作电影中打斗段落的设置提供了一种创作思路。

三、“阶段性打斗”的定义与内涵

“阶段性打斗”指的是动作电影中打斗段落的一种艺术化处理方式,它通过设置动作节点将打斗过程划分为几个不同的阶段,并通过赋予每一阶段与众不同的独特性来保持观众的欣赏趣味,防止因打斗段落的冗长而导致的审美疲劳。“阶段性打斗”不仅以动作节点为划分依据将整个打斗段落细分出不同层次,更要求在每一个层次中,通过打斗动作来完成人物性格的塑造,以此

凸显出“阶段性打斗”有别于传统暴力美学的叙事价值。

上述定义中提到的“动作节点”指的是剧中角色所发出的中断打斗过程的行为(包括言语及动作)。此行为起到了缓解观众情绪、调节影片节奏的作用。打斗段落动作节点的间隔下被划分成了不同的层次,且下一层次与上一层次之间应形成情感上的递进关系,也就是说,在打斗段落的层次设计上,应该将更易牵动观众情绪的层次置于后半部分,而将情绪感染力相对较弱的层次置于前半部分。随着打斗段落中层次的推进,情绪张力也随之加强,这不仅能够有效防止审美疲劳,更能使观众产生强烈的代入感。

动作整合理念及动作认同机制的阐述为影片中动作场面的合理化呈现提供了理论依据,而暴力美学技法的应用又为动作场面赋予了形式上的美感。暴力美学并非是纯粹的影视美学理论,它作为影片动作桥段创作过程中的一种具体技法,是在动作整合理念的思想支配下产生的拍摄方式。这种方式曾在特定的历史时期获得过影视观众的高度认可。但随着时代的发展、影视技术的进步以及观众审美趋向的变化,暴力美学技法也处处显示出不合时宜的一面。而阶段性打斗技法的提出,既是对暴力美学短板的补救,也是对动作整合理念的遵循,符合当下动作电影的发展趋势以及影视观众的审美趋向。阶段性打斗并非是对暴力美学的全盘否定,而是对动作电影过时技法的一次革新,为动作电影的未来发展提供了一种创作思路。所以从内在逻辑上来说,阶段性打斗是秉承动作整合理念对动作段落的设定而进行的一次创新。

“任何类型电影的创作——不论是遵循好莱坞传统剧作手法或是秉承欧洲现代主义理念——都应以叙事作为首要任务。”^{[11]247}即使是以打斗段落作为最大卖点的动作电影,也不能忽视故事主线在影片中的支撑作用。既然叙事在电影中担负着首要任务,那么在影片的创作过程中就必然要采纳某种叙事结构。“目前西方电影行业较为普遍且对中国电影创作影响深远的叙事结构包括悉德·菲尔德和罗伯特·麦基主张的‘三幕剧剧作结构’;大卫·波德维尔主张的‘四幕剧剧作结构’;保罗·约瑟夫主张的‘八序列剧作结构’等等。”^{[12]196}其中“三幕剧剧作结构”由于故事主线清晰明了、情节节点易于辨识而成为了应用最为

广泛的电影剧作公式。“在以三幕剧作为叙事结构的动作电影中,有三个动作段落的设置对影片的成功与否起着决定性的作用——第一幕开场的动作钩链、第二幕压轴的高潮以及第三幕结尾的必备段落。”^{[13]79}下文以昆汀·塔伦蒂诺导演、袁和平担纲武术指导的动作电影《杀死比尔》为例,用“阶段性打斗”理论对影片中的三处动作段落及其对应的时间节点进行拉片式分析。

四、《杀死比尔》中的“阶段性打斗”段落分析

(一) 动作钩链中的动作节点与阶段设置

动作钩链指的是影片开场时的第一个动作段落,其被设置于片头的目的在于用最短的时间建构起观众的代入感,营造出引人入胜的紧张气氛。按照传统的线性叙事顺序来看,《杀死比尔》的第一段场景是暗杀小组的刺客新娘决意退出黑帮组织,她与丈夫在小镇教堂进行婚礼彩排。但这一段落动作性较弱,不宜置于影片开场。所以导演打乱了线性叙事顺序,将新娘与铜头蛇的打斗戏作为动作钩链前置于影片伊始。

为了报仇,新娘找到了铜头蛇在加州的居所。新娘敲响门铃的手指特写与回望庭前堆满玩具的全景衔接表现出两极镜头的并置为观众带来的视觉冲击。新娘复仇心切,所以敲响门铃一段用“景别较近的特写镜头来外化角色的内心情感”^{[14]133};而转身回望庭前玩具的段落又体现出复仇的新娘对孩子的怜爱,这是情感激荡的复仇段落中唯一的一处理性闪现,所以要采用全景镜头来淡化观众的激烈情绪。

门开之后,仇人出现,镜头立即从新娘的半身中景推移至眼部特写,景别的变换再一次诠释出角色的情绪波动。红色滤镜下的叠画手法在警报声的配合下,愈加凸显出一种危险逼近的紧迫感。动作钩链中的打斗双方皆为女性,为了强化第一阶段中打斗的力度感,武术指导在动作设计上采用了暴风剪辑与场景破坏相契合的处理方式,以快切镜头表现了家具被尽数打碎的情形,使打斗双方的动作强度得到了提升。

动作钩链中的打斗动作从电影第六分钟开始,持续至六分二十秒时,出现了第一个动作节点——新娘从身后狠狠勒住铜头蛇的脖颈,铜头蛇挣扎无果,两人处于僵持状态。这一动作节点的插入使前二十秒中凌厉、狠辣的打斗风格得以

强行中止,在调节影片动作节奏的同时也缓解了观众的紧张情绪。需要特别强调的是,营造紧张情绪使观众产生代入感虽然是动作段落设置的目的,但在时长相对较长的动作段落中,观影情绪持续处于紧张状态也极易导致观众的审美疲劳。通过动作节点的插入使观众的情绪得到张弛有度的调节才是在动作段落中制造戏剧张力的有效手段。

第一个动作节点的持续时间为二十秒,影片进行至六分四十秒时,动作钩链中的打斗段落进入了第二阶段。第二阶段中的打斗以器具相较为主——置物架、水果刀和平底锅——这些日常的家居用品此时都成为了两人搏斗的武器。

第二阶段打斗从六分四十秒持续至七分七秒,此时导演又一次插入了动作节点。此次动作节点的设置与前次不同,它包括了“两人持刀对峙”(从七分七秒至七分三十七秒)、“妮琪放学回家”(从七分三十七秒至九分五十秒)与“厨房对谈”(从九分五十秒至十三分二十六秒)三个部分。从三个部分的表现内容可以看出其动作性的逐渐弱化,这种弱化给观众造成了一种打斗完全中止的观影错觉,也为第三阶段打斗中铜头蛇的开枪暗算与新娘最终的飞刀掷击(从十三分二十六秒至十三分四十秒)起到了欲扬先抑的铺垫作用。

第三阶段打斗结束之后,导演再次设置了一个动作节点——铜头蛇的女儿妮琪目睹了新娘的复仇行径(从十三分四十秒至十五分十六秒)。第三个动作节点的设置除了为动作钩链画上一个休止符之外,还对角色间的情感冲突进行了进一步的激化。复仇的结果却带来了更深的仇恨,此处动作节点的设置已不仅仅具备着叙事价值与节奏调节作用,更体现出一种哲学层面的思辨意义。

(二) 第二幕高潮中的动作节点与阶段设置

第二幕高潮是影片三幕剧结构中持续时间最长的动作段落,“千叶屋大战”作为《杀死比尔》中的第二幕高潮段落,其持续时间从一小时十三分三十九秒起至一小时三十分十五秒止。这一段落共包括了七个打斗阶段与七个动作节点。

第一个打斗阶段表现了新娘斩断苏菲左臂的情形(从一小时十三分三十九秒至一小时十四分三十五秒),喷溅不止的鲜血为第二幕高潮的打斗段落确立了动作风格。导演于随后的四十六秒内设定了第一个动作节点,这一节点包括了“敌

我对峙”与“顾客逃散”两个部分。这一动作节点的设置稀释了第一个打斗阶段所渲染的血腥氛围,同时也通过仇人间双眼凝视的对峙动作使情感冲突得到了外化体现。

从一小时十五分二十一秒开始到一小时十七分零六秒为止,是“千叶屋大战”的第二个打斗阶段。此阶段中角色的动作速度与打斗的激烈程度与前、后阶段相比,都显得较为逊色。第二阶段打斗延续了第一个动作节点稀释血腥氛围的作用,其目的更多地在于表现服部半藏这一角色所铸造的武士刀的坚固与锋利,也为第三阶段的激烈打斗做出了铺垫。

从第二阶段打斗结束至一小时十七分二十秒为止,是第二个动作节点的设置位置。此节点通过新娘的叫嚣动作引出了石井御莲手下的杀手GOGO,也揭开了第三阶段打斗的序幕。

从第三阶段的打斗中能够看出二十世纪六、七十年代香港邵氏武侠电影的深远影响。GOGO手持的流星锤是邵氏武侠片中奇门异派的常用兵器,而打斗过程中新娘在桌子间闪转腾挪的身法展现更是武侠片中“客栈打斗段落”的常见动作。第三阶段打斗于一小时二十分三十五秒处结束,导演在接下来的一分零四秒内以新娘与石井御莲对话的方式设置了第三个动作节点,在引出“八十八人众”登场的同时,也将第二幕高潮的打斗段落推向了白热化阶段。

第四阶段打斗从一小时二十一分三十九秒持续到一小时二十三分零八秒,导演将此段打斗动作与节奏感极强的音乐进行了配合,并辅以多机位的镜头角度,赋予了该段落一种MV式的狂欢影像风格。为了防止肆意喷溅的血浆为观众造成观影不适,导演在第四阶段打斗的结尾处适时插入了一个时长三秒钟的动作节点——新娘挖出一名敌人的眼球,画面随之由彩色转为黑白——进一步削弱了第五阶段打斗的血腥程度。

第五阶段打斗持续至一小时二十六分五十秒,导演于此处设置了第五个动作节点——首先通过新娘眨眼的特写动作将影像由黑白转回彩色,又通过千叶屋老板娘关掉电闸这一动作营造出了第六阶段打斗中画面逆光剪影的写意效果。

在第六阶段打斗的结尾,当老板娘重新将电闸拉起时,新娘才发现站立于她面前的是一个因胆怯而颤抖不已的孩子。新娘在动作钩链中表现出的怜子情怀于此通过打屁股这一动作得到了

再现。作为第六个动作节点,这一行为细节也为激烈的打斗场面涂抹上了一丝幽默的意趣。

作为第二幕高潮段落结尾的第七阶段打斗,持续时间为一小时二十八分十九秒至一小时二十九分零三秒,其表现内容为新娘与“八十八人众”首领的最后对决。在这段打斗结尾,导演以新娘的过肩俯拍镜头展示了千叶屋大厅中激斗过后的血腥惨状。在这个持续了一分钟十二秒的第七个动作节点里,高高在上的新娘俯视着血泊中的手下败将,体味着复仇的快感,也给观众迎接即将到来的第三幕高潮以片刻的喘息之机。

(三) 必备段落中的动作节点与阶段设置

必备段落又称为第三幕高潮,其持续时间虽不如第二幕高潮长,但却是整部影片戏剧性冲突最为激烈的高潮部分。《杀死比尔》的必备段落是新娘与石井御莲的雪夜对刀,其起止时间是一小时三十分十五秒至一小时三十八分二十八秒。

雪夜对刀的场景选在积满落雪的日式庭院,石井御莲白色的和服与新娘黄色的武术服形成了鲜明的色彩对比,从中可以窥见昆汀导演从藤田敏八执导的《修罗雪姬》中的相应段落借鉴的痕迹。本段打斗与第二幕高潮中以一当百的写意风格不同,它没有飞檐走壁,而是用略显迟缓的打斗动作凸显出了武术招式的真实质感。

此处共有两个动作节点将必备段落划分成了三个打斗阶段。第一个动作节点的插入时间是一小时三十四分整,其表现内容为石井御莲趁新娘不备挥刀偷袭重伤了她的后背,新娘伤重倒地。导演通过将主人公置于险境的情节编排来营造观众的恐慌感,这也是三幕剧结构电影在第三幕高潮进行之中常用的艺术手法。第二个动作节点的插入时间为一小时三十五分十四秒,表现内容为新娘成功躲闪石井御莲的攻击之后顺势反击,割伤了对方的右腿。而根据这两个动作节点划分出的第一、第二阶段打斗,则以层层递进的形式表现出新娘从与对手势均力敌到伤重濒危的劣势状况。在第三阶段打斗中,新娘在抵挡住石井御莲的杀招后疾速回身挥刀,终于手刃了仇人。

经历了第一幕开场的动作钩链与第二幕压轴的高潮段落,观众难免预料出最终对决的战果。所以,雪夜对刀这一段从叙事层面上来说对观众并不具备太大的吸引力。导演想保持观众对必备段落的观赏兴趣,不能仅仅依靠阶段打斗的激烈程度,还应凭借动作节点的巧妙编排。导演在

《杀死比尔》的必备段落中设置了“受伤”与“伤敌”两个动作节点,将角色在疲惫状态下的一场打斗段落赋予了递进式的层次感。

五、阶段性打斗的影像叙事价值

传统的暴力美学技法往往由于对观众感官层面单纯刺激的侧重而造成了叙事价值的缺席。以成龙早期动作电影作品为例,片中经常会出现成龙从高处飞跃而下的镜头。影片创作者常常使用多机位、多角度来反复展现角色飞跃的动作,以此强调画内动作的奇观化色彩。重复出现的同一个危险性动作,的确能够使观众产生感官享受,但却严重背离了影片的叙事第一原则,故事情节的推进在这一刻处于停滞状态。

阶段性打斗技法的出现恰恰弥补了暴力美学的这一不足之处,它通过动作节点的设置而将打斗过程划分成为几个不同的阶段,还通过赋予每一阶段与众不同的独特性来保持观众的欣赏趣味,并在每一阶段中通过打斗动作来完成人物性格的塑造。这种设置方法既防止了因打斗段落的冗长而导致的观众审美疲劳,又弥补了暴力美学技法在叙事层面的缺陷,同时也遵循了动作整合理念这一动作电影创作的核心原则。

阶段性打斗属于影视技法,其所具备的叙事价值与文学手法所彰显的叙事价值有所区别,阶段性打斗的叙事价值是凭借镜头语言来传递的。通过上文对《杀死比尔》中动作段落的节点分析,可将阶段性打斗的叙事价值总结如下:

1. 调节影片动作节奏,缓解观众紧张情绪,防止观众审美疲劳,赋予动作段落张弛有度的叙事张力。
2. 通过弱化动作性来对观众进行错觉引导,为后续高潮情节的出现发挥欲扬先抑的铺垫作用。
3. 激化角色之间的情感冲突,将打斗动作的原因探究上升到哲学思辨的高度。
4. 稀释打斗阶段所渲染的血腥氛围,并使角色间的情感冲突得以外化。
5. 塑造角色性格特征,如展现角色的幽默感与母性等。
6. 通过道具的插入式展现,构建打斗场景中可供利用的戏剧性元素。
7. 相邻两场阶段性打斗段落之间的动作节点为画内角色完成状态转换(如从优势转为劣势,

反之亦然)提供了戏剧性契机。

从影像叙事学的角度来说,可将阶段性打斗及动作节点视作一种语词造型,这种语词造型传递出一种集约性信息,其中不但涵盖了事件或事物的外显形式,而且网罗着动作段落中被摄主体的位置、意向、经验、情感以及它们与诸多叙事元素及叙事材料的交互作用关系。换言之,语象中存在态度,存在叙事行为倾向,而这种态度或倾向,则是对镜头语言与被摄主体的关系、对叙事主线与动作段落的关系、对影片创作者与接受者的关系的一种转述,其在影像叙事机制上所起的重要作用,自然是纯粹诉诸于受众观感的暴力美学所无法比拟的。

动作整合理念能够为不同类型的影片增加观赏意趣,暴力美学也是将动作场面上升到美学高度的创作法则。但要使理论成为行之有效的实践技法,还需要正视其本身的时代局限性。上世纪八、九十年代,我国改革开放已见成效,一扇通向世界的窗口被打开,国人亟需通过这扇窗口肆意挥洒激荡的豪情,而影片中的暴力美学风格适时满足了观众的心理需求。在电影行业飞速发展的带动下,观众的影视审美能力也得到了不断的提高。打着暴力美学旗号、一味渲染情绪和张扬暴力的动作电影已不能满足当今影迷的审美要求。而“阶段性打斗”技法的提出,正是对暴力美学短板的一种补足。暴力美学是一种艺术呈现的范畴,其技法具有整体系统的表征性,阶段性打斗技法亦作为暴力美学的艺术叙事形态而具有个体插曲式的叙事特征。所以从影视叙事学的角度来说,暴力美学与阶段性打斗技法两者间具备着紧密的内在联系,它们虽然分别为动作整合理念支配下不同影视艺术发展时期的具体表现,但其本质意义仍然离不开影视作品的叙事功能。

“阶段性打斗”不仅是一种理论,更是一种具体的创作技法,它并非是对暴力美学的全盘否定,而是在继承、借鉴的基础上,对其时代局限性的一种反思与突围。动作电影,尤其是中国本土的动作类型片,承载着悠久的武术文化与深厚的动作美学,应该作为最有特色的民族电影之一在世界影坛发扬光大,而其背后的助推力量,便是对动作元素与打斗段落深入思考、不断探究的革新理念。在影视艺术的未来发展中,阶段性打斗技法或许

也会由于时代环境、文化发展和大众审美变迁等主客观原因而愈加显现出其局限性,届时也必将会出现更符合时代命题的新式技法来适应动作电影的创作潮流。但不论影视技术的发展与受众观念的变革趋向何处,动作电影中打斗场面的核心设置理念,仍要为影视艺术的叙事性服务。

参考文献:

- [1] 蒋梓萱. 电影文本对身份认同的孤独感的建构[J]. 传播力研究, 2019(20).
- [2] 尚广辉. “模糊时间性”: 论戴维·赫尔曼的“多时性叙事”[J]. 广东外语外贸大学学报, 2019(5).
- [3] 许婷婷, 李欣童, 任文肖. 后现代语境下再中心化社群传播现状[J]. 新闻研究导刊, 2019(7).
- [4] 孙金燕. 武侠文化符号学[M]. 成都: 四川大学出版社, 2017.
- [5] 刘婷, 席冰. 世界各国电影分级与审查制度研究综述[J]. 电视指南, 2018(1).

[6] 汪献平. 暴力电影: 表达与意义[M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2008.

[7] 刘冰霜. 探析中国武侠电影中的暴力美学[J]. 传媒论坛, 2019(1).

[8] 张建德. 杜琪峰与香港动作电影[M]. 上海: 复旦大学出版社, 2013.

[9] 里昂·汉特. 功夫偶像[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010.

[10] 开寅. 姿态的极限——香港动作电影作为方法[J]. 电影艺术, 2019(7).

[11] 周星. 影视艺术概论[M]. 北京: 高等教育出版社, 2007.

[12] 刘云舟. 电影叙事学研究[M]. 北京: 北京联合出版公司, 2014.

[13] 罗伯特·麦基. 故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理[M]. 天津: 天津人民出版社, 2014.

[14] 袁金戈. 影视视听语言[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010.

Theoretical Construction and Case Application of “Stage Fighting”: A Case Study of *Kill Bill*

WANG Haoyang¹, LIN Jiaying²

(1. School of Communication, Fujian Normal University, Fuzhou 350117, China;

2. School of Film, Television and Media, Guangxi Arts University, Nanning 530000, China)

Abstract: Because of the identity mechanism and moral dimension of action elements, action films have cultivated a solid audience base. As the core creative principle of action film, the concept of action integration takes violence aesthetics as the technique of image expression, which has made action films widely known in the international film world for decades. The continuous decline of creation level and the box office income of action film, one of the most characteristic national films in China, has attracted the attention of the leading film makers and action fans. The times limitation of violent aesthetic techniques is becoming more and more obvious. The idea of stage fighting not only makes up for the deficiency of visual narrative value of violent aesthetics, but also maintains the audience's expectation of action scenes, and it is a new idea of action integration in the current action film creation and provides a reference for the future development of action film. The setting of action scenes in *Kill Bill* is an excellent interpretation of stage fighting concept, which not only reflects the visual and audio aesthetic feeling of stage fighting appealing to the audience, but also shows the visual narrative value that can not be ignored.

Key words: action element; identity mechanism; moral dimension; action integration concept; violent aesthetics; stage fighting; *Kill Bill*

(责任编辑 合壹)