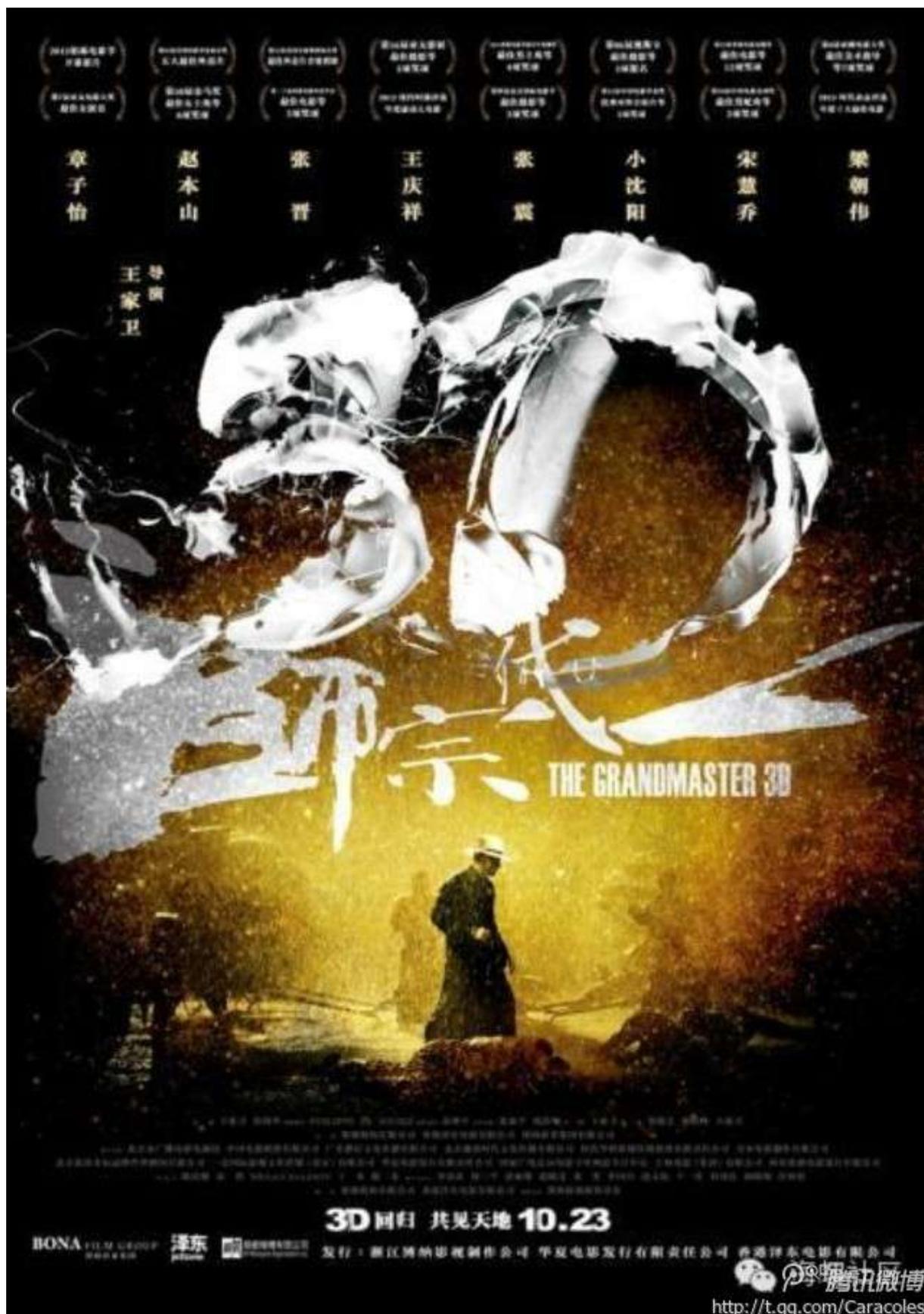


# 戴锦华：电影的 3D 革命来临了吗？

2015-04-10



滕：戴老师您好，首先感谢您接受我的访问。最近您的电影批评自选集《昨日之岛》由北大培文出版，这本书集中了您三十多年来电影研究的精华文章，从我个人的阅读体验来讲，重温这些文字让我又想起跟您读书的那些年那些情景。这本书的文章从写作时间看，从上世纪80年代直到今天，那么，在您三十多年的电影批评中，您有没有自觉进行某种方法论和表意策略的转变？比如说大家都注意到，您最近几年以访谈和讲演等形式进行的电影批评比较多，研究对象也多是当年度的重要电影文本或现象，时下性与现实性是比较突出的。

戴：严格地说《昨日之岛》收录的是在这三十年的中间段落，没有收录最初那些带有理论操练色彩的文章，也没有收录最近四五年来的写作。在我自己的感知并不存在你描述的这种变化，因为历史与记忆，是近十多年来更明确地贯穿在我研究和思考的主题；我强烈地感到，历史与记忆，是今天中国文化、中国电影当中最为突出的议题，它不仅昭然若揭地是对当下的表达，而且最具社会症候性的表达。所以历史与记忆的主题始终在延续，而症候性的批判，是我处理文化文本一以贯之的方法。在这个意义上说，没有方法论上的断裂性的变化。此外，我们在2009年一起启动“光影系列”的电影年书，固然是更为直接的现实的回应，但我们追求的，并不是即时的、时效性的反馈，而是借助最新的电影文本追踪、探求全球大变局中文化政治印痕。近年来比较多的演讲录、对话录以及访谈的形式，和此前的论文或者专著，当然会有一些形式和侧重点的不同；因为冷战、后冷战、后冷战之后的世界变化是如此的急剧而深刻。

如果说到方法论上的调整，应该说是一个持续了十五年的求索：希望自己对全球政治经济结构的观察、对其作为文化动力源的思考能够进一步内化在文化研究与文化批判之中。原因说过多次了，我认为，冷战的终结以彻底改变了今日世界上文化的位置；换言之，文化作为突出而有机的社会角色，是特定的冷战结构造成的例外。另一个持续的尝试，便努力获得真正意义上的世界视野。具体地说，便是将第三世界——亚非拉、或者叫“欠发达国家和地区”、或者叫“全球南方”重新纳入自己的文化视野中来，我也把它成为“反转世界地图”或“在世界边缘发现历史”。这是大约十五年来，我的自觉努力。是否做到了只能有他人来评说了。

滕：接着您刚才所提到的政治经济学的转向，现在大家感觉到电影批评越来越难，我们发现从艺术、审美甚至意识形态批评等角度进行批评有时候是失效的。现在商业片的类型层出不穷，比如这两天大家都讨论的《跑男》、《爸爸去哪儿》这类所谓“综艺电影”，从一个电视节目就变成了一部电影；比如3D转制重映片，以《泰坦尼克号3D》为代表的转制重映片甚至被看作是中国大陆市场一个独有的现象。最近周星驰的《功夫3D》和《一代宗师3D》同档期上映，又掀起了争议的热潮。您怎么看这些新的电影类型，面对这些新的类型，电影批评需要做怎样的调整？

戴：我并不认为电影批评变得难做了。相较于上一次影评的黄金时代——20世纪八十年代，今天的电影批评的空间变得非常多元而开敞。尽管曾成为80年代文化奇观的、百万工人业余影评大军已踪迹杳然。今天，凭借着互联网，从BBS、网上论坛，到后来的博客、微博、微信公号，自媒体开启了自主介入的空间。当然，少不了时光网、豆瓣及迷影类网站或《虹膜》等网刊。一般说来，所有爱电影的人，或者每一个有志于此、有话要说的电影观众都可以轻松介入广义上的“影评”，也已然形成了各类专业化的电影研究的网络社群；或者，颇具网络特色的：各种可能极专极精“资料帝”，提供了此前业内专家也难于想象的、巨细靡遗的资料收集整理，资源的贡献分享。这一格局的形成联系着数码转型，联系着新的媒介造成的全球文化、人类生存、文化生态的整体改变。不仅是影评、也是电影制作的门槛前所未有的“低”：不仅开启一个网页便可以评价、介绍或“吐槽”一部电影，一部手机、相机便可以拍摄和制作电影。对电影制作者说来，当人人都可以拍摄、制作电影：微电影、独立电影、个人电影、先锋电影，在巨大的商业制作体系之旁，面临的问题是，谁是你的观众？你是否需要观众？还是这只是一部新的视听的KTV？广义的“自拍”形式？就影评而言，你固然也在寻找读者，关注点击率，问题还是你和电影市场、电影观众的关系究竟怎样？随着中国电影的整体腾飞，电影市场上突出的怪现象是“越骂越看”，到了2014年，登峰造极的怪诞是“不滥不卖”——一边是豆瓣等等的极低打分，一边是票房持续破亿；而除了奇迹般的例外，诸如《白日焰火》，获得评论口碑、关注与争议的影片大都票房平平，甚至见光死。比两极影评严重得多的，是观众观影、票房收入和评价系统的脱节。这是今日中国电影市场上极为突出的问题和现象，而且已经持续了很久。但换一个角度，这也是一个世界性的现象。曾经，权威影评人与电影市场间的形成了紧密而良性互动的，是好莱坞电影业；而近十余年来，也逐渐出现了明显了裂隙和颓势。类似《暮光》系列、《五十度灰》这类的票房热卖电影，同时显现为烂番茄、IMDB 极低评价或打分，但似乎丝毫无损影片在电影市场的大幅圈钱。

我理解你的问题是在另一个层面与指向上提出的。联系着文化研究、思想性工作的电影评论。我想，你关注的，不是、不仅是电影与观众、电影与市场，而是面对世界与中国的急剧重组，我们自己的言说困境。诸如有怎样的批评语言，怎样的言说与批判路径；我们能否有效地进入文本，有效地触动文本所负载的社会面向？这是真问题。我们面临的不是困难，而是挑战。具体到“综艺电影”，原本不足为训，也不足为患。作为一个本土现象，联系着中国电影业前所未有的急剧扩张，造成软件无法充分匹配、满足硬件规模的局面，间或饥不择食：资本净流入、创作力量不足、选题盲目、题材受限……。问题是当类似综艺电影成了市场上最突出的景观，成为大卖片时，才成了话题。这些我倒是希望经由市场与观众的分层和成熟来逐渐改善。相反，另外一些问题则既是中国特色的，也是世

界性的。诸如 3D 转型——不是 3D 转制。伴随着数码转型，3D 是否是未来电影的主要形式？成了世界性的热门话题。重量级的国际影人中只有少数 3D 电影的热烈的拥趸者（比如卡梅隆），多数都认为这不是未来电影的出路或最佳选择。我个人始终坚持的观点是，今日的 3D 电影相较于和 20 世纪 50 年代，诸多技术的问题并没有得到根本解决：诸如边角变形，透视关系、尤其是前景变形失真等。在我看来，今天成功的 3D 电影正在于把类似技术上的瑕疵自觉地改造为特定的影片风格，比如《了不起的盖茨比》，边角变形被用作影片现代童话的视觉风格单元。但这毕竟是特例。更重要的是，迄今为止，电影的全部视觉语言语法都建筑在 2D——在两维画面上创造第三维度幻觉的基础上。设若 3D 全面取代 2D，那么，这将是一次接近于有声片取代无声片的断裂性革命，它必然要求新的叙事模式与审美原则的出现。但直至今天，我尚未看到探索 3D 作为新语言的有效尝试、甚至尚未看到普遍自觉的出现。3D 仍只是用于强化视觉效果的“手段”，无怪它只是在漫威超级英雄片中为虎添翼。而在另一些例证中，3D 非但没让影片添色，反而减分。诸如在《一代宗师》2D 国内版中，宫二/章子怡在金楼首会叶问/梁朝伟，是一个十分王家卫式的华美场景，两位主角端坐在中景里，背景中、焦点外是莺莺燕燕的金楼的女子，她们旗袍的色彩构成了如细密画、油画般的富丽底景。但 3D 转制之后，底色成了真实透视关系中的后景，原画面浅焦的 2D 设计令此时的后景成为一团模糊，不仅是原有美感的消失，而且成了技术性的 BUG。另一例子《一步之遥》的序幕。在 2D 版中这一致敬《教父》的场景极为精彩。透视关系、前后景形成的构图，效果非常突出。但在 3D 版里，前景中、焦点外的教父变成了一团模糊的阴影，不仅丧失了原作的构图，而且教父作为前景的巨大阴影所产生的威慑感也丧尽伊始。于是画面上便只有武七/文章一人喋喋不休的独白。除了《了不起的盖茨比》，近年来 3D 成功的例子屈指可数：《雨果》是一部——3D 数码成功地再造了三十年代的巴黎城（尽管作为 2D 也可能同样成功），另一部是《地心引力》，因为影片在有意尝试数码和 3D 时代不同的电影叙事方式。其他的，包括高居全球电影榜首的《阿凡达》，3D 仍只是以纵深调度效果，强化银幕奇观与视觉冲击力。

滕：刚才您提到很多 3D 电影在转型意义上是比较盲目的，是一个商业噱头。但是我看到王家卫在接受访谈的时候说，他在拍《一代宗师》的时候就已经构想了 3D 的空间。他采访过很多武林人士，其中一个师傅跟他说“打人如亲嘴”。练武有三个条件：技术、设计和胆量。胆量是最重要的，因为你要有勇气去迎上你的对手。但怎样才能拍出“打人如亲嘴”的境界，恐怕只有 3D 才能拍出来。所以这样看来，和《功夫》等 3D 转制重映不太一样，王家卫是尝试用 3D 来表达他对于民国武林、民国武术的一种尊重。

戴：我不大信服王家卫这种说法。上面的例子已经说明，在整体构思和拍摄电影的时候，3D 并非内在的考量。不错，王家卫 3D 版的《一代宗师》较之 2D 国内

版，是极为不同的版本，和 3D 版《泰坦尼克号》、《功夫》的单纯转制完全不同。总体来说，3D 转制是今天中国领先相对领先的成熟技术，而且花费不高，加上中国电影的后发优势：新影院几乎全部具备数码与 3D 电影的放映条件，因此会有好莱坞制作的《超级骇客》，惟有中国市场有 3D 版的“新闻”。插一句，整个美国本土电影市场还大多苦于数码影院改造所需的资本投入，因而挣扎于数码转型的冲击。我自己曾访谈过参与《超级骇客》制作的公司，对何以中国独有 3D 版，得到的答案有三：一是中国影院全新的硬件环境，其二是中国电影市场日渐显露的金矿意义，其三是中国年轻、富裕的观众追捧 3D、Imax 的热情，令好莱坞（有时是中资投入）片方乐于追加少量资金（约 100 万）为中国市场特制 3D 版。《泰坦尼克号》3D 版的票房基本来自中国，在北美市场几乎无声无臭。回到《一代宗师》。其 3D 版相对于 2D 国内版，不只是增加了一个维度，加入了或强化了构成视觉直冲的纵深镜头，而且在剧情线索、叙事时序、众多段落内的镜头组合上都做了幅度不小的调整——这个版本与北美版的相似度远远高于 2D 国内版，甚至可以说是另一部电影。据片方称，为此追加了 2000 万的投入。在我看来，很难说值回票价。

滕：记得 2D 版在大陆首映时，您在北大召开专门的研讨会，章子怡等主创人员都参加了讨论。在那次会议以及后来的演讲中，您一直给予这个版本高度评价；听您刚才的意思，现在对 3D 版的评价似乎颇低？

戴：我的确认为 3D 版极大地损害原 2D 版作为王家卫力作的意义和价值。在我看来，2D 国内版中构成王家卫华丽转身的元素，或多或少地由于 3D 或 3D 版的改动而损害、甚或蒸发殆尽。

滕：愿闻其详。

戴：年前，初看《一代宗师》时强烈地冲击了我的，是突然从某种无为、无奈的“王家卫时间”中涌出的历史感。或者说是某种独特的历史感陡然击碎了王家卫电影时间的浓稠的凝滞。这种感受得自一个贯穿始终的形式设计：画面纹饰 vs. 纵深调度。长镜头里，中景里烟迹、墨渍、水纹叠加在背景的斑驳墙壁、残破壁画之上、金楼的铁门投影清晰而奇诡地映在地面的泥水之中；或最为突出的叙事节拍器：定格的一幅调棕黑白的照片区分了情节段落，也构成了一个历史闯入、击碎了老中国的宁谧时刻：最突出的一场是叶问一家身着皮领大衣的合影，为景深处炸开的炮弹击碎。在我感知中，这也是 20 世纪金戈铁马的中国历史闯入香港电影“飞地”式的时间、历史表达的时刻。但转制为 3D 之后，前中后景必然还原为狭义的景深，而不再同时是 2D 中的构图元素，同时也蒸发了 2D 国内版《一代宗师》中的不同历史与叙述时间的相遇和对话。且不说我们前面提到的金楼相遇、交锋的段落。如果转制 3D 曾是王家卫早存的构想，那便不会有如此多的王

家卫式、强化景别作为构图/纹饰元素的浅焦镜头。某种意义上说，3D版的《一代宗师》正说明了3D不可能只作为一个未经预先设计的形式单元进入电影。

滕：除了您说的在影像层面对3D版的失望，很多人觉得2D和3D根本是两个故事，一个是宫二传，一个是叶问传。王家卫自己也说，如果你觉得2D版的武林很遥远，3D版的武林会让你觉得很亲切。2D版出来的时候，有很多激烈的批评，其中比较集中的是两个方向的诟病，一个是说比较粗糙，是匆忙上市的；另外一个说看不懂，故事讲得支离破碎。这回3D版反而是好评如潮：看明白了，故事讲完整了。您怎么看？观看和评价2D版时，您知道会有3D版上映吗？

戴：我不知道。而且我认为出自3D改制是2D国内版上映后的某种市场考量的动议，而非预先构想。不错，我的观影经验中，《一代宗师》2D国内版与3D版的确是两部电影，风格不同、格调大异的两部电影。如果让我概括，3D版的确是《叶问传》，2D国内版则应该更恰当的称为《宗师一代》。

滕：也就是民国武林的群像？

戴：“民国”二字并非必需。称中国武林或中国武学或中国文化，也许更合题意。因为这里不仅是武林，也是大时代。20世纪，是中国现代进程的起始，是持续了百年的大时代。对我，在《一代宗师》（2D国内版）里，武林、武学、功夫，成了某种媒介，某种令我们可以触摸、感知大时代的媒介，令我们可以去体认、思索中国文化的媒介。这里，“中国文化”不是某种固态，不是某种死亡中、供跪拜、供祭祀的对象，而是介入现代、遭受现代化的历史进程。不是末代宗师，而是大时代造就的宗师一代。而且，我认为你夸大了对2D、3D版的不同反应。对2D国内版有诟病，大都颇为奇特地出自王家卫粉：他们无法忍受这个“新的”王家卫，一个触碰历史的、体认家国的王家卫。另一部分“看不懂”（这个评语可真万能）派，则不仅出自对主流商业电影连贯封闭的剧情逻辑的要求未获满足，而且是关于影片预期的落空。我们都知道，自王家卫“发现”叶问、宣称计划拍摄叶问历经八年，于是人们“合理”地期待着一部“叶问传”。他们在其中当然遇到了叶问，但也遇到了宫二、宫羽田、一线天、丁连山。然而，除了叶问与宫二，其他角色大都神龙见首不见尾，未达成古典叙事必须的“开端、中段、结局”的逻辑、严正和锁闭。这便是失落、不解和抱怨的由来。难得一见的，是一部影片公映之后，编剧、导演向大家解释情节：“其实……”，“本来……”。但说实话，我独爱“国内版”，甚至那些不知来处、不知归所的角色和情节。且不论艺术电影或商业电影的不同成规、惯例，在我感知中，正是这些碎片式的元素（或者用电影理论术语：括入组合段）形构了那份大时代的氤氲。事实上，2D国内版的放映之后，有恶评，也有盛赞。而且票房战绩不俗。相反，3D版尽管有喝彩之声，但在市场上也只是平平带过。3D版的确是《叶问传》——尽管在王家卫本人的手下幸存下来的、相对完整的2D段落“宫二雪夜复仇”，仍是3D版中的华彩段落。在这部3D的“叶问传”里，消失的不仅是“宗师一代”，而

且也是一代宗师。当叙事锁定了叶问，它所能锁定的便只是“个人”，无论是多么独特的个人。我以为，2D国内版中的宗师之意，不只是战而胜者，而且是得见众生、窥破命运的智者。而在“叶问传”里，主题成了大时代中的个人，而不是大时代；成了遭裹挟、被羁押的个人命运故事。群像中个人/宗师对历史、对命运的担当，也正是所谓中国武学的文化内涵，便悄然流失。格局转瞬小了太多。坦率说，当王家卫在3D版里强化叙事，我反而强烈地意识到影片作为“叶问传”正暴露了剧情本身的薄弱。王家卫电影原本不讲故事，故事俱在光影氤氲的暗示之间。

滕：我很好奇为什么终极3D版会和北美版故事走向和脉络比较一致，是因为对大陆市场主流观众和对北美市场主流观众的期待是一样吗？

戴：你的问题一语中的。这便是面对今日市场唯一的主流商业样式，一个电影人妥协的限度问题。国内3D版与北美版的高度一致，正说明好莱坞模式的遮天蔽日，说明中国文化主体意识的中空程度，也说明了3D必然以流失2D国内版的文化价值反思为代价。全球化正以文化趣味的趋同，显影着它的深度和广度。问题还不仅于此。3D版《一代宗师》不仅于北美版高度一致，也与为柏林电影节、也就是欧洲艺术电影市场剪辑的版本相似度很高。所以，这不仅是一个艺术电影 vs. 商业电影、原创性表达 vs. 主流模式规约的二项选择问题，也是今日世界多元性言说空间、想象力的天空与天顶的问题，进而是自我言说与言说中国的问题。

讨论2D版国内版与3D版的异同，人们常常着眼于情节的比对：增加了哪些段落，剪去哪些段落，那个角色的哪些戏份出现了多大幅度的增删；而忽略了3D版大幅删削的正是构成王家卫电影标识和底色的“无为时间”与“情绪段”，那些悠长、优美、如歌如泣的镜头段落：叠加在古墙上的烟影波光、宫二发愿前那长长的古寺中的摇移，光影的变幻暗示了对那盏点亮的佛灯的久久的、无数次的等待、片尾那再度推摇覆盖着尘埃蛛网的古刹古佛……压缩了许多段落为铺陈情绪所必需的长度：雪野上的宫羽田葬仪队列逶迤绵延、叶问、宫二诀别的静夜小街，甚至是伴着仰拍长镜头的对白：“放眼望去，这不是就是个武林吗？”……。于我，这并非仅仅是为了压缩片长而忍痛割爱，也不只是对习惯了好莱坞式剪辑节奏的观众让步（因为3D版事实上增添了2D国内版所未见的素材：诸如童年宫二与父亲习武……，而且有一个匪夷所思的、由丁连山/赵本山对镜独白的“哲理”彩蛋）。删削了影片中迷人的“无为时间”，增加或替换为指涉性、故事性更明确的情节与细节，改变了片头、片尾的空镜所携带意韵，这里的变化就远非讨论3D这一技术单元的进入所可能囊括或阐释的了。在这儿，我们必须借用德勒兹的术语，2D国内版到3D，《一代宗师》由“时间影像”退行为“运动影像”。

滕：您用了“推行”这个词。照孙柏的概括，德勒兹的两卷本大作《电影》I和II《运动-影像》和《时间-影像》是理论著作，但我们可以将其读作世界电影史的理论描述。从运动影像到时间影像，描述了战后、尤其是上世纪六十年代全球

商业电影的流畅叙事、流畅剪辑的崩解，对应着“现代人主体的颓坏”与行动力的丧失。因此，充满“无为时间”的艺术电影全面在欧洲兴起。在这儿，从2D国内版到3D的《一代宗师》呈现了一个电影史意义上的倒退。

戴：你表述得很准确。战后欧洲艺术电影的兴起准确地对位着“现代人主体的颓坏”不再只是西方哲人的忧思，而且成了为战后一代人共同体认的时刻。但修复“运动影像”——角色/主体对剧情的绝对掌控、剧情的完整与其逻辑的自我圆满的“逆行”，当然不是始自今天，更不是始自《一代宗师》。在世界电影史上，这是新好莱坞的历史“功绩”。新好莱坞一代电影人扮演了好莱坞旧体制的革命者与拯救者的双重角色。他们将欧洲新浪潮电影的内容与形式意义上的批判：颓坏的现代主体及现代秩序的“委婉版”“译介”给美国，而后以更为精致、曲折的升级版流畅叙事取而代之，令运动影像满血复活。这便是《出租车司机》、《教父》与《星球大战》出演的、电影史、文化与社会的功能角色。尽管正是马克思主义文艺学强调文学、艺术与政治、经济间的关联绝非“和谐的小狐步舞”，但电影与全球政治经济间的连接确乎高度同步，因为其自身不仅是艺术，也是工业、商业系统；尤其是好莱坞，原本是美国的超级跨国公司。有趣的是，伴随着新自由主义在全球确立，好莱坞再度修复了运动影像，电影新浪潮却开始溢出欧洲，在非西方国家：拉美、主要是亚洲此起彼伏。香港新电影、台湾新电影、中国新电影——第四代、第五代先后在八十年代发生。王家卫本人正是香港新电影第二浪的代表人物之一。这是源自欧洲的危机意识的播散，也是寻找变革可能的动力源的转移。继而，中国电影伴随“中国崛起”而腾飞，第五代自先锋、艺术而商业、主流化便成一个滞后而同构的、修复运动影像的自我“逆行”。当然，不要以为这只是某种周而复始的循环，当韩国电影开始胜任好莱坞的类型制作、当庞大的中国电影工业开始渴望并力不胜任地尝试复制好莱坞模式，中国年轻一代的电影观众开始沉迷于运动影像；在好莱坞内部，却第一次，准时间影像：《鸟人》摘取了奥斯卡的桂冠。我之所以会在关于3D、《一代宗师》的讨论中提及这一“逆行”的发生，不是因为它作为一个社会文化逻辑的例外，而仅仅是因为我尚未遇到过，类似历史性的“逆行”，在如此短的时间之内、在同一位导演、“同一部”影片中发生，自2D国内版到北美版、3D版。王家卫的重剪似乎在尝试抹除捕捉时间影像的痕迹，试图重建运动影像的明晰、流畅的连续体，这同时意味在光影幻像中重获主流社会秩序，重获主流价值表述。

再返回对影片文本的社会文化意义的讨论中来。在3D版的《一代宗师》里，这一“逆行”与3D技术共谋的结果，也伴随着、造成了我曾在2D国内版中珍视的独特意义的褪色、蒸发或改变。我想补充的是，当新版的删减与3D共同抹去了国内版中纹饰 vs. 纵深的结构设计所携带的具体指涉：作为冷战飞地的香港电影中的历史悬置与中国、世界历史的再度闯入；与此同时，3D版还削弱或曰改写了2D国内版中另一重关于文化身份的表述。我们知道，王家卫电影序列首先

是华语地区后现代电影第一人的位置，也是执拗的、持续 20 余年的、关于香港身份的迷思和追问。而对我，2D 国内版的意味，不仅是形而下的王家卫北上，也是他对自己的主题与身份限定的大幅突破；不仅是影片中的身体：武学、习武之人的身体所携带的文化/中国文化的意蕴，也是身份议题与身体表述的相遇和重组。然而，这不是“投名状”、不是单纯的“北上归来”，叶问在“道理”上（也是在功夫上）完胜宫羽田，是他超越了“拳有南北，国有南北吗”的国族逻辑，将问题提升到“整个世界”的视野中来；于是“大全若缺”；某种以武学为媒介的、对中国文化的自觉令王家卫、也许是我们间或得以超越而非陷落（地域）身份的陷阱。然而，在 3D 版中，这一表述却为 3D 及众多的重剪、增删所削弱、甚至倒置。耐人寻味的是，造成这一变化的改写，却是通过更为具体的、“历史”的在场得以实现的。似乎是为了叙事的明晰和观众理解的便利，3D 版（也是北美版）增加了为数不少的字幕与画外音：旁白或环境中的广播新闻，以说明历史背景。且不论这实在是与王家卫或《一代宗师》的艺术水准极不相称的劣招，更重要的，当具体在场的历史、或者用我们熟悉的表述“有年代的历史”取代元历史、历史之名，其结果便是影片文化寓意的改写。改变了 2D 国内版的剪辑时序，故事开篇便有字幕、画外音给定了两广独立、中央军压境的历史事件参数，这几乎不容错认地对位着宫羽田南下、宫叶对决；而叶问的完胜便不再是“整个世界”意义上的、对“国”与“南北”的再审视与再定位，而重新成了香港身份的再迷思。甚至看似技术性的再选择：3D 版中叶问改用了梁朝伟原声的粤语念白，而非国语配音。毫无疑问，演员原声、方言原本是一种更为电影化的选择，而香港演员的国语配音，每每令熟悉他们的各地观众感到不适与间离（也是为此，在侯孝贤导演的地标性作品《悲情城市》里，梁朝伟的角色无奈中改为一个哑人，却因此而获得了极为丰满的历史表达），但当《一代宗师》中几乎没有其他方言的出现（除了赵本山、小沈阳的东北口音、而非东北方言），叶问的粤语便自然与宫羽田字正腔圆的京腔京韵（尽管依照人物设定，与叶问的粤语相一致，宫羽田、宫二原本应使用东北方言、或满人式北京话）构成了声音空间里的异质性参照、甚或对立。无需过度诠释，类似改写的自然（未知是否自觉）的参数正是张力之中的两地现实情势。从王家卫对香港的幽默应答：“香港电影若真行，又何止北传？”到 3D（/北美版）的特定选择，王家卫表达之位移的意义便不只是“北上”与“南归”，而且是资本、身份、文化与“中国”之间的多重角力与纠缠。

滕：您这个观点非常有启发性，我提一个小问题，希望您能再展开一些谈谈。这八年已经拍了多部关于叶问的商业电影，而且基本都是香港导演拍摄的。这些商业片的共性就是把叶问塑造成一个霍元甲/陈真式的人物，比如叶问抗争日本人一般都是影片的高潮。看到一些材料说，宫羽田这个人物本身就是革命党，宫羽田和丁连山的面子/里子的传说中其实更重要的是家国责任的分担。这种种在 3D 版和北美版当中都没有了。

戴：不错，王家卫发现了叶问，给香港电影提供了一个新英雄、新的叙事点。在香港电影的黄金时代，众多的创造、贡献之一，是创造了一组负载香港历史、殖民统治下的香港身份表达的超级英雄序列，诸如霍元甲、陈真、黄飞鸿。与好莱坞的、脱化于冷战想象的超级英雄：超人、蝙蝠侠、蜘蛛侠、晚近的钢铁侠、美国队长大异其趣，这些香港电影的超级英雄几乎毫无例外的，是“万里长城永不倒、千里黄河水滔滔”底色上的民族英雄。此处，表达中确认无疑的民族/中国身份，联系为全球冷战格局在造就的地缘政治意义上的香港“飞地”位置，成就了饱含张力的多义表达。当然，黄飞鸿序列已因 97 的确认而颇异奇趣。大陆武术明星李连杰出演的黄飞鸿，正是以其嬉笑怒骂，亦庄亦谐，亦搞笑亦悲情的“语调”再现了那个特定年代的叙事与文化张力。而王家卫“发现”叶问则是在后 97、迥异的香港情境之下。尽管在《一代宗师》漫长的筹备、制作期里，其他香港影人确乎将其续入了（更为）本土的香港超级英雄的族谱。然而，叶问的身份固然来自咏春拳宗师的江湖地位，但他在王家卫那里、在电影脉络中获得指认，却更真切的出自李小龙之师的身份（3D/北美版也在片尾字幕中点明了这一身份）。这便令叶问的意味大不同于霍元甲们。作为好莱坞里的扬名的中国/香港影星之第一人，李小龙究竟指称着扬威世界？还是走向世界？是战胜西方？还是加盟西方？是民族身份的确认？还是超越？消解？应该说，香港功夫片之超级英雄序列构成了它与中国电影史独有的“神怪武侠片”（准）类型、中国文化、香港身份、冷战、后冷战意识形态、后冷战之后的两地情势与电影格局始终有着多层次、多元、多义的对话关系。而王家卫的《一代宗师》联系着又自外于这一序列。因为这里的武林、宗师、武侠、功夫是介质，而不是本体；因为这里有着不同意义上的历史与现实参数的进入，这里也有着相关而不同的美学原则的实践。简单说，这一次，不仅是王家卫版的武侠，也是徐皓峰的武林。这里有中空化的中国神话，有饱含情感与紧张的现实结构，也有血肉丰满的现代历史。不错，在 2D 国内版的《一代宗师》观影之后，我也会满怀好奇地阅读、倾听王家卫、徐皓峰对剧情的补充说明：诸如丁连山是为了刺杀日本浪人、遭到日本人追杀而让位宫羽田、选择埋名隐姓、浪迹天涯；诸如一线天是国民党情报机构的杀手，因服务官家而成为武林不耻之人，只能开设理发馆而非武馆；诸如他深爱着舍身相救的宫二，因而他的理发馆便开在宫二医馆近旁，毕生守望……。但对我，这并非 2D 国内版的必须补充。说过了，我可说是迷恋这一版本中的碎片式遭遇与插曲，它不仅勾勒了大时代，而且成对角色、对影片整体意义的准确而必须的诠释。到了 3D 版，没有了列车上宫二冒死在日本军人面前掩护了身负枪伤的陌生男人，她发愿捐弃一切以获得亲复父仇的抉择，便只是“杀父之仇，不共戴天”，而不再具有大时代的个人选择与承担的意义；剪去了宫羽田广东密访丁连山，此后“面子”、“里子”的说法便只是纤巧的台词。换言之，及至 3D 版，王家卫舍弃的不仅是他的风格标识，也是影片极为独特的文化与电影位置。

上升？或降落？北上或南归？艺术或商业？有意义的，不是两难处境，不是诱惑胁迫，而是变局中的世界，渐居要津的中国，以及中国电影重新选择方向与路径的时代指令与挑战。包括电影研究在内的思想、学术工作不应该、也不可能自外于此。

（本文原载于刚刚出版的《南风窗》2015年第10期，作者授权海螺社区转载。回复3D革命可以接收此次访谈的上部分。）