

# 无心凌云处 大地寄深情

## ——范元导演的『三农』电影创作回顾

■文于宁

“叶似竹子叶，节如竹子节，无心凌云处，常向大地情切切……”这是范元执导的影片《父老乡亲》(2003年)的片尾曲。歌词出自刘忠的诗作《咏谷子》，由董立强作曲。词曲中饱含着朴实诚挚的悲悯意蕴，恰是范元导演的三农题材影片中贯穿始终的情感基调。

在中国三农电影的创作群体中，峨眉电影制片厂著名导演、四川传媒学院教授范元是长年以三农题材倾注心血并取得卓越成就的一位影坛楷模。迄今为止，其执导的八部电影作品中，七部属于三农题材影片。

其导演处女作《被告山杠爷》(1994年)作为三农题材经典影片而享誉已久。此后，又相继执导或编创了《吴二哥请神》(1995年)、《这山更比那山高》(1999年)、《太平使命》(2002年)、《父老乡亲》(2003年)、《我的父亲焦裕禄》(2021年)等佳作。在中国电影金鸡奖评选中，先后为四川峨眉斩获十项提名、六项大奖，可谓功勋卓著。

范元导演对中国三农问题一直怀有深切而独到的思考。这份初心始于青年时期下乡插队的经历。三年多的农村生活成为此后坚持探索、不懈创作的基石。他曾在受访时感言：“当我们面临着传统伦理道德在文明进程中的文化困境时，那种徬徨、迷惘、惆怅便会油然而生。三种感受来自三个不同的故事。”

### 一、徬徨后的反思：“山杠爷”的故事

在1995年至1997年的第15届至17届中国电影金鸡奖评选中，四川峨影厂创造了一段属于“峨眉出品”的光辉岁月，连续三届提名最佳故事片奖，总共荣获11项大奖。这段银幕辉煌正是始于范元导演在三农题材上的探索。其执导的《被告山杠爷》和《吴二哥请神》不断擦亮峨眉影品牌。

早在上世纪80年代，《红衣少女》、《井》等峨眉名作就惯于在传统与现代的演变与转换中，描绘角色的徬徨，引导观众的反思。范元导演认为，包括乡土文化在内的三农文化对中华民族的影响极为深远。从执导影片《被告山杠爷》开始，他尝试将人物角色置于乡村与城市的文明碰撞中，迸发出关于时代与命运的叩问。

电影故事片《被告山杠爷》改编自李一清的小说《山杠爷》，由范元、毕必成编剧。片中，“堆堆坪村”的村长山杠爷(李仁堂饰)多年来全心全意为村民们着想和忙碌。但他受传统封建思想的影响，在村中实行着“家长制”和“一言堂”，终致触犯国法而被捕。检察院的同志从城市来到乡村，也将现代法律意识伴着降瑞注射进来。

在传统与现代的交错路口前，山杠爷这位古朴的山村当家人，与无数农民群众一样，难免徬徨与迟疑。范元导演以锋芒毕露的现实主义之刃，解剖开主人公的精神世界，让徬徨后的反思凸显于银幕，将沉痛中的教训馈赠给观众。

为了依照现实的本来面貌再现现实，范元导演带领剧组扎根农村、深入生活。饰演“山杠爷”一角的表演艺术家李仁堂更是专程赴四川雅安、西乡峡口村体验生活，努力熟悉当地农村的风土人情与农民的生活习惯。

该片于1994年公映，荣获1995年第15届中国电影金鸡奖最佳故事片、最佳剧本、最佳男主角、最佳导演处女作四项大奖，以及最佳美术提名；同年，还荣获第18届大众电影百花奖最佳故事片、最佳男主角两项大奖，第1届中国电影华表奖最佳故事片、最佳编剧、最佳男演员三项大奖；成为峨眉继《红衣少女》和《焦裕禄》之后，第三部包揽中国内地电影三大奖“最佳故事片”荣誉的经典佳作。

### 二、迷惘下的坚守：“吴二哥”的故事

在四川乡村脱贫致富的银幕长歌中，范元执导的影片《吴二哥请神》堪称一首凝重沉郁的序曲。该片上映于1995年，改编自刘晓双的中篇小说《西江村赶湖》，由范元、刘晓双编剧，荣获1996年第16届中国电影金鸡奖最佳男配角奖(赵君)和最佳女配角奖(郑卫莉)，以及最佳故事片、最佳剧本、最佳男主角三项提名。

该片首先继承了前作《被告山杠爷》的现实主义风格，同样具有鲜明浓厚的四川地域特色。片中的“望鱼滩村”是四川一个偏远的贫困村。村长吴二哥(曹景阳饰)为使全村脱贫，苦思致富门路。他得知村妇水水(郑卫莉饰)早年的恋人王金良(赵君饰)已成为富甲一方的老板，便想请这位当年被逼离乡的孤儿浪子回村投资。在乡长的鼓励下，吴二哥带着水水前往繁华都市，为他们的贫瘠乡村“请神”……

“仓廪实而知礼节，衣食足而知荣辱。”物质文明固然是精神文明的前提与基础。但物质层面上“请神”容易，精神层面上“送神”却难。在范元导演看来，实现物质上的现代化不容易，催生精神上的现代化则更艰巨。因此，影片在乡村改革的背景下，着力塑造了吴二哥这样一位在迷惘中恪尽职守、在愁苦中寻觅新路的朴实村长形象。表演艺术家曹景阳很好地诠释了这一角色形象。

范元导演曾感叹：“我一直认为普通老百姓真实的生活状态本身最有魅力。我更愿意平视地展示生活的自然流程和它的原生状态，更关注人物真实自然的环境。”因此，其影片的主演们也坚持将自身投入原型人物的生活熔炉中去反复锤炼，以求得演技上的炉火纯青。

身为中国话剧名宿的曹景阳，早在上世纪80年代已与于是之、焦晃、李默然并称“南焦北于东李西曹”，以卓越演技享誉剧坛。但接到该片剧本后，他还是专程到成都市金堂县的偏远乡村体验生活，与当地农民同吃同住同劳动。同样在金堂县悉心体验生活的，还有饰演村妇水水的女演员郑卫莉。在1997年第6届中国电影表演艺术学会金鸡奖表彰中，曹景阳、郑卫莉均凭借该片获得荣誉。

至此，范元导演的影片进一步锻造出“大巧不工、润物无声”的风格特征。

### 三、惆怅中的涤荡：“焦书记”的故事

在多年创作生涯中，范元导演始终对农民群体饱含深情，但如其所言：“我仿佛更愿意直截了当一些。一方面留恋，一方面舍弃。冷静的理性在不断锤打着情感。因而，影片所传达出的伤感，实际上是告别本身的惆怅，而不是对应该或即将舍弃的东西的挽留。”

悲则鸣，痛则通。历经徬徨与迷惘的情感交织，范元导演的三农题材影片已然在充满理性主义色彩的惆怅情调中凝聚起一股涤荡荡秽、激浊扬清的精神力量。因此，进入新世纪以来，范元导演的作品进一步聚焦于农村的干群关系，着力凸显优秀干部的崇高风范。

影片《父老乡亲》就深情塑造了一位“焦裕禄式的好干部”——主人公何天雨(陶泽如饰)。该片由刘占坤、姚宇聪、郑顺潮、冯雷编剧，取材于陕西省发生的真实事件，讲述了以主人公何天雨为首的当地县委工作组深入“流火村”，调查“抗税事件”，最终查清事件真相并为农民主持公道的感人故事。

该片以当时备受关注的农村税收问题为切入点，凸显了党和政府对三农问题的高度重视，从干群关系角度诠释了“任何时候都不能忽视农业、忘记农民、淡漠农村”，是一部针砭时弊的现实主义银幕杰作。

范元导演感言：“我们享受到改革的好处，而农民却承受了改革的代价。我们应该为他们做一点什么。作为电影工作者，就用作品为农民发出呼声。”农民群众对“焦裕禄式的好干部”的呼唤，又促使他重启了“焦裕禄”这一峨眉影经典题材的拍摄。

其近作《我的父亲焦裕禄》在2021年庆祝中国共产党成立100周年之际公映，再次点燃“焦裕禄精神”的燎原星火。该片改编自焦裕禄书记的女儿焦守云对父亲的回忆录，由高满堂、李唯编剧。

峨眉名作《焦裕禄》(1990年)多年来已深入人心。而《我的父亲焦裕禄》则为这一题材剖析出“父母与子女”一般血肉相连的亲情感。伏尔泰曾在《风俗论》中谈到对中国文化的认识：“一省一县的文官被称为父母官，而帝王则是一国的君父。这种思想在人们心中根深蒂固，把这个幅员广大的国家组成一个大家庭。”

当前新时代所倡导的干群关系延续了这种血肉相连的情感纽带，但干部不再以“民之父母”自居，而是以“民之子女”自勉。新中国成立以来，“焦裕禄式的好干部”们正是以“农民的儿子”作为初心，面朝大地，肩负起共产党人的使命担当。

《我的父亲焦裕禄》的拍摄也继承了前作“拍英雄、学英雄”的优良传统，辗转多地，实景拍摄；并采用校企合作模式，与四川传媒学院联合摄制，为高校师生的党史教育奉献鲜活的影像教材。

2022年11月举办的第五届中国农民电影节以“乡村振兴新征程 光影增辉二十大”的主题，为当下的三农电影创作指引前程。珠玉在前，中国电影人必将深入贯彻党的二十大精神，继续坚持以人民为中心的创作导向，推出更多三农题材佳作，为农民朋友们奉送丰富的精神食粮，为全面推进乡村振兴的新时代凝聚磅礴之力。

(作者为四川省电影家协会理事、四川传媒学院副教授)

# 从『反乌托邦』到『元宇宙』：电影虚拟数字场景设计的美学变迁

■文刘航

电影用独特的视听艺术为人类“造梦”，也记录下不同时代人类心中的未来图景。从上世纪八九十年代至今，随着信息技术的发展变革，电子科技元素大量介入电影的未来想象，通过虚拟数字场景呈现出的未来空间也成为《电子世界争霸战》《黑客帝国》《头号玩家》《失控玩家》等聚焦电子世界的电影的重要看点。纵观这类电影的虚拟场景设计，会发现其美学思维和表现手法随时间推移发生显著变迁，“反乌托邦”的后现代意味逐渐淡化，而面向元宇宙的虚实共生线索不断增强，映射着现实中人们对科技、数字文明的思考与探索。

### 由赛博朋克走向虚实共生

聚焦电子世界的影片往往拥有相近的主题，即对数字文明、对人类未来的想象与对技术的反思，并由此形成了整体相似、又处于变迁之中的文化意蕴和美学追求。

赛博朋克曾是电影中未来空间、虚拟数字场景设计的重要美学元素。1982年上映的《电子世界争霸战》便采用了大面积的黑灰色背景、网格状光电线条来搭建程序世界，既贴近当时计算机主机电路板的观感，也着力营造出冰冷、沉闷和压抑的氛围。同样表现电子世界的《创：战纪》上映于2010年，得益于电影制作技术的进步，其在虚拟数字场景的视觉表现方面拥有比《电子世界争霸战》更细腻的质感 and 更立体、丰富的层次，但阴霾下的城市剪影、闪烁着霓虹灯的赛场等主要场景的色调、结构模式都与《电子世界争霸战》高度相似，同样是用赛博朋克式视觉要素来凸显电子世界与现实世界的明显区别，传达未来科技和人类之间、科技垄断者和普通个体之间的矛盾冲突，并携带着在技术威胁论影响下的“反乌托邦”意味和悲观、质疑情绪。

相较而言，2010年后上映的同类主题影片中，虚拟数字场景的设计开始朝着虚实共生方向转变，电子世界的空间从光电线条的简易架构变成电脑建模的3D仿真场景。2018年上映的《头号玩家》在表现大型电子世界“绿洲”中的虚拟数字场景时，就采用了仿真乃至复刻现实的设计思路，那里的赛场、哈利迪档案馆、酒吧等都与现实世界中的场景极为接近。还有影片对此处理得更加激进，直接将现实生活的场景嵌入虚拟场景，让观众所见的电子世界处于一种真实与建模并存的“虚实共生”状态。比如2021年上映的《失控玩家》里，现实与虚拟世界的界限更加模糊，游戏角色的住所，游戏世界的街道、咖啡店等都选用了实景演绎，虚拟与现实两个世界中的生活情境同样使用了明媚的色彩，“反乌托邦”的态度更显著地让位于对虚拟数字世界的探索、畅想和憧憬。

### 从抽象式呈现到具象式再现

虚拟数字场景设计承载着影片主题与风格的视觉表达诉求，随着整体美学追求从赛博空间向虚实共生转变，相应的艺术表现手法也发生着转向。

受创作思维与制作技术所限，20世纪晚期的电影在设计虚拟数字场景时，多采取抽象、隐喻的手法来建构电子空间，并以此强化环境的叙事功能、传达场景背后的文化信息。在这种思路之下，虚拟数字场景中的城市景观往往被凝练成相对单一、模糊、简而易而又意味深长的线条或剪影。如《电子世界争霸战》和《创：战纪》对网络世界景观的呈现就是截面式的，不同场景中的蓝绿色背景画面、发光座椅，以及作为背景闪烁在城市建筑轮廓边缘的蓝色荧光线条，都是对时空图景的抽象表达。直至1999年上映的《黑客帝国》，虽然已经采用了真

人实景来演绎电子程序生成的虚拟世界，但依然保留了此前同类影片的抽象、隐喻特点，人类身体与虚拟世界的物理接口、在数字世界入口流动的绿色代码等设计，都用强烈的隐喻来凸显人与机器、科技与伦理之间的紧张关系，传达着人类面对技术的迅猛发展态势、面对未来诸多不确定性时的不安与警觉。

近年来，随着数字影像制作技术的进步，相关电影虚拟数字场景的表现手法也有了新的蜕变，更加宏大、细致、完整的构图，更具象的再现和写实手法逐渐取代了抽象的线条勾勒。如《头号玩家》和《失控玩家》设定的虚拟游戏世界都有具象化的生存环境，拥有在三维空间结构中搭建出的仿真城市建筑群。其中，《头号玩家》中出现了大量用来交待虚拟世界结构逻辑的场景，《失控玩家》同样用了很多镜头来明确游戏空间的架构模式，电影中出现的游戏场景大都为实景再现。

### 虚拟空间中的“元宇宙”期冀

电影场景的设计始终要服务于影片叙事主题及整体美学诉求，也反映了创作者对科技发展、人类生存境遇、数字文明等重大命题的思考，这份思考沉淀为文化意蕴，并带有鲜明的时代印记。

虚拟数字空间在电影中的存在形态，既在一定程度上显示了特效制作技术的演进过程，也反映了电子游戏技术、媒介融合方式及其视觉观感的进化逻辑。以现实世界与虚拟数字空间的连接媒介为例，在《电子世界争霸战》中，现实中的人被一道“激光”扫描进入电子程序世界；在《黑客帝国》系列电影中，人类通过复杂的电子线路及数据接口来将意识传输进矩阵世界；在《头号玩家》中，人类通过佩戴VR眼镜和脑机接入设备进入数字生活世界；《失控玩家》则直接忽略掉现实世界和游戏世界间的连接方式，让玩家在游戏之中的形象最大程度地接近现实形象，仅偶尔凭游戏NPC戴上眼镜后所见的画面变化来提示游戏与现实的区分。这条变化的轨迹，不仅在工业制作层面显示了特效制作从人工逐格动画到数字图像处理、3D引擎等技术的演进逻辑，而且在心理认知层面展现了人们对网络世界、数字生存的态度发生了重大转变。

艺术作品中总是包含着社会心理、时代文化的密码。如果说以《创：战纪》为代表的影片以陌生化、差异化手法，强调了虚拟数字世界与现实世界的对立，显示了彼时人们对科技发展影响社会生活心怀警惕乃至抵触，折射着充满不确定性与悖论的后现代文化；那么近年来的《头号玩家》、《失控玩家》等影片有意模糊虚拟与现实的界限，在未来情境中叠合怀旧的复古场景，以大量“彩蛋”表达对20世纪以来流行文化成果、技术变革轨迹的温暖致意与亲切缅怀，则意味着此刻人们看待数字虚拟世界的心态已从对峙斗争转向融合共生，从消极质疑转向积极探索，并寄寓了这类影片对“元宇宙”式数字生存的想象，即不再单向度地否定虚拟或逃离现实，而是在虚拟数字空间、现实生活空间之中寻求平衡，既享受虚拟世界带来的便利与乐趣，同时珍视现实生活；面对科技带来的伦理挑战和生存危机，不逃避、不消沉，而是积极应对，在反思之中主动寻求虚实融合、虚实共生。

可以说，40多年来电影虚拟数字场景从美学追求、设计思路到表现手法的显著转向，展现出电影工业、电影制作的技术升级，更寄寓着人们对现实世界、对文明前景的凝望与思索，折射出创作者身处数字技术与当代文化持续融合的智能时代，在虚拟与现实之间寻求平衡的思考和探索。

(作者系北京电影学院研究生)