

文章编号: 1673-1646(2026)02-0053-07

“武”的回响与“侠”的未竟 ——论《镖人：风起大漠》的类型突围与叙事困境

刘永昶, 金慕唯

(南京师范大学 新闻与传播学院, 江苏 南京 210023)

摘要:《镖人：风起大漠》是2026年春节档最值得关注的武侠类型文本。从传统维度看, 影片汇聚四代功夫人, 以真功夫、真拳脚重申武侠电影的硬派根基, 十余场打戏因地制宜、各具风格, 呈现出对“武”之传统的集体致敬与传承接力。从创新维度看, 影片以漫画改编为创作来源, 将武侠元素与公路片叙事嫁接, 形成闯关式线性结构, 并强化女性角色的主体性, 回应当下电影市场的受众变迁。从叙事的维度看, 高密度的打戏挤压了人物塑造与情感铺垫的空间, “侠”的深度被“武”的浓烈冲淡。武侠电影若欲复兴, 仅靠“打”动尚不足够, 更须以“情”动人。

关键词: 武侠电影; 漫画改编; 动作美学; 类型融合

中图分类号: J954

文献标识码: A

doi: 10.62756/xbsk.1673-1646.2026034

引用格式: 刘永昶, 金慕唯. “武”的回响与“侠”的未竟: 论《镖人：风起大漠》的类型突围与叙事困境[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2026, 42(2): 53-59.

Echoes of “Wu” and the Unfinished Quest of “Xia”: Genre Breakthrough and Narrative Impasse in *Blades of the Guardians: Wind Rises in the Desert*

LIU Yongchang, JIN Muwei

(School of Journalism and Communication, Nanjing Normal University, Nanjing 210023, China)

Abstract: *Blades of the Guardians: Wind Rises in the Desert* is the most noteworthy wuxia genre text in the 2026 Spring Festival season. In terms of tradition, the film assembles four generations of martial arts practitioners and reaffirms the hard-boiled foundations of wuxia cinema through authentic combat choreography. Over a dozen action sequences, each tailored to distinct settings and styles, constitute a collective homage to and relay of the “wu” (martial) heritage. In terms of innovation, the film draws on comic adaptation as its creative source, grafting wuxia conventions onto a road movie narrative to produce a level-based linear structure, while foregrounding female characters’ agency in response to shifting audience demographics. In terms of narrative, however, the sheer density of action set-pieces compresses the space available for character development and emotional groundwork, such that the depth of “xia” (chivalric ethos) is diluted by the intensity of “wu”. If wuxia cinema is to achieve a genuine revival, the capacity to thrill through combat alone will not suffice—it must also move audiences emotionally.

Key words: wuxia cinema; comic book adaptation; action aesthetics; genre hybridization

当八旬高龄的袁和平再度出山执掌导筒, 当李连杰以惊鸿一瞥的客串姿态重返武侠银幕, 《镖人：风

起大漠》在2026年春节档的亮相便带有某种仪式性意味。1982年, 张鑫炎执导的《少林寺》横空出世, 年仅

收稿日期: 2026-02-28

基金项目: 国家社会科学基金重大招标项目: 数字媒介时代的文艺批评研究(19ZDA269)

作者简介: 刘永昶(1975—), 男, 教授, 博士, 博士生导师, 从事专业: 新闻传播学、艺术学。E-mail: 42400@njnu.edu.cn。

十九岁的李连杰以觉远和尚一角技惊四座,掀起了新时期武侠电影的热潮。四十四年后,电影《镖人:风起大漠》同样取材隋末乱世,同样聚焦草莽英雄,一条跨越近半个世纪的类型脉络由此浮现。从《少林寺》(1982)到《黄飞鸿》(1991),从《醉拳》(1978)到《卧虎藏龙》(2000),武侠片构建了一个完整的情感共同体,它既关乎家国正义与江湖道义,又关乎每一个普通人心底那个仗剑天涯的梦。

只是在当前春节档市场中,武侠已不再是文化消费的绝对主角,它需要与诸多强势类型争夺有限的银幕空间和观众注意力。2026年春节档的影片市场竞争尤为激烈,《飞驰人生3》凭借成熟的系列IP与沈腾的票房号召力领先优势显著,几乎占据整个档期票房的半壁江山;《惊蛰无声》以张艺谋的影像美学,探索当代国安谍战题材的表达边界;《熊出没·年年有熊》一如既往地稳守亲子观影基本盘;《星河入梦》则在科幻设定下,叩问虚拟与现实的心理边界。在这样一个被喜剧、谍战、动画、科幻等多元类型占据的银幕格局中,《镖人:风起大漠》成为该档期唯一的武侠类型片。

也正因如此,《镖人:风起大漠》的出现便显得格外意味深长。这部电影不是改编自金庸、古龙的经典武侠小说,而是取材自许先哲创作的网络漫画。它汇聚了袁和平、吴京、谢霆锋等几代功夫明星,试图以真功夫、真拳脚重振武侠电影的硬桥硬马传统。在叙事层面,影片将武侠类型与公路片叙事嫁接,以闯关式线性结构迎合当代年轻受众的审美习惯。与此同时,它强化女性角色的主体性,回应电影市场日益显著的性别结构变迁。

那么,这部以漫改身份闯入春节档的武侠片,如何在武侠传统与当代市场之间寻找平衡?在“武”的淋漓尽致地展现中,“侠”与“情”如何安放?从“武”的功夫传统之承继,到类型融合与受众想象之重构,再到叙事与立人与“侠”之灵魂的追问,《镖人:风起大漠》提供了一个观察当代武侠电影文化逻辑的典型样本。

1 “武”之回响:真的功夫与“爽”的形式

二十世纪八九十年代,武侠小说、武侠片、武侠剧风靡一时,构成了侠客的江湖、创作者的梦想与大众的集体记忆。彼时金庸、古龙的小说被反复搬上银幕,几乎每一代观众的青春都与某一版武侠经典相伴。如前所述,武侠片曾经构建起数代人的情感共同体,

而在今年春节档电影的“江湖”之争中,《镖人:风起大漠》仅仅是作为一种类型片出现。

由武侠片伴随成长的观众大约都能记得《醉拳》(1978)的潇洒、《卧虎藏龙》(2000)的飘逸、《功夫》(2004)的喜感或者《一代宗师》(2013)的凝练,这些作品的成功都离不开袁和平的动作设计。所以,当八旬高龄的“天下第一武指”重出江湖执导《镖人:风起大漠》时,就意味着“动作”或者“功夫”自然成为本片最重要的关键词。袁和平不仅是要用他的卓著声名为影片背书,更是要捍卫武侠片的“功夫”传统。需要明确的是,武侠精神是伴随着“功夫”走向世界的鲜明文化符号,无论“兼济天下”的入世情怀,“士不可不弘毅”的责任担当,还是“诗酒年华、仗剑天涯”的潇洒性格,其精神内核仍是家国大义^[1]。然而,近年来,武侠题材影视作品中真正令人回味的“武功”却不断被弱化:慢镜头的放大渲染,关键动作的定格跳切,人物表情的夸张特写,替代了经典武打戏一气呵成的连贯性,这种重“神”不重“术”的表现方式,削弱了武侠本应有的热血与豪情^[1]。更有论者指出,在电影《射雕英雄传:侠之大者》(2025)中,当降龙十八掌化为金色龙形特效横扫千军,传统武侠中“以武载道”的哲学意蕴被简化为视觉刺激,武侠电影由此陷入“重术轻道”的困境^[2]。《镖人:风起大漠》以真拳脚、硬碰硬的姿态逆流而上,实际上是对这一困境的直接回应。袁和平在谈到武打设计时说,他拍了二十多年电影才真正掌握“什么叫好看,什么叫不好看”,核心就在于“一拳一脚全部要很真实,都用真功夫来打”^{[3]263}。这种对“真功夫”的执念,正是《镖人:风起大漠》区别于当下绝大多数古装动作片的核心标识之一。

1.1 高密度硬派打戏与连绵“爽”感

一方面,打戏之多令人目不暇接。开场刀马在客栈中的亮相就是一场干净利落的群灭,紧接着,他与双头蛇联手击杀常贵人,形成开篇的第一个小高潮。待到刀马护镖的主要任务开始,各路人马的追杀、刀马与竖、谛听等兄弟的单挑;小分队与四族联军的混战,一直到莫家集救援的超级大战,十来场打戏几乎完全紧密衔接,形成高强度高密度的武打叙事节奏。不多的文戏穿插其间,却往往都是为上一场战斗交代缘由或是为下一场战斗埋下伏笔。

另一方面,每一场打戏都被创作者结合不同的场景进行了精心的设计。客栈中的“打”局促但章法有致、招式清晰,彰显的是功夫本色;马背上的“打”风驰电掣、飘忽不定,尤显女主人公阿育娅的飒爽英姿;

沙漠里的“打”黄沙漫卷、人影幢幢,渲染困境中的决斗;雪地上的“打”寒气逼人、血色惨淡,凸显刀光剑影中的英雄气概;火油地里的“打”烈焰熊熊、光影闪烁,映照出充满勇气与智慧的搏杀;城寨建筑上的“打”腾挪跳跃、险象环生,一步步将主人公刀马推向置之死地而后生的胜利。通过如此的排比铺陈,几乎穷尽了武侠电影动作场景的所有可能。武侠片中的武术技击动作,历来容易在叙事过程中演变为一种舞蹈化的表演形式,击打的实用性让位于表演性^{[3]14}。但《镖人:风起大漠》显然并不以飘逸的舞蹈化为追求,而是将武术技击拉回硬派的肉身搏杀。这也暗合了袁和平所谓“连锁式的创作”理念:“主角跟反派各用什么功夫,要设计好他用什么功夫破他,对方再用什么功夫反制……每一场都要不一样,观众才会有兴趣。”^{[3]95}

拳拳到肉、刀刀见血的打斗给观众带来畅快淋漓的“爽”感体验。事实上,没有多少观众会在意武功的套路招式,即便在意也未必能在快速的影像切换中辨识。只要马在奔腾、人在腾挪、箭似闪电、剑如行云、刀若霹雳,这样连绵不断的“爽”便是直抵心灵的多巴胺。这种高密度的打戏编排,营造了一种持续不断的观影快感,观众并非因为某一场打戏获得了充分满足而停歇,恰恰相反,每一次“爽”的体验都在制造新的匮乏,驱动着对下一场战斗的期待。

对于有年代记忆的观众而言,观影时即时的“爽”也是满足武侠片情怀的“爽”。“武”的传统在本片中不仅被承继,甚至还被集中放大。需要追问的是,这种“爽”的背后是否仅仅是感官刺激的层层累加?影片并未回避暴力的残酷性。肢体砍落、头颅滚地、血流如注,对于新生代乃至儿童观众而言,这些细节表现难免引起不适。不过话说回来,这恰恰是近年来银幕上对于死亡难得的真正呈现。在仙侠奇幻泛滥的当下,死亡往往被“飘逸化”“唯美化”处理,人物的生死往往不过是特效烟花中的一次闪烁,既不痛,也不真。《镖人:风起大漠》选择了不消解,而是放大。正是这种对真实的直面,使本片的质感截然不同于同类作品,具有了一种沉甸甸的质感与分量。当然,春节档“合家欢”的观影语境中,过于凛冽的影像或许并不适宜所有年龄段的观众。如何在保持类型尺度与拓展观众基础之间取得平衡,是值得创作者深思的课题。

1.2 致敬式表达与精神深度的错位

“侠之大者,为国为民”的主题基调一直在本片中有刻意强调。影片伊始,小七与刀马共骑一马,他磕磕绊绊背诵着陶渊明的《归园田居》。他问刀

马:“久在什么笼?”刀马淡淡回答:“樊笼,鸟笼的笼。”这段看似闲笔的对话,实为全片侠义主题的一处伏笔。“久在樊笼里,复得返自然”,陶渊明笔下的归隐之愿,在隋末乱世中无异于一种奢望。刀马放弃左骁骑士之位来到大漠,本身便是对“樊笼”的挣脱,而他护送小七的旅途,恰恰是从庙堂走向江湖的反向之路。这首背不完的诗,既是小七年幼懵懂的写照,也暗示着在群雄逐鹿的乱世里,田园牧歌式的安宁何其脆弱。

老莫正是这份脆弱安宁的守护者。他不习刀剑、不谙拳脚,却致力于将莫家集营造成一处世外桃源。鸡犬相闻,阡陌交通,百姓安居,莫家集是本文中“侠”之理想最具体的呈现。陈平原在《千古文人侠客梦》中分析“桃源之梦”:“小说中的‘江湖世界’,也只有作为虚拟的世界来解读才有意义。追求不受王法束缚的法外世界、化外世界,此乃重建中国人古老的‘桃源梦’。”^{[4]76}老莫的侠义不在武功高低,而在那一腔孤勇的寸心,明知乱世中桃花源终将被打破,仍以血肉之躯守护这片净土。众人为守护莫家集而战,与其说是英雄壮举,毋宁说是怜悯苍生、守护家园的本能行为。

与此相应的是知世郎“救世”的理想。花颜团以“花”为号,知世郎以“花满天下”为口号唤醒民众反抗暴政。在主人公刀马的口中,也会有“这胡杨林的壮丽,和这沙土下的蝼蚁又有什么关系?”的感慨。小七背不出的田园诗、老莫守护的桃花源、知世郎许诺的花满天下,三者构成了同一个主题的不同变奏,皆是对太平盛世的渴望,对人间美好的执念。只是在隋末乱世中,这份愿景要付出巨大的代价。桃花源终被战火焚毁,归园田居终成一纸空文,“花满天下”的理想不知需多少热血方能浇灌。

但总体而言,本片的“侠”多流于表面与口号,更多地像是在向前辈作品致敬。“侠”必须牢固地依附于人物的性格与命运来展开,也必须在作品所描摹的时代风云中去刻画。正如古龙在《关于“武侠”》一文中所言,武侠小说之所以吸引人,“最主要的原因,是武侠小说中有一种令人热血沸腾的人类精神”^{[5]130},这种精神不在于武功招式,而在于人物的气概与信念。在这一层面,本片中“武”的浓烈无疑冲淡了“侠”本应有的深刻。当打戏占据了绝大多数的叙事时间,人物的精神世界便缺少了从容展开的余地。从武侠文化发展史来看,其轨迹是“由侠义的顶峰,发展为武、侠并峙,进而武大于侠”^[6],侠的淡化与武的强化是时代使然。《镖人:风起大漠》的创作者们显然不甘于此,

他们试图以真功夫的回归来重新校准“武”与“侠”的天平。然而,这一次的校准,“武”的分量终究还是压过了“侠”。

2 “变”的姿态:类型融合与受众想象的重构

“飞雪连天射白鹿,笑书神侠倚碧鸳”的武侠黄金时代已经远去,但属于当代青年的流行文化潮流仍在持续发展。武侠片带着几代人的集体记忆与类型传统,试图走向青年人的世界,必然要作出改变。在这个被称作“相对温和”的2026年春节,《镖人:风起大漠》以漫改武侠的姿态进入院线,在并不被看好的开局中凭借口碑逆势上扬,并努力向今天的受众市场靠拢。《镖人:风起大漠》的市场突破策略集中体现在三个维度:创作来源的代际更迭、叙事模式的类型融合,以及人物塑造的性别重构。三者共同指向对当代受众想象的重新建构。

2.1 从漫画IP到类型电影的代际更迭

本片的创作灵感不再是曾盛极一时的传统武侠小说,而是改编自许先哲创作的漫画《镖人:风起大漠》,这一转向本身即意味深长。从金庸、古龙到网络武侠小说,再到如今的漫画,武侠IP的代际更替清晰可见。武侠片的灵感源泉,已经从书架上的经典小说悄然转向了屏幕上的连载漫画,背后折射出的是受众群体的代际更替与审美趣味的变迁。

漫画《镖人:风起大漠》自2015年在网络连载以来,便因其独特的“硬派武侠”风格而备受瞩目。该作品不仅在国内各大漫画平台积累了庞大的粉丝群体,更难得的是其成功走出国门,先后在日本、韩国、德国等地正式出版发行。一部中国原创武侠漫画能够在日本漫画市场占有一席之地,这本身就是一个值得关注的文化现象。许先哲在谈及创作初衷时表示,他想“结合西部和武侠的元素,创作一部具有电影分量的故事”^[7],并从隋末乱世的历史中找到了故事的落脚点。这种自觉的电影意识,使得《镖人:风起大漠》漫画天然具备了影像化的潜质,也为后续的银幕改编埋下了伏笔。

从类型发展的角度看,武侠题材的IP的源头正经历着深刻的结构性变迁。二十世纪八九十年代,金庸、古龙的武侠小说几乎垄断了影视改编的素材库;新世纪以来,网络武侠小说一度成为主力;而今,漫画正在成为新的内容源头。对于在互联网环境中成长起

来的新生代观众或读者而言,漫画这种图文结合、节奏紧凑的叙事形式,天然契合他们的阅读习惯与审美偏好。《镖人:风起大漠》正是瞄准了这一群体,原著漫画的忠实粉丝构成了影片的基本受众群,而武侠电影的传统爱好者则提供了增量。两类受众的叠加,使得影片在市场定位上有了更从容的空间。

作为漫改作品,《镖人:风起大漠》的改编策略总体上是保守而稳妥的。主要的桥段、场景乃至人物对话,都相当忠实于原著。最显著的改动是将谢霆锋饰演的谛听出场大幅前移,由此额外增加了几场打戏。这一改动恰好说明了创作者在兼顾两类主要受众时所采取的平衡策略:对原著粉而言,忠实性是最基本的诉求;对更广泛的武侠片观众而言,打戏的密度与精彩程度才是核心卖点。谛听这个角色的前置,既满足了明星效应的市场逻辑,又为影片的动作场面增加了分量,平衡了双方的诉求。

2.2 公路片框架与游戏化闯关的类型嫁接

创作来源的转换回应的是“谁在看”的问题,而叙事模式的类型融合则进一步回应“怎么看”的问题。传统武侠片往往采用多线交织的复杂叙事,门派纷争、江湖恩怨、庙堂权谋相互缠绕,铺陈开便是一幅波澜壮阔的时代图景。《镖人:风起大漠》却另辟蹊径,将武侠片的类型元素与公路片的叙事结构嫁接起来,形成了一种简洁有力的叙事模式。

刀马一行人护镖西行,从西域大漠出发,目的地是首都长安。这一地理上的位移构成了影片叙事的主轴。护镖的使命为人物提供了持续前行的动力,而各路人马的夺镖、追杀则构成了前进途中的重重阻力。于是,冲突不断爆发,武打场面接连上演。这种“过五关、斩六将”的闯关式叙事,固然削弱了原著漫画那种绵密复杂的叙事密度,但步移景换的场景切换,却为影片展现了西北大漠的一幅幅壮阔图景:黄沙漫卷的戈壁、寒气逼人的雪原、烈焰熊熊的火油地、危机四伏的莫家集。空间的变化推动了叙事节奏的起伏,也为不同风格的动作场面提供了各异的视觉舞台。据悉,影片大量采用新疆实景拍摄,这种对真实地理空间的借用,无疑为影片增添了一种粗粝的质感。

值得注意的是,在电子游戏中成长起来的一代人,已习惯于“任务-挑战-通关”的叙事逻辑。《镖人:风起大漠》的护镖之旅,可被理解为一场银幕上的公路闯关:每一个场景都是一个新的关卡,每一波敌人都是需要击败的对手,每一次险象环生后

的转危为安,都带来类似通关的快感。这种从游戏到电影的审美迁移,在近年来的国产电影中并不鲜见。《哪吒之魔童降世》中敖丙与哪吒的对决、《封神第一部》中质子团的比武,皆隐约可见游戏叙事逻辑的影子。《镖人:风起大漠》将这种逻辑贯穿始终,显然是对年轻受众接受习惯的刻意迎合,当代青年人在短视频平台和网络游戏中长期积累的经验,“已经完全重塑了他们的视听审美习惯”,而闯关难过关过的游戏模式正是契合了“网络视听受众游戏化生存的日常情境”^[8]。

不过,游戏化叙事的“爽”感是有代价的。当叙事被压缩为一个个相对独立的关卡,人物之间的情感铺垫被大幅削减,历史背景的厚重感也难以充分展开。原著漫画中那些关于隋末乱世、关陇门阀、庙堂权谋的复杂叙事,在影片中几乎被省略,只剩下“护镖-追杀-战斗”的简化主线。许先哲在谈及漫画创作时表示,《镖人:风起大漠》“不仅是一个武侠故事”,而是“关于时代和人的故事”^[7]。这一宏大的叙事野心,在影片两个小时的篇幅内显然难以充分实现。

2.3 女性角色主体凸显与市场策略的合谋

如果说叙事模式的调整尚可以用类型融合来解释,那么《镖人:风起大漠》在人物塑造上的偏移,则更明显地带有市场策略的印记。最显著的变化发生在性别维度上。原著漫画中,刀马纵横四方,沉默寡言中隐现仁心,是典型的硬派侠客形象;知世郎轻浮的表象下藏着“上知天文,下知地理”的通透智慧,是乱世中的理想主义者;谛听、裴行俨、伊玄等人物各有其复杂的性格层次与命运轨迹。然而,在影片中,这些男性角色却多少显得有些暗淡。刀马的执拗、知世郎的轻浮、谛听的偏执、裴行俨的教条,与原著中立体丰满的形象相比,都有些扁平。

与此形成鲜明对照的是,女性角色却大放光彩。女主人公阿育娅在原著中尚有一些情感纠葛的铺垫,影片却将这些悉数删去,使其化身为“我就是大沙暴”的纯粹复仇女神。陈丽君以越剧科班的身段功底跨界武侠,将戏曲程式中的水袖翻飞与武术动作融为一体,行事果决中自有一股飒爽之气。原著中戏份有限的阿妮与燕子娘,在影片中也得到了更多的展示空间:一个舍生忘死、忠勇护主,一个性格直爽、鲜明生动。这些都给观众留下了深刻印象。

这种性别化塑造的偏移,显然是对当下电影市

场性别结构的主动回应。近年来,女性观众已经成为电影市场中不可忽视的消费主体,“大女主”叙事在古装题材中屡试不爽。阿育娅从“有情感纠葛的复杂女性”到“去情爱化的复仇女神”的转变,是对“女性主体性”的一种商业化诠释:她不再是男性英雄身边的陪衬,而是独立完成复仇使命的行动主体。古龙曾在《“武侠”中的“女性”》一文中坦言,他笔下的女性“通常都不会是其中的英雄豪杰人物”,因为他“总认为女性虽然感情丰富,对‘友情’和‘义气’的了解却比较少”^{[5]158}。这种观念在今天看来不免失之偏颇,《镖人:风起大漠》影片对女性角色的强化处理,恰恰可以视为对传统武侠性别观的一种当代修正。不过说到底,这种修正的动力更多源于市场,而非创作者自发的性别反思。

既要吸引武侠迷,也要吸引原著粉,要青年人,要女性观众,《镖人:风起大漠》的制作显然经过缜密的考量。它像所有的市场化影片一样,是一场建立在投入产出比计算基础之上的资本游戏。据报道,续集《镖人:战起江都》已完成备案^[9],这意味着资本对武侠题材的信心尚未消退。尽管有种种遗憾,观众还是要感谢投资方。既然他们选择投入武侠作品,那便证明“武侠”依然有着扎根于传统文化、并开枝散叶于时代场景的勃勃生机。

3 “侠”的未竟:从“打”动到“情”动的距离

《镖人:风起大漠》正在院线上映。截至2026年2月27日,影片票房突破8亿,刷新了此前《射雕英雄传:侠之大者》保持的6.89亿纪录,成为中国影史武侠片票房冠军^[10]。豆瓣7.5分的成绩位居春节档口碑第一梯队,连续多日票房逆势上涨,从排片第四逆袭至第二,走出了一条典型的口碑驱动的长线走势。然而,即便该片的票房成绩进一步攀升,也难以称其为史上最卖座或者最好的武侠片。1982年的《少林寺》以一毛至三毛的票价创下约1.6亿元票房,观影人次高达数亿,若按当今票价换算,其票房规模远非今日可比。但无论如何,《镖人:风起大漠》体现出了中国电影人对于武侠片这一本土类型片的深厚情怀。

在影片《镖人:风起大漠》中,李连杰的出场颇具隐喻意义。一场文戏招募接班人,一场武戏与双雄对决,之后便黯然离场。不知李连杰在拍摄时,是否会恍然如梦,再回首?四十四年前他在《少林寺》中意气风发,打满全场,功夫和那阙《少林少

林》的主题歌一起风靡全国,少林功夫也自此深入人心。同样取材于隋末乱世的风云,与引领风气之先的《少林寺》相比,《镖人:风起大漠》显然是生不逢时的。李连杰的“告别”既象征着一个武侠时代的落幕,也映射着武侠片新姿态的尝试与探索。

片尾彩蛋中,袁和平、张鑫炎、吴彬三位武指前辈亮相,将这种传承意味推向了高潮。袁和平是享誉世界的“天下第一武指”,自1977年执导《蛇形刁手》以来,开创了谐趣武侠的先河,更以《醉拳》成就了成龙,以《卧虎藏龙》的动作设计征服了西方观众,其“袁家班”与洪家班、成家班、刘家班并列为支撑香港武侠动作片的中坚力量^{[3]154}。张鑫炎是1982年《少林寺》的导演,他正是将李连杰推上银幕之人,是他开启了内地武侠电影的新纪元。吴彬则是北京武术队的创始人兼首任总教练,中国武术九段,培养了李连杰、吴京等功夫巨星,被誉为“天下第一教头”。三位“一身一梦一霜华”的老人如路人般出现,望着刀马与小七通缉令的身影,袁和平一句“那是年轻人的事了”的感慨,分明是寄望,亦是嘱托。这个彩蛋之所以动人,恰恰因为它超越了影片叙事本身,指向的是整个武侠电影的薪火相传。从《少林寺》到《醉拳》、从《卧虎藏龙》到《镖人:风起大漠》,几代电影人的江湖梦在这一刻凝结为银幕上一个温情的注脚。

从这个视角,观众或许更能理解《镖人:风起大漠》中的密集打戏。无论老中青、无论男女、无论主角配角,他们都打得热烈,打得真诚,打得甚至令人心痛。他们似乎是要用一片诚心来打动习惯了特效包装、花拳绣腿、仙侠情缘的观众。他们是要用硬派的“武”来为武侠片正名。矫枉难免过正,在这个意义上,观众不妨对该片的用力过猛更宽容些。但话又说回来,武侠片的未来绝对不止于“武”。武侠片不是武术表演,江湖是人的江湖,武林是人的武林,人的故事才能唤起观众的普遍情感共鸣。

在叙事立人层面,《镖人:风起大漠》总体是不成功的。影片两个小时的叙事时空容纳了太绵密的信息,以至于观众很难去停歇下来品味人物的悲欢、辨明人物的遭际。具体而言,叙事的过密体现在三个层面:其一,隋末乱世的政治背景交代得不够清晰。杨广的暴政、杨勇的废黜、太子之位的更替,这些构成整个故事深层驱动力的历史脉络,在影片中仅以只言片语带过,普通观众很难建立起对时代背景的基本理解。其二,各方势力的关系错综复杂。官府、四族联军、知世郎一派,加之刀马小

分队自身的内部张力,多条线索在有限的时长中交织推进,观众来不及梳理清楚便已被推入下一场打戏。其三,多个角色的身世背景被过度压缩。“玉面鬼”竖的西域遗孤身份、小七的废太子遗孤身份、知世郎作为民乱领袖的身份,这些本应成为人物行动深层动机的关键信息,在影片中都未能得到充分展开。而造成这一局面的直接原因,是过多的打戏挤占了文戏的叙事空间。如与四族联军的混战、部分追杀段落,如果适当精简,腾出时间给人物的内心世界,对“侠”的表达或许就不会停留在口号层面。

事实上,漫画《镖人:风起大漠》给了电影改编太多的叙事支点。暂不讨论振臂一呼、天下响应的时局,也不去谈棋子走不出棋盘的权谋,仅看一个影片中只会数数、背诗的“工具性角色”小七,如果将他废太子遗孤的身份加以强化,那么所有表象与真相交错的因果链条便能够自洽。小七不是一个简单的孩童角色,他是隋朝废太子杨勇的遗孤,是牵动整个隋末权力格局的关键人物。朝廷追杀他,是因为他的存在威胁着杨广的皇位正统性;各方势力争夺他,是因为他身上承载着推翻暴政的政治象征意义。刀马护送他,就不再是一趟简单的护镖任务,而是在乱世中守护一颗可能改变天下走向的火种。如果观众能够清晰地感知到这层身份,所有人对小七的争夺便有了远超武打层面的深层动机,人物悲喜交集的命运不仅会牵着故事步步惊心,也能让观众心潮澎湃。这构成了“本可更好”的遗憾,也是对续集创作的期待。

小七之外,其他几个主要人物的扁平化同样令人遗憾。前文已经论及,刀马在原著漫画中是一个杀气与仁心并存的复杂形象,他的沉默寡言不是木讷,而是历经江湖风雨后的克制与隐忍。影片中的刀马却显得有些固执与刻板,内心的挣扎与温情被密集的打斗场面所掩盖,观众看到了他的刀,却看不到他的心。知世郎在原著中是乱世理想主义者的化身,“知道世间一切事的人”这个名号本身就承载着深刻的隐喻,他的轻浮是伪装,通透才是本质。但在影片中,“当代大儒”的油滑表象过于突出,其内在的理想主义光芒反而被遮蔽了。正如吴京在谈及当下武侠电影困境时所言:“随着科技发展,电影中就全是动作了,没有‘侠’了……不知道你想表达的核心情感是什么。”^{[11]703}《镖人:风起大漠》在“武”的层面已经做到了诚意满满,但在“侠”的精神层面,人物的精神世界尚未得到充分展现。

4 结 语

有遗憾并不意味着没有希望。在一个审美分众化的时代,武侠的江湖梦自然不乏知音。《镖人:风起大漠》以漫改武侠的身份闯入春节档,在开局并不被看好的情况下凭借口碑逆势上扬,本身就证明了观众对这一类型的渴望并未消退。传统是武侠片的根基,市场是武侠片的方向,但叙事与人物才是武侠片的灵魂。“武”用以正名,“侠”更须立心。当武侠片不再只是打得好看,而是能让观众在散场之后久久回味某个角色的命运、某段情感的况味时,它才真正走出了“武林”,走进了大众的心里。

能够走出武林、走进大众视野的“侠客”,一定不只是武功盖世、身怀绝技。无论心怀天下,还是儿女情长,他们必须是有故事和有情感的人。武侠的江湖梦犹在,问谁能与我同醉?

参考文献

- [1] 刘永昶. 新武侠剧:“功夫”的底色仍是家国大义[N]. 光明日报, 2020-12-09(15).
- [2] 黄钟军, 王雨馨. 《射雕英雄传:侠之大者》:技术迷思

下的武侠新改编[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2025, 41(3): 37-41.

- [3] 贾磊磊. 中国武侠电影史[M]. 北京:文化艺术出版社, 2005.
- [4] 陈平原. 千古文人侠客梦(增订本)[M]. 北京:北京大学出版社, 2018.
- [5] 古龙. 古龙散文集[M]. 长春:时代文艺出版社, 2020.
- [6] 陈墨. 中国武侠电影:概述与提示[J]. 当代电影, 2006(3): 102-106.
- [7] 李文文. 一部漫画的创作和发行:专访《镖人:风起大漠》团队[J]. 美术观察, 2021(1): 6-9.
- [8] 刘永昶. 青春之影像:论网络视听场域新大众文艺的话语形态[J]. 当代电视, 2025(6).
- [9] 国家电影局. 全国电影剧本(梗概)备案、立项公示《镖人:战起江都》[EB/OL]. 2025-07-01[2026-02-20]. https://www.chinafilm.gov.cn/dybalxgs/202507/t20250725_923750.html
- [10] 春节档收官:《镖人》破8亿刷新国产武侠片票房纪录[EB/OL]. 2026-02-27[2026-02-28]. <https://www.xinhuanet.com/ent/20260227/3a3897209824443a83cf77f2641b0fc6/c.html>
- [11] 贾磊磊. 中国武侠电影人物志[M]. 北京:中国电影出版社, 2024.