

《饥饿游戏》： “现象级” 还是“青春戏”？

文\本刊特约撰稿 丁乔

或许这将是史上最为残酷的一台选秀节目：没有炒作，没有花絮，没有事先约定好的掌声与笑声，更没有象征性的PK与复活赛……24个少年，一个幸存者！神秘而危险的原始森林中隐藏着重重杀机。没有食物，没有药品，没有宽容与希望。每当炮声响起，便意味着又有一个生命被无情地猎杀。他们年轻而单纯的笑容浮现在乌黑的夜空当中，冷冷地散发着寒气。这场游戏比贝尔·格里尔斯的《荒野求生》更加残酷，比想象当中的《楚门世界》更加真实。它是一场由冷酷的背叛和杀戮组成的成人礼，祭品是少年的生命，而高坐在王座上的，则是虚伪空洞的权力——至少看上去如此。

早在北美上映之前，坊间便已经风传，《饥饿游戏》将是一部“现象级”的大片：《大逃杀》式的故事情节，揭示人性的丑陋与道德困境的深意图，足以接替《暮光之城》或《哈利波特》的青春爱情题材，还有指日可待的续集甚至奥斯卡影帝加盟……17天北美票房突破3亿美元，全球票房过6亿美元——就像女主角凯尼斯的出场，《饥饿游戏》也是带着火焰，乘着战车登陆国内院线的。然而当这部影片的神秘面纱被揭开之后，内涵却似乎没有前戏那么华丽。略显单薄的人物形象，无厘头的中心阐释，充满bug的感情戏，七零八落的动作场面……即便是逼真的IMAX，似乎也是有心杀贼，却无力回天。或许这样的评价有些太过刻薄，然而盛名之下，任谁也都难以洗脱“其实难副”的嫌疑。那么这部传说中的《饥饿游戏》，究竟是真的“现象级”大片呢，或者仅仅是一部卖萌套现的“青春戏”？

系列改编：先有鸡还是先有蛋？

像很多好莱坞大片一样，《饥饿游戏》也是改编于同名小说。据原著作者苏珊·柯林斯说，这个系列小说的灵感，来自于一次偶然的电视台台：“现实生活的真人秀和有关战争的报道交织在一起，令人感到不安”。就这样，一部融合了选秀节目，残酷的流血战争，古希腊克里特岛迷宫的故事以及“贡品”少年男女的小说便诞生了。神秘的传说，反战和反极权的旨归，后现代的场景与审美风格——在一个小说为了电影而生的时代，这些元素自然深深地吸引着好莱坞的眼球。

系列小说所改编的电影不在少数，前有经典的《指环王》与《星际迷航》，后有连续数年不败的《哈利波特》和《暮光之城》。越来越多的为“续集”而生的大片使电影院越发地像不定期更新的美剧放映室，而由这些“系列电影”所引发的“产业链”和经济效益甚至远远超过了票房本身，渐渐成为了电影工业新的组成部分，让发行商们赚得盆满钵满。《饥饿游戏》系列也是如此。三部曲的小说改编为四部的电影“连续剧”，虽然看上去不如《哈利波特》或《暮光之城》的七八部那样气势汹汹，但坊间仍然将其誉为这两个系列终结之后的“接棒者”。

利用“系列片”圈钱，本来也是一件无可厚非的事情，但是是否能够收到预期的效果，关键还是在影片的质量，锦上添花有之，狗尾续貂亦有之，而首部曲的质量，更是决定一个系列成败的关键。从票房上看，《饥饿游戏》确实收到了很好的效果，作为这样一部制作成本并不算高的“准大片”而言，战绩已属优秀，然而这样优秀的成绩究竟是缘于电影自身，还是它背后的一系列营销与炒作，现在下结论却还为时尚早。值得一提的是，《饥饿游戏》早在2009年便开始了疯狂的网络营销，无论是facebook还是twitter，随处可见都是它的身影。长时间、病毒式的信息扩张吊足了网友的胃口，甚至在影片公映之

前，facebook上便已经形成了一个庞大的粉丝团。而同名游戏的开发更是使观众在电影上映之前便已经抢先体验到了影片的氛围。这一次，“蛋”似乎走在了“鸡”的前面。而目前该片的续集也已经确定出炉。这只“金鸡”究竟能否像预期那样，下出令人欣慰的“金蛋”，又或者，它的高票房只是一场营销的泡沫？

爱与反抗：边缘题材回避争议

《饥饿游戏》的情节本来并不陌生。一群青少年在原始森林中的自相残杀，这样的故事深作欣二在《大逃杀》里早就已经讲过。然而假如观众对《饥饿游戏》也抱有相同的期待，认为可以在影院里看到人肉横飞、鲜血四溅的cult片桥段，这一次大约是要失望

了。在残酷的游戏规则下，《饥饿游戏》所展现的，却是一副紧张却不刺激、冷酷却不残忍的“温柔”场面。没有残忍的杀戮，也没有人性的变态。所有这些可能引起争议的话题都被巧妙地避开——甚至当最后凯尼斯与皮塔必须面对一生一死的困境之时，连游戏规则都可以为他们的牺牲精神所更改。所谓“打而不死是为神”，这样一部主人公随时可以原地满血复活的片子，显然不是朝着所谓“杀人与被杀”的“道德困境”的方向努力的。

综观《饥饿游戏》全片，从开始囚徒一样的群众，到后来大肆渲染的选秀和消费文化，再到对统治者的权力和压迫的描绘，再到黑人少女露露死去之后黑人区民众的反抗……或许是为了忠于原著，或许是为了给后几部电影留住噱头，影片对这些细



《饥饿游戏》
2012年6月14日上映
142分钟：动作/冒险/科幻/惊悚
导演：加里·罗斯



剧照



剧照



剧照

节都用了一定的力气，但也都没有就其中任何一个问题集中发力，反而将叙事的重心放在了男女主人公有些无厘头的感情戏上。对此，影片固然给出了一个“年轻的爱情使游戏更有卖点”的解释，然而究其原因，不过是因为“爱情”的主题更为四平八稳罢了。“自相残杀”这个边缘题材，本来已经是影片最大的噱头和卖点，而倘若就此继续深究，引来的便不是票房，而是争议了。

当然，《饥饿游戏》作为系列的首部曲，现在对它下此结论也许有些为时尚早。或许那些未成熟的铺垫将在后续的几集中慢慢开出花来，将这一系列电影的主题变得更加完整成熟。

英雄成长：“残酷”青春也圈钱

就像《饥饿游戏》的小说作者苏珊所言，这个游戏，最终还是关于“青春”的故事。无论是发行商最初的定位，还是从影片公映之后的受众来看，青少年都是其中的主力。有人说，这部影片所追求的，本来就是“16岁以下的审美心态”。无论是女主角不断进步的“成长”过程，还是影片大力渲染的“爱情拯救世界”的桥段，最终对准的，无非都是青少年的胃口。或许也正是因此，该系列才会被视为《暮光之城》这种少女系列的“接棒者”。其实在好莱坞影史上，

所谓“青春”电影本来也不在少数，前有《歌舞青春》，后有《哈利波特》。而这些“青春电影”所关注的，大多也都不脱离“成长”与“爱情”两个话题。所不同的是，《饥饿游戏》的题材并不像以往那样风平浪静。虽然主人公依然是“打而不死”的“金刚不坏之身”，然而其“成长”的过程，却早已跳脱出以往那些不疼不痒的“叛逆—回归”模式，变得冷静而残酷。

“残酷”青春也能圈钱？这在大陆影坛的话语背景下，倒不失为一个令人振奋的消息。我们的“青春叙事”，从来都不缺乏“残酷”二字，从姜文的《阳光灿烂的日子》到贾樟柯的《小武》，再到王小帅的《青红》或《我11》，“残酷青春”似乎是文艺片导演们一个永恒的话题。然而反观商业片的领域，“青春”二字却瞬间销声匿迹。我们似乎更迷恋宏大的场景和浓烈的色彩，以及那些永远都讲不完的古宫廷争斗。于是“青春”只好是文艺片的“青春”，然而那“青春”的票房，却越发的“残酷”起来……

无论如何，对于一部系列电影的首部曲而言，现在作出任何结论都为时尚早。或许这部残酷而不血腥的影片，最终真的会成为下一部“现象级”的经典之作，但也许在几年之后，它仍然是一部四平八稳的“青春戏”。就像影片里艾菲非常说的那样：“《饥饿游戏》快乐，愿好运与你同在。”