



斯皮尔伯格

这个四月,科幻冒险电影《头号玩家》毫无疑问是我国电影市场最火爆的大片,影片上映17天票房已超过12亿元。除了票房一路高歌以外,《头号玩家》的口碑也达到了近几年院线电影中少有的高度。目前,影片在豆瓣的评分高达8.9分,这样的评分在商业影片中实属难得。《头号玩家》不是一部严肃的科幻电影,它在斯皮尔伯格的新玩法下,把一个打游戏闯关的冒险故事,变成了全世界影迷、动漫迷和游戏迷的集体狂欢,甚至唤醒了很多人沉睡的人生记忆,与其一同共悲喜话当年。

《头号玩家》：“谢谢你来玩我的游戏！”

文/本刊特约撰稿 张紫星

“彩蛋”不断往事重来

《头号玩家》具有很强的针对性。首先,观者要有一定的阅片量,对于电影史上的经典影片有相当的了解,否则很难体会到片中某些镜头的特别意味。从本片中寻找那些在历史光影中掩映的画面,既是对昔日美好时光的回忆,也能获得对影片中各种桥段了然于胸的自我满足感。

其次,网络时代兴起之后,与电影文化齐头并进又不断融合的是“ACG文化”。所谓“ACG”,即动画(Animation)、漫画(Comics)与游戏(Games)三个单词的英文首字母组合。顾名思义,“ACG文化”指的就是这三个领域的文化。《头号玩家》中涉及了大量的动漫游戏人物,观者至少要对上世纪80年代到90年代的流行文化有一定的了解,不然只能光看热闹而很难引起强烈共鸣。

据不完全统计,这部影片中涉及及到上述文化范围内的“彩蛋”(源自西方复活节找彩蛋的游戏,指电影中不仔细寻觅就容易被忽略的有趣细节)达100多处,几乎每一分钟都有唤起观者回忆的画面出现,如此规模的“彩蛋”集结是前所未有的,用“叹为观止”来形容都不过分。在很大程度上,影迷、动漫迷和游戏迷具有极高的重合度,这样一个庞大群体的存在,至少影片的受众基础是可以保证的。可以想象,当画面中不断出现观者曾经熟悉的电影镜头或曾经热爱的动漫、游戏角色时,那种往事重来又恍如隔世的人生况味,自然会让人心有戚戚焉。

以游戏的名义回顾影史

如果把《头号玩家》的外延仅仅局限在电影层面,这部影片不亚于一部电影回顾史。难能可贵的是,影片中“彩蛋”虽然多,但绝非简单的堆砌,而是和剧情保持了极高的契合。例如,当《金刚》中的大猩猩从天而降时,丝毫没有突兀感。因为在这样的幻想电影中,出现一个其它影片中的大怪物是合情合理的。而当《回到未来》《星际迷航》《终结者》《闪灵》《周末夜狂热》《钢铁巨人》等影片中的经典元素出现时,你会发现导演在不断提醒着你,这是你观影历程和人生经历的一次回放,无形中拉近了你和



《头号玩家》海报

影片的距离,进一步增强了电影的接受度。

电影作为视觉艺术,从其诞生开始,其艺术手法和技术手段就具有稳定的传承性。一百多年前,第一部科幻电影《月球旅行记》拍摄时用到的特效技法,如今依然在使用。我们不知道《头号玩家》里出现的那头恐龙跟1925年最早拍摄的恐龙题材电影《失落的世界》有没有直接联系,但可以肯定的是斯皮尔伯格后来的恐龙电影《侏罗纪公园》一定受到了该片的影响,并且《失落的世界》里初具雏形的定格动画技术也发展为当代电影特效的重要手段。我们在《头号玩家》里看到的大量炫目的特效,其实都是从《金刚》等电影中逐渐发展而来的。无论技术如何改变,其最原始的内核没有变。这也是为什么在电影界,“致敬”和“模仿”作为一个重要的创作手段一直存在的原因。由此我们也可以理解,一个如斯皮尔伯格这样的电影人为何在《头号玩家》中不遗余力地“致敬”了如此众多的前作。因为在某种程度上,一百多年来的光影世界就是在不断地重复那些昔日荣光。

造梦者斯皮尔伯格

斯皮尔伯格是电影界少有的全能型导演,几乎从不失手。在他的作品中,既有以艺术性思想性见长的《辛德勒名单》《拯救大兵瑞恩》《慕尼黑惨案》,还有以娱乐性商业性闻名的《大白鲨》《夺宝奇兵》《侏罗纪公园》,或者是二者兼顾的《外星人E·T》《人工智

能》等等,这些无一不是影史上的经典作品。

《头号玩家》是电影迷、动漫迷和游戏迷的一个梦,而斯皮尔伯格就是那个造梦者。多年来,他涉猎了几乎所有的类型电影,并且都有所建树。他是当代电影技术和理念的积极参与者和创造者。在他的作品中,还有一类较为特殊,例如早期的《铁钩船长》,后来的《丁丁历险记》以及《圆梦巨人》等。这些影片都充满了童趣,而童心恰恰是一个造梦者创造力的源泉。三年前的《圆梦巨人》是斯皮尔伯格的第一部真人3D电影,当时就有人说斯皮尔伯格是在尝试新的创作手段和创作思维。果不其然,三年后,他推出了这部《头号玩家》,在此片中真人、动画、游戏以及3D特效得到了更加全方位的展示。正是因为有斯皮尔伯格这样的电影造梦者的不断探索,我们才能在银幕上一次又一次目睹视觉奇观。

游戏感十足的电影

如前所述,《头号玩家》不是那种科幻感很强的电影,尽管它的大部分场景都设定在未来的游戏世界里,但在本质上它思考的不是人和宇宙的关系,而依然是人和人的关系。可以预期的是,在人工智能的帮助下,未来的人们能够实现足不出户的人际交往,而影片也对此进行了利弊探讨,但很明显影片的重点不在此。

就《头号玩家》而言,斯皮尔伯格的着力点还是放在了实现游戏玩家梦境之上,简而言之就是让观众觉得好玩。《头号玩家》的高明之处在于整部电影拍得十分接近游戏,观者在欣赏电影、剖析“彩蛋”、回味过往的同时,获得了高度的游戏体验感和满足感,这是本片的精髓,也是它能吸引年轻观众的关键。影片最后提醒观众,游戏之外才是真正的生活,游戏不过是人生体验的一部分,这一人文关怀的结局一如既往地回归了斯皮尔伯格电影的特征。

年过七旬的电影造梦者斯皮尔伯格在人生的后半程,创作了《头号玩家》这样的作品,既是对观众的回馈,也是对电影艺术的致敬,也许还有对自己电影人生的回顾。正如片中角色哈利迪在影片结束时说,“谢谢你来玩我的游戏!”也许斯皮尔伯格内心深处也在说,“谢谢你们跟我一起造梦!”

《头号玩家》剧照