

《超级马力欧兄弟大电影》： 展开影游融合的 奇幻之旅

文\本刊特约撰稿 汪荣



《超级马力欧兄弟大电影》海报 本版图片均为资料图

在近期的院线电影中，一部具有游戏风格和趣味的电影引发了观众的观影热情，那就是《超级马力欧兄弟大电影》。该电影主要讲述了纽约布鲁克林的水管工马力欧和他的弟弟路易吉在修理水管时被传送进一条特殊管道，进入一个奇幻的世界并展开冒险之旅的故事。值得关注的是，这部电影是由著名游戏公司任天堂发行的《超级马力欧》系列游戏改编而成的，属于典型的影游融合类电影。

影游融合类电影渐成热潮

在新世纪以来的全球电影市场中，与《超级马力欧兄弟大电影》相似的电影还有很多，其中就包括《古墓丽影》(2001)、《生化危机》(2002)、《魔兽》(2016)、《神秘海域》(2022)、《俄罗斯方块》(2023)、《龙与地下城：侠盗荣耀》(2023)等。这些电影往往由热门的游戏改编而成，都收获了不错的口碑和票房。随着数量的增多，这类电影逐渐成为电影制作与生产中的一个特殊类型，被命名为影游融合类电影。

毫无疑问，在世界电影界，影游融合是一个逐渐热门起来的创作潮流。所谓“影游融合”，按照北京大学电影学教授陈旭光的说法，指的是影视与游戏在创作思维、美学风格和制作生产层面的融合现象。按照这个定义，广义的影游融合类电影包含了那些具有游戏精神或游戏风格的作品，而狭义的影游融合类电影主要指的是由游戏的IP(知识产权)改编而来的作品。《超级马力欧兄弟大电影》就属于狭义的影游融合类电影。

影游融合类电影之所以成为热潮，是两个方向合力推动的产物。一方面，游戏本身带有强大的能量。在当今这个时代，游戏已经是一个庞大的产业，正在高速发展中，它不仅在青少年受众中具有强大的影响力，还极其具有商业价值，这促使游戏向电影方向转化。另一方面，影视艺术的包容性。影视艺术是综合性的艺术，它能够从不同的艺术形式中汲取营养和灵感并完成内容输出。于是，游戏构成了现阶段影视生产重要的内容来源，影视与游戏在不断进行媒介融合，最终促使大量影游融合类电影的产生。

跨媒介叙事构成故事世界

影游融合类电影，是影视与游戏之间有机融合，同时也构建起媒介融合时代的新的叙事模式，那就是跨媒介叙事。在新的时代语境中，同一个IP可以被分发到不同的媒介如动漫、影视、图书和手机游戏之中，彼此之间产生联动效应，从而构造出一个完整的“故事世界”。跨媒介叙事无疑是构造故事世界的重要方式。

以《超级马力欧兄弟大电影》为例。水管工马力欧是一个风靡全球的经典形象。1985年，第一款《超级马力欧》面世并且一炮而红，成为一个类似于迪士尼米老鼠一样广泛传播并且认知度超高的形象，是最亲切的水管工和时代的记忆。无数人都玩过这个游戏，即使没有玩过的人也会通过各种渠道知晓马力欧这个呆萌可爱的形象。可以说，这个形象和游戏改写了整个游戏行业的历史。而在其诞生之后的漫长岁月中，马力欧这个系列也不断地向着多个方向的游戏进行延伸，满足了不同受众的喜好和诉求。

《超级马力欧兄弟大电影》的上映意味着马力欧的形象和故事向着电影方向的拓展与延伸。在电影中，观众可以看到原有游戏中熟悉的角色如魔法师卡美克、蘑菇队长奇诺比奥、酷霸王等，这些形象唤回了游戏玩家的记忆。更重要的是，电影还带领观众走进了蘑菇王国的奇幻世界，这个蘑菇王国构成了观众“想象力消费”的重要对象。在这个意义上，电影还原了游戏中固有的形象和世界，并将其进行叙事化和电影化的处理——这正是电影领域中搬演了游戏中的设定。

电影基于游戏里的基本叙事元素与设定，对既有框架进行了修改、整合和加工，从而构造出了一个“跨媒体叙事”的故事世界。电影的叙事性强于游戏，而游戏更擅长于想象力和互动性，两种媒介的融合其实是彼此增益和促进的。通过跨媒介叙事，一个完整的“故事世界”在多个媒介之间被整合起来，产生了协同效应，而每一种媒介都为整体的故事世界起到了添砖加瓦、踵事增华的作用。

游戏改编电影的叙事难题

在电影市场中，影游融合类电影逐渐占据了重要的市场份额，也备受广大观众的青睐。但是，该类电影的故事也常常成为观众吐槽的对象。由此可见，由于媒介属性的不同，影游融合类电影的拍摄其实面临着一些创作上的困境。事实上，当游戏改编成电影时，虽然具有自己的独特优势，但也存在着一些叙事上难以处理的难题。

游戏改编成电影的优势主要体现在游戏本身的叙事性。作为一种重要的文化娱乐工具，游戏本身就具有很强大的叙事功能，也包含了世界观设定、背景设定、人物设定等固有的故事元素，这些都为它的电影改编提供了很好的基础。影视创作可以从游戏中汲取灵感，以游戏为雏形进行各种程度的加工和再创作。这正是影视创作将目光投向游戏产业，进行影游融合的主要原因。

但是，影游融合类电影的创作也面临着内容转换的问题，这主要是两者在媒介形式和思维方式上的差异导致的。游戏和电影的叙事很不一样，游戏虽然也有故事，但是情节比较碎片化，而电影需要有贯穿故事始终的情感内核和逻辑框架。游戏中有各种闯关和打怪的设定，当这种设定被用于电影之中，就需要对情节进行重新设计和调整，若是直接照搬会显得简单幼稚，沦为“爆米花电影”。《超级马力欧兄弟大电影》就有类似的问题，从整体的叙事构造上显得比较单薄，缺乏内容上的层次感和深度。

总而言之，在这个媒介融合的时代，游戏产业是青年文化的重要领域，也是文化娱乐产业的组成部分。很多游戏IP具有很高的流量和国民度，若是改编成电影将具有巨大的商业价值。由于游戏和影视的跨界携手，影游融合类电影兼具了游戏和影视的双重魅力，在未来将具有更大的探索空间和发展可能。

(作者系海南大学人文学院戏剧影视文学专业副教授)



《古墓丽影》海报



《魔兽》海报



《神秘海域》海报