



一种关注

# 当虚构的故事遭遇虚拟的世界

——评电影《无敌破坏王2》

杜庆春

当游戏玩家在虚拟世界里获得技能的需求，超越了传统电影观众在虚构故事里寻找情感和价值观支持的需求，电影工作者该如何选择？

几年前和几个喜欢玩游戏的学生讨论创作的时候，他们频繁谈起《无敌破坏王》。六年前，第一部的主角“拉尔夫”的设定来自1980年代电玩里的角色，现在，第二部从电玩游戏进入互联网世界，这个系列电影可以看成迪士尼对于青少年“沉溺”的电玩和互联网的反馈。

通俗叙事电影要讲一个故事，通过人物的成长、人物关系的转变，通过人物在冒险或危机事件中的“人生变迁”揭示一个主题。迪士尼公司是目前这个领域里的高手。电影工作者来讲电玩和互联网的题材，个个口味层次复杂。电影是一场身体不代入、与虚拟世界互动的观看和幻想行为，但电影又能提供给观众一个“想象自己可以进入”的世界。这意味着电影处理虚拟的时间，虚构的世界，它虽然无中生有，但创造的世界是“实在的”，有坚实的物理质地。

随着游戏进入互联网时代，一个和我们生活的世界平行的宇宙诞生了，这个平行宇宙不依赖理论假说或者我们的想象力，它是一个数据的世界，一切都是编码构成，以至于这个数据的世界在“最深刻意义”上构建一个“硅基文明”，从科幻的角度看，这个“硅基文明”也许会替代我们的“碳基文明”。

无论迪士尼还是建立“梦工厂”的斯皮尔伯格，无论是《无敌破坏王2》还是《头号玩家》，都在构建一个关于这个虚拟世界的虚构故事。这些作品的想象力固然备受盛赞，但最终盈收却未必尽如人意。这里有一个非常核心的问题，即电影工作者用电影这种“实在的媒介”去呈现“数据的虚拟世界”，是否存在“虚-实”之间的悖论？尤其是，那个被影像呈现的“虚拟世界”自身已经积累了大量的技术以及视觉经验，计算机图形世界怎么可能做到既显出自身的数据特征，又显出“影像虚构的实在感”？

这里产生一个巨大的问题——

“我究竟想象这是一场游戏还是一场戏剧？”游戏的假定是可以开机重启，戏剧的特征是让观看者获得生命的增值体验。很多根据游戏改编的电影非常失败，比如《魔兽世界》和《刺客信条》，一方面电影的视听规格升级了游戏的视觉世界，把数据虚拟变成实在的世界，这很尴尬，相当于用真材实料来过家家；另一方面，游戏对玩家的激励机制和戏剧对观众的激励机制是本质不同的，游戏在于习得技能与过关，戏剧则是体验人生且代入情感。

《无敌破坏王2》和《头号玩家》比，动画片的优势在于“低幼”的视觉风格削弱了物质世界的实在性，维持了“过家家”的感觉，这其实缓解了上文提到的困境。《头号玩家》是古典意义上的“碳基人”的故事，《无敌破坏王2》要激进些，主角是一群用字节和代码组成的“硅基人”。“硅基人”的世界是“碳基人”的镜像，同样要面对梦想、奋斗、抉择和代际沟通的问题。但这个叙事策略使这部电影的戏剧趣味显得保守，大量的剧情需求被互联网图解创意所替代，这当然体现了想象力，笑点也是有价值的，而为此付出的代价是“故事”自身的紧凑和起伏在一定程度上被消解了。虚构的故事不能在虚拟的世界里获得酣畅的呈现空间？这个命题将是未来的一大挑战。

虚拟世界应该如何被再现？如何在虚构中构建那个由数据创造的“平行宇宙”？这些命题对于电影而言是媒介的迭代吗？一如《无敌破坏王2》的故事主题，当小伙伴要进入一个新的世界时，应该祝福还是懊恼？电影当然选择祝福这个主题来歌颂友谊，而现实中，当游戏玩家在虚拟世界里获得技能的需求，超越了传统电影观众在虚构故事里寻找情感和价值观支持的需求，那么，电影工作者该如何选择？

(作者为北京电影学院教授)

随着游戏产业和社交网络的发展，由数据和代码构成的“平行宇宙”与人类之间的关系，早已不是新鲜话题，然而这个议题延伸到电影领域，便以强大的力量推动甚至改变着类型电影的创意开发。电影《无敌破坏王2：大闹互联网》和《网络谜踪》在全球范围内先后上映，可以看作好莱坞主流大制作和中小成本影片同时在虚拟层面对虚拟数据世界的回应。本期刊登的这两篇文章，以这两部影片为案例，从不同的视角探讨“虚拟世界如何在虚构中被再现”“电影这种媒介是否面临着迭代”等迫切的命题。

——编者

虚构的故事不能在虚拟的世界里获得酣畅的呈现空间？这个命题将是未来电影的一大挑战。本栏题为电影《无敌破坏王：大闹互联网》剧照，右图为电影《网络谜踪》海报



# 桌面电影 打开叙事新格局

——评电影《网络谜踪》

独孤岛主

论情节，《网络谜踪》恪守传统的家庭观。但在形式层面，它完全脱离现实世界的投射，自证了电影被网络媒介渗入的惊人程度。

关于社交网络及其和人类之间的交互关系，早已经不是新鲜的探讨话题，这一议题的延伸——从社交媒体的信息空间生产机制到后人类的未来想象，高效地推动了相关类型电影的创意开发。当代电影在这个过程中被裹挟进了一种跨媒介的生态，人们热衷于流媒体观影，在不同场合盯着手机的尺寸屏幕悲喜交加，在几乎所有网络痕迹都被整合为“大数据”的环境中，观影行为不再是一种体验，而成为被分析、量化、利用及再生产的数据。

《网络谜踪》首先是一部传统意义上的电影，它原初的表现形式是适配观众“在影院观看”。然而这部电影又不以观众习以为常的摄影机视角组织影像，这一点令整部影片具有了焕然一新的意义。

单纯从电影的叙事主线角度来看，《网络谜踪》是一部常规起承转合的悬疑类型片——早年丧妻的中年男人金，面对一夜未归的读中学的女儿，陷入不断追寻却步步落空的境地。这场少女失踪案里的每一个人，都担负着一部分的回忆，有金家三口过往的温馨，也有金的弟弟落拓的人生；牵涉入此案的女警官维克、直播

平台的神秘女子，各自也有丰富而神秘莫测的背景，引动案件峰回路转。

以上的描述，套用在任何好莱坞同类电影中都可以成立。而《网络谜踪》问世后，被认为开启了“桌面电影宇宙”，这就有必要探讨电影所使用的影像结构方式。从第一个镜头开始，推进叙事的画面要素就只有一个——XP系统、MAC系统的电脑自带的摄像头画面、视频连线画面、视频录像、电话拨打记录以及汽车定位地图等不同类型的电子感官所呈现的世界。在这个世界中，透过摄像头出现的金和维克等人，是与现实呈镜像的自己，而不断变化的电子屏幕上的信息，则强制把观众代入角色的主观视角。片中，打开了电脑的每一个角色，看着自己，也不断在网络搜索中寻找、窥视着他人。现实世界的物理画面从未出现在电影里，冰冷的人机交互系统贯穿了首尾，被频繁地使用、被依赖，最终反客为主地控制了整个事件的局面。

在这个前提下，短信收发或聊天软件这类文字传送的画面，成为观众直观窥视角色真实内心的场域，所有出现在输入视窗中并不被删除、修改的话语，道出角色想要对他人说的话，又在斟酌字句之间推送了角色的心理状态。金犹豫要不要对女儿提起亡妻，写了又删，这是父女之间貌似亲近却可能疏远的关系的缩影；很多次，一方想要说的话没有来得及发出，却被对方发来的信息打断，这是把观众日常经历的手机操作给视觉化了；一次又一次，人心细微波澜的变化，巧妙地以无声的文字进退展现出来。如果传统意义上，电影的台词属于听觉范畴，那么在《网络谜踪》中，键盘敲击下的无声交流取代了听觉层面的台词。无声的文字甚至延伸到社交网络；在破译女儿脸书密码的过程中，金一个接一个将安全验证码发往各种关联邮箱，这个过程本身构成相当大的悬念，验证过程原本是为了保障用户安全，而在这里变成了不得已而为之的救命手段。

随着影片展开，把社交网络作为一种“媒介”来探讨，逐渐深入为这种特定媒介与电影呈现机制的焦灼互动。1947年，电影先驱机制师约翰·布莱克曼在《逃狱冤冤》前半段以逃亡者主观视角呈现，显示男主角作为独立叙述者介入电影叙事的效果，在古典好莱坞时期成为“跨视点文本”的典范。《网络谜踪》在新的行业坐标里走得更远，与前几年以手机拍摄的《浪潮》《源代码》等异曲同工之处，场景与电影、拍摄介质与电影的互动，在这里被置换成了覆盖了人类生活的社交网络与电影文本生产之间的微妙关系，又仍然能回归到人物与故事的融洽。论情节，《网络谜踪》恪守的是传统的家庭观，无论受害者还是受害者，出发点皆是维持家庭组织形式或情感上的完整，这与最主流的好莱坞制作没有区别。但在形式层面，它完全脱离现实世界的投射，自证了电影被网络媒介渗入的惊人程度，这并非被动退却，而是化繁为简的积极姿态，打开了电影叙事的新格局。英文名直译为“搜索”，看来戏里戏外都是双关语。

(作者为影评人)

看台

# 当英雄俄狄浦斯退守到室内

费洛凡

俄狄浦斯不再面对天地辽阔，悲剧英雄走进了内心世界。

下图为油画《俄狄浦斯在克罗诺斯》



曾经，扮演俄狄浦斯的古希腊演员，带着假面，站在露天的万人剧场里，在整个城邦的公民面前演戏。

但古希腊的演剧方式已经消失在历史的进程中，如今，俄狄浦斯不仅退守到剧场内，还退守到舞台上的屋子里，他不再面对整片天空，整座奥林匹斯山。曾面对天地辽阔的俄狄浦斯，现在退守到屋子里——这是我看罗马尼亚锡比乌国立剧院在上海演出的《俄狄浦斯》后，最直观的感受。

从室外到室内，这意味着古希腊戏剧仰仗的认知共同体已不存在，甚至现代人仰仗的理性主义已岌岌可危，俄狄浦斯走向室内，走向内心；另一方面，俄狄浦斯作为人的代言人，依旧发挥着千年前的作用，他以寓言的、象征的方式，传达了我们对未知世界的感知。

《俄狄浦斯》综合了《俄狄浦斯王》和《俄狄浦斯在克罗诺斯》两部古希腊悲剧。从《俄狄浦斯在克罗诺斯》开场，展现俄狄浦斯的晚年，一路流放至雅典附近的克罗诺斯森林，唯有两个女儿相依为命，被白布包裹的颤颤巍巍的老人接受安提戈涅为他擦拭身体。这时，时光倒转，俄狄浦斯的回忆展开，回到《俄狄浦斯王》的开头。西装革履的俄狄浦斯小跑上来，此时的他是强健的，散发着荷尔蒙。尔后，《俄狄浦斯王》的故事一幕幕地行进，在俄狄浦斯刺瞎双眼、自我流放的结局之后复归《俄狄浦斯在克罗诺斯》，并继续发展直至俄狄浦斯去世。

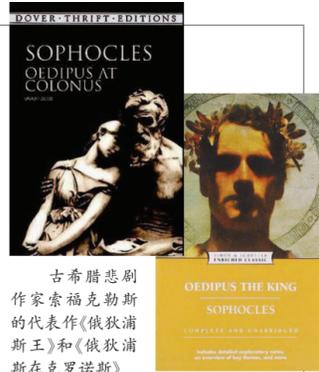
随着古希腊演剧形式的消亡，诸如表现“比我们高的人”之类主题的悲剧形式不再带给我们内心的宣泄感和净化感。但那些在剧场中会经历的心灵震撼时不时会发生，只不过不再以古希腊的形式呈现。现代社会强调的个人主义、理性主义，否认了神的存在，这使得古典

悲剧消亡后的戏剧，呈现出两个走向：一是向内走，走向人的内心深处，走向潜意识；二是向外走，走向未知的恐惧，走向无尽的荒诞。

这两种倾向在《俄狄浦斯》里都得以体现。俄狄浦斯作为个体的人的内心世界被放大。整个《俄狄浦斯王》部分像是俄狄浦斯的回忆，俄狄浦斯外的人物除了在需要登场的时候扮演各自的角色之外，其整体担任的是歌队的角色。这是俄狄浦斯的个人史，亦是他的精神史，整个舞台上的一切可以看作其内心外化，导演不仅讲述了俄狄浦斯的故事，更邀请观众走进他的内心世界。

舞台背景是由木板隔离出的一个大房间，当空间收缩时，是一间小木屋；拓宽时，是宫廷的大客厅。门与窗大部分时间是闭着的，透过玻璃或当门被打开时，可以感受到外部环境的幽森恐怖。克罗诺斯人齐刷刷在窗口偷窥更令人胆寒。这些硬硬的布景制造粗砺感和陌生感，在写实的基础上纳入很多表现主义的元素，以及大量背景音效的铺叠，在有限的空间里制造出浸入感极强的氛围。幽曲的背景音效让人“入戏”，陷入某种幽闭恐惧——这是用“通感”的手段，实现了“敬畏命运”的心理暗示。戏剧展开的空间是在克罗诺斯森林，外部环境阴森，犹如复仇女神的“阴魂不散”，俄狄浦斯被包围在莫可名状的敌意中，却无处可逃，只能在幽闭的房间里独自恐惧。

在高潮到来时，室内空间被拆解掉了，木板被拆卸，舞台后方原本被遮挡的地方变成明亮的宴会厅，长桌满载佳肴美酒和高高的烛台。在座者肆意叫着、笑着、狂欢着，前景舞曲在病榻的俄狄浦斯和背景醉舞的人群之间拉开景深。之前压抑的室内空间，是自我放逐了的俄狄浦斯的心



古希腊悲剧作家索福克勒斯的代表作《俄狄浦斯王》和《俄狄浦斯在克罗诺斯》

灵写照，那么此时——他生命的最后关头——晚景的安宁被自己的两个儿子之间的纷争所打破，甚至连他的死亡都被众人窥视，这个原本封闭的室内空间被外力打破，俄狄浦斯不得不面对现实中发生的一切，他无处可逃了。

终场前，舞台最深处的大屏幕播放高楼层大厦轰然倒塌的录像，主角俄狄浦斯也走向了死亡。这个场景让观众感受到强烈的象征意味——此时此刻，俄狄浦斯不再是那个有着悲惨命运的忒拜王，那个有“肿胀的脚”的人或是“知道自己命运”的人，而是全人类的象征，更准确地说，是现代人的象征。

(作者为剧评人)