

《头号玩家》不是对科幻未来的讨论，它是念旧的，也是倒退的

用浅白的童话指向西方社会的严肃困境

杜庆春

电影《头号玩家》在现实和虚拟世界的对应讨论中过于简单,又过于天真了。叙事的严肃性被杂要解构了,现实和虚拟完全没有了分离,这是一场彻底的“游戏”。

在电影《头号玩家》里,现实和虚拟两个世界的逻辑都是游戏化的,这个庞大的游戏最终成为一碗心灵鸡汤。

在给 学生 讲 涉及 科幻 类型 的“剧本写作”时,我认为写作的基本要求是“在科幻的维度上进行构思”,比如,“如果要讨论的是用基因的方式帮人脱罪,那么对等的,至少要思考用基因的方法惩罚犯罪的方法是什么?”科幻实质要处理的,是特定科技水准环境下的伦理和欲望的问题,这也意味着,科幻的戏剧情境是让创作者为现实中的某些状况找到更为犀利的表述。针对学生的习作,我在课堂上提了一个戏剧假设:“一个了不起的企业家制造了一个体系,这个体系能够让进入者成为他,他以此得到永生,但这个故事可以进一步反转,企业家的根本愿望是让那些‘成为他’的年轻人最终超越他。”

所以观看电影《头号玩家》时候,我一度是兴奋的,影片叙事的基本框架和逻辑部分地实现了我对一部优秀科幻电影的期待,但可惜的是,叙事的严肃性被杂要解构了。在《头号玩家》里,现实和虚拟两个世界的逻辑都是游戏化的,这个庞大的游戏本身最终成为一个极为简化的心灵鸡汤般的劝慰——正义的孩子们夺取了对游戏公司的控制权,告退游戏玩家“现实才是真实的”,所以每周断网两天。

“周末双休日”显然是个息事宁人的安抚策略,按照电影在开篇所呈现的社会情况,玩游戏几乎等同于出卖劳动力,那么结尾对应的周末时青年男女约会 的亲吻场面,应该算是让劳动力繁衍的平衡措施。当然,这样的诠释也许显得简单粗暴,但是这部电影恰恰在现实和虚拟世界的对应讨论中过于简单,又过于天真了。

如果人类选择生活在虚拟世界中,虚拟世界不可避免地会将人类精神史带入其中,在虚拟世界中再次出现枷锁与自由的困境。影片中,关于女主角的胎记,她一度因为脸上的胎记深陷于自我贬低的痛苦,在男主角的意识中这只是个“不成问题的问题”,但是当观众见证他们的亲吻时,镜头角度和灯光营造很有策略地让“不好看的胎记”这个事实被虚化了。隔着爱的滤镜,现实和真实之间的等号摇摇欲坠。无论如何,只有“亲吻”这个行为被强化了,“吻”的外延和内涵都成了被继承的精神遗产,这是爱的教育。

斯皮尔伯格这番简单化的、古典风格的情感讨论消解了故事真正的未来性,《头号玩家》其实不是对科幻未来的讨论,它是倒退的,或者措辞委婉些,它是念旧的,它借助酷炫的视听完成一个关于早期资本积累的通俗叙事。

用无比“宏大”的场景构建了一个低幼童话,这种不对称感造成了观影的失落。

这也就使得《头号玩家》提出的关于自我、关于欲望的问题并不能指向当下和未来。作为对比,《饥饿游戏》电影三部曲 的设置更符合西方国家的后现代青春困境——“我”陷入了虚拟爱情和现实爱情的强烈冲突中。而在《头号玩家》里,现实和虚拟完全没有了分离,这是一场彻底的“游戏”。不仅是电影剧情创建了“绿洲”的游戏世界,也不仅是剧情彩蛋对游戏史和流行文化史的不断引用,而是在全片中,整个世界是游戏化的。

在《头号玩家》的世界里,压迫和反抗的方式被锁死在游戏方式上,真实的手枪没有发出过一颗子弹。这部电影里罪恶一方幼稚到令人发笑,面对 5000 亿美元的大买卖,决策者 在高科技的社会控制下消灭几个肉体却那么艰难。这种对抗逻辑的设计让全片时时刻刻处在某种哑然失笑的游

戏氛围中,比如女主角可以在戒备森严的办公室里、仅利用座椅、沙发作为遮蔽物就自己开门悄然离去。真正的现实力量——司法和警察系统在影片结束的时刻,像进入这个“游戏世界”的天使,正义和秩序的降临仿佛是童话里的奇迹时刻。斯皮尔伯格把正邪对抗的格局彻底弱化,转向极度天真的童真表达:一个先知般的创建人才把一个游戏交给善良的年轻玩家,善良的年轻玩家克服了性格的弱点,他能爱人、能与人相处,他也不会赶走一起创业的小伙伴——因此他超越 了那位有严重人格缺陷的“先知”创始人。

用无比“宏大”的场景构建了一个低幼童话,这种不对称感造成了我观影的失落。我其实是一个热爱童话的人,但是我不能接受用浅白的童话指向未来西方社会的严肃困境。



片中多达 100 多处借用流行文化经典的“彩蛋”,确实掀起电影迷、动漫迷和游戏迷的狂欢,但它们对于电影创作其实没有太多参考价值。

游戏文化的发达为电影业带来了 一个新的奇观的世界,但这个奇观世界也成了很多电影的滑铁卢。游戏向电影的强势渗透,最直观的现象是真人电影里充斥了游戏世界的质感,在这个意义上,现实和虚拟的实质分界线在于物质逻辑的区分。大量根据游戏改编或以游戏为主题的电影,如《刺客信条》《魔兽世界》《勇敢者的游戏》等,都在这个关键点上遭遇惨败——怎样在物质构造的层面明确制造“现实”和“虚拟”两个世界的区分,以及在戏剧逻辑层面,这两个世界如何转换。终于,《头号玩家》迈过了这道关卡,甚至可以说取得了非凡的成功。这部电影完全放弃去展示一个未来世界或未来城市的完整景观,我们看到的镜头和场景都是局部的——公司内景、街道和景观化的贫民窟。这种对“现实世界”的视觉表达方式和游戏世界的完整性、贴帖性是相匹配的,于是,两个世界之间的冲突和不兼容都被消解了,碎片的景观制造了类似催眠的视听效果,一种覆盖了现实与虚拟的“整体性”迷惑了观众。

电影的本质在于其构成的起点并不是故事,而是从无到有地创造出 一个完整的、具有强烈邀约感的世界,有了这个世界,才有可能让人物(和观众)进入冒险。这部电影的视觉团队和故事创意团队的高度融合,向世界电影产业展示了好莱坞在制作“大工业产品”时大部分国家难以追赶的优势。至于片中多达 100 多处借用流行文化经典的“彩蛋”,它们确实掀起电影迷、动漫迷和游戏迷的狂欢,但它们对于电影创作其实没有太多参考价值。这种大规模的整合文化品牌和数字资产的能力,若没有斯皮尔伯格导演的江湖地位是完全无法搞定的——考虑一下知识产权的成本,如果没有“斯皮尔伯格”这块招牌的辐射力,按照市场逻辑,在商言商地让金剛、异形、机动战士高达和哥斯拉等几代流行文化的“图腾”集结到一起,这部电影的成本将是难以想象的。也正是在这一点上,这部电影在资本逐利的游戏中意外露出了一点温情的面貌——因为“大佬”出面,几代人得以在电影院里重温自己的童年往事。

(作者为北京电影学院教授)



如果人类选择生活在虚拟世界中,虚拟世界不可避免地会将人类精神史带入其中,在虚拟世界中再次出现枷锁与自由的困境。电影《阿凡达》(下图)讨论的就是这个议题。



对比《头号玩家》,《饥饿游戏》电影三部曲(上图)的设置更符合西方国家的后现代青春困境——“我”陷入了虚拟爱情和现实爱情的强烈冲突中。而在《头号玩家》里,现实和虚拟完全没有了分离,这是一场彻底的“游戏”。不仅是电影剧情创建了“绿洲”的游戏世界,也不仅是剧情彩蛋对游戏史和流行文化史的不断引用,而是在全片中,整个世界是游戏化的。

经典重读

诗歌里的南北朝:“情”的觉醒

萧牧之



陆机的《拟庭中有奇树》是颇耐寻味的。诗人写道:

欢友兰时往,苕苕匿香微。虞渊引绝景,四节逝若飞。芳草久已茂,佳人竟不归。踟躕遣林渚,惠风入我怀。感物恋所欢,采此欲沾谁?

“惠风入我怀”这句,既犯了太子妃王惠风的名讳,又加上“入怀”的意象,于是诗人笔下这位抒情主人公,不太可能是男性。那么开篇“欢友”的性别就含糊起来,虽被唤作“佳人”,但似乎更可能是个男子。《古诗十九首》中的《庭中有奇树》是用的思妇语气。不过,原诗通篇没有出现“欢”,只有“所思”:

庭中有奇树,绿叶发华滋。攀条折其荣,将以遗所思。馨香盈怀袖,路远莫致之。此物何足贵,但感别经时。

而陆诗收尾的两句,再次出现了“欢”字,写的是“所欢”。两次“欢”字,一头一尾,看起来也是一唱三叹,相互呼应。“所思”和“所欢”,所指并不完全一样。“思”可以是忧愁的,可以是平淡的,但“欢”一定是愉悦的。很显然,拟诗女主人公表达情绪的方式,比原诗要更直接热烈一些,思念的对象也更明确一些。这或许因为陆机的耿直,令他很难把原作迂曲的情绪流动完全模拟出来。陆机其它的拟古诗里,对“欢友”和“所欢”这样的表达法似乎很着迷。譬如《拟今日良宴会》,开头“闲夜命欢友,置酒迎风馆”,对应原作的“今日良宴会,欢乐难具陈”;《拟涉江采芙蓉》,情思悠长地来了一句“采采不盈掬,悠悠怀所欢”,原诗在同一个位置用的是“采之欲遗谁?所思在远道”。前者后头接着“四坐成同志,羽觞不可算”,“欢友”不出意外是指抒情主人公的朋友;后者原诗是游子念思妇的语气,而拟诗再次用“所欢”替代了“所思”。

“欢”“所欢”或“欢友”,作为使抒情主人公感到快乐的角色,六朝五言诗和六朝乐府里,所指常常不同。在文人诗里的总体趋势,用来指朋友的频率在升高,而吴声歌曲系统里通常都指情人。两个说法都有其来源,指代情人的用法,实际出现得更早。汉乐府《西门行》

友情和男女之情,像是一种通感,可以互相比拟。它提醒我们六朝时期的重要思潮,就是“情”的觉醒。亲情、友情、男女之情、感物之情……都被当时的人归为一个“情”字。这么包罗万象的“情”,虽有具体的不同,却有相通的本质。

唱道:“酿美酒,炙肥牛。请呼心所欢,可用解忧愁。”这里的“所欢”,就有侍宴美女、歌儿舞姬抑或“酒家胡”的意味。曹植乐府《浮萍篇》里,也写过“新人虽可爱,无若故所欢”。五言诗传统里,古诗《悲与亲友别》感叹:“念子弃我去,新心有所欢。结志青云上,何时复来还。”弃妇语气感慨的“新心有所欢”,当然也是指男子的新情人。到了“建安七子”的作品里,“所欢”用于指朋友的情况多了起来。譬如刘桢写给曹丕的赠诗,收尾可以是以是:“壮士远出征,戎事将独难。涕泣洒衣裳,能不怀所欢。”

阮籍《咏怀诗》里,出现了又一种表达,就是用女子的语气,来称呼抒情主人公的男性情人:单帷蔽皎日,高树隔微声。谿邪使交疏,浮云令昼冥。嫵婉同衣裳,一顾倾人城。从容在一时,繁华不再荣。晨朝奄复暮,不见所欢形。黄鸟东南飞,寄言谢友生。

《咏怀诗》情意真切,大多颇费索

解,素有“阮旨遥深”之称。但以表面意象而论,后半段以弃妇作为比喻,甚至隐隐同时致敬了《李延年歌》和《长门赋》。他说要挑拨离间从来都是很容易的,几句话的事情,交情就散了,情谊就没了;男女之间当初多么恩爱,不过转眼之间的事,很快也就淡了——就算一开始像汉武李夫人,“嫵婉同衣裳,一顾倾人城”,后来也可能就像汉武陈废后,“晨朝奄复暮,不见所欢形”——这干脆就是把朋友和情人混着讲的。友情和男女之情,像是一种通感,可以任意搭配,互相比拟。它提醒我们该时期的一个重要思潮,就是“情”的觉醒。亲情、友情、男女之情、感物之情……无论情感,还是情绪,抑或情结,乃至情怀,都被当时的人归为一个“情”字。这么包罗万象的“情”,在他们看来,就像人的五感,虽有具体的不同,却有相通的本质。于是父亲和夫妇可以互相借喻,兄弟和夫妇可以共享意象,“鸳鸯”既出现在言男女之情的曹丕《秋胡行》,也出现在嵇康《赠

秀才入军》对兄长的致敬中。朋友关系“好像像情人一样”,那更是再正常不过的表述。曹植《赠王粲诗》就曾拿“中有孤鸾鸟,哀鸣求匹俦”起兴,目的是引出下文的“谁令君多念,自使怀百忧”。王粲也不至于觉得有什么不妥。概而论之,只要是“情”,都是可以混着说的。那么“所欢”既然可以指情人,当然在他们看来,也就可以指朋友。

到了西晋时期,潘岳《悼亡诗》“静居怀所欢”,那是怀念他太太。陆机的“所欢”,则既有游子眼中的思妇,也有思妇心里的游子,他有时候会干脆用“欢友”这个词,而“欢友”既可以是朋友,也可以是情人。

多年之后,谢灵运创作《拟魏太子鄣中集诗八首》,当模拟到刘桢的时候,干脆用“欢友”替代了刘桢本人用过的“所欢”。沈约《赠刘南郡季连诗》则在四言诗里也使用了“欢友”。这些都是朋友的意思。而单独使用“欢”,或“所欢”,则基本保持了“情人”的意味,而且吴声歌曲里特别多。在这些语境里,称呼男性情人的“郎”,类似英语语境里的“my lord”,而“欢”就等同于“honey”这类昵称了。《子夜歌》中就有:“怜欢好情怀,移居作乡里。桐树生门前,出入见梧子。”抒情女主人公说,我喜欢这个好男儿,所以搬去和他做邻居,这样天天都可以见到他啦。(“梧子”谐音“吾子”,犹言“我那位先生”,是吴声歌曲常见双关。)又有:“欢愁依亦惨,郎笑我便喜。不见连理树,异根同条起。”《懊侬歌》则有:“我有一所欢,安在深闺里。桐树不结花,何有得梧子。”值得注意的是吴声歌曲系统时也会用朋友指情人。还是《子夜歌》:“见娘善容媚,愿得结金兰。空织无经纬,求匹理自难。”同样很著名的《碧玉歌》则有:“碧玉小家女,不敢夸德攀。感郎意气重,遂得结金兰。”前者是男子语气,后者是女子口吻,都以“金兰”指夫妇,或者情人,也是十分羞涩委婉的表述。它们似乎隐隐呼应“欢友”指情人之义。或许,最初这个意义就来自吴语文化吧。

(作者为南京大学文学院在读博士生)