



视角分享

《猩球崛起：黎明之战》 和平共处启示录

□司马枫

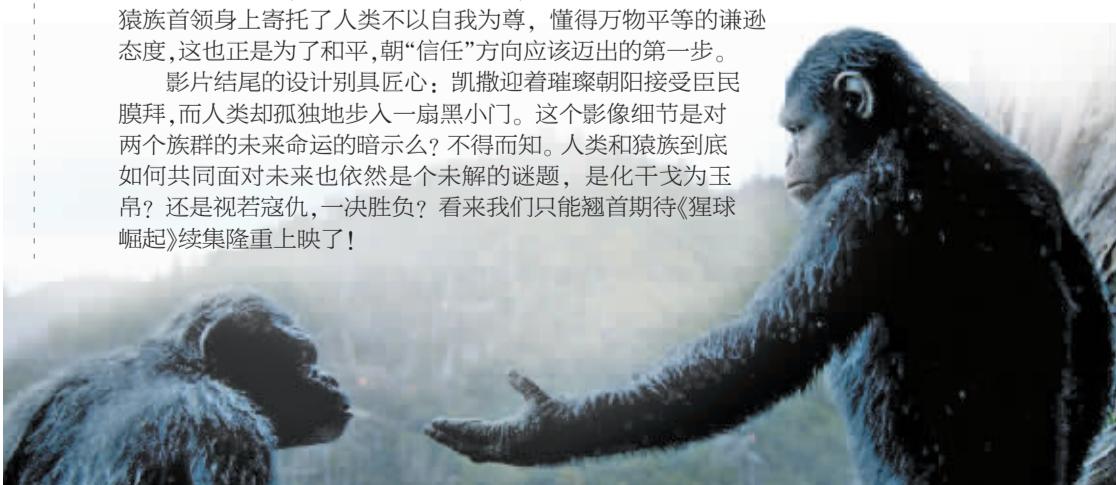
常言道：“非我族类，其心必异。”《猩球崛起：黎明之战》(以下简称《黎明之战》)貌似讲述的是“来自猩猩的你”的故事，其实还是人类反躬自问的作品。在物竞天择的自然法则下，人类怎样和其他强悍且富有智慧的族群在这个星球上和平共存？在资源有限的自然危机下，是否能于你死我活的战争模式之外，开辟一条彼此信任的坦途？对此，这部科幻电影尽管没给出明确的答案，却提供了珍贵的启示。只不过它将这份人类的矛盾抽象到了人与猿猴之间。

1963年，法国作家皮埃尔·布尔在逛动物园时受到启发，浮想联翩，回家后便写出了轰动一时的科幻小说《人猿星球》。此后，关于猿族的电影故事层出不穷。《黎明之战》沿袭前一部的剧情，讲述人类因在猩猩身上试验研制的药品，不慎变异出病毒，危害自身之余，还使对该病毒具有免疫力的猩猩变得更为聪明和强大。十年后，凶险致命的猿流感蔓延全球，而猩猩王凯撒则与自己的子民们在毗邻旧金山的原始丛林内，建设起了一处世外桃源般的聚居地。为解决能源危机，人类想说服凯撒，同意他们上山修复水电站，获得能源。于是青年科学家马尔科姆作为说客，前往猩猩部落。一开始，和平共处似乎并没有想象中那样困难。凯撒被马尔科姆的诚意打动，水电站很快修复并开始工作。然而因为旧恨、野心和欲望，猿族内部那原来被共同利益掩盖的矛盾渐渐浮出水面，“猩猩之火”，即将燎原……

信任很难，因为猜测和怀疑是很多生物的天性。人类如此，猩猩亦然。在《黎明之战》的情节设定中，猿族已是高级智慧生物，体能也远胜人类。所以一旦像科巴这样对人类心怀仇恨的猩猩如奥赛罗身边的伊阿古那样，阴谋撺掇凯撒向人类发起进攻时，战争一触即发。科巴这个反派角色颇具商榷价值。他是那种具有典型鹰派性格的领导人，头脑中有着“宁可我负天下人，也不可让天下人负我”的理念。由于曾经在人类的病毒实验中被折磨得身心俱伤，科巴根本不可能对人类产生半点的信任。同时他也有着取凯撒在猿族内的至尊地位而代之的野心，所以科巴很想点燃人类和猿族间大战的导火索。但其实，在影片描述的末世环境下，人类和猿类的栖息之地已无限接近彼此交叉的临界点。即便没有“水电站事件”，这场冲突也在所难免。好在具有“明君”风范的凯撒一直希望两方不要彼此伤害。但这种理想的基础是足够坚实的信任。这样的信任真的可靠吗？怎样才能建立并且加固这份信任呢？即便身为人类，我想也应该谨慎回答这个关键问题。毕竟，要是进行角色置换的话，与其终日惶惶，害怕信任崩溃后遭到袭击，似乎还真不如来一次成王败寇的对决，以保自己的族群世代安宁。这两种截然不同的选择，在影片中无所谓对错。

刘慈欣在他著名的科幻小说《三体》中说：“你认为我是善意的，这并不是你感到安全的理由。善意文明无理由预先将别的文明也想象成善意的。”《黎明之战》中的两方，没有正义和邪恶之分，只有在达成信任后和平共处还是在猜疑之中势不两立的选择。这两个族群都以自己的生活经历为基础，树立观点和确定立场。而之所以将猿族定义为高等智慧生物，是为了杜绝观众对于他们进行是“次等生物”的猜想，避免如片中部分狭隘之人那样，针对猿族说出“他们和我们是不一样的”，甚至“他们压根就不是人”这样的话来。当然，电影主创们向大众抛出了一个棘手问题的同时，也在剧情涉及中掺杂了具有倾向性的引导。如凯撒作为猩猩王，本来从猿猴的角度出发，完全可以认为只有战胜人类，变得更强大，更具主宰力量，才能避免自己这个物种不被其他物种消灭的厄运降临。但影片却赋予了凯撒人一般的认知、感情和行为模式。他不仅善于思考，还善于判断。当他遇到马尔科姆这样的人时，懂得感恩；自己和家人遭遇生死难关时，愿意接受援助；面临族群危机时，真心希望和人类合作，共生共荣。这个“亲人类”的猿族首领身上寄托了人类不以自我为尊，懂得万物平等的谦逊态度，这也正是为了和平，朝“信任”方向应该迈出的第一步。

影片结尾的设计别具匠心：凯撒迎着璀璨朝阳接受臣民膜拜，而人类却孤独地步入一扇黑小门。这个影像细节是对两个族群的未来命运的暗示么？不得而知。人类和猿族到底如何共同面对未来也依然是个未解的谜题，是化干戈为玉帛？还是视若寇仇，一决胜负？看来我们只能翘首期待《猩球崛起》续集隆重上映了！

新片
点击

《四大名捕3》： 好一场绚丽 而没有内容的游戏



□照日格图

关于陈嘉上，最值得怀念的还是上个世纪九十年代的作品。当然，那时候也是香港电影最辉煌的时期。不管是作为主演的周星驰，还是作为导演和编剧的陈嘉上，《逃学威龙》这样的作品都是他们无法回避的经典。新世纪以来，香港导演开始触碰历史体裁，而麦、庄两位导演在《关云长》等作品上的失败，告诉我们历史体裁似乎是香港导演们的雷区。于是，他们与内地电影界通力合作，开始转战武侠类。作为华人文学的通用语言，每一个华人的心都通向属于自己的武侠世界。《四大名捕》正是基于此，才可以在口碑一直不怎么样的情况下，依然投入包括航拍在内的大成本，制造出绚丽夺目的效果。

这部被称之为《四大名捕：大结局》的作品，又可以称之为《四大名捕3》，和其他拍续集的电影不同，陈嘉上导演从第一部到最后一部都用了自己的原班人马，每一部作品都有其相对主打的故事，用微妙的逻辑关系将它们联系起来。所以，如果有机会坐下来看完《四大名捕》的所有三部作品，就像看了一部集数较少的电视剧。只是，对于错过前面两部作品的观众而言，这样的衔接显得有些陌生。在第三部里，苏有朋饰演的皇帝一上场，就将电影中的散兵游将集中起来，正邪两派的脉络也逐渐清晰。比起前两部没完没了的洗澡戏，这次柳岩再也没有展示她傲人的身材。《四大名捕3》里，前面半部略显松散和拖拉的剧情到了后面的三分之一就变得非常紧凑，皇宫内的大战也是这部电影的高潮部分。像所有的武侠小说一样，温瑞安在《四大名捕》里留了一个套子给读者，陈嘉上也照搬了这样的套子，最后电影的主题依然落在“义气”和“信任”两个字上。那个整日将自己关在宫内的皇帝在出游一次之后也体察到了庶民生活的艰辛与快乐。虽然这一情节让人想起《康熙微服私访记》，但毕竟是这部作品的故事主干，不好全盘否定。

不得不说，光线传媒真有钱。这样一部电影一拍就可以拍三部，上映的节奏仅次于另一个年轻导演郭敬明的《小时代》三部曲。郭敬明在青少年读者当中有广泛的群众基础，他的作品口碑虽然和《四大名捕》一样都好不到哪儿去，可人家毕竟是量身定做的“粉丝电影”；而光线传媒拿出那么多钱做特效，只是让几位主演的武戏发出五颜六色的光芒而已。难道这真的是一部有着武侠电影噱头的网络游戏升级版吗？还是我个人玩着网络游戏突然穿越到了捕快是老大的古代？作为一部给成人看的电影，除了卿卿我我的情感戏和女演员不停地撒娇和洗澡，再没有多少思想性来支撑。想起台湾导演胡金铨的作品《侠女》和《空山灵雨》，武侠作品有思想的年代真的一去不复返了吗？电影可以是游戏，可是如果做电影的人是游戏的态度，那情况就不妙了。

想起《四大名捕》三部曲和它的叙事节奏，我最突出的直观感受是，拍电视剧的题材拍成电影不好，反之亦然。

投稿E-mail：ljz@cnnb.com.cn