

新片点击

小人物的信念造就“星战”新高度

——看影片《星球大战外传：侠盗一号》

的观众对原先故事以及现代科幻剧中惯常场景的审美疲劳,并不容易。这看上去完全像是在给一辆“老爷车”安装新配置。事实上,这部电影与其它重视视觉效果的传统科幻战争大片是迥然不同的,我认为“新”概括了《侠盗一号》所展现给我的几乎所有特点。

因为在观看电影的过程中,我注意到《侠盗一号》的真正主角不是哪个人物,而是这场战斗本身。年轻导演加里斯·爱德华斯脱离了个人英雄主义光芒和视觉特效的桎梏,通过聚焦起义同盟军中的不同人物,放大他们的作战心理和作战表现,以寻找盖伦·厄索和档案为线索,构筑出斯卡里夫战役的震撼与悲壮。与很多科幻影

片的节奏不同,本片一开始的节奏在我看来是非常缓慢的,像是在低声诉说故事的前因,交代故事的发展,又像是在为女主角琴鸣不平:这个可怜的姑娘本来可以过上安宁的生活,却因为父亲的身份,只能躲在草丛里亲眼看着母亲被杀死,父女天各一方。慢慢地,随着人物的不断加入,节奏也明显快起来。圣城里,起义军与帝国机器人军队的一场战斗,让甄子丹饰演的盲人绝地武士齐鲁特与姜文饰演的贝兹这对搭档进入到故事中,他们是剧情中的一部分笑料担当,也是这场战斗的精神向导:“愿原力与我们同在。”圣城被死星发射出的武器摧毁后,影片节奏越来越快,同盟军的部署与帝国官员面见维达尊者的线索交替展示。导演在这一阶段叙述中不断改变着镜头角度和中心人物,是避免重复感的出现,从侧面表现出破坏行动应尽快完成的必要性,也让观众产生看到杀伤性武器毁灭的迫切感。然而同盟军委员会的商议却一下子改变了故事的节奏,

让影片的紧张感在一瞬间戛然而止。会议上,同盟军里的一个女将领为了保住战士的性命,提议要向星际帝国投降,竟然有不少队伍跟着附和,只有琴和少数人据理力争。当琴黯然离开,男主角卡西安·齐鲁特、贝兹、飞行员菩提·鲁克和一小队人马却紧紧跟随。我认为,这也是菲丽希缇·琼斯、迭戈·鲁纳、甄子丹、姜文等一众演员在大战打响前最精彩的演出部分,起义同盟军的形象因此更加立体丰满,而他们也把人性中努力求生的一面和难以察觉的惧怕表现得淋漓尽致;信念和希望不是消除恐惧的“忘忧散”,而是肩负使命和直面敌人时的不忘职责,勇敢向前。

侠盗一号飞船载着一船的义士向斯卡里夫星球进发。那里是帝国军队的基地,俯拍镜头下的星球有湛蓝的天空,白色的云朵,清澈的海洋,细腻的沙灘边有大树环绕。那是理想的度假海岛,却也是星际帝国重兵把手的档案库所在地。那里,同盟军的战士们在与帝国军队的枪战中死去;瞎了眼的齐鲁特念着“愿原力与我们同在”按下了连接的开关,最后被激光枪打中;贝兹为了帮齐鲁特复仇,为了给同盟军的其他战士拖延时间也最终倒地身亡;菩提在连接到信号的那一刹那被炸弹炸飞;同盟军的舰队对帝国军队飞船自杀性的撞击洞开了斯卡里夫上空的防护网,以便传输得以继续;琴和卡西安还是没有逃过斯卡里夫的毁灭,相拥在爆炸的白光中。他们全军覆没,无一人还生,没有一块属于自己的墓碑,甚至连骨灰都无处可寻。不过最后义士们用自己的生命还是将传输好的文档拷贝刻盘,送到了莱亚·奥加纳公主的手中。

影片颠覆了正派人物不死的宿命,可这样的结局无疑是悲怆的。这的确是一部悲剧,却是浸透着光明和欢乐气息的悲剧。影片多次提及“希望”,在卢卡斯影业里,所谓“希望”大概就是:那个彼此信任的团队——来自不同的星球,有不一样的身份,却可以一起赴死,去捍卫共同的和平信仰。

□ 郁妍捷

我觉得,一部《星球大战外传:侠盗一号》(以下简称《侠盗一号》),为充满期待的2017年世界电影市场掀开了新的篇章。

《侠盗一号》是卢卡斯影业推出的首部关于《星球大战》系列电影的独立外传影片,讲述发生在系列中第三部和第四部之间的故事:武器工程师盖伦·厄索在女儿琴·厄索很小的时候被抓回星际帝国的死星制造杀伤力极强的武器,两人从此分离。15年后,琴发现了父亲发给她的邮件里藏着关于破坏该武器的秘密,遂加入了银河中的起义同盟军,与卡西安等人一起组成小分队混入斯卡里夫,输出了死星的相关图纸文档,为同盟军之后的反击奠定了基础。说真的,要让一部上映了四五十年老牌科幻大片的外传既不脱离原有故事框架,架起系列中一段起承转合的桥梁,又要避免现在

投稿E-mail: liz@cnnb.com.cn

视角分享

网络ID背后的疯狂和觉醒

——《玩命直播》观后感

□ 沉羽

当下生活,人们越来越离不开电脑和手机,包括安装在上面的各种软件及游戏。轻量级科技惊悚影片《玩命直播》讲述的就是一个真人大冒险的网络直播游戏。这个游戏,需登录注册后才能参与。你可以选择当“玩家”,也可以选择作“观众”。“观众”付费观看,给“玩家”提出各种限时任务,“玩家”努力完成任务,并凭此赢得奖金和所谓的“荣誉”。名曰“玩命直播”的这款游戏看上去规则明晰,双方各取所需,实际上却隐藏着深深的隐患。

女主人公小维本是一个安分的乖乖女,是那种不会对任何冒险游戏产生兴趣的女孩。冒险需要胆量,而小维连向自己暗恋对象表白的勇气也没有。然而在闺蜜西德尼的影响和刺激下,这个“旁观者”一时负气,也成为了“玩命直播”游戏的“玩家”。游戏从“去亲吻一个陌生人”开始……

操控这个游戏的是金钱,也是那些出钱的“观众”。从心理学上来分析,“观众”本身在胆量上一定是弱于“玩家”的,但就是这么一批对自我安全要求极高的人,却将自己想为而不敢为、想做而做不到的任务分派给“玩家”。于是我们看到有的“玩家”在吃狗粮,有的在大庭广众下暴露隐私,有的明明恐高却还硬着头皮进行高崖跳水,还有滑板追车、跳跃火坑、单手悬空挂在高耸入云的建筑物顶端……总之,“任务”形形色色。“玩家”完成的任务越多,难度越高,人气也就越旺,获得的奖金也越多。金钱,声名,以及那种万人追捧的成就感和肾上腺素飙升的刺激令“玩命直播”的游戏大行其道。比如女主人公小维对陌生人的一次亲吻就为家境平平的她赢得了100美元。然而小维随机选择的那个男孩竟也是“玩命直播”的“玩家”,观众要求两人搭档去完成任务。于是,他们先去了纽约城,后进了一家高档商场穿了指定服装,紧接着还有蒙面飞车……影片不

长,96分钟,情节相当紧凑,环环相扣,主人公接受的任务一个接一个,其间还穿插了小维和西德尼之间的友情波澜。然而就在这对人气指数直线上升的游戏搭档之间渐生爱意的時候,一直为小维的安全担忧不已的电脑黑客朋友查到了那个搭档男孩的秘密。可此时的小维已是万众瞩目的“网红”,她骑虎难下,报警不成,反而违反了游戏中“不能告密”的规则。小维由此成为了没有任何权限的“囚犯”,被疯狂的“观众”推上危险的巅峰。

《玩命直播》表面上拍摄的是年轻人参与一个个极限挑战,揭示的却是网络暴力给社会带来的严重危害。当我们每个人只需通过注册就能够获得一个“ID”作为自己的假面时,那么在这种匿名身份下,原本绑定于透明社会身份中的所有禁忌和规则都不存在了,原本会暴露在大众面前的一切瞬间也变得隐秘起来,这就诱使了“不负责任”的条件下“恶”的爆发。在“玩命直播”这个游戏中,“观众”控制了资金,也拥有了权利,他们毫无原则,肆无忌惮地为那些“玩家”设置危险任务,通

过别人的搏命挣扎、身陷险境来获得快感。既然该游戏中,“观众”不必提供真实身份,所以即便玩出了严重后果,在法难责众和法不责众的隐形规则下,那些躲在电脑、手机屏背后的人至多也就是作鸟兽散,无需承担任何责任。笔者记得“苹果之父”乔布斯曾表达过这样的意思:电脑诞生后,基本有三个阶段,一是电脑为企业、组织单位带来利益的阶段,二是电脑为普通家庭和个人带来便利的阶段,三是电脑为大众生活提供更多快乐的阶段,这里的“快乐”指的是一种精神上健康积极的愉悦。而“玩命直播”中折射出的危机无疑已和当年乔布斯先生的美好愿望南辕北辙——“观众”被激发的是人性中的好奇心、窥探欲和操纵感,“玩家”久而久之陷入的则是被金钱欲、好胜心、存在感牵着鼻子走的泥潭……

《玩命直播》有一个近乎童话般的美好结局,可笔者以为,编剧若能设置一个开放的结尾,那么关于科技在生活中所扮演的双刃剑角色及恶意程序给人们带来不良影响等警世意味,就会显得更加强烈。

