

一岁一思『荣』

文/张帮俊

4月1日注定是一个怀念的日子,转眼间,“哥哥”张国荣已经离开我们15年了。十年生死两茫茫,但对喜爱他的人来说,总觉得哥哥始终未曾离开。

2003年4月1日,愚人节,老天爷似乎与我们开了个天大的玩笑,无论如何也不相信,哥哥竟然以这样一种让人无法想象的方式离开了这个世界,离开了无数喜欢他的粉丝。他就像一朵开得正艳的花,突然凋落,令人扼腕叹息!15年了,明星们的新老交替更加快速,可唯有你,让人始终无法忘怀。仰望星空,你就是那最璀璨的星星,是永远不老的传说。

短暂的生命历程里,哥哥给我们留下了太多的经典,那些千人千面的人物,那些脍炙人口的歌曲。他拥有激动人心的舞台表现力,混然天成的演艺才华,如果用明星来定义他,那显然是把他看低了。他是香港流行文化的一个标志,无论是他的音乐还是电影,都影响了很多多人。

张国荣是善良、懂得感恩的人。他视每位同事如亲人。有一次,一位鼓手扭伤了手,张国荣除了表示关心之外,还主动约医生为他医治。演唱会结束后,100多名工作人员都收到了张国荣亲手挑选的名牌礼物,礼物上有他亲手写的上款和下款。收到礼物的朋友流泪说,感动的并不是礼物的美丽,而是张国荣至真至情的心。黄霑说:“他很有天赋,才华多到爆棚,但是他是努力的,从不会因与生俱来的才华而疏懒。他的专业态度,凡跟他合作过的人都知道。”

哥哥的每一个银幕形象都堪称经典,他是用生命在演戏。都说人生如戏,戏如人生,在他演的戏中,演的几分是角色,几分是自己。没想到,他的宿命竟与角色如出一辙。哥哥匆匆走完46年人生路,说他逃避也好,解脱也罢,但他注定是一个传奇。

相信,即使再过十年,二十年,人们都不会忘记他,他永远活在我们的心中。思念随风飘,不知,天堂中的哥哥听到了吗?



《头号玩家》：电游时代终将到来的预言？

文/邱振刚

世界最著名的导演之一斯皮尔伯格的最新作品《头号玩家》,3月30日开始在全球三十多个国家同步公映后,并没有让影迷失望。这部电影取材于同名小说,讲述的故事发生在公元2045年,那时人类社会经济凋敝,资源枯竭,幻天气氛弥漫全球,人们纷纷沉迷于电子游戏以逃避现实,专事电子游戏装备开发的IOI公司,其规模、实力已经远胜今天的各个网络公司。当时,电游设计大师哈利迪所开办的游戏“绿洲”风靡全球,参与者只要进入这款游戏,可以完全忘记现实世界中的种种烦恼,任何意愿都可以在游戏中得到满足。哈利迪曾将生平最大的三个悔恨时刻作为彩蛋植入“绿洲”,并在去世前立下遗嘱,哪个玩家能在游戏当中找出三枚彩蛋,就能获得“绿洲”的所有权。全球的“绿洲”玩家自然全力角逐。心狠手辣、野心勃勃,豢养了私人武装的IOI公司头目索伦托也想把“绿洲”据为己有,以此实现控制全世界的野心。最后,来自贫民窟叠楼区的内向少年韦德一路过关斩将,赢得游戏,并挫败了索伦托的阴谋。这部影片不但场景、画面华丽炫目至极,剧情进展扣人心弦,主题也远比一般的商业类型片深邃,直指越来越多的人沉迷于电子游戏,社交能力不断萎缩,以及现实世界的隔膜日益加深这一现代社会的重大弊病。想想2009年那部卡梅隆执导,并惊艳全球的《阿凡达》,虽然揽下世界影史最高票房,画面也堪称精美绝伦,但和《头号玩家》中各种场景的千变万化相比,不得不说,《阿凡达》的画面风格稍显单调,视觉冲击力略逊一筹。

尽管《头号玩家》上映时间不久,网络上已经是密密麻麻的溢美之词。尤其是常年宅在家里的电游迷们,都纷纷放下鼠标或者游戏手柄,从电脑前、沙发上站起身来,走进了电影院。他们获得了极大的心理满足——斯皮尔伯格这样的世界级大导演都专门为他们拍了一部电影,即使很多对电游完全没感觉的观众,也都被剧情、画面牢牢吸引,看罢大呼过瘾。说这部电影代表了目前好莱坞商业电影的最高水准,大概不会有太大争议。

但是,《头号玩家》真的是一部没有瑕疵的电影吗?

似乎还不是。电影的最后一分钟,随着韦德成功夺取了彩蛋,“绿洲”的控制权落到了他和四个伙伴这样的好人手里,韦德和萨曼莎过起了甜甜蜜蜜的小日子,电玩装备制造公司老板索洛托锒铛入狱,影片迎来一个皆大欢喜的结尾。但是,影片主题所涉及的核心问题真的解决了吗?“绿洲”即使被韦德所拥有,“绿洲”的工程师们难道不需要继续完善这款游戏吗?他们仍然要不断制造出令人目眩神驰的游戏场景,把更多人吸引进入游戏,让他们在游戏里耗费掉更多的时间和金钱。这

和野心家索伦托当上“绿洲”老板,又有什么本质区别?从这个角度看,“绿洲”的拥有者是好人还是坏人,并没有任何实际意义。现实里,电游企业必然要把吸引了多少玩家、赚取了多大利润作为目标。斯皮尔伯格导演本人也曾经谈到,自己对孩子沉迷于游戏,沉迷于虚拟社交空间无可奈何,哪怕让孩子和朋友们待在一个房间,他们的注意力也是集中在手机上而不是面前的朋友上。当然,影片中韦德本人在执掌了“绿洲”后,也曾经以戏谑的口吻提出了一个孩子气十足的解决方案,即每逢周二、周四就关闭“绿洲”,让玩家在这两天走出游戏所营造的虚幻世界,回归现实,回到家人身边。但简单想想就知道,且不说是否有哪个电游商家企业会真的如此操作,即使有,世界上的电游商家成千上万,当“绿洲”周二、周四关闭,其他电玩企业一定会乘虚而入。

严格来说,影片无法真正回答这一难题,原因并不出在斯皮尔伯格这里。趋易避难,在游戏中寻求片刻哪怕是虚幻的欢愉,尽可能地逃避艰辛沉重的现实,这是一种深植于人性深处的选择,科技的发展只是为这种选择提供了实现的可能。现代人只需轻按手机屏幕,摇动游戏手柄,就可以足不出户,尽享原本只有亿万富豪才能拥有的一切,现实中的烦恼都可以抛诸脑后,各种打拼、奋斗更是毫无意义。诚如影片所展示的那样,在“绿洲”的游戏世界里,一部VR眼镜,就能让你秒变亿万富豪、全能战士、大众情人,让你随时可以置身于星际太空、远古沙漠、帝王宫殿,你需要什么,“绿洲”就能给你提供什么。从这个角度来说,《头号玩家》的时间背景虽然被放置于未来,但并非严格意义的科幻电影,毕竟,影片所呈现的一切科技产品,按目前的趋势来看,都有望在不久后出现。比如“绿洲”最核心的VR眼镜技术正在迅速成熟,达到今天电脑、手机的普及率,已经为期不远。影片已经把电子游戏在未来对人类现实生活的渗透程度淋漓尽致地展现出来,在那个时代,人们在现实生活中所做的一切,只不过是进入游戏前的铺垫。衣冠楚楚的白领,会因为游戏里被击败而毫不留恋地跳楼,本来就惨淡维持的家庭,会因为丈夫用家里的最后一点积蓄购买游戏装备而解体,满大街原本素不相识的行人,会因为游戏里的首领一声令下而集结成一支可怕的力量,这样的时代,对于人类来说到底是福是祸?如果是祸的话,这样的未来,人类到底能否避免?由此来看,开放式的结尾对于这部电影来说,或许才是更合适的。至少,影片创作者应当对这样的未来做出某种警示,从而激发人们对电游产业的高速发展进行更多的思考。《头号玩家》结尾处让好人掌控电游企业,觉得这样就可以让人类社会摆脱电游对现实生活的挤占、蚕食,实在有些过于乐观了。

《血战湘江》里的大局意识

文/蒋平

陈力导演的《血战湘江》,突破以往战争影片的创作模式,被誉为刻画湘江之战最成功的作品。其中让人耳目一新的,要数几位主角的大局意识。

影片一开始,负责界首、新圩、脚山铺及枫树脚四处阻击战的军团司令员及指战员,用一段段血染的镜头,以及发往中央高层的加急电报,体现出形势的紧急,面对随时全军覆没的危险境地,没有一处军团要求退缩,只有度日如年的煎熬,只有前仆后继地与阵地共存亡。

失去指挥权的毛泽东,虽然在红军队伍中依旧享有很高的威望,但他并没有把这种威望当资本,和明显不适合指挥的李德、博古叫板。在印钞机、大铁柜等影响行军的行李处置上,反复向最高领导人博古请示:“能不能丢掉影响行军的坛坛罐罐?”在目睹无数战士付出生命的代价后,博古终于有了动摇,但坚决要求留下印钞机。在明知留着也无用的前提下,毛泽东还是选择了服从。最后,当纵队在湘江浮桥再一次因坛坛罐罐受阻,更多年轻的生命一个个倒在了血泊中,毛泽东用血的教训当面请示周恩来,终于得到迟来的命令:“丢掉所有的坛坛罐罐!”毛泽东的远见卓识和忍辱负重,在“大局意识”的服从面前,塑造得真实可信。

负责断后的红34师师长陈树湘,可以说有无数次逃生机会。但为了保护主力部队过江,处处以大局为重,反复为剩余的将士做工作,以中央指示作为唯一行动指南。为争取时间,不惜与尾随其后的湘军血战至最后一刻,实现了“为苏维埃流尽最后一滴血”的豪迈誓言。

大局意识是红军凝聚力的保证,也是突破数倍于自己之敌围追堵截的重要法宝。影片没有过多渲染战争的残酷,也没有刻意刻画领袖人物的高大上,而是紧紧围绕大局意识这个切入点,深刻展现了人民军队在革命战争时期团结向上的精神风貌,展现了我党从胜利走向胜利的法宝,有着极强的艺术感染力。



艺论

《艺论》旨在探究各艺术门类出现的现象,产生的问题以及所秉持的艺术倾向,内容涵盖音乐、美术、戏剧、电影、电视、舞蹈、书法、摄影、曲艺、杂技等艺术门类及相关话题,要求内容翔实、观点新颖、文章可读性强、信息量大,期待您有观点、有情怀、有文采的艺术评论文章向我们源源不断地砸来。

邮箱:yzdsbwy@126.com