

作者：李凡

1993年，夏。两辆吉普车在一片广袤的绿地骤然停住，当植物学家赛特勒还在诧异于手中叶片竟然是白垩纪的植物，后座的考古学家格兰特和数学家马尔科姆却早已丢魂失魄，格兰特不可思议地站起身，摘下了他那顶标志性的、后来冒着生命危险也不肯落下的帽子，并下意识地用手扭过赛特勒的头，一起目瞪口呆地看向眼前的景象……无疑，片中三个人物的这些反应，也正是当年甚至如今的观众看到影片《侏罗纪公园》接下来的内容时大概率会产生的反应。影片开创性地将栩栩如生的、流畅自然的恐龙呈现在了银幕之上，缔造了一幅远古和现代共存于一个空间之内的奇妙缝合图景。近乎30年过去，“侏罗纪”系列6部电影完结，迎来了终章。《侏罗纪世界3》在飞速发展的数字特效的加持下，试图不遗余力地打造出更加惊悚而“真实”的恐龙世界、更丰富多变的场景、更多种类样式的恐龙、更惊险的追逐动作场面——然而，这一次即使打尽了情怀牌，恐怕也再难像当初那样让影院里的观众和影片中的角色同步惊声尖叫。

技术的困局与突围

无论是《侏罗纪公园》还是《侏罗纪世界》，两个系列影片能够吸引到众多观众，在某种程度上所依凭的都是技术层面的阶段性、跨越式进步，并与影片公映时的社会环境和社会心态息息相关。上世纪90年代，是科学技术大爆发的一个时期，尤其是冷战结束后的美国，经济、文化、科技各方面获得了巨大的发展空间，从而建立起了强大的文化自信和自我认同。“复活恐龙”并创造一个“游乐园”，与当时的社会氛围、人们内心的科技自信，以及深层的科技恐惧是互相契合的。《侏罗纪公园》三部曲后，这个系列沉寂了长达14年，重启时机选择的是“漫威宇宙”大行其道且第二阶段布局接近尾声的时候，《侏罗纪世界》新三部曲的男主角克里斯·帕拉特刚刚凭借漫威电影《银河护卫队》“翻红”。可以说，影视特效技术的迅猛发展让观众对全新的恐龙世界有了期待。

然而，《侏罗纪世界3》在当下上映，社会环境和社会心理层面显然是有些微妙的。一方面在当下的电影市场语境之下，特效技术的泛滥让观众对大银幕上各种淫巧奇技司空见惯，“哥斯拉”和“金刚”两个分属不同文化的怪兽打破次元壁的故事已经衍生出了多部影片，以“复仇者联盟”为首的各种超级英雄也早已将地球反复置身于“毁灭——拯救”的无限循环之中。此时即便创造出再大、再多、再复杂的恐龙，在视觉和心理上所能带来的冲击感都会大打折扣。技术的瓶颈显然在一段时间内又很难有颠覆性的突破，于是单凭恐龙出现在银幕上来营造观影期待，显然是

有些单薄了。另一方面，《侏罗纪世界3》中关于蝗虫的灾难设计挤占了很大的叙事空间，更糟糕的是还在某种程度上与当下的社会现实成了某种映射关系，影片中变异病毒失控肆虐和人类的狼狈状态微妙对照了当下的现实。这种消极的现实感知在观影过程中的介入，无形中便消解了一部分观众对影片故事的认同和代入。

实际上，在《侏罗纪世界3》上映之前，是巧妙地解决了这个问题的。《侏罗纪世界2》的结尾，一直扮演着“先知”角色的马尔科姆曾有句台词“欢迎来到侏罗纪世界”，直接给观众营造出了强烈的期待：人类与恐龙共生的世界局面在终章里终于要实现了。早在《侏罗纪公园2：失落的世界》中，导演斯皮尔伯格就已经试图将恐龙从“公园”引入“世界”，唯利是图的商人将恐龙运送到了港口却再次失控，霸王龙大摇大摆地行走在大街上、走进人们的后院、闯入商场商店、带来各种灾难。受制于当时的技术限制，人与恐龙共存的世界图景无法落实到银幕上，只能让霸王龙在短暂停留后便被送回孤岛上，成为了《侏罗纪公园》三部曲留下的一个遗憾。

重启后的三部曲以“侏罗纪世界”为名，在场景空间上不再囿于一座孤岛、一个主题公园，显然有着将“公园”扩大化为“世界”的野心。《侏罗纪世界3》上映前放出的大量宣传物料都是围绕恐龙的不同品种、恐龙是如何在人类日常生活中产生影响两方面展开的，最终影片开片则是采用电视报道的“伪纪录形式”展现了人与恐龙共存的局面。与孤岛环境不同的是，人与恐龙完全同处一个空间后应该逐渐达成某种生态系统上的平衡。这里正是影片可以着力的地方——构建一幅清晰的、系统的奇观化图景，打造出一个新的恐龙世界的局面。反观影片会发现，《侏罗纪世界2》集中展现了海洋、陆地、天空各个空间维度的恐龙，丰富了观感层次，其实也为如今的终章埋下了难题：人类如何在全方位围困境况下与恐龙共存？会有怎样的危机和隐患？可惜的是《侏罗纪世界3》直接回避了这些问题，仍然复刻着前五部影片中人与恐龙的关系和状态。人与恐龙共存图景的巨大期待落空，仅是片头的惊鸿一瞥。

叙事的分散与杂糅

在《侏罗纪公园》的小说中，作者迈克尔·克莱顿有这样一段思考：“尽管有那么多进展，但自

1930年以来，家庭主

妇花在家务上的时间并没有减少多少。真空吸尘器

、洗衣干衣机、垃圾压实器、废物处理器、免烫织物……有了这么多东西，为什么打扫房子所花的时间还跟1930年那时一样多？”在这里，迈克尔·克莱顿对人类科学进步从时间维度提出了质疑和反思。事实上，小说扉页引用的两段观点就已经清晰摆明了作者的态度。其一是瑞典生物学家关于爬虫类

的一段论述，分析了爬虫类令人厌恶的种种原因，“因此造物主没有施展它的力量创造出许多来”。其二是奥地利生物学家埃尔文·查戈夫的观点：“你无法取消一种新的生命形式。”——这句话经过演绎成为了系列电影一以贯之的台词：“每个生命都会找到他自己的出路。”无疑，迈克尔·克莱顿是对科学凌驾于自然体系之上、不加限制地干预和改变自然体系进行了反思，对人类通过科技手段将自身打造成造物主的行为予以了示警，并在小说中以恐龙为对象进行了演绎。

迈克尔·克莱顿在小说中所试图着力构建的世界，是通过大量对恐龙习性、行为的描绘，形成一个以恐龙为主体的自然生态系统。公园在爆发意外之前就已经危机四伏，一切指向的都是对科学自然本身的思考。不同的是，斯皮尔伯格将重心由恐龙迁移到了人身上，试图塑造展现的是人类的野心勃勃和意外爆发后的无力应对，指向的是人与科学、自然之间关系的思考。或者说，小说所描绘的是恐龙被人类复活之后突破人类的禁锢，建立一个自身完整的生态，反过来捕杀人类；整个系列电影所塑造的则是人类复活恐龙，并建立起庞大壮观的公园，恐龙危机爆发后人类落荒逃命。

不难看出，电影的改编顺应了观众的观影习惯，在恐龙造型设计上根据观众的视觉接纳程度作出了适度的调整，并充分利用电影媒介在空间塑造展现方面的优势，将迈克尔·克莱顿小说中的主要思考融入了影片里。《侏罗纪公园》着力建构起的是公园的整个空间体系，培育恐龙的基地和公园分处不同的孤岛，不同种类的恐龙分属不同的区域，不同危险程度的恐龙采用相应等级的安全防护措施，井井有条的秩序和戒备森严的控制系统是这个岛屿空间的关键特点。公园的缔造者哈蒙德让孙子孙女和主角团队一起参与体验之旅，体现了他对科学的信任态度。围绕恐龙公园这个意象，导演建构起了一个危机四伏的叙事空间，显然秩序与失控是硬币的两面，当秩序被一步步建构起来之后，失控便在这个基础上接连发生。游览之旅开头两次没有生命危险意外都为之后整个公园系统的崩溃埋下了伏笔，也在叙事上形成前后的呼应。仅从事件逻辑来看，恐龙危机的导火索是工作人员的贪婪，看似巧合的设定并没有影响观众的接受，其原因便在于观众早已在之前的观影过程中潜移默化地接受了建构起的叙事空间，并指向了关于人与科学之间关系的反思。

到了《侏罗纪世界》中，哈蒙德的梦想终于实现，影片同时也沿用了斯皮尔伯格的空间叙事思维。影片中有一个全新的设定是欧文的手势，他作为公园的驯龙师，通过长时间的驯养能够与迅猛龙进行交流并对他们做出一定的引导，让这群拥有思考能力的迅猛龙以他为“领袖”。有意思的是，影片并没有将这样一组“领袖——跟随者”的关系固化，而是设定为不稳定的关系。这一不稳定性的设定是通过空间建构来体现的。迅猛龙的园区除了是一个封闭的园区，还在纵向上分为两层空间。欧文初次登场的时候便是位于上部空间的走廊上，而迅猛龙则是处于与之相对隔离的下部空间。通过欧文与迅猛龙

之间的距离给他们之间看似紧密的关系增添了距离感和不确定性。为了强化这一概念，在接下来的一场戏中，通过欧文营救同事的情节，将欧文和迅猛龙强行置于同一空间里。面对猎物被抢夺时，之前看似言听计从的迅猛龙对欧文毫不留情地发起了进攻。这种不稳定性的设置也在后续的叙事中起到了重要作用，迅猛龙的倒戈交代出了暴虐霸王龙的真实“身份”，而影片高潮段落迅猛龙的回归又充分利用了欧文的手势这一核心设定，使得前后的叙事相互映照，丰富强化了欧文与迅猛龙的关系。

遗憾的是，《侏罗纪世界3》则将这个充满戏剧张力的不稳定性因素彻底打破了。影片的开场，欧文在冰天雪地中赶着恐龙前往安全的地方，无论是形象还是动作都与西部片里面的牛仔如出一辙，欧文为了安抚离群的恐龙同样使出了这一手势。不稳定性因素的扩散化使用，消解了欧文与迅猛龙之间的明确对应关系，使这个设定失去了人物关系上的独特意义。影片高潮部分，格兰特、欧文、梅茜被迅猛龙困住，“三代同堂”不约而同地都使出了欧文驯服迅猛龙的手势，却进一步让这个设定固化，变成了可赠予的、不需要时间和情感付出的、百试不爽的刻板办法。

更可惜的是，依旧是科林·特莱沃若

导演的影片，《侏罗纪世界3》在空间叙事方面却陷入了分裂和混乱的困顿局面。影片集结了前后两拨原班人马，欧文一行人围绕营救梅茜和迅猛龙展开，回归的格兰特一行人则围绕蝗虫灾害一路溯源，最终两班人马强行汇聚到了新的恐龙岛上。至此，影片从开头大费周章地安排将恐龙从孤岛上的“公园”搬到人类社会之中，形成短暂的人类与恐龙共存的“世界”，却又兜兜转转回到了另一个孤岛上的基地。空间设置的混乱对应的是复杂的反派逻辑，同时也是两班人马汇聚的缘由。空间叙事在蝗虫和恐龙之间绕来绕去，彻底背离了“简单的故事，复杂的人性”的创作规则，最终导致影片的叙事杂糅成强行扭在一起的两部分，陷入了不断解释情节逻辑的陷阱。

童真与情怀

将相隔6500万年的物种并置在同一个空间之内，除了带来感官上的刺激，实际上在叙事层面也天然携带了难以解决的困局。恐龙一旦出现，如果不借助科技等外力，人除了奔跑只能尖叫，这是每一部恐龙电影的标配，老少皆适用。而现代武器一旦出现，如果没有力量数量优势和人的协助，恐龙瞬间就会从捕猎者变成被猎杀的对象，《侏罗纪公园2：失落的世界》《侏罗纪世界2》中都展现过大规模的捕杀行动。在之前的这个系列电影中，这个困局实际上是通过不同策略合力规避的。首先是承担最主要叙事功能的两个恐龙品种的选择上，就是对以上困局的回应——霸王龙庞大的体积和摧毁性的力量令人生畏，迅猛龙同时拥有着野兽的速度和与人一般的思考学习能力。

另一个解决策略则是源自斯皮尔伯格的个人风格特点——富有童趣的想象力。正如评论家描述的那样，《辛德勒的名单》之前的斯皮尔伯格是长不大的“好莱坞小子”，儿童和童真贯穿了他这一时期的创作，《大白鲨》《夺宝奇兵》《侏罗纪公园》三个系列影片中儿童都承担着重要的人物角色，《第三类接触》《E.T.外星人》则直接以儿童为视角和对象。这也使得他执导的《侏罗纪公园》和《侏罗纪公园2：失落的世界》都充满着童趣盎然的纯真想象，多处经典的桥段都源自童真的想象力。《侏罗纪公园》中，格兰特带着两个小孩到树上躲避肉食龙的袭击，又遇到了草食性恐龙，惊魂未定的格兰特带着两个孩子大胆地抚摸这些恐龙——这个动作很可能启发了《侏罗纪世界》中欧文与迅猛龙交流时所用的手势。这一部的高潮戏也设定成了劫后逃生的两个小孩在厨房躲避迅猛龙的围堵。视听设计上，在关键场景中多次采用了儿童的视角，如展现初次见到恐龙的情景时，镜头的视点是从男女主角的背后以仰视的角度看去，画面前景是大人的、后景是远处偌大无比的恐龙——这显然是来自他们身后两个小孩的主观视角。值得一提的是，这样的镜头安排也从视听设计上弥补了当时的技术不足，用强烈对比的构图和局部展现等多种方式衬托出了恐龙的庞大无比。《侏罗纪公园2》中，女儿的犀利吐槽丰富了主角马尔科姆作为父亲身份的形象，在怪兽片之外多了一层对家庭的关注和讨论。《侏罗纪公园3》也在一定程度上承继了运用儿童增添影片谐趣的做法，格兰特前去营救小男孩，当他被一群迅猛龙围困住无法逃生时，小男孩出场用烟雾瓶营救了他，颇有一种“小鬼当家”的感觉。

相较之下，《侏罗纪世界》三部曲虽然也一直保留了儿童角色的位置，但更多的时候是将主角团队与儿童之间绑定成营救的戏剧任务关系，或赋予儿童以成人世界的宏大命题。《侏罗纪世界2》中，梅茜承担着发现反派背后阴谋的重要戏剧任务。到了《侏罗纪世界3》中，梅茜克隆人的身份和自我认知引发了探讨，并用“桥”作为区隔在空间上强化了这个问题，但很快又用雇佣兵掳走她和迅猛龙转移了叙事焦点，“桥”内“桥”外的空间塑造变得毫无意义，也使得这个复杂的探讨如蜻蜓点水。

《侏罗纪世界3》运用更多的策略，是情怀。新旧团队全员回归，所有恐龙全员回归，经典场景道具再现，经典动作和台词重现，无一不是在努力地再度燃起观众的热情，充分调用他们对这个系列影片的记忆和情感。但与此同时，这样大面积地调动情怀也制造了巨大的掣肘，影片不得不均匀地分散笔墨给每一个怀旧的细节，虽面面俱到，但手脚难顾。这部影片在片长增加的情况下，连观众最关注的恐龙的出场时间都被大大压缩了。

诚然，作为一个商业视效大片系列的终章，《侏罗纪世界3》在制作上的努力显而易见。影片为观众呈现了更新奇的、特效难度更高的恐龙，浑身火红羽毛的恐龙在水中和冰上的凶猛让人眼前一亮，流畅激烈的追车打斗戏份犹如“007系列”般刺激紧张，剪辑凌厉的追逐戏份有着《谍影重重3》般的酣畅观感，可以说影片在视觉方面努力尝试做到

了面面俱到。但又不得不说的是，同为“爆米花电影”，《侏罗纪世界3》打尽了情怀牌，反而将“侏罗纪”系列电影所积累的叙事策略丢弃，表面的热闹背后是叙事的零散和疲软，最终并未能满足观众对人与恐龙“世界”的期待。（李凡）

原标题：回不去的“公园”，失落的“世界”——从电影《侏罗纪世界3》谈开去

来源：中国艺术报