《罗拉快跑》
电玩精神和简约主义
———评电影《罗拉快跑》
电影是一种艺术的载体，是戏剧、音乐、美术等艺术形式的综合体现。电影之所以是电影，而不是单纯的戏剧、音乐或者美术，是因为作为载体，它具有无限包容性。电影是“造梦的工厂”，你想到的一切、梦到的一切都可以通过这个工厂制造出来。比如说伴随新一代人成长的电玩，它的内核也有变成电影的可能性，就像这部《罗拉快跑》。
曾有人把《罗拉快跑》定义为“电玩时代的电影”。本片的创作精神在好几个方面与以新一代年轻人为主体的电玩时代如出一辙。第一，活在当下，人物的所有生命力，甚至是生存的意义，都只在行动的当时才能爆发出来。因此，他们不会思前想后，一切做了再说。本片女主角罗拉接到男友曼尼的电话后，表示一定要在二十分钟之内拿到十万马克，然后念头一转，就直奔她的银行家父亲要钱。她不会先打电话联络以确定父亲在不在银行，也不会思考跟她关系不好的父亲是否一定肯马上给她一大笔钱，总之“要就是要”。第二，一起向前冲。本片的主要内容是“跑”，不顾一切向前冲。年轻力壮的最大本钱不是“思考”而是“行动”。第三，错了重来。本片将同一事件用三个不同角度重演一次，本质上就是电玩精神的发挥，这次创新不成，下次换个方式再来。年轻人有的是不断犯错的机会，所以他们在采取行动的当时不加思索，但他们并不知道自己的冲动行为会影响别人的一生，就如罗拉在快跑过程中碰到的多名路人，在短短十数秒中便改变了人生。电玩游戏的最大特点是玩家扮演一个角色，不断闯关，每一关都有被消灭的可能。和人生不同，电玩游戏一般会有三条命，一条命OVER了，还可以用第二条命、第三条命去继续闯关。人生则只有一条命，玩完了，不可能再重来。电玩游戏给我们带来的人生虚幻在《罗拉快跑》中得到了真实影像的诠释。这种诠释和漫画改编成电影不同，它奉行的是电玩的内核，也是所谓新新人类的精神。这即便算不上电影在形式上的一次革命，也可以说是一种非常勇敢的尝试，电玩内核在大银幕上得到了空前的体现，同时，这种体现和它的观众群体产生了强烈的互动，在互动中，产生出新的震撼。就像那种叫作“深水炸弹”的酒（把一杯白酒放在一杯啤酒中），很容易就能醉人。
在电玩产生的强烈化学反应背后，《罗拉快跑》还表现了命运这一主题。命运的主题是很多影片最常表现的，但从来没有这么直接、生动。通过一系列“小概率事件”，命运就会改变成完全不同的样子。“奔跑”象征着一次次对命运的抵抗，跑得快了和跑得慢了，就会产生完全不同的结果。罗拉不是田径运动员，不是为金牌银牌而跑，而是在为改变自己和男友的命运而跑。从影片一开始，生命就进入倒计时，只能靠奔跑去完成一次救赎。电玩内核在影片中只是一种试验性的外表，影片最终表现的主题，依然是命运和人性，这也是影片之所以取得成功的关键。
除了电玩精神之外，《罗拉快跑》还奉行了简约主义的精神，虽然表面看起来眼睛会很疲劳，但却不用动太多的脑子。因为影片在快节奏、令人眼花缭乱的画面切换背后，其表现的主题却非常简单清晰。《罗拉快跑》的影像呈现出一种高速率的镜头运动方式。除却几段慢镜头的特写，几乎不存在任何一个凝滞的镜头，从而使观众的眼球开始疲于奔命般地亦步亦趋地跟随着镜头的变迁和调动。镜头不再忠实于被它所记录的每一个事物：那些在街上奔走以及间或与罗拉发生关联的人们仿佛从影像的记录中逃脱的幸存者，只是与情节发生了一点若即若离的关系便匆匆地与故事告别一一一切都是那么的迅速和不确定。影像的纷繁使得观众从没有机会成为这部影片的“再创作者”，而只能成为被动的看客，而急于知道后面发生了什么，从一个影像到另一个，不知道思考和满足。影片在影像上的另外一个特点在于它的色调：主要场景、主要人物的色彩背景一律被一种明亮和“暖”的色调所覆盖。罗拉那一头赤红色的耀眼的头发在乳黄色的天空和大地间不停地跃动，形成了一种强劲的视觉力量，观众视觉上的兴奋程度容易随着这种明亮的视觉冲击而变得敏感起来。影像的一个作用在于集中观众的视觉注意力，这一点上《罗拉快跑》做得不错。此外还值得注意的一点在于，尽管影像的速度让我们的视觉兴奋得望尘莫及，但即便在一个相当短的瞬间内，呈现给人们的，仍然是一个浑然一体的、虽短暂却完整的影像结构。比如在路上每一个匆匆的瞬间和噱头，尽管如浮光掠影般的，但却干净、简约，不会使人们的视觉分散到其他的地方，从而确保了每一个镜头的高度凝炼。
技术时代的来临给予电影无限发展的可能，于是，我们看到了《指环王》金刚》，那此早年间我们想都不敢想的画面，如今真实地被大银幕表现出来。《罗拉快跑》还让我们看到了技术时代的另外一种可能，还有另外一个含义，那就是电脑技术之外的技术，即想象力的技术。想象力也是需要技术的，大师和工匠的区别正在于此。
评析
从电影创作新理念的角度出发，评论电影创作的新异之处，是电影评论中不常见的。它需要作者对电影新技术了然于心，并且能活用到具体的电影评论中去。在这篇文章中，作者是生活的有心人，他通过看影片发现了影片制作中体现出的“电玩时代”的内核，而且与当前时尚生活中所提倡的简约主义巧妙相联，还提岀了在这部电影中永远奔跑的命运主题。这些观点是否正确，要看作者是否能从影片本身找到可以作为论据的内容。
从行文中我们可以看到，作者从影片中找到了和“电玩时代”非常合拍的内容，因此，影片剧作体现了电玩时代的内核的观点是可以说得通的，而且有创新。作者说到的“简约主义”其实是借用这样一个流行用语来表达影片在影像技术处理和镜头语言方面所体现出的特点。在论证这些特点时，他有意识地举出了片中的许多细节。除此之外，作者还论证到了影片的主题，那就是“命运”。而命运的表达，恰恰也是通过简约的方式和电玩精神表达出来的。
我们非常欣赏有新意的文章，它们常常能够打开我们对影片理解的视野，对丰富我们影评的类型和角度有很多帮助。但我们仍然希望，刚刚进入影视评论写作的同学能够走常规的道路，从电影的主题、人物的塑造、情节的设置、影片的叙述角度等方面切入主题，这样写的难度就会降低，文章成功的几率比较大。
这篇文章写得还是很成功的，作者观点清楚，论证过程比较严密，有较强的说服力。但多个中心论点的出现，以及行文中大量的电影新技术观念的出现，并不利于高中生学习和模仿。对一般的同学，我们主张他们从主题出发，先提出本部影片揭示的主题：人生就如同罗拉不停的奔跑，要想达到自己的理想和目标，就要不停地努力，有不达目标不放弃的决心。然后围绕这个主题，我们从影片中寻找能为这一主题服务的细节或者情节，这样做的写作风险比较小。