

红白机时代的后衣架

□ 撰稿 | 汤 力

后衣架消失了。那曾经附着在自行车后轮上方的金属弹簧架子，用于驮人载货的中流砥柱，现在已经见不着了。意识到这件事是因为看影片《电幻国度》，突然回忆起小时候父亲用自行车带着我去买红白游戏机，炽热的午后，我抱着那个巨大的用红色尼龙绳十字捆住的灰色纸盒，闻到簇新的塑料香气，幸福得全然顾不上后衣架给太阳晒得烫屁股。到如今，孩子心目中的奢侈品红白机仍然存活在怀旧风游戏店里，反而是习以为常的后衣架，无声无息地消亡。

《电幻国度》的画面质感就像红白机，而它讲述的人生故事就像后衣架。故事时间设定在 20 世纪 90 年代，人类开始沉迷于一种头戴式网络设备，狭长如同鸟喙，前端有一个小小的屏幕。这质朴的对高端数码产品的想象，充满复古的风格气息，单看这款产品的造型，就能令我回忆起红白机的塑料香气。此外，原作绘本中荒野里散落着许多巨大的橡皮鸭子之类充满荒诞讽刺感的图像，也被忠实地保留了下来，对蒙尘童年的真切重现，可以打 90 分。

在影片中，人类只需戴上它，肉身呆坐在家中，指挥机器人去为自己开展生活就好。然后事情开始失控，然后是战争，然后是毁灭，再然后则是幸存者的求活之路。这个故事架构算不得新鲜。《电幻国度》的原作特别灰颓，充满末世的绝望感——



很多人被机器掏空，静静腐烂在自家的门廊上。这是一段假想的过去，也是一段揶揄的现在。

影片准确地捕捉并且保留了那个像素年代里的幻想和潮流风格，并成功地把它和当下的问题做了潜移默化的融合。但是对原作情节进行了比较大的改动，努力朝着合家欢的方向调整，做了很多调和的努力。比如给主人公少女加入了拯救亲人的情节，又强行给她配上了一个中年男旅伴。很遗憾这种故事的设定说不上出彩，类似的题材已经拍过太多。从中年男子加小姑娘的公路电影老少配，到荒漠之中废弃商场里藏着旋转闪烁的机器人游乐场，各种细节，都不得不让人联想起《最后生还者》，而后者的完成度又显然比《电幻国度》高得多。虽然这两个设定我都很喜欢，但是既然如此，我为何不干脆去看《最后生还者》呢。

改变总是潜移默化的。眼看他起高楼，眼看他楼塌了，惊心触目的大变故容易令人铭记于心，毫末之微则不然。不知不觉中世界竟然完全换了模样，我们偶尔还会提起红白机，我们已经完全忘了后衣架，虽然在那个遥远夏日，二者在我心里同时留下了不可磨灭的深刻印记。《电幻国度》抛弃了原作的孤单冷寂，可惜又没有找准如《怪奇物语》一般的欢天喜地感，故事线的不给力多少有点可惜，空留一片怀旧风格，独自飘在风中。民

