

梦工场



MATRIX

黑客帝国

发
烧
手
册

阿
一
编

《黑客帝国》所涵盖的东西，比你想象的还要多……



现代出版社

T H E
MATRIX
黑客帝国

阿一 编

发烧
手册

现代出版社 梦工场系列丛书

图书在版编目 (CIP) 数据

黑客帝国发烧手册 / 阿一编. —北京: 现代出版社,
2003.12

(梦工场系列丛书)

ISBN 7-80188-147-8

I .黑… II .阿… III .科学幻想片—电影评论—美国
IV .J905.712

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 104563 号

总 策 划: 吴江江

编 者: 阿 一

责任编辑: 张立宪

装帧设计: 艾 莉

出版发行: 现代出版社

地 址: 北京安定门外安华里 504 号(100011)

电 话: (010) 64240483 64267331

印 刷: 固安博通印务有限公司

开 本: 880×1230 1/32

版 次: 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

印 张: 7.25 彩色插页 1

印 数: 00001—10000 册

书 号: ISBN 7-80188-147-8

定 价: 18.00 元

Contents

目 录

001	一部电影的传奇
060	《黑客帝国》不完全解读手册
098	黑客制造眩晕
106	《黑客帝国》麻瓜速成班
116	《黑客帝国》课外辅导
126	黑客高级词汇
150	黑客枪支考
162	黑客中的点点滴滴
167	看图说黑客
190	制造眩晕的兄弟
195	袁和平：黑客动作之父
205	基奴·里维斯：the one
211	凯莉·安妮·莫斯：爱字打死也不说
215	劳伦斯·费什伯恩：如鱼，得水
219	杰达·平克特·史密斯：铁娘子
223	莫妮卡·贝鲁奇：野心不可撤消

EVERYTHING THAT HAS A BEGINNING HAS AN END ■

EVERYTHING THAT HAS A BEGINNING HAS AN END

一部电影的传奇

王心怡

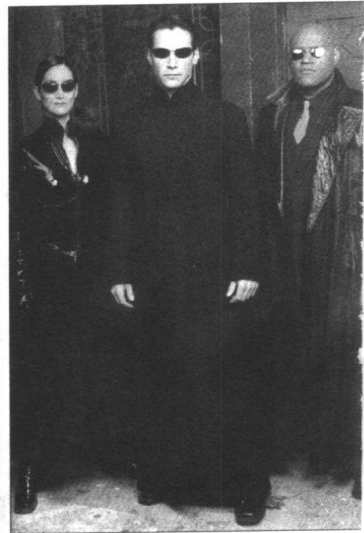
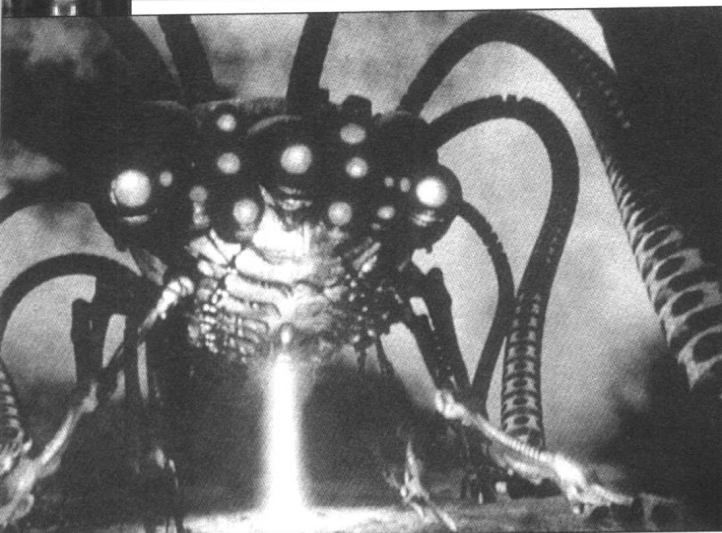
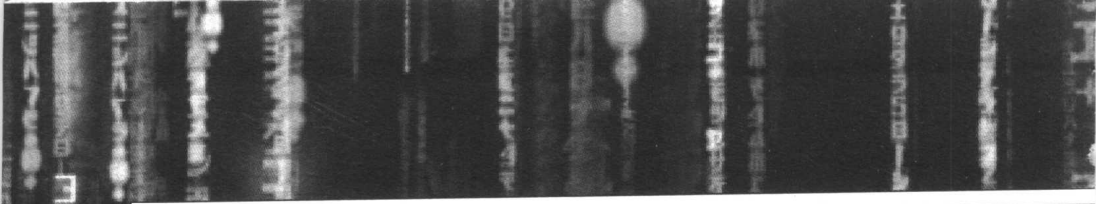
序幕：从结束到开始

《黑客帝国》系列结束了。

对于黑客迷来说，兴奋之余，恐怕更多的是些许惆怅。《黑客帝国》系列就像一位曾经热恋的情人一样，在过去的几年里，她时刻撩拨着你，让你牵挂，让你思索；如今这段感情结束了，而且结束得那么淡然，似乎并不是你期待的那么轰轰烈烈，于是你心里更加空空落落……

不过，惆怅之余，黑客迷们至少还可以做一件事：回味。

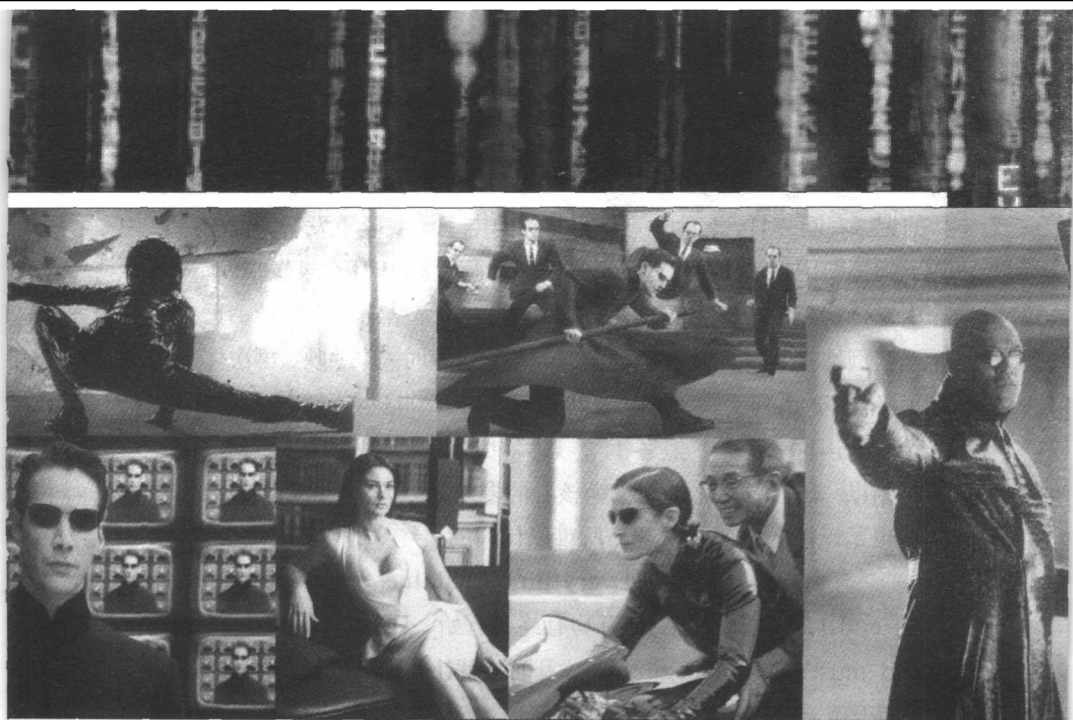
“当你不能够再拥有的时候，惟一可以做的，就是令自己不要忘记。”这句话虽然很小资，但小资们偶尔也有发现真理的时候；此时此刻，黑客迷们恐怕就是这样的心情。



时光回转到1999年春季。当《黑客帝国》在美国上映的时候，观众最开始并不认为该片有何特别之处。因为依据美国年度票房的规律，暑期和圣诞节左右才是票房的黄金时期，春、秋两季则多是放映一些不具备“热门相”的小成本或文艺类影片，制片商们根本不会指望这两个时期上映的电影能在全年票房榜上占据多高的地位。

可是《黑客帝国》却成为了一个异类，这样一部限制级的关于人类黑色未来的科幻片，在那样一个票房淡季，居然最终收入了一亿七千多万美元，名列全年本土票房第四；而四亿六千多万美元的全球票房，也证明该片赢得了全世界观众的青睐。

比票房更说明问题的，是《黑客帝国》激发了远远超出电影领域的探讨，并最终成为新世纪一道独特的风景线。直到今天，《黑客帝国》的影像仍然是“酷”的代名词。不过，对于真正的黑客迷们而言，比影像更酷的，是画面背后透露出来的深层信息。更为神奇的是，这些深层内涵并非单一的，而是多样化的，几乎每个人都会根据各自不同的知识结构、宗教信仰、文化偏好等等，而



做出完全不同的诠释，而这些诠释在各自的话语圈内又往往能自圆其说。从来没有一部电影能像《黑客帝国》这样激发如此多类型、长时期的思考。这些思考不仅影迷们乐此不疲地在做，专家学者们最后也参与了进来，形成了二十一世纪初一道独特的“黑客文化浪潮”。

《黑客帝国》的成功，也许连制作人乔·西佛和编导沃卓斯基兄弟也始料未及：全球票房大丰收、世界范围内的文化浪潮、奥斯卡上的技术荣耀，使得沃卓斯基兄弟得以放开手脚，将自己头脑中酝酿多年的完整故事全部搬上银幕。当《黑客帝国》要拍续集的消息传出时，全球影迷立刻沸腾了，当他们知道两部续集不仅同一年推出，而且还将同步推出一部与电影情节紧密交叉的三维电脑游戏，以及包含九个短片的动画版的时候，影迷们兴奋的心态已经难以用“欣喜若狂”来形容了。

2003年，多么令人兴奋的一年！5月15日，让影迷翘首以待四年之久的续集《重装上阵》千呼万唤始出来，首周票房刷新所有

的记录；同一日，名为《进入母体》的电子游戏隆重发行，也创造了销售新记录；6月3日，《黑客帝国动画版》DVD和录像带发行，引发抢购热潮；11月5日，《黑客帝国》的完结篇《矩阵革命》史无前例地在全世界一百多个国家与地区“零时差”上映，再次体现了《黑客》系列引领行业潮流的独特风格。2003年年初时，《时代》杂志曾声称今年是“黑客年”，其实，那并非仅仅指电影票房，而是指以“黑客”文化与现象为核心的多类型娱乐产品的同时出击，这也是以前的任何娱乐产品所难以比肩的。

“万物有始皆有终”(Everything that has a beginning has an end.)，但是反过来，“万物有终必有始”(Everything has an end must have a beginning)，下面，就让我们共同经历一次《黑客帝国》的完整传奇吧！

第一幕：《黑客帝国》的震撼登场

相信黑客影迷们第一眼看到《黑客帝国》时，肯定是有如初恋的感觉：在茫茫片海中，居然会蹦出这么一部独特的电影那样让你惊艳！从此你便沉醉在《黑客》的世界里，像研究爱人的所有习惯、爱好、脾性一样地研究《黑客》。人们常说，极品的女人就如一本永远读不完的好书，每天都有新的感受；对于全球亿万《黑客》迷来说，第一集《黑客帝国》就是这样一位可遇不可求的梦中情人，每次重新看它，总有新鲜的体会。

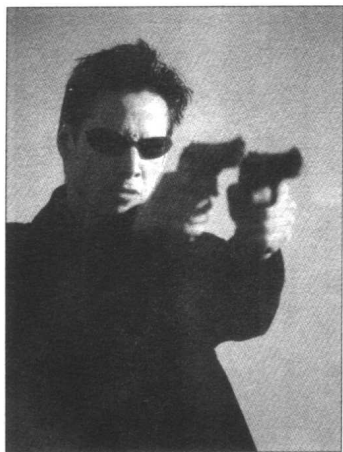
《黑客帝国》给人的震撼在哪里？

首先，从商业电影的角度来说，这是一部几乎完美的娱乐作品。这一点可从该片的故事与特技来说明。作为一部科幻片，视觉特效的水准往往决定了整个电影的市场命运，特别是在电脑特效兴



起以后，观众的特技欣赏水平有了大幅度的提高，同时提高的还有他们的胃口：一般般的平淡无奇的特效已经引不起观众的兴趣了，挑剔的观众需要特立独行的视觉特效。

如今“子弹时间”几乎已经成了“视觉滥效”，无论什么影片都想拿它来炫一下，可在该片摄制的1998年，这在银幕上还是个非常原创性的东西。不可否认，在之前的电视广告乃至个别游戏画面中，有类似“子弹时间”的效果，可用什么技术来表现以及表现到什么精细程度，才是决定特效先进与否的关键。“子弹时间”特效在《黑客帝国》中的应用，是以120架尼康照相机围绕着被拍摄对象，然后让这些相机的快门按照电脑预先编程好的顺序和时间间隔开始拍照，然后把各个角度拍得的照片全部扫描进电脑，由电脑对相邻两张照片之间的差异进行虚拟修补，这样就能获得360度镜头下拍摄对象的连贯、顺滑的动作，最后再由电脑将该连贯的动态图像与背景融合，才有了我们在电影中看到的令人拍案叫绝的新奇镜头。这样精细而连贯性的画面，不仅是之前初步运用的广告与游戏画面所不能比拟的，就是后来所有模仿这一特效的电影，也没有



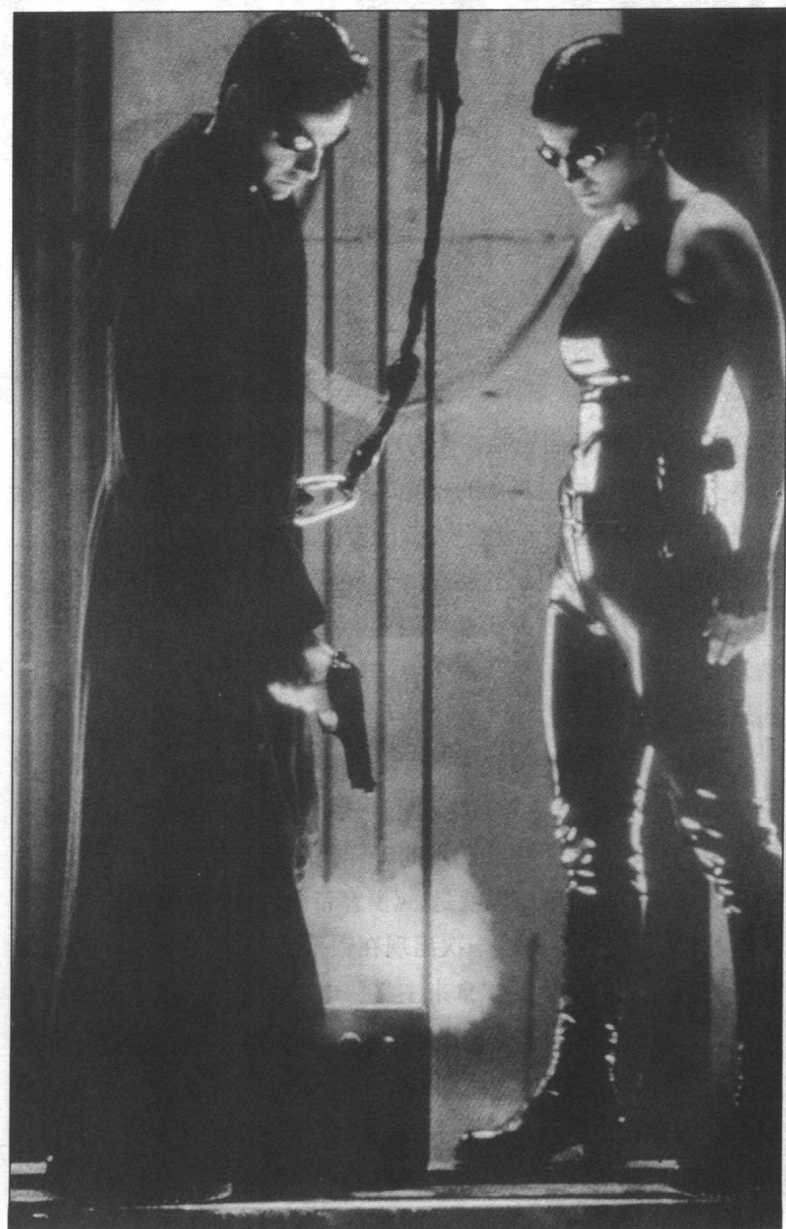
一个做到《黑客帝国》般精致而有风格。

因为特效总是应当和影片的整体氛围相一致的,《黑客帝国》中的“子弹时间”发生在母体这个虚拟世界里,在这样一个程序的世界里,任何东西都可以改变,包括在真实世界中无法为人为力所改变的自然定律。因此,无论是尼奥躲避子弹,还是玻璃幕墙呈波浪式爆炸,

都是虚拟世界中由机器模拟出来的自然定律给暂时破坏或修改的结果。可见,“子弹时间”的运用,并非单纯是为了展现特效,实际上是和影片的故事的整体架构融为一体的。如果剥离了虚拟世界中数字化的自然定律这一背景而孤立地展现“子弹时间”,那就只剩下画面的视觉冲击,而割离了画面与情节的整体性。

由此可以说,单纯由特效创造的画面只能给人以视觉的冲击力,而真正让人震撼的,则是由情节设定带来的耳目一新的感觉。事实正是如此,也许刚看完《黑客帝国》的观众,心里的震撼还会停留在独具风格的画面上,但随着时间的推移,影迷们探讨得更多的,则是电影的故事及其意义。《黑客帝国》故事的震撼之处在于彻底粉碎了人类“地球主宰”的形象,人类的未来不是被全面解放,而是被全面奴役!而同时,人类整体被奴役的形式颇为独特:意识生活在机器编造的虚拟世界中,肉体则浸没在提供机器生物电能孵化囊中,人工智能、虚拟现实,这些本是人类目前正在拼命努力的高科技方向,《黑客帝国》的设想不啻给人类发热的“科技至上主义”当头一棒,震撼力正来源于此。

其次,《黑客帝国》不仅是一部故事曲折、画面漂亮的娱乐电



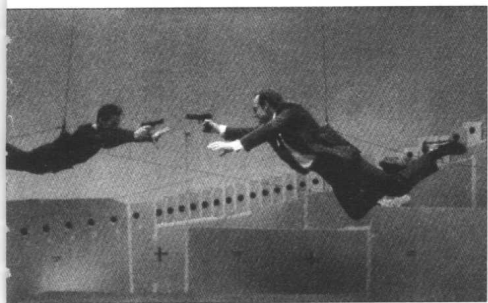
EVERYTHING THAT HAS A BEGINNING HAS AN END ■



影，它更是一部开启思维的“寓言电影”。电影本身就像电影中的母体一样，不仅愉悦观众的视觉，更多地是愉悦我们的思维，给我们的思维开辟了一个几乎无穷的空间。正如前言所述，每个人都能根据自己所认识到的层次展开自己的推想，而这所谓的层次也几乎是无穷的，因为沃卓斯基兄弟从来就没有解释过他们本来是怎么想的；这样一来，每个看过《黑客帝国》的观众都能体会到思维的乐趣。

再次，从电影制作本身来看，《黑客帝国》是一部极具品位的“平衡”之作。无论是其特技也好，故事来源也好，都不是凭空产生的原创意识；至于由此引发的多样化的深层思考，更证明影片本身的兼容性。简单地说就是，《黑客帝国》是一部具有多重特质的影片，所有特质都非第一次出现在银幕上，从这个意义上说，《黑客帝国》是一部典型的“拿来主义”电影：东西方的宗教、哲学传统、后现代的末世构想、漫画式的夸张画面、火爆的枪战场景、港式功夫、禅意对话……简直是个电影元素的大观园！可是，所有这些因素的组合却是精妙无比，不仅使得整部电影散发出独特的魅力，也使得每一个借鉴的元素展现出独特的风格。看似多种风格的融合，并没有成为一团混乱的大杂烩，而是有机整合成为

一道独一无二的娱乐大餐：不仅每个人都能品出自己喜好的味道来，而且每次品味都能发现令人惊喜的新味道。这才是《黑客帝国》的不可多得之处。



《黑客帝国》的难得，还在于整体“火候”的控制。不同于平衡多样化的电影元素，“火候”是关于电影内容深浅以及表述方法的控制。其实，像《黑客帝国》这样的电影，最容易走向两个极端。一个极端是流于形式，传递不了深层思考。典型的如《撕裂的末日》(Equilibrium)，这是一部在视觉上和《黑客帝国》差不多“酷”

的电影，但可惜的是，作为故事背景的对多样化自由意志的控制表述过于肤浅，最终沦为噱头，激不起人任何进一步思考的冲动。另一个极端是自说自话，自我限定了一个极其复杂的思维空间，观众不是没兴趣去多想，就是没有自由发挥的余地。幸好《黑客帝国》在树立自己独特视觉风格的同时，构建了一个足够吸引人、但又可以无限引申的故事，使得观众既有视觉的愉悦，又有自由思维的乐趣，在把握受众心理上可谓妙到毫巅。

正如同《黑客帝国》本身引发的不同思考一样，对于影片精彩性的评论也是各有法门，笔者这只是开个头，思维的乐趣还是留给读者自己吧！重要的是记住：Free Your Mind!

第二幕：《黑客帝国2》的技术升级

自从《黑客帝国》上映后，“子弹时间”特技似乎成了它的一块招牌，言《黑客帝国》必提“子弹时间”。而且，该特技后来也

是被模仿得最多的银幕特技之一，无数的广告和电影、电视中都对它进行了模仿，其中比较有名的有《霹雳娇娃》、《怪物史莱克》、《恐怖电影》等，除了《怪物史莱克》中学得比较有意思外，其他的多为东施效颦之作。

沃卓斯基兄弟和《黑客帝国》系列的特效总监约翰·盖特(John Gaeta)对那些粗制滥造的模仿很是不满，他们决心在续集中创造出绝对让人模仿不了的革命性电脑特技来。他们最不想做的事情便是炒冷饭，因此“逼迫”盖特必须创造出一个全新的特技来；何况“子弹时间”本身只适合拍摄在一个有限空间里、少量对象物体的动作，当拍摄对象数量众多，而且涉及更复杂的镜头运动时，“子弹时间”就应付不来了。受这两方面原因的激励，盖特在沃卓斯基兄弟的授意下，联合全球六大顶尖视觉特效公司，共同完成了两部续集中多达两千五百个的特效镜头，是第一集四百一十二个特效镜头的六倍多，同时也完成了他本人和沃卓斯基的心愿：创造出了不能被模仿的视觉特效。

到底《黑客帝国》续集中的特效有何神妙？试拣一二说之：

革命性的突破——“虚拟拍摄”

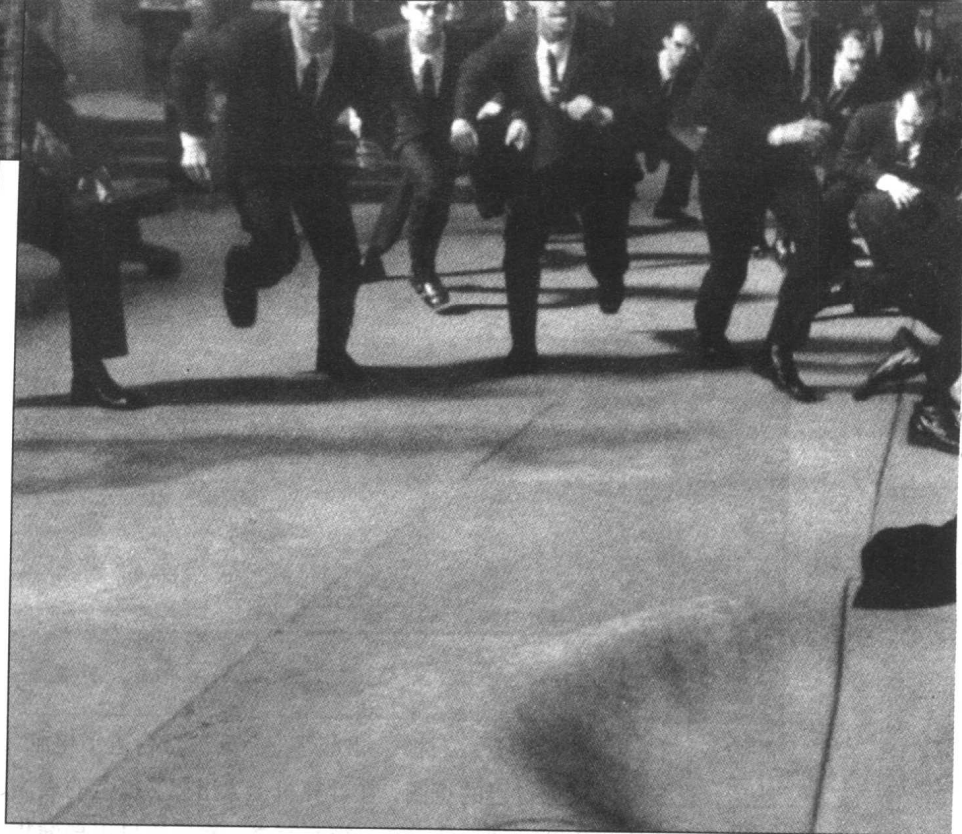
目前，地球人都知道，尼奥在《重装上阵》中和一百名升级了的密探史密斯过了招，这也是第二集中的两大重头戏之一，其中蕴涵了复杂的镜头运动。如此多的人物，如果用“子弹时间”来勉强应付的话，将会是极其耗费人力物力的。沃卓斯基和盖特的解决办法是：干脆抛弃“子弹时间”，在电影史上第一次全面运用“虚拟拍摄”技术(Virtual Cinematography)。

所谓“虚拟拍摄”，在沃卓斯基兄弟的构想中，应当是使得导演所要求的拍摄动作，全部能在电脑里的虚拟场景中进行；拍摄所



需的各种物件，包括场景、人物、灯光等，全部被整合进了电脑，然后，导演可以根据自己的意图，在计算机上“指挥”角色的表演和动作，从任意角度运动他的镜头，简而言之，就是拍摄出导演想拍摄的任何场景来。但是，所有那些输入到电脑里的数据又是完整无误地来源于真实世界，也就是说，输入电脑中的虚拟场景和虚拟人物必须是真实世界和演员的“全息”复制，等于是把一个真实的世界克隆到电脑里的虚幻世界，从而在物理意义上打通“虚拟”与“真实”的界限。

利用“虚拟拍摄”，导演能创造出在真实世界不可能完成的镜头，同时由于虚拟世界是真实世界的完美复制，观众根本无法挑剔表演、动作和场景的真实性。如果大家对特效制作稍有所知的话，就会立刻明白这一步迈得有多大。从来电脑虚拟的世界只是拍摄真实世界的补充和修饰，即使是像《星球大战前传》那样号称每一个镜头都包含了视觉特效的电影，也无法使导演能完全在虚拟世界里执导一场和真实世界完全无异的表演。“虚拟拍摄”



使导演的自由发挥空间一下子扩张了N倍，剩下来的惟一限制，就是他们的想像力了。

正如前面所述的，“虚拟拍摄”的基础，在于“完全真实”地复制真实世界，如果虚拟世界中的人物和物件和真实演员与物体有差距，那“虚拟拍摄”就失去了存在的价值，而沦为像《最终幻想》一样尴尬的实验品了。简而言之，“虚拟拍摄”和普通电脑特技的区别，就像把一头羊画在稿纸上和利用生物科技克隆那头羊之间的差别一样。

以尼奥大战一百个密探史密斯的场景为例，为了达到“虚拟拍摄”的要求，这场名为“Burly Brawl”的群戏，首先要解决的便是取得交战角色的全息复制数据，说白了就是如何真实地创造“虚拟人”。一百个史密斯的虚拟人形象是从扮演史密斯的雨果·维文和



他的十二个替身演员提取数据的。

首先，那些替身进行了为时数月的训练，主要是模仿雨果·维文的一言一行，包括他的各种神情和动作习惯，据说最后连雨果本人都受不了了，因为感觉整天面对十二个“自我”，那种情形是挺恐怖的。当替身们对雨果的模仿达到导演满意的阶段后，动作指导袁和平的小组和基奴·里维斯加入了进来，开始动作戏的排练在这过程中，用“动作捕捉器”（Motion-Capture）将所有尼奥和一百个“史密斯”该完成的动作全部输入电脑。单单这一工作就持续了整整四个月，创造了电影历史上使用“动作捕捉器”的新记录，事实上，这一记录也超越了所有大型三维游戏曾使用过的动作捕捉数目（电脑游戏是“动作捕捉器”最大的市场）。“动作捕捉器”的使用也使袁和平的动作设计更加得心应手，他可以设计出许多常人难以做到