

# 《星球大战》票房虽凉了 但一些想象已成现实

《星球大战:最后的绝地武士》,在中国,又凉了。上映到如今票房只有 2.6 亿,不要说《芳华》《前任 3》,就连《二代妖精》的票房都比不上。

不过,尽管片中大多数科技出自创作人员的想象,但它们长期以来为科学家和工程师提供了丰富的灵感,甚至有一些已假借科技人员之手变成了现实。

《饥饿游戏》和《普罗米修斯》里都出现过的全息投影通话,在不远的将来,这大概也可以成为人们日常联系的一种方式。全息投影目前已经在演唱会、颁奖礼等演出场景中频繁使用。《普罗米修斯》里用触摸控制全息投影的操作也即将成为现实:索尼的 Xperia Touch 投影仪,已经能直接在投影出的画面当中进行触摸操作。

## 系外行星

电影《星球大战》的核心情节发生在几大行星之间,从1977年卢卡斯刚创作这部电影时就有了这个定位。但直到1995年——距离首部《星战》电影诞生20年,人类才首次证实太阳系外确实存在行星。

如今,人类已发现2000多个系外行星。2011年,NASA还利用开普勒太空望远镜发现,在太阳系外存在围绕两颗恒星转动的行星,简单来说,如果人类能在此类行星上着陆,将会看到天上挂着两轮“太阳”,而这一点与《星战》中主人公卢克·天行者的家乡——虚构星球Tatooine非常相似。

## 牵引波束

牵引波束是能把物体从某地拖到另一处的无形的能量场。2010年,科学家研发出类似的激光发射器,它能发出与众不同的波束,吸引或是排斥微小粒子。

2014年,澳大利亚研究人员利用环形激光,把一个空心玻璃球从地面推到了10厘米的高度,打破了此前牵引波束创造的纪录。几个月前,英国布里斯托的科研人员还发现,声波比光波更适合做牵引波束的来源。

## 多维空间

电影中,“千年隼”号超光速宇宙飞船能够在星际间自由穿梭。根据电影的思路,这些超光速宇宙飞行器能把人带入多维空间之中,帮助星际旅行者快速移动。

美国物理学家埃里克·戴维斯(Eric Davis)表示,尽管电影没有阐述具体原理,但现实中多维空间和超光速都有科学依据,他本人正在进行这方面的研究。

不久前,NASA下属的约翰逊航天中心“鹰”实验室宣布成功组建出能使空间扭曲的机器,但科技迷并未因此兴奋,戴维斯也认为“疑点重重”。

“目前,一切都停留在理论层面……没有可供他们试验的技术条件。”戴维斯说,可能要等50~300年,才能出现协助他们试验的驱动机器。

## 无人飞行器

飞行器遍布《星球大战》的世界,而我们在现实生活中,具有《星球大战》飞行器气质的当属现在已经很火热的无人机。

和电影中的飞行器相比,现实中的民用无人机用途更简单,不过也在快速拓展使用范围。除了航拍、地图绘制、救援、农业等用途也在探索中。

## 喷气式飞行背包

《星球大战》出现的喷气式飞行背包让人印象深刻,似乎又遥不可及,但现实中已经有这样的产品出现,并在国内完成了试飞。

在2015年的奇点大会上,来自美国的Go Fast展出了公司从1996年开始研发的喷气背包,让“喷气飞行”从游戏变为现实。

## 机器人

机器人一直是各个科幻电影都乐此不疲的元素,《星球大战》并不例外。

不过现实中机器人也很多种,有的机器人主要用来打扫清洁,很萌,但还不够。

## 链接

### 史上的第一部科幻电影

1926年,美国《惊奇故事》出版,创造了“科学幻想”这一名词,其缩写为“SF”。二战以后,这一概念在电影领域普及并成为公认的惯用术语。

史上的第一部科幻电影,是1902年乔治·梅里爱执导的《月球旅行记》。这部12分钟的短片讲述了一群科学家会谈之后,用一门大炮将宇航员送上月球的故事。后来的事情大家都知道了,到1969年,美国的阿波罗11号载着两位宇航员登上了月球,宇航员阿姆斯特朗迈出了他自己的一小步和人类的一大步。

■综合PingWest品玩、青年参考