

■ 动漫焦点 法国动画影片《月亮守护者》：



浪漫的视觉奇观

□ 李萌

平凡的缪恩阴差阳错地成了月亮守护者，然而成为守护者的第一天，他就酿成了大祸——弄丢了月亮。月亮的丢失给世界引来一系列麻烦，还让太阳守护者索宏失去了太阳。

这部动画电影最吸引我的，是它充满想象力和浪漫气息的故事背景设定，以及用画面展现出来的精彩视觉奇观。黑夜与白昼交替，形成了欣欣向荣的世界。而带来日夜更迭的，是由巨型锁链牵引的太阳和由神兽牵引的月亮。太阳和月亮像热气球一样被牵引着，并分别拥有各自的守护者——索宏和缪恩。

在动态影像诞生之初，首先产生的就是一种视觉奇观的制造。1934年，威廉姆·乔治·侯纳发明了西洋镜(Zoetrope)。这种像鼓一样的圆筒在筒壁内包含了一组连续的图像；当圆筒转动时，利用人眼的视觉暂留特性，筒内原本静止的图片就会按顺序进行播放。这是利用动态影像的呈现原理制造的仪器，而这种视觉幻象的制造与呈现，则是最早的影像视觉奇观。

不过，奇观的展现并非仅存于动态影像作品中。在许多文艺作品当中，都有针对奇观的描写与展现。在动画中，奇观的呈现几乎无处不在。无论是在动画诞生之初还是现在，由于其本体的特性——即不以记录真实影像为目的的动态影像，动画正在不断地体现着自己最大的特征：在逻辑自洽的前提下，发展出一套属于动画作品内部的奇观。这种奇观既可以来自故事背景架构，

也可以来自视觉呈现，更可以来自角色动作。

在《月亮守护者》中，奇观被呈现得淋漓尽致：既来自于整体故事的架构，同时也来自于相应的视觉呈现。太阳和月亮像气球一样被地面上的神兽和巨石人拉动着，这是日月轮回、昼夜交替的方式。这一设定颇具童趣和画面感。而太阳守护者和月亮守护者的存在，则是奇观呈现的另一种体现：守护者代代相传，在守护太阳、月亮百年之后，太阳守护者化作巨石雕像，而月亮守护者则成为夜色下的美丽花朵。

守护者来自星球上的不同种族，他们分别是生存在太阳照耀下的石人和生存在月光抚慰下的精灵。故事中的女主角是另一种族：蜡人。蜡人不能被阳光直接照射，阳光会导致他们融化；同时，蜡人还会在夜晚来临时被冻住。因此，蜡人的出行极为受限，他们只能在阳光下的阴影中奔跑，或是点燃火烛在夜色中边取暖边行走。

《月亮守护者》的故事背景想象力丰富，但是要将如此复杂的世界背景和人物关系交代清楚，势必需要一定的篇幅；而同时产生的弊端是：影片留给故事情节推进和人物情感建立的篇幅就变少了。由此带来的问题是，在一个宏大且运转精致的故事背景之下，故事的矛盾展开和情节推进会被挤压，故事因而会变得简单。

在影片最后的大高潮打斗段落中，大反派——堕落的太阳守护者尼库鲁斯在梦境中被

缪恩去除心中的邪念——银蛇。之后，反派尼库鲁斯恢复了曾经的太阳守护者形象，魔咒解除，他也化作了一尊巨石雕像。在这一充满想象力的故事叙述中，结尾的段落未免稍显仓促——世界观过于复杂，留给故事叙述的篇幅太小。

此外，缪恩的能力在片中也体现的过于强大。他可以将同伴和对手拉入梦境，同时将对手在梦境中干脆地解决。尽管可以自圆其说，但这解决方式未免显得过于简单粗暴。

在《月亮守护者》的创作中，导演充分发挥了法国艺术的浪漫特质，并将三维技术与法式浪漫很好地结合在了一起。《月亮守护者》在视觉上的奇观呈现是非常成功的。尤其是明月照耀下的世界，太阳和月亮的交界处呈现出日月交接的景象，令人印象深刻。

法国动画和法国给人的印象一样，以浪漫和精致著称。2014年的《机械心》同样是法国出品的三维动画片，在美术设计和故事设定上也体现出了别样的法式浪漫。《机械心》中出现了超现实的梦境和幻想段落，这些同样也出现在《月亮守护者》中。不过在本片中，导演使用了二维动画的方式来实现梦境的镜头。

我们经常说三维动画缺少风格或特点，看起来似乎千篇一律。然而正像《机械心》一样，《明月守护者》也给我们带来了不一样的惊喜，仿佛这就是法国动画，带着天马行空的想象，去追寻一个未知的奇妙世界。

■ 科幻影

初看《侏罗纪世界》的时候，还真的以为被欺骗了——无论场景上还是表演上，都让人感觉这部影片极不对头，仿佛《侏罗纪世界》所反映的思想内容与今天这个时代有着至少20年的差距；类似的情节与表演，发生在20年前倒是非常吸引人。

当然，也可以认为这是制作者的一种故意，以便与此前的故事接合起来。毕竟作为“侏罗纪”系列的第四部影片，《侏罗纪世界》似乎有意忽略了第二、三部的故事，更像是第一个故事的自然延续。可即便如此，也应该注意时代本身的背景问题，因为这一故事的时间设定是在上一个故事发生后的22年之后(两部影片的相隔时间正好也是22年)，22年的时间会让很多东西发生变化，无论是人物的思想行为还是语言服饰。所以我还是倾向于认为，制作者把需要花费巨款邀约名角的资金节省下来，主要是为了去制作那些精彩的电脑特技。

就整个故事安排来说，《侏罗纪世界》也只能被评价为“一般”，甚至在影片中连普通生活场景的设置也不够精致，惟一让人耳目一新的，只有那些抢镜的恐龙了。那些出色的恐龙形象，实在是生动逼真而且令人震撼。

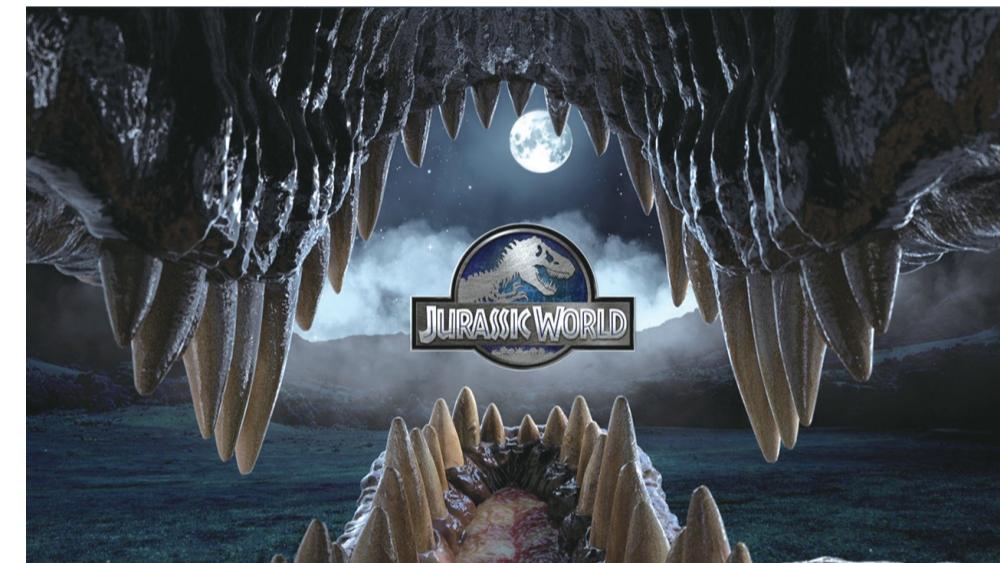
“侏罗纪”系列影片的故事基础，完全来自于美国科幻作家迈克尔·克莱顿(Michael Crichton, 1942—2008)的科幻作品。而在许多中国观众看来，正是由于“侏罗纪”系列的成功，使得迈克尔·克莱顿大红大紫，并开始像“恐怖大师”斯蒂芬·金一样，与好莱坞一部接一部地签起合同来。而事实上，真正使这位“科技惊悚大师”扬名、而且后来使这位畅销作家位居全球首富名单前茅的，并非这些被复制的巨大恐龙，而是来自外太空的微小病毒。

1969年，描写外太空病毒的科幻佳作《安德洛墨达危机》(The Andromeda Strain)第一次把这位哈佛医学院毕业生的名字推向公众。其实在此之前，迈克尔·克莱顿就孜孜不倦地创作了很多年。在1969年以前，以笔名出版了多部科幻小说的迈克尔·克莱顿一直默默无闻，直到这部《安德洛墨达危机》问世才使他声名大噪。

《安德洛墨达危机》的故事并不复杂：坠毁的卫星带回了宇宙中的病毒，而它们对人类来说是致命的。危机发生，危机应对，危机解决——这样一个简单的故事告诉我们，根据生物学的特征，人类未来遭遇的外星生命，更有可能是简单的病毒而非高等的智能。

后来很多科幻作品都沿袭了《安德洛墨达危机》的思路，同时也沿用了与之相同或相似的解决问题的方式，但故事却更为精彩。事实上，《安德洛墨达危机》一书的情节实在乏善可陈，叙述方式也极为沉闷——书中充斥着大量的计划书、表格甚至分子式以及附图。为什么这样一部作品会在读者中引起巨大反响？究竟是由于时间关系(出版于科幻文学的黄金时代)，还是由于地域原因(出版于公众科学素养相对较高的美国)？究竟是由于“外星病毒”这一概念触动了公众的脆弱神经，还是因为1971年它被拍成了电影？

值得一提的是，2003年正值“非典”肆虐，那时的人们多少有些恐慌，所以有关病毒和瘟疫的文学作品开始被瞩目。当时在网络上这部小说流传甚广，名曰《天外细菌》，署名竟是“佚名”！后来这部1997年出版的图书正式再版发行，进入读者视野。但很多人不知道，早在1980年底，中国就曾正式出版过这部作品，书名是——《死城》。



■ 他山之石

“吃货”的理想生活

——日本动画·美食篇(3):《孤独的美食家》

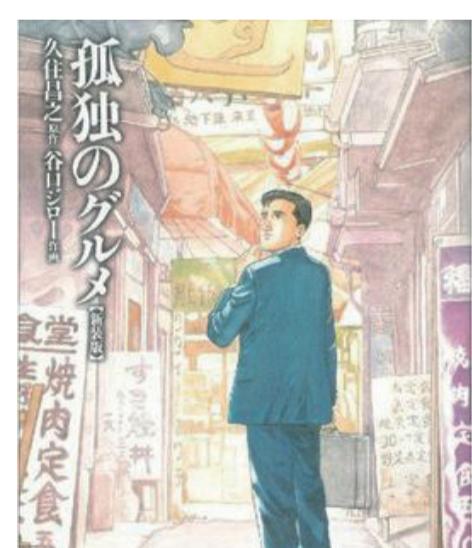
□ 吕晶莹

每个人都有自己的爱好，对于食客们来说，没有比静心品味美食更惬意的事情了。有这样一部作品，不着重于情节的展开和人物关系的刻画，而是着重于品尝美食的追求和食物的味道——作品名称也颇耐人寻味：《孤独的美食家》。

主人公之头五郎崇尚自由，独来独往，未曾婚配，经营着一家进口小商品商店。由于工作需要，他经常独自开车到处去送货，常常需要在陌生的地方解决自己的吃饭问题。很多人觉得这样的工作会导致不规律的生活，带来一个人奔波的孤寂，而五郎却乐在其 中。他的足迹遍及东京大大小小的街道和商业区，常常在工作之后于陌生的小店寻找特色食物。同时他也颇具点餐技巧，根据自己的心情选择食物，把每一次尝试当做人生的一次冒险。作者在作品中，不似很多美食漫画那样把美食的做法作为重头戏，而是刻意描写五郎寻访和进食的过程，特别着重于描绘主人公用餐时的心理活动，由此引发读者的共鸣。

在由漫画改编而成的同名电视剧中，在每一集的开头，都会有一个浑厚的男中音传达创作者的生活态度：“不被时间和社会所束缚，幸福地填饱肚子的时候，短时间内得随心所欲，变得‘自由’，谁也不打扰，毫不费神地吃东西的这种孤独而高尚的行为，才是平等地赋予现代人的最高治愈。”这些话是如此打动以“吃货”自居的现代人的心。因为《孤独的美食家》中描述的平凡小店都是真实存在的，很多读者会按图索骥地去寻找店铺，以便品尝五郎曾点过的菜肴，希求那一份对美食的敬畏和自我欲望的满足。

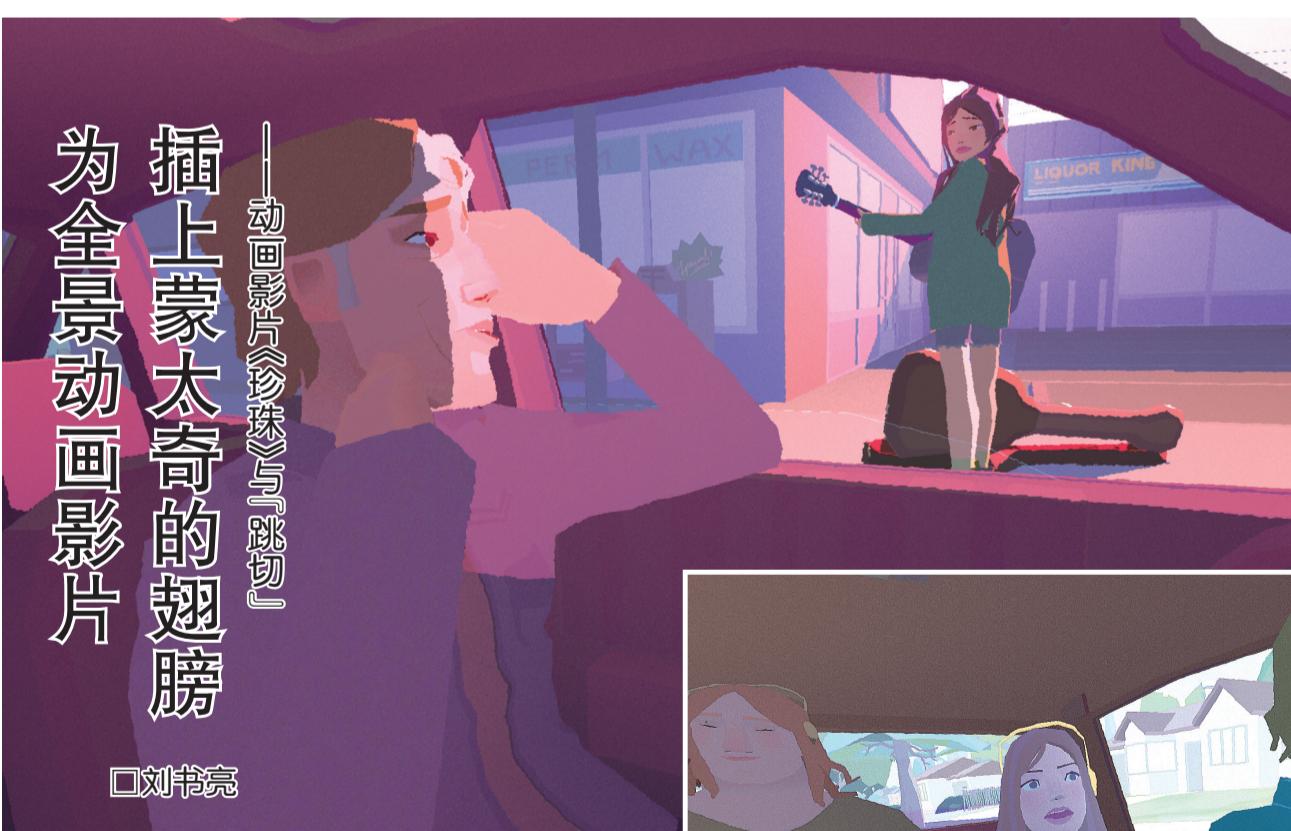
在这部作品中，“孤独”是一种主动选择的生活方式。也许在作者看来，安静地一个人吃饭，不是生活重压下无可奈何的生存方



式，而是对自己所热爱事物的追求和对自己所喜欢食物的尊重。在剧中，五郎因病入院时，聆听病友独自奋力咀嚼食物的声音，竟然产生了这样的领悟：“所谓活着，就是把食物吞入体内啊！”这样的感悟早已走出了“吃”的局限，上升为一种积极的生活态度和对生命力活力的追寻，也成为这部作品打破年龄局限、受到不同国家、不同年龄观众喜爱的重要原因。

《孤独的美食家》最初以漫画形式问世，故事的作者和绘画者分别为由久住昌之和谷口治郎。作品先于1994年到1996年连载于《PANJA月刊》杂志，2008年1月再次出现在《SPA!》杂志上，此后不定期连载。2012年，由东京电视台拍摄的同名电视剧问世。略有遗憾的是，当同名书籍被引入中国之时，当年的很多店铺都已销声匿迹，让许多读者在后来旅途中试图寻觅时不禁叹息。

■ 实验动画



为全景动画插上蒙太奇的翅膀

□ 刘书亮

谷歌的移动端应用 Spotlight Stories 自2015年面市之后，获得了极大的关注。只要把手机握在手里，来回移动就可以改变视点，观看360度的全景视频。这种新潮有趣的功能其实颇具实验性，所以内容产品并不多。最初，应用中只有4部影片可供下载观看：《有风的日子》《二重奏》《虫虫之夜》《救命》。不久前第二批作品也已上线，包括圣诞短片《特别快递》和《珍珠》《如履薄冰》3部。

《珍珠》的导演是帕特里克·奥斯本，他还执导过由迪士尼推出，最初作为《超能陆战队》映前短片的《美味盛宴》。比起《美味盛宴》的精致灵巧，《珍珠》在造型上显得比较粗犷——但这并没有降低影片的魅力和价值。

《珍珠》的故事全部发生在一辆车里，这辆车见证了这对父女的生活。影片展现了从父亲年富力强、女儿咿呀学语开始，一直到后来父亲两鬓斑白乃至女儿长大后思念父亲的整个过程。伴随着美妙的歌曲《回家无歧路》，影片把视点放在了车中驾驶座与副驾之间的位置。观众环顾四周，可以看到车内发生的所有事情，也可以看到车窗外的人与景。

影片最突出的特点是，相邻的两个镜头都把视点放在同样一个位置，而且并不更改视角：譬如上一个镜头的末尾你若看向后座，那么下一个

镜头的开始你仍然看向后座；但时间不再是连续的，两个镜头所呈现的人与景可能已相隔数年。

在电影视

听语言的

体系中，这种手法被称作“跳切”。在影片《珍珠》中，跳切贯穿全片。正是由于这种手法的大量使用，才使得这对父女几十年的人生能够压缩到几分钟内，并在同一场景中呈现。

跳切手法当然并不是什么新东西。最早把

跳切信手拈来

的，是1960年的让-吕克·戈达尔

。那一年，他执导的第一部影片《精疲力尽》上映，里面有大量的跳切镜头。《精疲力尽》更是为戈达尔作为法国“新浪潮”电影的奠基人确立了地位。有趣的是，其中颇为著名的一段跳切与《珍珠》一样，也发生在行进的车上。从中我们也可以隐约瞥见全景影片与传统电影之间的微妙关联。

包括《珍珠》在内的多部影片，都既有手机

版，也可以放在虚拟现实头盔中观看的版本。

可见Spotlight Stories 应用本身虽然并非典型的虚拟现实，但可以和虚拟现实无缝对接。这其中的作品为虚拟现实内容产品的研究提供了非常丰富的有趣案例。

在虚拟现实和更广义上的全景影片中，绝大多数创作者都选择了一镜到底的呈现方式，取消了蒙太奇，似乎只有这样才能将全景与自由视角的特性最大化地发挥出来。但是，《珍珠》对跳切手法的使用恰恰给了全景影片一种新的可能。我们不能说这样的手法就是先进的或者更高级的，但至少是有效的，是在表意上明确的，而且是很聪明的。

包括《珍珠》在内的多部影片，都既有手机

迈克尔·克莱顿的恐龙及其他

□ 星河