

■动漫焦点 《阿斯特里克斯历险记:诸神之宫殿》:

天真孩童 成人逻辑

□李 萌

在法国动画电影《阿斯特里克斯历险记:诸神之宫殿》中,从头到尾只有一个成人角色——恺撒大帝。恺撒具有成年人所特有的狡猾、阴险和工于心计。影片中的其他角色,虽然具有成人、儿童和动物等不同的外形特征,但从性格塑造而言,都是儿童角色。

高卢人是一群不折不扣的大儿童,影片中许多故事的转折也都因为他们的儿童性格才得以展开:高卢人明明可以轻而易举地将罗马士兵驱逐出境,避免他们继续砍伐树木并威胁自己的高卢村庄;但当他们得到消息,如果树木再源源不断地被高卢人种植出来,罗马人的奴隶将会被杀掉泄愤——故此他们无法再和罗马人侧面迂回,而是选择了一条硬碰硬的道路:将罗马人暴揍一顿,然后释放奴隶。

在砍伐树木、扛走树木的第二天,罗马人发现高卢人又用魔药在原地种出了新的树木,于是他们气愤得又砍掉了新长出的树木,扛走了它们;第三天,他们发现高卢人又用魔药种出了新的树木……在罗马人这一边,杀掉奴隶泄愤并非真正意义上的滥杀无辜,而是诸神之宫殿的罗马建筑师和罗马队长之间一种孩童式的赌气。因此,不仅高卢人具有孩童性格,罗马军官、罗马士兵以及罗马人的奴隶也都天真可爱。对高卢的侵略被弱化为孩童般的小打小闹:你抢了我的东西,我再种出新的……

另一方面,当高卢人众志成城,决定将占领自己地盘的和奴隶统统赶出去并拆掉他们建造的宫殿时,意想不到的事情发生了:罗马公民们带着善良的妻子和儿女前来宫殿入住,准备开始新的幸福生活。这时,高卢人又做出了决定:不伤害无辜百姓。于是,他们只好怨气吞声,打道回府。

而当罗马人准备大举进攻高卢人的村庄时,士兵们却闹起了罢工:要求提高待遇,分得房产,得到尊重。这点虽令人忍俊不禁,但相比上述情节而言却颇为现实。



两个高卢人释放罗马人的奴隶

《阿斯特里克斯历险记:诸神之宫殿》充满了属于百姓的快乐,同时也充斥着来自上层的谎言。恺撒企图用经济与文化征服高卢人,而这比武力征服有效得多。罗马的食物、服装、壁画、建筑乃至说话与行为方式,都对高卢人充满了诱惑。高卢人可以用力量将罗马建筑一击而碎,却在罗马艺术品面前流连忘返,失去自我。这是影片中描述的成人逻辑之一。

“解放奴隶”的情节设计也颇有趣味:高卢人打昏了罗马人,释放了他们的奴隶,并好心送给奴隶魔法药水,让他们获得自由。然而讽刺的是,奴隶们再三权衡之后,决定继续留在罗马军队中做工,并开始与罗马军官谈判。依靠魔法药水变得强大的奴隶们“店大欺客”:他们认为“自由”并不重要,且“自由”无法给他们带来更好的生存条件。于是他们决定用强大的力量帮助罗马人建造宫殿,条件是与罗马士兵同工同酬,并且摘掉奴隶的帽子,获得罗马公民身份,而且还必须得到一套房子。这是影片中描述的成人逻辑之二。

在参议员视察宫殿时,罗马军官向他表示奴隶们不好对付。这时,参议员向奴隶宣布他们获得了自由,同时每人还可以得到一套房子——但前提是每周上缴15银币的租金。就在奴隶们不知如何赚到租金时,参议员宣布有一份继续建造新房的工作——奴隶们争相上岗,于是,他们又重新回到了原来的岗位上。

城市的建造给高卢人的生活带来了震动,经济和文化的交换更深深地影响了高卢人。高卢人在私欲中迷失了自我,其中一部分高卢人更是由于经济富足而背叛了自己的种族和信念。他们在与罗马人共同生活中逐渐被同化,这也正是恺撒建造城市的目的之一。

终究是大团圆结局:高卢人在罗马平民的帮助下,凭借自己的勇敢与团结,将罗马人驱逐回家。然而观影完毕的刹那,心头挥之不去的是影片中的成人逻辑与政治隐喻。这就是《阿斯特里克斯历险记:诸神之宫殿》的高明之处:既能够传递快乐,又令人若有所思。

■科声幻影



韩国电影《釜山行》(*Train to Busan*,2016)所描述的故事,其实是一个经典的吸血僵尸式的故事,只不过故事的背景是东方——在一列高速行驶的韩国列车上,由于某种未知传染病患者的登临,导致了随后的一系列变故……

实事求是地说,《釜山行》的科幻因素很淡,但这部作品在因突发事件而解读人性方面,与科幻作品可谓异曲同工。而且这类在封闭空间中应对传染的情节,不能不让我们想起那部描述病毒传染的经典科幻影片《卡桑德拉大桥》(*The Cassandra Crossing*,1976)。

《卡桑德拉大桥》是英、意以及当时的西德的合拍影片,号称是一部“全明星”电影,演员阵容相当强大。影片的故事也发生在一辆列车里——

两名恐怖分子闯入日内瓦国际红十字组织实施爆炸,在逃亡中不慎感染了肺鼠疫病毒,一名旋即毙命,另一名却潜入一列开往斯德哥尔摩的国际列车。很快,车上各色人等都遭到传染。为避免疫情扩散,有关当局决定让列车通过波兰境内的危桥——卡桑德拉大桥,使乘客葬身山谷。但车上的医生张伯伦找到了使病人免于死亡的方法,与乘客一起抗争,最终拯救下一部分人的生命。

同样是封闭的火车环境,同样是随时可能遭受传染的险境,《釜山行》却把这种危机感具象化了——不再是病毒感染而导致患病继而再导致传染,而是受害者一旦被咬马上感染接着便成为施害者,见血封喉。

总之,一幅又一幅令人恐怖的画面,吸血僵尸

被源源不断地“制造”出来,一时间群魔乱舞,百鬼狰狞。那些被驱逐者最后竟戏剧性地没被感染,而那些驱逐他们的人却被感染了,这不能不说是一个绝妙的讽刺。几名幸存者死里逃生,又远远望见了缓缓驶来的机车,仿佛看到绝望中的一抹亮光。

假如多少有些牵强地归类,也可以把《釜山行》归为科幻影片。但究其根本,它不过是将经典的僵尸片科学化了而已。近来一些僵尸影片,往往以一种写实风格面世,比较典型的就是《僵尸世界大战》(*World War Z*,2013)。该片不乏精彩与恐怖,虽说到底还是僵尸片,只是怎么看怎么像是一部近乎写实的影片。

单就镜头而言,《釜山行》的很多镜头都是近年来韩国片的经典镜头;或者换言之:从镜头角度来看,影片多少有些似曾相识。当然,还有一点也是观众比较熟悉的,那就是韩国片有意加入的人性化因素——有时稍显刻意。

在影片最后,观众真的陷入了彻底的绝望:当最后两名幸存者——一名孕妇和一名女童——穿过隧道向前走来时,在无法确定他们是否已被感染的情况下,上级居然下令射杀……难道她们逃过了千难万险,却真的逃不过来自友军的子弹?

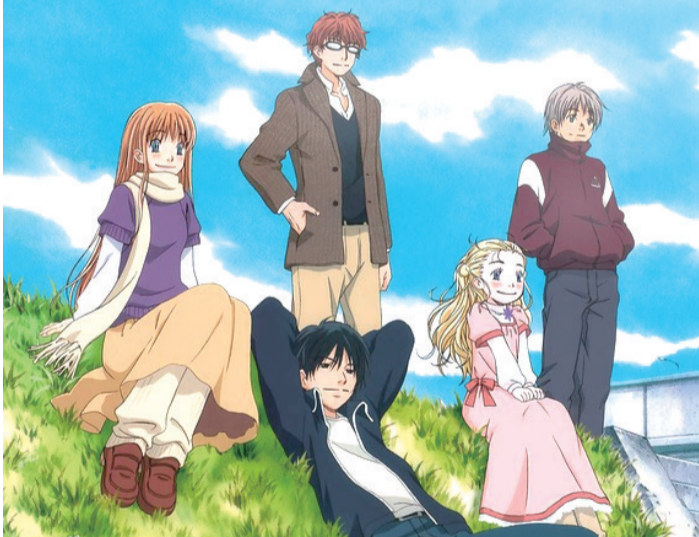
这里不妨对比一下另外一部堪比好莱坞的韩国科幻大片《流感》(*The Flu*,2013)。这部影片无论就情节还是画面而言都相当精彩,同时也时而面临着拯救整体还是个体之间的矛盾,无时不紧抓观众的心理。最后同样是一名小女孩,面对部队的枪口,伸出双臂挡住了自己的母亲——那一画面让人颇为震撼。

■他山之石

假如青春可以再来

——日本动画·生活篇(4):

羽海野千花与《蜂蜜与四叶草》□吕晶莹



“四叶草”是植物“三叶草”的变种,因其非常珍贵而被视为“幸福”的象征。在动画《蜂蜜与四叶草》中,几名年轻人在经历了迷茫与困惑之后,终于摘取了在风中摇曳的“四叶草”,努力追求着自己的幸福。

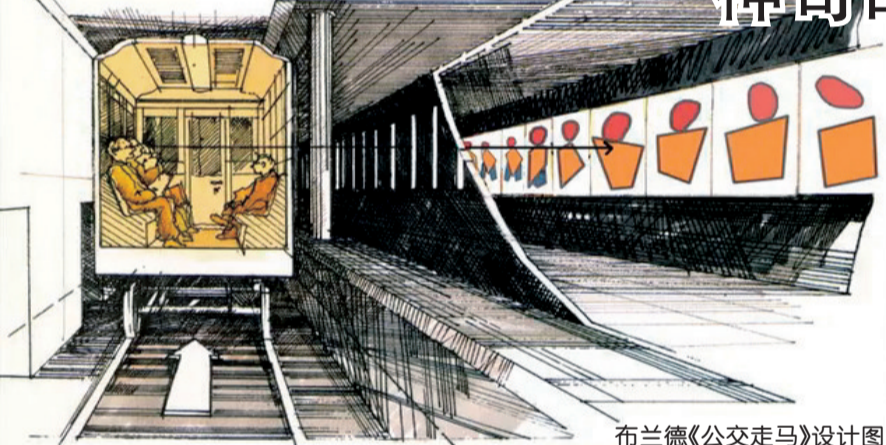
这是一部发生于某所美术大学的“青春偶像剧”:竹本、真山、森田同住一间公寓,过着普通大学男生那单调而又有趣的日子。一天,老师花本先生将自己表兄的女儿阿久带进了三名男生的生活。竹本和森田都对阿久一见倾心,而阿久则表现出杰出的艺术才华,阳光快乐,暖人心田。暧昧的情愫与珍贵的友谊开始在三人之间蔓延。与此同时,青梅竹马的山田对真山暗生情愫,而真山却倾心于花本老师的闺蜜理花;理花是一位寡妇,在丈夫去世后一直沉浸在悲伤中难以自拔……

《蜂蜜与四叶草》自2000年起在杂志《CUTiE Comic》连载,作者漫画家羽海野千花。后来该杂志休刊,这部作品又陆续刊载于多家杂志。受到广泛喜爱的《蜂蜜与四叶草》于2003年获得第27届讲谈社漫画奖;2004年同名动画第一季24集开始在富士电视台深夜档播放,第二季12集则在次年播放,两季均获成功,入选2005年第九届日本文部省文化厅媒体艺术节动画部门推荐作品。2006年,由演员苍井优、樱井翔等主演的同名真人电影上映,在这部浓缩由117分钟的电影中,原来的故事情节被大大缩减,人物也因相对单薄而略显苍白,但忠实于原著的人物形象和生活场景却给这部电影带来了别样的韵味,也由此更增加了观众的代入感。

《蜂蜜与四叶草》的魅力不仅在于青春期的“小情、小调、小动心”,更在于作者细腻笔触勾勒出的20岁主人公心底的迷茫和对未来的畅想。“我终于发觉了自己迷茫的原因。我并不是缺少地图,我缺少的是目的地。”身处科技日新月异的时代,年轻人自然会欣喜地憧憬未来,但同时他们也充满了对时光流逝的恐惧。在与同伴的喧闹中,置身于嘈杂的人群里,他们同样感到孤独。当他们面对学业、生活与恋情时,这几位主角更像是我们自身的缩影。我们在青春时代也许没有遇到合适的人,或者没能在应该有所选择时勇敢地做出决定,但是当我们看到主人公的种种幸福,便感觉我们的青春也同样变得精彩,变得温暖而明亮。

高考后的暑假有人告诉我,上大学前一定要看《蜂蜜与四叶草》。于是在10年前我囫圇吞枣般地看完了这部作品,带着淡淡的情绪和对爱情的憧憬开始了大学生活。10年之后的今天,我已为人妻人母,在深夜的灯下写作此文,心里依旧有一丝暖意,一抹浅笑,仿佛微风送暖,青春再来。

■实验动画



布兰德《公交走马》设计图

如今,在行进中的地铁里,我们偶尔会在黑乎乎的窗外看到动态的广告。一段广告通常是几秒钟的时间,而且似乎是一大横排内容相同的广告画面同时呈现,它们只相差一帧,从我们眼前一闪而过。如果你对电影运动的原理稍有了解,便可以很快明白其原理:广告的每个静止画面是一块LED屏,它们沿着地铁行驶的方向在隧道里一字排开,乘客从车窗会以很快的速率

依次看到每个画面,借助每个人思维当中都存在的似动知觉,就能看到画面“动”了起来。这非常像是把早期的动画玩具“走马灯”(也翻译成“西洋镜”)的圆盘形状拉直了,形成一个直线型走马灯。

与地铁配套制作的这种装置,其实早在30多年前就有作品达到了相似的效果。1980年,一位名叫比尔·布兰德的艺术家用了一件名为《公交走马》的作品,是有史以

神奇的地铁走马灯

□刘书亮

来这种影像形式形成的第一个作品。整个作品由超过220张画作组成,它们被顺次排放在地铁一侧,并配套设计了一系列狭缝——布兰德以避免画面动起来而模糊一片。地铁乘客可以看到窗外画面连接起来形成一段变形动画。在WPIX-11电视台的采访中,布兰德显得有些兴奋地说出了他最初的想法:“往(车)窗外看的时候,你会看到其他车路过,不停地闪,看上去就好像电影一样……我就想,天啊,我可以把这个过程反过来……让观众从电影前移过去。”地铁里的观众们见了这等奇观,都觉得新鲜极了,啧啧称赞。

另外在21世纪初,天体物理学博士约翰·波拉克也完成了技术含量更高的一系列作品。与布兰德不同的是,他为了把这种形式直接用于呈现商业化的产品广告,做了大量的广告牌。他在地铁里的尝试启发了全球的广告行业和艺术界,大家都开始在地铁里采用这种形式来展示。目

前,还有一种更节省成本的方式,中国也早已开始使用,那就是将LED屏改为长条状的LED阵列光柱,效果同样很好。总之这一广告的形式多种多样。可惜的是,目前在中国这类地铁广告的画面多少有些简陋,似乎没能充分体现出这种媒介样式的新奇有趣之处,仅仅是一种过于商业化的应用。

非常值得一提的是,在实拍电影《路边野餐》的故事当中,有这样一段令人震惊又感动的动画,跟地铁里的走马灯创意异曲同工。那是青年卫卫设计的一个类似的“作品”。他说:“洋洋讲,除非我可以让时间倒回去,她……她就回来。”为了洋洋这句话,卫卫在每一节火车外侧面都画上钟表,指针指向不同的时间,为的是让洋洋乘坐从对面开过来的火车时,能够看到一段钟表逆行的动态。这段动画在《路边野餐》末尾只出现了短短的大概24秒,却着实让人过目难忘。

情的渐行渐近,这些对人性最本质的描写,撑起了天马行空的想象,使得幻想世界中的每一块金币,都绽放出应有的灿烂光芒,而不会被某一个调皮的动物私自窝藏。

平心而论,影片实际上有种波澜不惊的平静。悬念是有,节奏却慢。可以看出是为续作进行铺垫,对于系列来说是一个还算及格开篇;对于单部电影来说,却略显平淡和单薄。我几乎读过罗琳的每一部小说,无论是侦探故事,还是严肃文学,她讲故事时,草蛇灰线能于白纸黑字间伏行千里,这种谋篇布局、设置悬念的能力与其深厚的古典文学功底并驾齐驱。因此,我对她所讲的故事从来很放心。也许,罗琳为了五部曲有意放慢了脚步,再加上大卫·耶茨较为平庸的影像化,造成了影片的不尽如人意。

还好,影片的特效、服装、表演等部分都没有拖后腿。对于巨星的客串,片方的保密措施一直延续到了上映前。影片结尾处露出真容的反派由约翰尼·德普饰演,大人物初登场,离结束还很远。而由老牌巨星、安吉丽娜·朱莉之父强·沃特饰演的报业巨头,也势必将有一番动作。这成为《神奇动物在哪里》作为一部“预告片”的又一铁证。

但我仍然会无限期待这个系列。因为人这一辈子,能寄托无限牵挂的东西已经不多。我记得从高中到大学,如何一本本地等来小说,用被窝里的手电筒照亮书页;如何把当年那画质不怎么样的VCD看了一遍又一遍;如何在心情低落时感叹,这没有魔法的世界多无趣。就像电影的最后下的那场雨。淋过雨的纽约,人们会将魔法世界遗忘得干干净净。但世间总有记忆残存。我们就是那位“麻鸡”科瓦爾斯基先生,就算整座城市都遗忘,心里也总有抹不去的似曾相识。



《神奇动物在哪里》
国别:英国/美国
导演:大卫·耶茨
编剧:J.K.罗琳

城堡不远处不断地添砖加瓦,而不破坏整体建筑的美感。这种美轮美奂,让我感激。

如果说“哈利·波特”系列小说当初真的是罗琳写给孩子的童话,那么同样出自她笔下的“神奇动物”就真的是写给成人的寓言。不管有没有魔法,我们都得生活。亲情的亲疏冷暖、爱情的相识相爱、友

■看电影

《神奇动物在哪里》:

抹不去的似曾相识

□覃毅东

作为哈利·波特和J.K.罗琳的双重粉丝,我必须承认,在看《神奇动物在哪里》时无法不带入感情。巫师手中挥舞的魔杖、报纸上会动的照片、自动运行的打字机,无不在宣告:欢迎回到魔法世界。我不想用过多语言描述,我在看到这一切时内心有多么激动,眼眶又红了多少。只想说,当熟悉的旋律响起,当魔法世界的画卷徐徐展开,仿佛我们又回到了年少时光。

我们曾在合上《哈利·波特与死亡圣器》最后一页时,在电影最终字幕滚动时,想象着哈利的将来,他过着什么样的生活,会遇到什么样的事情。罗琳先是在舞台剧《哈利·波特与被诅咒的孩子》中,让身为父辈的哈利再一次陷入危机,接着又在《神奇动物在哪里》这部具有前传性质的电影中,告诉我们魔法世界何以成为魔法世界。虽然说的是发生在“哈利·波特”之前70年的故事,却仍有某种沿袭。比如当年的三人行,变成如今的四人行,就像在告诉你,在充满未知的世界里冒险,从来不会是一个人的孤单旅程。

电影里的人从相遇相识,一起仗剑走天涯,到了不得不告别的时候,总是感到难以承受。我们好像看到了哈利·波特和他的伙伴们长大后的样子,他们依然被神秘的力量催促着往前,为自己或他人的命运四处奔波。不同的是,作为编剧的罗琳为魔法世界中永恒拉扯的正邪之争再次注入了非凡的想象力。

原创故事带来的惊喜贯穿着神奇的动物世界,“哈利·波特”原著中偶然的只言片语被拓展为一个全新的壮阔篇章。当我们细数每种动物的不同,就会发觉它们除了神奇,还兼具可爱。罗琳带着我们在这个世界自由遨游。出乎意料之处就在于,当她已经建造出一个完整、坚固、壮丽的城堡,却还能在