

■动漫焦点

朦胧而轻微混乱的童年回忆

——评韩国动画电影《美丽密语》

□李萌

第一次听说韩国动画电影《美丽密语》，是在若干年前的课堂上。做影片赏析时，授课的教授着重介绍了这部全部使用Flash软件制作的影片，并将其与同年问世的宫崎骏动画电影《千与千寻》进行了对比。

2000年初，韩国先后涌现出《美丽密语》《五岁庵》这两部反映韩国生活且在制作上可圈可点的动画电影，甚至有人从中看到了韩国动画即将崛起的苗头。现在看来，通过两部影片便得出结论的做法未免武断，但这也反映出动画人的急切渴望：每当有故事顺畅、制作精良的动画电影问世，且它来自于美国或日本之外的国家，总会令人激动不已。因为这些影片代表了两大动画大国之外的不同风格，也代表了更多的可能性。

《美丽密语》的故事并不复杂，在2002年出品的影片中，制作水准也算不上精良。但作为一部韩国原创动画，它胜在故事的完整性以及对青春期少年心理把握的准确性。青春期的叛逆少年罗武与妈妈、外婆同住在海边的小渔村里。他的朋友为数不多——只有戴眼镜的男同学俊浩和一只在家中徘徊的流浪猫。故事的起因是罗武在学校附近的小卖部看到一颗发光的玻璃球，一个微小的少女悬浮在球中，像一个玲珑精致的琥珀。这颗小球引起了罗武的注意，但第二天，当他决心买下这个小时球时，它不见了。

和许多回忆童年的动画电影一样，罗武的生活点缀着令人生厌的唠叨和同学之间的摩擦。他的父亲因海难去世，外婆想把母亲嫁给忠厚的邻居。这些属于青春和童年的烦恼，或者说是青春期对家人和一切周遭事物产生厌弃的生理变化，都让他想要暂时逃离这个灰色的现实世界。因为一个偶然的机



罗武和俊浩在海边的灯塔旁

会，罗武如愿以偿，来到了另一个世界。

在许多文艺作品中，开启神秘世界的方法有很多：穿过车站的墙壁、走进荒芜人迹的小镇、乘坐驶入大海深处的列车……在《美丽密语》中，则是前往海边破旧的灯塔，遇见那颗神奇的玻璃球。

罗武和流浪猫追逐时，误打误撞地进入了海边的废旧灯塔。那颗令他辗转反侧的玻璃球正在灯塔中闪闪发光。一阵光芒过后，罗武发现自己身处一个白色的神秘世界。这里有高大的热带植物，有飘浮的云朵，还有一只巨大的毛怪和一个白发女孩——美丽。

和美丽相会成为罗武暗淡生活中最开心的一抹亮色。试想，在无趣的生活之外，还有一个如梦似幻的失重世界，以及一个宛如精灵般的女孩在等待着自己，不免令人激动。故事的结尾，俊浩的父亲遭遇海上的大风暴，罗武的外婆则身患重病。而美丽所在的世界恰好拥有神奇的力量，她的能量可以抚平海浪，赶走疾病，救了罗武和俊浩的家



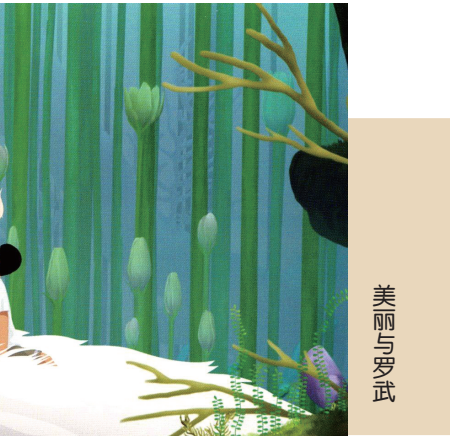
美丽与罗武

人，抚平了一切伤痛。

《美丽密语》成功塑造了罗武与俊浩这两个处于青春期的少年。但我不大喜欢的是，在《美丽密语》的故事中未曾交代清楚关键的情节疑点——异世界中的美丽为何拥有强大的能量，以至于刚好能够化解海难、

赶走疾病？因为在故事的最后，创作者显然想让美丽所在的世界和罗武生活的现实世界之间发生某种联系，况且一直没有明确冲突的影片也需要一个大冲突作为高潮。但在之前的情节中，美丽的神奇力量并没有任何铺垫，以至于让人怀疑这是为了解决剧情而出现的万能钥匙。

每个人的审美不同，但我更喜欢在故事基本通顺的前提下，搞清大部分出现过的线索，尤其是重要线索。换句话说，希望埋下的伏笔有它存在的意义，也喜欢更加清晰的故事。美丽的力量从何而来且如何作用于现实世界？这一重要问题几乎从未交代，这就令



美丽与罗武

影片在故事的处理上显得过于随意了。

带着疑问感受来自童年的回忆，或许是《美丽密语》并未令人感到不舒适的原因——回忆本身就带有一种朦胧和轻微的秩序混乱，可能这便是《美丽密语》传递出的整体气质。

成为恋人也水到渠成。

《Florence》中还有其他很多让人耳目一新的表达手法。在两人恋爱后，Florence的心情转变巨大。当在家中照镜子时，玩家在镜面上划动，可以将镜面擦出一块完全不同的图景：明亮鲜艳的色彩，镜中的她洋溢着幸福的微笑，手中拿着画笔——看来她已经准备好迎接崭新的生活。

在描写男女主角二人热恋过程时，作品使用了非常巧妙的方法：直接展现一张城市地图，标记出一些地点。玩家点击这些位置时，屏幕上就会出现一张拍立得快速成像的照片，但还没有“甩”的动作（就像我们每次使用拍立得都会做的那样），因而是灰色的。这个“甩”的过程就交由玩家来完成了。让每一张照片从完全不可见到可见，也是一种很有趣的体验。

不过，这里有一件事非常值得玩味。如果仔细看这些照片，可以发现几乎所有的图片看上去都并非二人约会时应有的被拍摄状态，因为既不是自拍，也不是一方拍另一方等等，而是好像有个人“跟踪抓拍”的感觉。然而，这与二人约会的场合和状态严重不符——有谁会热恋期中找一位摄影师专门跟着呢？也就是说，这些图片在表意方面，相比传递“约会现场拍摄”的意义而言，更像是一个故事漫画的单格内容，也就是第三人称的旁观视角表达“男女主角的回忆”。从这里可以看出，《Florence》的表达方式仍以故事漫画为主体，虽然这件作品具有游戏、交互设计、漫画等诸多元素，但故事漫画（以及常规故事片）那种第三人称的叙事范式仍然起着绝对的统摄作用。

■实验动画

充满惊喜的交互漫画应用

——“游戏”或者“互动故事书”《Florence》

□刘书亮

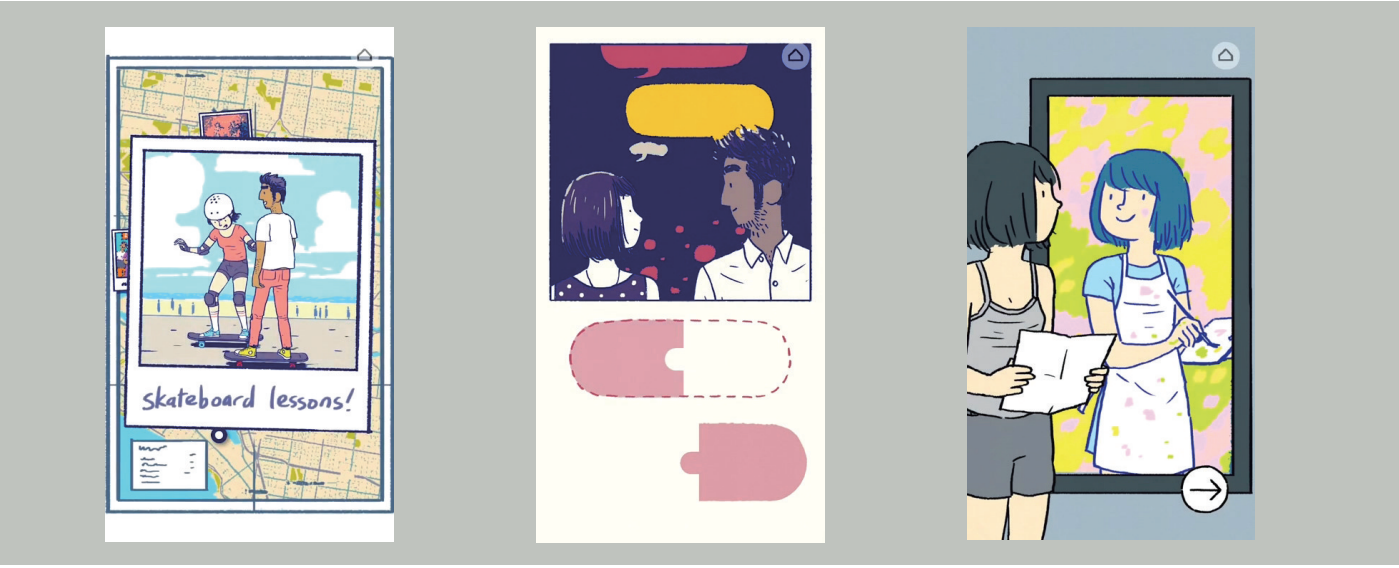
《Florence》是2018年2月上线的一款移动端应用。从外观上看，它更像是一件漫画作品——当然，由于丰富的交互元素，它也有游戏的属性。在App Store中，《Florence》被官方描述为“游戏”和“互动故事书”。此外，由于其简约而清新的动画效果，它作为动态漫画也必然携带了动画的属性。这件作品来自知名移动端游戏《纪念碑谷》首席设计师的工作室，因此受到了用户

极大的关注。上线后，《Florence》也确实没有让人失望。

这款应用讲述了一个爱情故事，女主角Florence Yeoh原本过着单调的生活，但在她与大提琴手Krish相遇后日子却变得不同。叙事的整个过程是依靠玩家/读者与作品的交互来完成的，读者在手机上完成每一个互动环节，便可继续观看故事的展开。这些交互都经过了精心的设计，让玩家/读者

的体验过程充满了惊喜。

例如，在男女主角刚刚认识并展开对话时，玩家需要将漫画中的对话气泡拼图那样一块一块组织起来。这就像是玩家在扮演Florence，并一句句地组织语言。随着对话的进行，拼图的难度越来越简单，直到最终完全不用拼凑，只需要点一下就能完成与Krish的对话——这象征着两个人随着对彼此了解的深入，交流也越来越轻松，



■他山之石

下鸭川边奇妙夜

——动画片《春宵苦短，少女前进吧！》赏析

□蚌非

《春宵苦短，少女前进吧！》是由日本幻想小说作家森见登美彦原著、著名导演汤浅政明执导的一部动画电影，在第41届日本电影学院奖中获得最佳动画片奖。

森见登美彦是有着“宅男恋爱导师”之称的作家，他的作品语言诙谐，内容繁杂，选取故事舞台时却对京都下鸭川情有独钟——鸭川是穿过京都的一条河，森见登美彦常常把场景放在鸭川下游即所谓“下鸭川”边，在简单的环境中描写怪诞明快的奇幻喜剧故事。而汤浅政明则是一位有着鲜明个人风格的动画导演，他常常娴熟而又灵巧地运用大量简洁扭曲的线条和对比鲜明的色块来展示故事内容——两人的合作就像是产生奇妙化学反应的彩色试剂，将斑斓夜幕下喧嚣众生的悲欢通过黑发少女的种种奇遇串联起来，织成一张华美灿烂的大网，上面缀满了人生的虚无与妄念，同时也悬挂着爱情的美好与纯真。

《春宵苦短，少女前进吧！》分为四个单元故事，将原著小说中发生在春夏秋冬四个季节的故事集中到了一夜。故事的男女主人公并没有名字，指代的称呼分别是“少女”和“学长”，少女天真烂漫，无忧无虑，不识人间烟火一般，总是轻易相信别人。学长胆小怯懦，对少女一片痴心，制造过千百次的

偶遇，却只敢跟少女打一声招呼：“真巧啊。”在社团前辈的婚礼上，学长打定主意要向少女告白，可少女却逃离了酒席，冲进了夜游人们成群结队出没的街市。她要去喝酒，喝她喜爱的宝石般灿烂迷人的鸡尾酒——少女是如此爱酒，她大声地说：只要有酒，我就喝不够。学长当然要跟在后面。故事就这样在明快的曲调中开始。严格说来，这是一个双线并行的故事，一条线是可爱少女的行迹，另一条线是追逐着她的学长的遭遇。一夜之间，少女穿过了木屋町、旧书市……学长不停地追逐着她，跌跌撞撞、伤痕累累、狼狈不堪，却始终鼓不起告白的勇气。

在第一部分木屋町的故事中，少女帮助东堂先生解决了债务纠纷，也喝到了梦寐以求的伪电气白兰酒。在第二部分旧书市的故事中，少女想要寻找一本自己小时候读过的名叫《达拉拉姆》的书，学长得知这一信息后，拼命为少女找到了这本书，却因为种种原因没能交给她。在第三部分的故事中，少女被拉去做临时演员，学长穿过高楼和火焰，冲向高高的舞台，因为“少女的吻不能交给别人”。

这三部分用了近一个小时展示了下鸭川边怪陆离的众生烦恼，少女与学长就像两个轮子，一

只不断奔跑，另一只不断追赶，串起一条条线索，却始终少有交集。而最后一部分，就是少女与学长的故事了——

名为“孤独”的感冒肆虐全城，只有少女无恙。她急急忙忙给每个人送去治愈疾病的鸡蛋酒，直到经人提醒才想起还没给学长送去，这才猛然意识到学长对她的心意。于是，身着红裙的少女怀抱探究之心开始向学长的住所出发……然而此时，名为感冒实为孤独的巨大风暴正在城市中肆虐，少女毫不犹豫地冲进末世般荒凉与恐怖的街路，如一朵飘零的红花勇敢前行。

直到此时，前面三个故事铺垫开的戏剧张力才饱满地张开，每一刻节奏的变化、每一帧镜头的跳跃、每一条色彩的流动都紧紧牵动着观众的心。也直到此时，这一编入了多条支线的跳跃怪异的故事才显出它的真面目——这是一个华丽而纯粹的青春恋爱喜剧，人生的一切烦恼都可以被恋爱踩在脚下。

森见登美彦用他魔幻般的笔法，把这段着赧而炽烈的青春告白藏在繁复的故事中。在这个故事里，众生孤苦烦恼、人心贪婪执著都隐在沸反盈天的喧闹背后，悄无声息地露出獠牙，惟有爱是照亮一切的希望之光。汤浅政明对原著所做的改变更值得称



《春宵苦短，少女前进吧！》剧照

《春宵苦短，少女前进吧！》海报

道，在连贯紧凑的情节安排下，故事如同一路奏响的明快小夜曲，流畅地描画少女从懵懂开始的爱恋。在人物设计上，无阴影的人物设计使得扭曲夸张的人物肢体富于变化，极好地传递着人物的情绪；在场景表现上，很多营造氛围的场景并没有具象造型，只用色彩、线条、完美的构图以及透视甚至特定的符号来调动场景氛围，传递心理暗示。一直以

来，森见登美彦笔下的京都充满了魔幻色彩，是一个建立在现实之上的虚构世界，鬼神妖怪如寻常人士出没其中，与众生一般喜怒哀乐。在这部电影中，汤浅政明为这本就炫目的魔幻世界泼上一桶浓墨重彩，使之华美绚烂。当一切喧嚣沉寂之后，观众们还会为暴雨初歇、晴空如洗的干净简单而露出微笑，便是这出青春恋爱喜剧本来的颜色。

■科声幻影



麻醉与颠覆

星河

科幻电影《头号玩家》(Ready Player One, 2018)的背景设定，其实同此前一些类似题材十分相似，只不过是一个集大成者——

大资本掌控了一切，穷困潦倒的底层只能以最低水准生活，好在他们还有一个逃避方式，那就是在虚拟世界遨游、厮杀和宣泄——按照相对传统的说法：在一个并不真实存在的世界中麻醉自己。

影片设定的时间是2045年。在那之前现实社会早已糟糕得令人生厌，两位游戏开发者恰逢其时地开发出了一款可以让人完全沉浸其中的游戏，或者说制造了一个比现实世界更完美同时也更离奇的世界——“绿洲”(OASIS)。在这里，你可以拥有你想要的一切。

寄养在别人家的孤儿韦德·沃兹，在现实中是一名普通得不能再普通的青年，但在游戏中却是骁勇悍将帕西法尔。他有一个目标：那就是解开“绿洲”营造者临终前留下的谜题，找到彩蛋，进而获得“绿洲”的继承权和经营权。为此，帕西法尔参加了一次又一次的游戏比赛，遗憾的是，他总是铩羽而归。

垂涎这一彩蛋的人自然不止帕西法尔一个，他在“绿洲”中结识了好几位志同道合的战友。但除了这些真正的游戏爱好者之外，还有一些商业机构也在追寻彩蛋，他们斥资雇人，组队寻宝，发誓要掌控绿洲。

与所有的探险和寻宝故事一样，在经历了无数弯路与坎坷之后，帕西法尔和他的朋友们一步步接近着成功。而当商业机构丧心病狂地在“绿洲”中实施大封闭行动时，帕西法尔向整个虚拟世界发出了讨伐檄文，一场颠覆性的革命即将开始。

按照帕西法尔的说法：原来他来到这里，只是因为对现实的不满；现在，他重新找到了生活的意义。

檄文发布之后，整个虚拟世界陷入一片宁静。但所有的观众都知道，暴风骤雨即将来临。当无数手持武器的各色人等从漫长的地平线铺天盖地地呼啸涌来时，你能够真切地体会到一个神圣的词汇：人民。

最终的结局自然是皆大欢喜：帕西法尔和朋友们解开谜题，找到第三把钥匙，拿到彩蛋，最终获得了整个“绿洲”。但他们也从中学到了更多的东西，掌管“绿洲”之后他们颁布了很多新规则——其中之一，就是每周必须有两天时间关闭“绿洲”，让人们回归现实生活。

这部电影集中了各种经典的电影和游戏，充满了大大小小的“彩蛋”，也算是让那些疯狂痴迷的玩家们赖以回忆的一场视觉盛宴；但归根结底，这仍是一个具有经典范式的颠覆故事，只不过把对专制暴君的革命改头换面成了玩家对资本的一场暴动。同时，胜利的决定性因素依旧是美国文化中无比崇尚的现代“宗教”——爱情。故事的最后是一定要回归的，无论是对家庭情感的回归，还是对现实生活的回归——总之，一切虚拟的东西，终究是不真实的。以上这些，都是电影制作者的初衷，并在电影作品中得到了充分体现。

事实上，在这部影片中，斯皮尔伯格一如既往地延续了他的一贯风格，或者说保持了他的一切优势与不足，至少就当代的眼光来看的确如此。他精彩，他温情，他甚至还有不少思考；但是，传统的思维方式限制了他，在对未来的认知上，他已无法跳出固定的套路。他不接受人类数字化生存的最终可能，他不接受一个外在于我们自然世界的崭新世界。

所以在《头号玩家》中，观众会欣赏到一个非常精彩但已成常态的故事，会洞察和理解一个非常深邃但已成常态的世界观，会感受到一份非常美好但已成常态的感情。它也许会让你兴奋不已，但不大可能让你有发自内心的激动。