

## ■ 动漫焦点

## 武器,还是朋友?

——美国动画电影《钢铁巨人》 □李萌

1999年上映的华纳二维动画电影《钢铁巨人》，是一部表现机器人和人类小男孩之间情感的动画电影。

在平静的洛科威小镇上，一桩接一桩的怪事不断地发生：农庄被毁、车辆受损，就连为全镇供电的发电厂也惨遭破坏。淘气且颇具探险精神的小男孩霍加斯为了揭开重重疑点，走近了森林中的发电站，结果他在这里发现了一个巨大的秘密……

罪魁祸首是一个从天而降的巨型机器人——钢铁巨人。故事发生在1957年，冷战导致美国政府对近期发生的一连串怪现象提高了警惕。一时间传言纷扰，有人说这是苏联派来的神秘武器，有人说这是外星人入侵地球的前兆……政府立刻派专员对此展开调查，而霍加斯的生活也因此变得一团糟。

一个不同种族的外来客和地球少年之间的友情故事——这听起来是不是有点耳熟？让我们来回忆一下：《E.T.外星人》讲述了地球上的一群孩子与走失的小外星人之间的纯真友情，而成年人则在故事中扮演了抓捕外星人的反派角色；再来看看颇具年代感的动画系列片《丹佛尔，最后的恐龙》：这部1988年拍摄的动画系列片讲的是一群加州少年在博物馆外捡到一颗恐龙蛋并孵出来一头蓝色盗龙丹佛尔的故事——丹佛尔是孩子们的秘密，成年人则扮演了时刻觊觎丹佛尔并企图抓住它的反派角色；让我们再看看中国的儿童系列片《小龙人》——北京四合院内的几个孩子在故宫玩闹，不经意间吵醒了大殿中的玉龙，苏醒的玉龙化身为小龙人，被孩子们藏匿在四合院内，并在神秘指引下开始寻找自己的妈妈。

无论是外星人、恐龙、小龙人还是机器人，在孩子们的世界中，外来客代表着童年生活中的感性、趣味和友谊，而成年人的出现则代表着现实世界中的理性、规则和功利。除此之外，在《钢铁巨人》中还有关于“机器人与人”之间关系的思考。在阿西莫夫的“机器人学三定律”中，机器人不得伤害人类、机器人必须服从人的命令等设定，不仅在作家自身的作品中有所体现，还影响了许多文艺作品。然而，随着冷战的爆发、人工智能的出现，一些文艺作品也被笼罩上一层对科技发展异常恐惧的阴影，一些违反“机器人学三定律”的作品也经常出现。例如，在科幻电影《2001：太空漫游》中，就曾出现超级电脑哈尔杀死人类的情节。



动画《钢铁巨人》改编自一部小说。在原著故事中，作家描述了钢铁巨人来到地球并帮助人类打败太空生物的故事。故事传递了反战的意识，而且钢铁巨人也符合阿西莫夫的“机器人学三定律”。但在动画导演布拉德·伯德制作动画版《钢铁巨人》时，他没有纠结于“机器人学三定律”，却着重强调了钢铁巨人究竟“是武器还是朋友”这一激烈的内在矛盾。钢铁巨人在森林中看到猎人杀死猎物，又发现小男孩手中的玩具枪时，“武器”模式自动启动；而在看到自己的朋友霍加斯时，他又会切换到“朋友”这一模式。在这部影片中，钢铁巨人不断在“它”与“他”之间切换，仿佛一颗定时炸弹。

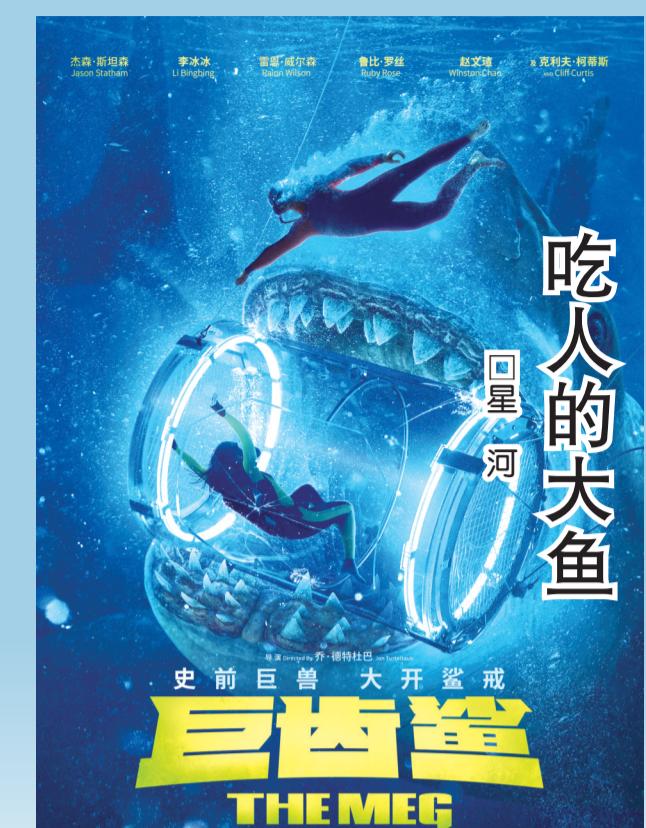
这一矛盾令我想到很多文艺作品。种族差异、使命差异与情感融合，始终是一个耐人寻味的深刻话题。近年，暴雪游戏公司为游戏《守望先锋》制作的宣传动画《最后的堡

垒》中也出现了类似的情节：沉睡了若干年的机器人被小黄鸟唤醒，苏醒的它沿着之前设定的程序穿越森林和池塘，在误把啄木鸟的声音当做枪声后，为杀戮而生的它迅速切换到哨位模式，轻而易举地就摧毁了森林。在它的芯片中，我们读取到相关的记忆——作为一种武器，它们在战争后被尽数销毁。而作为一名幸存者呢，这位机器人究竟会选择按照程序继续进攻，还是被枪口下的小黄鸟唤醒并回归安宁？

在《钢铁巨人》的小说结尾，机器人成了地球使者；而在动画中，为了保护小男孩，他带着人类发射的原子弹飞向天空，与战争武器一同化作碎片……

好在这部现实色彩颇为浓厚的动画片依旧为孩子们保留了一笔暖色——若干年后，一个钢铁巨人的零件突然感受到身体的召唤，各个零件神奇地齐聚冰岛——在这里，它将重获新生。

## ■ 科声幻影



在科幻电影《巨齿鲨》的宣传材料上，这部有中国团队参与投资的影片被誉为《大白鲨》和《侏罗纪世界》的精彩结合。其实在笔者看来，还有一部类似影片也特别值得一提，那就是《食人鱼》——当然《巨齿鲨》的恐怖程度比它有过之而无不及。

《食人鱼》有1978年版和2010年版两部：前者的食人鱼是美军秘密基地培育的结果，而后者来自一个与世隔绝的封闭湖底——《巨齿鲨》沿用了类似后者的背景设置，巧妙地利用了地球上最深之处马里亚纳海沟的未知下层——原来那里还隐藏着一个封闭的世界，还生活着一种可怕的生命……所以不考虑鲨鱼这一生物种类，其实《巨齿鲨》与《食人鱼》的故事有着更多的相似之处。

单就故事逻辑而言，这部作品的前后两段都是符合常理的。开始部分简直就是极为标准的好莱坞经典套路：科考团队前往未知地域探险，在介绍情节动因的同时介绍所有角色，快速推进的故事画面……其实有时候套路并不可怕，在没有能力创新的时候，玩好经典套路，也许比胡乱创新更让观众喜爱。

而后面部分，去除原因之后，可以说也是合乎逻辑的。尽管越往后画面越惊险刺激甚至越血腥，但也还都在基本范畴之内，没有过多地伤害故事情节。尽管很多东西依旧是经典套路（比如我们坚信好莱坞一定不会让孩子也就是那个吃雪糕的小胖子出事，一定不会让那么可爱的狗狗出事，等等），但还是让人感到惊心动魄，紧抓人心。

问题出在中间的故事链接处——承上启下所使用的那个理由过于牵强，因为距离现实实在太远。

原本生活在巨大压力之下、自重又如此了得的深水生物不顾生活环境冲进浅海，甚至准确地朝着海洋基地循迹而来，枪弹对其丝毫不起作用，它却对一点点亮度和温度极为敏感……所有这些都没有关系，都不应该被诟病。毕竟这是故事核心的基本设定，既然我们观看这个故事那就姑且认可好了。但是，一旦故事开始，它就应该有其自我发展的逻辑，或者说需要自洽的逻辑。换言之，在这种危急情况下，对凶残生物直接绞杀是最大的可能——不枉毙反而追踪，难道还留着被活捉吗？

另外从人性描写来说，有些地方也不尽人意，不知是否文化差异所致。比如那位父亲在救生艇中的临终嘱托，实在不知道在一个纯粹欧美文化的语境下听起来是否顺畅，至少现在看来难以感人甚至有些滑稽——不管在真正的好莱坞影片中用英语对白说这番话的效果如何，在这里，真的不如让这位伟大的父亲一言不发地直接离去更好。此外，在父亲的个别言谈中，还生硬地加入某些东方传统思维的生命思考，实际上也不足取。

再有一个就是场面太过血腥，其视觉冲击力让人在电影院中惊呼不止，身心受伤。我甚至考虑过：假如由我来设定，其视觉表达效果上限，到救生艇遭遇救援直升机前来就足够了——哪怕那条巨齿鲨不合情理地一挺一跃一扫尾，把超低空飞行的直升机给打下来呢。最后，男女一号再合力把那条巨齿鲨麻醉活捉了就是。最后的镜头可以是那个小姑娘在巨大的海洋公园里面欣赏这一新展品——既然都打算活捉了，咱们索性玩个大的。

但是现在的结尾部分真的过于刺激了。按照美国电影分级，这是一部PG13的影片（13岁以下儿童由父母陪同观看），但真的不建议你带一名13岁的孩子去电影院。

## ■ 科声幻影

## 就由你来决定这只猪能否吃蛋糕吧

——VR动画短片《小猪》(Piggy)

□刘书亮

谷歌的全景视频移动应用Google Spotlight Stories在2018年6月推出了VR/全景动画新片《小猪》(Piggy)。该片由简·皮克瓦(Jan Pinkava)与马克·奥弗泰德尔(Mark Oftedal)执导。作品里，一只猪在观众眼前来回慢跑锻炼身体，但总是盯着桌上的一大块蛋糕。表面看上去这是情节非常简单的一部动画，动画场景也简陋到了只有一片白色，似乎没什么可看的，但谷歌却对其寄予厚望。在Google Spotlight Stories上为《小猪》准备的广告文案是“让角色与观众之间的互动达到了一个新的水平”。

这个“新的水平”，就体现于观众的目光对角色猪行为的影响。在视频采访中，导演简·皮克瓦概括了整部影片的叙事结构：“在表演中，只有三个东西：一只猪，一块蛋糕和观众。这只猪很自觉，想要减肥……但他又无比地渴望这块蛋糕。只要你在看着他，他就不能去吃蛋糕。”也就是说，这只猪一边慢跑减肥，一边觊觎着蛋糕，但观众的目光是来自他者的监视——只要有观众的目击，这个馋嘴的家伙就不好意思纵容自己“犯下罪行”。



由此，角色的目光对影片的叙事走向起到了决定性的作用。但这种作用又完全不像很多普通VR游戏所做的那样，把带有指示作用的符号放在画面中等待观众用视线来触发事件（无论这个事件是让“自己”射击、拾起东西还是什么其他行为）——

当视线中心与某个被标明的目标重叠，事件就被触发。而在《小猪》中，事情变得完全不一样了。简·皮克瓦说，制作团队希望尝试的是，影片究竟能够在多大程度上与观众产生像在真正的戏剧舞台上可以展现的那种互动。《小猪》触发事件，或者说决定剧情方向的，是角色是否出现在观众的视野中。慢跑的猪一直在试图

摆脱观众的“盯梢”，而剧情根据“观众的注意力跟随着角色”与“观众跟丢了角色”将产生两种结果——对于后者，角色猪会偷偷把蛋糕连桌子一起举起来企图溜走；而对于前者，由于观众盯着他，他抹不开面子去动蛋糕，所以只能对观众露出些“尴尬而不失礼貌的微笑”……事实上，只要观众让蛋糕一直不离开自己的监视范围，角色就一点儿办法都没有了。

《小猪》在此为我们强调的，还有影像叙事的一个关键话题：观众的注意力。如何吸引观众的注意力，以及如何让这种注意力一直保持下去，这是在观众视线充分自由的VR作品创作中格外重要的。

在影片的最后，这只可怜的猪实在受不了了：他终于决定直面自己的欲望。他揭开蒙在蛋糕上的盖子，但这时突然从旁边跑来另一只猪，并看到了桌上的蛋糕，他眼前一亮，毫不犹豫地将蛋糕抱起来跑开了——可怜的“减肥猪”终究没能享受到美味的食物。

## ■ 他山之石

## 你所不知道的宝物

——“柯南”剧场版系列(之二):《世纪末的魔术师》 □翟小幸

柯南系列作品问世多年以来，成功塑造了无数个性鲜明的角色，怪盗基德便是其中之一。怪盗基德是一位年轻的侠盗，善于利用道具和机关变魔术，常利用滑翔翼在空中翱翔，擅长变装和易容，加上帅气的白色制服和巧妙的计谋，使他在少女们和小朋友心中有偶像一般的地位，是柯南系列里人气很高的角色。基德喜爱珠宝，罕见珍贵的宝石都是他的目标，他的特点是在行动前会给警方或者博物馆、展览馆发预告函，以谜题的方式告知其行动时间。推理也是基德的强项。此外他也是知道柯南秘密的人。

1999年上映的名侦探柯南剧场版《世纪末的魔术师》，便是以怪盗基德为主的一部影片。影片中，基德按惯例发了预告函，这次他的目标是展馆内一颗罗曼诺夫王朝的彩蛋——记忆之卵。警方和侦探围绕预告函的内容进行推理，并做了抓捕基德和保护彩蛋的安排，但只有柯南在最后一刻推理出了行动的正确时间。当柯南赶到现场时基德已成功地盗取到宝物，然而在追击的过程中，却出现了神秘的第三方——他将基德击伤，使得彩蛋掉落，被迫追击而来的柯南捡到。事实上影片在这时抛出了疑问：为什么只对宝石感兴趣的基德，这次对一只彩蛋下手？神秘的第三方是谁，他的目的是什么？

记忆之卵展出后，引起了俄罗斯使馆、美术馆以及罗曼诺夫王朝的研究专家和自由作家等多方关注，其中一位来访的女士告诉大家，这颗



高潮迭起，精彩不断，城堡的神秘感和流畅的推理也相辅相成，交相映衬。此外在片中柯南的身份也差点被识破，这同样是让人十分紧张的地方。工藤新一在变成柯南之后，为了不连累身边的人，经常找借口避免与女友见面，而在此次作案过程中，他却露出了马脚，被青梅竹马的女友注意到，结果在结尾处被逼说出真相……此时此刻，观众应该与柯南具有同样复杂的心情：很想

告知实情让女友不要太担心，但是又怕会带给她危险。柯南踟蹰再三，正欲将真相告知女友时，扮成工藤新一的怪盗基德匆匆赶来为他解了围。柯南松了一口气，但同时也留下了一抹淡淡的忧伤……

《世纪末的魔术师》清晰地为我们展示了一位帅气、聪明又颇重情义的侠盗——怪盗基德，机关重重的古堡也让热爱探险的观众如鱼得水



十分开心。故事的推理要素环环相扣，与感情纠葛互相点缀，此外还有靠“回忆”增加的温暖氛围……正是这些因素，成就了《名侦探柯南》系列作品中这部优秀的剧场版。