

■ 动漫焦点

缘未尽，情未了

——国产动画片《白蛇·缘起》 □ 蚌 非

《白蛇传》是我国家喻户晓的民间传说故事，多年来以小说、戏剧、曲艺、影视剧等多种艺术形式呈现在观众面前。2019年初，3D动画电影《白蛇·缘起》上映，以全新的故事设定、鲜明的人物性格、唯美的场景和画面受到了广泛好评。

故事发生在晚唐末年，朝廷昏庸，沉迷求仙，勒令百姓捕蛇以供国师修炼邪术，蛇族众妖不堪其害，派出刚刚修炼成形的白蛇小白前去刺杀国师。刺杀失败，小白被打落江流，为捕蛇村少年许宣所救。小白在捕蛇村中醒来时已失去记忆，许宣带她回到水边，他们在溪流附近发现小白失落的碧玉簪。许宣见簪上有“宝青”刻印，认出是永州城外手工作坊宝青坊的作品，二人决定前往一探究竟。

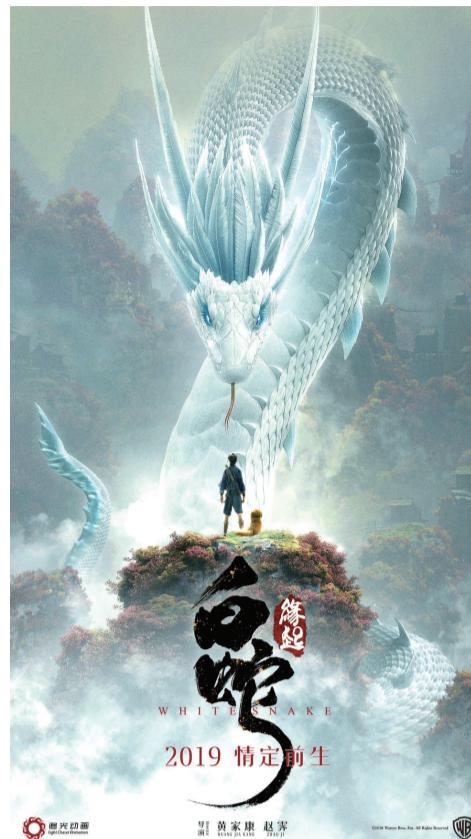
官府发现了小白的踪迹，国师弟子直接闯入了捕蛇村威胁村民。蛇族也发现小白与捕蛇人在一起，认定小白叛变，蛇母派出刺客，青蛇小青则主动请缨，甘冒魂飞魄散的风险，要将小白找回。

许宣带着小白乘船沿江而下。此时许宣并不知小白是妖，当小白现出蛇身击退前来刺杀他们的蛇妖时，他也不以为意，不仅救了她，还劝慰她。

在宝青坊，狐妖老板娘一眼认出碧玉簪的来历，原来簪子能吸取他人法力为己所用，亦会吸取使用者的记忆。离开宝青坊，二人遇到小青，小青对许宣充满敌意。为躲避小青，二人逃进佛塔，小白被佛内奇门遁甲所伤，许宣拼死相救。劫后余生，小白与许宣互诉衷肠，以身相许，但终因人妖殊途，小白执意与许宣分道扬镳。许宣找到宝青坊老板娘将自己变成妖怪，而小白和小青却在佛塔遭到国师弟子的攻击。小白通过碧玉簪吸收了国师弟子的法力，化身巨蟒，前往永州大肆破坏。变成妖怪的许宣赶到永州，在焚天烈焰中小白认出了他，却再也不敢面对他。

得知小白要去捕蛇村对付国师，许宣连忙赶回。同时，蛇族也获悉国师在捕蛇村的消息，倾巢而出，打算除国师、灭捕蛇村。全剧高潮在此进发，许宣与小白小青，国师、蛇母与蛇族各怀心思，各使手段，国师与蛇母机关算尽，命赴黄泉，小白与许宣陷入困阵中，许宣为保护小白付出了生命。

碧玉簪封住了小白的记忆，此后500年，小白每每要破境飞升，皆因心有挂碍不能如愿。小青将簪子交给小白，也将这段往事告诉她。终于，烟雨江南里，西湖断桥上，一



《白蛇·缘起》海报



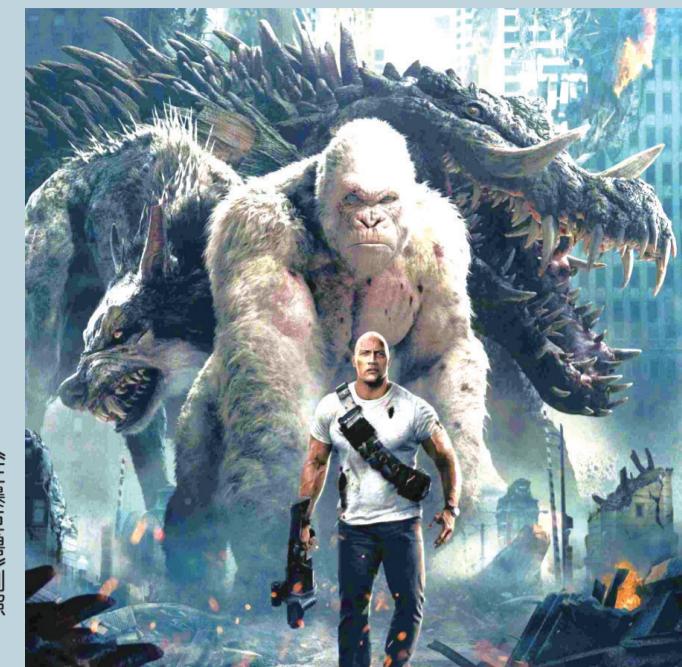
《白蛇·缘起》剧照

中的女性角色多温婉贤淑、甘于奉献，本片中的女性角色却具有强烈的主观意志、果敢的抗争精神，她们不再对强权、力量乃至命运轻易屈服，敢爱敢恨，敢做敢为，再不是男权世界里唯命是从、听任摆布的配角。而男主角许宣则更多地展现出善良宽厚、勇敢坚强、豁达洒脱的品性，迥异于传统故事中迂腐软弱的形象。此外，国师的邪恶、蛇母的阴毒、国师弟子的贪婪、蛇妖们的武断亦给人留下鲜明印象。这其实是一个发生在当代语境下的爱情故事，男女主人公伴随着“爱”的成长是故事的真正主线，他们相遇相识、相知相爱，克服万难，摒弃世俗偏见，跨越人妖鸿沟，与邪恶殊死斗争，直到彼此敞开心扉。他们救人救世，却因阴阳两隔而不能相守，令人不胜唏嘘。

影片唯美的画面也为这段情感增色不少。捕蛇村的霜红枫叶，崎岖山石，明江飞瀑、簌簌飞花，江上山影如黛、洞中光影烂漫、宝青坊光怪陆离、佛塔内阵法玄妙、永州城夕阳如火、西子湖山清水秀……以景移情，含蓄雅致，教人过目难忘，思之动情。影片的细节也颇为考究，画面、场景、台词、配乐不乏对各经典版本白蛇故事的致敬，人物关系乃至道具也处处体现出前世今生的因果，道教文化中的符篆、阵法、奇门遁甲、瑞兽的设定也都有典可依，经得起推敲，甚至人物所唱词曲都切合时代的设定。

简而言之，《白蛇·缘起》是一部制作颇为用心的动画电影，画面精致、动作流畅、人物鲜明、细节丰富、情感细腻、内容饱满，让人在享受视觉盛宴的同时，还能对这个荡气回肠的爱情故事念念不忘，对故事中的诸多烦恼心生感慨，回味起来，恰如片中歌曲悠悠如流——何须更问浮生事，只此浮生是梦中。

■ 科声幻影



《狂暴巨兽》剧照

一只身形巨大的大猩猩，动作威猛、力大无穷，因为种种机缘巧合来到文明社会，为非作歹，肆意破坏，但又与某些人类有着难缠的情感纠葛……这只奇异的大猩猩一般被称为“金刚”。“金刚”始终是科幻电影格外垂青的角色，早已成为科幻巨怪的典型象征之一。

以往影片中出现的“金刚”，或不追究其来源，或属于药物造就的异常。拜近年来基因编辑技术飞速发展所赐，《狂暴巨兽》(Rampage, 2018)里的“金刚”源自基因编辑的结果。

影片里的“金刚”本不是“金刚”，只是一只患有白化病的普通大猩猩，它在童年时亲眼目睹了母亲被偷猎者残害，后来被前美国海军陆战队队员、动物学家戴维斯收养并起名乔治。自此乔治与戴维斯等人交往融洽，自由自在地生活在栖息地里。

然而灾难却悄然降临。某生物公司在外太空空间站研制基因编辑技术，因空间站事故，三支药物试剂坠落地球。当有关人员找到试剂装置时，发现它们均已破损，显然已对某些生命造成了严重影响。这些不幸受到影响的动物，包括一只野狼、一条鳄鱼以及大猩猩乔治。

开始的时候，前两者的存在不为人知，只是戴维斯发现大猩猩乔治的身体发生了显著变化——它的身形迅速高大起来，而且力气猛增，同时开始具有强烈的攻击性。自以为是的有关部门试图用飞机将乔治运往某地，不料飞行途中它便强行挣脱，从而导致飞机失事坠落。戴维斯等人大难不死，而乔治却已悄悄逃走。

生物公司为了获得这些变异动物的数据，竟然开启了电波“召唤”装置，让它们急速前往公司总部。于是，一头狂怒的大猩猩、一只已长出翅膀可以

飞行的巨狼以及一条身长无比的巨鳄分别从不同方向奔赴城市，一场巨大的灾难即将来临。

为了摆脱困境，束手无策的军方已经打算疏散人口，随后实施毁灭性打击。而戴维斯则获得了女科学家凯特的帮助——凯特曾在生物公司任职，参与过药物试剂的研制，同时相信一定有解药存在。于是两人联手，前往生物公司，试图阻止奇异生物造成更大危害。在千钧一发之际，戴维斯与凯特终于从生物公司里找到解药，让大猩猩乔治服下，重新唤醒了它的良知。于是，在戴维斯的鼎力帮助下，大猩猩乔治与飞狼和巨鳄展开殊死搏斗，最终赢得胜利，避免了一场城市毁灭的悲剧。

虽说仍是经典的“金刚”形象，但这部影片真正的灵感却来自20世纪80年代一款同名电子游戏《猩猩拆楼》(Rampage)。名为“猩猩拆楼”，但游戏里不仅仅有猩猩，玩家可以在大猩猩、狼和蜥蜴三个暴怒生物中任选其一，然后克服各种困难完成任务——在狂暴中拆毁所有的建筑物。事实上Rampage一词，本就意味着“暴跳如雷”的意思。

当然，像以往一样，将巨怪们展现在观众面前的电影制作方，还是没有考虑这些巨型生物存在的可能性。因为稍具物理知识的人都知道，当物体的长度增加到原有的2倍时，截面积只会增加到原有的4倍，而体积(也就意味着体重)却会增加到原有的8倍。在原有身体材料不变的情况下，以4倍的骨骼肌肉面积来支撑8倍的体重，恐怕是难以做到的。不过这也恰恰从另一个角度说明了一个问题：纠结科幻电影的技术性错误是没有意义的；只要故事逻辑能够自洽，能够自圆其说地把故事“说圆”，观众未必会在细节和技术方面吹毛求疵。

■ 实验动画

紫禁城、圆明园
与《我的世界》
□ 陈乾皓



《我的世界》剧照

2017年11月底，在故宫博物院举办的数字文化艺术展上，一款名为“紫禁城”的虚拟故宫微缩模型令所有观赏者叹为观止。模型由一个个正方体方块构成，这些方块的组合构成了紫禁城中一座座气势磅礴的建筑，一道道引人入胜的景观。这款模型由“国家建筑师&Cthuwork工作室”团队设计建造，而最初的“工具”竟然是一个游戏《我的世界》。

《我的世界》(英文名:Minecraft)由Mojang AB and 4J Studios两个瑞典的游戏工作室开发。在许多介绍该游戏的文字里都会提到一句话：“在游戏中你只可以两件事——‘破坏’与‘创造’”，这句话准确描述了这一游戏的核心内容。《我的世界》玩家的交互对象是游戏的世界，游戏内的万物都是由不同材质的方块所组成的，玩家可以拆除方块，也可以像搭积木一样用方块堆砌模型。在玩法上游戏并没有对玩家做出限制，玩家可以自由地探索游戏中的世界，也可以按照自己的喜好通过搭建模型建造一个新世界。

与“国家建筑师&Cthuwork工作室”相类似，成立于2012年的“史诗工坊”也是一支来自《我的世界》玩家的团队，这支团队始终专注于中国古代建筑的创作，其代表作“万园之园·圆明园”在虚拟世界中还原了圆明园这一历史文化瑰宝。在原有建筑基本被毁、参考资料严重匮乏的情况下，制作团队拜访了专家学者，收集了大量照片、画作和文字记载，历时14个月完成了这份作品。尽管目前只复原了圆明园四分之一的部分，但已把昔日“万园之园”的壮丽景色做了一番淋漓尽致的展现。跟随着制作团队所发布的演示视频镜头，“游客”可以从圆明园四十景之首的“正大光明”进入这座历史名园，走过静雅的“碧桐书院”，穿

越波光粼粼的“上下天光”，游览雾气缭绕的“海岳开襟”，再到气势磅礴的“海宴堂”……遍历各处名胜景色，每一处都让人赞叹不已，圆明园这一曾遭摧毁破坏的文化瑰宝，在虚拟世界中重获新生。

很久以前，古希腊人和古罗马人曾使用几何图案拼出了精美的马赛克壁画，那些简单的几何图形在艺术家的手被组成流芳百世的艺术品。而如今，玩家们利用《我的世界》中的方块，搭建出了新时代的艺术品。这一游戏的要素“数字方块”，就像是虚拟世界中的积木方块，玩家可以利用它们任意拼凑自己想要的成果。正如游戏中名称《我的世界》所言，这里就是玩家可以自由发挥的、由“我”来设计决定的“世界”。其实游戏的原名《Minecraft》还另有一层含义——挖矿造物，也同样准确地反映出这一游戏的核心。“破坏”与“创造”，看似简单的两条游戏规则，却成就了玩家肆意挥洒创意的舞台。而上述中国的游戏玩家们，则将上述游戏理念发挥到了极致。

《我的世界》并没有多么绚丽的画面，由方块构成的场景甚至略显粗糙，但玩家的创意却让它们成为艺术精品。游戏的内容同样非常简单，甚至可以说有些简陋，但恰恰因为简单反而令它拥有了无限可能。正如数学中对规则与变化的某种描述那样——“即使是最简单的规则，也蕴含了丰富的变化。”

而建造故宫模型的“国家建筑师&Cthuwork工作室”，正是游戏《我的世界》中玩家所组成的团队。为了制作“紫

■ 他山之石

主角光环无法遮蔽的热爱

——浅谈《头文字D》的飙车之旅 □ 翟小幸



凌晨四五点钟的秋名山幽美寂静，弯弯曲曲的山道上偶有汽车引擎咆哮的声音。高中生藤原拓海像往常一样，驾驶着带有自家“藤原豆腐店”字样的车子赶着回家。只想赶紧回家睡觉的他没有注意到，自己驾驶的老旧跑车刚刚超过了一辆正在山道练习“漂移”的车，更没有想到这次超车会彻底改变自己的生活，也从此开启了《头文字D》的故事篇章。

《头文字D》是一部以山道飙车为题材的漫画，是日本漫画作家重野秀一自1995年开始连载的作品，1998年开始制作成动画片，从第一季动画上映到第五季，通过不同篇幅的电视动画和剧场版动画展示了藤原拓海作为车手的成长历程。其实《头文字D》的画面有些粗糙，而且画风极不稳定，与其他制作精美的动画无法相比。但是作品中眼花缭乱的炫技、琳琅满目的经典名车，还有永不过时的青春和竞技主题，再加上令人热血沸腾锦上添花的配乐，使这部作品一直保持着超高的人气。值得一提的是作品的名字：“头文字D”：D是英文单词Drift的首字母，在汽车驾驶技术中指“漂移跑法”；此外，拓海开始加入车队的名称也是“Project D”；而随着剧情的推进，这个字母还逐渐显示出Dream(梦想)的含义。

被拓海超越的跑车车主非常惊讶：老旧过时的车居然能超过自己这辆性能极好的新型跑车？于是他便邀请拓海来一次比赛。拓海如约来到秋名山，按照平常的开法赢得了比赛。但他不明白为什么有这么多人来看赛车，为什么自己会得到这么多的欢呼和关注。拓海原本对赛车比赛毫无认知，但回家躺在床上时他却有了丝悸动，开始回想比赛中的场景：赛跑、超越、欢呼、其他人不可思议的眼神和朋友们惊喜的态度……这些开车之外的形象印在了他的脑海里，他发现自己并不讨厌这样的感觉。这次体验唤醒了拓海内心对赛车的热爱，之后他又接受了其他车手的挑战，并越来越乐在其中，随后加入到业余车队Project D中。

在车队中，拓海进步极快，如果说他之前的成绩源自天赋，那么在加入车队后的进步则来自他的努力和悟性。有了理论和数据支持后，拓海更是如鱼得水：他的赛车本来没有优势，起步动力比新款车要小，爆发力也不强，况且秋名山之外的赛场也与跑了多年的山道不一样，好在拓海能

根据环境条件快速调整战术，对方的车手和车况也都熟记在心，可以视情况决定自己的超车点。而且拓海从未因自己傲人的成绩而自满，虚心接受队长的意见，在实战中也能处理突发状况，始终保持自己的成绩。在一路过关斩将的赛事中，拓海的双目由开始呆萌的“死鱼眼”变得越来越有光泽，最终在群马县山路赛车中夺得大满贯，进入职业车队。

当然，拓海也并非没有败绩。在一次赛车中，求胜心切的拓海只顾追近，没有考虑到引擎的极限，结果未达终点车就熄火坏掉。这时大度的对手主动停下表示要终止比赛，因为自己的主要目的不是赢得这场比赛，而是想见识拓海的跑法。第二次“失败”是与一位经验老到的车手比赛，拓海始终找不到合适的超车点与战术，眼看就要输掉比赛时，对手突然身体不适，无法继续冲刺。拓海赢了，但他自然难以接受这种胜利。无论如何，这两次的特殊情况对拓海而言都是重要的心理成长经历：既然是赛车竞技，那么车况和身体素质也是必须考虑的成败因素，输了也该毫无怨言。

有人认为这一励志故事有主角光环的因素，因为主角总是要赢的，但在笔者看来远非那么简单。拓海确实极具天赋，对赛车的热爱和敏感让他在这件事中找到自我，他知道如何利用自己的资源，也在不断地学习成长，有这样的热血青春以及竞技和胜利的履历，成功自然毫无问题。拓海对于赛车的着迷和专注早已使他一人一体，而青春不就是要找到自己所热爱的事并为之奋斗的过程吗？为此，故事中有过这样动人的一幕：拓海驾驶的车仿佛长出了翅膀，已不再只是一辆普通的赛车，它仿佛有了生命，有了灵魂。

基因编辑版『金刚』

□ 星 河