

■动漫中国

有笑有泪的校园喜剧

——动画电影《茶啊二中》

□蚌非

2014年,《茶啊二中》便开始以动画剧集的形式在网络平台播放,2023年7月,《茶啊二中》电影版在国内院线上映,以对东北校园生活生动细腻的描绘,演出了一部温暖又热血的校园喜剧。

作品背景取材于吉林省长春市的一所中学。作品名称《茶啊二中》取自长春的古语发音,因此电影作品里也出现了大量长春市的地标建筑,如南湖公园、文化广场、人民广场、54路轨道交通等,这让熟悉长春这座城市的人倍感亲切。这些标志性地点并没有成为故事的一部分,而是仅仅作为景致浮光掠影般闪过,故事的主要发生地点还是在一所中学校园。

班主任石妙娜即将评选优秀教师,对于参加公开课的班级是一班还是三班,石妙娜与校领导产生了意见分歧。校领导觉得一班全是尖子生,用他们上公开课比较稳妥;而石妙娜是三班的班主任,尽管班里问题学生一大堆,但她仍然想用三班的学生。与此同时,三班调皮捣蛋的王强等人因为班主任老师的严格管束而心生不满,不仅给石老师的考评表全打了零分,还想要偷偷拿回被没收的游戏机。结果,在学校的地下仓库里,石妙娜和王强阴差阳错地互换了身体,故事就在二人的身份错位中有笑有泪地展开了。

作为连载了近十年的动画剧集作品,如何让观众快速了解故事背景、人物身份进而代入情感始终是个问题,但《茶啊二中》似乎并没有面临这一难题——全因它的故事来自于现实生活。每个人都经历过校园生活,每个班级都有几名调皮捣蛋的学生,都有严厉但负责的班主任老师,每个人都会怀念那段纯粹天真又无忧无虑的中学时期。对校园生活真实的全景式的展示很容易唤起观众的共鸣。

影片采用了三维动画的形式,但迥异于画面精致的作品,它的画面、特效仅仅做到了合格,在大银幕上看甚至还有点粗糙。但并不妨碍它是一部优秀的动画电影,究其原因,不外是它讲好了一个故事。

题材上,它取材自中学的校园生活,通过师生二人互换身体引发的重重状况,使老师和学生们从互相看不顺眼到互相尊敬爱护,同学之间也通过一件件事加深了认识、巩固了友谊。矛盾冲突由误解、莽撞造成,没有不可调和的理念之争,也没有根深蒂固的信仰之战,所见所闻都是生活里寻常的鸡毛蒜皮,甚至主人公越倒霉,观众的情感越容易得以释放,整个故事的基调轻松明快。

人物上,影片人物性格鲜明得近乎“刻板”,且十分“接地气”。由于没有反派人物,矛盾往往由于身份的差异产生。老师认真负责,对学生严加管教,因而显得强横霸道,学生有莽撞调皮的性格,有无拘无束的天性,有贪玩好斗的任性,天然地将管教他们的老师视为“敌人”。在二者的角力中,学生们调皮、倔强、不服输等特征活灵活现,小聪明也足以让人会心一笑。而无论是班主任老师还是校长,除了强硬的外表下对学生的尊重与爱护,爱捣蛋、玩游戏、爱开会絮叨的另一面也展露无遗,身份与身份认知不匹配制造了喜剧效果。

情节上,影片的主要情节有着清晰的结构框架,简单直白到



学生王强(右一)与班主任石妙娜老师互换身体

每一次起承转合都在观众的预料之中,戏剧冲突的“套路”近乎死板。但是,大结构下的小情节又被不断细化,小场景内的事件层层反转,有多少情理之中就有多少意料之外,人物和情节十分饱满,充满了故事张力,通篇几乎无暇留白,此时它又是“反套路”的。由此,《茶啊二中》并不是一部有着宏大叙事的作品,它小而精又贴近生活,这样处理小情节,无疑对创作团队要求颇高。

在喜剧方面的处理上,影片有层层反转的情节,有身份错位带来的窘迫,有夸张变形的人物动作,此外,作品还引入了极具地域特色的东北方言。方言的动画电影并不多,例如《雄狮少年》这样以广东地区南派舞狮为主题的电影,除了普通话版还制作了粤语版,但上映时依然以普通话版为主。但《茶啊二中》仅制作了东北方言的版本。东北话简洁清晰,豪爽直接,有股子冲劲儿,有时显得人物傻愣愣的,有时又衬得人物无所畏惧。天马行空的想象在东北话的味道里穿梭,自然而然地笼罩上了东北土地上赤诚无拘的人情味,变成了影片最挥之不去的风格。

喜剧是难得的,一部现实主义题材的喜剧动画电影更为难得。影片在生活化的细节里搭建了一场青春的灿烂回忆。那是许多人曾经的少年模样,一边飞扬跳脱,天不怕地不怕,一边对老师畏惧,心惊胆战又心照不宣。那时面前堆满书山题海,课堂上的知识有的烂熟于胸,有的懵懂糊涂;那时世界上最大的问题是作业和考试,最重要的事是和朋友一起玩耍;那时忧愁会被夜晚的风带走,苦恼和朋友倾诉就能释怀;那时世界那么大,单纯的快乐比世界还大。《茶啊二中》让人回忆起的校园是快乐、美好和温暖的,它在一个半小时内所带来的笑和泪,仿佛让少年时光重新走过生命的记录,让成长值得纪念,让懵懂值得珍惜,让未来值得期待,让最初的梦想继续茁壮。

■动漫焦点

《疯狂元素城》拥有令人赞赏的故事设定——一个“火人”和一个“水人”无法接触彼此,但是他们却坠入了爱河。在2023年的夏天,皮克斯动画将一些存在于许多人想象中的“水火不相容”的故事设定搬到了大银幕上。

在元素城中,同时生活着水、木、气这三种元素构成的人。作为元素城的移民者,火人阿柱和灯花远离家乡来到这里定居,并且开了一家火人店铺。他们在这里生活、繁衍,女儿小焰一出生便被委以接手火人店铺的重任,她也是元素城“移民二代”的代表。与此同时,逐渐长大的小焰也时刻牢记父亲的教诲:远离水人,因为他们对火人不友好,两种种族天生不容。

故事开端就抛出了明暗两处矛盾,火人和水人之间天生不容的矛盾在明处,且火人对水人充满了敌意;小焰向往接手经营父亲阿柱的店铺却未能做到,因为她脾气暴躁,一直无法胜任这份要求颇高的服务工作。直到有一天,小焰偶然结识了被漏水的水管冲到火人居住地的水人阿水。单纯、爱哭的阿水生活得松弛且自由自在,和谨慎小心、肩负着父辈希冀的小焰形成了鲜明的对比。

在二人共同保护小焰父亲店铺的过程中,不相容的水火相爱了。影片进展到这里,小焰一家的亚洲移民身份映射有多方体现:无论是小焰父亲阿柱背井离乡无法得到自己父亲的认可,还是小焰和父亲都含蓄内敛且难以敞开心扉——这些羁绊都曾经出现在许多文艺作品对亚洲家庭关系的探讨中。在李安早期的作品《喜宴》,还是皮克斯去年的动画电影《青春变形记》,都对亚洲家庭关系进行过不同角度的讨论。在《喜宴》中,从中国台湾到美国来看儿子的父亲在得知儿子的秘密后,宁可假装蒙在鼓里。影片结尾父亲准备登机回国,面对现代与传统、西方与东方的多重元素冲突,他在安检处举起双手的姿势令人感到意味深长——他毕竟是上一代人,应该对一些东西有所妥协了。

坦白说,我非常喜欢《疯狂元素城》中水人阿水和火人小焰的设定——阿水是一个成长环境单纯、性格开朗外露且感情丰富的少年。和他透明的外表一样,他追求对事情直接和清晰的表达,也无法理解小焰为什么不能将真实想法坦诚地告知自己的父亲。小焰是一团猛烈且成分复杂的火焰,她无法直接向父亲表达自己其实根本不想接手店铺,因为她觉得父亲已经承受了太多的东西,而自己需要付出一生来对父亲进行报答。

这是非常典型的小镇姑娘和城市青年的爱情童话,或者可以理解为“移民二代”女孩与移民国家青年的爱情童话。就连结尾都如此浪漫:阿水为了保护小焰和她家世代流传下来的蓝色火焰,在火焰的高温下蒸发了。阿水的牺牲换来了小焰全家的感动和理解,小焰也终于敢告知父亲,自己根本就不想接手店铺,并

「水火亦相容」的元素童话

——动画电影《疯狂元素城》

□李萌



希望能够求得父亲的原谅。她也承认,自己确实爱上了和火人完全不同的阿水。纯真的爱情被不同的家庭观念羁绊,直到阿水用生命换来了小焰的安全,并帮助她获得了冲破一切桎梏的勇气。小焰的父亲在女儿声泪俱下后放弃了自己秉承多年的价值观,欣然同意了小焰与由蒸汽重新液化为水的阿水在一起。

或许是有《喜宴》和《青春变形记》等更深入探讨亚洲家庭关系的影片在前,或许是一部动画电影需要花费更多的笔墨来对视觉效果、幽默元素进行展示,《疯狂元素城》中对亚洲家庭羁绊这一陈旧议题的讨论似乎缺乏足够的新意。在现实生活中,恐怕任何人都很难在一个拥抱之后,就能将自己几十年间形成的观念一笔勾销。虽然阿水和小焰透明如水晶般的爱情被描绘得唯美浪漫,但是两个人面对家庭的情节处理似乎还是略显简单了。



小焰来到水城,见到阿水的家人

■数字生活

当技术进步遭遇思维惯性

□星河

技术应用却总是会留有一些盲区,在这里偶尔会产生技术返祖的现象。面对这种尴尬的境遇,很像是当我不得不跟一个长期拒绝使用智能手机的人去沟通工作——我充分尊重对方的这种选择,但它确实会给我带来许多不便。

当然,有些情况下,这种技术返祖有其特殊的原因,例如,是特定人群市场的需求导致的。我母亲近年是太极拳的深度爱好者,去年有一天她给我发来几款蓝牙音箱的电商链接,问我哪款比较好,她想买来播放打太极拳的配套音乐。我点开链接后发现,这些音箱上有两排奇怪的数字按键。详读了产品介绍之后我才明白,厂家给音箱设计了一个TF卡插槽,并在购买套餐里自带一张现成的卡,卡里预置了许多音频文档,里面包含怀旧金曲、戏曲唱段、太极与保健操音乐、经典评书、相声、广场舞音乐等。这些音频可以通过输入数字序列来直接播放,例如888对应的是《红尘情歌》。

□刘书亮

数字技术的发展盲区

去年,我接到某出版社的邀约,为一本英文动画专业书籍做简体中文版的译后审校。这件工作直到今天还没有完成,除了细抠中文译法的过程非常煎熬之外,我最大的困扰来自一个令人惊讶的事实:出版社的审校工作要求在纸上完成。

出版社会把整本书打印在极厚的一摞A4纸上,快递给我,要求我用红色签字笔在上面标注所有的修改。问题或许在于,这本小说的旧版翻译问题实在比较大。为此我在纸质上改了很多:这里修改半句话,那里调整一下语序……于是,稿子上难免被划得乱七八糟。而且,那么厚的纸质稿,存放和整理都比较麻烦。总之,这个过程给我的体验是非常不方便的,我愿称之为“技术返祖”现象。

每次遇到类似这种情况,我就会想起数字化、无纸化的好处来——如果所有的修订、删改、标注工序都能在电脑上完成,岂不更方便多了,标注内容时也整齐多了。哪怕出版社需要我单独下载什么特定的工具软件来做批注,需要单独注册账号等,我想也都可以接受。我带着这个疑问去问了负责的编辑,对方却没有给我什么能令人信服的回答,只说出版社一直都是这样规定的。确实,以前接触到的其他出版社书稿审校也全都是类似的情况,都得用纸。可能因为这次的稿件字数确实不少,书太厚,旧翻译质量又不高,要修改的地方太多,问题就集中暴露在我面前了。

我们常说“技术发展得很快”,但看上去,数字技术对我们工作和生活的塑形,常常在某些方面显得严重不足;而在另一些方面,则似乎显得过于超前和急性子,比如之前很长一段时间内,人们对“元宇宙”概念的热捧。拥抱“元宇宙”的人纷纷畅想,大家在赛博空间里用CG数字化身来社交、娱乐、上课、开会,还能购买虚拟房产、租用虚拟办公室……然而,数字化的“元宇宙”都即将要发展到这种程度了,传统纸质出版的书籍审校却还必须在纸上完成。

总之,今天的数字技术虽然作为海德格尔意义上的一种“座架”,“摆置”着我们与世界的关系,但

产品也会附上一份专用的“点歌本”——这种操作模式非常像我很小的时候曾体验过的旧式KTV点歌,而这种模式后来消失在了我的视野中。所以,我立即意识到,该品牌的音箱是特意用我父母这代人比较习惯和接受的方式来设计该系列产品的。这种输入数字序列的功能在我看来过于陈旧、返祖,然而对老人来说反而可能更易上手。这些产品在宣传时又冠以“老人用”或“更懂长辈”等标语。

由此可见,技术返祖也有其多面性和生成原因的复杂性,还需要进一步分析和讨论。

刘书亮的《数字技术的发展盲区——浅谈工作与生活中的那些“技术返祖”》一文,仿佛让我的思绪在瞬间返回到30年前,随后再遍历着30年的历程一步步走回来……

我开始写作时还没有电脑,是名副其实的“爬格子”。我为刊物撰写专栏,但刊物问世有基本周期,将成稿交给编辑后,最快也要4个月后才能发表——问题不在编辑审稿的时间,而在(铅字)排版与印刷的时间。

然后就有了电脑,有了打印机,可以邮寄打印稿。其实电脑的出现,最大的好处还不是文字清晰,而是方便作者反复修改。但当时的出版行业与作者工具的进步并不匹配,很多报

刊依旧采用传统的铅字排版。

再发展下去就有了激光照排,排版工人从繁重的铅排工作中解脱出来。有些出版社要求作者交打印稿时再交一张磁盘——1.44M的小磁盘,已经比1.2M的大磁盘容量大了,而现在的U盘动辄就是几个T。不过当年的排版系统需要一系列命令,就连各种字体都要加专业符号,非专业人士很难操作。所以那时打字员是个吃香的职业,很多学者手写了文章花钱请打字员录入排版。

然后就有了互联网,有了电子邮箱,有了网络传递文件,有了线上修改系统……所以当书亮这样的年轻人遭遇传统规则时,一定感到极其难受。

但一个无可否认的事实是,相比于技术进步,我们的生活往往会严重滞后。事实上技术进步永远不是改变社会状态的必然因素(尽管是先进因素),充其量只能成为一个导向。每当一项先进技术出现后,它都需要等待人类社会很久很久。

20世纪90年代,银行开办“通存通兑”业务,在一家储蓄所存钱可以在其他储蓄所取款。现在的年轻人一定觉得匪夷所思,这不是理所当然的吗?但在银行系统刚联网时,这的确是一个惊人的创举,要知道,此前存取款甚至需要三名营业员经手。北航储蓄所是全北京第一家开办这一业务的,编号001。为此我兴奋不已,拿着存折当信用卡,在全市各地存取款,但经常遭到营业员的质疑——不是在这里存的为什么要在这里取?

21世纪初,我被动员在网上购买一件商品,对超出奇的费劲。我哀叹网络购物之繁琐,但对方告诉我:等到线上支付普及后就方便了。我心想,开玩笑,这要等到猴年马月啊?然而很快,线上支付迅速普及,网上购物方便快捷,现在几乎全部生活用品都来自网购。

但当某项新技术过快进入生活时,还会引



在赛博空间中采用传统方式审稿的人(AI所绘,图片由作者提供)