

■动漫中国



汉时少年凌云志

——动画剧集《三十六骑》

□蚌 非

《三十六骑》动画角色 耿恭(左)和班固(右)

三十六骑出使西域

公元前60年,西汉设立西域都护府,西域从此纳入汉朝版图。在其后漫长的历史时间里,西域各民族与中原交流频繁,有迁徙聚居,有冲突融合,共同推动中国成为统一的多民族国家。在这一过程中涌现出无数传奇人物,他们的名字彪炳史册,功绩为人们争相传颂,而班超的名字在其中尤为耀目。

“三十六骑使西域”

2023年10月,3D动画剧集《三十六骑》在视频平台播出。剧集改编自同名小说,小说以东汉班超出使西域的故事为蓝本,从他为救兄长班固入京开始,讲述他胆识过人,有勇有谋,在京城结识奇人异士,得到皇帝的赏识,后投笔从戎,奉旨持节,率三十六骑出使西域,在西域纵横捭阖,克服重重艰难险阻,巩固边疆,促进民族融合的故事。小说并未写尽班超的一生,而是戛然而止在“十三汉将归玉门”的历史传奇上。当班超拜别兄弟,独自驰向西域,我们知道,他大败贵霜、远驱匈奴、统一西域五十余国、受封定远侯的未来才刚刚开始。

动画剧集选取了小说前五章进行改编,即法场救兄、任兰台台史、大闹游台台、接受汉明帝出使西域的任命、跟随窦固大军与匈奴在伊吾城大战,集结三十六人共同出使西域等内容。对于整部作品来说,这部分内容更像一节序章,交代了故事背景、人物性格、人物的突出特征和行动目的,同时奠定了整部作品的风格。

小说虽以历史人物为题材,但作者其实是以历史事件为节点,写下了自己期待中的五陵少年与大汉威风。历史上,班超出使西域时已40岁出头,班昭也已嫁为人妇,但在《三十六骑》的故事里,班超、班昭、耿恭等人皆是少年,意气勃发,胆魄惊人,他们敢想敢做,有勇有谋,不畏权贵,不轻贱民;班超交游广阔,奇人异士中不少诸子百家后人,他们秉持门派的信念,同时对“罢黜百家、独尊儒术”有着自己的理解;还有剑门弟子、盗跖后人,贵霜国的美艳舞女、夜郎国善使巫术的妇人,他们或身怀神秘使命,或活得快意从容,是作品中的一抹亮色。此外,作品还添加了玄幻的内容,比如班超的“天命”、班昭有望气的天赋、剑门弟子要觉醒“剑气”、术士鱼又玄操控异术

陷害班固等。动画忠实还原了小说的内容,并添加了喜剧成分,让故事在宏大的历史命题、杰出的英雄人物下又有烟火人情的味道。

“十三汉将归玉门”

情节上,动画节奏轻快,起承转合毫无赘余,还不遗余力地埋下许多伏笔,呼应史实,使得观众在观赏时能会心一笑。如汉明帝梦到有金色巨人西来坐于屋顶,对应的是佛教东传——历史上,正是汉明帝在位时,佛教传入中国后第一座官办寺院白马寺在洛阳建成。班超能梦到现代,看到城市高楼林立、车流如织,这既是对他“天命”的呼应,也可视为是班超的历史功绩对时代的影响。还有耿恭与人对谈,谈及波斯战争中温泉关一役斯巴达三百勇士浴血奋战、壮烈牺牲,耿恭不屑道,若是我有三百将士,一座雄关,三年也守得下来。这便是对应“十三汉将归玉门”的历史传奇,彼时耿恭率三百人,被两万匈奴大军围困疏勒城,他与众将士坚持守城一年有余,弹尽粮绝时凿山为井、煮弩为粮,留下无数佳话,岳飞《满江红》中“壮志饥餐胡虏肉,笑谈渴饮匈奴血”即是引用耿恭的事迹。

“匡扶天下,救济苍生”

画面上,动画的画面精细,动作流畅,

对细节的掌控十分出色。动画里,汉代城邦、人物服饰和生活器具的形制和质感都细致考究,还原了当时的历史风貌。对祭祀和战争场景的细致刻画,更是令人惊叹。比如军队出征前的祭祀场景,画面从高台上班超的视角俯视全军,军仪整肃,甲械齐整,各支队伍威严肃穆,念檄文后,有壮士赤膊斗牛,洒血祭旗,高台上狼烟腾腾,高台下旗帜猎猎,兵戈如林,军队威武赫赫,充满着战无不胜的信念。而对于与匈奴正面厮杀的场景,除了展开俯瞰战场的宏阔全景,还有极具变化性的特写和转场,展现了匈奴士兵的凶猛顽强,增加了战争的紧张与凶险,也突出了主人公及同伴们的骁勇善战。

作为一部历史传奇作品,《三十六骑》展现了独特的气质。它在沉厚的历史中融入少年的干云豪气与凌云壮志,通过每一个鲜活的人物,将大汉王朝开疆拓土的历史打磨得细腻又豪迈。人们常说汉唐雄风,这两个王朝都有天下一统、国力强盛、经济昌盛、文化繁荣、军队强大等特征。历史上,无数英雄人物心怀匡扶天下、救济苍生的崇高理想,推动历史的车轮滚滚向前,车轮碾过,将历史的尘埃带到每个人的眼前,让人仰望那些高大坚实的背影,又生出见贤思齐的坚韧信念。少年当怀凌云志,如五千年历史上每一个鲜活又昂扬的生命,用理想凿刻现实,将当下的盛世风景,写入未来美好的画卷。



《三十六骑》动画剧照

■动漫经典

2015年,皮克斯带来了“叫好又叫座”的动画电影《头脑特工队》,这部以“脑科学”为依托的作品有着天马行空的想象力,故事的设定让我们看到人的脑子里存在着一个情绪小分队,包括乐乐、忧忧、怒怒、怕怕和厌厌。时隔9年,续作《头脑特工队2》强势回归,成为2024年全球动画电影的票房冠军。系列作品以“设定”取胜,把大脑中的情绪、记忆,以及成长过程中相互作用的基本原理,用小人的形象,生动而具体地呈现了出来。

为了便于展开论述,我们不妨回顾一下作品的基本设定,即人类大脑世界的构建逻辑。一是司令部,这一设计灵感来自下丘脑,看起来温暖舒适,是柔软的明黄色,记忆球暂时就储存在这里,直到夜间才滚入长期记忆。二是个性之岛,这代表着我们的基本性格,每个核心记忆都能点亮一座岛屿,比如温暖的家庭生活、同命运共患难的坚固友谊、竞技精神和冒险体验,这些核心记忆组成了我们性格中的骨骼和框架。三是抽象思维,可以将情绪和想法,从三维压缩成二维再到一维。四是造梦制片厂,这可以视为是一个杂糅好莱坞与娱乐综艺的嵌合体。五是潜意识,那里是阴森的深渊,封闭着很多被人遗忘的记忆球。六是记忆废墟,那里是深渊的垃圾堆,一旦丢失的记忆将永远无法找回。

《头脑特工队2》的火爆与超高口碑表明,续作未必就是狗尾续貂之作,不少人甚至认为第二部比第一部更好。事实上,《头脑特工队2》在笑点、脑洞以及思想深度上都较原作有更大突破。历来续作扑街成为魔咒,但这部续作却不落窠臼。《头脑特工队2》开始于《头脑特工队》结尾留下的悬念——操控台上写着“青春期”的红色警报灯。熟悉套路的观众在观看第一部时一定能够猜到,这一按钮必然是为续作所留。于是,《头脑特工队2》从小女孩莱莉进入青春期开始讲起,讲述了她步入青春后期,心理发生重大变化,同时遭遇人生挫折,产生错误心态,最终还是面对和接受了不完美的自己,继而勇敢地做好自己的故事。影片最大的亮点是焦焦、慕慕、尬尬、丧丧、怀旧奶奶五个新角色的登场,它们分别代表焦虑、羡慕、尴尬、丧气、怀旧五种情绪。前作中,乐乐、忧忧、怕怕、惧惧、怒怒五位头脑特工代表快乐、忧伤、害怕、讨厌、愤怒五种基础情绪。特别是焦焦,它让每一个或主动或被动陷入焦虑的人产生了强烈共鸣。随着人们年龄的增长,天真烂漫逐渐成为明日黄花,想象的乐园坍塌破败,焦虑心态的出现是每个人都会面对的问题。特别是青春期的少男少女,如何渡过这一难关,更是人格形成过程中极为关键的一步。

乐乐以爱之名,对莱莉不愉快的记忆弃如敝履;焦焦也以爱之名,强迫莱莉为了所谓的人生目标做自己不喜欢的,甚至不惜让她成为自己讨厌的人。事实上,乐乐和焦焦的做法都有失偏颇,莱莉最终要成为什么样的人,应该由自己来决定,应该遵从自己的内心,而不是由他人越俎代庖。“勇敢做自己”是这部影片向大家传递的最重要的信息。



“头脑特工队”系列动画电影中的“情绪小分队”

接受不完美 勇敢做自己

——动画片《头脑特工队2》

□与 非

《头脑特工队2》在某种程度上甚至超越了《头脑特工队》,主要原因在以下几个方面:首先,制作者利用人们“喜新厌旧”的心理,加入了新的角色。事实上想要反映焦虑,老角色怕怕完全可以胜任,甚至可以还玩一次因青春期让乐乐“黑化”的梗。然而制作者坚持引入新角色,就是抓住了观众心理。新角色的到来,让头脑总部热闹非凡,色彩斑斓,使得所有角色像是散落满桌的台球,让情节碰撞出更多的可能。其次,制作者们在故事内核上颇下功夫,令故事的内涵更加丰富和深刻。青春期的莱莉有一点早熟,为了实现自己的目标,她不惜讨好他人,甚至背叛友谊。人应该不择手段实现目标,还是应该遵从内心勇敢地做好自己?这样的问题不仅青少年需要面对,成年人同样也要回答,这一主题显然比“小女孩因离开家乡产生心理波动”更加深刻。最后,制作者没有止步于原有设定,进行了大胆创新,增加了“个性树”“意识流”“深层秘密保险库”等新概念,特别是设置了“枕头城堡”——焦焦控制里面的工人在莱莉梦中放映投影,给莱莉以消极心理暗示,让她生成负面记忆……在这里上演了一场新老特工的搞笑对抗,实在让人忍俊不禁。



《头脑特工队2》电影海报

《头脑特工队2》并非全无遗憾,而且这类遗憾与前作相似,尤其是老特工脱困时过于“简单粗暴”的处理——不是有突然出现的角色施以援手,就是就地取材发现脱困工具,这些都与第一部中坐滑板车荡回悬崖的情节雷同。其实,在这类情节设计上,可以充分调动奇思妙想,把剧情和所要表达的内容更加巧妙地融合一处,就会有更好的艺术效果。

长大的过程就是复杂的情绪和记忆作用于大脑的过程,总的来说,“头脑特工队”系列作品把“无形”的情绪变为“有形”的形象,无论对于儿童观众还是成人观众来说,都是一部理解自己、接纳自己的“情绪教科书”。

■数字生活

软件升级了,一定更好吗?

□刘书亮

软件升级,对小时候的我来说一直是一件带有神圣感的事情,因为它似乎意味着新鲜与进步,意味着朝着更加完善的方向迈进。以操作系统为例,当时家里买第一台电脑时,预装的是Win3.2,后来升级为Win95。后来每次更换新电脑,又依次用上Win98、WinXP、Win7以及更多。试用新版系统时,我常常显得十分兴奋。在各类应用软件升级之后,我也对新旧版本的功能对比非常敏感,任何一个调整过的小设计都会引发我的思考。

但长大之后我却发现,升级不一定就是好的。目前我对升级这件事极为谨慎,在外人看来甚至是对技术的某种怠慢。然



而这种怠慢,以我的经验之谈,或许反而是最好的选择。

近日发生的一件小事就颇具代表性。

多年以来,我都在用某款免费PDF阅读器阅读文献,期刊论文也好,扫描版的旧书资料也罢。我非常喜欢使用它设计的书签编辑功能和注释功能来给文档做标记。这类功能可以帮我通过特定关键词迅速定位到一篇几百页长文献的具体位置,以便我在反复翻看和精读同一文档时提升效率,节省大量时间。对我来说,这是此款软件基本且重要的功能,是断然缺不了的。这款阅读器常常向我弹出对话框,询问要不要升级。至少有大半年的时间,我都下意识怠慢了它,每次不假思索地点击“以后再说”的选项。

可前几天的心血来潮,让我选择了“下载并安装新版”。我并没有小时候的那种愉悦感,甚至不久以后就后悔了起来。在启动新版阅读器的三分钟之内,我猛然发现一个惊人的事实,该软件中关于新建书签、书签重命名等一系列重要功能按钮全都不见了!那一刻我脑子“嗡”地一下,完全不能接受。找了半晌之后,我确认这些功能并没有改到软件里其他位置。为



此我特意向软件客服工程师询问,原来这些功能自2023.3版之后就从未免费版中删掉了。此外,官网上只能下载最新版,没有旧版安装包。

当时我甚至动了更换其他赛道软件的念头。不过说来感慨,我花了一整个上午的时间去对比其他各种免费软件,结果发现我一直在用的这款在设计上确实最合我心意,很难找到有效的替代品。然而,我真的不能接受一项免费功能在升级的过程中硬生生变成付费功能。在这件事情上,我的最终方案算是一种“没办法的办法”:删掉新版软件,并用电脑的“时间机器”文档恢复功能把我舍弃的旧版软件重新找回来,继续使用旧版。对于升级提示的对话框选项,我终于毅然决然地选择“再也不要提醒我了”。

童年一去不复返,关于“升级”的快乐也不再单纯美好,这不能不说是技术迭代为我们带来的情绪“副产品”。

■他山之石

跨越时空的感动

——动画片《哈尔的移动城堡》

□吕晶莹

2024年,宫崎骏导演的新作《你想活出怎样的人生》冲击全球电影界的主流奖项,斩获颇丰,荣获第96届奥斯卡金像奖最佳动画长片奖、第81届金球奖最佳动画长片奖等多项奖项。这部电影于今年3月在中国大陆上映,同期还上映了问世于2004年的宫崎骏作品《哈尔的移动城堡》。只不过《哈尔的移动城堡》当年并未为导演带来特别的荣誉,在第78届奥斯卡金像奖最佳动画长片的角逐中,败北于一部叫做《超级无敌掌门狗:人兔的诅咒》的英国动画。然而在亚洲,《哈尔的移动城堡》的影响力却远远超过那部英国动画,同时《哈尔的移动城堡》也感动了无数中国观众,成为影响几代人的文化符号。

《哈尔的移动城堡》在价值观上依然秉承着宫崎骏弘扬“真善美”的底色:少女苏菲与活泼张扬的继母和妹妹不同,是一个沉静内敛、为外表而自卑的朴素姑娘。父亲去世后,她经营着家里的帽子店,不是因为喜欢,而是作为长女的责任。一个偶然的机会,她遇到了帅气的魔法少年哈尔,两人曾一起“漫步”于天空,也因此被哈尔的劲敌下了诅咒,变成一个外貌衰老的妇人。于是苏菲决定远离家园,踏上寻找哈尔和解除魔咒的旅程。

哈尔住在他的城堡里,所谓城堡其实是一个由一堆房子组合而成的飞行器。苏菲轻易地进入城堡,成为城堡中的一员,与火神卡尔西法、学徒马尔克成为亲密的家人。随着时间推移,苏菲渐渐发现,哈尔不是一个如外表一样阳光勇敢的英雄,而是一个自卑怯懦、不断伪装自己和逃避困难的少年。她坚定地向着哈尔表达着爱,让哈尔在爱的沐浴下获得了保护心爱之人的勇气,他们在阻止战争的同时也最终拯救了彼此。

作为一部优秀的动画电影,不同的观众可以从中获取不同的精神食粮——动画制作者可以借此分析故事结构、角色设计、背景创作、色彩搭配、视觉特效、镜头运用和场景切换;音乐家则惊讶于宫崎骏的老搭档、作曲家久石让的才华横溢,为主题曲杰出的编曲、节拍、动态和力度叫好;沉浸在幸福中的情侣自然会歌颂男女主人公前世的缘分;没长大的孩子从中学会憧憬未来;孤独的人则开始渴望爱情……而木村拓哉的影迷们,在听到为男主哈尔配音的偶像那温柔的声音后,也开始编织一个与偶像恋爱的粉色之梦。即使是不了解日本文化的异国观众,也能从中看懂一个跨越国家、地域与语言的爱情故事。这丰富的艺术魅力,也许就是这部电影在20年后依然得以感动全世界的原因所在。