



鉴定对象:《拨浪鼓咚咚响》 上映时间:2月25日



文/李丽

因为真实,所以动人



把一部剧情片拍出纪录片般的真实感,这是很多导演的梦想。白志强做到了。虽然就题材和演员阵容而言,《拨浪鼓咚咚响》注定不会在影院收获太多观众,但它会是一部留下余韵的片子。很多年之后,当人们在视频网站上看到它,还会被它感动。

这是一个大人和一个孩子的故事,两个人都在岁月里受过

伤。大人叫苟仁,因为儿子的看病钱被自己最好的兄弟骗走,儿子病死了,妻子也离开了。找那个骗他钱的兄弟报仇,成为他留在这个世上唯一的念想。孩子叫毛豆,因为出门打工的爸爸曾说,只要他考满分就会回来看他,他日日苦等。直到唯一陪伴他的奶奶去世了,他终于等不及,跳上了路过的苟仁的货车。

一个满心希望要找爸爸,一个满心绝望要找仇人。接下来的故事,便是关于这一大一小如何在一场相遇中,不知不觉被对方填补了内心的空洞,彼此产生出如父如子般的情感。影片没有一个镜头刻意煽情,但当最后毛豆坐在苟仁肩头看烟花,没人能忍住眼泪——跟爸爸一起看烟花,这曾是毛豆的最大心愿,但它已经永远都不可能实现了。

这样的片子,中外都不少,去年那部口碑票房都出色的《人生大事》也是类似架构。但《拨浪鼓咚咚响》不一样,它的演员、灯光、布景没一样称得上漂亮,真实是它唯一的撒手锏。有一场戏,苟仁带毛豆在路边吃完饭,突然发现摊主正是他的好友兼仇人,于是一下子把对方打翻在地。此时若观察路人的反应和表情,你会发现这一点都不像是个片场。人们脸上的惊讶、好奇、恐惧,都不是能演出来的。这就是生活本身。

当演员随着拍摄渐渐入戏,他们能“真”到什么程度?白志强透露,经常有不知情的路人跑到苟仁的货车旁来买货,同时跟他打听:“旁边那群扛机器的人

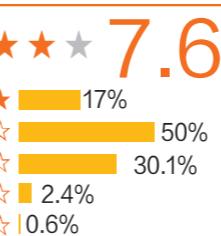
是干什么的?”苟仁的扮演者叫惠王军,他是白志强的朋友,本职工作是出租车司机。一般人或许想不到,他的人生经历几乎跟苟仁一模一样。因此,不用导演说戏,他心里已有角色最准确的情感逻辑。毛豆的扮演者白泽泽倒是有个幸福的孩子,但白志强说服他父母两个月不来探班。于是从一开始的脱缰野马到后来的想家小子,白泽泽也正式成为了毛豆本豆。

想要拍出最真实的生活,创作者本人也得有生活。在《拨浪鼓咚咚响》之前,我从没听说电影剧组在各个城市跑路演,竟然是自己坐公交和地铁的。这背后的最大原因固然是投资者不看好该片的商业回报,但换个角度看,从创作到宣发,这剧组确实很能适应“穷”这件事。若换了旁人,钱不够,或许早就放弃不拍了。

最后,关于在镜头里如何达到“要命的真实”,再分享一套白志强透露的方法论:

- 1、多采用肩扛式固定机位。
- 2、不用黄金分割构图。
- 3、以目视距离最为舒服的中景为景别。
- 4、尽量采用自然光,非得做光的话尽最大力度地临摹自然光。
- 5、不使用轨道、升降、航拍等器材。
- 6、以平视眼睛为机位高度。
- 7、不用逆光勾勒轮廓。
- 8、空间尽量不分割。
- 以上。

法庭是表,良心是里



鉴定对象:《毒舌律师》 上映时间:2月24日

文/胡广欣

在《毒舌律师》每一次采访、每一场路演里,导演吴炜伦都会重复同样一句话:这部电影要表达的是一个道理——做人要凭良心。《毒舌律师》就像一则老式寓言故事,意在规劝世人,而法庭戏只是道具。

《毒舌律师》采用了每一个经典故事结构:一个平民英雄拼尽全力对抗权贵,为弱者申冤。在这种故事类型中,正派、反派、受害者的边界都是清晰的;在既定的框架下,真相自然也是确定的。《毒舌律师》在每一个转折点都把真相直接端到观众面前——遇害女孩在临死前宣告“妈妈从来不曾打我”,坐实了曾洁儿的无辜;一段偷录的影片,揭示了元凶。不少人觉得《毒舌律师》很套路,便是因为片中的案件完全没有悬念。

这或许是导演刻意为之。

《毒舌律师》的重点不在案件,而在主人公林凉水,因为他承载着影片的题眼,也就是“良心”二字。

林凉水并非毫无瑕疵的英雄。

相反,他一出场就很毒舌市侩,

但通过这样的人物来讲良

心,反而更能让普通共情。

当曾经理想主义的林凉水决定当

个自私小人时,却因为一个严重

失误而导致无辜的曾洁儿入



黄子华饰演大律师林凉水

痛斥权贵玩弄司法制度,呼喊人们对正义的渴求。

《毒舌律师》的确定主题先行,但并没有让人心生抗拒。这一方面是因为影片传达的价值观朴素但正确;另一方面,虽然法庭戏只是道具,但《毒舌律师》的确定用得颇为趁手。这部电影把法庭变成一个大舞台,聪明地利用真实的法律程序和法庭规则来制造戏剧感,让影片有了跟其他法庭戏不一样的味道。从这个角度来看,《毒舌律师》是一部挺不错的商业作品。



鉴定对象:《我们的岁月》

上映时间:3月17日



致敬青春

很难相信一款2023年的游戏能让玩家在各个层面上产生这么强烈的眩晕感。

首当其冲的是生理感受。较窄的视野范围配合极其剧烈的运动颤抖以及非常不合理的加速度运镜(画面先放大后缩小,短时间内重复甚至能导致卡帧),

让人产生非常不适的生理眩晕。

其次是地图与引导设置的不合理。

在地下室章节地图仍未解锁的情况下,

房间重复元素多,区分度不高、屋内可互

动门扉标志不明显,极易迷路。搭配上

生理眩晕,仿佛刚吃完一口火鸡,又喝

上一口胡辣汤。

更令人困惑不解的是,和游戏宣传

片和序章中所展现的宏大、震撼不同,

游戏剧情不过是“智械危机+恶人竟在我

身边+恶人还在我身边”的叠加,玩法也

只是单调的解谜、跑图、战斗。而解谜环

节也没能有效推进剧情发展,乐趣不多,

未达到预期。

总体而言,《原子之心》是该工作室

一款有诚意、有特色、充满话题的首秀,

但其优秀的画面、引人入胜的框架仍待

更多好故事的填充和细节的打磨。

就像一块精美的榴莲千层,一口下去全是

奶油和蛋皮;走进富丽堂皇的酒楼,明明看

到锁在柜子里的黑金大干鲍,最后被告

知上桌的只有简餐。

影片故事发生在20世纪80年代,

围绕四个特别的大学生展开:12岁的天

才少年、拖家带口的知青、追求自我的女同学以及出身梨园世家的文艺青

年。他们满怀对未来的憧憬,同时也陷入情感与现实的纠纷。这是一群热血青年的成长史,也是折射时代变迁的幽默浪漫的喜剧。

影片导演谢悠表示:“我尝试在两个不同的时代寻找共通的特质,比如青春的忧伤、燃

的激情、人性的善良,这些在新时代的语境下依然能够被理解的感受,

或许这些才是最能直击人内心的特点。”



谁伤了我的年华 全国上映



悉这套流程,在实际游玩时便能体会到动作酣畅淋漓、招式一泻千里快感。

不过,即使动作设计简洁、高效,但仍有诸多问题影响其成为“忍者组”最优秀的作品。最突出的是怪物的贫瘠与装备养成机制的简陋,如果后续DLC不能进行扩充,《卧龙》或将打破“忍者组”游戏“一周目动作,多周目无双”的体验——因为根本没有周目的动力。

其次是地图元素与设计的粗糙,人物建模有《真三国无双》

的美型,但是场景建模简直是灾难。而地图元素的重复堆叠、标志建筑的缺失也让地图的开荒探索变得异常困难。

总体而言,《卧龙:苍天陨落》是一款不可多得的魂系佳作,趴在门后、草丛、悬崖边时刻准备给你一刀的怪物,只要三只就能杀得主角和赵云抱头痛哭的丧尸犬,实在是深得魂系三昧。而独树一帜的动作设计则让其成为目前最硬核又不失爽快的三国题材动作游戏,令人印象深刻。

鉴定对象:《卧龙:苍天陨落》 发行时间:3月3日

文/刘克洪

一块没有榴莲的榴莲千层



文/刘克洪

3月3日0点,《卧龙:苍天陨落》国区版全平台解锁。这款由老牌三国题材游戏开发商“光荣特库摩”旗下硬核动作游戏工作室“忍者组”制作的魂系游戏自立项以来便饱受关注。而《卧龙:苍天陨落》上线的第一天便和水劫无间宣布联动的消息也登上热搜。根据媒体解禁的评分来看,IGN、GameInformer、3DM等都为其打出了8.0(10分制)和80(100分制)以上的高分。

也许在打开游戏前,玩家预想它会延续《仁王》系列的复杂动作系统。登录游戏后,看着又神似光荣旗下《真三国无双》的建模,幻想能从中得到“割草”的快感。但实际操作后才会发现,《卧龙》眉眼像爹,气质像娘,但核心体验却神似隔壁家的老王。

——《只狼》。

《仁王》和《只狼》代表动作游戏的两个方向。由上中下三段招式及其后作添加的“妖反”组成核心动作的《仁王》更偏向回合制——敌方输出一套,抓住机会“妖反”回一套,再等待下一个轮回,这是动作的博弈。而围绕“招架”这一特色机制的《只狼》则是极致的进攻(俗称“打铁”)——和敌人打得火光四溅、铿锵作响,将敌人的招架条打完后处决,这是属于玩家的浪漫。

而《卧龙》中,丰富的“绝技”、相生相克的“五行仙术”、一锤定音的“神兽系”等设计,都如雪泥鸿爪般能在《仁王》系列中找到影子,却严丝合缝地统一在“化解”与“气势”这一核心机制下。这一核心游戏设计让玩

家能在一款魂类游戏中体验如同《只狼》般急速、畅快、华丽的打斗快感,也是《卧龙》与《只狼》最神似之处。

“化解”可以看作对敌人攻势的反击,如《仁王》的“妖反”、《只狼》的“弹刀”。和前者相比,它更便捷细碎,敌人的任何攻击,不论远程、近程、法术、物理,皆可接而化之;和后者相比,它的效益并不突出,无法直接解决对手,但降低了打击的难度。

在“气势”体系中,不论是释放法术的“法力”、化解与闪避需要的“耐力”、释放特殊攻击所需要的“技力”,还是判断是否“硬直”,都被整合在“气势”里。因此该游戏的核心就成为——不断化解对方杀招,削减其“气势”上限的同时打出攻击使之硬直,伺机一招毙敌。只要熟

练《卧龙》,丰富的“绝技”。

游侠与“忍者组”制作的魂系游戏

相比,《卧龙》的“忍者组”制作

更偏向于“仁王”。