

用黑白影像来铭记战争

——评第11届北京国际电影节最佳导演奖作品《攻城日记》

杨涵

《攻城日记》是安德烈·扎伊采夫的第三部电影长片，也是他个人创作风格的转型之作。影片将镜头对准了近代史上最血腥战役之一的列宁格勒保卫战，战役期间纳粹德军对列宁格勒展开了长达900多天的围困，造成了150多万人死于饥荒、严寒和疾病。

经历过两部长片的成功后，选择拍摄这样一部商业属性较弱、也并非实验性十足的战争题材影片，足以证明这个选择在他的脑海中绝不是一闪而过的念头，而是他最想要表达的对象，甚至可以说是他进行艺术创作的重要驱动力。因此，该片的诞生并非偶然，而是扎伊采夫电影创作生涯的一次真诚的回归。

影像分隔现实与梦境

《攻城日记》改编自列宁格勒保卫战幸存者之一欧嘉·伯戈茨的回忆录和俄罗斯作家达尼埃尔·格拉宁的小说《围困纪事》，从欧嘉的视角以纪实手法再现那段惨烈的围困时期。安德烈·扎伊采夫曾经进行相当长一段时间纪录片的摄制和研究，因此他的故事片创作也多以纪实风格见长，《攻城日记》更是将这一风格推向极致。

首先，导演选择黑白影像作为电影的主体形式，用以展现围困时期列宁格勒的一派惨象，同时使用彩色影像来表现欧嘉的梦境和回忆段落。这样的策略会带来极为强烈的对比效果，特别是在开场部分：漫天风雪中，纳粹军营里年轻

的军官为昨夜新婚的妻子披上俄罗斯羊皮外套，并且让她操作加农炮，巨大的炮火声逗得她咯咯直笑。通过军官妻子手中的望远镜，我们看到了射击的目标，那是萧瑟寂静的列宁格勒。

镜头中，列宁格勒的城市景象由大到小静照般渐次呈现，最后停在一扇门前，那是女主角欧嘉的家，而她被刚刚的炮火震醒。欧嘉的脸被放大至特写，但是还是那般的肮脏模糊，只依稀分清那是一张属于年轻女子的脸，和那个纳粹军官妻子一样的年轻。

这个对比是如此残忍，同样的花朵开在了不同的土壤里，虽然同样是冬季却面临着迥然不同的境遇，一边是温室，另一边则是荒野。

梦境中的乌托邦

《攻城日记》中，欧嘉的回忆大多以梦境的形式先后出现。前两次是关于父亲的，后两次是关于母亲的。

在回忆中，父亲从未露面，只有宽厚的臂膀和有力的大手这样的特写画面。直到欧嘉与父亲重逢，我们才得知父亲的样貌。但是此时的父亲并未认出欧嘉。梦境中看不到父亲面容的女儿，现实中认不出女儿的父亲，梦境与现实构成了一种奇妙但又悲伤的因果关系。柔和的滤镜、斑斓的光斑和小女孩的特写构成了回忆里梦幻的景象。也许梦境的源头只是曾经日常生活的一小截回忆，但是在现实的比较之下

却成为了欧嘉唯一的乌托邦。

梦境也并非是对回忆单一的排布陈列，而是沿着一定的变化轨迹来参与叙事。故事的开始，欧嘉处于饥寒交迫的境地，梦境中父亲却为欧嘉买来她最喜欢的冰激凌饼。欧嘉第二次想到父亲，则是在她想要放弃这趟旅程时抬头看到了冰雪覆压的树枝。她想到了曾经和父亲嬉戏的田野，那时的树木郁郁葱葱。

即将找到父亲的欧嘉先是梦到了正在唱歌的母亲，和父亲重逢后则是梦到了正在祷告的母亲，也正是在这里梦境与现实完成了交汇。母亲跪拜的神像在小欧嘉眼中像是美丽的花朵，于是她跑到田野中找到了父亲说的“和平之光”玫瑰来祈祷。玫瑰是重逢后父亲为了让欧嘉重生的希望时提到的花朵，他和欧嘉约定要坚持到花开的时候。

在祈祷结束的时候，小欧嘉看向镜头，像是《四百下》中安托万直视镜头一般震撼心灵的瞬间。色彩褪去，旁白再次出现并告诉我们后来的故事：两年后父亲病逝，但是种下的玫瑰开了，欧嘉也坐着电车去看了这些花。1944年1月，围困结束了。

道德困境下的情感考验

对于列宁格勒的人民来说，战场不只是在炮火纷飞的前线，更是在遭受着饥荒和严寒的日常。

镜头跟随欧嘉艰难的步伐将列宁格

勒的惨象逐一呈现。街头巷尾散落着许多尸体，角落里的尸体更是堆积如山。而积雪覆盖的道路上像欧嘉一样拉着尸体前进的人成为了为数不多的行人，他们的身后都是已经冻僵了的亲人的尸体。

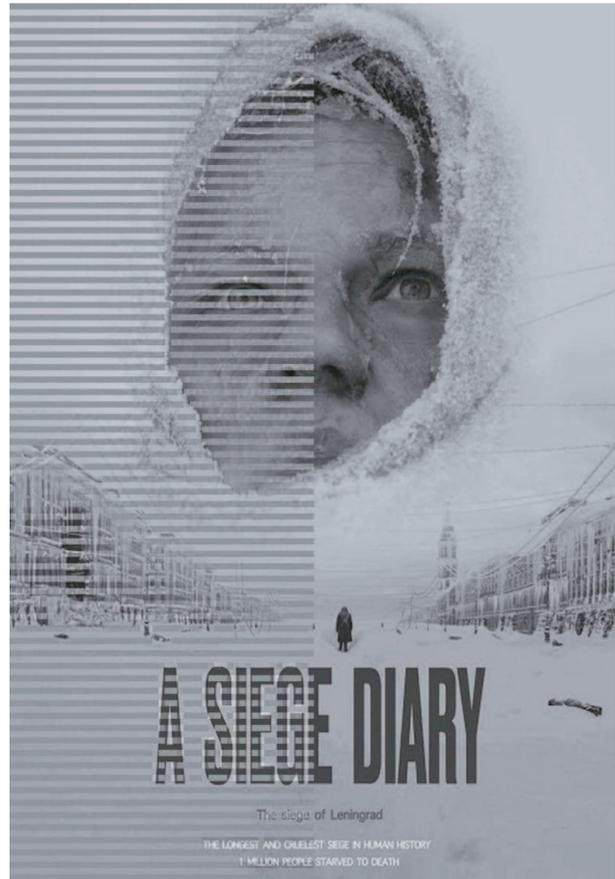
而其他幸存者则是行将就木，由于长期用机油点灯，人们的脸上都被熏黑了，饥饿和寒冷更是让他们步履迟缓。他们和尸体其实也没有什么差别了。在空袭警报来临时，排在面包店前的人们一动不动，他们对死亡已经冷漠麻木。

只有一个老妇人发现自己被炸掉了一只胳膊后发出了一声难得的惊呼，但并不是因为疼痛，而是因为那只炸飞的手里握着她全部的面包券。这些地狱般的景象终于有人发疯，一个老头开始怒骂纳粹和战争，但是愤怒之后他力竭倒地。

当生活都成为了战役，列宁格勒陷入了危险的道德困境，极端恶劣的生存环境自然会挑战道德的底线。一辆前往孤儿院运送面包的推车翻倒在地，等候在面包店的人们见到整块的面包仿佛丧尸一般蠢蠢欲动，但是在工作人员的拼命解释下，最后人们还是“放过”了这些面包。

列宁格勒人民的精神支柱就是他们对生的意志，是出于对国家和民族的忠诚和热爱。正如影片中常见的节拍器声。收音机在那个特殊的时期成为了列宁格勒人的精神支撑，即使没有电台节目播出，只有节拍器的声音，也意味着列宁格勒还在坚持，他们也还没有放弃。

在物质需求完全无法满足的环境下，人的情感是否还是必需品？对于生的意志又能否坚持下来？这个问题扎伊采



▲《攻城日记》海报

夫借欧嘉父亲之口给出了答案，他收集小物件、种玫瑰花还鼓励欧嘉活下去，只有这样才能永远记得战争和战争带来的苦难，他们才会成为真正的人。

在片尾字幕滚动时，影片却并没有

结束，而是出现了战时电台所朗诵的一首诗歌，那是欧嘉重获新生后所写下的，关于生的意志和对战争的铭记。

(作者为青年影评人)

《鱿鱼游戏》：低幼滤镜下粗暴套路的胜利

柳青

奈飞新剧《鱿鱼游戏》的火爆程度，已经到了很难让人对它视而不见——一旦打开各种社交网站，剧中主演的动态和剧集片花呼啸着被推送到人们眼前。这未免使人惶惑，一时间仿佛“人人都在看《鱿鱼游戏》”的社交网络大场面，是否像剧中的“死亡游戏”那样，是被人为设计制造的“景观”呢？《鱿鱼游戏》以它高强度的曝光率霸占了线上社交空间的焦点，就是这样简单粗暴，可这策略是奏效的。事实上，《鱿鱼游戏》的内核也是简单粗暴的，但是很可能，恰恰是它的一目了然的符号化、概念化，是它刻意为之的幼稚化，让它打破接受屏障，制造出“全球共此时”的爆款场面。

奈飞的制作团队的介入，为韩剧生产保障了完善的工业环境，确保成品的高完成度，因为剧集《王国》和《机智医生生活》的相继成功，这一点已成为共识。但是，《王国》和《医生》，让观众感受到韩剧制作规模和内容的双重升级，是以逐渐完善的影视生产工业系统去制造更复杂的内容，《王国》和《医生》的剧情内容固然存在“套路”，它们在具体的情境语境中被具体化，“套路”不再是斩钉截铁的结论，变成暧昧且难解的困境。就这一点而言，《鱿鱼游戏》是反其道而行之，这部剧用精致的高水准制作，以出其不意且充满设计感的视听设计，来呈现“过家家”的内容，把成人世界的议题降维到儿童游戏的情境里。

与《鱿鱼游戏》的风靡同步的，是它遭受的巨大争议。这是一部评价严重两极分化的剧，有相当数量的观众认为它盛名之下其实难副：有《大逃杀》和《饥饿游戏》在前，议题设置和剧情设计并没有超越经典的《鱿鱼游戏》凭什么成为“神剧”？游戏以生死为标的，输赢成为你死我活的厮杀，从《大逃杀》到《鱿鱼游戏》，这个戏剧框架没有变过。但从公平地说，《鱿鱼游戏》和之前同题材的作品是有差异的，它们最直接的观感是不同的。

同样以“游戏”为名，《饥饿游戏》和《鱿鱼游戏》输出了两种截然不同的视觉意象。在《饥饿游戏》里，底层的孩子们成为权贵的观赏品，被投入生死存亡的“饥饿游戏”，但整个游戏发生的场景，是约等于现实的，对于一群涉世不深的孩子而言，进入游戏是他们糟糕生活的延续。影像强化了这样的观感：孩子们在真实的丛林里，在险恶的自然环境里，面对实在的生存危机。女主角千辛万苦活下来后，她意识到这场游戏无法“终结”，因为游戏和生活的界限模糊了，她在游戏中表演的爱情成了现实中难以被切割的部分，当她再度进入游戏时，她在真实生活中无法回避的选择困境被带到游戏中。

以《饥饿游戏》为参照，《鱿鱼游戏》完全是个逆向操作。创作者用反套路的视觉输出，给套路剧情出乎意料观感。字面上看，《鱿鱼游戏》是个简陋的儿童游戏，只要在空地上画好简单的几何图形就能玩起来。在剧里，那群在游戏中走投无路的人们被

诱拐着进入游戏后，他们被投入了一个类似儿童过家家的、简化了的世界，在那座孤岛上，游戏场地恍如一座色彩斑斓的幼儿园，大片空白墙上画着线条简洁的图形，到处是大面积高饱和度的明丽色块，大片的亮粉色、明黄色、翠绿色的包围中，曲径通幽的空间仿佛是大块积木搭出来的城堡。在《大逃杀》和《饥饿游戏》里，游戏参与者像猎物一样被散放进入猎场，而《鱿鱼游戏》的参与者在大部分时间里是被严密监控的，他们的每一项游戏进程都是组织完善的集体活动，这群人穿着整齐划一的服装，以规训的秩序从一个空间转移到另一处。《鱿鱼游戏》的每个环节，也都是最低幼的儿童游戏：一二三木头人、分解简单的图形、拔河、玩弹子、跳房子和鱿鱼游戏。这些可能是放之四海，全世界的观众在年幼时玩过的游戏，但是在儿童游戏里，输赢是不会以生死为代价的。在这里，不仅是成年人的生死让孩子的游戏染了血，《鱿鱼游戏》残酷的内核在于，它借游戏进程和游戏结果，把人命降维成游戏场面。人们在玩诸如《超级马里奥》这类的小游戏时，很少因为游戏小人的死掉而有所触动，即便他坠落深渊、画面上出现一摊血，那观感也是滑稽而不是恐怖，这时玩家换条命就能从头再来。《鱿鱼游戏》制造的观感也是这样，那些没有过关而死掉的参与者，那些在拔河关卡里掉落高台的人们，死状宛如游戏里滑稽的小人，活人的消逝仿佛和游戏里字节变动般不足道，群体的死亡成为一道游戏化的景观。

作家阿契贝说，虚构是用想象的认同去对抗人们相互之间的漠不关心。那么《鱿鱼游戏》的虚构，在很大程度上是反认同的。在剧情的层面，剧作提供的人设和涉及的议题，都是可预期的，甚至在当下的语境中已经成为某种陈词滥调：得过且过而陷入绝境的小人物，为寻找捷径而走上歧途的体面人，一无所有的难民，被压迫过甚以至铤而走险的劳工，他们在现实中“落草”，却没有能上的梁山，各人的苦难总难殊途同归于阶层和贫困的叠加。《鱿鱼游戏》不在虚构层面提供新的洞见，而是改变方向，实施了对观众观看体验的撩拨。就这一点而言，创作者确实大胆，在剧集的前三分之二，用风格化的视觉设计，在“游戏”的框架下，把生命和生死都变成景观，而观众是安全的观看者，并非痛苦的代入者。到了剧集走向尾声时，故事里“观看游戏的人”出现了，这挺棘手，“观众既然不代入草率死掉的游戏者，也不能代入邪恶的观看者啊！这时，通过视听设计和观看体验实现反套路的《鱿鱼游戏》，不可避免地回到套路里，这仍然是一个权贵草菅人命的老套故事，故事的尾声（和后续的预告），也仍然是小人物对系统发起了反击。

《鱿鱼游戏》到底是一部什么分量的作品，还是要看它的后续，至于目前只能说，美颜滤镜下的套路居然挺奏效。



◀《鱿鱼游戏》剧照

消费人性的“爽剧快餐”

——评火爆全网的《鱿鱼游戏》

戴桃疆

奈飞落地韩国之后推出的原创剧集《鱿鱼游戏》，拆分重组日本漫改电影《诚如神之所说》和美国电影《饥饿游戏》的结构框架，加入韩剧走向世界的新法宝“贫富分化”元素，再造杀人游戏版《寄生虫》，获得全球范围内的巨大成功。剧集释出当日登顶奈飞播放量冠军宝座，剧中的游戏更是成为互联网最新流行“迷因”病毒式扩散开来。促成剧集获得如此大范围成功绝非单一因素所致，韩国影视工业化生产为总体质量提供的保障、优秀演员的演出效果、网络平台提供全球化资源等等，对《鱿鱼游戏》破除文化壁垒走遍全球都功不可没。

但看过这部剧的观众不难发现，作为一部以“游戏”贯穿全剧的作品，剧环节的设置和情节曲折程度并非这部剧最吸引人的地方，许多被残酷游戏生存法则吸引并期待主人公能够凭借个人强而有力的特质排除万难获得成功者在观看过程中大失所望，这也导致《鱿鱼游戏》整体评价一般。在剧情缺陷明显，结尾无力且缺乏逻辑合理性的前提下，剧集仍然能够在全球范围内唤起共鸣，靠的是带有全球化特性的主题：贫富差距和人性的扭曲。

“饥饿游戏”成为观众发泄情绪的出口

伴随经济发展产生的贫富差距不断增大绝非单一国家需要应对的问题，根据2018年发布的《全球不平等等报告》，如果2018年有抑制制财富集中化的趋势，到2050年全球百分之四十的财富将集中在百分之一的人手中，而全球贫富差距状况将倒退到十九世纪的水平。换言之，当

代人沉浸在逐步消灭绝对贫困的同时，与极度的贫富不均距离也并不遥远。

韩国是一个百分之十的人口占有国家一半财富的国家，贫富差距状况不容乐观。根据2018年亚太经合组织的一项调查显示，韩国43.4%的65岁以上老人属于贫困人口，贫困间接导致的老年人自杀率提升是韩国自杀率在全球范围内居高不下的主要原因。熟悉韩国影视作品的观众经常听到“有钱无罪”等台词大多出现在剧中人物讨论财富不均衍生社会问题的场合。不同社会文化对于这种不平等的容忍度不同，类似韩国这种传统文化仍占有强势地位的社会，结构性的权利不平等以及随之而来的收入不平等往往使人陷入宿命论的漩涡。作为对外展示韩国社会文化的窗口，韩剧宿命论最浪漫的表达就是“命运般的爱情”，除了灰姑娘爱情故事，韩国鲜有从“一贫如洗”到“一夜暴富”的梦想故事。所以在《鱿鱼游戏》这样以提供感官和心理层面双重刺激娱乐大众的故事中，仍然看不到类似中国爽剧模式常见的“身份对调”，唯一一次身份对调还发生在“幕后黑手”身上——作为常见韩国贫困人口的老妇人竟是富有的游戏主办方。

在浪漫爱情题材电视剧之外，韩国富人多数时间以负面形象出现在影视剧中，他们大多共享着一副为富不仁的丑恶嘴脸，愚蠢、傲慢、易怒、偏见，他们有时作为出身平民的正义主角打倒的对手存在，有时则是主角戏耍的对象。《鱿鱼游戏》中那些观看穷人为了奖金彼此厮杀的富人也是这副嘴脸，影视剧通过嘲讽他们的愚蠢、展示他们不堪的下场为多数观众提供发泄情绪的出口，观众发泄心中情绪之后继续安于宿命，不再追问财富的流向，在

现实中无处不在的鱿鱼游戏中继续按照富人制定的规则与同类奋力搏杀。

强而有力的营销更映衬出人物和情节设计的薄弱

英国社会流行病学教授理查德·威尔金森曾在自己的著作《公平之怒》中指出“社会平等对每个人都有好处”，但他在论证贫富差距过大会导致社会产生诸如犯罪率提高、心理疾病患病几率增大等问题的同时指出这些社会负面因素大多直接作用于已经陷入贫困的人口，而对于从事精英职业的上层家庭而言影响很小。换言之，平等的社会对每个人都有好处，但一些人并不在乎这些好处。在讨论贫富差距对于社会负面影响时，威尔金森特别强调了人际信任的问题，贫富差距越大，社会中公民彼此之间越缺乏信任。

《鱿鱼游戏》像博物馆的展厅一样将韩国贫困高发群体逐一搜罗陈列，来自经济上处于弱势地位国家的海外劳工因为特殊的身份被排斥在社会福利保障系统之外，老年人以及大量的失业人员则是从正常社会秩序中堕入贫困的“失败者”，经历了期望与失望、切身感受人间疾苦的后一类人往往比前者更难建立信任。而剧中绝大多数暴露人性阴暗面的人际斗争都发生在游离在理想秩序之外的这群人身上，最典型的则是主人公奇勋（李政宰饰）的发小曹尚佑（林海秀饰）身上。

如果成奇勋迫于贫穷加入这场杀人游戏多少有些是自身缺陷所致，曹尚佑的遭遇显然更让人觉得可悲。受惠于韩国上世纪八十年代禁止补习的教育政策，彼时韩国还没有出现富家子弟垄断精英

教育资源的现象，寒门学子仍能依靠栋梁刺进入精英学府。作为一个讲究“血缘、地缘、学缘、师缘”的四缘社会，进入精英学府不仅意味着享受优质教育资源，更意味着人脉，依靠名校出身形成小团体互相帮扶是极其常见的现象。然而进入名校的寒门学子曹尚佑在遭遇困难时显然没有得到来自学缘、师缘的帮扶，反而在加入鱿鱼游戏后迅速依靠地进入主角的小团体，从实现阶级跃层的阶梯上跌落，重新回到了他起跑的地方。而这样一个直接经历贫富差距冲击的人是所有角色中最无法和他人建立信赖关系的，最终也是信任的崩盘将他送上了生命的终程，就连他最后选择死亡也更像是出于失败的不甘而非良心发现对昔日挚友成全。在人物普遍平面化的《鱿鱼游戏》中，曹尚佑这个“反派”或许是距离观众最近的一个，也是最能让观众认识到贫富差距是如何扭曲人性的一个。

凭借工整的影视工业流水线作业和卖力的宣传，《鱿鱼游戏》成功成为全球年度最热门的影视作品之一。然而，热度并不能和质量画上等号，强而有力的全球营销更映衬出剧集人物刻画和情节设计上的薄弱，以及创作者通过视角选择而规避敏感话题的狡黠。观众被放置在和那些蒙面游戏玩家同样的位置旁观杀戮的发生，和蒙面玩家一样抱怨游戏不够精彩，无形中将自己的身份划归于远离贫富差距衍生社会问题困扰的阶层，从而摆脱了对现实问题的观照。即便如此狡诈，《鱿鱼游戏》仍然无法绕开展示被贫困所扭曲的人的面孔，那些戏剧化的挣扎或许就在观众身边。

(作者为青年影评人)