



## 無敵破壞王 經典再創新

2015-12-27 記者 黃吏玄 文



人總是懷舊的，除了追求嶄新的事物外，總是對有著歷史痕跡的事物著迷不已，甚至是對於「經典」的追求。而被人們稱之為經典的東西，都因有不可取代的迷人之處，在歷史的洪流上佔有一席之地。不論時代如何更迭，他們總是會以不同的形式、面貌再次呈現，例如：《哈利波特》系列改編成電玩、電影和舞台劇等多種形式，不但讓粉絲為之瘋狂，更讓眾人能再次體會和享受經典的韻味。

電玩界也不乏經典的作品。不論是《小精靈》、《馬力歐》或是《Q伯特》，這些遊戲除了風靡無數玩家，作品本身的美術風格、音樂或是概念更深遠地影響了許多創作者。【無敵破壞王】(Wreck-It Ralph)，就是將眾多電玩遊戲角色和設定搬上大螢幕的作品，不少令玩家回味無窮的角色被賦予了新生命，有了台詞和劇情，在螢光幕上蹦蹦跳跳。身為一部經典再現的電影，【無敵破壞王】並非以空洞劇情串聯角色騙取票房，而是以紮實且寓意十足的劇情讓觀眾感到驚喜。



無敵破壞王融合了經典電玩元素。(圖片來源/aretheyoldenough)

### 本質探討 壞人何以為壞

【無敵破壞王】的角色們活在一個遊樂場的機台之中，每台遊戲機都是一個世界，而裏頭的角色負責呈現給玩家遊戲遊玩。角色們可以互相穿越機台，到達別的遊戲裡面串門子。故事從【無敵破壞王】中的主角破壞王雷夫厭倦當壞人開始。雷夫在遊戲中負責拆毀、破壞遊戲中其他角色所居住的好人公寓，和負責修繕的阿修相比，是眾所厭惡的壞蛋；但他本性是個好人，只是遊戲設定不得不如此。看見阿修因為修繕破損的公寓獲得許多獎牌，讓他認為只要獲得一枚象徵成就的獎牌，就能得到他人的尊重，因而踏上了尋找獎牌的道路。但少了雷夫，整款遊戲無法運作，被遊樂場管理員視為故障，若無法回復原狀會被永久關閉，使阿修急忙前去尋找雷夫。

本作和【麥克邁：超能壞蛋】(Megamind)一樣，都是以反派角色作為主角的電影，也同樣探討了「人的本質」。在【麥克邁：超能壞蛋】中，麥克邁身為該城市首屈一指的壞蛋，卻在愛情中嶄露出溫柔的一面，最後因緣際會成為了正義的超人，【無敵破壞王】的雷夫在經歷事件後有了心境的轉變，用對方法和他人溝通，也成功獲得他人的尊敬。兩部作品中，都是「名義」上的壞人，卻都有一顆溫暖的心，被貼上「壞人」標籤的人往往名不虛傳，讓觀眾在觀賞時，能夠反思「壞人」的定義究竟為何。

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 你不真的想流浪 柯智棠
- 夢想與現實 前進遊戲業
- 「貼」進生活 和紙膠帶

#### 總編輯的話 / 周書賢



本期為喀報兩百三十三期，共有十五篇稿件，本期的類目以社會議題為主，輔上兩篇人物和一篇文化現象。雖然本期嚴肅的話題偏多，但也不乏輕鬆的文章，種類多元。側欄廣告以寒假出國為構想，為大家提醒搭機須知。

#### 本期頭題王 / 吳維倫



Hi! 大家好，我是吳維倫，我是個超隨性的人，喜歡無憂無慮的生活也是藍白拖的擁護者，最近學到西語中的諺語覺得很有道理：對於自己的人生不用太認真，因為那是你唯一無法活著逃離的事情～期待一整學年的喀報發現...

#### 本期疾速王 / 蔡佳珊



我是蔡佳珊，非常平凡的台中人一枚。不知道為什麼一到宿舍就會很懶，能不出門就不出門，但是一回到家就會天天坐不住拼命往外跑。忙起來會忘了吃晚餐。

#### 本期熱門排行



學生助理 勞工或學生？  
吳維倫 / 社會議題



原住民狩獵 是英雄是罪犯  
林湘芸 / 社會議題



幸福開跑 好宅無負擔  
謝宣穎 / 社會議題



再造技職教育第二春  
何佳穎 / 社會議題



遊走的人民 等待重返光明  
黃琪 / 社會議題



麥克邁一樣是反派卻有好心腸的角色。(圖片來源/wallpaper)

## 不再迷惘 屬於某人的英雄

雷夫在一款名為「甜蜜衝刺」的賽車遊戲中遇見了雲妮露，經過一番波折之後發現這位小女孩是這款遊戲的主角，卻因為一隻病毒渦輪竄改程式，導致她被大家認為是遊戲錯誤（bug），而導正竄改的方式，便是雲妮露在比賽勝出。勝利近在咫尺時，隨著遊戲穿越來到這個世界的怪獸蛾大量繁殖並攻擊，讓比賽中斷。這時雷夫決定犧牲自己，來創造一座能夠消滅怪獸的火山，他緊握雲妮露給他的粗糙獎牌，才終於了解：拿到獎牌受人尊敬是個假議題，能讓他感受到自己的重要性，是成為「一個人」的英雄。

經歷事件後，受到情感而改變最初執著的想法，在劇情中時有所聞，例如【神偷奶爸】（Despicable Me）中葛魯最後因為領養的三位小女孩改變了原先執著的目標；【天外奇蹟】（Up）中的卡爾爺爺在領悟了該放下一切後，拋下原先珍惜的妻子遺物，去營救新認識的朋友。【勇敢傳說】（Brave）中的梅利達因為想讓母親改變她的想法，在差錯下使用魔咒將母親變成熊，為了破除魔咒經歷了一連串事件，在過程中逐漸了解彼此想法。兩部同被看好的作品，【勇敢傳說】最後擊敗本作得到奧斯卡獎，都是因為經歷了事件後心情上有所轉折，改變了最初的想法，更加珍惜自己原先擁有的生活。

## 鋪陳不足 快速變化

就如同眾多西洋動畫的作品為人詬病的方面一樣，【無敵破壞王】的缺點就是步調快速，沒有停下來，或是延續一段情緒的時刻。由於一部電影的時間有限，為了劇情不至於苦悶讓觀眾昏昏欲睡，因此快速的轉折是必須的，但帶來的跳躍感也成為電影的缺點。例如，雷夫發現一切都是病毒渦輪的詭計，前去救出被囚禁的雲妮露，角色在賭氣一下後就迅速原諒彼此，讓人有過於迅速的不協調感。同樣有類似問題的在【冰雪奇緣】（Frozen）中，冰雪女王艾莎十八年以來一直無法控制她失控的力量，卻因為突然理解了愛，口中誦唸著「愛、愛、愛」，就能立刻將把爆走的魔力收放自如，讓人啞然失笑。



艾莎突然就能控制並收回她爆走的魔力。(圖片來源/Disney)

日本動畫在這方面的琢磨就比較完善。例如新海誠的作品【言葉之庭】（言の葉の庭）中，老師與學生各自有著迥異的生活圈，隨著兩位主角日常互動慢慢的堆砌，最終才讓兩位角色對於彼此的情感和恐懼爆炸溢出。宮崎駿的【霍爾的移動城堡】（ハウルの動く城）中，魔法師霍爾也沒有在小事件後迅速愛上女主角蘇菲，而是在經歷過大風大浪和相處後，才慢慢展現出彼此的情感。文化的不同造就了風格的迥異，好萊塢式的西洋動畫步調快速，持續刺激能夠讓觀眾持續保持新鮮和專注；含蓄的日本動畫作品的有著鋪陳和起伏，情緒下探後產生的反差能帶來更深層的衝擊。兩者並沒有絕對的好壞之分，而是訴求和手法不同。

## 經典再現 創新再出手

【無敵破壞王】中主打的經典電玩元素，在最近的【世界大對戰】（Pixels）也被再次拿出來使用。【世界大對戰】描述地球受到外星人的侵略，而外星人攻打的方式便是以經典電玩來作戰，例如大金剛或是小精靈，而主角們要以遊戲應戰來保衛地球。相較於【無敵破壞王】直接用經典電玩當作基底去創造新的火花，【世界大對戰】只是將之作為故事的元素，只有在侵略地球和對決時出現，實質上還是傳統的笑料片，雖然特效上表現十分出色，但並沒有讓電玩角色有適當的發揮。

【無敵破壞王】以傳統作為基底，讓觀眾窺見電玩角色背後的想法和互動，用簡潔的劇情帶出韻味十足的主旨「成為屬於某人的英雄」，讓人有不落窠臼又耳目一新的觀感。雖然近期預計推出續集，但是迪士尼或是皮克斯的電影以往推出續集的表現都差強人意，【無敵破壞王】實質上故事已經畫下完美句點，要再添加多於發展是否過於牽強，或是能否帶來如同本片一樣簡單又深遠的感動，就端看編劇與導演的功力了。



### 澎湖 無醫島與長照政策

澎湖長期缺乏醫療資源，不僅是無醫島外，島上老年人口多，衍伸出來的長期照顧，也是關注重點之一。

### 幸福開跑 好宅無負擔



以北市府聯開宅案例探討社會住宅的居住正義落實問題。

0則回應

排序依據 最舊 ▾



新增回應……

Facebook Comments Plugin

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by DODO v4.0