

坐天观井

缪晓春

九联屏：

从生看到死，从死回看生；

从天堂看到地狱，从地狱回望天堂；

从开始看到结束，从结束回顾起始。

希罗尼穆斯·博斯的“人间乐园”是一幅三联画，通常的解释是左联是天堂，中联是人间，右联是地狱。面对这样一张画，我想做两件事情。

第一件事情是：通过三维软件将原画由三联画改造为九联画，由一个视点改为七个视点。三个正面屏风的视点与原先的绘画相同，分别看到的是天堂、人间和地狱；其余六个侧面屏风的视点是后加的，在将原画从二维改为三维的场景之后，侧面屏风反映的是从侧面来观看这三个场景，而且把这三个场景联系在了同一个画面上。从天堂越过人间一直看到地狱，反过来也可从地狱回望人间和天堂；从生看到死，从死回看生；从开始看到结束，从结束回顾起始。

第二件事情是：将古代的寓言改成现代的寓言。原画场面宏大，人物众多，充满了无数无法解读的细节。也许对于希罗尼穆斯·博斯的同时代人来说，这些比喻都是不言而喻的，而对于身处另一个语境的现代人来说却变得晦涩难懂，扑朔迷离。于是，我想用我这个时代的语言建立新的谜团，用来隐喻我对这个世界的理解和对生与死的看法，也用来代替对另一个时代谜团的刨根问底。

天堂篇

无欲的机器人，

做顺从我们的亚当???

无臂的维纳斯，

无需禁采禁果的禁令!!!

人间篇

上天入地，
时空再造，
四轮车多，
四足马少，
虎狼温驯，
牛羊疯狂。

地狱篇

世界的毁灭，
发生在，
一个键盘之上，
一个按钮之下，
没有时差，
无人可以逃逸。

《坐天观井》三维动画文字脚本：

1. 放大镜

在片头字幕 Microcosm 中有两个“o”。Micro 中的“o”被用作放大镜，另一个 cosm 中的“o”被比喻为某个地方，比如说我们居住的星球，并假设，在茫茫宇宙中，从时间和空间的另一端看起来，要放大多少倍，我们的世界才能被发现——

我们的诞生才算得上是诞生

我们的死亡才算得上是死亡

快乐才算是快乐

痛苦才算是痛苦？

山才能显得高
海才能
显得
深
？

2. 幸运果

空中有一只手，扔下一只苹果。苹果在半空中被咬掉一口。接着有一堆苹果落下来，有些穿过一些透明状管道，伴随着赌场角子机在赢钱时的哗哗的硬币掉落声。

一切都是那么幸运,我们恰恰生活在一颗适合生命居住的星球上,就像中了头彩一样。

3. 亚当夏娃

我只用了一个三维模型,数码的,男性的。我无法用这一个模型来同时表现天堂中的亚当与夏娃。我想到了机器人：刚强的，不知疲倦的，服从的，任劳任怨的，它无条件地听从我们给它编写的程序与指令；至于夏娃，我想到了卢浮宫中米洛的维纳斯：无臂的维纳斯，无法采摘禁果的维纳斯，这失去了双臂的女人，是否因此而成为了最美丽、最无瑕的女人？

之所以做得如此附会，似乎是因为，我不记得夏娃在天堂里还做了哪些事情，只记得她采摘了禁果。我也不记得亚当做过什么事情，只记得他违背了上帝的旨意。

4. 颁布指令

人给机器人无数指令，最重要的原则是：机器人必须服从人,否则作为创造者的人甚至有可能没有能力去惩罚作为被创造者的物。

5. 两种动物

亚当与夏娃的周围环绕着两种动物：一种是宠物，被驯化了的猫和狗,在池中的海豚；另一种是人类自己制造的玩具动物,可爱，毫无危险。

人类在此地球上的位置实在太特殊、太荣耀了，还有一步之遥就能成为这星球上的主宰。能在他身边生活的动物只能是被驯服的、温顺的小狗小猫。老虎狮子大狗熊只能被制成绒毛玩具才能与人共居一室，否则只能被关在笼子里或隔离在保护区里。这多少是有点问题的。

6. 长颈鹿

鹿的脖子有长有短。短的可以吃地上的草，长的可以吃树上的叶，各得其所，相安无事，其乐融融，一派天堂景象。长一样长短脖子和同样睿智的人类麻烦就大了，上至太空，下至深海的势力范围，要不断随着力量的彼消此长被一而再、再而三地重新分配。

7. 三心二意

一张张写着各种指令的纸条从机器人亚当的手中被分割，缓缓升起，在空中飞舞。时而散落四处，时而连成一片（用不同颜色的纸条相遇调和成同一种色彩来表现），时而纵横交错如一团乱麻。

人如果作为个体，面对自然、面对其它物种甚至面对其他人，都称不上绝对强大---上不了天，下不了地，皮毛抵御不了严寒酷暑，凶猛不如狮虎，敏捷不如猿猴。只有当人与人沟通思想，团结一心，才会拥有超凡力量。人类用语言为媒介，整合了前人的经验、他民族的智慧、机器的力量，并传递给后代。

8. 饭来张口,衣来伸手

飞鸟在空中被射中,摔落,烤熟,成为盘中大餐。酒杯，足球,节食，瘦身。

如果要我射中一只鸟才能吃上一口肉，那我一定会饿死。我们过着几乎饭来张口的生活，鸡鸭鱼肉从超市购买而来，储存在冰箱之中，随意取用，绝非在野外猎杀捕获而来，亦非亲手圈养而来，我们与自然的距离渐行渐远。

8. 四轮车多，四足马少

“路”曾叫“马路”，原意应是“马跑的路”。汽车发明之后，马路上跑的就不再是马而是车，于是“马路”改为“车道”。马吃草便能获得动力，车要喝油才跑得起来。石油便成为我们时代的血液，一日不可或缺---我们获得前所未有的速度与舒适的代价之一。

不该在“马路”或“车道”上奔跑的马被撞飞而成碎片。马的心脏变为发动机，碎片组成跑车呼啸而过。

10. 终生劳苦

你必终生劳苦，方能从地里得吃的。

— 《旧约·创世纪》第3章第17节

11. 欲望花园

春风吹拂，万物复苏。树影憧憧，人面灼灼。桃红柳绿，花香鸟语。绑架光阴，畅意此时。镜头紧随蚊子后面飞翔，或高或低，或紧或慢，上下翻飞，左右逢源，直至飞出画面。转场。

12. 酸葡萄

透明气泡漂浮水上，人在其中，随波逐流，其间意图抢过另一群人手中的葡萄，未果。

没有得到的葡萄可以被认为是酸葡萄，无需再对它产生欲望。得到的葡萄会被吃掉，消化，变酸，发酵而成为新一轮欲望的母体。

13. 舍身饲鸟

将人变为土豆和黄瓜，再将人形土豆削皮，人形黄瓜切片，被一群饿鸟一抢而空。

动物或蔬果应该不会奋不顾身，愿以自己的生命为代价，提供给人蛋白质或维生素。他们没有佛教信仰，更不愿意为美味爽口而经过蒸炒烹炸的万般磨难。

14. 人生如棋

前景为一棋盘，下了一盘又一盘。场景中人物众多，有些人在某处消失，又在某处出现。

人生如棋，变幻不定。人为棋子，冥冥中为某种力量推移，身不由己。无论输赢，只走一盘，下完便完，不可重来也不可悔棋。

15. 杀人音乐

在缓缓旋转的唱片下，两个跳舞的人渐渐消失；人群在竖琴中狂舞，被切成碎片，散落一地。

武器能杀人是常识，书本知识和科学技术也能置人于死地。甚至音乐，它也许会调动起来种种狂热的不可控制的情绪，同样能杀人于无形之中。

16. 没有时差

多边形时钟上的指针，无论是纽约、巴黎、伦敦，都指向同一时刻，没有时差。

灾难来临之时，全球已无避风港，更无世外桃源，一定会同时面临重创。

17. 回收武器

每个物种都有一个杀手锏，温驯如牛羊者尚有犄角可供自卫，何况人类。假如人类制造绝命武器之后，只是放在那儿唬唬人，相互制约一下，之后便当作展品被回收利用或观赏--古代未熔化的冷兵器都在博物馆中陈列展示---那倒还是件不坏的事情，只是耗费了大量的人力物力而已。一旦动武，后果便不堪设想。只怕人类消化不掉，承担不起，收拾不了。动画中炸弹上的刀叉，破碎了的瓷盘，贴有环保标志的垃圾桶，都是种种与上述担忧有关的意象。

18. 有恃无恐

一辆辆坦克隆隆驶过，枪声大作。坦克上有拳师打出李小龙式组合拳，坦克前面有拳师饮弹身亡，坦克间有拳师踢起秀腿。骷髅跳起，死神降临。

人想拥有某种内力或外力以抵御强敌。在古代要练就一身好功夫，便能笑傲江湖，无敌天下。现代则需拥有各种尖端武器，方能警察世界，对立各国。只是这种能力需要一再被进化，否则便会如动画片中站在坦克上的拳师，英勇无畏却无济于事。

19. 死神舞蹈

骷髅在手提笔记本电脑上舞蹈。

在古代，要毁灭这个星球上的所有文明，需要经历极其漫长的过程，我们似乎可以乐观地认为这几乎不可能，那是阶段的，局部的，可以被修复的。而现在，要毁灭这个星球上的所有人类，只要动动手指、按下几个按钮就可以了，我们似乎可以悲观地认为，只要这个程序被启动，便几乎无可挽回，那是永久的，全面的，无法被修复的。

20. 逃之夭夭

巨大的纪念碑式的头像看着一架军用飞机飞过。

毁灭的前提常常假设为毁灭者可以在毁灭之前逃离毁灭。

21. 玉石俱焚

救火队员头顶灭火器、在烈焰中奋力奔跑。一幢幢摩天大楼纷纷倾塌。电视机洗衣机冰箱烤箱微波炉键盘艺术品溃败一地，狼藉一片。救火队员以身殉职，绘画摔落，机器烧毁，玉石俱焚。

文明可以毁于一旦。拯救的力量可能如杯水车薪。

22. 空空如也

冰箱门打开，掉下最后一只苹果。冰箱门反弹再打开，苹果被撞一凹坑，摔落在地，被一只手拾起，收回。一堆空空如也的冰箱如墓碑矗立，冰箱门在风中来回拍打如丧钟敲响。

一堆冰块相互挤压，冰中隐隐有骷髅显现。婴儿的三声啼哭。三个航天器发射升空。

23. 最后晚餐

第一个航天器里有一个蛋，蛋上有 13 个人，动作形态根据达·芬奇的“最后晚餐”向后作环状排开。如果一字排开，便会重现达·芬奇的排列方式。所有人缩进蛋壳，消失。

生命曾先后产生，将一同毁灭。

24. 诺亚方舟

第二、第三个航天器里搭载动物与植物。

假设地球被毁，我们要去寻找另一个家园。这时宇宙飞船便如同现代版的诺亚方舟，它可以搭载多少人？谁有资格逃离？要搭载多少动物去另一个星球为人类制造蛋白质？要运载多少植物去另一个星球为人类制造氧气？

25. 生生死死

在我诞生之初，我对生一定是有极为强烈的感受的，但我尚无能力记录下这种感受。当我学会了断文识字，遣词造句，表情达意，那已是离出生近十年之后的事情了，生命之初的喜悦似乎早已淡忘。之后我学习了用文字之外的其它语言---绘画、摄影和动画---表达我的所思所想，但四十五岁的我对生命之初的感受已没有了一丝一毫的记忆。这是回望生，我曾经历过的。如果要我描绘出诞生之初十秒钟内的经历与感受，除了胡编乱造已别无它法。

再想想死：我没经历过的，我也只能胡思乱想，道听途说而已。在临死前后十秒钟，我一定对死有极为深刻的理解，智慧如哲人。但我已没有时间用已掌握的文字的或艺术的手段将其记录下来，恐怕都无力哭出泪、笑出声。

于是我确信我这辈子将只是对生与死作出种种臆测，而绝无可能表达出最深刻、最真切感受。推己及人，这也是自古至今所有伟大的思想家、哲学家、艺术家面临的共同难题。我们不满意所有关于生与死的解释，我们依旧在孜孜探求。

文字用来狡辩，艺术用来矫情。生只是生，那是一瞬间的事情，它与艺术无关；死只是死，那也是一瞬间的事情，它也与艺术无关。

配音：

配音由三个声道组成。

第一部分音乐由扬颂格·卡奇兹(Jansug Kakhidze)指挥、格鲁吉亚第比利斯交响乐团(Tbilisi Symphony Orchestra)演奏的瓦格纳(Wagner)《唐豪塞》序曲(Tannhauser. Overture)。我做配乐时正值格鲁吉亚爆发战争(2008年8月)，于是我把作曲家、指挥和演奏乐团的名字都写在了动画中缓缓旋转的一张唱片上作为纪念。

我不改变瓦格纳的音乐的节奏，速度和旋律。我一直在心里想，我的图像要与他的音乐势均力敌，不要被它切碎、扰乱、摧垮。如果我能做到这一点，我便相信我的图像也已经足够强大。所以，与其说这是配音，还不如说这是对抗，并在对抗中达到某种平衡。

第二部分混入各种杂音，有的与动画中的情节有关，以烘托气氛；有的与动画中的情节无关，

为表达某种寓意特意而为。

第三部分是自始至终不停敲击着的键盘声，一是表现这都是在一个虚拟世界里发生的事情，也许在某种程度上映射了现实世界，过去的、现在的和未来的；二是我和我整个团队的工作状态：天天在电脑前敲击键盘，春夏秋冬，白昼黑夜，力图将不可见的变为可见的，无声的变为有声的。