

《血色传说》

图书基本信息

书名：《血色传说》

13位ISBN编号：9787801877314

10位ISBN编号：7801877314

出版时间：2005-7

出版社：新世界出版社

作者：（美）洛夫克拉弗特

页数：230

译者：祝松

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《血色传说》

内容概要

本书是常常拿来与艾伦坡相提并论的恐怖小说极品，在本书中，你会发现古代的建筑里隐藏着惊人的秘密，古老的房屋和坟墓发生着不可思议的事情，你可以见到古老建筑物的凋零景象和龌龊的老人，还有变态生物的变态崇拜，古老的混血种，主人公的睡梦，就会引领我们进入一个充满诧异的场景，而又栩栩如生的奇特世界，你会感觉到那些黑暗中的精灵就在你我的身边，你还能体会到用陷阱的物理学概略地描绘出的巫术所使用的力量.....

《血色传说》

作者简介

《血色传说》

书籍目录

坟墓里的幽灵
古木屋里的画
我不知道自己是什么人
唱片上神秘的声音
在房间的墙壁中窜动的老鼠
敦威治村的怪灵
来自外星球的颜色
真正怪异的艺术家
打开梦境之门的钥匙
恶魔的呼唤
借尸还魂
神话，噩梦和惊心动魄的真实
阁楼的房间和奇怪的音乐
客栈口村的疑云

《血色传说》

精彩短评

- 1、--我当时看的时候.....被吓了好久
- 2、克鲁苏神话
- 3、克苏鲁神话系列。
- 4、.....好故事都被烂装帧毁了。这尼玛都什么烂装帧，有病啊！
- 5、封面设计很扯很扯真的很扯 标题翻译也很微妙 不过在再怎么说是图书馆里面能够找到的和克苏鲁神话有些关系的小说 体会到了克苏鲁那种不可名状的..... 顺带雾里看花的感觉（食尸鬼）很奇怪。
- 6、叫人心惊胆战
- 7、这就叫翻译事故

1、阅读克苏鲁系故事的过程很有意思：首先是惊讶，继而感到不可思议与难以置信，然后转为有趣，最终忍不住被吸引。惊讶是因为发现影响如此深远的克苏鲁神话竟然这般幼稚，无论是怪物的造型还是故事情节设计都只能勉强达到好莱坞B级片水平，并因此为那么多作家，其中不乏斯蒂芬·金这样的大腕级人物对它的着迷感到无法理解。故事一篇一篇看下去，追随者们如出一辙又乐之不疲的写作方式令人忍俊不禁，就像超女，粉丝们的疯狂表现比比赛本身更具娱乐性。《血色传说》的封面上有很多凸版印刷的小骷髅头，就像小小的花生豆，可爱死了。收录的作品不全是与克苏鲁有关的。比如《坟墓里的幽灵》、《古木屋里的画》和《我不知道自己是什么人》，基本与神话无关。如果它们真是洛夫克拉夫特的作品，应该是他早期的创作，属惊悚小品。前两篇很普通，第三篇让人想起特德·蒋关于巴比伦塔的设想，很有想象力。《神话、噩梦和惊心动魄的真实》对古老帝国的细腻描写令人着迷。《唱片上的神秘声音》、《来自外星球的颜色》和《客栈口村的疑云》很像完整的电影脚本，讲述封闭环境中发生的一系列逐渐升级的恐怖事件。《唱片》里因书信往来的时间差带来的紧迫感，《来自》里人与物的神秘衰亡，《客栈口村》的恐怖历史与逃亡经历不同于其他作品，普通作品与优秀作品的差别应该就体现在这些设想上。洛夫克拉夫特说“真正令人刺激的恐怖来自于那些位于远离城镇的森林地带上的孤零零的古老农舍”（就像金对偏僻小镇的迷恋，读了他的故事都不敢自驾游了），于是，他的追随者们创造了一个又一个地图上找不到的古老小镇和一群面色苍白、神情惊恐、苟延残喘的被（恐惧）奴役者。他们热衷于克苏鲁的曝光过程而不是克苏鲁本身，热衷于用机遇与巧合做诱饵，将他们引上通往恐怖深渊的不归路，并在终点处将死亡或疯癫迫不及待地赐予他们。以今日的标准来判断，关于克苏鲁系怪物的描写，甚至包括被克苏鲁教徒奉为圭臬的《死灵之书》、《蠕虫的秘密》等书籍的内容，都严重缺乏想象力。这年头，章鱼系怪兽很难再吓到人了；不过在那个年代，人们还被奥逊威尔斯的广播吓得满街跑呢。其实，克苏鲁神话的核心不应该是“恐怖”本身，而是引发恐怖的对象，也即是古老的邪神及位于遥远星系的基地。这一点，在《血色传说》《邪神复苏》《恐怖人间》里表现得并不多（当然，出版社报选题的时候，“恐怖”才是卖点，谁关心神话呢）。通过几十则故事，我们只能大致勾勒出克苏鲁的轮廓，关于它的诸神谱系、种群关系及历史背景都缺乏全面的了解。比如邪神与怪物能力的矛盾性：能轻易穿越星系与时空的外星物种，怎么会被狗咬死？邪神的大手笔复活，怎么老是因为一些小麻烦就彻底失败？邪神除了托个梦，吓死个把人，接受一点血淋淋的祭品，到底有没有翻身做主人的实力？所有出现在这些故事里的角色，对黑暗的力量都深深着迷，明知道危险仍然前仆后继、死而后已，很有一点“不知道毋宁死”的味道。这是因为学者致命的好奇心。而对普通人来说，黑暗力量之所以具有无穷的魅力，应该是“效用”的关系。走正途若想“得道”，必须苦苦修炼，多年的媳妇熬成婆；而黑暗力量则是一种速成剂，基督才能施展的神迹，魔鬼一句咒语便能搞定。对天生害怕吃苦，梦想一夕成名、天上掉馅饼的人类来说，无异于上上之选。即使要付出牺牲，只要不牺牲自己就行；即使有牺牲自己的可能，也许侥幸能逃过一劫呢？

2、让我想起传说是克格勃发明的一种审讯方法：给受刑者提供一个正常的生存条件，但是日夜连续询问此人的姓名、籍贯、住址等一应基本信息，不论真假，也不管受刑者是否回答，一直问下去；二十四小时不行，就四十八小时，四十八小时不行，就七十二小时——无论多么体魄强壮意志坚定的人，总有一天要崩溃。我看过斯蒂芬金的小说，例如《黑暗的另一半》，但是总觉得十分之搞笑而幼稚；但是洛夫克拉夫特完全不一样，他也不制造什么曲折的情节，甚至都不考虑故事太过重复和低劣，他老人家就在那儿絮叨，一直在你耳边絮叨：“太可怕了，太可怕了，太可怕了……”等他说到第一千遍的时候，你开始怀疑身边那个疯子是不是真的看到了什么；说到一万遍的时候，你开始觉得在你看这些故事的时候，有些东西也在看着你。COC的桌面游戏有个特点，大多数人物阵亡不是因为被怪物整死，是活活吓疯了——我以为，这个设定实在深得洛夫克拉夫特大叔的精髓。《穿越时间的影子》这篇文儿实在很精致，《树枝》那一篇吓得我至今不敢再看……我以为，能在恐怖或者哥特作品方面排在大叔前面的，也就是拉法纽、爱伦坡、蒙太古詹姆斯以及老前辈霍桑同志这几位了。

《血色传说》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu111.com