

■动漫焦点

漂洋过海的瓢虫、蚂蚁和蜘蛛

——动画长片《微观小世界:来自远方的援军》 □李萌

2006年红极一时的法国动画系列短片《微观小世界》讲述了发生在农场和花园里的昆虫故事。在每集3分钟的时长内,创作者将实拍的田园风光和计算机制作的昆虫动画结合,塑造了机智的瓢虫、勤劳的蚂蚁和淘气的苍蝇等特征鲜明的昆虫形象。

托马斯·邵博(Thomas Szabo)同时担任《微观小世界》的编剧和导演,他的创作灵感来自于入围1996年戛纳电影节的法国纪录片《微观宇宙》。纪录片将摄影机对准了生活在花园中的昆虫,向观众展示了一个奇妙的微世界。此外,《微观小世界》还受到了20世纪50年代华纳动画的影响,角色的性格设计就像昆虫版的兔八哥和达菲鸭——相互捉弄的角色、表演驱动力的简单剧情和富于节奏感的笑料,这些设计都受到了当年华纳动画短片的启迪。

在《微观小世界》获得成功后,2007年托马斯·邵博和曾担任科幻电影《第五元素》视觉设计的海琳·洛杰德合作导演了该作品的第二季,并在几年后推出了以昆虫为主角的动画长片《微观小世界:迷失的蚂蚁谷》。

2018年,两位导演再度联手创作了第二部动画长片《微观小世界:来自远方的援军》。这部90分钟的动画电影延续了《微观小世界》系列片和《微观小世界:迷失的蚂蚁谷》的无对白特点,充分发挥电影蒙太奇的特性进行叙事。一队组织有序的黑蚂蚁在杂货店搬运食物,在遭到红蚂蚁的阻挠后,他们通过触角发送摩斯电码向远在森林中的瓢虫求救。瓢虫成功救出了蚂蚁,但自己的儿子却不幸被封装在运往加勒比海岸的瓜德罗普省的箱子中。瓢虫乘坐飞机漂洋过海,在充满竹节虫和毛毛虫的热带丛林中历经艰辛,最终在搭乘飞船前来援助的小蜘蛛和蚂蚁的帮助下救出了儿子。

虽然剧情并不复杂,但是对儿童观众而言,顺利理解这部无对白动画依旧是一个较大的挑战。动画中出现了多个昆虫角色,但同类昆虫的外形有较大的相似性。例如瓢虫一家的角色设计



《微观小世界:来自远方的援军》中瓢虫父亲和蚂蚁在气球飞船上



系列片《微观小世界》使用方糖盖金字塔的蚂蚁

仅仅在身体大小上做出了细微的区分,其他部分的设计则完全相同,这导致在不同镜头中分辨瓢虫的确切身份出现了一定的困难。此外,故事线索频繁地在不同角色之间跳跃也增加了理解的难度。因为没有对白来对重要的剧情转折进行衔接,有时对角色行为动机的理解会在转场后变得模糊起来。

故事在支线情节的设置上花费了较多的笔墨,例如瓢虫的儿子爱上了另一只小瓢虫,瓢虫联合毛毛虫赶走了准备将海滩开发为商业项目的人类等,每条支线的设计都蜻蜓点水,未免过于细碎。但是这作为重点强调的来自远方的援军——乘坐着气球飞船前来营救瓢虫父亲的蚂蚁和蜘蛛的主干情节又被冲淡了。

考虑到电影的奇幻特点,《微观小世界》系列片中大量的生活场景实拍素材被替代为动画电影《微观小世界:迷失的蚂蚁谷》中制作精美的计算机动画。在《微观小世界》系列片,蚂蚁搬走野餐桌上的方糖是为了在地上建造金字塔,除了蚂蚁的动画是使用计算机进行制作的,其他的场景和道具都使用了摄影机进行实拍——这种现实和幻想的结合恰到好处,令人感到微观世界仿佛真的存在。而动画电影《微观小世界:迷失的蚂蚁谷》中大量使用了计算机动画,虽然这是考虑到大银幕观影效果和剧情需要的折衷方式,但是却削弱了影片的创作初衷——展示花园中你不曾观察到的微观世界。

尽管如此,《微观小世界:迷失的蚂蚁谷》依旧保留了《微观小世界》系列片中许多令人惊艳的设计。例如瓢虫之间依靠吹起小喇叭进行交流,蚂蚁之间利用摩斯电码进行消息的传递;昆虫快速飞行时使用战斗机的声音为其配音等等。虽然在剧情的把控上存在瑕疵,但在角色表演和性格塑造上,《微观小世界:来自远方的援军》依旧像前作一样可圈可点,是一部在动画形式上颇具创意和巧思的佳作。



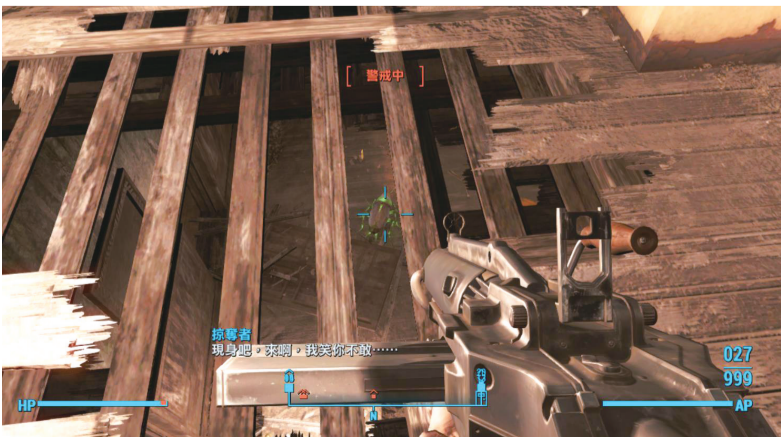
《微观小世界:来自远方的援军》中使用计算机制作的奇幻场景

■实验动画

“空气墙”,一个数字游戏领域的术语。它表现为一种在游戏画面中看不见却起到阻挡玩家角色行动的物体;或者简单来说,它是一种视觉上透明的阻碍。当玩家操纵角色在游戏地图中探索时,可能会遇到它。当然,有时候它也是有其视觉附属的,比如说在游戏世界中一些诸如矮栅栏、排布稀疏的小树等场景元素。按照生活经验,这些东西并不难被角色通过或翻越,但在游戏里它们却被设计为绝对不可逾越的界限。

从游戏文本的角度来说,“空气墙”概念的背后,隐含着游戏画面与交互的断裂:视觉上不构成什么阻碍,交互上却禁止通行。假如我们来讨论影片(包括动画影片)叙事的观看和接受逻辑,最终必然会落脚于“观众的被动接受”这一点,而这种“被动性”又与“假定性”——在动画学界已被抬高到动画独有的美学层面的概念——息息相关。总的来说,假定性所概括的是观众与影片表达之间的一种约定,是一种“契约关系”。叙事片的观众只能通过视听语言的编码,来获得作品传递给观众的影像和叙事逻辑;而相比之下,数字游戏的故事生产对于玩家来说,则更多的是一种主动参与的结果。

这便是两种不同的接受逻辑:一种是画面上纯粹的被动接受,另一种是玩家通过操作进行的主动探索。后者常常是个动态过程:在丰富的动画造型元素所构成的游戏画面中,到底哪些元素可以互动而哪些不能,角色可以跳多高跑多快,整张地图到底是如何铺开在玩家面前的……这些都是在游戏玩家上手试玩之后逐渐体会到,并在玩家那里形成对游戏世界的整体感



在游戏《辐射4》中,玩家看起来可以穿过木条的缝隙射击到蟑螂上,实际上子弹是无法穿透的。

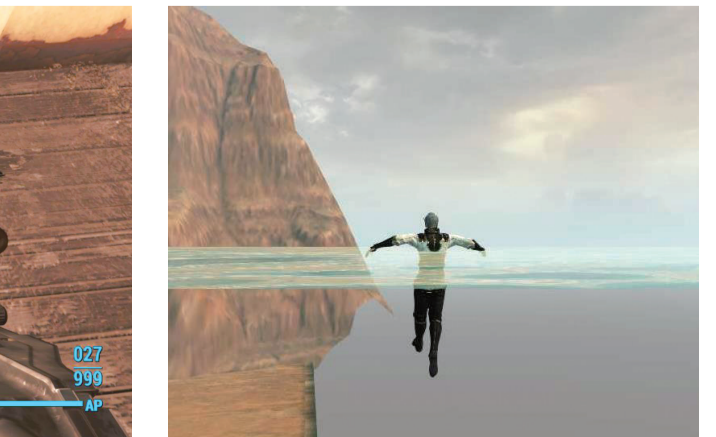


在《侠盗猎车手:罪恶都市》中,企图跨越地图的边界是不可能的。

受。而“空气墙”常常就是这个动态过程里的重要线索,它能够告诉玩家,场景的边界在哪里,角色可以自由活动的区域有多大。

因此,虽然“空气墙”时常会因为其视觉与交互的断裂而让玩家显得“不够真实”,但在合理的情况下,“空气墙”的积极作用仍然大于其消极作用。在悬崖峭壁的边缘设置“空气墙”,角色就不至于因为玩家的误操作而坠崖(或者说游戏设计师也就不需要考虑坠崖之事),玩家就可以更专注于游戏里的核心玩法。“空气墙”成为游戏交互中一类重要的假定性体现。

当然,需要补充的是,这种游戏里典型的假定性也就意味着,虽然数字游戏的互动逻辑在玩家那里是通过主动交互、积极探索后逐渐清晰的,但最终对于这种逻辑的接受仍然是一种被动的状态。如果把游戏的诸多外层剥去,最终剩下的核心是确定的、已然被设计好而不可变动的游戏规则——至少到目前为止,这仍是数字游戏定义和设计里的必要内涵。



在游戏《龙剑》中,玩家在水中遇到无法穿越的“空气墙”。

■动漫中国

2020年7月末上映的动画电影《妙先生》是很难对其情节和思想内涵一言以蔽之的动画作品。它的故事发生在一个陆离斑驳的奇幻世界,那里人心贪婪,仍如炼狱,但主人公告诉我们,由于彼岸花泛滥,人才会变坏,而彼岸花只寄宿在好人的身体里,从好人身体里拿走彼岸花,好人会死,但其他人就会变回正常人。由此,《妙先生》通篇都沉浸在一个问题里:杀掉好人去拯救坏人,应不应该?

这无疑是个极好的作品命题,它是对人心与人性的诘问,也是对生与死这一哲学命题的追索,它带着西方文化里反抗命运的痛苦,也带着东方宗教献祭式的哀怜与悲悯。然而,在这部电影里,这个命题从一开始就是有问题的——“杀”掉好人,拯救的并非是十恶不赦的坏人,而是被彼岸花的恶“感染”的坏人;当彼岸花消失,“恶”就消失了,大家就会变成好人。事实上,主角一行也从未在“杀”掉好人这件事上产生过真正的道德困境,他们所执行的就是想想方设法获取好人的彼岸花,从而完成“收集十二朵彼岸花,带着昆仑剑,到千佛窟底寻找答案”的任务,他们只是在拯救世界,而非叩问灵魂。因此,观众既不会对主角一行的行为产生道德审判,也不会对主人公“不想再杀人”的负罪感产生同理心,当人物、情绪、甚至思辨的难题都无法吸引观众的时候,故事情节上的问题就被无限放大了。

平心而论,《妙先生》的故事是合格的。电影故事主线清晰,人物行动也完全围绕故事主线进行,每一个配角人物和支线线索都交代得清晰而完整。然而,由于故事的底层设计过于繁杂,让它忽略了部分观众的观影体验。《妙先生》所构建的世界与中国古代社会相近,但又不尽相同——这个世界充满了让人惊异的动物与植物,主角一行的法术也是奇异的,这是表面现象;而深层次的矛盾则在于,现实世界的社会矛盾是社会性的,是发生在人与人之间的。《妙先生》中的主要矛盾是无形的,它源于神明或怪物,主角一行的目的是通过消灭“怪物”拯救世界,而不是致力于解决人与人之间的矛盾,这就导致主人公一行一路走来,每一个配角的故事或哀伤或凄惨,但都只是一个戛然而止的小片段,其所展现的社会性不足以对剧情主线构成影响,甚至主人公也只将人类视作世界的一部分,与其他生命没有高低贵贱之分。具有现实感的社会性的缺失所造成的疏离,想必也很难让观众代入自身情感。另外,在电影不到90分钟的时长里显然被塞进了过量的信息。在寻找彼岸花、集齐彼岸花和昆仑剑、发现真相、战斗并拯救世界的过程里,主角一行的过去只是被蜻蜓点水般地提及,

思辨的痛与痒

——国产动画《妙先生》的是与非 □蚌非



《妙先生》海报

人物成长几乎是停滞的,反派角色直到最后才现出獠牙,前期作用几乎可以忽略,配角形象单薄片面,台词不够“接地气”,故事线索、小情境剧情甚至场景转换琐碎烦琐,鲜少留白,不少第一次抛出的概念和问题都没有得到妥善的解释,个别重要的信息被一带而过——这些信息千丝万缕又庞大芜杂,彼此间的关系并不突出和直接,观众很难在第一时间抓住核心信息再理解并将它们全部消化掉,进而也无法将它们融会到整个故事里。

导演李凌霄曾在首映礼上表示,影片没有对错,只有选择,“想引发观众自己的思考与判断”。“选择”本身即削弱了故事的情节性,它使主角一行目标有了不确定性,从而放松了对故事的掌控。出品方表示这是一部“实验性”的作品。诚然,它的身上带有原作者不思凡强烈的个人风格,对人性善恶的拷问、对生死抉择的质疑、类似于电车难题的道德困境,然而在新导演形而上的操控下,强烈的人性思辨搭上了飘忽的东方哲学的裙带,变得有些不痛不痒。

值得一提的是,影片呈现出的画面效果让人十分惊喜。它大胆采用国画水墨画法,以虚写实,有泼墨写意,也有工笔雕琢,画面色彩丰富艳丽,风格富于变化,村庄之凋敝破败,城镇之幽静恬淡,千佛窟之奇幻诡谲,彼岸花海热烈美艳,每一部分都自有风韵,彼此间又协调统一,是国风美学一次很好的尝试。而苏州评弹《青梅逐》的出现已属惊艳,戏台人生的勾连交错着实让人唏嘘怅惘。

也许,《妙先生》这部电影需要进行更多多样性和更多元化的解读,需要更包容而深入的理解。它没有简单地讨好市场,而是踏踏实实讲自己的故事,探索自己的风格。它更像一个庞大世界架构下生长出的小小果实,在国产动画方兴未艾的当下,这个果实应该按照它所固有的方式慢慢成熟,而不是早早地就被口碑伐打落枝头。

■他山之石

“真相只有一个”

□翟小幸



《名侦探柯南》动画片剧照

随着日本推理系列动画片《名侦探柯南》的播出,自1996年1月至今,“真相只有一个”这句话已成为一个符号。很多观众在听到这句话时,都会默契地想到那个身着白色衬衫和蓝色高中制服的少年工藤新一——他永远自信满满,睿智精神,凭借自己出众的观察力、冷静的头脑以及丰富的知识储备,多次协助警方破案。经过媒体的渲染,工藤新一成了日本东京有名的高中名侦探。“真相只有一个”就是工藤新一的格言,同样也是江户川柯南的格言。

工藤新一和青梅竹马的同学毛利兰在游乐园玩耍时,目击到黑衣男子的可疑交易现场。当时工藤新一只顾偷看交易,疏忽了背后的防范,被打晕并被灌下毒药。醒来之后,他的身体已被缩小。为了不危及身边人的安全,工藤新一在邻居阿笠博士的建议下隐瞒原来的身份,化名江户川柯南,成为一名小学生侦探——这也是作品名“名侦探柯南”的由来。除了电视动画,该作品每年还会推出一部电影版,每次在电影版的片头,都会介绍一下“柯南”的身世,再由他说出那句充满干劲的“真相只有一个”。其实在作品的主线剧情里,说到这句话的情况并不多,柯南正式表达这一原则,是在一次推理对决之后。

当身体变小成为柯南后,他就以工藤新一远亲的身份寄住在毛利兰家。毛利兰的父亲毛利小五郎开有一家侦探事务所,住在这里能名正言顺地接触案件,便于搜集黑衣男子的线索。一天,一位大阪少年来到侦探事务所,他是日本关西地区的高中名侦探服部平次,与工藤新一并称“关东工藤,关西服部”。同样拥有优秀推理才能的服部平次一直对工藤新一不服,想要进行一次推理对决,然而工藤新一已缩变成柯南,服部平次遍寻未果,只好到毛利兰这里寻找线索。这时恰好一位外交官夫人来所



《名侦探柯南》剧场版海报

委托调查,于是毛利小五郎和服部平次等人前往外交官家中,柯南虽身患感冒,但为了应战服部平次,坚持跟随前往。

不料他们到达之后,发现外交官已死在书房。书房是上锁的,钥匙只有两把:一把现在死者身上,另一把夫人始终随身携带——看起来这很像是一起密室杀人案。服部平次与柯南立刻着手调查尸体的状态和书房的线索。调查过程中,柯南的感冒越来越重——他出发前曾喝下服部平次给他的特效感冒药,但其实是那只是老白干酒!柯南的身体开始发生变化,毛利兰只好抱着他去休息室等候医生。尽管身体不适,柯南还是注意到一些不寻常的线索,很快有了推理结果,发现了案件真相。

服部平次先人为主地将这一案件视为密室杀人案,却推进了案犯所设的圈套,做出了错误的推理;而此时柯南因为酒的作用,身体暂时恢复成工藤新一的状态,同时道出真相——原来他们进入书房时,死者只是由于安眠药的作用睡着了,夫人在伪装叫醒他时,用涂有剧毒的针刺了他,而且让侦探事务所的一行人做了她不在场的证明。

案件破获后,服部平次向工藤新一认输,而工藤新一却说:“推理根本就没有什么输赢,或者什么上下,这是因为,真相永远只有一个。”听闻此话的服部平次如醍醐灌顶一般,对工藤新一更加佩服。只可惜老白干酒只能让工藤新一的身体短暂恢复,随后他又消失于前,再次以柯南的模样出现。

在这场对决中,展现在大家面前的不再只是那名头脑灵活、思维活跃的少年,“真相只有一个”这句豪言壮语让他的人物特征更加丰满。其实每次破案,当被警方依赖或者被媒体报道时,工藤新一也会自鸣得意,但内心里,他在乎的却永远只有真相本身。“真相只有一个”这句话,印证了工藤新一或者说柯南对推理本身的纯粹热爱,同时也证明他确实是一位拥有优秀职业素养的名侦探。