

各抒己见

韶华不为少年留

吕晶晶

2011年夏天,美国动画电影《蓝精灵》在中国大陆上映,一千中年观众拖家带口前往电影院重温童年旧梦。出人意料的是,观众们只看到了熟悉的蓝色小精灵形象,耳边却没有响起儿时熟悉的旋律。毕竟《蓝精灵之歌》是1983年广东电视台在引入动画剧集时创作的本土歌曲,在美国电影中自然不会出现。

时隔12年,2023年春天,众多中年观众又因为一部日本动画电影走进电影院,期待在大屏幕上看到熟悉的篮球队员,聆听经典主题曲。遗憾的是因为影视制作中的版权问题,他们同样没有等来原来的主题曲。不过他们依旧在电影院里为那些熟悉的情节大笑、流泪甚至呐喊,在一瞬间回到童年。这部日本电影,就是漫画家井上雄彦亲自执导的动画电影处女作《灌篮高手》。

《灌篮高手》漫画、动画系列作品在中国的观众基础要追溯到改革开放初期。20世纪八九十年代,随着国际间文化交流的增多与电视机的大范围普及,很多动画佳作被引进并在黄金时段播出,包括大家耳熟能详的《哆啦A梦》《龙珠》《美少女战士》《名侦探柯南》等等,构建了一代青少年的共同记忆。这其中最具影响力的运动主题动画片,当属井上雄彦的《灌篮高手》。

在中国尤其是各类校园,一直有着较为浓厚的篮球氛围,这一题材本身就具备极为广泛的群众基础。动画片《灌篮高手》新奇的构思、引人入胜的情节和生动鲜活的人物形象更是让观众耳目一新。酷帅的小前锋流川枫、迷途知返的得分后卫三井寿、满腔赤诚的中流砥柱中锋赤木刚宪、冷静自信的控球后卫宫城良田,以及作品的绝对主角、3个月时间成长为优秀队员的天才球员大前锋樱木花道,每个角色都形象清晰且独具特色。观众们在101集的动画中,见证着樱木花道凭借努力和热忱从零基础成长为优秀的篮球队员。他们所在的球队也在地区预赛中一路过关斩将,几乎全胜,偶尔败北,最终获得全国大赛的参赛入场券。在整个过程中,观众有极强的代入感,青少年们潮起起伏,热血沸腾,很多人因此走入球场练习篮球,无疑成为他们学生时代应试备考之外的一段珍贵记忆。

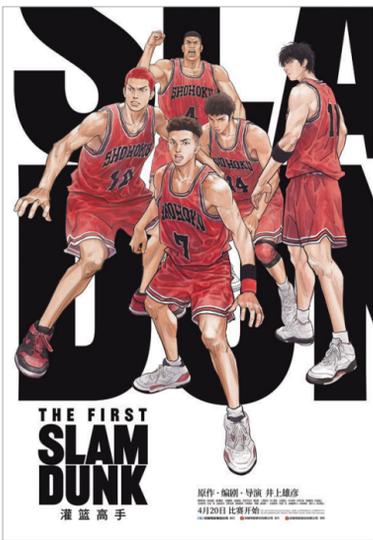
与原有的漫画作品不同,动画作品在全国大赛前便戛然而止。据说是因为井上雄彦与东映动画理念相左,于是在1996年第一季播出后便终止了版权合作。喜欢《灌篮高手》动画片的观众们,只能一遍遍地翻看漫画,去“脑补”动画中没有讲完的故事。不料十余年后,井上雄彦居然亲自执导了《灌篮高手》动画电影。自2022年12月开始,

该片在日本、韩国、新加坡、马来西亚等地上映,并荣获第46届日本电影学院奖最佳动画片。截至2023年5月9日,《灌篮高手》动画电影的全球票房已达2.3亿美元。《灌篮高手》动画电影于2023年4月20日在中国大陆首映后,票房也十分可观,目前已超过6亿元。虽然首映安排在一个工作日的深夜,电影院里却出现了很多白天还要正常上班的中年人。他们呼朋唤友,成群结队,穿着主角的队服,挥舞着手中的荧光棒,用不熟练的日语唱着动画片主题曲《直到世界尽头》,似乎在期待着当天的电影永远不会散场。

在电影中,井上雄彦没有照抄照搬漫画情节,而是采用了新的叙事视角,将主角中最不起眼的宫城良田的故事,穿插进全国大赛最精彩的比赛中。电影在原著基础上介绍了宫城良田的成长经历,预告了他前往美国打职业篮球赛的光明未来。对于这种安排,有一种解释是,1.68米高的宫城良田最接近日本普通男性的身高,井上雄彦想以这样的“平民化”主人公激励更多的青少年投身篮球运动。值得一提的是,很多粉丝对此前主角樱木花道的未来也十分好奇,因为在漫画结局时他尚处于脊柱受伤的康复期,之后的经历在此片中并未交代。其实在作者的另一部以残疾篮球运动员为主角的作品《Real》中,已经透露了樱木花道的未来:他最终成为一名家喻户晓的篮球明星,为这个故事留下一个童话般的美丽结局。



流川枫(左)与樱木花道的世纪击掌



《灌篮高手》电影海报



面对山王队的全场紧逼策略,宫城良田(7号球衣)淡定地指挥队伍把握好比赛节奏。

动画电影《灌篮高手》:

《灌篮高手》是日本20世纪90年代出版的体育漫画,后改编为101集的长篇动画剧集,随后被引入中国。作品以日本神奈川县湘北高中篮球队(以下简称湘北队)队员为主人公,以对篮球一窍不通的高一学生樱木花道的视角展开,讲述了湘北队的队员们为了实现全国高中篮球联赛上“称霸全国”的梦想而努力奋斗的故事。作品以充满趣味的校园生活、紧张刺激的比赛场景、性格各异的人物形象、专业扎实的篮球素养赢得了青少年的喜爱。动画剧集在1996年结束,当时并没有制作湘北队参加全国联赛的部分,让不少观众引以为憾。时隔27年,2023年4月,《灌篮高手》电影版在国内院线上映,讲述的正是湘北队在全国大赛中战胜蝉联全国联赛冠军的山王工业高中篮球队(以下简称山王队)的故事。

电影由漫画作者井上雄彦担任编剧和导演,这也是井上雄彦的导演处女作。尽管是第一次做导演,但井上雄彦呈上了一份令观众满意的作品。影片没有继续使用樱木花道的叙述视角,而是以湘北队后卫宫城良田的视角展开,在湘北队与山王队在篮球场上紧张厮杀的过程中,以插叙方式讲述了宫城良田自小长大的成长经历和心路历程。小学时,宫城良田在哥哥宗田的陪伴下开始打篮球,宗田比良田年长三岁,球技也好,得到大家的关注和赞誉。但不久后宗田遭遇海难去世,母亲将宗田的东西封存,带着良田和妹妹搬了家。从此在他们的生活里没人再提宗田的名字,那是家庭的伤口,也是良田心中巨大的遗憾。尽管母亲强烈反对,良田依然坚持打篮球,也依然坚持使用宗田的球衣号码——7号。他还特地戴上宗田的护腕,因为打败山王队是兄弟俩共同的梦想。在比赛中,作为控球后卫,宫城

让青春燃烧,直到世界尽头

蚌非

良田像个灵活的轴承一样带着队伍高速运转,对方防守他的球队队长深津号称日本高中生中的第一后卫,为人沉稳,技术老道,对局势把控力强,宫城良田顶着巨大的压力带领球队绝地反击,自己也突破了心理上的疑惑,同时对往事释怀,与家人和解。而在比赛与回忆中,湘北队的每一个人也都完成了自己的成长与蜕变。

这场迟到27年的比赛本可以成为一部“粉丝向”电影,但井上雄彦并未耽溺于安全的老路,而是进行了大刀阔斧的创新。人物方面,他大幅简化了人物关系的复杂度,完全从宫城良田的视角出发,将队伍内部和应援团队的人物关系一笔带过,甚至删掉了樱木花道向赤木晴子发出热爱篮球的宣言这一重要场景。画面上,影片没有继续使用更具漫画感的二维动画,而是使用了三渲二的技术,使人物更加写实,形体真实饱满,动作紧致流畅,加上并不喧宾夺主的低饱和度背景色调,使观众在观看比赛时有了身临其境的体验。表现手法上,井上雄彦将漫画创作手法引入动画,人物出场是以手绘黑白线稿出现的,当人物在不具空间感的白纸上动起来时,画面自然而然且令人惊喜地完成了从平面到立体的转变。在影片高潮部分,比赛进入倒数,山王队全力进攻,湘北队即将以一球决定胜负时,画面褪去色彩,音乐悄然消失,人物带着漫画效果线急速运动并逐渐变成漫画般的黑白线稿,只有投入决胜球的樱木花道还保留着色彩饱满的三渲二人物形象,就像在绝境中忽然看到希望般令人激动。配乐方面,尽管动画剧集的多首主题曲已成为经典动漫歌曲,但井上雄彦依然采用了全新的编曲,主题曲是电子摇滚风格,节奏激昂,情绪饱满,将比赛的每一次攻防推向让人心潮澎湃的高潮。

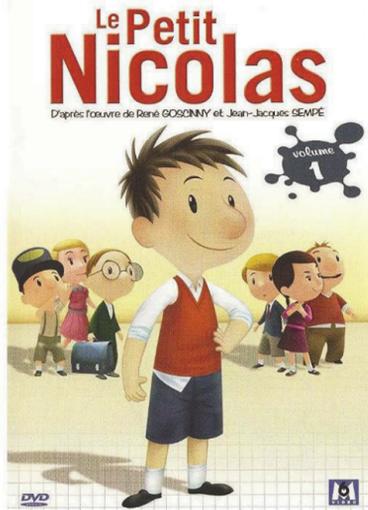
时隔27年,《灌篮高手》依然为人们带来感动。对于动画剧集来说——有人喜欢它的内容,它在轻松活泼的校园生活和紧张激烈的晋级比赛中游刃有余地转换;有人喜欢比赛时让人紧张的剧情节奏,恰到好处的渲染和出人意料的临场表现让比赛峰回路转、跌宕起伏;有人喜欢它塑造的性格各异的人物,无疑是一部华丽的群像戏,每个人都有鲜明的性格特点,那些人就像身边热心的老友,带着青春的剪影,把失败、不甘、不敢宣诸于口的心动和大声喊出的热爱演绎得热血沸腾。而在电影版中,宫城良田个人的成长带上了亲人死亡的沉重感,梦想的色彩带着孤独与倔强的灰边,他的强大来自于团队的友情、奋斗的收获、对比赛胜利的执着信念,还有成长带来的释然。《灌篮高手》动画电影就像一首温和的诗,却蕴含着巨大澎湃的情感,让人在黑暗的影院里再次忆起青春、梦想、热爱和心底那些不曾消散的少年意气,那是青春的底色,在生活的淬炼里熊熊燃烧,直到世界尽头。

与其说这部电影是一场青春的告别式,不如说是向未来的再启之章,故事里的人物各自找到人生的方向,观众注视着他们的身影,再微笑着走向自己的人生之路。



宫城良田(左)年幼时与哥哥宗田在球场练球

动漫焦点



《小淘气尼古拉》海报

在法国手绘动画《小淘气尼古拉》的开头,动画师描绘了两位作者——法国作家勒内·戈西尼和画家让-雅克·桑贝——从不同的地方奔赴一家咖啡馆共同讨论创作的场景。两个充满幽默感和松弛感的创作者坐在夕阳下的咖啡厅里,决定故事的主人公名叫尼古拉。

这是一部关于作者和作品的电影。电影中有两个重要的时空——第一个是小尼古拉的故事时空,这里有小尼古拉的一家人、他在学校的朋友和老师;第二个是勒内和桑贝的生活时空,这里两位作者的创作过程,以及他们的成长经历。与《小淘气尼古拉》以往的影视改编作品相比,这部手绘动画既是勒内和桑贝共同创作的小尼古拉系列故事,也涉及到勒内和桑贝的生活——以及



桑贝(左)和勒内(中)在讨论《小淘气尼古拉》中的角色

闪闪发光的金色童年

——法国动画片《小淘气尼古拉》 李萌

他们之间的友谊。而串联起这一切的,正是小淘气尼古拉。

在小尼古拉的故事时空里,原汁原味地呈现了插图故事书中那些令人忍俊不禁的情节。小尼古拉的外婆来到家里看望他,但是爸爸和外婆之间的关系并不好。外婆的到来让小尼古拉兴奋不已,她不仅给自己带来了玩具飞机,还允许自己违背爸爸妈妈的要求,吃很多的糖和蛋糕。爸爸和外婆为了鸡毛蒜皮的小事在客厅和餐厅吵个不停。入夜,小尼古拉终于因为吃得太多生病了。

勒内和桑贝创作出了小尼古拉的形象,这个可爱的小角色也出现在两位作者的生活空间当中。渐渐地,小尼古拉与勒内和桑贝成为了朋友,并且得知了二人的成长经历。勒内出生在法国,两岁的时候随家人移民到阿根廷。为了躲避纳粹对犹太人的迫害,勒内开始了颠沛流离的生活。桑贝在童年时要经常忍受继父的耳光,他带着自己的画从波尔多来到巴黎,并在这里遇见了同样热爱文学和绘画的勒内。难以想象拥有灰色童年的两位创作者,能够描绘出轻松幽默的《小淘气尼古拉》,这似乎是勒内和桑贝对自己童年的一种疗愈。小尼古拉在自己的故事和两位作者的生活之间不停穿梭,他既是爸爸妈妈的淘气儿子,又是勒内和桑贝的忠实小伙伴。他害怕和女生接触,认为女生是奇怪的生物,但在和女生接触一天之后发现女生同样聪明和热爱运动,于是他在

傍晚睡前做出一个决定——长大后,自己会与今天见到的这名女生结婚!这些真实又有趣味的想法令人忍俊不禁,让人不禁联想起自己的童年。

1977年,勒内突发疾病去世,桑贝得知这一消息后极度伤心。桑贝和小尼古拉一同回忆了勒内去世前10天的情景,当时桑贝和勒内在一起就餐。虽然此时的勒内已经是闻名于世的著名作家戈西尼,但桑贝还是坚持为这顿晚餐付账——这是他表达二人还是好朋友的方式。

《小淘气尼古拉》曾经被改编为真人实拍的同名电影,但这部二维手绘动画电影更令笔者喜爱。一方面,在动画的形式上,二维手绘更加贴合原作中桑贝的绘画风格;另一方面,小尼古拉作为串起两重时空的角色,令观众对创作者的成长经历和创作过程有了进一步了解。在时空切换时,动画师特意用带有晕开白边的效果来表现《小淘气尼古拉》的故事空间——甚至在处理小尼古拉的一段动作剪辑时,动画师还使用了线描的方式,整个画面只有小尼古拉的衣服被涂上了红色——这也是桑贝在插图中使用的上色方式。

在现实生活中,让-雅克·桑贝于2022年去世。影片中,小尼古拉曾问桑贝:“我是不是也会死?”正像桑贝在影片中答复小尼古拉的一样,因为这部优秀的作品,小尼古拉永远不会死,他会在一代代小读者的欢笑中永远开心地生活下去。



故事空间中去夏令营的孩子们

实验动画

目前,许多动画短片选择利用画外音(也即Voice-over)的方式来讲故事。这种方式常常为影片的叙事提供了许多便利。有一些故事的信息,若仅靠画面与对白,需要很长篇幅才能表达清楚,对白/旁白却仅用三两句话就足以讲明。这让叙事变得非常经济简单。比较典型的例子是《我和吸铁石和一个死去的朋友》。男主角的独白为画面所补充的信息量很大,因此稍慢的镜头剪辑节奏也并不显得拖沓。

但我们有时会发现,在同样声音结构的部分作品中,声音和画面的关系却出现了某种倒转。Voice-over这样的称呼,在一定程度上指代了画面作为叙事的基底,声音出现在叙事空间之外的情形,后者无非起到附加的、额外的、再覆盖一层的作用。然而有些时候又并非如此。在部分作品中,声音的叙事功能起到了决定性的作用,带有讲述感的独白或旁白,提供了绝大部分的故事信息;相较而言,画面反而成了“可有可无”——《坐在我脸上》就是这样的作品。在这部动画短片中,画面里对女主角和房间进行了三维扫描与重建。场景中那些带有数码故障效果细节,充分隐喻了女主角内心的挣扎困境。但若是没有第一人称的独白叙述,恐怕视觉内容的表意是无法被锚定的和不清晰的。因此,如果要另造出一个概念的话,画面应该承担了Image-over的功能(或许可以不准确地对译为“声外画”);声音是基础,画面才是附加——严谨些讲,它不完全是Voice-over的对立面或反面,而是其最极端、最特殊的一种。

Image-over的情况很容易被诟病为作品在动画之本质上失焦了。表达得直白一点,有人认为,没有使用能突出动画特点的方式来讲故事,更像

声音与画面谁才是主导

动画中的「画外音」

刘书亮



动画短片《浪漫哀魂曲》海报

是一部听觉媒介为主的作品,怎么还能叫动画呢?这种批评不无道理,但或许声称“动画就应该如何如何”的立场也难免具有较大的局限性。

当然,还有另一种情况,即声音和画面的重要程度可谓旗鼓相当,甚至是平行关系——例如《浪漫哀魂曲》。画面是中式武侠水墨元素,男女二人在比武;而声音所传达的内容则是女人在电话里和男人提出分手。这两条线索没有必然关联,却微妙地产生出对照关系,遥相呼应,形成一种有趣的垂直蒙太奇。这些都在提示着我们,一部影片中的声画关系有许多值得探讨的地方。



动画短片《坐在我脸上》剧照