

■动漫焦点



狼和狐狸高举拳头

狐狸先生开着三轮摩托穿过枪林弹雨,车上有儿子、外甥以及负鼠和一条狐狸尾巴。回头的瞬间,他们看见了狼。那是一匹纯正的野生黑狼,不穿衣服,四脚着地。狐狸和他四目相对,然后相互高举起拳头。这一刻,他获得了理解。

生命的美和复杂令人震撼。这是《了不起的狐狸爸爸》中我最喜欢的的一场戏。影片根据英国儿童文学作家罗尔德·达尔的同名小说改编。作家当过飞行员,也写过许多闻名遐迩的故事,其中一些还被搬上了银幕。蒂姆·波顿导演的《查理和巧克力工

厂》就是其一。

狐狸先生靠偷鸡为生,不过这是小狐狸出生之前的事情了。隐退江湖后,他成了一名无人问津的专栏作家。然而,狐狸先生并没有安分守己,他偷遍了相邻的农场,并与农场主展开了一场持久恶战。

电影的故事和原著略有不同:原著中,狐狸先生并未弃偷从文,全家都靠他偷鸡这点手艺生存。小说中的妻子在家对食物翘首以盼,而在影片中,她却演变成阻止丈夫冒险以求家庭安稳的好太太。儿子这个角色在书中确实存在,不过导演在影片中明确了他的性

## 让剪纸动起来

□星河



《猪八戒吃西瓜》是中国第一部剪纸动画片。

说到这部动画片,就不能不提到著名的万氏兄弟。万氏兄弟是中国动画艺术的创始人,早在1925年他们就制作出了中国最早的动画片,此后则一直探索,进行了一系列动画作品的创作,新中国成立后还参与了20世纪60年代大型动画片《大闹天宫》的制作。

时值1956年,万氏兄弟之一的万古蟾自香港回到上海,就职于上海美术电影制片厂,参与新中国动画片的创作。此前万古蟾一直有一个想法,那就是拍摄一部剪纸动画片;而此时的上海美术电影制片厂,正好也想在发展民族风格动画片方面有所突破。双方不谋而合,这一工作即告开始——1957年初动工,1958年9月正式完成。

伊朗首都德黑兰附近一个清冷的集市。9岁的小学三年级男生阿里在鞋铺修补妹妹莎拉惟一的一双鞋子。这双玫瑰红色的女童鞋已经破烂不堪,老鞋匠费了很大的劲才将它勉强修补好,却被被拉破的老人把阿里妹妹的鞋当作垃圾捡走了。阿里拖着沉重的脚步往回走,他不知道如何面对妹妹莎拉。为了不让被生活重担压得喘不过气来的父母伤心,阿里和莎拉兄妹俩悄悄地进行了谈判,他们决定对父母隐瞒丢鞋的事情。阿里让妹妹以后上学的时候穿自己的运动鞋,妹妹无可奈何地答应了。每天莎拉放学后都要飞快地跑回家,将鞋子换给阿里。为此阿里常常迟到,被学校怀疑他贪玩并受到惩罚。阿里报名参加镇上的长跑运动会,三等奖是一双鞋,兄妹俩为之兴奋不已。比赛开始,阿里历经千辛万苦,希望自己得到那双鞋,然而出乎意料的是,自己无意中得了一等奖,给妹妹一双鞋的梦想又破灭了。他回到家,沮丧地告诉妹妹结果,莎拉伤心至极。这时,父亲在街上给莎拉捎回一双新鞋……

这部名为《小鞋子》的影片获2000年度奥斯卡金像奖最佳外语片提名;参加了多伦多、香港、伦敦、纽约等18个国际电影节,荣获11项国际大奖;被美国《时代》杂志评为年度十大影片之一,在美国创下了近100万美元的票房。

本片导演马吉德·马吉迪说过这样三段话,可能有助于我们理解这部影片的主题思想:

“文化比政治重要,希望电影可以消除人和人、国与国之间的疑虑和误解,改变他人对伊朗的想法。”

“这其实是根据我朋友的真人真事改编的。有一对兄妹是我朋友的邻居,非常贫穷,要两人共穿一双鞋子。虽然我未曾见过他们,但故事却令我刻骨铭心。有人批评我的电影,描写伊朗家庭的穷困太过夸张,但我实在告诉你,我便是成长于一个四兄弟与双亲共居的单人房间里,没有电视,只有收音机。”

“成人世界很假,儿童天地真。”

伊朗电影能够持久地引起国际影坛的关注,与他们电影人的这种使命感有很大关

■看电影



片名:小鞋子  
类型:剧情  
国家:伊朗  
导演:马吉德·马吉迪  
主演:穆罕默德·阿米尔·纳吉  
阿米尔·法洛克·哈西米安  
巴哈尔·塞迪琪

系,他们执著地拍摄儿童电影,通过电影来表达他们民族的愿望。在影片中,贯穿整个故事的那双小鞋子,已经不仅仅是一双普通的鞋了,而是一种象征。通过一双鞋,导演对全世界普遍存在的强烈的贫富差距,以及由此带来的儿童的成长和相应的社会问题提出了深刻思考。

在阿里和莎拉谈判的那场戏里,由于父亲刚刚发过火,他们大气不敢出一声,但第二天莎拉怎么去学校却是一个迫在眉睫的问题。孩子在小学阶段,刚刚会认一些字的时候,他们往往有一个习惯,就是在他们写字的时候会一边写一边口中念念有词。这个细节的处理反映了导演马吉德·马吉迪对儿童心理和儿童行为的仔细观察和巧妙捕捉,是影片中的一个神来之笔。

## 少儿文艺

# 有序人生的脱轨

——《了不起的狐狸爸爸》赏析 □李 萌

格:这是一只渴望得到父亲认可的小狐狸,因为他并不敏捷,却有个天生好身手的父亲。狐狸先生的外甥是电影新加入的角色,他的出现就是为了彻底毁灭狐狸父亲的关系。

角色建构不同,就意味着故事发展也会有所偏离。原著的结局:狐狸先生带领大家挖通地道,偷走了邦斯、博吉斯和比思这3个农场主的食物,皆大欢喜。而电影却比这复杂:食物到手后,动物们被3个农场主用苹果酒冲出洞穴,狐狸外甥也被农场主抓走。于是,大营救展开了……

和书中的插图一样,这部动画电影透着一股独立和放荡不羁的味道。这是韦斯·安德森第一次拍摄动画片。身为美国独立导演、编剧和制片人,他拍摄过《月升王国》《穿越大吉岭》等几部影片,作品自由且有个个人风格。

“我一直在努力避免重复自己,但我的电影看起来却像是在不断重复。这并非是我刻意所为,我所做的只是想让电影保持个人特色,而非仅仅让观众感觉有趣。我知道有批评说我的电影是形式大于实质,而且为追求形式妨碍了人物的塑造。但我所作的每一个决定都只是为了带动人物的发展。”

影片的摄影很有安德森的风格:正.摄影

师多使用正面、正侧面等颇具形式感的镜头拍摄被摄物,使用正上方俯拍用以增加镜头的趣味感,运动镜头也多为正面的横移和竖移。不过,安德森在实拍片中常用的一种技巧并未用在这部动画片中:几个人物身处同一场景,镜头先呈现一个人物或动作,接着迅速摇到另一个人物或动作,最后再摇回来。可能这种拍摄手法不易被儿童接受,又或是因为我们没有这么小的摄影机——这可是定格动画!

影片中有许多精巧的设计,这些设计新颖且动画化。狐狸先生和负鼠爬电网时,画面中使用了人物和骷髅图案交替闪烁;狐狸先生和妻子在地下矿洞交谈,周围布满了闪亮的矿石;大决战时,动物们点燃松果作为炸弹,整个小镇被松果炸弹炸得一团糟。

当然,最令人印象深刻的还是影片中的对话,比如——

“20年前,当我们被关在捕狐狸陷阱里时,你对我承诺,如果我们活下来,你将永远不再偷鸡、鹅、火鸡、鸭子或是乳鸽……无论什么东西!我信了你。为什么?为什么你要对我撒谎?”

“因为我是野生动物。”

## 我们去郊外吧

□魏 丹

观众,当你在别处争抢得不可开交时,别忽略了自己真正想要的是什么。

英国Bird Box工作室的动画短片《决斗》也十分有趣。在这部短片里,不论决斗者双方如何瞄准,哪怕是打断了树枝,打死了小鸟,打倒了副手,打光了子弹,也还是毫发无伤安然无恙,最后两个人不得不拳脚相加,活生生把手枪对决变成了一场肉搏战。这部短片全长仅1分多钟,画面十分简洁,丝毫没有矫揉造作之感,可谓短小精悍,妙趣横生。

这部短片体现了创作者Bird Box工作室的一贯风格。Bird Box工作室是一个跳出常规思维的动画工作室,追求独立的思想、独特的创意和独到的见解。在官方网站,它称自己为“充满乐趣的、新的伦敦动画房子”,它展示出的16部独立短片和9部商业短片,每一部都有典型的Bird Box的烙印:原始质朴的画风、天马行空的想象力、幽默的叙述方式,还有不落窠臼的绝妙结局,这些烙印都在极其有限的时间和空间内展现出来,带给观众非常愉悦的观影体验。



到水沟里的鞋会不会被冲走?阿里能不能去参加长跑?阿里能否得到第三名?在这些段落,导演充分调动各种视听语言技巧来延宕这种悬念感,我们将随片读解。

阿里得知镇上举办小学生5000米长跑比赛,三等奖的奖品就是一双运动鞋。为了给妹妹赢来这双鞋子,阿里恳求老师给他参赛机会。

我们可以想象一下会有几种结果:第一,阿里正好得了第三名,心满意足,高兴地回家把鞋子给妹妹;第二,阿里可能什么都没得到,或者非常遗憾地得了第四名,沮丧地回家;第三,阿里得到了比第三名更好的成绩,但与小鞋子擦肩而过。

导演选择了第三种结果:阿里得了第一。导演重点表现了阿里奔跑的过程:小小的阿里在人群中明显比他高比他壮的孩子间奋力地跑着,看见他跑到最前头却又慢跑着向后张望,等待两个人跑过去又紧跟其后,看见他因为体力不支摔倒又奋起直追。阿里只有一个小小的愿望,他不是为了荣誉,不是为了冠军的丰厚奖励,不是为了老师的嘉奖,只是希望给妹妹赢得一双鞋子。

可真正安拉没有满足阿里的愿望,让他得到梦寐以求的鞋子,而是让他闭着眼睛猛跑到第一。冠军的奖品不是鞋子,而是夏令营和运动服,阿里成为最沮丧的赢家。他沮丧、疲惫地回到家中,而妹妹莎拉正用期待的眼光看着哥哥,这期待的目光却碰上了一双内疚、无助的眼睛。莎拉似乎明白了,她伤心地走开了,丢下阿里一个人待在院子里。阿里孤独地站了一会,慢慢地走到院子中间的金鱼池边,脱下那双二人共穿的同时已经完全跑裂开的旧球鞋。阿里的脚已经又红又肿并磨出水泡,阿里把肿胀的双脚缓缓放到水池里,最后一个镜头是阿里水中双脚的特写,水中的小金鱼游过阿里的脚,在他的伤口,在他的脚踝边停留,似乎在静静地抚慰他。阳光照在水中,静止的双脚,缓缓游动的鱼,全片戛然而止。

很伤感很温情又不着痕迹。阿里最终也没有给妹妹买到一双小鞋子,但是那种纯良的美好的感觉已经深深地摄入我们的内心。

宁静的力量是震撼的,因为它直通我们的心灵。

■动漫时评



因为角色是只猪,所以“愤怒的小鸟”乱入了,凶猛地撞向了那只可怜的猪——这是《终极大冒险》的笑料之一。除此以外,片里还有“复联”的乱入——几个村民忽然穿上“复联”中的角色服装,与敌人展开了肉搏战。从这两个笑点来看,《终极大冒险》试图取悦的,是除了低年龄段以外的更广泛的观众群,而这些观众是能够接受《愤怒的小鸟》和《复仇者联盟》的。

2013年7月20日,由孙立军导演的《终极大冒险》正式上映了。影片的主线,是一位奔波于商业社会的白领狐狸,从一份荒岛生活获得启发,了解到金钱以外的感恩心;影片的女主角是一位善良奔放的女火狐,白领狐狸与火狐两个角色性格截然不同,却在偶然碰面的情况下渐渐擦出火花。可以说,《终极大冒险》作为一部暑期档动画,正在试着摆脱中国动画一贯的稚嫩形象,开始走向青少年乃至成人的世界,这显然是一种题材上的冒险——不过这层意思倒是与片名一致。

影片本身可以说是一部尽心尽力之作,几位角色表演得十分充分;而为了配合表演,影片的实景与气氛背景转换频繁,在剧情中间还穿插了两段动漫漫画,这让影片的风格有了一丝漫画感。角色的配音也很到位,配乐更是可圈可点,只是作为全剧重要的剧情转折点,鳄鱼偷盗羊驼的原因没有解释得十分清楚,此外一些细节剧情的叙述也不够清晰。

按照影片的介绍,制作者们希望能吸引15岁到36岁的观众。从全片的剧情来看,倒是与这种希望大致吻合。然而作为一名成人,笔者在独自购票时,售票人员还是忍不住提醒了一句:“这是动画片。”这句话就像是影院本身和许多观影者的态度——动画片不是给成年人看的,在中国,“动画是给儿童看的”这一概念已根深蒂固,家长和孩子中间有明确的分水岭——家长的义务只是“陪”孩子看动画片而已。

想要破掉这思维维的“冰壁”,一部作品是否足够?而破掉这样的“冰壁”,仅靠影视作品就可以吗?更值得我们深思的是,在破掉“冰壁”之后,我们还可以做什么?与已经成熟的欧美和日本动画市场不同,中国的青少年和成人动画市场,除了一部分被盗版所占领,一部分被按时到访的大片占领,大部分仍然处于处女地状态。而当我们走向更广阔的青少年和成人题材时,新的疑问又来了:到底青少年和成人想要看什么?什么题材才能让他们驻足停步,吸引住他们的目光?需要多高的技术,才能与欧美的全年龄段动画争夺人们的视线?作为创作者,需要付出多大的耐心和时光去走通这条必定充满艰辛之路?

这时候,我们的耳边仿佛又回想起那句老话——世界上本没有路,走的人多了,也便成了路。现在,《终极大冒险》总算开始上路了。

■动漫理论

## 卡通情节类型

□杨 鹏

叙事学对情节类型的研究是一种演绎研究,它一般从少量作品中获得假设,然后推广到整个叙事作品中去。同时,情节类型的研究也是一种共时研究,它对类型的历史不感兴趣,它关注的是理论上的衍生而不是对个别类型的起源和发展的历史描述。情节类型可分为两大类:一类是线型与非线型;另一类是转型型与范畴型。

线型又称故事型,是情节的形式分类。线型分为复线、单线和环形三种子类型——

复线由四个层次组成:主线(围绕主人公发生并在故事中起支配作用的故事线)、副线(贯穿整个作品的次要主人公的一系列事件)、作为背景的小故事(这些小故事可出现在作品的一个或几个片段之中)、非动作因素(即作品中关于哲学、社会、历史、道德的思考和论述)。在动漫作品中,利用复线方式来写故事,可以将复杂的情节有序地组织在一起,呈现出一种波澜壮阔的态势。复线类型的卡通作品以田中芳树的《银河英雄传说》为代表。

单线指只有单一线索的情节类型,和复线相比,它去掉或减少了其他层次,只具有主线这一层次。单线类型适用于情节紧凑、人物有限、结构简单的动漫作品,如《机器猫》《蜡笔小新》《樱桃小丸子》等。

环形情节的主要特征是缺少一个贯穿始终的主线,全文由许多小故事组成。环形情节中的小故事有两种连接方式:连环式和并列式。连环式一般是从一个故事中引出另一个故事,如我国白话小说《儒林外史》《官场现形记》;并列式由多个相对独立的小故事构成,如大木加奈子的《玩偶奇谈》,不过环形情节在动漫作品中不太多见。

非线型情节类型是相对于线型情节类型而言的,其基本特征是打乱时间顺序和因果关系,淡化人物和情节。这类作品在商业化的动漫作品中几乎没有,但在一些探索型的动漫作品中则偶有见到。

转型型和范畴型是从语义层面上总结的故事类型——

转型型情节指情节由一种情境转变为相应或相反的另一情境,它显示了情节在语义上的发展变化。转型型情节大致有两种趋势:发现和对立。发现是一种逐步揭示或证实事件真相的情节类型,它体现为不断追求和寻找的模式,具有认知特征。发现模式有三种形式。第一种是从不知到知的过渡,这一特征最明显地体现在侦探类的动漫作品中,如《傀儡师左近》《金田——探案》《名侦探柯南》等;也体现在那种对自己身世之谜的揭示的动漫作品中,如《七龙珠》里悟空对自己身世的探寻。第二种是从假象到真象的揭示过程,即故事一开始显示一部分信息,这种不完整的信息使人物作出错误的判断,只有当故事中被遗漏的必要部分被补充进来,或者情景急转直下,真相才得以显露,这一类型在动漫作品中经常被使用,比如《银河铁道999》。第三种是作品事先预告结局,情节的发展逐步印证这一预告,这是发现模式的一种变体,代表性作品如《圣传》,读者先知道了预言,后面的故事发展和预言一一相符。对立是一种由事件的对抗或事件向对立面转化构成的情节类型。对立情节类型的基本形式是两种力量的对抗和冲突,如打斗类卡通中常有的正义与邪恶的冲突,侦探类卡通侦探与罪犯智力的较量,等等。

范畴型情节指用为数不多的具有指代意义的概念或短语去规范和统辖情节。在这种类型中,序列之间的关系是一种逻辑集合,情节被视为某一范畴的繁衍,如“灰姑娘型”就属于范畴型情节的一种。

情节类型的研究可以帮助人们从宏观上把握情节的普遍性质,从而更好地掌握情节设计的规律,在创作时更加得心应手。