

■动漫焦点



最早知道新海诚,就是通过《秒速五厘米》。

天空、云、寂寞的城市,以及飘散在城市角落的细碎的情绪,这些片段组成了新海诚的电影——是的,是电影。与动画片相比,新海诚的作品更像实拍电影。说得更准确点,是更像MV。其中有大量的静止画面,大段旁白,还有根据音乐节奏的快速剪辑。

人的生命有多长?一个人和另一个人可

■科声幻影

在空无一人的废弃城市里,一个小机器人每天都要出去清扫垃圾。他每收集处理好一堆垃圾,就压缩成一个方形的垃圾块,把它们整齐地摆放起来——从一层平面,变成两层平面……最终堆积成一座高高的垃圾块大厦。这就是由迪斯尼和皮克斯两家动画公司联手制作的科幻动画作品《机器人瓦力》(Wall·E; 2008)一开始所讲述的故事。

那么瓦力何以要每日不辞辛苦地这样收集处理垃圾呢?原来早在数年之前,垃圾已充斥了人类的城市,人在清除垃圾失败之后,开始向遥远的太空移民。Wall·E是 Waste Allocation Load Lifiers—Earth的简称,本是人类计划用几个世纪来清理地球上垃圾的;但随着时间的推移,其他伙伴纷纷坏掉,只剩下这一个瓦力。在影片中,荒凉的空旷背景和故意使用的远景镜头使瓦力的小小身影显得格外孤独,他除了每天清理垃圾,就是在其中捡拾文明的遗迹,并把它们拿回自己居住的狭小空间。这时地球上连生物都很少,小机器人只有与小虫子玩耍嬉戏,并挖回残留的绿色植物浇水照料。

一天,地球上突然来了一艘探索飞船,一个雪白的流线型机器人被释放下来,似乎要在地球上寻找什么。慢慢地,瓦力与这个白色小机器人结识了,对方介绍说她叫夏娃,但瓦力发音不准,一直称她为伊娃。后来,孤独的小机器人似乎爱上了伊娃,时时跟随相伴,并引发出一连串故事。

瓦力把伊娃领回家中,为她展示自己收集的各种小玩意儿。没想到伊娃一见到这棵绿色植物,马上将它收入体内,同时进入休眠状态。原来伊娃就是被放回地球搜集生命资料的。结果任瓦力怎样呼唤,伊娃也不再有一丝一毫的生气。瓦力把伊娃拉到太阳光下面,她也没有因太阳能而复苏。瓦力没有办法,只有每天继续处理垃圾,同时对伊娃悉心照料,如同带着一个患者到处寻医问药一般,希望她有一天能够恢复生机。

终于有一天,探索飞船再次返回,并把休眠的伊娃带走! 瓦力冒险冲入探索飞船,随着它来到宇宙中的一艘巨大飞船。原来这就是当年人类的移民飞船。这是一艘所谓的“世代飞船”,就像一个小世界,所有的生活设施应有尽有,供人类吃喝繁衍,在宇宙中无尽流浪。但是,移民的后代们从来没有忘记地球家园,他们经常派机器人返回地球搜寻。祖先留下的嘱咐告诉他们:只要在地球发现了绿色植物,就表明垃圾已不再有危害,那里仍可适合人类生存。

而现在,伊娃发现了绿色植物! 人类可以重返家园了!

但问题却不那么简单,长期控制移民飞船的一部分机器人早已习惯于太空环境,早已习惯于操纵人类的生活,不愿再返回地球。而飞船上的人类,也失去了与机器人较量的能力——那位船长大人,在机器人的伺候下甚至胖得无法自己站立! 因此,一场绿色植物的艰苦争夺战开始了……

《机器人瓦力》的制作十分细腻,画面朴素逼真,瓦力的形象活泼可爱(很像科幻电影《霹雳5号》中的机器人),惟妙惟肖地刻画出一个孤独的小机器人形象。而伊娃开始冷漠无情,但在瓦力的爱心召唤下居然也产生了感情! 事实上这是一部展示爱与关怀的影片。

■看电影

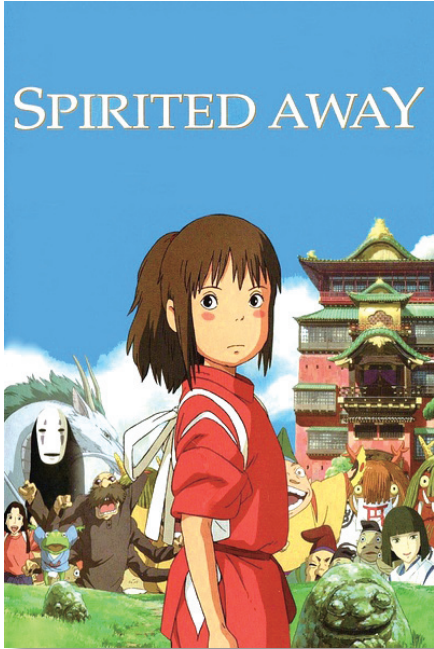
永远的旅程,永远的《千与千寻》

□王 颖

早在上世纪20年代法国影评家埃利·福尔就已饱含深情地预言道,“终有一天动画片会具有纵深感,造型高超,色彩有层次……会有德拉克洛瓦的心灵、鲁本斯的魅力、戈雅斯的激情、米开朗基罗的活力。一种视觉交响乐,较之最伟大的音乐家创作的有声交响乐更为令人激动。”这番论述为我们树立了美好而崇高的愿景,时至今日反复重读仍令人心潮澎湃。当下的动画市场如此发达,各种档期上映的电影琳琅满目,然而埃利·福尔的预言实现了吗?思来想去,90年后最接近埃利·福尔梦想的,或许属于东方的宫崎骏。

宫崎骏曾在数十年如一日动画家生涯里为我们奉献了无数佳作。而他最经典最雅俗共赏的作品无疑仍是《千与千寻》。这部电影我看过多遍,然而每一次再看都能发现新的意境和美。虽然每个时代都有这个时代偏爱的故事和表述,然而经典的意义,就像家中珍藏年代久远的银器,常拭常新,永不过时。电影讲述了主人公千寻和父母搬家后因不慎由一神秘的隧道误入了一个奇幻世界,余下的情节仿佛东方的爱丽丝梦游仙境般,发生了种种意想不到的故事。父母因为贪吃变成了猪,随着黑夜来临,千寻看见了无数长着眼睛的巨影,自己的身体也渐渐变得透明,这一切都令她恐惧无助。直到之前遇见的白龙喂她吃下这个世界的药丸并告诉她如何不被魔法吞噬的方法。而后千寻开始了在这个奇幻世界的生存奋斗之旅。在白龙的帮助下她找到了长手长脚的锅炉爷爷和接待各路神明泡汤的油屋浴池的掌管者汤婆婆,得以在浴池打杂,并抵御住邪恶汤婆婆的诱惑。小千在工作中认识了各种各样的人,结交到好朋友,并最终解救了白龙、父母和她自己。

在这个富含深意的成长童话中,有着多义复杂的主题。关于成长,关于欲望,关于坚持,关于记忆和遗忘,关于如何在—个复杂



浑浊的世界保持可贵的童心和单纯。丰盛的食物象征着成人世界的种种欲望,父母面对他们时不加判断的被诱惑,千寻作为一个善良的孩子却因为主人会生气而本能地抗拒着。白龙告诉千寻在汤婆婆的浴池只有工作才不会被变成别的东西,因此再辛苦也要工作,并在千寻被汤婆婆改名小千后提醒她一定不要忘记自己的本名,不忘记姓名就不会忘记过去,这样才有可能找到回家的路。众人以为为河神是污浊不堪的腐烂神避之不及,小千尽心地接待了他,在给他拔刺的过程中拉出了一堆现代工业文明产生的金属垃圾。还有孤独惆怅的无脸怪,寂寞任性的巨婴。每个人之所以成为这样的人,都有着

少儿文艺

不是抛弃是成长

□李 萌

不是抛弃是成长

□李 萌

“画得像照片”本是违背绘画规律的一件事,但在工业流水线中,快速地画出像照片一样的背景,配合音乐和镜头切换,倒也容易让人产生一种有距离的代入感——“像”照片而不是“是”照片,反而产生另外一种梦幻感。

曾经有人抱怨,说新海诚的影片不像动画,更像幻灯片。人物运动太少,大量的静帧连续播放,总给人偷工减料的嫌疑。先避开这个争议不谈,新海诚对节奏的控制毕竟可圈可点。节奏是一部影片的灵魂。我有一个观点,那就是电影/动画引人注目的地方既不是镜头,也不是角色表演,更不是画面。能够吸引人往下看而不转台不离场的,应该是节奏。对商业电影而言,还要再加上一点,就是叙事。

因此,虽然人物不运动,镜头不运动,但新海诚的影片就是可以抓住观众的情绪,迅速地令人产生一种似曾相识的感觉。作为贯穿三部分影片的男主角,贵树的情绪从男孩时开始,对明里细腻敏感;到少年时已经想不起梦中人(明里)的模样,并独自写着没有收件人的短信;再到成年时对工作和恋爱对

■大师小传 捷克定格动画大师杨·史云梅耶：

综合材料的魔法师

□刘书亮

从捷克走出的定格动画大师不止杨·史云梅耶一个,但他绝对是创作最大胆、最有特色的一个。

史云梅耶的创作力十分旺盛。除了较为纯粹的动画影片之外,他也打造了很多以实拍为主的片子,其中包括不少影院长片,如《极乐同盟》《贪吃树》等。他的影片常会涉及成人化的元素与话题,所以比起很多更主流的大师来说要“生猛”和“重口”一些。另一方面,他的作品往往有着较强的开放性,蕴含着层次丰富的意涵,存在多种理解方式。很多影评人在史云梅耶的《暗,亮,暗》这类动画当中读出了一些政治隐喻,这也为他的作品覆盖上了一层神秘的面纱。虽然史云梅耶自己一再声明自己对政治不感兴趣,但在动画界,更多的人似乎仍愿意将他视作一位创作和政治屡屡挂钩的大师。如果这种定位是对史云梅耶作品的过度阐释,那么被“政治光环”所笼罩或许也就成了一种遗憾的误读。

杨·史云梅耶1934年出生于布拉格,学生时代致力于应用艺术与木偶戏的学习,这是他日后利用各类媒材做游戏的基础。史云梅耶特别擅长使用综合材料,他或许是动画史上使用媒材最丰富的创作者之一。史云梅耶平日常有收集各种物品的习惯,这无疑为他的创作带来便利。他在影片中所展现的形象,犹如动态的装置艺术,又像是光怪陆离的奇异物品陈列馆:木偶、石块、泥土、动物的骨头或肉,以及日用品如牙刷、皮鞋,抑或是真人,都能成为他动画造型的一部分。他曾说,自己从不会为了拍摄作品而去特意搜罗造型用的素材,而是收集了东西之后才拿去用于拍片。他认为世界上很多表面上没有生命的物体,其实都存在着“魔力”。而实际上,史云梅耶恰恰是为这些物体赋予动态生命的魔法师。

史云梅耶的动画影像,常常和精神分析理论有着极大的关联,甚至存在一定的互文性。比较典型的,譬如他对口唇欲望的展现。作为当今心理学

象的麻木……这部影片从头到尾,从内到外都是写实的。这种写实不仅仅体现在叙事上:影调上的写实,影片角色造型和场景空间上的写实,人物表演上的写实……

然而,写实并不是照抄,而是一种特殊意义的拣选。例如第二部分《宇宙人》中在田野上的场景。火箭发射的巨大场面,作为写实生活中的特殊时刻,令这一部分的故事有了重要的转折。女孩期望向贵树表白,但是又犹豫不决,终于紧张地哭起来……这时,火箭升空了。

用带点梦幻色彩的写实手法来对生活的周遭进行诠释,这是我非常喜欢的风格。因为“写实”是一切的基础,没有“写实”的幻想就是没有根基的、不具备生命力的想象。《秒速五厘米》的结尾也如此“写实”。男女主人公最终没有快乐地生活在一起,而是渐行渐远。网上一位朋友的短评我很同意:“那又如何呢,人不就是应该活在当下把握好身边的幸福吗?那些年少时的执著总会随着时间放下。这不是一种抛弃,而是成长。”

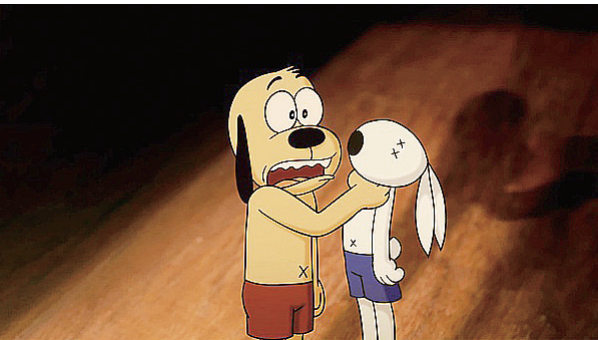


最重要的流派之一,精神分析学派曾提醒我们,口唇欲一直作为生命的原初欲望潜藏在每个人的心底和梦中;史云梅耶则把这种欲望粗暴地放大了给人看。“吃”或者说“吞噬”成了史云梅耶作品中不断复现的主题。《对话的维度》《食物》等等倘若黑暗童话般的作品,都以各式各样“吃”的过程为线索。

史云梅耶早年对萨瓦尔多·达利、胡安·米罗等超现实主义绘画大师的研究,让他的作品自然而然地带有浓烈的梦境超现实色彩,而超现实主义无疑是精神分析的重要催生物。一直以来,梦境感的营造让史云梅耶非常感兴趣。正如他自己所讲:“在我们的文明中,梦是想象的自然源泉……在它的空间里我们发现荒诞性优先于我们科学的、理性的体系。”他的动画就像一场场表面波澜不惊却暗自汹涌的噩梦,沉郁而悲伤。有国外影评人评价史云梅耶说,“对于人生超现实的悲观诠释,只有文学巨匠卡夫卡可以和史云梅耶相提并论。”

2014年6月18日 星期三

■动漫时评



还记得我们的童年吗?放学后黄昏,小伙伴的呼唤,那时候的大白兔奶糖是最美味的零食。在那个懵懂的季节里,我们不会对着工资单的明细斤斤计较,也不会为了男女间的情爱大伤脑筋。那时的我们,是一群天真的孩子。梦想抱着自己的小狗,带着它游遍天下。梦想养一只小兔子,天天喂它青草。那些单纯的小梦想,小快乐,都随着我们的成长,定格在了时间的行进中。回头望去,不禁发出些许感慨和唏嘘。

当然了,这只是孩童时期的梦想,在真实的世界里,又养兔子又养狗,对许多上班族来说并不现实,他们是没那个闲工夫去打理这些宠物的。可是在“一支笔就能创造万紫千红”的动画片中,这却成了一件很简单的事情,而且在富于想象力的动画世界中,这两个宠物还能开打。

功夫兔和菜包狗,是北京传媒大学老师李智勇创造的两个动画形象,曾经围绕它们出过一系列短片。在2014年,这两位角色来到长篇动画《功夫兔与菜包狗》的拍摄地,成了故事中的主角。功夫兔曾经也叫做少林兔,不过李老师给它改名了,改成了功夫兔。有人说这是在模仿《功夫熊猫》,其实不然,这个名字是2005年改的,那时候的《功夫熊猫》还没抵达院线呢。

该片整体呈现暖黄的色调,仿佛是童年时小朋友互相之间讲的故事,那泛黄的字句和画面,让人看着心中暖洋洋的。

菜包狗虽然功夫很菜,但它对主人却是最忠心的,每天忙着给主人做早饭,把散落的书本码好,擦桌子,扫地等等,凡是能做的它都干得很卖力。而主人也没有忘记在它生日的时候送上一份可口蛋糕——谁不想有这样一只小狗呢?当镜头进展到生日的那个时刻,也就是蛋糕出现在菜包狗面前的时候,不禁让人大大地感动了一把。这一刻,在片中定格成了一张照片。

功夫兔,则是那个让主人头疼的对象。它聪明但调皮,乐悠悠的性格,做什么事都不着急。堆积木是它的一大爱好,吃着零食做自己想做的事情,不服主人的管教。它那一身好功夫,也让它的不服管有了本钱。不过天性善良的功夫兔并不会出什么坏主意,只是性格比较自由散漫罢了。

自从《功夫熊猫》上映以来,有人说,拍功夫动画片一定会火,所以大家都把目光都放在了相似的题材上。动画里的角色们都挽起袖子,亮出招式,预备开打或者已经在乐此不疲的打斗中。《功夫兔与菜包狗》也加入了这其中的行列,虽然它的诞生早于《功夫熊猫》。

和一般的动画不一样,本片在制作时加入了大量实拍场景,功夫兔和菜包狗一展身手的场地,常常是主人的书桌,这其实是一个真实的场景,通过拍照和剪辑进入了动画画面之中。这种拍摄方式在国内比较罕见,可以说是让人眼前一亮。

■史海钩沉

百花齐放的

20世纪70年代

——日本动画简史(6) □吕晶莹

对于日本动画业来说,20世纪70年代仍是一个持续繁荣与发展的时代。但是与20世纪60年代不同的是,这种繁荣与发展不仅仅体现在数量上,而且体现在内容与种类上。究其根本,一个关键词“电视”不可忽视。

把这个词拆解开来,具体有以下几条原因。首先是两条比较主要的原因:其一是20世纪60年代各种政治思潮席卷日本,导致日本人对于时局十分关心,开始通过电视来了解时事新闻,结果这种对电视的依赖附着着让观众对其他节目的关注度也有所提高;其次是田中角荣就任日本首相之后,将国家发展的重点转向经济建设方面,整个社会开始以逐利为生活目的,使得曾经热衷于各种运动的青年人主体改弦更张,由关心时政与社会转而关心自身利益,反传统的“宅文化”应运而生。另外还有两个看似匪夷所思实则十分重要的原因:所谓“加班文化”与遥控器——由于经济迅猛发展,日本独特的“加班文化”愈演愈烈,原本应该在家中行使父权的日本男人延长了工作时间,而在家从事家务的母亲却难以限制孩子对于电视的迷恋,结果孩子们终日沉迷于电视机前,尤其关爱动画节目,甚至出现了“家族电视”转为“个人电视”之风,在一些家庭中甚至还出现了单独放在孩子房间中的第二部电视;而电视遥控器的出现,使得人们在换台时依旧可以舒适地坐在原来的观赏位置上,不必多次往返于座位与电视机之间,“换台成本”大大降低。总之,这些原因客观上使观众对动画片的需求大大增加。

如前所述,这一次的需求增长不仅仅体现在数量方面,还体现在内容方面,同时带来了动画片种类的新划分与新突破。诸如“机器人动画”之类的题材备受瞩目,为后世同类题材开了先河。最著名的作品是自1972年12月开始放映的《魔神Z》(マジンガーZ),该作品由东映动画公司制作,其创新之处在于:作品中的机器人不再像以往一样由人使用遥控器来控制,而是由人乘坐坐在机器人上进行操作。这部作品可谓日本动画史上“搭乘式巨大机器人”的始祖,深刻影响了后来各式各样的类似作品,比如著名的《机动战士高达》(1979)和《新世纪福音战士》(1995)等。这部动画作品还带来了一种新的商业模式,即由动画作品带动周边相关产品的生产和销售,造就了诸多玩具的销售奇迹。除“机器人动画”之外,还有一类动画题材广受欢迎,那就是“少女动画”。最初登场的少女动画作品是1966年开始播放的《魔法使者萨莉》(魔法使いサリー),同样影响深远。虽然“少女动画”在20世纪80年代曾陷入一个短暂的低迷期,但1992年朝日电视台台放映的《美少女战士》则使这一题材的动画作品再度复苏,直接影响到中国乃至欧洲,由此使得“日式动画”(Japan Animation)一词广为人知。