

■动漫焦点

吉卜力的《辉夜姬物语》:

月亮公主的罪与罚

□李 萌

半个世纪前,东映动画公司曾有意将传统故事《竹取物语》改编为动画。其时,高畑勋以“月亮公主的罪与罚”作为主人公内心的切入角度提交企划,但未被公司采用。

2005年,作为吉卜力动画工作室的核心导演,高畑勋再一次将《竹取物语》的改编提上日程,并于2008年正式敲定。动画电影《辉夜姬物语》耗时5年制作,预算高达50亿日元,于2013年11月23日在日本公映。虽然电影斩获每日电影奖、日本电影评论家大奖等诸多奖项,在上映后一周票房也高居榜首,但收入依旧远低于制作成本。

传统故事的现代性

竹取翁伐竹,在断竹中得一手掌大的公主。竹取翁和老妇悉心喂养公主,不足三个月她便奇迹般地长大成人。5位贵族和皇帝仰慕公主的美貌,被公主拒绝。月圆之夜,公主在众人注视下飞回月亮,再也不受尘世的烦扰。

《竹取物语》的故事发生在日本平安时代,充满佛教和神话色彩。高畑勋对其中一些部分有些疑义,例如在原作结尾处,公主在升天之前为何对着竹取翁和老妇大哭;公主给5位贵族出的难题,虽有喜剧效果,但似乎又与辉夜姬生于竹子、回到月亮的故事并无太大关联。在日语海报上,电影副标题为“月亮公主的罪与罚”。公主的内心在思考什么?她经历的一切又给她带来了什么?这是导演所关心的问题。

正如制片人西村文明所说,在创作过程中,传统的辉夜姬形象被很大程度地现代化了。这是一个自由、奔放而又充



满矛盾的现代女性形象:她在尘世生活中滚了一身泥,不由自主地想要摆脱纷扰回到洁净的月球,却又留恋这跌宕人生带来的幸福与痛苦……

“代入式情感投射”与“体谅式情感投射”

高畑勋在接受《南方周末》的采访时曾表示:“日本动画拥有一种让人全情代入的能力,包括宫崎骏”。然而,他本人却不希望观众将自己完全代入到主人公的视角当中去感受故事与情感,他将这种现象称为“代入式情感投射”。与之相较,“体谅式情感投射”是高畑勋更认可的传递方式,即观众与主人公并不相同,但可以客观地体谅主人公的经历与情感。

纵观高畑勋执导的动画电影,从《太阳王子赫尔斯的冒

少儿文艺



险》《熊猫家族》《萤火虫之墓》《回忆点点滴滴》《百变狸猫》《邻居家的山田君》再到《辉夜姬物语》,在影片中看不到一种“讨好”的心态。用高畑勋的话来说,他喜欢从现实出发,让观众和电影保持客观的距离,而不是成为“主人公的拉拉队”。“太过贴合主人公,就会失去从外部观察的角度,失去笑声”。

留白的意境

14年前,高畑勋在《邻居家的山田君》中曾大量运用中国画中的写意留白,这种美术风格也沿用在《辉夜姬物语》当中。高畑勋还采纳了作画导演小西贤一的建议,用草图的方式对动画进行勾线。在辉夜姬从宴会逃走的段落中,这种松弛又充满表现力的绘制方式让动画充满张力,呈现出一种原始的野性力量。

《辉夜姬物语》长达137分钟,是目前吉卜力工作室时长最长的影片。2014年7月,曾有吉卜力工作室解散的传闻。好在吉卜力制作人铃木敏夫接受NHK电视台的采访时辟谣,称吉卜力不会解散,只是会以动画短片制作为主,改变一下拍片方式。

但愿《辉夜姬物语》不会是高畑勋的收官之作。

■科声幻影

2010年底,一部名为《Tron: Legacy》的科幻影片在美国问世;一个月之后,该片以《创:战纪》的译名在中国内地上映。可惜很多观众在欣赏这部影片时,并不了解它其实是一部近30年前的影片的续集,那部影片的名字是《Tron》,中文译名为《电子世界争霸战》。

说起这部影片,很多人的确不知道,但它却开创了电脑动画技术在电影制作中的先河,假如说它是第一部使用电脑动画技术的影片多少有些夸张的话,那么至少可以这样认为:它是第一部由大公司制作、并比较完整地运用了电脑动画技术的影片。此外只举一个例子来说明它的影响:就连《黑客帝国》的导演沃卓斯基兄弟都承认,他们的作品深深地受到了《电子世界争霸战》的影响。

《电子世界争霸战》的故事并不十分复杂,现在看起来更显得有些平淡,无外乎就是有关电脑黑客的故事,而且把各种通过电脑程序的争斗给影像化了。但是不要忘记了,影片问世的时间可是1982年。要知道真正引入现代网络意识以及虚拟空间等新型概念的科幻小说《神经漫游者》还要在两年之后才会出版呢。

所以在1982年,布鲁斯·巴克林纳还是一名没有任何名气的演员,他收到了后来担任《电子世界争霸战》导演斯蒂文·里斯伯格寄来的剧本后,简直就像在读天书一般。而且后来在电影拍摄的过程中,演员们第一次意识到不知如何进行表演:因为他们在摄影棚中,有时就是听从导演的命令,从某个地方走到另外一个地方,这就算表演完成

了——后期的所有背景都是由电脑来完成的。而同样的感受,后来也出现在其他一些大制作的科幻电影当中。

当然严格来说,《电子世界争霸战》并不能称为一部动画电影,它所讲述的还是一个现实的故事,但由于在其中运用了大量的电脑动画技术(虽然只是早期比较简陋的电脑动画技术),尤其是它利用电脑动画技术阐释了虚拟空间的概念,使它在电脑动画史上得以青史留名。从此,科幻电影中就不再仅仅是过去的外星人、机器人以及新出现的克隆人形象了,还出现了代表着另外一个世界的虚拟空间。

不过有时走在时代的前列却并不是什么好事,《电子世界争霸战》在上映后票房平平,1700万美元的投资,上映3个月才达到2600万美元的票房,与当年暑期档票房奇高的《外星人E.T.》根本无法相提并论。值得一提的是,同一年还出现了另外一部当年同样票房平平、恶评如潮后来却被视为旷世经典的科幻电影《银翼杀手》——1982年,真的可以说是科幻电影概念更新的一年。

这个世界上有少数导演,是将电影这门光影叙事当作抒情诗来歌咏的诗人,例如岩井俊二。

电影讲述了两个女生的一段青葱岁月,电影的叙述并不像它的故事那样一以贯之和完整,它屡屡被岩井打断,加入各种琐碎细小、旁逸斜出的情节。导演似乎故意不让观众看得流畅,DV跟拍的镜头总有轻微地抖动,画面常常像走神一样忽然中断,每个场景都是生活片段被剪辑后的重新拼贴。亲情、友情、爱情交织着前进,构成少年复杂漫长的成长过程。电影前半部的戏份集中在荒井花身上,突出了新新人类对爱情的直接表达和勇敢争取。花因为有了宫本开始冷淡爱丽丝,像个成年人般对她说,她已经是大人了,不应该再粘在一起了。花绝决地退出了他们一直亲密无间的二人世界。爱丽丝再也不能把所有同龄的爱与欢笑同花一起分享,原来欢乐只有那么短暂的时间,她从此又是一个人。后半部爱丽丝的戏份逐渐加重,深化了整部片子的内涵,在成长的点滴心事里,让我们看到这个并不完美的世界。爱丽丝其实有着一一个中正普通的日文名字栖川徹子,但岩井又给了她这个好听好记的英文名,一下子使人人物增加了童话般的联想。少女爱丽丝安静的时候像个字很像《牯岭街少年杀人事件》中的小明,有一股忧郁沉潜的英气;活泼时又像《四月物语》中那个小女生,一颦一笑都透着单纯与热爱。爱丽丝成长于一个离异家庭,家里杂乱得像垃圾场,漂亮的母亲不断与男子约会,不小心碰见时从不承认自己有个女儿并暗示她赶紧回避,她却像个大人般纵容着母亲,给她疼惜与爱,还有无限宽容。“其实也没什么事,你也已经是大人了,恋爱要以结婚为前提。”戴着围裙与母亲谈话时二人角色完全置换过来,俨然她才是那个成熟的家庭主妇。而这一切,何尝不是生活逼迫出的。她纯净的面孔略带苍白,说话温婉羞涩,并不适合做现代社会下的演员,虽然有着素素的

划时代的开创者

□星河



古典美,但却不懂得在镜头面前表现自己。电影中有一个细节是摄影师让她想象人生中最悲痛的事情,她紧张羞涩到面无表情,让我想起《牯岭街少年杀人事件》里的一个场景,小明去片厂试演出嫁的戏,从开始的僵硬到后来哭得天昏地暗,细节被导演处理得浓墨重彩,岩井却用了另一种方式,同样精彩。他只让爱丽丝坐在椅子上发了几秒钟的呆,然后淡淡的,就此作罢。导演想要告诉我们那些不那么文

■实验动画

帧间生活

——雷磊的《照片回收》

□刘书亮

《照片回收》是国内独立动画人雷磊2013年的作品。这部时长五分半钟的短片两年内屡获殊荣,在国际动画节上频频获奖,并让雷磊第一次入围了昂西国际动画节。《照片回收》与雷磊以往那些天真烂漫、风格可爱的动画全然不同,显得冷峻严肃。它虽区别于主流动画形态,但在笔者看来,这是雷磊迄今为止最优秀的片子,没有之一。

这是一部应归类为现成品动画的作品,它使用的原始素材非常特殊:从垃圾堆里捡回的废弃胶卷。《照片回收》是雷磊与法国的收藏家好友托马斯·苏文合作的作品。苏文的“银矿”项目,在雷磊看来非常疯狂:苏文花了数年时间,从北京周边的垃圾站回收人们丢弃的相机胶卷,积累了50万张以上的彩色胶片。苏文也将这些底片逐一扫描、归档。照片中有大量的家庭生活照和旅游景点的留念照。在翻看素材的过程中,他们发现这些照片之间存在着各种有趣的规律。比如说——天安门城楼等一些建筑会反复出现在素材中;在同一景点留念的照片构图常常比较相似;很多人面对相机镜头会摆出大体相同的拍照姿势。“我当时就想,或许可以按照某种关系把这些照片连接起来,做成一个动态影像或动画。”雷磊说。

《照片回收》的创作由此开始。他们遴选了数千张照片,按照规律组织起来。在最终的影像



逻辑上的先后。然而《照片回收》完全打破了这一点,任何两帧在时间上的必然联系被抹除,间隔跨度可能长达几年甚至十几年。这将动画语境下所谓“镜头”的概念彻底颠覆了。一个世纪前,法国导演乔治·梅里爱发现了停机再拍的魔力,而《照片回收》就使用了与之相似的“频闪运动”方式让动画获得了全新的可能。

另一方面,片中运动的主体不再是某个固定的人,而是“很多很多中国人”的集合体。由此《照片回收》投射出了文化学的意义,在一帧帧画面的连缀之中展现了普通中国人的面貌,成为中国人生活的一个缩影。在2013年荷兰国际动画节上,影片荣获了最佳动画实验短片奖。评委会给出的评语是:《照片回收》创造了一部“无名百姓的史诗肖像”。

世上所有的生物都带着伤

□王 颖



片名:花与爱丽丝
类型:剧情 国家:日本
编剧:岩井俊二
导演:岩井俊二
配音:铃木杏、苍井优、相田翔子、阿部宽

剧化,如同流水一般从我们指缝间不断溜走的时间与故事,那些看上去轻轻浅浅却始终抓不住丢不开笑不出哭不出的东西,才是我们最终所能记住的。

岩井总能展现给我们一些天才横溢的细节,让一部片子瞬间灵动起来。比如,父亲捡到手机的情节,初看毫无必要,却牵扯出他教爱丽丝学习中文的故事。后来等到那个阳光较好的午后,茂盛的植物将男孩女孩包围在天地中间,逆光给爱丽丝的头发染

上一层神秘朦胧的光晕,青春的痕迹缠绕在她身上,就像海藻缠绕着珊瑚。爱丽丝用父亲教她的中文对宫本说“我爱你”,男孩问她什么意思?她停下不言,又复对他说了声“再见”。她用了男孩听不懂的语言,淡淡地,了结生平第一场爱。音乐像春雨般温柔地洒下,钢琴和小提琴奏出简单细致的旋律,如同春天成长的季节里树皮哗哗剥落的叹息。成长,终于又跨过了艰难的一步。然而即使有磨擦与刺痛,悲哀与受伤,不停地被人抛弃的青春,也是活的,是自己的年华与度过,又怎么能够不珍惜。

《花与爱丽丝》作为当年一部被低估的电影,它和岩井俊二的所有片子一样,仍在讲述情感和成长。总有些埋藏在心底的话,是需要借一些物事来说的,岩井喜欢选取一个情感脆弱又恬静清淡的横截面,在其间展示青春的碎屑,爱的低语,成长的忧伤,现实的残酷。他的残酷和忧伤亦是交织的,正如成长历程中的爱和痛始终共存共生着一样。微笑与哭泣,牺牲与伤害的并置,使情感达到一种隔离的效果,就像是成年后反身回看多年前的往事,大量的仰拍和俯拍镜头把观众置于旁观者的地位,流露出一丝远观的淡然。不刻意作深沉状,不为赋新词强说愁,有摔倒,有停顿,也有跳跃与飞翔。许多年以后,我们也会说起自己的青春。或也有错过,有失落,有痴怨,有挂念,却到底是一路认真真地走过来的,甘苦自知。正因为青春是那么的普遍地每个人都须亲历每个人都拥有过的曾经,使它成为最不容易言说好的东西。从这个意义上说,岩井一直在努力,并始终保持着挑战自己的姿态。

■动漫时评

今年暑期,《神秘世界历险记2》上映了,和第一部一样,故事围绕天真活泼的小女孩王雨果展开,在剧情中,她再次回到了那个让她魂牵梦绕的奇异世界,展开了一段奇妙的大冒险。

相比较第一部,第二部提供了更多的细节。在黑着灯房间里,小主人公和父亲一起,用手电筒玩着光影游戏,黑影在墙上活泼地跃动着;想要飞的王雨果,背着风筝,想要借助跷跷板的力量,来一个大飞行,把她的老爸和正在学武术的小朋友们吓了一跳……这些生动有趣的情节丰富了剧情,也有助于刻画人物性格。

不过纵观整部剧,却无法回避影片在叙事上存在的问题。

王雨果在离开家后,回到神秘世界,和她的老朋友“啦啦”和“熊大叔”相遇,一群小伙伴在喜悦之外,却遭遇了巨大的危机,他们发现所有喝过水的生命都变小了。在叙述这段变故的时候,创作者是将王雨果、“啦啦”和“熊大叔”作为主要角色去观察这件事的。

当时,他们正在高兴地重逢庆祝,画面中忽然引入了一些体型庞大的古老生物,从对话中可以听出,这群古老生物,不知为何离开了原来居住的水下,来到了地面上。突然,一只老鼠出现了,它攻击了其中一只古老生物的尾巴,导致这只体型硕大的动物暴走,在它的影响下,其他古老动物也奔跑起来。它们在大路上胡乱撞击着,把沿途的建筑物都毁掉了,最后一直冲到了水里,才恢复了本性,可是一进入水中,它们的身体的就缩小了。

就算从精简后的描述中也能够看出来,这段剧情缺乏基本的铺垫和交代。首先,古老生物为何从它们熟悉的水下来到地面上,剧情并没有马上给出原因——这里当然可以作为一个悬念来看待。但紧接着,一只奇怪的老鼠就出现了,攻击了其中一只古老生物的尾巴,这只古老生物立即丧失了理智……看到这里,作为一个观众可能会有些困惑:攻击尾巴导致暴走这件事,究竟是不是一种预先计划好的设定呢?是否攻击它的这个地方,它就必然会失控呢?还是说,这只是老鼠的胡乱攻击?单从画面上,我们无法找到答案。当这群古老生物冲到了水里,它们忽然变小了——剧情发展到后面,观众们通过台词和闪回才得知,原来古老生物因为喝过水,所以身体才会缩小;然而回想这个地方原本的镜头,画面并没有特意强调古老生物在喝水,只是展现了它们浸泡在水中这一场景。

假使这不是一个关键剧情,自然不需要特意描述,但“喝水会使身体缩小”这件事,正是整个故事重中之重の特大大危机。很难想象,可以用如此仓促的几个镜头,就含混不清地解释了这件事的发生。

这几乎可以视为一个剧情的叙述缺陷了,类似的问题,在整部电影里都很常见。当然,电影还是为小观众们展现了多彩的奇幻世界,画面十分丰饶,但剧情却经不起推敲,整部系列电影仍然有一定的提升空间。

■他山之石

在英语中,touch有一个常见的含义:触摸。所以在田径短跑接力赛中,两位跑者传递交接棒的瞬间,也被称为touch。在动画《棒球英豪》(touch)中,安达充用他的画笔,描绘了孪生兄弟间梦想的接力与传递。

有人说,经得起时间考验的作品才称得上经典,我们阅读的不是某个环境下具体人物的故事,而是超越时空与种族的情感共鸣。1981年问世的《棒球英豪》就是这样一部经得起考验的动画作品。20世纪90年代中期,《棒球英豪》被引进中国大陆,引起了巨大的轰动。而在今天,那些十几岁的年轻人也会在网络上诉说着他们对这部作品发自内心的感动,他们的阅读体验与他们的前辈也相差无几。

作者安达充是日本著名的漫画家,他的经历实在太过普通:少年时代酷爱漫画,有一个同样热爱漫画并成为漫画家的哥哥,而他本人从高中毕业后开始漫画创作。安达充的漫画拥有很多固定元素:比如为实现梦想打入全国大赛的少年,青梅竹马的少女,等等。此外,主人公的父母一定会开有一家小商店:咖啡厅、书店或者酒馆……假如把安达充不同作品中的人物相比较的话,读者会发现他们有着相似的面孔和发型,甚至性格都是彼此的复制版。

安达充就读的高中因体育而闻名,其所属棒球队多次代表所属县参加全国大赛。所以在作品中,主人公对运动有着执著的追求,特别是棒球。在作品中,人人都是高中棒球迷,为了获得全国高中棒球联赛的出线权,主人公在错综的感情纠葛中,用汗水书写青春,而著名的全国棒球比赛“甲子园”也成为所有人的精神信仰。

《棒球英豪》为我们展示了这样的故事:哥哥上杉达极具天赋却缺乏毅力,弟弟上杉和也却踏实努力成绩优秀,是棒球部的王牌投手;而他们的邻居浅仓南是漫画中的完美女孩;弟弟和女孩是公认的一对,而在升入高中后,哥哥却逐渐意识到自己对女孩的情感;就在兄弟俩开始为女孩竞争的时候,弟弟遭遇车祸不幸去世。这一幕让所有人都万分难过——包括创作者和阅读者。然而在弟弟去世后,哥哥开始加入棒球队打棒球,与队友建立了情感互动;但就在前途一片光明之时,安达充安排了一个可爱的反面人物——对棒球队怀恨在心想要摧毁棒球队的教练;当然,最后一定是大团圆的结局——哥哥从弟弟手中接过了棒球的接力棒,也与可爱的邻家女孩走到了一起。

在安达充的笔下,没有一个人是真正意义上的坏人,我们只会看到一些“坏心眼”的家伙——他们会让主人公遭殃。但是,随着故事的发展,那些坏人也会露出可爱的一面,事情则会向着读者期望的方向发展。在《棒球英豪》中,那个殴打球员扰乱比赛的教练,并没能阻止主人公对棒球的热情和对胜利的渴望,最终也意识到了自己心中那个未曾实现的“甲子园”梦想。而这种爱的交流与表达,是安达充在热血漫画中始终延续的线索,也是他本人对高中时代的情愫与想念。

异世界的冒险

□沈雪音



梦想的接力赛

——日本动画《棒球英豪》:安达充与《棒球英豪》

□晶晶莹