

■动漫焦点

《小王子》:支线情节是否必要?

□李萌



定格动画部分的小王子

在《小王子》的预告片中,定格动画带来的质朴和稚拙恰到好处。或许是预告片带来了太多期待,《小王子》的正片反而令人感到一丝失望。

笔者同意一个观点,即改编作品无需完全遵从原著。尤其是对读者众多的原著而言,改编是一件更困难的再创造工作。在改编时,《小王子》的动画电影面临了几个非常重要且难以解决的问题,而这些问题决定了电影本身的成功。

首先,是根据原著进行的故事扩张。《小王子》是法国作家安托万·德·圣·埃克苏佩里于1942年写成的著名儿童文学作品,但故事并不具有商业电影常见的起、承、转、合与情节点。然而最关键的问题是这个故事非常短,短到不足以撑起一部90分钟的动画电影。因此,动画改编对编剧有了第一层考验:扩展一个什么样的故事,能够将原著恰到好处地装进来,同时满足商业电影具有矛盾冲突才能更好看的要求?

在原著中,主要角色是小王子、狐狸、蛇和飞行员。为了将原著故事扩展到90分钟电影长度,除了这几个角色外,动画电影还引入了一个新的主要角色:一个遵守规矩的女孩。女孩生活的环境、受到的教育、行事的风格全部按照“小大人”的特点进行塑造,她理性、不贪玩、爱学习、立志要上名校……之后,受了邻居飞行员爷爷的影响,女孩贪玩、好奇、爱冒险的天性逐渐显现出来,她也通过飞行员的故事认识了小王子。

飞行员是在故事前期串联现实世界与幻想世界的唯一纽带。他是理性的成人世界中最不合格的一员:既没有规矩像样的房子,也没有体面的工作,是个怪老头。而小王子的故事更像是怪老头飞行员的臆想,像他诉诸于纸笔并讲给女孩的一个童话。飞行员的行事风格与女孩大相径庭,二人在冲突的过程中相互了解。

女孩的母亲是一个真正的大人,她、女孩和浪漫的飞行员不断产生冲突,推进着现实故事的发展。与此同时,针对《小王子》原著的演绎则更像是一部定格动画艺术短片,这部短片穿插在三维制作的现实故事中。

至此,这三个人物的设置都算合理。然而,女孩和充满幻想的怪老头飞行员之间,说到底也只是童心未泯



三维部分的女孩和飞行员

和童心被挖掘的惺惺相惜,在影片开始和中间部分,女孩面临的最大问题,也就是全片的最大矛盾,是女孩如何完成母亲的期待,争取考上名校。但当她明白生命的有趣之处在于体验而非步步计算赢得成功之后,最后的冲突似乎并不存在了:女孩想通了,怪老头飞行员和她成了好朋友。但邻居之间本没有巨大的矛盾和冲突,这就造成了一个关键的问题:作为一部商业动画电影,结尾部分的大高潮该如何处理?

编剧是如何处理结尾高潮部分的呢?飞行员身体不好,入院治疗,女孩为了让他和小王子再见,发动了飞行员制作的飞机,前去寻找小王子。女孩开着飞机,找到了小王子所在的B-612号星球,然而她发现这一切都是假的:小王子长大了,他成了一个落魄的大人。他没有童心,做着无聊的工作,周围的环境和人让他顺利地完成了从儿童到成人的转变,同时也成功地帮他忘记了过去,忘记了他的狐狸和玫瑰花。

飞行、与扣押小王子的反派对打、逃离被拘禁的工厂……在最后的情节点中,编剧营造了一系列大场景。这些大场景适合排动作戏,也容易营造出画面效果。然而,结尾处的小王子俨然是一个新引入的角色,反派是

阻碍他拥有童心的、冷酷无情的雇主。由于反派和小王子的引入过晚,这两个专注于制造最终矛盾高潮的角色,也承载着过于明确的功能性。这一点,成为影片当中最大的问题。

成年后的小王子和穿插在前述剧情中的小王子没有任何关系——不仅三维世界的角色设计和定格动画中的角色设计完全不同,在性格上也已经毫无前述剧情的影子。三维世界中的小王子胆怯、现实、理性,惟一能够看到童年影子的地方却是他的小糊涂:这在一个孩子身上是童真和可爱,然而放在一个成年人身上,只令人感到拒绝成长所带来的失败和困顿。新角色出现的时间有限,观众对角色的接受时间和情感带人也有限,因此,最后小王子出现的这一关键性段落,成为承载场面、烘托气氛的重要段落。然而为了达到这一目的,人物塑造被放置在了第二位,成年小王子的性格与前述延续性差,并且缺乏说服力。

■科声幻影

欣赏《明日世界》,一定要记住这一点:追随它思想的脚步,而不要纠结它具体的情节。说老实话,这部影片的情节真是混乱得可以。这里所说的混乱不是故事本身,而是讲述方式——“没能讲好故事”是这部影片给很多观众的第一感觉。可是据说编剧之一达蒙·林德洛夫,竟然被迪士尼以7位数的薪酬雇来创作剧本。此外,还有更令人惊讶的事情:作为“星球大战”系列铁杆粉丝的布拉德·伯德本是《星球大战·原力觉醒》的导演人选,但他却为了《明日世界》而拒绝了《星球大战》,只是因为他认为《明日世界》更具原创性。

先来简单梳理一下这个有点混乱的故事吧——

开篇出现了两个人物,而这两个人物贯穿了故事的始终。一个是牢骚满腹对一切都满意的宅男大舅弗兰克,一个是充满正能量对未来无限憧憬的小姑娘凯西。故事一开始,就是由他们二人来叙述的。

1964年,弗兰克还是一名天真的儿童,他对科技充满好奇,对未来充满信心。弗兰克背上自己研制的单人飞行器来到世博会上,希望别人认可他的发明。可是没想到,弗兰克被无情地拒绝了,这让他十分伤心。幸运的是,弗兰克遇到了一个自称来自未来的小女孩雅典娜。雅典娜引导弗兰克来到一个神奇的地方,这里科技极度发达,令人眼花缭乱。这里,就是代表着未来的“明日世界”。弗兰克兴奋异常,信心大增,开始试飞他的单人飞行器,结果他却被逐出了“明日世界”。也许这次打击实在太大了,自此,弗兰克一蹶不振,开始了他离群索居的宅男生活,甚至不愿走出家门一步。

凯西则不然。她从小醉心科学,胆大心细。一个偶然的机会,她得到了一枚奇怪的徽章。这枚徽章能把她带到一个神奇的世界——不用说,就是那个“明日世界”。

现在,那个曾经引导弗兰克的小姑娘雅典娜,又来引导凯西了。她要先引导少女凯西遇到成年弗兰克,然后让他们一起,来拯救这个行将毁灭的世界……

以上故事基本上还算清楚,但也需要注意力比较集中才能看明白。可惜再往下,各种线索就开始交织起来,故事的讲述也就越来越乱了。

事实上,无论从哪个角度,这部影片都是形式大于内容的。假如我们抛开剧本故事,单说作品想要表达的思想,无非就是“未来令人无限憧憬”这一概念的展示;或换句话说,在迪士尼眼里,未来的科技发展就是如此的。从一开始1964年世界博览会的场景中观众就能看出这种迹象,种种让人羡慕的未来科技释放着无穷的能量,让人憧憬,给人力量。在弗兰克讲述结束之际,两个孩子望向远方背影的定格,正是极具经典意义的未来畅想画面。可惜在此宏大的科技背景下,故事逻辑却趋于简单,人物也基本以脸谱化为主。

这是迪士尼的典型特征。

这其实是一部致敬之作——向华特·迪士尼,向那个时代的理性主义者,向所有“把未来幻想得更美好的人”。但致敬之作也会有它的先天弊端,往往最容易搞成“作者自己设置了无数细节而观众却糊里糊涂”的情况。从现在的影片成品来看,这样评价似乎并不为过。

不过仔细想想,这样苛刻的评价也许有失公允。说到底这毕竟是一部基于儿童视角的科幻片,孩子的逻辑性本就没有那么强,他们想要看到的也许就是这种惊奇。或者再退一步,制作者本来也想拍给成人看,但迪士尼沿袭多年的“审查”标准,早已让自己的定位牢牢固守于此了。



《明日世界》电影海报

□星河

迪士尼的《明日世界》

■实验动画

皮克斯与早期三维动画实验

□刘书亮



说起实验动画,或许很多人会首先想起那些抽象至极、奇奇怪怪或者怎么也看不懂的“高冷”作品。但不应忘记的是,“实验”是一个带有历史性的概念。一部多年前的实验动画,在今天看来或许已不再是实验了。

三维电脑动画就是这样的东西。它的发展只有短短几十年,但发展速度之快着实令人惊奇。不管是否愿意承认,如今我们的商业动画电影领域基本上已经被三维动画占据了,二维动画在主流市场却面临着尴尬的境况。但在20世纪七八十年代,三维动画是彻彻底底的实验。皮克斯动画工作室在这段历史中至关重要,所以我们要讲讲皮克斯诞生的故事。

皮克斯的前身是乔治·卢卡斯所创立的卢卡斯影业下属的一个部门。1977年,卢卡斯执导的《星球大战》大获成功。此后,卢卡斯影业成立了电脑动画部,并聘请了艾德温·卡姆尔——纯电脑制作动画影片的创始人之一。

从事电影相关工作之前,卡姆尔已经在电脑图形计算领域做出了很多突出贡献。1972年,他把自己的左手在计算机中还原建模,并做了简单的动画。在今天看来,这只手很粗糙生硬,动作简陋而缺乏表现力,但这却是最早的电脑动画实验,堪称三维动画在萌芽期的一大创举——皮克斯成立还是14年之后的事情呢。

在皮克斯的日子里,卡姆尔这位“高端技术宅”更成了技术人员的主心骨。他领衔开发了RenderMan渲染系统,这一系统后来被用在了《玩具总动员》《海底总动员》等一系列动画电影中,是皮克斯一直以来的核心渲染技术,它也为卡姆尔赢得了很多技术类奖项。可以说皮克斯一边创作影片一边不断开发新技术的传统就是从卡姆尔开始的。

让我们回过头来,讲讲约翰·拉塞特。按照皮克斯导演彼得·道格特的描述,卡姆尔像是科学家和大学生的结合体,拉塞特则像个孩子王。这个

“孩子王”从很早就开始对三维动画感兴趣,但他最初的三维动画生涯并不顺利。

1975年,他被加州艺术大学录取——这所大学正是华特·迪士尼1961年创立的。在这所学校中,拉塞特开始按照迪士尼式的动画体系来学习动画创作,并在毕业后很快被迪士尼聘用。

在迪士尼工作期间,他对三维电脑动画很感兴趣,也是第一个获得批准尝试三维动画的人。然而,这也让拉塞特遭遇了沉重的打击:他竟然被迪士尼解雇了!因为迪士尼实在不知道拿他怎么办,认为钻研电脑动画的他像个怪物;而彼时的迪士尼公司从上到下都深陷于对电脑的恐惧之中——“要是电脑把一切工作都做了,取代了我们,该怎么办?”

离开了工作多年的迪士尼,拉塞特受邀来到卢卡斯影业电脑动画部,就这样与艾德温·卡姆尔成为同事。1986年,史蒂夫·乔布斯收购了电脑动画部,并转而成立了皮克斯动画工作室,皮克斯正式诞生。在这里,与卡姆尔一起,拉塞特真正施展了拳脚。

1984年,皮克斯的动画短片《安德鲁和威利冒险记》制作完成,并在当年的SIGGRAPH(世界图形图像大会)上公开放映。由于当时的技术限制,角色的造型很简陋,但事实证明

这并不影响短片在30年前的那时震惊四座。皮克斯正式成立后,1986年《顽皮跳跳灯》的诞生更是让全世界看到了三维动画的无限可能,掌声再次响彻SIGGRAPH展览现场,小台灯也成了皮克斯的象征。

皮克斯在商业上响亮的第一炮是《玩具总动员》。1995年,《玩具总动员》作为世界上第一部三维影院动画长片横空出世,并以3.62亿美元的优异票房成绩成为当年美国本土的票房冠军。此时影片已经可以游刃有余地表现每一个角色的动作和情绪,三维电脑动画由此开始承载起了结构复杂跌宕起伏的故事以及富有魅力的角色。《玩具总动员》成了皮克斯的代表作,更成了全球三维电脑动画的里程碑,让三维动画从实验跻身商业。

回顾皮克斯的诞生与发展,我们能清晰地看到早期三维动画制作者们的实验精神。2007年,纪录片《皮克斯的故事》的开头这样概括开拓电脑动画领域的困难重重:“在过去的20年当中,这些艺术家们随时都在面对困难,也面临着失败的风险。”可以说,正是由于有他们那时对三维动画的实验和探索,今天的动画才呈现出如此辉煌多彩的面貌。

■他山之石

童年的“下饭菜”

——日本动画·美食篇(1):小川悦司与《中华小当家》 □吕晶莹

2012年《舌尖上的中国》迅速走红,这部展示了中华美食独特气质的纪录片,风靡大江南北。观众通过此片了解到中华美食文化的源远流长,更为其中饱含“情怀”的美食而陶醉。很多人专门选在品味美食的时候,来观看和欣赏这部“讲故事”的纪录片,所以,这部片子也被一些人戏称为“下饭视频”。

在很多“80后”的回忆中,也有这样一个“佐餐”的故事——只不过那是一套系列动画片。那是在互联网文化尚未流行的20世纪90年代,当时在每天傍晚播出,它就是日本动画片《中华小当家》。

《中华小当家》的故事套路是典型的日本风格的励志成长史:中国四川的刘昴星受家庭影响,立志成为伟大的厨师。他凭借高超的厨艺和对饮食的理解获得了李提督的赏识,之后前往广州阳泉酒家拜师学艺。经过千辛万苦,刘昴星获得“特级厨师”资格,结交了许多志同道合的朋友,逐渐开始了与“黑暗料理界”的战斗。

这部只有52集的动画片,对原作的改编甚大。原作名为《中华一番》,从1995年开始在讲谈社的《少年Magazine》上连载,其间也曾改名并更换杂志刊载,直至1999年连载结束。由于杂志的创作风格引导,虽然原作漫画主要面向青少年读者,但整体风格更加成人化,血腥与暴力场面不断出现,甚至还有《水浒传》中打斗情节的出现。

1997年4月27日,由日本动画公司制作



的同名动画在富士电视台播出。动画作品对原著情节做了大量的删减,着重体现了“料理是给人带来幸福的”之主题。

和众多的美食动画一样,作者在讲故事的过程中不断地制造悬念,在用情节留住观众的同时,还复现了一些杜撰的精品菜肴的制作过程,用夸张的画面展示人们品尝后的喜悦。黄金炒饭、魔幻麻婆豆腐、阳泉青椒肉丝、升龙饺子、梅子炒饭、乌鸡饭、银河面、梦幻锅巴……这些杜撰出的菜肴成为美食动画深入人心的记忆。后来甚至有喜欢动手的观众去模仿流程亲手制作,并撰写心得体会发布到互联网上,和志同道合的“吃货”们分享对作品和美食的热爱与情怀。

《中华一番》的作者是1969年出生的日本漫画家小川悦司。他在少年时代观看了中国电影《少林寺》后,对中国文化、中国功夫产生了浓厚的兴趣。他爱吃中国菜,努力去了解中华美食的独特气质与文化典故。成为漫画家后,小川悦司选取自己擅长的“料理”主题,创作了《中华一番》《料理猎人双雷传》《天使的煎锅》等作品,运用大胆的想象将自己所爱的菜肴呈现在读者和观众面前。虽然动画版的《中华小当家》草草收尾,与同期的《口袋妖怪》等作品相比影响力相对较小,但幸运的是,这部作品搭上了中国大陆引进动画片的末班车,在中国少年观众中开花结果,不仅成为一代人心中的童年“下饭菜”,也于2005年被改编为人电视剧,借助明星偶像的演绎,在电视舞台上创造着新的影响力和美食情怀。