

■动漫焦点 法国动画片《克里蒂, 童话的小屋》:

好莱坞般的三段式剧作结构

□李萌

法国动画片《克里蒂, 童话的小屋》中, 克里蒂是一个相信童话的小男孩。他和姐姐跟随爸爸妈妈, 来到已经去世的姨妈的海边小屋。

姨妈去世前, 经常为有读写障碍的克里蒂读各种各样的童话故事书。她留给克里蒂一份豪华的遗产: 一间装满了童话故事书的小屋。然而, 读写障碍是克里蒂内心的巨大伤痛, 这份珍贵的遗产也成了他的笑柄。

深夜的暴风骤雨击中了姨妈的小屋。屋顶的破损需要修补, 这对积蓄有限的克里蒂一家而言无疑是雪上加霜。情急之下, 全家决定变卖姨妈为克里蒂留下的一屋子童话故事书。这时, 克里蒂再次走进这间神秘的小屋, 真正的秘密才刚刚显现出来——

姨妈是童话故事守护者, 这间小屋里的故事书都是首版印刷。童话人物一个一个从书中走出来: 白雪公主、彼得潘、爱丽丝……他们认定, 克里蒂就是姨妈的接班人, 是童话的守护者。克里蒂只需在正午来临前, 念出“编出来的不一定是真的”这个守护童话的咒语, 故事就会代代相传地存在下去。否则, 故事里的角色会被人遗忘, 故事也将不复存在。

动画片《克里蒂, 童话的小屋》在剧作结构上使用了好莱坞电影的三幕式经典结构。三幕式结构将电影分为开端、发展、高潮三大部分, 每部分又根据时间节点细分出不同的故事节点。在第一幕即开端段落中, 导演用车子在盘山路上缓缓行驶, 带出了克里蒂一家来到海边小屋这一背景。克里蒂坐在车里问还有多久才能到, 而车外的路牌正写明他们的方位。随后, 姐姐对克里蒂读写障碍的嘲笑, 交代了主要角色具有读写障碍这一重要的特征。克里蒂的读写障碍也成为故事中一条非常重要的伏线, 为他在遇到的一系列障碍埋下了伏笔。

为守卫童话而念出咒语, 成为故事开端最重要的激励事件。同时, 在第一幕中不断重复出现克里蒂读写障碍的提示, 例如姐姐对他的讽刺、姨妈给克里蒂读故事的回忆、邻居和父母对克里蒂读写障碍的交谈等等。这些提示最终在激励事件中与主人公要达到的目的汇合, 克里蒂需要克服自己的读写障碍, 从而完成守护童话的任务。

故事至此, 并没有完全说服观众——作为一个小孩, 克里蒂完全可以像以前一样逃避现实。然而, 一个童话故事中的反派巫师出来搅局, 他认为克里蒂不是童话守护者的继承人。为了对克里蒂进行惩罚, 巫师用魔法将克里蒂变小了。与此同时, 家人已经找到了书商, 大家把童话书搬到了几千米外的仓库中, 等



待买家上门。

这一切都是克里蒂引起的——因为他的读写障碍。只有他回到家里, 让巫师将他变回原来的大小, 再克服障碍读出咒语, 童话人物们才会得救。这便引出了故事的第二幕。

克里蒂、童话人物爱丽丝、《爱丽丝漫游仙境》中的兔子、食人魔, 他们有着拇指大小的身高, 现在一起踏上了回到克里蒂家中的冒险之旅。途中, 他们经过海浪的洗礼、儿童的追逐、沙滩上螃蟹的攻击, 在这些动作事件中, 克里蒂的性格得到了磨练, 他从一个倾向于逃避现实的孩子, 成长为一个有担当、有勇气的少年。

在即将到家的段落中, 克里蒂姐姐成了他们的救星。故事编到这里, 有许多种解决问题的方式, 然而, 为了将姐姐与主要人物串起来, 并对姐姐喜欢讥讽克里蒂、嫌弃姨妈留给她的娃娃这类性格有所放大, 同时让姐姐也在故事中得到成长, 导演安排克里蒂的姐姐成为这一事件中的关键人物。姐姐将被缩小的克里蒂和童话人物们装在兜里, 带到了家中, 接着急忙出去通风报信, 为大家赢得时间, 也为即将被卖的童话书们解围。

在故事最关键的环节中, 克里蒂终于来到了咒语

的面前。然而, 此时观众最期待的, 就是看到克里蒂如何克服读写障碍。而导演在这一关键情节节点的处理上却多少有些令人失望, 影片仅仅对克里蒂的慌乱进行了刻画。最终, 他睁开眼睛, 一字一字地念出了咒语。

如何将心理活动进行外化, 是电影视听语言的重要表现之一。在这里, 全篇用了最长的时间进行铺垫, 这也是全片最大的悬念——克里蒂如何克服自己的心理障碍被如此轻松地带过了。这是这部影片编剧手法存在些许问题的一个段落。

最终, 克里蒂完成了这份任务, 保护了世代相传的童话。姐姐也在这场冒险中获得成长, 同时, 她幸运地发现了姨妈留下来的宝贵财富: 在姨妈给她的娃娃中, 藏了许多金币。

这部来自法国的动画片拥有形式感很强的美术风格。在我的印象中, 曾有同行认为影院动画需要大众化的美术风格, 然而《克里蒂, 童话的小屋》在形式上虽然小众, 却在故事上有别于许多法国国动电影, 做到了结构严谨和情节严密。由此可见, 故事和节奏才是决定一部动画电影是否好看的根本原因, 故事的好看程度与美术风格有一定关系, 却并非决定性关系。

■实验动画

被遮蔽的目光

——从动画短片《视线之外》说起 □刘书亮

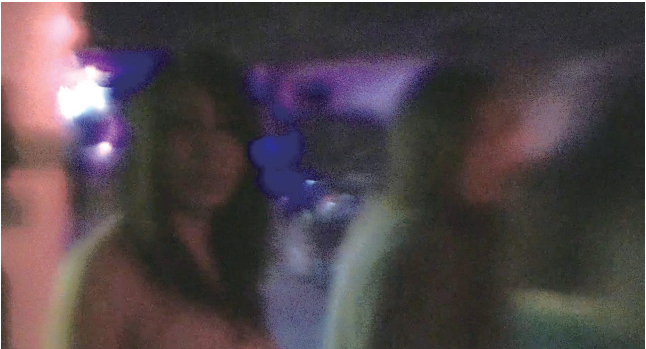
在视听语言体系中, “认同”概念占据着特殊的核心位置。它在相当大的程度上意味着的问题便是: 作为观众, 我们认为谁是主角, 以及我们用哪个角色的角度来看待问题, 视线的认同是认同内涵中非常重要的部分。我们在影片镜头中看到的, 如果跟某一角色所看到的内容高度一致, 便更容易在情感上认同于这个角色。

然而, 如果一个角色是个盲人, 眼睛看不见, 情况就开始变得复杂起来。首先, 如何以视觉方式表现出他/她是盲人就是一件需要斟酌的事情。同时, 视线的认同似乎就不可能了。至少, 当角色的目光被遮蔽时, 所谓“主观视角”从一开始就是个无法成立的概念。此时, 过肩镜头在形式上是视觉的, 但所形成的认同感却不应包括视觉——这意味着类似“正反打”等镜头组合的“缝合作用”在这种情况下的能力已经大大降低, 更多超越常规视听语言之外的叙事技法需要被探寻和使用。

在这方面, 台湾动画短片《视线之外》是一个非常有用的例子。这是台湾艺术大学2010年出品的一部毕业创作, 导演虞雅稚。在影片里, 除了对狗狗(她的导盲犬)的高度依赖之外, 小女孩的表演重点是对事物小心翼翼的触摸和熟悉, 由此在视觉上体现出她的盲人身份。

有人抢走了小女孩的挎包, 狗狗去追, 剩下小女孩一个人在自己的黑暗中摸索。女孩缓缓往前走, 一只脚往前一挪, 地上闪现出小树枝轻轻响了一下; 镜头切换, 女孩伸手到地上试探着摸, 直到画面中(再次)出现了树枝, 并又响了一声; 女孩捡起树枝。对旁观者来说, 树枝一直在地上; 但对盲人女孩来说, 树枝是被偶然发现的。《视线之外》的叙事方式能让观众的感知更贴近一个盲人。随后, 女孩听到的滴水声也是同样道理。

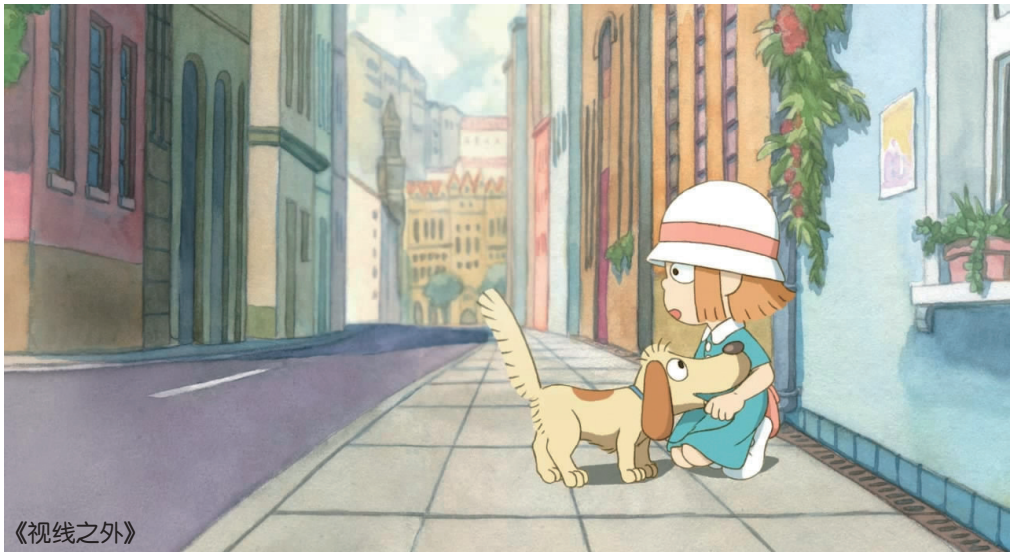
树枝在女孩手中变成了魔法棒, 女孩还为自己变出一身魔法师的衣服。随后, 直至狗狗回到女孩身边之前的诸多画面, 都是女孩利用触觉、听觉和嗅觉等进行的想象, 它们在影片中以视觉的方式完整呈现; 但那些尚未被想象的空间, 就是一片空白。被视觉化



《推拿》主观视角镜头

的所有想象图景, 在女孩丢掉魔法棒/树枝的那一刻, 被揭示为与真实环境并不相同。但恰恰是这种差异的对比, 让观众似乎更贴近了女孩内心, 引起了强烈的心理认同——这种认同不是通过传统意义上的视听语言来完成的。

除了《视线之外》, 还有很多作品的角色表现需要在这方面做特殊的处理。譬如游戏《合金装备: 食蛇者》的一段过场动画里, 玩家所操纵的角色“裸蛇”斯内克昏厥后被绑在行刑室拷问。斯内克在睁开眼睛之前就已经醒来, 但被蒙着黑色头套。过场动画所使用的表现方法非常直接有效: 一大段黑场, 观众只闻声音, 不见画面。同一场戏中, 在救女主角夏娃免于死时, 斯内克被子弹打瞎了右眼。此后玩家的游戏过程中若使用第一人称视角, 屏幕右半边都带有黑色的虚边。对于《食蛇者》这



《视线之外》

种可以随时切换第三人称与第一人称视角的游戏作品来说, 黑色虚边所起到的认同作用尤其显著。

再如电影《推拿》。这部电影描写的是一群盲人的生活, 片中大量使用了浅景深、失焦或者模糊滤镜效果等, 并不厌其烦地拍摄面部特写, 用来类比盲人感知外部世界时的艰难。影片中主要角色之一小马意外恢复了视力, 表现这段情节的段落出现了小马的主观视角镜头——当然, 仍是非常模糊不清的。

总之, 如何在心理感受上认同于一个盲人角色或眼睛有特殊状况的角色, 这个问题同时触及角色的“看”的行为和观众的观影行为, 因此能够延伸出一系列的案例分析, 这些分析往往能够向上关联电影美学, 同时向下关联视听语言技法, 值得进行更多的研究。



《合金装备:食蛇者》右侧虚边

■科声幻影



在空间中穿梭跳跃

□星河

前些年在网络小说的创作中, 迷恋穿越题材者人数众多, 作品云集, 自成一类, 不过近几年来似乎此风稍息。

事实上, 在科幻文学的历史上, 所谓“穿越”的概念, 最初特指空间领域的穿越; 而所谓时间领域的穿越, 其实一直被称为“时间旅行”。这类作品以英国科幻先驱H.G.威尔斯的《时间机器》为肇事之端, 后来的科幻作家蜂拥而上, 一发不可收拾。

也许是因为现代交通工具的极度发达以及基本上被证实了的时间流淌的单向性, 让人感觉空间穿越实在是过于幼稚而时间穿越却又绝无可能, 因而有关后者的幻想与描述才大行其道。然而, 历史上有关空间穿越的科幻题材与时间穿越的题材同样之多, 甚至可以说更多。这里所要介绍的《心灵传输者》(Jumper)就是一部有关空间穿越的科幻影片。

大卫本是一名普通的中学生, 由于一次偶然的机会, 突然间获得了可以随意空间移动的能力。大卫先是恐慌, 继而惊喜, 随即便开始练习控制……所有这些, 都是典型的经典科幻模式。简单说, 就是一个凡人一步步变为超人的成长故事。

但大卫还是引起了某一神秘组织的注意。这一神秘组织被称为“游侠”(pala-din), 在历史上就一直在追捕“心灵传输者”(Jumper)。说实话, “心灵传输者”这个名字翻译得实在太不准确, 原文中本就没有提及“心灵”云云; 与“游侠”相对的应该是“跳跃者”, 而影片的名字还真不如直接翻译成“穿梭者”。影片至此, 仍然相当符合经典科幻模式: 每一个超人, 必然有一个他无法战胜的克星。

说实话, 无论从情节上还是场面上来说, 这部影片都还算出色, 然而公映之后, 却遭到许多观众的指摘, 看起来它的口碑确实不是很好, 有网友言简意赅而为到位地点评: “瞎蹦达”。诟病这部影片者, 多是从细节入手, 觉得好好的题材给糟蹋了。其实笔者倒是觉得, 影片没有那么糟糕, 说好看还是挺好看的。

当然缺陷不是没有, 尤其是影片中对“游侠”的处理, 实在太苍白。因为靠着他们那一点点拙劣的小技能, 想要抓住“心灵传输者”是很难的。后者如果真想反抗的话, 只要手持一件稍微有点力的武器就十分容易; 假如拥有一件武器, 更是能让“游侠”一枪毙命, 而不必像影片中那样, 非要移动来一辆质量巨大的大轿车砸向“游侠”首领才行——就这样“游侠”首领还毫发无损呢! 可是在影片中, 每逢“心灵传输者”遇到“游侠”时却如临大敌, 莫非是心底的恐惧让他们先输了一分吗?

在影片的结尾, 大卫前去探望他的母亲。在影片的叙述中, 在大卫5岁那年, 母亲便离家出走, 舍他而去, 后来她仅在大卫遇险时现身救过他一次。现在, 大卫寻访而至, 前来拜会。然而母亲告诉他: 自己也是“游侠”组织的人; 当年为了保护大卫, 她不得不选择离开。所以故事还没有结束, 现在正在拍摄续集, 而且计划是三部曲。第二部预计在2018年上映。故事嘛, 自然是继续追捕与被追捕, 肯定还有爱情。观众惟一的希望就是——但愿故事部分更精彩, 而与此同时, 科幻部分也更科幻。

■他山之石

来自“轻小说”

——日本动画·生活篇(2): 谷川流与《凉宫春日的忧郁》

□吕晶莹



动画作品不仅收录了小说《凉宫春日的忧郁》的全部内容, 还加入了《凉宫春日的烦闷》卷中的《凉宫春日的烦闷》《神秘信号》《孤岛症候群》和《凉宫春日的暴走》卷中的《射手座之日》以及《凉宫春日的动摇》卷中的《Live Alive》《朝比奈实玖瑠的冒险 Episode00》等短篇故事。在调整顺序之后, 单是动画片开头便足了观众胃口, 而在随后14集的故事中, 逐渐展现出相应的人物与情节信息。

《凉宫春日的忧郁》没有像《哆啦A梦》那样达到了“国民动画”的高度, 毕竟后者能受到更广泛年龄

段观众的喜爱。而一些观众却被《凉宫春日》的忧郁中“错乱”的剧情弄得“头昏脑涨”, 宣称除“正能量”之外无法体会到作品的美学价值。但是, 在日本国内以及其他引进该片地区的绝大多数观众看来, 这部作品给他们留下了极为深刻的印象, 令人难以忘怀。这些观众认为, 除了精巧的情节和鲜明的人物之外, 这部作品还包含着创作者对这个世界的深刻理解, 而且这种理解是具备普适性的。

比如主角凉宫春日, 其自白是这样的: “我对普通的人类没有兴趣。你们之中要是有什么外星人、未来人、异世界来的人、超能力者, 就尽管来找我吧!” 事实上, 每个人的内心深处都厌倦于生活本身的烦琐与重复, 渴望激情、渴望变化, 渴望在循规蹈矩的无聊生活中开始一段有趣的经历, 像凉宫一样渴望得到解脱。而凉宫春日的故事恰好向我们证明了, 生活是可以改变的。我们看着这样的作品, 借用别人的剧本, 幻想着自己的传奇。

在如今这样的信息化、全球化时代, 中国的文艺作品愈发受到网络文学的影响, 这一点有目共睹。而在彼岸东瀛, 则由漫画充当了类似网络文学这样的角色。作为大众流行的文化产物, 漫画影响着社会中方方面面的的人群, 优秀的漫画作品会不断地改编为动画、电视及电影作品。当然也有例外, 有些动画作品并非由漫画改编, 而是改编自文学作品。“凉宫春日”系列, 便改编自日本文学的特有产物——轻小说。

所谓“轻小说”, 可以理解为“可以轻松阅读的小说”, 即一种特别注重娱乐性的文学作品。这一文学形式起源于20世纪80年代的日本, 由于很多作品被改编为动漫, 因此又被称为“动漫小说”。

“凉宫春日”系列是作家谷川流的轻小说代表作。这一系列作品的第一部《凉宫春日的忧郁》于2003年出版。作品以高中校园为背景, 讲述了美丽的女主角凉宫春日, 强迫一位叫“阿虚”的普通高中男生一起追求生活中的不平凡, 组建社团SOS, 并在社团内邂逅外星人、未来人、超能力者等等。最后, 凉宫春日几乎毁灭了世界, 全靠阿虚把她和自己拉回现实。

“凉宫春日”系列轻小说作品一经推出, 便获得了超高的人气, 随后被改编为动画作品。2006年4月2日, 动画片《凉宫春日的忧郁》在千叶电视台上映, 同年获得第11届“神户动画大奖”的电视动画大奖和主题曲奖, 2007年获得“东京动画奖”的优秀作品奖。就内容而言, 动画作品《凉宫春日的忧郁》并非小说的简单照搬, 而是进行了重新编排与再创作。在情节上,