

■看电影

# 《寻梦环游记》的现代隐喻

□魏策策

在墨西哥，随时有可能“抬头见鬼”，美艳的骷髅是墨西哥的一张世界名片。在亡灵节时，墨西哥人相信已故亲人的灵魂会归来，人们会用骷髅头套装扮自己，在狂欢中和亲人团聚，生与死的世界合二为一。电影《寻梦环游记》以墨西哥的非物质文化遗产——亡灵节为灵感，讲述主人公小男孩米格闯入亡灵世界的冒险与成长旅程。除了随行的狗和灵界的怪兽，影片还有另外三个重要角色，其中一个是亡灵艾克托，他年轻时为了自己音乐梦想而忽略家庭，遭到了后辈的诅咒，因为在人间没有亲友供奉自己的照片，所以边境检查站不让他“过关”，他没法和活着的亲友团聚。换个角度看，《寻梦环游记》的故事或许可以讲述为，艾克托因遭家人误解，灵魂被家人驱逐，在后人米格的帮助下圆梦的故事。另一个是歌神德拉库斯隐瞒罪行，最终真相大白，遭灵界唾弃的故事。还有一个是米格年迈的曾祖母coco记忆危机灵光乍现的故事。

这几个角色也形成了故事的三个视点，即以米格代表的现在的视点、以艾克托等为代表的未来的视点，以coco为代表的现在与未来交汇的视点，故事互相激发推进，米格在其中充当了助手的作用，帮助艾克托补上了照片，使德拉库斯的丑恶大白于灵界，为曾祖母coco唤醒爱的记忆。如果说米格代表着生的世界，艾克托、德拉库斯是亡灵世界的隐喻，而coco则是生死时空轴的交汇点，是生命的起点与终点，是故事真正的主角，她身上集聚着亲情与温暖、背叛与宽恕、爱与自由、生存还是死亡等影片想要表达的重大主题。

《寻梦环游记》中有两个世界，一个是活人的世界，一个是亡灵的世界。从时间轴上看，一个是此世，一个是彼岸；一个是现实，一个是虚幻。亡灵世界是在世人的未来世界，活人世界是亡灵们曾经拥有的世界。从空间轴上看，活人世界和亡灵世界是共存的，在世的人追溯自己的历史、寻找自己的祖辈，又必须向亡灵世界发问“我从哪里来？”从人类社会的意义上讲，亡灵世界成了现实世界的过往，承载着人类的历史与记忆。



片名:《寻梦环游记》  
国别:美国  
导演:李·昂克里奇、阿德里安·莫利纳

米格在两个世界中穿行，进入亡灵世界，是关乎个人的成长；寻找自己的曾曾祖父，是关乎音乐梦想。

《寻梦环游记》的生死两个世界，牵出了影片的两个维度，一个是成人世界的维度，一个是孩童世界的维度。成长、自由、梦想与爱的温暖，这些元素包裹在米格的冒险故事中，又加入了成人世界的谋杀悬疑等线索，可谓严丝合缝。影片除了在死亡与家庭等细节上十分用力之外，还在传统的生死观时空轴上加入了现代元素。《寻梦环游记》虽然承接了墨西哥的文化基因，但是在生死观上却并没有照搬。墨西哥文化认为死是生的起点，生是死的重生，而《寻梦环游记》在打通生死世界的同时，将死亡世界设定成了人类的未来世界或者说是当代世界。如果将米格生活的现实世界与他闯入的亡灵世界做一

对比，不难发现，现实世界更像是观众所怀念的久远历史，米格家族还处在手工作坊制鞋的阶段，片中的广场、家庭无不透露出浓浓的温情与宁静。而亡灵世界却更具现代性，交通、娱乐以及电子联网设施都毫不违和，甚至亡灵返回人间时还要像过境一样刷脸查验；在科技发达的亡灵界，恶棍照样存在，名利、剥削、贫穷等司空见惯。死后的世界并非天堂，亡灵世界直指现代人的生存窘境，其隐喻虽然虚幻，却十分逼真，是一种大写的真实。米格穿越的是未来世界，又在追寻自己的来路，而从时间轴上看，他所生活的现实世界是幽灵界众生的历史，在历史时空中也要滞后于亡灵界。我们要追问的是，在墨西哥传统的死亡理念上进行这样的改装，电影《寻梦环游记》的用意何在？米格寻找音乐梦想最直接的表现就是寻找曾曾祖父，寻找自己存在的证据与音乐梦的根据，这也是人追寻自由的道路，自由在梦想中，在音乐中，但更在爱里。与现代社会同构的亡灵世界，比影片中田园牧歌式的真实世界看上去更为真实，这个世界与当代人类世界的相似性给了人们更多面对未来的勇气与力量，但同时，亡灵世界是靠现实世界的爱与记忆维系的，人类造就一个什么样的现实世界，就会有一个相似的未来世界，现实中的爱和冷漠也会延续到未来世界，有了未来世界（幽灵世界）的凝视，当下时代的人是否多了一丝归宿感，也有了畏惧感。

■实验动画



美国极具代表性的独立动画人的作品《你的脸》

在动画领域中一直以来有这样几个概念，它们既存在相通之处，又有所不同，交叉在一起而且经常并列出现：独立动画、非主流动画、实验动画、当代艺术动画。它们都是亟待界定的概念。现在笔者试图用“动画的B面”（B-side of Animation）来统一概括动画形态的这些枝蔓。

“B面”这个词，借自音乐领域，源自黑胶唱片时代。唱片有单面的，也有双面的。正面也就是A面，通常是所谓主打歌，是给大众媒体做宣传用的；而唱片B面放的通常是不太流行化的歌，这些歌可能与歌手或者乐队平常的风格都不太一样，这样的作品或许不会成为大家特别熟悉的、在演出现场众人合唱的作品，也不能带动唱片销量。

而上述与动画相关的几个词，都是指动画领域一些相对边缘化的作品，因此被笔者统称为“动画的B面”。

先谈谈独立动画。这个词近年来频繁出现于一些动画节展以及各种论坛和大师课上，大家纷纷问道：什么是独立动画？事实上，就这个词目前最常用的方式来看，人们对它的定义主要有两种：第一，与大制片厂模式相对立，可能是个人作品或者小型团队的作品；第二，独立自由的动画创作以及个人化的表达方式。

其实两者在很大程度上是相通的。如果一部影片的生产处于大制片厂模式中，就要往商业上靠，要趁机，比如靠票房、靠收视率、靠网络点击分成等，自然就需要按照相应规则，向资本、市场、受众做出让步和妥协。但如果不在大制片厂模式下

制作，创作者便不必看制片人的脸色，也不用优先考虑大众媒体上的审核或者分级……这就意味着他在创作上往往也是独立的、自由的以及个人化的。

当然，“独立”一词其实很暧昧。独立是一个相对的概念，不能硬性分界。从学术上讲，确实有很多问题不能用“是”或“否”来简单回答。在做理论研究的时候，如果过于武断地定义，反而会把自己绕进去。事实上，现在很多独立动画人没有以往表现得那么“独立”了。或者说，现在做独立动画人似乎很容易，似乎每个人都可以成为独立动画人。

首先，很多小型工作室或者个人会把自己的原创作品发布于网络。作品没有任何投资方，从这个角度说，它就是独立的。此外，一个独立的创作者也可以通过展示自己以往独立完成的作品，来寻找主流商业项目的合作，比如承接一部动画广告短片的制作等。这在如今的动画创作生态里可谓常见，独立动画人也需要赚钱养活自己，此时他的身份已处于一个介于完全独立的个体与承接商业项目的非独立创作者之间的状态。

即使抛开与经济利益的关系，多数创作者还是希望自己的作品被更多人看到。在网络平台所搭建的运作方式里，每个人都会受到影响，工作和生活都不可避免地被大众媒介卷入其中。

而这样以来，其实全然独立的动画创作者目前已颇为鲜见，而且会处于极其困难的境地。厘定一个创作者是不是独立动画人，往往要看具体的语境与所要讨论的内容。

——动画的B面（上）□刘书亮

用什么来治愈童年  
日本动画·魔法篇(5)·绿川幸与《夏目友人帐》

□吕晶莹

■他山之石



有人说，遭遇不幸童年的人，需要用一生时间来和自己的过去和解；长大成人之后，无论如何努力维持表面的坚强，依然需要一些人、事、物来缓解被沉淀的心事。《夏目友人帐》所讲述的，就是这样一个人孤独少年被妖怪治愈的故事。

夏目贵志是一个无法被定义为幸福的少年——童年父母相继去世，一直被亲戚当作拖累，得不到长辈的关爱。同时因为他拥有能看见神明和妖怪等奇怪事物的超能力，被同龄人当作骗子，无法获得内心渴望的友谊。即便如此，他依旧善良而宽厚。

一个偶然的机会，夏目贵志打开一只妖怪的封印，获得了一本“友人帐”——这是一本记录着许多妖怪名字的“契约书”，也是祖母夏目玲子的遗物。被打开封印的妖怪对这本“友人帐”充满好奇，于是化身为猫陪伴在夏目身边。他们的约定是：如果夏目消失，“友人帐”就归妖怪所有。自此他们互相依靠，踏上了奇妙的冒险之旅。

冒险的过程充满神奇——于笔者而言，最大的感触就在于主人公与猫咪彼此陪伴的温情；这种感情不似山盟海誓般的爱情那样浓烈，却好似冬日午后的宝贵阳光，极其轻柔却能一扫积久的阴郁与不快。我们无法选择童年，无法选择在成长的过程中会与什么样的人相遇，也无法选择自己将经历坎坷还是品味幸福……而这部作品却让我们相信，假如我们找到自己愿意守护的人，抑或是幸运地找到能够守护自己的人，过去的伤痕也可以变为坚强的铠甲，我们也将有可能变得真正强大而幸福。这样的守护者，可能是一个人，可能是一段回忆，甚至可能仅仅是一本书、一部令人难忘的影视或动画作品——事实上当其以精神的形式存在时，也许比一个具体的人或物来得更为持久，历久弥新。

在剧中，夏目曾经说：“妖怪和人类终究不同。但如果有一天妖怪消失，相逢的记忆是绝对不会消失的。哪怕相遇再短，也绝不会消失。”但愿每个人都遇到一种陪伴，这种陪伴可能长久也可能短暂，但只要能带来内心的接纳与安宁便弥足珍贵了。

女漫画家绿川幸是《夏目友人帐》的创作者，其作品以短篇为主，精巧的故事中多有鬼怪式元素，同时包含着细腻的情感，结局则偏向伤感。《夏目友人帐》最初以漫画形式问世，自2003年7月起连载于漫画杂志《LaLa DX》，2007年9月改在漫画杂志《LaLa》连载。截至2008年，根据原作品改编的同名动画已播出6季，大受好评。而根据电影版《夏目友人帐》官网所公布的消息，2018年同名动画电影即将推出，由第5季和第6季动画作品的制作公司负责电影制作。只是在这种小众动画“引进也未必赚钱”的今天，中国“夏目迷”还能否享受这一精神大餐就很难说了。

■科幻影

# 十九岁的少年

——盖亚奥特曼素描 □翟小幸

“奥特曼”是科幻连续剧《奥特曼》系列（日本圆谷公司出品）中的角色，他们为抗击试图毁灭地球的怪兽而来。截至2017年，来到地球上的奥特曼已有43位之多，其中盖亚奥特曼是20世纪末来到地球上的光之国战士。所有的奥特曼身高都在45米以上，体重也有几万吨——这样的形体是没法在地球上长期生存的；所以每一位奥特曼都有一个人间体，他们平时以光能的形式寄存在变身器中，需要战斗时再由人间体启动。

盖亚奥特曼的人间体是高山我梦。我梦是一名19岁的天才少年，17岁就拿到量子力学博士学位，并加入天才组织“炼金之星”（Alchemy stars）。他在第一次出征打击怪兽时就表现出了超乎常人的冷静和从容。

我梦外表清秀软萌，戴上头盔时就像是漫画里走出的形象。演员本身个头不高，出任务时简直就像跟着工作的父辈出来玩的

孩童。然而就是这样的我梦，在遇事分析后说出自己的发现和建议时，作为科学家的权威气场就出来了——没有压倒一切的高亢激昂的声音，但却冷静而不容置疑。在危险来临时，很少见到紧张慌乱的我梦，不管是指挥别人作战还是自己操作发射武器，他都平静温和，但同时却包含着强大的力量。无论作为我梦的战友抑或电视机前的观众，在与敌人激烈战斗的过程中听到这样的声音，都会感到放心宽慰——也许这就是科学家的理性。

在故事中，我梦的父母极少出现。母亲的出现是因为我梦私自退学，父亲的出现则是要去见一位老友——他在谈及我梦时略带羞涩地说儿子退学了，停顿了一下后又有些自豪地说他是在做保卫地球的工作。在得知我梦就是盖亚奥特曼后，父母很担心，但并没有特别焦虑或者责怪，只是为他加油。我梦在这种包容理解的环境中不断成长，同时还继承了父亲锲而不舍的精



神，客观上成就了温厚柔和的大地守护者——盖亚奥特曼。

整部剧从怪兽出现到最终“通关”，是盖亚奥特曼逐渐成长的过程，也是我梦心

智成熟的过程。刚开始盖亚奥特曼作为光之战士只是无条件地守护着人类和地球，却无力反驳藤宫博也（剧中另一位奥特曼的人间体）“人类是地球的毒瘤，要保护地球，但是不保护人类”之类的言论。此时盖亚奥特曼对地球的守护只是出于光之战士的本能，当对生命的理解和尊重加深后，他内心的守护概念变得丰富。而我梦本是柔弱的学子，本人非常不愿意战斗——人类也好，怪兽也好，他都希望能好好保护；所以他哭着说“除了战斗，别无他法”。但当他明白了守护的真正含义后，对战斗也理解得更加彻底了。而随着盖亚奥特曼的成长，他也从单靠自己的力量抗击怪兽，逐步意识到合作团结的重要性，彻底完成了从个体到集体的心智成熟。

场拿走了肮脏的、沾满鲜血的50万现金。他变了。这一次，他彻底地跨越了底线，他无法逃脱警方的追捕，更无法面对未来发生的一切。

有部分动画人无法接受《刺痛我》的表现方式：背景几乎不动，人物原动画极少。在纪录片《蝉愈噪林愈静》中，刘健曾经说：“我想我和动漫没什么关系，因为我在做一部电影。”笔者想，对于刘健而言，动画就像电影和其他当代艺术一样，只是表达的一种选择和一个出口。他关注的并非形式本身，形式只是他传递思想的媒介。

《刺痛我》描绘了现实生活对人性的拷问。这种拷问令人紧张和不适，因为我们每一个人都牵涉其中，无法脱身。



张小军（右）与大洪在城墙上聊天

■动漫焦点

# 《刺痛我》：现实对人性的拷问

□李萌

刘健导演的动画长篇《刺痛我》入围了15个电影节，并获得了法国《电影手册》的赞赏：“我们很高兴又看到了中国的动画电影，不是猴子，不是水墨，也不是和尚，而是一个现实题材。”

这部与众不同的独立动画长片，讲述了一个现实故事。故事发生在2008年的南京，全球金融危机导致一家本地的皮鞋加工厂订单减少，最终歇业倒闭，不久前来到厂里的大学毕业生张小军也因此没了工作。失业的张小军在云霞超市被保安当成小偷，惨遭暴打；普通本分的他本打算回老家种田，却在上火车前几个小时偶遇了一位被摩托车撞倒的老人。张小军将老人送往医院，却让老人的女儿当成肇事者。警察将张小军带走严加审问，在经历了难熬的一夜之后，老人脱离了危险，张小军被释放。他看着挂在空中的月亮，心中涌出一股无法抑制的悲凉。

动画的前半部分充满黑色幽默，但仍令人心存希望。相貌平平的张小军没有积蓄，没有工作，但他是遵纪守法的普通人。他听说将硬币扔到香炉中会带来好运——硬币果然落入了香炉，这让张小军庆幸回家种田是一个正确的选择。然而在见义勇为却又险些陷入牢狱之灾后，他对自己、对社会都产生了深深的怀疑。是否该回家？或者说，是否就这么算了？

张小军抱着纸箱爬上城墙，他又一次看到了圆圆的月亮。此时，冷酷的月亮像一个倾听者，更像一个审判者。张小军面对月亮，放下纸箱，从城墙上一跃而下。

对于影片的结尾，许多评论做出了多义性的阐释，也有人认为这一跃过于圣洁，现实中的张小军们恐怕未必会做出这类选择。