

■动漫焦点

对异域文化的一场猎奇

——韦斯·安德森的定格动画长片《犬之岛》 □李 萌

对于熟悉韦斯·安德森的人而言,其电影中独特的对称式构图、大胆用色以及超大量的冷幽默对白,都是观影过程中最奇妙的独特体验。这些非主流的表现形式也让韦斯·安德森的作品成为好莱坞商业电影中一股清流。作为一名深受法国新浪潮影响的美国导演,近年来,韦斯·安德森凭借7部实拍片和1部定格动画在业内熠熠生辉。2018年,他的新片定格动画《犬之岛》延续了其一贯独特的美学风格,但却因内容的多角度解读而引来了众多争议。例如影评人Meoko Fuji就在《纽约客》的评论中写到:有人认为《犬之岛》在主题上有着“白人救世主”的指向,并且在影片中有意或无意地将日本人进行了扁平化和神秘化的猎奇处理。

在《犬之岛》的故事中,20年后的日本社会犬流感肆虐,如何面对感染病毒的狗成为人类的关注焦点。人类角色被划分为以小林市长为代表的反狗派,以及以小林市长养子阿塔里和白人少女翠西为代表的爱狗派——像大多数儿童电影中的设定一样,爱狗一派由纯真善良孩子们组成。“白人救世主”这一评价针对的则是翠西:在部分欧美话语权占主导地位的电影中,身处落后种族中的白人角色会尽力将自由、民主的精神和力量传递给种族中人,最终助其摆脱愚昧,获得自由。“白人救世主”情节往往与对异域文化的猎奇联系在一起,在《犬之岛》中体现在无知、无力、脸谱化且不作为的日本群众身上。可以说,《犬之岛》充满了韦斯·安德森对日本文化的喜爱,但也充斥着他对日本文明的猎奇。

抛开“白人救世主”情节不谈,《犬之岛》中关于“人一狗”关系的处理又该如何理解呢?影片开始便通过壁画揭示出“人一狗”两个种族之间的矛盾:狗在与人的战争中败北,之后便被人类调教和驯养,从势均力敌的对手沦为人类的宠物。这是一个极其残忍的、成人化的背景前述,观众因此无法忽视人与狗这两个不同物种之间的关系:驯养与被驯养、主与仆。在《爱宠大机密》等动画片中,主人和宠物之间的依附关系往往被一带而过;然而《犬之岛》从一开始就强



化了这个无可回避的矛盾——敌对的奴役关系。如果说这仅仅是一个背景故事,那么导演大可不必将其渲染得如此惨烈:因为战争,小林一族的祖先被少年武士砍头;而少年武士则背叛了自己的种族,站在了人类的对立面;狗则丧失了自身的独立性,成为了人类的依附品。

无论我们如何强调自己爱狗,都无法回避将狗视为宠物这一核心矛盾。影片中有5个狗类主人公:首领(Cheif)、公爵(Duke)、老板(Boss)、国王(King)和君主(Rex)——但除了曾经的流浪狗“首领”之外,其他4位无一不在怀念自己舒适的被豢养生活。就连桀骜不驯的“首领”,在遇到主人公小林阿塔里之后也被其“俘虏”:当阿

塔里摸着“首领”的头,称赞它为“good boy”,给这只流浪狗洗了人生中第一次澡,最后还为“首领”拿出了狗饼干干脆脆时,“首领”的眼睛里涌出了眼泪。这本该是表现小男孩和流浪狗之间情感的段落,却让笔者产生了强烈的不适感,而这种不适感与影片在语言和视角上的处理有极大关系。《犬之岛》在影片开始时有一段关于语言的说明:影片中狗的语言都被处理成英语,人类的语言则是日语,并且字幕将对人类语言做翻译。这一说明有趣且诡异,它让大部分不懂日语的观众完全站在了说英语的狗的立场上——同时也是一种被奴役的视角。狗从和人类的战斗中败北到被人类奴役,再到被人们驱逐,其命运愈发惨淡。但那些说着英语的“宠物”——更像是被人类奴役的低智慧种族——不但没有抗争人类的暴政,反而一心想着如何回到舒适的宠物垫子上。以小男孩阿塔里和白人女孩翠西为代表的爱狗者,则为了狗的“自由”向全市人民发声:他们要为狗而战。讽刺的是,这正义的背后则是让狗重新回到自己的怀抱,再次成为宠物。

《犬之岛》中充斥着隐喻:小林阿塔里乘坐飞机坠落后腾起的蘑菇云、希崎市二战时被扔下原子弹的长崎在外形上极其相似、被暗杀的科学家的女助手名叫小野洋子(与约翰·列侬的日本妻子同名)……正如韦斯·安德森在一个采访中所提到的,他搜集各种与日本相关的资料,甚至走遍了日本浮世绘画家葛饰北斋画展的每一个角落,只为更好地了解日本文化。然而,流于表面地去表现一种异域文化,似乎只能给人以“文化挪用”的感觉,其实并没有真正理解这种文化。而想要表现真正的文化冲突,只能建立在对异域文化深层理解的基础上。恐怕这一次,韦斯·安德森所表现的,似乎仅仅是视觉上的日本。



■虚拟现实(VR)

故事是人类生存的衍生品。自从有人类存在就有故事存在,甚至可以说整个人类历史就是故事。人类之所以为人,能够超过其他生物,一个重要因素是人具有创造力;而创造力最核心的体现,就会讲故事,人知道如何表现一个故事。

为了讲好故事,人们创造了多种表达形式。讲故事最早是从肢体表演或是岩壁绘画开始的;发明了文字,小说诞生了;发明了摄影机,电影诞生了;发明了互联网,故事得以无限传播……而虚拟现实的出现,让人们不再只是听别人讲故事,而是自己就身在故事当中;这一变化,打破了观众与故事的最后一道屏障——让事件真正在观众身边甚至身上发生。

由此可见,虚拟现实作品与传统的电影和其他形式的作品有着很大区别,观众与角色之间有着更深层次的互动关系,甚至剧情的走向都会受到参与者的影响。

如何构建这种新形态的作品呢?此时的观众已不再像观赏传统电影一样——被动接受所有信息,所有人看到相同的内容,只需坐在那里等待被灌输……而虚拟现实作品是深度交互的,大量信息需要观众主动探索,故事的走向也存在多种可能。

在传统故事中,通常以一两个主角为核心,通过他们的行为及其面对事件、危机、压力的反应和行动推动故事发展。除主人公外,事件中也会有其他角色参与,但往往只发挥辅助陪衬作用,观众真正在意的是主角的行为与性格。

而虚拟现实叙事则强调去中心化,失去了所谓“主角”的概念,每一个人在所处的故事中都可以成为主角。情节也不再由导演决定,选择权完全交给体验者——体验者选择以谁的视角进入事件谁就是主角,而每个角色之间又存在着相互联系。

选择第一“人”称视角使得观众本身就是角色,隔阂感被消除,观众将扮演自己,表现自己。在故事中驱动角色行为选择的因素,既有影片原始设定的角色性格和特征,也融入了观众的个人习惯和性格,最终使角色成为两者的结合。每个体验者都有自己的喜好和想法,其复杂情绪直接引导情节改变——人类的情感是极其细腻复杂的,如何让更多的人有情感交流和共鸣是虚拟现实体验的核心。

美国电影《刺杀据点》(2008)以特工、游客、记者、总统、恐怖分子等人的不同视角,呈现出一次恐怖袭击发生后仅15分钟内的故事。在电影一开始,人物之间没有联系,却因针对总统的恐怖袭击这件足以影响和改变所有人的大事件,将这些无关之人联系在了一起。整部电影将同一事件讲述了6遍,每次重复都对事件的探索更深一步,一点点揭开真相的面纱。在多人虚拟现实背景下,每个体验者只能从自己的角度了解和发现事件,不能随意转换身份,因此每个角色都是相对平等的,都各自了解事件的一部分,没有谁掌握的信息更多或者更少,只有将所有信息拼到一起才能看清事件全貌。随着故事发展,彼此建立联系,用符合剧情和表现的恰当方式了解各自经历,分享信息,整合不同角色所掌握的素材,突破困境,解决矛盾。

这种以不同人物作为主角的故事,会诞生出几个故事版本,故事相同但每个人的视角和侧重却不同。除了角色可选择,故事脉络的统一性还可满足多人同时参与故事——让几位体验者同时进入同一虚拟场景,让人与人真正产生互动,而不仅是人与机器交互。在这里“同时”的意义非常重要,这会给体验者真实发生、正在发生以及身临其境的错觉。

未来的虚拟现实多人故事创作是多维度、综合性、体系化的。故事创作基于新的平台,利用新的技术,需要新的思路。当前虚拟现实的交互叙事创作才刚刚起步,结合影视与互动的形式寻找创作思路,总有一天会诞生虚拟现实的经典之作。

(本栏目由北京电影学院未来影像高精尖创新中心供稿)

他山之石

——“柯南”剧场版系列(之三):《通往天国的倒计时》 □翟小幸



在“柯南”的系列故事中,工藤新一因受神秘组织袭击导致身体缩小,从此化名江户川柯南。而导致工藤新一身体变小的毒药是神秘组织的科学家宫野志保所研发的。后来神秘组织背信弃义,杀害了宫野志保的姐姐。宫野志保不得不服用自己开发的药物,像柯南一样把身体变小,逃离组织,化名灰原哀,寄宿在工藤新一的邻居阿笠博士家。灰原哀与柯南一起上小学,并与班里的少年侦探团逐渐成为好友。灰原哀也是知道柯南真实身份的人之一。

相同的处境,不一样的心态,灰原哀与积极追查神秘组织、勇敢面对现实的柯南截然不同——惟一的亲人去世、神秘组织那令人想象不到的庞大势力使她极度绝望;一心从事科学研究,成果却被拿去害人,科学的双刃剑让她十分自责;基于她特殊的科学家身份,即使真能逃脱,组织也一定会追杀她,而身份暴露则会让身边的人受到牵连……所有这些元素,导致灰原哀一直在逃避,尽管她有学校的好友,有与之同病相怜的柯南,也无法完全摆脱束缚,甚至几度想要自杀。

名侦探柯南2001年的剧场版——《通往天国的倒计时》,便是一部以灰原哀为主角的影片。作者所刻画的一角色,集美丽、神秘、严肃、知性于一身,是一个非常魅力的人。

在影片中,当灰原哀深夜失眠时,都会给姐姐以往住的地方打电话,因为固定电话中有姐姐的自动答复录音,倾听留言会有与亲人沟通的感觉。虽然时

间短暂,更不可能得到回复,但这种“通话”对灰原哀来说却是一次倾诉的机会,同时也是一种慰藉。然而神秘组织却不放过任何可能找到她的机会,就在一次这样的“通话”中,组织得知她会去参加一个双塔摩天楼的落成典礼,虽然通话很快被切断并自动删除,但还是泄露了时间地点等重要信息。

在双塔摩天楼的落成典礼中,心怀鬼胎的并非只有神秘组织。在典礼的准备过程中,双塔摩天楼所属公司不断发生命案,社长也在庆典中被杀;而这些案件与神秘组织清理内部间谍的时间恰好重叠,这一巧合把调查方向带向了连环杀人事件——与双塔摩天楼相关的嫌疑人只要有一个不在场证明就可以自证清白,从而改变调查的方向,这便是本案的精妙之处。

真相令人唏嘘——一位以画富士山而出名的画家,晚年年在富士山对面的山坡买地建房,就是为了余生可以好好作画,然而不久之后,在他的视野中就出现了摩天楼,挡在了画室与富士山之间,每一幅画都被切成两半!这让画家心生恶意,设计加害双塔摩天楼的社长——艺术家为了自己的事业,最终成为杀人凶手。

神秘组织增加的紧张感,成为该剧场版中第二条精彩的线索——为了除掉灰原哀,组织做了一系列周密计划:先是找到狙击手,按照她的相貌精准杀人;为了防止行动失败,又在典礼会场安装了大量炸弹,包括双塔摩天楼之间的栈桥;甚至在会场主楼楼顶泼洒汽油。一旦开始爆炸,参会者必然逃生,组织一直是重要看点。在这部影片里,柯南、灰原哀和少年侦探团被困在装满定时炸弹的顶楼会场,所有的逃生路



■实验动画

假角色,真灵魂?

——视频虚拟主播「绊爱」 □刘书亮



虚拟主播——或者更明确地说——视频虚拟主播,近年来越来越多地进入人们的视野。在视频网站上持续更新的由动画形象所出演的一些直播节目,渐渐令广大网民们从充满新鲜感发展到耳熟能详。

这其中,日本的绊爱(Kizuna AI)是一个非常典型的虚拟主播。2016年,绊爱的视频频道A. I. Channel在视频网站上建立,一个漂亮、可爱又有些傻萌的女孩开始活跃在视频网站当中。她极具亲和力,时常犯迷糊,很快受到人们的喜爱与追捧。截至目前,这一频道已有超过210万人订阅。

虽然借助动作捕捉技术,绊爱的表演可以说颇为自然生动,但绊爱仍然不是现实中的真人,而只是动画形象。然而作为虚拟主播,绊爱在系列影片中已经不遗余力地将“假角色”的自己向现实世界靠拢,从而让这样一个“假角色”似乎拥有了一个“真灵魂”,增加了真实感。这是绊爱系列影片在叙事策略上的基本特征。

这种靠拢,既有身体层面的,也有社会层面的。在身体方面,绊爱在对白与表演中,一方面承认(甚至反复强调)自己是虚拟的,一方面却又表现出自己有很多真人才会存在的缺陷,例如运动后会累得上气不接下气。在社会方面,绊爱刚刚出现在网站上时就在视频中说,未来的某一天“想出现在商业广告里”(事实上后来她没有辜负自己,简直是“星途坦荡”);她还尝试注册推特账号,并发现自己想要注册的名称已经被其他人注册了。这些俨然都在提醒观众:绊爱实际上拥有一个很真实的身份,她有社交的需要,她的名字也并非什么特殊,网上重名的一大堆……总之是在暗示,她具有非常全面的现实化特征。绊爱的视频甚至也会结合如《PPAP》等一些网络上的“爆款”内容进行再创作,这个虚拟的动画明星有自己的生活,而她和我们每个人日常所关注的事情是相同的。

绊爱的身份如此矛盾和复杂,宛若一个有趣的悖论:她既利用了真人的动作捕捉,却又是动画明星;既自知是个虚假的形象,又认为自己活在现实中。绊爱的名字“爱”(AI)是个双关语,正如她总说自己是个人工智能,会思考一些深刻的话题并说出“人类果然很深奥”之类的话,但谁都知道这只是个不大不小的玩笑罢了。创作者给绊爱的角色性格设计根本不是向人工智能看齐,而是向真人看齐。况且要是人工智能每天真这样迷迷糊糊的,那科技也实在是太靠不住了。不过,这或许也体现出我们内心深处对于人工智能的期许:等到哪一天,人工智能若真能以如此自然且充满个性的方式与人类交流,拥有梦想,会害羞,还会讲冷笑话,那么我们或许就能进入到一个全新的技术时代了吧。



都被阻断。绝境中柯南提出:利用在典礼会场原本作为礼物的汽车,跳跃到对面的楼顶上。对面是双塔摩天楼的另一栋楼,层高要低一些,但是两栋楼之间的距离对于汽车来说却太远了,若能顺利逃生还需借用会场的定时炸弹,它在爆炸时的冲击波可以帮助汽车顺利到达对面屋顶。做一个周详的逃生计划,联系其他人员配合计划,准确读秒保证开车的时间……所有这些情景,在炸弹的倒计时中显得更加惊心动魄。灰原哀从柯南的推理中得知此次爆炸因她而起,便又起了自杀之心,打算在倒计时前为大家读秒,结果少年侦探团在最后一刻带上她一起逃离现场,飞跃的紧张里又添加了感动与温情。

这部剧场版上映时,距离灰原哀在柯南动画片电视剧版中首次登场也有两年多了。在这段时间里,灰原哀多次由于怕连累大家而想要自杀,最终却被周围的人所感动,《通往天国的倒计时》是灰原哀打消自杀念头的最后一步,在此之后她彻底打开心结,积极阳光地面对自己的命运,从一个心事重重、忧郁成熟的“小学生”,变成了明媚可爱、内心却依旧是聪颖伶俐的科学家的小女生。所以影片中的倒计时既是片中千钧一发的倒计时,也是她心态发生变化的倒计时,不论在剧情还是情感方面,这部剧场版都是当之无愧的高分影片。