

■动漫焦点

寻找“遗失”，还是表现偏见？

□李 萌

2003年,由于“9·11”对美国广告行业的影响,曾在20世纪70年代复兴粘土动画的威尔·文顿的动画工作室面临破产。他也许不曾想到,当自己将经营多年的工作室移交到Nike总裁菲尔·奈特手中时,这个更名为莱卡的动画公司虽不会跻身业内主流,却即将如角落中的珍珠一般光芒闪耀。

或许与公司吸纳了创作过“哥特风”定格动画《圣诞夜惊魂》的行业翘楚亨利·塞利克有关,莱卡的作品总逃不出“哥特”的影子。《鬼妈妈》和《通灵男孩诺曼》围绕魂灵展开,《盒子怪》和《久保与二弦琴》也通篇弥漫着诡谲的气息。不过,莱卡的第5部动画长片《遗失的环节》却一扫前作的阴霾,讲述了一个“寻找大脚怪”的探险故事。

一个工作室形成自身的风格需要花费多年时间,能够大胆撕下“哥特”的标签,这不单是题材的转变,更是莱卡敢于自我突破的表现。《遗失的环节》影像风格精怪古灵,虽不“哥特”,但却延续了莱卡一贯的风格,拥有克制的幽默对白和戏剧化的流畅动作。可惜的是,影片在角色塑造和剧作方面出现了较大的漏洞。

第一个明显的问题出现在主角的塑造上——《遗失的环节》的主人公是一位酷爱探险、却始终无法成功用照相机拍摄自己探险成果的莱昂内尔公爵。由于没有照片作为佐证,他的经历便成了痴人说梦,也一次次被探险俱乐部拒之门外。

莱昂内尔面对反进化论的俱乐部成员说出寻找大脚怪的目的时,颇让人肃然起敬:“我想证明你是错的。大脚怪(类人猿)一定存在,他是人类文明进化中遗失的环节。”当然,他也想借机获得加入俱乐部的资格,同时,他也表现出了对文明和真理的责任感。

熟悉剧作的人都知道,编剧需要为角色设置合理的“角色弧”——故事开始时,角色的性格呈现一种面貌;在经历一系列事件后,角色性格更加成熟或有其他转变,呈现出另一种面貌。先让我们来看看《玩具总



《遗失的环节》海报

动员的角色塑造:新玩具巴斯代替了旧玩具胡迪,成为小主人的最爱。胡迪嫉妒巴斯,一直试图阻止他和主人玩耍,还嘲笑他居然坚信自己真的来自太空。胡迪和巴斯因为意外被小主人遗失,两人一同经历磨难,相互鼓励。最终,胡迪不仅救了自己的对手,还和他成为朋友,甚至愿意为对手牺牲,因为胡迪不希望失去朋友,更不希望小主人失去最心爱的玩具巴斯。从疯狂到理性,从狭隘到包容,胡迪从青涩到成熟,在性格上画出一条漂亮的“角色弧”。

那么《遗失的环节》是如何塑造主角的呢?影片开始时莱昂内尔或许还是半个渴望成名的理想主义者,但随着情节的发展,他不仅没有因为大脚怪的信任变得成熟,反而变得更加自私。“找到文明进化中遗失的环



傲慢的莱昂内尔爵士

节”早已被他抛诸脑后,心里想的全是如何让自己成名。即便是在别人的说服之下前去关心大脚怪林克,也只是出于英国贵族对类人猿的施舍——他还骄傲地回味着:“我真是太自私了!”

角色塑造出现的问题,紧接着就体现在情节当中。来看看莱昂内尔爵士和大脚怪林克的冒险吧——爵士与类人猿之间毫无情感可言,除了爵士对林克的种族灭绝产生过一丝同情之外,莱昂内尔在影片中出现次数最多的表情就是令人生厌的歧视和不屑。

他们历尽艰辛来到喜马拉雅,终于到达了雪人栖身的山谷,这里生活着大脚怪的同类。这次的歧视来自雪人,他们的首领因为憎恨人类、不想接纳类人猿这个穷亲戚,固执地将他们打入冰冷的深渊。主线故事任务失败引发的失落感使整部影片的情绪跌落到谷底。遗憾的是,在副线故事中,英国公爵需要证明个人价值,类人猿渴望找到归属感,共同的冒险却没能让他们相互信任并产生友谊。贵族嫌弃类人猿的气味,只能将它当作仆人,这一点直到影片结束都没有改变。自始至终,主副两条故事线都没有交集。

按照编剧的基本思路,促使主角在故事主线振作或爆发的动机,应该是副线剧情带给他的转变。爵士不仅没有任何性格的改变,最终振作的动机也只是“证明我就是那个传说中的公爵”,故事毫无悬念地在高潮部分也没能获得观众的情感共鸣。

一直以来,我都非常喜欢莱卡富于挑战精神的作品,但遗憾的是,《遗失的环节》暴露出莱卡在故事把控上的问题,角色之间的情感过于稀薄,反倒是歧视和偏见数次出现,这成为一个难以忽视的巨大疏漏。



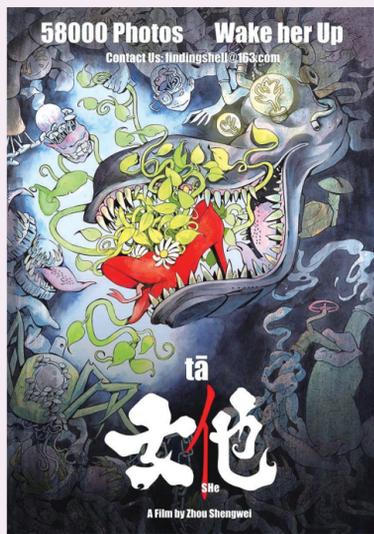
大脚怪林克

■动漫中国

现代主义的荒芜世界

——定格动画电影《女他》

□蚌 非



2018年,由周圣威执导的定格动画电影《女他》入围第21届上海国际电影节,这部电影以独特的表现手法和充满隐喻的现代主义风格给观众带来怪异奇特的观影体验和多层次、多角度的深刻反思。

整个故事以鞋子为叙事载体展开,代表女性的是红色高跟鞋,代表男性的是黑色皮鞋。在一个以男鞋为主的社会里,女鞋被锁在监狱,生出的女鞋会立刻被改成男鞋进入工厂工作。不愿刚出生的女儿被改造的女鞋设计杀死了监狱长。为了养活女儿,她伪装成男鞋到工厂工作。在那里,她受尽工友欺凌,又被老板发现了真实身份。在抗争中,她爆发出蓬勃的生命力,打败了老板。然而,她生命枯竭后,她的女儿却选择与工厂的前老板同流合污,开始了更为霸道残酷的统治。

作为一部定格动画电影,《女他》没有使用粘土偶、木偶等常见的定格动画角色,而是以大家日常生活中司空见惯的物品作为动画角色,如鞋子、衣服、袜子、酒瓶、烟草、螺丝、衣夹等,在故事中赋予这些物品鲜明的角色特征。代表女性的高跟鞋是颜色艳丽的大红色,鞋跟又高又细,眼睛是两朵小花,鞋尖与鞋底的缝合处是嘴巴,没有牙齿,鞋子中生长出的是绿色植物,喝下酒吐出的是樱桃,气质典雅而柔顺。代表男性的黑色皮鞋则带有鳄鱼式的獠牙,眼睛是一对螺丝,身上转动的是工业齿轮,喝下酒吐出的是污秽与阿谀,气质野蛮又愚钝。工厂老板最初是以宗教画上太阳的形象出现的,其实他真正的样子如同人类的牙齿。三者都有像蛇一般灵巧的舌头,他们靠舌头争夺食物和资源。面对这样的人物形象,很多人可以想出多种关于隐喻的表达——比如女权主义、自然主义与工业主义等,然而,在进行社会性表达之前,或许还要从角色所代表的原始欲望谈起。食欲、性欲、生存欲、母性的保护欲等原始欲望才是推动角色行动的第一动力。故事的第一阶段是女鞋为保护女儿奋起抗争,是被损害者出于母爱而进行的抗争;第二阶段是女鞋为给女儿寻找食物乔装改扮进入男鞋的工厂工作,是走投无路的弱者为生存

而与异类进行的抗争;而到了第三阶段,女鞋死去,女儿与工厂老板达成了毫无底线的妥协,对工厂工人进行变本加厉的欺凌,故事才从基本的生存欲望转为更高级的社会性需求。

那么,整部电影存在角色命运改变的拐点吗?答案是否定的。这部95分钟的定格动画电影建立在一个简单而强硬的叙事逻辑之上,电影中的人物始终处于“无可选择”的境地——“生存还是毁灭”,只有这一个问题。没有救赎或宽宥的缓冲地带,也没有共生或者共存的可议之选;要么吞噬,要么同化,每一次选择都是生死一线。这使这部电影看起来更像一则狂暴的黑暗寓言,无数关于社会的暗讽和隐喻都隐藏在重重生存危机之下,人类倡导的自由、平等、博爱、人道主义理想等普世价值在此荡然无存,只有其折射出的现代主义危机迫使观众进行更为深入的思索与解读。

尤为值得称道的是,导演周圣威在这部作品里展现出强烈的个人风格。电影色彩浓烈绚烂,角色造型繁复奇特,常见的生活物品变得拥有非实用功能,甚至拥有特定的角色功能,比如衣服变成监牢、衣夹变成苍蝇、烟卷变成蛆虫、螺帽组成工业森林、鞋带和电线变成触手、酒瓶盖里藏着监控用的眼珠等等,还有一些抽象的、符号性的物品,如扭曲的钟表、可怕的半头人偶等,加之影片从头到尾没有一句台词,只有背景音乐、音效和配音演员配的语气词、拟声词,这种做法成功打破了观众日常生活中对物品建立起来的熟悉的感知,进而产生了一种跨越维度的疏离感和异化感,与人类形象的恐怖全然不同的是,物品的高度拟人或者说具有类人格特征,一方面带有天真童趣,另一方面也会产生恐怖惊悚,而电影阴森诡异的场景设计恰到好处地营造出了邪恶恐怖的气氛。

《女他》是一部极具魅力的动画电影,它展现了导演独具特色的个人风格,也突破了定格动画电影的表现方式。它新奇别致又隐晦含蓄,是一则撰写人类贪婪欲望的寓言,也是一段救世孤独灵魂的求索,更是对现代社会各种关系的一次诗意探寻,它固然不够完美,但却是充满激情且令人惊艳的。

■实验动画

动画是呈现非记录性运动的动态影像媒介,画面里的运动没有确切的现实来源。基于动画这一美学层面的基本特性,学界与业界对动画艺术的表达优势有一种颇为常见的表述,是围绕所谓“想象力”或者“虚拟性”来进行的。如稍加整理,这种表述可以概括为:动画能展现许多现实中不存在的运动,动画的画面可以充分地表现作者的视觉想象,乃至创造一个根本不存在的现实世界。

这样看来,似乎动画是构造视觉奇观的绝佳媒介。然而,假如我们仔细考察,就会发现动画与“奇观”这两个词可能在逻辑上难以接通。

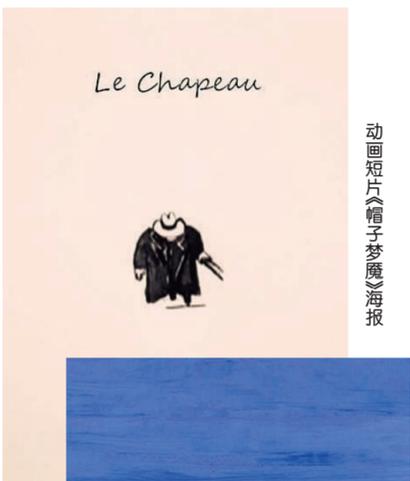
如果说动画所擅长的是营造“奇观”,那么这些“奇观”的参照系与其说是现实,不如说是实拍影像——换句话说,那些现实中没有的景象,便没有办法用实拍摄影机记录下来,但我们在动画里却可以把它制作出来。因而,把动画作为营造奇观的工具,在一定程度上是为实拍体系服务的。影像的“奇观”,是站在实拍影像为基础的立场上出现的特有概念。正因为这个原因,也有例如“奇观电影”这样的说法,意指那些远离日常生活的、充满了视觉型奇思妙想的影片。动画技术在这里起到了巨大作用,CG特效在电影工业中的大量应用,对电影叙事主题的拓宽几乎是决定性的。这也让电影学界重新考量所谓“真实”是什么,但很遗憾,迄今为止,电影学往往不愿直接与动画领域进行学术互通,而是将研究的聚焦点放在了计算机生成图形以及数字时代的电影等议题上。

如果我们立足动画自身,便应该警觉于“奇观”这个概念:它可能意味着夸张的、酷炫的、五彩斑斓的或者雄伟壮丽的内容,然而它同样意味着基于实拍电影观看机制的影像模式。在动画中,既然一切都是视觉想象,一切皆可(在实拍意义上)奇观化,那么“奇观”这个词的使用意义也就被消解掉了。

或许我们更应该鼓励那些脱离了实拍体系的动画画面构造,比如史威兹戈贝尔的《游戏》、康诺耶尔的《帽子梦魇》等。在上述动画短片中,大量的变形动画不仅仅是某个特定故事中的特定角色表演,而且统领了整个作品的叙事规则和观看机制。实际上,《游戏》这样的作品

动画影像与「奇观」

□刘书亮



动画短片《帽子梦魇》海报



动画短片《游戏》

真的已经非常震撼,但我宁可不可称其为“奇观”。放弃这个词,更有助于我们从本质上理解动画的潜能。此外,我们也可以把一些在视觉平面性上做文章的动画纳入进来,例如雷磊的《这不是一个可以说谎的时刻》与《书上的书》等。前者结合了平面化的设计与空间化的叙事,而后者则是较为纯粹的直接强调平面性的抽象动画。这样的作品往往被视作独立动画或实验动画,或许恰恰从侧面反映出实拍电影对动画影像的深刻的、更可能是过度的影响。

■他山之石

平安时代的华美舞台

——音乐剧《阴阳师·平安绘卷》 □翟小幸



《阴阳师》电影及剧集;2018年,由上海震雷文化传播有限公司和日本BLADE动画公司共同制作的动画片《阴阳师·平安绘卷》与观众见面,该动画即改编自网易游戏发行的同名手机游戏;2018年3月,由日本打造的音乐剧《阴阳师·平安绘卷》作为网易游戏的衍生周边在日本和中国进行巡演,该音乐剧在2019年又推出续章。

至此,“阴阳师”在中国与日本之间,纽带一般地完成了循环往复的文化输入和输出。音乐剧更是以网易游戏公司的“阴阳师”游戏为蓝本,由日本制作团队和演员将这一不可思议的奇幻故事搬上舞台,为观众呈现出一次完美的视听盛宴。

在以往的文学和影视作品中,平安时代都给人以质朴、典雅和温和的印象,还有人与鬼怪共处时特有的那种灰暗雾气的氛围,但音乐剧所呈现的,却是明亮清晰与华美热闹的场景,演员的服饰和舞台的视觉效果都更贴近游戏的表现效果,光影交错背景非常酷炫,冲击力十足。除了主角之外,原本那些简笔画般的配角角色鬼在剧中同样造型夸张且热闹。在演出过程中,背景卡牌展示和打斗的特效声音,都无障碍地把观众带入了游戏的世界。音乐和歌声也是这一舞台上的主角,演员们极富穿透力和感染力的嗓音,将道具和舞台无法展示的情绪表现得淋漓尽致。

在这一故事的其他艺术形式中,安倍晴明给人的感觉就像蓝天白云,温厚安静,包容一切,但音乐剧中的安倍晴明却完全是另一种形象,朝气蓬勃,展露出其内心黑暗的一面。此外,舞台上平安时代的京都也不是我们熟悉的那个典雅质朴的京都,但从少年安倍晴明才华初显的设定和以游戏为基础的背景来讲,这样华美蓬勃的舞台倒也无可厚非。上述所有这些因素构成了一个有机的整体,那就是浓墨重彩的剧版《阴阳师》,用声音与光影为观众奉献了一场完全不同于其他艺术形式的另类创意表演。