

■动漫焦点

寻找“金羊毛”的温情旅途

——皮克斯动画《1/2的魔法》 □李萌

《1/2的魔法》讲述了一对精灵兄弟为了和已逝的父亲共度一天从而踏上冒险旅途寻找宝石的故事,这是一部寻找“金羊毛”式的温情旅途片。作为古希腊神话中的稀世珍宝,“金羊毛”是财富、理想和幸福的象征。在寻找“金羊毛”的类型电影中,主人公往往为了心底的珍贵之物而远离家乡,和伙伴一同开启冒险的旅程。

温情旅途片的电影类型脱胎于公路片。作为具有标志意义的公路电影,1969年的《逍遥骑士》撼动了整个好莱坞。彼时,好莱坞的黄金时代已经过去,那些厌倦了类型化电影的观众对《逍遥骑士》的视听和叙事都倍感新奇。主人公开着哈雷摩托横穿整个美国,他们放浪形骸、无所顾忌的行为方式宣告着与保守社会生活的决裂。受到文学领域“垮掉的一代”的影响,公路电影一度成为20世纪60年代青年的自我写照——与飞速发展的经济、高速公路网和汽车文化相伴的,还有青年一代的精神迷惘。

那么,到底什么是温情旅途片呢?公路电影高举着反类型片的旗帜而生,但是颇具讽刺意味的是,从20世纪80年代开始,它又逐渐衍化成一种新的影片类型。《逍遥骑士》的成功令资本趋之若鹜,小成本带来的高商业回报使得越来越多的人关注公路电影。公路电影在精神上的反叛终究不是主流,因此以《雨人》《中央车站》为代表的温情旅途片便成为一种新的商业类型。与公路片零散的情节编织有所不同,这类影片只借用了公路片中的汽车与公路,在人物刻画和情节设置方面,温情旅途片依旧遵循好莱坞的经典三幕式结构。因此,温情旅途片是先锋公路电影的类型化倒退。

《1/2的魔法》是一部典型的综合了奇幻和冒险元素的温情旅途片。影片虽然影射了现代人物质富足下的精神困



《1/2的魔法》海报



伊恩(左)和巴利(右)驾车上路

境,但却与公路电影的“无家意识”和“反秩序”有着根本的不同。《1/2的魔法》宣扬的是对家庭的回归和对秩序的遵守,这在兄弟二人冒险的结局中进行了有趣的呼应。伊恩和巴利一起驾车上路,远离家乡和家庭。这对兄弟在战胜了恐怖的黏胶怪、打开了通向宝石的大门之后却惊讶地发现,千里跋涉后的终点居然是自己的家乡——蘑菇镇。在冒险旅途的终点,无论是物理位置还是二人的内心,都指向了“家”这一意向。遗憾的是,在寻找“金羊毛”的类型化故事之下,影片未能在一些问题的探讨中体现出新意。无论是魔法旧世界和机械新世界的交替,还是怀旧者与现代生活之间的矛盾,抑或是影片中淡淡映射出的种族问题,这些元素都为类型故事叙述中的道具,或是为了填补叙事中的漏洞而存在,成为一种浮于表面的装饰。在情感的铺陈方面,父子、手足和母子这三条情感线素的铺陈依旧未能逃出窠臼。怯懦的伊恩虽然从未见过父亲,但却感受到了兄长的陪伴和鼓励,最终完成了自我救赎与成长。

影片最令人动容的恐怕是结局部分了。伊恩在关键时刻战胜了自己,挺身挥剑,并且将和父亲相见的最后机会留给了哥哥。在一片废墟之中,战斗到筋疲力尽的伊恩远远地看着父亲的身影出现在山顶,他和巴利互道珍重,深情相拥。在太阳落山后,父亲化作金色的飞沙消失在空气中。最终,消失已久的魔法以另一种方式回归,存在于现代世界中。少数掌握魔法的人继续使用它,而其他现代人则对魔法产生出好奇和眷恋。这一结局令人产生出现代人使用传统器物饮酒的错觉,也体现出导演价值取向的中庸——或许魔法的回归是对观众的一种安慰,仅此而已。

影像的叙事时间

——从《动物森友会》谈起 □刘书亮

数字游戏《集合啦!动物森友会》自2020年3月全球发行以来,受到了无数人的追捧。这款清新可爱的游戏开始频繁出现在玩家们的社交媒体和视频平台上。

这款游戏所属的“动物之森”系列最显著的特征之一,便是玩家在游戏里化身的角色所拥有的时间及其流逝速度与真实空间趋同。现实中的你,跟居住在游戏中的虚拟小岛上的角色,都生活在某年某月某日的某一秒——这在影像的叙事中,从属于一个非常特殊而有趣的话题:叙事时间。

通常,在传统叙事影像的叙事体之内,故事的时间流逝速度是不同于现实的。电影达到独立叙事时间的最简单直接的途径,就是剪辑。经过剪辑,故事里的部分时间(也对应部分故事情节)可以被省略掉;还可以反过来,人为地将某个部分的叙述时间拉长。影像剪辑甚至也可以折叠和回溯时间,这些对当今的故事片创作来说并不是什么新鲜事。控制叙事的时间,说到底还是给我们的作品以更“理想化”的讲述节奏,它往往可以带来更好的作品接受体验。然而,我们似乎也常常抱着对作品时间性更贴近现实的幻想。在很多这样的想象中,创作者愿意放弃时间节奏的控制,甚至用完全同步的时间去换取某个“平行世界”般的想象。

直播或许是实拍影像的叙事时间及其流逝速度能够真正同步于现实的惟一办法。在虚构的经典作品中,《楚门的世界》是非常有名的例子。作为这部电影的剧中剧,主演楚门生活在一个被精心布置和规



《动物森友会》

划的城市里,并在毫不知情的情况下与其他真正的演员们一起生活。城市里遍布着摄影机。楚门的生活图景被实时剪辑和直播,楚门与他的观众们共享现实时间。这样的真人秀之“真”完全可以用震撼去形容,但毕竟在伦理上存在巨大问题——楚门的生活故事归根结底是虚构的。动画影像或许是另一个不错的选择,然而动画叙事影片的完整制作周期往往很长,制作时间远超过播放时间,动画的生成机制难以达到实时的形态(除非使用动作捕捉这类化合了实拍的方式),因此不像真人表演那样易于产生“实时感”。但数字游戏里以交互操作得到的动画运动,却可以认为是实时得到的。“动物之森”用游戏主



游戏画面

机的时钟系统来校正时间,或许是解决动画“实时”难题的有效做法。通过游戏手柄的操作,玩家控制角色实时行动,游戏能够强化对角色真实感的认同。于是,尽管这个小岛是数字化的,但玩家无论什么时候打开这款游戏,都能看到小岛上角色所处的时刻与自己同步,犹如来到一个真实存在的小岛。

此外,利用任天堂的Switch主机平台系统提供的网络联机功能,多名玩家还可以与整个游戏叙事空间一起共享同一个与现实同步的时间——这无疑更加强了小岛生活的真实感。

值得补充的是,抛开“实时”性,仅从叙事时间流逝速度来说,实际上各类游戏中也经常出现对时间的控制处理。比较常见的手法,从“模拟人生”系列的高倍速生活,到《合金装备:幻痛》里的幻影雪茄迅速消磨时间,不一而足。从游戏的叙事结构上,最典型的就是在很多游戏中,假如玩家角色完成任务失败或者死去,游戏程序会让故事从此前的某个叙事节点开始重来一次,玩家/角色得到一个重新完成任务的机会,如此往复。在很多电影中,如《明日边缘》,也有相似的非常游戏化的表达。当然,《动物森友会》从叙事层面上看也有一些类似的表达方式出现。例如玩家的角色在外出捕捉狼蛛等带有危险性的昆虫时,可能被狼蛛袭击致晕,并在机长身边醒来,可以继续探索这个小岛。这样的细节在提示着我们,表面上看完全线性的平行生活,其实只是一种相对的建构,尽管它已经足够精巧。

■动漫中国

纵观世界动画历史,以猫鼠为主角的动画片并不鲜见,动画作品往往会凸显猫与鼠的天敌属性,又用拟人化的手法赋予他们与人类相近的外表、性格、行动和思考的方式,二者天性上的冲突与人性上的和谐能够产生紧张有趣的剧情和丰富灵动的细节,很容易得到观众的认可和喜爱。2020年元旦上映的动画电影《动物特工局》就是这样一部老少咸宜的作品。

《动物特工局》讲述了动物特工蓝猫张大成与技术宅特工老鼠阿丘在追捕被窃的超级能源“核电核”的过程中,从互相看不顺眼到彼此性命相托,最后同正义的伙伴一起击败警察局长阴谋的故事。故事情节紧凑,人物生动,多条线索交织融合,是一部不错的合家欢电影。

故事采用好莱坞特工电影的固定模式,开头用一段激烈的飙车戏衬托特工张大威利的身手、骄傲的个性和为了任务不计后果的行为特点,因为给城市造成损失,他被派到海上平台看守“核电核”,在这里,他与电脑高手阿丘相遇了。二人性格不合,但并不是由于“猫”与“鼠”的天性上的对立。事实上,整部电影都没有表现出猫鼠对立的化学反应,他们两个太像“人”了。他们的不合都源于一些小矛盾,比如张大威不喜欢阿丘邋里邋遢、无所事事,阿丘觉得张大威傲慢自负、性格恶劣,俩人谁也不瞧不上谁,以至于“核电核”被窃时仍各自为战,让盗贼得手。当故事转移到主要舞台中心医院时,出场人物变得更多,人物关系变得更加复杂,剧情在此时开始了多线程推进,这依然是特工电影的惯用模式,在错综复杂的情境下,特工通过理性的分析判断、审慎的细节观察、果断的行动能力、坚定的理想信念来找出真相,捉住真凶。在这部电影里,两位特工的表现并不抢眼,在探求真相的主线下,他们自身的成长被爱情副线和其他功能性人物的故事分散,随着大反派“寒冰魔鬼”出现,他们迅速变成了生死相托的患难兄弟。由于缺少足够的铺垫,这两名角色尤其是张大威的转变是不足以令人信服的。也许是创作者过于看重“合家欢”电影呈现的多种元素,导致留给主人公的故事空间被极度压缩。

本片的细节表现是值得称道的。在画面表现上,场景设计精细逼真,动作效果流畅自然,已然是国际顶尖的动画制作水准。在人物形象方面,据说每个动物角色的花纹甚至皮毛的材质、长度和密度等物理属性都是按照真实动物参考设计的,动



蓝猫张大威(右)与老鼠阿丘(左)

猫鼠搭档救世界

——动画电影《动物特工局》 □蚌非



《动物特工局》海报

物角色也非常丰富,有40多个物种、90多个动物角色,除了白犀牛、白鲸豚这样的珍稀物种,还出现了猛犸象、龙这样的已灭绝物种或幻想物种。这些角色承担了片中绝大部分喜剧元素,比如四川茶馆里的服务员是说着一口“川普”方言的小浣熊;古董店的猪老板穿着唐装,操着一口“京片子”,像极了潘家园琉璃厂的古玩商人;东北口音的河马性格豪爽,收获了一见钟情的爱情……许多细节非常有趣,但这些密集的细节和喜剧效果却没有与故事主线紧紧相关。

电影的主题“环境保护”直到影片中后段才清晰呈现,前期大量的人物、细节、台词都没能很好地指向环保主题。平心而论,这是一部中规中矩推进剧情并制造反转的动画电影,但是其过于直白的叙述方式和简单刻板的人物设定使得故事并没有挖掘深刻主题的空间,结尾苍白空洞的口号和强行收场的大团圆结局也让电影给人“流于俗套、过于低龄”的感觉。

未来式的故事背景、“没头脑”与“不高兴”式的人物关系、“反派是自己人”的情节设定、甚至画面精度和镜头语言等,不管从哪个方面看,这部电影都会让人想到《疯狂动物城》,又远没有其深刻与成熟。但这类作品的出现,无疑拓展了中国动画电影的边界。具有中国特色的作品并不一定是水墨丹青和江南风韵,也不一定非要在神话与民间故事中取材,配上灵动飘逸的武术招式,中国制造也可以是架空的动物世界,众兽熙熙如众生,谈及生老病死,计较喜怒哀乐,有不可不守之道,有不可不守之义,有不可不行之事。维护世界和平,保护世界环境,守护亲情友情,爱护一切生命,遵守法律法规……这是全世界都看得懂的故事,也是中国动画国际化迈进的实验性的一步。

■他山之石

畸形的复仇之路

——动画片《机动战士高达:起源》 □翟小幸



《机动战士高达:起源》海报

在科技飞速发展的未来,人口膨胀让人类开始走向太空,在太阳系内建造了许多移民卫星,开启了“宇宙世纪”时代。经过半个多世纪,在离地球最远的移民星球“慕佐”上面,建立起一个地球政府承认的自治政府。随后,为了扩大自治权,慕佐议会的会长吉翁·兹姆·戴肯决定发表演讲,不料他却在演讲开始之前猝死在众人面前,而其阵营内部隐藏已久的派系斗争也随之爆发。

原来,长期辅佐戴肯的“扎比家族”在演讲时将其暗杀,以挑起民众对地球联邦的不满。接着,该家族又与党羽一起打倒了想要保护戴肯遗孤的“拉尔家族”,窃取了慕佐星球的领导权。戴肯的一双儿女在拉尔家族的帮助下逃往地球,改名换姓寄住在别人家里。3年后,慕佐星球已改名“吉翁公国”,扎比家族的实权日渐巩固,但他们的野心却不止于此。为了权力扩张,吉翁公国开始研发“机动工兵”对抗地球联邦,同时他们仍然不肯放过戴肯遗孤,再次将魔爪伸向兄妹二人,实施暗杀计划,不过未能得手。

这一连串阴谋为持续多年的星际战争埋下祸根,戴肯遗孤的颠沛流离,加之“机动工兵”的研发成功,使得高达的故事正式拉开帷幕。

《机动战士高达:起源》是“高达”系列动画片的剧场版,自2015年至2018年,用6集的内容为观众详细介绍了吉翁与联邦战争的起因。“高达”是地球联邦部队机甲战士的一个型号,多年来这一系列的动画为大家呈现了不少经典的机甲设计与精彩的战斗场面。由于《机动战士高达:起源》的制作时间较晚,所以画面和细节更加精良,除机甲和打斗更加炫酷之外,人物塑造和背景也更加丰满。扎比家族在掌握实权之后,将独立战争变成侵略战争,其间包含了各种背叛、权谋、屠杀和算计,同时这一事件涉及多方利益,角色众多且性格鲜明。而这其中,尤其惹人注目的是戴肯两位遗孤中的兄长卡斯巴尔。

卡斯巴尔出场时年仅9岁,却有着与年龄不相符的冷静和机警。父亲被谋杀后不久,兄妹的逃亡计划被发现,当途中遭遇拦截军队时,卡斯巴尔第一次表现出冷静的头脑和操纵机甲的天分。他们逃跑时乘坐的是地球联邦的机甲战车,卡斯巴尔一手抱着妹妹一边瞄准敌人,果断地开炮射击,为他们赢得了逃跑的机会。这时他就已



《机动战士高达:起源》海报

清楚地意识到,面对敌人绝不能心慈手软。

在地球上再次遭到暗杀的兄妹二人,侥幸逃脱后前往另一个移民卫星。这次寄住的人家中有一个与卡斯巴尔年纪相仿的少年夏亚,两人长相也十分相似。当夏亚考上吉翁的军官学校后,卡斯巴尔决定一同前往,然后在出发前一刻他竟利用计谋,使跟踪的杀手错将夏亚当成自己。于是夏亚被误杀,卡斯巴尔冒充夏亚成为军官学校的学生。在这段令人惊悚的断崖式剧情发展中,卡斯巴尔的心计与决断不禁让人背后发冷。此后卡斯巴尔又与学校里同龄的扎比家族少爷成为好友,利用少爷挑起吉翁对地球联邦的战争,同时取得了吉翁的绝对信任和充分肯定。总之,卡斯巴尔所做的每一步都以复仇为最终目标。

做事计划周详仔细,永远冷静,有效利用对自己有利的一切,思维敏捷,行事果决……这些都是卡斯巴尔作为领导者的父亲那里继承的品质。但在历史的大潮中,这一切都被“复仇”二字所侵蚀,使他成为一往无前的枭雄,一位踩着别人鲜血前进的领导者。如此这般的卡斯巴尔锐利得像一把冰冷的刀,杀伤力强,同时令人胆颤。影片中一个耐人寻味的细节是,在成为“夏亚”之后,卡斯巴尔便一直戴着面罩——这是为了遮挡自己与夏亚不同的瞳色,同时恐怕也是为了隐藏自己不为人知的内心。为了复仇,卡斯巴尔冷静而决绝,但这种复仇的结果,是否还符合他最初的心愿?