

■ 动漫焦点

经典童话的真实面貌

——动画片《反叛的童谣》的来历 □李萌

1990年冬天,极富个性的挪威籍儿童文学作家罗尔德·达尔在雾都之国溘然长逝。达尔的人生经历颇为丰富,不仅在二战期间成为一名飞行员,而且还从事过间谍活动。作为爱伦·坡文学奖、英国儿童文学奖、世界奇幻文学大会等重要奖项的得主,罗尔德·达尔的作品广泛流传于儿童和成人之中,还屡次被改编为电影和动画片。从《查理和巧克力工厂》到《了不起的狐狸爸爸》,这些想象瑰丽、情节古怪的作品令人兴奋且爱不释手。

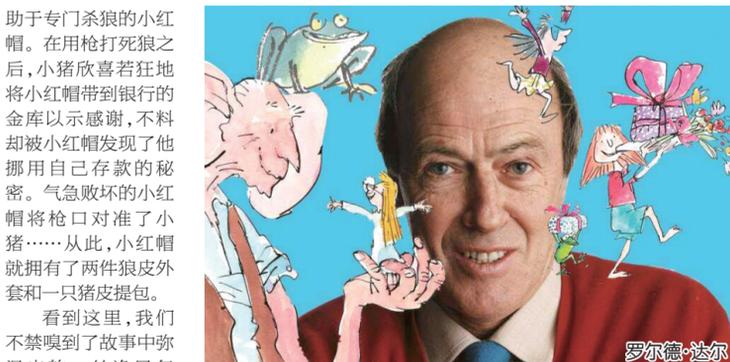
在达尔的作品中,《反叛的童谣》恐怕是最为特殊的一例,因为它是一部童话诗集。诗集包括6首改编自经典《格林童话》故事的儿童诗,如亲手射杀狼的小红帽、偷走魔镜并预测赌马结果的白雪公主……这些诗歌改编自脍炙人口的《格林童话》,却在达尔的笔下呈现出完全不同的样貌。

2016年,英国BBC公司推出了改编自达尔同名作品、时长60分钟的动画片《反叛的童谣》。影片从狼的视角出发,讲述了一个包括小红帽的觉醒、白雪公主的转变、小猪的贪婪、灰姑娘的世界没有王子等若干个反叛的故事。小红帽和白雪公主是好朋友,早已长大成人的她们在森林中嬉戏;忽然,驾马飞驰的猎人拐走了白雪;失落万分的小红帽回到外婆家,却得知外婆早已被狼吃掉的噩耗;气愤之余,小红帽颤抖着开枪杀死了狼。

上述内容是童话的第一个反叛:小红帽的觉醒。在达尔的诗集中,小红帽眼皮抖动开了枪,她不再是童话中那个等待猎人救助的小女孩,而是一个拥有独立人格、强大内心、懂得反思和复仇的现代女性。但是这种颇具现代性的转变是以牺牲性格中其他品质为代价的——小红帽变得冷酷决绝。小红帽的个性突变也体现在她对待小猪的态度上——《三只小猪》中有一只建造水泥房子的小猪,他在电影里变成了一个黑心的银行家,偷偷将小红帽的存款用于投资房地产生意。一匹狼要炸毁小猪的水泥银行,小猪只好求助于专门杀狼的小红帽。

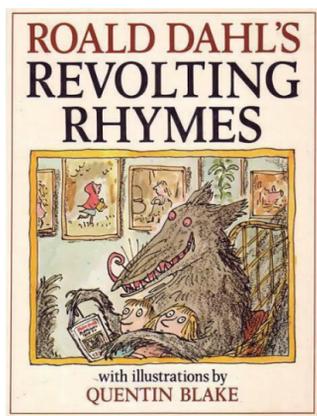


动画片中狼给小红帽的孩子讲故事



罗尔德·达尔

助于专门杀狼的小红帽。在用枪打死狼之后,小猪欣喜若狂地将小红帽带到银行的金库以示感谢,不料却被小红帽发现了她挪用自己存款的秘密。气急败坏的小红帽将枪口对准了小猪……从此,小红帽就拥有了两件狼皮外套和一只猪皮提包。看到这里,我们不禁嗅到了故事中弥漫出的一丝诡异气息。就像狼在讲述故事时提到的一样,这些童话根本不是你现在看到的这个样子:白雪公主嫁给了王子、猎人救了小红帽和外婆……古老的童话故事往往传递了很多不适合儿童阅读的内容,经过不断净化才呈现出现在的面貌;但是在达尔笔下,这些故事又恢复了它们原本的样子——与其说



罗尔德·达尔《反叛的童谣》插画

■ 实验动画

逼真而写实的场景设计

——VR(虚拟现实)游戏《半衰期:爱莉克斯》 □刘书亮

《半衰期:爱莉克斯》是一款VR游戏,由Valve公司制作并发布于2020年3月。这款游戏受到了行业媒体的高度评价,同时也获得了诸多奖项,加上“半衰期”系列在数字游戏领域的重要地位,可以说它在VR领域有着里程碑式的意义。即使我们认可这样的观点——目前VR设计美学尚未形成稳固的标准与范式,仍然处于实验阶段——但还是可以认为,《半衰期:爱莉克斯》在很大程度上逼近了这一目标。

根据传统游戏行业分类来看,《半衰期:爱莉克斯》的结构属于FPS(第一人称射击)形式。不过从实际体验上来说,作品一开始就为玩家留出了较为充足的交互时间与空间,因此也带有一些冒险游戏的色彩——在很大程度上,这是VR媒介所决定的。在VR这种相对容易产生疲劳感的环境下,即使剧情较为紧凑,也要尽可能减缓故事推进和敌人出现的节奏——这种策略无疑是正确的。

玩家用手拿起带有特定标记的全息图像“耳机”,就可以在游戏中收听来自开发者的解说音频。这一解说功能对于VR游戏开发是非常重要的参考,值得VR开发团队详细研读。笔者在带领多名研究生共同试玩这款游戏时,就在游戏设置里打开过这一功能。根据开发者的解说音频,游戏的第一个小时非常关键,为玩家传达出很多信息——玩家需要了解自己是谁,身处何方……并且要知道自己应该如何上手这一游戏,怎样移动,有哪些东西可以互动,又怎样互动,等等。

游戏里可供交互的道具非常之多,除了常见的拾起和观察物体之外,还可以从桌上拿起笔在玻璃窗上涂鸦,或者用杂物去驱赶猫或鸽子等等,相信这能给许多《半衰期:爱莉克斯》的玩家以新鲜感。当然,这种新鲜感也会导致一个问题:玩家的注意力很容易被相对次要的物品道具牵动。这是VR的魅力,也是目前VR的内在局限性。《半衰期:爱莉克斯》的场景制作非常细腻(当然这也不可避免地会占用更多的硬件资源),因而具有强烈的真实感。带学生体验这款游戏时,我戴上VR头显(头戴式显示设备的简称),在场景中的探索谨慎而缓慢,因为总有很多物品吸引住我,我会时不时停下来考虑下一步该与什么物件进行互动,或者研究附近还有什么,接下来应该向哪里走等等。遇到下行楼梯时,逼真的效果甚至会让我有向下



《半衰期:爱莉克斯》

迈步的冲动!当我在场景中路过一把椅子时,在监视器里观察实时画面的学生开玩笑说:“老师您可以坐上那把椅子”——事实上我也真有可以坐上那把椅子的错觉。

VR的晕动(玩家在玩游戏时类似晕车的晕眩感觉)在《半衰期:爱莉克斯》中得到了较好的解决。这款游戏提供了四种移动方式:传送(blink)、顺移(shift)、持续(continuous)与手动持续(continuous hand)——这四种方式基本上能代表VR领域位移性交互的主要形态。“传送”是通过一个极短时间的黑场,让玩家瞬间来到目标位置;“顺移”是通过一个短时间直线运动,让玩家迅速移动到目标位置;“持续”是用手柄控制前进,并以玩家面部朝向为基本行动方向;“手动持续”则是用手柄控制前进,并以手柄朝向为基本行动方向。前两种方式在视觉体验上虽不够“沉浸”,但抗晕效果已非常理想。笔者此前多次体验VR产品并常在几分钟内就会感到轻微晕眩,但在体验《半衰期:爱莉克斯》并使用“传送”和“顺移”模式时却没有晕动状况发生。

除VR式的全景交互体验外,《半衰期:爱莉克斯》的其余部分还是遵从传统类型游戏中常见的设计范式。“隔空取物”的超能力很明显是用于提升玩家在场景中拾起物品的便利性,可以降低游戏难度,提升游戏节奏。如果说我们可以用“魔法圈”来描述游戏世界与现实世界的区隔,那么这种“隔空取物”就如同《巫师》里的特殊视觉能力、《合金装备3》里旋转于半空中的道具,是一种游戏世界里的“魔法”,让游戏的交互更加方便,也更有利于故事的推进。

■ 动漫中国

定格动画里的粗粝江湖

——从《风雪山神庙》到《风雨廊桥》 □蚌非

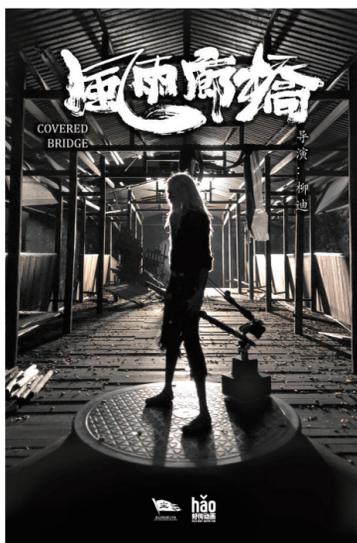
定格动画,顾名思义,是指以各种材质的物形为动画形象,依靠手工操纵的方式,采用逐格拍摄的手段,表现故事情节和作者构思的动画艺术形式。

在我国,定格动画的历史由来已久,动画材质也多种多样。早在1937年便有黑白短片《上前线》问世,随后提线木偶片、彩色木偶片、剪纸片、水墨剪纸片、折纸片等接连出现,内容丰富,佳作迭出。但随着电脑技术的发展,以及国外动画大量进入中国,人们的审美逐渐变化,精益求精的定格动画难以满足市场短周期、高效率的制作需求,逐渐淡出人们的视野。

2020年6月,定格动画片《风雨廊桥》在视频平台播出,激起了人们对定格动画的再度关注。

《风雨廊桥》是一部武侠题材的动作片,时长22分30秒,几乎是连载动画的单集长度,作品以黑白为主色调,人物动作连贯、打斗流畅,影片情节饱满、运镜娴熟,细节用心、造型独到,引来无数喝彩,被认为艺术价值远大于商业价值,更有人称其为中国第一部动作定格动画。其实早在2014年,中国美术学院便有一部比较成熟的毕业作品,那也是一部以打斗为主的动作定格动画,叫做《风雪山神庙》。二者相似度并不高,但将二者并列来做阐述,一是因为中国动作定格动画实是凤毛麟角,二是两者的气质多少有些相近,都是以丰富流畅的动作、少之又少的台词来讲故事,以风雪与雷雨来烘托故事氛围,以一杆枪、一柄刀、一副侠肝义胆泼出一个粗粝江湖,让人颇有“于无声处听惊雷”之感。

《风雪山神庙》以《水浒传》“林教头风雪山神庙”故事为蓝本,截取了林冲在山神庙怒杀陷害自己的陆谦等人的片段,着重展示了打斗的场景。影片场景布



《风雨廊桥》海报



《风雪山神庙》海报

局简单,色调灰冷,只有林冲梦里的妻子身着红衣,是寒冷雪夜里一抹燃烧的暖色——导演正是以这抹暖色来引导观众情绪和故事节奏的。从梦里佳人依旧,到窗外老友勾心陷害,到短暂而压抑的互相试探,到流畅爽快的爆发式厮杀,再以林冲脱险后恍惚见到妻子结束,天地间白茫茫,英雄黯然独行,仿佛大雪将那场厮杀与心中最后一缕人间温情都无情掩埋。这一刻,江湖陡然粗粝起来,林冲的豪迈磊落与强大悍勇在这凄绝的牵挂下显得分外落寞且凄苦。

《风雨廊桥》的气质更加冷硬,相较于《风雪山神庙》,它不再局限于单个故事场景,也有了复杂的故事曲线和人物成长。故事以乱世为背景,围绕老侠客、心思歹毒的军官、毫无底线的强盗、无辜的小女孩展开。冲突发生在两个场景,一是老侠客与女孩相遇的树林,二是激斗爆发的廊桥。老侠客拖着病弱残躯,坚持从两名身强力壮的恶人手中保护小女孩。老侠客与那女孩本也不认识,甚至女孩还偷了他唯一的干粮,但他仍救了被军官殴打的小女孩,甚至舍命救她——这在尔虞我诈的残酷社会里无比珍贵。但同时,他的死亡又令人唏嘘不已。他死时,他剑身残破的长剑也渐渐消失在晴空之下,这是否意味着他黄金般的侠义精神也随之消失、难以再寻?故事没有给出答案,但这个故事本身书写的侠义精神却在人性中如黄金般闪耀。

对于我们而言,江湖是一言难尽的,只这两个字便能生出无尽的遐想。人们喜欢林冲挑葫芦的潇洒磊落,也喜欢侠士路见不平的古道热肠,甚至喜欢刀光剑影后的孤独惆怅——几乎可以说,侠义精神是伴随着中国传统文化一起生长的,武侠题材也是深受中国百姓喜爱的,而且比起花样繁多的武打招式,侠义精神往往更为人津津乐道。然而,在我国的动画作品(不限于定格动画)中,纯粹武侠题材的成熟作品少之又少。一方面,在作品制作上固然有场景、造型、动作等方面的难度;另一方面,对于武侠题材确实也很难找到新颖独特的表达方式和别具一格的叙事角度。在当下“武侠”的确是一个古老且日渐沉寂的题材,但相对而言,无论是《风雪山神庙》用色彩带动节奏呼应场景的心思,还是《风雨廊桥》简单直接的事件概括与冲突处理,都说明只要中国传统文化中的“侠义”精神不死,这一题材的作品就始终拥有无尽的表达方式和叙事空间,依旧具有常出常新的生命力。

■ 他山之石

我依然记得你们的名字

——《数码宝贝》剧集及电影 □冉彤

还记得那时候,每晚6点搬好小板凳坐在电视机前,和小伙伴叽叽喳喳讨论着哪只数码宝贝最厉害,一看到新进化的形态就会拍手叫好。

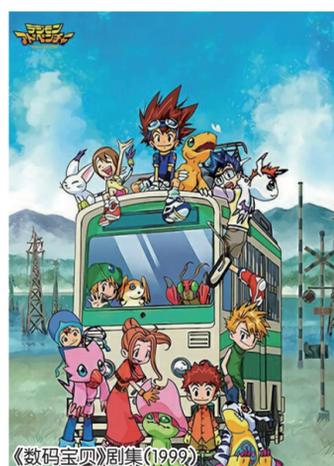
还记得那时候,黑暗势力笼罩了法易路岛,巴达兽为了保护阿武进化成天使兽,用尽全力与恶魔兽同归于尽,最终化成泡沫消失,只留下了几片羽毛。

还记得那时候,巫师兽替路兽挡下致命一击,致命的白光乍现在眼前,巫师兽的尸体在光芒中化为灰烬。嘉儿的眼泪激发了巴鲁兽进化的力量,迪路兽进化为女兽,打败了吸血魔兽,拯救了人类世界。

还记得那时候,孩子们坐上返程的列车,“轰隆隆”的汽笛声响起,从森林中追来的巴鲁兽跌倒了……下一秒,美美的帽子突然在空中飞起,刹那间耳边响起(Butter-fly)(蝴蝶之舞)的声音。

这,大概就是童年的味道——早早地收拾好书包回家,准时打开卡通频道,永远提不高的泪点,忘不掉的进化动作,还有那首就算日文发音不标准也要跟着哼唱的主题曲《Butter-fly》。昔日的剧集《数码宝贝》(1999)承载了童年太多的回忆,也曾幻想自己拥有一只数码宝贝,能够带他去数码世界打败邪恶势力;就算他像亚古兽一样每天都要吃掉无数汉堡,我也会很开心地去满足他……想着想着,转眼间便已长大,但我依然记得你们的名字。

这,大概就是童年的味道——早早地收拾好书包回家,准时打开卡通频道,永远提不高的泪点,忘不掉的进化动作,还有那首就算日文发音不标准也要跟着哼唱的主题曲《Butter-fly》。昔日的剧集《数码宝贝》(1999)承载了童年太多的回忆,也曾幻想自己拥有一只数码宝贝,能够带他去数码世界打败邪恶势力;就算他像亚古兽一样每天都要吃掉无数汉堡,我也会很开心地去满足他……想着想着,转眼间便已长大,但我依然记得你们的名字。太一的勇气、阿和的友情、素娜的爱心、光子郎的智慧、阿助的诚实、美美的纯真、阿武的希望和嘉儿的光明,这八个被选中的小伙伴身上分别都有着不同的品质。遇到困难时,永远是太一的亚古兽进化,因为万事开头难,总要有敢闯的勇气;也永远是阿武的巴达兽最后进化,因为就算失去了勇气、友情、爱心、智慧、诚实、纯真和光明,面对磨难时仍然要心存希望。



《数码宝贝》剧集(1999)

成长总是突如其来。十余年后,当我坐在电影院里看完《数码宝贝:最后的进化》(2020)这一最终结局,才突然意识到数码宝贝的冒险核心也是成长。电影昭示出一个观点:当被选召的孩子不再具有成长的选择性,也就是他们长大成人之后,与数码宝贝之间的联系便会自动切断;长大后的他们,都开始了自己新的人生——即将毕业的太一仍在为毕业论文而发愁;阿和也因为不知道做什么工作而犹豫是否考研;光子郎开了家互联网公司自己做老板;素娜听从妈妈的话开始学习花艺;阿助也正朝着成为一名医生的方向而努力……每个人都成长了,以不同的轨迹发展,但同样的,他们与数码宝贝的分离也悄然而至。

按照故事的最初设定,影片中的反派为了强行保留被选召的孩子与数码宝贝之间的联系,在数据空间建立起一个梦幻岛,孩子们与数码宝贝作为虚拟数据一起



《数码宝贝:最后的进化》(2020)

生活在那里,永远不会分离。太一为了唤醒被反派控制的伙伴,吹响了从儿时就戴在胸前的口哨——这一声响不仅唤醒了迷失中的孩子们,也勾起了我对整个童年岁月的回忆。为了彻底打破这个虚拟的梦幻岛,太一和阿和在明知进化会加速数码宝贝消失速度的情况下,但还是忍痛帮助亚古兽和加布兽完成了进化。当亚古兽和加布兽在太一和阿和面前确实消失的时候,我才猛然发觉《数码宝贝》其实就像现实生活一样,并不仅是打怪升级的美好童话故事,因为每个人都会逐渐长大。在这个过程中,分离才是常态,我们总要残忍地与回忆告别,走向新的人生。只会原地踏步频频回首过去的人,是看不到未来的美好的;与其对过去的人与事恋恋不舍,不如珍惜当下,过好自己的一天。

在电影的结尾,亚古兽和加布兽分别对太一和阿和说:“我们明天做什么好呢?”

明天?对于我来说,成长或许有很多种可能。

但是对于他们来说,亚古兽没能吃到大一给他买的冰沙,加布兽也永远不会听完阿和口琴中吹出的那首耳熟能详的老曲子。