

■动漫焦点

神话故事的另一种传说

——动画电影《克劳斯》 □李 萌

在西方,圣诞节就如同我们中国的春节,是一个十分重要的节日。传说在圣诞夜里,圣诞老人会驾着九头驯鹿为孩子们送去礼物,而动画电影《克劳斯》则讲述了圣诞老人来源的另一种猜想。

贾斯帕·约翰逊是一个典型的纨绔子弟——他除了贪恋真丝床单和雪莉酒,似乎再无其他爱好。因为他知道自己作为邮政公司的合法继承人,无须努力便可衣食无忧。就像所有“虎父”做的一样,贾斯帕的父亲将“犬子”一脚踢到了世界的最北边,并要求他在这里的斯密伦斯堡镇花一年时间寄出6000封信件,以此交换财产继承权。

迎接贾斯帕的不是美酒和宴会,而是一场家族之间的斗殴。斯密伦斯堡的居民隶属于两大家族,世代相传的仇恨让他们充满敌意,更别提写信了。无论如何努力,贾斯帕始终没能在这片情感荒芜之地寄出一封信。就在他即将放弃时,贾斯帕误闯到山谷中摆满玩具的木屋,并结识了高大魁梧的樵夫克劳斯。

贾斯帕和克劳斯开始合作,他们在夜晚钻进烟囱,将包好的礼物悄悄送到孩子们身边,“写信给克劳斯就能得到礼物”这一消息逐渐传遍了大街小巷,孩子们排着队来找贾

斯帕寄信。为了完成6000封信件的任务,贾斯帕重新布置了克劳斯的工作室,不料却看到了他的秘密。原来,克劳斯和妻子莉迪亚一直盼望能有自己的孩子,他亲手为孩子制造了满屋的玩具,但他们的孩子却始终没能到来。此后,莉迪亚因病去世,克劳斯也因此迷失了生活的方向。

故事一直向着积极的方向发展。“只有好孩子才能得到玩具”让孩子们开始做各种积极的事情。两大家族的孩子门一起玩耍,大人们也尝试着了解彼此,而这一切都是因为克劳斯和贾斯帕送出的玩具。克劳斯一直默念着妻子常说的“最无私的奉献最能鼓舞人心”,他以为贾斯帕帮助自己送礼物是出于对孩子的同情。直到有一天,他才发现这是贾斯帕为了离开斯密伦斯堡、拥有财产继承权而想出的办法。克劳斯对即将离开斯密伦斯堡的贾斯帕说道:“每个人都想有所收获,对吗?”

世界上真的有圣诞老人吗?用心为孩子们制作玩具,再亲自驾着雪橇爬进烟囱,把礼物送到床边悬挂的袜子里,只为了让孩子们感到收获礼物时的幸福和快乐,真的存在这种人吗?

每个人都想有所收获,贾斯帕的初衷是



《克劳斯》电影海报

离开斯密伦斯堡,那么克劳斯呢?或许他想过重新开始,但人是感情动物,对故人和往事的怀念令克劳斯尝试对过去的生活进行挽留。为孩子送去玩具,既是在为孩子送去快乐,也是帮助克劳斯建立一点和已故妻子之间的联系。尽管贾斯帕和克劳斯怀有不同的目的,但他们毕竟送出了让孩子们开心、能化解家族之间矛盾的礼物,又何必去追究这些私心呢?

最终,贾斯帕选择了留在斯密伦斯堡。他不仅有了自己的家庭,还继续与克劳斯合作,为世界各地的孩子们送去了圣诞礼物。而故事到这里还没结束。日子一天天过去,克劳斯的年岁越来越大。直到有一天,他消失在白雪皑皑的森林中。贾斯帕到处都找不到自己的老朋友,但他还是会每个平安夜听到从天上飘来的铃声……



克劳斯(左)和贾斯帕(右)在观看新的玩具工作室



克劳斯的新工作室



身着红装的克劳斯

■实验动画

动画和漫画中的角色表情元素符号

□刘书亮

动画和漫画都是年轻的艺术形态,但它们已经形成了许多稳定的表意方式。现在就让我们以美国符号学家皮尔斯的“符号三分法”为基础,来分析动画和漫画作品中常见的一些视觉化表达。

皮尔斯在他的研究中对符号有过很多分类方法,其中最有名的一类是他根据符号与指称对象的关系将符号分为三种:肖似符号(icon)、指示符号(index)与象征符号(symbol)——这大概是皮尔斯最有名的符号分类方法。其中,“肖似”是指外观上的符合和相似——照片、画像(无论画中是不是现实里存在的对象)、雕塑,这些都是通常意义上的“肖似符号”;“指示符号”是与被指涉物具有因果关系或时空上连接关系的符号——一大团乌云指涉着即将倾泻而下的瓢泼大雨,这里的乌云就属于“指示符号”;而“象征符号”与指涉对象之间则是纯粹的约定俗成关系,不存在什么必然联系——语言表达与文字等基本上属于“象征符号”。

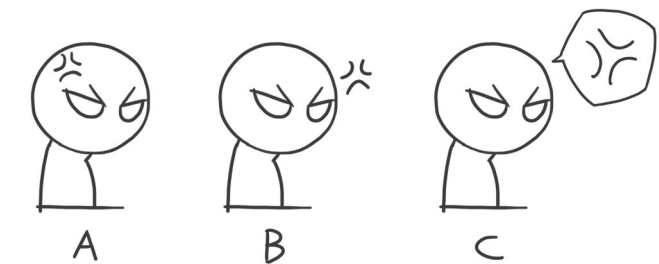
当动画和漫画作品尝试塑造角色的面部表情或对角色情绪进行视觉化的过程中,我们经常可以见到如图1所示的内容,在这里称之为“表情元素”——当角色愤怒生气时,他额头上长出三四根向内弯曲的弧线,看上去如同青筋暴起;当角色尴尬沮丧时,他眼眶上方出现几条竖线,似乎冷汗直冒;当角色害羞脸红时,他脸上会出现几条斜线;当角色阴沉着脸或者密谋诡计时,其面部会出现“自下而上地打光”的效果,额头上部产生一块阴影,可能露出或不露出眼睛……乍看上去,似乎以上这些表情元素都是肖似符号;但实际上,一些符号已经发生了朝向象征属性的



一些常见的表情元素使用样例图(一)

偏移。这偏移所产生的一类非常典型的现象便是,这些表情元素的出现常常忽视了元素本应所处的空间位置——青筋不以“恰当”的位置出现在额头,可以画在头发表面,可以画在脑袋旁边,甚至可以被置于对白框中(如图2);表示冷汗的一排竖线常常占用很大空间,还能直接作为背景……在这里,表情元素的使用方式彻底发生了变化,用法与文字类似,成为一种便于援引的象征符号。尤其是在对白框中的情况,俨然将视觉性的表情元素直接用作文字,暴起的青筋就这样成了“没有读音的字词”。它们跨越了肖似与象征的鸿沟,可以说同时具有肖似与象征两重面孔。

这些表情元素能够跨越上述鸿沟的重要原因在于,它们常常是相当简化的视觉符号,尤其是对二维动画和漫画造型而言。暴起的青筋就像一个只用三笔即可写成的象征性文字符号那样简单,所以它们既拥有了被多次复制和反复使用的较大潜能,也易于绘制,更易于识别和记忆。在诸多创作者的一次次使用中,表情元素符号渐渐在动画和漫画表意体系中稳定下来,具备了真正的象征属性。



B与C均是发怒的青筋脱离肖似性的典型使用(图2)

■动漫中国

《汉化日记》是自2019年7月开始在视频平台上播放的动画片,2020年11月更新了第二季,目前共播出了24集。动画以单元剧的形式展现,将神仙妖怪放到了人类日常生活当中,讲述了神妖之子苏莫婷与她生活中出现的各路神仙妖怪的故事。作品风格轻松诙谐,非常贴近当代青年的日常生活。

故事开场,苏莫婷被父母告知:她父亲是神,母亲是妖;作为神妖之子,神力和妖力在她身上完美抵消,所以她只是个有着不普通身份的普通人。随后,失去安身之所的她接受了福德正神的建议,签下了帮助神仙和妖怪认识人间事物的契约。经过一番磨合,化身为手机的天机星与化身为猫的地魁星留在苏莫婷身边,开启了鸡飞狗跳、热闹非凡的日常生活。

故事的选材十分“接地气”。主人公苏莫婷显然是一个在大城市打拼的青年人形象。她喜欢宅在家里,喝冷饮、吃薯片,点外卖、刷综艺,对上班既爱又恨,既希望减肥又没有毅力、有轻微社恐、拖延症、选择困难症,看似胸无大志,但内心善良坚强,从不轻言放弃,对未来充满希望——就像每个努力生活的普通人一样。

《汉化日记》内容简单,单集长度只有10分钟左右,每一集都在单一场景内围绕一个主题展开情节,情节相对独立,几乎没有连续性。这种单元剧的模式在国内动画制作中并不多见,因为单元剧剧情相对独立,上下集关联很弱,即便跳过几集也不会影响观看感受,很难让观众产生持续观看的动力。在国外一些系列制作的作品中,会在主线剧情中插入这种单元剧模式,丰富主线剧情所不能尽情展现的背景和人物,比如美国的变形金刚系列和忍者神龟系列、日本的哆啦A梦系列和柯南系列等。《汉化日记》内容虽然简单,但创意非常丰富,一面全方位展现在大城市工作的“打工人的日常”,一面以神仙妖怪的视角对人类日常生活进行精辟犀利的总结,单元剧的形式正好可以极大地容纳这种天马行空的奇思妙想。

《汉化日记》的画面并不出众,乍一看甚至有些简陋。但主创团队对作品节奏的控制和故事细节的把握足以让人忽视画面的简单。也可以说,正是画面的“不精致”才能更好地匹配作品的“接地气”。作品的风格是轻松幽默的,人物根据情绪和行动随时随地都在进行漫画式的变形,这种表达方式清晰直观,让人无需刻意揣度人物和剧情,也无需思考表达背后的深意。同时,作品也大量融入其他动画作品的细节,如《大理寺日志》《镇魂街》《请吃红小豆吧!》《罗小黑战记》《全职高手》《七龙珠》《魔卡少女樱》以及“高达”系列、“奥特曼”系列等,同时还有知名电影作品,如《阿甘正传》《星球大战》等。俯拾皆是“玩梗”能恰到好处地融入剧情,有的还有另类解读,它们不仅没有让故事变得突兀,反而让熟悉原作的观众在惊喜之余会心一笑。

作品名为《汉化日记》,是对二次元“万物皆可娘化”现象的反其道而行,意思是“一切都可以男性化”,所以出现在苏莫婷家的一切神仙妖怪都是男性。比如手机、猫、空调、电子秤、交通工具甚至蟑螂、苍蝇等等。但作品并没有刻意凸显男性的性别特征,反而将

普通青年的欢乐日常

——动画剧集《汉化日记》 □蚌 非



《汉化日记》第一季海报



《汉化日记》第一季海报

主人公苏莫婷的女性特征弱化。作品中,苏莫婷不爱化妆、穿普通T恤、一直被天机星喊为“婷哥”。在日常生活里,苏莫婷对神仙妖怪的照顾远远多于依靠,所以她会时不时地抱怨他们“烦人”。遇到危机也基本上都是由苏莫婷解决。甚至遭遇异界怪兽,也是苏莫婷的“普通”让充满神力的神仙妖怪们得救。神仙妖怪的“不普通”与苏莫婷的“普通”让他们的故事充满了琐碎日常的烦恼,也拉开了轻松可爱的烟火人间画卷。

《汉化日记》是娱乐性的,但又不仅仅是娱乐的。在讲好故事的同时,它还进行了诸多有关人生的思考与说教。当国内动画作品在神话、奇幻、科幻、架空历史等题材和类型里反复上演热血少年勇闯天涯的华丽戏码时,一部关注当下青年生活的作品是难得的,虽然它看起来不深刻、没内涵、一副普普通通的样子,可普普通通就是它最大的特色。它让无数年轻人由此看到自己的生活样貌,会欢笑,会反思,会不断探索正确的道路,同时也会获得更多前进的力量。

■他山之石

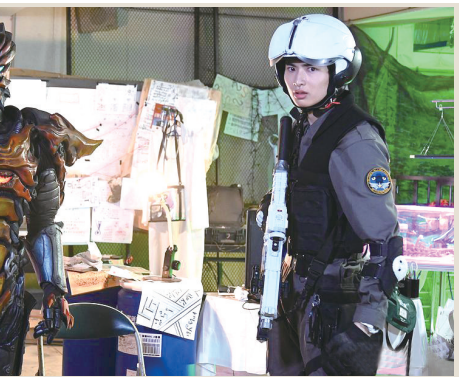
英雄的能力与责任

——科幻特摄剧集《泽塔奥特曼》 □翟小幸

2020年6月下旬,由日本圆谷公司出品的科幻特摄剧集《泽塔奥特曼》如期而至,直到当年12月末为止,它陪伴了奥特曼迷的每一个周六。该剧流畅的剧情以及精彩的打斗都使观众津津乐道,其炫酷的特效则让粉丝大呼过瘾,尤其是剧中艾斯奥特曼(1972年作品)的出场更是让观众惊喜不已,一下子赚足了情怀——上述所有这些亮点,让该剧奥特曼被誉为“新时代奥特曼”的巅峰。圆谷公司自1966年开始制作宇宙英雄奥特曼系列,至2020年的54年间,通过一个又一个奥特曼,向大家传达着环境保护、爱与和平、团结一致、坚持到底、尊重生命等内核;而2020年的泽塔奥特曼除了延续这些精神之外,还加入了对“当英雄的能力与责任之间产生矛盾时应该如何是好”的深入思考。

在广袤的宇宙中有一些外星怪兽,他们在得到邪恶的力量之后,开始大肆毁灭行星,一时间宇宙陷入了危机。在地球上,为了抗击怪兽,人们成立了相应的机甲部队军械库。热血青年夏川遥辉便是军械库中的一员,他在战斗中与来自遥远“光之国”的泽塔奥特曼相遇,成为奥特曼在地球上的人间体。泽塔奥特曼身形巨大,平日里以光的形式存在于变身器中,在危机时刻遥辉会利用变身器召唤出光之巨人,一起对抗怪兽。

然而随着战斗的继续,遥辉却渐渐产生出疑惑:守护一方的利益就必须牺牲另一方的生命吗?自己坚持的正义一定是正确的吗?之所以产生这样的疑惑,是因为有一次他在打击怪兽时,发现它们出来伤人只是为



《泽塔奥特曼》剧照

保护自己的后代——它们栖息的巢穴被人类破坏,所以才不得不进行反击。看见幼儿怪兽的那一刻,遥辉迷茫了,最终本能地选择了保护幼小的生命,没有对怪兽施以致命一击。之后他自然陷入思考并为此苦恼,无法得到令自己释怀的答案。

这次来到地球的是一只四次元怪兽,凡它所到之处必然引起时空紊乱,军械库成员则因此陷入难以离开的死循环。在一片混乱中,军械库的科学家终于发现了这一现象的原理,并找到了应对之策:只要心理足够强大,就能在这四次元空间中穿越到任意时间点。

可是,一心想要击败四次元怪兽的遥辉却没有穿越到可以打击怪兽的时空,而是回到父亲尚在人世时带自己玩棒球的那个下午。在当初那个下午,有一次球不小心滚到远处,去捡球的父亲却过了很久才回来,遥辉好奇地问为什么会这么久,究竟发生了什么事?但父亲却没有回答他。这次遥辉穿越到斯斯地,遇到了去捡球的父亲,但父亲却不认识面前的年轻人——迷茫且毫无斗志的遥辉自然百感交集。



《泽塔奥特曼》海报

父亲是一名消防员,在遥辉年幼时就因救人而牺牲。面对自己心中的英雄,遥辉忍不住发出疑问:如果在执行任务中,为了保护某些人而不得不去伤害其他人,这究竟应该怎么做?父亲想了想告诉自己:既然知道自己不可能保护所有人,就算有救援之心能力依旧有限,所以只能在力所能及的范围内尽量坚守心中的正义,全力保护好想要保护的人——这也正是自己的使命所在。在与父亲的交谈中,遥辉解开了心中的结,明白了自己的责任,士气回归,最终打败了入侵地球的四次元怪兽,并在此后坚守自己的信念,与泽塔奥特曼一起一次次地保护地球。

《泽塔奥特曼》的故事延续了一贯的巨人英雄与怪兽对打的模式,展示着纯粹的正义与邪恶,但作品本身却是携疑而来:获得最力量的人,应该何去何从,与谁战斗?同时作品也向大众展示出一个更多面的超级英雄:英雄并不是万能的,他也有自己的迷茫与局限,同样也会遭遇失败。“与父亲相见”这段剧情的安排十分巧妙,不仅应和了之前埋下的伏笔,还借父亲之口回答了这一核心疑问,使之伴随遥辉成长,升华了整部剧集的主题。