

动画焦点

13岁的美美是一名生活在异乡的亚裔女孩,她和家人住在一个古老的宗祠之中。除了供奉祖先,祠堂还作为景点向游客开放。美美在学校成绩优异,在家中乖巧懂事,不仅帮助妈妈打扫祠堂,还为参观的游客讲解家中的祖先与文化。

这就是《青春变形记》的故事背景。一切看起来都那么完美——至少表面上看起来是这样。得体的妈妈、和善的爸爸、懂事的女儿……不过美美和家人之间的关系,总让人感觉处于一种尽力维系的脆弱稳定。来自妈妈的关心实际上是一种压制:妈妈当众展示美美所画的心仪异性,在大庭广众之下挥舞着美美的女性卫生用品……即便如此,美美也没有反抗,或许她适应了妈妈的管教下生活,或许她已懂事到明白听话乖巧才能让全家人幸福舒心。

美美是妈妈的好女儿,是未来一片光明的乖孩子,直到有一天,处于青春期的美美对一名异性产生了兴趣。结果妈妈发现了美美的秘密,不由分说地拉着她去质问那个男孩。在遭到巨大刺激之后,一觉醒来的美美居然变成一只巨大的、散发着奇怪气味的小熊猫……

原来,美美家族中的女性都会在一定年龄变成小熊猫,只有控制住自己的欲望和情绪才能重新变回人类。想要彻底摆脱变形,则需要在一个特殊的夜晚,举行一个全家族女性共同参与的仪式。

为了帮助美美摆脱变形之苦,妈妈开始对她密切跟踪,还帮她练习情绪控制。但美美会在情绪失控时变身的秘密,还是被学校里的三个好朋友知道了。恰巧这四名少女迷恋的乐队将在本市召开演唱会,但家长们都不同意她们去观看。情急之下,几个女孩让变身小熊猫的美美与大家合影,以此来筹集演唱会门票。就在钱即将凑够时,淘气的同学泰勒邀请美美参加自己的生日派对,并答应为此支付一笔可观的费用。这笔钱对美美和朋友来说非常重要,但美美从外婆口中得知,不断变成小熊猫很可能导致她永远无法摆脱变身。为了欣赏演唱会,美美还是来到了泰勒家。

变成小熊猫的美美将生日派对推向高潮,这时美美却得知演唱会与摆脱变身的仪式居然在同一天!美美的希望落空了,失控之下又变成了小熊猫,还险些伤到泰勒。妈妈

少女的奇异青春期

——动画片《青春变形记》 □李萌



《青春变形记》电影海报



朋友们和变身小熊猫的美美

找到美美后,将这一切归咎于她的三名好友。美美习惯性地服从于妈妈,无奈地看着好友被妈妈问责——女孩之间的友情彻底破裂了。

在仪式中,美美由歌声和咒语引导着进入一片虚幻的竹林。她的面前是一面镜子,通过镜子就能彻底摆脱变身的命运。这时美美突然想起变身后的快乐,于是在最后一刻回到了镜子的另一端。仪式失败,美美毅然奔向演唱会。妈妈对女儿的离谱行为大为失色,情绪失控的她也变身成一只巨大的小熊猫,追随女儿来到体育馆。妈妈变身的小熊猫将体育馆毁成一片废墟,演唱会也被迫中止。面对妈妈,美美终于吐露了实情:自己不愿做一个所谓的乖女儿,她有自己喜欢的异性和乐队,变身小熊猫赚钱也是她的主意。妈妈听到后无比愤怒,想要抓住美美,此时美美的外婆和家人再次开启仪式,将美美和妈妈引入竹林幻境。

最后一段令人颇为动容:美美见到了还是少女的妈妈,她正在幻境中极度自卑地哭泣。她觉得自己做得不够好,不能让家人满意,尤其不能让自己的妈妈(美美的外婆)满意。美美牵起妈妈的手,带她来到竹林中的镜子前。在这里,外婆和家族中的其他女性正在等待她们,大家一起穿过镜子完成了仪式,除了美美。美美决定接纳一个不完美的自己,自然而畅快地流露自己的真实情感。



妈妈和美美

科幻幻影

“脑洞大开”的科幻电影《异变者》

□星河

近年来我们在描述“异想天开”的人或事时,总会使用到“脑洞”这个词。这一最初应该来自网络的词汇,准确地描述了一种天马行空、充满想象的状态。然而在科幻电影《异变者》(Homunculus; Homunculus; 2021)当中,有些人还真被开了“脑洞”。《异变者》改编自山本英夫的同名漫画作品,由清水崇执导,绫野刚、成田凌等人出演。

电影中,年轻的医学研究者伊藤,找到了没有工作也没有记忆的流浪者越进,希望他协助自己进行一个实验。但进入实验室越进才知道,所谓实验是要接受一个头盖骨穿孔的非法实验,也就是说,伊藤要在越进的额头上开一个圆孔。

按照伊藤的说法,人类在初生之时,头盖骨并未完全愈合,所以婴儿具备强烈的学习能力;但成人的头盖骨愈合了,则限制了人类的想象与思索空间,所以他想要尝试着从事这一实验,并发掘实验之后的种种可能。

实验的结果完全出乎越进意料,在手术之后他的认知能力突然发生了强烈的变化。在越进眼里,街上的行人形态各异,光怪陆离,全都不似平常模样。但他逐渐发现,



《异变者》电影剧照



《异变者》电影海报

自己是看透了人心,看穿了人们藏在表面言行之下的深层心理,或者说,他具备了“将人类深层心理视觉化”的能力。

作为一部多少有些悬疑色彩的作品,影片的叙述手法倒是不算复杂,只选取了三个故事片段加以分析:

一个黑帮头子,似乎对切别人小拇指情有独钟。然而在越进的眼里,他却形如一个具有金属外骨骼的“机器人”。在越进的不断凝视下,黑帮头子终于显出原形,同时追溯到痛苦的童年回忆:由于与小伙伴争抢一把镰刀,不慎切掉了对方的手指。

一名少女,其身体构成在越进眼里如同一团流沙。经过一番深入了解,越进发现她与家庭关系紧张,内心充满叛逆。

最重要的是,一名年轻女性,越进居然看不到她面孔上的五官!越进几近追踪,这才获悉真相:在一次意外的车祸中,由于这位名叫千寻的女子的不慎举动,导致越进的女友奈奈子重伤身亡。为此千寻患上失忆症,并力图伪装成奈奈子。在越进

眼前,年轻女性的面孔来回变幻,从无器官的模糊人脸,到奈奈子再到千寻,让越进陷入一种迷茫的困惑境地。最后越进擦掉千寻的刘海,才发现在对方的额头上,居然也有一个手术后的圆孔。

越进似乎知道了什么,前去找伊藤对质,想要知道他究竟为什么做此实验。面对越进的凝视与灵魂拷问,伊藤终于被彻底看穿,痛哭着低下了原本骄傲无比的头。他承认自己自幼不受父亲重视,一直在寻求关注,不想被人忽视。

在影片的最后,陷入绝望的伊藤终于在自己的额头上,也开出了一个圆孔……

这又是一部准内省式的科幻电影,只不过用外科手术刀做了十分精巧的包装。影片没有刻意强调故事的逻辑与流畅,更多地采取了意象性的叙述手法。比如,在越进与奈奈子相依的昔日时刻,两人一起目睹了壮美的日环食;而日环食造成的环状景象,不但与奈奈子手中的戒指重合,同时还显现出后来越进额头的圆孔形象。



何方知与龙顺打斗

动漫中国

武侠,梦不朽

□蚌非

2021年2月,12集武侠题材动画剧集《枕刀歌》在国内视频平台上线。2022年2月,同系列动画电影《尘世行》在视频平台播出。该系列作品以架空的中国古代社会为背景,讲述了江湖上荡气回肠的恩怨纠葛。

《枕刀歌》以少年何方知的经历为主线展开。何方知自幼时遭遇灭门惨案,13年后他忽然收到惨案的线索,于是独自踏上复仇之旅。《尘世行》则以何方知的复仇对象之一——罗通的人生际遇为主线展开,讲述了罗通青年时期遭人陷害、为父报仇的故事。两个故事都紧紧围绕着“复仇”这一主题展开,却讲出了全然不同的两种味道。

少年何方知的复仇之旅带有悬疑的色彩:是什么人制造了灭门惨案?又是谁给了何方知线索?复仇事件背后有什么阴谋?……随着何方知一步步揭开谜底,一个刀光血影、恩怨难断的铁血江湖徐徐铺开。罗通的故事则相对简单,展现的是罗通完成从逃亡到复仇的旅程,他的战斗是为个人信念和信仰的战斗,是正与邪的针锋相对。

无论剧集还是影片,人物塑造都颇具特色,有血有肉。在《枕刀歌》中,主人公何方知遇到的每一个人,都看似凶残极恶、实力不凡,何方知的挑战似乎是蚍蜉撼树、螳臂当车,但每一个人都没有用自己的权势打压他。他们直面自己的过错,与之对战,是赎罪,但不认错、不后悔,这也为结尾的反转埋下了伏笔。在精彩纷呈的打斗中,“反派”人物的牵挂与不舍、信仰与执着也令人动容。即便是《尘世行》中恶行累累的西门仁,也有海清河晏、天下无兵的治世理想,只不过用错了方法。作品的创作者并没有简单地划分好与坏、善与恶,而是在让人唏嘘的人物命运中构建出一个无人不冤、有情皆孽的混沌江湖,在此之上,武人对仗与义的精神追求便更为可贵。

作品对于武打画面的呈现十分精彩。相较于当下很多作品用特效技术来



罗通与西门仁的最终对决

展现武打场景,《枕刀歌》系列走了一条笨拙但极为可贵的路。作品用了七成以上的篇幅来展示武打场景,采取的是大量提升的帧数、快速切换的镜头和严谨扎实的招式逻辑,一拳一脚、一招一式,又快又狠、有来有回,在流畅华丽的剪辑下,呈现出让人眼花缭乱的视觉效果。同时,创作者还对武器做了精细的考究,在作品中出现的武器,品类之多、分类之细为国内动画中罕见。拳脚之外,有刀、剑、枪、戟、尺、环、索、弩、弓、针等,刀亦有马刀、弯刀、雁翎刀、环首刀、匕首等细分。这些各具特色的兵器、各有风格的武术招式、各怀悲欢的人物、各有意境的场景,拼起了《枕刀歌》系列独树一帜的武侠气质。

《枕刀歌》系列作品所展现的复古的武侠气质是极为难得的,故事是古老的复仇故事,情节大多是三幕式结构,人物囿于忠孝仁义、家国天下。看似简单,却又一言难尽;看似快意,却又人心难断。作品写世道离乱,却又写了江湖热血;写侠义如天,却又写了忠义难全;写生如寄萍,却又写了信念如磐;写仗剑千里,却又写了恩怨难分。对错、是非、黑白,各人心中自有标尺、各有判断,主人公探寻真相、探寻大道的过程,终究是在叩问人性的复杂与幽微。或许,它更近似古龙笔下那个英雄不问来处的江湖,杂糅着

酒意、诗意、快意、不平意,在断壁残垣上泼洒一个奇丽冷异、壮阔浩渺的武侠世界,引人一次次靠近、窥视、赞叹,又能意犹未尽地抽身离开,继续在俗世中浮沉。武侠是中国人的乡愁。它自冷兵器时代侵袭而来,与战争、黎民、权力相勾连,亦被忠勇、无畏、强大所定义。侠客们展现的是中国人的英雄主义,他们能够打破和超越庸碌的权力和规则,达到平等、仁善、天下为公的理想之境。即便是“侠以武犯禁”的时代,司马迁仍然饱含热情写下了刺客列传。在当下的文艺作品中,纯粹的武侠作品已经极为少见,很多作品将武与侠拆分开来,揉进权谋、仙侠、玄幻、言情等类型作品里,使得“武侠”变了味道。《枕刀歌》系列作品让我们知晓,好的武侠作品依然能得到广泛的喜爱,除了创作者对作品精细扎实的打磨外,急公好义、助人为乐、忠孝仁义、为国为民等“侠”的精神内核早已渗入中国人的文化认同里,无论何时我们都能够接受它、理解它、颂扬它。当下,我们仍会偶尔梦一个刀剑如雪、豪情万丈的江湖,就像梦一曲古老断续的歌,一阙脱口而出的词,一片破云而出的月光,一晌寄身江海的偷闲。《枕刀歌》系列仍在继续,这首悲壮的江湖之歌也将继续流转。 武侠,梦不朽。

实验动画

数字时代的艺术创作

□刘书亮



通过“Disco Diffusion在线图片生成程序”所生成的画作

当今时代,数字技术发展迅速,“比特代替原子”的判断在科技与文化产业甚至已不再新鲜。各类艺术的发展也相继走入数字化,或者说数据化。以数字方式存储艺术作品,其最终形态都是二进制的0与1。当然,创作者们在计算机上动用的创作工具倒不会那么抽象。他们通过功能各异的软件,以数字化的工作环境生产绘画、雕塑、视频、音乐等等。计算机为艺术打开了一扇门,让它进入了新的阶段——这也是今天的艺术家们大都已经习以为常的阶段。

表面上看,数字艺术只不过是对于现实媒介材料进行模仿;它的迅速崛起,仿佛意味着人对科学工具的控制与征服,艺术家也因此成为获益之人。譬如,在各大绘画软件中,我们有大量笔刷可以选择(除了官方提供的,甚至也可以用各种功能自制笔刷)。这些笔刷在越来越发达的技术加持下,能越来越理想地仿制出铅笔、



数字艺术家Beeple创作的Ocean Front, 2021年3月,该作品被挂在NFT交易平台Nifty Gateway出售被NFT收藏家贾斯汀·孙以600万美元拍得。

水彩、油画颜料、丙烯等诸多绘画媒材的质感。不过,或许我们也可以反过来看待这个问题——实际上,数字媒介正在逐渐统摄所有的艺术。

曾经,我们在很大程度上是用媒介材料来划分艺术门类的:雕塑属于大理石、木头或铜,电影属于一卷卷的胶片,绘画则属于画布和颜料。但在数字时代下,各类艺术转而约于一些通用的文件格式。图片虽然有许多不同格式,如JPEG、PNG等,但它们共享基本单位即像素,并很容易放入软件里修改或作为素材使用。视频也是如此,不同编码与封装格式的视频可以在兼容它们的软件中全都拉入时间轴内进行编辑。

与之相伴的一个结果便是,数字时代的风格融合与并置异常简单,动画影像与实拍影像的合成在图层(layer)划分的模式下显得轻而易举,至少要比“前数字时代”的特效简单太多了。综合材料(mixed-media)的作品也变得方便易得——尽管是仿拟的结果。如果我们套用法国思想家让·鲍德里亚的说法,那么数字图形媒介(位图里的像素点、三维模型里的曲面和多边形等)成了属于我们这个时代的仿大理石:一种可通约的造型材料,我们用它去创造各类数字景观。

值得补充的是,艺术全面走向数字化的时代,也是适合诞生NFT(非同质化代币)与加密艺术的时代。这些新鲜的现象是如此诱人,以至于吸引了大批艺术家,但参与其中的不乏投机者,让相关平台与市场难免混乱,场域内的主体也更加复杂,其前景更是尚不明朗。不过,毕竟是这样一些新生的争议事物,帮助我们完成了对数字时代艺术下一个阶段的初步想象。