

动漫焦点



《僵尸新娘》《科学怪狗》《剪刀手爱德华》……无论是否接受蒂姆·伯顿独特的哥特式影像风格,我们都无法忽视这些独具魅力又大获成功的影片。

蒂姆·伯顿在南加州艺术学院角色动画专业读书时,就完成了与众不同的动画短片《芹菜怪物的茎》,这部作品和它的名字一样,有着细长脚的怪物,充满了诡异的想象。用他的同班同学约翰·拉赛特的话说,20世纪70

年代末,那是斯皮尔伯格、科波拉崛起的时代,而动画还被认为是只能给小孩子看的東西。当时,南加州艺术学院角色动画专业的学生有这样的理想:成为动画界的斯皮尔伯格或科波拉。

艺术强调独特性,蒂姆·伯顿的《芹菜怪物的茎》得到了迪士尼公司的赏识。从南加州艺术学院毕业后,他顺理成章地进入迪士尼公司。在参与《狐狸与猎狗》的制作时,蒂姆·

蒂姆·伯顿与《圣诞夜惊魂》

□李萌

伯顿的画风无法和传统迪士尼经典动画的甜美画风融合。经过协调之后,迪士尼公司给予这位人才更大的自由——一个导演动画短片的机会。

《文森特》就是在这样的背景下诞生的。在短短的5分钟内,一个阴郁、敏感、大脑中充斥着光怪陆离幻想的男孩呈现在观众面前。这部短片是蒂姆·伯顿的自白。然而,由于影片的黑暗风格,以及大量的不宜儿童观看的黑色想象,迪士尼公司决定将其封存。在蒂姆·伯顿成名后,《文森特》又被解禁,不过这都是后话了。

在成功执导了低成本电影《甲壳虫汁》后,蒂姆·伯顿的影片风格得到了市场承认。拥有观众和票房便意味着拥有更大的自由,因此,蒂姆·伯顿终于可以随心所欲地在银幕上展示自己头脑中与众不同的想象了。《圣诞夜惊魂》基于蒂姆·伯顿的故事和人物设定,虽然导演是亨利·塞利克,但整部影片依旧弥漫着蒂姆·伯顿式的哥特风格。

骷髅杰克是万圣节之王。在他的带领下,万圣节镇的村民筹备着一年又一年的恐怖礼物。一次偶然的机会,杰克来到了圣诞节镇。这里的一切都让杰克感到惊奇:没有惊吓和怪物,取而代之的是快乐和圣诞老人。圣诞节镇的氛围感染了杰克,他想亲手导演一场圣诞狂欢。然而,这位万圣节之王恰到好处地毁

了圣诞节,用他最擅长的礼物:蝙蝠、蛇以及头骨……

繁复的装饰、尖角的建筑、黑暗的场景……这些哥特元素填满了《圣诞夜惊魂》的每个段落。作为一部定格动画电影,材料的运用往往会给影片带来独特的美术风格。无论是杰克还是女主人公萨莉,木偶本身的质感与逐格拍摄的限制,都给影片蒙上了一层稚拙感。

然而,哥特、木偶……美术只是影片的“皮”,那么这部电影的故事是怎样的呢?传统的起承转合、大团圆结局、大段落的歌舞表演、搞笑细节穿插在影片各处,主人公有一个负责插科打诨的小宠物……这些迪士尼经典动画中的元素在《圣诞夜惊魂》中一应俱全。从故事结构和细节上来说,这依旧是一部遵循迪士尼传统的影片。

那么,《圣诞夜惊魂》为何如此吸引人?想象,这部影片充满了蒂姆·伯顿式的离奇想象。影片类型只是一个框架,但类型是保证故事引人入胜的一个重要条件。蒂姆·伯顿在这个框架中,用哥特式视觉风格讲述了一个充满想象力的故事。这样既免除了《文森特》式的过于个人化的、有不尊重观众嫌疑的表达,又不至于使影片陷入甜腻经典动画的窠臼。把握住类型片,但又能超越类型片,或许这就是《圣诞夜惊魂》充满魅力的原因。

动漫时评

如果说生活本身是骨感的,那么,现实就需要我们发挥各自的想象去脑补生活,将她丰满起来。幽默感就是脑补生活的好方法,普通的生活,经由幽默的点缀,成为了引人发笑的故事,丰富和愉悦着我们的感受。在这个时代,幽默化身为了“吐槽”二字,颇具现代感地演变着。吐槽可以辛辣,可以直接,在提点笑意的同时,带来切中要点的快感。然而吐槽的分寸是很难拿捏的,因为幽默这件事,正包含着智慧本身。

智慧的吐槽

□沈雪音

“有妖气原创漫画梦工厂”曾经出品了《十万个冷笑话》第一部,获得了不少好评。于是,不出意外,《十万个冷笑话》又出了第二部。延续第一部集集了各种吐槽的故事,第二部继续发挥着它的搞笑功能。剧情也是围绕着如何制造笑点这个目的来进展的,肌肉版的哪吃和他的父亲李靖上演着亲情戏,超人忙于拯救世界,吐槽星的冒险也在继续……

不过,相比较第一部,第二部的评价并没有那样呈现一片火热的好评。

简单来说原因有三点:一是第二部的笑点新意不足;二是笑点流于俗气;三是插播广告太多,破坏了片子的整体感——特别是第三点,给观众留下了不太好的印象。作为国产动画,如何盈利一直是问题。电影版的动画可以吃票房,卖版权;而电视版的动画单单靠卖片子,是很难收回制作费用的。动画的制作团队,常常在创作过程中就会如同广告如何插入广告,来争取一定的广告费。这种做法,无论业内业外都是认可的,但是一旦广告的数量太多,就会给观众带来一定的信息负担,不停地提醒观众这部动画已经沦为广告了。

《十万个冷笑话》第二部,就显露出了这方面的问题。虽说观众对国产动画抱有同情的因素,会放宽容忍度,但这并不能成为植入太多广告的借口。毕竟没有观众会完全出于同情去欣赏一部片子。这种做法,体现出了急于盈利的心态,考虑到经营商业动画的难处,这一点是可以理解的,但是对于创作,这未必是一种妥当的心态,这种略显短视的操作手法也有智慧不足的嫌疑。

在第二部中,故事的笑料过于集中在成人笑话上,和第一部相比,想象力略微逊色。如何智慧地吐槽,维持一定水准的幽默感,成了《十万个冷笑话》这部片子经受考验的地方。在这一点上,可以说,第二部的吐槽实在缺乏内涵。

相比之下,同类的日本作品——《搞笑漫画日和》可以说蕴含了一种针砭现实的冷幽默。看似无厘头的剧情,实质上是带着嘲讽的笑容去看待现实生活。在动画中,曾经有一集,讲到了一群电视台的主播们,当他们知道世界末日马上就要来临时,全都要来露脸,做出了种种匪夷所思的事情,可是一旦他们知道世界末日不会到来时,立马又变回了原先一本正经的主播模样。

智慧不足,才是让吐槽捉襟见肘的原因。如果想要有长远的发展,《十万个冷笑话》还有待进一步提升。

科声幻影

遥远的机器人卡通形象

□星河

据在电影院工作的人士介绍,当2007年科幻电影《变形金刚》在中国上映时,来购票的人大多数属于中青年,并在不是周末的时间里让电影院“人满为患”。可无论从哪方面来说,《变形金刚》(Transformers)都应该是一部地地道道的儿童片啊。为什么会有那么多的成年人涌向影院一睹风采呢?因为——他们曾经都是儿童。

无疑,这些成年人都是当年看电视卡通片《变形金刚》长大的一代。20年前,卡通片《变形金刚》的诞生,宣告了一个机器人卡通时代的到来,让无数中国孩子(当然还有更多其他国家的孩子)对此无比迷恋。那时甚至有这样一则新闻报道:有一个小伙子,竟然因为酷爱“变形金刚”玩具而去盗窃(相比当时的物价而言,那玩具的标价相当昂贵)。

在介绍这些“可汽车可人形”的形象对中国人的影响时,有些媒体声称:“不光是普通人喜欢,明星中也有不少的‘变形金刚’粉丝。刘翔、姚明、王治郅、陈冠希、RAIN等人都是铁杆的‘变形金刚’迷,收集有整套的碟片和大量的玩具。”——其实认真想想,早年开始喜欢上这些形象的时候,上述那些“明星”也都还是“普通人”。

其实在电脑技术的制作下,电影版的“变形金刚”形象在造型上已产生了巨大的变化,有些甚至让人辨认不出。比如在许多“变形金刚”迷的记忆中,威震天变形后应该是一把手枪,而在影片中却成了一架硕大无比的异形喷气机;但从影迷的反馈来看,大多数人还是认可这些“金刚”的“变形”的。当然,也有形象始终保持不变的,比如汽车人的一代领袖擎天柱——影片中的擎天柱,不管是18年轮载重汽车,还是机器人形,甚至连变形过程及其声音,都与20年前的电视卡通片如出一辙;惟一的区别在于,昨天的卡通只是二维动画,今日的电影则是三维制作——由于有先进的特效协助,擎天柱的每一个变形动作都纤毫毕现。

不仅仅是画面让这些昔日的“变形金刚迷”记忆犹新,还有保存在他们心底的中文配音:“汽车人,变形!”——这声音曾让孩子们多么激动!现在这批对“变形金刚”饱含深情的成人观众,就是听着这种声音长大的。可惜当年为擎天柱和威震天配音的两位艺术家都已相继离世,给人们留下的只有他们那浑厚的嗓音。

《变形金刚》的故事大家早已耳熟能详。不管是过去的卡通还是后来的电影:电影故事,到处都有介绍;卡通故事,则保留在我们的记忆当中。从总体上看,整个故事基本上就是在揭示“正义必将战胜邪恶”的不变主题。事实上,在这里故事已不再重要,真正重要的,是我们心底所残存的童年梦想。

“我系一条老差骨……”(粤语,意为“我是一个老警察”)。广受欢迎的麦兜系列动画推出新作,《麦兜,我和我妈妈》在国庆黄金周期间正式上映。新片的开头又玩了新花样,春田花花幼稚园的校长这次化身干练警察,侦查一宗“密室杀人案”,最后引出神探“Bobby麦”——成年麦兜登场。

《麦兜,我和我妈妈》是第5部麦兜动画作品,这次麦兜正式告别童年,其童年形象贯穿全片。然而,长大的麦兜讲了一个通俗的母爱故事,却失落了麦兜系列原有的唏嘘和深沉。

这一集回归到第一集的主旨——传颂母爱。然而,主创们似乎只是老调重弹,麦兜打多份工作养育麦兜、麦太与麦兜假装出国旅行、麦兜天生呆笨笨干啥都不好……这些都是《麦兜故事》已有的桥段。不仅如此,《麦兜,我和我妈妈》的叙事结构也基本与《麦兜故事》相仿,由成年麦兜讲述自己小时候的故事。影片的结构同样没有新意,麦太去世了,麦兜长大了,麦兜怀念妈妈,感谢她的照顾。

桥段架构均与前作高度重合,这是《麦兜,我和我妈妈》的明显扣分点。影片在故事创新方面陷入困境,只能通过细节方面调整包装。遗憾的是,这些新包装更彻底让《麦兜,我和我妈妈》无法比肩前作。

《麦兜,我和我妈妈》背离了“困惑”、“克制”的两大基调。首先,麦兜不再是失败的小人物,而是一个料事如神的名侦探。他无往而不利,轻松侦破了让警方头痛的案件。从艺术创作来说,麦兜系列进行新风格探索,跳出“困惑基调”,这是可以理解的。但麦兜的成功故事太浮夸。以麦太去世作为转折点,麦兜忽而醍醐灌顶,从小呆瓜化身成学霸,变化毫无征兆。影片以麦太在天之灵保佑之类的说辞来解释,显然缺乏说服力。“困惑基调”本身非常具有现实主义色彩,它打破了“大团圆”的理想模式,指出人生中难免失意。在这种基调下宣传积极奋斗的精神,带有一种迎难而上、大无畏气魄,更具备感染力。

看电影



力。《麦兜,我和我妈妈》抛弃了这种气质,诉说的新故事又有转折唐突的弊病,发人深省的力度远远不如前作。

此外,《麦兜,我和我妈妈》也抛弃了“克制基调”,抒情过于直白。麦兜回忆麦太是世界上惟一坚定信任麦兜的人,所以麦兜用倒毒手选剩下6个六合彩中奖号码,麦太并没有买。麦兜感叹“除了表示我爱我的妈妈,还能说什么呢”,心意抒发得非常直接。其后,动画费了不少篇幅,描写麦太如何雨中感染风寒,最后与世长辞,临终前始终无法见到爱儿的最后一面。这些台词桥段

大师小传

现成品与重构

——美国动画人 PES 的定格短片 □刘书亮

端上一盆“手雷果”,用刀子小心翼翼地切开,挖出鲜嫩的果肉;把棒球和灯泡都切成了,与果肉搅拌,烹制一道精美的沙拉。这便是《鳄梨沙拉》的全部情节。这部不到两分钟的定格动画影片看似简单,却充满了想象力,获得了第85届奥斯卡的最佳动画短片提名。它的作者是美国动画人 PES。

PES(本名亚当·派瑟帕恩,Adam Pesapane,PES是其缩写)的短片以现成品为最明显的标签。如果说在十年前,加拿大国家电影总局的诺曼·麦克拉伦用《椅子》真正开辟了现成品动画的创作路径,那么如今的 PES 就正在这条路上稳健行走。2002年,他完成的第一部动画短片《屋顶偷情记》描写了两张沙发在天台上面充满激情却又有些狼狈的风韵之事。用沙发制作定格动画和用椅子有异曲同工之妙,从中我们能清晰地看到麦克拉伦对 PES 的影响。

另一方面,PES 的动画又在现成品的基础上加入了大量的重构造型手法,将日常生活中随处可见的物品重新组合,形成崭新的视觉形象。他的《咔嚓!》描绘了战场上的一角,片中用火柴棍来充当飞机导弹,用小丑玩具的头部作为炮筒的筒口火焰。更加唯美的《深海》用各色五金零件拼成了奇形怪状的海洋生物。深色的背景下,这些带着金属质感的游鱼走兽更显得神秘和令人向往。对于这种重构,或许我们又能从杨·史云梅耶的作品中找到其源头。

现成品与重构的叠加,让 PES 的作品看上去充满视觉幽默感,常让人会心一笑。同时他也会在片中放入一些文字游戏,譬如《鳄梨沙拉》里把各种东西都切成骰子——“骰子”和“切丁”共享同一个英文单词 dice——这也增添了片子的趣味性。于是,虽然他的片子都特别短(《蛾》等作品甚至只有十几秒),但从未让我们失望。

对于“作品太短”,PES 有自己的解释。在采访中他坦言自己受广告的影响很大,在几十秒钟之内迅速



传达一个想法,一种理念,或者是完整地讲一个笑话,而不是把角色塑造作为重点:“短,可以更有力量,这是因为如果你想让观众把一件作品反复观看很多次,短小的篇幅才更容易实现这一点。人们能够对篇幅很短的影片有所反应,是因为商业广告已经作为一种成功的传播媒介存在了50年了。所以,我们的大脑已经和那种高度压缩的讲故事方式步调一致了。”这或许就是短小精悍的优劣势。

2014年7月15日,PES通过网络众筹的方式为自己计划拍摄的新片《潜水艇三明治》筹款。这也是他继《西部意大利》和《鳄梨沙拉》之后“定格烹饪系列”的第三部。短短一个月之内,热情洋溢的网友们为他提供了48922美元的资助。不知在新片当中,PES 又会玩出什么新花样。

泛滥的母爱,失落的风情

□罗冉峰



片名:麦兜,我和我妈妈
类型:动画 国家:中国香港
编剧:谢立文
导演:谢立文
配音:吴君如、黄磊、黄秋生、李宇迪

一味煽情,没有前后呼应的道具物件画龙点睛,也没有表现出麦太如何以其小人物的特有方式,向麦兜施以无限的爱,可谓明显败笔。

《麦兜,我和我妈妈》重提母爱,却跳不出《麦兜故事》的结构窠臼,又丧失其细水长流、悠然自得的精髓,实在是整个系列中的失色之作。麦兜系列系列的几部续集,均是对前作格局有突破的佳作。《麦兜菠萝油王子》描述了麦兜一家三口的相异心境,他们分别追求过去、现实、将来,表现了人生各个阶段的不同困惑;《麦兜响当当》中的麦子仲肥几千年前

就想出了电话、信用卡等非凡创意,但他只是“中国历史上一个极次要的发明家”,这是为不被大众理解的特立独行者鸣不平;《麦兜当伴我心》中刻画了为培育音乐英才而呕心沥血的校长,既歌颂了音乐洗涤灵魂之美,更是表达对师者传道授业解惑的尊敬。如今到了《麦兜,我和我妈妈》,主题变成炒冷饭、喊口号。麦太对麦兜赤诚的爱固然令人感动,但麦兜系列向来不只是贩卖真情,它立足于小人物,借他们的喜怒哀乐抒发主创们的人生感悟,缺失了这一点,就缺失了麦兜系列的灵魂。

史海钩沉

不可思议的神话与网络时代的到来

——日本动画简史(11) □吕晶莹

随着数字化技术在日本动画产业中的应用,优秀的动画作品层出不穷。1996年,3D动画的数字化成为日本媒体关注的焦点。宫崎骏创办的吉卜力工作室也成立了相应的部门,利用新的数字技术来实现画面的多种表现形式。当时,日本动画的制作者们,勇于利用技术完成一个又一个从简单主题到深刻主题的进取,甚至想要表现出“文明”这样一个宏大的主题。

在这样的期待中,吉卜力工作室推出了一部以日本室町时代为背景,探讨人类文明对环境的破坏以及人是否能够与自然真正和平共处等问题的动画作品,这部作品就是《幽灵公主》。《幽灵公主》上映后获得193亿日元的票房成绩,刷新了美国科幻电影《E.T.》创造的票房纪录。2001年,吉卜力工作室推出新作品《千与千寻》。它凭借304亿日元的成绩,创造了日本电影史上不可思议的票房神话,强力冲击海外市场,获得诸多国际奖项。

这种成功不是偶然的,更不是——一蹴而就的奇迹。事实上,回顾日本动画的历史,会发现这样的一幕似曾相识:从《铁臂阿童木》到《攻壳机动队》,从《阿尔卑斯山的少女》到《千与千寻》,一部部日本动画在海外获得好评,不断扩大其市场及影响,收获越来越多凭借观看字幕而获得别样观影感受的观众的心。这一切发生的原因,是什么?

首先,是日本特有的漫画文化。这种文化源自日本古老的漫画历史;传统的鸟兽戏画重点反映人物风貌。德川时代,葛饰北斋开始在作品中展现对日常生活的关注。明治时期,欧洲盛行讽刺漫画,而日本的绘画作品中却不见那样滑稽的展示,取而代之的是承载在多种材质上的文字与图画的结合,并且充满了浓浓的生活气息。那些与文字一起出现在图画上的情感故事和冒险传奇,被认为是故事漫画的起源。而在二战之后,日本经济腾飞,漫画出版量居世界第一。故事漫画结合新技术,具有强烈冲突和动人情节的动画作品面世并在其后蓬勃发展。

其次,是动画的载体——电视媒体的蓬勃发展。收视率会自然淘汰那些不够优秀的作品。在如此残酷的市场竞争下,脱颖而出的作品如同“千锤百炼出深山”,自然肩负得起传播文化的使命。

再者,是日本人民自古以来认真与细致。他们擅长从细节入手,从微小的进步中不断靠近完美。日本的动画制作公司大多有这样的“完美主义”倾向,吉卜力工作室更是其中的佼佼者。

有意思的是,倘若日本的电影业如好莱坞一般繁荣,日本动画产业绝不会有如此骄人的成绩——优秀的人才总会在最顶尖的行业出现。日本动画产业的繁荣不是靠个别天才人物铸就的,而是在深远的历史背景下,整体的社会氛围和经济条件所催生的综合结果。

在2001年之后,东映动画引入了日本电报电话公司的广域网,与多家动画制作公司构建了动画产业的网络系统合作——自此,互联网不仅改变了人们的生活方式,更带来了动画产业新的技术革命。