

动画与未来电影

盘 剑

电影是科学技术发展的产物。随着科学技术的日新月异,当下以数字技术为手段的动画电影正方兴未艾。动画电影将不仅在未来电影格局中占据重要地位,而且也会影响未来电影从整体上形成的“动画特征”。其“动画特征”使电影既具有独特的真实性,又通过突破演员、场景和摄影机的限制而获得丰富的表现力,从而进一步划清电影与戏剧等相关艺术的界限,强化和提升电影的本质特征。

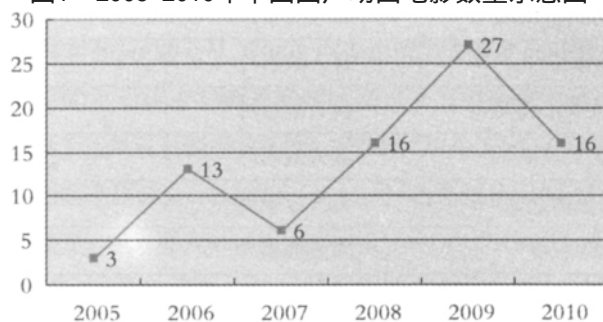
本文为国家哲学社会科学规划课题“中国动漫产业转型升级研究”(批准号:11BXW040)阶段性成果

动画与未来电影的关系如何?动画会对未来电影产生怎样的影响?未来电影因为动画而将成为什么样子?这是在理论上值得探讨、在实践中需要及时解决的现实问题,因为其中隐含着电影发展的趋势——能否深入了解这一趋势直接影响到我们的电影研究能否走在前列,而能否及时掌握这一趋势则关系着我国电影创作、生产在新一轮的竞争中能否抢占先机。

在未来电影格局中,动画电影可以占到怎样的地位?如果时间倒退到2008年以前,我们对中国动画电影的未来可能完全没有信心,因为直到2008年《风云决》的问世,《宝莲灯》于1999年创下的2400万元的票房纪录竟保持了近十年时间!如果时间再倒退到上个世纪90年代迪士尼的《狮子王》之前,我们对世界动画电影的前景可能也不存任何奢望,因为动画片通常被认为只是小孩子的玩意,没想到成年人也会为之疯狂!如今,时间已经到了2011年,当我们在《狮子王》之后又经过《玩具总动员》、《冰河世纪》、《怪物史莱克》、《功夫熊猫》乃至《阿凡达》等一大批疯狂卖座的美国动画片的一次又一次“启蒙”之后,当我们亲眼看到从2008年到2011年的几年间,国产动画电影票房连破纪录,单片连超千万,甚至连年出现了“亿元影片”之后,我们便逐渐认识到动画电影在未来的电影格局中有可能占有极其重要的地位。

以下几组统计数据或许更能说明问题：

图1 2005-2010年中国国产动画电影数量示意图



从上图可以看出,2008年以后,中国国产动画电影的年产量猛增,2009年相比2008年增加了11部。2010年虽然出品量又降到了16部,但这一年全国动画电影的拍摄立项数达到84部^①——这一拍摄立项数意味着2011、2012年动画电影的出品数量将大幅度上升。毫无疑问,随着动画电影产量的不断上升,其在国产电影中所占的比重也将不断增加。

当然,动画影片数量的增加是其票房刺激的结果。2008年是一个拐点。在这一年《风云决》以3000万元打破了《宝莲灯》保持了近十年的票房纪录,从此国产动画电影每年都有新的票房纪录诞生,而且每一个新的纪录其金额都超过前一纪录将近一倍甚至一倍以上。如2009年的《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》总票房为7300万元,比2008年《风云决》的3000万元多了4300万元,2010年的《喜羊羊与灰太狼之虎虎生威》又以12685万元超出《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》5325万元!如此巨额票房对于国产动画电影来说是前所未有的,其破纪录的速度和所“破”金额的幅度之大也是前所未有的。显然,正因为这样,才会有越来越多的动画电影投入生产。

表1 2008—2010年票房超千万元的国产动画影片列表

年份	档期	片名	片种	总票房
2008	7.19	《风云决》	动画电影	3000万元
2009	1.16	《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》	动画电影	7300万元
2009	6.19	《马兰花》	动画电影	1000万元
2009	7.24	《麦兜响当当》	动画电影	7060万元
2010	1.29	《喜羊羊与灰太狼之虎虎生威》	动画电影	12685万元
2010	4.23	《黑猫警长》	动画电影	1500万元
2010	7.9	《长江7号爱地球》	动画电影	1700万元

以上还只是限于动画电影本身的前后对比。如果将动画电影放在当前整个电影的格局中来看,又会是怎样的呢?它能与普通的真人电影平分秋色、甚至更胜一筹吗?

表2 2010年国产电影票房排名前十位影片列表

排名	片名	片种	票房
1	《唐山大地震》	真人故事片	67332万元
2	《让子弹飞》	真人故事片	47981万元 (截止2011年1月10日为60365万元)
3	《非诚勿扰II》	真人故事片	33451万元 (截止2011年1月10日为44137万元)

排名	片名	片种	票房
4	《狄仁杰之通天帝国》	真人故事片	29228万元
5	《叶问2宗师传奇》	真人故事片	23404万元
6	《赵氏孤儿》	真人故事片	19310万元
7	《大兵小将》	真人故事片	16218万元
8	《大笑江湖》	真人故事片	15393万元
9	《山楂树之恋》	真人故事片	14662万元
10	《锦衣卫》	真人故事片	14470万元

上面表格显示,尽管国产动画电影在2010年首次诞生了“亿元影片”,创造了国产动画的“神话”,但却还无法进入2010年度国产电影票房前十名的排行榜。不过,这也只是说明国产动画电影还跟不上国产真人电影迅猛发展的速度,而并不意味着动画电影本身无法与真人电影抗衡、无法在整个电影格局中占据重要地位。我们且看一个进口电影的“排行榜”:

表3 2010年进口电影票房排名前十位影片列表

排名	片名	片种	票房
1	《阿凡达》	动画电影	137870万元
2	《盗梦空间》	真人故事片	44207万元
3	《爱丽丝梦游仙境2》	真人故事片	22640万元
4	《敢死队》	真人故事片	21876万元
5	《哈利·波特与死亡圣器》(上)	真人故事片	20581万元
6	《钢铁侠2》	真人故事片	17637万元
7	《诸神之战》	动画电影	17518万元
8	《波斯王子 时之刃》	真人故事片	15822万元
9	《生化危机 战神再生》	真人故事片	13795万元
10	《玩具总动员3》	动画电影	11920万元

这一“排行榜”显示,2010年我国进口的10部最卖座的影片中,动画电影占了3部。虽然按影片数量计算动画电影只占三成,但这3部动画片的总票房达到了167308万元,而另外7部真人故事片的总票房才是156558万元——3部动画电影的票房超过7部真人电影10750万元!而且,名列榜首的《阿凡达》,其将近140000万元的票房就几乎是榜上其他所有真人故事片票房的总和!这一现象是令人震惊的,它说明动画电影的“吸金力”或者对观众的吸引力、影响力不仅不输于真人电影,而且还能超越之——其实这种现象在国外已经常见不鲜,例如在北美电影市场上,一周的票房冠军往往就是一部动画片,它高居榜首,把一些真人故事片远远地抛在了后面。由此,我们便不难推测,动画电影在未来电影格局中将不仅会与真人电影并肩而立,而且还有可能占据“黄金板块”,成为电影片种的一个“新贵”。

二

当然,考量动画与电影的未来不能只有“票房”一个观测点。虽然“票房”在某种意义上决

定着影片的成败和电影的存亡,因为“票房”不仅仅意味着金钱,更意味着观众的认可度——如果说“没有观众就没有戏剧”(这是戏剧的金科玉律),那么对于电影来说也是一样的。然而,表明观众认可并喜爱的“票房”只是最后的“果”,其中应该还有更加关键、更加重要的“因”,即它是如何吸引观众、赢得观众、让观众认可并且由衷喜爱的?这便涉及到电影的艺术表达。因此,讨论动画与未来电影的关系还有必要弄清楚动画对未来电影艺术表达的影响。

我们不妨以《阿凡达》为例来讨论这个问题。其实《阿凡达》并不是完全的动画片,它有真人表演——其中60%的画面采用CG(computer graphics)动画制作,40%的镜头由真人演出——从这一意义上说,它应该是一部“真人+动画”的影片。

我们不妨设问:《阿凡达》为什么要用动画制作主要角色和大部分(特别是一些关键的、重要的)场景?如果这些角色和场景不用动画制作,其结果会是怎样?答案非常明确:如果不是这样,它不可能席卷中国13亿多人民币、全球20多亿美元的票房。当然,正如前文所说,这不只是金钱问题,更意味着观众的认可,而观众的认可则表明了它选择了一种令观众着迷的成功的艺术表达方式。看过这部影片的观众都知道,该片的叙事元素和模式并无多少新意:科幻、外星、战争、爱情、正义战胜邪恶,这些东西在好莱坞大片里是家常便饭。那么,让观众着迷的是什么呢?毫无疑问,正是它的动画制作——《阿凡达》虽然有40%的镜头由真人演出,但却只有大约25%的镜头是完全采用传统的方式在摄影棚里拍摄的,其他基本上都应用了电脑创造的世界与表演捕捉相结合的虚拟环境。导演卡梅隆运用本身没有镜头、只有一个LCD显示屏和用来记录在一场戏中其相对于演员的定位和朝向的标记器的“虚拟摄像机”和他通过十四年苦心研究所掌握的数字技术,以及2000人的制作团队(其中包括800个特效人员),魔法般地创造了一个名叫“潘多拉”的奇异星球。在这个星球上,有六只脚的槌头雷兽、身穿装甲的长颈马、像翼手龙一样的斑溪兽、无数闪着光芒的树木和各类植物、漂浮着的山峰和不可思议的景色,更有身高九英尺的蓝色外星人,以及人类意识对这种外星躯体的进入和控制。而所有这一切都是从无到有凭空创造出来的,完全来自于创作团队的疯狂的脑海。影片不仅“无中生有”地想象了一个奇异世界和一系列奇异的事情,而且将这个奇异世界和这些奇异的事情“无中生有”地呈现在观众面前,完全颠覆了传统电影实地选景、摄影棚搭景、演员表演、摄影机拍摄、胶卷剪辑的成像、制作和艺术表达方式。正是这种用技术实现想象、充当故事配角的“无中生有”的艺术创造,让观众获得了一种全新的审美体验,让观众完全沉迷于其创造出的不可思议的艺术世界当中。由此可见,《阿凡达》虽然有真人表演,但它独特而巨大的艺术魅力基本上跟真人表演无关,而完全来自动画制作——正因为如此,所以它不是真人电影,而是动画电影。

《加菲猫》也是这样。“加菲猫”虽然是只猫,但这只“猫”不是现实中存在的有血有肉的猫,而是用动画做出来的一只“虚拟猫”,它栩栩如生,活灵活现,看起来比真实的猫更加真实。当然,也正因为是“做”出来的,所以它才更独特、更有趣、更有性格、更具有表现力,因而也更让观众着迷。可以说,如果没有这只用动画制作出来的“虚拟猫”,《加菲猫》将分文不值。

从《阿凡达》以及《加菲猫》的例子可以看出,动画使电影获得了一种全新的艺术表达和前所未有的艺术魅力。这种艺术表达的核心机制是“完全的无中生有”。尽管所有虚构的艺术都具有“无中生有性”,传统真人电影也是如此,但真人电影“虚构”或“无中生有”的只是内容,即故事以及故事中的角色,而故事的展示/叙述却都是由真实的演员通过在真实场景中扮演角色这一真实行动完成的,并通过摄影机镜头的客观记录而形成影像。显然,这些演员、场景、摄影机都不是“无中生有”的,而是一种客观存在,以此创造的影像也具有客观实体的对象。动画

则不然。动画影像中既没有真实的生命体存在,也没有真实的客观场景,甚至连影像本身都是用没有镜头的虚拟摄影机创造的。这种“完全的无中生有”之所以比传统真人电影的“物质现实的复原”和“以真实表现虚构”更具有艺术表现力,对观众也更具有艺术魅力,是因为它突破了所有限制,从而使表达更加自由。

第一,动画电影突破了演员的限制。真人电影中的角色是由演员扮演的,优秀的演员当然极具可塑性,但可塑性再强,其毕竟是真实的人(或动物),而作为一种自然生命体必然要受到各种客观条件的限制,某些动作是难以完成的,某些表演也是不可能做到的。例如“加菲猫”如果是一只真实的猫,它就绝不可能有那么丰富、细腻、个性鲜明、表现力极强的动作、表情。又如《阿凡达》中的那些九英尺高、蓝色皮肤、在悬崖上飞速攀援、在森林中自由穿梭、并能与斑溪兽心灵相通、驾驭其在空中翱翔的外星人,如果由真人扮演的话,显然也非常困难。事实上,这里不仅仅是能否完成表演的问题,还涉及到观众心理上能否接受和认同的问题。如果是真人电影,观众势必按照客观真实的逻辑去判断演员表演的可信度,所以,凡是那些用钢丝吊着演员在空中飞来飞去的表演总是让观众觉得虚假。但如果是动画角色,观众考虑的就不是客观真实性了,因为观众知道他/她/它是电脑绘画和制作出来的,在这种情况下,角色完全成为一种艺术符号。毫无疑问,作为一种艺术符号,它已不再受客观真实逻辑的约束,它的惟一功能就是表达,只要表达的内容(情感、思想)是真实的,它就能被完全地接受和认可。因此,动画便以天马行空的想象任意创造角色,并形成了一套反常规思维、违背客观真实、为真人演员所无法运用的造型、动作语言,如身体变形、肢解、超常规行为,以及抽象的具体化和感官的错位表达,等等。

例如,《猫和老鼠》中的一个经典场面:老猫汤姆追逐老鼠杰丽,两者都跑得极快,如风驰电掣般,来到一座悬崖边,杰丽“唰”地一声躲开了,汤姆却不明就里,冲了出去,一开始还没意识到,在空中继续奔跑,后来突然意识到脚下空虚,一愣,一顿,便掉了下去,“叭”的一声摔在了地上,还没等站起来,一辆大卡车又“哗”地从它身上开了过去,汤姆被压成了一张薄薄的皮,被风一吹,就像纸一样卷起一角飘了起来,并转眼又恢复了原状。这样的动作设计,既表现了老鼠杰丽的聪明和老猫汤姆的愚笨,又让人们跟着老猫真切地体验了一种超常规的、令人难以想象的惊险,感受了一种难得的刺激,并满足了某种潜在的渴望——人们潜意识中对自己无法或不敢尝试的危险经历的渴望。显然,这种身体的变形和超常规行为对于任何真实的生命体(不论人或动物)来说都是不可能做到的,因而也是不真实的,但任何动画观众都不会不会指责它的不真实,反而会为这种超常规的、甚至反常规的“真实”设计拍案叫绝。

除了身体变形和超常规动作,肢解也是经典动画片中常见的动画表达方式或动画语汇。以《海绵宝宝》为例。在“与章鱼哥罢工”一集里,有这么一个场面:为了反抗蟹老板的残酷剥削和压榨,章鱼哥鼓动同在“蟹堡王”汉堡店里打工的海绵宝宝和他一起罢工。出于朋友之情,海绵宝宝同意了,但他内心里其实非常热爱自己的烹饪工作,并不愿意离开。所以,当章鱼哥拉着他走出汉堡店的时候,他挣脱章鱼哥扑到了“蟹堡王”巨大的玻璃窗上。章鱼哥走过去把他硬拉下来,谁知身子拉开了两只手却留在了玻璃上面,而且章鱼哥刚一放手,他的身子又弹了回去,章鱼哥再次将他拉开,这次却是一对眼珠子留在玻璃上,十分留恋地睁大着看;当章鱼哥第三次拉开海绵宝宝弹回去的身子时,玻璃窗上赫然贴着海绵宝宝的一颗跳动的心脏!这三次身体的肢解无疑将海绵宝宝内心对汉堡店、对他原来工作的留恋之情充分地表现了出来。这样的表现方式显然更是真人电影所无法运用的,其表现力之强、之独特也令真人电影难以企及。

抽象的具体化和感官的错位表达同样如此。所谓抽象的具体化是指运用绘制的方式将角色原本抽象的或不可见的思想、意识、情感甚至某种感觉等具体、直观地呈现在观众面前。例如在《猫和老鼠》中,当汤姆看见一只年轻、漂亮的雌猫时,顿时两只眼珠变成了两颗红“心”,有时这红“心”还会合成一颗飞起来,如果雌猫对汤姆也产生了爱意,也会飞出一颗粉色的“心”,两颗“心”在空中相撞,然后被一支利箭相穿。两位角色不需要任何行动和表白,“心”的来往就将它们各自内心的情感以及相互之间的情感交流、沟通充分地表现了出来。感官的错位表达则是指用视觉表现嗅觉、用味觉表现触觉,或者相反:汤姆正在屋里吃鱼,鱼的香味被用线条描绘出来,袅袅地从窗子飘了出去,杰丽咬住了香味的那一头,不停地吞咽着,身子也随之腾空……这里,首先将只可闻的香味具体化为可见的线条——由嗅觉转化为视觉,然后又用杰丽的身子腾空表现了鱼对杰丽的巨大的吸引力,而这种吸引力的后面则是鱼香诱惑的不可抵御、老鼠的本性或杰丽的性格。

第二,动画突破了场景的限制。既然传统的真人电影里的角色是由真实的生命个体来扮演的,也就势必要求其场景同样是客观真实的。当然,由于蒙太奇的运用,电影的时空可以任意转换,这使它相比于舞台戏剧的场景表现有了更大的自由度。但其场景毕竟都是客观存在的,其客观性不仅对演员/角色的行动有所限制,而且它也往往只能作为角色活动的环境而存在。除了与情节相关的特定氛围(如“在美国‘黑色’影片中,海岸码头闪闪发光的路面给人一种焦躁不安或冷酷无情的印象”^④)此外并无、也不能有更多表达。而动画,一方面借助于3D技术完全可以超真实地模拟客观自然、社会环境;另一方面,它还可以将环境、场景虚化或完全符号化。在模拟客观环境时,动画不仅能够做到极度真实,其真实度完全不输于摄影机的实景拍摄,让观众莫辨真偽;而且它还可以让“客观环境”完全满足任何剧情的需要——这并不是所有电影实景或搭景能够做到的。例如《阿凡达》里悬在空中的山,绿色的外星人小伙伴们拉着藤蔓往上攀援,然后在悬崖边骑上神奇的翼兽在山与山之间的空中风驰电掣般飞行。这虽然是真实的呈现,但又绝非现实中的所有——其“景”既找不到,也搭不出。在虚化环境时,动画可以将一切具象符号化。具象符号化有两种方式,其一是具体的事物被简化成某种符号,或具体事物被特定的符号所替代;其二是一些具体的事物被赋予某种含义,具有符号的性质和特征。例如中央电视台“快乐驿站”中的《有事您呼我》,这部根据郭冬临主演的小品改编的“Flash”动画片,主要讲述主人公因为妻子升了大堂经理自己却一事无成怕被瞧不起,便请楼上“二哥”(邻居)每天用电话传呼他,由此装成影视圈各大名人都找他的“大忙人”而欺骗妻子以寻求心理平衡。片中的传呼机既是一个道具也是一个符号,它被设计成体积巨大,先是像船一样载着主人公,然后又用一条粗大的绳索捆绑在主人公的背上,其含义不言自明。在表现主人公每天在单位工作的时候,其工作环境则被简化为一圈会议席位和几个被设计成机器人模样的、坐在席位上打呼噜的同事,于是,具体的人和事也成了“平庸”、“无聊”、“无所事事”的象征。可见,动画既突破了真人电影场景的自身建构局限——没有不能建构的场景,也突破了真人电影场景的表达功能局限——不再仅仅局限于客观外在的表达,从而使其在场景运用或时空表现(表现时空和用时空来表现)上获得了空前的自由。

第三,动画突破了摄影机的限制。相比于戏剧剧场观众只能从其固定的席位观看,电影通过摄影机从不同的角度、运用各种景别以及移动机位拍摄,使其“画面”无疑更加丰富、生动,表现力更强。但摄影机毕竟还有死角,还有不可跨越的轴线,即还有一定的限制,还有无法到达的位置,还有无法呈现的视野。而动画则突破了摄影机的最后限制:它采用模拟摄影的方式,一方面运用“虚拟摄影机”来“拍摄”,另一方面便是完全在电脑上制作(CG动画),其景别

(包括远景、全景、中景、近景和特写)、焦距(标准焦距、长焦距、短焦距)、角度(平、俯、仰)、视点(主观镜头、客观镜头)、运动(推、拉、摇、移、跟)等都通过电脑模拟实现——“虚拟摄影机”是没有“镜头”的,而CG动画制作甚至连“摄影机”都不存在。既然没有了“镜头”和“摄影机”,自然也就没有了摄影机及其镜头拍摄难以到达的死角和不能跨越的轴线。

毫无疑问,当演员、场景、摄影机的限制都被突破以后,动画电影作为艺术具备了无所不能的表现力,由此或有可能带动人类想象力和创造力的空前释放。

三

众所周知,电影是一种活动照相,其诞生基于照相术的发明,因而活动照相机——摄影机便不仅是电影创作的最基本的工具,也是电影之成为电影的重要标志。从这个意义上说,当动画电影或动画让电影不再使用摄影机,而是运用没有镜头的虚拟摄影机,或者完全依靠电脑制作完成时,那么,这种动画电影还是“电影”吗?

确实,虚拟摄影机和电脑制作对电影的最根本的特征——作为“物质现实的复原”的纪实性提出了严峻的挑战。“绘画、文学、戏剧等等,不管它们跟自然界有多大牵扯,它们并不真正地再现它。毋宁说,它们是利用自然界作为原料来构造出含有独立性质的作品。原料本身在艺术作品中已无所存留,或者说得更精确些,所有能存留下的东西都已被改造得足以体现出作品所要表达的意图。从某种意义上来说,现实生活素材在艺术家的意图中消失了”^⑤。而“电影和照相确实是惟一能展示其原始材料的艺术”,“这一点早在电影发明初期即已得到承认。德国批评家海耳曼·谢弗埃尔在1920年时即已预言人类将通过电影‘而熟悉整个地球,就像熟悉他自己的房子一样,尽管他可能从未走出过他那小村子的狭小天地’。三十多年之后,加勃里尔·马塞尔用类似的语句表明了他的意见。他赞美电影——特别是纪录电影——具有深化和进一步密切‘我们跟作为我们栖息所的大地之间的关系’的力量。‘而且我应当说’,他补充道,‘由于我容易对惯见的东西——那就是我在现实中不再去看的那些东西——感到厌倦,电影所特有的这种力量对我说来似乎真正具有复原的作用’”^⑥。可见纪实性不仅是电影区别于戏剧、文学、绘画等艺术门类的本质特征,而且也是其对观众的独有魅力所在。为了维护这一本质特征,安德烈·巴赞甚至不惜将被公认为电影艺术基础的“蒙太奇”贬为一种次要的电影表现手段,提出在其有违电影的纪实性/真实性时应该加以限制乃至禁用:“想象的内容必须在银幕上有真实的空间密度。在这里,蒙太奇只能用于确定的限度之内,否则就会破坏电影神话的自体”,“若一个事件的主要内容要求两个或多个动作元素同时存在,蒙太奇应被禁用”^⑦。

传统意义上的电影的纪实性无疑来自于其摄影机及其镜头的照相功能,因此,虚拟摄影机的运用和电脑制作便似乎损害甚至丢掉了电影的纪实功能。

诚然,如果仅仅以是否运用照相手段和是否具有客观对象来衡量电影的纪实性,那么,动画电影和受动画影响的未来电影确实难以再提纪实性。事实上,尽管以客观事物/人物为对象的照相术是电影获得纪实性的重要方式,但却并不是惟一方式。因为电影的“纪实”不等于对生活的“记录”,除了完全的纪录片,电影摄影机所拍摄的实际上都是演员对角色的扮演和为虚构情节所设定的场景。或者说,传统电影的“纪实”实际上也是对虚构对象的“纪实”,即先对虚构的情节、角色、场景进行“日常生活”式的客观创造,然后再通过摄影机对这些客观的虚构对象进行影像转换,其中不仅对象本身具有明显的虚构性,摄影机的拍摄也带有摄影师对镜头角度、焦距、景别、视点等的多重主观选择。既如此,以3D数字技术为手段的动画电影也并

非不具备电影的这种“纪实”功能,它创造的角色和场景时常让我们信以为真(如《阿凡达》中潘多拉星球上的丛林、奇峰、翼兽、外星人)——只不过它不是以真实的演员来扮演虚构的角色、以客观的场景来充当设定的环境,然后通过摄影机拍摄将一切转换为影像,而是直接按照真实的原则设计角色的形象、动作及其活动的环境,并通过连续运动的影像呈现出观众虽难以置信却又难以置疑的“生命”存在。

如果说“纪实性”是电影作为媒介的本质特征,那么作为艺术,电影的本质特征主要在于其独特的“表现性”。当卢米埃尔兄弟只是将摄影机架在自家的工厂大门前如实记录工人上下班的情景的时候,电影还不是真正的艺术。电影是如何成为艺术的呢?一是向戏剧学习,通过演员的表演叙述故事;二是蒙太奇的发明,通过剪辑重新组合时空从而自由地创造艺术世界、表现思想和情感。这其中,后者是完全属于电影的,而前者则经历了一个逐渐摆脱戏剧影响、寻找电影独有特征的过程,因为只有完全获得属于自己的特征才能充分展示电影的独特魅力。“生活化表演”、“摄影机参与表演”、“蒙太奇剪辑创造表演”等等,应该是电影表演区别于戏剧表演的重要特点。在传统真人电影中,尽管摄影机的拍摄和蒙太奇的剪辑具有一定的作用,但最后的表演效果主要还是取决于演员的表演,这与戏剧是基本相同的,而且电影演员所掌握的表演技巧和所拥有(通过专业训练所培养出来的)表演意识一般也很难与戏剧演员有很大的区别。电影表演始终抹不去戏剧的痕迹,这在我国尤其明显,也因此电影界曾多次开展如何与戏剧“离婚”的讨论。

动画电影或许可以解决上述问题。如前所述,动画电影突破了演员的限制,这种“突破”实际上不仅是什么都可以表演,而且也是什么都可以不表演,因为它没有演员,只有角色,也就不再受演员带有戏剧色彩的表演技巧和表演意识的影响,可以让角色直接根据故事情节行动。这样,只要影片的情节、场景是非戏剧化的,就有可能产生非戏剧化而纯电影化的表现。事实上,动画电影的“只有角色、没有演员”本身就与戏剧表演划清了界限。

目前,《阿凡达》已经取代《泰坦尼克号》成为全球电影票房总冠军,动画电影正在全面崛起、迅速扩大其在整个电影“版图”中的“势力范围”。这不仅意味着动画电影将在未来的电影格局中占据重要地位,而且也意味着未来电影的创作、生产将会运用更多的动画元素、动画技术,甚至可能导致未来电影总体的“动画性”。当然,这种“动画性”并没有消解电影的本质特征,恰恰相反,正如本文的论述,它是对电影本质特征的强化和提升。

① 根据国家广播电影电视总局2010年度动画电影拍摄备案公示数据统计,参见<http://www.sarft.gov.cn/catalogs/psgs/index.html>。

②③ 数据信息来源,国家广播电影电视总局网站 <http://www.sarft.gov.cn>。

④ 克里斯蒂安·麦茨:《电影符号学的若干问题》,李恒基、杨远婴主编《外国电影理论文选》,上海文艺出版社1995年版,第383页。

⑤⑥ 齐格弗里德·克拉考尔:《电影的本性——物质现实的复原》,邵牧君译,中国电影出版社1981年版,第380页,第383、385—386页。

⑦ 安德烈·巴赞语,李恒基、杨远婴主编《外国电影理论文选》,第241页。

(作者单位 浙江大学影视与动漫游戏研究中心)

责任编辑 容明