

高等院校动画专业教材

影视动画影片分析

翟翌翬 编著

中国宇航出版社

本书由中国宇航出版社独家出版发行，未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的任何部分或全部内容。

图书在版编目（CIP）数据

影视动画影片分析/翟翌翀编著. —北京：中国宇航出版社，2003.6
高等院校动画专业教材
ISBN 7-80144-575-9

I. 影… II. 翟… III. 动画—造型设计—高等学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2003）第 024252 号

责任编辑：江 颖
责任校对：肖新民
版式设计：江 颖
封面设计：李 冰

出 版 中国宇航出版社
发 行

社 址 北京市阜成路 8 号

邮 编 100830

经 销 新华书店

发行部 (010)68373150 (010)68373185(传真)
(010)68371057 (010)68768541(传真)

读 者 北京市东城区和平里滨河路 1 号
航天信息大厦 3 层

服务部 (010)68372647 (010)68373185(传真)

邮 编 100013

承 印 北京广益印刷有限公司

版 次 2003 年 6 月第 1 版

2003 年 6 月第 1 次印刷

规 格 787×1092

开 本 1/16

印 张 14.5

字 数 328 千字

定 价 62.00 元

本书如有印装质量问题可与发行部调换



丛书总序

进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及其动画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病;而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《高等院校动画专业教材系列丛书》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性,我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授(其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学,具备着丰富的教学经验和个人积累),编写历时多年。因此,从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说,本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上,我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合,强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合,内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创,我们本着“依靠理论来指导实践,依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

本系列教材的编写过程中,在突出教材实用性的同时,我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念,一方面在写作上突破死板和教条的语言,将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动;另一方面,突出最新的实例来指导教学,拉近知识与生活的距离,让学生在最新的资讯中以最简单的方式中获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料,到作者撰写、编辑出版,历时多年,工程浩大,凝聚了许多人的心血,处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风,表现出对中国动画教育事业的执著热情。在此,我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人!真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展,促进我国动画人才的成熟壮大,开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标,作出我们力所能及的贡献。

当然,由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性,在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏,恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材,同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



北京电影学院动画学院院长

New Recommend



好书
推荐

中国第一套高等院校动画专业系列教材

影视动画造型基础 / YT-9038 / 崔翌翀编著

ISBN 7-80144-575-9 / 62元 / 全彩印刷

北京电影学院动画学院组织策划，国内动画领军人物孙立军教授主编。

编委会阵容豪华，囊括两岸三地著名的影视动漫画顶级专家。

《影视动画造型基础》是动画专业的必修课。作者系北京电影学院动画学院的教师，具有丰富的授课和动画创作经验。本书用深入浅出的文字，以图文并茂的方式，讲解了国内外影视动画造型的现状、动画造型的基本规律、方法和技巧。本书创作历时多年，收集了珍贵的资料，是一本难得的教学参考书，也可以供广大动画爱好者使用。

读者对象：高等院校动画专业师生；动漫画爱好者。



延
伸
阅
读

作者简介



孙立军

北京电影学院动画学院院长、研究生导师

中国动画学会常务理事

中国视协卡通艺术委员会理事

主讲课程：动画理论、动画设计、动画创作、影片分析等课程

2000 年第 **5** 届中国电视“金童奖”评委

2000 年第 **18** 届大众电视“金鹰奖”评委

2001 年第 **19** 届大众电视“金鹰奖”评委

2003 年动画影院片《小兵张嘎》导演

主要作品

漫画《风》

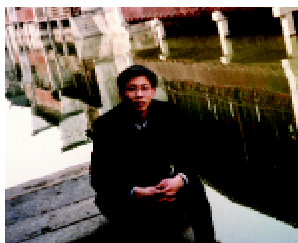
动画短片《小螺号》任导演

动画短片《好邻居》任导演

动画系列片《三只小狐狸》任分集导演

动画系列片《浑元》任总导演

动画系列片《西西瓜瓜历险记》任总导演



马 华

自由撰稿人

浙江大学中文系本科毕业

北京电影学院动画学院硕士研究生



前言

在电影学院，学习电影创作过程中有一门必修的课程叫“影片分析”，而且一直被认为是行之有效的学习方法。因为通过影片分析的课程可以精读各类国内外精品电影，学习经典影片的剧作、视听语言、剪辑、蒙太奇技巧等方面，根据影片的文本来整理出具有一定可操作性的视听方案，这是非常重要的环节。

学习动画片的创作也是如此，只有从这些获得成功的动画电影和电视中吸取有用的养分，通过对影片的归纳，得出其成功的经验去运用到自己的创作中去，才会取得事半功倍的效果。

《影视动画影片分析》是动画专业的必修课。本书对编委会专家组的严格甄选的 **11** 部国内外经典动画影片，从电影剧作、人物造型、动画特性、技术特点、影片创新等独特的视角进行了科学理性的分析，探讨这些惊世之作的成功以及缺憾。本书对读者构建动画影片分析理论框架、提升自身动画影片欣赏能力、拓展分析视野大有裨益。

本书不仅是教师在课堂上结合影片进行分析时的教材，同样也是于广大动画爱好者提升自身动画影片欣赏能力，扩展分析视野的极佳参考资料。

编者

目 录 (Content)



绪言 动画影片的分析方法

3

阅读电影是没有什么真理可言的，艺术本身就是一种感受，所以只有观众的感觉和体验才使得真正的关注。我们经常看到有人虽然不怎么了解深奥的电影理论，可是在阅读电影方面却能够无师自通做出入木三分的评价，凭借的就是这种真诚的体验和感悟而非“为赋新辞强说愁”。这样的评论即便在很多方面出现一些由于电影理论不完善等原因造成的疏漏，我们仍然会认真对待它的价值。

作者分析/本文分析/叙事分析/经济技术视角/文化研究/动画视角



1 解读《千与千寻的神隐》

15

《千与千寻的神隐》是一部创造了无数奇迹的动画电影。今天来讨论它是否应该获得金熊奖，已经不再重要了，重要的是我们从影片中看到了宫崎骏铸造精品的勇气，看到了影片之所以能够打动人的魅力。

影片简介/分析读解 /关于创作动机/关于成长/关于名字/关于冒险经历/关于影片与日本民俗/关于美术/ 结语/ 故事梗概/ 背景资料/ 经典片段回顾/ 思考讨论



2 解读《大闹天宫》

39

无论是 60 年代、70 年代、80 年代甚至是现在的观众仍然对之津津乐道，毫不掩饰其喜爱之情。所以从这个意义上说，对每一个从事中国动画事业的人而言，《大闹天宫》不仅是艺术创作追求的一个崇高目标，同时它也带来了巨大的压力。

影片简介/分析读解/在民族内容上的挖掘/在民族形式上的开拓/ 结语/ 故事梗概/ 背景资料/ 经典片段回顾/ 思考讨论



3 解读《花木兰》

59

在经过美国的重新洗牌后,《花木兰》已经不再是纯粹的中国文化的一部分了,反而它的明确的文化界限已经模糊化了,在一定程度上它已经成为了全球大众文化的一部分。这一点对于我国而言,说起来不知道是应该欣喜还是难堪。

影片简介/分析读解/关于剧本/关于文化/结语/故事梗概/背景资料/经典片段回顾/思考讨论



4 解读宫崎骏作品《龙猫》

81

它的成功靠的是它实打实的功力和非凡的艺术魅力,它打动了我们,靠的是我们每人心底最深处的,曾经拥有却又渐渐失去的,现在又被影片渐渐唤起的一种最珍贵的东西——童真。

影片简介/分析读解/关于龙猫/关于亦真亦幻/关于纯真/关于高潮/关于其他/结语/故事梗概/背景资料经典片段回顾/思考讨论



5 解读《埃及王子》

103

自动画诞生开始,即使美国动画在电影史上创造着一个又一个的奇迹,但是一直以来,动画都被公认为一种大众的,甚至是低幼的艺术。所以说,很少有什么动画电影与“伟大”这个字眼相联系,但这部如梦如幻、气势磅礴的《埃及王子》却当之无愧,而且它更被影评人士认为是电影史上最伟大的动画片。

影片简介/分析读解/定位:打破原有的动画传统/让美国动画严肃起来/在吸收传统精华的基础上/结语/故事梗概/背景资料/经典片段回顾/思考讨论



6 解读《浪客剑心追忆篇》

135

无论是有关剑心的漫画,还是有关剑心的动画连续剧,甚至是有关剑心的招贴海报,都在我国出人意料地备受欢迎。这个红头发,个子不高,脸上有十字伤的男人迷倒了数亿万计的中国崇拜者,虽然说日本一向以塑造各种卡通“明星”而著称,但是剑心所体现出多元的“明星魅力”不得不让我们刮目相看。

影片简介/分析读解/代我活下去/悲剧/改编/结语/故事梗概/背景资料/经典片段回顾/思考讨论



7 解读《白雪公主和七个小矮人》

167

对于动画艺术的发展而言,1937年有着非比寻常的意义。

在那一年里,有那么多个有关动画电影的“第一”诞生:迪斯尼第一部经典动画、世界第一部长篇剧情动画电影、原声带为世界第一片电影原声带(以唱片型式发行)、世界第一部使用多层次摄影机

拍摄的动画、世界第一部有隆重首映的动画电影……

影片简介/分析读解/本片的历史地位/影片分析/写实风格和卡通风格的结合/小结/故事梗概/背景数据/经典片段回顾/思考讨论



8 解读《怪物史莱克》

189

很显然，梦工场花大量花花绿绿的美金制作影片的宗旨并不是为了制作一部总结经典童话的教科书式的电影，也不是为了颠覆一种固有模式而创作一部曲高和寡的“前卫先锋”电影。

影片简介/分析读解/颠覆性/娱乐性/关于主题/小结/故事梗概/背景资料/经典片段回顾/思考讨论



9 解读香港动画《小倩》

209

《小倩》是徐克导演的一部很成功的动画，在华人动画片中，尤其是在香港动画电影史上确实是一大里程碑，这部片确实有很多文化的特色和制作上的创新值得我们细细玩味。但是我们相信《小倩》可以做得更好，但就是在香港电影票房至上的环境中，无论是投资人，还是导演都无法摆脱这个桎梏，正所谓“成也萧何，败也萧何”。

影片简介/分析读解/从香港电影的角度看/从《小倩》作为中国动画片有益/探索的角度看/影片存在的瑕疵/结语/故事梗概/背景资料/经典片段回顾/思考讨论



10 解读《大炮之街》

225

《大炮之街》由大友克洋本人亲自执导，22分钟的故事，以一个场景一个画面交代，单是拍摄台就长达10米，这是动画史上的大胆突破。

如果说宫崎骏是令日本动画迈向世界的先驱，大友克洋就是他的继承者。

80年代至90年代，他的作品同宫崎骏一样，受到国际注目。

影片简介/分析读解/到底我们的敌人是谁?(关于寓言性的主题)/一个镜头的电影(独特的形式)/结语/故事梗概/背景资料/经典片段回顾/思考讨论



11 解读《宝莲灯》

241

《宝莲灯》从推出之前的被寄予振兴中国动画、与日本美国动画比高下的厚望，而当我们发现影片与当今国际一流动画存在着诸多方面的差距时，我们又经历了一场痛苦的大喜大悲。

影片简介/分析读解/把它理解为一种可贵的探索/在剧本上的不足/其他方面/探究主观上的原因/结语/故事梗概/背景资料/经典片段回顾/思考讨论

New Recommend



好书
推荐

中国第一套高等院校动画专业系列教材

影视动画场景设计 / YT-9040 / 韩笑编著

ISBN 7-80144-574-0 / 62元 / 全彩印刷

北京电影学院动画学院组织策划，国内动画领军人物孙立军教授主编。

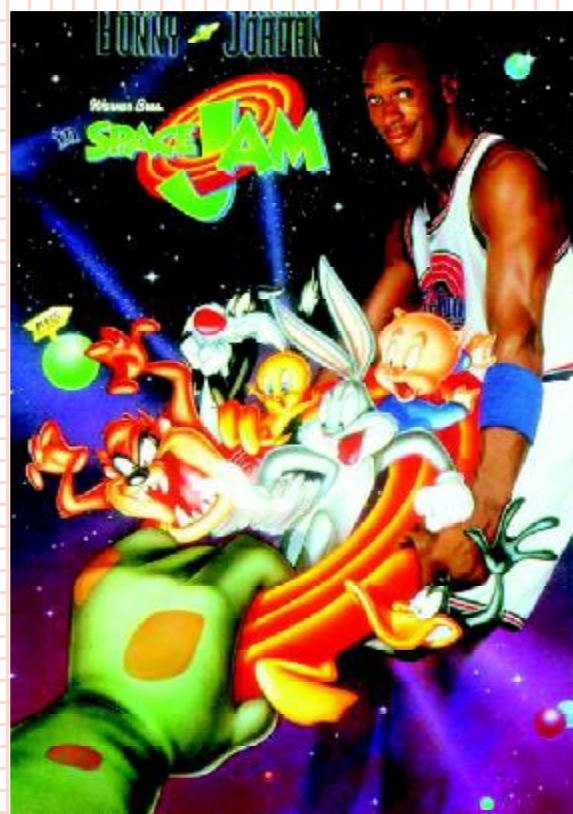
编委会阵容豪华，囊括两岸三地著名的影视动漫画顶级专家。

《影视动画场景设计》是动画专业的必修课。作者系北京电影学院动画学院的教师，具有丰富的授课和动画创作经验。本书用深入浅出的文字、以图文并茂的方式，讲解了影视动画场景创作的基本心理规律和商业规律，是学习如何在影视动画中表现场景的专题著作。本书创作历时多年，收集了珍贵的资料，是一本难得的教学参考书，也可以供广大动漫画爱好者使用。

读者对象：高等院校动画专业师生，动漫画爱好者。



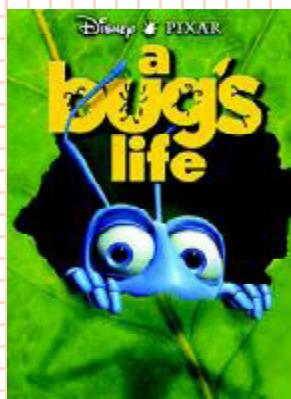
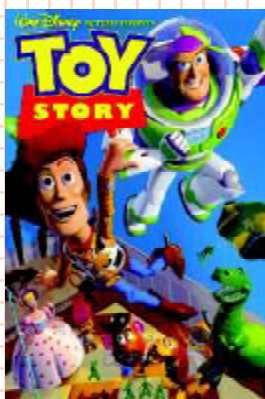
延
伸
阅
读

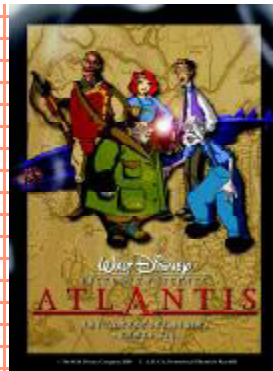


绪言

动画影片的分析方法

阅读电影是没有什么真理可言的，艺术本身就是一种感受，所以只有观众的感觉和体验才使值得真正的关注。我们经常看到有人虽然不怎么了解深奥的电影理论，可是在阅读电影方面却能够无师自通做出入木三分的评价，凭借的就是这种真诚的体验和感悟而非“为赋新辞强说愁”。这样的评论即便在很多方面出现一些由于电影理论不完善等原因造成的疏漏，我们仍然会认真对待它的价值。





一直以来，大家都认为看电影是简单的。

而动画电影更是如此。

电影总是被当作一种大众休闲的艺术类型而显得通俗易懂，尤其是在看多了精彩刺激的好莱坞电影之后，似乎让人们的思考总是显得非常多余。由此类推，被认为是更低幼的动画电影的情况，就更可想而知。

我不想在这里洋洋洒洒地论证动画艺术的独特性、或者所谓什么动画的重要地位……我想耐心想去理解和借鉴各国优秀动画的读者，显然已经不需要再听到这些高屋建瓴的理论来端正心态，更多的是需要解除——虽然抱着学习目的、却不知道如何去悉心阅读这些优秀动画影片的困惑。所以我们整理这些相对比较实用的东西，希望能够帮助大家更好地领会动画电影神奇的魅力以及形成一种成熟的欣赏思路。

阅读电影的方式很多，但是只要是在一定条件下言之成理，每一种都有其存在价值。很多人看完电影虽然都会有自己的见解，但是并不是每个人都会去用文字的方式去表述自己的理解以及参与电影创作，更有甚者，在一些片面或者偏激的影片分析的误导下失去了原有的感悟力而人云亦云。

阅读电影是没有什么真理可言的，艺术本身就是一种感受，所以只有观众的感觉和体验才使值得真正的关注。我们经常看到有人虽然不怎么了解深奥的电影理论，可是在阅读电影方面却能够无师自通做出入木

三分的评价，凭借的就是这种真诚的体验和感悟而非“为赋新辞强说愁”。这样的评论即便在很多方面出现一些由于电影理论不完善等原因造成的疏漏，我们仍然会认真对待它的价值。

我们推崇的就是这些能够体验生活经验，去从电影中感悟人生，由此发自内心，而非人云亦云地对影片做出客观的、深刻的见解。所以，每一个观众应该首先相信自己的感觉，去悉心体味影片与自己内心的交流，从中产生的理解和观感才是独一无二的！

分析评论电影，其实没有“放之四海皆准”的理论和方法存在。

在国内很多影片分析中，很多中外电影评论家或多或少在使用各种不同的批评方法，而这些批评方法很多都是从电影理论（从经典理论到现代理论）的发展中逐步与实践结合而形成的。每一种理论和方法都有它的时代特点和适用范围以及它的局限所在，由此更需要我们活学活用，不能简单地迷信经典和权威。

很多看来高深莫测的理论，对于普通观众来说，不仅生疏陌生而且有些望而生畏，特别是那些大部分来自西方电影理论和观念的分析方法，需要观众在进一步了解电影理论乃至粗通一些批评方法之后，才能真正体会其中的精妙之处。而我写的这些有关动画的影片分析则尽可能少用专业的术语，尽可能地深入浅出，力求将想要表达的东西表述清楚，为的是自己的分析能够让更多喜爱动画的观众所接受。

其实，每一部影片从理论上说，都可以无穷无尽地分析下去，因此只能适可而止，对所分析的影片要有所侧重，也就是说在分析影片时不一定求面面俱到，要将一些相对不是显得特别突出的方面暂时地搁置，而是在影片特点最为明显、创新意图最为突出等方面深刻地分析，才能尽量做到“扬长避短，为我所用”的效果。

最后要说明的一点是，即便是一篇非常出色的影片分析，也不可能是对于某一部电影进行真正盖棺定论的评说，虽然论述的角度和重点是有主观选择的和有所偏重的，但是随着时代



和理论的发展，所以也常出现各种的误读和曲解。

如果大家真的有心做一些动画电影的影片分析，可以去找一些专门论述电影解读的论著。我只想通过自己的一些经验和积累，向大家推荐几种分析和解读的方法。

在此先要说明，我在这里提到的几种类型的分析方法也都不是我原创的，而是从很多老师的影片分析和自己看片所得的一些经验和总结。在此，我首先要感谢那些为我提供了各种分析思路的老师，由于他们的辛苦劳动，才使我开始明白分析电影的乐趣和一些方法。

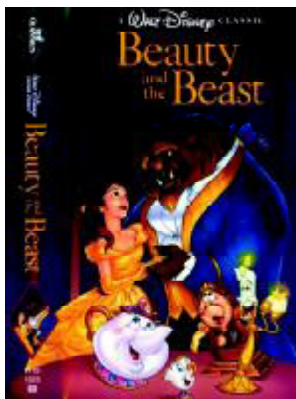
而自己的在本书的论述也是遵循了他们的思路，不求面面俱到，但求言之有理，只是将自己的这种阅读思路的来源真诚的告诉大家。

以下就是我认为比较适合动画电影的分析而为大家整理的。出发点主要是从可以运用到动画影片分析的角度来选取的。

一、作者分析

作者分析的类型，相当于一个专题。而我们讨论一个动画大家（比如宫崎骏、迪斯尼等）的时候，应该采用是一种既尊重而又有所反思的态度，才能让我们真正客观地分析影片的得失成败。

作者分析，要遵循作者论的基本观念，就是从社会观念、电影观念、艺术风格是否独特鲜明等方面来判断一部影片的创作人员（特别是导演）是否具有作者身份。（也就是说要看到比如一部宫崎骏动画之所



以成为宫崎骏动画的显著特点,才能充分做到尊重作者创造精神产品的智慧和才能。)

一般动画作者论的基本原则的分析方法是 从动画作品的艺术风格了解作者,需要从他的代表作和成名作入手,对作品的内容和形式进行详细分析研究。仔细地考察作品中是否常用于某一表现手法或者有什么创新可以作为个人标记?制作是否有独到之处?从而来认定作者的创作个性。

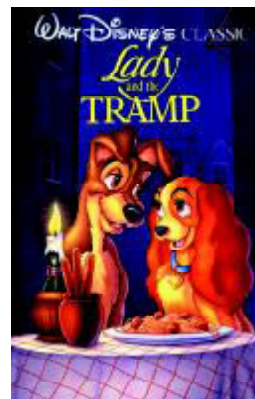
同时,也要注意把作者放回到孕育他的社会历史之中,考察促使作者艺术风格形成的历史社会因素,寻求作者独特而又稳定风格形成的历程。而如果脱离社会文化分析,单纯从导演手法考察艺术风格,就未必准确。

传统的作者论把作者的桂冠献给导演,这对提高导演的地位,重视电影艺术无疑是有益的。但是,有时并不能充分反映各个行当对于电影创作发挥的作用。其实对于每部影片而言,是需要具体分析的。

这对于动画电影而言,作者分析显得越来越重要,日本的大友克洋、宫崎骏、手冢治虫等都是带有非常浓烈个人色彩的动画作者,具有极大的研究价值。

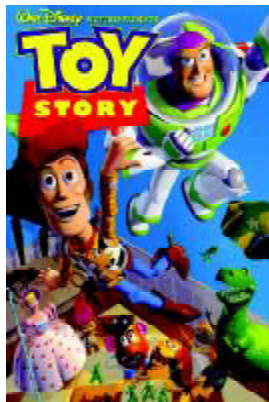
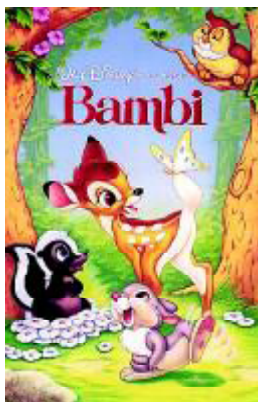
二、本文分析

本文是一个运用广泛的概念,指任何可以研究和解释的人工制品。



它是一种人工记录的产物，记录方式可能是文字、图像、录音、电脑数字方式等等。“所谓‘影片本文’，就是把影片视为富有含义的表述体，分析它的内在系统（或若干系统），研究可以观察到的一切表意形态”（《关于影片的本文分析》法国，雅·奥蒙著）。

其实，观众对于本文意义的阐发是可以与作者无关，也甚至是相悖。我们可以脱离作品产生的环境和背景，把它与自己所处的环境相结合，突出自己的理解。这里的关键在于建立意义，也就是本文具有多种可能性，它需要观众将其挖掘出来。观众的观看与感悟使影片的意义建构起来。



我们要学会“看”电影。真正地“看”有两种，一种是“主动地看”，一种是“被动地看”。习惯了好莱坞电影的“被动地看”的观众还需要培养一种对电影的自我认识，这是一种准确而又独到的能力，虽然是感觉到的，想像到的，但还是应该由电影升发而出，这样才能做到真正有据可循，具有说服力。

观众评析影片经常是“仁者见仁，智者见智”。这是因为影片影像的意义本身就具有不确定性和多义性，给分析带来难度的同时也带来了感悟的空间。惟一的方法就是精读和细读。只有细读才可能抓住影片最精彩的地方深入思考，得出独到见解。

三、叙事分析

叙事分析听起来有些学究的意思,而且确实是一种难度比较大的批评方法,但却是不可忽视的重要的分析方法。

一般来说,对电影进行电影叙事分析,需要更多的专业知识——如叙事学、结构主义、剧作基础理论等等。但是如果说在分析影像时比较侧重感觉和悟性的话,就要在敏锐的艺术感受力的基础上进行理性逻辑思考才可以做到恰如其分的分析。

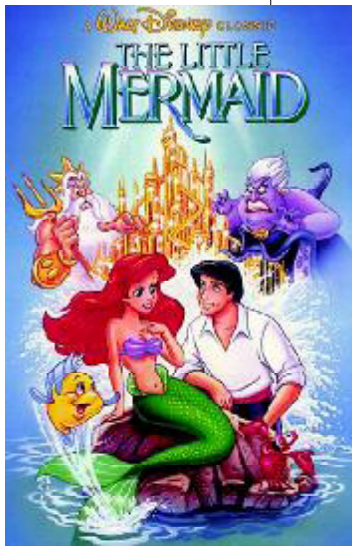
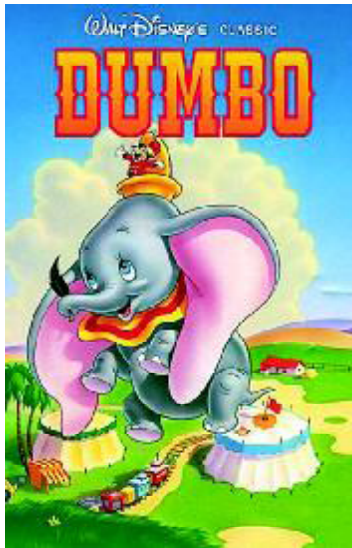
其实,叙事在现实生活中普遍存在,小说、故事等等在我们身边耳熟能详,所以观众并非仅仅在电影中才能感受到。

需要我们重视的是,在每一部电影的创作过程中,电影创作者都会把要表达的意义渗透在一个个叙事过程之中,动画电影也不例外。也就是说在动画电影中的叙事也同样在引导观众迅速进入创作者设计好的思路,依靠叙事逻辑基本控制观众思维,也就控制了观众按照作者设定的意义去理解本文。所以,作为一个电影的观众和分析者,就不能完全处在电影观众的层面上。因为电影观众非常容易受创作者控制而依据电影本文的叙事规律来理解影片。电影本文依赖观众的观赏而存在,只有观众参与才能彰显它的意义。

传统理论中,电影叙事可以分为“常规叙事”和“非常规叙事”两种。常规叙事有特定的模式,我们可以比较容易整理和归纳这些叙事模式,而这无疑是我们分析电影叙事的基本功。美国传统经典动画就是这种好莱坞模式的类型影片,是常规叙事的标本。我们可以在迪斯尼系列电影中总结归纳其中的特点。

而非常规叙事采取策略则是颠覆常规叙事,关键在于其叙事方式和程度不同。创作者这样做都是刻意为之的。在分析当代很多动画电影就需要重视这一情况,很多日本动画,像《新世纪福音战士剧场版》、《浪客剑心》等都已经突破了传统叙事的模式,追求极富电影感和跳跃性的视听方式。

叙事是有技巧的。作者总是费尽心机使自己的叙事与众不同或者是



找到最适合自己故事内容和主题的叙事方式，来达到预期效果。作者为了吸引观众的兴趣和充分表达自己的意念而采用的叙事方式，我们称之为叙事策略。当然有时可能作者并没有意识到自己的叙事特征，而是批评者给以归纳总结的，目的还是把握一部影片叙事的总体特征。

在分析动画电影的时候不仅要进入剧情，感受创作者的故事编排艺术，同时还要主动跳出本文，才能真正辨析出影片特殊的叙事策略，找到其特定的意义。

四、经济技术视角

在经济技术越来越被重视的今天，已经使得我们在分析电影的时候不得忽视经济技术视角这一方面。西方学者在分析电影时，经常从美学、社会、经济、技术等四个方面来论述电影。

也许我们现在还不能从纯粹的经济技术角度论述电影，而是更多地把它们当作观察电影的新视角。我们知道，电影是一种工业文明，而像好莱坞电影这样实行工业化生产来取得长期名利双收的典范，一旦到了高科技飞速发展的时代，他们就照方抓药，在电影中强调电影制作中的科技水准，使得视觉影像越来越逼真，更加适合制造梦幻。

在分析动画电影时，将这些科技因素的影响与其他批评方法的运用结合起来，可以帮助了解当今动画电影独特的艺术特质，像《玩具总动员》这样的动画电影不仅是动画历史的创新，同样也是世界电影史上的一个里程碑。还有近来愈演愈烈的电脑动画更是独领风骚，一长串的名字《怪物史莱克》、《怪物公司》、《最终幻想》、《冰川世纪》……数不胜数。

五、文化研究

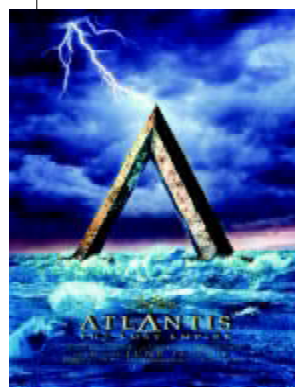
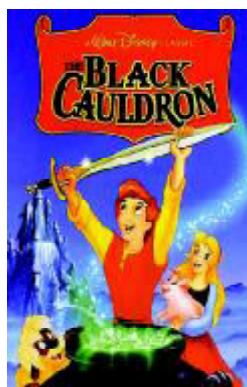
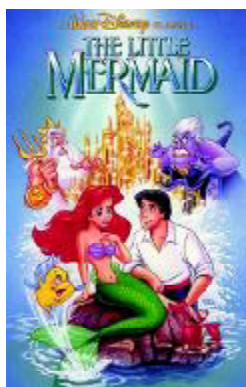
电影是一种文化，一种大众文化，而且电影还是世界最为普及的传播媒介之一。

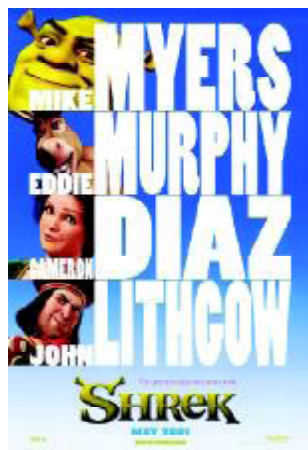
如今,看电影已经成为日常生活中的一部分,当然很多观众不是通过电影院而是通过电视、影碟和录像等方式看电影。但是,一个跨国的完整的以影院为看基础的电影文化圈已经形成。所以将电影作为一种广泛文化来研究的电影理论与批评将不可避免地应运而生。

与此同时,电影也是全球能行的商品。我们经常看到一些评论是关于媒介帝国主义利用电影完成满足全球观众需要的商品,并且从这种经济全球化中获益的论点。而这些评价诸如“好莱坞电影依托国家的政治霸权和经济霸权保证文化霸权”则是典型的文化研究的视角来审读电影。

在动画电影方面,也同样需要从这个角度来审视,尤其是那些能够体现出社会文化因素有所加强,便于更深入地探讨文化现象的动画影片,我们熟悉的日本的宫崎骏、高畑勲、大友克洋等导演,他们关注社会、关注人文、关注生命等的立意和理解都是结合电影这个传播媒介来充分表达的;而迪斯尼动画则采用了另一种文化策略,他们利用跨越民族界限和国家界限的题材来赢得世界的认同,从各国优秀素材中汲取养分,然后应用他们熟悉的世界通行的文化符号和美国思维来包装各种题材后推向世界。像中国的《花木兰》、阿拉伯民族的《阿拉丁》等就是其中的佼佼者。

在分析动画电影的时候,也需要从传统电影理论与现代电影理论构成的批评体系中找到文化研究理论的重要位置,以便我们更加清醒地看待影片本身。





六、动画视角

以上的内容是从一些常规电影的阅读方法中抽离出适合动画的一些方面。但是动画作为一门独特的艺术，也要看到它本身具备的独特性来审读影片，才能发现动画电影的卓越的艺术魅力。限于篇幅，我们来简单整理一下相关的注意点。

首先，动画是美术的。一直以来，动画还有个称呼是“美术片”。这就是说，动画电影具有独特的绘画性，所以它有别于常规电影，无论是它的人物、人物表演，还是场景、道具等等都是通过绘画（或者电脑逐帧处理而成）来实现的，具有极大的假定性。所以在欣赏动画电影时，除了要结合上述的方法的同时，还要在构图、人物造型、场景设计、动作设计等与绘画息息相关的方面来考察一部电影的成败。不同的绘画风格呈现出了各种的风情，我们早期的“中国学派”正是采用了京剧脸谱、传统年画风格、山水画、甚至是泼墨画等形式来制作电影，营造出了奇异的艺术领域。

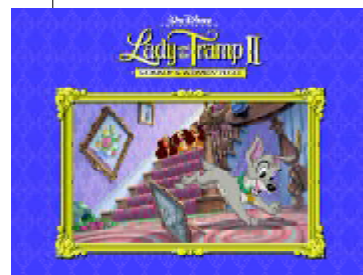
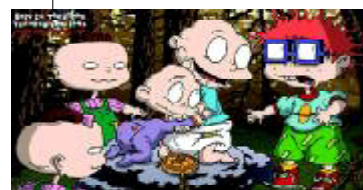
其次，要注意动画的“动”。虽然动画片是绘画的，动作的表现是依赖绘画的，但是它仍然是“动作”的电影。动画影片运用不同的动作方式来表现人物、刻画事件、展现矛盾。由于动画动作的不同，

比如美国动画中动作强调的“夸张”、“弹性”等方面和日本动画在动作上强化“真实”、“自然”体现出了截然不同的审美趋向。

再次，在欣赏动画电影的时候，也要看到摄影在动画领域的独特的表现力。一般平面动画在表现空间上是无法与真实的常规电影企及的，但是也正由于此，很多电影摄影假定性或者简化上体现出了大胆和创新。当电脑技术日渐成熟的今天，在动画电影中，一些常规电影无法实现的镜头拍摄方法也在动画电影中大显身手。比如在《埃及王子》中镜头穿过了人和马车，运动的过程中毫无限制，形成了独特的视觉奇观。

最后，在动画电影中，还有着更细致的分类，比如绘画的动画片、偶片、剪纸片等等，不同的材质形成了别具一格的审美风格，再加上大行其道的电脑动画片，使得动画电影这一种类型电影体现出了前所未有的丰富性，在分析影片的时候就需要在这些片种的不同的特点来阅读影片。比如泥偶动画的《小鸡快跑》和电脑动画的《玩具总动员》必然在艺术风格上大相径庭。

希望以上一些思路的汇总，能够帮助大家在审读动画电影时找到一些头绪。如果存在什么偏颇欠缺之处，也希望大家多提宝贵意见。



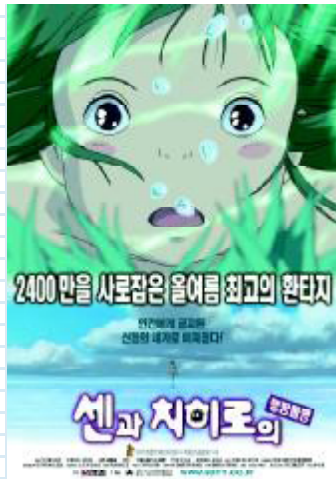


解读 《千与千寻的神隐》

1

《千与千寻的神隐》是一部创造了无数奇迹的动画电影。今天来讨论它是否应该获得金熊奖，已经不再重要了，重要的是我们从影片中看到了宫崎骏铸造精品的勇气，看到了影片之所以能够打动人的魅力。





◎ 影片简介

片名：《千与千寻的神隐》

英文名 **Spirited Away**

监督：宫崎骏

原作 / 脚本：宫崎骏

片长：125 分钟

出品：东宝

国别：日本

美术监督：武重洋二

作画监督：安藤雅司

高坂希太郎

贺川爱

制作监督：德间康快

音乐：久石让

作词：觉和歌子

作曲：木村弓

◎ 分析读解

动画,作为电影的一种类型,在今天的电影世界中占据着越来越重要的地位,不仅美国日本众多制片公司将它当作商业上回报率较高的类型电影,而且由于各种艺术主张不断渗透,动画艺术也呈现出更为广阔更为丰富更为复杂的拓展空间。

2001年一部来自日本的动画电影不仅获得了巨大的票房收入,而且史无前例地在柏林电影节上与主流影片分庭抗礼中夺得了象征最高荣誉的“金熊奖”!

这一天对于动画电影而言确实有着重要的意义——因为一部来自日本的动画片不仅可以与主流影片分庭抗礼,而且获得了在艺术电影领域的普遍认同与赞赏,这对于整个世界的动画事业无疑是一件莫大的光荣。

创造奇迹的就是日本的宫崎骏和他的影片《千与千寻的神隐》。

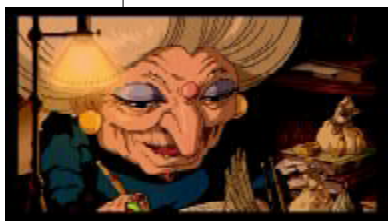
有很多人至今对于《千与千寻的神隐》能够获得如此的荣誉耿耿于怀,也有人提出了评委会肯定的只是宫崎骏在动画领域的突出成就等观点,显然都对影片本身表露出无法信服的语气。

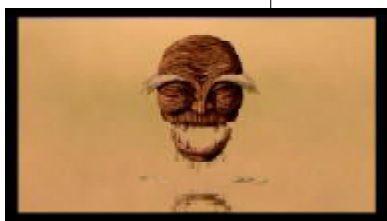
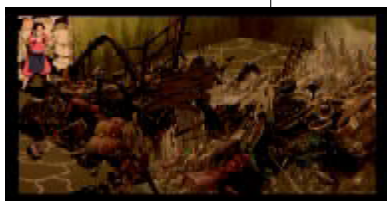
当抛开获不获奖的简单争议而客观分析本片的时候,我们不禁为《千寻》所体现在艺术和商业上的超高水准和强大实力而叹服。

在刚刚落下帷幕的奥斯卡颁奖盛会上,《千寻》再次众望所归地捧得了奥斯卡最佳动画卡片奖,再次显示了其非凡的魅力,一举成为2002年动画电影的最大赢家。

一、关于创作动机

关于动画定位的理解很多,较多人倾向于把它归类为一种





属于儿童的艺术，即便在这个充盈着商业利益的时代，我们仍然不否认动画作为一种电影类型对孩子产生着巨大的影响力。因此，在我国就曾经一直把动画片作为一种具有教化意义的工具，也就不足为怪了。

不过，与一向以人文气息浓厚的宫崎骏的其他影片相比，这部影片倒确实很注重与本时代孩子生活紧密地联系起来，所起到的那种警世和沉思却与宫崎骏以往的电影一脉相承。在宫崎骏以往的电影中，比如细腻刻画童年纯真的《龙猫》、比如描绘青年人相互振作相互鼓励的《侧耳聆听》等，都体现出宫崎骏一直以来对青少年内心世界的关怀和呵护，这是一种长者充满着爱意与温情的循循善诱，也是一种对于美好童年的无比留恋。

由此，在理解影片的同时，充分了解主创作者在构思影片时的创作动机是非常必要的。原因在于本片有别于其他一般的故事，也有别于宫崎骏过往的创作，它体现出的人文关怀具有非常特别的东西，不再只是一味赞颂童年，而是将灰色的问题和困惑投向了童年。这种带着一丝忧虑和思索的视角必然与主创作者的创作意图有着千丝万缕的联系。

今天，我们生活在一个强调物质文明的社会，一个快节奏忙碌的社会，一个娱乐泛滥的社会，繁忙机械的成年人只能通过不断地娱乐来填补心灵的空虚，而由此也在潜移默化地影响着孩子的成长。我们看到时下众多的少男少女热衷于一些俗不可耐的浪漫爱情故事或者一些离奇刺激的故事……过分强调的物质，过剩的娱乐，致使他们的内心在不断地虚无化、知觉淡化和麻木化，而与生俱来的想像力和创造力则日渐减退。

千寻无疑就是这个时代的缩影，她的身上缺少了孩子应有的天真、好奇，却表露出与年龄不符的早熟与冷漠。宫崎骏更加刻意地将千寻塑造造成一个如此平凡的毫不起眼的典型10岁日本女孩。宫崎骏试图让十几

岁的女孩都能从千寻那儿看到自己。宫崎骏评价千寻“不是一个漂亮的可人儿，也没有特别吸引之处，而她那怯懦的性格，没精打采的神态，更是惹人生厌”。是的，在影片一开始给观众呈现这样的主角，不得不承认这是一个冒风险的尝试。不过，最后到故事将近完结时，所有人都会深信千寻不仅成为一个讨人喜欢的角色，而且更重要的是她还是一个能够让人共鸣的角色。

在影片开头的第一个镜头开始，在千寻一家搬家的路上，千寻非常慵懒地倒躺在汽车的后座上，流露出一种漠不关心的表情，说话拖沓缺乏热情，整个家庭也显得压抑无趣……这一点与我们熟悉的宫崎骏的另一部动画影片《龙猫》有着非常有趣的对比，在《龙猫》的开头也是一段表现主人公搬家的戏，不同的是，在搬家的途中可以看到姐妹之间以及父女之间温馨真挚的情感，更看到他们一家奔向新生活时怀有的兴奋与期盼。《龙猫》洋溢着细腻的童真和温情，与本片抑郁的气氛形成着巨大的反差。

如果我们重视宫崎骏这几年来的明显变化，并结合我们自身生存的生活，就不难去领会宫崎骏在创作动机上的宗旨：那就是真正用关怀的心来把握时代脉搏中孩童的生活，用真诚去感悟孩童内心的渴求，创作出真正能引起他们共鸣的故事！而宫崎骏是这样解释的：“《千与千寻》是为小朋友而创作的。……我们的电影创作，就是要刺激那麻木了的知觉，唤醒那沉睡了的创造力。在现实生活中，我们总不能为了激发孩子的本能，而要他们独自面对种种困难。我相信一部用心制作的电影将是孩子借鉴的好对象。就是这个信念，促使我制作了这部电影。”

强烈的社会责任感和敏锐的洞察力使得宫崎骏不仅抓住了现在孩童存在的渴求，也同样捕获这忙碌于生存的成年人的心灵需求。由于《千寻》叙述了千寻在面对困难时，如何逐渐释放自己的潜能，克服困境。这是一个孩子可以理解和感受的道理，而同时，这故事不得不让我们联想到现实社会中——那种初来乍到的人进入一间大机构做事的情形。面对陌生的环境，冷漠的人和事，千寻付出相当多的努力，只有发掘出

自己内在的潜能，克服种种挑战，最终才能建立一片立足之地并赢得尊重。现实世界里的人事不也是如此复杂吗？所以成年人同样有着强烈的共鸣和感悟，他们不能总是夸大自己的问题，不能总是抱怨生活环境的不如意，千寻也给了他们答案：只要我们能重拾昔日的勇气，那么天大的困难也可以克服。

所以，我们可以这样认为，《千寻》故事中的人物，无论是迷恋金钱、放纵子女的汤婆婆，还是自私贪婪的千寻父母等，都在当代生活中有着隐喻指向性角色，而千寻面临着失去自我的困境，惟一的途径



就是要真正她明白“要让自己找到原来的自己”的道理，这一点无疑是对现代人的忠告——比如日本泡沫经济破产后长期不景气，旧有社会体制难以改革，国民对政府强烈的不信任感，这些属于成人方面的困惑；日本学校道德日渐败坏，校园暴力事件也是不断，少年犯罪更是司空见惯，这些是属于孩子方面的

无奈。那么在本片中，千寻却回答了这些疑问和困惑——依靠自己的努力最终激发出身体里全部的潜能，最终成功完成了自己冒险。不可不说是宫崎骏利用孩子的视角并借千寻的冒险故事出发，用故事激励整个日本社会的一种良苦用心。

在讨论过了宫崎骏的创作动机之后，就不难理解影片的主题思想了。

二、关于成长

与宫崎骏以往创作的作品不同，《千寻》讲述的是一个女孩子全家误入神秘世界，陷入困境，只能通过千寻的努力最终顺利脱险回归平静生活的故事，粗看这个单纯的关于成长的剧情，我们很自然地联系到《爱丽丝梦游仙境》：一个少女进入了一个神奇而陌生、充满想像力的

世界，遇到一群神奇和有趣的伙伴，经历了一场惊险非凡的历险……

但是，细细地回味整个故事，与《爱丽丝梦游仙境》那样直接地用想像表现想像力的极限可能性，或者是仅仅作为让现代人从疲惫的生活中寻找一个自己无法企及的世界以求得陌生感的刺激感和猎奇感有着极大的区别。而宫崎骏讲的却是一个孩子的成长礼，只不过宫崎骏讲的成长礼是一次非常奇异和有趣，它与前者质的区别就在于宫崎骏建构世界的目的是给主人公的成长形成浪漫而美丽的平台，所以相较而言，其中蕴涵的深刻底蕴是不可同日而语的。

在千寻的故事中可以看到几个段落的小故事，有些是千寻主干故事的一部分，有些则是这个主干的枝丫或延伸：

- 1) 千寻拯救自己，真正成长的故事（影片主要的叙事内容）。
- 2) 白龙的故事。
- 3) 婆婆的故事。
- 4) 无面人的故事。

在几个故事相交融的复杂情节中我们抽出其中的主旨，以便来理解整个故事的讲述主题。千寻在磨难中，积极主动做着汤婆婆安排的苦工，从而学会了忍耐；在无法想像的条件下帮肮脏的河神洗去身上污垢中学会了尊敬他人，也学会了顽强；从让孤独寂寞的无面人进入到最终用自己的河神丸挽救无面人中，体现出了善待他人体谅他人；在解救白龙并且帮助他归还他偷来的宝物中显露出诚实与执著；从关爱并帮助白龙恢复记忆中找到真爱……

一个人成长所能够学会的美德与美好都在一个浓缩的世界中给我们一一地展现，我们看到一个娇生惯养并不讨人喜欢的女孩如何坚强地生活并用自己的善良来感动他人，帮助他人。宫崎骏希望塑造平凡外貌的千寻成为孩子成长道路上的一个引导者，他设置各方面的故事和世界都是让我们能够逐渐发掘其中珍惜之处。磨炼与成长赋予了千寻的最质朴的性格——礼貌、忍耐、谦虚、善良、真诚而且勇敢。

如果说千寻用河神丸救治白龙是出于爱意，那么把同样能够拯救父

母的药丸她又再次送给无面人，就完全显得真诚和崇高，此时千寻宽阔的胸襟只需要用淡淡笑容浅浅几笔就已经跃然眼前，与当初看到的千寻实在有着天壤之别。

千寻最终赢得的不只是自己的名字和自由，不只是父母的回归，而是在磨炼中寻找到了真正属于自我的价值和尊重，这就是成长的最美好的馈赠。

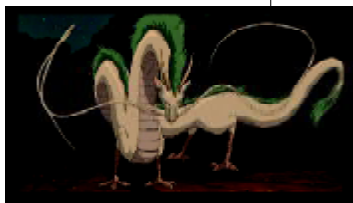
每一个人都在成长，可是谁在成长中寻找着自己的坐标呢？联系到前面讨论过的宫崎骏的创作意图，可以发现，宫崎骏将天马行空的世界建构在一个真实孩子成长中最渴求的东西上，他用浪漫的手法和形式

表达真实现实的内心世界，宫崎骏将《千寻》送给所有正在困惑的孩子，也许正是这些即将或已经踏上人生征途的“旅人”，才真正感受到在茫然无措中获得一种勇气和勉励是多么重要！

在影片中，宫崎骏还设置了另一个关于成长的有趣故事，可以作为宫崎骏对于成长理解的一个延伸和补充，那就是穿插在千寻故事中的“宝宝的故事”。宝宝也是当代另一种孩子的缩影，而且宫崎骏把他娇生惯养、足不出户的特点做了极端化的处理——总被禁锢在看不到自然风光却又非常奢华的摇篮里，对于外界的一无所知使他充满着排斥和恐惧。一次偶然的机会，宝宝被变了身，不知不觉中，他跟随着千寻完成了一次短暂而充满着有趣的旅行。这次旅行改变了宝宝对于外界、对于他人、对于自己的看法，明白了外面的世界和别人身上不仅没有可怕的病菌，而且还有更多未曾接触过的新奇和惊喜。宫崎骏通过这样一个角色再次表明了一个态度：成长需要的是一个广阔的世界和空间，而不是一个面面俱到的温室。

由此，宫崎骏以东方固有的故事传统最终完成了一次对于孩子成长的礼赞。

用宫崎骏自己的话说：“……我第一次有很骄傲的感觉，那是因为我不是把它做成无面人大闹、破坏了汤屋，然后企图吃掉



千寻，而是安排成千寻坐上电车，第一次出远门。比起无面人大闹或者和汤婆婆电光交战，对孩子而言真正重要的是一个人坐上电车展开充满期待的旅程。”即便千寻开始不显得天真可爱、聪慧伶俐，但是这平凡女孩在被动的窘境里爆发出生命无可抗拒的生存意志，也将人类无限的可能性体现得淋漓尽致。

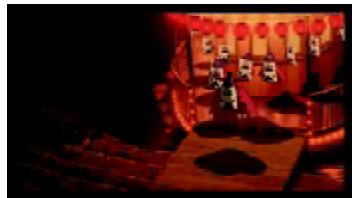
三、关于名字

看完影片我们会发现，名字在整部影片中起这至关重要的作用，这也是真正去理解宫崎骏影片所讲述主题的一个捷径。而《千与千寻的神隐》中日语“神隐”的意思接近粤语中的“鬼掩眼”，日本古语认为有时找不到的东西，其实只是给神魔隐藏起来，待一会自然出现眼前。在片中千寻的双亲被妖怪变成猪，遭到“神隐”，同时自己名为“荻野千寻”的千寻也被硬将名字夺去，只留下“千”一字，成为一个属于神秘神界的代号。



反复运用的名字最基本的理解是主创者的一种强调。一方面，千寻的名字被油屋（神仙们休闲娱乐的场所）的最高统治者汤婆婆夺去了，最后她能够拥有来时的记忆，关键在于她找回了自己的名字；而另一方面，白龙不仅失去了自己的名字，而且在汤婆婆的影响下越陷越深，在千寻的帮助下找回自己的名字而最终恢复自由，而这无疑是对千寻故事的另一种意义的补充。

所以名字起到了联系千寻的神秘世界和原来世界一个最为关键的桥梁

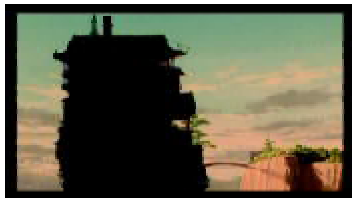


作用。汤婆婆夺走她名字的用意在于留住千寻，使之完全地成为这个世界的奴隶。名字成为原有世界的一种存在的证据和根本，是一种记忆的载体。所以，每一个失去了名字的人，都失去了原来的身份和生存的依据。

故事讲的是在另一个时空中发生的故事，原来世界的形体和身份都成为在这里生存的障碍，无论是从千寻到千、千寻父母到猪……这里的世界是另一个符合他自身的全新身份，这是一种区别以往的界限，是对以往生活的全面否定。在来到这里之前的千寻有着一个可能并不完美的过去：一对比较自私的父母、没有什么很好的朋友（否则就不会只有离别时收到花）、还有一颗并不热情的心……但是这些对神秘世界中没有名字和记忆的人而言又何其重要？“千寻”变成“千”之后，她只是一个年轻的有些笨手笨脚的奴隶而已，如果没有神奇的经历，她会与那些追逐着要金砂的女佣有什么分别？由此，名字充当的不再只是平时区分人与人的符号，而是前文提到的过去一切的载体。

名字在影片中已经成为了人之所以成为他自己的一种“自我”的隐喻。可以这样理解，人存在的意义也许就在于他占据着现有的空间，以及拥有的过去和现在甚至将来的时间，综合起来的才是一个完整意义的人的真实存在。宫崎骏通过这个离奇的成长故事试图讲述自己对世界的怀疑：究竟有谁知道自己的价值与处境？

这个疑问在影片中形象地寄托在名字上面，无论是千寻，还是“千”，她通过自己的努力和善良帮助着别人，帮她的父母找到了属于原来的生活形体（虽然他们仍然没有醒悟）；帮助白龙找到了名字，给他带去了自由；帮助无面人找到了属于自己的地方；帮助宝宝成为一个



正常的孩子……更重要的是在拯救的过程中，千寻最终寻找到了属于自己的坐标，找回了自己的名字和过去。

也就是说，在人与自然、人与人、人与神灵等的对决中，千寻拯救的是自我。所以我们可以深刻地理解宫崎骏在影片的片名上“千”与“千寻”是存在重要的区别的，这无疑也是我们读解影片主题的一个重要环节。

四、关于冒险经历

整个影片围绕的是千寻历险的故事，并以此作为主线，而冒险中涉及以下两个方面的问题：故事的叙述类型和叙述视角。

（1）在叙述类型方面

在叙述上表面上遵循的是非常传统的“起承转合”戏剧类型。在前文中已经说起过，在此同时，千寻的故事连贯的主线中又延伸出另外几个小的叙事枝节，将整个冒险的历程烘托得更为跌宕起伏，在信息量上更为丰富多彩。

在影片开头进行的是各种人物的出场和人物性格建置，以及故事的起因。与一般影片不同的是，宫崎骏在影片中对于开头的设置是相当精简的，介绍人物只用了几句台词和几个动作来完成，显示出了大师的非凡功力，比如体现千寻性格特点是通过她慵懒地躺在车后座的姿势，以及她对于外面的景色、手里的花的几句台词来刻画她的缺乏热情、娇生惯养与早熟；而在进入通道时她固执地不愿意跟去，宫崎骏用动作夸张化的站立，以及害怕的表情来表现出她的任性与依赖；而父母的对话、

父母的固执、父母自私地不顾女儿、父母的贪婪等都只是在交代剧情起因中轻轻带出，却仍然生动鲜活，让人深思。而整个交代故事的起因只用了短短的**13**分钟就直接进入了影片的发展部分（整部影片**125**分钟）。与好莱坞影片常规电影中**20**、**30**分钟建置的特点相比，这种单刀直入叙事显示出宫崎骏强烈的魄力和自信。

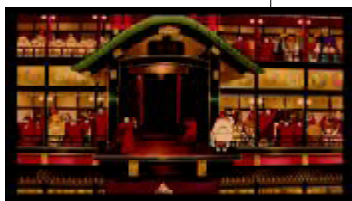
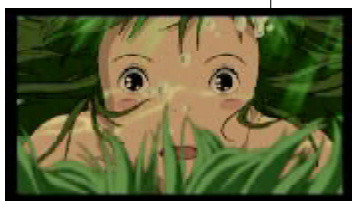
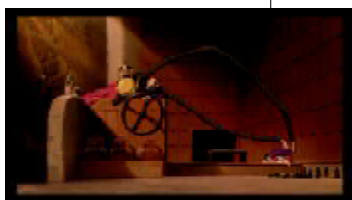
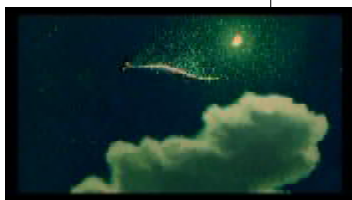
通过父母的贪吃以及千寻的见闻，整个神秘世界在夜幕降临时，逐步展现出匪夷所思的局面，宫崎骏通过千寻不断地运动来不紧不慢地给观众描绘神界的各个场景下各种神魔的出场。就在千寻不知所措的时候，白龙的出场给千寻，也给观众带来了一线希望和转机——通过自己的劳动来换取生存。于是，千寻在大家的帮助和自己的努力下进入了油屋工作，故事也由此正式进入了发展的部分。

在这个异常丰富的发展部分中，宫崎骏表现千寻的努力工作并不是通过一成不变的劳动来形成成长的，而是用一个又一个的突发性事件来一步步地将千寻推向高峰，这就是前面已经提到的几个小故事也在不同的时间段相继出现，而且每个小故事不仅相对独立，同时却又环环相扣，相互递进。

而纵观宫崎骏以往的电影作品也不难发现，这是非常少见的。《龙猫》、《风之谷》、《红猪》等，即便是内涵非常深远的《幽灵公主》都没有出现在主线故事的基础上延伸几个具有单元特点的枝节故事，这也不能不算是宫崎骏在叙事上的一次大胆突破和成功尝试。

现在来逐一地简单回顾一下千寻的冒险经历。

1）河神事件——在千寻进入油屋之后，首先遇到的是被认为是“不速之客”的河神，宫崎骏不惜用大量的镜头和人物的反应来铺陈和渲染可怕的“腐烂”的到来，而作为所有劳动者中最小的千寻被推上了舞台。千寻被动地接受了任务，用非常笨拙的双手真诚地去面对，她发现了“腐烂神”身上的倒刺。通



过她和小珍的努力终于将“文明产物”从河神的躯体中拔出。这个故事在影片中起到了非常微妙的影响：首先激励和加速着千寻的成长，让低落的千寻找到了一丝久违的成就感；其次河神给千寻的“河神丸”对后面故事的发展产生了非常重要的影响；再次，在河神飞离时留下的“金砂”又为后面紧接而来的无面人事件作了十分充足的铺垫，众人对于金砂的表现误导了无面人的想法；最后，宫崎骏也借题发挥，再次为他一直以来的环保色彩加入一种含蓄的质问。

2) 无面人的故事——无面人是贯穿整个千寻故事的一个重要的角色，从一开始在千寻进入神界时，无面人就如同幽灵般关注着千寻。而这个漂泊无依的无面人偶然被善良的千寻引入汤屋的，正是千寻突出的善良使这个带有隐喻性的沉默人物对之产生了爱恋之情。而河神的金砂无疑让他误以为找到了表达爱意和换取珍爱的机会，于是他先是吃了能言善辩的青蛙来赢得说话……但是在人们的疯狂崇拜和追逐中，单纯的无面人迷失了自我，沉浸于自己营造的自我崇拜和贪婪中而不能自拔。他贪婪地毫无节制地狂饮暴食，欲望的膨胀用不断夸张膨胀的身体来形象地表现。但是善良的千寻没有像其他人一样对金砂产生任何反应，反而透露出了更为善良和宽容的胸怀，她用半颗“河神丸”解救了无面人，将他拉离了充满欲望的内心世界。在这里的故事中，我们发现了千寻更为感人的真诚与善良，不为金钱所动，主动地牺牲了珍贵的药丸，最后还能用宽容之心带着无面人上路……处处闪现人性之光、人性之美。所以这里可以说是千寻自己完全改变了她在观众心目中的地位，与影片原来的欲扬先抑手法作了非常呼应的处理，人物鲜活、印象极其深刻。

3) 白龙事件——在讲述白龙事件的时候，宫崎骏大胆地采用了平行蒙太奇的手法。讲述千寻与白龙故事的同时，无面人正在疯狂地暴饮暴食，这样不仅将整个叙事节奏加快到了令人窒息的程度，同时也为后来两条线索最终的交汇作了非常充分的铺垫。在影片中，白龙一直充当着领路人的角色，年轻有为，果断能干。但是当我们惊诧于纸鸟追杀



白龙的场面时，我们才意识到隐藏在白龙背后的故事，他也是一个身不由己，没有名字的存在。千寻用近乎不可思议的方法将白龙救起，并将半颗“河神丸”放入了白龙的嘴中。宫崎骏让千寻用充满力量的动作（先扳开龙的嘴，最后死命的抱住）来体现出千寻忘我救人、大智大勇的精神状态。接着，千寻又踩死了白龙身上的诅咒，完成了拯救。这里体现出的是千寻另一种意义的成熟和勇敢。此时的千寻充满着责任感，即便已经救了白龙，她仍然要将金印送还钱婆婆，让人看来肃然起劲，非常感人。而在最后白龙接着千寻回油屋的时候，千寻帮助白龙恢复了记忆，找到了白龙失去的名字，在月光下闪耀出的银光碎片中，白龙拉着千寻的手翱翔在天空，圆满完成白龙段落的故事。

4) 宝宝的故事——这个故事前面有所涉及，简单地说，如果没有千寻，宝宝将不可能跟随她做一次短暂而有趣的旅行，而使他终于明白外面的世界并没有可怕的病菌。

5) 汤婆婆的故事——她的故事其实是与钱婆婆相联系的，宫崎骏并没有将它作为一个完整的故事来处理，而是时隐时现地将这个影片的前史安插在千寻故事当中，无论是白龙，还是金印等都是这个姐妹之间故事的一种外化。而且具有太多欲望的汤婆婆身上却也有着凡人的烦恼与无奈，尤其是在宝宝身上，她的神经质的爱怜与母性也不失为非常巧妙的处理。

在这些小故事的串联中，最重要的莫过于千寻在处理着一系列事件中从无意识到有意识、从被动到主动的逐步演变，是那样的让人信服，



让人感动。宫崎骏展示依然是一个美好的童话故事，只是显得更加悲天悯人，更加细致入微。

在这样的前提下，宫崎骏要为自己的故事寻找一个合理的结局确实不是很容易的事。当最后一次考验站在千寻面前的时候，千寻异常冷静地说：“他们根本就不在这里。”于是，附在千身上的咒语自动消失，千从汤婆婆手里拿回了自己的名字，她完成了自己的心路历程。在整个故事中，千寻都在帮助别人从束缚中解脱，但是她并没有想到解脱他们的是弱小的自己。

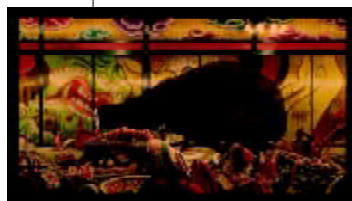
而且单从主角冒险经历来看，《千与千寻的神隐》在宫崎骏监督的影片中可以算是比较“温和”一部作品，千寻没有拯救世界，也没有和大量的军队或者怪物对抗来实现国仇家恨、人类平等之类的宏伟目的，这种显得相对“简单”的遇险经历，反而提供给观众一个相对真实、充满余味以及自省的幻想空间，以至于每个成年人都能从她的泪水和欢笑中看见自己。

而此时的宫崎骏，已经将稚嫩的童话类型升格成具有深刻韵味的箴言，做到了那种以纯洁之心去应对世界，将一切归附于平静的非凡创作意念。

（2）在叙述视角方面

由于影片是讲述一个人在陌生环境中冒险的故事，在叙述视角上，宫崎骏采用了常用的也是与整个故事相结合的有限视角来展开的。

宫崎骏在以往的影片中也不是经常用全知全觉视角，而在这里着重评价在于这种形式与整个故事的内容和主题内涵结合得非常和谐，甚至是最完美的。在个人冒险的“爱丽丝”、“辛巴达历险”、“绿野仙踪”等经典故事中，甚至在金庸的武侠小说中也是如此，这种最能表现故事内容的形式是叙述冒险不可或缺的重要因素。而宫崎骏这样做已经并不新鲜了，但是将内容和



形式完美结合起来确实是整部影片得以成功的重要一环。

在有限视角的叙述中，观众被设置成和主人公一样，是通过剧情的逐步展开而知道整个事件的来龙去脉和前因后果。所以观众被限制在一种关心却和主人公一样的紧张心态下完成冒险，也就是说，几乎在第三人称的前提下进入整个故事的情景当中。观众与主人公的距离更是被人为地拉近，不仅更加能够体会在困境中的紧张，也更能从千寻的成功中体会共鸣。比如在影片开始，观众随着千寻慢慢地进入了隧道，当她的父母突然变成猪的时候，毫无思想准备的观众和千寻一样感到无助和害怕，同时千寻的跑动让观众也跟着她一起看到了神怪四处出现，让观众不得不再次为千寻的将来抱以极大的关注和担忧。可以设想，如果一开始从油屋落笔，让观众先有了印象，再“等”着千寻进入……那种感受肯定无法与现在的设置相比较。

在这样的叙述前提下，观众通过千寻逐步了解了油屋，逐步知道了白龙的来由，知道了汤婆婆的经历等。再结合前面所述中提到的大故事中串联小故事的叙事手法，使得影片的内容和信息量异常丰富，使观众一边了解影片前史的同时又跟着主人公冒险，完全处于应接不暇的状态中观赏完影片；而且这样的结合也使得剧情更加跌宕起伏，曲折离奇，让人看来欲罢不能。

五、关于影片与日本民俗

同样是吉卜力工作室出品的《平成狸合战》曾经给我们一次赏读日本民间神话的机会，片中不仅将狸猫和狐狸的变幻术作为重要的表现手段和主要剧情，更在斗法的高潮中淋漓尽致地展现出了非凡的日本民间神话和民俗。而在本片中无处不浸润着创作者从本国民俗与神话传说中汲取的养分，也充分地继承了日本文学、艺术中的优良传统，宫崎骏将这些神仙鬼怪的活动场所变成了影片的舞台。由此，神仙精灵不仅是宫崎骏表现创作意图的角色，而且也是日本文化的一种有趣的缩影。

和中国的神话比较相近,在日本的神话中神仙妖怪一般也住在深山里或海中的孤岛上。他们的生活与人类的世界有着一定的距离,但是又是非常接近,用“远在天边,近在眼前”形容这种距离是最贴切不过。然而,日本神话中隐藏在深山中的“油屋”却显得特点非常鲜明,古话说“聚集八万神仙鬼怪的油屋”指的就是众多鬼怪神仙一起玩乐休闲的聚集地,这个神话到了宫崎骏手中就变成了一座华丽的高楼,旁边街道上的则是为油屋准备各种食物和祭品的作坊,而且神界的真正展现就是通过主人公一家的出场,尤其是千寻的视野来告诉观众的。同样,洗澡更是日本风俗的重要组成部分之一,它的地位就如我国历史上的茶馆,人们喜欢都会在每天早上出工前到晚上放工后在澡堂里面消磨大量业余时间。由此宫崎骏有机地将油屋、洗澡、神仙集散地这些风俗全部整合起来,营造出一个极具东方色彩和充满日本风情的神秘世界,为故事的不断展开提供了充分的表现空间。

影片中一些人物的设计并不是空穴来风,也是有一定依据可循的,都可以直接或间接地从日本民俗中寻找到的来由。比如影片中那个具有人性隐喻的无面人形象,可以与日本神话中关于神在不断衰落后留下非人非仙的妖怪,这些妖怪带有过去当过神的痕迹,像影片中它可以变幻出很多财宝,同时它丧失了作为神仙的地位,甚至在很多方面它都比不上一个凡人,不能说话,更不能区别爱与贪婪。这样一个迷路的失去了神性的妖怪不仅很好地表现了宫崎骏的创作意图,而且在着力刻画它的时候无疑也开拓了影片内涵的张力。再比如油屋里面那个话多贪婪的“蛙仆”形象同样也是有出处可循的,在日本民俗学家柳田国男的民俗学著作《山岛民谭集》里,就曾谈及一种名为“水虎”(又作河童)的水中鬼怪,它不仅善于蛙跳,而且嗜好钱财等等,这与影片中的蛙仆形象如出一辙,只是宫崎骏利用动画的手法直接将这个人物设计成穿戴人服,体形还是青蛙的形象,更是将之刻画得惟妙惟肖、形神兼备。

另外还值得一提的是,这部洋溢着浓重的日本情调的影片还显露出



一些西方艺术、工业等领域的特点。比如在影片中，油屋的供水系统显然不是简单地烧水，而是采用了锅炉与煤炭这样具有象征意味的工业文明产物，整个供水以及采用不同的沐浴材料都是在机械的操纵下进行的；在油屋的旁边经常有一辆火车在行驶着，各种仙魔还在通过着蒸汽机车来回于各种神界，千寻也用着几年前的车票开始奇妙的旅行……对一个神秘而童真的世界进行营造需要非常瑰丽的想像力和超凡的童心，神与机械文明的协调成了宫崎骏所塑造的神界，洋溢着一种自然开放的轻松和和谐。

也就是说，在宫崎骏的创作中，民俗和神话充当的是服从于作者创作的一种元素，而不是为表现民间文化而形成的束缚。一方面，它们所营造的神秘的东方气息和各种有趣丰富的神怪形象不仅深深将观众的心抓住，同时也让观众为娇生惯养的主人公暗自担心而不得不深入其景，从在具备着强烈的叙事功能；另一方面，宫崎骏扬弃了一味呈现日本文化的束缚，即使是西洋文明也信手拈来，完全从影片的基调和创作动机出发，而使这个部分带着非常强烈的主观色彩和隐喻意图，在影片中扮演着另一种意义的角色。

六、关于美术

综观《千与千寻》影片在美术的追求上是不遗余力的，几乎每一

个影像都是那么精益求精、工巧亮丽。无论是片中各种各样的人物设计，或是美轮美奂的服饰，或是美得令人感叹的背景都是体现出极致的美感。而且在原动画方面，每个人物每个动作的每个细节都显然经过仔细琢磨，不仅精密程度与迪斯尼的大制作比较也绝不逊色，而且很多细腻的细节设计更是令人拍案叫绝。比如说影片中千寻给龙喂药的段落，为了营造一种真实的感觉，宫崎骏不仅和原动画人员讨论原画中分镜的安排与感觉，而且竟然自己真的扳开一只狗的嘴来演示，使得动作看起来到位真实，让人信服。

所以宫崎骏会同日本最顶尖的专业动画工作人员，使《千与千寻》影片成为一部画面最为赏心悦目的宫崎骏动画。

在影片中我们看到了非常独特的造型设计：无面人如同化外孤魂，脸戴面具，一身薄黑衣，一副独自幽幽飘游的样子；而汤婆婆更是一个怪异巨大的形象，长长的鼻子出奇地占据了脸上的重要部位，一双大眼睛充满了恐怖与贪婪；有九只可伸可缩的手，如蜘蛛化身的锅炉爷爷；还有多为蟾蜍脸，有高有矮的油屋男人，一副招财却又谄媚的形象等，特色独具，风格奇异，给人以深刻的印象。

在场景方面，设计紧紧扣住剧情和主题，比如片中出现过两次幻境与人境的过渡场景：片头与片尾那座荒废游乐场，它的外貌酷似油屋神殿的设计，但是内部设计却近似教堂——室内空荡无人，圆弧拱顶的天花板，老旧的长椅，屋中央还立着一个小喷池，能够让人想起教堂的圣水池，但是现在已经干涸蒙尘了。还有光线透出的彩绘玻璃……还有油屋的整体风格，却引人联想起神殿：豪华的屋宇，红色的廊柱，药浴牌象征一种权力，状似招牌……这些设计带来了极强的神秘气息，为故事的离奇展开提供了足够的气氛烘托。

在计算机动画大展拳脚的今天，在宫崎骏影片中也或多或少受到各种计算机动画的影响，在本片中观众也可以清晰可见计算机动画的痕迹。比如为了呈现出片中汤婆婆办公室富丽堂皇的巴洛克室风情的周身感，宫崎骏特地请韩国动画工作室来负责计算机动画的部分，完美地让

西式的建筑风格与日式的澡堂文化成功地融合在一起的同时,强化出其纵深无比而更添神秘感,呈现出动画的新境界。

七、结语

《千与千寻的神隐》是一部创造了无数奇迹的动画电影。今天来讨论它是否应该获得金熊奖,已经不再重要了,重要的是我们从影片中看到了宫崎骏铸造精品的勇气,看到了影片之所以能够打动人的魅力。

无论如何,本影片对日本、美国乃至全球产生了极大的影响,对于积极发展的动画事业而言,本片写下了日本动画史、日本电影史最为光辉灿烂的一笔,创下了动画电影界的“奇迹”!

◎ 故事梗概

年仅十岁的少女千寻与父母一同驱车前往新家,途中迷路车子来到一道拱门前,千寻与父母下车穿越拱门到达一处荒废的日式小镇。

千寻心生害怕,但是千寻的父母却在未经主人同意的情况下,大大方方地取用食物,转眼间他们变成了两头猪。原来千寻与父母来到神灵休憩的小城,所有的食物都是呈现给神灵的供品,千寻的父母为了自己的欲望,取用了不属于他们的食物。

千寻在惊吓之余遇见了似曾相识的神秘美少年小白,少年对千寻伸出援手,教导千寻在神灵世界的生存之道。原来人可以实际地感觉到自己是活着的,千寻第一次有了这样的体验。惟利是图的汤婆婆在拗不过千寻的请托之下,答应让千寻在她开设的澡堂里工作,并且将千寻的名字改为“千”。由此她彻底脱离人界的生活,成为汤婆婆手下的工人,在这个专横的魔女所控制的温泉浴池里不停劳动。

改名为“千”的千寻从锅炉爷爷、姐姐和少年等善良的人的鼓励里得到生存下去的勇气,在温泉拼命工作避免沦为动物。渐渐地,在她身上沉寂已久的“生命力”被冷酷的生活唤醒了,在澡堂里每天辛

苦的工作，为的是有一天可以让变成猪的父母恢复做人。

千寻在澡堂里逐渐改掉自己骄纵的脾气，同时慢慢地也懂得应对进退的礼仪。此后千寻不仅拯救了无面人，还毅然拯救小白，挑战魔女的权威。

经过一系列的历险和努力，千寻终于得以救回自己的父母亲，找回了自己的名字，平静地离开这个神幻的世界。

◎ 背景资料

《千与千寻》制作总共历时**518**天，于**2001**年**6**月**27**日制作完成，并在东京日比谷举行了首映会。于**2001**年**7**月**20**日在日本上映，不但好评如潮，而且还创下**4**天收入近乎天价（近**20**亿日元）的历史最高票房记录。而且《千与千寻》打破了首周**200**万人的观众记录，以首周**227**万到场人次，创造了日本首周人次的新记录。影片的票房同样惊人，一周票房就可以收**28**亿日元（相当于**2208**万美元），比**1999**年的《星际前传》还要厉害。《幽灵公主》当年在日本上映后，创下**10**亿日元以上的卖座记录，《幽灵公主》上映前，也曾举行口碑试映，并在一个月后达到**10**万人大关，而《千与千寻》却只花了**10**天就破了《幽灵公主》的记录。而《魔法公主》在**1997**年推出时曾创了日本电影史上最高记录，最终《千与千寻》以票房记录突破约两亿一千万美元的日本电影记录，打破了自己影片《幽灵公主》和美国影片《泰坦尼克号》的记录，成为日本票房史上的冠军。

宫崎骏凭《千与千寻》获得了当年度柏林影展的金熊奖；获日本文化厅颁发的卡通电影大奖；除了获颁卡通电影部门最高荣誉的大奖之外，他个人也获得特别奖；日本每日电影大赛勇夺最高奖、导演奖、卡通电影奖、日本影迷奖和音乐奖，总共夺得了五项大奖（这是日本电影史上首位卡通片导演赢得导演奖）；又获得了“菊池宽赏”（“菊池宽赏”专门颁发给那些对文化有特殊贡献的人）；并于**2003**年**3**月荣

获“奥斯卡最佳动画卡片奖”。

迪斯尼取得了《千与千寻》片在日本的放映发行权，以及在中国香港、中国台湾、新加坡、法国等地的电视播放权。据披露，迪斯尼旗下的王牌导演、PIXAR动画工作室的执行副总裁约翰·拉塞特（曾执导过《玩具总动员》、《虫虫特工队》），还将负责为《千》片制作一个“全新版本”。



◎ 经典片段回顾

① 千寻奔跑的片段

在千寻来到奇怪的地方后，她显得对什么都漠不关心，只是想早点回车子，与贪吃的父母形成鲜明的反差。在她走动的过程中，她发现了诡异的气氛正在逐步侵入，当她回头看到父母已经变成了猪的时候，无疑已经被振住了。接着千寻在奔跑中看到了小镇的方方面面、角角落落，看似闲笔，实则用心良苦。

② 千寻帮助河神的片段

在本片中这段可以说是视觉冲击比较大的段落，那个泥泞的、污浊的感觉被宫崎骏表现得淋漓尽致，当观众不仅觉得有些恶心和不解的时候，他很快给了我们——这一切都是我们自己造成的！这样的手法果然惊世骇俗！

③ 纸鸟追杀白龙的片段

当千寻平静地看着蓝天白云的时候，突然眼前被一样东西所吸引，镜头开始着重表现：一条白龙在空中痛苦地挣扎，白色的零星小点聚集在他的周围，再看到那些白色的东西居然是些纸做的小鸟！！非凡的想像力和创造力！当千寻把白龙接进屋子，关上门的时候，飞来撞在门上的纸鸟可谓壮观！

④ 出门冒险的片段

雨一直在下，雨水流淌过悬崖汇聚向低地，太阳出来的时候，山谷已变成海洋，树木在水下继续苍翠，火车在海底照旧每日飞驰过一个一个小站。朋友用木头澡盆将千寻送去车站，看到铁轨后，千寻跳下水脱掉鞋子慢慢向站台跋涉。



⑤ 飞翔的片段

千寻看到了威武的小白龙在门口接她，她骑在白龙的身上，白龙腾飞而起，风声在耳边忽忽吹过。飞上浩瀚的夜空，那种美丽的浪漫气息并不亚于《ET》。当千寻帮助白龙找到名字后，龙鳞在空中飘起，异常的瑰丽！最高潮的美景和情感让观众深深感染。

◎ 思考讨论

谈谈你对《千与千寻的神隐》连续获奖的看法。

本片与以往的宫崎骏影片比较体现了哪些不同之处？

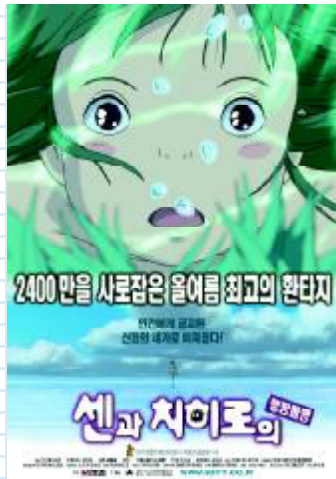


解读 《千与千寻的神隐》

1

《千与千寻的神隐》是一部创造了无数奇迹的动画电影。今天来讨论它是否应该获得金熊奖，已经不再重要了，重要的是我们从影片中看到了宫崎骏铸造精品的勇气，看到了影片之所以能够打动人的魅力。





◎ 影片简介

片名：《千与千寻的神隐》

英文名 **Spirited Away**

监督：宫崎骏

原作 / 脚本：宫崎骏

片长：125 分钟

出品：东宝

国别：日本

美术监督：武重洋二

作画监督：安藤雅司

高坂希太郎

贺川爱

制作监督：德间康快

音乐：久石让

作词：觉和歌子

作曲：木村弓

◎ 分析读解

动画,作为电影的一种类型,在今天的电影世界中占据着越来越重要的地位,不仅美国日本众多制片公司将它当作商业上回报率较高的类型电影,而且由于各种艺术主张不断渗透,动画艺术也呈现出更为广阔更为丰富更为复杂的拓展空间。

2001年一部来自日本的动画电影不仅获得了巨大的票房收入,而且史无前例地在柏林电影节上与主流影片分庭抗礼中夺得了象征最高荣誉的“金熊奖”!

这一天对于动画电影而言确实有着重要的意义——因为一部来自日本的动画片不仅可以与主流影片分庭抗礼,而且获得了在艺术电影领域的普遍认同与赞赏,这对于整个世界的动画事业无疑是一件莫大的光荣。

创造奇迹的就是日本的宫崎骏和他的影片《千与千寻的神隐》。

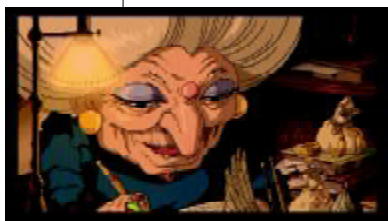
有很多人至今对于《千与千寻的神隐》能够获得如此的荣誉耿耿于怀,也有人提出了评委会肯定的只是宫崎骏在动画领域的突出成就等观点,显然都对影片本身表露出无法信服的语气。

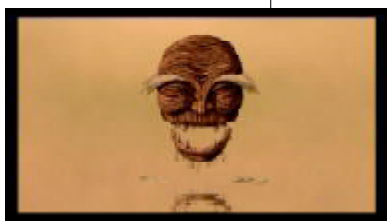
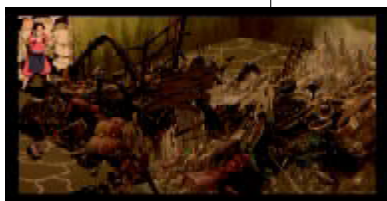
当抛开获不获奖的简单争议而客观分析本片的时候,我们不禁为《千寻》所体现在艺术和商业上的超高水准和强大实力而叹服。

在刚刚落下帷幕的奥斯卡颁奖盛会上,《千寻》再次众望所归地捧得了奥斯卡最佳动画卡片奖,再次显示了其非凡的魅力,一举成为2002年动画电影的最大赢家。

一、关于创作动机

关于动画定位的理解很多,较多人倾向于把它归类为一种





属于儿童的艺术，即便在这个充盈着商业利益的时代，我们仍然不否认动画作为一种电影类型对孩子产生着巨大的影响力。因此，在我国就曾经一直把动画片作为一种具有教化意义的工具，也就不足为怪了。

不过，与一向以人文气息浓厚的宫崎骏的其他影片相比，这部影片倒确实很注重与本时代孩子生活紧密地联系起来，所起到的那种警世和沉思却与宫崎骏以往的电影一脉相承。在宫崎骏以往的电影中，比如细腻刻画童年纯真的《龙猫》、比如描绘青年人相互振作相互鼓励的《侧耳聆听》等，都体现出宫崎骏一直以来对青少年内心世界的关怀和呵护，这是一种长者充满着爱意与温情的循循善诱，也是一种对于美好童年的无比留恋。

由此，在理解影片的同时，充分了解主创作者在构思影片时的创作动机是非常必要的。原因在于本片有别于其他一般的故事，也有别于宫崎骏过往的创作，它体现出的人文关怀具有非常特别的东西，不再只是一味赞颂童年，而是将灰色的问题和困惑投向了童年。这种带着一丝忧虑和思索的视角必然与主创作者的创作意图有着千丝万缕的联系。

今天，我们生活在一个强调物质文明的社会，一个快节奏忙碌的社会，一个娱乐泛滥的社会，繁忙机械的成年人只能通过不断地娱乐来填补心灵的空虚，而由此也在潜移默化地影响着孩子的成长。我们看到时下众多的少男少女热衷于一些俗不可耐的浪漫爱情故事或者一些离奇刺激的故事……过分强调的物质，过剩的娱乐，致使他们的内心在不断地虚无化、知觉淡化和麻木化，而与生俱来的想像力和创造力则日渐减退。

千寻无疑就是这个时代的缩影，她的身上缺少了孩子应有的天真、好奇，却表露出与年龄不符的早熟与冷漠。宫崎骏更加刻意地将千寻塑造造成一个如此平凡的毫不起眼的典型10岁日本女孩。宫崎骏试图让十几

岁的女孩都能从千寻那儿看到自己。宫崎骏评价千寻“不是一个漂亮的可人儿，也没有特别吸引之处，而她那怯懦的性格，没精打采的神态，更是惹人生厌”。是的，在影片一开始给观众呈现这样的主角，不得不承认这是一个冒风险的尝试。不过，最后到故事将近完结时，所有人都会深信千寻不仅成为一个讨人喜欢的角色，而且更重要的是她还是一个能够让人共鸣的角色。

在影片开头的第一个镜头开始，在千寻一家搬家的路上，千寻非常慵懒地倒躺在汽车的后座上，流露出一种漠不关心的表情，说话拖沓缺乏热情，整个家庭也显得压抑无趣……这一点与我们熟悉的宫崎骏的另一部动画影片《龙猫》有着非常有趣的对比，在《龙猫》的开头也是一段表现主人公搬家的戏，不同的是，在搬家的途中可以看到姐妹之间以及父女之间温馨真挚的情感，更看到他们一家奔向新生活时怀有的兴奋与期盼。《龙猫》洋溢着细腻的童真和温情，与本片抑郁的气氛形成着巨大的反差。

如果我们重视宫崎骏这几年来的明显变化，并结合我们自身生存的生活，就不难去领会宫崎骏在创作动机上的宗旨：那就是真正用关怀的心来把握时代脉搏中孩童的生活，用真诚去感悟孩童内心的渴求，创作出真正能引起他们共鸣的故事！而宫崎骏是这样解释的：“《千与千寻》是为小朋友而创作的。……我们的电影创作，就是要刺激那麻木了的知觉，唤醒那沉睡了的创造力。在现实生活中，我们总不能为了激发孩子的本能，而要他们独自面对种种困难。我相信一部用心制作的电影将是孩子借鉴的好对象。就是这个信念，促使我制作了这部电影。”

强烈的社会责任感和敏锐的洞察力使得宫崎骏不仅抓住了现在孩童存在的渴求，也同样捕获这忙碌于生存的成年人的心灵需求。由于《千寻》叙述了千寻在面对困难时，如何逐渐释放自己的潜能，克服困境。这是一个孩子可以理解和感受的道理，而同时，这故事不得让我们联想到现实社会中——那种初来乍到的人进入一间大机构做事的情形。面对陌生的环境，冷漠的人和事，千寻付出相当多的努力，只有发掘出

自己内在的潜能，克服种种挑战，最终才能建立一片立足之地并赢得尊重。现实世界里的人事不也是如此复杂吗？所以成年人同样有着强烈的共鸣和感悟，他们不能总是夸大自己的问题，不能总是抱怨生活环境的不如意，千寻也给了他们答案：只要我们能重拾昔日的勇气，那么天大的困难也可以克服。

所以，我们可以这样认为，《千寻》故事中的人物，无论是迷恋金钱、放纵子女的汤婆婆，还是自私贪婪的千寻父母等，都在当代生活中有着隐喻指向性角色，而千寻面临着失去自我的困境，惟一的途径



就是要真正她明白“要让自己找到原来的自己”的道理，这一点无疑是对现代人的忠告——比如日本泡沫经济破产后长期不景气，旧有社会体制难以改革，国民对政府强烈的不信任感，这些属于成人方面的困惑；日本学校道德日渐败坏，校园暴力事件也是不断，少年犯罪更是司空见惯，这些是属于孩子方面的

无奈。那么在本片中，千寻却回答了这些疑问和困惑——依靠自己的努力最终激发出身体里全部的潜能，最终成功完成了自己冒险。不可不说是宫崎骏利用孩子的视角并借千寻的冒险故事出发，用故事激励整个日本社会的一种良苦用心。

在讨论过了宫崎骏的创作动机之后，就不难理解影片的主题思想了。

二、关于成长

与宫崎骏以往创作的作品不同，《千寻》讲述的是一个女孩子全家误入神秘世界，陷入困境，只能通过千寻的努力最终顺利脱险回归平静生活的故事，粗看这个单纯的关于成长的剧情，我们很自然地联系到《爱丽丝梦游仙境》：一个少女进入了一个神奇而陌生、充满想像力的

世界，遇到一群神奇和有趣的伙伴，经历了一场惊险非凡的历险……

但是，细细地回味整个故事，与《爱丽丝梦游仙境》那样直接用想像表现想像力的极限可能性，或者是仅仅作为让现代人从疲惫的生活中寻找一个自己无法企及的世界以求得陌生感的刺激感和猎奇感有着极大的区别。而宫崎骏讲的却是一个孩子的成长礼，只不过宫崎骏讲的成长礼是一次非常奇异和有趣，它与前者质的区别就在于宫崎骏建构世界的目的是给主人公的成长形成浪漫而美丽的平台，所以相较而言，其中蕴涵的深刻底蕴是不可同日而语的。

在千寻的故事中可以看到几个段落的小故事，有些是千寻主干故事的一部分，有些则是这个主干的枝丫或延伸：

- 1) 千寻拯救自己，真正成长的故事（影片主要的叙事内容）。
- 2) 白龙的故事。
- 3) 婆婆的故事。
- 4) 无面人的故事。

在几个故事相交融的复杂情节中我们抽出其中的主旨，以便来理解整个故事的讲述主题。千寻在磨难中，积极主动做着汤婆婆安排的苦工，从而学会了忍耐；在无法想像的条件下帮肮脏的河神洗去身上污垢中学会了尊敬他人，也学会了顽强；从让孤独寂寞的无面人进入到最终用自己的河神丸挽救无面人中，体现出了善待他人体谅他人；在解救白龙并且帮助他归还他偷来的宝物中显露出诚实与执著；从关爱并帮助白龙恢复记忆中找到真爱……

一个人成长所能够学会的美德与美好都在一个浓缩的世界中给我们一一地展现，我们看到一个娇生惯养并不讨人喜欢的女孩如何坚强地生活并用自己的善良来感动他人，帮助他人。宫崎骏希望塑造平凡外貌的千寻成为孩子成长道路上的一个引导者，他设置各方面的故事和世界都是让我们能够逐渐发掘其中珍惜之处。磨炼与成长赋予了千寻的最质朴的性格——礼貌、忍耐、谦虚、善良、真诚而且勇敢。

如果说千寻用河神丸救治白龙是出于爱意，那么把同样能够拯救父

母亲的药丸她又再次送给无面人，就完全显得真诚和崇高，此时千寻宽阔的胸襟只需要用淡淡笑容浅浅几笔就已经跃然眼前，与当初看到的千寻实在有着天壤之别。

千寻最终赢得的不只是自己的名字和自由，不只是父母的回归，而是在磨炼中寻找到了真正属于自我的价值和尊重，这就是成长的最美好的馈赠。

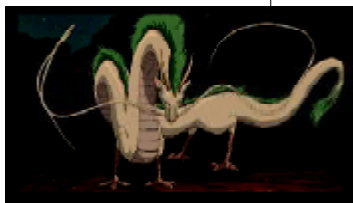
每一个人都在成长，可是谁在成长中寻找着自己的坐标呢？联系到前面讨论过的宫崎骏的创作意图，可以发现，宫崎骏将天马行空的世界建构在一个真实孩子成长中最渴求的东西上，他用浪漫的手法和形式

表达真实现实的内心世界，宫崎骏将《千寻》送给所有正在困惑的孩子，也许正是这些即将或已经踏上人生征途的“旅人”，才真正感受到在茫然无措中获得一种勇气和勉励是多么重要！

在影片中，宫崎骏还设置了另一个关于成长的有趣故事，可以作为宫崎骏对于成长理解的一个延伸和补充，那就是穿插在千寻故事中的“宝宝的故事”。宝宝也是当代另一种孩子的缩影，而且宫崎骏把他娇生惯养、足不出户的特点做了极端化的处理——总被禁锢在看不到自然风光却又非常奢华的摇篮里，对于外界的一无所知使他充满着排斥和恐惧。一次偶然的机会，宝宝被变了身，不知不觉中，他跟随着千寻完成了一次短暂而充满着有趣的旅行。这次旅行改变了宝宝对于外界、对于他人、对于自己的看法，明白了外面的世界和别人身上不仅没有可怕的病菌，而且还有更多未曾接触过的新奇和惊喜。宫崎骏通过这样一个角色再次表明了一个态度：成长需要的是一个广阔的世界和空间，而不是一个面面俱到的温室。

由此，宫崎骏以东方固有的故事传统最终完成了一次对于孩子成长的礼赞。

用宫崎骏自己的话说：“……我第一次有很骄傲的感觉，那是因为我不是把它做成无面人大闹、破坏了汤屋，然后企图吃掉



千寻，而是安排成千寻坐上电车，第一次出远门。比起无面人大闹或者和汤婆婆电光交战，对孩子而言真正重要的是一个人坐上电车展开充满期待的旅程。”即便千寻开始不显得天真可爱、聪慧伶俐，但是这平凡女孩在被动的窘境里爆发出生命无可抗拒的生存意志，也将人类无限的可能性体现得淋漓尽致。

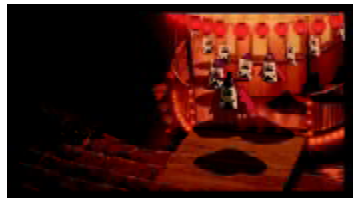
三、关于名字

看完影片我们会发现，名字在整部影片中起这至关重要的作用，这也是真正去理解宫崎骏影片所讲述主题的一个捷径。而《千与千寻的神隐》中日语“神隐”的意思接近粤语中的“鬼掩眼”，日本古语认为有时找不到的东西，其实只是给神魔隐藏起来，待一会自然出现眼前。在片中千寻的双亲被妖怪变成猪，遭到“神隐”，同时自己名为“荻野千寻”的千寻也被硬将名字夺去，只留下“千”一字，成为一个属于神秘神界的代号。



反复运用的名字最基本的理解是主创者的一种强调。一方面，千寻的名字被油屋（神仙们休闲娱乐的场所）的最高统治者汤婆婆夺去了，最后她能够拥有来时的记忆，关键在于她找回了自己的名字；而另一方面，白龙不仅失去了自己的名字，而且在汤婆婆的影响下越陷越深，在千寻的帮助下找回自己的名字而最终恢复自由，而这无疑是对千寻故事的另一种意义的补充。

所以名字起到了联系千寻的神秘世界和原来世界一个最为关键的桥梁

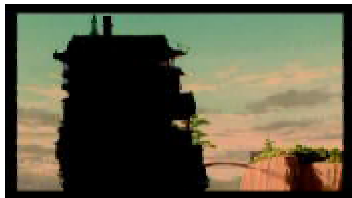


作用。汤婆婆夺走她名字的用意在于留住千寻，使之完全地成为这个世界的奴隶。名字成为原有世界的一种存在的证据和根本，是一种记忆的载体。所以，每一个失去了名字的人，都失去了原来的身份和生存的依据。

故事讲的是在另一个时空中发生的故事，原来世界的形体和身份都成为在这里生存的障碍，无论是从千寻到千、千寻父母到猪……这里的世界是另一个符合他自身的全新身份，这是一种区别以往的界限，是对以往生活的全面否定。在来到这里之前的千寻有着一个可能并不完美的过去：一对比较自私的父母、没有什么很好的朋友（否则就不会只有离别时收到花）、还有一颗并不热情的心……但是这些对神秘世界中没有名字和记忆的人而言又何其重要？“千寻”变成“千”之后，她只是一个年轻的有些笨手笨脚的奴隶而已，如果没有神奇的经历，她会与那些追逐着要金砂的女佣有什么分别？由此，名字充当的不再只是平时区分人与人的符号，而是前文提到的过去一切的载体。

名字在影片中已经成为了人之所以成为他自己的一种“自我”的隐喻。可以这样理解，人存在的意义也许就在于他占据着现有的空间，以及拥有的过去和现在甚至将来的时间，综合起来的才是一个完整意义的人的真实存在。宫崎骏通过这个离奇的成长故事试图讲述自己对世界的怀疑：究竟有谁知道自己的价值与处境？

这个疑问在影片中形象地寄托在名字上面，无论是千寻，还是“千”，她通过自己的努力和善良帮助着别人，帮她的父母找到了属于原来的生活形体（虽然他们仍然没有醒悟）；帮助白龙找到了名字，给他带去了自由；帮助无面人找到了属于自己的地方；帮助宝宝成为一个



正常的孩子……更重要的是在拯救的过程中，千寻最终寻找到了属于自己的坐标，找回了自己的名字和过去。

也就是说，在人与自然、人与人、人与神灵等的对决中，千寻拯救的是自我。所以我们可以深刻地理解宫崎骏在影片的片名上“千”与“千寻”是存在重要的区别的，这无疑也是我们读解影片主题的一个重要环节。

四、关于冒险经历

整个影片围绕的是千寻历险的故事，并以此作为主线，而冒险中涉及以下两个方面的问题：故事的叙述类型和叙述视角。

（1）在叙述类型方面

在叙述上表面上遵循的是非常传统的“起承转合”戏剧类型。在前文中已经说起过，在此同时，千寻的故事连贯的主线中又延伸出另外几个小的叙事枝节，将整个冒险的历程烘托得更为跌宕起伏，在信息量上更为丰富多彩。

在影片开头进行的是各种人物的出场和人物性格建置，以及故事的起因。与一般影片不同的是，宫崎骏在影片中对于开头的设置是相当精简的，介绍人物只用了几句台词和几个动作来完成，显示出了大师的非凡功力，比如体现千寻性格特点是通过她慵懒地躺在车后座的姿势，以及她对于外面的景色、手里的花的几句台词来刻画她的缺乏热情、娇生惯养与早熟；而在进入通道时她固执地不愿意跟去，宫崎骏用动作夸张化的站立，以及害怕的表情来表现出她的任性与依赖；而父母的对话、

父母的固执、父母自私地不顾女儿、父母的贪婪等都只是在交代剧情起因中轻轻带出，却仍然生动鲜活，让人深思。而整个交代故事的起因只用了短短的**13**分钟就直接进入了影片的发展部分（整部影片**125**分钟）。与好莱坞影片常规电影中**20**、**30**分钟建置的特点相比，这种单刀直入叙事显示出宫崎骏强烈的魄力和自信。

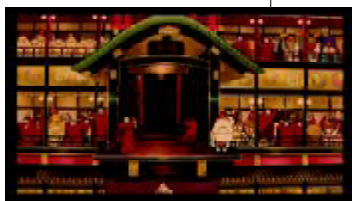
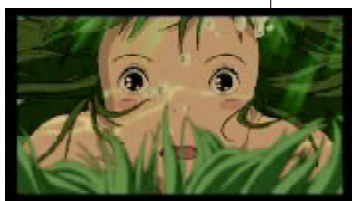
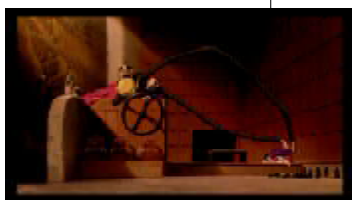
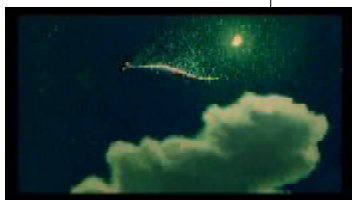
通过父母的贪吃以及千寻的见闻，整个神秘世界在夜幕降临时，逐步展现出匪夷所思的局面，宫崎骏通过千寻不断地运动来不紧不慢地给观众描绘神界的各个场景下各种神魔的出场。就在千寻不知所措的时候，白龙的出场给千寻，也给观众带来了一线希望和转机——通过自己的劳动来换取生存。于是，千寻在大家的帮助和自己的努力下进入了油屋工作，故事也由此正式进入了发展的部分。

在这个异常丰富的发展部分中，宫崎骏表现千寻的努力工作并不是通过一成不变的劳动来形成成长的，而是用一个又一个的突发性事件来一步步地将千寻推向高峰，这就是前面已经提到的几个小故事也在不同的时间段相继出现，而且每个小故事不仅相对独立，同时却又环环相扣，相互递进。

而纵观宫崎骏以往的电影作品也不难发现，这是非常少见的。《龙猫》、《风之谷》、《红猪》等，即便是内涵非常深远的《幽灵公主》都没有出现在主线故事的基础上延伸几个具有单元特点的枝节故事，这也不能不算是宫崎骏在叙事上的一次大胆突破和成功尝试。

现在来逐一地简单回顾一下千寻的冒险经历。

1）河神事件——在千寻进入油屋之后，首先遇到的是被认为是“不速之客”的河神，宫崎骏不惜用大量的镜头和人物的反应来铺陈和渲染可怕的“腐烂”的到来，而作为所有劳动者中最小的千寻被推上了舞台。千寻被动地接受了任务，用非常笨拙的双手真诚地去面对，她发现了“腐烂神”身上的倒刺。通



过她和小珍的努力终于将“文明产物”从河神的躯体中拔出。这个故事在影片中起到了非常微妙的影响：首先激励和加速着千寻的成长，让低落的千寻找到了一丝久违的成就感；其次河神给千寻的“河神丸”对后面故事的发展产生了非常重要的影响；再次，在河神飞离时留下的“金砂”又为后面紧接而来的无面人事件作了十分充足的铺垫，众人对于金砂的表现误导了无面人的想法；最后，宫崎骏也借题发挥，再次为他一直以来的环保色彩加入一种含蓄的质问。

2) 无面人的故事——无面人是贯穿整个千寻故事的一个重要的角色，从一开始在千寻进入神界时，无面人就如同幽灵般关注着千寻。而这个漂泊无依的无面人偶然被善良的千寻引入汤屋的，正是千寻突出的善良使这个带有隐喻性的沉默人物对之产生了爱恋之情。而河神的金砂无疑让他误以为找到了表达爱意和换取珍爱的机会，于是他先是吃了能言善辩的青蛙来赢得说话……但是在人们的疯狂崇拜和追逐中，单纯的无面人迷失了自我，沉浸于自己营造的自我崇拜和贪婪中而不能自拔。他贪婪地毫无节制地狂饮暴食，欲望的膨胀用不断夸张膨胀的身体来形象地表现。但是善良的千寻没有像其他人一样对金砂产生任何反应，反而透露出了更为善良和宽容的胸怀，她用半颗“河神丸”解救了无面人，将他拉离了充满欲望的内心世界。在这里的故事中，我们发现了千寻更为感人的真诚与善良，不为金钱所动，主动地牺牲了珍贵的药丸，最后还能用宽容之心带着无面人上路……处处闪现人性之光、人性之美。所以这里可以说是千寻自己完全改变了她在观众心目中的地位，与影片原来的欲扬先抑手法作了非常呼应的处理，人物鲜活、印象极其深刻。

3) 白龙事件——在讲述白龙事件的时候，宫崎骏大胆地采用了平行蒙太奇的手法。讲述千寻与白龙故事的同时，无面人正在疯狂地暴饮暴食，这样不仅将整个叙事节奏加快到了令人窒息的程度，同时也为后来两条线索最终的交汇作了非常充分的铺垫。在影片中，白龙一直充当着领路人的角色，年轻有为，果断能干。但是当我们惊诧于纸鸟追杀



白龙的场面时，我们才意识到隐藏在白龙背后的故事，他也是一个身不由己，没有名字的存在。千寻用近乎不可思议的方法将白龙救起，并将半颗“河神丸”放入了白龙的嘴中。宫崎骏让千寻用充满力量的动作（先扳开龙的嘴，最后死命的抱住）来体现出千寻忘我救人、大智大勇的精神状态。接着，千寻又踩死了白龙身上的诅咒，完成了拯救。这里体现出的是千寻另一种意义的成熟和勇敢。此时的千寻充满着责任感，即便已经救了白龙，她仍然要将金印送还钱婆婆，让人看来肃然起劲，非常感人。而在最后白龙接着千寻回油屋的时候，千寻帮助白龙恢复了记忆，找到了白龙失去的名字，在月光下闪耀出的银光碎片中，白龙拉着千寻的手翱翔在天空，圆满完成白龙段落的故事。

4) 宝宝的故事——这个故事前面有所涉及，简单地说，如果没有千寻，宝宝将不可能跟随她做一次短暂而有趣的旅行，而使他终于明白外面的世界并没有可怕的病菌。

5) 汤婆婆的故事——她的故事其实是与钱婆婆相联系的，宫崎骏并没有将它作为一个完整的故事来处理，而是时隐时现地将这个影片的前史安插在千寻故事当中，无论是白龙，还是金印等都是这个姐妹之间故事的一种外化。而且具有太多欲望的汤婆婆身上却也有着凡人的烦恼与无奈，尤其是在宝宝身上，她的神经质的爱怜与母性也不失为非常巧妙的处理。

在这些小故事的串联中，最重要的莫过于千寻在处理着一系列事件中从无意识到有意识、从被动到主动的逐步演变，是那样的让人信服，



让人感动。宫崎骏展示依然是一个美好的童话故事，只是显得更加悲天悯人，更加细致入微。

在这样的前提下，宫崎骏要为自己的故事寻找一个合理的结局确实不是很容易的事。当最后一次考验站在千寻面前的时候，千寻异常冷静地说：“他们根本就不在这里。”于是，附在千身上的咒语自动消失，千从汤婆婆手里拿回了自己的名字，她完成了自己的心路历程。在整个故事中，千寻都在帮助别人从束缚中解脱，但是她并没有想到解脱他们的是弱小的自己。

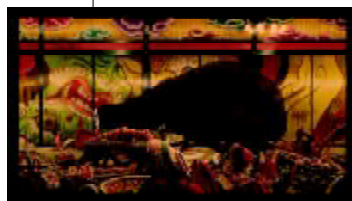
而且单从主角冒险经历来看，《千与千寻的神隐》在宫崎骏监督的影片中可以算是比较“温和”一部作品，千寻没有拯救世界，也没有和大量的军队或者怪物对抗来实现国仇家恨、人类平等之类的宏伟目的，这种显得相对“简单”的遇险经历，反而提供给观众一个相对真实、充满余味以及自省的幻想空间，以至于每个成年人都能从她的泪水和欢笑中看见自己。

而此时的宫崎骏，已经将稚嫩的童话类型升格成具有深刻韵味的箴言，做到了那种以纯洁之心去应对世界，将一切归附于平静的非凡创作意念。

（2）在叙述视角方面

由于影片是讲述一个人在陌生环境中冒险的故事，在叙述视角上，宫崎骏采用了常用的也是与整个故事相结合的有限视角来展开的。

宫崎骏在以往的影片中也不是经常用全知全觉视角，而在这里着重评价在于这种形式与整个故事的内容和主题内涵结合得非常和谐，甚至是最完美的。在个人冒险的“爱丽丝”、“辛巴达历险”、“绿野仙踪”等经典故事中，甚至在金庸的武侠小说中也是如此，这种最能表现故事内容的形式是叙述冒险不可或缺的重要因素。而宫崎骏这样做已经并不新鲜了，但是将内容和



形式完美结合起来确实是整部影片得以成功的重要一环。

在有限视角的叙述中，观众被设置成和主人公一样，是通过剧情的逐步展开而知道整个事件的来龙去脉和前因后果。所以观众被限制在一种关心却和主人公一样的紧张心态下完成冒险，也就是说，几乎在第三人称的前提下进入整个故事的情景当中。观众与主人公的距离更是被人为地拉近，不仅更加能够体会在困境中的紧张，也更能从千寻的成功中体会共鸣。比如在影片开始，观众随着千寻慢慢地进入了隧道，当她的父母突然变成猪的时候，毫无思想准备的观众和千寻一样感到无助和害怕，同时千寻的跑动让观众也跟着她一起看到了神怪四处出现，让观众不得不再次为千寻的将来抱以极大的关注和担忧。可以设想，如果一开始从油屋落笔，让观众先有了印象，再“等”着千寻进入……那种感受肯定无法与现在的设置相比较。

在这样的叙述前提下，观众通过千寻逐步了解了油屋，逐步知道了白龙的来由，知道了汤婆婆的经历等。再结合前面所述中提到的大故事中串联小故事的叙事手法，使得影片的内容和信息量异常丰富，使观众一边了解影片前史的同时又跟着主人公冒险，完全处于应接不暇的状态中观赏完影片；而且这样的结合也使得剧情更加跌宕起伏，曲折离奇，让人看来欲罢不能。

五、关于影片与日本民俗

同样是吉卜力工作室出品的《平成狸合战》曾经给我们一次赏读日本民间神话的机会，片中不仅将狸猫和狐狸的变幻术作为重要的表现手段和主要剧情，更在斗法的高潮中淋漓尽致地展现出了非凡的日本民间神话和民俗。而在本片中无处不浸润着创作者从本国民俗与神话传说中汲取的养分，也充分地继承了日本文学、艺术中的优良传统，宫崎骏将这些神仙鬼怪的活动场所变成了影片的舞台。由此，神仙精灵不仅是宫崎骏表现创作意图的角色，而且也是日本文化的一种有趣的缩影。

和中国的神话比较相近,在日本的神话中神仙妖怪一般也住在深山里或海中的孤岛上。他们的生活与人类的世界有着一定的距离,但是又是非常接近,用“远在天边,近在眼前”形容这种距离是最贴切不过。然而,日本神话中隐藏在深山中的“油屋”却显得特点非常鲜明,古话说“聚集八万神仙鬼怪的油屋”指的就是众多鬼怪神仙一起玩乐休闲的聚集地,这个神话到了宫崎骏手中就变成了一座华丽的高楼,旁边街道上的则是为油屋准备各种食物和祭品的作坊,而且神界的真正展现就是通过主人公一家的出场,尤其是千寻的视野来告诉观众的。同样,洗澡更是日本风俗的重要组成部分之一,它的地位就如我国历史上的茶馆,人们喜欢都会在每天早上出工前到晚上放工后在澡堂里面消磨大量业余时间。由此宫崎骏有机地将油屋、洗澡、神仙集散地这些风俗全部整合起来,营造出一个极具东方色彩和充满日本风情的神秘世界,为故事的不断展开提供了充分的表现空间。

影片中一些人物的设计并不是空穴来风,也是有一定依据可循的,都可以直接或间接地从日本民俗中寻找到的来由。比如影片中那个具有人性隐喻的无面人形象,可以与日本神话中关于神在不断衰落后留下非人非仙的妖怪,这些妖怪带有过去当过神的痕迹,像影片中它可以变幻出很多财宝,同时它丧失了作为神仙的地位,甚至在很多方面它都比不上一个凡人,不能说话,更不能区别爱与贪婪。这样一个迷路的失去了神性的妖怪不仅很好地表现了宫崎骏的创作意图,而且在着力刻画它的时候无疑也开拓了影片内涵的张力。再比如油屋里面那个话多贪婪的“蛙仆”形象同样也是有出处可循的,在日本民俗学家柳田国男的民俗学著作《山岛民谭集》里,就曾谈及一种名为“水虎”(又作河童)的水中鬼怪,它不仅善于蛙跳,而且嗜好钱财等等,这与影片中的蛙仆形象如出一辙,只是宫崎骏利用动画的手法直接将这个人物设计成穿戴人服,体形还是青蛙的形象,更是将之刻画得惟妙惟肖、形神兼备。

另外还值得一提的是,这部洋溢着浓重的日本情调的影片还显露出



一些西方艺术、工业等领域的特点。比如在影片中，油屋的供水系统显然不是简单地烧水，而是采用了锅炉与煤炭这样具有象征意味的工业文明产物，整个供水以及采用不同的沐浴材料都是在机械的操纵下进行的；在油屋的旁边经常有一辆火车在行驶着，各种仙魔还在通过着蒸汽机车来回于各种神界，千寻也用着几年前的车票开始奇妙的旅行……对一个神秘而童真的世界进行营造需要非常瑰丽的想像力和超凡的童心，神与机械文明的协调成了宫崎骏所塑造的神界，洋溢着一种自然开放的轻松和和谐。

也就是说，在宫崎骏的创作中，民俗和神话充当的是服从于作者创作的一种元素，而不是为表现民间文化而形成的束缚。一方面，它们所营造的神秘的东方气息和各种有趣丰富的神怪形象不仅深深将观众的心抓住，同时也让观众为娇生惯养的主人公暗自担心而不得不深入其景，从在具备着强烈的叙事功能；另一方面，宫崎骏扬弃了一味呈现日本文化的束缚，即使是西洋文明也信手拈来，完全从影片的基调和创作动机出发，而使这个部分带着非常强烈的主观色彩和隐喻意图，在影片中扮演着另一种意义的角色。

六、关于美术

综观《千与千寻》影片在美术的追求上是不遗余力的，几乎每一

个影像都是那么精益求精、工巧亮丽。无论是片中各种各样的人物设计，或是美轮美奂的服饰，或是美得令人感叹的背景都是体现出极致的美感。而且在原动画方面，每个人物每个动作的每个细节都显然经过仔细琢磨，不仅精密程度与迪斯尼的大制作比较也绝不逊色，而且很多细腻的细节设计更是令人拍案叫绝。比如说影片中千寻给龙喂药的段落，为了营造一种真实的感觉，宫崎骏不仅和原动画人员讨论原画中分镜的安排与感觉，而且竟然自己真的扳开一只狗的嘴来演示，使得动作看起来到位真实，让人信服。

所以宫崎骏会同日本最顶尖的专业动画工作人员，使《千与千寻》影片成为一部画面最为赏心悦目的宫崎骏动画。

在影片中我们看到了非常独特的造型设计：无面人如同化外孤魂，脸戴面具，一身薄黑衣，一副独自幽幽飘游的样子；而汤婆婆更是一个怪异巨大的形象，长长的鼻子出奇地占据了脸上的重要部位，一双大眼睛充满了恐怖与贪婪；有九只可伸可缩的手，如蜘蛛化身的锅炉爷爷；还有多为蟾蜍脸，有高有矮的油屋男人，一副招财却又谄媚的形象等，特色独具，风格奇异，给人以深刻的印象。

在场景方面，设计紧紧扣住剧情和主题，比如片中出现过两次幻境与人境的过渡场景：片头与片尾那座荒废游乐场，它的外貌酷似油屋神殿的设计，但是内部设计却近似教堂——室内空荡无人，圆弧拱顶的天花板，老旧的长椅，屋中央还立着一个小喷池，能够让人想起教堂的圣水池，但是现在已经干涸蒙尘了。还有光线透出的彩绘玻璃……还有油屋的整体风格，却引人联想起神殿：豪华的屋宇，红色的廊柱，药浴牌象征一种权力，状似招牌……这些设计带来了极强的神秘气息，为故事的离奇展开提供了足够的气氛烘托。

在计算机动画大展拳脚的今天，在宫崎骏影片中也或多或少受到各种计算机动画的影响，在本片中观众也可以清晰可见计算机动画的痕迹。比如为了呈现出片中汤婆婆办公室富丽堂皇的巴洛克室风情的周身感，宫崎骏特地请韩国动画工作室来负责计算机动画的部分，完美地让

西式的建筑风格与日式的澡堂文化成功地融合在一起的同时,强化出其纵深无比而更添神秘感,呈现出动画的新境界。

七、结语

《千与千寻的神隐》是一部创造了无数奇迹的动画电影。今天来讨论它是否应该获得金熊奖,已经不再重要了,重要的是我们从影片中看到了宫崎骏铸造精品的勇气,看到了影片之所以能够打动人的魅力。

无论如何,本影片对日本、美国乃至全球产生了极大的影响,对于积极发展的动画事业而言,本片写下了日本动画史、日本电影史最为光辉灿烂的一笔,创下了动画电影界的“奇迹”!

◎ 故事梗概

年仅十岁的少女千寻与父母一同驱车前往新家,途中迷路车子来到一道拱门前,千寻与父母下车穿越拱门到达一处荒废的日式小镇。

千寻心生害怕,但是千寻的父母却在未经主人同意的情况下,大大方方地取用食物,转眼间他们变成了两头猪。原来千寻与父母来到神灵休憩的小城,所有的食物都是呈现给神灵的供品,千寻的父母为了自己的欲望,取用了不属于他们的食物。

千寻在惊吓之余遇见了似曾相识的神秘美少年小白,少年对千寻伸出援手,教导千寻在神灵世界的生存之道。原来人可以实际地感觉到自己是活着的,千寻第一次有了这样的体验。惟利是图的汤婆婆在拗不过千寻的请托之下,答应让千寻在她开设的澡堂里工作,并且将千寻的名字改为“千”。由此她彻底脱离人界的生活,成为汤婆婆手下的工人,在这个专横的魔女所控制的温泉浴池里不停劳动。

改名为“千”的千寻从锅炉爷爷、姐姐和少年等善良的人的鼓励里得到生存下去的勇气,在温泉拼命工作避免沦为动物。渐渐地,在她身上沉寂已久的“生命力”被冷酷的生活唤醒了,在澡堂里每天辛

苦的工作，为的是有一天可以让变成猪的父母恢复做人。

千寻在澡堂里逐渐改掉自己骄纵的脾气，同时慢慢地也懂得应对进退的礼仪。此后千寻不仅拯救了无面人，还毅然拯救小白，挑战魔女的权威。

经过一系列的历险和努力，千寻终于得以救回自己的父母亲，找回了自己的名字，平静地离开这个神幻的世界。

◎ 背景资料

《千与千寻》制作总共历时**518**天，于**2001**年**6**月**27**日制作完成，并在东京日比谷举行了首映会。于**2001**年**7**月**20**日在日本上映，不但好评如潮，而且还创下**4**天收入近乎天价（近**20**亿日元）的历史最高票房记录。而且《千与千寻》打破了首周**200**万人的观众记录，以首周**227**万到场人次，创造了日本首周人次的新记录。影片的票房同样惊人，一周票房就可以收**28**亿日元（相当于**2208**万美元），比**1999**年的《星际前传》还要厉害。《幽灵公主》当年在日本上映后，创下**10**亿日元以上的卖座记录，《幽灵公主》上映前，也曾举行口碑试映，并在一个月后达到**10**万人大关，而《千与千寻》却只花了**10**天就破了《幽灵公主》的记录。而《魔法公主》在**1997**年推出时曾创了日本电影史上最高记录，最终《千与千寻》以票房记录突破约两亿一千万美元的日本电影记录，打破了自己影片《幽灵公主》和美国影片《泰坦尼克号》的记录，成为日本票房史上的冠军。

宫崎骏凭《千与千寻》获得了当年度柏林影展的金熊奖；获日本文化厅颁发的卡通电影大奖；除了获颁卡通电影部门最高荣誉的大奖之外，他个人也获得特别奖；日本每日电影大赛勇夺最高奖、导演奖、卡通电影奖、日本影迷奖和音乐奖，总共夺得了五项大奖（这是日本电影史上首位卡通片导演赢得导演奖）；又获得了“菊池宽赏”（“菊池宽赏”专门颁发给那些对文化有特殊贡献的人）；并于**2003**年**3**月荣

获“奥斯卡最佳动画卡片奖”。

迪斯尼取得了《千与千寻》片在日本的放映发行权，以及在中国香港、中国台湾、新加坡、法国等地的电视播放权。据披露，迪斯尼旗下的王牌导演、PIXAR动画工作室的执行副总裁约翰·拉塞特（曾执导过《玩具总动员》、《虫虫特工队》），还将负责为《千》片制作一个“全新版本”。



◎ 经典片段回顾

① 千寻奔跑的片段

在千寻来到奇怪的地方后，她显得对什么都漠不关心，只是想早点回车子，与贪吃的父母形成鲜明的反差。在她走动的过程中，她发现了诡异的气氛正在逐步侵入，当她回头看到父母已经变成了猪的时候，无疑已经被振住了。接着千寻在奔跑中看到了小镇的方方面面、角角落落，看似闲笔，实则用心良苦。

② 千寻帮助河神的片段

在本片中这段可以说是视觉冲击比较大的段落，那个泥泞的、污浊的感觉被宫崎骏表现得淋漓尽致，当观众不仅觉得有些恶心和不解的时候，他很快给了我们——这一切都是我们自己造成的！这样的手法果然惊世骇俗！

③ 纸鸟追杀白龙的片段

当千寻平静地看着蓝天白云的时候，突然眼前被一样东西所吸引，镜头开始着重表现：一条白龙在空中痛苦地挣扎，白色的零星小点聚集在他的周围，再看到那些白色的东西居然是些纸做的小鸟！！非凡的想像力和创造力！当千寻把白龙接进屋子，关上门的时候，飞来撞在门上的纸鸟可谓壮观！

④ 出门冒险的片段

雨一直在下，雨水流淌过悬崖汇聚向低地，太阳出来的时候，山谷已变成海洋，树木在水下继续苍翠，火车在海底照旧每日飞驰过一个一个小站。朋友用木头澡盆将千寻送去车站，看到铁轨后，千寻跳下水脱掉鞋子慢慢向站台跋涉。



⑤ 飞翔的片段

千寻看到了威武的小白龙在门口接她，她骑在白龙的身上，白龙腾飞而起，风声在耳边忽忽吹过。飞上浩瀚的夜空，那种美丽的浪漫气息并不亚于《ET》。当千寻帮助白龙找到名字后，龙鳞在空中飘起，异常的瑰丽！最高潮的美景和情感让观众深深感染。

◎ 思考讨论

谈谈你对《千与千寻的神隐》连续获奖的看法。

本片与以往的宫崎骏影片比较体现了哪些不同之处？



解读《大闹天宫》

2

无论是**60**年代、**70**年代、**80**年代甚至是现在的观众仍然对之津津乐道，毫不掩饰其喜爱之情。所以从这个意义上说，对每一个从事中国动画事业的人而言，《大闹天宫》不仅是艺术创作追求的一个崇高目标，同时它也带来了巨大的压力。





◎ 影片简介

片名：《大闹天宫》

英文名: **Uproar in Heaven**

国别：中国

年代：**1961年/1964年**

对白：国语

导演：万籁鸣

美术设计：张光宇

张正宇

动画设计：严定宪

段浚

原著：吴承恩

编剧：李克弱

万籁鸣

摄影：段孝萱

王世荣

作曲：吴应炬

出品：上海美术电影制片厂

◎ 分析读解

在中国动画史上，没有人会怀疑《大闹天宫》突出的历史地位和卓越成就。

今天，只要谈论到中国动画，肯定会讨论到《大闹天宫》。因为它是国内外公认的最优秀的动画精品，而且更重要的是，它还一直在充当着一面代表中国动画艺术最高成就的旗帜！

影片从内容到整个形式都洋溢着浓郁的民族特色，同时还能恰如其分地渗透着创新精神，将各种艺术手段加以有机的整合所形成的卓越艺术成就，如果用“前无古人，后无来者”来形容亦当之无愧。

无论是60年代、70年代、80年代甚至是现在的观众仍然对之津津乐道，毫不掩饰其喜爱之情。所以从这个意义上说，对每一个从事中国动画事业的人而言，《大闹天宫》不仅是艺术创作追求的一个崇高目标，同时它也带来了巨大的压力。

一、在民族内容上的挖掘

（1）中国神话题材

作为我国第一部动画电影长片，《大闹天宫》在题材上取材于《西游记》。单从原著的角度来说，《西游记》作为我国四大名著之一，具备着我国古典神话题材最为瑰丽的想像力和创造力，塑造了一系列像孙悟空、猪八戒等个性鲜明的人物，并且构建了一个神奇曲折的神幻世界。

而在影片中，采用的是《西游记》原著中节选第一到七回脍炙人口的故事改编而成，讲述的只是从石猴诞生到孙悟空直闯凌霄殿的一段。在讨论主创者改编的用意之前先来简单地分析一下原著故事中几个重要的元素。

1) 情节方面——原著中的七回中，主要的情节段落是：石猴出生，成美猴王，渡海寻师，学艺，龙宫夺宝，大闹幽冥界，官封弼马温，自封“齐天大圣”，大闹天宫，对阵十万天兵，被俘炼成“火



眼金睛”，被压五行山等。从情节本身而言，就具备了丰富多彩、波澜壮阔的戏剧纠葛的特点，可看性极强，尤其是大闹天宫的过程，其中的矛盾逐步激化更是让人目不暇接，引人入胜。所以，为本片的改编提供了非常丰富的剧本基础，由于在影片时间上的限制和出于主题设置，主创者做了一些大刀阔斧的删节，但是仍然达到了情节设置方面跌宕起伏的出色效果，实在让人叹为观止。

2) 人物方面——同样，由于优秀的原著刻画了众多鲜明有趣的人物形象——急躁嚣张的托塔天王、外表雍容却又怯懦的玉皇大帝、外交小吏色彩浓重的太白金星、趋炎附势外强中干的龙王、阴险求荣的太上老君等人物个个都显得个性鲜明，特点突出。而作为主角的美猴王更是一个集“猴的特征、神的威力、人的感情”为一体的中国式神话英雄，所以有了如此生动详细的人物塑造，为影片的展开更是提供了不可多得的资源。

3) 矛盾方面——原著的矛盾与影片的矛盾虽然一脉相承，但还是存在着差距，这是由于原著的主题与影片的主题存在的差异而造成的（后文将详细分析）。原著中天宫的招安和猴王的“上天为官”的初衷之间本身是可以达到一种平衡的，但是由于诸多原因而使得双方剑拔弩张，戏剧矛盾显得不仅丰富而且具有层次性，有张有弛，十分富有节奏。

4) 群众基础——众所周知，《西游记》本身的创作就是“世代累积型”的创作，所以在其成熟之前就已经有了很多精彩的段落广为流传，随着时代的发展，媒介的多样化使得《西游记》在民间通过连环画、小说、说书、皮影戏、戏剧等各种艺术形式而更加深入地进入千家万户，深得人们的喜爱，由此为影片建立了深厚的群众基础。

5) 民族特色——从猴王到天宫中诸位神仙、从洞天福地到天界龙宫，《西游记》不仅为国人的神话传统做了非常系统的整理总结，同

时又依靠天马行空的想像建构出一个决不亚于古希腊、《圣经》等经典神话体系。最为关键的在于小说中洋溢着东方色彩的创造力和浪漫气息是最难能可贵的。

基于以上的一些原因,上海美术电影制片厂集合当时国内最好的动画作者倾尽全力来创作这部动画巨作,积极探求中国传统艺术的继承和民族化的道路,分别于**1961**年、**1964**年出品了《大闹天宫》的上、下集。将传奇的小说世界生动地再现于银幕,不仅借助独出心裁的艺术构思和艺术表现手法,而且恰到好处合理运用动画元素,使作品的思想性和艺术性都得到了完美结合,影片也成为了脍炙人口的旷世巨作。

(2) 主题上的卓越提炼

与原著不同,影片的主题有着非常积极的倾向和浓重的时代色彩。

在原著中,大闹天宫的段落并不是小说的主旨,它充当的是一种引子或者前史的作用,因为小说叙述的重点是唐僧师徒一行历经“九九八十一难”而获得真经的故事。一路颠沛流离、一路斩妖除魔的历险。这段长达七回的引子过于精彩而使人会产生一些浮想——作者的态度是复杂的,甚至有些矛盾,但从小说整体而言,这里的孙悟空就像他后来在西行路上打杀的妖怪并无两样,充其量还是个“无法无天、自立为王、神通广大”的妖怪。作者给予西行“转正”的孙悟空对于这段辉煌往事的态度一方面表示着赞同和支持,但是更重要的却是让孙悟空进行忏悔和反省,认为这是一种过,也许辅佐唐僧才是作者心中的另一种正途。两段相对独立的故事衔接在一起,用孙悟空的悲剧来过渡到西游,显示着作者的复杂和无奈。

正如上文所说的,却由于作者的这段“过失”(当然也不否认作者在其中掺杂了自己对于解放自由的向往)写得实在是拍案叫绝,精彩绝伦,所以读者或观众并没有完全听奉着作者的立意,不由自主地喜爱着这个无法无天却生动活泼的猴子,深深地为他被如来佛镇压而扼腕叹息,黯然伤神。

同情者当中就包括了影片《大闹天宫》的导演——万籁鸣。他这样说过：“我自幼对这一情节（指的是最后孙悟空被压五行山——作者）感到愤愤不平。”正由于这种“愤愤不平”而使得影片的主题进行了非常大胆的修改。我们通过影片的观赏可以清楚地发现，经过修改后矛盾发生了大的改变，结尾发生了大的改变，人物和台词发生了大的改变……而这些都透出影片讲述的是“将反抗进行到底”的主题。

① 情节上

《大闹天宫》最大的改动莫过于略去了孙悟空逃不出如来佛祖手心的这段故事，原书中写“孙悟空摇身一变，变作三头六臂，把金箍棒也变作三条，六只手使开三条棒，像风车一般，使众雷神不能近身。惊得玉帝忙传旨令游奕灵官和诰圣真君上西方灵山雷音宝刹请如来佛祖降伏孙悟空”云云，接下来则详细地描述如来如何镇压孙悟空；但在影片中，演到孙悟空炼成火眼金睛，跳出老君丹炉继续反抗，并一举突破了所有天兵天将的防线，一直打进了凌霄殿。李靖用玲珑塔压住孙悟空，而玉帝与太白金星仓皇脱逃。最后孙悟空把玲珑塔爆开，捣毁了凌霄殿，笑着回到花果山，继续当齐天大圣。非常明显的是要把悟空写成一个不败的神话，刻画成一个反抗到底的英雄。从这个意义上说，《大闹天宫》的改动更加忠于孙悟空性格的完整性，也更富于浪漫色彩。在影片改编过程中还大量地删改了比如“成为美猴王”、“跨海拜师”、“学艺经过”、“傲来国掠兵器”等段落，显然可以发现这些段落虽然也非常精彩，但是却并不能服务于影片的主题，反而有节外生枝的危险，留下的段落却都与主题息息相关，由此主创者在忠实于原著的基础上并不拘泥于原著，以服务于影片的主题为准来删选取舍素材。

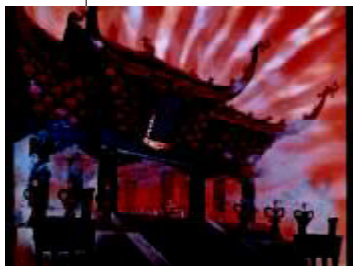
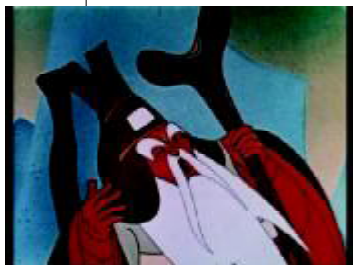
② 矛盾冲突上

以神话形式反映了压迫者与被压迫者尖锐的冲突与斗争。影片尤其强化了天界的神仙与孙悟空的对立：不仅是身份地位上的，还是在人物

性格上的，甚至是较深刻地揭示了性格与环境的矛盾。如在影片中孙悟空随太白金星去见玉帝，太白金星回禀玉帝孙悟空已经来到，可回头却找不到孙悟空，因为孙悟空并没有把玉帝放在心上，却跑去和那些站立在宝殿两旁的天神捣乱：时而碰碰那个人的衣盔，时而摸摸那个人的兵器，弄得那些假装正经的天神们哭笑不得。再如玉帝封孙悟空为弼马温后，他穿上了红袍，戴上了纱帽，摇来摆去的得意之中又透着些滑稽。这些段落中就显现了这些矛盾冲突。所以，当统治者用虚弱而专制的权力来实现统治时，这种貌似庄严实则昏暗腐朽的天宫秩序为孙悟空的反叛提供了合理性。而这些漫画式的统治阶级与反抗性的孙悟空以及两者在统治与被统治的焦点上都形成了尖锐的对立和冲突。和《水浒》中的招安故事截然不同的是，孙悟空虽然暂时地被蒙蔽，但是坚强的反抗性和叛逆性使他鄙弃了对他们的一丝希望，最后与统治阶级决裂，坚决地反抗到底。所以说动画片《大闹天宫》是一个胜利的水浒故事。

③ 人物上

上面已经提到，人物的对立不仅在地位上，还在于人物本身的对立上。《大闹天宫》突出了孙悟空天不怕地不怕的反抗精神，还强调了他敢作敢当、机智乐观和斗争性格。《大闹天宫》中孙悟空在花果山自在为王，受太白金星“招安”到天庭后继续造反，偷吃蟠桃禁果，面对十万天兵天将毫无惧色，被太上老君暗算后被俘时仍然充满激愤：“你们暗箭伤人，算不得好汉！”即使在玉帝的刑台上，还仍然打着呼噜睡觉来坚决抵抗，从他身上体现出一种让人肃然起敬的大无畏精神。而影片中的神仙都是作为孙悟空的对立面来塑造的，他们冷漠、跋扈、凶恶、怯懦、阴险、飞扬跋扈、专横残暴和昏庸无能却占据着统治者的地位。





④ 主题的处理

我们也不否认影片拍摄所处的历史阶段对创作产生的影响。《大闹天宫》创作从1961年一直到1964年的时间里，整个中国经历过大跃进等“左”倾思想潜移默化的影响，比如1961年文艺座谈会的“文艺八条”、1962年毛泽东关于“千万不要忘记阶级斗争”的口号等等，所以，影片基调的明朗、昂扬、积极向上，以及主题“坚决反抗到底”的立意显然有着时代烙印和特别的寓意。

《大闹天宫》对于主题的把握是大胆的，也是符合艺术创造规律的，主人公性格的完整统一与鲜明、深刻的主题有机结合，其思想性和艺术性达到了一种完美的境界，不仅得到了国人的充分认同，也同样被国际人民所喜爱。由此，昂扬的《大闹天宫》创造了它昂扬的艺术成就。

二、在民族形式上的开拓

动画影片是画出来的，而影片的内容是靠形式来表达的。《大闹天宫》的成功不仅在于内容上民族特色的挖掘，同样也与民族形式上的充分开拓息息相关。影片除了在国内外取得一直赞誉之外，更是将“中国学派”在世界动画界中划空而出，形式上确立的方向也是声名鹊起，令人羡慕不已。

（1）在美术设计方面

提到《大闹天宫》的美术设计，就需要涉及人物造型设计、背

景设计、色彩乃至整体风格等几个方面，以下来一一进行简单的回顾。

① 人物造型

在每一部出色的动画片中，人物造型都充当着举足轻重的作用，塑造好一个性格鲜明、形象突出的人物形象是不可或缺的，所以人物造型的独特性也就成为动画片的特点之一。平面的动画只有在准确、生动和优美的造型中才能赋予人物以各种不同的性格和气质，从而使他们成为鲜活的形象。

影片中的人物造型是在传统的神佛造型的基础上做了一定的夸张处理，更加着重于形象的装饰性和性格的典型性刻画。不仅想像力丰富，手法大胆夸张，而且能够将形象的刻画与作者的相结合，体现出“拙朴、古趣、厚重，有美感、有性格、有股活的力量”的艺术特点。

担任本片人物形象的总设计师是我国当代最为著名的漫画家、装饰画家张光宇先生，由于他广泛地吸收了中国传统艺术中民间木刻、剪纸、京剧艺术装饰风格以及古人绘画，最终形成了他独特的具有浓重装饰的艺术风格。在担任《大闹天宫》的造型设计时不仅借鉴了他自己著名漫画《西行漫记》的装饰性，而且结合动画创作的特点和人物性格塑造，颇具匠心。

影片中主角孙悟空从整个形象的面貌、衣着、动作紧紧扣住人物性格，摒弃了万籁鸣等人早期在《铁扇公主》中类似于初期米老鼠形象的孙悟空造型，而是将孙悟空的外形和内在品质合二为一，结合了他所具有的“猴、神、人三者统一”的特点。在漫画《西行漫记》中的孙悟空基础上再借鉴京剧脸谱、民间版画等传统艺术进行动画化的整合，完成了这个头戴软帽、脸谱为倒置的仙桃、长腿细胳膊、腰围虎皮的孙悟空形象，成为既具有猴的机灵活泼的特征，又具有人所不能有的通形变身的神的特点，更具有喜怒唉乐的人的思想感情，和谐地结合了三种特征。因



此，观众就看到了一个喜闻乐见的“爽朗坦率、光明磊落、神通广大、英勇不惧”的孙悟空形象。

同样，依据人物性格和传统民间绘画艺术的结合，设计其他几个反面人物的造型设计也一样别具特色。比如玉帝的形象就是被设计者构思得极其巧妙：白胖雍容的脸庞、低垂慵懒的眼皮、修长精致的手指、还有在鼻梁上那一堆淡淡的脂粉块，让人一看便知其是一个养尊处优、无所用心的人。这种强化他外表上、慈祥、祥和与骨子里虚弱、昏庸的本质的反差，强化他平时的端庄与他激动时眉梢显露凶恶的本性的反差，惟妙惟肖地刻画了玉皇大帝的伪善和奸刁的性格。

在太白金星的造型方面，粗看起来也貌似忠厚长者，尤其是那缕长长的白胡子给人一种温和的假象，但是细看其造型中那对三角眼就会看出其狡猾奸诈的丑恶本质，活脱脱一个擅长权术的权臣。他两次去花果山招安时对孙悟空谦和的语气神情与在背后不屑的拂袖而去同样又活灵活现地揭示了这个人物品怀叵测的特点。而且设计者别具匠心地以太白金星的帽子上画了两条带子，在影片中曾刻意地做了一段艺术处理：他得意时带子随风飘动；失意时就让它垂落无力，所以貌似简单却能够随风而摆的带子显然具有浓重的隐喻色彩，不能不说是精彩绝伦的一笔。

本片中的哪吒蛮横无理、仗势欺人，是统治阶级的爪牙，他与《哪吒闹海》中善良正义的英雄截然不同。在他的形象设计上也很有特点：虽然生得一张娃娃脸，但也配上两只三角眼和竖立的眉毛，一张下撇的嘴巴透出凶气，而且再加上腰系红肚兜，背挂乾坤圈，脚踏风火轮，寥寥几笔就把这个人物的骄横、暴戾勾勒出来了。手托宝塔的李天王，更是一脸霸气，肩膀高高架起显出一副盛气凌人、非常威严的样子，非常生动地刻画出这个人物的性格特点。其他还有老奸巨猾、言而无信的龙王，官气十足的马天君和外强中干的巨灵神等都在形体相貌中寓性格于脸谱之中，在造型刻画上都相当成功。

最后提到的土地公形象也非常有特点：五短身材和一个圆圆的脑袋，一顶可爱的帽子扣到头上，鼻子眉毛和胡子挤在一起，憨态可掬，

再加上时不时来个喷嚏的滑稽设置更是将有趣的人物形象表现得栩栩如生。其Q版的卡通色彩毫不亚于《白雪公主》中的小矮人形象。

所以说，影片《大闹天宫》在造型形式上是在古典绘画等传统艺术中提炼和升华而进行再创作的结果，追求的是一种“容纳百川而独树一帜”的风格。

② 场景设计

动画电影总是以虚构、夸张、想像的方法来展现生活和梦幻。美术片不仅能体现出那些直接产生于现实中的东西，而且还能体现出那些只存在于画家的幻想中的东西，同时更能够运用夸张自由地强调、突出、夸大影片的内容和形式来创作出闻所未闻、见所未见的独特的艺术效果。

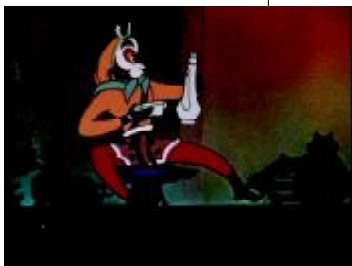
《大闹天宫》背景设计体现的就是这种在民族风格基础上中提炼出来的意境美和装饰美。装饰、夸张等的手法给《大闹天宫》的世界涂上了一层更为浪漫的色彩。《大闹天宫》在背景设计卓尔不群的创作主要是从场景的处理等几个方面入手：背景烘托的气氛必须为影片表达主题、展开故事情节和人物性格塑造服务，背景的风格必须要与人物的性格相统一。

在故事情节中主要的几个场景是：花果山、龙宫、天空、凌霄宝殿、蟠桃园等。我们看到在影片中象征着自由解放生活的花果山阳光普照、草木青葱、花卉盛开、繁荣而生机勃勃的乐园式的勾画，从欢乐明朗的色彩到绘景都体现出赏心悦目、令人愉悦的情感；而在影片中占据重



要段落的天空背景,在作为战场时透出一派黑云压城的压抑感,用色不仅偏冷而且浓重凝练,在孙悟空上天为官时却柔和温暖,色彩多以暖色调;天庭则飘渺悬浮、云雾朦胧、灰暗阴沉,虽然高高位于云中,但是那种没有根基的虚弱感,无疑暗示着统治的虚空和外强中干;龙宫在水中隐隐波动、富贵华丽,但是渗透着一丝死气沉沉的阴森……这些背景的处理紧紧结合着影片的剧情和主题倾向性。

由于人物造型是平面的、装饰化的,采用的是单线平涂的方式,一方面为了情景与人物的和谐统一,另一方面又要避免场景也过于平面,而使得人景缺乏层次感和立体感,在背景绘制中采用有虚有实的装饰性设计,强烈地突出了神话中的幻境,用青绿色为主的中国古典山水绘画形式作为场景的基础,借鉴了庙堂壁画、民间年画、戏曲舞台布景等形式



的精华,利用虚实相映与立体手法相结合的方式为影片营造了一个亦真亦幻的神奇世界。比如在影片开头中,花果山水帘洞一场戏,猴王从一道道水“幕”中阔步登场,一方面借助镜头的运动,另一方面则通过背景的虚实相融,从而非常流畅地交代了人物的出场,同时还充分地表现了场景的纵深感、层次性,使整个影片画面妙趣横生,达到了较高的艺术效果。



在场景虚实转场方面,孙悟空去“弼马温”上任和后来闯进蟠桃园,沿途景物的描写没有过多地介绍天际实物,而是运用画面上的虚实变化,时而云彩游移,时而玉桥翠栏时隐时现地穿插。尤其是云烟变幻的处理,利用场景的渲染,来达到奇异幻景的表现和烘托出人物心情的目的,这种灵活运用虚实相映的手法,更加强了画面的纵深与立体感。



在场景设计的整体风格方面,吸收了古代壁画、建筑等民间艺术的优良传统,又充分地发挥想像创造能力,使得场景不仅具有极强的装饰性特点,与人物造型相得益彰;同时还恰如其分地营造了一个梦幻感十足的神话世界。

③ 色彩

其实色彩在美术设计中都在造型和场景等中采用的,这里单独列出的目的在于重视主创者在色彩上的运用,可以比较简略回顾一下。

影片中设计者在用色方面非常符合中国人的爱好,大凡采用是红、绿、蓝等传统绘画多用的颜色,而且线条明朗、精练,所以使得笔下极具中国风情的人物和场景让观众感觉熟悉而又亲切。

在人物造型中孙悟空形象的颜色设置中,设计者利用洗练流畅的线条中,填入红、黄、绿等鲜艳的装饰性色彩来突出人物热情的性格,体现出浓重的民间版画、民间木刻的色彩风格。而在场景中用色更加注重结合剧情和人物的情感,冷暖色非常协调,并作为一种有效的表现手法而贯穿在整部影片之中,杰出的表意功能使之成为动画艺术中不可或缺的语言手段。

(2) 音乐伴奏方面

动画作为一种视听的艺术,离不开音乐和音响的配合。而《大闹天宫》之所以能够一举将民族特色达到出神入化的境界,浓缩了民族戏曲精髓的电影音乐则起到了举足轻重的作用。影片突出地强调了京剧配乐,使影片从头至尾体现出浓郁的中国式京剧效果。

背景音乐采取具有民族色彩的乐调的同时,还强化了以锣、鼓等为代表的传统乐器在节奏上的特点,就像戏曲表演中用锣鼓打击乐来加强音乐的效果一样,影片中的锣鼓点与人物动作、甚至是镜头的衔接、转换紧紧相扣、相得益彰。所以,京剧音乐在影片中不仅充当着东方韵味的背景音乐烘托剧情的作用,同时还充当着音效的作用。比如在影片最为激烈的打斗段落中,孙悟空抡着金箍棒在空中穿梭的时候,“咚咚锵锵”的音乐激烈而紧凑,更使人物动作具有节奏感和力量感,画面中人物的飞起飞落时,音乐也随之有起有伏,视与听达到了一种真正的浑然一体,让人赞不绝口。

(3) 动作设计的方面

影片在剧情进行删节后,突出了人物的动作。

《大闹天宫》的动作设计主要运用程式化的风格,强调夸张性和规范性来形成独特的表演风格。影片的动作设计与动作流畅、人像散架似的任你搓扁揉圆的美国片动作设计具有极大的分别。本片强调着动作的舞台效果,即本片的动作具有京剧等舞台艺术中的程式化处理,举手投足都是非常讲究,即便是京剧中人物常见的出场动作——亮相,也在影片中经常出现。所以影片的动作

具有极强的观赏性、虚拟性、表演性和符号性，而且千锤百炼的戏剧动作一般都相当优美流畅，透出舞蹈的色彩，让人看来赏心悦目。

非常明显的地方在于动作的戏份已经占据了比原著更大的比重。一系列的打斗场面：斗巨灵神、斗哪吒、斗四大天王、斗二郎神等一环接着一环，不仅在场面上不近相同，在动作设计上也是各有千秋。孙悟空的灵巧敏捷、巨灵神的笨重、哪吒的三头六臂、四大天王的四件法宝……样样精彩，尤其是孙悟空与二郎神的大战中，不仅武打场面精彩，而且双方通过各自的变化更是丰富多彩、目不暇接，孙悟空最后变成小庙的段落情趣十足，让人在紧张的对战中稍稍松口气后，再次进入针锋相对的对战。这个变化的过程对于设计师而言无疑是极大的挑战。从人到飞鸟小鱼、从蛇到猛虎，整个变化流畅自然，将动画艺术的假定性和绘画性发挥得淋漓尽致，即使是今天的电脑特技也无法呈现出如此优美浪漫的演变过程，充满着无限的创造力和想像力，实在是视觉上的一次极大的审美享受。

（4）台词方面

影片不仅在人物动作表演上吸取了京剧的程式化动作，人物对白也在传统戏曲中念白方式的基础上进行了现代化处理，形成一种既不完全像京剧的道白，也不像现代话剧的对白。影片中的人物在对白上总是带有一种韵味，有时将尾音拉长，有时抑扬顿挫，有时文白相间，饶有情趣。像孙悟空的配音就结合了京剧念白和白话，在语调上多变而丰富，“孩儿们操练起来！”和“俺老孙……”等经典台词更是广受欢迎，纷纷成为孩子们模仿的对象。

（5）摄影方面

影片在形式上的开拓还体现在摄影方面。

由于影片是一部神话题材的动画片，所以在神幻意境的创造上完全能增添神话的浪漫色彩，本片以多样的画面、丰富的色彩结合多变独特

的电影手法，创造出一片变幻神奇的神话意境。影片中大量运用鸟瞰、仰视以及局部的特写，做到有远有近，有虚有实，有明有暗，有动有静，张弛有度。

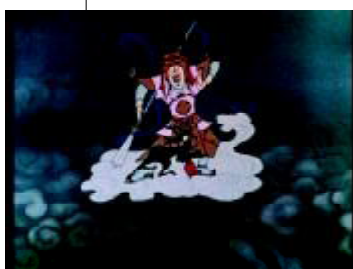
而且设计师在摄影技术上多次采用了纵深调度的拍摄方式，尽可能突破以往绘制平面动画的限制——人物和镜头运动一般只能左右、上下或对角地移动，而不能实现立体纵深的层次感，所以本片在摄影上突出的一点就在于更加灵活地运用镜头语言进行造型和刻画，在表现空间的层次感上取得了非常理想的艺术效果。比如孙悟空纵身海底的一段，从钻入大海深渊，到遇到乌龟，再骑着乌龟的调度中，场景丰富多彩，远近立现。观众在短暂观赏海底风光时沉浸于光怪陆离的神话气氛中，不得不神思幻想，自发地融入妙不可言的神幻意境，从而倍增影片的艺术魅力和感染力。

（6）《大闹天宫》的民族风格的确立

影片《大闹天宫》是一部民族风格鲜明却又非常成熟的杰作，而且《大闹天宫》的民族风格蕴涵着传统魅力，给人以欢快、活跃、热烈的情趣之美。所以，在综合上述一些内容以后，来回顾一下影片民族风格方面的特点，下面进行了简略的整理。

① 积极借鉴了京剧艺术为代表的传统艺术的精华

本片在吸取京剧方面尤其突出。前面已经论述过，在音乐伴奏、动作设计、造型设计、场景设计以及念白等方面都渗透着京剧的影子。除了京剧，《大闹天宫》还从我国三代铜器、汉代画像石、六朝造像、敦煌壁画、民间年画、庙堂壁画、民间版画、剪纸以及民间皮影、玩具等多方面吸取滋养，进行兼收并蓄，融会贯通，再进而突破原有形式，独创出自己的审美风格。正如设计者张光宇先生所说：“不要做吸墨水纸，光吸而不化，学而不用，成无用矣。”



② 注重装饰性等的形式美

影片中无论是宏伟的场面，奇特鲜明的形象，还有绚丽的色彩等，都给观众一种强烈的形式美。影片中的形式美则主要表现为装饰美。通过设计者的精心设计，推陈出新，创造了一种既是民族的、又是新颖的艺术风格。片中玉皇大帝的长袖垂荡，李天王的峨冠博带，以及天庭的一弯虹桥，海底的龙宫大殿等，都是有想像，有夸张，有虚构，但这一切都结合了人物的性格和动画的特点，使作品增加了动人的光彩。如果不是那样的夸张、提炼和升华，只是采取一般的写实三法，那就会把神奇的特色平凡化，虚构的想像现实化，从而导致损坏原著特有的艺术魅力。正因为影片造型有夸张有虚构，才会使作品奇特、新鲜、生趣盎然，给观众以一种美的、崇高的审美享受。

③ 在总体把握中强调出一种可贵的创新意识

主创者是从借鉴美国动画而开始创作本国动画的，但是强烈的创新意识使得影片具有了一种独特的特点，正如1983年在法国公映时《世界报》介绍说：“《大闹天宫》不但具有一般美国迪斯尼作品的美感，而且造型艺术又是迪斯尼艺术所做不到的，即它完美地表达了中国的传统艺术风格。”

这部动画在造型、动作等方面都具有迪斯尼动画的流畅，同时还不拘泥于他们的成熟路子，跳出了他们的限制，有意识地将迪斯尼的特点与京剧艺术完美地结合，形成了全新的艺术风格，并屹立于世界动画之林。

三、结语

动画片《大闹天宫》在把握了原著精髓的同时，又能够根据儿童的欣赏心理来进行情节的编排和形象的刻画。因此，整部影片整体风格上色彩浓重，造型奇异，场面雄伟壮丽，形象特征鲜明，情节跌宕有致，具有独特的艺术色彩，尤其是为我们今天发展国产动画提供了最不该遗忘的探索经验。

《大闹天宫》堪称中国动画片不朽之作，确实是当之无愧。

◎ 故事梗概

在花果山带领群猴练武艺的猴王因无称心的武器，便去东海龙宫借宝。龙王许诺，如果猴王

能拔出龙宫的定海神针——如意金箍棒，就奉送给他。

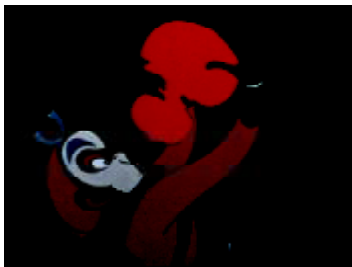
当猴王拔走宝物后，龙王反悔，并去天宫告状。玉帝采纳了太白金星的主张，诱骗猴王上天，封他为弼马温，将他软禁起来。猴王知道受骗后，一怒之下返回花果山，竖起“齐天大圣”的旗帜，与天宫对抗。

玉帝发怒，命李天王率天兵天将捉拿猴王，结果被猴王打得大败而归。玉帝又接受太白金星的献策，假意封猴王为“齐天大圣”，命他在天宫掌管蟠桃园。

一日，猴王得知王母娘娘设蟠桃宴，请了各路神仙，惟独没有请他。猴王火冒三丈，大闹瑶池，打得杯盘狼藉，他独自开怀畅饮，又吃了太上老君的金丹，搜罗了所有的酒菜瓜果，回花果山与众猴摆开了神仙酒会。玉帝暴怒，下令捉拿猴王。交战中，猴王中了太上老君的暗算被擒。

太上老君送他进炼丹炉，结果他不但没被烧死，反而更加神力无比。

于是猴王奋起反击，把天宫打得落花流水，吓得玉帝狼狈逃跑。



◎ 背景资料

影片公映后，在国际上产生巨大轰动，回响非凡。本片上集于**1962**年获第十三届卡罗维发利国际电影节短片特别奖，**1963**年获第二届电影百花奖最佳美术片奖；上下集于**1978**年获第十二届伦敦国际电影节最佳影片奖，**1982**年获厄瓜多尔第**5**届基多国际儿童电影节三等奖，**1983**年获葡萄牙第十二届菲格腊达福兹国际电影节评委奖和中国第二届电影百花奖。

导演万籁鸣资料

原上海美术电影制片厂导演、中国影协第三、四届理事。中国美术电影导演。中国早期美术片的开拓者之一。



1899年1月18日生于南京，幼时酷爱美术，对中国画各种技法悉心研摹，后又自学西画。1919年考入上海商务印书馆美术部工作。受美国动画片启发，联系中国的走马灯、皮影戏以及活动西洋镜的投影原理开始对动画电影进行研究。经过无数次失败，终于使绘制的画面活动起来。1925年，他和他的弟弟万古蟾为商务印书馆制作了动画广告片《舒振东华文打字机》，这是他从事动画影片创作的开始。1926年，他和万古蟾在长城画片公司制成中国第一部动画片《大闹画室》；1930年又为大中华影片公司制作了《纸人捣乱记》等动画短片。这些作品尽管还比较幼稚，但在人物造型和动作上，注意走自己民族传统的道路，

奠定了他的动画片的风格基础。1931年，转入联华影业公司，制作了宣传抗日的《国人速醒》、《精诚团结》两部动画短片。1934~1937年，在明星影片公司，万籁鸣弟兄先后制作了《神秘小侦探》、《新潮》、《抵抗》、《飞来祸》、《龟兔赛跑》、《蝗虫与蚂蚁》、《国货年》、《漏洞》以及《民族痛史》、《血钱》、《航空救国》等多部动画短片。1935年，万氏兄弟解决了动画片的光、画、声的合成问题，创作了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》。抗日战争爆发后，万籁鸣等为中国电影制片厂制作了抗日救亡题材的动画短片《抗战特辑》、《抗战标语》和《抗战歌辑》，对动画片的民族化问题又进一步进行了探索。1940年，万籁鸣与万古蟾应上海新华影片公司之邀，制作了胶片长达8000余尺的有声动画片《铁扇公主》，人物造型古朴细腻，具有鲜明的个性特征，在动画技巧上达到了新的水平。

中华人民共和国成立后，万籁鸣于1954年从香港回到上海，在上海美术电影制片厂任导演，先后制作了《野外的遭遇》（1955）、《大红花》（1956）、《墙上的画》（1957）、《美丽的小金鱼》和《美妙的颜色》（1958）等动画片，建立了他的艺术风格和民族风格。1960年，参加动画片《大闹天宫》（上集）（《大闹天宫》1960，万籁鸣导演）的编导工作。

在创作中，将自己多年来形成的精巧细腻的艺术风格赋予影片，使孙悟空的形象生动鲜明地跃然银幕之上，其他人物亦各有其貌，栩栩如生。影片场面宏大，五彩缤纷，变化万千，妙趣横生，具有浓郁的民族气息，受到国内外观众的一致赞扬。

◎ 经典片段回顾

① 影片开头

石头迸裂，金猴飞跃而出，动作设计的流畅自然，一气呵成，飞到天空捞散了云彩，寓意丰富，最后云彩汇成“大闹天宫”，创意非常独特！



② 孙悟空见玉帝的片段

影片中孙悟空随太白金星去见玉帝，太白金星回禀玉帝孙悟空已经来到，可回头却找不到孙悟空，因为孙悟空并没有把玉帝放在心上，却跑去和那些站立在宝殿两旁的天神捣乱：时而碰碰那个人的衣盔，时而摸摸那个人的兵器，弄得那些假装正经的天神们哭笑不得。



③ 孙悟空大战二郎神的片段

孙悟空与二郎神的大战中，不仅武打场面精彩，而且双方通过各自的变化更是丰富多彩，目不暇接，孙悟空最后变成的小庙的段落情趣十足，让人在紧张的对战中稍稍松口气后，再次进入针锋相对的对战。斗的精彩，斗的有趣，斗的丰富，堪称经典。

◎ 思考讨论

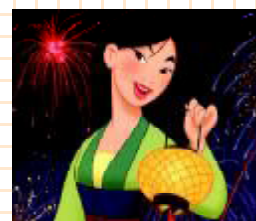
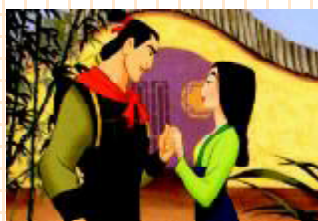
结合《宝莲灯》与《大闹天宫》的创作，谈谈你对“今天中国动画的民族化创作的取舍”、“借鉴国外动画创作”这两个方面如何有机结合的观点。

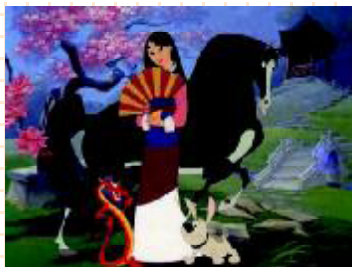


解读《花木兰》

3

在经过美国的重新洗牌后，《花木兰》已经不再是纯粹的中国文化的一部分了，反而它的明确的文化界限已经模糊化了，在一定程度上它已经成为了全球大众文化的一部分。这一点对于我国而言，说起来不知道是应该欣喜还是难堪。





◎ 影片简介

片名：《花木兰》

英文：**Mulan**

导演：托尼·班克罗夫特（**Tony Bancroft**）

巴里·库克（**Barry Cook**）

配音：温明娜（**Ming-Na**）

埃迪·墨菲（**Eddie Murphy**）

发行公司：博伟（**Buena Vista**）

迪斯尼（**Disney**）

国别：美国

首映日期：1998年6月19日

片长：88分钟

制作公司：迪斯尼（**Disney**）

◎ 分析读解

1998年，一部动画电影让中国人的感情十分复杂，一方面我国古典题材被好莱坞动画巨头迪斯尼搬上了大银幕，制作十分精良，确实使我们对于自己国家的古老传统以及对它的挖掘带来了新的认识和定位；另一方面，影片中那个似是而非的花木兰和她的故事，不仅陌生，更使得国内动画创作者颇感尴尬。

是的，我们自己古代的女英雄没有能够被我们自己的主创人员挖掘重塑，而是在一只外表中国色彩但是骨子透出“美国特色”的木须龙的陪伴下，操着一口流利的英语踏上征程的时候，我想每一个支持中国动画的人都有那么一点遗憾和失落：为什么我们做不到？虽然这种想法有点心胸狭隘的意思，但却很真实。

一、关于剧本

“剧本，剧本，一剧之本。”这句电影界的行话充分说明了剧本在创作中所占的位置。在西方，电影剧本很少直接提供给人阅读，但是它对电影艺术本身所产生的影响却是举足轻重的。

所以首先从影片剧本的角度来探讨影片。本片是迪斯尼第一部以中国为背景的动画片，是根据中国古典民歌《木兰辞》及相关的传说改编的。而“木兰从军”的故事，经过两千多年的变迁之后，已经有了各种不同的“故事版本”。但有一点是不容置疑的，那就是在众多讲述木兰的故事中，南北朝埋藏的民歌《木兰辞》最为著名。

在分析影片之前先看下面这两篇比较有代表意义的诗歌





其一

唧唧复唧唧，木兰当户织。不闻机杼声。唯闻女叹息。
 问女何所思，问女何所忆。女亦无所思，女亦无所忆。
 昨夜见军帖，可汗大点兵。军书十二卷，卷卷有爷名。
 阿爷无大儿，木兰无长兄，愿为市鞍马，从此替爷征。
 东市买骏马，西市买鞍鞯，南市买辔头，北市买长鞭。
 旦辞爷娘去，暮宿黄河边，不闻爷娘唤女声，但闻黄河流水鸣溅溅。
 旦辞黄河去，暮至黑山头，不闻爷娘唤女声，但闻燕山胡骑鸣啾啾。
 万里赴戎机，关山度若飞，朔气传金柝，寒光照铁衣。
 将军百战死，壮士十年归。归来见天子，天子坐明堂。
 策勋十二转，赏赐百千强。可汗问所欲，木兰不用尚书郎，
 愿驰千里足，送儿还故乡。爷娘闻女来，出郭相扶持。
 阿姐闻妹来，当户理红妆。小弟闻姊来，磨刀霍霍向猪羊。
 开我东阁门，坐我西阁床，脱我战时袍，着我旧时裳。
 当窗理云鬓，挂镜贴花黄。出门看伙伴，伙伴皆惊忙。
 同行十二年，不知木兰是女郎。雄兔脚扑朔，雌兔眼迷离。
 双兔傍地走，安能辨我是雄雌？

《古今乐录》（曰：“木兰不知名，浙江西道观察使兼御史中丞韦元甫续附入。”）

其二

木兰抱杼嗟，借问复为谁。欲闻所戚戚，感激强其颜。
 老父隶兵籍，气力日衰耗。岂足万里行，有子复尚少。
 胡沙没马足，朔风裂人肤。老父旧羸病，何以强自扶。
 木兰代公去，秣马备戎行。易却纨绮裳，洗却铅粉妆。
 驰马赴军幕，慷慨携干将。朝屯雪山下，暮宿青海傍。
 夜袭燕支虏。更携于阗羌。将军得胜归，士卒还故乡。
 父母见木兰，喜极成悲伤。木兰能承父母颜，却卸巾，理丝簧。

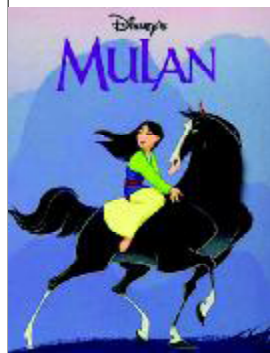
昔为烈士雄，今复娇子容。亲戚持酒贺，父母始知生女与男同。
门前旧军都，十年共崎岖，本结兄弟交，死战誓不渝。
今也见木兰，言声虽是颜貌殊。惊愕不敢前，叹重徒嘻吁。
世有臣子心，能如木兰节。忠孝两不渝，千古之名焉可灭！

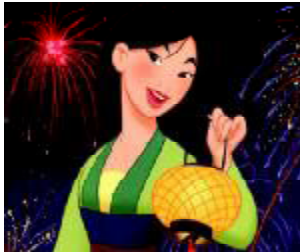
《乐府诗集》〈横吹曲辞五〉

从上面所引用的诗歌中可以发现，其一的故事讲述了木兰在家得知征兵而发愁、决定替父从军并做了详细的准备、十二年的军旅生涯、得胜归家重新女装着几个部分；而其二的故事基本上没有太大的分别，详细地描绘了花木兰发愁、简练地交代了十多年的征程，最后详细地刻画了木兰归家的场面和诗人的评价。虽然都只有短短的几百字，但是故事情节完整有始有终，人物形象花木兰的塑造很是丰满，比如在发愁时的那种善良，在从军时的坚韧，尤其是刻画还家的花木兰，用充满了细腻的笔调描绘女性那种幸福和甜蜜。即便如此，不过要作为一部 80 多分钟的电影剧本，却还显得诸多不够，在情节上缺乏必要的高潮，在人物形象上还过于单一，同时在戏剧冲突、娱乐性等方面都还需要适当的补充和丰富，而我们看到的也正是如此，迪斯尼更改了部分故事情节，增加了人物、戏剧高潮、甚至平添了一份传奇的爱情。所以，可以在几个方面来具体地探讨迪斯尼在拍摄《花木兰》时，是如何将传统的迪士尼风格与中国传统题材有机结合的，如何在改编上实现中西合璧的。

（1）主题方面

在主题方面应该说是电影和原来的故事差异最大的地方。在《木兰辞》这首诗歌里塑造的是一个勇敢、善良、坚韧的中国妇女，一个激励着保卫祖国的和平与家园的安宁的巾帼英雄。从诗歌反映的主题，可以理解为花木兰作为一个中国女性，在苦苦寻求忠孝两全的经历，花木兰在权衡年老的父亲和国家的危机后，怀着报国和孝顺的双重使命而在边疆历经了 12 年。



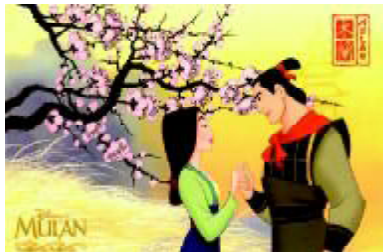
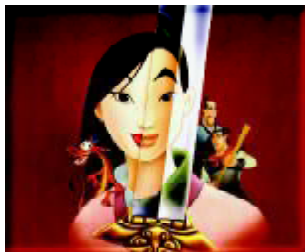


就是这样一个中国的孝女故事，经迪斯尼一变，却变成了父女感情的现代演绎和一个少女追寻自我的经历。在电影开始阶段，编剧并没有像原著那样直接进入征兵。而是先展示了一个身穿吊带衫，性格活泼开朗的花木兰形象，并大张旗鼓地叙述花木兰在媒婆那里处处碰壁的过程，影片中花木兰失落的回家，她的苦闷是由于她自我价值的觉醒，她这样说道：“何时才能找到自我？”

而影片的主题曲《真情的自我》歌词更为鲜明地表露了花木兰当时的心情：“为什么？我却不能够成为好新娘，伤了所有的人。难道说，我的任性伤了我？我知道，如果我再执意做我自己，我会失去所有人。为什么我眼里，看到的只有我？却在此时觉得离她好遥远。敞开我的胸怀，去追寻！去呐喊！释放真情的自我！让烦恼不再。释放真情的自我！让烦恼不再。”在传统的价值观念深入人心的时代，女子与男子的定位都是泾渭分明的。而花木兰虽身为女子，但是外在行为动作却不像传统意义的女子，就必然要受到他人的质疑。在歌词中那句话非常传神“我知道，如果我再执意做我自己，我会失去所有人。”

自我的存在，受到外在文化环境的限制与束缚，要成为自己，是非常困难的。当一个人意识到真实的自己存在以及自己的价值时本是喜事，但是如果在极强传统的限制下，花木兰的那种独立显得格格不入，反倒变成一件痛苦难堪的事。

而父亲安慰花木兰：“院里的花都开了，这朵没有开，但是等它开的时候是万花丛中最美的。”所以，开始的这种意义的失败显然是为花木兰选择从军证明自己作为一个女性的价值做铺垫。在最后花木兰得胜回家看这开放的花时点明了影片的主题：“也许我（入伍）不是为



了父亲，也许这是为了我自己！”是的，通过电影的前后对比，主创者刻意增加的片段和皇帝对花木兰的奖励，都是一种欲扬先抑的表现手法，影片中正是由于这种潜伏在花木兰内心深处的信念，支配着她爬上了大木棍，也在最后时刻拯救了皇帝的性命，得到了皇帝的荣誉徽章。所以说花木兰最后的成功也说明在原本男女地位并不平衡的束缚下，自己作为女性也可以通过自己的努力证明自己的价值，一样可以完成拯救国家命运的任务，从而赢得尊重。

同时，在影片中对于父女之间情感的挖掘也非常到位和细腻，对于木兰所具备的那种不同于一般女孩的性格，父亲体现出的是更多的宽容和理解。影片中父亲那一句关于花的非常经典的话，确确实实鼓励了木兰。而最后木兰把象征着至高的荣誉——单于的宝剑和皇帝的徽章交给他的时候，他却扔掉了这两件东西，抱起了花木兰，告诉女儿她才是最宝贵的，父女之情在默默的拥抱中显得荡气回肠，真挚感人。

经过这样的演绎后，显然剔去了带有封建色彩的忠孝理念，使故事本身变得更加丰富，更加富于时代感，更加能够使观众得到共鸣；同时，也将原本表面化的故事主题提升到探讨人性的层次上，让电影在热闹之余开阔了题材的深度和张力。在这里，不得不说句题外话，迪斯尼在对题材的把握和挖掘上，以及旧瓶装新酒、老树开新花方面体现的大胆和成熟，都不得不让人刮目相看，需要我们认真地借鉴和学习。

（2）人物方面

在原来的民歌中几乎把所有的目光投向了花木兰，由此可见，故事最大的一个问题莫过于人物缺乏角色群体。在故事中，父母也好，军

队的伙伴也好，都是非常简练的。在迪斯尼进行改编的时候，无论是出于剧情的原因，或是娱乐因素的缘故，增加和更改了人物的设定，而且敢于在不同程度上对主角花木兰进行了大刀阔斧的修改，成龙在看过故事梗概之后曾说：“我真的很讶异迪斯尼对每个角色的刻画都这么仔细，也十分感动，尤其是许多视觉上的设计都令人叹为观止。”

下面来做一个简单的分析。

首先是花木兰的设定。在人物性格设定方面，木兰被定位为一个生性善良、机敏好动、勇敢又活泼的女孩子，这里最需要突出的是她具备着一种当时传统社会的束缚下并不被大众所接受的独立意识。

当上了年纪而且受过伤的父亲被征召上战场时，当机立断的木兰不忍心父亲再次出征以及想证明自己的意识支配下，决定自己假扮男装，替父从军。正是因为她的独立意识使她果断地在雪崖边用了最后的火炮，正是她的机敏才想到和同伴乔装进入皇宫援救皇帝，完成一系列地不寻常的举动，最后为花家带来荣耀。这里最重要的地方在于编剧有意地将一种被动的替父从军变成了某种意义上的主动，从军成为了花木兰证明自己的一个机遇。与原来的传说还有很多的差异，比如主创人员将花木兰塑造得更像一个活泼独立的邻家女孩，而不是我们所表达的那种忍辱负重、忠孝两全的妇女形象，这种充满现代特点的处理无疑拉近了观众与人物的距离、与电影的距离，不失为一个非常成功的改造。

在人物形象方面，迪斯尼为了凸显女主角花木兰亦柔亦刚的形象，设计一款具有东方气质的全新造型的花木兰，乌黑的头发和并不漂亮的脸庞，平平的鼻子更是体现黄种人的特点，女装流畅的笔调表现温柔美丽的丰采，而在宝剑光影的反映中，同时也呈现了花木兰男儿军装、刚毅英挺的姿态。在这方面，虽然仁者见仁，但是从表现东方题材以及东方人物特点而言，平心而论，迪斯尼已经做得相当出色了。

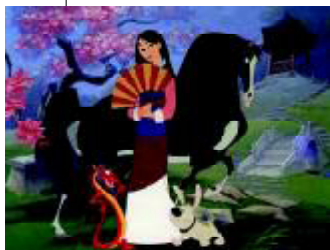
其次来看男主角李翔，这无疑是迪斯尼原创增加的，目的显然是为影片平添一段富有传奇色彩的爱情。他作为大将军之子，在父亲出征以抗匈奴的同时，李翔奉皇帝之命，训练一支由毫无军事经验的老百姓所

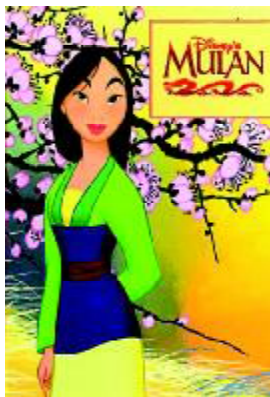


组成的军队，其中就包括了花木兰。而这位被设定为英俊挺拔、文武兼备的校尉，一方面展现他带兵的能力，将这群毫无纪律的乌合之众调教成一支具备一定战斗力的军人队伍。

但是，相对花木兰和另一个配角木须龙而言，李翔这个主角的形象就比较薄弱了，似乎他的最大意义还是花木兰的男朋友。一出场他武功盖世而且显得文武全才，但在后来的实际战斗中屡屡显得有勇无谋，完全淹没在花木兰的光环之下，使得这个形象失去了他应有的光彩。而且在刻画他的时候确实有些粗糙、单薄，比如当他得知木兰的真实身份之后，他放过了花木兰，但是他将负伤未愈的木兰一个人留在冰天雪地中拂袖而去，虽然对于剧情而言至关重要，即花木兰从而得知单于的计划，但是李翔的那种冷漠实在有些不近人情且不符合一般人做事的逻辑，到后来花木兰援救皇帝成功后马上体现出的爱情，显得有些突兀。

迪斯尼一向重视塑造主角身边的配角，尤其是一些可爱的、精怪怪的小同伴，运用得十分成功。在《阿拉丁》中有阿不，有鹦鹉还有精灵；在《狮子王》中有丁满和彭彭等。在该片也不例外，细细数来有木须龙、汉马、幸运蟋蟀三种：木须龙，一只类似埃迪·墨菲本人一样易怒，讲话又像连珠炮的小龙，木须龙原本是花家列祖祠堂守护龙身边的跟班，为了证明自己跑去保护花木兰，希望能够在祠堂功成名就。狡猾伶俐的木须龙虽然有些自以为是，时时制造麻烦，但是当木兰遇到艰难与险境的时候，它却一如既往地陪伴在花木兰的身旁。它和花木兰还有一个共通的地方都是希望能够证明自己的价值而进行不懈的努力。而《花木兰》里的那只蟋蟀，被认为可以带来好运的它却给花木兰去相亲时制造了不少麻烦，但是在花木兰从军以后，蟋蟀与木须龙并肩为花木兰打气，吉祥不吉祥的关键在于它增加了花木兰对自己的信心，这一点非常有趣。最后提到的是那匹健步如飞的黑马，也就是花木兰最忠实的好伙伴。无论在家里，还是在战场上，汉马都是花木兰不离不弃的好玩伴。





这些完全是迪斯尼根据自己风格而增添在整个故事中的人物,为原本简略从军经历增添了更为丰富的色彩,也在一定程度上渗透入更多的商业娱乐因素,比如喜剧因素等等。

塑造得较为丰满的形象应当还有宽容的父亲、雍容的皇帝、狐假虎威的尖刻丞相、闹哄哄的军队同伴等等,他们都在影片中给观众留下深刻的印象,体现了迪斯尼对于每一个人物都精雕细琢的一贯风格;至于影片的反角——单于则被处理为恶的代表,确实十分简单,如同经典的终结者、《狮子王》里的刀疤等形象,突出的特点就是十恶不赦,不达目的誓不罢休,而且阴魂不散的纠缠着主角,以使影片达到戏剧的高潮。在此不一一分析。

(3) 剧情方面

在原来的诗歌叙述故事时,时间上有**12**年之久,跨度比较大,情节缺乏紧凑和高潮,同时还存在一些细节还需要必要的润色和处理,比如传说中木兰替父从军时显得光明正大,不免让人对其父母的爱女之心产生疑问,而在影片中被改为花木兰擅自决定,偷偷离家就比较合情合理。可以看到在原来替父从军的基本线索的基础上进行了大刀阔斧的修改,主要体现在以下方面。

① 增加了一份爱情

这个修改应该是迪斯尼电影传统的一大特点:就是在原来题材上提炼一段美丽感人的爱情故事。一方面增加影片的艺术魅力,另一方面也保证影片在票房和娱乐性上的成功。而中国题材的花木兰却明显地缺乏该方面的叙述,所以迪斯尼不得不平添一个文武双全的李翔,来填补爱情领域的空白。

下面来回顾一下美国人演绎的一段颇有梁山伯与祝英台的爱情故事。起先女扮男装的花木兰刚来到这个纷杂的军营里,不仅处处给军营带来麻烦,而且显得特别柔弱,而风格强硬的李翔虽然在军事上显露得非常出色,但是对于爱情方面则被刻画得木讷和呆滞。两个人的感情并没有

在相识阶段变得十分默契，而是处于一种不平等的阶段，完全没有梁祝那种平等对话、同甘共苦的味道。

两个人的爱情经历了从这种不平衡到平衡的过程：在刚刚相遇时，花木兰完全被认为是一个一无是处的小兵，所以李翔的出类拔萃使得花木兰逐渐从敬意变得芳心默许，只有木须龙发现了这个不为人知的秘密，接着花木兰逐渐体现出一种惊人的坚强和努力时，只是得到了李翔等人的尊重，还谈不上感情，这是向平衡点迈进的起点，而只有当花木兰一次次体现出更出色的勇气以及真正的女性身份时，李翔的心受到了真正的撞击，这里是达到了两人地位的平衡，也真正让两人不得不直接面对感情问题，最后花木兰凭借着智慧和勇敢挽救了皇帝和国家的时候，两人的地位再次发生了微妙的变化，这就是皇帝提醒李翔：“如果有这样一个女孩子在我面前，我是要争取的。”李翔终于明白了花木兰的情意单独来到花家……

我们客观地评价这段感情的发展，其中确实体现出东方特有的含蓄，但是在很多地方还显得不是非常到位和细腻，由于李翔形象在影片中的暗淡，而且影片负载的内容没有太多空间给双方发展感情，尤其是李翔得知花木兰的真实身份之后，由于紧张的剧情使得双方根本没有时间交流情感，所以到影片最后，爱情仍然显得过于朦胧，而转折也略显唐突。

② 战争场面的具体化处理

由于这个故事讲述的是东方世界的战争，在原来评论式的语句显然满足不了作为一部影片的要求，尤其是东方的战争场面无疑是影片的一大卖点。所以战争场面从原本的一种侧面描绘变成了积极的展示。

影片在真正处理战争时并不是一味地强化东方战场的杀戮，而是非常注意节奏和详略，使之达到一种张弛有度的效果。在一开始就直接地用电影语言表现了匈奴入侵，长城烽火连天的场面，给影片带来了一种压抑和危机的氛围，为后来的故事发展提供了视觉上的铺垫。而后影片

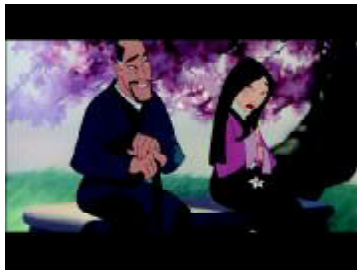
进入双线索交织发展。

一条线通过侧面的烘托来叙述边疆告急,以及李翔父亲所带领的大军与匈奴的战役;另一条线则讲述花木兰的成长,以及李翔所带领的军队逐步成熟,并挺向战场。这里有详有略,表现得相当成功,而且也使得前线的战事给观众留下了极大的悬念。当花木兰的军队达到前线时,看到的只是满地的尸骨,以及一些小道具——孩子的玩偶、李将军的头盔来表现战争的惨烈以及匈奴的凶残。于是,两条线索也在此合成一条。

李翔带领的军队遇到了单于的伏击,一方面让观众终于看到了匈奴的作战方式和力量,另一方面也终于正面地描绘战争的场面。通过三维特技处理过的匈奴军队从山谷冲下来的镜头给出了最震撼的视觉效果:大量的匈奴骑兵从山谷上非常有气势地直面而来,辽阔雪地上的骑兵被表现得既有动感,而且在阴影的衬托下,立体感十足,场面非常壮观、宏大,相信每一个看过本片的观众都会对这几个一泻千里的镜头所深深折服。

这里也是体现花木兰真正巾帼本色的地方,也证明了皇帝在最初时所说的那句话的正确性:“一粒米可以改变斤两,一个勇士有时候可以决定胜负。”一个花木兰和一个火炮,在勇敢和机智的支配下,利用山谷的地形,造成了更为壮观的雪崩,淹没了匈奴大军,而花木兰和李翔在雪崩纷飞的那一刻,才真正在能力上一对一的较量,更突显出了花木兰的机敏和勇敢。

在战争的表现中,从一详一略的对比中就可以看出主创人员在具体



把握时的巧妙,一方面要表现如此大的两军对战场面确实是费力而不讨好的事,而且要注意点与面的结合,从刻画花木兰这一点在军队群体中脱颖而出的角度来说,选择现在的办法是非常到位和巧妙的,达到了一举两得的效果。

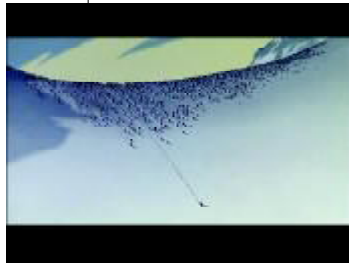
③ 题材的时代化处理

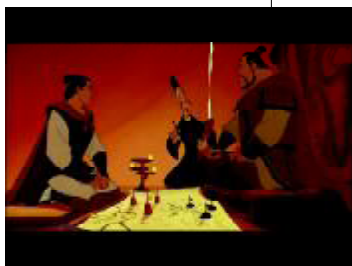
在前面对于原著的改编已经非常详细了,但是电影作为一种综合的艺术,且又是以动画作为这个故事的载体,所以在更多方面还需要丰富。在此简单地分析几个比较有代表性的处理。

电影需要悬念和精彩,前面已经提到在战争方面,导演处理时虚化了大军之间的激战而选择了一次伏击来表述显得赋有创造力,提供了一种必要的悬念。但是这样还是不够,观众需要更多情节上的跌宕起伏,以及高潮的来临。于是,在雪崩后的山谷中伸出了一只复仇的手,单于如同终结者一样继续展开战斗,再次吸引观众的注意力,将影片导入最后的高潮阶段。接着,所剩无几的匈奴兵混入皇宫,劫持了皇帝。事情到了千钧一发的地步,只有主角出马才能在经典“最后一分钟”式的战斗中战胜敌人,赢得胜利。

虽然这种的手法在《魔鬼终结者》、《虎胆龙威》等动作片屡试不爽,观众也已经十分熟悉,但是似乎还是无法离开这个情节的设置,大家仍然需要影片在最紧张的时候解决敌人才觉得过瘾。所以花木兰就像布鲁斯·威利斯一样变成孤胆英雄,和同伴完成了这个惊险的任务。

喜剧色彩在迪斯尼是有传统的,比如在《狮子王》里逗趣的丁满、彭彭,在不干涉情节的前提下使故事显得轻松而风趣。本片中的配角,





尤其是木须龙、军队的同伴都有非常精彩滑稽的表现，成功地在剧情中添加了许多喜剧因素：如木须龙在出场时拿着锣的吵闹；在对花木兰运用影子自我介绍“是守护神”来美化自己时，但无意中却走了出来而露了馅；在初到军营时，木须龙的教导所带来的种种麻烦，以及那个尴尬的吐唾沫细节也是非常好笑；在被伏击时，花木兰的同伴向飞向悬崖的花木兰射去了一只连着绳索的箭，但是滑稽的时，那家伙居然傻傻看着绳子飞走而滑掉了；而在片尾老婆婆看到李翔时居然说了一句：“下次入伍我也去”等等，都让人捧腹大笑。

另外，值得一提的是，无论是埃迪·墨菲还是陈佩斯，对于木须龙的演绎虽然风格不尽相同，但是都非常的出色，将一个不得志却又唠叨抱怨的有趣形象刻画得淋漓尽致、栩栩如生，为影片增添了极强的喜剧效果。

在原本题材相对封闭的情况下，渗入适当的现代气息，迎合当代观众的审美口味也是必要的，更何况对于西方人来说，东方古老的题材显得很陌生。上面已经提到过，无论是花木兰独立的个性，还是在讲述父女情感的时候，都体现出一种现代感。

最重要的体现现代精神的是探询人的自我的新主题，洋溢着真善美的时代精神。而在细节方面，也增加了许多现代色彩的噱头加以娱乐，最为突出的是蟋蟀和木须龙炮制的军令，居然让蟋蟀采用打字机的方式“打”了一篇像模像样的军令来；在木须龙为了保护花木兰洗澡的情节中，他咬了别人，接着他一边抱怨，一边赫然刷起了牙，不仅搞笑而且十分富有情趣。

最后还要简单提一下音乐和画面。迪斯尼向来在音乐传情达意有非常突出的优势，常常表现为像是动画歌舞片一样，而且运用得炉火纯青。《花木兰》的音乐在迪斯尼同类作品中也许不是最好的，但是音乐在对电影主题的烘托或是体现中国风味方面还是令人欢喜并赞叹不已的。

在背景音乐方面，采取中西合璧的方式，截取西方与东方的优点，

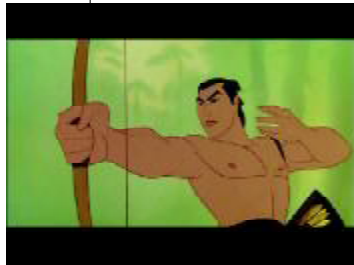
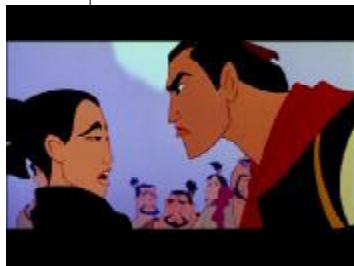
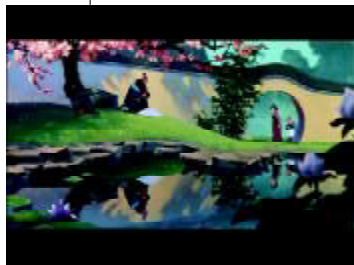
将影片在展示人性至真至善至美上表现得淋漓尽致。同时，创作者对中国的动画片和水墨画作了大量研究，从而使影片画面如中国山水画般柔美，散发出浓郁的东方情调，在很大程度上突破了迪斯尼一贯的风格。尤其在片头的水墨画处理，晶莹剔透，让人惊叹不已。这就是迪斯尼动画一贯营造的独特魅力，在于一种情境交融——让歌声抒情言志，画笔绘景叙事。

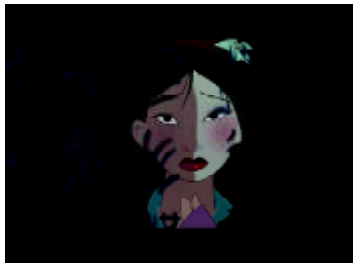
二、关于文化

《花木兰》被认为是一部激动人心、有趣、惊险且饱含幽默和真情的影片。它的成功制作成为迪斯尼公司最引以为自豪的成就之一。而在它的背后还蕴涵着东西方文化的交流、转移现象以及文化全球化的特点。

首先，是什么使得迪斯尼选择中国的题材花木兰的呢？迪斯尼公司的发展部一直致力于寻找创意新颖、人物丰富的民间故事，而且一直希望能够拍摄一部取材于东方故事的动画片。当儿童作家罗伯特·苏西向他们推荐在中国广泛流传的民间故事“花木兰”时，他们非常高兴地采纳了。对于迪斯尼公司的高级主管而言，“花木兰”无疑已经跨越了种族与国籍的语言。于是迪斯尼公司在继改编法国名著《钟楼怪》和古希腊神话《大力神》后，首次将中国古老的传奇故事“木兰从军”搬上银幕，使其成为内容丰富的第36部年度动画大片。不过，木兰代父从军的故事已经在中国流传了近两千年。迪斯尼的最终创作意图显然不是仅仅为了一个中国孝女树碑立传，而是希望通过动画的形式将花木兰塑造成为西方人推崇的圣女贞德一样能够跨越民族和国家的女英雄，所以其在精神领域更加注重人性和精神的方面以及她所蕴涵的精神实质。

这一点是中华大文化在世界的深远影响以及它对世界文化的推动作用已经越来越受到重视以及全球文化效应下迪斯尼全球化战略的双重体现。在这里不多说中国传统文化及中华大文化逐步走向





世界，得到更多注意这一方面，而是把重心向迪斯尼或者美国转移。

当今文化产品的全球化问题越来越引起诸多的争议和关注。在探讨全球文化的互动关系时，尤以美国电影最为典型，比如说最近这几年美国电影在本土市场的收益，只占总额的一半，另一半来自世界各地，而且后者呈现出上升趋势，我们来看这样的数据：多年前，在美国本土以外获的收益，只占全部的三分之一，而到了**90**年代，却已经跳升到**50%**。美国电影，配合着美国的政治、经济和军事强势，正逐步侵占世界各地的文化市场。一个更直观的例子：**1998**年，全球最卖座的电影中头**39**部都是美国电影。同年，德国的本土电影票房下降**10%**。英国下降**12%**，法国下降**26%**，西班牙下降**12%**、巴西下降**5%**……（而《花木兰》也是**1998**年美国电影的功臣之一）现在，我们不得不面临着这样一个现实：一个电影制作网络的形成，一个跨国跨民族欣赏群体也在形成，由此这种以美国为首的格局渗透到全世界，表现为兼收并蓄的体系也开始成熟。

在此基础上也就产生了两个非常直接的后果：一方面为了巩固和进一步渗透各种文化领域，必须跨国跨民族地选择全球都可以接受的题材，进一步侵蚀弱势文化；另一方面，直接导致国际文化劳动者的重新整合，由于美国处于最高的级别，所以全球的文化精英都从世界各地跑到美国，献计献策。由于各种精英的长处各有不同，必然会带出更多丰富多彩的题材及形式。因此就不难理解，美国是如何像一台机器一样炮制出一个又一个适合全球口味的美式文化拼盘，内有中式功夫、南美风情、非洲音乐……

而迪斯尼作为美国电影的一个重要的组成部分，也必然在其中。《花木兰》题材能够被一拍即合不仅是本身题材的优秀，也是迪斯尼全球战略不可分割的重要一环，所以迪斯尼公司少见地为《花木兰》一片所耗费大量资金和制作时间就不难理解了。

在具体制作时，迪斯尼在表现题材时一方面极力营造东方气息，同时还带有浓厚的西方色彩，比如说影片中长着白胡子的皇帝。中国皇帝一向被认为是高高在上的，可敬但不可亲，在影片中却有全新的感觉。最具有文化差异的地方处理是他竟然向救他一命的木兰微微鞠了一躬，而后大殿上的将士都随之拜倒，镜头转到远处，人群像退潮的海水一般层层跪下。我们知道皇帝的举动是不符合中国传统礼教的，但当所有人跪下时，既表现出帝皇至高无上的地位，也表现了大家对木兰的真心感激。此刻的皇帝如同慈父般温柔，以至于木兰居然有勇气上前拥抱皇帝，这当然又不是传统意义上的中国妇女形象了。

另外一个地方是在开始的祠堂家族会议上，杂乱的次序体现出的是民主和平等，片中的家族会议更像是西方的董事会会议，这与中国的传统礼教也有较大的出入，按照真正的礼法，长辈的地位与发言往往是无可争议的、要绝对服从的。

片中还有花木兰性格、花木兰吊带衫的打扮都是符合西方特点的处理。而这些处理都显然体现出美式文化拼盘的特点，以西方文化为本位，用西方观念诠释东方，迎合西方观众口味的典型。

在电影的发行上，迪斯尼也煞费苦心，《花木兰》作为迪斯尼抢滩华语市场的大制作以及迪斯尼公司的第36部年度动画片，公司对《花木兰》展开强大的宣传攻势，他们甚至连互联网上都作了重点投入，更让人觉得美国人无处不在，他们在互联网上甚至特意开设了中文网址。美国人为了将电影打入中国，每次都十分慎重地选择像成龙这样的华语明星进行配音，而为了本片能够顺利打入我国华南和香港地区，竟然破天荒地为《花木兰》配制了粤语版。迪斯尼在全球化战略上表现的也真可谓细致周到、无孔不入。

最后再简单探讨的问题，就是考虑花木兰如何进入全球文化。曾经有人说好莱坞在文化转移和文化传播的过程中充当的是一种出口关卡的作用，这是十分形象和生动的。事实确实如此，而且花木兰是比较典型的例子。在一定程度上，好莱坞似乎作为一个传教士，将各地的文化经过自己的一番整合后再传播出去，使原来的素材也带有了极强美国特色。“花木兰”只一个非常传统的中国故事，但是凭借好莱坞电影这种大众文化载体而向全球推销。在经过美国的重新洗牌后，《花木兰》已经不再是纯粹的中国文化的一部分了，反而它的明确的文化界限已经模糊化了，在一定程度上它已经成为了全球大众文化的一部分。这一点对于我国而言，说起来不知道是应该欣

喜还是难堪。

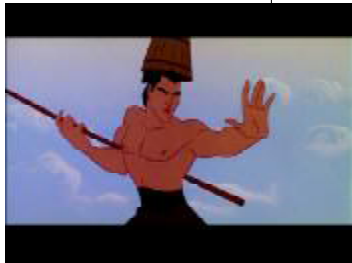
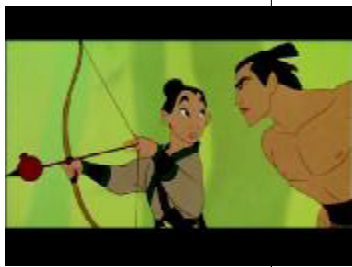
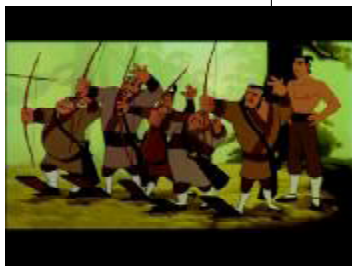
三、结语

虽然说《花木兰》1998年在中国放映时曾经因为诸多原因而被认为毁誉参半，但是不得不承认这部完全由中国人为主角，演绎中国传统故事，艺术风格都尽可能中国化的影片，确实在很多地方值得我们虚心的学习和研究，毕竟在迪斯尼这么多的动画大片中惟一部能够与我们中国人如此接近。

即便我们的感受无论是复杂或是尴尬或是欣喜，我们都有理由铭记1998年的这部优秀动画片。

它，无论如何是一部成功的动画电影。

◎ 故事梗概



在古老的中国，有一位个性爽朗，性情善良的好女孩，名字叫做“花木兰”，身为花家的大女儿，花木兰在父母开明的教诲下，一直很期待自己能花家带来荣耀。

不过就在北方匈奴来犯，国家正大举征兵的时候，木兰的父亲曾经是一位身经百战的战士，如今年事以高、行动不便，但作为家中惟一的男人，他不得不重新入伍。伤心的花木兰不忍看到年迈的父亲征战疆场，为了证明自己，便趁着午夜假扮成男装，她乘夜深人静之际偷出父亲的铠甲和兵器，用宝剑削去秀美的长发，女扮男装，连夜奔赴兵营。

木兰故去的祖先们虽然十分恼火，他们害怕荣誉受到玷污，并且还担心木兰的身份一旦暴露会遭到严厉的惩罚，于是他们派木须龙前往召回木兰。而木须龙久居宗庙，饱尝英雄无用武之地的苦楚，所以在半道它改变了主意，决定帮木兰成就大业，以证明自己是名副其实的守护神。

从军之后，花木兰靠着自己的坚持的毅力与耐性，并在木须

龙和蟋蟀的帮助下，木兰不仅成功地在兵营隐藏了身份，而且练就了一身超群的武艺。在习武过程中，她爱上了英俊潇洒的李将军，但她只能将这分爱意深深地藏在心底。

匈奴一路烧杀抢掠，李将军的父亲也惨遭杀害。为抱杀父之仇，李将军率部在雪山脚下与单于展开激战，无奈寡不敌众，伤亡惨重。紧急关头，木兰策马登上山头造成雪崩，使敌人全军覆没，而她自己也被雪块击伤，昏迷不醒。

在治伤时，她的真实身份终于暴露了。李将军以命相保，使木兰免去杀身之罪。当木兰遭驱逐之际，皇宫里正在为庆祝消灭单于而张灯结彩，歌舞升平。幸好就在这么艰难的时刻里，木须龙一直陪伴在她身边，不时给她精神上的支持与鼓励。

而在荒野中，她又意外地发现单于并未丧命，而且在密谋刺杀皇帝。事关重大，凭着这一股坚强的意志与要为花家带来荣耀的信念，木兰火速回京城，途中正巧与绑架皇帝的单于狭路相逢。木兰使出浑身解数大战单于，最终在李将军的帮助下杀死单于，救出皇帝。

木兰恢复了女儿身，衣锦还乡，她为家族赢得了无上荣光，而此时，李翔也随后而至。

◎ 背景资料

《花木兰》这部影片以中国南北朝时期著名的乐府民歌《木兰辞》为依据。为了准备这部取材于中国的巨片，一个《花木兰》艺术小组被专门派往中国达三周，以收集有关《花木兰》的各种素材。他们拜访了中国的美术馆和博物馆，游览了各地的名胜古迹，研究了历代的各种建筑，其中也包括了八达岭和嘉峪关在内的各处长城。他们在这三周的考察里完全沉浸在中国那古老而又神奇的传统文化之中，为他们日后的制作起到了关键的作用。

整部影片从筹备到最后完成共花费了8年时间，约有2000余位迪斯尼艺术家、动画片制作师和技术专家参与了该片的制作。这部影片也是

以迪斯尼佛罗里达动画影视公司和迪斯尼奥兰多动画艺术制作中心为主要制作地所排摄的第一部影片。一座占地超过**200,000**平方英尺的动画拍摄基地在迪斯尼奥兰多动画艺术制作中心开始运行,以加速整部影片的制作进程,从而使这部影片得以如期完成。这部影片由以班尼·库克和托尼·班克福福特为首的两个最为优秀的动画天才制作群担任主体制作。这两个制作小组在过去的十多年里为迪斯尼贡献出了很多优秀的动画作品。

这是迪斯尼第一部以中国为背景的动画片,本片画面如中国山水画般柔美,音乐也颇具中国特色,但仍摆脱不掉浓厚的美国味。

“没有一流的配音天才就不会有迪斯尼完美的动画片。”《花木兰》亦继承了这个重要的传统。在美国十分受人们欢迎的华裔影星温明娜担当了花木兰的配音演员,她把充满感情和个性化的声音赋予了花木兰这位迪斯尼新的女英雄。由于她和其他配音演员的努力使得整部影片显得更为生动活泼和引人入胜。

影片取得了**1998**年全美**20**大卖座电影的第**11**名,并成为迄今为止在台湾最卖座的动画电影,获得奥斯卡最佳音乐和喜剧片配乐的提名。

◎ 经典片段回顾

① 开头的片段

影片一开头就把中国人震住了,水墨的动画给予非常别致的独特风格,晶莹剔透,让人惊叹不已,而且结合中国山水画本身具备的柔美特点以及颇具中国特色的音乐,不得不敬佩美国人在精明的商业算盘下的出色艺术思维!

② 自削长发投军的段落

花木兰趁着午夜假扮成男装的片段,借助光影以及镜头的运用显得尤其简洁优美,利用背光、闪电等方式来营造神秘的夜气息,再加上她乘夜深人静之际偷出父亲的铠甲和兵器,用宝剑削去秀美的长发以及



连夜奔赴兵营的动作一气呵成，看来赏心悦目。

③ 雪地追杀段落

通过三维特技处理过的匈奴军队从山谷冲下来的镜头给了观众最震撼的视觉效果：大量的匈奴骑兵从山谷上非常有气势地直而来，辽阔雪地上的骑兵被表现得既有动感，而且在阴影的衬托下，立体感十足，场面非常壮观、宏大，相信每一个看过本片的观众都会被这几个一泻千里的镜头深深折服。



④ 雪地逃命的片段

即使在最危机的时刻，精明的美国人还是不忘用幽默来拉拢观众，在大军被敌人伏击时，花木兰几经周折在雪崩中穿梭，她的同伴向飞向悬崖的花木兰射去了一只连着绳索的箭，但滑稽的是，那家伙居然傻傻看着绳子飞走而滑掉了！他的傻样为紧张的气氛中平添了几分情趣。无疑，这不正是动画所需要的吗？



◎ 思考讨论

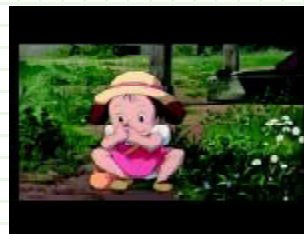
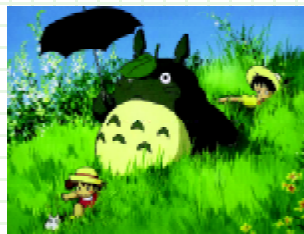
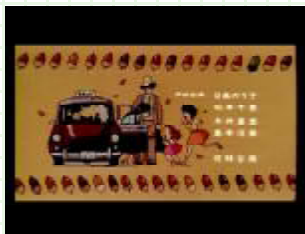
结合影片，你怎么看待本片为什么在中国放映时票房并不理想的现象。



解读宫崎骏作品《龙猫》

4

它的成功靠的是它实打实的功力和非凡的艺术魅力，它打动了我们，靠的是我们每人心底最深处的，曾经拥有却又渐渐失去的，现在又被影片渐渐唤起的一种最珍贵的东西——童真。





◎ 影片简介

片名：《龙猫》

英文名: **My Neighbor Totoro**

导演：宫崎骏

脚本：宫崎骏

原作：宫崎骏

美术：男鹿和雄

作画：佐藤好春

音乐：久石让

出品年代：**1988** 年

国别：日本

片长：**86** 分钟

声优：日高法子

坂本千夏

系井重里

岛本须美

高木均

北林谷荣



◎ 分析读解

我们分析影片《龙猫》，首先从影片《龙猫》结尾由宫崎骏亲笔所做的片尾曲的歌词开始。可以说它十分贴切地表现了整个故事所着力刻画的一次“神奇的约会”，同时也充分地表达了主创者通过这个温馨的现代童话所要讲述的思想内涵。

在试着来详细地解读影片之前，先回顾一下这首优美、并在影片中起到画龙点睛作用的诗歌：

多多洛，多多洛，
多多洛，多多洛，
有人悄悄地
在小路上埋下稻种，
小小的芽苗壮后，
便将秘密的暗路
化做森林，
即将展开美妙的探险
隔壁的多多洛，多多洛，
多多洛，多多洛
从前便住在森林里，
隔壁的多多洛，多多洛，
多多洛，多多洛
惟有在小孩面前
“她”才会出现。

真是个神奇的约会！
下雨天
公车站牌，
突然出现了胖妖怪



当她撑起你的小伞，
这便是通往森林的护照，
神幻之门就此开启。
隔壁的多多洛，多多洛，
多多洛，多多洛
可爱的浮在山岗
隔壁的多多洛，多多洛，
多多洛，多多洛
若有幸遇见“她”
幸福就此降临。



一、关于龙猫

在欣赏解读《龙猫》这样一部看似简单却又带有浓重人文气息的影片时，需要探讨的东西实在是太多了。无论是该片的主题意念，还是叙事艺术，或是人物处理，每个层面都会有很多精彩之处，也许只有不断地挖掘才能真正理解或者说尽可能接近作者的创作意图，甚至可以这么说——对影片无论怎么挖掘，都觉得不过分。

《龙猫》是宫崎骏在吉卜力工作室监督的第三部电影，影片讲述的是小女孩柊月和妹妹小米跟随爸爸一起搬入了乡下的新居，在一片如画的田园风光中相遇“龙猫”的简单故事。

（1）第一个问题，“龙猫”到底是什么呢？

在影片中，龙猫是由两种层次的身份交融而成，也就是说它具有双

重的身份。

第一重身份：精灵

从表面的层次来看，龙猫是大自然孕育的一种被称为 **TOTORO** 的精灵（它源于宫崎骏家乡埼玉县的传说）。这是一种外貌为猫头鹰与穴熊的结合体，并且可以御风而行的灵物。在影片中也确实是如此展现的。然而它又并不仅仅如此，因为宫崎骏并没有试图通过龙猫去罗列照搬这种日本文化，给观众制造猎奇的感受。

所以，在宫崎骏心目中，龙猫是一种载体，一种寄托着宫崎骏对自然生命及希望的美好载体。在影片中可以看到龙猫时与种子相伴，居住在有些夸张的大树洞里，它将种子作为神圣的礼物，爸爸带着孩子去



祈福等等，尤其是三只龙猫帮助种子成长的有趣仪式：三只龙猫隆重地在种子边上一边舞蹈一边祈祷，小苗芽神奇地在他们眼前成长，成长成长……当镜头切换成仰拍时大树像充了气一般快速扩展，然后镜头后拉成大全镜，庞大的树展现在观众眼前……

作者如此浓墨重彩地表现生命、展现希望，在大屏幕上的视觉冲击是如此的震撼和强烈，龙猫无疑被宫崎骏作为一种大自然地生命和希望精灵来歌颂和赞美。皓月当空，一个肥胖的精灵吹着乐器守护着森林，何等的瑰丽美好，何等的平静祥和！

正如歌词所唱到的：“有人悄悄地在小路上埋下稻种 / 小小的芽苗壮后 / 便将秘密的暗路化做森林 / 即将展开美妙的探险…… / 这便是通往森林的护照，神幻之门就此开启……”

第二重身份：邻居（更是朋友）

如果只是呈现龙猫的神奇与美好,或者说只是停留在把它作为大自然的希望创造者和生命守护者的话,还是远远不够的。在影片的主题歌词中,宫崎骏提到的“好像就在身边的感觉”、“一刹那之间的愉悦”、“身旁的确有不可思议的东西存在”的立意,其中强化了“我”这一感知主体的存在,从而更加体现出一种人与自然的交融。

由此可以发现龙猫的另一重身份也只有在与主人公的交往过程中才得以体现。所以,可以认为龙猫的意义不再仅仅是自然的精灵,它更是一种宫崎骏对美好童年的浪漫表现。

首先从一次访谈中了解宫崎骏产生创造出《龙猫》灵感的情况,他这样说道:“关于龙猫的设计,不是一开始就先有形象,而是有种好像就在身边的感觉,也许是在心中或者在黑暗中,这种感觉不是只有害怕,应该会产生紧张心跳、诡异,或者一刹那之间的愉悦,或者兴奋期待的连锁反应。像诡异这种感觉,小朋友就很喜欢,不只是花、蝴蝶之类的才代表美好,玻璃瓶、一块积木同样都是小朋友世界的一部分。在我们身旁的确有不可思议的东西存在,虽然不知道是存在什么,但是这种感觉是创造出龙猫非常重要的关键,设计成那样只是想给这种感觉一个外形而已。”在这里需要注意的关键词是“好像就在身边的感觉”、“一刹那之间的愉悦”、“身旁的确有不可思议的东西存在”、“小朋友世界的一部分”。是的,这些就是我们去理解影片的主题至关重要的“门票”。这些都是每个人童年都曾经出现过的懵懂莫名的感觉,宫崎骏将它寄托在龙猫身上。

与此同时,他把这个感知主体的前提定位为“只有天真纯洁的小孩子”,这样才可以看得见。由此,这里也需要探讨第二个问题:“怎样才能与龙猫约会?”

(2) 第二个问题,怎样与龙猫约会?

既然龙猫是森林的守护者,人类的神奇邻居,那为什么只有小孩才能发现它?大人为什么不能呢?

前面提到的歌词是这样解释：“在森林里，隔壁的多多洛，惟有在小孩面前她才会出现。神奇的约会，森林的护照，神幻之门就此开启……”。而影片可以看到小米这样发现龙猫的：在家中没有伙伴的小米只能在草地上自娱自乐地玩着，她不停地跑来跑去不仅排解了寂寞，同时也发现了大自然的乐趣，接着她低着头看到了种子，接着又是一只透明的小龙猫，靠着她如此“低”地看待世界的“优势”和在草丛中的好奇奔跑，她终于发现了一只毛茸茸的睡相憨傻的大家伙——龙猫。

从而得到了问题的关键所在——由于孩子的天真无邪，由于他们无比地接近着这个自然的世界，由于他们用心在审视着身边的一切，所以他们才会有可能发现神奇精灵。而龙猫不再只是大自然的寄托，而是象征着生命与希望的灵物，更重要的是它成为孩子心目中的守护者，一个美好善意的朋友。

小米孤独的时候，再后来小米遇到困难时，龙猫是孩子渴望爱护的寄托。就这个层次而言，它是童年一切美好的结合体。宫崎骏也这样说过：“这个故事中场出现的古怪生物龙猫，在很久以前便悠然地住在森林的深处，从未在人前露面……在我们乡下，有一种神奇的小精灵，它们就像我们的邻居一样，居住在我们的身边嬉戏、玩耍。但是普通人是看不到他们的，据说只有小孩子纯真无邪的心灵可以捕捉它们的形迹。如果静下心来倾听，风声里可以隐约听到它们奔跑的声音……”

这些年来，大自然受到了很大的破坏，不过身边的花草树木、小河等仍存在着。花、小石、昆虫等，其中有些外形不大美观的，也可以尝试用手触摸并细心观察。当你重新审视对大自然的看法时，或许你也会碰到龙猫呢。可以想像年少的他也许曾经认真地在小径上等待，在草丛间寻找吧。长大后，当他投身于动画制作，心中仍然始终念念不忘乡下渡过的这段美好的时光，始终念念不忘这个为小孩子们编织的精巧的梦。宫崎骏正是





在这种对童年的无限眷恋与真诚祝愿的情绪感召下才使得“龙猫”问世的。

而与之相对,作为成年人的我们却反而丧失了这一特权,为什么呢?

正是因为我们失去了感受自然与生命最本真的童真与稚气,正是因为我们的所谓成熟、理性与现实,再加上贪婪、嫉妒等的作祟,让我们与人的童真越来越远。宫崎骏显然对此是有所指向的。

(3) 记忆中的童年

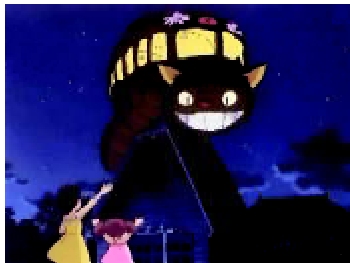
现在回到原来的起点。一直以来,宫崎的作品很多都被归属在探讨人与自然的领域,当然其中涉及人与自然的矛盾和未来等。曾经有人提出过《龙猫》和《魔女宅急便》是宫崎的作品中转型的篇章,因为它们将关心的焦点由自然逐渐转向人类。

而我们认为这部影片的焦点应该更进了一步,影片显然更注重对童年的细腻刻画——龙猫的出现虽然是一种浪漫的手法,但毫不掩饰宫崎骏对于天真童年的热情赞赏。我们可以通过影片看到似曾相识的一幕幕情景,从而引起我们强烈的共鸣:

小米在家中自娱自乐是因为家人忙于工作,小米在乡间小路找妈妈是由于母亲生病时的对她的依恋与无助,小月在收集木柴时对着迎面从田地吹来的阵风的无尽幻想……

那就是记忆中的童年。

而龙猫的出现则是宫崎骏刻意给予我们记忆中温馨童年的一种浪漫诠释,一种对于童年心底纯真梦想的再现。



二、关于亦真亦幻

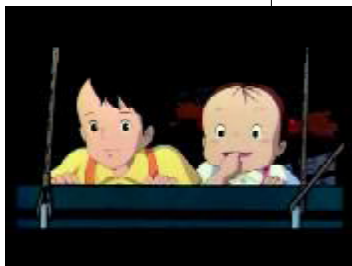
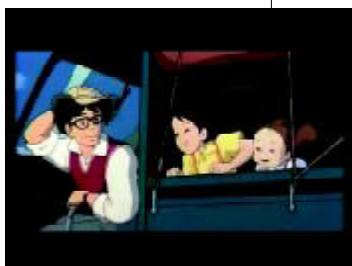
一般的观点，动画片与常规电影比较大的区别在于影片的真实性。一方面没有人把动画片里的情景和人物当成是真实的，另一方面当观众欣赏动画片的时候，可以感觉到银幕内外的分隔会比看一般电影更加清晰明确，观赏电影是在虚拟的基础上进行的，影片中的一切动作、一切场景以至于一切细节都被感知为制作者刻意安排的产物，是创作者引导观众理解某意图而凭空创造出来的。尤其是迪斯尼动画所体现出的那种对于美好事物的营造和刻画都建立在虚构之上，带有着强烈的歌舞升平的幻境感，与体现社会现实的普通影片相去甚远。

但是，宫崎骏则完美地将虚构的动画形式与现实内心生活结合起来，营造出了一个属于心灵世界的真实。影片给人一种自成体系世界，增加了观众对影片的认同感和亲切感。《龙猫》是宫崎骏精心编织的精巧童梦。整部《龙猫》带有其一贯的魔幻现实主义风格，利用一些自然景物切入到主角的意识流之中，让观者的心得到最真切的共鸣。

为了让观众能够更深入宫崎骏的异想世界，影片非常刻意地将现实题材与神幻世界这两个色彩交织在一起，通过孩子作为桥梁，巧妙地将两种不同题材有机衔接起来，表现得十分自然流畅，甚至到了让人看不出人为痕迹的地步。

宫崎骏驾驭影片基调的功力，高明在恰如其分地在观众面前展示出两种不同而又有关联的情节，并且过渡自然，没有因影片的情节发展而失去影片的整体基调。

在影片中，可以发现整个情节一直游离在现实与梦幻之间，通过情



节不断地自我否定和自我肯定交织螺旋推进高潮，没有过分的夸张过度。这种有意为之的叙事方式，使得故事的基调体现出一种真与幻相融难分的奇妙地平衡。

影片一开始与小米一家的搬迁就富有温情地表现出孩子随同父亲来到乡下的那种激动和好奇，尤其是姐妹俩在旧居中发现“黑小鬼”的那场戏，孩子的天真与浪漫深深地吸引着观众。

当姐妹俩仍然沉浸于那种温暖还没从浪漫的气息中苏醒过来的时候，聪明的宫崎骏又恰如其分地在早晨将参天大树变回了现实中的萌芽。这精彩绝伦的一笔使得影片体现出了一种真实与神幻焦灼相连的魔幻现实主义色彩。

接下来在妹妹任性出走后，平铺直叙地表现姐姐率众人寻找的场面，这一场景真切平实带有浓重的现实主义色彩。但在龙猫巴士出现以后带着栞月在空中飞行的那一场戏中，村民对那一阵奇怪的风的诧异反应让观众备感熟悉亲切，因为这些微小的细节正是现实生活中最真实的。观众再次被宫崎骏拉回到了现实生活。宫崎骏完美地将两种不同的世界和谐地结合在一条春天的小道上，其叙述功力实在让人匪夷所思。

最后，小米和小月在树边看到了久违的母亲，这可以理解为是一种浪漫的笔调。但是恰恰在这浪漫手法的结尾中，主创人员又刻意地将小米的玉米在窗台上出现，再简单地提到父亲也曾真正听到她们的声音。这无疑成为影片的一个点睛之笔！完全摆脱了真实与幻想的限制，自由去体现一种真实与虚幻的交融。也就是说在这里，主创人员的做法在模糊了真实与虚幻界限的同时，也真正地达到了一种亦真亦幻、真假难分的神奇境界。

如果刻意地将两种笔调生硬地区分一下，可以发现宫崎骏运用了动画假定性来诠释魔幻，并具有非凡的想像力和创造力，这种开创性的手法不遗余力地将龙猫的神奇和那种天马行空的幻境得以欢畅淋漓地表现。如果动画片要非常鲜明地表现某些“特技”现象，还可以通过叠化等

技巧，直接使一种形象变化为另一种形象，如《大闹天宫》中孙悟空的“七十二变”等。动画片的表现力如此丰富，几乎什么都可以表现，为创作人员充分发挥自己的想像力提供了广阔的天地。动画片特别适用于表现夸张的、幻想的、虚构的题材，它可以把幻想和现实紧紧交织在一起，把幻想的东西通过具体形象表现出来，从而使动画片具有独特的感染力。

与此同时，在刻画人物内心真挚情感的时候，宫崎骏则运用了常规的电影语言，比如特写长镜头、台词等来细腻地把握人物情感的变化，将动画的真实性体现到了一种更人性化的层次。这两种不同笔调的把握正可谓分寸感极强，尤其在剧情和情感中收发自如把影片建构了一个模糊的奇幻世界，一种浪漫与真实交融、神秘与亲切共存达到一个完美的结合。

由此，叙事的意图就被有效地凸现出来，而不是像在电影中一样被真实性的洪流所淹没。在领会意图的基础上，对整部动画片叙事结构的把握就显得从容不迫，游刃有余了。

所以，动画片的真实性并不在于造型上的，而是在人物心理刻画、剧情叙述等透露出的那种实在之感中。在对叙事元素的有效控制上动画片与电影相比显示出无与伦比的优势。导演一切天马行空的想像都可以毫不费力地实现，正可谓要风得风，要雨得雨。更关键的是在人物这一叙事元素的塑造上和运用上。成功的动画片中的人物比起电影中的人物要来得更鲜明。而且，动画片中的人物真正作为一个关键的叙事元素融入到整体结构中，而电影中的人物相比之下则显得有些游离感，这是由化装、表演等许多复杂因素所造成的。说到底，电影中的人物再怎样处理也是一个活生生的人，而动画片中的人物再怎样处理也只是一个元素、一个符号。

梦幻色彩与现实题材的有机结合，这是我们不得不佩服宫崎的高明之处，即在这种暧昧复杂的影片中通过真实与虚幻相渗透的方式来细腻演示。

三、关于纯真

影片一个极大的特色在于一个词：纯真。

怎么去理解“纯真”概念影片呢？影片给出了一个满意的答案：没有你死我活的冲突，没有海誓山盟的爱情，没有力图展示博大精深的危机世界观的野心，没有拯救世界的打斗，没有刻意造作的曲折剧情，没有哗众取宠的感官刺激，没有博取搞笑的噱头和笑料……比较以往动画电影或者著名的迪斯尼动画的娱乐因素而言，简直是一无所有！

影片洗尽铅华，只留下一样东西，那就是一种纯粹的真！一个只是讲述孩子来到农村，思念母亲结识朋友的故事，却深深地打动了观众的心。

童年的悲是那样的悲，离开妈妈思念妈妈，一声大哭咧着嘴的小米，她的无助和哀怨让观众心碎同情；童年的喜是那样的喜，姐妹俩来到新居对“黑小鬼”大喊：“快出来！”时充满着好奇和紧张，他们奔跑在新家的欢笑声久留在我们心中；童年的真情是那样的真切，妹妹走失了，姐姐四处地奔走或是小男孩不善言辞“嗯！嗯！！”借别人伞后，他冲入雨中……

淡淡的情怀在清新的自然中不着痕迹地渲染在影片的每个角落。

影片中只有远山、田野、农舍、电线杆……当然还包括一个开朗又坚强的姊姊；一个四岁，活泼且具强烈好奇心的妹妹；一种比人类更早以前就生长在日本的生物，它们以橡实和树果为食，悠闲地在森林当中生活，少有人见而且白天几乎都在睡觉的龙猫……它们都在角角落落中默默地打动着你。

纯真不是简化、简陋或是粗糙，而是在人物、情景等方面进行细致地刻画，结合更多的思想内涵来以小见大。本片的成功就可以看出吉卜力高明的地方，也就是吉卜力动画的底蕴和引人入胜的境界。

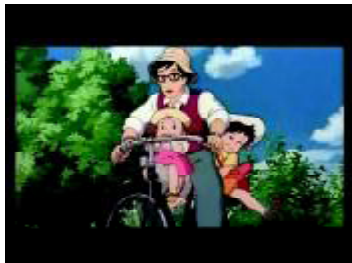
因为这部《龙猫》，我们被一种真正的纯真而感动着。

吉卜力公司总是用这种以小见大、以朴实纯真打动观众而著称，我们很少看到他们像迪斯尼那样用名著的名气来抬高动画自身的价值，而是用影片真正的价值和真正值得思索的地方来吸引观众。

在后来的作品中，比如描写两个年轻人的爱情观和人生观的《侧耳倾听》或是讲述一个在天空冒险的传奇人物的《红猪》等，都是从平淡中见真章的动画片。也许从《龙猫》开始之后这种纯真已经成为吉卜力作品的特有传统。

这些影片都通过故意放慢动画节奏，给人以回想的余地来弥补动画自身流畅性（不像迪斯尼动画那样激烈、死斗）的不足，即用“四两拨千斤”的方式以纯真来作为影片的突破口。





四、关于高潮

加西亚·马尔克斯（《百年孤独》的作者）曾经说过：“（如果我）找不到合适的语调，就是说我自己不相信我所讲述的东西。我想，只要能够使人相信，一个作家可以讲述他想到的一切。衡量别人相信与否的标准，首先是那自己要相信的语调……终于想到，最无可置疑的语调是我外祖母的语调。用一种极其自然的语调讲述最异乎寻常、最令人难以置信的故事。”

影片《龙猫》的叙事风格非常平和，整个故事也是非常简单，但是却能够很不简单地将浪漫的神秘色彩融入在现实中，观众对这种不寻常的故事在寻常的生活中发生，非但没有异议，反而被它深深地打动。由此，我们不得不佩服宫崎骏在叙述上的深厚功力。

之所以前文引用了马尔克斯的话，是因为我个人觉得这种他们所谓的“极其自然的语调讲述最异乎寻常、最令人难以置信的故事”的能力正是小说和本片不可或缺的重要因素。正是那种娓娓道来的亲切语调让读者和观众深入情景其中，获得想像中的共鸣。

无疑《龙猫》在叙事方面的卓越成就完全可以与马尔克斯的叙事媲美。

宫崎骏在这种叙事基调的基础上，安排了双线索来丰富故事，达到在艺术上的真实与幻想的交融，影片讲述了两姐妹在乡下的一段生活：

他们的爸爸在一所大学里当教授，而妈妈却因为患病住院。为了让妈妈出院后能养好病，姐妹俩同爸爸一起搬到小乡村里的新家。姐妹俩

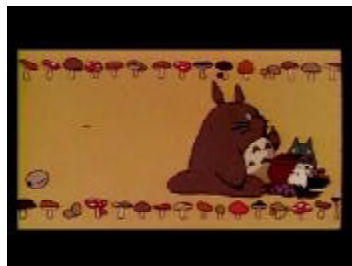
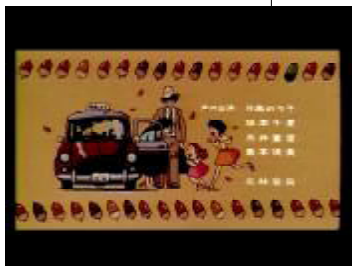
在新家旁的大橡树里先后与龙猫相遇，并结为朋友。一天，小米听说妈妈的病情可能在恶化，决定独自到医院看望妈妈。很快，大家发现小米失踪了，都焦急万分。最后姐姐只好求助于龙猫而得以找到，而且终于如愿地见到了医院的母亲。

影片中有两条平行的线索：一条是由于母亲生病，两姐妹跟随着父亲来到乡下，表现他们如何等待母亲团聚的故事为一线；同时，两姐妹先后与龙猫相遇的故事作为另一线。两条线索交织着并逐渐地将剧情推向高峰。

（1）第一条线索

影片主要讲述了几个比较大的段落：到了新家的新奇，独自玩耍发现多多洛，等车时再遇多多洛和龙猫巴士，与多多洛一起促进种子发芽并且一起飞行，最后借助龙猫的力量找寻妹妹以及看妈妈等5个大的段落，以此来讲述姐妹与龙猫们相识的线索，这是本片的主线。

比如在第一个段落中，先浓墨重彩的讲述两姐妹小米与栞月到了新居的表现，为的是烘托两个热爱生命和好奇的人物形象。宫崎骏夸张地表现姐妹在围着新居来回地跑动着，那种欣喜表现在她们张大的嘴巴，那种激动表现她们在上下楼梯时的叫声，那种兴奋表现在她们寻找“鬼屋”的激动上。这种对儿童真切细腻的刻画一方面体现着宫崎骏的高超技艺，另一方面更重要的是烘托出孩子们来到新居的那种急切、躁动着的好奇与兴奋，为后来的故事发展提供性格的依据。紧接着，情感仍然在向着童真浪漫的一面发展，随着姐妹先后与龙猫相遇，不仅奇异地



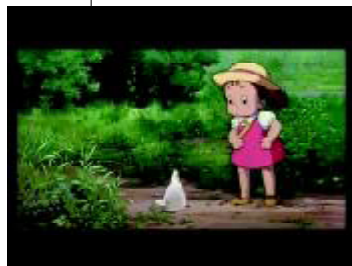
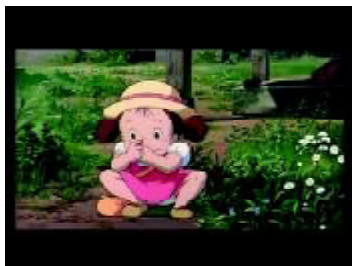
看到了龙猫巴士，更与龙猫一起祈祷着参天大树，伏在龙猫上呼啸在天地山川之中，那种梦幻般的快乐与激动得以充分地控制与展现。进而最后姐妹依赖着与龙猫的友谊，实现她们的心愿……

整个故事的叙事是一环扣一环，显得流畅自然，层层推进，叙事上的顺理成章使情节的发展让人信服。而且在局部段落上的设置由于充满童趣和想像力，更加使得影片在这条明线上的经营让观众觉得精彩纷呈，目不暇接。

（2）另一条线索

与此同时，另一条线索在整个发展过程中则体现出一种潜伏的状态，影片一直将“渴望团聚、怀念母亲的思念之情”作为情绪的驱动力量，虽然没有像前一条线索那样完整地表现清楚，但是却潜伏在表层叙事之中，通过一些小的信号、一些小的细节提醒观众这条副线的存在：

起先是正面叙述了一段姐妹在医院中与母亲幸福团聚的段落。而接着宫崎骏安排的是栳月在欣喜地看到了龙猫后通过书信的方式告诉母亲，细腻的情感和新奇的感受充盈在信笺之中，这是一种巧妙的设置。在影片中将作为一种潜伏在表层叙事之下的内容拉出其中的一个方面给观众鉴赏，以引起观众的注意。而在整个龙猫与姐妹和谐相处的时候，尤其是影片基调几乎到了一种洋溢着幸福温馨的时刻，一个突然的电话——也就是母亲身体不适的另一种信号，再次牵引着情节进入了影片的高潮部分。最后以父母在医院中看到了姐妹俩留下的刻有小米名字的玉米作为这条线索的结尾，完成了该线的叙述。





这条线索完全能够体现出宫崎骏非凡的创作才能和叙事功力,影片正面讲述母亲的段落少而精,也就是说,宫崎骏没有采用常规的平行剪辑的方式,一面讲龙猫,一面讲医院,而是将最大可能的叙事时间留给了展示美好童年的龙猫段落,但是却能够完整地表现该线索的意义和价值,还能够恰如其分地形成对主线的互动性,使情节的推动更加具有层次感。而且正是最后像父母对于玉米的段落无疑营造出真假莫辨、亦真亦幻的艺术张力,对于影片的主题更起到了一种画龙点睛的作用。

(3) 主线与副线的交合点

前面提到在影片后半部分,母亲身体的变化作为剧情一个重要的转折点,对影片的叙事产生了重大的影响。

而这一事件最重要的意义在于将两条平行发展的线索得以交融。情感与现实的冲撞下将影片推向整个故事的高潮。小米听到消息后是那样真切的任性,尤其是在被坚强懂事的姐姐打了之后,大哭着的小米毅然决定独自拿着玉米找妈妈。这个行为成为导火索,真正促使影片进入了最为关键的时刻。

由于故事的情感酝酿已经在小米的那一哭吼中崩发而出,所以影片并没有将之停留而是将这种情感的趋向更进一步,接下来宫崎峻有条不紊地刻画栂月来回地寻找,急切焦虑站在田野中,由此众望所归的龙猫巴士出现,达到了预期的效果!将情感与剧情向高潮而不露声色地逐步推进,体现出宫崎峻不紧不慢地控制剧情的大家之风。在栂月绝望的时候也就是一条线索即将断裂的时候,宫崎峻恰当地通过龙猫和龙猫巴士实现了将两条线索有机地交融在一起,在风驰电掣地飞行中音乐缓缓响



起，情感与影片的剧情交相辉映，达到了一种自然和谐的奇妙境界。所以，当龙猫巴士踏着高压线找到妹妹的时候，观众无不感到肃然起劲，真挚感人。观众终于淡忘了影片那一刻的担忧与惆怅，而是更多地去品味那种淡淡的感动和亲情的温暖。

也许只有我们看到龙猫巴士的出现以及刻了字的玉米出现在窗台上，两姐妹在龙猫巴士身边满意地微笑时，那份掩藏在我们内心深处的久已淡忘的心动才会在柔和的音乐声中砰砰作响。这个时候我们感受到的是宫崎骏看似平淡却具震撼的真正高潮：

月光下树影斑驳，水雾缭绕。两个姐妹坐在树梢上看着窗内生病的母亲，露出了甜甜的微笑。无论这是不是童年的一个梦，平和的高潮也是最激动高潮之后宫崎骏将影片戛然而止，将一切化为充满依恋的回味之中……

五、关于其他

在美术风格方面，《龙猫》营造出一种清新、自然、充满了淳朴的田园气息，宫崎骏用他对大自然真挚的热爱在银幕上生动再现出日本朴素的田园风情。由于片中多处景色描写精致生动，尤其值得称道的是在刻画各种神奇神幻的场景。秉承了大师一贯的细腻和大气之感：比如影片中的日光下树影的斑驳，天空中云朵的绮丽，大雨中凉亭顶上的水雾，夕阳下璀璨夺目的晚霞，无一不让观众感到亲切熟悉，一种莫名的感动。所以，这部平面的动画电影居然摘取了当年最佳摄影奖，实在是对宫崎骏追求美术画面极至的充分肯定。

在人物刻画方面，宫崎骏并不求做到人物的唯美和形似，而力求通

过对人物表情动作的刻画达到神似，表现出人物的内心世界。不仅如神地刻画出两个孩子形象。妹妹小米，天真烂漫又略带倔强，处处洋溢着浓郁的童真之趣。在表现小米的形神具备方面——夸张的大嘴巴、圆眼睛，捉“黑小鬼”的认真与动作夸张的拍手，下楼梯的笨拙，吃早饭时的急不可待，看到“多多洛”时的兴奋不已，要见到妈妈的倔强不屈，被姐姐责骂后的委屈大哭，这简直就是一个调皮捣蛋又可爱之极的活生生的小女孩。而姐姐栳月的塑造方面，性格可爱懂事又坚强自信。从一开始无忧无虑地嬉戏玩耍，到得知妈妈的病情不好时的懂事坚强，在婆婆面前终于精神松懈而放声痛哭，在小米失踪后的焦虑不安而四处寻找，坚持不懈，使观众逐步走进了一个感情丰富的女孩的内心世界。让观众充分领略了宫崎骏大师在刻画人物方面高超的技艺和手法。

影片的成功肯定离不开影片的主角——多多洛的塑造。这个外貌为猫头鹰与穴熊的结合体、御风而行的灵物。毛茸茸的外表和胖胖的身材以及憨傻的睡相实在是可爱有趣，讨人喜欢，宫崎骏不忘给它设置了具有反差极大的灵巧动作，尤其是可以轻盈地跳上陀螺的动作，真可谓神来之笔。而且有一家布偶制造商看上了龙猫，觉得龙猫这个“人物”不做成布偶实在太可惜了，于是极力央求吉卜力工作室让他制作布偶。后来龙猫多年来的一直热销意外地弥补了吉卜力高额亏损。两只中号和小号的龙猫也是如此。还有那群黑色尘粒的“黑小鬼”——黑黑的圆体中一对亮亮而无辜的眼睛实在可爱异常，让人印象深刻。显然宫崎骏也是非常的喜欢，不然也不会在2001年的新片《千与千寻的神隐》中再次使用了。

六、结语

《龙猫》在宫崎骏的作品中占有最为重要的影片之一。

它的成功靠的是它实打实的功力和非凡的艺术魅力，它打动了我们，靠的是我们每人心底最深处的，曾经拥有却又渐渐失去的，现在又被影片渐渐唤起的一种最珍贵的东西——童真。

只有当我们拥有了童真，才能像歌唱的那样“隔壁的多多洛，多多洛，多多洛，多多洛。惟有在小孩面前“她”出现。真是个神奇的约会！下雨天，公车站牌，突然出现了胖妖怪，当她撑起你的小伞，这便是通往森林的护照，神幻之门就此开启。”

虽然我们没有机会真正见到这个神奇的邻居，但是宫崎骏给我们创造了一个亦真亦幻的神奇约会让我们久久回味。

◎ 故事梗概

小女孩柊月和妹妹小米跟随爸爸一起搬入了乡下的新居，“龙猫”的故事也在一片如画的田园风光中展开。

由于爸爸经常要去医院探望有病的妈妈，两个女孩只得自己去认识周围这崭新的环境，乡下天空是那么蓝，空气是那么好，没有车水马龙的喧嚣声，没有了高高厚厚的水泥墙。在大自然的怀抱里，两个孩子体会到了以前从未感受过的欣喜。

于是在庭院里看见了搬家的小龙猫，看到了神秘高耸的老橡树，还有树洞里那一窝大大小小的龙猫。虽然像小山似的肥大，但一点儿也不让人害怕，胖胖的龙猫啊，愿意交个朋友吗？

雨中，在公交车站看到了等车的多多洛，依旧是胖胖的，矗立在雨中，爸爸的雨伞是不是能完全遮住他。还有那呼啸狂奔的龙猫 **BUS**。

妈妈病情变化不能回家。妹妹也走失在树林里，柊月惟一能做的就是去找老橡树，去拜托龙猫。坐在龙猫 **BUS** 上狂奔，奔过田野，奔过山岗，在这一刻孩子们感受到了树的呼吸，听到了风的歌声。

就像那次和龙猫初遇，就像那粒种子破土变成参天大树，这一切也许只是小孩子心底纯真的梦，亦真亦幻，映射出美好的心声。

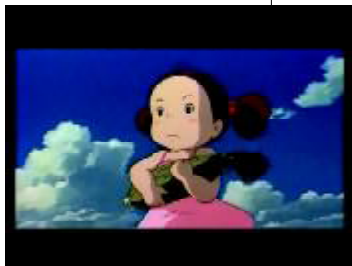
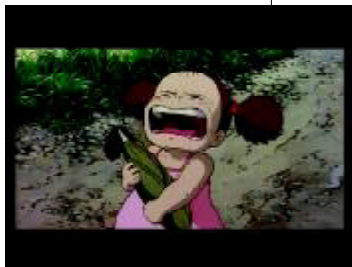
◎ 背景资料

1986年以后，吉卜力在《天空之城》后同时制作了两部没有外星人和血腥战斗的回忆电影：《龙猫》、《萤火虫之墓》。《龙猫》和《萤火虫之墓》的票房表现并不如预期，这可能是由于错过了上映时间的关系，也就是说，这两部片并没能在暑假这个电影旺季上映。不过，它们超卓的品质却获得了各界一致的赞赏。

即便如此，两部电影叫好不叫座，为这个超负荷运转的工作室带来了巨大的债务，但是《龙猫》也为吉卜力带来了意想不到的收获——龙猫布娃娃竟然大受欢迎。龙猫布偶的上市距离影片上映差不多已有两年之久了，而且当初他们创造龙猫也并不是为了想促进票房。幸好这时有人自动上门请求将龙猫制作成玩偶出售。吉卜力工作室才能够慢慢地补回制作费造成的大笔赤字。这笔意外之财多年来多少持续弥补了吉卜力的高额债务，总而言之要感谢龙猫产品的销售成果。大

概出于感激，龙猫后来还被吉卜力当成工作室的标志。目前吉卜力正在计划成立一个专门负责销售电影角色周边商品的部门。当然，吉卜力的方针仍是以制作电影为第一优先，周边商品的收益只是一个额外的成果而已。吉卜力从来没有（将来也不会）为了考虑周边商品的价值，而改变影片的任何一个部分。

那一年，《龙猫》几乎包办了日本所有的电影大奖，甚至还包括了最佳摄影奖。宫崎骏认为日本应该自己来创造让日本小孩看的东西。起初吉卜力的作品主要仅限于在亚洲地区发行，此后情况发生了改变，《龙猫》在美国也上映了。很快地福克斯公司取得了发行《龙猫》家用录像带的版权，并且销售量达到**560,000**卷，争气的《龙猫》还在美国售出了数量如此惊人的录像带。在美国的电影界，日本片能有这样的成绩是很惊人的。



◎ 经典片段回顾

① 发现龙猫的片段

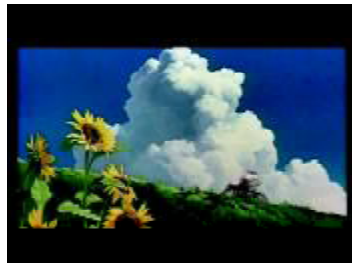
在家中没有伙伴的小米只能在草地中自娱自乐的玩着，她不停地跑来跑去不仅排解了寂寞，同时也发现了大自然的乐趣，接着她低着头看到了种子，接着又是一只透明的小龙猫，靠着她如此“低”地看待世界的“优势”，以及在草丛中好奇地奔跑，她终于发现了一只毛茸茸的、睡相憨傻的大家伙——龙猫。

② 龙猫促进种子生长的片段

三只龙猫帮助种子成长的有趣仪式：三只龙猫隆重地在种子边上一边舞蹈一边祈祷，小苗芽神奇地在它们眼前成长，成长成长，大树像充了气一般快速扩展，然后镜头后拉成大全镜，庞大的树展现在观众的眼前……作者如此浓墨重彩地表现生命、展现希望，视觉冲击是如此的震撼和强烈，龙猫无疑代表着何等的瑰丽美好、何等的平静祥和。

③ 候车片段

最细腻温情的片段。该片段可谓宫崎骏最经典片段之首。顶着一片荷叶的龙猫，破旧路灯下昏黄的光晕，水滴滴落的细腻逼真，以及龙猫一系列细微的表情变化，从绘画到影片的镜头调度都独显功力。尤其在小女孩等待父亲的焦虑中，那种幻境般童真的陪伴感，尤为温馨。



④ 橡树长大片段

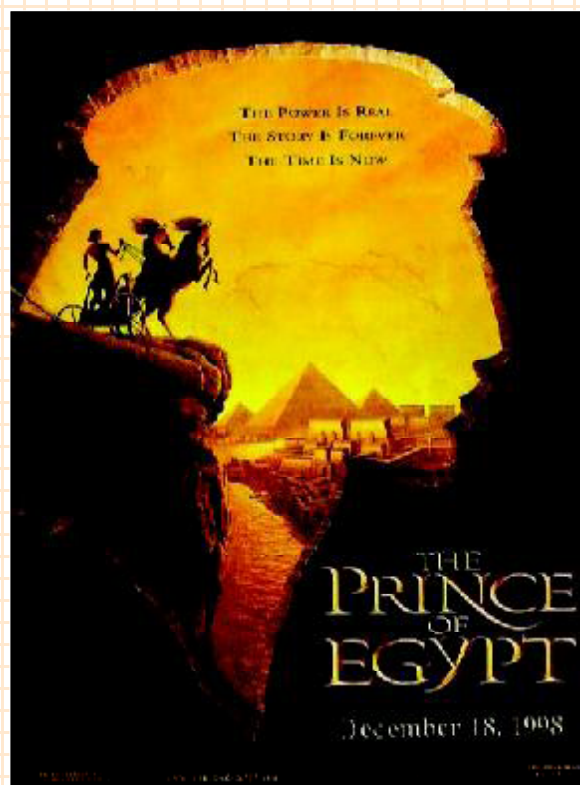
最浪漫的片段。当姐妹俩在梦境中见到栽种的橡树籽，在月光下长成大树，随着龙猫飞向天空。那种极尽能事的浪漫与欢娱感，绝对只有梦境中才能获得。



◎ 思考讨论

结合日本人的自然观，谈谈你对宫崎骏在影片中娴熟地把握并且恰如其分地运用这种情感的体会：

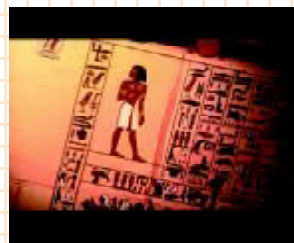
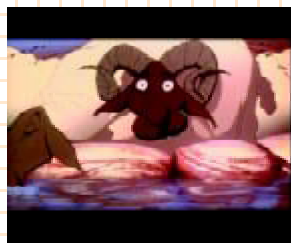
“……日本地处温带湿润的地带，气候条件温和，大自然给他们创造了良好的生存环境。日本人祖祖辈辈与大自然共同生息、和睦相处，对大自然有着很深的感情。日本列岛地形狭长，气象变化较大，四季分明。所以日本人对大自然观察仔细，养成了‘闻松涛之声，赏鸟虫之音’的爱好。他们喜欢再现大自然（如花道），连在建筑中都要将大自然纳入近来，浑为一体。然而奇怪的是他们对森林却始终未能摆脱原始人对森林的畏惧感，‘他们认为森林的深邃幽远是神秘的或是妖气十足的’。”

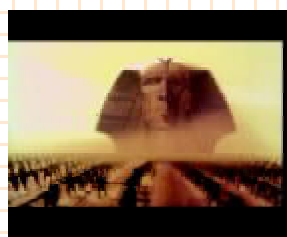
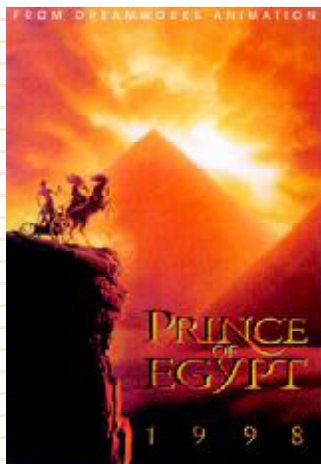


解读 《埃及王子》

5

自动画诞生开始，即使美国动画在电影史上创造着一个又一个的奇迹，但是一直以来，动画都被公认为一种大众的，甚至是低幼的艺术。所以说，很少有什么动画电影与“伟大”这个字眼相联系，但这部如梦如幻、气势磅礴的《埃及王子》却当之无愧，而且它更被影评人士认为是电影史上最伟大的动画片。





◎ 影片简介

片名：《埃及王子》

英文名 **Prince of Egypt**

国别：美国

导演：布兰黛·察普曼

史提夫·西克诺

赛门·威尔斯

制片：潘尼芬克曼考克斯

珊卓蕊宾

配音：方·基默

桑德拉·布洛克

雷夫范恩

丹尼葛洛佛

音乐：哈利·格列格森·威廉斯

鲁皮特·列格森·威廉斯

史蒂芬·史瓦茨

汉斯·季默

制片公司：梦工厂电影公司 (**DreamWorks**)

出品年份：**1998** 年

首映日期：**1998** 年 **12** 月 **18** 日

影片片长：**97** 分钟

◎ 分析读解

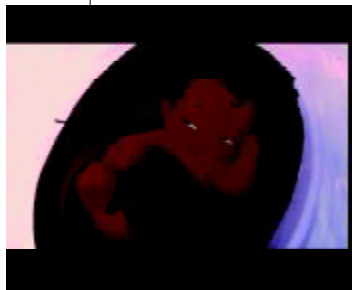
梦工厂从筹备的第一天起，三位功成名就的电影巨头大卫·格芬、杰夫里·卡森伯格与史蒂芬·史匹尔伯格的野心就早已显山露水，而且他们所强调的一种有别于好莱坞其他电影公司的独特创作思路也在整个电影界异军突起，他们接连制作了诸如《拯救大兵瑞恩》等影片也相继在各个阵地取得了卓越的成绩。尤其在迪斯尼独霸一方的动画电影领域，梦工厂也毫不退缩，在**1994**隆重推出了风格独特的动画长片——《埃及王子》。

该片的故事取自《圣经·出埃及记》，但是影片却是一部具有诸多现代电影元素的动画巨片：一个能让现代人感动和共鸣的故事；交织着激发观众强烈情感的情节；宣扬人性光辉、振聋发聩的主题；匠心独运、鬼斧神工的视听语言；一流的画功；发人深思的结局；以及优美音乐与故事并重的手法等都展示出惊人的新动画风格。

一、定位：打破原有的动画传统

自动画诞生开始，即使美国动画在电影史上创造着一个又一个的奇迹，但是一直以来，动画都被公认为一种大众的，甚至是低幼的艺术。所以说，很少有什么动画电影与“伟大”这个字眼相联系，但这部如梦如幻、气势磅礴的《埃及王子》却当之无愧，而且它更被影评人士认为是电影史上最伟大的动画片。

迪斯尼一统全球动画市场**60**年的局面由来已久，要想一朝就动摇迪



斯尼老牌动画巨头的地位是不可能的。但是从近年来，各大制片公司纷纷制作自己的动画巨片，以抢滩动画市场，似乎进入了一个群雄并起的动画电影新时代。福克斯的《真假公主》、华纳的《魔剑奇兵》、梦工场的《小蚁雄兵》等片都陆续上市，都显示出了自己独有的特点和创作实力，摆出一副欲与迪斯尼试比高的架势。

而在其中，梦工场无疑是佼佼者。尤其要指出的是作为梦工厂三大巨头之一的杰夫利·科兹恩伯格，他本来就在1984至1994年期间担任迪斯尼的制片部总裁，曾经制作出《小美人鱼》、《美女与野兽》、《狮子王》、《阿拉丁》等创下卖座佳绩的动画片，把迪斯尼动画提高到了最高峰点。

所以，他的到来为梦工厂在动画电影的开拓和发展起到了得天独厚的作用。于是如何在《小蚁雄兵》大受欢迎使梦工厂的动画实力令人信服以后，继续制作出更精良和更具有突破性的动画，成为了一个有趣而又有重要意义的问题。在讨论的过程中，梦工厂三巨头对于一种有别于传统的好莱坞传统风格，摆脱迪斯尼那种以儿童为对象的讨好和趣味的立意达成了共识。在一个全新的、严肃的创作理念的驱动下，《埃及王子》孕育而生，并且达到美国动画长久以来从没有达到过的一个目标——那就是让它将美国动画带到另一个新的领域。正如杰夫利·科兹恩伯格所说：“非动画片的类型很多，有文艺片、喜剧、动作片、恐怖片等等。我认为动画片也可以有各种不同的故事类型。我非常希望也深深相信动画片能被用来说各种不同的故事，而且动画片不是只给小孩子看的卡通。”

就这样，《埃及王子》被定位为类似于经典巨作《十诫》一样的动画长片，而众所周知的是1956年版的《十诫》是根据旧约故事，用当时最好的演员、最佳的特技拍成的一部近四个小时的史诗巨片。如此熟悉的题材，并已有一部相当成功的巨片在先，而且是要拍成独树一帜的美国史诗动画。

虽然很多熟悉日本动画的观众对此并不感冒，尤其是与以大右克洋

等人为代表的、带有浓重探索性的日本动画相比,《埃及王子》可能还谈不上走得很远,但是对于这样一个注重娱乐的好莱坞环境中,梦工厂能够将它做到如此恢弘的水平已经不易了。而且梦工厂在《埃及王子》上的苦心经营不仅仅出于商业的考虑,更是从动画艺术性上做出了可喜的探索,所以从这个角度来说,《埃及王子》也确实让迪斯尼的老总们为自己数十年来没有突破性的前进而真正汗颜。

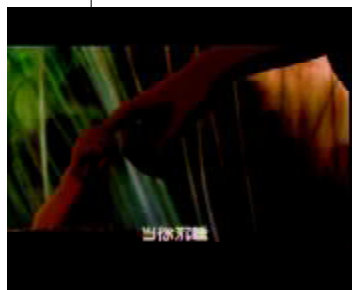
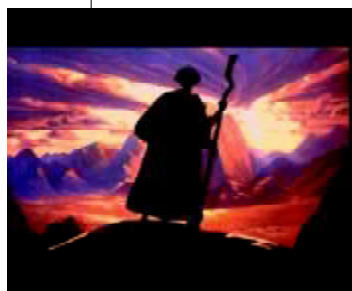
无论如何,梦工厂能够对《埃及王子》这样的宗教题材费时四年,斥资**7000**万美金(与《拯救大兵瑞恩》持平),力图打破传统童话色彩的动画格局与规模,塑造一种动画的史诗性,这种野心和魄力确实有着过人之处,也取得了一定的成就,赢得了评论界一致的好评。

下面具体讨论分析一下,《埃及王子》究竟是如何做到在众多动画电影中脱颖而出的呢?

《埃及王子》选材于《圣经·旧约》中的“出埃及记”,无论从哪个角度来看,动画片将严肃、神圣的题材作为创作蓝本的选材思路都达到了一种让人刮目相看的境地,同时在客观上也大大地拓展了动画电影选材原有的常规视野和方向。

在《圣经·旧约》中讲述了摩西历经上帝**40**年的特别考验后,最终成为希伯来第一位祭司,完成了上帝给他最大的使命——带领以色列人走出埃及、恢复自由的故事。在分析影片之前,来大概地回顾一下在《出埃及记》中记载的摩西的传奇一生:

在先知约瑟死后的许多年里,在埃及原本地位崇高的希伯来人已经沦为苦役。埃及法老王害怕希伯来人生养众多而危害到埃及,因此要求接生婆杀掉所接生的希伯来男婴,但她们并没有真正听从埃及王的命令。因此国王在法律途径下颁布命令,将他们新生的男婴都丢到尼罗河去。摩西就在这样的情况下被放在草编的篮子,藏在河边的芦苇丛中。幸运的是国王的女儿发现了这篮





子中的婴儿，收养了他，并将他命名为“摩西”（即“从水里拉出”是意思）。从此，摩西便在王宫的生活长大。

一次摩西看见埃及人在欺负希伯来人的时候，他便动手杀了埃及人。由于杀人事件，他受到追杀逃出了埃及，来到了一个叫米甸的地方。遇见了祭司叶特罗，并与他的女儿西坡拉结婚过着放羊的平静生活。有一天他偶然来到了西奈山，看见了一个奇特的景象，那就是荆棘着火，却没有被烧毁。这时上帝出现了，并向摩西陈明他的来意——差他到埃及王那里去把上帝的子民从埃及领出来。于是摩西领受了这份职责，回到他所逃离的埃及地。

带领以色列人出埃及第一件工作就是必须面对埃及王，当摩西来到埃及王面前并宣告希伯来人的上帝之说：“要让我的子民走！”埃及王不但拒绝而且变本加厉地迫害希伯来人，使得摩西受到百姓的抱怨。即便如此，上帝依然要摩西再次去告诉埃及法老王他的旨意，并告诉摩西埃及王再不听，必将惩罚埃及。于是，摩西不得不再去与国王交涉，此时的摩西八十岁，随同而来的亚伦八十三岁。

摩西、亚伦和法老王进行了精彩的对决，每次当摩西来到埃及王面前要求带希伯来人离开时，上帝就定意要降灾惩罚埃及，也就是我们所熟悉的十个灾难——即“血灾、蛙灾、虱灾、蝇灾、瘟疫、雹灾、蝗灾、黑暗之灾、一切头胎的都死”。一直到最后上帝不得不采取激烈的手段，将埃及所有一切头胎的击杀，埃及王才伤痛地让所有的以色列人离开。

在出埃及记的第十五章里，希伯来人终于可以脱离苦海了，得已离开埃及这块为奴之地。这时，白天有云柱指示方向，夜间有火柱照光他们。当他们靠近红海的时候，后悔的埃及王派兵要追他们回去，上帝使摩西的拐杖将水分开，当希伯来人都过完之后，又将水复原，因此埃及的军队就死在海中，他们终于可以高唱胜利之歌。

希伯来人百姓离开埃及，经过红海后，来到了书珥的旷野，又到

以琳居住，再到西奈沙漠，以色列人扎营在西奈山下，摩西自己上山去朝见上帝，上帝最终将十诫颁布给摩西。

虽说摩西一生劳碌，但在最终时刻他仍然尽忠职守地完成自己的任务；他最后一次登上比斯迦山与上帝会面，上帝将他所要赐给以色列人子孙的地指给他看，但他不能进入。然而，他得到的最后奖赏就是与上帝同行，由此结束了他华彩的一生。

在这里了解《旧约》中的摩西故事，当然不是为了增加一些对于影片的补充资料，更重要的在于通过电影文本与原有题材的比较来考察梦工厂在剧作方面所作的努力，没有在改编上下大工夫，是很难用动画形式来表现如此庞杂、如此丰富的内容的。而且在他们决定拍摄《埃及王子》后制作时也异常的严谨，在各方面也都是必须做深入的研究并小心求证，从故事本身到牵涉到的古埃及的地理、建筑、衣饰等细节，他们也都请考古学家、历史学家、神学家、古埃及学家、圣经学家以及宗教领袖等人来提供意见，保证在题材和形式上尽可能地做到尽善尽美。

《埃及王子》显然不是一部完全意义上的宗教类影片，所以主创人员并不是严格地依据《旧约》中的故事用动画的形式机械地重复再现，而是将最新的动画技术、最为成熟的好莱坞剧作、大众流行音乐以及全明星包装等带有浓重现代色彩的商业模式有机结合，形成了商业元素和严肃题材比较协调的思路，无疑为动画题材的开拓和整个动画传统的变革提供了现实依据，因此必将在动画史写下浓墨重彩的一笔。

二、让美国动画严肃起来

既然在这样一个如此严谨而且耳熟能详的宗教故事以及经典电影的基础上，改编成近2个小时的影片，本身是存在一定难度的。与此同时，主创者一方面要突出题材与电影的完美结合，塑造具体的生动人物形象，具有深度的主题以及建构具备戏剧冲突的情节；另一方面还要在一定程度上突破“百老汇”式载歌载舞的美国动画传统；而且还要考虑到宗教题材的敏感性和严肃韵味……剧作无疑是一项非常浩瀚的工程。

（1）概述

结合上述各种方面的要求以及影片题材的立意,影片在剧作方面体现出了鲜明的艺术特点:

在影片戏剧模式上采用了严肃的正剧,而且在影片的主题设置上也呈现出了一定的深度。整部影片所烘托的是一种具有沉甸甸感受的氛围,尤其在影片的开端部分,运用一系列运动的镜头和悲天悯人的音乐有机结合,营造出了压抑悲愤让人同情的情绪。所以,我们有必要仔细地解读一下影片这个壮观恢弘而且不同凡响的开头部分,这不仅有助于我们理解影片,也有助于我们体会影片独特的庄重氛围究竟是如何形成的:

在庄重的音乐背景中,黑色的银幕上闪出这样的文字(“本片改编自《出埃及记》的故事,虽然史实经过了艺术的修饰,相信仍然保持着原故事的精神、价值和尊严,并且成为全球亿万人的信仰基础。摩西的事迹在《圣经·出埃及记》中有详细描述。”)之后,逐渐闪现影片的片名《埃及王子》,并且在明确之后黑场(而这时,主题音乐缓缓响起),接着镜头淡化出湛蓝的天空,云雾弥漫,此时嘹亮的管乐不断演奏着主题音乐,使之回响在云雾之中,主题音乐与画面中的云彩蓄势待发,最终在云雾散开的瞬间切入沉重的烟尘画面和砰然而出的交响乐,在烟尘的上方就是埃及法老的头像……紧接着,扬起的鞭子、摔倒在泥泞中的奴隶、被奋力拉直的绳子、埃及人残暴的催喊声以及摇移和纵深的宏大全景融合着浑厚的大合唱,立刻将整个影片在视听方面乃至影片艺术风格方面表露无误。

每一个观众无不被这个壮丽沉重的艺术风格所感动、所撞击。尤其是那些习惯了歌舞升平、嬉笑怒骂的动画观众更是被这个单刀直入的开头所震撼。它明确地告诉观众:它是一部严肃的动画电影,是一部有别于迪斯尼动画那种喜剧或歌舞剧等类型的动画电影,是一部充满着艺术创新精神和商业野心的动画电影。

影片非常严谨地遵循剧情电影的模式,融入正剧的手法来叙述电影。从下面简单地回顾影片中段落的划分就可以看出主创者的叙述重点。

1) 一开始简单地讲述了埃及中希伯来人的悲惨生存境遇，由此转到摩西身世——从一个奴隶孩子成为埃及王子，如此大的时空跨度影片只用了短短的7分多钟，足见其叙事功力非比寻常。

2) 接下来通过赛马闯祸、父亲训斥、兄弟和解、一起被维以重任等小段落来非常细腻地展示出摩西和雷明斯亲密深厚的兄弟之情，影片在快节奏中仍然用了较大的篇幅来突出这点，为以后双方在性格和立场的对立建立铺垫，手法老练而且效果卓越。此处主创者安排了近10分钟，与前面的铺垫影片开端联系起来就完成了人物、矛盾、环境等方面的建置。

3) 在影片20分钟的时候，出现了第一个大的转机——摩西结识了亲生姐姐从而了解了自己的身世，改变了摩西的整个价值体系。并且用了近5分钟时间，细腻地描绘摩西的一系列心理活动。通过与父亲、母亲的对话，最终在工地上情绪失控而杀死埃及士兵，并逃离了埃及。

4) 接下来，摩西在沙漠安居乐业，只用了6多分钟，就简练地完成了摩西安居、结婚、牧羊等环节。在节奏缓慢一下后，剧情迅速地再次发生大的转变，摩西受到了上帝的召见，并担负了解救在埃及为奴的希伯来人的使命。

5) 主创者则用了近26分钟的大篇幅表现了摩西与已经成为埃及法老的雷明斯之间的反复对抗，最终雷明斯屈服。

6) 影片在简短地表现希伯来人的欣喜场面后，剧情又进入了新的发展——人们的前方是大海，后面则有雷明斯不甘心而发起的追兵！

7) 在五分多钟的火球拦路、大海断流的伟大场景后，希伯来人在摩西的引导下，走向了真正有尊严的自由生活。

综上所述，《埃及王子》在动画创作上体现出“主题设置成人化，矛盾冲突复杂化，人物塑造深度化以及叙述手法多样化”等几个可喜的创新之处。接下来逐个简单地讨论一下。



（2）主题设置成人化

影片的正剧风格当然不只是精心营造一种庄重的色彩和氛围,所以在影片主题方面的设置是相对成人化的。

说到主题成人化主要是由于该片与常规动画相比较而言的,比如比较另一部代表美国动画经典之作的《狮子王》的主题设置,在《狮子王》中影片的主题可以理解为它是讲述一个孩子的成长经历,人应该真正理解责任的意义,选择勇敢面对而不是逃避。《狮子王》的原型“哈姆雷特”是何等的复杂和深刻,但是为了适应影片各方面的创作,影片比较浅显地从原著中提炼了上述的主题,影片成为一部画面壮美、剧情精彩、人物层出不穷、音乐优美等娱乐因素有机结合的动画电影,使得观众在赏心悦目的同时也略有回味,对孩子观众而言更具有意义。

而在一开始就被定位为成人化动画的《埃及王子》势必在这一点上走得更远,由于影片采用的是宗教故事,内容涉及的部分本身就非常庞杂,其中讲到了自由和解放、自我回归、人的成长、大义与亲情、信仰……影片中贯穿始终的应该就是宣扬“信仰才是得救之道”部分。主创者也完全可以从选择一个像迪斯尼动画那样的主题,但是他们没有,而选择了一个较为复杂的“信仰”,这样一方面无疑更接近原著本身,另一方面也给改编和创作带来了难度。所以,单从这一点而言,影片主题设置所针对的观众不再只是那些孩子了。

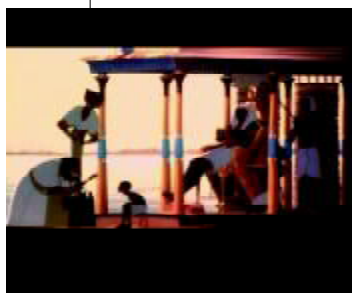
我认为影片的主题在于讲述“只有拥有自己的信仰,坚定自己的信仰,人才可以获得真正的自由,才能赢得奇迹”。在影片开始的字幕

中，主创人员就已经提到了信仰，而在影片开始的合唱中所表达的意思是在向上帝诉苦，而且透露出一种无奈与怀疑。了解圣经故事的观众可能知道其中记载了一些希伯来人信仰上帝以外的神，而究其关键就在于人们的信仰危机，也就是信仰上的怀疑。故事的开始不仅仅展示了他们被奴役被压迫的悲惨生活，同时也真实揭示了人们在痛苦生活中对上帝与信仰的哀怨，这一切则为主人公摩西的出场提供了一个广大而深远的平台，这一角色的价值也由此形成。由此影片从这里顺理成章地引到了摩西的故事——摩西被王后收养……在摩西得知身世后，无法改变现状，也无法面对家人与同族，更加无法直面自己一直以来的信仰——即一个埃及王子的信仰。于是，他毅然选择了离开。

当他遇到了上帝，获得了上帝的使命后，带着妻子来到埃及对着兄长要求“给我的人民自由！”经过多番的较量，坚信“上帝与我同在”的摩西不仅在强权前坚持不懈，而且还在自己人民的诋毁中勇敢地站起来继续战斗，甚至最后牺牲了真挚的兄弟情谊来实现民族的解放和自由。信仰不仅完全成为摩西无往不胜的武器，也成为他最有毅力和最有力量的根源所在。于是“把我的人民领出埃及”成为摩西惟一的信念，对上帝的敬畏、顺从和信心以及对本民族的忠诚，使他愿意牺牲一切，包括与法老雷明斯的兄弟情谊，也要去完成使命。

在人民反抗非常低落的时候，摩西说出了最能体现整部影片主题的话：“他们可以夺走我们的食物，夺走我们的自由，夺走我们的儿女，甚至是我们的生命，但是无法夺走我们的信仰！只要心中有上帝，我们就能见到奇迹！”紧接着就是著名的“十灾”，它的价值在于显出埃及假神、偶像的无能。神降十灾，一面是惩罚埃及的罪恶，另一面是败坏埃及一切的假神。十灾的内容明显是针对各种偶像，同时也显出上帝的忍耐宽容，他给雷明斯多次的机会，如果他虚心领受，相信上帝的话就能免去灾祸，但是雷明斯仍然敌对抗拒。

一切的铺垫在影片的高潮部分才始露端倪，面对汪洋大海，



后有埃及的追兵，摩西坚定地走到海边，用着上帝赐予的神杖奋力插入海中，因为他坚定着自己的信仰——心中万能的上帝会来援救这些苦难的人民。奇迹在信仰中产生！大海分而水起，竟然露出了海底。高高的海水被一条奇迹制造的通道所隔开，变成了阻堵流水的墙。希伯来人如愿地走在海底的通道上，奔向幸福的自由之地。万能的上帝对这群憧憬自由、坚定信仰的人民也体现出无微不至的关怀，等所有希伯来人上岸后，用飞流而下的海水击退了埃及的追兵。

（3）矛盾冲突复杂化

研读本片的电影创作，必须要分析一下影片中复杂的矛盾冲突的设置。可以这么说，本片在戏剧冲突方面出色的安排，毫不逊色于那些经典的体现人文关怀的文艺片，而且更为动画电影的发展拓展了崭新的空间。

本片的矛盾冲突纷繁复杂，有社会环境存在的矛盾，也有人物之间的矛盾，更有个人内心的冲突。所以要面面俱到地进行析可能有一定难度，下面尽可能地详细分析。

首先在社会环境方面，由于影片主题与信仰息息相关，因此影片一个大的戏剧冲突在于“神（即信仰）的冲突”。虽然影片并没有花费什么段落直接和正面地表现这个冲突，但是它却无处不在。可以说这个冲突是为了摩西的出场以及他与法老的斗争来建立的一个平台。影片中一开始讲到了在埃及生活的希伯来人成为了奴隶，生存艰辛，他们呼唤着他们的上帝来拯救，同时由于生存环境的过于严苛，也有的动摇了自己的信仰，开始怀疑上帝。

重新树立起人民的信仰和尊严，树立起新的希望关键就在于上帝的使者的到来，于是摩西的存在价值得以突现。摩西不仅要和埃及法老们斗争，还要努力去振奋起人们的信心和勇气，重新塑造一个团结向上、具有尊严和信仰的群体。

作为信仰的反方，即信奉假神则是通过从开头到最后一直担任埃及

法师的丑角来实现的，从他们的所作所为可以了解到，人们对巫术的迷信造成了对神力的误解，从而形成了错的信仰，当然埃及的法老也借此方式巩固自己在人民心中所谓“日月星辰之王”的地位。所以在这样的双方较量中，信奉真神的希伯来人创造了一个又一个的奇迹。

而且摩西与雷明斯的斗争也体现在信仰上：雷明斯自认为自己是日月星辰之王，关键在于他有着埃及人的信仰和对神的理解。在摩西几番展示上帝的威力的时候，他一直认为摩西只是一个小丑，他的两个“法师”的把戏，更使他对摩西充满了敌对感和厌恶感。在最后的较量当中，天灾的不断降临、两个法师的无能为力和长子的死等一系列打击终于使雷明斯彻底崩溃。

同样地，在埃及法老和摩西（以及他的人民）之间更为重要的矛盾则在于统治与被统治的冲突。希伯来人与埃及人之间的矛盾与仇恨都来源于统治与被统治，埃及法老为了巩固自己的国家势必奴役外来民族希伯来人，而且为了限制他们的发展而下令杀死长子等等也同样是为了巩固统治。摩西来自希伯来人，但是长在埃及的皇宫，只有当他得知自己的身份后才真正地看清了庞大威壮的国家是建立在希伯来人的痛苦之上的。回来拯救希伯来人的摩西面对的是作为统治阶级的雷明斯，这时他们之间的矛盾又是统治阶级与被统治阶级的矛盾。法老不能放弃奴隶，不仅要考虑国家的利益，自己民族的利益，也要考虑维护作为统治阶级的尊严。

所以两个社会环境的冲突在影片中烘托了一个复杂的平台，让处在矛盾浪尖的摩西和雷明斯短兵相接，更是显得改编者卓越的造诣。下面再来看他们之间的矛盾冲突是如何演绎的。

突破传统动画，主人公与敌对方居然自始至终都是情感深厚，真挚感人。他们之间首先是敌对的，因为他们代表了两个对立的民族，代表了两个对立的阶级，代表了两种对立的信仰，是站在两个阵营中为了维护自己民族的利益而走到了对立的位置上的，所以他们必须是敌对的。同时，他们又是真挚爱护对方的兄弟，是不对立的，而且最后雷

明斯悲凉的呼唤和摩西深沉的遥望时流露出的手足之情确实让人感动。回顾影片，两人关系的发展可以这样简单地提炼：开始时两人在制造麻烦时相互照顾，相互支持，相互信任，感情深厚；摩西得知身世后杀了埃及士兵，在城门分别时雷明斯真诚挽留，甚至不惜违反国家的法律来保护摩西；摩西为拯救希伯来人回到皇宫，雷明斯欢欣鼓舞，赦免其罪，当得知摩西真实的来意后恼怒，矛盾开始升级；摩西不断地对抗雷明斯，而雷明斯也不轻易就范，致使矛盾激化到了顶点，最后摩西引来天灾，雷明斯不得不勉强同意；最后摩西带着人民来到大海边时，雷明斯反悔而带领埃及士兵追杀，而被上帝的神力击败。

两人之间的矛盾在递进式的激化当中，情感还时时地萦绕着两人的心。一个是摩西召唤灾难来到埃及的段落，摩西在歌声中抒发自己的感受，“我们曾是兄弟，我也期待上帝选的是别人，我不愿以你为敌，而现在我让蝗虫吃光埃及的庄稼，我使灾祸降临埃及……让我的人们离开吧！”，而雷明斯的回答是“我们曾是兄弟，你却带来灾祸……你想要的，你非逼我狠下心肠，不管付出什么代价，我绝不让你的人们走！”灾难降临的画面中有两种声音在重叠：“让我的人们走！”“我绝不让你的人们走！”用奇巧的蒙太奇剪辑来表现矛盾的激化和升级，实在是巧夺天工。另一个段落是在两人激烈争斗过程中的对话，从敌对的相互攻击，逐渐由于情感的涌动，对立的双方不由自主地回忆甜蜜的往事，在低沉的音乐中，情感并没有由于敌对而消失，反而细腻而悠长，两人真诚的目光对视的瞬间，无疑是绝妙的一笔！而这瞬间压抑在内心深处的情感很快又因为冲突而消逝，恢复了敌对的氛围，如此穿插处理矛盾不可不叹服主创人员的非凡功力。由此整个戏剧矛盾呈现得更加丰富也更加具有层次性。

而在影片中矛盾冲突的部分还存在于摩西个人的心中，摩西一直以来对埃及和雷明斯都有着真挚深厚的情感，当他必须承担起拯救人民责任的同时，也就是要开始对抗自己的亲人。对于希伯来人来说，父亲是残暴的，雷明斯是专制固执的；但对于摩西个人而言，父亲是慈祥

和温和的，雷明斯是宽容和真诚的。摩西身处这样的环境中，内心的矛盾与冲突就更加不必说了，在前文引用过的歌词中还有这么几句：“我们曾是兄弟，我也期待上帝选的是别人……不愿以你为敌……这里曾是我的家，它遭受蹂躏真的让我心痛……”

将这么多复杂的矛盾冲突相杂糅在一部90多分钟的动画电影中是很难想像的，而传统动画电影的矛盾则是相对简化的。正邪的二元对立、矛盾的单一与表面性都是动画电影常见的模式，而本片则反其道而行之，对立的矛盾无法用简单的正邪或对错来评价估量。所以可以这么说，《狮子王》的成功在于结合动画元素作了“减法”，而《埃及王子》则是通过“加法”来营造出一部严谨伟大的动画经典。



（4）人物塑造深度化

复杂的冲突没有复杂的人物是不可能的，与上文戏剧冲突紧密相关的就是影片人物上的塑造。虽然影片并没有将诙谐幽默、激烈打斗等传统动画元素作为重点，但是在将戏剧的冲突内化到了人物情感的冲突、人物内心纠葛方面的时候，已经塑造出鲜活、饱满、真实的人物形象，这是以往美国传统动画不常见的。

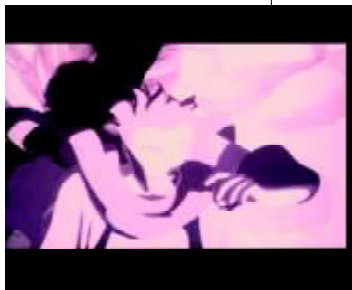
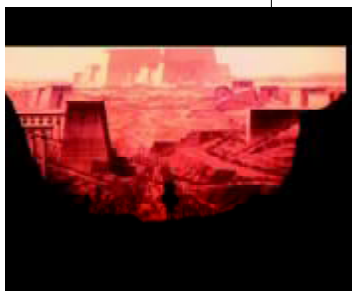
即便是像经典至极的《白雪公主》，塑造的都是一些单性格的形象，善与美或恶与丑的载体，缺乏真实的血肉和真情实感，所以动画被认为是儿童或者成人的梦想的艺术也在于此，似乎简化的、单一的或是夸张的个性已经成为美国动画塑造人物惯性思路。而《埃及王子》无疑对着约定俗成的创作方式发起了挑战。

影片着重地方在于细致入微地刻画摩西在危难的环境中肩负重任的真实感受和矛盾。这里可以比较一下《埃及王子》与《狮子王》（由于在题材上都是讲述人的成长和重任下的抉择，存在一定的可比性）的明显区别：在《狮子王》中，迪斯尼着重表现的是辛巴与刀疤由对抗

到决斗的过程，虽然也涉及了辛巴自身对于责任的认识，但是相对于摩西而言就很明显地看出其浅显的地方。而塑造摩西这样的人物与其身份的转变有着非常大的联系，我们可以结合这一点来分析。整部影片重摩西身份经历了三次大的转变。

1) 从奴隶到王子：自小，摩西被埃及皇后收养，从一个希伯来人的孩子变成了一个埃及的王子。在这样的环境中成长起来的摩西有些养尊处优，不太有责任感的“王子”。跟雷明斯不同的是，摩西没有“将来要统治国家”的责任，所以也不必像他兄弟那样，得处处小心谨慎，活出“法老”的尊严样式。他们恣意闯了许多祸，甚至合起来戏弄米甸祭司的女儿（后来成为摩西太太）。不过俨然以王子自居的他也偶尔露出善良的本性。

2) 从王子到平民：当无意中得知自己身世后，并没有马上接受现实，而是用歌声来抵抗和逃避，一个梦魇使他真正醒悟，原来的精神支柱也随即崩塌，尤其是从一向认为是非常慈祥的父亲口中得到了真相，更使他浑浑噩噩，在本性的促使下他杀了埃及士兵。这里着重表现出他内心的惊诧与纠葛，那种釜底抽薪的阵痛使他爆发在与埃及士兵的对打中，显露得真实而深刻。



3) 从平民到义人领袖：在沙漠平静自由的生活中摩西对人生的态度发生了转变，他对生活和人生都达到了一个平静开阔的新境界。他在这一段日子里体会到的“自由”与“尊严”的重要性，在某种程度上影响了他后来决定为希伯来人争取人权的重大突破。于是当他成为了上帝的使者后，随之而来的强烈的责任感和坚强的毅力使他稳健地走回到埃及的大地上。此时的摩西已经能够忍辱负重，慢慢地获得了希伯来人的信任，也由于他对上帝的忠诚和顽强的个性使他在与雷明斯的较量逐步地占据了上峰。忍受着内心对故乡的眷恋和对雷明斯真诚的兄弟情感，他仍然屹立不倒。所以说，当他来到埃及时用的是义人的身份，当他离开埃及的时候，他才成为了一个真正的义人。

影片对于摩西的细腻刻画在于其身份转变的过程是递进式的，也就是说，通过一点点的外界和内心的冲击使他逐步成长，而其中在表现人物性格转变的同时紧紧抓住摩西注重情感、坚毅而敏感的特点，将一个人物形象刻画得入木三分。所以当他和兄长从亲密的手足变成对立的敌人时，观众才能油然而生悲伤、痛苦和振奋、激动的感受。



影片中的雷明斯也是一个被刻画得非常具有深度的角色。在他成了法老以后，他和摩西的兄弟情义无法继续下去，一个重要的原因就是他要维持法老的尊严。正是他本身的自尊，他不想成为帝国中最薄弱的一环，使他为了强硬而果断，为了证明自己不是这个薄弱环节，他变本加厉地来营造一个更大的帝国来弥补这一心理上的痼疾，这反而使他形成了刚愎自用的个性。同时他对摩西的情感也让人叹息，他真诚地对待着摩西，但是此时摩西已经今非昔比，在对抗中外强中干的雷明斯越来越显露出孤立无力，最后的屈服和追杀都非常符合人性的特点。在上文说的对唱中，他的强硬与软弱都非常明显，而且真切的情感也让人觉得伤感。



原本《圣经》中在人物的刻画方面也是从一开始正义和邪恶就显得泾渭分明、针锋相对。从这一点来看，《埃及王子》改编则坚持走的则是一条能充分体现复杂的人性的线路，无疑在试图揭示两个兄弟一个肩上要担起一个国度，另一个则要根据神的旨意带领被奴役的一族走出埃及这两者之间矛盾的强化与丰富。

所以，在细节处理上往往能够真实而细腻地表现人物复杂的内心活动。这在动画片里较难把握，可在《埃及王子》里却做得相当成功，如雷明斯内心对摩西的兄弟情义和他自身的骄傲和自尊之间的斗争，都生动地表现在他痛苦的面部表情上；又如摩西隔着红海遥向雷明斯告别时深深呼吸后，重重吐气，脸色苍白中透着复杂的镜头，这种把握微妙情感的水平令人赞叹。

虽然影片大半精力用来塑造这两个具有一定深度的人物而使得其他配

角没有能够像迪斯尼影片那样形成一个人物形象个性鲜明的群体,但是我们认为本片的开创性意义仍然值得称道,而这些经验和教训都在梦工厂后来的片子中得到鉴戒,尤其是影片《怪物史莱克》不仅在人物塑造上借鉴了《埃及王子》上的深度化特点,同时也弥补了配角上的薄弱,塑造了驴子、法克大人、龙等等角色,取得很大的成功。



(5) 叙述手法多样化

对于影片的成功,其叙述手法也是不可缺少的,本片跳出了原有传统动画叙述的类型化模式,同样体现出了非常巧妙的创新意识。虽然在整体上本片严格地遵循着常规电影和传统动画电影顺叙的叙事方式——时空顺序结构,但还是在动画语言的运用上表现得更加灵活多样。

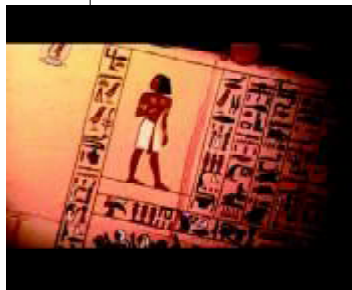
一直以来,美国动画以可爱的造型、流畅夸张的动作、荒诞可笑的噱头以及优美动听的音乐等特点包装成成熟的电影娱乐类型。但是在叙事方面却十分严整划一,因为考虑到受众中有很大部分是儿童,而儿童对故事的接受程度是有限的,所以使美国动画故事的叙述手段受到了一定的限制。我们很少看到传统动画运用主观叙事结构、时空交错结构、多角度叙事结构等方式,也很少看到像日本动画常用的闪回、分叙、插叙、倒叙、平行蒙太奇乃至复调叙述等手法。不过随着时代的发展,美国传统动画也已经开始逐步演变(比如《大力士》),并不断丰富叙述手法来加强影片的可看性和观赏性。

而在《埃及王子》中出现了一段具有独创性的叙事手段,也就是结合人物情景和叙事需要加入了一段插叙的内容。在摩西得知身世后,他不知所措的来到殿堂中,他闭上眼睛,镜头一直慢推,直到闭着的眼睛的特写,这时眼睛演变成壁画风格,随后而来的是一个“戏中戏”的独立段落:

壁画上重现了过去的岁月——埃及法老发布了命令,将希伯来人的长子丢入水中,水中有着鳄鱼;同时,摩西一方面充当的是主观的叙

述者，虽然他没有说，但很多场景是通过他的眼睛看到的，渗透着他强烈的主观情感，而另一方面，他又是壁画故事中的参与者，通过他来完成空间转场，于是观众和摩西一起看了摩西被放养的过程，最后画面又定格在摩西痛苦的面部表情上。这样对梦境这样的处理极有独创性，画面创新地运用埃及壁画的艺术样式，挺拔的线条，平涂鲜艳的颜色，以及浓郁的民族特点在镜头推拉运动、音效及音乐的结合下演绎得分外精彩，不仅在叙事上完成了摩西的情感导向转变，而且丰富了动画影片叙事手法，实在让人拍案叫绝！整个摩西梦中的可怕情景只有短短几分钟，主创者大胆采用这种超现实的手法，让摩西进入记录史实的壁画里，除了让他可以亲身经历一段屠杀，而且将血腥的事件讲得含蓄而唯美，这个经验很快在后来的《梦想国王》中得到更加淋漓尽致的运用。

在影片的叙事中，镜头的运动非常流畅，而且在景别上的处理也精益求精。由于新型电脑动画技术的优越性，《埃及王子》在叙述上能够将动画世界的纵深感精彩地塑造出来，而且打破了常规电影运动的局限性，在运动上做到了一种极至。在片中虚拟的摄影机能够在表现画面时进行非常奇巧的摇移推拉，这是很多常规摄影机无法做到的事情，在动画和电脑技术的结合中得以统一。比如在影片中摩西和雷明斯在街道中飞驰马车的段落，在快速的剪辑和运动长镜头的运用当中，我们可以看到这样一个长镜头：先是从马蹄、灰尘飞溅的地面慢慢摇起，穿透了马车、人物形成平视的镜头，然后继续上摇成为一个摩西的主观镜头，接着摩西“穿透”了摄影机冲入画面，摄影机后拉并且上摇成仰



拍出现埃及的大全景。而且还要引起注意的是，自始至终整个镜头一直处在飞快的运动当中（也可以算是跟镜头），如此复杂的镜头运动，营造的是常规电影无法企及、无法拍摄的崭新空间，从而合理地运用了动画的假定性以使得动画语言更为丰富精彩，让人们如临其境。

另一段可堪称经典场面的是上帝惩罚雷明斯的愚顽而降下变水为蛙灾、虱灾、蝇灾、畜疫之灾、疮灾、电灾、蝗灾、黑暗之灾及杀长子之灾等灾难的段落。其对埃及假神彻底的挑战结合了曲长只有两分四十秒的“**The Plagues**”（意思为罪恶的根源或灾祸的原因）来讲述灾难，用快拍剪辑的视觉处理与对唱合唱的音乐处理组成的**MTV**，节奏扣人心弦，画面构图和镜头运用匠心独运，营造了一种让观众喘不过气、情绪起伏的视听杰作！

《埃及王子》确实突破了很多传统动画墨守成规的限制，活用了动画的假定性、虚拟性以及它自身的可操作性，充分借用多变的画面设计，造成天马行空、具有浓烈电影感的影像世界，由此随心所欲地带出别具一格的戏剧效果，开创了许多全新的、令人目不暇接且富有表现力的动画语言。

三、在吸收传统精华的基础上

梦工厂并没有完全地否定美国传统动画，在《怪物史莱克》中也可以看到这个特点，他们成功地借鉴和吸收传统动画模式中有益的养分，甚至走在了这一方面的代表——迪斯尼动画的前面，摆脱了诸多的束缚，将原有的元素运用得更为精致和老练。

这里简单讨论的是梦工厂做得尤其突出的地方——有关音乐方面、视觉技术方面的运用。

（1）音乐的出色运用

《埃及王子》之所以能够成为一部动画精品，优美的音乐仍然是不可或缺的重要元素，而且主创者非常重视影片在音乐上的质量。所以，

和传统美国动画一样，《埃及王子》的音乐创作阵容十分庞大。

《埃及王子》中有六首歌曲是由奥斯卡奖获得者史蒂芬·史瓦茨（因《风中奇缘》主题曲**Colors Of The Wind**获奥斯卡与金球奖双料最佳电影主题曲大奖的作者）编曲，并由和斯卡奖获得者汉斯·季默（《狮子王》配乐）配乐。同时伦敦的管弦乐团、合唱团、美国的童声合唱团，并与演唱希伯来文的孩子们一起参加了录制工作。而来自中东地区的管乐器和弦乐器较好地体现了曲作者的创作意图，勾勒出影片独特的地域风情和时代背景。

由此，本片的音乐在体现优美的同时更是别具一格，毫不逊色于迪斯尼经典动画片《狮子王》。整体风格比较偏向传统，介于古典乐跟百老汇歌剧之间，听来令人肃然起敬，体验到一种庄重严肃的美，这与整个片子格调以及美术风格都是相当和谐的。

在此不得不首先讨论一下第**71**届奥斯卡获奖的最佳电影主题曲——本片的主题曲《如果你相信》。这首让人迷醉的颂歌由当今流行乐界拥有最多冠军金曲记录的两大天后惠特尼·休斯顿和玛丽亚·凯丽合唱的（在片中主题曲分别由担任角色配音的米雪·菲福尔和莎丽·凯丽合唱，惠特尼·休斯顿和玛丽亚·凯丽合唱的本曲出现在影片的片尾）。这两位分别是**80**年代和**90**年代独步乐坛的女歌手，都有着相当大的号召力。而且两人演唱风格相近，并用真情歌声阐释自信与信仰创造奇迹的魔力，歌曲洋溢着浓郁的神圣感和庄严感的同时真切动人，情感汹涌荡气回肠，是片中最温馨感人的抒情美声巨作。由史蒂芬·史瓦茨填词谱曲，而交由葛莱美奖制作人监制，堪称是本世纪流行金曲的杰作！

另外，汉斯·季默为《埃及王子》花费一年时间精心谱奏，在音乐结构方面以神秘瑰丽的古埃及人文情感为基础，散发着沛然壮阔的坚毅的精神，在澎湃激昂的气势当中回荡着感人肺腑的真情与亲情。在器乐方面用中东和古埃及的配器塑造古文明帝国神秘瑰丽的色彩，辅以管弦交响乐的声音广度与响度创造震撼辽阔的视野，再加上来自影视歌各界近**50**人的大合唱来升华影片中人性的光芒和沛然的情感，充满着神

圣的感召力。影片还有电子乐器瞬间去策动影像画面的戏剧张力。接下来简单回顾一下在《埃及王子》中音乐的重点段落。

① 《序曲》

在影片一开始就是序曲，是人民的呐喊，烘托出了本片的宗教题材，并以音乐引导观众进入剧情的内容。同时结合希伯来人遭受到奴役与迫害的画面，搭配上低沉且受压抑般的声音唱着：“我的背脊受鞭笞/我的血汗流满面/在天上的神/您可听到子民的哀嚎……帮助我们 派牧羊人来/引领我们到您应许之地”。通过这段歌词观众可以了解到希伯来人宗教的信仰，他们是抱持着什么样的想法和怎样的宗教观。

② 《摇篮曲》

紧接着的是摩西被放到尼罗河中的段落，他母亲所唱的摇篮曲也颇有意味。在后面的剧情中，成为过去与现在的切入点，能够让摩西真正地理解自己真实身份。

③ 《我别无所求》

这是表现摩西对价值观思考的心声，是在他处于对自我定位非常混乱的时候所唱的曲子。曲中表达了完全不同的角色对摩西造成的重大冲击。一个是身份最为高贵的埃及王子，另一方面最为低贱的奴隶希伯来人，他该如何去面对真正的自己？片中采用了超现实手法，以古埃及壁画的来演绎一个梦境，由此他看见了不曾知道的残酷过去，结合颇具东方韵味和情绪化的音乐，别具一格地呈现了一场改变摩西命运的梦。



④ 《米甸祭司的歌声》

当摩西逃到了沙漠后，当地的米甸祭司米忒罗的一首启示性浓厚的歌曲。不仅完整地串起了摩西在那一段蜕变的生活，也简练地表现了摩西在这个完全不同的世界与人群中对人生的态度转变。



⑤ 《魔术师的催眠》

该歌曲应该是本片中最另类的音乐，出现在摩西进皇宫见法老，两

个法师在施法时所唱的歌，充满了一种滑稽感和伪装神圣的调侃味，结合两个法师煞有介势的场面更加让人忍俊不禁。

⑥ 《灾难之歌》

前文已经提过，在表现埃及遇上灾难景象的段落里，音乐中蕴涵了各个曾出现的乐曲，并以一种紧凑和谐的方式被描绘出来，快速的剪辑画面和富有节奏的音乐交互地表达出一种剑拔弩张、针锋相对却又混乱的情景。埃及经历天灾的混乱过程充分地呈现在歌声之中，并杂糅了摩西与雷明斯这两个完全相反立场的角色对唱，以及声势浩大地代表着上帝意图的合唱，将不可挽回的激化冲突以及人物的所思所想表现得淋漓尽致，可谓神来之笔。

⑦ 《如果你相信，就会有奇迹》

这段在片中由米雪·菲福尔和莎丽·凯丽来合唱的音乐主要使用在希伯来人往自由而去的路上，从歌词中可以看出希伯来人的信仰是“即使不能预测明天的道路，仍要为了希望去追寻新世界，并相信他们的神会用各种神迹眷顾他的子民”。结合孩童嬉戏与欢笑、牛羊成群等的画面来呈现无疑是为了表达出对于未来美好生活的憧憬和向往。

结合上面对《埃及王子》中音乐段落的简析，可以这样简练地归纳音乐在影片中的几个画龙点睛的作用：

- 1) 烘托气氛。电影音乐是电影中最为常用的手段，在此不再展开。
- 2) 交代环境与剧情。在叙事方面，音乐不仅可以营造出一种恰如其分的基调，同时结合音乐的歌词，可以最直接和最有效地将观众引入影片的情景当中。比如本片的《序曲》部分，《摇篮曲》用音乐结合画面的运动，采用MTV的方式将影片发生的环境和前史清晰而巧妙地展示在观众的眼前。
- 3) 提炼剧情。这也是叙事方面的巧妙运用，与第2)点非常相近，但是它的叙述重点在于“减”。即利用音乐和画面的剪切，使短暂的时间能够讲述比较长时间发生的事情，一般用在影片的过渡段落，

比如本片中的《米甸祭司的歌声》，而《狮子王》中也有同类音乐的成功运用。

4) 心理刻画。音乐可以直接地将影片中的思想情感告诉观众，由于动画电影成功地吸收了百老汇歌剧的精华，所以这种直抒胸臆的音乐运用得非常普遍，比如本片中的《我别无所求》等等。

5) 体现人物之间的冲突或关系。在这个方面，比如《埃及王子》无疑具有独创性（在《狮子王》中表现娜娜和辛巴相爱的歌也是，只是《埃》用得更为极至），在《灾难之歌》中出现了，三个演唱的声音，代表了不同的立场：一个是合唱，代表的是无所不能的上帝的意图“我要你们屈服！”；一个是摩西，他表达的是自己并不希望给埃及带来如此大的灾难，但是“我必须带走人民！”；而第三个是雷明斯，他抒发的是自己的愤怒和固执，“我决不让你带走你的人民！”由此三种声音不断地激化在音乐中，一方面紧凑地表现了人物的内心对话，塑造了性格迥异的人物，另一方面也将整个矛盾渲染得波澜壮阔。

6) 抒发影片的主题。这也是比较常见的音乐运用方式，在《花木兰》等片中也有涉及，本片中的《如果你相信》就属这一类，由于前有叙述，这里也不再赘述。

这里只是简单的归类，在具体影片中很多具体的运用可能会同时使用两种以上的方式，这要视具体创作情况而定了。这里的分类仅供参考。



（2）视觉上追求——电脑动画

梦工厂并不是第一家把三维电脑技术用于动画片而增强立体感的动画企业，迪斯尼早就开始了这方面的创作（《虫虫危机》、《玩具总动员》系列等）。因此，梦工厂的独创性在这里走的是与迪斯尼完全不同的独特风格。所以，为了带来耳目一新的视听场面，《埃及王子》动用了来自35个国家的350名首席画师、动画师及技术师，花了4年时间才制作出来。

梦工厂努力经营的不在于精妙的**3D**电脑设计，而在于让观众在动画电影中充分地感受到“动画意义上的逼真”！于是，梦工厂的艺术家们用混合**3-D**电脑绘画和**2-D**手绘的图像制作出了有史以来最精细和多层次的动画片《埃及王子》。

所以，这部**2D**手工绘画和**3D**电脑动画设计结合的影片，在整体美术风格上仍然带有浓郁的古埃及古神殿上壁画和雕塑的风格，处处洋溢着一种原始艺术的粗犷和朴实的美，让人不得不联想起古代的尼罗河流域的农业文明，联想起金字塔和狮身人面的巨雕，确实是别具匠心。

《埃及王子》在动画的制作上可谓不惜工本，论制作的热诚及阵容足以令人佩服。它的制作包含了非常多的复杂效果和场景，这部长达**90**分钟将近**2000**个镜头的影片结合了三维图像与二维动画的制作方式，而且主要制作工具采用的是当代动画顶级的系统——英国**Cambridge Animations**公司的二维卡通动画系统**Animo**。为了达到最佳的效果，设计师除了使用**Animo**所提供的各种功能以外，还特意开发了像运动虚化、三维渲染和图像处理等**120**多个新过滤效果，所以在影片制作过程中，动画师使用多种二维图像处理系统和三维软件以及几百个应用程序来最大限度地实现宏大的影片场面。

为了使影片中各种道具拥有真实的立体感。动画师还使用了各种各样的三维模型、动画和生成工具建立了各种三维图像，与二维图像完美地结合在一起。这些三维图像如脚手架、庙宇、古代四轮马车和船。最终使得这些设计可以从不同的角度、不同的透视关系来观察画面而达到画面的最佳点，在影片中取得像赛马这样多角度变化的最佳效果就是在这样的基础上完成的。而且在以往的二维动画中，大部分时间里摄像机是静止的，使用了三维动画，摄像机就可以更自由地移动，导演可以按照类似真实的实拍电影制作方式来使用摄像机的角度进行制作。还是前面提到了赛马的镜头中，镜头背景可以表现推拉摇移的常规镜头语言，而且可以“穿人穿车”，其变化没有障碍。

在角色动画方面也使用了三维效果。影片中某些镜头中的人物只使

用二维动画进行制作,而某些镜头需要改变摄像机的透视关系,也就是镜头在一群人之间进行平移,这样由三维制作的人物模型就非常容易进行这样的移动。

对于梦工厂的动画师来说,创建这些三维场景和模型已经是一项艰巨的工作,而将它们与二维动画进行合成则是一项更加具有挑战性的工作。

为了完成一些非常复杂的场景,动画师需要使用各种手法进行整合,比如要表现正在巨大的“狮身人面像”上工作的几千个站在脚手架上的奴隶时,不仅要有一个竖向摄影机在场景中移动,还要在三维脚手架上的二维人物,以及背景中尼罗河上飘动的二维船。由此,借助技术的先进,动画师可以更多地把精力用于动画创作的同时,还能考虑摄像机的运动,才能够真正让观众感觉所有的场景都是由一个移动的摄像机实际拍摄的。

另外,梦工厂的开发人员还开发了各种各样的程序以创建特定的场景。在这些非常复杂的场景中有一个“红海分割”的片断,其中水墙和飞溅的波浪是用新开发的Houdini软件制作的,它可以动态地改变“红海”的面和体。为了摩西劈开红海那一个镜头就耗费了30万个小时电脑成像时间,这是“泰坦尼克号”一片的两倍。所以才有了红海分开那一段巨浪滔天、浩瀚无比的气派,以及气势磅礴的画面。

据说此片的导演对尼罗河水和红海海水的设计有一段说明,由于水面看上去太逼真了,不得不重新设计,使其看上去稍稍有点像画出来的,以保持了风格的统一。

由此,梦工厂的动画师们创造了动画片的奇迹,取得了有目共睹的成功,他们用这种宏大壮观而真实视觉效果来吸引更多的观众,而且更让他们强烈地感受到影片营造的神圣世界,更充分刻画这个古代故事本身所具有的巨大魅力。

(3) 精练的幽默处理

一直以来,动画与幽默和诙谐水乳交融,而由此给很多人造成一种

错觉——动画就应该是幽默的或者幽默的动画才是好的动画。

这是迪斯尼多年以来的成功法宝之一,但也是迪斯尼深受束缚的所在。正是迪斯尼造成了这种“**stereotype**”(在迪斯尼的大多数动画片里,总会有一两个所谓的“**sidekick**”,传插在片中打诨逗趣)和噱头。虽然有的非常精彩有趣,但是有的时候这类东西过多也会造成影片浅薄、叙事节奏慢等弊端。

但是《埃及王子》显然走的是另一条道路,淡化影片的幽默和诙谐感,反而去营造动画严肃和庄严的一面,果然有些魄力和独创性。当然这与动画片的观众定位为成年人有很大的关系。

不过,本片却没有一直板着脸说大道理的意思,而是在不影响整个故事氛围和剧情的情况下,处理的幽默和诙谐少而精,而且用得恰到好处,总是让人在严肃中淡淡一笑,调节着整个故事的严谨气氛,从而达到了意想不到的效果。

影片中有趣的情景比如说摩西被掉入井中,三个小孩子奋力地拉绳子救他,这时一个少女西坡拉出现,先是因为孩子们在玩耍不重视,接着发现真有其人在水中,紧张异常,再接着发现人是摩西,她放手故意让他掉入水中而扬长而去。短短的几分钟内将她的性格表现得淋漓尽致,情节也设计得尤其有趣,这时再加上孩子认真地议论:“怪不得爸爸说嫁不出去……”更将喜剧性推到顶点。还有在沙漠中,骆驼把摩西的头发当做食草,结果把被埋在沙里的摩西拖了出来;摩西喝水解渴时,对面一头绵羊含着水愣愣地看着他,显然在嫌弃摩西弄脏了水;在法老的宫殿里,法老的两个祭司唱起“**play with the big boy**”的歌等等都相当出彩。

在最后高潮的地方,也就是红海分开时,在两侧形成了两堵高高的水墙,当观众都在惊叹于画面的壮美时,却发现在透过一侧的水墙看到了一群群遨游的大鱼,就像在水族馆中看到的一样!这个充满动画设计者的幽默感和童心的处理,更让我们惊叹其不凡的想像力。

与迪斯尼等动画的诙谐幽默有很大的不同,本片的幽默简练恬淡,

追求的是一种会心一笑的美感，与影片的整体基调和主题相协调。

四、结语

即使在当时来说，《埃及王子》的票房成绩并不尽如人意，但是获得了异常良好的口碑和评论，同时这种对动画的成功创新和突破必将在动画历史中留下灿烂的一笔。在不久的将来，《埃及王子》不仅会成为一部不可多得的动画经典巨作，而且在整个美国电影、甚至是世界电影中占据着举足轻重的地位。

◎ 故事梗概

在法老治理的埃及，由于生活在那里的希伯来人人丁日渐兴旺，法老开始过分猜疑希伯来人，他命令让希伯来人去作奴隶，还吩咐他的子民将希伯来人所生的男孩都要丢到河里。而希伯来人的孩子摩西，为了逃避埃及人的追杀，被母亲用竹篮放入尼罗河漂流，虽然尼罗河中布满危险，但总是留有一丝生存的希望。幸运的是摩西被埃及皇后拾获，从此开始了一段埃及王子的生活。埃及法老原先有一个儿子，由于与摩西性格相似，从小到大朝夕相处，两人结下了深厚的兄弟情义。



从那之后到摩西的青年时期，摩西一直在皇宫中，与兄弟雷明斯过着富裕且与众不同的生活，他接受了自己是埃及王子这样的观念与教育，摩西遇上了沙漠来的女子西埃拉，善良的他还帮助西埃拉成功逃走。

一个偶然的机会摩西遇到了他的亲生姐姐，虽然摩西当年离开他们时年纪尚幼，但当他的姐姐再次吟唱起那首曾回荡在年幼的摩西耳边的催眠曲时，摩西意识到了自己并非埃及王子，而是正在被埃及人奴役的希伯来人的一员。突然得知自己真实的身份，摩西心中一片茫然，在姐姐的提示下从他称为父王的埃及法老口中得知了事情的真相，那是源

于埃及与希伯来人的一场斗争。

摩西为了阻止一个监工残酷地对待一个希伯来老人，他失手杀死了他。这对于原来就心乱如麻的摩西来说，简直是雪上加霜。年轻的摩西觉得再也无法面对曾经养育他的“父王”，同时更无法面对正在受苦受难的希伯来人民。此时选择了逃避，一个人向沙漠深处走去。最后，在无法得到自我认同与失手杀人的意外之下，他逃离了自小生长的地方。

在沙漠中，摩西遇上了一群与他原来的生活方式与信念完全不同的米甸人，在那儿他终于领悟了人生的价值，学着回归自我，用更清楚的视野来衡量生命。

然而，在一个更不可思议的际遇中，他竟面对代表希伯来人信仰的上帝，上帝授予他一项既艰苦且困难的任务——将希伯来的人民从埃及人的奴役中解救出来，并带领他们到新的土地去追寻自由。几经周转，为了让族人得到有尊严的生活，摩西带着上帝赐予的神杖前去要求新法老雷明斯释放他的人民。但由于雷明斯的执著并不允许希伯来人离去，摩西只得无奈地看着上帝对法老和埃及施行惩罚。

最后法老终于愿意让希伯来人离去，摩西带着众人满心欢喜地朝新世界迈进。正当摩西率领族人来到红海海边的时候，却发现法老背信弃义，竟然率领埃及军队想把手无寸铁的希伯来人赶尽杀绝。正在危急的时刻，摩西再一次手握神杖借助神的力量，创造了分隔红海的奇迹，希伯来人穿越红海开辟了新的生活，而法老也为他的固执己见付出了沉重的代价。

当黎明的曙光照耀在西奈山上时，摩西终于带领着他的人民到了神所应许之地。他坚定地站在山顶，手里拿着两块刻着字的石板，那就是所有犹太人都知道的《十诫》。

◎ 背景资料

梦工场费时四年、斥资**7000**万美金，多名艺术家用了**318000**小时

时间，制作出了**600000**奴隶的大场面和七分钟的红海分流的特技效果，成为**1998**年全美票房排行第**17**名。

为了带来耳目一新的视听场面，《埃及王子》动用了来自**35**个国家的**350**名首席画师、动画师及技术师，花了**4**年时间才制作完成。本片获得**1998~1999**年度（第**71**届）奥斯卡最佳音乐大奖，其主题音乐为“如果你相信（When You Believe）”。

◎ 经典片段回顾

① 《序曲》片段

在影片一开始就是序曲，是人民的呐喊，烘托出了本片的宗教题材，并以音乐引导观众进入剧情的内容，同时结合希伯来人遭受到奴役与迫害的画面。

② 《灾难之歌》

前文已经提过，在这个表现埃及遇上灾难景象的段落里，音乐中蕴涵了各个曾出现的乐曲，并以一种紧凑和谐的方式被描绘出来，快速的剪辑画面和富有节奏的音乐交互地表达出一种剑拔弩张、针锋相对却又混乱的情景。埃及经历天灾的混乱过程充分地呈现在歌声之中，并杂糅了摩西与雷明斯这两个完全相反立场的角色对唱，以及声势浩大地代表着上帝意图的合唱，将不可挽回的激化冲突以及人物的所思所想表现得淋漓尽致，可谓神来之笔。

③ 红海劈开的片段

气势磅礴，巨浪滔天！如此浩瀚的气派，如此逼真的画面，让人难以相信是以动画的手段表现出来！

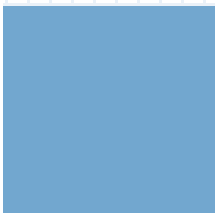
④ 人们在海底行走的片段

红海分开时，在两侧形成了两堵高高的水墙，透过一侧的水墙居然能看到一群遨游的大鱼，让观众感到幽默和新奇。



◎ 思考讨论

比较《埃及王子》在创作方面所体现出的新特点与日本严肃动画创作的差异性。



解读 《浪客剑心追忆篇》

6

无论是有关剑心的漫画，还是有关剑心的动画连续剧，甚至是有关剑心的招贴海报，都在我国出人意料地备受欢迎。这个红头发，个子不高，脸上有十字伤的男人迷倒了数亿万计的中国崇拜者，虽然说日本一向以塑造各种卡通“明星”而著称，但是剑心所体现出多元的“明星魅力”不得不让我们刮目相看。





◎ 影片简介

影片名：《浪客剑心追忆篇》

原著：和月伸宏

企划：白川隆三

长谷川洋

音乐：岩崎琢

脚本：十川诚志

监督：古桥一浩

声优：凉风真世

岩男润子

池田秀一

国别：日本

制作：STUDIO DEEN

色彩设计：松本真司

作画监督：松岛晃

美术监督：荻原正巳

◎ 分析读解

无论是有关剑心的漫画，还是有关剑心的动画连续剧，甚至是有关剑心的招贴海报，都在我国出人意料地备受欢迎。这个红头发，个子不高，脸上有十字伤的男人迷倒了数亿万计的中国崇拜者，虽然说日本一向以塑造各种卡通“明星”而著称，但是剑心所体现出多元的“明星魅力”不得不让我们刮目相看。

1999年古桥等人恰如其分地推出了一部赢得满堂喝彩的《浪客剑心追忆篇》，真可谓石破天惊。影片无论在主题立意上，画面构图上，人物塑造上，音乐配置上，或是叙事结构上，几乎都达到了一流作品所需要的一切要素的水平，影片的成功实在是实至名归，令人信服。

影片所体现的“杀伤力”不仅仅是让人惊奇的，更是可怕的。今天，我们谈的正是这部出手不凡的日本动画OVA。

一、代我活下去

也许简单地去看这部影片，讲述的无疑是一个剑客在复杂激荡的社会变革中的传奇经历和一段凄婉的爱情。掩卷而思，回忆到的更多的可能是腥风血雨的打斗、冷酷帅气的剑侠、美丽让人同情的雪代巴、凄美华丽的画面……但是，影片显然并不只是一部剑侠动作类动画片这么简单，无论在影片的故事内涵和历史沉淀，还是人性的刻画以及无懈可击的结构都说明了这一点。

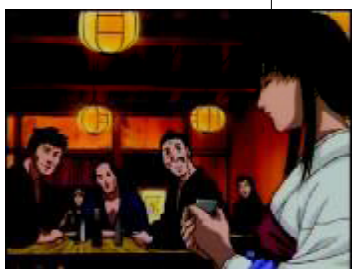
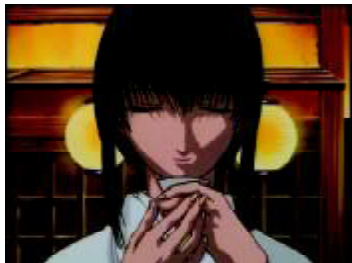
（1）历史 / 政治

① 历史真实

故事发生在幕府末期的日本，由于受到外国列强瓜分的严重威胁，处在昏庸无能的武士统治下的国家逐渐分崩离析，支离破碎，到处民不聊生，兵荒马乱。那么下面简单地回顾一下所谓的“幕末风云”。

19世纪中期，日本仍然是一个闭关自守的国家。天皇、将军、大





名（诸侯）和武士构成了日本的封建统治阶级。当时是由幕府将军掌握实权，天皇只不过是傀儡罢了。在德川幕府的统治下，德川家族拥有全国**1/4**的土地，此外全部土地分封给**260**多个大名，大名的领地叫“藩”。将军和大名拥有许多武士作为家臣。天皇只是精神上的最高权威，而他的领地是幕府给的，领地的支配权也掌握在大官吏的手中。占全国**80%**的农民却生活得极其困苦，从**18**世纪后半期，大规模的斗争叠起，**1837**年爆发有名的大盐平八郎领导的大阪平民起义，起义者极力谴责幕府暴政，虽然只在一天之内就被镇压了，但是其影响巨大，昭示了幕府统治的严重危机。

在**1853**年，美国海军准将柏利率领的舰队抵达日本，驶入江户的蒲贺海面，开空炮示威，要求幕府缔约通商。日本幕府为炮火的威力所胁迫，接受了美国提出的条件，先后签订了《日美亲和条约》、《日美友好通商条约》。同时俄、荷、英、法也迫使日本缔结同样的条约。日本的民族独立受到极大的威胁。从而促使了“武装倒幕”。

日本人民仇视外国侵略者，更痛恨引狼入室的德川幕府。以下级武士为主的倒幕派打出了“尊王攘夷”的口号。长州番武士高杉晋作因目睹清朝沦为半殖民地的现状，激发其危机意识。他回国后马上领导藩内的武士开展倒幕运动，组织以平民和农民为主体的“奇兵队”（剑心曾是其中一员）。**1863**年**12**月**15**日，高杉在马关功山寺以**80**人起义，短短三个月即横扫整个长州，夺回了政权。**1866**年，幕府发动第二次征长战争，出动二十几个藩**15**万大军，发起了“四境战争”。高杉获得全胜，并于次年**1**月，逼降征长主力小仓藩。不过在同年**4**月，高杉肺结核病发作去世。

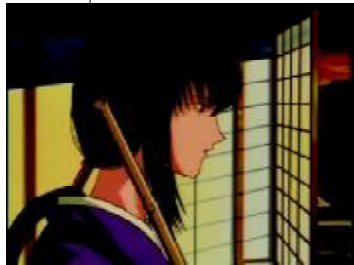
经过几次战争，倒幕派接受现实的教训，认识到势力悬殊，盲目排外无济于事。他们知道只有发展经济、强大国力，才能抵御列强。于是利用与外国通商的机会，推动日本的发展，转而全力倒幕。

与此同时，幕府力求保持自己的地位，从**1864**年起，两次武力征讨倒幕派的据点——长州藩。**1867**年**10**月，倒幕力量联合起来，以年幼的天皇睦仁的名义发布讨伐幕府的诏书。**1868**年**1**月，在京都郊外的伏见、鸟羽一战，幕府军以**3：1**的优势与以萨摩、长州两藩为主的倒幕派交战，结果幕府军被击败，德川庆喜将军逃回江户。同年**5**月，倒幕派占领江户，德川庆喜投降，被迫把军政大权奉还天皇，日本的幕府时代结束。**9**月，天皇睦仁改年号为“明治”，又改江户为东京，次年迁都东京。

② 政治派别之争

1 倒幕派——倒幕派产生于日本民族危机、幕府统治危机的背景下，其主要来自于接触西方先进思想较早的中下级武士。幕府的腐朽专制统治、迫在眉睫的民族危机及中国人民在鸦片战争后遭受悲惨命运的前车之鉴，使他们担忧国家的命运，思考日本的出路。最初，他们曾经希望幕府拥戴天皇进行改革，实现民族振兴。但幕府在西方列强的压力下订立丧权辱国的不平等条约后，这些志士便萌生了倒幕思想，形成了以中下级武士为主的倒幕派（注：维新派是众多倒幕派势力中的一支）。

倒幕派得到了人民的拥护和一些对幕府统治不满的大名的支持，他们先后掌握了长州、萨摩等的政权，建立了倒幕武装。首先，高杉晋作在长州藩组织了第一支草莽武装——“奇兵队”。于是，长州藩成了倒幕运动的基地。接着其他反幕府的藩主也纷纷联合起来，组成联盟，势力日见壮大。**1867**年，倒幕派从明治天皇手中得到密旨，准备





讨伐幕府，并组织了以天皇为首的新政府，即明治政府。幕府表面上同意奉还大政，暗中却积极策划反扑。**1868**年**1**月**27**日，以萨摩、长州两藩为主力的天皇军**5000**人，在京都附近与幕府军**1.5**万人激战（“伏见、鸟羽之战”），德川庆喜战败。天皇军乘胜大举东征，迫使德川庆喜于**1868**年**5**月**3**日交出江户城，至此，统治日本长达**265**年的德川幕府终于被彻底推翻。

2) 新选组——德川幕府为了对付倒幕派，招募大批浪人，在京都组织了浪士队。虽然浪士队成立不久就因种种原因解散了，但有部分浪人成为以维持京都治安为明目的新选组。不久，因为他们残酷地狙杀倒幕志士使得人人胆战色变。

新选组有自己独特但完整的思想体系，他们宣称：“诚”和“忠”，也就是尊王、攘夷、护幕，但作为幕府下属半警察性质的团体，他们的命运不能不随着幕府的败亡而败亡。新选组虽然厉害，倒幕派人斩（即刽子手，剑心曾经成为其中之一）也随之出现了，极大地遏止着他们的发展，在后来的“五稷郭大战”中，新选组大败，真正成为了德川幕府的殉葬品。

③ 池田屋之变

最后要简单提到的是《浪客剑心追忆篇》中详细描写的转折“池田屋之变”。

1864年**6**月**5**日夜，也就是日本元治元年，发生了使新选组名声大噪的“池田屋事件”，三十余名维新志士集合在京都一间名为池田屋的小旅馆开会，他们讨论的内容主要包括：是否乘狂风之日在京都纵火；或者趁乱突袭御所，斩杀佐幕的中川宫亲王、京都守护职会津藩主松平容保等人；劝说天皇离开幕府的控制范围；奉天皇的命令发动倒幕战争；袭击新选组屯所，夺回被捕的同志古高俊太郎等。

然而，经过严刑拷打，会议的召开时间、地点及内容已经从古高俊太郎口中泄露了出去。当晚，新选组全体集合于八坂神社，由局长

近藤勇亲自带队，奇袭池田屋。开会的志士们当场有7人被斩，剩余二十多人大部被擒。新选组取得了辉煌的胜利。

（2）活下去 / 死亡

在了解了影片的时代背景之后，下面来详细地分析影片本身。从影片一开始就通过比古清十郎冷酷“时代和人的心都有病”的旁白以及连续血腥镜头的剪辑，烘托出一个兵荒马乱场景，于是，对于任何人而言活着是艰难痛苦的，因为每天朝不保夕，随时都有生命危险；同时又是侥幸和幸福的，活着是在当时最奢望的事情。于是，在生命最没有保证的时候，生命显得最为珍贵。

影片反复地提到“活着”的意义是非常丰富的，其中包含有以下的几个层次。

① 从生存到责任

在影片最开始的时候，年幼的剑心早已经父母双亡，当时他正被一群拐卖者押解过程中，同行者还有几位姐姐，剑心面对强盗希望尽全力保护她们，但是弱小的他不仅没有做到，反而眼睁睁地看着几个姐姐被残酷杀害，在她们临死前哀求强盗放过剑心。其中一位姐姐对着剑心说的话：“心太，你还年幼，你不能像我们一样，你要选择自己的生活方式，所以你不能死，心太，活下去……”当强盗的刀穿过她的脖子后，她怔怔地凝视着对剑心说：“心太，代我……活下去！”

在一个乱世，人，尤其是个体的人在时代的洪流中微乎其微，活着就是在逆境中生存，这种生活状态可以理解为简单地忍受外界的残酷现实。“活下去”在我们的词汇中同样可以说成：“好死不如赖活着”。它是一种逆来顺受的隐忍的哲学思维，一种非常被动的生活态度。但是，当有人为了保护你而失去宝贵的生命，并对你说：“活下去，代我活下去”的时候，无疑，你的生命中增添了另一个人的生命，你的生命不只是属于你一个人，而是承载着一种更重要的意义——责任。



剑心眼睁睁地看着这位姐姐被强盗杀死，他似乎一下子明白了“代我活下去”的真正意义。生命的沉重突然降临到年幼的剑心的身上，这时我们可以回忆起张艺谋的影片《活着》里富贵夫妇激励（当时身处“文化大革命”革逆境、已有死意的）春生：“春生，你要活下去，你要记住你欠我们家一条命！你一定要活下去（春生曾经轧死了富贵的小儿子）！”在这里，生命的意义的沉重在于一种负担，一种超越生存本身的责任感。

但是，身处乱世的剑心并不仅仅是背负了别人的性命而沉重生存，学会剑术心系百姓安危的他不得不面对自己罪孽的沉重与无奈。

② 从责任到罪孽的沉重

生存的痛苦包含的东西实在太多太多，而一部短短90多分钟的影片也无法一一表现。在本片中，剑心却在并不漫长的生命历程里接连感受着命运的波折与苦痛。虽然个体的生命在历史的洪流中显得微不足道，可是对于个体本身及其家人而言，仍然是痛恻心扉的辛酸与脆弱。当剑心怀“保护他人”仗剑杀人的时候，而恰在同时，雪代巴的未婚夫清里和剑心一样，报着一股激情和勇气来到纷繁复杂的京都，两人的悲剧被注定纠葛在一起。一旦剑心杀死了清里，势必摧毁着清里和雪代巴个人的幸福生活与梦想。由此，剑心在毫不知觉的情况下又背负着更重的压力——杀死自己心爱女人的男人。相对一般人而言，剑心更是一个非常单纯而善良的人，他即便已经承担他人性命的责任，可是这种罪孽无疑更是一种残酷的折磨，我们为之痛惜而难过，更感受到对于生命无常的深深怅然。



当在瞬间黑幕的剑光中，剑心杀死了首领的同时，美丽的巴也倒在了他的怀中。他亲手杀死了自己最心爱的女人。伤痕累累的剑心最重要的伤来自传言中雪代巴的背叛，所以才导致心神恍惚。可是当她死在自己怀中后，发现真正伤害对方的却是自己。在影片高潮时，剑心杀妻，并了解到清里的真实身份后那种悔恨的罪孽感更是痛苦不堪。

试问谁又能够承受如此沉重的生命？

剑心可以。

③ 从现实的残酷到勇敢承担

最后的剑心一方面了解到清里与雪代巴以及自己的复杂关系，承受着前所未有的沉重与无奈，另一方面剑心也通过对于时世无常的世界和自己经历的深刻领悟，并没有在生活的阴影中沉沦不前，也没有愤事嫉俗厌倦人生，善良而苦难的剑心最后仍然勇敢地站了起来，为了他人的幸福而战斗。代别人活下去！他的生命的血液中融入了救护他而牺牲自己的三个姐姐的生命，融入了被其杀害的清里的罪孽感，融入了对雪代巴的歉疚以及失去爱人的痛苦。

为所有人活下去，为了拯救水火中的人民，剑心掩藏压抑了一己之私而投身保卫平民幸福的战斗中。这就是剑心对于生命意义的理解，对于爱的理解，就是坚强地活下去，承担需要勇气。珍惜自己的生命，也是真正地珍惜别人融入在自己身上的生命。“为了保护需要保护的人，也为了赎罪，在下必须活下去，必须奋战到底。”这种朴实的发自内心的平静话语比任何华丽的口号更加震撼着每一个人的心灵。



是的，看到这种对抗残酷命运的生存态度，我们被感动了。

二、悲剧

（1）理想的悲剧：剑侠 / 刽子手 / 正义的战士

剑心的故事是一个悲剧，这一点谁都不否认，无论在爱情还是实现他自己单纯的理想，身处乱世的他演绎的必然是一个让人唏嘘不已的个人悲剧。

一直以来，成功的悲剧都被认为不仅能够打动观众，而且也能够净化观众的心灵。在看待剑心的故事时我们久久无法平静，他的人生因为剑而发生了转机，也因为剑而注定整个悲剧。

在这个不以人的意志转移的大历史背景下，剑心在影片中经历了几个转变，而正是这几个转变不仅仅是身份上的改变，更是剑心在精神上的蜕变过程，影片真实细腻地展现了剑心整个痛苦的蜕变过程，同样也是剑心不堪回首的成长经历。

① 仗剑救人

在他幼年的时候，剑心遇到了比古清十郎，一位飞天御剑流第十三代继承人，也是一个为了不被坏人利用逃避现实的隐士，随后他成为了剑心的师傅。于是，少年从一个善良无助的“心太”变成了准备仗剑保护百姓的“剑心”，这是剑心人生旅途中的第一次蜕变，也是他个人悲剧的开始。

剑心苦练武艺，学得“飞天御剑流”最高境界。而“飞天御剑流”有着保护乱世里苦难百姓的宗旨，要求所练之人不受金钱权力的诱惑，不属于任何党派，以自由之剑保护弱势的人。依据剑心悲天悯人的个性而言，这个宗旨无疑是非常适合的，但是时事的混乱局面已经远远超过了某个英雄所能掌握的范围，即便是一把无敌的剑也无法保护由于时代变迁而困苦不堪的百姓。

时代的洪流与动荡意味着个体英雄的落寞，执意拯救百姓的剑心面



对了新的抉择：自由之剑拯救身边的几个人，还是依靠新兴的政治力量拯救全国百姓？剑心决定选择牺牲自己的“自由独立”而投向代表百姓希望的维新政府。

在这里，孤儿心太蜕变成成为剑客“剑心”！

② 为正义仗剑杀人

剑心不顾比古清十郎的大力反对，虽然争执了一天一夜，剑心最后还是执意离开了师傅，怀着用剑保卫弱者，铲除恶人，结束乱世的理想加入了长洲城维新派属下的高杉晋作的奇兵队，紧接着，影响剑心一生的转变是，他凭借着超群的武艺成为了一个执行暗杀任务的刽子手。比古清十郎的“御剑流虽然是除强扶弱的剑术，但是如果投身于乱世只能是被政客利用的杀人工具”警告终于变成了现实。

剑心的个人善良单纯的理想在被一个政治力量利用，这在一个乱世当中是非常普遍的，是一种在时代更替中个体的无奈选择。无论剑心的初衷多么善良和高尚，刽子手就是刽子手，是一种政治力量排除异己的杀人工具。为正义而挥剑杀人同样在杀人，同样使得他人妻离子散，给他人带去痛苦和悲伤，雪代巴与剑心的命运就在血腥中慢慢相连了。

当性格温和的剑心在杀戮中麻木了，更确切地说是在自己对于理想的莫名彷徨中迷失了自己。

在这里，剑客剑心变成了刽子手“拔刀斋”！

③ 保护幸福

什么是幸福？剑心一直把它作为至高的目标却没有真正尝试过，但是雪代巴的出现却让他真切地体会到了平民幸福的真实可及。男耕女织，朝夕温饱的平静生活正是千千万万百姓梦寐以求的幸福。雪代巴将迷失在杀戮中剑心内心的平静重新唤醒，而当剑心明白自己在为了实现自己理想时曾经摧毁过雪代巴触手可及的幸福时，他更加深刻地理解了生命的意义、幸福的意义，剑心在流着血的十字伤中痛苦成长。

人生的无奈、理想的无奈，自己无力改变的现实，以及自己最心





爱的女人在自己怀中死去。即便是最强大的剑，但是在时代更替的潮流中显得何其渺小与微弱。片尾的剑心显得如此平静和成熟，更重要的是人性的回归以及信念的重构和觉醒，使得剑心更加地坚定为保护平静生活而挥剑。

在这里，刽子手拔刀斋演变成了更加成熟的剑客剑心！

（2）爱情的悲剧：刀 / 刀鞘

悲剧中最让人揪心的莫过于爱情的凄婉别离。剑心的苦难一生缘于整个时代，也缘于他的理想，更缘于他与雪代巴的真情。他们的爱情悲剧与整个动荡的乱世息息相关，如同罗米欧与朱丽叶，在错误的时代和错误的环境中发生了本不应该发生的爱情，他们的爱情就像被诅咒一样注定走向悲剧。

在诸多的动画电影中，无论是《狮子王》，还是《人猿泰山》，或者是《阿拉丁》、《美女和野兽》都细致地描绘过才子佳人式的爱情，但是没有像《浪客剑心追忆篇》那样扣人心弦、荡气回肠。尤其是影片那种在历史沉重的沧桑感下精心营造的爱情的分量完全不能用歌舞升平的浪漫方式所比拟，即便是比较刻意深化爱情的《怪物史莱克》也无法达到本片在阐释爱情上细腻而丰富的水平。

剑心与雪代巴的爱情爱得深沉，爱得痛苦，爱得让人心碎，爱得惊天地、泣鬼神。

① 开始——“你的确能换来腥风血雨！”

剑心爱情的悲剧的根源还是在于这个“有病”的时代。如果没有这个乱世，剑心不可能学习剑术，更不能参加奇兵队成为刽子手，于是也就没有了剑心杀死雪代巴的未婚夫清里，两人的生活也许就像平行线一样没有可能交汇……，但是人生不能假设。一切都已经发生：剑心在“天诛”中杀死了即将与雪代巴完婚的清里，粉碎了巴触手可及的幸福，由此巴为了复仇的目的以及“接近和观察拔刀斋，掌握他的一举一动，从而找出拔刀斋的真正弱点，复仇才能胜券在握”的任务

来到了京都，来到剑心身边。

于是，一个雨夜，巴在暗杀小组刻意的安排下相遇了，爱情的火花终于在两个人心中燃起。当时剑心遭到了杀手的伏击，在一番激烈的短兵相接后，剑心干净利落地杀掉了杀手，鲜血在雨中飘散在空中，镜头向后拉时定格在一张眼光凝重的脸上，沉默平静的出奇，两人在雨中久久对视，只有雨声和剑心的旁白：“刚才的……一切都被看到了……要灭口吗？”

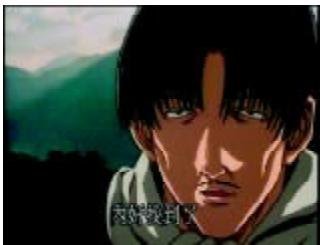
就在这时，雪代巴说出了一句意义丰富的经典的话：“你的确能唤来腥风血雨！”一个“的确”一方面说出了雪代巴对于传说中可怕的“拔刀斋”是有所耳闻的，为以后的故事尤其是巴的身份做了必要的铺垫；另一方面，身居闺房的少女即便有了足够的心理准备，但是眼睛亲眼看到血腥的杀戮仍然是难以承受的，不得不让人佩服原著以及改编者在人物刻画上深厚的功力以及细腻的笔法。

② 过程——爱上不该爱的人

雪代巴是一个悲剧性的女性，她痛苦的一生让观众为之深深地惋惜，而罪魁祸首仍然是这个新旧交替的时代，雪代巴本该有着一个幸福的家庭和一位两情相悦的丈夫，可是他青梅竹马的未婚夫由于自己的身份及其由此引发的自卑感而来到京都，死在了敌对的剑心手下。虽然其中也有雪代巴自己情感过于内敛的缘故，但是不可忽视的是时代的动荡致使富有追求的青年失去生命。

而雪代巴从一个待嫁的新娘，突然失去新郎，当时的打击是何等的致命？无论是悔恨的眼泪，还是怨恨的痛苦，对于这样一个憧憬幸福的人来说，实在是太残忍了。雪代巴从仇恨中找到了心理上的寄托，于是一个新娘变成了一个肩负者特殊使命的间谍。

如果，剑心是一个彻头彻尾的杀人凶手——比如该系列中志志雄这样十恶不赦的野心家的话，雪代巴的悲剧只有一次，但是她的敌人是剑心！一个平时善良单纯温和的红头发青年，雪代巴为了平复心中的痛苦而消灭仇敌，可是雪代巴爱上了这个仇敌！



悲剧重新上演，她深爱着的两个男人，一个是青梅竹马的清里，一个是摧毁自己幸福的仇敌。由此，痛苦更加沉重地折磨着雪代巴，她每天生活在对清里的负疚，对剑心的负疚，承受沉重的任务以及自己理性辗转中。

在与剑心假扮夫妻的生活中，她真正地理解了剑心的为人，也理解了剑心善良的理想，而正义或者说是仇恨的界限也逐渐模糊了，反而眼前的幸福和温馨是如此真实，而且朝夕相处的剑心所透出的那种魅力也确实使巴着迷，使她不能自拔地爱上了剑心。对于雪代巴这个不幸的女人而言，那段短暂的平静生活也许是雪代巴一生最幸福的时间，所以巴在与剑心组织家庭时体现出的作为一个妻子的贤惠和勤勉更加令人为之心碎。

当雪代巴在凝视剑心安详如同婴儿般熟睡的时候，她不得不重新对“拔刀斋”进行认识；当雪代巴与剑心一起耕作一起卖药材的时候，她不得不细心地品味那份深藏在内心的甜蜜。当雪代巴在日记中寄托自己的犹豫与矛盾的时候，她不得不正视自己对剑心深沉的爱。

剑心遇到雪代巴是他自己所没有预料到的，一方面雪代巴的出现是出人意料的，尤其是与维新派中出现内奸问题这样敏感的时刻；另一方面，冷俊平静的美艳与温和体贴的性格的阿巴无疑在潜移默化地影响着剑心的生活，剑心并没有意识到自己的情感在暗自涌动，而且越来越离不开这个神秘的女人。剑心本就是一个情感丰富的人，一开始在埋葬他的几个姐姐以及强盗埋葬时就可以知道，但是长期的刽子手生涯已经麻木了他的情感。

如果没有雪代巴的出现，一直以来的压抑情感就不可能爆发，剑心就有可能永远变成杀人的机器。那段与雪代巴生活的时间，不仅对雪代巴意义非凡，对于剑心也是！剑心人性的复归，能够恢复成为一个真正意义上的战士和剑客，全是由雪代巴用真挚深沉的爱去唤醒的。

③ 结局——“死的应该是杀人无数的我！”

在这个非常的时代，剑心与雪代巴的结局是注定的，因为他们两者

的关系非常复杂：剑心是雪代巴杀夫仇人，剑心毁了雪代巴平静的幸福；剑心虽然杀人无数，但是单纯善良的他在深深爱着阿巴时，并没有意识到自己是雪代巴痛苦的元凶，而这个隐患随时都有可能爆发；雪代巴是剑心身边的内奸，是一个侦察剑心致命弱点的间谍，两者属于完全敌对的阵营；雪代巴与剑心从假夫妻到成为真正的相爱情侣，虽然只是短暂的平静和甜蜜，虽然双方都在痛苦中苦苦挣扎，但是真诚的相爱让两个备受伤害的心灵重新充满了温暖；尤其对于雪代巴，剑心一方面毁了她的幸福，同时又给了另一种幸福……

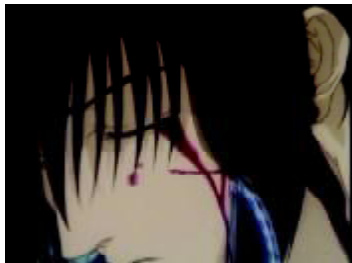
两个人在乱世中扮演的角色是如此的身不由己、如此的无奈，虽然双方处于敌对的阵营，但是他们都是被利用为一颗棋子服务于自己的阵营。剑心杀人是为了维新扫清障碍，而雪代巴更是可悲，她希望自己的行动能够平复自己仇恨的心灵，她以为自己只是为了调查剑心的弱点，但是在可怕的政治家眼中：美丽的姑娘可以因为美色而迷惑了剑客，使美女成为剑客的致命弱点。一定程度上，最后剑心的险些丧命就证明这个阴险计划的可怕性。

他们的爱情没有太多华丽的辞藻和花哨的噱头，只有默默的相互关怀。最感人的莫过于沉默寡言不擅长表达的剑心，用异常平和深沉的语调对雪代巴说道：“让我……来……保护你……”这平和感人的爱的誓言不仅感动了雪代巴（“我为了复仇而参加谋杀你的计划，你竟然说要保护我？”），也感动了所有的观众。而在最后我们意外地看到被认为弱质的女流雪代巴用自己的生命保护了剑心！

剑心与雪代巴的爱情是时代的牺牲品。

对于剑心，结局是残酷的。他接连受到毁灭性的打击：先是被别有用心的内奸蛊惑，无法相信自己最心爱的女人出卖了自己而导致心智大乱，身受重伤；接着在最后的战斗中看到雪代巴挡住敌人致命的一击并且死在自己的剑下；最后整理遗物的时候才发现一





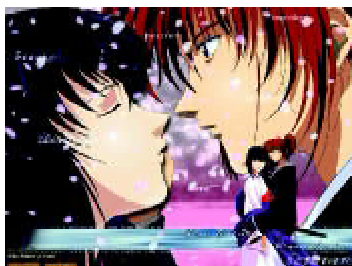
开始杀害的是雪代巴的未婚夫，断送了他们的幸福。看着自己最心爱的女人安详地死去，剑心最痛苦的莫过于无辜的雪代巴替罪孽深重的自己而失去生命。一生杀人无数的剑心抱着阿巴，新的十字伤还在流血，心里惟一的心声就是：“死的应该是杀人无数的我！”

对于雪代巴，结局固然让人惋惜，甚至也很残酷，但是在一定程度上对她也是一种解脱。在双重内疚的折磨下生存的雪代巴虽然无法割舍对生活、对剑心的依恋，她的死是对剑心、对清里和对自己最好的交代，她享受了短暂的幸福，也感受到了两个男人真挚的感情，她可以安详地死去，死让她最终没有背叛任何人，包括雪代巴自己。而且对于雪代巴而言，她除了让剑心感受到了真挚的爱，也给了他真正的生活，实现了桂先生提到的“刀和刀鞘”的期望。由于她，最终为剑心这把“狂乱的刀”提供了温馨和抑制狂乱的“刀鞘”，使得剑心恢复了人性，理解了生活和幸福的真正意义。于是，雪代巴放心地离去。

从影片创作的角度出发，我们再次向原著和古桥先生表达敬意，他们塑造的人物以及刻画的爱情确实高超，尤其在大历史背景下、激烈的斗争中细腻地演绎一段传奇爱情悲剧而体现出他们过人的艺术感染力。

三、改编

从畅销漫画到动画连续剧，再到这部经典的OVA，《浪客剑心》全面“丰收”是值得我们借鉴和学习的，尤其是它充分地体现出了动画在日本已经成为一种相当成熟的产业，而且表现出整个卡通市场在运作方面各个环节的规范：将卡通图书和音像制品以及剧场电影一一打



通，甚至还包含了卡通形象所衍生的其他产品，比如服装、玩具、饮料和儿童用品等。由此，动漫画与各个产业产生了健康良性的连动性，也就是说：漫画、动画、电影、图书、音像制品和特许经营产品等形成了一整套完整成熟的“产业链”。（就以迪斯尼为例，早在迪斯尼的米老鼠问世时，老板沃尔特·迪斯尼偶然间同意他把米老鼠的图像印在某家家具店的写字台上，收费**300**美元。但是，这是迪斯尼公司从纯卡通产业以外获取的第一笔报酬。此后，迪斯尼一发不可收拾，各类特许经营业务每年收入高达**10**亿美元，在全球发展了**4000**多个拥有迪斯尼特许经营权的商家，产品范围从最普通的一块橡皮到价值两万美元的手表，真可谓应有尽有。）

熟悉日本动画的观众知道，一般畅销的漫画都会改编成电视动画，而比较受欢迎的**TV**动画，通常又会推出相应的剧场版、**OVA**版，虽然剧场版或者**OVA**版在故事、人物等方面，通常都会和原**TV**版有所差异。例如《少女革命》和《超时空要塞》的剧场版都只保留了原作故事和人物的主线。（有关**OVA**的资料，详见文后的备注。）

而这部以数集一辑的形式全方位地精心打造的追忆篇，获得了一致赞赏的口碑。本片在画风上比原著和电视动画表现得更加细腻丰富，而故事则在遵循原作的同时更为细致地刻画人物，整篇营造的那种淡淡的哀伤气氛，更是深深地打动了观众。毋庸置疑的是，这部片子确实是近年来不可多得的精品。

在此简单地探讨一下这部**OVA**中一些具有借鉴意义的东西：

（1）悬念

本片让观众不仅仅观看到了一个在大时代背景下的传奇爱情,而且更引人入胜的是它的情节,在贯穿整个故事中设置了非常好的悬念,而且悬念被处理得一环扣一环,层出不穷。其中最具有代表意义的是以下几个,这里简单地回顾一下。

首先,最大的悬念莫过于剑心与雪代巴的爱情归属,由于在一开始没有十分明确雪代巴的身份,尤其是这样一位气质非凡不食人间烟火的女性,到底怀着什么样目的来到剑心身边,不仅引起了桂先生等人的怀疑,也让观众引起极大的好奇。虽然在影片开始就隐隐约约地闪过过她的剪影,但是主创人员还是十分有分寸地模糊化了。这里提到的是清里在临死前显示出极大的求生欲望,他痛苦的表情和隐约可见的雪代巴的身影为后面的剧情发展作了非常到位的铺垫。

在影片逐步深入的过程中,尤其是剑心连续被伏击和著名的“池田屋之变”都有雪代巴在场,一方面在时机上是主创人员刻意安排的“巧合”,让观众一直以一种半信半疑的心态来审视两人的感情发展,另一方面,最后揭开的谜底不得不让观众叹服创作者的独巨匠心:原来雪代巴是被剑心杀害的清里的未婚妻,她确实是一个间谍。虽然不是提供消息给新选组的内奸,但是她的的确是敌对的。

前面说过雪代巴的身份是多重的,在没有说明的时候,无疑给观众带来极大的悬念,当影片逐步清晰地告诉了观众后,剑心与雪代巴的结局更加突现出悬念:雪代巴怎么办?剑心知道后怎么办?等等。虽然最后的悲剧让观众唏嘘不已,但是在整个叙述过程中给观众带来探疑的极大快感和满足。

其次,内奸的问题。影片在营造紧张的政治斗争的过程中,恰到好处地安插了一个悬念,那就是内奸的出现和真相。不仅将池田屋事件与影片融成一体,而且将雪代巴的神秘气息发挥得淋漓尽致。到底谁是内奸?是雪代巴吗?观众在观赏影片时会观察角色和细节,尤其像在“池田屋之变”之前雪代巴对剑心出人意料地提出“陪我散心”的要求。



前面说过，雪代巴确实是一个内奸。但是，这里的阴谋居然是我们常说的“连环计”：原来在倒幕派中安插了2个内奸，两个人的工作并不相同，一个负责提供各项信息来摧毁倒幕运动；另一个负责侦察剑心的致命弱点。更为可怕的是，雪代巴侦察的工作居然是名义上的，忍者的计划在于让雪代巴接近剑心时，使其逐步进入剑心的生活，成为剑心牵挂的人，然后将所有有关的责任推到雪代巴的身上来摧毁剑心的心智，再实行车轮战杀死剑心。

因此，不仅叹服创作者这个“阴谋体系”的完整严密。更是将这种悬念演绎得既滴水不漏、合情合理，又出人意料，跌宕起伏。不露声色的铺垫和揭开谜底都显得老练沉稳，使得整个剧情更加收发自如、张弛有度。

（2）多线索

很少有动画片尝试过在1个多小时的时间里涉及如此多的线索和戏剧冲突，我们很难得在影片中感受到如此强烈的时代厚重感（也许只有《再见萤火虫》可以在塑造历史方面做一些比较），而且还可以如此细致地刻画人物的细腻情感。



① 线索一：政权之争

这里浓缩地体现在两个政治派别——维新派与新选组之间的争斗。从影片一开始时剑心针对新选组的谋杀以及新选组对维新派的绞杀激烈的对决，随着影片逐步进入高潮，双方的战斗也日趋白热化，一方面新选组暂时得势：剑心受到伏击，让维新派在“池田屋之变”中大伤元气，而谋杀剑心的计划也有条不紊地进行着；而维新派也在积极反扑，蓄势待发：不仅“奇兵队”整装待发，而且新选组对剑心的计划已失败，新的刽子手也已经开始暗杀……双方在斗智斗勇，上演了一出极为残酷而真实的政治斗争。

② 线索二：剑心的成长

既然是追忆篇，当然要补充电视动画所没有交代的剑心的身世以及学艺的过程。影片熟练而恰如其分地运用了倒叙与插叙的叙事手法。无论是剑心被比古清十郎拯救和收留的过程，还是剑心回忆自己为了加入维新派而与清十郎的争吵等片段，都被巧妙地安插在剧情发展过程中，它起到了非常好的效果，不仅调整了整个情节的节奏和气氛，而且还通过打断正常叙事的方式增加了影片的艺术张力。剑心的成长作为一条非常流畅的线索贯穿影片，最后剑心的坚强和成熟将这一线索演绎得一咏三叹，使人玩味。

③ 线索三：剑心与雪代巴的爱情

关于爱情，前面已经比较详细地讨论过，他们的爱情十分紧密联系着政治上的纷争，表面上呈现的是一个因果链：由于剑心加入维新派而杀死清里，雪代巴才来到剑心身边；由于内奸的原因导致维新派失势，剑心他们才假扮夫妻；由于新选组的计划，剑心才落入圈套，最终误杀了雪代巴。但是潜在于表面的还有一个情感上的线索，也就是雪代巴的情感微妙的变化。雪代巴本来由于结婚而备感幸福，但是剑心毁了它，于是她怀着仇恨而加入了谋杀队伍；在相处中，雪代巴从敌意到疑惑，她发现了剑心的另一面：“杀人之外的你……太

善良了！”心理的微妙变化导致内心对清里的内疚，也产生着对剑心的内疚；在假扮夫妻的时刻，雪代巴完全地爱上了剑心。最后她用自己的生命来弥补对两个男人的内疚。一部动画片在爱情方面演绎到如此细腻于深刻的地步，即便是《花木兰》、《狮子王》也难及其项背。

④ 线索四：寻找内奸

这个问题也论述过，但是从线索的角度而言，它一直像幽灵一样若隐若现地贯穿影片。时而明显，时而有些误导，处理得非常暧昧而丰富，直到影片的结尾谜底才真正揭开，显示出非凡的功力。

（3）改编

前面提到本片不同于《超时空要塞》等剧场版，只保留了原作故事或人物，而是出人意料地非常忠实于原著，无论是剧情方面、还是人物性格情感，甚至是很多的台词都是没有做太大的改变。

古桥先生是非常高明的导演，为什么这么说呢？

由于原著漫画《浪客剑心》在编写这个故事的时候，正是和月伸宏先生画技以及叙事达到成熟时所作的精品，在整个故事的结构已经达到炉火纯青的地步，人物设计已经深入人心的前提下，古桥先生明白大肆篡改的效果远不如忠实原著基础上去拔高的效果。同时在细微处青出于蓝的地方作一些画龙点睛的修改则更现出非凡的艺术驾驭能力。

其一，将原来完整的故事一分为四，这不仅是由于OVA特殊的形式所产生的，但是完成后的效果则将节奏感和悬念发挥得淋漓尽致：“刽子手”、“迷途小猫”、“宵里山”、“十字伤”一方面将每一个片段突出了中心问题，比如“刽子手”中就着重表现剑心的杀戮生活；另一方面如同漫画的章节标题，既相互呼应，又独立成篇。四个部分处理得非常成功，而且更为可贵的在于四集成一辑后仍然前后非常协调统一。

其二，删除和修改了一些片段。比如剑心和雪代巴的初次见面的部分，原著中剑心和雪代巴在酒馆中上演了一出俗套的英雄救美，剑心赶





走了骚扰雪代巴的流氓。但是在影片中这个在饭馆里的见面被删除了，只是通过平行蒙太奇的方式表现两人，一个在孤独地饮酒，一个在雨中与杀手对峙，接下来又回到原著中雨中见面的场景，但是这样一删后，将影片的气氛充分地营造出来，同时也将雪代巴的神秘气息烘托得更加到位。这样的处理还有一些，非常少但是又相当精彩，每一个改动都充分显示出古桥先生非凡的创作才能。

其三，在台词方面也进行了一些修改。在漫画和动画两种不同的艺术门类中，台词起到了不同的作用，漫画中由于人物是静止的，丰富的情感表现需要台词的补充，比如旁白、独白、对话等等。但是动画中人物完全可以借助细微神态和细节来表现细腻的情感变化，于是影片中剑心与雪代巴的台词少了很多，两人充分地运用细节、动作、眼神等来交流情感。同时古桥先生也剔除了一些原著中不符合或者碍于表现人物个性的台词，比如在雨夜剑心被伏击的一场戏中，剑心的“幕府的走狗”之类台词被剔除了，这样做无疑更加符合剑心单纯的个性，而且影片的主题更加突出了，人物的刻画也更加细腻。

其四，增加了一些片段。这一点分寸古桥先生把握得非常好。在漫画中“池田屋事件”事件中非常简单，只是作为一个情节的交替来一带而过：剑心在休息时得知了事件的发生。但是在影片中则被增加了一段非常让人称道的戏：事件之前，雪代巴非常出人意料和巧合地邀请剑心一起出去散散心，而且影片还正面地表现了新选组积极准备的场面以及整个事件的详细过程，同时当剑心得知情况后，准备去援救，在情节非常紧张的情况下，雪代巴说出了自己的心声：“你的刀需要刀鞘……我愿意做你的刀鞘”！尤其是雪代巴握住了剑心的剑柄，真切关心地向剑心摇头。这些细节更是惊世之笔！不仅将雪代巴这种内敛的性格和真情流露演绎的入木三分，而且为后来的故事伏下了

非常重要的铺垫。

其五，有必要提到的一个修改——动画营造了千古绝唱的“十字伤”的来历。原来的漫画中“十字伤”是在最后雪代巴挡住敌人的刀的时候，她的短刀脱手，在剑心的脸上划下了另一道伤痕，于是十字伤形成了。但在影片中却不是这样，雪代巴在被剑心的剑劈倒后，她用最后的力气在剑心的伤痕上划了一道伤，由此形成了“十字伤”。剑心原来的伤痕是雪代巴的未婚夫清里造成的，而且在影片中不止一次表现剑伤中自带的怨恨，最后雪代巴这样做可以理解为她最终原谅了剑心，抵消了代表罪孽和怨恨的伤口。无论我们是否正确地解读了古桥心目中十字伤的由来，但是有一点可以肯定，那就是这样做以后将十字伤的内涵处理得更加隽永和让人回味。

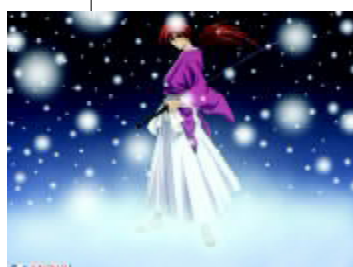
其实古桥在将漫画改编成动画最值得称道的是充分地运用了动画的各种元素将故事演绎得更加动人凄婉，而他的改动显示出过人的创造力，才让观众不得不惊叹于那种神奇而无法忘怀。

（4）道具运用

其实这个环节与古桥先生改编的内容有关，但是由于其在该领域的表现非常突出，所以才独立列出来进行探讨。

在影片中细节和道具画龙点睛的运用有以下的几个方面。

首先，日记和短刀的运用。在雪代巴与剑心的相处过程中，雪代巴的日记和短刀有着非常细腻的表现力。由于雪代巴不是一个很活泼外向的人，所以日记成为她述说自己内心深处的惟一载体。雪代巴的沉默与日记中的真情独白极好地表现了她细微的感情演变的过程，而且也正是日记才让剑心真正理解了雪代巴痛苦的心路历程。而短刀则是雪代巴心目安全的寄托。雪代巴一直带着短刀，这是那个不安时代和她特殊的身份造成的，但是当有一天她突然不带短刀的时候就必然引起观众的重视。为什么？原因



在于与剑心的相爱不仅让她感受到幸福,更重要的是安全感。当我们看到他们默默走在乡间的小道上时,那种温馨充盈着我们的全身,不着一字却尽显光华的处理方式确实精练老到。

其次,白梅香和血腥味。剑心由于作为刽子手而时时沾染着血腥味,这是剑心杀戮内心的一种外化,而白梅香则是雪代巴香水独特的味道,也是一种美的隐喻。当剑心与雪代巴不断相处,人性复归的时刻,杀戮气在逐渐地褪去……主创者通过形象的手法解读暧昧艰涩的内容。

再次,还有剑心的陀螺、雪代巴的丝巾在影片中恰到好处的运用:它们在影片不仅仅是一些小小的道具,更多的是寄托着人物对之特殊的情感和意义,都为影片增色不少,在一定程度上也带给观众更多玩味的地方和思考的空间。



最后,影片值得称道的还有影片唯美的画风和优美的音乐。《追忆篇》画面的细腻程度让人叹为观止,色彩、明暗无一不恰到好处,在平面动画中完成了这样一流的作品,而且与剑心与巴那段在腥风血雨的乱世中注定以悲剧收场的恋情题材相得益彰,细腻的笔锋不仅勾勒出如水般动静有致的画面,而且精心地描绘着剑心静如处子,动如脱兔的非凡场面,观众似乎可以感受到剑心红发飘动时那种阵阵微风拂过的真实。而凄美柔和、亦真亦幻的音乐更是受到了非常高的评价,或轻柔或激昂,极大地烘托着这个悲伤凄婉故事的氛围,让观众陶醉其中而感动异常。

四、结语

影片的成功是多方位的有机结合,《浪客剑心追忆篇》的成功更是日本动画产业发展成熟的代表。而且,从它身上可以了解到一部动画精品所具备的成熟和精致。剑心和雪代巴的故事让人唏嘘不已,而《浪客剑心》则让我们知道日本动画的真正动人之处。

◎ 故事梗概

幕府末期的日本,受到外国列强瓜分的严重威胁,处在一群昏庸无能的武士统治下的国家支离破碎,民不聊生,到处兵荒马乱。

某日,在一个偏僻的村庄,一群强盗正在肆意抢夺,滥杀无辜。绯村剑心,原名绯村心太,当时只有五六岁,但已经父母双亡,当时



<http://yaotai.yeah.com>



他正在一群被拐卖者的队伍中,同行者中还有几位命运和他一样悲惨的姐姐,心太曾说过会尽全力保护她们。但是,弱小的当时能做到的只是眼睁睁地看着几个姐姐被残酷杀害,反而是她们临死前哀求强盗放过心太,这残酷的一幕在心太的心中留下难以抹平的伤痕。心太眼看也难逃一劫,忽然一道冰冷的剑光闪过,刹那间数名强盗已成剑下亡魂,心太面前出现一位衣着飘逸,威风凛凛的年轻剑客——飞天御剑流第15代传人比古清十郎。第二天,当比古清十郎准备埋葬村民们的尸骨时,在坟墓里又遇见了昨天那个小孩,他正在掩埋亲人的遗骸,面上并无泪水,只是坚强地说了一句话:“我要以剑救人”。比古清十郎将美酒浇在坟墓上,也只对心太说了一句:“你跟我走吧,心太这个名字太

软弱，以后你就叫剑心吧！”

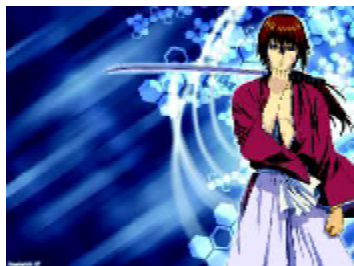
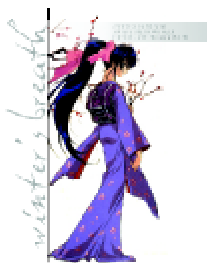
就这样，剑心跟随这位世外高人苦学剑术，5年后，剑术已达登峰造极之境。但他与师傅对以剑救世，以剑救人的信念的分歧日益明显。师傅认为虽然自己身怀绝学，竟连身边的弱者都保护不了，只能亲手将他们埋葬，他认为凭个人力量不能挽救些什么，他对这个乱世已失去信心，想隐居不再过问世事。他知道剑心投身于乱世只会成为政客和野心家的杀人工具。而剑心作为热血少年，一心要以剑保卫弱者，铲除恶人，结束乱世。为正义而挥剑杀人是他当时的理想。两人常在争吵声中度日，比古清十郎也想考验一下剑心，因此并没有将飞天御剑流的最终奥秘——天翔龙闪传授给他（10年后还是教给他了）。终于，剑心不辞而别，踏上了维新的崭新人生旅途。革命是需要流血的，剑心加入长洲城维新派属下的高杉晋作奇兵队后凭借出神入化的剑术，尤其是拔刀术，成为幕末最强的剑客，一把剑染满鲜血。人称刽子手拔刀斋，由于幕末不同的维新派别之间经常相互争斗，剑心树敌甚多。一次，在执行暗杀任务时，剑心将少女雪代·巴的未婚夫清里杀死，清里临死前强烈的求生欲望促使他在剑心的面颊上划出一道刀痕。

一个春雨霏霏的美丽夜晚，剑心遭到刺客袭击，但那个不自量力的忍者顷刻变成了血肉模糊的死尸，血腥的一幕恰好让喝醉了酒而途经此地的雪代巴看见了。她当场昏厥过去。剑心本想杀人灭口，但她身上那种久违了的白梅香使他不忍心下手，于是把她救了回去。

未几，因为长洲城维新派与另一个势力强大的倒幕派——新选组发生争斗，在池田屋大战中交战失利，而剑心亦无法战胜该组第三队组长——斋藤一。又加上有内奸出卖，险些被幕府全歼，剑心与其他维新志士只能转入地下斗争。雪代巴和弟弟雪代缘此时接受了幕府暗乃武忍者组织的委托接近剑心，试图找出他的弱点，雪代巴也想乘机为未婚夫报仇。剑心一开始就保持警惕，几次差点杀掉巴，后来由于作战失利，组织上要求剑心和雪代巴假扮夫妇暂时在乡村隐居等待机会。随着时间的流逝，16岁的剑心和20多岁的雪代巴日久生情，两人决定共偕连理，

过隐居生活。而雪代巴也被剑心的远大理想和伟大人格所折服，放弃了报仇的想法，为了不让剑心成为只会杀人的狂刀，雪代巴愿意成为这把刀的刀鞘。而剑心也觉得和善良的雪代巴在一起使他能忘记杀戮，一种和平宁静的感觉油然而生。这期间组织的内奸也被清除，忍者组织计划失败，便劫持雪代巴来要挟剑心，并布下天罗地网，要剑心永远消失。然而正如剑心所说：“马上把雪代交出来，否则，死……！”

剑心独闯龙潭，随着忍者们前赴后继地倒下，剑心也付出沉重代价，因被忍术和幻术所伤，几乎失去视觉、听觉、嗅觉、触觉。在与最后首领交战时，雪代巴看见剑心受伤，冲出来想帮助剑心杀掉首领，不料与此同时，暂时失明的剑心刀已出鞘，剑光过处，雪代巴与首领双双丧命。霎时，时间像凝固了一样，剑心呆呆地站在原地，那种亲手杀死最最爱的人的痛苦难以用言语表达。而巴的弟弟雪代缘此时正好看见心爱的姐姐被剑心亲手杀死，带着满腔悲愤离去，此后，他在中国苦练剑术，准备找剑心报仇，这是后事。因悲伤过度，剑心脸颊上的疤痕更深了，这是心灵的创伤，经过很长一段时间后，他才重新收拾心情，继续未竟的事业。



终于，维新派后来团结一致，在鸟羽、伏见一役中全歼幕府军，结束了德川幕府数百年的统治，建立了维新政府。随即颁布了改革自强的维新法令，而维新志士们的下场各不相同：斋藤一去了当警官，另一位较少出场的刽子手志志雄真实因为知道维新政府革命时的残暴和一些不可告人的秘密而被烈火焚身，不料非但没烧死，反而得到恶魔指引，练成绝世秘剑，留下无穷后患。主人公剑心拒绝了陆军司令邀他当官的请求，决定做一个浪客，四处流浪，继续用剑保护他身边的人。临行前，他向当时日本最出名的杀人剑铸造师——新井赤空道别，新井听说剑心决定不再杀人后惊讶不已，于是送给他一把逆刃刀，并留下一句话：“当你改变主意以后，再来找我”。

后来，剑心确实去找他了，不过新井已经归西了，找到的是他的儿子，但剑心要的并不是杀人剑，而是新井赤空的最后之作——逆刃刀真打，看来新井赤空最后还是领悟了剑道的真义是活人，所以造出这把名剑留给剑心。就这样，传说中最强的人——绯村拔刀斋从此在世上“消失了”，再没有人看见他，直到十年后的一天，在一个宁静的村庄里，拔刀斋这个令人闻风丧胆的名字又再次响起……

◎ 背景资料

本片用著名的 **STUDIO DEEN** 从 **1999** 年 **2** 月 **20** 日开始发行，一直到 **1999** 年 **9** 月 **2** 日结束，一共 **4** 卷。在该片成功之后，**2001** 年至 **2002** 年又发售了全 **2** 卷的《浪客剑心星霜篇》，虽然制作人员是“追忆篇”的原版人马，但由于剧本水准的下降而成为一个遗憾。

① 什么是OVA?

OVA 的全名是：“**ORIGINAL VIDEO ANIMATION**”，也就是“原创动画录像带”的意思。

OVA 在日本动画历史里占了一个非常重要的地位。能够作为 **OVA** 的作品在推出时必定是未曾在电视或戏院上映过，才能称作为 **OVA**。当

哪些在电视或戏院上映过的作品再推出的录像带/LD/VCD等等就不能称作OVA了。而OVA中的“V”亦泛指所有录像带/LD/VCD/DVD媒体，并不是单单当作录像带。所以，OVA是因应消费者需要而出现的媒体。它最大的优点始终是拥有高的自由度，因此适应支持者的需要，带来更大的魅力，吸引更多的观众。

OVA在形式方面是有变化的：在OVA的初期，大约有电影的风格——需要制作电视系列以上的预算，电影般的制作水准；而后来OVA以数集一辑的形式推出，OP、内容、ED及下回预告全合共约30分钟，和电视系列差不多。

虽然形式和电视差不多，但内容自由度却很高，而这正是卖点之一，OVA就是具有这种优点的媒体，因此OVA可吸引更多的观众，并且可以实现一些在电视尺度下难以出现的作品，可以纯粹应观众的喜好推出OVA，又或者可以制作电视作品的续集OVA。

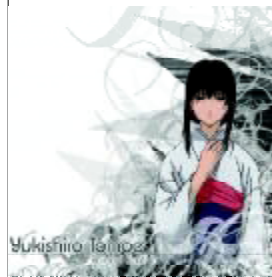
② 什么是剧场版动画？

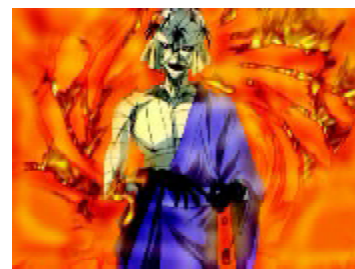
初公开是为了在电影院播放而制作的动画。这类作品的制作成本与投资、人力都高于OVA与电视版动画，画工也极尽可能的豪华，不论在动作的流畅度、使用的分色数等，可以明显地看出与前两者的差别。通常一部剧场版动画是90分钟。

◎ 经典片段回顾

① 杀清里的片段

在交代完剑心的身世之后，紧接着就是剑心作为刽子手出场的戏时，作者刻意地安排了剑心杀清里的过程。先是表现平静的夜晚，突然一个低沉问话之后，“现在我要实行天诛！”一下子风云突变，就血光飞溅，快节奏的打斗……精彩激烈，镜头运用娴熟。而杀其他人的轻易与杀清里的艰难形成反差。清里异常的求生欲望和“不能死……





我不要死”的呼声震撼着观众。镜头的节奏快慢的调度和画面的倒置使得情景更加扣人心弦。

② 血风腥雨的相遇片段

在剑心遭遇偷袭与对手厮杀之后，剑心突然抬头发现，对面有个安详平静的女人，直直的眼神充满着太多的疑问。她的脸上和身上沾满了刚才打斗后流下的血迹。在两人相互对视得让人窒息的沉默中，女人说到：“你……真的……能够唤来……血风……腥雨！”在剑心惊诧的无言时，刀砰然落地，雨忽然下起，水花在他们身边扬起……

③ 耕作卖药

在影片中表现平静生活的一段，平静委婉的音乐，两人在路上行走着心情却并不平静。大段的景物和人物在路上行走的情景，看似不经意，却是雪代巴和剑心备感幸福的那段生活的缩影。两人一前一后，慢慢地走着。当巴回答剑心怎么没有带刀的原因是，仍然是平静的语气：“因为……现在我是……药师的妻子”。何等让人感慨的场面啊！

④ 雪代巴在寺庙的片段

当巴抱着必死的念头来到破庙后，得知了自己只是一个诱饵。痛苦万分，眼前出现了清里的身影站在阴暗的角落。当她回头时剑心则在苦苦挣扎。虽然不是影片重要渲染的地方，但是却将巴真实的感受表达得淋漓尽致，为后来她的牺牲做了最充分的铺垫。

⑤ 结尾十字伤的片段

在剑心最后一击睁开眼睛的时候，巴躺倒在他的怀中。巴慢慢地举起匕首，在剑心的伤痕上划了一刀，细腻的动作让观众清楚地感觉到剑心头发的飘动。一直沉默的场面只听到巴平和迟缓的声音：“对不起……夫君……”手落地的时候所有观众的心都碎了。最高潮的戏里用最单纯的处理营造了最煽情的效果！

◎ 思考讨论

联系《浪客剑心》的漫画版、电视动画版、OVA版和剧场版这几种不同的创作方式，比较同一题材在不同艺术类型创作上的差异性。

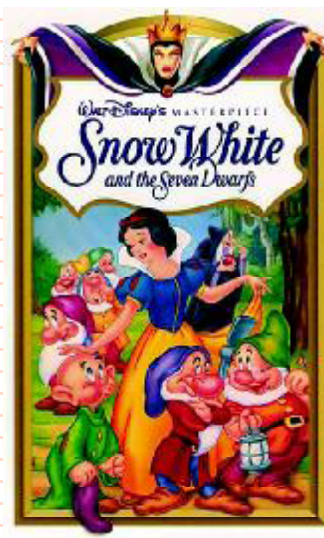
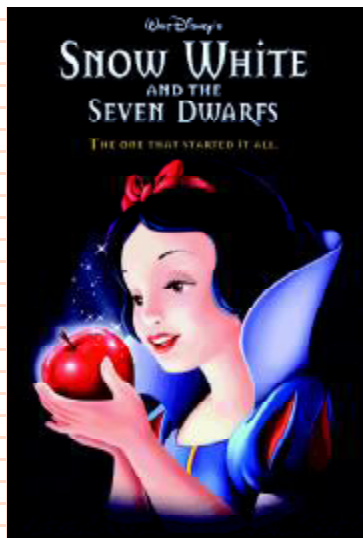


解读《白雪公主和七个小矮人》

7

对于动画艺术的发展而言，**1937** 年有着非比寻常的意义。在那一年里，有那么多个有关动画电影的“第一”诞生：迪斯尼第一部经典动画、世界第一部长篇剧情动画电影、原声带为世界第一片电影原声带（以唱片型式发行）、世界第一部使用多层次摄影机拍摄的动画、世界第一部有隆重首映的动画电影……





◎ 影片简介

片名：《白雪公主和七个小矮人》

英文名：Snow White and the Seven Dwarfs

台湾译名：白雪公主

香港译名：雪姑七友

日本译名：白雪姬

出品：迪斯尼公司

导演：沃尔特·迪斯尼

国别：美国

年份：1937 年

片长：84 分钟

类别：迪斯尼第 1 部经典动画，长篇剧情动画片

记录：世界第一部长篇动画电影



◎ 分析读解

对于动画艺术的发展而言，1937年有着非同寻常的意义。

在那一年里，有那么多个有关动画电影的“第一”诞生：迪斯尼第一部经典动画、世界第一部长篇剧情动画电影、原声带为世界第一片电影原声带（以唱片型式发行）、世界第一部使用多层次摄影机拍摄的动画、世界第一部有隆重首映的动画电影……

拥有如此多头衔的动画电影，只能是脍炙人口的《白雪公主和七个小矮人》。

一、本片的历史地位

正由于本片在动画史和电影中占据着如此重要的地位，正由于尚处于探索阶段的其在艺术领域的成就远不如在商业上的成功，所以在考察该影片的时候，不得不用历史的眼光来评断它所产生的深远影响。

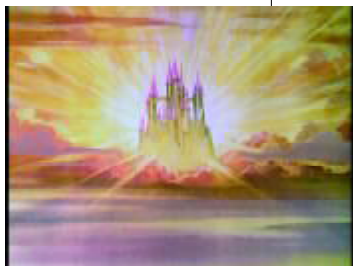
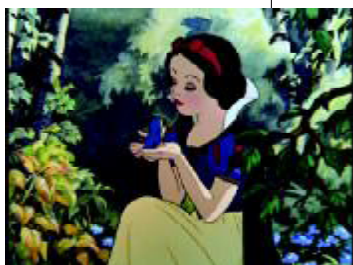
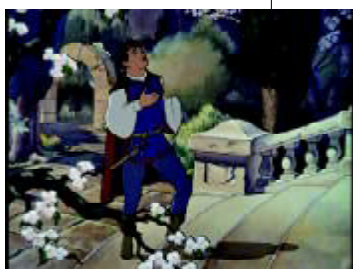
（1）影片对于世界动画的影响

在美国，动画片在1937年以前只是在正式电影开场前所播放的娱乐短片，充当类似现在的宣传短片、广告预告片等的作用：一方面是为了等待所有观众全部进场，另一方面也让先到的观众不会觉得无聊。在这里动画只是一味逗趣和消解无聊的玩意，从艺术创作和社会地位上都得不到应有的重视。

而另一方面在欧洲动画却在积极发展中，像《形象》、《荒山之夜》、《蓝胡子》等带有学院气息沙龙式的艺术动画短片由于其形式和内容上的创新而越来越得到认可，开辟了一个崭新的充满前景的方向。

在这时，迪斯尼推出一部动画电影长片的意义就非同寻常，也就是说，当动画艺术走在一个重要的十字路口时，要么一直在人们无聊的赏玩中继续沉沦，要么改旗易帜走精美的沙龙作品……当人们对动画艺术如何与商业有机结合的路线尚不明晰的时候，迪斯尼敏锐地捕





捉到了这个充满巨大利益的电影真空。

所以，沃特·迪斯尼在1928年推出世界第一部有声卡通片《汽船威利号》，又于1932年推出世界第一部彩色卡通片《花和树》之后，将一部完全是动画的电影作为了他努力的目标。在除了他之外没有一个人看好这部影片，在备受好莱坞许多业内人士人质疑的情况下，迪斯尼仍然在拍摄的过程中对每一个画面都力求完美，即便制作预算一路攀升，最后到了要他连片场都抵押给银行来贷款，他仍然坚持。从某种意义上说，这部片子完全是迪斯尼的一场豪赌。

在这样的情况之下，世界上第一部动画电影于是诞生了。当时它获得了空前的成功，长片的收入大大超过他们原来的期望，仅在国内上映就获得了1400万美元的收入。再加上各类衍生的开发，在商业的操作可以算是全面丰收。如果在此之前，美国动画片是一种作坊式的东西的话，那么迪斯尼则是带动了整个动画片业的制作蜕变成真正的工业。由于本片丰厚的商业回报，促使更多制片公司的老板从羡慕眼红中投资拍片，由此在客观上推动着动画人才、技术等的发展，从而推动着整个行业的前进。这对于年轻的动画艺术的发展是何等的重要啊！就单说在我国，它直接地促使了我国第一部动画长片《铁扇公主》的诞生。

而对于整个动画的发展方向而言，动画作为一种大众的艺术终于在沉寂中破茧而出，寻找到了真正适合之路。它成功将“卡通”提升到大众艺术层面，制作首次采用的多层次摄影技术、仿真真人动作画法等，在当时无疑都是令人刮目相看的创举！《白雪公主》无疑向世界展示出了艺术与商业结合，一条将绘画的无限想像力与有限的电影手法紧密相连之路。为后来动画艺术的蓬勃发展具有开创性的意义。在今天，动画电影能够在世界电影范围中占据举足轻重的地位，很大程度上都需要归功于这第一个吃螃蟹的人身上。

在不可忽视的影响上,《白雪公主》通过其深远和悠久的历史影响力感染着很多人,使很多富有幻想和创作激情的人走上了动画的道路,使更多有才华的人聚集到新兴的动画事业上,这样又反过来加快了动画事业的迅速发展。

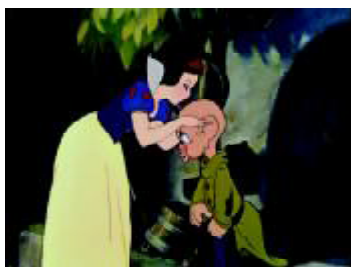
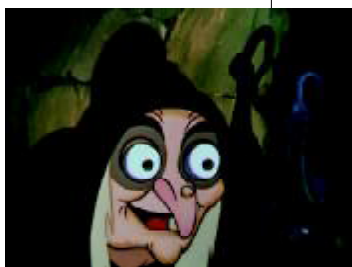
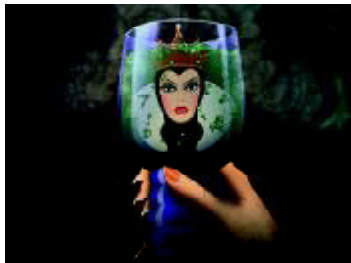
由此,《白雪公主》不但造成了轰动,其票房也不俗,更值得称道的是荣获第**11**届奥斯卡特别金像奖,奥斯卡特别成就奖(一座大奖杯加上七座小奖杯)、奥斯卡最佳原著配乐提名等等。这无疑将动画电影的地位提高的速度和幅度大大加快。在**1998**年,该片被美国电影协会选为本世界美国百部经典名片之一。

《白雪公主》不仅成功地翻开了动画史上新的一页,也真正地改写了电影史,是动画史上不可多得的里程碑。

(2) 影片对于迪斯尼动画的影响

在《白雪公主》惊艳了全球影坛的同时,也确立了一个不可替代的位置——迪斯尼王国,所以经常说《白雪公主》真正开启了迪斯尼动画王国缤纷灿烂的电影年代。在之后的六十余年里,迪斯尼接连的推出一部部脍炙人口的经典动画,尽情挥洒着爱与梦想的神奇魔幻,陪伴世世代代的观众一同走过成长路!





这里着重分析影片对迪斯尼各种直接或间接的影响,主要体现在以下的几个方面。

① 开创时期为动画正名

早在20世纪20年代,迪斯尼就已经开始投入动画创作,从一个默默无闻的短片制作者慢慢演变成为一个掌握动画题材和动画商机的能手。从其创立“米老鼠”形象后,动画事业才真正地走上了规模和轨道,他也正式进入了大家的视野。

不断攀越新高峰的勇气和异常活跃的创新精神使其在动画事业中越走越远,尤其是在1928年推出世界第一部有声卡通片《汽船威利号》后,真正尝到了在动画上名利双收的滋味,而紧接着是第一部彩色动画《花与树》和米老鼠、唐老鸭,然而迪斯尼并不满足。因为在当时动画只是一种消遣的小玩意(前文提到),许多人都并没有将之作为一种可以真正赚钱的片种,甚至业内的专家都嗤之以鼻地认为没有人会自己掏钱看这些无聊的打打闹闹。正因为如此,华特·迪斯尼拍摄本片的疯狂举动还被当时美国媒体称做是“迪斯尼的傻劲”。

对于事业正处于积极上升期的迪斯尼来说,为动画的正名已经成为不能忽视的大事。迪斯尼非常清楚:只有摆脱现有动画在时间上短小、题材上狭隘、技术上陈旧等的限制,只有创作出一部前所未有的动画长片,才能将自己的事业推向真正的高峰。由此,一个划时代的构思也应运而生。《白雪公主》恰如其分地实现了迪斯尼的创作初衷,非常理想地实现了迪斯尼预期的效果:人们接受了这门独特的艺术类型,人们喜欢上了这个充满幻想和爱的世界。巨大的票房和各种衍生收入为迪斯尼敏锐的豪赌画上了圆满的句号,而那些奥斯卡奖杯更是一种额外的奖赏和惊喜。

从1937年后,迪斯尼正式进入一个发展壮大的时期。《木偶奇遇记》、《小鹿斑比》等一系列动画长片相继推出,所以说整个迪斯尼王国建立在《白雪公主》基础上的说法是可以成立的。

② 影片为迪斯尼在经济上提供了极大的基础

《白雪公主》对迪斯尼最直接的影响是为其发展提供了必要的资金。影片巨大的票房和其他衍生收入使迪斯尼兴建一座一流的制片厂成为可能,与之前迪斯尼用280美元建造的摄影棚,两千人使用的设备机械所组成的年产两部长片和48部短片的工厂不可同日而语。最终使之成为国际动画业乃至娱乐业龙头的地位奠定了结实的基础。

③ 主创方向的确立

《白雪公主》对于迪斯尼的影响不仅在于能够在经济上的赢利,更重要的是它使一种崭新的艺术门类得以生存,得以让人接受,为动画的发展提供了一个必要的空间。动画一改原有的定位,完成了从杂耍性的玩意到成熟的娱乐电影类型片的蜕变。《白雪公主》成功的开创性为迪斯尼确立了发展的主要专攻方向——影院动画长片。因为在当时的技术条件下,迪斯尼无疑代表着最高的水平,处于一种居高临下的垄断地位,只有继续推进影院动画的发展才能保持迪斯尼真正的领先优势,而且影院电影所产生的巨大的商业利益也让人垂涎欲滴,迪斯尼没有理由



将到手的肥肉拱手让人,而且蕴涵巨大商业商机的影院电影是原来动画短片无法企及的。所以,动画长片成为迪斯尼主营的方向真可谓水到渠成、顺理成章。

④ 商业模式的形成

从客观上说,《白雪公主》在艺术上的成就是相对贫乏的,但是它在商业上的成就却让人叹服。在20世纪30年代这个整个电影行业都在摸索前进的时代,迪斯尼在商业上的精明不得不让人敬佩他前瞻性的、独创性的各种商业操作方式。

为电影发行原声音乐:发现片中歌曲已经传遍大街小巷后,及时将歌曲从简单的朗朗上口、风靡一时变成商业上的举措——发行了一张片中歌曲的唱片,由此成为了电影史上第一张电影原声带。迪斯尼为影片举行隆重首映式真可谓一种“移花接木”的巧妙商业方式,不仅将本片的各种卖点用这种简单集中却行之有效的方式来实现宣传的效果,同时通过这种方式也达到了与常规电影寻求平衡的用心。事实上,效果也非常之理想,为影片上映能够获得空前成功作了极好的铺垫。

迪斯尼还沿用了借米老鼠赚钱的经验,大量制造这部影片的各种衍生产品,把“白雪公主及七个小矮人”制造成木偶、糖果、挂钟、玩具巧克力糖,相册、画片、手绢、内衣及针织品的标志等等,借此推销这些商品以获得各种衍生的收入。这种成熟的商业模式一直沿用至今,长盛不衰。

今天,迪斯尼动画占据着全球动画市场,不仅创造了一个又一个的



票房奇迹，为美国的文化发展撑足了面子，更是一个崭新的美国动画神话的开端，由此迪斯尼也被公认为一位缔造美国全新动画史的最重要人物。

这个拥有着**32**项奥斯卡奖、**7**项葛莱美奖、**950**项全球范围的奖项的动画帝国，却都从这里将要讨论的这部《白雪公主》开始。

二、影片分析

从今天的角度来衡量影片本身显然会产生一些偏颇的地方，影片之所以获得巨大的成功，不仅仅只是归于迪斯尼在商业操作上的精明，我们也必须看到《白雪公主》在影片艺术风格上取得的不可多得的成就，而且我们还将在这里着重讨论一下影片体现出的“迪斯尼模式”的多种经验——即迪斯尼经典之所以成为经典的原因，这在《白雪公主》之后的动画电影中仍然能够清楚地体现出来。

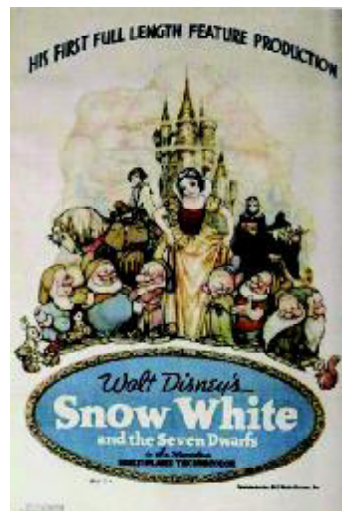
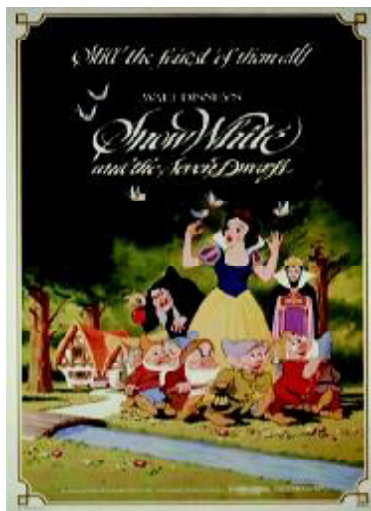
在分析影片时结合这个“迪斯尼模式”，能够总结出以下的几点。

（1）取材于经典

为了与原有的动画短片拉开一定的距离，迪斯尼选择取材《格林童话》来进行改编，这是一个一劳永逸的聪明办法。

选择童话题材一来其本身就具有很高的知名度，在迪斯尼还并不是非常著名的情况下，《格林童话》反而在为迪斯尼做着广告。所以选择一个经典作为影片的基础，无疑是借鸡生蛋的好方式；一来真正地与前面提到的打打闹闹的、一味逗趣的小玩意形成鲜明的反差，改变了原来粗糙简单的风格，反而以精雕细刻的方式来演绎故事；尤其在基调方





面本片借助经典的韵味使得影片充满了一种梦幻感和浪漫气息,令人赏心悦目。

后来的迪斯尼影片也大都采用了取材经典进行改编的方式,如《阿拉丁》、《美女与野兽》等;有些则选取经典的一部分进行原创加工,如《狮子王》、《大力士》等;有些则是两个或两个以上的经典故事的整合,如《虫虫危机》等。

(2) 老少皆宜,以儿童为主的观众定位

本片在定位方面做得相当出色,由于影片取材于童话,本身就非常适合儿童观赏,再加上美术师描绘的美轮美奂的童话世界,更是受到孩子们的欢迎。迪斯尼有意在影片中添加了很多活泼伶俐、造型可爱的各种动物,还将七个小矮人进行性格鲜明地一一刻画,取得的效果是可想而知的。比如几场戏中各种动物在奔跑、扫地、洗衣等的场景,动物都个个生动有趣,姿态活跃,其中那只慢半拍的乌龟更是滑稽可爱。

在针对孩子们的同时,迪斯尼也并没有局限在这里,他恰如其分地在很多地方将米老鼠啄头故事的东西加入在影片中,使得成年人也能够看得饶有情趣。这一点后来的影片中几乎都呈现出这样的特点。

（3）积极浅显的故事主题

影片的故事相当简单,甚至在对原著的修改中没有在主题等方面进行大的改动,只是在具体的细节、情景中增加了一些有趣的或是适合动画表现的东西。也就是说影片在主题方面的挖掘并没有高于原著,主题的特点在于浅显但是有引导性和倾向性。

本片的故事讲述美丽的公主依靠着她的善良而度过危险,赢得朋友和爱情;而同样漂亮的皇后因为内心的邪恶和狭隘而走入死亡之渊。通过这个对比可以比较清晰地感受到影片的主题为“人真正的美丽来自善良。”影片讴歌的是一种真善的美、宽容的美。所以影片的主题不仅存在,而且比较浅显,更容易让孩子们接受,而引导和倾向的方向不言而喻。

在后来的影片中一样看到各个影片的主题处理仍然坚持着这个传统,比如《狮子王》中倡导孩子真诚勇敢地面对自己,面对责任和过失;《花木兰》中宣扬主动寻求自我的价值等等。

（4）传统戏剧类型

《白雪公主》严格地遵循着传统戏剧的类型,坚持开端、发展、高潮和结束的方式,同时在冲突方面存在着正与邪的二元对立。

影片从皇后的妒忌作为起因,要求猎人捕杀公主,公主逃到小屋为发展,公主被骗昏睡而皇后跌入悬崖为高潮,最后王子接着公主去过着幸福生活做结。条理非常清晰,脉络也非常流畅。戏剧矛盾相对单一,即皇后和公主之间从美与丑到生与死矛盾的转移,所以正与邪的冲突也是白开水一般清澈。



接下来的影片基本上仍然遵循了这样的类型，只是随着时代的变迁，在冲突和戏剧模式上在上述的基础上有所提高、有所发展，呈现出一些多样化的特点。比如《花木兰》或《玩具总动员》等片，整个大的类型和戏剧冲突仍然没有改变，但是它们在具体故事中还探讨到了更多样的矛盾，或是来自自己的，或是来自同伴的，或是来自其他的因素。

（5）大团圆的结局

几乎每部迪斯尼的动画片都有着有一个圆满的结局，这与迪斯尼动画片的风格、观众定位等有着很大的关系。

大团圆的结局的内涵有两方面，这是由于上述有关正邪对立的冲突规律而造成的：一方面是“真善者美好”，本片中白雪公主历经着磨难和谋杀，但是最终等到了心爱的白马王子的到来，在暖色调的王国里过着幸福的生活；另一方面则是“作孽者恶有恶报”。在迪斯尼影片中可以看到一个相当常见的恶人下场的传统——恶有恶报。影片不在孩子们面前直接地描绘正义的一方战胜邪恶的一方后再至于其死地，而是采用间接的方式来实现。本片在此方面的处理非常明显，七个矮人已经追着巫婆到了山顶，但是最后不是矮人杀死邪恶的巫婆，而是巫婆想推石块杀矮人时反而跌下山崖，死于非命。

我们可以在《虫虫危机》、《狮子王》等片中看到坏人最终都不是主人公亲自出手的，往往都是坏人恼羞成怒、最后一搏时形成“自作孽不可活”的下场。

（6）主人公模式

这个不再详细地说明，一般在迪斯尼动画中充当主角的人物，都是真善美的化身。

白雪公主更是一个典型：善良、勤劳的同时还是世界上最美丽的女孩，显然迪斯尼赋予了 this 童话人物近乎完美的个性。



在经历了全世界整整8代观众的痴迷后的今天，白雪公主仍是永远不老的纯情偶像，她在这个地球上的地位仍然是无法动摇的。

（7）传统叙事方式

在影片的叙事方面，采用的是非常传统叙述方式——客观视角以及顺序叙述。所以讲故事讲得严整划一，显然是因为考虑到受众中有很大部分是儿童，他们的接受程度是有限的。在本片叙述中，我们没有看到迪斯尼运用主观叙事结构、时空交错结构、多角度叙事结构等方式，也没有看到像日本动画常用的闪回、跳切、分叙、插叙、倒叙乃至复调叙述等的具体手法。故事从起因到发展，再到高潮和结尾，段落与段落之间条理清楚，过渡流畅自然。

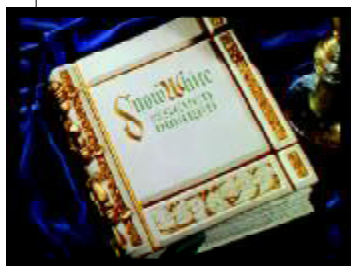
在此后的几十年里，迪斯尼的动画也同样如此严谨，虽然他们的做法无可厚非，效果也非常理想，但是其在叙事的创新和灵活性上远没有达到梦工厂、日本动画的程度，显得按部就班，过于保守。不过随着时代的发展，迪斯尼动画终于开始逐步的演变（比如《大力士》），已经运用不断丰富的叙述手法来加强影片的可看性和观赏性。

（8）强调流畅富有弹性的动作设计

这也许不仅仅是迪斯尼动画的重要特点，也同样是当时美国动画比较普遍的特点，各大公司的动画都在动作设计方面都竭尽了全力，最具代表性的是米高梅公司的《猫和老鼠》（又名《汤姆和杰瑞》）在人物动作设计上也发挥得淋漓尽致。

但是，迪斯尼从米老鼠等短片开始也逐渐形成了自己对动画动作设计的美学，而《白雪公主》可以作为其集大成的一个总结：人物写实的动作设计、矮人卡通富有弹性的动作设计以及在遵循动物自然规律的同时夸张其可爱有趣一面的动作设计等等基本实现了人物、性格、身份和动作的和谐统一（在后文中还将论述，这里不再展开）。

而最为重要的在于，这个传统则被一直沿用下来。比如在《狮子王》中的彭彭或丁满、在《泰山》中的泰山等等。



（9）有趣滑稽的卡通配角

这是迪斯尼影片最为直观的一个模式：在不影响剧情的继续发展的前提下，在影片中塑造一些老少皆宜、滑稽逗乐的角色。

一方面他们被设置为性格极度鲜明的类型化人物，他们总是将某个具有代表性的单个性发挥到了一种极至，比如在影片中七个矮人就是这样处理的，迪斯尼将他们的名字和个性进行巧妙地合一，就给人们留下了深刻的影响。这里我们就来领略一下从50个名字中筛选确定的七矮人名字：**Doc**（万事通）、**Grumpy**（爱生气）、**Happy**（开心果）、**Sleepy**（瞌睡虫）、**Bashful**（害羞鬼）、**Sneezy**（喷嚏精）以及**Dopey**（糊涂蛋），确实体现出迪斯尼的煞费苦心。

并且他们的形象总是被设计成非常卡通可爱的类型，不是笑容可掬，就是古灵精怪。在本片中每个矮人的形象都各具特色，备受欢迎，尤其是当矮人显露出满腹牢骚却非常善良的样子时让人不得不去喜爱。

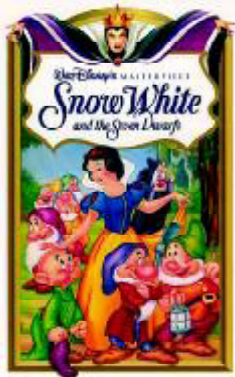
另一方面，这些角色在影片中重要的职责是为影片增添各种噱头和笑料，所以他们完全地继承了原有闹剧动画的精髓，在有限的空间里为影片增色不少。影片中滑稽的段落比如矮人们一起去洗手等非常之多，这里不再一一赘述。

在后来的迪斯尼影片中，这样的角色已经变成了一个举足轻重的特色角色，几乎部部都有他们滑稽有趣的身影，给观众带来无穷的欢乐。

（10）优美的艺术风格

迪斯尼在技术上不断创新，无论在摄影上采用多层技术，还是在颜色上追求彩色等等精益求精的目的只有一个，就是营造出真正让人刮目相看的美轮美奂的梦想世界。在该片拍摄的时候如果不是迪斯尼对每个画面都力求完美，也不会使得制作预算连连上升，不仅到了捉襟见肘到处借款，甚至到了连片场都抵押给银行来贷款的地步。

优美的场景、美丽的画面和镜头，以及各种鲜艳夺目的颜色、服饰等等在迪斯尼的影片中屡见不鲜，追求影像极至的宗旨成为了迪斯尼



动画无可替代的重要一环，也一直被继承到了今天。

（11）明朗轻松的基调

作为一种人们（尤其是儿童）喜闻乐见的大众艺术，明朗轻松的影片基调是迪斯尼追求的另一种必不可少的元素。这与观众的定位和影片主题的息息相关，所以影片洋溢着一种莫名的亲和力，享受的更是愉悦的审美。其中最重要的莫过于充满着各种富有情趣和幽默的桥段，这点再与活泼可爱的各类卡通形象有机结合，更使得影片如虎添翼。

所以后来的影片中也都非常重视在影片中通过像安插喜剧成分的角色和噱头等方式来实现影片在整体基调上的轻松和逗乐。

（12）重视音乐

动画与音乐的和谐运用从这部影片开始，对后来动画电影的发展起到了至关重要的引导作用。

在本片之前的短片创作中，迪斯尼就已经开始积极探索音乐和动画的结合，他和摄制人员试图把“噱头”和古典音乐结合起来。比如以演奏罗西尼的《威廉·退尔》序曲的《米老鼠管弦乐队》一片就已经是这种影片样式中较为成功的一部典型。在片中可以看到当乐队演奏到暴风雨部分的时候，天空突然刮起一阵旋风，把米老鼠音乐家刮到半空，但它们仍然抱着乐器，吹打不休……而在创作本片时就显得更加成熟和大胆，他让那些从乐界来的音乐好手在彻底了解剧情后再创作词曲，使得音乐能够真正恰当地与剧情相辅相成，制作相当严谨且不落俗套，带给观众更多的音效享受。

片中歌曲“**Some Day My Prince Will Come**”、“**Heigh-Ho**”等等歌曲也都在当时成为风靡一时的旋律，从中衍生的原声带更是成为世界上第一张电影原声带，甚至还获得奥斯卡最佳原著配乐提名。

至此以后，每部动画电影都在音乐上不惜大花力气，铸造一个又一个的精品（这种例子实在数不胜数）。所以不夸张地说，几乎每年

奥斯卡有关音乐的提名总有着迪斯尼的身影。

这样的评价主要出于其形成的一种模式，或者说是传统所产生的重大影响这个角度说的。从影片本身的角度上，同样也存在着很多的问题，尤其明显的是在影片的剧本方面。比如说可能由于影片各方面的因素和当时的文化氛围而造成影片剧情在整个故事中的局部不合理——在删节了皇后对白雪公主的迫害的同时增加了公主在矮人家和谐生活的戏份，使得影片这个段落虽然看来饶有情趣，但是显得苍白和单薄，叙事节奏上也显得非常拖沓迟缓；再一方面在于公主和王子的爱情更是浪漫有余而细腻不足，除了开场一个对唱之外，双方几乎都没有正常的交流，不可能去感动和感染观众，所以使得爱情的刻画上尤其虚假造作，完全是一个美丽的肥皂泡。而白马王子形象几乎更谈不上有什么性格，简直就是一个活的道具而已。

即便如此，《白雪公主》在动画电影历史上的地位，就像《火车进站》对于世界电影一样，仍然具有非凡的开创性意义！影片在人物造型方面、在动作表现方面，在影片插曲方面……等等都对后来产生着重大的影响。上述的哪一样不是我们今天仍在遵循和追求的动画制作经验呢？所以，它无疑已经成为了真正的“经典中的经典”！成为一个产生更多经典的母体！

三、写实风格和卡通风格的结合

影片除了以上一些需要探讨的地方之外，还必须讨论的一个方面是本片一个具有开创性意义的创新，既第一次在动画片中采用动画的方式演绎真人造型和动作，创造出写实风格的动画，而且试图将这种写实风格和原有的卡通风格相结合。

鉴于当时的技术条件和观众欣赏习惯，迪斯尼能够跳出各种框框的限制大胆创新的举动本身就值得称道。要在这样的条件下坚持写实动画的创作，而且是在这样大的投资当中尝试，不被人看好是可以理解的，这种举动放在今天无疑也是疯狂的。所以，迪斯尼能够坚持下来，真正地完

成出来的意义更是让人敬佩。

在人物形象的设计方面，本片的写实人物中包含了白雪公主、王子、皇后、猎人这几个人物，尤其是白雪公主，因为在整部影片中真正用写实的造型做大量动作的只有她，其他人都相对少很多。要将白雪公主创作成童话中所说的“皮肤好似白雪，双眼照亮人心，她的朱唇红如血，头发黑似夜”的同时还要兼顾写实和动画，确实是件煞费苦心的事情。在众多的设计稿中被确定下来摆上银幕的这个造型，长长的睫毛下水汪汪的大眼睛，漆黑却有些时髦的“烫发”，还有微微丰满的身材显然都带着有着20世纪30年代的深深烙印，而且整个人物严格地按照人体的结构绘

制，没有做什么变形和夸张的处理，写实性很强。

但是为了将这个比较写实的人物形象能够和谐地与夸张变形过的七个小矮人形象站在一起而不显得突兀，美术师运用卓越的绘画水平和在颜色上的处理来实现：一方面在用色上大胆采用了大红、深蓝、淡黄等非常“卡通”的颜色，使得原本写实的造型产生更多的卡通气息；另一方面在服装设计上也力求在童话公主的服饰上增加一些浪漫味道还有就是在绘画时，美术师通过简化流畅的线条来强化造型的绘画感，使得人物虽然在人体结构写实但却在造型的整体上营造出一种卡通的味道……

基于以上种种努力，最终使得白雪公主非常融洽地出现在与卡通处理过的人物和动物一起舞蹈、嬉戏、劳动的场面中。虽然，并不否认两者在创作方式的截然不同必然形成一种尴尬的反差，有意者偶尔也会感受到杂糅的不快，但更要承认在60年前能够达到这样的水平已经是一种艺术创作上的奇迹。

在人物写实的动作方面，这四位写实类的形象仍然遵循着真人的运动规律，这一点也是极富挑战意味的。为了尝试这种画风和检验观众的接受度，迪斯尼在1934年特意制作了一部动画短片——《春之神》（Goddness Of Spring）。这种未雨绸缪的作法为后来《白雪公主》的写实造型，即采用前人从没试过的模拟真人动作画法提供了宝贵的经验。如果有幸看过该片的人就会发现，在短短的4年里，迪斯尼在写实人物造型和动作设计上几乎有了脱胎换骨的变化，让人惊讶不已。

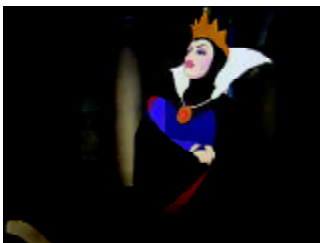
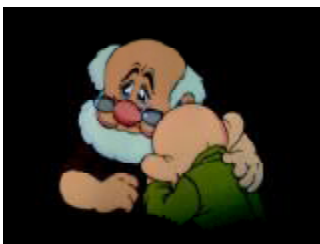
白雪公主在一开场倒水擦地唱歌的一系列连贯动作或者是白雪公主在森林一场戏中的奔跑动作，观众会怀疑自己是否在看一部手绘的动画片，而且是60年前的动画片！连贯自然富有节奏，而且更重要的是这些动作完全没有任何变形和夸张，没有弹性和伸缩，而是严格的人的运动规律的再现。

问题与上文一样，虽然迪斯尼已经非常刻意地去融合两种创作方式，使之尽可能的和谐，但是还是看到了矮人在运动中的富有弹性和变



化的动作与写实人物严整的动作之间并不协调。而且，在处理写实人物的动作时，主创人员以模拟真人的动作作为最高的创作目标，所以动作上仍显得有些僵硬。而在计算机动画发展到无所不能的今天，比如《玩具总动员》、《埃及王子》、《怪物史莱克》等人物的动作已经非常成熟，同样是写实人物造型的《埃及王子》在运动上就更加娴熟而流畅了，虽然没有很大的变形夸张，但是却有着动画动作本身的特点。

但是如果没有当时迪斯尼积极探寻写实人物的动作设计，今天的《埃及王子》就很难说了。为了表现最完美的影像，迪斯尼从全国各地聘请了300位工作者，直到电影完成，就有超过750位艺术工作者参与，《白雪公主》制作了约25万幅动画，工程的浩大令人咋舌。所以还是要抱着客观的态度进行评价，要考虑其在当时的时代条件和技术条件的情况下，做到这个程度已经实数不易，毕竟其为后来的继续发展提供了最完备的经验。



四、小结

从动画电影发展的角度看，迪斯尼的《白雪公主》是动画史上的里程碑，更是动画艺术的启示录。

看待《白雪公主》已经不能单纯去看它作为一部讲故事的动画片的意义，而是看重在当时的历史条件下，它为今后的动画片发展确立了方向，为以后的动画片制作制定了审美的标准。

◎ 故事梗概

这是一个古老的童话故事。

美丽的白雪公主的继母是一个阴险毒辣的女人。当她从魔镜中知道十六岁的白雪公主取代了她自己成为世界上最美丽的人的时候，出于嫉妒，她决心置白雪公主于死地。

白雪公主逃离王宫后来到了森林中，在七个小矮人的房子里住了下

来。可是凶狠的王后从魔镜中得知白雪公主还活着的时候，她又设计了种种毒计来谋害白雪公主，但都失败了。

最后，恶毒的王后自己乔装打扮成一个老太婆，将毒苹果送给白雪公主吃下。当七个小矮人工作回来后发现了吃下了毒苹果而长眠不醒的白雪公主，而阴险的王后得到了应有的惩罚。伤心的小矮人们不忍心让美丽善良的公主离大家而去，就将白雪公主安放在水晶棺中。

恰巧路经此地的王子爱上了长眠于水晶棺中的白雪公主，他深情的一吻使卡在公主咽喉中的毒苹果掉了出来，美丽的白雪公主苏醒了过来。

白雪公主则嫁给了王子，快乐幸福地过一生。

◎ 背景数据

本片荣获第**11**届奥斯卡特别金像奖，奥斯卡特别成就奖(一座大奖杯加上七座小奖杯)以及奥斯卡最佳原著配乐提名。

迪斯尼的动画卡通在技术层面上，可以大致分成早期的“经典动画”、“真人动画”、“计算机动画”、“模型动画”；从非技术方面分为“电影版卡通”、“电视版卡通”、“录像带首映”等大类。

《白雪公主》就是一部典型的经典动画。那么什么是经典动画呢？恐怕在迪斯尼的系列动画卡通中，经典动画是最具代表性也最多的作品了。“经典动画”(CLASSICS)是迪斯尼的招牌动画电影，是迪斯尼最重要的动画作品系列，现在台湾所发行的原版录像带，都是以这个系列为主，又叫做“年度动画”，但实际上这并不是代表每年都会推出一部。迪斯尼从第一部长篇动画卡通《白雪公主》到近期推出的《星际宝贝》等**41**部经典动画中，大部分是都是长篇剧情片，但也有几部是由中、短篇组成的合辑或音乐片、纪录片性质。

经典动画中有不少作品后来改编为游行表演、冰上世界、音乐剧，甚至还推出电视版影集或录像带续集。

迪斯尼公司向美国本土和**95%**的海外市场上推出的经典动画片《白

《白雪公主和七个小矮人》录像带和DVD的销量突破了800万张（其中DVD占了25%，按每张平均价格20元计算，800万张的销售收入便是1.6万美元）。加上1994年发行时美国国内的销售量，总销量已经达到2600万张的销售记录，成为有史以来录像带和DVD最畅销的动画片。

《白雪公主》能在海外取得如此令人瞩目的销售成绩，说明DVD产业在国外市场有很大的发展潜力。据迪斯尼公司的统计，在海外市场中，新发行的《白雪公主》录像带和DVD在日本和英国的销量最高，都超过了100万张。

在海外的重点市场，迪斯尼公司使出浑身解数进行促销活动。为吸引孩子们的目光，迪斯尼在日本别出心裁地推出了一款特别为儿童设计的卡通DVD播放机，与影碟捆绑销售，价格为155美元；运往英国的《白雪公主》录像带和DVD第一周就售出了进口总量的40%，原因是迪斯尼公司此前早就大做广告说，前50万名顾客可以得到一个小矮人长毛绒玩具留作纪念。在DVD播放机普及率最高的法国，《白雪公主》仅4天内就卖出了20%；而在荷兰首发当天售出36%，打破了《狮子王》1995年创造的纪录。在德国上市两周之后，近30%的《白雪公主》录像带和34%的DVD影碟已经销售一空。DVD播放机在意大利的普及率并不算很高，但头两星期也卖出30%，与《人猿泰山》和《昆虫总动员》当年的销售成绩不相上下。

◎ 经典片段回顾

① 开头的片段

迪斯尼采用了一本书翻开的方式，通过文字和旁白（英文版无旁白）来交代前史，引导观众进入情景，这个形式一直被沿用着，或者间接地继承着。到了颠覆童话《怪物史莱克》的开头第一个镜头更与本片出奇的相近，不同的是本片叠化出了城堡，而《怪》则被史莱克当作厕纸撕了下来……

② 草地遇险的片段

在公主背对观众玩耍的时候,身后的黑影渐渐靠近,越来越近……观众分明地看到了影子手拿着的刀!公主转身惊呼救命,这段落将白雪公主的无辜发挥到了极至,让观众为她深深的担忧,由此进入了故事的氛围。

③ 和小鸟对唱的片段

这个片段可以说比较充分地表现了白雪公主善良与纯真的一面,她真诚地对待动物,通过歌声来交流,小鸟应和着歌声,最后的失败也使得一种甜美和谐的童话气息得以散发,而洋溢的真善美的基调让观众深受感染。

④ 小矮人们回家的片段

小矮人在“喊吼”的歌声中有节奏地一路回家,不仅在画面上成为孩子们喜爱的对象,而且这个歌声也成为街头巷尾的流行曲。

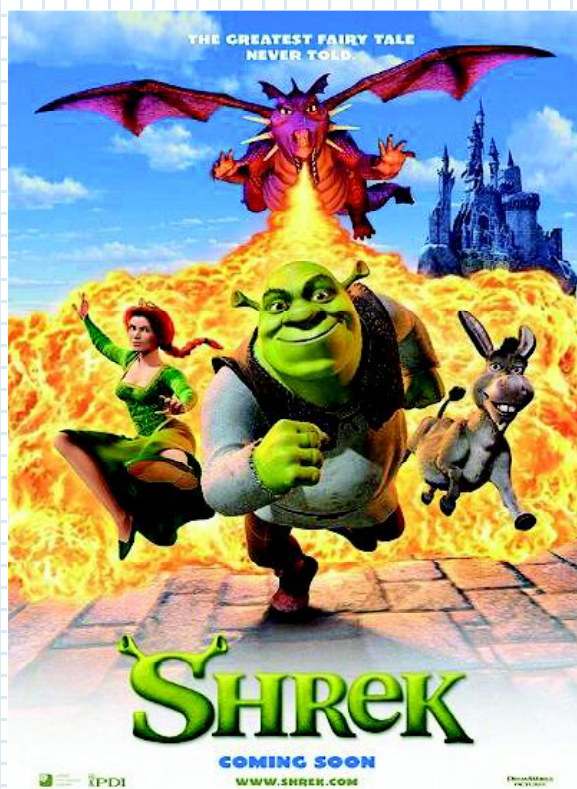
⑤ 出门吻别的片段

这个段落无疑是几个有趣噱头中最有味道的一个, **Grumpy** (爱生气) 的不好意思和害羞非常逗人,而 **Dopey** (糊涂蛋) 的反复索吻也是有趣可爱,将两个形象演绎得生动而鲜活,讨人喜欢。

◎ 思考讨论

分析当代迪斯尼一系列动画新片(《星际宝贝》、《星影岛》、《失落的帝国》等)中体现出来的对迪斯尼传统的突破和创新。

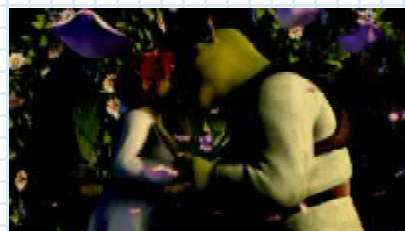
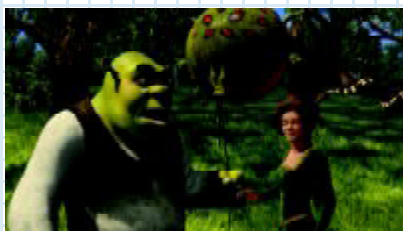
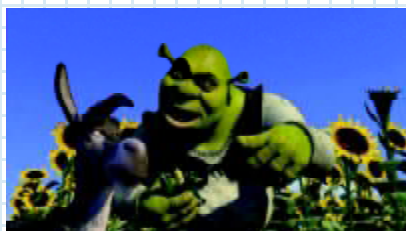


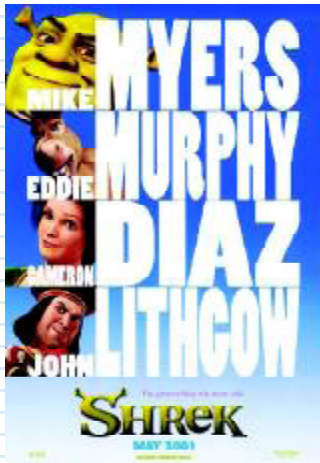


解读 《怪物史莱克》

8

很显然，梦工场花大量花花绿绿的美金制作影片的宗旨并不是为了制作一部总结经典童话的教科书式的电影，也不是为了颠覆一种固有模式而创作一部曲高和寡的“前卫先锋”电影。





◎ 影片简介

片名：《怪物史莱克》

英文名：**Shrek**

导演：安德鲁·亚当森

维多利娅·杰森

主演：卡梅伦·迪雅兹

埃迪·墨菲

约翰·利特高

迈克·梅尔斯

原著：威廉姆·斯得格

制片：艾朗·沃纳

约翰·威廉姆斯

杰弗里·卡赞伯格

编剧：泰德·艾里奥特

泰里·罗西奥

约·斯蒂尔曼

罗杰·舒尔曼

音乐：哈利·威廉姆斯

约翰·鲍威尔

出品：美国梦工厂影片公司

国别：美国

发行：梦工场

级别：**P G**

类型：儿童 / 动画 / 浪漫喜剧

译制：上海电影译制厂

◎ 分析读解

如果有人说《怪物史莱克》是**2001**年最风光的动画电影，应该没有谁会反对，它不仅是有史以来第一部获得奥斯卡最佳动画长片的动画片，而且更为重要的是，该片在一定程度上是对长久以来的好莱坞动画电影的一次总结和颠覆。梦工厂一改迪斯尼动画的观众定位都比较低龄化（**5~15**岁）的起点，将动画主题的局限得以开拓，努力把比较成人化的主题和卡通化的电影语言完美地结合起来。经过《蚁哥正传》、《晶兵总动员》、《埃及王子》等片的逐步成熟，终于在《怪物史莱克》获得巨大的成功，将美国动画推向了新的高峰。作为一部出色的动画片，《怪物史莱克》所得到的诸多赞誉并不过分。下面粗浅地分析一下影片之所以能够成功的原因，同时也作为对它在艺术创作和商业运作的小小总结。

一、颠覆性

分析《怪物史莱克》没有办法回避这个问题，因为只要对童话或迪斯尼有一定认识的观众都能从影片中直接嗅到“颠覆经典”的味道。

而且主创人员也毫不掩饰地提到这一点——制片人杰弗里·卡赞伯格这样说到，“该片是对以往动画片的有趣回顾，它打破了传统意义上的动画模式。观众会有一种既熟悉又新鲜的感觉。”制作人还曾这么介绍此片：这是常规童话的搞笑版，而它嘲讽了所有的经典童话，彻底颠覆了一切伴随我们成长的童话故事传统，丑化了许多最受人喜爱的童话人物。这部影片成功之处，是因为其超出现实生活，轻松而有梦想。这些在很多的评论和影片简介中都能看到，由于影片在该方面过于突出的表现，这里不得不再一次对它“炒一炒冷饭”。

“颠覆”这一影片的定位，在观众看到极具创意的片头时就



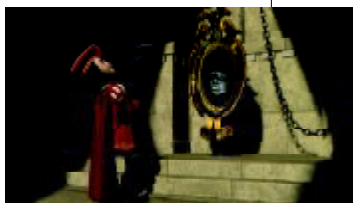
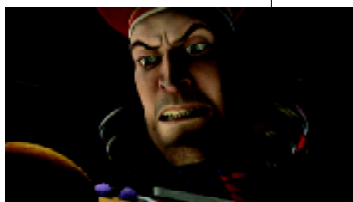
已经体会到了：伴随着低沉的画外音“很久很久以前……”之后，镜头中一本插图优美的故事书被人（史莱克）翻阅着，突然大手一挥，一页书被撕下来做了卫生纸……

（1）对传统童话类型的颠覆

影片根据威廉姆·斯得格的同名畅销童话故事改编而成。所以首先从影片类型所体现出的颠覆性上来简单分析，深谙童话的人都可以熟练地讲出童话以及一经典童话为蓝本的迪斯尼动画的模式：善良美丽的公主与英俊勇敢的王子相遇，经过种种的磨难，最终战胜了邪恶的力量而“永远幸福地生活在一起”。

在这个模式中有点需要说明：

首先故事明确正义与邪恶是二元对立的，是不可调和的，如白雪公主与继母的对立、辛巴与刀疤的对立等等；而在这部影片中正与邪的对立被暧昧化了，虽然影片中邪恶的一方有四英尺高的统治者——“国王法尔奎德”，他渴望权力，妄图娶菲奥娜公主为妻使他成为真正的王者，但是这一正邪冲突常常在经典童话中作为主要矛盾的因素却被降格到剧情的推动者而已，法尔奎德在影片中的角色充其量只是一个推动剧情的小丑，由于他驱除童话人物而使得史莱克的沼泽受到威胁，由此史莱克又由于法尔奎德的交易而去营救公主、认识公主，最后也是由于法尔奎德的婚礼而使史莱克双方真正理解了真爱。因此他一直在影片中充当一个滑稽的推动者，而不是严格意义上邪恶角色所经常从事的“麻烦制造者”，而且他与史莱克在力量对比显然是不平衡的，完全没有能力真正阻碍怪物史莱克和公主的爱情不断地发展，除了在欺负糖果人时显得夜郎自大外，几乎没有很“称职”地完成自己的“反角任务”，这一点与传统的童话有着天壤之别，无论在睡美人还是白雪公主等等故事中邪恶的巫婆或是坏蛋都不仅邪恶而且非常厉害，正义往往与之做了不懈的努力才在最后关头战



胜邪恶。在这里看到的是影片主创人员颠覆的野心，而没有正邪对立和较量。

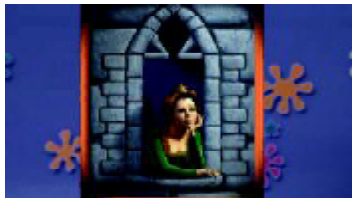
其次要提到的是在大部分传统童话中必不可少的爱情元素。但是在众多经典中，都可以看到每一个童话中讲述的爱情总逃不了苍白和简单的弊病。无论是白雪公主看到英俊王子的瞬间，还是睡美人苏醒的那一刻，或是灰姑娘在高贵大厅中对王子的那第一次凝视……

这些都是被简化的“爱情”：爱情似乎是注定的，应该是这样直接的。

而在影片《怪物史莱克》中则一反常规动画在童话题材上强调剧情及外来因素对于爱情的促进作用，且忽视感情内趋力的问题，十分注重两位主人公之间内心的纠葛，在模糊正邪较量的同时，将怪物与菲奥娜公主的感情线索变得丰富而细腻，于是洋溢着童话色彩的题材被悄悄演变成一部演绎爱情又具有深刻内涵的动画电影。尤其是进入高潮时，并不是常规电影正与邪的激烈对抗，而是双方对于真爱的踌躇与迟疑。

影片颠覆了童话的“儿童色彩”将眼光投向了成年人，所以影片在各方面的处理也都体现了这一点，较大篇幅地表现两个人物的相识和相爱的过程，在最后的夜晚双方都在战胜自我并获取真爱的痛苦抉择，影片叙述得委婉而细腻，双方举手投足每一个细节都丝丝入扣，恰到好处，完全符合一部优秀的爱情电影的范畴。

在故事的纵深发展过程中也同样有着对童话传统的颠覆。在怪物营救公主的动机上，简单地说，营救是为了交易！是史莱克一种逼不得已维护自己沼泽的一个无奈之举。这与经典童话中信誓旦旦为爱献身的骑士的觉悟相差十万八千里，无疑是创作者对这种虚无的所谓爱情观进行了极大的讽刺和挖苦，当一个丑陋的大怪物和一只唧唧歪歪的驴子作为“骑士与骏马”的组合踏上征程的时候，观众仿佛看到了堂·吉珂德的身影，现在还能指望什么呢？等待的会是一场精彩的屠龙大战吗？显然不可能。救美丝毫没有经典童话那种必需的罗曼蒂克，只有实用的逃生主义，而且弥漫着任务观点，史莱克直截了当的做法一方面体现出他



的个性，另一方面也是对骑士与公主故事的一种颠覆与消解，这种处理将那种把爱情和公主作为惟一目标、至高无上的动机都踩在了脚底，影片中史莱克面对菲奥娜公主的质疑时，他坦荡地指着地上的骷髅说“难道要我像他们一样吗？”这显然也是主创者借史莱克之口对骑士“童话”的一种直接颠覆和反问。

那么，再看看最应该体现骑士勇敢和无畏的部分——屠龙过程。由于立意的巨大差异，片中这个过程被有意处理成打打闹闹的闹剧也就不为奇怪了，它不仅大开传统经典的玩笑，同时也使影片由于大量突然因素而显得情节层出不穷，比如本来作为配角的驴子反而帮了大忙，成为至关重要的因素；龙也一改往日凶残的本性，展现出让人瞠目结舌的一幕——思春的母龙居然看上了驴子……

这些都不可不谓“不守传统限制，前卫和新潮”的惊世骇俗之笔。

（2）对传统童话中的经典角色的颠覆

在童话中的角色基本上只有几种：王子与公主这样的正面角色、巫婆或火龙之类的反面角色，以及骏马或矮人之类的配角人物，而且这些角色的类型化倾向是非常明确的，公主是善良美丽的，王子是英俊勇敢的，巫婆是丑陋邪恶的等等，这种屡见不鲜而又约定俗成的设定。而在本片的一开始，甚至当我们看到本片的海报时就开始疑惑：这到底怎么啦？什么都好像有点不对劲了。

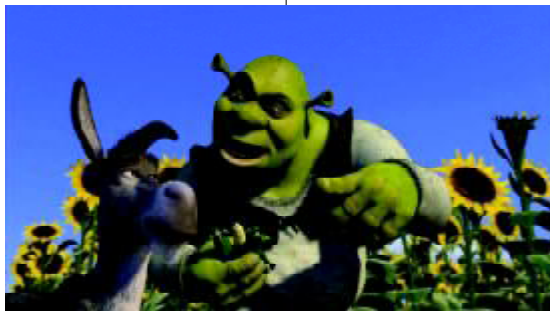
原因首先从主角开始，这里的主角在设定上所具备的突破性不仅仅是那张让人紧张害怕的青脸，更是他从根本上颠覆了“白马王子”这样的英雄或王子的固定类型：他丑陋，他粗俗，他自私，他有些难以相处，性格有点孤僻，他不善打扮，他很自卑……而且有着太多我们普通

人的毛病，在影片开始的一组片头动画中，将史莱克这个怪物的上厕所到洗泥浴到刷虫牙的一系列过程刻画得细致入微，几乎在一开始就“丑化”了主人公，让他无法与任何一位英俊王子或挺拔的英雄相联系。

但就是这样的一个主角却打动了所有的观众，也打动了美丽的公主，关键在于以往经典童话注重的表面性的东西，而是史莱克的一颗真诚善良的心，正如他自己所说：“层次！！就像洋葱一样有层次的，要理解一个东西不能只看表面”。影片这一点即无限地接近了对人性的理解。

至于另一位主角，在我们印象中一切公主都应该显得雍容华贵、善良美丽，而在《怪物史莱克》看到的菲奥娜公主却是这样的：她不切实际地憧憬着骑士罗曼蒂克的营救，她有时像个美国临家女孩一样任性和牢骚满腹，最让人记忆悠新的是她在对待罗宾汉的挑衅时居然使出了“黑客帝国”中停空登腿的绝技！实在匪夷所思。公主一改纤弱无助的弱者形态，俨然一副强者的姿态站在瞠目结舌的史莱克的面前，同时，也站在我们这些观众的面前。而创作者丑化的笔调也没有遗漏这个被称为按照张曼玉而设定的女性。当我们第一次发现菲奥娜公主的夜晚秘密时，我们不知道应该清清自己的脑子，还是应该揉揉眼睛……我们看到的是不一般的女主角，尤其不是一个传统意义上的公主形象。

而其他的角色也一样被“公平”地对待，有的被丑化，有的被调侃，有的则被嘲讽。除了影片原创的怀春的龙、啰嗦胆怯的驴子和矮小夸张的国王法尔奎德之外，主创人员更是将目光投向了从每一个熟知童话中所了解的知名人物，于是他们开始肆无忌惮地嘲讽很多经典童话，颠覆着观众所理解的童话故事传统，丑化和调侃着最受人喜爱的童话人物。这里出现了被父亲出卖的皮诺曹、流氓气十足的罗宾汉、与小矮人“同居但是保持贞洁的”白雪公主、无家可归而又胆怯的三只小猪、眼神不好的小老鼠



等等。更为人称道的是影片对于“魔镜”的夸张演绎，把它与现在通行的智力电视栏目的形式有机地结合，产生了熟悉而又出奇制胜的独特视觉效果。

影片浓烈的喜剧色彩有很多精彩之处也都来自于人们对人们所喜欢的童话故事所改造出的许多笑料，梦工厂大胆地坚持“没有什么是神圣不可侵犯的”的拿来主义进行创作，获得了极强的喜剧效果，不仅让看惯了传统动画故事的观众感到惊喜，也受到专家的一致推崇与肯定。

二、娱乐性

很显然，梦工厂花大量花花绿绿的美金制作影片的宗旨并不是为了制作一部总结经典童话的教科书式的电影，也不是为了颠覆一种固有模式而创作一部曲高和寡的“前卫先锋”电影。

惟一的宗旨无疑仍然是赢得票房，于是几乎被所有看过影片的观众都提到的“颠覆”也已经成为了一种另类的“卖点”，也就是说，颠覆在一定意义上充当了影片票房成功的因素中至关重要的娱乐因素。《怪物史莱克》即便披上了“颠覆”的大旗，但是可以发现追本溯源它仍然是一部彻头彻尾的好莱坞娱乐动画片。所以，我们说它在颠覆中并没有完全排斥商业和传统的东西，反而在一定程度上是对以往动画影片的一种肯定和总结。

（1）颠覆的局部性与不彻底性

《怪物史莱克》的娱乐性与它标榜的“对以往经典的颠覆”息息相关，突出“颠覆”的特点的同时渗透着浓郁的娱乐色彩。下面再从影片在“颠覆”领域进行深一步的审视和探讨。

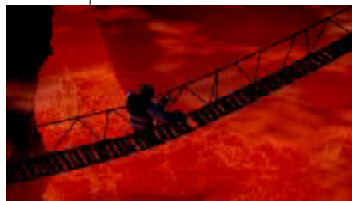
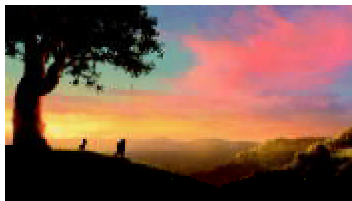
首先需要提到的是颠覆体现出的“局部性颠覆”的特点，而非整体性颠覆。影片颠覆停留在局部：一方面正如主创人员所说嘲讽了经典童话，给观众带来了出人意料的惊喜，给影片增添了前所未有的深度与张力；另一方面通过对经典童话以及熟知形象的调侃也给影片提供了极

为广阔的知名度，使用“借童话形象东风”一举使得外表丑陋的史莱克成为一个如何重新诠释的卖点，真可谓“一举两得”的妙招。

但是影片的颠覆与嘲讽并没有做到彻底，只是在局部上和细节上进行的。在对经典人物比如上文提到的白雪公主、三只小猪、罗宾汉、皮诺曹等人的嘲讽都是十分具体的，同时也没有对影片没有产生真正的影响，充其量只是一个个“噱头”。而上文着重提出的“魔镜”也就是在选择题中的一个有趣亮相，博取笑声和惊叹后便销声匿迹，虽然起过承上启下的作用，但是仍然逃不了“高级噱头”的范畴，再也无法达到其在“白雪公主”中持续推动剧情发展这样至关重要的戏份了。

而与之相对的，影片并没有完全颠覆童话的整个故事逻辑：虽然白马王子变成了丑陋自私的怪物，但是并不妨碍他善良多情赢得公主芳心的逻辑；虽然怪物史莱克武功并不高强，甚至不如公主本人，但是一样不妨碍影片大废周章地表现“英雄救美”的逻辑；虽然故事从表面的冲突斗争转化成人物内心对于情感纠葛的内部冲突，但是仍然不妨碍影片遵循好莱坞“最后一分钟营救”的模式，怪物在最后关头拯救了爱情……

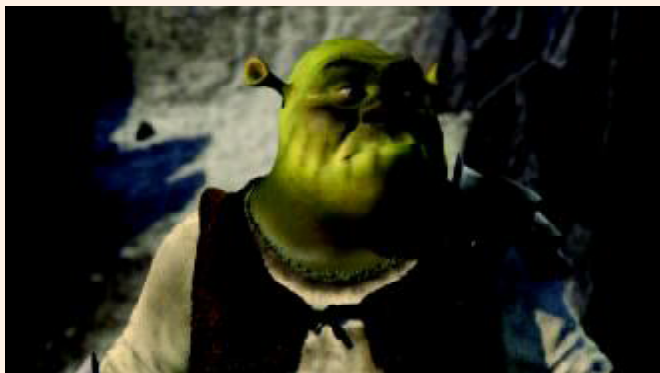
这个影片的叙事虽然掺入了很多不协和的因素，但是仍然依据着传统的影片模式发展着：怪物（丑陋）出场——怪物交上（不情愿）朋友——怪物（为了自己的沼泽）出发并（不自觉地）踏上了历险的征程——怪物（笨拙地）营救了公主——怪物与公主相恋——怪物与公主由于误会而错过——怪物在最后时刻来到婚礼现场，挫败对手，赢得胜利——最后幸福地生活在一起。括号中的内容是与以往经典有很大出入的地方，但是整个故事的脉络却是十分严整和封闭的，而非先锋电影所



营造的那种开放自由的结构。

这就是影片在考虑将局部的颠覆与整体的严整相结合,体现出影片出色地把握了娱乐性元素。为什么要在剧情中安插惊险的打斗场面?为什么要在最后关头安排史莱克赶到礼堂?为什么最后被处理成有情人终成眷属呢?……答案非常简单,影片需要迎合主流观众的消费口味,观众需要这样惊喜与期待统一的取向。主创者清楚地知道观众花钱进电影院是为了娱乐和放松,所以明白颠覆可以在局部做噱头娱乐观众,而不是在关键的观众期待视野上总拿着颠覆不放,否则就很危险了。

同样,影片的颠覆与结构也是建立在不彻底的基础之上的,它并没有达到制片人所谓的“彻底颠覆了一切伴随我们成长的童话故事传统”的这样的层次。前面说过影片的主旨并不是为了颠覆而颠覆,归根结底



是为了赢得票房,所以其不彻底性也不难理解。在故事的开始到张曼玉长相的公主出现,观众虽然预感到双方的恋情发展的必然,但是两种个性和形象的差距实在太巨大了,尤其是双方特别注重的外表并不在同一个起跑线上,是不平衡的。随着两人的逐步了解和相处,不由自主地坠入爱河,由

此外表的差距成为影片最大的障碍和悬念!

曾经有人夸赞影片的结尾极富颠覆性,原因是公主不再是传统意义的完美美女了,变成了丑陋的怪物。

但是,我们认为结尾恰恰是颠覆妥协娱乐最突出的地方,也是表明颠覆不彻底性的地方。当美丽的公主由于真爱的吻而永远变成了和史莱克一样的怪物时,外表的不平衡被重新拉回平衡,这一点与一个贫民突然成为王子从而般配美丽公主的方式没有本质的差别,《怪物史莱克》的结尾虽然让人意外,让人惊诧于编剧的匠心,但是仍然是一种“大团圆”的结局,仍然是“从此以后,两人过上了幸福的生活。”的

传统结局。它没有彻底将这种不彻底性进行到底！没有真正达到具有革命性的颠覆。那么为什么不能让美丽的公主与丑陋的怪物相依相伴呢？在后面讨论影片的主题时，即便美丽的公主没有变成怪物，他们在一起真正达到“美女与野兽”的档次也丝毫不影响影片主题的张力和深远。

显然还是影片娱乐定位“作的怪”啊。为了迎合观众的接受心理，影片在颠覆与娱乐之间选择了一种暧昧的折中，将他们重新拉回了起跑线，完成了一种平等。而这种中庸却保证了影片在观众面的扩展上起到出人意料的效果，获得一致的好评。

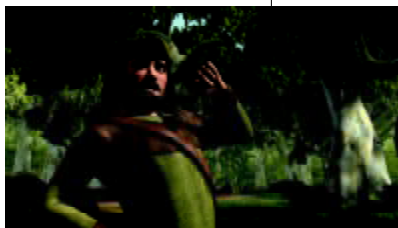
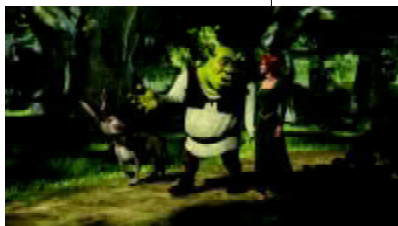
（2）影片突出的喜剧色彩

好莱坞成功影片中的幽默与喜剧起着不可估量的娱乐作用，于是本片影片也大量运用了（正如前文提到）经典童话形象来作为各种噱头，不仅达到了旧瓶装新酒的新鲜感，营造“颠覆”的氛围，而且也使剧情产生了极大的喜剧感。这些处理实现了影片雅俗共赏的目的，显得有趣而又颇显智慧，在此不再赘述。

除了对经典人物的喜剧开发的同时，《怪物史莱克》的喜剧特色仍然是多元的。一方面故事编剧泰德·艾里奥特用通俗幽默的语言编写了故事。他建构的童话世界在有趣之余，更显得智慧丰富，非常富于喜剧感。比如当驴子与史莱克来到阴森恐怖的城堡，他们摇摇晃晃走到流动岩浆上绳索悬梯一半的时候，驴子害怕要回头，史莱克不让：“你不是已经安全地走了一半了吗？”，驴子就说：“至少我知道我刚才走的一半是安全的呀。”在影片中这样令人捧腹的台词确实比比皆是。

在情景的喜剧烘托上也体现出编剧和导演的童真和智慧。比如在驴子和史莱克到达法尔奎德王国时看到一段有趣的导游介绍，甚至还能留影纪念，森严的王国被演绎成另一个迪斯尼乐园，再加上驴子夸张童趣的表演，更是显得有趣好笑。

在表现人物心情的细节上也是细致刻画之外不忘幽默搞笑。当公主清晨欣喜的时候她无意中与一只鸟儿比起了高音，而惊人的是鸟儿承担



不了过高的高音而爆炸！这段经典段落在《白雪公主》中也出现过，这里的调侃无疑达到了一举两得的作用。而在镜头停在鸟窝中的鸟蛋后，紧接着的镜头已是两个荷包蛋。再如史莱克和公主在不知不觉相爱的进程中，两人分别吹胖了一条蛇和一只青蛙当作气球使用，这些都是非常充满智慧和富有情趣的画龙点睛之笔，既出彩又讨人喜欢，达到了一种妙趣横生的境地。

在本片出色的喜剧特色中，最后必然要提到演员在配音塑造形象上做出的突出贡献。动画片比其他影片更能考验一个演员的演技，这是因为观众看不到演员的面部表情和肢体语言，只能听见演员的声音和绘画出的形象。但是本片这一点非常出色。

喜剧演员梅尔斯赋予了史莱克孤僻自闭的性格，他曾经尝试过用不同的声音、不同的方言为史莱克配音，为导演提供了很大的创作余地，使史莱克充满了生命力。但更重要的是为史莱克的好朋友驴子配音的艾迪·墨菲。他的配音在增添影片的喜剧氛围起到了至关重要的作用。艾迪本人非常幽默滑稽，当他看着台词，然后用他自己的方式演绎出来时都会让大家笑翻在地上。在片中他施展着声音的各种技巧将一只喋喋不休的驴子演绎得惟妙惟肖，而且他在语调、语速、语音、腔调上的独特方式凸现出本片浓郁的喜剧味道。前面提到的台词如果没有艾迪·墨菲这个黑人笑星来准确地表达无疑会大打折扣。

（3）对先进电脑技术的运用

电脑特技是当今电影的重要的表现手法之一，也是现代动画电影发展的一个重要的趋势，主创者必须有强烈的运用意识，在创作中才能达到意想不到的效果。眼下在动画电影中越来越频繁地运用电脑特技，也意味着动画电影艺术在创作思维和创作形式上的不断拓宽和进步。

本片在该方面的制作手法上确实有着突破性的进展。一套被称作

“塑行”的软件是 PDI 公司专门为本片设计开发的，它使影片中的人物看上去更加真实可信。一方面在形象设定上，在电脑中设计人物的骨骼后，依次加上肌肉、脂肪、皮肤、毛发、衣服，仅人物身上的小关节便有成千上百个可控制的“机关”，这样使得人物的面部表情和肢体语言更加运动自如、栩栩如生。尤其在人物运动时，几乎可以清楚地看到衣服上褶痕的微微飘动，而且人物形象脸上的皱纹也是清晰可见。另一方面该软件对于制作影片中的背景环境也起到很大作用，当观众陶醉于被微风拂动的小草那种细腻和真实的时候，不得不钦佩电脑特技卓越的表现力。

本片制片人卡赞伯格一再强调《怪物史莱克》在电脑动画领域中已经到达了一个新的层面，确实，电脑特技作为当今炙手可热的一个娱乐元素在影片中被发挥得淋漓尽致。在《怪物史莱克》的故事中一共有 36 个不同的大场景，比以往任何一部动画片都要多。而且主创人员希望能营造一个充满真实感的童话情景，给人们一种身临其境的感觉。为了让每棵树上的树叶都可以晃动，空气中会有飞舞的灰尘，还有大风掀起的尘土、甚至希望观众可以闻到它们的气息……为了让人们觉得所有构成环境的这些因素都是真的，电脑设计师做出了不懈的努力。影片史莱克和驴子到城堡救公主的一组戏中，他们需要先通过一座摇摇晃晃的绳索桥，然后冲进城堡，打退喷火龙，救出公主。这给制作小组出了一道难题，因为要将平面图形拍摄出 3D 动画效果非常不容易，制作组只能先用摄像机从不同角度拍摄，然后再进行制作。影片中主创人员特别选取了俯拍的方式，并且运用了大量切换镜头，使他们的行动看起来紧张和快速的同时，也巧妙地实现了用平面图形表现了三维立体独特的视觉效果。

三、关于主题

由于本片的主题也是需要我们探讨的地方，所以最后在这里简单地分析一下。在影片《怪物史莱克》中讲述的是一个怪物和一个公主之间的爱情，他们之间的障碍不在于双方的地位悬殊，关键在于两个人对于各自外表的态度。这一点是非常有趣的。

怪物史莱克离群索居，过着孤独的生活，抱着拒绝他人的态度，根源就在于其外表上的丑陋所引起的自卑和自闭。在他对来沼泽的人，对逃到沼泽的童话人物以及热情的驴子的态度就非常的明显：坚决拒绝的态度。但在影片中在他对驴子说的一段话中可以看出他对外表的看法本身也是很有见地的，他借洋葱来表达对人们把外表作为一种判断尺度的激愤：“你看，人和洋葱一样，是有层次的！要理解一个东西不能只看表面，外面有层，里面还有……”显然他反对这样以貌取人的判断尺度，但他自己还是深陷其中。当他发现自己爱上了美丽的公主时，由于形象上强烈的

反差造成了更大的自卑，最终成为影片推向高潮的冲突来源。但是勿容置疑的是孤僻的怪物史莱克却又时时渴望真爱和理解，这种复杂对立的心境十分真实地反映出当代人在物质文明极度发达中迷失自我，却试图寻找自我，渴望温情的无助复杂心态。让在场的观众尤其是成年观众引起深深的共鸣和感慨。

而与之相对，费欧娜公主同样是在真爱与外表的痛苦中纠葛，在本片最初时我们没有发现这个秘密，误以为她又是一个好莱坞式的完美女性，但是她不是。白天的美丽在夜晚中消失，惟一的机会在于真爱的吻，于是她渴望着真爱与美丽的两全其美。然而编剧和导演没有给她机会，因为她爱上的是一个怪物，她担心自己在夜晚的丑陋会带来什么样的后果，在一个误会之后，她顺理成章地将希望放在一个毫不认识的国王身上，在美丽与真爱环节中，公主迷失了方向。爱着史莱克，但是她在意着自己的外表，被所谓的“真爱之吻”来自王子的梦想所蒙蔽；她如此渴望着美丽，但是她在国王和一个怪物之间的选择无疑又是那样的困难。到底是怎么了？似乎两边都是她的选择，似乎又都不是。她在苦苦思索到底牺牲哪一个时，剧情通过误会和转机使答案得以分晓：真爱的吻来自爱的人，而真正美丽则来自爱。

原来影片的主题希望讲述的是人们应该自爱，不要在乎自己是否漂亮，美并不只是外在的，更多的是内在美，而最重要的美是一种相互之间的认同与宽容。只有认同，才能够发现史莱克掩饰在表面下的善良，丑不丑变得不重要了；只有认同，公主在与自己理想中的白马王子对照后还能开始爱上粗鲁丑陋的史莱克。所以说魔咒在最后已经不再重要，即便是美女和怪物在一起“幸福生活”我们也并不觉得难受，因为我们已经认同了他们，已经认同和理解了他们的爱情，反而将他们美与丑的外表模糊化了。

影片最有趣的地方在于那只驴子，他是第一个也是自始至终不介意史莱克长相并把它视为朋友的动物。正因为他毫不介意外表，所以他对史莱克说“洋葱”才会没有任何的想法和意见。我们看到史莱克开始时对驴子十分暴躁，但是驴子却把它视为救命恩人形影不离，至于外表他连想都没有想过。驴子居然是影片中一个真正感受到认同的人物形象，也正由于他才最终帮助这个怪物朋友打碎了自我保护的心理盔甲，踏出最重要的一步。

影片之所以能够在内涵上具有一定的张力，就在于它真正地将人物之间的那种困难和又不可缺少的情感交流作为刻画的中心，前面提到影片的戏剧冲突内向化，转到了复杂而又矛盾的情感方面，达到了以往童话动画电影所没有涉及的深度和广度。《怪物史莱克》在人性上挖掘出的浓墨重彩一方面得益于原著的深刻和丰富，另一方面也是主创人员在题材的改编上正确地把握，以及在具体表

现上严谨而又不拘泥有着极大的关系。

四、小结

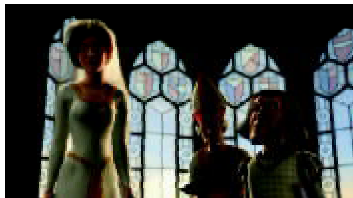
形式和内容的相辅相成最终将影片塑造成为一部具有极强商业性，同时又具备一定品味的动画片精品。这是一部集着爱情、惊险打斗、颠覆经典、电脑先进技术、浓郁的喜剧特色的影片，一部在内容丰富、内涵深刻、综合娱乐因素有机结合的影片，一部有趣的老少皆宜的动画电影，一部成功借鉴以往经典元素并且大胆创新的动画片，《怪物史莱克》在多方面的成功是让人信服的，是值得借鉴和学习的。

◎ 故事梗概

史莱克是一个奇丑无比的绿色怪物，在旁人眼中，他凶狠残暴，生性孤僻。殊不知，在他丑陋的外表之下，隐藏着一颗善良的心。史莱克早已习惯了人们的误解，独自一人在沼泽地里过着离群索居、安闲自得的生活。有一天，史莱克的沼泽地里突然涌进大批的童话人物：七个小矮人、三只小猪、皮诺曹……原来，他们被杜洛国的法尔奎德大人驱逐出境，流落此地。史莱克前去找法尔奎德大人理论，却在无意中成了比武大会的冠军。阴险狡诈的法尔奎德见史莱克骁勇善战，便想利用他替自己去解救美丽的费欧娜公主。原来，公主囚禁在古堡的高塔里，由一头喷火龙看守着，很多勇敢的骑士前去解救公主，但都失败了。法尔奎德与史莱克达成协议，如果史莱克救出公主，就可以要回沼泽地，恢复往日的平静生活。于是史莱克和他惟一的朋友——一头喋喋不休的驴子长途跋涉，来到古堡，他们打败喷火龙，救出了公主。

公主费欧娜一心以为真爱已经降临，而眼前的怪物却令她失望不已。史莱克连忙将原委告诉公主，并护送她回杜洛国与法尔奎德大人成婚。一路上，公主渐渐地发现了史莱克的纯朴善良，而史莱克也被公





主的勇敢豪爽所吸引。他俩产生了真挚的爱情。就在他俩下定决心向对方表白的时候，一场误会却使这段感情戛然而止。按照协议，史莱克将费欧娜交给法尔奎德，换回了沼泽地的地契。

但是驴子不忍心看到史莱克就这样与公主分手，他来到沼泽地，痛斥史莱克不敢正视自己内心的感情。当史莱克最终意识到自己错怪了费欧娜公主时，公主已与法尔奎德步入教堂举行婚礼了……在驴子的帮助下，史莱克及时赶到，中断了婚礼，并且告诉费欧娜，法尔奎德之所以与她结婚，只是想借助公主的身份登上国王的宝座。听闻此言费欧娜无比惊讶，而法尔奎德则恼羞成怒。争执间，黑夜悄悄降临，一件令人意想不到的事情发生了，在逐渐消逝的夕阳中，美丽的公主变成了与史莱克一样面目狰狞的怪物。原来，公主在很小的时候被巫婆施以魔咒，太阳一旦落山，她的美貌便会化为乌有，而只有真爱的初吻，才能将她解救。目睹这一幕，法尔奎德暴露了凶恶的本质，他以国王的身分宣布，将史莱克处以极刑，将费欧娜永远监禁。这时，驴子和火龙及时赶到，救出了史莱克和公主，而法尔奎德得到了应有的惩罚。

于是，一切重又归于平静，史莱克终于向费欧娜表达了爱意公主感动不已。在杜洛国臣民的欢呼声中，他俩深情拥吻这一刻，真爱初吻降临，魔咒终于被破除了……

◎ 背景资料

影片票房成绩及获奖情况：影片《怪物史莱克》于**2001年5月20**日在北美地区上映，第一个周末就以**4234**万美元的成绩冲进票房排行榜第一名，并雄踞票房榜首数周。全球票房达到**267590891**美元，位居

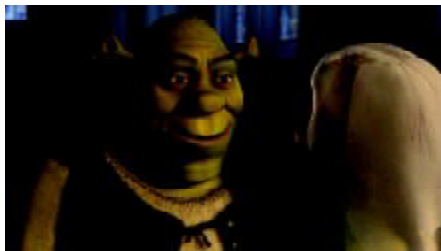
2001年电影票房第一名，成为有史以来电影票房第十三名。而《怪物史莱克》录像带和DVD一经推出，就为梦工厂和环球影业两家公司赚来了1.1亿美元（DVD版《怪物史莱克》的零售价格大概在每张20美元左右，一共售出了250多万张），成为当年秋季销售量最多的DVD影碟。

本片曾获2001年“艾美”奖动画片组七项大奖：最佳票房、最佳导演、最佳动画效果、最佳电影歌曲、最佳美工、最佳台本、最佳男配音；获2001年“戛纳”电影节“金棕榈”奖提名。“戛纳”电影节一向重艺术轻商业，评委口味都颇高。只有1953年的迪斯尼经典动画片《小飞侠》被荣幸邀请参展，而《怪物史莱克》有幸成为第二部参展动画片，获2001年“最佳银幕”奖，获2001年观众评选的“最佳影片”奖，获2001年NBR最佳动画片奖。在第29届的电影艾尼（Annie Awards）奖12个奖项中获得9项提名的梦工厂动画大片《怪物史莱克》成功独得8个奖项，赢得“动画界摇滚新军”的美誉，打破向来被迪斯尼动画垄断的局面。《怪物史莱克》除了赢得“最佳动画”大奖，在片中为“驴子”配音的艾迪·墨菲夺得了“最佳动画配音男演员”奖之外，还同时兼得“杰出贡献奖”、“最佳动画导演”、“最佳剧本”与“最佳音乐”等奖项。本片最终还获得了2001年奥斯卡新设立的“最佳动画长片奖”。

◎ 经典片段回顾

① 开头片段

影片一开始伴随着低沉的画外音“很久很久以前……”这样传统的叙述语言，但是马上镜头中一本插图优美的故事书被史莱克翻阅着，并且突然大手一挥，一页书被撕下来做了卫生纸，接着他心满意足地开始“恶心”刷牙，洗起了烂泥爪，最后在他沼泽中恶意地放屁……达到了视觉上和故事人物塑造上双重的效果，并且将影片的定位在开端就表现得出奇制胜。



② 官兵收购各类童话人物的片段

在这里找到了一个个熟悉而又陌生的童话形象，七个小矮人、三只小猪、皮诺曹等等，他们表现也妙趣横生。

③ 魔镜“智力问答”片段

这个片段是影片最为让印象深刻，极富创意的片段。法尔奎德大人询问魔镜谁能够给他带来王者的地位，魔镜十分专业地运用电视主持人的口吻介绍着3位公主，并且煽动性的提问“A或者B或者C？”再配上魔镜中灯光煞有介事地来回照射以及法尔奎德大人和其他角色有趣的表演：哪个？这个？那个？？？还是……

④ 营救片段

片段中，怪物史莱克直截了当地来到了公主的房间，而公主则在考虑自己应该有什么样姿态迎接，公主没有得到一个吻而是被粗暴地摇醒，在公主的“至少你该来段小诗歌吧”抱怨声中被拉着飞奔而跑，接着又看到驴子则在周旋着一条思春的母龙，“等一下，等一下。我们不是很了解呢。”最后是一系列的镜头剪切，非常火爆的打斗场面。

⑤ 公主的“黑客帝国”功夫片段

公主和史莱克在回家的路上巧遇了罗宾汉一群人，罗宾汉歌唱着显示自己的能力，准备营救落入怪物手中的美女，这时公主不耐烦，最后公主与他们动起手，突然她腾空而起，在镜头缓慢的360度旋转中摆了一个很酷的招式，接着她蹬腿而出……居然是黑客帝国的招牌动作！

⊙ 思考讨论

比较下面两条消息，谈谈你对传统动画与电脑动画的看法。



（1）材料一

手工绘图逐被取代，“动画王国”迪士尼再裁员**250**名。

有“动画王国”美誉的迪士尼电影公司今天宣布，未来一年将逐步裁掉**250**名动画绘图员，主要原因是传统手工绘图如今已被计算机大量取代。迪士尼表示，今后将不再雇用大批手工绘图员，而将改由“按片计酬”方式签订工作合约。

……迪士尼电影公司动画部总经理前日已在一项内部会议上对员工宣布了这项裁员方案。

……迪士尼宣布进行减少成本开支的改革以来，裁员人数已达**4**千余人。这次宣布的**250**人的裁员幅度，占迪士尼动画部总人力的**18.5%**。……早在**1937**年，华德迪士尼拍出世上第一部长篇动画电影《白雪公主》，从此迪士尼便成为动画界的龙头老大。

至今为止，迪士尼出品的经典动画包括《木偶奇遇记》、《睡美人》、《美女与野兽》、《狮子王》及《花木兰》等也创下全球票房佳绩。

（2）材料二

在《怪物史瑞克》中，大部分的表演都是由**PDI** / 梦工厂设计的“人物面部动画”系统完成的。**PDI**全称**Pacific Data Images**，**1980**年成立。**PDI**的成长与计算机动画的发展几乎是同步的。**1990**年公司开始涉足电影特技领域，不久就将三维动画与真人动画制作列为发展的战略重点。**1996**年，**PDI**公司与梦工厂**SKG**签署了合作协议，二者决定联手制作三维动片，**1998**年推出的《蚁兵外传》一经问世就广受好评。在电影特技领域**PDI**已经取得了不错的成绩，《碟中谍**2**》、《蝙蝠侠和罗宾》、《永远的蝙蝠侠》、《真实的谎言》、《致命武器**3**》、《断箭》等片中都有他们的成果。此外它还承担了可口可乐、别克、松下、福特等国际大公司的广告特效业务……

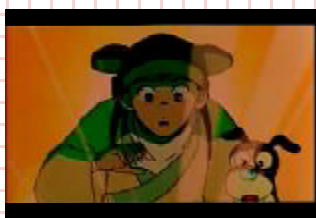
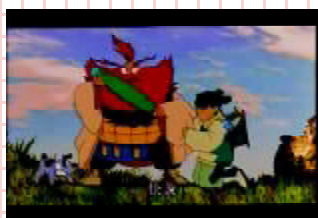
……《玩具总动员》中每帧画面所需要的平均渲染时间为**7**个小时（最高甚至需要**90**小时）……兼任微软图形研究部和**Pixar**技术部的**Alvy Ray Smith**希望看到每帧**8000**万个多边形的画面。……如果要达到**60**帧/秒的话，这就意味着得一秒渲染**48000**万个多边形……《怪物史莱克》的主角由**80**万个多边形组成……这些电影画面都采用了**Pixar**公司的**Renderman**渲染器来渲染……



解读香港动画《小倩》

9

《小倩》是徐克导演的一部很成功的动画，在华人动画片中，尤其是在香港动画电影史上确实是一大里程碑，这部片确实有很多文化的特色和制作上的创新值得我们细细玩味。但是我们相信《小倩》可以做得更好，但就是在香港电影票房至上的环境中，无论是投资人，还是导演都无法摆脱这个桎梏，正所谓“成也萧何，败也萧何”。





◎ 影片简介

片名：《小倩》

英文名 **Chinese Ghost Story**

片种：动画片

国别：中国香港

色彩：彩色

年度：1997 年

对白：粤语 / 国语

片长：84 分钟

编剧：徐 克

监督：徐 克

导演：陈伟文

配音演员：吴奇隆

王馨平

徐 克

苏有朋

洪金宝

袁咏仪

杨采妮

陈慧琳

罗大佑

出品人：施南生

佐藤恒夫

向华强

朱美莲

监制：徐 克

作曲：何国杰

人物造型设计：钟汉超

人物动画导演：远藤哲哉



◎ 分析读解

提起徐克，很多人会首先想到的《黄飞鸿》、《新龙门客栈》、《青蛇》、《蜀山》或《东方不败》，从这一点可以表明徐克对于香港新武侠电影、乃至整个华语电影的贡献已经逐渐被大家认同。

而在1997年，酷爱动画的徐克在出乎众人的意料中创作监督了香港动画《小倩》，该片的意义不仅仅在于徐克在自身电影创作上的突破，更重要的是，该片在诸多方面为中国动画的探索具有极大意义。所以，不能否认《小倩》在华人动画片历史上的独特地位，而且从影片质量上来说，影片确实有很多文化的特色和制作上的创新值得我们借鉴和学习。

当然，我们对待《小倩》的态度并不简单，最起码需要从两个角来看待影片。一方面，它是香港影人采用动画形式拍摄的典型娱乐影片；另一方面，该片的得失对于我们寻求华语动画的出路提供了一条更为直观的思路，并具有一定的研究价值。

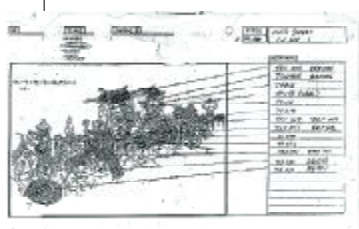
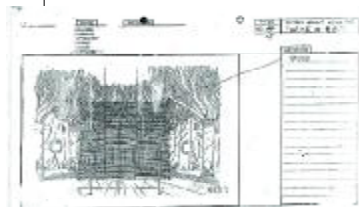
从香港娱乐片特点的角度看，《小倩》是一部用动画片包装的传统的香港娱乐片，换句话说，徐克非常成功地把香港电影的风格溶入到动画电影之中，于是在它身上体现出香港电影所特有的港式娱乐文化的特点。所以《小》无论是与国内的传统动画，或是和日本、美国动画相比较，它有着显著的区别，并带有浓厚的港派地域味道。

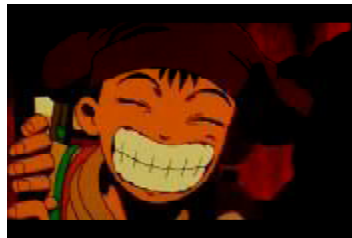
一、从香港电影的角度看

（1）无深度感

香港电影，尤其是娱乐电影的一个突出的特点：无深度感。

它并不奢求影片给观众带去太多的更深层次的人生思考和哲理，而是在1个多小时中的观赏过程中极力地让观众沉醉在影片中，港人强调影片充分的娱乐性和可看性，关注影片的剧情和故事精彩性，关注影片在视觉、特技等方面的冲击感。





影片会时不时地提醒观众，嘿——这是作戏，不必太认真。因而观众时而沉浸在戏中，时而又被踢出戏外，真真假假，虚虚实实，获得一种独特的审美感受，在这一点上就显得足够了。

《小倩》在此的特点表现得极为鲜明，影片开始于主人公宁采臣的一系列的梦境：激荡汹涌的浪淘、飞舞追逐的鬼怪、变化多端的镜头，浓墨重彩地营造出一个奇幻瑰丽的世界，大量的特技效果把创作者希望在影片一开始就吸引住观众的创作意图表露无疑。

接下来的影片中同样是一个大家所熟知的“人鬼恋”故事，人来人往很是热闹，但是要说创作者有什么深刻含义的话，就很勉强了。

如果对照分析同样是徐克主创，同样是娱乐性极强，同样以《聊斋志异》中的《小倩》为题材的电影《倩女幽魂》和动画片《小倩》，我们会发现在故事情节结构的设置、人物性格的塑造、故事内涵的挖掘等等方面，《小倩》显得更加苍白，没有深度。具体来说，在《小》片中，更没有类似于《青蛇》在人性方面探讨的深度，只是停留在人与鬼矛盾、人与鬼相恋这样一个较为浅显的层次，即便是人与鬼的矛盾、人与鬼相恋也是图解式的——树妖要吸阳气，鬼市帮凶；人失恋以后发现了一个漂亮的女鬼，一见钟情。就故事本身而言几乎是陈旧的，缺乏艺术张力的。进一步看影片，由于充斥了太多零碎的笑料和人物，情节的发展在不连续的前提下，怎么还能在影片的深度上做文章呢？影片中就小倩对宁采臣的感情刻画是模糊的，一开始她为了获得阳气，接着由于情况危机只能与宁采臣相伴，同时她对黑山老妖的感情也显得虚幻虚荣。经过一系列打打闹闹后，她终于把宁的阳气带走，最后时刻的醒悟虽然不显得特别的突兀，但是之后立即将两人关系处理



成恋人就得有些草率了，而且，在影片的最后阶段两人的感情戏几乎在精彩的打斗中逐渐停顿，完全服从情节和特技的需要，所以可以说影片力图在言情和精彩打斗娱乐性方面吸引观众，根本无暇去挖掘故事的深度和张力。

另一方面，影片的深度感显然与创作者在动画片初期立意和动机有很大的关系，在一向重视票房的香港，“卖座”的魅力是第一位的。为什么徐克在泱泱中国文化中惟独对《倩女幽魂》情有独钟？而且一而再、再而三地改编呢？票房显然在诸多因素中占据着重要的地位。徐克第一次涉足动画，必然需要一个具有票房保证的题材，而《倩女幽魂》再适合不过了。同时，动画在徐克眼中无疑是另一种具有票房意义的电影。娱乐性的定位也决定了徐克在影片尽可能地增加娱乐因素，而没有注重题材深度的探讨。

（2）搞笑无厘头

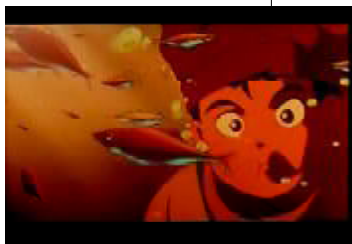
基于徐克对于该动画片的定位和票房的考虑，影片具有另一个香港娱乐片的明显特点就不奇怪了。《小倩》与前几部同一题材的影片相比，在影片的基调上大相径庭。一方面主创人员可能认为动画的形式更加适合轻松有趣充满喜剧色彩的立意；另一方面，搞笑一向是香港娱乐电影的杀手锏，而在徐克“发迹”的道路上，搞笑一向是其影片的拿手好戏。

所以，影片《小倩》成功地融入了香港电影的喜剧色彩，而且更进一步，影片处处闪现出一种“搞笑无厘头”。

我们来看宁采臣在遇到十方和白云大师的一段台词。宁采臣：

“哇……他真厉害啊！他高姓大名？（指的是白云）”。十方认真地回答：“哈……我们出家人不喜欢沽名钓誉，挺低调的……不过你可以记住他是鼎鼎大名的白云大师，（一顿，回头看着宁）……为什么你不问我的姓名？（自顾自地继续）其实实不相瞒，我是后起之秀，在法坛上直追白云大师，绰号捉妖小旋风，不过你这样称呼我就过于自我标榜了。所以你干脆简单地叫我五台山白云寺飞天遁地刀枪不入惊天动地鬼哭神嚎的少年金刚十方大师吧！”十方最后还不忘地叮嘱道：“记住不用为我宣传啊……”宁采臣愣了半天，木讷认真的回答：“他们真的好谦虚啊，一点都不想人家赞扬，所以他们的名字都起得这么复杂，让你想记都记不起来……”

宁采臣在鬼城坐上鬼轿时遇到“红绿灯”次序一派井然；在小倩与小蝶堂而皇之地拿着“牌位”作为手机等等这种例子在影片中不胜枚举。熟悉香港电影的观众肯定对这些噱头觉得不会陌生，因为在香港电影中，这种喜剧色彩被普遍认同，不要说周星驰式的纯粹搞笑，即便是其他种类的影片，也不忘在紧要关头或悲壮时刻，进行无关紧要的调侃，开一点玩笑，显示出一副大事化了，不必太认真的态度。我们在《花田喜事》中也看到过类似的红绿灯、传呼蛙等搞笑镜头，在周星驰的电影中更是运用得神乎其神，像十方这样的自我介绍，周星驰在



《鹿鼎记》等片中都有出色的运用，在此不再赘述。

下面把我们的目光再次移回到影片中。一直以来，徐克从《鬼马智多星》开始成功运用搞笑方式，到第一次动画创作仍然将这种无厘头内容渗透在影片的各个角落，以增强影片的娱乐性和票房保证。



徐克除了在电影细节的处理上成功地将香港搞笑方式融合到动画创作中，而且更需要引起我们重视的是影片后半段高潮部分，更加体现出香港喜剧电影的突出特点。我们知道的几部最成功的喜剧电影，如黄百鸣的《家有喜事》、《七星报喜》等，周星驰的《大话西游》、《唐伯虎点秋香》等，王晶的《赌圣》、

《赌侠》等都有很显著的特点——即一方面打破类型的局限，将多种电影类型有机结合，产生如动作喜剧、喜剧赌片等衍生类型；另一方面电影叙述在前期故事情节展开的时候，在细节上尽可能地拼贴各种笑料和噱头来吸引观众，在戏剧矛盾到了后半段时则以好莱坞的情节模式推向高潮，在最后关头实现大团圆结局。

香港喜剧根据不同的类型在影片中还增加比如武打、特技等因素以强化影片的娱乐性，在这一点上，《小倩》与黄百鸣的《七星报喜》、周星驰的《唐伯虎点秋香》十分相近。在讲述宁采臣与小倩相遇相知前后影片采用各种笑料的叠加来逐步推动情节，而在后面则是十分热闹的打斗场景：燕赤霞与树妖大战，燕赤霞再与十方师徒的对阵，再加上投胎列车的紧迫性，热热闹闹地将情节推向高潮，最后终于一个大团圆的结局。

（3）徐克个人风格的鲜明

无论《笑傲江湖》还是《东方不败》，不管《青蛇》还是《梁祝》，都表现出徐克是娱乐片中兼具作家和电影人的最大成功者之一，而《小倩》也体现出徐克电影好看这一不争的事实，而由此也不难发现他使电影好看有几个屡试不爽的方法。徐克总是通过它们对传统故事进行彻底重构，使他的电影烙上了鲜明的个人风格。

说起来徐克电影最大的特色：老曲新唱。就是他善于在古老的题材中挖掘新意，与现代观众产生共鸣。《小倩》虽然讲的是个古老的故事（源自于《聊斋志异》），但经徐克“鬼才”地再包装，大量引入了许多现代的观念，变成了一个“摩登”的鬼故事，与十年前的《倩女幽魂》也大大不同。小倩居住的鬼城，不再阴森恐怖，而是非常热闹繁荣的不夜城：群鬼晚上吃喝玩乐；坐着飞来飞去诸如TAXI的轿子，还有红绿灯，还有疯狂迷恋偶像的演唱会；小倩会用灵位牌打移动电话；树精姥姥要吃人是为了青春常驻等等合乎九十年代价值观的场景。即便是正义化身的捉鬼人之间的争斗，又仿佛带出些徐克电影惯



有的隐喻来。

影片重要场景和最后大段的打斗场面都突现出徐克的第二个特点——精彩特技。徐克电影好看的重要因素是技术上的创新，对电影特技的迷恋，让他的电影花样不断翻新，总会给观众带来视觉上的震撼。与好莱坞那些卖弄特技的大片相比，徐克电影中的武打与特技总是尽可能与故事情节相辅相成。而在本片中，徐克强化了视觉上的冲击，三维的场景、大量的特效镜头扑面而来，应接不暇，大大增加了影片的丰富性和观赏性。

徐克电影突出的第三个特点就是大量使用明星。在《东方不败》、《倩女幽魂》、《笑傲江湖》、《断刀客》、《青蛇》等影片中使各种明星常常一改往日的形象，令人耳目一新的同时又保证了票房。在《小倩》片尾出现了一大串明星的名单：徐克、林海峰、吴奇隆、袁咏仪、杨采妮、陈慧琳、陈小春、罗大佑等等，尤其奢侈的是徐克居然因为国语和粤语而组织了两套明星！徐克不仅把明星们通过角色串联出来，同时也给影片增添卖点和新鲜感。

当然，不同寻常的故事、精彩特技、明星的助阵，虽然能够突出的体现徐克电影的特点，但是并不是说只有这些，这里只是抱着一种一管窥豹的态度简单分析影片的特点。

由此看来，《小倩》是一部充满浓重徐克个人风格的动画电影，是一部采用动画片这种较为特殊的电影类型包装的、典型的香港娱乐电影。

二、从《小倩》作为中国动画片有益探索的角度看

我们必须看到《小倩》作为一部洋溢着浓郁东方色彩的动画片，在各方面都作出了有意的探索与尝试，这种借鉴意义非常深远。正当中国动画在苦苦寻出路以恢复曾经创造的“中国神话”之际，而一向被认为登不上大雅之堂的香港电影却在探索之路上走出了十分重要的一步。对

比动画大片《宝莲灯》而言,《小倩》显然在创作、商业及口碑等方面都做得更为出色。

首先简单地从影片给予我们的启示和借鉴意义来探讨。

(1) 选择题材和改编

前面分析过徐克选择《倩女幽魂》作为动画的题材可以说基于一种票房保险的考虑,但是并不仅仅如此。如果说这一题材由于被徐克反复挖掘而变得游刃有余的话,是不客观的。徐克第一次涉足动画片不惜被大家认为“炒冷饭”是有他的深意的,这也是值得我们深究的。动画片作为一种假定性非常强,想像空间限制少的电影类型,对于一直以创造性极强的徐克而言极具挑战意义。同时徐克深知动画在视觉冲击上的优势以及老少皆宜的特点,所以选择具有一定故事内容,并具备丰富视觉优势的题材。

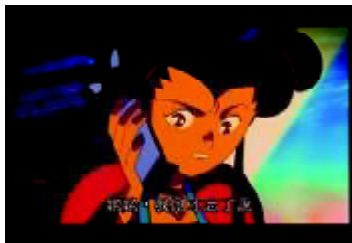
显然《倩女幽魂》具备了以上的要求,有爱情——人与鬼的恋情,有视觉上的特技表现机会——不仅打斗而且是神鬼大战,有形象——性格鲜明的燕赤霞、顽固不化的白云大师、犹豫不决的小倩等等,还具有既符合视觉又符合动画传播的中国鬼文化。徐克将原著的几个要素和香港电影的风格有机融合就成了我们现在看到的这部视觉奇特瑰丽,人物鲜明众多,情节熟悉而新鲜,风格轻松有趣的动画电影。

下面来简单解剖一下整部电影几个元素,这是经过徐克改造的。

1) 爱情元素——宁采臣是个从失恋到一见钟情的愣小子,他爱上了对他别有用心的女鬼小倩,并用他的“楞”和真诚感动了女鬼。

2) 鬼文化元素——宁采臣误入了繁华的鬼城市,展示鬼的生活,鬼的饮食,鬼的投胎列车,密密的忘情锤,女鬼要吸阳气、害怕阳光等东方鬼世界。

3) 朋友义气元素——当发觉宁采臣对小倩的真情后,燕赤霞(驱魔灭鬼的道士)、小蝶(树妖的帮凶)都毅然改变自己的立场给他们提供帮助的援手,一直为了这个义气而战斗到最后时刻。





4) 鬼世界和神鬼大战的视觉冲击力元素——开始时采用三维制作的宁采臣梦境、十方和白云的杀鬼、宁采臣拯救小倩的惊险、树妖的宫殿、黑山老妖的演唱会、白云师徒与燕赤霞的大战、在投胎时轮中的退化等等。

5) 正邪对立元素——鲜明的敌对产生极强的欣赏欲望。

发现好的题材和挖掘题材中好的因素都至关重要。所以,《小倩》在题材的角度给动画创作提供了很好的启示。

然而,同样是改编传统文化中的传说,为什么《小倩》与《宝莲灯》在情节、人物、文化等方面的驾驭存在着很大的距离呢?这一点是我们不得不面对的。同样是神话题材,《小倩》大大方方地以“戏说”来展示一个既具有现代色彩又体现东方文化的鬼的世界,而且在想像力方面的天马行空更是出类拔萃;而《宝》则显得战战兢兢、捉襟见肘,显露出一种既想学习迪斯尼又怕丧失自我的尴尬。

《小倩》除了轻松自如地把握题材外,还成功地融入(上面说的)喜剧色彩,并在很多地方做出了为人称道的努力,该片将爱情、鬼怪、恐怖、打斗集于一体。

(2) 题材与动画元素的结合

将一个鬼故事改编成动画片,首先在影片的基调上做了十分恰当的调整:没有延续原来《倩女幽魂》的恐怖血腥的气氛,而是恰如其分地增加轻松的场景与喜剧因素,并在影片的整体色彩上变灰暗为明快鲜亮,确保了影片向动画片的成功转型。

其次,情节被简化了。诚然,《小倩》要在情节上翻出什么新花样,毕竟是非常困难的,我们看到的依旧是呆书生爱上俏女鬼,再加上一群配角插科打诨,而原来的人鬼恋情、妖怪与灭鬼等纷繁复杂的矛盾都被一一简化,影片强化了情节的连贯性、动作性、单线索发展等特点,突出影片在动画方面的尝试与开拓。

再次,人物塑造都做了一定的调整:男女主角显得更年轻,都

变成十四五岁模样，为吸引更多年轻观众而呈现出现代感。基本人物也个个个性鲜明（比如正义豁达的燕赤霞、顽固不化的白云大师、自以为是十方和尚、平民色彩的小人物宁采臣等），都被定性为扁平人物，随情节的推动中人物缺乏深度和张力，但还是比较符合在一般动画片塑造人物的特点。最重要的是90分钟的影片能够在轻松的氛围中让观众记住这些鲜明的形象。所以，各类人物的出场显露出主创人员的良苦用心——宁采臣的出场开始于梦境，醒来后那副倒霉蛋的样子，不仅增添喜剧色彩，同时也确立了一个愣头愣脑的平民小人物现象；而十方、白云和燕赤霞都是在打斗中逐一出场，在一出场的亮相就基本上定下了人物的基调，将张扬的性格在第一时间传递给观众，为接下来的情节发展做一个人物性格上的铺垫。

第四，将动画的不受限制性、假定性都在相应情节中发挥到了极至，徐克也不遗余力地演绎一派生机勃勃、花团锦簇的盛世气象。突出动画片的赏心悦目；而且《小倩》里那些光怪陆离的打斗场面远比简化的纠葛更加精彩。

除此之外，其他的可取之处还有在宣传卖点的得力运用：1997年《小倩》在香港动画片的票房中是最佳的，超过了迪斯尼的《大力士》和宫崎骏的《幽灵公主》。这里说的并不是影片的艺术已经能够达到或赶超好莱坞或日本，只是在商业的操作方面十分得成功，使得影片在口碑、影响力和票房都相当理想。

《小倩》一方面在宣传的态度上的确相当积极，紧紧扣住电影的特色来作为宣传重心；另一方面华纳与嘉禾在《小倩》的宣传上所下的心力，至少要抓得住影片的属性，与赞助单位等的联系都相当严密；还有一方面在具体影片宣传上恰如其分地运用徐克的号召力——“10年前，徐克创造了《倩女幽魂》电影，引发了新的流行文化。10年后，徐克创造了《小倩》，竖立了华人动画片的新里程碑。这位华人电影世界里最疯狂、最富创意的脑袋，将酝酿了十年的梦想花费四年的时间，终于完成了足以傲视全球的中国第一部动画……”云云。当然在宣传上也有一些像电影海报那样看起来是角色堆积的东西，显示不出任何“主题”，但还是值得更加落后一些的大陆动画所借鉴。

三、影片存在的瑕疵

一个倩女幽魂的故事，新瓶旧酒从香港六十年代李翰祥到徐克自己装了就不下四五次，肯定不会十全十美，而且一个题材要在不同的电影类型中演绎本身就具有一定难度，更何况要自我突破了。因此在看到影片在诸多方面的可喜创新和开拓的同时，但是也必须挖掘影片自身存在的瑕



疵与不足。在这里不详细展开，只做简单的提要式整理。

每一事物都不可避免地存在两面性，前面提到的影片的方方面面也都存在着一些不尽如人意的地方。

前面提到了浩浩荡荡的明星阵容虽然在宣传造势上有很多的卖点，也确实为影片增色不少，但是徐克邀集担任配音的众多名演艺人士的水平参差不齐，启用了年轻的吴奇隆、王馨平、苏有朋等这些缺乏配音经验的人士担任配音，在表达影片塑造形象上就大打折扣，常常出现人物与声音非常不相称、调侃语气过重与整体氛围不协调等问题，个别如基础扎实的李立群（配燕赤霞）虽然表现出色但还是不能掩盖在配音上热闹有余而回味不足。从整体而言，《小倩》的配音水准超越了大陆的卡通配音，却离国际水准仍有相当大的距离。

在人物设置上出于动画片类型及娱乐片方向的考虑将人物形象的塑造做了一定的简化，形成一系列的扁平人物形象，虽然个性鲜明、特点突出（比如正义豁达的燕赤霞、顽固不化的白云大师、自以为是的一方、平民色彩的小人物宁采臣等），但是一旦都被定性为扁平人物后将导致影片在人物的塑造上明显存在不足，人物在情节的推动中几乎没有什么转变，性格体现都非常的单一，缺乏深度和张力；而且人物众多，大大小小各类形象在影片中让观众目不暇接的同时，也显得淆乱繁杂。

在剧情方面问题最为突出，编剧的态度不是很严谨，剧本水准不高，与徐克《东方不败》、《青蛇》有云泥之别，大体上只能算勉强及格，表达上平铺直叙也没有突出特点。

整部片无法触动观众的内心，而且存在着“硬伤”：首先通过与原著比较中可以看出，在原著中斗妖的比重很小，而在电影中却是重头戏。原著中打斗场面不到全篇的十分之一，言语精练。因为它的作用只是为了交代小倩的身世，蜻蜓点水即可。在电影《倩女幽魂》中已经大大加重了斗妖战妖的比重，这不单强化了妖的实力，也使电影的矛盾冲突增强。但是在《小倩》中徐克对于打斗显然已经失控。

当影片逐步进入高潮时而情节几乎没有称得上“跌宕起伏”的地方，为了惊险刺激生动，从而更好地娱乐观众，大段的打斗占据了后半部影片。所有人物、情节在置身于大战之中停步不前。黑山老妖与燕赤霞的大战草草了事之后，两个正义的代表燕赤霞与白云继续大战。整个后段的高潮在打斗的热闹中悄然而逝，除此以外，《小倩》就只剩闹哄哄了。

影片在制作方面，徐克的大胆与创新值得肯定，但在制作的品质上，还有很多最基础的东西都没有处理得十分完善，画面布局有时显得杂乱无章，运镜与动作有时不甚连贯，过于强调数码科技反而显得过于生硬。

所以总的来说，影片商业气息过于严重，娱乐观众的主旨显然极大地影响到影片在文化和艺术上的深刻挖掘，在影片的深厚内涵上无法与日本的宫崎骏与美国的梦工厂相媲美，而在内容丰富性上也无法与迪斯尼抗衡。

四、结语

《小倩》是徐克导演的一部很成功的动画，在华人动画片中，尤其是在香港动画电影史上确实是一大里程碑，这部片确实有很多文化的特色和制作上的创新值得我们细细玩味。但是我们相信《小倩》可以做得更好，但就是在香港电影票房至上的环境中，无论是投资人，还是导演都无法摆脱这个桎梏，正所谓“成也萧何，败也萧何”。

所以今天我们看待《小倩》，固然欣喜于它在华语动画片上的贡献，也应该认真思考它的不足之处。

◎ 故事梗概

故事的原型是元剧《倩女幽魂》。宁采臣（宁）是一个正直青年，他为生计拼命工作，却疏远了女朋友小兰。一日，路上宁发觉小兰出嫁，新郎不是自己，痛苦万分之余，小兰更将宁送给她的一只小狗金坚退回给宁，从此宁和小狗便相依为命。



宁继续上路，拼命工作。某日身处避雨亭，忽然四方恶鬼流窜，幸而被捉鬼大师白云和十方解救。宁因工作来到郭北县。郭北县其实是个鬼城，但这个鬼城并不恐怖，反而古怪精灵，发生不少笑话，期间遇到漂亮女鬼小倩。宁对小倩一见钟情，可惜小倩却想吸取宁的阳气。小倩的鬼主人姥姥，因差遣小倩外出寻找阳气的人迟迟未回，勃然大怒，派遣小蝶四出寻访。此时，捉鬼大师燕赤霞驾着道神道飞驰而至，誓要除魔逐妖。

宁及小倩被逼跳上投胎火车，小倩不欲就此投胎，寻找逃离火车机会，因她舍不得已拥有之法力和她的前男朋友黑山老妖。小蝶赶至，与小倩混战，宁被击中晕倒。宁醒后发觉小倩在身旁。宁为免小倩难为，答应将自己交出。当倩带宁到姥姥面前，突然改变初衷，将宁带走。黑山老妖试图阻止他们，却被燕赤霞杀掉。尾随的白云、十方同时追到，与燕赤霞混战，三人同时进入投胎门内转世，变为三兄弟。正当火车快要穿过投胎门时，倩告诉宁她将会在北村重生，屋门前有一棵桃花树，吩咐宁记着，将来再续前缘。

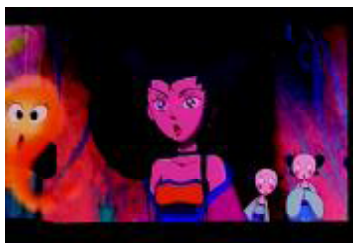
刹那间，所有人都变成婴孩，除了宁，因他在投胎门边缘退了出来。当他醒来，赶忙到北村寻找门前有桃花树的房户。他终于找到，有一个刚出生的婴儿呱呱大哭，宁忙上前一看，发觉婴儿竟是一名男婴！而且这男婴竟是小兰的儿子。正当宁万念俱灰之际，已投胎又变成猫的金

坚，推着宁的雨伞出现，并似有所指，宁抱着伞跳下河中，小倩在伞内出现告之并未投胎，两人重逢，开心不已。

◎ 背景资料

《小倩》是徐克酝酿已久的一个梦想。《小倩》是根据香港80年代由王祖贤、张国荣主演著名影片《倩女幽魂》改编而成的动画版。该部动画片耗资4000万港币，前后共花了4年时间完成。所有三维动画都由计算机绘图完成，配杜比立体声音效。显然，徐克当时希望《小倩》这部港产动画片能成为媲美《玩具总动员》(Toy Story)那样的高水平作品。

花了四年的时间，终于完成了这一部动画。因为制作环境并未成熟，不仅电脑技术落后，更是缺乏专业人才，根本难以进展。在徐克执意下，说服了一些对动画制作有理想抱负的人，并耗费巨资，买下昂贵的电脑配备，一步步完成这个梦想。克服种种困难后，《小倩》获得了惊



人的成绩，最后取得了当年度的金马奖最佳动画奖。

◎ 经典片段回顾

① 在湖里的相对的片段

善良的宁采臣为了救小倩，将小倩安置在自己的伞中，他们在水中相对的镜头富有美感和创意，而且在水中宁说话时经常泛起了水泡，憋着腮帮的样子既有趣又可爱。体现了徐克营造浪漫情景的独到手法。

② 鬼城的奇遇片段

在宁采臣进入鬼城的片段，极大地表现出主创人员的创造力和想像力，鬼城如同一个娱乐城，一派灯火辉煌、其乐融融的神奇景象，让人流连忘返。

③ 投胎门里的片段

在投胎门里，我们看到了投胎火车以及遗忘锤等等神奇有趣的情景，而且还有人物在投胎过程中从大到小的演变过程，尤其燕赤霞、白眉等人夸张变化的过程，饶有情趣。

④ 在北村重逢的片段

当他醒来，赶忙到北村寻找门前有桃花树的房户。他终于找到，有一个刚出生的婴儿呱呱大哭，宁忙上前一看，发觉婴儿竟是一名男婴！而且这男婴竟是小兰的儿子。正当宁万念俱灰之际，已投胎又变成猫的金坚，推着宁的雨伞出现，并似有所指，宁抱着伞跳下河中，小倩在伞内出现告之并未投胎，两人重逢。

◎ 思考讨论

比较影片和《聊斋志异》中“聂小倩”原文，评价影片在动画改编上的优和劣。





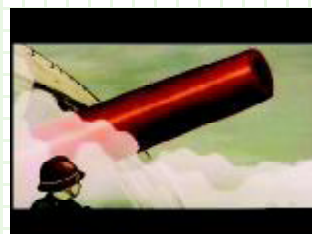
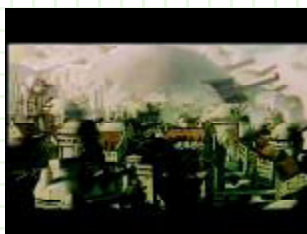
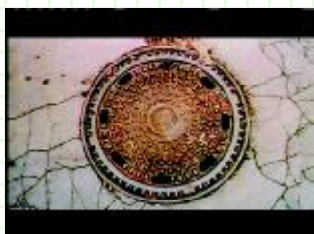
解读 《大炮之街》

10

《大炮之街》由大友克洋本人亲自执导，**22** 分钟的故事，以一个场景一个画面交代，单是拍摄台就长达**10** 米，这是动画史上的大胆突破。

如果说宫崎骏是令日本动画迈向世界的先驱，大友克洋就是他的继承者。

80 年代至 **90** 年代，他的作品同宫崎骏一样，受到国际注目。





◎ 影片简介

片名：《大炮之街》

英文名：**CANNON FODDER**

企划：大友克洋

脚本：大友克洋

原作：大友克洋

监督导演：大友克洋

森本晃司

冈村天斋

发行厂商：**BANDAI**

出品年代：**1995** 年

国别：日本

片长：**115** 分（整部《MEMORIES》）

22分（《大炮之街》）

声优：矶部勉

山寺宏一

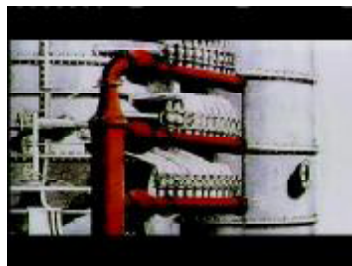
高岛雅罗

堀秀行

羽佐间道夫

大冢周夫

山本圭子



◎ 分析读解

对于日本动画电影 **MEMORIES**，想说的非常多，而且我们可以相信无论怎么挖掘都会发现很多有意和惊喜的地方，而且毋庸置疑的是它将成为动画史上绚烂的一笔。

大友克洋的电影一向被誉为大师级的作品，**MEMORIES** 也不例外。影片由三个风格迥异的独立单元《她的记忆》、《最臭武器》和《大炮之街》组成。不过由于 **22** 分钟的《大炮之街》是由大友克洋本人亲自执导，无论在形式上或是主题上都可算是动画史上的大胆突破，更是一部巧夺天工、让人称奇的精品。

由此这里选择这部最短却又极富特点的《大炮之街》来进行分析解读。

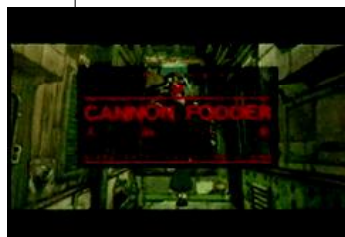
一、到底我们的敌人是谁？（关于寓言性的主题）

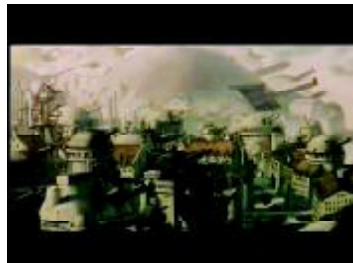
整部《大炮之街》描述了一个普通家庭一天的生活。影片从儿子早上醒来开始，然后讲述孩子在学校学习炮兵理论，同时父亲则上班去开炮，母亲到工厂制造炮弹。晚上回家以后听的是电视战争报道，孩子画着自己梦想着成为大炮将军把敌人打得落花流水的场面，最后在孩子爬上床熄灯的时候结束。和前两部分《她的记忆》、《最臭武器》相比，可谓是风格完全不同的作品。

整个故事简单得不能再简单，几乎没有太多的对话，更没有什么情节发展上的悬念、出乎意料的戏剧冲突，平平淡淡。但是，正是这部不足 **30** 分钟的电影却被公认是 **MEMORIES** 中最难懂的一段，这样小的篇幅却蕴涵着极大的讽刺意味和深刻的寓意。

那么，下面就试着来解读一下。影片在这么短小的篇幅中力图表现的寓意可以从以下几个方面来看。

首先，影片以大炮之街中一个平凡家庭一天的完整记录作为切入点，通过他们的生活轨迹来展示整个“大炮之街”忙碌而乏味





的一天。这里打炮不只是生活的核心，更确切地说，打炮是他们生活的全部。虽然观众惊诧于没有任何敌人的露面，但整个城市却真真实实地在为着打炮而运转着。

孩子的父亲是一个填炮工作人员，每天忙碌于填炮工作；孩子的母亲是一个制造炮弹的工作者；而孩子在课堂上学的也是炮弹理论；晚上的电视报道则是“今天向敌人发射了几枚，几枚对敌方造成严重损伤，为国家的伟大战争献出力”云云；即便是电视娱乐方面，居然还是“大炮家庭”的肥皂剧；细心的观众还可以在片头的第一个特写闹钟上发现——闹钟上方的小炮兵和大炮“打”的炮弹击中了城堡后产生“铛铛”的响声……

真是匪夷所思的大炮世界。生活简单到了一种近乎单纯的地步，几乎没有其他的东西能够涉足其中，同时它又是那样的井井有条，城市的运转一丝不苟。

生活在整个打炮的过程中也变得机械化。在影片中居民围绕着打炮开始和结束每一天周而复始的生活，不仅仅是个体的简单重复，甚至更是一代一代人的重复，这一点从学校的教育就可以明白：学校在源源不断地培养取代父辈的打炮工作者。电影从孩子的早晨开始，又从孩子回家睡觉结束，相当于绕了一圈回到起点，明天又将是如此；父亲们在工厂里的工作也是如此，装弹填炮机械的重复劳动。

在影片中，没有看到这个都市被敌人攻击，人们也没有面对真正的死亡威胁，甚至可以说这场战争几乎缺乏了战争所应该具备的要素，所以说不管在实质上或者意义上都不是一种真正的战争，而是一种观念

化、心理暗示化的战争。打炮不仅仅作为一种工作，更是成为了城市人们的精神支柱和寄托，所以这场“伟大”的战争能够堂而皇之地继续着。

在战争和军国主义包装下万众一心增加生产，紧张努力地工作，希望多发射几枚炮弹出去，每一个人如同拧上发条的机器，虽然不知道敌人是谁，也不知道为什么而战，但是仍然机械化地重复着。这是影片对战争和非理性世界的一种荒诞化的、黑色幽默的处理。

而且在影片的结尾却是更加画龙点睛，大右克洋通过孩子一个幼稚的问题“到底我们的敌人是谁？”而加深了影片的寓意和深度，在这里，我们可以联想到爱徒生著名童话《皇帝的新衣》孩子振聋发聩的疑问。原本看不到敌人的存在也就罢了，但是通过孩子的疑问却让我们领略到影片更为深广的寓意。我们可以这样理解，如果说卡夫卡的《地洞》表现着人类内心深处的恐惧和设防，那么本片也深刻地剖析着内心深处的不求甚解以及麻木，也就是说，战争根本就是存在疑问的，但是却没有人去质疑。

可见大右克洋塑造的是一个世界的扭曲，一个人类心灵世界的扭曲，这个世界是一种非理性的盲从和麻木，是一种缺乏主体意识的存在。

更值得称道的是影片对军国主义及穷兵黩武的统治进行了辛辣讽刺，首先是该片的英文名深刻地揭示了这一点——“**CANNON FODDER**”，即炮灰，这些为了伟大战争献力的人们只不过是炮灰而已！片中还有很多地方值得我们注意。

（1）军装

熟悉军事的观众会发现，影片中除了那个炮弹制造厂里的军校很具备“日本特色”之外，影片洋溢着浓郁的普鲁士德国的味道。片中人物的穿着、机械、孩子的头盔，尤其是家中的油画和大炮将军无不透露出那个时期的特色。事实上，那时的德国也是处于一种狂热的军国主义风潮和穷兵黩武政策的统治下，人们也和后来的日本一样在“圣战”

中充当炮灰，影片将刻意营造的普鲁士氛围进行夸张的戏谑，其反战的倾向在含蓄的叙事中表露无遗，耐人寻味。

（2）打炮过程

影片中占据近大半时间（大约 11 分钟）的篇幅不是讲述常规的故事或者刻画某个形象，而是不紧不慢地繁复地叙述了整个大炮的发射过程。在严谨的广播命令下，几百名填炮手从装弹、下卸火药、装备火药、关闭大炮后膛、增加压力、调整方向、修正发射时间等大费周章的过程，一切变得机械化、样板化、制式化。大右克洋将该过程表现得繁复隆重、异常铺张，表面看来十分好笑。甚至可以说这已经是整个城市每天必须参与的某种宗教仪式！然后煞有介事地恭请伟大的打炮将军挺着肥硕的肚子，在众人紧张的注视中仪式味十足的拉下那根撞针击发炮弹，全城响起久违而程式化的欢呼……

（3）反差

在影片中无论是孩子还是电影镜头，对于打炮将军的油画都用了一种仰视的方式，他在油画中手握着军刀威武挺立，再配上雄壮震撼的音乐，让人看了肃然起劲。但是，就在几分钟后，在隆重的仪式中远远走来的却是一个长相滑稽、大腹便便的家伙，虽然他是如此的庄严和郑重其事，可观众的感受却在那一刻停滞。是的，这是大右克洋营造的一种与现实真实的巨大反差，而这种精神领袖却在战争年代往往都是必不可少的，它是战争在神圣化上做的文章，德国的希特勒也好，日本的天皇也好，在百姓心目中他们的形象如同油画中的将军一样勇敢、威武，甚至是完美的；而在画面的背后，谁能够知道真相？而大右克洋能够，他把鲜艳华丽的包装冷峻地一一剔去，只留下让观众失望而又尴尬的真相。

（4）孩子

在孩子心中，战争永远是勇敢的化身，是最绚丽的梦想所在，对

战争中英雄那种骄傲、崇高的感觉几乎先天地凝聚在孩子幼小的心灵中。影片在表现主人公对战争和英雄的向往都非常精练：孩子起床时走起正步，对着心中的偶像敬礼，对新型头盔的热衷，在上课时对乏味打炮理论的厌倦，时时遥望窗外的大炮……

最后在孩子的绘画中他的梦想终于明确地说出：“我不要当爸爸这样的填炮手，我要当击炮的将军。”在军事为体的城市里，孩子本来具备的对英雄的向往都处于政府有意的引导中，使得国家的未来都能够在一个军事机器中不断地延续。再联系现实中的德国、日本法西斯无一不是如此，大友克洋仍然用这含蓄和隐射的笔调对这种非人道的穷兵黩武进行尖刻的讽刺和深刻的挖苦。

由此，作者用细腻的手法和深邃的寓意，在短短的20多分钟里揭示了一个发人深省的主题。在将严肃的题材表达出来的同时，让观众能够真正地接受，这本身就具有非常大的挑战，大友克洋用别具一格的手法演绎了一个严肃而有趣的寓言，让人看得轻松的同时却背上了沉重的思考。



二、一个镜头的电影（独特的形式）

动画片是通过一幅幅画面逐格拍摄的方式完成的。动画片的世界是虚拟的世界，动画片的镜头设计也是虚拟实拍摄机的镜头设计，所以在动画片拍摄过程中，摄影机不能像一般的故事片那样可以通过摄影机从各种不同的角度进行拍摄，而是固定在特制的机架上进行拍摄。摄影机

只能在一个角度进行上、下、左、右等运动，它的“推、拉、摇、移”的镜头设计主要是通过画面的运动来完成的。而且在动画片中，要用二维动画来表现模拟升降机是十分困难的，因为一个虚拟的二维世界在角度变化时需要很大的透视角度，而真正画起来不易掌握，尤其是带有角度的旋转镜头更为困难。

但是，看了在本片中的镜头画面设计，我们就不得不佩服大右克洋寻求突破的魄力和超凡技艺：整部影片虽然短短 20 多分钟，却能够巧妙地只用一个镜头一气呵成（注：这里提到的“一个镜头”并不是严格意义上的单个镜头，而是一个通过各种巧妙手法处理的、没有明确剪切痕迹的连贯镜头）。

关于镜头的运动

动画摄影机虽然有别于普通的摄影机，但是在动画片的镜头设计中，这一切也不是无法实现的，一般的实拍手法、摄影运动和场面调度都能在动画镜头中设计出来。这就是我们常常说到的动画片能够模拟所有的实拍手法。也由此，大右克洋在动画片的镜头画面设计上强调了摄影机的运动而产生的画面效果及由画面变化而产生的摄影机运动效果等特点。我们可以看一下影片开始部分的镜头设计是如何做到这一点的：

- 1) 从钟的特写拉镜头，成全镜。
- 2) 跟镜头，孩子起床去厨房。
- 3) 孩子停，敬礼，后拉镜头——全镜，出现将军的画像。
- 4) 中镜，孩子从远而近快乐地跑来。
- 5) 连续跟镜头，孩子来到厨房，母亲在厨房的走动、出门。
- 6) 电梯移动时的主观镜头（外景）。
- 7) 摇镜头，从远景到孩子的身后，再次摇成大全镜——出现大炮。摇到“17 号”大炮站停。
- 8) 移镜头出现父亲等人在换衣室。



9) 推镜头到父亲的近镜, 继续推直至家人照片的特写, 继续推出现孩子迷茫的表情。

10) 照片被翻过, 出现同一个表情的孩子在课堂上的特写。

11) 摇镜头出现教室的近镜, 老师在上课, 摇镜头到窗外, 摇回到孩子的近镜。

12) 随着孩子的回头, 拉镜头突出背景, 在云雾飘渺中化出一个奇特的大炮, 化去孩子。

13) 从大炮的中镜推镜头, 进入大炮站的内部, 出现全镜。

14) 从上而下的摇镜头, 出现炮工队列。

在短短的几分钟的时间里, 大友克洋在镜头运动上的运用几乎可以称得上巧夺天工, 将平铺直叙的叙事与多变的运动镜头结合得天衣无缝。我们知道镜头设计在构图上动态和静态的结合无外乎以下三种: 摄影机固定, 画面中元素运动; 摄影机运动, 画面中元素不动; 摄影机运动, 画面中元素也运动。那我们回过头来细细回味影片, 会发现大友克洋在动与静的节奏把握和镜头的相互衔接上都浑然天成, 连贯而富于创造力。

在片中镜头的推、拉、摇、移本身已经十分到位和精彩, 比如孩子从起床来到餐桌前的那一段, 其中有大俯大仰的镜头、孩子的主观镜头、连续的摇镜头, 极大地突破了动画片在电影语言上的限制, 而且正是由于动画片本身具备的限制和困难, 使得我们对于该片所做的有意尝试和积极创新感到更加难能可贵。

① 关于镜头的巧妙衔接

大友克洋在镜头设计上的独具匠心, 除了上文提到的镜头运动外, 还在于对电影镜头的巧妙穿插。正是由于影片在镜头与镜头之间贯穿全片的巧妙穿插, 使得影片成为由一个镜头完成的动画电影短片, 这是史无前例的。

该片一方面积极地运用推、拉、摇、移、淡入、淡出、叠化、



分层等众多方式融合在一起,同时借助创造性地巧妙穿插来完成叙事。比如说:当父亲在换衣室时,推镜头到父亲的近镜,直至全家照片的出现,通过孩子同样迷茫的表情而将叙事地点转移到在课堂上上课的孩子;接着通过孩子对大炮的向往而自然地过渡回到大炮发射站;大炮发射后镜头后拉,一方面表现了发射时的壮观,另一方面通过此起彼伏的欢呼声而转移到了炮弹制造厂的场景中;一个填炮手从发传单的手中接过传单,接下来又是通过传单转移到了休息室里,父亲在吃午饭;在父亲填炮时失误而被罚在发射台,当镜头停在父亲流汗不止的特写时,炮弹发射所引起的烟雾叠化成天空的云彩,由此镜头再摇回了孩子的家……

影片没有一般电影中常见的剪切,而是通过各种小的媒介来实现多线索、多场景的相互转移,由此巧妙地描述了一个小男孩一天的生活。全片涉及孩子学习炮弹理论,母亲在炮弹厂里制作炮弹,父亲在发射站发射炮弹三条简单的线索平行纠缠。同时在一天的时间里由于人物的走动而出现了较多的场景——家、车站、学校、发射站、炮弹厂等等。



这里还要提到一个比较有趣的现象,就是在这部大友克洋的影片中,从电影纯理论的角度,影片居然遵循的是“镜头内部蒙太奇”理论(即是由一次曝光连续拍摄的镜头内蒙太奇构成的。而本片只用了一个镜头,也就是一个镜头内部蒙太奇就完成了电影)。

影片中是通过演员调度、镜头运动(主要包括视角和视距的变化)、镜头焦点的变化等手段来实现的。影片在转场和时空换位时用得很多的方法就是镜头的运动和镜头焦点变化等方法,有的甚至是几个方面同时采用。比如孩子在跑动的时候(演员调度),镜头先是跟随,接着抬起(镜头的运动)出现蓝天的全镜和远处的大炮;或者在孩子的课堂上,从窗口看到的模糊的远景大炮变成了清晰的近镜(通过镜头焦点的变焦实现镜头转换)而实现转场……

这样通过各式各样的镜头组接,产生了更为丰富的花样,从而带给观众非常直观的感受,比一般的蒙太奇更加平稳、连贯、柔和,而且

节奏感更强。

这是一种不拘泥于长镜头和蒙太奇的独创性做法,更是将理论活学活用的经典之作,而且是融合两者长处的创举。在短小的一部动画电影中发挥得淋漓尽致,并且形成了一种奇异瑰丽的风格,让人望而却步。

这无疑是动画史上值得称道的创举。

大友克洋用他的艺术功力和出奇的想像力,以及长达10米的拍摄台为我们奉献了一种浑然天成、一气呵成的视觉奇观。

这不只是一种风格的体现,一种形式的存在,更是一种魄力和创造力的结晶。



② 关于在形式上创新的其他方面

影片在形式上的大胆创新除了上面已经提到的对镜头设计的独具匠心外,在其他方面也做了非常具有借鉴意义的尝试,并且出人意料地取得了巨大的成功。

影片画风鲜明,采用独特的漫画式的人物形象的笔法,营造了类似十九世纪末法国时事讽刺画家杜米埃(Dumiere)的画风,在以唯美和明暗强烈对比鲜明著称的日本动画中无疑是一个另类。

在习惯了明媚的大眼睛、魔鬼般的身材、绸缎般的头发,以及对比强烈的光影效果日本动画以后,我们会发现这种画面充满了一种灰色的色调,而且画风让我们体味到一种时代的陈旧和沉重,里面的人物不仅都有着很黑的眼眶、红红的鼻子,即便连孩子也不例外,都显得苍老而无精打采、颓废而营养不良;在造型上,则体现出一种欧洲漫画的风格,当看到父亲在休息室穿戴衣服时,粗犷的描线和流畅的线条给人以耳目一新的感觉。

在影片最后,父亲手里的孩子绘画无疑成了导演托物言志的最好舞台,恰如其分地运用“戏中戏”的方式。

镜头摇到孩子所画的画面:一个头戴威武头盔,手握军刀,并且摆出一个与油画中将军一样的姿势,背后是三个发射的大炮。接着孩子突然动了起来,动动眼睛,伸伸懒腰,开始大摇大摆地向前走去,前

面出现了一群丑陋的敌人，而富有童趣的是射来的炮弹在地上弹来弹去，爆炸也是有趣而可爱，而后在背景中飞来大批精美的飞机、运来大批雄壮的大炮……

而且值得称道的是，最后的几分钟里大友克洋在孩子的一段动画中，采用了极为自然、毫无雕琢的画风，大胆地采用了儿童蜡笔画来制作动画，不仅紧密联系深化了主题，起到画龙点睛的作用，同时也突出了孩子的稚气，充分表现了孩子心目中的梦想，同时又突破了形式，在电影中加入了新奇和童趣的表现手法。让每一位观众无不惊叹其石破天惊的创意和出人意料的表现手法，真可谓是本片的神来之笔！

而片尾音乐由日本电子舞曲劲旅“电气 **GROOVE**”成员之一石井卓球所作，充满了 **TECHNO** 舞曲冷调的未来风，也可算是本片的点题之作。

三、结语

对于整部 **MEMORIES** 而言值得我们去回味的地方实在太多了，而其中的第三部分《大炮之街》因其丰富的内涵引起我们的浓厚兴趣来选择分析。在情节和内涵上它都是一流的，而且在形式上的突破和创新上也是日本动画中的大师级作品。大友克洋对于日本动画界以及整个动画世界都写下了一个最为辉煌的一笔。

◎ 故事梗概

故事讲述了在一尊大炮代替烟囱林立的城街，接受军事训练的少年和他的家庭一天的生活。

影片从儿子早上醒来开始，儿子上下床都要对着墙上持剑的将军致敬，然后讲述孩子在学校学习炮兵理论，外面城区大炮开炮繁冗可笑的准备工作和开炮仪式。

同时父亲是装炮弹工人，上班去开炮；母亲在军需厂工作，到工厂制造炮弹。

晚上回家以后听的是电视战争报道,孩子用画的方式梦想着成为大炮将军,把敌人打得落花流水的场面,想像着帝国的飞机、军舰、大炮雄壮地出发,自己有着将军般的形象上前线杀敌人……

最后在孩子爬上床熄灯的时候结束。

无知无味的生活,麻木不仁的人们,惟一振奋人心的是轰轰的大炮声和鼓动战争的电视、广播,以及看不见的敌人等。

没有开始也没有结束……

◎ 背景资料

① 关于《大炮之街》

MEMORIES 的第一作《她的记忆》于**1980**年在《**YOUNGER** 漫画》上发表。另两作《最臭武器》、《大炮之街》是在**video**上首次发表的作品。

1995年,**MEMORIES**以三部作品的形式作为剧场版公开,其制画和背景的工作都很细致,美丽的画面简直如同真实的一般。

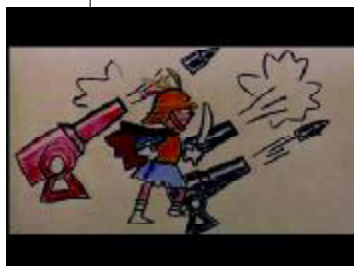
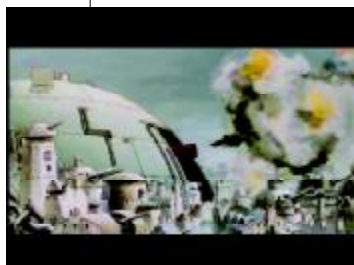
大友克洋和两位新晋动画家森本晃司、冈村天斋集体创作了这部**3**个单元的动画集。其中《大炮之街》由大友克洋本人亲自执导,**22**分钟的故事,以一个场景一个画面交代,单是拍摄台就长达**10**米,这是动画史上的大胆突破。

② 关于大友克洋

如果说宫崎骏是令日本动画迈向世界的先驱,大友克洋就是他的继承者。

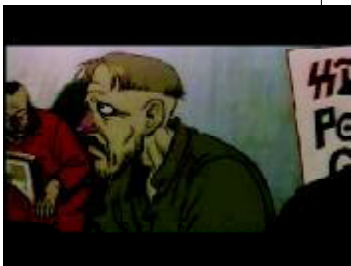
80年代至**90**年代,他的作品同宫崎骏一样,受到国际注目。

大友克洋于**1954**年出生。**1973**年在《增刊**ACTION**》上以漫画家身份发表处女作。**1979**年发表喜剧漫画《火球》;**83**年凭《童梦》得到第**4**届日本**SF**大赏;以前这个大赏只会颁给科幻小说家,大友克洋成了首位获此名誉的漫画家;**1982**年,集



《童梦》和《CYBER》等作品精华于一身的《AKIRA》开始在《YOUNGER 漫画》上连载，并于1993年最终完成了全部6卷的故事。其间，无论是美国还是世界各国都对这个通过讽刺喜剧表现社会方方面面的漫画家十分看重。

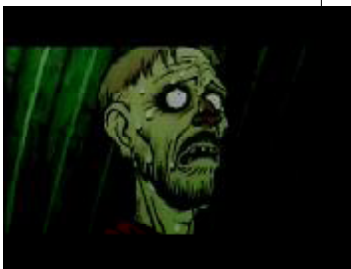
在担任过1983年电影《幻魔大战》的角色设计之后，大友与动画制作结缘。1988年以监督的身份，将《AKIRA》动画化，打破日本动画纪录，总作画数为15万张，花费10亿日圆，使用先录音台词，之后再制作画面，影片更模拟真人嘴形作画，从背景到道具，无不体现大友克洋“真实性”这一特色，未公映已引起关注。其后，更以6国语言在世界各地公映，美国净收入已有1百万美元。在欧美也受到很高的评价，并得到了各种电影奖。



◎ 经典片段回顾

① 开头片段

电影从孩子的早晨开始，闹钟响起后，孩子伸伸懒腰，爬起来下床居然走着认真的正步，接着崇敬的对着一张油画上的将军敬礼，这时音乐起……联系到结尾时孩子回家睡觉而结束，实在是画龙点睛的妙笔！



② 发射的片段

影片中占据近大半时间（大约11分钟）的篇幅不是讲述常规的故事或者刻画某个形象，而是不紧不慢地繁复地叙述了整个大炮的发射过程。在严谨的广播命令下，几百名填炮手从装弹、下卸火药、装备火药、关闭大炮后膛、增加压力、调整方向、修正发射时间等大费周章的过程，一切变得机械化、样板化、制式化。大友克洋将该过程表现得繁复隆重、异常铺张，表面看来十分好笑。



③ 欢呼的片段

这个段落是非常有趣的，发生在孩子母亲的工厂中，人人在大炮响起后举着手欢呼，虽然很程式化，但是也很壮观。不过那个母亲身边有个女人对此毫不热衷，没有什么动作，母亲突然提醒她，原来小队长来了，那女人应付的举举手、张张嘴，情景非常细腻，让人深深回味。

MEMORIES

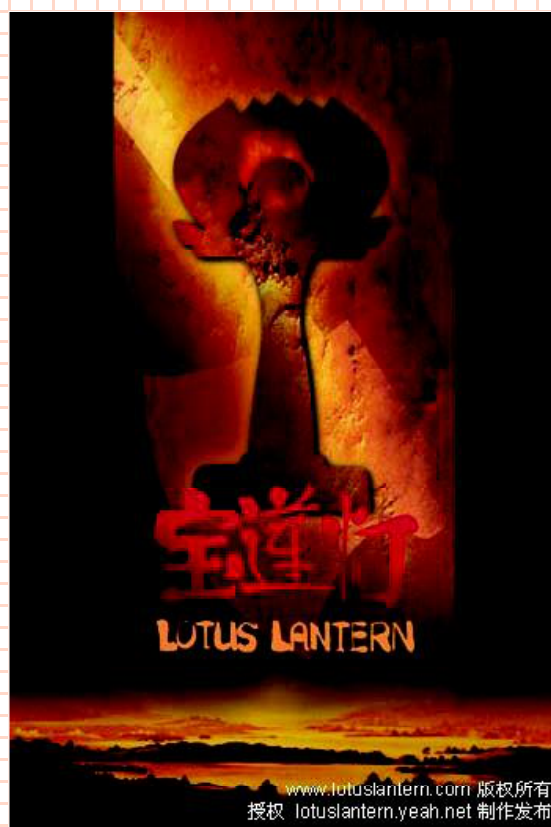
④ 孩子的画的片段

这里可以算是影片也是动画史极为经典的片段！恰如其分地运用“戏中戏”的方式！孩子所画的画面中一个头戴威武头盔，手握军刀，并且摆出一个与油画中将军一样的姿势，背后是大炮，接着孩子动了起来，动动眼睛，伸伸懒腰，开始大摇大摆地向前走去，前面出现了一群丑陋的敌人，在有趣而可爱的爆炸之后，背景飞来大批精美的飞机、运来大批雄壮的大炮……父亲手里的孩子绘画无疑成了导演托物言志的最好舞台。

◎ 思考讨论

结合《大炮之街》的创作，谈谈你对以下的文字理解：

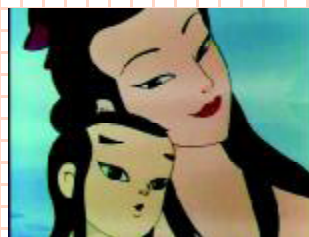
“1997年，大友克洋协助的动画《Perfect Blue》发布，在柏林动画展等众多著名动画展中受到很高的评价。对本片的评价中，最常使用的是‘真实’一词。其中平常性与异常性的对比，虚构与现实交替的幻觉感，可以说是本作品的真正价值。当观看完，解脱了恐怖与幻感的束缚后，在头脑中与肌肤上仍‘留有种说不清的感触’，这就是真正的真实性。”

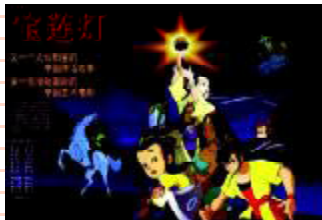


解读《宝莲灯》

11

《宝莲灯》从推出之前的被寄予振兴中国动画、与日本美国动画比高下的厚望，而当我们发现影片与当今国际一流动画存在着诸多方面的差距时，我们又经历了一场痛苦的大喜大悲。





◎ 影片简介

片名：《宝莲灯》

导演：常光希

国别：中国

编剧：王大为

艺术指导：吴贻弓

制片：金国平

出品时间：1999 年

影片长度：80 分钟

音乐总监：金复载

音乐 刘 欢

李 玟

张信哲

配音：姜 文——二郎神

宁 静——嘎妹

陈佩斯——孙悟空

徐 帆——三圣母

崔 杰——土地爷

梁 天——假道士

杨 硕——沉香

马 羚——老妖婆

虞鹏飞——沉香(幼年)

美术：陈联运

泰一真

动画设计：彭 戈

施 屹

朱 敏

陈海霞

摄影：唐益初

金志成

蒋友毅

作曲：金复载

董为杰

录音 詹 新

出品单位：上海美术电影制片厂



◎ 分析读解

动画事业在辉煌的中国学派之后，由于众多的原因，现在正经历着严酷的寒冬季节，几乎所有关心这个事业的有心人都在为此出谋划策：或偏激、或中肯，或深刻、或人云亦云、抑或失望沉沦。

几乎所有的人都认为振兴中国动画都需要走漫长而艰辛的道路，可是在真正需要大家的耐心和支持时，却因为内心普遍对于动画事业的浮躁而失去了方向：《宝莲灯》从推出之前的被寄予振兴中国动画、与日本美国动画比高下的厚望，而当我们发现影片与当今国际一流动画存在着诸多方面的差距时，我们又经历了一场痛苦的大喜大悲。

也许观众和评论者的这种反差不仅影响着动画事业的正常发展，而且也可能在一定程度上对主创人员具有极大的反作用。

那么抛开这些阻碍，而真正地分析影片本身可能会更有意义。无论是失望还是寄予希望，其实我们需要的也许是以一种平和的、客观的态度去看待这部影片的得与失。

一、把它理解为一种可贵的探索

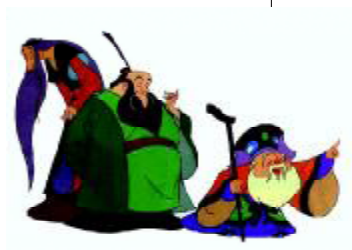
《宝莲灯》是上海美术电影制片厂继《大闹天宫》、《哪吒闹海》《天书奇谭》、《金猴降妖》之后的第5部大型影院动画。而且本片的前身是早先出品的木偶剧《西岳奇童》，该片分为上下两集。即便从今天的角度来看，片子的制作还是非常出色的，且整个片子非常感人、悬念十足，总之给看过的人留下深刻而美好的回忆。由于资金的问题，下半集一直没有出来，确实吊足了人们的胃口。而此时中国动



画正处于青黄不接的窘境下,于是本片在大肆炒作中俨然以一副拯救中国动画的姿态切入市场。

另一方面,这几年来好莱坞与日本动画大行其道,不仅在商业上屡创佳绩,而且在艺术性和思想性上都体现出独特的魅力,成为当今影坛不可或缺的电影类型。《狮子王》、《玩具总动员》等动画片的相继引进并在国内引起了极大的反响,动画的受欢迎程度让国内动画制作专家不得不另眼相看。如何学习和借鉴国际先进的动画理念,挖掘其成功的奥妙以发展中国动画,如何保卫在逐步被两种文化“侵略及吞噬”的中国动画阵地显然成了当务之急。

如果从当前全球动画事业发展的前提下,来衡量影片试图接近国际水平的一种尝试或者说一种探索的行为,也许会显得更加客观和公允。本片导演常光希曾经这么说:“制作《宝莲灯》时的运作完全是按照国际的习惯去做的。”我们姑且不论影片作得到不到位,就从中国动画人决心将动画创作与国际接轨的初衷而言应该说是符合当代趋势的,也是正确的。



而且一直以来造成国产影院动画停滞不前的另一个重要的因素就在于影院动画不仅需要大量的时间和金钱作为结实的后盾,而且影院动画的制作质量要求太高,都令同业人士望而却步。尽管如此,上海美术电影制片厂仍然能够集中人力、财力,用数年来制作一部具有国际竞争力的影院动画片,做出这一决定是需要一定的魄力和勇气的。由此,一定程度上,我们还是可以从中感到欣慰的。

确实，在“与国际接轨”的创作思路下，制作的影片让我们看到了很多新的东西，同时也在很多方面存在着弊病。所以，我们应该看到其中的两面性，总结其中利与弊，才能为今后的中国动画创作指明道路，减少摸索时所走的弯路。

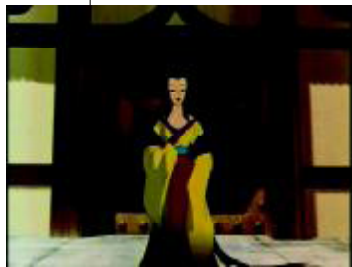
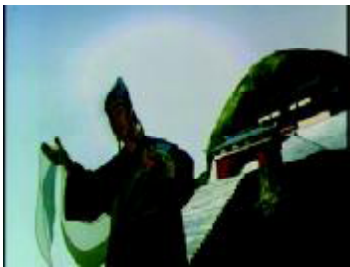
（1）创作上的借鉴

在影片中，我们可以清晰地发现中国的动画片制作者希望通过借鉴美国及其他外国动画片（比如《狮子王》、《花木兰》）的长处来完善自己的电影，具体有以下的几个方面。

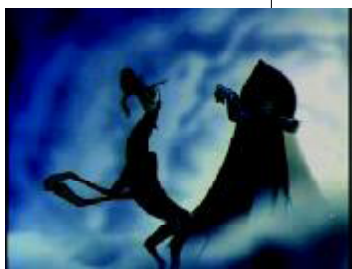
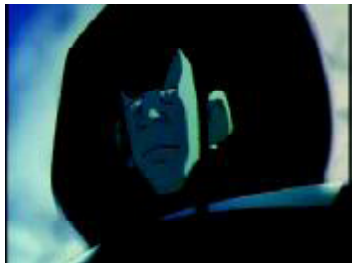
① 配音方面

与以往的动画电影相比，本片在配音方面有两个比较大的变化。其一，配音的演员都是活跃于当前娱乐界炙手可热的明星；其二，为了获得强烈的动作节奏感和音色夸张的对白效果，影片采用了国际上惯用的先期音乐和对白手段以及全数码立体声录音技术。

在动画电影配音方面邀请影视界的明星前来加盟在美国是司空见惯的



事情，比如《怪物史莱克》中的卡梅伦·迪雅兹和埃迪·墨菲，《小鸡快跑》中的梅尔·吉布森，《玩具总动员》的汤姆·汉克斯，甚至包括香港的《小倩》中的吴奇隆、《老夫子》中的谢霆锋等等。而在本片中姜文配二郎神，宁静配嘎妹，陈佩斯配孙悟空，徐帆饰三圣母，崔杰和梁天分配土地爷和江湖艺人假道士，大小沉香分别由杨硕、虞鹏飞两位小演员配音，朱旭、马精武、马羚等在片中分别为角色注入了各种有趣的活力元素。



在配音的得失方面,我们看到明星的加盟确实符合现代动画电影的趋势和观众的欣赏需求,也起到了一定影响:由于是明星,一方面在影片的号召力上增添了他们影迷的分量,另一方面也依靠他们出色的演技为影片增色。

具体而言,徐帆演绎的“三圣母”这个作为超凡气质的天神和作为慈爱心肠的母亲表现得中规中矩;宁静那略带沙哑的嗓音和她的气质与嘎妹的角色相当吻合;尤其要提到的争议较大的陈佩斯配的孙悟空和姜文配的二郎神。陈佩斯把那个成了佛的孙大圣刻画得活灵活现、生动传神,那种音调懒散调皮却别有一番风味,值得赞扬的是其对喜剧色彩的驾驭十分到位,比如“不把他打得桃花开,他就不知道花儿为什么这样红?”的台词就给人深刻印象;而姜文在配音时收张自如,音色以及节奏把握的非常特点,力度也控制得恰到好处,而且最有趣的地方在于姜文赋予二郎神一种低沉冷漠又有点口吃的独特声调,非常显功力。

同时,对于这次选择明星配音首次尝试我们不能苛求太多,在具体操作的过程中,可以发现很多方面存在着不成熟和欠缺的地方。由于众多明星加盟影片后,导致一种难以把握的混乱,这一点在《小倩》中也看到了,由于明星众多而造成影片热闹有余而紧凑不足。在本片中比如梁天配音的“俺把你来蒙”道士——这个在整个故事情节中几乎没有什么真正推动意义的角色,虽然梁天十分卖力地去表现其丑角的腔调,但是给观众们留下了一个结构散乱、情节不连贯的感受;而本片的真正主角沉香在众星托月的光辉下,配音出来的效果神采全无,显得苍白无力,再加上剧本本身对于沉香角色的塑造缺乏丰满的个性色彩,使得主角完全处于一种黯然失色地位,不能不说是一种遗憾。

另一方面,前面说到《宝莲灯》的制作过程与我国以往美术片的区别还在于它采用了与国际接轨的动画电影的制作方式,以及对每一道工序都细化分工。尤其是其中采用国际上惯用的先期音乐和对白手段以

及全数码立体声录音技术，这在中国美术片史上还是首次。与以往习惯采用的后期配音相比，“先录对白”更能发挥美术片的特殊专长。动画绘制人员可以根据先期配音演员的表情和口型绘制画面，使人物形象更加生动夸张，对白和口型、表情更加细致吻合，表情也更加丰富细腻。

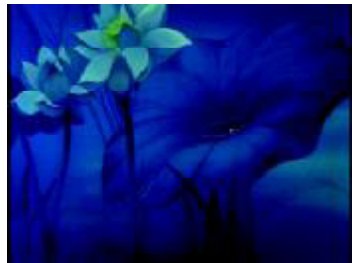
影片请来了众多明星为《宝莲灯》先期配音，然后动画设计人员根据配音演员的表情和口型来绘制动画，甚至修正形象，使动画角色靠拢配音演员，产生更为有趣的视觉效果。但是，这些在先进国家中已经是算不上什么新鲜东西了，先期配音不仅在动画片中广泛运用，修改形象也不是我们的独创，在电影《龙的心》中居然把三维电脑制作的龙靠拢了给其配音的明星肖恩·康纳里的脸型和神态。

② 爱情方面

在《宝莲灯》中原创了很多的人物形象，有“俺把你来蒙”道士、老妖婆、管家、梅山兄弟、秦俑甲、秦俑乙等等，而其中需要特别注意的是嘎妹。正如《花木兰》中增加一个李翔一样，在神话《劈山救母》中平添一个嘎妹的用意非常明显：就是在影片中刻画一段离奇的爱情……我们的观众在日本和美国动画的影响下，对于中国动画情节简单或者题材低幼弊病早已经表现得十分不满，所以主创人员在这一点显然是迎合现代动画欣赏心理，向国外动画积极借鉴的基础上而加上了一个女主角这是无可厚非的。成功的例子很多，比如本片导演最为称道的《狮子王》，就是改编自莎士比亚的《哈姆雷特》而成，演绎的辛巴与娜娜细腻温馨的爱情场面为影片增加了更多亮色，尤其在优美的音乐中两人甜蜜的对视与戏耍让在场的观众无不动容感动，而且在相互的冲突中，更体现出不同的个性以及对对方的深爱。

但是，本片故事中的爱情感动了我们吗？

答案非常遗憾，是否定的。从两人在天界相遇，到最后一起抵抗二郎神，我们看到的到底是不是爱情都无法确定。在影片中，沉香与嘎妹开始是一种同病相怜的小伙伴，与爱情扯不上什么关系，编导的用意无疑是为了后面的感情发展作一个铺垫。然而，在后面的故事中，我



他们没有看到《狮子王》那种罗曼蒂克的浪漫气息，而是一种模糊的爱情，或者更确切地说是一种夹杂着友情与爱情的感情，一个忙于“疲惫”地拯救母亲的大义中，另一个忙于发起民众起来反抗强权。没有真正鲜明的个性，没有一种青春萌动的浪漫，没有男女那种细腻的感情碰撞的火花，只给我们留下一个贫乏的半遮半掩的“爱情”谜语。

我们不追究影片对于《狮子王》入骨的模仿，比如前面提到的先是安排双方在幼年相识，然后在激烈的戏剧冲突中催生爱情创作轨迹。客观地说，这是中国动画走向成熟必要阶段。借鉴的方式很多，模仿就是其中比较常见的。只是我们在创作观念上仍然十分保守，以及在对低幼观众与青少年观众的定位模糊，而且也缺乏对题材十足把握的经验，所有这些原因导致影片对爱情的演绎成为一种画蛇添足的行为，非常可惜。

③ 石头猴的来源

影片中，在沉香的身边又多了一个石头猴。熟悉美国动画尤其是迪斯尼动画的观众会条件反射一样确信，这个石头猴的身份肯定是个“舶来品”。

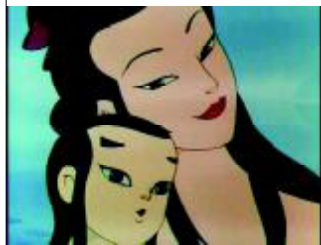
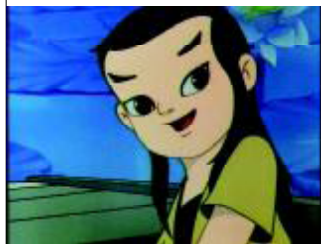
是的，在《狮子王》中有彭彭和丁满、《阿拉丁》中有阿不、《小倩》中有小狗金坚、《花木兰》中有木须龙和幸运蟋蟀……也许这就是一种动画约定俗成的搭配手法，一方代表着故事的主线：主角推动着整个戏剧冲突进入高潮，形成一个完整的情节，比如辛巴为父报仇抑或本片的沉香拯救被压华山的母亲；而另一方则成为一种辅助角色，它们的作用不只是帮助主角完成使命，更为重要的是，它们既表

现得滑稽可爱讨人喜欢，还要在片中“负责”插科打诨，丰富故事内容，增加戏剧气氛的作用，比如彭彭和丁满一大一小，一快一慢，不仅推动影片发展，也为影片增色不少。显然，主创人员的构思也是基于增加影片娱乐因素，讨好儿童欣赏心理的做法确实具有合理的方面。

本片中的石头猴子被设计成是一只不会说话，但是非常活泼可爱机灵的小家伙。在这一点上对国外动画的借鉴是取得一定的成绩的。我们可以在影片放映时孩子们为其发出由衷的欢笑中非常明确地了解到，而且在一定程度上，这个没有配音的猴子在孩子们心目中的受欢迎程度也足以证明主创人员积极借鉴是符合当前动画创作和电影营销需求的。

当然，我国动画首次采用这种“宠物”性质的角色仍然存在着很多的不足，还需要我们的动画人继续努力和研究。在影片中，石头猴子的设定可以认为是对“机灵可爱”的形象图解，换句话说，小猴没有鲜明的性格特点。片中的小猴的惹麻烦、街头表演、保护沉香、保护宝莲灯等场景都只是一再描绘它的淘气、可爱、机灵，对它没有更多的个性挖掘，这一点是失败的。在《狮子王》中彭彭和丁满在一出场（救辛巴）就非常出色地刻画了两个性格迥异的人物形象，更为可贵的是在剧情的发展中，彭彭和丁满的个性在不断地丰富，并且还在变化着，尤其是两个人对生活“无所谓”态度的细微转变，刻画得非常细腻真实，人物形象鲜明而且丰满。即使是香港的《小倩》中的金坚，一方面它总是显得忠心而且无辜，另一方面也时不时的透露出人性的特点——胆小、世俗、滑稽等。再回到本片的石头猴子，影片对它的塑造停留在可爱，而不能刻画它独特的个性或者描绘形象的丰满度，更谈不上随着剧情的发展而改变了。

我们对石头猴子的态度应该是宽容的，但是对于影片在借鉴过程中模仿得过于明显还需要在今后的实践中慢慢去沉淀。我们希望看到的是在某一个类型中的独特性，而不是一种简单的重复劳动。虽然这个要求显得比较苛刻，但是只有在突破中才能体现真正的进步，就像最新的迪斯尼动画《星际宝贝》中对这一类型角色的超越。



我们有理由认为,这种对于既定模式的不断自我突破与创新,才是振兴中国动画最需要借鉴和学习的——这比学到一点外在的形式更具有现实意义。

④ 音乐方面

《宝莲灯》在音乐方面所体现出与国际接轨创作意图就是对音乐及声效前所未有的重视和决心。邀请当红歌星为动画片配唱插曲,在好莱坞早已习以为常了。如艾尔顿为《狮子王》高歌一曲《今夜你能感受到我的爱吗》,或者是玛利亚·凯莉和惠特尼·休斯顿两大乐坛天后合力为《埃及王子》打造精美音乐。歌手的美妙歌喉和动画的华丽精美交相辉映,让影片绽放出更为丰富的奇异光芒,也产生了极大的影响力和号召力。而回眸中国动画业,这样成功结合的个例更是少之又少,所以《宝莲灯》在一定意义上填补了这一空白。

于是,在音乐制作这一项上主创人员更是破天荒地打出了“全明星战术”。为了让电影画面得到更好的声音诠释,美影厂邀请了当前中文歌坛中比较有分量的人物——刘欢、李玟和张信哲来担任片中三首主题歌及插曲的代言人。这三位歌手不仅都是在歌坛呼风唤雨的当红歌星,更重要的是他们皆以唱功见长,主创者希望通过他们将片中人物的细腻情感鲜明透剔地融化在歌声中。

在另一方面,整部影片片长80分钟,而音乐总长就有70多分钟,也就是说,在《宝莲灯》中背景音乐占了影片片长的80%。该片的音乐总监是享誉中外乐坛的金复载(他曾为多部电影作曲,代表作包括动画片《三个和尚》、《哪吒闹海》,故事片《红河谷》、《鸦片战争》等。他还数次荣获“金鸡奖”、“飞天奖”、“童牛奖”等各类影视音乐最佳奖),《宝莲灯》的作曲即由他和董为杰共同担当,并结合尖端录音技术将影片处理成六声道,在影片音效上的苦心可谓下足了功夫。而且在《宝莲灯》的古典曲风中主创者刻意地融入了一种现代意识,将大型的管弦乐与流行音乐的POP风格有机地结合起来,而

且在片中还出现了一段藏族民歌的曲调，影片中的压抑、痛苦、思念、战斗和兴奋等各种情绪都能借助于音乐而表达出来，这对普遍不太重视音乐的国产电影来讲是难能可贵的。

当我们欣喜于《宝莲灯》在动画创作方面所做的突破的同时，我们也应该清醒地发现，开始往往也就意味着不成熟，必然存在着需要反思的地方。影片中脍炙人口的三首主题歌——李玟的《想你的365天》词义典雅优美，极具时空感；张信哲的《爱就一个字》则是一首真情款款的“哲式”曲风的歌曲；刘欢的《天地在我心》是将影片推向高潮的扛鼎之作，寄托着沉香的爱与信念，并将之全部融合在天地间神妙境界的歌曲，曲风澎湃激荡。问题也出在这里：三首歌给人深刻印象的同时却没有能够协调成一个整体，也就是说，三首歌各自为政，没有形成一个具有整体震撼力的主旋律！如果再算上影片中无处不在背景配乐，就成了四种独立的音乐感受，由此电影音乐在不统一的风格和纷繁的曲风中迷失了，观众细细回味时会发现一种突出的乱。融合百家之长是无可厚非的创作思路，但是如果没有从上而下极强的控制力是非常危险的。我们肯定影片在音乐多种风格方面做出的尝试，但是一会儿少数民族味十足，一会儿又带有京剧色彩，一会儿又变成情意绵绵的流行音乐……主旋律不明确，而且处于一种失控的局面，不得不让我们为之叹息。

联想到《狮子王》或者是《埃及王子》在音乐上的出色运用，无论是烘托影片的情景、或是刻画时代背景、或是抒发人物细腻的感情、或是推动影片剧情的发展、或是渲染气氛、或是恰如其分地旁白



叙述等方面都是到位而不喧宾夺主,可贵的就在于各个歌星的演唱显然是服务于影片本身,所以体现出的是一种在形式和内容上的完美统一。回顾本片的音乐创作,其在该方面的差距还是需要我们继续坚持不懈地努力,并进行客观理性的总结。

(2) 传播

除了上面提到有关创作领域的借鉴之外,《宝莲灯》在其他方面所做的努力也是不应该忽视。提到《宝莲灯》有很多观众会马上想到影片放映前铺天盖地的宣传攻势,虽然其中不乏有炒作之嫌,但是在国产影片举步维艰的今天,在国内观众对国产电影日渐冷淡的今天,没有足够的宣传力度与独特的传播方式就根本不可能实现电影的赢利。借鉴国外的宣传攻势来包装电影的营销方式在该片的成功运作中起到了举足轻重的作用,我们对此应该保持一种勉励的心态来支持脆弱的中国动画。

① 宣传卖点

在影片的宣传上,要想异军突起,必然要在最简练的宣传方式中告诉观众最特别的东西,在第一时间吸引观众走入电影院花钱看电影,也就是我们通常提到的“影片的卖点是什么?”在这里我们简单地回顾一下《宝莲灯》在宣传推广时成功选取的几个卖点《宝莲灯》有效地利用了这些卖点,从而导致影片的票房非常可观。

首先突出了上海美术电影制片厂的金字招牌。一直以来,美影厂在中国动画发展中充当着相当于迪斯尼在美国一样的地位,在我国动画繁荣的阶段中,美影厂推出了一系列脍炙人口、享誉国际的经典动画片,而且对于许多中国动画迷来说,美影厂几乎就是中国动画的一个代名词。当制作方推出诸如“《宝莲灯》是美影厂继《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《金猴降妖》之后又一部动画长片”云云的宣传攻势的时候,无论是那些对国产动画的翘首以待的动画迷,还是对美好童年以及美影厂有着特殊情感的人,都不约而同地被其深深吸引。

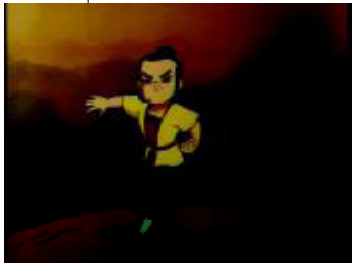
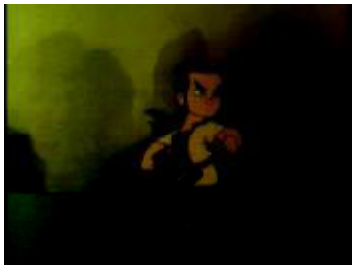
而且宣传攻势非常大，比如在北京印发的宣传彩卡高达**100**万张，平均每**10**个北京市民手里就有一张。虽然也可以从中看到迪斯尼宣传年度大片时宣传攻势的影子，但是能够让观众怀着不同的期待心理来到电影院，应该说这一步宣传推广是成功的。

其次，突出了耗资的概念。在习惯了一部部中影大片洗礼后的中国观众虽然不是非常迷信大投资的影片，但已经对大制作大投资的影片产生了一种信任感，在一种特殊逻辑中，我们会有一种误解：大制作大投资的电影就应该是好片。虽然随着观众欣赏水平的日趋提高而逐步纠正这种观点，不过对于宣传“耗资多少多少万，历时多少多少年……”这样的宣传推广时，让人们觉得这还是一部大作，从而产生不能不看的想法。所以《宝莲灯》的宣传中几乎言必称：“总投资**1200**万……从**1995**年开始筹备……创作历时**4**年……在中国动画史上是罕有的”等等，十分成功地捕捉到观众好奇的眼球，将他们由此而产生的跃跃欲试的感受切实地转化为一种购买消费的冲动。

再次，强调了明星配音和歌星流行音乐在市场上的号召力。由于影片突出了一种与国际接轨的决心，一方面邀请了三位风格迥异的实力派歌手刘欢、李玟和张信哲，另一方面尝试着选择时下十分有观众缘的姜文、宁静、徐帆、陈佩斯等明星来为动画配音。这样做以后，极大地调动了各个层面的观众的好奇心和观赏欲望，甚至出现了很多观众为了主题歌或者希望听明星的配音而走入了影院。

而且影片上映的时机比较适合——暑假档期。正值暑假，孩子们需要动画片这样的电影形式来娱乐，可谓生逢其时。

如果由此断定这是一个相当成功的策略就为时尚早了，这恰恰体现了中国动画发展的一种滞后，惟一值得庆幸的是——我们终于走出了还算及格的第一步，也看到了影片为了中国动画的良性发展以及缩短与国际先进水平差距所做出种种尝试。



② 宣传方式

在宣传方式上,影片也积极主动地介入市场,除了声势浩大的媒体宣传攻势,还煞费苦心地在影片上映前发行包含刘欢等三首主题歌的《宝莲灯》电影原声大碟,并且通过全国各电视台播出其中的歌曲和影片片段所组成精美的MTV,为影片的上映宣传造势。而且在影片上映的同时推出了一套印制精美的、《宝莲灯》同类题材的(及中国经典动画片)彩色图册,在新的领域开拓市场和知名度。

我们不否认影片在宣传定位和宣传方式上存在着一种炒作的倾向,也不否认在很多方面存在着一种模仿迪斯尼宣传模式的问题,但是我们仍然有理由认为《宝莲灯》在传播领域所做出的努力和所取得的成绩是有目共睹的,尤其是在国产动画并不景气的今天更是值得肯定和赞赏。

(3) 衍生

有数据表明,迪斯尼一部年度大片的票房以及其衍生的相关产品(如录像、VCD、图书等等)所获得的收入都是相当可观的,这也是动画产业化的成功范例。比如动画电影与卡通同类题材的图书产品同步推出在国外是很普遍的现象,《狮子王》、《花木兰》也都使用了这种行之有效的方式(在国内则鲜有人尝试),而且这是一种围绕影片的全方位挖掘和开发,利用电影一次性投入所树立的品牌效应,来带动其相关授权产品的销售,以通过多渠道收回影片投资成本。而且,我国动画在经过逐步试探性的尝试后,也逐渐感受到其中的巨大市场潜力,由此标榜着与国际接轨的《宝莲灯》势必在这一周边领域进行开发,这可以看成一种水到渠成的做法。

以《宝莲灯》故事内容为题材的卡通电影图书几乎在影片上映的同时,由人民邮电出版社和童趣出版有限公司迅速推出,这种将卡通电影同步转化为图书出版方式运作在国内也是首次,也是童趣出版公司出版的第一部国产电影系列图书。一方面由于近些年具有中国特色并且具备号召力的卡通形象寥寥无几,而且有些显然受到日本卡通形象影响,另一方

面在《狮子王》、《花木兰》等进口动画大片的带动下，相关的衍生产品也在中国连动性地获得巨额的利益。在这种情况下，《宝莲灯》作为一部原创动画作品确实填补了该领域开发的一个空白，在国际抢滩国内市场的环境中试图占据自己的一个领地。虽然《宝莲灯》卡通系列图书和国际通行运作方式与民族文化内涵的完美结合还存在着一定的差距，但是我们确实看到了中国动画人明确地借用《宝莲灯》所形成的市场冲击力，并借助电影宣传所营造的声势来苦心经营自己国产卡通产业。

另外在本片其他衍生产品诸如文具、音像产品等也有条不紊地进入市场，获得了一定的成功，更重要的是能够逐步地积累一定的经验，为今后中国动画产业的健康发展开辟道路（该方面的经验在美影厂稍后推出《我为歌狂》相关授权周边产品取得的巨大成功中显露无遗）。

（4）问题：如何对待借鉴与保持优秀传统？

每件事情都有着相悖的一面，有借鉴就有传统，更何况中国动画背负着如此辉煌的传统！在我们回顾《宝莲灯》得失的时候，这个疑问就势必摆在我们的面前，需要认真地对待。

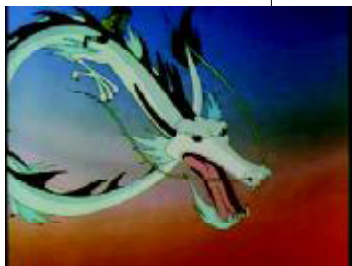
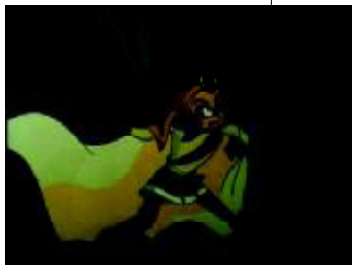
与国际接轨是大势所趋，要在国际文化激烈竞争的今天振兴中国动画，就不能因循守旧，不能怨天尤人。真正地介入就需要借鉴国际先进的理念，无论是创作还是营销，只有主动地学习他人的长处才能弥补自己长期以来停滞不前的近况，才能最大限度地缩小其中的差距。很多人关心我们的动画事业，不断批评着动画滞后的诸多原因，但是动画的振兴只有进行真正的实践才能实现，而《宝莲灯》正是用积极的实践来说明这个差距。

美影厂希望引进迪斯尼的技术和风格是好事，正所谓师夷之长技，以利于自己的强盛是无可非议的。我们肯定《宝莲灯》的积极态度，但是也不得不看到在这个并不是完美的借鉴中存在着很多的问题，而焦点就在于如何保持我们自己优秀的文化底蕴，保持深入人心的“中国学派”的经典传统？

影片在基本的戏剧冲突、人物设置、叙述结构、绘制技巧等至关重要环节的粗糙处理显然是无法与《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《金猴降妖》相提并论的，甚至令人痛心的是在借鉴的过程中，其创作忽略了自身 5000 年的文化底蕴，失去了一种民族的精神、民族的意志，在一定意义上说，这是一种迷失，一种倒退。

所以，我们遗憾地看到影片最终没有实现“与国际接轨”的初衷，反而造成了一种两面不讨好的尴尬局面，即学的还并不正宗，过于偏重其中的形式而未能学到其中的精髓，使得很多看惯了国外动画的观众大呼不过瘾；同时又放弃了被认为比较陈旧的优秀传统，使很多对国产经典动画念念不忘的观众觉得十分别扭。

接下来比较详细地探讨一下《宝莲灯》在创作上存在着的一些问题，尤其是探讨在我国优秀传统方面存在的遗憾。



二、在剧本上的不足

《宝莲灯》（又名《劈山救母》）原本在我国是一出流传久远的传统剧目，而且在各地的剧种中都有。在戏剧中的剧情大致为这样的：

书生刘彦昌登华山采药的时候，参谒三圣母殿，因为仰慕圣母而在圣母红纱巾上题了一首寄情思的诗。与此同时，厌倦修炼生涯，喜爱人间男耕女织的三圣母则为题诗真情所动，愿意下凡与刘彦昌结为夫妻。而圣母之兄二郎神却相加阻拦，碍于宝莲灯的神力而作罢。一年后，刘彦昌夫妇生下一子沉香，在满月吉期大宴宾客的时候，哮天犬乘人不备盗走了宝莲灯，二郎神也随后率天兵将圣母掳去，并将圣母压于华山脚下，而路过的霹雳大仙救走了沉香。十五年后，沉香在霹雳大仙教养下，学就一身武艺。得知自己身世后立志拯救母亲，最后沉香败退二郎神，夺回宝莲灯，用神斧立劈华山救出三圣母，夫妻母子终于团圆，而宝莲灯也光焰普照人间。

在各种剧种中的《宝莲灯》题材大同小异，都体现出了完整的剧情结构，而且人物形象塑造、戏剧冲突等都相当完备。当然，不能完全照搬不误，需要在其基础上进行电影化的修改。在80年代美影厂改编成为一部木偶动画片《西域奇童》，在艺术性、教育性和娱乐性上都达到了极高的成就，值得称道的是这部只有上半部的影片却给当时的观众留下了深刻的影响，甚至从今天的角度来回顾影片，它仍然是一部成熟而精致的艺术精品。

在这样的基础上，耗资千万的最新动画大片不但没有超越多年前的半部作品，反而显得裹足不前。尤其在编剧这一非常重要的环节却没有给观众带来惊喜——给人最为直观的印象是：面目全非。

（1）结构散乱

故事在一种有些莫名其妙的氛围中开始，并从莫名其妙的结尾中结束。

一开始影片修改原来的剧情，将刘彦昌与三圣母的相爱过程一笔带过，这样做显然是为了突出沉香成长和救母过程，也突出一种创新的大胆，虽然有些唐突，但是对于非常熟悉剧情的观众而言还尚能接受。接下来的故事脉络是这样的：三圣母被压华山，孩子被带到天庭，孩子偷了宝莲灯并来到人间开始试图通过寻找孙悟空而找到打败二郎神，解救母亲的办法，再是沉香长大成人后明白了“精诚所至，金石为开”的道理，获得了神斧并通过“灯人合一”最终打败二郎神，救得母亲。

改编是一种非常艰苦而且要求非常高的工作，因为改编的往往是大家已经先入为主的东西，只有超越了原有故事，挖掘出更有新意的创意或重新阐释美好的人性才能得到大家的认同，比如改编莎士比亚《哈姆雷特》的《狮子王》、改编自我国的《花木兰》等。所以这也是迪斯尼改编各种题材却能够让全世界不同民族的观众喜欢的重要因素。回顾《宝莲灯》的改编，有什么能够让观众由衷地认为比原来的戏曲或《西域奇童》高明的地方呢？增加一个带有迪斯尼血缘的石头猴子？还是加几首明星的歌曲？显然都不行。

而且在诸多借鉴因素介入后,影片还意外地出现了原来动画所没有的问题:结构散乱、情节不连贯以及情节发展的因果链混乱。我们知道,影片的戏剧发展一般都因循着由开端、发展、高潮、结局的冲突结构,情节的推动来自冲突的不断激化,而影片能否吸引观众都在于整个故事的结构逻辑是否能够具备一种说服力。

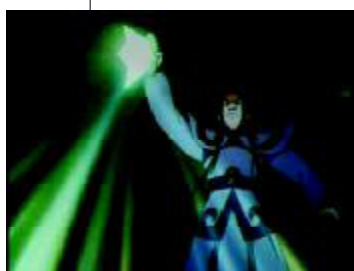
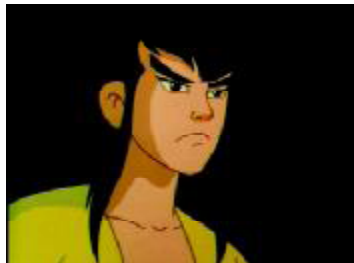
接下来分析影片改编后故事所体现的不足:

- 1) 刘和圣母相爱后,二郎神来追究,但是被圣母和宝莲灯打败。
- 2) 沉香和妈妈在讨论宝莲灯时让二郎神发觉,他捉得三圣母并将她压在华山之下,沉香也被带到了天宫。
- 3) 沉香在天宫相继结识了嘎妹、石头猴子,通过土地公公得知母亲的情况,并从土地公公口中了解孙悟空是其希望。
- 4) 沉香在天宫盗得宝莲灯后来到人间寻找已经成佛的孙悟空的历程:先后经历了被“俺把你来蒙”道士的欺骗,在市集抢回猴子,被孝天犬追击,以及爬上雪山,穿过草地,横越沙漠,漂流黄河等磨难。
- 5) 沉香在山林中修炼了一身武功,并长大成人。
- 6) 沉香终于找到孙悟空,孙悟空点拨沉香不要靠打架战胜二郎神,以及神石可以炼出神斧来营救圣母,并且送他白龙马送他去神石地点。
- 7) 沉香来到了一个村庄,见到了二郎神欺压村民和天狗吃月亮的情景,此时新上任的、具有反抗精神的族长嘎妹和沉香一起努力炼出神斧。
- 8) 沉香得到神斧后与二郎神最后决战,凭借“灯人合一”打败了二郎神救出母亲。

对照原来的情节以及早先的《西域奇童》可以发现:原来故事中的冲突来自二郎神与沉香之间,以及二郎神与三圣母关于宝莲灯之争,宝莲灯占据着整个故事举足轻重的地位,为了惩罚妹妹的行为以及夺得宝莲灯,二郎神的处心积虑和六亲不认将故事的冲突推向了故事的高潮,而本片中,二郎神夺得宝莲灯显得非常轻易,将双方精彩的斗智斗勇平庸化,夺得后居然被放在类似于一个私人博物馆一样的大厅中,这样的处理给人的感觉无疑降低了宝莲灯济世的效用和威力,显得非常草率,而最后高潮中出现的“灯人合一”却因为没有必要的铺垫而显得唐突和不自然,虽然那种不成熟的(类似“圣斗士”或“希瑞”)表现方式在影片中给人一种峰回路转、异军突起的效果,但是综观整个处理却显得非常不到位——宝莲灯被抢时显得盲目,宝莲灯被使用时又显得唐突,将这个戏剧焦点、容易出彩的关键道具轻易放弃,十分可惜。

将霹雳大仙转成孙悟空这个大手笔应该不在一开始就定论好坏,但进行适当地改编是需要的。我们理解主创人员在突出上海美影厂的优良传统以及增加影片的多层次性的苦心,毕竟《大闹天宫》的孙悟空形象早已经妇孺皆知了,所以这里出现了一个在形象设计上没有很大改变的孙悟空。但是,需要考虑的是,他真的适合吗?由于特殊的身份,他没办法像原来故事中霹雳大仙循循善诱的指点,也没有了《西域奇童》中霹雳大仙富有情趣和意义的教导过程,而且在故事的连贯性上打了折扣,原来的“工作”被分工在土地公公和孙悟空身上,土地负责介绍沉香的身世和营救沉香,孙悟空则是教导。孙悟空在影片中戏份安排也是值得商榷的,他被设计为已经成佛,并且满口道理,在片中并没有教导沉香实质的东西,而在最后决战中他出现来提醒沉香等情节都处理得很不到位,给观众一种非常牵强的印象;并且编导用压在山下作为神仙惩罚的一种模式而联系孙悟空和三圣母也是非常生硬的。这些改动没有实现主创人员的初衷,反而在剧情等方面增加了一些不必要的问题,这尤其需要深刻的反思和总结。

影片中一些情节让人觉得莫名其妙,尤其是那些让人感到别扭的处理。比如“俺把你来蒙”道士的片段,看不出它与沉香的“精诚所至,金石为开”磨炼过程有什么联系,也看不出它与整个剧情有什么必要的因果逻辑,这个插科打诨的道士似乎只是为了体现梁天配音而临时造出来的角色,看的时候观众可能因为滑稽而没有意识到,但是回过头来细细品味时就会发现其中有些别扭的地方。再比如说沉香自己修炼的场景,一方面主创人员对于“精诚所至,金石为开”的理解是肤浅的,表现也是苍白的——磨炼只是变成了一种身体上接受考验的表面性图解(也就是只到“劳其胫骨、饿其体肤”的层次),这与本片试图模仿的《狮子王》(将中心集中在磨炼人物内心,更加丰富深刻)相差太远;另一方面,在刘欢歌声中沉香无师自通地练就一身武艺的部分也有些简单化、草率化。



这个片段很明显地模仿了《狮子王》中小狮子王辛巴在载歌载舞中成年的那一段，虽然这种尝试未尝不可，但是放弃了戏曲及《西域奇童》原本非常精彩的部分而全盘照抄的结果是不和谐的，而且最重要它给观众提供了一条散乱而缺乏逻辑的情节线索，在这种并不能让人信服的情况下怎么能够奢求观众可以融入到影片的剧情中呢？

（2）人物形象苍白

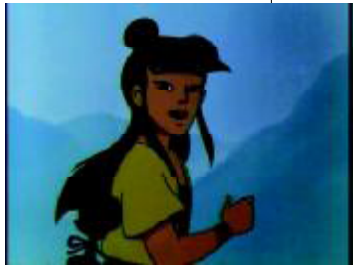
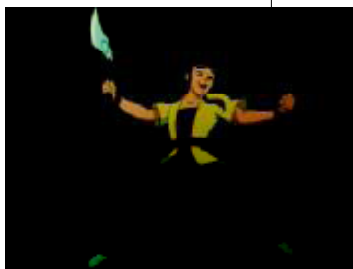
本片在人物塑造上的欠缺也是剧本创作方面一个很明显的问题。我国动画曾经塑造过广为传诵的人物经典形象，比如《大闹天宫》中的孙悟空、《骄傲的将军》中的将军、《哪吒闹海》中的哪吒、《神笔马良》中的马良、《没头脑和不高兴》中的没头脑和不高兴、《假如我是武松》中的“小武松”和老虎等。

但是到了今天，由于诸多原因对国产动画的影响，我国在人物设定的欠缺已经成为动画创作上非常严重的问题了。

这部最能体现我国动画发展景遇的《宝莲灯》也毫不例外。我们的主创人员也知道人物在影片中的重要地位，但是在真正的创作时却没有能够塑造出具备诸如《新世纪福音战士》中的凌波丽或者《灌篮高手》

中的樱木花道这样极具性格充满活力的人物形象。

而本片故事中的人物形象不是单一空洞就是苍白无力，基本上没有什么吸引力可言。比如主角沉香的性格就过于单一了，他几乎连那种“扁平人物”都算不上，他被设计为单纯到只知道打败二郎神救出妈妈的孩子，人物性格苍白，更谈不上什么小英雄了，无论他作为孩子还是作为一个主角，他不仅没有体现出成长过程中的真实性和极具性格的独特性，而且还显得非常的平庸，他没有孙悟空那种疾恶如仇，也没有葫芦兄弟那种活泼神奇，更没有类似樱木花道或是流川枫那种张扬。主创人员给沉香一个四平八稳的性格来讨观众的喜欢，可惜过于严整和正统的创作理念已经与今天个性张扬的时代有些不合拍了。当我们陶醉于



老鼠杰瑞戏弄汤姆猫露出坏坏的笑容后，再面对一个善良平庸的沉香时，几乎产生不了什么强烈的喜爱之情，更不用说什么共鸣了。

在磨难和考验中逐渐成长起来的沉香，必须要领悟出“精诚所至，金石为开”的道理，还要以百折不挠的精神和信念才能战胜了二郎神，斧劈华山救出了母亲，实现“灯人合一”的过程本可以塑造得更为丰富，就像辛巴在成长过程中的那种彷徨和迟疑，不仅真实而且深刻，所以《宝莲灯》在主角塑造上的平庸和单调是相当令人痛心的。

至于反面角色二郎神，情况也是一样。

他的“恶”来自什么？如果他是为了天庭的庄严或者是为了维护天条的话，那么影片给了观众一个没有个性和头脑的教条主义者；如果他是为了觊觎宝莲灯的法力，那么影片给了观众疑问——为什么得到宝莲灯后它被放入了陈列馆？如果他是一个严酷残忍的独裁上仙的话，那么影片给出了一个只会吓唬和恐吓的“单纯”统治者。从根本上说，二郎神缺乏一种真正意义上的“恶”的心理起因，比如刀疤为了王位的野心而杀害了兄长；《花木兰》中的匈奴为了占领中土而杀戮；《人猿泰山》中的猎人为了金钱而杀害猩猩……也就是说，二郎神的“恶”被刻画得有些苍白、有些模棱两可。可以这么细细地分析：他为什么不放过沉香及其母亲？他的内心世界是如何的？面对亲情他又怎么样？这么做对他有何益处？如果《宝莲灯》能够把二郎神的心路历程交代得清清楚楚，就会在人性刻画和思想内涵的境界上有一个更为广阔的天地，可是这样一个原本可以被塑造成非常冷酷、自负、骄矜的神仙角色，以及他是在如何在捍卫天庭礼教和兄妹、舅甥亲情之间痛苦抉择没有得到更为人性的方式进行挖掘和演绎，无疑减弱了影片的艺术魅力和戏剧张力，影片只是遗憾地图解了一个生硬的“天条卫道士”形象。即便姜文的配音再怎么卖力，由于剧本在人物塑造上存在着先天的问题而使其乏善可陈，回过头来看委实可惜。

在人物塑造方面，影片还有三圣母、嘎妹、土地爷、孙悟空等人物也各有特点，有利有弊在此不一一探讨。

（3）高潮不高，虎头蛇尾

前面说过，整个剧情的模式中，戏剧冲突发生突变矛盾最为激烈的就是影片的高潮部分，一般的娱乐影片遵循比较传统的“最后一分钟”程式，即在影片最后快到结尾的时候将情节演绎成“峰回路转”的紧张阶段，比如《狮子王》中辛巴与刀疤在荣耀石的决战、《魔鬼终结者》中你死我活的较量等，观众虽然很多时候能够预料到影片的发展方向，但还是不自觉地会被影片的



高潮深深的吸引，还会为之紧张激动。所以忽视影片的高潮等于判了电影的死刑。

从本片戏剧的冲突和影片画面而言，整部影片在剧情上并没有创新，基本线索就是：主角与反角因为某种原因而产生敌对，主角则自幼历经磨难，最后打败敌对者而大圆满结局。从影片悬念的角度来说本片没有什么出奇制胜的地方，即“好人”和“坏人”战斗，“好人”一定会赢的结局不会改变，所以惟一给观众的悬念就在于“好人”是怎样打败“坏人”的？所以，本片的高潮也就在于沉香学成武艺且得到神斧后打败二郎神并且救出母亲这个部分，而影片是怎么样表现的呢？

首先在原来的戏曲中宝莲灯要转化成神斧是需要人的精血才能铸成的，所以刘彦昌和沉香父子两个争着舍身铸斧，是一个类似于《铸剑》眉间尺的感人故事，但是在本片里只要把那块女娲补天留下来的巨石推到山下火山岩浆湖里就能铸成神斧。在这段逐步进入高潮的部分表现得没有什么曲折，铸斧显得非常轻而易举。

接着，观众期待了很久的沉香与二郎神最后决斗开始了——在战鼓擂擂声中两人的打斗死气沉沉，三两下就结束了，特别是二郎神的神眼那个所谓的特技对于早已习惯好莱坞大片的观众更是水波不兴、平淡无奇。同时双方的战斗更是让观众失望，尤其与影片开头的大势渲染更显得不协调，更给人一种草草收场的感受。无论是二郎神的动作、法术还是沉香的“灯人合一”都只是耍了几个非常“小儿科”的视觉特技，而在观众还没有看过瘾的时候，二郎神却已经输了，这样极大地削弱了动画的表现力和神话传说的魅力。

从纵向比较的角度来说，本片的高潮远不如我国以前出品的《大闹天宫》、《哪吒闹海》那么惊天动地富有气势，尤其是《大闹天宫》中孙悟空与二郎神的决斗场面：两个人变来化去，总是一物降一物，孙悟空最后变出小庙，居然把尾巴变成旗杆，放在庙后，但是仍然被二郎神识破……该段无论在原著中还是在动画电影中，都表现得相当富有情趣和想像力；从横向的比较来说，联系到时下美国如《怪物史莱克》

等大势运用各种手段来丰富影片高潮的处理(甚至大量采用了中国武术的独特表现方式),更让《宝莲灯》的创作者们觉得汗颜。

所以影片《宝莲灯》在高潮的营造方面是存在不足的,特别是后半部都表现为草草一战、草草成功、虎头蛇尾,铸斧、打斗、救母都没有成为一个真正意义上的高潮,也就是说影片存在高潮不高的遗憾。

(4) 关于主题

主创人员在原有题材上挖掘新的立意是必要的,否则一味地重复是毫无意义的,所以影片通过孙悟空、土地公公明确地提供了影片的主题在于“精诚所至、金石为开”。这是对于沉香战斗、学习以及整个成长过程中面对困难时一种积极勇敢的生活态度。我们觉得从《劈山救母》的基础上提炼出的这种坚持执著的主题是合理的也是恰如其分的,而且刻画沉香的成功是意志力量和个人奋斗的结合也是完全可以接受的。

无论是《花木兰》中花木兰为了寻求自我价值,或是《狮子王》中辛巴理解责任的意义、勇敢地面对自己的过去等立意都是主创者通过多渠道多层次的刻画和铺垫,最后才水到渠成的,丝毫不会给人生硬的感觉,反而让人钦佩他们在题材上提炼的创新与独特。反观《宝莲灯》处处提到“精诚所至、金石为开”,但是在具体表现时却因为影片的内容存在空洞,主创人员虽然力图去表现这个主题,但是由于诸多不到位而导致观众观看影片时没有从剧情和人物演变中真正地体会出来,反而是依靠各个角色一再的提醒才让观众注意到:主人公需要“精诚所至”,主人公在“精诚所至”……将情节生硬地与主题牵扯在一起,让观众看来有些别扭和不自然。

影片中反映主题的环节最重要的是沉香寻找孙悟空以及铸斧这两个片段了:在沉香历经苦难寻找孙悟空的那一段中,设计了孙悟空刻意磨炼他穿越沙漠、漂流大河等,可是从根本上说,给观众一个盲目寻找的感觉,他表现出的目的性无法与唐僧师徒追寻西天那种执著信念相媲美,如果没有优美的歌曲来引导观众,那么影片的该部分在表现“精

诚所至、金石为开”就显得教条化和表面化。回想《西域奇童》中霹雳大仙在磨炼沉香时,不仅没有大道理挂在嘴边,反而通过一个个的行动去引导沉香逐步地成长,具体表现也是生动有趣,让人回味无穷。而在影片的高潮铸斧中,更是体现出主创人员对该主题理解的苍白无力,“精诚所至、金石为开”变成了一种真正的口号,非常草率地就处理完了将石头推向火海的整个过程,这种对于主题和人物信念的表现是粗糙而不负责任的,如此简化的处理怎么能让观众感动并且产生强烈共鸣呢?比较《狮子王》及《怪物史莱克》在主题营造的含蓄深刻,以及表现主人公在抉择前情感变化的生动细腻等诸多方面,本片还确实存在着不容忽视的差距。

三、其他方面

虽然我们可喜地看到了《宝莲灯》坚决学习借鉴先进动画创作理念的态度,但是也在很大程度上说明了其与先进动画存在的差距不是某一方面的,而是全面的差距。除了上面提到的有关剧本上存在的不足以外,下面再简单地探讨一下其他方面的问题。

(1) 造型设计方面

在影片人物造型上存在的突出问题在于设计风格的不统一,以至于组成一个混乱的大杂烩,没有形成一种像《天书奇谭》那种独特的风格。

本片中各个人物的造型是不成体系的:小沉香的长相一般都认为有葫芦娃的影子——圆头圆脸儿、大眼睛、小嘴,而大沉香的造型则有日本少年的风格,但是服装设计过于简单而显得没有特点,无法给人一种耳目一新的视觉冲击;嘎妹的设计偏现代,无论是造型、服饰还是人物的配件,都可以看出现代女性的色彩;三圣母的造型则中规中矩;照着姜文形象设计的二郎神眼睛小,眉毛稀疏,感觉阴沉;石头猴子的形象虽然是舶来品,但是设计得很地道,也算讨人喜欢;再加上原封不动的孙悟空和土地形象更显得有些过于“丰富”。

在人物具体设计方面，比如服饰的勾勒及着色仍然存在色彩呆板，平滑一片的问题，没有表现出光线的作用。

《宝莲灯》在创作时没有做到创新，这一点是可以理解的，毕竟我们在动画电影的创作上已经停滞了数年，一开始就空谈创新是不切实际的。但是影片造型设计虽然汇聚了各种画风，却迷失了自己所应该具备的体系感，是非常可惜的。试想，一部动画影片的造型各自为政的混乱局面势必影响观众对影片的认同感，而且在影片后期的衍生开发时也会带来一系列不可避免的问题，比如说影片的玩具造型中土地的形象就很难和嘎妹联系在一起：土地的设计与《大闹天宫》是风格统一的，而且可以说是一个经典造型，但是毕竟他带有极强的时代烙印，原封不动地把他放在今天的动画创造中必然与体现现代审美色彩的嘎妹产生反差。

（2）美术设计粗糙

中国美术片历史上，动画设计并没有显得过于落后，但是《宝莲灯》无疑给我们敲响了警钟。今天，曾经让我们引以为傲的动画设计也需要重新定位并经过不懈努力才能迎头赶上了。

看过了外国卡通片的精致与震撼，甚至他们精雕细刻的背景也让我们惊叹不已，比如《狮子王》中的恢弘与壮观，比如《千与千寻》中的细腻与严谨……再回过头看《宝莲灯》就不得不汗颜于其在制作方面的粗糙。

一方面，《宝莲灯》中没有古色古香的城镇、街道，也没有写意的山水写实的花鸟，更没有富有意境的写意之美，只有用简单的线条构出的荒山、河流，它营造出的动画世界显然与观众所希望的存在很大的距离，而且开头比较精美的三维动画还是邀请香港方面制作而成的。另一方面，在很多场景的动态设计中更是粗糙得让人记忆犹新——老巫婆奔跑时的背景竟然是简单的线条和空白，接着在她变成孝天犬的过程也是乏善可陈，而在最后沉香劈山救母的场面也是草率了事，气势全无：原来作为背景的华山还算精美，但是一到运动的部分时就可以清楚地看



出整个山的线条非常粗糙,接着山被劈开时的动画设计更是不堪入目。

其他还有人物细节的刻画、台词等很多方面也都有这样那样的缺憾,在此不再赘述。

四、探究主观上的原因

由于我国动画电影的长时间的停步不前,同时又背负着过于辉煌的过去所产生的压力,完成今天的影片已经是相当不容易了,但是《宝莲灯》与一流的动画作品还存在着一定的差距。其中必然存在着主观和客观上的原因,在客观方面,长时间的动画电影创作的停滞必然在很多地方对本片产生不良影响,而且健康的国内动画市场的培育还需要时间。在这里将粗浅地探讨一下本片在主观方面存在的不足,虽然在感情上我们并不愿看到,但是从理智的角度来说必须重新审视其中的原因。

(1) 观念上,受众的定位不清

一直以来困扰中国动画发展的重要原因就在于创作观念上的低幼化。在动画已经成为大众文化不可缺少的艺术类型的今天,日本和美国都试图对受众进行不断扩充不断成功的今天,我们的创作却仍然将受众限制在比较低幼的定位上,不能不说是在作茧自缚:在解放前的动画创作还并不是这样。比如中国第一部动画片《铁扇公主》,是面向从幼儿到成年人的大众的,到了解放后,我们不断地强调动画片的教育意义,使得动画片逐步成为对儿童教育的载体,导致动画片最终低龄化。老一代动画专家钱运达先生曾这样说过,现在我们的动画片是小儿科,实际上是我们自己把自己框住的。

在创作低幼化的动画时在认识上也有误区:自以为儿童就该喜欢看什么,拍出来的动画片总是以成人的口吻来教育儿童,而且还以为,小孩就该喜欢看这类动画片,结果是孩子不但不爱看,还有了抵触情绪;另一方面,低估了儿童的智商,又将动画片拍得很幼稚化,生怕他们看不懂。反而造成了连幼儿园的孩子都说国产动画片浅薄,是小小孩看

的而不屑一顾的尴尬局面。我们必须知道误区的关键就在于动画片是由成人创作的，而内容通常是用成人的头脑代替孩子的思维。

《宝莲灯》的定位还是偏向低幼化的，虽然可以看出主创人员力图在教化方面尽可能地削弱，而且加大了娱乐性的东西以吸引观众。前面提到的石头猴子的设计，增加了歌星优美的流行歌曲等就是为了增加影片在幽默和娱乐上给观众带来新的观赏感受，事实上也确实起到了一定的效果，也使得票房非常成功。但是在低幼化方面却是弊端明显，不仅情节简单幼稚、人物性格平平、立意主题明显，可以说幼儿园的小孩都能看懂。虽然说还不能激发孩子们的想像力，启发思维，开阔视野，但是在90分钟的时间里娱乐孩子却绰绰有余了。可是，我们需要正视的是，还有那么多喜欢动画的观众呢？包括青年、中年、甚至是老年，为什么迪斯尼的电影能够老少皆宜？而我们的电影让很多忠实动画迷嗤之以鼻呢？仍然是低幼化的定位在一开始就将这些观众拒之于千里之外了。

一部成功的动画作品都是以人为本、立意独特、揭示人性的动画片，而且塑造的人物形象也往往都是对人类生存环境的一种异样描述，他们的背后无不隐含着人性的深刻寓意，不同的观众可以从同一部影片众看出自己需要的东西。比如《猫和老鼠》，能够真正理解这部片子的幽默和寓意并能够发出会心微笑的，大多是成人；而在孩子们看来影片滑稽有趣，生动丰富，满足了他们的观赏需求，他们同样观赏得乐此不疲。这种才是动画作品真正成熟的一个明显标志。

所以，只有从创作观念开始重新建构中国动画的发展蓝图，才能真正地实现中国动画的腾飞。

（2）创作人员心态的浮躁

正是由于过于辉煌过去，正是日本美国动画的不断冲击与侵蚀，才使得中国的动画创作者处于一种内外交困的艰难处境，他们面对国人对国产动画精品日益强烈的需求时所显露出的焦急与浮躁是我们完全可以理解的。

在《宝莲灯》这部影片中较为明显的体现了我们主创人员在心态上存在的问题。他们没有了以前那种沉着和平和的心态去创作,同时又碍于国外一流影片的成功而导致了一种缺乏自信的心态。他们发现自己欠缺的需要弥补的东西很多,于是便积极借鉴和学习。与此同时,他们也丧失了对于电影剧本进行沉着研究的耐心,剧本没有塑造出好的人物,也没有编出让人耳目一新的故事,远没有达到一部真正的成熟影片的要求而匆匆上马,所以影片的画风才会时常不统一,以至于先前引以为傲的动画制作才会出现粗糙,人物形象才会有苍白的印象,影片才会有虎头蛇尾的毛病……这些都是由于主创人员在一种急切的心情指导下而引起创作态度的扭曲,仓促制作国产影片的后果。

我们也可以从自我炒作的文案中也能看出弊端,比如“要与《花木兰》一比高下、国产新的经典”云云的语言中看出动画制作者希望尽快振兴中国动画的那种浮躁。越急于成功越会有遗憾,越是有沉得住气的心态越能够出精品,艺术创作更需要时间和耐心来进行构思和制作。

(3) 不容忽视的客观原因

最后,要客观地看待本片创作的得失。在创作本片的过程中,可以看出我国动画创作方面存在着诸多的客观原因。

熟悉中国动画的观众知道,我国近来的动画发展是从加工业发展起来的,而我国从业的动画人员很多出身于加工片行业,所以大到整个动画行业体系、小到从业人员他们的具体素质参差不齐,这些都在一定程度上制约着动画的创作。

而且,影院动画长时间的停滞也是一个重要的原因。虽然本片的导演和主创人员都是美影厂比较有才能的创作者,但是处在这种长期停滞的动画长片创作环境中必然影响到创作者的具体操作,很多东西还要重新张罗准备,在很多地方都无法跟上当代动画制作的步伐(这一点前面已有叙述)。

与美国和日本的动画创作对比,我们还缺乏着大量的人力、财力和

物力，让创作者处处限于捉襟见肘的地步，无疑也影响着影片的质量。

还有，在具体操作中还采用了外包的方式，很多原动画创作虽然都已经做到自己所能达到的最高水平，但是具体操作者之间水平的差异，使得影片段落之间也存在着较大的分歧。我们理解这种方式是目前动画创作的无奈之举，但是导演的鞭长莫及在客观上也致使影片存在了很多让人扼腕痛惜的问题。

我们期待着中国动画的真正振兴，一方面不需要用自己制造的泡沫来自我陶醉，只有良好的心态和正确的创作态度才是我们走向成功惟一道路；另一方面我们也正视中国动画所面临的客观差距和尴尬局面，才能客观地分析影片的价值。

五、结语

《宝莲灯》已经成为了中国动画史上的一个不可分割部分，它对于中国动画具有很多积极的意义！

首先，《宝莲灯》是一种寻求突破的尝试。中国呆在原地不动太久了！迈步的时候不会迈得特别快、特别好，但是毕竟这个步子迈出去了！这是一个完全值得喝彩的成绩！毕竟振兴中国动画说起来容易，批评起来也很容易，但是真正做起来是非常需要勇气的；而且振兴不可能一蹴而就，它需要长时间的培养，甚至需要几代人的努力，更需要行业之间的配合。但是无论如何，《宝莲灯》在我国动画史上写下了并不完美却意义深远的重要一笔。因为，《宝莲灯》已经给中国动画给我们带来了希望！

其次，通过对它的总结也意味着我们自己对于动画创造摸索的一次总结。只要我们心平气和地去接受批评并总结片中的得失，务实而且热情地去鼓励和支持它，我们相信通过大家共同努力，中国动画必将迎来成熟，动画产业也必将成为我们民族的朝阳产业。本片的导演常光希曾经这样说过：“由于各种条件不够，应该说有很多地方做得不到位或者还有一些还没做到，但是我们决心朝国际接轨的方向去努力、去尝试。

应该说,《宝莲灯》完了以后对我有很多经验教训值得总结。包括在运作上、包括在艺术的观点上我觉得有很多东西总结。”是的,无论《宝莲灯》存在着怎样多的问题和不足,最起码我们已经开始向成熟靠近,只要我们对它进行认真且实事求是的总结,它就是一笔财富。

最后,《宝莲灯》的意义还在于通过它的尝试明确地说明了我们与先进动画巨大差距。它告诉我们依靠一部作品就叫嚷着“振兴中国动画”或者说“与迪斯尼一比高下”云云,是多么夜郎自大和无知。通过影片我们发现需要向先进动画学习和借鉴的地方还有很多,包括故事的结构、画面的组织、商业成功的要素等各个方面。

我们只有清楚地知道自己与他们存在的差距,借鉴与努力才会显得有的放矢,才会保持谦虚谨慎的学习态度,才能真正完善自我,才能真正把握一部成功动画片的灵魂和精髓,才能在竞争中良性发展,才能走出属于自己的市场之路,才能实现真正意义上的振兴。

◎ 故事梗概

天宫中的三圣母爱上了人间书生刘彦昌。为了爱情,三圣母不顾二郎神的反对,带着宝莲灯私奔下凡与刘彦昌相会。

七年过去了,他们的孩子沉香也渐渐长大。突然,有一天,二郎神从宝莲灯的闪光中发现了他们。为了维护天规,他抓走了小沉香,要挟三圣母交出宝莲灯。无奈之中,三圣母只得把灯交出,自己却被压在华山底下。

沉香从土地神口中得知了自己的身世。在同为人质的部落头人女儿嘎妹的帮助下,沉香机智地与护灯秦俑周旋,夺回了母亲的宝莲灯,逃离天宫,踏上了寻母之路。征途中磨难重重,鬼城、荒漠、怪石诡异多端,雪崩、地裂、沙暴恐怖惊人,这一切都没有磨去沉香的救母之心。幼年的沉香在经历了种种险遇之后,终于达到了“天人合一”的境界,成长为一个英勇的少年。

孙悟空为沉香的执著所感动。在他的点拨下,沉香带着小猴和白龙

马直奔火山，他在嘎妹和部落人民的帮助下，推倒了二郎神的石像，铸成了神斧。

沉香与二郎神决一死战。激战中，二郎神屡施毒计，欲将沉香置于死地，并抢夺宝莲灯，在这千钧一发之际，宝莲灯突发金光泻进沉香体内，与沉香合而为一，终于把二郎神打败。云开雾散，大地回春，沉香劈开华山，救出母亲。

◎ 背景资料

《宝莲灯》是美影厂继《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《金猴降妖》之后又一部神话题材的动画长片，全片约 80 分钟。该片由国家一级动画设计师、导演常光希执导，著名电影导演吴贻弓担任本片艺术指导，著名作曲家金复载任音乐总监。

这是我国自新中国建立以来所拍摄的第五部动画故事片，也是投资最大、篇幅最长的一部动画故事片。影片首次聘请故事片导演、录音师加盟共同制作；首次采用三维、二维电脑制作；首次在中国动画电影中出现三首电影插曲并由内地、台湾大牌歌手刘欢、李玟、张信哲演唱；首次由电影明星姜文、陈佩斯、丁嘉莉、徐帆、宁静、梁天等为该片人物配音。

首次聘请专业舞蹈艺术家为该片配舞，首次用先期对白制作等，创造了我国第一部动画电影总投资超过千万元的记录，是我国第一部 **SID** 数码立体声动画影片，这也是我国首次采用这种数码立体声制作技术，让观众得到看听真正立体的观影享受的影片，是我国 **14** 年以来摄制的第一部动画巨片，在制作上达到与国际接轨，规模堪称我国美术电影之最。影片采取企划运作，豪华明星阵容，并产生了丰富的电影副产品。

《宝莲灯》从 **1999** 年 **7** 月 **30** 日起在京上映，第一天就有 **8** 万元的票房，以后逐日上升，到第 **10** 天，日票房达到 **20** 万元。首轮放映 **12** 天的票房达到了 **140** 万元，把当时所有的港片、外片远远甩在了后面，给自 **4** 月以来不景气的京城电影低迷市场注入了一支兴奋剂。即便是当

时电影公司集中引进由港台明星主演的《红苹果》、《华英雄》、《警界男儿》等走红片，但京城观众兴致不高，每部影片大约七八十万元票房就匆匆收场。到了8月《宝莲灯》票房就超过2000万元，仅在上海收入就达600万元。

《宝莲灯》的剧本经过几番改动，人物造型、背景设计也反复推敲。导演常光希和美术设计秦一真等主创人员还远赴敦煌、西安、华山、西双版纳、宁夏等地采风，收集创作素材。

全片共有60位原画和动画师、20位背景美术师及众多绘制、技术人员参加制作。总共将绘制4000张前期美术设计稿、150000幅动画画面、2000幅背景，全片人物近50个。总而言之，无论在投资规模、运作方式、制作技术、人员投入等方面都堪称中国美术电影之最。

④ 经典片段回顾

① 开头段落

一开始影片用了大量的镜头来讲述故事的前因，二郎神与孝天犬的出场也颇为威严，狗的变化在视觉上非常强烈，而整个“三圣母”殿的旋转三维特技委实把当场的观众糊弄愣了，只是可惜只有这么一个短暂的段落。

② 天狗吃月亮的段落

影片中随着一声狗吠之后，这条纤细却凶狠的孝天犬飞上云端，开始对鹅黄色的月亮大口啃咬起来，圆圆的月亮不仅有着弹性而且还很好吃，孝天犬从各个角度撕咬，最终一口吞下。影片将民间传说“天狗吃月亮”与对人民示威相结合无疑是很有创新精神的，表现也非常有趣，是影片中为数不多的几个让人印象深刻的段落。

③ 孙悟空喃喃自语的段落

这里是影片少有的几个经典段落之一。由于陈佩斯出色的配音将孙悟

空一个人发牢骚的几句话表现得让人捧腹大笑,“谁说我没有妈妈?我妈妈肯定得罪了哪个神仙,被压在什么山下了……”那副义愤填膺的样子和搞笑的台词,饶有情趣,而且有意将孙悟空人化的创意也值得称道。

◎ 思考讨论

根据“新华社北京八月五日电”的有关《宝莲灯》消息谈谈你自己对中国动画的现状以及发展前景的看法

新华社北京八月五日电(记者钱宇红、实习生段强)影界有关人士说,中国巨资动画电影《宝莲灯》在北京首轮播映,受欢迎程度好于迪斯尼同类影片《花木兰》。

首都电影院业务经理徐忠仁说:“放映不到一周,已卖出了一万六千张票,比《花木兰》的情况要好。”上海美术电影制片厂制作的《宝莲灯》总投资一千二百万元人民币,在中国动画史上是罕有的。

另外,上影邀得众多国内知名演员为片中的角色配音配唱也是国内动画片的首次尝试。这部影片创作历时四年。《宝莲灯》取材于中国古老的民间传说“劈山救母”,讲的是小沉香历尽艰苦,劈倒华山,救出母亲的故事。

《花木兰》的题材也取自中国民间故事,曾被译成十几种语言。近年来,外国动画片充斥国内市场,一些影片格调低下。中国领导人多次强调,中国有悠久的历史 and 灿烂的文化,应该更好更快地发展自己的动画艺术,让孩子们从中得益。据了解,为创作出色的作品,该片的美术设计人员远赴敦煌,西安、华山、西双版纳、宁夏等地收集素材,寻求创作灵感。

在《宝莲灯》播放的同时,大型系列动画片《西游记》也在中央电视台上映。《西游记》集中了大量的投资和电脑制作,成为新型动画片的代表作。”