

动画纪录片的别样美学——《和巴什尔跳华尔兹》 的真实性探索

姚子萱

武昌理工学院, 湖北省武汉市, 430223;

摘要:《和巴什尔跳华尔兹》在上映之初, 便引起了极大的争论。纪录片、动画片, 这两种截然不同的电影类型在该电影中相互融合。该片不仅明确了动画纪录片的创作风格, 丰富了纪录片类型, 同时也重新构建了纪录片在表达真实上的能力。作为纪录片创作的基本思路, “真实性”应该涵盖现实世界中的人与事, 感受与臆想, 包括了形而上以及形而下的存在。动画纪录片, 颠覆了原有的传统纪录片创作方法, 打破了再现美学固有的理论框架, 与表现美学融合发展。这篇文章将分析纪录片在动画技术下如何从客观纪实、意识形态、观影观感这三个方面重新定义真实的范围, 探寻出一条多元化、开放性的纪实美学新思路。

关键字: 动画纪录片; 真实性; 意识形态表达; 观影关系

DOI: 10. 69979/3029-2735. 24. 6. 067

关于纪录片的定义在电影理论中并没有被明确的提出来, 且随着新的纪录片形式出现, 其概念与种类还在更新。尽管如此, 比尔·尼克尔斯 (Bill Nichols) 早在 1994 年, 其著作《模糊的边界》(Blurred Boundaries) 中就明确提出了纪录片创作的核心属性——“真实性”。该特性作为纪录片创作的核心标准, 重要性不容置疑。从这一点出发, 纪录片一直被看作是现实风格美学大类下的电影实践。因此, 当真实事件以动画形式呈现时, 阿里·福尔曼的电影《和巴什尔跳华尔兹》引起了极大的争议。从源头上来看, 数字动画的形式本质上挑战了安德烈·巴赞的摄影影像本体论 (Ontology of the Photographic Image), 该理论在研究纪录片或者现实主义特点时起到了奠基作用。然而, 随着动画形式与纪录片的融合, 电影理论上出现了“动画纪录片”这一专业术语。实际上, 动画纪录片作为一种对现实创意性处理, 能够规避纪录片创作的不足, 扩大其创作空间。

《和巴什尔跳华尔兹》是一部有关以色列导演福尔曼找寻曾经在黎巴嫩战争中丢失的记忆, 半自传类型的纪录片。考虑到叙事形式, 该电影分为两个时空。其一是当下时空环境, 片中主人公也是该片导演福尔曼和朋友们见面, 采访在黎巴嫩战争中的老兵, 以此来帮助自己找回与战争有关的记忆。该时空内容是电影的主线也

是真实发生过的事情。另一个时空则是对过去空间的重新构建, 由福尔曼的朋友以及老兵们对战争的回忆组成。

“回忆”这种行为本身就需要发挥主观能动性, 回忆中的画面有些真实的发生过, 有些却仅仅存在于回忆者的想象中。电影中, 导演用色调和声音将这两种内容进行了有效的区分, 意图将真假参半的回忆内容明示给观者。

1 关于现实中的真实记录

在现实中真实发生过的事情, 例如, 福尔曼和朋友们、老兵们之间的对话, 以及回忆中那些真实发生过的事情, 电影都用了客观的处理方式。虽然这些镜头是采用动画片的形式呈现, 但是导演运用了真实的颜色组合, 镜头也采用了客观的角度, 尽可能的保留其真实性。电影中的八段采访, 其中六段采用了被采访者在录音室中获得的高品质声音信息作为电影的真实声源。声音的真实有利于表达出采访的真实性, 进而证明采访中所涉事件的真实性。

虽然动画形式首次大规模运用在纪录片上显得过于标新立异。可是, 作为表达真实存在于现实世界中人和事的一种形式, 纪录片创作的关键在于表达生活中的真实世界, 而非电影制作者架空现实的虚构情节。换言之, 纪录片创作关键在于纪实, 即使采用动画形式也应该无可厚非。这种用法被安娜贝尔·霍尼斯·罗伊 (Annabelle Honess Roe) 称为置换 (Substitution)

——传统电影胶片记录形式的置换,对于动画纪录片而言,动画形式就是现实镜头的代替品。实际上,纪实并不等于完整呈现事实的全部,纪录片也不可能做到摒弃导演想法的绝对客观上的真实,制作电影其本身就是一次人为化的艺术创作过程。因此,从事实中来,发现事实中的真实并将其用电影的形式呈现,其形式无论是真实影像还是数字动画,都是对真实的主观能动性表达,也都是关于真实的真实记录。

2 关于想象中的真实表达

相较于客观事物的记录,主观上的视听化表达一直都是电影创作的难点,对于纪录片而言,传统的表达方式更是难以呈现出想象中的画面。在《和巴什尔跳华尔兹》大段关于回忆的内容中,一些关于战争的感受和臆想画面会出现在被采访者的脑海中,这些主观内容用传统纪录片形式难以完成视听转化。可是,由于动画形式介入,限制被打破。动画形式擅于艺术性的表达虚无缥缈的感官感受。例如,在电影开始关于狗的场景,梦境,福尔曼关于年轻自己的想象,以及两个士兵夜晚在河中漂浮的臆想画面,通过极端的对比色和新颖的配乐呈现给观众,凸显梦境和感受的超现实性。在贝鲁特手持机械枪跳华尔兹的经典场景中,背景音源是一段钢琴曲和福尔曼诗意性的评论。该手法不仅增加了冲突的戏剧性,也让观众意识到这个场景是福尔曼对于战争的感受,并不是真实发生过的事情。

以上镜头均采用了主观的处理方式,但是并没有违背纪录片的创作宗旨。思想、感知,想象等形而上的内容虽然无法用摄影机直接记录,但是这些意识同样客观存在。纪录片致力于表达世界的真实性,意识形态的真实更是一类不可忽略的客观存在。实际上,如何表达非具象的真实一直都是纪录片导演创作难题,直到动画的运用。动画其中一个很重要的功能在于唤醒(Evocation)——将生活中看不见的东西视觉化,类似于一个工具让观众从其他角度洞察世界。数字动画开放性的表达出意识形态上的真实,这有利于纪录片去展示一个更为全面的真实世界。

3 关于观影关系的真实构建

电影开始,在福尔曼去寻找失去记忆之前,他和心理学家见面,其中有段对白暗示了观众将如何与这部电影产生共情:

“记忆是活跃的,即使一些具体事情忘记了,这些

黑洞会被我们的回忆塞满直到产生一些没有发生过的回忆。”

大多数观众并不是黎巴嫩战争的亲历者,就如同影片中的主角福尔曼一样,缺失与黎巴嫩战争有关的记忆。因此,电影中寻找记忆的过程不仅仅是福尔曼对战争记忆的唤醒,也是观众观影感受的过程。随着福尔曼对相关记忆寻找,观众的记忆黑洞同样被填满,尽管这些记忆并不属于观者自己。从心理学角度而言,这些对于真实事件的感受同样被注入到观者的观影关系中,并且其真实性最终随着电影最后放映出的真实影像被放大。

影片最后,用真实的影像内容揭开了大屠杀后的惨状。从动画形式转换到真实的记录影像,给观者带来了极大的震撼。在此之前,整部电影都以动画形式呈现,显然,动画的表现手法在尽力维持真实历史和非真实影像表达之间的平衡,这让观者更容易接受战争的残酷性。但是,如同萨切伦克(Katrina Schlunke)所言,这种平衡最终在影片最后,真实的战争画面出现的那一刻突然破裂,而这种不容置疑的死亡阐述让人震撼不已。

由动画到真实影像的转变过程是通过一个关于主角福尔曼脸部特写的长镜头,以及一名从大屠杀中幸存的巴勒斯坦女人嘶吼的画外音中完成。面对即将呈现的纪实画面,该长镜头看似给观众提供了缓冲时间,实际上,从观影角度上来看,正是因为和全片大部分时间采用的动画表现形式不同,最后这几分钟的真实影像,其意义以及带给观众的震撼远远超过电影记录手段所达到的真实。

总的来说,动画的确是用虚拟现实愚弄了观众的眼睛,但不能否认,作为一种特殊的创作手段,动画可以完成影像画面难以表达的真实存在。该片的主创人员从未想过用传统的纪录片手法去完成创作,他们认为动画片可以探索人类内在的情感。的确,在这部充满回忆、梦境,潜意识的影片里,动画依赖于数字或者手绘的人工创作环境,与鲜少人为干预的摄录方式相比,该手法在表达主观真实的情况下更加灵活。因此,将动画形式融入到纪录片创作中重新定义了纪录片电影的真实性,为其创作带来了更多的可能。

参考文献

- [1] Andre Bazin, The Ontology of the Photographic Image, What is Cinema? 1, 1967, 9-16.
- [2] Annabelle Honess Roe, Absence, Excess and

Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary, *Animation: an interdisciplinary journal*, 2011, 6(3), 215-230.

[3] Bill Nichols, *Blurred Boundaries*, Bloomington: Indiana University Press, 1994.

[4] Judith Kriger, *Animated Realism*, Oxford: Focal, 2012.

[5] Katrina Schlunke, *Animated Documentary and the Scene of Death: Experiencing Waltz with Bashir*, *The South Atlantic Quarterly*, 2011, Fall, 949-962.

[6] Ohad Landesman and Roy Bendor, *Animated Recollection and Spectatorial Experience in Waltz with Bashir*, *Animation: an Interdisciplinary Journal*, 2011, 6(3), 353-370.