

# 評論 | Pixar三十年與《外星奇遇記》的失落，論創造力的消失

Pixar失去了什麼，它的魔法不再屬於我們了？



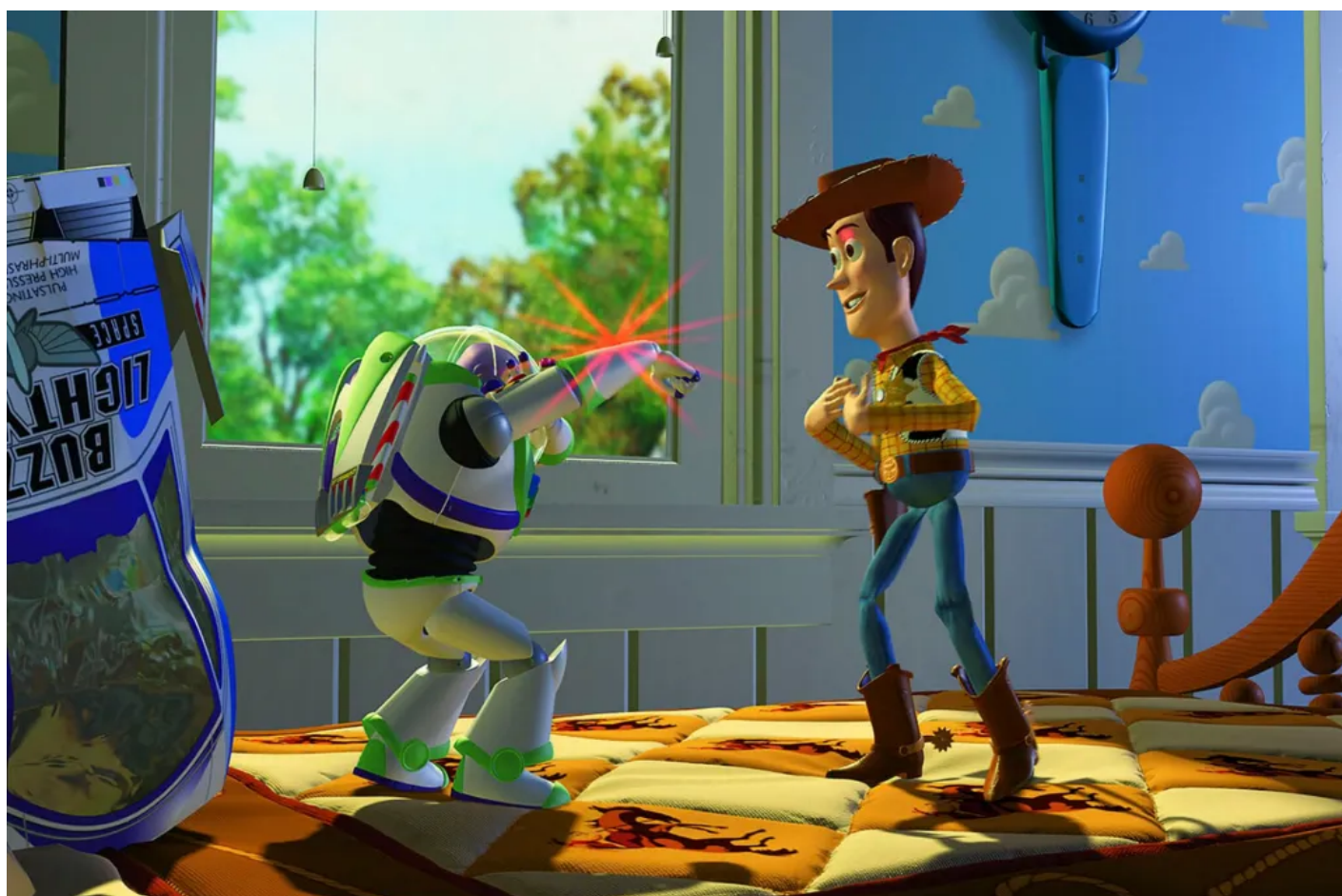
【編者按】Pixar新作《外星奇遇記》北美開畫票房創下新低，僅超過兩千萬美元，《綜藝》雜誌分析指，這部電影將為Pixar帶來不小的虧損。同時，評論界也沒有推崇《外星奇遇記》，大部分媒體都給出了合格但不高的評價。曾經是動畫界叫好叫座的金字招牌，如今為何反響平平？我們邀請了兩位影評作者從影像表達及敘事方法上分析Pixar三十年來的佳作與如今的疲軟。

對於忠實觀眾們而言，屬於彼思Pixar的第一個影像，不來自任何一部正片，而是它的開場動畫：一盞金屬小台燈跳入空間中，踩扁了「PIXAR」字樣中的「I」（「我」），取代了它的位置，再一頓左顧右盼。許多年後，網絡上的創作者受此啟發，創作了這個鏡頭的反打：「我」看著小台燈一步一步地走來，接受自己的命運。這是彼思Pixar給我們的第一組難忘形象，並且已然在人類視角的邊界打轉：本該不動的物體擁有生命和律動，令字母變成一種物質，語言成為一種表演，一個狂喜的形象。彼思Pixar的故事正是由此開始：三十餘年的旅程，近三十部長片，我們見證了這間擅長無中生有的工作室迸發出各種想象，到近年，它的創造力卻在續集產出和原創作品中逐漸喪失，這是隨著時代走向的必然憂鬱，還是有什麼其它緣由？讓我們從頭說起。

“這是彼思Pixar給我們的第一組難忘形象，並且已然在人類視角的邊界打轉：本該不動的物體擁有生命和律動，令字母變成一種物質，語言成為一種表演，一個狂喜的形象。

尊·賴斯達導演的《反斗奇兵》是第一部電腦渲染的三維動畫長片，上映於1995年，此時正值電影誕生百年。而30年後，無盡的虛擬影像正在世界中飄蕩，在此刻回望這一原點，一切都如此純真：彼思Pixar的初代創作者們攜帶著建造和破壞的雙重慾望，在電影中切割出兩個世界。所謂的「現實」維持著某種扁平的狀態，與此同時，電影深化出一個內部的宇宙，其中形象憑借自身存在的差異來創造社群和法則，也是這家工作室最完美的原型機：從玩耍出發，一位孩子立刻掌握了場面調度的基本形式，在臥室創造屬於他的類型電影（西部片、科幻片……），那麼，讓玩具們活過來則再「現實主義」不過。在《反斗奇兵》中，安迪一家是一個沒有全貌的畫外空間，人類如巨物一般存在，與此同時，作為表演者的玩具帶領我們重寫觀看的角度。彼思Pixar的機器是一個外世界和一

個里世界的博弈，分別呈現為看似自動運轉的龐大體系，及其內部由人物團體組成的破壞力量，總是巧妙地在完成自己的遊戲後，又悄然回歸到體系中……一種家長與孩子般的關係？不止如此。



對於那一代受啓蒙的孩子們——如今或已接近而立——而言，彼思Pixar的影片最早地展示了關於物質的觀念，儘管它們的本質是虛擬的，但其中無疑存在一個電影的範本：如何將事物放大、放映出來。但是，若要追溯對影片感受的源頭，除了驚嘆外，或許更有這種放大帶來的原初恐怖。我們見證了巨大的皮球砸向塑料軍人、一盞台燈旋轉著將一台高科技玩偶踢落、被斬斷的頭顱或被錯誤拼接的身體、玩具城中無限陳列的巴斯光年複製品。被損毀、遺棄和取代的恐懼統治著電影——彼思Pixar作品的經典形式，是棄兒、怪物和收養家庭的故事。電腦動畫的不成熟帶來了充滿樂趣的矛盾體，因為電影人必須遠離對真實經驗的重現，而去製造滑稽的摹仿，如同孩子模仿家長的口頭禪，或是自己在電視上看過的圖像，這種輕快的非寫實性允許彼思Pixar將兩個世界，並將動畫形象一律當作「怪物」對待，通過一種倒置：當非人類的身體充滿情感的眼睛或尖端科技渲染的柔軟毛髮，人類也不介意帶上塑料的肢體及浮誇的五官。



所有的形象與其說是普遍印象中的「擬人」，不如說首先需要一種「擬真」，為了讓觀眾感受到材質。彼思Pixar因此創造了它們最精彩的矛盾：作為一件商品或附庸的悲哀，和作為一位朋友或陪伴者的快樂。真實永遠被放置在細微末節處，只是為了創造形象，而世界不過是各種形象的弗蘭肯斯坦式拼貼。繼安迪的玩耍啓發了玩具們的自主表演之後，《怪獸公司》比《反斗奇兵》更進一步地成為了一種場面調度的教學，正如法國《電影手冊》在當年的評論中精準地提到，怪物公司的發電術不外乎是一個電影院的比喻：「孩子——即觀眾——所發出的尖叫，由怪獸——演員的表演所激發，這種尖叫成為一種「收益」，支撐著這家工廠兼工作室的運轉，也養活了那些依賴它的經濟和藝術群體……從未有一部電影如此清晰地揭示：激發觀眾情感的慾望，以及這種慾望的異化（將觀眾視為一種可盈利的資源，是某種工業化情感剝削的核心），竟是電影作為藝術與工業的整個體系經濟存續的保障。」從本片到《玩轉腦朋友》和《靈魂奇遇記》，創造「體系」是導演彼得·道格特的長處。然而，如果這一解讀將影片的外世界進一步刻畫為一個反烏托邦，影片卻從未陷入到負面情感的泥潭中，恐懼立刻化為了探索的力量，因為里世界早已從不同岔路中找到替代恐懼的方式，即笑聲，並從各種災禍喜劇式的表演中綻放出來。

被損毀、遺棄和取代的恐懼統治著電影——彼思Pixar作品的經典形式，是棄兒、怪物和收養家庭的故事。電腦動畫的不成熟帶來了充滿樂趣的矛盾體，因為電影人必須遠離對真實經驗的重現，而去製造滑稽的摹仿，如同孩子模仿家長的口頭禪，或是自己在電視上看過的圖像。

《怪獸公司》的瘋狂在於它不僅創造了一個自給自足的政治和經濟體系，也不斷書寫著各種即興式的大小形象，一些「只是怪物」的存在。它們的外表並無任何所指，不追求效率或效果，只會突然闖入來呈現差異，或是從速度和調性上改變影片的節奏，為此蘭迪·紐曼的爵士配樂如同電影的靈魂。彼思Pixar繼承了經典好萊塢的傳統，去拍攝工作中的人物的瑣碎流程，它對一項職業的樂感保持痴迷——身形修長、天生迅捷的反派蘭道，被「毛怪一大眼仔」團隊一大一小的組合速度擊敗。

「怪物公司」的大樓儘管是積累資本的恐怖之地，卻意外滿足了我們遊蕩探索的夢想，它比我們認知中的更加龐大。無論是公司明面上的工位，還是老闆實施綁架的「管道間」，都只是待探索的一角。其真正的臟腑是「門廊」機器，那既是個密閉空間，也是連接著無限世界與深淵的大型樞紐。

「門」是彼思Pixar作品中最出彩的概念，它恰如其分地成為了剪輯自身，那令人眩暈的通道系統集結了所有的速度。

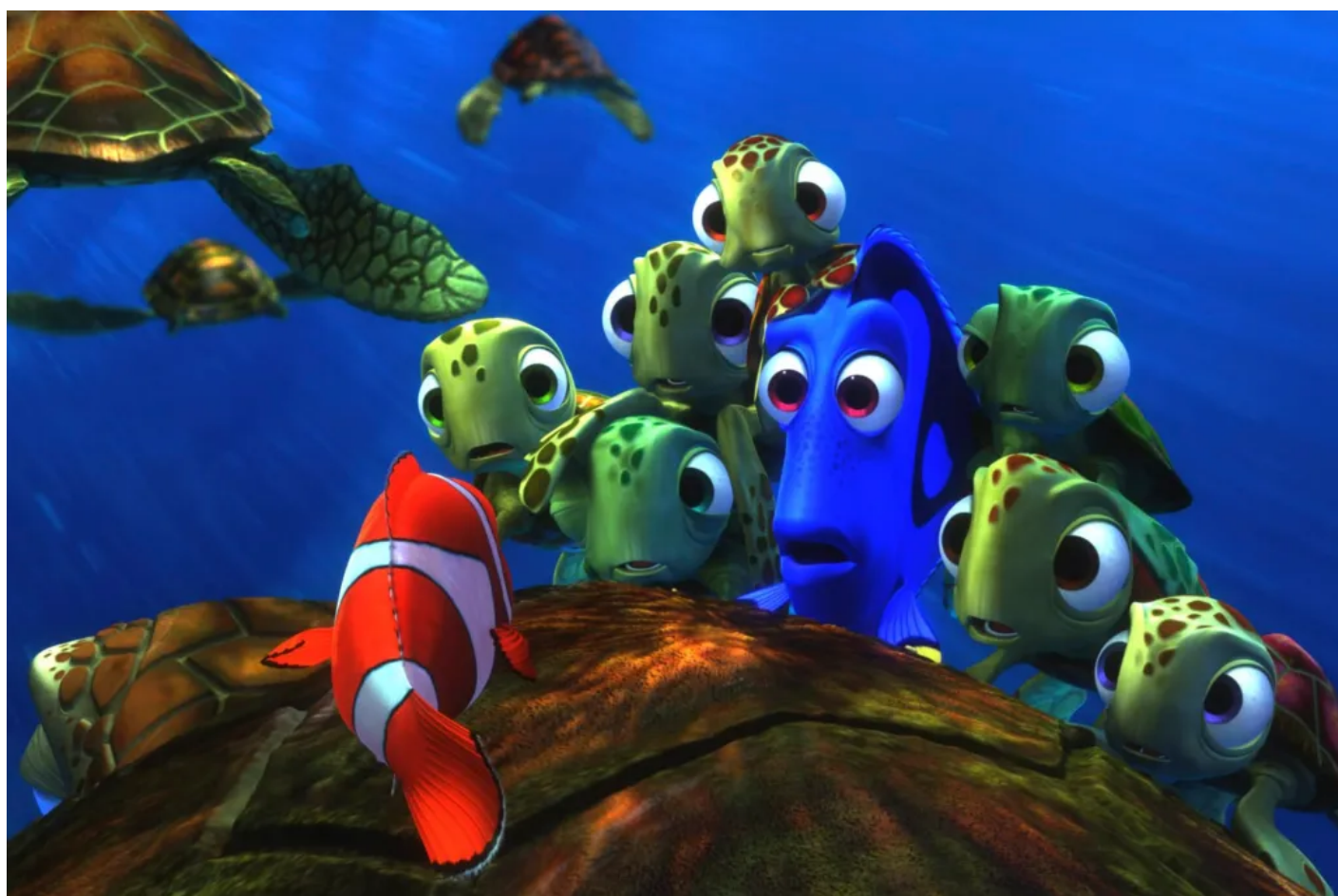


· E

因為「門」的存在，這裡永遠發生著對另一端的想象——人類世界再一次被扁平化，被壓縮在一位小女孩「Boo」身上（我們見過她的家長嗎？），我們會記得她門上的粉色花朵。由於「Boo」的闖入，已有的工作制就被換了個玩法，成為一片由隔板、槓桿和各種拐角所組成的汪洋——總帶著

虛驚一場與真正的生命危險——廁所的抽水馬桶成了捉迷藏的開關，小怪物們排隊經過走廊，傳頌著「麥可·華斯基」這個名字，似乎只需要喊出其名，通過直覺的重復，她便承載了這個獨眼綠色球體的喜劇天才，而之後的《太空奇兵·威E》中，角色的名字也是情感的咒語，一種愛情的即視感。事實上，無論是瓦力豐富的機器聲，還是「Boo」的咿咿呀呀，它們都無需被翻譯，正如怪物的形象無需被解釋。但恰恰在這個集合了妙語與呢喃的差異地帶，「毛怪一大眼仔—Boo」的臨時家庭才顯得如此溫暖，這同樣也是玩具家族和《超人特攻隊》中家族的秘密，亦是《五星級大鼠》中老鼠對人類不可思議的「駕駛」之源。在彼思Pixar最好的作品中，怪物總是那個粘人精，但它從不自我投射，它需要的是同行人在其身上進行放映，這便是拍攝電影。

另一場「大與小的轉換」發生在《海底奇兵》中，它同樣用簡潔的線條勾勒了一個藍色世界，在此我們同樣遭遇到來自畫外的危險，捕撈船的底部在水下看似黑色的巨獸，隨之則是潛水員佔滿銀幕的巨大面孔。牙醫診所的水族箱和大堡礁似乎一樣大，馬林和多莉尋找尼莫的路線則猶如一本海底生物譜，冒險者要經過哪些海域、得到什麼生物的幫助，都有明確的軌跡，正如尼莫關停淨水器的步驟，在劇作和情感強度上都十分瞭然。然而，也正是這兩條被規劃好、並終將匯聚的命運之流，卻時不時從敘事任務上脫節，開始原地追逃、繞圈，得到短暫的遺忘和開小差式的快樂，這都得益於那條叫多莉的藍唐王魚。她的「短期失憶症」改寫了我們對魚類神秘記憶力的想象，多莉的記憶沒有固定標尺，它極具選擇性，和穿梭的節奏、情感的壓力有關，甚至直接反應為運動方向的轉換，而非心理分析。



在無形的水中，多莉是一位不規則的舞蹈家，會創造出多餘的冒險，或加速故事的線性。和很多確保孩子或家長「不會跑出視線區域」的兒童電影相反，《海底奇兵》最迷人的時刻，是一片黑暗。透視消失了，看不見馬林的多莉給了對方一個新角色：「你是我的良知嗎？」於是，它們帶著縹緲的快樂，游弋於死亡的領地並追逐它白色的小光點——在父母們緊張的頭腦里，身體下沉到一大片黑色中，將被視作「死亡」——又躲過鮫鯨魚的追殺，逃出此地。是的，彼思Pixar的角色雖然向觀眾保證了自身的不滅，但它們總是會超越警告，在龐然大物的跟前轉圈，或者誤入黑魔法：海淵、水母群、乃至一場即興的勇氣，它們都會導致目光的斷裂。

**彼思Pixar的角色雖然向觀眾保證了自身的不滅，但它們總是會超越警告，在龐然大物的跟前轉圈，或者誤入黑魔法：海淵、水母群、乃至一場即興的勇氣，它們都會導致目光的斷裂。**

生命的持續不在於角色的肉身是否頑固，而在於這些身體所承載的理念，以及推動虛構的信念。憑借它，多莉可以和鯨魚實現「溝通」，下水道將直通大海；而剪輯重置了角色面對距離時的潛能：「小丑魚爸爸尋子記」的故事通過生態圈傳播，成為民間傳說，從馬林講給小海龜們的趣事，一路

演變成了帶給尼莫的童話。這是一股強大的洋流，而受其鼓勵的尼莫，立刻以自身的冒險接力了父親的傳奇，又一次咬著石子游向飛速旋轉的過濾口——甚至連成功的瞬間都未曾展現，因為速度在這之前已然成為了決心。



這場二十多年前的接龍，或許演變成了彼思Pixar近作《外星奇遇記》中的全球播報：為了拯救他們的外星朋友，一個男孩和他的阿姨乘坐飛船逃離地球上方的太空垃圾，全世界的天文愛好者都在幫助他們。這兩種烏托邦的建構都過分天真，但處理方式天差地別：《海底奇兵》用形象間的跳躍，壓縮了海域上下不可能的距離，小海龜到處溜達，兩條劍魚一邊擊劍，一邊將故事娓娓道來，形象的組合里，總是有很多莫名其妙、又理所當然的滑稽；《外星奇遇記》則在主角之死的威脅下，對坐標進行了無限度的膨脹，支援的聲音來自北歐還是來自亞洲，都沒有區別，語言失去了神態，孩子們復讀著統一的目標，組成一片迅速推升、迅速燃盡的網絡。當劇作向自動化投降，彼思Pixar也創造了一部刻板印象里的「生成AI電影」。

“《外星奇遇記》則在主角之死的威脅下，對坐標進行了無限度的膨脹，支援的聲音來自北歐還是來自亞洲，都沒有區別，語言失去了神態，孩子們復讀著統一的目標，組成一片迅速推升、迅速燃盡的網絡。當劇作向自動化投降，彼思Pixar也創造了一部刻板印象里的「生成AI電影」。

《外星奇遇記》「與時俱進」地給予了我們幾種AI模型：「全能語言翻譯機」、克隆體、窺視鏡……但形象已然消亡，無論是外星種群的形態，還是這些全能機器的本體，都呈現為史萊姆狀的粘土團，而其終極形態則是家長眼中的「完美孩子」。它們是最完美的功能性角色，既能抹除所有差異，又能讓人於瞬間發現問題，甚至還會表演身體恐怖；一旦問題解決，這些複製品就可以毫無眷戀地揮別、死去。早期彼思Pixar堅持著一個原則：如果你不把一塊史萊姆看作朋友，你就不會有任何朋友。因此，你必須創造出這位朋友獨立的生活方式，而不只是將其視為現實存在的變體；那麼在此時，這家工作室已陷入了情感危機，它認為，史萊姆是該被捏回去的。和輕易死亡的克隆體同理，當艾力歐邁出星際聯盟、回歸地球的那一刻，那一大堆「外星小生物」作為創傷替代品，也都會在頃刻間失去意義，因為在這裡，地球和外星共用一套劇作經驗，一切怪物，都可以被主角的心理機制所消化。



這種心理機制的出現，顯然要追溯到《玩轉腦朋友》的成功，這個在當時或許顯得激進的靈感，改寫了彼思Pixar的方程。從這個時刻開始，彼思Pixar電影中的怪物無一例外成為了一些具體形態的替代品：人類的情感、生老病死（《玩轉極樂園》）、文化和種族（《熊抱青春記》、《元素大都會》）、身份政治（《反斗奇兵4》、《超人特攻隊2》）、靈魂以及創造力本身（《靈魂奇遇記》）——電影熟練地為這些事物創造了對應的機制，然而當我們一眼便識破背後的主題，形象似乎也一並消失了；與之對應的是，技術愈發強大的彼思Pixar難以抵擋還原真實世界的誘惑，也就意味著去講有「現實感」的人類經驗，而沒有誰比彼思Pixar更明白如何操控情感。

因此，《玩轉腦朋友》是它最恐怖的自畫像。儘管它保持著喜劇的表面，影片的憂鬱氣息仍然無法阻擋，形象因此也成為了某種急救者，在一個情感愈加混沌的時代中艱難地為觀眾指引方向，將其簡化為五顏六色的球體投影和腦內的小精靈。事實上，觀看這部電影的治癒效果，或許是在離開影廳後，觀眾能自己在腦內想象它們，恢復擁有「想象朋友」的感覺。這裡依舊存在一些關於電影本身的思想，但一個愈加深重的危機也隨之而來，當電影淪為一種偽裝的心理療癒，而抵達它的方法則是拋棄人與怪物分離卻陪伴的關係，並將一位小女孩變為實驗品和提線木偶，儘管它真誠地告訴我們要让悲傷和喜悅同行。「怪物公司」從未如此高效，而製造「電力」的力量不再是笑聲，而是憂鬱與鄉愁的眼淚。



這些近作無疑都更深層次地被裹在家庭關係中，但留下來的不會是馬林與多莉的長途跋涉，更像是一群完美家長的焦慮，正如《超人特攻隊2》中超能先生令人哭笑不得的帶娃時間，這些場面的真實反而強化了面對真實的疲態，將節奏和速度從影片中抽走。彼思Pixar的「中年危機」，如同將想象力黏成一灘漿糊，它們不再被列舉：《外星奇遇記》中有太多含混不清的可愛事物，除了艾力歐那些高度無害、且沒有自保能力的「想象朋友」們，還有那艘飛船，它的按鈕錯亂紛雜，但除了駕駛鍵和定位鍵，其餘的娛樂項目都一閃而過，彷彿掉進了一片散髮甜味的亂碼，就算是完成了對瘋狂的理解；而在駕駛飛船的途中，由於宏大使命的壓迫，連玩耍的機會都被壓抑了，所有的飛船都只留下了單一的功能。

當我們一眼便識破背後的主題，形象似乎也一並消失了；與之對應的是，技術愈發強大的彼思Pixar難以抵擋還原真實世界的誘惑，也就意味著去講有「現實感」的人類經驗，而沒有誰比彼思Pixar更明白如何操控情感。

與此同時，隨著這些虛擬理想國的功能化，「現實感」在銀幕上充分地展示技術的權威：《靈魂奇遇記》中驚人的紐約市風光，讓人難以想象作者花了整部影片的力氣（以及一整個反面的抽象宇宙），去說服人們生命的美麗；《玩轉腦朋友2》則在萊利的臉上畫出「精准的演技」，它像是一台偽科學機器，會自我解剖，分析每個局部微表情，而任何腦內世界的異動，都將帶來面部的調節，內外世界由此高度同頻；《外星奇遇記》則強調了大人臥室與孩子臥室的隔絕，但，隔絕必須被抹除，艾力歐的床頭擺著一張他和「理想父母」的合影，他的披風、孤獨的海灘、他的專屬語言，都反射著這份現實陰影的面積。所以，語言不僅要被翻譯，還要被家長學習，他的沙灘、星際通訊器也必須被體驗。

回想一下馬林和尼莫的分頭冒險，以及安迪媽媽清理玩具的習慣吧，在那些由更簡陋動畫所製造的小房間里，每個人的習慣都得到了保持。有時，學習是一種遙遠的同步，也有時，理解從未真正發生。《海底奇兵》交織著兩段歷險，卻從未讓它們相互注視，對方的處境是無法想象的：馬林面前只有大海；尼莫所面對的是一片玻璃和一座假山。但這對父子各自結識了新朋友，奇異的友誼與自身使命共存，促使它們學習到玩耍和獨立的方法、放鬆的方法。本片之所以能成為一部理想的公路片，就是因為馬林不得不放下已有的經驗，去接受原創經驗的挑戰。友情和孩子氣是無根的東西，它牽著失憶而狂喜的多莉，在魔法陣中跋涉。



再次讚美《海底奇兵》，它先於那些「寫實主義之作」，探討出了應對創傷的方法，從一位父親的恐懼，到集體魚類對船隻的恐懼，給出的啟發卻很簡單：去學習交朋友。以此為例，我們會發現早

期彼思Pixar的故事，總是以朋友為單位，一對截然不同的朋友、一群搭檔，組成了家庭最深層的形態，真實是個摸不著邊的混沌體，在我們看不見的角落，無機物也散髮著存在的靈暈，而兩個形象的第一次相觸，就形成了友情。有個普遍的認知可以證明《反斗奇兵》與我們的友誼形式，即所有的形象都是演員，「草莓熊」只是上演了一出復仇故事，巴斯光年只是被切出了一個西班牙浪子的版本。一位演員是可持續的，在電影故事之外，ta還有更神秘的生活態度，我們無法想象這份神秘，就像演員會為了觀眾的愉悅，一次次裝扮自己、走進類型，演員絕不可能被用完即棄。《反斗奇兵3》第一次讓彼思Pixar意識到了童年的逝去，但它不僅給予觀眾這些人物在面臨死亡時奇跡還生的可能，還有另一種「不死」的思想：「土豆先生」與「土豆太太」是這個家庭最傑出的性格演員，他們的五官被無數次拆出，錯放在不可能的身軀中，卻依舊是他們本身：當「土豆先生」被安置在玉米餅上，他的特技超越虛擬的肉身，透過徹底的形式達到頂峰。

永生是對形象的詛咒嗎？在《反斗奇兵3》的結尾，安迪把他的玩具朋友們交給邦妮，並向她一一介紹了它們，在經歷了一整部電影的類型穿梭之後，我們又回歸情節劇的院落，認識每個人的肖像，這幕戲是整個短暫童年的縮影。玩具的交接發生在十五年前，在我們與彼思Pixar相識三十年的中間點，角色們不說話，用眼睛創造著規則。十五年後，當彼思Pixar試圖自我庇護，艱難地追趕著一個偽造的現實，唯一戴著永生枷鎖的，就是那盞小台燈，它是一個被流放的演員，對面沒有銀幕，只剩下對記憶的誤解。