

如果历史不合适,那就把它改的合适。
——芬兰动画师阿基·科索大林
If history is to change, let it change.
——Masaaki Yuasa (Studio Ghibli)



个人简介

孙逊,1980年出生在中国辽宁的阜新,现生活工作于杭州。2005年,毕业于中国美术学院版画系,同年创立了格动画工作室。2007年他参加了一系列展览:包括25届都灵电影节、汉诺威国际青年电影节、23届柏林国际短片电影节、巴黎斯普利特短片节等国际影展;也包括在上海当代艺术馆、北京阿拉里奥、上海香格纳画廊等地的展览,2008年还参加了在洛杉矶翰墨美术馆举办的展览。

◎本报记者 邱家和

孙逊:艺术要表达某种终极性的东西

香格纳画廊近日在位于M50的H空间举办了孙逊的个展《他的世界》。展览呈现了孙逊大学迄今10部动画作品以及相关手稿、装置。这是他所有作品的检阅。观众在他的各种样式的作品中可以发现一个显而易见的共同点——“历史”的主题与作品的绘画性。这里,记者用三篇不同主题的文章,为观众提供一个进入孙逊的世界的入口。

孙逊学艺的三部曲

2005年刚毕业的孙逊,学艺求艺的过程很简单,用他的话来概括,那就是“先喜欢绘画,考美院;又喜欢电影,现在最迷动画”。正好是一个线性的三部曲,一切显得非常合乎逻辑。其实,孙逊的三部曲并不那么简单:当年他想进美院,但却从东北的辽宁一下子考到了杭州的中国美院附中,据说是因为这里不需要考数学;从附中进美院,他又选择了版画系,据说是因为版画系开明,不管学生的个人爱好是什么;他一开始做作品就做动画,据说是因为他没钱,他的创作方案只有动画才能实现。这里又充满了阴差阳错,偶然的必然。

“我在附中的老师,就是学版画的。”孙逊说,版画有一点是与动画相通的:预见性,在创作时,都是

在做第一步的时候就要想好第三步。版画是如此,动画也是如此。孙逊的绘画语言,试图打破动画片里常见的工业化流水线的操作,在动画里追求绘画性,同时又带着鲜明的版画风味。

对历史的兴趣来自童年

孙逊说,他创作了10部动画作品,而所有的作品都在做一个作品。他强调,重要的是一个艺术体系而非一个作品,每一个作品只是其外在的艺术形式。这个体系说起来特别复杂,许多事情交织在一起。其实,他所说的是他的作品所表达的那个世界。有人说他的作品表现历史,而他却说“历史是我们赖以存在的系统的纪录。‘历史’这个词怎么理解?需要仔细地探讨究竟什么是历史,是纪录?一旦丧失了权威的

色彩,我们和历史就彼此有了亲和力,可以和历史交流、交谈、交往,可以一叶知秋,推测过去,了解未来。”

孙逊透露,他对历史的兴趣是从童年有记忆后就有的,而他从小远离故乡的求学求艺经历强化了这种兴趣。他说,他所经历的不仅仅是南北差异。在童年的记忆里,还用豆腐票,见过大标语,听过大喇叭。改革开放在南北带来的落差很大,仿佛是不同的社会。这使他看到历史的许多破绽,系统的诸多漏洞。在他的动画世界里,他抓住那些破绽和漏洞不断地追问。他说:“问题本身是没有终点的,可以无限地追问下去。艺术的表达也是如此,不是一个作品能表达的。艺术家应该把某些东西升华,倾注某些思考:艺术要表达的某种终极性的东西。”

◎艺术家宣言

我的作品构成与现实平行的世界

孙逊的动画总是以时间为主题,会出现魔术师及其探险队的故事,出现魔术师、字典、地图等图式。因此他的动画被人看作是以历史为主题,是一种寓言。为此,记者在采访中请他尝试用话语而非动画来表达一下他所理解的历史。下面就是他的回答:

世界是多个线索交织的系统

我们的世界有很多的线索交织在一起,每条线索都是一个参照的系统,这些线索相交的核心就是所谓的“真实”,当我们存在于“真实”中的时候,会变得麻木。如果作一个假设,我们每个人都丧失了父母,兄弟,时间,方向,地点……等所有的概念,那么这个人是什么一种状态?他真实么?你也可以说他是本质的真实或者是存在,但也可以说这个人脱离了那个所谓的参照系统的时候,他已经不存在了……,不真实了……。

世界的构成也是同样的道理,只不过所有的参照的线索都无限的扩大,从而又构成了一个更为庞大的系统,那么每个生在其中的人都显得那么无助和渺小。但人类的群体意识是很有趣的,不同地域不同民族不同经验的人类群体,为了坚定自身的存在而创造了这个无限之

大的参照系统,并且还要追求这个系统的普遍有效性,所以今天全世界都遵守格林尼治时间,但日期变更线却暴露了某种局限。

真正的问题是没有终点的

假设格林尼治时间是这个参照系统的一条线索,那么其他的线索呢?由无数条线索构造而成的庞大的多的系统呢?如果这些系统并不能寻找到“日期变更线”这块补丁?会发生什么?为什么会有战争(比如十字军东征)?真的是因为政治和宗教原因么?我觉得一个真正能成为问题的问题是没有终点的。就像“圆周率”“无限的接近真理,但可能永远是无限的。荣格曾经提过:“是即否定”。也许,我们可能永远无法获得真理,但应该充满亲近之情!

我之所以会去关心历史,是因为历史是我们这个系统的统计与记录,而很多时候我对这些抱有怀疑的态度,而大家却认为我对历史发生兴趣。当我对一个事件或者战争的背后动机发生兴趣的时候,大家会觉得我对政治发生兴趣,其实,我不过是对我怀疑的东西提出我自己的问题而已。当然,这些问题的提出,是建立在

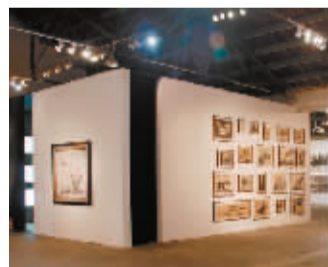
我生活的经验和对生活的感受之上。

世界其实是有漏洞的

细细想来,我们虽然质疑很多,但也发现我们这个世界也很可爱。这可能来源于其自身的免疫系统,比如说我们花钱去欣赏魔术表演,如果说这件事究其本质是我们花钱去购买谎言,这难道不荒唐么?那么我们会琢磨魔术师的具体的身份,他究竟是干什么的?为什么我们说谎要受到道德的谴责而他不会?那么剧院又是来干什么的?我们为什么要有广场,为什么要有纪念碑?博物馆是干什么的?广场上的庆典背后又为着什么?真的是欢呼和庆祝么?我们首先确定博物馆的地位,然后把假的文物放进去(这样的事韩国和以色列都有,我相信中国也有)。纪念碑下面真的就埋葬了“我们的英雄”么?

这个世界的系统其实是有漏洞的,就像大坝不可能把水堵得死死的,其实是有漏洞的,如果要把水堵住,首先需要考虑如何缓和水流。我们的世界应该是‘1’中有‘2’,‘2’中有‘1’,不可能是那么绝对的。所以关于我的动画,我总是在提出很多质疑,我提出很多问题。随着作品的

积累,我发现我在作品中提出的问题也在无意之间构成另外一个系统,它使我的思路渐渐清晰。也许,这个系统和我们真实存在的并不完美的系统平行于我们的理想左右吧。



◎艺术家心语

任何东西都能成为动画

——孙逊答记者问

动画让孙逊梦想成真

问:是什么偶然和必然的因素让你迷上了动画?

答:偶然的因素是大学的时候(2002年)参加在比翼的叫做“少数服从多数”的展览,策划人是陈晓云,交了很多方案,讨论到最后,可能实现的方案也只有动画的那个方案,也就是后来的《创世纪》。

必然的因素是我对绘画的情结很深,同时又挺着迷影象这种方式。

其实在第一部动画之前我拍过一部短片,是在刚进版画系的时候,剧本是在附中四年级时写的。记得当时还是系里给了500块钱,条件是片子要代表版画系作为美院元旦联欢会上的节目。机器是借的,而且是模拟机,剪辑是跟着一个同学跑到嘉兴去弄的,原因是我那同学的老爸是嘉兴电视台的。他爸介绍一个朋友帮我们弄的。整个过程对于当时的我来说很难,关键是没有钱。

问:为什么在创作《创世纪》后一直做动画?

答:做一件作品其实必然要面对几个因素,最主要的一样是钱,还有一样是精力和时间。我没钱,但有的是时间和精力。从实现梦想的最低要求来讲,动画花钱少,只需要付出大量的时间和精力就够了,所以我尝试了动画这个手段后觉得很好,起码做作品变得特别现实,特别适合我当时的状况。后来就钻进去了,直到现在。

问:为什么你觉得任何东西都有成为动画的可能?

答:我的确认为任何东西都能成为动画,原因是我觉得动画本身并不重要。如果真把动画当动画去做,那会特没劲的。所有的事情其实道理都是通的:我们做的任何事情,“事情这个形式”的背后都有“阴谋”,也就是另外的目的或者说是追求。如果从这个角度去理解,当然任何东西都有成为动画的可能,因为“动画”本身已经很模糊了。

做好动画必须理解绘画

问:你的《21克》中所有的镜头都有一张色粉的素描作为原稿,这是为什么?

答:你所说的素描其实是分镜头。这么做的主要原因之一,跟动画创作的团队操作有关系:《21克》是团队作战,但并不是团队中的所有的人都擅长这种素描。动画这种工作其实很耗精力和时间的,分镜头由原画部负责,动画部则接下去做动画效果:当分镜头从原画部出来之后,动画部的成员只需要考虑动作和镜头的运用和美感就可以了,不需要在镜头的画面气质和光线效果上耗费精力了。这样就能更好的把握工作的质量。

问:这样做是不是因为你要突出你的动画图像语言与素描的关系?

答:对。绘画的语言和动画的语言在很大程度上是不同的,各有侧重吧,我认为如果想要做好动画必须要建立在对绘画的理解之上,所以这也是我们先确定分镜头素描的另外一个原因。只有你真的理解画面的东西,才能更好的去把握动画本身,否则会被动画的外在手段欺骗,那么,就真的会变成为了做动画而做动画了,会丧失真正的目的。重要的不是在迷雾中不停的走,貌似勤奋的寻找,而应该是保持冷静的头脑去辨析方向,哪怕偶尔停下来。这也是为什么我们会花近4年的时间去完成一部30分钟的动画。