

迪斯尼动画电影《冰雪奇缘》 中的挪威建筑文化元素研究

赵媛媛, 曹烨君, 余熙文

(合肥师范学院 艺术传媒学院, 安徽 合肥 230601)

摘要: 迪斯尼3D动画影片《冰雪奇缘》斩获2014年奥斯卡最佳动画长片奖, 片中古香古色的安瑞戴尔和冰雪女王 Elsa 创造出来的冰宫令人印象深刻, 其蕴含的大量挪威建筑元素, 受到广大影评人士和观众的称赞。以此为视角进一步研究片中的建筑文化元素, 以及建筑文化元素中的设计对影片人物形象、性格的影响, 阐释电影中的艺术元素是将人物心理活动具象化的艺术表现手段之一, 进而使影片获得更大的视觉张力。

关键词: 冰雪奇缘; 挪威; 建筑文化

中图分类号: J59

文献标志码: A

文章编号: 1008-7192(2015)04-0060-05

《冰雪奇缘》是迪斯尼公司制作的一部音乐奇幻喜剧和 3D 动画电影, 由克里斯·巴克和珍妮弗·李联合导演, 珍妮弗·李编剧。该片获得 2014 年第 86 届奥斯卡金像最佳动画长片和最佳原创歌曲, 还获得第 71 届金球奖最佳动画片、第 41 届安妮奖最佳动画电影等奖项。《冰雪奇缘》在全球获得 12.75 亿美元的票房, 是有史以来获得最高票房的动画。

一、《冰雪奇缘》概述

《冰雪奇缘》取材并改编自安徒生童话故事《冰雪女王》, 改编后的动画已和童话大相径庭。《冰雪女王》是安徒生最长的童话之一, 发表于 1845 年, 讲述一个邪恶的山精打碎了自己制作的魔镜, 魔镜的碎片落入一个叫“加伊”的男孩子眼睛中, 同时使得他的心灵变得冷漠, 甚至忘记了自己的好朋友格尔达, 并跟随美丽而又冰冷的冰雪女王飞走了。于是格尔达开始了一段艰辛而漫长的冒险, 最终达到冰雪女王的冰宫中, 用她的吻融化了魔镜的碎片, 为加伊解除女王的魔咒, 让他重获自由, 并和他一同返回故乡。这个故事获得不少评论家和学者的赞誉, 但它仍是一个拖沓冗长并且略带灰暗的故事, 并不适合搬上少儿银屏。而早在上世纪 30 年代及 40 年代早期, 迪斯尼工作室便尝试将

安徒生童话改编成动画, 也取得了一些成功的范例, 如 1931 年和 1939 年对《丑小鸭》的第一次和第二次改编, 但对于《冰雪女王》的改编却不是那么一帆风顺, 一位挪威的学者卡尔·贝尔格拉夫曾在一次讨论中说, “这故事把细节很好地联系起来, 让所有事情都有圆满结局, 但它实在太无趣了, 毫无趣味, 或者更糟, 全是陈词滥调。很难用它改编出好动画来。”(this story rounds off everything nicely and ties up loose ends, but it is very uninteresting and just fades out into nothing, or worse than nothing, banality. It is hard to make good animation out of it.)

所以, 一直等到了近几年, 一首充分表现女王 Elsa 内心独白的音乐(后来成为全片高潮部分的插曲, 即 Let it go)被放到编剧珍妮弗面前, 使珍妮弗感受到 Elsa 的内疚与释怀的自由之间的矛盾心情。新版冰雪女王的故事梗概才得以成型。而在这一段配合着音乐的片段中, Elsa 使用魔力建造了美轮美奂的冰宫更是惊艳全场, 这也和后文将提到的冰宫建筑关系密切, 所以在此多作详细阐释。新版中的冰雪女王(官方后定名《冰雪奇缘》)删去了山精与魔镜的部分, 女王也从大反派变成正面人物, 讲述自幼拥有冰雪魔力的大公主 Elsa 因为一次意外伤害了妹妹 Anna, 使她十分内疚, 从此自愿把自己囚

收稿日期: 2015-03-09

作者简介: 赵媛媛(1980-), 女, 合肥师范学院艺术传媒学院助教, 硕士, 研究方向为动画设计; 曹烨君(1985-), 合肥师范学院艺术传媒学院助教, 硕士, 研究方向为人居环境。E-mail: 37726070@qq.com

禁在房间中,隐藏拥有魔力这个秘密,直到多年之后国王王后逝于海难,Elsa在冠冕大典中因意外使用魔力使全世界陷入冰天雪地之中,最后她被迫逃到悬崖,建造属于自己的冰宫,而妹妹则一路艰辛地寻找姐姐,并用她的生命拯救了差点被谋杀掉的Elsa。整个影片一反王子公主的爱情套路常规,而反映了姐妹情深,血浓于水的亲情之爱。这也是改编之后的神来之笔。

初步了解了《冰雪奇缘》的大概剧情,可知影片中的活动场景主要集中在两个:一个是两姐妹一同成长的安瑞戴尔皇宫(AlanDale Palace),另一个是Elsa在悬崖上用魔力创造的冰宫(Ice Palace)。细腻的画风一直是迪斯尼的长项,而这两处场景的设计不但美不胜收,艺术家们还通过实地考察,将挪威当地的“乌尔内斯式”建筑风格融进了安瑞戴尔的设计中去,并辅之以Rosemaling(挪威语,大意玫瑰纹饰)风格加以点缀,而对于冰宫,以及冰宫附近的环境设计,同样具有尖屋顶的经典北欧建筑风格,同时还将人物不同的情感赋予到冰宫所折射的不同颜色之中,处处细节都能体现出这部影片艺术家们的用苦良心。并且冰宫所选用的尖锐形状也能反映Elsa当时处于矛盾和自卫状态,通过具象化的建筑来反映无形的人物心理活动也是影片的一个亮点之一,几乎看过该片的观众都对Elsa建造冰宫影片片段赞不绝口。那接下来便让我们先看看第一场景——安瑞戴尔王国。

二、安瑞戴尔皇宫(AlanDale Palace)

安瑞戴尔皇宫建造大气,富有灵气,为15世纪建筑的杰出代表,它蕴涵了欧洲中世纪以来各家建筑的经典。安瑞戴尔皇宫依着高峻的山崖傍着广阔的大海,长而窄带有尖屋顶的房屋错落有致,团簇着一座质朴典雅的宫殿。黝黑的天空时而能看见美丽的极光,充满异域色彩的场景马上给人以神秘梦幻之感。剧组最初决定以斯堪的纳维亚为基础设计安瑞戴尔王国,但在与历史学家见面并了解斯堪的纳维亚文化的特殊性后,他们意识到这种文化拥有许多伟大而又相对独立的传统,很难单独提炼出背景,于是最终决定将范围缩小到挪威,尤其以挪威的巴勒斯特兰这个古镇为范本,得到许多当地木

建筑的灵感,同时也吸收了生活在北极圈内的少数民族——萨米族的民族文化精粹。

挪威所处纬度和阿拉斯加相近,在纬度 $57^{\circ}57'31''$ 和北纬 $71^{\circ}11'09''$ 之间,西部拥有狭窄的海湾,借鉴此点,影片中的安瑞戴尔也是典型的峡湾地带,靠山临海。而剧组所采风的城市巴勒斯特兰(图1)坐落于松恩峡湾,这里的房子多就地取材,采用木质材料作为材料,并在房屋转角相接处将原木劈成燕尾状,房屋色彩鲜艳,采用大胆红色、黄色来粉刷房屋,就像一个童话世界一样,而且当地的房屋往往集群而建,形成整齐的排列与南欧大部分的独栋小房大不相同。在巴勒斯特兰找不出两栋完全一样的建筑,每一栋建筑都完美展示了几何图案的圆润或者方正之美。从整体上说,这种挪威式风格建筑完全融入了影片中,房屋细长而相对狭窄(受维京时代“长屋”影响发展而来),利于寒冷地带的保暖,色彩艳丽,是满目白色冰雪世界中对单调色彩的中和,也是当地人热情豪放的体现^[1]。而房屋的屋檐喜欢饰以图案雕刻,这种建筑文化风格在当地被称为“乌尔内斯式”(Urnes Storkyrkje),并以乌尔内斯的斯塔夫木教堂作为挪威古建筑的代收到人们的知晓和关注(图2)。众所周知,北欧古代曾信奉多神教,直到维京时代后期西欧的基督教才慢慢渗透进来,后变成强势宗教文化并在当地修建教堂。但或者因为当地人对外来宗教的不服气,11世纪中叶,在建造这幢古老的斯塔夫教堂时,当地人在屋檐上装饰有基督教的十字架,又有北欧神话传说创作中的兽头形尖顶,这后来被称为是“龙式风格”(Dragon Style)。当然,这种龙式风格没有被直接引入动画之中,但这种木质建筑的整体风格却毫无疑问已融入安瑞戴尔皇宫的设计之中去了。图3便是艺术化后的安瑞戴尔王国的普通民居,图4是根据斯塔夫教堂艺术化后的安瑞戴尔皇宫。整个安瑞戴尔王国看起来似乎是质朴无华而非五彩缤纷,这是因为考虑到影片的需要,不能因环境而喧宾夺主。此外,相对于温暖而浪漫的南欧,北欧的建筑文化更加讲究实用,甚至可以算得上是建筑文化中的功能主义的先声,功能主义追求形式和功能统一体的建立,以及一些本质意义的重新发现,这影响了建筑师们对基本几何体量的偏爱而摒弃过度的修饰。而挪威建筑中狭窄而形长的“长屋”一端是居住区,另一端是牛舍,建材通常是木头和

革皮,或者在编条外面涂以灰泥制成篱笆墙,这种建筑文化体现出:一则宽大房屋漏风,而“长屋”易御寒;二则居住使用一体化;三则取材方便的功能主义特点来。



图1 巴勒斯特兰

图2 斯塔夫斯教堂



图3 安瑞戴尔王国民居

图4 安瑞戴尔王国皇宫

除了安瑞戴尔的建筑风格和建筑意义,影片中房屋的装修还体现出挪威当地的“玫瑰纹饰”(Rosemaling)的特点。在所有挪威的民间艺术中最具代表性的便是“玫瑰纹饰”,这种“玫瑰纹饰”深受欧洲巴洛克和洛可可风格的影响,图案通常是中间一大朵玫瑰,其周围被繁多的叶子包围着。这种修饰源于十八世纪,大部分农村家庭开始安装烟囱,而未安装烟囱之前,做饭时家中墙壁早被烟熏得黑糊糊的,加之当时经济的好转农民便有动机有心情来装饰他们黑熏熏的墙壁,并渐渐扩散到各种家具、厨具、服饰、乐器上来^[2]。在影片中这种玫瑰纹饰被运用得活灵活现,美丽的花纹多围绕一个中心向四周拓展,环绕的叶子呈C或者S形状,所选图案基本上全部是植物,而传统中的动物、人物在“玫瑰纹饰”中则成了点缀之笔。这种装饰在影片中可谓无处不在,它被印制在柱子、屋顶、地毯、烟囱、桌子、椅子几乎所有的安瑞戴尔王国中,同时这种看似复杂的图案虽然到处都是,却并不使人觉得不妥,反而增添了挪威风情,如来到异域风光参观浏览^[3](图6)。不仅如此,Elsa和Anna公主的服装上同样也装点着“玫瑰纹饰”,她们的造型来源于萨米族人,五彩斑斓的服饰在单调的白雪之中

显得格外地美丽,散发出北欧萨米族所特有的异域色彩,从而形成审美上的“陌生化”效果(图7)。

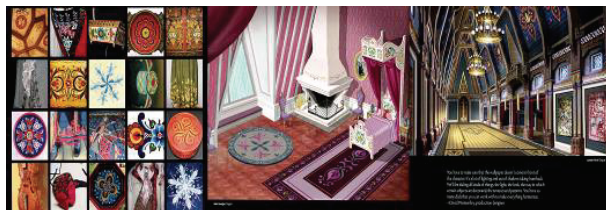


图5 “玫瑰纹饰”、动画中的“玫瑰纹饰”、安瑞戴尔皇宫走廊



图6 人物Anna和人物Elsa服饰

二、冰宫(Ice Palace)

要说到全片最大的亮点,还属充满想象力与创造力的冰宫,冰宫的建筑材料是冰晶、冰渣、冰雪,而自然界中的冰是极其复杂的,单就雪花凝结成的冰晶每片就各不相同,所以,在动画的场景设计中最难模拟的,但本片冰宫的建造不仅合乎自然常规,而且还在本无生命力的冰宫建筑之中加入Elsa的性格和情感^[4],使得整座冰宫也活了过来,充满生命的张力。

雪在自然界中并非只是单调的白色,雪对阳光的反射率很高,在积雪结冰,冰层比较厚实的时候,是深蓝色的,在积雪蓬松的时候看雪是白色的,而浅浅一层的冰渣则是灰色的。所以雪在不同光线反射下会形成不同颜色,这点是能够使影片中“冰雪”主题得以出彩的关键原因。正如艺术指导迈克·吉亚莫说:“冰雪成为这部电影中一个非常强大的设计元素,我们的雪并不只是白色的——它可以随着叙事的需要,在任意时刻变成任意颜色,以增加视觉冲击。冰雪就像一张白色的画布,我们可以将蓝色、绿色、红色或者其他任何色彩挥洒其上。我称之为‘日色与光线的力量’”^[5]。而艺术家们也的确将人物的情绪赋予到了冰雪之中。正是这些强烈的色彩使得这幢冰宫并非是单调的白色而使观众产生视觉审美疲劳,在这片以白色为底色的画卷上,色彩的加入使得冰宫的轮廓更加鲜明。这两点强烈的

色彩和鲜明的轮廓正是《冰雪奇缘》中设计理念的核心。

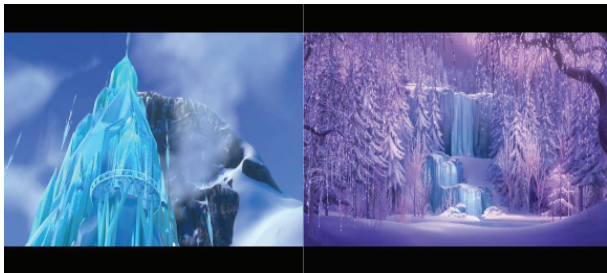


图7 彩色的冰宫



图8 冰梯和冰灯

该片除了给冰宫设计不同的颜色意义,还把冰宫特地安放在一个特殊的地理位置——悬崖之上,极不稳定的悬崖上矗立着一座冰雪宫殿,而宫殿之下就是万丈深渊,这种设计本来就带有很强的暗示性,意味着冰宫主人内心的崩塌。

在介绍了冰宫的颜色、位置以及华美外观之后,冰宫中的一些配件也值得我们去关注。无论是通往冰宫的冰梯还是吊在大厅内的冰灯(图8),或者周围被冻起来的树冠、溶洞,都具有同样一个显著的特点,那便是尖锐。华丽的手扶梯纹饰由交叉的字母V组成,来代替传统中的C或S型花纹;还有最令人目眩的大厅吊灯,呈橄榄形状,组成吊灯的每一片冰晶都是锋利的,而且如此庞大的吊灯竟然只由最上方的一根冰丝悬挂于大厅之中,几乎是暗示了这盏吊灯在不久后很大可能会掉落的命运;还有溶洞中集中指向同一个中心的冰柱,顶头是如此锋利,难怪片中的雪宝遇见此景会说:“哦,看看那个,简直绝望。”(Oh, look at that, I've been impaled)还有被冰冻得坚硬而锋利的树冠、城堡,所有的这些细节都为了表现Elsa内心的绝望,既有对自己自暴自弃的绝望,又有对世人不理解而被孤立的绝望。这些本来不易被描叙出来的内心状态,都通过一根根尖锐的冰柱来展露无遗。特别是从一片冰晶——构成所有冰宫的最元素,都能把这种锋利似刀,刺骨之寒的感觉表达出来。

四、结 语

动画影片相对于一般的真人制作影片来说,故事场景的设计显得更加自由大胆,也往往更能通过环境的处理与故事的叙事要求紧紧相连,把一些不容易表达出来的人物内心和一些故事背景置于无声胜有声的建筑文化元素之中^[6]。

比如《冰雪奇缘》就是一个很成功的例子,前一个场景——安瑞戴尔王国中无处不渗透着质朴的挪威建筑文化中的“乌尔内斯式”风格,并能够从动画的影子里追溯出现实建筑的原型来;同时,安瑞戴尔王国中所用的装饰纹章也出自挪威民间的“玫瑰纹饰”,这种注重细节、能经得住考证的动画作品,也正是博得评论家关注的亮点。通过影片的播出,还能反而行其道,鼓励人们去参观平时可能被忽略的建筑文化艺术,使之得到更好的保存和发扬。对于冰宫的设计,则体现人物心理性格多过于体现现实中的建筑文化背景,因为毕竟作为是一种更加自由的大脑风暴而实现,但不管怎么说,冰宫的设计也是和安瑞戴尔王国的设计是一脉相承的,不然就会造成整部影片背景的不协调。通过这座同样具有北欧建筑文化特色的冰宫,我们能理解Elsa真正的内心世界,也正是这座冰宫的创造,使得原作中那个邪恶的冰雪女王被人们改编得如此合情合理,温暖人心,都为Elsa与Anna之间浓浓的姐妹情怀所感动,从长远来看,这也是迪斯尼动画在公主系列中跳出王子公主爱情故事的窠臼中的关键一步,并创造出一个全新的,由女性来拯救女性的公主形象来,实现了女性的自我救赎与解放。这点是十分令人欣慰的。所以也借此文对历时73年(故事部分,几易其稿,从1943年开始到2010年,画面特效从尝试到技术成熟的真正投产,花6年左右)创作出《冰雪奇缘》的艺术家们表达我深深的敬意。

参 考 文 献

- [1] 彭一刚. 建筑空间组合论[M]. 北京:中国建筑工业出版社,2008:38.
- [2] 郝莎莎. 动画中的角色塑造和颜色心理学[J]. 大众文艺:学术版,2013(8):11.
- [3] 萧默. 建筑的意境(梁思成弟子萧默先生遗作(生动阐释“建筑是人类文化的纪念碑”)) [M]. 北京:中华书局,

2014:89.

中国建筑工业出版社,1970:82.

[4] 安向艳. 动漫角色造型[M]. 北京:人民邮电出版社,2010:32.

[6] [美]罗伯特·麦基. 故事(材质结构风格和银幕剧作的原理)[M].周铁东,译. 天津:天津出版社,2010:51.

[5] [美]弗兰克·劳埃德·赖特,等. 赖特论美国建筑[M]. 北京:

A Study of the Norwegian Cultural Elements Norway Architecture in *Frozen*

ZHAO Yuan-yuan, CAO Ye-jun, YU Xi-wen

(School of Art and Media, Hefei Normal University, Hefei 230061, China)

Abstract: *Frozen*, a 3D animation film produced by Disney, won the Oscar best animated feature in 2014. In the film the antique and pristine ice palace which was created by a pair of sister princesses impressed audience greatly. Because of the embodied elements of Norwegian architecture, the film is praised by both the film critics and audience. The paper studies the cultural elements of the architecture in the film and the influence of such design on the images and personality of characters. It is thought that the art element in the film is one of the artistic ways of expression to visualize the mental activities of characters, which serves to enhance the visual tension of the film.

Key words: Frozen; Norway; architecture culture

【编辑 程广平】

西安建筑科技大学学报(社会科学版)

采编系统正式上线运行



西安建筑科技大学学报(社会科学版)采编系统经过前期的开发建设及试运行,已基本可以满足学报采编环节的各项功能要求,现在已正式上线运行,请广大投稿作者投稿时注意投稿方式的变化,同时也欢迎广大读者积极浏览本网站内容。网址: <http://jdxbs.xauat.edu.cn/>。

采编系统的运行可以满足学报采、编、审、发等编辑发行环节各流程的网络一体化办公,目前主要可以实现作者在线投稿、专家在线审稿、网刊发布、论文相似度检测、DOI集成注册、预出版及参考文献辅助编校等功能。