

■动漫焦点

玩具“动员”了成年人的伤感

□李 萌

太空战警巴斯光年出了故障,玩具们将他寄回原产地中国台湾进行修理。刚刚寄出之后,中国台湾的玩具生产厂商就向全球发出了玩具召回通知,被召回的玩具恰恰是这种太空战警。消息引起了其他玩具的焦虑——巴斯光年被运回厂家后会不会被销毁成一堆废塑料?于是玩具们再次离家,拯救行动悄无声息地开始了……

——这既不是《玩具总动员》Ⅳ的梗概,也不是网友杜撰的虚拟故事,而是《玩具总动员》Ⅲ夭折的初稿剧情。

抛开前不久刚上映的《玩具总动员》Ⅲ,回头来翻翻这些玩具的“前史”。在《玩具总动员》Ⅰ和Ⅱ里——“玩具主人公”被新潮玩具所取代,在主人搬家时被当作废品扔掉,被邻居男孩绑上炸药炸成碎片,坏环后不能得到及时修理……从玩具被制造出的第一天起,他们就不停地担心着——担心被遗忘,担心被遗弃,这是一种多么提心吊胆的生活!

在《玩具总动员》Ⅲ中,这种焦虑依旧贯穿始终。作为“玩具系列故事”的终结篇,《玩具总动员》Ⅲ抛出了一个看似无法解决的问题:与前两次故事不同,没有新玩具的到来,也没有旧玩具的拍卖——小主人长大了,即将上大学的他再也不需要玩具了,玩具们留下的最好选择是被束之高阁。于是在影片结尾,玩具被送给了更小的孩子。当玩具们坐在草地上,看着主人的车子向远处慢慢驶去时,这不仅是一次儿童的成人礼,更

是一场成年人对童年的告别仪式。

前述第一稿之所以夭折,与皮克斯一贯的动画风格有很大关系。如果说迪士尼的幻想是两只脚踩在高高的云端,那么皮克斯的风格就是一只脚踏在幻想空间,另一只脚却稳稳地扎根现实。在《怪物公司》中,怪物不得不将小女孩送回现实世界;而《料理鼠王》里的小老鼠在经过种种艰辛之后,虽然得到了美食家的认可,却依旧没能实现梦想——做一名人尽皆知的优秀厨师;《飞屋环游记》开场不过几分钟,便带来了深深的遗憾——卡尔送别了一生相濡以沫的伴侣……这些情节设置,让皮克斯有了不同于其他美国动画片的“成人童话”味道。

在《玩具总动员》Ⅰ中,巴斯光年一直以为自己是一名太空战警。当他看到巴斯光年的电视广告后,才知道自己不过是个玩具;他试图再度飞起,却重重地摔倒在地板上。《玩具总动员》Ⅱ里的翠丝既没有被新玩具代替,也没有在玩耍时被遗忘在郊外;小主人长大后不再需要玩具,于是翠丝被带走捐献。更不用说《玩具总动员》Ⅲ最后几分钟里玩具与主人的告别场景,颇具仪式感的画面让很多成年人泪流满面。说到底,这些都是成年人更能体会的情感经历:梦想的破碎,不得不面临的别离——童年终结,步入社会,所有成年人面对这些时只有无可奈何。于是,并不复杂的故事,却因为皮克斯细腻的处理而与众不同。在孩童般的纯真浪漫之余,故事在暗含



胡迪正在试图说服玩具们回到主人身边

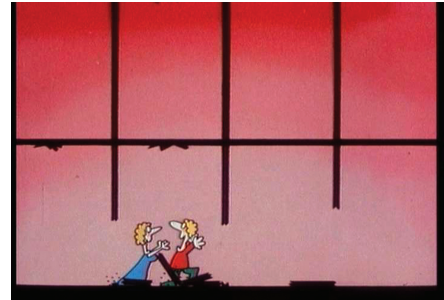
成年人视角的悲观情绪中收场,留下一声无奈的叹息。

让大多数的观众喜爱、感动甚至成为记忆的一部分,本就是一件非常困难的事情。就这个角度而言,商业动画比实验动画实现起来更为困难。毋庸置疑,“玩具总动员”系列满足了观众挑剔的口味。值得一提的是,影片中许多搞笑细节都来自英语本身。玩具牛仔胡迪冲着巴斯光年大喊“give me your hand!”(意译是“帮个忙”,直译则是“给我你的手”),结果郁闷中的巴斯光年真的把自己的胳膊扔了过去;巴斯光年带领玩具营救胡迪,面对障碍物时,暴暴龙问他该怎么

办,巴斯光年看着暴暴龙说道:“use your head……”(意译是“动动你的脑子”,直译则是“用你的头”),话音刚落,下一个镜头就切到巴斯光年与玩具们架起暴暴龙,用他的头撞向障碍物。

“玩具总动员”的创意来自皮克斯制作的动画短片《小锡兵》。短片基本没有情节,不过玩具锡兵被刚会走路的宝宝追着满地跑。谁也没想到,正是这部用作技术尝试的短片,在七年后酝酿出了世界上第一部3D动画长片。皮克斯的成功本身就是一个奇妙故事,剧情比他们的作品更为精彩。

■短片短评



《动人的爱情故事》



《巴比伦塔》

自由舞蹈的画笔

——萨格勒布动画短片浅析

□魏 丹

“格洛丽亚!”

伴随着一声声急切的呼唤,一个男人开始了漫漫的追寻历程。他路过喧嚣的城市,横渡湍急的河流,翻越群山的顶峰。他曾在沙漠中开流浚背,曾在冰川的寒风中瑟瑟发抖,但风霜雨雪无法阻挡他执著坚定的脚步,因为他听到了恋人的回应。最后,他终于找到了格洛丽亚,两人冲破一切阻碍,热烈地拥抱在一起。

这部名为《动人的爱情故事》的动画短片具有明显的东欧漫画风格和舞台剧效果,线条简洁流畅,配音充满了情绪感染力,欢快奔放而不失细腻,简单利落而不失精致,是萨格勒布动画学派的代表作之一。萨格勒布动画学派诞生于前南斯拉夫的黑罗地,从二十世纪五十年代成立到八十年代式微,共创作了六百多部动画片,获得了四百多项国际大奖。时至今日,萨格勒布动画学派因其独特的气质仍为世人所津津乐道。它最大的魅力就在于用随意的笔法,表达细腻的情感和丰富的内涵。

短片《挽歌》片长还不到四分钟,却成功地表现出多层次的复杂情绪。一个悲伤的囚犯,透过小窗看到一朵正在长大的小红花,顿时充满了希望。他为了它挡雨、遮风、浇水、捉虫……然而当他出狱后,却

满不在乎地把箱子丢在路边,不再关心这朵花的生死。在一个人绝望的时候,从一个小小的花朵上就能得到安慰和憧憬,而获得自由以后,又彻底放纵了自己的邪恶。

同样令人回味无穷的还有《巴比伦塔》。在这部短片中,人的一生被浓缩成从高塔上坠落的过程。掉到地面后被弹上去时,换一个角度看,仿佛又开始了一场下落的过程。生命是单程的,一旦错过什么,就无法再重新回去。即使命运发生质变,也不过又是一场单程的人生罢了。这部短片将时间具象化,形式和内容都很简单,却深刻地勾勒出人生的困境。

另外一部视角更加成人化的短片《萨蒂迷狂》在国际上更具影响力,它描绘了在城市这个钢筋水泥的丛林中的人生百态,充满了讽刺意味。这部作品以法国音乐家萨蒂的钢琴曲贯穿始终,画风粗犷混乱,跳跃而有节奏感,两者结合得十分完美。

除此之外,萨格勒布也制作过很多以孩子为受众的动画片,《安娜买面包》秉承了一贯流畅的画风和幽默的叙述,也增添了些许天真清新的气质,以小女孩的角度,讲述了在买面包的路上的冒险经历。另外,《月球上的奶牛》《恐惧八人组》也是非常优秀的儿童动画短片。

萨格勒布动画师们关心小人物的命运,表达平凡人的想法,正如《动人的爱情故事》作者波尔多所说:“普通人就是我的主角。”尽管这些动画短片都带有强烈而独特的人格风格,但洒脱自由的精神则是萨格勒布的统一标签。

■看电影

父爱:从对抗到理解

□简 平

片名:《回归》
上映日期:2003年6月
导演:安德烈·日瓦金采夫(Andrei Zvyagintsev)
地区:俄罗斯
奖项:荣获2003年威尼斯影展金狮奖、最佳新人导演奖;欧洲电影大奖年度最具潜力导演奖等。



《回归》剧照

式,于是,最后他从比跳台高得多的塔架上独自走了下来,完成了他的成长蜕变。

相对于伊凡的恋母情结,大儿子安德烈却更多的有一种寻父情结。他渴望与父亲建立沟通和交流,因此,他具有认同父亲所赋予的那种爱的心理基础。父亲中途要他们离开,他不是像伊凡那样去责怪父亲,而是在想是不是因为他做错了事。事实上,他的确做错了——父亲同意他带着弟弟独自驾船出去,但必须在规定的时间内回来,父亲为此摘下自己的手表,给他戴上。但是,毫无时间观念的安德烈,却在弟弟的怂恿下,比规定的时间整整晚回来三个小时。父亲那些魔鬼式的训练让安德烈精疲力竭,几近崩溃,但他最后认识到了父亲是以这

■动漫技术

皮克斯与3D:

“疯子”的执著

□史啸思

《玩具总动员》这部动画你听着肯定不会陌生,现在各种“动员”很多,惟独这部片子让人记忆犹新。为什么?道理很简单,因为它身上有着太多奇迹。

首先,它带动了动画技术史上的重大变迁。它是第一部真正意义上的3D动画长片——等等!啥叫“3D动画”?D就是dimension,“维度”的意思,所以也叫“三维动画”。现实物体是拥有长、宽、高三个维度的物体,三维动画或者说3D动画就是模拟现实物体三个维度的动画,看起来很立体很真实。也许很多人对此不解:3D动画不是很普遍吗?甚至大有泛滥的趋势!对,现在是很普遍,但放在1994年就不可思议了,那时候我们还看一休哥呢。

这部3D动画长片愣是在1994年就被皮克斯的“疯子”们整了出来。他们拥有梦想并且疯狂,勇于挑战权威,追求创新,用俗话说天生就有一副反骨。为什么他们敢这么大义凛然,如此特立独行?先来看看它的大老板,也就是大名鼎鼎的史蒂夫·乔布斯。这主儿本就是一个特立独行的知识疯子,前后花了五千万美元砸在皮克斯公司身上,而且全是肉包子打狗有去无回,这在1986年是根本不可想象的。而且这家伙还非常坚定地认为自己绝对正确。纵观历史,疯子的行为不是毁灭就是爆发,而乔布斯有幸成了后者,《玩具总动员》系列的成功,终于让皮克斯这个不被外界看好的疯子公司变成了业界疯狂大鳄。

再来看他们的研发人员。有个叫劳伦·卡朋特的程序员,开发出一个名叫“碎形技术”的软件(听名字就知道很疯狂),来制作3D动画中山峰和玻璃的碎裂效果,虽然它的效果还不如现在大型3D软件自带的小功能表现得更真实,但在二十世纪八十年代却是让人吃惊不已的图形软件技术。还有位多伦多大学的哲学博士,名叫比尔·里弗斯,人家可是学文的,结果玩电脑搞出个“粒子阵列系统”,来模拟3D动画中的火、烟、水以及灰尘。现在说来,诸如3D MAX、MAYA这些大型3D软件,随便哪个就能模拟这些现象,但人家那可是二十世纪八十年代!

就这样,一个大疯子带着一群小疯子,在1991年与当时的业界大鳄迪士尼谈判,合作出品一部3D动画。据说当初谈得很惨烈,大体还是皮克斯公司卖了身,成了迪士尼公司的包身工——这部3D动画就是《玩具总动员》。在制作中两家公司的碰撞从头到尾就没停过,无论在技术、剧本、流程还是具体环节上都对着干。迪士尼是老牌2D动画厂商,非常排斥3D动画;加上大公司难免保守,与皮克斯这帮疯子更是水火不容。从流程上讲,迪士尼以往的经验是一个2D动画师包揽一个角色;而皮克斯是一个3D动画师负责一个镜头,在角色方面则是由动画师先捏出泥像,再扫描进电脑予以3D化——这在迪士尼动画师看来根本无法理解。而且3D制作在动画方面本身也省却了很多麻烦:以往2D动画是高级画师画出几个关键动作,再由普通画师填补几个关键动作中的过渡动作,至少要画成百上千张;可有了皮克斯开发的软件,只要摆出几个关键动作,电脑会自行生成过渡动作——那些传统画师的脸都青了!就这样,历经四年的磨难与挑战,《玩具总动员》终于被推出,枯燥的电脑数据第一次变成丰富多彩的图像。一时间好莱坞为之轰动,三周票房突破三千万美元!

皮克斯开创了3D动画的先河,随后无论动画还是电影一窝蜂地大量运用3D技术,这也说明人类有盲目跟风的嗜好。虽然3D技术给人带来的视觉冲击力很大,但并不能滥用,因为它会产生视觉疲劳,毕竟技术应该服务于剧本。所以皮克斯在剧本领域又展现出惊人的冷静与成熟,不卑不亢地十五年出了十一部长片,片片火爆,片片爆棚,片片老少咸宜。一群疯子创建的动画公司居然能有这样出色的业绩,让后来人不得不静心思索探究。

■短 讯

中国儿童音乐剧普及推广暨展演周在京举办

文化部于8月22日至28日在京举办了“歌声伴我成长”——中国儿童音乐剧普及推广暨展演周活动。

本次展演周活动的最大亮点是公益性和社会参与性。参演的20个剧目所有场次的演出以及“歌声伴我成长”主题晚会的演出票务,均可通过中国儿童音乐剧网免费索取。所有参演剧目的演员均由4至14岁的少年儿童组成,是新中国成立以来举办的规模最大的一次儿童音乐剧盛会。

演周活动的口号是“只要你喜欢,就可以加入我们的行列!”活动期间,部分少年儿童报名参加儿童音乐剧排演体验活动;儿童音乐剧普及推广交流研讨会同期举行。



《采蘑菇》