

## ■ 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。

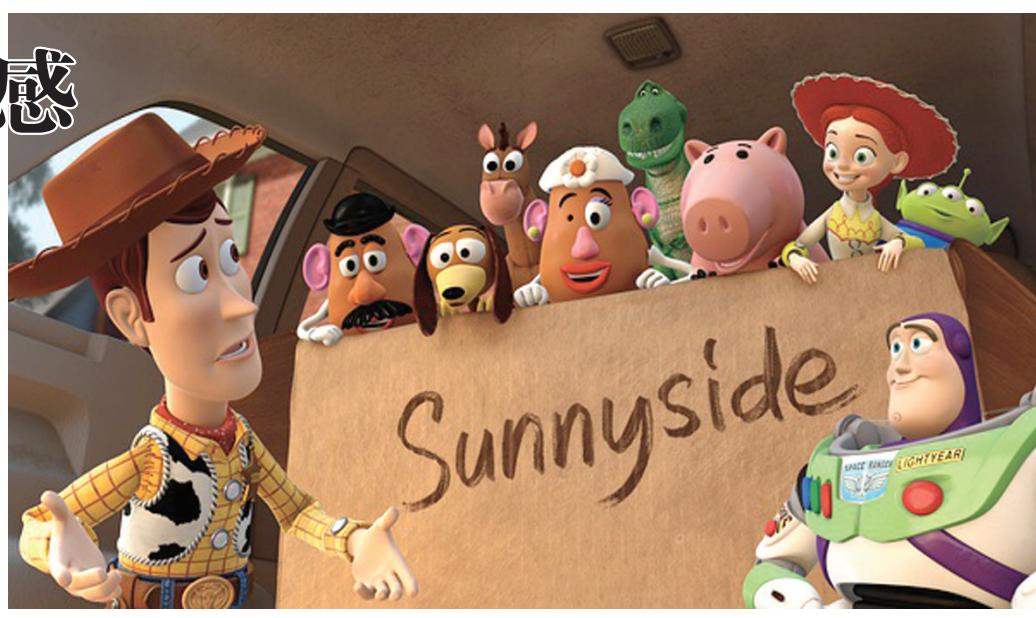
抛开前不久刚上映的《玩具总动员》III，回头来翻翻这些玩具的“前史”。在《玩具总动员》I和II里——“玩具主人公”被新潮玩具所取代，在主人搬家时被当作废品扔掉，被邻居男孩绑上炸药炸成碎片，玩坏后不能得到及时修理……从玩具被制造出的第一天起，他们就不停地担心着——担心被遗忘，担心被遗弃，这是一种多么提心吊胆的生活！

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；小主人成长后不再需要玩具，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显得与众不同。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，暴龙问他该怎

办，巴斯光年看着暴龙说道：“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，不过是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奇妙故事，剧情比他们的作品更为精彩。

## ■ 动漫小贴士

## 所谓“动漫”

“动漫”一词，就字面而言是“动画”与“漫画”的结合。但“动漫”的叫法只能算“中国制造”，在英文里没有“动漫”这一说法。

我们不妨看看几个相关词汇——

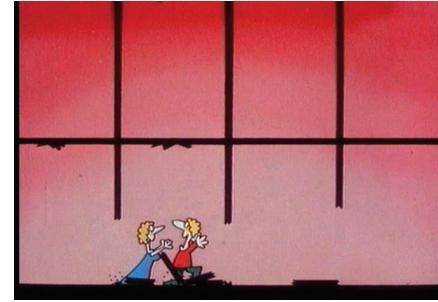
卡通(cartoon)的涵盖面最广。印刷品上的幽默插图、动画片……只要出现带有夸张、变形和喜剧元素的绘画和动画作品，即可称为卡通。也曾有人提议，只要在平面媒体中提及卡通，就应该指单幅图画(例如幽默讽刺漫画)，而不应指多格连环画。

漫画(comics;manga)的概念则更加具体。在现代漫画中，comics与manga的共同特征是用一系列格子讲故事。Comics是偏西方的称谓，词源是拉丁文的comicus(喜剧)。Manga则发端于日本，直译是“异想天开的图片”。由于二战后政府不再限制出版，manga在日本得到迅速发展，分类也越来越细。少年漫画、少女漫画、青年漫画甚至成人漫画，都有特定读者群。但过度自由的风气也导致这种体裁为商业利益所驱使，产生出大量垃圾。

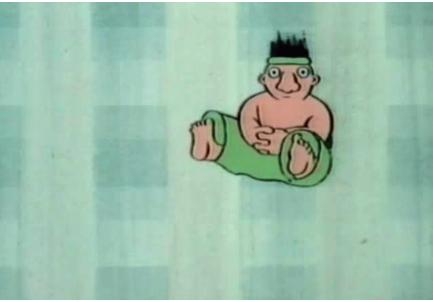
手冢治虫被誉为“日本漫画之父”，正是他将电影中的镜头感带到了平面漫画中，令读者在阅读时产生看电影的特殊感受。例如，在描绘一个男孩伸拳冲向画面时，日本漫画家会完全模仿电影镜头，让近处的拳头与远处的人形成强烈的透视对比，读者几乎能感到拳头会马上打中自己的鼻子。这一特色后来被一代代日本漫画家所沿用，形成了这类漫画独有的画面语言。

比起漫画，动画(animation)的概念就清晰多了。Animation一词源自拉丁文词根anima，意为“灵魂”；而animate的意思则是“赋予生命”，即：使没有生命的物体活起来。所以“动画”一词就可以解释为——让没有生命的画面动起来。

## ■ 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。他曾在沙漠中汗流浃背，也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，配音充满了情感感染力，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克罗地亚，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。

同样令人回味悠长的还有《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，画风粗犷迷乱，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，《月球上的牛奶》《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个人风格，但洒脱自由的精神则是萨格勒布的统一标签。

塔架，并扬言要杀了父亲。怕他发生意外，父亲追了过去，不料失足坠亡。两个孩子决意将父亲运回家，就在他们启动汽车、打算把父亲的尸体装进去时，父亲连同那条小船沉入了水中。望着深蓝的湖水渐渐淹没了父亲，倔强的伊凡终于开口喊出了“爸爸”。北方的湖泊与森林一如既往的宁静，但是，对孩子们来说，一切都已然改变。

回过头去看，影片是这样开始的：在哥哥安德烈和其他孩子的讥笑声中，爬上高台跳水的伊凡退却了，他哭泣着没有勇气从高台上走下来，最终被赶来的母亲抱着走下高台。在伊凡的记忆中，父亲是空白白的、不在场的，因此，母亲是他感知爱的唯一途径和方式。在他不敢从高塔上跳下时，母亲的抚慰便是他所认可的父母赋予他的爱，这样的爱是涵盖了一切形式的。由此可见，伊凡对父爱的理解和接受，其实是一个长期被母爱包围的孩子必须在感情上战胜恋母情结的心路历程。正如影评家所指出的，由于父亲的缺席，伊凡长期停留在母亲视野中的“我”的认知中，并因此自我满足；而在父亲的眼中，在父亲严厉的命令般的口吻里，伊凡却读出了另一个“我”，那是一个懦弱无能的、不合群的、乖僻任性的“我”。这两个“我”是相互冲突的，只有相互接纳，才能彼此认识，从而获得真实的“我”。父亲的突然失足，终于让一直怀疑父亲的伊凡看到父爱的不容置疑，他也明白了爱的表达不是只有一种模

## ■ 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；欧洲电影大奖金年度最佳潜力导演奖等。



《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里回来，父亲为此摘下了自己的手表，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，而且全是内包子打狗有去无回。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(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3DMAX、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，大体就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“歌声伴着我成长”——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“歌声伴着我成长”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。

展演周活动的口号是“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同期举行。



《采蘑菇》