

提起《蓝精灵》，人们联想到的是童年、快乐、纯真……尽管很少有人从头到尾观看过这部电影，但“蓝精灵”似乎已经成为童年记忆中的关键词。

在这个无限漫长的暑假，阔别银幕多年的《蓝精灵》又回来了。

邪恶的格格巫闯进了蓝精灵的村庄，惊慌失措的蓝精灵在逃亡中彼此失散，笨笨误打误撞闯进了神秘石洞。在蓝月亮的照耀下，笨笨、蓝爸爸、蓝妹妹、聪聪和厌厌一行人穿越时光，来到了纽约的中央公园。在陌生的世界中，不仅有陌生的人类，还有可怕的格格巫。为了重返村庄，他们在人类的帮助下与格格巫展开了一场别样的战斗……

1983年，广东电视台引进了《蓝精灵》动画片，并邀请广州军区政治部战士歌舞团为引进版的《蓝精灵》重新创作中文版主题歌。团长翟琼、副团长郑秋枫联袂创作了家喻户晓的《蓝精灵》主题曲，词作者翟琼感叹道：“我写了500万字著作，可能看过的人不多，但20多行歌词，整整一代人都记得。”时隔多年，只要一听到“在山的那边海的那边有一群蓝精灵……”很多人的童年回忆就会随着音符飘然而至。然而，这首脍炙人口的主题曲被许多观众误认为是英文主题曲的再创作，殊不知它是一首地道的原创作品——这就是这首著名的主题曲并未出现在电影《蓝精灵》中的原因。

《蓝精灵》是家喻户晓的动画片，也曾陪伴一代人成长。不过在成为动画片之前，它则是比利时漫画家佩约笔下的漫画系列作品。

佩约原名皮埃尔·居里福特，1928年6月25日出生于布鲁塞尔。在从布鲁塞尔艺

■ 动漫小贴士

真人实拍与动画的结合

在今年炎热的暑假，电影《蓝精灵》将人们带回童年。

技术的发展日新月异，有时都很难分辨一部电影的类型——在《蓝精灵》中，除了蓝精灵和阿兹猫，其他的角色均由真人扮演，场景也为实地取材。电影《变形金刚》也采取了类似的制作模式。《哈利·波特》尽管以实拍为主，但伏地魔的扮演者将不会在成片中看到自己真实的样子——在拍摄过程中，演员头部被安置了几十个动作捕捉点，技术人员通过后期制作，将创造出一个世界上绝无仅有的、有着蛇一般面孔的伏地魔。这些影片看似都是真人实拍影片，但动画在其中起到的作用却是无法忽视的。

此前几十年，动画艺术家进行了各种各样的探索。1971年，世界上首部真人实拍与二维动画相结合的影片《奇妙飞床》问世。不过最令人津津乐道的还是1988年上映的《谁陷害了兔子罗杰》，影片由上百名动画创作者参与制作，包揽了4项奥斯卡奖项。类似的还有1996年的《太空大灌篮》、2003年的《华纳巨星总动员》等。至此，真人实拍与动画相结合已不再停留于实验阶段。这项技术日趋成熟，逐渐在商业领域崭露头角。

由于类型不同，真人实拍与动画相结合的技术也千差万别。但基本原理几乎一致——在确定剧本之后，先进行故事板的绘制，然后再进行真人实景拍摄。在拍摄完成之后，再交由动画师对动画部分进行逐帧绘制或是三维渲染。

《阿凡达》是一部典型的真人实拍与动画相结合的影片。现代电影中，观众对视觉的要求越来越高。在一个好故事的前提下，技术与视觉的展现就显得尤其重要。

■ 动漫焦点

哦，蓝精灵！

□ 李萌



木学院辍学后，佩约开始从事广告方面的工作。在这之后，经过朋友的介绍，佩约开始为著名的漫画杂志《Spirou》绘制漫画连载。佩约最初的作品名为《六孔笛》，讲述了欧洲中世纪背景下的一个冒险故事。在冒险的过程中，主人公遇到了一些三个苹果高、身穿白色服装的蓝皮肤小人——这就是蓝精灵的首次亮相。尽管《六孔笛》很受欢迎，但读者对蓝精灵似乎更感兴趣。因此，《Spirou》杂志的编辑希望佩约可以推出以蓝精灵为主角的漫画故事。

1959年，第一个独立的“蓝精灵”故事出

现了。他们以男性为主（只有蓝妹妹一个女性），身穿白色短裤，头戴白色帽子，拥有蓝色的皮肤和一条短尾巴。他们在蓝爸爸的带领下生活在蓝精灵村庄中，居住在蘑菇里，天敌则是邪恶的巫师格格巫和他的阿兹猫。值得一提的是，漫画中的蓝精灵喜欢吃的是叶子，那种家喻户晓的蓝精灵浆果则是蓝精灵在动画片中的新发现。

蓝精灵的语言很有特色，他们很喜欢频繁地使用“蓝精灵”这个词汇。例如：“I love you”就会被蓝精灵改为“I smurf you”（“smurf”为“蓝精灵”的英译）。

■ 短片短评

伺机而动的野兽

□ 魏丹



在每个人的内心深处，都可能涌动着某种渴望与正常生活背道而驰的激情。有的人选择将它遗忘，有的人则默默地将它隐藏起来。到了某个微醺的夜晚或清醒的黎明，也许会有某个小小的机缘拨动内心的某根弦。自此，那个蛰伏已久的野兽会破土而出，拂去身上的落叶，走出神秘的黑森林，彳亍于一览无余的平原上。

初看上去，《美铃》似乎是个私奔的故事，你可以这样理解，美铃宁愿和朝夕相处的章鱼私奔，也不愿意承受漫长而空虚的等待。我倒喜欢把它看成一个关于自我觉醒的故事。短片末尾，她开着敞篷跑车和那只章鱼飞奔到淅淅沥沥的雨中，其实美铃需要的不是陪伴，她需要的是没有牵绊和束缚的自由。

这部法国动画短片弥漫着正儿八经的法式情调，慵懒却十分考究。另外，片头的音乐《不要再让我等待》真的很难听。粗糙的和弦织体，连同没心没肺的吟唱，再加上机械的鼓声，令人回到那个古旧而充满激情的年代。我想，也许它和红梅香烟、后背拔罐子的痕迹、墙上的拜年娃娃、印着某款啤酒的烟灰缸等中国符号一样，代表了法国人对中国的某种怪异的理解吧。

不得不提，法国真是动画大国。另一部法国动画短片《女裁缝》采用了法国动画片中常见的低纯度色彩，和《美铃》一样富有优雅浪漫的文艺气息。这部出自法国著名的动画学校Gobelins的短片刚刚获得2011年昂西动画节的学生毕业作品评委特别奖。

《女裁缝》的故事十分简单。战争结束了，女裁缝的丈夫从战场上回来，身体已经残缺不全。女裁缝便用针线充满爱

意地缝合丈夫的伤口，缝合战争给城市、人们带来的创伤。然而她没有意识到，战争已经改变了她的丈夫。他身体里那个残暴的恶魔挣脱了针线的束缚，把女裁缝修补的地方一一破坏。短片寓意深刻，暗示残酷的经历会唤醒内心之恶的恶魔。

相比这两部动画短片，《红兔》显得非常不同。首先它来自德国，其次它是男性视角，再次它是三维动画，最后，它根本不在乎画面是否精良，细节是否完美——不，《红兔》完全瞧不上那些花里胡哨的东西。与很多的德国动画片一样，

它是一个衣着朴素、打坐思禅的哲人。

在这部动画短片里，一个男人喜欢上了楼上的女人却无法开口，因为他不敢让别人知道，自己家里隐藏着一个硕大无比的兔子！没错，以动物作为象征，就是这三部动画短片相似的一点。这个硕大的兔子被用来比喻人们想拼命隐藏的东西——怪异的生活习惯、难以见人的缺陷、不堪的往事，甚至内心的黑暗面。然而，在你看第二遍的时候，会发现男主人公对红兔的安抚以及梦境里对红兔的追寻等情节别有深意，相信它们会带给你更深刻和更多角度的思考。

的父母永远无法体会的，但是这种情感的根源却是相同的。乔伊更习惯于养父母的平静和温和的态度，他的任性终于让里普压抑的情绪爆发了，这种爆发不仅带给孩子身心的伤害，也打破了里普夫妇一直以来建构家庭的美梦。这种情绪的爆发除了外界的压力，当然最多的还是因为对孩子、妻子沉重的爱，导致里普无限的自我怀疑和自我否定，使得他在无意中却伤害了自己最爱的人。

这部电影的编剧在改编剧本的时候，除了要探索和阐述为人父母的意味，还要探索父母为了保护自己的孩子，究竟会做出什么样的选择。面对这两个问题，坎贝拉夫妇作出了相对极端的回答。他们在看到乔伊身上的伤痕的时候，决定带着乔伊逃离这一切，但是这样做就意味着他们触犯了法律，并且要抛弃家人、朋友、声誉等等已有的一切。影片中出现了很有趣的一幕，坎贝拉夫妇在教堂听着圣歌，这样的情景与他们办假护照，准备离开的场景相互交替，这就形成了一组矛盾。这暗示虽然坎贝拉夫妇行为不当，却似乎可以在道德、人情的立场上被谅解。之后，他们的姐姐与姐夫正充当了这样的两种角色，两个人都站在神圣的角度看待这件事，却得到了完全相反的结论，构成了一个有力的矛盾点。这个疯狂的行动究竟有没有成功，乔伊的命运究竟怎样，请您带着这些问题到影片中去寻找答案吧。

整部电影弥漫着温和的色调，众多实力派明星的倾情演绎，组成了这部电影精彩的影片。他们中的每一个人都拥有各自符合人情的观点和立场，片中没有一个明确的情感分隔线，也没办法清楚地分辨出谁是好人、谁又是坏人，在这样的环境中所衍生出来的混乱和人性，让每一位观众都在观看之后陷入久久的沉思。

看上去轻盈的蒲公英却承载着无比深沉的爱。当承载着满满的愿望与爱的蒲公英随风飞翔在天空，这个故事所有的线索似乎最终指向了一个事实：真正的父母，都无私地爱着自己的孩子，只是有时候这种爱被不同的方式表现出来。我的耳边似乎又想起了温迪的话：我想让乔伊知道，他有两个母亲，一个如此爱他，不能放他走；一个如此爱他，不得不放他走……

■ 动画技术

看过《魔戒》的观众可能都对影片中的小怪物咕噜记忆犹新，它贯穿了整个故事，既表现出其可爱之处，又展现出其邪恶一面，精彩的表现甚至获得了奥斯卡最佳配角。现在我们可以初步判定他是用3D软件制作出来的，而且其动作方面也是用动作捕捉仪器完成的。但看到咕噜特写镜头的时候，观众们会惊讶地发现，它的皮肤纹理甚至汗毛都那么清晰，要渲染出如此精细的图像，其制作方法是不是更加复杂？电脑技术是不是要更加强悍？其实未必，只需一个软件就可以简化这一过程，那就是ZBrush。



3D软件在建造模型方面是有局限性的，就目前的技术而言，如果将皮肤纹理、衣服褶皱、石头表面这些需要表现得十分细腻的地方，直接用鼠标建模，那可是一个十分累人的工程。即便用鼠标一点点地点击，一点点地拖拽，效果还是差强人意，同时还要面临着一个残酷的问题，那就是由于模型复杂而拖慢渲染速度。这对于游戏建模的杀伤性是巨大的，由于引擎的缘故，游戏模型必须十分简洁。这就给模型师提出了一个严肃的要求：怎么做才能让模型看上去更加精细，同时模型本身还不能过于复杂？ZBrush这款软件很好地解决了这一问题，它的原理非常简单，就是给模型外面套上一层精细的“皮”，从而让模型本身很简单，但渲染出来却看上去很精细。

流程是这样的：模型师先要在3D软件里建立一个十分简单的模型，然后导入到ZBrush这款软件里，模型师就可以用绘图板在这个模型上随意绘制皮肤纹理和各种细腻的效果了。记住，现在是“绘制”而不是以前的“用鼠标拖拽”，这更像是用刻刀在雕刻而不是用鼠标作图。于是，模型师们一个个都成了米开朗基罗，对模型进行随心所欲的雕刻。如果效果不好，它还提供了各种现成的皮肤纹理让模型师自行挑选，方便至极，以前那种一点点地拖拽鼠标的经历一去不返了。待这一模型雕刻完毕后，只需点击导出“法线贴图”，一张五光十色的“皮”就这样从模型上“扒”了下来。这时再打开之前的3D软件，把这张“皮”贴回原始模型上，打上材质渲染，你就会惊讶地发现，之前简单的模型在纹理上一下表现得非常细腻了。而且由于复杂的是“皮”，而不是模型本身，所以渲染速度也不会很拖慢。用这种方法，模型师可以随心所欲地制作众多十分复杂的模型，包括各种各样的怪兽。游戏行业也借此大放光彩，高画质高品质的“次时代游戏”就是最大的受益者。

当然ZBrush本身也不是很完美，由于只是“法线贴图”这张“皮”贴在模型上，模型本身并不精细，所以仔细观察模型就会发现，轮廓还是有些粗糙的，而且见棱见角。当然，这得十分仔细地观察才能看出来，除非观众全是“挑刺党”，否则一般人都不会太在意。

■ 朝花夕拾

音乐让画面起飞

□ 沈雪音

《星际牛仔》又译作《赏金猎人》，是20世纪90年代日本动画公司制作的一部电视动画。表面上看，两个译名都能概括这部作品，却无一例外漏掉了它的另一重精髓——配乐。

动画的英文名字叫Cowboy Bebop，前一个单词可直译为“牛仔”。至于BEBOP，是爵士乐中的一类，即叛逆不羁的“咆哮爵士”，同时它也是主人公史派克乘坐的宇宙飞船的名字。片中的配乐正是以爵士乐为主，并融合了诸如民谣和流行等多种风格。

与全年年龄段动画不同，这部动画基本是面对成人观众的。史派克是一个带有悲剧色彩的末路英雄，当恋人死去后，他也踏上了自我毁灭的复仇之路。片中不乏喧闹的枪战与格斗场面，仿佛是动画版的港式动作片，只不过把背景舞台换成了苍茫无际的宇宙。

既然是这类题材，各种激战场面是免不了的，但单说“打”还不能体现这部影片的全部，确切地说，应该是“像音乐一样打”。当活泼的爵士乐响起时，主人公史派克踩着舞点一样的脚步快速移动，像合着拍子那样挥出拳头击中敌人。绚丽的动作，时快时慢的镜头运动，使得整个画面都宛如舞蹈一般。这一点得益于导演渡边信一郎对该片音乐性的重视，使得画面和配乐得以高度配合。

大多数日本动画都根植于漫画，往往将人物画出一个姿势，只作推拉摇移便能完成一场持续整集的大战，就如同对着一张画做简单的镜头移动一样。相比之下，本片的动作场面则更显精良。

22集里史派克偶然打出一拳，如蝴蝶效应般引发了安迪脚下水泥板的轰然断裂，大楼顶部则莫名其妙崩塌，而此段情节也被推到了高潮。滑稽的乐曲刚好烘托了这种无厘头的胜利方式。

全片持续最长的战斗是片尾大结局的枪战段落，当主角完成复仇力尽身亡，镜头并没有对此大书特书，而是开始缓缓上摇，从白云蓝天一直上升到浩瀚宇宙。歌曲《BLUE》随之响起，女歌手柔美的歌喉，将观众引入了无限回味的境地。词中唱到“Don't wake me from the dream”（别把我从梦中唤醒），好像主人公只是沉沉睡去一样。这一段落成为动画史上的经典一笔。

这部动画之所以能赢得较好的口碑，其音乐功不可没，之后原声CD，也成了动画迷必备的收藏品。担当配乐的菅野洋子是一位出身于早稻田大学文学系的音乐才女，或许正是基于这样的教育背景，令其作品的旋律有着更强的叙事性，甚至有了“剧情就是音乐，音乐就是剧情”的美妙效果。

■ 看电影

飞扬的蒲公英

□ 李博

愿。但现实是残酷的，坎贝尔夫妇和乔伊不得不面对他们第一次的离别。这时小乔伊似乎隐隐的有所感觉，他一直在用语言和行动表示自己对离开的抗拒。当他面对初次见面的亲生父母时，他天真的脸上带着乖巧的表情与淡淡的忧愁。两个大人为了讨好乔伊用尽浑身解数，于是离家的忧虑很快被新奇的环境驱散了，乔伊毕竟只是一个6岁的孩子，他天真而无意的话语带给里普夫妇的却是无形的压力。当乔伊结束第一次“旅行”回到家时，坎贝尔夫妇冲出家门把乔伊从车上抱下来，这个细节与第二次乔伊回家时的情景形成了对比。这时的乔伊还沉浸在接触新事物的兴奋中，他天真地把这些有趣的事与他的父母分享，却造成了养父母巨大的恐慌。

养父杰克去找里普试图用钱来解决问题，却把双方的矛盾扩大化。杰克提出的条件轻易地摧毁了里普紧绷的神经：里普一方面强烈地渴望爱与家庭，另一方面却又不敢相信愿望能够实现。7年的空白难以填补，孩子与妻子的期望如此沉重，压得他透不过气来。于是观众们担心的最坏的情况终于爆发了，他又开始酗酒、暴躁、打人，这一切像一开始注定好了的，里普本人无力阻止它的发生。但是，当我们看到他在车上挣扎着抽搐，看到他在失控时哭泣着说：“我失去了7年时间……”这使我们逐渐走进一个渴望改正错误、渴望得到理解的父亲的内心。

小乔伊将要面临着完全不同的新环境，这个过程分三次执行。前两次是适应环境，先在亲生父母家居住一段时间再回到领养的家庭，而最后一次乔伊将会永远留在他的亲生父母家。6岁的乔伊是一个内向、敏感、可爱的小男孩，他喜欢开帆船，却害怕淋浴，总是抱着一个黑色的玩偶小熊，当父母告诉他要有一次单独旅行的时候，他表现得和同龄的孩子一样，一脸的不理解和不情



片名：蒲公英的灰尘(美国)
上映时间：2010年
导演：乔·戈恩
出品公司：20世纪福克斯电影公司

电影《蒲公英的灰尘》改编自畅销作家卡伦·金斯伯里创作的同名小说《Like Dandelion Dust》，是导演乔·戈恩执导的第二部电影长片。这部电影在多个电影节上展映，被《今日美国》的影评家盛赞为“下一部《盲点》(The Blind Side)”，并且获得了一系列奖项，是一部值得关注的亲情影片。

影片描写了两个境况迥异的家庭，因争夺小男孩乔伊，坎贝尔的抚养权被联系在一起。故事开始就向我们展现了两个完全不同的家庭，小男孩乔伊的亲生父母处在社会的底层，父亲里普因为酗酒并且殴打乔伊的妈妈温迪·波特，在监狱里被关了7年。里普入狱的第二年温迪生下乔伊，没有经济来源的温迪将乔伊交给了坎贝尔夫妇。收养乔伊的坎贝尔夫妇生活在佛罗里达州的海边小镇，有美丽宽敞的别墅，私人帆船，夫妻恩爱，并且把乔伊当成亲生的孩子宠爱，乔伊在这个幸福的家里度过了6年时光。但是，里普在出狱之后强烈地希望拥有一个完整的家，他决定利用一个法律的疏漏来要回乔伊，一通来自领养中心的电话带给坎贝尔夫妇这个噩耗的消息，同时也使两个家庭走向了冲突的边缘。

当法院作出乔伊必须由亲生父母抚养

这就是一张贴了“法线贴图”的模型，仔
细观察其轮廓、棱角分明且粗糙
——这就是“法线贴图”