



养猫的人都知道,猫与人的关系并非宠物与主人那么简单。猫不会言听计从,更做不到百依百顺;它来去自由,只在与人彼此需要时才表现出短暂的温顺。这种我行我素的做法时常令人黯然,但这就是猫与人的相处方式——我与你平等,谁也不拥有谁;或者说我们彼此拥有。

一只自由的猫游走在巴黎的两所公寓之间,故事就这样简单地开场了。白天它是小女孩左伊家中的一员;晚上它摇身一变,成为盗窃犯尼克的同谋。左伊的母亲让娜是一名警察,终日忙于工作;左伊的父亲也曾是一名警察,因被罪犯科斯塔塔中去世。父亲去世后,

左伊便不再开口说话。她玩古怪的玩具,拒绝和人沟通。猫和保姆露迪娜是她最好的朋友。

一个夜晚,左伊跟着猫来到盗贼尼克窗前,发现了尼克与猫的秘密。在归家途中,左伊偶然间听到罪犯科斯塔团伙的密谋——他们要盗取博物馆的巨像。最令左伊吃惊的是,她最信赖的朋友——保姆露迪娜竟然是犯罪团伙中的一分子!惊慌失措的左伊碰倒栅栏,引来犯罪分子的追逐。

尼克与猫完成任务回到家后,碰巧救了逃亡中的左伊。左伊的妈妈让娜正在调查珠宝盗窃案件,证据表明尼克是最大的嫌疑犯。让娜抓捕了尼克和猫,左伊虽着急却无法开

## ■ 动漫焦点

# 在黎明前解决

□ 李萌

口说话。尼克和猫被带上警车,左伊也再次落入露迪娜与科斯塔的魔爪。

尼克和猫成功地从警车上逃跑,并从科斯塔的巢穴中救出左伊。科斯塔与尼克在高塔上进行最后的对决,两人同时从高空掉落。在最后关头,让娜救了尼克,兴奋不已的左伊终于开口说话……

《猫在巴黎》中的人物栩栩如生,个性鲜明。作为一名盗贼,尼克有自己的生存原则:

活得潇洒自由,在行窃的过程中也不忘发挥幽默感。他害怕孤独,甚至愿意将珍贵的钻石项圈送给陪伴他的猫。左伊始终无法走出父亲去世的阴影,她对内心的封闭愈演愈烈。让娜扮演着双重角色——在警署,她是干练的女刑警;回到家,她就变成了单亲妈妈。让娜在大部分时间里是坚强的,但她偶然也会露出脆弱的一面。女儿的自闭令她头疼万分,那句“我愿意等你叫妈妈,哪怕是永远”令人感动不已。

《猫在巴黎》由法国疯影工作室创作,影片的美术设定也延续了疯影工作室的个性风

格。这部二维动画电影的背景全部使用蜡笔绘制完成,充满强烈的艺术气息和手绘感。除了美术风格,影片的声音制作也是一大亮点。尼克有许多奔跑动作,配音演员就在录音棚边跑边进行声音录制。在尼克与科斯塔对决的场面中,两位配音演员在工作时始终保持50厘米的距离——影片中尼克与科斯塔吊在空中的距离正是50厘米。

左伊的封闭、让娜的担忧与尼克的孤独拼凑出影片人物的灰色基调。从孩子到成人,每个人心中都有自己应该面对的问题。这些问题并不因为年龄或地位的不同而有难易高下之分——因为对每个独立的人而言,它都是内心中的一堵墙。

好在他们的问题终于在影片结尾得到了解决:左伊滔滔不绝地向让娜讲述自己的冒险;让娜终于制裁了杀害丈夫的凶手;尼克与让娜相互倾心,他们将不再孤独……

生活不是电影,但生活与电影又那么相似——一切矛盾都会有最终解决,不管你想与不想。

## ■ 朝花夕拾 奇怪的球赛

□ 严蓬

小时候看过一部动画片,一直记得它的音乐有点怪怪的,是那种外国的风格;还记得这个动画片是关于一场球赛的,还带有一点科幻的味道——前一阵,通过万能的网络我才查到,这部动画片就是1979年上海动画片厂拍摄的《奇怪的球赛》。

这部动画片看起来不像《鹿铃》《小蝌蚪找妈妈》《九色鹿》等影片那样民族风味十足,反而很有西方动画的风格:木偶的造型是西方式的,音乐是西方式的,影片中的两个国家“撒野撒野王国”和“鸟托兰国”也是西方式的,甚至影片里人们的生活都是西方式的(其中出现了自由女神、圣母、小爱神丘比特等等符号性的形象)……

《奇怪的球赛》讲的故事也颇有西方风格——充满了讽刺性和影射性。它说的是号称全世界无敌的撒野撒野王国冰球队来到鸟托兰国比赛,在开始比分落后的情况下,冰球忽然开始跟主队的选手们捉起了迷藏,自己就往主队的球门里跑,结果客队开始反超比分。两位同时也是电子爱好者的鸟托兰国球迷,利用仪器发现了其中的奥秘:原来小小的冰球里暗藏玄机——这就是撒野撒野冰球队能够始终不败的原因。但要心机用诡计的人总归得不到好下场,这支球队

总归是电子爱好者的心机用诡计的人总归得不到好下场,这支球队

西班牙电影学院奖戈雅奖向来就有“西班牙奥斯卡”之称,其重量不言自明,而本年度的戈雅奖更是爆出冷门。电影《黑色面包》力挫强敌,击败了有着威尼斯银狮奖头衔的《伤心小号曲》、代表西班牙报名奥斯卡的《雨水危机》以及在国际市场上风光的《活埋》,获得了最佳影片大奖。除此之外,这部“黑色面包”还换来了最佳导演、最佳改编剧本、最佳摄影、最佳艺术指导、最佳女主角、最佳女配角等奖项。片中首次触电的两位小演员Francesc Colomer、Marina Comas也摘得了最佳男女新人奖,9项提名使得这部电影成为媒体与观影者的一道大餐,可谓是载誉而归,相比之下其他影片都成了餐后甜点。

炮制这道大餐的正是西班牙著名导演奥古斯汀·维拉罗加,他执导的第一部影片即惊悚片《玻璃笼》,曾凭借2000年的《海》入围柏林电影节。这部电影《黑色面包》是他10年来首部独立执导的作品,影片根据卡塔尼亚作家Emili Teixidor的小说改编而成。对于西班牙内战所造成创伤的讲述,是维拉罗加作品的一贯主题,本片也不例外。电影通过少年安德鲁的眼睛,见证了战争中残酷的黑白人生。

故事发生的背景是西班牙内战之后的几年。这场内战(1936年7月18日~1939年4月1日)发生在西班牙第二共和国执政期间,共和国总统曼努埃尔·阿扎尼亚领导的共和政府军与人民阵线左翼联盟,共同对抗以弗朗西斯科·佛朗哥为中心的西班牙国民军和长枪党等右翼集团,这次西班牙的内部战争被认为是第二次世界大战发生的前奏。1939年4月,西班牙国民军获得胜利,西班牙第二共和国解体,所有右翼组织合并,弗朗西斯科·佛朗哥开始了漫长的独裁统治时期。随之而来的就是胜利者对剩余左派分子发起的血腥清洗运动,近10万人被屠杀,上百万人民遭受终身歧视。整部电影围绕着发生在一个偏僻小村庄的谋杀案展开,借电影主人公小男孩安德鲁的眼睛一步步解开事件的真相。

村民戴奥尼丝父子从丛林里被一个幽灵一样的杀手杀害,诡异的谋杀一开场就为整部影片打下了迷幻黑色的整体基调。他们的尸体被安德鲁发现,之后流言与谎言在小村庄里悄悄地流传着,而安德鲁一家的生活也因此陷入更加阴沉的黑暗之中。安德鲁的父亲法力奥尔因为左翼分子被打压,内战虽然平息了,他们一家人的生活却由小康坠入

## ■ 看电影

# 童心中的黑白人生

□ 李博



英文片名:Black Bread  
中文片名:黑色面包  
国家/地区:西班牙/法国  
导演:奥古斯汀·维拉罗加

澈的眼睛,正如诗句“黑夜给了我黑色的眼睛,我却用它寻找光明”,安德鲁的思想与情感在他强烈的眼神中起伏明灭,当看到自己被杀害的朋友时,他的眼中充满了惊恐与痛苦;看到自己的父母由争吵到甜蜜的相处时,满溢着愉快与安慰;而当他看到在森林中裸体奔跑的青年时,立刻睁大好奇的双眼,毫不犹豫地跟上去探明真相……对于安德鲁那双灵动的眼睛,导演不吝啬地给了大量的特写镜头。同样的,影片中其他演员也有大量面部表情的特写,细腻而丰富的情感在一场场或阴郁或诡异或激烈的对手戏中被真切地表现出来。

影片呈现出两个世界,一个是成人的世界,一个是儿童的世界。当然这两个世界相互联系、相互牵扯,就像安德鲁的父亲反复说的那样,自己所做的一切都是为了家庭,曾几何时那个强壮、帅气、热爱自由与理想的父亲是安德鲁精神的全部支柱,他尊敬父亲,但父亲却让他失望。在影片中,成人的世界固然充满丑恶与谎言,儿童的世界却也“阴云密布”。表姐纽丽因战争失去了自己的父母与一只左手,堕落的生命与残损的身体使得纽丽成为了一个诱人犯罪的邪恶天使。可怕的不是身体的残疾,而是破败不堪的心灵过早地失去了童真。讽刺的是,在这样一个怪异、残酷的世界,本该纯洁健康的孩童早已深陷迷途,反倒是那个在森林中自由奔跑的少年,身为“违

反自然法则”的同性恋者,无论行为还是心灵,都呈现出难得的纯真与善良。虽然身体被禁锢,但他的心灵却是自由的,在与安德鲁的两次短暂交谈中,似乎扮演着守护天使的角色。这个少年每次出现都身穿白衣,几乎成为整部电影中唯一一抹亮色。

同时影片中出现了很多隐喻与象征:片名“黑色面包”本身就带有深层的含义。黑色面包既是战后西班牙贫民的主食,也象征着当时残酷的现实生活环境。少年安德鲁放弃原有的“黑色面包”般的生活,转而选择了过吃“白色面包”的生活。影片中无论是成人世界还是儿童世界,善良、真诚、理想这些美好的东西都被强大的异化力量所泯灭。与此相对的是几乎贯穿整部影片的另一个意象群,那就是数次出现的“鸟”“半人半鸟”“翅膀”的意象。无论是安德鲁父亲那虚妄的自由与理想,还是同性恋少年梦幻般的“隐形的翅膀”,都在真相被揭示时让人保有一丝希望。

影片整体色调沉郁,从每个人物暗色的衣饰到幽静的树林、从暗影重重的阁楼到阴森的监狱,都凸显了导演精益求精的镜头调度。对于那段历史,本片的导演有自己的理解:为什么欣赏胜利者,因为他们知道如何得胜,这是拒绝任何粉饰、矫情和犹豫的哲学。

影片的最后,当衣着光鲜彬彬有礼的安德鲁坐在色调阴暗的教室里学习的时候,教室前面的老师正在讲述《奥德赛》中人性泯灭的独眼巨人,这正映射了影片最后安德鲁的转变。从深深相信和崇拜自己父亲的真诚、纯朴的山村少年,到影片结尾处面不改色地谎称母亲是陌生人,安德鲁成为了“不

同性恋者”,无论行为还是心灵,都呈现出难得的纯真与善良。虽然身体被禁锢,但他的心灵却是自由的,在与安德鲁的两次短暂交谈中,似乎扮演着守护天使的角色。这个少年每次出现都身穿白衣,几乎成为整部电影中唯一一抹亮色。

同时影片中出现了很多隐喻与象征:片名“黑色面包”本身就带有深层的含义。黑色面包既是战后西班牙贫民的主食,也象征着当时残酷的现实生活环境。少年安德鲁放弃原有的“黑色面包”般的生活,转而选择了过吃“白色面包”的生活。影片中无论是成人世界还是儿童世界,善良、真诚、理想这些美好的东西都被强大的异化力量所泯灭。与此相对的是几乎贯穿整部影片的另一个意象群,那就是数次出现的“鸟”“半人半鸟”“翅膀”的意象。无论是安德鲁父亲那虚妄的自由与理想,还是同性恋少年梦幻般的“隐形的翅膀”,都在真相被揭示时让人保有一丝希望。

影片整体色调沉郁,从每个人物暗色的衣饰到幽静的树林、从暗影重重的阁楼到阴森的监狱,都凸显了导演精益求精的镜头调度。对于那段历史,本片的导演有自己的理解:为什么欣赏胜利者,因为他们知道如何得胜,这是拒绝任何粉饰、矫情和犹豫的哲学。

影片的最后,当衣着光鲜彬彬有礼的安德鲁坐在色调阴暗的教室里学习的时候,教室前面的老师正在讲述《奥德赛》中人性泯灭的独眼巨人,这正映射了影片最后安德鲁的转变。从深深相信和崇拜自己父亲的真诚、纯朴的山村少年,到影片结尾处面不改色地谎称母亲是陌生人,安德鲁成为了“不

## ■ 动漫观察

2005年,杨志军的小说《藏獒》卖出上百万册,得到当年新浪网长篇小说年度最佳读者奖,登上中国小说学会2005年度长篇小说排行榜榜首,热销程度几乎不亚于前一年出版的《狼图腾》。

一个日本人注意到这本书,被作品的表現力所吸引,他正是有“日本动画第一人”之称的丸山正雄。这位资深制作人开始构想如何将书改编成动画。没过多久,由他和几位知名动画人共同成立的“Madhouse”(字面含义为“疯屋”)动画制作公司买下了小说的改编权,开始了一系列前期策划。不同于《功夫熊猫》中拼凑中国元素的做法,“Madhouse”致力于捕捉牧区生活的原汁原味。

数年过去,在2011年7月,一部名为《藏獒多吉》的儿童动画片登上了中国电影银幕。影片格调质朴考究,出现在画面中的藏族服装和道具都大量参考了当地实物。

作为首部“中日合拍动画”,日方公司“Madhouse”承担了大部分制作工作。它成立于1972年,在日本乃至全球都有一定知名度。值得一提的是,已经身故的动画导演金敏就曾是这家公司的一员。在“Madhouse”历年制作的动画中,除原创作品外,还包括大量改编自漫画、游戏与小说的作品,因其严谨展现原作的风貌和精髓为人所称道。

对于这次改编,他们同样花了很多心思。为了迎合中国儿童及家庭动画的市场定位,选择了一个倔强的10岁孩童作为主人公。原作是以成年男性的视角来讲故事的,凸显了文化中神秘复杂却独具吸引力的一面,这些在电影剧情中都被抹去,小心翼翼地替换了温馨的亲情段落。

心血的付出似乎并未换来预期的回报。可能是动画片那中规中矩的日式风格难以呈现中国大草原的神韵,总之数千万的投资最终以不到200万的票房收入草草收场。

然而对于国内的动画制作来说,账面数字的低迷不该是这部影片的惟一启示。小说中的背景原型在三江源,这里是黄河、长江和澜沧江的发源地,风景异常峻美,诗云“将倾未倾云,欲飞不飞瀑”和“积雪复崇岗,冬夏常一色”就是形容那里辽阔多姿的景色的,正是这样一方水土养就了藏獒。原书序中写道:“藏獒以道为天,它们的战斗是忠诚,为道义,为职责”,作者将这些天性忠良的生灵视为美德与力量的化身。这样一本以美丽风景为底色,提倡忠义道德,并引申出母亲河及环境保护等众多主题的热卖小说,显示出其不俗的改编潜力。而经验丰富的日方制作人,几乎在第一时间就看中了它,显示出其宽阔的选题眼光——不拘泥于本国动漫圈子,或者虚无缥缈的“奇幻世界”。

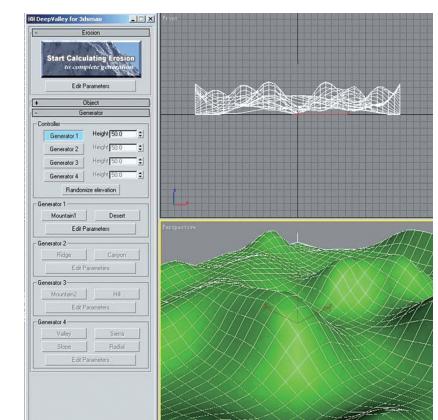
尽管这次尝试以冷淡而收场,却为我们留下一个问题:中国动画何时能够绘出一只“纯种藏獒”,并能让它得到观众的喜爱呢?

## ■ 动画技术

# 迈入傻瓜时代:

# 山脉插件 Deep Valley

□ 史啸思



没有上材质的山脉图形——看上去就像覆盖着物体的桌布

盘古开天辟地、愚公移山等諸多脍炙人口的传说故事都说明了人类自古至今都向往拥有控制大自然的力量,可是爱幻想的人类却总是被现实所击垮,残酷的现实是我们没有那种神奇的力量,往往被碰得头破血流。但这阻止不了人类向往拥有力量的步伐,为了满足对拥有力量的幻想,人们通过绘画、文学、影视和动画等多种



上完材质的山脉——各种细节都是用材质轻松实现的

形式来展现人类拥有控制大自然的能力。

愚公移山花费了几代人的力量,最后若不是老天帮忙,还是可能以失败告终。有一天,动画师们终于想要展现愚公移山的动画了。不过我们的动画师没那么傻,如果一点点地去建造这座山,那肯定会和愚公一样花费好几代人的力量。于是,他们动用智慧开发出一个制作山脉的傻瓜软件Deep Valley。用这款软件来展示山川移动和江河断流,可比一锄头一铲子容易得多了,只需用鼠标轻轻拖拽,再输入一些数据,山脉的轮廓就出现了;如果还想要一些特殊效果,只要改写数据,山脉就会呈现移动或是坍塌的效果。但此时的山脉还没有上材质,看上去就像一块盖着东西的桌布,山上的岩石和各种细节都没有呈现。这也难不倒动画师,只需Deep Valley自带的材质贴图,就可以轻松地让山体的岩石和景物呈现出来——完全傻瓜式的操作方式,指一指就能完成。

当然只用Deep Valley制作山脉那就太浪费软件资源了,天空、陆地、海洋的呈现都是它的拿手好戏。比如制作海洋,其实与制作山脉的步骤是一样的,只需鼠标轻轻拖拽,输入一些简单数据,就能产生出来。山与海很相似,都是连绵起伏的,只不过山的起伏比较缓和,而海洋的起伏则充满各种“碎屑”,但这些只要用数据改动一下便可实现。当然此时的海还没有材质,看上去就像一块碎玻璃。没关系,只需要用Deep Valley自带的海洋材质轻轻一点即可实现效果,非常简单。制作天空和太阳更是简单至极,只需输入时间便可呈现出不同时段的太阳和天空,让人感觉甚是惊艳。

人类正在迈入傻瓜时代,以前那日日夜夜点击鼠标的时代过去了,现在只需简单输入几个数据,快捷又便利,让人不得不佩服科技的发展。