

■ 动漫焦点



跳入三维空间吧,丁丁!

□ 李萌

2011年的冬天,由斯皮尔伯格执导、令所有“丁丁迷”翘首以盼的动画电影《丁丁历险记:独角兽号的秘密》终于上映了。

《丁丁历险记》早有动画版,分别是1960年的二维动画长片《丁丁在鲨鱼湖》以及1970年的电视动画系列片。而《丁丁历险记:独角兽号的秘密》却是第一次使用三维技术来诠释这部连环漫画。

你可不要指望在这部影片中看到一个和漫画里一模一样的丁丁——尽管三维版的丁丁依旧拥有一撮上翘的头发、长风衣和灯笼裤,依旧有刚毛猎狐梗犬白色陪伴,但他的圆点眼睛被处理得更加写实,袜子也由白色变为黑色,这都是从美术角度出发所做的必要让步,何况为了令“丁丁迷”能够接受电影版的人物造型,丁丁在影片中也拥有一个别致的出场——

在熙熙攘攘的旧货市场中,一幅与原著漫画相同的丁丁画像映入眼帘。一撮上翘的头发频频出现在古镜中,这就是我们的小记者丁丁。

丁丁在旧货市场买到独角兽号的船模,却先后有人企图高价收购。丁丁被告知携带模型会带来危险。接着,当丁丁从图书馆回家后,发现家中被盗,模型不翼而飞。他前往阿道克家族的城堡寻找模型,并在城堡中遇到收藏家萨卡林。丁丁再回到家中,找到了从模型中掉落的旧羊皮纸。第二天,装有旧羊皮纸的钱包被盗,丁丁也被人神秘地绑架。

当再次醒来时,丁丁发觉自己被困在萨卡林的船上。他依靠智慧逃离了船舱,并遇到同样认为自己被囚禁的阿道克船长——虽然阿道克的舱门是随时可以打开的,被囚禁只是他的想象。他们一起逃离萨卡林的追踪,乘飞机来到摩洛哥。

阿道克船长回忆起爷爷讲述的传说:阿道克家族是航海世家,而海盗红色拉克姆则是他们的世仇。很久以前,拉克姆与阿道克船长的祖先阿道克骑士在海上有一场殊死搏斗,最终阿道克骑士赢得了胜利,但船上的宝藏却随船沉入海底。因此,阿道克骑士留下线索:当3张羊皮纸在亮光下重叠,宝藏的秘密就会自然呈现。

为了得到羊皮纸,丁丁和阿道克船长与萨卡林不断周旋。终于,丁丁和阿道克船长取得了胜利。

羊皮纸指示宝藏所在地竟然是阿道克家族的城堡!原来,阿道克骑士将一部分宝藏藏在地球仪中,毫无疑问,剩下的宝藏为续集埋下了伏笔……

在影片中,各个角色协同合作,共同编织起整个故事:负责搞笑的阿道克船长疯狂热爱威士忌,就在飞机即将坠毁时还不忘将酒精一饮而尽;负责穿插情节的小狗白雪虽然尽职尽责地保护丁丁,但它一看到食物就忘乎所以;丁丁算是最靠谱的一位了,但谁也不能保证他会在什么时候被冲昏了头脑或是陷入情绪的低谷……

《丁丁历险记:独角兽号的秘密》改编自《丁丁历险记》系列漫画的其中两集:《独角兽的秘密》和《红色拉克姆的宝藏》(又译作《海盗失宝》)。比利时漫画家埃尔热在1946年左右完成了这两部作品。

不仅是画风,动画与漫画在故事层面上也有许多不同。在漫画中,丁丁与阿道克船长早已是老相识——阿道克船长首次出现在《金钟螃蟹贩毒集团》中。动画中的萨卡林被设定为一个反面角色,这在漫画中并未确切说明。

杜邦兄弟为潜水的丁丁手摇气泵充气和卡尔库鲁斯教授研制的鲨鱼潜艇等精彩细节没在电影中出现,或许是出于剧作上的考虑,或许斯皮尔伯格希望我们更加热切地期待续集。

■ 动漫观察

魁拔:一颗未孵化的金蛋?

自2005年播放以后,《喜羊羊与灰太狼》就逐渐成为中国动画的一面商业旗帜。相比之下,很多国内原创作品不免有些寂寞。很多动画在放映时没能引起关注,播放周期结束后自然更无人问津。在每年制作的动画中,绝大部分都呈现出这一结果。无论制作者还是商家都十分纠结——到底做什么样的动画才能吸引观众,并从而获得收益?

有一种观点认为,只有高投入、高质量的动画电影才能成为国产动画打开财富之路的法宝。于是在2011年暑假,一系列国产动画大片相继面世,而备受瞩目的《魁拔之十万火急》也出现在人们面前。相信看过这部电影的人,多少都能记起电影中那些宏大的背景——绿树环绕的山岭、冲天巨塔以及气势澎湃的飞船等等。

不止如此,当《魁拔》的预告片刚刚出现在网上时,就吸引来很多人的密切关注。激动的网友在网页上留下了“期待”、“中国动画的崛起”等评论。平心而论,与日本一些出色的二维动画相比,《魁拔》的技术并不完美——很多人物原画不够连贯,中间动画和关键帧偶尔脱节;分镜头的组织调度略显刻板;一些画面在人景结合时出现透视错误;等等。但重要的是,制作者为观众送上了一份至关重要的见面礼,那就是——诚意。国产动画粗鄙的制作水准一直为人诟病,而《魁拔》的努力,却给许多动漫迷带来一份惊喜,有一种拨开云雾见日出的感觉。

现实是冷酷的。当《魁拔》真正上映时,等待它的却是一次票房滑铁卢。这一消息在动漫圈引起了不小的震动。

在一片惋惜声中,原创作者却没有那么担心。“只要还活着,就绝不认输”——这是《魁拔》中的一句台词,或许也可以视为作者的决心。青青树动漫科技有限公司是《魁拔》的出品方,面对票房落败,他们没有退缩,而是坚定地推出一系列作品,但是《魁拔》系列想要真正站住脚,关键还要看它能否赢得自己的观众群。目前国内大部分动画大多面向低龄层,像《魁拔》这样打着“玄幻”+“少年”+“热血”三大招牌的动画十分罕见。

笼统地说,“少年”与“热血”是对日本动画路线的套用,这类故事在国内外都不乏观众。“玄幻”则比较独特,它生于武侠,长于网络,是一种架空型的中式幻想故事。片中出现的“魁拔”、“独行侠”、“名扬六海”等词语,让许多人一头雾水,这恐怕也是玄幻本身的某种特点。这类作品中随处可见新造词语,它们要么出自作者的生造,要么摘自《山海经》《搜神记》等神话作品,鲜少现实根基,乍听起来确实难以理解。这些元素,用得好能够彰显中国文化,用不好就是一堆中式元素的简单堆积,需要靠创作者自己去把握。

作为网络文学,“玄幻”已经有了较为广泛的读者群。对他们来说,《魁拔》的“玄幻战争史诗”类设定或许真的具有一定的吸引力。那么这些人会接受《魁拔》吗?如果会的话,那《魁拔》系列就向成功大大地迈进了一步。

一次票房失利不等于整部作品的失利,更不等于整个系列的失利。《魁拔》是否是中国动画市场上的一颗潜力金蛋?待到第二部剧场版上映时,也许自会见分晓——让我们拭目以待。

《丁丁历险记:独角兽号的秘密》这部几乎是2011年最受关注的,集动画、冒险、家庭、悬疑等元素于一身的大制作,如同在影片类型一项所归纳的那样,从上映以来就迎来了新一轮的口水战。褒贬不一的评价与居高不下的票房吸引了更多的人走入影院,亲身体验一番并作出自己的评判。

当然,这部动画电影的卖点还有很多,像两位重量级导演史蒂文·斯皮尔伯格和彼得·杰克逊的个人魅力就成为一部电影品质的基本保障;再如本片采用了“表演捕捉+CG动画”的制作方式,这就使得漫画与电影在一个全新的角度融合在一起,影片中的人物都在非真人饰演的前提下,拥有超越普通动画人物的演技水平,既保持了原作的设计,看起来也并不卡通,细节非常逼真,头发丝、皮肤、衣服纤维都像真人一样。如今这种先进的电影科技正在一步步地影响着电影产业的表演方式与制作体制;最后不得不说的是这部电影最有力、却最为纠结的一点,那就是原作漫画的一大票热血粉丝的全力支持与观影后不同程度的失落。

实际上以往的教训已经说明了一个道理,那就是但凡有原著的作品无论是漫画还是小说被改编成电影,几乎都是一件吃力不讨好的事情。甚至原著受欢迎的程度越高,相应的电影的评价越是参差不齐。最有力的例子莫过于《哈利·波特》系列的十年长跑,不久前才刚刚落幕,最后一部总算是获得普遍的好评。漫画《丁丁历险记》深厚的群众基础虽然在一定程度上使得电影有了票房的保证,但是与此同时却要承担更大的压力,因为有那么多铁杆漫画迷满怀期待,无论你是遵循原著还是精心改编,都难免有各种失落感出现。面对这种情况,非漫画迷似乎更幸福一些,虽然失去了心灵上的契合,却也避免了由于怀旧情怀而影响了观影的乐趣,评价起来也相对客观。

首先不得不说的是这部电影所采用的“表演捕捉+CG动画”的拍摄方式,这种最新的拍摄技术也带给观影者全新的视觉体验。同样的技术虽然在《阿凡达》与《猩球崛起》两部影片中被大量运用,但是斯皮尔伯格曾介绍说,之所以没有采取真人演绎的方式是希望“丁丁”能尽量保持原来漫画的独特形象,动作捕捉不但可以保持住丁丁原来的形象,而且结合最先进的动画也能做出相当逼真的效果。这种电影动画相结合的方式与之前两部先驱者的完全CG动画化或者完全现实化的处理都不相同。一个个单调的漫画形象被重新打造得丰满而真实,仿佛是把梦幻与现实相融合。当然了,在运用先进的科技手段的同时,整个故事以及人

2011年动画大片《丁丁历险记:独角兽号的秘密》

令人纠结的改编

□ 李博

英文片名: The Adventures of Tin Tin: The Secret of the Unicorn (2011)
中文片名: 丁丁历险记:独角兽号的秘密
国家/地区: 美国/新西兰
导演: 史蒂文·斯皮尔伯格



物都亦步亦趋地尽量遵循原著。同漫画相比,电影中杰米·贝尔饰演的主人公丁丁在造型方面没有太大的改变,依旧身穿标志性的蓝色毛衣和棕色马裤,只是脚下从白袜换成了黑袜,可见在把握剧本等大的方向上导演的态度是聪明而谨慎的。

另外,作为一部集冒险、悬疑、动作于一身的电影,在3D技术的帮助下基本成功地完成了几场重要的动作戏,其中有几幕使人印象深刻并津津乐道。丁丁被绑架后,白雪在车后紧紧追赶,我们仿佛看到了小狗版本的跑酷,只见白雪在繁忙的街头腾挪辗转,可以看出导演对于整个场面的调度是费了一番心思的,尤其是从牛群中直穿,可以说场景惊险风趣,影院内充满了笑声。那场中世纪的海上大战,颇有比肩《加勒比海盗》的视觉效果。这充满英雄气概的一幕使得阿道克船长重拾家族的历史与荣誉。3D技术的运用让这场惊涛骇浪中的搏击场面更加惊心动魄,使得观影者与丁丁一起沉浸在阿道克船长的回忆中,仿佛身临其境。这样精彩的“特技”场面还有很多,摩洛哥城市的追击大战以及最后在港口,阿道克船长与大反派用起重机的最终对决,都成为为影片加分的看点。

当然一部电影是否成功不能全然取决于动作场面是否宏大,更重要的还取决于故事的情节是否吸引人,影片的结构是否有层次而严谨(尤其是悬疑、冒险类的影片),以及是否拥有丰满而生动的人物塑造。显然《丁丁历险记:独角兽号的秘密》在强大的原著基础上基本上是能够满足以上条件的。作为电影版的首部曲,《独角兽的秘密》集合了原著中的三个故事《独角兽的秘密》《海盗失宝》和《金钟螃蟹贩毒集团》。在电影里,情节主要围绕着三个纸条的线索展开,讲了丁丁为寻宝而勇敢地与恶势力斗

争的历险故事。不得不承认导演斯皮尔伯格讲故事的手法依旧圆滑而成熟,要是一定要找一些无伤大雅的毛病,那么就不得不怪丁丁是个万能型主角,飞机、摩托来者不惧。但是没有必要那么苛刻,这毕竟是一部动画电影,在头脑风暴里又有什么是不能发生的呢?惟一有一点遗憾的是由于电影本身的篇幅限制,使得影片对于主角丁丁的塑造平面化了,对比其他角色的神来之笔,主角丁丁在影片中的表现只能用中规中矩来形容,热情、勇敢、果断、机智的丁丁却总让人觉得少了那么点人性化的真。反倒是船长对酒的贪恋和糊涂透顶的杜邦兄弟,或者是那个自负而可爱的有钱大盗更加真实可爱,更不要说数次解救主人于水火的“萌狗”白雪,都是这部影片的点睛之笔。值得一提的是电影的片头做得非常精彩,以漫画的风格为主导,每一个过渡都有所隐含的意义,凸显了动画独有的剪影风格,也增加了影片的悬疑色彩,效果独特而令人印象深刻。

最后,在我们为丁丁与船长的胜利大声喝彩的同时,不禁产生了对《丁丁历险记》续集的期盼。对此,导演之一的杰克逊透露了关于影片续集的可能性,“我最喜欢的故事是《七个水晶球》,同样东欧和巴尔干半岛那部分的故事也很不错。我看月球冒险的篇章很适合第三部或者第四部电影,当然如果故事能够继续顺利拍下去的话,我们真的会考虑让丁丁稍微远离‘地球表面’,去做一些更大胆的事情。”我们也许应对“丁丁系列”有所期待,毕竟我们都希望自己儿时美好的故事,能够再次成为一代儿童心中的经典。



——可是管他呢,这部短片堪称一场动人心魄的视听盛宴;生命的血性对抗机械的冷酷,这一主题本身就是很酷的!

动画 animation 一词来源于拉丁文 anima,它的意思是“灵魂或者生命的呼吸”,animation的意思就是“为无生命的东西带来生命”。这种生命力来源于空间与时间的密切配合,如同舞池中两个人推拉旋转时流转于眼神间

的默契,这种默契连接和传承了每一幅画格,让静态画面在时间的流逝中产生出生命力。而节奏感极强的短片,无疑将这种生命力发挥到了极致。当然,不仅仅是打斗场面,任何一种势均力敌的对抗都会产生一种张力,紧紧地抓住人的视线。

《仇恨之路》(Paths of Hate)就是这样一部扣人心弦的短片。它的情节很简单,就是两

位飞行员在空中的生死较量。整部短片表现出对时间的高敏感度,压缩和延伸都十分洒脱自由。短片配乐是重金属摇滚,失真电吉他的嘶吼犹如一把生锈的铁锯撕裂天空,密实的鼓声重重锤击着人们的听觉神经,而突如其来止符则传达出足以冻结心跳的空旷感与无力感。

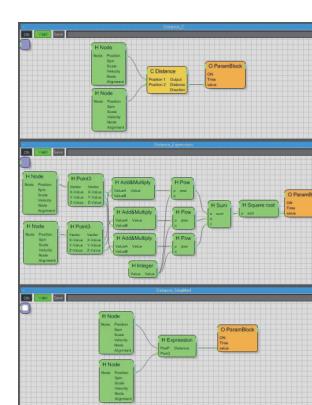
第一眼看到它,就发现它与国产短片《打,打个大西瓜》稍逊一筹,但是它对丑恶的杀戮本性却剖析得令人毛骨悚然。短片将油表、弹匣、爱人照片、十字架和飞行员的伤口、眼神、鲜血的大特写与广袤的天空、被冰雪覆盖的群山、结冰的湖面等冷峻空旷的大远景两相对比,用丰富的镜头语言强化了人性中的狭隘与偏执。短片后半部分的背景变成了猩红色,飞行员也面目全非如同恶魔。人性中所有的善意都在一片猩红之中被击溃撕碎,消失殆尽。

图为《未来忍者》剧照

■ 动画技术

迈入傻瓜时代:
节点式操作的“思维粒子”

□ 史啸思



节点式操作界面

用过 Photoshop 的朋友们都知道,它是通过一个图层一个图层的叠加来修改图片的;同样,很多图像软件也是通过“层”这个概念来实现所需效果的。

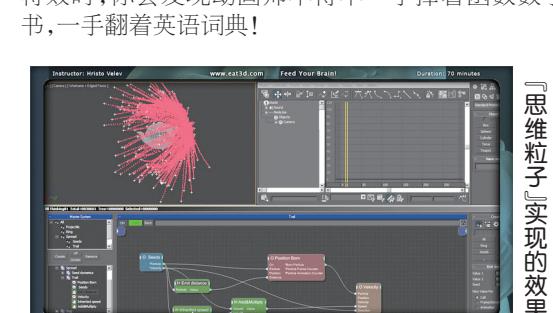
3D MAX 的材质操作和各种特效操作也都是通过一层一层的叠加来实现的。但是“层”操作有一个致命的弱点,那就是当你累了、病了、困了等原因无法继续工作而把它交给你的同事时,或者因为流水线生产你负责的工作完成后要交给下一个人继续时,承接你工作的同事会看不懂你之前建立的一层一层的关系,甚至会找不到你在一个“层”里加入了特性,所以许多复杂的大型工程——包括很复杂的粒子效果——都很难进行下去。这时候就需要一种既直观又方便操作的结构方式来代替传统的“层”操作,那就是“节点式操作”。

节点式操作是通过一个节点图标连接另一个节点图标的方式来实现软件操作的,它比“层”操作更直观,而且更适合大型工程,这为动画师制作出更为复杂的粒子系统提供了优良的先决条件。Thinking Particles 粒子系统(中文译为“思维粒子”)就是节点式操

作的。当动画师们使用它后会惊奇地发现,以前需要绞尽脑汁去一一找寻“层”的时代过去了,现在通过节点的直观性,可以把各种很复杂的物理关系捋顺,同时也可以很轻松地将它系统化和流水线化,从而制作出复杂的粒子效果。

Thinking Particles 粒子系统的操作方式十分特别,就如同数学公式一样:先放上一个主要函数,以进行项目定位;随后动画师可以随意加入各种函数和几何数据来实现自己想要的效果;最后只需一条小小的连接线一连接,效果就达到了。如果想获得比较复杂的粒子效果,那就多放各种副函数,操作界面非常直观。

但是节点式操作本身也存在缺点,例如对数学逻辑的要求比较高,而这对与数字有一定隔阂的艺术家来说是一件非常头痛的事。Thinking Particles 粒子系统也完全继承了节点式操作的缺点,在用它制作粒子特效时,你会发现动画师不得不一手捧着函数数学书,一手翻着英语词典!



■ 朝花夕拾 “书写宇宙的文字”

□ 星河

假如非要分类的话,《唐老鸭漫游数学奇境》应该算是一部普及数学知识的动画片。它出品于1959年,曾被认为是迪士尼最好的教育类动画片。但我相信当年的中国小观众,没人会把它当做一部数学教材来学习。

我一直以为,直观地表现数学,绝非什么难事。数学从来就不像有些人想象的那么枯燥,任何人——注意,是任何人,而不必非得是专业人士——都可以很容易地发现它的美。很多人之所以做不到这一点,完全是因为缺乏一个稍微懂一点数学的人的正确引导。

影片的制作者并没想把所有的数学知识都传达给读者,只是撷取出那些最为直观和容易理解的部分予以展示。但“直观”与“易懂”并不等同于“简单”,其中依旧蕴含了很多精深的知识。诸如数学上的“黄金分割”,也许很多人都知其概念,却未必了解它在生活中能有这么多应用,以及它最初其实来自自然。而像“螺旋线”等概念更是如此。总之影片用大量的图形与实例,告诉我们“数学并非只是数字和方程式的组合”。

说起来唐老鸭在影片中也就是一个串场,真正出场“表演”的机会并不是很多,用“米老鼠”之流也能获得类似效果。但为什么这部影片给那么多孩子留下如此美好的回忆?还是说

明这种深入浅出的知识普及可以做得十分漂亮,相信大多数孩子在看第一遍时看的一定是热闹,但再多看几遍也许就能体会到一些东西了。

即便是没有获得任何具体知识的孩子,也会感到眼前打开了一扇窗——一扇精彩而美丽的数学之窗。挖掘更深层次的含义,影片还让更爱思考的孩子了解到这样一个道理:“只有大脑的思维,才能抓住无限的想象”——不错,数学来自于生活,抽象于自然,但最终则完成了对生活与自然的概括。

不过我在成年后重看时,还是发现影片中的知识稍显陈旧——不是针对现在,而是针对当时。其中的数学知识仅仅拘泥于毕达哥拉斯和欧几里得时代,最多不过涉及到圆锥曲线,感觉数学的历史几乎断裂在了文艺复兴运动之前。其实有关微积分之分的高等数学,完全也可以被直观地表述出来,而且还会更加精彩,因为恰恰是微积分的出现,把运动引入了数学。

相信很多人都能记住,那无限可分的五角星;相信很多人都能记住,那随处可见的黄金分割线;相信很多人都能记住,那台球桌上的菱形图案;相信很多人都能记住,影片最后伽利略的那句名言——“数学是上帝书写宇宙的文字。”