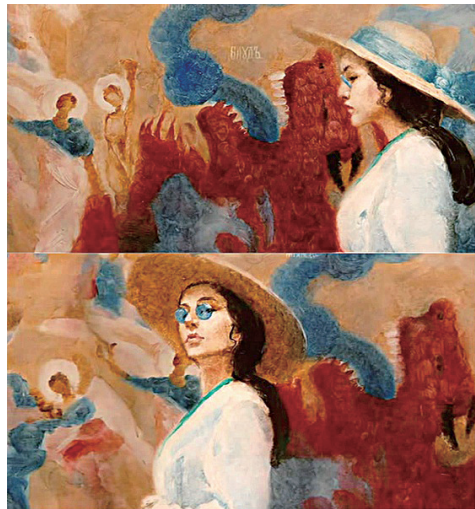




透明夜色里燃起的火,一点点地照亮湖心的船。安东陷落在冰冷的船体中,头痛欲裂。醒来时,玛莎已经不在,干枯的冬天也已经离去。

屠格涅夫的《初恋》是一切的起因。年少的安东心怀渴望,等待优雅的女神令他坠入灵魂深处。他得到女仆玛莎的爱慕,却倾心于美丽的少妇谢拉菲玛。安东游荡在玛莎与谢拉菲玛之间,时而为玛莎的纯真打动,时而为谢拉菲玛的魅力折服。谢拉菲玛是天

■动漫焦点



国的鲜花,是灵魂的钥匙,是深沉的大海,是划破夜空的雷电。她的纯洁,她的浪漫,都令安东心神向往。

远方

彭 扬

8岁生日时,我从父亲那儿得到一个带锁的小提箱。它作为一个储藏儿童疯狂与幻想的棕红色空间,收纳着我视作珍宝的迪士尼英雄卡片、斑斓繁目的微型动物玩具、几张作废但仍金光闪闪的奖券和一幅少年战斗巨龙的图画。虽然我宁愿把这些抛入自己的王国,用秘密的笑容为宝藏加设暗码,不想它们被现实的世界瞥见,但我必须坦诚以对,与龙有关的悸动和想象来自于日本导演浦山桐郎的《龙子太郎》。

在我的维吾尔族同学叶尔森家做客时,我第一次看到这部动画电影。那时,我们跟乌鲁木齐市其他的二年级小学男生一样,喜爱在假日里追逐嬉闹。但当电视屏幕上出现了长着三颗鳞片奇痣、能吃能睡的太郎时,我们都停了下来——因为谁也没有想到眼前的这个肉感小子简直是天下最懒的男孩。

随后,我们把躁动掩盖在花卉和鸟类图案的羊毛地毯里,目不转睛地盘腿而坐,凝视着太郎寻找变成巨龙的母亲的旅途;时而惊叹于太郎和森林动物亲密交谈的天赋异禀,时而又愤慨于蛮横霸道的黑鬼抢夺少女的卑劣行径。当坏心眼的地主婆瞪着小山似的麦子被太郎一口气搬走时,我们欢乐地拍手高呼;而看到那条失明的巨龙为了帮助村人开山引流直至形骸破碎时,我们又不约而同地黯然感伤……

让我们为之着迷的,并不是太郎最终的成功,而恰恰是他的失败。琳

■看电影



对于两个小主人公一路旅途的刻画,影片一扫前半段的压抑与忧伤,虚幻与现实的场景切换自如,充分表现出追求自由与探寻自我的快乐。驶入梵高名画《星空》中的火车,绚烂的色彩如同置身梦中;载着西瓜的小货车行驶在明媚的阳光下,少女的长发随风舞动;葱郁的森林、清澈的溪水,以及少年、少女懵懂的暧昧,几个场景的变换轻快而流畅。最终他们来到了旅行的终点,小美爷爷曾经生活过的林中小屋。此时是否能够看到星空似乎已经不重要了,重要的是他们相伴走过了各自人生中第一个低谷。他们彼此驱散了人生中的寒冬,留在各自的青春中

少儿文艺

春之觉醒

□李 萌

平凡的玛莎简单快乐,她的温柔令安东朝思暮想。明亮的午后,玛莎得到了安东的信物,那是一只蓝色的玻璃小鸟。寂静的夜里,安东在灯火旁握住她的双手,亲吻她的嘴唇。温暖的灯光裹挟着他们,这个瞬间恬美、自然。

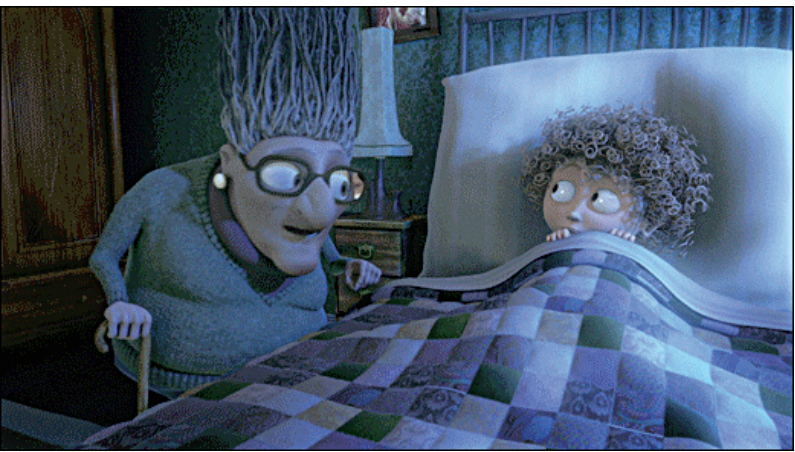
谢拉菲玛在男性的赞美中跳跃,她的周身散发着清纯与典雅。安东守望着她的身影,直到它消失在安静的阁楼深处。他悄悄奉上炽烈的情书,然后陷入焦虑地苦守。单调的音符有了和弦,寂寞的单恋有了回音。安东得到了谢拉菲玛的邀约,他们隔着围栏在暗夜相见。

一阵吹来黑云的风。玛莎与肮脏的车夫调情,因为她得知了安东和谢拉菲玛的私密幽会。深夜,安东被玛莎唤醒,火光映红窗子,此起彼伏的叫声怪异凄惨。牧民与他儿子的妻子有染,牧民的儿子选择将他们送往地狱。安东隔窗看到了鲜血与死亡,还有隐匿其中的情欲和恐惧。

晴朗的正午,车夫葬身于一次毫无征兆的意外。玛莎瘫坐在地板上,绝望的情绪盘桓

公主睡着了

□魏 丹



听说迪斯尼要把《睡美人》改编成真人版电影,并将故事中大反派——给公主施咒的邪恶仙女——作为主角,不禁让人猜想,这样的童话故事会变成什么样子?爱尔兰动画短片《格林奶奶的睡美人》可以先满足一下你的好奇心。短片中,格林奶奶给小孙女讲述了这样一个睡前故事:老女巫因为遭受排挤而心生怨恨,于是不请自来,诅咒宴会上所有的人都会死去。

一滴汗出现在我脑门上。从格林奶奶推门来到小孙女的床前,用拐杖杵着孙女的被窝的那一刻,我的目光就没有离开过这个神经质的老太太。然后,我眼睁睁地看着她把一出美好的睡前故事变成了一个惊悚的老女巫的独角戏。

格林奶奶问小孙女,你知道为什么没人邀请老女巫吗?她转过沙发,对着镜子说,因为她又老又丑又古怪,在光彩夺目的年轻女巫当中显得一无是处。她的声音突然变得低沉而伤感,令人心生同情。每个人都会老去,然而丑陋的衰老总是被人们刻意忽略。就像人们忙于赞美天上的流星,却无人欣赏被炙热的青春火焰所摧残的陨石。

在身体上方。“人一旦死了,就什么意义也没有了!”她大叫道。是的,死是所有的结局,是全部的终止符,是万物的号句。

谢拉菲玛与安东迎来了甜蜜的约会。安东挽着她的手,大声叫出她的名字。他在谢拉菲玛的笑声中沉沦。安东渴望摘下她神秘的墨镜,直视她那迷人的双眼。谢拉菲玛的怀抱清澈温馨,她的亲吻芬芳醉人。但是,当安东揭开她的面纱时,看到的却是残破的眸子。谢拉菲玛伤心欲绝,她自知已经失去了安东的爱恋,只有转身离开。

安东坠入深渊。谢拉菲玛是他对爱情的纯真想象,想象崩塌,欲望无孔不入地闯进他的世界,与纯洁的爱相互混杂。安东一病不起。

玛莎走进了修道院,谢拉菲玛不知去向。一早,春天的风吹动轻柔的窗帘。安东经历了一场沉沉的睡眠,他睁开双眼,仿佛一切都没有改变。

青春是灿烂的,是残酷的,也是短暂的。安东与初恋不期而遇,在青春的漩涡中翻滚挣扎。在顷刻的绽放后,安东的热情与意志被渐次消磨,从身体中剥离脱落。初恋如同一场神圣的洗礼,安东由此获得了重生。

成熟在向 he 招手,尽管初恋早已逝去。《春之觉醒》描绘着青春,就像一场混沌的梦——激烈,自由,动荡,不安。我们渴望伸出双手挽留青春,但就像我们试图挽留爱情一样无济于事。

青春和爱情在生命里打了一个转,却只剩下记忆的碎片,忽明忽暗。

艺术家们的解构往往会让经典故事产生意料之外的魅力。日本动画大师川本喜八郎将童话故事《睡美人》制成名为《荆棘公主或睡美人》的短片。完整而精彩的故事,精致的木偶,再加上娴熟的光影语言,使这部短片充满着梦幻般的完美意境。

而在浪漫的场景中,发生了一个不那么浪漫的故事。公主爱上了母亲的旧情人,却又失去了他。从此公主心如死灰,面对前来求婚的王子们,她或冷嘲热讽,或不屑一顾,才得到了“荆棘公主”和“睡美人”的称号。

这种情节不可能在童话中出现,就像童话不可能发生在现实中一样。川本喜八郎关掉了浪漫的柔光,将童话中的人物暴露在现实的强光照明灯中。一切隐藏在暗处的隐痛尽收眼底,童话故事像现实中的我们一样,陷入某种难以言喻的情绪和令人尴尬的情节中。

另一部短片《沉睡的贝蒂》则是一部喜喜剧色彩浓烈的讽刺短片。短片中充满了不合逻辑的怪诞情节,其结局也相当令人意外。总的来说,一部很“二”的短片必须有一个很“二”的结局,这样才不会别扭。

你可以抨击官僚体制,你可以鄙视迂腐陈旧的思想,你可以赞美现代女性的觉醒,但是打住,别再试图挖掘深刻的东西了,《沉睡的贝蒂》只是一部可以给人带来快乐的动画。它的作者知道自己想表达什么,就去直截了当地表达它。这部短片十分讨人喜欢,尤其深受评论家的赞赏,横扫23个国际奖项,包括加拿大影视奖和基尼奖(相当于美国的奥斯卡奖)。当然,我们不能只凭奖杯来判断一部短片是否成功,但是一旦你太过贪心,就一定会吃力不讨好。

说起来,我喜欢看短片的原因也在于此。短片往往比长片更纯粹;而纯粹的东西往往也更加直接,更能深入骨髓。

所有人的意料。导演甚至说,“很多人都以为他以前是拍过戏的,因为他在镜头前面不会害怕,够沉稳,超越了一般13岁、甚至有经验的小朋友的演出,他表现得非常好。”同时因为正是13岁的少年,清新自然的感受也加深了剧中两人情感的青涩与真实。就演员阵容来说,除了两位选择恰当的小演员,饰演妈妈的刘若英以及饰演爸爸的庾澄庆也为这部影片加分不少。但是最让人感到耳目一新的还要数老戏骨曾江扮演的爷爷。相信影片最后小美与爷爷温情的拥抱,是很多观众都等待已久并为之感到欣慰的。

最后不得不说的就是这部电影的导演林书宇。如果说几米创造了一个精致、忧伤却又充满温情的青春的梦,那么把这个梦变成了影像化的现实的,正是导演林书宇。可以看出林书宇在这部电影中注入了自己新的风格,影片中能看到很多标记导演个人风格的片段,也成为观影之后不时让人回味的闪光点。像成群的用纸折成的小动物,母女俩在西餐店一起跳舞,父母吵架时被打破的鱼缸,以及最后拼图的破碎等等。作为导演的林书宇是这样解释这部电影的:“在青春的旅程中,总有关于成长的苦涩与生命的不完美,但紧要的是我们如何拥抱着这样的遗憾,继续走向遥远且未知的未来。”

实际上,这部电影既简单又复杂。简单地说,是描写了成长过程中自我的追寻与确立,复杂来看,又涉及如家庭对于少年成长的重要性、家庭暴力、校园环境等等现实的社会问题。但是由于影片选择了文艺或者说小清新的表述方式,整体叙事风格统一,情感表达纯粹而真挚,这就决定了这还是一部能够兼顾到少年、青年,以至成年观众共同欣赏的大众电影。

当然了,也许并不是每一个13岁少年的青春都如同电影中那样灿烂而寂寞。但是几乎每个人都曾度过藏在阴影中的青春岁月。因为青春本来就是脆弱而美好的,但是我们往往在回味时才能真正体悟到其中滋味。至于对于那正值青春年华的少年们来说,最需要的应该就是几米写在《星空》封面上的那句话:孤单时,仍要守护心中的思念,有阴影的地方,必定有光。

2012年2月17日 星期五

■动漫观察

在美丽的童话世界中,绵羊似乎永远是弱者和受人保护的对象。但在中国的动漫市场上,却有一只“羊”,一洗故事书里传统的柔弱形象,当仁不让地领跑着中国动画市场,成为了一只强劲的带头羊。不用说,这只“羊”就是原创系列动画《喜羊羊与灰太狼》。

回首2005年6月,正是它初登台的时刻。那时的场面似乎与现在的情形并不全然相近——少了一些辉煌,也少了一些掌声。在TV版动画播出的同时,很多人还在怀疑,像这样一部用最简单的FLASH技术制作的动画,到底能走多远?谁知,“喜羊羊”的播出热潮一发不可收拾,洋洋洒洒地出了500集。凭着这股锲而不舍的劲头,它成了一个在国内家喻户晓的动画品牌。随后,更是靠电影版稳稳站住了脚。2011年上映的《喜羊羊与灰太狼之虎虎生威》,几乎超过了国内以往的所有动漫电影,在同类作品中稳居票房榜首。

作为一部动画来说,“喜羊羊”的丰收不无道理。FLASH动画有一项十分明显、却少有提到的优势——制作难度相对较低,易于保证成片质量,很适合在预算有限的情况下生产超长篇。对制作者来说,这个优点可以让他们不用在技术上过多劳神,而是把主要精力放在故事和角色本身。作为一部低龄动画,它的故事活泼生动,风格清新简洁。喜羊羊和灰太狼等形象具有很强的辨识度,可以让大人和孩子只要看上一眼就能留下印象。

另外,或许我们还能回忆起,2006年,其实是中国动漫业界的一个“拐点”。从那时起,为了加快国产动画的发展,国家实行了一系列强力的扶持政策。几年间,大量少儿频道随之开办,15个影视动画基地一一建立起来。一些国外动画,也默默退出了黄金播放时段。大量国产动画,终于得到了通过电视走入千家万户的机会。在诸多因素的共同刺激下,国产动画片的数量直线上升。在这股制作热浪中,“喜羊羊”渐渐升到了浪尖,以至于到了提到中国动画必说“喜羊羊”的地步。

有了这个榜样,商家们开始千呼万唤下一只金羊,这只羊还要够“大”,最好像“喜羊羊”一样至少有500集。或许国内会涌现出更多的超长篇,然而对整个产业来说,这却是一个值得思考的现象。有一种“旅鼠投资”,常常被著名的投资商巴菲特引用——说到旅鼠,它是生活在北极地区的一种小动物,繁殖力很强。当它们的种群数量急剧膨胀并达到一定规模后,就开始成群结队地迁徙;这群旅鼠会盲目地一直向前奔去,绝不停下;最后它们会来到大海边,从悬崖上跳下去。这就是所谓的旅鼠迁徙之谜,也是常说的“旅鼠效应”。换言之,无论对投资者还是创作者来说,一味的跟风,未必就是最好的选择。

必须牢记的是:盈利可以作为一部动画作品的创作目的,却不能取代作品的内涵。如果抛开商业不谈,动画也是一种影像的艺术;一部片子的价值,并不完全取决于它所带来的商业利益。有很多人都在呼唤更能发人深省、更有中国底蕴的动画作品。

当然,“喜羊羊”不可能满足所有人的所有要求,作为一部面向儿童的商业动画,它已经在自己的位置上做得很好了。

这只羊,讲述了一个关于“成功”的故事。

■动画技术

迈入傻瓜时代：3D 扫描仪

□史啸思

有一句话说的好,高科技就是给懒人预备的。当下诞生的任何科技成果,都是为了在工作效率得以提升的同时让人类闲暇效应最大化。人们闲暇时间充裕了,就会有精力去完成更多的工作,从而达到“一人多用”、提高生产效率的效果。这应该就是科技所带来的快捷、高效和精准。而在3D动画业,也响应这一大力发展科技的号召,大量引进高科技设备,3D扫描仪就是其中之一。

看过上文的朋友可能知道,制作3D动画的第一个步骤就是建造3D模型,用鼠标像捏泥人一样,一点点地拖拽而成。动画人员一般会连续奋战几个通宵,最后将其制作而成,效果却并不理想。原因很简单,虽然是制作3D模型,可呈现制作人员面前的却是电脑屏幕显示的2D图像,并没有真实事物看上去那么直观和明确,因而在制作当中不但烦琐,而且极不精准。而这个时候,3D扫描仪应运而生——它的原理非常简单,和动态捕捉仪有些相似,都是通过感应点的变化,再通过计算机的运算来实现最终结果的。首先通过仪器自身发射激光光点照射到物体上,随后通过感应激光光点被阻断位置的长短来感受物体的形状,最后再传送到电脑内。

那么如何将3D扫描仪运用在3D建模上呢?首先,需要通过泥塑艺术家在现实世界里制作出角色的泥塑模型。由于是在现实世界里制作泥塑,人的肉眼观察事物更加直观可控,制作出来的泥塑模型无论在细节还是结构上,都强于电脑制作。其次,待泥塑制作完毕后,就可以通过3D扫描仪进行扫描。这样,就可以得到一个非常完美的3D模型了。现实生活中的各种东西都可以被扫描进电脑里,比如一个鼠标,一个手机,一个茶杯……这些以前都是需要日夜点击鼠标和拉扯模型来制作的物体,现在只需要简简单单地围着它扫描一圈,就可以很好地解决问题,从而给动画师节省出大量的时间,以便进行其他更加繁重复杂的工作。

任何科技都是一把双刃剑,3D扫描仪同样如此。在它带来快捷的同时,也带来了诸多麻烦。首先是成本控制,一部好一点的扫描仪,价格动辄就要6位数。其次设备较复杂,维护起来不方便。因此只有在好莱坞电影或者动画大片的制作过程中,才会更多地动用3D扫描仪。

一只「羊」的故事

□沈雪音



工作人员将事先做好的泥塑模型扫入到电脑中