



几年前,英国人史蒂芬·威尔特凭借记忆绘制出一张4米长的伦敦全景素描。这条新闻曾在我身边的朋友中引起不小的震撼。因为从通常意义上讲,绘制一幅素描需要参考大量的写生素材或是照片资料。

后来我得知,这位天才的画家是一名自闭症患者。

我在网络上看过一些令人惊讶的绘画作品,它们的作者无一例外都饱受精神疾病的困扰。奇异的形态、放肆的用色、挣扎的笔触……画面靓丽精彩,却又有节制地拉扯着观者的神经。

无论是史蒂芬·威尔特还是这些作画者,他们虽然被关上了一扇门,至少还拥有另一扇窗。不过现实恐怕不会对每个人都这



“炮弹”太空舱击中月球之险是最早的定格动画

## 看电影

# 大机械时代的一抹温情

□李 博

作为一部儿童影片,《雨果》可以说是星光熠熠,仅凭借导演的名字就足够引人注目。70岁高龄的著名导演马丁·斯科西斯被公认为是好莱坞最具影响力的电影导演之一。在2011年,这位现实主义的世界电影大师,又把目光投向了近几年越来越热的3D电影。电影《雨果》成功地让观众建构了一座亦真亦幻的巴黎美丽都。本片根据布莱恩·瑟兹尼克的同名畅销小说改编,原著在2007年曾获得鹅毛笔大奖,并一度在美国《纽约时报》畅销书排行榜上名列前茅,成为继《哈利·波特》系列之后最被看好的儿童魔幻作品。影片由新生代小演员科洛·莫瑞兹与阿沙·巴特菲尔德领衔主演,而重量级演员本·金斯利的加盟又在表演上提供了有力的支撑。有了这一系列的品质保证,等待我们的将是一场全方位的感官盛宴。

伴随着火车鸣笛声,以及嘀嗒嘀嗒的钟表齿轮的声音,影片的第一个镜头从缓慢运转的机械到夜晚飞速运行着的疯狂美丽都。一个完美而华丽的3D长镜头向我们展示了故事发生的主要场景:上世纪30年代末巴黎一个繁忙的火车站。在这个几乎全部是电脑虚拟的世界中,小主人公雨果的历险有条不紊地展开着。通过雨果的眼睛,观众们在第一时间了解到即将出场的全色主要人物:玩具店的老人、老人的养女、巡警和他凶恶的警犬、买花的女孩、书店老人,以及那对含情脉脉的“夕阳情侣”。每一个人物都拥有自己鲜明的外形特征,很符合一部儿童电影的审美趋向,也消减了原本沉重的时代感。似乎每一部儿童电影都用不同的故事,试图讲述一个不变的真理:无论现实世界如何发展,时代如何变迁,孩子的眼中总是透着他们自己独特的快乐。

童稚的眼睛发现了冰冷、荒诞的现实生活中温情而美好的一面,使得整个空间具有魔幻与现实相融合的特征。影片的小主人公雨果住在火车站的钟塔里,一个隐藏在墙壁中的世界。这个充满了复杂机械的空间似曾相识,很容易使人想起《千与千寻的神隐》中“锅炉爷爷”的住处。有意思的是,在文学作品或是电影作品中,讲故事的人往往喜欢设置一个“非常态”的客观环境,常常围绕这一点引发出各式各样的发展线索。鼎鼎大名的哈利·波特从小就住在佩妮姨妈家楼梯下的碗柜里,之后又来到了魔法学院学习魔法;《鬼妈妈》中的小女孩卡罗琳一家则搬到了一幢诡异的老房子里,在这里进行一次次探险;而《借东西的小人阿莉埃蒂》干脆把小人们的住所安置在人类的地板下。这些神秘、诡异甚至是怪诞的客观环境似乎成为构筑一个好故事必不可少的基石。在影片《雨果》中小男孩孤独地生活在喧哗的火车站中,由此引发了一系列问题,在观众的心



导演马丁·斯科塞斯在拍摄现场给小演员说戏

中画下一个又一个问号,吸引着我们同雨果一起探寻未知的答案。

在这些问题中最让人好奇的必定是那个坏了的机器人,以及与机器人密切关联着的由本·金斯利饰演的玩具店老人。他为什么要扣留雨果的笔记本?这种行为带领我们认识了第二个小主人公,也就是玩具店老人的养女伊莎贝尔。与雨果的沉静、自我封闭不同,伊莎贝尔性格开朗、更富有冒险精神。可能是因为身体发育上的原因,女孩子总是在心理上更容易早熟。在伊莎贝尔强烈的好奇心的帮助下,两个小孩一点点揭开了问题的真相。

影片的后半段借由孩子们的探寻,集中描写了玩具店店主传奇的人生经历。以贴近生活、还原历史的方式,向老一代电影人深沉致敬。乔治·梅里埃以及他那些造梦般的电影制作过程,被细腻地呈现在现代观众眼前。作为一位现实主义电影大师,童心未泯的老马丁虽然这次选择了儿童题材,但是在我看来《雨果》总体上仍然保持了大师以往一贯的主题:救赎与自我救赎。随着时代的变换、电影技术的飞速发展,当老一代电影人存在的价值逐渐被时间抹去,当那些曾

## 动漫焦点

# 少儿文艺

## 先爱你自己

——定格动画片《玛丽和麦克斯》 □李 萌

活中的问题。玛丽的毕业论文以麦克斯为选题,试图研究亚斯伯格症患者。麦克斯却从中感受到冰冷、背叛和欺骗。他把打字机上的“M”狠狠地拆下来,放在信封中寄给了玛丽。

最可怕的分手并不是大吵一架,而是从此对她沉默无言。她寄去一瓶写着“SORRY”的罐头,却无法换取麦克斯的原谅。玛丽一蹶不振。她婚姻失败,事业坍塌,过得一败涂地。

时间一切的解药,麦克斯原谅了玛丽。“我原谅你,因为你不是完美的,我也不是完美的,这世上所有人都不是完美的。”

这部小众电影成为圣丹斯电影节上的开幕影片,赢得观众的一片喝彩。导演亚当·艾略特本人也是一位轻度自闭的颤抖症患者。他曾经独立完成过4部定格动画短片,其中《裸体哈维闹人生》还获得了奥斯卡最佳动画短片奖。

人在社会中生存,在与他人的相处中获得肯定,同时也会产生摩擦甚至痛苦。在漫漫的历史长河中,有人避世隐居,有人因为无法与社会相融而做出极端选择。如何与现实世界相处,这是每个人在成长中都会面临

的课题。有人天性聪明,可以处理得游刃有余;有人略显愚笨,需要花几十年甚至是一生来不断地学习。

网上有一个粗略统计:一个人在一生中会结识上千人,但除去亲戚关系,真正在生命中留下深刻印象的人却所剩无几。有人来,有人走。有人如蜻蜓点水,若即若离;有人曾经无比接近,却只能换来痛苦和毁灭;有人靠近又远离,却不放弃彼此……

《玛丽和麦克斯》展现的就是这种关系。玛丽和麦克斯都珍视感情,他们对彼此的友情从未放弃。

影片的最后一幕非常感人,玛丽终于来到纽约看望素未谋面的麦克斯,此时她已经成为一位母亲。麦克斯已经悄然离世。他安详地坐在沙发上,望着天花板。玛丽抬起头,看到天花板上整齐地贴着她寄给麦克斯的所有信件。

如果你有很多困扰,或许会有另一扇窗为你打开;如果没有另一扇窗,或许你会收获一位难得的朋友;如果没有一位难得的朋友,那么至少努力像麦克斯那样——Love yourself first(先爱你自己)。

喜爱,很多动画片都是借此方法拍成。曾在中国风靡一时的捷克动画片《好兵帅克》是用这一手法拍摄的,中国的《孔雀公主》、《神笔马良》及《阿凡提的故事》等木偶片也采用了同样的拍摄手法。

定格动画在非动画影片中也曾大行其道,尤其是在一些难以表现的科幻场面当中。20世纪80年代的著名科幻片《帝国反击战》(《星球大战》续集)中的大型怪兽战车就是通过对模型进行定格动画拍摄完成的。但随着电脑动画的出现和发展,定格动画大有被取代之势。不过仍有人对这一传统方式倍加青睐,比如蒂姆·伯顿在20世纪90年代初所拍摄的《圣诞夜惊魂》,就依旧采用了木偶角色的定格动画拍摄。《雨果》中“机器人画画”的镜头,假如不是采用了电脑动画的手法,就应该为定格动画的手法所表现。

目前,定格动画与手绘动画和电脑动画一起,成为现代动画的三大表现形式。

## 动漫时评



□沈雪音

刘建导演的动画电影《刺痛我》,讲述了两个满怀梦想的打工仔混迹大城市的故事。他们背后是闭塞的老家,如果待不下去了,就掏出口袋里剩的最后一点钱抽身回家,养猪种地;他们面前则是大都市冰冷的柏油路,即使在城里没有任何安身立命的依靠,他们也仍然乐意把梦想寄放在这里,“要在城里混出个样来”——拥有房子,变成富人。只是,这一腔梦想,就像是一只轻飘飘的气球,被现实一挤压,就碎成了许多片。

单从技术上看,《刺痛我》并没有多少新鲜之处,甚至可以说,全片都是非常简单的2D技术,此片的重点并不在此。导演的国画修养使得画面的景致点染上了空旷和寂寥,他刚学钢琴不久的儿子弹了片头曲,那是一段低沉而不和谐的旋律,压抑就得潜伏在意识深处的黑色噩梦。配音演员的普通话略带口音,语调麻木,没有任何修饰和大起大伏。因为原画帧数过少,导致人物动作不连贯,但这也仿佛形成了一种风格。这种洗尽铅华的美感,很好地衬托了剧情。

主人公张小军是个失业青年,他有一颗善良到有些木讷的心,在最困难的时候,他把最后一笔工资让给了自己得糖尿病的师傅,随后他遇到了一连串被拒绝、被误解的经历,他也错失了回到老家的机会。从此,他的人生也像自由落体一样跌到了最底端。为了金钱,他和同伴企图敲诈一个富人,却不知道那个富人已经因为自身的贪婪陷入了圈套。当同伴死去,他抱着捡来的50万元钱一路狂奔时,内心里似乎有某种东西醒来了,他扔下箱子,上了墙头,茫然地看了一眼月亮,再看一眼黑暗的远处,终于抬起脚,跳了下去……

看到这一刻,我不禁心生苦闷,人人都在拼命向着更高、更远、更富前进,这些目标中有多少是脱离实际和偏离良知的,也许我们根本无暇顾及。究竟是在追求梦想,抑或是梦想主宰了我们,就很难说了。

希区柯克的电影《擒凶记》里有一首配乐,与《刺痛我》表达的意趣颇有几分神似,只是一个是用冰冷的面孔咆哮宣泄,一个是饱含了沧桑的伤感轻语。那首歌的歌词大意是这样的——当我还是个小女孩,我问妈妈:“将来我会变成什么样?漂亮吗?富有吗?”她对我说:“世事不可强求,顺其自然吧,我们不能预见未来。”当我长大并坠入爱河,我问我的心上人:“我们将来会怎样呢?每天都过得幸福吗?”爱人对我说:“世事不可强求,顺其自然吧,我们不能预见未来。”现在我有了自己的孩子,我问他们:“将来我会变成什么样?英俊吗?富有吗?”我轻声回答:“世事不可强求,顺其自然吧,我们不能预见未来……”

## 动漫技术

# 梦境奇旅:插件利弊

□史啸思

生命的秘密有时难以琢磨——悠扬的河流、天空的云朵、雄伟的山脉,甚至连那些伟大的奇迹,都被生命无形地联系起来。地表孕育了生命,种子孕育了植物,而锻造与火焰则孕育了人类文明,强大的智慧又使人类成为这个星球上最强大的生物——而刚特认为,3D软件是人类最伟大的发明之一。

刚特向往白云,向往蓝天,向往河流,向往那自然界的美丽,向往将那天堂般的景色用相机一一拍摄下来,可惜他的双腿无法让他出去寻找那些优美的景色。但当刚特看到那些美丽的3D图片所渲染出的美丽的天堂景色时,他惊呆了!那种柔和的自然天光,那种照射在景色上的慢反射,都是那么的自然到位,为什么自己用3D软件自带的灯光却无法实现这种接近于自然的光线呢?

刚特思考起来,既然3D软件自带的功能无法实现,那为何不聘请“外援”呢?他开始思考如何给自己心爱的3D软件寻找“外援”。最终刚特从网络上发现了名为“山川与大海”的神奇外援,而他只花了5元钱就将它请到了自己的电脑之中。

但是如何将这位外援与自己的3DMAX相结合,这可难倒了刚特。最终他发现3DMAX还是比较友好的,只需一个SET-UP就可以将“外援”安装进去——而且它也有自己的专业术语,名曰“插件”。

不过3DMAX与外援的合作并不完美,总是出现巨大的红色叉号来表示自己对这一新插件的排斥,这让刚特多少有些焦头烂额。

刚特继续思考着。他心想:人被移植了器官,还得服用抗排斥的药物,那么是不是软件也需要这样呢?刚特开始查找资料,终于发现了问题所在——下载这个MAX的版本与插件不符。看来软件和人一样,需要来点猛药。于是,刚特给3DMAX安装了一个软件升级,结果问题迎刃而解,再也不出现那些巨大的红色叉号了。

一波未平,一波又起。一串串“药物副作用”却接踵而至。电脑在渲染的时候慢得出奇。刚特立刻对症下药,安装了另外一个补丁,渲染功能立刻恢复正常。

经过这次风波,刚特发现,请外援确实能暂时解决问题,可是却会带来诸多不便,比如稳定性等等,这恐怕就是插件所带来的弊端吧。机动性和随机性比较出色,可是对于数百G的大工程来说,聘请“外援”毕竟不是长久之策。



3DMAX插件有很多,但是兼容性有待提高,所以建议不要一次性安装过多的插件。