



渴望自由的公主梅莉达

若干年前的一个下午,烈日炎炎,蝉声聒噪。三个少女盘腿坐在初三毕业班的教室里。她们忍受着皮肤和掉漆椅子之间的黏连,向彼此诉说着理想。在难以入睡的夏日里,她们最想要的就是自由。

没有考试,没有说教,没有指导,没有约束;不需要他人的经验之谈,因为经验永远是别人的;不想再听到老师的教诲,因为那都是固步自封的道理;不接受“不允许”,因为不平凡的人都做过不被看好的事;蜷缩在格子间的上班族、在奶粉和尿布之间打转的年轻夫妻,觉得生活无望的中年人……

想要自由吗?好,你得付出代价。陪伴、

朝花夕拾

从「阿童木」到「一休」

2009年10月23日,《阿童木》在全球同步上映。这一早年由动画大师手冢治虫塑造的机器人形象,第一次被搬上了大屏幕。不过这部电影耗资巨大的好莱坞3D动画电影,无论在票房和口碑上似乎都还不够成功。

《阿童木》源自日本系列动画片《铁臂阿童木》。《铁臂阿童木》是中国引进的第一部国外系列动画片,1981年在中央电视台播出了52集,让很多当时年少而今已步入中年的观众记忆犹新——2009年电影上映时,很大一部分观众其实都是这些人。在当年那些小观众中,真正懂日语的未必有几个,但能用日语演唱《铁臂阿童木》主题歌的却大有人在。国内随即出版了手冢治虫的原作连环画,更加丰富了影片的内容。由此中国读者才第一次知道,原来同样的内容,图书形式与电影形式可以不尽相同。

此后国外各种动画片纷纷涌入,比较有影响的包括《变形金刚》和《鼹鼠的故事》等等,但日本动画片对中国观众的影响恐怕最大。在这些动画片中,至少还有两部值得一提:一个是《花仙子》,一个是《森林大帝》。

《花仙子》中的“小培”形象,迷倒了多少中国孩子!当年满街售卖的贴画,全都是“花仙子”那色彩各异的美少女形象。事实上在《花仙子》中,主人公的原名音译是“露露”,“小培”之名已是汉译,但又被误写成“小蓓”——以至于很多年后人们还是流行把“蓓”读成“péi”,殊不知它的本音其实是“bèi”,根本没有“péi”这一发音。

《森林大帝》中疾速奔跑的小狮子雷欧,同样给观众留下了难以磨灭的深刻印象。以至于后来开发商在北京北部开发的一处楼盘,就以谐音的形式取名为“森林大帝”。回首当年,《森林大帝》的情节已全然忘记,但每当想起此剧,耳边都会回响起它那激昂雄壮的主题歌。

迄今为止影响最大、家喻户晓的日本系列动画片,应该是《聪明的一休》了。这部长达298集的动画系列剧,描述了日本一代高僧一休宗纯的童年生活。这个和尚聪明善良,乐善好施,每逢路见不平总会挺身而出,用自己的智慧帮助好人,惩治坏人。此外在剧集中,还介绍了大量的日本历史典故和风土人情,一个个小故事既让人增长见识,又令人捧腹不已。

早在改革开放之初,日本动画片就带给我们一种看待生活和艺术的崭新视角。事实上有一点实在不应忘记,那就是最早为我们打开西方世界一扇窗的,不是远在大洋彼岸的欧美,而是我们的近邻东瀛扶桑。

一直以来,与动物有关的电影大多因为正面的情感取向、富有趣味的动物“演员”、原本电影的题材还只是局限于家庭宠物,像小猫、小狗、仓鼠等就已经萌翻了一票观众。但是近几年来,随着电影拍摄手段的日渐完善,各种原本不可能出现在日常生活中的动物,也纷纷站到了大荧幕前:松鼠、企鹅、狐狸、海豚、猩猩,甚至是大象这样的庞然大物也加入了动物明星的行列。

《星星少年》这部电影的名字乍一听似乎与大象没有联系,实际上这部电影的故事是由真人真事改编而来。影片中追梦少年的生活原型正是21岁即去世的日本首位驯象师坂本哲梦。电影剧本参考了坂本哲梦的母亲坂本小百合所撰写的《小象兰迪和化作星星的少年》一书。这部电影可以说是记录了坂本哲梦年轻、短暂却闪着星光的一生。

1972年6月28日,坂本哲梦出生于神奈川县大市。两岁时双亲离异,哲梦与姐姐跟随母亲一起生活。1979年,母亲和动物表演公司的负责人再婚,一家人经营着一座动物饲养场。于是年幼的哲梦每天都与各种各样的动物为伍。10岁的那年春天,位于东京的动物公园送来一头名为“米奇”的大象,从此坂本哲梦与象结缘。之后,哲梦在12岁时为了成为一名专业的驯象师而赴泰国留学。经过一年多的学习,他带着所学的专业驯象知识与技术回到了日本。18岁时哲梦从高中休学,并成为动物公司的正式员工。之后的一年他和他驯养的大象一起参加各种活动、出演电视节目,进行了一系列与大象有关的活动。直到1992年11月10日坂本哲梦因意外车祸不幸过世,终年21岁。坂本哲梦的一生仿佛一颗划过夜空的璀璨明星,却把自己的梦想如希望的种子一般播撒在人间。

电影《星星少年》描绘了一个内向却坚定的少年为实现自己的梦想而不断努力,并在这一过程中找到新的自我,不断成长,学会与家人、朋友沟通,并最终成为一名杰出驯象师的故事。本片不仅表达了人与自然、人与动物之间应该如何相处,还主要描写了人与人之间,甚至与自己的家人,因为无法正常沟通而产生的种种问题。整部影片时而轻松搞笑,时而神秘奇异,却始终都被一股淡淡的伤感气氛所围绕。总的来说,情感过渡自然流畅,走的是日本电影一贯的温情路线。

■动漫焦点

自由的代价

□李萌

出之前,你必须弥合虚荣带来的裂痕。梅莉达和母亲回到城堡,找出被自己划破的挂毯。

然而父亲再次嗅到猎物的味道。梅莉达骑马赶到巨石阵,第二个日出即将来临。她把缝合的挂毯轻轻披在母亲身上。太阳升起后,母亲终于变回原来的样子。

勇敢的人追逐自由,却未必能承担代价。梅莉达可以放肆地追求,即便连累家人也不用担惊受怕,反正结局总是大团圆。不过,生活可远不止这么简单。

有一个笑话:上帝对一个人说,我可以满足你一个愿望。这个人说,我想轻松地赚钱,每天享受生活并且活在当下。第二天,这个人变成了一个乞丐。

自由是人类世界的稀缺资源。为了得到它,你需要付出极大的、甚至是血淋淋的代价。

自从看了《玩具总动员Ⅲ》后,皮克斯就成为了我最喜欢的动画电影创作团队。我对约翰·拉塞特的一段叙述印象极深:当我有4个孩子时,由于工作忙碌而不知该如何生活。这时,我给自己放了一个两个月的长假。

■短片短评

我们眼里的世界一样吗

□魏丹

从小时候开始,我就一直在疑惑——每个人眼里的世界都是一样的吗?有一段时间我想,如果每个人看到的都是不一样的东西,世界就会乱套了吧。既然现在世界还好好地运转着,所以,大家看到的都是一样的吧。

可是现实一次次地让我更加疑惑,因为这个世界其实就是一团糟乱,毫无秩序,人们从未停止过互相伤害。我当然没有蠢到问别人诸如“这只小狗这么可爱你为什么还要踢它,难道它在你眼里并不可爱吗?”这种问题,但我已经开始深深地怀疑,人与人之间、人群与人群之间不停地摩擦、碰撞、责骂甚至戕害,也许背后本质的原因就是人们所看到的东西是不相同的。

看到《石原测试》这部动画短片之后,我终于有机会郑重地说出这样一个事实:我们眼里的世界真的是不一样的。

《石原测试》正如它的名字一样,由无数个不同颜色的小圆点组成了一幅幅图案,描绘了色觉异常者眼中的世界。“石原测试”是一种世界通用的色觉异常测试。经历过体检的人都看过一本彩色的小册子,每一页都用各种颜色的小圆点组成一个图案,说不出来正确答案的人就是色觉异常者。我的一个朋友就是色觉异常者,他认不出来本子上的图形;但是他声称自己可以辨认生活中的任何颜色,甚至包括红绿灯,并顺便对国内禁止色觉异常者获得驾照这一政策表示了强烈的愤慨。

《石原测试》的作者、以色列艺术家Yoav Brill也是一名色觉异常者,他在短片中说,

我买了一辆房车,和家人一起出门旅行,享受生活。生命的价值在于过程,这些体会也渗透在《汽车总动员》的故事中。

这段叙述很好地印证了皮克斯的创作原则:细节源自生活。

我和几个同学一起观看《勇敢传说》。影片结束后,大家都感觉皮克斯的作品不如从前了。在我看来,在平均水平上的浮动非常正常,毕竟像《机器人瓦力》和《飞屋环游记》这样的优秀作品不可能年年都有。

无论是《海底总动员》中父亲对儿子的紧张,还是《飞屋环游记》中老人拼命去实现理想,或者是《勇敢传说》中少女为自由付出代价……只要流露出生活的矛盾痕迹,这部电影就被打上了滚烫的烙印——生活原味,皮克斯出品。

若干年后,三个少女已经长大成人。她们零散地分布在城市的角落,或许早已忘了那年夏天的烈日、知了和黏汗。成长就是你得到一些东西,同时放弃了另外一些。不知她们是否已经做出选择,也不知她们付出了多少代价。

■动漫时评

《星游记》是2011年播出的一部国产电视动画,由一家叫“电动画”的公司制作。故事虚拟了一个人类可以自由往来的宇宙时代。主人公麦当是一名乐观正直的少年,他的内心非常单纯,全心全意地信任着父亲——即使父亲遭人指责和怀疑,并被人叫做“魔鬼”。麦当为了追寻父亲的脚步,完成对父亲立下的誓言,踏上了前往宇宙深处的旅行。一路上,他与一个叫做“银河眼”的黑暗组织不断地发生冲突……

这部作品在坊间备受争议,主要原因在于它身上能见到许多经典动画的影子。无论是剧情、角色还是人物动作,都有一种似曾相识的感觉,好像曾经在哪部片子里见过,但仔细一看又不尽然……就是这种模棱两可的观感,引来了众多指责。

其实,套用经典剧情和经典角色的事再常见不过了。例如马克·吐温在《哈克贝利·费恩历险记》中就套用了《基督山伯爵》的越狱情节,而这一桥段也一而再再而三地被后人发扬光大,出现了诸如《肖申克的救赎》等名片,再后来又有人干脆直接拍出了第一部名为《越狱》的电视剧。

假如套用不成问题,那么关键就在于创作者怎样把握这些传统桥段的走向了。坦言说,《星游记》是一部如东北乱炖般的少年动画,为了让这部作品“好看”,片中纳入了各式动画桥段和元素。

举例来说,《星游记》中有简单角色,特别是主人公和他的好朋友——一位不幸变成兔子的王子;同时,《星游记》中又有许多内心复杂的角色,他们按照自己独特的思维方式和经验来行事。这本是动画中常见的两类角色,一旦放到一起,低龄层理解不了复杂角色,对他们的过激的行为感到困惑甚至害怕;而年龄大一些的青少年观众又会觉得角色过于幼稚,这就导致了《星游记》难以找到自己的观众定位。

此外,《星游记》还有着类似硬科幻动漫的庞大世界观——在浩荡的宇宙间,人类与许多外星种族同时存在,每个种族都拥有自己的背景。当剧情涉及到某个陌生的种族时,必须先交待相关背景,才能让观众理解剧情。而这些设定大都通过对白叙述出来,虽然有简单画面做衬托,但大段的话语仍使得情节的铺陈有一种干涩感。

换言之,可借鉴的桥段虽多,但要协调它们,却是一件非常困难的事。

虽说《星游记》的运用能力有待加强,但它最大的优势,在于作品中显示出那份活泼与想象。《星游记》的战斗场面绚丽复杂,显示出一定的创作能力和充分的表达欲望。其剧情也不乏亮点——在《星游记》里有这样一段情节:哥哥想要拔掉花圃中的小草,但妹妹却说,每一种草都有自己存在的价值;她说服了哥哥,让小草们自由生长。

必要的借鉴不同于赤裸裸的抄袭,是成长的重要步骤。没有人生来就是大师。若把动画创作当做一片花圃的话,但愿人们能抱有一种宽容的态度,给新兴的中国动画保留一些成长空间,说不定哪一株小苗就能成长为未来的参天大树。



□沈雪音

■看电影

星梦奇缘

□李博

影片增添了一抹亮色。

最后不得不说的是这部电影的配乐,邀请的是拥有日本新音乐教父之称的大师坂本龙一。坂本龙一曾为《末代皇帝》《小活佛》等知名电影配乐,并获得格莱美、奥斯卡最佳配乐等大奖。这一次坂本龙一的配乐也堪称经典,影片一开始伴随着轻松跳跃的音符,把富有生机的动物农场展现在观众眼前;哲梦面对小象兰迪时音乐也相应轻柔而温馨;表现小川哲梦在泰国神秘而奇异的遭遇时,坂本龙一选择了富有异域色彩的乐器与弦乐的结合,舒缓大气的调子凸显了少年与自然沟通时不断地成长与蜕变的过程;当然还有母亲不被自己的孩子认同时,带着淡淡的忧伤的音乐成为情绪的最佳承载体。最终人与人之间的情感也与温暖人心的音乐完美地融合在一起,坂本龙一气势磅礴兼具纤细之美的配乐成为电影情感有力的催化剂。

主人公小川哲梦的原型坂本哲梦的名字是他的父亲起的,意思是“人应该要带着梦想而活”。电影中人与象结成的伙伴关系是牢固而持久的,这同人与人之间疏离、脆弱的关系形成对比。影片展示了不同的国家、不同的民族甚至是不同的种族之间也可以相互沟通、和谐共处,前提就是要付出自己的真心,珍惜身边的一切,无论是人还是自然都需要精心的呵护。

就像坂本哲梦自己说的那样:“日本的大象,虽是人们从外地引进来的,它们却一直担任抚慰我们心灵的角色。即使如此,象群的结局却往往是在水泥制的狭隘象厩里孤独死去。”所以坂本哲梦曾经说起过自己的梦想:“我希望有一天,能够建一座能让那些大象们度过幸福余生的森林乐园。”可以说这部电影即坂本哲梦的传记片,而大象因为与主人公的一生密不可分,也成为影片的另一个灵魂角色。现在日本应该已经拥有这样的大象乐园,而坂本哲梦与象的星梦奇缘也等待着更多的人去了解、去发掘其中的真谛……



而这种动物电影能够“稳定发挥”当然与其强大的演出阵容有关。《星星少年》因为其不俗的演员配备在上映之前就备受关注。出演主角小川哲梦的是日本最年轻的戛纳影帝柳乐优弥,一干配角更是大牌云集:老一辈的日本著名电影演员倍赏美津子、日渐成熟的影坛中坚力量常盘贵子,以及刚刚崛起的新生一代苍井优,可谓老中青三代同堂。更不用说那些可爱的大象、小狗、猩猩的倾情加盟,这些都成为这部影片票房与质量的有力保障。

其中主人公小川哲梦的表演者柳乐优弥,因为在《无人知晓》中的出色表现,使得东宝电影公司力邀其出演主人公这一角色。

事实证明这个决定是正确的,无论是在日本被同学歧视疏远时淡淡的忧伤,还是对自己母亲那深藏在心中的深沉的爱,以及对于大

■动漫技术

梦境奇旅:多重团队

□史啸思

一个人走在崎岖的山路上,饥渴与劳累连续攻击着你那最后一点残留的意志。你想要放弃,可放弃就代表着失败,个人意识在折磨着你的神经。突然一只手从身后很有力度地拍了一下你的肩膀,当你回头看到是你的同伴时,饥渴与劳累全都烟消云散了,你又有了继续走下去的动力,在同伴的带领下战胜了这座高峰。这就是团队带来的效果。

刚特现在很是无趣,整天独自钻研3DMAX让他备感乏味,无聊与空洞伴随着他,他有很多问题需要探讨,需要和人一起解决,可是他没有同伴。他开始逛3D软件的论坛,好寻找知己。最终他如愿以偿,找到了一个叫来福的人,他也在寻人一起学习一起探讨。原来在这个行当里,大家都在寻找合作伙伴。

刚特和来福合作之后才发现,制作3D图像不是一个人的工作,而是一个团队的任务,“3D软件”应该更名为“3D软件工程”。两人分工非常明确,刚特负责建模和制作材质,而来福则负责渲染与灯光。这一下就将刚特从劳累与乏味的边缘拉了回来,他充分体会到团队合作的快感。与此同时,来福很热心地与刚特分享自己在软件制作上的见解,而刚特也向来福诉说自己在软件制作过程中的无奈。

两人在合作过程中逐渐发现了自身的不足——他们俩在制作动画方面都比较欠缺,无论怎样反复制作都难以达到令人满意的效果。两人都觉得应该找一个调制动画的高手来弥补他们的不足。

华生的出现给这两个倒霉蛋带来了生机。华生是个观察力极强的男孩,动画调制非常出彩,可美术功底欠佳,这让他在建模和材质调节方面表现得很是糟糕,但是刚特和来福刚好弥补了他的不足。就这样,一个动画小团队成立了。刚特制作模型,而华生套入骨骼制作动画,最后交由来福进行渲染。三人干得不亦乐乎!每当遇到无法超越的困难时,三人还相互勉励着战胜困难。身残志不残的刚特发现自己又体验到了生命的辉煌,为此他感到无比幸福。

团队弥补了个人自身的不足,更重要的是提高了制作效率,就如同流水线一般,这样来就可以制作更大型的动画项目了,而这些绝不是一个人能够完成的。



大型3D制作团队