

■ 动漫焦点 日本动画电影《狼的孩子雨和雪》：

异类的回旋

□ 李萌



温暖的圣诞夜。人群散去，灯火渐隐。月色穿过云层，洒在少女花和恋人的身上。一切就绪，变化正在这个夜晚悄悄进行。

这个冬夜如此特别，因为就在这里，在花的眼前，恋人变成了一只狼。小雪是花和狼的女儿，她野性十足，快乐活泼。影片对小雪的描绘令人印象深刻，这得益于几个反复出现的主观镜头。摄影机使用花的主观视角进行拍摄——略带畸变的镜头中，小雪仰视母亲（摄影机）：索要食物、争取外出、吵着上学……失望时，小雪会大声叫嚣，伸长耳朵然后冲出画面。再入画时，取而代之的则是一头愤怒的小狼。

选择这样的镜头安排，或许监督细田守是为了表现孩童的天真稚气；但是在我看来，这种组接方式却达到了另一种表现效果。在电影中，主观镜头多用于角色对环境的观察或对特定事物的凝视。母亲凝视小雪的镜头多次出现，观者就一再地成为角色参与到故事中。观者不仅感到狼的可爱，也扮演着银幕之外的偷窥者。摄影机就是我们的眼睛，它强迫我们接受画面中的信息，与我们共同审视狼人在社会中的秘密生活。

小雨是花和狼的儿子，也是小雪的弟弟。与姐姐不同，小雨内向孤僻，尤其无法接受“狼是坏人”这一人类的设定。他时

2011年11月30日下午，享年90岁的捷克著名艺术家兹德内克·米莱尔与世长辞。对于这个名字，大多数中国观众可能十分陌生，但假如我们提到他的代表作品，也许会有无数人惊呼起来。

他的代表作品就是系列动画片《鼹鼠的故事》。

据说很多中国儿童，正是因为《鼹鼠的故事》，才知道了“捷克斯洛伐克”这个国家（当然“捷克斯洛伐克”已成为一个历史概念，1993年被正式分为“捷克”和“斯洛伐克”两个国家）；据说很多中国儿童，正是因为《鼹鼠的故事》，才认识了“鼹鼠”一词的复杂字体，甚至还有人声称，正是因为它才克服了幽闭空间恐惧……

《鼹鼠的故事》之所以受到观众如此强烈的喜爱，与它那清新轻松的风格难以分开。在作者最初创作这一作品的年代，在捷克斯洛伐克政治对于艺术的介入还是相对强势的。也许米莱尔更希望创作一部与政治完全无关的动画作品，所以他格外需要一个极为天真可爱的动物角色。

据说灵感来得十分突然。1956年，时年35岁的米莱尔就职于一家电影工作室。除夕之夜，米莱尔漫步于首都布拉格以西城市克拉德诺的树林中，为他的新作品苦思冥想主要角色。米莱尔感叹迪士尼已用光了所有的动物角色，要想出新十分困难。正在这时，沉思中的米莱尔突然被一个土堆绊倒，而这个土堆正是由鼹鼠打洞拱出的泥土所成。米莱尔脑中灵光闪现，当即决定把“鼹鼠”作为他未来作品的新角色。

角色选定之后，故事很快就有了。1957年，《鼹鼠与裤子》与观众见面，影片一经问世便获得广泛好评，并在威尼斯电影节上荣获银狮奖，此后该片又陆续在十余个国家获奖。

来自各方面的厚爱激励米莱尔继续创作下去，这才有了后续那些“鼹鼠的故事”。但此后的制作方式也略有改变，比如对于旁白的处理。本来第一集《鼹鼠与裤子》是有旁白的，但考虑到捷克语毕竟相对小众，为了获得更广泛的国际影响，自第二集《鼹鼠与汽车》便取消了旁白。

据笔者记忆，当初进入中国的“第一集”，就是这集《鼹鼠与汽车》。在这个故事里，小鼹鼠羡慕满街飞驰的汽车，于是找到一个孩子丢弃的玩具汽车，并把它送进汽车修理厂。汽车修理厂没有嫌弃这个小家伙，一丝不苟地修好了玩具汽车。于是，小鼹鼠驾驶着自己的玩具汽车，在其他动物的羡慕嫉妒中，飞驰在宽阔的街道上……

没有对白并不意味着没有声音，除了各种音效，小鼹鼠偶尔也要说话，那么如何处理这种情况呢？米莱尔想到一个绝妙的主意：他用自己女儿小时候的录音为小鼹鼠配音！结果，从此小鼹鼠就像一个不会说话的婴儿，高兴的时候发出“咯咯”声，不悦的时候发出“呜呜”声，既表达了相应的情绪，又不失活泼可爱，同时还超越了不同语言之间的障碍。

“如果太阳爆炸，你要在8分钟后才会知道，因为光要这么久才到我们这儿，在那8分钟，世界仍然明亮，仍觉得温暖。”奥斯卡的父亲去世一年后，他才确实地感觉到那8分钟将要结束。为了把这个8分钟延长，奥斯卡通过爸爸生前留下的线索，开始了一段独特的生活旅程。作为获得第84届奥斯卡金像奖（2012）“最佳影片奖”和“最佳男配角”两项提名的影片来说，以上对于电影《特别响，非常近》的介绍实在显得太简陋了。以至于我不得不补充几句，电影改编自乔纳森·萨佛兰·福尔的同名小说，由因拍摄二战题材影片《朗读者》而声名鹊起的著名导演史蒂芬·戴德利执导。这一次史蒂芬·戴德利再一次选择了十分有冲击性的题材，那就是曾经沉重地打击了美国人民，至今仍留下巨大阴影的“9·11”事件。电影通过小男孩奥斯卡在事件发生前后的一段生命历程，以经典的小人物表现大事件的方式，把“9·11”事件带给每个当事者的创伤真实可感、恰到好处地表现出来。虽然这部影片的类型标注是剧情、悬疑、家庭、冒险，表明这不是一部真正的儿童电影，但是我们不能忽视的是贯穿始终，以小男孩奥斯卡作为故事讲述者的儿童视角的设置。作为改编电影，忠于原著独特的叙述方式也成为电影在剪辑、表现方面的一大特色。利用时间与记忆交错的方式，在多线索跳跃式的叙事过程中，使得整部电影的情节推动方向与情感发展的层次都有迹可循。

一般来说父亲这个词语对于每一个孩子来说都是最普通的，奥斯卡是一个普通的小男孩，他最喜欢爸爸装作不明白他的对话时耸肩的样子，最喜欢的游戏是同爸爸一起玩的“侦察探险”，他惊叹于爸爸“矛盾修辞”方面的天才，他喜欢和爸爸一起练习跆拳道，因为那会让他觉得好笑。但是有时候父亲这个词语对于每一个孩子来说又都是独特的，奥斯卡也是一个与众不同的小男孩，介绍他的名片上写着他是业余昆虫学家、考古学家、电脑顾问、发明家、和平主义者以及亲法分子。奥斯卡敏感、聪明、早熟，习惯于用具体的数字做科学性的、理性的思考。奥斯卡不擅于与人沟通，奥斯卡不明白为什么要对坐着空无一物的“盒子”祭奠父亲，他拒绝承认父亲的死亡，选择逃避自己所恐惧的事物。

电影中有这样的细节，奥斯卡独自一人在纽约这座全世界最大、最繁忙的都市展开探险，他要跨越纽约的五大区，但是有那么多他所惧怕的事物：老人、跑着的人、飞机、高高的东西、容易被困的地方、嘈杂的东西、尖叫、哭喊、没人看管的袋子、没父母的孩子、向上望的人们。这些莫名其妙的恐惧是10年

趣的群体；小雨貌似懦弱，内心却独立坚决，并承担起狼在自然中的责任。

以两个孩子的成长为线索，影片的第一个关键词是选择。父亲去世后，母亲和小雪、小雨开始了漫长的隐居生活。耕地、播种、失败、重头再来……这种隐居看似漫无目的，其实是在等待必将到来的选择。无论成为人还是狼，选择都是必须的，模棱两可并不存在。另一方面，小雪和小雨的选择看似不同却殊途同归——那就是找到适合自己的生存方式，努力地活下去。

第二个关键词是异类。细田守选择狼人作为影片的主角，除了有利于提升动画的表现力之外，我认为还有一层特殊的含义——如何表现群体中的异类。狼人正是异类在形式上的外化。同时，狼的特殊性也在客观上消除了观者之间的差异，因此他既不是我们，又正是我们。正像许多以机器人为题材的科幻作品一样，狼人就是一面镜子。透过这面镜子，我们可以更好地端详自己。

影片中转校生草平的设置也体现了这一主题。草平的母亲再婚，他成为同学中的异类。草平和小雪在教室内有一场对话。在这场戏中，草平向小雪倾诉了在社会中立足的渴望，小雪也向草平揭示了自己是狼人的秘密。至此，小雪和草平终于获得了一种真正的平等：他们都渴望抛掉异类的标签，依靠自己的力量在世界上站稳脚跟。

父亲的命运却更像是反面教材。或许是出于动物本能，或许是让产后的妻子补充更多营养，父亲竟然为捉一只野鸡而在雨天变身。在那个冰冷的夜晚，一条死去的狼被人抬走，并且毫无尊严地丢进了垃圾车。

或许这就是异类最可悲的地方：即使选择做一个正常人，也无法掩盖异类的本质。但回旋的余地确实存在——如果理性地克制住动物本能，如果没有遭遇交通意外……作为人，父亲确实有可能获得一份美好的人生。

■ 短片短评

海上生明月

□ 魏丹



我从不敢自诩博览群书，对我而言，阅读的最大乐趣就是在有限的阅读量中找到自己欣赏的作品。比如，我一直很喜欢意大利作家卡尔维诺的短篇科幻小说《月亮的距离》。在这篇小说中，月亮离地球的海面很近很近，近得搭个梯子就可以登上去。

按理说，这是一部动画短片的影评而非书评，本不应赘述我迷恋这篇小说的缘由；可是我却不得不提及它，因为正是由于这部《月亮的距离》，我也喜欢上了皮克斯的动画短片《月亮》。

不清楚《月神》的导演兼编剧、皮克斯的故事版绘师埃里康·卡萨罗萨在创作这个短片的时候，是否曾经受到过《月亮的距离》的影响。很明显，两个作品有着明显的相似之处，那就是“登月”的过程。书中的描写和动画短片有着惊人的类似，我且借来一叙：“有些满月之夜，天低低的，潮高高的，月亮只差一丁点就要被海水浸泡湿了，顶多也就差几米吧”；“只需划着小船到月亮下面，支上一架木梯就能爬上月亮”，到了月亮上，“眼前看到的是一汪海水波光闪闪，小船上的伙伴们都手足倒置，像是葡萄串倒挂着”。

只不过，在动画短片《月神》中多了一个在月球上抛锚的过程。小男孩背着锚爬上木梯，离开小船“月神号”向月亮进发。当靠近月亮的时候，他被月亮的引力拽了过去。小男孩惊奇地发现，月亮本身是不发光的，只有发光的星星从天际坠落的时候，才能点亮这颗暗淡的星球。大颗大颗的星星铺满了月亮的表面，像是一盘子酥脆的空心饼干，散发着暖暖的金黄色的光芒。

随后，爷爷和爸爸也登了上来，拿出扫帚

和耙子，清扫月亮上的星星。这时，一颗巨大的流星坠落下来，戳在月亮的表面上。爷爷和爸爸费尽力气想搬走它，星星却纹丝不动。小男孩想到一个主意，爬上星星最高处，用锤子轻轻一敲，顿时，大星化作无数个小星星，像流星雨一样洒落下来。祖孙三人终于可以完成任务了。就这样，一轮圆月被三个人清扫成了月牙的形状。

原来，他们的工作就是让月亮变换形状，成为真正的月亮。

在《月亮的距离》中，船长夫人也让月亮有了不同寻常的含义。她知道聋子表弟喜欢的不是自己而是月亮，于是头也不回地登上月亮，“成为他所爱的物体的一部分”。从此以后，月亮离地球越来越远，远得就像一场单恋中的苦相思，永远没有回程的那一天。

卡尔维诺忧郁的爱恋故事和皮克斯温馨的少年成长故事，让我相信每个人眼里都有不一样的月亮。在这个也许有些单调的世界里，美好的故事让世界变得丰富多彩。某个晴朗的月夜，我曾向身边的人讲过《月亮的距离》，讲过那个很大很圆的月亮，曾经离地球很近很近。当然，令我开心的是，看到弯弯的月亮，我又有了第二个故事可讲了。

真切地感受伤痛。通过影片中奥斯卡的叙述，虽然时隔10年，人们似乎仍然能够看到那场灾难投射在每一个人心中的阴影……

上午8时46分40秒：美国航空公司11次航班（一架满载燃料的波音767飞机）以大约每小时490英里的速度撞向世界贸易中心北楼。

“第1个口信在8点56分，我当时仍等着进学校，我在跟明治玩，打发时间。”

上午9时02分54秒：美国联合航空175次航班（另一架满载燃油的波音767飞机）以大约每小时590英里的时速撞入世界贸易中心南楼78至84层处，并引起巨大爆炸。

“第2个口信在9点12分，我当时正在上课。”

上午8时46分至10时29分：至少有20名（主要集中在北楼）被大火和浓烟围困在大楼顶楼的人员从高空跳下。

“第3个口信在9点55分，我们正在回家，明治的妈妈也在一起，她说出事了，但没说清楚。我在92街和百老汇街角的熟食店买果汁，我知道确实时间，因为我留下收据，上面印了时间。”

上午9时59分04秒：世界贸易中心南楼倒塌。

“第4个口信在10点07分，我这年纪的孩子每秒可走4.4英尺，这两个口信相隔9分钟，我能算出我走了2378英尺，当时我正在百老汇的联合教会前，我知道，因为我要回去过量。”

“第5个口信在10点17分，当时我正跟着门人史丹说话。”

“第6个口信……‘你在吗？’听到人们在背后哭，‘你在吗？’听到直升机的声音，‘你在吗？’听到玻璃碎裂，‘你在吗？’‘你在吗……’然后断了线。”

上午10时28分31秒：世界贸易中心北楼从上到下坍塌，在撞击点以上的楼层无人生还。

面对人类历史中每一次灾难，有多少人仍然挣扎在痛苦的边缘，有多少人逐渐学会了接受所失去的，有多少人像奥斯卡一样从沉重的枷锁中解放，又有多少人在经历了最直接的恐怖之后，能够懂得有时候我们仍然要直面恐惧，独自生活……

■ 动漫理论

“只要是写人的故事，就会有人想看……”这是马尔克斯的名言。

卡通和其他艺术一样，也是写人的艺术。在构成卡通故事的基本要素中，人物的塑造决定了一部卡通作品的存亡兴衰。正因为此，卡通人物的设定成为卡通作者们首先要面对与解决的问题，而卡通主角的设定，更是重中之重。

卡通人物应当如何设定才能受到读者的欢迎呢？我很赞成桑桑在《新漫画准则》中提到的“阅读原点”理论。她的观点是：“某个人喜欢看某部作品，一定会有个最初想继续看下去的动机，也就是‘阅读原点’的问题。想看什么的问题，答案因人而异……以‘原点’作为基础的阅读，随着作品的进行，原点会增加也会减少，这也就成了读者是否要继续看某部作品的动力。”而寻找、发现和创造读者的“阅读原点”，自然成了作者们编写故事的一大准则和原动力。那些“阅读原点”，也可以被认为是隐藏在卡通故事中的畅销元素。

有人把日本卡通在中国的传播比喻成“文化侵略”。在过去的十多年里，我们深深地领教了这种“文化侵略”的威力，它们像走马灯一样在电视的荧屏上和小孩的书包里频繁地更换着，其更新的频率，可以用“各领风骚三五月”来形容，其受中国孩子的欢迎程度，也绝不是哪位中国作家或者画家的作品可以与之比肩的。我们的民族自尊心，因此受到了深深的伤害。关于日本卡通是否是“文化侵略”的问题，我们暂且将其搁一边。我们现在需要做的是，研究日本卡通为什么有如此的魔力？为什么“一辉”、“机器猫”、“小悟空”、“流川枫”、“金田一一”、“柯南”、“樱桃小丸子”、“蜡笔小新”、“宠物小精灵”……可以令中国孩子如痴如醉？为什么中国一系列抵制日本卡通的措施都无济于事？为什么中国自己的动画片总是处于弱势状态？除了体制的问题，我们自己的作品在写作上到底有哪些违反写作规律、无视读者“阅读原点”之处？

在日本卡通中，是否存在一套设定人物的规律呢？这个问题，不能用简单的“是”或者“不是”来回答。卡通创作与所有的艺术创作一样，存在无穷变数。日本卡通的数量和品种之多，世界上没有哪个国家可以与之匹敌。如果想找到一套放之四海皆准的规律，那是不可能的，也是徒劳的。但是，就卡通的某一类作品或某位卡通作家的作品而言，确实存在着比较成熟的工作系统。这些系统里，蕴含着一些基本的、可以使它们成为“票房杀手”的畅销元素。日本卡通可以分为“商业卡通”和“艺术卡通”两种。“商业卡通”更接近于好莱坞影片，即使是编剧，也有一套相对稳定的、模式化的写作系统，规律比较容易被发现；而“艺术卡通”，则更接近于文学艺术，其不稳定性、非模式化和变数都远在“商业卡通”之上。但是，如果用结构主义的思维对其进行研究，同样可以找到存在于其内部的规律和打动读者的元素。

■ 动漫技术

3DMAX——

有趣的机械运动

□ 史啸思

机械的出现是人类智慧的结晶，是工业革命的成果，是人类社会进步的象征。很多机械的最高成果让人着迷，比如汽车、飞机、轮船、火车等，它们都象征着工业给人带来的便利，可以说机械无处不在。

因此，在很多动画作品中，也会表现机械之美，比如《银行大盗》《太空堡垒》等动画作品。并且在很多作品中，还会把机械运动展示到了极致，比如齿轮与齿轮之间的传动、火车轮子与摆臂之间的运动，让人极为赞叹动画师们的非凡能力。那么，如此复杂的机械表现效果是如何产生的呢？

其实，制作机械运动动画并没有那么复杂，只需动用动画轴，就可以真的让机械按照它原本的运动状态运动。但是前提是，需要用到3D软件附带的一些傻瓜式的机械运动功能。

这其中，很重要的一个工具就是“力臂工具”——方法很简单，将两个长方体放在一个轴点上，将力臂工具套用在它们身上，一个力臂传动效果就产生了；只需动用一个长方体，另一个长方体就会随着它反方向运动，而这就模拟蒸汽火车的传动轴动画或者机器人手臂。此外还有“车轮运动工具”，这个工具更加好用——将制作好的车轮按照轴线和运动方向调整好，随后运用一条线将它与车体连接上，一个汽车车轮动画就调整好了，这只需你挪动汽车车体，那车体下的轮子就会自动计算出车要行驶的距离以及行驶的速度，从而转动起来，根本不用再去一帧一帧地调节轮子的转动。还有更好用的是“传动轴动画”，它的图标非常明了，一个电机的形状，无论把什么物体与它相连，都会产生以一个轴为中心转动的动画，这就能模拟螺旋桨和传动轴的动画了。最神奇的就是“互动机械工具”，光听这个名字，你可能就悟出它能够模拟什么机械了，那就是齿轮——用此工具将一个齿轮与另一个齿轮相连接，那么只需动用一个齿轮，另一个齿轮就会自动依照齿轮比计算出相应的转动速度，根本无需手动去调节，这个功能可以帮助动画师制作钟表之类复杂机械的动画，从而节省了大量的时间。最后还有“履带连接动画”，方法如车轮动画原理一样，将制作好的履带与车身和导轮相连接，电脑就会自动计算出履带传动的速度与圈数。

机械之美是如此地让人着迷，尤其吸引着那些热爱艺术的动画师，因为完美的机械也是一件珍贵的艺术品，优雅而高贵。



图为轴动画的表现之一



图中机器人的腿就是运用力臂工具制做而成