

■ 动漫焦点



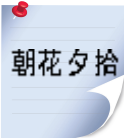
秋月与雪野在庭院中

“隐约雷鸣，阴霾天空。”神秘的雨天，公园的庭院，逃课的少年秋月偶遇了喝着啤酒的雪野小姐。

每逢雨天，秋月与雪野都会在同一座庭院相遇。高中生秋月与雪野在雨天逃课，他的梦想是成为一名制鞋师。雪野是一名中学教师，由于工作上的事故而陷入内心的僵局，无法迈步。秋月为雪野着迷，雪野的困境被秋月化解。然而，两人竟然在同一所学校……

由新海诚担任监督的《言叶之庭》是一部彻头彻尾的文艺片。没有新奇的世界观，没有幻想元素，没有大场面……如果不是男主角和同学打架的几个镜头，全片连动作戏都没有。

从《她和她的猫》和《星之声》开始，新海诚的作品就以其独特的风格令人过目不忘。如果说言崎骏的动画背景是古典油画，那么新海诚的动画背景就是印象派绘画。在



## 难忘的木偶片

□ 林 遥

在美术片的种类里，我最喜欢的是木偶片。这个概念可能基于小时候顽皮的动手能力。每次入手一件新玩具，我第一个想法就是怎样才能让它动起来，为此我的玩具总是七零八落，体无完肤。我想木偶片最初的创意大概就是想让孩子们把玩具动起来吧！

我印象最深刻的两部木偶片，是《崂山道士》和《阿凡提的故事》。

《崂山道士》改编自《聊斋志异》里的一段故事：有一个整天想当神仙的书生到崂山去学仙，老道长给他一把斧子，让他每日上山砍柴。书生天天砍柴，吃不了这份苦，就想偷偷溜回家，却发现老道长不经过门就可以穿墙进去。书生就要学穿墙术，老道长教了他穿墙术，叮嘱他不要为非作歹，不然仙术就要失灵。他回到家打算以此术去偷东西，结果仙术失灵，头被墙撞了一个大包。

《阿凡提的故事》则取自维吾尔族的民间传说，主要讲聪明的阿凡提如何与欺负穷人的财主伯克、巴依斗智的故事，这个比较长，有十多集，一集一个故事。

这两部木偶片的人物造型都很夸张，尤其是阿凡提那翘翘的胡子、长长的鼻子、小圆眼睛、头上裹着缠头布、骑着小毛驴的形象，让我过目难忘。尤其让我惊奇的是人物的表情。木偶的表情多半因为选用材料的问题显得呆滞，比较“二”，但创作者却通过眼睛巧妙的变化，弥补了这一点。后来我才知道，这些变化是在逐格拍摄时，通过更换头像和更换眼睛和嘴巴完成的。像阿凡提转动的眼珠，是用两片圆形



磁铁，粘在人物的脸上，从而达到灵活转动的目的。

值得称道的还有配音，不仅进一步塑造了人物，还留下了很多精彩的台词。《崂山道士》的配音是程之先生，几段拿腔拿调的唱腔，把书生的那种好逸恶劳、异想天开的气质唱得淋漓尽致，“谁家有钱，谁家之宝，穿墙进去，我穿墙进去，拿了就跑！”听过一次，再难忘掉。《阿凡提的故事》里为阿凡提配音的是毕克先生，磁性而独特的嗓音，在散发出温暖的同时，又透着一股狡黠。为巴依老爷配音的是邱岳峰先生，一句“埋沙子种金子，沙子一袋子，金子一屋子……”在两人的对话碰撞中，看得我捧腹大笑。

《阿凡提的故事》之后，我还看过《大盗贼》和《倔强的凯拉班》，片子虽然精彩，但却不是改编自中国本土的故事了。再以后就感觉没什么精彩的木偶片了，美术片的导演动辄CG、3D，纷纷投入到大场面、新科技的创作中去，木偶片愈加的小众化了。

事实上，这种既富有娱乐性，又富有教育意义，并且人物造型和制作都精良的木偶片，即使现在重看，每一个角色依然是成功的，各有各的生动。在最简单不过的童话世界里，黑白的界限一目了然。它强调的不仅仅是想象力，而且告诉我们美与丑。纵观20世纪80年代和90年代看过的哪些美术片，皆可看作为我们这一代最初的心灵和道德教育。

几年前，我看了蒂姆·伯顿的《骷髅新娘》，虽然我不喜欢那种哥特式的阴郁气氛，但对其制作精细的程度仍叹为观止。我期待着能再有一部具有中国特色、众口相传的精彩木偶片。

■ 看电影

## 致我们终将逝去的童话

□ 李 博



片名：巨人捕手杰克  
类型：冒险，奇幻  
编剧：克里斯托夫·迈考利  
导演：布莱恩·辛格  
主演：尼古拉斯·霍尔特，艾莉诺·汤姆林森，特伊万·麦克格雷格，伊恩·麦柯肖恩

色彩的冒险，能够长到天上的魔豆，住在天上的凶恶巨人，会下金蛋的母鸡，会自己唱歌的竖琴；一个经典故事结局：杰克杀死了巨人，从此与母亲过着幸福的生活。这样的故事架构显然不足以支撑起一部真人版电影，于是好莱坞与童话碰撞出似曾相识的火花。火花中闪现出富有冒险精神的白雪公主，一批抢戏且疯癫得可爱的配角，一群丑陋恶心、战斗力一般的3D巨人，一位智商低、情商更低反派。本片的导演是2002年因拍摄魔幻商业大片《X战警》而声名大噪的布莱恩·辛格，这位擅长在电影中加入魔幻、帅哥、美女、爱情、英雄救美等元素的导演，以同样敬业的精神解构了这则童话故事，他找来了与自己

合作已久的编剧克里斯托夫·迈考利，两人合力把具有屌丝精神的普通农民杰克，塑造成权力与美女兼得的逆袭成功的王者。

同时导演有意在电影中阐述一个主题，就是当童话中的故事成为现实的时候，人们可能会如何自处。在片中的台词就曾多次强调“你们听到的睡前故事是真的”，甚至影片结尾处王者之冠的处理，都表现了导演想要强调童话的现实性的决心。用布莱恩·辛格自己的话说：“虽然说故事被迈考利改写了，但它依然还是一个非常传统的童话故事，这部电影或许是我所拍摄过的最传统的电影。虽然传统，但他还是非常有趣。我也从中得到了很多的乐趣。童话故事，往往带有社会

## 少儿文艺

# 雨天的爱恋

——《言叶之庭》与新海诚的回归 □ 李 萌

背景绘制上，新海诚更强调光影与写实感：阳光照耀下的天空，城市建筑上刺眼的反射光，水中的璀璨倒影……唯美的背景像一场色彩盛宴，也更像精雕细琢的摄影作品。在秋月与雪野相遇的庭院中，摇曳的花草已经成为角色的心情代言，而不仅仅是填充时空的完美装饰。

新海诚拥有一套独特的镜头分切方法。在拍摄双人对话镜头时，为避免大段对话造成画面无聊，一般的分镜做法是将全景镜头、过肩镜头与单人镜头交替使用；而新海诚则倾向于使用全景镜头、空镜头与局部特写镜头。在《言叶之庭》中，秋月与雪野的双人对话占据了大量篇幅。局部特写常将摄影机对准角色的眼、手、足。影片中甚至出现过二人在庭院中的足部特写，以不拍摄脸部的镜头来表现对话。用全景镜头表示两人对话时，若对话时间过长，新海诚往往在其间插入树叶晃动等空镜头作为调剂。

除了对话镜头的独特分切，新海诚的作品还注重强调角色的内心画面。黑板上掉落粉笔末的特写，接窗外晴朗天空的全景，接教室内上课的全景，接秋月放在地铁车门上的手的特写，再接秋月坐在教室内望着窗外的中景。这组非常规镜头组接配合旁白，表现了秋月的如下心情：“晴朗的早晨，我会按部

就班换乘地铁来这里，但总觉得自己根本不属于这里。”这种意识流式的镜头分切方式更加主观，也更令人对故事产生代入感。秋月为雪野与高年级学生打架是全屏最暴烈的一场戏。为了表现秋月的怒火，新海诚选择了如下的镜头组接方式：中景，秋月无法忍受高年级学生对雪野的言语侮辱，猛地冲向镜前，接列车碾压铁轨的特写。不过，这类蒙太奇表现手法并非新海诚的创造。早在20世纪初叶，苏联导演爱森斯坦就在经典影片《战舰波将金号》中使用了蒙太奇组接手法。人们习惯将事物联系起来，并找出它们之间的内在逻辑，这就是蒙太奇得以存在的基础。

从《云之彼端，约定的地方》到《秒速五厘米》，新海诚一直保持着自己独有的影片基调：华丽、精致、都市、情感。而2011年公映的《追逐繁星的孩子》则褒贬不一，有人认为新海诚尝试了另一种风格，而更多人则认为他失去自我，表现了一个颇为“言崎骏”的故事。

复杂的剧情主线势必会拉长影片交代故事的时间，从而压缩对细节的表现。《言叶之庭》的故事精巧但不复杂，场景细致却不宏大。尽管只有46分钟的片长，却丝毫不影响《言叶之庭》的精彩程度，并且，这是一部地道的新海诚电影。

■ 动漫理论

## 卡通片中的反角

□ 杨 鹏

在大多数人的概念中，反角都是一些三分像人、七分像鬼的家伙。他们自私、阴险、狡诈、残忍，为了达到目的不择手段……

确实，在早期以及适合于低龄儿童观看的卡通里，反角大都是一些脸谱化的人物。用一位漫友的话说，他们是一些“患有包括碘缺乏症、关节炎肿大症、智力障碍症、属下虐待症和拥有无数人造器官的怪物”。例如《花仙子》里的娜娜和波奇，《瑞奇公主》里的霍达克等等，他们大都弱智、低能、昏庸、无耻、形象丑陋……在这些故事里，经常会出现这样的情节：主角以非常幼稚的方式设下圈套，反角则以更为愚蠢的方式掉进圈套里。

还有一类卡通作品，反角比主角强大、并且极其的阴险狡诈，居心险恶，但他们同样是扁平型人物——他们有着非常单纯的目标：占领地球，统治世界。这一类的反角多出现在RPG类型的卡通之中，如《圣斗士》《变形金刚》等等。这类作品的模式一般是出场时主角弱小而无助，但是，当主角与反角Boss的手下格斗并一一战胜他们时，他们的战斗力会一点一点变强，直到他们的能力强大到可以和反角Boss抗衡时，他们就会与反角Boss进行生死决战，并战胜反角Boss。这类作品中的反角比较单薄，他们的行动多是先验的，好像因为他们是反角，所以他们应该去搞破坏。他们没有过去，也没有未来，只是一群苍白的符号，背负着被主角打倒的宿命，为了能够背负这种宿命而去威胁全人类。

但是，并非所有的反角都是如此的简单与平面化，事实上，20世纪80年代以后的许多日本卡通，反角都由扁平型人物转化为立体人物。其中帝释天（《圣传》）、志志雄真实（《浪客剑心》）和DIO（《乔乔奇妙冒险》）就是三位在卡通迷中拥有极高人气的反角。

其实在日本卡通中，如这三位一样有着完整人格、充满魅力的反角还有许多。虽然不同作品中的反角各有自己的性格特征，但是，他们存在的目的基本上都是为了给主角捣乱，是主角达到目标的反作用力。

大部分卡通作品中的反角是有形的，但有一些卡通作品的反角是大而无形的。例如在《名侦探柯南》中，反角是始终未曾露面的黑社会；《圣传》中最大的反角是人们无力反抗的命运；《千与千寻》里的反角是隐藏于人类内心世界的贪婪以及人类自我的迷失；《银河英雄传说》中的反角是阻碍社会前进的力量等等。这类作品因为其反角所指更具有原型意义，因此，作品内涵也往往比普通的卡通故事更为深刻。

学或者是人类学的概念。但是在每一次的改写和变形中，它们渐渐变成了儿童文学和给小孩子看的东西。如果说，童话里的故事不是骗人的，是真实发生过的，我们要怎么去理解它呢？所以，我们回到了故事的源头，那些你在床上读给孩子们听的故事的源头，从这里来讲述一下童话的起源——这就是我在这部电影里所做的事情。”

作为一部英国童话改编的电影，导演在选择演员阵容上终究费了一番心思，演员的阵容也的确成为本片的一大焦点。扮演主人公杰克的是因出演英国青春剧《皮囊》中的托尼一角而深受观众们喜爱的尼古拉斯·霍尔特。作为目前炙手可热的青春偶像明星，年仅22岁的英伦小生尼古拉斯·霍尔特在影片中尽情地发挥了自己的个人魅力。公主的扮演者艾莉诺·汤姆林森也是清新悦目的英国影坛后起之秀，并且在同类影片《爱丽丝梦游仙境》中出演过小角色，本身所带有的中世纪气质与整部片子的风格完美融合。除了演员阵容的明星搭配，本片的另一个看点就是作为魔幻类电影必不可少的视觉特效。影片中的巨人采用卡梅隆拍摄《阿凡达》时运用的实时生成技术，还算有可看性，但是人类的整体服装设计只能用乏善可陈与荒诞怪异来形容。最后不得不说的是本片于2011年4月12日在英格兰取景拍摄，主要的外景地有萨默塞特郡、格洛斯特郡和诺福克，是英国乡村最好的取景地。如果您是英国魔幻电影的爱好者，可以在观看电影吐槽之余欣赏一下英格兰的乡村美景。

面对着如今越来越多的包裹着童话糖衣的非儿童电影，不得不让人感到担心，这种对于经典不设底线的解构究竟意味着什么？编剧无下限改编以及导演把童话拍成惊悚片，是受到大众日益偏重的观影口味的影响，还是魔幻青春电影风潮走了体制性的低谷，当家长们带着自己的孩子走进电影院，却猝不及防地遭遇了等在糖果屋中的“女巫”时，惊吓之余也不得不感慨我们终将逝去的童话世界……

■ 动漫时评



一部作品里有牛头，有马面，还有狐狸精，除此以外还有整整一座山头的妖怪……这是志怪小说吗？其实这是苏州市舞之数码动画制作有限公司在2011到2012年间制作的长篇三维动画《怪物山》。这部动画曾获得2012年上海电视节动画创投奖，并入围2012年法国戛纳电视节决赛节目。

在故事一开始，一部“神手机”像孙悟空一样从石头中横空出世，它的出现惊动了玉帝，不过对玉帝来说，还是“锻炼身体保卫自己”要紧，所以他没去理睬这件事，接着在自己的天庭里跳舞。这部神手机可以实现你的三个愿望。一个妖怪利用它，实现了自己童年的美梦——创建妖怪公司，以此团结妖怪山的妖怪们。于是乎，妖怪山旅游公司红红火火地开张了。这时神手机提要求了——实现愿望后是要付款的，不过这份巨额的债务可以分期付款。

这些生活在先人想象中的古代妖怪，与人类相比都是异类，都是稀罕怪物。既然是异类，就要和人不同，或如孙悟空有七十二变能护佑师父西天取经，或如白素贞虽能化作人形还是难藏蛇身，要不就是像蜘蛛精那样放着好房子不住非要住在盘丝洞里。而《怪物山》里的妖怪呢，它们住的是楼房，出门开车，上班穿西服打领带，脚上还踏着皮鞋。换句话说，这些妖怪除了长相奇怪，会些法术，本质上和人几乎一模一样。他们都是都市中的良民，过着自己的小日子，生活在一座乌托邦式的山上，他们的理想就是共同振奋妖怪山，办好公司。完全没有了《西游记》里那种青面獠牙觊觎唐僧肉里的凶狠形象。

动画片改编自喜剧风格的四格漫画《妖怪山》，就像介绍中说的那样：“这几位妖怪不像古书里写的那样喜欢占山为王打劫唐僧师徒们，他们是21世纪的文明妖，他们有自己的公司，也天天一样上班打卡，经营着自家山头上的各项产业。”

有人说灰太狼能够唤起都市白领的认同感——他做着一份辛劳的工作，勤勉地捕捉着一群永远抓不住的小羊，回家还要侍奉老婆大人，养育狼宝宝。相比之下，《怪物山》更像是一部由白领量身打造的动画片，也更适合年龄稍大些的观众放松娱乐。漫画原作就有减压排负的作用，这一点，动画版原封不动地继承了下来。在剧情中，也不乏现在常见的白领自嘲的笑料段子，有那么一丝无厘头，也有那么一丝幽默。作为一部动画长篇，美中不足的是，动画的配乐和音效略显不足，片子里缺少能够抓住人心的旋律。

阴森恐怖一直是志怪小说的主调，《怪物山》却没有跟着唱和，作为一部穿着志怪外衣的都市白领剧，它可算是借物言志，请妖怪们在动画片里幽默了一把现代人的生活。

夏季里的“暴风骤雨” □ 史啸思

炎热炎热的夏季到来了，人们在开空调扇风扇的同时，也在享受着夏季那特有的天气状况，比如雷雨——

一瞬间整个天空乌云密布，狂风夹杂着雷电，随后就是那米粒大小的雨点应声而来……

现在，在很多大片或者动画片中，也都需要表现夏季里这种狂风暴雨的极端天气，那么这些下雨的动画效果是怎样制作出来的呢？

首先我们要知道，其实雨点也是一种粒子表现形态。知道了这个，那就好了——先放上要播放的粒子云，拨动时间轴……不过你会发现粒子是向上喷射的；没有关系，只要将粒子云颠倒过来就可以了——这样一来，粒子就会呈现出向下掉落的样子了。可是这个时候，另外一个严峻的问题又出现了，那就是这雨下得实在太过规律了，给人的感觉犹如一个淋浴器在洒水！而在自然环境下的雨，绝对不可能呈现出这种样子，因为有各种气流让它产生杂乱的形态。这也没有关系，只要在控制栏里输入一些指令，凌乱的效果就产生了。

其实做到这一步还只是开始，就目前看来，所谓“下雨”就如同是在“下线”。想要更真实地模拟生活中下雨的场景，是需要环境来衬托的——在渲染的选项里插入大背景，只有这样雨点才会反射出自然的亮光，才能显示出逼真的颜色。在这些程序都完成之后，还需要一些后期软件的点缀——这才是真正的点睛之笔！如果缺乏后期的调色与配对，制作出来的雨会很“僵硬”，感觉就是硬生生地“挂”在场景里。

打开后期软件，将渲染好的“下雨”的动画放进时间轴里，加入一个名为“景深”的工具。有了这个工具，就能模拟出远近背景里都有雨点掉落的效果了。再加入模糊处理，一个逼真的下雨场景就产生了。

但是，细心的人还会发现一个致命的问题，那就是——雨掉落在水里之后，没有产生任何波纹和涟漪！其实这一点也可以用后期软件轻易地加以弥补——加入各种水纹效果，以模拟出雨点掉落在水面上那一圈圈的波纹涟漪。

一个简单的下雨场景就这样制作完毕了。如果想要制作出影视级别的雷暴天气，恐怕还需要更多的软件参与其中，甚至还需要加入编程的工作。这样制作出来的效果，假如不是一帧一帧地播放，几乎完全无法找出破绽。

■ 动漫技术

## 夏季里的“暴风骤雨”

□ 史啸思

炎热炎热的夏季到来了，人们在开空调扇风扇的同时，也在享受着夏季那特有的天气状况，比如雷雨——

一瞬间整个天空乌云密布，狂风夹杂着雷电，随后就是那米粒大小的雨点应声而来……

现在，在很多大片或者动画片中，也都需要表现夏季里这种狂风暴雨的极端天气，那么这些下雨的动画效果是怎样制作出来的呢？

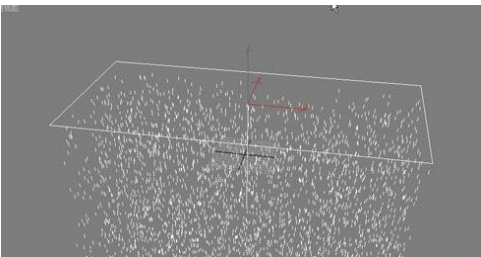
首先我们要知道，其实雨点也是一种粒子表现形态。知道了这个，那就好了——先放上要播放的粒子云，拨动时间轴……不过你会发现粒子是向上喷射的；没有关系，只要将粒子云颠倒过来就可以了——这样一来，粒子就会呈现出向下掉落的样子了。可是这个时候，另外一个严峻的问题又出现了，那就是这雨下得实在太过规律了，给人的感觉犹如一个淋浴器在洒水！而在自然环境下的雨，绝对不可能呈现出这种样子，因为有各种气流让它产生杂乱的形态。这也没有关系，只要在控制栏里输入一些指令，凌乱的效果就产生了。

其实做到这一步还只是开始，就目前看来，所谓“下雨”就如同是在“下线”。想要更真实地模拟生活中下雨的场景，是需要环境来衬托的——在渲染的选项里插入大背景，只有这样雨点才会反射出自然的亮光，才能显示出逼真的颜色。在这些程序都完成之后，还需要一些后期软件的点缀——这才是真正的点睛之笔！如果缺乏后期的调色与配对，制作出来的雨会很“僵硬”，感觉就是硬生生地“挂”在场景里。

打开后期软件，将渲染好的“下雨”的动画放进时间轴里，加入一个名为“景深”的工具。有了这个工具，就能模拟出远近背景里都有雨点掉落的效果了。再加入模糊处理，一个逼真的下雨场景就产生了。

但是，细心的人还会发现一个致命的问题，那就是——雨掉落在水里之后，没有产生任何波纹和涟漪！其实这一点也可以用后期软件轻易地加以弥补——加入各种水纹效果，以模拟出雨点掉落在水面上那一圈圈的波纹涟漪。

一个简单的下雨场景就这样制作完毕了。如果想要制作出影视级别的雷暴天气，恐怕还需要更多的软件参与其中，甚至还需要加入编程的工作。这样制作出来的效果，假如不是一帧一帧地播放，几乎完全无法找出破绽。



粒子云控制面板



没处理过的雨点是“贴”在场景上的，缺乏真实感。