

■ 动漫焦点



“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……

朝花夕拾

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的玩具动起来吧！

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

随着《哈利·波特》系列电影的成功完结，似乎带走了整整一个时代的记忆与辉煌，同时又开启了另一个时代全新的尝试与迷茫。魔幻青春电影这一类型发展到今时今日，早已从对经典的单纯仿制，变成了对于经典的无情解构。尤其是这几年连续出现了多部取材于经典童话故事的魔幻青春电影，2010年的《爱丽丝梦游仙境》，2011年的《小红帽》，2012年改编于经典童话故事《白雪公主》的影片《白雪公主与猎人》和《白雪公主之魔镜魔镜》，还有今年刚刚上映不久的《绿野仙踪》前传《魔幻仙踪》，以及改编自《格林童话》的影片《韩赛尔与格雷特：女巫猎人》。面对着这些耳熟能详的经典童话所衍生出的真人版电影，隐隐的期待、憧憬使我们毫不犹豫地选择在第一时间观看了以上一系列影片。然而观影之后，却又无一例外地被编剧大刀阔斧的改编与导演匪夷所思的表现方式震撼了，带着一头雾水和一身冷汗，不由自主地查询了影片的类型，当看到“冒险、家庭、奇幻、悬疑”几个关键词变成了“惊悚、奇幻、动作、剧情”之后这才恍然大悟，原来如今的经典童话不知在何时悄然变成了女巫的糖果屋，也不知道有多少和我一样的观影者成为在森林中迷路的小孩，被那些炫目的色泽与迷人的香甜吸引，走入制片商虚构的魔幻世界，虽然没有被女巫吃掉，却逐渐地失去了童年最初的梦想与成年后稀薄的希望。

这几年由于写儿童电影影评的客观要求，接连看了几部童话题材改编的真人版电影，看得多了对于各种或是荒诞或是平庸的作品，也就自发地产生了一定的免疫力与抵抗力。即使如此，在看过这部改编自英国经典童话《杰克与豌豆》的最新真人版电影《巨人捕手杰克》，我依旧忍不住感到失望与无奈。《杰克与豌豆》作为英国的传统经典童话故事，相信各国的家长与小朋友们都不陌生。故事本身与其他经典的童话故事一样，拥有一句“很久以前……”作为经典的故事开头；一位极具亲和力的、具备屌丝气质的经典主人公年轻的农民杰克；一场充满魔幻

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。

如果说宫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

雨天的爱恋
——《言叶之庭》与新海诚的回归 □李萌

背景绘制上，新海诚更强调光感与写实感：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，以不拍摄面部的镜头来表现对话。用全景镜头表示双人对话时，若对话时间过长，新海诚往往在其中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，再接秋月坐在教室里望着窗外的中景。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片最激烈的一场戏。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“宫崎骏”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幼儿童观看的卡通里，反角大都是些脸谱化的人物。用一位漫友的话说，他们是一些“患有包括碘缺乏症、肢关节肿大症、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、《希瑞公主》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、并且极尽的阴险狡诈，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——战胜他们时，他们的战斗力会一点点变强，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》、《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的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，那些在你床上读给孩子们听的故事的源头，从这里来讲述一个童话的起源——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入了体制性的低谷，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……

■ 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

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

■ 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街舞。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，生活在一座鸟托邦式的山上，他们的理想是共同振奋妖怪山，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》更像是一部白领量身打造的动画片，也更适合年龄稍大的观众放松娱乐。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，不乏现在常见的白领自嘲的笑料段子，有那么一丝无厘头，也有那么一丝冷幽默。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，借妖怪们在动画片里幽默了一把现代人的生活。

■ 动漫技术

夏季里的“暴风骤雨”

□史啸思

炎热的夏季到了，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，比如雷阵雨——

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，那就好办了——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有规律了，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场景了。再加上模糊处理，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。

怪物白领
简评《怪物山》

□沈雪音

没处理过的雨点是“贴”在场景上的，缺乏真实感。