

■动漫焦点



动画片《钢琴之森》

无论在世界的哪个角落,商业动画都是残酷而肤浅的战场。刚刚历尽票房的枪林弹雨,不料前方还有口水在那里重兵把守,以逸待劳。

《末麻之部屋》《千年女优》《妄想代理人》《怪兽》《NANA》《花田少年史》《死亡笔记》《穿越时空的少女》《夏日大作战》《藏獒多吉》……在创建公司的30年中,Madhouse公司用这些高制作水准的TV剧集、OVA动画

■科声幻影

## 『机器人奋斗史』

□星河



所,这才恍然大悟:原来大焊已被公司副手锯齿所取代,而锯齿是一个惟利是图的家伙,他窃取了公司的领导职位,这一切都是他的阴谋!

在罗德尼的率领下,大家团结一致,唤回了大焊的信心与勇气。在全体机器人的支持下,他们战胜了锯齿,夺回了公司,整个机器人社会重获新生!

故事的主干还是好莱坞的英雄成长故事:努力、进取、勇往直前、永不放弃……但由于动画形式的介入,使得精美的制作成为最大的亮点,故事以一种崭新的视觉样式表现出来。那一幅幅绚丽多彩的精致画面,场面壮观,细节逼真,美妙到几乎无法用语言来形容,让人看后心潮澎湃,激动不已。

影片的具体制作者是“蓝天工作室”,也就是当初《冰河世纪》的制作者,其负责人克里斯·韦基曾花费8年时间制作过一部仅7分钟的动画短片,并为此荣获1999年奥斯卡最佳动画奖。正是这种敬业精神,使得《机器人历险记》如此精彩漂亮。

我生在牧区,长在牧区,没有上过幼儿园。通过一部名为《幼儿园》(导演:张以庆)的纪录片,深入幼儿园内部,了解了一些情况。原来,幼儿园就已经是江湖。在那里,孩子们哭闹、等待、打架、嬉戏,有的孩子孤独,有的孩子彼此喜欢,正如纪录片在开头说的那样:(片中的)或许是我们的孩子,或许是我们自己。《幼儿园》里,我们看到孩子的天真、认真和“小大人”状。幼儿园放学后,有一个孩子的父母迟迟不来接他。编导问孩子:你爸妈为何不来接你?孩子回答:妈妈在做美容,爸爸在陪别人喝酒,他是一个房地产商。我们低估了孩子眼中的世界,高估了孩子眼中的自己。他们的世界在某种程度上依赖我们,却不是完全依赖,孩子有足够的能去适应他们自己的世界,也会在学会适应我们的世界。在集合的哨声吹响后,那个穿衣服还不大熟练的孩子,逐渐适应了迅速穿好衣服,到指定地点集合。因屡次打人被迫送到中班的孩子,从他的眼神中可以读出孤独。

幼儿园里的友情是怎样的?纪录片《幼儿园》中并没有过多的涉及。只有一个男孩在被问及喜欢班里的哪个女孩时害羞地告诉编导,这是秘密。导演说出那个女孩的特征之后,男孩点头,并坚持这是秘密。回答这个问题的是日本导演水田伸生的作品《再见,我们的幼儿园》。男孩洋武因病退学,恰好碰上幼儿园毕业典礼倒计时。与他同班的康娜、拓实、美琴、俊佑、优衣5个孩子偷偷溜出幼儿园,踏上了去看望自己好朋友的路途。乘坐列车去异地看望病人对大人来说易如反掌,但对于幼儿园还没有毕业的孩子们来说却困难重重。他们的这一次

# Madhouse 群星闪耀时

□李 萌

和动画电影在日本业界逐渐奠定地位,成为口碑优于收益的动画制作公司。因拒绝全面商业化,并一度推崇高品质动画,Madhouse也被戏称为“疯人院”。

1972年,出崎统、丸山正雄、川尻善昭和林太郎从经营不善的虫动画制作公司离职,成为Madhouse的四大元老。2011年因肺癌逝世的出崎统是日本著名的动画监督,成名作是20世纪70年代的TV动画《明日之丈》。丸山正雄早年与手冢治虫共同制作动画,如今已是业界著名的企划和制片人,他最近的作品是Madhouse与中国慈文动画合作的动画片《藏獒多吉》。川尻善昭一炮而红的作品是根据菊地秀行小说拍摄的动画《妖兽都市》,后曾被徐克翻拍。林太郎参与过日本首部彩色长篇动画《白蛇传》的制作,并监督了《银河铁道999》和《大都会》等作品。

在4位元老的庇护下,Madhouse集结了一批优秀的青年动画人。无论是遗憾辞世的今敏,还是被吉卜力拒之门外的细田守,或者是下面介绍的小岛正幸,正是他们构成了Madhouse的闪耀星空。

小岛正幸的成名作是Madhouse出品的TV动画《花田少年史》,动画改编自女性漫画家一色真人的同名作

品。少年花田一路的调皮远近闻名,因一次意外事故,一路拥有了可以看到幽灵的能力。故事围绕幽灵展开,嬉笑温存,质朴动人。《怪兽》是小岛正幸监督的另一部优秀TV动画,故事改编自浦泽直树的同名漫画作品。2011年,小岛正幸监督了中日合作的动画电影《藏獒多吉》。据悉小岛正幸用一年时间绘制分镜,并前后修改9次之多。由于参考资料、制作经验等客观原因,四足动物的绘画相对更难,而《藏獒多吉》却在各方面制作出色,是一部专业精彩的动画电影。

《钢琴之森》是Madhouse2007年出品、小岛正幸担任监督的一部动画电影。继《花田少年史》之后,小岛正幸再次与一色真人合作,改编了她连载于讲谈社的长篇漫画《琴之森》。生于钢琴世家的少年雨宫修平随家人来到小镇,在学校结识了活泼不羁的少年一之濑海。小镇的森林中有一架被遗弃的钢琴,这架钢琴就是濑海和修平的伙伴。音乐教师阿字野原是著名的青年钢琴家,因意外事故而无法继续钢琴事业。阿字野无意中发现了濑海的钢琴天赋,决心将他培养成钢琴师,而勤奋的修平正是濑海在钢琴比赛中最大的对手……

自2004年起,Madhouse就面临经营不善的尴尬局面,如今更有即将被Production I.G收购的传闻。由于收益不佳,近年来Madhouse已改变策略,迈向全面商业化。

Madhouse在中国设有分部,并创立了“今敏奖”。2011年,中国青年动画人刘健的《刺痛我》获得了这一奖项。

■大师小传

## 看到声音,听见色彩——德国抽象动画大师费钦格

□刘书亮



1900年6月22日,奥斯卡·费钦格出生于德国根豪森一个经营药店生意的普通家庭。他的父母或许不会想到,自己的孩子将在日后成为世界动画史上最具代表性的抽象动画大师。费钦格从少年时就对绘画和音乐充满了兴趣。在费钦格16岁那年,批评家迪博尔德的一篇文章让他对动画萌生了浓厚的爱。机缘巧合之下,后来费钦格跟迪博尔德成了朋友,并在他的鼓励下毅然决然地跳进了动画圈。

从风格上看,费钦格是“绝对影像”的代表人物,这个流派的核心理念是利用运动起来的抽象图形来解释音乐,试图找出运动的图形与音乐情绪之间那种微妙的内在关联。费钦格所用的动画材料丰富多样,从彩色颜料到蜡块和黏土应有尽有。曾经的工程师经历对费钦格的创作产生了积极的影响,他为了创作“不择手段”,甚至自制了一部切蜡机,由此完成了他动画生涯中的第一批作品。他的工作室就像一个半自动化的加工车间:他巧妙地利用相机的快门和切蜡装置的组合操作,一边用刀片从蜡块上切下薄薄的一片,随后另一边快门便自动按下,从而拍下蜡块露出的新的断面,如此反复不止。在最终的影片里,断面的变化就成了图形的形状变化。遗憾的是,他早期的切蜡短片都没能完整地保

留下来。

“研究”系列、“动态绘画”系列等都是费钦格令人赞赏的代表作,不过最经典的作品还是1936年的《快板》。这部不到3分钟的短片充分展示了费钦格对于音乐的独到理解,是抽象动画史上经典中的经典。色彩和图形不停跃动穿梭,与美妙的乐曲相得益彰,每次看都是一种极大的精神享受。音乐和画面在费钦格那里简直成了一对默契的情侣,上演一场充满激情的舞蹈。难以想象1936年的“原生态”动画技术能够孕育出这样的作品。如今,大半个世纪过去了,可现在的抽象动画理念实际上仍然没能跳出费钦格时代的窠臼,况且也完全没有这些老片子来得正宗和潇洒。

费钦格后来还受邀参与了迪士尼如史诗般的音乐动画长片《幻想曲》中一支曲子的动画设计。但因为意见不和,费钦格后来离开了迪士尼,而迪士尼修改了他的设计,在《幻想曲》的字幕里也没有为他署名。

在抽象绘画里要怎样才能创造出“动感”的问题已经让俄国抽象艺术先驱康定斯基沉醉不已,而费钦格让图形和颜色真正地“动”了起来。其实,费钦格的作品就是最早的一批动态图形动画。虽然当动态图形应用于商业电影并被大多数观众看到时,已经是多年后由美国动态图形大师索尔·巴斯引领风潮的时代了,但费钦格以及“绝对影像”的这些实验片却是动态图形动画更早的源头。

生活在今天的我们如果打开电脑中的音乐播放器,常常可以看到电脑根据音乐自动生成的效果动画。我们会惊讶地发现,它们和费钦格彼时的抽象动画有着惊人的相似之处。可见人类一直在探索音乐与图形、听觉与视觉之间的联系。目睹声音的流淌、聆听色彩的跳动,一直是艺术家们的美好想象和创作灵感的重要源泉。

找孩子,孩子也学会了成人世界的生存法则。在列车上,他们巧妙地应付了乘警的盘问和检查;他们还知道死亡犹如黑夜一般恐怖。去往医院的路上,孩子们说出各自的理想时拓实却给他们泼冷水:现实中,并不是所有人的理想都可以实现。面对他们之前没有遇到的恐惧,孩子们变得不知所措,只能像康娜那样拼命地奔跑。孩子们的天真也改变了曾经想换一份工作的吉木老师。她终于知道,孩子们的友谊,孩子们的生活,孩子们的一言一行是多么接近天使。孩子的存在,给整个成人世界带来了希望。

1889年,与高更吵架之后,荷兰画家梵高精神分裂症复发,割下了自己的左耳。随后,他自愿前往阿尔勒圣雷米的一家精神病院,在那里驻留了108天。在那里,梵高创作了大量的绘画作品,画风开始趋向于表现主义,作品充满忧郁精神和悲剧性幻觉,《星夜》就是其中的代表作。画面上,骚动的天空与平静的村落形成对比,火焰与横向的山脉、天空达成视觉上的平衡。《星夜》也是《再见,我们的幼儿园》中不可或缺的元素。它是生病的男孩洋武窗外的世界,可以表现他内心的忧郁和憧憬,也是他和康娜等人友谊的象征。为了那个蓝色的大彩笔,康娜曾在铁路旁放声大哭。孩子们最初的友谊充满了仪式感,告诉我们要人类初心的珍贵。

在无法断定洋武的病情时,康娜把病房内的仪式当成了最后的仪式。其实,和幼儿园说再见之后,孩子们的生活才刚刚开始。未来的生活中,不知什么会给他们留下强烈的仪式感,像幼儿园的毕业典礼一样被他们铭记终生。

■动漫时评



作为一部3D动画,《81号农场之保卫麦咭》的制作品显示了国内同类动画中较高的水准,这部影片的导演名叫徐克——值得一提的是,“此徐克”非“彼徐克”;这位徐克不是香港导演徐克,而是一位专事动画片制作的导演徐克。

当2013年国庆临近时,自9月28日起的8天时间里,一共上映了14部中外新片,结果“徐克”和“徐克”就撞了车,甚至被误认为同一人。说起来也不奇怪,早在1997年香港导演徐克就曾以监制和编剧的身份制作过一部动画片《小倩》。巧合的是,2010年“彼徐克”的《狄仁杰1》便与“此徐克”的动画片《超蛙战士》撞过车,2013年“彼徐克”的《狄仁杰2》又与“此徐克”的动画片《81号农场之保卫麦咭》撞了车,看来也算有缘。

其实很多真人电影导演,确实对动画片有着浓厚的兴趣。诸如斯皮尔伯格这样的重量级导演,就曾经执导过许多动画片——早在20世纪80年代,他就曾拍摄过一部有关恐龙成长的隼永的儿童动画片,在当时受到极大的欢迎;近年来他又根据经典漫画改编了《丁丁历险记》,已经深入人心的漫画作品为电影的上映奠定了庞大的观众群。真人电影导演拍摄动画片常常令人期待,这可能因为真人电影导演拥有更广阔的构思视野,所以他们能给自己的动画作品塑造更为广阔的故事空间。而且真人电影导演常常体现出一种细致的构思能力,所以他们拍摄的动画片都有某种真实感或者强烈的带入感。

回到“此徐克”的《81号农场之保卫麦咭》。《81号农场之保卫麦咭》这部动画故事的大舞台,处于一片沙漠之中;在这片黄沙之中,有一个欢乐家园——81号农场。这里生活着一群无忧无虑的小伙伴,他们每天都忙于一个梦想——“飞翔”,为的是对付他们口中传说的“飞天魔鬼”。一天,一只名叫麦咭的外星精灵意外坠落到了这里,加入到小伙伴之中。然而,可怕的飞天魔鬼正在暗中进行着一项邪恶的计划,他们要捕捉麦咭。靠着麦咭和小伙伴们的勇气与智慧,他们最终战胜了敌人——要知道,在善良的小朋友心中,正义是攻无不克的。

动画中的一些场景设计,给人留下深刻印象。像奶油冰激凌一样的云层,两侧布满绚丽蘑菇的大路,挂满钟表的室内机舱……场面构思颇具匠心。令人有些遗憾的是,动画的镜头语言似乎有些缺陷,在某些叙述性镜头之间,偶尔会缺乏关键性的镜头,以至于组成的镜头组无法很好地表达剧情语义。

剧情以轻松幽默的笑点为主,力图营造个性活泼的主要角色,传递出了强烈的“正能量”色彩。在近来频繁讨论的“喜羊羊烧人”事件中,透露出动画片中暗藏的暴力问题,但笔者认为,这并非是“喜羊羊”一部动画片的责任,而是整个中国动画行业乃至文艺行业需要共同关注的事情。如何紧扣“正能量”这一主题,剔除暴力和低级思想,是一个需要大家思考的问题。

《81号农场之保卫麦咭》可以被视为一个轻松幽默的动画片的范例,当然这并不是说这部动画尽善尽美,而是说这部动画试图传达出一些令人快乐的主题和本质,而这些对儿童观众所产生的潜移默化的影响是非常重要的。

■史海钩沉

## “出师未捷身先死”

——日本动画简史(1) □吕晶莹

1917年1月,时值第一次世界大战期间。

在美国,沃尔特·迪士尼还没进高中;在俄国,拉迪斯拉斯·斯塔列维奇的动画片《美丽的柳卡尼达》(1912)和《摄影师的复仇》(1913)已拍出了好几年。不过当时俄国人民还有更重要的事情要做:产业工人聚集在包括首都彼得格勒在内的各大城市街头,酝酿着“二月革命”的前奏。而此时的日本,尚无力卷入这种世界性的战争狂潮,因而在东京最引人瞩目的事件,就是日本第一部动画片的诞生。

目前关于《芋川椋三玄关番之卷》这部动画片的资料可谓凤毛麟角,不过原创作者下川凹夫却有不少资料。下川身世坎坷,他生于1892年,童年时其父因公殉职,不得不随母回娘家生活。后来下川做军人的叔叔告诉他:要想成就一番事业你就得去首都闯荡。于是下川到了东京,在报上看到漫画培训的启事,开始师从北泽乐天学习漫画。这位北泽乐天可不是一般人物,号称“日本漫画之祖”。

学成以后,下川继续在北泽的庇护下成长,为老师开办的杂志绘画。刚好在这个时候,国外动画纷纷涌入日本,让日本观众产生出极大兴趣。一些人想:我们为什么不自己拍几部出来呢?于是各大公司开始网罗人才,一家名为“什么色活动写真”的株式会社率先联络到下川,给他一笔资金,于是《芋川椋三玄关番之卷》顺利出品。

其时下川凹夫年仅25岁,《芋川椋三玄关番之卷》为他带来了巨大声誉,但也成了他惟一的动画作品——大概是因为创作劳累过度,下川竟患上眼疾,成了日本动画界第一位职业病患者!后来下川为《读卖新闻》等报刊绘制讽刺漫画,据说晚年还十分迷恋佛教绘画艺术。下川相当长寿,直至1973年才告谢世。

继《芋川椋三玄关番之卷》之后,幸内纯一的《墙内名刀之卷》和北山清太郎的《猿蟹合战》(看字面意思好像是说猿猴和螃蟹打架!)也相继公映。这三入后被誉为日本动画的“创始者”。

虽说只有三部影片,但还是引起了日本文部省(相当于文化部)的注意——这可是“文化兴国”的大好机会啊!立刻给政策,拨资金,实施动画片推荐制度;尤其是在教育领域,文部省注意到动画片对青少年的巨大影响,大力扶持具有教育意义的影片。文部省这一举措,旨在强化日本人的民族意识,为低迷的日本经济注入一针强心剂。由此看来,“阿尼麦熊”(Animation的日语读音:アニメーション)在日本刚一问世,就与国家命运息息相关。

说起日语アニメーション(动画)一词,颇有一段曲折:最早欧美动画就被称为Anime,该词源自拉丁语,取“赋予生命”之意;动画引入日本时,用的就是Animation;后来欧美动画改称“卡通”(Cartoon),而日本痴心不改,仍称Animation;没想到半个世纪之后,日本动画发扬广大,Animation一词重返全球范畴,成了“日式动画”的代名词,并被冠名为Japan Animation。

要说文部省的初衷是好的,效果应该也不错。谁承想这一具有良好意愿的计划竟惨遭夭折,原因既非指导思想错误也非艺术水准欠佳,完全是个意外——1923年9月1日,日本发生里氏7.9级的关东大地震!这场地震不仅给日本经济带来重大损失,还直接影响到日本此后的内外政策,甚至可以说是日本最终走上战争之路的原因之一。当然,这次地震还附带出一个小小的次生灾害,那就是日本动画业的“出师未捷身先死”。