

■动漫焦点

动画“迷你剧”《花园墙外》：



同父异母的兄弟沃特和格莱哥走进森林深处的一座庄园,他们和庄园的主人相谈甚欢,目的只是拿走他巨额财富中的两美分硬币。因为他们要花两美分坐船过河,过了河才能回家。当格莱哥赢得了两枚硬币后,他却失望地将它们扔进水池里,他认为这不是属于他们的东西。

西方文化中在有死者眼部各放一枚硬币的传统,因为传说死者要渡过冥河,就需要花两枚硬币。格莱哥将硬币扔掉,暗示此时他们还不应该去世。故事讲到这里,作为观者的我已经对剧情埋下的悬念略知一二:他们来到的森林介于生死界之间,而沃特和格莱哥也正由于某种原因游离于生死线上。

作为一部 Cartoon Network 频道的试水“迷你剧”,10 集的《花园墙

■实验动画

## 主观镜头的魅力

——动画短片《我看到,仅此一见,一幅壮丽的画面》□刘书亮

不少人从小就喜欢观察动物,也有各类作品表现了创作者对动物的理解。而一部时长仅有两分钟的三维动画短片《我看到,仅此一见,一幅壮丽的画面》,却充分表现出了动物眼中的世界究竟是什么样子的。这部精致的短片在许多动画节都展出过,该片的导演是台湾动画人萧胜文。

影片的篇幅短小,故事也非常简单,仅设置了一个自然环境的场景,里面有青蛙、苍蝇和鱼三个角色,展示的三种动物共存的一个惊人瞬间。这部短片最令人拍案叫绝的特点是:用三种动物的主观视角相继描写了这一瞬间。

第一,青蛙眼里的世界。正如许多人都知道的生物常识,青蛙的眼睛对静态物体并不敏感,但对快速运动的东西却极为敏感——在生物学上,这

叫做“动态视觉”。在短片中,青蛙的主观视角被处理为基本黑白色:背景为白色,水中的植物都是浅浅的灰色;但突然跳起来的昆虫,在画面中却是鲜艳的彩色——但这只发生在短短一瞬之间;当昆虫落下之后,它的色彩也重新变得暗淡不清。

第二,苍蝇眼里的世界。跟许多其他昆虫一样,苍蝇的眼睛是“复眼”,是由数量庞大的六角形小眼所组成的视觉器官,每只小眼都是独立的感光单位。对于苍蝇观看青蛙的表现方式,影片里做了一个“拉”的处理,而且幅度极大:众多复眼中密集排布着吐出长舌的众多青蛙,一时间布满了整个画面,俨然起到了一种特殊的画面分屏效果,可谓非常震撼。

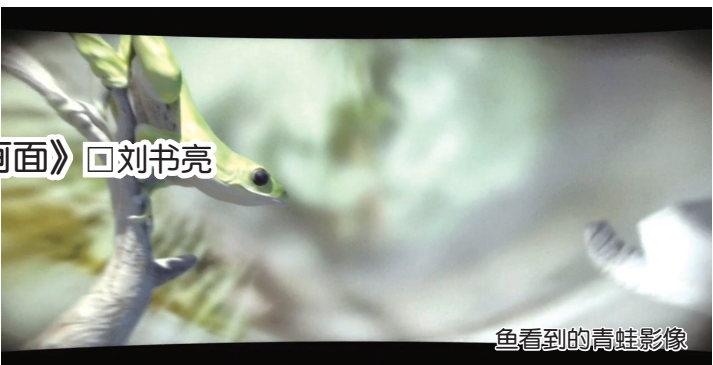
第三,鱼眼中的世界。青蛙刷地一下把苍蝇吞进了肚子,可还有一只大

林的设置并不似我们印象中的森林,没有鸟语,没有大片的绿色,取而代之的则是一片片迷雾和发黄的叶子。沃特和格莱哥的装扮不同寻常:沃特头戴一顶尖帽,身上穿着复古的披风;而格莱哥则在头上顶着一个倒扣着的茶壶。另一方面,影片成片被整体加上了一层边角模糊的滤镜,即画面靠近边缘的部分均有模糊效果。

格莱哥的性格可以使儿童观众进行自我代人:童真、无谓、相信只要努力就可以做成任何事情。这种宝贵的单纯和傻气在回家途中成为一种财富,经常帮助他和沃特解决一些棘手难题。而沃特则是一部分青年观众的缩影:胆小怕事,犹豫不决,有时又非常自私。

作为同父异母的兄弟,他们在这次回家的旅途中遭遇到一次次陷阱和欺骗。而这部作品的与众不同之处在于,它让主人公真正处于生死边缘,这不是一个“如果找不到回家的路就会在森林中被吃掉”的简单故事。随着情节的发展,二人的迷失越来越严重,同时令观者也更好奇,究竟是什么原因让他们在死亡边缘挣扎?

第8—10集终于向我们揭示了答



鱼正默默地在旁边静静等待狩猎。鱼的眼睛同样特殊,其视域极宽——正因为如此,那些焦距特别短、视野特别大的广角镜头也被称为“鱼眼镜头”。而在这部短片里,就使用了类似的效果来表现鱼眼中的青蛙:鱼找准时机,从水中有力地跃起,直到这时候青蛙才看见它——此时又变成了青蛙的主观视角镜头。然而一切都已经太晚了,青蛙亲眼目睹鱼张开大嘴,吃掉了自己。

由此可见,《我看到,仅此一见,一幅壮丽的画面》在主观视角镜头上做了许多有趣的探索。值得一提的是,这

纯至真,都有难度吧。

这部电影,让我知道了梦从何处开始。现代科技让许多人觉得一夜无梦才是好睡眠。可没有梦的睡眠就像失去了梦想的人生,多么无趣。梦里的飞翔、驰骋和自由,都是梦中专属。当然,也有噩梦,这是难免的。可偏偏世上会有一名造梦巨人,能送给你各式各样的美梦。在他手中,梦这个我们从来抓不着的东西,变成了一件又一件瓶装宝物。

这是何其美妙的一件事。将梦物化,当然不是斯皮尔伯格的独创,而是因为有著名作家罗德·达尔的儿童文学名作打底,又有著名编剧梅丽莎·马西森的妙笔担保。30多年前,梅丽莎就为《外星人 E.T.》注入了不可磨灭的美好,如今却不及电影上映就因病离世。生活中没有圆梦巨人,无法阻挡生死的步伐,却可以让我们在生而为人有限时间里,多一些梦幻色彩。

所以,当圆梦巨人将小女孩带到五彩斑斓的梦之源头,当他们遇见难得的美梦,他们是多么迫切地想要把美梦抓住。电影展现出梦之所以美好,不是因为梦有多华丽,而是因为有你陪伴。跨过高山,越过海洋,藏在被窝里的微小幸福,面对欺辱时被激发的抗争、快乐与悲伤,多亏了有你同行。

就算这场相遇本身就是梦,长大之后会消散,但毕竟在那个梦开始的地方,有那么璀璨难忘的繁星,有森林的呼吸和大地的静默,有梦的柔软与轻微,有一起同行的争执与喝彩……梦让人敢于幻想,陪伴让这幻想有了寄托。



## 少儿文艺

□李 萌

## 探险故事 童话风格

案。万圣节当天,沃特和格莱哥翻过了“永恒花园”墓地的围墙,险些被火车撞倒。他们从山坡上滚落下来,跌入河中,在溺水的过程中,二人的意识一起来到了死后的世界。

《花园墙外》的作者麦克·海尔试图向人们表达一个成长的过程。在麦克·海尔的观念中,成长不是一蹴而就的,而是一个缓慢的过程。沃特和格莱哥在死后世界的游历正是他们缓慢成长的过程图。这部作品是麦克·海尔读大学时的学生作品,当时他对这部作品风格的定位是“探险故事;恐怖要素;童话风格”。麦克·海尔来到 Cartoon Networks 频道工作后,一直参与动画片的制作,却没有机会将自己的作品搬上大银幕。在他辞职之后,却收到了 Cartoon Networks 的邀请,原来他们希望麦克·海尔来担任《花园墙外》的创意总监。

网络上流行着各种各样关于《花园墙外》的考据,这从一个侧面说明了这部作品的受欢迎程度。由于种种原因,《花园墙外》已无拍摄续集的计划,这部10集的迷你短剧将成为人们不断谈论的经典绝唱。

■科声幻影



在动画电影方面,迪士尼恐怕是首屈一指,难以超越;但在真人电影方面,尤其是在自觉还算得天独厚的科幻电影领域,迪士尼似乎总是不太成功。虽说没有完全准确的统计资料,但从感觉上也能看出迪士尼在类似制作上颇显力拙。

这恐怕涉及到很多影响因素,比如投资,比如演员,比如剧本。但耐人寻味的是,科幻电影《创:战纪》本来拥有一个非常优秀的剧本,但电影本身在业内却反响平平。

按理说在这个故事里,好莱坞科幻的基本因素都已经占全了,包括成长,包括父子关系,包括紧张的情节、精彩的打斗。尤其是制作者对“赛伯朋克”的理解相当到位,比如繁芜复杂的电子空间,比如以肉身联网进入这个特别的空间,比如浸润其间的东方文化,比如羸弱的普通黑客面对强大的公司对手——虽说这名黑客其实是这家公司理所当然的继承人和拥有人。这显然是对反讽的一种反讽。

但这部影片还是不算成功。究其根本,想必问题出在作品问世的时间。

这里先要做一些背景解读——

首先是《创:战纪》( *Tron: Legacy* )的起源。这部电影问世于2010年底,但它不是一个全新的故事,而是近30年前《电子世界争霸战》( *Tron* )的续集(《文艺报》2015年1月19日曾予以介绍)。那部影片开创了电脑动画技术在电影制作中的先河,就连《黑客帝国》的导演沃卓斯基兄弟都承认,他们的作品深受其影响。遥想当年,年轻的杰夫·布里吉斯(Jeff Bridges)出演《电子世界争霸战》时不过而立之年;及至如今,老将再出马出演《创:战纪》已是耳顺年高。

其次是“赛伯朋克”(CyberPunk)的概念。这个词是由与电脑和网络相关的前缀Cyber与表示摇滚乐流派的Punk组合而成,在科幻文学领域可以简单理解为与电脑网络有关的科幻小说。1984年,科幻作家威廉·吉布森创作出版了《神经漫游者》( *Neuromancer* ),讲述了电脑黑客受雇人侵网络节目的故事,被视为“赛伯朋克”流派诞生的起点。

但事实上,真正的赛伯朋克作品《电子世界争霸战》却在两年前的1982年即

■他山之石

## 年少时的梦想

——日本动画·宇宙篇(1):小山宙哉与《宇宙兄弟》

□吕晶莹

你的理想是什么?

对于这样的问题,在不同的年龄段,我们可能会给出不同的答案。但是,随着年龄的增长,绝大多数人的回答都会与现实挂钩。曾经的年少梦想,过去对于未知世界的好奇和探索,逐渐会被现实生活的压力所蚕食。

当一个人就业失败、生活潦倒之后,他还有机会实现儿时的梦想吗?当然能!《宇宙兄弟》就是这样一碗浓浓的鸡汤,鲜美可口,温度刚好;在满足口腹之欲的同时,还带来推动人生前行的满满力量。

南波六太和南波日日人是一对兄弟。小时候,兄弟俩目击了UFO的到来,从此立下前往太空探险的梦想。弟弟自幼朝着这个目标不断努力,长大后成为第一位登陆月球的日本人。与其相比,哥哥就显得平庸多了——虽然获得了工学博士学位,在一家汽车设计公司工作,工作成绩优异,却因无法忍受上司侮辱弟弟而大打出手,结果被公司开除。在日本这样一个“超稳定社会”中,被公司开除后想要再就业是非常困难的。心高气傲的哥哥在求职道路上四处碰壁,情绪愈发低沉。此时,弟弟当年的录音唤醒了他的斗志,哥哥参加了日本第一批宇航员的选拔集训。在集训中,他遇到了诸多竞争对手,其中也包括心仪的女孩、医生伊东芹夏。

这样的故事当然会有一个大团圆的高潮:兄弟俩前往太空,重拾儿时的感动和记忆。虽然观众从故事的开头就可以“看”到故事的结尾,但却忍不住一直“追”下去。在这段奋斗史中,有热血的台词,有颇具设计的笑点,也有诸多航空航天领域的专业知识。每当兄弟俩遭遇困难时,由于两人的性格截然不同,展露出的心态和所做出的处理方式也极其不同,每每都深深地打动观众。

是的,我们没有机会前往太空,但是我们的心底依旧有梦。虽然在生活中,我们被房



子、车子、社会地位等俗事牵绊,但在内心深处也会偶尔想哭,怀念起童年暗自树立的理想和发下的誓言。如果我们做不到,就让南波兄弟帮我们做到吧。

《宇宙兄弟》的漫画作品自2008年1号开始在讲谈社旗下的青年漫画周刊《Morning》刊登了30期,目前仍在更新中。同名动画作品于2012年4月1日至2014年3月22日在日本读卖电视台播出,共计99集,播出后在全社会范围内引起广泛关注。2012年同名真人版电影同期上映,将故事高度凝缩至122分钟,甚至邀请到三度漫步太空的日本宇航员野口聪一以及第二个在月球上留下脚印的美国宇航员巴兹·奥尔德林出演,电影获得第16届富川国际奇幻电影节最佳影片的奖项。《宇宙兄弟》的作者、漫画家小山宙哉深受漫画家井上雄彦《灌篮高手》的作者)的影响,从这部作品中也可窥见一斑。虽然主题是“宇宙”,这部作品却是在向青年人讲述一个关于人生的成长故事——正如标题所言,假如你还记得年少时的梦想,现在依旧有机会去努力实现它。