

25岁的“皮克斯”来了

戴宇

《玩具总动员》、《海底总动员》、《机器人瓦力》、《飞屋环游记》、《赛车总动员》……这些人们耳熟能详的动画大片背后都有一个响当当的名字——皮克斯公司。今年，皮克斯迎来其25周年庆，8月1日，历时半个月筹备的“皮克斯动画25年展”在上海当代艺术馆开展，这是皮克斯动画展首次来到中国内地。此次展出包括绘画原稿、雕塑、早期动画短片和特别制作的多媒体装置等400余件珍贵展品，通过“故事”“角色”“世界”三个角度，展现出了皮克斯动画的幕后世界。展览中，动漫迷以及皮克斯作品的忠实观众，不仅体会到了皮克斯发展的传奇，也隐约读懂了皮克斯动画王国成功的奥秘：动画电影除了3D电脑特效外，来源于现实生活，但在艺术上得以升华的创意与想象力才最关键。

皮克斯的魅力

皮克斯动画工作室(Pixar Animation Studios)于1986年在美国正式成立，至今已出品12部动画长片和超过30部动画短片，被业内称为是继迪士尼公司之后，对动画电影历史影响最深刻的公司。公司在2006年被迪士尼收购成为其全资子公司。而皮克斯的名称“Pixar”，来自两个英文单词的结合：像素(Pixel)和艺术(Art)，这也揭示了其致力于结合科技与艺术的理念。

在此次上海的展览现场人们看到，上百件运用铅笔、水彩、油

彩及数位技术等多种综合媒体材质制作的画稿，各种皮克斯角色发展时期所制作的雕塑以及展示皮克斯动画制作流程的影像，为观众揭示了“巴斯光年”“胡迪”“小丑鱼尼莫”“瓦力”等皮克斯经典动画形象如何诞生乃至获得独特生命力的过程。皮克斯在草创时期制作的多部兼具实验性与艺术性的动画短片也在展览上露面。

展览上，最令人叹为观止的展品莫过于皮克斯专门构思的两项大型装置。其一是直观展示动画制作基本原理的“玩具总动员幻影箱”，直径约为2.4米大小的幻影箱将不同公仔模型放置在一个大圆盘上，以每秒18格的速度旋转，当人们的眼睛看到快速闪过的连续定格影像时，就能制造出动画的幻象；其二是11分钟的大型投影作品“艺术风景”，利用多部投影技术，在12米巨型屏幕前播放特制的数字影像，浓缩展示“由人手设计”到“拍成电影”的动画制作过程，不仅展示了皮克斯创作者的想法，也让观众了解到皮克斯电影制作人的工作，甚至体验了一把当皮克斯导演的感受。

据了解，皮克斯动画展自2005年底在美国纽约现代美术馆首次与世人见面以来，已在英国、芬兰、日本、韩国、墨西哥、新加坡和中国台北、中国香港等地展出，所展之处纷纷创下参观人数纪录，台北展出时观众甘愿排队6小时以上，不少观众看了又看，足见

皮克斯动画的魅力。

故事是作品的地基

皮克斯动画工作室下属的皮克斯大学校长艾丽莎·克莱德曼表示：“当人们想到皮克斯，总会津津乐道于我们创作的那些精彩的故事和绚丽的画面，惊叹于那些尖端的拍摄技术与出色的电脑绘画。然而，很多人并没有意识到在电影制作过程中，传统艺术与设计在背后所扮演的重要角色。我们运用很多传统的方法来制作动画，草图、雕塑等都是创作中不可分割的步骤。”

皮克斯动画工作室首席创意官约翰·拉塞特曾经总结了动画片的三要素：引人入胜的故事、人性化的角色和符合这些角色价值的世界。据了解，皮克斯从不购买任何的一个故事，所有故事都是自己创作的。故事是皮克斯电影的地基，皮克斯将制作时间的3/4都花在故事的处理上，从原稿想到画出剧本，最后在故事板上完成。据悉，皮克斯的每部动画长片都要耗费5至6年，其中耗时最长的就是对故事和角色的反复讨论与雕琢。

皮克斯的艺术家们根据剧本的对话及动作绘制图稿，并进行更改，直至故事的拼图成为最符合逻辑、最震撼人心的组合。这也是此次展览的焦点所在，幕后的艰辛创作与精彩故事均通过展览呈现给观众。

“学习观察、学习绘画，最重要的是学习把你所关心的事情编

织成一个吸引人的故事，而后自然可以用绘画技巧把它呈现出来。”当每每被问到如何学习制作动漫的问题时，克莱德曼会这样回答。他说，所有皮克斯讲述的故事，全部是皮克斯员工从身边的点滴感悟开始。一个好的故事能让创作者有强烈的热情把它讲述出来，这样的故事才符合皮克斯的拍摄标准，也才能让全世界都接受。

“以下犯上”只为创作好作品

皮克斯最著名的企业文化就是“以下犯上”，确切地说，在创作领域，皮克斯内部完全没有“上下级”的概念。

目前，皮克斯全公司有上千名员工，不仅国籍、肤色、文化背景千差万别，就连学历也五花八门。皮克斯另类的工作环境也令人羡慕——其办公大楼几乎是一个成人版的游乐场，巨大的自助餐厅、摆满稀奇古怪玩意的工作台、办公室里玩具多到无处下脚。员工们可以在室内玩滑板，在办公室睡觉、吃零食、玩游戏。

《海底总动员》的导演安德鲁·斯坦顿曾说：“什么中层、部门、领导，这些词我们统统没有，这就是我们独一无二的地方。”

“皮克斯相信，每一位员工都应该有随时跟其他任何人沟通的自由。这就要求公司在管理中决策的阶层结构跟沟通的阶层结构有所区别。”皮克斯总裁埃德·卡特穆尔解释道，“如果有问题产生的话，每个部门的成员都要能够

被允许随时到另一个部门中去找人来解决，而不需要经过‘适当’的渠道。因为解决问题最有效率的方式是‘信任员工’，让他们可以自己合作解决问题，而不需要获得多余的批准。”

可见，良好的沟通使皮克斯成为了让顶尖人才高效聚合的地方，并增进了员工之间的相互了解和信任，最终创造出这家公司的辉煌。皮克斯的最新作品《赛车总动员2》很快将与观众见面，皮克斯创意故事总监罗尼说：“我们确实不知道观众喜欢看什么。我们所能做的，就是用尽心思创作打动人的好故事。”

后记：

“皮克斯25周年展”首次来到内地，吸引了大批国内动漫从业人士前往观摩。然而有业内人士在看完展览后表示，目前中国的动漫企业恐怕很难复制皮克斯的成功模式。在他们看来，皮克斯是典型的“慢工出细活”，背后是雄厚的人才、技术、资金积累，这些都是国内的动漫企业难以企及的。除了这些客观条件，制约中国动漫发展的瓶颈仍是观念问题。现在国内多个地区都提出大力发展动漫业，但其中长官意志浓厚，外行领导内行。

尽管皮克斯的成功很难复制，但皮克斯“故事为王”的理念，应该可以为国内的动漫企业所借鉴。毕竟，对于还缺乏积累的中国动漫业来说，以优质的内容取胜几乎是唯一的选择。

漫说杂谈

今年的暑期档用“拥挤”来形容是再恰当不过的了——国产、进口各类动画片，你方唱罢我登场，有的还没等别人唱罢就急不可待地登场了。从孩子们放假开始，就有《魁拔》、《兔侠传奇》、《藏獒多吉》、《赛尔号》、《摩尔庄园冰世纪》5部国产动画片，以及进口片《变形金刚3》、《哈利·波特7》、《蓝精灵》等陆续上映。

这种状况很容易理解。从市场角度出发，暑期档当然是动画片最重要的一个战场，出于票房考虑谁都不愿放过。但现在的问题是，一个暑假里家长带孩子去看几部电影？通常来说，暑假期间孩子们要出去旅游，要上课外班、兴趣班，况且家长并没有暑假，不能随时陪孩子看电影。如此算来，一个暑假家长能带孩子进四五趟电影院已经很可观了，即便如此，挤在档期中的近一半影片还是无法获得观众的青睐。从事后的票房成绩来看，这近一半没能引领观众进影院的影片，恰恰就是之前没有太高知名度的《魁拔》、《兔侠传奇》、《藏獒多吉》这几部国产动画片。

面对种类繁多、热闹非凡的暑期档电影市场，观影时间有限的家长和孩子们势必会做

出自己的选择，那么他们是如何做出选择的呢？作为孩子的家长，笔者是这样选择的。我最想带孩子去看的是《变形金刚3》和《蓝精灵》，毕竟“70后”家长会有一种重温过往的

情结。而孩子的首选是《赛尔号》和《摩尔庄园冰世纪》，因为他们喜欢网游《赛尔号》和《摩尔庄园》，之前的预告广告早已让他们心里告发，这样一个前去捧场的机会他们当然不愿错过。当然，《变形金刚3》和《蓝精灵》他们也有兴趣。

大人孩子各有偏爱。而挤在此夹缝中的国产动画片《魁拔》、《兔侠传奇》、《藏獒多吉》，由于缺乏群众基础，事先的宣传攻势不够凌厉等原因，观众缘自然会差一些。事后的票房成绩也印证了这样的结果：《变形金刚3》很好，《蓝精灵》也不错，《赛尔号》和《摩尔庄园冰世纪》从国产动画片中脱颖而出，最后落败的正是其他几部国产动画片。

笔者认为，实际上《魁拔》、《兔侠传奇》、《藏獒多吉》这几部国产动画片质量都不差，最终未能取得好的票房成绩，甚至有惨败，完全是“生不逢时”，市场空间被挤没了。试想，如果避开拥挤的暑期档，提前到五六月份，或推后到九十月份，没有那么多、那么强大的竞争对手，周末的时候家长带孩子去电影院为国产动画片捧场，也是很有可能的。

被动动画片挤爆了的暑期档

白炜

蓝精灵漫画书中文版出版

据新华社消息 随着电影《蓝精灵》在中国上映，接力出版社日前翻译出版了首批蓝精灵经典漫画系列故事书。

据介绍，此次全新设计的“蓝精灵经典漫画系列”，将经典的原著故事用流行时尚的方式出版。首批推出的是从全部内容中挑出的最经典的16册，开本采用类似《丁丁历险记》的便携小开本。

这16册图书包括《蓝妹妹》、《宇航员梦梦》、《魔蛋》、《笨学

徒》、《蓝宝宝》、《飞行表演》、《蓝精灵的故事》、《蓝精灵奥运会》、《小蓝精灵》等。儿童文学作家金波称，阅读蓝精灵图书，可以让孩子们意识到善良和智慧最终可以战胜邪恶。

据悉，流传了50年的世界经典童书“蓝精灵”系列已经被译成25种文字，销售2500多万册。书中的蓝精灵按自己的想法以自己独到的方式处理事情，在探索中培养自己的个性。(隋笑飞)

2011中国吉林国际动漫游戏论坛将办

本报讯 作为第七届东北亚博览会文化交流板块的核心内容，9月2日至9月4日，由文化部、中国艺术家协会联合会、吉林省人民政府、长春市人民政府共同主办，吉林省委宣传部、吉林动画学院承办的第二届东北亚博览会艺术周暨2011中国吉林国际动漫游戏论坛将在吉林省长春市拉开帷幕。本次论坛将邀请来自20余个国家和地区的近百位国际动漫游戏界极具影响力的专家、学者及业界人士，其中，包括世界动画协会会长尼尔森、日本动漫协会会长月冈贞夫、法国高布兰动画学院原系主任法埃里克、瑞维尔、德国电影博物馆馆长罗尔夫·杰森、中国动画学会常务副会长欧阳逸冰、中国台湾漫画家萧言中等都将与会，并就世界各国动画、漫画、游戏、广告、传媒等领域的创作理念、艺术创新及市场运营等在学术和实践方面的经验和思想进行广泛而深入地交流和探讨。

期间，作为此次论坛重要项目之一的第五届中国吉林国际动漫大展也将同期举办。大展以“和平、和谐、发展、健康、向上”为基调，倡导“高品质、高品位、高品位”的理念。在展览的同时，还将对动画、漫画及其相关艺术创作领域进行相关评选，通过中外动

漫作品的交流评比，积极鼓励动漫原创，挖掘国际动漫游戏界优秀作品和人才，促进中国原创动漫的发展。

据动漫大展有关负责人介绍，目前，展览作品的征集工作已基本结束，共收到来自中国、美国、法国、德国、俄罗斯、乌克兰等国家所送送的动画、漫画作品800余幅。8月10日，由国内外知名动漫大师组成的评委会开始对参赛作品进行初评。活动最终将在漫画作品中评出最佳单幅漫画、最佳四格漫画、最佳多格漫画、最佳绘本漫画、最佳插图、最佳编剧、最佳分镜、最佳技术、最佳角色等奖项，在动画作品中，将评出最佳电影动画片、最佳电视动画片、最佳动画短片、最佳手机动画、最佳网络动画、最佳编剧、最佳导演、最佳创意等奖项。

另据了解，第二届东北亚博览会艺术周暨2011中国吉林国际动漫游戏论坛召开期间，历时两年精心策划和筹备的吉林动画学院罗尔夫国际动漫游戏博物馆也将举行开馆仪式。博物馆集展览、收藏、文博研究、公共教育、学术交流于一体，突出展示中外动漫游戏艺术和技术融合的发展历史。据悉，德国电影博物馆馆长罗尔夫·杰森将出任该馆馆长。(周志军)



8月14日，BO2第十届COSPLAY(动漫真人秀)大赛总决赛在甘肃兰州举行。来自兰州、西宁两个赛区的32支社团千余名选手经过层层比赛，最终选拔出10支COSPLAY精英社团参加最后的总决赛，带来一场动漫年度盛会。图为来自兰州的“麟隐露露道友会”社团正在表演参赛剧目《霹雳布袋戏——英雄录》。新华社记者 张钰 摄



用动画艺术表现民族音乐的独特尝试

周凤英

《梁祝》：荡涤心灵的“蝴蝶梦”

二胡协奏曲《梁祝》是享誉世界的中国民族音乐，在创作这一动画音乐作品时，创作者仔细揣摩了作曲家对《梁祝》故事的升华过程，试图寻找一条淡化情节、升华感受的思路，通过调动一切画面的绚丽色彩，让其表达的感情内涵更真切地呈现在观众面前。

在美术风格上，选取了云南重彩绘画的风格，凝重浑厚、多姿多采，让观众在视觉上、美的感受上与听觉美的感受保持一致，乐章和画面相互渗透、相互辉映而浑然一体。乐章在画中袅袅升起，又悄悄融化在美丽的画面之中。特别是作品中采用的三维建模和二维贴图的新技术手段，使镜头画面运用更符合旋律发展，镜头的视觉效果也更具观赏性。

《二泉映月》：高元生命礼赞

《二泉映月》是一首著名的二胡曲，乐曲创作的所有灵感均来自阿炳的生活体验，来自于一种自然、原始、直觉的与音乐和乐器的交流。在创作这部音乐动画艺术片时，创作者也力求以动画去衬托音乐，不去讲述一个具体的故事和事件，而是去想象阿炳当时的内心感受。

在《二泉映月》这部动画作品中，“风”和“月”是两条线索：“风”是抽象的，自由变化，它喻示着音乐感情后的故事，继承了前人对

音乐的理解，把人生的坎坷和挣扎表现出来，深层挖掘的是中华民族不屈不挠、不卑不亢的精神风貌。“风”本身的这种源于生命本能的抗争和激情，映衬出了人性内心的自然属性；而“月”是具体、现实的，就像人一边在想心事，一边在看的一个风景。一实一虚，一乱一静，把《二泉映月》的心境完整地雕琢出来。

《苏武牧羊》：苍劲凛然的气节

“虚实问题”是创作这部作品时最急于解决的问题。音乐是一个虚拟的听觉空间，不同的人，依据自己的经历得出不同的感受，在想象上浮现出不同的苏武。在屏幕上一旦出现了动画人物苏武，便成了实实在在的，能不能被广泛接受？这是第一个问题。此外，动画片是虚拟的，充满想象的艺术形式，苏武是真实的历史人物。一味“虚”，会有悖于史实，一味“实”，会有悖于动画艺术固有的特性，这就造成了艺术创作上极大的矛盾和挑战。

在艺术表现方面，该作品注重苏武为凛然正气守节，守的是民族气节，这是这部音乐动画片的主题，也是创作者最想表达的主旨，所有的故事表现和画面设计都是为了突出这种“气节”，这种气节是中华民族面对强暴和压迫所表现出来的“为气节不屈自刎”的强烈的民族精神，也是渴望回归家国、“梦

覆盖的严冬，所有的动物都躲藏起来，唯有这只‘梅花鹿’在随处绽放的梅花林里自由地奔跑、跳跃，步伐沉着有力，表现出不畏凌寒的坚定，同时配合音乐的徐缓铺陈，定下了一个有感而发的基调，预示着那既博大而又悲壮感慨，优美而庄重。这种喻理于情的表现手法将动画的丰富想象力和古琴演奏肃穆深沉的音色相结合，传递给观众一种坚毅、乐观、向上的积极人生态度和昂扬的生命姿态，折射出中华民族在历史创造进程中的信心与气魄、激情与执着，引起心灵的共鸣。

《流水操》：心旷神怡的恬淡

《琴史》载：“伯牙善鼓琴，钟子期善听。伯牙志在高山，钟子期曰：‘巍巍乎，若泰山。’伯牙志在流水，钟子期曰：‘洋洋乎，若江河。’伯牙所念，子期心明。伯牙曰：‘善哉，子之心而与吾心同。’子期既死，伯牙绝弦，终身不复鼓也。”故有高山流水之曲。这部作品正是根据古琴曲《高山流水》改编。

在动画表现方面，创作者选取了具有浓厚中国风貌的水墨画技法，采用黄、白、黑等主要色彩元素，层次分明地勾勒出小溪、小河、瀑布、湖泊、大海等代表“水”的元素，通过一个放羊的小牧童稚嫩、可爱、天真的角度，以动画的形式解读音乐，以充满阳光感的旋律张弛蓬勃的生命状态，它穿越时空的界限，开辟了一条心灵之间对话的途径，在简洁的形式中蕴含深刻的哲理，在静穆悠远的美感中，贯穿中华民族绵延不绝的文化血脉。

《梅花三弄》：凌寒独有暗香来

古琴曲《梅花三弄》，又名《梅花引》、《玉妃引》。这次重新录制这部音乐，创作者将其分成：引子、暗香浮动、笑傲霜雪、凌寒盛开、尾声五个章节来表现。那么，如何用动画画面来展现梅花“独傲寒雪”的姿态？于是，创作了一只“梅花鹿”，这可谓是一种“隐喻”，在冰雪