

各抒己见



网络动画剧集《中国奇谭》一场想象力的欢宴

□ 蚌 非

2023年初,上海美术电影制片厂以“中国奇谭”为主题推出了8部原创网络动画短片,每集独立讲述一个故事,单集时间在15-20分钟。明确的主题、有限的时长、各不相同的形式,这样的“命题作文”对导演和制作团队是一种考验,所幸,“中国奇谭”交出了令人满意的答卷。

“中国奇谭”系列动画短片共包含《小妖怪的夏天》《鹅鹅鹅》《森林》《乡村巴士带走了王孩儿和神仙》《小满》《飞鸟与鱼》《小卖部》《玉兔》8个故事。其中,《小妖怪的夏天》取材于《西游记》,《鹅鹅鹅》取材自南朝笔记小说《续齐谐记》,《森林》取材于东北莽原间山精野怪的传奇,《乡村巴士带走了王孩儿和神仙》则来自中原乡村的质朴信仰,《小满》是稚子梦中遭遇妖精的一场冒险,《小卖部》则是北京胡同里老文物们的感恩之旅,《飞鸟与鱼》和《玉兔》都带有科幻元素,前者是来自宇宙的“田螺姑娘”,后者是遇险者与被抛弃的家政机器人的回家之旅——尽管故事的内容、形式各不相同,但在这场以千古传奇为墨、纵横想象为笔的“考试”中,作品无不融入了“天人合一”的哲学思想,展现了各具特色的中国美学风格,带来了乡村与城市、自然与生命、过去与未来等多维度的思考。

“中国奇谭”系列短片内容多元,有的贴近生活,有的更关注当下人们的心理。《小妖怪的夏天》以一只小妖怪的视角展开,他一直为山大王“吃唐僧肉”的欲望奔忙不停,却被熊队长打骂、被狼大王追杀——在跌宕起伏的情节中,小妖怪的形象逐渐与当下职场中的小人重合,引起无数“打工人的”共鸣;《乡村巴士带走了王孩儿和神仙》叙写了乡土的民俗与信仰逐渐被城市化侵蚀而慢慢消失,将对童年时光的怀想揉进一捧令人怅惘的乡愁;《小卖部》将舞台放在老北京的胡同里,街坊邻居熟悉彼此的生活,连带文物们也与人类络络起来;《飞鸟与鱼》在爱情对白里谈及快速城市化过程中人们内心的孤独感,《玉兔》将人类的孤独带进了更广阔的宇宙,《小满》是对幼儿心理一次细腻饱满的刻画,而《鹅鹅鹅》的寓言式表达则将观众拖进奇诡莫测的连环陷阱,开放式的结局隐喻了人性无常、欲望无

底,还有对人生前路的迷茫。“中国奇谭”系列短片形式多样,风格鲜明,既有复古,又具创新。《小妖怪的夏天》是较为传统的二维水彩动画风格,色彩饱满圆润,人物线条简约;《鹅鹅鹅》以泼墨为主,辅以大朱、淡粉,既有明清时期插画的线条感,又具有当代表现主义夸张变形导致的怪诞;《森林》是一部三维动画,人物表情生动,动物的毛发栩栩如生,最值得称道的是三维动画与水墨意境相融合,使东北山林显出空灵隽永的美感;《乡村巴士带走了王孩儿和神仙》色彩浓艳,细节丰富,近似于绘本;《小满》是一部剪纸动画,它一面回归上海美术电影制片厂剪纸动画的传统,一面推陈出新,让剪纸的平面人物游走在漆画感的底色上,加上富有宋明时期市井生活气息的画面,增加了画面的立体感和丰富性;《飞鸟与鱼》和《小卖部》都是三渲二的动画,前者更强调画面的手绘感,后者则铺上厚重的水粉,让景物鲜明细致,人物质朴可爱;《玉兔》是一部黏土动画,制作团队创新性地为人物打造了金属骨架,方便关节转动,让人物运动更加顺畅。音乐方面,《小满》的唐风礼乐颇为引人注目,其中不乏箜篌、篪篥等鲜见的乐器,与唐笙、唐琴、尺八、琵琶等唐时宫廷礼乐乐器合奏,幽婉婉转,使作品有了悠远动人的历史感。

在“中国奇谭”系列短片中,除《小妖怪的夏天》展现出起承转合极为规范的叙事性,其余皆更偏重散文化叙事甚至寓言式谜语,这也许囿于主题、篇幅和风格,也许仅是一次实验性创作,又或是创作者耽溺于某种创作惯性使然,中国美学固然讲求“含蓄不露”或“言有尽而意无穷”,可相较于强叙事逻辑的作品,诗化或散文化的动画作品似乎很难成为主流。作者的创作风格固然重要,这一系列短片无论题材、内容、形式、风格,都可谓各有千秋,但在两个月的市场反馈中,仅《小妖怪的夏天》取得了近乎一边倒的口碑。

文化是多元的,好作品的解读也是多元的,“中国奇谭”抛出了一个极好的命题——那些自人间烟火气中生出的神鬼妖精,明白人心善恶,懂得欲壑难填,他们在数千年的卷册里若隐若现,不时提醒人们,那些奇诡妖冶的故事终是入自己的影子,将人内心的尘埃拂去,那影子便清晰起来,如数千年来鲜活的模样,嬉笑怒骂,皆为人性——如此看来,“中国奇谭”是一个长长久久的系列,讲古往今来、森罗万象,讲爱恨离别、人生百态,讲成中国当下与未来的世情图鉴,讲成文化与想象的杂志新谈,讲成动画新百年的高峰与旗帜,讲成一代又一代观众心目中的经典与传奇。



《鹅鹅鹅》剧照 狐书生与卖鹅郎作告别

春节前后热播的网络动画《中国奇谭》以“奇谭”为主题,由8部形态各异的短片组成,陈廖宇担任总导演。这套系列短片受到了广大观众的喜爱,首集作品《小妖怪的夏天》也引发了热议。《小妖怪的夏天》讲述了《西游记》故事中浪浪山妖怪洞的底层小猪妖为了配合大王活捉唐僧,在工作中被中层领导熊教头批评、折磨,最后被狼大人追杀之际遇到唐僧师徒四人的故事。《小妖怪的夏天》的导演於水是一位资深动画创作者,也是北京航空航天大学新媒体艺术与设计学院副教授、动画艺术系主任。本期,我们邀请到导演於水谈谈幕后的创作故事。

小猪妖的诞生

□ 於 水 李 萌



於水

李萌:您能否谈谈小猪妖这个角色是如何诞生的?您的创作一般先有角色再构思故事,还是先有故事再塑造角色?於水:首先《中国奇谭》是个半命题作文,通过“奇谭”我先想到了《西游记》,又希望能从一个更独特的角度来写故事,顺其自然地就想到了不知名的小妖怪。在决定主角是一个小妖怪后,我就开始设定他的性格,他会是怎样的。但是在这个阶段,还没有完全定义人物性格,而是先去想故事。我在想一个普通妖怪在洞里会遇到什么样的困难,然后就想到了年轻人常遇到的困扰。在这个过程中,慢慢就构建起了小妖怪的性格。

我的作品的确关注小人物,但角色和故事的塑造方式在不同题材作品中不大一样。《否正正能量》和《禽兽超人》是剧集,那就是先有人物性格再来编故事;《小妖怪的夏天》是单集短片,我确实是先有故事架构再来思考人物性格。

李萌:职场和家庭的困扰在小猪妖的经历中浮现,也给观众带来了解读空间。您的作品在故事层面给人根植于现实的感觉,这和当前市场上许多传统奇幻中国风的动画作品具有差异性。能否谈谈您对“中国风格的动画”的一些理解?

於水:所谓“作品根植于现实”只能说是一种个人创作习惯。有人喜欢间离感强一点的动画,这种动画跟现实关系并不大;有人喜欢跟现实有关的动画,我可能就属于这一种。我希望无论是神话、现实还是其他题材,内容最好跟现实有关。《小妖怪的夏天》虽然是神话、是奇谭,但它和现实是有关联的。其实这也是一种自觉的体现,我也没有太刻意地去考虑这件事。我会把生活中碰到的问题迁移到妖怪洞的体系中,这也是大家能感受到跟现实有关的原因之一。

我对“中国风格的动画”的理解有两个层面,一是视觉层面,一是内容层面。视觉层面很好办,比如《小妖怪的夏天》的国画风格或是一些经典的符号,内容层面和精神内核有关,这是中国人特有的。因为作为创作者,我是中国人,把我的感受、身边人的感受表达出来,是真实情感的表现,我认为那就是中国的。

李萌:这部短片在执行过程中是如何与中期制作团队配合的?我们常说从前中期到后期可能层层打折,现在逐渐成熟的动画制作还会带给您这种感觉吗?

於水:与中期制作团队的配合应该和其他团队差不多,就是不停反馈、不断迭代,是会有层层打折的现象,就看你怎么把控了。如果时间、精力足够,打折率会降低,有时候甚至反而会提升。《小妖怪的夏天》用了一年半的时间制作,周期比较充裕。我们和中期制作团队密切沟通,最后的效果基本满足了原先的设想。最后的后期效果在声音加入后,确实会带来一些出乎意料的地方。动画人在视觉方面是可控的,但是在声音方面,就得留给专业的人去做。这部片子的声音制作提升了作品的品质。

李萌:这部短片的美术很有特点,美术指导莫矜做了一种传统和现代的结合。很多地方不仅有水墨感,还有透视和光影。您能否聊聊本片是如何在美术风格方面进行探索的?



《小妖怪的夏天》独特的艺术风格:国画风格但有丰富的颜色、光影和体积感。

於水:这部作品的美术确实用心比较多。一开始我们也拿不准到底是用国画多一点,还是用当代西方绘画多一点,以至于中间出现了一些反复。莫矜还没加入的时候,我们的画风可能更偏向当代国画——讲光影、透视、结构,但是觉得这种风格不够中国。莫矜加入后,我们希望他把国画和西方绘画的比例从原来的4:6调整到6:4。我们希望片子一眼看起来有国画感,但里面又要表现光影和透视,这其实挺难的。很多国画其实没有太多的色彩,在这里我们需要构建色彩、光影和体积。有了这些东西,再兼顾国画的趣味比如留白,好在这种尝试最后非常成功,我觉得这种美术风格还是比较适合这个片子的。

李萌:我看到您完成了编剧、分镜和剪辑这三部分工作。创作过程中,哪些时候您是独自工作,哪些时候您会和总导演、其他分集导演和上海美术电影制片厂的老师讨论呢?

於水:当然大部分时间都是独自工作。上海美术电影制片厂的老艺术家们会为作品提出指导意见,我们会给总导演陈廖宇提交一些阶段性成果,他也会给出意见。同时分集导演也会阶段性地聚在一起,互相看看对方的进度。其实倒也不是要给对方提多少意见,主要是总导演给大家制造了一种内卷的压力——因为大家看到其他人进度这么快,效果又挺好,就会暗暗使劲儿。当然,我们在开会过程中也会给对方一些意见,这些也都是有的。

李萌:看来总导演陈廖宇老师制造的内卷氛围成功了!我看到您发表了《小妖怪的夏天》创作手记,作品的热播会对您的工作和生活带来改变吗?

於水:肯定会有一些。之前没想到大家这么喜欢,作品热播使得我们也很兴奋。当然这些都是好事,毕竟做了这么长时间,还是希望能够得到大家的认同。不过这种兴奋很快也会过去,我们也希望能够尽快投入到新的创作当中。

实验动画

致敬青春

从《棒球英豪》到《明青故事》

□ 曹 莹



《棒球英豪》《明青故事》动漫剧集海报

1986年春,位于日本兵库县西宫市的阪神甲子园球场正在举办第58届高中棒球联赛春季大赛,当参赛选手行入场、引发全场观众沸腾的同时,球场上空响起了动画片《棒球英豪》的片尾曲《青春》。这部动画作品改编自漫画家安达充的同名漫画作品,于1985年3月24日至1987年3月22日在富士电视台首播,取得了极高的收视率,再一次显示出棒球题材在日本的巨大影响,也助力35岁的安达充踏入日本最优秀的漫画家行列。数年以后,他的漫画作品单行本总发行量突破1亿册,成为与《龙珠》作者鸟山明、《乱马1/2》作者高桥留美子、《城市猎人》作者北条司一样足以载入史册的顶级漫画家。

《棒球英豪》(Touch)也被译为《邻家女孩》,情节如下:上杉家有一对性格迥异的双胞胎兄弟,同时就读于明青学园高中部,也同时爱慕着邻居家青梅竹马的女孩浅仓南。虽然在众人眼里浅仓南与棒球队明星球员、弟弟上杉和也是一对情侣,但其实浅仓南喜欢的是平庸逊色的哥哥上杉达也。当哥哥终于决定诚实面对自己的感情、与弟弟在情场上正面比拼时,弟弟却因遭遇车祸不幸离世。哥哥在巨大的悲痛中开始练习棒球,最终带领球队从4000多支球队中脱颖而出,在甲子园球场取得了1986年高中棒球联赛冠军。

《棒球英豪》不同于以往棒球漫画那种过分强调热血拼搏和战术打法的描述,在恋爱、棒球和校园中实现了微妙的平衡。而且作品中有着大量的留白和双关,画风简洁明快,清新晓畅,展示了作品独特的魅力。在此之后,安达充继续保持着强烈的个人风格,在棒球漫画领域先后创作出《H2》《四叶游戏》等作品。这些作品在内容和情节上展示了作者的创新和多领域尝试,可惜均未再达到《棒球英豪》的巨大影响力。

2012年,漫画《明青故事》(Mix)横空出世,在《月刊少年Sunday》上连载至今。这部作品被认为是《棒球英豪》的续集,讲述了26年后发生在明青学园高中部的故事。在《棒球英豪》结尾,明青学园队于1986年获得了冠军;而在《明青故事》里,该队在这一辉煌后便从此没落。时值2012年,立花走一郎和立花投马两兄弟进入明青学园高中部就读,他们出生于同年同月同日,生活在同一屋檐下,却没有任何血缘关系。原来这是一个重组家庭,妈妈真弓带着哥哥走一郎和妹妹音美嫁给了投马的爸爸英介。然而立花走一郎和立花投马都极具棒球天赋,于是他们带领着明青学园队再创辉煌……这就是安达充创作至今尚未完成的故事。

《明青故事》不仅再现了明青学园的校园场景,延续了安达充细腻的画风,甚至保持了作者喜欢让主角之一死亡的特点。《棒球英豪》中的若干高中生配角也在《明青故事》中以中年人的形象出现,有助于推动情节发展的关键人物。中年人更新的节奏,大量的留白配合清晰的感情线以及确定的胜利结局,让这部作品的读者需要更多的耐心去等待和品读。

与安达充作品的缓慢节奏不同,现实中的甲子园是高效且轰烈交错的。比赛规则是淘汰制,每一场比赛完结的瞬间都意味着一些高中生球员青春的结束,他们会哭着拥抱着,用袋子装一杯甲子园的泥土离去,从此结束球员生涯,全力准备高考,等待进入大学生活,或者高中毕业后直接步入社会。甲子园从此成为青春中无比清晰而又难以忘怀的印记,而那些没有过“甲子园式的青春”的读者们,则等待着72岁的安达充悠悠地讲述着明青学园的故事,在日复一日的匆忙生活中留下短暂休憩的时间给自己。安达充也早已不再是为名利而创作,不管是为了自己的情怀还是读者的期待去创作,读者都会继续陪伴和等待下去。

2019年读卖电视台和日本电视台播出了《明青故事》的动画版,至今已完结第一部24集,第二部正在制作当中。动画中出现了明青学园的管弦乐队为自己学校球队加油的场景,演奏的正是《棒球英豪》中的主题曲《Touch》——这一幕令不少中年观众恍惚回到20世纪80年代,自己还是少年时观看安达充作品的场景,他们也许会在这曲中回想起曾经的自己,在泪流满面中向逝去的青春致敬。

他山之石

Web3.0之后的网络时代

——一场假想的虚拟闲聊 □ 刘书亮

在正文内容开始之前,我以为有必要先解释一下文中出现的部分概念。简单来说,Web1.0是指第一代互联网,用户只是被动接受内容,缺乏互动体验;Web2.0指第二代互联网,由用户主导生成内容;Web3.0被视为互联网潜在的下一阶段,也就是第三代互联网,在这一时代用户不必在不同平台创建多个身份账户,且可以打造一个去中心化的通用数字身份通行于各平台。Web3.0是一个近期被追捧的概念,两名虚拟学者据此进行了一番假想中的讨论,这场虚拟闲聊有助于我们生动丰富地理解网络时代的未来。

佐兰:这段时间互联网环境变化很大,三天两头有大新闻。野草:是的,没错,技术迭代就是这样,常常比咱们想象得更快。

佐兰:你发现了吗?文化工业总是特别喜欢“元年”这个说法。我们这几年经历了太多的“元年”,有关于虚拟现实的、元宇宙的、NFT的、Web3.0的、AI绘画的……特殊的年头太多,反倒显得都没那么重要了似的。

野草:在所有这些概念里,你觉得哪个最值得关注?佐兰:我还真没想过这个事情,但最近网上铺天盖地全是AI绘画的争议,引得动画、漫画、插画、艺术设计这些行业整天人心惶惶。你最看中哪个概念呢?

野草:对我来说可能是Web3.0,因为它既是NFT文化的基础,也是真正意义上元宇宙的基础。不过我对这个概念在情感上相当复杂,我觉得它很有变革性,却又对它充满怀疑。佐兰:对,Web3.0的争议很多。作为基于

区块链的去中心化结构,它目前的应用局限性也比较大,而且它的发展给网络生态也带来了一些在我看来过于极端和迅速的变化……

野草:大家提出并有意愿发展Web3.0,抛开那些投机分子不说,主要还是因为Web2.0平台带有某种“原罪”。社交媒体平台的运转逻辑,就是吸引大家来它的地盘做生产型的数字劳工,不断生产内容,然后平台自己才能变得强大。但大家慢慢发现,平台没那么值得信任。平台对我们发布的内容——无论是一段文字也好,一部短片也罢——想怎么管理处置都行。所以在很大程度上,Web3.0的出现是为了摆脱平台的控制权,也就是说,“我生产了内容之后,我真的拥有它,而不是让平台控制它”。

佐兰:但是,Web3.0不也催生了更多类型的数字劳工吗?又是“挖矿”又是“铸造”的,虽说是为新型平台做贡献,其实不还是想着赚快钱?我认为,这和Web2.0时代许多人对“网红经济”的向往在本质上没有特别大的区别。

野草:所以我常常在想一个问题,我们总是说要警惕Web2.0平台为中心的巨大权力,所以才要去中心化,可目前大家对Web3.0的搭建,就是去中心化的唯一方式吗?还有没有别的可能?佐兰:你有什么更好的办法吗?

野草:最近大家都在讨论像Stable Diffusion这种AI绘画模型的开源,我就在想,既然AI模型能成为一种纯粹的公共资源,那平台为什么不可以?佐兰:让我想想,Web3.0的所谓“公链”难道不是已经算作一种公共资源了吗?野草:但“公链”的出现似乎没有影响单个平台的发展仍旧基于具体公司,我觉得这可能是Web3.0无法真正取代Web2.0平台的原因之一。Web2.0的平台非常强势,或许



虚拟学者野草(右)与佐兰(Zolam,左)正在讨论学术问题。在虚拟的想象空间里,以任何形象示人其实都没有关系。图片素材由AI生成。

只有某种更加宏大却仍然去中心的新型平台才能取代它。

佐兰:也就是说,你觉得未来的社交媒体平台可以不再属于任何一家公司?

野草:对的。让网络平台就像公路、桥梁一样,作为赛博世界的文化基建,如果公司主体参与搭建这个平台,就应该基于企业的社会责任,而非经济利益。这样,与Web3.0不太相同的是,人们不需要反复强调“我的内容是我的”,而是一起实现了“平台是公共的”。不过我可没说这个方案有多好,我的思考也还不够完善。我只是觉得,如果以后真有一个所谓“Web3.0时代”的话,它并不见得是现在大家普遍想象的样子。

佐兰:你说的这个方案,细细想来还需要许多技术迭代才能实现——我们不如叫它web4.0算了!

野草:哎呀,“3”的时代都还没有真正到来,直接“奔4”咱可不敢,说不定有一天就实现了。

佐兰:其实我还有一个问题,这个愿景是你从AI绘画开源得到的灵感——可以这么理解吧?那你觉得为什么AI绘画引发了这么大的争议呢?

野草:或许是因为,AI绘画工具是在大家没有正式同意的情况下,就已经把散落在整个网络空间里的图像内容强行改造成公共资源,这对内容生产者来说过于猝不及防了。佐兰:原来如此。