

动画焦点

假如不曾得到生活的眷顾

——动画电影《祝你好运》

□李萌

孤儿女孩山姆的世界充满了坏运气。她的钥匙会掉进下水道，涂满果酱的面包会贴在墙壁上，一出门就发现自行车的车胎没气了。最令人伤心的是，山姆在收养所成长到18岁，坏运气让她从未遇到过能收养自己的家庭。

动画电影《祝你好运》讲了一个关于运气的故事。18岁的山姆必须离开收养所独自开始新的生活，她在收养所的好朋友海瑟也同样期待着新的生活——能被一对夫妇收养。或许是山姆真的运气太坏，她做的每一件事都被坏运气影响着，生活和工作似乎一直在她的掌控之外。

坏运气接踵而来，这种体验并不陌生。每个人的生活中或许都有类似经历：无论如何努力，上天总是不肯眷顾我们。顺利做完一件事并且获得成功仿佛总是很难。然而，这一切都要归结为运气不好吗？仔细回顾，我们会发现山姆的“坏运气”或许是陌生环境带来的——拉开门时掉落的门把手，可能是房屋年久失修导致的；找不到成对的袜子，可能是她还不会习惯独自生活……毕竟离开生活了18年的收养

所，山姆有诸多不适。

失落的山姆在街边遇到一只黑猫，黑猫离开后她捡到了一枚幸运金币。幸运金币真的为她带来了好运，开心的山姆决定将幸运传给好朋友海瑟，帮助她找到一个温暖的家。但山姆阴差阳错地弄丢了金币，同时她意外地发现，黑猫居然是来自另一个世界的会说话的生物。为了找到幸运金币，山姆跟随黑猫来到幸运世界，这里的小精灵守护着很多幸运金币。为了帮助海瑟找到收养家庭，山姆决定偷走一枚金币，为海瑟带来幸运。为了得到这枚幸运金币，山姆和黑猫鲍勃结成同盟，他们闯过小精灵船长和兔子们的看守，甚至不惜前往幸运之地和不幸之地的中间地带。在造成一系列麻烦后，山姆终于拯救了被坏运气覆盖的世界，让好运气和坏运气重新随机出现在我们的世界之中。

为了帮助自己在收养所的好朋友找到家庭，山姆不惜赌上一切前去冒险，这种行为看上去似乎有些难以理解。成长到18岁，山姆的运气一直不好，没能找到属于自己的温暖家庭。但这并没有让山姆对生活



《祝你好运》电影海报

彻底失望，她还是试着将运气带给朋友，哪怕自己从未拥有过——无论是好运气还是温暖的家人。始终不幸的人对待生活一般会有两种不同的态度：第一类人会抱怨世事不公并且从此厌世，同时对生活和他人抱有恶意和敌意；第二类人依旧对生活充满热爱，愿意帮助他人并希望大家都生活得更好。山姆一定是第二类人，她竭尽全力希望海瑟拥有一个幸福的家庭，因为她在海瑟身上看到了自己童年的失望，她不希望同样的事情发生在海瑟身上。仅凭这一点，山姆这种近乎疯狂的举动就能得到合理的解释。

在这个故事里，还讨论了另一个耐人寻味的问题：人们都希望拥有好运气，但那些赶上坏运气的人、或者说那些常年与坏运气相伴的人，又过着怎样的生活呢？故事里那家坏运气的小酒吧非常有趣。这里的小怪物们早已习惯了和坏运气相伴，他们就算碰杯都会摔破杯子。但小怪物们却表现出一种豁达的态度，这种看似无奈的处事方式反而带给人一种“无所谓”的乐观。投不进球，球被扎瘪了又怎样？压扁的球刚好让小怪物们玩起了飞盘游戏。

在影片的结尾，山姆和同样运气很差的黑猫鲍勃共同生活，不离不弃。海瑟如愿以偿，找到了属于自己的幸福家庭。影片的结尾颇为耐人寻味，大家的运气并没有通过此次冒险得到什么改善。或许这就像《哆啦A梦》中那些神奇的道具一样，它们并不会从根本上改变我们的生活，真正改变生活的只有我们自己。



黑猫鲍勃和山姆在幸运之地冒险



找到温暖家庭的小女孩海瑟(左三)

实验动画

塔奇克马平时思考些什么？

——人工智能的日常生活与哲思

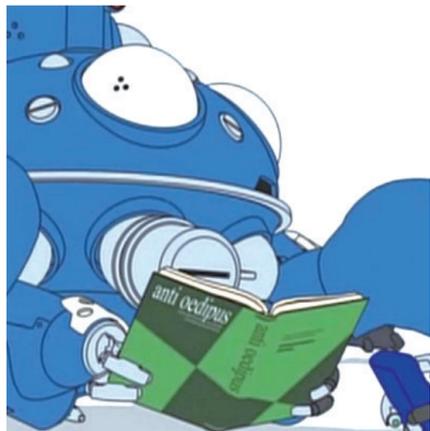
□刘书亮

《塔奇克马的日常》(以下简称《日常》)是日本科幻动画剧集《攻壳机动队SAC》系列的番外系列超短片。它每集的片长只有一分钟左右，以正剧主角团队麾下的人工智能战车塔奇克马为主角，描写它们在工作任务之外的生活与思考。

和《攻壳机动队》正剧的严肃、紧张氛围明显不同，《日常》轻松幽默，深得观众喜爱。每架塔奇克马有两只“胳膊”和四条“腿”的功能设计更是让它们在外观和行动上介于人类与动物之间。它们甚至会像孩子一样，玩起各种角色扮演游戏。

尽管没有正剧那样宏大、复杂的叙事主题，《日常》仍然提供了许多有趣的哲学思考，或至少是其思辨基础——尤其与人工智能、赛博格、后人类与后现代等议题相关。在《日常》里，塔奇克马甚至会阅读吉尔·德勒兹与菲利克斯·加塔利的哲学著作《反俄狄浦斯》。

《日常》这个系列短片所描写的其实是塔奇克马在赛博空间中的生活——用今天的话来说就是：这些故事均发生在“元宇宙”里，塔奇克马没有真正意义上的物理身体，其本质是信息代码。所以，故事中有许多仅在虚拟世界里才会出现的事情，譬如在它们玩游戏的过程中，它们的机器“身体”可能会突然失去颜色。



塔奇克马阅读德勒兹与加塔利的哲学著作《反俄狄浦斯》



《塔奇克马的日常》海报

在《日常》所想象出的赛博空间里，塔奇克马所表现出的智能与身体化感知是非常“高级”和复杂的：它们在这里不仅会恐高，还会打喷嚏以及打盹儿，甚至会出现左撇子与右撇子之分。这些由智能产生的行为与特质，对机器来说意义为何？按主流愿景来说，或许最大价值是让机器的运行方式尽可能接近人类，而不是像常见的数字游戏一样，只是侧重将某些人类特征数据化、数值化。这些塔奇克马甚至对于以人类的自然语言来交流也抱有极大兴趣——而实际上这些数字化的生命体完全可以用信息传输的方式来直接、迅速、高效地沟通，相较之下，自然语言在信息传递准确性方面则被视为有较大的局限性或损耗。

究竟人工智能要发展到什么程度才能被我们视作真正的生命？这件事在科学表述上悬而未决，因而在科幻作品中总归是迷人的想象。当然，这种想象有其性价比不高的一面：在一个完全以数字媒介搭建起来的信息世界里，身体(上文提到的自然语言，在后人类语境下也是身体表征的一部分)是低效的：大家一起看电视时，一架塔奇克马竟然还会挡住其他同伴的视线……听上去很荒谬，但它更接近物理空间的运行逻辑。而这个细节，可以被视作动画作品对赛博空间的解构式嘲弄，似乎也在提示着我们，在赛博世界“缸中之脑”尚且不能没有代码构建的虚拟身体，“缸中之数字脑”便更是如此了。

动漫中国

《山海经之怪兽再见》是2022年暑期上映的3D动画电影，讲述了昆仑山的神兽精怪们如何战胜恶疾“黑灵”的故事。虽然电影题目以《山海经》为名，但除了借用部分神兽精怪的形象和名字，实际上与《山海经》原著并无多少关系，故事背景、人物关系、主要情节都构建在全新的虚构世界上。

山海之间有数千岛屿，唤做昆仑。岛屿群正中有一大一一小两座岛屿，为医疗岛。岛上医馆有许多医术精湛的医生，白泽是其中的佼佼者。一日，医馆遭到了恶疾“黑灵”的攻击，白泽莽撞地试图消灭黑灵，反而导致雾状的恶灵大肆扩散，医馆老馆长无奈，召唤来天外弱水，将肆虐的黑灵沉入海底。但大岛因此被毁坏，众人不得不迁居小岛，白泽被迫离开医馆，在众人的歧视和非议中，坚持独自研究医治黑灵的办法。多年过去，他自认为开发的五行咒可以治愈黑灵，遂跟师弟火烛倾诉，不料火烛心生歹意，将其成果据为己有，还指示毕方抓捕白泽。白泽慌不择路，逃到已经荒废的大岛上，意外发现许多黑灵病人仍在这里积极地生活。毕方追到大岛，白泽在逃亡中意外得知了师父——医馆老馆长去世的真相，更加坚定了要打败黑灵的决心。火烛想要消灭沉在弱水里的黑灵，但遭到了反噬，变成了怪物，袭击居民，毁坏小岛，白泽在众人的帮助下消灭了黑灵，拯救了小岛。

故事情节紧张饱满，一波三折，高潮迭起。白泽闯祸后，情节快速推进到白泽自行医、研究黑灵，紧接着就是被师弟背叛、被众人唾弃，不得不独闯大岛，与患小角病的麒麟少年羿一同上路，再经过与黑灵病人的相处、得知师傅的死讯、落入弱水等遭遇，终于明白了黑灵是来自内心深处的疾病，需要用心灵的光来医治。在故事的每一个小节点都会有一个事件去触发白泽继续行动，在解密的同时又带给观众思考。

电影画面精美，人物造型和场景设计都颇为用心，配色鲜明，大小岛屿水秀山青，建筑形制考究，医馆、酒坊、民居各具特色。在人物造型方面，主创团队也进行了详尽的考据，大部分角色设计近乎人形，但都带有怪兽的特征，具有极强的辨识度。主人公白泽的形象虽设计为普通的人类体型，但依然保持着传统文学作品中对他的描述，系“龙首绿发戴角”的怪兽形象，脸又采用了戏剧脸谱的元素，白色打底，朱色涂在眼周，配上棕黑浓眉、绿色头发、红色鬃须，令人过目难忘。而其他人物，如失去了一只翅膀的毕方鸟，对应的是古籍中“单足”的形象，在影片中通体用了暗紫色，体现追悼者阴鹭偏执的形象特点；九尾脸上描红的脸谱，亦是凸显她美艳泼辣的特点；赢鱼圆短可爱、刑天有一双水汪汪的大眼睛、“四象”青龙、朱雀、玄武、白虎也都各具特色，形象鲜明——在“兽形”与“人形”的融合上，主创团队没有搞“拿来主义”，去借鉴传统文本中的形象，而是通过用心的设计，让人物贴合故事，让形象服务于剧情。

但同时，主人公白泽的形象并不“讨人喜欢”，他不



青龙、白虎、朱雀、玄武看兽医消灭黑灵

心中有光，就可以驱散黑暗

——动画电影《山海经之怪兽再见》

□蚌非



《山海经之怪兽再见》海报



白泽与羿

够帅气，也算不上温柔，尽管医术高超，却只想废寝忘食地研究黑灵，甚至对九尾的感情也没有回应。他莽撞、耿直、爱出风头、还有点自以为是，但他内心善良柔软，可以共情他人的悲欢、体悟他人的痛苦，并愿意为改变现状付诸行动——他就像一个努力的“普通人”，尽管日子过得一团糟，还有很多不如意，但在解决一个问题后依然能挺起胸膛奔往下一个目标。

《山海经之怪兽再见》是一部合家欢电影，但却提出了不一样的“议题”。黑灵展现出来的形态是黑色的烟雾，当患者的“压力”出现，黑灵病症就发作了。观众一看便明白，这是对当下广泛的社会心理疾病，如焦虑、恐惧、嫉妒、迷茫等等，它们折射着职场竞争、外貌焦虑、爱而不得等社会问题，但创作团队并没有规避或美化这些问题，而是提出一种更积极的生活方式，要多运动，多交流，更坚强地去面对困难——心中有光，就可以驱散黑暗。

就现有的人物和设定来看，主创团队有着更大的野心和更多的期待，在山与海的无数岛屿上，应该发生数不清的故事，岛上的神兽精怪们将突破一层层难关，完成一次次救赎，实现自我的成长和完美。也许有一天，他们的步履会与人类的文明碰撞、交融、变得灿烂。希望有一天，大银幕上出现更多展现中国传统文化的故事，让那些曾在神话古籍里翱翔、在口耳相传中鲜活的美好与神秘，以全新的面貌生发更多熠熠生辉的故事，写下一部新时代的《山海经》。

我看动画

那只智勇双全的黑猫

□左左

周末陪女儿逛书店，书店里人不多，几个孩子在少儿绘本区流连，女儿也找了一个装帧精美的绘本翻看。

我在书架的一角，发现了一本《黑猫警长》，眼前一亮，把它抽了出来。这只黑猫承载了“80后”们的童年回忆，一看到他，我脑海里自动开始播放一段专属音乐：“你磨快了尖齿利爪到处巡行，你给我们带来了生活安宁，啊啊啊，黑猫警长……”

不过，让我稍微失落的是，这本书表面上覆盖了一层薄灰，看起来很久没有人翻阅了，也许是因为朴素简洁的平装本难以吸引注意，也许是现在的孩子们对黑猫警长不太熟悉……

时间推回到我的童年，我像女儿这么大的时候，电视在小城市里刚刚普及，孩子们可看的节目很少，印象中《猫和老鼠》每周周末才播放一两集，我们守着电视机望眼欲穿。后来儿童节目有了中央台的《大风车》，国产动画片有了《海尔兄弟》《黑猫警长》，对于那个时代的我们，真是无比快乐的事。几乎没有孩子不喜欢动画片，孩子们的社交语言很多都来自故事情节和人物形象，还喜欢在游戏中进行角色扮演，孩子的铅笔盒里多半也都有几张动画小贴纸。

其中我最喜欢的就是那只智勇双全的猫——黑猫警长，他穿着黑色警服和长靴，带着帅气的配枪，眼睛瞪得像铜铃一样大，睿智和勇气完美结合，给人一种无与伦比的安全感。



《黑猫警长》动画海报



《黑猫警长》动画海报

这部动画片塑造了一批令人印象深刻的角色，除了我们的主角黑猫警长之外，其他的角色也各有特色，非常出彩。比如经常以“报告警长，我是白鸽”呼叫警援的白鸽警探，总是能在第一时间发现险情，堪称“森林好员工”；勇敢精干的白猫班长，在和可怕的吃猫鼠搏斗中牺牲，保护了其他人的安全，让更多孩子不禁热泪盈眶；大反派也很有性格特点，阴险狡诈的老鼠“一只耳”，头上绑着绷带，剩下一只耳朵，热衷于搞破坏，但每次都会被黑猫警长狠狠修理，只能气急败坏地说“该该该、该死的猫”……

回看资料时我惊讶地发现，在我童年记忆中占据重要位置的动画片《黑猫警长》居然只有5集。但就在这短短的5集里，它为其他角色呈现了一个完整的美林“宇宙”。这部动画片的主题十分清晰，讲述了黑猫警长带领着他的警员们，破获了一起起犯罪案件，维护着森林安全的故事。动画片的基调明朗向上，惩恶扬善、保卫家园，警员们忠诚、勇敢、不畏艰险，将各种顽敌捉拿归案，让看动画片的孩子们感受到正义的力量，这些正能量就像一粒粒种子，在孩子的心中生根发芽，长成大树。有些当年的孩子长大后成为英勇无畏的警员，也许就有黑猫警长的一份功劳。

每个人的童年都会有结束之时，但童年铺垫的底色却会伴随人的一生。我想，当年那些看黑猫警长的孩子们，应该会永远记得这只智勇双全的黑猫吧！



白鸽警探(右二)