

■ 动漫中国

2023年春节,3D动画电影《深海》在院线上映。影片通过小女孩参宿的视角展开,以出色的镜头语言和画面讲述了一场绚丽的梦境,又将梦境狠狠击打在沉重的现实之上。这是《西游记之大圣归来》的导演田晓鹏时隔7年再次执导的动画电影,它的故事主题、叙事手法、画面呈现无不展现出创作团队对作品的精益求精和对动画发展道路的大胆创新。

小女孩参宿父母离异,她跟随父亲生活,随着父亲再娶和弟弟出生,参宿受到冷落,她变得敏感、脆弱、不愿与人交流,医生诊断她患有抑郁症,可父亲却不以为意,只敷衍地让她多笑笑。参宿生日这天,全家人乘坐游轮游玩,理由却是为了庆祝弟弟要上幼儿园,却没人记得参宿的生日,连被参宿视为心灵寄托的妈妈也对她置之不理。参宿在海面刮起暴风雨的夜晚跌落海中,醒来时她孤零零地漂在海面上,海精灵将她带到了深海大饭店。在这里,参宿邂逅了店长南河,还有老金、阿花等船员。除了南河,其他人都是动物的形象。参宿留在这里打工,她低落的情绪有时会引来怪物“丧气鬼”,好在南河总是会保护她,他们历经冒险,当穿过深海之眼、战胜“丧气鬼”时,参宿记起了一切。

《深海》的故事是典型的三段式结构,但它别出心裁,既没有强烈的戏剧冲突,也没有典型的反派角色,而是通过叙事技巧,将参宿的遭遇和梦境展现出来。这种近乎意识流的手法淹没了主人公的行为动机和行动目标,但它巧妙地留住了故事的情感张力。当谜底揭晓,所有梦境里的张扬放肆都折射为现实里的谨小慎微,观众会高度代入参宿的情感——有多么渴望生命中温暖的光,就会在失去光时有多么痛苦。

电影的主题对准抑郁症儿童,这是国内动画极少见的现实主义题材。在这一题材下,为了把握好故事的趣味性,去除了生硬的说教意味,电影让参宿进入缤纷绚丽的梦境,那里有亲切随和的船员、生动俏皮的动物,还有“救世主”一般的店长南河。在现实世界里,南河是船上的小丑,与参宿仅有短暂的接触。而在参宿的梦境里,南河收留她、接纳她,逗她开心,让她跟船上的动物们成为好朋友。他开朗乐观、无所畏惧,甚至还会“魔法”,可以劈开大海,赶走“丧气鬼”。参宿深深地信任并依赖南河,在现实世界里,只有这位小丑发现参宿落水,他毫不犹豫地跳海救她,两人漂在海上等待救援。南河为了不让参宿绝望,拼命给她讲笑话,在即将获救时把游泳圈让给参宿,自己力竭沉入大海。梦境与现实的映照让人物层次丰富、立体饱满,南河是一个平凡的人,也是一个“超级英雄”,即便没有《西游记之大圣归来》里孙悟空熔石为甲、惊天一棒的高光时刻,当他说出“希望你今后的每一次笑都是真心的”时展露的笑容,想必也会成为参宿成长路上驱散迷雾的灯火,带给她无尽勇气。这也许也是让儿童自信、开朗、坚强的最好“魔法”——真诚的爱与陪伴、温柔的笑容和坚定的信任。

《深海》的画面令人十分惊叹,创作团队开创性地呈现了“粒子水墨”画面。水墨画写意讲求神韵,而主流动画技术3D偏重写实,很难展现水墨画的飘逸灵动。为了让水墨画与3D动画技术完美结合,经过无数次试验,创作团队用数以十亿计的粒子填充3D动画里物体的层次和边缘,粒子色彩混杂,彼此干扰但不融合,具有粗糙颗粒的质感,扰动后柔滑流畅,完美诠释了



南河带着参宿逃离“丧气鬼”

——动画电影《深海》

□ 蚌非



《深海》动画电影海报

哈气和水(尤其是海浪)的质感让人信以为真,肌肉解剖技术让角色的运动细节更加自然,而无论色彩艳丽、恢弘大气的远景画面还是细腻逼真的近景特写,都带给观众观感极佳的沉浸体验。

《深海》是一部充满创新性的影片。内容完全原创,没有使用任何传统故事;题材选取了鲜有人触及的现实主义题材,以小女孩纯挚天真的视角,将一场绚烂的梦境奇旅用现实的外壳包裹,触动了观众的情感;叙事情节简单,但在梦境与现实间投下了大量隐喻,使故事饱含情感的张力;技术上创新性地呈现了“粒子水墨”画面,开国产动画电影之先河。同时,它又是一部充满田晓鹏导演个人风格的作品:南河与参宿身上能看到孙悟空和江流儿的影子,喜剧的处理方式是他常用的手法,诗歌般的心灵奇旅是他永远为作品写好的基调,让观众在色彩斑斓的天空与波浪间听到爱与温柔的吟唱,收获暖意和泪水,以及勇毅前行的力量。

《深海》也许会成为中国动画创作的另一个起点,充满个人风格的作品为内容挑战和技术创新带来了更多元的创作维度,艺术表达不应一味妥协迎合商业化需求,而应建设更宏观的视角,勇于探索创新,拓展边界,丰富内容,讲好中国当下的故事、百姓自己的故事、有真情实感的故事。



向着深海之眼冒险



参宿打工,船员们来凑热闹

■ 科声幻影

赛博朋克时代的英雄主义

——系列动画剧《攻壳机动队》 □ 翟小幸

早在世纪之初推出的科幻题材动画《攻壳机动队》对21世纪20年代的描述是这样的:由于电子技术和生物技术的发展,网络与人工智能和电脑开始主导人们的生活,电子脑的普遍应用、丰富且时刻在线的网络生活成为日常。

科技改变人类生活方式的同时,犯罪方式也出现了很多新的变化,如网络黑客控制他人的神经系统从而改变受害者的行为和人格、电子毒品横行等等,于是专门打击此类犯罪的“公安九课”应运而生。机器外形的人类和人类外形的人工智能司空见惯,人们可以将自己身体的任意部位“义体化”,在这种背景下,“Ghost”(可理解为“意识”)成为判断一个“人”是不是真正人类的唯一标准。

过去的5年里,曾经的英雄战士马塞洛·加提频繁到访日本,当局无法掌握他在日本时的大部分行动,在其遭遇第6次暗杀仍然生还并再次来到日本后,“公安九课”接受委托调查此事。案件本身并不复杂,对于“九课”来说是轻松的日常,“九课”的少佐草薙素子带领部下在经历了一系列的跟踪、侦察、资料收集和推理后,最终在一个郊外山区的大型材料仓库里,发现了一个塞洛洛人早已死亡,本该陈腐的身体还保持着原来的样态,却已经没有生机,只有他的Ghost在不断地被复制,借此让每一位替身“影武者”的记忆同步。“马塞洛”每次造访日本,都是来更换替身,向外



《攻壳机动队》动画电影海报

界制造出一个“不死的英雄”的假象。调查结束后的“公安九课”将事实隐瞒了下来,只是提交了“判定为本人”的报告。案情虽然简单,但这一篇章的跟踪调查却为观众展现出一个迷人且强大的赛博朋克世界。趁“马塞洛”与人交易时,草薙素子直接从网络侵入提供酒店服务的人工智能服务员的电子脑,得以查看到酒店房间内部的情况;“九课”的人员包括人工智能战车,都可以随时利用“光学迷彩”达到隐身的效果;任何需要的信息可随时浮现在视线范围内;“九课”本部的人工智能职员,在面对庞大的服务器和海量的信息时,敲击键盘的双手会变成更大更长的机械手,眼睛里不停闪烁的光都是信息洪流;根据功能的需求,人人都可以定制远超于肉体的强大义体。这些场景淋漓尽致地展示了科技高速发展带来的便利和高效,展现出意识突破物质束缚最大限度地感受到自由,颇为酷炫迷人。但当剧情到了高潮,已经去世的“马塞洛”与Ghost复制装置一起出现在镜头中时,画面褪去了华丽蓬勃的赛博外衣,灯光黯然,破旧的仓库呈现出被遗弃的废土感,“马塞洛”本人空洞的眼睛和僵尸般的躯体处于宽大坚实的机器中,身上插满了各种管线,让气氛一下凝重起来,给予了本片最重要的人文加持——这已经不再是简单的炫技,而是提出了一个十分重要的问题。

动画通过与少佐草薙素子一起执行任务的同事之口,说出了观众的困惑,那就是:为什么要冒险?为什么要耗费这么大的精力来复制出这些替代品?事实上马塞洛·加提在此前的战斗中,早已成为一个被追随的偶像,尤其是在遭遇多次暗杀仍能生还后,已经成就了“不死的英雄”的神话。从远古时的原始部落开始,人们就会利用图腾来表示对大自然的崇拜;到了赛博朋克时代,人们也许会过着对物质世界低依赖的生活,但只要存在Ghost,只要是与机器有所区别的人类,那么就一定需要一个形象,来延续他们的梦想,这是一种英雄式的精神图腾,是人类在漫长进化史中植根于基因的最大精神需求。

在《攻壳机动队》的世界里,“灵魂与肉体”的关系是永恒的主题,这恐怕是未来人类不得不面对的问题。所以在赛博朋克时代,英雄主义不但不会消失,也许“需要英雄”本身反而还会成为区分“人”与“非人”的一个重要标准。

■ 动漫焦点

“坏蛋”们都在想些什么?

——动画电影《坏蛋联盟》 □ 李萌

狼似乎是童话故事永恒中的坏蛋——无论《小红帽》《三只小猪》《狼和羊》《狼来了》还是《彼得与狼》,在这些经典故事中,狼总是扮演着那些自私、凶恶、令人讨厌的角色。在动画电影《坏蛋联盟》的现实生活中,他和贪心蛇、骇客蛛、美肚鲨、食人鱼共同组成了一个十恶不赦的坏蛋联盟,从窃取珠宝到世界名画《蒙娜丽莎》,他们在挑战一个又一个作案的巅峰,“不作恶,不快活”是他们的人生信条。

作为坏蛋联盟的核心,大坏狼是一个风度翩翩的扒手。贪心蛇“不高兴先生”是大坏狼最好的朋友,他最擅长打开保险箱然后悄无声息地逃脱,被誉为没有手臂的逃脱大师胡迪尼。骇客蛛又被称为网蛛,作为一只灵巧的蜘蛛,她凭借过硬的移动互联网检索和破解技术成为整个团队的专属黑客。美肚鲨是一只胖但灵活的鲨鱼,作为伪装高手他能够装扮成无数个令人信服的面孔,并曾经依靠这一顶尖技能盗走了世界名画《蒙娜丽莎》。食人鱼情绪暴躁,勇敢无畏,但他会在说谎时变得紧张进而释放出特殊气体……他们臭名昭著,令人闻风丧胆。但和所有的黑帮绑匪一样,这群坏蛋拥有出生入死的侠义之情——他们是彼此的朋友与依靠,也是彼此的情感和社会连接。

但是大坏狼真的生来就是大坏狼吗?鲨鱼和食人鱼喜欢被人害怕的感觉吗?如果说坏蛋联盟的成员们拥有一些共同点,那恐怕就是生来不受人喜欢、被人类当成怪物。《坏蛋联盟》讲的就是这群生来拿了一手烂牌的怪物如何尽力将牌打下去的故事。

干一票坏事后将警察耍得团团转,这些常规操作早已令坏蛋联盟习以为常。就像一些优秀的黑客侵入网络可能是为了证明自己一样,坏蛋联盟现在关心的是如何将坏事干到滴水不漏、干到极致。这一次,他们的目标是几天后即将颁发的“好心人奖”金海豚奖杯。诸多名声在外的盗贼都挑战过窃取金海豚奖杯的任务,但始终未能如愿。然而,这竟然变成了一个将坏蛋感化做好

人的大计划,以及另一个巨大阴谋的开始……

我们对大坏狼、食人鱼、毒蜘蛛究竟有多少刻板印象呢?这些生来便令人无法亲近的生物早就失去了被人喜爱的资格。贪心蛇的个人独白令人心酸:当他还是个孩子的时候就被最讨厌过生日,因为每个生日都在提醒自己在世界上令人害怕,没有朋友。坏蛋联盟的成员们只能用邪恶的外壳来包裹自己,令自己看起来更加强大。然而在看似坚硬的外壳下,躲藏着的却是渴望友谊、温暖和关怀的弱小心灵。

故事后半段的反转出现在一只伪装成大慈善家的邪恶豚鼠——橘子酱教授身上。作为外表圆润可爱的物种,橘子酱教授的所作所为都是为了让自己过得更好。而帅气的市长戴安狐居然曾经是盗贼中的佼佼者血爪,身手敏捷,技艺精湛,她最为著名的一次盗窃甚至源于兴趣而非对财富的渴望。

在戴安狐和坏蛋联盟的努力下,橘子酱教授的邪恶阴谋最终被揭穿了,而大坏狼和他的朋友们也从此洗心革面,重获自由。

贪心蛇内心深处对友情和善意的抵触也给人留下了深刻的印象,但是当他发现自己被最好的朋友大坏狼背叛



《坏蛋联盟》动画电影海报

时的愤怒和发狂,恰恰说明了他心底对友情的极度渴望——这是他最好的朋友,他不接受背叛。《坏蛋联盟》中的两次反转都在预料之中:长相凶恶未必十恶不赦,外表可爱未必善良敦厚。或许这部影片传递了一个非常朴素的道理,在这个世界上,我们总该抱有希望,因为令人绝望的坏事不会成为生活的全部。



“坏蛋联盟”的盗窃现场



「坏蛋联盟」盗窃得手后的逃窜现场

■ 实验动画

它究竟在“画”还是在“偷”?

——AI绘画所引发的行业争议 □ 刘书亮

要说近年来对CG与视觉创意领域冲击最大的事情,或许非AI(人工智能)莫属。尤其是基于“文转图”(text-to-image)的AI图像生成工具,任何一个人人都可以通过写下一段文字来描述你希望计算机为你生成怎样一张图像。Midjourney、NovelAi、Stable Diffusion(DreamStudio)等都是典型的AI图像生成工具。其中,利用AI绘画可謂对上述工具最重要的使用方式,它成了一种全新的但也充满争议的CG绘画生产力。

首先,它是一种强劲的视觉素材生成工具。理论上,AI生成的作品如果质量较高,很可能不需要再做什么修改,或者仅需极少量的修改就能使用。而且它足够高效,系统往往几十秒钟就可以出一张图片。当然,在具体速度上,云端和本地工具有别,此外也与所需图片素材的尺寸等有关。许多人兴奋于此,在社交媒体上彼此交流心得体会,看如何才能更好地运用“文转图”的工具产出漂亮的、符合甚至超出自身期望的图片。他们已然形成一个小的文化圈,还出现了一套属于他们的圈内术语:文字描述被唤作“咒语”,善用“咒语”达成目标则被称为“驯化了AI”等。



由AI生成的CG绘画作品

然而,AI绘画引发了巨大争议,主要原因在于,AI绘画是依靠大量抓取网上的图片来进行机器学习,但这些图片往往不仅限于公开版权的图片,而且包含了大量的CG艺术家作品。艺术家们在社交媒体上发布自己的作品,常常是为了获得更大的影响力,进行同行交流,并方便潜在的合作方查阅自己以往作品的风格,以帮助促成自己对商业项目的承接。但现在AI可以大肆地学习他们的作品,还能效仿他们的风格快速完成新的类似作品,有些AI生成的图片甚至和艺术家原作相差无几。

尽管如此,目前已经有一些人

利用AI来对外约稿,获取经济收益。许多插画师、概念设计艺术家都是AI绘画的反对者,并且组成了紧密的共同体。他们指出,这群所谓的“AI画师”是在通过艺术家们的作品“喂养”出的AI来获利,但艺术家们自己既没有主动同意,更没有从中获得任何报酬。更何况,“AI画师”在一定程度上挤占了艺术家们的职业生存空间。总之,CG从业者的焦虑与愤怒,汇成一句话:AI“偷”了我们的作品,“抄袭”了我们的风格甚至具体画作,还和我们抢饭碗!

有关AI绘画的故事,简直是宛若一出“如愿以偿”(out of the bottle)类型的戏码:人们突如其来地获得了某种强大的神力,但似乎总有个声音在提醒自己这件事正偏离正轨。具有高超能力的AI如同一只人造的庞然大物。它汇聚了许多科学家(在虚构的故事中也可能是许多科学怪人)的智慧结晶,却长成一头怪兽。它的出现让人类社会运行失衡,那么,在这种情况下,我们是应该把这头怪兽关进笼子里,还是继续以目前的方式驯养它,又或是换用新的方式去改造它?恐怕这是我们要长期思考的问题。