■动漫经典

炽热的牺牲 美丽的遗憾

□李 萌

动画片《雪孩子》海报

小兔淘淘和雪孩子在雪地上玩耍

雪孩子融化了，飞向空中

“雪，下个不停，一连下了好几天。”

这是上海儿童文学作家嵇鸿创作的童话《雪孩子》的开头。1979年童话《雪孩子》正式出版，1980年被上海美术电影制片厂导演林文肖改编为20分钟的同名动画片。动画片《雪孩子》的开场也是一场铺天盖地的大雪，正要出门找胡萝卜的兔妈妈为了让小兔淘淘不孤单，和淘淘一起堆了一个洁白的雪人，并称他为雪孩子。兔妈妈出门了，淘淘和雪孩子快乐地玩耍着。淘淘进屋烤火的时候睡着了，火堆点燃了房子，雪孩子奋不顾身冲进火海，救出了淘淘，自己却化成了一摊水、蒸腾为一团水汽……

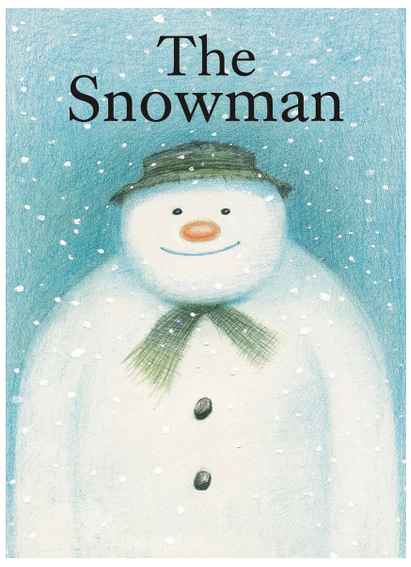
《雪孩子》的故事令人动容。嵇鸿描述的纯白世界，在林文肖的动画中得到了视觉化的展现。为了平衡冬日里蓝、白两色带来的冰冷感，林文肖和美术设计常光希讨论后，决定将小兔淘淘的设计与中国民间美术进行结合，用红、黄两种民间泥塑常用的浓烈颜色来设计淘淘的衣服。淘淘的服装色彩跳跃，温暖且明亮，与洁白冰冷的雪景形成对比，实现了颜色和情感上的相互映衬。

1978年，英国漫画家雷蒙德·布里格斯绘制完成了《雪人》，讲述了在一个雪夜里小男孩堆起一个雪人的故事。雪人在圣诞节晚上拥有了生命，陪伴小男孩度过了美好且快乐的夜晚。第二天清晨，男孩冲出屋子，发现雪地上只留下了雪人的草帽和围巾。这部用彩铅描绘的无字漫画，用漫画分格的形式表现出一连串细腻的场景和动作，展示出小男孩看到雪人拥有生命后的惊喜，以及发现雪人融化后的失落和遗憾。1982年，漫画《雪人》被黛安娜·杰克逊和吉米·村上改编为一部动画短片，并于圣诞节在BBC电视台播出，英国摇滚乐创作人大卫·鲍伊在开篇进行了短暂的真人出镜叙事。这部26分钟的短片在若干年里的圣诞节都会在BBC播出，一度成为英国的圣诞传统，也成为了许多人的童年回忆。

尽管在故事设定上有一些巧合之处，但《雪人》与《雪孩子》所表达的深层含义却完全不同。《雪人》想要表达的，也许是“相聚是暂时的，而分别才是永久的”。无论多么亲密的关系，最终都将面临终结。人会死去、雪人会融化……这些才是生命中更本质的东西。作者雷蒙德·布里格斯曾经几次提到他不喜欢大团圆的结局，因为生活就是有缺憾的。

在《雪孩子》作者嵇鸿的创作手记中曾经提到，1979年，中国社会已开始进入到一个新的时期，但人和人的关系还是充满了界限感。嵇鸿在一场大雪过后，忽然想到了雪孩子的故事，并且想到雪孩子会在太阳出来时融化和消失。短暂的生命是遗憾的，但他希望让雪孩子在这不长的时间里做一些闪光的事情。于是，帮助被雪压弯腰的小树、救助雪地里的翠鸟、在大火中救出淘淘……所有这一切，都是因为雪孩子内心的纯洁与炽热。嵇鸿所提到的一点令我印象十分深刻：雪孩子之所以舍弃自己去救淘淘，并不是为了报答淘淘和兔妈妈塑造了他，而是因为他有一颗生性纯洁善良的心。这种毫无保留的牺牲，又与雪化成水、水升华成水蒸气这一物理现象进行了对应。雪孩子化成了气，变成了天空中的云，这样的结果也抚慰了儿童观众在观影时的伤感。为什么要写这样一个故事？因为嵇鸿希望在这样一个特殊的历史时期，让雪孩子炽热的心灵温暖更多的人。

《雪人》和《雪孩子》都是我非常喜欢的作品。与雷蒙德表现的平淡与遗憾相比，嵇鸿表现的是火热的心灵与牺牲——同样是雪人和孩子成为朋友，同为雪人融化的故事结局，其中却蕴含着两种不同的思想与情怀。



英国动画片《雪人》海报

■动漫中国

从江湖夜雨到家国大义

□蚌 非

如果熟悉武侠小说，唐门一定是个不陌生的名字。在古龙、温瑞安的武侠小说中，唐门是擅长使用机关、毒药和暗器的神秘门派。它雄踞蜀中，亦正亦邪，门规复杂，门内无数才俊对“大家长”唯命是从。网络修仙小说保留了唐门擅长用毒、门规森严等特点，同时赋予人物法术、炼气、筑丹等更多玄门技能。

漫画作品《一人之下》以磅礴奥妙的中国传统文化为故事背景，除了民俗等文化内容，也化用了武侠小说中“唐门”的设定，并进行了独具特色的艺术再加工。2024年初，漫画《一人之下》的番外故事《锈铁》被改编为动画电影《锈铁重现》，在网络平台播出。

《锈铁重现》延续了漫画《一人之下》“唐门篇”的故事，讲述了抗日战争时期，唐门众人在绵山与比叡忍者死战，粉碎了其协助日军侵华的企图。忍众失败后，一个忍者逃窜到中国东北，残杀百姓，最终自食恶果，其门派重要的宝刀“蛭丸”也随之遗失。数十年后，机缘巧合之下，“蛭丸”被挖掘出来，中日两国的异人势力围绕“蛭丸”展开了激烈的争夺战。

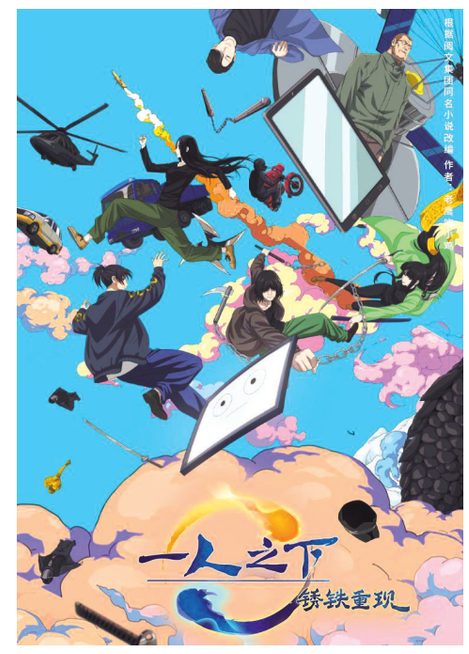
影片时长仅70分钟，并未将漫画《锈铁》的故事展示全面，在交代故事背景后，仅选择有冲突性和戏剧性的场景着墨，致使人物之间的因果、恩怨、动机没能展示清楚，也缺失了大量细节，导致影片内容不够扎实，故事的矛盾冲突也略显单薄。或许，这部电影可以看作是为动画剧集《一人之下》“唐门篇”进行预热。

《一人之下》的世界观极为庞大，人物和派系众多，时间跨度也有百余年。作品伊始，通过主人公张楚岚的视角，描写异人世界的奇异面貌，法术、身世、真相、正邪，落笔于人心贪妄、世事无常。“罗天大醮”篇是故事的第一个高潮，全面展示了门派林立的异人世界，出场了性格各异的人物，展示了繁复奇妙的术法；接下来的“碧游村”篇拓展了异人世界的边界，也更细致地描绘了当代社会里异人如何生存与生活。而“唐门篇”对作品主题进行了高度升华。尽管它依然是张楚岚追寻真相的故事，但故事立意从异人斗争升华为家国大义，让人深深地意识到，“异人”不仅仅是身怀异术的人，属于门派与江湖，他们更是华夏热土上的芸芸众生。国家有难，匹夫有责，唐门的异人们一腔热血，满心赤诚，以生命为代价，将犯我国土的敌人深掩于历史的尘埃。

作者笔法老到，利用“反差”一点点布下叙事陷阱。唐门，行事飘忽，亦正亦邪，随心所欲。一天，一个恶名昭著的商人找上门来，拿出全部身家，要求唐门以门人生命为代价去做一件事，而这件事不仅不会名留青史，甚至还会为唐门带来巨大的灾祸。这么吃力不讨好的事，任谁都会断然拒绝，但唐门的门长偏偏要听听是什么事，听过之后，他又偏偏不要商人的钱，还选出最好的门人投身战场。被选出的唐门精锐明知此去凶多吉少，偏偏面无惧色，还轻松地说着家常。分派任务时，唐门一位德高望重的长老领命诛杀几乎从不露面的忍众首领，这看似是个不可能完成的任务，但长老说只要走到首领十步以内发动绝学“丹噬”即可——当然，这十步走得惊心动魄、酷烈悲壮。作品中，类似的设计比比皆是，作者不断利用人物设计上的“反差”及情节方面欲扬先抑的“反转”，为读者带来酣畅淋漓的阅读体验。同时，作者又为每一个主要人物，甚至包括反派人物铺设自己的故事线，使人物个性鲜明，独具特色。这些人物的情感与情绪被裹在急速推进的剧情里，将故事节奏穿插得错落有致，使故事饱满生动，耐人回味。

除了老练的叙事技巧，更能唤起读者共鸣的，是作品中充溢的朴素且炽烈的爱国情怀。为了驱逐日寇，一个贪名逐利的商人愿意散尽家财，一个特立独行的门派甘愿舍生取义，一群慷慨捐躯的人无怨无悔，一场勇赴国难的惨烈厮杀悲壮又无声。这也让人更清晰地意识到，“异人”并非自我孤立于普通人的群体，更多时候，他们是具有“奇异能力”的普通人。

从“唐门篇”绵山血战到《锈铁重现》里争夺“蛭丸”，故事的时间跨越数十年，唐门始终傲骨铮铮。世事变迁，唐门异人将腥风血雨凿刻在昨日，带着绞碎在战争里的生命的遗憾与不甘，昂然前行。青山忠骨，慷慨悲歌，故事里的江湖夜雨、家国大义，在时光的冲刷下犹然艳烈。《锈铁重现》的结尾，时间来到当下，张楚岚等人接受日本异人的邀请赴日交流，喻示友好合作才是中日关系的正途。的确，历史不容忘却，因而和平更加珍贵。



动画电影《一人之下·锈铁重现》海报

《一人之下》漫画中唐门精锐慷慨出征的画面

■数字生活

AI与黏土的虚构童话

□刘书亮

把自己的照片通过AI改成黏土风格并在社交媒体分享，迅速成为了一种流行时尚。国内和国外都有移动端APP从事这项“AI一键换风格”的服务。在动画领域，黏土是很特殊的一类材料。它是定格动画中最重要的子类型之一。无论商业动画领域，还是独立与实验动画领域，黏土都有它的一席之地。它既可以像“超级无敌掌门狗”和“小羊肖恩”系列那样天真烂漫，也可以像《失常》那样充满现实观照，甚至还可以像扬·史云梅耶的作品般冷峻。可以说，黏土有它自己的独特美学。当然，AI黏土效果总体上还是天真烂漫的。

AI处理过的黏土风格的照片

以黏土为代表的定格动画效果，介于真与假之间。一方面，它可触可感，带有特定层面的真实感。它看上去就像是人们小时候的玩具那样，可以拿在手里把玩。借助图片，人们甚至可以去想象那种微妙的质感。跟黏土同期爆火的瓷娃娃等另外几个AI风格模型，也能唤起类似的质感想象。但另一方面，以夸张变形的造型为基础，它又显得不真实。黏土定格常见的那种“丑萌”的面孔，在AI的运行机制之下，产生了许多随机性的惊喜。AI图片生成模型仿若一个“黑箱”，每次输入照片，得到的结果都像是“拆盲盒”：它是不稳定的、未知的体验。这长得好像我啊，可这真的是我吗？这种将自我与环境“陌生化”的视觉效果，正是人们千篇一律的生活中亟需的调味剂。

由此，黏土唤起了大家既熟悉又陌生的情感体验，令它顺利成为流量密码。值得注意的是，除了付费才可使用的APP服务之外，实际上在AI开源社区也完全能找到质量颇高的开源黏土模型。所以，如果有条件的话，我们也可以自行搭建运行环境，在自己的电脑上随时把图片转换为黏土效果。

我们还可以进一步地对“陌生化”再做些阐释。对于这种一键变换风格的效果，国内某APP中给了它一个特殊的功能名称，即“配方”，这确实颇为贴切。所有那些对照片中自我形象与风景的美化，都是给生活的一剂配方。黏土风格尤其如此。这样的AI风格模型，让画面中的世界——我们的现实经验——被AI的“魔法”转化为统一的材料，大大简化了我们对这个世界的理解方式。现实经验是复杂的、令人摸不着头脑的；然而在AI对其进行了风格迁移后，它远离了真实，在造型上像是一个童话般的虚构世界。在那个“什么都是黏土捏成的”可爱世界里，好像不再有锋利、尖锐、刺痛感。目之所及，一切都是绵软的、温和的、钝感的、简单的。由此，AI帮助用户完成了对简单世界的憧憬，犹如来到一个与现实相迥异的避风港，短暂地抽离和“逃亡”。

■他山之石

经典IP如何创新？

——评《哆啦A梦：大雄的地球交响乐》

□吕晶莹

5月31日，哆啦A梦再一次出现在中国内地的电影院大屏幕上，粉丝对此司空见惯，像是学生时代迎接暑秋寒春的学期更替一样平常。首先，这是中国观众最熟悉的卡通IP，内容无非是主角团暑假冒险拯救地球的故事。其次，这一系列的电影在中国内地的上映均安排在“六·一”儿童节期间。今年的电影宣传也非常“给力”，不仅关于电影本身，与餐饮、服装的联动也早已出现在互联网上。作为哆啦A梦的资深粉丝，我在观影前涌起了满腔热情，遗憾却收获了史上最平庸的哆啦A梦大电影观影体验。

套路化的情节并非失败的主要原因：做什么都不行的大雄这次烦恼的不仅是考试成绩，还有学校音乐会中自己糟糕的竖笛演奏水平，他埋头苦练但是毫无进步。外星少女米佳听到笛声后出现在他眼前，在深夜引领主角团前往她的星球。在这里，所有人都擅长音乐，每个人都有自己的音乐天赋。然而，一个邪恶势力正在试图控制这一星球，想要通过破坏音乐来统治这里。最终主角团合奏出交响乐，拯救了地球、米佳所在的星球以及半途受伤的哆啦A梦……

编剧内海照子第一次从事哆啦A梦系列故事的创作，对IP本身的熟悉程度令人质疑，起码她没能让固有人物形象与新故事紧密结合。比如胖虎的坚毅和小夫的懦弱以及静香的温柔细心，这些特性几乎未在情节中呈现。故事中穿插着主角团对陌生乐器从入门到精通的学习过程——在乐器使用上，静香选择的不是她擅长的小提琴而是相对粗犷的打击乐器；一生热衷于开演唱会的胖虎，居然服从集体意识，没凭武力让自己成为乐队主唱；最令人匪夷所思的是，大雄和哆啦A梦本是一辈子的挚友，大雄明知哆啦A梦已经生病且越来越严重的情况下，注意力全在别处，直到哆啦A梦倒下才开始慌忙救治。从原作者藤子·F·不二雄先生生前的作品来看，这些情节都荒谬得不可思议。此外反派的塑造也相当扁平，比如幕后反派有着怎样的人生经历，为什么要作恶和如何作恶……这些细节都没有交代清楚。一个明显的对比是，《大雄与铁人兵团》中那个美丽善良英姿飒爽的机器人赛璐璐，在她有了善恶概念之后，能为保护地球而牺牲自己，具有一个性格转变过程；而这次的反派则坏得既不令人生厌，又不令人同情，没给观众留下任何印象，这恐怕是艺术创作中最大的失败。

观影门槛过高也是问题之一。如果不是对世界音乐史和日本音乐史有一定了解，知道一些名曲和创作背景，观众对于很多情节的精妙之处完全无法体会。主创团队弱化情节的主要目的就是引入音乐的主题，在其情节中有一个设定：如果地球缺少音乐一天，就会整体陷入混乱——爱听歌的老头变得无精打采、送外卖的小哥不吹口哨就要摔车、街头表演的乐队内讧吵架、幼儿园的孩子哭闹不止……用这些场景证明所谓的“无音乐即混乱”实在太过牵强。此外，多处情节体现出对经典音乐大师及其作品的致敬，比如莫扎特、贝多芬、巴赫、柴可夫斯基以及日本的年轻作曲家泷廉太郎等等，但是作为一部面向少年观众的低龄化作品，不是每个观众都能在这种致敬中感受到创作团队的独具匠心，反而会一头雾水，不知道为什么这里会有镜头的强调、那里会有台词的突出。

最后，这个剧本最大的问题在于主题不唯一不清晰，想表达的东西太多，但哪一个都没讲清。在故事的结尾，大雄学会了不再依赖道具、凭借自己的力量去做事，从这个角度解读是一个励志的成长故事；主角团在交响乐的演奏中，从开始的独立成曲到最后的互相配合、相得益彰，从这个角度解读又是一个关于友谊和合作的故事；情节展开过程中，多处给观众科普音乐知识，又像极了一个教育片；如果说把这部电影当作一个115分钟的音乐剧来欣赏也并非不可，但其配乐又仅仅是合格水平，令观众无比期待的最终合奏也无宫崎骏作品中那种画面与音乐完美结合的震撼感。而且因为外星女孩米佳的形象太过单薄，连系列作品中最常见的主角团与新朋友的深厚友谊、分别时的依依不舍都没能体现出来，无法重现哆啦A梦系列作品的精彩与感动。

当然，哆啦A梦大电影自1980年开始，已历经40多个春秋，主创团队寻求新的突破，特别是吸引年轻观众的注意，也是意料之内、情理之中的事，期待未来能够有更多独具匠心的新作品出现。