

■ 动漫中国

# 手执薪火,虚实相生

## ——动画电影《燃比娃》中的手绘动画与文明寓言

□ 葛竞 刘桢熠

羌族古老的创世神话里,有一只叫燃比娃的猴子,历经艰险从天上盗回火种,人间从此有了火。上海美术电影制片厂用五万余张宣纸手绘稿把这个故事搬上了银幕,变成了《燃比娃》这部动画电影。这部电影于去年2月18日在第75届德国柏林国际电影节首映,先后入围法国昂西国际动画节、柏林国际电影节、上海国际电影节等多个电影节展映环节,并获得保加利亚、韩国等多国动画影片方面的重要奖项。今年4月28日全国上映后,即引发广泛关注。

### 墨迹洒散:水与纸的“窑变”

在当今3D建模与AI量产渐成主流的动画行业里,这是一件在数字洪流之中,以一笔画守护文明温度的倔强壮举。水墨的温润、羌绣的绵密、沙画的苍劲,如薪火相传,从古老中国的传统美术形式中被匠心唤醒、以手绘复活,在大银幕上鲜活重现。

导演李文愉在路演现场说,选择宣纸手绘,是因为水跟纸的那种质感契合了他对羌族雪域最初的想象。影片开篇便是一段无对白画面。白雪覆盖的群山之间,墨迹缓缓洒开,勾勒出远古羌地的苍茫轮廓,紧接着是一场与野猪在雪地里的追逐战,泼墨的画面里唯有血是红色的。环境转场,紧张的氛围后成年燃比娃的讲述随着旁白缓缓道来,一个长着猴子的外貌,浑身是毛,



燃比娃

身后拖着尾巴的少年与幼时无意中救下的狗狗伙伴奔跑在水墨山水间,一场为了寻找身世与温暖的旅途就此展开。

宣纸吸墨,却不能完全控制墨的走向,一笔下去,墨色会沿着纤维的纹理洒开,边缘朦胧,深浅不一。这种不可控性,在数字绘画的时代往往被视为需要消除的“瑕疵”,但在《燃比娃》里,瑕疵成为独特的表达语言。远古的世界本就混沌未开,先民的意识也尚未获得清晰的形状,那些在宣纸上洒落的墨迹,恰如人类文明黎明时分那片模糊的、充满可能性的精神图景。导演没有试图驯服这种偶然,而是把它当作了合作者。《燃比娃》的宣纸正是产生“窑变”的窑炉,墨迹的每一次洒散,都是水与纸的交流互动。

燃比娃从水墨世界来到色彩世界,是一次水墨与羌绣的相遇。羌绣的针脚绵密如呼吸,与水墨的挥洒形成奇妙的对照。

故事一开始,燃比娃的世界只有生存:躲避野兽、寻找食物、对抗寒冷,色彩也只有黑与白。而当他误入这片由羌绣构成的花海,强烈的色彩让他第一次停下了奔跑的脚步。羌绣纹样被编织进燃比娃与狗狗等从蛮荒的山林走向神山脚下茂盛花海的场景里,缝绣的

纹样以定格动画的方式展现出花朵绽放的过程,种子在土壤里发芽,然后抽枝、长叶、开花,一片草原花海在燃比娃的眼前铺展开来,大自然的绚丽缤纷与羌绣文化鲜艳质朴交相辉映。就像史前人类第一次在洞穴深处画下一头野牛,他们本可以继续狩猎、继续迁徙,但此时此刻,他们感受到了美在撼动心灵,激起波澜。

### 声音、光影、图像:艺术的蒙太奇

当出现回忆或梦境,沙画便会登场,沙粒铺展、聚合,又被抹去,如同记忆本身,徘徊于成形与消散之间。燃比娃在雪地中,梦境里浮现出母亲的身影,沙画的颗粒感让这个身影始终朦胧,仿佛隔着一层时间的霜。观众看到的不是一个清晰的母亲形象,而是燃比娃意识深处对温情的记忆。当沙画被下一阵风抹去,母亲也随之消散。材质在这里变成叙事的一部分,沙的不确定性,恰恰就是记忆的不确定性。

燃比娃第一次用石头攻击猎物,导演选择用定格动画来表现。定格动画一帧一帧地移动、停顿,带来一种断续感。定格动画的笨拙感,恰恰和人物质朴的状态相得益彰。影片中的音乐同样自泥土之中自然生长。当野孩子乐队的羌笛与口弦缓缓响起,配合羌绣、羌绣等饱含赤子之心与自然力量的艺术表达,共同绘就了一幅兼具原始生命力与现代审美的东方视听画卷。

影片分为八个篇章,分别是:丛林、生存、迷途、如梦、未曾见过的景象、尼罗甲格山、神秘之物、涅槃。美术风格在这八个篇章中始终在变化着,跟随主人公燃比娃一同生长。

在表现燃比娃从猴到人的进化过程时,影片用了一组令人惊艳的蒙太奇,不仅仅是对剧情的表现,更让观众完成了对美术表达衍变历程的探索。

燃比娃从爬行到直立行走再到奔跑,看似简单的动作,导演用快速剪辑把各种美术风格串在一起,用不同的质感来呈现美术形式也在“成长”。

用岩画的粗犷对应着人类四足爬行的笨拙,用古希腊雕塑的体块感对应着初次直立时的不稳与挣扎,用印象派的跳跃笔触对应着学会奔跑时的轻盈。当身体终于不再是负担,而成了自由的载体,那最后一帧由现代拼贴构成的画面也随之定格,燃比娃已经不再是那只猴子,他有了人的轮廓、人的姿态和人的行动力。这不是一个少年慢慢学会站立的故事,而是整个人类从蒙昧走向觉醒的视觉史诗。

### 从黑白到彩色:让故事的表达丰富可感

色彩也成为讲故事的重要手段。

在故事的开端,燃比娃的世界是黑白的,色调始终是低饱和度的,偶有一抹灰蓝,也迅速被墨色吞没。随着燃比娃学会了使用工具,理解了情感,经历了陪伴与失去,色彩开始一点一点渗入画面——羌绣的红、山花的蓝、火把的橙。故事讲述他发现火种的场景,伴随主人公的情感爆发,色彩也随之被点燃了。

燃比娃从灰烬中捧起第一簇火苗,画面再也不是黑白灰,而是被染成了一片金红,那是宣纸上矿物质颜料与水墨交融的质感,红色边缘微微泛着焦褐,仿佛画纸本身也被火舌舔过。色彩的变化在这里承担了叙事的功能,成为启动观众情感的一把钥匙。从这一刻起,燃比娃的世界不再只有混沌与求生,它有了温暖,有了光明,有了可以守护的东西。

故事并非只讲述燃比娃一个人的独行,影片采用双线叙事,燃比娃的冒险与母亲阿勿巴吉的过往交织在一起。母亲曾被父亲救下,而燃比娃与狗狗也在旅途中救下了一个与族人走散的人类女孩,三者一起翻山越岭,相互扶持,看遍风景,再互相道别,女孩脸颊的红晕成为环境里最明亮的色彩。这不只是燃比娃的故事,也是母亲的故事,旁白的语言不无诗意,导演选择用皮影戏的方式来表现这段“相遇与离别”。人物的轮廓被光影投射在幕布般的背景上,动作带着皮影特有的顿挫。皮影戏本来就具有双重表演的意味,幕后的手操纵着角色,影子在幕前表演。燃比娃正在走的路,仿佛就是母亲当年走过的路。



燃比娃的母亲阿勿巴吉

皮影的形式把这种母子间的关系变得那么清晰,上一代的命运像光一样穿过时间的幕布,投射在下一代的影子上。在这里,皮影是一种对现代人很有新鲜感的传统美术样式,但同时又让心有灵犀的观众有了更丰富的感受,两人的行动相互呼应,又彼此连接。

在《燃比娃》里,风格各异的美术形式异彩纷呈,不仅可以观看欣赏,更可以感受和理解,它们是情感和思想的载体。这也是动画特有的魅力,正因为它拥有更为广阔的表达空间,所以它能承载的故事也更为丰富,也在考验着创作者的想象力和创造力。

### AI时代坚持“手搓”:民族化与当代化如何兼得

在这个AI可以量产画面的时代,《燃比娃》这部动画电影的出现,何尝不是一次守护真心的薪火传承。导演李文愉说:“不想AI把我的创造过程取代了。”的确如此,创造的意义不仅在于结果,过程也是如此重要。在这样的过程中,人们感到了彼此的心有灵犀,体会到那些不能说出,只能感同身受的美好时刻。在创作领域,如果技术生成取代了潜心的描绘,效率追求取代了亲历的过程,创作者与观看者之间的心灵对话也就消失了,而《燃比娃》最动人的部分,恰恰执着地坚持着这种隔着银幕的交心。

这也让《燃比娃》与一段更悠久的传统产生了共振。导演师承前辈马克宣,延续的是上海美术电影制片厂“中国动画学派”以水墨写意、找手工传神的血脉。从上世纪五六十年代的《小蝌蚪找妈妈》到八十年代的《山水情》,动画人始终相信,民族的美学基因可以生长出独一无二的视觉语言。《燃比娃》从简单的怀旧与复刻中走出来,大胆融入拼贴、装饰画等现代艺术语言,以接近实验影像的质感,走的是一条在传承中创新的道路。

民族化与当代化如何兼得,这是中国动画创作者始终在思考的问题。《燃比娃》给出了这样一种回答:根基扎在传统的土壤里,枝叶伸向当代的天空。羌绣遇见定格动画,水墨对话拼贴,传统不再是束之高阁的文物,而是活灵活现、被火光照亮的传承。

这是一部需要换个视角去观看的动画电影,不去追求故事的曲折多变,不去关注情节的悬念迭出,静下心来,去欣赏动画作为一门视听艺术的坚守初心,无穷变化,大胆创新,虚实相生。

(葛竞系北京电影学院动画学院副教授,刘桢熠系北京电影学院动画学院硕士研究生)

### ■ 游戏人文

在视频游戏的历史中,任天堂Wii家用游戏机以及《Wii运动》(Wii SPORTS)的发行,无疑为视频游戏领域打开了更为广阔的“蓝海”领域,视频游戏从核心玩家群体逐步扩展到轻玩家群体之中。由此,各类体感操控技术与体感游戏雨后春笋般不断涌现,如今已经成为视频游戏领域重要的类型,并拥有远超传统视频游戏玩家群体的粉丝。回顾体感技术与体感游戏的发展历程,不仅可以发现游戏设计者与玩家对视频游戏抱有的那些关于技术与游戏之间的关系的想象,也可以成为理解当下的游戏行为与游戏文化的一种路径。

### 梦幻·历史·当下

从室内游戏诞生伊始,游戏硬件的设计者以及玩家们就总是能够在客厅一隅之中,既不被局限在按钮、摇杆以及按键的方寸之间,又能将户外活动整体地搬进房间之内。就连最“古董”的家用游戏PONG都制作了各种操控周边,以带有室外动作性质的控制方式使玩家摆脱PONG游戏的单调性。1977年生产的VOLLEY6主机还给PONG游戏提供了拟真的枪械外设,以实现玩家在室内也可以模拟户外飞碟打靶的游戏体验。

当“红白机”(任天堂八位家用游戏机Famicom的俗称)成为电子游戏领域中绝对的主导时,五花八门的基于体感操控的游戏机外设纷纷涌现。不仅有最为基础的射击光枪,还有外接电子琴、能量压板,甚至还制造了基于语音控制的科乐美激光镜,以及带有某些VR属性的能量手套与带有陀螺仪属性的滚石舞盘。尽管以如今的眼光来看,这些带有体感操控属性的“红白机”外设大都属于噱头,其体感操控效果以及游戏卡带的支持都不尽如人意。然而,这种上世纪八九十年代的关于游戏操控的想象与实践,无疑呈现出玩家对摆脱游戏手柄的愿景,以及想要在视频游戏之中模拟真实游戏体验的追求。

这种体感操控的“梦幻”想象一直延续到20世纪90年代末期的超级任天堂以及世嘉十六位游戏机的外设制作中。尤其是在以硬派动作游戏著称的世嘉游戏机中体感外设大行其道,其中以世嘉启动者(SEGA ACTIVATOR FULL BODY CONTROLLER)最为典型,通过设备的红外装置感应玩家动作,并反映至屏幕上,从而实现在格斗游戏与清版动作游戏中玩家对游戏的具身控制——玩家的动作就是游戏角色的动作。然而,由于彼时硬件技术的限制,诸如奥拉互动器(AURA INTERACTOR)、电视高尔夫(TEEVGOLF)、虚拟现实特技大师(VICTOR-MAXX)、“打手上场棒球棒”(BATTERUP)等体感游戏控制外设都无法实现对游戏的有效操控。不成熟的技术、昂贵的价格以及使用性的匮乏导致了在视频游戏领域中玩家对体感操控以及体感游戏的失望。手柄毫无疑问地成为视频游戏的核心控制器。在客厅实现户外游戏的想象,也似乎随着十六位游戏机的落幕消失了。

2006年,任天堂推出了Wii家用游戏机,几乎彻底颠覆了过往视频游戏控制的基本逻辑。虽然其游戏控制器依然沿用了传统的十字方向键,但是在成熟的红外体感技术的支持下,其能够精确地实现游戏屏幕与玩家动作之间的行动反馈,可以说在真正意义上实现了视频游戏领域中的体感操作。从此,视频游戏的玩家们完全可以在客厅之中,实现过去只有在户外空间中才能体验与享受到的游戏乐趣。

### 模仿·操控·规训

自任天堂Wii时代开始,游戏工业便反复向大众描绘这样一幅图景:玩家终于可以从沙发上起身,不再把全部操作压缩于手指之间;游戏不再只是静止凝视屏幕的行为,而成为调动四肢、激活客厅、联结家庭成员的全身体活动。身体的运作使客厅呈现出前所未有的热闹景象,也使人们相信,身体摆脱了传统电子游戏的束缚,重新回到了媒介体验的中心。

无论是《Wii运动》以挥拍和投球模拟体育运动,还是《舞力全开》通过肢体模仿建立节奏体验,抑或《健身环大冒险》将基础训练动作纳入冒险叙事,体感游戏的的确在某种程度上改变了电子游戏长期以来与“久坐”紧密相连的形象,也让游戏从手指操作扩展到全身参与,也让客厅一度从单纯的观看空间转变为动作发生的现场。然而,体感游戏中玩家身体的出场,却又内含着一套预先设定的识别规则、动作标准和反馈机制,在此体感的模仿属性之中带有传统视频游戏中的操控与规训性质,也使其与真正的户外活动有了距离。

《健身环大冒险》是一个很典型的例子。在这一游戏中,深蹲、抬腿、原地跑步、健身环挤压等动作,分别被转化为“攻击”“冲刺”“防御”等指令。玩家在体验层面上进入的是一个冒险游戏:需要前进、战斗、通关、升级;但在动作层面上,完成的却是一组相当明确的身体训练。深蹲被赋予了战斗功能,原地跑步是地图移动,重复动作则通过积分、特效和即时反馈获得更强的动力。原本可能略显单调的训练动作被转化为一种更容易持续投入的媒介体验。屏幕中的角色在闯关,屏幕外的身体则在运动;游戏中的战斗不断推进,现实中的动作也随之被重复和强化。因此,娱乐与锻炼不再是彼此分离的活动,而被巧妙地重叠在了一起。但在这种轻松愉快的体验中,一套关于身体的标准被悄然建立起来。体感游戏并不是简单地允许任何动作进入系统,而是会持续判断动作是否被准确完成、姿势是否达到要求、节奏是否保持稳定,并以评分、表扬、提示等方式引导玩家调整表现。“Perfect”“Great”之类的反馈表面上是鼓励,实际上也意味着某种动作规范始终存在。只有被设备识别的动作才是有效输入,只有符合游戏设定的姿态才具有功能意义。从这个角度看,身体并不是摆脱了手柄,而是在某种意义上成为手柄本身。

同时,玩家身处之客厅在体感游戏开启之后,也不再只是一个普通的家庭空间,而转化为具有明确技术条件的动作空间。茶几、地毯、沙发和杂物都可能成为影响动作展开的因素;人与屏幕的距离、身体移动的半径,都被纳入游戏体验是否流畅的前提之中。由体感游戏介入下的客厅,已不再只是家庭生活的日常场所,而是虚拟边界与物理边界的叠加,是一个展示身体、展示动作的场所。可以说,体感游戏让玩家以一种新的方式进入游戏,也让游戏以一种新的方式进入现实。它扩展了电子游戏的感知边界和操作边界,同时也重新组织了动作、空间和反馈之间的关系。

或许,“在客厅中奔跑”并不是一句简单的修辞。体感操作以及体感游戏所改变的,不仅涉及游戏如何被操作,亦涉及如何理解视频游戏、运动与日常生活之间的关系。那些站立、挥动、跳跃的玩家,确实离开了传统意义上的椅子,但他们进入的,并不是一个完全无拘无束的空间,而是一套更灵活也更具有当代特征的身体参与游戏。

(沈沈系苏州大学文学院硕士研究生,张学谦系苏州大学文学院副教授)



# 在客厅中奔跑

□ 沈沈 张学谦

### ■ 数字生活

# 情感消费,不只是为情绪买单

□ 徐洋晨 刘书亮

当前,一些大众消费正在从实用性消费转向情感消费(或称“意义消费”),消费行为不再局限于满足物质功能需求,而是日渐成为人们寻求情感慰藉、释放情绪、表达自我价值的重要方式。

不同代际群体的情感消费行为虽然表现形式各异,但内核高度相似,本质都是通过消费行为换取情感满足。成年人的情感消费多以目的性、实用性的情感补给为主,具有明确的功利导向;或用于缓解职场压力、安放过往回忆,或用于标识社会身份、维系人际关系。相比之下,Z世代青少年的情感消费更加多样化和情绪化,且带有一定的探索 and 试错性。

不论是追星、投身二次元文化圈,还是流连于演唱会与桌游现场,这些文化实践活动本身固然能提供即时的情绪快感,但更深层的吸引力在于其背后的机缘社交场景(在心理学范畴内,“机缘”指的是以共同兴趣、价值观或经历为基础形成的人际关系,具有即时联系感、深层理解与同理心等特征),及其带来的陪伴感与情绪共鸣。这种对情感连接的渴求,在宠物消费和“搭子文化”中表现得尤为明显。青少年希望通过宠物和“搭子”,弥补现实时空中的陪伴空白,以缓解焦虑或远离孤独,获

得情感慰藉。而陪玩、陪练、cos委托等兼具社交陪伴性质的消费形态,巧妙地滤去了现实人际交往中的复杂性和不确定性,让消费者能在约定的时间内,获得一段稳定的、正向的情绪反馈,满足内心的情感期待。

因此,不同于“品牌消费”中对社会身份的刻意标识,也有别于千禧年代偏向历史与传统的怀旧主义消费,Z世代的情感消费更具未来感,具有即时性与趣缘建构的意味,带有强烈的情感陪伴属性。这背后,正是Z世代试图在快节奏、充满不确定的现实生活中,找回短暂主观掌控感的真实写照。随着数字技术的发展,这一情感诉求也在逐步向线上迁徙,衍生出丰富多样的云消费、虚拟陪伴生态。

持批判立场者认为这种情感消费的本质是一种非理性行为,因为这些青少年消费者往往沉溺于即时的体验与满足,存在将情感过度寄托于外物的倾向。在资本逻辑的主导下,情绪容易沦为资本增殖的工具,进入资本循环的各个环节,进而诱发盲目消费、情感物化等问题。但这些批判的核心并非全然否定消费行为本身,而是担忧在技术与资本的共谋下,该情感表达会转向消解乃至异化,背离情感初衷。

在笔者看来,情感消费的兴起恰恰展现了Z世代青少年的主体性。这是他们在社会原子化与现代性焦虑的影响下,尝试表达并安放自身未成熟情感的积极实践,也是他们在情感遭遇挫折后的积极归因与解决尝试,本质上是一种合理的情绪代偿。当然这种尝试具有双面性:既有逃避现实困境、寻找即时满足的意味;也蕴含着积极探索自身、寻找兴趣、确立未来目标的可能。正如追星族在向偶像看齐的过程中找到了理想自我,二次元群体在虚拟世界中找到了精神的避风港,这些情感消费某种程度上也能赋予他们成长的力量。

如何安放情感,与情绪和平共处,本就是青少年成长必须面对的课题。在当下内卷加剧、普遍焦虑的社会环境中,借助消费安放情绪或许并非最优路径。但对于缺乏陪伴、羽翼未丰的青少年而言,通过情感消费获得“情绪价值”来完成成长过渡,缓解焦虑和抑郁,也不失为一种自我疗愈方式。与其批判指责,不如深入理解他们行为背后的精神诉求,通过共情来引导青少年树立正确的三观,助力其健康成长。

(徐洋晨系中国传媒大学数字艺术学硕士研究生,刘书亮系中国传媒大学动画专业教授)