

《团圆令》·
中国AIGC动画电影的启航

■ 文宋磊

即人类和机器共同意志的产物。

这种意志特别是机器的意志,理应不被刻意压制和埋没。比如AI特别善于表达画面的变化,一只狗跑着跑着可能就变成了猫,这种画面在CG动画里是几乎无法实现的,试想一个狗的模型要怎样才能变成一个猫的模型呢?但是通过AI的黑箱就可以魔法般地容易生成。这恰恰是AI的优势,也是AI艺术的魅力所在。

《团圆令》或者后续的AI动画电影,应该将这样人类无法想象的变化通过机器的创意实现出来。比如五行轮转,金木水火土相生相克,用AI一定会会有特别生动的表达。再比如,熊猫在一个丛林中跑着,场景无缝地转场为沙漠、高山等等,用AI也一定会有特别神秘的展现。不妨试一试。一部AI动画电影的剧本,就是要留下这些让机器发挥的空间和窗口,让观众感受到独属于AI的浪漫,让“AI感很强”从制作低劣的贬义词变为能发挥AI审美价值的褒义词。

《团圆令》的内容总的来说可以概括为中国版的“功夫熊猫”。山顶桃花树、河畔竹林等等场景,让人感受到国风美感,很多形象、意境都更加中国化。五行元素的融入,也是中华文化符号的一种再现。

这个“功夫熊猫”有着很强的隐喻所指。比如从团团、圆圆两只旅台大熊猫而来的团圆,它们从小的失散到最终的相认,哥哥团仔一直在努力地寻找着自己的妹妹圆圆,即使妹妹一度背刺攻击了哥哥,哥哥也没有任何怨言,依然爱着妹妹。这怕是只有两岸中国人才能切身感受到的沉甸甸的情感。

这个“功夫熊猫”还有着很强的国际质感。比如影片中的小动物其实构筑了一个地球村。在熊猫生活的村落里,有着树懒、浣熊等等西方原生的动物,大家构成一个命运共同体,拥有着对和平、正义、自由等等这些全人类共同价值的集体守望。特别的是,影片描写熊猫一族和老鹰一族本是两个拥有五行之力的种族,共同对抗煞气,但后来熊猫的对手变成被煞气侵蚀的鹰族。圆妞从小失散后被鹰族收养,但最终也被鹰族所骗、所弃、所害。这个设定或许并非巧合,不能不让人往如今的现实世界去多想一步。

这个“功夫熊猫”同样充满智慧幽默。比如挂在树上的三只变色龙,刚好成为红绿灯的设定,就让观众莞尔一笑。再比如白色毛绒的小鹰,甚是可爱,集体在枝头出现时,让画面顿时生出“群体萌”的质感。

当然,对于一部低幼动画来说,这个“功夫熊猫”足够了。但是和好莱坞的功夫熊猫相比,它欠缺了一点成人情感的接口。动物是国际化的,也是全年龄化的。如果一部动物的影片还要将主人公再可爱化、儿童化的话,那它就会显得过于低幼。如果能让所有角色都变为成人感十足的动物,甚至是酷酷的熊猫、帅气的浣熊,让他们像《疯狂动物城》那样有着成人可以消费的性格特征和情感诉求,那么影片就能吸引儿童的注意,也能引发成人的兴趣。

影片看上去是正义与邪恶的斗争,是五行之力与煞气之力的角逐,但到最后,还是孩子对大人的挑战,是新生代对霸权的抗争。这就是为什么我说应该让团仔和圆妞变成青年形象。试想《功夫熊猫》中的熊猫阿宝如果是个小孩子模样,那么由它去充当神龙大侠是不是有些怪怪的。毕竟,让孩子去解决世界危机,是有些不可承受之重的。

不管怎样,中国AIGC动画电影在中央广播电视总台、北京灌木互娱科技有限公司、北京新影联影业等多家单位的精心打造下,这艘叫“团圆号”星舰已经启航了。希望它带着中国人对团圆的期盼,带着中国动画人探索的梦想,飞向光明的未来。

（作者系中国文艺评论家协会会员、中国动漫集团研究院执行院长）

中国电影艺术研究中心
电影文化研究部专版《镖人：风起大漠》：
武侠片重振雄风

■ 文/周夏

春节档漫改武侠片《镖人：风起大漠》(下文简称《镖人》)给人一个大大的惊喜。影片在疆域大漠实景拍摄的硬核武打几乎从头打到尾,场场火爆,酣畅淋漓。尤其是漫天的沙尘暴中,刀马与谛听的雄壮对决带来超强的视听震撼,直达影片高潮。怪不得有观众称之为中国版“疯狂的麦克斯”。袁和平不愧是“天下第一武指”,宝刀未老,还招招致命。继1992年的西部武侠片《新龙门客栈》、2011年的《龙门飞甲》之后,久违的东方暴力美学和江湖侠义重现大银幕,观众已经等得太久了。

对于我们从小看着香港电影长大的一代,《镖人》里的硬桥硬马和快意恩仇真是让人过足了瘾,彻底唤起了观众对武侠片的审美记忆和浪漫想象。袁和平的武打设计融入了水、火、风沙、大雪等自然元素,吴京所饰的大男主刀马手持长刀、双锤、斧头轮番上阵,招式多变,动作效果得到了极致发挥。开场即“王炸”:常贵人和刀马、双头蛇的三人组合打,久未露面的功夫皇帝李连杰身手依然矫健,一以一对二,和功夫明星吴京、中生代实力派张晋的对打凌厉狠辣,浑然有力。接下来是刀马和竖在火中的对打,新生代实力派于适所饰的“玉面鬼”竖活少刀快,外冷内热,动作飘逸,和前辈吴京一对一的打斗刚柔并济,敏捷灵动。刀马和西域四大家族少主的打斗则以一胜多,令人眼花缭乱,最终形成了三人祭拜老莫的环形造型。

刀马和谛听的对决最为艰难,中生代明星谢霆锋所饰的谛听与刀马亦敌亦友,武力相当。在前尘往事闪回中,左骁骑卫谛听与弟同僚刀马在雪中打斗,又念兄弟情谊放过刀马一马。如今追杀刀马和小

走出影院时的第一感受是,《星河入梦》是一部视觉与技术层面相当优秀甚至超出预期、有投入、有诚意的作品。影片拥有绚烂至爆炸的视觉效果,从科幻设定、场景营造到舰艇、道具等细节呈现,都具备很高的完成度与质感。美术更是韩延导演一贯的强项,色彩丰富、大胆酷炫、美学表达成熟,达到了国产电影里少见的高阶水准。叙事层面也做得颇为饱满,从星际灾害到人类角色黑化再到最后的AI危机,三重危机层层递进,剧情密度很大,整片结构设计颇具野心。

可真正沉淀下来,回味影片,《星河入梦》留给我的核心感受,还有一种绚烂过后的虚浮——如同瞬间腾起满屏色彩艳丽的泡泡,兴奋地伸出双手频扑追寻,轻轻一碰,它却在眼前炸开、碎裂、消散。这种“失重感”,是当下许多技术流、炫技型电影的典型指征:视觉极尽华丽,内核很难落地、生根。

类型与调性

类型混搭已成为大势,但如同调制鸡尾酒,一款好的配方并不容易得。有些类型本身并不相容甚至悖反,《星河入梦》就在两种相悖的风格里拉扯:外层是冷硬、凝缩、兼备悲剧感与命运感的硬科幻,这种风格的美感追求是内敛、深沉、厚重;可一旦进入良梦空间,立刻切换到天马行空、肆意飞扬的狂想,这种风格的美感追求是飞、轻、狂野。看似都是幻想类,但其着力方向是相反的。这一点在视觉上表现得更为直接:现实的硬核场景是简洁工业风,以冷灰色为主,克制、收缩;而梦境空间则大量使用高饱和度的坎普色,荧光紫、亮黄、夸张造型扑面而来。“冷科幻+坎普”,这种组合的相融操作难度很高,而一旦混搭的两种成分不相容而形成相冲,共同建构便会变成相互解构。之前漫成

七也是为左骁骑卫众兄弟复仇,戴罪立功。使用双鞭的谛听武力值爆表,与刀马在席天卷地的风沙中决斗,拳拳到肉,刀刀见血,成为铭刻影史的名场面。只可惜吴京饰演的刀马所表露的情绪不太准确,按说左骁骑卫众兄弟因自己带走小七而受牵连丢掉性命,刀马自会有愧疚之心,而无后悔之意。可影片中刀马对于过往兄弟的惨死似乎无动于衷,过于冷血,放大的却是谛听的一味愚忠,一意孤行,一厢情愿,这让谛听的死有点不值。

从打斗来看,《镖人》显然是一部男性向的武侠大片。难能可贵的是,一众男性角色之外,新生代越剧演员陈丽君饰演的大女主阿育姬反而成为整部影片的吸睛亮点。西域莫家女阿育姬第一次亮相就用弓箭射敌救下刀马和小七,英姿飒爽,出手不凡,充满了力量美。影片后半部迎来高光时刻:悲愤交加的阿育姬以赴死之决心逆风而行,骑马射箭三大家族老长为父复仇,喊出那吓破敌胆的靈魂金句“我是莫家的阿育姬,我就是大风暴”,经历了失父之剧痛,最终完成了天真烂漫的莫家小公主到扛起家业荣光女战士的蜕变,成为当之无愧的“大漠女王”。

《镖人》的武戏得到了交口称赞,只此武戏也值回票价。但是文戏却遭人诟病,尤其是“原著党”对电影版有诸多不满,带此疑问我追看了漫画原作和15集动画片。

这部被日本漫画界誉为“世界级水平的中国动漫精品”的《镖人》,无论是考究细致的历史大背景,惊险曲折的故事情节,鲜活生动的人物群像,还是黑白灰画笔勾勒出韵味的苍劲粗犷的线条,极具视觉冲击力与速度感的分镜头都吸引力十足,整整两天我

都沉浸在《镖人》的漫画世界里。

不得不佩服它的原作者许先哲,在日本知名漫画《浪客行》冷峻画风的基础上,将西部片风格与邵氏武侠片、日本剑戟片相结合,呈现出自己的独特风格。《镖人》故事背景设定为隋末大业三年(公元607年),分为“游侠篇”“大漠篇”“江湖篇”“长安篇”四大篇章,目前核心大戏“长安篇”仍在连载中。电影主要取自前两章“游侠篇”和“大漠篇”中的情节,讲述天下第二号逃犯刀马一行人护送天下第一号逃犯知世郎前往长安的路途中,卷入胡商家族围剿与朝廷阴谋的故事,结构上采取了武侠公路片的形式。126分钟的电影时长势必要将原作中的人物简化、情节浓缩、节奏加快,虽然聚齐了生旦净末丑,保留了鲜明的人物色彩,但也因此牺牲了原作宏大厚重的史诗架构、立意深远的精神主旨,以及饱满复杂的人物设定。

为了设计出出彩的武打效果,将本属于第三章“江湖篇”中谛听和刀马的恩怨提前至“风起大漠”篇,这致使谛听提前下线。为了加强第一男主刀马的光环,谛听被大大弱化了,最终死在了刀马的手里。原作中的谛听完全可以独立成章,影片中却成为工具化的存在,最为可惜。第二位令人遗憾的人物即花颜团魁首知世郎。影片保留了原作中知世郎反差萌和幽默感的一面,增添了喜剧效果,但却削弱了他作为精神领袖的人格魅力。如果续作里对知世郎加以深化,全面呈现,必定能打消观众对知世郎的诸多误解,刀马冒险护镖的意义才能得以凸显。第三位有点可惜的人物是胡商五大家族继承人之和伊玄。原作中的和伊玄有一个成长变化的曲

《星河入梦》的创作底层逻辑审视

■ 文/周舟

的《蚁人3》也曾做过类似尝试,亦不算成功。

影片调性也呈现出这种不尽相融,影片的前半部,加入了大量喜剧的视觉表达,这让调性冲突更加凸显。一般而言,冷硬、宏大的科幻作品,基调都是偏向中性、克制,甚至自带深沉的悲剧底色,而《星河入梦》插入的喜剧效果,让观众在严肃、沉静与戏谑、搞笑之间反复横跳。这种频繁的情绪切换、频道切换,对观众的代入感与沉浸感是一种慢性损耗。冷科幻刚建立起的宏大与庄严,屡屡被狂想与喜剧部分消解、打散,本该逐步积累直至最后高潮的观众情绪囤积被开闸放水,导致最终难以达到预期的情绪强度。

叙事结构

《星河入梦》缺乏整体感,可能源于叙事没有主战场,双线角力而不合力。影片叙事几乎平均分配在舰艇现实与梦境空间两条线上,双线并进本身没有问题,但前提是两条线并行且形成合力。而这部电影的两条线有些风格相悖、调性冲突,再以近乎同等的比重并行,结果很容易变成互相拉扯、互相消耗。观众的注意力在两条线上来回抱拽,情绪难以累积,张力难以攀升,本该层层推进的戏剧感,在持续拉锯中被非常遗憾地稀释了。

如果再放大大一点看影片的结构设计,会发现一个比双线不合力更深层次的问题:用短视频的思路做长电影。影片在111分钟内,层层揭示,推进了三重BOSS的主叙事线,舰艇世界与良梦空间并行,同时串联了三四个人(后面越来越多)的梦境世界,就像切蛋糕,横切、竖切、斜切,叙事时间被切得极度碎片化。创作者追求“烧脑感”“迷宮感”,“强信息流”,不断叠加谜题、增加翻转,想用高密度信息抓住观众。但从个人的观影体感而言,全程被

动跟随、疲于奔命,抛出的新信息、新反转、新揭示应接不暇,没有足够的思考空间,缺乏主动破题的参与快感。短视频式的频闪效应极大地挤压了长片叙事的呼吸感、情绪生长期。

类型与选角

可能有一种普遍存在的错觉——科幻片只看特效,演员不重要。事实上,科幻片对演员的要求极高,甚至高于现实题材。科幻建立在高度假定性之上,大量虚拟拍摄、无实物表演,要求演员仅凭信念感,撑起一个不存在的世界。更重要的是,科幻承载的往往不是具体细腻的情感,而是全人类层面的共识性情感——面对未知的敬畏、文明存续的沉重、对更高存在的迷茫与失落。这种表演,需要阅历、技巧、想象力与精神厚度。美国影史很多经典科幻,《太空漫游2001》《第三类接触》《星际穿越》都由实力派“老戏骨”、奥斯卡级演员坐镇。

而《星河入梦》的表演难度,比一般科幻片还要再上一层:它集合了冷硬科幻、狂想、喜剧、悲剧等多重迥异的调性,需要演员在一部电影里,频繁跨越完全不同的情绪频道、表演风格与世界观逻辑,这对资历尚浅、经验不足的年轻演员来说,是难度极高、压力极大的挑战。

年轻流量演员并非不能在电影中出彩,最能发挥他们强项的往往是——更贴合自身经历、气质与青春触感的题材,能更大程度地展现其独有的鲜活与真诚。但放到《星河入梦》这部元素极其复杂、调性频繁跳跃、表演信念感要求极强的科幻作品里,把超越现阶段经验与能力的重担,交到他们身上,任务难度与演员现阶段承载力之间,出现了一定程度的不适应。

综上所述,我认为还存在一个更底层、更核心的根源——亟

须建构一套从自身生长出来的、具备主体性的世界观。我们不妨放眼全球电影的创作趋势:如今真正能打动世界的好莱坞幻想类电影,早已告别了后现代主义时期一味撕碎、解构、拆解旧世界的诉求,毕竟旧的秩序已被拆解得足够彻底了。当下的创作主流,已经转向认真地建构一个完整、自洽、有内在秩序、有未来指向的新世界。《疯狂动物城》《疯狂元素城》包括最新的《我的世界大电影》这类作品之所以能在全球范围内深受各国观众喜爱,成为21世纪最强新IP,正是因为它们在建构新世界,而非破坏旧世界。21世纪第三个十年甚至更久,时代的创作主题,都将是“如何建造”,而非“如何破坏”。

而很多新潮炫酷、极尽绚烂之后却让观众感觉失真、不满足的幻想作品,一般都不是停留在后现代主义思潮指导下的拼贴与杂糅的阶段:《盗梦空间》《蜘蛛侠:纵横宇宙》《瞬息全宇宙》《奇异博士》《爱死机》的影子忽隐忽现,元素新潮、视觉炫目、概念密集,但终究还是拼接、乱入、堆砌,尚未真正融为一体,缺乏自己的完整系统。看似枝繁叶茂,却没有根;看上去疯狂生长,却缺乏属于自己的文化与叙事来统领。

《星河入梦》中的角色不断闯入多个世界、崩坏多个世界,一再呼唤要建立“新世界”,可是直到全片结束,观众始终没有看到一个真正成型、有宏观面貌、有未来指向的新世界。视觉上没有,叙事上没有,精神上更没有。我们为什么喜欢“大刘”,全球科幻迷为什么认为刘慈欣为科幻世界带来一股中国新风,因为他笔下的科幻世界,是从中国人的文化根脉、生存经验、思维方式里生长出来的,是由内而外、先有根,再有宇宙,先有立场,再有想象。美国人的科幻想象永远都在寻找一个富饶的新星球,而把地球带着一起走,这种想象只属于中国人。