

稀缺题材如何走进公众视野？
——评电视剧《今生也是第一次》

► 10版 · 文艺百家

梅婷与中年女演员
打开困境的正确方式

► 11版 · 影视

罗斯科:我唯一感兴趣的
是表达人的基本感情

► 12版 · 艺术

美术片观念：一种突破好莱坞 3D 垄断的可能

赵 宜

当下好莱坞在对 3D 动画的实践中，不断建立起技术上的领先优势，并逐渐呈现出一种无限逼近真实影像的美学趋势。另一方面，3D 动画电影市场的不断扩张，也挤压了曾经多元化的手工动画艺术生存空间，体现出对不同风格动画作品的媒介特性与民族风格的取消与融合。

正是在这样一种趋势中，全球动画电影文本和产业内部呈现出一些明显的悖论和断裂之处，并继而形成了一种创作观念上的困境。

全球 3D 动画创作趋势的悖论

今天，数字 3D 动画技术的发展方向逐渐向智能技术和虚拟技术进化，并呈现出以真实感为导向的美学思路，其中最典型的文本便是 2019 年上映的 3D 版《狮子王》。这部运用游戏引擎和虚拟现实设备制作的影片将 1995 年的迪士尼经典二维动画版本“真狮化”了，并以全景、真实地再现非洲草原环境、野生动物形象和动作为主要卖点。但尽管被戏称为“真狮版”《狮子王》，这部作品却依旧是不折不扣的数字动画作品，所有的场景和动物形象均是计算机图形产物。

这引出了今天 3D 动画创作与生产的第一个悖论。3D 版本的《狮子王》未在故事、人物和影视语言上对 20 多年前的二维版本做出明显的更新，而仅仅依靠视觉体验上的逼真感，就能够被认为是一部全新的电影。逼真视觉效果的价值，超过了故事、情节和艺术表达手法，成了近年来好莱坞动画电影工业的一种越来越明确的意识形态：对数字 3D 技术及其“真实感”的迷恋和崇拜。

这一“真实感的拜物教”，引出了我们讨论 3D 动画时的第二个悖论。卡梅隆在其科幻电影《阿丽塔》的宣传中，重点强调了其为 CG 主人公阿丽塔的 13.2 万根数字头发、2000 根数字眉毛、480 根数字睫毛与她脸部将近 50 万根数字绒毛，这使这个 CG 形象无限趋近于真实的人类质感。但同时，对于观众来说，阿丽塔那双由 900 万像素构成的不同寻常的“动漫眼”才是最令人过目不忘的。无限趋近于真实触感的 CG 形象与那双异乎寻常的巨大双眸构成了一种相反的动力，好像在反复提醒观众：视觉上无限接近血肉之躯的阿丽塔绝非肉体凡胎，而是好莱坞电影工业的最新科技成就。

可以说，如果没有那双不真实的大眼睛，就无法让观众惊叹阿丽塔其他部件的真实。这就很难说是观众的消费需求刺激了动画工业对真实感的技术追求，还是动画工业对技术的追求塑造了

►《深海》在数字 3D 的技术逻辑之上，实践出了一种美术片的创作传统。图为《深海》剧照

▼今天，数字 3D 动画技术的发展方向逐渐向智能技术和虚拟技术进化，并呈现出以真实感为导向的美学思路。在卡梅隆借 3D 动画打造的科幻电影《阿丽塔》中，视觉上无限接近血肉之躯的阿丽塔绝非肉体凡胎，而是好莱坞电影工业的最新科技成就。图为《阿丽塔》剧照



观众的消费观念了。但无论是对新旧《狮子王》的对比中发现的，对真实视觉体验之价值的过分强调，或是在《阿丽塔》中蕴含的真实与非真实的悖论，都在突出这样一个事实：好莱坞电影工业正在主动地定义数字动画的发展潮流，并以领先的技术研发与资金投入，确认自身在这一潮流中的领导地位。

这样一种动画制作潮流可以追溯到皮克斯在 2001 年出品的《怪物公司》，这部电影在 3D 动画技术上的重要突破，就在于主角沙利文的两百多万根毛发的建模与动态模拟——能够随角色的运动和环境的影响而“飘动”的毛发成为了虚构角色和影像空间中建立真实感的关键要素。而在今天的好莱坞动画电影中，动画形象的毛发成为了标志性特征——在真人动画《大侦探皮卡丘》中，日本二维动画形象皮卡丘被设计成了一个毛茸茸的 3D 宠物精灵；同样改编自日本电子游戏《刺猬索尼克》也将原本线条光滑的二维形象改造成了覆盖毛发的 3D 角色。好莱坞的 3D 技术成了格式刷，无论这一

形象原本的造型是什么样的，都会在其成为动画电影时被覆上一层足以假乱真的毛发。正是在这个过程中，好莱坞反复强调着自己在 3D 数字动画领域独特的技术优势。

重回“美术片”的实验精神

对真实质感的追求，主导了好莱坞动画电影的技术与美学探索，而其在技术领域的相对优势，又反过来决定了这一美学原则的全球潮流。在另一部迪士尼动画作品《无敌破坏王》中，以数字 3D 技术为导向的“真实的拜物教”更明显地暴露了出来。影片中，不同电子游戏主机中的游戏角色在游戏厅关门后聚集到一个虚拟广场中，开始了玩家所无法看到的、角色“下班”后的休闲生活。具有象征意义的是，当属于不同游戏、不同主机、不同画风的角色经由通

道汇聚到广场时，他们便自动变成了 3D 动画形象。电影用这一幕暗示了一种叙事逻辑：玩家和观众在游戏机界面上看到的不同画风的游戏形象只是他们工作中扮演的角色和表象，“下班”后的生活才是“真实”的，而那些 3D 形象才是他们“本来的样子”。于是，3D 动画成为了能够统一不同界面和画风的结构性真实。

但正是这种 3D 动画对其他画风和媒介的统一，值得我们警惕。因为《无敌破坏王》那些不同界面中的不同角色，让我们想起了曾经充满了多元性与差异性的手工动画的历史。

手工动画包括传统二维手绘动画、木偶动画、泥塑动画、布偶动画、剪纸动画、折纸动画、剪影动画等，而中国动画产业曾用美术片来指称这一传统。一方面，不同的美术片所依靠的媒介各不相同，导致了制作技艺的不同，由此体现出手工动画的审美多样性；另一方面，每一种美术片的制作材料和技艺中也蕴含着不同的美学差异性与文化内涵，如中国



的水墨动画依靠水墨丹青的色彩，虚实结合的写意手法，体现出中国文化中的意境之美；欧洲的剪影动画，通过绚烂的背景与动作、姿态鲜明的黑影人物，展示出欧洲独特的浪漫主义色彩。

显然，美术片对媒介和技艺的特殊要求，与当下 3D 动画的自动化生产趋势是相反的，而正是技术要求上的不同，使两者的美学追求也恰相反。可以说，无法在媒介材质和技艺上被统一的美术片，本就蕴含着多元化的美学可能，而被好莱坞动画产业垄断的 3D 动画技术，则仅仅朝着那一个能够展现其技术奇观、确认其领先地位的方向发展。

今天，全球动画产业市场几乎被 3D 动画完全占据，在中国，制作 3D 动画也成为业界的主流选择。但强调这一现实的目的，并不是要简单地在 3D 动画与手工动画之间做取舍，或徒劳地呼唤美术片传统的彻底回归，而是应该欢迎更丰富的创作可能——以单元剧形式呈现的爆款动画剧集《中国奇谭》便是对多元美术传统的回归；而《深海》给出了 3D 动画时代的另一种更激进的答案：以数字对象本身为媒介材料，对粒子构成的图层和色彩进行试错、雕琢与创新。

事实上，《深海》的水墨粒子技术并非新技术，它以粒子技术为底层架构渲染水墨效果，而粒子技术在如今的 C4D 软件和 AE 软件上已经是基础技术，也已经在平面设计和短片影像等商用场景中

被较广泛使用。但其特殊之处在于，它所追求的水墨颜料般的美学效果需要通过大量的粒子光效堆叠实现颜色的奇幻感受，而颜料晕染的形态必须通过实际实验获取才真实自然；同时，让粒子实现丰富的色彩现象的工作量极大，仅一个水母效果就需要几十亿粒子的渲染，而与 3D 视觉效果的结合，又使其工作量几何增长。导演田晓鹏这样概括其工作：经过大量实验记录颜料的晕染形态，为三维模型上色；再以数十亿形态、色彩各异的三维粒子，甚至在单帧画面上制作上百个特效图层，渲染出水墨真实流动的感觉和形态，让细腻、灵动的画面美术风格更显厚重感。可以说，当创作团队为了确认一种 3D 水墨效果，反复利用不同的色彩调配出其溶于水中的变化过程时，《深海》便已经在数字 3D 的技术逻辑之上，实践出了一种美术片的创作传统。

这种对数字技术的手工精神，突破了 3D 动画技术趋向于真实感的保守惯性，将 3D 技术重新安放到了媒介材质的位置，避免了技术本身的美学倾向对创作和审美的主导性。正是因此，美术片观念成为了今天全球动画产业中某些悖论和困境的答案。

（作者为上海师范大学影视传媒学院副教授）

摆脱对于阅读的“误读”

吴心怡

近日，一则《水浒传》被举报的消息在互联网上引起关注。该举报意见认为，《水浒传》中带有滥杀无辜和丑化女性的内容，杀人的武松、李逵、宋江都得到善终，作者“三观不正”，作品是“毒小说”，不适合提供给学生阅读，应该禁止任何学校向学生推荐《水浒传》作为课外读物。

俗话说“狗咬人不新闻，人咬狗才是新闻”，这则消息能在网络上不胫而走，是因为它足够冲击常识。《水浒传》作为四大名著，它的杰出已经划进了常识，举报它很容易就会被大众认为荒谬。但是，在《水浒传》还没有成为名著的古代，它其实也曾几次遭到禁止。《西厢记》与杀人放火毫不相干，只是展现男情女爱，也在明清两朝因为与礼教之间的冲突，常常被判为“淫书”，让林黛玉都不好意思在薛宝钗面前承认自己读过。外国名著《包法利夫人》由于讲述了一个与婚外恋有关的自我毁灭的故事，也曾被冠以“败坏公众道德”的罪名，在其诞生地惹上诉讼。对虚构文学作品“海淫

海盗”的道德审判庭，长期普遍地存在于人类社会之中。

《水浒传》这样的书是否“海淫海盗”，其背后是一个阅读观的问题。“海淫海盗”这个词中，“海”意为教导，这揭示了一种观念，即将阅读当成一个受到书中内容教育的过程。阅读确实具有使人受到教育的功能，但是这种教育过程，并不是机械的必然关系。假如一个人读的书里有什么样的人，他就会变成什么样，那么书本中对不道德行为的描述，必定会将读者变得不道德——在这种机械的阅读观下，阅读会是一件极为可怕的事，毕竟哪怕是道德训诫的书本，若要教人向善，首先也要讲一讲什么是恶，可一旦描述了恶，在这个机械的阅读观下，也难怪这些描述不会毒害阅读者。按照这个逻辑，想要打造一个绝不毒害人的水晶世界，恐怕只禁掉一部《水浒传》也还是不够。须知阅读并不是罪恶的源头，恶行源自于人性本身。《水浒传》中的武松、李逵，举报意见里认为他们犯下杀人恶行，但他们似

乎也不曾读什么“毒小说”。反而现实历史中有不少做出大成就、大事业的，往往对小时候偷读《水浒传》的经历津津乐道。若有人自称看了《水浒传》才去犯罪，只能是他不肯承认自己犯了罪，反而找借口，嫁祸到《水浒传》头上了。

其实，《水浒传》中这些道德上不完美的人物们的故事，阅读它，反而有助于人的心智成长。亚里士多德关于悲剧的“净化”理论认为，悲剧可以唤起人们怜悯、恐惧等情感，被唤起的情感得以净化，让人们对于美德产生新的体验。这个道理也可以用在《水浒传》上。《水浒传》中，一百零八好汉本是天降的魔星，这已经意味着他们是超出规范的人，并不是作为道德模范被提出的。其故事有时让读者觉得爽快、佩服，有时又觉得同情、怜悯，有时甚至是厌恶、反感。读者可以在情感的激荡中，思考书中人物的功过，思考何为正义。还可以在和作者叙述立场的分歧中，了解古今价值观的异同，批判性地看待书本。这恰恰是时至今日青少年继续读《水浒传》的意

义之一。

阅读并不“可怕”，同时阅读也不应该被神化。近日，另一则颇有热度的关于阅读的消息，是来自清宫的《经典常谈》加入八年级语文阅读书目。这一变动，可能是为了借此引起初中生对我国经典的兴趣。消息发布后，《经典常谈》的销量短时间内急剧增长，某社出版的版本立竿见影地售出超过百万册。这在纸质书落寞的今天十分罕见，却又在预期之中。然而不少学生读《经典常谈》时感到十分费力。有人为求效率，选择只读、记别人的知识点笔记，反而将原书弃之不顾，此举虽可能于考试得分有利，却似乎背离了阅读课理念的初心。其实《经典常谈》是关于多部中国古代经典的导读，在它诞生的年代，是“中等以上教育”中经典训练的辅助书本，但 1930 年代中学生的知识结构，与今天的十四五岁学生差别颇大。故而此书现在通常作为大学通识课或中文专业基础课的参考书目。初中语文教材中，也只是将它作为“选择性阅读”，而非“必读”。一

个人从书本中获得的，总是和这个人当下的认知水平相匹配。初中生若有学力出众者，打算利用此书，结合课堂、课余读过的经典名篇，进一步解经典原书，尚且可取；倘若对经典并无兴趣，也无接触渠道，只靠应付任务去阅读它，可能反而会引起厌倦的心思。如果认为阅读了名家好书，就能让读者从此脱胎换骨，这也是夸大了阅读的教育功效——它并没有那么神奇。

摆脱对于阅读的某种“误读”，认清阅读在阅读者身上起到的教育功效有限，一些教育者（尤其是家长）或许会感到挫败。但教育作用，其实也是阅读的一种附加作用。相比教育，阅读对于身心健康的作用不仅十分可观，还更加立竿见影。一项英国萨塞克斯大学“心智实验室”的研究表明，阅读 6 分钟，就可以使压力水平降低 68%，这种效果比听音乐、喝茶或咖啡、散步都更加显著。只是为了放松身心去阅读，并不是错误，也不可耻，它对一个人的成长非常重要。儿童文学作家阿斯特丽德·林格

伦曾荣获安徒生奖，蜚声世界，《长袜子皮皮》是其最负盛名的儿童文学作品之一，但该书刚问世时却曾引起舆论哗然，因为里面看不出任何童话故事中常见的道德训诫。有评论者声称所有读过这本书的人都会模仿皮皮这个特立独行的女孩。但最终，这本书为世界上孩子们带来了快乐，是这些真正的读者认可了林格伦。林格伦在自述她写作儿童文学的目的时说：“我无意去教育或影响那些读我书的孩子。……那些只是想要提供一种阅读体验的书，也应该是被允许存在的。”这也是在为青少年的阅读辩护。

回到《水浒传》话题，那些十几岁的学生，哪怕对于世路人情、江湖社会懵懵懂懂，可还是会因鲁提辖捉弄镇关西的手段忍俊不禁，为林教头风雪山神庙的命运忧心不已。这种阅读体验，对于青少年而言不也是非常宝贵的吗？

（作者为复旦大学中国古代文学研究中心、中文系馆员）