

动画电影《深海》现实与梦境空间叙事与情感传达设计

马佳静, 米高峰

陕西科技大学设计与艺术学院, 陕西 西安

收稿日期: 2023年10月17日; 录用日期: 2023年12月21日; 发布日期: 2023年12月28日

摘要

近年来中国动画电影不断在创制水平和叙事题材上突破达到新高度, 创作出兼具票房和口碑现象级作品。动画电影《深海》是田晓鹏导演继《西游记之大圣归来》又一力作, 叙事策略设计上走出选材于中国传统神话故事的舒适圈, 聚焦现代语境精心设计原创故事, 同时影片叙事具有很强的空间意识, 传统元素与现代语镜结合设计构建的文本空间, 梦境空间和现实空间交叉设计构建的时空体空间, 通过现实和梦境两个空间相互映射进行叙事与情感传达设计及人物内心世界视觉化的异质空间。

关键词

《深海》, 空间叙事, 动画空间, 中国传统元素

Design of Reality and Dream Space Narration and Emotional Communication in the Animation Film *The Deep Sea*

Jiajing Ma, Gaofeng Mi

School of Design and Art, Shaanxi University of Science and Technology, Xi'an Shaanxi

Received: Oct. 17th, 2023; accepted: Dec. 21st, 2023; published: Dec. 28th, 2023

Abstract

In recent years, Chinese animated films have continuously reached new heights in terms of creative level and narrative themes, creating works that combine box office and word-of-mouth phenomena. The animated film *Deep Sea* is another masterpiece by director Tian Xiaopeng, following

***Journey to the West: The Return of the Great Sage.* In terms of narrative strategy design, it breaks away from the comfortable circle of selecting materials from traditional Chinese mythological stories, focuses on modern contexts and carefully designs original stories. At the same time, the film narrative has a strong sense of space, combining traditional elements with modern language and mirrors to design and construct a text space, and a spatiotemporal space that intersects dream space and reality space, a heterogeneous space where narrative and emotional communication are designed through the mutual mapping of reality and dreams, as well as the visualization of characters' inner world.**

Keywords

Deep Sea, Spatial Narrative, Animation Space, Traditional Chinese Elements

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

近年来中国动画电影的崛起,把独具中国风格和蕴含中华文化底蕴的精彩作品带入到大众视野和国
际视野,讲述中国故事,弘扬中国优秀传统文化,传承中华文化基因。《深海》是田晓鹏导演继《西
游记之大圣归来》历时七年又一力作,影片舍弃了取材于中国传统民俗故事的叙事设计策略,以原创的故
事带给观众全新荧幕形象,该片通过梦幻华丽的画面风格、别出心裁的叙事技巧设计和立意新颖的故事
题材取得了9亿票房的成功,丰富了中国动画电影的叙事手法,为中国动画电影添上浓墨重彩的一笔。

叙事是人类与生俱来的一种基本的人性冲动,叙事活动与人类所处的空间及其对空间的意识有着密
切的联系,时间和空间作为叙事的两个维度,传统叙事学研究一向注重时间维度而忽视了空间维度,自
二十世纪末以来社会科学文化领域出现空间转向,叙事学研究也开始注重空间叙事。动画电影作为一门
综合时间和空间的艺术,当下对动画空间叙事在动画中的设计应用研究具有一定的理论意义。

本文结合加里布尔·佐伦和福柯等人的相关空间理论,分析《深海》影片中的空间叙事:传统元素
与现代语言结合设计构建文本空间,梦境空间和现实空间相互映射设计进行叙事与传递情感,人物内心
世界视觉化的异质空间,探讨空间叙事在动画电影中的丰富表现力和无限可能性。

2. 传统元素与现代语境融合设计构建文本空间

在2023年6月2日,习近平总书记出席的文化遗产发展座谈会上,习近平总书记指出“中华优秀传
统文化有很多重要元素,共同塑造出中华文明的突出特性。中华文明具有突出的连续性,从根本上决定
了中华民族必然走自己的路[1]。加里布尔·左伦的文本空间指的是文本所表现的空间,近年来,国产动
画电影不断尝试打造符合民族审美趣味,蕴含民族文化底蕴的视听美学体系。

2.1. 粒子水墨技术创新设计

中国传统水墨元素是中华民族珍贵的文化遗产,也是全人类艺术文化的财富和瑰宝。来自我国千年
历史的水墨画的水墨元素,构建起中华民族独有的美学领域。对水墨元素的应用设计所形成的独特视听
语言,提升艺术感染力的同时,必然也会展现中国审美情趣和审美意境。《深海》便是把中国水墨传统
元素用先进的技术实现创新设计,面对绝对写实的三维技术和流动不规则的中国水墨之间的天然矛盾,

制作团队设计研发出使用三维粒子特效堆积水墨的飘逸感[2]。在粒子水墨技术描绘的海底世界下, 展现出了五彩斑斓绚丽多彩的画面风格, 把水墨画的氤氲感通过飘逸流动的粒子水墨呈现, 在三维动画中设计构建中国美学氛围。在创新设计中传承, 把中国传统元素与先进技术有机融合, 是中华美学精神和中华文化的赓续绵延, 是推动中国动画走向世界的自信。

影片中粒子水墨画面空间设计的呈现, 除了打造别具一致的审美氛围外, 叙事上也起着暗示情节的作用, 粒子水墨空间成为影片真实与虚幻交叉的标志。影片开头参宿跳海, 叙事就此由现实空间转向梦境空间, 现实向梦境的过渡设计正是粒子水墨表现下的绚烂海底空间; 在鱼客人喝了会产生幻觉的疙瘩汤后, 看到屋顶鱼形灯笼变成游动的鱼的幻想也是粒子水墨风的表现, 粒子水墨效果再次成为真实与幻想交换的界限; 以及后续梦境空间中南河拯救参宿、“深海号”向深海之前行、抵达“深海之眼”等情节场景空间的设计表现采用了大量粒子水墨效果, 这些情节都具现实和梦幻的色彩, 南河在现实空间跳海拯救了参宿, “深海之眼”是梦境的出口, 越靠近“深海之眼”梦境越接近现实。

2.2. 现代化叙事语境融合中国传统元素

《深海》的故事题材结合当下社会文化语境, 主角不再是传统真善美的人物形象, 而是聚焦到一个孤单、心思敏感的小女孩参宿, 和生活不如意却仍积极乐观的南河两人之间的故事, 影片将镜头对准现代世界, 设计建构了一个全新的现代叙事语境。除题材基于现代化, 影片中还具不少现代言语表演设计, 如深海大饭店食客提到的“外卖”、食客在用餐时手机先用拍照、食客使用手机对用餐体验评分等妙趣横生的表演, 是现代社会年轻人生活方式的抽象写照。

在现代化叙事语境下, 影片不乏中国传统元素设计的融入。南河盛放海精灵用敞口圆肚的痰盂; 以中国四字成语“至死不渝”、“负荆请罪”命名的创新菜; 写有“您可来了, 一见生财”字样的牌匾, 在中国民间传说中, “您可来了”是阴曹地府门口对联的横批, 鬼差白无常官帽上写着“一见生财”予感谢并对恭敬神明之人以好运, 运用民族元素隐喻真实故事情节。

中国动画创作设计向来有民族化的传统, 中国元素是中国民族动画的灵魂。《深海》通过对动画文本空间层面的民族化塑造, 将中国水墨元素与先进技术创新结合, 把大量中国传统元素融入深海大饭店这一“场所”。利用传统元素而又不拘泥于传统, 兼具本土化精神和国际视野下建构了独具中国审美趣味、富含人文底蕴的叙事空间。

3. 现实与梦境空间交叉设计叙事构建的时空体空间

佐伦的时空体空间指由事件和运动形成的空间结构, 也可以简单称作“时空”, 它包含共时和历时两种关系, 前者指在任一叙事点上客体在文本中相互联系构成的空间关系, 后者则表示在叙事文本中空间的发展存在一定的方向和运动轨迹。动画文本中, 人物的意图和行动、情节的发展组成了动画文本的时空体空间[3]。《深海》的时空体空间可以分为现实和梦境两个空间。

3.1. 现实空间的真实性与梦境空间的虚拟性

动画故事空间除了模仿客观物质世界设计构建具有一定真实性的现实空间, 还有想象力掌握设计构建的虚拟性强的“想象空间”。《深海》中的现实空间与梦境空间设计表现截然不同, 呈现出对比鲜明的画面风格, 铺垫和暗示所叙述故事是现实与梦境的结合。影片开始参宿一家到游轮游玩是现实空间, 参宿跳海进入到另一个世界是依靠想象力构筑的想象空间, 也是参宿的梦境空间。

在空间塑造上, 影片中现实空间是对客观世界的模仿再现, 不论是大海的场景还是海洋天狼星号, 都具有写实性特征, 符合人们的普遍认知。同时现实空间阴色调光线大都是朴实灰暗的, 表征环境氛围

同时渲染人物内心真实情感, 虽然游轮上参宿和家人相处都是带着笑容, 但内心其实并不开心, 如后面南河所说的“不是真正的笑”。

高度的假定性是动画的根本特征之一, 影片中梦境空间是色彩鲜艳、五彩斑斓极具梦幻色彩: 变大的小黄鸭泳圈、鲸鱼状的游艇上矗立着深海大饭店的楼阁、粒子水墨风设计的海洋天空等等亦梦亦真的意象展现了动画虚拟性的一面。导演通过对现实空间和梦境空间两种不同风格设计的塑造, 使两个叙事空间形成鲜明的对比, 使空间更好地为叙事服务。

3.2. 时空交叉设计映射情感

康德认为, 时间和空间是人心中存在的两种先天的感性直观形式, “空间”作为“外形式”规整外物在我们心中的形状以便被直观, “时间”作为“内形式”将外物的空间进一步排列成“先后”或“同时”的序列。叙事作品的空间形式是经由读者的“意识反应”后, 由“时间的空间化”实现的。叙事活动面对的客体是事件, 这一事件既可以是一个单一的小事件, 也可以是由一系列小事件构成的大事件。我们可以通过对这一事件“概观”作空间性理解[3]。

《深海》的空间形式设计从结构上看是时空交叉, 影片镜头从现实空间跨越到梦境空间, 梦境空间中又有现实空间镜头的插入, 最后又回到现实空间参宿在病房醒来, “概观”影片在形式设计上表现为现实与梦境两个时空的交叉。从内容上看是时空并置, 现实空间中的事件是南河拯救参宿的情节, 参宿跳入海中濒临死亡之时被南河救起, 南河支撑着参宿, 两人靠着仅有的一个小黄鸭泳圈飘在海面上, 最后以南河的离开参宿获救作为结局。而梦境空间的事件则是参宿跳海后, 凭借自身现实世界中的意识和记忆构建的梦中故事, 为了寻找妈妈跟随海精灵来到南河经营的深海大饭店。现实空间发生的事件与梦境空间中的故事在时空上是共时性的, 因此现实空间与梦境空间叙事成并置形式。

影片通过元素、场景和角色等方面设计的梦境空间, 向观众揭露梦境是参宿生死一线的幻想, “六天七晚”、“满汉全席”方便面、“有财”猫等元素设计, 来自现实中南河绘本的深海大饭店、深海大饭店中南河的房间和现实中南河的摊位高度相似: 铺满画材的桌子和贴满墙壁的画纸, 桌上摆放的绿色复古台灯和摄影机等场景描写, 及与父亲性格相似的刀子嘴豆腐心老金、和后妈一样总说着“老金, 别对孩子那么凶”的花花阿姨、跟弟弟同名爱吃糖果的小海獭“糖豆儿”及为了救参宿而受伤的南河的角色设计, 这些表现皆是来自现实在梦境中的映射。

影片又通过梦境空间映射现实空间, 向观众传递角色的细腻情感。梦境空间是由参宿的意识和记忆所构建, 观众在梦境空间中理所当然可以体验到参宿的内心情感, 如梦境中开始船员和食客对参宿的态度是“晦气”不喜欢, 映射了参宿孤单敏感的心境, 被南河拯救后, 梦境中小黄鸭泳圈设计相比真实世界中的小黄鸭泳圈体积很大, 参宿希望小黄鸭泳圈体积够大能够支撑她和南河两人。深海大饭店的食客都是鱼的形象, 其中一个食客喜欢咬南河样子的娃娃, 除了暗喻南河会“葬身鱼腹”之外, 也是参宿希望深海的鱼吃饱后不会再吃南河的身体, 与中国古代屈原的故事相似, 是参宿对南河的祝福感谢之情。在梦境中最后抵达“深海之眼”, 即梦境的出口、生命的希望这一段的动画表演, 向观众展现了参宿的勇敢、对生的希望及对南河离开的悲伤之情。

3.3. 空间性意象设计下的叙事情感表达

意象叙事就是在于利用意象表情达意和构建整体场景氛围来推进故事向前发展, 并借助灵巧而又独特的物象揭示背后蕴含的深邃而广阔的人生哲理[4]。意象基本上是空间性的, 意象一般包含物象和事相, 物象是空间性的具体之物在心灵中的影像, 事象之事, 也涉及空间性的场境。无论是对于人类的认知活动, 还是对于文学艺术创作而言, 意象的重要性都是不言而喻的。在叙事中运用意象载体设计传情达意,

提升叙事的深度和广度之余承载创作者欲表达的情感。

海精灵的设计是影片中一个重要的意象,它是参宿的执念和心结。一开始代表着妈妈,海精灵第一次出现是参宿梦境中妈妈的身影变成了海精灵,海精灵也是妈妈曾经讲给参宿童话故事中的形象。生日当天参宿在海洋天狼星游轮甲板上看到海精灵的身影,以及被自己放回大海的鱼变成海精灵,到进入梦境空间后海精灵也是作为可以找到妈妈的意象存在,在影片前半段海精灵的意象的设计是参宿意对母亲想念之情的代表。到影片后半段海精灵代表了南河,梦境中南河的身影变成了海精灵,海精灵蕴含着南河心中最纯净的一面,代表着南河的梦想和初心。所以在片中,参宿是在保护海精灵,而南河不愿意放出海精灵。海精灵意象设计的多重含义的转变,推动故事的发展,揭露表面下蕴含的思想意趣。

4. 人物内心世界视觉化的异质空间

创制者能充分地发挥其无穷化的想象力为观众创制出一种无极化的不可思议的异质空间是动画作品伟大特质之一,异质空间是福柯在巴黎的演讲稿《关于异类空间》中提出的概念,动画作品中的异质空间实质上就是一种时空复杂、隐显、互见、彼此交替的空间[5]。

《深海》影片末尾设计的“幕布空间”及参宿与南河告别设计的“故乡空间”,导演通过设计这两个异质空间视觉化地向观众展现人物内心世界的真情实感,升华影片传递的主题、情感和立意。“幕布空间”中“幕布”隐喻着生死界限,一面是病房中妈妈的呼喊,一面是深海大饭店南河的房间,参宿拼命撕扯“幕布”不愿接受南河因救她而死亡的现实,回到梦境回到深海大饭店拯救南河的渴望,这一异质空间的塑造向观众视觉化展现了参宿的内心世界,通过视觉化表现手法激发观众情感上的共鸣。在“故乡空间”中,参宿在南河的故乡向南河告别,补偿现实空间中无法与南河好好告别的遗憾,在此异质空间中,除表达参宿对南河抱歉和感谢之情外,借南河台词“有的时候这个世界看上去是灰色的,不像梦里那么五彩斑斓,可是就算这样,也一定有一些光亮在等着你,哪怕只是很小的瞬间。”升华影片主题。

5. 结语

总的来看,田晓鹏主导的《深海》结构和内容上空间叙事的巧妙安排;不止步于民间故事神话传说,而是从现代化语境出发根据社会热度话题“抑郁症”塑造的原创故事;画面风格上突破创新,把中国独有的水墨元素与三维技术结合研发出水墨粒子特效,《深海》无疑是中国动画电影道路上新的尝试,不仅给观众带来绚丽多彩的视觉盛宴,弘扬中华美学精神,还以动人的故事传递正能量精神价值,蕴含中华文化底蕴。

参考文献

- [1] 习近平总书记在文化传承发展座谈会上强调 担负起新的文化使命 努力建设中华民族现代文明[J]. 新湘评论, 2023(14): 2.
- [2] 於水. 视觉的奇观构建与风格创新——与《深海》主创谈影片的动画制作[J]. 电影艺术, 2023(2): 129-134.
- [3] 龙迪勇. 空间叙事学[D]: [博士学位论文]. 上海: 上海师范大学, 2008.
- [4] 吉平. 中国西部电影空间叙事研究[D]: [博士学位论文]. 西安: 西北大学, 2019.
- [5] 白英伯. 弗洛伊德原理下动画的异质空间研究[J]. 电影评介, 2018(4): 78-80.