



《深海》： 让世界看到全新中国风

■文/本报记者 李霆钧

关键词：视效奇迹、宏大命题、美学创新

定于大年初一上映的动画电影《深海》由《西游记之大圣归来》导演田晓鹏耗时七年打造，近来因前所未见的视效奇观和美学风格“出圈”。

据悉，为打造“前所未见”的大银幕奇观，主创耗时两年开创性研发“粒子水墨动画”，第一次实现中国水墨与主流三维技术的绝佳结合。在故事性方面，影片聚焦生命议题，通过现代少女（参宿）误入深海的冒险之旅，治愈当下每个“走过长夜的你”。

前所未有的庞大制作体量。据悉，影片“劈海”镜头，单镜头粒子特效多达一百余层，粒子数量高达几十亿，负责该镜头的特效师更是将原计划“3天”完成的镜头硬生生熬到“15个月”。正如电影《深海》总制片人易巧所言，“这是一场不自量力的冒险，但我们会永远坚持做最前沿的作品”，期待大银幕见证前所未有的“东方大奇大美”。

剧情玄机“比海更深”

《深海》在奇幻冒险的外壳下，承载的却是对于“生命”的探讨。女主参宿是一个生活在每个人身边，却又普通到容易被忽视的小女孩：习惯性将自己“藏”在红帽衫中，来躲避热闹的人群；习惯性责备自己，觉得“一切都是我的错”……在人均“情绪病”的当下，观众极易在《深海》找到共鸣，希望每个人都能解开“心结”，找到“生命的出口”，在新的一年里，获得真正的开心。定档海报由著名设计师黄海设计，女主参宿

“以海为被”，展现出影片“宜春节观看”的强治愈特质。

影片已公布的细节也耐人寻味：来自“深海”的魔法船长南河到底什么来头？参宿的“心结”究竟是什么？沉入海底的红卫衣有何隐喻？众人携手对抗的“红鬼”是否暗示更大危机？不同于首款预告的“美哭”、角色预告的“萌哭”，定档预告的情绪张力，让观众相信《深海》还会不断带来意想不到的内容。

《深海》角色亮相丰富且极具想象力，令观众对奇幻世界产生期待。一方面，“动物员工”的性格鲜活有趣：舵手却不分左右，主厨临阵学习做菜，处处偷懒的海獭服务员……连一闪而过的配角都“浑身是戏”，实力刷新观众对“背景板”角色的认知。另一方面，《深海》角色数量之丰富达国产动画巅峰，这些“萌萌哒”互联网的新宠，也让网友直呼观影理由“+1”。

“萌萌哒”海獭征服观众

影片公开的影片插曲《小白

船》MV中，深海船员集结登场，上百只可爱的萌萌哒萌宠舞蹈，趣味十足。据了解，影片中海獭的年龄设定是学龄前，海獭表演也更贴近小朋友的状态，萌态尽显。自角色预告发布起，《深海》中的“萌萌哒”海獭就征服了众多网友，连演员赵丽颖也换上了海獭“糖豆儿”的头套，网友纷纷表示“好想rua”，“想偷一只回家”。上百只可爱萌宠，将为观众带来大年初一满满的治愈。

据悉，海獭是全世界毛发最多的动物，而《深海》里海獭有80多只，每一只都要单独做毛发的动态，难度巨大。这些蓬松柔软又根根分明的心血和时间才呈现出完美效果；动画师不仅为海獭设计了外层毛发、下层绒毛、手臂长毛、参差不齐的胡须等等，并且随着海獭的动作，每根毛的方向都不尽相同，呈现出不同的状态，甚至可以看到风中被吹落的根根毛发。难怪被网友调侃说：“每出现一只毛茸茸的海獭，就有一个动画师失去他的秀发”。

中国动画人永远在创新

在接受采访时，影片导演田晓鹏坦言“如果没有创新二字，我可能不会做电影”，这种孤注一掷的艺术追求也接连在其作品中得到印证：2015年，电影《西游记之大圣归来》横空出世，以“成人向动画”的题材创新，打破了国产动画

“低幼劣质”的刻板印象，拉开了“国漫崛起”的序幕；而时隔7年推出的全新力作《深海》提出了更高挑战——在美国、日本动画占据全球主流的困境下，尝试探索独属于中国的三维动画形式。

可以看出，《深海》是一部兼具“东方大美”与“世界眼光”的创新影片。其一，视效技术上的创新：影片开创了“粒子水墨”这一独属

于中国的全新三维动画形式，赋予了中国水墨画全新生命力。其二，色彩美学的创新：影片一反大众对深海的“幽暗”认知，而是以融合上百种色彩的水墨国画作为美术概念，前所未有的视觉奇观更令网友直呼“惊艳”。

作为首部将“粒子水墨”技术应用于全片的动画电影，团队成员坚定创新使命，挑战着前所

◎ 幕后数据：

▶ 两年：

为模拟水墨的色彩流动，制作人员前后尝试了一百余次的“洗洁精、丙烯、食用色素、牛奶”混合实验；为还原水墨画的飘逸与颗粒感，制作人员尝试以无数粒子堆积成水墨的形态，以此打破三维物体的硬轮廓。据悉，从2016年第一张概念图诞生到动起来耗时整整两年。

▶ 8-30

《深海》为萌物设计了8岁到30岁不等的年龄层：比如，偷懒的海

獭是学龄前的小朋友、看似成熟的海豹设定是8岁儿童等。一切制作上的极致表达，都是为了让观众更加“沉浸式”相信深海的故事。

▶ 27个、500条

因为海精灵没有固定的模型，需要用模型组合的方式才能达到较好的表演、蠕动效果——仅角色模型就多达27个（通常角色只有1个），变形后整体触须条数更是多达500多，动画表演甚至细致至单根触须。

▶ 1亿-2亿

团队在前期投入了2年的视效研发时间，最终摸索出“粒子水墨”技术，才将三维与二维水墨融汇结合。例如，《深海》首次亮相的一分钟预告，背后是长达两年的反复试验。据悉，预告中单帧画面粒子数高达1亿-2亿，仅单帧渲染就需1小时。

▶ 4000

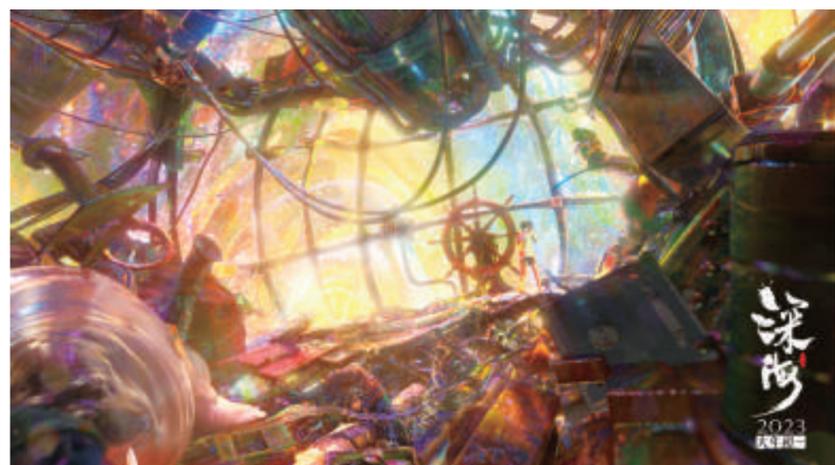
“深海号”静若小岛，周身样式各异的珊瑚多达4000多个，设计极为精巧。

◎ 观众短评：

▶ 田晓鹏导演的动画美学不是简简单单的画面美而已。之前看到释出片段的画面就觉得惊艳，但在纯粹的技术美以外，《深海》还尝试着更深刻的表达，去关注普通人的成长历程，用炫彩的动效为每个像女主角一样的普通人编织了一场梦境。

▶ 深海，好似代表的是黑暗，也是长夜。在春节档一片红火的热闹中，电影《深海》一抹治愈的亮色蓝。正如片子关注被边缘化个体，“献给走过长夜的你”。希望它拥有更多的可能性，希望中国动画还是有机会的。

▶ 看了《深海》动画电影的7年幕后制作过程，画面太细节了太太太细节了！每一帧都是4K壁纸，就凭他们制作过程中修改的每一细节，真的感受到制作组的用心良苦，也是我被感动到了。



◎ 主创声音：

问：想通过《深海》向观众传达什么？

答：一是，所有人都应该会去思考的问题：生命的意义到底是什么。生命中总有那么一些很闪亮和温暖的瞬间，会给人们带来生活下去的力量。我觉得这是动画片的一个优势：我们可以把那些存在于瞬间的美好变成一个世界。

二是，这几年大家的生活发生了一些变化：可能有时候会感觉生活会黯淡，压力也随之变大。在这样的情绪里面，怎样去找到那些美好的瞬间，怎么让自己重新提起勇气，去面对这种状态。经历过这段时间，大家对于生活和生命的感受，会更加强烈。

问：《深海》在创新性与原初性方面，有怎样的亮点？

答：美学创新上，一般动画电影制作都是3年左右，《深海》做了7-8年，因其投入大量研发的时间。为打造“前所未见”的大银幕奇观，主创耗时两年开创性研发“粒子水墨”技术，第一次实现中国传统水墨与主流三维技术的绝佳结合。过程中，为让第一张画面动起来用了两年，每帧画面粒子数量达数十亿，单帧渲染时间需要1个小时。

题材的原创性上，《深海》放

弃“流量密码”神话故事，大胆聚焦现代题材与原创“小人物”，将100%全新的奇幻世界搬上银幕；除原创现代女主（参宿）外，影片还原创上百只奇幻萌宠，仅“海獭”一角就有80余只，角色数量非常丰富。

问：这部影片在制作层面的特点是什么？

答：《深海》更进一步地尝试了“电影感”这件事，这在动画电影中也是相对稀缺的。

叙事上，每个画面都要交代、存在的意义，而不是一带而过。

摄影上，首次采用真人电影中的摄影指导，运用运镜、镜头景深、虚焦、变焦等方式呈现真实摄影的画面。

色彩上，通过光影展现情绪的交错和递进。影片大量使用了光斑、光晕和不同光的色彩的光影，呈现五彩梦幻的世界。这样的制作用真人电影来对比说明的话，等于是在动画环节的表演之后，在灯光环节后期又加入了一层表演，工作量和难度翻倍。

问：粒子水墨技术的创新点有哪些？

答：《深海》打破大众对深海“幽暗”的认知，融合上百种色彩的水墨国画作为美术概念，把海

做成“打翻的颜料缸”，呈现“前所未见”的有想象力的海。在美国、日本均在“三维”、“二维”领域自成风格的局面下，《深海》首次将“水墨”（中国传统文化灵魂）和“三维”（世界主流动画技术）创新结合。做粒子的很多，做水墨的也很多，但把这个融合起来的很少，把它做成100多分钟的长片，是从来没有的。

问：这项技术的制作难点是怎样的？

答：因为无从参考不断试错，付出大量时间、资金沉没成本，视效风格史无前例、无从参考，《深海》第一张概念图“动起来”就用了两年。

要克服技术上的天然矛盾——水墨写意流动，三维具象固定。国画留白、写意，三维具体写实，两者天然矛盾。为模拟水墨的色彩流动，团队尝试了一百余次的“洗洁精、丙烯、食用色素、牛奶”混合实验。为还原水墨画的飘逸与颗粒感，团队用无数粒子堆积成水墨形状，以此打破三维物体的硬轮廓。

影片“劈海”镜头，单镜头粒子特效达一百余层，粒子数量高达几十亿，负责该镜头的特效师更是将原计划“3天”完成的镜头硬生生熬到“15个月”。

