

羊城晚报记者 李丽

幕后

春节档结束了。但对于《深海》的导演田晓鹏来说，这部电影的历程还远未结束。影片在春节档六部新片中排名第五，截至2月3日18时收获票房5.9亿元。用田晓鹏的话来说：“离回本还有点远。”《深海》必须继续航行，用长期上映来争取更多票房。

七年磨一剑，田晓鹏对《深海》寄望颇深，却未料到有不少观众表示“看不懂”或“不喜欢”。近日他在抖音以电影《深海》的账号开了一场直播，主题是“一场毫无保留的观众对话”。在直播中，田晓鹏一个人坐在灯光昏暗的室外，要求观众“给《深海》提意见，再犀利也可以”。尽管当晚来直播间的多是国漫的影迷，有的人甚至已三刷四刷《深海》，他们跟田晓鹏的交流中也满是鼓励和支持，但田晓鹏还是自省：“这部电影，我拍得过于任性了，下一部我不会再这么拍。”

《深海》的经历其实也是不少中国动画创作者的共同境遇。他们心怀理想，却在观众接受度和自我表达的执念之间挣扎。但并不是每个创作者都能像田晓鹏这般毫无保留地面对现实，正因如此，这场复盘对中国动漫乃至中国电影来说，才愈显珍贵。



《深海》导演田晓鹏

《深海》的主线剧情并不复杂：一个在重组家庭不被重视的女孩参宿，落海后误入深海大饭店，不但拥有了一个奇妙的旅程，还认识了又瘦又帅的饭店主人南河。深海大饭店的奇幻场景是全片的亮点，但对《深海》剧情的质疑也集中在这一段。部分观众觉得，这段剧情“混乱”、“断断续续”、“不明所以”。对此，田晓鹏解释，这是因为这段故事真正的“编剧”是女主人公参宿。

问：总觉得深海大饭店的故事有点乱？

田晓鹏：这个困惑可能是比较普遍的，我正好借这个机会跟大家解释一下。其实故事的主体是参宿的梦境，所以在某种程度上，参宿更像是这部电影的编剧——这么说不是在“甩锅”啊。我的意思是，这个梦是她的主观意识形成的，所以是她在根据自己的心情塑造整个世界，包括情节和人物。

剧情到底要不要这么设计，其实我们也想过很久，但最终还是决定从参宿的内心出发，而不是遵循一个剧作的普遍原则。这应该说是一个比较任性的决定，现在看可能是过于任性了，容易让观众觉得故事逻辑有问题。

问：为何南河的身世在电影里没有交代？

田晓鹏：关于南河的身世，电影是留白了。比如有一场戏，南河跟参宿在投影仪前看雪。我们在做剧本的时候，曾经想过让参宿问他这是哪，然后他回答，这是他的家乡，他小时候经历过什么。但这段戏做完以后，我们觉得不对，就全都拿掉了。我们还是想遵从那个原则：这是参宿的梦境，所以不应该过多地塑造南河的性格，因为参宿对南河的认知几乎空白，只有一些很表面的印象。

当然，这又会带来另一个问题。因为观众有日常的观影经验，大家在看到一个双人关系的时候，自然会去想这个人背后的故事是什么。但在这部电影里，南河似乎有一段故事，但他从来都没有说出来。所以，我们片尾设计了一个手绘本，它其实相当于一个幕后故事。绘本简单回顾了南河的身世：他从一个小地方来，曾是一个有志青年，他聚集了海豹、海象、海獭这些小伙伴，要做一个饭店，到海底去冒险。

问：参宿落海究竟是主动还是被动？

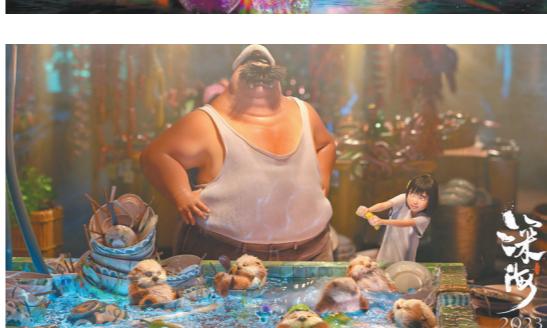
田晓鹏：她是自己跳的。前几天我看到一个评论，认为她去救了一条鱼，然后意外被海浪打了一下。我这才发现，原来这个信息点，其实存在理解误差。可能我们创作者自己看了太多遍，太习惯这个电影了，所以理所当然地觉得观众第一次看的时候也能一下子看懂。事实上，后期剪辑的时候也有人提意见，说这样会不会让大家看不明白，但是我们试来试去，始终觉得如果把事情说得太明显了，电影就会少了很多诗意。

春节档结束，但「深海号」仍需远航

[剧情解释二] 真正的「编剧」是参宿



田晓鹏复盘《深海》：确实拍得过于任性了



[制作揭秘一] 想挑战三维动画动作设计的极限

除了对剧作有疑问，还有观众表示，影片的画面看起来过于纷杂，而3D也让看得很有点累。对此，田晓鹏毫不犹豫地表示是自己的锅——想要对影像进行创新和突破，甚至挑战三维动画里人物动作的极限。

问：为什么要把3D做得那么深？

田晓鹏：这次我们的3D做得非常夸张，其中一个原因是我想总担心观众看的时候觉得这是个假3D，是骗人的，是浪费钱，所以有意把效果做得更深邃一点。另一个原因则是为了沉浸感，因为整个片子想要体现参宿的梦境，希望给观众一种仿若梦中的感觉。

但现实情况是，我们跑了很多影厅，也没找到一个亮度和声音特别标准的。我们自己也缺乏经验，做的时候老担心观众看不清、听不清，就把很多事情给放大了，再叠加过分斑斓的色彩和那些很满的画面，其实会给人一种不太舒服的感觉。有些观众就说片子特别花，特别满，看起来很累，整个观影感受不好。这一点是我们未来特别要注意。

问：南河这个角色的动作为何如此跳脱？

田晓鹏：我们这次想有一个突破，想通过这个人物挑战一下动画的极限。大家都知道，相比二维动画的夸张，三维动画的表演通常比较工整，我们想打破二者之间的壁垒，想看看三维动画的表演到底能疯狂到一个什么程度。但我们现在也看到很多批评，比如觉得南河过分聒噪，本应该为剧情服务，但有时候表演过于夸张抢戏。

或许因为我们都是动画师出身，有些画面，大家看到会觉得奇怪或疯狂，但从我的角度讲，我特别想感谢也想夸奖动画师们对极限的挑战。这种创造性的尝试，对未来的国产动画可能是有帮助的。

问：这部电影为什么做了七年？

田晓鹏：这七年，我们其实在各方面走了很多弯路。我们一开始想得挺简单，觉得做一部原创也就三四年，毕竟当时已经有《西游记之大圣归来》的经验。但真的做起来，才发现当年做《西游记之大圣归来》的底子已经不够用，很

多东西需要重新开始。像片头那段鱼群漩涡就做了两年多，那时基本就花光了前期投资。我们自己也吓了一大跳，觉得如果都做成这样，这个片子什么时候才能做完，最后得花多少钱？但是执念已经到了，还是得咬紧牙关继续做。

我们确实是有野心的，总希望不仅仅能完整地讲一个故事，还要有匹配得上的画面，更想挑战一下中国现有的动画基础。这个野心可能有点过大了。

问：有没有借鉴宫崎骏动画？

田晓鹏：正好借此说一下深海大酒店的由来。我们最早做这条船的时候，思路是想把它做成特别科幻感的一条船。后来随着故事的演变，船的设计也改了很多次。现在大家看到的船像一条鲸鱼，身上长满了珊瑚和植被，顶上还有一个像小岛似的东西。这个小岛曾经很死板，后来有人提出，能不能让它有一种呼吸感。结果做完启动起来，大家突然觉得有点像《哈尔的移动城堡》。

虽然我们做设计的时候，不曾有意去致敬或学习，但你做来去做，似乎都逃不脱大师的影子。人家早在很多年前就把很多可能性都做出来了，除非你真的是一个天才，你才能全面地突破他。

但是，哪怕整个设计里只有一点小小的自己想要的东西，日积月累起来，就可能慢慢形成我们自己的审美。

问：片末“快醒醒，散场了”的字幕是啥意思？

田晓鹏：这是我一个小小的恶趣味。我在做片子最后剪辑的时候，因为看了太多遍，所以挺犯困的，于是就在最后打字幕的时候加上“快醒醒，散场了”，希望同事看到这儿的时候会觉得欣慰。这句话的另一层意思是，观众看到这里会觉得好像刚做完一场梦，准备回到现实世界。

说到恶趣味，大家记得南河吃鞋的镜头吗？那里的表情和动作都有更多，但最后都剪掉了，还挺可惜的。我个人很喜欢这个镜头，而且我们动画师做吃鞋的动作做了很久。这倒不是出于恶趣味，而是单纯从动画表演的趣味来说，觉得这个很有意思。

有点超前，即使有点实验，但观众还是愿意接受。可实际情况不是这样。不管你在作品里夹杂了多少个人表达或者先锋实验，首先还是要让观众接受。

问：未来会牺牲更多个人风格吗？

田晓鹏：我知道大家特别担心我因为这个作品受到打击，会过分地向商业妥协。其实不会，我做一个作品，首先还是得过自己这一关。得是我喜欢的表达，得是能感动我的情感类型，我才会去做。比如有人说我不擅长做喜剧，我完全接受。做喜剧，一是需要天分，二是你得相信这个事。我自己是不太相信喜剧的，所以做出来的节奏和包袱都不太到位。自己都不能感同身受的东西，还是别做，这也是我的一个教训。

我说的妥协，更多的是指开放性地听取意见，把自己太过实验性的東西控制一下。动画师出身的人确实容易对动画本身有执念，比如画面好不好看，细节到不到位，但从电影的角度来说这些都不是最重要的，更重要的是整部作品的节奏和故事走向。

问：如何看待毁誉参半的评价？

田晓鹏：我知道很多人支持《深海》，但我更愿意听到很真实的批评。说到底，那些负面意见还是因为大家看完之后从心里觉得片子没达到预期。这些观众在提意见的时候，能更清楚地指出片子的问题在哪，而这一点我非常需要。虽然对《深海》来说已经晚了，但是今后的路我就知道该怎么走。

当然，我个人也希望能有更多的人去试着理解这部电影的表达，而不是拒它于千里之外。

[档期与回本] 现在离回本的目标还比较远

上映之前就知道排片大概会是什么情况，这些天每天都很焦虑，但还是得接受现实。其他的片子确实都很棒，火有火的道理。而我自己，没能做出一个让自己觉得满意、让大家觉得值得的电影，心里还是挺愧疚的，对不住大家！我觉得这个票房和反馈打醒了我。有些事情如果早一点明白，我可能会做一些妥协。

问：《深海》目前票房能回本吗？

田晓鹏：具体的成本不太好回答，但确实很高，现在离那个目标还比较远，这是实话实说。但这部影片问世，对我来说，得到了一些我想要验证的答案。下一步如果有可能，我会做一些对得住投资人、对得住家人、对得住公司这么多同事朋友的电影，会更商业化一些。

换句话说，我会更考虑观众的感受。电影是一个商品，有的时候我们可能过分自我，总是期待自己做的东西，即使



2023