

“与灵共舞”：AIGC 技术下动画电影的后人类转向

宋子丰

浙江师范大学 浙江 金华 321004

【摘要】：动画电影作为一种赋予无生命之物以生命的艺术形式，其本体论根基天然指向后人类主义对人与非人边界的消解。本文从后人类主义视角出发，考察 AIGC 介入下动画电影在创作主体、角色造型与叙事结构三个维度的深刻变革。在创作主体层面，AIGC 瓦解了传统动画的作者论神话；在角色造型层面，AIGC 动画实现了从模仿到生成的逻辑转换；在叙事结构层面，AI 生成的不稳定性被转化为叙事语言，呈现出一种以算法预测为节奏的非人时间。AIGC 动画不仅是技术革新，更是后人类主义最鲜活的艺术预言——它迫使我们在人与算法的共舞中，重新思考创造力、主体性与生命本身的意义。

【关键词】：后人类主义；AIGC；动画电影

DOI:10.12417/2982-3846.25.06.019

前言

在当代电影的版图中，动画始终占据着一个独特而暧昧的位置。它不同于真人电影的记录本性，而是通过逐格拍摄、手绘、建模等方式，从无到有地创造出运动的幻觉。动画理论家艾伦·蔡托默说：动画的本质在于赋予无生命之物以运动和生命的行为，这一行为本身，就蕴含着一种超越人类中心主义的冲动。^[1]然而，当这个赋予生命过程不再完全由人类掌控时，动画的本体论根基是否会面临转向？后人类主义的核心洞见在于：人类从来不是世界的唯一尺度，技术与非人行动者始终在参与着意义的建构。唐娜·哈拉维在《赛博格宣言》中早已宣告，边界在 20 世纪末已然瓦解，人与动物、人与机器、物理与非物理的界限变得不再清晰。而动画，作为一种以无生命模拟有生命的艺术形式，天然就是赛博格的试验场，也正因为如此，动画电影的选题很多都是赛博格式的。在这个意义上，动画早已是后人类的，生命在无生命的线条中自然的涌现出来。这种转变呼应了后人类主义的核心主张：人类不再是万物尺度的唯一基准。更重要的是，AIGC 动画所呈现出的独特艺术质感，呈现出这种非人之眼观看下的世界图景该如何解释，这是本文所关照的重要命题。

1 创作主体的消隐与重构

在传统动画电影的生产体系中，作者是一个神圣而不可动摇的坐标。伟大的动画导演被视为作品的灵魂赋予者——他们构思世界、设计角色、掌控节奏，将个人意志灌注到每一帧画面之中。即便在高度工业化的 CG 动画生产中，导演依然是意义的最终仲裁者。然而，AIGC 技术的介入正在瓦解这一稳固的创作结构。当算法开始承担生成的核心职能，当人类退居为

提示者与筛选者，动画创作的主体性正经历着从人向人机共生的转向。本章将从后人类主义的视角出发，考察这一主体性重构的内在逻辑，并通过国内外典型案例的分析，揭示 AIGC 动画中创作权力的转移与作者身份的裂变。

1.1 从作者神话到分布式主体

动画史上的作者论传统，实际上是一种人类中心主义的艺术观。它将创作者视为意义的唯一源泉，将作品视为艺术家意志的延伸。在宫崎骏的吉卜力工作室，每一部作品都深深烙印着导演的审美趣味与哲学思考——《龙猫》中的自然崇拜、《千与千寻》中的身份迷失、《起风了》中的技术伦理，无不体现着创作者的主体性投射。这种创作模式的逻辑是，动画角色的生命来源于人类艺术家的赋予，机器只是被动的工具。后人类主义对这一预设提出了根本性质疑。罗西·布拉伊多蒂在《后人类主义》中指出，后人类主体是一种分布式主体，它不再局限于人类个体，而是延伸到技术、动物、环境等非人行动者之间。^[2]从这个视角来看，动画创作从来就不是纯粹的人类行为——画笔的材质、颜料的流动性、摄影机的机械性能，都在参与着意义的建构。而 AIGC 技术的特殊之处在于，它将这种非人参与提升到了前所未有的程度：算法不再仅仅执行指令，而是开始主动参与创造。

1.2 人机共谋：AIGC 动画的创作实践

2023 年，Netflix 与 WIT Studio 联合推出的动画短片《犬与少年》，标志着 AIGC 技术首次大规模介入商业动画制作。《犬与少年》的制作特辑揭示了 AIGC 创作中的权力转移：制作团队使用 Stable Diffusion 等工具，通过输入文本提示生成背景图像，再经过人工筛选、修正和合成。这一流程中，人类艺

作者简介：宋子丰（2001-），女，汉，山西原平人，硕士研究生在读，浙江师范大学，研究方向为戏剧影视学专业。

术家的工作从绘制转变为选择与修正，他们不再直接创造画面，而是在算法生成的大量选项中做出决策，人类成为了算法生产流程中的一个把关者。2024年 OpenAI 发布的 Sora 模型则将创作主体重构推上新高度。Sora 能依文字提示直接生成长达一分钟的高清视频，催生了提示工程师这一新创作身份。与传统导演不同，提示工程师核心能力在于理解算法逻辑和精确运用语言，需反复调整提示词引导算法生成预期画面。此过程更像驯化，人类不再直接赋予无生命之物生命，而是通过与算法对话共同生成生命幻象。在国内，AIGC 动画的发展呈现出不同于西方的路径。以《致亲爱的自己》为代表的一批 AI 实验短片正在探索着算法的艺术潜能。这些作品由个人或小团队完成，呈现出强烈的“AI 美学”——闪烁的轮廓、不稳定的变形、非理性的运动轨迹，不少创作者利用这种美学生成气质相似的“梦核”类视频作品，这种创作实践体现了激进的后人类态度：人类不再追求对画面的绝对控制，而是拥抱不可控性所带来的意外惊喜。

1.3 主体性重构的三重逻辑

通过对国内外案例的分析，我们可以勾勒出 AIGC 动画中创作主体重构的基本逻辑，这一重构主要体现在三个层面。

第一，创作权力的分散化。在 AIGC 动画中，权力分散于“人-算法”网络之中。算法通过生成画面、预测运动、合成声音等方式，参与着角色灵魂的塑造。没有人能够宣称自己是意义的唯一源头。

第二，创作过程的不可控化。AIGC 动画的生成过程带有内在的不可预测性，同一提示词在不同时间、不同种子值下可能产生完全不同的结果。这种不可控性迫使人类创作者改变工作方式，创作不再是意志的实现，而是与算法的博弈。

第三，创作身份的后人类化。在 AIGC 动画中，人类的创作身份发生了根本性转变。导演成为了人机协作网络中的一个节点，而非网络的中心。人类的价值不再体现于对画面的直接控制，而体现于对文化意涵的把握、对审美方向的判断、对技术伦理的反思。

AIGC 技术正在瓦解传统动画的作者论神话，推动创作主体从人类中心主义向人机共生转变。这一转变呼应了后人类主义的核心洞见——人类从来不是世界的唯一尺度，技术始终在参与着意义的建构。这一主体性重构不仅改变了动画的生产方式，事实上也深深影响了动画电影创作的角色形象。

2 赛博格的身体与“后人类”角色造型

在传统动画的视觉体系中，身体始终是一个稳定而自足的实体。即便是在《蜘蛛侠：平行宇宙》这样激进探索视觉边界的作品中，角色的身体依然遵循着透视法、解剖学与运动规律

的基本约束。AIGC 动画的介入正在瓦解这一稳固的身体观念。角色的运动基于像素预测与神经网络的计算而生成，身体便从模仿的客体转变为生成的主体。本章将从唐娜·哈拉维的赛博格理论与凯瑟琳·海勒的后人类身体观出发，考察 AIGC 动画中角色造型的本体论变革。

2.1 从模仿到生成：身体边界的数据化消解

传统动画的角色造型，无论风格如何变异，其底层逻辑始终是对物理现实的“模仿”。即便是《蜘蛛侠：平行宇宙》中迈尔斯·莫拉莱斯的抽帧式运动、画面中的网点印刷效果，其内核依然是基于人类视觉经验的抽象与夸张。这种造型逻辑隐含着一个人类中心主义的预设：身体是有边界的、不可逾越的实体，动画的变形必须建立在对正确身体的偏离之上。

AIGC 动画彻底颠覆了这一逻辑。以 OpenAI 的 Sora 模型生成的“气球人”为例，角色的运动是基于海量视频数据训练后对像素运动的预测。其结果是：角色的身体呈现出一种可塑性——手臂无限延伸，躯干随意扭曲，边界在帧与帧之间不断消融与重构。这种变形是生成机制的内在属性。凯瑟琳·海勒在《我们何以成为后人类》中指出，在后人类视野中，身体不再是意识的载体或不可逾越的边界，而是信息流动的临时聚集。AIGC 动画中的角色恰恰印证了这一判断——它们不再是身体，而是数据肉身。

2.2 环境的能动性：从布景到主体

在后人类视角下，AIGC 动画中最具革命性的变革之一，在于环境与角色关系的重构。传统动画中，背景是布景，服务于角色叙事的被动存在。但在 AIGC 的生成逻辑中，环境与角色往往共同涌现，呈现出一种环境即主体的倾向。以 Sora 生成的东京街头为例，街道、建筑、行人、光线并非各自独立的元素，而是同一神经网络同时预测的结果。这意味着环境和角色成为了共生体。

这一技术事实对动画接受具有深远意义。在接受层面，图底关系的消解阻断了观众对角色的简单认同，观看体验从代入转变为遭遇。观众被卷入一个不断生成的、难以预测的世界之中。这种观看方式的转变，呼应了后人类主义的核心洞见。加塔利和德勒兹的核心概念：生成（becoming）就在预见一种后人类的图景，主体不是先于世界存在的，而是在和世界的关系中生成的。AIGC 动画迫使观众以一种去人类中心主义的目光重新审视影像世界。在这个意义上，AIGC 动画不仅是技术革新，更是一种感知训练——教会我们如何观看一个没有中心的世界。

2.3 非线性叙事与后人类的时间性

在传统动画的叙事体系中，时间是一个可预测的、服务于

因果逻辑的维度。无论是线性叙事还是非线性，最终叙事时间的组织始终围绕着人类主体的意识流动与情感起伏展开。然而，AIGC动画的介入正在瓦解这一稳固的叙事框架，动画电影的时间性正在经历从“线性”到“分形”、从“因果”到“关联”的深刻变革。

2.3.1 AIGC的“故障”作为叙事语言

AIGC视频生成目前最显著的技术特征，是其内在的不稳定性。常见的现象包括：角色的轮廓在帧与帧之间闪烁、物体的形状发生难以预测的扭曲、运动轨迹出现断裂与跳跃、场景的连续性被突然中断。在传统动画制作中，这些现象被视为技术缺陷而被严格排除。然而，在AIGC动画的创作实践中，越来越多的艺术家开始自觉地将这些故障转化为叙事语言。

这种转化具有深远的美学意义。德勒兹在《电影2：时间-影像》中区分了“运动-影像”与“时间-影像”的差异：前者服务于感知-运动图式，时间被组织为因果链条中的环节；后者则打破了这一图式，让时间以其纯粹形态呈现^[1]。AIGC动画中的故障，恰恰具有这种时间-影像的特征，观众被迫从理解故事的幻觉中抽离出来，直面时间本身的断裂、重复与循环。

在国产AI实验短片《致亲爱的自己》中，这种故障美学被自觉运用。角色在回忆与现实的交界处，身体开始融化、轮廓开始闪烁、背景与前景开始渗透。这是创作者有意利用AI生成的不稳定性来表现记忆的模糊性与主体认同的脆弱性，是一种后人类的叙事策略。

2.3.2 数据库叙事与非人时间

AIGC动画的叙事逻辑与传统动画的根本差异在于：传统叙事基于语言，AIGC叙事基于数据库。在传统动画中，编剧先构思故事，再转化为分镜、原画、动画；叙事的意义先于素材而存在。而在AIGC动画中，叙事的素材先于意义——算法根据海量训练数据生成影像，人类创作者从这些影像中选择、

组合、重构，形成叙事。这种数据库叙事暗合了后人类主义对人类时间的解构。海勒在《我们何以成为后人类》中指出，控制论与信息技术的兴起，使得时间不再被视为人类意识的流动，而被视为信息的处理与传输^[2]。在AIGC动画中，叙事的时间不是人类情感的延伸，而是算法预测的展开，每一个画面都是数据库中无数可能性的实现。这种叙事模式，指向了一种非人时间。它不再以人类意识的流动为尺度，而是以数据处理的节奏为尺度。对于观众而言，观看AIGC动画的体验不同于观看传统动画，观看的过程如同穿越一个数据空间。这种观看体验是后人类的：它训练我们以非人类中心的方式感知时间——不是线性的、目的论的，而是网状的、分形的。

3 结语

本文从后人类主义的理论视野出发，考察了AIGC技术介入下动画电影在创作主体、角色造型与叙事结构三个维度的深刻变革。我们得以窥见一个正在浮现的图景：动画电影正在经历从“人类中心主义”向“人机共生”的范式转换。哈拉维早已预言：人与机器、自然与文化的边界是政治建构而非自然事实^[3]。AIGC动画通过其生成机制暴露了这一边界的任意性，迫使观众以去人类中心主义的目光重新审视“何以为人”的根本问题。同时也让观众在现实生活中体验后人类时代的思考方式，或者说帮助观众打开后人类时代的大门。当然，AIGC动画的兴起也带来了亟待反思的问题。宫崎骏对AI动画是对生命的侮辱的批判，提醒我们警惕技术乐观主义背后的伦理风险。AIGC动画电影的发展将不仅是技术的迭代，更是人类自我认知的深化。它迫使我们承认：在电影创作中，人从来不是唯一的能动者；在生命的形式中，人也从来不是唯一的尺度。未来的动画电影，将是人类情感意图与机器非人智能深度耦合的产物。这种耦合，正是后人类主义所描绘的成为赛博格的必经之路。作为研究者与创作者，我们更应关注这种新媒介如何塑造了新的感官、新的身体和新的叙事政治。在人与算法的共舞中，动画正在成为后人类主义最鲜活的艺术预言。

参考文献：

- [1] 德勒兹 G.电影 2:时间-影像[M].谢强,蔡若明,马月,译.长沙:湖南美术出版社,2004.
- [2] 哈拉维 D.类人猿、赛博格和女人:自然的重塑[M].陈静,译.第2版.郑州:河南大学出版社,2016.
- [3] 海勒 N K.我们何以成为后人类:文学、信息科学和控制论中的虚拟身体[M].刘宇清,译.北京:北京大学出版社,2017.
- [4] BRAIDOTTI R.Nomadic subjects:embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory[M].New York:Columbia University Press,1994.
- [5] BRAIDOTTI R.Posthuman knowledge[M].Cambridge:Polity Press,2019.
- [6] BRAIDOTTI R.A theoretical framework for the critical posthumanities[J].Theory,Culture&Society,2019,36(6).
- [7] CHOLODENKO A,ed.The illusion of life:essays on animation[M].Sydney:Power Publications,1991.