

世界级重大考古发现新进展

南海西北陆坡沉船遗址 提取文物900余件套

13日,国家文物局在中国(海南)南海博物馆召开考古中国发布会,公布南海西北陆坡一号、二号沉船遗址最新进展。南海西北陆坡一号、二号沉船遗址位于海南省三亚市东南约150公里海域。根据国家文物局的统一部署和工作安排,2023年至2024年,国家文物局考古研究中心、中国科学院深海科学与工程研究所、中国(海南)南海博物馆联合组队,使用探索一号、二号科考船和“深海勇士”号载人潜水器对二处沉船遗址开展了3个阶段的深海考古调查,取得重要成果。

据人民日报客户端

经考古调查确认,一号沉船遗址由核心区、环形区和条形区组成。核心区为船体和大量堆叠有序、码放整齐的船货构成的堆积,长约37、宽约11米,最高处与最低处相差约3米。环形区和条形区遗物数量少且分布较为零散。船体位于遗址核心区,上部结构不存,残存部分大多被掩埋覆盖,仅在部分位置暴露出隔舱板、底板等,可见10个以上分舱,发现2处疑似桅座结构。一号沉船遗址遗物包括但不限于陶器、瓷器、铜器、铁器、竹木器等,数量超10万件。三个阶段调查共提取出水青花、青釉、白釉、青白釉、红绿彩、珐华、单色釉、素三彩等瓷器,酱釉陶器,铜钱等文物890件(套),部分瓷器外底有款,款文有“福”“正”“太平”“吴文自造”等。二号沉船遗址由核心区

和散落区组成。核心区南北长约21、东西最宽约8米,以排列整齐、堆叠有序的原木堆积为主,另有少量陶器、铅锡器等。散落区可见陶器、螺壳和零星原木等。三个阶段考古调查从二号沉船遗址共提取出水原木、瓷器、陶器、螺壳、鹿角等遗物38件。

国家文物局考古研究中心研究员宋建忠说,一号沉船满载外销陶器,二号沉船承载了海外输入的木材,二处沉船再现了明代中期海上贸易的繁荣景象,尤其是一号沉船珐华器、二号沉船的乌木均是沉船考古首次发现。

南海西北陆坡一号、二号沉船遗址深海考古调查首次应用了多种深海技术和装备。如长基线定位系统提高了定位导航和位置标注的精度;使用潜载侧扫声呐、多

波束测深系统、浅地层剖面仪、磁力仪对沉船遗址进行综合地球物理探测;使用三维激光扫描仪和高清相机完成了沉船遗址分布区域的全景摄影拼接和三维激光扫描;使用潜载抽泥、吹泥装置对计划提取的文物和部分重要区域进行了抽泥、吹泥作业;使用潜水器柔性机械手提取文物,采集了大量海底沉积物、底层海水、海洋生物等样品;采用载人潜水器和无人潜水器结合作业的形式,探索深海考古调查的路径和模式。

2024年5月6日,国务院核定公布南海西北陆坡一号、二号沉船水下文物保护区。海南省落实属地责任,加强省部合作、央地合作,统筹协调推进深海文物保护。推进国家文物局水下考古南海基地、中国(海南)南海博物馆二期、海南

省文物考古研究院(南海深海考古研究院)等相关机构建设,为全面加强深海文物保护管理和利用工作提供保障。

南海西北陆坡一号、二号沉船遗址保存相对完好,文物数量巨大,年代比较明确,不仅是我国深海考古的重大发现,也是世界级重大考古发现,实证了中国先民开发、利用、往来南海的历史事实,再现了明代中期海上贸易的繁荣景象,是我国古代海上丝绸之路贸易往来与文化交流的重要见证,对阐释我国海洋文明特质,推动文明比较研究具有重要意义。此次深海考古工作充分展示了我国深海科技与水下考古的跨界融合,标志着我国深海考古向世界先进水平迈进,对于我国深海考古的发展具有重要里程碑的意义。

00后南京小伙打造动画短片《蒲公英》 入围三十多个国际电影节

未来期待制作VR动画电影

当冰冷的机器人遇见柔软的蒲公英,会发生怎样的故事?近日,动画电影《蒲公英(Dandelion)》接连斩获英国比斯顿电影节最佳动画、达芬奇国际电影节最佳动画、米歇尔电影节最佳动画短片,并入围三十多个国际电影节,而该短片的导演则是两位来自中国的年轻人,其中一位叫顾正午,来自南京。

近日,顾正午接受现代快报记者采访,分享了电影诞生背后的故事。

现代快报/现代+记者 龙秋利



▲顾正午打造的动画短片《蒲公英》在米歇尔电影节上获奖
受访者供图

▶《蒲公英》海报



一个机器人追求理想的故事

《蒲公英》讲述了一个机器人追寻蒲公英的故事。

在一个反乌托邦式的世界里,有一天,一个在矿井里工作的机器人发现了他从未见过的东西——蒲公英。为了追寻一颗蒲公英的种子,机器人不顾身后束缚自己的“钢管”,跑向了悬崖,最终惹怒了“钢管”背后的“机械主人”,坠落下悬崖,葬身在一片白皑皑的蒲公英花海中。

电影一共3分38秒,全片没有一句台词,却凭借着细腻的画面语言和音乐打动了许多观众。

“我们一开始就想做一个介于现实主义和理想主义之间的故事,所以我们以一个机器人为主角,描绘它对于理想的追求。”

机器人的形象源于顾正午的一张草图,但很快问题又来

了:用什么去代表机器人的“理想”?该片的另一位导演赵凌提议采用蒲公英去指代理想,两人很快一拍即合。

很多观众看完电影后,向顾正午反馈,最吸引他们的在于它“不太像是一个传统的动画”。在制作的过程中,顾正午一直告诉自己,不仅仅把它当作一个动画片,“我希望的是,用动画形式去实现自我的表达。”

如何解读这种表达则取决于观众,“它既可以代表人对理想和自由的追求,也可以是人类与自然的关系,在儿童电影中还可以是正义战胜邪恶。”顾正午说。

在顾正午眼中,动画是表达内心的一种形式,允许他创造一个他脑内的虚拟世界。但从脑内的奇思妙想转变成叙事完整的动画作品,中间的过程是漫长的。

顾正午和同伴赵凌从2022年6月开始制作,直至次年5月才完成。两人基本上包办了电影制作的各种环节,比如顾正午负责故事版,赵凌则负责场景渲染,两人共同决定剧本的走向。

其间还遇到了资金短缺的问题,两人便通过众筹网站筹集了近2万元。“动画制作需要用到很多软件和设计素材,而且我们请人专门为电影制作了原创配乐。”顾正午说。

努力得到了回报。动画电影《蒲公英》获得英国比斯顿电影节最佳动画、达芬奇国际电影节最佳动画短片、三一电影节观众投票选择奖。同时,还入围了克利夫兰国际电影节、洛杉矶短片国际电影节、圣何塞Cinequest电影节等三十余个国际电影节。

从南京走出的动画导演,期待制作VR电影

顾正午从小在南京长大,这座人文历史积淀丰厚的古都也滋养了他。

大学时,顾正午赴美留学,就读于美国佛罗里达瑞玲艺术与与设计学院的电脑动画专业,毕业后便留在了当地的一家动画公司任职动画总监,但来自故乡的基因依旧影响着他的审美。

他从“世界文学之都”中汲取灵感,塑造了具有人性力量和人文情怀的作品风格,这也是《蒲公英》显得更有温度的原因之一。

顾正午是最早的一批00后。很多人喜欢给他们贴上标签,认为他们“人均巨人”“啥都敢试”。

“我们这一代一出生就拥有了互联网,从小接收的信息就比较多。”顾正午认为,这让他们具有更加国际化的视野。比如他出国留学后,接受了不同的价值观,让自己看世界的角度更多元,从而有助于艺术创作。

电脑动画是一门艺术与技术相结合的专业,顾正午坦言,

如果只是为了找工作,即使前期没有艺术积累,只要在学校扎实学习技术,也是可行的;但如果希望通过动画表达自己的想法,则还需要你对艺术,甚至是历史、哲学、司法都有所积累。

之后,顾正午还想继续学习新技术在动画中的应用。“我想尝试制作VR动画电影,目前这个领域还存在很大的发展空间,它能够实现360度全景观看,给人们带来全新的交互艺术体验。”