



本报记者 黄于悦

这个春节,一个双手插兜,顶着黑眼圈,时而乖戾时而热血的小男孩踏浪而来,搅动了中国电影市场。电影《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)凭借出色的口碑,一路高歌猛进,仅用8天时间就位列中国电影票房总榜榜首,后又登顶全球单一市场票房榜。

电影里,主角高喊“若前方无路,我便踏出一条路”;银幕外,138家中国动画公司迎推托举,合力蹚出属于中国动画的前路。片尾长长的致谢名单中,不少长三角动画公司赫然在列。在这片有着强大创新力的热土上,中国动画产业的未来正拔节生长。

《哪吒2》票房一骑绝尘背后的长三角力量

共织“万龙甲”助“魔童闹海”

打造影视动漫“梦工厂”

强烈的视觉冲击和震撼的银幕体验,是看完《哪吒2》后观众的共识。

影片中,第一个大场面打戏“陈塘关大战”令人印象深刻,龙族带领海底炼狱中数百万妖兽涌出虚空裂口,扑向陈塘关。制作特效时,导演饺子坚持要在每个妖兽身上都绑上一根铁链以表现龙王的绝对控制。但上万条锁链纠缠在一起,就像耳机线缠成毛线球,怎么动都不对。

关键时刻,江苏原力数字科技股份有限公司站了出来。原力数字是国内头部的3D数字内容制作服务公司,“接到这个项目时,我们团队成员都很兴奋。”原力数字事业部相关负责人介绍。

为了实现导演“乱中有序”的要求,原力数字专门开发了一个自动化的锁链工具,可以自动寻找用来挂锁链的指定模型,生成并解算曲线用来代替实际的锁链。每条锁链都独立运算,甚至还开发出“动态美感”算法。影院里,当海底妖兽带着无数锁链压向观众时,那份震撼和窒息感才终于达到了导演的要求。

“我们一定要做观众没见过的特效。如果还不够精彩,那不如不要。”导演饺子说。正是这份宁缺毋滥的坚持,让原本计划三年完成的电影,硬是拖到了五年。与前作《哪吒之魔童降世》相比,《哪吒2》的角色数量是前作的三倍,仅特效镜头量就超过了前作的全片镜头量。“观众这么期待,如果我随随便便把第二部就给端上桌了,这不符合我们的追求。”

饺子透露,在制作《哪吒2》特效时,曾尝试寻求国际团队的帮助,但效果不尽如人意。“即使是一个顶级的工作室,也可能用三流的人员来完成我们的项目。倒不如收回来让国内的团队用心打磨兜底。”

饺子口中的“国内团队”有不少来自江苏。常州华彩映画影业有限公司为影片打造了哪吒的混天绫、衣物头发,以及敖丙人形态的衣服、龙形态的鬃毛等;徐州视达坦文化发展有限公司耗时一年

多打磨了无量仙翁的木龙特效;无锡国家数字电影产业园内的墨境天合、天工异彩及倍视传媒也都参与了影片的后期制作。

事实上,从原创IP孵化、技术研发到衍生品开发,江苏动漫产业已形成良性的产业生态:南京动漫游戏产业年增长率连续五年保持在20%以上。苏州动漫外包服务占据全国市场份额的30%。无锡国家动漫产业基地作为全国首批国家级动画产业基地,汇聚了超过300家动漫企业。今年1月,无锡国家数字电影产业园、扬州影视基地、昆山数字梦工场、常州西太湖影视产业基地、无锡锡西影视产业园5家基地官宣联手,成立江苏电影基地合作联盟,打造全国影视动漫的“梦工厂”。

“参与《哪吒2》制作的过程对我们团队也是一个锻炼。”南京叠影视觉科技有限公司总经理刘源说。正月初二,刘源走进电影院,第一次完整观看了《哪吒2》,让他忍不住感慨:“太炸了!吒儿冲吧,再创新高!”

为国潮IP提供“阳光雨露”

得知《哪吒2》荣登中国影史票房榜首,杭州咕咚动漫制片人刘敏激动不已:“数据我每天都能背出来,太骄傲、太提气了!”

走进位于杭州艺创小镇的咕咚动漫工作室,《昨日青空》《妙先生》《伞少女》的海报映入眼帘,这些原创国漫都出自这里。在《哪吒2》的创作中,咕咚动漫“领”到了部分场景分镜设计的任务。

“所谓场景分镜,可以理解为盖房子的工程图纸。”36岁的咕咚动漫联合分镜设计师沈杰解释,“我们的工作就是将剧本里的文字转化为一个个2D画面,为后续三维动画制作提供参考。”

寥寥几句文字,想要转化为极具视觉冲击力的镜头语言,既要天马行空的想象,也需细腻缜密的编排。在搭建无量仙翁操控天元鼎这段剧情的画面时,沈杰用了不少巧思。矮小的无量仙翁,巨大的天元鼎,在大小对比的基础上,沈杰还设计

了一个急速往后拉的镜头,人小到几乎看不见,而天元鼎依旧占据画面中心。“我要通过人操控巨物的镜头语言,来展现他的力量、暗示他的身份。”三段4分钟的画面,沈杰反复修改琢磨,经过十多轮调整,花了近4个月的时间。

同样坐落在艺创小镇的杭州露米埃动画制作有限公司在五年前就承担过前作《哪吒之魔童降世》的特效制作。“饺子导演对《哪吒2》的要求更高,画面的精细度、艺术性都达到了前所未有的水准。”露米埃动画所属的浙江花果山文化传媒有限公司CEO周建敏说。为此,他们特地抽调了30多位动画领域的精英人才,花费了近一年的时间才完成相关制作。在周建敏看来,这是一个向全世界展现中国动画产业工业化水准的机会。“希望有一天,我们能做出一部让全世界都刮目相看的中国动画电影。”

近年来,国潮国风频频出圈,正如饺子所言,中国文化走向世界,主要在于作品本身,在于剧本、故事、角色等核心内容,“这些不是能外包的”。就在咕咚动漫、露米埃动画不远处,正是火遍全球的国内首部3A游戏大作《黑神话:悟空》的“娘家”——游戏科学。

“做IP需要一个有灵气的城市,2023年我们将制作团队搬到杭州来。这里的政策环境对文化创意产业非常友好。”周建敏说。目前,杭州已拥有2家国家级动漫产业基地、3家国家动画教研基地,动漫企业达264家,从业人员2万余名;2023年,杭州动漫游戏产值已超500亿元,近五年来年均增速保持在20%以上。

从“小作坊”到全产业链

“《哪吒2》共有2427个总镜头,其中我们参与制作了四分之一左右。”谈及《哪吒2》的创作,上海红鲤文化传播项目管理有限公司项目管理部门负责人于志新满是骄傲。这是一家专注于CG制作与研发的公司,从剧本阶段起就投身《哪吒2》的全流程制作。公司创始人兼CEO戈弋更是直接在导演饺

子所在的成都可可互动动画影视有限公司驻场一年,担任影片联合动画导演。

“我和导演有很强的默契,要把中国人东方的肢体语言和意图融入动画,全情表达中国味道。”戈弋说,要让观众一看就是中国人的故事。与前作相比,《哪吒2》在效果的写实度和贴图的制作上都有了明显提升。“其中单单山中云的特效方案和渲染就用了一年半。”

像戈弋这样义无反顾奔赴成都的动画人不在少数。“《哪吒2》剧组就像是‘奥运村’,吸引了国内最优秀的人才一起合作。”安徽追梦动画有限公司负责人宋亮亮在接到《哪吒2》的制作邀请后,即刻奔赴成都。在接下来的四个多月时间里,他和团队伙伴全身心投入,完成了一些角色的基础构建工作。

“有的动画人连衣服都没带就来了,第二天就开始干活了。”电影总制片人王竞回想起当时的场面依旧热血。前后五年半的制作周期里,总共参与的制作人员超过4000位,“每个人都抱着200%的决心而来,和导演一起打一场硬仗。”

为了协调好138家公司的进度,制片方采用了“模块化”管理模式,将整个项目分解为26个独立模块。这些困难的背后,是整个行业对于打造一部世界级动漫作品的决心。

事实上,五年磨一剑的《哪吒2》,本就是一场中国同行共同托举、吾道不孤的征途。就如电影里龙族拔下自己身上的“鳞片”为敖丙制作“万龙甲”一样,138家团队也制作了一件中国动画的“万龙甲”。最终,《哪吒2》以1900多个特效镜头、10000多个特效元素,交出一份来自中国动画行业的诚意答卷。海底炼狱中的金属寒光、东海龙宫的幽蓝光泽、三维战场的硝烟弥漫等,这些曾被好莱坞垄断的特效画面,也打上了鲜明的中国印记。

繁荣的电影市场带动动画工业链的发展,而成熟的工业链又将反哺动画市场。如今中国动漫产业正从最初的“小作坊式”生产向全产业链整合生产转变。



本版制图 邵晓艳

无锡国家数字电影产业园

《哪吒2》为剧中妖兽制作了形态不同的锁链