

# 卖房做动画《西游记之再世妖王》

## 一个中年导演的孤注一掷

2015年,导演王云飞刚开始着手准备做《西游记之再世妖王》时,中国动画电影迎来了《大圣归来》这样划时代的爆款。长久以来定位低幼难以突破的“天花板”一下被抬高到惊人的10亿,粉丝们呼喊着“国漫崛起”的口号。每年春节档都会有和《西游记》有关的电影狂揽票房。

原本计划三年完成的《再世妖王》,一做五年多。

即将于4月2日上映的《西游记之再世妖王》,是其卡通制作的第一部面向全年龄段的动画大电影。决定破釜沉舟做这部动画的时候,是因为他看到动画行业即将进入一个全新的发展新阶段,而他也必须跨出自己熟悉的领域,搭上这班动画电影工业化的快车,为此他甚至不惜卖房招兵买马。



### 三年计划五年才做完 中国动画就像青春期的孙悟空

《再世妖王》讲述的是《西游记》当中关于偷吃人参果那个章节的故事。原来的故事比较简单,大体围绕着人参果奇异的特性、八戒的贪吃和悟空的冲动展开。要发展成一部商业大制作,剧本改编上也是大动了一番干戈。

在电影里,人参果树镇压着妖祖元蒂,这是一个全新原创的角色。“我们设想了一个真正的在混沌之初的时候,清气上升为天,浊气下沉为地,晦暗之气集结,产生一个跟佛祖对应的‘妖祖’”。孙悟空打翻人参果树后,妖祖重回人间,引来万妖集结。而曾经封印妖祖的,是唐三藏前世金蝉子的真气。这又牵扯到包括唐僧、悟空的前世今生,和他们修行、修心的表达。

王云飞从小喜欢《西游记》,他说起自己童年对孙悟空的印象,除了86版《西游记》,还有一种拍卡片的游戏。卡片上印着各种人物,代表了不同的战斗力,凭着玩家的“掌风”纵横江湖。孙悟空,是王云飞印象里的卡片之王,战力无敌。

《西游记之再世妖王》的主出品方星皓影业,曾经出品了包括《大闹天宫》《三打白骨精》《女儿国》三部《西游记》真人电影,这也是星皓首次涉足动画电影产业。原本这个项目计划的周期是三年,但实际进入制作环节,种种困难让影片的几个环节一再拖延。

王云飞介绍,《再世妖王》的难度首先在于片中的人物众多,师徒一行人加上神仙的一套体系和妖界的一套体系,等于是创造一个完整的世界。妖祖元蒂出世要引“万妖来朝”,团队当时还专门为此去开发了一套群集的系统,成千上万大批量的妖怪一起冲锋陷阵的时候,不同的角色有不同的设计和运动轨迹,是极为复杂的工艺。

光是一棵人参果树的制作就长达半年之久。巨大的果树参天蔽日、盘根错节,光线和运镜也都

极为考究。而事实上,这棵树在电影中出现的时间并不长,开场没多久就被悟空打翻在地了。

技术总监杜文在谈到角色特效时也是大吐苦水,比如与悟空毛发做交互的镜头,为了实现毛发和角色精细碰撞的效果,制作人员需要实时显示全部毛发制作,耗时耗力,一个镜头往往需要几天的时间来处理。“还有元蒂触手的动力学与动画效果的结合,人物通天通地的衣物和毛发效果,不仅对机器是巨大的负荷,也是对艺术家们脑力和耐心的巨大考验。”

从角色的设计、场景设计,再到场景建模,给角色加上骨骼绑定,绘制皮肤、制作毛发,通过计算机运算出打斗中肌肉骨骼的运动、布料的运动、头发的飘动……这些都准备好之后,才算是进入中期制作的环节,和全国大大小小的动画公司合作,大家水平和标准不一。而每一个环节的一点失误和差错,都可能导出一系列工作的推倒重来。

“我们做了大概2000多个镜头,里面有很多的废品,这2000个镜头就像盘2000颗珠子,当你盘亮这一颗的时候,你会发现这一颗有点太亮了,旁边的一颗还是暗淡的,到一起协作的时候又会出现很多问题。”

“这部片子主要耗时间的地方在于,我们在打造一个比较高质量动画电影的流程,这是一个核心点。”这是一个摸着石头过河的过程,在这艰难的五年多里,其卡通打通了自身动画的全流程,也和国内大大小小的团队建立了精准的合作,“在制作过程里,我跟各个环节学到了很多,尤其是对于工业化的一个流程的搭建,对于未来是一个很好的开始。”

“这个片子里面我想呈现的一个孙悟空,是一个青春期的状态,我们每个人都经历过青春期,但是孙悟空是始终在青春期里面的,所以它是唯一一个不同于所有人的角色。”



### 两次卖房 做动画得“先过自己那关”

王云飞说自己大概是“最早开始卖房子的动画导演”。早在2003年的时候,他就曾为自己的第一部动画剧集《快乐东西》卖过房。当时王云飞开了个广告公司,主要给电视节目做包装,虽然能赚钱,但他觉得“不好玩”。

做《快乐东西》的时候,中国还没几家动画公司,对于怎么把控一个动画片的流程和预算更是一把“抓瞎”,预算花完后,王云飞发现并没有达到预期效果。于是他跟投资人说,“再给我半年时间,我想把这个片子提升一下。”这个“提升”,其实是为了过自己那关,最后成本超过预算的两倍,超出的部分就得靠卖房垫上。“那会儿房价不高,卖也卖不了多少钱。但那可是日后会涨得很贵的房子啊!”说起第一次卖房的经历,王云飞还带着些调侃。

8个人的团队,每个人都身兼数职,长时间高负荷的工作,两年时间作出600分钟的动画,而且《快乐东西》做完的时候还是个没有经过任何审批程序,没有做过任何宣传的“黑户”,其卡通起家的路子不可谓不野。王云飞从开始做动画时起,就是个一腔孤勇的人。他很早创业,大学在东北读美术读了一半就跑到北京开公司,他能赚钱,也不怕赔钱,善于发现机遇,也会为了喜欢的事不计成本。

之后其卡通随着中国动漫的产业一路发展,成为行业佼佼者的队伍,规模从最初的8人壮大到上百人。《快乐东西》出

了4部,豆瓣评分从9.1到9.4,算是“神作”级别的评分,《神秘世界历险记》也出了4部,在上映期间也算是取得不错的票房成绩。

但王云飞是个不满足的人。当记者问他这次做《西游记之再世妖王》是否算是一个“走出舒适圈”的尝试,王云飞答,“何止是走出舒适圈,简直是一步跨到了一个极不舒适的领域。而究其原因,竟然是因为‘要面子’。”

“生活里各个方面我不会太顾及面子,但对于这件事上,我还是很在意那种荣誉感。因为本身动画是一门技术,是一个工匠的手艺,如果手艺比别人差,我是不甘心的。”所以决定做《再世妖王》的时候,王云飞踌躇满志要重回当年去追寻理想的状态。公司甚至停掉了另一个原本已经在进行中,并且是大概率会赚钱的项目。“我更愿意相信,当你摆脱舒适区的时候,也意味着你的下一个黄金期的到来。”

做一部真正堪称商业电影水准的动画片,是他很久以来的心愿。

王云飞还记得,自己的第一部院线电影《神秘世界历险记》首映结束后,他坐在影厅里哭了一场。别人以为他是高兴或者感动,“其实只有我自己知道,是遗憾,我特别自责,我觉得我怎么做了这么一部电影,是难受哭的。”这一次,他希望可以离梦想中的自己很近很近。那部电影故事上发自内心,但制作上的确有诸多遗憾。



多目鬼王。

### 动画产业留人难 画饼的人相信“饼”真的存在

“中国动画其实不缺人才,更重要的是如何能够保持住人才不流失,这个很难。我们花了四五年甚至七八年时间去培养一个动画电影的高级人才,这个过程里公司有精力财力的付出,最初有兴趣进入这个行业的人也在里面得到成长。但是最后会有一个现实情况,就是当他成为一个行业里面顶尖人的时候,就会被其他的行业所看重,用好几倍的钱挖走,这么下去,可能这个行业要被挖空了。”说到人才流失,王云飞心痛又着急。

一位曾在高校动画系任教的青年教师也向记者证实了这样的状况,动画公司现在招人越来越难了,即便是在校学习动画的大学生也知道游戏公司钱更多,更愿意往游戏方面发展。看似是一个“市场”决定的结果,但王云飞觉得“不该这样”,“有人会说动画行业为什么不多赚点钱,还是因为你们赚钱不多。”

谈及行业未来发展,王云飞认为,不能靠水涨船高的“内卷”方式去抢夺人才,这样的结果对两个

行业都没有好处。一方面,国家常年有扶植动画产业的政策,但许多时候发放的补贴并没有精准补助到真正做事的人那里,反倒助长了许多“有人脉、懂宣传”,打着相关旗号“蹭补贴”的烂片圈钱的机会。

2002年,王云飞把自己的公司从广告转型为动画公司的时候,他对他的伙伴说,“你相信我,动画一定是5年之后最有含金量的行业。”后来其卡通的发展,五年又五年,“我希望能够让更多有想法、有才华的人,能够在相信中为喜欢做的事情去付出。不一定说你非要在当下得到什么,重要的是要对得起你自己的热爱。”

问他现在也这么“忽悠”员工吗?王云飞说,他确实常常给同事们“画饼”,“但我觉得一个‘画饼’的人,他自己首先认为饼是真实存在的,并且他也是会不遗余力去吃那个饼的。”