

《哪吒2》背后的重庆力量

——镜尘动漫匠心打造水下龙宫

新重庆-重庆日报记者 周双双

2月7日,是重庆镜尘动漫设计有限公司(以下简称“镜尘动漫”)复工的第二天,位于大坪SOHO商务中心12楼的办公区内,大家正认真工作。办公区中央的进度系统实时更新着项目进展。“已完成”“已提交”进度条对应显示着工作状态。这样一个看似普通的公司,却参与了春节期间爆火的“大项目”。这个项目正是上映8天即成为中国影史票房冠军的《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)。

截至2月10日晚,《哪吒2》票房已达84.8亿元,猫眼电影专业版预测其总票房将超过142亿元。而在《哪吒2》的片尾致谢名单中,镜尘动漫赫然在列。《哪吒2》中哪些画面中有镜尘动漫的设计?《哪吒2》的火爆又将给行业带来哪些变化?2月7日,记者专访了该公司总经理周俊池。

平时1个月就能完成的业务却打磨了3个月

优秀的票房表现背后,是中国优秀创作团队的共同“托举”。《哪吒2》制作团队称,该片特效镜头达1948个,全片共有4000余人参与制作。而这些,由国内130余家动画公司合力完成。其中,镜尘动漫参与的部分,是《哪吒2》的水下龙宫旧址,以及满是滚烫岩浆的龙宫炼狱中的部分材质、贴图。

在《哪吒2》官方花絮中可以看到,龙宫旧址楼宇的飞檐是独特的海洋生物,地面植物也是海底生物,画面风格颇具特色。画面中鳞次栉比的各色建筑透露出龙宫往日的繁华,但建筑上依稀可见的青苔,又暗示着龙族命运的变迁。

周俊池介绍,公司在2023年接到了《哪吒2》的相关业务,15个人参与其中。“一般情况下,这是一个月就能完成的业务量,但《哪吒2》的场景,我们加班加点用了3个月才完成,就是不断地改、不断地磨。”

周俊池坦言,他们花了很多心血,也看到了电影制作方在质量把控上的一丝不苟。

“创作时,我们并不知道这些材质、贴图会用在电影中哪些地方,首映当天去电影院看了之后,我觉得实在是太惊艳了。”周俊池说,正是所有同行一起认真对待这些影片中的细节,才保证了整部电影质感,吸引观众“二刷”“三刷”。

让世界看见中国是动画人前仆后继的目标

除了点燃全民观影热情,《哪吒2》也在资本市场掀起了一场波澜壮阔的行情。其主要发行方光线传媒股价在春节后前两个交易日内大涨逾40%,股价创近4年新高,市值两天增加超百亿元。

《哪吒2》为中国动漫行业带来了前所未有的关注度,而谈及《哪吒2》给行业带来的启示时,周俊池表示,动画电影的制作成本应该大于营销成本,好的东西自然会被更多人看见,“就如《哪吒2》导演饺子所说的那样,做动画的人是比较纯粹的,我们公司也一样。《哪吒2》固然为行业带来了很大的关注度,但我们有自己的路要走,那就是按照规划踏踏实实沉淀技术,等待时机成熟,推出优质作品。”

镜尘动漫还参与过动画《凡人修仙传》《魔道祖师》、电视剧《三体》以及其他一些腾讯、网易出品的动漫项目的设计工作。周俊池透露,目前,公司正在创作两部关于非物质文化遗产的原创动画片,预计2025年内制作完成。

10年前,横空出世的《西游记之大圣归来》让大家重新对国漫有了期待。此后,尽管崛起之路并非坦途,但2025年对动漫产业来说应该是充满激情的新开始。周俊池表示,经过多年摸索,国漫已经摸索出一条独具特色的道路,动画电影工业水准也迅速提升。

以追光动画为例,国漫的美术风格多以中国传统文化为基础,极具辨识度,甚至产生了文化输出的效果。“这当然是我们文化自信的具体体现,让世界看见中国,也是动画人前赴后继的目标。”周俊池感慨道。

本土动漫企业不断发展

在接受记者采访的前一天,周俊池还在马不停蹄地与客户洽谈合作。作为公司的管理人员,周俊池还需要跟进项目。办公区中央的进度系统里,有几个项目后面标注的责任人都是周俊池。

周俊池已经在动漫产业摸爬滚打10多年,但他却并非科班出身,而是从电子信息工程半路转行学习动画制作。“2012年我找工作时,招聘软件上甚至没有一家重庆本土动画公司,我只能‘曲线救国’先入职广告公司。”周俊池表示,直到2013年,才看到一家动画初创公司,他立马辞职加入。

2019年,周俊池和合伙人一起注册成立镜尘动漫。2023年,又在永川区成立分公司——重庆镜尘文化传媒有限公司。从最初的3个人到如今130余人,镜尘动漫一直扎根重庆本土,不断发展壮大。

采访中,周俊池提到分公司的发展得到了政府在政策、资金等方面的支持。比如,永川科技片场吸引了一大批包括动漫、仿真、视觉特效等影视产业链条上的企业落地,形成集聚效应。永川本地的多所高校又为公司提供了源源不断的人才资源。



《哪吒2》上映13天 累计票房84.8亿元

- 累计观影人次达1.71亿 预测总票房超142亿元
- 获得中国内地影史总票房冠军、内地影史观影人次冠军
- 为全球影史票房榜前30唯一国产电影,位居第28名
- 《哪吒2》海外上映计划覆盖澳大利亚、新西兰、美国、加拿大、日本、新加坡等多个国家

海报新华社发 数据来源:猫眼电影专业版、新华社 截至2月10日

“永川分公司目前有30多个人,本土高校学生就有近20人。”周俊池说,这些学生通过实操跟进项目学习到了真本事,实际也是为行业输血、造血。

记者了解到,像镜尘动漫这样体量的动漫公司,重庆大约还有5家。周俊池表示,重庆的产业生态还谈不上完善,但随着诸如永川科技片场、重庆两江影视动漫文创园等的带动作用不断体现,他期待着家乡重庆能有更多的优秀团队创作更多有辨识度的动画作品。 据《重庆日报》

从《哪吒2》看中国动画的破壁之路

新重庆-重庆日报记者 兰世秋

《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)还在继续书写着奇迹!《哪吒2》中有一句台词:“若前方无路,我便踏出一条路。”不仅表现了哪吒的勇往直前、无所畏惧,同样也是中国动画破壁之路的真实写照。

100年来,中国动画历经风雨,却始终怀揣梦想,在探索中前行。

上世纪20年代,万籁天、万古蟾、万超尘、万涤寰四兄弟相继从家乡去到上海商务印书馆从事美术工作,彼时,自小就热爱木偶戏和皮影戏的他们,萌发了让中国山水画“动起来”这个看似“异想天开”的想法。

没有资金、没有设备、没有技术,从上百次失败中摸索经验……万古蟾攻破重重难关,于1926年制作出了中国第一部真正意义上的动画短片——《大闹画室》。

这部仅12分钟的影片不仅标志着中国动画的正式诞生,更体现了万氏兄弟对动画艺术的执着追求。

少年气就在于无畏和尝试。没有《大闹画室》的“异想天开”,何来近一个世纪后《哪吒》系列的“我命由我不由天”?

中国动画的精彩篇章开启。1941年,万氏兄弟以《西游记》中孙悟空三借芭

蕉扇的故事为蓝本创作的《铁扇公主》完成。这部80分钟的动画片,成为了中国第一部有声动画长片,也是亚洲第一部长篇动画电影,在国内外引起巨大轰动。在日本,《铁扇公主》更是引发了观影狂潮,年轻的手冢治虫看了这部影片后,深受震撼,走上了动漫创作道路,成为“日本动漫之父”。

中华人民共和国成立后,中国动画迎来发展的黄金时期。上世纪60年代,动画电影《大闹天宫》横空出世,先后在40多个国家和地区上映,那个顽皮而又富有正义感的孙悟空形象从此深入人心。

1960年上映的《小蝌蚪找妈妈》是中国动画在艺术创新上的又一次大胆突破。这部中国的第一部水墨动画片,开创了世界动画史上的先河。创新性地将水墨画的艺术精髓融入动画中,让《小蝌蚪找妈妈》展现出了中国传统文化的魅力,在国际上为中国动画赢得了广泛的赞誉。

此后,《牧笛》《山水情》等水墨动画作品成为中国动画的经典之作。

然而,随着时代的发展,中国动画在20世纪80年代后期逐渐陷入低谷。这一时期,美国、日本等动画大国的作品凭借先进的制作技术和丰富的商业运作经验进入

中国市场,收获了大批观众。

市场定位不明确、原创力不足、产业链不完善等问题,也严重制约了中国动画的发展,国产动画的发展举步维艰。

尽管处境艰难,但中国动画人并没有放弃。一些动画公司开始尝试与国外公司合作,引进先进的技术和制作理念;一些创作者则致力于挖掘本土文化资源,尝试将传统文化与现代动画技术相结合。虽然这些尝试在短期内并没有取得显著的成效,但也为中国动画的复苏埋下了希望的种子。

2015年,中国动画迎来一次重大转机。这一年,一部名为《西游记之大圣归来》的动画电影上映,成为了中国动画电影市场的一匹黑马。

《大圣归来》的制作过程充满了艰辛。导演田晓鹏怀揣着对中国动画的热爱和执着,带领着团队,在资金紧张、技术有限的情况下,坚持了长达8年的制作。上映后,好评如潮,影片的排片量和票房一路飙升。最终,《大圣归来》获得9.56亿元的票房,打破了中国动画电影的票房纪录,被誉为国产动画电影复兴的里程碑之作。

影片对孙悟空的形象进行了重新塑造,这种对传统故事的创新演绎,以及对人

物内心世界的深入挖掘,让观众产生了强烈的共鸣。同时,影片在制作技术上也达到了当时中国动画的顶尖水平。它的成功,为中国动画电影市场注入了一剂强心针。

2019年,《哪吒之魔童降世》上映,再次震撼了动画行业。这部电影将哪吒塑造成一个“魔丸转世”的叛逆少年,他不屈服于命运,喊出了“我命由我不由天”的最强音。这种充满现代感的改编,让古老的神话故事焕发出新的活力,也让观众看到了传统文化在当代语境下的无限可能。

2025年春节档,《哪吒2》延续了前作的辉煌,并且在多个方面实现突破。在技术上,片尾致谢的138家动画公司展现了国产动画在技术上的硬核实力;在文化表达上,影片将中国动画在文化传承与创新方面的探索,又向前推进了一大步。

若前方无路,我便踏出一条路!回首中国动画的发展历程,在面对技术落后、资金短缺、市场竞争激烈等重重困难时,中国动画人凭借着对动画的热爱和执着,凭借着“死磕”的精神,勇于创新,用一部部优秀作品,踏出了一条属于中国动画的破壁发展之路。

据《重庆日报》