

# 田晓鹏×钱建平

## 大圣为了什么归来

幕后 Behind



一夕成名，田晓鹏导演至今还不能习惯“红了”这件事：“我其实已经决定不接受任何采访了，因为我现在要踏踏实实做下一部电影了。”此番来到上海录制节目，现场特意打造了一块包括孙悟空、哪吒、葫芦娃在内满是中国经典动画形象的背景板，田晓鹏见到后，立马大呼“怀念”：“小时候就是看这些东西。”

田晓鹏从他那学生用的双肩包里拿出一只齐天大圣孙悟空的公仔，这个因为他才存在的玩偶，有一种格外的朴素。40岁的他曾花8年时间在一个日渐衰落的行业里研究一只猴子该怎么呈现。出品人路伟曾说他是艺术家，不在于多先锋多痴，而是他对动画的热爱，像个孩子念念不忘昨天的梦。

■文 | 张晓雯 ■图 | 资料



《大圣归来》导演田晓鹏



美影厂厂长钱建平

### “它”不只是只猴子，“他”有厚重的性格

**Q:**你说过孙悟空是你心中东方式的超级英雄，处理成沧桑、颓败的形象，是认为东方美学中有一定的悲情因素吗？

**田:**我是希望这样设计，它可能更“人”一点，更人性化一点，我希望它更像人那样有一些厚重的性格。包括让唐僧以江流儿这样的小孩子的形象出现，也是想解读这个人物，真正让观众能理解他怎么成长成未来的唐僧的。

**Q:**《西游记》是一个经典文本，有过许多改编和重构，你又做了不一样的。为什么特别挑选从五指山下到西行前这一段的时间轴做文章？

**田:**我觉得这段不做清楚的话，西游整个故事就不成立。孙悟空当年大闹天宫那么牛，到后来取经却一下变得很正的一个。在我看来，我觉得这个是解释不了的。我就是想拿这一段告诉观众，为什么悟空能成长成未来的那个样子。

**Q:**然而这样设置，包括伙伴关系从陌生到羁绊，到之后的冒险，有观众说像好莱坞模式？

**田:**我觉得这就是一种解读吧，对于我来说我希望未来会有一个更厚重的故事，这次更多的是实验性的东西。现在回过头来看不满意的地方太多了，到处都是不满意。

**Q:**所以说会有续集？会出真人版吗？

**田:**对我自己来讲，我肯定不做真人版。因为本身动画还没有玩得特别转，我能接受的也是六小龄童和周星驰的两个真人版。续集的话，不管是未来几年拍，或是过多长时间，不是做一个同等题材、同等素质条件就可以的。今天大家可以宽容，两年之后，三到四年之后，观众的口味会越来越高。所以我自己对《大圣归来2》的本子，没有想清楚的话，不会开始。

**Q:**想知道你还在小动画制作公司给别人做外包项目时，就已经是一个雄心勃勃的状态了吗？

**田:**是的，这么多年一直想做动画电影，很多年了。当时的心态肯定是不甘寂寞那种，即便是帮别人做东西的时候也总是想着做自己的东西。

### 中国动画，怎么拍比拍什么更重要

**Q:**你自己的动画启蒙是什么？

**田:**就美影厂那些东西，美影厂是我们动画人心中的圣地，老一辈的人是很好的榜样。迪士尼的片子也不是一两年可以做出来的，也是跟团队七八年。

**Q:**钱厂长看过《大圣归来》是什么感受？

**钱:**纯粹动画片票房最高的是《功夫熊猫》，6个多亿。《大圣归来》从放映到现在1个月左右，票房快破9亿了。我们现在生活在三维技术特别发达，美国的视效大电影不断被研发，皮克斯、梦工厂、迪士尼纷纷推出大制作的大背景下，田导的团队敢于去挑战视效的呈现，这其中的研发，我相信他们用了苦苦的探索。视觉非常冲击，再加上它是中国传统文化，再加上美术风格的设计和把握，成功是不言而喻的。

**Q:**最近《黑猫警长》也上映了，观众称国漫雄起，但也有观点认为它偏低幼化。动画电影是否有必要作全年龄段和低幼化的划分？对二者的价值高低怎么看？

**田:**当时我们在做《大圣归来》的时候，就有一个原则是一定不要做得太复杂，一定要简单、形象。我想起自己小时候看动画的时候，包括后来随着年龄增长，一直在追美影的动画。到我现在这么大了，还爱看动画，对成年人来讲，本身就有一个看动画的心，把动画当成自己的梦来看。所以我们可以做一些尝试，怎么更靠近大人的梦，成年人可以接受到什么程度。

**钱:**《大圣归来》用CG技术，《黑猫警长》用手绘二维，这是制作上的差异。美影厂之所以叫美术电影制片厂，是过去我们用了很多美术的手段，剪纸、木偶、水墨……基于美术的基础在银幕上动起来，定位还是以儿童为主。

**Q:**但这样的形式，显然已经是行不通的了。甚至包括内容，不难发现我们还是在拿上世纪80年代那些老的东西出来做改编？

**钱:**是的，这是我们现在面临的课题。我现在有一个观点，拍什么东西固然重要，但是怎么拍可能更重要。这是通过市场，通过7月《大圣归来》包括《捉妖记》，所给到的启示。《大圣归来》就是用《西游记》，就是一个传统的东西，但用这样的动画语言表达了以后大家就全接受了。我们有孙悟空，有葫芦兄弟，阿凡提、哪吒……都在我们复活的计划当中。即使我们去复活这些IP，也一定会用当下大家能够接受的、已经普遍被证明有效的动画手段和动画语言。

**Q:**你自己的动画启蒙是什么？

**田:**我同意钱厂长说的那句话，很有道理，做什么不重要，怎么做才重要。老的东西也可以有新的解读。



**对成年人来讲，本身就有一个看动画的心，把动画当成自己的梦来看。所以我们可以做一些尝试，怎么更靠近大人的梦。**

### 构成IP的来源，于我们还应该是传统

**Q:**像在日本，是因为有一批专门的职人，那就是漫画家，提供了大量的IP，使得即便是改编也不断地有东西可以去改。这个部分在中国是缺失的？

**钱:**每个国家形成IP的特点不一样。日本漫画文化发达，有大量的杂志连载。里面的镜头感特别强，可以有近景、中景、远景，也可以有俯拍、仰拍，比较电影镜头化的思路。这个恰恰是动画片的基础。日本的路径一般是：当漫画受到追捧，首先去拍电视系列片，再拍大电影，周边衍生产品的开发随之也跟上来了。这是工业商业本身比较发达的国家所做到的所谓的产业链。而不是像迪士尼，开始拍电影，拿这个形象授权，后去做乐园。不是一家大而全的做法，是社会分工协作。

**Q:**那对中国来说，动画应该怎么做？

**钱:**中国一大批动画的源头很清晰，名著、神话、传说、成语。好莱坞的定位在全球，它可以毫无顾忌地寻找东方题材，《狮子王》是非洲，《阿拉丁》是阿拉伯，《功夫熊猫》跟《花木兰》是中国的元素。它不忌讳一定要美国本土的东西。而我们也盲目地去学，很多动画片人物名字都不知道是哪国的。我认为还是应该坚持传统，日本动画有相当一部分是表现国内的社会人文、市井，我们那么大的国土，有各种各样的民族、城市，如果我们把这个东西放弃了，而去追一些美国动画设定中技术性的东西，实际上市场是不一样的。