

# 《封神》:神话“成真”背后的十年心血

■文/本报记者 姬政鹏

从2014年6月第一次策划会到2023年6月宣布定档,《封神三部曲》从发起策划、剧本研磨、筹备、拍摄、制作历经近十年,如今《封神第一部》正式与观众见面。

剧本创作4年多、前期筹备近2年、438个拍摄日,乌尔善带领团队在创作上精益求精、锱铢必较,“如果有观众期待我的电影,那么我得尊重他们的期待,不能玩砸了。”

7月10日,在《封神第一部》北京“筑梦”首映礼上,乌尔善说,他希望先进的摄制技术与当代的镜头叙事能让流传千年的经典故事焕发新的生机,让《封神演义》中的神话世界在大银幕上跃然成真,“我们希望通过这部电影,可以让每一个当代年轻人体会心灵成长的过程,感受到我们民族文化的本质,感受中国传统绵绵不绝的力量。”



## ◎剧本创作: 家庭亲情比神魔大战更重要

2014年6月,《封神三部曲》开了第一次剧本策划会,项目开启,之后就是将近五年的剧本创作。

《封神演义》是100章回、约20万字传统小说,而一部电影则需要两三个小时内去完整地讲一个故事,“三部曲”也只有6至9个小时容量,在进行改编时要有取舍,需要根据戏剧性原则重新去设定结构,并对主线、主角做出相应删减。

乌尔善表示,《封神演义》的故事在中国家喻户晓,想改编它,剧本写作难度相当高,“《封神三部曲》在剧作结构上既要独立成篇,同时三个故事连在一起还

得是一个完整的故事,它的难度不仅是写三部曲剧本,需要3x3x3的难度,我们当时花了4到5年时间完成了三部曲剧本的写作。”

乌尔善在采访中提到了《封神三部曲》的剧本改编原则,他希望《封神三部曲》能在保留“国民神话记忆”的前提下,将更符合当代观众的世界观和价值观用戏剧化冲突展现出来。

“首先,大家的共识不能改。”乌尔善表示,“每部经典作品,都有一些深入人心的符号性人物和标志性事件,我觉得这个东西不能改,比如说《封神演义》里

面的狐妖、苏妲己、哪吒、杨戬、雷震子、纣王、姜子牙,以及文王收养雷震子、酒池肉林、苏妲己和纣王的勾结、比干掏心等等,这些大家提到《封神演义》脑子里会马上反映出来的这些角色和事件不能改,一定要保留。”

神话历经千年,现在观众的世界观和价值观与当时已发生很大不同,“比如原作里面关于‘封神榜’的讲述,现在的观众已经不太愿意接受这样的宿命论设定,还比如当时对女性‘红颜祸水’的观念,我觉得这对女性来说是一种贬低,所以这些已经不符合现在价值观和对人性

看法的东西要去做删减。”

小说《封神演义》是以姜子牙为核心讲述武王伐纣的故事,但乌尔善把笔墨集中在了殷寿/殷郊、姬昌/姬发这两个家庭、两对父子身上,“最打动我的就是这两个家庭和两对父子,其他东西我都觉得可多可少,拿到的预算多一些,可以多做一些神魔之战,预算少一点,这两个家庭也足够撑起一部戏剧的讲述过程,我觉得这是整个故事里最精华的部分,其他的東西都可以根据制作预算、创作想象去增减,但这个是不可以删减掉的。”

## ◎美术与置景: “中国神话史诗,如果元素不来自中国,应该挺遗憾的”

2016年9月,《封神三部曲》正式进入前期筹备,通常一部电影的前期筹备需要几个月,而《封神三部曲》前期筹备时间近两年。

筹备期内,乌尔善曾去过新西兰选外景,但感觉外国的风景跟他想象中的中国神话世界还有一定差距,于是决定回中国拍摄,“如果我们做一个中国的神话史诗,整个世界的元素却不来自中国,那应该挺遗憾的。”

回国后,乌尔善带领概念设计团队、美术团队、编剧团队和视觉总监走访了河南、陕西、山西等地的殷墟博物馆、青铜器博物馆等十所商周历史文物博物馆,以及玉皇庙、永乐宫等八处集中展现道教艺术系统的官观古迹。最终提取了殷商青铜器的纹样和符号,宋人山水画中对环境场景的视觉体验以及元明道教水陆画上面的人物造型的灵感,进行重新组合,建立了《封神三部曲》的视觉系统。

为了神话中的悲情和壮观,美术团队还咨询了古代气候学专家,做了一个商朝气候与环境材质分布图,对应分布表里的环境,外景美术团队分赴内蒙古、新疆、甘肃、青海、山西、陕西、云南、四川、贵州、海南、山东等地,“我们去了各种人迹罕至的地方,因为那里也许还保留着一些苍劲有力的上古美感。”

为了呈现奢靡的殷商时代,置景团队用了大量的木雕贴金和彩绘,“我们用雕塑去衬托整个建筑,用彩绘去强调雕塑,再用金箔去点睛彩绘,画面的层次感就会非常丰富。”《封神三部曲》场景美术指导张成说。

为了拍摄到上古的神秘气氛,置景团队在一万米摄影棚里面重

现了林芝、墨脱的原始森林,“我们把真实树木的样子翻模拓印下来,局部的苔藓拿回来做培养,我们希望树木要有拙朴感、原始感,要找到这个气质。”

《封神第一部》的场景美术指导邱生感叹:“从中国电影的制作角度来说,《封神三部曲》的美术工作和置景工作是前所未有的。”

不仅美术和置景,片中的服装、异兽等也都有其单独美学阐述和设计思路。

《封神第一部》中的服装采用70%的元明和30%的商周的配比,其中70%是指服装款式都是明代的款式,剩下30%则是衣服上的绣花、花纹都是商代的图案。据《封神三部曲》人物造型设计赖宣吾透露:“其实我们去看水陆画,他们画的款式也是明代人穿的衣服,也是用明代的美学去建构商代的世界。而纹样是因为商代的确从青铜器和玉器上面有很明确的图案流传下来,有据可依。”

在影片物料发布后,朝歌城外的泥塑异兽饕餮得到了观众热议。而观众不知道的是,即使有四个概念设计雕塑师紧锣密鼓的配合,从绘制设计稿到概念雕塑完成,这两只饕餮的形象和纹样前后也耗费了四个多月。

乌尔善表示:“我希望《封神三部曲》能让观众感受到一种非常强烈的、极致的、性格的美学,让观众能看到中国经典美学和幻想电影结合的形态。在对古代世界和神话世界的来源或是建构上,《封神三部曲》无论在精细程度和美学的成熟程度都是空前的,这种美学在中国以前的古装电影里没有被展现过,我觉得他们(《封神》的团队)做到了顶峰。”



## ◎影片摄制: 用高新技术让“神话成真”

2018年8月,《封神三部曲》开机。在电影拍摄中,乌尔善希望用最先进的电影技术、最新的表现手法把中国的经典文化通过电影重新呈现给这个时代。

“动画预览”这一乌尔善在2010年《画皮II》拍摄时引入剧组的创作部门,在《封神三部曲》中又起到了重要作用。

因为神话史诗类型电影有大量在拍摄现场不可视的东西,以及法术类的、神话质地的表现,所以《封神三部曲》对动态预览的需求量尤其高。《封神第一部》最早对应剧本完成时故事量约为200分钟,动态预览做了其中的125分钟。

“没有剧组做像《封神三部曲》这么大规模的动态预览。”影片第一副导演、执行制片人孙晔表示,“动态预览会让我们把很多在现场才去设计的工作前置,比如说摄影团队就会提前想好镜头如何运动,视效部门也会提前知道每一个镜头的工作范围,美术部门知道镜头所涉及的范围和他们搭建的范围。因为我

们的场景一般都非常大,美术部门会通过动态预览最终决定是搭局部,还是搭全部,然后根据镜头设计去拆分场景。”

在《封神三部曲》中,化妆这种的细节也有讲究,不管是触及的复杂程度,还是角色的数量,以及特效化妆的精度、应用的技术等都走在时代前列。

孙晔表示,片中的特效分为姜子牙这种比较写实的老人妆和魔家四将这种创造性较强的幻想人物两个重要部分。为保证拍摄和成片质量,特效化妆要在保证真实度的前提下,尽量减少对演员表演的影响。“不仅要反复去测试,包括假皮的薄厚和演员的贴合度,还要去更多地把化妆分块,魔家四将是全脸的特效化妆,姜子牙也是全脸老年特效化妆,分块更多能让他们呈现出的表演更自然。”

近年来,大家了解更多的是CG特效,《封神三部曲》中则全方位地展示了物理视效,片中婴儿雷震子和比干的心脏都是电子机械类的特殊道具。张德是《封神三部曲》特殊道具



导演乌尔善(右)在《封神三部曲》拍摄现场

组的机械道具师,她表示,雷震子婴儿目前在国内外来说是比较厉害的一个机械道具,“它的身型和体重都和真实婴儿类似,嘴唇、脸颊、眉毛、眉骨都可以动,所有脖子的动作、手的动作、腿的动作都可以做,手部动作的幅度也是很大,从张嘴、招手到摸肚子,这些动作都能达到。”

在拍摄中,很多特效镜头都用到了这样一种叫动感平台(Motion Base)的电影特效设备,它能够实现分层拍摄、按比例缩放以及幻想生物模拟等特效功能。张德介绍,在《封神三部曲》里,动感平台主要用来模拟幻想

生物、数字生物的运动,“因为麒麟走路和正常的马、大象都不一样,我们需要模拟麒麟的步态,还有马跳黄河动作,因为这种动作真马是做不出来的。”

《封神三部曲》共经历438个拍摄日,超过《指环王》三部曲(286个拍摄日)。乌尔善表示,通过《封神三部曲》的拍摄,他验证了学习到的先进工作方法,也通过工作培养出很多专业的工作人员,“他们也愿意用这些方法去工作,未来一定会给中国电影带来更好的工作效率和更优质的作品,我觉得非常有意义。”

## ◎视效制作: 精益求精呈现中国经典文化

2020年1月,《封神三部曲》杀青。但和其他很多影片杀青才开始做后期不同,《封神三部曲》的视效制作从前期就开始介入,视效工作从筹备到完成花费近四年的时间,视效镜头量超过1700个。

片中大量的幻想类型数字生物和数字角色是视效的难点之一,雷震子、墨麒麟、九尾狐、龙须虎、饕餮等,每个数字角色都需要有10到15个工作流程。

四季担任主理人的末那合工作室负责片中幻想生物的概念设计。在参与《封神三部曲》将近两年的时间里,他们一共设计了80多个角色,做了一百多个概念设计雕塑。在设计时,既要保持中国传统造型审美的效果,又要让观众相信这个生物真实存在。“比如雷震子,需要研究他的飞行轨迹,通过动态捕捉表演提供最基本的依据,根据雷震子最重要的情感和最重要的连

接,来创造他的行动指南、发声指南、思考指南。”

“我们给到视效部分的视效参考,其中有设计图,有各个部分的参考,有雕塑到完成花费近四年的时间,视效镜头量超过1700个。徐天华的天何言工作室负责的是关键帧概念设计。乌尔善对于电影中昆仑仙境的概念设计提出了三个方向:场景定位上,要符合昆仑山是“超凡脱俗的精神世界”的主题;美学风格上,要利用中国古典艺术的美学特色,同时与“封神”整体道教水陆画上商代装饰感的美学系统相呼应融合;世界观上,要从时间和空间上呈现出与人间不同的逻辑和视觉景观。”



美术团队从古典艺术作品、古代文字典籍中进行了大量研究,并基于色彩画面关系、山形草图方面进行了探索,最终选择以宋朝王希孟的青绿山水大成之作《千里江山图》为视觉基础,确定最终的昆仑全貌。

昆仑仙山的场景从研发到执行制作跨越了三四年时间,进行过多次视觉交流,反复处理各种图像,通过和设计的磨合来保证乌尔善追求的文化连续性。

后期完成后,影片进入报审流程待映。2023年6月,电影《封神第一部》宣布定档7月20日。从2014

年6月到2023年6月,《封神》从发起策划、剧本研磨、筹备、拍摄、制作历经近十年,如今《封神第一部》正式与观众见面。

7月10日,在《封神第一部》北京“筑梦”首映礼上,乌尔善说,他希望先进的摄制技术与当代的镜头叙事能让流传千年的经典故事焕发新的生机,让《封神演义》中的神话世界在大银幕上跃然成真。“我们希望通过这部电影,可以让每一个当代年轻人体会心灵成长的过程,感受到我们民族文化的本质,感受中华文明绵绵不绝的力量。”