

行业棱镜

我们没有敷衍这部作品

——对话《镖人》动画导演邓志巍

本报记者 岳秋童



邓志巍采访现场作画

不到一分钟,《镖人》动画的主角刀马便在导演邓志巍的笔下鲜活起来。“我叫刀马!记住!”他提笔写下这句话,瞬间让人想到《镖人》动画的那句经典台词:“我叫刀马,记住也好,记不住也好,反正名头不重要。”动画热播后,这句话成为观众标志性的口头禅。在邓志巍看来,《镖人》的动画化并非单纯从纸张到屏幕的转化,而是一次兼具严谨与创新的再创作,也是一场关于“侠客精神”的深度对话。

啃下“硬核武侠”硬骨头

春节档电影《镖人:风起大漠》的热映,让《镖人》动画剧集重回大众视野。这部曾入围第29届上海电视节“白玉兰”奖最佳动画片奖的作品,最初却让邓志巍对动画改编的提议“持怀疑态度”。

他解释道,当时动画市场主流是偏日式风格的番剧作品,对于《镖人》这样写实的历史武侠题材,国内不仅缺乏相应的制作资源,有经验的人才也很稀缺。“这类作品需要扎实的美术功底,又涉及复杂历史背景,”邓志巍笑着说,“很多人甚至都不知道怎么下笔。”

思索再三,他选择迎难而上。“我的出发点是推动自己和团队跳出舒适区,做一部不一样的作品。”

为了弥补经验短板,团队用了两年时间进行筹备。他们主动联系了制作写实动画方面极具经验的资深制片人丸山正雄,并承接了两部片子的制作任务。他们把这视为一场“赛前热身”,目的就是向专业团队学习,提前熟悉和适应这类作品的制作逻辑和标准,为《镖人》的高品质呈现打下基础。

创作下足“笨功夫”

《镖人》的故事背景设定在隋唐时期,厚重的历史感、精彩的打斗场面最吸引读者。如何将历史质感从漫画线条延伸至动态光影?邓志巍团队的方式是:回归历史本身。

他们不仅赴内蒙古、新疆、甘肃、陕西等地实地采风,足迹更遍布多地的博物馆,系统性地学习南北朝至隋唐的器物、服饰与社会风貌。邓志巍认为这种“笨功夫”必不可少:“创作者很难画出自己从未见过的东西。为了让作品更加扎实可信,让观众感受到文化的温度,这些努力都是必须的。”

在腾格里沙漠,他们收录了真实的风沙声;在甘肃敦煌,他们一边被“长河落日圆”的壮阔景象震撼,一边为莫高窟精妙的色彩运用感慨。最终,残阳红、大漠黄、刀锋墨、墨染朱等六套专属色卡应运而生。色彩不仅能承载情绪,也是一种审美话语权。“颜色是历史文化的外在表现之一,这种文化自信别人抢都抢不走。”邓志巍说。

让角色立起来

对品质的追求,同样延续到武打和动作设计的细节上。团队没有闭门造车,而是邀请专业武行与影视演员进行表演,力求让每一招每一式都丰满好看,确保角色的每一个动作都刻上人物性格与历史情境的烙印。

如何让画面打破二次元作品的表演惯性?邓志巍告诉记者,角色的表情、眼神是人物情绪、心理的外在反应,都要经过严谨的逻辑推敲。女主角阿育娅从天真公主到部落领袖的转变,就是通过极其细微的美术调整完成的。“决战前,她的服饰很鲜亮,眉眼总是含笑,一派天真公主的样子。父亲身亡后,她的眼睛轮廓从圆润变为锐利,唇色也趋于暗淡,更符合一个在痛苦中被迫迅速成长,即将担负重任的部落首领的状态。”邓志巍透露了一些观众不易察觉的细节。

对于故事传递的侠客精神,邓志巍有自己的理解:“侠,首先是要有能力支撑自己的选择。但最关键的是,要明白为何出手。侠,并非为了回报才行善,而是发自内心做出的选择。”剧中,刀马出手救人后策马离去,不取回报的情节正是侠客精神的体现。这种选择与担当,更贴近当代人对侠义的理解。



刀马全身色稿



《镖人》氛围图



导演邓志巍 史涓生在工作中

这或许正是《镖人》虽画风凌厉,却能击中人们内心柔软的原因之一。

以心为笔,侠义长流

《镖人》第一季开播后,成为一部被广泛认可的成功作品。谈及原因,邓志巍坚定地回答:“我们没有敷衍这部作品。”简短有力,却掷地有声。

尽管AI等工具正在不断提升制作效率,团队既不盲目追求速度,也不迷信“慢工出细活”,依然坚持“三年一季”的创作节奏。

“当一部作品的创作周期无限变长的时候,不仅创作者会失

去热忱,作品也失去了被观众和市场检验的机会。”邓志巍这样解释他的“作品周期论”。

他透露,《镖人》第二季将于2026年上半年上线,会延续写实风格,但在色彩叙事、场景和动作设计上,会更加精细、富有层次感。“我们重新设计了大场面打斗,比如刀马独自面对骁骑卫十余人的情节,原作的快速战斗会改成逐个击破,更有节奏感。”

“我既是导演,也是一名同样期待看到它上线的观众。”这一点上,邓志巍与普通观众无异。但作为创作者,他还拥有一份独有的幸福——故事总会完结,但侠义之道会在心中永远流淌。