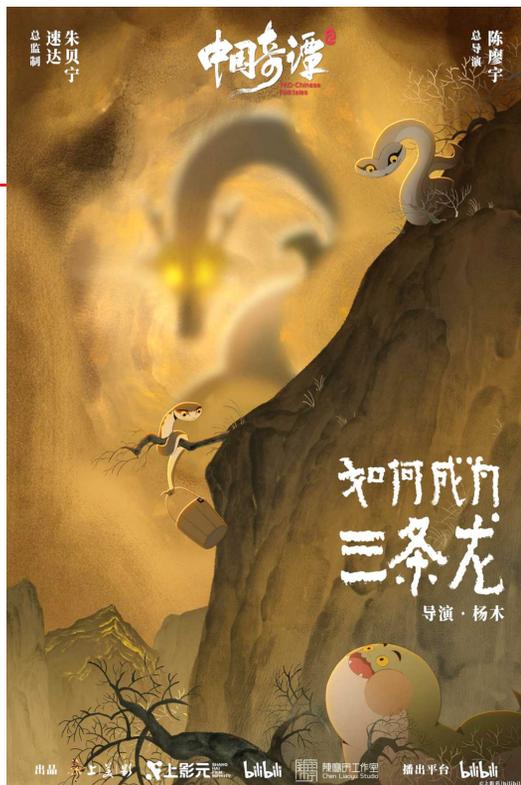


高口碑动画续作《中国奇谭 2》开播 在传统与创新中探寻奇幻边界



【全集】 以“奇”破局，延续传统又开拓新境

《中国奇谭》第一季以极具想象力的东方奇幻故事和丰富的美学风格收获观众盛赞，成为国漫标杆之作。对于续作的创作方向，总导演陈廖宇用“奇在故事、奇在技术、奇在角度”三个维度给出核心注解。他表示，《中国奇谭 2》延续了中国志怪故事“模糊现实与幻想边界”的经典结构，如《耳中人》以及《拜山》，均从现实出发抵达魔幻，再回归现实，让观众在真幻交织中感受故事的深度。

在技术与形式的创新上，该片更是大胆突破。总监制速达介绍，作品传承了中国动画学派“不模仿别人，不重复自己”的创新精神，邀请不同风格的导演加入，用多元艺术形式延续民族风格。“从毛毡定格动画到伪纪录片形式的动画，每一部作品都在探索中国特色艺术风格的更多可能。”速达说道。总监制朱贝宁则补充，相较于第一季，第二季的创作者们更追求极致，不仅在画面精度上推向新高峰，题材广度也进一步拓展，跳出了传统社会经验的共性表达，融入了更多空灵的想法与个性化表达。

谈及系列作品以短片合集形式呈现的挑战与机遇，朱贝宁表示，最大的特色在于每部作品都承载着导演的独特风格，制作团队需要充分理解每位导演的意图，从技术上全力配合实现其创作构想。“这种形式给予创作者极大的自由，也让观众能在一部作品中感受多种美学与叙事风格的碰撞，这正是《中国奇谭》系列的魅力所在。”

【开播】 传统元素与当代共鸣的双向奔赴

《中国奇谭 2》于 1 月 1 日开播，率先与观众见面的《如何成为三条龙》和《耳中人》两部短片收获广泛好评。两位导演杨木、胡睿分别分享了创作背后的灵感与巧思，展现了传统元素与当代情感的巧妙融合。

作为第一季《林林》的导演，杨木此次转型二维动画，以工笔明快的中式卡通风格打造《如何成为三条龙》，讲述了三条小蛇的修仙成长历程。

谈及主角设定，杨木透露，最初想创作龙的故事，但希望从“小人物”切入引发更强共鸣，而龙的前身是蛇，加之恰逢蛇年且自己属蛇，便最终确定以三条小蛇为主角。“这三条蛇其实都挺‘笨’的，老大‘没头脑’，老二‘不高兴’，老三‘说的对’，这种性格设定源自生活中常见的伙伴关系，更容易让观众产生代入感。”

从三维到二维的转型，杨木坦言两种创作形式各有难点：“三维更多受限于技术难题，而二维的挑战则在于美术风格的突破。在已有众多优秀二维风格的基础上，找到属于

2026年1月1日，由上美影、上影元、哔哩哔哩与陈廖宇工作室联合出品的中式奇幻动画短片集《中国奇谭 2》正式登陆B站独家上线。作为现象级作品《中国奇谭》的续作，该片在延续中式美学与传统文化内核的基础上，进一步拓宽叙事与艺术表达的边界，汇聚12位导演打造九部风格各异的动画短片，既有原班人马的回归，也有新鲜力量的加入。

上线前夕，《中国奇谭 2》总监制速达、朱贝宁，总导演陈廖宇，以及分集短片《如何成为三条龙》导演杨木、《耳中人》导演胡睿、《大鸟》导演杜鹏鹏等主创亮相线下分享会，围绕创作理念、技术突破、故事内核等话题展开深度交流，揭秘这部奇幻作品背后的匠心与思考。

这部作品的独特表达，是我们重点攻克的方向。”

值得一提的是，片中蛇老二修仙最终只长出脚却没长出手的设定，暗藏着导演对成长的思考：“很多人的理想和追求未必能完全实现，遗憾是成长的常态，这也是我想通过这个角色传递的感悟。”

延续《鹅鹅鹅》水墨素描与留白意境的胡睿，此次带来取材自《聊斋志异》的《耳中人》，勾勒出一个诡谲幽玄的欲望幻境。为何选择这一故事？胡睿表示，《聊斋志异》兼具想象力与主题内涵，而《耳中人》篇幅短小，留给创作者极大的发挥空间。为了提升作品的质感，在总导演的要求下，团队在运镜、表达方式、精细度等方面都追求更高标准，通过景深变化、伸缩运镜等大调度，尝试打造电影级的视听体验。

声音设计成为《耳中人》的一大亮点，观众甚至能听到昙花开放的细微声响。胡睿透露，团队为呈现耳内世界的独特听觉体验，做了大量尝试，包括模拟耳机降噪切换的效果等，最终与声音老师反复打磨才确定方案。陈廖宇补充道，该片的声设计分为三个层面——正常听觉、获得顺风耳功能后的听觉、耳中与人相关的听觉，为了让观众在无提示的情况下清晰感知，团队甚至三次重新制作声音，反复调试参数，力求在不戴耳机的情况下也能呈现细腻效果，“佩戴高质量耳机观看，能感受到更直接的耳内世界体验”。

片中戏台角色的设计引发观众好奇，胡睿解释，灵感源自旧时的傀儡戏艺人，他们“人戏合一”，用戏剧解决一切问题。“主人公在常规方法无法解决耳中妖怪问题时，选择借助戏剧力量，这一设定既承载了对自我的美化，也体现了中国传统文化中‘知音之妙’的境界——就像传统戏曲中，简单的置景能让观众联想到山野江湖，想象力让舞台无限延伸。”

【传承】 老辈护航与新人成长，中国动画的生生不息

《中国奇谭 2》的创作过程中，上海美术电影制片厂艺委会的专家组全程参与，为作品保驾护航。速达介绍，从项目策划、剧本创作，到美术设计、分镜制作，每个流程都经过艺委会的审查、提意见、修改再审核，直至最终通过。“老专家们凭借深厚的艺术造诣，为导演们提供宝贵的经验和帮助；而年轻导演的当代视角和实验精神，也启发着老艺术家们的创作思路，这种双向对话的氛围非常难得。”

对于创作者的选择标准，陈廖宇明确表示，无论老导演还是新导演，核心原则都是“是否有好故事、是否值得做”。“我们不会设定固定的比例，而是看作品是否能体现导演的成长与变化，是否有源自内心的创作动力。”他以杜鹏鹏为例，其作品《大鸟》虽有一定的理解门槛，但背后源自奶奶捡羽毛养家的真实经历，充满情感张力与画面想象力，这种发自内心的创作冲动，正是《中国奇谭》选择作品的核心标准。

面对第一季的成功带来的压力，陈廖宇坦言，创作团队始终提醒自己“假装从零开始”，避免功利心影响创作。“每个片子的创作都充满难点，比如《大鸟》曾尝试实景搭建与二维手绘混合的形式，效果不理想后便推倒重来；《耳中人》的声音设计也历经多次打磨。但克服难点的过程，正是作品不断完善的过程。”

作品正式上线，主创们也表达了对彼此的期待。速达表示，观众的喜爱源自对中国文化、上美影和中国动画学派的热爱，团队将继续延续创作初心，带来更多经典作品；朱贝宁希望通过《中国奇谭》系列，让观众持续看到带有儿时美影记忆的多元类型片，让中国动画的记忆代代流传；杨木简洁地表达了继续努力的决定，胡睿感谢观众的包容与好奇，希望大家能感受到每部作品两年多创作的诚意，杜鹏鹏则用作品隐喻中国动画的未来：“中国动画需要集体的力量，就像片中十里长河里的小鸭子汇聚成长出翅膀，我们也将携手前行。”

陈廖宇强调，无论作品取得何种成绩，团队都始终保持探索的初心，“中国动画在路上，我们只是其中的探索者”。他特别感谢了幕后工作人员和所有关注支持创作的人：“正是这些有名与无名的英雄，共同成就了《中国奇谭》。”

如今，《中国奇谭 2》已正式上线。九部作品承载着传统与创新的碰撞、成长与共鸣的思考，在中式奇幻的世界里，为观众带来一场兼具美学享受与情感触动的视听盛宴。正如主创们所言，中国动画的探索永无止境，而《中国奇谭》系列，正是这场探索中最耀眼的注脚之一。