

《长津湖》宣传海报



今年9月底,吴京退股视效公司聚光绘影,多人反映该公司欠薪欠项目款,这时人们才发现,特效行业在今年的生存环境尤为艰难。

行业头部不少公司都遭遇经营困境:参与过《战狼》《长津湖》特效制作的非凡影界去年亏损6000多万,《长空之王》、剧版《三体》的幕后特效公司VHQ北京分部体量大幅缩减……况且尚在坚守的公司欠薪高达9成。更多的视效公司早在前年、去年就陆续倒下。

今年影视行业有所回暖,但视效公司的春天似乎还远没有到来。

低价竞争尾款难结

某视效公司的老板张强举了今年上半年的一个例子:“我们的项目一般是200万元左右,当时我们报价100万元,只是成本价。但当时另一个团队能报60万元,我真的想不通,60万元怎么做得出来。”

从业多年的小菲也有类似经历,最后结果是,当初报超低价的公司没法按质按量完成项目,还是交给他们公司来解决。

小菲认为,低价竞争一方面是由于整体影视项目变少,另一方面也是一些视效公司的确迫于生存压力无法坚守“原则”:“视效公司害怕空档期,另外也想和制片人搞好关系,以保证以后还有持续的项目。”

华创聚彩主要做电影和剧集特效,负责人袁龙发现,片方对剧集的特效要求没有电影那么高,考虑到预算,即使一些公司做得差一点也能满足要求,因此低价竞争发生的概率更大。

但低价带来的可能不是源源不断的项目,而是行业的恶性竞争与混乱。曾经想用“低价”捆住的项目,最后也不一定能拿到。

低价竞争已经让视效公司盈利困难,尾款拖欠又会拖垮现金流。

“我们东西做完了,你去要钱的时候,他会跟你说,等到上映收钱后,才能打钱给我们。如果片子夭折了,做后期的肯定也跟着夭折,尾款更收不回了。”袁龙说,之前的一些尾款拖欠最多有五六年以上,倒霉的是有些对方公司都已经不在了。

低价竞争与尾款拖欠是视效行业长期存在的问题,而近几年的影视寒冬又加剧了矛盾,上游没项目,下游的特效行业更加难受。

张强透露,他的团队有60人左右,基本上每年800万元至1000万元的营业额才能维持日常运转,但是今年完成了不到一半。另外,特效行业人员流动率高,由于在一些环节上技术相通,游戏行业可以花高薪挖人,“现在能留下来的基本都是合伙人或者小组长了,大部分人待了一年左右就会走。这样培训成本也很大,可能培训好了能做事情了,他说他想去玩游戏了。”



行业不景气 十家九欠薪 特效失效?

成本高企技术缺乏

“特效这块是赚不了钱的。看上去好像是很高级的工种,其实我们就是个‘工厂’。”

不少受访者认为,特效公司的问题是没有核心资产,“我们把做三维的、做合成的、做动画的人集结在这里,把剧本变成产品,一步一步做成成片,更像是劳动密集型产业。”甚至有人直言,“工厂都算不上,顶多算是作坊,都是靠人堆出来。”

由于流程上还远没有达到工业化水平,出现了很多实际的问题。参与《流浪地球》项目的元元发现,“实际上,后期特效也是靠艺术家一天天熬出来,还没能达到接近于好莱坞特效的工业化和高效的管理流程。”

一位特效公司老板告诉记者,网剧项目的平台议价能力强,介入也很深,一个项目有五个人在提意见,并不由导演说了算,“项目周期拉长,员工需要不断加班修改,最后敲定的是你并不认同的一个版本,而在这个过程中我们走了很多弯路,损失很多人力财力。”

还有国内大多数特效公司使用的都是国外软件和流程管理,这背后是我国工业软件一直以来面临的“卡脖子”困境。

Pixel Light Effects创始人张京一认为,其中一个原因是,国内外视效公司起步的背景与时代不同。好莱坞特效公司大多是技术出身,在本世纪初已经拥有成熟的视效软件与制作管理流程,完成的是影视视效行业从0到1的阶段。中国早期的视效公司大多是广告出身,在进入视效行业时已有大量国外商业软件可以使用,研发比重相对较低,直接学习和使用国外的软件和流程即可。

另外,不少国内视效公司倾向于使用“免费”的国外盗版软件,又反过来导致国内视效公司很难对接国际上的产业资源和教学资源。另一方面国产工业软件利润低,随之而来的是研发投入降低与从业人员待遇普遍偏低,然后形成工业软件+设计公司+从业人员三者一起追不上海外发展的困局。

在具体的制作流程上,小菲发现,国内很少有专业的视效制片人和视效总监,“一些视效总监只知道催镜头,并不懂为什么一个视效镜头做得慢、做不出来。”更多的



《战狼》宣传海报

情况是,视效制片人、视效统筹协调等岗位的职责都集中在视效总监一人身上。张京一认为,一是国内特效艺术家质量参差不齐,造成入职后培训成本较高。二是市场不稳定,项目少时,薪资难以与其他行业竞争造成人才流失。

目前来看,劳动密集型的视效公司始终要面临人力成本高企的困境。核心技术缺乏、工业软件“卡脖子”、缺乏完善的教育体系支持,特效行业从“作坊”走向真正的工业化还有很长一段距离。

特效行业出路何在?

今年初,AIGC的火热一度让特效业迎来新变革。

天工异彩相关负责人告诉记者,现在AI可以用以辅助特效镜头分解和概念设计图生成,“以前视效公司生成概念图给导演然后再受到反馈,重新修改生成,这个过程通常需要两至三周。现在早期概念图和场景图的设计上都可以用AI快速生成,减少成本和时间,在更短时间的沟通中了解导演精准的需求。”

该负责人也发现,AI目前还无法达到一些具体的细节或者导演想要的艺术上的追求。“比如《你好,李焕英》中,如果想要一支具体到某个年代的钢笔,AI还无法如此精准的生成,需要人工干预。”

AI作用有限,还在坚持的特效公司也开始寻求多线发展,尝试更多的商业模式。张强所在的是网络电影特效制作的头部公司,今年市场行情不佳,他们也开始接一些小的院线电影、广告和剧集的项目。

今年不少网络大公司也转型去拍短剧,但张强认为,视效公司很难直接去接短剧的特效。一是短剧成本太低,花在特效上的钱就更少,无法覆盖高额的人力成本。二是网络公司和小程序对特效的需求不同,“就像你之前习惯了画山水画,突然让你去画素描、简笔画,需要一个适应期”。因此他们另外招了一个十人左右的团队,大多是重新培训的学生,以更低的成本去承接小程序剧的业务。袁龙的华创聚彩则有一半的项目来自日韩,一是尾款结算稳定,二是韩国项目通常方向更加明确,沟通起来更加快速精准,“正是因为公司有一半项目来自国外,因此目前公司还能稳定运转。”

2019年,袁龙逐渐意识到,在电影领域已经涌现了MOREVFX等一批头部公司,赛道拥挤,因此决定在剧集赛道深耕,主做玄幻题材。今年《长月烬明》的特效就有华创聚彩的参与制作,在他看来,玄幻题材的剧集特效其实与科幻电影的写实风格特效并不相同,前者需要更多想象力.Pixel Light同样靠赛道优势稳定健康发展。张京一透露,由于3D扫描属于特效工作流的前端,“前期扫描没做好,后期还得需要更多时间精力去补回来。”因此总包方都会非常重视。

由于3D扫描技术的专业性与普适性,除了影视项目,pixel也能接游戏或科技公司的项目。张京一认为,比起有一套完整流程的影视视效公司,3D扫描这个“小而美”的工种能更适配各不同行业的项目,提供模块化的服务,多样的接口,有更多合作机会。

目前还在坚持的视效公司都有各自的经验与心得,但大家的经验不一定具备可复制性和可持续性。比如能接到韩国项目首先要面临信任问题,更多还是需要人脉资源,另外韩国市场有限,大量涌入也会造成饱和,他们也正在面临东南亚公司的竞争压力。

但毫无疑问的是,视效行业正在面临重新洗牌,未来视效行业的健康发展,需要以影视工业化的进步带动视效行业的流程改善,需要行业自律不搞恶性低价竞争,也需要更多商业化路径的探索。 据虎嗅、娱乐资本论