

國漫技術與荷里活相差無幾

哪吒2

或改變電影產業生態 業內：未來可期

香港文匯報訊（記者 丁寧、倪夢環）截至2月11日晚，《哪吒2》全國票房已超89億元（人民幣，下同）。

《哪吒2》的成功掀起了大眾對整個國產動漫產業的關注，香港文匯報記者為此採訪了多位業內人士，他們普遍認為《哪吒2》的成功使資方不再獨寵真人電影，並指出，中國動漫業仍屬藍海，變相增加了大學生選擇動畫專業的信心，但同時也提出國內動畫行業還面臨人才分布不均，真正的專業人才缺乏等問題。他們認為，從技術層面來說，《哪吒2》的成功證明中國動畫和荷里活之間沒有想像中那麼大的差距，但產業模式仍值得學習。



●中國動漫大有可為。

網上圖片

動電影《落凡塵》的導演鍾鼎接受香港文匯報記者採訪時表示，從目前的電影產業角度來看，動畫電影在資本的青睞方向一直偏小眾。而《哪吒2》的成功會使資方注意到動畫片不僅具有娛樂性，在預算充足的情況下，它的奇觀性和真人電影的震撼程度不遑多讓。同時更純粹的動畫電影也不會有真人演員帶來的不確定性，以及飯圈文化干擾的因素。「綜合考量動畫電影優勢可能會比真人電影還高，未來在面臨選擇的時候，資方可能會多看動畫項目一眼。」鍾鼎表示，「《哪吒2》讓世界都關注到中國動畫電影所爆發的巨大能量，這對學習動畫的人才也是極大鼓舞和振奮。一直以來在就業上，不論經濟發展好壞，動畫行業相對於遊戲行業始終都有『苦行僧』的味道，從業人員要用『愛』來支持，但現在他們看到動畫在商業上能夠取得巨大的成功，這會提高大學生對選擇動畫專業的信心。」



●鍾鼎認為要做出好的動畫片要深入了解中國市場的特殊性。受訪者供圖



●王建華認為動漫產業將迎來重要節點。受訪者供圖



●高東旭呼籲政府加大對動漫產業的扶持和人才培養。受訪者供圖

內容創作需扎根本土

鍾鼎認為，從技術角度來講，《哪吒2》使大眾都意識到，中國動畫在技術上與荷里活之間沒有想像中那麼大的差距，「至少在觀眾視覺層面上是這樣的。但荷里活的動畫產業模式是相對比較健康的狀態，日本都不算，因為日本從業者的收入不高。我認為健康的動畫產業首先資本要有信心，在動畫方面發力作為重要的投資選擇，另外產業鏈要完整，動畫電影外還形成動畫劇集漫畫等衍生。美國的製播模式就很成熟，可以通過衍生產品獲得額外的收入，但是在內地這塊收入就很少。」

鍾鼎分析：「中國的市場擁有獨特的土壤，我們科班出身容易用常規的角度思考，但要做出好的動畫片還是要真的了解中國市場、扎根本土，為觀眾服務，這是最重要的。」

國漫產業化迎重要節點

談及國漫產業發展，資深動漫製作人、谷昊（上海）影視文化有限公司創始人王建華表示，以《哪吒2》為代表的國漫作品的出現，標誌着中國動漫產業在規模化、工業化迎來重要節點。「從電影片尾出現的一串串動漫公司名單中我們可以看到，從原畫、特效到音樂音效，以及相關製作團隊都為中國動漫產業的全面發展奠定了堅實的基礎。這些團隊的大量湧現，不僅提升了動漫作品的品質，也增強了整個行業的影響力。」

他指出，從《黑神話：悟空》等作品開始就可以看出，中國動漫遊戲產業背後有着大量核心團隊在支撐。這些團隊在不同領域內專業化發展，包括美術、行銷等，越來越成熟，並逐漸形成了集團化、產業協作的上下游產業鏈。「這一製作體系和宣發體系的建立，不僅促進了產業的協同發展，也培養了大量不同領域的人才。」這也為中國動漫產業的後續發展打下了良好的工業化和協同作戰的基礎，越來越多的動漫公司開啟了合作，「比如我們也和多個公司合作計劃在青州古城聯合打造首座中國神話之鄉動漫遊藝基地，期待能夠為國漫產業發展提供更多助力。我們也相信，隨着國漫團隊和體系的不斷完善，中國動漫產業將迎來更加繁榮和可持續的發展。」

行業盼更多支持政策出台

從事多年動漫產業研究工作的文旅產業分析師高東旭則指出，動漫電影仍屬於一片藍海，儘管頭部企業獲得成功已被更多資本看到，但考慮到精品動漫製作周期較長等原因，如果想要產業更加繁榮，還需要更多政策支持，促進百花齊放。他呼籲行業管理部門可加大對動漫產業的扶持力度，提供更多的政策支持和資金扶持，「同時可以完善資本市場的退出機制和上市通道，為文化產業的繁榮發展創造更加有利的條件。此外，還應加強行業自律和人才培養，推動中國動漫產業持續健康發展。」

《哪吒2》成功難複製 國漫行業體制待完善

香港文匯報訊（記者 丁寧）據統計，《哪吒2》片尾字幕上共有138家與動畫製作相關的公司出現，其中中國本土公司的佔比超九成，從企業規模上看，小型和微型企業佔比超過八成。鍾鼎認為《哪吒2》的成功是建立在《哪吒1》的票房基礎，及集全國動畫精英團隊和頂級製作成本支持共同作用之上。因此《哪吒2》的成功對於國內其他動漫業者而言，是難以企及和複製的。他認為，動畫行業體制仍有待完善，希望通過《哪吒2》把這個熱度打起來，至少讓資本方多關注動畫，說不定還有第二個「哪吒」。

鍾鼎表示，在春節檔出現了《哪吒2》這樣的爆款，顯而易見的是，它讓觀眾乃至整個社會的目光都聚焦在動畫這個表現形式上來。《哪吒2》讓整個社會都關注到了動畫電影在電影領域的潛力。目前中國最高票房紀錄是一部動畫片，這證明了觀眾並沒有把電影和動畫區分開來，這都是積極現象。「另外，以前在電影領域動畫是相對小眾的內容，而且是偏向年輕或兒童，受眾群體沒有擴大到像真人電影的廣度，但這一次《哪吒2》的成功，證明動畫不只是常規意義上我們所理解的年輕人或者小孩去看，而是更廣泛地成為了合家歡的選擇。」春節檔的觀眾有相當大的比例是整個家庭，《哪吒2》將家庭這個受眾的作用發揮到了極致。

內容開發專項人才緊缺

但他也指出，業內私下有些交流，有悲觀派認為頭部的過於集中，造成一種失衡狀態。「一部電影佔據50%的排片和70%以上的票房，對於頭部的出品公司肯定受益匪淺，但對於其它的影片投資方來說，他們可能會審視和擔憂自己未來開發的項目。《哪吒2》的成功有它的特殊性，它的成功經驗和預算不一定可以簡單複製，製作

期間對創作的堅持和韌性有着資本預算的極大支撐，預算高達幾億元，已到達了天花板，而大部分的動畫項目沒有這麼高的預算，很多資方會對自己出品的內容所帶來的回報產生極大的落差感，對未來的創作和投資產生更加謹慎的態度。」

此外，動畫行業還面臨人才的不均衡分布。「《哪吒2》相當於把中國的動畫精英都集中起來。這麼有名的項目，這麼高的預算，這樣奢侈的運作體系，但是這種合作模式不可能成為主流，因為它相當於把頂級公司的總監全部挖過來駐場製作，我們一聽就覺得目瞪口呆。」鍾鼎認為，動畫行業也缺乏做內容的人才，「我們的內容開發缺乏最前端的策劃端，缺乏了解市場、了解動畫、了解創作的團隊，有時候我們看到動畫內容良莠不齊，因為劇本開發還有很長的路要走。」

盼撬動行業生產更多《哪吒》

對比之前票房失利的《雄獅少年》，其在內容和製作上都是精品，口碑也很好，但是票房不盡如人意。「它在做不同的嘗試，票房兩極分化可能會讓很多想做新嘗試的創作者望而卻步。」中國的觀眾有自己的喜好，皮克斯和迪士尼的某些經典作品放到內地也可能會面臨票房失利，「《哪吒2》特別契合中國特色，有着中國神話中的特別形象，還有切中時代脈搏的時代發洩。創作者未來要採取一種求穩的態度，有可能還會從神話角度打開市場。」鍾鼎表示，如今動畫行業面臨的最大挑戰還是體制的成熟，「比如資本對於動畫項目的不了解，對於動畫項目的投入沒有那麼多，《哪吒2》的成功建立在《哪吒1》票房基礎上，但是放到整個行業角度來看，資本對動畫行業的了解和支持不充足，我們希望通過《哪吒2》把這個熱度打起來，至少讓資本方多關注動畫，說不定還有第二個『哪吒』、半個甚至五分之一個『哪吒』，這都是動畫行業的寶貴財富。」



●戈弋為團隊的辛勞付出點讚。倪夢環攝

冀《哪吒》吹響國漫人才集結號

香港文匯報訊（記者 倪夢環）《哪吒2》票房不斷攀升，作品成功的背後離不開眾多中國動畫人的支持，聯合動畫導演、上海紅鯉文化傳播有限公司創始人戈弋希望越來越多的動畫人才能夠加入國漫大家庭。他直言，作品的好壞不能僅僅依賴經濟數據來作出判斷，「我認為藝術的理解力和基本功同樣重要。就像演員需要掌握基本的哭戲、逗唱等技能一樣，無論是從事繪畫、相聲還是其他藝術領域，基本功都是不可或缺的。這些基本功不僅能夠幫助我們在藝術道路上走得更順暢，還能讓我們在面對困難和挑戰時更有信心和毅力去克服。」

戈弋透露：「我們在製作《哪吒2》時非常有壓力，因為《哪吒1》的票房給大家帶來了很高的期望，我們不希望《哪吒2》會陷入續集不如前作的『魔咒』。所以在製作過程中，我們尤其關注畫面的經典度和質量。團隊為尋找更好的解決方案5年裏在不斷互相理解和妥協中達成了共識，才有了如今大家看到的《哪吒2》。」

在他看來，優秀的動畫師需要能夠通過畫面準確地傳達自己的情感和想法。同樣地，在特效環節中，想像力也是至關重要的。「我們需要具備將抽象概念轉化為具象畫面的能力，這需要我們對視覺習慣有深入的理解和豐富的想像力。」

談及人才發展，戈弋表示，動畫行業仍然面臨着人才稀缺的問題，尤其缺少那些既具備藝術修養又擁有技術能力的匹配型人才。「隨着技術的不斷進步，動畫製作的門檻也在逐漸降低，但這並不意味着對人才的要求也隨之降低。相反，技術的提升使得動畫作品在視覺效果上更加精美，但同時也對動畫師的想像力和創造力提出了更高的要求。」

在《哪吒2》製作期間，戈弋在可哥互動動畫駐場助力導演餃子完成工作，「一個好的工作環境也是吸引人才的關鍵，在工作期間我感受到大家齊心協力共同完成工作的態度，可哥互動這樣的企業也提供了足夠的後勤保障，為動畫人的堅守做好後備。」他建議更多動畫公司提供具有競爭力的薪資，並注重營造良好的工作環境和氛圍，激發動畫師的創造力和想像力，加強對動畫人才的培養和引進，以提高整個行業的水平和競爭力。