

香港文匯報訊 全球最賣座動畫電影《哪吒之魔童鬧海》（下稱《哪吒2》）將於明日（2月22日）在本港上畫，備受影迷期待。縱觀全球各地，許多動畫電影近年成績斐然，為影迷跨越文化與年齡界限，帶來豐富觀影體驗。美國3D動畫資源網站A23D日前撰文指出，動畫是不可或缺的創意表達與文化交流媒介，更多具精彩故事、跟得上先進技術、擁有充實核心的動畫電影，相信能夠塑造電影產業的未來。



《哪吒2》面世前，全球最賣座動畫電影是於去年上畫，由迪士尼名下彼思動畫（Pixar）推出的《玩轉腦朋友2》。這部電影承襲2015年系列首部作品，在各地反應熱烈。去年面世的《柏靈頓熊》、《壞蛋獎門人4》、《荒野機械人》、《驕然回首》等動畫也好評如潮，這些影片來自北美、歐洲和亞洲多地，動畫電影市場可謂百花齊放。

創作空間充裕 吸引不同年齡

從傳統的手繪動畫，到先進的電腦繪圖影像（CGI）技術，動畫是電影產業技術進步的先鋒，電影製作人享有充裕的創作空間。欣賞《哪吒2》等動畫時，色彩鮮艷的背景、栩栩如生的角色、極具想像力的視覺化效果，都令觀眾沉浸其中。得益於動作捕捉等技術進步，動畫電影與真人電影的界限逐漸模糊，更平價的方式能創造出真人難以演出的場景。

A23D稱，技術進步帶來的創作自由，令動畫探索空間更廣闊。優秀的動畫能夠生動展示文化特色，傳達跨越文化界限的普世價值，還能兼具動畫形象帶來的幽默。這種獨特魅力令動畫不再局限於面向兒童或青少年，能夠引起全球觀眾共鳴，令人思考友誼、勇氣、合作共贏等普世概念。

商業潛力巨大 促進文化融合

全年齡向動畫電影票房成績不俗，動畫衍生的品牌形象也具有巨大商業潛力。報道強調，從知名角色的周邊商品，到故事取材地的旅遊熱潮，動畫以多種形式發揮品牌效應，吸引全球消費者，令經典動畫能夠長久維持其文化和經濟影響力。

英國Aardman動畫公司參與製作《超級無敵羊咩咩》等經典動畫系列影片，公司首席技術官夏皮羅表示，如今動畫不再依賴單一製作團隊，跨國合作成為常態，促進了文化融合，「企業能從全球人才庫中尋找CGI繪圖師，製片方能夠在正確的時間找到合適人手，高效地投入工作。」

展望動畫電影的未來，A23D的報道認為，優質的動畫不僅要有娛樂效果，更要重視文化內涵，令影片兼具技術特點和思想深度，相信動畫電影還能帶來更多優質故事，為電影業界注入活力。

香港文匯報訊 美國彼思動畫（Pixar）製作的眾多電影有口皆碑，票房收入豐厚。不過最近數年，彼思動畫的部分電影市場反應平平，金漆招牌似乎日漸黯淡。影視娛樂資訊網站Deseret News分析稱，彼思動畫被迪士尼併購，一定程度影響其動畫創作的獨立性，公司需要尋求推陳出新，給予觀眾具啟發性的劇本，避免過度依賴已有品牌而失去創意。

雖然彼思動畫去年推出的《玩轉腦朋友2》取得成功，但2023年上畫的《元素大都會》票房慢熱，創下彼思動畫作品最差的首日票房紀錄。評論界尤其不滿影片劇情設計單一、人物形象塑造並不飽滿。2022年上畫、衍生自大熱動畫《反斗奇兵》系列旗下角色的《光年正傳》，則被指情節單薄，觀眾評價褒貶不一，票房幾乎未有盈利。

新作未能構建完善世界觀

報道指出，彼思動畫創辦人之一的卡特姆一直強調，公司的使命是「建立深刻思考、擁有自由意志的團隊」。過往的彼思動畫影片之所以賣座，除了擁有優秀的動畫設計外，還得益於故事深入淺出、內容易於理解、主題深刻有力。但公司近年的新作多數未能構建完善世界觀，劇情設計並不新穎，反而為迎合部分群體需求而影響多數觀眾觀感。

電影票房預測公司Box Office Pro首席分析師羅賓斯表示，彼思動畫的創作受限於迪士尼，變相削弱了競爭力。「長期以來，彼思動畫在創意、敘事、劇情編排上能夠很好把握界限，對多數兒童友善，亦能讓成年觀眾思考。現時競爭加劇，彼思動畫無可避免地出現創作起伏。」

報道認為，彼思動畫多年來推出眾多獨特故事，塑造完整的世界觀，如今「才思枯竭」，似乎過於依賴過往的成功，推出的續集缺乏新意。希望《玩轉腦朋友2》的成功，以及全球動畫市場的激烈競爭環境，能夠再次激發創作團隊的想像力。

彼思被指「技窮」專家批受限迪士尼靠食老本

動畫塑造電影產業未來 獨特觀感細味精彩故事

《哪吒2》跨越文化界限 引起全球觀眾共鳴



●網民設計慶祝《哪吒2》登頂的meme圖。 網上圖片



●有外國兒童在洛杉磯一間戲院觀看《哪吒2》海報。 新華社



●美國紐約時報廣場的大型《哪吒2》廣告。 網上圖片

美電影業人士大讚「體現動畫電影頂尖水平」

香港文匯報訊 《哪吒2》成為全球動畫電影票房冠軍，在包括美國等全球多地上映。美國多名影評人和電影業界專家對《哪吒2》印象深刻，認為影片在突出動畫技術與講述動人故事方面，成功實現了平衡，相信這部影片體現了中國動畫乃至全球動畫電影的最高標準。

影評人艾布拉姆斯為電影分析網站RogerEbert.com撰寫影評，他稱讚《哪吒2》擁有視覺效果震撼的大規模場景、絲絲入扣的人物動作設計，更有深刻動人的故事。艾布拉姆斯稱，影片巧妙地處理了單人冒險情節和多人場面的視覺效果平衡，故事內容堅實且易於理解，「將命運掌握在自己手中」的主旨令人興奮。

「擁跨越文化吸引力」

艾布拉姆斯相信《哪吒2》的全球影響力還會擴大，「它取得了巨大的票房成功，或許會令許多甚至沒有聽說過其首部作品的人改變想法，『哇，這部作品較彼思動畫（Pixar）的影片還厲害，它可以與《星球大戰》和《阿凡達》媲美嗎？』希望嘗鮮的趨勢會隨着這部電影的成功而持續下去。」

美國知名電影製片人萊比錫分析稱，《哪吒2》擁有跨越文化差異的普遍吸引力，以及帶來新奇體驗的視覺效果，相信這部作品擁有吸引全球觀眾的普世主題，「我認為這部影片的成功，要歸功於它闡述了關於個人轉變、個人成長的故事，這是不同文化背景下的人們普遍思考的話題。相信不論在中國、美國還是全球各地，這部影片都能帶來情感共鳴。」

萊比錫還稱，《哪吒2》的成功反映出中國動畫電影質素迅速發展，代表了全球動畫電影的頂尖水平，「我相信它達到了全球觀眾對動畫電影的最高期待值，它完全符合觀眾的期待，觀眾不會對這部動畫的水平感到失望。」



●《哪吒2》在紐約聯合國總部舉行放映會。 網上圖片

動畫對文化影響深遠 教育至娛樂等均有作為

香港文匯報訊 優質的動畫電影歷久不衰，許多經典角色深入人心。美國傳媒、娛樂和創意產業資訊播客Yellowbrick分析，動畫擁有寓教育於娛樂的特徵，往往藉虛擬的角色，傳遞出積極樂觀的生活理念，以及對社會現狀的思考。優秀動畫能夠令觀眾發自內心地認同，對於現代文化影響深遠。

能深入淺出傳達核心理念

播客文章認為，在真人電影難以觸及的領域，動畫可以透過天馬行空的想像，結合傳統文化特色，呈現出多元的角色、獨特的故事背景，深入淺出地傳達核心理念。優秀的動畫能夠啟發不同年齡層的觀眾，激起人們的同理心，打破對於特定群體的刻板印象，增進不同社群之間的互相理解。

動畫的文化影響力也涵蓋多個領域。播客指出，以電子遊戲產業為例，優質的動畫和遊戲往往相輔相成，當動畫創造引人入勝的故事、塑造完整的世界觀背景，推出各具特色的人物形象時，遊戲能夠令玩家嘗試扮演故事中的角色，親身體驗獨特的世界，延伸動畫的長遠影響力。

優秀的動畫也能應用於教育領域。教育界如今愈來愈多應用到有代表性的動畫形象作為虛擬教師，或採用新穎的動畫技術製作詳細的教學影片。不論是解釋科學原理、描述歷史事件，還是演示實用技能，動畫形式能夠更好地簡化資訊、增強理解力，令不同年齡層的學生投入其中。

播客最後指出，充分發揮動畫的文化影響力，能夠帶動不同產業發展，提供更多就業機會，希望業界能夠繼續探索動畫在經濟效益以外的文化潛力。



●《哪吒2》在多倫多舉行首映，坐無虛席。 網上圖片

動畫特效從業者：設計全遵從人類意念 AI僅輔助

香港文匯報訊 人工智能（AI）技術興起，正逐步應用到動畫的電腦繪圖影像（CGI）技術上。不過影視娛樂新聞網站Variety報道，多數動畫電影仍非常重視藝術家的設計創意，AI技術僅是輔助。在視覺特效等領域，藝術家的創意是動畫保持吸引力的關鍵。



●多數動畫電影仍非常重視藝術家的設計創意。 網上圖片

美國電腦動畫科幻動作片《變形金剛初始篇》去年上畫，影片視覺特效主管丘吉爾稱，電影的視覺效果設計全部遵從人類藝術家意念，「我們想要描繪彷彿觸手可及的金屬外殼，為此建立了金屬光澤效果素材庫。團隊選擇了一種看似過於飽和的顏色，但實際使用效果很好。」丘吉爾指出，現有AI技術無法與人類藝術家一樣帶來創新，「只能是你輸入

什麼，它回饋你什麼。」

去年上映的動畫電影《荒野機械人》視覺特效主管布茲伯格也稱，該片導演桑德斯希望視覺效果帶有微妙的失真感，營造出類似童話故事的溫暖氛圍，「我們的調色全部由藝術家自行完成，令影片背景呈現出類似水彩畫的觀感，現有的AI技術還不成熟，無法滿足我們的需求。」

「行業接受AI與否取決於觀眾」

動畫電影《魔戒：洛汗人之戰》CGI技術主管由水桂表示，在日本動畫行業，CGI還未完全取代手繪動畫，「手繪動畫行業確實面臨人手短缺，AI是提高繪畫效率的關鍵因素。但長遠而言，是否接受AI取決於觀眾，多數日本動畫的觀眾依然重視在影片的關鍵中使用手繪畫面。」