

●《中國奇譚》《浪浪山小妖怪》等作品的成功，更促使水墨、定格等傳統工藝美術形式重回大眾視野。

扎根實踐 多元生長

掠影探索

作為北京電影學院動畫學院教授，亦是《中國奇譚》總導演、《浪浪山小妖怪》監製及藝術總監的陳廖宇，既是創作者，也是教育者，更是一名觀察者。多重身份使他對中國動畫電影產業的判斷，既有產業一線的體感，也有學院視角的冷靜。談起中國動畫的現狀與未來，他並不急於給出簡單答案，而是反覆提到「實踐」「真誠」「自信」「多元」。在他看來，中國動畫電影正處在一個前所未有的好階段，但真正走向世界、走向成熟，仍需時間，也需要更多路徑各自生長。

●文：香港文匯報記者 丁寧 圖：網上圖片

陳廖宇探尋中國動畫的前路

中國動畫已走過百年。2022年，國內學界和業界聯手發起「中國動畫百年」的系統性整理工程，陳廖宇也由此重新梳理自己對產業歷史的觀察。他將這百年大致分為初創期、學習期，以及形成自己風格的時期。他指出：「上世紀五十年代到八十年代，以上海美術電影製片廠為代表的一批經典作品，構成了中國動畫第一次真正意義上的風格高峰，也在國際動畫版圖上留下鮮明印記。」

但高峰之後並非一路向上。從上世紀八十年代中期到二十一世紀初，大約有近20年時間，中國動畫經歷了一個艱難的轉型期。改革開放以後，外資、合資企業進入，原有體系受到巨大衝擊，行業格局發生變化。而在近10年到15年，新一代動畫人成長起來，中國動畫的產業配套逐漸成熟。「動畫和汽車行業有相似之處：不能光有想法和設計，需要前期創作、中期生產、後期製作等各環節配合。只有當流程相對成熟，資本願意介入，市場能夠給出回報，良性循環才可能形成。」也正是在這個意義上，中國動畫尤其是動畫電影，才真正進入了充分市場化的時代。

「從我自己的從業經歷來說，目前肯定是一個比較好的階段，甚至可以說是最好的階段。」陳廖宇說。這個「好」，並不是說一切都已完美，而是相比過去，產業終於有了更完整的鏈條、更廣泛的人才基礎和更多樣的創作可能。不過，他清醒地看到，當前中國動畫電影仍以國內市場為主。下一個階段，也許是中國動畫人共同的目標：讓國產動畫電影更早走出國門，真正從市場角度走向世界。

動畫出海需要一個過程

談到動畫出海，陳廖宇坦言，自己並沒有太多實際操盤出海作品的經驗，因此只能站在旁觀者角度談觀點。但他認為，文化出海包括動畫出海、電影出海，首先取決於一個國家在世界上的綜合影響力，包括經濟、文化、政治等方面。「國家影響力具備了，具體作品才有更多機會傳播出去並產生影響，這不是以個人意志為轉移的。近年來，中國在世界上的影響力正處於不斷上升趨勢，因此每個中國創作者都有這樣的機會。」

而且，動畫天生具有打破文化隔閡的優勢。「真人電影往往有很具體的文化背景、社會政治背景，不同文化之間的傳播天然存在障礙。動畫則超越物理限制，靠想像力建構世界，可以很具體、很真實，也更容易找到與全世界不同文化背景的人交流的方式。」但機會不等於捷徑。陳廖宇強調，出海不能着急，需要不斷實踐、反饋、再實踐、再修正。「過去中國動畫有沒有出海作品？有。但有時可能是出於獵奇，或是個體現象，不可複製。」現在講的出海，是「整體」上的出海，不能靠空談，也不能總琢磨「外國人喜歡看什麼」。

他以一個教育中的切身觀察為例。作為老師，他的很多學生都出國留學。他認為出國留學的核心作用，是能打開文化壁壘，置身於更多元的文化語境。「在國外學校，一個班裏的學生往往來自於不同國家。學生在那裏上學，是在全世界不同的文化的語境中成長。」通過學生的反饋，陳廖宇發現，如果作為創作者去主觀判斷海外觀眾的審美偏好、或者刻意迎合某種敘事框架，結果往往徒勞。創作者應該把自己視為一個平等的、完整的世界中的一員，以主觀性的姿態融入全球文化生態，創作出來的作品才是自然而然，而非刻意逢迎的。他強調，「出海」不能被工具化地作為超越創作本身的目的，創作者更不能陷入「猜測海外受眾偏好」的被動邏輯，這絕非高層次、主體性的文化輸出。真正有主體性的跨文化交流，是一個無法按下快進鍵的長期過程。

應培養學生認知審美

作為北京電影學院教授，陳廖宇對院校培養與產業需求之間的關係有切身體會。他談到自己有雙重身份：做電影時，站在用人角度看，會覺得學生的創作和產業需要存在脫節；回到學校老師身份，又會覺得現在產業裏一些作品認知還需提高。現在總有批評認為學校培養的學生不好用，但他對當下流行的「大學要趕緊適應產業」的說法有所保留。

「現在中國的大學是歷史上最謙虛的時候。」陳廖宇笑說。「大學天天自我反省，說公司反映培養的學生不符合他們的用人需要。可如果社會需要什麼、公司覺得什麼樣的員工好用大學就培養什麼，某種程度上浪費了國家花巨大資源交給大學的任務。」他認為，大學更重要的責任，是培養出「在認知和未來長遠可能性上，能夠改變行業或者至少對行業有改變作用的人」。如果大學只是把公司的需要作為目標，他們想要什麼樣的員工，明天大學就開對應的課，這是錯誤的道路，只會越走越遠。

他尤其談到AI時代對大學教育的衝擊。「以前批評大學最愛用的詞是『眼高手低』。現在仔細想想，如果真能培養出眼高手低的人，其實是不錯的。最大的問題是『眼不高』，這才可怕。」在這個時代，工具的高度發展可以替代部分「手」的功能，但是更高的審美、更深刻的思考、更敏銳的認知，才是無法被AI替代，也是大學真正應該教給學生的部分。

AI會解放手繪

AI是當下動畫行業無法迴避的話題，它會改變動畫行業的未來嗎？陳廖宇的判斷是：「它會改變，也不會改變。」這聽起來矛盾，實則是AI發展的兩個不同階段。他指出，AI剛剛出現時，完全沒有產業基礎的人，也可以藉助AI做出獲獎作品，這是很大的改變，也是一件好事。「不只是AI，任何新技術、新工具、新方法剛出現時，都會帶來巨大改變。因為有人掌握了、有人沒掌握，掌握的人和沒掌握的人之間產生差距，使得以前不可能的事變得可能。但是不用多久，AI就會變成所有人的日常。你做動畫用AI，我也用AI，我們又回到同一起跑線。AI背後的大模型最終也通向幾個相同的服務器。最後比的是誰的認知高、審美高、創意好、判斷力強。你用什麼支撐構思、判斷、選擇，這才是關鍵。」

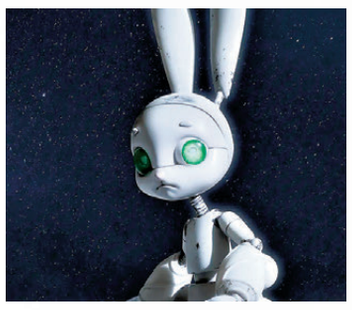
那麼，在AI時代，堅持手繪是否還有必要？陳廖宇認為，AI反而會解放手繪。「人類發展一直有兩條線：技術和藝術。技術會不停更迭，新的代替舊的，先進的代替落後的。但藝術不是技術，不是先進代替落後。繪畫作為記錄手段、呈現手段，早就有很多替代方式。一百多年前攝影術出現時，有人認為繪畫走向了終結，但事實不是這樣。藝術從不是先進代替落後，藝術的存在價值不可替代。新技術反而會解放舊藝術。」他以毛筆為例：就像古人用毛筆寫字，後來發明了鋼筆、鍵盤後，生活中很少有人用毛筆寫信。但毛筆字沒有消失，它反而作為一種藝術流傳至今。「當毛筆寫字不再成為生活中的功能性存在時，它就獲得了解放。手繪功能能不能被AI代替？肯定能。但一個生命體、一個活生生的人畫出來的作品，這種方式本身就體現了藝術存在的價值。就像AI能模擬人唱歌，但人還要唱歌。只要生命體還在，跟生命體有關的一切就不可能被替代。」

近年來，二維動畫與傳統工藝美術風格作品數量遞增，且在年輕受眾群體中展現出極高的接受度。《中國奇譚》《浪浪山小妖怪》等作品的成功，更促使水墨、定格等傳統工藝美術形式重回大眾視野。這一現象的本質，是動畫藝術向其「藝術本源」的深度回歸。陳廖宇指出，「上世紀九十年代以後，隨着電腦和數字技術的普及，全世界的動畫風格其實是在變少的。因為技術太方便了，創作者難免會產生依賴，甚至連很多二維動畫也開始借用電腦特效。追求便利是人的天性，但藝術的價值從來不以『效率』為標準。 這30年來，大家都快忘了，動畫在本質上其實是一門『材料的藝術』。」他續說，在上世紀九十年代之前，全世界的動畫短片可以說是百花齊放。沙子、鐵絲、棉花、黏土……只要能想到的材料，都能被創作者拿來拍動畫。「我們做《中國奇譚》，並不是為了標榜自己開創了什麼，而是想提醒大家：動畫不只有大家每天看習慣的那幾種固定模式，它原本就有着無限的可能。」


●近年來，二維動畫與傳統工藝美術風格作品數量遞增，且在年輕受眾群體中展現出極高的接受度。



◀《浪浪山小妖怪》實現票房口碑雙豐收。


●《中國奇譚》展現了國漫IP系統化開發的全新路徑。

商業不能逆推創作

《中國奇譚》作為近年來中國動畫的現象級作品，其「短片孵化長片」並聯動IP、授權、遊戲、流媒體等全產業鏈的商業模式，展現了國漫IP系統化開發的全新路徑。這對行業有何啟發？陳廖宇指出，商業化的前提，是要有一個好作品，裏面有好的故事、好的人物塑造，再加上好的商業化運營開發。如果沒有好作品，再專業的商業運營只會變成空中樓閣。「現在要杜絕的是動不動就『逆推』。片子還沒做，就想着將來的賣點是什麼、怎麼打造IP，這固然重要，但創作時過早載入太多目的，反而會影響作品的真誠。商業運營講利益，而作品打動人是靠情感和真誠。兩者雖然存在重合，但如果不能平衡就會產生衝突。創作者不一定能做出一部完美的電影，但可以保證做一部真誠的電影，在技術上完成度越來越高，在情感上真正為觀眾着想，最後加上專業商業開發，這才是正確的開發路徑。」

如今，各大流媒體平台紛紛推出多元化的動畫扶持計劃，在陳廖宇看來，流媒體平台對行業最核心的價值，應該是對於高素質觀眾群體的培育。他以自身與嗶哩嗶哩（B站）的合作為例，在深度合作前，他並非該平台的核心用戶。但隨着作品的入駐與互動，陳廖宇發現B站構建並聚集了一批具備高審美、懂動畫且深諳電影語言的觀眾。陳廖宇認為，B站展現出極高的文化包容度——海量的藝術片、冷門片皆能在此找到。更為難得的是，平台上的內容創作者在上傳小眾作品時，往往會附帶極為專業的背景知識普及。「我認為優秀流媒體平台最核心的競爭力在於：只要作品本身足夠優秀，無論其切口多麼垂直、風格多麼小眾，在這樣的生態裏都能精準地找到其受眾。」

加強兩地青年動畫交流

特稿

日前在香港大會堂舉行的「中國內地電影展2026」，開幕電影為《浪浪山小妖怪》，陳廖宇藉此來到香港與香港觀眾交流互動，他說，來香港交流的目的之一，就是想更多了解香港動畫。陳廖宇認為，推動香港和內地動畫產業的合作，關鍵在於加強兩地青年動畫人才的交流。「我期望未來能創建更多機制，常態化地舉行兩地青年的動畫作品展示與共創活動。」更具體而言，從其本職的高校教學出發，他建議推行兩地大學生的短期交換項目——例如，選派香港學生赴北京電影學院研修一個學期，與內地學生並肩進行聯合創作；同時選派內地學生赴港，在不同的文化氛圍中打開眼界，共同孵化作品。

採訪最後，問題落在一個宏大的問題上：中國動畫電影已經走出一條屬於自己的路了嗎？陳廖宇笑着說：「這個問題本身屬於舊時代。我們總想總結是不是走出一條路，但這個時代是從一元化走向多元化，成功標準是多重的。我們談及上世紀八十年代上海美術電影製片廠經典片時，可以說那時在走出『一條路』。因為那時只有一個上海美影廠，美影廠幾乎構成了中國動畫的全部圖景。但現在不一樣，在創作者群體高度分化的今天，大家各自探索各自的道路，恰恰形成百花齊放的創作生態。」陳廖宇強調，「今天不要有任何人站起來說，我要給動畫電影指出一條路。那毫無意義。中國動畫的未來，應該由無數條不同的路交織在一起。我們的產業裏，不能全都是商業大片，很小眾、很有想法的獨立藝術短片，同樣應該有它們的位置和生存空間，誰也替代不了。」


●陳廖宇說：「動畫不只有大家每天看習慣的那幾種固定模式，它原本就有着無限的可能。」 記者丁寧 攝