

杭州动漫教育及发展一定是和AI“强强联合”

■本报记者 厉亦平

中国美术学院动画与游戏学院互动媒体与游戏系教师、国潮艺术研究院艺术总监蔡智超参与了《哪吒之魔童闹海》概念设计的制作。本期记者通过专访深入了解动漫电影背后孵化的故事、他对当下动画教育的感悟以及对动画人的建议良言。

美术报:您作为动画导演和制片深度参与了多部优秀动画电影的制作如《深海》《大鱼海棠2》《小倩》等,您认为最大的挑战是什么? 参与《哪吒2》是什么体验?

蔡智超:我最初参与的项目很多是光线传媒出品的动画电影。我作为概念设计和艺术顾问的身份参与这些电影,每一部的创作难点都有区别。

每部电影其实都会有在艺术表达上的侧重,风格各异。比如说《深海》探讨现实主义题材,加入了奇幻的视觉奇观(幻想元素),《大鱼海棠》偏向于架空背景又带有东方美学气质的古典式幻想,《小倩》则是古典的东方美学;而《哪吒2》在创作层面来讲,需要在传统故事里衍生出新奇的表现——理念和视觉的表现。我去年参与的今年暑期将会上映的《中国奇谭》首部动画电影《小妖怪的夏天:从前有座浪浪山》,这部二维动画电影的创作偏向水墨画的表达。

我感受最深的部分在于,这些概念设计都会追寻特别多宏大场面的表现。最后在大银幕上看到的视觉效果,也是像我在设计过程当中的感受一样,大场面一幕接一幕集中地呈现,给人印象深刻的“视觉奇观”。

挑战最大的且需要克服的点,在于能否准确抓住不同影片的美学特质,思考创作者所能够表达的核心视觉上的记忆点。至于说具体的创作环节,从我的角度来讲会比较细碎繁琐,比如说涉及到各样的花草树木、建筑人文、自然景观上的设计,基于美学上的判断,再去延展出来,逐步扩散它、实现它、完整它这么一个过程。

概念设计主要在于影片创作的前期,需要去决定整个影片的视觉基调、视觉主体,它会给导演包括后续制作提供明确强烈的视觉指引。它需要创作者一方面多元化地表达各种各样的美术风格,另一方面也需要有非常熟练的表达方式。创作前期需要有大量的概念设计去支撑,比如每一幕镜头大概的色彩和环境是什么样,会有什么样的



蔡智超《哪吒之魔童闹海》概念设计

故事发生,对此做出什么样的空间布局等等,这些都是概念设计师需要去解决的工作。所以要有笃定的审美指引,也要有快速的手头功夫,完成实质的设计内容。

美术报:您认为浙江杭州在动漫人才培养上,近些年有哪些政策变化和扶持举措?

蔡智超:浙江省从产业扶持的角度来或政策来讲,特别乐于去鼓励人才上的培养。好多美院毕业生尤其是动画行业的同学,自己创业做特效公司和创作公司,政策上是会给到很多税收上、工作场地上的扶持,如学校附近的凤凰创业园。

杭州除了国美之外,浙江传媒学院、杭州师范大学也有动漫人才方向的培养。这么多年尤其是在2000年后,国内很多动漫专业在各高校到处“开花”,但是过了那一阵“热潮”之后,这些专业慢慢消失了,只有杭州的高校一直坚持,不断往行业输送人才。从大环境讲,杭州的人文环境吸引人,会让高校或企业选择在这片土地培养动漫人才,适合创作更多优秀动漫作品。

美术报:在您看来,中国美术学院在“动漫之都”杭州扮演者怎样的角色? 在

中国动画影史上有着怎样的地位和重要性? 以及对学生有什么建议?

蔡智超:杭州动漫一直以来都有地缘上的优势,一方面是来自于政府层面的大力扶持,比如中国国际动漫节永久定在杭州,很多重要动漫展会、动画公司、国内比较受欢迎的漫画家插画家比如阮筠庭、夏达等都来自杭州。因此杭州本身有着动漫发展的“沃土”。

我们会发现几部火爆的动画电影,更多的是集合整个产业链所创造出来的产品,《哪吒2》是由138家动漫公司联合制作。只要是动画大电影的制作,一定会集结全国各种各样的人才、公司和产业一起来做产品。

杭州的优势核心在于它有着特别强烈的人文气质,所以会特别容易诞生出艺术家。

不同的高校所扮演的作用不太一样,比如说北京的院校在动画电影里面承担的是一些分镜导演的工作。而我们中国美院更多的是在项目里承担美术设计这一环节的工作,这是美院的核心强项。每年有大量美院毕业生参与动画电影、动画片、游戏产品的开发制作。

对学生来说,我会强调一点,学动画

动漫是非常辛苦的工作,需要有非常强烈的信念感,能够静下心来做事的状态。尤其是游戏专业、动画、漫画、插画专业,视觉传达专业的很多学生最后的就业选择都会倾向于游戏。因为游戏本身从行业角度来讲,薪资远比动画、插漫画高,游戏行业的盈利更直接,动画行业相对来说盈利过程更漫长。所以做动画的人一般来说不要指望动画产业能够提供多少高的薪资。

动画行业虽然说现在看到《哪吒2》票房这么高,但是这么多年来,票房高的电影只有几部,动画行业普遍是“劳动密集型产业”,需要大家吃苦耐劳去工作。所以我会建议同学们如果要选择往动画专业发展,一定要清楚自己的信念,能够抱有良好的心态,这时就需要“用爱发电”。

美术报:面对AI的冲击,您是如何看待的? 未来动漫发展的趋势是怎样的?

蔡智超:未来趋势还是会结合到更大的产业升级。杭州现在比较热门的企业都在高新产业,比如人工智能、机器人之类。据我所知,很多动漫公司开始去思考人工智能时代,对于动漫行业整体创作效率的提升,不同角度做探索,包括外地动漫公司也会跑到杭州来考察研究,洽谈AI创作相关的未来动画发展项目。

除了创作画面本身之外,AI也可以起到动画之间“补帧”的作用。我们知道二维动画里,最难的一点就是要逐帧去手绘,一帧一帧把每个画面关联贯穿起来,一秒钟画差不多二三十个画面,但是有了AI之后,这个过程变得特别简单,我只需要画“关键帧”,让AI自动把中间的过渡生成出来,这也是现在我知道的有在探索的趋势。所以未来杭州动漫发展一定是和AI“强强联合”。

AI冲击力影响力不断在扩大,对动画人就业也会有冲击,产业升级肯定会伴随着“剧痛的过程”。我们经常讲动画游戏进厂,每天在流水线上重复做同一件事情。而有了AI之后,部分的所谓的人力成本会逐渐被覆盖掉,未来行业更需要的是尖端的或头部的创新人才——有更强烈叙事能力和美术基底的人,去引导AI协助高效地创作各种各样的作品。如我们学校鼓励把AI融入到专业教学理念中,现在引入了DeepSeek软件,也有AI中心。动画课程也会结合AI手段的技术工具去辅助重复性过高的工作。



蔡智超《深海》概念设计