

杭州动漫深度观察(一)

杭州会出现下一个“哪吒”吗？

《哪吒之魔童闹海》爆火后，杭州动漫将有何作为

■本报记者 厉亦平 施涵予 俞越 沈秋妍



动画电影《哪吒之魔童降世》手办 中国动漫博物馆藏

综观历史悠久的传统文化，有着无数的经典人物和故事，犹如一座取之不尽的宝库，对后世产生了深远影响。如何讲好中国故事，讲好的中国故事，是所有文艺工作者的使命。

《哪吒之魔童闹海》在2025年春节档火爆出圈，不仅票房一路高歌猛进，打破多项影史纪录，还引发了广泛的社会关注和文化讨论。截至3月7日上午，票房已达144亿元。

哪吒这一深入人心的神话形象，在新时代以全新的动画形式再次焕发光彩，其背后成功的因素，也为国产动画的崛起带来诸多启示。

中国动画迄今已走过百年，曾塑造了无数的经典作品，也培养了一代又一代的知名动画大家，并在世界动画之林竖起了“中国动画学派”的大旗，悉数曾经的辉煌，回顾传统手绘动画的制作过程，从《大闹天宫》到《哪吒闹海》，无一不是凭着顽强的毅力“死磕”出来的。

因此动画人既要坚守“探民族形式之路，敲喜剧风格之门”(20世纪50年代上海美术电影制片厂提出的创作口号)的创作观念，更不能忘记老一辈动画人“不模仿别人，不重复自己”的那种“死磕”精神，这既是中国动画学派的理念之魂，也是中国动画人理应好好继承的精神之魂。正如饺子导演在采访时所说：以前我们所仰望的那些大山，其实也是死磕出来，慢慢地一步一步走出来的。

本期开始，本报推出系列报道，挖掘一部动画影片背后的能量，通过采访国内动画从业者、教育者与研究者，回顾中国动漫崛起之路，发掘传统经典作品，探究杭州作为“动漫之都”的未来之路。——编者按



浙江台州市三门县档案馆珍藏的1979年上海美术电影制片厂经典动画《哪吒闹海》手稿，由倪绍勇先生家属提供。



2025年，动画电影《哪吒之魔童闹海》

“动漫之都”，是杭州由来已久的一张名片。在过去的二十年间，杭州迭代推出了六轮动漫游戏产业政策，通过政策扶持、平台搭建、人才引进与培养、产业集聚和国际化布局等方式，将动漫产业打造为城市的重要支柱产业，并形成了独特的“动漫之都”品牌。

《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)爆火之后，许多人将目光投向杭州——下一部现象级的动画作品何时出现？它会诞生在这座“动漫之都”吗？这并不是一个能获得简单答案的问题。

“动漫之都”的能量如何积累与释放

时间回到2003年，国家广电总局将动漫产业列为重点扶持的文化产业，次年印发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》，紧密联系我国影视动画产业的客观实际，从体制、政策、市场管理方面促进我国影视动画产业的发展。

杭州紧随其后，开始布局动漫产业。2004年，杭州高新区获评成为国家广电总局认定的首批国家动画产业基地；位于杭州的中国美术学院成立传媒与动画学院，并被国家广电总局授予首批“国家动画教学研究基地”；2005年，杭州获得了首届“中国国际动漫节”的举

办权，又在第二年获批成为永久举办地。

在2005年印发的《杭州市动漫游戏产业发展规划(2006—2010年)》中，明确提出要将杭州打造为“动漫之都”。当时的杭州市动漫游戏专项资金为5000万元，到2022年已经提升至1亿元，扶持力度不断增加。动画、漫画、游戏等行业，由此开始在杭州蓬勃生长。

杭州从几乎零基础、无法制作原创动画的“小白”，到如今集聚了上百家相关企业，推出了大量动画精品。一大批本土动漫企业迅速成长，如中南卡通、玄机科技、博采传媒、翻翻动漫、喜悦娱乐、友诺动漫等；还有越来越多知名动漫影视头部力量在杭布局，如追光动画、睿宸影视、磨铁动漫、露米埃影业等。与此同时，白马湖生态创意城、中国动漫博物馆、之江文化创意园、艺创小镇等产业集聚平台，也在吸引更多企业入驻。

这样的环境，为优秀动画的制作提供了坚实的依靠。浙江首家动漫企业中南卡通打造的大型系列动画《天眼》，开创了浙江动画产业化创作的先河，获得国家广电总局首个优秀国产动画片年度金奖；玄机科技出品的《秦时明月》是中国首部3D武侠动画系列剧；《斗罗大陆》成为首部播放量破百亿的国产动画片；友诺动漫出品的乡村振兴题材作品《下姜村的绿水青山梦》，斩获中国文化艺术政府奖第四届动漫奖并入选浙江省“五个一工程”奖……

在动画电影方面，追光影业的《白蛇》系列和《长安三万里》等，以现代的视角与技术演绎历史与传统文化题材，在近几年的暑期档备受关注；由猫眼电影出品的二维国风动画电影《伞少女》，融入了宋韵文化和大量杭州非遗元素，在影院吹起一阵清丽的国风；由中国美术学院动画与游戏学院院长刘健教授执导的《艺术学院1994》，讲述了上世纪90年代初发生在南方艺术学院的一段青春轶事，入围第73届柏林国际电影节主竞赛单元，入选第97届奥斯卡金像奖最佳动画长片大名单。

历史文化底蕴深厚的杭州，有着许许多多脍炙人口、流传千载的经典好故事，一些IP甚至为外国人所熟知。如追光动画《白蛇：缘起》日语版2021年在日本上映时，被评选为最受观众喜爱的动画电影第二名；《白蛇2：青蛇劫起》在海外的观影人次达4000万之多，换成院线收入约计4-5亿美金。《白蛇传》这样一个流传千年的西湖故事，其本身就是传统文化的“根”，是我们取之不尽的文化财富，如何赋予其具有时代特色的“灵魂”，使之重新走进大众的视野，这便是今天的动漫产业如何将这文化财富实现变现的全过程。

(下转第3版)