

动漫有情 感怀无尽

■许江(全国政协委员、中国文联副主席、浙江省文联主席、中国美术学院学术委员会主任)

前几天,在孙子孙女的极力推荐下,我在杭州的影院亲睹《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》),心中的感怀,如潮涌动。作为一名创作者和美术教育工作者,我长期关注动漫产业发展,也曾在全国两会期间与委员们围绕中国动漫展开讨论。《哪吒2》的爆火,令我不禁想起西子湖畔的年轻人为国产动漫崛起而付出的努力。20年前,首届中国国际动漫节在浙江杭州成功举办。也是那一年,杭州开始布局打造“动漫之都”。在时任浙江省委书记习近平同志的关怀下,中国国际动漫节此后永久落户杭州,为这片热土带来动漫独有的活力。

《哪吒2》一再打破国产动画电影口碑和票房的天花板,创造中国文化产业的历史奇观,其中有来自杭州动漫的一份力量。自2005年以来,中国国际动漫节每年都在杭州设立主题展、举办产业研讨会,吸引了越来越多的国内外知名动漫企业、机构和专业人士参加,成为推动中国民族动漫产业发展的重要平台。与此同时,20年来,杭州动漫产业政策不断优化,动漫产业加速与科技融合,一批科技企业崭露头角,一批优质作品获得较高人气,产业链慢慢形成,产业生态逐渐完善。如今,早期中国美术学院提出的“让丹青和梨园在动画中相会”,如汨汨之细流,清新在目,动漫巨制的汪洋已幡然展现。《哪吒2》的成功不仅向世人宣示了中国动漫产业的巨大变迁,更卓然树立起民族文化产业的崭新形象。对比的兴叹,正是我心中涌动的第一道感怀。

创新有源,精神无疆。杭州动漫产业的迅猛发展

首先归功于这座城市丰沃的产业土壤。互联网浪潮兴起之时,这座城市敢为人先的潮头精神,以及数字技术的强大储备、浙商群体的市场嗅觉、民营经济的活跃基因等,体现了宏博的产业适配能力,不仅引来数以十万计的数字创业人才,孕育出一批本土成长起来的领军企业,还吸引了大批知名头部企业布局。这些企业在动漫制作、游戏开发、IP运营等领域各有专长,共同形成了“热带雨林式”创新生态。同时,杭城市民的人文素质、西子湖畔的山水美学、中国美院的专业力量等,也为动漫产业实现“文画兼长”提供支持。杭州本土原创动画产量和推优数量连续多年全国领先,《大禹治水》《秦时明月》《长安三万里》等优秀动漫作品不断涌现。近年来,杭州发力“人工智能+动漫文化”新赛道,不少企业推进动漫游戏创作生产向数字化、智能化方向转型。未来,杭州的动漫生态将越来越深刻地影响中国动漫艺术的生态和高度。对杭州城市文化生态和特色的梳理与反思,是我心中涌动的另一道感怀。

观赏动漫,评说叙事。最让我感怀无尽的,还是《哪吒2》本身。首先值得一提的是人物塑造。哪吒是个“小魔王”,不仅长相奇葩——顶着黑眼圈、龅牙咧嘴,还集中了天下小孩调皮捣蛋的坏脾气。但就是这样一個彻头彻尾的“坏小子”,经过动漫叙事实现彻底反转。经历闯祸、拜师、交友、应试、塑身等环节,哪吒不仅完成了自身救赎,还成了救难救世的大英雄。最后,当他成长为英俊少年时,我们都为那个曾经两手插

兜、敢于反叛威权的小男孩形象而感怀。影片中的众多人物,有着很强的现实感。太乙真人像典型的上班族;土拨鼠、豹家族、石矶娘娘等,仿佛现实中小人物的写照;鹿童、鹤童等角色看似精英,实则冷漠。这些人物的反常规塑造,带着叙事伦理的幡然重构,成为动漫美学表达的重要部分。

《哪吒2》吸引我的另一特点是其大场面的精彩塑造。妖仙大战的遮天盖日,定海神针的破顶而出,直让人目不暇接。以往动漫作品中的大战场景,总是平面铺陈,而这里却是悬浮的立体方阵。那种亿万生灵的搏战,那份紧紧相拥的抵命赴难,生动逼真而又直击人心。那海水相撞、海水倒流的奇观,充满骇人的力量感。炼丹炉直若星球大战的飞碟,嗡然旋飞,訇然洞开,赋予影片以大片奇观。气象葳蕤的同时又不失细节逼真,是《哪吒2》的一大特点。影片还有一个亮点是其剧情设计。全剧基本都在战斗,多场武戏却各有各味。在一系列插科打诨之后,在殊死决战之前,影片以母子相拥告别成功制造感人泪点,砥砺观者对正义和复仇的理解,将影片的叙事伦理提升到新高度。正是看到这里,我的孙子泪流满面,抽泣不已,弄得邻座阿姨不住地出手抚慰。回到家后,大孙女一个劲地叫她妈妈快去看。爱恨情仇的教育正始于此,对于世界不完美之完美塑造,此刻发出强音。

对比的兴叹让我知岁月,生态的反思让我识时代,影片的美学表达提升我的品位。《哪吒2》将会留在孩子们的记忆中,留在我们大家的心里。

专访玄机科技创始人魏本娜:以文化为骨 以艺术为翼

■本报记者 厉亦平

今年《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)的爆红,让人看到中国动画的发展崛起到了2.0时代。1.0时代是2015年前后,以动画电影《西游记之大圣归来》票房近10亿元、番剧《秦时明月》在优酷获得巨大成功为标志,中国动画有非常优秀且市场回报优异的作品出现;而这次的《哪吒2》则是打破了人们对“动画天花板”的认知。

过去人们或许认为动画也可以很成功,但不会有人认爲动画可以远远超越真人影视剧或电影,但《哪吒》让所有人看到了。在番剧领域,玄机科技的作品也已经实现了这个目标,《秦时明月》和《斗罗大陆》在优酷和腾讯播出时的最高热度,超过平台同期的所有真人剧。

在本报记者的动漫深度观察采访过程中,杭州本土动画公司都吐露了心声。在魏本娜看来,公司的核心优势体现在“两条腿走路”:一是玄机对动画技术不断探索的勇气与尝试。玄机一直是中国动画行业的探索者,从几乎最早在国内使用动作捕捉方式来做动画,到最早使用UE引擎来做动画,最早推出“年番”概念,最早探索将AI运用到实际制作中,再到如今与央视、腾讯、抖音合作,与英伟达等专家共同编写《OpenUSD 数据标准媒体应用指南》,成为行业的标准制定者之一。这些都是玄机科技能够坚实前行的“骨骼”。

“另一条腿”则是坚持“千锤百炼、良工天成”,即对好内容的倾力打造。坚持“以文化为骨,以艺术为翼”,注重故事内核与角色塑造,形成长线IP生命力;同时以全品牌运营战略布局整体的IP开发运营;从动画制作到影视、游戏、衍生品开发,构建IP生态闭环,提升商业价值,形成良好的造血能力,从而使公司更健康地发展。

寻找突破“卡脖子”的可能

玄机对技术的探索是一以贯之的,它是最早将实时动画捕捉运用于动画番剧、将实时渲染技术运用于动画制作的公司,早在2018年就将AI技术引入到了动画制作流程中。

现在科技越来越发达,创新之路却披荆斩棘。“现阶段,我们对AI的态度有两面:一方面是积极拥抱,积



玄机科技六大虚拟平台之“虚拟片场”

极探索AI在实际制作应用层面的帮助;另一方面是坚持‘以人为本’的原则——AI只能是辅助慎用,最终的画面还是以人工制作为准,精打细磨。”魏本娜说。

如今玄机已经打造出了六大虚拟平台,即虚拟片场、虚拟演员、虚拟表演、虚拟拍摄、虚拟灯光、虚拟特效,不仅全面提升制作效率,也为“未来算法”的提升做好了接口和储备。

由于现在国内的制作软件基本都是海外的,在竞争日益激烈的今天,难免会被人“卡脖子”。玄机科技一直在探索,从局部的“追赶者”,到如今成为局部的“领先者”。记者了解到,目前玄机正与上海粒界科技一起合作,尝试打造自有的“渲染引擎”,为中国动画从制作软件层面寻找底层突破“卡脖子”的可能。

合作出圈 延长IP生命周期

“中国优秀动漫IP的创造者”一直是玄机科技的发展定位。常规来说,一部动画的盈利渠道包括:播放权收益(平台采买、发行收益、票房等)、广告植入、衍生品销售、授权(包含游戏、周边衍生品、线下文旅)等多种形式。而IP开发的多元形式对作品和公司的核心影响在于,带来收益之外通过合作出圈,可以延长IP生命周期和IP溢价。如《秦时明月》先后推出两部真人剧和舞台剧,这些让IP出圈的同时,唤醒用户情感连接延长生命周期;而与诸多博物馆联名联动,则强化了IP的文化属性,提升了IP的调性。

魏本娜认为,IP的商业开发未来会有两个趋势。一方

面是开发的维度会更精细,例如玄机科技的许多剧中的角色已经开始单独授权报价,人气角色每年都有非常多的联动和授权收入;另一方面是积极拓展线下沉浸式体验,例如曾和欢乐谷集团合作,开发秦时明月主题公园、游乐园等文旅项目,与商场联动推出元宇宙场景下的IP角色与粉丝实时互动。“但不得不承认,国漫IP的发行和播放收益(直接收益)还是主导,IP衍生品和授权等合作收益相对海外成熟IP还有较大的差距。这也是我们继续努力的方向。”

有的放矢 分工明确

作为中国动漫之都,动画产业在杭州有着绝佳的大环境”。一是政府高效支持动漫企业,杭州有非常好的动画专项补贴、税收优惠、文创基金定向投资等资源,帮助动漫企业尽快成长,甚至如果动画播出效果好,可以直接有更多补贴;二是生态集聚,杭州目前有国家动漫产业基地、白马湖动漫产业园、网络作家村等诸多园区,聚集了小说、动画制作、动捕、特效、研发、游戏、配音配乐等动画产业上下游的诸多优秀公司。如果一家公司要做好动画,几乎不出杭州就可以完成整个产业链的环节。“制作年番,需要当中每个环节的磨合,不能出任何差错,杭州主管部门审核速度非常快速高效,可以说没有这么高配合的效率,就不可能有我们这么多的年番。”

此外,杭州还有中国国际动漫节等全国动漫迷的“大派对”,人气聚集效应TOP。优秀的人才储备亦是优势之一,杭州地处长三角,坐拥浙江大学、中国美术学院等优秀的艺术与技术人才。从业界发展角度来说,魏本娜认为还可以有更多“产学研”的联动,希望能够和优秀的高校有更多合作,探索动画人才和制作模式,这样才能让动画产业更加成熟健康发展。

动画“出海之路”未来驶向何方? 魏本娜认为进军海外,要“有的放矢、分工明确”。头部公司依托IP生态作为主力军,打造优质产品,和海外主流动画“掰手腕”;中小团队专注垂直领域如独立动画、实验短片,让更多海外观众看到中国动画的无限可能性,站在国际舞台讲好“中国故事”。