

中国动漫产业是否已经崛起

《哪吒之魔童降世》累计票房已超45亿元人民币,超过《复仇者联盟4》,成为全球单一市场票房最高的动画电影。

然而,一个更深的疑问贯穿在这部电影的热潮中:它的成功,是否代表背后的中国动漫产业已经崛起、工业体系已经成熟?这是偶然性的单一事件,还是发展的水到渠成?

撇开具体电影,记者采访了动漫产业上的企业和工种,寻求一个可能的答案。



前期创意:致命的短板

国产动画是否形成了工业体系?大部分采访嘉宾的答案是:还差得远。

《哪吒之魔童降世》属于3D动画电影,制作一般需要几个环节:剧本、美术、分镜、模型、特效、渲染等。业内人士认为,特效等中后期制作中国水平不差,其实是前几个环节更加薄弱。

葡萄动画首席创意官张智玮2000年前在温哥华从事影视行业,2009年回国后在上海视觉艺术学院德稻大师班担任导师,深谙国内外动画电影制作的区别。

他说:“我们一直有个误区,以为动画电影技术做得炫是最重要的,但其实剧本、美术、分镜需要花更多心力。”

一部电影的好坏,剧本是基础。在张智玮看来,好故事如何用动画镜头表达,分镜是关键。往往分镜定下,故事的叙述效果也就定了。分镜导演的重要性不言而喻,但奇怪的是,国内动画和影视专业里,几乎没有“分镜专业”,一般只有一门分镜课而已。分镜的地位长期以来被弱化,国内很少有专业分镜人才。这就导致一些导演需要找大量学生帮忙画分镜,导演描述镜头什么样,学生根据要求画出来,效果往往大打折扣,或者把导演搞得很累。

“会分镜和不会分镜,对影视制作的工业化流程影响很大。影视行业要崛起,分镜导演就得有更多话语权,而现在分镜是缺位的。”张智玮说。

前期剧本创意弱,可以说是中国动画产业“致命的短板”。2015年《大圣归来》获得成功后,资本蜂拥而入,短时间内一阵热火朝天。一些原本靠外包生存的动漫公司终于拿到了投资,纷纷想要尝试原创动画。他们总以为,有了钱就能启动原创项目,没想到故事创意如此难又如此重要,没有好创意,项目不了了之。最后,在通往原创的路途中,迅速倒下一批批动漫公司。

郑因时正是其中一名经历者。2010年,他从上海视觉艺术学院动画专业毕业,开始了创业。起初3年,团队从事外包业务,经营不错。第4年,正逢《大圣归来》热潮涌动,“每一个热爱动漫的人都有一个原创梦。”郑因时说,团队想要转型制作原创动画。没想到1年内把3年积蓄全部花完,动画片依然没做出来,团队最后不得不解散。

究竟哪里出了问题?如今想来,大家对原创内容,也就是前期剧本、美术、分镜等创意想得太过简单。公司以中后期技术加工为主,能做出美轮美奂的视觉效果,但转型做原创时,以为借鉴一下好莱坞、日本的故事,换张皮就能出作品。一群“技术人才”自己写了剧本,制成样片,前后找

了几十个投资人谈合作,没想到反馈都是:画面很漂亮,但是故事烂。最后融资遇到瓶颈。

“当时我们总觉得技术才是最重要的,太忽视前期剧本内容了。”郑因时说。此后,他受邀加入左袋创意。该公司创始人曾为迪士尼做过很多项目,团队核心大多是海归,总部在上海。

进入左袋创意后,郑因时明显感受到“视野不一样”。公司在前期创作上的投入非常大,一部原创动画,剧本、美术、分镜是整个项目中占比最高的。正是由于前期创意好,动画作品获得了戛纳电视节奖项,也得到国外发行人的高度认可。而这个创意实际从2013年就开始启动,一直到2016年还在做剧本优化,打磨了十几个版本,定位全球发行后,为了减少文化理解的差异,又特意找了很多国外专家一起讨论,尽力磨出一个全世界观众都能理解的动画剧本。

由于注重创意,公司聚集了一批各行各业的人。比如有导演毕业于东华大学服装设计系,有编剧毕业于法律系,许多顶尖人才几乎和动画专业没有关系。

“现在我的想法完全变了,创意太重要了!”郑因时感慨。

记者询问张智玮、郑因时,国内动漫产业链现在最缺哪个环节的人才,两人的答案高度一致——创意人才,而非动画专业技术人才。

中后期技术:欠缺合作研发

那么国内动画电影的中后期制作,究竟达到什么水平?与好莱坞、日本等作品的差距具体是什么?专业人士这样打比方:

假设3D动画,需要电脑模型建一只手臂。手臂能弯折,至少要给骨骼布3个节点。布线越合理,手臂动态越自然。但骨骼布线水平我们仍然较弱,模型可以做得很美,却没法定得灵活。

迪士尼、梦工厂的动画人物,轮廓造型或许比较简单,但人物表情丰富,像橡皮筋一样动来动去,嘴唇可以上下卷,眉弓动作多,眼睑有节奏地闭合,十分逼真。这些动感细节,都与建模时如何布线有关。

那么相关的技术研发如何提高?有两个全球知名案例。

卡梅隆拍摄《阿凡达》前,花了多年时间研究3D立体拍摄,他找到一家制作公司,对方已拥有相关技术,但要符合电影拍摄需要,必须再联合其他几家公司一起研发,于是玛雅、索尼等来自全世界各大公司的技术人员合作,结束后各自拥有专利。后来,索尼把新型摄像机直接取名为卡梅隆3D摄像机。

另一个相似案例是迪士尼拍摄一部动画电影时,需要运用大量光影效果,相关技术不支持业界通用的3D动画制作软件玛雅,于是当时的技术公司数字领域主动找到玛雅寻求合作,玛雅特别派遣技术人员,双方合作开发了新版。

换言之,因影视项目需求,各家顶尖大公司派遣技术人员通力合作,拥有各自专利的新产品——这种模式,在中国影视行业很少见。

国内相关公司或囿于知识产权、人才流失等方面的担忧,为了锁住技术,往往自己养人、自己开发。彼此并不“强强联合”,还需互相提防,并且每一次都得从零起步。

“只有打破企业之间的合作壁垒,先进制造业如影视工业,未来才有可能达到好莱坞的水平。”张智玮感叹。

再说特效,现在特效插件很多,水、火、爆炸都能直接使用插件。但是同样表现爆炸,汽油弹爆炸和普通爆炸,烟的形状并不一样。优秀的团队会按照现实效果调整,但一些制作团队,往往没这份“匠心”,有爆炸烟雾就行,不管什么形状。

特效不单单是技术,也是艺术。正因为国内影视工业人才不够,各工种上的导演缺位,导致景深怎么调、光线怎么打,从前期到后期,总导演必须每个环节全部过目,事无巨细。

导演饺子曾对媒体感叹,《哪吒之魔童降世》联合了几十家特效公司一起参与,已经把他累得够呛,不敢想象如果上百家公司合作,会不会被逼疯。“那是因为我基本全靠他一个人去把控,没有各岗位上的专业分工人才。”张智玮说,“由此可见,国产动画依然没有成熟的工业体系。”

人才和市场的博弈

在国外,一部电影的营收,票房只占三分之一,剩下三分之二依靠IP授权和衍生文创产品。这样的好处是,即便票房一般,也有可能通过后两项收回成本,降低风险。因此,IP开发对于影视产业显得越发重要。阅文集团可谓众多动漫影视作品的IP源头。谈及现阶段IP开发的难度,罗立认为“下游开发,最大的挑战是下游行业缺乏专业人才。”

比如,阅文作为制片方,找不到合意的导演和制作团队进行IP改编。遇到一些导演,做法多年没有变化,但如今题材变了,过去的思维观念未必适合新题材。

又比如,为一些小说IP开发动画片,发现市场上很少有2D动画团队。并不是每一部作品都适合3D动画,2D动画同样需求旺盛,但制作人才非常少。

在此过程中,阅文泛娱乐的布局在未来或许会起到意想不到的强心剂作用,但目前,商业模式还处于摸索阶段。

中国动画市场整体向好——《大圣归来》的制作方、《哪吒之魔童降世》的出品方十月文化这样认为。十月文化总裁刘伟说,对比两部动画电影的境遇,就能发现我们整体仍在进步。

《大圣归来》当年更加艰难,只能找到三四家制作公司,但今天的《哪吒之魔童降世》已能找到几十家一起合作。制作大圣的角色模型时,人体骨骼都需要人为设置,而制作哪吒的角色时,有公司拥有骨骼系统,现成的一套模板,二次装配调整即可,效率大为提高。说明前期有一些动漫产业的工具、小系统已得到沉淀和积累。

比如一个动画角色,平面图看起来不错,但变成3D就傻了,减分了。其中的主要工种就是视觉开发,它需要消耗特别大的时间、精力。一般而言,主角的视觉开发需要一到两年时间来打磨,验证表情动作的效果,是否符合人物性格。

“目前还在国内动画领域做的高精尖视觉开发人才,估计50个不到,极少。”刘伟说。

软件技能学习并不难,难的是审美意识和综合素质底蕴。为了找到优秀人才,他必须每天花半小时看简历,找人才。

让人遗憾的是,有一些不错的动画苗子毕业后没去动画产业,而是被游戏企业挖走了。假设一个人才在动画公司月薪8000元,那么去游戏公司有可能拿到18000元。而且游戏6个月就能看到项目是否有回报,及时调整。但动画电影一般3年以后等到上映才知道结果。

好在近两年,有些人才愿意从游戏公司转向动画。一方面得益于投资,另一方面,确实创造型的工作对某些人更有吸引力。刘伟指出,动画电影需要龙头企业,尤其是好的项目练兵,从业人员才有机会学习,提升能力。动画是富有创作型和艺术性的,底层基因和可复制动作的游戏并不一样,对从业者的技术要求、审美意识、创作能力不可同日而语。“所以并不能说国产游戏发展快了,动画电影就一定会快。”

十月文化已经做了四年的电影《深海》、正在孵化中的项目《大圣闹天宫》,正在探索有中国特色的动画开发模式和创作方法论。除了核心导演田晓鹏,公司建立了一套导演孵化机制,希望吸收好的导演苗子,匹配针对性资源孵化支持他们。“除了好作品,我们还想为这个产业输出更多的优秀人才,为中国动画探索更多的可能性。”刘伟说。

(蔡丹韵)