

一部《哪吒之魔童闹海》，成了金爵奖评委们热议的话题 中国动画打破“天花板”未来可期



“全世界都看到了《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)的巨大成功,对动画产业来说,这无疑是一个非常棒的消息。”6月15日,本届上影节金爵奖评委媒体见面会举行,《哪吒2》成为动画片单元评委们热议的焦点。该单元评委会主席、爱尔兰导演、编剧兼制片人诺拉·托梅表示,“它不仅刷新了票房纪录,也证明了我们的动画能够做更多的事情,能够触达这么广范围的观众!”

青年报记者 陈宏

上海发布“电影之城”一周年成绩单

本报讯 记者 陈宏 作为中国电影的发祥地,上海打造“电影之城”一年来,已取得显著成绩,市场票房和获奖影片双丰收。“全市16个区358家影院,2217块银幕(含百个高科技影厅)的规模全球城市第一,去年票房全国城市居首。”市委宣传部电影处处长刘祎呐在6月15日上午发布了这一“成绩单”。

去年的上影节期间,上海开始实施《上海市电影高质量发展三年行动计划(2024—2026)》。一年来,上海全力构建全流程服务保障体系,刘祎呐以2024年凭借7.2亿元票房跻身年度国产票房前10强的影片《好东西》为例,表示“这是上海创新服务体系,助力电影创作的典型案例”。她透露,从组建服务专班、提供创作空间、协调剧组勘景、到协调统筹各方、协同保障宣传、创新地推活动、做强特色点映、激发口碑破圈,上海电影管理部门全流程、全链条深度参与,“最终这部在上海取景25处,被誉为写给上海一封情书的电影,不仅赢得高票房和高口碑,也为上海城市形象和精神做了丰富的展示与宣推,创造了小成本电影的新奇迹。”

包括《好东西》在内,2024年上海出品电影占全国票房1/5,十三部过亿元影片占全国过亿元影片数量的1/4,三部获“五个一工程”奖,八部斩获华表奖、金鸡奖、百花奖的12项大奖。“越来越多的好作品在上海诞生、成长、壮大,给行业以希望,给观众以力量,给城市以荣光。”她说。同时,上海的电影市场也继续保持前列,银幕数和城市票房都在全国各大城市排名第一。

“电影之城”也是创作者和影迷的向往之地、梦想之城。上海发放“乐影上海”消费券约9000万元,推出“首映上海”品牌活动,全年举办21个影展,今年还将推出40多场特色影展。电影衍生品IP化运营成效显著,未来将打造“电影之城”旗舰店,并推动电影与教育、医疗等深度融合,服务更多影迷观众。同时,聚焦电影人才的多样性,精准发力,切实解决电影人才创作难、融资难、落地难的核心问题。构建覆盖全孵化周期的人才培育闭环,打造青年影人库和剧本库,让创作者专心创作。

她表示,在新的一年里,上海将不断推动上海国际电影节从一个专业类的电影节展,成为受众更广泛、影响更深远、营造质朴、浓香、醇厚的“全城皆光影、人人可参与”的“电影之城”氛围。



《哪吒之魔童闹海》匈牙利首映。

受访者供图

“原来我们天花板到了这个地方”

今年金爵奖动画片单元由诺拉·托梅和日本导演、制片人、动画师山村浩二以及中国导演赵霁组成评委会。谈及《哪吒2》,评委们一致认为,这部作品在观众普及度和对电影工业的积极影响方面,其意义毋庸置疑。

诺拉·托梅指出,《哪吒2》的全球性成功,意味着“更多全球的观众可以看到中国更多优秀的动画作品”。而且,作为“对中国传统神话的一次重新演绎”,她认为“这为产业注入了新的力量”。

山村浩二回顾道,日本动画从上个世纪中期开始发展,“一开始的长片动画正是取材自中国的神话故事《白蛇传》”,在此基础上,日本动画人又开始挖掘中国、日本乃至亚洲的众多神话故事题材,实现了迅速发展。相比之下,中国动画产业真正市场化运作的时间尚短,“也因此更有潜力”。“像《哪吒2》这样一部火爆的作品,可以更新中国观众对于动画的认知,也会加强对于动画表现能力的理解”。

曾指导创作了《白蛇:缘起》和《新神榜:

哪吒重生》的赵霁导演,与包括《哪吒2》在内的动画行业交流密切,“其实中国的动画行业的规模还没有很大,所有的动画导演、创作者以及幕后工作者——比如《哪吒2》背后的团队,有一两千人——他们可能出现在你们熟悉的每一部动画电影的背后”。因此,在行业尚未壮大之时,《哪吒2》所取得的成就,“不仅仅振奋了动画领域、振奋了中国电影,它还给了我们一个可能性,原来我们的天花板在这个地方,还有很大的上升空间。”

赵霁同时坦言,这部电影的成功会让整个行业“很卷、很有压力”,因为它将制作水准提升到了一个新的高度。“我们后续的所有作品也必须以更高标准要求自己,才能够追上观众的眼睛”。

“动画可以有更丰富的表达”

然而,市场上不能只有《哪吒2》,从创作者的角度来说,当动画产业发展到一定阶段,推动观众和市场接受“神话传说IP”之外更多元化的类型,显得尤为重要。

诺拉·托梅强调,动画片是“一种非常特殊的媒介”,它能讲述任何形式的故事,包括奇幻的或者是现实的故事。创作者结合手绘或者3D等技术表达所想,吸引观众走进影院体验,这是一个美妙的过程。但她也指出,“过去20年,一部动画要获得观众和流量,故事往往变得雷同”,在这个

时代,创作者更应该“不要限制自己的想象力,用无尽的表达为观众带来值得期待的作品”。

学绘画出身的山村浩二表示,他之所以转向动画创作,“正是因为我们生活的世界是日益变化的,而动画这个媒介正反映了我们现在生活的变化”。

赵霁同样认为,随着越来越多年轻人从动画爱好者成长为创作者,“未来五到十年,他们将拥有更大空间去尝试不同的内容”。作为《白蛇:缘起》和《新神榜:哪吒重生》的导演,他表示自己后续项目也将探索不一样的内容。“一方面,我们觉得《哪吒2》票房的成功是一件高兴事;另一方面,我们也希望市场和观众能够更包容地接受更多类型的内容。”他担心市场会认定“只有此类题材才能盈利”,从而又扎堆回到同质化的赛道。

尽管如此,赵霁对动画的未来持乐观态度。过去国内普遍认为动画片是给儿童看的,“如今随着动画技术的发展,大家有机会看到不同类型、不同表达的作品”。而动画技术的飞速发展,尤其是三维动画,更赋予了产业广阔的前景,“三维动画与二维不太一样,它被科技发展驱动、一直在更新的东西。我们都能看到电影品质的显著变化和提升,对比十年前的好莱坞三维动画与今天的作品,我们在许多维度上已接近甚至在某些方面形成了自己的特色,做得更好了。”

这些,都是动画的未来。



《好东西》海报

