

聚焦·业界期待一部有“青岛标签”的动画长片诞生

青岛动画：沉降与跃迁

□青岛日报/观海新闻记者 米荆玉

「艺文」志

不跟观众争辩

米荆玉

勃兴、横扫、进化，微短剧正在以令人瞩目的速度实现突破。

2024年的数据显示，微短剧产业，行内甚至诞生了“三年干过三十年”的调侃。从2021年对古麦嘉禾的采访中第一次接触到微短剧至今，这个行业一直让我惊奇。观察者可以从微妙的细节分辨微短剧创业者的“身份”：如果出品人谈及微短剧时带着憧憬和理想的光芒，他往往是拍短视频入门后抓住了微短剧的风口，千万级的单日充值让人喜出望外；而如果出品人谈及自己的微短剧作品时带着羞赧、谦抑和轻忽，那么很可能他是在传统影视行业里观望许久，终于下场尝试这一新品类，内心仍然强烈期待影视行业实现钟摆式回归，同时把自己从事微短剧的履历放在某个角落。

第一不争辩，第二不跟观众争辩，第三不跟持续付费的观众争辩——影视行业与微短剧行业的共识。微短剧的一分钟体量，让观众跳开情节铺垫，粗暴进入影视创作的“核心冲突”部分，从“五花肉”里一筷子夹走“精肉”。专业影迷奉为圭臬的长镜头、表情肌演技，在微短剧观众这里直接被“总裁垂青”“皇帝认亲”“彩票中奖”所取代。微短剧观众不想讨论《奥本海默》好不好看，一旦有选择，他只想看《热辣滚烫》里女孩瘦身成功的一瞬，《狂飙》里高启强“我想吃鱼了”的勾勾。

微短剧的降维，从某个角度恰巧回到了一批观众的审美落脚点。从原初视角来看，卢米埃兄弟的《工厂大门》《火车进站》也不是微短剧的“猎奇”“直接”创作手法吗？另一方面，电影票房与微短剧市场规模之间的消长关系也值得商榷。从消费者画像来看，微短剧消费者本身并不是影迷的主流人群。专业影迷能鉴赏从专业影棚、顶级设备、大牌演员制造出来的视觉美学，而微短剧观众能发生在狗尾草草坡上由片酬一万元的演员演绎的冷门爱情而落泪。说到底，靡费在电影身上却让观众没有体感的成本，不能成为返身苛责观众的借口。

随着短视频的兴起，影像创作语速、语法、美学发生了巨大变化。电影这种传递情感和心灵体验的艺术值得珍惜，值得守护。微短剧给镜头计量方向上带来的突破和崩坏也是历历在目。一集微短剧包含数个乃至十余个反转，对于部分观众来说，速度感会成为影视审美的一一个标准；观众不仅要看到剧情冲突、演技呈现，还要看剧情转折的速度，而且“速度感”在影视审美要素的位置持续提升。商业片电影向微短剧学习“速度感”，由速度感进而带来爽感，这也是可以预期的变化。

微短剧兴起不仅放大了它的市值，也放大了它的困境。即便市场规模超过了电影，微短剧对演员价值的灌注、对产业链的提升仍然阙如——它拍出来的时候是葡萄，上过时是葡萄，下线后是不再新鲜的过期葡萄。而电影从剧本到杀青、上映、修复重映、短视频剪辑等过程，是从葡萄到葡萄酒、葡萄酒、百年陈酿的增值过程。一个不能让从业者自豪的微短剧行业，势必会从精品化的方向寻找出口，此时，它的有限时长、狭窄题材、趋同审美又限制了它的可能性。对于微短剧这样一个成本较低的品类来说，“船小好调头”固然是优点，但小船太多，调头太频，容易撞见逆行。

新年伊始，朋友圈的微短剧制作者一边分享行业新规，一边发布各种新剧建组信息。微短剧火了，它要承载的创作规范、玩法限制、价值信条也从玫瑰色的预期里浮现出来。从电影、短视频到微短剧，我们为了“轻”“快”“灵”而做出来的选择，往往会以各种“重”的面目回到各自肩上。

行业升级之路迢迢，微短剧尚有万重山。

青岛这“艺”年

2025文化日志

●1月1日
第十二届美术、书法、摄影“十佳新人”获奖作品展
地点：青岛市文化馆



■青岛市第十二届美术、书法、摄影“十佳新人”获奖作品展在青岛市文化馆群展展厅开幕。

●1月2日
全国第十三届书法篆刻大展
地点：青岛画院美术馆

●1月3日
杨丽萍作品《平潭映象》
地点：青岛大剧院

●1月4日
POPpa-SDFJ 专场（青岛）室内音乐专场
地点：Downtown Live

●1月5日
青话亲子剧场经典儿童剧《三只小猪》
地点：青话小剧场

●1月6日
希音——2025青岛跨年艺术展
地点：青岛市图书馆

●1月7日
一木一石——石可先生百年诞辰纪念文献展
地点：青岛市美术馆

●1月8日
新篇——静水窑当代陶瓷艺术展
地点：山东手造青岛展示体验中心（胶州路108号）

●1月9日
西班牙格拉纳达弗拉门戈舞团舞剧《卡门》
地点：青岛大剧院

●1月10日
《门廊轶事》赵文华个展
地点：墨非墨画廊

（具体内容及时间以现场为准）

王雷 整理



参与文化
活动线索征集，
请扫二维码。

本版摄影 王雷

2025年春节档将有6部主力电影上映，其中动画片占了两部：一部是作为春节档定海神针的“熊出没”系列新作《重启未来》，另一部是让观众念念不忘的《哪吒之魔童闹海》。动画片两大IP齐聚春节档，尤其“哪吒”历经五年多的创作期推出续作，有望为中国电影市场带来新的提振动能。

2024年12月20日，2024ASIFA国际动画学术会议在青岛东方影都召开，近百名动画专家汇集一堂，分享动画产业的前沿动态。国际动画协会中国分会秘书长、北京迪生数字董事长李中秋接受采访时说：“青岛的动画产业在国内不在第一梯队，但处在第二梯队的前列。”

在动画界看来，科幻片与动画片是最能体现电影工业化体系水平的两大品类。在科幻、史诗、喜剧等多个电影类型取得突破之后，业界期待一部有“青岛标签”的动画长片代表作诞生。接下来，青岛需要打破在动画领域的沉降过程，通过发展科技影棚、积累专业人才和引入头部公司等举措实现产业跃迁。

科技水准，动画呈现

自2015年《大圣归来》之后，动画电影发展进入新阶段，以光线·彩条屋为代表的多元化题材投资（《哪吒之魔童降世》）、以追光为代表的全产业链原创（《长安三万里》）、以华强方特为代表的IP系列原创（《熊出没》）形成三足鼎立的局面。而回望青岛动画产业的发展前史，业内人士从发展方向、运作模式等角度深入反思。“青岛打造动漫产业园时期政策非常有优势，其他南方城市远远落后。然而，当时虽然有产业集群却没有形成产业化，核心是方向有误：没抓原创而是抓外包制作。哪家公司电脑多、工作人员多、外包加工项目多就更受重视，慢慢就被一些专注原创的城市追上。”一位电影人表示，实际上，青岛动画有着多个闪光时刻。从国民动画《海尔兄弟》到戛纳动画节获奖作品《橡胶小子》，从首部在北美推出的漫画作品《龙之重生》到科幻动画大作《仰望星空》，青岛动画多次带给业界惊喜。

结合当下动画制作的科技潮流，青岛尝试从科技角度再度杀入“动画赛道”。

作为国内首屈一指的影视工业化制作基地，东方影都拥有丰富的影视制作和技术服务经验，也在推动新技术在动画制作中的应用，像是动画番剧《从姑获鸟开始》中就创新性地将电影虚拟拍摄技术融入动画制作中。2023年，东方影都与万维猫动画公司达成战略合作，为《神墓2》《将夜》《凡人修仙传》等多部动画提供动作捕捉服务。2024年12月，青岛与北京若森数字合作，全流程技术测试《盗墓笔记之七星鲁王宫》动画项目，并组建首支由高校学子构成的技术服务团队。

在业内看来，从前期创意到形成故事板，从角色模型、创建材质到3D绑定，动画堪称电影工业化水准的“硬指标”。青岛童幻动漫负责人张英松去年参与过动画大片《小倩》的制作。“动画是最能体现一个国家工业流程体系水准的电影品类，如果动画制作有一天会整体被AI所替代，那说明中国电影工业化体系非常强悍。”张英松说。

青岛以影视科技、影视工业化作为立足点，动画与青岛有着深度结合的技术接口、行业接口。东方影都产业控股集团技术总监于秋贝表示，动画电影已成为AIGC、虚拟拍摄等技术的应用入口，技术融合的速度越来越快，类似动作捕捉、虚拟资产制作在动画里的应用案例不胜枚举。

随着动作捕捉、虚拟拍摄等技术在东方影都的全面应用以及AI技术在青岛影视高校平台的发展，重启原创动画的技术条件已经成熟。

题材富矿，如何开掘

2019年暑期，《哪吒之魔童降世》成为年度爆款，它创下50.35亿元票房纪录。2025年春节档，《哪吒之魔童闹海》能否抬高动画电影的“天花板”？影迷分外期待。

在青岛举办的ASIFA国际动画会议上，动画学者马小褂对照了1979年版《哪吒闹海》和新版《哪吒》。“‘魔童系列’动画的内核与《哪吒闹海》不同。《哪吒闹海》有着对抗父权思想，而‘魔童’哪吒更强调自我实现，有一定的传统延续，更多的还是符合现代审美的东西。新版哪吒比较丑萌——这种大眼睛、搞怪式的‘萌’跟梦工厂的小黄人类似。老版哪吒有些年画感，白白胖胖的感觉。‘魔童’哪吒的成功一方面是影片质量立得住，更多是时代需要这样一部影片，用一部动画给市场信心，‘哪吒’承担了这个角色。”

近年来，动画市场呈现出题材热点轮动的趋势，封神题材、山海经题材、聊斋题材相继成为业内焦点。“现在，不少人在开发传统IP。其实，不在于哪个IP，而在于如何将IP做成符合现代大众市场口味的作品。”马小褂引用真人电影的例子，“2023年有部电影《周处除三害》特别有意思，周处出自《晋书》，他的故事后来被改成京剧。如今，导演将传统民间传说改成现代都市故事——以前从未有人想过这个梗儿能改成现代故事，而且重新焕发生命力。因此，关键在于开发IP，而是让大



② MAIN STAGE 动作捕捉棚



③



①②③：随着动作捕捉、虚拟拍摄等技术在东方影都的全面应用以及AI技术在青岛影视高校平台的发展，重启原创动画的技术条件已经成熟。

众去接受IP。”

2024年，3A大作《黑神话：悟空》的崛起也被看作传统IP焕新的成功案例。“小崔动画”负责人崔明鹏认为，游戏与动画之间的呈现日趋融合，“现在，游戏CG就是将游戏角色通过动画方式精细化呈现，将游戏场景做成宣传片进行高质量放大。”而在李中秋看来，游戏是动画架构下的表达方式，“动画片是单纯的镜头序列，从镜头1、镜头2排到镜头2000；而游戏是带有互动性的镜头，一拳打过去是镜头1，打中了是镜头2，打不中跳到镜头3。游戏是动画，虚拟现实VR也是动画，有造型、有运动规律、有镜头语言、有色彩，甚至是元宇宙也只不过是让观众沉浸在动画片里的动画。”

拆除边界，动画无限

青岛动画的进行时处在什么状态？以灵山（青岛）科技为例，这家动画公司以三维动画电影和视效电影预览为主业，“2024年，我们做了电影《异人之下》的预览，做了一部低幼女孩方向的动画电影《奇妙萌宠大电影》。正在制作的是一部山海经题材动画电影，我们是承制方。”CEO由帅介绍，“优质内容若若留到当地，还是要做出品方，孵化自己的IP。灵山目前正在做动画出品，版权与北京方面合作，在青岛完成影片的创作流程，导演也来自灵山。未来两年，灵山将创作出完全自主的动画IP。”

新的动画IP对视觉效果提出全新要求，动画片对于影视基地的科技需求已超越影棚层面。崔明鹏介绍，算力和渲染农场即将成为动画的重要配套，“渲染农场将缩略图变成高清图，光线拉满，用高光漫反射生成震撼的视觉效果，期间需要大量的算力支持。以《寻梦环游记》为例，客户变成了动画院校——当时高校纷纷设立动画专业。现在，我的客户来源简直想不到，是一些大厂配备动画设备。做什么呢？大厂推出数字客服、虚拟人与人互动。汽车厂商购买我们的动作捕捉设备时，我们还有些奇怪，后来得知：他们用这些设备分析人的行为，用动作捕捉做成动作模型，用动画方式表达和研究人的行为。”李中秋由此提出“泛动画”的概念，“青岛动画不一定是以影视动画、动画片为标准。人类的理解、记忆和传达都可以做成动画，这些都是动画的

需求越来越大。“未来，我们希望不仅仅是动画电影，还要从电影上跨过去。”李中秋表示，“我们的使命是‘把生命行为数字化’，比如动作捕捉是把人类动作数字化投射到虚拟世界。面部捕捉是把人类表情数字化，我们还有脑机技术，将思维过程数字化……数字化技术的准确呈现可以将自然生命变成虚拟世界的数字生命。”