

雷涛： 以梦为马 一路生花

■ 洪铃 / 整理

坦率讲,早期选择动漫领域,没有想太多,仅仅是为了追寻儿时的动漫梦想。但如今,作为天雷动漫的创始人、浙江传媒学院副教授,动漫于我,有了更加深远的意义。

从最初的自学动画制作,到后来有幸进入上海美影厂专修班学习,我在动漫行业的每一步都充满了探索和挑战。尽管非科班出身,但这独特的经历赋予了我广阔的视野和不拘一格的创造力。

2006 年,《雨石》的诞生如同投向湖面的第一颗石子,收获了积极的反响。随后,《茗记》系列动画微电影推出,累计揽获二三十项奖项,也让我更加坚定了在这条路上前行的决心。

2010 年,我创立了天雷动漫,专注于幼儿 IP 的开发,旨在打造真正符合儿童心理的动画作品。《小鸡彩虹》作为天雷动漫推出的第一部幼儿动画作品,是我为儿子“私人定制”的礼物,也是我从青少年动画到幼儿动画领域的转型之作。

一直以来,“好做又赚钱”是人们对低幼动画的刻板印象。似乎故事结构简单,制作也不必太精细,就可以俘获小孩子的心。但事实并不是这样,好的低幼动画创作过程需要很多专业知识,对于创作者来讲,如何用孩子的视角讲述孩子看懂的故事,是具有一定挑战性的。这也是我为什么想要创作幼儿向动画的另一个初衷。

说来有点梦幻,《小鸡彩虹》源于一个梦。为了把梦里的小伙伴带到现实,

我们团队整整琢磨了三年,光是小鸡主角的设计图就画了六百多张。

不仅如此,为了让动画的内容更适配幼儿群体,我亲自前往海外学习,邀请动画设定专家、故事专家、色彩教授等专业人士,对小鸡色彩、骨骼、形象以及整体的动画设计、剧本打造进行了指导。

低饱和、高明度的色彩更有利于儿童成长发展,幼儿群体更偏向于有代入感的情节,音乐等元素能够加深低龄观众对于动画故事的印象……最终,经过一系列打磨,我们通过升级传统中国国产动画“拉毛剪纸”制作工艺,独创毛发渲染技术,实现了中国传统文化水墨画韵味效果与现代审美完美结合,让孩子们在潜移默化中感受到了中华文化的艺术底蕴。

与此同时,结合海外顾问团队,我们还搭建了幼儿心理学和幼儿认知理论研究小组,通过音乐+引导性+奇妙的故事,在轻松愉快氛围中打造了绿色纯净的内容,激发了孩子们的创造力与想象力。

2017 年,《小鸡彩虹》首次登陆央视少儿和央视综合频道。YouTube 上播放二十集动画获赞 500 多万次。动画还在 Discovery 探索频道、中东 27 国、澳洲 ABC 等一线海外平台发行。粗略统计,我们大概收获了 70 多项国内外奖项。

荣誉的获得,为公司发展注入了新的动能。如今,天雷动漫逐步进入正轨,但只要一有时间,我还是会和从前一样扎进画纸堆里。在我看来,动漫不仅是一种艺术形式,更是一种纯粹的创作表

达。只要我们保有一颗赤子之心,它便能跨越年龄和文化的界限,触动人们内心深处的情感。

现在,除了公司相关的项目,我也积极参与教育事业的发展。身为教育工作者,我一直在致力于解决学校教育和应用环节脱节。这是一个综合改善的过程,受限于体制和流程的约束,学校中鲜有符合商业化、工业化操作流程的实践项目,这导致了学生在校所学知识与实际行业所需技能之间存在显著的差距。为了弥补这一差距,我认为无论是学校还是教师本身,必须采取有力措施。

同时,作为一名动画导演,我也期望团队小伙伴有专业度、有耐心,也有坚韧不拔的精神,能够在将导演理念进行自身专业转化的同时,耐得住性子。

动画创作是一个复杂的过程,从手绘、Flash 到现今的 AI 时代,创作软件工具经历了巨大的变革。这些变革不仅极大地提高了动画制作的效率,也推动着动画行业从技术性工种向创意性工种倾斜。无论是创作者还是从业者都需要适应这种变革,不断提升自己的创意和创新能力。

未来,我也将继续深耕国漫领域,打磨出更多受人尊敬的原创作品。一方面,联合各大平台,创作优质温暖绿色的幼儿动画作品;另一方面,突破幼儿动画的限制,开始创作青少年乃至更高年龄的动画作品,以追求个人热爱,以满足不同观众的精神需求,拓宽国产动画的边界,使之成为跨年龄层文化交流的桥梁。

王栋梁： 保持热爱 拥抱时间

■ 兰玉 / 整理

在动漫创作之路上,我属于“半路出家”。虽然不是科班出身,但对我来说,沉浸在动漫创作的世界里安静而纯粹,与自己笔下的角色对话更是件很上瘾的事。我想,这就是“热爱”的力量。

因为热爱,所以有所擅长,我更钟情于国风 and 数字水墨的创作绘制。今日所长,都有迹可循。国风水墨,是自幼外公为我埋下的种子。外公是村里唯一的私塾先生,写得一手好字。只要有空,他就会抱着我一边写写画画,一边为我讲解。同一个“龙”字,能写出好几种写法。在这样的耳濡目染中,我喜欢上了国画与书法。对我来说,这就是最早关于艺术和美的启蒙,也为我日后创作国风动漫打下了基础。后来通过一次杭州国际动漫节活动,在 wa-com 展台试用产品并获奖,得到第一块数字绘图板,便开始接触数字绘画,就此打开了数字创作的新世界大门。

自学入行后,我不断尝试,慢慢积累,渐渐开始远程合作、推荐发表、形成项目,逐渐找到了属于自己的动漫创作之路。将爱好变为职业,最重要的驱动力是真实客观的创作反馈。当自己的作品获得喜爱和认可,当圈层扩大有了更多合作机会,当创作出更有深度更满意的作品,当我能从失败中获取经验与养分……在这样的良性循环中,我感受到积极正向的推动力,也看到自身在不断进步。

同时,好的合作机会也是让我坚持创作的契机。很幸运,一路上遇到了许多同样喜欢动漫、喜欢创作的人,在文字、图像和影像方面有了许多珍贵的交流合作,激发了我向上攀升的动力。我的第一部作品《鞋》,就是与魔法动画的毛启超导演远程

合作的,这部作品后来获得了许多国际奖项,也让我更加坚信了自己在动漫创作道路上的更多可能。

作为动漫创作者,我的工作主要在于前期美术概念设定,这个环节看似单一,其实宽泛,小到由一个动作牵出人物性格,大到强化留存的影像信息,再到系列片里由伏笔而带动的延续性,都与前期美术概念设定息息相关。做好这个环节,才能真正兼顾动漫作品的角色趣味性、影像娱乐性、商业价值性。而团队的力量同样重要,一个好的创作团队中,大家各有所长,又能统一目标、配合默契,才能做出佳作、互相成就。

捕捉灵感,是创作的必经之路。我的创作灵感经常来源于生活中的一些小物件,比如说一双筷子、一张凳子、一张桌子等等,它们如何使用,背后有什么典故,可能会演化为什么,如何与当地文化相结合,顺着这样的思路去深度思考是我喜欢的创作方式。我想,不管是动漫还是影视作品,最终还是要回归到一种反思,一种对人性、对美的传递。

创作出好作品,是每个创作者的追求。我也常常思考,究竟什么样的动漫作品才算是好作品。在我看来,好的动漫作品可以跨越时间、拥抱时间。现在的我会和孩子一起看动漫,很希望未来,我的孩子能抱着他的孩子,还在看同一部动漫,作品在延续,开心融洽的亲子体验也在传承。这是我脑海中时常浮现的美好画面。希望有一天,我也能创作出承载着这样画面的好作品。

我的动漫“阵地”除了画板前,还有讲台上。作为中央美术学院国际学院 DARC 特聘专业导师,我的主要任务是指导学生个人风格化的挖掘,培养他们的创意能力

与综合实践能力。

关于“风格”,我会告诉学生,个人风格的形成,往往先从模仿开始,在朝着目标不断精进的过程中积累经验,逐渐基于内容需要,结合个人所长,再融合成属于自己的风格,并能灵活应对现实中的实际需求。

关于“创意”,其来源多种多样,可以是自身经验感悟,可以是外部书籍、影像激发的灵感,也可以是通过冥想生成的树状故事线创意。重要的是,创意并不是临到用时才去寻找和拼凑的,而是需要日积月累,形成习惯和方法。

关于“实践”,很多喜欢绘画的同学进入动画行业后,面对枯燥的基层工作和繁重的工作量会有消磨兴趣的感觉。要知道,大多数美术工作者都在面临被动服务的情况,而我们要做的,就是让自己沉下心,学会梳理重点、理顺逻辑、拆分流程,用开拓思维、换位思维去做好手上的工作,同时尝试不断加深思考、精进技术、拓宽领域,相信所有的付出都是积累与投资,相信未来来自馈赠。

“未来”,总让人无限憧憬。对我来说,最好的未来就是能继续保持动漫实践者的心态,去体验,去进步,去用更加自由和个体的方式表达,去享受动漫创作的快乐。

而对于动漫行业,我相信伴随着科技的发展,AIGC 时代的来临,人力创作将向着工业化和艺术极客化两极发展,从业人员将有所精简,而能力更加复合,市场将主导出现整合复制型团队及极简极客化的微团队,那是充满挑战更充满乐趣的未来,需要我们更加努力,也值得我们更加憧憬。

※人物名片

王栋梁,笔名画画的王栋梁,中央美术学院国际学院 DARC 特聘专业导师,哔哩哔哩十万粉丝绘画博主。

代表作品:动画短片《鞋》《佳人》,动画电影《哪吒之魔童降世》《黑猫警长之翡翠之星》《镖师快跑》《中国好故事》之《高山流水》《中国好故事》之《神农》,以上作品全部或部分参与主美、前期设定、分镜头设计、角色设计、概念设计等工作。

相关荣誉:荣获 2018 中国青年动漫创新创业大赛潜力个人奖、2022 第二届中国青年动漫家提名奖。

上榜 2024 第四届中国青年动漫家成长计划。