

广州原创动画电影《落凡尘》导演钟鼎：共识和娱乐性是好动画的关键

在蛇年新春期间，由意大利繁花电影节主办的“第四届繁花中国电影节米兰影展”在米兰开展。来自中国的五部影片中，作为广州唯一一部入选的动画电影《落凡尘》凭借动人的故事和独特的东方美学，成为影展中的一大亮点。

《落凡尘》曾于2024年暑期档上映，是中国第一部由院校毕业设计作品孵化而来的院线电影，电影上映后成为暑期档口碑最好的动画电影，并获得第37届中国电影金鸡奖最佳美术片提名奖。

不同于《哪吒之魔童闹海》（下称《哪吒2》）的是，《落凡尘》虽然故事背景由传统神话故事牛郎织女发展而来，但整片的故事情节则由其儿女金风、玉露而展开，这是一个全新的原创故事。

百亿票房的《哪吒2》让国漫话题再次成为社会焦点，《落凡尘》导演、广州美术学院副教授钟鼎接受新快报收藏周刊专访，深入畅谈了动画创作背后的故事以及动画电影市场现状。他认为，共识和娱乐性是好动画的关键。

■收藏周刊记者 梁志钦

“一定要跟观众站在一起”

收藏周刊：中国诞生了百亿票房的动画单片，在您看来，这为行业带来了哪些积极的信息？

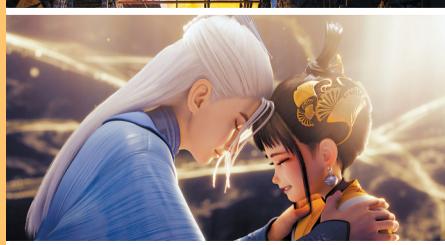
钟鼎：首先是提高了整个社会对动画的关注度，这个票房成绩可谓把国内电影和动画的市场“天花板”给冲破了。同时，也让更多的人看到了动画人的力量、对理想追求的执着以及创造力。

对于我们创作者而言，能诞生这样一部作品，尤其是市场的导向以及影片与观众关系的处理等方面，都有积极的启发。

当然，影响票房的因素也有很多，包括经典IP的加持，头部的出品方，春节档这样的热门档期，同期的竞争对表现等方面，每一个市场成功的产品都是不可复制的。

收藏周刊：《落凡尘》算是您第一部导演上院线的作品？回头想，可以总结出哪些经验？

钟鼎：就是要坚持，不断地创新，不断地精益求精，对内容要不断地打磨。还有一个很重要的感悟就是一定要跟观众站在一起，无论是观众的认知，还是观众对娱乐、对情感的需求，我们都要从他们的角度出发，要紧密地关注观众的视角和了解观众所关注的地方，这一点特别重要。



■动画电影《落凡尘》剧照



2025.2.16
星期日
责编：管瑜
美编：吴煌展
校对：王萃

■动画电影《落凡尘》剧照

“原创故事的动漫作品会有一定的困境”

收藏周刊：《落凡尘》的各项评分都不错，广东还有另一部电影《雄狮少年》，内容上也是很用心，但市场的表现似乎都不尽如人意？

钟鼎：首先可以提一下的是，这两部动画电影的故事脚本，其实都是纯原创的，也就是并非经典的传统故事。在目前的大环境下，原创故事的动漫作品会有一定的困境。观众对经典的内容则更有共鸣，所以，在这种情况下做原创、做创新就显得特别有压力。

对于我们来说，现在看到更优秀的作品，也会从它身上寻找成功的因素，然后尽可能地借鉴优化我们的作品。

收藏周刊：再具体一点，可以在哪方面进行优化？

钟鼎：首先在宣传或者传播的点上，或者说在题材内容上，想办法看有没有可能找到更能引起观众关注或接受的方式，甚至包括片名的优化，还有影片人物角色能否跟观众拉得更近一点，而不是全是新鲜面孔，或借助一些大众熟知的形象做桥接。

制作上则有一些东西还可以更接地气，把一些偏学院派的想法和思维再做一些优化，顺应市场的需求做，让它更能够被观众所接受，更合眼缘，更讨喜。

此外，特别重要的个人体会就是娱

乐性很重要，要考虑观众能在电影里获得的娱乐体验，并且尽可能地强化。

收藏周刊：我对比了一下，《落凡尘》里的几乎每一个角色都是我们对该角色比较完美的想象，但《哪吒2》里的很多角色则显得特别夸张。

钟鼎：它的风格会更卡通一点，或者说更合家欢一些。除了造型上，更重要的还是在表演上的娱乐性，它的表演放得更开，尤其是反派的人物层次做得比较丰富。比如说申公豹，角色设定亦正亦邪，性格内涵很丰富。虽然主角性格变化不大，但一些配角是比较出彩的，这也是值得我们借鉴的。

“年轻的学生们思维比较活跃，放得更开”



■动画电影《落凡尘》剧照

收藏周刊：《落凡尘》算是校企合作的一个成果，这样的探索是未来的侧重方向吗？

钟鼎：校企合作肯定是一个长期的方向。我们也希望在未来继续推出类似的合作产品。但也要承认，这是可遇不可求的，要综合很多因素。或者未来不一定非要做电影，合作做有创意的短片也是一个方向。

收藏周刊：校企合作的模式对于动画电影的创作，有没有比较明显的优势？

钟鼎：我觉得年轻的学生们思维比较活跃，放得更开。但学院派的天马行空和不知天高地厚的创意跟市场真实所需会有碰撞，需要磨合，总体会有意想不到的内容出现。这对于一些企业来说，是非常缺乏的。另外，校企合作的开发成本也会相对可控或说更

低一些。

收藏周刊：我们注意到近年比较火的动画电影都跟传统文化密切相关。学生寻找选题的时候，您会往这方面去引导吗？

钟鼎：确实是的，我们的传统有非常多的优秀内容可以作文化输出，作为动画人，我们首先有这方面的责任，彰显文化自信，第二，中国文化瑰宝真的非常丰富，有非常多的选择，学生在这里，可以有无穷尽的角度挖掘。

收藏周刊：如果从动画人才的培养方面来看，目前学生对动画专业的热情度如何？

钟鼎：其实学生都有自己的想法。可能一段时间会对游戏比较感兴趣，因为游戏的待遇会好一些，但现在随着国漫的作品出来，也有很多从游戏行业回流到动画行业的情况，总体来说，我觉得现在的学生比以前的要更清晰自己想要什么。

■人物介绍



钟鼎

广州美术学院副教授，硕士生导师，动画导演，本科毕业于中国传媒大学动画学院动画艺术系，以 Distinction 成绩毕业于 University of Hertfordshire 并获得数码三维动画硕士学位。归国前就职于欧洲十大游戏公司之一的 EUROCOM DEVELOPMENTS LTD 担任三维艺术家。

AI对创意的启发有积极一面

收藏周刊：在您看来，要做好一部动画电影，关键在于什么？

钟鼎：首先就是要热爱。目前所有同类成功的作品，都是热爱的成果，唯有热爱，才不会在困难面前轻易放弃，还有就是精益求精的探索精神。

收藏周刊：如果分拆来看，像画风、技术、剧情等方面，对于一部好动画，哪个更重要？

钟鼎：我认为关键是共识和娱乐性。共识就包括了情感共鸣。故事为王是一方面，但娱乐为王更是现阶段的一个新的发展趋势。如果故事好，但娱乐性不够，观众也不一定能看得下去。尤其是对于一些原创的故事。所以，娱乐性与故事性一定是要有高度契合。

收藏周刊：如果青年学子要往动画方向发展的话，是不是也要做好能吃苦的心理准备？

钟鼎：我觉得对于优秀的学生来说应该不存在这种情况。但一般情况下，动画相比游戏，头部效应会更加集中，好机会相对较少。不过，对于优秀的学生，也不存在这样的焦虑。做动画也许是心中所爱，但待遇相对会低一点。

收藏周刊：AI的发展对动画会有什么影响吗？

钟鼎：AI的出现一定程度上，给予了我们创意上的一些启发和工作执行上的一些提速，效率上的提升，我觉得是积极的一面，但颠覆性的影响并没有。