

解锁宁夏动漫产业的『孵化密码』

本报记者 张涛 刘惠媛 文图

动漫产业是**创新性**、**科技含量高**、**发展潜力大**的文化产业,随着动漫产业不断发展,国漫IP形象逐渐丰富,受到了各个年龄段观众的喜爱。

从2024年到今年年初,国产3A游戏《黑神话:悟空》在全球火爆出圈,动漫电影《哪吒2》凭借精彩的剧情、精良的制作,在全国范围内掀起观影热潮,这也为产业发展带来了新的思考契机。记者对行业现状和发展进行采访,探寻宁夏动漫在《哪吒2》等爆款作品的启示下实现“出圈”的可行路径。

1 动漫产业发展潜力满格

2024年5月,由新科动漫产业有限公司以西夏陵历史文化遗址为素材,开发的“西夏陵高沉浸式多人大空间VR体验展”首次亮相深圳文博会,成为文博会热门打卡点。

“我们公司自2009年至今,先后出品制作了宁夏首部动画片《不周山传奇》、宁夏第一部商业真人院线电影《斗爱》、国内第一档全动漫动画栏目《马兰花动漫广场》等作品。”4月6日,在银川数字经济产业园,新科动漫产业有限公司负责人告诉记者,近几年,作为数字资产提供商,该公司与多家知名企业开展合作,参与制作了《斗罗大陆》《武庚纪》等国内外动漫番剧和游戏作品。公司作品《银川忠烈传》和《西夏陵之死亡权杖》先后入选文化和旅游部“弘扬社会主义核心价值观动漫扶持计划”、动漫作品《中华史诗》被列入“中国经典民间故事动漫创作工程”重点电视动画片扶持项目、动画短片《城墙》《铁血铸忠魂》入围“第二届社会主义核心价值观动画短片创作活动”百部创意作品名单。

近年来,自治区党委和政府高度重视动漫产业的发展,出台了一系列扶持政策,包括资金补贴、税收优惠、场地支持等,为动漫产业的发展营造了良好的政策环境。2007年,宁夏软件园银川动漫产业基地落成,成为西部首家集产、学、研于一体的央视动漫制作基地。2013年,“产学研资育”五位一体的高端数字化园区银川iBi育成中心建成,与银川动漫产业基地合力推动宁夏动漫产业形成初步的聚集模式。

2018年,我区建立动漫企业认定工作机制,5家动漫企业通过原文化部等认定,《马兰花动漫广场》等10多部拥有自主知识产权的动漫游戏产品走向市场,同年,宁夏盛天彩数字科技股份有限公司获“杭州国际动漫节”最佳形象奖——“美猴奖”。

2020年,自治区党委印发《关于加快推进文化产业高质量发展的实施意见》,支持宁夏动漫游戏企业推出题材新颖独特、市场前景广阔的原创精品,加强品牌培育和衍生品开发,提升产品创意设计水平,增强消费者的体验感和生活陪伴感。构建完整产业链,推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成

应用。培育发展电子竞技产业,支持开展电竞教育培训、承办全国性电竞赛事活动。借助中国动漫品牌海外推广工程平台,促进国产经典动漫“走出去”。

“近年来,我们先后参与了《熊出没》系列动画片及《少年毛泽东》《虹猫蓝兔》等知名动画电影制作,《黄河民间故事(中卫篇)》等数10部作品,完成《怒海雄心》等三款大型SLG网络游戏的开发,《怒海雄心》已获得国家出版总署签发版号。”宁夏盛天彩数字科技股份有限公司总经理徐立冬告诉记者。

新科动漫和盛天彩公司都是宁夏成立较早的动漫公司,相比之下,作为后起之秀的宁夏禹羿文化科技有限公司(简称禹羿动漫),则是专注于集动画的创意策划、设计制作、宣发推广、衍生文创于一体的专业动漫团队。目前动漫业务已辐射至全国多地政府单位、企业、工厂及行业公司,最近已辐射到新加坡、美国。公司成立9年来,禹羿动漫共计产出近1000部定制作品案例,动漫作品多次获国家、省市级大奖。

与此同时,各种动漫展会、博览会如宁夏动漫文化旅游博览会、宁夏动漫节、银川·中西部动漫文化巡展等也吸引了众多动漫爱好者盛装赴会,为宁夏带来新资源、新流量、新营销、新人才。其中,AFN宁夏动漫节已成为区域内规模最大、影响最广、凝聚力最强的动漫节展活动。

但记者在采访中也了解到,相比杭州、成都和北京、广州等动漫高地,宁夏本地动漫市场容量有限,缺乏大规模的动漫消费群体。多数动漫企业营收微薄,难以支撑企业扩大生产和创新发展。动漫作品产量少,在全国市场缺乏知名度和影响力。动漫产业链尚不完整,动漫作品创作环节相对薄弱,制作水平有限,难以产出高质量的动漫作品。发行渠道缺乏专业的动漫发行平台和推广团队,许多优秀的动漫作品难以走向更广阔的市场。衍生品开发环节滞后,无法将动漫IP的商业价值充分挖掘出来,造成大量潜在收益的流失。人才匮乏制约宁夏动漫产业发展,许多动漫专业毕业生更倾向于前往发达地区发展,导致本地动漫企业人才短缺,创新能力不足。

2 地域文化隐藏“爆款基因”

“对于动漫,我们‘80后’是有情结的,是吃‘动漫细粮’长大的一代。《天书奇谭》《九色鹿》《西游记》……一部部动画片就是我们一天的盼头,每天放学都是赶快飞奔到家写作业,就为了下午6点档的动画片。尤其是《西游记》。”“80后”插画师木子岳告诉记者,国漫这些年除了《哪吒2》,还产出了多部电影,比如《大鱼海棠》《风云决》《深海》《白蛇缘起》《大护法》《罗小黑战记》《长安三万里》等,非常受动漫迷们欢迎,也希望与宁夏相关的动漫电影和文创产品能够火起来。

动漫爱好者李鹏宇是“00后”,正在读大三的他最喜欢《名侦探柯南》,也经常利用假期去看宁夏本地和外地的动漫展,买一些周边和文创产品。在他的印象里,宁夏博物馆和不少景区推出的很多特色动漫IP和文创,印象比较深的是贺兰山岩画今年推出的“宁夏五宝”系列文创产品,以岩画为主题的萌物毛绒又可爱,颇受大家喜欢。

“宁夏历史文化底蕴深厚,为动漫创作提供了丰富的素材,有望打造出具有地域特色和文化内涵的动漫作品。宁夏的自然风光壮美,沙漠、黄河、高山等独特的地貌景观为动漫场景设计提供了广阔的灵感空间,能够创造出别具一格的动漫视觉效果。”采访中,禹羿动漫负责人袁庆告诉记者,2024年,禹羿动漫打造的“宴宁之夏”动漫项目,以宁夏特色产物为原型设计动漫IP角色,用动画的形式去讲述动听的宁夏故事,展现方式有短视频、动漫短剧、系列番剧、微电影、大电影,以及开发丰富的动漫衍生品、文创产品等。首批项目动漫衍生品于当年5月参加深圳文博会,销售量达总产品量的80%以上。

新科动漫自主研发的高沉浸探险体验《神秘的西夏陵》VR大空间项目,已在上海市历史博物馆和宁夏银川西夏陵景区部署运营,2024年荣膺“上海十大文旅元宇宙创新示范项目”,同年入选《AI元宇宙创新示范100强案例集》。

“《神秘的西夏陵》VR深度挖掘了西夏陵的独特魅力和历史价值,依托空间算力和实时渲染技术,让用户以第一人称视角探索奇幻的西夏陵地宫,让观众仿佛抵达千年前的西夏。”新科动漫负责人表示,新科动漫还将推出以丝绸之路为背景的“丝路遗珠主题系列展”,包括《神秘的西夏陵》《西夏古城黑水城》《大漠楼兰》《乐

动敦煌》等项目,希望通过这种新颖的方式,激发公众特别是年轻一代对中国传统文化的浓厚兴趣,让中华文明在数字时代焕发新生。

盛天彩负责人徐立冬则表示,近年来“一部剧带火一座城”的现象屡见不鲜,影视作品情感共鸣与场景还原,成为城市文旅发展的强劲引擎。《山海情》让更多人知道闽宁镇、《大话西游》带火镇北堡也是我们身边的例子。《黑神话:悟空》以山西省古建筑为蓝本,通过数字技术将文化遗产转化为沉浸式体验,掀起了“游戏+文旅”新浪潮。宁夏本土文化中也隐藏着丰富的动漫“爆款基因”,西夏文字、建筑、艺术等元素都具有极高的辨识度和吸引力,民俗文化中的花儿民歌、剪纸艺术、皮影戏等,为动漫作品提供了独特的艺术表现形式和生动的故事题材,边塞文化中蕴含的英雄气概和家国情怀,为动漫创作注入强大的精神力量。将这些文化元素融入动漫作品,不仅提升作品的文化内涵和艺术价值,还可以打造出具有宁夏特色的动漫IP,吸引全国乃至全球观众的关注。

“《哪吒2》的成功是通过传统文化符号价值的深度挖掘,在艺术形式上,影片中出现的山河社稷图完美地运用了中国水墨画的艺术风格,在欧美与日本动漫的包围中,重现了中国传统审美的境界。在故事背景上,原著中太乙真人的修炼地‘金光洞’就在四川,他的一口‘川普’与夸张的戏剧动作充分地融入影片,展现了四川独特的地域文化。”采访中,作家张九鹏告诉记者,宁夏也尝试制作过动画片和不少以枸杞等为主的动漫IP,虽蕴含了本土文化元素,但未能成为爆款,有多方面的原因。从创作角度来看,这些作品在剧情设计、角色塑造和视觉效果上存在不足,未能充分展现宁夏本土文化的魅力。在制作上,由于技术和资金的限制,画面质量和动画效果与国内一流水平存在差距,影响了观众的观看体验。在推广和运营方面,未能充分利用新媒体平台和线下活动进行宣传。衍生品开发也未能跟上,没有形成完整的产业链,导致动漫IP的商业价值未能得到充分挖掘。

“动漫形象的设计是动漫品牌的基础,决定着动漫品牌的风格类型和受欢迎程度。所以,利用本土文化符号的整合与提炼塑造动漫IP形象,应充分发挥宁夏本土文化特色,构建具有地域文化特色的动漫品牌。”张九鹏说。



“宴宁之夏”动漫项目海报。

(图片由受访者提供)

3 推动动漫IP与文旅产业双向赋能

4月6日,在盛天彩动漫大厦,记者戴上特制的VR眼镜,走进虚拟的西夏陵景区,穿越“寻宝”……

“我们和自治区文旅厅、自然资源厅联手打造了‘元游宁夏’虚拟空间,目前为用户提供了沙坡鸣钟、水洞遗址、西夏陵、远古岩画、黄沙古渡、须弥石窟等15个虚拟场景,每个场景中,都有数字人导游,让游客享受沉浸式旅游。”宁夏盛天彩数字科技股份有限公司总经理徐立冬介绍,“元游宁夏”以虚拟现实、人工智能、区块链等技术为支撑,以宁夏丰富的旅游资源和文化底蕴为内容,构建了一个全新的数字旅游生态系统,向公众提供各类虚拟体验服务。通过数字孪生技术,宁夏二十一景将被精准“复刻”到虚拟网络空间,高精度的三维建模和逼真的渲染效果,使得游客们仿佛置身于实景之中,可以近距离地观赏到贺兰山的巍峨、沙湖的宁静、西夏陵的神秘以及六盘山的秀丽。

采访中,记者了解到,随着数字技术的进步,特别是虚拟现实(VR)、增强现实(AR)等新兴技术的广泛应用,动漫产业正从传统动画向沉浸式、互动式体验转变,宁夏动漫产值虽未达到发达省市的规模,但依托政策支持和文化资源优势,逐步形成了以内容创作、技术应用和文旅融合为核心的产业雏形。

然而,宁夏动漫产业在原创IP打造、专业人才储备、产品市场化程度、产业链协同等方面仍存在一定短板。

“90后”的禹羿动漫负责人袁庆表示,自己毕业于专门培养动漫游戏人才的高校——吉林动画学院,但在宁夏,像他这样的从事动漫的专业人士很少,今年《哪吒2》的爆火为动画专业添了

一把“三昧真火”。不少艺考培训机构反馈,今年咨询动画专业的考生多了起来,国漫崛起成为学生选择动画的核心动力。

“希望相关院校开设或扩大、更新动画专业,定向培养技术人才;深度建立校企合作,打造‘产—学—研’动漫创意工作室;开设夜校、培训机构等自我培养本地人才;引入东部企业共建实训基地。”袁庆建议我区出台相关政策,采用后补助等形式对影视、动漫和游戏等宣传宁夏文旅的项目进行补助,利用文旅基因与文化IP的共振效用,实现文旅产业的快速发展。

新科动漫负责人建议,政府相关部门可鼓励高校、科研机构、重点实验室与动漫、文旅企业深度合作,特别是在沉浸式体验技术、数字内容创作、文化资源数字化等领域给予重点支持,以此推动产学研协同创新;建议鼓励举办高水平数字文旅盛典活动,特别是在吸引优质动漫IP、文旅资源、促进产业对接、提升文化影响力等方面给予重点支持,推动宁夏动漫与文旅产业深度融合。“通过打造具有区域特色的数字文旅节展品牌,吸引国内外知名企业参与,搭建产业交流合作平台,将动漫与文旅资源相结合,策划世界文化遗产主题沉浸式体验、主题展览、文创市集等多元化活动,提升游客参与度和体验感,推动动漫IP与文旅产业双向赋能,形成‘以展促产、以产带旅’的良性循环,打造具有宁夏区域特色的文化新名片。”该负责人表示。



←新科动漫“高沉浸式VR体验展”成为深圳文博会热门打卡点。

↑禹羿动漫研发基地。



→宁夏盛天彩数字科技股份有限公司数字中心。

→盛天彩动漫“魔镜”。



←“元游宁夏”虚拟空间为用户提供身临其境的沉浸式体验。(图片由受访者提供)