

■Spicy Banana Creations 作品《獅語》

■Point Five Creations 作品《世外》

本地動漫遭遇瓶頸 不缺人才只缺錢

相信每一個人都曾經迷戀過動畫裡面的角色。動漫世界的天馬行空、打破地域界限，充滿了我們童年的生活，我們盯着屏幕邊哭邊笑，即使都是虛構的故事情節和人物角色，動漫裡面的情感卻偏偏能牽動我們某條神經。香港的動漫影迷大部分時間只聚焦於日本和歐美的電影，而忽略了香港本土動漫的製作。香港動畫這幾年由於故事風格、技術也絕對比以前好了很多，你懂得欣賞創作人的努力嗎？本地年輕的動漫師和遊戲設計師走到瓶頸，請聽他們的心聲，政府、企業、觀眾會用行動支持他們嗎？

採訪：香港文匯報記者 陳儀雯 部分圖片由受訪者提供

在我們享受視覺和心靈上愉悅的背後，一部動畫電影，由籌備劇本、人物、場景和分鏡設計、光效和數碼化圖像、剪接和配音等，動漫師和幕後團隊往往需要花以年計的時間製作。大部分時間香港的動漫影迷只聚焦於日本和歐美的電影，而忽略了香港本土動漫的製作。日前太古城中中心聯同 MOVIE MOVIE Cityplaza 舉辦了「動人動畫祭」，除了給觀眾帶來國外優秀的作品，同時亦放映本地「第六屆動畫支援計劃」得獎者的作品。Hayden、Step C.、Tommy、Anna、Eric 和 Arnold 都是這次動畫支援計劃裡面的得主，他們分別都是年輕的動漫師和遊戲設計師，入行超過五年，面對同樣商業環境，香港這個市場讓他們在謀生和理想之間掙扎多年。這次他們有幸得到計劃的資金資助以及導師給予製作的建議，利用工餘時間完成自己團隊的作品，贏得了行業內外的掌聲。這次他們不僅僅迎來作品曝光的時刻，還引起了觀眾對香港本地動畫的關注。

追求速食讓質量下降

「我覺得香港動畫這幾年由風格到故事，絕對比以前好了很多，技術也相對成熟，題材更多元化了，本地動畫的發展空間可以持續下去。」作為本屆支援計劃評審的 Eddy 認為香港的動畫師已經達到一定的水準，也能夠和日本、歐洲的作品相媲美，只是這個城市的環境和各種因素成為他們發展、創作的阻撓。Hayden 覺得香港不是沒有人才，而是環境、氛圍不是很好。「完成任何事情都需要時間，但在香港，時間往往就是最迫切性的問題。香港有很多公司做到日本的質量，但需要在不到一個月的時間完成一件作品，導致質量無法趕上國外。他們總是覺得我們按個按鈕就會有製成品。」公司平時接的工作大多是來自商業機構，Hayden 深切體會到香港的急速步伐，但與此同時他也希望能夠得到一份從外行人而來的了解和尊重。

港人不願意付錢看動畫片

「香港人不願意付錢進去戲院看動畫。」Eddy 指出：「真人電影和動畫都有它們值得欣賞的地方。」動畫行業發展緩慢，不單是動畫師需要增值自己，觀眾也需要教育，因為觀眾會覺得動畫可以從網上觀看，不需要付費，但是 Eddy 卻不這樣認為。

Eddy 舉了個例子，他有一些外語很好的朋友，每次看歐美動畫都要看



■Step C. 作品《好奇的小蟲》

粵語配音版。被問到原因，是因為他們覺得有了明星的配音，電影就加進了額外的價值，這種心態有礙觀眾真正欣賞動畫作品。無論是在影視世界出現的，還是代表一個品牌的動畫人物，日本出現過很多風靡全港的動畫角色。「現在的香港不會這樣了，香港只會用幾十萬找來一個明星拍一張照片。」

Step C. 憶述在上世紀九十年代的時候，香港尚有一些人物角色能夠讓人勾起對一個品牌的聯想，例如我們看見獅子就想起匯豐銀行、戴眼鏡和帽子的男人想起渣打銀行、看見牛奶仔會想起維他朱古力奶等，它們對於一個品牌或者一個時代都極具代表性，但這個時代卻在香港漸漸結束，現在的人更願意去找明星來給一個產品或者品牌代言，因為明星的影響力遠超一個虛構的人物。

缺乏前瞻性和獨立思考

「香港缺乏一個能讓人記住一輩子的角色。」Eddy 補充，除了香港人崇尚明星的心態較重以外，另外就是香港人沒有一個放得更遠的目光，就好像日本的牛奶妹、大象都是從上一個年代延續至今的。「香港的商業機構比較缺乏前瞻性，動畫發展能夠很長遠，但是首先要有人明白這個優勢，正正是我們要肩負這個責任。」Eddy 相信，真人能做到的，動畫可以做得更好，更笑言：「起碼不會有排開。」

「沒有自己的想法，導致他們不會選擇有質量的電影去看。」Step C. 覺得香港人大多愛追求潮流，缺乏獨立思考，她開玩笑說：「要是吳彥祖說喜歡看我的影片的話，就會有很多人來看，因為連他都說喜歡，人們就覺得一定很棒。」

找不到自己本身品味的定位，這大多與香港的教育有關係。Step C. 認為「跟風」是罪魁禍首，例如只要有一家學校開始動畫教學，其他學校就會開始開班，但明顯老師的程度還未到位，以致學生既沒有真正學會技巧，又失去對學習動畫的興趣，還會盲目跟着大勢走去。

欠自信矮化自己的文化

導致主流文化以及獨立製作兩者之間的失衡，Eddy 覺得是我們從小到大對美學的認識不足夠。「不是品味好不好，而是品味相對單一。從香港人的穿着打扮就能看出，八歲到八十歲的人都是穿同一個連鎖品牌的 T-shirt。」這個現象拖累整個創意產業，欠缺帶動向前的力量。

從香港動漫的製作公司逐漸殺入國外的比賽和電影節開始，本地動漫的水準顯然不比日本和歐美遜色，甚至有些比其他國家做得更好。「我們某

程度上矮化了自己的創作，不單止是在動畫，還有在文化上。」Eddy 表示除了觀眾要開闊自己對本土作品的眼界，製作人對於自己身處的領域亦尚欠自信和肯定。

「有些做動畫的人，還沒有明白動畫真正的魅力。」在 Eddy 心目中，動畫有一種東西、有一種變化、有一種層次不是電影所能及的，例如不同的變形、場景的切換，甚至唐老鴨拿着很大桶水你也會覺得很合理，都只有動畫這種媒體才能做到。「製作人首先要懂得欣賞自己的行業，動畫的世界可以玩出很多的可能性。」

政府的資金沒有正確到位

要完成一個夢想除了需要熱情和堅持以外，在香港必會遇到最現實的問題，在一個成本高的城市要經營一個夢想先要找到一個謀生的方法。「在香港很難單純做創作，你先要懂得賺錢。等下了班或需要休息的時候才能開始創作。全職創作人比例是九比一。」平日製作商業作品為生的 Tommy 慨嘆兩者很難做到完全平衡。

「我們因在一個很難開始的階段，始終需要資金開始創作，雖然會考慮往香港以外的地方發展尋找資源或者投資者，但是又未必得到認同，而且香港製作成本也不低。」Eric 對於創作的經濟來源擔憂，但是始終找不到一個最合適的出口。「香港在動畫行業的實力很足夠，欠缺資金，是因為投資者還沒有和這個行業接上軌道。」

「香港政府願意給錢，常說放了多少錢在創意工業上，但是我完全不知道錢去了哪兒。」Step C. 覺得政府的資金沒有放在真正需要的地方。

Eddy 以新加坡和韓國為例，十年前他們的政府給予投放資源，而今天就真的看見作品的成果。「動畫製作期太長了，想要有電影級數的動畫出現，沒有兩三年真的很難實現。」因此 Eddy 覺得在沒有明星的前提下，也有人願意買票入場看，真的在於政府對動畫行業的態度和實際執行的措施。

一個堅持的理由

Spicy Banana Creations 的創辦人，平日會為演唱會、商業機構製作電視廣告、動態設計以及品牌動畫等。今年憑《獅語》勝出第六屆動畫支援計劃初創動畫企業金獎，探討獅子山精神至今還尚存多少。

Hayden：「動漫是我最喜歡表達的媒介，它不受時間局限，可以天馬行空去表達一個信息，而且很多元化，可以做一些不受現時限制的事情。」

香港動畫製作公司 Point Five Creations 的創辦人，為今屆動畫支援計劃小型企業（進階製作）金獎的得主，作品《世外》講述一個輪迴生死的故事。曾執導《刺客信條》、《Nike Air Max》等國際級廣告。

Tommy：「創作不止賺錢，是有些東西想去表達。我們很相信故事，故事可以改變一個人，自己也想做故事去影響別人。」

憑着作品《好奇的小蟲》奪得第六屆動畫支援計劃小型企業（基本製作）銀獎，作品在配音、製作過程作出多方面的新嘗試。過去曾憑短片《Toxic relationship》在 Ifva 獨立短片及影像媒體比賽、DigiCon6 Asia 大賞等橫掃多個獎項。

Step C.：「香港的教育制度讓小朋友失去對藝術的興趣，但是有個小孩來到我工作坊表示很開心。哪怕有一個人對動畫的看法有改變，都是值得的。」

Eddy Hui

第六屆動畫支援計劃評審、香港設計師協會榮譽秘書及廣告公司集團創意總監。曾於不同大學院校任職，教授廣告設計及與多媒體相關的課程，致力推廣 Transmedia Storytelling 及設計教育。

Eric：「我們都在香港長大，一直在香港生活，接觸很多不同的思想，通過碰撞，產生很多新想法。當我們是創作者的時候就很想想法告訴別人。」

Arnold：「能夠用故事影響他人的感覺有很大的成功感。之前做過動畫，遊戲看完以後有改變，讓我們很感動，很想繼續嘗試。」

Anna：「市面上只有日本和歐美風的動畫，問香港有什麼動畫就沒有人知道。我們很想香港人看自己本土的故事。」

Eddy：「扭轉對香港動畫的審美太貪心，但是期望有一天人們的品味不單單在於在哪打卡，而是怎麼去欣賞它。」

■左起：Arnold、Anna 和 Eric



■Gamestry Lab 作品《Balance Breakers》