

# 浅谈中国动画产业的发展及未来

## THE DEVELOPMENT AND FUTURE OF CHINESE ANIMATION FILM INDUSTRY

沈阳建筑大学设计艺术学院 高亮 张娜 赵晨

### 摘要:

自改革开放以来,我国的动画片产业度过了漫长、艰难的发展。国产动画片的地位逐渐在我国变得越来越重要,国人的审美以及对精神生活质量要求的提高,推动国产动画片的质量也相应提高。但是,中国是一个有着13亿人口的大国,海外动画片对中国市场也有着极高的渴望。如何可以同海外市场在国内竞争以及如何扩大输出海外的贸易量,是中国电影现在面临的难题。

### 关键词:

动画片 动画片产业 动画市场

中图分类号: J218.7

文献标识码: A

文章编号: 1003-0069(2015)08-0112-03

### Abstract:

Since the reform and opening up, China's animation film industry has a long, difficult development. The status of domestic animation film is becoming more and more important in our country, the aesthetic of the Chinese people and the improvement of the quality of the spiritual life, and the quality of the domestic animated film are also improved. However, China is a big country with a population of 1300000000, and overseas animation film for the Chinese market also has a high desire. How to compete with the overseas markets and how to expand the export volume of overseas markets is a challenge for Chinese films.

### Keywords:

Animation film Animation film industry Animation market

随着我国20世纪80年代的改革开放,邓小平同志带领我们走向了富强的必由之路,我国经济快速发展,国人对精神生活的要求也随之提高,中国的动画片行业相应快速发展。一些知名度高的民营企业比如华谊兄弟,是内地第一个上市,在国内动画片的市场份额排第二,公司各项业务近年保持了快速增长,公司快速成长的外部因素是中国娱乐业的复苏和巨大的市场潜力,但在发展中,面临业务快速扩张与资金短缺的矛盾。在当代,国家颁布的系列政策推动着国产动画片的发展,在中国的电影市场中,国产动画片是不可或缺的一部分,但不得不面对的是国产动画片票房的增长、电影市场的喷涌式发展都难掩海外动画影片不管质量好坏都在国内受到热烈追捧的尴尬局面。

## 一 中国动画片发展

### 中国动画启蒙阶段

中国动画片有着相当早的起步,中国的第一部动画片是万氏兄弟在极其艰苦的环境下于1926年创作的《大闹天宫》,上世纪40年代,他们又

制作了亚洲历史上第一部动画影院长片《铁扇公主》,从此开始了中国动画的历史。进入六十年代,我国的动画事业已经进入了一个成熟期,同时也是一个顶峰期。在这一时期,每年已经能制作十多部动画。这一时期是美术电影百花齐放的时期,涌现了大量形式多样的美术片,其艺术特点得到充分发挥,各种风格日渐成熟,拍出的动画片至今依然是中国美术电影历史上优秀的作品,在国内外声誉鹊起。1957年,中国成立了一个非常健全的、专业的动画片制片厂——上海美术电影制片厂。受“文革”影响,70年代前期中国的动画事业发展缓慢。同时这一时期制作的动画对中国动画产生了很大的负面影响。写实主义和教育主义的动画发展思路,让动画片在很长一段时期内被定义成“儿童教育片”。这一后果一直影响到现今的中国动画。“文革”结束后,国产动画片迎来了他的第二个春天。在秉承以往各种风格的道路上,通过挖掘、开拓题材内容、艺术形式和制作技巧等手段,大力提高动画制作效果,并取得了可喜成绩。其中1979年的中国第一部彩色宽银幕动画长片《哪吒闹海》深受国内外好评。中国成为系列动画片的概念是美影厂的《黑猫警长》,虽然影响很大,但只有5集。后面又拍摄制作了《葫芦兄弟》、《葫芦小金刚》加起来也就26集,这样的生产数量还是远不能适应电视的需求量。其实国外已经有了电视动画片,这种动画片不是一集的,而是连续性的,一做就是一个单元。以前国家规定美影厂每年播放动画片的长度为300~400分钟,而300分钟的时间相当于十几集到二十几集的长度,对于电视的需求量远远不够。因此也慢慢允许国外的一些动画片进入中国。最早的有《铁臂阿童木》、《聪明的一休》、《变形金刚》等。所以在80年代后,一方面引进较多的国外动画片。另一方面除美影厂以外的电视台开始关注这种样式的动画片,并开始投资动画片的制作,一些动画片制作公司也慢慢诞生了。改革开放以后,我国的动画事业得到了极大发展,这一时期是20世纪中国动画片最繁荣的年代。在80年代时期,中国动画片的社会影响和国际声誉也大幅度提升,但也埋下了中国动漫衰落的根源。十年间,涌现出多家新的动画片创作部门,改变了美影厂一枝独秀的局面,同时,在这个阶段创作了许多代表中国动画片的高水平优秀影片,也产生了一批深受广大群众喜爱的优秀动画创作者。

### 中国动画中期阶段

在中国的发展历程中,我国经历了从社会主义计划经济到社会主义市场经济的一个过渡,同样的,动画产业也受到了一个巨大挑战。上世纪90年代中国电影经历了一次大的改革:一方面开始引进国外的电影大片。另一方面就是销售体制上的改革,以前从制作完成后的审批到销售只有中国电影公司一个口。国内外片子全部的发行都由中影公司来做。价格也不是根据市场票房定的,而是国家规定的。电影制片厂真正意义上不是一个企业而是一个简单的制片厂,从开始制作就已经决定了销售。拍好与拍坏与销售毫无关系。但是通过与国外动画片生产厂家交流经验以及大量引入外国先进技术,使中国动画片的生产和质量上有了新的飞跃。这一时期,数字生产手段取代了以往的手工绘制方式,大大提高了生产效率,同时,各种体制的制作单位也得到了多元化发展,制作的数量和质量都得到提升。然而由于“动画片是给儿童看的”这一制作观念的影响,这一时期



的作品从题材和内容上都没有得到很大突破。这就导致了我国的动画产业停滞不前，而在此时，美国和日本的动画产业早已飞速发展。

#### 中国动画的新时代

从某种意义上来说，计划经济到市场经济过渡的这10年也是中国动画市场化的10年，1993年以后，中国动画市场开放了，国家不再限制产量，但也取消了政府收购。这也令国内动画行业开始受到来自两方面的挑战，一个是国外动画片进入中国市场不再受限制，但中国动画片的产量少，原创作品只适应计划经济下做短片，大量的市场需求量不能被满足。但美国日本动画业发展了20年，远比中国要成熟，数量也很多，与国内形成强烈反差，中国动画产业呈现了明显的劣势。另一方面国内在销售上也没有形成真正的市场，电视台都是垄断的，销售上只有一种价格。面对如此巨大的消费潜力，国内单方面并没有形成一个市场。90年代的落后，也让中国动漫人陷入沉思，这一时期的教训也成为中国动漫发展的宝贵财富。冷静的思考和知识的沉淀会让中国的动画产业厚积薄发，有一个喷涌式发展。

## 二 中国动画片现状

中国动漫产业在表面上看来形势大好，但是，作为动漫产业发展成熟标志的动画产业链并未形成，有广泛影响力的原创作品还很少。造成这种局面的原因有：影视播放系统的垄断地位仍然没有改变；动漫原创不足；产业运作机构形同虚设；盲目开发衍生产品市场等。中国动漫产业亟待解决以上问题，中国动漫产业链亟待完整化。

中国是一个人口大国，是一个有着非常巨大消费潜力的市场，在中国13亿人口中，14岁以下的儿童就有3亿多，这是世界上最大、最固定的动漫产业消费群体。在这样一个庞大的消费群体面前，中国动画产业却没有蓬勃发展。这是中国的动画公司应该思考的问题，只有发现问题，思考问题，才能解决问题。

### 1 题材范围狭隘，针对低龄化人群

现在的中国动画片只是面对幼儿这个群体，没有考虑到青少年和成人。任何事物的发展都不可能是一帆风顺的，中国动画从上世纪九十年代开始就出现了水平的明显下降，到目前为止还是不能止住颓势。

目前，我国的动画片呈现出过分“低幼化”，大人不爱看，孩子也不爱看。把动画的受众群体定位在低幼群体，是国内动画界的一贯作风。再

者，在我们动画市场上，至今还没有一部像样的，能够吸引成人看的动画作品。同时，我国的动画题材、表现形式老套，人物形象描写没有新意。国产的动画片主题多为历险记，大多以一个主人公为核心，突破重重险境，最后获得成功，体现出爱和平、保卫国家的英勇大无畏精神。相比中国动画，我们邻国日本的动画，主人公大多数是有血有肉的角色，表达一个不败的主题和不朽的头脑传奇，虽然历经险阻，但是生动地表达出了主人公之间的信任以及难以割舍的羁绊。

### 2 质量差、原创力不足

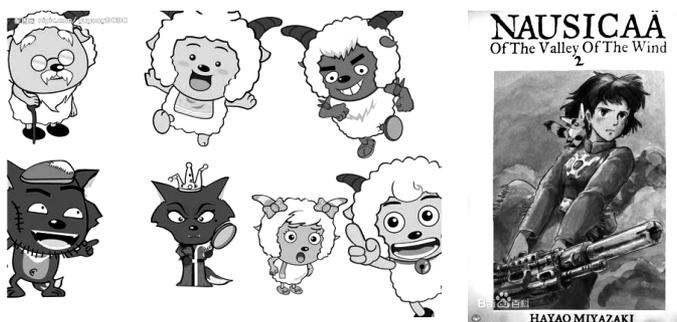
对于二维动画片，对科技的要求较低，但是我国和日本等国还是有非常大的差距。绘画的技术对于一部动画片来讲是非常重要的。在对自然和动物的描写上，美国动画首屈一指，美国动画要求做到自然，柔和，迪斯尼制作的一系列动画片把这个中心思想体现得淋漓尽致。日本动画对整个影片的色彩、色调、蒙太奇的要求非常高，尤其要求对跃动感和速度的表现，比如《超音战士》，在每秒三十八张的限制下，加强了视觉残留，达到了非常成功的动感效果。而对于《风之谷》、《天空之城》这样动画作品的场景写实描写，美国也望尘莫及。

而中国动画人物的特点是表情古板、哭笑不自然，技术不成熟、不能自然地表现是一方面原因，另一方面就是画技差距大。不能突破画技一根筋式的思维，不能将自己的作品变成生动的图像表现出来。这就阻挡了中国动画的发展，需要努力克服。

一份有关动画的调查显示，在2009年，我国动画产品的产量已经接近发达国家水平，但是能够达到具有国际影响力的品牌作品却非常少，在中国，青少年最喜爱的动漫作品中，日本、韩国动漫作品占60%，欧美动漫作品占29%，中国内地和港台地区原创动漫作品所占的比例仅有11%。我国本土的动画公司盈利大多是靠承担动画外包业务，为日、韩、美等国家的动画产品做包装或者画中间画。缺少一个自己有血有肉的动画形象，中国动画想要崛起就得打破模仿的怪圈，创造出有中国特色的动画产品。

### 3 浮躁心态影响了动画发展

目前，我国的动画产业现象可以归纳为“浮躁”二字。虽然有很多人以极大的热情投入到动画产业中来，但是不能保持冷静的心态；还有一部分人全力投资动画产业，但是他们多了一分“一夜暴富”、“快速领先”的头脑发热，少了一分“板凳坐得十年冷”的耐心和定力，投资人不明白应



怎样做动画，跟风的人大有人在。非预知的动画投入模式，反映了各方急功近利的思想在作祟。

### 三 中国动画片未来

动画产业被称作朝阳产业、21世纪知识经济的核心产业，是继IT业后又一经济增长点，涵盖了动画、漫画、游戏、制造业、版权业等诸多行业。我国对于动画的需求量是非常庞大的，我国18岁以下青少年达3.67亿。截止2008年底，中国动漫节目年需求量为26万分钟，实际播出只有2万分钟，不足需求的1/10。中国动漫市场具有1000亿元的市场空间。所以对于中国动画片产业，改革才是唯一出路。只有改革，才能让中国的动画片产业走上康庄大道。

#### 1 整装待发的体制改革

动画产业就像一个蹒跚的孩子，为了孩子的健康成长，保障动画产业又好又快发展的必要条件就是建立健全市场机制体制，完善市场规则，营造适合中国动画产业发展的政策环境和竞争环境。不能再用传统的、封闭的、盲目的制度手段来保护中国动画产业的发展。

管理主体要对自己有一个正确的定位，在文化产业的整个系统中，政府是文化管理体制改革的推动力，这种推动力在转型期对深化文化体制改革尤显重要。因此，调整、优化现行不合理的政府行政管理结构，就成为深化文化管理体制改革的的关键所在，也成为深化文化产业管理体制改革的突破口。

动画被定义成一个产业后，其资源配置就不应该受政府主导而应受到市场规律主导，政府要以营造市场主导资源配置为己任，从直接包揽、控制动画市场经营，变为宏观调控、规范市场秩序，优化动画产业生存环境，协调、促进产业发展。动画播出渠道也应深入体制改革，制播分离、公开公平地收购高质量国产动画作品。只有营造出一个健康的、非垄断公平竞争的动画产业环境，动画市场才能向成熟演进，资源配置才能实质性地进入“市场主导”。

#### 2 加强国际合作

在动画产业创新层面上，动画企业主体的创新显得尤为重要。首先是企业机制的创新，最大限度地调动人的积极性，最终形成企业的良性发展。其次，积极借鉴、学习、吸收国外先进的动画管理理念和成熟的市场竞争模式并形成有自己特色的动画产业。最后是向集约化发展，集中动画市场的资源，实行大企业、大品牌、大发展，积极培育享誉国内外的中国动画王牌企业。

#### 3 改变对于受众群体的狭隘定位

我国的动画产业把受众群体定位在低幼儿，而忽视了青少年和成人

的需求，青少年和成人的购买力是非常可观的，为了保持稳定的市场需求，就要打开更广阔的消费市场。比如日本，在战后，日本经济飞速发展，人民生活在竞争激烈、要求高效、快节奏的社会大环境下，在这样的社会背景下，日本人民需求的动画作品是能够放松身心的，而日本动画以其人性化、生活化的情节、轻松愉快的表达方式和简洁明了的直观效果，符合了日本人民的需求。同样的道理，我国的动画产业也需要符合国情，走出一条有中国特色的道路。

#### 4 考虑采用新鲜题材

目前我国动画作品的叙述方法整体上比较保守，手段尚显单调，缺少让人眼前一亮的时代元素。应该改变原来无聊陈旧的主题，市场对创新具有巨大的需求。全球动画产业的“创意创新”成为焦点话题，原创就等同于“经济效益”。比如日本动画，日本动画的含义很深但不道明，让观众自己去体会，每看一次都会有不一样的体会，因此这样的动画深受高年龄层的喜爱，对于青少年，又有很多主题有关于“美少女”、“美少年”、“校园”、“叛逆”、“恶搞”等动画作品可供选择，而对于多愁善感的各种个性来讲，又使得“情感”“孤独”“宠物”“残酷”“羁绊”等题材占据了日本动画的重要席位，对于各个年龄层次的人，有各种类型的动画作品可供选择。这也是中国动画产业需要学习改进的地方。

#### 5 突破画技的枷锁

国产动画缺乏对新技术的创新以及对传统艺术的运用，比如水墨画。我们应该学习美国、日本等国在动画方面的技术。从手绘能力到印刷工艺，再到电影、电视，美国和日本都处于世界领先水平，不断推陈出新。这也是我国需要不断学习的，而不是仅仅停留在简单的模仿别人的表皮上。

综上所述，中国动画产业想要崛起就要解决诸多不良因素，使中国动画产业全面发展，最重要的是解决动画产业观念有效的更新和变化；解决动画市场的消费基础和现实依据针对性地进行市场调配；解决动画产业体制的全方位改革。以此提高我国动画产业的市场的集中度，强化动画作品的复制性，传播性，刺激中国这个庞大的消费市场对动画创意内容的新要求，适时调整动画产业的整体布局和发展结构。从而推动中国动画文化产业的全面发展，动画产业才能全面崛起。■

#### 参考文献

- [1] 尹鸿,詹庆生. 2005 中国电影产业备忘 [J]. 电影艺术, 2006(2): 8-16.
- [2] 尹鸿,石惠敏. 2008: 中国电影产业备忘 [J]. 电影艺术, 2009(2): 5-13.
- [3] 张子岩. 国家级动漫产业基地人才投入力度比较研究——基于杭州、广州、武汉动漫产业园区的实证分析. 设计, 2015 (01): 68-70
- [4] 陈传熙. 角色设计、动画教育应以故事创作为王. 设计, 2014 (12): 154-155
- [5] 张海洋. 中国动画形象造型语言探讨. 设计, 2012 (02): 177