

THE BRIEF OF CARTOON INDUSTRY

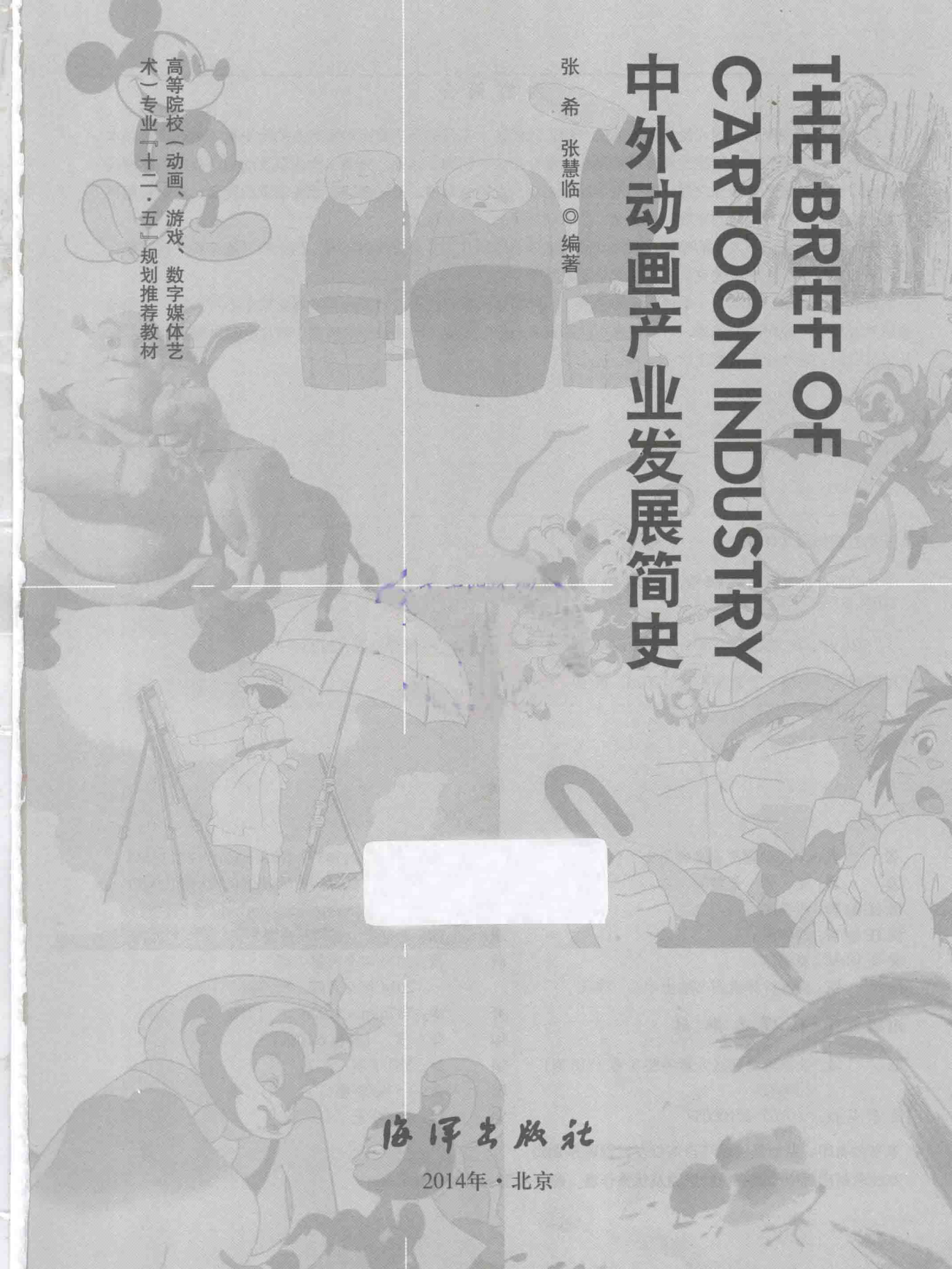
中外动画产业发展简史

张希 张慧临 ◎ 编著

高等院校（动画、游戏、数字媒体艺术）专业「十二·五」规划推荐教材



海洋出版社



THE BRIEF OF CARTOON INDUSTRY

中外动画产业发展简史

张希 张慧临 © 编著

高等院校（动画、游戏、数字媒体艺术）专业「十二·五」规划推荐教材

海洋出版社

2014年·北京

内 容 简 介

动画产业是动画艺术进入经济领域后的产物,动画艺术本身的历史要比动画产业的历史更为久远,所以本书中也对产业之外艺术动画的发展做了梳理和简单介绍。在明确了动画、分类、产业以及动画产业的盈利模式及动画产业链这些基本概念之后,本书按照动画出现、发展的顺序,首先介绍了北美动画的发展,其中包括目前处于商业动画霸主地位的美国和被称为“艺术动画圣地”的加拿大。

由于文化和意识形态上的差异,欧洲动画风格分为西欧(主要是法国和英国)与东欧(前苏联、俄罗斯,前南斯拉夫以及捷克斯洛伐克)两个非常分明的阵营。

提到亚洲动画,日本是一个绕不开的话题。而韩国作为后起之秀,其实力与发展前景亦不可小觑。中国动画虽然经历了一段时间的停滞,对动画感兴趣的读者也应知道中国动画曾经的辉煌、对世界动画做出的贡献以及当前我国动画产业所处的现状。

图书在版编目(CIP)数据

中外动画产业发展简史/张希,张慧临编著. —北京:海洋出版社,2014.9
ISBN 978-7-5027-8941-1

I. ①中… II. ①张…②张… III. ①动画片—产业发展—历史—世界 IV. ①J954-091

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 197816 号

书 名: 中外动画产业发展简史

编 著: 张 希 张慧临

责任编辑: 张鹤凌

责任校对: 肖新民

责任印制: 赵麟苏

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 室)
100081

技术支持: (010) 62100057

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077

网 址: www.oceanpress.com.cn

承 印: 北京画中画印刷有限公司

版 次: 2014 年 9 月第 1 版

2014 年 9 月第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 13 (彩色 6 印张)

字 数: 250 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 45.00 元

本书如有印、装质量问题可与本社发行部联系调换

本社教材出版中心诚征教材选题及优秀作者, 邮件发至 hyjccb@sina.com

高等院校动漫（动画、漫画、游戏、数字媒体艺术） 专业“十二五”规划推荐教材专家委员会

总 主 编 张慧临

总 策 划 杨阅文 杨绥华

整体企划 邹华跃 张鹤凌

编委（按拼音顺序）

王六一 亚太动漫协会秘书长、国际图文图像北京协会
SIGRAF (Beijing) 副会长、国家扶持动漫产业
发展部际联席会议专家委员会委员、中国传媒大
学动画学院客座教授

韩红雷 中国传媒大学动画与数字艺术学院教师、副教授

凌 纾 上海美术电影制片厂原编剧，国家一级编剧

吕 欣 中国传媒大学动画学院，游戏专业系主任

强小柏 上海师范大学谢晋影视艺术学院动画系主任、教
授，国家一级电影文学编辑

薛燕平 中国传媒大学动画与数字艺术学院教师、副教授

杨阅文 中国电影评论学会动漫专业委员会主任，文化部
网络游戏内容审查委员会委员

杨晓林 同济大学电影研究所执行所长、博士后、副教授

姚晓明 南京财经学校动画专业带头人、英国伯恩茅斯学
院动画实习指导、资深动画制片人

张慧临 中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院院长、
副教授

高等院校动漫（动画、游戏、数字媒体艺术）专业 “十二五”规划推荐教材编写委员会

（按拼音顺序）

邓逸钰	刘璐	卢凯风	王垚
徐晨帆	阎盈汐	张慧临	张希



近年来,中国的动漫产业蓬勃发展,而动漫专业毕业生的就业情况却不容乐观,甚至出现连续3年被国家教育部“亮红灯”的情况。这其中有产业发展中存在的问题,但高校也难辞其咎,其中教学定位不明、与产业需求脱节是症结所在。如果任这种情况继续,振兴中国动画事业,重现中国学派辉煌,培养中国动画大师的愿望,就只能是梦想了。

所幸,一些学校对此种形势已有所认识,开始在自身授课体系内进行调整,希望通过介绍当前国内行业情况、将实际案例引进课堂、推行“工作室”制,扩展学生眼界、增强动手操作能力,使之符合产业对人才能力的要求。

中国传媒大学南广学院的动画与数字媒体艺术专业于2004年成立,定位为应用型本科院校。成立之初,两专业均采用中国传媒大学的教学方案。在多年的实践中,在本部教学方案的基础上,老师们根据南广学院学生的特点、所在地域相关产业状况,广泛吸收江苏省兄弟院校教学经验、业界专家的意见,借鉴国外发展较早的相关专业的教学内容和方法,逐渐形成了一套具有南广学院自身特色的课程体系和教学计划。从2008年至今,6届毕业生毕业创作的作品质量和毕业生在相关行业工作能力的反馈看来,这些方案和方法是行之有效的。

南广学院动画与数字媒体艺术专业教学的主要特点可以总结为以下两点。

体系结构完整。基础课程(美术基础、设计基础、理论基础)、专业基础课程、核心专业课程,直到综合实践(毕业设计),层层递进,让学生在打好坚实的基础之后,顺利地进入专业学习阶段,最终能够综合全部知识形成创作、制作完整作品的能力。而其中的每一个小的环节又自成体系。以动画专业的理论课为例,由动画概论、中外动画史、动画精品研究三门构成了由浅入深,由点到面,再由全面了解到深入剖析

的理论系统，为学生进入动画，进而制作动画打下理论基础。

教学结合实践。在教学的方法上，动画与数字媒体艺术专业各门课程均采用案例教学，选取经典的、最具代表性的案例以及最新的行业、产业案例进行深刻分析，以总结出创意、设计和制作的一般规律。在某些课程中，教师还会将这些案例作为练习的内容，带领学生重新制作，将成果与原作进行对比，以达到学生自我认识和领悟原理的目的。教师还会将行业一线公司正在策划或制作的项目引进课程，与公司员工同步进行，在这个过程中出现的困难、遇到的挫折以及产生成果的市场评判，会给学生真切的体会。

因为所采用的教学方法初见成效，也就有了想要将其出版，与更多院校分享经验的想法。通过召开教学研讨会，与淮阴师范学院、同济大学、上海师范大学、广西师范大学、常州纺织职业技术学院、正德学院、钟山学院等兄弟院校的教学负责人、一线骨干教师以及众多动漫企业负责人的交流、沟通之后，教材的想法终于初步成型。

本套丛书的特点主要有以下三点。

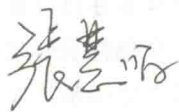
编写依据充分。教材设置按照教育部颁布动漫专业课程编写，结合教学过程中出现的问题以及学生实践的反馈，对之前教案进行不断调整、修改，使其既保证教学要求，又能够尽量兼容并蓄。

素材案例丰富。充分考虑课程自身特点，搜集大量素材、案例，并将实际制作案例引入课堂，在介绍基础知识的同时，又使学生对基本行业情况有所了解。

多种媒体呈现。除了纸质图书，还结合课程特点，制作视频、课件，方便读者使用。

该套丛书是南广学院以及江苏、浙江等十几家高等院校动画、游戏以及数字媒体艺术专业教师多年教学经验的总结，我们愿意与致力于数字艺术领域教学的同行分享，但由于方方面面的局限，其中一定有不妥甚至错误之处，恳请同行、专家批评指正，帮助我们完善，愿我们共同进步，愿我国的数字艺术教育水平不断提高。

中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院院长





动画诞生的近百年以来,无数作品经历岁月的洗礼,大浪淘沙之后,那些经典如颗颗璀璨的珍珠散落在历史的夜空,供后来人不断品味、揣摩、研究,从而温故知新。

熟悉这些作品的制作手法、产生时代、所代表的风格以及对动画乃至电影行业发展产生的影响都成为了解动画行业的先决条件。我们根据出品地区将这些作品分类,以时间为依据将其串起,同时辅以对标志性的重要人物、风格、流派进行介绍,试图给读者理出几条清晰的线索,将散落的珍珠变成耀眼夺目的项链,希望它们能够开拓读者的眼界,启发读者创作更优秀的动画作品。

本书针对当前国内动画本科教学的实际情况,将动画置于产业环境之下,以动画家为线索介绍作品的同时,分析各国动画产业发展的特点和状况,让学生从经典作品中了解动画发展的脉络,建立对动画产业尽可能准确、宏观、初步的印象,对于有志于在动画领域发展自己事业的动画专业学生来说,了解产业发展和了解动画艺术本身同样重要。

动画产业是动画艺术进入经济领域后的产物,动画艺术本身的历史要比动画产业的历史更为久远,所以本书中也对产业之外艺术动画的发展做了梳理和简单介绍。在明确了动画、分类、产业以及动画产业的盈利模式及动画产业链这些基本概念之后,本书按照动画出现、发展的顺序,首先介绍了北美动画的发展,其中包括目前处于商业动画霸主地位的美国和被称为“艺术动画圣地”的加拿大。

由于文化和意识形态上的差异,欧洲动画风格分为西欧(主要是法国和英国)与东欧[主要包括苏联(1917—1989)及后来的俄罗斯、南斯拉夫(1929—2003)以及捷克斯洛伐克(1918—1992)]两个非常分明的阵营。

提到亚洲动画,日本是一个绕不开的话题。而韩国作为后起之秀,其实力与发展前景亦不可小觑。中国动画虽然经历了一段时间的停滞,对动画感兴趣的读者也应知道中国动画曾经的辉煌、对世界动画做出的

贡献以及当前我国动画产业所处的现状。

通过这样的梳理 我们希望帮助读者了解历史,更希望服务当下。结合本国历史和文化特点是各国动画产业立足的基础。我国动画历史较长,但动画产业起步较晚,面对当今的世界局势,学习和转变尤为重要。

在收集资料和整理文字的过程中,同学、同事以及朋友们帮助极大,在此向李琳、张晶、孙健环、孙雅楠、顾丞峰、姚晓明及常宁生等表示感谢。

本书尽可能做到条理清晰、言简意赅,并深入动画产业的方方面面,进行剖析和总结。但囿于笔者学识和资料的有限以及国际动画产业发展的迅猛,不当和不周之处比比皆是,还请同行专家、读者给予批评指正。

2014年8月

笔者



第一章 认识动画产业 1

- 第一节 动画及其分类 2
- 第二节 动画产业 3
- 第三节 动画产业的盈利模式 4

第二章 北美动画 7

- 第一节 美国动画 8
 - 一、美国动画开创期 (1907—1927) 8
 - 二、迪斯尼公司发展史 15
 - 三、迪斯尼之外的动画公司简介 38
- 第二节 加拿大动画 43
 - 一、诺曼·麦克拉伦 44
 - 二、弗雷德里克·贝克 46
 - 三、卡洛琳·丽芙 48
 - 四、考·浩德曼 49

第三章 西欧动画 51

- 第一节 法国动画 52
 - 一、早期的实践者 52
 - 二、保罗·格里莫 53
 - 三、AAA 工作室 55
 - 四、疯影动画工作室 56
 - 五、近年法国动画电影的发展 58
 - 六、推动法国动画产业发展的因素 60
- 第二节 英国动画 62
 - 一、约翰·哈拉斯 62
 - 二、乔治·杜宁 63
 - 三、阿德曼动画公司与尼克·帕克 64

第四章 东欧动画 67

第一节	苏联、俄罗斯动画.....	68
一、	俄罗斯动画的萌芽期 (1912—1929).....	68
二、	苏联动画发展阶段 (1930—1939).....	69
三、	苏联动画的黄金时期 (1940—1959).....	70
四、	苏联动画风格转变时期 (1960—1990).....	72
五、	新时期的到来——俄罗斯动画 (1991 年至今).....	78
第二节	南斯拉夫动画 (萨格勒布学派).....	80
一、	萨格勒布学派.....	80
二、	代表人物和作品.....	80
三、	创作风格.....	84
第三节	捷克斯洛伐克动画.....	85
一、	杰利·川卡.....	85
二、	赫蜜娜·提尔洛娃.....	87
三、	卡尔·齐曼.....	90
四、	布莱蒂斯拉夫·波亚尔.....	91
五、	扬·史云梅耶.....	92
六、	《鼹鼠的故事》.....	93

第五章 亚洲动画 95

第一节	日本动画.....	96
一、	日本动画产业模式及特点.....	96
二、	日本动画发展状况.....	97
三、	日本动画成功的要素.....	122
第二节	韩国动画.....	124
一、	早期的动画作品.....	124
二、	原创动画的低潮和动画代工的兴起 (20 世纪 70 至 90 年代).....	125
三、	从动画加工走向创作 (20 世纪 90 年代).....	126
四、	韩国动画的新发展 (21 世纪).....	127
第三节	中国动画.....	130
一、	中国动画早期历史 (1949 年之前).....	130
二、	计划经济体制下的中国动画 (1949—1983).....	137
三、	走向市场经济的中国动画 (1984—1989).....	165
四、	中国商业动画的雏形 (1990—2004).....	177
五、	中国动画产业的兴起 (2004 年至今).....	189

参考文献.....	198
-----------	-----

第一章

认识动画产业

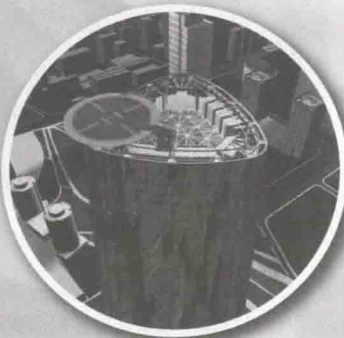
本章学习提要

- (1) 了解动画以及动画的分类。
- (2) 认识动画产业、产业链的构成以及动画产业的运行和盈利模式。

【引言】

本书将分国别介绍世界动画产业发展状况，作为开篇章节，简要介绍一些动画的基本知识，尤其是动画产业链的概况和动画产业盈利模式，方便对之后章节的阅读理解。

建议课时数： 4



第一节 动画及其分类

动画是什么？动画是利用人眼的“视觉暂留”现象，通过“逐格拍摄，连续放映”技术，使得原本没有生命的事物产生有生命运动的影像。

动画不是“会动的画”，而是“画出来的运动”的艺术。每格画面与下一格画面之间所产生的效果，比每一格画面本身的效果更为重要。

——【加拿大】诺曼·麦克拉伦^①

凡是应用动画手段制作出来的视听作品都叫动画作品。动画作品分为观赏动画和应用动画。应用动画是如工业工程（图 1-1）、建筑设计（图 1-2）、医学类的器官病变模拟（图 1-3）、电影特效等（图 1-4），而本书探讨的动画都是属于观赏动画。观赏动画又可以按照不同标准分门别类，按照制作目的就可以分为商业动画和艺术动画。本书着重探讨的是以盈利为目的而进行制作的商业动画，对非盈利为目的而创作的艺术动画只作简略介绍。当动画作品进入经济领域，成为商品，围绕着它形成了国际化的庞大的动画产业。动画片的生产与电影、电视剧等大众娱乐消费品相类似，都是艺术与技术的结合体，其生产依赖工业技术的发展、大量资金和人才资源的投入，这也就决定了动画所处的跷跷板两头——一头是艺术，另一头是市场——时时需要维持平衡。

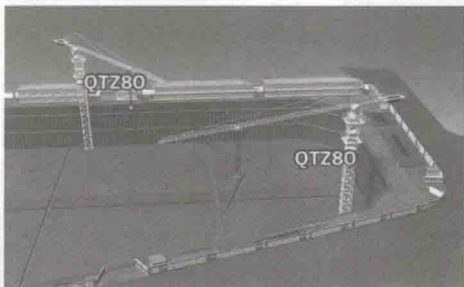
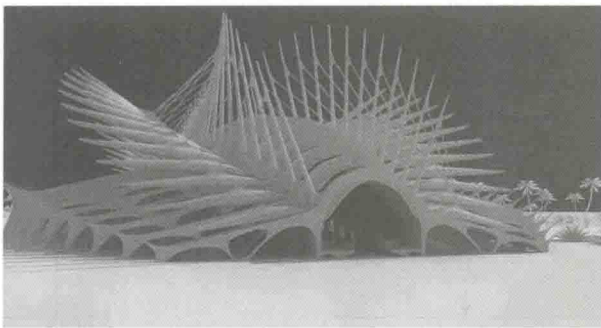


图 1-1 工业工程动画

^① 诺曼·麦克拉伦，加拿大国家电影局动画部创始人，著名动画家，一生作品获奖众多，以实验动画为主，带领加拿大国家电影局动画部创出骄人成绩。



(a)



(b)

图 1-2 建筑设计



图 1-3 医学类动画



图 1-4 电影特效

第二节 动画产业

按照国际惯例，动画产业由动画制片（包括前期市场调研和动画片的策划、制作）、动画营销（包括动画片的销售和播放）以及动画衍生产品的开发、营销等环节所组成的产业链条（图 1-5）。

仔细观察产业流程，就可以发现：动画产业链是一个环形，创意优秀、制作精良的动画片通过一系列商业发行活动，尽可能占用最多的播出平台，这样做不仅可以尽可能地收回动画制片的投入，同时还可以争取最大量的观众，使得其中的形象成为被大众广为接受的“符号”，这样就能够为衍生产品的开发和销售开创良好的局面，而衍生产品往往才是动画片收益的真正来源。

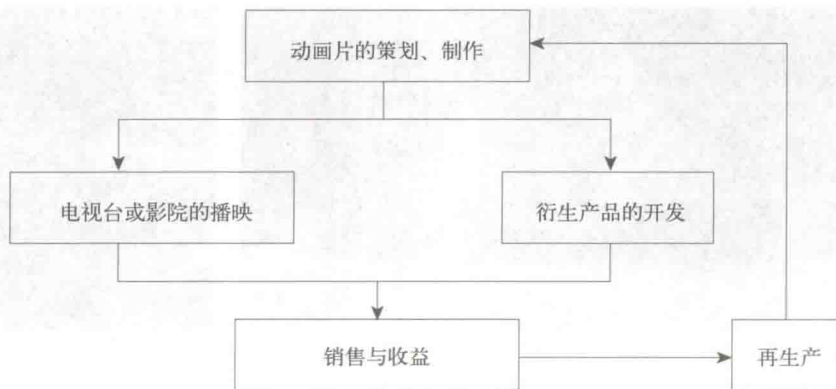


图 1-5 动画产业链流程

可见，动画片只有在健全的产业盈利模式中，才可以获得可观的利润，再将更多的资本投入到动画片的策划和制作当中去，循环往复地扩大再生产。这一循环能够为制作者提供源源不断的资金和制作经验，提高产品质量，在开辟新的制作道路和方向，带来技术、观念更新的同时，获得更多的收益。

2005 年，日本动画产业的年营业额达到 230 万亿日元，已经成为了日本第三大产业，广义动画产业已经占日本 GDP（国内生产总值）十几个百分点。根据日本贸易振兴会公布的数据，2003 年销往美国的日本动画片以及相关产品的总收入为 43.59 亿美元，是日本出口到美国的钢铁总收入的 4 倍。漫画、动画、图书、音像制品和特许经营周边产品在日本已经形成了一整套“产业链”，推动着日本经济的发展。著名新制度经济学家青木昌彦就认为：日本正处于自明治维新以来又一次伟大的历史转折中，其结果是在日本出现了动漫、娱乐等系列超过汽车工业的赚钱产业。

第三节 动画产业的盈利模式

从图 1-6 中可以清楚地看到动画产业的收入来源。

据相关资料显示，一部动画片经过播映，只能收回制作成本的 20%~30%，即使是运作成熟的日本动画，在电视台播出也只能收回 50% 成本。而收回投资并盈利的重任就要由“衍生产品”来承担了。动画衍生产品是一个庞大的产品群，可以说包罗万象，总结起来有三大类，

即传统制造业、会展和主题公园。其中，动画形象授权就是动画形象与传统制造业产品结合的一种方式。通过这种方式产生了众多的“卡通富豪”，迪斯尼旗下的米老鼠和它的朋友们就位列其中。2003年《福布斯》杂志推出的“虚构形象富豪榜”中，米老鼠以58亿美元位居榜首。除此之外，迪斯尼公司拥有众多的动画明星形象，它们的衍生产品包括从音像制品、漫画书籍、文具、玩具、服装等直至授权专卖店、卡通频道等一系列相关产业，最终建立起一个动画王国——迪斯尼乐园，包含了游乐设施、影院、餐厅、商店、旅馆等，并且同时创造了“混合消费”^①这一模式，完整的产业链使得迪斯尼实现了利益最大化。



图 1-6 动画片的收入来源

当下中国的动画产业也在不断完善自己的产业链，一改之前动画产业“缺环断链”的窘境。广东原创动力文化传播有限公司在2004年创作了电视动画片《喜羊羊与灰太狼》（图1-7），2005年，总共500集的动画片《喜羊羊与灰太狼》开始在多家电视台热播。2008年，与上海文广新闻传媒集团合作开发了动画电影《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》（图1-8），票房很快突破1亿元，刷新了中国动画影片的纪录。随后，喜羊羊的卡通形象被委托给香港的专业公司来开发和经营，在图书、服装、玩具、学习用品、人偶剧、动漫乐园等领域全面出击，授权门类多达200个。可以说，动画片《喜羊羊与灰太狼》探索了国产动画片产业链良性运行的模式。现在越来越多的动画公司自觉地按动画市场规律办事，从策划开始将动画产业链的每一个环节考虑在内，加强动画产业内部的纵向合作，强化动画品牌的影响力，延长动画品牌的生命力，提高整体竞争力。

^① 混合消费：有业内人士将迪斯尼首创了围绕公园游览进行的商品买卖、餐饮、电影等的消费模式称为“混合消费”。



图 1-7 电视剧《喜羊羊与灰太狼》



图 1-8 电影《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》

本书将分国别介绍各国产业动画发展的状况。在此着重介绍动画产业良性发展的国家：如美国和日本——这两个国家的动画产业虽然同样获得了巨大成功，其运作方式却是截然不同、各有特色。与美国同属北美国家的加拿大，作为商业大潮中始终坚守艺术动画创作阵地的国家，其独善其身的本领同样让动画界叫绝。欧洲作为美国文化的重要源头之一，其动画产业发展的实力不可小视。同时，由于其文化种类的丰富性，又与美国动画产业区别明显。因此，欧洲动画产业也是本书介绍的主要内容。本书也对踏入产业化道路较晚的韩国和中国动画其现状作了简要介绍和分析。