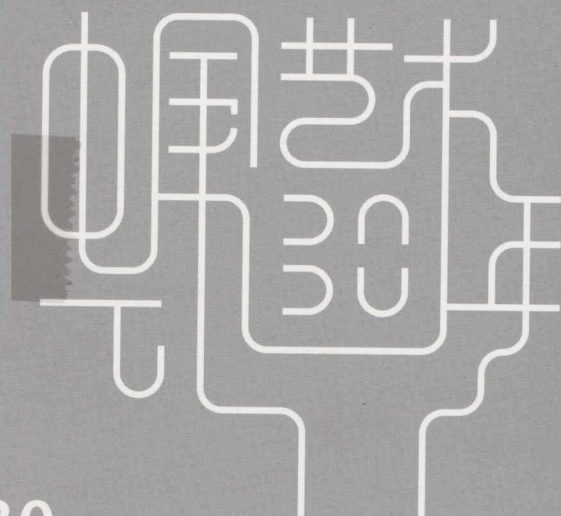


中国动画
艺术三十年

中国动画艺术三十年



30 Years of China Artistic Animation

中国艺术动画三十年

常虹 徐育忠 薛燕平 梁超 编著

图书在版编目 (C I P) 数据

中国艺术动画三十年/常虹等编著. —杭州: 浙江大学出版社, 2008.12

ISBN 978-7-308-06429-3

I. 中... II. 常... III. 动画-鉴赏-中国-1978~2008
IV. J 218.7

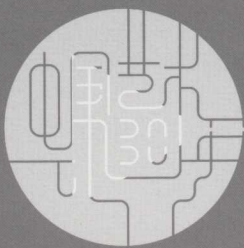
中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第194683号

中国艺术动画三十年 常 虹 等编著

责任编辑	俞亚彤
装帧设计	马 聪
出版发行	浙江大学出版社 (杭州天目山路148号 邮政编码 310028) (网址: http://www.zjupress.com)
排 版	杭州开源数码设备有限公司
印 刷	杭州富春印务有限公司
开 本	787mm×1092mm 1/12
印 张	14
字 数	240千
版 次	2008年12月第1版第1次印刷
书 号	ISBN 978-7-308-06429-3
定 价	150.00元 (含光盘)

版权所有	翻版必究	印装差错	负责调换
------	------	------	------

浙江大学出版社发行部 邮购电话: 0571-88925591



序

张松林

中国美术学院常虹教授要我为本书写篇序言，我欣然同意了，因为在纪念“改革开放”三十周年之际，浙江大学出版社出版《中国艺术动画三十年》一书，是一件很有意义的工作。着重评价三十年来我国艺术性动画短片方面所取得的成就，以这样一个视角来诠释动画艺术这一领域的文化价值和发展状态是很有必要的。

区别于影视动画长片和系列片之外的艺术性动画短片，是动画片家族中一个与众不同的形式。这些作品大都具有寓意深刻、形式新奇、风格别致、材质特殊以及富有创新精神和时代新潮等许多特点。动画艺术家们常常在这种创作中发挥丰富想象和个性风格对动画艺术进行探索和实验，成为世界各地举办的国际动画节上进行展示、交流、比赛的主要作品。虽然它不具有太多的商业性，但它的繁荣和发展，对整个动画艺术提高水平和培育人才都将发挥重要的影响和作用。

在《中国艺术动画三十年》出版之际，我提几点希望：

第一，希望更多的动画艺术家以及动画爱好者积极参与艺术动画短片的创作。因为这类作品不限长度、不需太多资金，甚至一个人也可以在电脑上完成，主要在于艺术的自我追求，展现个人的艺术才华。

第二，希望对动画艺术的理论、评论和学术研究方面能引起相关媒体和专家学者更多的重视，使这类研讨更加活跃，就某些热点议题进行深入广泛的探讨，以改变目前比较沉寂的气氛。

第三，希望从事动画教育的动画院校能更好地成为艺术动画短片创作的主要阵地，从本书所列举的很多作品，已经证明了这一点。因为它最适合作为学生毕业创作的实习内容和动画老师们进行艺术实验的研究课题。希望动画院校今后能有更多精品佳作问世。

心飞翔
梦想

张松林

序二

孙立军



近年来，国家大力扶持动漫产业，大大小小的动漫基地在全国各地纷纷成立。中国动画似乎在几年内迅速形成如火如荼的发展之势。然而，在产业形势蒸蒸日上的同时，商业包装的华丽外衣下的动画原创领域里，我国与其他动画大国的差距是业界内外人士有目共睹的。行业产品有量而缺质的现象，成为亟待解决的问题。

新中国成立以来，中国动画曾经取得过令世人瞩目的成就。当时的“中国学派”成为世界动画界独树一帜的风格，其民族化的本质和高贵的艺术品质，让欣赏这些动画的人们叹为观止。《牧笛》、《小蝌蚪找妈妈》、《九色鹿》等短片一直为众人津津乐道；而《大闹天宫》、《天书奇谭》、《哪吒传奇》等影院动画作品，更是倾注了创作者们巨大热忱的呕心沥血之作，成为具有划时代意义的里程碑式的作品。国产艺术动画由此走到了一个相当的高度。

随着改革开放，计划经济体制向市场经济体制转型的深入，人们越来越相信“经济发展是第一要务”。在这种思想的指导下，人们的物质生活水平越来越高；然而同时，艺术与文化却受到了忽视。动画作为一种文化艺术形式，也受到一定的影响。

20世纪80年代后期到90年代，国产艺术动画一直处于停滞不前的状态。如果我们把动画产业中商业和艺术的部分分别比作人的两条腿，那么，商业之腿正在大踏步向前走，而艺术之腿，不仅无法迈进，甚至有倒退的趋势。由于艺术动力的不足，导致原创力量的缺失。在整个动画产业链中，人们往往过多地考虑了商业效益和赢利目的，从而或多或少放弃了艺术追求。这种发展，不能不说是一种令人忧心的畸形发展。

纵观美、日等动画大国的发展历程，不难发现艺术动画在整个动画产业发展过程中的重要作用。艺术动画作为

产业的先驱，提供了源源不断的原始创作动力和灵感，在这个基础上，动画成为一种商业产品之后才会更有生机，更具灵魂和活力。当今的中国社会，人们难以避免浮躁和急功近利的心态，艺术动画作为先驱的必要性被忽视，于是，出现了商业和艺术两条腿跛腿走路的现象，久而久之，会形成恶性的后果。

目前的国产动画领域，艺术短片数量稀少。并且，艺术创作的生力军，主要依赖高等院校，如北京电影学院、中国美术学院、吉林艺术学院、中国传媒大学、中国戏曲学院等。这些学校的动画师生们，一直坚守在艺术动画的阵地上。本书着重介绍了中国艺术动画近30年来的坎坷之路，旨在普及艺术动画，让人们了解国产艺术动画发展的动向。

2000年之后，国家扶持的政策出台，动画行业有了发展之势。借这个机会，动画人可以大展身手；同时，艺术动画应该及时受到业内人士的关注。市场如果能够给出更加良好的环境，越来越多的人才能全身心投入原始的艺术创作中去。一旦如此，动画艺术作为商业产品投入市场之后，才能具有更持久的生命力和更原汁的品味。

相信在不久的将来，中国动画会成为文化艺术产业中的一朵瑰丽之花。



中国动画发展三十年概述

徐育忠

改革开放三十年，中国经历着政治、经济、文化等各方面的深刻变革，而这种变革也对中国动画的发展起到了决定性的作用。伴随着这段特殊而伟大的时期，中国动画经历着翻天覆地的变化，这是中国动画过去几十年所没有的。变革、发展和走向未来繁荣是这个时代的使命，机遇和挑战是这段时期最重要的特点。

第一章 中国动画的复兴（1978—1988）

代表性动画短片：《三个和尚》、《哪吒闹海》、《鹿铃》、《鹬蚌相争》、《山水情》、《火童》、《超级肥皂》、《雪孩子》、《好猫咪咪》、《狐狸打猎人》、《新装的门铃》、《猴子捞月》、《不射之射》（中日合拍）、《草人》、《蝴蝶泉》、《人参娃娃》、《三毛流浪记》等。

代表性影院长片和动画系列片：《金猴降妖》、《天书奇谭》、《葫芦兄弟》、《黑猫警长》、《邈邈大王奇遇记》、《阿凡提的故事》等。

一、改革开放初期的动画

1976年，历经了十年之久的“文化大革命”终于结束，中国社会开始进入重要的转折和变革时期，政治、文化、经济各方面都面临着深刻的变化。从对“文化大革命”的反思到对“四人帮”的批判，1978年关于真理标准问题的讨论和中国共产党十一届三中全会的召开，中国社会经历着划时代的变革。长期的思想禁锢开始得到解放，确立了“解放思

想，开动脑筋，实事求是，团结一致向前看”的指导方针。十一届三中全会全面开启了中国改革开放的闸门，将改革开放确定为基本国策。中国进入了一个全新的历史时期。

从1978年至1980年，中国社会生活贯穿了对“四人帮”的批判，对“文艺黑线”以及极左思潮的彻底清算，对“四个现代化”的憧憬和对科学的宣传，动画片的创作也表现出其过渡时期的复杂性。对“两个凡是”和真理标准问题的讨论全面展开，使人们从过去个人崇拜和教条主义的枷锁中逐步解脱出来，思想空前活跃。但是，由于又处在“文革”结束初期，文艺创作思想的变革还保留着浓厚的“文革”时期的“以阶级斗争为纲”的特点，创作理念暴露出强烈的阶级斗争的硝烟和浓重的时代政治意识，具有代表性的有揭批“四人帮”文化专制主义的《画廊一夜》；有力图摆脱现实主义，充满斗争意味的《奇怪的病号》。据不完全统计，上海美影厂在1978—1980年这三年里共生产影片39部，其中1978年完成12部（30本），1979年完成11部（29本）。1980年完成16部，这些影片当中，有些并未完全摆脱“文革”时期文艺创作思想的影响，内容上强调路线斗争，艺术手法上还是遵循“三突出”的创作原则：人物形象概念化。

同时，在这三年中，中国动画片创作人员随着社会的巨大变革，也迅速调整创作思路，创作出一批题材丰富、风格各异的优秀作品。除了在“文革”期间被封存的《神笔》、《牧笛》、《金色的海螺》、《大闹天宫》等得到公映，新的一批动画短片开始制作和杀青。随着在“文革”中被打击迫害的动画艺术家的平反，中国动画创作人员得到了前所未有的思想解放和创作热情，中国动画开始复苏。其间有教育孩子们要勤学本领的《好猫咪咪》；有对美好未来憧憬向往的《母鸡搬家》，有充满浪漫主义和唯美主义风格的优秀影院动画片《哪吒闹海》、艺术短片《雪孩子》、有宣扬科学的科幻片《丁丁战猴王》，以及剪纸片《狐狸打猎人》、《八百鞭子》、《张飞审瓜》、《刺猬背西瓜》等；其间，我国动画历史上第一部系列木偶剧《阿凡提》也在那个时期开始制作。

这三年中，我国动画片连续在国际上获奖：1978年，水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》在南斯拉夫第三届萨格勒布国际

动画电影节上获一等奖；动画片《大闹天宫》（上、下集）在英国第二十二届伦敦国际电影节获最佳影片奖。1979年，水墨动画片《牧笛》，在丹麦第三届欧登塞国际童话电影节获金质奖。1979年，动画片《人参娃娃》获得埃及第一届亚历山大国际电影节最佳儿童片奖。1980年，剪纸片《狐狸打猎人》获得南斯拉夫第四届萨格勒布国际动画电影节美术奖。这些获奖作品，带动了中国动画走向国际舞台，结束了10多年的闭关历史，为中国动画艺术风格的确立奠定了国际地位。

1978—1980年是中国动画最关键的几年，中国动画经历了从衰落到复苏的重要历史阶段，由于处在社会历史大变革的特殊时期，动画作品也呈现出其特殊性和复杂性。既有“文革”时期阶级斗争的创作理念，又有批判“四人帮”的时代政治特点，同时肯定解放思想，实事求是，提倡科学，顺应改革开放，走出国门的时代特征，多种特点交织在一起，人们在反思和变革的进程中不断地创作动画作品，为动画事业的下一个辉煌奠定了基础。

二、改革开放初期的中国动画——黄金时期

新中国成立的几十年中，中国的动画片生产和其他电影产品一样，是由国家下达生产指标、国家拨款，生产完成后由国家收购，最后由国家的电影公司发行。一切都由国家包办，不存在市场机制，动画生产单位不存在盈亏。整个中国动画产业是在计划经济的体制下，这种模式对动画产业的发展是具有双刃剑的作用。一方面对动画艺术短片的发展提供了很好的创作土壤，另一方面对商业性动画片是有制约作用的，压制了其健康发展。所以在这种计划经济体制下，在改革开放的新时代背景下，涌现了一大批动画艺术家和艺术作品，他们可以吃着“皇粮”安心地追求自己的动画艺术梦想。这一批艺术家本身就是美术工作者或者画家，所以，在作品的形式上更多地展示了其对中国传统美术形式的理解和追求，作品的特点更多的是美术短片，个性化和唯美主义是这一时期作品的主要特征。随着改革开放的进一步深入，创作人员思维更加活跃和大胆，涌现出一批动画语言上追求鲜明个性，主题内涵上揭示社会心理、人性弱点，展现人生和艺术高远境界的作品。各种动画艺术形式被不断尝试，进而在这段特殊历史时期，出现了中国

动画事业的空前繁荣,从原来只有上海美术电影制片厂“独脚戏”的状况发展成全国十几个创作基地。国际性的动画大奖获得者也频频闪现中国人的身影,这是社会环境造就的状况,也是必然的和合理的。

这一时期,中国动画的繁荣主要表现在:一、产量稳定,其间共生产了100多部作品,4000多分钟,是以往40年的产量的全部。作品主要是动画短片,制作精良,技术成熟。动画系列长片相对较少。二、涌现了十几个成熟的制作基地和较大的创作队伍,从业人员也是有史以来最多的,动画艺术家人才辈出,为当代动画事业的发展积累了人才储备。像特伟、徐景达(阿达)、王树忱、严定宪、何玉门、胡进庆、唐澄、钱运达、林文肖、钱家骏、曲建方、戴铁郎、常光希等等,都是这段时期在动画事业上达到辉煌的导演。三、在国际上获奖的数目也是历史之最,各种奖项30多个,确立了“中国学派”在国际上的影响力。四、动画艺术形式的探索是中国历史上最丰富的时期,题材也是最广的,思想内涵也是最深刻的。

其间的动画短片主要有以下几个特征:

(1) 追求形式、风格、特征的多样化

如《山水情》采用国画水墨的风格;《崂山道士》和《愚人买鞋》采用木偶和国画山水结合的风格;《善良的夏吾冬》采用新疆民间壁画的风格;《南郭先生》采用中国传统汉画像砖的表现形式;剪纸片《草人》模拟中国工笔花鸟的风格特征拍摄;《三个和尚》将漫画和写意背景完美结合;《除夕的故事》采用传统年画的风格等等。艺术风格的多样化尝试是这个时期最重要的特征。

(2) 追求民族风格是这个时期的主旋律

在这一时期创作的动画短片都具有对中国传统美术、传统民间美术和工艺美术进行再挖掘和借鉴的特点,除了创作人员中本身就是国画家、工艺美术师等原因外,追求中国传统美术风格是确立“中国学派”的灵魂和核心。艺术家们遵循“民族的就是世界的”的创作理念进行创作,这也是频频在国际上获奖的根本原因。如《鹬蚌相争》和《螳螂捕蝉》借鉴了中国水墨国画的特点;《九色鹿》采用敦煌壁画的元素;《哪吒闹海》吸收了很多中国民间美术的造型特征;

《张飞审瓜》吸收了中国传统皮影戏的特征;《老鼠嫁女》采用传统中国民间剪纸等。

(3) 题材大量采用民间故事、神话、成语、寓言故事等

我国的民间传说、少数民族的民间故事、古代成语典故及寓言的故事等是这段时期作品的主要内容,通过对这些题材的挖掘和深化,揭示其深刻的内涵及讽刺意义,这也是“中国学派”追求民族特色的主要特征。如《三个和尚》、《鹬蚌相争》、《螳螂捕蝉》等就是取材于成语典故,《水鹿》、《崂山道士》、《曹冲称象》、《龙牙星》、《猴子捞月》等取材于民间传说。纵观这段时期的动画题材内容,民族性是主旋律。

(4) 探索和尝试科学题材

从“四人帮”垮台后的几年间,中央提出了实现“四个现代化”的战略目标,全国上下掀起了宣传科学、普及科学的浪潮。具有现实意义的、对孩子有启发科学探索的,有教育意义的动画片也开始成为动画艺术家创作的内容题材。如《我的朋友小海豚》、《丁丁战猴王》、《小红脸和小蓝脸》、《小小机器人》等。这些题材动画片对开创未来科幻动画片做了一些有益的尝试,是过去几十年里所没有的,也是这段时期的特点。

(5) 哲理性现实题材短片的繁荣

自从《三个和尚》成功制作以来,这一创作风格得到了延续,以故事揭示哲理,启发和引导人们对真善美的思考,讽刺丑恶的现象,是这个时期动画创作的一个重要特征。哲理性动画短片开始繁荣。如《超级肥皂》、《新装的门铃》、《争执》、《强者上钩》、《独木桥》等。这类作品往往通过一个简单的故事来揭示后面深刻的含义,这在80年代中后期这类动画片独树一帜,一改以往动画片只给儿童娱乐的状况。动画创作者开始制作一些给更大年龄和更有理解力的观众看的作品,哲理片的讽刺和深刻内涵吸引了成人对动画片的兴趣。这也是80年代中国动画片出现的一个重要现象。

从1978年到1988年这十年间,中国社会经历着翻天覆地的变化,中国动画也经历了从衰落到繁荣的重要变化,是时代变化造就了中国动画的基本面貌和特征。浪漫主义、唯美主义和对真善美的追求是这个时代的主旋律,对美好未来的

憧憬、开放的心态、传统的继承和发扬推动了中国艺术动画在这一时期的繁荣。

第二章 中国动画的转型和发展(1988—1998)

代表性动画短片:《漠风》、《十二只蚊子和五个人》、《雁阵》、《高女人与矮丈夫》、《眉间尺》、《莲花公主》、《兰花花》、《小草》、《方脸爷爷和圆脸奶奶》、《猫和鼠》、《OK》、《牛和鹿》、《大盗贼》、《魔方大厦》、《七色花》、《伞》等。

代表性电视系列片:《自古英雄出少年》、《鲁西西奇遇记》、《舒克与贝塔》、《大头儿子和小头爸爸》、《哈哈镜花缘》、《封神榜传奇》、《蓝皮鼠与大脸猫》、《太阳王子》、《海尔兄弟》、《奇异的蒙古马》等。

一、国外动画的冲击和观念的转变

随着改革开放的进一步深入,人们的生活水平和审美能力也在进一步提高。到了80年代中后期,由于电视机的逐步普及中国家庭,中国电视行业开始走向繁荣。人们的精神娱乐生活由原来单一的影院走向多元化,电视逐步替代了电影成为主要的文化娱乐方式。大量的电视产品开始丰富我们的生活。动画片作为儿童精神娱乐生活的主要内容,也开始通过电视这一新的媒介走向我们的生活。社会物质生活的巨大变化决定了动画产品也面临着巨大的变革和发展。从1981年日本系列动画片《铁臂阿童木》在中央电视台的连续播出以来,日本、美国的动画产品开始大规模登陆中国,由于其廉价的播映版权费用和新鲜、幽默、娱乐性极强的内容,使其在中国获得了极大的推广和收视率。到了80年代末,整个动画市场几乎被日、美占领,大量的外国动画制作公司也随之而来,中国动画面临了新的困境和转折。

从1995年起,中国电影放映公司对动画片不再进行统购统销,不再进行计划经济模式下的生产方式和经营方式,逐步放开将动画推向市场。中国的动画产业面临着从制度到市场,从技术到媒介,从人才到文化全方位的压力和变革。首先从制度上,这段时期结束了中国长达四十多年的由国家统购统销的现状,动画进入“断奶”期,打破了创作队伍吃

“皇粮”的状况,被抛到了市场上,对于市场的需要无所适从。其二,外国动画的进入,本身在国际市场中已经脱颖而出的优秀动画片,以其超级廉价甚至免费的方式进入中国,《铁臂阿童木》、《森林大地》、《花仙子》、《尼尔斯骑鹅旅行记》、《米老鼠和唐老鸭》、《蓝精灵》、《忍者神龟》、《变形金刚》等等一大批优秀电视动画系列剧充斥中国动画市场。国内根本没有好的迎合市场需要的动画系列片与之抗衡。同时,在政策上也没有真正保护国产动画的发展。其三,新技术、新传媒的不断更新。这个时期是动画实现技术革命的时期,电脑数字技术逐步替代原来的胶片手工技术,原来一批老的动画艺术家无法面对这一新的数字技术革命,出现了人才的断层。同时,电视作为新的大众传媒工具,一改以往电影动画的概念,在国产电视动画系列片上也出现了空洞,动画产业没有及时跟上社会物质生活的快速变革。其四,外来动画产品的高度娱乐化的风格冲击着过去动画说教式、唯美化的创作理念,大众娱乐的动画彻底满足了观众尤其是儿童的需要,中国动画的优势随着时代的变化逐渐减小。与之相对应的制作人才可说为零。原来美术电影制片厂的大量年轻制作人员在无法获得市场生存的条件下,进入外国动画公司,中国动画人才流失严重。但这些人才在其全新动画理念的外国公司中,磨炼成了为下一个十年中国动画发展的核心人才。

1988—1998年这十年动画的基本特征:

(1) 传统根文化的缺失

对于前十年中国艺术动画的辉煌其核心就是对传统根文化的挖掘,创作者从传统绘画、民间美术、戏曲、民间音乐、传统文学中汲取营养,再现中国传统审美情趣,在艺术性上获得了极大的成功,也确立了“中国学派”的风格。但20世纪90年代,以大众娱乐为核心的日、美动画片彻底打破了这一价值体系,媒体在市场利益的驱使下,大规模的日、美动画席卷全国,文化的审美心理和文化认同被修改,动画的日、美模式在观众心里被牢固确立起来,模拟日、美动画风格,粗劣的,缺失文化根性和民族性的作品大量出现。

(2) 原创力缺失

由于20世纪90年代初大量外资动画加工公司的兴起,

原来的国内动画生产单位人才严重流失，他们被高薪吸引从事国外动画片的加工，而对于动画前期的核心原创阶段没有接触的机会，原创性的工作几乎没有被重视。国内自主原创由于人才缺失而陷入尴尬境地，中国动画人才出现断层。同时，由于市场机制的引入，动画新观念的转变，原有的国内动画企业还未能适应新的经营理念，适合市场需要的原创性动画几乎没有。同时也由于日、美动画的泛滥，日、美动画审美的模式化深入人心，直接导致了原创力的缺失。

（3）对新技术新媒体的关注和学习

这十年是中国计算机技术进步最迅猛的十年，用“日新月异”形容毫不为过，随着计算机、电视、网络、通信技术的不断进步，不断地颠覆着传统行业领域。动画产业也面临着技术的更新换代，原有的电影胶片技术也逐步被计算机数字技术所代替，同时，软件技术的高速发展，给动画制作带来了革命性的变革，三维动画、数字影像、数字特效将动画带入了一个高科技的时代。期间，从业人员更多地关注技术领域中的变革，对计算机技术的关注和迷恋逐步取代了对动画艺术本身的追求。

（4）市场机制的导入和模仿

从90年代初开始，由于日、美动画的强势进入，打破了原有的动画观念，市场的需求和利润成为刺激动画产业发展的直接要素，日、美动画周边产品在中国市场中的盈利和不可动摇的地位，也使很多国内企业有志投资动画产业，尝试通过动画产品在市场经济条件下获得商业利益。期间制作了为海尔公司做形象宣传的系列动画片《海尔兄弟》，广东威力集团投资的系列动画片《太阳之子》，广东今日集团投资的《反斗奇星》等，作品粗糙、空洞，表现出急功近利的心态，对真正有艺术价值又符合市场需要的动画片还缺少理解和必要的准备。但重要的一点是动画产业已经在市场经济条件下开始逐步转变观念，这是值得肯定的。

（5）政府开始重视和保护

由于现代高科技的发展，给动画的发展带来了巨大的影响力，所涉及渗透的领域越来越宽泛，除了蕴藏着巨大的商机外，还直接影响到文化和意识形态，所以从1990年10月，国家广电总局在山东召开了以政府名义组织的全国动画联席会议以

来，得到了中央政府前所未有的高度关注，在政策上开始鼓励和保护中国动画业。中国动画协会也由原来的自由学术性机构转变为行业联合组织，活动开始活跃。在这十年间，也是中国动画打开国门后迎来的第一个困境和重要转折。

二、电视系列片的迅速发展

1983年，中国电视剧制作中心美术片创作室成立，标志着中国电视动画开始起步，但在后面的十年中，基本处于半停滞状态，也没有非常有影响力的作品诞生，基本上是将原来的电影动画进行胶转磁后播放，这种状态直到1992年《孙小圣和猪小能》的制作完成宣告结束。由于电视动画片的制作相对于电影动画片的制作技术较简单，从影像质量、动作设计、声音处理等工艺技术上的水平都要求比较宽松，在制作成本上相当的低廉，也适合连续方式的播放。所以，在电视逐步普及到每个家庭的时候，电视动画片的发展显得尤其突出。

1992年开始，中央电视台动画部开始采用电视制作技术进行动画的规模化生产。由于电视动画的快速、低成本，产量可以大幅提升，马上可以满足市场对动画日益增大的需求量。同时，由于日、美系列电视动画片长期占领中国动画市场，因此，越来越迫切大力发展中国电视动画。1996年，上海美术电影制片厂和上海电视台开始合作，联合生产电视动画片，这种联合模式标志着中国动画的生产方式发生里程碑式的转变。将传统电影动画制作模式和新传播媒介结合，动画面临新的技术更新和发展。事实证明，两者的联合既解决了资金不足，又提高了产量，缓解了市场的需求压力。就1998年上海美影厂一年就完成了5000分钟的产量，是前两年产量的10倍。这种影视合流的模式的成功，迅速在全国得到了推广，也成为未来几年中国动画发展的主要模式。

在90年代中后期，中国电视系列动画快速发展，产量不断提高。市场对动画片需求的缺口还是很大，这给刚步入市场机制中国动画业是很好的机遇。但是，前面也提到过这段时期既是机遇期，又是困境期。首先，中国动画刚由计划体制转入市场体制，各方面很不健全，从人才、观念、机制都面临更新。其二，日、美动画的强势占领，我们无法和他们在市场上竞争，不管是质量和产量，客观上压制了中国动画

的发展。其三,人才的高度流失,原创力的缺失也使其陷入困境。其四,由于整体在市场竞争中的弱势,收视率极低,带来的商业风险也非常大,连锁反应的是资金的投入进一步缺乏。资金的缺乏直接导致了尽可能地去压缩成本,在质量上大打折扣。这样的恶性循环,在90年代这样一个特殊时期是造成中国动画质量衰退的很重要的原因。

1988—1998年电视系列片普遍表现为:

(1) 优秀编剧人才缺乏,优秀的剧本几乎没有,创作者没有在题材上下工夫,内容空洞,情节枯燥,语言苍白。角色性格单调、平庸、呆板,缺乏想象力。表现出浮躁的创作心态。

(2) 制作质量低劣,人物造型呆板,动作生硬,场景粗糙,单纯地追求产量,由于市场的需求缺口大,政府的扶持政策,也给粗制滥造提供了土壤。

(3) 产量逐步攀升,80年代结束时,中国共生产了约7部47集620分钟系列片,到了90年代末,每年电视系列片达到10000分钟以上。

(4) 动画观念处于转变期,对动画片的认识还相当局限,针对的目标市场还是单一的低年龄阶段的儿童,动画片的低幼化造成收视的局限。

(5) 商业性的盈利模式还处在摸索阶段,产业链还未形成,资金投入非常短缺。

可以这样说,现代模式的电视系列动画片在中国过去是没有的,中国动画过去的繁荣也只是实验性艺术短片的繁荣,而不是真正的动画产业的繁荣。所以,在市场开放的头几年,面临的困境是可想而知的,首先是观念的转变需要一定的时间周期,人才的培养和储备也需要经历十几年的过程。通过对外来动画的模拟和学习,转变观念,掌握新技术、新理念,这是一个有益和必经的过程。毕竟,中国的系列动画片从无到有,从幼稚到成熟,是需要几十年的努力才可以实现的。

纵观90年代中国动画,这是中国动画重要的转折时期,也是暴露中国动画弱点最明显的时期。是一个承上启下的时代。这一时期在动画艺术短片的制作上急剧萎缩,艺术性进一步缺失。但动画片的产量迅速增长,80年代十年间中国动画的总产量接近4000分钟,而1996年一年就达到2000分钟,1999年达到6200分钟,如此大幅度的增长的同时,质量严重滑坡,动画的

前期创意阶段尤其突出,没有好的剧本、美术设计、导演、动作设计,也缺乏后期的声效、配音、剪辑、特效。这和那时期人才的断层有很大关系,缺少优秀的导演和编剧,从业人员基本以美术和文学类为主,缺乏对电影概念上的研究,对镜头、音效等缺乏一定的表现力,缺乏电影思维意识,这是导致动画制作质量不理想的很重要的原因,也是和日、美动画差距的根本所在。

第三章 当代中国动画的快速成长(1998—2008)

代表性 FLASH 动画片:《强盗的天堂》、《新长征路上的摇滚》、《红先生》、《小小》系列、《失落的梦境》、《回忆》、《小破孩》系列、《猫》、《仲夏夜之梦》、《木偶戏》、《生之爱》、《一》、《大话三国》、《小兵的故事》、《二零零四冰封太平洋》、《大·海》、《BOBO & TOTO》系列、《大闹西游》、《云端的日子》、《女孩你的一分钟有多长》、《大话李白》等。

代表性电影长片:《宝莲灯》、《梁山伯与祝英台》、《刁蛮公主憨驸马》、《猫咪小贝》、《气球上的五星期》、《可可的魔伞》、《魔比斯环》等。

代表性电视系列片:《我为歌狂》、《小糊涂神》、《西游记》、《的笃小和尚》、《小贝流浪记》、《蓝猫淘气三千问》、《虹猫蓝兔七侠传》、《哪吒传奇》、《马丁的早晨》、《隋唐英雄传》、《东东》、《色拉英语乐园》、《魔鬼芯片》、《魔魔岛》、《神厨小福贵》等。

代表性动画艺术短片:《回想》、《梁祝》、《围城》、《天亮了》、《潘天寿》、《采薇》、《聊天》、《生活原来是这样的》、《塘》、《荷》、《秋天》、《补天》、《墙》、《纤纤》、《树》、《桃花源记》等。

一、影院动画大片的探索

在20世纪90年代以前,电视在普通家庭中普及率还很低的时候,人们的精神娱乐消费还是在影院,中国动画片还是以影院动画为主体,主要是动画艺术短片。在1995年动画片改制以前,动画片的制作由于是国家统购统销,创作者可以把全部的精力投入到艺术性上而不用考虑市场因素。所以,

在很多情况下，动画片是艺术家的个体作品，对市场的反应不是很在意。艺术性和商业性的脱钩是中国动画产业未能真正繁荣的原因所在，直到1995年美国迪斯尼大片《狮子王》进入中国公映，所产生的巨大经济效益和社会反响刺激了中国动画。原来的动画观念逐步被打破，对动画发展的模式重新进行了思考，尤其是在商业和艺术的关系上开始寻找正确的平衡点。

动画电影的主干构成要素是电影和美术，采用电影语言的叙事手法，影片长度和故事电影一样，基本在90分钟左右，有明确的因果关系，有开端、发展、高潮、结尾完整的电影结构。动画电影是一门综合性很强的艺术表现形式，追求强烈的视听冲击力和观赏效果，追求票房收入。它首先是电影，但在过去的几十年里，中国对电影动画的理解还是有一定的局限的，大部分的从业人员都是美术创作人员，在对电影动画的理解上更多的是以美术思维来理解的。所以“中国学派”最重要的特点是对传统美术的继承和发扬，并且在各类国际性动画大赛上屡次获奖，这也误导了广大创作人员对传统美术风格上片面的追求，造成了习惯性地用美术思维方式来创作动画，电影思维被严重弱化了。电影语言的运用始终停留在全景式构图和水平运动的方式上，形成了电影思维和美术思维的本末倒置的状况，这是中国动画的弱点，电影动画的表现语言大大地受到限制，绘画语言过于强化。这种状况一直延续到90年中期，美、日大片的进入，才使大家得以意识到其中的差距。这也是以后中国动画发展中的硬伤，动画前期人才和后期制作人才的严重短缺和过去在动画观念上的偏差是有直接因果关系的。

在90年代末以前的影院动画里，除了艺术短片比较丰富外，动画长片并不多，有《铁扇公主》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《天书奇谭》等为数不多的几部作品，《大闹天宫》、《哪吒闹海》可谓是中国动画的巅峰之作，无论是制作技术、艺术高度、资金、制作实力等各方面，都是那个时代的最高水准的。这些作品在国际上赢得了极高的声誉，也对中国未来动画的发展产生了深刻的影响。但是，中国影院动画只有到了迪斯尼大片的进入后，才真正产生了观念性的变化，不管是从观众的定位，

还是对电影动画的理解，开始意识到差距。目前，我国影院动画大片屈指可数，制作的水平和发行运营的观念上都和美国、日本存在着相当大的距离，这种状况可能还会持续较长的时间。发展高质量的影院动画长片是对中国动画产业的繁荣起到至关重要的作用。

90年代后期，受美国大片的影响，中国也制作了几部电影动画长片，有上海美术电影制片厂制作的《宝莲灯》，中央电视台和北京科学教育电影制片联合制作的《猫咪小贝》，2000年《气球上的五星期》、《可可的魔伞》又在上海美术电影制片厂杀青。2005年《小兵张嘎》也由北京电视台、北京紫禁城影业有限公司等联合拍摄完成。其中《宝莲灯》是中国首部按国际先进的电影市场运作程序进行操作的影院动画片，1999年8月公映后取得了巨大商业成功，在1999年国产电影票房收入排行榜上名列第三，盈利2000万元。该片在1999年获得了中国电影“金鸡奖”最佳美术片奖。《宝莲灯》的成功是中国动画电影改制后的第一部通过市场运作完成的动画片。与过去中国动画长片相比，《宝莲灯》已经和原来的动画片有根本的区别了，它模拟了当时美国迪斯尼大片的表现手法，注意光影及画面的空间和立体三维效果，模仿真实的视听感受，在音色和对白上也采用了国际上通用的数码立体声录音技术，从根本上改进过去的制作方法。但《宝莲灯》毕竟是刚刚起步，暴露出来的问题也是非常严重的。首先，在剧情的主题上含混不清，主题不明确，立意高度不够，人物塑造比较肤浅，剧情头重脚轻。其二，在造型上过多地用《大闹天宫》和《哪吒闹海》的造型特征，同时又结合迪斯尼的制作风格，在强调民族风格的过程中，让人感觉拼凑和粗糙。在制作的质量上和艺术高度上是让人遗憾的。这种遗憾是具有一定的时代性的，在学习美、日动画大片的过程中，暴露出来的急躁情绪和功利性在这个时期是具有普遍性的。同时，也暴露出这个时期中国动画制作水平的下降，尤其在人才上的断层和受外来冲击的影响的严重。《宝莲灯》在商业模式上的探索给中国动画产业化发展提供了有益的尝试，可以这样说，它在商业性的运作上是很成功的，商业模式的成功远远大于其在艺术上的成就，这也为以后中国动画产业化发展提供了很好的示范。

二、计算机动画的发展

计算机的发展对人类的生活生产方式产生了根本性的改变,尤其进入了21世纪,计算机技术的飞速发展,也根本性地改变着动画的技术革新。动画制作由原来的单纯二维动画发展为二维和三维并行的局面。二维动画在原来的赛璐珞手工技术基础上逐步发展为计算机辅助制作和全电脑无纸化制作。在三维动画制作过程中也与传统动画有很大区别。传统动画都是由人工绘制而成,效率低,准确性差,出错不易修改,色素有限,着色易受化学颜料限制等局限,对于光线、火焰、烟雾等表现困难。而计算机三维动画技术完全克服了这些缺陷,营造出立体与空间的“真实性”,给人一种前所未有的真实感。同时计算机三维技术可以在场景中任意地、全方位地运动拍摄角度,以及三维动画软件中的粒子系统和动力学插件等工具,使影片的制作更加方便和逼真,且制作的成本也大大地降低。计算机技术的到来,根本性地改变了原来动画的概念,扩展了动画的外延,尤其三维动画技术的成熟,改写了动画的内涵,颠覆性地对原来传统动画重新进行定义。应该这样肯定,自从计算机技术在动画领域的运用,开始脱离原来传统动画的概念,将动画带入现代动画的范畴。这是一个分水岭,它不单单在技术上改变了动画制作方法,最重要的是它在根本上改变了动画的概念,提出了“泛动画”或者“大动画”的概念,也就是现代计算机动画。现代的计算机动画涉及的领域很宽,包括传统的影视类动画片、游戏、影视特效、虚拟现实、网络动画、手机动画等,呈现的面貌也越来越复杂和多元,对技术的依赖也越来越强,要求的人才类型也更多元化,创造的视听感受也更强烈。所以,在这里我们仅讨论传统影视概念的计算机动画。

20世纪80年代初期,美国开始把计算机技术运用到动画影片的制作中去,比较有代表性的是影片《电子世界争霸战》,主要还是在模型技术上进行探索,在以后的《星空战士》、《小台灯》、《谁陷害了兔子罗杰》等影片的完成,标志着计算机动画技术进一步成熟。计算机技术开始在美国商业电影大片中逐步被大量运用,并创造了前所未有的视听震撼,给电影动画带来世界范围的深刻变化。美国影片《深渊》、《终结者2》、《侏罗纪公园》、《泰

坦尼克》问世以来,美国电影计算机动画技术发展更为迅速,以迪斯尼、皮克斯、梦工场为代表的计算机数码动画制作中心完成的大片深刻改变了未来计算机动画的发展方向。2002年,以三维动画和电影特效技术为代表的《指环王》、《黑客帝国》系列大片的公映,不仅在技术领域给世界电影动画树立了典范,而且创造了良好的商业经济价值。同时期的还有二维动画大片《花木兰》、《人猿泰山》、纯三维动画片《小鸡快跑》、《玩具总动员》、《海底总动员》等,这些商业大片的成功,极大地激发了中国动画的技术性革命。虽然在刚开始尝试计算机技术的时候,基本上以模仿美、日动画为主,但毕竟已经在这领域跨出了一小步。

中国在20世纪90年代初期,电视广告、MTV、栏目片头等开始采用计算机进行制作,随着这一领域的进一步发展,到了20世纪90年代末计算机动画技术在这一领域得到了普及。应该说真正标志着计算机动画技术的到来,是电影、动画片开始采用计算机进行生产制作。2000年,上海电影制片厂电脑特技制作中心从国外引进了三维图形工作站、渲染工作站、动作捕捉仪等设备,除了为影视节目制作特效外,还制作电视广告、资料片、三维动画片的电脑特技。具备7~10天可以生产22分钟三维动画片的能力。同年,北京科影厂和广电总局电影频道节目制作中心制作完成科教片《宇宙与人》,片长45分钟,采用三维动画技术制作,是当时国内最长的三维动画片。2001年,中国第一部数字电影短片《青娜》制作完成,这部短片仅5分钟,耗资200万元,是国内较早尝试三维短片动画。同年的三维数字动画片还有《小虎斑斑》、《可可的魔伞》。2002年,上海电影制片厂为电影《极地营救》制作特效,片长40分钟,耗资1000万元,运用了当时国内一流的技术团队,用MAYA、INFERNO、FLAME、SHAKE等三维和后期制作软件。这是国内第一次尝试采用最先进的计算机技术来制作的电影特效,对以后的中国电影动画制作产生了重要影响。2006年8月,由环球数码公司耗时5年,投资1.3亿元的国产纯三维数字动画片《魔比斯环》在国内公映,本片按照国际标准的运营制作模式,但公映后票房收入惨淡,虽然主创人员基本以国外极富影响力

的专业人士担当，但由于其题材内容和角色造型的西化，观众的认同感缺乏，而且内容单调、人物造型粗糙、目标市场不明确、拼凑堆砌的痕迹严重等各方面的原因，造成投资失败。《魔比斯环》在探索中国计算机数字动画大片的道路上作了有益的尝试，虽然只是模仿阶段，但对中国未来动画发展还是有一定影响的。

三、网络个体艺术动画制作的繁荣

计算机的高速发展，已经改变了原来动画的基本概念，进入21世纪，网络交互技术日新月异，为动画开辟了全新的发展前景。社会生活的网络化、个性化和大众流行文化的普及，造成动画艺术往个性和互动的方向发展。20世纪90年代中期，美国MACROMEDIA公司推出了一款集声音、动画、绘制为一体的动画制作软件FLASH，这款软件是基于矢量图形的多媒体制作和播放软件，适合网络的上传和播放，也可生成多种媒体播放。这款软件只要有一定的软件和计算机基础都可以很快掌握，也不需要很专业的硬件设备，普通电脑就可以。在制作的成本上非常低廉，在家庭场所也可以进行制作生产。因此，FLASH打破了传统动画被专业创作人员垄断的现状，使动画的制作和欣赏走向大众化和互动化，这是计算机动画技术给现代动画带来的革命性的成就。

从1998年FLASH在中国推广以来，大致经历了三个发展阶段，2000年前是FLASH作为一款动画软件不为大众所了解，人们还处于对它的熟悉和了解阶段，接触的人群是以计算机技术方面的人员为主，制作动画片在艺术性上严重匮乏，以停留在技术层面为主。1998年，回声咨询网上线，他们在推广网站制作软件“Macromedia Dreamweaver”软件的同时将FLASH也带到了国内，同时，七种兵器网站开始介绍和推广FLASH3.0这款软件，网站的创建者邹润还出版了大量制作FLASH3.0的书籍，为早期接触FLASH软件的人提供了帮助，推动了中国FLASH动画技术的发展。1999年，回声咨询改名为“闪客帝国”，把FLASH作为其网站的核心，改版为专业的FLASH社区，FLASH动画作品大规模增加，从事的人群大幅度增加，在网站、MTV、课件、游戏等领域被广泛推广开来。

到了2000年以后，FLASH软件的推广和流行逐步繁荣，大量美术类人才开始接触这款软件，而且软件本身也获得了很大的改进，技术和艺术都获得了很好的结合，这个时期涌现了很多艺术创作团体和个人，他们通过互联网发表自己的作品，具有突出的代表性的人物和作品是老蒋（蒋建秋）的《强盗的天堂》。《强盗的天堂》最早出现在“闪客帝国”的排行榜里，它的出现标志着FLASH由技术探索阶段走向了艺术创作阶段，宣告了FLASH动画短片时代的到来。这一时期的FLASH动画呈现出以艺术原创性和技术探索性交织的局面，风格上也迥然不同，2000年，以技术性见长的是JIMBOBDE制作的仿MONO飞行菜单，它更侧重于交互性的探索，把游戏交互和互动网站作为方向。在此，美术原创类型的FLASH动画和软件技术类型的动画开始分流，原创艺术性动画开始主导了网络动画的发展。在其后的5年间，FLASH动画出现了前所未有的繁荣，不管是质量和数量上都达到了空前发展，其间重要的人物和代表作品有老蒋（蒋建秋）的《强盗的天堂》和MTV《新长征路上的摇滚》、小小（朱志强）的《小小》系列，白丁（朱兆曦）的《失落的梦境》，拾荒（田易新）的《小破孩》系列，卜桦的《猫》、《仲夏夜之梦》、《生之爱》等。

同期，中国开始出现大型的FLASH制作团队，为中国未来FLASH动画的产业化奠定了基础。这些团队的出现，标志着FLASH动画逐步形成了市场的产业化，由原来个体的艺术创作往商业化发展，由此标志着FLASH动画进入了商业化阶段。2000年，SHOWGOOD（广州市领先动力发展有限公司）成立，它是中国目前最大也是历史最悠久的全FLASH动画公司，代表作品有《大话三国》系列、《小兵的故事》系列、《大黑小白》系列等。2001年，B&T（彼岸天文化有限公司）在北京成立，代表作品有《二零零四冰封太平洋》、《大·海》、《女孩的日记》、《美雪》、《冬天来了》、《BOBO&TOTO》系列等。其中《二零零四冰封太平洋》获得首届中国国际动漫节原创动漫大赛专业组最佳FLASH动画片奖。2003年，思妙文化传播有限公司在广州成立，主要作品有《大闹西游》系列、《DODO狗》系

列、《蜗牛仔仔》系列、《熊猫 GOGO》、《自白书：一张椅子》、《下雨天》等。同年成立的还有成都中华轩数码娱乐有限公司和西安的创梦数码影音中心，中华轩的主要作品有《云端的日子》、《女孩你的一分钟有多长》、《特别英雄团》、《浮生萧条》、《让这一分钟停留》等。创梦的代表作品是《大话李白》和《无声》。

除了FLASH艺术动画在这时期的繁荣外，带有探索和实验性的艺术短片由90年代的沉寂开始走向繁荣。它区别于通过网络交互进行发布和制作的FLASH矢量动画，但又和FLASH动画一样在个体的动画艺术创作中展现艺术家的艺术原创力，它主要通过竞赛、展会等平台进行展示，不具有商业性的能力。这时期艺术动画短片的重新繁荣，主要依赖这个时代对动画的整体关注和政府的积极推动。同时，由于计算机技术的推动，使原来由专业动画创作人员垄断性制作的局面，变成了普通人群都可以进行探索和创作的现状，它更具有了多元和生态性，因此，这个时代动画艺术短片的繁荣更具有这个时代特定的意义。其间，由于动漫教育和培训的普及和深化，有更多的学生、教师和艺术家投身动画的非商业性短片的实践，尤其是国内外动画赛事的频繁，参赛成为激励实验性艺术动画短片不断提高质量的重要推动力，中国动画的个体创造力充分显现在艺术短片的创作中。

其间的艺术动画片呈现的基本特征是：

(1) 形式探索为主流，同样保存了在过去几十年中中国动画的特点，对形式的多样性的反复探索，包括剪纸动画、偶动画、沙子动画、版画动画、综合材料的动画以及融合DV视频、影像等多媒体形式的现代实验性的动画，对形式和技术的探索成为主要的关注点，而对动画内容缺乏深度和内涵，创作人群年轻化，缺少文化底蕴和修养。

(2) 对欧、美模仿性比较强。现代实验性艺术短片在中国起步还比较晚，尤其是计算机动画技术的发展比欧美要晚很多年，在艺术实践领域差距更大，因此模仿和学习也是个必然的过程，目前还谈不上形成风格和特点，不像过去的中国艺术短片，形成了“中国学派”这样明显的风格特点。

(3) 艺术短片创作人群不固定性和不确定性。基本在寥寥几部短片完成后，很少继续探索和发展，针对参赛的作品制作比较多，零敲碎打的多，造成急功近利和短期状态，因此有深度和影响力大的作品少。这主要受资金的影响比较大，没有固定的资金和团队，又缺少对市场化的转化能力，因此，人员变化也较大，无法形成团队。

中国动画短片在艺术形式上的原创力是不缺的，缺的是作为产业的商业性动画的原创力，这个根源是对动画理解上惯性思维模式造成的，即注重美术性思维模式而忽略了电影思维模式。所以，作为影视产品的动画作品，对前期人才和后期人才的需求是很迫切的。尤其在将艺术转化为产业的过程中，或者说产业和艺术的磨合中，中国动画显示出其软弱和空白是很明显的。这也是和美、日在整体上的差距。在这段时期，如果把上面介绍的优秀FLASH短片也作为实验性艺术短片外，这时期最重要的优秀代表作品有：常光希导演的《回想》，短片借鉴了西方现代主义风格表现视觉形象，又运用了象征主义的手法，高度概括人物，视觉形象和音乐完美统一。还有赵晔、黄洋创作的《采薇》，是一部极具原创力的版画动画作品，作品用木刻版画手法，结合了汉代画像砖的艺术形式，作品于2004年入选法国昂西动画节。常虹创作的《潘天寿》，将手绘、三维、水墨等多种动画技法融为一体，采用现代三维水墨动画技法与二维水墨动画有机地结合到一起，营造了浓厚的人文意境和艺术魅力，作品入选“2004法国昂西动画节”，并获日本东映大奖。陈明导演的《桃花源记》不局限于一种表现形式，工笔、水墨、剪纸、皮影，被巧妙地糅合在一起。整个画面使传统的艺术符号得到新的视觉体现，细节逼真且动感十足。孟军在2001年他导演的动画短片《聊天》中用经典的120相机、代表自由的纸飞机、压抑的年代，展开了一段少男少女相恋的浪漫爱情故事。一举囊括了韩国“PISAF2001国际动画节”最佳音乐奖和中国首届独立映像展最佳剧情短片奖两项大奖。段佳的《荷》采用数字技术，将荷花的古典诗意和三维视听艺术化地融合起来，创造出了具有震撼力的视觉感受，是对三维技术在传统审美中的前沿性探索。还有于水的《生活原来是这样的》、黄颖的《塘》、孙明的《补天》、陈廖宇的《秋天》等一批有影响力的动画优秀短片。

四、动画产业的发展和动画热

我们今天的动画艺术正在经历一个媒体革命的重要时期,如同从电影动画到电视动画的革命一样。动画目前进入到互联网和移动媒体领域,将给动画从形式到内容、到产量带来翻天覆地的变化。此外,动画也从一门艺术形式向一个数字内容产业转变。动画产业和相关行业的发展,就是我们的“泛动画”领域,它是包括网络、移动性新媒体动画、多媒体技术应用、游戏、教育软件、智力玩具、电子出版等一切需要或可以利用动画技术的领域。我们有理由乐观地预见,随着数字文化产业的迅猛发展,动画产业将成为21世纪知识经济的核心产业,它既涵盖动画、漫画、制造业、授权业等诸多行业,同时它又是一个文化产业。从动画生产到播出、到衍生产品开发,是一个完整的动画产业循环链,也是动画产业所独有的盈利模式。这种独特的市场发展路径,也使动画产业不仅代表了数字网络技术发展的新方向,更对服装、文具、玩具、食品等关联产业的发展具有强烈的推动作用。1998年到2008年的十年间,电视的普及率在中国已经相当高,动画片的生产能力也已经非常高,就2005年这一年的生产能力已接近50000分钟,生产质量也获得了进一步的提高,其中代表性的由梦宏卡通制作的《虹猫蓝兔七侠传》的播出和它的相关衍生产品的投入,代表了中国动漫已经尝试走向产业运作的模式。中国动画由过去单一的作为文化产品的影视产品,逐步地向着作为国家重要的经济产业转变,产业化是这十年最重要的特征和强音符。这十年是中国动画的大转变期,也是从政府到地方全力推动和实质性转变的时期。中国动画面临前所未有的发展机遇,从政策到产业,从教育到流行文化,全方位遍地开花,这些在过去的任何时期都是没有的和无法想象的。

(一) 政策上积极扶持

振兴民族动画产业,离不开政策扶持。

2002年4月2日广电总局发出的《影视动画业“十五”期间发展规划》文件中提到鼓励开办少儿频道甚至动画专业频道,2003年8月,中央领导同志就《光明日报》文章——《中国动画何时走向振兴》作出批示:要从体制、政策、市场管理上支持我国动画产业的发展,此举无疑加快了国产动画政

策的具体化与落实的步伐。2004年3月22日,《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》的文件出台。其中明确指出要积极扶持国产动画片,逐步形成具有民族特色、适合未成年人特点、展示中华民族优秀传统文化的动画片系列。2004年3月29日,全国影视动画工作暨动画片题材规划会在北京召开,会议邀请了各地广电局、电视台,电影集团、动画公司、动画学会和动画院校的负责人出席。会上,国家广电总局领导作了《解放思想、创新体制、加快发展影视动画产业》的重要讲话。对中国动画产业的有利形势,存在问题和前进方向,提出了十分明确的指导意见。

2004年4月20日,广电总局正式向全国印发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》。从意义到目标和思路,再到对策和措施,对国产动画业进行全面规划,基本勾勒出国产动画业的全新版图。提出一系列保护、扶植国产动画的对策,例如“少儿频道、动画频道每天要在黄金时段(19:00至22:00)安排播出一定时间的国产动画片”等。同时提出“鼓励多种经济成分共同参与我国影视动画产业的开发与经营”、“切实加强动画知识产权保护工作”、“建设高素质的动画人才队伍”、“建立国产动画片发行许可制度”、“建立健全影视动画产业法律法规,强化政府监管”等具体措施。体现了政府对动画事业发展的高度重视。此文件下发后两个月内,十多家境内外民营资本纷纷以大规模资金介入中国原创动画领域。投资范围之广、类型之多前所未有的。

(二) 构建保护性播映体系

2004年3月31日,广电总局发出《关于开办少儿频道的通知》,要各省(区、市)和副省级城市电视台要创造条件逐步开设少儿频道。

2004年下半年,广电总局相继批准北京电视台动画频道,上海炫动卡通卫视、湖南金鹰卡通卫星频道3个上卫星动画频道,加上原有的中央电视台少儿频道和其他省市少儿频道,全国共有近30个播出动画片的专业频道。广电总局还在给动画频道的批复中强调:“应致力于促进国产动画的创作生产和产业发展,不断提高国产动画节目播放比例。全天播出动画的总时长不得低于总播出时长50%,其中国产动画节