

编者按:为国外动漫公司做代工给第一批中国动漫人带来了原始资金、管理经验和人才积累,但也造成了原创动漫的匮乏。时至今日,代工还是原创?依然是国内动漫人面临的一个抉择性问题。

早在两年多前,中国已经取代日本成为全球第一动漫生产大国。但这只是时间长度上的“全球第一”,对于原创动漫品牌,美国有米老鼠、唐老鸭,日本有铁臂阿童木、柯南等等,不经意间,中国人说出的都是国外动漫的代表

人物。事实证明,按规模扶持动漫产业是缘木求鱼,政策扶持是一把双刃剑。相比于欧美日韩动漫产业与市场体系的高度成熟,中国动漫产业显得稚嫩和柔弱,面临许许多多“成长中的烦恼”。

中国动漫产业繁荣背后的隐忧

■ 本报记者 陶海青

近年来,中国一直鲜有成功的动漫作品推出,山寨、抄袭、换汤不换药,令人心寒。

2012年,人们喜欢的动漫风仍然在期待中继续被期待。中国动画研究院、北京大学文化产业研究院等机构联合发布的《动漫蓝皮书:中国动漫产业发展报告(2012)》指出:2011年,中国动漫产业年生产电视动画片435部261224分钟,合计票房收入约为3.2亿元,创历史新高。

事实上,早在2010年,国家广电总局公布的数据就显示,这一年,中国制作完成的国产电视动画片数量达到385部、约22万分钟,中国取代日本成为世界第一动画生产大国。

目前,中国许多城市都宣布要建设“动漫之都”,并总计已成立了40多个动漫产业基地。北京相继有几个创意园区辟出了“动漫”专区,大兴动漫基地拟投资100亿元,引进英国国家动漫中心、迪斯尼等世界旗舰级企业5家至10家,要建成中国最具影响力的新媒体中心。动漫产业俨然成为一座“金矿”,国家扶持资金更是大手笔。

虽然动漫产量世界第一,但是,中国并没有出现具有国际影响力的动漫作品,原因何在?

中国动漫产业软肋:缺乏原创力

“美术界和设计师对高新技术知识的缺失和不作为,导致中国动漫作品没有原创力,只能生产‘盗版’。”对于中国动漫产业软肋,张玥(化名)一语中的。她曾在北京石景山区中国动漫游戏城工作多年,约记者见面的地方在华膳园,附近是高碑店文化街,或许因为修路,这里人烟稀少,颇为荒凉。

对于中国曾在2010年出产22万分钟的动画片,居全球之首,张玥更是不以为然地说:“当年在国内电视台能播的片子不超过2万分钟,影响甚微。”

反观日本。2010年,日本仅仅生产了8万分钟动漫片子,但其作品却影响了整个世界。

张玥透露,很多动漫创意公司因为生存压力而急功近利,始终靠价格战生存。即使在解决“温饱”之后,大部分公司也满足于低端发展模式:3天做完一个动画片,以量取胜。

动画制作人张天晓的经历更是令人无语。他曾经聘请一个法国人画动画台本,但令他吃惊的是,法国人把中国元素全都画成了日本元素。

对此,江盛军道出了其中的缘由。他坦言:“教科书都是日韩出的,其他院校也是如此。工作后,动漫设计的理念和思路也深受日韩影响,模仿的成分很明显,缺乏具有中国元素的创意。”

“动漫企业首先要先活下来,而活下来的方法就是:继续代工,不断地从国际动漫大腕儿手中接单制作。这就是中国动漫缺乏原创的原因。”已经在动漫产业摸爬滚打7年的雨桥动漫公司创始人乔彧如是说。

造成抄袭的一个重要原因是“分钟数”的指标。许多动漫公司在初期缺乏资金,需要政府投资。在沈阳,动画片达到2000分钟以上,1分钟给1000元的补贴。一般动画片1集13分钟,2000分钟相当于150多集。这样做出来,周期成本不知道要多少,“还不如直接从国外动画片里抄,省时又省力”。

事实上,已经有日本公司就版权问题对中国公司提起诉讼了,这再次表明国产动漫原创力羸弱。

“虽然做过很长一段时间的代工,但原创的梦想一直不曾褪色。做动漫行业,必须走原创道路,制作自己想做的动画片。这是一份艰难的坚持。”乔彧的理念依然掷地有声。

“另一方面,即使考虑中国元素,大多数中国动漫品牌也还是停留在对传统文化里角色的挖掘上,具有创新性的形象品牌甚少。即使是经典的形象也无法推陈出新,几十年不变而让人失望。”张玥说,发展动漫产业不仅仅是拍片子,与美国、日本和韩国相比,中国动漫产业还处于起步阶段。

北京电影学院动画学院院长孙立军也颇有同感。他认为,相比美国动漫产业2000多亿美元的产值以及日本动漫产品占据世界动漫市场65%的份额,中国动漫产业依然很“年轻”。

中投顾问研究总监张砚霖则指出,原创是动漫产业发展的原动力,这已经是共识。但简简单单的原创不能成为优势,要把原创与文化特色结合起来,创造出具有自己特色的作品,才是有意义的原创。

政策支持背后的隐忧

对于动漫产业原创硬伤,政府希望能够通过扶持政策,鼓励年轻人发挥创造力,促进动漫产业发展。

《动漫蓝皮书:中国动漫产业发展报告(2012)》指出,“十二五”时期是我国动漫产业的重要战略转型期,政策支持将不断加码。

为此,国家广电总局正在努力向国家争取有关促进动画产业发展的政策支持,争取从电影专项资金中安排一定的资金,用于动画电影的创作、制作、发行的资助和补贴。

新闻出版总署也高度重视原创动漫出版的扶持工作,将中国原创动漫出版扶持计划列入《新闻出版业“十二五”时期发展规划》,“原动力”成为总署“十二五”时期的31项重点工作之一。

同时,国家扶持政策对奖项及扶持金额也有所调整,特别是加大了对作者团队及编辑人才的扶持力度。2009年,对人才的扶持金额约占总扶持金额的19%,2012年则增加到29%,提高了10个百分点。

“喜羊羊”之父卢永强直言:做动画,很费钱。Flash动画制作成本在3000元/分钟至5000元/分钟,三维制作成本往往超过1万元/分钟。500集的《喜羊羊》动画一共投入了约2000万元。“其间,国家的扶持政策给了我们强有力的支持”。

新华网的资料显示:依据对国产动漫制作的相关补贴政策,制作100分钟的三维动画能得到10万元的补贴,在央视播出每分钟奖励500元,收视率在该频道年度排名前10位,再追加奖励每分钟2000元。

可见,国家对于动画产业的的扶持政策很明确,只要做出一部动画,并在电视上播出,就可以获得一笔不菲的扶持资金。

“但国家的扶持政策被一些人用歪了。这些人只

想赚政府的钱,而不是向市场要钱,更没想过如何建立自己的品牌。”张玥坦言:用行话来说,就是找几个人画几个房子,顶多10万元至100万元。播出后,获得的扶持资金是成本的几倍。一些中小企业完全把动画产业当成印钞机,随时准备大捞一笔。

一位业内知情者披露:动漫公司和电视台的关系类似于广告投放。特别好的片子在央视播放能卖到400元一集,到了地方台就跌到40元至50元一集。对于动画公司来说,盈利只有两种途径:控制成本和拓展动画的衍生产品。自己制作费时费力,不如抄袭赚钱快,一些中小动漫公司都抱有这种态度,否则将被淘汰出局。

独立动画片导演皮三曾公开批评耗资1200万元的《威继光英雄传》是一部垃圾片。他认为:动漫产业的核心竞争力是创意,而国家的扶持政策对此有些偏离。对于创意,也许一两个人大脑的创意就可以撬动很大的生产力,甚至相当于一个企业,它无需很多钱也不是大投资,一个小工作室就能做出来。“但是政府在评选、审定是否能获得政策支持时,选定的标准是用另外一个标尺来衡量,是按规模,而不是按创意,比如这个企业有多少人?有多少设备?有多少资本投入?注册资金是多少?每年生产出来动漫的分钟数是多少?衡量标准与创意产业相悖,这就是近两年来中国动漫产业的困境。”

对此,张玥也予以证实。她说:“大部分动漫公司都可以从政府获得资金支持,但扶持的标准是动漫时长的年产量,而不是创意,可能是政府认为创意太抽象了,不好把握和评判。很多动画公司为了争取资金,都会千方百计地留住员工,并找来已有作品,重新制作,简单分镜和设计后,就以原创作品播出了。这些公司都不指望靠业绩或者创意盈利,而是追求绩效,是典型的短视,是功利主义。”

皮三尖锐地指出:以前电视里还能看到《葫芦娃》这样好的精品动画,但现在非常难看到。电视的整个播出生态也被破坏了。动画企业已经没有心思踏踏实实为市场做作品,而是都在寻觅是否有机会、有空档,是否能进入到关系系统里,从关系里赚到钱,这很可怕。

对于如何整治中国动漫产业乱象,皮三认为最简单的方法就是公开,即过程公开、规则公开、结果公开,把企业如何获得精品工程、如何获得扶持政策等等都公示在网上,让大家来判断。

但政府的扶持对于成长期的动漫产业来说仍然必不可少。乔彧认为,对于新兴行业,市场的浮躁与政府的认知缺乏不可避免,有些地方政府不了解这个新兴行业,分辨力有限,这是新兴产业发展必经的阵痛期,“如果没有政府的大力扶持,就更没有多少人来关注和投身这个行业了”。

动漫产业链断裂

“一个经典的动漫形象将长盛不衰,由此带来的音像制品、玩具、图书、游戏等其他衍生品的消费,也会像滚雪球一样越滚越大。用一劳永逸来形容其盈利模式并不为过,比如米老鼠红遍一个世纪,而迪士尼帝国就是依靠这个动漫形象建立起来的。”张玥感慨,虽然中国动漫产业已具有1000亿元市场规模,但盈利模式还是不明晰,目前根本没有一个能实现盈利的产业链。当日本、美国的动漫产品大量涌进中国市场时,国产动漫产业步履蹒跚。

据张玥分析,中国动漫产业的产业链割裂,是导致中国动漫业盈利受阻和发展缓慢的根本原因。目前,动画片的制作方、发行方和后续的衍生产品开发商没有真正结合起来,导致制作方十分被动。为此,制作方要承担动画片的全部制作成本。

中投顾问文化行业研究员蔡灵也认为,中国动漫产业链不完善不是个案,而是一个普遍性问题。目前,国内动漫企业盈利模式单一,由于资金和规模的限制,无法在创意、制作、衍生品的研发与营销方面形成完整的产业链。很多动漫企业长期依靠放映收入和政府的奖励维持生存。

辽宁省信息产业厅副厅长张震表示,中国动漫产业还没有形成一个完整的产业链条,50%的动漫企业都在搞外包、代做。企业规模也偏小,现在日本有近600家动漫企业,而每家的生产效率都是我们的10倍左右。张震说,国内动漫产业资金运作机制与国外不同。国外动漫产业投入不是仅靠动漫企业自己完成,而由基金或大企业来支持,而国内动漫产业资金运作机制基本都是动漫企业自己投入,制作前期没有相关市场来配合,制作出来后,只靠政府的补贴等,这样,产业是难以发展的。

国外的经验值得借鉴。日本和美国的动漫业目前都已经形成了完整的动漫产业链条。以日本为例,日本动漫业的基础始于漫画。在日本,有一大批以个人为主的漫画原创队伍创作漫画,他们的作品在漫画杂志上分期连载。如果市场反映良好,接下来就会有出版社出版漫画的单行本,而动漫制作公司则会从质量较高的单行本中挑选合适的作为脚本来拍摄动漫,而与之相关的图书、音像制品、游戏等衍生产品也会随之大量产生。在日本,动漫产业已经成为主要的经济产业。

