

中国动画的靠谱与不靠谱

薛燕平 中国传媒大学动画学院

<http://blog.sina.com.cn/xueyanping>

圈内知名“闪客”——“老蒋”有句口头语：“这事儿靠谱”（或“这事儿不靠谱”）。我原来没发现这话有什么特殊含义，近来我越来越感到“靠谱”与“不靠谱”实在是太重要的问题，特别是在中国动画圈。

2004年我写过一篇文章叫《动画就象一锅菠菜汤——谈中国动画现状》，对于初入这行的我来说当时的中国动画情况不靠谱到令人绝望。时隔3年，中国动画圈不但没有丝毫改变反而越来越不靠谱了！于是，我又有一种冲动想跳出来说道三道四了。但是面对如此不靠谱的现状，估计我这种做法也很不靠谱。

动画高等教育

三年前，中国有171所高等学校开设了动画专业。2007年的今天，全国竟然已经有了近400所动画院校！这比2001年时全国30多所动画院校的数量翻了近10翻！！6年内翻10翻！！每年的增长率高达160%!!!!这比中国近年来GDP平均增长值7%—8%要高出N倍!!!看来，中国动画高等教育不仅紧跟中国国情，而且超额完成了任务。面对如此疯狂的情况，我已经不再想去谈论如何解决学生就业问题，因为神仙也不可能把这庞大的动画专业毕业生分配出去。我们只需要看一看国家现在不再鼓励本科扩大招生而转向硕士、博士扩大招生就可以明白，国家已经无法解决这些盲目扩大招生所带来的就业危机。于是一系列不靠谱的事情出现了。

（1）每年1000人的招生计划与100%的就业率

某国家级动画教育基地的动画学院每年招收近1000名动画专业本科生。一个在那当老师的朋友给我讲了一则趣味：

有一次他给900多学生上大课，把各个班的班长叫上来，点名检查出勤率！1000人点一遍名，一节课50分钟就过去了。事后这朋友很无奈地说，我也不愿意点名，很反感点名，但是教务处要求检查出勤率，只好点名。这一点名不要紧，时间全浪费了。我想，问题的关键不在于老师应不应该点名——这纯粹是老师的个人习惯问题——而是这么多学生不论老师愿意点名与否都是不靠谱的。人太多了，实在是无法统计出勤率。本来严格管理学生是没错的，但是面对多如牛毛的学生，只好采取如此令人尴尬的措施。我不知道这个学校是如何把学生忽悠进来的，也不知道国家教育部门为什么会如此轻而易举地批准该校每年颁发数量庞大的本科生学位，但是我清楚他们是怎么保证毕业生100%就业率的。学院和一些动画公司签订秘密协议，用人单位保证100%接收该学院的毕业生。于是每年堆积如山的学生发出去了。但是，用人单位在接下来的日子中会以极其恶毒与卑鄙的方法“虐待”这些毕业生。给你干最苦、最累、最孙子的活，拿最低的工资，使你的身心与肉体在最短的时间内崩溃，直至你主动辞职！对不起，你自己主动辞职和学校就业率没关系。你已经找到工作了，自己不愿意干与学校无关而是你个人的事情。

我不知道这么做是不是合法，但是对于学生来说它肯定不靠谱。

PS：一个去这学校谈合作的朋友说，该校的教学楼居然变态到需要带鞋套才允许进入！你

要不带套保安就拦截你！这么做据说是为了保护大楼内的地板。可是朋友说楼里铺的并不是什么昂贵的实木地板，只是普通的地板砖而已。他百思不得其解，为什么叫这好几千学生每天上课前都要带套呢？！早知道这么麻烦，当初设计大楼时怎么不考虑铺成本更低的地板砖呢？

我回答道：“你不懂了吧，这就是动画产业的全新经济增长点啊。由于需要学习如何制作动画，因此鞋套产业蓬勃发展，知道什么叫动漫周边产品利益巨大了吧？一个动画学院拯救了整个中国的鞋套制造业，公德无量啊。”

（2）越来越高端的动画教育与毫无关系的专业考试

如果说疯狂扩招动画专业本科生不靠谱的话，那么疯狂扩招动画专业的硕士生与博士生是否靠谱呢？答案是肯定的：靠谱~~~~~才怪！

我们暂且不说中国是否有动画专业的博士生导师，只谈一谈我们学校动画硕士与博士的专业考试情况就可窥见其可笑的一面。由于是新兴学科，所以动画专业的硕士点与博士点一直没有申请下来。换句话说，动画学院是无权独立出题、阅卷、招生的。动画专业的硕士学位是挂在设计艺术学下面，而动画专业的博士学位则挂在广播电视艺术学下面。于是便出现了考动画专业的学生面对的考题全部是和本专业毫无关系的平面设计学、广播电视学内容。“评价超级女生”、“简述八大山人作品特征”等设计艺术史和广播电视理论的题目使根本没接触过这一领域的动画专业学生“丈二和尚，摸不着头脑”。本人就很不幸地参加过一次动画专业博士学位的考试，面对那些莫名其妙的题目我都无奈地笑了！一道和动画有关的题目都没有啊!!! 于是动画专业优秀的考生频频落马，而播音、法语、绘画、电视编辑甚至工商管理 and 医学专业的学生莫名其妙地成为了动画教育的“高端产品”。于是，动画人才的专业素质随学历的增高而不断下降。导师们发现，越是硕士生和博士生越不懂动画。面对从没接触过动画的“高端产品”们，老师们只能无奈地给硕士和博士们扫盲——告诉他们什么是动画，什么又是它的特性及历史。“高端产品”们听得津津有味（因为他们从没接触过相关知识），而我心里却拔凉拔凉的。我不知道这样的硕士、博士毕业后能做什么？搞动画片创作就算了吧，那不是3年松散教学能学会的。就算他们很用功，估计也不会有人雇佣博士学位的中间画师。搞动画理论研究？从目前国内没有一本权威的动画专业杂志不难看出中国动画界对理论研究的轻视，似乎他们唯一感兴趣的理论研究就是——动漫产业研究（确切地说他们只关心怎么拿动画片赚钱）。

喜讯传来，我们学校终于把动画专业的硕士点和博士点申请下来了。我们终于可以自己出题考试了，我们终于可以办点靠谱的事情了。于是，领导把我找去说：“你去制订一个动画专业硕士生与博士生的培养计划，包括怎么招生、考试、课程设置等等。”可是我只是个32岁、拥有硕士学位的小讲师而已。叫一个没资格带研究生的硕士考虑怎么培养博士~~~~~这事似乎又开始不靠谱了，特别是在如此“重视”学历的中国高校。硕士生导师、博士生导师都哪去了？他们为什么不承担起自己应尽的义务与责任？这时候，郭德刚突然站出来回答：“咱们还是说说世界和平那事吧，那比较靠谱”。

动画产业

不靠谱的投资

今天在中国谈论动画产业就如同在撒哈拉沙漠搞防海啸演习一样可笑与不靠谱。

无论是国家政策的难以贯彻实施；还是投资者的盲目与白痴，太多不靠谱的事情迎面扑来。其中最令人生厌的就是一群对动画创作规律与现状一无所知的老板们坚信只要老子有钱就

能拿钱“砸”出一个中国动画光明的未来。如果说刚开始接触这些愿意投资中国动画的老板我曾经还激动与兴奋过的话，那么现在我越来越不相信这些张嘴闭嘴就是上亿投资做动画的暴发户了。忒不靠谱！

曾经有一个据说拥有几十亿固定资产的房地产老板向我表达他要建造中国自己的 DISNEY 乐园，但是自己又不懂动画，想咨询一下是否应该先有动画形象再有主题公园。接下来是我们的对话摘要：

老板：我打算把“蓝猫”收购了。用“蓝猫”形象打造中国的动漫主题乐园。

我：你是怎么知道“蓝猫”的？

老板：我儿子喜欢看，他告诉我的。

我：你儿子多大？

老板：7岁

我：你能保证你儿子70岁时还喜欢看“蓝猫”吗？能够支撑起一个主题公园的动画形象必须是7-70岁都喜欢的。另外，你做好投入2000万，20年见不到一分钱回报的心理准备了吗？动漫产业是投入大，周期长，见效慢的行业，如果你没有这样的思想准备最好别轻易尝试。

老板：我有的是钱，钱不是问题。

我一看此人真的已经不可救药了，便随着他开始忽悠：你坚持要做的话，我建议你把上海美术电影制片厂收购了。那里有无数经典动画形象，孙悟空、哪吒、葫芦娃。历史证明这些形象深入人心，用他们做主题公园一定赚钱。

老板很是严肃地点点头：恩，是个法，我回去考虑一下。

我见他真的把我的玩笑当真，看来确实是个不靠谱的人，便继续忽悠他（这叫“以其人之不靠谱还至其人之身”）：建议您别一上来就谈收购，毕竟人家也是历史悠久的国营单位，可以先从融资、合作谈起。让人家心理有个接受过程。

老板听罢千恩万谢，扬长而去。我随即打电话给一个上海美术电影制片厂的朋友：“好消息，有人要收购你们。”朋友笑道：“欢迎，欢迎，我们正发愁这无数负资产怎么办呢。赶紧把我们收购了，先替我们把债还了。”

此事过后一年多，上海美术电影制片厂依旧没被任何人收购，仍然半死不活地存在着。看来那老板确实不靠谱（能提出这样建议的我也不怎么靠谱~~~~~）。

一个作朋友给我讲了发生在他身上的故事，自从他的FLASH片子火了之后，无数老板来找他谈合作的事情。动不动就承诺上亿投资的人不在少数，但是能提供一个稳定创作空间与一台能跑动FLASH制作软件电脑的老板却寥寥无几。这些大老板们不是语重心长地对他说：“现在胡总书记说要重视农民工问题，小伙子咱们用这俩形象做个反映农民工的动画片吧”；就是从美国打来国际长途许诺给他配备国际级制作团队——土耳其动画师。

我开导他说：“咱们暂且不谈土耳其有没有动画片制作能力与专业动画师，现在你当务之急是引进一个清真食堂，然后带着土耳其哥们干活，吃饭。注意！干活是次要地，吃饭是主要地！最后，你们的片子也许没做出来，但是你们吃了很多牛羊肉！于是中国的牛羊肉进出口贸易打开了国际市场！你为中国动画产业带来了全新的经济增长点。我不知道全国的动漫爱好者是否支持你，但是有一点可以确定——全国的牛羊养殖户一定感谢你。”

有时候我在想，中国现在的动画产业是否应该经历一下“被世人的唾骂”的阶段而不是目前这种“虚火”？在一片赞扬声中，无数外行怎么拦都拦不住地往“国产动画片”这个无底洞里扔钱。一夜之间动画变成了摇钱树，懂不懂的人都想和“动画”二字沾边。似乎只要是搞动画就没有不火的，就没有不发财的。于是乎，从产业到教学，从电视台到电影制片厂，争先恐后地“烧钱”（这一点和前几年网站刚刚兴起时的情况一模一样）。顿时一股浮躁之风席卷大江南北。无数“创业者”明知自己对动画片一无所知，依旧迎难而上。当你劝告他回忆

一下几年前网站横行而如今又有几家存活时，他表现出的“大无畏精神”令人发指：“那是他们不懂如何经营。总要有人去冒险。DISNEY 不也是从一无所有开始的吗？我愿意创造历史，即使粉身碎骨。再说，我投资赔本是我的事情，又没有伤害到谁？”拜托，这世界上只有一个 WALT DISNEY。尽管 DISNEY 也说过自己喜欢干“明知不可为而为之”的事情，但是他还说过“面对悬崖你应该勇敢地跳下去，但是在坠落的过程中长出自己的翅膀”。请注意，人家是勇敢而智慧地冒险，而不是自杀!!!!

至于“我投资赔本是我的事情，又没有伤害到谁”，我可以负责地告诉你——你们伤害了中国动画！伤害了所有观众对中国动画的期望！正是由于你们的盲目投资导致从国家到学生都认为动画前途无量，只要肯花钱就一定能做出好片子。在这种浮躁之风影响下，无数动画专业学生盲目地走进学校大门，无数金钱与精力被浪费，无数美好的愿望与期待被强奸。因此，中国动画目前需要的不是“火”而是“彻底死去”。就像中国足球一样，要想冲出亚洲，就把国家男足解散了——过 20 年后再从头培养人才。只有这样大家才能冷静地看待这个问题，踏踏实实地进行基础研究。做靠谱的事情，别动不动就高喊“振兴民族动画”，随即扔过一块金砖，而金砖后面却拴了一根猴皮筋。

拿中国动画与中国足球相比并非空穴来风，回想一下十余年前异常火爆的中国足球吧：各大城市足球俱乐部如雨后天春笋般崛起，球市一票难求。各地“足球市长”、“足球书记”层出不穷，正腐对足球的参与度达到了一个空前的高潮。投资足球俱乐部的企业从正腐那里得到了大量的政策、名誉乃至金钱。但太多事实证明大热之后多半就是大冷，看看现在中国足球凋敝寂寞的场面，再看看某位当年的“足球书记”已锒铛入狱，就让人难免为现在同样虚火上升的动漫产业担忧。足球火爆时，好歹足球运动员们挣到钱了，但现在动漫火爆了，很多漫画作者还在为拖欠的稿费而四处呼吁。但愿中国足球的今天不是中国动漫的明天。

不靠谱的政策

国家始终认为给了政策就等于给了钱，于是针对动画的实质性扶持措施始终无法落实。我见过最靠谱的政策是杭州动画基地推出的“减三免二”，即动画公司在杭州创业，签署一个为期五年的合同，头三年的房租、税收全部免除，后两年减半收取。这也许是对动画制作人最切实的帮助，但是国家依旧是一分钱没掏，只不过是暂时不要你的钱罢了。我们动画人真的很想给国家纳税，但是我们也要赚到钱才能给你钱啊。没本儿的买卖您还指望发家致富啊？国家不是一再强调“传销”是违法的吗？为什么到动画这里就变成空手套白狼了？

再说一个地方性政策：如果本省的动画片在 XX 电视台播出了，地方正腐会给予制作方相应补助与奖励。听着很人性的政策，但是这不但不能给优秀动画片带来利润，反而巩固了 XX 电视台的垄断地位。想在我这播出吗？想得到地方正腐的财政补贴吗？对不起，那就我说了算！于是地方正腐补贴那点钱（Bassner 注：一般一分钟 1000 块，可就是一拍二的粗糙低成本动画成本也要一分钟一万五千块），还不够贿赂播出平台正腐的，而为了播出而不得不接受的霸王条款与价格使得本来就不多的奖金显得如此微不足道。

至于“国产动画片与进口动画片的播出时间比例应为 6:4”、“黄金时间禁止播出进口动画片”等听起来更加冠冕堂皇、利国利民的政策更是纸上谈兵，甚至连政策直接受益者——电视台都对这些政策极为不满。国家今天想出一政策，明天就颁布，根本不考虑动画片生产周期问题，哪有那么多国产动画片可以填补黄金时间的播出空白啊？！于是一夜间全国电视台黄金时间都没动画片播了。至于“国产动画片与进口动画片的播出时间比例应为 6:4”问题，中国人更是开动脑筋，积极应对。很多日本动画公司找个中国人做法人，在中国注册一公司，再把日本动画片改头换面当作中国动画片卖给播出部门，于是一切都符合国家政策法规了。

有时，我不得不佩服中国人这种化“不靠谱”为“靠谱”的能力。

不靠谱的创作

我们学院曾经和某电视台合作拍摄电视动画片（Bassner 注：就是《奥运五小龙》），于是我参加了有生以来最不靠谱的一次策划会。一般的策划会、研讨会都是走个过场，大家互相吹捧一下，吃吃喝喝，没一句正经的。人家制作方早就知道自己要做什么样的片子，请我们这些所谓的专家学者去无非是冠冕堂皇地给自己找个捧臭脚的而已。但是这次策划会与众不同，电视台派来的导演一上来就给大家看了一个极其垃圾的日本 TV 动画，然后语重心长地说：“我们的片子做得比这还要简单。”我当时晕倒，以为自己听错了。接下来他便反复强调如何才能做得比这还粗糙（对不起，人家原话是“简单”）：人物尽可能不运动，如果非要动的话最好只动嘴别动身体；人物最好别换衣服，从头到尾就穿一身；人物最好别出门，就在一个固定的空间里发生故事；除了五个主角外尽量别出现其他人物；背景尽可能简单，别搞很多时空变化。。。。。。

最后我实在听不下去了，我说：“导演，您的意思是不是就要做一个动画版的《我爱我家》啊？厨房、厕所、卧室、客厅，就这么几个场景，几个人物每天就在这空间里臭贫？那还不如做一动画版的相声。前面一桌子，后面一屏封，五个主角每人穿一长袍。不同人物组合关系：单口的、对口的、三人的、群口的。光站那说就可以了，不出屋，不需要任何群众演员。这一分钟花不了一万多块。把钱省下来，还可以请点相声界的大腕给配音。这样一来，既宣传了奥运知识，又弘扬了民族文化，多好。”导演尴尬地说：“老师，您别开玩笑。”我说：“我没开玩笑，听您这意思就是奔这路数走呢。”

接下来，我很明智地退出了这个不靠谱的创作班子。后来听不幸参与创作的学生说，他们痛不欲生。只要他们认为是好的点子导演一定给枪毙了；导演觉得是神来之笔的东西，学生们没一个看得上。导演经常中午 12 点来开创作会，就直接奔了饭馆，带着一群老师和学生一箱一箱地喝啤酒。三个小时的酒席，导演一句与创作有关的话都不说，全部是云山雾罩，胡说八道。最后导演感觉自己喝高了，于是创作会便到此结束。

我只能提醒那些郁闷的学生说：“自己心里有个谱，别学不该学的。”我真的已经不希望学生能从这样的导演身上学到什么本事，不学坏就已经很不错了。

之后凡是这样的创作会我一概不参加，真丢不起那人！有些创意你一听就知道不靠谱，比如说：5 分钟一集，一共 3600 集的电视系列动画片！就凭这一句话我便知道这又是胡说八道的不靠谱事情。假设这片子每天播出一集，3600 集全部播放完毕也需要 10 年时间。换句话说，孩子还没出生这动画片就开始放了，直到孩子会打酱油了，这动画片还没播完呢！太不靠谱了！！！！后来一打听，这片子叫《汉字天下》，之所以定 3600 集是因为中国常用字有 3600 个，每集解释一个汉字的来龙去脉，那么我建议他们第一集应该讲“操”这个字！！！！

不靠谱的业绩

一个年轻有为、办事靠谱的电视台卡通频道领导曾经对我说：“薛老师，咱们都干点靠谱的事，别光吹牛。别的不说，每年 XX 动画节给媒体的报道是又签订了几十亿的合作意向。我告诉你，一分钱没有！就这么胡说八道啊！比如说，动画节组委会给市正腐上报说签订合作意向 1000 万，市正腐就敢往省正腐上报说签订意向一个亿。最后主管部门就敢再加一零上报中央 10 个亿！！大家都心知肚明一分钱没有，但是我为什么要揭穿你？！揭穿你领导不高兴，会叫你去解决问题。而目前这个大环境又解决不了问题。于是只好互相欺骗，大家其乐融融。”

其实，这一虚报业绩的行为不用高层人士点破，明眼人也可以看出个子午卯酉。每天各大媒

体充斥着“中国动画一片繁荣”的标题：中国动画蕴藏几百亿市场价值；某某地投资几个亿兴建动画基地；某某外国大师看好中国动画前景希望与之合作；某某院校或公司投以巨资制作国产动画大片，试图制造票房神话。。。。。。如果这些报道中有一个实现了，中国动画人也不会穷得加一张中间画钱还不如去复印一张多。这时候郭德刚又突然站出来说：“你们要真的这么厉害，这收入怎么就一直上不去呢？！”是啊，钱都哪去了？！但凡靠谱点也不会出现“蓝猫”宣称其动画周边产品多达几千种的惊人话语。貌似如火如荼的动画产业链是后面又是什么呢？“蓝猫”这几千种动画周边产品又是如何开发的呢？一套“蓝猫”牌彩色铅笔，红色的算一种产品，蓝色的算一种产品，黑色的算一种产品。。。。。。这么计算有意义吗？！蒙谁呢？！但是国家很满意：只一个“蓝猫”就有这么多衍生产品，中国动画产业前途无量啊。

太不靠谱了~~~~~

因此，我现在对投资超过 100 万元人民币的合作项目一概不信任，别跟我说什么 2 个亿的买卖，先把我这打车票给报销了！实在是不靠谱！

不靠谱的社会活动

几年来的见闻使我越来越清晰地意识到多如牛毛的国内动画节与各种打着动画旗号举办的社会活动大都遵循着一个永恒不变的原则：借鸡下蛋。所有人都想从动画身上得到点什么，却很少有人真正为动画做点有意义的实事。正腐、院校、制作机构、播出平台、民间组织、媒体宣传无一例外。这就是为什么地球人都听说中国动画现状如火如荼，但就是见不到长进的原因。所有人都从自己的利益出发，试图利用“动画”这两个字为自己制造既得利益。但是，如果中国动画真是大家想象的那样“肥头大耳、腰缠万贯”也行，我们吃个大户也不会太有罪恶感。恰恰相反，中国动画现在就像一个外强中干、背上背着无数巨大包袱、看着很年轻其实很苍老、20 年没吃过饱饭、手里端着金饭碗要饭的乞丐一样身无分文。他急需的是一碗粥而不是冠冕堂皇、华而不实的锦旗（此时，郭德刚又不失时机地站出来补充说明：“十个锦旗也就将够改一被面的，那管什么用啊”）。

如果动画真能为中国发展起到推波助澜作用的话，我们动画人也未尝不可舍己为公一把。但事实证明这种粉身碎骨的舍生取义除了为官僚主义增添几个面子工程外毫无意义可言。我们的动画周边产业依旧步履艰难，我们的一线动画创作者依旧食不果腹。

如今的一些国内动画节已经堕落到主办方先把对自己构成威胁或“敌对势力”的作品全部排除掉，然后拉着自己的亲信“排排坐，分果果”。这种做法的结果往往是把优秀的作品全部淘汰，留下垃圾作品评选（这太逗了，估计只有中国人才能做出这么不靠谱的事情）：我一个奖，你一个奖；我一个奖，他一个奖；我一个奖，她一个奖；我一个奖，它一个奖。

获奖名单基本与作品实力没有必然联系或成反比。越来越多的动画节只给获奖者颁发奖杯与奖状，参赛者盼望已久的奖金越来越成为传说中的故事。而这些奖杯与奖状有时也到不了获奖者手中，往往被各个院校、制作机构拿回去摆在橱窗里展览，以显示自己的教学或劳动成果（就永远不还了）。也就是说，真正的创作者到头来既没拿到奖金以维持下一部作品的制作，也没拿到证书安慰一下失望的心灵。他们的创作只不过是为主办方捧场而已。“我们今年又有几千部作品参赛，超过了去年的数量”——声势造出去了，接下来的一切似乎就与动画创作者没关系了。动画成为主办方邀功、请赏、编制人际关系网的最好借口与说词。最大的牺牲品无疑是那些一无奖金，二无证书的创作者们。

最终，中国动画为国家创造了一个又一个闪亮的经济增长点。与动画沾边、不沾边的人与事都火了，惟独动画自己死了。现在的中国动画就像一个妓女，有钱的大老板们随便上。上完

后，老板还冠冕堂皇地说：“老子消费了，就算扶持了一把中国动画吧”，然后转身就把这个脆弱不堪的女人一脚踢开，另寻新欢去了。后来一打听，这老板原来是老鸨。“中国动画”的“姑娘”们都管他叫“妈妈桑”。而以泪掩面的中国动画默默地站起来，擦干眼泪，穿好衣服，继续微笑着迎接下一个客人。

很多貌似对中国动画大有裨益的事情经过很不靠谱的动画节与各种很不靠谱的社会活动后，其结果往往令人啼笑皆非。

动画节组委会花重金邀请来了世界级动画大腕演讲，但是每次却只给人家 15-30 分钟发言时间。再 NB 的人也不可能在这么短的时间内讲出什么精彩内容，更何况还有翻译占用掉一半时间。我见过最滑稽的一次演讲是 ASIFA 前副主席，一个美国老头走上台来用生硬的中文演唱了一首《小草》，然后下台鞠躬！我当时都惊了!!!! 这就是学术论坛上的演讲吗？！这不是蒙中国人吗？!!!! 可是后来冷静下来一想，要是换成我也无可奈何。也许这是人家大腕最礼貌与无声的抗议吧。组委会只关心把哪个大腕请来了，我们是否有面子。至于把大腕请来做什么他们从不关心。

我们学院每年推出的《中国动画年鉴》全面记录了当年中国动画教育、产业、科研、政策、活动、比赛等资料，可谓中国动画发展的见证人（前提是如果真做好了的话，个人认为这件事绝对是有意义的）。因此老师们不辞辛苦、不计报酬地为之工作（这话一点也不夸张：所有干活的老师一概不能署名，没有稿费）。每年 100 万字的工作量换来的结果就是这书一定没人看！很不靠谱的结果吧？但事实就是这么残酷。因为定价太高，2006 年的《中国动画年鉴》定价 298 元，我相信绝对没人会自费购买。像我这样有稳定收入的专业人士都舍不得花这么多钱去买，更何况那些没有收入的学生（但是穷学生恰恰最需要这本书）。而北京电影学院推出的《中国动画产业年报》2006 年版竟然标价 420 块！

这种疯狂写书但是书价贵到读者根本买不起的事情在中国动画界频繁发生。与其说这些书是写给读者的，不如说这些书是写给领导的。真正关心中国动画、想看书的人看不到这些书，而那些根本没时间看书、也不愿意看书的领导每天却收到各种昂贵的书籍。

看着领导桌上那落满尘土的“稀世之宝”（倒不是说这些书学术价值有多高，而是其价格都爆贵），我常常想下次送他们一本假书就行了，反正他们关心的只是那个装订豪华的封面。我们还是把树木留给那些真正热爱动画的人出书用吧。这事我觉得靠谱，可以联系一下卖手机的，问问他们店里摆的那些极其逼真的手机模型哪买的，我们也定做点假书送领导。你看，中国动画一不小心又带动了中国模型书制造业的经济增长！上路啊，靠谱啊，全新经济增长点啊！没动画中国哪来这么多副业啊？！我们动画人的口号是：“死了我一个，幸福 13 亿人！！”这话一点也不夸张，并非笑谈。让我们来看看号称中国最具艺术氛围与学术权威性的 XX 奖近年来的情况吧。每年的 XX 奖获奖作品 DVD 我都会买，一是了解一下国内最新学生创作水平，二是支持一下得来不易的学术活动。但是我发现每年能看的好片子越来越少，但套装价格却越卖越贵：第五届 XX 奖 10 张 D5 套装卖 298 块，我还暂且能支付得起，而第六届 XX 奖的 16 张 D5 套装据说竟然卖到 600 块！这次是打死我也买不起了，想支持也无能为力了。过去所有入围和获奖选手都会免费得到一套 DVD，虽然大家没拿到稿费却也并不怪罪组委会，毕竟自己的创作出现在一套正版光盘上了。但是去年的 XX 奖竟然连盘都不发了，只给这些获奖者相当于 200 块的奖品（画册、海报、明信片什么的）！我狂汗啊!!!!!! 你们拿着人家的作品去卖钱，不但不给作者劳务费，竟然连盘都不给？!!! 这种明目张胆地剥削与压榨实在是无耻之极!!!! 这还是一向以“阳春白雪”标榜自己的堂堂艺术院校主办的活动，试想那些由商人主办，只为了赚钱的活动又将如何呢？实在不敢想象啊~~~~~

我承认我们的知识产权法不健全，我也承认目前中国动画人素质不高，但是我们还没傻到别人把自己卖了还帮着人家数钱的境地。求你们了，为了中国动画别再搞这些不靠谱的社会活

动了，行吗？！大爷！

不靠谱的投资+不靠谱的业绩+不靠谱的政策+不靠谱的创作+不靠谱的社会活动
=? ?

我不知道等号后面应该写什么~~~~~你知道吗？

不靠谱的待遇

当所有媒体都把我们动画界描绘为“小金人”之时；当所有的考生都认为中国动画前途无量而奋不顾身地报考动画专业时（不管自己是否真喜欢这个专业）；当所有正腐关员、商人与高效领导都认为动画是朝阳产业之时，真正从事这一职业的动画人待遇又是如何呢？

惨不忍睹！

一个常年在动画公司从事中间画的朋友伤心地离开了他所热爱的动画岗位，因为那个在国内也算大规模的公司实在令人心寒。动画师画一张中间画的劳务费还没复印一张画的钱多；设计一个3D动画人物造型50块钱（这还需要建好模）；调一秒钟3D动画人物动作的酬劳是40块。老板要求新进公司的员工必须在三个月内彻底忘记自己的绘画风格与个性而融入到大工业生产流水线中。为了防止员工合同期未滿而跳槽，老板竟然要求刚毕业的大学生把毕业证书原件压在公司，直到合同期滿才还给你。一部动画片制作完成后，老板竟然愚昧无知到把堆积如山的中间画稿当废纸卖掉（然后用卖废品的钱请员工吃了顿饭）。这位由于长期超负荷工作而面如菜色朋友（中国动画公司里的员工又有哪个不是面如菜色呢？）伤心欲绝地从废纸堆里选了几张自己最喜欢的画稿后决定离开公司。

一个动画专业的在校生给我讲述了她的应聘故事：

“我在报纸上看见了XX电视台动画部的招聘启示，感觉名头很正规，便寻地址去了。在一个隐蔽到几乎找不到的胡同里我终于找到了这家公司。

工资待遇是这样的，加中间画一分钟40元钱，没有保底工资，也没有什么保险之类的福利待遇。听说这里的中间画师刚开始月工资都只有几百元，这种情况维持半年左右后可能会涨工资。不过，最高工资也就一个月1000多块，这还是已经工作了3年的熟手。我晕~~~~~干3年了才拿1000多？！这和餐馆服务员待遇有什么区别？！

工作期间，我发现导演和后期都很神秘，一直不知道谁是导演。后期只有1~2个人，不让我们进去，怕我们知道她怎么做的。后来发现有个聋哑人常常在公司所在的漆黑小巷里面打手势，听说这就是导演!!!!!!!!!!!!!! 我汗~~~~~我不是歧视残疾人，只是感觉太奇怪了。导演大约1~2人，好像都是残疾人，从来不和我们沟通，也没有说过话。

经过两个星期的培训，我开始加中间画。辛苦画了1天，一共才画了30多张画，加了5秒的动画。我发誓自己没有偷懒，但是如果按照这速度干下去。。。。。。一天5秒，10天50秒，一分钟公司给我40元，一个月我赚120块……我再干下去的话连回家的路费都不够了，于是我走了。”

现在诸位知道为什么中国动画片没法看了吧：聋哑导演带着一群“一分钟只给40块”的中间画师在一个“地下黑作坊”批量炮制。这种工资待遇与创作条件能有人给你做出能动的片子就不错了，质量从何谈起？！

这种时候我真的很想问一句：“国家的扶持与投资哪里去了？！钱呢？!!!!!! 喊了半天复兴

中国动画，到真正制作时钱哪去了？!!!!!!!!!!!!!!”

杭州的XX卡通公司是一个规模很大的国营公司，号称自己的职工平均年薪10万！而实际情况又怎样呢？

一个大学毕业一年的动画专业学生刚去时月薪800，一年后平均月工资2500。如果遇到没活干的时候每个月只有600块保底工资，还要从中扣除165块的养老保险。加中间画是45块一秒，最牛的老员工一个月也就只有3500块左右（而这些老员工过去是做厨师、火车司机、酒吧杂役的）。

新员工一周要上满6天班，加班没工资；毕业证原件被公司扣压以免员工中途违约辞职；没有工资清单，钱被扣在哪里都由公司说了算；一个月的工资超过1500元就必须被公司拿走10%，年底归还（说怕员工跑路，但是年底还的钱肯定会少那么一点点）；而所谓的“年底分红”其实就是归还那10%。

刚毕业的动画专业大学生在杭州动画圈也就是1500-2000的月薪。相比之下XX卡通公司开出2500的月薪真还算是高的了。但是这离“年薪10万”的平均值似乎还相差悬殊。

一个很有趣的现象，中央电视台动画部自己片子的预算都定得很高（1.3万—3.3万每分钟），但是他们购买别人作品的价格却低得不靠谱。据中国动画网报道，中央电视台2005年国产动画片最高收购价格为每分钟650元，2006年达到每分钟900元。北京电视台动画频道2005年国产动画片收购价格为每分钟10—150元，2006年达到每分钟50—300元。这相差悬殊的价格说明了什么？诸位明眼人一看便知。都是老中医，谁就也别给谁开偏方了。我承认现在赚钱很难，但是像中国动画界这么不靠谱的待遇还真是少见。最令人绝望的是，圈外人始终不相信我们的工资比要饭的多不了多少！大家都以为我们富得流油，只不过是在哭穷而已！！我真是比窦娥还冤啊！！！！

PS：中国动画师发财致富的一个途径竟然是给日本H动画片代工!!! 一个学生告诉我，她任职的一个大型国营动画公司里面的“老师傅”们都做过这种片子，并且很骄傲地把一些手稿扫描完叫她去研究“运动规律”与“动画时间掌握”！

难道中国动画师只有给日本人加工色情动画片才能生存下去吗？我不知道我们还能堕落到什么程度？（尽管H动画做起来也很难~~~~~汗，我怎么能这么说！罪过，罪过。其实H动画也挺好看的~~~~~我抽死你我!!!

靠谱

我相信所有人看完前文提到的各种不靠谱现象都会对中国动画心灰意冷，寥无生趣。但这并不是我的初衷，骂街谁都会，中国动画靠骂街是振兴不起来的（尽管现在这个不靠谱的现状确实应该痛骂一下）。太多不靠谱的事情说明中国动画目前正处于一个动荡不安的时期，没有规则与秩序可言，这肯定有其不好的一面。但是不要绝望，我们换个角度思考——“不靠谱”恰恰意味着我们有可能创造出“靠谱”的未来。当然前提条件是“以靠谱为荣，以不着调为耻”。试想，如果我们现在只是咒骂与一味消沉的话，只会为那些不靠谱的人提供干更多不靠谱事情的机会。这世界绝对不会因为你消沉而停下来等你，对于有责任感的人来说谩骂与消沉就是最不靠谱的事情。也许有人会说：“为了靠谱起见，我还是等一切都‘有谱’了再说吧。”试想，如果真的等到了那一天：一切都规范化了，一个萝卜一个坑了，我们（包括真正想干靠谱事情与不想干靠谱事情的人）也就都没机会有所作为了。更何况，那时候的“谱”是谁制定的呢？靠谱的人在最应该去创造一个“谱”的时候都“歇菜”了，那么可

想而知最终的“谱”有多么不靠谱了。

这个“浑水摸鱼”的特殊时期应该是英雄辈出的时候（要不然那些领导与学院“掌门人”们也不会削尖脑袋争做“武林盟主”了）。只不过我们应该做靠谱的英雄而不是趁火打劫的强盗。所以我们要化绝望为力量，置之于死地而后生，做靠谱的人，去为不靠谱的中国动画开创一个“谱”。

如何做到靠谱？其实很简单，远离不靠谱的人和事。老蒋说：“远离正腐，远离院校，远离会展，远离评奖，远离毒品，远离一切不靠谱才是靠谱的做法。”

“远离一切不靠谱”听着似乎很容易做到，其实很难。因为有时候“不靠谱”是带有巨大诱惑力的，比如说“不靠谱的投资”。我相信没有人会面对老板许诺给你的几千万投资视若无睹，没有千里马会面对伯乐的器重与赏识无动于衷。于是你被忽悠了，激动之余又主动去忽悠了你的亲朋好友，叫他们加入你的团队为中国动画做贡献。“不靠谱”就是这么开始的，很多时候你是在极其有责任感的情况下干着不靠谱的事情。换句话说，你在为“不靠谱”助纣为虐，但心里却一直以为这是人间正道。因此，远离“不靠谱”从拒绝忽悠、理智面对诱惑开始！

就我现在的观察和体会，想要中国动画靠谱可以先做好以下几件具体的事情：

拍摄《中国动画》专题片

目前，与其大家都不自量力地去搞什么影院动画长片，而各个卡通频道都没有优秀的国产动画片播放，还不如换个思路，制作与中国动画有关的纪录片。《中国动画》是我策划多年的一个事情，每集 50 分钟，30 集，把中国动画的过去、现状与未来拍摄成专题片。趁老前辈们还健在，赶紧抢救整理珍贵资料。与制作同等时长的动画片相比，专题片无疑投入少、周期短、见效快。而这部专题片不仅可以填补国内卡通频道的播出空白，还可以出口国外。毕竟外国人对中国动画的发展历史与现状知之甚少。无形之中既宣传了中国动画，扩大了其影响力，又可以收回一部分成本。而这些素材（采访+影片资料）还可以“一鱼多吃”，针对不同的受众制作相应的片子。例如：可以剪辑为 5 分钟一集的动画制作教学片给小朋友看；或制作为 100 分钟的精编版后再“磁转胶”，争取作为纪录片电影参加国际比赛与放映；还可以把采访中不适合播出的内容出版为“大师访谈录”性质的书籍发售或配合“中国动画史”之类的教材制作为教学片卖给国内这 400 家开设相关课程的大学。最后还可以把影片或书籍版权卖给港澳台地区，或翻译成各国文字打入世界市场。

这样一来基本可以做到名利双收，最重要的是，这是一件靠谱、积德的事情，再不拍的话老前辈们就都过世了。这些前辈与一线创作者凭借其丰富的经验可以告诉我们什么是靠谱的以及怎么做才能靠谱。中国动画其实不用从零开始，传承、总结、反思前辈们的经验教训有利于未来的发展。从历史中预见未来是千古不变的靠谱之举，但是不知道为什么“以史为鉴”、“以人为鉴”在中国动画界却如此难以落实。

我已经寻找了 N 年合作伙伴，策划书、预算、主创人员名单和简历都写好了，就是没人重视。所有人都在不切实际地“贼”着“制作影院动画长片”的伟大目标，而对于自己力所能及而急需处理的事情漠然置之。在中国，这种“为了做动画片而做动画片”的情况比比皆是，而真正发自内心、来自感动的创作寥寥无几。

播出平台的大众化

电视台与电影院这两大动画片播出平台之所以肆意虐待动画制作者，降低动画片收购价，处

处为难中国动画，一个重要原因在于国家赐予他们的垄断地位。你爱卖不卖，反正不卖我你也没地播出去。想在我这播出，就要按照我的意思干。于是一小撮不靠谱的人控制着大量靠谱的人，时间久了大家也都被迫变得不靠谱了。一个笑话：某电视台动画部的领导和为他们加工片子的动画公司联欢，发表祝酒词。这位口痴的领导说：“我们电视台和诸位的关系就是鱼儿离、离、离、离不开、开、开、开水的关系。”很显然，加工公司是“鱼”，电视台是“开水”，二者的关系不言而喻。

日前，XX电视台动画部成立了自己的公司，这意味着原来那些还能分口汤喝的民间小公司彻底没有了饭碗。XX电视台动画公司更可以名正言顺地自产自销，资源内部循环，这一切的基础只因为他们霸占了公共播出平台。

影片审查制度使动画片创作陷入根本无法生存的境地。一个编剧朋友告诉我这样一个故事：她为一个动画角色设计了这样一个细节，一个小女孩有件法宝——镜子，她拿镜子照过谁谁就听她的了。但是审查部门却说这个细节不可以，因为小朋友看完会学坏。上课时，小孩们都拿个镜子在那照这不是引导他们学习臭美吗？于是这片子被毙了。我不知道按照这种思路发展下去，中国动画片还能拍摄什么题材。

针对这样的现状，我建议大家彻底放弃国家垄断的播出平台而转向网络平台。

美国著名成人动画片《快乐树朋友》(Happy Tree Friends)就是最典型的成功案例。这个由美国 Mondo Media 工作室出品的 FLASH 动画系列片 2000 年 12 月首次在网络播出，至今每月全球在线观看其动画片的人数已经高达 1500 万人次。到目前为止 Happy Tree Friends 系列动画片已经发行了三季 DVD 与一个精选套装以及一张特别 DVD。其 DVD 已经在美国、澳大利亚、亚洲、欧洲、南美洲全面上市，销量一路攀升。2003 年 10 月 1 日 Mondo Media 工作室与 Signatures Network, Inc. (SNI) 和 Hot Topic, Inc. (HOTT) 两家公司签署协议，授权这两家公司可以在其商品上使印觥觥 ppy Tree Friends 动画人物形象并可以零售该动画片音像制品。从而拉开动画周边产品开发的序幕。2005 年 3 月 31 日 Mondo Media 工作室首席执行官 John Evershed 宣布将与西欧手机无线娱乐经销商 Celebrities Entertainment 合作，推出五款手机增值服务：手机用户可以下载 HTF 形象的游戏，动画片，图片、场景和彩铃。2005 年 5 月 25 日 Mondo Media 工作室与 G4 - VIDEOGAME TV 结为战略伙伴关系，双方以 FLASH 动画片为平台开发玩具、服装、网络游戏、手机游戏、钱包、唇膏、手机链、杯子等产品。近来，Happy Tree Friends 又与苹果公司合作，苹果产品用户可以到 iTunes 官方网站免费下载该动画片。当该赚的钱都赚完，知名度也打开后，Mondo Media 工作室才把其动画片卖给电视台播出。这时候他们的心态是“你们爱买不买，爱播不播，反正我已经名利双收了”。于是主动权完全控制在制作方手中，电视台是慕名而来，求着你卖我片子。在这种情况下，双方才可能在一个平等互惠的前提下谈合作。我并不是提倡电视台一定要恳求动画制作公司与之合作，而是告诉制作方其实我们完全没必要一棵树上吊死。锦上添花的事情我从来不干，雪中送炭才是王道。

目前，网络成为唯一一个国家干预较少而影响巨大的媒体平台。办一个网站与办一个电视台所需的资金、手续与人员构成显然不可同日而语。那么我们中国动画人为什么不能走这条路呢？

制作优秀的动画片，通过网络播出，获得影响与知名度，推出衍生产品，获取利润形成良性循环。这样一来，投入少，见效快，最主要是可以绕开官僚主义横行的垄断平台。但这么干的前提是，不要一口吃个胖子。民间组织的小规模经营不要指望一上来就如何如何。从卖一只铅笔做起，循序渐进，一步一个脚印。毕竟没有国家的支持，想做大一件事很难。但我感觉养活自己应该不成问题。

也许有人会说，现在国内著名的 Flash 动画播出网站已经越来越不靠谱了，“店大欺客”的现象屡有发生。再加之这些网站上传的动画作品水平参差不齐，垃圾片子占了绝大多数，使

得 Flash 观众大失所望而把兴趣点转向其它有趣的视频短片。这正是“文化产业链极其脆弱”的原因：无论是投资、创作、还是播出环节，有一个地方稍微做得不到位就会伤害到投资者的利益与创作者的积极性，而观众的观看习惯与兴趣由于作品本身质量下降与播出平台的垄断而被摧毁才是最致命的。

针对这种情况我的处事原则是：就像放弃电视台和电影院等传统播出平台一样，我们应该毫不犹豫地远离这些“店大欺客”的网络平台。绝对不给这些“没人性”的东西捧场！！本事没学会，电视台那帮恶霸的混蛋作风倒是学得很快速！！长此下去，网络平台就会变成一个个全新的 CCTV！叫这些网站恶霸带着那些垃圾动画作品去忽悠观众吧，我可以负责任地说：“他们这么做只有死路一条。因为观众不傻，什么好，什么坏一目了然”。而我们可以通过免费的“博客”和物美价廉的个人网站推广自己的作品。“我的地盘，我做主”，在这个平台上没人能剥削你，没人能忽悠你（谁来捣乱灌水就踢谁）。那么自然就避免了垃圾作品与你的竞争以及主流网站的克扣与剥削。当然，前提是你的作品一定要优秀，真的可以吸引大量观众。制作 QQ 表情无疑是一种简单、快速而效果极好的宣传手段。同时这也可以对“运动规律”、“表演”、“动画时间掌握”等动画创作的基本元素起到练习的作用。

二十一世纪，谁还在玩泥偶？

（选自 薛燕平《世界动画电影大师》 第 193-199 页）

每次走进国内的动画学院总有一种陌生的感觉——总觉得自己走进的不是动画学院而是计算机工程学院。

老师们站在 SGI 工作站前挥舞着激光教鞭，教鞭放射出的、影影绰绰的红点与投射到墙上纵横交错的 3D 建模图形交相辉映。各种奇怪的几何图形投射在老师脸上，时红时蓝。

学生们坐在 DELL 电脑前，手指近乎痉挛地疯狂点击鼠标。教室里键盘、鼠标匹啪作响之声与电脑散热扇的轰鸣声此起彼伏。

师生共同与电脑“英勇搏斗”的场景构成了一副“可歌可泣”的、“后现代艺术篇章”。

可是伴随着电脑关闭时硬盘那一声病人垂死挣扎般的刺耳之声，这世界仿佛变了模样：一切都是那么灰暗与冰冷，仿佛与“艺术”二字毫无关系。

再也看不见学生围在摄影机边挥汗如雨地摆弄灯与镜头；再也看不见以录像带、胶片形式上交的作业（堆在我面前的永远是一张张光盘与一个个电脑文件）；再也看不见学

生满脸满身泥巴，脏脏的从一堆小泥偶拍摄场景中小心翼翼跳出来，兴奋地与我打招呼的情景……

其实这里谈到的并不只是简单的动画教育问题，而是目前整个中国动画片创作的心态问题。放眼望去：MAYA、3D MAX 培训班铺天盖地冲来；“电脑水墨动画片”、“3D 作 2D 效果”成为一种极为时髦的说法（请注意只是“说法”而已，实际效果如何不得而知）；看看这些当今动画界影响力较大的杂志名称——《CG》、《CG WORLD》——就可想而知主流媒体每天都在关注些什么了。

相比之下传统动画（手绘、木偶、剪纸）培训班寥寥无几；离开了电脑，人们似乎就不懈做动画（其实是不会做动画）；当你与动画从业人员兴致勃勃地谈起上美术电影制片场那些经典的折纸、手绘、剪纸、泥偶动画片时，他们会惊讶地看着你，仿佛你是从火星上来的。然后从牙缝里呲出一句话：“二十一世纪了，谁还玩泥偶？早都奔腾着了。”

由此我不免血泪横流地仰天长啸，试问苍天：

“天啊！电脑动画技术真的能拯救中国动画片吗？中国动画业真的适合大规模 CG 生产吗？离开电脑我们真得就不能制作动画片吗？”

在二十一世纪的今天提出这样的质疑不免有落伍之嫌，似乎随便举例说明一下就可以驳斥我的理论。

2004 年 6 月 22 日的《科技日报》刊登了一篇名为“电脑动画制作拯救迪斯尼？”的文章，具体例证如下：

2004 年 1 月 12 日，迪斯尼公司关闭了位于美国佛罗里达州奥兰多的传统动画工作室，工作室的 260 名员工绝大部分下岗，只有极少数制作人员转到位于加州的迪斯尼公司总部工作。累计下来，迪斯尼已经把动画设计人员的数目从 1997 年高峰时期的 2200 人缩减到现在的大约 600 人。这标志着迪斯尼将全面转向主要依赖电脑图像生成技术（简称 CG）的动画片。

其实，迪斯尼的这一举动并不突然，早在去年 11 月中旬，迪斯尼就解雇了佛罗里达工作室的 50 名动画设计人员，并终止了其动画片《好鬼寥寥》的制作。当时迪斯尼已关闭了在巴黎和东京的工作室，同时为了控制不断升高的生产和劳动力成本，迪斯尼还把动画设计人员的工资砍了一半。

为了重振其动画业霸主的雄风，迪斯尼在年初表示，将放弃已使用了近一个世纪的传统手绘方法，改用 CG（Computer Graphic）技术来制作动画片。这一举动不仅意味数百名画家因此丢了饭碗，更标志着电脑动画技术已正式成为动画制作的主流技术。（注 1）

传统动画业的老大——迪斯尼公司都已经彻底放弃了手绘动画片，这难道还不能证明一切吗？

但是电脑动画真的能拯救迪斯尼吗？未必！迪斯尼公司之所以日渐衰败并不在于技术的落后，而是故事的陈腐、创造精神的枯竭。

为了保险起见，几十年来迪斯尼一直遵循改编经典神话传说的创作原则。这种保守的做法致使观众对迪斯尼的期望值越来越小——“经典”逐渐变为了“僵化”的代名词。

这一点从该公司动画片永远载歌载舞中不难看出。不孝后代并没有继承祖先拍摄《幻想曲》时的天马行空，而只是一味保持了“一部动画片必须推出一首经典歌曲。人们可以忘记动画片，但却会永远记住这首歌曲”的教条准则。导演们谨小慎微地制作着每一部大同小异的动画片，绝不敢越雷池半步。在迪斯尼公司里，“万变不离其宗”只被狭义地理解为故事、主题、造型墨守成规，而恰恰忽略了那个真正意义上的“宗”是什么。

每当我看见 Walter Disney 的侄子——Roy E Disney——满头白发、颤颤微微地为每一部 Disney 公司新出品的垃圾动画片做宣传时，都能从他那张行将老矣的脸上清晰地感受到“衰败”二字。尽管他总能笑容可掬地说出“这部动画片是我所看到的最优秀的 Disney 影片”，但那种言不由衷的悲哀之情还是昭然若揭。昔日动画帝国正土崩瓦解，而掘墓人正是迪斯尼公司自己。

可以断言，如果迪斯尼公司不彻底反省自己失败的原因而一味追逐高科技的话，只有死路一条。这并不是凭空臆测，事实正在证明它已经发生了：2000 年迪斯尼公司下属的 FXhouse（一个专门为其影片制作电脑特技的秘密工作室）出品的首部三维动画大片《恐龙》上映后即遭到惨败，最终该工作室也被迫解散。原因很简单，影片毫无个性可言，故事垃圾到了极点。放眼望去，只看见成堆的钱与电脑特技。

事实再次验证了一句至理名言：“形式永远应服务于内容”。电脑动画技术是一把双刃剑，并不是只要沾上“电脑动画”四个字就可以名利双收。CG 电影史上的巨作《最终幻想》耗资 1.7 亿美元，却只收回了 3200 多万。这部曾让无数真人演员担心自己饭碗不保的全 CG 技术制作的动画电影失败的原因就在于过分强调电脑技术而忽略人物刻画。全片给人的感觉就是一部技术完美无缺的大型电子游戏宣传片。对于投资方来说，这部影片却是“名副其实”的“最终幻想”，因为他们不得不变卖动画工作室用以还债。

当这个“反面教材”无法说服我时，又有人从正面站出来批驳我了，确切地说是“引诱”我了。具体表现如下：

1995 年 11 月 22 日，世界上第一部全电脑制作的动画长片《玩具总动员》在美国上映，票房狂卷 1.92 亿美元（全球共获利 3.58 亿美元）。一个全新的名字——“Pixar”闪亮登场。影片不仅刷新了当时美国动画电影的票房纪录，导演 John Lasseter 还因此得到了一座奥斯卡最佳技术成就奖。

接下来，让我们来看看 Pixar 公司制作的动画片所创造的票房神话吧：

1998 年的《虫虫危机》共有 1.63 亿美元进账。

1999 年的《玩具总动员 2》凭借 2.45 亿美元票房的佳绩，John Lasseter 与斯皮尔伯格等人共同跻身好莱坞最会赚钱的十大导演之列。

2001 年 11 月 2 日，该公司的第四部电脑动画长片《怪物公司》上映，九天票房狂收 1 亿美元。

2003 年，刚刚获得奥斯卡最佳动画长片奖的《海底总动员》更以 3.26 亿美元的票房击败了《黑客帝国 2：重装上阵》，登上了 2003 年北美票房冠军的宝座。并超越了 1994 年

的《狮子王》，成为历史上最卖座的动画片。该片的 DVD 和录像带 2003 年 11 月初在北美一经推出，第一天就狂卖 800 万份，创造了视频产品首日销售的最高纪录。同年 11 月 17 日，《海底总动员》双碟装 DVD 又以累计 1500 万份的销量成为北美历史上最畅销的 DVD。

五部动画片；十几亿美元的票房；13 座奥斯卡奖（含提名）；一座金球奖；一座葛莱美奖。

面对这样的骄人战绩，谁又能不佩服得五体投地呢？而这些动画片绝对是纯粹的电脑动画技术产物；而制作这些经典作品的 Pixar 公司最大的特色就是只拍摄 3D 动画片。由此可见 CG 技术确实可以使你名利双收，到此为止我还有什么可说的吗？

呵呵，这正是我刚刚要举的例子（当然是对我有利的例子）。Pixar 公司之所以异军突起、鹤立鸡群、名利双收最主要的制胜法宝是内容而不是形式；是个性鲜明的角色而不是单纯技术的堆积；是新颖、曲折的故事而不是经典传说的图解；是智慧火花的闪烁而不是无尽金钱的炫耀。

回忆一下《海底总动员》中那条患有“短暂健忘症”的鱼的眼神吧；体会一下《玩具总动员 2》里玩具女牛仔那句经典台词吧“因为有了她，我才感觉自己活着”；想想《怪物公司》中那块儿温馨的门板碎片与小女孩可爱的笑声；回味一下《虫虫危机》里那螯脚马戏团摆出的 POSE。

请问：Pixar 公司出品的动画片哪部是由大家耳熟能详的老故事改编而成？

回答：一部都没有，全部是新创作的故事，题材涉及各个领域。

请问：Pixar 公司的作品哪部是为了载歌载舞而矫揉造作地载歌载舞？尽管它一直给 Disney 公司制作影片。

回答：一部都没有，甚至每部影片连主题歌都没有。

请问：哪家公司的老板会带着员工一起叠纸飞机做游戏？哪家公司的老板会允许员工在办公室会里挖一个洞，到里面去办公？

回答：Pixar 公司的老板 John Lasseter 就是这么一个超级大小孩。为了给工作人员创造一个“童心荡漾”的工作环境，他发起进行“叠纸飞机，看谁飞得远”比赛。一时间，这个六百人的大公司沸腾了——老板、员工都站在二楼平台往一楼大厅投掷着各种各样的纸飞机。

在《怪物公司》导演的办公室里有这样一个密室——你必须爬着才能进去（其实就是墙上的一个大洞）。里面布置得温馨浪漫，无数好莱坞名人到这来参观并在墙上签字留名。John Lasseter 称这个洞是“爱的小屋”，是导演们构思、静想的世外桃源。而他自己的办公室里则堆满了玩具。

在《怪物公司》DVD 的花絮里，公司创始人 John Lasseter 身着休闲沙滩服、踏着滑板车带领大家去参观这个充满活力的新动画王国。从公司里随处可见的玩具、游戏甚至大猩猩（一位导演的宠物）可以触摸到扑面而来的活力与激情。相比之下，我们又能从那位在挂满《白雪公主》、《木偶奇遇记》等经典动画片剧照的办公室里打磕睡的 Roy E Disney

身上奢求什么呢？如果说 Pixar 公司是 MTV 电影颁奖晚会的话，那么现在的 Disney 公司就是嘎纳电影节颁奖仪式。前者活力四射，酷毙了！后这则叫人混混欲睡。

我从丝毫不否认 Pixar 公司在电脑技术方面所取得的巨大成就以及做出的卓越贡献。《海底总动员》对水的质地以及不同光线透过不同区域水面，在含有杂质的水中形成光柱的 CG 技术表现已经达到了登峰造极的境界。可以毫不夸张地说，Pixar 公司是最棒的动画公司！它必将取代 Disney 公司成为二十一世纪世界动画艺术领袖。

但是这并不代表电脑动画片将成为动画艺术的主流。Pixar 公司取胜的法宝也不单纯是先进的技术。都使的是那几个主流 CG 软件，为什么只有他们公司的作品引人注目？再说，该公司出品的这五部动画片并不是只有使用电脑技术制作才能完成或者说只有使用电脑动画这种形式才最为适合。换句话说，如果使用传统动画工艺制作这些影片会也成立与贴切。

John Lasseter 之所以近乎疯狂地坚持只使用 CG 技术由他个人专业背景造成的。技术出身的他在创建公司之前一直在卢卡斯的“工业光魔”公司从事影视后期特技工作，因此对电脑技术非常熟悉。而他对传统动画制作工艺的有意回避则来源于对手绘动画大量重复做工的厌恶。而在他所有影片的创作过程中无一例外地遵循着传统动画的创作规则。也就是说电脑技术对他只不过是一种熟悉的辅助手段而已，而最基本的艺术创作原则并没有彻底偏离传统。

由此可见，使他名利双收的并不是某种电脑技术，而是他永远天真的心态与无限的创造力。

而国人看见的只有那金光闪闪的票房收益和最表面化的电脑技术形式。总之，中国人喜欢“随大流”的“传统美德”在现今动画创作中得到了完美体现。

但是这种最时髦的动画形式与制作工艺真的适合中国动画片市场吗？未必！

首先，高昂的软硬件设备就把无数国人拒之门外。动辄几百万、上千万的硬件投入不由得使我们想起那句至理名言“光看见贼吃肉，没看见贼挨打”。美国人的高票房是建立在高投入前提之下的。《玩具总动员》的票房是 1.92 亿美元，而制作成本也高达一亿美元。试问中国哪个公司能拿出这么钱？别说一亿美元了，一亿人民币都拿不出吧？

其次，漫长的制作周期。《玩具总动员》历时四年完成，一点也不比传统手绘动画片节约时间。对于那些认为电脑动画就可以“偷工减料”的人来说是不是一个巨大的打击呢？任何精品都不可能轻而易举地得到，无论你使用什么技术与手段。CG 技术不是“捷径”与“速成”的代名词。

第三，永远滞后的软件。和外国人拼高科技似乎是一件很不明智的事情，因为人家永远不可能把最新的技术完全给你。我们只能跟在他们后边嚼人家吃剩的馍。当你刚刚把 MAYA 的英文菜单背熟，新一代软件又上市了。Pixar 公司为了实现一个艺术想法，会花重金开发一个全新的软件。而我们会这么做吗？该公司自行研发的 Marionette、Ringmaster、RenderMan 等动画软件不仅解决了影片中遇到的具体困难，还赢得了一座奥斯卡最佳技术成

就奖。

所以，人不要做自己不擅长的事情。我们过去的传统不是很好吗？又花不了什么钱，泥偶动画片怎么就落伍了呢？百思不得其解，也许现在有钱人和懂英文的人太多了吧。

其实，这个世界上除了电脑以外还有很多美好的东西，尽管现在我们生活离不开电脑。但是国内的情景却着实令人担忧。动画从业人员嘴边永远挂着这样的话“你用的什么软件啊？输出的什么格式啊？渲染速度有够快吗？”你要是不懂电脑动画，人家都不愿意理你。仿佛这世界上只有电脑动画这一种动画形式。

放眼望去，现如今的世界顶级动画公司并不都是依靠电脑技术扬名立腕。

英国的“阿达姆动画公司”（Aardman Animations）就以其别具一格的泥偶动画片跻身于世界一流动画公司的行列。该公司导演 Nick Park 制作的纯泥偶动画片《动物悟语》、《错误的裤子》和《间不容发》获得三次 Oscar 最佳动画短片奖。而他导演的《无敌掌门狗》系列动画片在英国家喻户晓，其声望绝对可以与米老鼠并驾齐驱，衍生产品不计其数。

英国人特有的忧郁气质使这个名不见经传的小公司在二十几年默默无闻之后，突然有一天被全世界所知道。2000 年，斯皮尔伯格的“梦工厂”为该公司投资，推出了一部纯泥偶动画长片《小鸡快跑》。这部 82 分钟的动画片共用了 900 公斤黏土，做了 387 只泥鸡。手绘人员用了 4000 公升颜料，做了一千对眼睛，和数不清的羽毛。全片耗时四年时间完成。在电脑动画充斥市场的今天，这部作品给观众带来一股清新淡雅的凉风。

大片过后的“阿达姆动画公司”并没有沉浸在宏片巨制的快感里久久不能自拔，更没有向 3D 电脑动画领域大举进军。他们又回到自己所熟悉与喜爱的“纯朴氛围”之中。2003 年 10 月，该公司以他们的“震店之宝”粘土动画《动物悟语》（Creature Comforts）为原型，为英国 ITV 电视台制作了 13 集同名系列动画片。其中《猫或狗》（Cats or Dogs，导演 Richard Golezowski）一集荣获 2004 年 Rushes Soho Short Festival 短片电影节最佳动画短片奖。当年的金牌导演 Nick Park 现在升职为制片人，他在阐述该系列产品的构思时这样说：“我们的台词不需要剧本，我们讨论各种话题，度假、医疗、食品、进化、园艺……我一直认为这个题材还没有完全被探讨穷尽，人和动物之间是有许多共通点的，用粘土角色表达真实生活的心声，永远都是有趣的。这正是阿达姆动画公司之道”。抱着这种初衷与创作心态，制作者们走向乡村、城市、大街小巷，真正深入生活，与形形色色的人对话。然后再根据对话录音编排故事情节，最终观众所看到的已经不再是那些真实的人，而是操着各式各样口音，有着各式各样背景的动物。而对配音演员要求则尽可能忠实于那些真实的被采访者的声音。于是公司特意登广告征集各种有口音的配音演员。

从 1989 年第一版《动物悟语》播出后，影片就以其贴近生活，对社会问题有幽默、独到的见解而风靡全世界，甚至影响到英国民众对社会公共事物的观点与看法。如果说当初导演在制作第一部《动物悟语》时还有一些“哗众取宠”、“投机取巧”之嫌的话，那么这种类似于纪录片制作流程的新系列产品则清晰地反应出导演脚踏实地地运用动画艺术观察、探讨生活的真实状态。很多人认为动画片与纪录片天生就是水火不相容的一对冤家，一个天马行空，尽情虚构、夸张；一个脚踏实地，绝对尊重事实。二者根本无法调和。但

是从 Carline Leaf 把真人采访制作成动画片到《动物悟语》的大规模深入生活，还原生活，动画艺术已经拓展到无所不在的领域与空间。这种踏踏实实感悟生活的创作状态实在值得我们学习与借鉴。

日本的“吉卜力工作室”大家更加耳熟能详。宫崎骏、高田勲二位老先生凭借着手中的笔与纸不仅创造出无数人见人爱的卡通角色，而且为后辈做出了吃苦耐劳、一丝不苟、关注人性的榜样。但是，当“吉卜力工作室”非要摒弃自己的优良传统与优势，开始涉及电脑动画领域时，一切都变了样。《幽灵公主》与《千与千寻》虽然票房大获全胜，并获得无数世界大奖，但那已经不再是宫崎骏作品了！过分追求宏大场面与感官刺激使这两部影片与其它美国大片毫无区别。“吉卜力工作室”那善于思考与劝人为善的质朴主题在绚丽的CG包装下显得异常浮躁。看来在名利的诱惑下，大师要晚节不保。哎，人为什么总要做自己不擅长的事情呢？我们怀念《龙猫》，我们悼念《龙猫》。

法国人也许是传统动画最后的捍卫者。法国最具影响力的Folimage动画工作室是捍卫者们的天堂。创建于1983年的Folimage秉承了法国电影注重艺术品位的优良传统，兢兢业业地固守这最后一片净土。2003年他们推出了手绘动画长片《青蛙的预言》。这部耗资534万欧元，完全在法国境内完成的影片是继1980年《国王与小鸟》正式上映以来法国第一部动画长片。23年的漫长等待没有使观众失望，影片以儿童蜡笔画式的风格讲述了诺亚方舟的故事。该片导演Jacques Remy Girerd在广播学院动画学院的讲座上谈到：“我们的影片是纯手工绘制的，大概画了十万张画。一百多位来自欧洲各地的动画师工作了整整四年才得以完成。电脑只是在调色时才会使用，基本上我的作品与电脑无关。”

我丝毫没有否定电脑技术在动画创作中所起的巨大作用。我只是觉得国内现在这种盲目跟从的状况十分可笑与可怕。试问：“艺术创作最根本的是什么？”答案：“与众不同”。对一个艺术家来说，在进行创作时首先考虑的问题就应该是“我的作品怎么和别人不一样？”这种“不一样”既包括内容、主题，同时也包含形式上的不同。但是我从那些留着那样头发，穿着那样衣服，开着那样汽车，说着那样话语的“中国现代动画导演”作品中丝毫没看到与他们头发、衣服、汽车、话语相匹配的独特内涵，特别是在形式上。

是我老了吗？是我跟不上潮流了吗？不管怎样，我还是怀念学生那一张张的小花脸与粘满泥巴的手。

参考资料：

《电脑动画制作拯救迪斯尼？》摘自2004年6月22日《科技日报》

《触动》杂志法兰西号

《The Wrong Trousers》：Brian Sibley, 1998年, BBC Worldwide Ltd 出版

《Cracking Animation——The Aardman Book of 3-D Animation》：Peter Lord & Brian Sibley, 1998年, Aardman Animations Ltd 出版

《Masters of Animation》：John Grant, 2001年, BT Batsford 出版

《CG》杂志2004年10月号

