



# 中国动画在路上

中青报·中青网记者 裴思童

《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)上映近两月,全球票房突破150亿元。另一部中国动画电影《昨日青空》制片人、咕咚动漫创始人刘敏已经感知到动画行业受到的影响。

几个去年待定的动画项目开始推进立项;一些正在制作的项目被投资人追加资金要求加快进度,确定于今年上映的动画电影突然多了好几部;知名导演和演员开始频繁拜访动画公司,探讨合作开发动画项目。

就在去年,33部国产动画电影的累计票房只有28.75亿元,较2023年减少了43%,几部曾被业内寄予厚望的动画电影票房均未破亿。

过去几年,国产动画电影也不乏获得票房佳绩的作品,短暂引发热潮后,又都回归平静。刘敏期待《哪吒2》能为动画行业带来新的机遇。

## “把村里最好的学生供出来”

《哪吒2》上映后的票房变化,刘敏记得很清楚:首日近5亿,第三日破10亿,上映一周破50亿……截至目前是153.47亿元。

刘敏同样记得自己监制的动画电影《伞少女》的票房:首日753万元,次日407万元,第三日174万元……最终定格在1911.2万元。

这部影片制作5年,其中找投资花了两年,来回换编剧写剧本花了一年半。其间,团队中许多人离开。

比《伞少女》晚一周上映的动画电影《落凡尘》同样制作5年,这部影片脱胎于广州美术学院13名学生和一名教师制作的6分钟动画短片。上映当天,一名从最开始就参与制作的学生激动发帖:“家人们,手搓核弹成功了!”这部影片在豆瓣网获得7.8的高评分,票房却仅有3805.1万元。有媒体报道,首映日,导演与制片人走进影厅,里面空无一人。放映完毕,两人一同对着大银幕鞠了一躬。

最终,这两部影片与暑期档上映的其他11部国产动画电影一同,拿到了5.59亿元的票房。

过去一年,动画行业有点难——几位动画从业者都对中青报·中青网记者说起过。

据国家电影局官方统计数据,相较于2019年,2024年中国电影总票房缩水了200多亿元,城市院线观影人次降低了近7亿。

震雷动画负责人孙猛从2015年开始为各大视频平台承制动画剧集项目,他明显感到,最近两年,投入动画领域的资金逐渐收缩,几大主要视频平台的动画项目都在减少,提倡“降本增效”,给予动画公司的制作费也在回落。

过去10年,孙猛制作了十几部动画剧集,而在新冠疫情后制作的只有一部。去年,因原本定好的项目突然腰斩,他在创办公司10年后,第一次办理贷款。

《哪吒2》上映前,他与同行聊天,大家都非常希望《哪吒2》能大火,“因为好的作品能带动市场,从而带动投资、带动产业发展”。此前,《西游记之大圣归来》《大鱼海棠》《哪吒之魔童降世》等几部动画电影获得票房佳绩后,都曾在短期内引发全社会对中国动画的关注。

《哪吒2》热播时,“138家公司、4000多人全力托举”的幕后故事一度登上热搜。刘敏回忆,当时大家的的确都是不计成本地帮助。2023年,收到《哪吒2》的制作邀请时,刘敏派出了团队内最好的导演,这位导演为此专门暂停了手上的工作。她也知道一些公司为《哪吒2》研发了新技术,而这些成本都没算进制作费中。

这样的帮助在动画业内并非罕事,许多作品背后都是各个团队互相扶持的成果。“大家都会说同行是互相竞争的冤家,可是动画行业这么多年走过来不容易。”刘敏说,“大家都很想努力‘把村里最好的学生供出来’,让更多人能够看到我们”。

## 一路走来

2006年,孙猛初入行时,动画在中国刚刚能称之为一个产业。

2001年,日本导演宫崎骏的《千与千寻》在日本获得308亿日元(约合15亿元人民币——记者注)票房时,中国几乎没有设立动画专业的院校,全年生产的动画片不足50部,在某些地方台播出的动画节目中,几乎90%以上是海外动画片。

为了扶持动画产业,2004年,国家广电总局印发《关于发展我国影视动画产业的若干意见》,通过税收优惠、限制进口动画片份额、设立专项基金等方式,对国产动画进行了扶持,先后设立了32个少儿电视频道和4个动画频道。

在自上而下的推动下,多所院校开始设立动画专业,大量动画产业基地在各地涌现,各地政府也出台了诸多扶持政策,其中最普遍的便是按分钟数对动画进行补贴。2004年,在推出扶持政策当年,国产动画产量就以2000年的4000分钟升至2.18万分钟,到2011年,我国全年动画片产量已有26.12万分钟,跃居世界第一。

这一时期,涌现了一批以《喜羊羊与灰太狼》为代表的儿童电视动画佳作。



2024年7月2日,动画电影《伞少女》交片日,墙上的倒计时显示“0”。

本文图片均由受访者提供



2025年5月6日,动画剧集《白色闪电》将于日本播映,图为其宣传海报。

2006年,《铠甲勇士》《巴拉啦小魔仙》系列的出品公司奥飞动漫,凭借《火力少年王》系列的热播,让其衍生产品“奥迪双钻牌悠悠球”飞入全国青少年儿童手中,玩具销售比重从2005年的8.4%攀升到2006年的41.63%。2009年,奥飞动漫上市成功,成为中国首家上市动漫企业。

不过,政策推动国产动画快速兴起的同时,也带来一些问题,比较典型的情况是,一批粗制滥造的低成本作品为骗取政策补贴而出现。孙猛记得,当时他所在的动画产业基地里,只有一家动画公司,“楼下是网吧,楼上是广告公司”。

孙猛回忆,那时有的公司“在市场上随便拉人,赶鸭子上架,买本动画书学学,就开始做了”。更有甚者,用别人的补贴投资,赚到钱后将补贴款“一还了事”。2014年,随着各地政府减少补贴力度,动画片产量下跌至不足20万分钟。

那一时期,国产动画依然以儿童电视动画为主,少数非儿童动画的创作者还是处境艰难。随着《哪吒2》上映,导演饺子个人经历也再次为人关注。2006年,毕业于四川大学华西药学院的饺子,辞去广告公司的工作,回到家里靠母亲1000元退休金和一台旧电脑,闭关3年独自做出16分钟的动画短片《打,打个大西瓜》,成为后来光线传媒投资他制作“哪吒”系列电影的契机。

饺子的经历是当时那一批独立动画人的缩影。2000年左右,Flash动画制作软件和互联网的结合,让非专业的普通人也有机会制作动画,他们被称为“闪客”,大多与饺子一样,靠一台电脑完成自己的动画作品。譬如,2016年,以5.73亿元票房成为现象级国产动画电影的《大鱼海棠》,原型只是导演2004年做的一条7分钟Flash短片。

刘敏对记者回忆起制作中国首部独立制作的动画电影《雨石》的经历。2003年,她从物理专业休学,跟着动画培训班的老师一起做电影。当时,大家“几乎样样都不懂,样样都得自学”,白天上班上课,晚上就睡在机房里做动画,“能坚持一个礼拜的都很少”,最后只剩下5个人。最忙的时候,大家睡在办公室走廊的简易床上,每人轮流休息两三个小时。就这么干了3年,才把电影磨了出来。“所谓独立制片,其实就没有投资,全靠个人硬拼出来。”刘敏说。

2006年,影片制作完成,发行又遇到困难。当年电影院很少有数字院线,但刘敏团队已拿出几十万元再做胶片。最终,片子只能在少数一两家影院放映,几乎没什么人看过,更别提收益。直到2009年,《雨石》被央视六套收购,得以在电视上播放。十几年后,刘敏在网络贴吧中看到有人回忆起这部童年看过的电影,她才觉得“原来它真的在人们心中留下过印象”。

2008年,刘敏创立咕咚动漫,继续做原创动画。团队只有四五个人,每个人都是“一专多能”“什么都得干”。找不到投资,他们就承接别人的动画项目或者“短平快”的广告片,靠“外包养原创”。“做完后把利润分一分,觉得够活几个月,这几个月就开始做原创,等钱快花完的时候,再接一条广告片。”

与饺子类似,2014年光线传媒找到

刘敏改编热门漫画《昨日青空》的原因,是漫画原作者在一穷二白不知怎么继续画漫画的时候,无意间在网上看到刘敏团队艰苦做动画的资料,因为这份遥远的鼓励,他将漫画坚持画了下去,并在有机会进行动画改编时,点名找到了刘敏。

大约2012年,伴随互联网发展,孙猛感受到一些投资方开始密集关注到动画行业。起初是互联网漫画平台,后来是“资产更轻”的网络文学平台,它们与互联网视频平台合作,共同开发IP改编动画项目,时至今日都是国产动画的投资主力。

孙猛说,互联网平台虽然帮助国产动画壮大了一批制作队伍,但由于它们是“市场占领逻辑”,目的在于吸引更多用户,“为流量和数据负责”,动画制作方很难在其中拥有作品的主导权。

2015年,孙猛参与的一个项目,前期设计完成、画到第三集分镜时,收到平台通知,原作漫画作者不愿配合平台修改内容,被终止合作,但动画还得继续画下去,只是不得使用原本的人物和故事。

孙猛突然从“改编”变“原创”,工期从三个月一集变成了两周集,每集还需平台层层审核。他印象最深的一次,是平台认为动画第一集比较平淡,“互联网逻辑是第一集必须火爆”,于是要求孙猛在开头加一段“枪战”。孙猛想破脑袋也不明白故事原本的主题“麻将”和“枪战”怎么关联,但迫于合约,只能硬着头皮加上。

## 说服投资方

2016年,动画工作室摔跤社的创始人蹇单从北京电影学院毕业,感觉动画市场“一切向上”。因为此前的校园作品在互联网备受好评,他决定创办动画工作室,做原创动画。

2019年,画核动画负责人贾雪雯也决定做原创动画。相较于漫画能在出版市场占据40%以上份额的日本,中国则“家底偏薄”,动画制作上游适宜改编的文本不足,当时国内具有改编潜力的漫画或网文版权又几乎被几大视频平台垄断,贾雪雯说自己“没得选择”。

做原创动画,最首要的难题,便是如何说服投资方为一个未经市场验证的故事埋单。

动画是重资产产品。贾雪雯计算,国内一部每集15分钟的12集动画片,制作成本通常为1500万元,如果加上版权和宣发费用等,成本可能高达2000万元以上。

在科技将真人影视制作成本大幅降低的今天,动画依然需靠人力和时间堆砌。以二维动画为例,我们所看到的每一秒镜头,都会在制作时被拆解为24帧,填入8张、12张或者24张原画,每一张都得靠人力一笔一笔画成。宫崎骏导演的动画电影《起风了》中,一个主角在地震中穿梭的镜头,4秒钟,吉卜力团队花了1年零3个月完成。制作《你想活出怎样的人生》时,吉卜力的作画速度约为一个月1分钟,总片长125分钟的电影,历时7年完成。

一头是高成本的制作投入,一头是不稳定的回报。目前,国产动画最主要的收入来源依然是发行,比如卖给平台的播映

费用或是电影票房分成,但这部分收入往往并不高。“国产动画的受众一直很少,时至今日仍有许多人认为动画片就是给儿童看的。”刘敏说。

对成熟的动画产业链而言,很大一部分收入来自后期版权环节,比如广告、游戏、玩具等。在迪士尼的相关收入中,几乎70%的收入都来自各类衍生品。如今国内衍生品开发的产业链还在发展阶段,只有头部动画相对而言有较多机遇,对于未经市场检验的原创项目,品牌很难给予信任。

画核动画制作的原创动画《白色闪电》上映前,也曾试图找品牌合作,“但是没有市场数据,国内甚至没有同类作品的的数据作为参考”。最终,贾雪雯决定由公司出资几十万元先制作衍生品,“我们觉得亏了也可以,至少你下一次谈的时候是有数据的,这件事总得有人先做”。

影响资本市场对动画投资意愿的原因是综合的。《西游记之大圣归来》制作的8年时间,有一半都用来筹钱,导演田晓鹏几乎抵押了全部个人资产。出品人路伟还曾在“朋友圈”众筹,称只要投入10万元,就可以在片尾署上出资人孩子的名字。《大鱼海棠》2009年完成了剧本和前期筹备,因找不到投资搁置4年,导演梁旋一度想转做游戏公司赚钱。

有媒体曾报道,2015年,“哪吒”系列的出品方光线传媒决定成立动画部门,因为条层时,几乎没有一个人愿意加入,所以大家都觉得国产动画品质不够好,又不赚钱。与此同时,时任彩条屋总裁易巧翻遍了整个行业,发现许多有才华的动画导演都迫于生存压力放弃了动画,“只有那些特别‘变态’的才能坚持下来”。

2016年,蹇单创立动画工作室摔跤社时,也曾接到一些平台邀约,希望他承制平台的动画项目。蹇单拒绝了所有投资,卖掉了父母在老家为他准备的婚房,埋头做了一年半的原创动画短片,做到快没钱时,有平台发起一项旨在扶持青年原创动画人的项目,摔跤社因此得以开始制作原创动画电影。

但孙猛表示,目前平台虽然依然愿意投资小成本项目和头部项目,对于中腰部项目的投资却在缩减。过去十几年,他也有些原创项目,但至今未能获得投资。

就算获得投资,时间和资金依然有限,为了达成更好的制作效果,许多动画人只能将人力压榨至极致。备受关注的动画剧集《雾山五行》,制作过程中很长一段时间只有3名员工,导演林魂身兼编剧、分镜、原画、动作设计等16个岗位,主题曲都自己演唱。《大护法》的导演不思凡还兼任厨师,负责在团队做饭。刘敏说,《伞少女》制作的最后半年,导演几乎完全住在公司,那年春节,全体员工没人回家。“行业不够成熟时,我们对什么是成功的作品没有标准,投入产出比也无法估计。只能在现有条件下,逼自己做到极限。”

2017年,《大护法》上映后备受好评,导演不思凡却在采访中惭愧表示,自己的作品粗糙得像“贫民窟”,为了省钱,他不得已想了很多办法——比如在电影前半段刻意减少动感,让观众习惯静态画面,这样后面的高潮部分,只要稍微多



2025年3月18日,摔跤社的原画师正在工作。



2015年,孙猛在日本工作时的办公室。



2018年,动画电影《昨日青空》制作画面。

一点动态,就会有比较强烈的对比。

作为制片人,贾雪雯曾因为资金和制作周期,否定过内容团队对样片提出的修改意见,造成当时很多主创无法理解,还有人选择离职。

“但是没有办法,很多事情就是比他想的更艰难。”贾雪雯说。

## 工业的力量

做动画,不仅缺钱,也缺人。贾雪雯公司的招聘信息常年挂在网上,但一直很难招到合适的人才。

“人才是跟着待遇走的。”一位动画从业者说。动画行业“压力大、待遇差”早已不是新闻。如今刚入行一年的郑敏告诉中青报·中青网记者,她在无锡一家承接日本动画外包业务的公司工作时,平均月收入两千多元,无底薪,无社保,单休。最忙的时候连着9天无休,每天工作近10小时。她住在几平方米的合租房里,月租750元,生活靠靠父母支持。

就算在一线城市,动画从业者的起薪通常也只有六七千元,如果进入游戏行业,薪水则可以翻两番甚至三倍。几位受访者都表示,除了顶尖动画院校,大多数动画专业的毕业生留在动画行业的概率都不高。

“说难听点,很多时候我们只能捡游戏公司不要的人。”刘敏记得,新冠疫情期间游戏行业快速发展,“北京许多动画公司三分之一甚至一半的人才都流向了游戏公司”。当时她去朋友公司坐电梯,都能听见员工在聊游戏公司给他开了多少钱,“(是原来的)3到5倍是常态,十几倍都有”。最夸张时,还有急需制作动画教学片的线上教育团队堵在动画公司门口发名片。

刘敏说,动画行业入职两年内的新人流动性非常高,她身边许多动画公司的核心人才也在流失。因为人才少,许多作品都聚集了全行业有能力的团队制作。同时,她明显感觉到,相较前几年,近些年制作的电影,参加的公司变多了,人员变少了。

孙猛认为,国产动画不缺好的想法,但缺让好想法落地的产能。从2014年开始,日本动画便以年产400部的速度生产,“我们所看到的佳作是在这大量的作品中筛选出来的”。这背后不仅是人才的问题,更是工业体系的问题。

孙猛曾在某日本动画公司工作,负责为公司发往中国的外包业务做“检查”。

从20世纪90年代开始,伴随日本动画产能的需求迅速增加,大量基础的都是制作环节外包到中国,时至今日中国是日本动画的主要加工地之一。2022年,受新冠疫情影响,无锡多家承制日本动画外包业务的公司无法正常运转,导致日本多部动画片延期播出。

孙猛见证过这些画稿是如何在中日两地运转:早上7点30分,数十万张纸质画稿会从日本“乘”专机出发,10点左右到达上海,再“乘”车分发至长三角不同的动画公司。这些公司24小时三班轮岗,会在第二天早上7点前将所有任务移交,10点左右与下一批到达的画稿交换。画这些画稿不需要多深的美术基础,20世纪90年代时,一些完全外行的人士

经过短暂训练也可以很快上手。

“日本动画不是靠天才做出来的,真正的产业基石是凡人。”孙猛说。日本动画的工业体系已经可以将动画制作的环节极度细分,每一级的任务都十分明确,反馈也十分明确,下级只需依据上级指令执行,直至在流水线的末端,外行人也能按指令完成任务。

这当然也有弊端,但可以尽可能确保稳定生产。孙猛曾参与制作一部日本动画电影,在上映前4天收到了最后一部分电影制作任务,最让他惊讶的是,“这并非意外,而是两个月前就确定好的计划”。

相较而言,他感觉国内的很多动画公司还未统一薪酬待遇、技术指标、行业术语等,各个职能之间的权责划分也不明晰,导致很多时候协作效率低下。

与此同时,他也能明显感觉到这些年国产动画行业的进步。2013年,《大鱼海棠》进入中期制作时,一度陷入招人困境,转而和韩国团队合作。《哪吒2》也曾试图寻找国外团队,却发现他们难以实现需求,最终参与制作的138家公司、4000多名制作人员全部为中国团队。

这让孙猛对《哪吒2》给行业带来的后续影响感到期待。他认为,早些年一些动画作品的爆发,并非长期工业力量的体现,“更像是中彩票”。但当工业力量积累到一定程度时,出现爆款作品将不再是偶然,而是定期的必然。

## 传承

中国传媒大学动画学院教授李智勇说,国产动画虽有百年历史,但中间过程并非连续的,而是断裂的。

2008年,饺子导演闷头3年做出的动画短片《打,打个大西瓜》上线,片尾致谢名单中,有一个名字是万籁鸣。

万籁鸣是中国第一部动画片的创作者。20世纪20年代初,西方动画刚传入中国不久,20岁出头的万籁鸣看到后便和3个弟弟一起,在上海租金最便宜的地段,租了一个7平方米的亭子间,买了台二手的法国老式木壳摄影机,自己改装成放映机,着手研究做动画片。经过几百次试验,我国第一部动画片《舒振东华文打字机》诞生。

1941年,万籁鸣在抗日战争的战火中,制作出动画长片《铁扇公主》,仅比迪士尼的动画长片《白雪公主》晚了一年。1942年,在孙猛去日本学动画的66年前,《铁扇公主》在日本上映,场场爆满,日本动画大师手冢治虫当时只有14岁,被这部中国电影深深吸引,立下了从事动画制作的志向。

1961年,手冢治虫成立动画公司虫制作。第一次将动画片带到了电视上,建立了日本动画工业化标准,其每周播放30分钟,以多层制作外包应对紧迫的播出期限,通过版权和周边产品获得收入的模式,逐渐演化为日本动画工业体系,并影响了一批如孙猛般的中国动画人。

同年,万籁鸣应上海美术电影制片厂(以下简称“上美影厂”)要求开始制作我国第一部彩色有声动画长片《大闹天宫》。这部动画举国之力,历经4年,画了7万张画稿,不仅在中国动画史上意义深远,同时也影响了宫崎骏、高畑勋等一批日本动画导演。

1980年开始,以手冢治虫制作的《铁臂阿童木》为代表的进口动画进入中国市场,上美影厂每年不足5部动画的产能逐渐无法抵御外来文化的攻势。1984年,当高畑勋和宫崎骏抱着学习心态拜访上美影厂时,却发现厂里高层领导的关注点在日本动画的商业运作模式上,这让他们感到难过而失望。

1989年,手冢治虫病逝,在遗作《我的孙悟空》中,表达了对万籁鸣的致敬。同一时期,日本动画外包业务涌入中国,以高薪水将大量动画人才引入日本动画加工业,中国原生动画的传承由此断裂。

李智勇比喻:“中国动画‘爷爷’和‘孙子’都在,但是没有‘爸爸’,因为‘爸爸’都转去做加工了。”直到2000年后,随着计算机网络发展,一批如饺子导演般的独立动画人出现,带着行业继续往前走。ANIMOON动画工作室创始人风临觉得,动画人就像“野草”一样,很难真正被打击,“敌敌畏都杀不掉”。她认识一位动画业的前辈,每次做完作品都因为太辛苦、收益少而声称自己“以后再也不做动画了”。但是过一段时间,就会发现他又开始撸新的动画项目。

孙猛刚去日本学动画时,和室友住在两平方米的宿舍里。工作后,他拿6.48万日元的薪水(按当时汇率约合人民币5000元——记者注),交房租、水电费后,他平均每天只剩下700日元的生活费,够买一个汉堡和一份牛肉盖饭。他有同事只拿他一半的薪水,交完房租后所剩无几,每日靠吃家里寄的大米生活。

当时,孙猛平均每天工作十几个小时,公司里,每个人桌子上都有一个纸箱子,画到困了,就把箱子拆开,钻进去睡一会儿。孙猛的最长纪录是在公司画了3天,中间只睡了4小时。

一部日剧中曾有一句形容动画人的经典台词:“能够创作出少女在花田里奔跑的动画的人,就是那种在花田里奔跑的人吗?怎么可能,他们是走火入魔地伏案工作,呕心沥血地燃烧生命、创造作品的人。”

做动画20年来,孙猛从来没有觉得自己是在工作,并且一直对动画行业保持乐观。至于未来究竟会如何,刘敏说:“我们不是需要做什么,我们是需要决定去做。”动画行业需要一部又一部的好作品,无须一定像《哪吒2》一样火爆,“但至少要不亏本”“只有这样才能有更多人踏实地进入这个行业”。

“当有一天大家不是因为‘哪吒’,只是偶尔看到电影院放映的一部国漫就产生兴趣时,可能才算真正抵达了我想要的那个目标。”蹇单说。