

台灣動畫 如何轉型？

徐任姪 文

2018/06/03

2017年10月1日，台灣原創動畫電影《小貓巴克里》入圍金馬獎最佳動畫長片，雖然最後並未獲獎，但在此之前台灣已有12年沒有動畫長片入圍的紀錄，而隔年5月，動畫長片《幸福路上》則獲得日本動畫大賞的金獎。短短半年間就有兩部動畫長片上映，根據Tcacof台灣當代原創動漫論壇經營者蕭弘林在《繼魔法阿嬤後，台灣動畫奮起的一年》一文指出，目前民間有近20部動畫長片正在籌備，被稱為台灣動畫電影復甦的一刻。然而，雖然兩部動畫長片皆獲得台灣影視與文化圈的關注，甚至獲得國際肯定，在票房表現上與大眾關注度卻不盡人意。即便是在原創產業開始慢慢受到重視的今日，提及台灣動畫最具有標誌性的仍是20年前上映的《魔法阿嬤》，究竟台灣動畫在產業環境與題材上面臨什麼樣的問題與困境？該如何突破？



小貓巴克里劇照。(圖片來源 / 小貓巴克里粉絲專頁)

從代工到原創 動畫產業的興起與沒落

提及台灣動畫產業的發展，要回溯至1970年代，影人卡通製作開始承接日本車陣
國立交通大學機構典藏系統版權所有 Produced by IR@NCU

提及台灣動畫產業的發展，而自1970年代，影八下起製作而承接日本來歐動畫公司的代工作畫。1980年代，宏廣公司成為全世界出口量最大的代工製作中心，大量接收美國迪士尼與漢納巴柏拉動畫（卡通頻道前身）的代工訂單，年產量高達170~190部，驚人的產量以及大量的動畫從業人員，被諷為台灣動畫代工產業的最高峰。（延伸閱讀：[台灣動畫風格發展史](#)）

1990年代面臨經濟起飛，動畫代工廠紛紛轉移至中國、東南亞，動畫公司開始轉往產業上游，試圖藉由創意研發重返市場。面臨90、千禧年代的本土與數位化熱潮，政府也開始推出輔導金政策，扶植台灣原創動畫的製作。然而，在《[台灣動畫長片，票房難突破](#)》一文指出，綜觀過往上映的台灣動畫長片，除了大愛製作的《鑑真大和尚》外，其餘動畫長片皆無法以票房收入回收預算。甚至連老牌代工公司宏廣在製作完《紅孩兒 決戰火焰山》一片後，也承受不住票房失敗的虧損，黯然倒閉。「問題在於老闆自己對動畫其實不是很懂，拼命想要做大事，但員工素質只有那樣。」曾任宏廣動畫師，現為雲林科技大學數位媒體科技系副教授級技術人員的陳世昌指出，即便產業表面已往上游發展，動畫公司仍停留在傳統代工思維，並未在公司最高峰時汲取國外經驗，掌握故事研發與市場口味，因而導致轉型失敗。

教育與資金 新一代從業人員的困境

如果相對握有資源的老牌動畫代工公司因無法準確掌握市場喜好而沒落，那麼90年代的中生代與千禧年代的動畫製作團隊呢？千禧年代後，雖因應數位動畫的崛起，各學校紛紛廣設動畫相關科系，但由於傳統加工系統與原創市場銜接的不平衡，讓教育與產業產生巨大的鴻溝。「學校老師的論文通通在探討3D技術、動畫表情，卻很少老師帶領學生研究如何好好說故事。」陳世昌說道，目前新的團隊在製作原創動畫並無前例可循，也沒有一套完整的流程，僅能以零散的動畫師單打獨鬥，而票房的回饋讓這些團隊與作品往往是曇花一現，做完人就散掉了，無法從中汲取經驗重新傳承。

此外，資金的投入對於新動畫團隊也是一大問題，因台灣動畫在票房與市場的長期失利，導致本地資金不願挹注。「台灣動畫的獲利方式不明確，傳統觀點會認為動畫漫畫不太像是正式的產業，台灣在行銷、銷售這些產品上也沒有一個獲利的良好模式。」動畫團隊乾坤一擊執行長黃瀛洲認為，台灣20多年以來的代工產業正在走下坡，做原創開發經驗也不足，導致人才培育與吸納更為困難。從視覺傳達系畢業，擁有5年動畫製作資歷的燈光師李佳容也表示，一些動畫代工公司起薪低工時長，由於經濟因素，或是發現與個人志趣不符，同期2D動畫組的同學在畢業後踏入產業的人數寥寥可數。

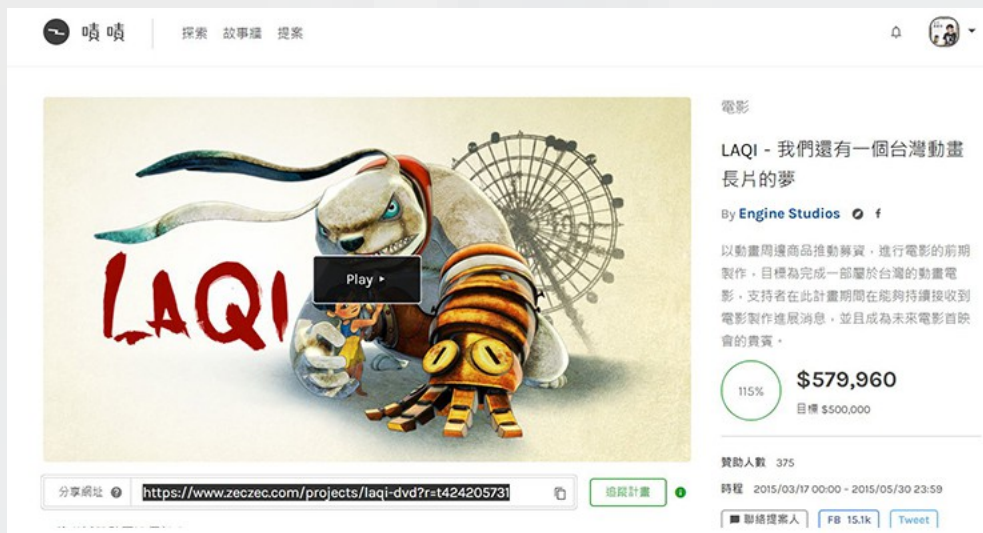
募資與故事 如何突破

動畫片製作成本高，但台灣觀眾進場觀看意願低，過往也缺乏賣座長片參考，台灣動畫該如何吸引觀眾？目前正在製作動畫電影《重甲機神》的黃瀛洲與《妖怪森林》的導演王世偉皆認為，從生活體驗與社會共同的價值、思想出發非常重要，雖然過去台灣已有不少訴諸在地題材的動畫片，但有些能見度並不高，「我不認為台灣觀眾是因表面上的本土元素較多而進戲院觀看，如何把一個故事說的

完整、讓人感動是一個很迫切的問題。」黃瀛洲說道。

此外，近年興起的群眾募資也是補足部分資金缺口、測試市場喜好的方式之一。曾參與《妖怪森林》前期募資專案《LAQI》的李佳容表示，目前大部分公司還是以代工、外包專案支撐原創動畫的資金開銷，而《LAQI》募資專案則是以短片所募得的資金，進行長片前期美術風格、場景、故事的籌備。另一方面，《重甲機神》一開始將製作動畫影集列為主要方向，在第一集製作告一段落時，才藉由募資籌集後期錄音與音樂製作的費用，在後來改為電影長片的形式。

雖然募資專案並無法補齊主要的動畫製作開銷，但從短片出發，藉由募資營造前期曝光度、釐清市場取向慢慢修正，似乎成為新一代動畫團隊可以參照的模式。談到群眾的募資喜好，由於動畫目前沒有明確的商業模式，黃瀛洲認為以獲利取向說服群眾不太可能，而是以比較感性的訴求為主，「強調新的概念、年輕團隊願意堅持自己的理想、目標是想在台灣製作出與過去不一樣的動畫。」黃瀛洲說道。此外，李佳容也指出，在地意識與題材在募資上是個強而有力的元素，大部分的人都希望國家能夠發展出屬於自己的動畫作品，其餘美術風格與特殊的視覺效果也是動畫吸引人的要素之一，「我認為動畫要做些平常不能做到的事情，像英雄電影就能吸引民眾進戲院享受它的視覺特效體驗，但要如何與大眾生活的世界做連結，自然融入其中是前期發展最困難的一件事。」（延伸閱讀：[募不募？動畫募資比一比](#)）



電影

LAQI - 我們還有一個台灣動畫長片的夢

By Engine Studios

以動畫周邊商品推動募資，進行電影的前期製作，目標為完成一部屬於台灣的動畫電影，支持者在此計畫期間在能夠持續接收到電影製作進展消息，並且成為未來電影首映會的貴賓。

115% \$579,960
目標 \$500,000

贊助人數 375
時程 2015/03/17 00:00 - 2015/05/30 23:59

聯絡提案人 FB 15.1k Tweet

重甲機神第一集《台灣人之不得不成為救世主！》22分鐘製作計畫始動！

影視 | 由 重甲機神團隊 提案



\$1,270,846

目標 \$600,000

331

人贊助

已結束

此計劃於 2016/01/08 - 2016/03/06 期間募資，專案募資成功！

分享

不少新興動畫團隊選擇募資的方式籌集資金並增加曝光度。(圖片來源 / 徐仟妤製作)

資料來源 / [FlyingV](#)、[嘖嘖](#)

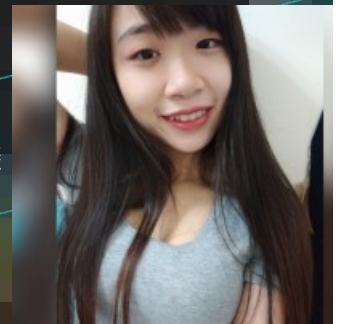
整合與交流 重新促進經驗傳承

面對台灣以零星小團隊與公司為主的產業環境，以及故事文本日益受到重視的現代，過去以補助為主的政府應扮演什麼樣的角色？台灣動漫原創論壇經營者的蕭弘林認為，政府應該要扮演媒合人的角色，例如參考韓國的文化測鏡苑，看見文本的價值並執行策略性的人才教育。要改善缺乏經驗傳承的問題，除了扶植新一代，還需重視既有單位間的交流，目前動畫界較缺乏大型影展或論壇，讓廠商與創作者間能夠有更多的媒合機會，甚至能夠引介國外公司來台進行交流。李佳容也表示，公司無法以小型團隊的人數負荷長片的工作量，因此一部動畫長片的製作除了發起單位本身的參與，也能夠促進與其他動畫公司的合作，讓他們在平日的代工外能有發揮的機會。在新興動畫團隊百家爭鳴的今日，期待未來能有更多長片進入市場，重新以大型專案的合作與經驗傳承，再次建構台灣動畫的產業鏈。

縮圖來源：[台灣動漫創作協會](#)



記者 徐仟妤



編輯 楊佩臻

延伸閱讀

募不募？動畫募資比一比

台灣動畫風格發展史

王世偉 從動畫看見文化