

<<中国动漫产业发展报告>>

图书基本信息

书名：<<中国动漫产业发展报告>>

13位ISBN编号：9787500491194

10位ISBN编号：7500491190

出版时间：2010-11

出版时间：盘剑、等 中国社会科学出版社 (2010-11出版)

作者：盘剑

页数：286

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<中国动漫产业发展报告>>

内容概要

虽然中国动画创作已有八十多年的历史（由万氏兄弟制作的中国第一部动画片《大闹画室》诞生于1926年），但中国动漫产业却是从2004年才开始起步的。

无论从政治还是从经济和文化上看，动漫产业的发展无疑都具有十分重要的意义。

由于党和政府的大力倡导和扶持，中国动漫产业起步很快、发展迅速，但迄今却也产生和暴露出了一系列的问题，这些问题已使中国动漫产业陷入了困境。

如何解决这些问题，成为推动中国动漫产业进一步发展的当务之急。

针对中国动漫产业发展的现状，从解决问题的目的出发，本报告既对产业做了大量的跟踪式的调查，又对从各种渠道获得的丰富的国内外相关资料进行了认真的分析、比较，不仅比较全面地掌握了中国动漫产业的发展历史、现状、动因、存在的问题及其原因，而且还为中国动漫产业提供了多种可资借鉴的运作方法、经营策略和发展模式。

本报告今后每年出版一本。

<<中国动漫产业发展报告>>

作者简介

盘剑，浙江大学文学博士、复旦大学传播学博士后，美国圣地亚哥加州大学高级访问学者。现为浙江大学影视与动漫游戏研究中心主任、教授、博士生导师；复旦大学兼职教授、复旦大学电影艺术研究中心高级研究员；中国电影评论学会理事、中国台港电影研究会会员、中国高校电影电视学会会员、浙江省电影家协会理事、浙江省哲学社会科学“十一五”规划专家组成员、杭州国家动画产业基地特聘专家、杭州市动漫游戏协会副会长。

长期从事影视艺术、文学、大众传播及文化、动漫产业、创意产业的研究与教学，并注重产、学、研结合，与政府相关部门及文化产业界合作，以社会需求推动学术研究，以学术研究服务社会经济、文化建设。

迄今已出版《映像创造——影视艺术本文创作与观众接受的双向研究》（2001）、《20世纪中国话剧的文化阐释》（合著，2001）、《选择、互动与整合——海派文化语境中的电影及其与文学的关系》（2006）等学术专著；在《文学评论》、《文艺研究》、《社会科学战线》、《中国现代文学研究丛刊》、《当代电影》、《文艺争鸣》、《电影艺术》、《北京电影学院学报》等期刊上发表学术论文100余篇。

<<中国动漫产业发展报告>>

书籍目录

前言总报告 中国动漫产业发展的现状与问题第一节 中国“动漫热”的兴起第二节 中国动漫产业迅速“升温”的原因分析第三节 中国动漫产业目前存在的问题第四节 本报告的基本思路和内容框架第一章 电视动画片创作、生产的理论与实践第一节 从动画电影到电视动画片第二节 电视动画片的特性、体裁、定位与风格第三节 电视动画片作为动画艺术的语言与表达第二章 中国动画电影的生产模式与消费市场第一节 中国动画电影发展的新起点第二节 当前中国动画电影生产、经营的三种基本模式第三节 动画电影的受众特点与观众定位第四节 2007-2008年中国动画电影市场调查第五节 三部动画电影的深层消费策略第三章 漫画：动画艺术的基础和动漫产业的重要一翼第一节 漫画与动画之间的关系第二节 中国漫画的发展特点及其与动漫之关系第三节 如何推动中国漫画发展第四章 二度创作：动漫衍生产品的创意开发第一节 动漫衍生产品的含义分类与开发意义第二节 国外动漫衍生产品创意开发现状与成功案例第三节 中国动漫衍生产品开发现状与存在问题第四节 中国动漫衍生产品开发的成功案例分析第五节 动漫衍生产品的创意与开发策略第五章 中国国际动漫节的定位与功能第一节 历史回顾：世界各国动漫节第二节 中国国际动漫节的历史与现状第三节 比较视野中的中国国际动漫节第四节 中国国际动漫节的功能和作用第五节 中国国际动漫节存在的问题与面临的挑战第六章 亚洲聚焦：作为内容产业构成的日本动漫产业第一节 内容产业及其市场规模第二节 人才培养重点——制片人的培养第三节 独特的商业模式——制作委员会方式第四节 政府的推动第七章 欧洲视野：法国动漫产业的发展之道第一节 政府主导的动画投资第二节 服务大众的动画协会第三节 专业务实的动画教育第四节 个性鲜明、包容多样的“作者动画”第八章 美国经验：迪士尼对外民族题材的改编策略第一节 内容的“去文化”与“再文化”第二节 视听语言中的外民族文化“堆砌”第三节 从美国到中国——迪士尼改编及其经营的启示结语参考文献后记

章节摘录

版权页：插图：在迪士尼的动画片创作中，有一个现象非常独特而突出，那就是对外民族题材的改编

。华特逝世后，迪士尼曾一度陷入管理的混乱和生产的困境，直到1988年新任总裁迈克尔·艾斯纳上任

。艾斯纳对迪士尼进行了全面的整顿，使迪士尼重新步入正轨并大踏步向前发展。

技术上，数字媒体技术在动画领域的最新成果——三维动画率先在迪士尼被应用于影院动画的制作，《玩具总动员》的上映大受好评，并随即拍摄了续集。

而题材上，此时期也可谓丰富之极，除了经典的童话影片，如《小美人鱼》、《美女与野兽》等，科幻题材、魔幻题材等题材的作品也纷纷出炉；而最值得注意的是，在全球化的大背景下，一些以异域文化为背景的，或者直接改编自外民族文化经典的影片也开始亮相银幕，如来自古代中国的《木兰》，来自古老印度的《森林王子》，来自神秘阿拉伯国度的《阿拉丁》，来自印第安原始部落的《风中奇缘》，还有来自非洲大草原上的《狮子王》……迪士尼跳出了美国本土，跳出了欧美文化圈，开始在全世界寻找富有趣味、丰富多彩的创作题材，而这些带着浓郁异域风情的美国动画作品，无论从票房还是口碑、无论在东方还是西方，都取得了巨大的成功。

迪士尼的外民族题材动画作品之所以能够同时吸引本民族和外民族的观众，一方面当然要归因于全球化时代各国观众对异地风情、异域文化的好奇和向往；另一方面则必须归因于迪士尼高明、独到的改编策略。

本章拟以《木兰》、《阿拉丁》、《风中奇缘》作品为案例，对迪士尼的改编策略进行深入的分析 and 探讨，希望能够为中国动漫的创作和生产提供一种独特的国际经验。

<<中国动漫产业发展报告>>

编辑推荐

《中国动漫产业发展报告(2004-2009)》由中国社会科学出版社出版。

<<中国动漫产业发展报告>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>