

# 动漫妖怪：“丑陋”形象难掩产业光芒

朱逸宁

8月16日,美国梦工厂“史瑞克”系列的最后一部《怪物史瑞克4》来到中国。那个绿怪物依然丑陋,又闹起了中年危机,而吸金能力丝毫不弱,据说首日票房达到1300万元。在“可爱”大行其道的动漫世界里,绿怪物史瑞克堪称“妖魔鬼怪”的成功代表。

## 妖怪的眼中,是人间的冷暖

实际上,妖魔鬼怪一直是动漫创作中经久不衰的题材之一,尤其是在日本动漫中,比如《千与千寻》中汤婆婆身边的三个头是“舞首”、《犬夜叉》中日本传统妖怪“雪女”、《河童之夏》中的小酷是日本著名的妖怪河童、《百变狸猫》中的狸猫实际是一种类似于宠物一样的小怪兽。

对此,上海师范大学博士周英曾在其著作《怪谈——日本动漫中的妖怪》里进行详细分析。她认为,“日本的妖怪世界之所以吸引人,不仅仅因为‘品种齐全’,更在于它异乎人间之处。”她对本国妖怪进行了分类:天生异物——河童、酒吞童子;半神类——天狗、海坊主;人形类——座敷童子、山男和山姥、撒沙婆婆;动植物及物品类——姑获鸟、木魅、白波(被抛弃的旧抹布和布类幻化成的妖怪)、自然类——地震灵;灵魂类——附身妖等。



长相怪异、遭遇奇特的妖魔鬼怪们并不因其丑陋而被动漫抛弃,反而是动漫世界中的艺术经典或产业亮点。①为美国怪物史瑞克,②④⑤为日本妖怪龙猫、无脸人、河童,③为中国的漂亮狐妖小倩。

灵魂类——附身妖等。日本动漫创作的不拘一格,在妖怪题材中反映得最为突出,因为这类角色可以让创作者和欣赏者的思维天马行空、不受羁绊。日本传统文化中的一些妖怪,经过动漫艺术家再度创作,挖掘出了妖怪身上的文化元素,并加入了人类的情感和遭际,从而弱化了原先因相貌奇特而给人带来的恐怖感,变得可亲可近而带有人情味。比如座敷童子,与其说是妖怪,不如说是一位能给人类带来幸福的喜神,经动漫创意的变形之手,它如玩具娃娃一样惹人喜爱。

是深深震撼着每一位观众。正如周英所说,妖怪的可爱可叹在于“那些在人间作祟的妖怪,哪一个没有自己的苦衷?哪一个不是被难以化解的怨念苦苦折磨?有许多妖怪,正是生前遭受了令人发指的待遇,死后才无法安息”。

## 妖魔鬼怪 能比正人君子更可爱

中国文化中当然也不乏各种面孔的神仙妖魔,如《搜神记》、《山海经》、《西游记》等著作中的鬼怪,但奇怪的是,这类形象一进入动漫世界,呈现出的形象不是严肃正统就是狰狞邪恶,缺乏诙谐和俏皮之感。

以狐为例,我国动漫作品中的狐狸形象一般是为非作歹、诱惑人类堕入邪道的“狐狸精”,以《天书奇谭》中的三只妖怪为代表,这种固有偏见导致了狐狸形象在动漫创意中的缺位,而日本动漫中却有像“七宝”这样可爱正义的小狐妖。

其实,在我国古代作家笔下,花妖狐魅并非都是可怕而邪恶的,如蒲松龄的《聊斋志异》中就有值得人们同情甚至尊敬的好妖怪,可是,我们的动漫产品中却少有她们展现的空间,这不能不说是一种遗憾。香港导演徐克的动画电影《小

倩》以及内地的《封神榜传奇》可算是一种新尝试。1997年的《小倩》改编自《聊斋志异》中的《聂小倩》,现在回头看去,其技术难免有不尽如人意之处,但美丽善良的动画版小倩应是对中国传统“动漫狐”形象的一种颠覆。此外,内地的《封神榜传奇》也开始借用古典名著中的神魔形象进行改编。

## 不呆板、真性情的妖怪也是产业亮点

形态各异的妖魔鬼怪之所以被动漫创作者所钟情,不仅因为它们能提供巨大的创作空间,也因为其形象具有较好的产品及产业延展特性。

为何动漫节不约而同选择“八月过节”?原因可能只有一个:暑假。作为动漫产业的主要消费群体,广大青少年们只有在这段时间内才有真正的时间和精力参与参与各类动漫活动中,成为现场烘托气氛、提高消费额的主要力量。

其实,不惟8月,7月和“五一”黄金周也是动漫节的“聚首之期”。如杭州国际动漫节,已有一定的品牌活动影响力,加上“五一”带来的度假旅游消费以及当地市民节假日消费,无疑是锦上添花。

可以说,当动漫节的功能定位仍然为“营造动漫文化氛围,促进动漫产品消费”和“群众文化消费”的前提下,动漫节的举办时间就无法摆脱对节假日的依赖。因此,我们也不必对动漫节扎堆“过节”这一现象感到奇怪甚至生责怪之意。

从今年8月各动漫节的举办地来看,东部沿海城市 and 西部内陆城市不相上下;从届次看,这些动漫节多数已小有“历史”,可以看出举办地政府在发展动漫产业、扶持动漫活动品牌方面所做的努力;从时长看,多数动漫节为期5天,有两个动漫节长达七八天,这与往年多有不同,多亮点。

## 漫说杂谈

当5月6日因谐音“乌龙”变成幽默搞怪的乌龙节,8月18日因“八一八”变成闲言碎语的“八卦节”时,整个8月有必要成为动漫节的“节”,这不是因为8月(August)与动画片(Animation)英文首字母相同的巧合,而是因为8月是动漫节的多发月份。

据不完全统计,在即将过去的8月里,国内举办的规模不同、网络上可搜索到相关报道的各种动漫节(包括名称未必是“动漫节”的其他动漫活动)有10个:第十二届香港动漫节于8月2日结束;3日至10日有第三届云南昆明动漫节;第四届亚洲青年动漫大赛5日至8日在贵阳举行;5日至9日的2010云南动漫创意艺术节;6日至9日的第四届烟台国际动漫艺术节;青海省暨第二届中国(烟台)动画短片大赛;12日至16日的第二届深圳动漫节;13日至17日的沈阳第二届动漫节;14日至20日的青海首届动漫节;20日至22日的南京动漫节;26日至30日的第七届常州国际动漫艺术周。

程丽仙

## 又过上动漫节的「节」

漫企业集聚,青海省只有5家企业列入,且这5家的名字和“动漫、动画”无关,而是以“广告、策划”为名。此种情况下,是很难说动漫电玩节能对当地动漫企业的发展及动漫产品推介、交易起到多大作用的。

但是,我们并不能因为青海动漫节不能展现现状而否定其举办动漫节的能力,或许借用一句话形容为“热情不容怀疑,效果有些可疑”。同样,我们也不能因为昆明在8月一儿气举办了两个动漫节而认为其动漫发展水平已至一流。有消息人士透露说因为承办方与主办方在所得利益上没谈妥,才导致在同一时间段内上演了一幕“双节PK”,名为“云南动漫创意艺术节”的动漫节号称“专业化、市场化”的运作,但在第三届云南昆明动漫节的冲击下,其他商业性质表现为作品展示、小贩卖卖动漫周边、搭个舞台搞搞活动。

与昆明的“节”外生枝相比,上海正好相反,第六届中国国际动漫游戏博览会和上海卡通节于今年7月首次合办为一届。显然,就整合资源、发挥优势、打造动漫活动品牌而言,后者比前者做得更好。

对喜欢过节的人类来说,动漫节赶上8月“过节”似乎并无不妥,只要不是在一个地方同时或重复过节千篇一律的“历史”,可以看出举办地政府在发展动漫产业、扶持动漫活动品牌方面所做的努力;从时长看,多数动漫节为期5天,有两个动漫节长达七八天,这与往年多有不同,多亮点。

# 台湾动漫,让湖南学到什么

曾秋甫 贺正举 雷璐璐

作为“2010年台湾湖南周暨第六届湘台经贸交流合作论坛”的重要活动之一,“湘台动漫游戏交流展示会”于8月第一周在台湾举行,由宏梦卡通、蓝猫卡通、蓝猫动漫、天闻动漫等20多家动漫企业的主要负责人组成的湖南动漫游戏交流团与台湾动漫界进行互动与交流。湘台动漫人共同探讨了两岸动漫合作的前景,并参观了台湾第11届漫画博览会和台湾电脑应用展,走访了岛内知名的动漫机构,与企业代表和漫画家进行座谈,签订了8个交流合作协议,签约金额达4.8亿元。

由于很早就认识到动漫业是创意产业,台湾动漫产业一直坚持立足本土,培育原创的产业发展原则,原创已成为其生命线及核心精神。在考察团赴台当天,恰逢台湾有关方面主办的金漫奖漫画比赛颁奖仪式。该活动让“产学研共聚一堂”,以奖励“优良漫画创作”和“漫画出版工作特殊贡献”为宗旨,以“为原创加油”为目的,现在不仅是业界培育原创新人的重要平台,也是广大漫画迷们一年一度的节日。

就产品而言,台湾动漫产品品种非常丰富,既有针对2至8岁幼儿、已行销至全球90多个国家和地区的《姆姆抱抱》,也有针对青年学生群体的《折纸战士》、《恋

爱季节》,还有针对成人白领市场的漫画家朱德庸、几米和插画师德珍等人的作品。这些有清晰市场定位、针对细分市场开发的产品,形成了台湾动漫产业多元化的产品特色。

在产品之外,台湾动漫业还很注重产业链的延伸和开发,具有相当周密、全方位的产业意识,比如皮皮家族公司自主开发的“馒头家族”系列产品,将中华民族的食品——馒头进行了拟人化设计,现已有300多种相关产品问世,涉及文具、服饰、玩具、灯具、小家饰等领域,授权地区扩展到了韩国、香港等地,这种做法被首映创意公司营运长杨绍昌称为“360度法则”,即内容核心产品之外延伸出音像制品、文具、玩具、电子游戏、广告等相关产品。

台湾对动漫业也出台了相应政策,如前文提及的漫画颁奖活动,其活动执行费用和奖金均由台湾当局出资(约为200万元人民币/年);还有一些针对原创人才的扶持项目,比如对漫画出版社、漫画团体的专项申请,也会审定后给予一些补助。

除了来自台湾当局的支持之外,中华动漫出版同业协会、游戏产业振兴会、台湾动漫创作协会等产业同业协会,则是台湾动漫产业发展的又一积极推进力量。这些协会由业界有影响力的人士和企业发起成立,可以结合“产学研”等各种资源,扮演着

当局与产业界间的沟通桥梁,在举办大型活动、促进行业交流、人才培养、共建优良产业环境等方面功不可没。

以人才培养为例——2003年,台湾当局委托资讯工业策进会成立了数位内容学院,为台湾地区培育数字时代的产业人才,设有原创开发辅导平台和产业人才培育平台等,结合“产学研”资源构建起了一个“训用合一”的培训网络。目前已培养中高级学生(职业培训)近二万名,受训学员陆续在动画、影视与艺术等领域获得了60多个国际奖项。此外,还有众多由行业协会自发组建的培训学校,不少业界知名人士都担当过授课老师。

在数字化、网络化的全球大背景下,动漫产业尤其是数字制作和游戏产业,要想可持续发展,国际化是必由之路。许多台湾企业早期都是从给日美企业代工起步,在参与国际合作方面打下了技术与人脉基础,有着较强的竞争优势。如宏梦公司早期就是以代工起步,参与制作过《大力水手》、《狮子王》、《加菲猫》等多部广为人知的动画影片。该公司不甘于代工,组建了原创研发团队,于2005年推出原创动画电影《红孩儿决战火焰山》,市场反响良好,先后荣获亚太影展和金马奖最佳动画影片奖。太极影音科技公司与台湾故宫博物院合作的原创动画影片《国宝总动员》,在

2008年的东京国际动画展上获得了首奖,近期又与塞缪·杰克逊等好莱坞知名巨星合作完成了一部3D动画电影《星球之谜》。

经过多年发展,台湾动漫产业已具备良好的产业发展氛围和较好的产品推广平台和发布渠道。无论是在喧闹的西门町、士林,还是在雅致的敦化南路,都能发现许多颇有创意、极具现代感的设计作品。在电视上,漫画广告和漫画手法比比皆是,甚至在一些严肃的题材中也屡见不鲜。台北市常住人口不过200余万,但与动漫相关的展会每年却有3个。这些展会是动漫游戏业展示形象与推广产品的重要平台,也使动漫成为大众与媒体的关注热点,在带动产值、宣传产品的同时,也提升了城市的整体文化品位,可谓“一展多用”。

据了解,目前台湾较具规模的动漫机构有近百家,市场成熟稳定,形成了原创生产、图书出版、数字制作、游戏开发和衍生产品销售的产品链条,在原创开发和整合营销方面具有竞争力,特别是在数字制作方面有一定的国际竞争优势。此外,台湾每年出版的漫画类新书品种有4300余种,总销售金额约达24亿元新台币。

与台湾动漫产业比较,湖南

动漫在原创、宣传、推广、扶持、消费等方面还缺乏足够的氛围和环境,还缺乏让业界同行和受众认可精品;产业集聚效应尚未形成,甚至还出现了本土企业异地发展的情形……体悟台湾动漫产业的发展经验,湖南动漫产业今后应从以下几方面出招发力。

一是优化产业环境,强化产业意识。从具体操作层面来看,各级政府要推进产业环境优化,如出台对动漫企业的扶持政策,注重对动漫人才的挖掘和奖励等;就动漫企业而言,则要树立全方位的产品意识,对产品进行多元与立体开发,使企业效益最大化。

二是拓展国际视野,加大原创力度。湖南动漫须学习国际最先进的制作技术和生产理念,在创意策划和生产制作上,以独有的湖湘文化为核心元素进行动漫产品创作,这样既可推广湖湘文化,又可以形成差异竞争优势。为此,可考虑设立专门扶持基金,奖励原创精品和加大宣传推广力度。

三是营造发展氛围,加速人才培养。湖南动漫的人才在原创新、培养和引进动漫人才为发展的当务之急,湖南省高等院校应加快动漫专业的重点学科建设,制定动漫产业人才培养和培训计划,加强动漫专业人才培养,采取政策激励,以优厚的政策待遇吸引高端人才。

四是开拓发展模式,完善产业链条。在现有的发展基础上,必须尽快完善湖南动漫产业链条,通过扩大产业品牌和核心业务规模,扩大市场效应,构建面向市场、以衍生产品开发为直接目标并最终形成动漫再生产的良性产业链循环系统。

## 综合资讯

### 第七届常州国际动漫艺术周将办

本报讯 8月26日至30日,由文化部、江苏省人民政府主办的第七届中国(常州)国际动漫艺术周将在江苏常州市举行。

据介绍,本届动漫艺术周以“艺术与产业相促进,创意让生活更精彩”为主题,包括国际动漫交易会、原创动漫交流研讨会、动漫作品大奖赛、“金卡通”颁奖典礼暨大型音乐秀《美丽新世界》公演、《常州动漫之夜·群星演唱会》、“艺术周365”等十大主题活动。其中,交易场馆面积达3万平方米,较去年增加了近1万平方米,设置了动漫、游戏、衍生产品、艺术交易等七

大专业展示区(馆),其中新增了网络游戏、基地联盟、国际创意城市展区,预计有400多家海内外企业和中介机构前往参展。

中国(常州)国际动漫艺术周成功举办6年来,已初步打造了集动漫产业交易和产业信息交流于一体的综合性平台,奠定了向国家级和国际化方向发展的基础。去年7月,江苏省确定中国(常州)国际动漫艺术周为全省文化建设三大信息交易平台之一。统计数据显示,去年动漫艺术周的交易会,有63个项目成功签约,成交额达21.8亿元,其中国际合作项目占1/3。(曹斐)

### 闽动漫游戏产业明年规模可达百亿

据新华社消息(记者沈汝发)

近年来,福建省大力发展动漫游戏产业,不仅培育了网龙网络有限公司等游戏业知名的上市企业,也涌现出福建金豹动画设计有限公司等新兴本土动漫企业。日前,福建省政府出台规划提出,到2012年全省动漫游戏产业总收入达到100亿元,动漫游戏产业将成为福建经济发展的新增长点。

据网龙8月19日发布的2010年第二季度及上半年综合财务业绩:上半年收益约为人民币2.60亿元,其中第二季度收益为1.20亿元,收益平稳增长。据介绍,自今年5月起,该公司先后推出了《梦幻迪斯尼》、《长江七号》、《天元》等游戏,受到网民热捧,下半年还将陆续推出《暗夜传说》、《末日危机》、《股市大亨》、《时空之龙》等多款不同类型的游戏,同时延续了一贯的海外拓展做法,并取得不俗成绩:今年5月推出英文版《星际舰队》、《征服》推出中文、英语、法语、西班牙语版本及阿拉伯语资料片《神兵传奇》、《魔域》推出越南语版本和葡萄牙语资料片《众神归来》。

作为全国首批百家动漫企业之一的福建金豹动画设计有限公司是一家新兴本土动漫企业,该公司致力于原创动漫创作,2009年推

### 《秦时明月》将赴瑞士参展

本报讯 近日,中国美术馆邀请《秦时明月》作为中国当代动漫代表作品参加在瑞士举办的中国动漫艺术展。

据悉,中国动漫艺术展是2010瑞士风景线中国艺术节的重要组成部分,由中国美术馆和瑞士巴塞尔动漫博物馆联合主办,着眼于20世纪以来中国动漫艺术从开端到蓬勃发展的历程及代表作品,将于今年11月至明年2月在瑞士巴塞尔动漫博物馆开展。

这也是《秦时明月》继获选美国Autodesk公司2010精选集后,

再次登上国际舞台。Autodesk是全球最大的二维、三维设计和工程软件公司,为制造业、工程建设行业、基础设施业以及传媒娱乐业提供数字化设计和工程软件服务和解决方案。每年Autodesk都会在全球范围内筛选为世界3D动画做出贡献的优秀作品制作成一部短片,今年,国产3D动画《秦时明月》第三部之《诸子百家》入选,并在7月底举行的SIGGRAPH大会循环播放,证明国产动画的技术水准已得到国际CG专业人士认可。(单丹)