

女动漫人的喜怒哀乐

本报记者 程丽仙

在虚拟的动漫世界里,有一个绚丽的半边天,比如卡通公主、萌系姑娘、小女孩儿……在现实的动漫行业里,同样有一个灿烂的半边天,她们活跃在中国动漫市场的第一线,或从事漫画创作与教学,或从事动画制作和公司经营,或致力于动漫产品的市场开拓与推广。她们的创业或从业经历有哪些酸甜苦辣?在国际三八妇女节来临之际,记者约访了3位女动漫人,听听她们这些年打拼在动漫业的喜怒哀乐。

漫画让我体验着做母亲的快乐

受访者:胡蓉(旅日中国漫画家,华之漫创意有限公司创立者)

曾是1985年江苏省自学考试十佳青年之一的胡蓉,现在是来往于中国北京和日本东京的“漫画女飞人”,她的状态不是在北京胡蓉漫画工作室进行创作,就是在东京的家里和不同的漫画出版人商谈。

“喜”,看似简单的一个字,胡蓉却很难体验到。“对我而言,喜和酸这两个字是同时并存的,你得先尝到辛酸才能品味喜悦,这几乎是真理,我们怎么可能不付出就享受收获呢?”胡蓉说,“作为创作者,首先得耐得住诱惑。当别的女性在逛街、消费、吃美食、向男友撒娇时,你得几小时几小时地坐在桌前。身为一个女性创作者,必须得舍弃这些,去面对稿纸,面对自己的内心。所以,在每集稿子完成时的喜悦是无比巨大的,还有比这喜悦再大的喜悦吗?”

由于早年因先天性疾病未能就读小学、中学,胡蓉对创作和人生的酸甜苦辣有更深的感触。“哀和辣这两个字放在一起是合理的。哀是一种无力感,这是作为女性比男性更容易产生的感受,如果硬撑着甚至丧失了女性的原本面目,就恍如怪物;才会产生辣的一面,‘辣妹子’其实是现代社会的一种哀。”胡蓉认为,“女性漫画家更加辛辣,可以不结婚、不生子,放弃作为女人的权利,对此我是不理解的,于是就不得不把自己变成两个人、三个人甚至四五个人来用。”

往来于中日动漫业之间的所见所闻,让胡蓉在为国产动漫振奋的同时,也感受到不少苦涩甚至愤怒。“每个人角度不同,做事理由也不同,但素质低下、不尊重他人且不自尊的做法,无论如何是不可取的。”胡蓉自2000年起至今一直在日本商业杂志上发表和连载漫画,如今,漫画作品和儿子是她最心爱的对象,“他们,像同根兄弟一样,都让我体验着做母亲的快乐和甜蜜。”

胡蓉自2000年起至今一直在日本商业杂志上发表和连载漫画,如今,漫画作品和儿子是她最心爱的对象,“他们,像同根兄弟一样,都让我体验着做母亲的快乐和甜蜜。”

享受动画创作的成就感

受访者:林爱武(厦门青岛动画公司创始人,总经理,中国动画学会常务理事,福建省动漫游戏产业协会发起人、副会长)

谈起进入动漫业8年来的感受,年届不惑的林爱武说得最多的是满心欢喜,对所遭受的挫折和愤怒未曾提及,只说了一句“没有,或者已经忘记”。

这位自幼爱好文学与影视的女动漫人,16岁就开始在报刊发表散文、诗歌、小说,曾梦想当一位出色的作家或企业家。1990年起相继在国企、台企、港企从事过统计、秘书、业务员、执行长、企业

内部刊物编辑等职,2003年因为女儿的一句话在某图像公司担任动画编剧及公司经理,从此与动画创作结下不解之缘。2004年6月创立厦门青岛动画有限公司,担当总策划、总导演、总经理等职,期间编剧并导演了98集大型动画系列片《美德花园》、156集动画系列片《星皇狐》、26集动画连续剧《快乐精灵》,并创作歌曲50多首,动画作品先后获国家及省市级奖项20余次,在厦门及福建省首开原创动画之先河。

好女不逞当年勇

受访者:刘佳(沈阳瀚唐文化传播市场总监,制片人)

毕业于长春师范学院动漫设计系的刘佳算是当前动漫业内的“少壮专业派”,三十岁不到的她已经具备了7年的动画专业学习经历和5年的市场实战操作经验,在业内闯出不小声名;曾一手开发《乌龙院》的动漫衍生品市场,创造动漫市场

营销前置的奇迹,在动画片尚未拍完播出时,授权市场先行涉足至服装鞋帽、无线增值业务、玩具、文具、食品、新媒体等领域,并开创了国内动漫视频发行史上的最高交易额纪录。

俗话说“好汉不提当年勇”,刘佳则是“好女不逞当年勇”,说起让自己欢喜的事,她更多的是谈当下的成绩:“现在公司制作的3D动漫音乐剧《蕾比宝贝与哈派乐园》在后期的衍生品市场开发方面取得了突破性进展,衍生品制作也接近尾声,很快要和片子同期亮相市场了。”

在网上经常能看到刘佳,但不一定能抓住她嘴上几句闲话。“每天有看不完的合同、谈不完的业务,让我基本没有什么个人时间,有时候很生气为什么不能轻松一点。”刘佳也因此对自己发过不少火。

不过,从另一个角度看,这是件好事:从这位忙碌的女动漫人身上可大致看出目前国内动漫业的红火。当然,红火的背后免不了竞争和淘汰,一些同行者陆续离开。“有些人离开了,有些人刚刚加入,熟悉的面孔找不到了,陌生的面孔渐渐变得熟悉。在睡不着的时候,回想起曾经一起奋战如今却寻不到身影的人们,会感到一阵哀伤。”刘佳说。

快乐的事依然很多。刘佳说笑起来很开心:“我要开始接触动画片的制作了,要开始尝试审查项目,参与片子制作啦。其实,这样忙碌丰富的日子,是值得高兴的,我在不断地学习和丰富自己,我相信坚持走下去就会有好的结果。”

微动漫

台湾手机漫画为什么做不起来?

@漫味师

台湾漫画家创作的内容没办法吸引用户点击,就算做成漫画电子书,点击率也一样低。台湾手机漫画做不起来的真正原因是:台湾引进的日本版权漫画占台湾漫画市场的95%,在台湾手机分级漫画里,连日本限制级色情暴力漫画也能点击。

台湾本土创作的漫画内容不够吸引力,就怪罪到出租店或手机格子太小,找借口说手机动漫不赚钱,其实是台湾漫画手机内容的整合者做法错误。至于收费,台湾的漫画电子书以包月90元每天3元台币就可以不限本数、次数任意看。

台湾本土的漫画电子书做不起来,是台湾手机漫画市场开放、多元化内容竞争的结果。

要重视挖掘作品和包装人才

@林小能

目前,中国动漫发展缺的不是钱和政策,而是对好作品、创作人才的挖掘和包装。

无论漫画还是动画,除了群体定位、形象定位之外,关键在于故事、形象是否表达人性中的某个点及人性关怀。好的动漫故事要能表达人性,不是假大空,而是真实、真诚、好玩、幽默、夸张、反差、反讽等。说实话,看别人笑话是人性软肋之一,以各种倒霉、笨拙总是能引发爆点,这是屡试不爽的招数。

对各种幼儿、儿童、青少年或成年人动漫的创作者进行包装推广,则可以和读者产生更多互动,也有助于动漫市场更加健康有序地发展。

给漫画新人的话

@颜开

最近被新人问:想学习漫画,该选择去哪?我认为关键是找准自己想要什么,比如,想当美女漫画家,可以投奔姚非拉;想练CG,可以找本杰明;想体验漫画流水线,找神界;想学习如何在网络杀出一片天,可以去张鑫团队取经;想踏踏实实画畅销漫画,来找我们吧。

面对以上选择题,你需要选择好自己的主攻方向,以后打算画故事漫画?画绘本?画漫画类插画?画幽默四格漫画?做表情推漫画形象?什么都行也许意味着什么都不行。当下,你依据难易程度来选择;将来,则面对竞争对手的多与寡。

江城子·动漫

@张玮

(国产篇)十年生死两茫茫,老巴依,小沉香。连升三级,大闹天宫强。七彩葫芦九色鹿,小蝌蚪,寻母忙。请来黑猫做警长,背天书,学木匠。老狼请客,神笔靠马良。遭遇大王没头脑,雪孩子,泪千行。

(日本篇)十年生死两茫茫,一休哥,健次郎。守卫纱织,青铜变小强。悟空路过企鹅村,超时空,小叮当。青春校园涂蜡笔,大空翼,仙道彰。乱马男女,波奇变身忙。功成错过名侦探,扬帆起,海贼王。

想当动漫编辑不容易

@建设大马路

经常有人问我:想成为一个动漫编辑,需要具备哪些素质?我通常回答:要有丰富的综合素质,比如如天文地理,古今中外触类旁通;熟悉娱乐懂得财经,姚明刘翔摸得门清;排版印刷印刷都行,物流发行算得很精;团队合作分外顺心,拿起放下当得螺钉;国际风云政治民生,尊重宗教严禁色情;意识形态小心谨慎,国家法规身体力行。如此,编辑素质基本搞定。

动画片《兰戈》夺美国上周末票房冠军

本报讯 3月的第一个周末,由派拉蒙(Paramount)出品的动画电影《兰戈》(Rango,又译作《雷哥正传》)以3800万美元的票房,夺得该周末美国票房冠军,成为今年以来首映最卖座影片。

《兰戈》是好莱坞大导演乔治·卢卡斯的特效公司“工业光魔”制作的首部动画长片,也是2007年以来派拉蒙影业首部非“梦工厂”制作的动画长片,制作成本高达1.35亿美元。该片具有喜剧和冒险色彩,属于西部片类型的动画片,讲述一只养尊处优的宠物变色龙兰戈(约翰尼·德普配音)突

降西部小镇,刚亮相就阴差阳错地杀死了老鹰,成为小镇警长,不过真正的挑战才刚刚开始。Hollywood.com票房业务总裁德加拉伯迪安表示,《兰戈》填补了市场的一个空白,很好地利用了孩子们和家庭在综合性多厅影院享受娱乐的需求,该片的成功清楚地表明,家庭动画电影可能是票房表现最稳固的一类影片。另有业内人士认为,与其超亿美元的大制作相比,该片首映成绩强人意,比预期预期略低,不过,影片票房前景值得期待。(新欣)

综合资讯

涂鸦Logo纪念美国漫画家诞辰

本报讯 3月6日是美国漫画大师威尔·艾斯纳诞辰94周年,谷歌于当日推出涂鸦Logo作为纪念。该Logo画面主角是一位戴着佐罗式眼罩的侦探,出自威尔·艾斯纳于1940年开始创作的著名漫画《内灵侠》(The Spirit),背景是呈G、L、E形状的城市建筑,侦探的眼罩则代表字母O。

出生于1917年3月6日的威尔·艾斯纳(Wil Eisner)是美国著名漫画家、编剧、企业家,图像小说(Graphic Novels)的创始人,曾将很多文学名著改编成漫画,并涉足漫画理论的研究。他被誉为“美国漫画的教父”,不仅因为《内

灵侠》对于漫画界的重大影响,更重要的是他提升了漫画的艺术地位——将漫画从幼儿读物提升为一种全新的文学形式进而被大众接受。1988年设立的美国最具影响力的动漫界奖项——艾斯纳奖即以他的名字命名,该奖项被誉为美国漫画界的奥斯卡奖。

据了解,谷歌会在不同国家更换首页Logo以庆祝、纪念一些事项,如当地节假日、公共纪念日、各国文化科学名人的诞辰以及科学文化里程碑事件等,此前2月28日,谷歌曾在全球范围内更换Logo以纪念“诗仙”李白诞辰1310周年。(程丽仙)



胡蓉作品



林爱武作品



刘佳作品

2D立体动画现身欧洲卡通电影论坛

本报讯 3月2日至4日,2011年欧洲卡通电影论坛(Cartoon Movie)在法国里昂举行,论坛吸引了700余位动画制片人、发行商、播出商等行业人士参加,参会人数比去年增加了15%。

欧洲卡通电影论坛是欧洲动画领域的顶级峰会,每年都会推出60余部欧洲制造的动画片,向与会者进行展示和招商陈述,且每年会评选上一年度欧洲动画领域的最佳导演、最佳发行

商和最佳制片人等奖项。今年这3个奖项分别由《卑鄙的我》导演Frenchman Coffin、Studio Canal公司菲France 3 Cinema获得。

值得一提的是,在今天的论坛上,真人电影导演Patrice Leconte带来了他的首部动画作品,而且是立体动画。不过和美国大片的三维立体不同,这是一部二维立体动画,既有立体的视觉效果,又不失二维的画面风格。(宋磊)

两会漫画



总额2.7万亿元,同比增幅70.4%——国土资源部负责人年初披露的我国土地出让金数据被一些代表委员反复引用。

国家在新一轮调控中出台一系列硬措施和硬约束治理“土地财政”顽疾,如各地土地出让净收益用于廉租住房保障资金的比例不得低于10%等。代表委员在接受采访中普遍认为,“土地财政”不可持续。财政部财政科学研究所所长贾康委员指出,随着调控措施的执行,中央和地方政府在事权、税权分配上会更加合理,抬高地价增加土地出让收入等地方政府的短期行为将逐步消除,地方对“土地财政”的依赖将逐步减小。(新华社发)

吉林动漫:动画教育先起步 组建集团再加速

本报驻吉林记者 常雅维 林晶晶

近日,吉林在盘点动漫产业时惊喜地发现:2010年全省动漫游戏产业实现产值62亿元,较上一年度增长约30%。“吉林是极具潜力的研发生产基地,渐成国内重要的动漫人才培养基地,特色鲜明、优势明显的吉林动漫已经成为一个新的文化产业现象。”吉林动漫集团执行董事、常务副总经理杨舟贤说。

动画学院:吉林动漫的先行者

作为吉林动漫先行者的吉林动画学院,是目前最大的单体动画学院,在校人数及毕业生人数均居前茅。

2000年,我国动画从业人员有8000人,具有大专以上学历的从业人员不足200人,在此背景下,吉林动画学院的前身——吉林艺术学院动画学院成立,2004年被教育部批准为普通高校省属独立学院,2008年升为本科高等学校,吉林动画学院正式成立。

学院先后请来美国、日本、韩国等10多个国家的60余位专家担任客座教授,并与韩国、法国多所高等艺术学院签订了合作办学协议,搭建起一套“学、研、产”一体化的人才培养模式。校内设置多个计算机、摄影、设计、动画工作室,并在校外投资创办了动漫游戏原创产业园,设立大学生创业基金,让学生参与二维、三维动画系列片以及3D、4D、环幕等特种电影的创作。

吉林动画学院学生从进校开始就打下了扎实的理论基础,训练出过硬的动手能力,得到了市场的认可:一个学生往往有多家用人单位抢,毕业生的就业率稳定在90%以上。“有动漫生产制作的地方就有吉林动画学院的学生。”吉林动画学院院长郑立国自豪地说。

动漫集团:集群式发展的带动力

集团的发展带动了各成员企业的快速发展,如吉林禹硕动漫游戏公司被文化部评为“国家文化产业示范基地”;吉林凯动动漫科技有限公司等企业创作的《白山神》、《单色彩虹》、《乐园之扉》3部作品入选“国家原创动漫扶持计划”;吉林风雷网络科技有限公司研发了东北地区最大的棋牌类休闲网络游戏平台,注册用户4500万人,2010年实现销售收入8000多万元;吉林睿网科技股份有限公司在国内7个省区建成了网吧监控管理和经营平台。

整个吉林省的动漫产业也因此集团的组建而获得了进一步发展。集团落户长春高新技术产业

开发区以后,吉林动漫游戏公共技术平台建设带动了吉林省内外的文化创意企业和文化产业资源向高新区集聚。2010年建立了吉林东北亚文化创意科技园,这是吉林省最大的文化产业园,占地15万平方米,建筑面积20万平方米,园区以吉林动漫集团及其建设的动漫游戏公共技术服务平台为核心,目前已集聚了动漫游戏、创意设计、金融服务、教育培训、软件及服务外包企业近80家。

2010年,吉林省完成原创动画片1.2万分钟,《少林海宝》、《和家有乐》、《蓝猫健康特攻队》在中央电视台播出,《长白精灵》、《铿锵十八》在省级电视台播出,4D特效电影《乡亲》亮相上海世博会;吉林风雷网络科技有限公司研发了东北地区最大的棋牌类休闲网络游戏平台,注册用户4500万人,2010年实现销售收入8000多万元;吉林睿网科技股份有限公司在国内7个省区建成了网吧监控管理和经营平台。

整个吉林省的动漫产业也因此集团的组建而获得了进一步发展。集团落户长春高新技术产业

中动漫企业51家,网络游戏企业9家,游戏娱乐企业306家。动漫游戏企业注册资本金12亿元,从业人员47800余人,年动画片加工生产能力超过5万分钟。

据杨舟贤介绍,2011年,吉林动漫集团在继续做强主营业务的同时,还将与吉林美术出版社合作建设动漫图书出版中心,与吉林教育电视台合作建设动漫公共媒体传播平台,与广东龙城国际集团合作建设覆盖东北地区的电子游戏产业中心,与长春高新区合作,建设东北亚动漫游戏产业基地。

谈到吉林动漫的未来发展,吉林省文化厅厅长林君表示,在艺术上,要打造以长白山“参娃”“虎娃”“林娃”为代表的吉林专属动漫形象,出品牌、出效益;在经营上,要抓好以产业园区和公共技术服务平台建设为重点的基础设施建设,满足现阶段动漫企业对发展条件的迫切需求,推动吉林动漫产业实现跨越式发展。