

教室也是工作室,考场也要对接市场

——漫谈高校漫画专业教学

苏 宇

这几年认识了不少高校动漫学院漫画专业的学生,与一些学生沟通后感觉他们在职业方向、行业认识上存在不小偏差,主要体现在两方面:第一,视野不够开阔,对漫画的认知停留在“自己感兴趣的漫画”上。笔者曾问过一学生“廖冰兄是谁”,回答“不知道”,了解后说“他的漫画和我们学漫画不是一类”,而有些学生大学4年里竟然没看过一本本地的漫画杂志,对漫画的认知仅停留在《海贼王》等日本漫画。第二,自我意识太浓,沉迷于自我创作中,不知道市场需要什么,读者喜欢什么,不知道如何与市场对接。有些学生毕业后基本还处于“会画一点漫画的日本漫画爱好者”阶段,与真正的市场需求相去甚远。

漫画的市场实践并不难

如果只是一个普通的漫画爱好者,自己画着玩,不靠漫画赚稿费吃饭,那以上两点就不是问题,但如果选择了这一专业并有以之为职业的愿望,那就必须重视以上两个问题。

其实,大学的几年时间足够把一个学生培养成一个职业漫画作者,学校除了传授必要的基础知识之外,还要尽可能地引导学生进行“创作—投稿—收益”的实践。这种实践比动画来得便捷,门槛也不高,原因有三:

首先,漫画创作完全可以由个人完成,而动画绝大多数需要团队,需要职责分工,从这个角度看,漫画成本低很多。其次,漫画创作进入职业状态(姑且把有稿费收入作为职业状态的起点)的门槛也相对较低,虽然对作者有创作能力、水平的要求,但产品(即漫画作品)与市场需求(一般为报纸、杂志、出版社,也有互联网、手机)的对接可以通过个人完成,比如说找一些报刊的投稿邮箱或者一些专供报刊下载的第三方网络平台,一次所得稿费可能并不多,但漫画作品的需求方实际很广。试想,如果你做了一个动画片,不管长篇还是短篇,要想换成钱,都需要与购买方(电视台等)对接,这仅凭个人非常难做到。最后,只要投稿思路正确、作品确实上乘,变成专栏连载也并非难事。现在综合类杂志的新闻漫画多为固定作者创作,即专栏形式;专门的漫画杂志也有不少,里面内容多为专栏连载。

老师:像工作室负责人一样

一旦作品成为相对固定的专栏连载,则意味着作者的收入有保障,这是迈向职业漫画作者的一大步。

为了让学生在大学3到4年的时间里,实现从漫画爱好者到职业漫画作者的角色转换,高校

漫画专业的整体教学设计有必要做些变化:除了一些必要的基础教学外,要把重心放在真正基于市场的实践上,这个“实践”与动画专业学生的“接洽”有所不同,它是让学生直接与市场需求方有全面的对接。

这种教学设计下的漫画专业(即漫画作品)与市场需求(一般为报纸、杂志、出版社,也有互联网、手机)的对接可以通过个人完成,比如说找一些报刊的投稿邮箱或者一些专供报刊下载的第三方网络平台,一次所得稿费可能并不多,但漫画作品的需求方实际很广。试想,如果你做了一个动画片,不管长篇还是短篇,要想换成钱,都需要与购买方(电视台等)对接,这仅凭个人非常难做到。最后,只要投稿思路正确、作品确实上乘,变成专栏连载也并非难事。现在综合类杂志的新闻漫画多为固定作者创作,即专栏形式;专门的漫画杂志也有不少,里面内容多为专栏连载。

目前的对接方式主要有以下几种:一是报刊零散投稿。老师应尽可能搜集整理(或组织安排学生搜集整理)当前有漫画稿件需求的报刊信息,有些可能是专门的漫画版,有些可能只是一个漫画栏目,有些报刊的评论版、新闻版对漫画也有需求。千万别小看这类漫画需求,这是门槛最低的、非常适合学生的一种方式。二是专门的第三方下载平台投稿。如视觉中国、新闻漫画网、第三只眼漫画网等都是专门的漫画下载平台,作者要有专门账号,将作品传到网站,由需求方(一般也是以报刊为主)点击下载,稿费由网站平台统一分成支付。这一模

式的好处在于节省了作者投稿的时间和精力,宜于打造品牌,有些作者通过这类平台,月收入可达上万元。

以上两种方式适合较零散的漫画创作,有利于培养学生的漫画思维、视野和点子创作能力。而且,如果画得好,也可能成为某类漫画的专栏作者,比如固定为某些报刊的评论版、新闻版、时尚版等创作漫画。

第三种对接方式是漫画杂志连载,这是成为职业漫画作者最关键的一条道路。目前市面上可以买到的漫画杂志有几十种,比较火的如《漫画派对》、《知音漫客》、《漫友》等,老师要非常了解各个杂志的风格、读者定位等,然后引导学生创作、投稿。

其他还有一些方式,如为出版社的文字类图书配漫画等商业活儿等,接近插画。但相对于前面几种,这类不应是重点鼓励学生去做方向。

学生:真正功夫在画外

在如今的新媒体、自媒体时代,一个漫画专业学生除了练好基本画功、在老师引导下与市场对接之外,还有更多的内容要学习。

要重视并用好微博等互联网工具。笔者曾看过一些学生的微博,除了转发冷笑话、星座语录之外就没别的了,其实,他们可以

一些非功利性但系统性的创作,比如画一些涂鸦、做一些小表情等,也可以把平时乱七八糟画着玩的东西发上去,因为很多媒体都在微博上找漫画作者。

漫画更多的功夫在画外,老师可以让学生对漫画有个全面的认知,但学生也应在这一过程中逐渐建立起对上至天文地理、下至鸡毛蒜皮的各种兴趣,如果学校能请一些不同的漫画家、杂志编辑以及其他相关行业的人来做讲座或沙龙之类的交流,那么,学生要做的是速速前往凑热闹而不是埋头宿舍练画功。

要重视个人与团队的合作。漫画的核心是创意,但不是每个人都具备新鲜的原创力。在初期,每个学生都可在老师的鼓励下自己想点子自己画,但逐渐就需要团队力量了,比如进入一个长篇的创作,就需要和同学或朋友组成小型的团队,合作完成脚本、草稿、勾线、上色等。

总的来说,漫画是一种个人色彩很浓的商品,最适合师徒带徒弟,教学、生产一体化的模式。从中国内地漫画行业现状来看,高校的漫画教学可以尝试打破现有的教学体系,将教学与工作室结合,利用在校的时间,培养出一一些真正的职业漫画作者(先不说“家”),让他们在学习期间逐步有稳定的稿费收入,毕业后能不找工作而直接成为职业作者。

综合资讯



阿德曼首部3D粘土动画

《神奇海盗团》上映

本报讯 综合国外媒体报道,英国粘土动画公司阿德曼(Aardman)出品的粘土动画《神奇海盗团》近日在英国正式上映,并将于4月27日在美国上映。该片根据吉德安·狄福的小说《海盜!和科学家一起冒险》改编,由彼得·洛伊德、Jeff Newitt共同执导。这是彼得·洛伊德自2000年粘土动画《小鸡快跑》之后的最新力作,也是阿德曼公司首次制作的3D粘土动画。

《神奇海盗团》讲述了野心勃勃的海盗船长为打败他的两个老对手,赢得“年度海盗大奖”而带领一群乱糟糟的手下出航的故事。在从异国血腥岛到维多利亚时代雾霭弥漫的伦敦街道的旅程中,他们打败了恶魔女王,救起了倒霉的科学家Dr.Who,这一切都是为了向着梦想进发。

该片制作团队达320人,其

中有33名专业的动画技术人员和41个摄影小组。影片中的海盜船完全由手工精心制作完成,耗时5000个小时,重770磅,长14英尺,高20英尺,由44569个零部件组成。此外,该片配音演员阵容非常豪华,囊括了休·格兰特、“华生”马丁·弗瑞曼、大卫·田纳特等众多英国著名演员。据悉,那位长满胡须、拥有无穷精力的海盜船长就由休·格兰特配音,这是他首次献声动画电影。

阿德曼工作室是定格动画界的中流砥柱,至今已获得了7项奥斯卡提名并斩获4座小金人,在激烈的竞争中屹立不倒。当前风头正劲的“华生”马丁·弗瑞曼表示,多年前自己就想与阿德曼动画公司合作,这次能实现梦想自己很开心。“阿德曼是动画界当之无愧的领军者,我为它感到骄傲。”(冯倩 编译)

韩国漫画产业经济收益

达1.36兆韩元

本报讯 3月28日,韩国漫画影像振兴院公布韩国漫画产业的经济收益已达1.36兆韩元(约合75亿元人民币)。此项数据是通过韩国创造产业研究所的《韩国漫画产业经济波及效果及韩流活用方案研究》调查报告得到的。根据此项调查报告,韩国漫画产业企划和制作部分的产品生产已经获益1.36兆韩元,加上通过流通部分产生的收益,总和达到2.12兆韩元。动漫产品制造中游戏和门户网站收益有3440亿韩元,其中网络漫画和漫画原作改

编游戏是收益最多的产品。调查还显示漫画作家为漫画海外宣传亲自上阵的比率大大提高,类似富川国际漫画节(BICOF)这样的大好机会,漫画家们都不会错过。另外,象征韩国漫画的“K-Comics”也被越来越多利用在漫画宣传方案中。

漫画影像振兴院相关负责人表示,通过此次调查研究初步掌握了漫画产业在国家经济和其他内容产业中所占比重,计划今后使韩国漫画向更能代表韩流文化内涵的方向发展。(慕熙言)

有话就说

据统计数据显示,2011年国产电视剧片产量为435部省,比2010年增长18.5%。综观这一年的动画生产情况,会发现一个类似长跑比赛终点冲刺的有趣现象:前11个月总产量为15万分钟,12个月一个月的产量却达到了11万分钟。

其实,这种动画制作年终冲刺现象自2009年以来便已表明明显。2009年12月份产量为50687分钟,占2009年全年的29.5%;2010年12月的产量为87971.6分钟,占全年的39.9%;2011年12月的产量为111095分钟,占全年的42.5%。这一比例远大于1/12,也高于2005年至2008年的情况。

动画生产为何要学长跑比赛搞冲刺?这一现象的背后,是部分动画企业和地方政府“唯数量论”的面子政绩观、投机心态等因素在作怪。

年终冲刺现象在动画产量大省尤为突出。以2011年12月的产量与全年月均产量相比,数量相差最为悬殊的省份依次是:浙江、辽宁、江苏、福建、广东。产量较小的省份年终冲刺现象并不明显,甚至像北京、河北等省市12月的产量还低于全年月均值。动画产量的排名游戏之所以愈演愈烈,主要在于浙、辽、苏、闽、粤几个省份之间的竞相攀比。2011年

十大制作机构中除了央视动画之外,其他9家机构均出自以上5省,其中居然有4家企业此前并没有生产过一部国产电视剧动画片,平潭水木动画、大连卡秀数字科技、沈阳易品动漫、福州翰格文化传播四大“新秀”集体上榜,显示出动画制作中十分严重的投机心态。

投机心态直接导致了一批粗制滥造、抄袭模仿、胡编乱改的动画作品,难以产生思想性、艺术性、观赏性较强的精品力作,平庸之作甚至垃圾作品比比皆是。广电总局推荐播出的优秀动画片在2011年总产量中仅占21%,远低于前几年的平均水平。长此以往,优秀动画片恐怕难以从垃圾动画片的汪洋中脱颖而出,或会形成“劣币驱逐良币”的可怕结果。

面对国产动画发展的新情况,政府部门应与时俱进,提高产业政策的针对性和灵活性,注重提高动画产业的质量和效益,切实推进动画产业发展方式的转变,增强产业的发展动力和活力。特别是应改进当前动画播出奖励补贴政策,将目前

出补贴方式尽快改为根据作品质量高低评审的差额播出补贴方式,以促进动画制作企业更加关注作品质量的提升而不是一味向高数量冲刺。

牛兴侦

动画生产年终冲刺为哪般



从冷遇到礼遇:

日本漫画的法国遭际

梁宽 田果

2010年,日本漫画在法国连环画市场销售1300万册,占总销售额的40%。有数据显示,2011年,在欧洲漫画整体下滑的背景下,日本漫画销售依然实现增长,达到1400万册。

法国《费加罗报》撰文说,这个每18秒钟就卖出一本《火影忍者》的国度已经跃升为继美国之后的世界第二大漫画消费国。

然而,日本漫画在法国的传播并非一帆风顺。二战后出生的一代法国人是看着《丁丁历险记》长大的,法国和比利时的连环画意味着正统和经典。上世纪70年代日本漫画进入法国时,和者寥寥,基本上是通过在连环画期刊上连载进行传播。

到了80年代末,日本漫画轻松诙谐的内容、外形俊美的人物、类似电影剪辑的画面分割法,以及相对本土连环画更为低廉的价格迎合了法国青少年的欣赏品位和消费习惯。由于翻译、出版已经在日本及其他亚洲市场取得成功,于是越来越多的法国出版社加入推广日本漫画的行列中。进入21世纪后,日本漫画在法国市场实现了飞跃式发展:翻译出版新书的

数量从2001年的377部上升到2006年的1100部,市场份额从25%猛增至44%。

法国青年漫画家雷诺·勒梅尔认为,日本漫画在法国市场的成功主要缘于3个方面:

首先,日本漫画价格低廉。根据国际著名市场调查公司捷孚凯2010年的统计数据显示,2006年至2009年间,在法国销售的单册日本漫画始终维持在7欧元以下水平,而同期法国、比利时出品的连环画单册均价在10欧元至12欧元之间。

其次,日本漫画更新速度快,连载内容丰富。勒梅尔说:“读者阅读漫画就像观众看美国连续剧,非常急于了解下一步的情节发展。日本漫画每隔3至4个月就出一本新书,这样读者就不会因为等待而热情耗尽。”这种速度和数量让习惯“慢工出细活”的法国、比利时连环画家望尘莫及。

第三,日本漫画更接近年青一代。“像丁丁这样的主人公都属于特定的历史年代,他们的经历让我们有疏离感,感觉不是我们这个时代的。”和勒梅尔有同样观点的法国年轻人不在少数。此外,日本青少年漫画还分少男

► 4月7日,庆祝迪斯尼乐园落户欧洲20周年的迪斯尼动画人物沙雕展在比利时南部城市迪南向公众开放。

此次沙雕展展出了由10个国家的17名艺术家完成的65件作品,共使用黄沙120吨,作品包括迪斯尼动画中的所有主角,不仅有经典的米老鼠、白雪公主、匹诺曹,也有当今闻名的花木兰、狮子王和加纳比海盜。据沙雕展负责人诺兰法涅介绍,萨克斯管是米老鼠非常喜爱的乐器,而迪南正是萨克斯管的发明者阿道夫·萨克斯的故乡,所以沙雕米老鼠的主打形象就是吹奏萨克斯管。沙雕展将于9月30日结束。

图为一对母子参观沙雕展。 新华社记者 王晓郡 摄

微动漫

观点

◎寂地 jidi

画画的朋友们,要相信你自己的审美本能,对那些在你尝试新风格、新东西的时候说“我觉得你还是以前画得好,我不喜欢你这样”的人,还是不要搭理了。当然,如果你要投稿,你可能会听到杂志编辑提出的一些反对意见,但编辑的意见一般不是针对你的画风(除非那个风格真的太不适合市场了),而是针对你该如何用你自己的画风表现出适合杂志的主题,所以,编辑的意见要听,自己的风格要保留,你应该尽量多地和编辑沟通,找一个平衡点。

对喜欢的东西要适度崇拜。绘画是要去寻找自己独一无二的风格,那些让你喜欢的画,是离你心的方向比较近的“车站”,它们是方向,不是终点。你可以参观、拜访、模仿,但还要继续往前走,抹去那些太像别人的痕迹,让你变成你自己,正如“学我者生,像我者死”这句话所言。

如果你因为画出来的东西和其他人不一样而被嘲笑,那是你的优点,请别自卑。重要的是,你如何将自己稚嫩的风格发展成成熟。一年又一年的坚持和探索以后,谁也无法抄袭你的风格,就算别人抄去了,看到的人也会说,那是你的风格。

研究

◎内蒙古福福军

由于个人能力及精力有限,我最近打算把目前掌握的关于早期动画电影研究的全部资料整理出来编一本《中国早期动画电影理论文选》(暂定名),一是为了给动画史研究者提供更多可用的参考资料,免去大家查找原始资料的重复繁重劳动;二是希望能有更多的人参与到中国动画史的研究中来。毕竟,一门艺术史的研究不是一个两个人的事,也不是一个人能完成的,非得集体从事不可。

培根说:“读史可以明智。”我相信读研究史亦如此。在整理资料过程中我发现,对早期文献中的错误进行识别非常重要,编写时必须适当添加注释,如《我与孙悟空》一文中错误就很多,但这是口述史无法避免的,关键是后来的很多研究者真伪不辨,闹出了很多笑话,甚至“改写”了中国动画的早期历史。闹这种笑话是件很可悲的事,希望中国动画史研究能够引起业界的重视,希望这本书将来能成为动画人深入研究中国动画史的一个基础。

作品

◎金城

《超胆日记》是一部日记体的主宠爆笑生活记录,既鸡飞狗跳又融入了细腻的感情刻画,里面的面孔有我们生活的影子,就像与你一起上课的同学,尤其是有些懒有些胆小却善良的超胆,虽然老做些吃力不讨好的事情,常被狗狗欺负,但屡败屡战,认真地过着每一天。

为了纪念2011年3月11日发生的东日本大地震,日本宫城县制作了短篇动画《猫栖岛》。故事主角是一只温顺的小猫,某天,突如其来的地震彻底改变了它的生活。在余震的威胁和寒冷的大雪中,小猫忍受着没有东西吃、没有水喝的痛苦,渐渐变得坚强。是不是很励志呢?谁说国外动画没有主旋律的。

(程丽仙整理自新浪、腾讯微博)