

在经历了为国外动漫做代工“赚快钱”之后,国内某些动漫企业又陷入了另一种“挣快钱”误区,这些企业为什么——

不盯市场盯“补贴”

新华社记者 黄浩苑

一年一度的中国(深圳)国际文化产业博览交易会于5月21日闭幕。在这个中国文化产业集体接受市场检阅的盛会上,影视动漫游戏馆却显得日渐冷清,连COSPLAY这样传统漫展上必演的暖场节目都“难得一见”。

虚火:繁而不荣

在今年文博会动漫馆里,动漫不多但是“副产品”很多,但这些“副产品”并不是动漫衍生品,而是花哨的3D、4D及各种移动终端。

“不要说衍生品不好卖,就连动漫作品本身都没有打开市场,其形象开发的衍生品又有什么市场呢?”来文博会观展的一位专业观众看到冷清的动漫馆不禁感慨地说道。

2011年,中国动漫仍然呈现出高速发展的势头。有媒体报道,2011年国产动画片产量再创新高,超过了26万分钟的产量。而在文博会上发布的《中国文化品牌发展报告(2012)》称,2011年国产动画片数量超过35万分钟。无论哪种统计结果,比起2010年的22万分钟,其增长相当可观。

但遗憾的是,这400多部动画片中我们能看到的还是那些“老面孔”:喜羊羊、蓝猫、虹猫蓝兔,就连春节贺档上演的《大雨天》3D版也不过是中国动漫的压

箱之作。这么庞大的年生产量背后,原创动漫却依然难以给我们带来新鲜的惊喜。

广州美术学院动漫教研室主任叶正华说,我国的动漫产业出现了繁而不荣的局面,全国各地都在大力扶持动漫产业发展,但在此过程中却出现了重生产而轻市场的问题,大量无意义的生产就像一把虚火,动漫产业发展呈现出一种病态。

歧途:瞄准政策

过去一年,一些中国动漫精品取得了不俗的成绩。包括《秦时明月之夜夜天明》、《虹猫蓝兔七侠传》、《喜羊羊与灰太狼》等动画作品陆续在美国ICN电视联播网各地频道播出;中国首部全3D动画电影《兔侠传奇》海外发行多达120多个国家和地区;漫画家夏达新作《长歌行》再次在日本顶级漫画杂志连载。

成绩背后难以掩盖的是,大部分的中国动漫形象设计和剧本创作显得简单粗糙,游戏同质化现象严重。专家和业内人士认为,其中原因除原创生产力量匮乏、融资困难、盈利模式不成熟等诸多原因之外,更重要的是某些动漫企业“不以市场为导向,而以补贴为目标”。

深圳国家动漫产业基地服

务中心主任蔡大明说,现在各地在发展文化创意产业园的过程中,基本上都遇到了一个突出的问题,园区内某些企业的流动性特别大,几乎是追着优惠政策跑。

在前一轮为欧美、日韩动漫大做代工赚快钱之后,一些中国动漫企业又陷入了另一轮“挣快钱”的模式当中,能够把创作精力放在内容生产上的已不多见。蓝猫动漫传媒品牌运营中心总监程敏贤说,目前业内出现了四种产业发展模式,除传统的动画片生产之外,还有房地产项目、各种移动终端增值服务及商业片的模式,后三者多是借动漫之名专注于副产品的开发,而原创内容生产最后往往变成了“跑龙套”。

呼吁:回归市场

《中国文化品牌发展报告(2012)》认为,目前国内动漫企业有85%处于亏损状态,移动互联网的游戏开发也有70%处于赔钱的状态,这些企业大部分靠政策套利艰难维系。中国动漫产业整体呈现出开放性、竞争性、活跃度不足的无奈局面。

知名动漫出版人、《漫友》杂志社社长金城认为,中国动漫在封闭的环境中成长起来,发展至今,其内生动机、思维方式、创作水平等都呈现出与市场需求和

国际竞争相脱节的情况。“我们呼吁开放中国动漫市场,引入竞争机制,让动漫产业在市场的引导下良性发展。”

目前,由于对动漫产品没有市场的检验机制和衡量标准,大部分地区对动漫企业仍然采取按分钟数补贴,按播放数补贴的粗放管理模式,这导致很多动漫企业为生产而生产、为补贴而生产,浪费了大量的资源却没有产生有效产值,更没有文化影响力。

对此,一些动漫基地进行了有益的探索。蔡大明说,深圳国家动漫产业基地采取的是对项目补贴的办法,第一阶段对创意进行补贴,作为启动资金,第二阶段是在制作过程中给予一些补贴,第三阶段是把资金补贴在发行、播出方面,包括衍生产品的开发生产。这就是说,一个没有市场的生产是不会得到资金支持的。

为了增加竞争性,部分专家和业内人士建议改变电视动画片的播放模式,增加动画片播放渠道。目前国内动画片都是采取多集连播的方式,一个播放时段的往往被同一企业垄断,有关人士建议,应向国外学习,每个动画片集,那么一个2小时的时段至少有4种动画片可以与观众见面,增加不同类型和内容的动画片同台较量的机会,激发创作活力和观众兴趣。

日本鸟取将办世界漫画大会

本报讯(记者程丽仙)继第12届世界漫画大会在北京成功举办后,第13届世界漫画大会暨国际漫画博览会举办地日本鸟取县近日在北京召开了推介会。

据介绍,鸟取是日本人口最少的县,拥有温泉、海岸砂丘、大山等自然景观,还有“漫画王国”之称,是著名漫画家水木茂(代表作《咯咯咯鬼太郎》)、青山刚昌(代表作《名侦探柯南》)、谷口一郎(代表作《遥远的小镇》)的故乡,县内有水木茂纪念馆、青山刚昌故乡馆、白壁土藏群等具有动漫色彩的人文景观。将于8月4日至11月25日举行的国际漫画博览会,围绕众多漫画

景点设置了内容丰富的活动,如名家漫画作品展、漫画家工作室展示、人物模型展、研讨会、漫画世界再现、动漫人物巨型沙雕、声优脱口秀等,其中,世界漫画大会于11月7日至10日在米子国际会展中心举办。

“日本动漫以东京为中心,地方上有动漫资源,但没有培养起来,希望能通过世界漫画大会把鸟取的漫画资源和旅游资源结合起来,开发出新的包含漫画因素的旅游产品。”鸟取县副知事藤井在推介会上表示:“正与中国航空公司协商,力争在世界漫画大会期间开通上海和北京至鸟取的包机航班,为中国漫迷赴日提供更多方便。”

如果单从Logo看,英国动画大奖(British Animation Awards)可能是国内外众多动漫奖项中最有意思的一个——由于此奖项的简称“BAA”在英语里是羊的叫声,所以Logo便是一头羊。

英国动画大奖由珍·蔻林与古乐森·雅尼克共同创办于1996年,是一个以鼓励、展示、交流英国动画作品为主的民间评选活动,每两年一次,凡是由英国导演制作或由英国投资的动画片都有资格参赛。BAA是英国唯一承认各种动画形式的奖项,设立的奖项包括实验动画、动画短片、动画短片、动画电视、成人动画、动画录音带、儿童动画、学生创作与商业影片等。珍·蔻林在谈到创办初衷时表示,她从当影评人的经历中发现人们经常忽视实验动画,因此特别为实验动画设立了奖项,并对那些娱乐性与故事性较差的片子也给予同等重视,为各个类型的动画片都设立了奖项。

主题羊:最有趣的宣传品

在每届英国动画大奖之前,主办方都会举办主题羊大赛,只要身在英国,年满18周岁、拥有关于羊或羊群的动画形象的人都可以参赛,没有任何技术与风格的限制。每一届主题羊大赛都吸引了众多动画界重量级人物的参与,如1996年第一届主题羊大赛有《超级无敌掌门狗》的导演Nick Park创作的“天然羊”羊造型;2004年的主题羊“硬币羊”由爱沙尼亚动画导演Priit Tender创作,巧妙地融合了欧洲金融危机的主题;2010年的主题羊是日本动画导演水谷利春具有的福尔摩斯造型的三羊聚餐,有代表动漫大国日本与英伦创意相遇碰撞的寓意。这些动画大师们创作的主题羊形象

各种艺术品,例如著名动画师的手稿、绘画、雕塑作品,给获奖者带来创作灵感的动画师的亲笔签名,经典动画片的一枚胶片等。

见证英国动画发展

在BAA2012的获奖名单中,英国阿德曼动画公司囊括了两项大奖:他们使用诺基亚N8手机拍摄的定格动画《Dot:圆点姑娘的冒险》和《Gulp》分别获得最佳商业奖和最佳委任制作大奖。可以说,手机拍摄动画作品成为本届BAA的最大亮点。

2010年,阿德曼公司制作了动画短片《Dot》,这是一部利用1200万像素的诺基亚N8智能手机与显微镜拍摄出来的定格动画,片子讲述了一个仅9毫米的小女孩被悄然唤醒后,在一个神秘而庞大的世界中进行探索和探秘的故事。该动画短片在网上播出后,备受欢迎,荣获了有网络奥斯卡之称的Webby奖,同时也创下了“世界最小定格动画”的吉尼斯纪录。

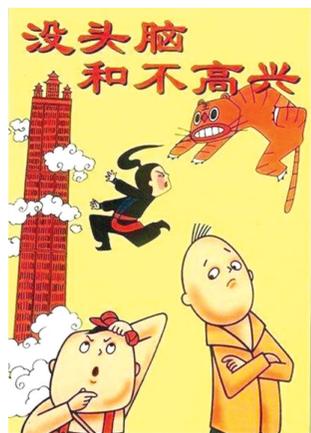
鉴于《Dot》所引起的强烈反响,阿德曼公司再接再厉,在2011年制作了世界上最大的定格动画《Gulp》。《Gulp》讲述了一个更加具体的故事:一位渔夫出海捕鱼,抓到一条大鱼,在回来的路上,捕获的大鱼被一条更大的鱼吃了,之后更大的鱼又被比它还大的鱼吞下……与《Dot》一样,《Gulp》也获得了巨大成功,博得了观众与评委的双重喜爱。阿德曼动画公司所推出的这两部定格动画短片,也

经典动画《没头脑和不高兴》的导演、动画界老艺术家张松林走了。噩耗传来,几代动画“粉丝”唏嘘不已。在追忆老人艺术之路的同时,人们也在追问,下一部《没头脑和不高兴》在哪里?中国的经典动画究竟如何传承?

“没头脑”和“不高兴”这两个可爱的儿童形象始于童话家任溶溶的中篇小说,上世纪60年代由上海美术电影制片厂导演张松林搬上银幕。“没头脑”设计的“没电梯的摩天大楼”,“不高兴”扮演的“打不死的老虎”,成为几代观众难忘的童年记忆。一些网友在微博上感慨,前辈们为中国动画在世界上争取

顶尖的编剧、导演、美术设计、配音、配乐等,集中体现了动画创作的团队精神。”常光希说。

中国动画学会秘书长贡建英回忆,张老一直坚持“内容和技术同样重要”,尤其对原创的、寓教于乐的内容,《没头脑和不高兴》就是一个经典案例。她说:“其实,老人不只是搞创作,更重要的是通过团队合作,培养了一批人才,这是‘动画中国学派’上世纪60年代崛起的重要原因之一。”常光希也认为,当年美影厂与上海电影专科学校之间



中国经典动画如何传承

——追忆老艺术家张松林

许晓青 孙丽萍

一席之地,他们创作经典作品的精气神,至今仍值得发扬。

张松林之徒、上海美影厂著名导演、原画师常光希回忆,自己当年跟随张老师参与了《没头脑和不高兴》的创作,那是1962年上海电影专科学校动画专业班的毕业之作,全班同学每人分画5至10个镜头,形象设计由阿达等人完成,邱岳峰的旁白配音、张栋的京味配乐等也都可圈可点。“可以说,这部幽默夸张的20分钟动画集合了当时圈内最

联动的人才培养模式,在今天或许依然具有启迪意义。

“作为中国传统动画的摇篮,美影厂近年来正在探索对‘动画中国学派’进行传承再创新。当动漫3D风潮席卷世界很多地方时,中国老一辈动画家留下的独特风格更需要传承。”上海美术电影制片厂厂长钱建平说:“趣味的故事与朴实的单线平涂工艺相结合,是《没头脑和不高兴》的特色,我们希望在今后的一些动画短片创作

中国回归这种风格,并进行新的探索,比如在创作视觉冲击力极强的动画长片的同时,能否创作出适合互联网传播的富有民族特色的短片。”

“遥想当年,老一辈艺术家没有闭门造车,而是行万里路。艺术是跑出来的,人才也是跑出来的,这才有了今天张老在上海、北京、长春、杭州等地桃李满天下的局面,这对今天振兴中国动漫产业也是一种难得的启示。”贡建英说。(据新华社)

我们应该有头脑 我们应该更高兴

苏宇

《没头脑和不高兴》的导演、动画前辈张松林先生去世了,每当这样的时刻,诸如“当年动画片多经典啊,现在动画片多烂啊”的声音就会出现,似乎越是怀旧,越是对现状痛心疾首,就越能表现对前辈的怀念。

但本人有些不同意见。论作品,每个时代都有好的和差的,更何况对好坏优劣的评判标准各不相同;论行业发展,当年是计划经济体制,财政一掷千金制作一部动画片。《没头脑和不高兴》出品于1962年,那是什么年代?而现在,尽管动画业依然弊端重重,但好歹在市场化道路上迈出了很多步,对一部动画片好坏的评判也至少有了收视率和票房这样相对客观的数据标准。当然,清高

者可以藐视票房,藐视收视率,但不能否认的是,确实有完全脱离于体制之外,靠实力拼出真市场求得生存并发展起来的案例。这,就是进步。

这么说并不是要否定前辈的成就。毕竟,当年的弊端和从业前辈并无关系,前辈留下的宝贵财富仍需要后辈继承。但是,看不到进步的一味怀旧,也是不可取的。

假设——当年上海美影厂那些前辈们不是生活在这里,而是生活在创作、发行机制更完善的地方,那会是什么样的情况?那一定会有比《没头脑和不高兴》强几十倍的作品出现,个人价值也一定能得到更大的实现,而且也能靠作品、靠市场挣更多的钱。但张松林先生以及那一

辈的老艺术家们没能得到这些来自于市场的实在收益。

所以,笔者不愿意在此时此刻怀旧,尽管,这个“旧”里面包含了太多《没头脑和不高兴》带来的愉快的童年记忆。除了追忆前辈之外,我们没必要总拿现在的动画作品和上世纪五六十年代的比,没有意义。尽管现在的动画业还存在多种弊端,但毕竟是在市场化的道路上迈出了很多步,这恰恰是对老前辈最好的纪念。

我们应该有头脑,我们应该更高兴,因为我们现在就是在走老前辈没有走成的市场化道路。当看到票房、收视率、点击率那些数字时,老前辈们或许会在另一个世界里欣慰地微笑。

BAA:披着“羊皮”的动画大奖

本报记者 冯倩

各种艺术品,例如著名动画师的手稿、绘画、雕塑作品,给获奖者带来创作灵感的动画师的亲笔签名,经典动画片的一枚胶片等。

见证英国动画发展

在BAA2012的获奖名单中,英国阿德曼动画公司囊括了两项大奖:他们使用诺基亚N8手机拍摄的定格动画《Dot:圆点姑娘的冒险》和《Gulp》分别获得最佳商业奖和最佳委任制作大奖。可以说,手机拍摄动画作品成为本届BAA的最大亮点。

2010年,阿德曼公司制作了动画短片《Dot》,这是一部利用1200万像素的诺基亚N8智能手机与显微镜拍摄出来的定格动画,片子讲述了一个仅9毫米的小女孩被悄然唤醒后,在一个神秘而庞大的世界中进行探索和探秘的故事。该动画短片在网上播出后,备受欢迎,荣获了有网络奥斯卡之称的Webby奖,同时也创下了“世界最小定格动画”的吉尼斯纪录。

开启了利用高像素智能手机拍摄定格动画的风潮,为定格动画这一传统的动画制作形式注入了新的生命元素。

除了成熟的商业动画作品之外,英国动画大奖也包括来自英国各院校的新锐作品,如2012年的最佳学生作品奖颁给了毕业于皇家艺术学院的Mike Please,他

的作品《The Eagleman Stag》用纸与泡棉塑造人物形象,定格动画选用了胶片颗粒及半透明效果,使整个短片看起来就像是手绘动画。

“越新的作品越有看头。英国动画是在稳步发展的,英国动画大奖见证了这一切。”薛燕平博客中写道。



日本动画导演水谷利春在三羊聚餐中设计了福尔摩斯造型



为纪念“高达”30周年,一座18米高的等比例机器人高达模型近日在日本一购物中心门前亮相,如此巨大的动漫“图腾”成为商业中心的地标,十分夺人眼球。图为高达模型。(新华社/路透)

综合资讯

首部跨媒体连载漫画《谜团》发布

本报讯 5月25日,由中国电信“爱动漫”与漫友文化联合推出的跨媒体原创连载漫画《谜团之哈米吉多顿之战》将在“爱动漫”平台正式发布。该漫画改编自香港作家何故的小说,讲述了拥有神秘力量的“谜团”前任副团长召集各时空的漫画超级英雄与平凡的大学生Michael一起拯救2012末日的故事,包含了悬疑、推理、穿越等因素,漫画形象来自《抽筋神探》、《手机少年》、《李小猫传奇》等9个漫画故事,由童亦名、姜晓晨、爱

欧等12位漫画家联手创作。据介绍,漫画《谜团》平面版发布在《漫画世界》、《漫画BAR》、《漫画SHOW》杂志,手机版则在每周五更新至“爱动漫”平台。两个版本的剧情有所不同,读者可以通过参与互动影响故事走向,不同地区可能会有不同的结局。业内人士认为,《谜团》借鉴了日本及美国的成功案例,首次尝试了新媒体与传统媒体联合发行,有助于探索中国漫画故事情节多线索发展的内容运营新模式。(程丽仙)

淘米代理韩国卡通品牌

本报讯 近期,淘米公司宣布取得韩国卡通品牌“罐头宝贝”的国内代理权,全权负责该品牌在中国的推广运营。据介绍,“罐头宝贝”是韩国家喻户晓的人气卡通形象,由韩国形象公司Voozclub设计,其衍生产品包括游戏、影视作品、玩具等,市场占有率较高,主题游戏在韩国游戏类付费榜单排第二,总付费榜单排第三;线下产品也具有

良好的市场表现,做过食品代言,还被拍成了电影——CG和真人结合的动画系列《Animals》。此次合作是“罐头宝贝”首次正式来到中国,淘米将通过线上游戏、无线游戏、卡通视频、DVD发行、线下娱乐、图书出版、衍生品对该品牌进行全产业链推广;目前已在旗下视频网站播出了50集动画片《罐头宝贝》,总点击量超过百万,接下来将推出基于移动端的游戏、食品、毛绒玩具等产品。(白炜)