

众筹:中国动漫产业的融资福音?

宋 磊

6月25日,有妖气原创漫画梦工厂的网络动画《十万个冷笑话》的同名大电影项目,在“点名时间”网上募集资金超过100万元人民币,提前50多天宣告完成筹资目标。此前,北京彼岸天文化有限公司为动画电影《大鱼·海棠》于6月17日在“点名时间”上发起了120万元的筹集项目,至目前为止,已募到近80万元。

100万元的融资额并非大数目,但因为“众筹”这种特别的融资形式,2013年6月具有了不一般的意义——或将成为中国动漫产业发展史上一个时间节点。究竟什么是众筹?它能否在中国动漫产业投融资市场中掀起新的热潮?

向大众直接筹资,是否“投资”凭兴趣

众筹,译自英语 crowdfunding,顾名思义是一种企业或个人通过某项目直接向大众进行筹资的新融资模式。项目发起人一般先通过专门的网站发布自己的项目、筹资额和筹资时间,网友则根据自己的喜好与财力,决定是否要给该项目投资以及投资多少。

在筹资时间内,如果网友的总投资超过了筹资额,该项目就成功了,项目方在付给网站一定服务费之后,可以拿走这些投资去做项目;而如果过了筹资时间,网友的总投资仍没有达到筹资额,那么该项目就算失败,所有参与投资的网友可拿回自己的投资。

和传统项目融资最大的不同是,众筹项目的投资方是大众,他们决策投资的主要动机是兴趣爱好而不是利益回报。事实上,参与众筹项目的投资方一般不会享有项目的版权或者现金回馈。他们所得到的回报是项目方在发布项目时预先承诺的精神或实物奖励,比如一个点名感谢、一张电影票、一个签名的周边产品或是与项目负责人的一次线下聚会等。

“众筹是一个带有天使筹资性质、协助原创项目实现产品流程化和市场化的融资平台。”大成律师事务所律师王风和认为,大众作为投资人其实完成的不是一个投资行为,而是“一个带有赠与性质的购买行为”。

众筹的优势

众筹与动漫产业的结合在国外早

有先例。据统计,美国最知名的众筹网站Kickstarter截至今年6月共有379个动漫项目成功达成筹资目标,其中动画项目54个,漫画项目325个。比尔·普林顿等知名导演、The Cyanide & Happiness等知名品牌都曾在Kickstarter上成功完成过项目资金的募集工作,连日本吉卜力工作室的资深艺术家山本二三也开始用众筹方式筹集小众动画电影《希望之树》的资金。

中国动漫产业发展至今,如何拓宽投融资渠道越发成为一个重要课题。从整体看,中国动漫项目能靠市场盈利的并不多,传统的银行、基金等投资机构对动漫项目的投资比较谨慎,因此,依靠社会大众的闲散资金而“投资人”又不与片方分享版权的众筹模式,出现得格外恰逢其时,可谓与中国动漫产业的融资需求不谋而合。

与传统融资方式一般只能针对整体项目进行评定和融资相比,众筹模式最突出的优势在于它的运作十分自由,也可以为项目的部分进行众筹,比如为某一集动画片或者动画片的玩偶开发进行筹资等。此外,片方即使已经从传统渠道融资成功,仍可以通过众筹方式继续融资,比尔·普林顿的动画电影《不忠》成本少说也要几百万美元,而他在Kickstarter上发起的众筹项目只筹集10万美元的资金,此举其实是对影迷的一种宣传和回馈而已。

对一个众筹项目而言,即便没有获得足够的筹款而失败,这个失败也是有意义的。“有些筹款失败的独立电影项目通过发起筹款让更多人知道了这个故事的 存在,也不失为一段有用的经历。”美国启点全球公司联合创始人李端认为。

什么样的动漫项目适合众筹

表面上看,众筹模式似乎是一个能让所有创作者梦想成真的融资平台,然而事实并非如此。李端向笔者透露:“众筹平台上大多数影视项目是达不到筹款目标的,各众筹平台整体的筹款成功率仅在40%左右。影视动漫项目的成功率远低于这一数字,其原因主要是因为这些项目的募款金额一般较高,相应地,成功率就会下降,另外一个很大原因是项目内容本身不能引起大众兴趣。”



什么样的动漫项目适合众筹?有妖气首席运营官董志凌认为:“有一定群众基础的作品会比较合适,特别是希望筹措比较大额资金的项目,是否具有广泛的认知度很重要。”的确如此,众筹的本质是一种预购和团购,是什么能让买家在拿到“货物”之前就心甘情愿地付费呢?是品牌,无论是公司品牌、导演品牌还是作品品牌、形象品牌。总之,已经有广泛受众基础的作品更容易实现众筹。

以《十万个冷笑话》为例,该作品漫画动画化一年多来,在网络上共放出10集,总播放量已经近亿次。而《大鱼·海棠》之所以能在10余天里吸引了1800多人支持,募资额近80万元,其原因正在于该项目这几年不断铺垫和积累起来的关注度和人气。

当然,像《十万个冷笑话》、《大鱼·海棠》这样的高人气动画项目毕竟不多,相对于百万元的筹资额,几万元甚至几千元的小型、微型项目显然更容易成功,对前期品牌铺垫的要求也不是太高,因此,相比高成本的动画,相对低成本 的漫画或许更适合采用众筹方式来融资。

众筹不是救命稻草

众筹虽然是一个很好的融资渠道,我们也可以预言在未来几年内,众筹模式将成为中国动漫产业比较热门的一个融资途径,但也必须意识到,众筹并不是中国动漫产业投融资的救命稻草。

对大众或者动漫消费者来说,从消费动漫产品到为了一个尚未诞生产品的动漫创意预先埋单,是一种购买行为前移的表现。这种前移意味着信任的前移,在最初阶段它可以由好奇心驱

动,但能否持续长久最终还要取决于中国动漫的品牌构建。我们的企业或者创作者可以自问一下:你有没有足以匹配消费者如此信任的创作诚信和运营诚信呢?你采取众筹的初衷究竟是想捞一笔就走,还是真的要去做一部能回馈消费者的好作品呢?如果是前者,那还是不要做为好,因为那会变好事为坏事,以牺牲消费者信任为代价,最终损害中国动漫产业整体的利益。

“众筹模式的问题在于全靠被资助者的自觉与良心来管理运用这些资金,缺少监督和是否浪费使用的标准。”日本糖果盒动画公司董事长朱晓告诉笔者,“目前中国动画刚刚起步,很多规范和规则都未成型,以国内很多公司不走正规路线的现状,很多东西都有可能越走越变形,使结果背离了起先的美好想法。”

当《十万个冷笑话》大电影成为中国首部众筹方式融资成功的动画电影时,众筹模式已经完成了与中国动漫产业的第一次亲密接触。但是必须看到,作为一种新兴的融资模式,众筹在中国目前还缺乏专门的行业监管政策。通过众筹方式融资只是项目的启动,而项目能否最终完成,完成后可否向上千名投资者一一兑现承诺?这些还都是未知数,如果不能完成或者不能兑现承诺,后续可能会涉及法律问题。

不管怎样,众筹对于如今中国动漫产业投融资市场是一个机会,动漫企业可以以众筹看作一种重要的融资方式,未来我们很可能将看到越来越多的动漫项目采用众筹的方式进行融资。但更重要的还是要以一种诚信的态度去面对创作、实施运营、培养品牌,到那时,中国动漫的投融资渠道才可能得到根本性的拓宽。



粉丝和“卡通导游”阿狸亲密接触 本报记者 卢旭 摄

漫说杂谈

对动画毕业设计不用反应过度

狼 烟

又是一年毕业季,网络上又开始流行各大高校的毕业设计短片。每每有制作较为精良或者立意比较独特的短片,就一定会吸引大量转发,引发一片“中国动画不缺人才,只缺土壤”或者“这是中国动画的希望啊,国产动画终于要崛起了”之类的评语。

这些凝聚了作者心血和智慧 的动画作品确实应该得到大家的肯定,但是,有没有人想过:为什么它们看起来比市场上的动画作品高出一大截?学生在毕业设计中体现出的能力能否等同于实际工作中的能力?毕业设计动画作品对动画产业究竟意味着什么?

毕业设计作业的水准高于一般商业动画的原因大致有以下几方面:

首先,毕业设计的时间充裕。只要学生自己愿意,从大二就可以开始准备,没有商业动画制作那样紧张的时间表,可以反复推敲和修改。

其次,毕业设计动画作品的选题和风格非常自由,只要不是过于

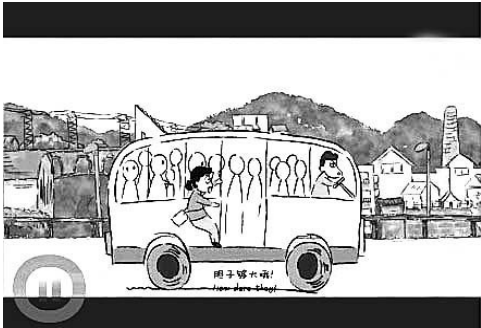
血腥暴力的题材,一般都可以过。在这个选择自由度下,学生往往会从自己比较熟悉的题材和风格入手,规避自己的薄弱方面,这样造成的一个结果就是,在画自己擅长的风格的时候,学生会显得非常出色,而一旦进入工作,如果公司对风格或者方向有一定的要求,往往就不能适应。笔者也曾经遇到过不少这样的学生——技术很不错,但个人风格过于强烈反而无法适应其他风格片子的制作。很多时候,学校如何在互相协作方面并没有特别的培训,强调个性多于适应性。虽说个性很重要,但动画更多的是一项工业,是一个格外需要协作配合的行业,企业所需要的是能适应各种要求的人才。

再次,短片相比长片要好控制得多。在几分钟内吸引眼球还比较容易,但如果是控制一个系列片或者一部电影,那完全是另一回事。因此,短片做得再好,也不等于就具备了能控制长片的能力,还是需要

大量的经验积累。

从这个角度看,毕业设计动画作业的当下“出彩”和动画产业的未来“光明”并没有直接联系,也不存在前因后果或其他逻辑关系。其实,如果从学生毕业后的去向来看,毕业设计动画作业所造成的仅仅是 一个繁荣的假象,因为绝大多数动画专业学生毕了业就转行,投奔游戏业或者其他行业,基本没有为动画本行业输送多少人才。

最怕听到“中国动画不缺人才不缺技术”这样的话,事实上,中国动画什么都缺,每个环节都缺。一个成熟的原画师至少需要磨练5至6年,这五六年中还要面临来自自己、家庭和其他多方的压力……试问,现在的毕业生有多少能拿着低薪坚持熬出头呢?说这些,并非针对毕业生和毕业设计作品,只是希望业界能站在一个客观的立场上来看待毕业设计作品,毕竟那是特殊情况下的产物,对于它们对产业的意义,还需要慎重评价。



中国传媒大学09级动画毕业作品《我与包子》



中国美术学院2013年动画毕业作品《复仇的靴子》

众筹关键词



关键词一:分级募资

就像寻找传统投资要有一份漂亮的商业计划书一样,众筹项目想在网上获得成功,也要发布一份有个性的募资说明,其中既要有关于项目的多角度精彩描述,也要有详细的“投资分级”和相应回报。

在《十万个冷笑话》众筹项目中,支持金额分成了32元、52元、62元、122元、172元、174元、520元、1000元、1万元、3万元和10万元共11个等级,并配合该片的“无节操”风格给每个等级(10万元除外)一个名称,比如支持32元叫“犯2吐血版”,回报有电影DVD、官网点名等,支持174元叫“没羞没臊一起到死真是好情侣版”,回报有“受邀创作一段匪夷所思错综复杂的感情戏”等无底线回报。对于最高额度10万元,项目方的描述是:“如果你支持了,你会成为电影的联合制片人,在电影片头提名感谢。不论你在中国哪个城市,在电影上映前都会邀请你来北京参加看片会,主创将邀请你吃饭、参观创作等(费用全包)。其他的?你说吧,你想要什么?只要我们能办得到!”

在《大鱼·海棠》项目中,支持金额分为10元、50元、100元、200元、500元、1000元、2000元、5000元、1万元、10万元、20万元、50万元共12个等级,回报从剧照、海报、电影票、DVD、会员权益逐步递增至“荣誉制片人”证书、出席首映式、专场放映等,一步一个脚印,完全不同于“十冷”风格。

关键词二:微投资人

参加众筹项目的网友被称为“微投资人”或“微赞助商”,投资、赞助额度多少受限于个人财力,但更多取决于个人对项目及其中人物形象喜爱程度。微投资人不会以一般意义上的“是否划算”来衡量自己的付出,而是以“是否真爱”来评价自己的行为。以《十万个冷笑话》众筹项目为例,募资分级里的“支持122元”出现了5次,分别对应片中的六娃、采采、哪吒、福祿小金刚和女王大人这5个角色。在目前的1342位122元支持者中,有437人支持女王大人,占比最多。

微投资人怎么看众筹?“我是把它当做一个话题炒作来看。”网友“航烟”在某贴吧中表示,“不要当做投资,这些众筹来的资金只占到总成本的1/20、1/30或更少,起不了多少水泡,这只是一个检验市场、话题、人气的方式。”“十冷”成功了,希望“大海”也成功。到它们上映的那一天,我可以拉着一群朋友去看,骄傲地说这是我参与了‘投资’的一部电影。”

(程丽仙 整理)

动漫资讯

腾讯“星漫奖”校园行活动成功举办

本报讯 以挖掘与培养中国原创动漫新势力的腾讯“星漫奖”近期举办了校园行活动,使广大爱好者通过嘉宾演讲和现场提问等环节,了解更多有关2013年“星漫奖”的参赛细则及注意事项。

据介绍,作为大赛的重要组成部分,今年校园行活动覆盖了中国八大美院、清华大学美术学院以及北京电影学院动画学院等专业美术学院,以便通过更优质的院校渠道挖掘人才,提升参赛作品质量。除

蔡志忠、黄伟明等知名动漫界人士之外,“星漫奖”校园行还特别邀请了2012年“星漫奖”获奖者以及腾讯动漫平台当红签约作者,和高校动漫爱好者进行了三方互动:嘉宾从各自的专业领域和自身经历畅谈行业现状,鼓励年轻动漫爱好者坚持梦想,并以更加有效的方法去实现梦想;新锐作者则分享了各自的创作心得以及在签约腾讯原创动漫平台后所获得的种种支持和鼓励。

(舒 弥)

“悠游漫绘”:阿狸与众神邂逅在希腊

本报讯 (记者程丽仙)6月28日,国内知名卡通形象阿狸的首部旅行书《阿狸的下一站:与众神邂逅在希腊》在北京发布,阿狸也因此成为一名“卡通导游”。

该书由人民邮电出版社出版,i尚漫全媒体平台负责策划,以“当动漫爱上旅游”为主题,是结合漫画元素与旅行元素的“悠游漫绘馆”系列继《下一站,北京》和《下一站,上海》等之后的第五部作品。全书分为行前

准备、雅典、米克诺斯、圣托里尼、克里特岛、天空之城、希腊特产七章,“导游”阿狸在书中通过大量精美手绘插图、照片和文字,一边娓娓讲述着希腊神话与传说,一边带领读者开启对希腊的探索之旅。

卡通形象阿狸由漫画家Hans在2006年创作,3年后,幕后团队北京梦之城文化有限公司成立,使这只穿着白色小短裤的红色小狐狸拥有了漫画、绘本、动画、表情等不同形式的周边产品。

微 动 漫

有趣的斯洛伐克动画节

@雷磊 RAY

在斯洛伐克的Zilina——一座位于东欧山中的小城市,参加今年斯洛伐克Festanca国际动画节。动画节主竞赛单元只有22部作品,非常荣幸我之前和《南方周末》合作的《大手》在其中,我的另一部作品《照片回收》则进入了实验动画单元。

Festanca动画节所在地是当地一个旧车站,在城市高架桥上。开幕式就是几个年轻人互相开玩笑,翻译也“胡来”,没有领导发言,没有赞助商老板发言,大家“起哄”完直接看动画。放映厅是用旧啤酒箱搭建的,办公室在集装箱里。年轻人在桥下涂鸦,留出白色墙面做动画露天放映。东欧还保持着自己的动画传统,放映单元非常有趣。

经过激烈的竞争,我在这个动画节获得了一个有趣的、特别的、意义重大的奖项,是什么呢?是Animation Karaoke Battle冠军,翻译过来就是“动画卡拉OK”,比赛内容是现场为很多东欧老动画配乐配音,非常有趣。一共Battle5轮,我用半吊子英语加中文过关斩将,大比分领先,我不会说捷克语照样拿奖,奖金是100欧元,奖状还可以换一套已经绝版的捷克老漫画,值啦。

动画的起点并不高

@MIE伦敦工作室

为什么开始做动画?这是一项创意十足的工作,宇宙间任何事物,你想到就可以让它动起来,没有边界,因此非常吸引人。重要的是它的起点并没有那么高,一开始的时候,即使只有你一个人,也可以享受当导演的控制感,去塑造你的个人视觉世界和完整的故事,这是非常有满足感的。

在英国学动画,最重要的可能就是学校里会有很多相互帮忙的同学,只要你有点子,就可以从最简单原始的方式开始动手。在学校期间会制作很多短片,起点并不高,但今后导演生涯的积累便是从和同学一起制作的动画小短片开始,每一个过程都能学到很多东西,并且激发出更多属于你自己的灵感,让你逐渐找到自己的方向。

日本“动画鼠鼠”有多老?

@漫友金城

日本据称发现了首部国产电视动画胶片,作品由村田映画出身的鹭角博在1958年制作,片长达8分53秒,形式为全彩作品,讲述鼠鼠KURO在梦中遨游宇宙的故事。它的播出时间早于日本首部长篇彩色动画电影《白蛇传》,更早于《铁臂阿童木》。1958年的中国动画同样值得骄傲,但是实物资料未必有保存。

动漫角色:“对对碰”,人气旺

@原创动漫

多年前,中国有部动画叫《没头脑和不高兴》,相信很多人至今还记得。从二次元的绝大部分动漫甚至游戏小说中可以发现,人气最旺的一对角色的性格都是“没头脑”和“不高兴”;比如樱木花道和流川枫(《灌篮高手》)、鸣人和佐助(《火影忍者》)、路飞和索隆(《海贼王》)、悟空和贝吉塔(《七龙珠》)、坂田银时和土方十四郎(《银魂》)、天真与小哥(即《盗墓笔记》吴邪和张起灵)……后来,我们称它们为“天然呆”与“傲娇帝”,再后来,还有谁?

(舒弥整理自新浪微博)