

漫画创作中的流行文化特点剖析研究

◆王庆伟 王晓燕

(山东协和学院 山东济南 250107)

摘要: 随着时代的发展, 漫画这陪伴我们成长的元素也逐渐朝着更为全面的方向发展, 漫画中的流行文化也在不断更新, 漫画中流行文化的特点也变得更为鲜明。

关键词: 漫画创作; 流行文化; 特点剖析

一、漫画作品与流行文化的关系

流行文化是时尚, 时装, 消费文化, 休闲文化, 奢侈文化, 物质文化, 生活方式, 城市文化, 亚文化, 大众文化和大众文化的一种复杂概念。这个概念在世界某些地方是一定的时期, 一定的节奏, 在不同阶级, 不同层次的群众中传播起来的文化。

流行文化包含的内容非常丰富, 现如今人们的生活节奏逐渐加快, 沟通渠道越来越多, 流行文化的传播也越来越迅速, 越来越广泛。

流行文化随着时代的发展会出现不同的特点, 随着消费主体的迁移, 为迎合消费者的喜爱, 流行文化也随之发生改变。目前来说, 年龄在 20 到 30 岁之间的年轻人已经成为一个不容忽视的主流消费群体。这个年龄段的年轻人基本上都在玩游戏并在漫画中成长。正如谈话节目所说, “我们这一代在 90 年代和 80 年代之后, 很少有人因为看 NBA 而喜欢看篮球, 因为他们喜欢看” 灌篮 “, 所以喜欢上了看篮球。” 这表明了漫画作品对年轻人娱乐的重要性。

流行文化主要由传播文化和传播其内容的媒体塑造, 如电视, 广播, 出版社, 电影等。随着技术的发展和沟通渠道的多样化, 漫画作品在人们的生活中得到了更广泛的推广和使用, 漫画不再是纯粹的娱乐。在流行文化的影响下出现了商业现象, 与此同时, 流行文化也为漫画作品提供了生机, 创造了新的文化形式。

二、漫画创作中的流行文化特点剖析

漫画书的内容取决于观众, 文化是否受欢迎主要取决于消费者, 就像漫画内容的受欢迎程度取决于受众一样。流行文化的广泛传播直接影响了作为文化商品的一系列东西, 这种影响不是单向的, 更多的是相互影响, 比如漫画的成功, 由漫画改编的电影也受到了很多影迷的欢迎, 同样电影的成功也为漫画作品提供了新颖的题材与内容。漫画与电影同样作为消费商品, 必定会受到市场经济的影响, 作为最大的消费群体, 观众是衡量工作质量的 “判断者”。迎合观众的喜好已成为推广文化产品的最基本方式。与此同时, 这种多渠道沟通也形成了新的流行文化。

三、漫画创作中的流行文化特点剖析研究

漫画创作中要迎合观众需求, 在每个时代不同特点的流行文化背景下, 迎合观众喜好, 漫画的最初是作为一种低年龄段人群消磨时间的一种休闲读物, 而随着这一年龄段人的成长, 当初的漫画作品成了一种怀念过去的回忆, 潜移默化的改变着人们对生活的态度和对梦想的认识。因为漫画作品也产生了很多的附带爱好, 商品。比如说 Cosplay, Cosplay 全称是 costumeplay, 即角色扮演。这种角色扮演出现的很早, 现在泛指 cosplay 是上世纪九十年代左右在日本出现的对 ACG 角色扮演的活动。当时的日本 AUG 行业为了宣传自己的产品举办的很多的动漫画展和游戏展。中国大陆地区的 cosplay 兴起较晚, 但是因为日本香港台湾较成熟的 cosplay, 大陆地区发展也十分迅速。目前来说 cosplay 已经不仅仅是商业活动了, 它逐步发展为了青少年文化娱乐中的一种主流。除去 cosplay, 漫画作品还衍生出来了很多周边, 漫画作品产生的模型类玩具很多, 包括 “手办”, “扭蛋”, “挂卡”, “模型”, “立卡” 等。针对的人群不同, 售价也有高有低。最为典型的代表就是迪士尼的米奇系列, 孩之宝的变形金刚系列, 特别受女孩子欢迎的芭比娃娃, 以及最近特别受小孩子喜欢的小猪佩奇。其中迪士尼的周边开发最为全面, 包含了生活的大部分方面, 特别是迪士尼的主题公园, 更将迪士尼旗下的漫画形象推广至全球。变形金刚一开始是孩之宝的玩具系列, 随着这些年真人版电影的宣传, 再一次大火, 更是对于不同人群, 开发了不同大

小与复杂程度的玩具, 模型的复杂精度令人惊讶。而芭比娃娃凭借着甜美精致的外形和漂亮唯美的服饰博得了无数小姑娘的欢心。对于呆萌懂事的小猪佩奇, 很多人也是没有任何抵抗力。此外, 日本的 “Gundam” 系列是手工制作, 模型分为不同尺寸的部分。收藏者需要花费大量的时间精力以及金钱, 使用专业的工具对其进行拼接, 打磨, 上色等一系列繁琐的流程, 当然完成时的成就感也是非常大的。

这些产品说到底是由漫画作品延伸出来的与之相关的物质, 文化, 精神产品。这些产品在漫画这个载体的基础上, 它构成了一个非常大的商业产业链。在带来丰厚利润的同时, 它还将漫画流行文化产业与制造业和食品等传统产业联系起来, 推动了产业经济发展。

流行文化作为人文精神的一种存在形式, 漫画作品影响着人们生活的各个方面, 不可避免地受到大众文化的影响。不管漫画作品怎样发展和变化, 它都承载了流行文化所要传达的文化内涵。

漫画作品作为流行文化的一个分支, 以其独特的魅力和表现手法吸引了一大批消费者。在漫画作品发展传播的过程中, 同时也在影响流行文化的发展, 促使新的流行文化的诞生。

漫画作品有着百年的历史以及深厚的文化内涵, 每一部具有代表性漫画作品的诞生是时代特征与地方特色的结合, 是一种结合了绘画, 设计, 文学等领域的复合艺术。漫画作品向观众传达了具有时代特色和地域特色的文化, 逐渐被观众所接受, 逐渐形成了一个新的社会文化阶层, 推动流行文化的发展与变化。

参考文献:

- [1] 郑万林. 论漫画艺术形态的发展演变[J]. 美术大观. 2009 (08)
- [2] 王庸声编着. 现代漫画概论[M]. 海洋出版社, 2005
- [3] 斯考特·麦克劳德. 重构漫画[M]. 王莉莉, 张明, 译. 北京: 人民邮电出版社, 2015
- [4] 廖印堂. 漫画艺术赏析[M]. 北京: 海洋出版社. 2005 (05)
- [5] 王传东. 动漫产业分析与衍生产品开发[M]. 北京: 华夏出版社, 2010
- [6] 李晓舒. 中国新动漫出版研究[D]. 开封: 河南大学, 2008

作者简介:

王庆伟, 女, 2001 年 1 月, 山东济宁人, 山东协和学院在读本科生, 主要研究方向为: 数字媒体技术。

王晓燕, 女, 1982 年 9 月, 山东烟台人, 硕士, 副教授, 山东协和学院数字媒体技术教研室教师, 主要研究方向为: 数字媒体技术、教育技术等。

