



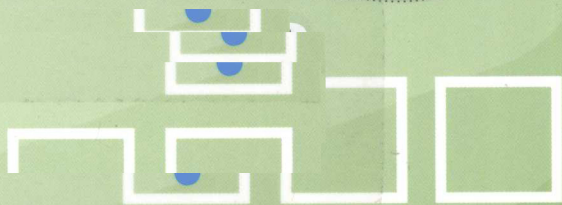
动画与软实力丛书

黄鸣奋 著

新媒体与 泛动画产业的文化思考



厦门大学出版社
XIAMEN UNIVERSITY PRESS



动画与软实力丛书

黄鸣奋/主编

新媒体与 泛动画产业的文化思考

黄鸣奋 著



厦门大学出版社
XIAMEN UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

新媒体与泛动画产业的文化思考/黄鸣奋著. —厦门:厦门大学出版社, 2009. 12

(动画与软实力丛书 / 黄鸣奋主编)

ISBN 978-7-5615-3438-0

I. 新… II. 黄… III. 动画片—产业—研究—世界 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 243990 号

厦门大学出版社出版发行

(地址:厦门市软件园二期望海路 39 号 邮编:361008)

<http://www.xmupress.com>

xmup@public.xm.fj.cn

厦门金凯龙印刷有限公司

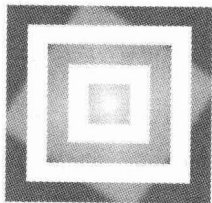
2010 年 6 月第 1 版 2010 年 6 月第 1 次印刷

开本:889×1194 1/32 印张:12.75 插页:2

字数:343 千字 印数:1~1 000 册

定价:28.00 元

本书如有印装质量问题请直接寄承印厂调换



总序

不论在自然界、人类社会还是心灵空间中，“精”与“泛”经常都是相对而言的。精是九天瀑布，泛是五湖涟漪；精是奇峰兀起，泛是曲径迂回；精是真金百炼，泛是顽石未琢；精是珍肴玉饌，泛是糙米杂粮；精是杰出人物，泛是平民百姓；精是城池楼阁，泛是广漠原野；精是庙堂雅乐，泛是乡间小调；精是凝神专注，泛是无意注意……当然，不论“精”或“泛”，都不只是某种对象、特征或定势，而是分别代表某种趋向或变化：相对于“精”的是提炼、钻研、集中、收束等，相对于“泛”的是夹杂、游玩、漫延、散开等。若就其范围而言，“泛”总是大于“精”（将它包括在内）；若就其特性而言，“精”总是比“泛”纯粹；若就其转化而言，作为前提的“泛”可能是“精”的准备，作为结果的“泛”可能是“精”的实力的证明。

泛动画的出现，是艺术走出象牙之



塔、信息技术走出实验室的结果,与新媒体崛起、日常生活审美化等潮流有密切联系。作为名词的“泛动画”是传统动画与新媒体动画的合称。作为动词的“泛动画”代表了一种信息运动,是围绕着作为精品的动画而发生的。它至少可能有如下9种含义:传播主体通过动画将其影响力从艺术领域扩大到包括经济、政治、文化等在内的相关领域;传播对象将心理反应的指向从作为特定刺激的动画扩大到类似刺激(如认可相关企业品牌、国家实力、文化价值观等);当事人摆脱动画开发、传播与鉴赏等具体活动的制约,建立或改变彼此之间相对广泛的联系;作为艺术信息的动画从单一性媒体向多样化媒体扩散;对动画所携带的信息给予原义之外的多种解读;动画作品通过复制而大量增殖,同时丧失本雅明所说的“灵氛”;动画业形成相对于细化而言的推广方式或传播途径,不是讲究准确集中,而是重视分散普及;动画的价值在艺术以外的各个社会领域得到普遍承认;作为范畴的动画不断扩展其外延、更新其内涵。

在更广的意义上,我们可将名词意义上的“泛动画”当成“泛艺术”的一种类型看待,将动词意义上的“泛动画”当成历史过程的“泛”在动画领域的重演。我们已经不止一次看到某种新生事物将其影响力扩大到原先领域之外的实例。例如,相对论和量子力学从物理学向其他科学以至于整个社会生活扩展,影响了人们的世界观;电脑由计算机器向大众媒体以至娱乐用品转变,影响了我们工作、学习和休闲的方式。就此而言,泛动画的意义在于我们不仅将世界理解为图像,而且在于从动画的角度去把握世界;不仅将动画当成消遣对象,而且把它当成人类创造新世界的本质力



量的证明；不仅将动画当成生活的组成部分，而且正视它所带来的文化生态的变化（例如，将动画当成自己的化身在虚拟世界中行动，或者赋予动画形象某种智能、情感、生命力等）。

当 3D 大片《阿凡达》(Avatar)刷新票房纪录时，我们不仅意识到人们可以通过远程操控化身(Avatar 的原意)来达到自己的目标，而且意识到美国人再次显示了自己占据创意产业制高点的优势；当电视系列动画片《喜羊羊与灰太狼》引来孩子们的欢呼时，我们不仅意识到新生态观可以通过艺术熏陶来培养，而且意识到民族动漫产业大有可为。事实证明：动画产业能够为提升国家和民族的文化软实力作出重要贡献。与此同时，文化软实力又是动画产业发展的基本条件之一。没有它的支持，很难想象《阿凡达》能够风靡世界，也很难想象《喜羊羊与灰太狼》能够脱颖而出。我国近年来泛动画的发展，得益于国家战略、媒体革命、观念更新、生态变化、品牌营销、教育普及等多种因素。对其中的规律加以探索，正是本丛书的编纂缘起与选题根据。

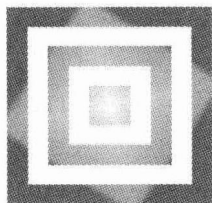
在影像文化中，传统动画与电影相比的特殊性在于它地道是创造出来的，既不受物理时空的束缚，又不受人类演员生理条件的制约；新媒体动画与传统动画相比的特殊性在于它是人类计算技术与显示技术的结晶，并随着科技进步而不断发展。当然，不论是传统动画还是新媒体动画，都必须植根于人类需要。我们提倡泛动画，不是主张让动画去做不可为、不能为、不应为之事。历史上，不论“泛道德”还是“泛政治”都经常为人们所诟病，因为它们超出了适用范围，丧失了应有的严谨性。我们在肯定泛动画价值的同



时,不能无节制地夸大,以为它可以取代或囊括其他艺术形式。我们在肯定泛动画实绩的同时,也并非认为目前的代表作就已经登峰造极。泛化代表了一种机遇,也代表了一种挑战。当英语朝世界通用语言的方向发展时,它自身的纯洁性便成了问题。当动画朝无处不在的方向发展时,它的创新性也成了问题。在一定意义上,《阿凡达》再精彩,也是用高技术讲述有点乏味的故事;《喜羊羊与灰太狼》虽然成功,但在某种意义上仍是演绎《猫与老鼠》中天敌游戏的老一套。因此,打造更高水平的精品,为泛动画的发展所必需。无精而泛,失之空洞;无泛而精,难言活力。以精促泛,以泛哺精,相辅相成,两全其美。就此而言,泛动画的发展正未有穷期。

黄鸣奋

2010年2月10日



目 录

总序	黄鸣奋
绪论	(1)
一、泛动画产业的形成	(1)
二、文化软实力的提升	(8)
三、本书的设计	(12)
第一章 泛动画领导的文化决策	(20)
第一节 泛动画产业发展的文化背景	(20)
一、前冷战时期的文化风云(1914—1946)	(21)
二、冷战时期的文化分野(1947—1991)	(32)
三、后冷战时期的文化趋势(1992—)	(41)
第二节 泛动画产业振兴的文化战略	(51)
一、超国家共同体文化战略	(52)
二、国家文化战略	(60)
三、企业文化战略	(79)
第三节 泛动画产业管理的文化态势	(83)
一、我国泛动画产业管理的基本格局	(84)
二、我国泛动画产业管理的主要部门	(89)
三、我国泛动画产业管理的相关部门	(99)



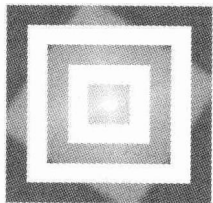
第二章 泛动画流通的文化价值	(111)
第一节 泛动画媒体与文化实力	(111)
一、泛动画技术与媒体变迁	(112)
二、媒体革命与动画业转型	(121)
三、泛动画作为媒体的功能	(130)
第二节 泛动画市场与文化营销	(136)
一、泛动画市场与文化增殖	(136)
二、泛动画市场与文化细分	(140)
三、泛动画市场与文化繁衍	(146)
第三节 泛动画传播与文化安全	(150)
一、泛动画传播与文化导向	(150)
二、泛动画传播与文化制度	(157)
三、泛动画传播与文化越轨	(170)
第三章 泛动画扶植的文化内涵	(177)
第一节 泛动画人才的文化素养	(177)
一、社会对泛动画人才文化素养的要求	(178)
二、泛动画人才对大众文化素养的奉献	(183)
三、提高泛动画人才文化素养的途径	(188)
第二节 泛动画教育的文化视野	(192)
一、泛动画教育的由来	(192)
二、泛动画教育的理念	(197)
三、泛动画教育的实施	(201)
第三节 泛动画企业的文化建设	(207)
一、泛动画企业的文化构成	(207)
二、泛动画企业的文化精神	(210)
三、泛动画企业的文化工程	(214)



第四章 泛动画接受的文化氛围	(221)
第一节 泛动画阐释与文化理论	(221)
一、泛动画阐释与文化载体	(222)
二、泛动画阐释与文化语境	(225)
三、泛动画阐释与文化功能	(229)
第二节 泛动画节庆与文化交流	(232)
一、泛动画节庆的文化渊源	(233)
二、泛动画节庆的文化特性	(242)
三、泛动画节庆的文化活动	(247)
第三节 泛动画分级与文化管理	(249)
一、泛动画分级与文化生态	(250)
二、泛动画分级与文化借鉴	(255)
三、泛动画分级与文化变迁	(263)
第五章 泛动画生产的文化导向	(270)
第一节 泛动画思维的文化定位	(270)
一、泛动画思维的文化渊源	(271)
二、泛动画思维的文化特性	(278)
三、泛动画思维的文化特质	(288)
第二节 泛动画形象的文化意蕴	(293)
一、泛动画形象与文化寓托	(293)
二、泛动画形象与文化创新	(300)
三、泛动画形象与文化生成	(306)
第三节 泛动画产品的文化依托	(310)
一、泛动画产品与文化企业	(310)
二、泛动画产品与文化融资	(313)
三、泛动画产品与文化保护	(318)



第六章 泛动画评估的文化标准·····	(325)
第一节 泛动画评估与文化身份·····	(326)
一、泛动画评估与文化身份的关系 ·····	(326)
二、泛动画评估对文化身份的辨识 ·····	(332)
三、文化身份对泛动画评估的影响 ·····	(345)
第二节 泛动画的文化价值·····	(350)
一、泛动画作为文化产品相对于主体的价值 ·····	(351)
二、泛动画作为特定客体相对于文化的价值 ·····	(353)
三、泛动画作为文化映象所反映的价值关系 ·····	(356)
第三节 泛动画的文化尺度·····	(362)
一、发生意义上的文化尺度 ·····	(362)
二、逻辑意义上的文化尺度 ·····	(371)
三、历史意义上的文化尺度 ·····	(378)
人名录·····	(382)
后 记·····	(393)



绪 论

由于新媒体革命的推动,传统动画产业经历了数字化改造,以网络动画、手机动画、虚拟现实动画等为代表的新媒体动画应运而生,动画产业链迅速扩大,社会影响显著增强,并与提升各个国家和民族的文化软实力建立了日益密切的联系。魅力四射的动画目前已不仅是艺术界所看好的作品,而且是各行各业广泛应用的手段。我们将上述发展趋势称为传统动画产业向泛动画产业转型。在这样的历史条件下,动画产业研究不能将其对象局限于剧场动画、电视动画等传统产品,而应当将视野扩大到正在崭露头角的新媒体动画;不能满足于分门别类进行的经济学分析、技术阐释或艺术鉴赏,而应当放眼天地更为广阔的文化战略。这正是本书撰写的缘由。

一、泛动画产业的形成

动画作为对于世界的动态把握有悠久的历史,作为专利发明最早在 19 世纪问世,作为影片一般认为降生于 1906 年,作为产业出现于 1914 年(以第一个动画工作室创立为标志)。在 20 世纪所爆发的新媒体革命的推动下,动画业迅速实



现了技术转型,实现了从产品数量、企业数目、产业规模到社会影响的爆炸性增长。这是泛动画产业形成的社会历史条件。

在历史上,作为活动图像的动画是从绘画发展而来的。现今可考的绘画的历史,大概可以追溯到公元前 15000—前 13000 年的洞穴描绘,见于法国的拉斯科(Lascaux)、西班牙的阿尔达米拉(Altamira)等地。大约公元前 5000 年,闪族人开始用图像语言写作。这种语言后来被埃及人发展成为象形文字(heiroglyphics)。埃及人的坟墓装饰着许多这样的文字,用以说明墓主的生平。这种装饰基本是静态的。我国青海考古发现:马家窑文化时期(距今 5000~4000 年前)的“舞蹈纹盘”所绘舞蹈人形手臂有两道线条,被认为出自先民表现连续运动的企图。大约公元前 1250 年,英国索尔兹伯里(Salisbury)平原上出现了史前巨石柱(stonehenge),柱上有刻绘,让人们绕着看,这可能是动画雏形,有别于今天以观众为中心的惯例。公元前 600 年左右美索不达米亚的浅浮雕连续描绘国王的征战,可视为早期的故事板(storyboard)。公元前 350 年左右,古希腊的亚里士多德(Aristoteles)用“暗箱”描绘了图像投影,时间与我国《墨经》中有关针孔成像的记载相近。根据上述原理,后来人们发明了作为绘画工具的暗箱。在中国古代,皮影戏成为百姓的娱乐。根据魏力群考订,史载中最早的影戏出现在北宋仁宗年间(1023—1063),其形成离不开五代俗讲僧挂图讲唱的影响,因此我国影戏问世当在五代时的后唐至北宋初年之间。^①它所应用的幕影演出原理和表演手段,直接启迪了近代电影的发明和现代电影美术片的发展。

(一)动画的含义

从心理上看,动画是创意的产物。它来源于古人对下述现象的思考:如何能让静止的画面动起来?这一思考展现为古代绘画,遂有伊朗沙赫里索克塔(Shahr-i Sokhta)已有 5200 年历史的陶钵所绘山羊跳取悬梨、埃及墓室约 4000 年前所绘的摔跤表演等连续动作分解

^① 魏力群:《中国皮影艺术史》,文物出版社 2007 年版,第 23 页。



图;抽象为理论,遂有罗马哲学家兼诗人卢克莱修(Titus Lucretius Carus, 65 B. C.)、埃及天文学家托勒密(Claudius Ptolomy, 130 A. D.)、英国医师罗热(Peter Mark Roget, 1824)、比利时物理学家普拉托(Joseph Plateau, 1835)等人关于视觉暂留(Visual staying phenomenon, duration of vision)原理的阐释;发明为工具,遂有我国古代的走马灯^①和皮影戏,欧美近世以来的魔灯(magic lantern)^②、魔术画片(thaumatrope, 1824)^③、幻透镜(phenakistiscope, phenakistoscope, 1831)^④、“西洋镜”(zoetrope, 1834)^⑤、“电影镜”(kinemato-

① 东晋葛洪《西京杂记》卷一:“长安巧工丁缓者,为常蒲灯。七龙五凤,杂以芙蓉莲藕之奇。又作卧褥香炉。一名被中香炉。本出房风。其法后绝。至缓始更为之为机环转运四周。而炉体常平。可置之被褥。故以为名。又作九层博山香炉,镂为奇禽怪兽,旁诸灵异,皆自然运动。”丁缓当生于汉成帝刘骘在位(公元前32—前7年)时。

② 魔灯是现代幻灯机的前身。1558年,意大利学者迪拉波塔(Giovanni Battista della Porta)在其四卷本拉丁文著作《自然魔术》(*Magiae Naturalis*)中描述了这种投影装置(Lanterna Magica)。

③ 魔术画片是维多利亚时代常见的玩具,由双面贴图、带有绞绳的盘或卡构成,俗称“拉洋片”。当人们用手指迅速搓动绞绳时,两面的图片由于视觉暂留的缘故合为一幅图像。有人认为它是英国医生帕里斯(John Ayrton Paris, 1785—1856)发明的,用于向皇家医师学会(Royal College of Physicians)证明视觉暂留现象的存在(伦敦,1824)。也有人认为发明者为罗热。

④ 幻透镜是早期的动画装置,又称“诡盘”,由比利时科学家普拉托(Joseph Plateau)与奥地利人施坦普弗(Simon von Stampfer)同时发明(1831)。他们用机器带动放有顺序性图片的圆盘低速旋转,从专门的观察窗看过去,图片所绘景象似乎动了起来。该装置每次只能供一个人使用。幻透镜的名称 phenakistoscope 来自希腊语意为“欺骗”的词根,因为它使眼睛将图像看成动画。

⑤ 西洋镜是英国人霍纳(William Horner)发明的(1834)。他称之为“魔轮”(daedalum)。美国人林肯(William F. Lincoln)开发出类似装置,称之为“生命之轮”(zoetrope)。



scope, 1861)^①、“手翻书”(flip book, 1868)^②、“活动视镜”(Praxinoscope, 1877)、“光学剧院”(Théâtre Optique, 1888)^③和“妙透镜”(mutoscope, 1894)^④等;呈现为动画片,遂有法国雷诺(Charles-émile Reynaud)的《好啤酒》(*Un Bon Bock*)和《贫穷的彼特》(*Pauvre Pierrot*, 1892)、美国布莱顿(J. Stuart Blackton)的《魔画》(*The Enchanted Drawing*, 1900)和《滑稽脸的幽默相》(*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906),还有麦凯(Winsor Mccay)用1万张图片拍成的《恐龙葛蒂》(*Gertie the Dinosaur*, 1914)等开创性作品;建构为企业,遂有美国的巴雷工作室(Barré Studio, 1914—1923)、布雷制片厂(Bray Productions, 1914—1963)、迪斯尼兄弟工作室(Disney Brothers Cartoon Studio, 1923. 现为迪斯尼公司)等逐渐遍布世界的动画企业。经历了漫长的历史发展,动画终于在20世纪发展成为蒸蒸日上的产业,成为各国文化软实力的有机组成部分。

就字面而言,“动画”(animation)在英语中意为赋予活力;在汉语中可有多重解释,如活动之画、流动之画、生动之画、移动之画、更动之画、振动之画、动人之画、动态之画等,取决于对“动”的不同理解。从逻辑上说,“动”在绘画中至少包含了以下九种可能性:一是作者的心动、意动、情动。在这一意义上,有人说莎士比亚构思了动画,不过不是用图像加以表现,而是让演员来扮演。二是观者的感动、触动、冲动,与作者的心动、意动、情动互文见义,都属于心理范畴。三是作者与观者的互动,既意味着作者对观者的影响,又意味着观者对作者的反馈。四是工具、材料、载体的运动,像配框的绘画随着作为

① 电影镜由美国人(Coleman Sellers)发明,是对幻透镜的改进,应用了立体视法,让人们在橱中观看(而非将图像投射到屏幕上)。

② 手翻书由可逐页渐变的系列图片构成。当书页被迅速翻动时,这些图片就呈现为动画。1868年,林涅特(John Barnes Linnett)以“运动图片”(kineograph)为名申请了专利。

③ 活动视镜和光学剧院都是法国人雷诺发明的,详下。

④ 妙透镜是由美国人卡斯勒(Herman Casler)发明的单人观看装置。



其载体的车船改变位置就是如此。五是题材、内容有别于静物的要素,侧重表现动态美。六是绘画本体给人的动感,如气韵生动、笔墨灵动等,也包括其外观的改变等。七是绘画反映生活的特定方式,即化静为动。八是绘画在环境中定位的变化,即相对于作者、观者的空间位置的改变。九是绘画推陈出新的机制。通常所说的“动画”没有上文所剖析的那么复杂。它是相对于“静画”而言的。一般说来,静画是二维艺术或空间艺术,动画则是多维艺术或时空艺术,或者说是包含了时间维度的造型艺术。倘若说现实对象处在永无间歇的运动之中(静止只是其特殊状态),那么,动画之“动”并非上述运动的直接转化形式。它是绘出来、拍出来或造出来的(相对于手绘动画、定格动画和电脑动画而有不同的含义)。动画之“动”不仅是所描绘的对象物理位置的变化,而且包括形状、颜色、结构、纹理和透明度的变化,还有光照、机位、聚焦和拍摄方向的变化,以及相应模型的比例变化等。

(二) 动画业的演变

动画发展史贯穿着以下九条线索:(1)动画技能专门化、动画爱好职业化,不仅出现了一批批有所专攻的动画师、动画群体,而且涌现了一个个以动画为主业的工作室、企业集团乃至产业集群;(2)动画兴趣集中化、动画知识条理化,不仅产生了相对稳定的动画观众群体,而且还培育了比较专门的动画评论家、动画理论家和动画史专家;(3)动画传播专业化、动画营销国际化,不仅有了动画商、动画店,而且造就了相对专门的动画频道、动画发行公司;(4)动画工具备化、动画程序软件化,不仅有了定位尺之类相对简单的手段,而且催生了高度复杂的图形工作站和各种人工现实系统;(5)动画内容定向化、动画角色明星化,不仅有了适宜表现的题材,而且有了高认知度的动画人物;(6)动画风格鲜明化、动画产品品牌化,不仅为动画流派的形成创造了条件,而且树立了不少动画经典;(7)动画技巧特色化、动画手法模式化,不仅在艺术领域独领风骚,而且为视觉文化的流行推波助澜;(8)动画环境特殊化、动画娱乐商业化,不仅有了动画剧



院、动画馆所,还有跨国连锁的动画乐园、主题公园;(9)动画成果有形化、动画产业独立化,不仅有了汗牛充栋的动画论著,还有专门的动画统计指标。推动上述转变的原因主要来自新兴产业发展的一般规律、艺术领域对于动画产品的需求,以及动画企业的不懈努力。

如今,动画正在向可以用“泛动画”来概括的更高阶段发展。如果说“动画”是艺术范畴的话,那么,“泛动画”则是文化范畴。二者在产业意义上的区别主要表现在以下九个方面:(1)传统动画业以动画师、动画团队、动画工作室为主体,泛动画产业则涉及社会各界用动画来展现自我、彼此沟通及开展业务的活动。(2)传统动画业主要以艺术需要和商业需要为动力,泛动画产业则植根于包括娱乐、医疗、军事、生产、流通、科技、教育、传媒、管理、政治、法律以至于宗教等在内的多种需要。(3)传统动画业存在相对严格的角色划分,互动主要是在动画创作者、传播者和接受者之间进行的。泛动画产业不仅增强了角色转变的灵活性,而且大大扩展了互动范围,使之具备跨领域、跨文化、跨地界的特征。(4)传统动画业主要通过影视途径发行其产品,泛动画产业则将发行渠道扩大到包括互联网、手机等在内的各种新媒体,不仅形成了上下游企业通过品牌授权等途径构成的产业链,而且建立了由产品跨媒体流动而构成的产业网。(5)传统动画业除社会生活外主要利用了漫画、儿童文学、电影等艺术类型所提供的素材,泛动画产业则将触角伸入从人文到科技、从宇航到纳米、从远古到远景等诸多领域,并将风头正健的数字化生存、层出不穷的网络服务等作为取材来源。(6)传统动画业以“片”(影片)作为产品的基本单元,泛动画产业则倾向于以“流”(信息流)作为产品的存在形式。(7)传统动画业主要运用了美术、摄影等艺术领域所擅长的技巧,泛动画产业不仅采用了传统叙事学所能概括、心理学所能阐释、文化史所能引据的各种艺术经验,而且利用了包括黑客策略、后现代主义解构在内的多种反常合道的方式。(8)传统动画业致力营造有别于现实的幻想世界,泛动画产业则和混合现实、全球定位、智能建筑、聪明服装、数字地球、人体增强等高科技结合,建设我们所生活的