

科学与艺术

SCIENCE
&
CREATIVE

创意论坛

主编 袁晓黎

ARTS

FORUM

2016.1



南京大学出版社

科学与艺术

SCIENCE
&
CREATIVE

创意论坛

ARTS

FORUM

2016.1

主编 袁晓黎



南京大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

科学与艺术创意论坛. 2016. 1 / 袁晓黎主编. --
南京: 南京大学出版社, 2016. 2
ISBN 978-7-305-16424-8

I. ①科… II. ①袁… III. ①艺术—设计—研究
IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第319396号

出版发行 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路22号 邮 编 210093
出 版 人 金鑫荣
书 名 科学与艺术创意论坛(2016. 1)
主 编 袁晓黎
责任编辑 经 晶 荣卫红 编辑热线 025-83593963
制 版 南京紫藤制版印务中心
印 刷 南京凯德印刷有限公司
开 本 889×1194 1/16 印张 11.75 字数 292 千
版 次 2016 年 2 月第 1 版 2016 年 2 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-305-16424-8
定 价 48.00 元
网 址 <http://www.njupco.com>
官方微博 <http://weibo.com/njupco>
官方微信 njupress
销售咨询 (025) 83594756

*版权所有, 侵权必究

*凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购图书销售部门联系调换

主 编
袁晓黎

副主编
黄苏瑾 聂 元
张杰夫 刘若一

驻英国工作组 胡 培
驻加拿大工作组 尼克·黄
驻澳大利亚工作组 冯德荣
驻美国工作组 周 懿

《科学与艺术创意论坛》编辑委员会 (按姓氏笔画排序)

主 任
孙立军: 中国动画学会副会长 北京电影学院副院长

副主任
丁刚毅: 北京理工大学软件学院院长
王一川: 北京大学艺术学院院长
王庭信: 东南大学艺术学院院长
王涌天: 北京理工大学信息与电子学部主任
朱方胜: 南广学院数字媒体与动画学院院长
朱明建: 武汉理工大学艺术研究院院长
仲星明: 上海大学数码艺术学院院长
李剑平: 北京电影学院动画学院院长
周明全: 北京师范大学信息科学学院院长
郑立国: 吉林动画学院院长
袁晓黎: 金陵科技学院动漫学院院长
黄心渊: 中国传媒大学艺术与动画学院院长
鲁晓波: 清华大学美术学院院长

秘书长
谢清风: 中国高校科学与艺术创意联盟
中国数字艺术设计专家委员会秘书长

副秘书长
柴卫红: 南京大学出版社编辑
黄苏瑾: 江苏省一级建设学科“设计学”秘书长

委 员
丁 峰: 江苏师范大学美术学院院长
王兆琪: 中国科学院计算机技术研究所研究员
王亦飞: 鲁迅美术学院数字媒体学院院长

刘 葵: 西南民族大学民族影视动画研究所所长
苏 夏: 中国美术学院动画学院副院长
李学明: 北京邮电大学数字媒体艺术学院院长
杨广明: 东北大学软件学院数字媒体研究所所长
吴 铭: 西北纺织大学惠州服装学院院长
吴桂香: 上海海事大学艺术学院院长
余 雁: 黑龙江大学艺术学院副院长
张 同: 复旦大学上海视觉艺术学院副院长
张玉春: 南京工程学院艺术与 design 学院院长
张玉茹: 国家虚拟现实重点实验室副主任
张秋平: 金陵科技学院艺术学院院长
陈 建: 同济大学艺术学院副院长
尚晓雷: 石家庄职业技术学院动画学院副院长
周 樾: 沈阳建筑大学设计艺术学院副院长
屈 健: 西北大学艺术学院院长
胡 伟: 中国矿业大学环境艺术研究所所长
钟 蕾: 天津理工大学艺术学院副院长
顾卫国: 淮阴师范学院美术学院院长
钱孟尧: 苏州大学艺术学院副院长
徐亚非: 东华大学服装学院艺术设计学院副院长
高润喜: 中央民族大学美术学院副院长
郭振山: 天津美术学院设计艺术学院院长
盛 晋: 南京艺术学院传媒学院副院长
淮永建: 北京林业大学数字技术中心主任
阙 雷: 广州大学艺术学院动画系主任
蔡 强: 北京工商大学计算机信息工程学院院长

序

孙立军

科技成就艺术，艺术点亮科技，当科技与艺术完美结合时，我们的社会才会进步，我们的艺术表达才会更为丰富。当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区，丰富的市场资源使得中国成为全球数字娱乐产业巨头争相争夺的新市场。

动画、漫画、游戏产业，是一种兼顾技术形式和文化底蕴的现代艺术，是一种传统与创新交融的文化形式，它既是传统文化的载体，又是新兴技术的时尚潮流。21世纪，动画、漫画、游戏以其时尚、创意、娱乐化的显像特点，成为世界各国大力发展的新的经济增长点，不仅仅是进行意识形态影响的文化战略，更是辐射世界的文化工业利润。

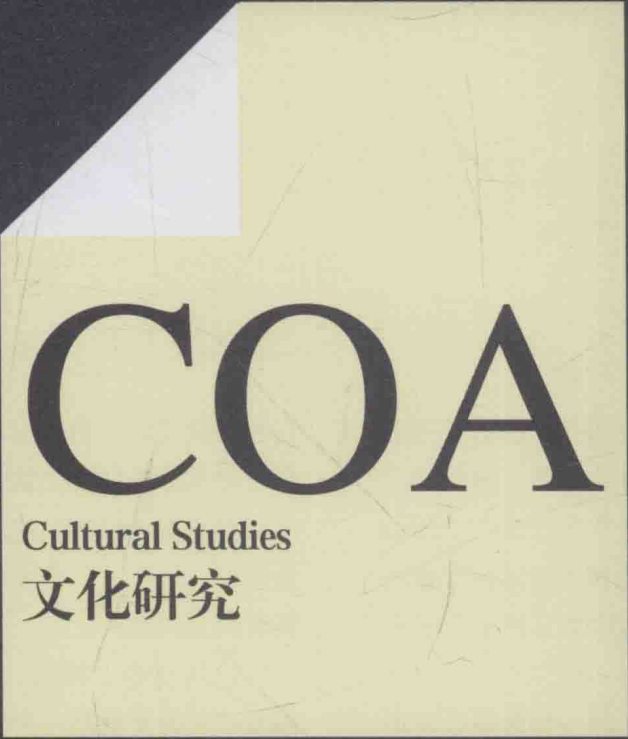
众所周知，这门综合艺术自诞生以来，就以其独特的魅力影响着一代又一代人。它始终是融合了艺术与技术的双重性质，给全世界的人们带来了无限的欢乐，可以说动画是没有国界的世界通用的语言，是世界文化的缩影。

但是从整体看，中国动画、漫画、游戏产业仍然面临着诸如专业人才短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱、市场不规范等一系列问题。

目前开设动画类相关专业的院校近千余所，每年报考相关专业的学生数量仍在不断增长，但是如何培养与市场接轨的优质人才，完善自身教育教学体系，从选才、育才、用才入手，仍是我们亟须解决的问题。

包括动画、漫画、游戏在内的数字娱乐及创意产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

由江苏省高校科学与艺术创意联盟专家团牵头，金陵科技学院动漫学院院长、江苏省一级重点建设学科带头人袁晓黎教授组织编撰的《科学与艺术创意论坛》，是面向全国高校及企事业科技与艺术创意人群的专业性出版物，更具有理论性、专业性和综合性。通过四大模块的形式，为全国数字创意产业起到示范作用，同时也是培养创意人才、推动我国数字创意教育深入发展的助燃剂。衷心希望课题组能够持续提高学术研究和分析水平，把《科学与艺术创意论坛》打造成一个国际性的开放平台，为中国的数字创意产业发展作出贡献、付出力量。



COA

Cultural Studies

文化研究

目录

001	序
	文化研究
001	面对技术革新, 电影艺术之路在何方 (孙立军)
005	国产动画片发展之思考 (袁晓黎)
010	意足不求颜色似 ——中国画审美与中国艺术精神 (屈健)
020	社会公共服务领域的文化与科技融合思考 (曾嵘)
027	新媒体动漫与红色文化传播之融合研究 (李洁)
031	浅析日本动漫中蕴含的民族文化特色 (刘玲)
036	动画影片与文化传播 (周越)
042	中西方艺术赞助的差异 (张杰夫)
047	明代版刻艺术发展的市民化倾向 (许旻)
051	动漫王国的原住民与建筑者 ——“卡通一代”视觉文化现象解析 (丁玲)
056	中国动画中的水墨精神 (黄苏瑾)
	应用探索
061	数字化时代下的非物质文化遗产保护方法探究 (钟蕾)
065	城市公交视觉形象识别系统设计研究 ——以淮南市为例 (顾卫国)
075	阴阳五行象征法在交互媒体设计中的应用 (全鹰)
080	插图创意设计中幽默化的风格表现 (杨莉)
088	浅析微电影中镜头语言的独特性 (陈英波)
093	建筑室内装饰色彩探析 (钱为群 姜檀)
098	中国民族题材动画文化价值与审美价值探究 (刘葵)

COA

第1辑

College of Science and Art Creative Forum

科学与艺术创意论坛 (2016.1)

Contents

- | | |
|-----|--------------------------------|
| 103 | 南京民国建筑装饰艺术探析 (郭承波 马丽旻 强甜甜) |
| 107 | 由建筑类型学看南京传统村落砖雕墙门的形态特征 (陈晨 王柯) |
| 116 | 刍议大连春节之节俗 (王小彤) |
| 121 | 马斯洛需求层次论对满足感设计的启示 (周琨) |
| 126 | 道家思想在平面设计中的审美特征刍议 (戴卓) |

艺术教育

- | | |
|-----|--|
| 134 | “国际化”对当代中国学院美术的影响 (高润喜) |
| 139 | Matte Painting技术在定格动画教学中的运用 (黄剑玲) |
| 144 | 南京机电职业技术学院艺术设计专业群建设初步构想 (傅雪 程罡 张亚东) |
| 149 | 通感在网页设计教学中的应用 (周金霞) |
| 154 | 从构成到生成
——“建筑造型”课程改革与创新 (胡伟 贾宁 田海鹏) |
| 160 | 高校艺术教育中手工文化的创新思考
——纤维壁挂艺术的实践性探究 (李亚晶) |
| 163 | 技术的艺术
——高等院校动画专业实践教学内容体系创新研究 (刘志强) |

产业研究

- | | |
|-----|---|
| 167 | 江苏文化创意产业现状分析与推进策略 (许晓婷 钟山艳) |
| 173 | 一个跨文化的市场策略
——西方奢侈品牌与中国当代艺术之间的合作 (蒋茜) |
| 177 | 浅析当代中国动漫产业的尴尬 (李少峰 田昆) |

后 记

180

面对技术革新， 电影艺术之路在何方

孙立军

纵观世界电影史如同翻阅一部电影技术史，电影艺术的发展与科学技术的发展息息相关。电影是科学技术发展的产物，电影技术的每一次重大进步都推动着电影艺术一次新的变革。从默片到有声片，从黑白到彩色，从标准银幕到宽银幕立体声，再到IMAX 3D，电影技术的每一次革新都为电影艺术开拓了更广阔的天地。从“视觉暂留”连续活动影像原理到色差原理，从传统胶片到数字拍摄，电影拍摄放映设备的发明和改进，特别是数字技术在电影上的应用，不断扩展了电影的创造力和表现力，为电影艺术家的想象力插上翱翔的翅膀。电影艺术与技术的关系如此紧密，如何正确看待两者之间的关系？面对电影技术的不断发展，电影艺术将如何发展？……这些问题让每一位电影人陷入思考中。

一、技术发展是艺术实现的基础

电影技术是电影艺术家用影像来实现构想世界的基础，特技制作是电影制作中的一个重要环节，电影特技伴随着电影的诞生而诞生。电影特技史上最著名的发明家是乔治·梅里爱，他

于1902年拍摄的影片《月球旅行记》成为电影史上第一部科幻片。1968年斯坦利·库布里克导演的《2001太空漫游》达到了传统特技制作的顶峰。20世纪70年代以后，计算机技术开始进入电影制作领域。从机械控制到CG技术的使用，一步步形成今天特技制作的格局。^①

在科学技术飞速发展的今天，数字技术已成为当今世界领先的技术，电影经过百年磨砺，现今已向数字化发展。1999年6月，当《星球大战Ⅰ——幽灵的威胁》在美国首次进行数字的商业放映后，数字电影的历史元年从此确定。可以说，电影不景气的“风水”在数媒时代又转了回来。数字电影的出现是电影史上一次划时代的重大变革。钱学森先生曾对电影中电脑技术的运用做出过准确的预测：“有了剧作家写的电影剧本，就能通过电子计算机和光电技术、声电技术制造出电影来。开始时也许是电子计算机只造背景，人物动作还是真人演员扮演，然后综合成片子。也许最后真人拍摄的部分逐渐减少，主要是计算机造电影了。”^②

在数字特技发展之初，数字技术主要被用来

制造背景和删除画面中不需要的影像，或者为剧情服务而修改影像。这些技术手段依然被广泛应用于在现代电影中，带给观众富有真实感的影像。

《深渊》中的外星人美丽优雅而善于改变形态，从这部影片开始，具有真实感的3D计算机图形技术开始形成。《阿甘正传》的丹中尉通过“数字截肢”，塑造成了一位被战争夺去双腿的老兵。通过对历史记录片素材进行局部的抠像、合成，并对演员实施“换头术”，实现了影片中阿甘接受三任美国总统的接见。《骇客帝国2：重装上阵》中数字制作的特工史密斯的脸在拳头的打击下扭曲变形，夸张而真实。《哈利·波特与火焰杯》中的伏地魔的形象经过“数字化妆”处理去掉演员的鼻子，使人脸表情丰富，画面却没有一丝不自然。随着科技的发展，数字技术的运用由最初的“修改完善”功能转变成“直接创作影像角色”的功能。《侏罗纪公园》中的恐龙不是实物拍摄的，却真实可信而让人震撼。在现代电影中，“真实的虚构物”已经越来越多，除了恐龙之外，还有《终结者续集》中的T-2000型金属机器人；《骇客帝国2：重装上阵》中的史密斯多个虚拟克隆人，高难度打斗场面中的3D CG史密斯和尼奥；《指环王》中巨象一样的猛犸、半人半兽；《格斯拉》中变异后的巨蜥，等等。这些通过数字技术制作的虚拟角色，在制作过程中大量参考现实中同类型实体的真实信息，同时遵循观众的视听经验。所有模拟数据都依据于真实的实体信息，最终通过技术手段让不可能存在的虚构物变成真实的影像。

二、技术的发展带来创作理念的革新

而今，数字技术已使“拍摄”不再成为电影创作的必要条件，没有拍摄实体，电影制作者同样能制作出令人信服的“真实”影像。数字技术不仅为传统电影开拓了新的舞台，也给传统电影带来创作理念上的冲击。2009年，有史以来制

作规模最大、技术最先进的3D电影《阿凡达》成为新的全球最高票房纪录的创造者。《阿凡达》席卷全球的巨大影响力，让电影业的风向标坚定地指向了3D电影，也掀起了一场电影理念革命性的思考。越来越多的电影中，完全虚拟化的人物不断出现。数字技术已经颠覆了传统电影的制作方式，一部影片可以不需要任何演员、任何道具甚至任何真实环境，一切都可以通过“虚拟现实”来制作完成。

马丁·斯科塞斯曾说：“3D技术的应用不仅是电影制作水平的一种进步，也能使电影的内容更加丰富。不可否认的是，就连卡梅隆也因为现在观众对传统电影的认可度要远高于3D电影，而受到了某种程度上的制约。如果我们都从3D电影的角度出发去构思电影，我想那会是一种很不相同的情况。”^③电影技术的不断革新，特别是3D立体技术的应用，让电影艺术家开始从技术的角度和观众的认可度来思考电影创作本体。不仅如此，电影完全可以通过数字技术彻底改变观众的欣赏方式。观众可以从完全不同的角度观赏影片，而影片的情节也可以是非线性发展的，并且观众可以自主选择情节发展。这种观众参与式的电影在某种意义上可以称为第三代数字互动立体电影。

第一代黑白无声电影开创了电影工业的基础，第二代彩色有声电影完善了电影视听艺术，推动了电影纪实美学等创作理论的发展，第三代数字互动立体电影则完全解放了观众的思想。第三代电影是新时代计算机数字技术发展的产物，它同时拥有数字、互动以及立体三个突出特征，它最大的突破在于从以往封闭的导演个体创作时空向完全开放的观众自由选择时空发展，进而解放观众思想和视野，让他们更自由地体验和感受前所未有的梦想世界。数字互动立体电影是在现代计算机数字图像技术、数字互动控制技术、数字立体放映技术、云计算渲染技术四大科技成

果的基础之上发展起来的一种全新的电影互动播映体验系统。它有四个技术方面的典型特点：第一是基于数字影像的生产技术，第二是基于观众互动控制的即时互动及游戏技术，第三是基于即时数字立体影像分离与成像的立体放映技术，第四是基于云计算的即时渲染技术。相对于以往常规电影而言，第三代电影最突出的特征是互动性，一种可以由观众自己来控制电影情节发展走向的主动交互式电影互控播映系统。影院的观众可以通过自己的多次互动参与，感受到不同的剧情走向与难以预知的不同的故事结局。由此可见，电影技术的革新在不断改变着传统电影的创作理念，为电影艺术家打开更广阔的创作空间。

三、为技术而艺术，还是为艺术而技术？

数字技术在电影中的普遍运用，以前所未有的冲击力改变着人们的思维方式和价值取向，以摄影影像为主体的传统电影形态被超越，电影本体特征有所改变，巴赞赖以立论的物质基础有所变化，电影的美学阐释亦须随之调整，最终不得不让人们重新思考电影本体。在数字技术面前，“现实”是可以“虚拟”的，一切都是可以复制的，世界由“物”退到物的影像。可以说，数字技术打破了现实与虚拟的界限，逐渐改变电影观众的观影习惯，让越来越多的电影艺术家将目光投向新兴的电影表现形式，并产生“为技术而艺术，还是为艺术而技术？”的创作困惑。为此，如何正确看到电影技术在电影发展中的作用，显得尤为重要。

《阿凡达》带来的3D电影热潮席卷全球电影市场，似乎每一部新片都有制作成3D电影的可能性。香港导演彭浩翔认为：“《阿凡达》这个电影，如果没有3D技术也是一个好看的电影，不是说过去的电影都不是电影，现在的电影才是电影，3D技术帮不了一个烂电影。……可

以发展科技，但是不要为了追求潮流去发展这个科技。其实，电影就是讲一个人际关系的故事，所以我们一定要先想好里面的东西。”什么是里面的东西，其实就是电影所传达的艺术内涵和文化思想。康定斯基就曾说过，“精神生活——艺术属于精神生活，并且是其最强有力的因素之一——是一种复杂的、明确和容易解释的向前向上的运动。这个运动是经验的运动。它可以采取不同的形式，但归根结底，它紧紧把握同样的内在思想和意图。”^④电影作为一门艺术，源于生活，高于生活，其表现手段就是科技。不同时代有不同的科技，不同的科技手段必然对应不同的电影艺术。电影技术的运用是为了更好地表现电影艺术，科技的发展为电影创新奠定了技术基础。技术与艺术的冲突，实际上是科学技术与电影艺术的一次结构调整。电影艺术应当因科技的发展而更加明确自己“为内心服务”的使命，站在一个更高的角度，通过整合科学技术，完成对物质文化的超越。^⑤

电影带给观众的是一种精神上的愉悦或反思，对于电影创作而言，不能为技术而技术，更不能为讨好观众而盲目选择技术。很多人在制作电影过程中陷入“技术追风”的怪圈，认为只要运用最新的技术就能赢得票房。一部分电影创作者认为现在市场需要什么就做什么，简单地按照观众已经“好莱坞化”的口味，认为用模仿甚至抄袭的好莱坞大片把观众“喂饱”了就是成功地满足了观众需求。结果导致电影创作者不再创作具有一定自我艺术内涵的电影，而是一味地追求数量和形式，盲目地把观众“喂饱”，但是“吃饱”不代表有“营养”。

若追逐于最新的电影技术，认为观众喜好新形式的电影，而刻意运用新技术来博取观众喜欢，恰恰是不尊重观众，更迷失了电影艺术的创作本质。我国有着巨大的受众群体和极具个性的社会、文化及地理特征，而以美国好莱坞电影为

模式的大片有其繁荣于大中城市的独特地理及文化优势。虽然我国票房超过百亿,大部分主要来自大中城市的电影消费,而我国超过80%的人口居住在乡镇及中小城市,这些地方更具中国特色,而且市场前景极其广阔。若从技术、艺术和理论上全方位着手深入研究,开发适宜我国国情的电影技术,创作富有中国特色的电影,我国电影产业将走出一条属于自己的电影之路。

所以,电影技术既是电影进步发展的基础,又是电影创作的有力工具和手段。电影艺术和电影技术两者相辅相成,互相促进。电影艺术的创新、发展的需求,促使电影技术不断进步,反之,电影科技的发展则不断丰富着电影艺术的创作手段,使电影艺术家的种种奇思妙想变成现实。^⑥数字技术为电影提供了前所未有的表现可能性和创作空间,它不仅实现了电影艺术的划时代变革,而且改变了观众的观影思维和消费观念,创新了电影语言和电影理念,赋予了电影理论在新技术语境中的新含义,更激发了电影人对于技术与艺术两者关系的探索。

在科学技术高度发展的今天,数字电影逐渐替代胶片电影,数字角色逐渐成为虚拟的真实,我们又一次迎来了电影发展的好时机,同样面临着新时期的挑战。数字技术的普及与应用给每一个电影艺术家带来平等创作的机会。在机遇与挑战面前,在技术与艺术面前,需要冷静而全面的思考。若一味被动接受好莱坞电影,而不敢于抓住机遇,不敢于创新,则会故步自封。若充分认识数字技术带来的电影发展机遇,正确处理技术与艺术之间的关系,正确看待中国电影与好莱坞电影之间的差距,怀揣希望,坚定信心,成为中国电影文化的传播者,中国电影强国梦将指日可待,中国电影复兴之路也将早日实现。

注释

- ① 屠明非.电影特技教程.北京:中国电影出版社,2007.
- ② 钱学森.科学的艺术和艺术的科学.北京:人民文学出版社,1994.
- ③ 穆德远.数字时代的电影摄影.北京:世界图书出版公司,2011.
- ④ 康定斯基.论艺术里的精神.成都:四川美术出版社,1986.
- ⑤ 张红军.论高科技对电影文化的影响.艺术广角,2001(5).
- ⑥ 电影艺术词典.北京:中国电影出版社,2005.

孙立军

男,北京电影学院副院长,教授,博士研究生导师,中共中央宣传部“四个一批”人才,国家扶持动漫产业专家组原创组负责人,中国动画学会副会长,中国美术家协会动漫艺术委员会副主任,中国国际投资贸易促进会副会长,国家高技术研究发展计划“863”计划课题负责人,国际动画教育联盟主席。

国产动画片发展之思考

袁晓黎

摘要: 中国动画曾因《大闹天宫》、《牧笛》、《三个和尚》、《哪吒闹海》等动画片而辉煌,但由于各种缘故放慢了脚步,乃至几近徘徊。在国际动画大舞台上,不进则退。阻滞国产动画业前进脚步的原因何在?中国动画如何走出低谷?本文从建立现代化的生产运作模式,发扬、光大民族文化特色,走国际化发展的道路几个方面进行分析并提出自己的看法。

关键词: 中国动画 民族特色 动作模式 日美动画

打开电视机,《名侦探柯南》、《樱桃小丸子》、《空中大灌篮》、《乒乓小子》等日本动画片,《猫和老鼠》、《变形金刚》、《蓝精灵》、《花木兰》等美国动画片成了我国电视荧屏的主角。作为人类共有的精神财富,这些动画片以其特有的风格与内容给中国的儿童带来了深刻的影响,但其中也不乏暴力、追杀等内容。

作为有五千年文明史的中国,除了孙悟空、阿凡提、骄傲的将军和三个和尚,我们还能给中国的儿童生产什么样的精神食粮?为什么诺大的影视市场少见中国自己的动画作品?“中国动画怎么啦?”这是众多关注国产动画发展的人发出的疑问。

一、我国动画片发展的历程

动画片在我国已有80年的发展历程,万氏兄弟为我国动画片拉开了帷幕。他们在上海创办的动画工作室也成为中国动画的摇篮。1947年在东北兴山建立的美术创作基地于新中国成立后和万氏兄弟的动画工作室合并,成立了上海美术电影制片厂,并创作了许多生动感人的动画片。20

世纪90年代前我国动画片的制作主要还是以传统的手工制作为主,在“走民族风格之路”口号的激励下,艺术家们努力寻求动画片艺术风格的突破,一批艺术风格独特的动画片,如借鉴京剧艺术风格的《骄傲的将军》、借鉴剪纸艺术风格的《渔童》和《金色的海螺》、借鉴水墨画艺术的《小蝌蚪找妈妈》、富有敦煌壁画特点的《九色鹿》,以及集剪纸与水墨画艺术于一体的《鹬蚌相争》等剪纸片、木偶片、折纸片以令人喜闻乐见的多种形式活跃在银幕上。以《大闹天宫》、《鹬蚌相争》、《三个和尚》等为代表的动画片多次在各种国际赛事上获奖,赢得了国际同行的好评。

动画技术的发展也对动画制作产生了重大影响。20世纪30年代发明赛璐珞片技术后,动画和背景可以分开制作,动体与背景都可以进行多层处理,这种技术在相当长的一段时间内一直沿用,并形成了稳定的配套生产能力。直至20世纪90年代,计算机技术开始大规模地介入动画制作,有力地推动了国产动画的发展。尽管如此,我国动画片的整体创作水平与产量远远不能满足

我国广大少年儿童的需要,影片的整体质量也不够高。

20世纪末,针对国外动画片占据我国电视荧屏半壁江山的态势,国内多家媒体、各界人士发出了呼吁:振兴国产动画片,让我们创作生产出更多具有鲜明民族特色、内容生动、形式新颖的动画片,打破外国动画片一统天下的局面。

二、国外动画强国发展的状况

不少资料显示,日、美等国的动画片及衍生产品生产已成为其国家的支柱产业,尤其像日本这样一个经济高度发达的国家,动漫业的发展已超过不少重工业和制造业。动画片及其衍生产品已成为人们精神文化生活的一个重要的组成部分。据统计,在日、美及西欧的部分国家,动画片的播出量已占当地电视节目总播出量的1/5强。动画内容包罗万象,形式丰富多样。动画的观众群从儿童到成人,覆盖到每一个年龄层。大量衍生产品特别是根据动画片改编绘制的连环画,也成为受人们欢迎的新宠。

在高新技术推动下高速发展的传媒业,为动画的发展开辟了更加宽广的天地。影视广告、网络动画、新闻出版、电子游戏甚至建筑设计,都离不开动画艺术。服装、文具、玩具、食品等行业与动画业相结合同步发展,高额的效益、广阔的市场及政府与产业界的投入,使动画业进入一个良性的运行轨道。韩国近年来动漫与游戏业的发展就是一个极为典型的例子。

20世纪六七十年代时,日、美、苏联及加拿大等国的动画片生产水平与我国大致相同,“十年浩劫”拉开了我国动画业与它们的距离。美国是世界上动画业最发达的国家之一,它首先将动画片推向市场并形成了产业规模。迪斯尼的发展最具典型性。迪斯尼建立了自己的动画王国,用它自己动画故事中的角色和全新的经营理念实现了产业化的梦想。包括本土建立的主题乐园在

内,近年来的年收益达数十亿美元。美国政府对本国动漫业不进行直接的介入与补贴,完善的资金投资制度与稳定的市场机制给动漫业提供了发展的土壤。美国对本土动画业的保护非常重视,严控包括日本、欧洲等外国动漫产品的入侵,大力推广自己国家的动漫产品。

日本动漫业起源于20世纪50年代,从一开始就面临着残酷的市场经济的考验,但在“东映”社长大川博为首,手冢治虫、高田勋、宫崎峻、押进守等一批动画艺术家的共同努力下,使依靠做美国动画片加工厂的日本动画业走向自立、走向市场、走向成熟。日本政府既把动画业当成本国的重要出口业,又把它当作一种独立的文化形式从资金到组织上扶持。在政府的支持下,2002年成立了“日本动画协会”。日本动画业形成了自己独特的产业链,以漫画为先导进行深入开发的动画片有效地降低了动画投资风险。同时,较低的制作成本、有效的生产管理与成熟的市场运作,使日本动画获得了更高的收益。从20世纪80年代起,成功推向国际市场的日本动画,其特有的风格日渐成为国际潮流。日本动画的衍生产品从电影、录像、光盘到音乐、出版、商品、网络新媒介等与时俱进,也进一步促进了动画片的发展。

韩国动画业的发展对于国际动画界来说是一个奇迹。韩国动画在十年前与中国一样,是一个弱国。在亚洲金融风暴中遭到重创的韩国,提出将文化产业作为经济发展的突破口,同时作为21世纪本国经济发展的“战略性支柱产业”。韩国政府在给“韩国动画片制作工作室”投资数十亿韩元的同时,不忘给中小企业直接或间接的支持,代表政府的“文化产业振兴院”会直接对创意好并有市场前景的项目进行投资,由国家出资建设设备昂贵的大型动画工作室提供给小企业或无力购买设备的个人使用。韩国政府与动画界的不懈努力,使韩国的动画生产从一个弱国一跃成

为名列世界第三的强国。

加拿大、英国、法国动画业发展的势头虽不像以上三国那么强,但也是国际上动画发展较强的国家,在此不一一述说。

三、影响中国动画业快速发展的因素

中国动画曾因《大闹天宫》、《牧笛》、《三个和尚》、《哪吒闹海》等动画片而辉煌,但终因各种原因放慢了脚步,乃至几近徘徊。在国际动画大舞台上,不进则退。阻滞因素主要有以下几个方面。

1. 管理层缺乏政策的宏观调控

中国动画业所遇到的低迷期不仅仅中国动画一个产业的困惑,它是从计划经济转向市场经济中许多产业所遇到的共同问题,只是动画这个既有产业特征又有文化内涵的行业更加复杂和特殊一些罢了。国产动画的发展正处在探索阶段,相对于动画发达国家对动画业扶持的情况而言,管理层没有配套的管理方法与政策,对动画业的发展有一定的影响。

2. 市场意识与市场操作技巧的缺失

习惯了计划经济的中国动画业,在从计划经济转向市场经济的过程中感受到了前所未有的压力。动画业发达的日、美等国,都形成了自己独特并较为完善的市场运作模式。不论是动画片的创作,还是作为商品走向市场以及衍生产品的开发,国产动画业都不成熟,没有形成能适应现代社会发展的生产管理模式、营销模式、消费模式和投资模式。因此,国产动画业出现了企业形成不了产业、作品形成不了产品的状态,更不要说形成有自己特点的产业链。一些国外评论家说,中国不缺少绘制动画的大师,缺少的是懂得市场经营与运作技巧的营销人才。

3. 创作理念的偏差

对动画片“民族性”狭隘的认识,束缚住许多动画创作者的手脚。改编古典作品的热情

在中国动画创作中从没有停止过。从《大闹天宫》、《哪吒闹海》开始,到近年来的《宝莲灯》、《西游记》、《卦神榜传奇》等等,民族性被紧紧地与中国古典文学作品捆绑在一起。创作题材的单一,使人感到不拍摄中国古典文学中的内容就不是民族性的,以至于人们不禁要问,除了《金瓶梅》以外还有什么没被改编的。一方面是对古典作品的紧追不舍,另一方面却丢失了民族文化中许多富有中国传统特色的风格。你能在《蓝猫淘气3000问》中找到迪斯尼的影子,从《我为歌狂》中找到典型的日本时尚造型的影子,从《熊猫京京》中找到蓝精灵的影子,甚至从《宝莲灯》中小猴子的身上看到国外动画片中熟悉的身影。近年来的动画片中,很少能看到如《大闹天宫》、《天书传奇》、《骄傲的将军》中那种生动的造型、高超的画功和精美的画面,很难体验到那种或典雅、或强烈、或简约、或华丽的美感。盲目的追崇或舍弃,使近年来许多动画片创作者在创作理念上出现偏差,很少出现具有让人记忆深刻的造型或情节的动画片。

4. 走入强化教育功能的误区

教育和陶冶情操确实是影视作品特别是动画片所应具备的功能之一,但许多国产动画片过多的说教,失去了“寓教于乐”的真正含意。观众特别是少年儿童观看动画片不带有任何成熟观念或强烈的使命感。他们紧握摇控器的手顺从他们渴望快乐、有趣的单纯的喜好而动。不能回避的一个事实就是,他们选择的大多是国外的动画片。我们的动画片里过多地包含了向孩子们说的“你们应该……”、“你们要……”的动机,却忘记自己并不是课堂里的教师。生搬硬套成不了艺术品。

5. 动画人才的断层与断层

动画片制作是一个集艺术与技术于一体的劳动密集型行业,复杂的分工与各道工序间,均需要大量制作人员。多年来我国老一代动画艺术

家不断勤奋地耕耘,为动画片作出了重大贡献,但老一代动画艺术家年事已高,已有的一批专业人员中有相当数量的已离退休或转入动画加工企业,致使动画专业人员捉襟见肘。近年来,计算机技术介入动画制作,需要更多受过系统训练的、拥有新知识与高能力的人员参与动画制作!人才的断层,影响了我国动画的发展。

四、中国动画快速发展之展望

冰冻三尺非一日之寒。影视国产动画前进的要素很多,走现代化与民族化相结合的道路才能使国产动画片走出低谷。

1. 建立现代化的生产运作模式

一位长期从事日本动画运营的工作人员曾形象地说,日本动画是“动画一落地,要开五朵花”。这五朵花即播放权、录相带、光盘、漫画、衍生产品开发。在国际动画舞台上,美国、日本、韩国稳居前三名,它们的动画产品除满足本国观众需要外,还是世界最大的动漫产品输出国。数十亿美元的动漫产品收入,使美国稳坐国际动画业的头把交椅。动画片、电子游戏、漫画刊物及相关衍生产品形成了良好互动的日本动漫业。被称为世界动画最大供应商的后起之秀韩国的成功崛起,最重要的一点是其高度的产业化。走产业化发展之路是国产动画片发展不能回避的一个问题。以制作、宣传、发行、放映、开发衍生产品为基本运作思路,将单一的动画片拓展为出版物、文具、玩具、服饰、音像制品,不断地进行市场整合,使动漫产品之间形成互补互动的关系,才能改变企业形成不了产业、作品形成不了产品的状态,才能使国产动画业进入良性循环,从容地登上国际大舞台。

2. 发扬、光大民族文化特色

民族文化特色是使国产动画片保持旺盛生命力的最有力的支撑。富有民族特色的《骄傲的将军》、《哪吒传奇》等优秀国产动画片充分说明

了这一点。作为动画片创作的首要一步,从剧本创作开始就要认真研究民族化的问题,将民族化融入动画创作的每一个环节。国外成功借鉴与运用传统题材进行动画创作的例子比比皆是,如改编自《一千零一夜》的《阿拉丁》、改编自安徒生童话的《海的女儿》、改编自西方家喻户晓传统故事的《仙履奇缘》与《白雪公主》、改编自《巴黎圣母院》的《钟楼怪人》,等等。这些优秀的动画片在深入挖掘、汲取了传统文学作品精华的基础上进行整合与再创造,融入新的观念,成为脍炙人口的动画名作。

民族文化的传承不是古典文学作品简单的翻版,而是对民族传统文化包括传统文学作品进行新颖、独到的全新的演绎,是在保留传统构成要素的基础上进行整合、置换、转型的过程,是用现代的观念对传统文化进行诠释的过程。

3. 走国际化发展的道路

当今世界是一个地球村,国产动画的民族化必须融入现代化、国际化,国产动画想在国际上一展身手,动画创作不能关门造车,要学习、了解国外的先进经验。美国、日本、韩国的成功提供了宝贵的经验,要学习这些先进的创作理念、先进的管理模式和先进的制作技术,进行深入研究,才能学会如何用我们的“民族化”与“国际化”进行对话,学会理性地观察世界,既不“仅仅守望着曾经的辉煌或产生国际化的自卑”,也不会面临国际化的大背景时失却自我、手足无措,只有这样,才能立足本土化,走向全球化。

中国动画的发展与振兴在今天已形成共识。我们惊喜地看到不少有志于振兴中国动画的仁人志士已行动起来,但动画的创作、生产、推广是一个充满艰苦与风险的过程,它不仅需要热情与勇气,更需要理性的思考与成熟的运作技巧,是一个有待动画同人继续探索与研究的课题。

参考文献

1. 王仁勇.全球语境下国产动画片之民族化、现代化走向[J].上海大学学报, 2004(5).
2. 李永全.对国产美术片民族化的思考[J].文化科技, 2003(3).
3. 李洁.浅谈动画片中角色造型设计[J].江西科技师范学院学报, 2004(5).
4. 动画产业年报课题组.(5)中国动画产业年报[M].北京:海洋出版社, 2005.

袁晓黎

女,金陵科技学院动漫学院院长,三级教授,中国高校科学与艺术联盟副理事长,中国数字艺术专家委员会高级专家,中国战略发展研究会文化委员会理事,江苏省一级重点建设学科“设计学”学科带头人,江苏省特色专业“动画”专业带头人,江苏省重点专业“艺术设计(类)”专业带头人,江苏省重点建设实验室“数字艺术创意与应用实验室”主任,江苏省品牌专业“动画”专业主持人,国家精品课程主持人,国家级规划教材主编。
