

中国艺术教育

ART EDUCATION IN CHINA SPRING 2010_01 总第025期

“动漫产业”的发展困境

后现代音乐 —— 虚拟的时空与消费

珍妮特·罗格 (Janet Luongo) 与创造性教学

奔跑在文明的碎片中

《海角七号》：落魄人生的奇迹演出

对二十世纪中国画教学的检讨

艺术成长记录夹

悲喜剧：悲喜并存的情感体验



主 辦
陝西師範大學
編 輯
中國藝術教育編輯部
理事單位
北方婦女兒童出版社
南京師範大學
南京大學美術學院

ART EDUCATION IN CHINA 綜合藝術教育期刊 SPRING 2010年第1期 總第25期

《中國藝術教育》
編委會名單

(以姓氏筆畫為序)

于 平	王振營	王柯平
王 平	毛文鳳	劉 沛
邢煦寰	許卓姪	劉青弋
劉悅笛	白陸平	邊 霞
宋 瑾	任煥斌	吳為山
吳 昊	杜 衛	李坦娜
李和平	李西建	宋亞萍
羅藝峰	鄭慧慧	陳綬祥
陳曉端	趙世超	趙宋光
趙伶俐	楊 平	楊 鋒
胡 凌	袁運甫	袁銀昌
袁 禾	聶振斌	梁 梅
徐碧輝	徐樂民	蕭正洪
黃惠民	屠美如	游旭群
韓寶生	韓蘭魁	謝嘉幸
管建華	樊 波	滕守堯

709年10月28日

“他正在流血”

献祭的受害者
缩小的头

太阳神的胸饰

“她正在流血”

女士

“狮形盾”

“玛雅的贵族”

镶嵌在领子上的太阳神

带有刺钩的绳索

带有血迹的纸

篮子



品味经典 | 玛雅人的视觉语言

浮雕 公元150-200年

图像是原始人类最早征服自然的符号，图像的出现表明了人类有了记录、控制自然的愿望，有了自我表达的意识，由此产生了文明的印迹。人类早期的交流形式很可能就是这种视觉符号，这些符号在远古时代就是一种通行的文字，一种交流的语言。它们是原始人类表达思想和情感的一种形象化的物化形式。玛雅艺术的最高成就首先表现在各种造型艺术品上，现存最古老的石雕可以一直追溯到公元前4世纪，这种加工石头的艺术充分体现了古玛雅人丰富的想象力和艺术技巧：图中雕刻的跪着的妇女，用一根带钩刺的绳索划过舌头刺出鲜血。在妇女头上站着一位握着闪亮火把的男子，这位男子是妇女的丈夫，被称为“狮形盾”的玛雅国王。国王与王后把他们的血送给赋予人种的祭祀之神，失血过多的捐血者可以看到神传来的信息。玛雅画家和雕塑家用严格的符号代表体系来描绘物体和情节，其视觉语言正是由这些复杂的表音图画符号——玛雅文字构成。我们今天之所以读不懂这种语言，主要是没有共同的指代系统和共享的语法。视觉人类学的宗旨就是破译这些符号背后的深层结构，厘清它的语法系统，掌握视觉语法知识，从而更进一步理解原始文化的本源和意味。

SECRET OF INTEGRATION

The Curriculum Structure for Animation Experts
and the Developmental Dilemma of Animation Industry
Wu Weimin

EDGE OF THE ART THEORY

Post-Modern Music —— Virtual Space and Consumption
Song Jin

THE VOICE FROM TEACHERS AND STUDENTS

Enjoy Arts Xu Mao
Growth Story —— My Color Diary Yi Jinzhu
Growing Log —— My Art Life Zhou Jie
My Colorful Life Zheng Hailan
About Color —— Colorful Memories of Growing Sun Yufeng
Spiritual Journey Su Jie
The Way to Be the Youth Ma Hui
The “Contradiction” on the Position of
Xu Beihong Literati Paintings Du Li
Color Life —— My Diary about Colors Gao Xiaoyan
Thoughts and Reflection on the Past 20 Years An Liang
A Brief Analysis of the Psychological Characteristics of
the Current Chinese Cartoon Ji Ying
The Immature Comments on the Performance Type of
Cultural Hegemony on American TV Cheng Shandi

RESEARCH ON ART COURSE

A self-Criticism to the Instruction of
Chinese Painting in the 20th Century Liu Xing
Improving the Students' Art Accomplishment
through Double-Base Skills of Arts Zhou Hang

THE ART OF APPRECIATION

Running in the Fragments of Civilization Xu Lei
Cape No.7: The Miracle Performance of a Broken Many
Chen Yin Gong Jinping

DRAMA EDUCATION

Tragicomedy: The emotional experience of
the coexistence of joy and sorrow Yang Yunfeng

ART EDUCATION PROGRESSES ABROAD

Janet Luongo and Her Creatively Teaching Li Yanping
HOT SCHOOLS Translated by Li Mei



主 編 滕守堯
副 主 編 李西建
毛文風
游旭群
楊黎明
編輯部主任 牛曉牧
文字編輯 李 鋒
鄭照華
英文編輯 趙 微
鄭照華
圖片編輯 王迎雙
編務總監 劉 勇
視覺總監 黎 明

地 址 西安市長安南路199號
陝西師範大學129號信箱
郵 編 710062
電子信箱 artedu@snnu.edu.cn
電話傳真 (029) 85303306
85303303
版式制作 深海設計工作室
制 版 陝西華夏電腦設計
制版有限公司
印 刷 陝西金和印務有限公司
定 價 17.00元

國內書刊號 ISBN 7-5385-2848-2/G · 1986



中国动漫产业的发展必须补足文化和创意的缺失 /009



后现代非音乐厅方式的音乐成了不确定的艺术/040



不同色彩搭配呈现缤纷的世界 /043

综合的奥秘 SECRET OF INTEGRATION

006 “动漫人才”的课程结构与“动漫产业”的发展困境 / 吴卫民

艺术理论前沿 EDGE OF THE ART THEORY

026 后现代音乐 —— 虚拟的时空与消费 / 宋瑾

师生心语 THE VOICE FROM TEACHERS AND STUDENTS

042 【艺术成长记录夹】

043 享受艺术 / 徐茂

045 成长的故事 —— 我的色彩日记 / 易津竹

047 成长日志 —— 我的色彩生活 / 周杰

049 我的色彩人生 / 郑海岚

050 关于色彩的那些事儿 —— 成长中的色彩回忆 / 孙玉凤

052 心灵之旅 / 苏洁

054 在青春的路上 / 马慧

057 色彩生活 —— 我的色彩日记 / 高小艳

060 感悟人生二十年 / 安亮

063 浅论徐悲鸿文人画立场的“矛盾性” / 杜莉

069 探析中国美术片之独特经验 / 姬莹

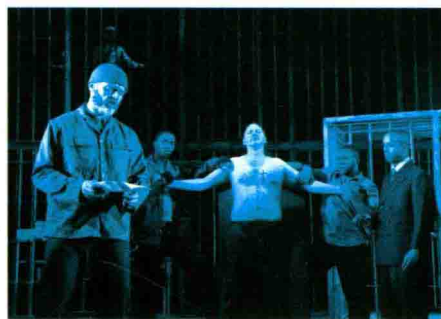
075 美国电视剧文化霸权表现形式刍议 / 成珊娣



研究文化是探寻其底蕴的阐释之学 / 095



独特的人世沧桑之感及历史与现实的交融 / 102



悲喜剧产生了悲喜并存的情感体验 / 115

艺术课程研究 RESEARCH ON ART COURSE

080 对二十世纪中国画教学的检讨 / 刘星

084 眼、手、心的共鸣

—— 从美术双基出发提高学生的美术素养 / 周航

鉴赏的艺术 THE ART OF APPRECIATION

090 奔跑在文明的碎片中

—— 视觉人类学视域下的《启示录》 / 许蕾

097 《海角七号》：落魄人生的奇迹演出 / 陈寅 龚金平

戏剧艺术教育 DRAMA EDUCATION

106 【悲喜剧赏析】

107 悲喜剧：悲喜并存的情感体验 / 杨云峰

国外艺术教育进展 ART EDUCATION PROGRESSES ABROAD

120 珍妮特·罗格 (Janet Luongo) 与创造性教学 / 李延平

121 HOT SCHOOLS / 珍妮特·罗格 / 译文_李梅

封面 玛雅贵族 [雕塑] 公元前4世纪

封二 玛雅人的视觉语言 [浮雕] 公元150-200年

封三 李思雨 站在屋门口的彝族儿童 [摄影] 2008年

封底 朱玉洁 雨润如酥 [水墨] 2006年

主 辦
陝西師範大學
編 輯
中國藝術教育編輯部
理事單位
北方婦女兒童出版社
南京師範大學
南京大學美術學院

ART EDUCATION IN CHINA 綜合藝術教育期刊 SPRING 2010年第1期 总第25期

《中國藝術教育》
編委會名單

(以姓氏笔画为序)

于 平	王振營	王柯平
王 平	毛文鳳	劉 沛
邢煦寰	許卓姪	劉青弋
劉悅笛	白陸平	邊 霞
宋 瑾	任煥斌	吳為山
吳 昊	杜 衛	李坦娜
李和平	李西建	宋亞萍
羅藝峰	鄭慧慧	陳綬祥
陳曉端	趙世超	趙宋光
趙伶俐	楊 平	楊 鋒
胡 凌	袁運甫	袁銀昌
袁 禾	聶振斌	梁 梅
徐碧輝	徐樂民	蕭正洪
黃惠民	屠美如	游旭群
韓寶生	韓蘭魁	謝嘉幸
管建華	樊 波	滕守堯



中国动漫产业的发展必须补足文化和创意的缺失 /009



后现代非音乐厅方式的音乐成了不确定的艺术 /040



不同色彩搭配呈现缤纷的世界 /043

综合的奥秘 SECRET OF INTEGRATION

006 “动漫人才”的课程结构与“动漫产业”的发展困境 / 吴卫民

艺术理论前沿 EDGE OF THE ART THEORY

026 后现代音乐 —— 虚拟的时空与消费 / 宋瑾

师生心语 THE VOICE FROM TEACHERS AND STUDENTS

042 【艺术成长记录夹】

043 享受艺术 / 徐茂

045 成长的故事 —— 我的色彩日记 / 易津竹

047 成长日志 —— 我的色彩生活 / 周杰

049 我的色彩人生 / 郑海岚

050 关于色彩的那些事儿 —— 成长中的色彩回忆 / 孙玉凤

052 心灵之旅 / 苏洁

054 在青春的路上 / 马慧

057 色彩生活 —— 我的色彩日记 / 高小艳

060 感悟人生二十年 / 安亮

063 浅论徐悲鸿文人画立场的“矛盾性” / 杜莉

069 探析中国美术片之独特经验 / 姬莹

075 美国电视剧文化霸权表现形式刍议 / 成珊娣



研究文化是探寻其底蕴的阐释之学/095



独特的人世沧桑之感及历史与现实的交融 /102



悲喜剧产生了悲喜并存的情感体验 /115

艺术课程研究 RESEARCH ON ART COURSE

080 对二十世纪中国画教学的检讨 / 刘星

084 眼、手、心的共鸣

—— 从美术双基出发提高学生的美术素养 / 周航

鉴赏的艺术 THE ART OF APPRECIATION

090 奔跑在文明的碎片中

—— 视觉人类学视域下的《启示录》 / 许蕾

097 《海角七号》：落魄人生的奇迹演出 / 陈寅 龚金平

戏剧艺术教育 DRAMA EDUCATION

106 【悲喜剧赏析】

107 悲喜剧：悲喜并存的情感体验 / 杨云峰

国外艺术教育进展 ART EDUCATION PROGRESSES ABROAD

120 珍妮特·罗格 (Janet Luongo) 与创造性教学 / 李延平

121 HOT SCHOOLS / 珍妮特·罗格 / 译文_李梅

封面 玛雅贵族 [雕塑] 公元前4世纪

封二 玛雅人的视觉语言 [浮雕] 公元150-200年

封三 李思雨 站在屋门口的彝族儿童 [摄影] 2008年

封底 朱玉洁 雨润如酥 [水墨] 2006年

SECRET OF INTEGRATION

The Curriculum Structure for Animation Experts
and the Developmental Dilemma of Animation Industry
Wu Weimin

EDGE OF THE ART THEORY

Post-Modern Music — Virtual Space and Consumption
Song Jin

THE VOICE FROM TEACHERS AND STUDENTS

Enjoy Arts Xu Mao
Growth Story — My Color Diary Yi Jinzhu
Growing Log — My Art Life Zhou Jie
My Colorful Life Zheng Hailan
About Color — Colorful Memories of Growing Sun Yufeng
Spiritual Journey Su Jie
The Way to Be the Youth Ma Hui
The “Contradiction” on the Position of
Xu Beihong Literati Paintings Du Li
Color Life — My Diary about Colors Gao Xiaoyan
Thoughts and Reflection on the Past 20 Years An Liang
A Brief Analysis of the Psychological Characteristics of
the Current Chinese Cartoon Ji Ying
The Immature Comments on the Performance Type of
Cultural Hegemony on American TV Cheng Shandi

RESEARCH ON ART COURSE

A self-Criticism to the Instruction of
Chinese Painting in the 20th Century Liu Xing
Improving the Students' Art Accomplishment
through Double-Base Skills of Arts Zhou Hang

THE ART OF APPRECIATION

Running in the Fragments of Civilization Xu Lei
Cape No.7: The Miracle Performance of a Broken Many
Chen Yin Gong Jinping

DRAMA EDUCATION

Tragicomedy: The emotional experience of
the coexistence of joy and sorrow Yang Yunfeng

ART EDUCATION PROGRESSES ABROAD

Janet Luongo and Her Creatively Teaching Li Yanping
HOT SCHOOLS Translated by Li Mei



主 編 滕守堯
副 主 編 李西建
毛文風
游旭群
楊黎明
編輯部主任 牛曉牧
文字編輯 李 鋒
鄭照華
英文編輯 趙 微
鄭照華
圖片編輯 王迎雙
編務總監 劉 勇
視覺總監 黎 明

地 址 西安市長安南路199號
陝西師範大學129號信箱
郵 編 710062
電子信箱 artedu@snnu.edu.cn
電話傳真 (029) 85303306
85303303
版式制作 深海設計工作室
制 版 陝西華夏電腦設計
制版有限公司
印 刷 陝西金和印務有限公司
定 價 17.00元

國內書刊號 ISBN 7-5385-2848-2/G · 1986

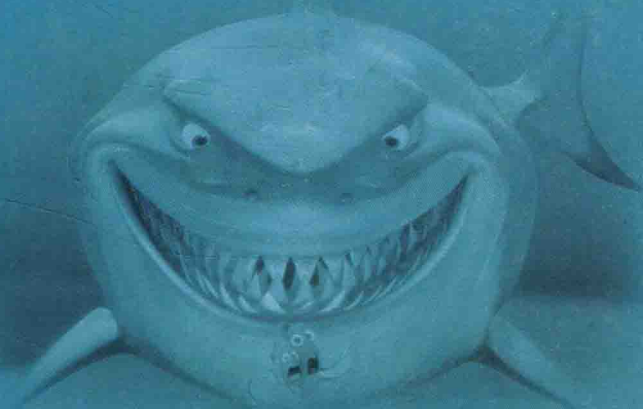


栏目寄语

综合的奥秘

SECRET OF INTEGRATION

当代社会对具有艺术素质的综合型人才的渴求，使艺术教育不断向综合的方向发展。“综合艺术”这一新型课程，继承了中华民族优秀而悠久的乐教传统，让学生在音乐、美术、戏剧、舞蹈等艺术门类的联系中学习，使各艺术门类互相影响、互相融会。使视觉、听觉、嗅觉、触觉等多种感觉互相沟通，互相转化。学生在认识各门类共通的艺术要素和形式规律的基础上，获得通感型审美体验。这种体验不仅大大增加了学生的艺术能力，而且促使他们不断加深对生活 and 情感的认识，无形中获得德行的陶冶。





“动漫人才”的课程结构 与“动漫产业”的发展困境

撰文_吴卫民

動漫產業是文化產業中最活躍的朝陽產業。中國動漫產業突飛猛進地發展，成績可喜，但是，競爭力不強，影響力不大，困擾着政府與企業。原因在於，中國動漫產業有致命的缺失和缺少：文化和創意。藝術創意的活力來自於文化，人類的一切先進文化和民族的、地域的文化，但是，我們的動漫產業隊伍的構成基礎是這樣一些被培養者：“技術主義”的課程既缺少文化內容又缺少藝術創意的活力。中國動漫產業的發展要走出困境，必須從源頭上補足文化和創意的缺失。





一、“动漫产业”概念及其“核心”基础

“动漫产业”被称为“朝阳产业”，在中国作为国家重点扶持的新兴产业已经是大家有目共睹的事实。“动漫产业”是“动画和漫画产业”的简称，指涉的是一种以“动画”和“漫画”形象为核心视觉形象、以动画和漫画创造的著名形象为品牌、并由此衍生出的不同媒介、材质承载该形象的、创造产品利润的产业。

“动漫产业”的特点是：生产队伍工种跨界、生产组织协作配合、生产资源整合、由“原创产品”衍生而形成越拉越长的“链型”产业或越滚越大的“立体”产业。其中，产品创意和品牌衍生是产业核心。

从构成元素和涉及领域看，这个产业色彩杂、元素多：历史文化资源和文学艺术资源，创意的源动力资源，形象资源即造型艺术和视觉传达艺术资源，包括绘画、雕塑艺术、动画、漫画、戏剧艺术、广告策划等等，技术手段包括影视制作、音效制作、科学仿真、计算机模拟、计算机图形学等等领域；渠道旁及游戏、不同媒体“三网”（互联网、电视网、手机网）、“四幕”（电脑屏幕、电视屏幕、手机屏幕、电影院线银幕）、“多媒介”（报纸、刊杂志、宣传印刷物、电子屏幕、平面广告牌等等媒质上的动、漫画产品、动、漫画读物），“多领域”（服饰制造、玩具设计、礼品包装、居住环境的



动画片“米老鼠与唐老鸭”及其衍生品
对于动漫产业而言，产品创意和品牌衍生是其核心。

装饰装潢、公共空间艺术、旅游产品或项目、甚至生活学习环境等等)。因此,“动漫产业”可以耕耘收获的疆域极其广泛,可以利用的资源格外丰富。一旦意识到其产业价值,在中国的发展可以说是突飞猛进,日新月异。有一个数据,可以一斑全豹地看到中国“动漫产业”惊人变化发展:国家广播电影电视总局副总编辑、总编室主任金德龙概括中国近年的“动漫产业”的发展是“5年增量6倍的‘快乐奔跑’。”^[1]具体数据是:“1993年至2003年的10年间,国产动画总产量是46000分钟;平均一年不到4200分钟……2009年,我国动漫产量达到142700分钟。”^[2]取得这样的成绩,与政府的大力支持分不开,2001年,“动漫产业”发展成为国家发展十五规划中的重要内容;2004年,国家广电总局颁发《关

于发展我国影视动画产业的若干意见》;2006年,国家文化部牵头的十部委颁发《关于推动我国动漫产业的若干意见》,国务院批准了从国家财政每年斥资两亿元资金的扶持、推动计划;2008年,文化部出台《关于扶持我国动漫产业的若干意见》。2009年国务院批准的《文化产业振兴规划》中“动漫产业”作为重要内容和期望亮点,等等。在这样的政策环境下,中国“动漫产业”迅速起步,迅猛发展。截至2008年底,国家广电总局、新闻出版总署、文化部陆续批准授牌、分批扶持了遍布全国的78个“动漫产业”研发生产基地,还有若干个艺术院校成为“动漫”教学研究基地。^[3]与此同时,全国性的和区域性的“动漫产业”产品交易会、“动漫艺术节”、“动漫主题公园”庆典等节庆会展,在全国遍

地开花,此起彼伏。2008年全国各地许多个城市举办过40余次各种类型的“动漫比赛”与相关展会。^[4]2009年的精确统计数据尚未完成,但是,从动漫展会而且是国际名头的展会信息统计看,势头并未衰减。

一眼望去,中国“动漫产业”发展的形势一片大好。

[1] 徐楠.5年增量6倍,国产动画“快乐奔跑”[J].北京商报·文化创意产业周刊,2010年1月4日第10版.在杭州召开的“2010”中国动漫艺术与产业发展研讨会”上,浙江省广播电视局副局长胡瑞庭先生发言中提供的数字是“突破17万分钟”。

[2] 中国文化产业年度发展报告(2009).金城出版社,2009.9:103,105.

[3] 同上,第114页。





起步的迅捷和战场的展开,使得中国“动漫产业”的发展,具有了一个良好的基础。在这样的形势下,下一步如何迈开,良好的基础如何产生良好的经济效益、社会效益,承载“文化振兴”重任、分担神圣使命、提升民族国家在世界格局里的“软实力”、让中国文化“走出去”、产生巨大影响力、贡献于世界文明,却是需要省思的问题。因为,在发展现状里,存在的问题是

上图:2009年10月26日至11月18日在北京举办了、由文化部等10个部委主办的“首届中国动漫艺术大展”。

[4] 中国文化产业年度发展报告(2009),金城出版社,2009.9:115.

[5] 徐楠.5年增量6倍,国产动画“快乐奔跑”[J].北京商报·文化创意产业周刊,2010年1月4日第10版.

必须正视的:“目前动漫会展虽然数量众多,但尚未形成真正品牌,部分城市的动漫展会活动数量激增,造成大量资源浪费。同时,部分动漫展会活动尚缺乏真正有效且深入的市场化运作,还停留在‘商品零售’的初级阶段,部分动漫展会活动缺乏产业内的贸易交流促进,如动漫衍生产品采购、版权交易等领域在动漫展会中还得不到有效体现。同时,动漫展会的内容虽然在近几年的发展中活动不断丰富化,但在原创挖掘与文化含量提升上还亟待进一步加强。”^[4]上海电影集团公司副总裁王天云参加了2009年不少“动漫展会”后感到的问题与中国文化产业年度报告中所谈及的上述问题是相似的:“目前的动漫博览会多半是卖东西,推销得轰轰烈烈,但是在宏观文化塑造、国际文化输出、中国民族文化立场等方面却让人感

到‘冷’。”^[5]所谈到的问题当中,业内运行的规范和完善,市场的培育,衍生产品、产业链的形成、政府强力支持的力度、产品的深度开发等等,都是应该给予足够重视的环节。但是在我看来,更重要的问题却是:抓核心,找源头。“动漫产业”作为一种文化产业,文化含量与文化原创的挖掘、提升是“动漫产业”广泛深入发展最重要的当务之急。因为,政策环境的良好,基础平台的形成,配套措施诸如产权保护、传播渠道的公平等等都可以在实践中逐步磨合,而抓住“动漫产业”发展繁荣的文化艺术原创核心,找到“动漫产业”发展繁荣的人才队伍能力源头,才抓住了问题的关键。必须明白,“动漫产业”虽然技术含量高,但是,技术能力达到一定水平的情况下,比拼的是原创力。而原创力来自对文化的开掘、对历史的





理解、对生活的想象、对理想的追求、对人类基本问题的终极关怀。否则，仅从技术层面去开展，缺失了深厚的文化内容，丧失了灵动的创意活力，中国“动漫产业”的发展，可能就会真的像一句俏皮话形容的那

样，是“孙悟空斗不过米老鼠”了。

广播电视总局的金德龙先生对中国的“动漫产业”的现状有一个基本判断：“我们和国外的差距存在于各个方面，但主要存在于创意如何和产业结合，文化如何和产业结合。……一部成功的动画片，它带来的产业价值是巨大的，比如说迪斯尼主题公园，它一年创造的价值是 365 亿美元。日本的一部动画片《比卡丘》，它创造的价值达到 260 亿美元。”^[6] 一个美国的原创，一个日本的原创，言下之意，这两个国家的文化与产业、创意与产业是紧密结合的。结合好了，就成功，就能创造巨大价值。其产值对中国的“动漫产业”的产值创收而言是天文数字；其影响，对世界文化来说，又是覆盖性的，那是一种巨大的文化力影响和价值观输出，尤其

是前者。中国“动漫产业”发展遭遇外国“动漫产业”时所出现的“孙悟空斗不过米老鼠”的形象比喻里，隐含的对比，其实是《米老鼠和唐老鸭》所象征的迪斯尼公司、所象征的外国“动漫品牌”和“动漫产业”与中国“动漫产业、品牌”之间的对比。不说比美国，就是以日本和韩国为参照，我们的“动漫产业”也没有办法比。上述数据可见一斑，而实际上，“据统计，在我国青少年喜爱的动漫作品中，日本占 60%，欧美占 29%，国内（包括港台）原创动漫作品仅占 11%。”^[7] 中国文化产业起步晚，是追赶型发展，“动漫产业”也一样。但是，追赶应该有方法，比拼必须讲谋略。解决问题，要找到关键。其实，广电总局的金德龙先生在思考中国“动漫产业”与国外的主要差距的时候，讲两个结合，

上左：米老鼠卡通造型

上右：孙悟空卡通造型

下左：动漫《比卡丘》卡通造型

下右：动漫《机器猫》卡通造型

左页图：迪斯尼乐园

1955 年，华特·迪斯尼在美国加利福尼亚州洛杉矶创办了第一座现代化的游乐园迪斯尼乐园。

[6] 徐楠. 中国动漫遭遇“三九”天[J]. 北京商报·文化创意产业周刊, 2010 年 1 月 4 日版

[7] 参看云南艺术学院网站, 艺术设计学院网页之《首届云南动漫节暨中国原创动漫之旅简介》。

