

# 浅谈中国当代动画的发展

刘佳陶

(西北师范大学 美术学院,甘肃 兰州 730070)

[摘要]为了找到中国动画发展的出路,振兴中国动画产业,学习和借鉴国外的发展经验和成果显得很有必要。本文认为通过学习日本动画的语言,了解它们的本质形式及其对待语言表现与思想内涵的衔接特征,以理顺中国动画发展的思路。

[关键词]中国动画;日本动画;市场意识;视听语言

[中图分类号]J218.7 [文献标识码]A [文章编号]1005-3115(2010)06-0087-02

从世界上第一部动画片在法国诞生开始,经历一个多世纪的发展,美国、日本、韩国等国的动画已经成为能为本国带来经济增长点的现代产业,美国和日本在近十年来,又连年推出年度动画大片,其巨大的投资、精美的制作深深地吸引了我国越来越多的成人和小孩。相比之下,我国动画在经过20世纪50年代末期到60年代中期和70年代末期到80年代中期这两个发展高潮之后,进入了产出的低谷期。近年来,随着美国和日本动画对我国市场的冲击及创意产业的兴起,中国的动画人逐渐意识到了巨大的压力和挑战,如何振兴动画产业也就成为中国动画人谈论的焦点。对此,我们可以借鉴在动画方面取得较大成就的日本,以理顺中国动画发展的思路。

## 一、中、日动画的发展现状

由万氏兄弟1941年制作并公映的《铁扇公主》,是我国第一部、也是亚洲第一部动画长片,曾在国内外引起了巨大轰动。其后被盛赞的“中国动画学派”创造了大量具有鲜明民族特色且构思巧妙、趣味高雅、形象动人的优秀作品,如《小蝌蚪找妈妈》、《铁扇公主》、《大闹天宫》、《天书奇谭》、《阿凡提的故事》等,其中融入了许多中国的艺术种类——木偶片、水墨片、剪纸片、泥塑木偶片、贴片动画片、拉毛动画片等;尤其是采用中国画技法并曾经引起国际动画界瞩目的水墨动画片,如《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》等,其墨色浓淡把握得十分恰当,画面整洁且富于韵律感、层次感,创造了一种别具特色的动画形式,使得中国动画在世界动画界占据了一席之地。

但是,在现当代,中国的动画发展进入了低谷,作品不仅数量少,而且质量不高,同时,美国和日本的动

画乘虚而入,几乎成了我国少儿观看的主流动画。

二次世界大战之前的日本,动画作品非常少,制作规模也很小,但是在二次世界大战之后,以漫画为根基的日本动画开始迅猛发展,以1956年大川领导并成立的东映动画株式会社为标志,从手冢治虫开始,日本漫画有了飞跃性的发展,许多经典漫画被搬上了荧屏,如《铁臂阿童木》等。其后,80年代传入我国的日本动画也成为这一时期青少年不可磨灭的美好记忆,如《聪明的一休》、《花仙子》等。最让世界为之瞩目并在世界级影视大赛上频频获奖、被誉为“动画诗人”宫崎骏的作品,如《风之谷》、《千与千寻》、《哈尔的移动城堡》、《龙猫》、《天空之城》、《幽灵公主》、《魔女宅急便》、《再见萤火虫》等影片。现在,日本动画已经形成了鲜明的动画特征,具有强烈的民族特色,成为了日本强大的经济支柱之一,甚至有人把动漫看成了日本的一种文化。

## 二、市场意识之比较

为什么中国动画比日本起步早,现在却反而落后于日本呢?这是否与经济文化体制有关系?如果有关系,那么经济文化体制到底对我国动画的发展有多大影响呢?为什么曾经成为中国动画骄傲的水墨动画片就不能为中国动画带来丰厚的经济利润呢?为什么中国就没有自己的卡通明星呢?

究其原因,当代中国动画发展相对滞后与其发展定位不无关系。中国动画的定位主要在两点:一是注重艺术性;二是注重教化作用。我国以前的动画片主要注重其社会影响力和艺术影响力,几乎不考虑市场因素,最终也就没有为动画的大投入创造丰厚的经济效益。也就是说以前的中国动画片往往只有大量的经济投入,而没有经济回报,没有完整的产业链,在影片放映

之后,动画形象也就随之消失了,更没有衍生产品所带来的丰厚利润,不能形成一定规模的产业。另外,我国以前的动画片考虑的受众主要是儿童,这就失去了很大一批观众,青少年对国产动画失望之后,转而观看美国和日本动画大片。美国动画片也强调教育意义,但他们的做法没有中国动画那么直白,在美国动画片中,哲理通常是隐含在故事里的,故事性和趣味性被提升到了第一位。同时中国动画的题材选取较狭窄,好像除了民间传说和寓言故事这类教化作用很强的题材外,就再没有新意了,对于青少年更喜欢的魔幻片、科幻片及反映平常生活的影片则少之又少,就算有,也是粗制滥造,并不能引起大众的关注。

然而在日本,漫画不仅仅儿童在看,成年人也非常喜欢看。在日本的出版物当中,有40%属于漫画作品类,漫画杂志达到了350多种,平均每天有25种漫画单行本问世,仅2001年,日本发行的漫画杂志就达15.9475亿册,单行本就有7835亿册,纯利润5864亿日元,相当于350亿元人民币。在日本,漫画的发展继而带动了动画的发展,使之形成了完整的产业链。日本动画产业的一般流程是:漫画杂志连载→漫画单行本→电视动画→剧场版动画→授权衍生。日本动画在题材上可谓独树一帜,我们可以看到战争、冒险、魔幻、科幻、童年的回忆等,动画的表现力被充分挖掘,被作为无所不包的创作方式参与各类题材。

### 三、视听语言的比较

动画是什么?动画大师诺曼·麦克拉伦关于动画的论断是:动画是“画出来的运动”的艺术,而不是“会动的画”的艺术,这几乎是所有动画教科书的“标准答案”。

建国初期,我国老一辈艺术家将我国传统艺术形式借鉴嫁接到了动画中,创造出水墨动画片、木偶片等动画风格。这些动画片作为艺术品是无可厚非的,然而,按照动画大师诺曼·麦克拉伦的论断,我们的动画产业就走错了路。

《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》等影片虽然具有很高的艺术观赏价值,这只是艺术家眼里的精品,是创作主体

对自己艺术理想的实现,作品并没有考虑动画接受主体的感受及其接受主体的年龄、兴趣、爱好、性别、文化差异、艺术修养、观影经验与观影期待等。总体来说动画在色彩上的视觉冲击并不强。

日本动画强调复杂造型、简单动作,它是个讲故事的高手,所注重的并不是弹性、惯性等迪斯尼式的动画语言,而更多的是讲究的镜头、画面、光影、声音、音乐,还有令人炫目的视觉效果。尤其是日本电视动画,极其重视视觉愉悦效果:人物造型唯美、画面构图得当、背景衬托主体、背景本身具有可视性、画面细节刻画到位。日本动画中的人物造型都被进行了唯美的夸张变形,使之更符合现代审美观念,更符合观众的欣赏心理和欣赏美学;人物和背景的关系也非常有技巧性;人物的色彩纯度比较高、搭配和谐,背景色彩相比人物色彩较灰暗,使人物很容易从背景中脱颖而出;光效比较明显,几乎每幅画面中都有光源并且都能看出光源的位置。日本动画还非常重视声音的传达,有众多专门的配音人员和作曲人员,如宫崎骏就有专门为自己动画配乐的作曲家久石让。此外,我们还能发现日本动画中经常出现特效,使画面更加唯美。

动画是技术的产物。当今,数字科技的迅猛发展,使得动画正在面临前所未有的全新变革,昂贵的赛璐珞片牢固的首领地位正在被数字动画所冲击,迪斯尼已经全面进入了三维数字动画时代,《虫虫危机》、《玩具总动员》、《汽车总动员》、《功夫熊猫》等三维动画片相继问世,尤其是《功夫熊猫》的上市,对中国的动画界产生了巨大影响。

近几年,世界动画出现了重大的变革,flash和三维动画逐渐成为全球主流商业电影形态之一,迪斯尼公司甚至将三维动画作为其动画的主要发展方向。我国在这方面也有几部较成功的影片,如《魔比斯环》、《喜羊羊与灰太狼》,尤其是后者,已取得了可喜的成果。目前,我国的电视动画已经走在了影院动画的前面,取得了一定的成绩,但近半个世纪的落后局面并不是短短几年就能够有所成就的,这就需要我们不断探索。相信中国的动画产业最终也会像美、日一样形成一个完善、健全、积极的大产业链。

#### [参考文献]

- [1]吕新欣.MAYA高级角色动画教程[M].北京:北京大学出版社,2007.
- [2]冯文,孙立军.动画艺术概论[M].北京:海洋出版社,2007.
- [3]邓永坚.光与材质的视觉艺术[M].北京:人民邮电出版社,2008.
- [4]张宝荣.Maya总动员: Dynamics动力学篇[M].北京:北京科海电子出版社,2007.
- [5]刘为国.浅谈数码动画对中国传统动画的影响[J].魅中国,2008,(15).