

## 动画创作中的文化纠结

郝巍东

2011年5月28日,那只肥肥胖胖的“神龙大侠”熊猫阿宝又回来了,而且风光无限,短短几天里,《功夫熊猫2》票房在全球各地连连击败对手荣登榜首,“中国风”又开始席卷全球。在中国观众中,有的人十分高兴,认为这是中国文化在走向全世界;也有人十分反感,甚至抵制观看《功夫熊猫2》。持后一种态度的人,并非是因为该剧拍得不好或曲解中国文化,而是源于近几年动画创作中的一种文化纠结心理,而这种心理,恰恰来自一部分美国电影对中国符号的应用。

### 1. 美国动画中的中国符号

动画片《花木兰》是迪斯尼公司首次尝试以中国传统文化入戏。这部影片来源于中国经典名篇《木兰辞》,其包含着厚重的中国传统文化元素,书法、宫殿、长城、腾飞的巨龙以及深邃的东方理念,但影片核心还是美国式的精神理念,诠释的是勇于突破传统意识框架束缚、追求个性释放、努力挑战自我、肩负拯救世界的使命、实现自我价值的美国式的英雄主义。

在动画美术风格上,该片借鉴了中国传统绘画的一些技法,工笔与水墨结合,虚实相间,意境悠远,彰显出东方韵味。在角色造型上,对人物的刻画借鉴了国画的写意手法,寥寥几笔就勾勒出角色的神情和性格。其色彩的应用并不是迪士尼传统的浓重风格,而是融入了水墨画的清淡雅致,同时还将虚实相间的表现手法与镜头语言相结合,巧妙地将水墨动画和写实动画结合在一起,达到了写意与写实的和谐。

影片巧妙地将东方经典故事与现实相结合,并在动画制作技术上有突破性进展,堪称迪斯尼艺术成就最高的影片之一,因此受到不同文化背景、不同年龄段观众的普遍欢迎。在中国,人们看到了既陌生又熟悉的花木兰,她是那么的不可思议但又那么惹人喜爱。

而《功夫熊猫》的上映并获得成功,更加说明美国商业文化的传播力度,这部来自美国梦工厂和派拉蒙影业的动画电影,在中国大陆地区放映不到两

周的时间就取得超过1200万美元的票房收入,成为当时中国票房最强劲的电影之一。影片中,一个笨拙憨厚的熊猫经过种种历练后成为拯救民众危机的“神龙大侠”,与《花木兰》中表现的个人英雄主义几乎如出一辙。不同的是“熊猫”主打“功夫牌”,将阿宝塑造成典型的中国式的武林大侠,而这些正是中国武侠电影里司空见惯的套路。

### 2. 国产动画影片中的文化流失

中国的影视动画创作有着悠久的历史 and 辉煌的成绩,深具中国文化内涵的动画影片享誉海外,这与老一辈动画艺术家注重传统文化、注重纯粹艺术风格是密不可分的。20世纪90年代以后,随着世界经济一体化的发展,欧美文化顺着经济的触角延伸到各个领域。随之而来的是中国人审美观念的改变,美国式的快餐文化逐渐被国人接受。“八零后”、“九零后”成为社会时尚的主体后,对中国传统文化的解读大多来自于国外的文化观念。近年来,效果更加逼真、制作更加精良的国外动画大量涌入我国,而我国的动画设计理念明显地滞后,动画的创作题材越来越窄,作品已经不能满足年轻人的口味。许多的作品单纯地模仿日美动画创作模式,既背离传统又赶不上时尚的步伐,再加上长期以来对于动画认识的错误,作品流于单纯的说教模式。《花木兰》和《功夫熊猫》的选材和商业上的成功,大大刺激了中国动画人的神经,使中国的动画人陷入深深的文化纠结之中,为什么我们的传统文化在人家手中如此“吃香”,什么是当代中国动画的民族化之路?

动画片《宝莲灯》的问世,为中国沉寂许久的动画片打开了一扇通往国际市场的大门,它鼓舞了徘徊、低迷的中国动画市场。影片改编自古典神话《沉香救母》。影片在配乐上大胆采用民族乐器并配上管弦乐和打击乐,用现代与传统结合的手法表现中国古老民俗故事。然而影片在故事结构和人物造型、动画设计等方面却存在明显模仿欧美的痕迹,尤其是“嘎妹”的造型。美国是一个移民国家,“鸡尾酒文化”是其一大特点,其动画创作中常出现一些非本民族的故事和人物形象不足为奇。如《阿拉丁》、《埃及王

子》、《狮子王》、《花木兰》等。而中国传统故事也采用这样的方法就有些牵强了。《围棋少年》被称为中国近年动画中的佼佼者,影片里面包含了侠、俗、情等叙事元素,还采用了评书式的叙事风格,用叙事者的身份加入旁白以贯穿全剧,使故事既清晰又具有传统文学意味。《围棋少年 2》又上升到一个新的高度,既表现出少男少女的友谊,又在更深层次上表现出棋手之间亦敌亦友的博弈精神和宽广融和的人生态度。这部影片无论从思想、剧情,还是人物设定,都脱离市场固有的模式,比同类型的影片有很大进步。然而,《围棋少年》却有许多低级错误——特别是围棋知识的错误出现。而且围棋是最具中国哲学气息的文化载体之一,可惜在这部影片中也没能感受到这种气息。

模仿不是目的。相对来说,日本是一个善于模仿的民族,也善于对外来的文明成果进行加工改造,更擅长在模仿中创新。他们对外来文化的吸收采取兼收并蓄的原则,在这个过程中,并没有形成非此即彼的思维方式。他们将外来文化进行分解、重构,把外来的经验与本国国情结合,形成自己独特的文化体系,创造出与原文化比肩甚至超越原文化的作品。日本动画片的发展历程就是遵循模仿——改造——超越这样的步骤来进行的。从早期模仿制作的《白蛇传》到宫崎骏享誉世界的作品,日本动画成功走过了从模仿到超越的历程。

### 3. 继承与创新

当我们回顾中外经典动画影片时,不难发现优秀的作品都是通过不同的风格样式来呈现本民族的精神、传播本民族的审美符号的。但民族文化的当代呈现,一方面需要继承传统文化的精华,另一方面要融入现代意识,从而达到对传统的超越。就目前国产动画创作的文化纠结现状,可以从以下两个方面着手解决。

其一,技术创新。当前,世界动画正全面地跨越传统动画的技术障碍,原来画稿堆积如山的状况已难觅踪影,无纸动画正成为主流创作方式。随着计算机辅助设计技术的不断进步,强大的电脑科技为动画艺术带来更精美、更震撼的动画形象。技术的发展为动画创作带来了广阔的天地,不同形式的影片丰富了动画的创作类型,动画人可以探索更多样的表现形式,客观上缓解了我国动画创作中对强势文化的依赖性,不必纠结于非此即彼的选择。

其二,艺术创新。动画创作对中国传统文化题材的选择,要善于从新的角度、用新的艺术观念来进行阐释。长期以来,一提到民族化、本土化、中国风格等,一些人就认为是落后的、不具国际化和时尚气息的,这是对传统文化的片面认知。中国从 20 世纪 50 年代开始,就对传统艺术进行了系统研究,尤其是对剪纸、年画、刺绣、皮影等具有较强审美价值的传统艺术的研究运用更为深入。但在当今的动画创作中,能真正把这些传统艺术与当今主流审美观念融合的作品太少了。20 世纪 60 年代以来,上海美术电影制片厂借鉴剪纸、水墨画、皮影、木偶等传统艺术和造型语言所塑造的动画作品曾产生过大量优秀影片。但近年来却未能再有突破性的发展,更没有创新。究其原因,应该是创作者的艺术观念没有跟上时代审美的步伐。中国传统造型有很多可为动画借鉴的因素,几千年形成的中国本土艺术语言十分丰富,并且有着庞大的受众群体。但我们的创作不能因循原有的观念,把剪纸和皮影直接“拷贝”到银幕、屏幕上。从传统文化中寻找创新并非是简单地照搬照抄,如果仅把传统文化的符号、民间艺术的题材和表现形式直接搬到动画影片中,那样永远也找不到传统与时代的对接点,或许又将走入模仿与抄袭的怪圈而不能自拔。文化的精华是内在的,而不只是表面的模式。就如同经典曲目《梁山伯与祝英台》,即便是用西方乐器来演奏,它依然有着中国文化的深厚底蕴。

### 结 语

有资料显示,我国动画目前大约存在一百五十亿元人民币的市场,动画产业的迅速发展和产量的激增使它成为文化产业中的一个亮点。同时,国外动画企业也看到了这个巨大的机会,大量精致的动画影片不断涌入,中国动画创作面临着巨大的挑战,国外强势文化已经在中国年轻一代受众中产生巨大的影响,而我国动画发展却差强人意。中国动画的创作总纠结在本土与西方、传统与时尚等问题的讨论当中,而创作则没有实质的进展。造成这种现状的原因是多方面的,但是如何继承传统、更新创作观念,如何找到传统与现代的结合点则是其中的关键。

(作者单位 太原师范学院美术学院)

责任编辑 韦平