

# 动漫产业的“偏头痛”：理论缺失

贺万里

当动漫节渐成国内动漫产业的一大特色之时,各类动漫论坛亦呈现“相映成辉”之势:有的与动漫节同步举行,有的专门以“论坛”为名。应该说,这些论坛上的交流研讨一定程度反映了中国动漫业在理论思考、总结和研究方面的努力。然而,与动画影视作品制作、技术人才培养、周边产品开发等领域的热度相比,我国动漫产业理论研究仍然难逃处于“冷宫”之状。理论研究的缺失,犹如国产动漫产业的“偏头痛”。

## 失衡:重技法而轻理论

如果对近些年出版的各种动漫书籍进行检索,我们会发现动漫(漫)技法类图书与动漫理论研究书籍形成了鲜明对比:前者一套接一套问世,后者则新作寥寥。尽管曾遭遇“花哨简单、偏重技法、忽视创造性、面孔陈旧单一”的评语,但无碍于这类“怎样画漫画、做动画”的教程类动漫书籍的繁荣。

而在高校动画专业开设的课程体系中,除了北京电影学院、中国传媒大学等少数具有电影学理论传统的高校以外,其他院校较少开设动漫理论课程。可以说,目前的动画专业课程多数被锁定在各类软件及动画制作技术的操作实践上,不同程度存在着重技术而轻视学生文化艺术综合修养的倾向。

这不禁令外界对动漫人才产生了一种误解:动漫是一个纯技术应用型专业,能够应用电脑软件技术制作动画,能够画漫画,就是动画人才。对此,已有不少动画教育者进行了反思:应该成为动画理论高地的高校,为何却将动画专业办成了“制作职业培训”?中国动漫的发展进程为何需要理论支撑以及需要什么样的理论?

在笔者看来,动漫创作与动漫理论应该且必须互相促进,这是天经地义的要理:一方面,动漫创作本身的特点决定了动漫理论的必要性和重要性,前者集中了美术、设计、服装、电脑技术、美学、



在图书馆的图书检索页面输入“动漫”,出现的多数是技法、教程类书籍,而较少动漫理论专著。

除了失声之外,当代动漫理论建设还存在着一个明显的弱点:缺乏一个真正的学术性言论园地。市场上的大量动漫期刊都是面向普通动漫迷的商业化刊物,它们以超炫的画面、花哨的版式、猎奇的信息、快餐式介绍等为特色,那些动漫艺术理论研究类的成果显然无法登陆此类刊物。许多动漫理论文章只能刊载在非动漫类刊物上,这显然不利于动漫理论界的交流,难以充分发挥出动漫理论对创作的影响力。

## 失声:动画批评缺席

动漫理论研究与普及的缺失带来的直接后果是动画批评失声。目前我国动画片年产量有10多万分钟,但对这“10多万”给予关注并加以评说的文章却很少,只有《宝莲灯》、《蓝猫》、《我为歌狂》等几部作品引起了动画界的兴趣。而对于国外动画大片和动画大师的评说,一则局限在如宫崎骏、大友克洋等少数几位大师以及迪斯尼作品上,二则流于情节、生平介绍,缺少真正深入的理论研究,更遑论显现自我的批评声音了。

有人也许会质疑:自2004年以来,动画艺术理论探讨类文章屡屡见诸媒体,有关动漫产品与动漫产业的网站、网页也是不胜枚举。不过,在笔者看来,与当前

动漫作品的产量相比,这些文章不仅在数量上的不足,而且存在质量上的缺憾:一是理论思考整体水平尚浅,对动画问题的探讨缺乏系统的艺术理论依托,二是对动画现象的感性归纳;二是发现问题和理论创新的能力不足,流于对陈旧美学理论的移植,甚至变成人云亦云、陈陈相因的传抄;三是选题的随机性较强,看不到对动画理论的系统性或系列性研究意向;四是作者队伍多数是从事动画创作与教育的新手,美术设计等相关领域的人员,理论素养的根基不稳,真正能进行深层次理论反思的动画业界干将或艺术理论界名宿尚未介入动画理论的系统研究。

因此,当前动漫理论建设急需强调建立在理论研究基础上的动漫批评,特别是对动漫艺术作品和人物的专题性个案研究与批评,正如中国传媒大学动画学院院长路盛章所言,“动画业面临大

发展的历史关头,便会发现缺乏理论建设是制约我国动画长足发展的一个重要因素。”

## 五大板块构建动漫理论大厦

那么,应如何构建中国动漫的理论大厦呢?笔者认为,可从以下五大板块展开:动画技法理论、动画基础原理(概论)、动画史论、动画美学和动画比较研究。动画技法理论属动画艺术理论的基础层面,是对动画制作是从事动画创作与教育的新手,美术设计等相关领域的人员,理论素养的根基不稳,真正能进行深层次理论反思的动画业界干将或艺术理论界名宿尚未介入动画理论的系统研究。

动画基础原理,又可称为动画概论,它是对动画艺术的特征、功能和画面运动与制作的基本规律等一般性理论的研究论述,其中包括动画作为产业的整个流程、动画周边的开发等,贾否的《动画概论》应属该板块的一本“扛鼎之作”。

动画史论,是对中外动画发展历史进行的系统整理与研究,它为我们了解动画的来龙去脉、总结借鉴历史经验教训、厘定当代动画的发展走向,提供了一个重要的历史参照。我国关于动画史论的建设已经起步,并有关于

中国动画史的著述问世,但国外动画史的研究仍多数为零星文章而少专著。就当前动画史研究论文看,往往偏重资料搜集与挖掘,在理论思考深度上功力薄弱。

动画比较理论,也是动画创作与研究的重要组成部分,通过对“中国学派”动画、日本动画、美国动画、韩国动画、加拿大动画以及欧洲各国动画等之间的比较研究,探讨各国动画的风格流派、艺术表现、语言特征、民族特性等,为我国动画业的发展提供参照。

此外,我们还应该展开对具体动画类型或动画分支理论的研究,如少女漫画理论、玄幻漫画理论、美国好莱坞动画、水墨动画、电脑动画等,它们可归之为动漫形态学领域。这些专门领域的动漫理论研究,将使中国动漫理论大厦更丰满厚实。

## 漫说杂谈

对中国的IT业,“过劳死”一词并不陌生,近几年可谓屡被提及。而对今年的日本动漫界而言,这个词有成为年度关键词的可能——8月24日早晨6点20分,年仅46岁的日本著名动画导演今敏因脑溢血突然去世。此前6月,42岁的日本人气漫画《Alive - The Final Evolution》(中文译为《最终进化少年》)作者、漫画家川岛正刚因肝癌去世。

据说,川岛正在患病期间一直坚持工作,在病床上完成了讲谈社少年漫画月刊今年2月号的漫画作品。拍出了《千年女优》、《红辣椒》等经典之作的今敏则留下了未完作品《造梦机器》,他在遗书中谈到了自己的病情、和家人朋友的点滴、动画创作的感受,并特别说道:“我心里最挂念的是电影《造梦机器》,姑且不论电影本身,也担心参与制作的工作人员,这让我无可奈何。”

难怪有媒体以“他们是创造者,也是牺牲者”“超负荷是最大杀手”“积劳成疾”之类的标题形容日本动漫业这种“鞠躬尽瘁、死而后已”的现象。过劳死,犹如高悬在日本动漫大师们头顶上的一块乌云,不知道自己就走到了那片“死亡阴影”下。曾经,“漫画之神”手冢治虫患胃癌,在赶稿中逝世(时年60岁),死前说的话是“给我一支铅笔”;“机器猫”之父之一、日本著名漫画家藤子不二雄在创作过程中突然失去意识昏倒,再也没有醒来,享年62岁;擅长描绘暴力物和异世界的动画大师石川贤58岁时死于突发性心力衰竭。

如果寻思这些动漫创作者所患癌症或其他病症的原因,在常见的所谓遗传、环境、食物等因素之外,恐怕更和他们常年高强度、高密度的工作状态息息相关。毕竟,在动漫这个行业“以创意为灵魂”的行业中,你要想成为大师,成为领先者,就得付出百倍于别人的努力和辛劳,当别人在休闲娱乐

的时候,你却在绞尽脑汁、搜肠刮肚、不眠不休地寻找灵感和创新。这与“过劳死”的解释合若符契——“在非生理的劳动过程中,劳动者的正常工作规律和生活规律遭到破坏,体内疲劳堆积并向过劳状态转移,使血压升高、动脉硬化加剧,进而出现致命的状态”。

对此,有人夸张地说,对一个已成为动漫大师级人物为职业目标的从业者而言,动漫就是个“高危”行业。

当然,日本动漫人的“过劳死”并非全球普遍现象,广大的动漫从业者,无论其职业规划和目标有多大,有“免死狐悲”之伤则可矣,不必有“杯弓蛇影”之惧。在美国,知名漫画《美国荣耀》的作者哈维·皮卡今年7月12日在家中辞世时年届七十;迪斯尼动画人奥利·约翰斯顿2008年4月在家中寿终正寝,终年95岁;创造“史酷比”的漫画家贝拉在2006年12月离世时也是95岁;而唐老鸭的创作者、美国著名漫画家卡尔·巴克斯2000年8月去世时则是99岁高龄……在中国,今年痛失多位与动漫有关的大家:著名动画艺术家、上海美术电影制片厂第一任厂长特伟今年2月逝世,享年95岁;同月,艺术家、漫画家张行故去,享年94岁;6月,漫画大师华君武终岁于九十五。

我们可以把日本动漫业之所以强大的部分原因归结为“日本动漫大师认真的工作态度以及对动漫拼搏甚至舍命的热爱”,也可以由此联想到中国动漫创造力孱弱、创新理念不足甚至动漫人敬业、拼搏精神不够等。的确,后者来说,中国动漫业有其“高危”的一面——数量与质量以及产量与产值的不均衡,精品比例悬殊等问题犹未解决;而在今年4月某调查机构公布的《2010年中国大学生就业蓝皮书》中,动画专业被列入十大就业困难“红牌专业”之一,这何尝不是另一种“高危”?

# 动漫也成「高危」行业?

程丽仙

8月30日,第七届中国(常州)国际动漫艺术周落幕。据最新统计数据,历时5天的本届艺术周及配套活动吸引了40多万人次参与,观众包括南京、苏州、无锡等周边城市的市民;累计门票销售首次达50万元,较上届翻了番;共有86个项目合作签约,涉及产品版权交易、项目合资合作、国际服务外包三大类,总成交额达26.8亿元,比上届增加5亿元,增幅达25%,其中现场成交额15亿元,比上届增长40%。图为展会现场。



## 综合资讯

### 河南动漫联手海外企业谋发展

据新华社消息 (记者刘金群 泰亚洲) 河南动漫企业与韩国企业合作开发的高清三维电视动画片《魔力骰子》的合作协议于8月27日在河南郑州签署,河南动漫企业开始联手海外企业拓展发展空间。

本次签约双方为河南天乐动画影视发展有限公司和韩国蚂蚁娱乐公司。据介绍,《魔力骰子》是一部搞笑幻想冒险动画片,将采用国际上先进的三维立体影像技术进行制作,预计制作26集,每集22分钟。同时,天乐动画还与香港传媒控股有限公司签订了校企合作框架协议,与日本动漫艺术学院签订了校际合作协议。“河南省动漫产业发展迅速,近年来就增加了20多家动漫企业,希望更多的外资能参与进来。”河南省文化强省建设与文化体制改革领导小组办公室主任阎立强表示。

据悉,郑州市已经允许外商以独资或合资、合作的方式设立包装装潢印刷、书报刊分销、可录类光盘生产、艺术品经营等企业。在中方控股51%以上或者中方占主导地位的情况下,允许外商设立和经营演出场所、电影院、演出经纪机构等企业,积极支持国有书报刊音像制品发行企业的股份制改造。此外,郑州今年将设立总额超过1亿元的专项资金,用于扶持对动漫产业的奖励、资助和贴息等。同时,郑州市从今年开始每年从财政预算中安排3000万元设立文化发展专项资金,支持文化产业的发展。其中,对同一项目的贴息资金原则上不超过200万元,补助不超过200万元,奖励不超过50万元。

### 动漫示证首次引入法庭公诉

本报讯 为了真实再现犯罪情景、立体展现犯罪过程、直观展示犯罪证据、对犯罪进行有力指控,内蒙古乌兰浩特市人民检察院把动漫技术引入了法庭公诉。在8月25日对一起交通肇事案件的审理中,该院公诉科举办了观摩庭审,邀请兴安盟检察院、乌兰浩特市政法委、人大、政协、人民监督员及新闻单位进行了旁听评议。

目惊心的事故现场:今年5月16日下午,被告人驾驶重型自卸货车沿乌市察路由南向北行驶,当行至振生汽车修理厂前越过道路中心双黄实线由西左转弯再次越过道路中心双黄实线向东南右转弯后,与沿乌察路由南向北后驾驶无牌两轮摩托车的张某相撞,造成摩托车驾驶人死亡、摩托乘员赵某重伤、郭某轻伤,双方车辆不同程度损坏的重大交通事故。

公诉科根据被告人的供述、被害人陈述、证人证言和其他证据材料,将经过证明的法律事实制作成了FLASH动漫演示,通过连续的形象、声音、文字、直观立体地再现了案件过程。庭审中播放的40余秒动漫短片还原了触

目惊心的事故现场:今年5月16日下午,被告人驾驶重型自卸货车沿乌市察路由南向北行驶,当行至振生汽车修理厂前越过道路中心双黄实线由西左转弯再次越过道路中心双黄实线向东南右转弯后,与沿乌察路由南向北后驾驶无牌两轮摩托车的张某相撞,造成摩托车驾驶人死亡、摩托乘员赵某重伤、郭某轻伤,双方车辆不同程度损坏的重大交通事故。

## 海外观澜

# 非洲动画：从木匠开始

宋磊译

他们一直以来做的动画形象都非常美国化,尽管它们穿着阿拉伯人的服装。这使得埃及动画人开始思考:如何做属于埃及和非非洲的动画片,怎样才能让片子引发自民对自己民族的认同感?1952年,原先在埃及非常强势的欧美人投资的电影院被要求撤出埃及,这在客观上给埃及提供了一个发展自己电影内容和渠道的机会。

尽管他们在设备和资金方面困难重重,尽管没有人认为他们会做出什么惊人之举,但弗兰可尔兄弟还是制作完成了埃及乃至整个非洲的首部动画电影《徒劳》(Mañish fayda)。该片时长10分钟,故事主人公名叫Mish Mish Effendi,无论人外形还是举止上看,其原型都是迪斯尼的米老鼠。事实上,迪斯尼这个最经典的卡通形象对全世界很多地区的早期动画都是一种启蒙,连中国的万氏兄弟也不例外。令人感到遗憾的是,今天已经看不到这部动画电影了,它毁于1951年的一场开罗火灾。

不过,弗兰可尔兄弟在1937年制作的第二部动画电影《保卫国家》得以保存至今,这是一部片长14分钟,仍以Mish Mish Effendi为主人公,特色很突出的动画电影。二战期间,埃及政府意识到动画具有动员人民的作用,可以表现很多电影表现不了的东西。于是,政府帮助动画家们拍摄动画片,以号召人们参军并帮助军队筹款。和中国动画家在战争时期创作的一些动画片一样,《保卫国家》具有强烈的号召力和煽动性,很多年轻人看了这部动画片以后选择了参军。战争结束以后,埃及人发现

族音乐和设计风格创作自己的形象。之后,欧洲各国政府及其文化中心陆续为非洲各国的动画制作人和项目提供资助,非洲的动画制作迎来了曙光。

比肯尼亚的“非洲动画”项目,由联合国教科文组织驻内罗毕顾问阿隆索·阿斯纳尔发起,项目宗旨是充分关注这种独特的非洲动画制作人参与其中,他们带来了各国的民间传说故事,并尝试了非洲艺术与现代动画制作技术相结合的创作方式,共制作完成了20多部动画短片。参加过项目、汲取了经验的动画制作人,回国后继续推动本国动画电影的发展。还在持续进行的这一项目,对于整个非洲动画业的发展显然大有裨益。

不过,由于缺乏设备和资金,非洲动画电影的质量和风格参差不齐,非洲的动画电影行业仍面

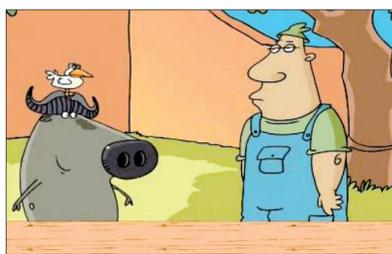
临诸多挑战,其中之一就是人才匮乏。尽管非洲培养了不少自己的动画人才,但这些人才远远不足以支撑起强有力的动画产业的需要。比如说,埃塞俄比亚有80万人口,却只有3位动画家,在埃塞俄比亚很难找到动画的项目经费。

埃及政府对动画产业的支持方式主要是为一些制作公司提供资助,并没有颁布类似禁播国外动画片的政策来保护本国动画产业。在埃及的电视荧屏上,本国动画大概占60%以上的比重。埃及电视台购买动画片的价格大概是1000美元/分钟,这只是平均水平,有些时候电视台的收购价格更高。这可能和发行市场有关——埃及电视台可以让一部动画片在很多阿拉伯国家得到传播,因为这些国家讲共同的语言、有共同的文化。中国市场虽然很大,但可能达不到这样的发行市场效果。整个阿拉伯地区有500多家电视台,在埃及通过收视卫星都能看到,其中有些是日本、美国和欧

洲国家设立的电视台,这些电视台会播出一些他们国家的节目,而埃及自己的电视台会播出非常受欢迎的本土节目。

目前,非洲仅埃及和南非形成了动画产业,但埃及还没有能力生产一部真正的动画电影,一是制作上缺乏人力、物力和财力的支持;二是在动画电影的发行渠道上存在很大问题。所以,现在的资金和人力主要用于制作动画系列片和动画广告。

非洲共有大约50家动画电影制作公司,主要为埃及以及其他非洲和中东国家(如科威特、也门、阿联酋、沙特阿拉伯、利比亚等)进行动画电影的商业制作。尽管存在诸多障碍因素,非洲的动画导演们仍然继续创作出具有创新性的动画作品,并逐渐赢得了国际观众的认可。



非洲动画作品《Izzy Zoo - Episode 38》(2006年)



肯尼亚动画作品《Shiku's Song》(2004年)



1937年的埃及动画《National Defence》(《保卫国家》),该片主人公的外形和举止都与迪斯尼的米老鼠相似。