

浅析京剧艺术在动漫产业发展中的意义

柳永春,李娟

(阜阳师范学院 信息工程学院,安徽 阜阳 236000)

摘要:动漫产业逐渐成为当下最为流行的行业之一,中国的动漫业在面对“发展较早而后劲不足”这一尴尬局面的同时,还要接受相对成熟的美日等国动漫业的挑战。在越来越追求产品特色化的年代,如何在我国本土的动漫产业发展中融入京剧这一传统文化,成为越来越多的中国动画人需要去思考的问题。

关键词:二维动画;京剧脸谱;动漫产业

中图分类号:J821; J954 文献标识码:A 文章编号:1673-6133(2015)02-0046-02

The Use of 2D Animation Image in Peking Opera

LIU Yong-Chun¹, LI Yun²

(1.2. Information Engineering College, Fuyang Normal College, Fuyang 236000, China)

Abstract: In today's society, along with the development of network and digital technology, the world has entered a rapid development era of the knowledge of science and technology. This paper aimed to, through the analysis of the combination of animation image with Peking Opera, pay our attention to the culture of China. Animation industry, as a cultural industry, is one of the most popular rising stars. It is found that Chinese animation industry suffered the embarrassing situation of the “early start but lagged development” and faced the challenges from America and Japan. In pursuit of product characteristics, how will China's domestic animation develop its own national features, such as Beijing Opera and fusion the traditional culture, become a problem. This paper is studying such an issue.

Key words: 2D animation; Beijing Opera Face; cartoon industry

一、我国动画艺术发展历程

1. 传统动画的辉煌

上世纪解放初期的20年里,我国出现了大量的优秀动画作品,这一时期也被人们称为中国动画的黄金时代。1946年至1956年,中国动画逐渐形成规模,民族风格成为这一时期中国动画的主要特点,随着规模化的发展,中国动画也从黑白动画向彩色动画发展。1957年至1965年是中国动画发展的黄金时期,这段时间的中国动画无论是艺术风格还是制作产量都达到了世界领先水平。在国际影展上,我国的水墨动画《山水情》再一次轰动了世界,让全世界了解了中国,了解了中国动画学派。但是,文化大革命改变了中国动画的命运,中国动

漫事业陷入了瘫痪,很多动漫制作者离开了动漫行业。但是,就在这种极其艰难的情况下,很多动画制作者仍然坚持动画制作,但这段时间的动画片更多的是以阶级斗争为主题,为政治服务。1976年,《长在屋里的竹笋》这一动漫作品让我们看到了中国动画的希望,它是一部水墨画与剪纸艺术相结合的动画作品,使我国最伟大的水墨艺术与剪纸艺术完美地结合在了一起。

2. 传统动画的后期发展及现状

1995年开始,国外动画作品,尤其是以美国和日本为代表的动画作品大量进入中国市场,而这一时期中国没有优秀的动画作品出现,巨大的中国动画市场随即被各种国外动画占据,中国动画陷入了困境。目前,国内的动漫市场绝大部分是被美国和

收稿日期:2015-03-02

基金项目:国家社科基金艺术学项目:“淮河流域工艺美术非物质文化遗产保护与开发研究”(项目编号:13BG074)阶段性成果。

作者简介:柳永春(1982-),女,黑龙江哈尔滨人,阜阳师范学院讲师。主要研究方向:影视动漫。

日本动漫作品所主导,人们更多地推崇美国动画如同电影般的紧凑情节和恢弘气势,日本动画的人物刻画细致与后期的精良制作,而我们的国产动画因过于集中在低龄儿童层,因此失去了广大青少年以及成年观众群体。

二、京剧艺术在我国动漫作品中的运用,形成了中国动画的特有形式

1. 京剧的特点

京剧的表演不能够照搬生活,京剧的表现并不是如实的生活状态,而是从生活出发,因此京剧和动画一样都是来自生活,高于生活,通过夸张化的表现,来达到某种视觉和表现效果。早期的传统动画,例如《骄傲的将军》,不管是从人物造型、化妆,或是舞台设计、场景背景、背景音乐等各方面来看,都是京剧表演的翻版。

2. 第一部京剧风格的动画

早期传统二维动画中,受到民族艺术影响颇多,很多经典代表作品受到了京剧的影响,形成了独特的风格并被人们记忆至今。1965年,一部20余分钟的风格独特的动画短片《骄傲的将军》被制作完成。该片的配音运用了戏曲当中的锣鼓唢呐等民族乐器,主人公的形象也完全采用了京剧脸谱的形式:将军采用大花脸的艺术造型,剧中的师爷则是二花脸艺术造型,从传统观念中就分清了人物的地位和关系。

3. 京剧动画的特点和特色

与众不同的人物设计让人印象深刻,引起观众的共鸣,卡通形象的设计,在动画片的创作中占有极为重要的一个部分。经过一个多世纪的发展,动画艺术家,以及动画工作者们创作出了许许多多优秀的卡通形象,这些优秀的形象是前人留下来的宝贵财富。一个好的动画形象拥有着极强的影响力,不仅能够为作品带来良好的社会声誉,而且还能带来意想不到的票房收入。如果形象上出了问题,既得不到观众的认可,更不能准确地反映人物的性格,最终会导致整部动画作品失败。中国的动画制作水平以及艺术境界成为全世界瞩目的焦点,它独具特色、自成一派,主要原因在于它能够吸收百家之长,较好地融合民族的文化特色,特别是在动漫作品中融入了传统的剪纸技法和水墨画技法,从而形成了我国独有的动画形式。

三、动画作品中京剧艺术的消失,使我国动画作品失去了文化上的竞争力

1. 京剧动画淡出的原因

动画制作是一项非常精密和繁琐的工程,大多数的动画制作流程采取分工制作,在题材的选定和风格的确定上,极少会有人选择京剧风格的动画。

因为京剧不是一朝一夕就能理解和欣赏的艺术,需要时间的积累和领会。目前制作动画的工作者大多较为年轻,对京剧艺术了解甚少,而具有深厚文化功底的老一辈动画制作者大都去世,因此形成了目前动画制作中青黄不接的现象,曾经辉煌过的京剧风格动画,出现了后继无人的尴尬状况。

2. 发达国家的动漫作品对我国发展动漫产业的启示

作为动画大国的日本,我们可以看到日本动漫产业与日本文化有着紧密的联系,日本文化中的奋斗精神在动漫作品中得到完美的表现。如《备长炭》、《青出于蓝》、《千与千寻》等作品中细腻的画面,场景中总出现传统日式房屋,人物穿着多以和服为主等,处处都表现着日本文化。作为另一个动画出产大国的美国,其动画作品中也带着浓厚的“美式风格”。如《玩具总动员》中,主角一身西部牛仔风格的打扮令人印象颇深:牛仔裤配皮靴,领巾配大帽子,直接体现出了主角的牛仔性格,让人不由自主地想起美国牛仔的经典形象。而在另一部大成本制作动画影片《埃及王子》中,更是处处体现了传统的艺术和传统的文化。而动画的背景音乐多是以歌剧为主,不仅使这部动画在气势上辉煌磅礴,更容易让人想起美国悠远的百老汇音乐,使过去与现在,经典与科技实现了完美的结合。

四、充分挖掘我国传统文化资源,走中国特色动漫产业发展之路

京剧是我国的特色、国粹,是文化与艺术的结合,带有明显的、浓厚的中国特色,也是近年来动画制作者较少开发的艺术板块,具有无限的艺术创造性和市场发展的商机。民族的动画艺术更能够引起世界的共鸣,更能让全世界记住。如今的动画制作,特别是我国的动画制作中,二维动画是主要趋势,相较于无纸动画和三维动画更具优势。无纸动画需要消耗大量的人力物力,进度也极其缓慢,人工绘制动画手稿的方式显然不适用于当今的动漫市场。操作和效果介于二者之间的二维动画,则显得更有优势,因此市场上大部分的动画都是由二维动画制作完成,而二维动画的易操作、效率高的特点也更适合推广京剧风格的动画。

参考文献:

- [1] 鲍仁,梦欧. 国产美术片的困扰与思考[N]. 上海文化艺术报, 1992-06-05.
- [2] 杨学芹. 民间美术概论[M]. 北京: 北京工艺美术出版社, 1994.
- [3] 李砚祖. 造物之美[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2001.
- [4] 韩尚义. 谈张光宇的艺术风格[N]. 解放日报, 1962-05-30.

责任编辑 王 铁