

中国戏曲要“动漫”

文/林华

中国戏曲与动画联姻是艺术形式的创新。如何寻找适合动漫表现形式的戏曲剧种和剧目，普及推广戏曲动漫，都是亟待解决的问题。



继京剧进入中小学课堂之后，人们又开始认识了一个新鲜事物：戏曲动漫。由中国艺术研究院近日实施的“中国戏曲经典原创动画工程”，将传统戏曲与现代动画相结合，此举不仅为动画艺术注入了新的活力，也为传统戏曲的“现代化生存”提供了思路和借鉴。

启动戏曲动画工程

由中国艺术研究院主持的“中国戏曲经典原创动画工程”日前启动，目前已筛选出首期制作100集的剧目，既包括京剧、昆曲、黄梅戏等常见剧种，也选取了要孩儿、碗碗腔等珍稀剧种，54个剧种中32个剧种属第一批国家级非物质文化遗产名录。

“中国戏曲经典原创动画工程”的主体观众定位于中小学生。据了解，自2006年元月进行戏曲动画试制以来，制作方广泛听取了孩子们的意见，已创作完成的由湖南花鼓戏改编的原创戏曲动画《补锅》中兰英的动画形象设计，就是从长沙市楚怡试验小学一位五年级学生在调研中当场绘制的一幅“兰英”的画中得到的启发。中国戏曲经典原创动画工程由此拉开序幕。

动漫产业近几年在我国发展迅速，并成为朝阳产业。但原创作品不足，民族文化内涵缺失尽人皆知。主题思想、人物形象，甚至风格气质明显带有舶来痕迹。

在这种背景下，通过动漫的形式把中国戏曲文化的神韵传达给观众，是一个非常好的创意。

动画产业素有“21世纪知识经济核心产业”之称，在全球文化产业中正扮演着越来越重要的角色，是新世纪初文化产业的突破口。传统的观念认为，动画只适合于青少年，但现今的动画，从题材到形式都发生了很大变化，其受众已扩展到各个年龄层，以京剧和昆曲为代表的中国戏曲艺术是中国民族性最强的一种艺术形式，其悠久的历史、深厚的情感积淀，大俗大雅的艺术品格为中国动画的发展提供了良好的平台。

中国第一部动画长片《铁扇公主》，也大量吸收了中国戏曲艺术的造型特点，具有较为浓郁的民族特色；《长恨歌》以昆曲唱腔为基调，人物造型、服饰仿古，布景艳丽；《神笔》在造型设计上，将戏曲的脸谱演化为近似漫画的夸张手法；此外《猪八戒吃西瓜》、《丝腰带》、《没头脑和不高兴》、《大闹天宫》等均源于中国的民族戏曲艺术。可以看出，中国动画与戏曲元素结缘早已有之。

事实上，早有日本漫画家将戏曲纳入其创作内容。由日本漫画家上田宏创作的《武神戏曲》，将梅兰芳作为其中的灵魂人物，他和他的京剧科班成为故事围绕的中心。从精致华美的人物舞台造型，到虎虎生风的武打动作，再到穿插其间的京剧趣味知识，日本漫画家用读图时代最流行的方式，诠释了地道中国韵味的戏曲艺术。

戏曲联姻动漫意义非凡

近年来,传统戏曲统领城乡舞台的“盟主”地位已不复存在,一些地方剧种更是销声匿迹,中国传统戏曲文化出现空前危机。

与此同时,国产动画作为近年兴起的一个朝阳产业,尽管得到国家的大力支持,但是目前市场上流行的主要还是日本、韩国、美国的动画产品。国外动画占据中国文化经济市场的同时,也在一定程度上改写了中国青少年的“历史记忆”。如何摆脱中国传统戏曲文化危机以及国外动画的挤压和自身原创力不足等问题,已成为中国传统戏曲及动画产业的当务之急。

中国艺术研究院数字动漫艺术创作研究中心主任张雷表示,戏曲经典原创动画研究制作的实施,让每个动画创作环节融进时尚元素,把传统经典戏曲作品通过数字技术“时尚艺术化”,这样不仅中国青少年儿童会喜欢,其他国家的儿童也会接受和喜欢,以推动我国“戏曲经典”走向世界。

有关专家指出,中国戏曲与动画联姻,是艺术形式的一次创新,为中国原创动画的发展开辟一片新的天地。戏曲动画是弘扬民族文化特色的需要,也是发展创意文化产业的结果。

中国艺术研究院院长王文章认为,中国戏曲经典原创动画把戏曲艺术这种对于中国广大观众最具有亲和力的传统艺术用最新的媒介形式呈现出来,不论是弘扬中华民族的传统艺术精粹,还是传播中国文化核心价值观,乃至于开发新兴的文化创意产业,都是一件具有独创意义的工作。对于动漫产业而言,将中国传统文化精粹的巨大资源加以创新和重新利用,必将提供无穷无尽的灵感来源。

赞同戏曲动漫创意的专家学者都一致看好戏曲艺术的丰厚资源,并高度肯定戏曲动漫对于传承戏曲艺术、弘扬传统文化所具有的深远意义。

戏曲联姻动漫前路漫漫

为了落实文化部“使地方戏与新的时代相融合”的指示精神,戏曲动画的承制者湖南金鹰文化传播公司开始了晋剧《凤台关》、楚剧《站花墙》、京剧《三岔口》、《智取威虎山》、《红娘》和花鼓戏《补锅》、《打铜锣》、《打铁》的动画剧本创作和动画片的试制,这一



工作也得到了中国艺术研究院在理论上和艺术上的全力支持。

但制作刚开始就遇到了难题:由于“戏曲动画”在戏曲与动画两个方面都有很强的专业性,试制工作进行得很是艰难。加上每个戏剧的人物形象、动画背景、音乐表现形式都不同,每一集戏曲动画都是一件全新的工作,需要创意和绘制不同的人物,制作进度缓慢,而且每集制作费用不菲。

资金短缺是我国动漫产业发展所面临的主要问题,动漫产业主要是依靠其衍生产品赚钱,但是动漫产业的产业链长、投资回收慢、风险大;还有动漫产业本身处于初步发展阶段,很多商家对这个“香饽饽”也不敢贸然出击。

据称,1983年日本就把《苏和的白马》编入小学课本,在日本很多人都认识蒙古族的两位名人,一个是成吉思汗,另一个就是苏和。就国内的现状来看,中国不缺动漫故事,不缺动漫形象,也不缺市场,缺的是好的创意策划和具有丰富实战经验的创作团队。目前国内动漫人才还处于一个零星的、分散的阶段,虽有一批满怀信心和创作欲望的年轻人,但力量却不强大,需要花大力把这些土生土长的一批优秀动漫创作人群整合起来,使他们可以有目标、有主题地去做动漫产业。

按照国际动漫产业的发展惯例,动漫产业的产业链一般都是有前期的市场调研和策划,是由动画片的生产、营销、播放,以及动画片衍生产品的营销等组成环环相扣的产业链。而这其中又带动了众多的行业:出版、广告、玩具、游戏、服装、礼品、纪念品等。在日本,已经形成了产业一体化的格局,成为日本重要的支柱产业,其动画产值已经超过了钢铁业。调研结果表明,动画产业的投资回报率是2—50倍,正是动画产业投资的高回报率创造了迪斯尼神话。

“中国戏曲经典原创动画工程”刚刚启动。如何寻找适合动漫表现形式的戏曲剧种和剧目,培养既懂戏曲艺术又懂动漫制作的优秀人才,在保留戏曲韵味的基础上又有出色创新表现,以及如何普及推广戏曲动漫,既要靠政府社会各界支持,又要在市场开拓中走出一条新路,这些都是亟待解决的问题。路漫漫其修远兮……