



用什么来撑起中国动漫的天空

◎许晓晶 Xu Xiaojing

What Can Support the World of Chinese Animation

如今，提及动漫谈论得最多的便是“动漫产业”，然而当我一头扎入中国动漫产业这个“深渊”时，我越来越糊涂，且对“中国动漫产业”这个词产生了质疑，中国动漫走至今日也算历史悠久，但今时今日这个词用在中国动漫上合适吗？现今中国动漫能算得上是产业吗？

中国动漫也曾无比辉煌过。从20世纪初万氏兄弟的《大闹画室》、《铁扇公主》，到70年代末的《哪吒闹海》，中国动漫一直在探寻自己的民族之风，并且也走得有声有色。然而80年代后期，当我们身边突然出现日本、欧美等动漫帝国时，中国动漫便开始进入低迷状态。进入90年代，中国四处盛行着日本和欧美的漫画，此间出现的一部分年轻漫画作者，他们的作品中或多或少地透露着日式和欧美漫画的气息。其后，国人开始仿效这些国外的动画进行动画制作，其中《宝莲灯》可谓是中国动漫探索新发展的典型案例。《宝莲灯》融合了超强的明星配音阵容，号称中国第一部3D动画大制作。从某种意义上来说，《宝莲灯》确实也让中国动漫在国内“火”了一把，然而与国外动画高超的3D水平、脚本相比，《宝莲灯》就相形见绌了。在进行此类尝试的同时，国人也在探索动画长片的制作，然

而这一尝试也未能让中国动漫从低谷中走出来。

一直以来，动漫在中国人的观念中便形成了一种低龄化的印象，大多数人都认为只有小孩才适合看动画，而动画也就成为了儿童教育的工具，如《蓝猫三千问》。面对中国本土动漫的低迷状况，国家也出台了不少保护本土作品的政策，例如禁止在黄金时段播放国外动画，但是这一措施并没有将国货推向市场。对于“寓教于乐”，将年龄段限定在12岁以下儿童观看的中国动漫来说，国外动漫的成功经验也许可以为我们走出窘境提供很好的借鉴。

在日本，漫画的读者群从幼儿直到四五十岁的成年人，漫画作品涉及的范围有科学幻想、探险、政治、经济、奇闻逸事、恋爱、体育、历史、科学、宗教、幽默玩笑以及文艺小说、纪实报告文学等等，无所不包。涵盖范围广泛、涉猎各方面知识文化而形成的漫画精神内涵，开启的是日本人的第二人生。“看看每日的地铁和新干线，西装笔挺的公司职员和穿着统一制服的学生像沙丁鱼一样拥挤在狭窄的车厢空间里。漫画中的武士、超人、美少女、职场英雄和永不放弃的甲子园棒球手能够让他们在旅途的两个小时中短暂地从日本等级森严的

社会体制中解放出来。这些和电话黄页一般厚重的书籍和街头不断变换的液晶屏幕广告一样，在匆匆阅读后又被匆匆抛弃。然而漫画人物已经被日本读者当作他们家庭，或者生活的一部分，和自己共同成长，遭遇挫折，并老去。”（保罗·格拉维特《日本漫画60年》）日本漫画的范围、内涵之广，最直接的表现是沃卓斯基兄弟的力作《骇客帝国》，其灵感也是来源于士郎正宗的漫画《攻壳机动队》，甚至连片头也照抄了押井守监督完成的《攻壳机动队》动画片头。再说士郎正宗的另一部漫画《苹果核战记》，尽管是《攻壳机动队》之前的漫画，但较之《攻壳机动队》稍显狭小的世界观，《苹果核战记》的世界观更为宽阔宏大，是连沃卓斯基兄弟也无法抄来的，属于科幻哲学范畴探讨的鸿篇力作。另外一部同样是科幻题材的漫画《EVA》，不仅包含了科幻哲学，也包括了社会学、人类学还有宗教学在其中，但作者并没有将自己的世界观强加给读者，而是让读者在其构筑的庞大世界体系中去发现并研究自己的世界观。这些漫画并非是为儿童准备的，它们所包含的文化意义已经超越了这一局限。由此反观国内的大多数动画，其纯粹的低龄化界定已为自身的发展设定了无形的障碍。

日本动漫的成功，一方面是由于其巨大的动漫产业链，另一方面是因为它已经不再是单纯的文化产物，它吸收了来自世界不同国家的多元文化，并对其进行再创造，以特殊的动漫语言将之图像化，使得漫画除了获得巨大的商业利益以外，在艺术方面也独成一格，将流行文化理所当然地引入了高雅艺术之列。此种创造尤其表现在二十世纪六十年代出生的日本艺术家身上，这一代艺术家强烈意识到本土传统与西方当代艺术之间的巨大差异，东西方流行文化的冲撞与融合。他们试图自信冷静地以多种综合性视觉元素，反映二战后日本与欧美之间积极的文化交流。最明显的特点就是日本漫画的风格影响，形象的平面化，以及可爱、幻想与暴力的融合。

在20世纪60年代以后出生的日本艺术家里，村上隆可谓是最有影响力的一位。他不但创造出了在西方人眼中怪异有趣的形象，还创立了他自己称为“超平面（Super flat）”的风格和理论，并用同样名为SUPER FLAT的展览和画册展示着他这一独特风格的各个方面——包括架上绘画、雕塑以及装置。中国的动漫也有过类似的探索，1957年由上海美术厂拍摄的《骄傲的将军》，即是一部将京剧脸谱融入动画之中的佳作，其后还有《猪八戒吃西瓜》的剪纸式动画片，吸收皮影戏和民间窗花艺术而创作的《金色的海螺》等动画片，这一路看起来，相信读者也发现到中日在动画的探索之路上存在的差异。日本动画是在吸收各种文化精髓，并将之融入自己的文化之中，而中国动画则致力于弘扬具有民族风格、民族气质的动画形式。提到日本动画，另一位不得不提的动画大师便是宫崎俊。他用独特的视觉构筑了一个成人的童话世界，把电影的要素引入动画制作中，与唯美的视觉和背景音乐完美地结合在一起，音乐在此成为其动画必不可少且不可分离的一部分。

另外，日本动漫之所以能称其为产业，那是因为它不仅仅局限于漫画与动画的两种形

式，它还包括了相关的一切东西：音乐、服装、道具、广播剧、舞台剧、Cosplay等等。单就动画一方面来说，同一部作品可以制作TV动画（通过电视台播出的动画长片）、OVA动画（不在电视台播出，根据原著内容改编的录像带）、剧场版动画（有完整故事情节，并根据原著改编的动画片）、电影动画（浓缩了原著的故事，以电影的方式展现出来的动画）、真人版电视剧、真人版电影等等。而支持这一产业的根本是它有巨大的观众群。

由此反观中国的动漫，如何在困境中谋求新的出路，继而振兴整个行业的发展，始终困扰着国人。在中国动漫的发展之路上，一直以来都不乏探索的先锋。但是这些希冀振兴中国动漫的创作人似乎并没有真正思考过究竟什么是适合中国国情的动漫？事实已经证明，仿效国外的制作模式来展现中国的动画片水平，并不适合中国的国情。那究竟怎样的作品才能打动人心呢？一位导演曾说过，要想你的作品能够打动人心，那么首先就要打动你自己。一直以来，对于受众情感的漠视与忽略，也许正是中国动画难以走出尴尬境地的症结所在。以革命战争题材的动画为例，在国内外都不乏以此为主题的动画作品。但相形之下，中国的此类动画，似乎说教的成分更浓。而宫崎俊广为流传的早期作品《萤火虫之墓》，同样是一部与战争有关的动画，但故事的着眼点并非战争，而是通过战争来探讨人性，这与说教式的动画有了很大的不同。《萤火虫之墓》并没有流于战争的外表，述说那些时事造就的英雄，而是将战争还原到它的根本——人性之中。因此，时至今日宫崎俊的这件早期作品仍然能够感动每一位它的观众。

在中国的动漫领域，另一个备受争议的问题便是漫画的商业性。正如姚非拉所说，“目前有话语权的群体，对商业漫画有很深的成见。……日本漫画是一个完整的体系，是个金字塔，大量泛滥的是商业化生产的产品，可在塔尖上有最棒的艺术漫画。没有塔座就没有塔尖，没有商业高度怎么会有艺术高度？”日本

动漫的多样化，给出的是一个多元选择的未来，早已超越了单纯的视觉艺术。然而中国的话语权群体并不能理解这种文化意识形态所带来的全球消费意识，依然坚守在自建的象牙塔之中。乃至影响颇大的《雪椰》的作者画至第八卷时，就停笔不画了。早期，国内很多漫画作者大都是在没有任何保证的环境下进行创作，因此坚持不了几年就会自我怀疑，意志动摇。目前，中国90年代的那一批漫画作者，已经有绝大多数人离开了这个创作群体。

上世纪90年代后，国内各地逐渐开始出现以自发形式成立的动漫社。这些因动漫而聚集在一起的人，以他们对动漫的热忱推动着中国动漫的发展。从最初的动漫社团集会到今天各类大型的动漫活动，中国的动漫在前进的同时也面临着诸多困难。就此类动漫活动展出、演示的内容而言，不论是动漫展中的活动，还是外围的活动，仍以国外的动漫、游戏为主；就此类动漫活动成长的历程而言，也经历了从民间自发到政府参与的过程。许多动漫展、动漫博览会在形成初期，仅是动漫社团之间的一些小型聚会而已。然而，随着中国动漫的发展，动漫在文化、经济等方面的优势日益凸现，政府也开始逐渐参与到这一领域中来。近几年来，在全国各地兴建的动漫基地就是一个很好的例证。

时至今日，动漫已经成为了一种大众文化，它已不再是儿童的专利、说教的工具。当动漫沿着这样的道路发展时，只有认清动漫的艺术特质、认清受众对此种文化产品的消费诉求、破除固有的观念，才能在中国动漫产业化的道路上，撑起一片属于自己的天空。