

■关注

技术上去了、画面精美了、产值增加了，国产动画电影还缺什么——

动画美学建设应该提上日程

□本报记者 徐健

近年来，我国动漫产业规模日益壮大，创作数量不断增多。仅就产值数据而言，根据日前由北京电影学院和社科文献出版社发布的《动漫蓝皮书：中国动漫产业发展报告(2013)》显示，从“十五”期末不足100亿元，到2010年达470.84亿元，年均增长率超过30%，2011年达到621.72亿元，较上一年度增长率超过了32%。尽管2012年的动漫产业发展速度有所减缓，总产值还是达到了759.94亿元。在这样巨大的产值中，国产动画电影的创作、发展势头迅猛，不仅涌现了一批有影响力的原创作品，而且聚集了一批有影响力的制作团队、制作机构，但与此同时，我们也时常会听到，诸如品牌缺失、形象缺位、人才不足、风格暧昧等对于国产动画电影的各种批评声音。“中国动画电影到了一个新的临界点，或者是升级换代的一个新的、变化的临界点上。”中国电影艺术研究中心副主任饶曙光表示。如何顺利越过临界点的门槛，真正实现创作质量质的飞跃。2013浙江青年电影节期间，由浙江工业大学艺术学院、浙江大学人文学院等单位联合主办的“聚焦浙江动画电影”全国专题研讨会在杭州举行，来自业内制作、科研机构的数十位专家学者结合浙江动画电影创作的实际问题，集体为国产动画电影把脉。

动画美学建设应该提上日程

研讨会期间，浙江的5家动画制作企业、机构分别介绍了各自代表作品的艺术理念、市场定位，其中，精美的画面、一流的技术、3D的视觉效果都令人目不暇接。然而，这在北京电影学院教授曹小卉看来，虽然制作技术提高了，但我们的观念还是有所滞后的。我们都在强调怎么去讲一个好故事，可对这个故事怎么讲好并不清楚。好故事的背后应该既要有精神追求，有情感、有情怀，还要有生活。美术家尤劲东认为，国产动画对生活细节的索取有所欠缺。“这里的生活细节不仅是说一个炸弹爆炸了，然后一切东西都飞了起来，这谁都能想到。真正的生活细节是根植于生活的观察和找出来的源头。”尤劲东说，“宫崎骏的动画之所以让很多观众感动，就是因为他把生活细节的索取，把对生活的观察、理解、追求，全都体现在了动画创作中，而这一点恰恰是我们忽视的。”

《昆塔：盒子总动员》《秦时明月》等浙派作品让我们看到了高技术对动画电影的推动作用。那么技术之后，动画电影向更深度发展的动力是什么？曹小卉认为，动画美学建设应该提上日程。动画跟电影一样，它的诞生源于观众对于奇观的诉求。时下，中国的动画电影不乏奇观的创造，意境、格调的营造，其中也传达了文化气息和文化气度，但是在用动画阐述我们自己的文化理念和文化精神上还要进一步探索，在民族化的基础上我们更应该提出现代化、全球化。

用电影思维制作动画电影

现在很多从事动画电影创作的机构都是由动画系列剧起步，一步一步转化而来的。他们大都希望在电影中复制电视成功的模式，以最快捷的方式实现市场利润的最大化，比如“喜羊羊系列”。对此，中国电影艺术研究中心研究员皇甫宜川认为，动画产业从根本上来说是内容产业，为什么我们今天看动画电影的时候，会觉得它

是在拍一部动画的电视剧，就是因为没有用电影思维、电影手法、电影的叙事方式来制作动画电影。“我们呈现一个事件，用一种很简单的方式把这个事件讲好了，把最简单的、民族当中最优秀的人处事的东西表达出来，这是我们动画电影叙事特别需要的东西。可是现在的很多创作恰恰相反。”皇甫宜川说，“现在一些动画电影往往走极端，把人为处事中一些更聪明、更复杂的东西放在故事中，完全忽略了动画电影与真人电影相区别的地方。”上海电影制片厂副厂长郑虎认为，目前国产动画电影的受众主要还是儿童，因此创作上一定要站在孩子的角度，做一些跟他们平视的、关怀的、抚慰的内容表达，可以尝试英雄类、伙伴类、快乐类等不同的细分方式，增加电影的观赏性。

除了创作思维问题，北京师范大学教授周星认为，一些情节弱智的动画电影取得的成功会带动其他创作者的模仿追随，进而影响整个动画电影创作质量的提升。动画电影需要有一个文化的飞跃，这其中既需要兼顾市场，又要兼顾文化内涵、人才培养，既需要兼顾地域特点，也要兼顾创作者自身的实际水平、实力高低。

重提中国动画学派并非提倡重走老路

时下国内动漫企业数量庞大，尤其是在江浙地区，更是聚集了众多实力不俗的企业，但在郑虎看来，相当一批的动漫企业，大概几千家动漫企业里面的90%，其生存状况相对堪忧。这里面品牌的提升和品牌的树立就显得至关重要。上海美术电影制片厂之所以在今天仍然受到观众喜爱，值得分享的就是品牌。50多年的发展历史，总共生产了300多部片子，几万分钟的片目资源，量的积累到了一定的阶段，必然会形成一种性格和一种风格。而这种性格恰恰是具有差异化的。郑虎认为，这种差异化就是中国动画学派，其内涵体现在三个方面：第一选题选材，大部分都是中国元素、中国故事、中国造型，比如《大闹天宫》《哪吒闹海》《马兰花》，都是来自于中国的名著、典故或者民间传说等等。第二多片种，这个多片种恰恰是一种带有国粹般的东西，比如水墨、剪纸、木偶、折纸等等，它不是简单的跟着哪个样式、跟着从众心理走，而是带有自身的艺术追求。第三有代表作和代表人物。

武汉理工大学教授朱明健认为，现在艺术、技术、资金都没有问题，关键是我们不能再回去重走绘画的老路。动画电影也是世界性语言，中国能做的动画从骨子里面就是中国人造的，关键是我们怎么找到与世界对话的方式。他认为，过去的动画人并不是刻意地围绕中国动画学派去做一些实际的工作，他们只是尝试了一下水墨、木偶等各种东西以后，被后人誉为是中国动画学派，我们不能因为这个就去倡导走老路，然后再做一个新的中国学派。饶曙光认为，动画电影如何体现中国美学精神和中国文化精神，这是一个基础性、根本性、方向性的问题。好莱坞非常羡慕我们的文化传统和文化资源，特别希望能够借助于中国的这些故事、文化资源来发展他的动画电影，像《花木兰》《功夫熊猫》等，这让中国动画人一直很纠结。他认为，我们的传统文化资源需要找到一个如何使其进行现代化转换的途径，如何用我们高科技的手段让更多的年轻人喜欢和接受国产动画，这是需要未来的从业者深深思考的问题。