



Animation between Culture and Industry 在文化与产业中的动漫

周宗凯 Zhou Zongkai

刘娜（以下简称“刘”）：我国的动漫也曾有过辉煌时期，从20世纪初万氏兄弟的《铁扇公主》，到后来的《哪吒闹海》、《大闹天宫》、《九色鹿》等等。当我们现在回过头去再看这些作品，仍然觉得它们堪称经典。您认为这些中国早期的动漫作品成功的原因何在？

周宗凯（四川美术学院影视动画学院副院长，以下简称“周”）：之所以说它们是经典之作，是因为在当时的背景下，动画并没有作为产业的一部分来思考。这些作品倾尽了大量的人力、物力，显然就能出精品。但在我看来，这是一种悲哀。其悲哀不在于我们失去了过去的辉煌，而在于我们从来没有真正去研究过动画的属性。在西方早就提出过艺术要回归生活，但在我国的动漫中还没有深层次地思考过这一问题。在当代，艺术家的概念已经从传统的艺术创作变成了一种生活方式。这种转变是文化从神殿回到现实

的一个过程。而在中国的文化建构中，始终有一种“经典性”情结，以至于我们要倾全国之力在某个局部的点上，来做出赶超国际水平的作品。但我们的整体水平始终与国际有差距，就产业而言，我们还处于起步阶段。因此当我国的动漫遭遇日本动漫的冲击时，仍旧显得不堪一击。其根本原因在于，我们的文化观念与整个文化的发展趋势不同步的，我们落后就落后在文化观念上。

刘：80年代后期，日本和欧美的动漫开始进入我国，一些动漫形象也开始逐渐占据中国观众的视线，如米老鼠、唐老鸭、机器猫、加菲猫等等。在许多年轻的漫画作者的作品中也多少透露出日本以及欧美动漫的痕迹。在您看来，这些外来的动漫对中国动漫的发展产生了哪些影响？

周：肯定有影响。虽然很多人都在抨击，说我们的动漫中带有日本和欧美动漫的痕迹，但我认为这很正常。因为这些国家的动

漫已经发展得很成熟了，我国的动漫在成长的过程中，肯定要经历一个学习的过程，但他们的文化观念是最值得我们学习和借鉴的。

刘：在一部分中国人的眼中，动漫是小孩子的专利。而在我们的邻国日本，从幼儿直到四五十岁的成年人都有漫画的读者。漫画作品涉及的范围从科学、政治、经济、奇闻逸事、幽默玩笑到文学作品等等，可谓是无所不包。您认为受众的局限性对中国动漫的发展有哪些影响？

周：这是一种文化观念上的冲突。日本人在文化高速发展的今天，消解文化了的生成，是在用一种快餐的方式消化吸收文化的营养。而中国的文化经典情结，使我们放不开。如果总是将动漫看作小孩的专利，要推动动漫的发展，肯定会很困难。但在中国，这种观念已经在改变。

刘：动漫最大的利润点并非动漫作品本

身，而是与之相关的衍生产品，如服装、玩具、图书、游戏等等。这也就是我们在提到动漫时最常提及的“动漫产业”。比如我们经常可以看到史努比的形象出现在生活中最常见的物品上；而米老鼠也因众多的衍生产品，以及在世界各地开办的主题公园而闻名遐迩。而在动漫形成产业化的过程中，动漫形象的原创性和经典性直接影响着这个产业的发展。您认为中国动漫在形成产业链的过程中面临哪些困难？

周：我觉得动漫产业的发展并不取决于动漫形象的经典性，经典只是一种终端结果。在一些人看来，动漫就等于商业文化，也常就这一点来批评动漫。但事实上，商业与文化并不冲突，动漫的本身是作为一种传媒载体而存在的。国外的动漫产业之所以能够被带动起来，是因为这个动漫形象在传媒手段上拥有了话语权，并构成了对其他产品的促销力，即衍生能量。而中国在制作动漫时，往往首先考虑的是动漫形象的经典性，而忽略了传媒的操作性和辐射力。经典性是由多个要素构成的，关键是传媒战略与形式是否经典，是否具有衍生能力。如果其本身就没有衍生能力，谈什么动漫衍生产品。没有衍生产品，当然就会失去衍生体系创造的价值。

刘：《麻辣小冤家》是重庆视美动画制作的一部本土味很浓的原创卡通喜剧，剧中人物也都是重庆人耳熟能详的本土明星。但有人认为原创动漫应该放眼全国甚至世界，本土风俗动画的市场只着眼于西南地区，太过局限。对此，您如何看待？

周：本土和世界其实并没有冲突。那些在世界上具有影响力的作品，故事的创意肯定也是来源于生活，因此立足本土是具有现实意义的。

刘：目前，在全国以及重庆的不少地区都建有动漫产业基地，比如大连的“动漫走廊”、深圳的“动漫产业基地”、南京的“动漫产业园”、成都的“网络动漫游戏基地”，

以及我市沙区、南岸和北部新区的动漫基地。您觉得，视美动画基地与它们相比，具有哪些优势？

周：视美动画基地采取的是“产、学、研”相结合的模式，这就使我们拥有了强大的学科支撑以及大量的后备人才，而人才危机正是目前很多动漫基地面临的很棘手的一个问题。

刘：传统的高校教育模式主要侧重理论知识，造成大学生毕业后不能胜任社会工作，也就有了“毕业就等于失业”这种说法。目前，影视动漫基地采取的这种“产、学、研”结合的教学模式，在动漫人才的培养过程中，具有哪些优势呢？取得了哪些成果？

周：这种模式的推出是对传统的教学模式的一次变革，在实施的过程中阻力是非常大的。教育应该行使一种什么样的职能？在我个人看来，教育就是对学生社会能力、技术能力等综合素质的培养，而其中最根本的一点就是生存能力的培养。视美动画基地在“产、学、研”相结合的教学模式之下，将行业要求作为学生的基本要求，旨在提升学生的实践能力和生存能力，拉动精英教育。

刘：现在很多从事绘画的艺术家，在图式的选择上呈现出一种卡通化的倾向。您如何看待动漫图式在绘画中的运用？

周：说明传统的绘画观念已经被消解。艺术作为社会文化的一部分，真正和社会相融。一切被受众接受的图像语言方式都可能为绘画所用。

刘：现在有很多动漫界的大师级人物，不仅在商业上获得了成功，也在艺术领域获得了承认。例如日本的宫崎骏、奈良美智、村上隆，他们的作品都成功地将艺术与商业融合在了一起。又如我国台湾的动画画家几米也受邀参加了10月份的上海双年展。那在视美动画基地的教学与实践过程中，会不会担心将学生引向一条太过商业

化的道路？在具体的操作过程中又如何来处理市场与学术之间的关系呢？

周：很多运行型学科的学术内核本身都涉及商业和艺术的关系问题，其专业就是体现在成功地用艺术的方式实现某种商业目的。美国的许多动画大片导演和画家都是大艺术家，但许多大片实际都是商业片。“商业的艺术化”及“商业艺术”、“艺术的商业化”本身就是一个学术性很强的研究内容。其实，商业和艺术并不相悖，但我们对于商业和艺术的界定，成为了文化推动的重大障碍。而在教学中推行这种“产、学、研”相结合的教学模式，难度还是非常大的。因为它有别于我们过去的思维方式，但我个人认为这是教学发展的总体趋势。

刘：精彩的创意是动漫产业发展过程中的关键，您也曾经出版过一本《图形创意》，那么您认为创意是可以学习的吗？如果可以，那通过哪些渠道来激发创意呢？

周：这个问题是我心中之痛。“图形创意”这门课程自开设以来，在实行的过程中经历了很多艰辛和探索。很多人认为创意是天生的、不可学的，而我认为虽然创意是可遇而不可求的，但创意的思考理路是有规律可循的。

刘：目前，盗版成为了动漫发展过程中的一个比较棘手的问题，您们采取了哪些措施来保护影视动漫作品的知识产权呢？

周：保护知识产权很重要，但侵权往往成为人们失败的借口。中国政府现在正在加强知识产权的保护，盗版问题应该比以前好了很多。但很多事情没能推动，不仅仅是因为侵权，而在于我们没有从产业的角度去运作、去思考。试想连产业都没有，又有什么产权可言呢？

1-2、四川美术学院影视动画学院插画作品
3、四川美术学院影视动画学院三维动画作品