

殷商文化与河南省 动漫产业的创新发展

Shang dynasty culture and the innovation
development of the cartoon industry in He'nan province

□ 王铮

(安阳师范学院 美术学院, 河南 安阳 455000)

[摘要]随着经济文化的繁荣,河南省动漫产业发展迅速,但创新等方面仍显不足。将殷商文化元素融入动漫产业对于动漫创新及地方文化传播有重要意义。可考虑在剧本创作、造型设计、衍生品开发与营销等方面将殷商文化与河南省动漫产业相结合,以殷商文化推动动漫产业可持续发展,同时也使殷商文化通过动漫产品得以广泛传播。

[关键词]殷商文化;动漫产业;可持续发展

[中图分类号]J954 **[文献标志码]**A

[文章编号]1009-3729(2011)04-0006-04

河南省有着悠久的历史与文化,将地域文化特色与动漫产业发展相结合具有得天独厚的条件。安阳以殷墟甲骨文、青铜器为代表的殷商文化已成为世界文化遗产中的瑰宝。本文拟通过研究殷商文化和河南省动漫产业发展现状,发掘殷商文化的优势及蕴藏其中的巨大经济价值和社会价值,探索动漫产业发展与河南特色地域文化可持续发展的关联性,提出殷商文化与河南省动漫产业发展结合的具体措施,并以具体案例说明动漫造型设计中殷商文化的应用,以期对促进河南省动漫产业的创新发展有一定的积极作用。

一、河南动漫产业的发展状况及与殷商文化结合的意义

动漫产业是极具发展前景的新兴产业,随

着河南经济文化的繁荣,动漫产业得到了迅猛发展。2006年4月,国务院办公厅转发了十部委《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》,提出从建立机制和强化政策入手,力争在5~10年内使我国动漫产业创作开发和生产能力跻身世界动漫大国和强国行列。2010年河南省动漫产业工作座谈会提出了河南省动漫产业加快发展的实施计划,不仅要在对河南省动漫产业发展情况进行调查研究、摸清底数的基础上,制定具有前瞻性、指导性、可操作性的河南省动漫产业发展的《规划》和扶持《意见》,还要积极推进国家动漫产业发展基地(河南基地)、中国郑州信息创意产业园建设,并且要在动漫教育领域加大创新人才培养力度。河南省动漫产业链条已经基本形成,《快乐星球》《独角乐园》等动漫作品得到了省内外观众的认可和好评;涌现了许多以河南历

史文化为题材的动漫作品,创新能力大大提高。如由河南省动漫企业创作的动画系列片《少林海宝》在央视播出后,收视率高居央视少儿节目榜首;《公路Q车吧》《少年司马光》等相继登陆央视,甚至在海外播出。目前,河南省共有与动漫游戏相关的企事业单位120多家,从业人员已达5000多名,整体实力和影响力不断提升,打造出了小樱桃、独脚乐园等动漫品牌,在政府的扶持下建立了动漫产业园区、文化产业示范基地以及数字媒体技术产业化基地,为河南省动漫产业发展奠定了良好的基础。然而,河南省动漫产业的发展也存在一些不足:以地域文化特色为重点的题材创作作品较为单一,动漫剧本的创新程度不够;动漫产业链条打造不力,文化推广与动漫产业结合不够;对殷商文化等河南历史文化的宣传交流体制不够完善;在动漫创作及衍生品开发方面有待加强。

动漫在创作主题和创作形式上与文化息息相关,用自己特有的语言与方式进行文化传播已成为地域文化发展的一种重要方式。动漫作为独特的文化传播形式,有着广泛且固定的受众群体。动漫产业借助现代传播技术和产业运作方式可推动地域文化更好更快地传播,而地域文化可为动漫产业的发展提供内力支撑。历史悠久的殷商文化该如何融入河南省动漫作品创作中并实现河南省动漫产业的良性发展,已成为摆在我们面前的一个重要课题。

二、殷商文化在河南省动漫创作及产业开发、营销中的应用设想

1. 殷商故事剧本创作

成功的动漫作品必先有一个好的故事题材,即好的剧本。殷商时期有独立发展的文字体系,有熟练的铸铜技术,有完备而有效率的军事体系和政治组织,文化艺术繁荣,有丰富的历史故事和神话传说,这些都为河南省动漫产业的发展提供了丰富的创作源泉——商朝的名君有:勤政爱民、励精图治的第4位君王太甲,发扬祖制、以德治商的第5位君王沃丁,被孟子称为“贤圣之君”的第13位君王祖乙等;商朝的名臣有:高宗武丁时2位贤臣甘盘和傅说,与伊尹并为商汤左、右

相,辅佐商汤完成大业的仲虺等;商朝的战争事件有:约公元前13世纪的商武丁攻击之战,约公元前14世纪的商阳甲西征之战等;商朝的历史故事有盘庚迁殷、源于商纣王的“土崩瓦解”、“酒池肉林”、伯夷叔齐礼让为国、“文曲星君”比干等传说。在动漫剧本创作中,可以根据搜集到的殷商时期的民间传说等文史资料,采取文献解读分析法进行筛选和比对,以确定故事主题和题材,对故事进行加工创作,改编成引人入胜的动漫剧本。

2. 殷商文化在动漫作品造型设计中的应用

动漫作品创作中,包括动漫角色造型与服饰设计、动漫场景及道具设计等在内的造型设计,对于整个动漫作品起着至关重要的作用。动漫作品创作,首先要确定整部作品所采用的美术风格(写实、漫画、装饰等)与绘画形式(水粉、水彩、国画、电脑绘制、油画等),这些因素的确定均取决于动漫整体艺术风格的定位;其次要设计出所有角色的造型,并设定场景、场景与角色比例的关系,角色服饰及色彩、道具;最后确定背景风格和绘制方法。设计中要做到每一个细节都明确而富有创意。殷商时期手工业迅猛发展,在甲骨文、乐器、雕塑、青铜器、服饰等方面都很有特色,这些均可以创造性地表现在动漫作品的造型设计中。

(1) 在动漫角色造型与服饰设计方面。商代的服装形式主要采用上衣下裳制,一般以小袖为多,衣服的长度大多在膝盖上下,不分尊卑,全部都制成上下两截;奴隶主贵族都着锦绣之衣,平民、奴隶则穿粗糙的麻布。所以,在动漫造型的服饰设计上不但要有殷商时期的服饰特色,还应注意体现出当时生产力发展的水平。

(2) 在动漫场景及道具设计方面。殷商时期的青铜器在工艺造型设计、装饰及青铜铸造等方面水平已很高。鼎是青铜器中最尊贵的器物,在商代是政权的象征。商代的鼎有方圆大小等不同形制,大多庄重威严、装饰华美,具有非凡的气势,商代后期王室所铸的祭器司母戊方鼎是其代表作。动漫作品在道具设计方面可借鉴青铜器的装饰纹样。青铜器的装饰纹样有动物纹、几何纹等,其中商代多流行饕餮纹。饕餮纹以鼻为中心左右对称,有双眼、双耳、双角,兽头又常由

两个侧面的龙形纹样构成,结构颇为巧妙。饕餮是古代传说中贪食的凶兽,在青铜器上出现可能有其特殊的含义。在动漫道具设计中,要依据装饰纹样的特点设计场景中的各样道具,使动漫作品更加真实,体现出殷商时代的装饰风格。

《妇好与武丁》是笔者辅导学生创作的以殷商文化为题材的动画短片。短片把殷商时期女政治家妇好的传奇故事搬上动漫舞台,用二维手绘的制作手法、独特的人物视角、史诗般的叙事再现了妇好传奇的一生。片中最具特点的是以殷商文化为主题的造型设计(见图1)。人物造型是在忠实于历史资料的基础上进行加工创作的,人物的衣着和武器设计更富有传奇色彩,角色线条以简单为主,多注重表情设计,突出人物性格。如主角妇好,面部清秀,在设计中只体现其面部轮廓、以长发掩面,以体现其作为王后的温和和贤惠;服饰有新婚时的红袍、平日的粉色衣裙和出征时的战袍。对妇好神情设计较多,如出嫁梳妆时的羞涩、为武丁整理衣装时的幸福、为武丁辅佐朝政时的坚定、为武丁征战沙场时的英勇,这些设计不仅可体现出人物性格,还能带动全片的情节发展。在场景及道具设计方面,有妇好与武丁新婚室内景、妇好征战沙场、宫殿外景和朝堂内几个主要场景。妇好与武丁新婚时的室内景以红色为主要色调,当红色布幔拉开,武丁和妇好并坐在宫廷之内,预示着故事的开始。妇好征战沙场用了几个场景的切换,城墙的剪影后士兵的列队出征,山丘战场上旗帜飞扬、硝烟四起,妇好胜利归朝,城墙下侯旨等。外景

的设计别具特色——在黄昏的金黄色背景下以简单的黑色剪影来体现建筑的宏伟,不仅在建筑上力求真实,更在物件如商朝玉璧、灯塔、兵器、饕餮纹等细节上刻画精致,体现了历史风韵,更为推动全片情节的发展做了必要的铺垫。

3. 殷商文化在动漫产业开发和营销中的应用

资料显示,我国动漫产业于1990年代初起步,在未来5~10年的时间内,我国的动漫产业至少具有1000亿元的巨大发展空间。当今,动漫产业已成为知识经济时代的重要产业,并逐步从漫画和动画发展到出版物、衍生产品、文娱活动等,蕴藏着巨大的商机。

目前,河南省以殷商文化为主题的动漫衍生品还没有得到充分开发,相关产品的营销和推广也没有引起广泛的关注。以殷商文化为主题的动漫产业链应该有相关动漫游戏、动漫书籍、动漫玩具、动漫日用品、殷商文化主题公园等。河南省要将动漫产业发展与殷商文化相结合,应从以下几方面来探索。

(1) 设计角色卡通。以殷商文化为代表的安阳市可以设计标志性城市动漫形象,类似于世博会的吉祥物海宝和上海地铁形象的代表畅畅等。动漫形象可促进旅游业发展,其衍生品还能带动小商品的开发和营销,进一步开拓市场。

(2) 设计动画宣传片。把殷商文化提炼成动画剧本,以三维动画或二维动画的形式介绍殷商文化或殷商题材的历史故事,这样不仅可以放入殷墟博物院做动画演示,还可以作为电视宣传片播出,以得到更多的关注。

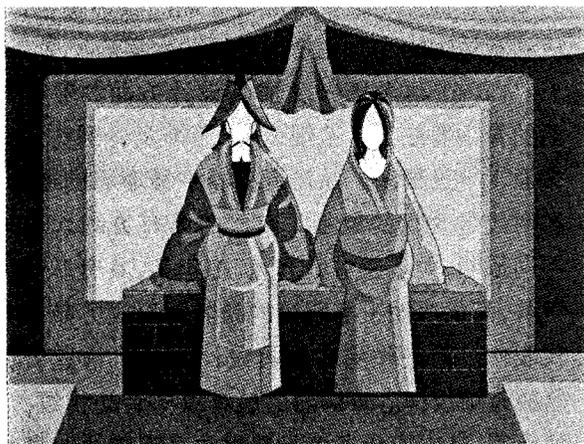


图1 《妇好和武丁》的角色造型及场景设计

(3) 开发相关游戏业和举办相关主题活动。可以把殷商小故事创作成闯关游戏,进行游戏行业的开发和探索,使之拥有更多的商业价值,如COSPLAY等相关的殷商动漫主题活动可以增加各个年龄段人群对殷商文化的关注和了解,丰富市民生活。

相信动漫产业与地域文化的结合会给河南省的经济文化发展带来新的契机。

推动河南省动漫产业发展,还应与市场紧密结合,从游戏软件开发到动漫衍生品的设计和销售,设计者都应当了解市场行情、把握市场脉搏、研究消费者心理,让设计与实用性相结合,把设计好的动漫作品转化为商品进行生产和销售,打造殷商文化品牌。

现代市场需要民族文化与时代意识共存于一体的原创动漫,发展这种具有地域文化元素的动漫产业需要将河南省传统文化与动漫设计无缝对接。只有以殷商民族文化为要素、立足弘扬传统文化、密切关注市场动向、勇于探索创新、切实提升动漫创作水平、不断满足广大群众日益增长的文化需求,形成“漫画—动画—衍生产品—消费者”的有效产业链,才能创造出诸如《喜羊羊与灰太狼》这样畅销全国的经典之作,从而带动河南省动漫产业的发展与繁荣。

三、结语

河南省在动漫产业的发展中具备文化优势、成本优势、人才优势和区域优势,在将殷商文化

与动漫产业发展相结合方面具有得天独厚的条件。我们要把握这种文化优势,充分认识到其中蕴藏的巨大经济价值和社会价值,把殷商文化与河南省动漫创作成功结合,以殷商文化推动河南省动漫产业的可持续发展,同时也使殷商文化通过动漫产品得以广泛传播。

【参 考 文 献】

- [1] 蒲松年,陈少丰,张同霞.中国美术史教程[M].西安:陕西人民美术出版社,2006:15-17.
- [2] 卢斌,郑玉明,牛兴侦.中国动漫产业发展报告(2011)[M].北京:社会科学文献出版社,2011:1-2.
- [3] 王冀中.动画产业经营与管理[M].北京:中国传媒大学出版社,2007:17-19.
- [4] 张昭阳.民间文化的动漫角色创意与产业开发[J].美与时代(上半月),2009(11):110.
- [5] 张海源,曹颖.我国民族化动漫品牌的创建和传播[J].江汉大学学报:人文社会科学版,2008(6):97.
- [6] 魏华.朱仙镇木版年画动漫化发展可行性研究[J].郑州轻工业学院学报:社会科学版,2011(2):11.
- [7] 方建军.中原地区商周乐器文化因素分析[J].西安音乐学院学报,2005(4):18.

【基金项目】2011年度河南省政府决策研究招标课题(2011B015)

【作者简介】王铮(1985—),女,河南省开封市人,安阳师范学院助教,硕士,主要研究方向:影视动画艺术。