

# 动漫对于中国连环画未来发展的影响研究

**[摘要]** 连环画与动漫作为姊妹艺术,相互间存在着借鉴、传承的共同发展关系,提取动漫有价值的元素,将其运用到连环画的发展中来,将会找到中国连环画艺术复兴的钥匙。在西方文化的冲击下,中国的连环画和动漫,不仅要随时代的发展而变化,还要努力研究、发掘中国传统文化,力求创造出更加富有中国特色的连环画艺术品。

**[关键词]** 动漫 中国连环画 影响

连环画与动漫作为姊妹艺术,存在着千丝万缕的联系。如今中国动漫的发展正如火如荼,而连环画的辉煌已经是昨天的往事。那么,动漫的大发展是否可以给连环画提供一些有益的借鉴?二者的结合是否会为连环画创造新的发展契机?迄今为止,对于这一问题学界尚未发现系统的理论研究。以下将从二者的概念入手,分析其异同,展望动漫积极影响下连环画未来的发展。

## 1 连环画和动漫的概念

连环画是用多幅画面连续叙述一个故事或事件发展过程的绘画形式。兴起于20世纪初叶的上海,根据文学作品、故事,或取材于现实生活,编成简明的文字脚本,再绘制小型画幅而成。因主要读者为少年儿童,民间俗称“小人书”。中国古代故事壁画、故事画卷及小说戏曲中的“全相”等,也具有连环画的性质。

动漫狭义上专指动画片和漫画。目前的动漫,在广义上,已经成为强调视觉冲击的“新漫画”的代名词,延伸为一种表达方式,可以与电脑结合成Flash、CG、网络游戏;可以穿插在文学作品中做插图甚至渗入语言文字,比如表达羞愧、惊讶的一个字“汗”就是来源于漫画中常见的“汗滴滑下额角”的程式……漫画最早是由鲁迅“引进”,丰子恺发扬光大。漫画分为单幅、四格和连载等,分别承载讽刺、幽默和叙事功能。相比之下,我国单幅漫画相对“发达”,经常体现出“讽刺与幽默”,代表人物丁聪、华君武等。我们的连载漫画,只有一种,即连环画。

从概念分析可以看出,漫画既属于连环画的一种,也属于动漫的一类,它是连环画和动漫的交集。在连环画和动漫都面临困境的今天,研究它们之间的关系,势必会促进连环画与动漫未来的良性发展。

## 2 早期连环画与动漫艺术手法的一致性

回首连环画与动漫漫长的发展历程,我们会惊奇的发现解放前一直到20世纪80年代,中国的连环画和动漫在题材的选择、角色的塑造以及表现手法的运用上都以传统文化为基

础,表现出惊人的一致性。

中国连环画有着悠久的历史,古代的一些传世绘画作品中常使用一些连续的绘画形式,显示出连环画的萌芽状态。我国最早、最有代表性的连环画当属长沙马王堆一号汉墓漆棺上的《土伯吃蛇》和《羊骑鹤》。在明、清、民国时期演变、发展,日臻成熟,并取得了巨大成就。例如黑龙江美术出版社再版的明代木刻《忠义水滸全传图》、清代木刻《三国志演义全图》、民国时期陈丹旭的《封神传》和《岳传》等,构图严谨,刻绘精细,是精品佳作。在解放前的上海,连环画空前兴旺,产生了如赵宏本、钱笑呆、张乐平、叶浅予等优秀连环画家,解放后连环画创作出现了前所未有的繁荣景象,其间名家名作精彩纷呈,争奇斗妍,如贺友直先生的《山乡巨变》、刘继卣的《水帘洞》、华三川的《白毛女》等。其中产生了一批经典的连环漫画,如丰子恺的《漫画阿Q正传》;张乐平的《三毛从军记》、《三毛流浪记》;叶浅予的《王先生》和《小陈留京外史》等。大致呈现三种风格,一是线描或水墨等国画手法,其风格朴实,力求形神兼备;二是漫画手法,造型夸张,多有讽喻意味;三是西洋手法,如素描、水粉、油画等,造型、透视准确。

中国动画早在20世纪20年代,就因其独特的风格、熟悉的传统道德、感人的情节故事而受到观众的喜爱,例如《大闹天宫》、《骄傲的将军》、《过猴山》、《小蝌蚪找妈妈》、《神笔马良》、《阿凡提的故事》等等。我国既是最早开发动画片的国家之一,也曾一度是动画大国之一。《大闹天宫》曾经震惊国际动画界。英国《电影与摄影》杂志称它是“最活泼、优美生动,叙述方法简洁、流畅,具有中国独特的艺术风格”。《铁臂阿童木》的导演手冢治虫甚至万分敬仰地说:“是《大闹天宫》将我真正领进了动画的大门。”在艺术手法上,从上世纪20年代万氏兄弟创作出中国第一部动画片,至1956年《骄傲的将军》的拍摄,中国动画片和连环画一样,以传统的国画技法为主。《骄傲的将军》的角色造型借鉴了京剧脸谱与中国绣像人物的

画法,略显形式化,有戏曲艺术动画化之感。随后的《过猴山》、《小蝌蚪找妈妈》等影片中水墨角色造型、场景效果的出现,显出民族的风格。《大闹天宫》的拍摄宣告了中国动画民族化的成熟。动画作为一个舶来品,作为一种表现形式,在这里已基本被创作者理解和驾驭,角色的造型、动作、举手投足之间反映的是追求节奏与韵律感的中国动画造型风格,贴上了鲜明的“中国造”的标签。从20世纪60年代到80年代,中国动画在国际上频频获奖,创作了一部又一部优秀作品,被国际动画界称为“中国学派”。

## 3 连环画与动漫的发展现状

然而,经历了几十年的繁荣之后,20世纪90年代,连环画的创作和出版一落千丈,走向衰落。而动漫市场也被美国、日本的作品占领,本土动漫的发展呈现“民族化”危机。

1985年,中国连环画出版约3000种,8.1亿册,但大多数成了积压品,64开通行本每种发行量由十几万、几十万册骤降到万余册、几千册。许多选题因征订数过低而搁浅,有的订数连最低的开机印数都达不到。1986年全国连环画出版总量下降至1.3亿册,1987年再降至7000万册,1991年下降到了50种,几百万册,即便降价也无法销售。《故事画报》停办,《富春江画报》改刊,连环画编创出版渐趋萎缩。由于连环画的滞销,很多出版社不愿意再出版连环画,连环画创作队伍解体,大量优秀画家分流,连环画走向衰落。

而动漫的发展,由于大量美国、日本动画片的进入,中国动漫收到了猛烈的冲击。20世纪90年代和21世纪初,《怪物史莱克》、《海底总动员》、《千与千寻》、《灌篮高手》等这些动画片牢牢占领中国动画市场,给中国动画界带来了极大恐慌。近年来,我国动画市场急速萎缩,几年才出产一部影院片,国产动画片年产量仅为日本的1%左右。日本现人均拥有国产动画5~8分钟,而我国只有区区0.0012秒。由于我国动漫市场一直被日本、欧美所占据,从事创作的动漫人无论是创意还是画风都深受外来动漫的影响。

#### 4 动漫背景下连环画的未来发展途径

连环画与动漫作为姊妹艺术,存在着千丝万缕的联系,正确的利用动漫的良性影响,从中汲取营养,在保持自身特色的基础上融入时代元素,势必将促进连环画未来的发展。

##### 4.1 开拓新的表现手法和工具

随着东西方文化交流的进一步加深,我国观众的欣赏习惯从以线造型的中国画转向了以面造型的西画形式,更多的观众乐于接受丰富的画面层次所带来的视觉满足。连环画多用传统白描来表现,不能适应现代人尤其是青少年的审美需求。

现代动漫应用了许多易于表现画面的丰富层次和空间感效果的工具,在动漫技法教材的开篇,会有大量的篇幅介绍工具(以日本动漫教材为甚),包括各种笔(蘸水笔、钢笔、鸭嘴笔、马克笔以及各种毛笔等)、墨(制图专用墨水、墨汁、白墨水等)、纸(各种印有印刷标准尺寸的动漫专用纸以及各种绘画用纸)、各种尺规、网点纸和相应的工具(刮刀、美工刀等等)……如此种类繁多,工具使动漫在表现力上得到了极大的丰富。比如很多优秀的动漫作品在网点纸的运用方面十分出色,画面产生多个灰度层次,极大的增强了视觉的丰富度和画面的空间感。

如果不同的连环画题材能尝试用不同的新工具与表现手法,将会使连环画展现新的面貌,充满活力。

##### 4.2 丰富画面构成以及强烈的镜头感

现代动漫采用多个分镜并置于一页的页面构成,这种页面构成与传统连环画的一页一图再配一段文字说明的页面构成相比有哪些优势呢?

首先,一页多镜的页面构成方式可以根据内容的需要改变画框的大小和形状,因而可以产生更为强烈的镜头效果,如人物、道具的局部特写,多场景的切换等。现代动画框变化的自由性,最大化的吸收了现代影视摄影的技巧,增强了画面的叙述性,使故事情节得到更好的表现,作品具有更强的可读性。中国连环画也借鉴了影视摄影的某些表现方法,但因画框规格的限制,不能淋漓尽致。其次,一页多镜的页面构成方式使每一页的信息量增大,现代动漫作品每一页的内容信息量可以达到连环画的几倍。这也是和现代社会生活的高节奏相协调的。

对于连环画来说,增强镜头感和画面的叙述性,运用影视摄影技法突破传统的全景、中景的构图形式以及平视的视角,运用一些局部特写和多角度视角,如大幅度的俯视、仰视等,将是非常重要的。

##### 4.3 适应社会不同阶层的题材需求

现代社会,职业种类增加,社会分工进一

步细化。由于工作、学历和社会经历的不同,社会上自然形成了这样和那样的群体,各个群体都有不同的社会观、价值观和审美情趣。同时由于社会发展的加快,不同年龄的人也会形成不同的群体。

动漫满足了不同社会阶层的需求。以日本动漫为例,针对不同的读者群,相应的产生了少年、少女、儿童和成人动漫等等,再细分则还有政治、爱情、纪实、运动、玄幻等不同的种类来满足社会的不同需要。例如儿童动漫,从儿童的生理、心理以及思维活动的特点出发,具有丰富的想象力,它未必符合成人的思维逻辑,但却与儿童的特殊心态合拍,容易引起共鸣。所以在儿童动漫作品中“米老鼠”、“加菲猫”、“狮子王”等都可以成为主角。以此为基础创作出来的儿童动漫才会被儿童所接受。对于青年人来说,他们浪漫、富有情趣,对于身边发生的事情敏感而有独特的兴趣,现实题材的艺术作品最能引起他们的共鸣和感动。如日本著名动漫作品《东京爱情故事》。针对诸如以上不同的读者要求,现代动漫作品划分了不同的种类,这就是现代动漫能适应时代需要的一个重要原因。

而中国连环画表现手法没有太大发展;内容上则比较单一,仍以古代和外国名著故事为主,现实题材和针对不同读者群的作品很少见。了解读者的需求,改变过去以作者为中心的模式,针对不同的读者群创作相应的作品。这就要求连环画的脚本创作要上一个台阶,创作出大众喜爱的故事。这是中国连环画最薄弱的环节,也是中国连环画改革的重点。

##### 4.4 培养创作群体

日本自从二战以后就十分注重动漫人才的培养。现在,日本有专门的动漫学院,每年各大动漫杂志社还会评选佳作奖、新人奖等等以鼓励和培养新的动漫作者。在日本,动漫作者是一个很大的职业群体。

而我国在建国初期是相当重视连环画的,许多美术院校都设立了连环画专业,培养了一大批著名的连环画作者。但是后来“正规化”了,设立了国、版、油、雕等科系,连环画似乎又被视为“低级”的东西了。许多院校的连环画课程被取消了,人才不再培养了,其结果是使自己的路子越走越窄。这与现代动漫十分注重作者培养的做法有很大的差距。而且现在,书店里见的全都是现代动漫的技法教材,而中国连环画的教材则根本没有。

加强连环画作者的培养,这需要美术界的重视和老一辈连环画艺术家的大力支持。

##### 4.5 积极运用科技和媒体优势

现代科技引起了媒体的发展,传统以纸张为传播介质的媒体在社会生活中的地位受到了影视媒体和最近几年兴起的网络媒体的

冲击,现代动漫紧紧抓住了时代的变化,很快从单纯的纸张书籍形式,发展出了以影视媒介为依托的动漫片,并且随着计算机技术的发展,又开发出了电子、电脑游戏。新媒体的不断扩展,带动了现代动漫的广泛传播,动漫的影响力与日俱增;同时,各个企业投资者也看到了现代动漫的发展潜力,纷纷开发动漫作品的相关产品,如文具、服饰、生活用品等等,以至于形成了今天“动漫书—动漫片—游戏—周边产品”的动漫产业体系。这个体系也从另一个方面促进了现代动漫的发展,从而形成了一个良性循环。

与完善的现代动漫产业体系比较起来,中国连环画在现代科技高速发展的今天,依然仅仅局限在印刷媒体范围内,依然是六十开本或者是什么线装珍藏本,已经远远落后于时代了。充分利用现代传播媒体,必要时可以引入市场机制,将连环画作品动画化、游戏化,扩大每一部连环画作品的影响面,吸引更多的连环画爱好者。

##### 5 结语

综上所述,中国连环画和动漫存在着借鉴、传承的共同发展关系,提取动漫有价值的元素,将其运用到连环画的发展中来,将会找到中国连环画艺术复兴的钥匙。在西方文化的冲击下,中国的连环画和动漫,不仅要随时代的发展而变化,还要努力研究、发掘中国传统文化,力求创造出更加富有中国特色的连环画艺术品。

##### 参考文献

- [1]高原:从现代卡通看中国连环画的出路[J].南京工业职业技术学院学报,2003,(02).
- [2]张潇丹:中国动漫业的现状、问题与对策[J].兰州教育学院学报,2005,(03).
- [3]汪淼,张俊华:我国动画产业的四大发展趋势[J].文艺研究,2005,(10).
- [4]王铁柱,徐颖茜:中国动漫业的现状分析[J].大众科技,2005,(12).
- [5]隋杨洋,毛佳,隋映辉:动漫产业:21世纪最具发展潜力的产业[J].中共青岛市委党校.青岛行政学院学报,2005,(05).
- [6]陈奇佳,宋晖:中国动画发展问题刍议[J].江西师范大学学报(哲学社会科学版),2005,(06).
- [7]王丹:中国动漫:光荣与梦想的交错[J].中国美术馆,2006,(1).
- [8]赵方道,达威:浅谈国产动画片存在的误区[J].剧作者,2007,(2).

##### 作者简介

魏华,郑州轻工业学院艺术设计学院讲师,美术学博士,研究方向:美术理论。