

地域文化与动漫产业互动发展探微

——以昆山动漫剧《粉墨宝贝》为例

渠爱雪 孟召宜¹

(江苏师范大学 地理测绘与城乡规划学院, 江苏 徐州 221116)

【摘要】: 动漫剧《粉墨宝贝》体现出地域文化与动漫产业良性互动、共同发展的特征:(1) 互动方式具有能动响应性。动漫题材选择表现为地域文化影响作用、发展主体能动响应。(2) 互动层面具有多维立体性。动漫的情节内容、角色造型、风格主旨等维度与地域文化物态景观、制度习俗、人文精神等层面立体互动。(3) 互动内容具有点面结合性。动漫运用特色文化着力塑造深入人心的动漫形象,同时巧妙融入其他地方文化元素,通过点面结合,实现地域文化的全景展现。(4) 互动手段具有虚实相生性。通过建构与解构、写实与夸张、真实再现与艺术表达相结合,动漫创意融合现实与未来、真实与想象、地方与全球,实现内容为王。(5) 互动效应具有相得益彰性。地域文化可以有效提升动漫作品内涵、形成特色动漫,而特色动漫又是传承创新地域文化不可或缺的现代方式。

【关键词】: 地域文化 动漫产业 文化产业 《粉墨宝贝》

【中图分类号】 F062.9;K902 **【文献标识码】** A **【文章编号】** 2095-5170(2019)03-0114-09

作为文化产业的后起之秀,动漫产业在全球化中扮演着越来越重要的角色;作为新兴文化,动漫是一种现代文化的表现^[1]。由于我国动漫产品品牌少、创作题材窄、原创能力弱、艺术感染力小,振兴我国动漫产业必须回到延伸产业链的文化原点;但我国动漫作品中,中国元素和传统文化之间过于简单直接,中国文化精神呈现的角度创意不足、力度不强、深度不够^[2]。在文化全球化和文化产业竞争日趋激烈的背景下,彰显文化特色,发展特色动漫,实现地域文化与动漫艺术有机整合,不断推出具有中华文化内涵、深受世界各国人民喜爱的动漫产品,已成为充满时代性的重要课题。因此,开展地域文化与动漫产业互动关系研究,对于实现动漫产业发展中文化价值与经济价值的精巧平衡、全球化背景下的本土化坚守以及文化现代化进程中的传统守望有着较好的理论与现实意义。

一、文献回顾与研究方法

(一) 相关文献回顾

从地域空间看,在国家层面,美、日、法代表三种典型的动漫发展模式。其中,日本动漫表现为专业化、规模化的生产制作,竞争性、扩展性的出版播出策略,多元化、创新性的周边开发^[1];从艺术文化角度看,日本动画注重故事内涵,具有鲜明的艺术特征,突出天皇和菊、刀、樱等日本文化象征性符号,反映了日本社会对天皇制度的信仰、崇武尚勇武士道精神的推崇、集体观念的重视^[2]。而美国动画具有多元文化融合、造型风格易于辨别、形象设计通俗易懂等特点;在形式上,美国动画讲究宏大的场景、细腻

¹**基金项目:** 本文系国家自然科学基金项目“面向‘一带一路’战略的淮海经济区空间组织响应及优化研究”(项目编号:41671122)阶段性成果。

作者简介: 渠爱雪,女,江苏丰县人,江苏师范大学地理测绘与城乡规划学院副教授;孟召宜,男,江苏睢宁人,江苏师范大学地理测绘与城乡规划学院教授。

唯美的情节塑造等^[3];在内容上,动画制作惯用大题材手法,取材包括原创故事、童话、神话、名著、历史故事等。在地域文化层面,固有的生活方式形成的民俗均可用漫画、动画、游戏等形式加以表现^[4]。民族性的、地域性的传统文化以自身的个性风格和特殊内容,从拓展创作空间、丰富创作风格、提高作品内涵等方面对动漫创作起到了关键作用^[5]。由于我国文化地域特征鲜明,受独特的地域文化影响,我国省域动漫表现出鲜明的地域风格^[6]。

从文化内容方面看,全球化时代,文化的识别力与民族精神关系紧密。注重民族精神气质的阐发和弘扬,动漫作品才能具有强大的文化影响力^[7]。研究表明,日本动漫塑造的日本人形象,既反映了日本的价值观与现实,也是对日本民族精神与价值观的艺术再现。在这一过程中,日本动漫承载着日本民族精神与价值观的变迁^[8]。由于价值观念的抽象性等原因,动画作品中加入中国元素容易,运用中国式理念创作较难,打造中国民族动画品牌必须找到中国独特的审美观、价值观、世界观^[9]。同时,传统文化中许多好的元素、符号、工具也可供当代动漫采借,为动漫作品提供丰富的形式供给^[10]。我国动漫产业很早就开始了对传统文化元素的挖掘^[11],以水墨为主的中国传统艺术赋予《大闹天宫》《小蝌蚪找妈妈》等经典动漫以独特魅力^[12]。

地域文化与动漫产业关系研究成果丰硕,但现状研究多从地域文化内容与动漫表现形式、地域人文精神与动漫主题主旨等单一层面展开,且多从地域文化或动漫产业一端静态展开^[13],尚未形成地域文化与动漫产业互动发展的整体动态性研究框架。江苏昆山是昆曲发源地,也是动漫重镇。本文以昆山《粉墨宝贝》为案例,将昆曲和动漫相结合,从协同发展视角揭示动漫作品与地域文化的互动过程,以期促进这一研究的深入。

(二) 本文研究方法

本文主要运用文本分析方法。在深度观摩动漫剧《粉墨宝贝》和《谁不说咱家乡好——昆山篇》等视频基础上,长期关注粉墨宝贝官网(<http://www.fenmobaby.com>)、粉墨宝贝动漫乐园微博(<https://weibo.com/fenmobaby>),对关于昆山粉墨文创发展有限公司、林正德、动漫剧《粉墨宝贝》报道的历史消息进行细致梳理,并持续追踪、补充,以获取全面的知识文本。其次,关注优酷网、乐视视频、搜狐视频、芒果tv等网站该剧的点击量。此外,对政府、媒体相关报道及豆瓣电影(<https://movie.douban.com>)的相关评价等进行关注,以全面了解《粉墨宝贝》的制作过程、制片主体、观众反应。进而通过文本分析,揭示动漫作品与昆山地域文化互动发展的层面、内容及过程。

二、昆山地域文化概况及典型文化景观

(一) 昆山文化形成背景

昆山地处江苏东南,东邻上海,西依苏州,区位条件优越。在地理环境上,昆山属长江三角洲太湖平原,地势平坦,河网密布,湖荡相连。吴淞江、娄江横穿东西,淀山湖、阳澄湖、澄湖、傀儡湖等星罗棋布。由于河湖众多,水乡泽国构成昆山文化的生态基础和地理背景。日常生产中,表现为水田、鱼塘和水上交通的高度利用;日常生活中,表现为小桥、码头、水上市场、临水建筑的普遍存在。因此,昆山文化景观具有鲜明的水的烙印^[1]。

(二) 昆山文化总体概况

春秋时代,在吴越文化熏陶下,昆山人颇具剽悍骁勇的尚武精神。唐宋以后,北人南迁和优越的水热条件,昆山经济发展、文化转向,其地域文化中增添了勤劳务实、冒险进取、工商并重等元素。元明以后,随着长三角工商经济的萌发,尤其是上海的开埠与辐射,昆山文化中的工商意识不断增强。新中国成立后,尤其是改革开放以来,昆山走出以外向带动和发展开放型经济为特色的县域经济之路,形成享誉全国的“昆山模式”。通过汲取台岛文化、海派文化、移民文化、海洋文化,昆山与时俱进、不断创新,形成以“开放、融合、创新、卓越”为内核的昆山精神^[2]。

(三) 昆山典型文化景观

昆山历史悠久,文化形态斑斓,其中昆曲、古镇、大闸蟹是当地最为典型的文化景观。昆曲又名昆剧,已有 600 多年历史,具有工丽典雅、浓郁醇厚等艺术特色,被推崇为“近代百戏之祖”和“中国戏曲的活化石”。据考证,唐代宫廷乐师黄幡绰因战乱流落到昆山正仪(今属巴城)傀儡湖一带,结合南曲与北曲、雅与俗形成“新声”。至元末,昆山千墩(今千灯镇)顾坚“善发南曲之奥,故初有昆山腔之称”。同期昆山人顾(阿)瑛在昆山腔伴奏乐器中加入阮琴,并加以提炼、改造,使昆山腔成为高雅的昆曲^[3]。可见,昆山是昆山腔形成的聚集地。同时,昆曲最早是昆山方言的吟唱。明代魏良甫《南词引正》说昆曲“惟昆山为正声。”可见,昆曲与昆山有着不解之缘。另一方面,作为中国雅文化的象征,昆曲所代表的美学趣味虽呈南方尤其是江南特征,但其文学性、音乐性凝聚了中国广大地区文人的美学追求和艺术创造,其文化身份又不属于一时一地^[4]。作为明清两代影响最大的声腔剧种,昆曲音乐绮丽妩媚、一唱三叹,几百年冠绝梨园,不仅曲调动听,而且亦歌亦舞、柔媚可人。悠悠几百年,昆曲以它特有的艺术形式演绎着历史传奇,传颂着人间佳话,凝聚着文化精髓,传载着千古情义。它独具一格的艺术魅力,传承着中华民族古典文化的神韵风采。作为我国古典表演艺术的经典,2001 年昆曲入选世界首批“人类口述与非物质文化遗产”。

昆山河网密集,独特的江南水网形成发展生境、提供传输通道。周庄、锦溪、千灯等古镇无不四面环水、以水为街、以街为市、因河而成。水乡周庄水绕四方,咫尺往来皆须舟楫。井字型河道上横跨着保存完好的 14 座建于元、明、清各代的古桥。800 多户原住民无不依河筑屋。古镇内部,里巷空间发达,狭窄的里巷以河道为基础,沿垂直于河道方向向居住区内部延伸。狭窄的里巷与两侧高耸的山墙构成独特的建筑空间,形成具有悠久性、乡土性、协调性、典型性的水乡风韵。以水乡古镇为载体,画舫、手摇船、小桥、水巷组成的小桥流水人家成为最具江南特质的文化符号、文化记忆^[5]。

阳澄湖美,巴城蟹肥。由于阳澄湖水清、水草茂、虫食足,盛产的大闸蟹肉质鲜美、黄腴充实。巴城是阳澄湖大闸蟹的主要原产地之一,有“天下第一蟹乡”之称。2015 年,为更好挖掘“蟹文化”“水乡文化”等文脉,弘扬“天下吃蟹第一人——巴解”的敢为天下先的精神和勇气,昆山巴城镇将阳澄湖水上公园更名为“巴解园”。一年一度的巴城蟹文化节在展示昆山蟹文化同时,不断创新蟹文化形式、深化蟹文化内涵。今天,昆曲、奥灶面、阳澄湖大闸蟹已成为昆山的重要名片。

三、昆山动漫产业发展概况及典型动漫作品

(一) 昆山动漫发展概况

昆山连续多年名列全国综合实力百强县榜首。2018 年其 GDP 达到 3875 亿元,人均 GDP 达 3 万多美元。文化产业上,昆山逐步形成广播影视、演艺娱乐、文化旅游、网络文化、文化创意、数字动漫、会展广告、出版印刷等优势产业^[1]。就动漫而言,近年来,依托昆山软件园、浦东软件园昆山分园等,以山猫卡通、玉麒麟、动蛋王国、合谷数码等知名动漫企业为依托,以玩具研发设计和动漫设计为重点,融入特色文化等元素,昆山动漫产业不断做大做强,先后创作出《飞天螃蟹》《粉墨宝贝》等屡获国内外大奖的作品。

(二) 动漫剧《粉墨宝贝》

动漫剧《粉墨宝贝》是昆山粉墨文创发展有限公司出品的原创动漫剧,计划推出 4 部、104 集。2014 年推出第一章(1-6 回),2015 年推出第二章(7-12 回),每回 15 分钟。该片以昆曲源头江南小镇的小朋友学习和生活中的故事为主轴,穿插昆曲的生、旦、净、末、丑各个行当的传统文化精髓,描绘友情、亲情、励志、圆梦的主题。本研究主要是基于《粉墨宝贝》1-12 回,同时结合昆山粉墨文创发展有限公司网站、微博及报纸等相关报道资料。

四、动漫剧《粉墨宝贝》制作营销与昆山文化传承传播的互动层面及过程

地域文化与动漫产业协同共进中,主要基于地域文化的物质景观、制度民俗、人文精神和动漫作品的情节内容、角色造型、表现手法、风格主旨等层面形成互动发展框架。就研究案例而言,《粉墨宝贝》以昆曲为源头素材,以小昆班的组建、排练等构成各个单元环节,串联昆曲、古镇、大闸蟹等元素,展示巴城老街、水乡美景、美食物产等昆山特色文化,描绘昆山独特的精神风尚和生活画卷。同时,昆曲折子戏、昆曲行当、大闸蟹等昆山文化元素为动漫剧《粉墨宝贝》的情节内容、造型设计、背景音乐、背景取景等提供素材与灵感,从而形成文化特色鲜明、竞争优势明显的动漫作品。双方无缝对接,使动漫《粉墨宝贝》与昆山文化实现良性互动和共进双赢(图1)。



图1 地域文化与动漫产业互动层面及其内容

(一)《粉墨宝贝》情节内容与昆曲传承弘扬

1. 动漫情节与“小昆班”

昆曲传承需正规训练与业余培训相互补,如此才能薪火相传、后继有人^[1]。20世纪80年代,昆山一小始有“小昆班”,其后巴城镇的石牌小学、正仪中学及千灯、淀山湖、周市等镇陆续开设“小昆班”^[2]。到2017年,昆山“小昆班”已成立三十周年。作为昆曲故里的特色文化工程,目前昆山各镇都建有“小昆班”。动漫《粉墨宝贝》围绕“小昆班”组建和昆曲学习展开故事情节,片中“小昆班”包老师的原型是江苏省昆剧院的副院长王斌,不少桥段也是源自王斌的学艺经历^[3]。可以说《粉墨宝贝》是对昆山昆曲传承历史的现实反映,而现实存在的“小昆班”和昆曲传承实践也为动漫《粉墨宝贝》创作提供了灵感来源和内容支撑。

2. 动漫内容与昆曲折子戏

动漫剧《粉墨宝贝》以小昆班的组建、排练为主线串联昆曲、古镇、大闸蟹等昆山文化要素,以昆曲经典折子戏的排演推动故事的发展,并通过昆曲知识点的讲解凸显动漫创作支点——昆曲。考虑昆曲委婉缠绵,多以文人化的个人情感为主旨,多从儿女私情处着眼落笔。动漫《粉墨宝贝》在第一、二章选择《西游记·胖姑学舌》《牡丹亭·堆花》《牡丹亭·春香闹学》等适合少年儿童的昆曲折子戏,既经典,又合宜,轻松活泼、不失趣味。昆曲折子戏矛盾冲突尖锐激烈、人物形象鲜活生动、故事情节相对完整、结构安排别出心裁,久演不衰、经典完美,是昆曲的精华^[1]。因而,这些经典折子戏在动漫剧中均依原样保留,尊重原著的唱词、对白,保留了原剧的经典对白和精彩唱段,童声婉影中透出艺术传承的精妙,使现代观众在观赏动漫故事的同时,可欣赏到戏曲精粹,领略到中国昆曲的“兰韵幽香”,感受中国古典雅韵。此时,昆曲折子戏成为动漫《粉墨宝贝》展示昆曲文化、塑造人物性格、展开故事情节的重要依托。同时,这些昆曲精彩片段也使《粉墨宝贝》富有浓郁文化特色。

（二）《粉墨宝贝》角色造型与昆曲表演行当

动画角色形象担负演绎故事情节、推动剧情发展、揭示人物性格和动漫主题的重要职责。今天,创造出全球化的、具有无限商业价值的角色形象更是动画电影、动画片占领国际市场的关键因素。《功夫熊猫》《机器人总动员》《萤火虫之墓》等成功案例证明,一个好的动画人物,能够跨越时空,被不同文化背景、不同年龄层次的观众接受^[2]。因此,性格鲜明的动漫角色与独具特色的动漫造型是动漫剧的核心。动漫《粉墨宝贝》中运用写实和拟人两种艺术风格,分别塑造了惟妙惟肖的昆曲五大行当和大闸蟹等妙趣横生的动物角色造型,将昆山最具代表性的昆曲文化和蟹文化融汇其中,创意展现。

1. 人物造型与昆曲行当

众所周知,昆曲最精华的部分是唱腔和文辞,而身段又被“依字声行腔”的“唱”锁死。所以,《粉墨宝贝》运用 3D 动漫技术,以昆曲本身角色扮相为蓝本,以实物为基准,逼真刻画折子戏中人物的水袖、翎子、髯口的细腻柔软度,和昆曲服饰图案的历史美、造型美、工艺美、色彩美及髯口、水袖、珠串等饰物的灵动,以展现昆曲艺术的深刻内涵。进而通过对白、身段等,把昆曲里“生、旦、净、末、丑”的人物角色塑造成五个栩栩如生的动漫造型,并运用昆曲脸谱表达人物性格,进行人物设计,且脸谱代表人物性格与剧中人物性格塑造相呼应,粉粉——贴旦,家庭普通、性格文静;墨墨——花脸,性格活泼;文生——小生,儒雅大方。此时,人物造型与昆曲角色叠加,戏里戏外形象相统一,外型内心相呼应,人物形象更加鲜明丰满。此外,在“小昆班”学员之间、师生之间的对话交流等日常中,恰到好处地运用了昆曲中的身段、念白,不仅强化了动漫剧的昆曲氛围底蕴,而且增添了动漫角色的幽默风趣,并巧妙地将戏里戏外两个时空相联系,使舞台生活化、生活舞台化^[3]。

2. 动物造型与昆曲脸谱

《粉墨宝贝》运用拟人化手法塑造了墨墨的“蟀哥”蟋蟀,粉粉的大闸蟹“清蒸”“面拖”以及家鹅“机”“灵”“古”“怪”等动物形象。“蟀哥”精灵调皮,“清蒸”“面拖”神通广大,“机”“灵”“古”“怪”充满正义。尤其是两只螃蟹形象夸张化、性格人性化,其造型大胆创新。螃蟹的幽默以及跑起来两腿像风火轮式的武侠动作,这些现代动画片标志性动作和性格设置,给人以前所未有的新奇感和时代认同感。背上画有昆曲脸谱形象的“清蒸”“面拖”深入人心,让人印象深刻、难以忘怀。《粉墨宝贝》通过充分发挥创意想象力,赋予大闸蟹以生命和人的酷、萌特征,让昆山蟹文化大放异彩。

（三）《粉墨宝贝》表现手法与昆山多元文化

服装、民间音乐、标志性景观等文化元素不仅使动画角色造型更加丰满,而且能够营造引起观众共鸣的场景意境。动漫作品《粉墨宝贝》在场景设计、主题曲和背景音乐等方面,注重撷取昆山文化中江南水乡、昆曲等元素符号,使动漫作品地域特色更为浓郁。

1. 动漫音乐风格与昆曲曲牌唱词

荡气回肠的昆曲意蕴、婉转清幽的昆曲曲调,使得片头曲《好姐姐》为《粉墨宝贝》增添一抹古朴风韵;同时,在不改变昆曲的唱腔和标配乐器曲笛的情况下,片中大胆使用西乐和电子乐伴奏,演唱间奏的 RAP 使整体更添动感,并使古老昆曲呈现出时代的律动。片尾曲《国色天香》一阙词一段曲,融入戏曲元素,唱出了柳梦梅与杜丽娘的爱情悲欢,包含了别样的民族情怀和时尚韵味。主题曲、背景音乐中传统戏曲腔调的运用,营造、强化了古典文化氛围,增加了动漫作品的感染力;而 RAP 流行风格的采借,又注入了时尚元素,提升了动漫作品的亲和力。

2. 动漫背景取景与昆山地理景观

原生环境是戏曲艺术的“前生因”，并直接铸就戏曲艺术的文化特征。就《粉墨宝贝》中的昆曲而言，其根植吴地，与昆山地区的方言和声腔昆山腔有承继关系。同时，昆曲音乐细腻，称之为“水磨调”，这些都使昆曲具有明显的江南风格^[1]。吴侬软语的柔曼悠远，赋予昆曲细腻优雅的特点；而江南水乡缠绵婉转的气质形成了昆曲独特的水磨调。委婉缠绵的吴歌小调、清新秀丽的水乡风情、悠扬动听的吴侬软语不仅和婉转柔美的昆曲唱腔构成一幅完美的江南人文图景，也是理解、欣赏、体味昆曲的文化背景和现实场景^[2]。昆山籍昆曲闺门旦演员顾卫英说：“昆曲是和这片土地分不开的，昆曲里的每一个人物性格和动作，都是这里生活的人的缩影。这是几百年的文化积淀，深入人的灵魂。”“一方水土养一方人，一方水土也可孕育一方的艺术。昆曲就诞生于江南水乡，昆曲给周庄带来了古典的气息，但周庄的古戏台给了我们孕育这样的一个场地，提供了这样一个平台。所以，它俩是相辅相成的。”^[3]她说：“昆曲被命名为水磨腔，也是有道理的，因为这个昆曲会很润，都好像没有棱角，看到水其实我们是特别喜欢的。尤其我就是长在江南，心里面就是留给我的一种印象，所以跟水磨腔之间距离就很近。一下子就能够体会、领会到这个水磨腔应该是一个什么样的感觉，怎么样的一种腔格，是心里面就有的。”^[4]

因而，动漫《粉墨宝贝》注重利用物态文化景观，塑造故事发生背景，强化对故事发生地的直观感受和故事氛围的营造。剧中，贝老师登台的老街、长桥、古戏台；默默的父亲在老街开的餐馆，烧的阳澄湖八鲜；粉粉的妈妈身着工装裤，站在船上，养殖螃蟹的画面；“小昆班”学生练习时的好去处——清静优美的阳澄湖畔；贝老师哭泣的凉亭……其中涉及的诸多场景及元素，大部分都能在巴城当地找到。小桥流水人家、粉砖黛瓦……这些江南代表性符号，承载着人们对江南的想象，也成为动漫《粉墨宝贝》的基本取景背景。通过对小桥流水人家的场景描绘，《粉墨宝贝》形成一眼可辨的特征，打上鲜明的地域烙印。而这种对日常元素的处理也契合了观众对日常审美的需求，给观众一种真实的代入感^[5]。

（四）《粉墨宝贝》风格主旨与昆山人文精神

成功的动画，无论是依托于传统文化元素，还是解构、重构文化元素，民族精神都是其“灵魂”^[6]。因此，动漫作品必须要有对意义的探寻，故事简单，但主旨应宏大深远^[7]。同时，作为人类口传与非物质文化遗产，昆曲遗产保护涵盖两个层面：一是技术层面，包括声腔曲牌、唱念规范、表演程序、砌末化妆、穿关艺术以及承载这些技术的传统折子戏演艺等；一是精神层面，即昆曲艺术得之于原生环境的含蓄、精致、自然和谐的文化特征。两个层面相辅相成、缺一不可^[8]。动漫剧《粉墨宝贝》中“小昆班”的组建、排练等反映了吴地昆山崇文重教的传统。剧中企业家曲总（曲会长）对“小昆班”的赞助、昆剧团贝菁菁对“小昆班”排练的助力等情节体现了学校、昆曲团体、企业界对昆曲等传统文化的珍视以及保护传承昆曲的文化担当。这种担当又体现了作为昆曲中心，苏州、昆山从传习所到“小昆班”，从青春版《牡丹亭》到动漫《粉墨宝贝》，传播民族文化和正确引导未成年人成长的责任与使命。人文精神的彰显与弘扬，使得《粉墨宝贝》实现技术、精神两个层面的昆曲文化传承。

（五）《粉墨宝贝》播放发行与昆山文化传播

动漫是文化的传播载体，文化是动漫的灵魂^[1]。成功的原创动漫能促进传统文化的发展、传播与扩散；而地域传统文化的继承和发扬又可有效促进本土动漫的发展^[2]。动漫《粉墨宝贝》将昆曲元素与动画艺术相结合，昆曲元素成为动漫的故事内核，亮点突出、特色鲜明，因而得到观众的认可，成为电视媒体和优酷网等新媒体的热播动漫剧，获得较高的收视率和点击量。巨大的点击量在扩大影响、形成品牌、获得可观的市场效益的同时，基于互联网传播的互动性、共享性、便利性、开放性，昆曲文化借助动漫《粉墨宝贝》的热播大范围快速传播扩散。《粉墨宝贝》以动漫形式实现零门槛普惠式的昆曲文化传播普及，使一般的动漫欣赏者经由动漫领略感受昆曲的魅力，从而提升社会大众在美学上的爱好与取向，缩小文化沟壑、消弭文化距离，一定程度上改变中国文化传统的格局和精英文化的命运^[3]。最终，作为小众高雅艺术的昆曲，借力互联网+动漫的现代媒介成功地完成大众传播。这一过程中，《粉墨宝贝》体现动漫对昆曲的传承与致敬，甚至可以说《粉墨宝贝》里的昆曲，不仅是一种手段，也是一种目的。正如江苏省昆剧院院长李鸿良所言：“昆曲是这部动画片（《粉墨宝贝》）的灵魂，我们就是要用原汁原味的经典，让孩子从小感悟传统之美。……观众的代际传承，对传统戏曲来说非常重要。动画片这种新颖的形式，不是简单地灌输如何唱昆曲，而是让孩子们在潜移默化中了解昆曲，引发他们对传统文化的兴趣，继而爱上昆曲。这样润物细无声的传播，能直抵人心，效果往往更好。”^[4]

五、结语

本文以昆山动漫作品《粉墨宝贝》为例,运用文本分析法,探讨了动漫作品与地域文化的互动发展特征,研究表明:(1)互动方式具有能动响应性。文化产业是市场经济条件下地域文化传承创新的重要手段与方式。因此,在地域文化与动漫产业互动发展中,动漫产业的能动选择一定程度上决定了市场经济条件下地域文化能否以动画等现代媒介方式实现展现传播。《粉墨宝贝》实现了作为小众高雅艺术的昆曲借力互联网+动漫的现代媒介成功完成大众传播。但这种能动性使互动方式具有非对称性。另一方面,动漫制作主体的能动选择、利用方式等又受到地域文化潜移默化形成的文化认同及其滋生的文化责任的影响,因此,这种互动具有作用-响应的成分,表现为地域文化影响作用、主体响应行动。(2)互动层面具有多维立体性。动漫《粉墨宝贝》以“小昆班”的组建、排练等为情节,以昆曲折子戏为重要内容,以昆曲基本行当和大闸蟹为动漫造型,以老街古戏台、小桥流水人家等江南景观为背景。动画片的情节内容、角色造型、表现手法、风格主旨等维度与地域文化物态景观、制度习俗、人文精神等层面立体互动、全面交融。(3)互动内容具有点面结合性。《粉墨宝贝》重点围绕昆曲、古镇、大闸蟹等特色鲜明的地方符号,打造粉粉、墨墨、面拖等动漫造型。动漫作品青睐知名度高的典型地域文化元素,因为历史文化底蕴浓厚的非遗、名著等题材,不仅发掘空间较大,而且这些故事已历时间考验,可降低制作风险。进而巧妙融入其他地方元素,点面结合,实现地域文化的全景展现。同时,由于性格鲜明的动漫角色与独具特色的动漫造型是动漫剧的核心,因此动漫企业注重运用地域特色文化着力塑造深入人心的动漫形象,形成风格鲜明的情节内容,打造跨越时空的动漫品牌。通过地域文化、动漫产业的双重点面结合,实现二者的全面深度契合。(4)互动手段具有虚实相生性。《粉墨宝贝》既是对昆曲艺术传承的现实反映和昆山巴城老街、水乡美景、美食物产的艺术展示,也有虚构的情节与场景。麦克卢汉强调,媒介是新的语言,对我们的世界进行重构。动画是新媒介,是重构的重要语言与力量。动漫通过时空压缩与时空超越,跳脱时空限制叙事;通过全球化和本土化,移植、嫁接和杂糅中外文化,实现国际性与民族性、传统性与现代性并存。最终,通过建构与解构、写实与夸张、真实再现与艺术表达相结合,虚实相生,动漫创意融合现实与未来、真实与想象、本土与外来、地方与全球,实现从创意为王到内容为王的转换。(5)互动效应具有相得益彰性。昆曲、古镇等文化元素的融入,使动漫《粉墨宝贝》特色鲜明、韵味十足,而《粉墨宝贝》以二次元动漫的全新形式,将昆曲包装演绎,以更为喜闻乐见的现代方式加以呈现,开辟了新的动漫+互联网式文化传承之路。可见,地域文化可有效提升动漫作品内涵、形成特色动漫,而特色动漫也成为传承创新、扩散传播地域文化不可或缺的重要方式和实现文化产业双效统一的重要手段。

昆山动漫剧《粉墨宝贝》实现了动漫与昆曲的牵手、传统与现代的融合,形成动漫新内容和昆曲新美学。但这种牵手与融合并非一帆风顺,其受到资本、政策、文化认同等因素的影响与制约。开展地域文化与动漫产业互动发展的机理探讨,不仅有利于深入理解二者的互动过程,也将为优化调控产业发展提供科学依据。本文对此未予涉及,后续将展开深入研究。

注释:

1 赵芳:《美国动漫电影的跨文化策略》,《河南师范大学学报》(哲学社会科学版),2012年第1期。

2 傅丽莉:《中国动漫的民族性培育探析》,《民族艺术研究》,2011年第2期;韩波、洪京、边中宇:《中国动漫产业应从中国传统文化中汲取营养》,《河北科技师范学院学报》(社会科学版),2011年第2期。

3 汤莉萍、殷俊:《世界文化产业案例选析》,四川大学出版社,2006年版,第102页。

4 李长庆:《日本动漫产业与动漫文化研究》,北京大学出版社,2011年版,第43页。

5 王佳:《动画形象与品牌塑造之关系研究——以迪斯尼、宫崎骏、奥斯洛为例》,山东大学2010年硕士论文。

6 刘珂:《安徽动漫产业地域文化形态探析》,《当代电影》,2011年第5期。

-
- 7 韩波、洪京：《中国传统地域文化在动漫产业中的影响》，《电影文学》，2010 年第 21 期。
- 8 蔡有：《“湘派”动漫创作与“湖湘文化”结合研究》，《电影文学》2011 年第 2 期。
- 9 傅丽莉：《中国动漫的民族性培育探析》，《民族艺术研究》，2011 年第 2 期。
- 10 李长庆：《日本动漫产业与动漫文化研究》，北京大学出版社，2011 年版，第 61 页。
- 11 李筱：《中外古典文化元素在现代动漫创作中的创新运用》，《文学界》（理论版），2011 年第 7 期。
- 12 李秋香、李麦产：《传统文化创造性采借与中国动漫业创新性发展》，《社会科学论坛》，2009 年第 4 期。
- 13 韩波、洪京、边中宇：《中国动漫产业应从中国传统文化中汲取营养》，《河北科技师范学院学报》（社会科学版），2011 年第 2 期。
- 14 汤莉萍、殷俊：《世界文化产业案例选析》，四川大学出版社，2006 年版，第 89 页。
- 15 刘珂：《安徽动漫产业地域文化形态探析》，《当代电影》，2011 年第 5 期。
- 16 王云才、Patrick MILLER, Brian KATEN：《文化景观空间传统性评价及其整体保护格局——以江苏昆山千灯-张浦片区为例》，《地理学报》，2011 年第 4 期。
- 17 孟召宜、渠爱雪、李红瑞：《基于文化经济共同演化视角的区域发展模式比较研究》，《地理研究》，2011 年第 12 期。
- 18 杨守松：《昆曲之路》，人民文学出版社，2009 年版，第 55 页。
- 19 傅谨：《京剧崛起与中国文化传统的近代转型——以昆曲的文化角色为背景》，《文艺研究》，2007 年第 9 期。
- 20 王云才、Patrick MILLER, Brian KATEN：《文化景观空间传统性评价及其整体保护格局——以江苏昆山千灯-张浦片区为例》，《地理学报》，2011 年第 4 期。
- 21 奚敏华：《促进昆山文化产业发展的财政政策探讨》，《财经界》（学术版），2010 年第 12 期。
- 22 杨守松：《昆曲之路》，人民文学出版社，2009 年版，68 页。
- 23 陈辽：《昆曲的源头、历史和可持续发展——读评〈昆曲之路〉》，《徐州师范大学学报》（哲学社会科学版），2010 年第 2 期。
- 24 《艺记·艺事荟·当动漫遇见昆曲（一）》，http://mp.weixin.qq.com/s/JDdnR-viF5uVj_6yqDaK_w.html, 2016 年 11 月 28 日。
- 25 张庚、郭汉城：《中国戏曲通史》，中国戏剧出版社，1992 年版，第 45 页。

-
- 26 刘玲：《浅析中国动画角色造型设计》，《文艺生活》，2011 年第 12 期。
- 27 陶蕾仔：《非遗保护背景下的昆曲艺术与水墨动画的结合——以昆曲水墨动画〈双下山〉为例》，《戏剧文学》，2015 年第 10 期。
- 28 傅谨：《京剧崛起与中国文化传统的近代转型——以昆曲的文化角色为背景》，《文艺研究》，2007 年第 9 期。
- 29 周秦：《论昆曲艺术的原生环境与文化特征》，《苏州科技学院学报》（社会科学版），2006 年第 2 期。
- 30 《凤凰卫视视频：谁不说咱家乡好——昆山篇（一）周庄》，<http://v.ifeng.com/documentary/travel/201607/03066213-3dd4-44eb-a837-79991282b029.s.html>, 2016 年 7 月 3 日。
- 31 《凤凰卫视视频：谁不说咱家乡好——昆山篇（五）昆山》，<http://v.ifeng.com/documentary/travel/201607/032edfa1-baff-4101-a299-8811d7e8ba63.s.html>, 2016 年 7 月 3 日。
- 32 邓林、李易儒：《2016 年中国内地影视动画产业发展回顾》，《中国文化产业评论》，2017 年第 1 期。
- 33 傅丽莉：《中国动漫的民族性培育探析》，《民族艺术研究》，2011 年第 2 期。
- 34 秦刚：《“捕风者”宫崎骏：动画电影的深度》，生活·读书·新知三联书店，2015 年版，第 12 页。
- 35 周秦：《论昆曲艺术的原生环境与文化特征》，《苏州科技学院学报》（社会科学版），2006 年第 2 期。
- 36 蔡有：《“湘派”动漫创作与“湖湘文化”结合研究》，《电影文学》，2011 年第 2 期。
- 37 田冰：《动画形象的设计、传播与传统文化复兴的研究》，江南大学，2009 年硕士学位论文。
- 38 傅谨：《京剧崛起与中国文化传统的近代转型——以昆曲的文化角色为背景》，《文艺研究》，2007 年第 9 期。
- 39 《动漫+昆曲：传统文化的时尚表达，中国日报中文网》，http://www.chinadaily.com.cn/micro-reading/dzh/2015-06-25/content_13885307.html, 2015 年 6 月 25 日。