

动漫作品主题表现类型与受众需求分析

Analysis of Theme Performance Types and Audience Demand of Animation Works

王蕾 黄淼

Lei Wang Miao Huang

中国传媒大学南广学院

中国·江苏 南京 211100

Nanguang College, Communication University
of China,

Nanjing, Jiangsu, 211100, China

基金项目:江苏省高校哲学社会科学研
究项目《社会主义核心价值观在动漫作
品主题中的体现》的中期研究成果

【2018SJA0760】

【摘要】作为艺术表达形式的动漫艺术被越来越多的创作者借此反映生活,抒发情感。动漫创作者创作的过程就是讲故事的过程,而所讲述故事的内涵就是作品的灵魂所在,所谓动漫作品主题就是动漫创作者希望通过作品表达出的核心思想。由于动漫作品相对比较个性自由的表达方式,创作者想融入其中的主题也千姿百态。虽然从严格意义上区分,动画和漫画不是相同的艺术创作形式,但是从作品主题上来划分的话,二者是高度一致的。同理,动画与漫画受众对于主题的需求也是高度一致的。从受众的主体人群来考虑,其主要年龄层次多为青少年。青少年正处于人生观价值观的养成期,动漫作品的选题也应多加考虑,才能对其成长起到积极向上的作用。

【Abstract】As a form of artistic expression, animation art has been used by more and more creators to reflect life and express emotions. The process of animation creators' creation is the process of telling stories, and the connotation of stories is the soul of works. The so-called theme of animation works is the core idea that animation creators hope to express through works. Because animation works are relatively free to express their personality, the creators want to integrate into the themes of the animation works in a variety of ways. Although animation and cartoon are not the same forms of artistic creation in a strict sense, they are highly consistent in terms of the theme of the work. Similarly, animation and cartoon audience's demand for themes is highly consistent. Considering the audience, the main age group is adolescents. Teenagers are in the formative period of outlook on life and values, and the topics of animation works should also be considered in order to play a positive role in their growth.

【关键词】动漫主题;类型;受众需求

【Keywords】animation theme; type; audience demand

【DOI】10.36012/sde.v1i2.200

1 动漫作品主题类型

动漫故事创意和主题提炼是整个动漫创作的核心,通过形象、画面、声音等形式展现在观众面前,只有将前期故事和主题做精做优,后期的一切制作才能顺理成章。虽然优秀的故事和主题未必能成就一部优秀的作品,但是优秀的故事和主题一定是优秀作品诞生的前提。优秀的

故事和主题能够让人过目不忘,并且引起观众的共鸣和反思。

优秀动漫作品的主题一般分为如下几类——

1.1 人与自然和谐共生

宫崎骏的动漫作品涉及主题广泛,充满人文关怀,兼具动漫的艺术性和故事性。宫崎骏最乐于表达的主题就是探讨“人与自然”,经常聚焦在自然给予人类赖以生存的资源

被不断破坏,最终自食恶果的故事上。在宫崎骏动漫作品的世界观中,人类是一种与其它生物平等物种,理应和谐相处、互不侵犯,如果人类的贪婪威胁到了自然界的平衡,必然导致自然界的反噬,这个主题在其经典作品《幽灵公主》和《风之谷》中都有不同程度的表现。其中,《幽灵公主》结尾代表工业文明的男主角和代表自然生态的女主角共同约定在各自的世界好好活下去就是对人与自然和谐共生思想的最好表达。

1.2 向往和平生活

动漫作品经常表现战争的主题,但是往往并不是视角放在表达战争的残酷,而是重点放在表达和平的可贵。宫崎骏的作品关注和平,充满着“战争无正义”的思想隐喻,他也认为战争是人类自取灭亡之道,这与宫崎骏的成长经历密切相关。宫崎骏的成长过程正值第二次世界大战,日本虽然是侵略国,但是国民同时也饱受战争的创伤,这使得作者深刻认识到战争给人类带来的毁灭性打击,所以他的很多作品主题中都表现了战争中亲人离去的伤痛、环境遭受的破坏以及对于和平生活的渴望。

例如,在动画电影《天空之城》中,地面人类对于“飞行石”的贪婪是引发战争的导火索,正如现实世界所有战争的源头一样,渴望力量的一方,往往最终穷兵黩武,不会有好下场。战争的最终结果只会是两败俱伤,最后恢复到死寂一般的和平。所有此类动漫作品中的主角往往是个性率真、心灵纯洁的勇者,他们的心中厌恶争斗、渴望自由。有时作品中的主角也会是不问俗世的避战者或厌世者,例如,个性鲜明的《红猪》,就和其创作者一样是一个躲避战祸的闲云野鹤,但是真的遇到战争威胁的时候也会挺身而出,勇于反击。

1.3 友情与团结

动漫作品的受众年龄相对年轻,由于对友情、亲情、爱情有着美好的憧憬和渴望,创作者也希望通过作品正向地引导群众的情感观。所以在大量的动漫作品中,人们可以看到大量简单直白但是有效的对于外放型情感的描写。动漫作品对于受众性别有一定范围的划分,总体可以分为少男类和少女类,少男类作品对于情感的表达主要集中在友情与团结,少女类作品对于情感的表达主要集中在懵懂的爱情和亲情,从较高层面来总结就是对于他人的爱(博爱)。人们可以看到,以日本少男热血系动漫为代表的《火影忍者》《海贼王》着重渲染的就是对同伴的承诺以及互相奉献的觉悟。中国经典动漫作品《葫芦娃》是表达兄弟情,家庭亲情以及团结一心的重要性。

1.4 为理想拼搏

出于动漫作品故事表达形式的特异性,动漫作品主题中设置目标的特性是所有影视文学最为突出的。由于其外放的表现特性,动漫作品中的角色都会为自己设定明确的目标,并千方百计去达成。目标低者如灰太狼的一定抓到羊,高者如火影忍者的世界和平,都是鼓励受众为达到目标去努力奋斗。动漫作品的主角往往从一个小目标开始,逐渐建立起自己的理想,最终实践到追逐理想的过程中。中外动漫作品中不乏为理想拼搏的经典主题案例,例如,中国的《我为歌狂》、日本的《灌篮高手》都是表现主角个人或者团队一开始为了一些简单的小目标进入一个领域,然后发觉到自己真正想达到的理想,最后和朋友一起克服万难,追寻梦想的故事。

1.5 梦想成真

动漫中有一类作品,人们可以称其为:成人童话。《哆啦 A 梦》和《蜡笔小新》就可以归为此类。虽然表面上看,这些动漫作品都是描写儿童的行为或者幻想,但是其实都是成人对于童年生活的映射。成年人虽然被生活磨平棱角,但是在心灵的深处尚有一份童真,动漫中与其说是满足儿童的幻想,不如说是成人借孩子之口表达了童年想要实现的点滴梦想。例如,希望拥有像哆啦 A 梦那样的各种神奇道具,来解决童年的各种烦恼;或者像小新那样酷酷地和父母交流,这些都是成年人童年渴望获得的能力,是他们的梦想,现在他们借动漫之手令其成真^[4]。

1.6 直面人生、克服万难

日本动漫作品中普遍存在宿命论,所谓宿命论是认为人的命运是由必然因素造成,是可以预知而又命中注定的。从很早的火鸟、森林大帝、到大家熟悉的哆啦 A 梦、桃太郎,以及之后的圣斗士星矢、宇宙骑士、北斗神拳等,直至现在少年热血动漫的三大当家海贼、火影、死神,“宿命”二字都是在作品中高频出现的词汇。同样是宿命论,日本的动漫作者大都倾向于“积极宿命论”而非“消极宿命论”,总体表现的都是即使人生有诸多的限制,充满着枷锁,但是依然无时无刻不想冲破这个枷锁,改变自己的命运。而在中国的文化中,对于人生中的苦难往往有着更为简单直白的解决方案,即“人定胜天”。在古老的神话中,就出现了后羿射日、愚公移山这样与命运抗争的经典传奇,在动漫作品中也出现了《大闹天宫》《哪吒闹海》《宝莲灯》以及近日的《白蛇》,都是主角勇于挑战命运、挑战权威,最后达到不同程度的胜利的故事。

2 动漫受众对于主题的需求

2.1 正能量激励

大多数动漫作品剧情相对简单,叙事结构偏线性,围绕主线发展,通常都是发生危机到解决危机的无限循环,这和动漫创作的普遍规律有关。动漫作者创作形象不易,故需要将所有情节都要逐步加入同一作品中,方能吸引长期稳定的观众群体。每一次解决问题的过程都会给群众带来一定程度的正能量激励。主流的日本少年热血类动漫作品,诸如《火影忍者》、《海贼王》都有明显的此类特征,每一次主角披荆斩棘完成任务都是对受众的正能量激励,这种激励的反复累积也同时构成了受众沉浸入作品的动力。

2.2 有深度有反思

艺术作品的受众在欣赏艺术作品时,都希望看到深层次的精神内涵。动漫,作为一种影视故事的表现形式,其主旨也不是仅针对青少年。在动漫作品艳丽的色彩、可爱的造型下,未必一定就是一个简单而单纯的故事。撇开取材本就宽泛的日本动漫不说,中国近几年颇受关注的动漫影视作品如《白蛇》《大护法》乃至《大圣归来》等,均在人们熟知的卡通外型下植入了创作者颇有深度的思考,借题发挥的野心也是“昭然若揭”。情欲、牺牲、反抗、自由、宿命等等这些青少年未必完全理解的情感,都被潜移默化地渗透在这些作品中。从笔者的观点出发,这是可取的,因为动漫受众必须足够开放,吸引更多的各段年龄各种需求的受众,才能支撑起这个产业的健康发展。动漫日趋全年龄向,更多观众希望在观看到影视作品的同时能够产生更多的反思^[1]。

2.3 渴望被感动

但是毕竟动漫作品的受众还是比较年轻化的,这个年龄段的受众大多都正处于情感观的养成期,他们渴望寻找到情感寄托,而动漫角色产生的角色代入能够给他们带来很强烈的情感体验。这也正是商业目的非常明确的迪斯尼动漫王国最大的商业布局,他们抓住青少年男女最渴望的爱情体验,女孩子都希望自己能够成为公主,男孩子都希望自己能够赢得美人归,迪斯尼经久不衰的“王子救公主”故事套路就是为此研发的。公主遇到危机,勇士对抗邪恶,最容易引起青少年的情感共鸣,而且青少年对于故事内核的重复性没有成年人

那么强的分辨能力,只要情节外壳常换常新就行,甚至还会出现“公主救王子”《长发公主》、“怪物救公主”《怪物史莱克》的反套路,其实故事核心也是一致的。

2.4 猎奇

近些年,游戏盛行,青少年对于游戏中出现的各种全新世界观乐此不疲,本身这也很难说是动漫影响游戏多一点还是游戏影响动漫多一点,但是动漫游戏中出现的各种科幻、玄幻、魔幻、机甲、末世、超能力等异世界概念确实让充满好奇心的青少年耳目一新,争相追捧。日本各类冒险类动漫例如《一拳超人》《我的英雄学院》等,其实都带有大量的游戏元素,融入打怪、升级、不断更新对战环境来满足受众的猎奇心理。

2.5 欢乐温馨

虽然动漫是电影艺术的表现形式之一,基本尊重所有电影艺术的表达技法。但是从故事主题上较少涉及悲剧题材。哪怕前期情节会有绝望或感人的桥段,但是绝大多数动漫作品均是欢乐温馨的故事基调,最终结局都是所谓的“Happy Ending”。当今社会,生产“快乐”,消费“快乐”已经成为一种主流的消费模式,其作用机制也逐渐完备,各种娱乐产品层出不穷,对快乐的追求是人类需求的重要组成部分,人们也希望在欣赏动漫的过程中获得愉悦。

3 结语

总而言之,世界各国的动漫产业都是围绕自己的本土文化进行培育和发展,如法国的浪漫迷人、德国的专心严谨、美国的幽默风趣、中国的沉稳庄重等文化特点都可以在其动漫作品中得到展现。虽然世界各地的动漫产品形式各异、精彩纷呈,但是其受众对于动漫产品的需求是本质相同的。所有动漫的作者都希望充分了解受众需求从而创造出符合接受者图式的作品,遵循这些需求规律创作出的动漫作品一定能够更好地为丰富人类的精神生活添砖加瓦。

参考文献

- [1]杨悦祺.难以跨越的IP鸿沟:国产动漫与主题公园的“可望不可即”[J].商讯,2019(2):28-29.
- [2]冷晨曦.传统民族元素在动漫设计中的应用分析[J].传播力研究,2017,1(9):217-218.