

当艺术哈上动漫,福兮祸兮?

动漫已经作为一个新的生态融入日常生活,更改变人们的服饰、体态、话语方式乃至思维的文化形态。中国当代艺术不是像流行时尚圈中的“哈韩”、“哈日”,而是出现了“哈动漫”的潮流。



姜长城

在2007年年末,北京通州月亮河度假村举办了一个“动漫美学超链接”的特展,策展人陆蓉之鲜亮出场,推介动漫主题的当下艺术状态。而2008年1月5日,北京索卡艺术中心举办了名为“深呼吸”的展览,策展人胡朝圣是中国台湾地区对高科技产业下的动漫和新创意形式的热衷者。

抛开这两个事件,动漫已经作为一个新的生态融入日常生活,更改变人们的服饰、体态、话语方式乃至思维的文化形态。如今要是呼吸中没有掺入动漫因子的话,估计你所在的地点在地图上应该属于语焉不详的偏远地带了。中国当代艺术不是像流行时尚圈中的“哈韩”、“哈日”,而是出现了“哈动漫”的潮流,这是搭上新经济体的大船吗?还是把自己推上不归路?

中国动漫产业进步神速

自2003年以来,文化创意产业就被政府当作新经济体大力提倡,其中动漫产业则是强劲的创意引擎之

一。文化部相关部门预测,动漫产业在中国将有1000亿元人民币的空间。如果做个类比的话,在邻国日本,仅一部动画片《千与千寻》,在日本国内和欧美的票房收入就达5亿美元之巨。而在帝国主义老大哥美国,迪斯尼将米老鼠形象授权出去,每年就坐收47亿美元。同门师兄小熊维尼的创收更大,达到57亿美元。看来,要是这两位熊哥鼠弟入股中国的话,联手就能搞定中国动漫近80%的市场份额。

作为后发优势,中国的动漫产业在政府的积极推动下进步神速,以动漫发展基地来看,近年来已经有19家国家级的动漫基地建成并开始运营,后续力量也如雨后天春笋般涌现。上海、广州、深圳、宁波、南京等城市在启动阶段发展迅速,而今北京裹挟巨大的人才储备和雄厚的资本高调直追,动漫产业的创意引擎正在官方和民间的热情关注中提速和蔓延。

艺术哈上动漫

艺术展览中,亲子概念愈来愈蔓延开来,一家三口携老带幼的艺术“粉丝”与日俱增,看来艺术开始有

文化、娱乐——而不是那些看上去更实在的汽车制造、钢铁、金融服务业——正在迅速成为新的全球经济增长的驱动轮。

——沃尔夫 美国著名学者

了老少通吃的苗头。引发这个现象的原因是什么呢?

艺术,尤其年轻一代的艺术越来越动漫化了:很多年轻艺术家选取了动漫形象作为艺术创作的形式,也不断尝试用类似卡通插画的趣味和思考模式去组织画面。以近一年多来在艺术圈如火如荼的四川年轻艺术家群体为例,可以说99%的艺术家创作都与动漫有关。大头娃娃等可爱形象大行其道,此外,要么就带着点儿血腥残酷和自恋。这些卡通形象中有一点是共同的,那就是都披着动漫的外衣在抒发艺术家的小可爱,或者小脾气。这背后,是新一代创作群体

的价值观和文化认同的支撑核心。

而从作品的接受情况来看,一般艺术爱好者和收藏家,一边看着这些颇具亲和力的作品会意微笑,一边却被批评家前一个卡通后一个果冻的大帽子理论搞得晕头转向。不管怎样,当代艺术的年轻一派在创作和阐释的双轨上都哈上了动漫这辆疯狂列车。

福兮? 祸兮?

有全球大的经济体系和文化产业链条的支撑,有年轻一代在传媒影响下的零距离亲身体验,尽管动漫依然还要坐在亚文化的板凳上,但是如今这个板凳的热度也今非昔比了。这么看来,当代艺术与动漫的恋爱似乎是顺理成章,而现实中它也有其合理性。动漫成为一种生活经验和文化形态已经是不争的事实。

动漫本身已经是一种虚拟态的表达,而艺术对它的表现就变成镜中之镜,成了冒险的游戏。艺术家所拥抱的那个动漫主体是不是有分量的、有内涵的、有智慧的?这还是需要赌一把。这是文化的危机点之一,放弃了对现实的直接关照,虚拟镜片伪装的现实总看起来有点可疑。

同时,任何艺术形式之间就会产生横向的比较。很多人质疑年轻艺术家的创作简直就是插画。但商业插画的价格显然远远不到一张独立的艺术品的零头,况且有些艺术品在精致度和细腻感上还不如插画。而这直接引发对艺术品价值的信任危机,以及对艺术评论、阐释系统的质疑。所以在艺术的文化承载之外,动漫艺术创作必须表现出其优异的品质和高超的技法。

此外,出于对艺术市场版权的考虑,动漫题材的艺术品尽管也可以按照规则限量复制,并有艺术家签名认定,但是毕竟这些作品与工艺品的相似性太大,其面对复制品价值评估的疑问也比较大。

看看日本的“哈动漫”

日本的当代艺术中,动漫形象大行其道,国内的大多动漫创意也是来自日本。随着村上隆、奈良美智、草间弥生等变得耳熟能详,艺术动漫席卷了新一代的生存空间。而随着奢侈品牌的助力,如今这样的一种形态已经成为了年轻一代的偶像和典范。近观日本远不止有动漫艺术,青少年御宅族对电玩和卡通漫画的痴迷,包括年轻一代吃喝玩乐的日常形态,动漫几

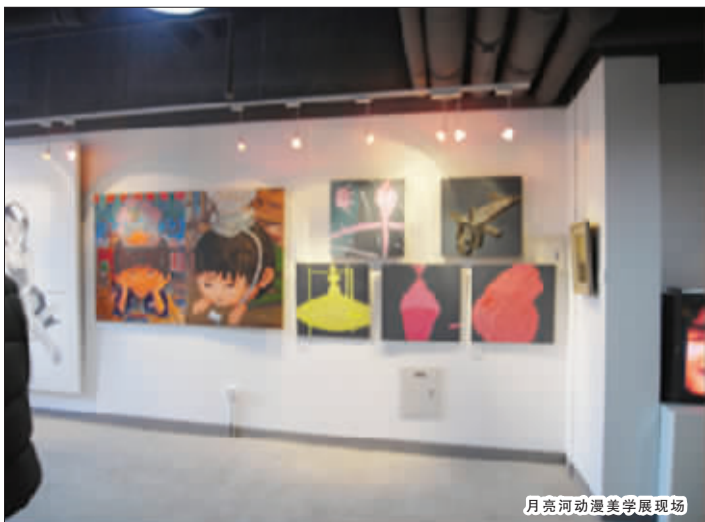


村上隆的作品

乎涵盖日本最大比例的青少年生活,而这个状态至少已经有50年的历史了。比如在著名的日本动漫人物铁臂阿童木的诞生地新座市,当地的行政部门任命阿童木担任了一天的警察署署长,甚至还做了一天的新座市市长,都是有政府正式的委任状的,号称日本漫画之神的手冢治虫的公司就会看到这两张政府签发的委任状。何况日本如今的动漫产能几乎占全球的2/3,占其GDP的1/6,举国上下都对动漫达到痴迷状态。

长久的历史积淀,成熟的产业链条,近乎全民性的痴迷,这些造就日本动漫文化的成熟。而基于此种状态的动漫形态的当代艺术在日本也经过了较长的历史积淀,无论是在受众培养上、艺术家培养上、技术技法的拓展上均是有比较成熟的系统支撑。即使这样,以动漫形象在当代艺术上有所作为的著名艺术家也是屈指可数。

相比日本,综观国内艺术生态,动漫题材在中国当代艺术中的流行目前还存在问题,但不是没有前途。关键要在文化自主性的根基上去做好深度发掘,并在技法和制作方面日益提高水准和精致化程度,做好相关的市场推广规则建设,那么一种全新的艺术形态和市场力量的崛起也是指日可待的。艺术搭上动漫的创意引擎,成为其中的高端文化经济形态,并以此在大经济脉动中找到自己的位置,仅想象一下还是颇让人兴奋的。



月亮河动漫美学展览现场