

动漫创作助力千年莞邑文化传承与传播路径研究 ——以“非遗”文创产品设计为例

孙蓓 李元临 曹勇 龚晓

(南京传媒学院 江苏南京 211172)

摘要: 东莞是一个历史悠久、文化底蕴深厚的城市,拥有丰富多彩的非物质文化遗产(简称非遗)。如何有效地保护、传承和弘扬东莞非遗,是一个亟待解决的问题。该文认为,动漫创作是一种富有生命力和吸引力的现代艺术形式,能够有效地将东莞非遗转化为具有时代气息和市场竞争力的文创产品,从而实现东莞非遗的传承与传播。该文以“非遗”文创产品设计为例,探讨了动漫创作在东莞非遗保护中的概念、特点、价值和路径,并提出了相应的建议和展望。

关键词: 东莞;非物质文化遗产;动漫创作;文创产品;传承与传播

引言:东莞是广东省下辖的一个县级市,位于珠江三角洲中心地带,是粤港澳大湾区重要组成部分。东莞历史悠久,始建于公元331年,至今已有1600多年。东莞素有“世界工厂”之称,是中国改革开放的排头兵和先行者,经济实力雄厚,社会发展迅速。同时,东莞也是一个文化底蕴深厚的城市,拥有丰富多彩的非物质文化遗产(简称非遗)。非遗是指各族群、各地区、各社会在长期的历史发展过程中,创造、积累、传承并不断发展的各种文化表现形式,是人类文明的重要组成部分,是民族文化的精髓和灵魂。东莞非遗涵盖了传统技艺、民间文学、民间音乐、民间舞蹈、传统戏剧、传统体育、游艺与杂技、传统医药等八大类别,共有国家级非遗代表性项目4项,省级非遗代表性项目18项,市级非遗代表性项目113项。东莞非遗不仅反映了东莞人的生活方式、思维方式和价值观念,也展示了东莞人的创造力和创新精神,是东莞城市文化的重要标识和载体。

一、动漫创作在东莞非遗保护中的概念与特点

(一) 动漫创作的概念

动漫创作是指以动画和漫画为主要表现形式,运用计算机技术和艺术手法,将虚构或真实的故事情节通过图像、声音、文字等方式呈现出来的创作活动。动漫创作是一种综合性的艺术,涉及到美术、音乐、文学、戏剧、影视等多个领域,是一种跨学科、跨文化、跨媒介的创新型艺术。

(二) 动漫创作的特点

动漫创作具有以下几个显著的特点:1.强大的想象力和表现力。动漫创作能够突破现实的限制,创造出独特的艺术世界,展现出无限的可能性和魅力。动漫创作能够将抽象的概念、复杂的情感、深刻的主题等以更加生动、形象、有趣的方式呈现出来,引发观众的共鸣和思考。2.多元化和跨界化的特征。动

漫创作能够借鉴和吸收各种文化元素,形成多样化和丰富化的风格和内容。动漫创作能够与其他艺术形式进行融合和互动,产生新的艺术形态和表达方式。3.广泛的受众基础和影响力。动漫创作在当今社会具有广泛的受众基础和影响力,尤其是在年轻一代中拥有极高的人气和认同度。动漫创作能够满足不同年龄段、不同兴趣爱好、不同文化背景的观众的需求和喜好,传递出积极向上、富有教育意义、具有启发性的信息和价值观^[1]。

二、动漫创作在东莞非遗保护中的价值与意义

(一) 动漫创作对东莞非遗保护的价值

动漫创作对东莞非遗保护具有以下几方面的价值:1.传承价值。动漫创作能够将东莞非遗中所蕴含的历史信息、文化内涵、审美价值等以更加生动、形象、有趣的方式呈现出来,使之得以保存和传承。动漫创作能够将东莞非遗与当代社会联系起来,使之与时俱进,不断发展。2.教育价值。动漫创作能够将东莞非遗中所体现的民族精神、地方特色、人文情怀等以更加直观、感性、互动的方式传递给观众,尤其是年轻一代,增强他们对东莞非遗的认识和尊重,培养他们对民族文化的自豪感和责任感。3.推广价值。动漫创作能够将东莞非遗中所展现的技艺水平、艺术风格、市场潜力等以更加吸引、创新、多元的方式展示给观众,尤其是外地和 international 的观众,提高东莞非遗的知名度和影响力,增强东莞非遗的社会价值和经济价值。

(二) 动漫创作对东莞非遗保护的意義

动漫创作对东莞非遗保护具有以下几方面的意义:1.促进东莞非遗的传承与创新。动漫创作能够在保留东莞非遗的原始风貌和精髓的基础上,进行适当的改编和创新,使之更加符合当代观众的审美和需求,赋予东莞非遗以新的生命力和活力。2.促进东莞非遗的交流与融合。动漫创作能够在尊重东莞非遗的独特性和多样性的基础上,进行有效的沟通和对话,使之更

加开放和包容,与其他地区和国家的文化进行交流和融合,形成更加丰富和多元的文化景观。3.促进东莞非遗的发展与繁荣。动漫创作能够在提升东莞非遗的艺术品位和文化内涵的基础上,进行合理的开发和利用,使之更加适应市场和社会的变化,为东莞非遗的传承人、从业者、消费者等各方带来更多的机会和利益,为东莞非遗的发展和繁荣做出贡献。

三、动漫创作在东莞非遗保护中的路径与实践

(一) 动漫创作在东莞非遗保护中的路径

动漫创作在东莞非遗保护中的路径,主要包括以下几个方面:1.选择合适的非遗项目和动漫形式。动漫创作应该根据不同的非遗项目的特点和内涵,选择适合的动漫形式,如动画、漫画、游戏、影视等,以达到最佳的表现效果。同时,也应该考虑非遗项目的传播对象和目标,选择适合的动漫风格、内容和语言,以吸引和感染不同的受众群体。2.尊重非遗项目的原始性和完整性。动漫创作应该尊重非遗项目的原始性和完整性,尽可能地保留非遗项目的原始风貌、精髓和技法,不进行随意的篡改和删减。同时,也应该注重对非遗项目的深入研究和理解,掌握其历史背景、文化内涵、审美价值等,以便于进行恰当和准确的动漫化表达。3.进行适度的改编和创新。动漫创作应该进行适度的改编和创新,以适应当代社会的变化和需求,增加非遗项目的时代感和市场感。同时,也应该注重对非遗项目的个性化和差异化的展示,突出其独特性和多样性,避免千篇一律和雷同化。4.实现多元化和跨界化的融合。动漫创作应该实现多元化和跨界化的融合,以丰富非遗项目的表现形式和内容,拓展非遗项目的传播渠道和领域。同时,也应该注重与其他地区和国家的文化进行交流和对话,借鉴和吸收其他文化的优秀元素,形成更加包容和开放的文化氛围^[9]。

(二) 动漫创作在东莞非遗保护中的实践

动漫创作在东莞非遗保护中已经有了一些成功的实践案例,以下是其中的一些典型代表:

《东莞木偶戏》:这是一部由东莞市木偶戏团出品,以东莞市国家级非物质文化遗产代表性项目——东莞木偶戏为题材,运用3D动画技术制作的动画片。该片以传统木偶戏《三打白骨精》为基本剧情框架,结合东莞本土文化元素进行改编创新,展现了东莞木偶戏独特的艺术魅力和民俗风情。

《东莞皮影》:这是一部由东莞市皮影戏团出品,以东莞市国家级非物质文化遗产代表性项目——东莞皮影戏为题材,运用2D动画技术制作的动画片。该片以传统皮影戏《牡丹亭》为基本剧情框架,结合东莞本土文化元素进行改编创新,展现了东莞皮影戏精湛的技艺和浪漫的情感。

《东莞非遗漫画》:这是一部由东莞市非物质文化遗产保护中心主办,以东莞市非物质文化遗产项目为题材,运用漫画技

术制作的漫画书。该书以幽默诙谐的方式,介绍了东莞市的非遗项目的历史、特点、传承等方面的内容,增强了公众对东莞非遗的认识和兴趣。

《东莞非遗游戏》:这是一款由东莞市非物质文化遗产保护中心主办,以东莞市非物质文化遗产项目为题材,运用游戏技术制作的手机游戏。该游戏以趣味互动的方式,让玩家体验东莞市的非遗项目的制作过程和使用方法,提高了公众对东莞非遗的参与和喜爱。

四、结论与建议

(一) 结论

动漫创作是一种富有生命力和吸引力的现代艺术形式,能够有效地将东莞非遗转化为具有时代气息和市场竞争力文创产品,从而实现东莞非遗的传承与传播;动漫创作对东莞非遗保护具有重要的价值和意义,能够在传承、教育、推广等方面发挥积极作用,促进东莞非遗的传承与创新、交流与融合、发展与繁荣;动漫创作在东莞非遗保护中应该遵循一定的路径,即选择合适的非遗项目和动漫形式,尊重非遗项目的原始性和完整性,进行适度的改编和创新,实现多元化和跨界化的融合;动漫创作在东莞非遗保护中已经有了一些成功的实践案例,如《东莞木偶戏》、《东莞皮影》、《东莞非遗漫画》、《东莞非遗游戏》等,展示了动漫创作在东莞非遗保护中的可行性和有效性。

(二) 建议

根据研究内容和结论,提出以下几点建议:加强对动漫创作在东莞非遗保护中的理论研究和实践探索,总结经验教训,完善规范标准,提高质量水平;加大对动漫创作在东莞非遗保护中的政策支持和资金投入,搭建平台机制,鼓励社会力量参与,形成合力推动;加强对动漫创作在东莞非遗保护中的宣传推广和教育培训,提升公众认知度和参与度。

参考文献:

[1]易帅,宗玲.动漫创作助力千年莞邑文化传承与传播路径研究——以“非遗”文创产品设计为例[J].艺术科技,2023,36(8):47-49.

[2]王宗香.如何开展非遗文化与动漫文创教学的融合研究[J].经济与社会发展研究,2020(19):2.

课题信息:江苏高校哲学社会科学研究一般项目/项目名称:中国传统文化影响下游戏创新设计与文化传播路径研究/项目编号:2023SJYB0649

作者简介:孙蓓;出生年月:1984年7月,性别:女;民族:汉;江苏省南通市人(籍贯),现职称:讲师,最高学历:硕士,博士在读,现主要从事艺术与科技专业教学工作,研究方向:艺术学、设计学、戏剧与影视学