

# 动漫技术在河南太极文化产业发展中的应用研究

冯文昌<sup>a</sup>, 张晓亮<sup>b</sup>

(河南省焦作师范高等专科学校 a. 体育学院; b. 计算机与信息工程学院, 河南 焦作 454000)

**摘要:** 太极拳作为中华民族的文化品牌和武术瑰宝,是我国民族传统文化的宝贵资源,是焦作乃至河南的一张名片,是河南对外开放的一个重要窗口。但目前对太极文化的宣传、推广、传播的方式单一,水平不高,效果欠佳,影响了太极文化产业化发展。分析了制约太极文化产业发展的主要因素,找出了适合河南太极文化产业传播的途径,找到了动漫技术与河南太极文化产业发展的结合点,为河南太极文化产业的推广提供了理论依据。

**关键词:** 动漫技术;太极文化;太极拳;河南省

**中图分类号:** TP302

**文献标志码:** A

**文章编号:** 1003-2363(2013)05-0062-03

河南是中华文明的摇篮,悠久的历史 and 灿烂的古代文明积淀了丰厚的文化底蕴,孕育了厚重、多元、经典的中原文化<sup>[1]</sup>。河南省立足本地得天独厚的历史文化遗存,不断挖掘文化品牌特色,丰富文化品牌内涵,扩大文化品牌外延,努力促进文化力与经济力交融共生<sup>[2]</sup>。陈氏太极拳是河南焦作温县陈家沟陈王廷所创,是中国传统武术运动中的瑰宝。目前,河南虽然在太极文化产业方面已取得一定的成绩,但对太极文化宣传、推广力度的欠缺以及传播方式的陈旧、单一严重束缚了河南太极文化产业的进一步发展,亟需一个借助于现代传媒手段、深入普通大众流行文化的标志性符号来弥补传统传播方式的不足。因此,集前卫、高效、精湛于一体的太极动漫文化建设应运而生,使得太极文化产业的建设实现关键性突破。如何尽快挖掘好、开发好、弘扬好太极文化是河南一项非常迫切的重要任务。因此,应当通过借助动漫技术的力量创新内容,创新表现形式,达到国际性、区域性、民族性三者互动,以促进太极拳文化产业快速发展<sup>[3]</sup>。

## 1 动漫技术的发展

动漫技术是高科技技术发展的产物之一。动漫技术的基石是计算机技术和信息技术,其初始并非源于动漫行业,随着网络的普及和计算机技术以及信息技术的迅速发展,这些新技术逐渐被动画领域吸收,成为现代动漫技术的关键和基础(如CG技术),极大地促进了动漫发展(如三维动画),并拓展了动漫的外延领域(如网络互动游戏)。其发展经历了从传统逐帧制作到计算机二维动画,再到现在的三维动画的过程。在科学技术快

速发展的推动下,动漫产业正经历从以“形象”为先导的传统动漫产业向以“科技”为先导的大动漫产业生态系统过渡,三维动画成为发展的主流。

当前,动漫技术的发展主要围绕两方面展开。一是追求更好的效果。通过在运动方面(如骨骼、蒙皮、肌肉、变形、表情、口形、布料、流体、动力学、毛发、碰撞等)、渲染方面(分层技术、集群渲染、网络渲染等)、特效方面(粒子系统、群体技术等)的技术研究,以达到更为完美的视觉艺术效果,并建立相应插件和可以调用的数据库(动作库、表情库、素材库等),方便这些技术的运用。二是追求更高的效率。早期动画分层技术的运用就是追求效率的表现,后来的补插关键帧绘制分工也是如此。三维动画制作在效率上有着特有的优势,免除了传统二维动画中间画、着色等方面繁重的劳动,动作、渲染等步骤可以连续完成,并能反复修改,但现在三维动画制作在运动控制技术、渲染技术等方面仍然存在许多瓶颈,需进一步发展和完善<sup>[4]</sup>。

## 2 制约太极文化产业发展的因素

太极拳作为世界第一健身品牌,在国内外有着庞大的习练人群,但在产业化运作方面却很薄弱。

### 2.1 思维方式有误

中国拳种很多,一般拳种大都对习练人群有一定的身体素质方面的严格要求,唯有太极拳老少皆宜,故拥有更为广泛的群众基础。但是从产业化方面来看,与河南少林文化产业相比,太极文化产业的发展显得有些冷清,原因是多方面的,主要是河南以办事业的思维方式办产业,投资主体和受益主体不清晰,是制约河南太极拳文化产业发展和壮大的首要原因<sup>[5]</sup>。以办事业的思维方式来办产业,是影响招商引资的最大障碍。大部分的投资商都是以投资效益的最大化来确定投资方向的,愿意让社会大众成为最大受益者的商家几乎等于零。只有政府及其职能部门办事业、产业公司办产业,各司

收稿日期: 2013-05-21; 修回日期: 2013-09-02

基金项目: 河南省科技厅软科学项目(132400410825); 焦作师范高等专科学校2013年度教学改革研究项目(2013-XNJK-05)

作者简介: 冯文昌(1968-),男,河南延津县人,副教授,硕士,主要从事体育人文社会学研究, (E-mail) wcf0391@sina.com。

其职,太极文化产业才能得到较快较好地发展。

## 2.2 发展过程中“根优势”缺失

与少林文化产业发展相比,历朝历代少林武僧高手辈出,所有的拳师都以正宗少林为荣,并吸引越来越多的大师级武林高手会集少林寺。越来越多的大师级人物齐聚少林,推动了少林拳培训产业和少林文化旅游业等产业的蓬勃发展。而焦作的太极拳则是流派纷呈,派系之间的矛盾时有发生,这种内耗无形中大大削弱了太极圈内部的凝聚力,从规模效应方面看,对太极文化产业的健康发展是绝对不可取的。并且,河南太极拳大师级人物由于种种因素在国内和国外忙于自身及后代发展的特别多,有点影响的拳师,能出去的都出去了,甚至加入外国国籍,墙里开花墙外香,外强中干,降低了太极故里的吸引力和太极拳品牌的市场效应。当太极流派还在忙于流派之间争斗的时候,登封少林正在围绕一个中心大做文章并提出要将天下功夫出少林转变成成为天下功夫聚少林,这才是做大产业的胸怀。太极大师们也应该有这种气度,政府也要制定相应政策引导以留住太极大师,突出河南真正太极根的优势,促进河南太极文化产业的快速发展<sup>[6]</sup>。

## 2.3 探索自身发展特点,不能一味抄袭

发展河南的太极拳文化产业,必须从太极拳自身的特点和实际情况出发。可以学习和借鉴其他产业发展的方法,但绝不能照搬照抄。例如登封少林拳的培训产业极为发达,世界各地每年到登封参加武术培训的人员多达5万人,但焦作的太极拳文化产业就不一定适合走登封之路。这是由少林拳、太极拳不同的特点决定的,可以借鉴,但不要盲目照搬<sup>[7]</sup>。例如上海的黄忠达开办的太极养生馆,每人每年的会费为6 000元,每年能有数千万元的收入,就是一个很好的例子。

## 2.4 缺乏有形载体和市场营销

首先,登封少林拳文化产业所依托的有形载体是千年古刹少林寺,河北永年的太极拳文化产业所依托的是绿水环抱、古韵犹在的广府古城,而河南焦作太极文化产业则缺乏这样的有形载体,这就增加了发展文化产业特别是文化旅游业的难度。其次,太极拳不仅是武术的而且是文化的;不仅是一种产品,也是一种资源,而且是一种垄断性的资源,是极具影响力的国际品牌。所以,由太极文化衍生的文化、训练用品也应随之开发推广。例如,开发生产太极单双剑、太极单双刀、太极春秋大刀、太极杆、太极练功服、太极练功鞋等既具备有艺术性又具备实用性的物品,也可以将太极拳的招式、动作制作成具有观赏性的、系列性的浮雕、圆雕等作品。

## 2.5 没有有效利用网络传媒的优势

近年来,迅猛发展的互联网正以前所未有的广度和深度步入人类文明的生活。新的传播手段、新的传播平台、新的受众和客户需求都对具有地方特色优势产业的

改造和传统产业结构的升级产生着深远的影响。太极拳的魅力在于它的丰富的文化内涵,太极拳与太极文化均在不断的发展和变化之中,这些特性都非常适合互联网传播的要求。例如温县的太极乡音信息产业有限公司从1998年即开始了太极网站的网络平台建设,吸引了众多的太极拳爱好者访问,互联网满足了他们了解、获取太极理论和资讯方面的愿望,通过BBS论坛和留言板实现了实时互动的交流,这是传统武术杂志所不能做到的。但是近几年太极拳文化产业在网站建设上却不尽人意,没有充分发挥网络高效这一优势<sup>[8]</sup>。

# 3 太极文化产业发展传播手段分析

## 3.1 网络传媒

随着因特网的飞速发展,生长在因特网上的新型的网络传媒正逐渐更加充分地利用、发挥因特网的优势和威力。互联网在海量信息、传播的便捷和多样化的交互、电子商务等技术方面为太极拳文化产业发展提供了操作平台

## 3.2 影视传媒

据调查,与电影相对而言,电视剧的投入较低,随着社会的发展,拥有数亿观众的儿童电视剧市场越来越重要。太极文化开发如果从儿童电视剧入手,创作一个有关太极拳方面的少儿电视剧作品,即以较少的投入抓住了数亿少儿观众的收视率,把太极功夫潜移默化地植入少儿头脑,对于太极文化来说,会达到事半功倍的宣传效果。

## 3.3 文化传播

文学是一种写时间的艺术,它可以把陈家沟和太极拳的历史由来用文字的形式尽情展现并以方便的形式供人们在多种场合阅读欣赏<sup>[9]</sup>。而图书则是儿童文化消费的一种主要形式,它通过简洁的画面,较少的文字,讲述一个个动人的故事,也会让儿童爱不释手,从而加深对太极文化的了解和热爱。

## 3.4 艺术载体

艺术是反映当地社会生活、满足人们精神需求的意识形态。结合到太极拳文化产业,可以从艺术品入手,开发旅游纪念品,如纪念性、观赏性、实用性艺术品等,从而在一定程度上能极大地丰富太极文化消费市场。

## 3.5 动漫传播

动漫作为一个颇具青春活力的现代影视传播手段之一,是科技与艺术相结合的产物,是反映时代要求和文化进步的重要手段。动漫产业是传统文化、民族文化和世界文化的最新表现形式,也是促进文化大发展大繁荣的有力推手和重要载体,同时作为一种新的传媒方式,能在其他传播介质的基础上发挥其灵活性大、关注群体多的优势,例如动漫可以借助网络的形式进行传播,也可以借助于影视的形式进行传播。因此,以动漫

作为载体推动河南太极拳文化产业发展<sup>[10]</sup>大有可为。

总之,没有相应、合适、恰当的传播手段,传统文化就无法发扬光大。目前,我国太极拳文化产业的推广已经取得了一定的成绩,例如太极拳全球发展战略的制定、“太极文化村”的建成、国际太极拳交流赛、创办太极拳学校等等,这些都为太极文化的传播起到了积极的作用。但当人类步入影像、信息时代的时候,传统文化又有了以电影、电视、网络等为代表的新形传播方式,这些新的传播方式为中国传统文化的传承带来了前所未有的变化,它们对传统文化的发展起到了积极的促进作用。文化传播需要有特定的文化形态作为内容载体,即文化的内涵与特色需要通过特定的文化形态予以展现。载体选择的好坏直接影响产业发展的速度。

## 4 动漫技术在太极文化产业发展的应用

### 4.1 创作动漫作品, 宣扬河南太极文化

近年来,在国家政策的大力扶持和业内企业的不断努力下,我国动漫产业进入快速发展时期,市场规模持续扩张,经济效益显著。2012 年全国电视动画生产分钟数达 22 万分钟。动漫产值从 2005 年不足 100 亿元人民币,增加到 2012 年的 759.94 亿元,年均增长率超过 40%,已成为世界动漫生产大国。在动漫作品不断发展的今天,将中国传统文化元素融入到动漫作品中来是发展中国文化产业的不二选择,二者互相融合,互相促进。一部《阿凡达》,在疯狂赚取票房的同时,更是让张家界景区誉满世界。一部《功夫熊猫》,则让中国武术在西方家喻户晓,各个武馆人满为患。由此可见,动画作品作为一种国家文化传播的媒介,逐渐成为民族艺术的一种重要表达形式,在一定程度上承担着民族文化传播的作用和功效,因此,可以利用动漫作品宣扬河南太极文化。例如,焦作本土制作的一部充满焦作元素的动画片《太极蝌蚪成长记》于 2013 年 4 月 18 日起在央视播出,在焦作这片土地上孕育的太极文化,是整部动漫剧的思想内核。古老的怀川风情、太极文化与时尚新颖的动漫相结合、相碰撞,绽放出了让人惊艳的火花,于无声中完成了河南太极文化对外的推介。

### 4.2 塑造动漫形象, 打造河南太极文化的“根优势”

“看到即想到”,这是动漫形象所能达到的视觉效果。动漫形象是动漫文化的提纯,根据动画片的情节叙事,作者把某种文化内涵和思想情感附着在动漫形象上,当观众喜欢某个动漫形象时,就说明他接受了动漫形象所传播的文化特质。这种动漫形象已经凌驾于动漫作品之上,得到了观众的认可,当这一动漫形象进入衍生产品市场后,无形中对动漫形象所代表的文化特质进行了传播。动漫形象和文化特质之间是一种符号的联系,形象总是符号的存在<sup>[11]</sup>。例如,人们看到《大闹天宫》中孙悟空的形象,就会想到中国戏曲文化;看到《猪

八戒吃西瓜》中猪八戒的形象,就会想到中国传统的剪纸艺术等等。因此,可以利用动漫形象来打造河南太极文化的“根优势”,通过对动漫形象的塑造开发以及动漫形象衍生品的设计推广,使广大群体重新认可河南太极文化,把河南太极文化推向全国甚至全世界。

### 4.3 开发动漫衍生品, 扩大河南太极文化产业链

动漫周边产品(衍生品)的种类非常丰富。生活中随处可见的人造物品都可以通过授权的方式印上各类动漫形象的造型,而这些由动漫形象开发出的产品均可以称为动漫衍生品。根据国际动漫产业发展的一般规律,产业利润的 70% 来自于衍生产品,包括图书、玩具、文具、音像制品、服装等。衍生产品不仅可以为动漫企业带来丰厚利润,还可以带动就业,促进相关产业的发展。目前,中国动漫衍生产品产值占比 30%,与动漫发达国家的 70%~80% 相比仍然有很大差距,这充分说明中国的动漫衍生品市场存在着巨大的发展空间,市场发展潜力巨大。至 2012 年前,中国动漫衍生品市场规模年均增长率将维持在 30% 左右。例如,“蓝猫”、“天眼”、“喜羊羊”、“炮炮兵”等一批民族动漫品牌成为弘扬中华民族传统文化、提升国际文化软实力的重要载体。因此,把河南太极文化产业扩大到相应动漫衍生品的开发上必能使太极文化产业链更加强大。

### 4.4 利用动漫游戏, 开拓河南太极文化新领域

动漫游戏产业属于动漫产业的一种衍生产业,因其具有低能耗、低污染、高产业价值、多就业机会等特点与优势,被誉为 21 世纪的朝阳产业。动漫游戏大致可分为两种:网络游戏与单机游戏,多是以同名动漫为原型而制作的游戏,但也有一些纯粹以动漫人物与类似动漫的情节为主板,日益风靡人们的生活<sup>[12]</sup>。目前,国内游戏已经达到一个巅峰状态,其中不少新品体现了中华优秀传统文化的内容,吸引美国、日本、韩国等全球 30 多个国家和地区的专业商家前来观摩。因此,利用动漫游戏开拓河南太极文化有一定的市场领域,不但拓宽了产业链,同时也起到了推广文化的效果。

## 5 结语

以动漫形式将传统的太极文化重新包装演绎,创造符合现代人审美观点和观赏模式的文化品牌创意产品,通过“以产品做产业,以产业做品牌,以品牌做文化,以文化做事业”的方式,必将加快太极文化产业的推广。在这个网络日益盛行的社会中,文化的传播途径也不停地发生变化,同时,传统文化也左右着我们国家和民族的发展路径、行为模式、价值观念和审美情趣。通过动漫传播的途径,不但可以快速有效地弘扬民族传统文化,而且对于太极文化产业的发展也有一定的推动作用,促进太极文化产业做大做强。

(下转第 70 页)

- [14] 张以诚. 矿业城市与可持续发展[M]. 北京:石油工业出版社,1998.
- [15] 张文忠,余建辉,王岱. 中国资源型城市转型路径和模式研究[J]. 城市与区域规划研究,2011(1):40-56.
- [16] 袁占亭. 白银资源型城市转型的探索与实践[R]. 白银:白银市政府,2009.
- [17] 孙森,丁四保. 我国资源型城市衰退的体制原因分析[J]. 经济地理,2005,25(2):273-276.
- [18] 庞娟. 资源枯竭型城市产业转型的路径选择[J]. 生产力研究,2006(3):147-149.
- [19] 周海林. 资源型城市可持续发展评价指标体系研究[J]. 地域研究与开发,2000,19(1):12-16.

## Evolutionary Mechanism and Development Strategy of Resource-based City: Taking Gansu Baiyin as An Example

Wang Liwei , Feng Changchun

(College of Urban and Environmental Sciences, Peking University, Beijing 100871, China)

**Abstract:** The transformation of resource-based city is a major problem for Chinese city realizing sustainable development. It appears particularly important to implement in-depth analysis to evolutionary mechanism of resource-based city and then give the according development strategy. Taking Gansu Baiyin as an example, the paper use system dynamics method to analyzes evolutionary mechanism and characteristics of resource-based city according to three stages of life cycle: exploration and rising period, prosperous period, transition period. And then, the paper reveals that there are many positive and negative feedbacks during the process of resource-based city evolution. Overall, resource-based city face three big troubles: system illness, path dependence and external diseconomies and need comprehensive transformation development strategy.

**Key words:** resource-based city; evolutionary route; transformation dilemma; transformation strategy; Baiyin City

(上接第 64 页)

## 参考文献:

- [1] 杨瑞霞,鲁鹏,武慧华.河南裴李岗文化聚落空间集聚分析[J].地域研究与开发,2012,31(1):150-154.
- [2] 张琰飞,朱海英.西南地区文化产业与旅游产业耦合协调度实证研究[J].地域研究与开发,2013,32(2):16-20.
- [3] 梁华伟.地方特色体育文化资源开发与品牌战略研究[J].广州体育学院学报,2011,31(2):44-47.
- [4] 张之益.现代动漫技术与“大动漫”:三维动画是主流[N].中国文化报,2010-04-21(6).
- [5] 闫领先.关于开发河南省太极拳文化产业的研究[J].搏击,2009,6(10):24-25.
- [6] 李宏.文化视角下的校园动漫现象研究[J].广东技术师范学院学报,2012,33(2):101-103.
- [7] 李宏.文化视角下的校园动漫现象研究[J].广东技术师范学院学报,2012,33(2):101-103.
- [8] 张肇平.论太极拳[M].北京:北京体育大学出版社,2009:147-163.
- [9] 杨慧馨.太极产业发展路径与对策研究[J].河北体育学院学报,2010,24(4):1-3.
- [10] 李宏.文化视角下的校园动漫现象研究[J].广东技术师范学院学报,2012,33(2):101-103.
- [11] 于玺.动漫产业的象征符号——动漫形象[J].艺术与设计,2008(12):20-21.
- [12] 李崑.中国动漫游戏产业发展现状与对策分析研究[J].南昌教育学院学报,2011,26(4):191-192.

# Research on Henan's Taiji Culture Industry Promotion System Based on Animation Technology

Feng Wenchang<sup>a</sup>, Zhang Xiaoliang<sup>b</sup>

(a. Department of Physical Education; b. Department of Computer and Information Engineering, Henan Jiaozuo Teachers' College, Jiaozuo 454000, China)

**Abstract:** Taijiquan is a valuable cultural resources in China. As a Chinese national cultural brand and Chinese martial art treasures, it is also a business card in Wenxian, Jiaozuo even Henan, it is an important window for our opening to the outside world. The article analyses the main factors restricting the development of the Taiji cultural industry, probes into the development ways for Henan Taiji culture industry, and finds out the combination point of animation technology and Henan Taiji culture industry, the result offers a theoretical foundation for popularizing Taiji culture industry.

**Key words:** animation technology; Taiji culture; Taijiquan; Henan Province