

人性化的符号

——动画经典形象研究

傅丽莉 ◎ 著



东南大学出版社
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS

江苏高校优势学科建设工程资助项目

人性化的符号

——动画经典形象研究

傅丽莉 著

东南大学出版社
· 南京 ·

内容提要

本书以动画中的经典形象为研究对象,旨在揭示这些动画形象的艺术特质、在影片中所起的重要作用及其背后隐藏的文化意义。本书主要从以下五个方面进行探讨:第一,从动画中的超级英雄和机器英雄入手,通过英雄形象碰到的困惑反思人性、质疑科技;第二,对动画中的经典女性形象进行剖析,揭示女性形象在动画中的转向;第三,将与传统审美标准相悖、面貌丑陋、造型古怪甚至可怖的动画形象作为研究对象,探究反美学动画形象产生的文化语境及其不同寻常的表现张力;第四,以动画中具有形象魅力的经典道具为例,探讨其独立的审美价值和蕴含的深刻思想;第五,针对中国动画中经典形象缺失的现状,提出增强中国动画的原创性是解决问题的关键,力图为中国动画形象的民族性培育提供有价值的参照。本书可作为动漫专业学生了解动画形象塑造的实用工具书,也可作为动漫爱好者研究动画形象的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

人性化的符号:动画经典形象研究/傅丽莉著. —
南京:东南大学出版社,2016.4

ISBN 978-7-5641-6336-5

I. ①人… II. ①傅… III. ①动画-形象-研究

IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第015291号

书 名:人性化的符号——动画经典形象研究

作 者:傅丽莉

责任编辑:戴 丽 朱震霞

出版发行:东南大学出版社

社 址:南京市四牌楼2号 邮编:210096

出 版 人:江建中

网 址:<http://www.seupress.com>

印 刷:扬中市印刷有限公司

开 本:700mm×1000mm 1/16

印 张:10.75 字数:210千字

版 次:2016年4月第1版

印 次:2016年4月第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-5641-6336-5

定 价:48.00元

经 销:全国各地新华书店

发行热线:025-83791830

本社图书若有印装质量问题,请直接与营销部联系。电话(传真):025-83791830

目 录

导 言 / 1

- 一、研究对象 / 1
- 二、研究意义 / 2
- 三、研究综述 / 4
- 四、研究方法 / 13

第一章 动画中的英雄和反英雄形象 / 15

- 第一节 经过凡世洗涤的超级英雄 / 16
- 第二节 承载人类梦想与困惑的机器英雄 / 21
 - 一、徘徊于人文理性与科技理性之间的机器英雄 / 21
 - 二、演绎机械魅力的英雄形象 / 27
 - 三、体现悲剧精神的机器英雄 / 31
- 第三节 以反英雄方式塑造的英雄形象 / 35
 - 一、平凡中见神奇 / 36
 - 二、从嘲讽与怀疑中突围 / 39
 - 三、消解英雄神话 / 42

第二章 从客体到主体:动画中的女性形象 / 46

- 第一节 男性视域下的理想女性形象 / 47
 - 一、男权话语规定下的女性价值观 / 48
 - 二、在颠覆中妥协的个性女性形象 / 51
- 第二节 超越惯有男性视域的女性形象 / 57
 - 一、弱化女性特质的形象设计 / 59
 - 二、具有普世情怀的不凡女性 / 62
 - 三、对普通女孩的眷顾 / 64
 - 四、挣脱世俗羁绊的传统爱情观 / 65
- 第三节 女性主义的宣言 / 68
 - 一、跳出年长女性形象的窠臼 / 68
 - 二、女性主义的华彩乐章 / 70

三、女性眼中的真实世界 / 77

四、与男性平分秋色的独立女性 / 83

第三章 反美学动画形象的张力 / 87

第一节 丑陋形象所折射的人性光辉 / 89

第二节 反美学动画形象的别样生命力 / 93

第三节 桀骜不驯的反美学动画形象 / 99

第四节 当代审丑文化影响下的动画形象设计 / 103

一、当美丽向丑陋妥协 / 103

二、苦涩造型和黯淡色彩酿成的视觉美酒 / 108

第四章 动画中具有角色魅力的道具形象 / 116

第一节 机械王国的永恒魅力 / 117

一、充满荒诞意味的机械装置 / 117

二、使人类迷失自我的机械王国 / 122

第二节 焕发出天才异彩的幻想王国 / 129

一、承载人文关怀的拉普达飞岛 / 129

二、演绎精神成长痕迹的移动城堡 / 135

第三节 链接异境的魔幻装置 / 138

一、消泯现实与魔境界限的原始快车 / 139

二、介于“抽象”与“具象”之间的奇幻之门 / 142

第五章 探析中国动画的民族性培育 / 147

第一节 长期轻视漫画直接影响中国动漫的
民族性培育 / 148

第二节 民族精神重于民族元素 / 154

第三节 国际视野有助于弘扬民族文化 / 157

结 语 / 161

致 谢 / 162

参考文献 / 163

导 言

动画片不是专门面向低龄儿的幼稚片,而是渗透着人文关怀的别样的视觉叙述方式。作为人类创造的视觉文化的一种,动画中的形象,无论是以人物、动物、机器、精灵或鬼怪出现,皆体现了人类丰富的情感、卓越的智慧以及对生活的热爱和追问。可以说,动画形象是人性本质的对象化,它们既是传达动画魅力的重要载体,又是动画故事的灵魂。动画形象虽然不像真人电影中的演员那样具有鲜活的生命,但它们通过编剧的角色设定、动画师的精心设计和剧情的烘托,同样具有不可低估的形象魅力,是人性化的符号。

一、研究对象

本书以动画中的经典形象作为研究对象,旨在剖析经典动漫形象在造型上的独特匠心,揭示特定动画形象产生的历史文化语境、艺术特质,在影片中所起的重要作用及其背后隐藏的文化意义。同时,分析和阐释这些形象怎样在故事情节的烘托和塑造下不断得以强化与升华,成为一个广为流传,超越时间、地域与民族界限的人性化的符号。

动漫产业化的一个重要支撑便是动漫形象被广泛接受和传播。这须要具备两个条件——除了具有在剧情中的角色魅力之外,还要拥有受人瞩目的符号力量。因此,本书将从两个层面探讨动画中的经典形象,一个层面是形象意义上的,即动画角色的造型设计所体现的视觉特征;另一个层面则是精神意义上的,即动画角色的个性特征。

经过一个多世纪的发展,动画的类型化倾向已渐凸显,这在动画业高度成熟的日本和美国尤为突出,类型化的动画形象由此应运而生。本书参照了类型化动画划分的某些思路,但并未将其作为选择研究对象的主要依据,而是以体现较强文化意义

的动画形象作为探讨的对象。主要选择了四种类型的动画形象进行研究:动画中的英雄形象、动画中的女性形象、动画中的反美学形象以及动画中具有角色形象魅力的经典道具。其中,动画中的反美学形象和经典道具体现了较为独特的研究视角,具有较强的原创性。此外,根据中国动画经典形象缺失的现状,本书还对中国动漫形象的民族性培育进行了深入的探究。

二、研究意义

本书所选择的动画中的经典形象类型虽然不多,但每一种类型中都包含有几种侧重点不同的动画形象。这些置身于不同剧情的动画形象,由于不同的创作年代和创作理念,给予观众不同的审美体验和心灵震撼。这促使笔者采用多种研究视角对其进行审视,揭示文化语境的延续和差异,探究这些经典形象成功的奥秘。

处于“转型节点”的动画形象往往体现了文化语境的变迁。本书第一章将超级英雄作为研究对象之一,但笔者并没有对处于“盛期”的最典型的超人形象进行研究,而是以皮克斯 2004 年出品的《超人特工队》中具有现实主义色彩的超人鲍伯为例,通过超人造型设计的变化及其在现实中遭遇的种种困境,折射出当代社会价值体系的解构与重构,以及对人权和个人隐私权重新解读。本书第二章主要探究动画中的女性从男性视域中的客体转变为具有强烈主体意识的现代女性的过程。但笔者并没有将之做成一个历史性梳理的研究,而是选取了动画中的青年女性、少女形象、老年女性和新女性,将其作为女性形象发生重要变化的几个例证,以令人信服的分析印证其变迁的轨迹。其中,本文对宫崎骏动画中的少女形象用了独特的解读方式,从造型和角色个性揭示这些女性形象被赋予的形而上的意义。本文探讨的职业女性形象选自动画片《料理鼠王》中的配角克蕾尔,她常常被研究者忽视或一带而过,但笔者对其饱满的形象做了深入的剖析和阐释,揭示其独立的人格和强烈的自主意识,并将之定位为动画史上现代女性形象中里程碑式的人物。

同一类型动画中跨度较大的动画形象是当代文化多元视角的体现。对于第一章中的机器英雄,本文选取了三部侧重点各不相同的机器人动画作为研究例证。《攻壳机动队》着重刻画机

机器人复杂的精神世界,体现高科技时代人类对未来的困惑与惶恐。《变形金刚》中的机器人以满足观众的视觉需要为首要目的,以单纯的机器人社会演绎人类对未来的臆想。而《铁巨人》中的机器人则犹如一个闯入地球的“异物”,给人类提供了“他者”的视角,促使我们反观自我、反思人性。

本书用独特的角度审视与惯常审美经验和思维方式相悖的动画形象,挖掘其别样的符号魅力。第一章中除了超级英雄和机器英雄,还讨论了以反英雄方式塑造的英雄形象。小记者丁丁、小鸡玛德和熊猫阿宝虽然外貌普通、资质平凡,但凭借智慧和执着,以反英雄神话的方式不断从困境中突围,最终实现自我价值,以此体现人类不断超越自我的激情,并折射出后现代文化消解精英与主流的特质。第三章主要探讨动画中的反美学形象。虽然有研究者对本文探讨的某个对象也采用了与本文相似的研究角度,但目前还没有研究者以宏观的视域对动画中出现的一系列反美学形象进行分析和探讨。同时,本文对反美学和审丑文化出现的契机和语境做了深入的剖析,以此揭示这些与惯常审美经验相悖的动画形象出现的必然性,及其蕴含的文化价值。第四章以动画中具有角色魅力的经典道具为研究对象,例如《国王与小鸟》中的“写意”机械装置、《蒸汽男孩》中的蒸汽城堡、《天空之城》中的拉普达飞岛、《哈尔的移动城堡》中的移动城堡、《龙猫》中的猫巴士和《怪物公司》中的魔幻之门。目前笔者还未看到类似的专题研究。这些认知度极高且具有符号感召力的经典道具,不仅是动画大师天才想象力和创造力的体现,还是人文精神和辩证思维的载体。

笔者以宏观的视野思考中国动画形象的民族性培育。第五章针对中国动画经典形象的缺失的现状,以大量的事实为依据,提出发展漫画是提高动画原创力的有效途径。同时,本文力图厘清国内动漫发展过程中争议较大的敏感问题,并提出:民族精神重于民族元素,国际视野有助于弘扬民族文化。

由此可见,本文选择的动画形象绝不是简单肤浅的供人消费的娱乐符号,而是承载着文化含量,凝聚着想象力和创造力,倾注了人类的丰富情感,具有视觉生命力的言说符号。对这些动画形象进行充分解读,不仅能挖掘其被赋予的精神性的意义,还能揭示其被广泛接受的原因,以便为更为全面地理解这些动

画形象,创作出更多广受欢迎、具有文化深度的动画形象提供有价值的参照。

三、研究综述

从目前笔者掌握的资料来看,有关动画形象的专题研究少之又少,这与动漫研究本身还是一门年轻课题有关。鉴于此,有必要总体地对国内外动漫研究的现状做简要的梳理。

国内研究现状

动漫艺术在中国的发展遭遇二十多年的中断,于 20 世纪 90 年代中期重新复苏,直到进入 21 世纪,学术性的动漫研究才见端倪。经过十几年的磨砺,动漫艺术及其研究在中国不仅成为“显学”,而且成为“热门”。目前国内的动漫研究主要集中在两个方面:动漫技术研究和动漫理论研究。据统计,国内动漫研究专著的重点多放在动漫制作工具、综合应用、基础原理、创作技法以及动漫产业化等方面,其比例占 90%。而动漫理论、发展史和审美鉴赏为主题的著作只占 10%,其中以梳理性的漫画史研究为主。由于国内动漫教育、动漫产业发展偏重技术层面,动漫技术类的研究专著占有较大的比例,但它们不在本书的研究视域之内。相比之下,国内动漫理论研究则比较薄弱。笔者对搜集到的研究资料进行了分析,国内的动漫理论研究主要有以下几种类型。

(一) 梳理性研究

对动漫历史的梳理和记叙是目前国内动漫研究的主要方式。

十一郎 2002 年出版的《世界动漫艺术圣殿》,是国内较早的动漫研究著作。此外还有汪宁、高博 2006 年编著的《中外动漫史》,王庸声 2008 年主编的《世界漫画史》,洪佩奇的《美国连环漫画史》,常虹、徐育忠、薛燕平、梁超 2008 年编著的《中国艺术动画三十年》。动画理论研究方面的著作主要有贾否、路盛章合著的《动画概论》和聂欣的《动画概论》,以及房晓溪编著的《现代动画概论》。

薛燕平 2006 年的专著《世界动画电影大师》视角独特,将很多动画大师从幕后推向幕前,例如迪斯尼的重要合作伙伴 Ub Iwerks,法国的动画大师 Frédéric Back,英国的动画大师 Richard Williams 和 George Dunning,日本的吉卜力工作室以

及动画大师押井守和大友克洋等。书中介绍的每一位动画大师都有一篇传记、一篇评论和一次访谈。该书资料详实,见解独到,与其他同类型的研究拉开了距离,极具参考价值及鲜活的史料价值。与其类似的研究还有2007年吕鸿燕、张骏编著的《动画大师的生平与作品》。

薛燕平2007年的著作《非主流动画电影》没有将焦点放在受到普遍关注的商业动画电影,而是将研究重点放在先锋实验动画、艺术动画、政治动画、成人动画,对捷克的萨格勒布动画学派和皮克斯动画公司进行了介绍,这是国内首次较为深入地介绍皮克斯动画及其创作团队。该书同样延续了其见解独到的特色,只是有些论点流于感性,有待于进一步提升理论深度。

薛燕平2010年出版的《英国动画》从英国的动画简史、英国动画节与组织机构、英国动画代表人物、英国动画高等教育及理论研究、英国主要动画制作机构及英国动画专题研究这六个方面对英国动画的发展和现状做了较为全面的介绍和剖析。长期以来,国内学者的关注视角集中在日本和美国动画,对于欧洲动画触及较少,尤其是某个国家的动画研究更是鲜有触及。该书填补了我国在动漫研究领域的空白,具有较高的学术价值。

孙立军2003年主编的《动画艺术辞典》是一本涵盖全面的动画工具书,是一种以辞书形式呈现的梳理类研究著作。书中收录了5000多个词条,内容涵盖了动画艺术史、动画电影理论、动画制作技术、动画市场及预算、动画名词术语、动画制作单位、中外电影及影视评奖、动画报刊等。这类书信息量很大,其出现标志着中国动画研究的基础工作愈加坚实。

(二) 鉴赏类研究

偏重技术的资料类著作主要有:索晓玲2003年所著《动画影片画面欣赏》,从视觉风格的角度对优秀的动画影片进行解析,该书偏重于动画片的表现手法、画面的镜头运用等视觉语言的分析,对于动画片画面和场景的绘制、人物造型以及动画片的导演和拍摄具有一定的参考价值。易欣欣、路铭2004年编著的《影视动画经典作品荟萃》收录了动画及游戏中经典角色的造型设计,除了人物造型,书中还囊括了前卫工业造型、动物造型、类生命植物造型、室内外场景设计、风景、科幻奇迹等,为动漫造型创作提供了参照,是不可多得的动漫造型资料库。酷迷

客工作室 2006 年编著的《动漫星象馆》，由国内动漫写手执笔，对日本经典漫画作品和近年的高人气漫画作品中的 54 位动漫明星做了生动的角色评析，书中收录了 300 多幅日本漫画作品的彩图，对于了解日本漫画人物造型和角色塑造提供了有价值的图像资料，但该书对动漫角色的介绍过于感性和文学性，缺乏学理分析和文化内涵的挖掘。

此类研究介于纯动漫技术和动漫纯理论研究之间，是连接两者的桥梁，有其存在的价值。

动画影片赏析类研究著作主要有：白水、李栋 2003 年出版著作《动漫世代》，孙立军、马华编著《影视动画影片分析》，许婧、汪洋 2005 年编著《世界经典动画》，汤俊、马华 2007 年编著《世界动画大片鉴赏》，杨晓林 2007 年主编《世界影院动画精品解读》，丁海洋、姚桂萍 2008 年著《动漫影视作品赏析》，杨晓林 2009 年主编《世界动画电影名片分析》。杨晓林 2010 年的新著《奥斯卡最佳动画短片分析》和《世界电视动画名片分析》。

上述研究在对具体动画影片进行分析时，尽管侧重点各有不同，但经笔者归纳，它们主要包括以下几个研究板块：内容介绍、主题分析、影片叙事结构分析、角色分析、精彩场景分析、视听处理分析、经典片段、经典对白和背景资料等。虽然这类著作在研究对象和内容上有重合之处，但通过对不同文本的比较，某些作者的独特见解和阐释则更易凸显，为读者提供了不同的视角。例如杨晓林的研究比较注重挖掘动画影片的文化意义，在《世界动画电影名片分析》中，他用“女性主义的华彩乐章”为题分析法国动画导演西维亚·乔迈的《美丽城三重奏》，其论述视角新颖且令人信服，他对影片男主角查宾的形象塑造存在的不足之处亦提出个人见解，其研究具有较强的学术性和启发意义。在《奥斯卡最佳动画短片分析》中，对于充满稚拙童趣的动画片《丹麦诗人》，杨晓林以“巧合与宿命”概括短片中两对恋人的离合，赋予温情短片以富有哲理的解读。

在鉴赏类研究著作中往往涉及对动画形象的分析，虽然其容量和深度有限，但都可被视为动画形象研究的早期成果。

（三）个案研究

随着动漫理论研究的深入，国内学界开始对动漫大师进行个案研究。宫崎骏因其作品的国际影响力及其富有传奇色彩的

个人经历,首先成为国内个案研究的热点。目前笔者所见国内最早的宫氏个案研究文本是云峰 2002 年出版的专著《与梦飞翔宫崎骏》,该书对宫崎骏的生平做了简要介绍,并对其动漫创作经历做了简要的梳理,其着重点主要还是放在对宫崎骏动画作品的介绍和分析。此书虽然不够深入,但拉开了对动漫大师个案研究的帷幕。

秦刚 2004 年编著的《感受宫崎骏》将研究分为以下几个部分:宫崎骏作品主题剖析、宫崎骏作品文本解读、宫崎骏作品关键词、宫崎骏年表和宫崎骏作品资料,该著作对宫崎骏作品的艺术魅力做了较为丰满的论述和阐释。例如在《魔女宅急便》的文本分析中彰显宫崎骏的“女性意识”;剖析《侧耳倾听》时,从情节、音效、光影、道具和场景等方面挖掘出很多动人的“细节之美”;对《红猪》主角波鲁克的“猪头形象”所蕴含的反省精神做了深刻解析,并对其寓意做了大胆的阐发;对宫崎骏作品中经常出现的元素如风、水、树、猫、猪、食物、信物、行囊、小魔女和小随从等做了分别论述,阐释它们在作品中所起的作用。该书还附有详实的宫崎骏年表,为之后的宫崎骏研究提供了不可多得的基本资料。

杨晓林 2009 年出版《动画大师宫崎骏》,是一本深入研究宫崎骏及其艺术的专著。书中对宫崎骏的艺术生平、宫崎骏所处的时代特征和文化传统做了全面介绍和分析。作者以对技术的钟爱与忧思揭示宫崎骏对现代科技的矛盾心理;以“和魂洋才”概括宫崎骏作品文本资源的不拘一格;以宏观的视角总结宫崎骏作品中角色设定与塑造的写实性、个性化和模式化的特征;还以一章的篇幅,借详实的论证厘清了宫崎骏与欧美动画之间的渊源关系。

直至 2012 年,全国共有 12 篇硕士论文以宫崎骏的动画艺术作为研究对象,其中包括:2005 年武汉大学的聂芳和南京师范大学的田瑞平分别以《宫崎骏动画电影研究》为标题撰写硕士论文;2007 年重庆大学王偲的硕士论文《宫崎骏导演艺术研究》;2008 年南京师范大学胡晓欢的硕士论文《人性经典的阐释——宫崎骏动漫艺术探析》;2009 年华东师范大学毛文洁的硕士论文《论宫崎骏作品中人文关怀的艺术呈现》;2010 年山东大学李润杰的硕士论文《宫崎骏动画电影中的生态意识》、华中

师范大学李璐撰写硕士论文《宫崎骏动画电影叙事学研究》。这些硕士论文试图以不同研究角度对宫崎骏作品进行解读,可见国内的宫崎骏研究在深度上不断推进。从严格意义上讲,后三篇硕士论文已属于专题研究的范畴。

目前在知网上可查的见诸期刊的有关宫崎骏动画研究的论文超过 200 篇。然而,关于手冢治虫动画的研究论文只有 7 篇,关于其他动画大师的论文则更少:枫弥在《电影评介》2005 年第 5 期发表论文《锻造虚幻中的真实今敏》;瓮振东在《影视评述》2010 年第 5 期发表论文《追求真实的假想世界——论导演押井守的动画思想》。因此,研究对象过于集中是国内动漫艺术个案研究中不可避免的现状,如何拓展研究思路是动漫学界值得探讨的问题。

樊五勇 2006 年编著的《迪斯尼传奇》是一部人物传记。该书以线性的方式叙述沃特·迪斯尼曲折的人生经历及其动画事业的起起伏伏。虽然此书没有对迪斯尼创作的动画影片进行学术性的分析和研究,但较为客观地呈现了迪斯尼早期经典动画形象如爱丽丝、米老鼠、三只小猪、白雪公主、小飞象等创作前后的社会和时代语境。该书还详细描述了迪斯尼公司在商业上的挫败与成功,对当代动漫产业研究具有一定的参照价值。

(四) 专题研究

动漫专题研究往往标志着学术研究走向自觉。

周英的专著《怪谈——日本动漫中的传统妖怪》,这本书并没有像有些动漫研究专著那样,以日本动漫史为依托,通过介绍日本动画电影,顺便对影片中出现的妖怪进行解读。该书则以日本的妖怪文化为切入点,首先以层层深入的研究方式,从地理环境、文化渊源、宗教信仰等方面对日本文化中的妖怪传说进行溯源;然后,再论述日本妖怪文化在艺术中的体现,以及在动漫作品中的体现。而且,作者并没有将研究视角仅仅局限于宫崎骏的动画电影,而是对水木茂的《鬼太郎》、高桥留美子的《犬夜叉》和菊地秀行的《吸血鬼猎人》等漫画作品中出现的妖怪进行文化内涵的剖析。该论著将动漫研究放在更大的文化格局中进行审视,摆脱了动漫研究中就事论事的模式,是值得学习的一种研究方式。

李彦和曹小卉 2009 年的编著《日本动画类型分析》敏锐地

捕捉了商业化程度极高的日本动画片所具有的类型化特征,并将其划分为五大类:机器人动画、体育竞技类动画、言情类动画、家庭生活类动画和魔法类动画。该书旨在通过日本动画的类型研究,从类型特征、类型形成及发展的历史、类型心理、类型题材、类型创作角度、类型启示、类型存在的基础等方面对日本动画进行归类分析和比较。这对于整体而清晰地把握日本动画的发展现状具有较强的现实意义。

肖路 2008 年出版的专著《国产动画电影传统美学特征及其文化探源》,是国产动画研究中具有一定理论深度的论著。该书不仅研究了国产优秀动画电影传统美学特征的具体表现,还对其美学风格形成的艺术土壤、文化基因和人文环境做了详细论述,尤其对优秀的国产动画电影《大闹天宫》《宝莲灯》《哪吒闹海》《小倩》和《麦兜故事》等做了深入其里的美学分析。同时,该书也分析了国产动画面临的困境,并为走出困境提出了个人见解。

李涛 2008 年出版专著《美日百年动画形象研究》,该书旨在对美国和日本商业动画片中的经典形象进行系统分析,对原始动画形象和诞生初期现代动画形象也进行了梳理和介绍。对于美国动画形象,作者富有创意地将其划分为前迪斯尼时代、迪斯尼时代和后迪斯尼时代,并对各个时期的经典动画形象进行剖析。对于日本动画形象,作者从日本早期动画入手,对三位日本动画大师手冢治虫、宫崎骏和高畑勋作品中代表性的动画形象进行符号分析,并对其他日本经典商业动画形象,如蜡笔小新、花仙子、樱桃小丸子、圣斗士、剑心、犬夜叉和流川枫等分别进行介绍。在该书的最后一章,作者对动画形象的符号意义进行阐释,从动画形象的符号生产和传播及动漫形象的文化符号这两个方面进行深度分析。但限于该书的总体框架带有梳理性的特质,因此对具体的动画形象所用篇幅有限,分析的深度不够。

近年来,有关动漫形象的研究还见诸各种期刊。例如:于玺发表于《艺术与设计》2008 年 12 期的论文《动漫产业的象征符号——动漫形象》;傅立新发表于《包装世界》2008 年 04 期的论文《动漫角色形象在消费产品中的内涵性符号意义》;许盛发表于《浙江传媒学院学报》2008 年 01 期的论文《浅议动漫角色造型设计的应用表现特性》;李艳、邵昂发表于《科技信息》2009

年16期的论文《动漫形象在媒介传播中的应用》。这些文章的关注点还在于动漫形象设计的技术性应用,对于动漫形象所具有的深层文化意义还缺乏学理探究。

(五) 其他类型的研究

动漫产业研究。动漫产业作为文化产业中的热点,近几年受到了前所未有的关注,相关研究也应运而生。谭林、殷俊2006年编著《动漫产业》(2009年该书再版发行),该书首先厘清了动漫产业的概念,对动漫产业发展历程及趋势、动漫产业的发展模式进行论述,并对欧美以及日本、韩国的动漫产业予以介绍。邓林2008年出版的《世界动漫产业发展概论》也采用类似的结构。丁伟主编的《2008中国动漫产业发展报告》主要从以下几个方面对中国动漫产业进行总结性的研究:2007年动漫产业的发展环境、整体发展概况、创作与制作概况、传播与消费状况、教育与科研概况,以及对中国动漫产业发展的建议和对策。该书统计数据详实,点面结合,从各个层面对动漫产业状况进行分析,成为国内动漫产业发展过程中不可或缺的文献资料。动漫产业研究是动漫艺术的外延研究,与动漫艺术本身关系不大。

动画文化本体研究。齐骥2009年的著作《动画文化学》是从社会学和传播学的角度,以人文主义为线索对动画文化进行学理探究。该书由以下几个部分构成:动画文化本体探索、动画中的身份认知、动画中的女性角色、动画中的城市景观、动画的传播形态、动画的文化生态和动画产业的反思。值得称道的是,该书并非空谈理论的虚妄构架,而是将理论设想与动画作品分析有机结合,互为印证。此论著是具有创意的动画理论研究成果。

国外研究现状

(一) 梳理性研究

爱德华·福克斯(E. Fuchs)出版于1906年的著作《欧洲漫画史》(*Die Darikatur Der — Europäischen Völker*),以1848年为界,分为两卷本,讲述了从古代至1900年的欧洲漫画发展历史。涉及的国家有埃及、希腊、罗马、英国、德国、法国、荷兰和意大利。该书对漫画的概念进行定义,并对各种政治漫画所指涉的历史背景做了详细交代,彰显了古代和近代漫画在现代漫画

诞生以前所担当的文化角色。准确地讲,这是关于欧洲前现代漫画研究最为深入的著作,凸显了漫画在文化史和艺术史中的重要地位。

蒂姆·皮尔彻(Tim Pilcher)与布拉德·布鲁克斯(Brad Brooks)2005年合著的《世界漫画指南》(*The Essential Guide to World Comics*)对现代漫画发展史进行了清晰的梳理。该书不仅介绍了欧美漫画大国的漫画发展历史,还对日本现代漫画的崛起做了重要介绍和独到分析,并对其在当代文化发展中的意义予以肯定。此外,该书还对澳大利亚、韩国、马来西亚、印度尼西亚、中国香港、菲律宾、越南、阿根廷、巴西、墨西哥、古巴、印度、南非、尼日利亚、黎巴嫩等地的漫画做了简要介绍,甚至包括阿拉伯世界的漫画发展状况。总之,这是一本有独特见解的漫画发展史著作。

山口康男编著的《日本动画全史》2008年在国内出版。作为日本漫画发展过程中的参与者,山口康男长期工作在动漫制作第一线,曾任东映动画董事和企划营业部长。本书只在第一章简要介绍了动画、动画电影的起源,以及对日本动画影响深远的迪斯尼动画片,而用大量篇幅梳理了早期日本动漫人的摸索之路、二战后日本动画的复兴、东映动画的起步、电视动画的繁荣、虫制作公司的跌宕起伏、日本动画的强势、日本动画的奇迹以及日本动画的现状与课题。该书呈现了在日本动漫产业繁荣的道路上无数“无名英雄”动漫人的铺垫和努力,具有不可替代的史料价值。

此外,国外可查的有7种有关皮克斯的研究文本,目前只有大卫·A.普莱斯(David A. Price)著《皮克斯总动员——动画帝国全接触》(*The Pixar Touch: The Making of a Company*)被译成中文。该书呈现的是皮克斯动画工作室的创业史,作者并没有对任何一部皮克斯动画电影的内容做完整的介绍或评述,却详实讲述了皮克斯第一部3D影片《玩具总动员》“出炉”前历时4年的几经周折,从剧本、角色设定、音乐和配音,没有一个环节不是精益求精、追求完美。该书真实地再现了以拉塞特为代表的皮克斯团队为实现梦想而燃烧的激情和创造力。该书还讲述了《虫虫危机》《怪物公司》《海底总动员》等影片制作的幕后故事,这对于了解皮克斯或3D动画电影的制作都是不可多

得的珍贵资料。

（二）个案研究

中尾明 1991 年的著作《手冢治虫——用漫画和卡通连接世界》的中译本于 2008 年在国内出版。据说这是诸多手冢治虫传记中的最权威的一本。该书以时间为序，讲述了手冢治虫的人生经历及其动漫艺术之路，书中附有手冢治虫大量的手稿和生活照，为手冢治虫研究提供了很多资料。

手冢治虫的自传《我的漫画人生》通俗易懂，讲述了大师如何走上漫画之路，又怎样在早年的学医经历中获得之后漫画中的“生命关怀”的主题。书中有手冢治虫的妹妹、小学同学和朋友的回忆文章。书中还有手冢治虫关于人性的思考、人生态度和为人的准则，这将成为手冢治虫研究的第一手资料。本书与万籁鸣的《我与孙悟空》有异曲同工之妙。

（三）专题研究

青井汎的著作《宫崎骏的暗号》以客观的视角审视宫崎骏作品，揭示了宫崎骏动画创作的内在线索和丰富的思想文化元素。例如，作者将西班牙电影《蜜蜂的耳语》与《龙猫》的情节设置进行一一比对，以令人信服的表述揭示前者对后者的巨大影响；作者还将澳大利亚电影《在罕巾古岩山的郊游》和前苏联电影《乡愁》与《千与千寻》进行对比，揭示前两者与《千与千寻》的共同之处。文中还有很多关于宫崎骏作品的论点，如“‘真情’中包含的中国思想”“在崩溃的现实前面展开的世界”“利用‘无’的设计”等，均闪耀着作者的真知灼见。这本书无疑成为解读宫崎骏作品的重要参照。

手冢制作公司编著的《手冢治虫：原画的秘密》，该书以开放的态度，展示了 150 多幅手冢治虫的珍贵原稿，其中包括动漫人物造型设计、创作大纲和笔记、对白和旁白设置，书中还呈现了手冢治虫漫画创作的修改过程，坦诚真挚地揭开了大师创作的神秘面纱，真实地再现了大师在创作中所持的不断尝试、精益求精的态度。

法国奥利维耶·科特著《奥斯卡最佳动画短片幕后·手记》多以技术层面，从制作的角度，对获得奥斯卡最佳动画短片奖的短片进行剖析。该书在介绍每部动画短片时，同时附有对动画导演的访谈，成为了解其拍摄理念的珍贵资料。