



上海市学术著作出版基金

# 国产动画电影传统美学特征 及其文化探源

肖路 著



上海世纪出版集团



上海市学术著作出版基金

---

# 国产动画电影传统美学特征 及其文化探源

---

肖路 著

世纪出版集团 上海人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

国产动画电影传统美学特征及其文化探源/肖路著.  
上海:上海人民出版社,2008

(博士文库)

ISBN 978-7-208-07917-5

I. 国… II. 肖… III. 动画片—研究—中国 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 080621 号

责任编辑 林 青

国产动画电影传统美学特征及其文化探源

肖 路 著

世纪出版集团

上海人民出版社出版

(200001 上海福建中路 193 号 www.ewen.cc)

世纪出版集团发行中心发行

上海商务联西印刷有限公司印刷

开本 635×965 1/16 印张 18 插页 4 字数 213,000

2008 年 8 月第 1 版 2008 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-208-07917-5/B·656

定价 30.00 元

## 序

肖路的博士学位论文《国产动画电影传统美学特征及其文化探源》一书获得上海市哲学社会科学学术著作出版资助，就要出版问世了。作为指导教师，为本书作序是我求之不得的一大乐事。

与肖路相识是在2000年初。那年春天，她报考了我的硕士研究生，专攻影视文学与理论。当时她已经是一个有着6年教龄的高校对外汉语教师了。从对外汉语教学跨入影视研究，除了勇气之外还需要更多的刻苦与坚持。

肖路身为高校教师，求学的同时，每周还要完成十多节课的教学任务。那时肖路的儿子还不到4岁，平时丈夫的工作也很忙。在这样的情况下，想要顺利完成学业，其间的困难是可想而知的。不过，肖路有着乐观、积极的性格，她的脸上总是带着盈盈的笑意，不仅给人一种亲和力，还流露出一丝永不畏惧的单纯。

如果说最初的选择完全是出于兴趣爱好，那么专业的学习和研究则完全需要真功夫。从对外汉语教学与研究领域跨入影视研究，肖路能否适应新的专业，能否在新的专业领域内取得突破性进展呢，说实话，最初我是有担心的，因为我深知跨学科研究的艰难。

然而,随着时间的推移,我渐渐发现了她身上的那股韧劲。她经常独自躲在学校阅览室或自己的办公室里读书学习;一有空就跑去听讲座,同专家、学者、同学交流学习心得;每次我布置的作业她都不会延误。后来,我从侧面了解到,身为母亲的她经常在孩子入睡之后,再悄悄起身挑灯夜读;每逢节假日(包括寒暑假)都会挤出时间泡在图书馆、资料室里查阅资料,边读边写。

谦虚亲和的为人以及坚韧刻苦的治学态度使得肖路成功地完成了专业的跨越。理论学养、专业知识、学术水平、论文撰写能力和独立从事专业研究的综合能力都有了突飞猛进。经过3年的硕士学习之后,她又继续攻读影视理论专业的博士学位。在这后3年的学习中,她已经有了一定的专业积累,专业知识丰富了,研究视角也更开阔了。更为重要的是,她找到了自己的研究兴趣,知道了自己要做些什么,懂得朝哪个方面去开辟自己可以自由驰骋的学术天地。

这些年来,国产动画电影正日益面临困境,而相关的理论研究更乏人问津。为了改变这一薄弱状况,肖路决心潜心于国产动画的研究,要从理论和现实两个层面来研究动画,尤其是国产动画。明确了自己的研究方向之后,她便积极着手准备。

她多次走访了上海美术电影制片厂,与动画界的前辈交流,她成为该厂资料室的常客,大量阅读了展示国产动画发展的第一手资料;她自费专程前往北京,到国家图书馆、北京大学、北京电影学院等地学习和查找典籍;她积极参加了多次动画片的理论研讨活动,谦虚地向从业人员及相关研究者讨教,努力地开拓视野和深化自己的理论思索——为了自己能够真正进入这一研究领域,她以数年之久的踏实努力,作着尽量充分的准备。

肖路终于以她的专著《国产动画电影传统美学特征及其文化探源》，彰显了她的努力成果。该书系统梳理了二十世纪以来中国动画电影的发展轨迹，从理论上分析了历史的经验和教训，为新世纪我国国产动画电影的繁荣提供了一份相对完整的学术总结。在我看来，这本书对国产动画电影历史进程的梳理，脉络是清晰的；对国产动画片的传统美学风格的总结，也可谓深中肯綮；对形成国产动画电影传统美学风格的文化成因的探索，则显现出了独具见识的特点。全书资料翔实，对经典作品的解读亦能从特定时代背景出发，较为准确。作者还积极运用比较研究的方法，来揭示国产动画电影不同于西方的独特发展道路和民族化的美学风格，学术视野显得甚为宽阔。应该说，肖路的这本专著，对发展我国的动画电影事业，是具有一定的现实意义的。

回想当年，她惴惴跑来告诉我想研究国产动画电影，我在表示支持的同时，也曾有过担心：对于这么一个电影研究中相对薄弱、资料相对匮乏的领域，她能把握得住吗？而今，面对这样一本将切入点放于国产动画电影传统美学风格及其历史成因的角度上、具有较强的理论价值和现实意义的专著，我放心了。

书稿虽然写成，但我相信肖路还会继续推进她在动画领域的研究。在提升国家文化软实力方面，国产动画有着基础性和长远性的现实意义。肖路的既成研究，不完全停留在文学、艺术层面的学理剖析上，而且还有一定的从文化传播角度的拓展，从而显现出她日后更深层次研究的潜力。对她而言，从事对外汉语教学的专业背景，已成为跨越国别之囿，进入影视艺术的本体研究以及进一步展开国际化层面思索的有利因素。肖路面前的路很长，而重启一道门的实力，她

是具有的。

最近,欣闻肖路获得了教育部留学基金的资助,很快将赴美访学。我相信在抵达大洋彼岸之后,肖路会在已经夯实的基础上,将自己的研究提升到更高更强的层面上去。我以为,以自己在学术上的努力,促使国产动画尽快成为我国文化产业中的中坚力量,进一步提升我国在世界舞台上的文化实力,想必是肖路前行的动力,也是她为之奋斗的目标所在。我欣赏她的执著、勇气,还有因勤奋而终于获得的成绩。

王晓玉

2008年3月

# 目 录

绪 论 .....	1
一、研究国产动画电影美学风格及其文化成因的意义与 方法 .....	1
二、动画艺术是多种艺术手段的综合 .....	2
三、动画电影艺术的独特性 .....	6
四、国产动画电影的所指及其发展概况 .....	9
第一章 国产动画电影传统美学特征的具体表现(上) .....	21
第一节 探寻民族传统艺术表现形式 .....	21
第二节 以意境美为艺术追求 .....	36
第二章 国产动画电影传统美学特征的具体表现(下) .....	44
第一节 国产动画电影中的意味美 .....	44
第二节 国产动画电影中的道德美 .....	61
第三章 国产动画电影传统美学风格形成的艺术土壤 .....	72
第一节 传统国剧艺术的滋养 .....	74
第二节 传统绘画艺术的熏陶 .....	81
第三节 皮影、窗花、剪纸艺术的启发 .....	87
第四节 民乐艺术的烘托 .....	90



第四章 国产动画电影传统美学风格形成的文化基因 .....	93
第一节 中国民间故事的影响 .....	93
第二节 儒家思想的浸润 .....	101
第三节 中国传统美学思想的濡染 .....	110
第五章 国产动画电影传统美学风格形成的人文环境 .....	123
第一节 创作者的“救世”思想 .....	123
第二节 艺术家的审美精神 .....	125
第三节 国产动画观众的审美旨趣 .....	134
第六章 国产动画电影美学风格的演进 .....	148
第一节 外来元素的融入——从《大闹天宫》到《宝莲灯》 .....	148
第二节 审美效果的创新——从《哪吒闹海》到《哪吒 传奇》 .....	172
第三节 审美视角的转换——看《小倩》与《麦兜故事》 .....	181
结语：走出困境，不辱使命 .....	194
附录一 国产动画电影国际获奖一览表 .....	219
附录二 国产动画电影相关评论及研究论文索引 .....	223
参考文献 .....	261
后    记 .....	277

# 绪 论

## 一、研究国产动画电影美学风格 及其文化成因的意义与方法

国产动画电影曾一度在国际上享有盛誉,然而其现状却并不乐观:动画电影的数量和质量都不尽如人意;市场大部分被外国动画抢占;相关理论的研究也一直没有得到应有的重视和展开。回顾国产动画艺术的发展历程,我们发现,国产动画电影曾经创作了不少精品,形成了独具特色的美学风格。本书将对国产动画电影的美学风格及其成因进行研究,并对当下国产动画电影美学风格的演进作一番考察,希望能从宏观上分析国产动画电影与社会政治、文化、技术、思想观念等方面的联系,从微观上解读我国动画电影在美学风格上的特点,以期国产动画电影今后的发展提供一些思路与方法。

本书将从国产动画电影美学风格的具体表现入手,分析国产动画电影传统美学风格形成的艺术土壤、文化基因、人文环境,寻求美学风格形成的内在动因,并通过个案分析与比较,考察近年来国产动画电影美学风格的演进。

论者将采用由点及面的方式,通过对国产动画电影具体作品的分析,找出其带有普遍性和代表性的美学风格特征,并通过横向比较,主要是同迪斯尼动画电影风格的比较,来说明国产动画电影传统美学风格的特点;然后由表及里,揭示动画艺术及其相关艺术形式之间的横向联系,从具体艺术表现形式出发,探寻国产动画电影同其他传统艺术表现手法之间的借鉴关系;再次,通过纵向挖掘,进一步阐述国产动画电影传统美学风格形成的文化基因和人文环境,分析中国民间文学、儒家文化观以及中国传统美学思想对中国动画美学风格所产生的深远影响,并从国产动画艺术家的审美意识和国产动画观众的审美旨趣两个层面来分析传统国产动画电影美学风格所赖以生存和发展的人文环境。

总之,论者将对国产动画电影美学风格的形成与发展作一番考察,从传统艺术表现形式、民间文学、儒家文化观以及传统美学思想等客观因素以及国产动画电影的创作者和接受主体等主观条件进行分析,揭示国产动画电影传统美学风格形成的内在动因,并通过具体个案的分析与比较,探寻当下国产动画电影在美学风格上的开拓与发展,从儿童的审美需求以及美育教育角度进一步指出提高国产动画电影产量、质量的现实意义。

## 二、动画艺术是多种艺术手段的综合

动画是一种综合艺术。

所谓综合艺术,指的是包含一种以上艺术门类的艺术。比如在动画电影艺术中就包含了文学、美术、戏剧、音乐、电影等多种艺术门类,这些艺术门类并非独立存在,而是相互融合,从而形成动画电影这一独特的艺术样式。

不过,我们也可以将蕴含在动画电影中的这些艺术门类看成是动画艺术的表现手段,它们通常在动画艺术家们的巧妙结构之后,使动画电影成为一种独具魅力的艺术品。

虽然构成这件艺术品的各个部分在动画电影完成之后已经成为了艺术品中的一个个组成因子,从而失去其独立存在的可能性,但这些艺术因子原有的风格特征仍然能决定动画电影的艺术表现力及其艺术品格。动画艺术家在努力融合这些艺术手段的同时,也必须考虑到每个艺术因子自身的艺术品质和风格特征,只有这样,才能保证动画作品整体风格的一致性。例如国产动画电影在“探民族形式之风”的过程中,就融合了多种传统艺术形式,正是这些各具魅力的传统艺术表现形式促使国产动画电影形成了独具中华民族特色的艺术风格,造就了一大批动画艺术精品,这些作品从内容到形式都有别于外国动画电影,展示了中华民族动画艺术的独特魅力。由此可见,组成动画电影的各项艺术因子之间的相互协调和配合可以成就动画艺术,各项艺术因子本身虽然失去了相对独立性,但在动画艺术整体中它们依然发挥着各自的作用。

动画艺术包含文学的因素。同戏剧、电影等艺术样式一样,动画电影也需要剧本。动画的剧本很多是由文学作品改编而来的,比如迪斯尼第一部经典动画《白雪公主》就改编自安徒生童话《白雪公主和七个小矮人》,美国梦工厂的动画电影《埃及王子》也是从经典之作《圣经·出埃及记》中取材的,近日获奖的国产动画片《梁山伯与祝英台》更是脱胎于中国古代的民间传说故事。古典名著、神话故事、成语、俗语故事、儿童文学、科学幻想小说等等都是动画电影很好的创作素材。被改编的文学作品本身所具有的社会影响力已非同凡响,其艺术魅力会给改编后的动画电影作品带来绚丽的色彩与勃勃生机。另有一部分动画电影选用原创剧本,这要求

剧作者不仅要关注故事中的情节与人物,还要顾及观众的欣赏层次和审美需求,更要注意动画电影本身的艺术特点与表达方式。无论是改编还是原创,动画电影剧本都是以文学创作为基础的,没有文学为其提供创作素材和蓝本,动画电影创作将成为无源之水、无本之木。

动画艺术包含绘画的因素。动画这个词的英文为“Animation”,其原意是“活力、动感”的意思。在中文中被称为“动画”,“动”就是“活动、动感”,而“画”就是“图画”。因此,动画艺术可以说是一种活动的图画,同绘画艺术之间有着天然的联系。有学者指出,动画一方面具有影视的特性,另一方面,从它的基本创作手段来看,动画电影应属于绘画艺术的范畴。它用美术形式来结构和表现画面,用绘画语言来概括和叙述情节。所以我们说,动画电影与其他影视艺术之间最大的区别就在于其创作过程中始终离不开勾勒和绘制出来的形状与色彩。动画电影的基础和开端都是绘画,换言之,绘画的发展空间有多大,动画手法所能包容的空间就有多大。动画被誉为是一种流动的、运动的绘画,它给观众所带来的视觉享受,很大程度上是通过绘画艺术来传递的。

动画艺术包含戏剧的因素。戏剧是一种较为成熟的舞台艺术。由于舞台的局限以及戏剧本身的特点,它强调艺术的虚拟性,如夸张的造型、程式化的动作、脸谱,特定的唱腔,一招一式都有特定的内涵。这与动画艺术本体中的假定性极为相似。另外,传统戏剧的结构形式以清晰分明见长,人物形象正反对立鲜明,这在很大程度上符合动画电影的表达风格。黑格尔曾说过“戏剧无论在内容上还是在形式上都要形成最完美的整体”,这既是戏剧艺术所追求的目标,也是动画电影所要追求的目标。因此,两者之间有一定的共通之处。

动画艺术包含音乐的因素。音乐有烘托、渲染气氛的作用,因此

在很多艺术作品中都离不开音乐。比如在戏剧和电影中,音乐责无旁贷地成为其表情叙事的重要辅助手段。同样,在动画艺术中,音乐的作用也不能低估,它是画面的忠实伴侣,一些动画片可以没有对白,但绝对要有音乐,比如在国产动画电影《过猴山》和《三个和尚》中,基本没有对白,全靠音乐来结构情节、表现主题。可以说,音乐不但是画面的灵魂、推动剧情发展的动力,而且还是平面画的景深,为动画电影增加了艺术张力。有时音乐可以配合动画的画面来塑造形象,使动画造型更富有趣味性;有时动画可以用画外歌曲来提领主题,使情节脉络更为鲜明清晰。动画影片的结构往往需要配以相衬的音乐曲式,使两者相映成趣,否则影片结构会显得含糊突兀。当然,动画音乐也可以单独欣赏,但一段好的动画电影乐曲或歌曲,放在片中,往往能使影片增色添彩。

动画艺术包含电影的因素。我们说,动画电影是活动的画面,但画面的构成和连接还需要运用电影语言。在其形成过程中,电影技术和电影的表现手段起到了重大作用。一部动画片虽然不是摄影机对真实世界的实录,但仍然需要一定的拍摄技术和相应的电影语言,比如蒙太奇技术、长镜头手法等都会使动画电影产生特殊的艺术效果。业内人士常说,在制作动画片时需要练习用镜头画面讲故事,比如选择“几个场面,每个场面需要几个镜头阐述,事件与几个人物有关,几个情节动作;练习从不同角度描述几个动作瞬间,几个视点描述一个动作,一个视角描述几个景别”<sup>[1]</sup>等等。可见,电影表现手段在动画电影中同样是不可或缺的。

综上所述,动画电影艺术在不断地追求从内容到形式的整体美感时,其每一个构成因子都起到了一定的作用。构成因子之间相互协调、融合共生的特点使得动画电影成为一种多种艺术门类相综合的艺术。

### 三、动画电影艺术的独特性

尽管动画是多种艺术门类的综合,然而动画电影艺术又绝不是各项相关艺术因子特点的简单相加,动画电影艺术除了各个构成艺术因子所具有的艺术特点在发挥作用以外,还具有动画电影自身的独特艺术风格,因而其意蕴必然超越了其构成艺术因子的总和。

从总体上看,动画电影同一般电影一样,也包含技术和艺术两个层面,不过,值得注意的是,动画电影所包含的技术与艺术,其内涵与一般电影不同。

首先,动画电影所拍摄的对象不是现实中的真人真物,而是运用造型艺术手段以及夸张、变形、象征、寓意等手法创造出来的艺术造型。因此,在动画电影的制作过程中离不开造型艺术家们的精湛技艺,这些经过人为设计和加工而形成的造型艺术形象具有独特的审美功能;其次,动画电影的制作和发展必须有相应的技术来支撑。反观动画的起源和发展历程,其每一次发展和进步都与相应技术的开发和运用密切相关,很难想象缺少技术支撑的动画电影能够走向成熟和繁荣;再次,动画艺术的所有形象都是人为创造的,其运动方式可以按照制作者的想象任意驰骋,甚至可以轻而易举地冲破极限,实现现实生活中所无法企及的目标和愿望,这一切赋予了动画艺术高度的假定性;不仅如此,动画艺术还是一门集时尚、娱乐于一体的文化艺术,它凭借高新技术的发展而发展,跟随时代的进步而进步,成为了青少年的时尚风向标。

由此可见,动画电影是一种造型艺术。动画电影所拍摄的对象都是由艺术家设计加工而成的造型形象,是虚拟的、非真实的。因而它的形象结构都是以美术造型结构为基础的,无论是平面图像,如

《大闹天宫》，还是立体偶像，如《小鸡快跑》，影片形象的塑造都没有脱离美术范畴。从传统的“单线平涂”到现代的电脑设计，从来都没有也不可能脱离美术造型，因此我们可以将它视作一种造型艺术。

动画电影又是一种虚拟艺术。由于它的拍摄对象不是真人、真物，因此它的人、物造型就带有极强的虚拟性，动画电影与真人电影最为显著的区别就在于此。动画电影的制作需要凭借一定的技术手段，是“逐格拍摄”技术或电脑技术使动画造型形象运动起来，因而动画电影完全颠覆了真人电影的“复制性”原则，成为一种以“虚拟性”为主要特征的视觉艺术。它可以利用图像和图像之间的变形来达到转场效果，如“动画之父”法国人艾米尔·科尔，他将一头大象变成一个舞女，又变成各式各样的人物；还可以利用图像夸张和寓言的手法来托物言志，如宫崎俊的《风之谷》中巨大的蝗虫……将人类美好的幻想和鲜明的寓意通过虚拟设计淋漓尽致地表达出来。这些虚拟设计和表达虽然与真人电影带给人们的物理场景和真实感受有所不同，但一部优秀的动画片同样能产生巨大的艺术真实感，让观众在欣赏过程中渐渐产生认同感，逐步接受这些虚拟形象，并与它们产生共鸣。

动画电影除了拍摄对象是通过虚拟手段制作出来的之外，其制作过程对科学技术的依赖程度也比真人电影高。动画电影的人物造型都是人工设计和加工的，属于美术范畴，但要将这些静止的造型转变成活动的动画影像还需要特殊技术的支撑。在它诞生之初，爱米尔·雷诺发明的“光学影戏”装置就起到了至关重要的作用，雷诺改进了“走马盘”，制成了一架用几面镜子拼成圆鼓形的“活动视镜”，后又完成创造了“光学影戏”装置，于是他就开始放映最早的动画片，虽然这些片子只能看成是动画电影的雏形，但也说明了只有有了相关技术，动画电影才会有产生和发展的可能。动画电影需要科学技术



的例子不胜枚举。在电影史上动画电影比真人电影的诞生晚了将近 10 年,1895 年,卢米埃尔兄弟制成了世界上第一部电影,直到 1907 年,世界上第一部动画片《滑稽脸的幽默像》才诞生<sup>[2]</sup>,是什么原因使动画电影滞后于真人电影呢?据考察,其主要原因就在于“动画片的普及还有待于动画与摄影技术的结合”<sup>[3]</sup>。1907 年,维太格拉夫公司的纽约制片厂里有一位无名技师发明了“逐格拍摄法”<sup>[4]</sup>,正是这一技术的发明才使第一部动画片的诞生成为了可能。

除了拍摄技术之外,动画造型的设计和呈现都需要通过一定的化学、物理技术手段和设备才能实现。不仅如此,动画造型的设计和制作还需要特别的工艺技术。这些都是决定动画电影质和量的重要条件。进入数字时代之后,电脑动画更是一次对传统动画强有力的挑战,电脑技术将动画的拍摄对象模拟得近乎真实,从而确保动画电影产生了更为完美的视听效果。因此,我们可以毫不夸张地将技术誉为动画电影的生命线,技术的进步与革新使动画电影的发展空间被无限地扩大。

作为深受观众喜爱的艺术样式,动画电影还是一种大众娱乐的时尚艺术。娱乐在不同的历史阶段都为大众所推崇,因而娱乐形式也变得格外丰富而多样。就动画电影而言,其前身“诡盘”、“魔术幻灯”、“走马灯”、“皮影戏”就一直担当着娱乐大众的角色,成为了时尚的戏法和游戏。随着技术的进步,这些戏法又发展成了西洋镜、活动幻灯等活动影像,这些玩意儿很快就成为了当年娱乐场所的宠儿。可见,动画电影先天带有娱乐与时尚的基因。

到 20 世纪动画电影上映之后,无论是“单线平涂”还是计算机设计,抑或选择其他物质材料作为媒介,动画电影都在演绎着人们的时尚生活和理想,在电视时代到来之后,动画电影及其衍生产品都成为了广大青少年追捧的对象,其大众娱乐的特征得到了前所