



# 动画电影叙述艺术

葛玉清 著

Narrative Art of Animation Film



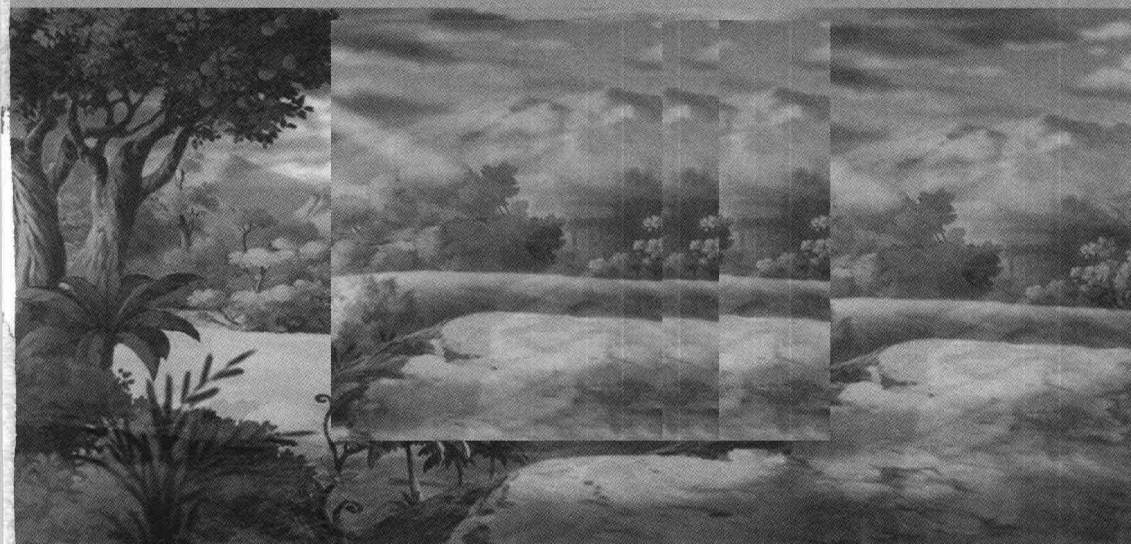
中国传媒大学出版社

视界  
丛书

# 动画电影叙述艺术

葛玉清 著

Narrative Art of Animation Film



中国传媒大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

动画电影叙述艺术/葛玉清著. —北京:中国传媒大学出版社, 2010. 6

ISBN 978-7-81127-898-9

I. ①动… II. ①葛… III. ①动画片—叙述—艺术手法—研究

IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 061883 号

## 动画电影叙述艺术

著 者 葛玉清

责任编辑 李水仙

封面制作 大鹏工作室

责任印制 范明懿

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社 (原北京广播学院出版社)

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024

电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 670×970mm 1/16

印 张 10.5 (彩插 0.5)

版 次 2010 年 6 月第 1 版 2010 年 6 月第 1 次印刷

书 号 978-7-81127-898-9/J·898 定 价 35.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

# 目 录

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 绪 论 .....               | 1  |
| 第一章 动画电影艺术掠影 .....      | 21 |
| 第一节 天马行空的表現空间 .....     | 21 |
| 第二节 丰富多彩的表現形式 .....     | 29 |
| 第三节 标新立异的艺术精神 .....     | 32 |
| 第四节 包罗万象的故事类型 .....     | 39 |
| 第二章 人物 .....            | 49 |
| 第一节 动画电影人物类型 .....      | 49 |
| 第二节 动画电影中的“功能性”人物 ..... | 54 |
| 第三节 动画电影人物的组合结构 .....   | 58 |
| 第三章 情节 .....            | 64 |
| 第一节 喜剧化的动画电影情节观 .....   | 65 |
| 第二节 动画电影情节的取材与改编 .....  | 73 |
| 第三节 动画电影情节的连接模式 .....   | 85 |

|        |                     |     |
|--------|---------------------|-----|
| 第四章    | 时间 .....            | 92  |
| 第一节    | 动画电影叙述时间特性 .....    | 92  |
| 第二节    | 动画电影叙述的时间顺序 .....   | 97  |
| 第三节    | 动画电影叙述的时间形态 .....   | 104 |
| 第五章    | 空间 .....            | 107 |
| 第一节    | 动画电影叙述空间的艺术结构 ..... | 107 |
| 第二节    | 类型化动画电影叙述空间 .....   | 113 |
| 第六章    | 修辞 .....            | 120 |
| 第一节    | 动画电影几种基本修辞手段 .....  | 120 |
| 第二节    | 动画电影文本创作的修辞策略 ..... | 127 |
| 第三节    | 动画电影修辞的审美意义 .....   | 132 |
| 结 语    | .....               | 138 |
| 参考影片附录 | .....               | 147 |
| 参考文献   | .....               | 150 |
| 后 记    | .....               | 156 |

## 绪论

---

1937年,世界上第一部动画影片《白雪公主》诞生了,从那时起,动画电影便开始了它的艺术旅程。首先是文化上,动画电影包含了丰富的神话因素、巫术幻想成分和民间文化因子,在继承了民间传说、神话寓言、童话故事,以及文学小说等传统文化的基础上,将传统与现代、现实与幻想融为一体;其次是技术上,通过与绘画和电影二者的“联姻”,动画将科技与文明、形式与风格合而为一。所以,动画电影以丰富的故事性、灵活的运动性和夸张的虚拟性吸引了世界各国的儿童和成年观众。

动画电影的英文名称为 Cartoon Movie(也称 Animation Film)。作为电影当中的一种特殊类型,它与真人电影的差别就在于其拍摄对象本身不是生命体,而是用造型艺术手段制作的假定性形象,即“以画在平面上的图画或者立体的‘偶’以及物品作为拍摄对象的电影”。<sup>①</sup> 这些假定性形象为我们营造出了一个幻想的空间,使得动画电影最大限度地集中了“综合艺术”的种种特征——造型艺术的影像风格、文学的内涵、戏剧的叙事规律、音乐的境界、电影语言的结构……而成为一种非常特别的艺术样式。并且,人们逐渐将它作为故事传播的一种文化载体,使其在符号的表达与夸张的想象之外,具备了超越自身的文化意义和思想内涵,同小说、电影等艺术形式一样成为一类故事的表现艺术而被人们所关注。所以,动画电影如何讲故事是非常重要的。正如赖聿伦先生指出的那样:美国计算机动画影片的主要特点首先便在于故事,一部出色的动画片取决于一个好的故事与题材,像皮克斯的计算机动画片,每一部都有着触动人心的故事情节。从某种意义上来说,动画电影重现了人类文明时代的幻想史诗,是人类生活故事在现当代社会文化语境下的置换变形。以往人们对动画电影的研究和解读大多局限于对动画史的梳理、技

---

① 乔治·萨杜尔:《世界电影史》,中国电影出版社,1995年版,第497页。

术制作的更新介绍和一些典型文本的分析等狭窄的范围,而对于如何讲故事,如何表现其叙述艺术等方面并没有更多的关注,用叙事学理论进行研究的解读的工作也未能得到很好的展开。本书尝试借助叙事学理论与批评方法对动画电影进行环节式的剖析,从叙述艺术这一更为广阔的宏观角度进行动画电影研究。

诚然,叙事本身是庞大而复杂的。因为,故事是人类社会的信息储藏库,记录着不同时代不同地区人类的生活和追求;故事又是人类思维的符号系统,包含着各种信息代码、象征模式及操作程序。另一方面,故事有人类集体创作和普遍流传的特点,其中既蕴涵着人类的“集体无意识”,即本能和梦想,同时也积淀着人类的“集体意识”,即思想和智慧。尽管动画电影的故事叙述不像真人电影那样错综,但是,对其叙述艺术的全面梳理仍然需要大量文本及时间的积累。因此,本研究主要从动画电影叙述艺术的五个主要方面入手,包括人物、情节、时间、空间和修辞,运用叙事学理论充分研究分析这一现代虚拟艺术的故事特性和鲜明原则。

## 一、研究背景及问题的提出

本研究之所以选择动画电影作为研究对象,并不是忽视非动画电影,而是因为面对美、日等国外动画影片的潮流冲击,中国动画电影的生产、创作、研究等明显落后。尽管国家一直倾力扶植和鼓励动画产业的发展,动画产业也日益蓬勃,可是,当我们呼唤产业的兴旺时,略微环顾现有的动画艺术研究就会发现这样一种事实:动画理论研究的薄弱和匮乏,使人们对现有动画产业的发展思考不足,对已经生产或上映的动画影片批评不力。正如路盛章老师所说的,我们对动画魅力生成根源的深层次理论研究还是远远不够的,应该加大动画艺术理论的研究力度和专业学术研讨。在这种局面下,对动画电影理论的基础研究就显得弥足珍贵。

肯尼思·伯克曾说:“故事是生活的设备。”远古时代的人们就已经将故事艺术当做人类的首要灵感源泉,因为故事在不断地设法整治人生的混乱,挖掘人生的真谛。同时,人们愿意侧耳倾听,去感受世界的不同,体会喜怒哀乐的生活情绪。这种对于故事的追求和渴望源于人类对捕捉人生模式的深层需求,它不仅仅是一种纯粹的知识实践,而且是一种非常个人化的、非常情感化的精神体验。在随后的发展过程中,几乎所有对故事的表现和言说都是

艺术家们在“原型故事中挖掘出一种普遍的人生体验,然后以一种独一无二的、具有文化特性的表现手法对它进行装饰”,<sup>①</sup>使之得以从一个文化到另一个文化不胫而走。可以说,故事已经成为一个民族、一种精神、一类文化的表达方式和风格象征。20世纪20年代开始,动画电影作为一种年轻的讲述故事的艺术手段,它立刻化身成为一种超越陈规俗套,易于被大众接受的表现形式,将不同民族、不同风格、不同类型的故事呈现在观众面前。仔细回顾几近百年的动画影片,有的如爱情童话一样温馨浪漫,有的像神话故事一样神奇迷幻,有的同侦探小说一样惊心动魄,有的似英雄长诗一样宏伟壮阔……当然,有些人会认为动画电影的故事不如真人电影那样思想深刻,情节跌宕,修辞丰富,但就是这个看似简单的故事表现形式却能将历史故事、传奇故事、民间故事、寓言故事、文学名著等等演绎得深入人心。这样看来,动画电影如何选择故事,其故事的构架元素有哪些,其故事创作主要来源于哪些方面,它的故事在叙述时有哪些特点,传统故事表现形态对它有什么样的影响等等,这些问题都是值得深入研究的。

## 二、研究的意义

第一,如果以1969年茨维坦·托多洛夫第一次提出“叙事学”这一概念来算,它在世界上已经过了四十多年的时间。经过四十多年的发展和完善,叙事学越来越多地被运用到文学、诗歌、神话、寓言、绘画、电影等艺术范畴研究的领域中。动画是一门新兴的艺术,可以被看做是绘画、电影、童话等各种艺术形式的移位,目前对其叙述艺术的研究尚未发现。

第二,从整体研究的形态来看,动画的研究可以溯源到20世纪早期动画艺术的初始阶段。目前国内外对于动画电影的研究主要表现在以下四个方面:一是对其整体发展历史的梳理总结,或是分国别的历史概括;二是技术手段上的经验与创新研究;三是具体文本的个案分析;四是动画基础理论的研究。比如,保罗·韦尔斯的《理解动画》一书中直接讨论动画理论的构成元素,包括对动画演化、动画叙述策略、喜剧情节的构成(含有25种笑话段落的不同类型模式)、动画中种族与性的描述、观众的特性研究。这类研究多见于

---

<sup>①</sup> 罗伯特·麦基:《故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理》,中国电影出版社,2001年版,第4页。

欧美动画研究者的研究中。就此而言,国内对动画艺术基础理论的探讨与铺垫是近年来的事情,通过许多学者的努力,先后有《中国动画之文化意蕴探析》、《动画角色品牌运营研究》、《中国动画产业链研究》、《动画民族化刍议》、《中国动画艺术审美分析》、《动画概论》、《动画艺术词典》、《动画视听语言》等论文和专著。总之,综观动画艺术的研究现状,我国动画电影的理论研究总体上还是处于开垦阶段的。

第三,目前将动画电影作为一个有机整体的研究是不多见的。现有的动画文本研究大都停留在“细读”阶段,只是解释了个别的、具体的动画影片,把动画研究当做一种微观研究,尽管这样对发现动画艺术创作规律有益,却忽视了影片文本之间的联系,忽略了其广阔的结构性,因而不能更好地挖掘动画艺术的普遍形式和规律。所以,将动画影片放到整个动画艺术之间的关系和传统中考虑是必要和有意义的,这样能够去发现和解释动画故事的总体形式和普遍规律。

### 三、文献综述

近些年,中国动画产业的蓬勃兴起带动了学界对动画艺术的研究热潮。放眼国内外现有的动画艺术研究,大致可以分为三类:一是史学的研究,二是应用技术的研究,三是理论研究。

#### 1. 国内研究现状

##### (1) 专著

首先,随着全球化趋势的出现,对动画发展史的研究已经不再仅仅局限于美国迪斯尼和日本等所谓的动画强国,而是将视野拓宽到了世界各地,并开始了解各个国家动画的发展情况,对他们发展的具体情况进行分析、总结,试图从中汲取经验教训并发现适合自身发展的道路。其中,张慧临的《亚太动画》一书让读者了解了亚太地区的电影和电视动画的整体情况,15个国家动画发展的历史现状,8个亚洲动画先驱的工作和生活情况,日本动画在国内外播映的情况和产生的影响,发展中的亚洲动画,亚洲国家为北美、欧洲和日本进行动画加工等内容。颜慧、索亚斌共同编著的《中国动画电影史》一书就中国动画电影的起步、发展和在各个时期的不同情况以及外来动画对国产动画的冲击等作了详细的论述。

关于动画产业的研究专著也层出不穷,以分析日本和美国的成功模式为主,同时也对中国动画产业的现状和未来进行了分析、总结。白晓煌的《日本动漫》针对日本动漫产业的成功,分析了日本动漫如何依靠其特有的民族性和产业化模式的推广,使其成为国民经济的支柱;同时也研究了日本动漫随着时代的变迁,在题材风格等方面如何不断创新,适应不同历史时期社会发展的需要,满足各个不同消费群体的精神需要,成为一个大众欢迎的艺术形式。乔江涛翻译的艾伦·布里曼的《迪斯尼风暴·商业的迪斯尼化》一书,通过思考美国迪斯尼化的现象,一方面使我们看清现代社会的本质,另一方面也成为思考与全球化有关的种种问题的一种方式。在迪斯尼的概念之后探讨的是主题化、混合消费、商品化和表演性劳动等问题。动画产业化的专著主要以商业为主导思想,从商业角度来探讨动画的生存、发展,以日本、美国动画产业的成功模式为中国动画发展提供经验和启示。侯克明主编的《中国动画产业年报》一书中详尽阐述中国动画产业的形成及发展趋势,采用大量动画市场的最新数据,对中国动画艺术创作及市场的形成进行了解析。

在众多的动画史料书籍中,薛燕平编著的《世界动画电影大师》特别引人注目。这是一部专门介绍世界顶级动漫大师的精品百科全书。它以动画造型风格为经,以世界动画发展史为纬,将日本、美国各个时期的大师及其代表作品系统地呈现给读者,并配以最全面的动画史论资料,最大限度地提供了动画创作中需要的造型图库和创意。

其次,关于动画基础理论的研究书籍也不断涌现。比较全面的大概有五本。冯文、孙立军编著的《动画概论》以清晰的构架对影视动画作了全方位的介绍,从动画的定义到本质,从材料到制作,详细论述了动画艺术的各个元素。聂欣如编著的《动画概论》是国内第一部系统讲解动画艺术理论的著作。还有贾否、路盛章共同编著的《动画概论》,傅思勇主编的《卡通动漫概论》和王庸声编著的《现代漫画概论》,对动画艺术作了全面的介绍。

在动画作品的评论著作中,分析某部动画作品的著作也相继出现。如《〈小兵张嘎〉大型动画电影剧本创作》、《〈小兵张嘎〉大型动画电影镜头创作》等一系列有关《小兵张嘎》动画电影创作的丛书相继问世,它们不但毫无保留地公开动画电影的原始创作资料 and 花絮,而且还提供了大批世界优秀动画剧本创作的结构和思路。

最后,现今国内有关动画应用技术的著作都是本着实用的原则和普及教

育的目的而存在的。它们多从动画艺术的整体出发,浅谈动画设计的相关基础知识,达到动画普及的目的。主要是为了使人们在了解动画艺术特性的基础上,提高对动画技法的把握能力,了解动画的创作过程和创作形态。它们有的主要针对动画速写、动画素描、动画色彩等方面进行详细的介绍,如贾否、于海燕编著的《动画技法》主要立足于传统工艺技术,介绍了动画领域的多种技艺和学习方法,内容包括传统手绘画、剪影动画、立体动画及各种材料拼制动画等,同时也阐述了传统动画制作基本技法 and 艺术规律的关系;有的针对动画人物造型、场景设计、镜头语言、剧本创作等方面进行深入的讲解,像汪辉编著的《动画场景设计》,聂欣如著的《动画剪辑》,凌纾著的《动画编剧》,严定宪、林文肖合著的《动画导演基础与创作》,陈迈著的《逐格动画技法》,顾严华主编的《运动规律与时间》,姚桂萍、丁海洋编著的《动画造型基础》,吴冠英、祝卉编著的《动画分镜头设计》等等,这些书分别从不同角度对动画艺术进行全方位的分析 and 透视,为动画学习者和研究者提供了翔实的专业介绍。

## (2) 期刊文章

通过对文章资料的搜集 and 梳理发现,有关动画艺术的文章主要集中在动画产业、文化和美学研究、动画技术与创作、动画影片分析四个方面。

在关于动画产业研究的文章中,主要集中讨论目前中国动画产业发展过程中存在的问题、未来发展的方向等,像《中国动画产业迷局解析》、《中国动画发展策略》、《浅析我国动画产业发展的不利因素与有利条件》、《全球化与中国动画的思考》、《试论中国动画片的崛起之路》、《对中国动画发展之路的思考》等文章在不同程度上总结了中国动画产业的发展现状,分析了目前所面临的各种困境,提出了一些解决动画产业问题的对策。此外,在研究国内动画产业的同时,还研究总结了其他国家动画产业的成功模式,如《日本动漫产业发展一瞥》、《日本动漫产业的成功启示》、《美国动画产业发展状况》等文章扫描了美日两个动画生产强国的产业发展特征 and 经验,为中国动画产业的发展提供了借鉴。

从美学方面研究动画艺术的文章也不断涌现,其中有《艺术假定性与想象可能性——动画美学衍生机制探析》、《动画艺术中的技术美学》、《探讨水墨动画的趣味是否适应当代审美文化》、《水墨动画的意境及其语言的局限性》等,这些文章从美学原理 and 审美角度考察动画艺术,紧紧抓住“以夸张写

意的形象触发人类的直观经验”的艺术创作规律,分析了中国动画艺术中“以静制动”的美学特征和今后的美学发展方向。此外,关于国外动画美学的研究文章也有不少,如《宫崎骏动画美学风格探析》集中论述了日本动画大师宫崎骏动画电影的美学风格,并揭示了日本文化对其风格的深刻影响。就文化方面的研究来说,有些是从宏观的角度论述动画文化的意义,如《动漫文化与国家形象建构》,主要从动漫文化的兴起和现状、动漫文化和国家形象关系,以及如何推动动漫文化建构中的作用三方面,阐释了动漫文化对建构国家形象的积极作用。像《美国动画片的文化内涵》、《略论中国动画的民间文学传统》、《论宫崎骏的生态观和人文困惑》等文章专门介绍了各国动画彰显的民族文化精神。还有的文章从对比的角度论述了不同国家动画文化的差异性,像《中美动画文化精神之比较》、《中美动画文化之差异》等。

关于动画技术与创作的研究有很多,《动画新材料设计研究》、《动画片角色造型设计浅析》、《动画背景的艺术特征》、《动画角色造型设计》、《动画片剧作中人物塑造技巧浅析》、《国画水墨艺术在动画创作中的运用》、《论“逐格拍摄法”的生命力》等,这些文章从动画基础概论出发,总结动画创作的基础规律,同时也讨论了这些基础元素对动画风格及审美的影响和作用,对动画创作有一定的指导作用。

大量的动画影片分析文章多从细节入手,着重于对动画剧本、叙事语言、作品特色、主题内涵等进行理论述评。如《浅议〈风之谷〉主题内容及其现实意义》,通过探讨《风之谷》中的环保、成长、和谐三个主题,揭示了作品中所包含的深刻内涵,以及宫崎骏通过作品所表现出来的现实思考。《解读动画电影〈僵尸新娘〉的主题表达》从新的艺术角度,探讨了社会与家庭、婚姻与爱情、生命与死亡的主题。《动画电影的叙事结构——〈灰姑娘〉的形态学分析》关注了动画文本形式,描述、分析并揭示了《灰姑娘》文本中所继承的不变因素,同时提出了改编者可以自由创造的可变性因素,并对《灰姑娘》中固定的单一性形式特征进行了研究。

### (3) 学术论文

中国动画业的大力发展,已经引起了越来越多的关注与投入,特别是青年学生们对此产生了浓厚的兴趣。从近些年的博硕论文来看,他们的关注点主要集中在动画产业研究、动画文化与美学研究、动画技术与创作研究、动画传播研究和动画类型及导演研究五个方面。

像《中国动画产业现状及发展战略分析》、《动画角色品牌运营研究》、《动画片的品牌延伸策略初探》、《中国动画产业的产业链分析》、《中国动画产业链研究》、《中国动画产业现状分析及发展战略》等论文针对我国动画产业的发展现状进行了分析总结,并从中国目前宏观经济状况、文化需求以及国际动画发展历史角度,努力寻找契合中国动画行业发展阶段的必然要素和内在规律,发现中国动画业将面临的“历史机遇”,主张以建立良好的市场环境为前提,使动画产业走向快速健康发展的道路。

要想取得动画产业的良好发展,其根本还是在于动画技术与创作的质量水平,这类学术论文将视角放在技术创新和剧本创意两个方面,有针对性地进行研究分析,像《从漫画到动画的艺术创作研究》、《动画艺术的空间造型与时间造型》、《动画的视觉呈现及其含义》、《动画蒙太奇在动画电影中的应用》、《中国文学名著改编类国产动画研究》等文章,通过对动画本体的考察,探讨增强动画可观看性的手段和方法,从角色设定、场景描绘、镜头技法等环节深入挖掘,并围绕提高创作质量的有效途径展开分析,对动画创作提供了经验性的总结和建议。

《国产动画电影的传统美学风格及其文化探源》、《国产动画片中民族走向的研究》、《宫崎骏动画电影的审美现代性》、《儿童电视动画片的 game 精神》、《中国动画剧作的民族化研究》、《中国动画之文化意蕴探析》等论文从美学角度对中国动画艺术的民族性等问题寻找经验和出路。《中国动画传播状况研究》和《从迪斯尼〈花木兰〉看中国动画的文化传播》调查和分析了动画艺术的接受情况,以观众定位对动画的可看性提出了建设性的意见。《水墨动画中的影视艺术语言刍议》、《中国剪纸片研究》、《皮影艺术对二维动画创作的可借鉴性研究》、《论“中国学派”动画电影》等从类型角度分析中国动画艺术特色,发现并挖掘动画艺术对中国优秀文化的传承,为开拓真正的中国民族动画提供了宝贵的经验。

## 2. 国外研究现状

就目前由国外翻译而来的有关动画方面的著作来看,主要集中于创作技法方面,内容包括动画创作的普遍技巧及具体技巧,并结合实例进行分析讲解。像王璇、赵嫣翻译特米勒罗的《STORYBOARDING 分镜头脚本设计》,通过概念叙述和实例分析来传授绘制分镜头脚本的技巧。日本铃木伸一著,马

然翻译的《动画实例教程》一书中,收录了作者一手描绘的动画素材,包括113种人物动作,1750张动画。美国斯巴洛著,梁敏翻译的《日式动画全攻略》,主要讲述了实用漫画画法,内容包括弹力球、小女孩、掷飞镖、回头、飞船、变形机器人、滑板小子等,并且每一项内容都用八种不同的技法来表现。顾濛翻译自英国克里斯·帕特莫尔的《英国动画设计基础教程:优秀动画的原理、实践和技巧》一书中讲述了动画设计的基本原理和在动画制作过程中所要掌握的各种技巧,内容细致到动画制作前期、中期、后期的每一环节。此外,还有一套由赵嫣等人翻译自美国出版的《奇幻卡通创作技法》,共四册书籍,该套书通过丰富的图片资料和详尽的文字说明,简述了如何绘制奇幻世界的人物、怪兽与景物,以及如何将自己的构思变为奇幻卡通作品;同时,部分内容还探索了民间神话和传说中的怪兽题材,详细讲解了各种奇幻卡通怪兽的造型方法和技巧。

总体而言,以上由国外翻译的书籍大多从细致而微观的方面关注了动画创作的细节,写作风格灵活多变,其中选择了大量具有代表性的动画图片和作品加以讲解,使学习者有耳目一新的感觉。

此外,段运冬在《国外动画研究扫描》文章中,比较全面地介绍了目前国外动画研究的现状。整篇文章将国外的动画研究分为四个方面,即动画的历史梳理、基础理论的研究、迪斯尼公司及其经典动画和对其他著作的介绍。在动画历史方面,他回顾了意大利动画学家吉安那尔伯托·本达兹的《卡通:一百年以来的动画电影》,查理斯·索罗门的《动画史:一种迷人绘画样式的历史》,唐纳德·克拉夫顿的《米老鼠之前:1898年到1928年的动画电影》,约翰·坎尼梅克的《文森·麦克雷的一生和他的艺术》、《费利克斯猫:一个世界知名猫的神话》,丹尼斯·格弗福特的《美国动画电影:1897年到1929年的无声动画》,托马斯·W.霍菲尔德的《动画研究指南》,约翰·哈拉斯的《动画大师》,珍妮·皮宁的《女性和动画概要》,以及美国电影协会出版的《动画的影像艺术》和《动画中的故事叙述:动画的影像艺术》。在动画基础理论方面,此文章涉及了莫瑞恩·弗内斯的《动之艺术:关于动画美学》,珍妮·皮宁编辑的《动画研究读本》、保罗·韦尔斯的《理解动画》和安兰·乔娄登科的《生活的幻觉:动画研究文集》等四本专著。文章在对迪斯尼研究性专著的回顾中,简要介绍了四本书,分别是《奇景中的沃尔特:沃尔特·迪斯尼的无声动画》、《沃尔特·迪斯尼:一个表征美国文化图式的美国原创权

威动画公司的奠基人传奇》、《沃尔特·迪斯尼自传》和《迪斯尼最新动画百科全书》。另外,在其他专著的介绍中,主要是动画对文化的影响及它们之间的相互关系,如《电影、电视以及录像中的权利玩味:从姆帕特神童到姆塔特少年》、《黄金时期的动画:电视动画与美国文化》、《现代与后现代图像的描绘:对动画电影的重新认识》等等。

与国内动画研究比较而言,国外的动画研究起步比较早,而且他们的研究视野也较为广阔,已经从本体研究延伸到社会、文化、政治等层面,他们对国内的动画研究具有一定的参考价值。

#### 四、研究内容与研究方法

##### 1. 研究内容

本书试图从动画电影艺术的内部角度纵观其故事构成问题,分析传统的几大叙事元素,即人物、情节、时间、空间和修辞,并对动画电影故事的产生和创作范式进行系统的梳理、分析,在解析带有集体无意识和具有普遍经验意义故事模式的同时,寻求其中的差异性与独特性,力求呈现一个相对全面、客观的动画电影叙述研究。

##### 2. 研究方法

赏画可以近观,细辨画家的笔法和刀法。这大致上相当于文学方面新批评派对作品的修辞学分析。离画面稍远一点,便能够清晰地看到构思,这时观察到的是表现的内容。从某种意义上来说,这是在“读画”。观赏荷兰的写实派绘画这是最佳距离。再远一点,就愈见其整体构思。<sup>①</sup>

首先,本研究尝试运用研究故事内部系统的方法对动画影片作整体考察,这是一种宏观的方法,其中的微观分析是服务于宏观把握的。这种宏观方法就是上面引文中弗莱称为的“站后些”(stand back)。在这里,“站后些”就是“远观”或者“宏观”,相对于“近观”或“细读”(close reading)。如果细读作品中的细节,就能窥探到它内部结构之间的关系;如果略去作品的细节,却

① 弗莱:《神话——原型批评》,陕西师范大学出版社,1987年第2版。

能发现作品与作品、作品与传统之间的联系。虽然本书是在分析故事中应该具备的各种元素,属于一种细读的研究方式,但是,细读的目的是要从整体上把握动画故事成分的形态以及它们之间的组合关系。所以,本书运用这种宏观研究的方法能够较好地抓住动画电影整体而系统的关系,并通过这种关系性来探寻动画故事创作中的某种普遍性或范式。因为,正是这些结构的“类”表现了人类普遍的集体经验。如果人们将动画电影艺术看做是神话、童话、民间故事,以及文学作品的位移的话,那么动画电影故事的叙述特性研究就是通过对一部影片与其他同类影片共有或相似的形象或形式,进行归纳总结和解析,从影片的表层结构深入到深层义理中,发现动画影片中所蕴涵的故事格局和集体无意识经验。在高度符号化的动画影像中,挖掘象征和隐喻背后的层面,发现动画电影艺术的流程序式与普遍意义。

其次,在研究方法上注重学术性与科学性。弗莱曾把文学批评分为两类,一类为“学术式”批评,另一类为“审判式”批评。他赞成前者,而贬低后者。在他看来,“审判式”批评只够“书评”水准,批评家忙于当“审判官”,对作品匆匆下价值判断,而缺乏知识和文学经验的积累。同时,其判断往往受制于批评家的个人趣味,常带任意性、偶然性,而较少科学性和学术性。相反,“学术式”批评注意客观细致的归类、梳理和系统描述,因而有助于知识的积累和文学经验的拓展,而且较少主观性、片面性,这种批评属于科学领域,科学性、学术性较强。因此,本书把注意力放在对动画电影中反复出现的、可交集的人物、情节、时空、修辞手法、意象、叙述程式乃至文本进行梳理、归纳、辨识和扫描,把对个别动画影片的研究扩大,提升到揭示普遍性、共同性、稳定性和规律性的高度,从而提高研究的科学性和学术性。

再次,本研究努力将理论与历史、逻辑与历史统一起来,把单个动画影片放在动画整体即动画历史的传统长河中加以考察,从中寻找动画电影故事创作有规律性的关键因素,以求揭示动画电影艺术发展的内在贯穿脉络和线索。

总的来说,本研究从始至终都在试图避免那些不为广大学者熟知的生涩的理论和研究方法,而采用一种被研究者们普遍认可的科学的研究方法来分析动画电影,并争取保持研究内容、研究结构、研究结果的通俗易懂性。

## 五、相关理论及相关概念

### 1. 理论特征

动画电影叙事批评研究是在尝试运用现代叙事学理论研究各种动画电影故事的基础上,去揭示动画电影故事可能造成的种种艺术效果。

第一,动画电影叙述研究瞩目的中心是文本的最终完成形式,即现在展现于屏幕上的成品本身,主张研究对象的客观实在性而不在于文本的形成与传播的过程。第二,动画电影的叙述研究强调文本的整体统一性,对其中带有相同情节、段落、思想主题等文本进行平行对照,寻找彼此之间的内在关联。第三,动画电影叙述研究将文本当做最终的研究对象,认为研究者的直接任务是解读文本所叙之事,而文本讲述的故事以及讲故事的方式应当得到充分的尊重。第四,动画电影叙述研究着重探讨文本的艺术性功能,从一定程度上摆脱对文本所反映现实深广程度的思考,而是进入一个审美的境界,专注于对所叙故事的鉴赏。第五,动画电影叙述研究是建立在现代言说一行为理论的基础上,此理论研究水平维度的信息交流模式,其代表人物雅各布森提出,每个交流单位都涉及一个信息放送者、一个信息和一个信息接收。在艺术活动中,信息放送者大致与真正的创作者同一,信息与文本同一,信息接收者与观众同一。叙事的研究以此为基础,但其研究的不是传递者与接收者之间的流动关系,而是文本自身。依据叙事学概念,文本自身就是一个包含了信息放送者、信息和信息接收者的复杂体系,本研究在有限的篇幅内着重考察的便是信息本身。

### 2. 相关理论

#### (1) 叙事学理论

法国《大拉露斯法语辞典》对叙事学的定义是:“指关于作品文学结构的科学研究。”罗钢认为,叙事学是研究叙事的本质、形式、功能的学科,它研究的对象包括故事、叙事话语、叙述行为等,它的基本范围是叙事文学作品。叙事学属于结构主义文学批评的范畴,它是关于纯粹形式的研究。它以叙事作品为研究的客体和依据,认为作品是一个独立于外界、完整自足的体系,它不依靠别的因素而存在,其自身就是一个完整的统一体。叙事学的目的不在于阐释作品本身,而是找出支配具体作品的普遍的叙事法则。叙事学注重运用