

P



X

A

R

美国皮克斯动画电影

幽默美学研究

胡奕颢 著

中国社会科学出版社

P



X

A

R

美国皮克斯动画电影
幽默美学研究

胡奕颢 著

中国社会科学出版社

图书在版编目(CIP)数据

美国皮克斯动画电影幽默美学研究 / 胡奕颖著. —北京: 中国社会科学出版社, 2014. 4

ISBN 978 - 7 - 5161 - 3411 - 5

I. ①美… II. ①胡… III. ①动画片—电影美学—研究—美国
IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 243863 号

出版人 赵剑英
选题策划 刘 艳
责任编辑 刘 艳
责任校对 吕 宏
责任印制 戴 宽

出版 中国社会科学出版社
社 址 北京鼓楼西大街甲 158 号 (邮编 100720)
网 址 <http://www.csspw.cn>
中文域名: www.lib.cn 010 - 64070619
发 行 部 010 - 84083685
门 市 部 010 - 84029450
经 销 新华书店及其他书店

印 刷 北京君升印刷有限公司
装 订 廊坊市广阳区广增装订厂
版 次 2014 年 4 月第 1 版
印 次 2014 年 4 月第 1 次印刷

开 本 710 × 1000 1/16
印 张 14.5
插 页 2
字 数 238 千字
定 价 48.00 元

凡购买中国社会科学出版社图书,如有质量问题请与本社联系调换

电话:010 - 64009791

版权所有 侵权必究

目 录

第一章 绪论	(1)
第一节 选题缘起及意义	(1)
一 选题缘起	(1)
二 选题意义	(7)
第二节 国内外研究现状	(10)
一 动画幽默美学研究现状	(10)
二 美国皮克斯动画电影幽默美学研究现状	(13)
第三节 本书结构、创新点与研究方法	(16)
一 本书结构	(16)
二 创新点及研究方法	(18)
第二章 幽默在后现代语境	(21)
第一节 幽默美学：从古典幽默到黑色幽默	(21)
一 幽默之内涵：笑与机智	(21)
二 幽默的生成机制及其审美价值	(29)
三 从古典幽默到黑色幽默	(35)
第二节 不可回避的后现代语境	(38)
一 后现代概念及内涵	(38)
二 后现代主义文艺美学特征	(41)



第三章 幽默美学一：皮克斯动画电影的笑	(46)
第一节 拟像时代的身体戏仿	(46)
一 拟像与三维动画	(46)
二 动画幽默的身体戏仿	(58)
(一) 戏仿及其内涵	(58)
(二) 身体戏仿的滑稽效果	(61)
第二节 喜剧艺术的突变技巧	(72)
一 突变引人发笑的逻辑	(72)
二 视觉突变技巧	(75)
(一) 动作突变	(75)
(二) 镜头突变	(80)
三 听觉突变技巧	(85)
(一) 言语突变	(85)
(二) 非言语听觉突变	(92)
第四章 幽默美学二：皮克斯动画电影的机智	(99)
第一节 对经典动画的叙事解构	(99)
一 解构：不确定性与非规范化	(99)
二 叙事解构一：小人物的悲喜剧	(107)
三 叙事解构二：现实世界的浪漫镜像	(116)
第二节 对美国价值观的文化反讽	(125)
一 反讽：对立悖逆与怀疑反思	(125)
二 文化反讽一：民众意识反讽个人英雄主义	(131)
三 文化反讽二：人文意识反讽科技崇拜	(141)
第五章 幽默美学思辨：皮克斯动画电影存在之维	(153)
第一节 作为大众文化的动画幽默	(153)
一 大众文化及其特征	(153)
二 拟像：日常生活的审美化与电影奇观化	(158)

三	笑：美学的身体转向与审美感性化	(165)
第二节	作为艺术的动画幽默	(173)
一	艺术之特性：反思与颠覆	(173)
二	后现代语境中动画电影的艺术性	(183)
三	皮克斯动画电影幽默的艺术性	(186)
第六章	结语：皮克斯动画电影幽默之启示	(195)
参考文献	(202)
一	中文著述	(202)
二	英文译著	(209)
三	英文原著	(224)
四	期刊文章	(226)

第一章 绪论

第一节 选题缘起及意义

一 选题缘起

幽默作为一种审美范畴，早已成为美学研究的重要对象。从古希腊时期的苏格拉底（Socrates）、柏拉图（Platon）、亚里士多德（Aristotle）开始就已经关注今天被视为幽默技巧的反讽、滑稽等问题，之后，西塞罗（Cicero）、塞万提斯（Cervantes）、莫里哀（Moliere）、康德（Kant）、黑格尔（Hegel）、叔本华（Schopenhauer）、别林斯基（Belinskiy）、车尔尼雪夫斯基（Chernyshevsky）、马克·吐温（Mark Twain）、弗洛伊德（Freud）、柏格森（Bergson）、普洛普（Propp）等都对其进行过研究。幽默研究也从美学扩展到了哲学、心理学、语言学、人类学、社会学、政治学、文化研究等诸多领域。从古典幽默到启蒙幽默，再到黑色幽默，虽然幽默的内涵及其审美价值在不断发生变化，但是，幽默作为一种审美形式扩散到了诗歌、小说、散文、戏剧、电影、电视、漫画甚至用于日常生活交流的语言之中，已经成为了一种广受普通大众欢迎的审美形式，也成为了许多艺术家乐于使用的表现技巧。

在当下，最能集中体现幽默的文化形式和审美形式应该是动画电影，特别是商业动画电影。纵观动画电影发展史，从1907年第一部胶



片动画电影《一张滑稽面孔的幽默姿态》(*Humorous Phases of Funny Faces*)开始,幽默就成为了动画电影必不可少的元素;再到1927年第一部有声动画片《轮船威利号》(*Steam Boat Willy*),同样以塑造一只相貌乖巧但动作滑稽的米奇(Mikey)老鼠赢得了大众的喜爱,从此动画电影得到了商业化发展;而到1937年第一部动画电影长片《白雪公主与七个小矮人》(*Snow White and the Seven Dwarfs*)取得商业成功,动画电影进入了黄金年代,而这部电影仍然包含着许多滑稽幽默的情节,这些情节依靠七个小矮人和一些小动物的插科打诨来制造笑料。即使到了现在,环顾全球动画电影,从20世纪福克斯电影公司的代表作《冰河世纪》(*Ice Age*)系列,到索尼动画公司的《丛林大反攻》(*Open Season*),再到梦工厂的《怪物史莱克》(*Shrek*)系列、《马达加斯加》(*Madagascar*)系列、《篱笆墙外》(*Over The Hedge*)、《功夫熊猫》(*Kung Fu Panda*),等等,这些由美国不同动画公司生产的动画电影无一不包含着幽默;而横向看世界,虽然各国各地区的幽默方式不同,但都或多或少包含着幽默元素,例如,日本动画《多啦A梦》(*Doraemon*)、《蜡笔小新》(*Crayon Shin-chan*)、《樱桃小丸子》(*Chi-bi Maruko*)、《灌篮高手》(*Slam Dunk*)等动画作品甚至宫崎骏动画电影都包含着许多幽默,我国国产商业动画电影,如近年来在中国动画电影中影响最大的《喜羊羊与灰太狼》,也以幽默搞笑的情节而著称。因此,许多动画研究理论著作都将幽默作为动画电影的一大特征给予描述。我国动画电影研究者段运冬就说:“在美国动画中几乎所有动画明星的雕琢无不是放在诙谐、轻松、幽默的语境下完成的,可以说,动画的历史是一部笑的历史,特别是在迪斯尼的商业动画中更为突出与明显。”^①另一位动画理论研究者姜青蕾则说:“‘幽默’是动画区别于其他类型影视作品的特殊品质,这种在寓言中狂欢的独特品格正是作为大众文化而具沉思意味的可贵之处,也是动画产业寻求

^① 段运冬:《向本体逼近:动画艺术品格探析》,《文艺研究》2005年第6期。

品质提升的根本之道。”^① 可惜的是，虽然学界都认识到幽默在动画电影当中的重要性，但却没有多少较为深入地探讨动画幽默的特征与内涵及其成因的研究理论著作。

事实上，近年来动画电影界出现了一支新生军，它不仅以幽默而著称，更以其技术、艺术等方面取得的骄人成绩成为了当下商业动画电影的成功典范，这就是美国皮克斯动画电影。通过研究可以发现，皮克斯动画电影在人物形象、场景设计、动画语言和故事内容等方面都具有自己鲜明的特征，与以法国、捷克、俄罗斯为代表的欧洲动画电影、日本动画电影以及我国国产动画电影，甚至与同根生于美国的经典迪斯尼动画电影都大不相同；同时，还可以发现，皮克斯动画电影在仅仅只有 20 年时间的发展过程中已经在动画技术研发、艺术表现、票房成绩及商业运营方面取得了诸多成绩，非常具有代表性，这也就是笔者将其作为研究对象的原因之一。

首先，皮克斯动画电影对动画技术发展作出了巨大贡献。1995 年，皮克斯动画工作室推出了世界上第一部完全由 CG^② 技术制作的三维动画电影《玩具总动员》（*Toy Story*），这是整个动画电影发展史中的标志性事件。而事实上，皮克斯在成立以前主要负责电影制作 CG 技术的开发、研究和应用，并取得了许多重要的突破。从 1986 年开发主要用于室内拍摄电影的软件，到后来开发的 CG 电影制作技术，这些技术令动画影像越来越优质、丰满和立体，并让动画导演利用这些技术制作一部完整影片讲述完整故事的愿望成为可能。在皮克斯研发的计算机动画技术中，计算机辅助生产系统（1991）、RenderMan（1992）、数字扫描（1994）、数字影像建构（1995）、粒子系统（1996）、Marionette 三维动画系统和数字绘图（1997）、Cloth Simulation 和 Subdivision Surface（2005）等技术都曾获得科学工程奖。PixarVision（1998）、直接导入装置（1996）获得技术成果奖。2000 年，皮克斯凭

① 姜青蕾：《论动画电影的幽默品格》，硕士学位论文，东南大学，2005 年。

② CG 是 Computer graphics 的缩写，中文意思是计算机绘图。



借 RenderMan 在运动影像生成领域中的突出进步获得美国电影艺术与科学学院奖（以下简称“学院奖”）^① Merit 奖。RenderMan 树立了 CG 电影特效和动画电影长片的标准，这也使其获得了学院奖最佳技术成果奖。除此之外，皮克斯通过技术报告、技术合作等方式一直致力于将自己研发的 CG 新技术应用于更为广阔的领域，并使 RenderMan 能制作出最高质量、实拍照片的图像。此外，皮克斯还在继续发明更加完善和高级的软件系统，而且它还将不断给计算机动画电影提供增值产品和升级产品。由此可见，皮克斯在动画技术研发与推广方面为整个动画电影发展作出了巨大贡献，推进了计算机动画技术的进步。

其次，皮克斯动画电影获奖无数。总体上，到目前为止，包括前面提到的动画技术方面的奖项，皮克斯获得各类奖项累计超过 200 个。在这么多奖项中，除了以动画技术研发获得诸多奖项外，皮克斯动画电影凭借其艺术审美特征也获得了许多殊荣。具体到各类奖项上，因形式和内容等多方面综合艺术审美价值较高，《跳跳灯》（*Luxo Jr.*）（1986）、《麦克的新车》（*Mike's New Car*）（2002）、《跳跳羊》（*Boundin's*）（2003）获学院奖最佳动画短片奖提名，《锡铁小兵》（*Tiny Toy*）（1988）、《杰瑞的游戏》（*Geri's Game*）（1997）、《献给鸟儿》（*For the Birds*）（2001）获学院奖最佳动画短片奖，《玩具总动员》（1995）获学院奖特殊成果奖，《怪物公司》（*Monster. Inc*）（2001）获学院奖最佳动画长片奖提名，《海底总动员》（*Finding Nemo*）（2003）、《超人总动员》（*The Incredibles*）（2004）、《美食总动员》（*Ratatouille*）（2007）、《机器人总动员》（*WALL · E*）（2008）、《飞屋环游记》（*UP*）（2009）获学院奖最佳动画长片奖，另外，皮克斯动画电影还多次获得学院奖最佳原创剧本奖、最佳原创音乐奖和最佳声音剪辑；《超人总动员》、《海底总动员》、《玩具总动员》都曾获得好莱坞外国出版协会金球奖最佳图像音乐或喜剧奖提名，《玩具总

^① 美国电影艺术与科学学院奖，英文全称为 Academy of Motion Picture Arts and Sciences，俗称“奥斯卡金像奖”。该奖项由美国电影艺术与科学学院颁发，旨在对电影艺术和技术作出突出贡献的电影工作者进行表彰。

动员 2》(Toy Story 2) (1999) 则获得此奖, 另外 1996 年和 2000 年的两首插曲还获得金球奖最佳原创歌曲奖提名; 此外, 皮克斯动画电影还获得过 10 项格莱美奖最佳音乐奖、对白奖及这些奖项的提名; 从《玩具总动员》到《超人总动员》, 有 6 部动画电影长片共获得包括最佳导演、最佳编剧、最佳配音、最佳音乐、最佳特效、最佳人物设计、最佳场景设计等 60 个好莱坞 ASIFA 年度奖或提名。另外英国、法国、澳大利亚、德国、西班牙、加拿大和美国本土举办的各大国际电影节和动漫节上, 皮克斯也多次获奖。由此可见, 无论是动画电影的叙述语言, 还是动画电影的叙述内容, 皮克斯动画电影都深受专业评委青睐。

再次, 皮克斯动画电影具有很强的票房号召力。1995 年, 皮克斯推出第一部商业动画电影《玩具总动员》时创造了 3.62 亿美元的世界票房; 之后陆续推出《虫虫危机》(A Bug's Life)、《玩具总动员 2》、《怪物公司》、《海底总动员》以及《超人总动员》, 加上之前的《玩具总动员》, 这 6 部商业动画电影累计创造了超过 32 亿美元的世界票房, 并连续 6 次成为动画电影票房冠军, 其中, 《玩具总动员 2》还打破了全球电影上映当周的票房纪录; 2001 年, 《怪物公司》上映仅 9 天便票房过亿, 其速度比历史上任何一部动画电影都快, 另外, 《怪物公司》上映当周的票房也高达 6260 万美元, 直到《海底总动员》推出前, 这都是皮克斯也是迪斯尼历史上上映 3 天的最好成绩, 也是动画电影工业第六大票房成绩; 2003 年《海底总动员》打破了之前《怪物公司》创造的所有票房纪录, 全球票房累计 8.65 亿美元; 2004 年的《超人总动员》在美国获得 7020 万美元上映当周票房, 其他地区也相似, 该片赚得了超过 6.2 亿美元的世界票房, 成为皮克斯第二高票房纪录, 也成为当时 25 部最高票房电影之一。由此可见, 作为商业电影, 皮克斯动画电影的高额票房成绩表明其深受观众喜爱。

最后, 皮克斯动画电影动摇了迪斯尼动画电影的霸主地位。自 1937 年迪斯尼推出《白雪公主和七个小矮人》以来, 动画电影成为了最受欢迎的娱乐方式, 而迪斯尼也在一个长期发展、生产和放映的过



程中确立了自己动画电影霸主的地位。像动画电影《美女与野兽》(Beauty and the Beast)、《阿拉丁》(Aladdin) 和《狮子王》(The Lion King) 中的故事和角色在当代都广为流传, 深受一代又一代人的喜爱。但是, 这些动画电影都是二维手绘动画, 制作上既耗时又费力, 而皮克斯动画工作室最早是卢卡斯电影公司下属一个专门负责电影 CG 技术研发的部门, 由史蒂夫·乔布斯 (Steve Jobs) 花 1 亿美元建立。1986 年, 皮克斯运用 CG 三维技术创作了短片《跳跳灯》获奥斯卡最佳短片奖并开始商业运作以后, 迪斯尼也开始发展计算机动画业务。1991 年, 皮克斯以合作的方式为迪斯尼生产 3 部计算机动画长片, 由迪斯尼发行和推广, 这就促成了世界上第一部计算机动画电影长片《玩具总动员》的诞生。1997 年, 迪斯尼以其雄厚的经济基础又邀请皮克斯为其生产 5 部计算机动画电影长片, 这 5 部动画电影就是《虫虫危机》、《怪物公司》、《海底总动员》、《超人总动员》和《汽车总动员》。《玩具总动员 2》和《美食总动员》则是在此合作协议之外的额外合作项目。在《汽车总动员》之后, 皮克斯和迪斯尼的合作协议即将结束, 2006 年 1 月, 迪斯尼以高达 74 亿美元的价格收购合并皮克斯, 合并以后, 所有事务均由两家公司协议处理。由此可见, 虽然皮克斯被迪斯尼收购, 但皮克斯在动画技术和动画电影创作方面仍拥有很大的自主权, 而迪斯尼只是将皮克斯纳入了自己的产业体系, 在创作方面并不牵制皮克斯。更进一步说, 皮克斯以其 CG 三维技术在视觉效果和表现形式上超越了迪斯尼二维动画, 同时又借助迪斯尼缺乏技术但资金雄厚和动画电影商业霸主的优势逐步提升三维动画的市场潜力, 从而动摇了迪斯尼动画电影霸主地位。反过来, 迪斯尼要维系之前的动画电影产业格局, 就不得不高价收购皮克斯, 将其变为自己的生产工厂, 从而保障高额票房。

以上四点分析交织起来便引发了一系列思考: 号称“动画帝国”的迪斯尼公司为什么要高价收购当年只是自己下属的一个工作室? 如果说迪斯尼公司收购的目的是为了保持自己的商业霸主地位, 那么皮克斯动画电影又凭借什么来为其增加票房号召力? 除了对三维动画电

影技术的研发和创新之外，皮克斯动画电影靠什么得以 20 年来频频获奖？在动画电影文本内部，皮克斯动画电影有哪些特征区别于经典迪斯尼动画电影，而这些特征为什么既能吸引普通观众同时又能征服专业评委呢？

二 选题意义

正是由于皮克斯动画电影开创了三维动画视听语言的新时代，并以其独特的内容、与众不同的文化内涵取得了商业票房与艺术奖项的双重成功，这些成绩充分表明，对皮克斯动画电影进行美学研究具有一定的学术价值与意义；而将皮克斯动画电影幽默美学作为研究对象，不仅能够对皮克斯动画电影的突出特征进行深入的分析与研究，而且由于皮克斯动画电影在技术、艺术、商业方面所具有的代表性，这一研究还能将幽默作为动画电影的本体特征进行深入论证，因而，皮克斯动画电影美学研究的学术价值和意义将是多重领域、多重视野、多重学科、多重理论相互交织和复合的。本书的学术意义主要体现在以下三个方面。

首先，基于动画电影美学研究立场对皮克斯动画电影幽默美学进行研究，可以丰富动画电影艺术理论，并在动画视听语言、幽默情节设置、叙事内容方面给予动画电影创作实践指导和创新启示。从动画电影视听语言层面上讲，皮克斯动画电影的幽默是通过三维动画影像来表达的，这与经典迪斯尼动画电影截然不同，它丰富和诠释了动画电影的两大艺术本体特征：虚拟性、仿真性。早期的二维动画使得“虚拟性”以“绘制性”的直观形态体现出来，容易被察觉。一直以来，“真实影像的首要品格是对客观事物的‘机械’复制，影像所呈现出来的时空关系是对客观世界的一一对应式的摹写，而且就是这种摹写使他刻上了宿命的‘真实’感。而另外一种也称为镜头的绘制性影像则不然，它是假定化了的时空关系，它无法与客观世界进行对应式的叠合，绘制性影像是假定化时空幻觉的展示”。“绘制性恰好涵盖了动画业已存在的影像风格，是在绘画艺



术与真实影像共同参照下的品格体现。”^①然而，皮克斯动画电影对动画电影发展最基本和最首要的贡献在于其对三维技术进行研发和应用，这一动画电影技术的意义在于：它不但改进了传统二维动画电影视觉语言，而且提升了动画电影的“仿真性”，并将“虚拟性”隐藏起来。从动画电影的幽默情节设置层面上讲，皮克斯动画电影的幽默虽然与其他动画电影的幽默一样都是通过夸张变形的方式将人物形象、动作及思维方式的缺点暴露出来以引人发笑，但是它却包含着一些截然不同的特征与方法，并且它还在充分借鉴喜剧艺术突变技巧的基础之上结合自身的特性创立了许多制造笑料的手段。从这一点说，皮克斯动画电影幽默美学研究不但可以归纳总结传统动画幽默的表现手法，而且还能看到时代特征赋予动画幽默表现技巧的新变化。从动画电影叙事内容层面上讲，皮克斯动画电影的幽默是将小人物内在矛盾引发的滑稽作为喜剧情节和叙事主线，对经典迪斯尼动画电影中的情节套路、主题内涵都进行了颠覆，而这种变化不但受到了普通观众的青睐，也受到专业评委的认可。因此，对皮克斯动画电影幽默美学进行研究，不但可以总结和归纳皮克斯动画电影与众不同的创作手法与艺术特征，同时还能为幽默作为动画电影的本体特征的论断提供丰富的理论支持。

其次，基于美学研究立场对皮克斯动画电影幽默美学进行研究，可以集中论证幽默作为动画电影美学特征之一的合理性，并能更深一层挖掘和阐释幽默作为审美价值类型的内在逻辑，从而补充幽默文化演进的历史形态，丰富有关幽默的美学理论。从美学理论宏观范畴来看，幽默是文艺美学重要的审美价值类型之一。总的来说，“它是人自觉地用倒错歪曲的形式表现深刻的思想和真实的内容，显出含蓄、诙谐与机智”^②。它跟滑稽不同，滑稽最终指向的是“丑”，而幽默最终指向的是“美”。而且，幽默还建立在对自己和他人的准

① 段运冬：《向本体逼近：动画艺术品格探析》，《文艺研究》2005年第6期。

② 王旭晓：《美学原理》，上海人民出版社2000年版，第79页。

确把握的基础之上，“幽默感是自尊、自嘲和自卑之间的混合”^①。因此，它具有一定的审美价值与审美功能。事实上，从古希腊戏剧到中世纪滑稽剧，从20世纪60年代的美国黑色幽默文学到当下皮克斯动画电影，虽然每一历史阶段的幽默及其功能不尽相同，但是不可否认，幽默在审美实践当中发挥了极其重要的作用，它不仅是一种表达思想的艺术技巧，也是一种喜闻乐见的娱乐方式，而且还是一种轻松豁达的生活态度。因此，许多哲学家、美学家都对幽默进行过专门研究，进而总结和归纳出一系列有关幽默的审美特征、审美价值和审美心理等方面的美学理论。“从弗洛伊德到伯格森到马丽·道格拉斯，心理学家、哲学家、社会学家和人类学家都一直努力要发现一种理论，一种关于幽默与玩笑的面面俱到的理论。”^②然而，幽默却随着时代的转变而在内涵与表征方面不断发生变化，对幽默的探索也将是一项永无止境的研究课题。从美学理论微观范畴来看，幽默是动画电影的美学特征之一，而且动画幽默也是当下深受大众喜爱的幽默形式，加之，皮克斯动画电影的幽默是以一种与经典迪斯尼动画电影的幽默截然不同的外在形式表现出来的，集中体现了它对经典迪斯尼动画电影所建构的幽默的反讽、颠覆和批判。因此，对皮克斯动画电影幽默美学的研究一方面可以揭示动画电影与幽默美学之间的关系，另一方面也可以通过动画幽默对幽默美学的审美特征、审美价值发生的变化进行具有时代变迁意义的探索，厘清不同时期幽默，特别是当下幽默与之前幽默所具有的不同表现形式与审美内涵。

最后，基于文化研究立场对皮克斯动画电影幽默美学进行研究，可以从动画电影的幽默美学得以产生及其发生变化的原因拓展到文化变迁之中，由文化的变迁拓展到后现代社会及文化语境之中去，还可

① [俄]车尔尼雪夫斯基：《车尔尼雪夫斯基论文学》（中卷），辛未艾译，上海译文出版社1979年版，第95页。

② [荷]简·布雷默、赫尔曼·茹登伯格：《引子：幽默及其历史》，载简·布雷默、赫尔曼·茹登伯格《搞笑——幽默文化史》，社会科学文献出版社2001年版，第5页。



以丰富大众文化理论，这一点也是相互交织起来的。一者，皮克斯动画电影存在的后现代消费社会语境是不可回避的，作为大众文化的一种类型，其存在的意义就在于用于市场交换和消费的价值，作为动画电影产业体系一部分，其生死存亡必当接受商业竞争的优胜劣汰。因此，皮克斯动画电影必然要与迪斯尼动画电影进行商业霸主地位的竞争，这一现状充分阐释了大众文化理论关于文化工业与文化霸权的论证，对丰富大众文化理论具有重要的意义。二者，皮克斯动画电影以幽默（而不以其他审美价值）作为主要特征来对抗经典迪斯尼动画电影，充分体现了美国文化的主要特征。“戏谑性的表现一直是动画的目标，而且这种目标在美国文化（其文化的一个特质就是对自由与幽默的追求）的改造下跃升为美国精神的符号表征。”^①因此，对皮克斯动画电影幽默美学进行研究可以丰富美国文化研究视野，丰富幽默作为美国文化重要特征的论述。三者，皮克斯动画电影幽默美学的特征，表明它对经典迪斯尼动画电影所建构的美国动画幽默的颠覆，而它的成功又表明它的这种颠覆获得了美国大众的认可，也就是说，它的幽默与当下美国大众文化刚好契合，而它的幽默相对于传统动画幽默所发生的变化，也正好能够揭示美国文化价值观念所发生的嬗变。因此，反观迪斯尼动画辉煌过去，契合的根源指向一个结论，那就是美国社会文化也发生了变化——后现代转向。

第二节 国内外研究现状

一 动画幽默美学研究现状

以动画幽默作为研究对象的动画研究目前相对较少。动画研究近年来成为了国内外学术热点。在国外，动画研究可以追溯到20世纪初期动画艺术发轫阶段，研究内容主要集中在一些核心动画技术上；到20世纪60年代动画研究开始涉及历史、美学、文化等多个

^① 段运冬：《向本体逼近：动画艺术品格探析》，《文艺研究》2005年第6期。

方面，形成了较为系统的理论研究；到 20 世纪 90 年代以后动画研究更加多样化和合理化。在国内，动画研究相对比较滞后，动画研究成为学术研究热点，还是在 2000 年之后，其中，仅动画研究硕士、博士论文在 2005 年以后就开始成倍地增长。虽然近年来动画研究众多，但这些研究分属不同领域。国内动画研究专著和学术论文大致分为两大类：一类是以动画技术（特别是 CG 二维、三维技术）作为研究对象，论述其在医学、交通、教学、建筑、工程、设计等领域中的研发、运用和功能，这类研究由工程师、科学家等自然科学研究人员进行；另一类则是以动画影视作品（动画电影、电视动画片等）作为研究对象，论述其在电影、美学、文化、传播等领域的现状、功能及意义，这类研究由美学、文艺学、经济学、历史学等领域的社会科学研究人员进行。

将动画电影作为研究对象，其研究相对全面系统。目前，这一领域内的动画研究经过多年发展已基本形成四种形态：一是动画电影历史研究，以国外的《卡通：百年动画电影》（*Cartoons: One Hundred of Year Cinema Animation*）和《动画史：迷人的绘画样式》（*History of Animation: Enchanted Drawings*）、国内的《迪斯尼动画艺术史》和《中国动画电影史》为代表的通史研究，以及以国外的《米老鼠之前：1898—1928 年的动画电影》（*The Animated Film 1898 - 1928*）、《美国动画电影：1897—1929 年的无声动画》（*American Animation Films: The Silent Era 1897 - 1929*）为代表的断代史研究，这种动画电影历史研究是动画研究较早开展的一类，具有基础性研究价值；二是动画电影技术研究，主要是从动画电影视听语言层面进行的研究，例如，《动画、艺术和技术》、《计算机动画：一种全新的艺术世界》（*Computer Animations: A Whole New World*）、《三维计算机动画原理：建模、描绘和 3D 计算机图形》等专著；三是动画电影美学研究，例如，国外的《动之艺术：动画美学研究》（*Art In Motion: Animation Aesthetics*）、《理解动画》（*Understanding Animation*）、《生活的幻觉：动画研究文集》（*Illution of Life: Essays on Animation*）等专