

Communications in
the Virtual world:
Animation Films and
Intercultural
Communication

对话**虚拟世界**： 动画电影与跨文化传播

葛玉清 著 Ge Yuqing



中国传媒大学出版社

Communications in
the Virtual World:
Animation Films and
Intercultural
Communication

Ge Yuqing

对话虚拟世界： 动画电影与跨文化传播

葛玉清 著

中国传媒大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

对话虚拟世界：动画电影与跨文化传播/葛玉清著. —北京：中国传媒大学出版社，2011.8
ISBN 978-7-5657-0300-3

I. ①对… II. ①葛… III. ①动画片—研究—中国 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 152687 号

对话虚拟世界：动画电影与跨文化传播

著 者 葛玉清

责任编辑 李水仙 张 旭

责任印制 范明懿

封面设计 魏 东

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编：100024

电 话 010-65450532 或 65450528 传真：010-65779405

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 730×988 毫米 1/16

印 张 13.5 (12.5 印张黑白 1 印张彩色)

版 次 2011 年 10 月第 1 版 2011 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5657-0300-3/J · 0300 定价：46.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

前言

巴拉兹曾预言,随着电影等新兴媒介的出现,一种新的“视觉文化”将取代印刷文化。20世纪80年代末,“语言学转向”已经悄悄让位,“视觉文化转向”铺天盖地地展开。“视觉性和视觉图像逐渐夺取了文化的‘主因’的显赫位置。……视觉图像及其‘权力’在日常生活中的广泛渗透,导致了视觉图像的霸权渐趋形成。”^①动画电影作为人类最纯真最动人的艺术创作之一,以优美性、风趣性、幽默性、奇妙性以及哲理性适应了当今人们的娱乐需要,在世界范围内保持着一种很强的文化渗透力。可以说,在当今时代,动画已经成为一种文化,并且是一种特有的喜闻乐见的文化,甚至是代表着国家民族精神的文化。

显然,动画电影承载着传递文化的使命。首先,动画电影艺术的创作和生产属于文化行为。现今,世界上多数国家的动画电影生产已属于文化产业,以传播文化为己任的文化产业已经成为一个民族文化生存的表征性的社会构成,在此环境下,动画电影必然成为文化传播的核心动力之一。其次,文化蕴涵着浩瀚精深的内涵与内容。从表层的语言符号、风俗习惯、生活方式到深层

^① 周宪:《文化研究的新领域——视觉文化》,《天津社会科学》2000年第4期。

的审美取向、价值观念、情感定式、思维方式，都是文化的基本内容，它们是动画电影创作的天然沃土，在此基础上，动画电影可以轻而易举地形成不同文化类型的影像表述。最后，动画电影作为文化产业的核心意义是知识的生产与民族社会价值观的传播。跨文化传播的目的正是在于更加广泛地传播动画电影中隐含的那些具有潜在影响力的意义与价值。

本书以大众熟知的跨文化传播和接受美学为理论基础，从动画电影的本体出发，简要分析了动画电影的文化语境、其所包含的文化隐喻，以及跨文化传播的意义等三个方面。运用通俗易懂的研究方式，尝试着分析和发掘动画电影文化的隐性内涵与外在张力，以期对中国动画电影的传播与发展起到些许参考与借鉴作用。

前言 / 1

第一章 引论:动画电影与跨文化传播的本体论 / 1

第一节 关于动画电影的历史回溯 / 2

第二节 关于文化与跨文化传播的概念、研究历史及意义 / 13

第三节 动画电影的艺术特性与文化作用 / 22

第四节 动画电影中的跨文化因素与传播方式 / 46

第二章 文化语境:动画电影艺术表现的生存空间 / 53

第一节 文化全球化视野中的动画电影 / 53

第二节 动画电影艺术空间的本土化 / 68

第三节 动画电影在语境文化中的形式与表达 / 80

第三章 文化隐喻:动画电影的文本结构与意义解构 / 96

第一节 动画电影的叙述特征 / 96

第二节 动画电影文本的建构 / 112

第三节 超越显性意义的文化隐喻 / 135

第四章 接受与认同:动画电影跨文化传播的意义旨归 / 147

第一节 接受者的审美间性 / 147

第二节 “我者”与“他者”的认知分野 / 158

第三节 跨文化接受与认同的意义整合 / 169

余论 / 186

参考文献 / 189

第一章 引论：动画电影与跨文化传播的本体论

动画电影在乔治·萨杜尔(George Sadoul)的《世界电影史》中被定义为一种“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”。从此意义上来看,动画电影是一种影视艺术,它利用现代技术,使各种幻想的静态绘画情境变成艺术的动态影像,具有绘画性和影视性。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假定性形象,并展示其形体的任意变化,包括动物、景物、器物等拟人活动,充分发挥真人实物所难以表达的想象、夸张和幻想。

首先,动画电影具有强大的虚幻性。它一诞生就以绘画艺术的形式作为人物造型和空间环境造型的主要表现手段,运用夸张、神似及变形的手法,借助于幻想和象征,不受现实状况的制约,表达一种抽象和超验的思维情境,反映人们的理想和愿望。它的“演员”不是真人,是通过绘画手法画出来的虚拟人物,然后利用现代技术得以将各种幻想的情境变成艺术的现实。

其次,动画电影的英文名称为 Cartoon Movie(也称 Animation Film)。动画(Animation)一词,源自拉丁文字源 anima,是“呼吸”、“灵魂”的意思,而 animare则是指“赋予生命”,因此,animate 被用来表示“使……活起来”、“赋予以生命”、“给……以精神”的意思。从本质上来说,“动”应当是动画艺术的核心。著名的动画艺术家、英国人约翰·哈拉斯(John Halas)曾指出:“运动是动画的本质。”也有人说,动画“是运动的艺术”,是时空运动中画面动作的描述,或者说是以各个画面描述运动的过程,所产生的动作具有活力和生命力。而动画作为传播的一种载体,它创造性地运用了各种造型、形象及符号组织情节或故

事,使用“动”的语言,用各种千变万化的动作来表现一切事物,表达人们可能持有的任何思维。

最后,动画电影较之一般的电影作品,有着更为广阔的思维空间和更为多样的表现手法,往往可以不受题材、时空以及其他各类因素的限制,让创作者的艺术思维任意驰骋。通过高度的虚拟性,自由运用影像语言,带给人们奇妙的视觉享受。

第一节 关于动画电影的历史回溯

提起动画的起源,就要追溯到远古时期的图形记载。远古人类用各种形式的图像记录生活,显示出人类潜意识中表现物体动作过程的欲望。法国考古学家普度·欧马(Prud Hommeau)在1962年的研究报告中指出,两万五千年前石器时代洞穴画上有大量的系列的用原始意象表示物体动作和时间过程的图画,这是人类试图用笔来捕捉动作的最初尝试。尽管其表现方式比较粗拙,并没有真正运动起来,但它们表现了一种人类对运动的兴趣和对表达运动形象的渴望。这说明,早期的人类已经具有表现运动物体的思维,他们希望用图像符号叙述运动变化的时间过程或表达内心的情感。这些早期的努力,成为促使动画诞生的必然性因素。

然而,动画的形成与发展并非因此一蹴而就,它是在漫画发展的基础之上,与科技进步相结合的成果。

首先,漫画与动画是天然的盟友。漫画本身带有表意性,可以用来发表意见和思想。有人曾把漫画比喻成绘画、哲学和文学的集合体、混血儿,它既有绘画特征又具有哲学和文学理念,是涉及绘画、哲学和文学的“边缘”艺术。

我国很早就有叙事性质的漫画,如明朝李士达的《二驼图》,画中题诗曰:“张驼提盒去探亲,李驼遇见问缘因。赵驼拍手呵呵笑,世上原来无直人。”从历史上来看,漫画最早源于英国和日本。西方的漫画,可以追溯到中世纪,那时的漫画大多是叙事式的风俗画,描绘的主题主要为宗教与时事,多采用木刻。画风粗犷、简洁,因为受到制作材料和工艺的限制,而无法表现太多的细节。

随着石印技术的发展与新闻报刊的出现,漫画逐渐被广为传播。18世纪上半叶,英国出现了近代杰出的画家威廉·贺加斯(Willian Hogarth),他的代表作《打瞌睡的教友》、《时髦婚姻》、《性格与漫画》等标志着西方漫画的形成。

日本的漫画则早在八百年前的藤原时代就已出现了。鸟羽僧是日本漫画的始祖,他用中国笔法描述现实生活,作品颇具滑稽趣味,较接近现代漫画的概念。但“漫画”一词的出现则是在日本二百年前的德川时代,由八大漫画家之一的葛饰北斋将自己的画集命名为“北斋漫画”,自此“漫画”一词才被广为传播。漫画经过长时间的发展,到了第二次世界大战前,日本开始出现了“动画”一词,当时把用线条描绘的漫画称为“动画”。第二次世界大战以后,日本开始将线绘、木偶形式制作的影片统称为“动画”,从此动画的说法就传播开来。当“动画”一词传入我国后,基本上采用其广义上的定义,即等同于美术片,也就是普遍地将动画片、木偶片、剪纸片等统称为“动画”。

摄影技术的成熟促进了动画的发展。1824年,伦敦大学的教授彼得·马克·罗杰特(Peter Mark Roget)发现了“视觉暂留”的原理,出版了《关于移动物体的视觉暂留现象》一书。书中提出:形象刺激在最初显露后,能在视网膜上停留若干时间。当多个刺激相当迅速地连续显现时,在视网膜上的刺激信号会重叠起来,形象就成为连续进行的了。如果图片的运动速度快到一定程度,观者就能从一组静止的图像的变化过程中获得运动的幻觉。这一实验成果引发了各种各样的表现运动图形的发明与创造。

1831年,法国人琼赛弗·埃托内·普拉迪奥把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上,圆盘可以在机器的带动下转动。此后,人们陆续发明了表现图形运动幻觉的幻盘、诡盘、马盘等装置,这些装置在机器的带动下,低速旋转,上面的图片也随之旋转,形成动的画面,这就是原始动画的雏形。1877年,埃米尔·雷诺(Emile Reynaud)改进了马盘,制造了一架活动视镜,并在第二年创造了手动运行的活动放映机。1888年,一部连续画片的记录仪器诞生于爱迪生的实验室。原本爱迪生只是想为他新发明的留声机配上画面,但他并不是用投影的方式,而是将图像先在卡片上处理好,然后显现在“妙透镜”上。妙透镜可以说是机器化的“手翻书”,爱迪生以一套手摇杆和机械轴心,使图像或影像在运动过程中得以延伸,产生了丰富的视觉效果。直到1895年,卢米埃尔兄弟

(Auguste Marie Louis Nicholas, Louis Jéan)用发明的“电影机”首次公开放映了著名的《火车进站》、《海水浴》等最早的影片,将电影带入了新纪元时代。

这里值得一提的是,虽然动画与电影在放映技法和成像原理上有所相同(两者一样经过底片曝光,并且是投射在银幕上),但事实上,正如前面所论述的那样,在创作上,动画较之于真人电影更多地汲取了绘画艺术的文化精神,以其浪漫、夸张的形象而使之别开生面,引人入胜。

1906年,美国人J. S. 勃拉克顿(James Stuart Blackton)运用逐格拍摄法制作出一部接近现代动画概念的影片《一些滑稽面孔的幽默形象》,触发了很多人对动画电影特技的兴趣。随后,受到他的启发与影响,埃米尔·科尔(Emile Cohl)将动画的理念带入图形学领域,赋予动画创作独立自主的特质,并首创直接在胶片上着色,使用负片制作动画影片(所谓负片,是影像与实际色彩恰好相反的胶片,如同今天的普通胶卷底片),完成了第一部法国动画影片《幻影集》。由于采用负片制作动画,从概念上解决了影片载体的问题,为日后动画片的发展奠定了基础。到了1909年,美国人温索尔·摩卡伊用一万张图片表现了一段动画故事,这个片子成为迄今为止世界上公认的第一部动画短片。从此以后,动画片的创作和制作水平日趋成熟,人们已经开始有意识地制作表现各种内容的动画片。

1915年,美国人伊尔·赫德创造了新的动画制作工艺,发明了赛璐珞片,可以用来取代动画纸。他先在塑料胶片上画图片,然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。这样,在创作动画影片时,创作者可以不用重复画同一张背景。同年,马克斯·佛莱雪(Max Fleischer)发明了转描机,可以将真人电影中的场景和动作通过转描机描在赛璐珞片上或纸上,并用此技法在1919年创造了动画《墨水瓶人》。这时的动画还仅仅处于动画技巧的实验阶段,并常常作为电影放映之前的娱乐小片。

标志着动画作为一种独立的艺术形态是从1928年开始的。美国迪斯尼推出第一部音画同步的有声动画片《蒸汽船威利》。影片的主角就是世人皆知的米老鼠,它那乐观进取、顽强生存的性格鼓舞了多少代儿童及成人。特别是1937年,《白雪公主》作为第一部彩色动画长片在影院独立放映,让人们深深地领略了动画艺术的魅力。从此,动画发展成为一种独立的艺术样式,进入商业运作时期。

在欧洲,动画在此时也迈开了脚步。1930年,英国成立的大众邮局培养出一群年轻优秀的动画家。新动画公司“哈拉斯和巴彻拉”(Halas & Bachelor)被情报局征召,拍摄了一系列支援战争的动画短片,如制造枪支节省金属铁片的《仓库游行》(1941年),种植蔬菜的《为胜利而耕作》(1941年),和检举间谍的《阿布的收获》(1943年)等。他们在战时拍摄了七十多部卡通短片,并在全国的戏院放映。战争结束时,为了对群众说明社会结构的变迁和改革,仍然通过动画媒介进行宣传,这些影片是依据大众的常识设计的,采取的是成人的视点,以理性的辩论与感性的经验相结合,以求得广泛认同和了解。后来这种形式被电影工业广为采用。因此,动画的内涵和诉求也得以扩展,并达到新的目标。动画媒介进而被运用在公众关系、企业广告和教育方面,而不仅限于趣味、动感十足的故事了。在西欧的其他国家,后来也发展出了另一种新样式的动画设计风格。

动漫发展最为迅速的是日本。从动画电影的最初起源和发展来看,20世纪二三十年代,日本动画刚刚起步,制作水平还比较低,不论从题材创作上,还是从技术手法上,当时的日本动画较之中国动画还略显落后。日本动画经过三四十年的缓慢发展,逐渐复苏,开始了势不可当的发展步伐。1960年,手冢治虫创立专门制作动画的“虫制作公司”,并在1963年,推出了《铁臂阿童木》,这是日本第一套长篇电视动画;1965年,推出日本第一套彩色电视动画《森林大帝》。随后,涌现出高畑勋、宫崎骏、松本零士等大批动画制作人。在不断发展的过程中,日本动画业开始尝试扩大动画创作的题材范围,有科幻题材的《机器猫》(1979年)、《银河铁道999》(1979年);有连拍20年不减其热的《机动战士高达》(1979年);有讲述平民生活的《橙路》(1986年);有引起斗士热的《圣斗士星矢》(1986年);有搞笑的《乱马1/2》(1989年);有损誉参半的《新世纪福音战士》(1995年);有讲述各种主题的宫崎骏系列动画……从手冢治虫的漫画发展出来的日本风格的卡通动画,到宫崎骏的崛起;从个人独立制作路线的确立,到动画工业的建立,日本动画不仅在本国市场大受欢迎,而且在世界范围内也深受影迷的喜爱。

纵观世界动画电影的发展历史之后,转过头来,我们将视野投向中国。中国动画创作始于20世纪20年代,中国动画先驱万氏兄弟(万籁天、万古蟾、万超尘和万嘉坤)在极其艰难的条件下,于1926年摄制了中国第一部动画片《大

闹画室》，揭开了中国动画史的第一页。紧接着在 1930 年又摄制出《纸人捣乱记》。此后，1935 年，中国第一部有声动画《骆驼献舞》问世；1941 年上映了中国第一部动画长片《铁扇公主》，在世界电影史上，这是继美国《白雪公主》、《小人国》和《木偶奇遇记》之后的第四部大型动画。据文献资料记载，这部动画胶片长 9700 英尺，放映时间 80 分钟，它标志着中国当时的动画水平已接近世界领先水平。

新中国成立后，中国的动画事业得到了非常快速的发展，开始尝试使用不同的动画制作方法，大胆使用中国的传统艺术形式，迎来了第一个高潮。1947 年，我国制作了第一部木偶动画《皇帝梦》；1954 年，在木偶片《小梅的梦》里，真人和木偶第一次同时出演；1955 年，第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》问世；1958 年，拍摄了第一部剪纸动画《猪八戒吃西瓜》；1960 年，完成了第一部水墨动画《小蝌蚪找妈妈》；1962 年，摄制完成第一部折纸动画《一颗大白菜》。题材丰富，形式多样，中国动画事业达到了一个高峰。特别是 1961—1964 年制作的《大闹天宫》，可以说是当时国内动画的巅峰之作，人物、动作、画面、声效等都达到了当时世界的最高水平，曾在伦敦国际电影节上获得最佳影片奖。



《小蝌蚪找妈妈》（中国）



《小蝌蚪找妈妈》（中国）



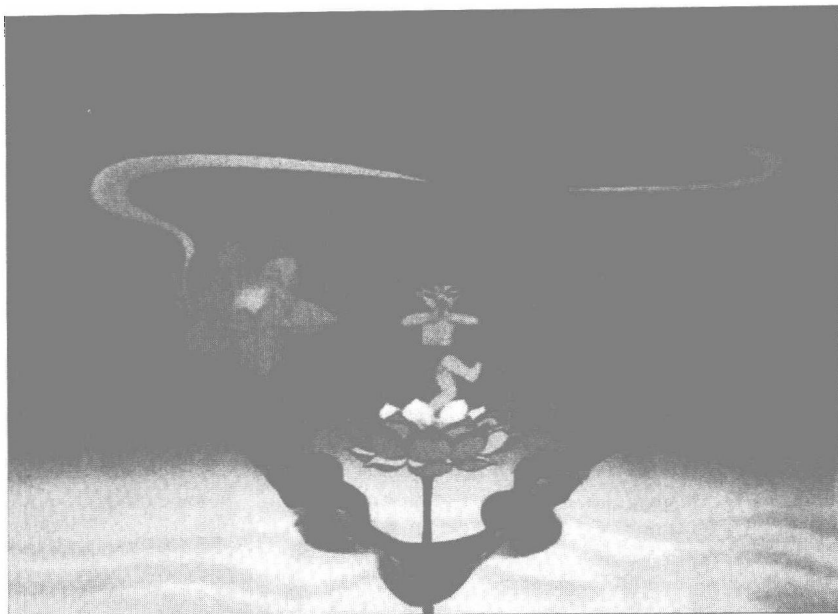
《小蝌蚪找妈妈》（中国）

经历了十年“文革”动荡之后，中国动画迎来了一个复兴时期。不但数量上增加很快，而且形式和题材也不断地创新，其中最突出的是动画片《哪吒闹海》。《哪吒闹海》是一部大型的宽银幕动画，根据古典神话小说《封神演义》改编而成。在动画里，哪吒不畏强权、勇斗龙王的气魄让人痛快，而结局处，哪吒看到生灵涂炭、引剑自刎的场面，让很多人都不禁流下了眼泪。除此之外，充满智慧的《阿凡提》、简洁幽默的《三个和尚》，还有水墨动画《鹿铃》、风格古雅的《南郭先生》、毛茸茸的剪纸片《猴子捞月》、水墨风格剪纸片《鹬蚌相争》、幽默又有哲理的《崂山道士》，还有《孔雀的焰火》、《小熊猫学木匠》、《假如我是武松》、《天书奇谭》、《除夕的故事》、《水鹿》、《女娲补天》、《雪孩子》等众多动画影片。



《哪吒闹海》（中国）

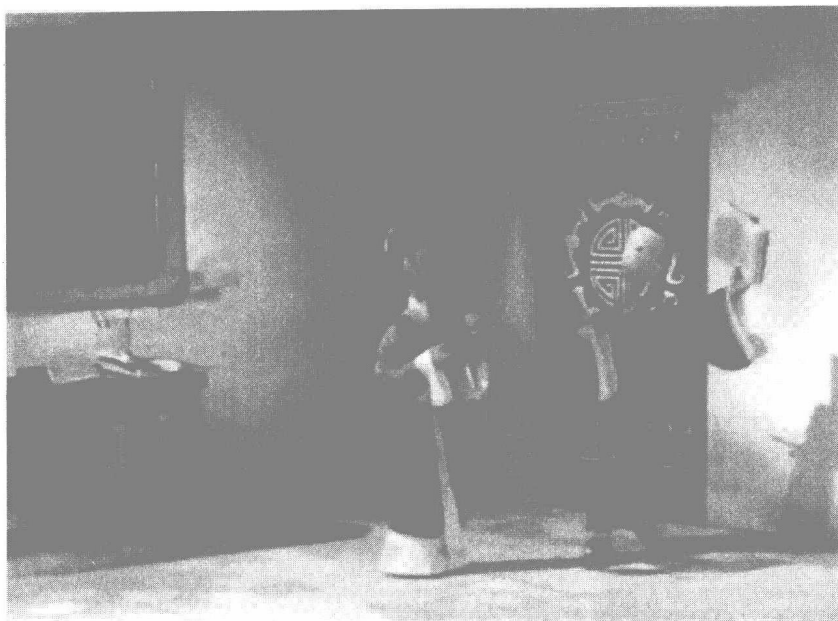
如前所述，尽管动画电影与绘画艺术、摄影技术的发展密不可分，但是艺术随着计算机的发明及其图形学等相关技术的快速发展，完全依靠纸和笔的传统



《哪吒闹海》（中国）



《哪吒闹海》（中国）



《崂山道士》（中国）

10



《崂山道士》（中国）