



动画艺术成人思维与 儿童思维对接研究

DONGHUA YISHU CHENGRÉN SÌWEI YU ÈRTÓNG SÌWEI DUÌJIE YANJIU



方明星 著

浙江省社科规划课题成果



浙江工商大学出版社

动画艺术成人思维与 儿童思维对接研究

DONGHUA YISHU CHENGRREN SIWEI YU ERTONG SIWEI DUJIE YANJIU



方明星 著

浙江省社科规划课题「动画艺术成人思维与儿童思维对接研究」成果

(课题编号: 12J0WH27YB)



浙江工商大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画艺术成人思维与儿童思维对接研究 / 方明星著.
—杭州: 浙江工商大学出版社, 2017.1

ISBN 978-7-5178-0197-9

I. ①动… II. ①方… III. ①动画—研究 IV.
①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 000486 号

动画艺术成人思维与儿童思维对接研究

方明星 著

责任编辑 刘 韵

封面设计 许寅华

责任印制 包建辉

出版发行 浙江工商大学出版社

(杭州市教工路 198 号 邮政编码 310012)

(E-mail: zjgsupress@163.com)

(网址: <http://www.zjgsupress.com>)

电话: 0571-88904980, 88831806(传真)

排 版 杭州朝曦图文设计有限公司

印 刷 杭州恒力通印务有限公司

开 本 710mm×1000mm 1/16

印 张 9.5

字 数 181 千

版 印 次 2017 年 1 月第 1 版 2017 年 1 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5178-0197-9

定 价 28.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江工商大学出版社营销部邮购电话 0571-88904970

摘要

动画是以儿童为主要受众的艺术形式,但这一事实却使动画面临双重尴尬:一是动画被其他艺术形式轻视,被打上了低幼化的标签,其艺术地位难以确立;二是动画的儿童受众被成人创作者轻视,动画变成成人创作者单向思维的产物。

本书的主要研究目的,是抓住动画的思维规律,追本溯源,为动画的创作提供指导。一方面,从动画的思维本质入手,追溯其历史渊源,厘清其与其他艺术形式的联系,确立动画的独立主体地位;另一方面,则是抓住动画成人创作者与动画接受者在动画艺术中的地位与思维表现,探讨他们以思维进行对话、实现融合的方式和路径。

本书共分为六章。第一章是绪论,综述当下动画艺术的研究背景以及选题的主要意义。第二章论述动画艺术思维的本质,对动画艺术追本溯源,厘清它在艺术中的地位,并弄清它作为艺术形式的主要特性。第三章论述动画创作的成人思维,探讨动画创作中成人思维的表现特征以及相应的艺术表达。第四章论述动画艺术的儿童思维,探讨儿童受众思维的主要特征以及影响动画创作的具体表现。第五章论述动画艺术成人思维与儿童思维的融合机制,探讨动画艺术之中儿童思维对成人思维的影响以及成人思维对儿童思维的接纳与融合机制。第六章论述动画艺术中所存在的创作思维范式,探讨以美欧日为代表的受众中心范式、作者中心范式以及受众—作者范式的表现特征,并结合经典文本来探讨其艺术上的特色。

以儿童为接受对象的动画,只有创作者充分理解、接受儿童的思维方式,动画艺术创作才会走向成功。

Abstract

Animation is the art form whose target is mainly for children. But the fact makes it face a double embarrassment. One is animation which is despised by other art forms, and is labeled of easy. This makes its artistic status difficult to establish. The other is that the children are despised by adult creators, and animation become the product only by adult creators.

The main purpose of the thesis is to grasp the law of thinking in animation creation, with it to provide guidance for the creation of the cartoon. On one hand, from the essence of animation thinking back to its historical origin, this thesis wants to clarify the contact with other art forms, which is to establish independent status of the animation. On the other hand, it is to grasp the status and thinking performance of adult and children, and to discuss the thinking way of fusion and path.

This paper is divided into six chapters. The first chapter is the introduction, which reviews the research background of the art of animation, and the main meaning of the topic. In Chapter 2 I discuss the essence of the art of animation, which is mainly to clarify the status of animation in arts, and to figure it out as the main features of the art form. Chapter 3 discusses the adult thinking in the creation of animation. In it I mainly discuss adult thinking features, and the corresponding artistic expression of it. Chapter 4 discusses the children thinking in animation. I mainly discuss the characteristics of children's thinking, and the impact in the creation of animation. The fifth chapter discusses the fusion mechanism between adult thinking and children thinking. The sixth chapter discusses the thinking models in the art of animation. I mainly discuss three models: the audience center model in USA, the author center model in Europe,

the audience-the author model in Japan, and discuss the artistic characteristics combined with classic text.

As the animation whose audiences mainly are children, will succeed only while the creator fully understand and accept children's thinking.

目 录

CONTENTS

摘 要	001
第一章 绪论	001
1.1 研究背景	001
1.2 选题缘由	004
1.3 研究框架	012
1.4 研究创新点	014
第二章 动画艺术思维的本质	015
2.1 思维概念的界定	015
2.2 艺术思维的起源——原始动画思维	018
2.3 原始动画思维的本质	023
2.4 从原始动画思维到动画艺术思维	028
2.5 动画艺术思维的综合性	033
第三章 动画成人思维的表现特征与艺术表达	043
3.1 动画创作成人思维的表现特征	045
3.2 动画成人思维与创作	050
3.3 动画成人思维与表演	057
第四章 动画儿童思维的表现特征与艺术表达	069
4.1 动画儿童思维的表现特征	070
4.2 动画儿童思维的艺术表达	078

第五章 动画成人思维与儿童思维的融合机制·····	086
5.1 动画与儿童受众·····	087
5.2 儿童受众思维对动画创作的影响·····	093
5.3 成人思维对儿童思维的融合过程·····	100
第六章 动画经典文本的思维范式解析·····	109
6.1 动画创作思维的三种范式·····	110
6.2 动画思维范式的经典文本解读·····	122
结 语 前进中的动画艺术·····	136
参考文献·····	138

第一章 绪论

1.1 研究背景

1.1.1 动画艺术的复杂性

动画是艺术史上一个极为复杂的存在。它很难归类:作为艺术,它几乎涵盖了一切既有的艺术形式。同时,动画艺术与科技手段紧密融合,并随着科技不停改变着自身的面貌。而且,动画是创意经济的核心,在人类的经济发展中正扮演着越来越重要的角色。动画的复杂让其蒙上了厚厚的面纱,造成了“阐释的危机”。也因为复杂,使得动画往往可以被随意代入不同学科,让动画在经济学、文化学、艺术学的理论中变得面目模糊。“阐释的危机”必然带来“创作的危机”,理论阐释与作品创作之间,本来就是互为因果、共同发展的关系。理论的失范造成了创作的盲目,这是目前动画尤其是中国动画,存在的重大问题之一。

要解决这一问题,我们可以将之放在艺术史的长河之中,综合比对,发现其症结所在。他山之石,可以攻玉,梳理艺术史,就会发现这个问题并非个例。在此之前,已有诸多艺术种类曾面临创作与阐释的双重焦虑。从戏曲开始,到戏剧、电影、电视等众多艺术,其表现手段不再单纯,往往糅合文学、绘画、音乐、舞蹈、建筑、雕塑等多种艺术形式,因此它们常被统称为综合艺术。“综合”一词,虽然可以弥合不同艺术之间的缝隙,但却使单一艺术的个性消失无踪;名实两乖,反而造成理解的歧义。很早就有研究者指出综合艺术这一称呼带来的含糊性,如在论及电影时,盘剑先生指出:“上述艺术成分(指文学、绘画等)进入电影后,便不再属于独立的种类,不再具有独立的性质,而完全成了电影的有机构成、电影的内容、电影的表现手段和对象,统一于电影的音像结构、影像结构和叙事结构之中,因而与作为独立艺

术门类的文学、戏剧、音乐、美术在性质、功能和物质表现形式等方面都存在着巨大的区别。”^①综合艺术不综合,所有“综合”的表象都是新生的艺术主体吸收的众多营养而已。

如果将艺术的发展历史联系起来看,会发现有明显的两个方向:一方面是原有的艺术形式不停地向内部、向深入开拓,在同一棵艺术大树上长出更多的枝丫,如绘画,不停地产生新的技法与审美,推动绘画艺术走向精微;另外一方面则是在综合、归纳的基础上产生新的艺术形式,它与原有的艺术密不可分,但又截然不同,变成了不同的艺术门类。戏曲、戏剧、电影、电视都是如此。

动画艺术的出现是艺术发展的自然结果。它的复杂性在于将综合性进一步推进到科技层面、经济学层面,但这些并不足以真的产生“阐释的危机”,动画以其自身的特质消化、溶解了多种艺术形式,使其成为自身的有机组成部分。因此,从动画所综合的各种要素如文学、绘画等来理解动画,无疑是隔靴搔痒。正确的顺序是从动画的本质出发,来理解动画各个要素的组成。

1.1.2 动画创作研究:思维是关键

1.1.2.1 动画创作活动过程

美国文艺学家 M. H. 艾布拉姆斯提出的文学是一个循环活动的理论,成为我们理解所有文学的一把钥匙。他认为文学是由作品、作家、世界、读者四个要素组成的,这四个要素循环流动,互相反馈,构成了文学活动的过程。^②

表面看来,这四个要素都非常重要,缺一不可,但从逻辑次序上来看,却是有先有后的。首先是世界,才有作家对世界的感受,形之于文本,便是作品,最后再是读者接受。当读者将自己接受的文本意见反馈到作家,再形成作家对世界的干预以及世界对读者的感受,已经属于第二个循环了。在这两个循环之中,第一个循环是主要的,只有它存在,其他所有的要素才能真正地流转起来。

这四个要素构成的循环活动,不仅适用于文学,也是所有艺术的运动过程。要理解动画的本质,必须从艺术的活动入手。在这个活动中,最关键的是动画作者,不管世界如何丰富多彩,没有作者的艺术感受,就不会形成有吸引力的作品,更不会去打动读者。因此,研究作者创作思维,是指导创作之本。

但另外一个主体同样是这个循环的关键点,那就是读者——在动画艺术中称为受众更合适。受众不仅是第一循环的终点,也是第二循环的起点,它使得动画作

① 盘剑:《二十一世纪电影:用高科技讲述“真实的谎言”》,《电影艺术》1996年第2期。

② [美]M. H. 艾布拉姆斯:《镜与灯——浪漫主义文论及批评传统》,郇稚牛、张照进、童庆生译,北京大学出版社1989年版,第5—6页。

品能落到实处,反过来又直接影响了作者的创作。在动画活动之中,动画的创作主体和接受主体处于同等重要的位置上。

1.1.2.2 动画作者思维与动画受众思维

影视、动画都是大工业时代以来新艺术的代表。与传统文学、绘画、雕塑等最大的区分在于,其作者很难认定。作为需要大量人员参与的创作过程,剧本的编排、影视的导演与作为总协调的制片人,充当了其中的重要角色。笔者无意参与对影视作者论的探讨,事实上,由于具体影视形成过程的不同,其主要参与人所起的作用很难区分出主要与次要。作者是谁对于本论题来说并不重要,不管是以某个人为中心,还是集体的综合协力,他们具有共同的特点,即作者是成人。要创作出一部影视或动画作品,并使之最终形成于荧屏,只能是成人思维的产物。因此,本文不纠缠于动画作者的具体身份——这很难辨析,而是将其抽象成人,来论述其作为成人的思维特点。

在受众问题上,动画与其他艺术——包括影视这样的影像艺术迥然不同。不管是文学也好、影视也好,受众的基本面都是成人,这些成人也许有着文化、种族、性别、地域等的不同,但作为成人,其思维基本发展成熟,甚至已经定型。而动画则不同,动画的受众主要指向思维处于发展期的儿童。

当然,随着动画艺术的发展,动画的受众越来越溢出儿童的边界,向成人世界扩展。但本论题还是将受众锁定在儿童,主要是基于以下三个方面的原因:

首先,动画的主要受众是儿童。21世纪以来,中国动漫热之所以迅速升温,来源于一份重要文件的推动——《中共中央 国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》,其中明确指出,“积极扶持国产动画片的创作、拍摄、制作和播出,逐步形成具有民族特色、适合未成年人特点、展示中华民族优秀传统文化的动画片系列”^①。这份文件明确指出了动画的受众是未成年人。除了中国以外,全世界的动画也都以儿童为主要受众。

其次,动画受众范围的扩大,并没有否定儿童的主体地位。目前在动画受众的认识上,有两种倾向值得注意:一种是低幼化倾向,在假设动画受众是儿童的前提下,将内容的直白、浅显有时甚至是弱智作为创作的前提,因此,就形成了故事简单、情节幼稚、人物扁平、技术粗劣的整体风格;另一种是全观众倾向,很多动漫企业、动漫传播平台,都以打造全观众链为目的,强调动画对于所有年龄层观众的吸引力。这两种观点之所以片面,在于我们必须正确地理解动画受众的概念。其一,动画受众以儿童为主,但“儿童”这一概念非常广泛,既包括十几岁的青少年,也包括几岁的婴幼儿,绝不是低幼可以概括。其二,全观众链的提出,自有其道理。但

^① 转引自《中国动画年鉴(2006)》,中国广播电视出版社2007年版,第31—35页。

一方面,动画的主要受众依然是儿童,成人观众毕竟是少数;另一方面,成人观众在观看动画时,往往也是满足个人儿童期的某些幻想,也就是说,其接受期待往往更加接近儿童受众。

最后,动画的艺术思维方式,与儿童具有天然的接近性。在儿童成长期,他们的自我形成是在成人社会的规训与自我主体的拉锯之间认定的。为了对抗成人社会,他们用丰富的幻想性再造了一个空间。这一空间,既是儿童思维的结果,又是动画艺术的表现世界。对于儿童思维的具体运行规律,后面会有专章予以论述。

以儿童为受众的艺术并非只有动画,如儿童文学、儿童戏剧等,但动画却与这些艺术有明显的不同。

这种不同既体现在表现手段上,又体现在其传播媒介上。儿童文学作品,借助于文字等传播形式,“文字”这一外在媒介被包裹在严密的理性思维之中。作品形式本身决定了它并非真正以儿童思维作为创作起点,儿童的思维也无法直接理解儿童文学;但动画却以画面的形式,直接抓住了儿童的视觉,在诉诸他们的感性思维之后,通过思索与回味,才会上升到理性思维。可以说,动画艺术与儿童文学等拥有完全相反的思维过程。

当然,动画与儿童戏剧、儿童影视有着更多的亲缘关系。毕竟,动画也需要借助于包括影视在内的媒介来推销自己。但他们之间依然有着很大的不同,动画的天马行空、凭空创造与影视借助真人表演、真人场景之间,存在着巨大的思维差距,这种差距一旦体现在接受上,就变成完全不同的感受。这也是儿童影视、儿童戏剧等在少年儿童之中的号召力和影响力远远比不上动画的原因。

总而言之,我们要理解动画,必须要理解作者;要理解作者,必须要理解作者的思维;但要理解作者的思维,却也必须要理解作为动画主要受众——儿童的思维。因为作者只有在有效地弥补自我成人思维与儿童思维的巨大鸿沟之后,才能做出有效的创作。

1.2 选题缘由

本论题通过对作者思维与受众思维的综合研究,试图解决动画创作之中面临的一个突出问题:作者如何准确把握受众思维,并将之化为有创作力的动画作品。但这个选题却必须要解决三个逻辑前提:首先,动画是不是艺术,其艺术属性有何特色。这本不是问题,但在成人世界惯性的“思维傲慢”之下,很多人,包括不少艺术家,都对动画抱有偏见,将其贬之为小孩子的玩意。如果不能为动画艺术正名,那么,其创作价值就无从谈起。其次,动画是否具有独立艺术主体地位。由于动画

的复杂性,导致大家对这个问题认识模糊。但如果将之随意代入电影、电视甚至音乐、绘画等领域的话,又只能管中窥豹,造成对动画创作的损害。第三,动画创作是否要考虑到儿童受众。本论题要解决动画的创作问题,但并不将作者作为唯一研究对象,而是突出受众的重要性,将二者的思维融合作为研究重点,正是考虑到了动画的这种综合特质。这三个问题之中,前两个属于作者,后一个则属于受众;对他们的正确认识,是本论题成立的前提。

1.2.1 动画的艺术属性

毋庸置疑,动画的本质是艺术。在理解动画的本质之前,必须理解艺术的本质。克莱夫·贝尔将艺术定义为:“有意味的形式”,“离开它,艺术品就不成其为艺术品;有了它,任何作品至少不会一点价值没有”^①,至于何为“有意味”,他认为:“有意味的形式是对某种特殊的现实之感情的表现”^②,“艺术家的感情只有通过形式来表现,因为唯有形式才能调动审美感情”^③。他将审美感情放在了特殊重要的地位。但审美感情却是一个很难界定的概念,人的感情千差万别,何种才能称之为审美感情呢?以贝尔为代表的“形式派”,认为脱离了“再现现实”的“一般美”,才是终极的美,他在承认艺术必须“审美”的前提下,将现代各种抽象派艺术都纳入了这一范畴。但他的这一定义,却在现代性的背景下,被各种现代派艺术强力挑战。马修·基兰归纳了这部分人的观点:

一方面,美感被认为是一种无足轻重的愉悦,因此是无关紧要的。而艺术的目的,是要从自然主义的桎梏中解放出来并做出一些革新。艺术应该冷酷无情、具有震撼力,应该制造不安、打破秩序、破坏并激怒现实,应该将人们从那惯常的乏味的沉睡中唤醒,使他们面对真实的世界、自我和各种变化的可能性。另一方面,美感的感念与现实的关注相分离,尤其是与政治社会学的概念有所区别,因此被认为是虚幻的。^④

事实上,无论中西,对艺术是审美这一点,都有悠长的历史传统。在中国的文论中,“意境说”“风味说”“性灵说”等如汪洋大海,但就其本质,都立足于艺术是审美这一点。在西方同样如此。其理论可以追溯到西方艺术的源头,如著名哲学家柏拉图,他反对艺术,其主要根据是,艺术基于的是观众的审美情感,但情感会削弱读者的理性原则,进而削弱国家的理性原则,因此是非理性的。虽然反对,但他无疑代表着西方最早对艺术的看法,艺术是基于审美情感的。在这个基础上众多的艺术家与美学家都进行了多方面的阐释和探索。如康德认为,美是普遍存在的、独

^{①②③} [英]克莱夫·贝尔:《艺术》,周劲环等译,中国文联出版公司1984年版,第4页。

^④ [英]马修·基兰:《洞悉艺术奥秘》,刘鹏等译,北京大学出版社2010年版,第36页。

立的、自由的、无现实利害的无目的性含目的性过程；黑格尔则进一步强调了艺术与“人”的密不可分的关系，他认为，“艺术是对自然种种缺陷的克服，艺术的职责是把生命的现象，特别是把心灵的生气灌注到现象之中，表现于外在的事物，同时使这外在的事物符合它的概念”，“美的本质就是艺术的本质”^①。审美的艺术观念在西方同样也是源远流长、蔚为大观。

当然，也许细加考察，对艺术的审美特质本身的看法，各种观念并没有那么对立。从时间维度看，对艺术审美性质的否定是伴随着 20 世纪的各种艺术运动共存的，从表现主义、达达主义、超现实主义、抽象主义到波普艺术、观念艺术等，不一而足。虽然门派林立、观点各异，但主要却都因为工业文明的迅速推进，打破了缓慢的自然经济进程，从而导致了人们的思想危机，进而将之转射到艺术上。这些观点也并非以“反审美”为其特色。他们认为，艺术除了审美之外，还有更重要的目的，即唤起人们对自然主义桎梏的反思，达到思想革新的效果。事实上他们是以社会观念、政治观念来替代艺术观念，一定程度上弥补了艺术审美的单项维度。

动画艺术是在 20 世纪迅速发展起来的。它一方面传承了对于艺术审美的追求；另一方面也受到各种现代、后现代文论的影响，表现出了多样混成的特征。

国际动画组织(ASIFA)在 1980 年南斯拉夫的 Zegreb 会议中，曾给动画下过定义：“动画艺术是指除真实动作或方法外，使用各种技术创作活动影像，亦即是以人工的方式来创造动态影响”^②，这种“人工创造”的“动态影响”，“能解释人类于脑中呈现及产生印象的任何事物”^③。因为并非真实动作或方法，所以，动画一定程度上是远离现实的；同时，对“技术”的强调，则让动画具有了直接的工业化文明特色；而且，动画表现的是“人脑呈现”，主体意识成了动画创作的本源，这远离了艺术的反映论或模仿论，其本质与创作主体的意识与心理有了更直接的联系。

动画现代工业文明的性质，让其具有了现代艺术的某种变形夸张特质，但另一方面，动画却依然是传统审美感情的体现，它不仅要表达作者的感情，更要符合儿童的审美期待。这两方面的结合，让动画呈现出很有意味的艺术表现。

1.2.2 动画的“独立性”主体地位

动画是伴随着人类社会的发展产生的一种新的艺术形式。由于其特殊性和复杂性，所以动画的艺术特质非常模糊，由此也带来对其独立艺术地位的怀疑。基于

① 单世联：《黑格尔美学人道主义：审美与政治的差异》，<http://www.cssm.gov.cn/view.php?id=20755>。

② 薛锋等：《动画发展史》，东南大学出版社 2006 年版，第 4 页。

③ 余为政：《动画笔记》，海洋出版社 2009 年版，第 1 页。

动画与影视的直接亲缘关系,动画往往被归入电影电视之列;但在实践中,动画早已溢出了影视的边界,手机动画、网络动画甚至是真人扮演的COSPLAY,都远非影视所能概括。因此,盘剑先生认为,“动漫是人类在文学、戏剧、音乐、舞蹈、美术、建筑、电影、电视的综合基础上所创造的一种新的艺术地把握世界、审美地表达思想情感的方式与手段”^①。当然,在这一定义中动漫并举,既包含动画,也包含着漫画。作为综合艺术,举凡人类历史上所产生的艺术形式,都有机地构成了动画的一部分;但作为“新的艺术”,它又具有自身的“独立性”。

如何理解其独立性呢?我们可以将动画与其他各类艺术的关系,理解为“主体”与“他者”的关系。杨大春在指出法国哲学中的主体问题时特别提到了“他人”的重要性:我与他人相关,但他人不是世界中的客体,而是主体;作为主体,他人确定了新的意义层,或者说体现了主客关系的一种新类型;他人存在确定了与文化世界(工具、作品、传统)的关系。^②动画的主体存在是在与影视、文学等多重“他者主体”的关系中确立的。作为“独立艺术主体”,文学、戏剧等艺术形式有完整独立的艺术体系,并非作为动画主体的客体对象而存在;但另一方面,其他艺术形式却又呈现在了动画的“主体世界”里,构成了动画主体的一部分。在动画的世界里,其他艺术主体都已内化为自身主体的一部分,遵守着自我的逻辑。因此,动画和其他艺术形式的关系不是合成的关系。从外部说,它们是主体与主体的并列;从内部说,则是动画唯一主体下的诸多内容构成。

作为独立的艺术主体,意味着动画必须像其他的艺术形式一样,以自我的“有意味的形式”来反映世界。我们再来看一下贝尔的相关理论。他认为,“有意味的形式”可以实现对受众的“审美感情”询唤,从而实现其艺术价值。但同时,贝尔也认为,艺术形式必须是纯粹的,它具有三个特征:第一,“有意味的形式”完全不同于再现现实的表现形式;第二,“有意味的形式”不是一般人心目中的美;第三,“有意味的形式”不同于现象的实在,而是同“物自体”或“终极的实在”有关。贝尔无疑是一个形式主义者,或者艺术至上者,在他的眼中,审美感情是纯粹的,与任何现实感情都不相同。因此,与现实内容直接相关的内容因素所引起的感情都是不美的;一般人感受到的美也不具有审美价值,但贝尔的审美理论却陷入了一个悖论,那就是纯粹的审美经验从何而来?贝尔为了说明这一问题,强调了“审美主体”的重要性,他认为,“好的批评家会使我看到一幅画中最初没有感动我而被我忽略了的东西,直至使我获得了审美感情,承认它是件艺术

① 盘剑:《论动漫作为独立艺术门类的语言与表达》,《当代电影》2009年第8期。

② 杨大春:《语言 身体 他者——当代法国哲学的三大主题》,生活·读书·新知三联书店2007年版,第255—256页。

品”，“一切审美方式必须建立在个人的审美经验之上。换句话说，它们都是主观的”^①，但其实这并没有解决问题。个人的审美经验同样不是完全纯粹的，不可能单纯通过欣赏不同的“艺术形式”就产生了独立的审美经验，它必然和自己的生活感受、世界感受结合在一起。

但贝尔的“有意味的形式”依然是非常有价值的艺术理论。对形式的强调，尤其是形式不仅作为表现内容的工具而存在，而是本身具有很强的主体性，它本身就具有可以询唤审美感情的观点，对于我国长期重内容、轻形式的艺术理论来说，是一个很有意义的反动。更重要的是，在他的眼中，有意味的形式不是指向现象本身的，而是指向了“物自体”和“终极的存在”，这就将单纯的艺术审美上升到哲学的层次，挖掘出了艺术审美的最终本质。

动画非常接近于贝尔认为的纯粹的艺术形式。一方面，动画与现实相对较远，它看起来并非是对世界的“模仿”，而是自成体系的“创造”；另一方面，动画的形式是完全自造的，可以完全脱离现实而独立存在，一定程度上可以理解为是对“物自体”或“终极的存在”的表达。当然，这只是表象，完全脱离现实的艺术并不存在，动画同样如此。在看似相对独立的艺术空间里，依然是现实的投射和反映，因为无论是创造主体也好，艺术受众也好，都无法完全不受现实干扰地生活在纯粹的“艺术空间”里。

1.2.3 动画与大众艺术

动画不仅是艺术，也是大众艺术的组成部分。动画作者，之所以要将自我的思维与受众的思维相结合，在个人与大众的结合点上来完成艺术创作，是大众艺术的必然要求。动画通过与电影、电视、手机、网络等现代传播媒介结合，构成了其面向大众传播的特征。

大众艺术的崛起，是艺术史上的一个重大转折。之前，艺术被认为是“精英的”“高雅的”“小众的”，在此预设下，受众成了被慎重选择的对象；但是大众艺术的出现，终结了这一传统认识。对此，艺术理论家们的反应不一。

部分艺术理论家秉承艺术精英理论，对于与现代科学技术密切相关的大众艺术感到痛心疾首，认为这一过程不可避免地让人类文明走向没落。如英国诗人马修·阿诺德，他生活在19世纪中期的英国。当时，工业革命兴起，印刷术普及，早期以长篇小说为代表的大众艺术开始盛行。对此，阿诺德在他的《文化与无政府主义》中提出了对当时社会的三类主要构成者（贵族、中产阶级和工人）的批判，认为应当以文化代替宗教或者哲学，来实现对人们的精神救赎，文化应当是完美的，它

^① [英]克莱夫·贝尔：《艺术》，周劲环等译，中国文联出版公司1984年版。

追求和谐的完美、普遍的完美,每个人都应该是文化的信仰者。马修虽然批判了贵族对于大众文化的傲慢态度,但他的观点依然是精英文化的传统,对于大众艺术,马修觉得它们是享乐主义的代表,并使得工人阶级陷入了不成熟和无政府主义状态。

随着影视、大众报纸杂志、流行音乐等的兴起和繁荣,对大众艺术的抵制有了新的发展。与阿诺德只着眼于政治的立场不同,更多的反对者将眼光放到了大众艺术自身的缺陷,以及由此带来的相关不良影响。如德怀特·麦克唐纳认为,大众艺术是一种批量制造的商品,其设计目的是为了尽可能多的人参与大众消费,因此大众艺术产品被定位为最大数量的受众成员共同具有的东西。但是,受众的共同之处与独特的表达无法相容,因此,为了寻求尽可能多的受众,大众艺术品必然偏向受众在鉴赏情趣、敏感性和理解力的最低水平。不仅如此,由于大众艺术的兴起逼使精英艺术与之竞争,这导致精英文化也不得不降低自身的文化品位,从而导致整个文化系统走向粗鄙化。大众艺术作为高雅艺术的“粗鄙化”,“是高层的强制,它由商人雇佣的技术加工而成;它的受众是被动的消费者,他们的参与局限于是买还是不买的选项”^①。麦克唐纳的理论具有很大的代表性,看上去逻辑严谨,但却是有意识将大众艺术妖魔化了。大众艺术要竞争尽可能多的受众,但未必就代表着一定要偏向受众艺术欣赏的最低水平。比如最典型的例子,电影这一大众艺术类型,既有伯格曼带有浓重哲学意蕴的精英电影,也有面向大众的好莱坞娱乐电影,其中虽不乏大量充斥着色情、凶杀镜头的低俗电影,但并不能根据后者来否定前者的艺术性。即使是所谓的精英艺术,除了少数精品之外,同样充斥着大量的伪劣作品,无论是戏剧、散文,无不如此。面向大众不仅不是大众艺术的缺陷,反而是其最大的优点,正是由于人数众多,人群面貌各异,众多的欣赏口味与水准,才造就了大众艺术的众多风格和面貌。因此,将大众艺术等同于低俗,并将之冠以降低整个社会文明程度的罪名,是不能成立的。

大众艺术的发展有两个趋势:其一是艺术面向的受众逐渐增多,艺术的民主化大大增强;其二是大众艺术逐渐从书面走向了影像,而影像的发展也从纪录性的摄影到创造性的电影,再到挑战文字和印刷的电视,直至可以脱离现实,凭空创造的电脑成像技术,这一过程被丹尼尔·布尔斯廷称之为“图像革命”。^②对这一与媒介类型转变密切相关的艺术形式,马歇尔·麦克卢汉表示了热烈欢迎。在他的名著《理解媒介》中,麦克卢汉做出了许多惊人的预测及观点,将其主要观点归纳一下,大致包括:人的感觉可以通过媒介得到延伸,即“媒介是人体的延伸”,事实上将

^① Matthew Rampley. *Exploring Visual Culture*, Edinburgh University Press, 2005, p7.

^② 林文刚编:《媒介环境学》,北京大学出版社2007年版,第17页。