



北京电影学院
电影艺术理论研究丛书

IDEA
Success



Animation

Developments in

Animation

Screenwriting



动画剧作观念的 衍变

汤俊 著

DEVELOPMENTS IN
ANIMATION
SCREENWRITING

TREND



CONCEPT

Begin

CFP 中国电影出版社



MANAGE



北京电影学院
电影艺术理论研究丛书

IDEA
Success



Animation

Developments in
Animation

Screenwriting

动画剧作观念的
衍变

汤俊 著

DEVELOPMENTS IN
ANIMATION
SCREENWRITING

Begin

CFP 中国电影出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画剧作观念的衍变 / 汤俊著. —北京: 中国电影出版社, 2015

ISBN 978 - 7 - 106 - 04224 - 0

I. ①动… II. ①汤… III. ①动画片—创作—研究

IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 175999 号

责任编辑: 王 宁

默 蕾

封面设计: 品序文化

版式设计: 朱名池

责任校对: 黄建芸

责任印刷: 张玉民

动画剧作观念的衍变

汤俊 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100029

电话: 64296664 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部) Email: cfpvgb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 北京易丰印捷科技股份有限公司

版 次 2015 年 12 月第 1 版 2015 年 12 月北京第 1 次印刷

规 格 开本/787 × 1000 毫米 1/16

印张/17.5 插页/2 字数/280 千字

书 号 ISBN 978 - 7 - 106 - 04224 - 0/J · 1736

定 价 48.00 元

本专著系北京电影学院
“北京市重点学科——戏剧与影视学”成果之一
“北京市重点建设学科——艺术学”成果之一

目 录

文献综述.....	1
导 论.....	9
第一节 研究动机来源.....	10
第二节 研究现状分析.....	11
第三节 研究方法阐述.....	12
第一章 从经典童话到动画影像.....	15
第一节 动画的艺术特征.....	16
一、动画作为“技术与艺术”.....	17
二、动画作为“假定与真实”.....	21
三、动画作为“想象与情感”.....	27
第二节 动画剧作观念的模式形成.....	32
一、童话·梦·电影·动画.....	33
二、《白雪公主》与动画剧作观念的模式形成.....	41
第二章 题材策略：与时俱进 俯仰万象.....	47
第一节 从改编到原创路径.....	48
一、改编题材.....	48

二、原创题材·····	63
第二节 几类题材的突围·····	73
一、宗教题材·····	74
二、幻想题材·····	78
三、侦探题材·····	85
四、另类风格的题材·····	98
第三节 照进世俗：成人童话·····	101
一、逼进现实题材·····	102
二、动画“纪录片题材”·····	105
三、超越现实题材·····	106
第三章 人物塑造：直面人生 浮世绘心·····	109
第一节 走下神坛的主人公群落·····	110
一、主人公形象风格化·····	110
二、主人公性格的个性化·····	115
三、主角的英雄迟暮·····	118
四、坏小子也能成为主人公·····	120
五、多主人公团队·····	122
第二节 流光溢彩的女性角色·····	125
一、从真善美的公主到追寻自我的邻家女孩·····	126
二、女巫形象的可爱回归·····	129
三、“老女人”形象的华彩蜕变·····	131
第三节 反面角色的非脸谱化倾向·····	132
第四节 陪衬角色的多边形特征·····	135
第五节 表演风格的大音希声·····	139
第四章 叙事策略：细致着墨 探索纳新·····	149
第一节 复杂细腻的情节建构·····	150
第二节 叙事结构的多变可能·····	161

一、传统剧作结构	169
二、变奏：非传统剧作结构	183
第五章 溯根探源	189
第一节 历史性：民族根基	189
一、美国	191
二、日本	192
三、欧洲	196
第二节 社会性：文化渊源	198
一、文学作品中的“荒诞”	199
二、文学作品中的“小人物”	199
三、文学作品中的“丑怪美学”	201
第三节 现实性：技术革新	203
一、电视媒介	203
二、计算机数字技术	209
三、新媒体	212
第四节 全球性：他者视野	218
第六章 反思：中国动画剧作观念困局	225
第一节 动力不足的创意想象	227
第二节 无处不在的家长桎梏	230
第三节 隔靴挠痒的幽默表达	235
结 语 童话与现实之间的成长礼	239
参考文献	245
附录一 美国网上影评协会评出的100部影史最佳动画片完整名单	265
附录二 奥斯卡金像奖“最佳动画片奖”年表	269
谢 辞	273

本书聚焦动画剧作观念，以经典童话到世俗人生的发生与转变过程为研究的支点，探讨近百年来动画剧作观念的衍变特征。因此，在针对文献资料的检索和使用上，本书主要围绕童话文本研究、剧作观念研究、电影历史与理论、动画理论研究以及民族历史、媒介传播等相关层面展开，一方面广泛理清国内、国外动画史学和动画理论成果，从中寻找关涉动画剧作内容和分析的素材，另一方面，利用现有资源，采访国内外动画从业者和理论工作者，力争对本书的研究提供行之有效的间接和直接资料。

其中，涉及的文献资料主要包括文字资料、影像资料以及国内外动画从业者的口述资料：

（一）童话文本研究

作为动画电影最初的创作母题——童话，从最初的民间拾萃到如今翔实深入的模式探讨，可以说各种理论研究翔实丰富，这就为本书切入点的展开提供了理想的基础；另外还有一部分有关国内外互文性理论文章的搜集与整理，互文概念的引入为童话与动画之间的过渡找到了足够深入探讨的基石和平台。

（二）电影历史与理论资料

尽管有数据表明，动画的起源要早于电影，但无论从历史史实还是现实情况来看，动画从电影理论与创作等各个层面中都受益匪浅，就未来的发展趋势

来看，动画与实拍电影的界限越来越小，甚至很多电影都很难被界定为单纯的动画抑或实拍电影，这就为电影理论提供了更丰富的研究可能。而现在绝大部分动画理论研究都基本立足于电影理论的发展，因此，若论探讨动画，电影历史与理论是不可能被绕过的重要阵地，其理论价值能够为动画理论的深入研究提供高屋建瓴的支持与指导。

（三）剧作理论资料

本书以相关剧作理论为框架，因此不遗余力地对国内外的剧作理论专著、书籍、论文等资料予以广泛采集，其中涵盖戏剧、电影、动画等叙事艺术理论，既包括剧作研究理论，也包括剧本专业创作教学与实践，力图从庞杂的资料梳理中提升本书论述的严肃性和科学性。

（四）动画理论资料

以当代出版的各种动画理论专著或书籍为内容，主要关涉动画剧作、动画影片分析、动画文化研究等内容，不排除动画造型、动画导演等具体操作环节的资料参考，以期对本书论述提供必要的事实依据与补充。

（五）影像资料

从1937年《白雪公主》以来的动画电影都被纳入了本书研究参考的视野，其影像资料一般都能够通过市场音像制品、网络下载和在线视频等途径获得。选取样本的大体特征是：影院公映的；叙事长片，不包括叙事短片、实验短片、电视动画等动画形式。但是必须说明的是，由于动画创作的特殊性，尤其对日本动画产业来说，往往是漫画、电视动画、影院动画杂糅在一起，研究影院动画的剧作观念不可能回避电视动画对其影响，故在具体阐述时，会根据具体情况酌情把电视动画纳入参考范畴，但不是主要的探讨内容。

（六）国内外动画人的访谈资料

在本书的撰写过程中，笔者有幸接触到一些国内外有着丰富创作经验的动画人，包括戴铁郎、王志刚（参与法国动画电影《美丽城三重奏》的制作）、凯文·盖格（迪士尼《四眼天鸡》三维动画技术总监）等，这些动画的亲历者分别从个人的经历出发，介绍了国内动画历史、国外动画现状以及创作过程中的经验与教训等，这对笔者的写作提供了宝贵的一手资料。

(七)国内外研究动画的论文资料

2007年,英国创意艺术大学学院的一位研究者安德鲁·达利发表了论文《争论的焦点:关于动画研究的思考》(*Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation*),他认为尽管动画研究已经有了相应的重视和变化,但动画仍然是一个相对不足的学科研究领域,在分析了造成动画边缘性的原因和面临的重大障碍之后,他建议,考察以往的动画发展历史,运用当下有效的认识论手段重新界定动画。他的这个观点道出了目前动画研究的窘境和无奈,即谁能够来用动画正名,相对成熟的电影理论来说,学术地位一向不高的动画值得研究者讨论和思考。

其实,在此之前,保罗·沃德(Paul Ward)写了名为《对动画研究实践理论的一些思考》(*Some Thoughts on Practice-Theory Relationships in Animation Studies*)的论文,他提倡应采用跨学科的相关批判理论的引入来研究动画,注重理论与实践相结合,他的这种研究方式与视角正好与本书不谋而合,而且,在研究方法上,保罗还把电子邮件讨论组的数据作为动画研究的参考数据,这对于本书的研究方法也是一个参照和启发。

澳洲蒙纳士大学教师露西·乔斯柯和迈克尔·摩根《捷克斯洛伐克动画的黄金时期:追根溯源是解决当代动画难题的关键》(*Learning from the Golden Age of Czechoslovak Animation: The Past as the Key to Unlocking Contemporary Issues*),文本以1989年东欧剧变为分水岭,考察捷克当代动画在主题、动画电影进口传播影响以及经济压力等层面的前后变化和影响;韩国电影艺术学院的金俊扬的《新历史景观下的韩国动画的批判性研究》(*Critique of the New Historical Landscape of South Korean Animation*),通过回顾历史和政治语境下的韩国动画,来探讨动画制作、审美表现和韩国独有的意识形态与政治状况;佐治亚理工学院的J. P特罗特教授《动画中的空间转换:二十世纪四十年代迪士尼真人动画电影》(*The Changing Space of Animation: Disney's Hybrid Films of the 1940s*),他以20世纪40年代迪士尼动画为例,特别是《三骑士》(1945),《南方之歌》(1946),《米奇与魔豆》(1947),来研究电影在动画与现实之间颠覆和缝合的可能性,研究迪士尼童年的兴趣点与他对待现实主义的态度,并进一步提出,迪士尼在当时的创作选择既显得无奈,但同时却也意外地为向动漫垄断行业进军做出了准备。这三篇貌似毫无关联的论文分别从国别的动画研究出发,探讨动画的形式特点、动画的历史阶段,以及动画制作企业在历史语境中的判断和操作,但是从中可以

看到，历史观和国别研究仍然是动画研究者经常采用的研究方式，当然这样做的优势在于能够把某个观点梳理清楚，但是如果没有引进相应的其他学科的学术理论研究的话，其不足之处也很明显，即动画只是一种孤立的艺术，缺乏更为宏观的考察和判断。

香港理工大学周肯尼《精神层面的循环：重新界定数字时代的动画》(*The Spiritual—Functional Loop: Animation Redefined in the Digital Age*)，文章从传统动画的定义入手，提出与计算机结合的数字时代动画创新性的意义，并在不同的历史时期，不同的媒介下体现出精神内核的重新循环。此外，相关的论文还有《运动中的运动：动画和漫画的界限》(*Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books*)、《动画的表情：三维叙事动画的表现力》(*Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation*)，还有一些论文是针对边缘动画、粘土动画等不同类型动画的研究，以及一些动画研讨会的讨论主题，绝大部分针对的主题关于新技术条件下动画的内涵与形式的探讨，尽管与动画剧作的研究视角不同，但是其中的一些研究方法还是值得借鉴的，比如通过参考数字时代的技术手段对动画造成的形式变化的影响，这对研究技术对动画叙事提出的新要求和提供的新帮助等提供了相应的参考。

由勒博·维姬(Lebeau Vicky)署名出版的《儿童和电影》(*Childhood and the Cinema*)一书中，他以卢米埃兄弟1895年的《婴儿的午餐》为开端，到华特·迪士尼公司的动画制作，再到特吕弗和当代的影像作品，来探寻儿童电影中关于死亡、想象、希望等主题，那么这对于研究动画剧作观念的心理因素和受众因素，特别关于迪士尼动画层面的考察分析，是一个比较耐人寻味的新角度。

另外，不得不提到的一位学者是美国坦普尔的大学教授约翰·兰特(John A Lant)，他长期致力于对第三世界大众媒体和国际传播研究，其中一部分是针对动画艺术的关注，他编写的《亚太动画》(*Animation In Asia and The Pacific*)一书中，邀约了很多当代的亚洲动画从业者和研究者对本国动画进行相关介绍，这种直接的资料整理还是较为难能可贵的，具有一定的参考性。

与本书的研究角度最为接近，应该是一本由让安·赖特(Jean Ann Wright)写的名为《动画写作和发展：脚本开发》(*animation writing and development from script development to pitch*)的书籍，比较可贵的是作者以个人的经历和积累，提供了一些动画电影剧本创作的内部资料，并对创作与营销提供了有效的建议，

这就为本书的研究提供了一些素材准备，可是正如作者的初衷——是帮助动画编剧进入动画写作的指南，因此《动画写作和发展》对学术研究来说，就比较浅显，他提供的是“怎么做”的建议，而不解决“为什么要这样做”的问题。所以，如果要对剧作观念的研究还得通过自己的努力去梳理和分析。

国内的研究作品中，与本书研究方向最为接近的当属于南京师范大学2007届博士生黄苏瑾撰写的论文《中国动画剧作的民族化研究》，她提出“民族化不仅应该体现在美术形式上，更应该体现在作为一剧之本的剧作风格上”。她从中国动画剧作的历史发展、剧作家个案分析方面，对动画剧作民族化的整体面貌进行了阐述，认为中国动画剧作民族化风格形成的重要原因是传统审美精神的充分汲取，指出中国动画剧作通过民族化和现代化的优化融合，闯出新路。无独有偶，华东师范大学2006届博士生肖路写了一篇《国产动画电影的传统美学风格及其文化探源》的论文，他从中国绘画、国画、皮影、窗花、民乐等艺术形式出发，探寻动画电影中的意味美和道德美的中国传统美学风格，表现出与迪士尼动画电影完全不同的美学风格。这两篇论文都以中国动画为研究对象，前者从内容出发，后者从形式出发，殊途同归地探寻中国动画的前景和出路，在具体手法上，前者以万籁鸣、特伟等电影导演个人风格切入，后者以影像文本切入进行比较分析，获得了一定的学术价值。但与此同时，探讨任何的民族艺术都不应放弃放眼于整个世界环境的背景考察，在这个层面两篇论文的观察点还是不够深入，或者甚至根本没有，这对于最后结论的可行性来说颇有片面。

袁洁玲论文《探源动画之魅》的研究主体是以动画片的人物造型、主题风格、叙事手法等为参照，归纳出动画片所具备的“陌生化”“极致化”“寓言化”“趣味化”“戏谑化”“狂欢化”六大审美特征，这样的整理和创造性的界定对于研究动画艺术的审美风格是很有意义的补充。

李涛的文章《美、日百年动画形象研究》以及赵小波的文章《欧洲动画产业发展模式研究》则分别从国别出发，探讨动画形象和产业的历史及现状。李涛采用符号学的观点从动画形象的起源入手，详细分析了美国迪士尼动画形象从开创、繁荣到探索的过程，以及日本手冢治虫、宫崎骏、高田勋等作品中的动画形象，这应该说是动画形象的研究开了一个很有意义的生面。赵小波则相应地以国别为区分，探寻了法国模式、英国模式和德国模式的主要特点、形成历史、主要成就及产业现状，并且尤为难能可贵的是，他的国外史料相对丰富，以近四百部的欧洲动画作品作为参照，这就为动画研究提供了翔实的史料

贡献，有助于在梳理欧洲动画剧作的演变规律方面获得重要参考。

曹亚丽的《动画影像理论研究》一文，从影像入手，针对动画影像的概念、民俗文化特点、叙事结构、原创模式、设计方法等方面进行探讨，他在对动画影像的叙事结构方面，以动画影像主体及虚拟技术形态作为研究的出发点，目的是为动画影像设计创作提供帮助，也属一条务实的研究途径。

北京电影学院教师韩笑和马华则分别从各自的研究角度出发，撰写了《类型动画与文化》和《动画创作中“中国风”的“变”与“不变”——〈花木兰〉与〈功夫熊猫〉给中国动画创作的启示》，韩笑认为当前的动画与文化的互动关系，应为“动画须以文化为基础，文化需要动画来传承”“以类型动画的方式，传承类型文化”；马华则通过以中国题材为创意的美国动画电影《花木兰》和《功夫熊猫》为比较，来探讨美国动画叙事中在固守商业与娱乐的前提下的突破与创新，也反思了中国动画创作的现状与未来。较为以往，韩笑和马华的研究侧重点都关注于动画的叙事，观点在创新意义上较为突出，但是也因为篇幅所限，并没有针对相关论点深入探讨，较为可惜。

孙慰川、丁磊撰写的《论美国皮克斯动画电影的现代化叙事策略》以皮克斯动画为切入点，讨论其在叙事时空、动画角色和动画创作思维方面所体现的和必须的现代化，尽管针对皮克斯动画的研究角度已有很多，但文本从一定侧面体现出人们开始越来越对动画叙事和动画剧作予以重视与关注。

此外，国内针对动画电影研究的视角还有《动画形象的符号生产与传播》《动画电影中的“中国学派”》《身体经验与身体意识：〈料理鼠王〉造型及动作设计细读 兼谈身体美学对本土动画创作的意义》《童真与幻想——动画片欣赏思维解析》《小议美国动画电影后现代主义美学转向》《中国神话题材动画角色塑造研究》《原始集体无意识的现代显现——论动画片中的恋母恋父情结》《〈功夫熊猫〉的叙事学解读》等（具体篇目见参考文献），其中不乏较有创新的观点，这对中国动画理论研究来说是有意义的补充，但也不免突现出一种无奈的现状，即国内动画论文的质量普遍水平不高，往往有些视角的切入点新颖，富有开创性，但是在具体论述时因为只涉及表象而没有深入其艺术内核，缺乏更为全面的、体系性的论述，因此在学术价值上虽没有相关的质疑声音，也没有产生应有的突破。针对这一现象，这就要求论文撰写过程中，理性思考、善于分析、取长补短、择善而从，合理利用现有文献。

分析现有文献，还可以看到，尽管无论是考察动画产业还是面向动画的影片分析，都不可避免地需要探讨动画叙事的元素，但是相对动画产业论的角度

或者文化研究的角度等内容，以叙事为核心的动画剧作的专题性讨论明显显现出不足，这也就成当前本书研究的一个难题，就是面对国内外相关理论建树还不够足够丰富的情况下，如何通过电影理论的引入，去梳理和构架其中的脉络逻辑，并予以科学、准确地界定。但发现难点、突破障碍本身就是学术研究应有的治学态度，相信通过自己的整理和研究努力，能够为困境中的中国动画理论的建构和发展抛砖引玉，拓展契机。

同时，略感遗憾的是，在有限的时间与篇幅内对浩瀚的资料采撷和专著撰写，难以对国内外的影像资料都面面俱到地陈述与参照，未免会有不足与局限；另一方面，也难免会在快速检索资料的同时，造成阅读的粗疏，或者对原文本的误读，这些缺憾，以期在今后的研究中逐步完善与充实。

在电影诞生的一百多年的时间里，动画作为电影的一个重要门类，伴随着电影艺术不断发展壮大。并且，因为技术的一再更替和商业利益的无限驱动，动画工业更是呈现出一种前所未有的迅猛态势。

特别是近十年来，制作质量日益精良的动画电影不仅在每年世界影片发行数量的比例方面呈现上升的势头，而且构成了经济增长的重要力量，有数据表明，2003年日本的动漫产业已经超过钢铁业、汽车业这些传统的行业，成为国内仅次于旅游的第二大产业；2006年，美国Kagan研究中心的产业报告《2006电影经济学》（*Economics of Motion Pictures 2006*）提到：“2001—2004年动画片已经成为好莱坞最盈利的电影类型之一，平均每部影片盈利达1.945亿美元电影。”此前一份源于权威票房统计网站Boxofficemojo的数据表明，全球动画电影总票房成绩的前20部影片中有九部影片竟集中出自从2006年到2008年这三年的时间，《功夫熊猫》更是以6亿全球票房引人注目，这一连串数据让动画电影再次成为了关注的聚焦点。

然而，围绕动画所带来的巨额利润的话题同时，我们理应对其背后的创作话题进行深入的探讨，正是动画创作上的一系列变革才最终促成了动画今天的成就。

概括的说，本书将会关涉的几个核心问题是：“经典童话为什么能够进入动画电影剧作的最初视野？动画剧作观念的模式特点是什么？衍变的具体样态是怎样的？这个衍变的过程是如何实现的？纵横比较和分析为什么会产生这样的变化？”

动画剧作观念的衍变

并且，力争通过对这些问题的回答，推动相对滞后的中国动画理论研究，为其发展新思维、新视角与新途径提供一定的创见。

第一节 研究动机来源

在人类的艺术文明进程中，以讲述故事为内容的叙事向来都是文学艺术表达中最原始最基本的形式，甚至就连音乐、绘画、建筑、舞蹈等其他艺术门类也常常将其作为创作的重要形式之一，而作为最年轻的艺术——电影自然也不可避免地与其建立了某种不解之缘。

尽管电影诞生之初只是单纯娱乐大众的记录影像，其与叙事并非显示出天然的渊源，而且故事情节并非电影本质，电影理论界也长期存在着电影与叙事关系的纠结争辩，但是这不妨碍叙事在电影创作中占有的重要地位，尤其是在叙事已然构成当今绝大部分电影创作的基本手段这样一个事实。

克里斯蒂安·麦茨曾在《电影符号学的若干问题》中这样说：“考察故事片也就直接抓住了问题的核心。”“由于电影遇到了叙事问题，它才通过后来的各种探索形成了一套独特的表意手段。”^①

由此，以叙事为核心的电影剧作不仅在电影创作层面，而且在电影理论层面，涵盖的精神分析、意识形态、女权主义等众多研究领域，都形成了相应的电影理论特有的创作手段和读解方式，剧作观念也进而成为电影艺术研究的重要课题。

作为电影艺术中的门类之一，而且是特殊门类的动画当然地与叙事缔造姻缘。称其为特殊，是因为动画不比动作片、喜剧片、歌舞片、惊险片等这些电影类型，常偏向于电影叙事的某种既定模式，动画不仅综合了表演、导演、摄影、录音、美术等电影创作手段的一切门类，而且在作品类型上，更是包罗万象，但凡电影涉及到的类型，动画无所不包，特别当动画的观众群体已经突破了原有的年龄界限，全年龄化的赢利策略让动画触角再次延伸到以往只有实拍电影才有可能呈现的视角。这种情况带来的必然是剧作观念上的一再突破，并与电影观念共同与时俱进。

从另一个角度来说，很多的电影剧作权威最初都是从分析故事和剧本入手，比如悉德·费尔德、罗伯特·麦基、克里斯多芬·沃格勒等，这样做的好处，可以使研究更有实战价值，不至于空洞而缺乏现实依据。所以，本专著的目的在于

^① 李恒基、杨远婴主编：《外国电影理论文选（下册）》，三联书店2006年版，第435页。