

# 中美动画电影叙事比较研究

王灵丽 著

文化产业创新研究丛书·刘轶主编

集团  
中心

# 中美动画电影叙事比较研究

王灵丽 著

本书为上海社科院文化产业创新工程资助项目

文化产业创新研究丛书·刘轶主编

中国出版集团  
东方出版中心

## 图书在版编目(CIP)数据

中美动画电影叙事比较研究/王灵丽著. —上海:  
东方出版中心, 2018.1

ISBN 978-7-5473-1205-6

I.①中… II.①王… III.①动画片-对比研究-中  
国、美国 IV.①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 256910 号

## 中美动画电影叙事比较研究

---

出版发行: 东方出版中心

地 址: 上海市仙霞路 345 号

电 话: 62417400

邮政编码: 200336

经 销: 全国新华书店

印 刷: 常熟新骅印刷有限公司

开 本: 890×1240 毫米 1/32

字 数: 163 千字

印 张: 6.75

版 次: 2018 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-5473-1205-6

定 价: 45.00 元

---

版权所有, 侵权必究

东方出版中心邮购部 电话: (021)52069798

# 目 录

## 引言/1

- 一、何为动画电影?/1
- 二、中国动画电影发展现状/2
- 三、国内外研究现状综述/8
- 四、本研究的现实与理论意义/35
- 五、本研究尝试解决的主要问题/37
- 六、本研究采用的方法/37

## 第一章 动画电影的语言特征

- 一、动画电影是人类欲望表达的最自由语言：绘画的假定性/41
- 二、动画电影的语言元素/45
- 三、结语/53

## 第二章 中美动画电影题材和母题分析

- 一、中美动画电影题材比较研究/58
- 二、中美动画电影母题比较分析/77
- 三、中美动画电影题材和母题差异的原因分析/90
- 四、结语/95

### 第三章 中美动画电影的角色比较研究

- 一、中美动画角色风格比较研究/99
- 二、中美动画角色性格比较研究/105
- 三、结语/125

### 第四章 中美动画电影叙事结构比较研究

- 一、美国动画电影：平衡一再平衡的叙事结构/132
- 二、中国动画电影：二元对立式传统戏剧结构的延续/144
- 三、结语/149

### 第五章 技术与叙事：中美动画电影的后现代叙事

- 一、技术的本质：满足需求与接近“真实”/154
- 二、3D 和真人动画电影：叙事的变革和“奇观”的创造/158
- 三、“后现代视觉奇观”与观众的“娱乐”心理/176
- 四、余论/180

- 附录 1 2008—2012 年全球动画电影票房前十/181
- 附录 2 美国皮克斯公司与 3D 动画的发展历程/184
- 附录 3 梦工厂与 3D 动画的发展历程/188
- 附录 4 中美动画电影获奖情况一览表/190

结语/201

参考文献/204

后记/211

# 引 言

本书的重点是中美动画电影在叙事方面的差异和差距,叙事技巧上的差距往往被市场所放大、所凸显。从表面看,叙事是艺术范畴关注的重点,市场是经济范畴的核心话题,但在动画电影的消费市场上,叙事和市场却十分紧密地联系在一起。因此,本书所关注的动画电影以商业上取得成功、观众耳熟能详的动画电影为主。

## 一、何为动画电影?

葛玉清在《动画电影叙述艺术》一文中认为,动画电影的英文名为 *cartoon movie*,或称 *animation film*。作为电影当中的类型之一,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>。著名影评家乔治·萨杜尔在《世界电影史》中认为,“动画电影比纪录电影在电影艺术中更能组成一个独立的部门。它可以使图画、雕塑、木刻、线条、立体、剪影以至木偶在银幕上活动起来。由于动画电影,各种造型艺术自此以后才具有运动的形态”<sup>②</sup>。可以看出,研究都是通过区分动画电影和真人电影的差异来确定动画电影的内涵和外延,如蓝凡所总结的,本书也认为动画电影和真人电影的差异体现在:

① 葛玉清.动画电影叙述艺术[M].北京:中国传媒大学出版社,2010.绪论.

② [法]乔治·萨杜尔.世界电影史[M].北京:中国电影出版社,1995.497.

1. 假定的假定,即在拍摄的假定性基础上,存在绘画性的假定性。

2. 拟人的假定,分为内容假定性和形式假定性。形式假定性指动画电影对人类的世界的体态模仿,内容假定性是指动画电影对人类故事的模仿。

3. 超验的假定,是指超越了时间、空间、引力、重力、形体等限制的绘画性假定。

## 二、中国动画电影发展现状

自1941年万氏兄弟创作的《铁扇公主》在上海公映后,中国动画电影人一直在探索具有民族特色的动画艺术之路上披荆斩棘勇往直前,到20世纪80年代的40多年的时间里,中国动画电影取得了举世瞩目的成就,一批耳熟能详的动画电影屡屡在各大国际电影节上有所斩获,如享誉世界的经典动画大片《大闹天宫》、水墨动画《小蝌蚪找妈妈》等,世界公认的“中国学派”正是在这些作品的影响下正式形成。这些经典之作也让世界领略了中华悠久的历史文化与动画艺术相融合后所产生的独特魅力。时值20世纪90年代,随着中国经济体制改革与国外动画片的不断引进,国产动画电影市场面临了巨大的挑战与压力。1995年起,中国电影发行放映公司对动画片不再实行统购统销的计划经济政策,将动画行业推向了市场。在这样一种体制下,动画电影制作者若能改变思路、抓住时机进行商业化发展,中国动画电影将会迎来发展史上的又一次辉煌。然而,由于动画创作人才的大量流失、从业者的思想禁锢以及模式单一的受众定位,动画电影逐渐走向了低幼化、宣教化、简单化。

1999年,中国动画电影《宝莲灯》面世,这是国产动画电影史上的

一部承前启后之作。影片题材依旧源自沉香劈山救母的中国民间故事,并且在故事内容的吸引力、人物性格魅力等方面的创作依然显得过于直白、教条化,缺乏对人性的深入探讨与挖掘,但在影片的角色设置和配音阵容等方面可以清晰看到制作人员努力向以美国为代表的国际化商业动画电影学习与靠拢的影子,如影片中陪伴沉香左右的可爱小猴子、帮助沉香战胜二郎神的同龄人嘎妹,以及由影视明星姜文、徐帆、宁静、陈佩斯、朱时茂、梁天等人组成的配音阵容。此外,值得一提的是影片选择了由当红歌手李玟和张信哲分别演唱的插曲《想你的365天》及主题曲《爱就一个字》,虽然音乐与影片内容的贴合度并不很高,但能够考虑到用炙手可热的歌手来演绎动画电影的音乐,也是影片与时俱进的一大表现。影片最终取得了2900万元的票房成绩,成为在此之后十年间中国动画电影票房始终未能逾越的成绩。

1999年,中国动画电影公映的就两部,一部就是《宝莲灯》,还有一部是北京科教电影制片厂出品的《猫咪宝贝》。《猫咪宝贝》仅获得了20万的票房。1999年之后,中国动画电影一直在不停地探索适合自己的商业化道路,但始终处于产量低、票房差、观众少的境地。其间有过3D动画电影《魔比斯环》投资过亿却血本无归的惨痛教训,也有过经典影片的翻拍与续拍,如《宝葫芦的秘密》、《西岳奇童》等作品,既没有获得票房上的佳绩,也没有获得观众的良好口碑。直到2008年,由方块动漫和上海文广联合出品、改编自香港漫画家马荣成知名作品的《风云决》上映,凭借着漫画《风云》的巨大影响力、精良的2D+3D制作水准和强有力的宣传发行团队,影片获得3300万元的票房收入,终于打破十年前《宝莲灯》创下的票房纪录,也是近十年来国产动画电影首部票房突破3000万元的作品。自2009年起,中国动画电影在数量与票房上攀上一个新台阶,也诞生了在一段时期内支撑着



国产动画电影市场半壁江山的“羊与狼”。

2008年上映的动画电影有5部,2009年有10部国产动画电影上映,2010年达到12部,2011年达到14部,2012年达到20部,这些影片中不乏中外合拍片。随着公映数量的不断增加,中国动画电影票房市场也逐渐火热起来。2009年,国产动画电影票房总计1.95亿元;2010年,国产动画电影票房总计为1.7亿元;2011年急速增至3.1亿元,2012年已达到4.5亿元。从2013年起,国产动画电影产量和票房逐年攀升,2013年票房总计首次突破10亿元大关。2014年的《熊出没之夺宝熊兵》单片票房就达到2.47亿元,成为该年度最卖座国产动画电影,到了2015年,诞生了一部国产动画电影“业界新标杆”——由田晓鹏导演的《西游记之大圣归来》单片票房就达到9.57亿元,几乎相当于2013年全年票房之和。《熊出没之雪岭雄风》也达到了2.94亿的票房。2016年,另外一部现象级的国产动画电影《大鱼海棠》取得了5.65亿的票房,《熊出没之熊心归来》取得2.88亿票房,全年实现票房23.43亿元;2017年1月上映的《熊出没之奇幻空间》取得5.23亿票房。这些票房成绩足以显示国产动画电影发展的蓬勃生机和巨大的市场空间。如图所示:

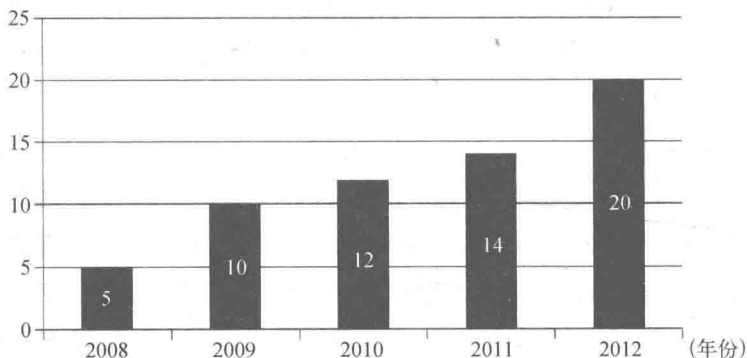


图1 2008—2012年内地上映动画电影数量(单位:部)

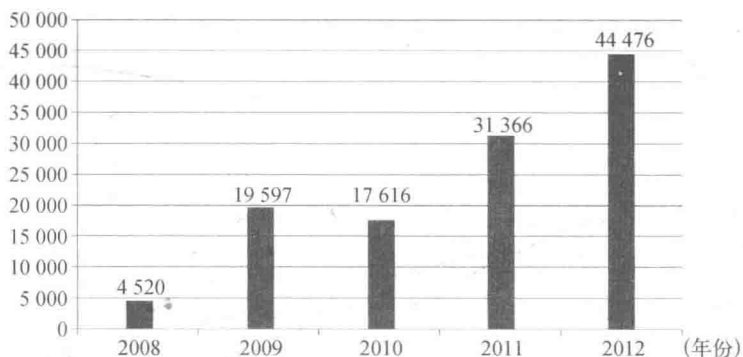


图2 2008—2012年国产动画电影票房总和(单位:万元)

随着动画电影公映数量的增加,票房总额也基本上在逐年增加,但考量这五年的中国动画电影不难发现,低投入高产出的影片数量还是较少,很多高投入影片票房表现反而很不如人意,如2011年中德斥资3.5亿元合作打造的《熊猫总动员》在国内的票房收入仅4660万元。在这其中,《喜羊羊与灰太狼》大电影系列无疑是以小搏大的佼佼者,票房逐年攀升,屡创票房佳绩。电视动画片的《喜羊羊与灰太狼》同名大电影系列,截至2013年年初已经公映到第五部,且部部获得高票房,是国产动画电影史上连续四年亿元票房的保持者。2009年,首部《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》票房为8550万元;2010年的第二部《虎虎生威》首次突破国产动画电影票房的亿元大关,高达1.28亿;2011年第三部《兔年顶呱呱》票房高达1.42亿;2012年第四部《开心闯龙年》再次刷新票房纪录,创下1.6亿的新高。2013年第五部《喜气羊羊过蛇年》虽然有所回落,但也达到了1.1亿的好成绩。五年累计创收6.2亿,与制作费、策划、宣传、发行、运作成本等较低的投入值相比,该系列影片的投入产出比率非常高,为国产动画电影界,甚至动漫界所罕见。《喜羊羊与灰太狼》逐渐成为中国贺岁动画电影档的领军者,它的成功由诸多因素共同促成,首先是有电视动画片多年来培养出的忠实、广泛的收视群体,

500 多集电视动画剧集的积累,为其向电影的迈进提供了良好的受众基础,借助在社交媒体营销渠道上铺天盖地、无孔不入的宣传铺排,和上映档期的精心策划,逐年形成的品牌影响力,影片持续热映五载,成为中国动画电影业界与学界瞩目的焦点。除此之外,由深圳华强方特动漫原创出品的《熊出没》经典动画片及动漫形象已家喻户晓。自 2014 年开始上映的《熊出没》四部原创动画电影,国内院线累计总票房近 14 亿元,刷新行业多个纪录。2017 年的《熊出没之奇幻空间》成为第三部单片票房过 5 亿的国产动画电影。华强方特在国内建成开业的主题乐园已有 23 个,在伊朗建成开业 1 个,共计 24 个,在全球排名前列,国内排名第一。

除却依靠电视动画打下坚实的受众基础的《喜羊羊与灰太狼》、《熊出没》系列外,近几年比较成功的还有依靠儿童网络虚拟社区游戏人气排名而改编的大电影《赛尔号》、《摩尔庄园》、《洛克王国》,观众定位与《喜羊羊与灰太狼》一样,主打 12 岁以下的低龄儿童,依托“小手牵大手”的观影模式,获得一定成人受众。三部影片的票房在 2011 年国产动画电影排行榜中都是排名相对较高的。故事简单,正邪分明,人物形象识别度高,并且,《赛尔号》与《摩尔庄园》在 2012 年也开始了续集的拍摄,票房在当年的排行榜上也取得不错的成绩,至于能否像《喜羊羊与灰太狼》、《熊出没》一样在系列大电影的路上继续成功走下去,还需要市场与时间的检验。此外,近两年中国动画电影在市场收益与题材拓展、制作技术等方面也不断有所突破与提升。2011 年中国动画电影市场取得了不错的成绩,从票房上来看,在欧美与日本动画大片的挤压下,虽有不少国产动画电影在市场竞争中被无情淘汰,成为输家,但仍有不少国产动画电影取得了十分可喜的市场收益。除去 1 部票房过亿的《喜羊羊与灰太狼之兔年顶呱呱》之外,另有 3 部票房过 3 千万的影片:《熊猫总动员》(总票房 4 660 万)、《赛尔号之寻找凤凰神兽》(总票房 4 382 万)及《洛克王国·圣龙骑

士》(总票房 3 350 万)。在年度动画电影中国票房十佳中,这 4 部国产动画电影均榜上有名,出色地“击败”了日本动画电影《宇宙英雄之超银河传说》与《柯南:沉默的十五分钟》。

其次,2011 年国产动画电影从题材选择、作品类型上也不断突破,例如系列化的贺岁电影《喜羊羊与灰太狼之兔年顶呱呱》;根据中国最具有广泛影响力虚拟社区游戏改编的、定位于低幼儿童的动画电影《赛尔号之寻找凤凰神兽》;国内首部原创热血玄幻题材动画电影《魁拔》;走美式动画风格的武侠 3D 动画电影《兔侠传奇》;将经典系列四格漫画《老夫子》呈现于大银幕的《老夫子之小水虎传奇》;中日合拍、表现人与动物情感的《藏獒多吉》;中法德意比等国合拍、关注熊猫生存环境的 3D 动画电影《熊猫总动员》;以及中德联手打造的欧洲经典儿童文学“中国化”的《劳拉的星星在中国》等。在 2012 年上映的 20 部动画电影中,获得商业收益较高的影片系列化、翻拍趋势进一步呈现,如《大闹天宫》3D 版、《喜羊羊与灰太狼之开心闯龙年》、暑期版《我爱灰太狼》、《潜艇总动员 2》、《超蛙战士 2 之威武教官》、《赛尔号 2 之雷伊与迈尔斯》、《摩尔庄园 2 之海妖宝藏》、《麦兜当当伴我心》、《邋遢大王奇遇记》,也有已经有电视动画剧集播出基础的《夺宝幸运星之金箍棒传奇》、《猪猪侠之囡囡危机》;中国第一部防灾减灾动画电影《今天·明天》诞生;有作为真人电影《大兵小将》品牌延续的中英合拍片《大兵金宝历险记》,还有根据中国“过年”的传说展开故事的《拯救第 365 天》;其余的几部原创作品,从不同角度去演绎励志、成长、环保等主题。

对于中国动画电影出路的研究,主要从两个方面进行探讨:

一是经济因素。近几年,随着我国社会经济的高速发展与经济结构转型,使得人们在物质生活需求得到满足之后开始追求更加丰富多彩的精神生活。而作为文化娱乐消费方式的一种,进入影院观看电影的消费需求应运而生,随着影院硬件设施水平的不断提升与改进,极

大地丰富并改变了人们的观影感受,使得人们再次逐渐培养起了影院观影习惯,从美国好莱坞科幻巨制《阿凡达》在中国创下 14 亿的票房收入,甚至炙手可热到一票难求的地步,就可窥一斑。2012 年我国影院银幕数已经过万,这种巨大的消费需求促使电影消费市场日趋成熟与完善,同时也为动画电影市场的发展繁荣提供了必要的平台与基础。

二是政策因素。近几年,在国家对国产动画电影产业的政策倾斜与大力扶持下,许多省份建立动漫产业基地、举办各种规模的动漫节及原创大赛、培育多层次的动漫人才。在这种政策倾斜与扶持以及旺盛的电影市场需求下,一些具有极高市场敏锐度的非动画领域投资方看到其中蕴含的商机后纷纷涌入动画电影领域,以及境外看好中国电影市场的投资方、制作方也纷纷与中方制作团队进行国际合作,例如 2012 年上映的《拯救第 365 天》一片,是由荣获 5 次奥斯卡奖项的国际精英团队,带领着中、美、英等 12 个国家 286 名国际动画和特效大师倾力打造的大作。虽然目前中国动画电影整体还存在着诸多问题,如受众定位过于狭窄、故事内容缺乏深度、宣传营销力度不够、衍生品市场没有得到足够的重视与发掘、缺乏像日美动画电影一样鲜明的民族特色与全球知名度,但在巨大的消费市场需求和庞大的观影人数下,随着国产动画电影数量的不断上升以及国际合作过程中逐渐成长的优秀人才与制作经验、原创人员的不断摸索、政策的持续利好、国家经济的稳定发展,我们没有理由悲观。经过市场残酷的检验与淘汰,中国动画电影必将朝着良好的方向发展。

### 三、国内外研究现状综述

#### 1. 国外研究现状综述

在文学艺术研究的语言学转向之后,与动画电影叙事相关的国外

研究可谓汗牛充栋,现择其要分述如下:

### ① 以索绪尔、皮尔士、巴尔特为代表的符号学研究思潮

1916年,索绪尔的学生整理出版了《普通语言学教程》(Cours de Linguistique Generale)。尽管在教书生涯中默默无闻,但是《普通语言学教程》的出版为索绪尔带来了巨大的声誉,改变了19世纪在语言学研究中占统治地位的比较语言学观点。在索绪尔看来,比较语言学孤立静止地看待语言事实,注重语言产生、发展、变异的历史性考察,其不足在于忽视了语言是一个系统的整体,语言要素之间存在相互制约、相互依赖的关系。具体来讲,索绪尔为后来人所津津乐道的主要观点有:A.能指和所指,能指是符号的物质形式,由声音—形象两部分构成;所指即当能指这样的声音—形象在社会的约定俗成中被分配与某种概念发生关系,在使用者之间能够引发某种概念的联想。构成符号的能指、所指就相当于硬币的两面一样不可分离。B.符号的任意性和强制性(arbitrary),能指与所指之间的关系是自由选择的,对于使用它的语言社会来说,又是强制的。语言能指与所指的关系是非自然的,是可以改变的。C.意义的系统性。“语言是一种表达思想的符号系统,类似于书写系统、聋哑人的手语、象征性礼仪、礼貌举止及军事信号等等……出现一门研究在社会内部使用符号情况的科学,是可以理解的……我将这一门科学称为符号学。”<sup>①</sup>系统不是通过表达原来的意思来工作,而是通过在不同而又相互联系的系统里制造差异和区别。意义是符号组合和选择过程的结果。语言的功能是组织和建立我们通向事实的道路——不同的语言事实上产生不同的真实写照。首先给我们的启发是作为能指——声音、形象部分与所指是不同的。那么,谁最初规定了这种

<sup>①</sup> [瑞士] 费尔迪南·德·索绪尔.普通语言学教程[M].高明凯译.北京:商务印书馆,1999,38.

对应关系?其次,既然一开始的对应就是约定俗成的,那么,改变关系是可能的了?谁又有权力改变呢?在索绪尔看来,个人无法改变这种对应关系,改变是在集体约定的基础上发生的。D. 语言和言语的区别。索绪尔认为:语言是言语行为的社会部分,是个人被动地从社会接受而储存于头脑中的系统。它存在于个人意志之外,是社会每个成员共同具有的,是一种社会心理现象。言语是言语行为的个人部分,是个人对语言系统的运用。符号本身并不产生意义,意义来自于符号的组合和选择关系。美国学者戴维·罗比在评价索绪尔时说道:“索绪尔的语言学理论是使语言学改变发展方向的最重要因素,它的强大影响使现代语言学在文学研究中的作用超越了纯粹文学语言问题而产生出有关整个文学,甚至整个社会文化生活的性质和组织的新理论。”

索绪尔对于结构主义和叙事学的影响主要体现在:A. 关注文化作品和实践的潜在关系——使意义成为可能的“语法”。认为意义常常是内在结构使之可能的选择和组合之间的关系相互作用的结果。换句话说,研究文化作品和文化实践与研究语言有相似之处。结构主义的任务就是要探究清楚控制意思(言语行为)产生的规则和惯例(结构)。B. 任何一个组成部分只有在整体的关系网络体系中才能被理解。结构主义研究者霍克斯就认为:“在任何情境里、某种因素的本质就其本身而言是没有意义的,它的意义事实上由它和既定情境中的其他因素之间的关系所决定。”结构主义者的最终目标是永恒的结构:个人的行为、感觉和姿态都纳入其中,并由此得到它们最终的本质。C. 对叙事结构分析原则的影响。叙事学研究者将索绪尔思想中的能指/所指、语言/言语、共时性/历时性、句段关系/联想关系等上升为一种固定的二项对立的关系,并以此为基础建立起结构主义诗学和叙事学。

不同于索绪尔对符号能指/所指的二分法,皮尔士认为“符号化过程(semiosis),意思是指一种行为,一种影响,它相当于或包括三项主体的合作,诸如符号、客体及其解释因素,符号就是在某些方面或某种能力上相对于某人而代表某物的东西”<sup>①</sup>。其对符号的定义涉及符号的三个方面,即符号、对象、解释项。符号是第一性的,客体对象是第二性的,解释项是第三性的。符号与所表达的对象对应,遵守客体对象的规定,符号决定解释项。其次,他把符号也分为相似符号(icon)、标引符号(index)、象征符号(symbol)三种。其对符号繁琐的分类也引起了如何划分语义学和语用学、语言能力和语言运用等概念的争议。

罗兰·巴尔特是结构主义和后结构主义的承前启后者,著述十分丰富,其主要作品有《作品的零度》(1953年)、《论莱辛》(1963年)、《批评文集》(1964年)、《符号学原理》(1964年)、《方法体系》(1966年)、《S/Z》(1970年)、《本文的欢悦》(1975年)、《神话研究》等。其对索绪尔理论的发展和颠覆主要表现在:

A. 转义的能指。巴尔特在《当代神话》中对于索绪尔的“能指/所指”作了进一步的阐释和延伸,并在此基础上提出了语言系统中第一系统、第二系统等的区分。所谓第一系统是指由一个能指与一个所指构成的,它构成了符号的本义系统。可是,通过符号系统的转换生成,这个处于本义系统的符号,又充当着第二符号系统的能指,成为转义系统符号的能指。第二系统即“转移系统”。陈嘉映在《语言哲学》中展开对“能指/所指”思辩实际都是在第一系统中作出的,因而是局限的,有一种难以深化的无力感,而巴尔特对于第二系统的发现,打通了思维,进而可对更多的传统概念进行梳理。如下图,本义由所指和

<sup>①</sup> [意] 乌蒙勃托·艾柯. 符号学原理[M]. 卢德平译. 北京: 中国人民大学出版社, 1990, 17.



能指构成,在此基础上构成的符号再次形成能指,指向新的所指,形成转义,以此类推,意义在不断的转义中被读者或受众最终确定,所谓本义就是读者最终确定的转义。

第一层表意本义	1. 能指 2. 所指
第二层表意转义	3. 符号 I. 能指 II. 所指 III. 符号

B. 符号具有多重意义。图片、文字、视频都存在多义解读的空间,这是由文本和符号本身的特性决定的。一张图片可以准确地检验读者的知识和阅历。正因为符号具有多重意义,才有可能出现“一千个读者心中有一千个哈姆雷特”的结果。

C. 作者调动现存的所有文化代码激活各种转义。一个文本最终的意义受到这几方面的制约:作品所处的位置。同样的新闻在报纸上和在网上受众的反应完全不同,发在反对派报刊和支持派报刊上的信息读者反应可能完全不同。在不同的历史时期,因为社会主流价值系统存在极大的差距,社会思潮的关注重心完全不同,民族历史记忆的重点不同,社会主要矛盾的性质和体现形式也不同,因此文本的意义也不尽相同。读者所经历的文化熏陶。接受了不同文化熏陶的人,看到的转义层次完全是不一样的,本义是最后的转义,一张图片可以检验出一个人的知识水平。

D. 神话消费者将表意当作一种事实系统。能让读者信以为真地消费神话的原因是,他没有将神话当作一种符号系统来看待,而将其看作一种归纳法系统;在他的眼中,能指和所指之间有一种很自然的关系。任何符号学系统都是一种价值观系统。现在,神话消费者将表意看成一种事实系统:神话被当作一种事实系统来阅读,而它实际上