

 动漫创意丛书



动画文化学

Culturology on Animation

齐骥◎著

中国传媒大学出版社

国家“211工程”三期中国传媒大学重点学科建设项目资助成果

动画文化学

Culturology on Animation

齐骥◎著

中国传媒大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画文化学/齐骥著. —北京: 中国传媒大学出版社, 2009. 9

(动漫创意丛书)

ISBN 978—7—81127—780—7

I. 动… II. 齐… III. 动画—文化—研究 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 174376 号

动画文化学

著 者 齐 骥

策 划 甄 西

责任编辑 李唯梁

责任印制 曹 辉

封面制作 钟雪亮

出版人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社 (原北京广播学院出版社)

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编: 100024

电 话 65450532 或 65450528 传真: 010—65779405

网 址 <http://www.cucp.com>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 787×1092 毫米 1/16

印 张 17

版 次 2009 年 10 月第 1 版 2009 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978—7—81127—780—7/J·780 定价: 45.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

序

追溯动画这样一种令人惊艳的艺术形式的发展脉络,历史的车轮会在1888年10月24日那天留下深刻的印记。在此后的100多年里,动画艺术不断地创造视觉奇观,吸引着人们的眼球;而作为文化软实力的动画产业,则让许多国家将这一“无烟工业”运用自如,并超越了钢铁与汽车的产值,成为经济发展的战略支柱。

目前,文化产业的发展风起云涌,动画作为文化产业的重要组成部分,正在经历着产业结构的升级转型与内容生产的变革创新。在这一历史进程的节点,大量关于动画运动原理、技术流程和发展概论的著述开始涌现,动画专业的学科建设和教育系统也在不断探索中开始步入正轨,在数百家开设动画专业的高校和上千家生产制作动画产品并提供相关服务的文化企业中,我们看到了动画产业本身巨大的吸引力、凝聚力和辐射力。

作为文化产业领域的研究者,我从来没有停止过对动画产业的关注。这不仅是因为动画产业作为朝阳产业本身的成长性和代表性,更是因为动画文化浸润着我们每一个人的童年,给我们带来了无数的快乐和幸福,在繁忙的日常工作的间隙里观影动画,不能不说是一种心灵的享受。可以说,这些引起我们情感共鸣和心灵震撼的动画艺术作品,都有着深邃的文化积淀,流淌着曼妙的文化因子。然而,真正对动画的文化机理和文化内涵进行系统研究的著述目前却处于空白状态,随着动画产业的快速发展,对动画文化的研究越来越凸显出历史地位的重要性和学术生态的紧迫性。

《动画文化学》的付梓出版,正是处于这样一个学术节点上。我认为,《动画文化学》有许多创新之处,其之所以可圈可点并不是因为对整个动画艺术绝对全面的把握和写作技巧的精湛,相反,这样一本倾注着作者心血的著作,本身就渗透着动画文化的诱惑力。正是这样一种字里行间流露出的追问与思索,才让我们看到了中国动画的希望所在,看到

了青年一代在攀登学术高峰时的严谨和执著所在。

当我们感叹动画理论界与产业实践的脱钩,感慨一线的动画制作者较少思考和总结理论,而理论研究者又鲜有动画制作经历时,我欣喜地看到作者源自动画创作的激情以及由此而深入进行文化研究时的严肃。在作者亲自创作的多部动画短片中,可以体会到色彩与线条交织产生的视觉美感,更可以感觉到作者对动画艺术形式的深刻把握,正是基于这些动画作品的体验式创作,使得本书对动画本体的刻画十分精细,对动画文化的阐释并不空泛。

2006年夏末,在齐骥还是研究生一年级的学生、初到文化产业研究院实习时,她就向我提及了《动画文化学》的写作,翻阅这一沓厚厚的稿件,可以看到作者对动画文化的理解和思索已有时日并呈现出诸多创新和亮点。而这一时期正处于动画产业快速发展的阶段,各地高校纷纷开设动画专业,动画产业园区和基地在几年之内呈现几何级增长,对动画产业的理论研究也迅速推进。但对于《动画文化学》的初稿来说,能够在动画产业繁荣发展的背后,冷静地观望和思考动画文化,并不人云亦云和盲目追随舆论焦点,实属难得。

在文化产业研究院两年多的时间里,作者一方面阅读了大量文化产业的书籍,并亲历了许多园区、基地和区域的文化产业规划工作,从中体验到了文化之于一个行业、一座城市乃至整个国家的战略意义;另一方面,作者还能够以更加开阔的思维、创新的视角和广阔的阅历,去不断修改和丰富《动画文化学》的写作。作为老师,我为齐骥在六年多的学习和研究过程中的坚持和努力而欣慰,作为朋友,我更为她参与到文化产业研究院工作以来的不断成长而欣慰,同时,我也希望所有从事学术研究的年轻人能够沉淀思想,坚持理想,实现梦想。

当然,如同所有开创性的工作一样,对动画文化的研究和动画理论的继续深入,都不是一蹴而就的,需要几代动画人的努力奋斗。本书对动画文化的理解和阐述也难免存在种种不足,但是我希望在某种意义上,本书能够作为铺路的石子,引发更多专家学者对动画文化的进一步关注和研究,那么这对整个动画的发展都是有益处的。在每一次翻阅《动画文化学》的书稿时,我不禁对中国动画产业向纵深的发展充满了希望,对青年一代的中国动画人才寄予了厚望,同时也诚挚期盼中国动画能够在新的历史时期迎来辉煌。

是为序。

中国传媒大学文化产业研究院院长
范周

前 言

守望动画的精神家园,在五彩斑斓中用理性之光去开启历史隧道,人们往往会从技术发展史的角度赋予动画诞生的时间原点。如果一定要追溯促使动画诞生的关键技术,那么我们的目光会定格到一个多世纪以前:1825年英国人帕里斯利用人眼的视觉暂留功能发明“幻盘”;1832年比利时人约瑟夫·普拉图发明诡盘;1834年,英国人威廉姆·乔治·霍纳发明了戴达镜(又称走马盘);1879年法国人埃米尔·雷诺发明了活动视镜影戏机;1888年雷诺又发明了光学影戏机并进行了实验性放映……这一年的10月24日被认为是动画的誕生日。

或许我们在以往的历史中过多地去追寻动画的定义,而忽略了动画本身的内涵,更疏于思考动画文化的意义;或许我们无数次在动画观影中寻梦,沉迷于动画叙事带来的精神享受,而忽略了动画作为文化软实力的重要组成部分,已经通过文化输出的方式影响着人们价值观的变更;或许我们在观影动画时无数次获得视觉的惊奇和情感的波澜,而当动画理论被提上研究日程时,她却被淡忘在学术殿堂的角落里……今天再来回望动画影像的文脉时,我发现她与我的生命早已融为一体。动画作品的每一次叙事,无一不是一次人生意义的追求,而那些充满了动感的线条和布满了光感的色彩,又何尝不是带给我们的包含了生命的韵律。

回顾历史,从1926年至今,中国动画走过了八十多年的发展历程。穿梭在时间的坐标中探寻每一个里程碑式

的发展节点,流逝的光阴见证着几代动画人不竭的努力与探索,在这个过程中,传统动画撷英中国文化的精华,以水墨氤氲的动画形式引起了世界的关注,同时,中国动画人不断将传统艺术进行动画形态的创新,将戏曲、剪纸、皮影戏等古老艺术与动画创作相结合,对文化的传播和艺术的弘扬起到了推波助澜的作用。当新时期文化产业快速发展、新兴文化业态不断更迭时,中国动画人又开始借助网络、手机等新兴媒体进行广泛传播,并将曲艺、相声等民间艺术形态与网络动画相融合,不断推陈出新,丰富人们的文化消费生活,成为中国文化发展中一道亮丽的风景线。

改革年代里,文化产业的快速发展也赋予动画产业极大的动力。当我们将目光聚集在文化产业发展的时空坐标上,一方面,我们可以清晰地观察到,在文化传统的历史涵养和全球文化多样性与兼容性的趋向中,世界文化产业风起云涌,不断创造新经济增长点,文化传播渠道逐渐多元化,文化生产方式逐渐全球化,文化消费价值观念逐渐趋同,这为未来文化产业的发展勾勒出一个不断延长的时间坐标;另一方面,我们可以明显地意识到,世界已经进入了全球化的文化语境,伴随着以动画产品和服务为代表的资本输出,文化的渗透力已经开始影响着许多国家的消费观念、核心价值体系以及主流意识形态,而在当下语境中不断寻找民族文化的自我定位,实现文化的自觉,这为未来文化产业的发展建构起一段在思考中曲折迂回的空间坐标。

在文化产业发展的时代进程中,新技术的融入和不断突破,给予动画创作更广阔的想象空间;文化产业与一、二、三产业的不断融合,给予动画衍生产业无限的延展空间;文化市场的繁荣,尤其是民间市场、民营企业和风险资本的活跃,更给予动画集群化成长和集体性崛起的丰润土壤,而随着经济发展也在不断提高的动画消费能力,也把对优秀动画的需求和期待推向了风口浪尖。

动画艺术的成长,契合了时代发展的步调,以创意的表现形式、创新的诠释方式、创益的产业态势为基本特征的动画冲击波,不断改写着全球化时代的世界经济格局。当商业动画的浪潮席卷而来时,许多国家在此轮发展中创造了动画支柱产业的国家神话,动画软实力因此有了生动的国家演绎。而在这之中人们又是那么努力地去接近梦想,力图使动画成为我们理解生活的一扇窗口。影像技术动人的呈像效果,动画艺术迷人的梦想感召,科技力量疯狂的高速革新,都赋予了动画本身动态的成长空间。在这样一种历史机缘和文化语境下,中国动画步入了高速发展的快车道。

多年以来,我一直力图思索动画文化的功能和价值。对于许多发达国家来说,通过动画的影像表达,以文化的力量影响广大观众世界观和核心价值体系的

形成,已经成为了文化输出的一种方式。在这个过程中,动画文化本身以润物无声的力量,为这些国家文化价值的传播创造着活跃的干细胞。这一文化价值上的跨国界、跨文化“输血”,也进一步表明,动画产业作为文化产业的重要组成,在文化软实力建设中发挥着越来越重要的作用。以动画形象为核心的动画衍生产业如同一台强大的机器,在高速的运转中,悄然拉动着一座城市、一个国家的飞速发展。与此同时,在今天动画产业的发展逐渐开始进入集约式增长的理性发展阶段,在世界动画的理论版图上,我们既可以看到诸如动画艺术的发展史、动画运动的原理和技术规律、广义的影视解读、产业概况与世界各国特质鲜明的动画运作模式等相关研究已经开始初现端倪,我们还可以看到,对动画文化理论深层次的、探源性的研究与分析仍然没有完全浮出水面。动画文化对于动画创作的意义如同一泓“造血”的源头活水,为动画艺术的不断丰盈、动画产业链的不断延展、动画市场的不断拓展提供着最朴素的文化支撑。而对动画文化本身的渴望,以及对动画文化消费形态的冀盼,成为动画产业不断前行的动力。《动画文化学》所对准思考的焦点,正是基于这样的事实,而动画的发展又恰好处于升级转型的历史节点上,文化的泉涌也将继续为动画的发展铺就熠熠生辉的底色,这也赋予了我们对于明天更有朝气的动画时代的憧憬、向往与期待。

作为对动画文化研究的一次学术尝试,《动画文化学》显然不是一次完美的或者最终的探索,甚至在许多方面仍旧无法形成一门学科严密的逻辑体系和严谨的理论框架,但一个新理论的提出,其完善的过程无疑是漫长的,在《动画文化学》的理论推导过程中,也难免存在各种的不足。因此,本书所进行的探索并不是一个结果,而是一个开始,我冀望它的意义不仅呈现在对文化现象的本质解读,更能够致力于对文化研究的引领助推,对学术进步的抛砖引玉,对产业兴旺的推波助澜。

动画的灵魂是文化,它好比艺术保持鲜活的血液,好比产业奋起腾飞的翅膀,而动画产业迅速扩张的背后,正是这个国家文化产业振兴的时代洪流。

目 录

前言/1

绪论/1

第一章 从个性到共性:动画文化引论 / 9

第一节 动画文化的呈像与思考 / 11

- 一、虚拟时空折射社会真实 / 11
- 二、泯灭特色的理想化城堡 / 13
- 三、重组社会文本的多样性 / 14
- 四、杂糅城市元素的无国籍生活 / 21
- 五、刻画生活细节的温馨动画 / 24

第二节 动画文化的理论与实证 / 26

- 一、动画文化的记录与诠释 / 26
- 二、动画文化的解读与阐释 / 32
- 三、动画文化的研究与甄别 / 36

第三节 动画文化的引导与发展 / 39

- 一、绘制产业蓝本 / 40
- 二、融入文化消费 / 41
- 三、拓展思维空间 / 42
- 四、关注版权生态 / 43
- 五、注入人文关怀 / 44

第二章 开放的系统:动画文化本体探索 / 47

第一节 动画的回眸与展望 / 49

- 一、百年动画彰显文化品格 / 49
- 二、经典形象折射产业历程 / 53

- 三、新时期动画期待文化超越 / 57
- 第二节 动画文化的本体探索 / 59
 - 一、动画的文化宣言 / 59
 - 二、动画的文化拓扑性 / 62
- 第三节 动画的传播特性 / 77
 - 一、多载体与跨媒介 / 77
 - 二、多元化与兼容性 / 79
 - 三、全龄化与衍生性 / 80
- 第四节 动画的文化体验 / 83
 - 一、在社会中理解动画文化 / 84
 - 二、在生活中记录动画文化 / 85
 - 三、在体验中升华动画文化 / 86
- 第三章 偏移的实证:动画中的身份认知 / 91**
 - 第一节 基于现实社会的身份偏差 / 93
 - 一、《圣安德列斯》:社会文化的鲜明游戏文本 / 93
 - 二、《北京浮生记》:被符号化的真实社会 / 95
 - 第二节 种族偏差与地域鸿沟 / 97
 - 一、种族偏差的文化呈现 / 97
 - 二、地域鸿沟的文化差异 / 99
 - 第三节 自然地理与情节构成 / 102
 - 一、冲突与制约:中国动画中的人与动物 / 103
 - 二、相依与理解:寻找人与自然的和谐 / 105
 - 三、注视与渗透:张开发现生命的眼睛 / 106
- 第四章 颠覆式重构:动画中的女性角色 / 109**
 - 第一节 动画与女性:缺失的反思 / 111
 - 第二节 动画中的女性想象 / 112
 - 一、中国动画的女性形象 / 112
 - 二、迪士尼动画的女性群像变更 / 118
 - 第三节 不同文本的镜像之城 / 123
 - 一、文化差异与文化转移 / 123
 - 二、细节描绘彰显女性魅力 / 124

三、改编中的多义性与模糊性 / 126

第四节 女性品格缺失的文化思索 / 127

一、沿袭封建意识,动画改编无法走出原著意识形态的桎梏 / 128

二、动画片题材选择的局限致使女性形象缺席 / 129

三、出于商业目的,媒体对女性品格进行误读和取悦 / 131

第五章 文化策源地:动画中的城市景观 / 135

第一节 追寻动画中的城市情结 / 137

一、城市是影像发生的母体 / 138

二、城市是影像叙事的背景 / 139

三、城市是影像文化的载体 / 140

第二节 城市背景动画片的发展考略 / 141

一、缘起:独立于动画场景和环境 / 141

二、发掘:城市背景动画片的呈像 / 142

三、传承:现实城市的多维呈现 / 144

第三节 城市背景动画片的主要特点 / 145

一、倾向以人物或人性化的形象为主角 / 145

二、对人类永恒话题进行思考 / 147

三、对社会现实进行描摹和反映 / 147

四、对人类生存环境进行反思 / 148

五、城市气质呈像愈加鲜明 / 150

第六章 激情与理性:动画的传播形态 / 155

第一节 动画影像:真实与梦幻的舞台 / 157

一、动画电影:流光溢彩的文化特质 / 157

二、交织的美:站在艺术的风景前 / 168

第二节 虚拟时空:现实与梦境的博弈 / 172

一、网络游戏:文化的繁荣、误读与坚守 / 172

二、网络动画:赛博空间的流动风景 / 176

第七章 愉悦与变革:动画的文化生态 / 187

第一节 动画思维:梦想的蓝本 / 189

一、以童话文本为母体 / 189

二、以假想世界为基调 / 192	
三、以现实生活为蓝本 / 194	
第二节 动画使命:文化嬗变的载体 / 196	
一、实现社会理想 / 196	
二、满足角色需求 / 197	
三、认知社会现实 / 198	
四、建构文化符号 / 199	
五、融入时代潮流 / 201	
第三节 动画审美:用激情诠释理性 / 208	
一、审美之潮:动画语言的诠释 / 208	
二、审美创造:动画精神的表达 / 210	
三、美的巅峰:博弈的均衡点 / 217	
第八章 喧哗与反思:动画的华丽转身 / 229	
第一节 时代背景下动画的扩张 / 231	
一、动画产业的资本变局 / 232	
二、动画企业的集群发展 / 235	
三、集团化前夜的风口浪尖 / 240	
第二节 多重语境下动画的未来 / 243	
一、动画攻坚的三重门 / 244	
二、结构调整的机遇期 / 249	
三、行者无疆的中国动画 / 253	
主要参考书目 / 258	
后 记 / 260	

绪 论

动画永远带有一种迷人的文化气质,这种气质深深地吸引着每一个动画人为之探索和造梦。正如无数光影幻化在电影荧幕上一样,那些灵动的线条、栩栩变幻的动画角色和充满了想象的故事,让人们童年不会干涸,也让世界充满了梦想的空间。

在这样一个美好的原点上,追溯动画文化的文本表达,却发现,相对于电影、电视和戏剧等相关文化领域的理论研究来说,动画文化的研究仍旧处于边缘状态。但是动画文化却早就以其鲜明的特点、独立的精神和审美的变异,在动画创作的世界中发出耀眼的光芒,这种光芒除了滋养着我们日渐干涸的童心,给我们的心灵带来涟漪般的惊奇之外,更多的是带给人们心灵的拷问,对人生、对理想、对现实。这些饱含着理性主义、童年梦幻和真实情感的动画片,在与时代前沿渐行渐近的时候,我们听得见大众文化狂欢的声音,也听得见动画表达与宣泄的声音。当种种声音交织在一起的时候,我们从动画片中感受到了物质、制度和精神碰撞的力量。

在《动画文化学》中,并没有尝试去为“动画文化”做一个明确的界定,虽然迄今为止,对于“文化”的解释,据说古今中外大约有 260 多种。在不同学者的不同解释和各式各样的定义中,我们不仅能够体会到“文化”对理论研究和人类社会的重要性,同时也会发现,“文化”二字看似简单,但真正解释起来,总有一些不尽如人意的遗憾。但不论如何定义,文化作为人类生产的成果、思维的成果,本身就勾画出一道深邃而丰富的风景。

在动画产业快速发展、动画文化消费不断扩大的背景下,对动画文化的探讨是直接而应景的。本书一直试图用一种真诚的笔触和深入浅出的写作方式,对动画影像背后的文化关怀予以解读,一方面,寻找无数动画作品在流光叠影、白驹过隙中,存留下来的内在联系,另一方面,寻找动画产业庞大的链条之间,连接各个环节、支撑产业运转的精神内核。因此,用最通俗的话来讲,对动画文化的研究,

旨在探讨最适合动画生存的理论土壤和现实养分,从而从根基上把脉动画运转的庞大机制,不断为其发展注入理论营养,将动画产业的发展推向纵深。动画文化由于多载体和多媒介传播等特性而呈现出特殊化的现象,并且多文化的高度融合、受众研究相对特殊等,使得动画文化研究不得不在一种广义的语境下和一种相对宽松的文化气氛下进行。因而,本书所指的动画文化,主要针对视觉消费时代以动画作品为基础,以全球文化为语境,以现代传媒技术为动力支撑的人文精神和社会存在。而优秀动画所承载的动画文化,永远有着超越国界、超越种族的能力和特征。

本书对于动画文化的解读和认知,主要体现在以下几个方面:

第一章,从个性到共性:动画文化引论。本章以部分经典动画作品中文化的呈像为切入点,通过对《千与千寻》、《怪物史莱克》、《美丽城三重奏》、《黑客帝国》、《变形金刚》以及迪士尼动画群像等作品在社会学意义上的解读,引出了藏匿在文本背后的动画文化的深刻内涵与社会能指;同时,针对动画发展中自发形成的文化现象,诸如“中国学派”、“中国元素”以及迪士尼改编童话过程中对“异域题材”得心应手的本土化改造等,进行了文化意义上的探讨和反思,对动画作品的人文内涵、科技理性和关注死角进行了“提词式”的启发,从而对全书的研究进行了总体的引导。因此,通过本章可以进一步明确,动画作品中最为重要也最为深刻的是其中蕴含的哲学价值或是用哲学思辨体现出的哲学品格,表现在对童年生活的片段回忆中怅然所失的感叹,也表现在纷繁复杂的现代社会中并无明确主题的情感宣泄,但是其中,作者对人类、自然以及二者关系或多或少的理性思考,已然通过动画角色诠释了出来。

同时,本章提出了本书中基于“动画文化”广义内涵的几点判断,即,这一概念的扩张并不是要将任何一种与动画有关的艺术形态或技术形态都纳入到动画文化的研究范围,而是要将以“动画”本质为核心的艺术形态抽象为一种“大文化”概念,在动画的创作过程中,广泛地汲取、涉猎与采撷那些文化的珍宝,能使其更富有延展性和凝聚力。

而通过本章对动画文化现象的归类与总结,也可以进一步看到动画作品里文化的力量。当我们将动画产业的发展作为一项国家战略时,我们一方面看到文化辐射力和影响力都很大的动画产业本身的发展潜力,另一方面,我们也看到,动画产业的发展逐渐成为一种政府行为,动画作品本身又承载了许多超越其本身性质的社会意义。

第二章,开放的系统:动画文化本体探索。本章以写意式的勾勒,回顾了动画发展历程中关键性的文化节点,在动画历史发展的轨迹中,撷取了一些历久而不

衰的经典角色,对其形象定位、文化营销和产业运营进行了简要的盘点,以期能够在百年动画发展历程中,为经典角色找到一些共性,通过它们以文化的力量影响着一代人的事实,引发人们对经典的进一步思索。基于此,本章提出了“动画文化的宣言”,认为文化之于动画的意义,更多的是一种无形的力量。这种力量自始至终会伴随着动画的诞生和成长,然而,这种力量却需要时间去发掘,需要时间去改写和珍视,更需要时间去打磨得更加强大。

同时,本章还提出了“动画文化的拓扑性”这一创新概念形态。“动画文化拓扑论”的提出也是基于动画处于传统向现代转型、旧的媒体与新的载体并存的特殊时期。“拓扑性”原本就来自于现代空间数学,拓扑结构可以充分体现动画文化的特色,为动画艺术形态注入新鲜血液并汲取传统艺术的精华,和现代艺术、现代科技共同组成一个系统而有机的整体。

动画文化拓扑结构的提出力图说明,在数字化语境中,动画产业链的不断细分、拆解、重构、融合,甚至与其他行业交织、渗透对原有商业模式提出了创新的要求,主动调整甚至设计全新的商业模式的企业,才可能在新经济条件下成功。因此,引入动画文化的拓扑描述,通过这种创新的诠释,更为直观地体现出动画文化的辐射作用。

第三章,偏移的实证:动画中的身份认知。地域、种族和地理环境的作用,使得文化呈现出巨大的差异性,本章以此为切入点,深入剖析了动画作品的社会学意义以及形成不同文化涵养的动画作品背后的动力源。本章针对隐匿在动画影像狂欢背后的社会文化现实,进行了一系列的反思与解答?为什么《马达加斯加》里的非洲显得魅力迷人?为什么动画电影里的非洲看不到灾难深重?为什么《侠盗猎车手》里生活在社会底层的人们拥有黝黑的皮肤?为什么《北京浮生记》里来自外地的打工者经历如许的磨难仍旧难以融入大城市的生活?为什么中国动画中的人与动物总是呈现出驯养与猎杀的生态链条关系?为什么日本动画着意于对森林的描摹和刻画?在这些问题的背后,我们发现,种族、身份和地域等社会问题似乎一直被动画理论研究所忽略。而动画片中所呈现出来的这些问题却能够给观众造成深远的影响,通过动画片的传播,这些被忽略的声音容易给人形成刻板印象。

一方面,在地域和种族的影响下,动画作品总是打上当代文化的烙印,文化因子不自觉地渗透到作品中,现代人的审美变化、当代社会文化等都是游戏、动画构成的一部分。本章力图展现出,不管是像《侠盗猎车手》这样体现都市文化的游戏,还是像《猫和老鼠》中被隐匿的黑人保姆影像,以及《辛普森一家》、《南方公园》等动画作品中对于种族和地域的偏见,无疑都说明了社会文化中的一些特征在动

画影像中极为重要的缩影,从它便可以窥探到当代社会文化每一侧面的特征。

另一方面,在自然地理环境的影响下,我们发现,人的确是众多生灵中最聪明的,可是由于人类社会的不断发展与进步,导致一些人的贪欲随之膨胀,对自然的破坏大大超过了它所能承受的程度,使灵性的生物遭受涂炭……在中国的许多动画作品中,人与动物的关系是简单的、线性的,更是缺乏沟通与交流的,在情节的设置上,常常表现出正面的冲突,在角色关系上,也多体现为人类对动物构成的制约关系。相比之下,在许多国外动画作品中,我们却能够看到人与动物和谐相处的二元关系,动画电影《泰山》、《森林王子》、《冰河世纪》所呈现出的一种宏大的自然情怀,一种对动物的宽容和对生命的包容,无疑是对大自然中芸芸众生和谐生息的最好诠释。在许多以“人与动物”为主角的动画中,动物不再只是作为生活的配角,它们用自己的肢体语言和情感语言,表达着和人类一样丰富的心灵声音。

与此同时,在许多日本动画作品中,我们可以看到,自然界的动物、植物和小生灵们,会以一种静默的注视观察着人类的生活,它们用自己的方式实现着与大自然的沟通,使画面出现一种别样的温馨和梦幻的张力。在这些生灵的背后,是大自然无穷的生命力和生生不息的感染力。影像中的茂盛森林,试图用顽强的生命力说明,森林文明的优雅精神给了日本民族和谐和宁静的禀性,而森林因素促成了日本人最初的万物有灵观念和万物同情观念,以及以生命之充盈为美的观念。

本章力图通过以上三个支点说明,在现实社会发展中,由动画文化现象折射出的“生态自然观”远远没有成为一种习惯性的社会认知和达成一种发展观的共识,因此也就无法自然涵养在动画作品中。然而有一点是毋庸置疑的,那就是我们在影像作品的创作中,一方面呼吁文化个性的建立和文化底蕴的浸润,另一方面又忘记了人类追求高品质的文化生活首先是建立在人与自然和谐共存的基础之上的,几千年文明的积淀正是保持文化先进性和恒久不断的基石,也是文化可持续发展的动力源。

第四章,颠覆式重构:动画中的女性角色。本章对动画片中的女性形象进行了考察,对大量的国内外动画片进行了内涵研究,指出了动画片中女性主义批评的三个重点领域,并通过分析迪士尼动画片中的女性形象和对重点个案《花木兰》的泛文本读解总结出动画片中女性品格缺失的原因。本章旨在检视“女性主义”在动画作品中的呈现,从本体层面对动画领域存在的误读、扭曲、取悦等现象进行深入剖析,找出女性品格在动画中缺失的症结所在。女性主义作为一种理论视野和批判方法,其思潮已经渗透到了人类学和社会学的诸多领域,诸如文学、电影等领域的女性主义研究已经相对多样化且日臻成熟,而与此同时女性主义理

论也由于文化的全球化和多元化而变得针对性更强了,然而在动画领域基于文化学层面的动画研究几乎尚属空白,更不用说作为文化研究分支的性别研究了。

将女性主义方法引入到动画文化的研究视野,也将具有以下三个方面的新意:新的研究目的和领域:女性主义视角提供了观照动画文化的别样景致,在关注动画作品文化社会意义的同时,进行基于性别的人文关怀,将更有利于诠释社会形态下的动画理论所受到的影响;新的理论来源:自动画诞生以来,产生了大量的动画作品,对这些作品进行量化分析和分类研究将是女性主义动画理论的主要来源;新的研究主题和研究视角:在中国 20 世纪 80 年代就已经开始了对西方女权主义理论的译介,并且开始了中国自己的理论探索和在批评实践中的应用,但是在这些媒介研究中,与女性主义文学研究和影视研究相比,关于女性主义的动画研究实属空白。将性别的视角引入到动画研究中,将为动画研究提供新的主题和研究视角,从而改变女性主义动画研究滞后的现状。

第五章,文化策源地:动画中的城市景观。本章从“以城市文化为背景的动画片”出发,对城市景观在动画影像中的呈像进行了剖析,其中,核心部分是以城市文化为背景的动画片的表达方式。“城市文化背景”的内涵和外延不仅限定了“动画片特性”的讨论范围,而且影响相应动画片实例选取时所应当遵循的理念与原则。“城市文化”的蔓延,“千城一面”的城市病出现以及人们社会生活中的大都市情结等都体现在动画影像的文化范畴之内,在此背景下,一方面,城市文化特质鲜明的动画片数量逐渐增多,指向性也愈加明显,所蕴含的文化色彩愈加浓重,“城市”的地域文化性也逐渐凸现。在城市特质鲜明的动画片逐渐增多并呈现出特点趋同的潮流下,对其理论研究仍属空白,至今没有研究者对此概念作专门释义。但是这类动画片可以深入挖掘的理论亮点有很多;另一方面,在动画文化研究中并非主流的城市背景动画,其文本中所蕴含的文化特质却异常丰富,在不久的将来,必然对动画创作的语境产生影响。而统计大部分城市背景动画片,可以看到其创作视角和作品内涵相对较高,文化含金量和思想内涵相对较深。随着“城市”特质鲜明的动画片逐渐增多,这类动画片的审美特点逐渐清晰。

动画是当代社会的符号化反映,无论是以现实题材的方式还是以艺术虚构的方式,动画作品都在一定程度上成为了社会文化的晴雨表。社会各种文化艺术思潮和动态信息也会在动画作品中有所呈现。因此,本章的重点研究对象是以城市为背景的动画文化的内涵、特征、功能。其次是通过理论推演和实证研究分析城市背景动画的特点和社会功能。在此基础上结合具体影片进行文本分析和文化分析,归纳城市背景动画的文化变异和流变走向,通过对城市动画的总结和深入挖掘,也为现代动画理论的创新提供了“异样的语境个案”。