

PART ONE

一、动画史



多元文化背景下的艺术融合

——马来西亚动画设计小史

陈墨白^① 吴桐^②

【摘要】马来西亚是一个多元文化交汇的国家，它的动画产业发展阶段经历了从传统风格创作，到世界动画代工生产基地，再到寻找本土原创艺术风格的发展。马来西亚动画艺术风格受到中华文化、伊斯兰文化和印度文化的影响，具有多元视野，并将这种多元文化底蕴与创新不断结合，逐渐形成了马来动画特有的融合艺术风格。

【关键词】动画；马来西亚；全球化；东南亚

一、马来西亚本土动画的起源与发展

说起马来西亚动画艺术，就必须从这个国家特殊的文化背景说起，马来西亚是英联邦成员，60%的人口是穆斯林，25%是华人，印度人也占到了人口的近10%。^[1]这三种人群各自的文化在百年之间相互尊重地和谐共存，形成了一个3000万人口规模的命运文化共同体。当今的马来西亚社会，各族群在发展各自本身的文化艺术的同时，也在因为市场需求或者环境影响等原因不断吸收着其他民族的艺术，而马来西亚动画就是在这种各族文化融合的大环境下发展起来的，发展过程主要经历了以下几个阶段。

作为原英国殖民地，马来西亚在20世纪早期就接触到了大量来自欧洲的新技术，其中就包括了电影和动画。而马来传统艺术形式从14世纪开始就受到中国的巨大影响，比如其传统动画的基础之一马来皮影戏（又称为爪哇戏）就吸收了中国皮影戏的很多表现形式，人物造型也兼备了伊斯兰艺术的幽默讽刺和南亚艺术的夸张。^[2]而马来西亚传统艺术中的人物设计比例与风格深受波斯细密画的影响，但却更为夸张（详见图1），

^① 陈墨白（1981—），男，哲学博士，现任职于青岛科技大学传媒学院，影视与动画系系主任/讲师，研究方向：影视动画。

^② 吴桐（1990—），女，管理学博士，现任职于北京电影学院现代创意媒体学院，助教，研究方向：动画制片。

吉隆坡的伊斯兰艺术博物馆如今就拥有全球最多的细密画馆藏。在马来动画中经常出现的符号——马来风筝，就是典型中华燕形风筝经过伊斯兰设计美学的改良版。而马来西亚动画中的音乐创作又受到了印度音乐尤其是泰米尔音乐的巨大影响，这种多元文化本身就具有故事性和全球性，也是马来西亚动画创作的最大优势。



图1 马来皮影戏角色设计

1946年6月，英国电影公司将原先位于斯里兰卡的动画拍摄设备运到吉隆坡，而在缅甸为巴顿将军拍摄纪录片的英国摄影师吉尔则首先开始在马来西亚教授动画制作课程，他的学生华人动画师吴梦华成为马来西亚历史上有据可查的第一位本国动画师，他先后参与制作了力士香皂广告在内的多个动画广告，并且在1949年参与制作了马来西亚本土第一部部分镜头采用定格动画技术制作特效的电影《金塔的故事》，并获得了成功，接下来他利用动画手段为多部马来本土电影制作特效。由此可见，马来西亚动画的传入，最早就是作为商业影片，其艺术效果主要在于丰富影视的视觉内容，还没有形成自己的艺术风格。

马来西亚第一部原创动画短片《麋鹿快跑》立项于1961年，而直到1978年才由马来国家电影公司导演哈桑·莫哈迪制作完成并搬上荧幕，整个制作过程一波三折，虽然技术支持都是来自欧美专家，但故事和画风却饱含着浓浓的马来本土风情。哈桑·莫哈迪也一直被认为是马来西亚的动画之父。随着马来西亚经济的快速发展，“麋鹿”系列动画短片在20世纪七八十年代先后制作了四部，并以此为基础，从1994年开始马来原创电视动画连续剧也陆续制作完成，它也成为马来西亚动画历史上的一个发展小高潮。这一时期的马来西亚动画艺术风格主要受到本地逊尼派穆斯林传统艺术的影响，人物设计以写实为主^[3]。可惜的是，随着20世纪90年代末的金融危机，马来西亚本土动画重新跌到谷底。



马来西亚动画的再度崛起是2002年以后，随着计算机软硬件技术的发展，马来西亚成为亚洲地区重要的电脑技术生产研发中心，随之而来的就是电脑动画技术在马来西亚各级别艺术教育体系中迅速普及，英联邦教育体系下良好的艺术教育基础培养出了很多优秀的技术人员。在之后的十多年中，马来西亚一直是全球范围内重要的动画加工地，多部迪士尼、皮克斯、20世纪福克斯等影业巨头的商业三维动画项目选择了马来西亚动画工作室作为代工，马来西亚制造也曾一度成为国际动画代工质量的金牌标准。但可惜的是，大量的动画加工使得马来原创动画发展低迷，影响力较大的动画导演较少，直到2008年《Upin和Ipin》的出现，使得马来本土动画重回市场。这部由莱斯康帕克公司出品，马来女导演艾玛法蒂玛和艾诺亚利夫联合导演的动画片毫无疑问是马来西亚历史上最成功的动画。该片先后制作了228集电视动画和4部动画大电影。2018年海外版还被中国的腾讯视频等多家海外巨头争相购买在全球热播。双胞胎Upin、Ipin也成为穆斯林动画史上最受欢迎的卡通形象。两个善良的穆斯林小朋友分别代表了I（我）和U（你），并且在剧集中增加了多位华人和印度人小伙伴，使得马来西亚的多元文化在海岛小村子的日常生活中，碰撞出了一个爆笑故事。^[4]《Upin和Ipin》的成功很大程度上在于本片在艺术设计上把传统的穆斯林寓言式保守画面风格进行国际化改良。光头仔双胞胎的儿童形象设计，在人设、比例和色彩运用上就受到了不少迪士尼动画的影响，角色与国际接轨运用了大量曲线进行设计，突出了马来族儿童特有的大眼睛、圆鼻头。空间场景设计为一个坐落于中国南海的世界岛村，岛上中国、印度、马来西亚穆斯林儿童在一起轻松地生活，出于商业目的和市场需求，影片把各族群的传统艺术风格进行了“去除外壳，保持内核”的二次加工，找到了不同族群儿童设计的共同点，画面设计上呈现出很强的包容性，呈现出艺术融合之美，受到了观众广泛的认可。《Upin和Ipin》动画创作中的色彩应用也与传统马来穆斯林美术风格有很大区别。比如黄色是代表伊斯兰教君主的颜色，一般的美术作品中，除了皇室其他角色绝对不穿黄色的衣服，而在本片中主角“Upin”作为海岛村民却身穿黄色背心与小伙伴一同冒险，用一种开放包容的艺术态度将不同文化融合在一起。这在伊斯兰世界原创动画的艺术表现中应该是具有引领作用的。

随着该影片的成功，包括《元素英雄小波波》《海鲜王国》在内的很多马来原创动画片在海外市场都取得了较好的影响，《元素英雄小波波》更是在2017年开始正式进军中国和印度市场，在当地都获得了较高的评价。或许有人会提出马来西亚本土动画还很年轻，底蕴不够，但如今可以明显感觉得到，马来西亚动画正在慢慢形成自己以三维动画为主，故事轻松、包容性极强，艺术风格高度融合国际化的特点，在新兴市场，尤其是东南亚和伊斯兰世界的动画市场中获得越来越多的份额。事实证明向来相对保守的伊斯兰世界，更需要轻松的风格设定。纯中国味的画面设定，也许会获得国外观众的高度评价，但观众仍然可能会感觉到有种无形的距离感和神秘感阻隔在国外观众和中国艺术家之间。反而是经过二次加工、弱化种族的艺术设定的作品，更容易受到观众的接受。这是因为，传统的艺术设计更多的是告诉创作人不可以这样设计，

要遵守本民族的意识形态规矩，而作为融合化的设计作品，更多的在鼓励设计师还可以做点什么，还可以向友族学习点什么，给了设计师和动画导演更大的发挥空间。

总的来说，可以把马来西亚的动画发展总结为四个阶段。第一阶段是传统动画时期，传统风格的动画创作，不仅仅是传统艺术通过动画技术的简单复制和升华，更是为后来更时尚的动画创作搭建艺术基础和创新动力。在第二阶段，电脑动画技术在大学艺术专业和职业教育机构中开始大量出现，虽然在开始阶段马来西亚的软件学习技术深度并不太够，但马来西亚人的语言和文化上的优势使得新的动画技术的普及速度远远快于周边其他非英语国家。第三阶段是熟练掌握电脑动画的技术人员越来越多，强大的文化包容性加上相对低廉的人力成本，使得马来西亚成为理想的世界动画代工生产基地，很多世界出名的动画作品在马来西亚生产加工，进一步丰富了马来西亚本土动画师的从业经验。在第四阶段，大约是2010年以后，原创动画开始慢慢起步，成为东南亚或者穆斯林国家中为数不多的拥有较高影响力原创动画作品的国家，在美术创作中将传统的伊斯兰风格同其他民族艺术进一步融合，作品成功登陆了包括中国在内众多国家的海外市场并受到好评。

二、中国动画在马来西亚

马来西亚传统的动画市场一直被日本占据，日漫在马来西亚的市场份额曾高达九成以上。但近十年来，随着中国动画产业的飞速发展，越来越多的马来西亚观众和公司把注意力转向了中国动画。

其中比较有代表性的事件是中国动画《京剧猫》在马来西亚拥有全国70%以上观众的最大电视集团Astro旗下的小太阳儿童频道播出，开播后迅速打破了收视纪录，《京剧猫》在收视与口碑双赢的同时，更引起马来西亚观众的热议，成为马来西亚的网红卡通形象。

随着《京剧猫》剧情的逐步深入，马来西亚网友对它的喜爱也是与日俱增。众网友一边等更新，一边持续在脸书等热门社交平台上热烈讨论。《京剧猫》在马来西亚市场取得的成绩，足以展现中国动画在海外市场的潜力。《京剧猫》不仅满足了观众的期待，更是将中国文化展现得淋漓尽致。

尽管中国动画在马来西亚的落地刚刚起步，但公司之间的合作却在急速升温。2017年，中国电影股份有限公司旗下子公司中影动画产业有限公司就与马来西亚动画公司和工作室签订合作协议，联合打造面向国外市场的作品。2018年中国东盟博览会上共有9家马来西亚动画公司组团参展，就连国内大热的《哪吒之魔童降世》的制作团队中也可以看到马来西亚团队的名字。中马两国在文化等方面有诸多相似之处，合作动画产品具有优势，中国动画不仅可以进入马来西亚市场，更有价值的是将马来西亚作为进入国际市场的试金石。中国文化在马来西亚的深厚基础，为动画领域的合作提供

了丰富的素材和良好的沟通基础，越来越多的马来西亚企业也愿意与中国动画企业合作一同打造国际市场。

三、结语

由于自身市场规模的局限，马来西亚动画未来的发展，仍然有很多不确定性。比如，到底是以自身文化艺术的发掘为主，还是主打创作针对海外市场的作品，都有一定的争议。马来西亚动画之父，哈桑·莫哈迪教授在他的著作《马来西亚动画历史 70 年》结束语中这样表述，马来西亚动画的未来不在于使用了多少新软件、新技术，而在于返璞归真地把创作重点重新回到故事和艺术本身。这同段佳教授在著作《中外动画史》中对于早期迪士尼动画的描述观点很相似，那就是让动画创作重回用画面讲故事，进一步把多种文化艺术中的精华创新提炼，无论是表现形式，还是软件新技术，或者视听语言，都只是讲述故事的工具。^[5]这也要求制作人员不但要在艺术层面进一步探索，更需要深刻理解故事本身，让画面更好地为故事服务，这样作品才能活起来。马来西亚的优势在于其多元文化和全球视野，如果将这种多元文化底蕴和艺术创作不断结合，马来西亚绝对可能成为一个可以与任何动画强国竞争的，充满独特艺术风格，在全球动画最高领域占有一席之地的国家。

参考文献

- [1] WORLD BANK GROUP. Global Economic Prospects[R]. The World Bank 1818 H Street NW, Washington, DC 20433, 2018.
- [2] HASSAN MUTHALIB. A Brief History Of Malaysian Animation[J]. Journal of Asian Pacific Communication, John Benjamin Publishing Company, 2013.
- [3] MUMTAJ BEGUMMUMTAJ BEGUM/“New ‘Upin & Ipin’ movie is most expensive Malaysian film ever”[DB/OL]. <http://animasia-studio.com/January,21,2019>.
- [4] HASSAN ABD MUTHALIB. From Mouse Deer to Mouse: 70 Years of Malaysian Animation[M]. Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan, 2016.
- [5] 段佳. 世界动画电影史[M]. 武汉: 湖北美术出版社, 2008.

动力与溯源：漫威动画史前史探析

尹蓓嫣^① 虞吉^②

【摘要】作为生成语境复杂、流变多元的漫威超级英雄动画现象，要对其进行美学流变及原则的归纳与总结，首先要从漫威动画史前史的角度——即漫威娱乐公司的发展历程及其连环漫画生成历史溯源、社会文化语境以及经济影响中理清其承续脉络，从而反证漫威动画的IP发生、把握完整的漫威超级英雄动画现象，且为漫威超级英雄动画的美学存在打下历史与理论向度的基石。

【关键词】漫威；漫威动画；漫威娱乐公司；史前史

站在美国连环漫画的历时性维度，对漫威连环漫画发展史进行横向与纵向的整理，可以发现漫威连环漫画作为画风多变、吸引粉丝量多、影响力强的组成部分之一是不可忽视的现象。但是需要看见的是，在所有的大众传播媒介中也许没有一种像漫画书那样遭受学界排斥。漫画在历史上被边缘化，它既不是艺术也不是文学，也从未真正被作为一种合法的文化表达形式而被学术界所重视。因此迄今为止出现的漫威连环漫画史及其批评往往被归入“粉丝出版”的范畴，将漫威漫画的传奇当作历史事实来进行研究与传播，这对提升读者的批判性来说往往不具价值。当然，这种研究成果的出现原因首先源于图书馆和档案馆的收藏政策对书籍的缺失，在美国只有少数几家图书馆藏有可供那些对漫威漫画史研究感兴趣的学者使用的完整漫画书籍，且仅在怀俄明州美国遗产中心建立了斯坦·利伯文献库这样的漫画大师资料档案。

这种持续的资源缺失导致了漫威漫画领域的学术研究长期局限在将漫画作为一种交流形式而感兴趣的学者身上，且通常是漫画的狂热粉丝居多。加拿大学者尼伯格认为，迄今为止出版的少数学术书籍，往往带有一种对漫画进行推广并且证明漫画能够产生一系列粉丝的观点——不管这种漫画是否只是超级英雄及其故事，还是作为一个整

① 尹蓓嫣，1995年6月，四川成都人，西南大学新闻传媒学院，2020级美学博士研究生，研究方向：艺术美学，电影美学。

② 虞吉，1963年1月，四川南充人，西南大学教育学博士，二级教授，新闻传媒学院院长、博士生导师，研究方向：电影学，戏剧影视文学，影视艺术评论。



体的媒介有关^①。因此，对漫威连环画的原发历史进行研究，首先应该从研究其漫画书籍的原典出发，逐步架构其发展历史，剖析其嬗变路径。

一、黄金时代：从《漫威漫书》到《漫威神奇漫画》的超级英雄初现

随着美国“漫画黄金时代”（1938—1955）的开启，马丁·古德曼（Martin Goodman）也在1939年为漫威连环漫画公司（Marvel Comics, Inc.）^②开启大门。在“漫画黄金时代”里，漫威连环漫画公司已经出版了超过4万册漫画，总共发行了5000多本以独立角色名称命名的漫画^③。在漫威连环漫画的崛起过程中，不乏杰克·科比（Jack Kirby）、乔·西蒙（Joe Simon）、斯坦·利伯（Stan Lee）、亚历克斯·斯科姆伯格（Alex Schomburg）等漫画家保持着激情洋溢的态度对漫画进行创作上的助益。这些漫画家在漫威连环漫画公司策略的调整下，迎合受众口味并在规定情境下自由发挥特性，创造出了各式各样的超级英雄漫画。在漫威超级英雄漫画创作过程中形成的与漫威粉丝的交流与意见的互换，也是后来漫威连环漫画再创作流行伏笔的起点。最起初，及时漫画公司成立时，创办了第一本漫画刊物《漫威漫书》（*Marvel Comics*），这本漫画刊物在第二年更名为《漫威神奇漫画》（*Marvel Mystery Comics*）并成为20世纪30年代至40年代风靡美国的连载漫画刊物，且成为“漫画黄金时代”最具代表性的漫画品牌。在这一时期漫威所创作的漫画几乎完全是一种“以科幻小说和神秘故事为招牌^④”的漫画，梳理及时漫画公司这一时期的漫画不难看见各种各样的超级英雄或其前身——例如及时公司的三个标志性人物：火炬人吉姆·哈蒙德（The Human Torch, Jim Hammond）、美国队长史蒂夫·罗杰斯（Captain America, Steve Rogers）和潜艇水手纳莫尔（The Sub-Mariner, Namor）。

① Nyberg A K, Beaty B. Seal of approval: The history of the comics code[J]. *Canadian Journal of Communication*, 1998, 23 (4): 560.

② 在这一时期，漫威连环漫画公司仍是其前身：及时漫画公司（Timely Comics, Inc.）。

③ Bell B, Vassallo M J. *The Secret History of Marvel Comics: Jack Kirby and the Moonlighting Artists at Martin Goodman's Empire*[M]. Fantagraphics Books, 2013: 7.

④ [美] 马特·约基，著。潘苏悦，译。漫威传奇：漫威宇宙与商业帝国崛起[M]. 北京：机械工业出版社，2019：41.



图1 第一期《漫威漫画》，1939年10月



图2 第一期《漫威神奇漫画》，1940年2月

我们可以从上文列举的三个标志性超级英雄在及时漫画时期的漫画文本中寻找证据：在1939年10月开始官方连载^①的《潜艇水手》中，纳莫尔是人类船长和亚特兰蒂斯神话海底王国公主的儿子，因为基因融合使得他拥有了人鱼种族的超能力和水上能力，以及飞行的突变能力和其他超能力；在1939年10月开始连载的《火炬人》中，超级英雄哈蒙德实际上是由科学家菲尼斯·霍顿创造的一个机器人，在霍顿的新闻发布会上哈蒙德暴露在氧气中并且爆炸，有了人类的感觉和知觉，同时也有了在自己身体周围控制火焰的超能力；而在1941年3月开始连载的《美国队长》中，史蒂夫则被设计成经常为第二次世界大战时期同盟国作战的普通战士，为对抗纳粹的红脸骷髅而在血清实验中意外成为超级英雄。

当清理其文本时不难发现：一方面，经济大萧条与第二次世界大战将美国漫画与“超级英雄”推向了黄金时代，那时的“超级英雄”主要出现在“书报纸”上^②。的确，这一时期的漫威连环漫画都产生于战争时期的大语境下。战争的特殊性使得超级英雄在人物塑造、故事题材等方面都聚焦于人类在战争中所发生的故事，无论是将战争化为人类与非人类的矛盾还是直接与纳粹分子或日本人对抗，超级英雄的起源都与人类的传统神话思想和进步科学技术挂钩；另一方面，这一时期漫威将读者定位在已经或即将奔赴战场的年轻人。漫威选择简单轻松、节奏快速的故事来建构整体漫画内容可以使读者迅速读完一本漫画书，而不需要太过专注。这也正是年轻人在日常军事活动中所需要的一种温和的消遣，漫画书帮助他们度过有限的空闲时间且起到了鼓舞和激励的作用，也成为留在美国的青少年的生活真实写照。正因如此，在战争时期的三部超级英雄作品使及时漫画公司达到了顶峰，同时超级英雄也有了形象的初显。特殊的军事需求语境为漫威连环漫画提供了巨大动力，漫画作为新产业在20世纪40年代蓬勃成熟，到第二次世界大战画下终止符时，漫画书已经成为一种固定模式。渐渐地，初期超级英雄单一对抗战争的形象开始过时，并在1950年被古德曼适时地取消，漫威

① 1939年4月，《潜艇水手》由未出版的《电影趣味周刊》(Movie Pictures Funnies Weekly)创建。

② 任意. 美式漫画改编电影中的“超级英雄”与保守主义[D]. 上海：上海师范大学，2013.

开始寻求自己在后黄金时代的另一条创作计划。

二、超级英雄的缺失与激活——后黄金时代创作重心的偏移

20世纪30年代中期，在米尔顿·卡尼夫（Milton Caniff）、哈尔·福斯特（Hal Foster）和亚历克斯·雷蒙德（Alex Ramond）等艺术家的灵感启发下，报纸连环画的形式逐渐成熟，同时漫画书的叙事也进入了萌芽阶段^①。漫画的艺术通常有两种形式：报纸连环画和漫画书，两者中漫画书单本故事的版式往往更具吸引力。报纸连环画受到严苛条件的运作限制，会在每一天的连载中对前面内容不断地重复以建立整体故事，由于形式的单一和风格的局限，报纸连环画很容易造成审美的疲惫。可惜的是，漫威在20世

^① Harvey R C. The art of the comic book: An aesthetic history[M]. Univ. Press of Mississippi, 1996: 16.



纪 30 和 40 年代并未察觉漫画书作为一种新型叙事方式的独特魅力，只是将在报纸上已发表的漫画剪成页的形式重新编排进《漫威神奇漫画》出版，单调且局限的创作形式使漫威一度面临失去读者的危机，跌到低谷。

直到 1951 年 11 月，及时漫画公司收购了亚特兰斯漫画公司（Atlas Comics）。马丁·古德曼在调整自己的业务策略后将亚特兰斯漫画公司建立为及时漫画公司的漫画部门，并自 1951 年 11 月刊的《漫威神奇漫画》开始将亚特兰斯漫画公司的标志放在左上角。自 20 世纪 50 年代早期到中期，超级英雄漫画受到电视及其他媒体的竞争而式微，古德曼趁此机会收购了从万灵漫画公司（Animirth Comics）到天顶出版公司（Zenith Publications）的 59 家公司，使这些公司在亚特兰斯的标识下将同一家出版商、员工和自由职业者通过空壳公司的方式推出一系列漫画书。漫威开始注意到漫画书可以在不重复的情况下一次性讲述其故事，并且可以利用不同色彩、画面、形状来增强其叙述功能，同时叙事效果和故事能够得到增强和修饰，载体的迅速转变使漫威赢得了更多读者的注意。



图 3 亚特兰斯漫画公司标识，1951 年 11 月

于是在第 75 期《美国队长》漫画出版后，古德曼停止了超级英雄题材漫画的制作。此前《美国队长》系列漫画已经有两期被命名为《美国队长之怪奇故事》（*Captain America's Weird Tales*），且在最后一期中只有悬疑故事而没有超级英雄的出现。也就是说从这一时期开始，及时漫画公司已经开始将漫画创作的重心转向了对漫画创意叙事和多元类型的积累。在没有超级英雄的情况下，古德曼将系列漫画扩展到各种各样的类型中，产生了包含恐怖、西部、幽默、喜剧、戏剧、犯罪等元素的类型漫画，此外亚特兰斯漫画公司也顺应了出版潮流，开始出版一些关于模特和职业女性的漫画。值得注意的是，虽然超级英雄题材的漫画制作在 1951 年初被古德曼叫停，但亚特兰斯漫画公司却一直在试图激活超级英雄的形象。漫画家约翰·罗米塔（John Romita Sr.）在 1953 年至 1954 年的《年轻人》（*Young Man*）漫画杂志中重现了例如《人类火炬》《潜艇水手》和《美国队长》等经典漫画作品。其后，在 1954 年至 1955 年超级英雄题材漫画的短暂复兴还包括《潜艇水手》漫画从第 33 期到第 42 期的重新连载。同时，这三位超级英雄的形象也被运用在了《男人的冒险》（*Men's Adventures*）的第 27 期到第 28 期。而《雷神》《钢铁侠》和《蚁人》这样脍炙人口的超级英雄漫画也在 20 世纪 50



年代出版。的确，在早期及时漫画公司已经跨出了超级英雄塑造的一步，它已经察觉到漫画不应该只是苍白无力的幽默、加上对话的人物还有拟人的宠物，如果仅仅是这样，那么漫画就回归到了其最早的状态——开心一刻（Funny Pages），所以也不难理解古德曼为什么选择在这一时期对创意故事与多元类型的漫画创作重心偏移。



图4 第74期《美国队长之怪奇故事》



图5 75期《美国队长之怪奇故事》

归结看来，这一时期的超级英雄漫画产生于第二次世界大战后十年间。20世纪50年代的美国处于既保守又开放的时代，战后动荡的政局使美国国内出现反共反民主狂潮，紧接着麦卡锡主义的血腥统治使不少美国人受迫害成为“沉默的一代”；但也是在这十年间，美国中产阶级的发展欣欣向荣，大众对文化消费的期望值不断增强，青年文化日益繁荣、文化产业空前丰富^①。随着大众媒体的发展，文化不再是仅用于思考如何与冷战思想相抗争，也不再仅有助于政治决定，而是鼓励消费者去享受由于战争胜利所带来的物质优享。尽管保守主义与自由主义的界限在20世纪50年代的文化氛围中变得模糊不清，但时代更多的偏向是在保守主义，这一点在漫画这样一种文化载体上体现得淋漓尽致：50年代前夕，精神病学家弗雷德里克·沃瑟姆（Fredric Wertham）发表了《漫画……很有趣!》（*The Comics ... Very Funny!*）和《暴力的展示》（*The Show of Violence*）等论文，抨击了连环漫画对青少年的负面影响，成为美国反漫画运动的试金石；1954年，沃瑟姆就这一现象继续出版了《纯真的诱惑》（*Seduction of the Innocent*）一书再次引起轰动，参议院开始重视期刊连环漫画并召开调查听证会，参照好莱坞的海斯法典对应地产生了“连环漫画法规”。同时，美国漫画法典管理局（Comics Code Authority, CCA）成立，并成为第二次世界大战后美国漫画出版业设立的对本土漫画内容的监管部门，在出版漫画前需要通过其严格的审核，以免漫画内容过于暴力对青少年儿童产生不良影响。美国“漫画黄金时代”在后期慢慢衰落，漫威在此影响下在产业上空有规模且生产线严重琐碎化，其漫画产业的收益入不敷出，恶性的商业循环

^① Halliwell M. *American Culture in the 1950s*[M]. Edinburgh University Press, 2007: 11.

使漫威不断裁员，不少画师投奔 DC 公司甚至放弃漫画创作而转向其他行业。庆幸的是，恶劣的语境没有打败漫威，漫威正尝试着从创作重心上找到漫画对叙事和类型的倾向，同时通过点状激活超级英雄漫画的刊载，努力探寻着自身的新出路。

三、超级英雄的回归——全明星战队的产生

20 世纪 60 年代初期，及时漫画公司的出版商马丁·古德曼在高尔夫球场上偶然与国家联合出版公司（National Periodical Publications, Inc.）^①的出版商相遇并交谈后，敏锐地察觉到了漫画市场新趋势——国家联合出版公司正在打造的《美国正义联盟》即将登陆市场并获得盈利。回到工作室后，古德曼激动地对斯坦·利伯讲道：“斯坦，我们也要打造一支超级英雄战队，而且他们将有非常广阔的市场前景^②。”彼时，斯坦·利伯经历了前二十年的创作黑暗期，在作品影响不大甚至遭到观众批判、工作收入不固定且事业濒临极限的情况下，他思索再三还是准备抓住这个机会，带着漫画创作者最后的倔强决定与马丁·古德曼一起打造一支兴许能使其事业得到突破的超级英雄战队——于是在 1963 年，第一部团队合作式的漫画《复仇者联盟》在斯坦·利伯的创意下问世。

虽然第一支超级英雄战队漫画产生了，但是其产生路径却是坎坷的。因为在古德曼向斯坦·利伯提出这个构想时，及时漫画公司已经近十年没有产出过超级英雄题材的漫画。没有任何创新的超级英雄题材的漫画不可能直接组建超级英雄战队漫画，于是在《复仇者联盟》开始连载前，1961 年斯坦·利伯和杰克·科比共同创作了隐形女（Invisible Woman）、神奇先生（Mister Fantastic）、火炬人（The Human Torch）和石头人（The Thing）四位全新的超级英雄并称之为“神奇四侠”，其同名漫画《神奇四侠》（The Fantastic Four）在同年 11 月以单行本的形式出版发行。也是在 1961 年，及时漫画公司正式更名为漫威漫书公司（Marvel Comics）。如果说 DC 此时出版的漫画《闪电侠》使得美国漫画重新进入大众视野，那么此刻漫威公司出版的《神奇四侠》的大获成功，就直接开启了“漫画白银时代”（1956—1979）。美国漫画在主流业界受到广泛认可、取得极大进步，美国漫画法典管理局的束缚开始削弱。

清理这一时期的漫画文本不难发现，漫威在“漫画黄金时代”对超级英雄单一文本的塑造模式已经消失，逐渐转向超级英雄人物的累积和故事的交叉。漫威相继推出和复刊了《蜘蛛侠》《无敌浩克》《潜艇水手》和《美国队长》等曾经引起热潮的连环漫画，这些漫画人物在与《神奇四侠》故事文本相关联的前提下扮演着或好或坏的角色。科比和斯坦在“英雄与恶棍的对立阵营中不断加入新人物和联系^③”，读者对于漫

① DC 漫画公司的前身为国家联合出版公司，于 1934 年秋季由马尔科姆·惠勒-尼科尔森少校（Major Malcolm Wheeler-Nicholson）成立。

② Batchelor B. Stan Lee: The Man Behind Marvel[M]. Rowman & Littlefield, 2017: 6.

③ [美]肖恩·豪，著。苏健，译。漫威宇宙[M]. 杭州：浙江人民出版社，2017：35.



威塑造的新型超级英雄文本也表现出了长盛不衰的热爱。自此，饱受 20 世纪 50 年代漫画大萧条磨难的漫威，通过长久以来对理想与热爱的坚持与不放弃，开始建构属于自己精神宇宙的超级英雄图谱。



图 6 1961 年 11 月第一期《神奇四侠》封面



图 7 神奇四侠首次登场，人物简介页

同样对《神奇四侠》进行文本分析不难印证以上观点：神奇先生里德·里查兹（Reed Richards）是一名科学家，同时也被视为神奇四侠的领导者，他在驾驶自己发明的宇宙飞船进行第一次外空航行时遭到宇宙射线的轰击，因此理查兹拥有了任意将自己的身体进行伸展但能恢复人形的超级能力；隐形女苏珊·风暴（Susan Storm）同里德一起乘坐飞船，受到宇宙风暴的影响，苏珊获得了隐形并投射出强大的隐形力场的超级能力，后来成为里德的妻子，苏珊也是“漫画白银时代”所创造的第一名女性超级英雄；火炬人吉姆·哈蒙德在这时更名为强尼·风暴（Johnny Storm），作为苏珊的弟弟重现，他仍然保留了在自己身体周围随意使用火焰并控制火焰飞行的超能力，但是其原因却被更改为与里德、苏珊共同乘坐宇宙飞船遭遇爆炸后获得；石头人本·格林姆（Ben Grimm）是里德的大学室友且是一名优秀的飞行员，他与以上三名超级英雄一同经历爆炸后拥有了石头般的皮肤覆盖着他的肉体，格林姆从而成为一个具有超人般耐力的超级英雄。经过近两年的漫画连载，及时漫画公司初步架构起各式独特的超级英雄及其故事，同时及时公司将先前创造的一系列超级英雄囊括进《神奇四侠》的故事架构中，例如在“漫画黄金时代”的潜艇水手纳莫尔和在“漫画白银时代”的银剑侠（Silver Surfer）等就曾与神奇四侠进行过对决，并成为苏珊的密友。

综合看来，进入 60 年代初期，美国社会风起云涌，黑人运动、反战运动、女权运动等此起彼伏，人们被压抑的情绪终于得到了彻底的宣泄，所谓沉默的一代随之被抗议的一代、造反的一代和垮掉的一代所替代^①。随政策的释放而来的先锋思想使得各种形式的艺术产生了多样的变化，在文学领域出现了新小说、未来文学、抽象主义文学

^① 洪佩奇. 美国连环漫画史[M]. 译林出版社, 2011: 18.

等，电影领域出现了意大利新电影、法国新浪潮等运动，绘画领域出现了超现实主义绘画等。美国漫画也受语境影响向先锋派连环漫画转变，无论是《神奇四侠》的文本中，还是在《蜘蛛侠》等单独超级英雄漫画文本中，漫画的排版和画法上都出现了实验的倾向。在 20 世纪 60 年代漫画业不断狂飙的年代，漫威再次重整旗鼓且产生了形式的嬗变，打造了《神奇四侠》《复仇者联盟》等全明星战队的漫画形式，也为“白银时代”后漫威漫画公司的漫画再创作打下了文本基础。



图 8 神奇先生的初次亮相



图 9 隐形女的初次亮相



图 10 火炬人的初次亮相



图 11 石头人的初次亮相

四、现代—后现代：漫威再创作的形式嬗变

20 世纪 60 年代结束前夕对美国来说是一段令人充满期待又混乱的时期。美国社会



经历了从“工业”到“后工业”的转变，社会学家丹尼尔·贝尔（Daniel Bell）在其《后工业社会的到来》（*The Coming of Post-Industrial Society*）与《资本主义的文化矛盾》（*The Cultural Contradictions of Capitalism*）两则论文中认为此转变在文化领域也有其延伸——“现代主义”。美国的社会结构是无情的、理性的、高效的，而可悲的是文化是建立在个人而不是整个社会基础上的，被非理性情绪所支配的情绪被视为文化的试金石，对个体的影响则是文化经验审美的努力方向所在^①。受 60 年代末美国文化转向影响，70 年代美国更为复杂的社会语境则更加剧了文化的变化。当然，美国漫画作为一种文化形式也在这一语境下有了自身的转变。

的确，20 世纪 70 年代是漫威的重要十年。美国“漫画青铜时代”（1979—1984）的开始，使得漫威顺应其潮流蓬勃发展，许多最受欢迎的超级英雄都是在这段时间首次亮相。虽然经由四十多年发展至今，绝大多数漫威超级英雄们已经随着时间的推移而产生各方面的改变，但我们仍可以从最初亮相的漫画书籍了解他们的故事雏形。漫威在这一时期保留了许多“白银时代”的传统，超级英雄仍是漫威的支柱，然而更深刻的情节元素与相关社会问题如种族主义、女性主义、中美建交等，都被完美融入进了漫画中，例如 1972 年 1 月 1 日出版的《雇佣英雄卢克·凯奇》（*Luke Cage, Hero for Hire*）、1972 年 8 月 1 日出版的《鬼影战车》（*Ghost Rider*）、1973 年 11 月 1 日出版的《功夫大师》（*Master of Kung Fu*）、1976 年 1 月 10 日出版的《星爵》（*Star Lord*）、1976 年 3 月 10 日出版的《铁拳侠》（*Iron Fist*）、1977 年 1 月 1 日出版的《神奇女士》（*Miss Marvel*）等。而单个超级英雄漫画被漫威合并起来变成了《术士的力量》（*The Power of Warlock*）、《复仇者联盟》系列（*The Avengers*）等合集漫画，这也预示着现代主义漫画的到来。



图 12-14 第一期《鬼影战车》《功夫大师》《铁拳侠》封面

另外，漫威在出版形式上也有了嬗变。1970 年末，杰克·科比与 DC 漫画公司签订两年选择权的协议书，在 1971 年科比开始从漫威漫画公司跳槽到 DC。同年莫特·维

^① Bell Daniel. The cultural contradictions of capitalism[M]. Journal of Aesthetic Education, 1972: 37.

辛尔 (Mort Weisinger) 从漫威退休, 斯坦·利伯成为漫威公司的顶梁画师。在 DC 工作期间, 科比除了努力创造出诸如《新神》(The New Gods)、《奇迹先生》(Mister Miracle) 和《永远的人》(The Forever People) 等漫画书籍以外, 他还提出了漫画形式的革新。科比计划将《第四次世界故事》(Fourth World stories) 装订成平装书 (Square-bound Books)^①, 但这种格式在当时未被 DC 主管迈克尔·凡蒂诺 (Michael Infantino) 拒绝^②。在 1976 年, 杰克·科比再次回归漫威漫画并将这一革新想法告诉斯坦·利伯后, 漫威漫画采纳了科比的大胆想法, 并开始将出版的漫画书籍装订成平装书。这种形式后来被称为商业平装书 (Trade Paperback)^③, 最终这也成为漫画行业的标准出版格式。

实际上, 商业平装本作为一个出版术语, 是指那些书的封面大于标准的大众平装格式^④。对此术语很多漫画粉丝并不熟悉, 但是对专业人员来讲, 商业平装本的出现使得作为销售终端的漫画商店在出售传统类型的漫画书的同时, 也能出售收集序列化的漫画书。传统上, 一本商业平装书会以漫画书的形式再现故事的大小, 某些漫画书也喜欢以更小的形式出版, 或以比原版更大的精装本形式出版。商业平装漫画内容主要由以前出版的漫画构成, 通常最初为期刊形式, 并作为一部作品或系列作品的一部分而装订在一起。

出版形式的转变对漫威来说意味着在创作形式上的嬗变。漫威必须保持一种开放的创作态度, 这种创作态度是全景观式的, 事先要设计好全部框架, 也就是说从这一时期开始漫威在电影创作中的布局意识已经初步形成。漫威开始对所有单本的超级英雄漫画故事创作有机地做出规划, 最后统合在系列漫画当中。

到了 20 世纪 80 年代, 随着科学技术的再次发展, 纸质媒介的主流地位逐渐被取代, 电脑和互联网的兴起让邮件、在线论坛等新形式得以出现。又一次, 漫威连环漫画随着美国故事类报纸连环漫画的衰落而衰落。总的来说, 1980 年以来美国期刊连环漫画一般可以分为前转折期 (1980 年至 1985 年)、后转折期 (即黑色时期, 1985 年至 1992 年) 和图像时期 (1992 年至今) 三个时期。在这一时期, 漫威契合着文化思潮尝试找寻新的类型和题材, 创作出了《女绿巨人》(She-Hulk)、《夜魔侠》(Dare Devil)、《制裁者》(Punisher) 等漫画作品, 尝试再次拯救自身的发展。而媒介的嬗变已成为大趋势, 纸质漫画的时代虽不会被替代, 但终将不再是最强劲的方式, 它必须顺应时代潮流找到一种新的流行形式载体以保证自身的活力。

于是, 在发现纸质书籍不再能够吸引如往年一般大量的粉丝后, 漫威观察到了在技术进步下影像媒介对读者的动人吸引力, 并开始基于漫画文本创作儿童、女性、成

① 平装书是漫画书籍的出版形式之一, 在后来被普遍称为商业平装书。

② McAvennie M, Dolan H. 1970s[J]. DC Comics: A Visual History, 2010: 136-183.

③ 在漫画中, 商业平装书是一套最初以漫画书籍形式出版、接着以书的形式重印的故事集, 通常从一个单一的标题中截取一个故事情节, 或者从一个或多个标题中截取一系列有关联的故事情节或共同主题的故事。漫威漫画出版形式的变化, 也影响了漫威的电影创作形式。

④ Woo B. Understanding understandings of comics: Reading and collecting as media-oriented practices[J]. Participations, 2012, 9 (2): 180-199.



人等题材的动画。进入 21 世纪以来,伴随电影技术的革命性发展,数字技术最终构成商业电影制作、发行和放映的大潮^①,漫威又再次借助数字技术,开始生产真人版超级英雄电影。数字技术作为电影视觉效果制作的一种手段正处于鼎盛时期^②,不难预测,漫威的再创作形式即将拥有新的变化。

五、结语

本文通过对漫威连环漫画史的详细耙梳,分析出漫威自建立以来在漫画创作的各个时期的策略。这是漫威连环漫画有极大吸引力的重要原因,也是漫威在其新载体形式发生重大改变的史学依据。综上所述,漫威漫画生产策略为以下三点:

第一,从主体层面来看,漫威在自身创作时秉持着极大的包容态度。从黄金时代的超级英雄初创,到对叙事中心的创作重心偏移,再到全明星团队的创建与故事的整合,漫威在对漫画创作的包容程度上远比同时代任何一家漫画公司的程度都更大。

第二,从语境层面来看,漫威善于顺应时代语境,并根据语境需要对自身创作题材、故事等进行调整,无论是第二次世界大战时期的《美国队长》,还是女性主义思潮下的《神奇女士》,抑或是反种族主义的《黑豹》,漫威已经从最开始顺应语境的被动创作变为了潜移默化的主动。

第三,从市场层面来看,深知市场规则的漫威追逐着商业潮流,十分重视与粉丝的情感交流。在 20 世纪 60 年代早期,漫威连环漫画迷们就已经开始成立自己的俱乐部会所,一些学生漫画迷甚至在自己的学校里成立漫威漫画爱好社团,漫威连环漫画公司也一直在关注和寻找这些狂热的粉丝,并试图将粉丝聚集在同一屋檐下^③,于是自 1964 年开始,漫威不仅在每部漫画作品设置信件展示页,还创刊了保留至今的粉丝杂志《卡帕阿尔法》(CAPA-alpha)。

基于以上三点,不难看出,漫威在漫画时期的种种策略对漫威动画创作阶段介质的流变产生了重要影响,同时也成为孕育卡通化美学原则^④的母体存在。

参考文献

[1] NYBERG A K, BEATY B. Seal of approval: The history of the comics code[J].

① 孙绍谊.重新定义电影:影像体感经验与电影现象学思潮[J].上海大学学报:社会科学版,2012(3):17-30.

② 王志敏,陈晓云,主编.理论与批评:电影的类型研究[M].北京:中国电影出版社,2006:91.

③ Raphael J, Spurgeon T. Stan Lee and the rise and fall of the American comic book[M]. Chicago Review Press, 2003: 8.

④ 关于卡通化美学原则的论文,详情请参见:虞吉,尹蓓嫣.后现代媒介的“卡通化”美学原则[J].西南民族大学学报(人文社科版).2019年第10期。因本文只梳理与阐述漫威动画史前史,便不作赘述。

- Canadian Journal of Communication, 1998, 23 (4): 560.
- [2] BELL B, VASSALLO M J. The Secret History of Marvel Comics : Jack Kirby and the Moonlighting Artists at Martin Goodman's Empire[M]. Fantagraphics Books, 2013.
- [3] 马特·约基. 漫威传奇：漫威宇宙与商业帝国崛起[M]. 潘苏悦, 译. 北京：机械工业出版社, 2019.
- [4] 任意. 美式漫画改编电影中的“超级英雄”与保守主义[D]. 上海：上海师范大学, 2013.
- [5] HARVEY R C. The art of the comic book : An aesthetic history[M]. Mississippi: University Press of Mississippi, 1996.
- [6] HALLIWELL M. American Culture in the 1950s[M]. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.
- [7] BATCHELOR B. Stan Lee : The Man Behind Marvel[M]. Rowman & Littlefield, 2017.
- [8] 肖恩·豪. 漫威宇宙[M]. 苏健, 译. 杭州：浙江人民出版社, 2017.
- [9] 洪佩奇. 美国连环漫画史[M]. 南京：译林出版社, 2011.
- [10] BELL DANIEL. The cultural contradictions of capitalism[M]. Journal of Aesthetic Education, 1972.
- [11] MCAVENNIE M, DOLAN H. 1970s[J]. DC Comics : A Visual History, 2010: 136-183.
- [12] WOO B. Understanding understandings of comics : Reading and collecting as media-oriented practices[J]. Participations, 2012, 9 (2): 180-199.
- [13] 孙绍谊. 重新定义电影：影像体感经验与电影现象学思潮[J]. 上海大学学报：社会科学版, 2012 (3): 17-30.
- [14] 王志敏, 陈晓云. 理论与批评：电影的类型研究[M]. 北京：中国电影出版社, 2006.
- [15] RAPHAEL J, SPURGEON T. Stan Lee and the rise and fall of the American comic book[M]. Chicago Review Press, 2003.



从“画意”到“游戏性”： 新时期国产动画视觉生产之变

——以“哪吒”文本为例

裴宇昂^①

【摘要】2019年《哪吒之魔童降世》的火爆在国产动画史中留下了生动浓烈的一笔，

其精美的数字技术与1979年上映的首部宽银幕动画《哪吒闹海》形成对应。在文本通过多种媒介和技术的转译过程中，间隔40年的两个电影版本在形式和内核均发生了美学和文化上的改变，一方面这是一个技术问题，另一方面则是一个文化与社会维度上的问题。在新的数字技术不断进入动画电影且对其进行塑造的过程中，国产动画的生成和展现形式发生了多维度的“技术扩张”，其游戏性成分取代了之前美术片中的“画意”。这种视觉机制的转变反过来折射出当下“看”这一动作和其中审美范式的变动，哪吒的案例能够较为完整地体现出影像文化在视觉、感知、意识与认知上所潜藏的流动。本文将从内容和外部形式两个方面来分析1979年《哪吒闹海》和2019年《哪吒之魔童转世》，在跨越了快半个世纪后，哪吒文本以何种方式进行重组和表达？两个版本之间的跨越必定会在接续和再写中带来断裂和新变，探清这一问题的显相和暗流都是十分必要的。

【关键词】中国动画；中国学派；技术美学；《哪吒之魔童转世》

一、作为文化生产力和工业想象力的中国动画

近年来，国产动画电影的强势崛起使得动画艺术再次进入人们的视野中，以《西

^① 裴宇昂（1998—），女，武汉大学艺术学院电影学硕士，研究方向：影视动画。

《西游记之大圣归来》(2015)、《大鱼海棠》(2016)、《大护法》(2017)、《哪吒之魔童降世》(2019)、《白蛇：缘起》(2019)为代表的国产动画作品起势蓬勃，每一部制作精良的头部动画都能成为公众不断讨论和释义的热点。无疑，这些在票房和舆论都收获了学界和消费者注意的作品似乎正在尝试着回答“国漫是否崛起”的问题。这一趋势继而引发笔者对动画艺术本体论的思考，即动画的生成源头，以及如何界定它与电影的艺术之间的融合与区隔？

动画在发展初期以“画”为基底和基本单位，以生成“动”的连续性为旨归。但在数字技术和电脑作画早已成熟的当下，动画的成型方式打破了传统的纸张手绘作画和赛璐珞的禁锢。从二维动画到三维动画，从摄像转拍关键帧、宽银幕到IMAX放映，动画从诞生初期便带有工业属性，随着数字技术的进步，动画依托技术工业和技术美学的趋势更加明显。同样，现今动画体系的逐渐成形得益于头部动画这几年的发展，在发行和宣传上巩固了这一体系中“生产—消费”的良性互动，由此也可见中国观众对本土动画的蓬勃的文化需求与消费能力。

与同样作为电影工业中担当“硬核技术”的科幻电影不同，中国动画有一条更深远的民族性文脉和可形而上的文化潜力，作为完全的“人工造像”，动画与电影不同，没有真实和幻象之辩的困扰，而直接取材于创作者自身的想象。在20世纪“中国学派”的众多创作中，戏曲、水墨画、皮影、木偶戏等艺术元素被创造性地糅合在动画作品中，开辟了中国动画民族性的发展道路，即使这一群体在世纪末终于沉寂，但对“中国风”和“民族化”的执着追求始终埋藏在国产动画创作中，从某一程度上说，国产动画一方面越来越成为民族文化基础、国家软实力的彰显，另一方面也可被看作对工业想象力的重要载体。

二、哪吒文本的重要性：从文学经典到热门IP

在知网搜索关键词“哪吒”的核心期刊共找到163条结果，对于哪吒文本的分析，可以分为两大类，第一类是纵向比较哪吒传奇影像化转译的两个版本《哪吒闹海》和《哪吒之魔童降世》的论文，第二类则是单独对《哪吒闹海》或《哪吒之魔童降世》进行美学分析和阐释的文章。《哪吒闹海》和《哪吒之魔童降世》(下称《魔童降世》)的故事源头则出自《封神演义》第十二回“陈塘关哪吒出世”和第十四回“哪吒现莲花化身”两个章节，作为《封神演义》中的古典少年英雄代表，哪吒身上所承托着的寓意是独特的，第一，哪吒身上的暴力象征，在《封神演义》中，哪吒脾气暴躁乖戾，常常出言不逊，在东海沐浴时大骂夜叉：“哪吒回头一看，见水底一物，面如蓝靛，发似朱砂，巨口獠牙，手持大斧。哪吒曰：‘你那畜生，是个甚东西，也说话。’夜叉大怒：‘吾奉主公点差巡海夜叉，怎骂我是畜生！’；之后抽掉敖丙的龙筋也毫无愧惧：哪吒



曰：‘打出这小龙的本像来了。也罢，把他的筋抽去，做一条龙筋绦，与俺父亲束甲。’”^①，在少年哪吒身上，作为“战神”的残忍和暴力是直陈的，富有浓烈的狂欢色彩，这与《封神演义》原作本身的民间性直接相关；第二，哪吒子一代的身份标示及其“被阉割”的命运，当暴力和孩童相接时，哪吒年龄的低幼和其能量的巨大将其暴力的发挥赤裸地还原为一种自然的天性，在与父亲李靖的对峙与“和解”中，子一代始终未能突破伦理纲常的约束，对秩序与父辈的服从始终带有宿命论的色彩，哪吒之死可看作当时社会中普遍性压抑的缩影。以上两点成为哪吒角色塑造中的固有内容，但在不同叙事之中，言说的机制和方式则各有不同。下文，笔者将从“画意”到“游戏性”的视觉生产迁移对《哪吒闹海》和《魔童降世》进行比较，阐述动画的外部造型技术、内部叙事与其反映出的审美接受机制在近半个世纪以来的转换。

三、从美术片的“画意”到“游戏性”装置

谈及中国动画学派，美工和外部形式始终被称道，中国动画学派的繁荣发端于艺术家群体对绘画和摄像之间的平衡，由于时代条件限制，手绘作画恰恰为国产动画增添了更多美术性质，这便是本文认为的画意所在。龚倩在《“中国学派”动画电影视觉风格研究》中指出，“中国学派”的动画作品在构图上讲求虚实相生、跌宕起伏；在场景上趣在自然；在造型上神韵自得；在色彩上清雅古拙；除此之外，在叙事节奏上，“中国学派”既讲究戏剧性张力又注重细腻的情感传达，在保证情节上的“机趣”之外还强调画面动势的柔和连贯。^②《小蝌蚪找妈妈》（1960）、《三个和尚》（1980）、《猴子捞月》（1981）、《天书奇谈》（1983）、《犍牛与牧童》（1984）等作品均具有“静、淡、远”的气韵和特质。《哪吒闹海》同样如此，影片中环境的写意性、色彩渲染与过渡、音乐的戏曲性和情节的戏剧性，延续了“中国学派”动画的“美术片”风格。值得一提的是，《哪吒闹海》作为第一部国产宽银幕动画电影，在现代技术上也实现了彼时工业美学的新突破，也是彼时改革开放之后影像文化上的一种破冰。

而到了 2019 年的《魔童降世》，动画电影的程式和美学已然发生了转向，最明显的便是外部形式、视觉语言、叙事结构的“电影化”。在《魔童降世》中，场面调度变得更加复杂，镜头切换方式更加迅捷反复，具有“缝合”意图的主观视点明显增多，动画的奇观性在 21 世纪的数码工业美学下变得更加密集且具有攻击性。“随着当代动画应用领域的扩展，动画的概念范畴已经从传统的影视动画拓展到一切采用动画作为视觉表征的媒介形式。这使得动画融合了三种媒介性质：绘画性、电影性与新媒体性。从媒体间性与审美生产的现代性视域解读动画，20 世纪上半叶的动画在审美取向上呈现出抽象美学与消费娱乐的两极化，而此两极化的特点在当代动画中正在消解，艺术

^① 许仲琳. 封神演义[M]. 长沙: 岳麓书社, 2016: 160-161.

^② 龚倩. “中国学派”动画电影视觉风格研究[D]. 南京: 南京师范大学, 2011.

性与娱乐性前所未有地熔接在新时代的动画影像中，高效的艺术生产成为当代动画的主要特点之一。”^①

随着中国动画电影语言的演进与发展，先前以手绘作画为主的制作被数码绘图和3D建模所代替，中国画意中“留白”“平面化”的特点也逐渐隐没，戏剧舞台化的“第四堵墙”也随之坍塌，电影性则逐渐抬头，成为中国动画言说的新路径。

（一）留白之味与密集性互文

镜头语言是一部影像作品形成风格的基础，在《哪吒闹海》里，画面结合了中国美术和戏曲的特性，除了雅致柔美之外，“留白”的手法也是电影中反复造境，传达美感的视觉手法。“中国画中的空白，是形象的组成部分，它不仅衬托了画面的主体，同时也扩大了画面的意境，就是所谓形象的延续”^②。大量的空镜头和远景以及卷轴展开式的平移运动都为作品中的“气韵”服务，不管是李靖在帷幔之下的焦灼、油灯腾烟和楼宇的空镜头，还是哪吒在片尾骑着神鹿的长镜头段落，构图与视觉语言上的简洁都呈现出一种节制和利落。而《魔童降世》则更强调画面精美度，“留白”的美学空间乍然腾空，充塞其中的是更多视觉“彩蛋”。这些视觉“彩蛋”一部分来自早期经典动画中的设计技巧：如青铜看护撩开的结界是对1961年《大闹天宫》的回应与致敬，一方面则来自当今大众文化，在《魔童降世》中，元素的杂糅十分明显：方言包袱、网络流行语、代际冲突、宅腐文化、丧文化式人物设定，一定程度上充盈和生动了原有文本，另一方面则反映出国产动画向全年龄的指向，在拼接现实问题和神话的过程中，不断满足各种层次的消费者审美期待。这种游戏性的多容量视觉装置适应并塑造了数字时代的动画接受方式，注重感官上的升级和对受众喜好、知识背景、文化选择的投取，如同汤姆·甘宁所述的“吸引力叙事”一样，《魔童降世》密集的互文编织恰恰符合了四种吸引力电影主题：伴随着与观看的极端愉悦相重叠的视觉经验而来的魅力；一种对新奇的兴趣；与身体有关的禁忌主题；与暴力和极端情绪有关的现代困境。

从直观的视觉表层，我们可以看到哪吒文本在观看内容和制作风格的变化，从平面到立体，从写意到写实，从画意之“留白”到密集的布景装置，都能看出不同时代视觉美学的发展和革新。

（二）从“声音”到“语言游戏”

经过两次改编，哪吒的文本得到了更细致详尽的描绘和细化，电影音响和音乐作为重要的隐形修辞为作品提供氛围和基调上的营造，音乐可以被“想象成‘一种意味’，

① 王蓓，陈原. 当代动画的媒体间性与审美取向[J]. 东岳论丛，2014，35（08）：92-99.

② 周积寅. 中国画论辑要[M]. 南京：江苏美术出版社，2005：412.



或者‘一种条理化了的述说’”^①。《哪吒闹海》整体以电影声音为主，民乐和配器的声响制造为整个电影增加了更丰富的层次和民族趣味，与作品整体所传达出的国风气质与“画意”相协同，人物对白则居于次位。与此相反，在《魔童降世》中，方言和当下网络文化成为片中不断出现的笑料，太乙真人的四川口音、哪吒打油诗的“口癖”以及申公豹的口吃，围绕语言而生成的艺术效果和“笑果”游戏式地代替了之前《哪吒闹海》中节制恰好的表意。最有标志性的表现无疑在于哪吒那句“我命由我不由天”，几乎成为全片的“爆点”，对比《哪吒闹海》里将叙事推向高潮的“爹爹，你的骨肉我还给你，我不连累你！”，新版哪吒动画更依托言语进行情感的宣泄，幽默、调笑、自嘲、怜悯、共情和悲怆都借助人物之口进行传达。在电影声音向电影语言的代换上，是时代对情感外露化的催逼，也是当今动画艺术表达倾向容纳过多元素的一种倾向。数字时代文化的去中心性和去权威性借助密集且情感浓烈的语言游戏，构成了《魔童降世》吸引力的重要组成部分。在此，哪吒动画在声音上从“画意”之写意逐渐向具体的情感对白转化。

（三）速度与韵律：从静淡远到密集的起伏

作为表现时间和运动的艺术类型，动画能够更完整地表现运动的流程及其意图，“与一般意义上的幻象创造有所不同的是，动画意识的古老显现，第一次使得人类产生操控时间—运动的幻象。而一切生命存在的最清晰表征，正是处于时间之流中的运动。因此，对最早呈现动画意识的原始人类而言，打开生成之流的裂缝、攫取了瞬时的运动，也就等同于抓住了生命本身。这使得动画艺术从其起源之初，就有一种远比其他艺术类型更为强烈的生命哲学意义。”^②

《哪吒闹海》和《魔童降世》分别代表了两种语言韵律，前者的形态近似于诗，后者则更像小说、戏剧、电影多种艺术形式的组合。《哪吒闹海》建立在一段段较为完整的叙事时间内，而《魔童降世》则呈现出些许碎裂的特征，在多层次的视觉传达下，戏剧性和矛盾被更明显地突出。

四、叙事之变

（一）空间之维：社群空间与媒介游戏空间的显现

列斐伏尔认为“空间的矛盾并不是来自它的理性形式，就像这种形式是从数学中分离出来的那样；这些矛盾来自实践的、社会的，特别是资本主义的内容。事实上，这个资本主义社会的空间追求的是理性，然而在实践中，它却被商业化、碎片化，并

^① 克劳迪娅·戈尔卜曼，王野. 关于电影音乐的叙事学观点[J]. 当代电影，1993（05）：65-74.

^② 冯学勤. 论动画意识与动画形上学[J]. 文艺研究，2019（04）：27-36.



被一部分一部分地出售。由此，它是总体性的，同时又是零散性的。它显示出了逻辑性质，并被不合理地分割了。”在《哪吒闹海》到《魔童降世》的迁移过程中，空间不只作为一种视觉的造像，更直接变成叙事的容器。空间从平面过渡到了立体，从单一转化为嵌套，从整体化变为纷杂组合。平移镜头所构造的写意性卷轴式空间被自然和村落，被结界限制的宅邸、山河社稷图制造的游戏“拟像”空间“升级”。数码技术不断升级和改造受众的“肉身视界”，空间的复杂化一方面带来的是叙事的冲突化，另一方面恰恰映射了现代社会中真实空间和虚拟空间之间的嵌套，真假客体的混同对感官生成的真实刺激。太乙真人忘记结界密码以及哪吒在山河社稷图里的修炼，都在无意中生成了戏仿和现代性自反。

两版哪吒最明显的不同在于对社群生活的描画上。在《哪吒闹海》中，陈塘关被移到了一个空虚的后景，只呈现出了空旷的楼宇和宅邸，哪吒的生长环境也仅限于海边和李府。而在《魔童降世》中，陈塘关的百姓“浮出地表”，一个封闭性的、带有宗理连接的中国传统社会被放置为哪吒成长过程中的关卡。作为“魔童”，哪吒与社群的隔绝和矛盾同样成为全片情节铺设和人物刻画的关键，除了原版亲情之外，神话的现代化改写则扫入了更多社会面影，并与当今现代社会个体的自我确证相契合，“留守儿童”“孤立霸凌”和腐文化的多重情境也密集地对哪吒文本进行创造性的包装和细化。这是工业美学、大众文化以及社会热点的碰头和结合，也是从空间之“空”到应接不暇、游戏地图式彩蛋空间的转化。

（二）从悲情结局到开放式文本

喜剧性的加重同样是《哪吒闹海》与《魔童降世》的叙事风格与机制转化的明显标志。在哪吒的文本中，最具戏剧性与冲突性的便是大闹龙宫之后的自刎重生，《哪吒闹海》保留了原作中的悲剧内核，叙事的关键点在于对父权反叛和颠覆的无果。然而在《魔童降世》中反叛的母题得到了一定程度的改写，对哪吒产生束缚与压制的“父亲”被代之为一个具有牺牲精神的李靖，哪吒的行动驱力成为对身份的探求，而导致这一结果的源头只在于太乙真人不经意的玩忽职守。故事的起源变为一个游戏性的失误，哪吒角色中深埋的悲剧性大大减少，哪吒之死不再是自刎后的莲花转世，而成为逆天改命的魂魄，而掩盖这处关键的逻辑困境的最佳方法便是以大团圆式结局和不断后延和编织的开放性文本。

同样使哪吒文本不再只是一个古典式悲剧的还有《魔童降世》过度饱和的内容。作为制作周期超长、特效镜头多达 80%、实际参与制作人员超过 1600 人的动画作品，《魔童降世》不可避免地去抓取和吸收更多具有共鸣性的内容，这使得不同类型、不同题材的话语在同一文本中共存。强调在多种语态共生的新文本承担了更多对不同层次观众群体的询唤，成为一部兼有“泪点”和“笑点”的动画作品。但最终，在《哪吒闹海》里浮动的深远的悲怆还是被置换掉了，《魔童降世》结尾的哪吒之死和哪吒重生



只不过是封神宇宙中的一个行星，少年英雄的消逝在 1979 年的版本中成为只宛如画像式的存在，而新的哪吒则在未来变成拉康所述的一个“浮动的能指”和“滑动的所指”，这一角色已然成为文化游戏中的一个不断流动和敞开的符号。

《魔童降世》可以被看作中国电影工业美学在动画制作上的恰切范本。虽然存在内容过于杂乱、笑料较为低俗、情节和人物性格的转折生硬等缺陷，但这也不啻是国产动画在新时期突破早期美术片“寓教于乐”框架，继而承接《哪吒闹海》面向全年龄（甚至是偏向成人动画）的合家欢美学的一种提升。

五、结语

综上所述，“哪吒”的神话在 40 年间的图像化转译过程中，外部形式和内部叙事上均发生了从传统“画意”到“游戏性”的迁移，从平面绘画到多样的互嵌空间，从单一性的反叛悲剧到开放性的“封神宇宙”，国产动画在媒介融合的大背景下，不断拓展着经典神怪小说视觉化的前路，从中国传统水墨和文人画铺开的卷轴式画面，到彩蛋式的叙事文本，借助动画，影像成为被创造的、并连接现实的第二重真实，以《大圣归来》《魔童降世》为代表的国产动画的成功证明了传统题材在新时期依旧蓬勃的生命力，同时也在技术制作上回应了中国电影“工业美学”的呼唤。本文所认为的“游戏性”也正是在动画艺术势头正劲的当下，动画对自身的回望、关注以及突破。

参考文献

- [1] 许仲琳. 封神演义[M]. 长沙: 岳麓书社, 2016.
- [2] 龚倩. “中国学派”动画电影视觉风格研究[D]. 南京: 南京师范大学, 2011.
- [3] 王蓓, 陈原. 当代动画的媒体间性与审美取向[J]. 东岳论丛, 2014, 35(08): 92-99.
- [4] 周积寅. 中国画论辑要[M]. 南京: 江苏美术出版社, 2005.
- [5] 克劳迪娅·戈尔卜曼, 王野. 关于电影音乐的叙事学观点[J]. 当代电影, 1993(05): 65-74.
- [6] 冯学勤. 论动画意识与动画形上学[J]. 文艺研究, 2019(04): 27-36.

论 20 世纪 50 年代中国动画电影的美育观念

周倩闻^①

【摘要】1950 年代作为新旧中国交替的过渡期，社会形态和经济体制发生了翻天覆地的变化，文学艺术领域也逐渐形成新的话语体系。政治本位思想成为文艺创作的主导力量，其中动画电影也承担了为政治服务的功能。1950 年代的动画电影文本内容主要以“重教轻乐”为特征，呈现出了强烈的政治宣教及道理规训的美育导向；随着动画电影民族化的提出，此时动画电影的形式审美促进了人们对生态美学观的理解及民族传统的复归。

【关键词】20 世纪 50 年代；中国动画电影；美育观念

现代电影的出现使美术绘画中静态场景转变为活动影像成为可能，为动画电影的发展提供了技术基础。^②现代意义上的动画最早起源于欧洲，1822 年 10 月 28 日埃米尔·雷诺在巴黎公开放映光学影戏，标志着动画的正式诞生，随后动画逐渐兴盛于美国和日本。^③纵观早期中国动画电影的发展历程，尽管可以在如走马灯、皮影戏等传统民间艺术中找到与动画原理的相似之处，但动画电影仍是舶来品，中国动画电影也经历了从模仿西方到民族探索的过程。

20 世纪初，“西洋影戏”首先传入上海并在各大戏园放映。^④万氏兄弟制作的第一部国产动画——《大闹画室》标志着中国动画电影的诞生，而究其纯闹剧式的故事风格

① 周倩闻（1996—），女，艺术学硕士，现就读于南京大学艺术学院，硕士研究生。研究方向：中国电影史。

② 万籁鸣，万国魂. 我与孙悟空[M]. 太原：北岳文艺出版社，1986：39.

③ 现在也有将 1906 年美国入布莱克顿创作的《滑稽脸上的幽默相》作为世界上第一部动画作品，理由是它采用了逐格拍摄技术。在此笔者仍将埃米尔·雷诺视为动画创始人是因为逐格拍摄只是技术的演进，而判断动画诞生的先决条件应该是动画特点的突围。国际动画电影协会（ASIFA）为纪念此事件，自 2002 年起将每年 10 月 28 日定为“国际动画日”。意大利动画学家 Bendazzi Giannalberto 在 *Cartoon: 100 Years of Cartoon Animation* 一书也认同此观点。

④ “1896 年（清光绪二十二年）8 月 11 日，上海徐园内的‘又一村’放映了‘西洋影戏’，这是中国第一次电影放映。影片是穿插在‘戏法’、‘焰火’、‘文虎’等一些游艺杂耍节目中放映的。”程季华. 中国电影发展史（第一卷）[M]. 北京：中国电影出版社，1981：8-10.



仍能感受到好莱坞的影子。^①乃至 1941 年第一部动画长片《铁扇公主》，尽管以抵御日寇、救亡图存为主题，题材选择上也开始向民族化迈进，但其中与迪士尼米老鼠颇为相似的孙悟空造型可以见出，在抗战时期，中国动画电影还未从西方文化的影响中跳脱出来。^②1949 年 8 月，中央下达文件，指出动画电影应“以寓教于乐为创作导向”“以少年儿童为主要服务对象”。^③并且受苏联电影的影响，50 年代初期的动画电影从模仿欧美向效仿苏联转变。如中国第一部童话题材动画片《谢谢小花猫》，小花猫的工农兵造型和结尾“一起消灭反动派”的歌词，都体现了强烈的政治意味和苏联色彩。50 年代中期，上海美影厂厂长特伟提出动画电影应“探民族风格之路”，由此中国动画开始有意识地将民族性融于文本创作、表现形式和审美理念中。^④

重提 20 世纪 50 年代的中国动画电影，不仅因为这一时期本身是新旧中国的交替阶段，也因为此时的动画电影也经历了从效仿他国到探索民族化的转变，为之后中国动画电影的创作高潮奠定了基础。此外，本文聚焦于动画电影的美育观念，一方面是因为这一时期重点提出了动画电影应“寓教于乐”的指导方针，因此讨论其美育观念的表现形式及内容意义具有必要性；另一方面在民族化探索的口号下，动画电影创作者是如何实现教育性和民族性的平衡，民族化风格对于审美教育又起到怎样的作用，也将在后文对动画美育观念的分析中找到线索。并通过对这两方面的梳理，来分析 20 世纪 50 年代的中国动画电影发展史与当时国家形态和社会现状的联系，探究其在中国动画电影历史长河中所体现的意义及启发。

一、历史语境：从“向苏联学习”到“探民族之风”

动画电影在早期中国多以“美术电影”或“美术片”相称。《中国大百科全书·电影卷》对美术片如此定义：“美术片，是一种特殊的电影。美术片是中国的名词，在世界上统称 animation，是动画片、木偶片、剪纸片的总称。美术片主要运用绘画或其他造型艺术的形象（人、动物或其他物体）来表现艺术家的创作意图，是一门综合艺术。”^⑤“它以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段，不追求故事片的逼真性特点，而运用夸张、神似、变形的手法，借助于幻想、想象和象征，

①《大闹画室》，又称《纸人捣乱记》，长城画片公司出品，中国第一部真人与动画合演的动画片。影片讲述了画家在画室作画时，从墨水瓶里跳出来一个纸人，在画室里大闹捣乱的故事。见万籁鸣口述，万国魂执笔。我与孙悟空[M]。北岳文艺出版社，1986：53。

②《铁扇公主》，中国联合影业公司出品，中国第一部动画长片。改编自《西游记》“孙悟空三借芭蕉扇”情节。见万籁鸣口述，万国魂执笔。我与孙悟空[M]。北岳文艺出版社，1986：88-93。

③官承波。中国动画史[M]。北京：中国广播电视出版社，2015：108。

④肖路。国产动画电影传统美学特征及其文化探源[M]。上海：上海人民出版社，2008：14。

⑤中国大百科全书总编辑委员会《电影》编辑委员会，中国大百科全书出版社编辑部。中国大百科全书·电影卷[G]。北京：中国大百科全书出版社，1991：227。



反映人们的生活、理想和愿望。是一种高度假定性的艺术。”^①20世纪50年代的动画电影主要以动画片、木偶片及剪纸片为主要形式，并以民间文化和童话故事为取材对象，由于其高度虚拟和过分夸张的特性，动画电影可以承担更大维度的意义和愿望。

中国动画电影在1949年以前模仿欧美好莱坞模式，而到50年代初期，由于中国实行的“一边倒”外交政策，全国上下形成了向苏联学习的热潮，动画电影也不例外。1951年《大众电影》开始引介苏联《在马戏团的女郎》《春天的故事》等动画影片。1953年《大众电影》提出国产动画应像苏联动画一样从民间神话、古典文学寻找题材，来回应当时“儿童片的题材不好找的言论”。^②1954年，“苏联动画片集锦”在国内公映，包括《一朵小红花》《奇妙的商店》《不听话的小猫》《伪装的狐狸》等影片。^③由此1950年代初期的动画电影在内容及形式上都纷纷转变为苏联模式，加之1949年国家提出美术电影应“以寓教于乐为创作导向”“以少年儿童为主要服务对象”的制片方针，这一阶段的动画电影呈现出了强烈的无产阶级革命意识，并借电影文本来达到对儿童道德教育及宣教规训的目的。^④

20世纪50年代中期，动画电影走上了“探寻民族风格之路”，从效仿苏联到探索民族化的转变。^⑤除了受到当时《乌鸦为什么是黑的》在意大利第八届威尼斯国际儿童电影节获得了中国动画电影史上首个国际奖项，却被当时某些评委误认为是苏联作品事件的影响，也与当时的政策导向和社会趋势密不可分。^⑥1956年国家提出“百花齐放，百家争鸣”的双百方针，同年文化部电影局明确了电影体制改革的具体方案。根据改革方案，上海电影制片厂改组为联合企业性质的上海电影制片公司，原属上海电影制片厂领导的美术片组成立上海美术电影制片厂。^⑦由此上海美术电影制片厂成为当时最重要的动画电影生产基地，时任第一届厂长特伟也进一步重申了“明确以少年儿童为主要服务对象，但在题材和形式上也考虑到成人的欣赏趣味，力求做到‘老少咸宜’”的宗旨。^⑧以国家政策支持及专业动画团队为基础，中国动画电影在这一阶段迎来了黄金时期。由靳夕和尤磊执导的《神笔》以浓郁的民族风格和独特的艺术形式在海内外获得巨大成功。同时特伟和李克弱执导的《骄傲的将军》作为第一部以古代人物为主人公的动画片，实现了京剧元素和动画电影的高度统一。《神笔》和《骄傲的将军》是中国动画电影开始探寻民族自我的滥觞，为“中国学派”的发展奠定了基础，对日后动画电影走上民族化道路具有示范效应和开拓意义。

① 许南明. 电影艺术词典[M]. 北京: 中国电影出版社, 1986: 576.

② 关露. 优美的感情和生动的形象——我看“苏联五彩动画片集”[J]. 大众电影, 1953(20): 27.

③ 张启忠. 国产动画“民族化”的“愿”与“能”——“十七年”动画电影“民族化”的历史回溯[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2015, 37(12): 91-95.

④ 官承波. 中国动画史[M]. 北京: 中国广播电视出版社, 2015: 108.

⑤ 肖路. 国产动画电影传统美学特征及其文化探源[M]. 上海: 上海人民出版社, 2008: 14.

⑥ 官承波. 中国动画史[M]. 北京: 中国广播电视出版社, 2015: 37.

⑦ 颜慧, 索亚斌. 中国动画电影史[M]. 北京: 中国电影出版社, 2005: 33.

⑧ 颜慧, 索亚斌. 中国动画电影史[M]. 北京: 中国电影出版社, 2005: 33.



探寻民族之风之路在 1957 年后经历了断裂期，“大跃进”运动影响了文艺事业。1958 年 2 月，时任上海市委第一书记柯庆施向上海电影制片公司提出要适应当下工农业生产的“大跃进”形势，影片生产要翻一番。^①因此动画电影也顺应了“大跃进”的潮流，到 1958 年动画电影数量从之前每年的个位数产量突增到 27 部，之后有所回落。同时与动画电影的高产量相适应，动画电影的形式和技术也出现了质的突破。1957 年，在万古蟾带领下成立了剪纸片试验小组，并着手剪纸片试制工作；^②1958 年，《过猴山》首次在全片使用先期录音的方法并取得成功。^③

二、审美特征：“重教轻乐”和“有意味的形式”

虽然 50 年代的动画电影呈现出多类型多题材的特点，但细究其创作理念和艺术形式，仍可以从梳理出这一时期动画电影的一般审美特征。由于政治本位和儿童本位思想的双重影响，动画电影文本以浓厚的宣教性为体征，趣味性和娱乐性则被大大削弱。尤其在 50 年代中期以后，创作者挑选性地将民族性符号进行排列组合，使电影表现形式呈现出独特的中国特色，通过民族表征为内核的“有意味的形式”，动画电影的艺术形式逐渐形成统一和谐的民族风格，成为“中国学派”动画的艺术基石。

1. “重教轻乐”指挥棒下的创作理念

就创作理念而言，动画电影是以“运用绘画或其他造型艺术的形象（人、动物或其他物体）来表现艺术家的创作意图”。^④因此创作时可选的文本范围十分广阔，人、动物乃至神话传说中的各式角色都可以成为其创作对象。这一时期的动画基本取材于以下三类：民间文学、童话故事和现实生活，但大多电影都仅仅是借鉴人物形象或基本故事情节，以对儿童的“大道理”训诫为落脚点。

在对民间文学的改编中，如 1955 年摄制的《乌鸦为什么是黑的》，本片根据“寒号鸟”的民间故事改编，除了传达对好逸恶劳、得过且过的批判及不能骄傲、脚踏实地的道理外，也具有“卑贱者最聪明，高贵者最愚蠢”的政治意味，以此来宣扬对劳动者和工农阶层的拥护和支持。1959 年由万古蟾执导的《济公斗蟋蟀》改编自《济公传》第二百四十一回，电影以济公帮助木匠逃脱罗公子的惩罚为故事主线，从中可以明显感受到强烈的反封建压迫主题，木匠象征着劳工阶层，罗公子则是地主阶级，倒塌的相府就是压迫人民的“三座大山”，以此来表明对“在旧社会，人命还不如一只蝈蝈”的批判，以及对中华人民共和国成立、人民当家作主人的称颂。可以看到，在对

① 颜慧，索亚斌. 中国动画电影史[M]. 北京：中国电影出版社，2005：45.

② 颜慧，索亚斌. 中国动画电影史[M]. 北京：中国电影出版社，2005：49-50.

③ 王一迁. 往事的回忆[N]. 人民日报，2017-05-05.

④ 中国大百科全书总编辑委员会《电影》编辑委员会，中国大百科全书出版社编辑部. 中国大百科全书·电影卷[G]. 北京：中国大百科全书出版社，1991：227.



民间故事的改编中，相比于呈现民间故事的趣味性和娱乐性，影片更重在承担政治教化的功能，“寓教于乐”的制片理念实际以“重教轻乐”的姿态呈现。

取材于童话故事动画电影同样以“重教轻乐”为特征，童话人物和故事情节旨在为意识形态宣传服务。如1953年的《小小英雄》，本片改编自童话《红樱桃》，讲述了阿芒想出办法在动物们的共同努力下智退恶狼的故事。作为第一部彩色木偶片，电影塑造了童真童趣的阿芒和可爱活泼的小动物形象，但却被赋予了强烈的宣教色彩，使本片笼罩于宣扬无产阶级革命意识形态的情绪中，反而使电影的童话特性被弱化甚至产生突兀感。^①包括1958年的《小鲤鱼跳龙门》，电影取材于“鲤鱼跳龙门”的故事，但仅是对人物形象的沿用，故事内容则脱胎于当时“大跃进”时期水利建设的成就，通过天真可爱、坚强勇敢的小鲤鱼找龙门的过程来展现社会主义建设蓬勃发展的盛况，因此童话素材在此时多作为反映政治意图的宣传手段和工具存在。

基于现实生活改编的动画电影也相应以时代特征为主要体现。1959年的《壁画里的故事》根据农民画中战胜“旱灾、水灾、风灾”三幅壁画为基础改编，讲述了农民战胜自然灾害迎来大丰收的故事。电影中随处可见“大跃进”运动遗留下的“浮夸风”影子，比如堆得像小山一般的粮食、用小车拉一株白菜、两个人抬一个辣椒等，以及人定胜天的盲目情绪等都在影片中可见一斑。^②

但并非这一时期所有的动画电影都以“重教轻乐”及政治宣教的面貌呈现，1958年的《过猴山》被称为“中国迄今为止唯一的一部纯闹剧片”。^③它根据民间木版年画《猴抢草帽》改编，全片既无说教也无训诫，而是以轻松活泼的喜剧格调讲述猴子和老汉嬉戏打闹的故事，给观众以幽默诙谐的美的享受。这部动画是这一时期最接近动画自身特性的样本，但在这以后纯趣味性的风格并未得以延续。

2. 民族表征为内核的“有意味的形式”

从艺术形式上看，在50年代中期“中国学派”发轫以前，动画电影在模仿他国的同时，也已经出现在动画创作中注入民族元素的尝试。但前期动画的民族化元素在对苏联模式的模仿以及文本意义的负载中几乎被抹杀，或是以一种生硬介入的方式出现在影片中而令人生出荒诞奇怪之感。而自“探民族风格之路”口号开始，这一时期动画电影的艺术形式才表现出了统一和谐之美。英国艺术家克莱夫·贝尔曾提出“有意味的形式”的论断，认为“所谓‘有意味的形式’，某种意义上说就是带有审美情感的形式。凡种种能激起我们审美情感的线、色关系的组合形式，称之为有意味的形式。”^④苏珊·朗格对此做过进一步阐释：“常说的艺术基本统一性，并非在于各类艺术形成要素的相同和技术的相似，而主要在于它们特有含义的唯一性，即在于全部艺术‘意味’

① 《上海电影史料》编辑组. 上海电影史料第7辑[G]. 上海：上海市电影局志办公室，1995：295.

② 阳翰笙，陈白尘，陈伯吹，严文井，袁鹰，刘熾，华君武，吴作人，张光宇，叶浅予，郁风，王朝开，方成，张仃，王琦，万古蟾，荒煤，蔡楚生. 座谈美术电影[J]. 电影艺术，1960（2）：31-43.

③ 尹岩. 动画电影中的“中国学派”[J]. 当代电影，1988（04）：73-81.

④ 克莱夫·贝尔. 艺术[M]. 周金环，马金元，译，滕守尧，校. 北京：中国文联出版社，1982：4.



的意义。‘有意味的形式’（其确实有意味）是各类艺术的本质，也是我们所以把某些东西称为‘艺术品’的原因所在。”^①因此，在此所讨论的1950年代的动画电影在艺术形式上的审美特征，主要以“有意味的形式”为主要讨论对象，讨论影片出现的可以激发观众民族情怀和美的享受的元素与符号。

在中国动画电影的艺术形式讨论中，除了关注动画电影内部对于民族性符号的艺术性运用外，在动画片的整体类别构成中也体现了民族的美的特征。前文已经对早期中国的动画片（特指美术片）的分类做了阐释，即在整体动画片大类上，与外国不同的是，除了动画片这一形式，这一时期还出现了木偶片和剪纸片的动画样式。

木偶戏在中国历史悠久，在古代也被称作“傀儡戏”，普遍认为它“源于汉，兴于唐”，在《后汉书·五行志》就有对“作傀儡”的记载。^②木偶戏以木偶为媒介通过歌舞来叙事，木偶片便是以此为基础发展而来，“木偶采用木料、石膏、橡胶、塑胶、海绵和银丝关节器制成，以脚钉定位，拍摄时将一个动作按顺序分解成若干环节，用逐格拍摄的方法一一拍摄下来，通过连续放映而还原为活动的影像。”^③1953年靳夕执导的《小小英雄》是中国拍摄的第一部彩色木偶片，之后还首创拍摄了将真人和木偶合成的动画《小梅的梦》，广受海内外好评的《神笔》同样以木偶片呈现。在1950年至1959年一共摄制了30部木偶片，近乎动画电影总数的一半。以木偶片拍摄见长的导演靳夕在木偶片造型上主张材质感和工艺性，“并根据不同材料所制的木偶，要求具有‘偶味’（木偶、玩具、泥玩）‘俑味’（泥俑、陶俑、木俑）。”^④因此，木偶片的优点在于使人物更栩栩如生，表情更加丰富，形象更加饱满，有利于使电影呈现立体三维的形态，纵深感进一步加强，便于观众沉浸其中，获得更好的审美体验。

作为中国第一部剪纸片，《猪八戒吃西瓜》的试验性成功为中国剪纸片的发展铺平了道路。剪纸片在此以前便有其他国家投入制作，但中国剪纸片的独特之处在于它糅合了民间剪纸和传统皮影戏这两种艺术形式，“它以平面雕镂艺术作为人物造型的主要表现手段，以戏曲皮影戏装配关节以操纵人物动作的经验，制成平面关节纸偶。环境空间则由绘制的纸片及贴在玻璃板上的前、后景构成，玻璃板之间相隔一定距离以便分层布光。拍摄时，将纸偶放在玻璃板上，用逐格摄影的方法把分解的动作逐一拍摄下来，通过连续放映而形成活动的影像。”^⑤可见与木偶戏相异的是，剪纸片中人物只能在二维空间活动，这使剪纸片在场景设计上存在一定局限，但同样也是其独特性所在。由此影片更能呈现出在人物造型、动作编排、色彩使用等元素上的民族特色，使观众充分感受到剪纸和皮影戏的独特魅力。

观察这一时期动画电影内部的艺术性体现，可以看到多元化的民族符号及艺术手

① 苏珊·朗格. 情感与形式[M]. 刘大基, 傅志强, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1986: 33.

② 梁刘昭注《后汉书·五行志》引东汉应劭《风俗通》:“时京师宾婚嘉会, 皆作傀儡, 酒酣之后, 续以挽歌傀儡。挽歌, 执用缚相偶和之者。”

③ 许南明. 电影艺术词典[M]. 北京: 中国电影出版社, 1986: 595.

④ 颜慧, 索亚斌. 中国动画电影史[M]. 北京: 中国电影出版社, 2005: 40.

⑤ 许南明. 电影艺术词典[M]. 北京: 中国电影出版社, 1986: 599.



法运用。在电影整体风格上，多强调意境营造，以传统绘画为美学基础，沿用中国传统舞台艺术中戏曲表演的程式化布景，通过简单的装置来表现广阔的空间，达到以形传神、意在境中的审美效果。《骄傲的将军》即是对戏曲舞台进行动画创造的重要范例，除了对京剧脸谱化造型的沿用，影片中将军府庭院错落、富丽堂皇和比武时的雅致之景都显露出中国传统建筑的古典风格，并且配乐上也讲求与画面的和谐统一，通过《十面埋伏》的琵琶曲与将军幡然醒悟的情节相呼应，使本片形神一致，民族特色呼之欲出。再如1959年的《一幅僮锦》也别出心裁地运用中国绢作为画纸，运用传统工笔画的线条造型完成场景设计，讲究物体在整体空间的布局变化，使影片恰到好处地呈现了壮族地区的美丽风光，也为影片所营造的美好生活奠定了基调。^①

在局部造型中，则多以民族性符号装点影片，从中国壁画、建筑园林、山水风貌、传统戏曲、民间器乐到色彩运用等，这些民族元素都在这一时期的不同动画电影中得以体现。1954年《夸口的青蛙》借鉴了中国古代山水画的特征，使得影片画面清新淡雅，给人以悠然自得之感。1955年《神笔》中的人物形象设计借鉴了古代人物的装扮和面貌，导演靳夕也强调“在造型上汲取民间木雕、泥塑的特点”，^②并指出“动作、摄影、音乐包括影片的整体叙述方法都要适合中国观众的欣赏习惯”，^③并且背景中的城墙房屋、所摆放的家居陈列都具有古代建筑装饰的韵味，全片通过画笔来传达人民对美好生活的向往也充满了古已有之的中国神话独有的浪漫主义色彩。1958年《过猴山》里运用了传统的打击弹拨乐器，通过将鼓点节拍与人物动作神情的巧妙搭配，进一步刻画了人物性格，并烘托出更为轻松有趣的氛围。以及在《小鲤鱼跳龙门》中，小鲤鱼的造型就采用了工笔重彩的绘画方式，根据色彩的差异来反映角色的不同性格。包括50年代初期如《谢谢小花猫》《小小英雄》等电影中，人物服饰造型以工农兵风貌为主，也体现了当时中国的社会特色和时代特征。

三、审美教育：宣教规训与传统复归

在回溯20世纪50年代中国动画电影所处的历史语境和体现的审美特征之后，可以窥见在“寓教于乐”的方针下，中国动画电影的审美教育呈现出政治宣教和儿童规训的统一性。并且“探民族风格之路”的口号促使动画电影将民族性符号与传统美学观念相结合，以加深人们对传统艺术及美学思想的认识。随着时代演进，美育观念也悄然发生变化。

1. 政治宣教和儿童规训的统一

在20世纪50年代，动画电影并未冲破意识形态的束缚，仍将其作为政治宣传的

① 张慧临. 20世纪中国动画艺术史[M]. 西安: 陕西人民美术出版社, 2002: 66.

② 金柏松. 美术电影民族化探索的历史回顾[J]. 电影艺术, 1988(04): 39-42+57.

③ 金柏松. 美术电影民族化探索的历史回顾[J]. 电影艺术, 1988(04): 39-42+57.



工具。但由于社会形势的变革，在宣教内容上则相应转变了路径。在1949年以前，动画电影主要以鼓励人们团结一致抵御日寇为主题，如万氏兄弟创作的《铁扇公主》就是最典型的范例，“我们有意曲折地用打倒牛魔王作为借喻反映出影片的主题，那就是‘全国人民联合起来对付日本侵略者，争取抗战的最后胜利。’”^①而1949年后，这一“对外抗争”的思想转变为“内部斗争”的意识。在《谢谢小花猫》中，小花猫穿着的与抗日战争时期武工队员相似的服饰，乃至片尾出现的打倒反动派的口号，都使这部片子呈现出较之趣味性更甚的政治色彩，成为一部以童话动画为外衣的政治宣传片。随后如1951年的《小铁柱》、1953年《小小英雄》等都通过塑造“小英雄式”的人物形象来传达批判旧社会、反抗封建压迫、推翻三座大山翻身做主人的思想，这一变化与当时正值中华人民共和国成立初期，政治基础还未稳固，经济建设百废待兴的现状密切相关，为维护新生的无产阶级政权，通过动画电影来强化中华人民共和国成立具有重要意义。并且这一时期，中国正面临着社会主义建设的重要任务，因此此时动画电影政治宣传的另一任务便是鼓励人们投入生产，为建设祖国贡献自己的力量。尤其在“大跃进”时期，为配合当下生产需求，出现了如《赶英国》《八月十五庆丰收》《大跃进万岁》等动画电影来宣传社会主义建设的必要性，以及如《歌唱总路线》《谁唱的最好》《小鲤鱼跳龙门》也都表现出了对“大跃进”成就的赞扬和肯定，以此来教育人们尤其是儿童要努力做好社会主义接班人，为祖国建设添砖加瓦。

这一时期的动画电影还强调“儿童本位”，因此在政治宣教以外，也通过故事内容来教育儿童树立明确的是非观和道德观。1952年《小猫钓鱼》的故事告诉儿童做事不能三心二意，这部影片成为中国动画电影以规训儿童为旨要的发端。随后，诸如《夸口的青蛙》讽刺了自吹自擂的品性、《东郭先生》告诫要善恶分明不要盲目仁慈、《胖嫂回娘家》提醒人们不能粗心大意、《我知道》则教导大家待人接物应谦虚谨慎、《拔萝卜》和《萝卜回来了》等表现了团结友爱互帮互助的集体意识。以上道德观念的灌输，在50年代的动画电影中都得到了体现，而且表达这一观念时往往以传统的“发现错误付出代价——成人教导提醒主角——改正错误并通过正确的方法获得圆满结局”的三段结构作为叙事手段。可以发现，在此时的教育观念里，只有非黑即白的绝对是非观和大道理式的训诫法则。所谓的儿童本位思想，并非从儿童思维出发来创作电影，而是以成人视角下的理想儿童形象为蓝本，根据成人世界的道德规范来进行动画创作，因此在电影中所看到的主角形象都承载着成人式的后天教育下的美德与能力，而欠缺儿童本能意识驱动的童真童趣的行为模式。虽然也出现过如1954年的《好朋友》，是根据儿童心理来对小鸡和小鸭子进行拟人化刻画，并获得了“该片为国产动画的拟人化找到了一个比较正确的途径”的肯定。^②以及《过猴山》旨在表现调皮的猴子和老爷爷间斗智斗勇的纯趣味性和娱乐性的闹剧，但这一时期动画电影的“寓教于乐”仍主要是

① 万籁鸣，万国魂. 我与孙悟空[M]. 太原：北岳文艺出版社，1986：90.

② 靳夕. 中国美术电影的发展[J]. 电影艺术，1959（10）：62.

以“教”为本位，以至于弱化“乐”的特征而存在。

2. 民族性符号与传统美学观念的结合

“能反映本民族文化或艺术特色的动画作品往往具有更强的生命力和影响力……一些文化艺术形式已经成为一个民族的文化符号，具有同异族文化相区别的功能，将这些文化艺术形式融入动画电影作品，必然会使作品产生独特的艺术魅力。”^①这一时期动画电影最重要的转变即是对民族风格的探索，而电影中民族性符号的大量运用，除了使影片拥有中国特色的民族风格外，也由此向观众间接传播了传统美学观念的魅力。

内容层面上，动画电影大多取材于民间文学和童话故事，通过借鉴原文本中的人物形象或故事情节来进行故事的二度创作，这一模式不仅有利于观众重温原故事的文化内核，而且可以从动画电影赋予文本的新内涵中寻找被延展的意义边界。同时在形式表现中，动画电影中糅合了如皮影戏、民间剪纸、戏曲表演等传统艺术及古代壁画、山水绘画、色彩程式等民族符号，不仅是对动画民族化语言的推进，更使观众在观看这种符号意象时，被无意识地灌输民族性符号所包含的意义话语。如在《骄傲的将军》中“借鉴京剧脸谱艺术，将军是大花脸，食客的白鼻子，背景从古代壁画汲取养料，采用工笔重彩的技巧，雄伟庄重的古代宫殿建筑”，无一不体现京剧韵味。^②如此在动画电影中以颜色的差异来区分人物的善恶，这一“脸谱化”的符号程式使人们仅凭色彩就可以联想到人物设定，并已逐渐演变成为大众认同的主流观念，以此固化了人们对于民间艺术及符号的认识。

此外民族性元素的运用，也为文本注入了朴素的自然美学思想，潜移默化地影响着人们对古代哲学中自然统一思想的理解接受。这一点主要通过以下两种方式表现：一是直接的自然生态风光塑造，如《木头姑娘》中对内蒙古草原风情的生动描摹，与美丽动人的木头姑娘形象相得益彰，随着影片中悠扬的蒙古民歌，使观众能真切感受到物我一体的和谐性；以及在诸如《夸口的青蛙》《过猴山》《小鲤鱼跳龙门》等多部动画的场景中都表现出了清新淡雅的山水风光，可以窥见人与自然和谐相处、天人合一相互融入的关系。二是在角色塑造时赋予自然及动植物以与人相同的理想意志。如《小小英雄》中的动物们具备和人一样的能力以及击退恶狼的共同理想，将动物与人摆在同一位置，以此来传达人与自然万物具备相同的诉求，表现人与自然之间良好互动的美好理想；在《神笔》中也以马良凭借画笔所画的大海来战胜恶势力的情节，隐喻了对自然的敬畏之心，体现出人们可以充分发挥主观能动性，以促进人与自然和谐发展的朴素自然观。

四、结语

① 肖路. 国产动画电影传统美学特征及其文化探源[M]. 上海: 上海人民出版社, 2008: 72-73.

② 吴贻弓. 上海电影志[G]. 上海: 上海社会科学院出版社, 1999: 380.



20世纪50年代动画电影的发展是以50年代中期为分野，从模仿苏联向民族化探索转变的过程。在此重提这一时期动画电影的美育观念，除却对这个阶段动画电影史的深入了解，更进一步的是探讨它在历史长河中的意义和启发。

在前文所述中已经明晰，囿于政策导向和社会形势，动画电影更多以政治教化和道德规训为主要教育职能，而动画电影的说教性特征并非空穴来风，由于在中国动画电影发展伊始，动画电影就作为呼吁人们救亡图存的工具存在，可以说动画电影为政治服务是历史必然。因此，对于这一时期动画电影美育意义的评价，首先要结合时代背景来理解其合理性，政治本位的思想固然一定程度上限制了动画电影的发展，但在此基础上更应该看到，在彼时政治本位长期存在的历史时期，动画电影在政治宣教方面却并非一成不变，而是从起初的家国忧患观念逐渐向人民本体意识转变。从1949年前将民族危亡放在首要位置，到50年代初期对人民主体地位的肯定及人民在社会主义建设中重要性的认同，使关注点从家国转向大我。虽然在这一时期，尤其是“大跃进”运动的影响下，集体主义盛行，但仍可以从其中一些动画电影的表现形式中管窥集体意识到自我认知的变化。如在《过猴山》中不掺杂任何宣教意味的纯闹剧式风格，轻松诙谐的表达不但是使动画回归动画本身的尝试，而且也体现了对人作为个体时具备的差异化个性的肯定，而非集体主义式的同质建构和教条训诫。

这一时期的动画电影开启了民族化探索的先河，并促进了“中国学派”的诞生和发展。但在为动画电影找到中国特色的民族定位而喜悦的同时，也需要认识到两点可能存在的问题。一是在动画电影中所运用的民族元素，仅仅是民族性的量的堆砌还是民族性内化后展现的中国风格？民族化的美术风格给“中国学派”带来的一个明显的弱点是美术思维大大胜于动画电影思维。我国动画电影家许多是“美术行伍出身”，传统绘画遗产对他们有强烈的吸引力……在一定程度上又形成他们创作时的思维定式……^①在《骄傲的将军》面世时，也遭到过对其民族性的质疑，认为它只是使用了民族性的动画语言，并不认同影片呈现了民族化的风格，更有人评价它只是戏剧动画化的产物，并不能称之为动画电影在民族性上的突破尝试。但作为第一部将民族性元素和动画电影结合的电影，能进行这样的创造已然是值得肯定的进步，如要对此批判其民族性的主客体位置，或许过于严苛了。不过由此却可以观照在此以后动画电影的民族探索之路，民族性是作为动画电影本身还是装饰和手段存在？由此出现的第二个问题是，对于民族性的过分强调或许也会被其反噬而产生负面效应。在对动画电影注入传统意象和民族符号时，实际也是在为电影文本赋予民族性的内涵意义。这种民族性意义一直根植于民族文化之中，在动画电影的几度呈现中可以达到代代相传的教化目的，但如果只是机械地将其附加于电影动画文本中，是否最终导致动画自身独特性的丧失，而产生程序化、模式化的主流动画话语体系，如此明显不利于动画电影的长足发展。

最后，这一时期动画电影的一大目标即是美术片旨在为儿童服务，因此也出现了

^① 尹岩“中国学派”的发展[A]. 苏云. 中国电影年鉴. 北京: 中国电影出版社, 1989, 87-91.

大量以对儿童的道德教育为主要内容的电影。但 20 世纪 50 年代的儿童本位并非以儿童为中心，而是以成人对儿童的训诫为主，换言之，是以成人的规范秩序来衡量和指导儿童的世界。因此为儿童服务反而以“去儿童化”为宗旨，而这与动画的本意已相去甚远。“美育有辅助道德的作用……美育能使教育者在美的情感的感染和熏陶下，不断增强对道德感的自觉意识，可以克服道德说教的强迫性和灌输性。”^①因此，通过动画电影来实现对儿童道德塑造和审美教育，首先应该以儿童的思维方式来创造童真童趣的儿童世界。动画创作者必须先脱离已被社会建构的成人规范，摒弃长幼尊卑的等级秩序，建构与儿童平等对话的场域，才可能实现动画电影的“儿童化”。由此才可以尽可能规避掉自上而下的“大道理”式的观念灌输，而是以在电影中提出问题、留下线索的方式，来促使儿童在观看过程中自发感受美的情感、主动寻找美的答案，在平等互动中促进道德意识，实现自觉的审美教育。

参考文献

- [1] 克莱夫·贝尔. 艺术[M]. 周金环, 马金元, 译. 北京: 中国文联出版社, 1982.
- [2] 苏珊·朗格. 情感与形式[M]. 刘大基, 傅志强, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1986.
- [3] 万籁鸣, 万国魂. 我与孙悟空[M]. 太原: 北岳文艺出版社, 1986.
- [4] 肖路. 国产动画电影传统美学特征及其文化探源[M]. 上海: 上海人民出版社, 2008.
- [5] 宫承波. 中国动画史[M]. 北京: 中国广播电视出版社, 2015.
- [6] 张慧临. 20 世纪中国动画艺术史[M]. 西安: 陕西人民美术出版社, 2002.
- [7] 颜慧, 索亚斌. 中国动画电影史[M]. 北京: 中国电影出版社, 2005.
- [8] 杜卫. 美育学概论[M]. 北京: 高等教育出版社, 1997.
- [9] 席勒. 审美教育书简[M]. 张玉能, 译. 南京: 译林出版社, 2009.
- [10] 李泽厚. 华夏美学·美学四讲[M]. 上海: 生活、读书、新知三联书店, 2008.
- [11] 白惠元. 英雄变格: 孙悟空与现代中国的自我超越[M]. 上海: 三联书店, 2017.
- [12] 吴贻弓. 上海电影志[G]. 上海: 上海社会科学院出版社, 1999.
- [13] 尹岩“中国学派”的发展[A]. 苏云. 中国电影年鉴. 北京: 中国电影出版社, 1989, 87-91.
- [14] 张启忠. 国产动画“民族化”的“愿”与“能”——“十七年”动画电影“民族化”的历史回溯[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2015, 37(12): 91-95.
- [15] 朱清华. 全球化语境下的中国动画[J]. 北京电影学院学报, 2003(4): 57-66.
- [16] 尹岩. 动画电影中的“中国学派”[J]. 当代电影, 1988(04): 73-81.

^① 杜卫. 美育学概论[M]. 北京: 高等教育出版社, 1997: 45-46.



- [17] 靳夕. 中国美术电影的发展[J]. 电影艺术, 1959 (10): 62.
- [18] 金柏松. 美术电影民族化探索的历史回顾[J]. 电影艺术, 1988 (04): 39-42+57.
- [19] 曾繁仁. 关于美育与文化遗产创新的思考[J]. 河南教育学院学报 (哲学社会科学版), 2013, 32 (1): 81-83.
- [20] 吴冠英. 动画艺术的“语言”特征与审美价值[J]. 装饰, 2002 (3): 8-10.
- [21] 邓佳. 中国神话题材动画片审美特征及对儿童美育价值研究[D]. 重庆: 西南大学, 2011.
- [22] 蔡文林. 中国动画造型设计的风格特征研究[D]. 苏州: 苏州大学, 2008.

受众认知的所指： 关于历史类动画纪录片的真理性表达

符 雪^①

【摘要】历史题材类的动画纪录片逐渐在中国动画纪录片中占据了相当大的比重，并且在不断发展中形成自己特有的历史真实感，但是，国内对于动画纪录片的本体存在和真实性的争论从未停止过，故本文将编年体系列动画纪录片《帝陵》为例，一方面探讨历史题材动画纪录片承载的真理性表达以及对受众历史认知的引导，另一方面从受众认知的角度解释具体传播过程的认知规律，探知受众如何感知到这一“真理性”，受众认知的结构，更是对真理性表达的回应和延伸。

【关键词】动画纪录片；历史题材；真理性；受众；认知传播

动画的广泛应用无疑为纪录片带来了新的发展契机和创作空间的衍生，特别对于历史题材的纪录片而言，传统的历史类纪录片通常会面临可视化资料匮乏以及缺乏趣味性的问题，而采用动画形象来进行历史场景和人物的塑造，对历史文本进行创造性的建构，不仅在一定程度上克服了这些问题，还增强了历史类纪录片的表现空间和艺术新奇感，有利于其真理性的表达。同时，动画的特殊性也在引导着受众认知，认知传播视阈下，心理因素、社会认知结构等都在受众的信息接收中助力着对真理性表达的理解。

一、动画技术对历史文本的创造性建构

历史有两种含义；一种是指自然、人类与社会的过去存在；一种是指人们对过去存在的记录，主要是指文字的记录，从第二种意义上说，历史即历史文本，人类通过

^① 符雪（1997—），女，艺术学硕士，就读于成都大学影视与动画学院。研究方向：新媒体艺术传播。



历史文本来认识历史，但是，所有的历史文本都只是历史的近似的记录。^①在众多后现代历史叙事学研究者看来，历史本身的意义就是多义的，或者说是不确定的，它有多种被叙述的可能。因此，这里所提到的“历史文本”也不是历史本身，历史不是文本，但可以以文本的形式来接近我们，历史可以通过文本来传达，与此同时，历史叙事也由此生成。所以，关于历史的表述不能再称之为一种呈现与揭示，只能称为一种解释，是关于历史内在意义的解释，现实动因促使我们不断解释、建构历史，这个建构不是主观的想象，而是用不同的造型手段来重构历史，在历史纪录片中，动画就是其中出现的一个关键性手段，或者说是宿命般共存的表现形式，值得深入探讨。

1. “模仿”真实的历史场景

纪录片作为影视中存在的一种独特的形式，需要获得某种程度上的真实性和可信性，正如罗伯特·艾伦所说：“纪录片是这样一种电影形式：在这种形式中，电影创作主体放弃了对影片制作流程的某些方面的某种程度的控制，并以此含蓄地向人们昭示该影片在某种程度上的‘可信性’和‘真实性’。”^②来到实际的创作拍摄过程中，大部分的纪录片确实可以拍摄到真实的人和物，来表现自己的主题，但是对于历史类纪录片来说，历史是过去式，并不具备拍摄众多真实场景的条件，特别是历史人物的形态和情感表达，更是难以用只言片语去概括。可视性素材的缺乏，一度困扰着纪录片的创作者，于是出现了各种各样的对历史场景的“模拟再现”，也就是通常所提到的搬演，借用各种手段再现现实，例如真人表演、皮影演绎等，但哪怕只是看过动画片的人也会知道——动画无疑是最灵活、最具表现力的再现方式

2. 增强历史文本的可视性

纪录片作为视听媒介，画面内容如何丰盈，如何吸引观众，这是现代传播中需要考虑的、关乎受众的根本性问题。动画以其灵活生动的再现力及表现力，为历史文本增加了可视性。首先，历史类纪录片《帝陵》集泥塑动画、壁画动画、地图动画、3D动画和实景拍摄于一体。^③各种动画形式都服务于同一个历史主题，不仅将动画的魅力发挥了出来，更是把将历史场景和历史人物描绘得栩栩如生。其次，动画可以更加明了地展现历史文本中的故事性，这个时候的《帝陵》不仅是在用声音“讲故事”，更多的是在“演绎故事”，受众可以直观地看到人物的行为动作，并且有利于史诗化场景的再现。

二、从真实感到真理性的历史诗意

经过对直接电影相关主张的反思后，人们已经意识到“真实”并不是纪录片最为

① 陈美玲. 海登·怀特历史叙事理论研究[D]. 天津: 天津师范大学, 2017: 34.

② 单万. 纪录电影文献[M]. 北京: 中国广播电视出版社, 2001: 78.

③ 杨骁. 《帝陵》: 动画复现千年西汉梦[N]. 2015-12-16 (006): 1.

贴切的描述，特别是随着社会生活发展和时代变革，纪录片的视野也随之扩张，不断追求丰富化、故事性、不可预测性、暧昧性，这时，很大一部分的纪录片开始放弃了对某些制作层面的有效控制，或者是融入一些对纪录片来说是全新的元素，以往关于纪录片“真实性”的标准被打破，纪录片的美学观念在不断地革新，正如目前流行的一个观点：不存在客观的真实，但始终存在着对建构真实过程的关注和参与。^①

1. 带离观众对完全真实的诉求

在受众的认识中，纪录片作为一个特殊类别始终不同于其他，他们始终对纪录片怀抱一种“完全真实”的诉求，冥冥中希望所见即现实。但是事实通常不会如他们所愿，一方面，在现实生活中，并不是所有的事实都可以被摄影机捕捉到；另一方面，一些“现实场景”就算是记录了下来，也会因为文化隔阂、意识形态、社会空间而产生扭曲。为了避免一些误会，需要让受众一开始就意识到：即使“真实电影”宣称表现的是“绝对的真实”，但也只能是肤浅的真实。动画的现身，会首先给予观众一个心理认知——这不是完全真实的，尽管在历史类纪录片中会出现“历史的参照物”，比如《帝陵》中出现的真实陵墓遗址的拍摄镜头，但这时受众已经清醒了。

动画的建构性决定了其影像与所表达的现实世界之间有一定的“间离感”，尽管在动画技术不断进步中，动画影像已经愈发逼真，但动画影像依然是完全建构的，并不像电影那样源自对表象现实世界的直接“捕捉”。^②所以，动画纪录片始终与外部世界的反应和索引存在一定的距离感，《帝陵》会让观众看到存在于表象的历史人物和古代场景，他们会对话面上呈现的这些进行思考和想象，并将现实与之联系，但是隔着“动画”这一层距离，他们不会沉溺其中，反而会因为动画呈现的不同于以往的深度和广度，引发对现实和历史更深层的思索。

动画的“虚构”和纪录片的“真实”甚至可以上升为一个哲学命题，值得我们不断去思考，但是一切的作品都是要从哲学高度落于现实来进行打量。首先，好的历史虚构可以通过动画影像将事实似真非真地呈现，受众会从中感受到真实与虚构交织的乐趣。其次，虚构可以连接历史的碎片，已经发生过的历史事件和历史人物的情感通常只是局部地呈现在我们的当代世界，他们可以作为历史纪录的骨架，而具有虚构性的动画手段可以通过一系列的建构弥补骨架上的血肉，呈现原本无法呈现的东西，给观众带来充满矛盾的新奇感。

2. 将真实性推向真理性

真实性问题一直是纪录片的核​​心问题，通常认为纪录片的“真实”包含了“表层真实”与“本质真实”两个层面上的含义。^③表层真实是指视觉上看到事物原本的样子，

① 黎小锋，贾恺. 纪录片创作[M]. 北京：中国国际广播出版社，2017：9.

② 孙红云，乔东亮. 动画现实：认识动画纪录片[J]. 当代电影，2014，(03)：86.

③ 尉天骄，吴思媛. 动画对纪录片“真实”的解构、颠覆与重构[J]. 新闻爱好者，2012，(12)：283.



在纪录片中具体体现为人物、景观、拍摄手法等,《帝陵》依托于实体的古代帝陵,将原始的陵园及其内部构造原原本本展示给观众。而本质真实则是我们经常说的“真相”,也是历史事实。它总是被隐藏于事物表象之下,不易被揭露,因此,历史的真实可以理解为是一种由表及里、由外至内、由表层真实走向本质真实的过程。如果动画在对“历史真实”进行解构与重构过程中,能立足于事实核心作为基础,弥合历史与现实,为再现历史事实提供一种独特的方式,那么动画式历史会比单纯的纪实元素呈现更能揭示“本质的真实”。

托波尔斯基曾论证过,具体细节的真实并不能保证历史叙事整体的真实,他认为“历史的真实性应该根源于历史叙事中理论层次的真理性”。^①这里“理论层次的真实”可以在一定程度上理解为历史叙事中的真理性,历史的真实和真理性有着本质上的区别,真实是文本中呈现出的局部表征,是动画影像展现的真实细节,作为一种表达层面的行为表象,是客观现实的模拟形态,而真理性关乎历史文本形而上的内涵,关乎真实世界背后深层次的人与人性,其所带来的思考和真实是历史纪录片的内涵及外延。

内涵真理性的历史类纪录片一般都会呈现一种历史的诗意,可以用言语修辞为酝酿百年的沧桑巨变、一代代伟人的历史风华、古老民族在历史洪流的积淀、历史与现实深层次的弥合。历史纪录片的诗意和其他叙事性历史的诗意可以统称为历史之诗意,给传者和受者保留了一个可以遨游想象的历史空间,但历史之诗意并不是说关于历史叙事的想象可以不着边际、随心所欲,而是要求依据真实、维系事实进行合理的想象。即“历史叙事的想象必须要受到历史事实的限制”。^②动画在历史类纪录片中可以极尽写实也可以追求写意,但是不能脱离真理性的内核,否则就不是诗意,而是虚无。

三、受众对真理性的认知——公认的所指

动画类历史纪录片作为一个特定的载体,关乎动画的虚构性、历史的真实性,呈现出了不同于非动画式历史纪录片的“真理性表达”,因此,它也形成了一种关于受众认知的载体,受众通过对其的特殊感知,深刻认识历史的真理性。具体来说,在传播主体认知研究中,接受主体更加侧重于对信息的筛选以及对自我价值观的判断与碰撞。^③在具体的传播活动中,受众,即接受主体,其个体认知与意义的传播效果有着不可分割的联系,他们在有意识的前提下会对信息进行刻意的筛选,选择看与不看一本书、打不打开一部电影、是否愿意和一个人交谈,这些都是有意识的自觉选择;而在无意识的时时刻刻,受众始终在对信息意义进行无意识的“筛选”、在自我的价值认知中对信息进行认知改造和意义的加工。在信息的认知传播中,认知科学的核心学科是心理

① 陈新. 历史·比喻·想象——海登·怀特历史哲学述评[J]. 史学理论研究, 2005, (02): 78.

② 陈美玲. 海登·怀特历史叙事理论研究[D]. 天津: 天津师范大学, 2017: 31.

③ 欧阳宏生, 朱婧雯. 意义·范式与建构——认知传播学研究的几个关键问题[J]. 现代传播, 2016, 38 (09): 19.

学,受众心理现象与信息在接受加工有着密切关系,这样才能从认知传播学的角度全面认识受众这一接受主体。集体无意识理论认为,群体心理现象无处不在,代代相传的无数同类经验在某一种族全体成员心理上积淀,对于古老的中华民族来说,历史永远是最深入人心的,在对有关历史的信息解读中,无意识中我们会回应历史的遥远回声,群体内心会共同塑造历史的“公共的认知”,也即历史的“真理性”。

1. 体认传播中个体的信息加工

体认传播观即信息传播过程中既有人们对客观世界的亲身经历(间接经历)、双向互动体验,又有人们对客观信息的认知加工。^①传播并不是一个单向线性的活动,还包含多方向的联系和互动,体认传播强调了传播过程中真相的获取和现实的建构都是通过传播活动中多个主体之间的互动来实现的。但是,与传统的传播学有所不同,传统的传播学强调的是传播者和接受者之间的主客体互动,而体认传播注重的是主体和主体之间的互动,这一观点下的内涵是每个人都是传播者,也是接受者,多种因素互为主体,互相影响,进而获取真相、建构现实,历史的建构不是单个主体的完成,而是各种主体因素相互影响下的认知建构。

体认传播的认知加工强调了人的身体体验。在对历史类纪录片的感知中,动画形象和实拍形象会给受众带来完全不同的感知效果,实拍形象的画面是具有较强物质性和真实性的,存在和思想之间几乎是对称的关系,动画也有其自身媒介的物质性,但是,其“物质性”的意义在于存在与思想之间的不对称关系,^②也就是动画因其独特性,能够更加明确地区分受众认知视角下的能指和所指,动画式的这一能指对象,例如《帝陵》中“动画版的李世民”——这一明确的能指对象呈现给了受众,受众的认知加工过程是一个主动地解码、还原、筛选的过程,这里离不开身体的体验,于是,受众身体机能主动对其进行认知加工,大脑对应的功能区将“动画版的李世民”解码并且链接到“历史真理中的李世民”,这也是一个还原和筛选的过程,尽管“历史真理中的李世民”是模糊的、多义的,但是没有人能否定他的存在,或者说他是虚假的。

体认传播观坚持多主体互动体验对世界和事实的建构作用。互动体验指人们大脑中形成的概念和意义要受约于客观世界和身体结构,这是人类思维以及表达思维的语言具有共性的基础。^③个体对于客观世界的解读看似是独立的、在大脑中自行完成的,但只要你身处这个社会的“认知结构”中,就无法不受到影响,并且认知结构并非客观存在的简单再现,它是一个综合形成的意义结构。所以历史的真相也不是绝对的,而是各种主体互动体验后的结果,《帝陵》所塑造的历史,是史学家、考古学家、剧作家、摄影师、动画师、观众、宣发乃至经济发展、社会环境等主体互动、体验、商定

① 林克勤. 体认传播观: 后大众传播时代的一个核心概念[J]. 编辑之友, 2016, (07): 67.

② 李菲. 画格“事件”[D]. 北京: 中央美术学院, 2019: 1.

③ 林克勤. 体认传播观: 后大众传播时代的一个核心概念[J]. 编辑之友, 2016, (07): 66.



后获取的相对的历史真相，最终对其形成一个公认之所指。

2. 深刻认识历史本质的认知状态

认知过程看似简单，实际是一个非常复杂的过程，先是要从人类诞生就开始去逐渐形成表征意识，经由认知主体、认知对象、认知客体出现，再通过人脑复杂的瞬时计算，最终完成“认知”。具体来说，可以将“认知”的过程分为三大阶段：一是“感知”；二是“认识”；三是“表征”。^①其中，“表征”可以被描述为一种后认知状态，在感知和认识完成之后，即获取信息之后，受众需要将获取的信息进行加工、赋予情感和意义。可以表现在两个方面，一是由此延伸，更加深刻地认知客观世界，到历史信息层面，就是更加深刻认识历史的本质；二是将获取的信息转换成更加复杂的表征，将认识到的自然规律、历史规律为自己所用，进而创造文明。

首先，“表征”包括具象思维向抽象思维的转化，这一阶段需要用符号作为支撑，将能指转化为所指，在符号转化的全过程中，必然伴随着接受主体的态度和情感变化，同时这也决定着对历史的认知态度和情感变化。受众从《帝陵》中感知历史、认识历史，就是将具象画面，即呈现在观众眼前的动画形象和场景，转化为抽象信息，即观念中的历史人物和历史场景。在此认知过程中，剥去作为表现手段的动画等形式外衣，直视到形式之下的历史内容，获取历史的本质性和真理性，即收获该历史文本隐含的“所指”。

其次，受众可以将所得的信息进行“意向化”，按照认识结构将信息再次生成更加复杂多元的表征，创造出超越语言的新的认知结构，这也是人类之所以进步的必然力量之一，人类利用新的认知结构创造世界、改造世界，进而丰富人类文明。由理论到具体，《帝陵》给予受众的不仅是认识、态度，最终的目的是影响受众的创作和行为，使其在创造世界、改造世界、丰富人类文明时，受到隐含的历史观念的认知结构和真理性内核的影响，在行为表现中自觉不自觉地呈现复杂的后现代历史的表征。因此，动画类历史纪录片这一载体可以利用动画的表层虚构和历史纪录片的真实性内核，为受众呈现关乎历史的真理性表达，同时，受众也借助了这一载体，从自身认知结构出发感知、认知到了这一真理性的存在，并且可以为此呈现一种外显的、行为层面的表征。

四、结语

从动画式呈现历史纪录片的真实性争议，到其真理性表达，再到从认知传播的角度对其真理性表达进行受众层面的解读和回应，力证了动画形式和历史真相的结合的真理性在受众视域中的存在。可以发现，在宏观的认知传播学视野下，结合一个具体

^① 欧阳宏生，朱婧雯. 意义·范式与建构——认知传播学研究的几个关键问题[J]. 现代传播，2016，38(09): 14.

的传播对象,就可以扩展出一个关于传播的认知宇宙,此外,认知传播在进行着从传统认知主义向后认知主义的转向发展,相信这个认知宇宙会不断扩大版图,为传播学的发展指明了一条更宽阔的道路。

参考文献

- [1] 陈美玲. 海登·怀特历史叙事理论研究[D]. 天津: 天津师范大学, 2017.
- [2] 单万. 纪录电影文献[M]. 北京: 中国广播电视出版社, 2001.
- [3] 杨骁. 《帝陵》: 动画复现千年西汉梦[N]. 2015-12-16 (006).
- [4] 黎小锋, 贾恺. 纪录片创作[M]. 北京: 中国国际广播出版社, 2017.
- [5] 孙红云, 乔东亮. 动画现实: 认识动画纪录片[J]. 当代电影, 2014, (03).
- [6] 尉天骄, 吴思媛. 动画对纪录片“真实”的解构、颠覆与重构[J]. 新闻爱好者, 2012, (12).
- [7] 陈新. 历史·比喻·想象——海登·怀特历史哲学述评[J]. 史学理论研究, 2005, (02).
- [8] 陈美玲. 海登·怀特历史叙事理论研究[D]. 天津: 天津师范大学, 2017.
- [9] 欧阳宏生, 朱婧雯. 意义·范式与建构——认知传播学研究的几个关键问题[J]. 现代传播, 2016, 38 (09).
- [10] 林克勤. 体认传播观: 后大众传播时代的一个核心概念[J]. 编辑之友, 2016, (07).
- [11] 李菲. 画格“事件”[D]. 北京: 中央美术学院, 2019.
- [12] 林克勤. 体认传播观: 后大众传播时代的一个核心概念[J]. 编辑之友, 2016, (07).
- [13] 欧阳宏生, 朱婧雯. 意义·范式与建构——认知传播学研究的几个关键问题[J]. 现代传播, 2016, 38 (09).