

分类号\_\_\_\_\_密级 公开

OUC \_\_\_\_\_



# 研 究 生 学 位 论 文

## 探析中国动画的故事符号与造型符号

研究生姓名 高旻

指导教师姓名 孟华

申请学位级别 硕 士 专业名称 中国现当代文学

论文答辩日期 2014 年 5 月 24 日 学位授予日期 2014 年 6 月 26 日

中 国 海 洋 大 学

**谨以此论文献给我敬爱的恩师孟华教授和其他教育、指导我的老师以及我亲爱的家人、朋友和同学们！**

**-----高旻**

探析中国动画的故事符号与造型符号

学位论文答辩日期: \_\_\_\_\_

指导教师签字: \_\_\_\_\_

答辩委员会成员签字: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 独 创 声 明

本人声明所呈交的学位论文是本人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。据我所知，除了文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果，也不包含其他教育机构的学位或证书使用过的材料。与我一同工作的同志对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示谢意。

学位论文作者签名：                    签字日期：      年    月    日

---

## 学位论文版权使用授权书

本学位论文作者完全了解学校有关保留、使用学位论文的规定，并同意以下事项：

1、学校有权保留并向国家有关部门或机构送交论文的复印件和磁盘，允许论文被查阅和借阅。

2、学校可以将学位论文的全部或部分内容编入有关数据库进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存、汇编学位论文。同时授权清华大学“中国学术期刊(光盘版)电子杂志社”用于出版和编入CNKI《中国知识资源总库》，授权中国科学技术信息研究所将本学位论文收录到《中国学位论文全文数据库》。(保密的学位论文在解密后适用本授权书)

学位论文作者签名：

导师签字：

签字日期：      年    月    日

签字日期：      年    月    日

# 探析中国动画的故事符号与造型符号

## 摘要

1922 年万氏兄弟为中国动画的诞生开创了先河，九十多年来，中国动画有张扬民族风格的辉煌时期，也有受外国动画冲击的低谷时期。在全球化的今天，中国动画如何穿越迷雾，找到自己独有的发展之路，使其再度繁荣，一直是动画制作者、理论研究者不断反思、探索的课题。动画是影视艺术的特殊门类，一部动画成功与否主要取决于动画剧本和动画造型。本文的研究对象主要是中国建国以来的主要动画，并根据它们在故事与造型两方面展现的不同时代特征，把中国的动画分为三大时期：上海美术电影制片厂时期、长篇电视动画片时期、喜羊羊与灰太狼时期。这只是一个大致的划分，每个时期的界线并不是泾渭分明的。本文通过对动画的两大支柱——故事与造型的深入分析，从儿童文学与符号学的角度探究不同时期动画在故事和造型方面的特点及发生的嬗变，以期找出适合中国动画发展的道路。本文采用的研究方法主要有：第一，采用视觉文本细读法，因为研究对象主要是视觉成像的文本，所以要大量阅读动画作品。第二，符号学方法，用符号学方法进行研究，能更深入地分析动画为何是独特的影视艺术，揭示动画的根本特性——符号性与假定性；并从每个时期动画的故事符号与造型符号的嬗变，探析动画的不同时代特征。第三，发生学方法，故事与造型的关系是什么样的？两者谁先出现？对于动画造型与故事文本出现先后顺序的划分，有助于我们深入探究动画取材的资源范围，对于各种资源的丰富性有更进一步的了解，拓宽动画利用资源的渠道，这样我们就可以从对优秀动画的取材资源分析中得到启发。第四，对比研究法，通过对中国动画三个时期的比较，发现每个时期动画故事与造型的优缺点，总结出民族化与现代化相结合是中国动画的发展方向。

本文正文主要分为四大部分：第一章主要从符号学的角度，论述了动画与常规影视剧的差异、动画得以天马行空的双翼是符号性和假定性。第二章探讨了动画两大支柱——故事与造型之间的关系。第三章讨论了造型与故事作为动画的主要符号，取材于哪些资源。从文学资源上看，主要取材于民间文学及以儿童文学为主的作家文学；从表现手法上看，主要取自于民间美术、京剧艺术等民间工艺。第四章从历史角度看中国动画故事符号与造型符号的变奏，划分了中国动画的三大时期，分别从情节符号与主题符号方面来分析每一时期动画的故事特点；从图像符号、叙事符号、象征符号层面分析动画的造型特点。得出如下结论：第一，故事符号发生了嬗变，连接现实与幻境的情节符号从“梦模式”到“穿越模式”，更加尊重想象和幻想力量，相信它们的存在；主题符号上由“成人本位”为主导的规训转向了“儿童本位”为主的感受和启迪。第二，造型符号方面，上海美术电影制片厂时期的动画造型更具民族风格；第二个时期的动画民族风格大大减弱，现代简约气质更加彰显；到了第三个时期，动画制作者们也意识到了民族气质的重要性，提倡中国动画要有自己的民族格调。民族风格与现代风格相结合是中国动画的发展之路。

关键词：中国动画；儿童文学；故事符号；造型符号

# **Explore the Story of Symbol and Modeling Symbol of Chinese Animation**

## **Abstract**

Chinese animation was pioneered by Mr. Wan brothers in 1992. Since then, Chinese animation has passed through a glorious period with assertive ethnic style and the low period by the impact of foreign animation. In globalized nowadays, it's an issue explored by animation makers and the theorists that how to find an unique development path to get through and make the Chinese animation renewed prosperity. Animation is a special category of Television Arts, and its success depends on an animated movie scripts and animation style. The main object of this study is the major animation since the founding of China. Depending on the characteristics of the times they show both in story and style, the Chinese animation is divided into three periods: the period of Shanghai Animation Film Studio, the period of lengthy television cartoon and the period of Pleasant Goat and Big Wolf. This is just a rough division and boundaries of each period are not clear-cut. Through in-depth analysis of the two pillars of animation, stories and art, and from the perspective of children's literature and semiotics to explore the characteristics of modeling aspects and story of the different periods of animation to identify the development path which suited to China's animation. The mainly research methods used in this paper are: Firstly, the visual text reading method. Because the study is mainly visual images of the texts, so it's necessary to watch a lot of animation. Secondly, the semiotic approach, with the semiotic method we can obtain more in-depth analysis of what is unique animated film and television arts to reveal the fundamental characteristics of the animation. Thirdly, the embryology method. What's the relationship of the story and modeling and who comes firstly? The division of the order of the story text and animation modeling help us delve into the resources drawn of animation, have a better understanding of the variety of resources and broaden the channels for animation resources, then we can get inspiration from the analysis of the resources of the outstanding animation. Fourthly, the comparative study method. By comparing the three periods of Chinese animation, we discover the advantages and disadvantages of story and modeling of each period to summed up the combination of nationalization and modernization. It is the development direction of Chinese animation.

This paper is divided into four parts. The first chapter we discusses the difference between animation and conventional television drama from the perspective of semiotics and the hypothetical together with the symbolic make the animation vivid. The second chapter discusses the relationship between two pillars of animation, stories and art. The third chapter discusses what resources are drawn from by the

modeling and the story, as the main symbol of animation. From point of the literary resources, it mainly draws from the folk literature and children's literature. From the point of performance, it mainly draws from folk art, folk art, such as Peking Opera. The fourth chapter discuss the variations of modeling and story symbol of Chinese animation from a historical point and divide the Chinese animation into three periods. From the plot and themes symbols we analyze the characteristics of each period animated story and from the image, narrative and symbols we analyze the characteristics of modeling features of animation. We conclude as follows: First, transmutation of the story symbol took place. The plot symbols connecting reality and fantasy transferred from the "dream mode" to "cross pattern" and show greater respect for the power of imagination and fantasy. Theme symbols transferred from "adult oriented" to "child centered". Second, in the aspects of the shape of symbol, the animation modeling during the Shanghai Animation Film Studio period possessed more ethnic style. The second period weakened national style greatly and reinforced the modern minimalist temperament. During the third period, animators were also aware of the importance of national temperament and advocated Chinese animation should have their own style. Ethnic combined with the contemporary styles is the development path China animation.

**Keywords: Chinese animation; children's literature; stories symbols; modeling symbols**

# 目 录

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 0 绪论 .....                    | 1  |
| 0.1 研究背景.....                 | 1  |
| 0.2 研究现状.....                 | 1  |
| 0.3 研究目的及意义.....              | 2  |
| 1 浮光掠影看动画：童心至上的独特影视艺术.....    | 2  |
| 1.1 动画受众群体的广阔性.....           | 2  |
| 1.1.1 中国动画受众的现状.....          | 2  |
| 1.1.2 “成人动画”市场广阔.....         | 2  |
| 1.2 动画：独特的影视符号.....           | 4  |
| 1.2.1 动画与常规影视剧的差异.....        | 4  |
| 1.2.2 动画天马行空的双翼——符号性、假定性..... | 4  |
| 2 造型与故事——动画片的两大支柱符号.....      | 6  |
| 2.1 造型与故事在动画中的鱼水关系.....       | 6  |
| 2.2 造型与故事孰先孰后的符号学划分.....      | 6  |
| 3 造型与故事主要符号的取材资源.....         | 7  |
| 3.1 造型符号与故事符号的主要范畴.....       | 7  |
| 3.2 动画中主要符号的源头.....           | 8  |
| 3.2.1 民间文学.....               | 8  |
| 3.2.1.1 有一种永恒的神话.....         | 8  |
| 3.2.1.2 有一个美丽的传说.....         | 8  |
| 3.2.1.3 有一句广传的谚语.....         | 9  |
| 3.2.1.4 有一则不老的寓言.....         | 9  |
| 3.2.2 作家文学.....               | 10 |
| 3.2.2.1 儿童文学.....             | 10 |
| 3.2.2.2 其他作家文学.....           | 11 |
| 3.2.3 民间工艺.....               | 12 |
| 3.2.3.1 民间美术.....             | 12 |
| 3.2.3.2 京剧艺术.....             | 13 |
| 3.2.4 其他艺术形式.....             | 14 |
| 4 从历史角度看中国动画故事符号与造型符号的变奏..... | 14 |
| 4.1 故事符号的时代嬗变.....            | 15 |
| 4.1.1 上海美术电影制片厂时期.....        | 16 |



|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| 4.1.1.1 “梦模式”情节：依靠“梦”进入虚化空间，想象带着镣铐跳舞 .... | 16 |
| 4.1.1.2 结局含“化身模式”情节：大团圆结局的悲壮因子 .....      | 17 |
| 4.1.1.3 阶级对立主题：政治意味浓厚的体现 .....            | 19 |
| 4.1.1.4 教育规训主题：“成人本位”的训诫 .....            | 19 |
| 4.1.2 长篇电视动画片时期 .....                     | 20 |
| 4.1.2.1 “穿越模式”情节：幻想之花的怒放 .....            | 20 |
| 4.1.2.2 “化装模式”情节：故事转折的导向 .....            | 22 |
| 4.1.2.3 情感主题：“儿童本位”的张扬 .....              | 23 |
| 4.1.3 喜羊羊与灰太狼时期 .....                     | 24 |
| 4.1.3.1 “环形模式”情节：双方无尽头的对立 .....           | 24 |
| 4.1.3.2 “多线模式”情节：复杂故事的融合 .....            | 25 |
| 4.1.3.3 多元的主题：多重主题的交织 .....               | 25 |
| 4.2 造型符号的时代嬗变 .....                       | 26 |
| 4.2.1 张扬民族风的上海美术电影制片厂时期 .....             | 27 |
| 4.2.2 现代感十足的长篇电视动画片时期 .....               | 29 |
| 4.2.3 造型风格多样的喜羊羊与灰太狼时期 .....              | 31 |
| 结语 .....                                  | 33 |
| 参考文献 .....                                | 35 |
| 致 谢 .....                                 | 37 |
| 个人简历 .....                                | 38 |
| 在学期间发表的学术论文 .....                         | 38 |

## 0 绪论

### 0.1 研究背景

如果把动画放在世界范围内来看,动画可以说是源远流长的。从石器时代的野牛奔跑图,到古希腊瓶画,再到达·芬奇的画作《维特鲁威人》……这些事例都表明了人类无论是在艺术中还是在游戏中都有想“动”的欲求。推开中国文化历史之门,我们也不难发现中国古代文人对于画面“动”的愿望:明清传奇中“画中人”的意象,她们走出卷轴,与人交往;起源于西汉的中国民间传统艺术——皮影戏,利用幕后照射光源的技法,使静止的皮影动了起来。当然这些仅仅给动画的出现作了铺垫,真正使图画动起来的点睛工夫,还是靠科技的进步,在西方世界发展起来的。1906年J·史都华·布莱克顿摄制的《一张滑稽面孔的幽默姿态》是第一部电影胶片动画,同时被认为是第一部真正意义上的动画片。定义“动画”,首先要把它同“动漫”区分开来。在汉语中,“动漫”是动画和漫画的合称。现今,许多人甚至是专业人士都把“动漫”等同于“动画”,误用的状况十分普遍。此外,中国长期以来把动画片称为“美术片”,此界定并不恰当,“美术片”只强调了动画中涉及造型、场景等与美术有关的因素,过于强调“画”而轻视了“动”。

本文主要研究中国的动画。在中国,动画诞生于20世纪20年代初期,这归功于万氏四兄弟,他们是中国动画片之父。1922年制作的动画《舒振东华文打字机》为中国动画的雏形;1926年制作出了中国第一部动画片《大闹画室》;1935年的《骆驼献舞》为中国第一部有声动画片;1941年制作的《铁扇公主》是中国第一部动画长片,它标志中国的动画艺术已接近世界领先水平。建国后,我国的动画片也曾取得了伟大的成绩,特别是上海美术电影制片厂出品的动画掀起了一个又一个中国动画史上的高潮。如上世纪50到60年代,《神笔》、《骄傲的将军》、《大闹天宫》等动画开启了民族风格之路;受文化大革命的影响,中国动画消沉了十年,之后迎来了其再度辉煌的新时期,《鹿铃》、《山水情》等动画就是其代表。但到上世纪80年代末期,随着经济大潮的袭来,大量美、日动画也涌入国内,这对中国动画是冲击,同时也是机遇。科技是发展了,但是佳作仍不多,究其原因,主要是原创力较弱,“西化”、“日化”逐步成为国产动画追求利益的工具,而忽视了民族风格的继承和发扬。作为动画的两大支柱——故事和造型,它们正是动画民族精神得以寄托和传播的载体,在这种背景下,对这两者的研究迫在眉睫。本文主要运用符号学的方法分析动画的故事和造型,这样会为我国动画发展打开另一扇窗,品味不同的风景。

### 0.2 研究现状

在研究中国动画方面,著作众多,如颜慧、索亚斌编著的《中国动画电影史》,对中国动画的产生和发展作了历史的分期;葛竞的《动画剧本创作》分析了动画剧本的特性、动画人物、题材、情节等方面,对动画创意作出了理论上的指导;徐振东等编著的《经典动画赏析》、杨晓林主编的《世界电视动画名片分析》等,针对国内外经典的动画片,进行了令人回味的鉴赏,可读性强,通俗易懂,但缺

乏深刻的剖析。但是用符号学研究中国动画的理论作品却屈指可数，并且仅仅是在书中的部分章节有所体现，或是仅仅用符号学分析人物形象，并没有深入挖掘下去。如李涛所著的《动画符号与国家形象》、杨鹏的《卡通叙事学》、葛玉清的《动画电影叙述艺术》。

从目前阶段来看，用符号学理论阐释动画在一些理论书中有所涉及，但是缺乏系统性，更没有深入地在动画的故事和造型方面作出细致的符号学研究。

## 0.3 研究目的及意义

中国动画片的现状可以概括为“大潮汹涌，佳片寥寥”，重视技术的发展，忽视了动画的创意。技术手段在动画制作中必不可少，有利于展现更为广阔的动画天地，丰富其表现手段。但从中国现今面临的主要瓶颈来看，中国动画丧失了“中国学派”的风格，除了动画科技，动画自身的创意更为关键。本文希望从对动画的故事符号和造型符号入手，用符号学的观点阐释中国动画的两大支柱，分析它们在不同的动画时期嬗变的情况，以期能够找到动画区别于其他艺术的特殊规律，探索出中国动画民族化和现代化相结合的道路。这对于中国动画拥有好的创意及突破自身瓶颈有重大的意义。

## 1 浮光掠影看动画：童心至上的独特影视艺术

### 1.1 动画受众群体的广阔性

#### 1.1.1 中国动画受众的现状

关于动画究竟是为谁而制作的，谁是受众？有一种传统观念认为，动画片就是专门提供给儿童看的，并且这种观点一直主导着中国大部分影视受众。但闻名全球的动画大师沃尔特·迪斯尼并不这样认为，他把动画定义为给各年龄段的人观看的影片，他制作动画的目的不仅仅是给儿童看，更是为了童真，凡是有童真的人都是动画的受众。动画属于影视剧的一个门类，如果一部动画真的足够经典、足够优秀，那么它的受众群体的范围应该是最广泛的，其题材内容也必定是覆盖全年龄层的。如1988年由宫崎骏执导，吉卜力公司与德间书店推出的动画电影《龙猫》，在上映那年成为最卖座的电影，也是非常适合成人和儿童一起欣赏的动画电影。捷克根据同名儿童文学改编的《鼹鼠的故事》，更是以小鼹鼠憨厚可爱的形象、多彩的画面、温馨感人的故事，不仅赢得了孩子们的欢声笑语，更为成人带来了一股脱离俗尘之外的温暖。以上列举的两部动画皆是国外经典影片，而反观国产动画，除了近几年的《家有儿女》、《闪闪的红星》、《小破孩》之外，很少有成人参与观看的动画，这主要与国内落后的动画受众观密切相关。

#### 1.1.2 “成人动画”市场广阔

正确的动画受众观是产业繁荣的保证，是动画艺术性提高的前提，中国动画亟需“成人意识”，制作精良的“成人动画”势在必行。按生理学理论划分，“成

人”指年满十八岁或以上的人，但“成人动画”并不是针对生理学意义上的成人而言的，更不是少儿不宜的动画，本文的“成人”是为了与十二岁以下的儿童区分的特定称谓。这里的“成人动画”的受众即年龄在十二岁以上的人群，主要包括初中生、高中生、大学生及以上年龄阶段的群体。如2007年由沈乐平导演的大型动画连续剧《秦时明月》就属于“成人动画”，它集武侠、历史、奇幻于一体，错综复杂的人物关系、博大精深的中国文化都在其中深有体现。《秦时明月》与其他很多国产动画相比，最突出的特点就是它的受众群体。其制作团队玄机科技将观众年龄区间定位在12-25岁之间，这对青少年动画市场的潜力有很大的发掘。从日本来看，“成人动画”市场比较广大。据调查，日本动画的观众平均年龄为三十二岁，其上限甚至扩展到了五十岁，很多作品不仅仅面对的是低龄儿童，如《圣斗士》的受众主要是小学高年级和初中生；《灌篮高手》和《火影忍者》针对初高中生和大学生；《樱桃小丸子》便是老人和孩子都很喜欢的代表作品。

“动画只给儿童看”的传统动画受众观不仅是中国动画制作者们需要改变的，同样，也是受众自身要转变的。许多祖辈父辈的人，一提到动画片，潜意识中立马就与小儿科联系起来，更不会与孩子一起观看。出现这一现象，动画受众观的片面性占了很大因素，但就动画本身的质量看，目前许多国产动画存在制作不够精良、情节不够吸引人等问题，这也引起了尴尬的局面：虽然很多中国动画把受众定位于儿童，但许多儿童尤其是中高年级小学生并不喜欢。为儿童创作的动画，儿童却不感兴趣，这种错位的现象直接原因还是动画艺术水准不高，导致稍高年龄观众层的流失。有些动画主题过于宏大，教训性意味太浓，这在上世纪九十年代之前的较为常见。比如《小猫钓鱼》、《小梅的梦》、《娇娇的奇遇》等，《小梅的梦》影片末尾，由许多玩具小鸭子组成的汉字：“爱护玩具”，尽管创作者的初衷是好的，但这样的设置未免有点过于生硬了。动画制作人喊着“为儿童制作”的口号，其制作成果却没有做到“儿童本位”，有些仅仅是以大人的口吻规训孩子，有些尽管为儿童蹲下来了，仍没有深入到人的童心之处，少了那么点童真，孩子自然不愿意做其观众。无论是内容的陈旧乏味，还是画面的粗糙单调、思想意蕴的单一浅薄，归根结底是对儿童自身审美能力的否定、低估和不尊重。这样便产生两个后果：一是儿童不爱看国产动画；二是成年人“动画只是给孩子们看的”这样的动画受众观会更加泛滥。两种后果都伤害到动画艺术，这是所有人都不希望看到的悲哀景象。

“成人动画”有更多的艺术可能性，它们能拓展自身的艺术表现力，类型不断丰富，题材也会蓬勃发展。在中国，并不是所有的动画都一无是处，有些经典是老少皆宜的，如《超级肥皂》、《高女人和矮丈夫》这样的哲理短片令人忍俊不禁，同时又让人深受震撼；《蝴蝶泉》、《鹿女》、《兰花花》这些极具民俗风情的动画如同一卷卷画轴，运用古典文学中象征、比兴等手法将画轴拉开，用娓娓道来的叙述方式把故事和风景一一展开，这样的表现技法是十二岁以上的观众更能深得其韵味的，同时十二岁以下的儿童亦能被感人曲折的故事所打动。可见，只有不把动画看做儿童的“专利”，动画片在艺术性方面才会有更自由的发挥空间，从而拥有更多的艺术可能性。

人人都曾经是个孩子，只不过很多成年人忘了这一点。每个人都有自己独特的童年记忆，无论是甜美的，还是苦难的，都是人生一个独特的生命阶段。所以，在对动画片的需求上，成人一点不亚于儿童，拂去心灵被尘世蒙上的灰尘，晶莹剔透的童心自然就显现出来，只要是葆有一颗童心的人，必定会对动画有天然的亲近感。本文研究的动画，是广义的动画，主要针对的是中国的动画，中国动画

传统上为儿童和青少年而制作，因此，在这里仍以儿童、青少年为受众的动画为主要研究对象。

## 1.2 动画：独特的影视符号

### 1.2.1 动画与常规影视剧的差异

动画虽然属于影视剧的一个门类，但它与真人实拍电影还是有很大差别。想要弄清楚这种差别的具体表现，还得从符号学的角度阐释。本文主要从以下两个方面进行分析：“能指”与“所指”的关系、“所指物”的四个层次。

第一，从能指与所指来看，《中国动画电影史》中提到：“真人实景的常规电影，从本质上讲是‘短路’的符号系统，能指即所指”<sup>1</sup>此说法略带偏颇。相对而言，常规影视剧中的符号的能指和所指具有逼真的像似性，所以看上去能指即所指，其实能指与所指还是有距离的，并不是“能指即所指”。比如，曹雪芹在他的倾世之作《红楼梦》中，用文字给我们描绘了美丽的大观园建筑，1987 版电视剧《红楼梦》主要在北京大观园拍摄，园内的亭台楼阁、室内陈设等都尽力忠实于原著的具体描绘，再现了曹雪芹笔下《红楼梦》中的大观园的风采。尽管这样，电视剧中的建于 1984 年的大观园也绝不等同于曹雪芹所描绘的那个大观园。在动漫中更是如此，其能指与所指的距离就更大了。因为动漫形式无论是动画，还是剪纸、木偶，其能指总是经过各种变形加工，降低了与所指的像似性，与所指的距离也就拉大了。讲求“意到而形不到”的水墨动画就更是这样了。

第二，从所指物的四个层面来看，我的导师孟华教授把现实世界分为四层级，按“真实关联度”的高低依次是：在场物、现实物、观念物、语义物。所谓“真实关联度”即是符号所指接近在场物的程度，越接近在场物，真实关联度越高。这样看来，常规影视剧偏于现实物，因为里面的人物、道具等元素都是生活中真实存在的。而动漫成品中的这些元素都是动画制作者们虚构出来的，如《小蝌蚪找妈妈》中的小蝌蚪现实中并不存在，仅仅是用笔墨勾勒出来的线条，真实关联度很低，都是假定出来的，更有想象性，所以偏向于观念物和语义物。

以上两点共同作用，便形成了动漫与其他影视作品相比最根本的特点，动画也正是在符号性与假定性的基础上才无拘无束，得以自由翱翔。

### 1.2.2 动画天马行空的双翼——符号性、假定性

歌德曾说过：“显示出特征的艺术才是唯一真实的艺术。”<sup>2</sup>动画作为一种故事的传播载体，相比于常规影视剧，它创造性地运用了各种形象、造型及符号组织故事，用各种千变万化的动作展现世界，表达人们可能想到的任何事物。通过一系列符号构造一个假定性的世界，这种独特的表现方式带领观众走入天马行空的幻想国度。

对人的思维能产生影响的艺术形式并不是一蹴而就的，这是一个长期积累的过程。动画这门艺术将积累的过程简约为符号性，它用丰富的想象、缤纷的色彩、

<sup>1</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 4

<sup>2</sup>[英]鲍桑葵. 美学史. 张今译. 北京：商务印书馆，1997. 400~401

生动的造型、曲折的情节使故事有一种能自由展现的艺术空间。正如卡西尔所说：“符号化的思维和符号化的行为是人类生活中最富于代表性的特征。”<sup>3</sup>“艺术确实是符号体系，但艺术的符号体系必须以内在的而不是超验的意义来理解……我们应当从感性经验本身的某些基本的结构要素中寻找，在线条、布局，在建筑、音乐的形式中寻找。”<sup>4</sup>在被符号化的过程中，动画是存在双重性的，一是故事情节、人物等被符号化图像化，二是受众理解故事、人物的思维符号化。比如：根据文学名著《西游记》改编的动画《大闹天宫》，在制作方面，首先要把故事内容经过符码的转换，把文字表现的故事变成图像呈现出来，孙悟空在动画片《大闹天宫》中被设定为拥有一张京剧脸谱、身着虎皮裙的形象，这即是人物的符号化图像化；在受众欣赏方面，动画打破了人们过去已经习惯了的阅读书本《西游记》的模式，文字符号转化为视觉形象，观众们在直观的图像中了解人物造型、理解故事等。动画就是在这样被符号化的过程中走向观众的。

动画除了是一种符号化的艺术，同时，它也具有高度的假定性，这是与生俱来的特质。动画自诞生之日起，便以绘画艺术的形式作为主要表现手段，运用夸张变形的手法，借助幻想反映人们的内心世界。动画的演员不是真人，是通过假定虚拟出来的人物，通过各种现代技术将各种假定的情境变为艺术上的真实。比如：《家有儿女》的真人版和动画版都已上映，两个版本的台词是一样的，只不过动画版本把真人换掉，用绘画的方式塑造演员。通过对比，动画的无限的想象性和生动的表现力这些特质就显而易见了。其中有句台词这么说道“什么是生物链？是大鱼吃小鱼，小鱼吃虾米”，动画版的《家有儿女》把大鱼、小鱼、虾米都画了出来，大鱼把小鱼一口吃掉，小鱼把虾米一口吃掉，生动形象；又如小雨的小鸭子丢失了，小雨的妈妈无奈跑遍市场，给他重新买了只长大了的鸭子，并调侃说“小鸭子变成唐老鸭回来了。”此时屏幕上就出现了一摇一摆的唐老鸭，诙谐幽默，令人捧腹……在动画的世界里，这些夸张、变形的技巧毫无违和感。这些技巧如同混凝土，把内容、形象、环境、动作等要素整合起来，构筑了艺术的现实大厦。假如没有了假定性，就不会有七十二变的孙悟空，不会有拥有百宝袋的机器猫和小破孩，更不会有丑陋但向往爱情的怪物史莱克，那么动画的世界将是没有生机活力的荒芜之地。

动画是由一个个符号组成的，这些符号的本质就是假定性，它们介于真人影像符号和文字符号之间，一方面有影像的肖似性，另一方面有文字的约定俗成性，动画的目的不在于再现，而是再创造。动画之所以能够天马行空地飞翔，离不开符号性和假定性的共同作用，在这个基础上，动画的表现形式才能丰富多彩，艺术精神才能标新立异，故事内容才能包罗万象。

动画是独特的影视艺术，它不断生产着符号，提供给观众阅读符号的机会。动画创作者运用动画手段设计造型，动画观众通过造型体味传达的故事背后的意蕴，动画就是制作者在组织造型符号与故事符号的编码生产活动，同样也是观众阅读造型与故事这两种符号的解码活动。

<sup>3</sup>[德]卡西尔.人论.甘阳译.上海：上海译文出版社，1985.35

<sup>4</sup>葛玉清.动画电影叙述艺术.北京：中国传媒大学出版社，2010.22

## 2 造型与故事——动画片的两大支柱符号

### 2.1 造型与故事在动画中的鱼水关系

法国电影学家麦茨曾说过：“没有戏剧性，没有虚构，没有故事，也就没有影片。”<sup>5</sup>电影需要故事，动画片作为电影的一个门类，同样也需要故事，（抽象性动画片属于例外，它主要是用图案运动的形式感表现诗化的意境和一定的哲理世界）。故事再吸引人，也需要通过造型表现出来，动画不同于文字书写，故事显露于字里行间，动画的故事则通过造型得以淋漓尽致的展现。

瑞士著名符号学家费尔迪南·德·索绪尔认为：符号由“能指”和“所指”构成，“能指”是指语言的音响和形象，“所指”指语言所反映的事物的概念。“能指”和“所指”如同一枚硬币的两面，是不可分割的。如果把整个动画看成一个符号的话，造型与故事作为动画片最重要的两个方面，前者可以说是动画的能指，后者可以看做是动画的所指，通过造型来传达一定的故事内容，透过故事探究动画一定的悠远意蕴，故事和造型是紧密联系，缺一不可的。纵观世界各国经典的动画，都具有曲折动人的故事，深入人心的造型。世界电影史上第一部动画长片《白雪公主》，就是根据格林童话故事改编，一方面它讲述了白雪公主遭到继母陷害，最终被王子拯救的故事，故事闪烁着梦幻的光芒，充满了紧张悬疑的情节和冒险的经历，为动画奠定了优秀的剧作基石。另一方面，迪士尼公司塑造出了白雪公主、继母、七个小矮人的角色造型，白雪公主满头黑发中有一只红色蝴蝶结，连衣裙也是深蓝和金黄的搭配，色彩搭配醒目，极富冲击力；继母的紫色袍子加上黑色披风，给人诡异神秘的感觉，这很符合皇后阴险毒辣的性格特点，与白雪公主明丽的装扮形成鲜明的对比；七个小矮人都有红红的圆滚滚的蒜头鼻，夸张的椭圆形大眼睛，给人幽默滑稽的审美感觉，但他们也各有特色，有大耳朵的紫帽小矮人，戴着小眼镜的红衣小矮人……这些角色造型历经岁月大河的冲刷，依然鲜活生动。《白雪公主》这类优秀经典动画片之所以能历久弥新，好的故事是基石，精致的造型设计对于好故事来说，是如虎添翼，二者相得益彰，共同建筑着动画的大厦。

### 2.2 造型与故事孰先孰后的符号学划分

我的导师孟华教授提出的名物关系和物名关系，实质上是语言符号和图像符号之间的关系，“名”是指语言符号，“物”是指图像符号。“名”与“物”的关系，我们可以从中国的博物馆和外国的博物馆的差异中得到较为生动的理解。中国的博物馆的展品多数是按照历史的时间顺序来展出，呈现线性的语言符号的特点；而国外博物馆以展品实物为重，不过多考虑展品出现的先后顺序，以作为视觉符号的展品为中心。动画是由各种符号组成的符号场，其中最重要的两种符号就是造型和故事，在此借鉴名物与物名的关系理论，造型属于图像范畴的“物”，故事属于语言范畴的“名”，可大致把动画分为三种类型：一是故事为本源的动画，即先有故事，再根据故事塑造造型，绝大多数动画属于此类。像《东郭先生

<sup>5</sup>[法]克里斯蒂安·麦茨.现代电影与叙事性（上）.世界电影.1986（2）：14

和狼》取材于寓言故事；《大闹天宫》、《人参果》、《金猴降妖》的故事来自于古典文学名著《西游记》；《魔方大厦》、《舒克和贝塔》都是根据郑渊洁的同名小说改编的……第二类是与第一类情况相反，是造型为本源的动画，即先有造型，再围绕造型形象，编写故事文本。如《海尔兄弟》是先有一个黑发男孩和黄发男孩的形象，这是海尔集团的图标，海尔公司为了自身宣传，投资制作了此动画；红色阿狸的形象在 2006 年出现，而后在 2011 年《阿狸·信燕》动画短片问世；2005 年 11 月 11 日，北京奥运会吉祥物福娃揭晓，动画片《福娃五连环》便是根据福娃造型制作的动画……此类情况较为少见。第三类是动画中的造型和故事同时出现，不分先后，如 1958 年的动画《三毛流浪记》来源于张乐平的同名漫画，“三毛”这个人物造型与故事同时跃然于纸上；宫崎骏制作动画时，边想故事，边画造型，这也是造型和故事同步进行的案例。

对于动画造型与故事文本出现先后顺序的划分，有助于我们深入探究动画取材的资源范围，对于各种资源的丰富性有更进一步的了解，拓宽动画利用资源的渠道，这样我们就可以从对优秀动画的取材资源分析中得到启发。

### 3 造型与故事主要符号的取材资源

#### 3.1 造型符号与故事符号的主要范畴

拉夫·斯蒂芬森是英国著名的动画评论家，他把动画作者分为三类：“一是原画师，他们更重视动作表现；二是美术设计师，他们更重视视觉设计；三是影像作家，即导演型。”<sup>6</sup>动画造型可归为第二类，是动画中不能或缺的重要部分。沈宝龙在《动画造型设计》中认为“在动画创作中对各类角色的形象、动作服饰等的设计和设定都可以称为动画造型设计”。<sup>7</sup>由此，我在这里可以把动画中的造型符号大致分为三类：角色符号、场景符号、道具符号，每一类造型作为符号都是有深意的符号，造型符号是故事符号的外在体现，透过多姿多彩的造型，动画观众可以联系故事，或多或少感悟出些许东西来。

童年时，天真烂漫的故事如同天上的繁星一样，璀璨夺目，数也数不清，是它们伴随着我们入眠；长大后，一个个精妙独特的故事令人拍案叫绝，或是浓情蜜意的爱情故事，或是步步惊心的悬疑故事，无一不拨动着我们的心弦……故事，已成为记忆之舟，载着我们在时光的长河里流转千百回。那么，什么是故事呢？罗伯特·麦基在《故事》一书中指出：“一个讲的美妙的故事犹如一部交响乐，其间，结构、背景、人物、类型和思想融合为一个天衣无缝的统一体。”<sup>8</sup>所以，故事情节、主题思想等诸要素应恰当地糅合在一起，让观众深陷其中但觉察不出。本文把故事符号分为两大类：主题符号、情节符号。

本部分主要从取材资源方面来分析动画的故事符号、造型符号，其中包括主题、情节、角色、场景、道具等主要动画符号。

<sup>6</sup>余为政. 动画笔记. 北京：海洋出版社，2009. 4

<sup>7</sup>沈宝龙. 动画造型设计. 杭州：浙江人民美术出版社，2008. 12

<sup>8</sup>[美]罗伯特·麦基. 故事. 周铁东译. 北京：中国电影出版社，2001. 14



## 3.2 动画中主要符号的源头

按上述所分,具体到每个动画作品中,可以从造型中的角色符号、场景符号、道具符号、风格符号以及故事中的情节符号和主题符号来探讨它们的来龙去脉。在观看了中外一百多部动画片的基础上,纵观各种文化资源,我把动画取材资源分为民间文学、作家文学、民间工艺、其他艺术形式四类。

### 3.2.1 民间文学

#### 3.2.1.1 有一种永恒的神话

中国悠久的历史铸就了众多的神话,动画片《女娲补天》、《夸父追日》、《后羿射日》、《宝莲灯》中的女娲、夸父、后羿、沉香、二郎神等角色取自于我国的神话故事。女娲用五彩石补天不成,便飞向天上用自己的身躯堵住天的裂缝,她的身躯渐渐融化,与天与五彩石结为一体。天边,在女娲补天的地方隐隐约约出现了闪烁的星座。此时,天地定位,洪水归道,大火熄灭,四海宁静,万物得以复苏,女娲的小人们因为失去女娲而伤心痛哭。影片通过“女娲造人”、“战胜水火”、“女娲补天”,塑造了一位慈爱善良、勇于自我牺牲的母亲形象。夸父、后羿如同女娲一样,都是一心为民,追求光明美好的角色符号。在动画《女娲补天》中,火怪和水怪横行,人民遭受洪灾之苦,女娲撒下一片绿叶,飘入河中,绿叶慢慢变大,成了救人的船只,绿叶船作为道具符号,颇有诺亚方舟拯救的味道。从中可看出在此动画制作过程中,也吸收了《圣经》中的故事。动画片《宝莲灯》中沉香这一角色,同样取材于中国三圣母的神话故事,他那顽强的毅力和过人的勇气并不符合其年幼的身份,是理想的角色符号,他身上承载着救母的责任,“孝”的主题作为符号,背后是中国传统的家庭伦理道德思想。除了中国,放眼世界,美国梦工厂制作的《埃及王子》改编自《圣经》旧约中的神话“出埃及记”。可见,神话已是世界各国制作动画片的取材资源,神话题材动画中的幻想成分符合动画的假定性特征,可以更加畅快淋漓地进行最大限度的改编。

#### 3.2.1.2 有一个美丽的传说

尽管在上古时期,神话和传说的界限十分模糊,但两者还是有显著的区别:神话中的主人公多是拥有超自然力量的神仙和超人,而传说比神话更贴近现实生活;神话把自然界和社会生活神灵化,具有全人类性,而传说讲述具体人物或事件,有时间地点的规约性;在功能方面,神话的产生与原始信仰有关,在远古时代具有权威性和神圣性,而传说具有鲜明的民族性、地方性,内容有一定的教育和娱乐功能。中国民族众多、地域辽阔,这些特点决定了我国有丰富的民间传说资源。民间传说的故事性极其浓厚,是改编成影视动画中故事符号绝好的资源之一。

帝国主义在鸦片战争后侵占中国港口,严禁群众打渔,老渔夫只得夜晚出海打鱼,竟然捞出了一个鱼盆,里面绘有渔童的图案。晚上,奇怪的事发生了,渔童跳出鱼盆,垂钩钓鱼,溅到桌子上的水珠变成了一颗颗又大又圆的珍珠。此事

被洋教士得知，他与官府勾结要霸占鱼盆，老渔夫为了不让洋人得逞，把鱼盆摔碎，渔童从盆里跳出，甩起鱼竿，把洋人扔进海里。剪纸动画《渔童》的故事符号就出自这么一个大快人心的传说故事。万古蟾导演的剪纸片《人参娃娃》同《渔童》一样，都是根据张士杰搜集的民间传说改编，小长工虎子长年受财主胡刮皮欺压，虎子在井边打水时，巧遇人参娃娃成为了好朋友。人参娃娃送虎子一棵人参为其赎身，财主知道实情后，一心想捉住人参娃娃，小虎和人参娃娃与财主斗智斗勇，最终把财主埋在了土里，其斗争形式体现了儿童特有的形式趣味。1983年的《蝴蝶泉》取材于云南大理的白族民间传说，用极富诗意的动画语言给观众展现了一个凄美的爱情故事：蝶妹和霞郎情投意合，但蝶妹被恶霸虞王看上，虞王杀死蝶妹的父亲，一路追杀她和霞郎，无奈之下，他们双双跳入泉中，化身为两只蝴蝶，其后跟随着成群结队的蝴蝶，盘旋于泉水之上，这就是“蝴蝶泉”的来历。

除上述作品之外，中国的许多动画，比如：《狐狸打猎人》根据鄂伦春族传说改编、《善良的夏吾冬》、《阿凡提的故事》由维吾尔族民间传说而来，《鹿铃》根据庐山“白鹿书院”一个有趣的传说编写……华夏民族灿若星河的民间传说也影响到了国外的动画制作，《花木兰》是美国迪士尼第一部以中国文化为背景的动画，由南北朝民歌中关于花木兰的传说改编，虽然其宣扬的还是美国个人价值的实现，主题符号与中国传统文化中替父从军的“孝道”主题大相径庭，但木兰这个女性角色符号及长城、祠堂等场景符号都源自于中国的资源。

### 3.2.1.3 有一句广传的谚语

1956年上海美术电影制片厂摄制完成的《骄傲的将军》，开启了“中国学派”时代。此片是著名漫画家华君武根据“临阵磨枪不快也光”的俗语发展而来，动画故事一反“不快也光”的临时抱佛脚的侥幸心态。讲述了这么一个故事：古时候，一个将军打了胜仗归来，好大喜功，洋洋得意，不思进取，不再练武，一身本领也渐渐倒退。后来，敌军进攻，将军的枪早已腐蚀成烂铁，再临阵磨枪也为时已晚，将军只得投降。1980年生产的《三个和尚》使经历了文革的中国动画再度实现繁荣，导演阿达由“一个和尚挑水吃，两个和尚抬水吃，三个和尚没水吃”的谚语产生灵感，邀请包蕾进行编剧，三个和尚的角色符号便来自此谚语。故事在谚语的基础上极大扩展：一开始，庙里有个小和尚，独自一人挑水；不久来了个高个子和尚，两个人一起抬水吃；最后来了一个胖和尚，三个和尚谁也不挑水，老鼠猖獗，谁也不管，老鼠打翻烛台，引起大火，三个和尚齐心协力，终于扑灭大火，并修建了辘轳，引水上山，解决了喝水问题。在《包蕾作品选》中，最后一段这样写道：“所以如今人说：一个和尚挑水吃，两个和尚抬水吃，三个和尚吊水吃”，<sup>9</sup>这个大圆满结局是对谚语的进一步深化和改编。

### 3.2.1.4 有一则不老寓言

春秋战国时期，寓言盛行，属于民间口头创作的文学，散见于在先秦诸子百家的著作中。我国著名儿童文学作家严文井认为，寓言是微言大义的文种，既活泼生动又认真严肃，通过寓言，我们可以体悟到生活的意义。

<sup>9</sup>包蕾. 包蕾作品选. 北京：中国少年儿童出版社，1989. 46

动画《东郭先生》、《鹬蚌相争》、《守株待兔》的故事符号均取材于古代寓言，寓言故事的规训风格决定此类动画的故事主题都是极具教育意味的，属于教育类的主题符号。

### 3.2.2 作家文学

动画片各个符号要素除了民间文学，还有很重要的取材资源，那就是作家文学。从读者年龄段划分，作家文学可大致分为两类：儿童文学和除了儿童文学之外的作家文学，作家文学的故事通常比民间文学故事更为曲折复杂，故事符号更为突出。

#### 3.2.2.1 儿童文学

虽然动画片的受众范围很广泛，但是在整个动画制作的数量上来看，为儿童而创造的动画占了很大的比例，优质的儿童文学资源是优秀的动画剧作的基石，世界各国的动画不少均取材于儿童文学。如日本动画《Hello Kitty》第四集灰姑娘，故事符号就取材于《格林童话》，第五集《拇指姑娘》、第十五集《白雪公主》均由《安徒生童话》改编而成，第十八集《爱丽丝梦幻仙境》的灵感来自于英国童话大师刘易斯·卡洛尔的《爱丽丝漫游仙境》，可爱凯蒂猫的凯蒂猫时而化身灰姑娘，又转身一变，成为高贵的公主，角色符号的转变也是由不同的文本故事决定的。美国梦工厂的《怪物史莱克》延续了儿童文学童话中王子和公主的爱情主题符号，但其角色符号颠覆了传统的王子帅气、公主美丽的形象，史莱克绿绿的皮肤，大大的嘴巴，最令人印象深刻的是竖立着朝天的圆筒状的耳朵，像极了一对小喇叭；公主白天是身姿窈窕的美女，晚上也会变成和史莱克一样丑陋笨重的怪物，但他们历经重重险阻，获得了真爱，契合了传统的圆满爱情主题符号。在《怪物史莱克》第一部中，国王下令通缉童话人物，所有被主人贩卖的童话人物都齐聚史莱克的沼泽地，寻求这个大怪物的帮助，史莱克最终踏上寻找弗瓜王的道路，赢得了童话中人物的爱戴。白雪公主、七个小矮人、三只小猪、皮诺曹、狼外婆等角色符号也都来自于《安徒生童话》、《木偶奇遇记》、《小红帽》等儿童文学名著，动画中公主被困在古堡里，等待王子的救赎，城堡也是儿童文学童话中常见的场景符号。

儿童文学起源于欧洲，众多的国外儿童文学资源为各国动画提供了借鉴，中国也有不少动画片深受其影响。1988年的《小鹅和红房子》由意大利作家伊塔洛·卡尔维诺的《意大利童话》中的《小鹅》一章改编；1990年的《大盗贼》取材于德国著名儿童文学作家奥得弗雷德·普鲁士勒的儿童小说《大盗霍琛布鲁茨》；1991年的《七色花》根据苏联作家卡达耶夫的同名童话改编……虽然影片的故事并不是严丝合缝地依照原著，但是大的故事框架仍参照这些儿童文学作品。

中国自建国以来，随着对儿童的重视，涌现了一批致力于儿童文学事业的作家，对动画片片头演职人员表中的编剧一栏稍加注意，我们不难发现，任德耀、包蕾、严文井、郑渊洁等儿童文学作家的名字经常跃入我们的眼帘。中国要发展自己的动画，必须有与之相匹配的本国儿童文学，儿童文学的发展程度也决定了中国本土动画的发展高度。1955年的木偶动画《神笔》被很多人误以为是根据

民间传说故事改编的，其实其故事符号来源于儿童文学作家洪汛涛的同名小说。“马兰花，马兰花，风吹雨打都不怕，勤劳的人儿在说话，请你马上就开花。”这句琅琅上口的童谣伴随着许多中国儿童的童年时光，流淌在每一个孩子最柔软的心田。2009年大型动画《马兰花》上映了，“大兰”和“小兰”分别代表着懒惰自私和勤劳善良，“马兰花”作为一个正义必须战胜邪恶的道具符号，同“大兰”和“小兰”这两个角色符号一样，都取自于任德耀的儿童剧作《马兰花》。此外，中国第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》是根据盛璐德、方慧珍的同名童话所改编的；《我知道》的故事取自包蕾的同名童话；《蜜蜂与蚯蚓》、《园园的奇怪旅行》由严文井的童话改编；方脸的“没头脑”和长脸的“不高兴”这两个顽童角色符号受启发于任溶溶的作品《没头脑和不高兴》；《舒克和贝塔》、《魔方大厦》均取材于郑渊洁的作品……

### 3.2.2.2 其他作家文学

动画受众除了孩子，还包括拥有童心的成人，动画的故事符号包罗万象，古今中外许多非儿童文学作品也成为动画片故事的取材资源。奥地利作家费利克斯·萨尔登1924年创作的动物童话《小鹿斑比》，1942年被搬上荧屏，迪士尼将其制作出了同名动画；《狮子王》的故事主要来自莎士比亚，但不同于《哈姆雷特》的复仇主题，《狮子王》主要讲述了小狮子辛巴的成长经历，其中有关动物的描绘也埋藏着《小鹿斑比》的影子：都有对于森林的毁灭与重建，对于亲情的刻画，对于生死的思考，甚至两者的成长的主题符号都颇为一致，各作品之间的互文性在《狮子王》中有突出的表现，但《狮子王》的原创性仍不容忽视，“其出神入化‘杂取种种，为我所用’的创作方式本身就值得我们仔细研究。”<sup>10</sup>

悠久的历史铸就了璀璨如星辰的古典文学，动画片作为现代技术的产物从中受益匪浅。中国自从1941年，万氏兄弟制作的中国第一部动画长片《铁扇公主》取材于古典文学名著《西游记》，片中人物造型符号可谓是“中西结合”：铁扇公主的造型来自武侠片中的侠女形象，长相秀丽，衣着大方不拖沓；唐僧、猪八戒的形象较符合原著中的描述，前者善良而又懦弱，后者自私懒惰，憨愚可笑。孙悟空的角色造型受美国迪士尼的动画影响非常大，其大脑袋小身子，大手大脚，细胳膊细腿的夸张造型，活脱脱就是米老鼠的形象变形；玉面狐狸精的造型则是好莱坞三四十年代性感女性的模样；片名《铁扇公主》也受到《白雪公主》的影响……万籁天希望“可以有机会让全国人民也包括广大海外侨胞和一部分外国人一睹两位‘公主’的芳颜，从思想内容到艺术形式作一个全面的比较。”<sup>11</sup>人物角色符号已经拥有了要融入世界的眼光，从此，《西游记》这部文学著作滋养了一部又一部动画片，孙悟空作为一个常见于动画片的形象，在新中国成立之后的每个时期，都驾着七彩祥云飞腾于屏幕之中，已然成为了中国乃至世界承认度最高的动画角色，并逐渐成为了中国动画的典型角色符号代表。除了《西游记》，从古典名著里取材频率较高的还有蒲松龄的《聊斋志异》，如《崂山道士》、《莲花公主》等动画。此外，《曹冲称象》改编自《三国志》，木偶片《镜花缘》由李汝珍的同名小说而来，明代神魔小说《平妖传》促成了《天书奇谭》的问世……当代作家的文学作品也是动画吸取养分的重要来源。1963年《金色的海螺》根据著名诗人阮章竞的抒情同名长诗改编，“田螺姑娘”作为一个故事符号，其故

<sup>10</sup>马华. 影视动画经典剧本赏析. 北京：海洋出版社，2011. 74

<sup>11</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 22

事类型与东方的“蛇郎型”、西方的“天鹅处女型”大体类似，主题符号都是描写凡人与仙女的分分合合。哲理动画短片《超级肥皂》、《新装的门铃》取材与周锐的小说。《超级肥皂》中连“三个和尚”的都赶来凑热闹，一睹超级肥皂的神奇之处，把其他动画中已经出现并风靡一时的角色符号拿到新制作的动画中，产生互文的时空错落感，不失为《超级肥皂》的一大亮点。《高女人和矮丈夫》改编自冯骥才的同名小说，身高只到妻子身高一半的矮丈夫大头大脚，对于二者的身高做了夸张的描绘，非常恩爱的俩人在周围人的过分关心下，最终不欢而散，这个夸张了的故事符号背后表现的是俗世社会的偏见害人不浅。迈入新世纪，不少动画运用了3D技术，带给人们视觉上的盛宴，其中以大型动画《秦时明月》最为成功，它改编自台湾作家温世仁的同名小说，其背景定位于秦统一六国之后，讲述了各家学派对抗秦国的故事，其中涉及的人物繁多，张良、庖丁、荆轲、墨子等角色符号来自于历史中的真实人物；庖丁解牛、桥下拾履的历史故事均在片中体现；影片中被墨家弟子称为“圣地”的机关城，充满神秘，有几分“世外桃源”的意味，墨规池作为其中的重要场景，按照中国的溶洞风景区来设计，阳光照射在这里，给人神圣之感。这种人间仙境的场景符号在片中经常出现，盖聂与秦国大军交锋后，身负重伤，他与天明逃入了墨家药庄，药庄四面环水，安静祥和，又是一处世外桃源，这些场景符号多少有点陶渊明《桃花源记》的影子。

### 3.2.3 民间工艺

上述部分主要探讨故事符号和造型符号的文学取材资源，动画作为视听艺术，尤其是中国动画的表现手法经常使用各种民间工艺。如果说文学资源与动画的故事符号紧密相关，那么，动画的造型符号与民间工艺联系更为密切。正如我国画家栾伟丽所说：“一部艺术形式感人的动画片必定有恰当合适的造型设计与材料的妙用，才能将动画片的故事情节、人物性格、动画特性充分传达出来。……动画造型的样式与种类也就如同绘画的形式与种类一样丰富多彩。”<sup>12</sup>纵观中国动画片的发展史，其中包括角色、道具、场景在内的造型符号，很多都有强烈的中国民族风格，而这种民族风格特征与造型的民族化的材料形式分不开。

#### 3.2.3.1 民间美术

“民间美术是民间百姓在生活中创造并享用传承的精神物质产品。……它保持着更多的原始性，带有很大的自发性、业余性和自娱性，与现实的物质生活更接近，具有很鲜明的功利意义。这就是所谓的民间文化或民俗文化，对于这种文化的形象载体，我们称之为民间美术。”<sup>13</sup>民间美术包括剪纸、年画、刺绣、皮影等，此外，橡皮泥、沙土布贴等也是常用的材料。上述这些形式和材料可以成为动画片制作，尤其是造型设计的形式和材料。

除了单纯运用一般的手绘动画和电脑绘制的动画之外，民间美术的材料和形式决定了动画的丰富多彩的造型风格符号，如木偶、剪纸、折纸、水墨、皮影、陶瓷、木板年画等。木偶动画是以立体木偶为对象拍摄的影片，我国木偶片产量丰盛，从第一部木偶动画《皇帝梦》到建国后的《神笔》、《谁唱得好》、《孔雀公

<sup>12</sup>栾伟丽. 动画造型与民间美术. 北京：中国传媒大学出版社，2007. 1

<sup>13</sup>栾伟丽. 动画造型与民间美术. 北京：中国传媒大学出版社，2007. 45

主》，再到 80 年代的《崂山道士》、《大盗贼》，都得到了孩子们的喜爱。孩子们永远忘不了头戴草帽、身着蓝衣，大笔一挥，画什么活什么的马良；永远忘不了身披轻纱，轻盈起舞的孔雀公主嫫麻喏娜；更忘不了可气又可气的整天哼小调的大盗贼霍琛布鲁茨……剪纸动画是将民间剪纸艺术与动画相结合的艺术，是中国所独有的。1958 年万古蟾导演的《猪八戒吃西瓜》是我国首部剪纸动画，开创了中国剪纸动画的先河，《济公斗蟋蟀》、《渔童》、《人参娃娃》、《葫芦兄弟》等一批独具民族特色的剪纸片应运而生。剪纸片中的角色、道具、场景等造型符号均为片状，显现出平面的特点，这就决定了剪纸动画的语言是散点透视的。折纸动画片是“用硬纸片折叠、粘贴，制成各种立体人物和立体背景，采用逐格拍摄方法逐一摄制下来，通过连续放映而形成活动的影像。”<sup>14</sup>1960 年的《聪明的鸭子》是我国第一部折纸片，《一棵大白菜》、《湖上歌舞》等动画也是属于折纸片这一门类。湖上歌舞的热闹景象带给小观众一场绚丽多彩的歌舞盛宴，挥动着美丽翅膀的大凤蝶给孩子们难以磨灭的印象，这只大凤蝶骄傲自满，后经过小动物们的帮助，改正了错误，折纸塑造的四肢修长、翅膀艳丽的大凤蝶这个角色符号实在是令人过目难忘。水墨动画更是“中国学派”动画中的经典形式，讲求“意到形不到”的中国画可以说是最能代表中国艺术的门类之一，由此而衍生出的水墨动画片更是独具韵味。《小蝌蚪找妈妈》、《鹿铃》、《山水情》、《牧笛》都是闻名中外的代表作品。在故事主题符号方面，无论是母女情，还是人与动物朝夕相处的友情，还是师徒情，都是围绕着“情”，其悠然淡远的造型符号与绵长回味无穷的主题符号交相辉映，中国水墨的精髓融入到了动画中，实在是中国动画史上最耀眼的明珠。此外，借鉴皮影和陶瓷、木版年画等民间工艺制作而成的动画与上述形式的动画相比，数量相对较少，如 1979 年的《好猫咪咪》便采用山东潍坊传统木板年画的风格为整体影片风格，造型夸张、朴实、粗壮，色彩艳丽，构图饱满，小动物的造型稚拙但生动可爱，给人深刻的印象；1988 年的《鱼盘》是继《瓷娃娃》、《一夜富翁》之后的又一部以陶瓷为主要艺术造型手段的影片，它把南方的民间陶瓷图案直接镶在现代艺术里，用传统的形式美表达环境污染这个现代的主题符号，是一次成功的尝试。在皮影动画方面，通常不单独使用皮影，是多种艺术形式的结合。比如：《金色的海螺》把皮影和剪纸糅合起来；2006 年的《桃花源记》中的角色符号用皮影的艺术来表现，皮影的造型特色通过电脑的三维技术又与写意风格的水墨艺术、精致的工笔画风融合起来，营造出了陶渊明笔下的古代田园风的意境美。

民间美术为中国动画提供了如此缤纷繁多的造型的设计资源，也为具有中国风格的动画造型符号的产生供应了源源不断的养分。

### 3.2.3.2 京剧艺术

中国经典动画《大闹天宫》中的孙悟空、《骄傲的将军》中的将军、《葫芦兄弟》中葫芦娃等形象的设计，都借鉴了京剧的脸谱艺术。京剧除了音乐之外，尤其对上世纪九十年代之前的动画造型的影响最大。

“戏曲脸谱是地地道道的类型化符号。”<sup>15</sup>在京剧中，根据身份、性别、年龄的不同划分为“生、旦、净、丑”四大行当，每个行都有特定的脸谱。葫芦娃造型借鉴了“生”的形象，但与“生”的长眉相比，粗短了些，正好体现七兄弟刚

<sup>14</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 63

<sup>15</sup>栾冠桦. 角色符号：中国戏曲脸谱. 北京：三联书店，2005. 10

烈的性格。《大闹天宫》中的孙悟空形象也借鉴了戏剧中美猴王的造型，绿眉毛，金眼影，红桃形的脸颊，比京剧中的造型更为灵动可爱。《天书奇谭》中的年轻狐狸精受“旦”角影响最深，“旦”角发际的贴片装饰，经过缩小变成了她的刘海，按照“旦”角的眼线纹路，大眼被拉成了细细的微微上扬的媚眼，眉毛呈倒“八”字状，塑造了一个拥有忧郁气质的古典美女角色符号。《骄傲的将军》中“将军”这一人物便汲取了“武净”造型的精髓。《天书奇谭》中的袁公采用了“武净”关羽的脸谱，细长的丹凤眼，红色络腮胡，脑门上勾画了“文净”包公似的代表刚正不阿的“月牙”。猪八戒贪婪笨拙，来源于京剧中的“丑”角类型。因此，在动画片《人参果》中，猪八戒的鼻子上有一个半圆形的白色块；《天书奇谭》中县官的角色设计借鉴了“文丑”脸谱，眼部吸取了马戏小丑的“十”字形眼妆，把其愚蠢可笑刻画得入木三分。除了角色符号的设计借鉴京剧脸谱之外，动画片中的一些道具符号也多少参照了京剧艺术。如《齐天大圣》中孙悟空头上戴的花翎来源于京剧武生帽冠上的雉鸡翎，其中的旌旗来自于京剧中的道具。《骄傲的将军》中的酒杯和武器，也来自于京剧中的道具元素。

### 3.2.4 其他艺术形式

动画本身就是各种艺术形式的综合，其取材范围极其广泛，除了以上三点取材资源之外，还有很多艺术形式为动画的发展作出了贡献。1981年的《九色鹿》是对敦煌莫高窟洞内的壁画《鹿王本生》的演绎，“九色鹿”的角色符号取材于此，它形象婀娜温柔，如同娇羞的少女，时而眼波流转，时而妩媚淋漓，流露出哀怨幽婉的秀丽，危急关头又有勇者的智慧和气魄，光环照耀着它，神性的善良使万事万物沐浴其中，出卖九色鹿的耍蛇人在阴谋破败之后，羞愧破落的神情与九色鹿相比，更显卑微。《鹿女》也是由敦煌壁画中“鹿母夫人”的故事改编而来。

从故事与造型出现的先后顺序看，大多数动画是故事文本先于造型出现，以上的分析多是此情况，但仍有少数动画的造型先于故事出现。如动画系列短片《阿狸·海燕》，其角色符号来自于2006年盛行网络的QQ表情；《海尔兄弟》的角色符号取自于海尔集团的商标；《福娃五连环》中五个福娃的角色来源与北京奥运会的吉祥物，这些都是故事围绕造型而设计的动画；《三毛流浪记》、《丁丁历险记》的故事符号、造型符号都是取材于同名的漫画，此种形式是故事与造型同步出现的动画。

## 4 从历史角度看中国动画故事符号与造型符号的变奏

动画是一种区别于其他真人影视剧的独特影视艺术。哲学大师卡西尔在《符号形式的哲学》一书中曾说：“一切在某种形式上或是其他方面能为知觉所揭示出的所有现象都是符号，尤其是在当知觉作为对某些事物的再现或作为意义的体现，并且来说明这种意义时，就更是如此了。”<sup>16</sup>动画本身就是一种自然事象“模拟化”后的符号体系。在这个符号体系中，故事与造型是最为重要的两大支柱，因为如果把动画看作一个最大单位的符号，造型给观众带来视觉上的冲击，是动画的物质形式，故事由造型激起心理上的波澜，是动画这个大符号的内容，那么，我们可以说，造型可以是动画符号的能指，故事便是动画符号的所指。同时，

<sup>16</sup> [德]卡西尔.符号形式的哲学.关子尹译.上海：上海译文出版社，2004.106

动画也是一个符号体系，是由众多符号组成的符号场，可以从很多角度给这些符号进行归类，比如：人物符号、动物符号、植物符号等等。在此文中，便按上述造型与故事可分别作为动画这个大符号的两大方面——能指和所指来考察，把动画的符号场划分为故事符号和造型符号这两大符号类型。在不同的历史时期，中国动画有不同的建构原则，其故事符号和造型符号也随之呈现出不同的美学风貌。按照建国以来，中国动画故事和造型的不同特征，可以把其大致分为三个时期：一是上海美术电影制片厂时期，即从 1949 年到 1980 年代中期，此时期主要以动画电影为主，单集放映，动画片的主要制作单位就是上海美术电影制片厂；第二个时期是长篇电视动画片时期，随着电视在千万家庭的普及，电视动画方兴未艾，尤其是动画系列片和连续剧大行其道，此时期主要从 1985 年左右开始算起到 20 世纪末；第三时期是喜羊羊与灰太狼时期，时间主要定位在 21 世纪初到现在。在这里的分期只是一个大致的划分，其界线并不是泾渭分明的，每个时期又会有交叉。

#### 4.1 故事符号的时代嬗变

故事包含许多要素，如：情节、主题、人物、背景等。本文的故事符号主要是围绕动画中的事件来展开，这样看来动画的故事符号中最重要的是情节符号和多种情节背后的主题符号，本部分主要从情节和主题两方面来探究故事符号。动画故事的图像性决定了它与文字小说中的故事有所不同，因此，本文把故事中的人物、背景剥离出来，归类到造型符号中进行分析。

亚里士多德在《诗学》中对情节做了解释：“情节是对行动的模仿——我的意思是说情节是对事件的安排。”<sup>17</sup>他认为“悲剧中的六个成分中情节是第一位的……尽管现代的叙事学理论往往更重视的故事要素是性格，但亚里士多德的观点毕竟表达出了对叙事艺术的一种发生学意义上的认识：叙事首先是讲故事，也就是要组织和叙述情节过程。”<sup>18</sup>很多观点把“故事”与“情节”等同起来，模糊了两者的区别。只要事件在作品中起到了骨架的作用，无论有没有因果关系，都可称为情节。“情节”开始时是属于纯文学的范畴，后来扩大到一些传媒艺术理论中，从某种意义上说，叙事的结构可以被看做是情节的模式，在很多创作谈中，情节的创造被作者神化，评论家李洁非在《小说学引论》中认为：“在我们印象里，作家们大多忌谈模式，忌谈他们受制于这样或那样的创作常规的真相，而宁肯把其作品归诸灵感的迸发甚至梦中偶得，小说被说成主要是戛戛独创的个人才力的神秘结晶。”但是要完全摆脱模式几乎不可能，“《指环王》的作者 J.R.R. 托尔金的‘故事锅’说法更为形象，他曾经描绘过一个装满思想、主题和人物的锅，每个作家都从这永远煮着的锅中提取原料，每个作家又都向锅中加入新的原料。作品叙事导致情节模式并且依赖于它，是必然的，无可奈何的。当然，我们承认情节模式的存在并不是否认创新，事实上，创新乃至颠覆模式的现象是经常发生的，但它本身也将迅速导致一种新的模式，除非它以失败而告终。”<sup>19</sup>每个故事的情节都是不一样的，但是它们又有着相似的情节，这些情节反复出现，构成了一定的情节模式。

动画作为图像与言语结合的叙事艺术形式，其情节也有一定的模式，三大时

<sup>17</sup>Aristotle. Poetics. New York: Norton, 1973. 560

<sup>18</sup>葛玉清. 动画电影叙述艺术. 北京：中国传媒大学出版社，2010. 64

<sup>19</sup>杨鹏. 卡通叙事学. 武汉：湖北少年儿童出版社，2003. 109



期的情节模式会有相似的地方，如：考虑到孩童对故事结尾的美好向往，结局大多都是大团圆情节模式，正义总是战胜邪恶，如《渔童》、《人参娃娃》、《小鹅与红房子》、《神笛》等；以流浪旅行为主线的情节符号在每个时期亦都有体现，如上海美术电影制片厂时期的《小朋友们》讲述了一只小鸡在旅途中先后遇见了白雨伞、红车轮、小皮球，最后以解救落水的小木狗为旅行的结局；此外在后两个时期的《邋遢大王奇遇记》、《小贝流浪记》、《桃花源》等动画都采用了流浪旅行的模式……虽然各个时期的情节符号有相似之处，但是在不同的时期情节模式也各有所侧重。每部动画展现着不同的故事，故事里面的情节也必然丰富多彩，这就加大了归类的难度，不可能顾及到每部动画，本文对动画情节所做的分类主要根据不同时期各自最突出的情节特点而划分的，从这些情节符号中窥探出不同的时代对于想象和幻想力量的态度。

主题是通过故事传达出来的思想，有些电影理论家认为：“主题是一个为各种艺术所共有的概念。……电影像其他艺术一样，对主题的选择是没有限制的，唯一的问题是它对观众是否有价值。”<sup>20</sup>动画作为特殊的影视艺术门类，其主题也有自身特色，纵观世界动画，尤其是日本动画，很注重故事性，其主题意蕴较为深刻丰厚，如体现救赎主题的《幽灵公主》、《风之谷》等。然而，中国动画的主题通常较为简单、单纯，可粗略归为阶级对立主题、教育规训主题、正义战胜邪恶主题、情感主题、成长主题等，其中成长是每个时期动画共有的主题，但是不同的时代也赋予了每个时期动画的各自主题特色。

下面就对中国动画三个时期的情节符号、主题符号进行分析，探究故事符号的时代特征。

#### 4.1.1 上海美术电影制片厂时期

##### 4.1.1.1 “梦模式”情节：依靠“梦”进入虚化空间，想象带着镣铐跳舞

动画由于其假定性，是个容许想象力绽放的世界，但是这个世界有多大自由的绽放程度，在每部动画体现是不同的，尤其在上世纪80年代中期以前，刚迎来改革开放的大潮，想象的自由尺度还不大。“在民间童话人物中的精神世界里，现实世界和超自然世界之间是浑然一体，互不隔绝的。”<sup>21</sup>原始初民的一次元性状态决定了神话故事和民间传说中对于幻境采取寻常的态度，所以除了由神话故事和民间传说改编而成的动画，此时期动画中进入虚化空间的情节多依赖于动画中人物的“梦”，整个动画主体故事氤氲在梦的氛围里，以梦为开端进入幻境，并以梦醒而脱离幻境为影片的结尾，即是“梦模式”的情节符号。

“荣格就认为，醒着就是知觉现实。所以，梦表示一种相当于现实的情景，在这种情况下，梦创造着某种觉醒。所谓‘相当于现实的情景’，或许就是与另一层面的沟通：就是灵魂的一种幻觉与灵魂同它的向导沟通。”<sup>22</sup>“以梦预演故事，是小说家为自己的幻想设定的一个疆界，使得小说家不必背负‘胡言乱语’的‘内疚感’，因为可以把一切都推给梦的不可捉摸。”<sup>23</sup>动画片可参照幻想小说对于想象和幻想的态度，这个时期的想象仍不彻底，现实与幻境有严格的区分，

<sup>20</sup>韩笑，曾雯. 动画剧本创作. 北京：清华大学出版社，2012. 19

<sup>21</sup>朱自强. 儿童文学概论. 北京：高等教育出版社，2009. 203

<sup>22</sup>[法]让·塞尔韦耶. 巫术. 管震湖译. 北京：商务印书馆，1998. 108

<sup>23</sup>朱自强，何卫青. 中国幻想小说论. 上海：少年儿童出版社，2006. 142

必须借助梦的力量到达幻觉的第二世界，这就是本时期最为突出的关于想象情节的特点——想象戴着镣铐跳舞。

1954年《小梅的梦》是开启建国后动画片“梦模式”情节大门的钥匙。影片讲述了这么一个故事：元宵节，妈妈带小梅逛庙会，买了可爱的布娃娃。回到家，小梅把弄脏了的布娃娃厌恶地扔到墙角，她便进入了梦乡：被小梅弄坏的小木头人自己修好了腿，并帮布娃娃清洗干净，它们两个把小梅弄坏的玩具都一样修好，并用积木搭建了一个玩具王国。小梅想和玩具们一去玩，可它们却不愿意，除非小梅保证以后做到爱护玩具，小梅点头答应，与玩具们玩耍起来，玩得正高兴，小梅的梦醒了。在梦中影片主体故事得以进行，在梦中小梅自我教育意识得以觉醒。1963年的《牧笛》是全世界第二部水墨动画，其中有一段由“梦”带来的幻觉空间。清晨，牧童边吹短笛边放牛，倚在一棵大树上睡着了。梦境中，他找不到自家的水牛，顺着山路，进入深谷旷野，在路人的指引下，来到了风景宜人的幽境。那儿泉水碧绿、纯净空灵。牧童终于看到了水牛也卧在潭边欣赏美景，想牵着水牛走，水牛却不肯归家。牧童无奈吹起了短笛，水牛听见了熟悉的笛声，顺从地与牧童相依偎……梦醒了，已是夕阳西下，牧童牵着水牛回家了。观众们也跟随着牧童进入那如同田园诗般的梦幻空间，此动画有意淡化情节，整个影片突出的情节符号便是“梦模式”情节，在梦这个情节中，循着“失牛——找牛——得牛”的主线，表现了人、动物与自然和谐的关系。1980年《娇娇的奇遇》也运用了“梦”的情节符号，一个黑发大眼的漂亮女孩叫娇娇，人如其名，娇里娇气，什么都要找妈妈来帮忙。此时她趴在桌子上睡着了，变成了一个拇指般大小的小人，来到了昆虫的世界。小昆虫们为了迎接娇娇，为她举办了歌舞晚会，可是娇娇太娇弱了，一支舞也跳不下来就累倒了；暴风雨袭来，娇娇正在帮助小蜜蜂采蜜，没力气的她连花蜜也拿不动，被暴风刮进了深渊。娇娇从梦中惊醒，与小梅一样，她领悟到了自己的事情要自己做，梦中完成了对自己的教育。1981年的《崂山道士》由《聊斋志异》改编，故事讲述书生王七好逸恶劳，到道观中拜师学艺，开始师父让他砍柴，王七怕苦怕累，看到师父变出嫦娥、筵席，便央求师父教他穿墙之术。回到家想用穿墙术偷邻居家财物，却重重撞了墙。王七哭着哇哇醒来，原来是一场梦。

在《宝葫芦的秘密》中，万能的宝葫芦也只在王葆的梦中才出现，现实中绝不会蹦出这么一件宝物来。“像《宝葫芦的秘密》那样，将超自然现象最后仅作为梦中发生的事情来处理，对幻想小说是较大的伤害。”<sup>24</sup>同幻想小说中以“梦”来解释超自然现象一样，上述用“梦”来贯穿始终的动画也是回避了现实之外的异界，没有直面天马行空的幻想世界，这对于本应想象力丰富的动画，实在是大大减弱了其假想性的特征。尤其是《崂山道士》这部动画，原著中并没有表明整个故事是书生的黄粱一梦，动画中却把故事融到梦境中，制作人员的这一变动，是对法术和神奇幻界的不信任，想象力受到了限制和约束。本时期动画的“梦模式”情节，作为一个符号，不自觉地反映出上世纪80年代中期以前，对于想象和幻想的态度，仍是比较严谨和怀疑的。

#### 4.1.1.2 结局含“化身模式”情节：大团圆结局的悲壮因子

动画从整体上看，故事情节的展现受到了喜剧性艺术风格的影响，它成为现

<sup>24</sup>朱自强. 儿童文学概论. 北京：高等教育出版社，2009. 232

代社会的一种文化符号，在一定程度上符合当代大众为排解压力，而渴望化繁为简、返璞归真、放松心灵的审美风尚，所以，多数动画追求喜剧性的风格。弗莱说：“喜剧通常总是朝美满结局发展，而观众对美满结局的一般反应是‘应该这样’。”<sup>25</sup>‘大团圆’结构模式源于人类的‘乐感’精神，并以实现‘惩恶扬善’来得到一种情感发泄归于中正平和的状态。”<sup>26</sup>从接受美学角度看，动画在电影大类中多以娱乐轻松取胜，其结尾通常处理的比较圆润和美，以设置“大团圆”情节为结局，世界各国的动画皆遵守此审美规则。比如《海底总动员》父亲马林历尽千难万险寻找儿子尼莫，最终父子团圆；《神笔马良》中马良利用神笔为百姓除暴安良；《渔童》中老渔夫在渔童的帮助下，打败了县官和洋人；《人参娃娃》中白胖可人的人参娃协助小虎子斗败了地主，赢得了自由……这些“大团圆”情节作为符号，通过一个个鼓舞人心的故事，传递给人们的是迎接光明美好的勇气，尤其满足了少儿观众愉悦的审美期待。

但是在上海美术电影制片厂时期，有些动画即使是“大团圆”的结局，但结局中“化身”情节符号的运用，却给动画增添了一丝丝悲壮感人的因素，此类动画多取材于神话故事和民间传说，通常是在故事主线的对立双方中，好人战胜了坏蛋，但是好人一方的某主角化身为另一物体，牺牲了生命，把自己转到它物中，以死亡作为他们再生的契机，其精神方能永芳于世。“死亡是通往隔离的过渡，也是精神的再生，是由俗到圣，由死而再生所不可或缺的过程。”<sup>27</sup>这是古代人圆形循环的时间信仰的体现，神话学家泰勒在其《原始文化》中说：“在原始宗教原始信仰中常见的是灵魂转生的信仰，死去的灵魂转化为人、动物或者植物而使原来的生命得意继续……”<sup>28</sup>这种生命化身的情节符号在各种文艺中俯拾皆是，如电影《阿诗玛》的结局那样，阿黑和阿诗玛打败了阿支，正义战胜了邪恶，但最终阿诗玛化为一座美丽的石像，永驻石林；《梁祝》中梁山伯与祝英台双双化蝶，拥有了自由和爱情……

同样，动画作为一种喜剧因子浓厚的艺术形式，这样的“化身”情节符号隐藏在大团圆结局中，悲从喜来，一喜一悲，悲壮的艺术风格打动了各年龄阶段的无数观众。

蝴蝶泉边蝴蝶飞，随着蝴蝶的飞舞，飘来了一段千古绝唱的爱情故事。1983年的动画《蝴蝶泉》中，蝶妹和霞郎情投意合，但恶霸虞王看上了美丽的霞妹，重重阻挠，蝶妹和霞郎被逼无奈，携手从容地走向悬崖，纵身一跃，独剩下霞妹黑发上的红花飘扬着，从崖下的泉中舞出两只蝴蝶，带领着成千上万只蝴蝶飞舞。蝶妹和霞郎化身为蝴蝶，以无声的沉默和优美的舞姿对抗着虞王的邪恶。1984年的《火童》，根据哈尼族传说改编，少年明扎继承父志，找到抢走火种的妖魔，夺回火种的明扎却被妖魔抓住，为了不让火种再次落入妖魔之手，明扎把火种吞入口中，他的身体化为火球，消灭了妖魔，明扎给哈尼族人民带来了光明和温暖，自己却不能恢复人形。1985年的《女娲补天》同样以其古朴而萌动着生命活力的故事感染了观众，女娲看到天破了个窟窿，无奈五彩石也难以堵住，为了自己捏出的小人们能够继续生存，她毫不犹豫地飞上天，用自己的母亲之躯堵住缺口，化身成了天的一部分，和天化为一体，母爱原始的伟大光芒照耀着她的子民，这是一种悲壮的神性之光。

<sup>25</sup> [英] 诺斯罗普·弗莱. 批评的剖析, 陈慧, 袁宪军, 吴伟仁译, 百花文艺出版社, 2006, 239

<sup>26</sup> 葛玉清. 动画电影叙述艺术. 北京: 中国传媒大学出版社, 2010. 72

<sup>27</sup> 王孝廉. 中国的神话世界. 北京: 作家出版社, 1991. 107

<sup>28</sup> [英] 泰勒. 原始文化. 蔡江浓译. 杭州: 浙江人民出版社, 1982. 53

上述动画的大团圆结局下的悲壮因子来自于“化身”情节，这种情节多来自于神话故事或者民间传说，死亡不是生命的终结，而是到达再生的过渡。“这种过渡通常是由形体的改变来使之完成，这就是神话中所常见的变形神话。”<sup>29</sup>中国“化身”动画也汲取了神话传说中对于生死的态度。“借着这种转化，死亡不再是无法忍受的自然事实，它变得可以理解、可以接受。”<sup>30</sup>以神话传说为蓝本而制作的动画，其“化身”情节依然顺应着原始初民的思维，从总体上看，动画这种轻盈的影视艺术如若具有了“化身”情节符号，那么其中就渗透着厚重的悲壮因子，给观众原初古朴的震撼。

#### 4.1.1.3 阶级对立主题：政治意味浓厚的体现

文学总是脱离不开政治，其表现主题也与时代的政治特色相挂钩。上世纪80年代之前的产出的动画片的剧本表达的主题也是如此，阶级对立依然是上海美术电影制片厂时期的重要主题。“受当时各种政治运动以及文艺政策强调‘以阶级斗争为纲’、‘政治挂帅’和‘主题先行的’影响，这一时期动画电影中出现了—些过分强调意识形态，乃至概念化、僵化的作品。”<sup>31</sup>从1955年的《神笔》到1979年至1989年拍摄的《阿凡提》系列美术片，我们不难列举此类动画。

《神笔》运用民间宝物——神笔，把统治者画进了茫茫大海中，展现了民众的朴实愿望；《渔童》突出了老渔夫和洋教士的对立冲突，表现了中国人民反抗帝国主义侵略而斗争的顽强精神，歌颂了劳苦大众的智慧 and 勇敢；《人参娃娃》的小长工虎子受胡刮皮欺压，在人参娃娃的帮助下，将胡刮皮埋入泥土中，赢得了自由；《半夜鸡叫》中小长工小宝发现了半夜鸡叫的秘密，同长工们以“捉贼”的名义教训了地主周扒皮；《红军桥》讲述了红军和胖瘦财主的对立，最终财主们被群众用计赶走。《大闹天宫》“根据主题和人物性格的需要，决心对孙悟空‘刮目相看’，使原来自己心目中的他来个‘脱胎换骨’，把他刻画成一个反抗者和叛逆者的形象。”<sup>32</sup>修改了原著中孙悟空被压在五行山下的悲剧结局，变为孙悟空拿着金箍棒，飞上凌霄宝殿，让玉帝也惧怕，这种反抗与斗争的主题有人认为是为了配合国际形势，“是对走‘修正主义道路’的苏联‘老大哥’的反抗。”<sup>33</sup>同《大闹天宫》相媲美的《哪吒闹海》也带有阶级对立的主题符号，哪吒代表老百姓的利益与龙王反动势力做不屈的斗争。《阿凡提》中的阿凡提爱打抱不平，让贪婪愚蠢的国王、巴依闻而生畏，使他们得到惩罚……

以阶级对立为主题的动画在此时期数量颇多，这种主题符号用一个个二元对立的故事传达了浓厚的政治意味，表现了这个时代的审美趣味，体现了符号的“揭示”作用。

#### 4.1.1.4 教育规训主题：“成人本位”的训诫

“儿童观是儿童文学的原点……儿童观总是在制约着儿童文学的发展，决定着儿童文学的放向。整个一部儿童文学史就是在这只无形而有力的手的操纵下发

<sup>29</sup>王孝廉. 中国的神话世界. 北京：作家出版社，1991. 109

<sup>30</sup>[德]恩斯特·卡西尔. 国家的神话. 范进，杨君游，柯锦华译. 北京：华夏出版社，1990. 59

<sup>31</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 45

<sup>32</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 83

<sup>33</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 84

生着演变。”<sup>34</sup>中国动画的传统观念中的受众以儿童为主，那么可以说儿童观也是动画的原点，有什么样的儿童观就有什么样风格的动画。中国“长幼有序”、“父为子纲”的封建社会价值观念为“成人本位”的儿童观的滋生提供了肥沃的土壤，在上世纪，很多人的儿童观仍是“成人本位”的。与之相反的是“儿童本位”的儿童观。什么是“儿童本位”？朱自强教授认为：“不是把儿童看作未完成品，然后按照成人自己的人生预设去教训儿童，也不是从成人的精神需要出发利用儿童，而是从儿童自身的原初生命欲求出发去解放和发展儿童，……这种形态的儿童观称作‘儿童本位’的儿童观。”<sup>35</sup>反之，就是“成人本位”的儿童观。

在上海美术电影制片厂时期的众多动画中，很多动画表达了规训儿童的思想，这些思想形成了教育规训的主题符号，体现了一个时代的儿童观。

1952年的《小猫钓鱼》是以“规训儿童”为主要思想，是这类动画的代表作，这些动画的叙事模式大多是：“首先表现主人公错误的做法，然后错误做法导致危机发生，这是主人公接受权威（老师或长辈）的教诲，改正错误，最后用正确方法达到目的和要求。”<sup>36</sup>这类动画通过讲述一个浅显易懂的故事，告诉孩子们要做什么，不要做什么，相当于确立一个道德规范。如《小梅的梦》最后出现玩具们组成的四个大字“爱护玩具”明显就带有教训的意味；《差不多》中小林学习射箭总觉得差不多了，遇到狼却打不中，差点被狼吃掉，这时小林才明白自己的箭术还差得很远，影片规训儿童要认真学习，不能自大自夸；《湖上歌舞》通过大凤蝶教育孩子有了成绩不能骄傲；《夸口的青蛙》、《我知道》都是以教育儿童要谦虚谨慎为主题。著名儿童文学作家任溶溶为编剧的《没头脑和不高兴》中的成人旁白带有权威意味，不仅仅针对的是剧中的两个顽童角色，也针对着和剧中角色认同的儿童受众，虽然其叙事手法新颖独特，但是仍逃脱不出直白的教化功利性的窠臼。《草原英雄小姐妹》的结尾严重失实，动画中龙梅和玉荣经过抢救，毫发无损，安全脱险，但事实是龙梅失去了左脚拇指，玉荣做了截肢手术，终身残疾。影片宣扬舍己为公、热爱集体财物的精神，但是过度强调这一教育主题，没有给予人性化的关怀，在特定的历史年代，这样的主题提炼也许难以避免，但没有本着为儿童观众负责的态度，把真人真事编造成了拥有美好结局的虚假故事，其精神内核并不丰盈……

每个时期都有带有教训主义色彩的动画，但教育规训的主题符号集中体现在此时期。动画的制作，尤其是在筛选剧本及其采用和改编的时候，“成人本位”的儿童观要不得，不然就会出现上述动画的生硬说教的特点，这也可以说是中国动画的一大特色，直至现今，仍有少许动画摆脱不掉规训的主题。要扭转这一局面，还是从本源上转变对儿童观的认知，以“儿童本位”为灵魂，才能注灌一个健康人性的动画生命体。

#### 4.1.2 长篇电视动画片时期

##### 4.1.2.1 “穿越模式”情节：幻想之花的怒放

近几年，尤其是2007年被人称为“穿越年”，穿越小说发展到了巅峰时期，

<sup>34</sup>朱自强. 儿童文学概论. 北京：高等教育出版社，2009. 55

<sup>35</sup>朱自强. 经典这样告诉我们. 济南：明天出版社，2010. 41

<sup>36</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 34

穿越类的影视剧的发展也如日中天。“穿越”通俗的是“指某人物因为某原因，经过某过程（也可以无原因无过程），从所在时空（A 时空）穿越到另一时空（B 时空）的事件。”<sup>37</sup>其实在穿越小说之前，就已经有许多以穿越为题材的动漫作品，尤其在日本，作品中的主角常常意外地穿越到不同于现实生活的异世界中，主角们便在不同的世界里生活，从而展开一系列故事。在上世纪 80 年代中期以后，随着国门的打开，外来优秀动画片的引进，受其影响，动画制作者的幻想思维更加活跃，想象的眼光更加长远，在不少动画中，“穿越”的情节屡见不鲜。相比于上海美术电影制片厂时期，此时期的时空穿梭不依靠于“梦”，摆脱了“梦模式”的桎梏，幻想的花朵绽放的更加美丽，动画片中的人物穿越到了别有洞天的另一个幻境，或者由过去穿越到现实世界，给观众带来新奇的感受。“所谓‘幻境’，是相对于作品中那些在现实生活中能够找到确定性的叙事情景而言的。”<sup>38</sup>在这一时期，《园园的奇怪旅行》、《邋遢大王奇遇记》、《怪老头儿》、《魔方大厦》等动画都具有“穿越”的情节模式。

《园园的奇怪旅行》根据严文井同名童话改编，小女孩园园胆子很小，上学路上遇到小狗吓得嚎啕大哭，小蚂蚁红眉毛给了园园一个小黄帽子，园园戴上它就变得和红眉毛一样大小，跟着小蚂蚁穿越了长长的洞穴，进入了一个奇妙的世界，在找“什么都知道”老爷爷的过程中，锻炼了自己的胆量。她回到现实世界，揉揉眼，发现眼前有一只蚂蚁抖动着触角，正是这只蚂蚁带她进入到了奇异世界。不由让人想到了上个时期的动画《娇娇的奇遇》，《园园的奇怪旅行》并没有设置梦的情节，而是更尊重幻想，承认了幻境的真实存在。

这一时期的重要现象是电视剧的普及，由此我国的动画的制作开始转为制作动画系列片和动画连续剧，《邋遢大王奇遇记》、《怪老头儿》、《魔方大厦》等都是优秀的代表性剧作。伴着“小邋遢，这样是邋遢，邋遢大王就是他……”的清脆歌声，外号为“邋遢大王”的小男孩形象跃然屏幕上，他不爱干净，抱着“不干不净，吃了没病”的想法喝了不知谁放在公园里的汽水，其实是老鼠密探在里面放了变小的药水，“邋遢大王”果真变小了，被老鼠密探骗进了“老鼠王国”，一个不同于人类世界的奇异之境。在《怪老头儿》系列片中“爸爸就是爸爸”这一集中，赵新新被爸爸狠揍了一顿，找到怪老头儿诉苦，怪老头给了新新一瓶药水，把新新爸爸小时候的照片放进药水，照片中的小男孩忽然出现在赵新新面前，并奇怪：“我怎么到这啦？刚刚还和家里人在照相馆拍照呢！”这就是新新爸爸从小时候进入到现在时空的穿越情节。《魔方大厦》中的穿越情节更是反复出现，男孩莱克厌倦了被关在屋子里做功课的无聊生活，拿出魔方来打发时间，却总离成功差一步，一气之下，把魔方摔出窗外，伴着巨大的爆炸声和魔方老人的“哈哈”声，魔方变成了高耸入云的魔方大厦，莱克爬上了其中的一个方块，进入到了奇怪的“玻璃之城”。魔方大厦是由二十六个“方国”组成的，在每一集的末尾，莱克都通过钻入易拉罐、洞口等通道穿越到其他国度。遗憾的是，由于资金短缺、人才流失等原因，《魔方大厦》只拍了十集，莱克的穿越便只能从二十六次降到了十次，但仍然给观众呈现出了一个包括火车国、头盔城等国度在内的光怪陆离的世界，观众们也跟随着莱克一起穿越，品味幻想花朵的芬芳。

当然，在含有“穿越”情节的动画世界里，以上论述的四部动画仅为冰山一角。此类动画的“穿越”情节共同构成了一种情节符号，成为凸显长篇电视动画片时期幻想力量盛行这一时代特色的重要符号，“穿越”情节符号比之于上海

<sup>37</sup>肖亮亮. 穿越的背后——拨开迷雾见真相. 河南教育, 2012, 2. 22

<sup>38</sup>朱自强, 何卫青. 中国幻想小说论. 上海: 少年儿童出版社, 2006. 177

美术电影制片厂时期的“梦”情节符号，给予了想象更多自由自主的空间，从这一方面说，可谓是中国动画的一大成长。

#### 4.1.2.2 “化装模式”情节：故事转折的导向

对于很多小女孩来说，白雪公主的故事在她们头脑中印下了浪漫与险恶交织的画面，浪漫的爱情故事自不必多说，皇后先后化装成卖杂货的老太婆、卖梳子的老妇人、拿着毒苹果的老农妇，给故事蒙上了阴郁的色彩。动画中“化装”情节，通常是在故事的转折点之处运用，决定着事件的导向。人物为了达到某种目的而通过化装，变化成其他人的形象，是一种障眼法。网上有人总结了一系列的“日本卡通定律”，其中有一条便是关于“化装”情节的：“近视眼定律：只要换一身衣服或者戴一个小小的面具，即使是再熟悉的人也绝对认不出来了。”<sup>39</sup>这点在日本动画中尤其突出，《美少女战士》中月野兔身边的一个大男孩便是夜礼服假面，他只不过是在帮助小兔对抗妖魔的时候，化装成了身着黑色燕尾服、戴着黑色面具的绅士，小兔却认不出他。不仅仅是在日本，这可以说是整个动画界的适用定律；除此之外，还有一种化装是通过魔法变化身份。这两类化装方法是“化装”情节得以实现的途径，在本时期动画中皆有体现。

先来探讨第一类通过更换服饰而变化身份的方法。在《邋遢大王奇遇记》十一集中，邋遢大王被送进实验室，要他吃下带有病毒的药丸，邋遢大王的好朋友大灰狗和小花猫穿上白大褂，化装成老鼠博士的助手，把药丸换掉，救出了邋遢大王。这一情节成了邋遢大王性命是否保得住的转折点，动画的故事也柳暗花明，是转向成功结局的重要一环。

在木偶片《大盗贼》中，卡斯佩尔和左培尔在奶奶会唱歌的咖啡磨被大盗贼抢去之后，决心去往丛林深处抓住大盗贼，途中，有这么一段对话：

左培尔：卡斯佩尔，卡斯佩尔，等一等，我们得化化装才行啊！

卡斯佩尔：化装？

左培尔：当然了，我们必须化装，得让大盗贼认不出来。

卡斯佩尔：那我们从哪儿弄来化装用的衣服呢？

左培尔：我把我的帽子借给你，你把你的帽子借给我。

卡斯佩尔：那……那这样就算化装啦？

左培尔：当然咯，（俩人交换了帽子）你看正合适嘛！

卡斯佩尔：是吗？

左培尔：哈哈，真不坏，现在谁也认不出你来了。（把卡斯佩尔的帽子戴在了自己头上）嘿，怎么样？

卡斯佩尔：奇形怪状，要是奶奶看到你这模样，马上又得昏过去喽！

左培尔：哈哈，这就好了，大盗贼准认不出我们来了。

这两个小家伙的化装想法按照现实的逻辑应该是行不通的，可是在动画中，虚构性的特征却大大降低了化装的复杂程度，举重若轻，连大盗贼也分不清楚他俩了，可见动画的逻辑有时候是简约性的。这个换帽子的“化装”情节为下文卡斯帕尔作为连自己名字都说不清的大笨蛋，才被大盗贼卖给坏魔法师作了铺垫，因为魔法师要的是一个愚蠢的仆人。继而为发现被施魔法的铃蟾、寻找仙女草、打败魔法师奠定了基础。当大盗贼被警官捉住关进消防车库的之后，他假装肚子

<sup>39</sup>杨鹏. 卡通叙事学. 武汉：湖北少年儿童出版社，2003. 17

疼，诱骗警官进入车库，把其打晕，穿上警官的制服，化装成警官逃脱。通过化装，他瞒过了两个小家伙的眼睛，骗了老奶奶的一顿泡菜煎腊肠，并把她骗上自行车，绑架了老奶奶，是大盗贼重归山林的转折。

《大盗贼》反复运用“化装”情节，不仅仅采用第一类化装方法，还用了魔法变身的化装方式。魔法师占领了女巫师的府邸，施法摇身一变，成了女巫师的模样，诱骗女巫师的小狗吃其手中的面包，小狗变成了鳄鱼，被吊挂在客厅。此情节淋漓尽致地表现了魔法师的狠毒，作为动画中彻彻底底的反派，当他掉入煮沸的大锅之中，想必观众们定是有大快人心之感。通过法术化装的情节在《金猴降妖》中亦有体现，白骨精三次变幻成村姑、儿童、老人使得孙悟空和唐僧师徒决裂，孙悟空最后以其人之道还治其人之身，也变身为白骨精的母亲金蝉大仙，救出了师父。

无论是《邋遢大王奇遇记》里面的大灰狗和小花猫，《大盗贼》里的卡斯佩尔、左培尔、大盗贼和魔法师，还是《金猴降妖》里的白骨精、孙悟空，随着他们的化装变身，角色的变化推动了故事的转折，给人枯木逢春、峰回路转的光明之感。所以这类“化装”模式情节符号成为了故事转折的标志，指向的是随之更坏或更好的情节（在动画中，通常更坏的情节是故事的中间小插曲，更好的情节源于动画喜好于完满的结局或给人以希望的开放式结局）。

#### 4.1.2.3 情感主题：“儿童本位”的张扬

成长是任何历史时期，大部分动画都宣扬的主题，但是每个时期如何表现成长是大不相同的，不同于上一时期动画阶级对立、教育规训的主题表现成长，本时期动画的主题呈现出以表达情感为主的态势，亲情、友情、爱情都有体现，当然仍以亲情友情为主，通常每部动画片都会融汇两个及两个以上的情感主题，通过各种情感的细腻表达，动画的主人公在润物细无声中完成了自我的成长，一反教训主义的说教色彩，越来越靠近“儿童本位”。本时期的动画多为电视动画系列片和连续剧，时间跨度较长，也为情感的细腻展现提供了平台。

《邋遢大王奇遇记》中大灰狗和小花猫冒着生命危险把小邋遢从病毒实验室解救出来；在鼠国上下通缉他的时候，小白鼠救了落进地洞的邋遢大王，又帮助他躲过了黄毛军的追捕。《怪老头儿》中，赵新新虽然是个顽童形象，但也满怀善心，在公交车上给怪老头儿找座位；怪老头在新新被小流氓欺负后，帮助赵新新智斗坏人；新新经常挨爸爸的揍，怪老头帮他出气；“咱俩，谁跟谁呀！”这句台词经常出现，新新和怪老头儿俨然成了忘年交，以哥们互称。《舒克贝塔历险记》中小猫咪丽被三只野猫追打，舒克和贝塔并不记仇，仍替咪丽解了围；皮皮鲁总是在关键时刻，帮助舒克和贝塔解决难题；罗丘遇难，舒克和贝塔十分悲痛，下决心为罗丘报仇。《小贝流浪记》中小白猫小贝与妈妈失散，在寻找妈妈的旅途中，小贝与小刺猬、小兔多多、小鹿点点成为了好朋友，友情的陪伴让它不再孤独害怕。

除了友情，亲情在本时期动画中也占了很大的比重。《舒克和贝塔历险记》中舒克因为自己是“老鼠”，一出生便背上“小偷”的罪名，当别人指责它的妈妈时，它仍爱护妈妈，每次回家总为妈妈带点食物，当老鼠妈妈为自己拖累了舒克时，留下了两行清泪，舒克宽慰妈妈，这个情节深深打动了在电视机前的观众，唤起了儿童心中对母亲的依恋。《小贝流浪记》第一集中，猫妈妈为刚出生的猫宝宝做了暖暖的窝，对它们呵护备至；当小贝与妈妈分开后，妈妈心急如焚，小



贝总是想找到记忆中的红房子，红房子是它永远的家，是母爱的象征；为了寻找妈妈，小贝在千难万险中也磨砺了自己，成长为一只强壮的猫。《魔方大厦》中的亲情叙事更是令人动容：莱克到了一个类似幼儿园王国的地方，在这里，小孩能当市长，管理大人，莱克通过竞选当上了市长，下令把所有爸爸妈妈关进罐头，但是没有了父母的呵护，每个孩子开始想念爸爸妈妈，莱克认识到了错误，把爸爸妈妈们解救了出来；在星座号船上，男孩们的爸爸都去金银岛寻找财宝，但被财宝蛊惑了内心，男孩们在莱克的带领下，成功救出了爸爸们。动画对亲情的细腻描述，符合儿童正常的情感体验，成为儿童与父母日常生活中矛盾的润滑剂。

许久以来，无论是给孩子们看的书，还是动画，都谈“爱”色变，一般情况下，爱情主题在上一时期仅仅在停留在民间传说故事中，根据儿童文学改编的动画，对于爱情的表现基本不涉及。在本时期动画中，关于朦胧爱意或甜美爱情的表达虽然仍不够普遍，但比之于上一时期，这种感情的表现不再遮遮掩掩，“儿童本位”的精神得到了张扬。

《黑猫警长》中给人印象最深的要数“吃丈夫的螳螂”这一集，在一次与蝗虫的战斗中，螳螂青年和螳螂姑娘一见钟情，螳螂青年在月光中为螳螂姑娘弹琴，螳螂青年跳进小河，姑娘丢给他自己的鞋子，螳螂青年亲吻了小鞋子说：“我不死了，我爱你！”在新婚之夜，青年对姑娘说：“亲爱的。”小蜜蜂问妈妈：“妈妈，什么是亲爱的？”随之，小蜜蜂们捂住了眼睛。甜美的配音加上艳丽的图画，实在让人忍俊不禁。《葫芦小金刚》蛇精把小蝴蝶与小金刚锁进地牢，小蝴蝶被妖精的标枪射中，临终前泪眼汪汪，一句“我喜欢你，因为你的心灵如水晶一样透亮。”让观众动容，小金刚与蝴蝶妹妹朦胧的情感打动了无数人。

“卢梭指出，正确的教育应该是使儿童的自然感性得到最充分的发展，或者说是使儿童贴近他的自然感性状态。”<sup>40</sup>儿童的人生经历固然没有成人多，但他们的情感并不是苍白的，他们有自己的情感诉求。对于爱情的体现，动画不能一味敬而远之，应该充盈儿童的感情世界，让儿童的精神种子更加饱满，才能使之成长为郁郁葱葱的大树。

本时期的上述代表动画表现的各类情感主题汇集起来，组成了情感主题符号，这种符号所指向的是这个时代对于儿童的态度转变，由规训的“成人本位”的教育主题转向更为关注儿童的情感诉求，“儿童本位”的气质开始张扬。

#### 4.1.3 喜羊羊与灰太狼时期

##### 4.1.3.1 “环形模式”情节：双方无尽头的对立

承续上一时期的长篇电视动画，新世纪以来，长篇巨制动画的发展更加蓬勃。与上一时期动画相比，虽然都含有长篇动画，但此时期的动画系列片的数量远远超过上一时期，上一时期的长篇电视动画仍以动画连续剧为主。这就导致了集与集之间情节连结的不同，连续剧动画的线性叙述被系列片的环形叙述所取代。如美国动画《猫和老鼠》、日本动画《机器猫》都是典型的系列片，“当创作者架构起一组富有张力的人物关系时，无论前一集中发生了什么故事、结尾如何，下一集中人物关系却不会因此发生改变。”<sup>41</sup>猫和老鼠可能在某一集结局中和好了，

<sup>40</sup>朱自强. 儿童文学概论. 北京：高等教育出版社，2009. 7

<sup>41</sup>葛竞. 动画剧本创作. 北京：京华出版社，2009. 150

可是在下一集，它们又会打闹不休，成为永远的冤家对手。这种无止境的双方对立的情节构成了动画的“环形模式”，普遍见于中国本时期的动画系列片。

本时期不得不提的一部动画是《喜羊羊与灰太狼》，其巨大的影响力涉及到很多领域。此动画的情节就是典型的“环形模式”，每一集灰太狼被羊村的小羊们打得鼻青脸肿、落花流水，但它总喊着“我还会回来的！”的口号表示决心，在下一集，它果然“如约而至”，依旧和先前一样，从谋划吃羊到抓羊再到被羊打败，这么循环往复，羊村与灰太狼的对立永无止境。同样，在《熊出没》动画中，光头强与熊大、熊二的旷日持久的对抗也是遵循了“环形模式”。《小破孩·破锣侠》中小破孩每集都会变身破锣侠，和三戒进行决斗，但是小破孩的侠客身份永远不会被小丫看穿，三戒即使受到小丫的恩惠，仍要捣鬼，成为小破孩和小丫的对立面，也是“环形模式”的体现。

“环形模式”的情节作为本时期动画的一类符号，不难看出其与新世纪以来电脑科技的进步密切相关。以这种情节模式为主的动画系列片，无疑会提高动画的产出效率，降低动画的制作成本，迎合了市场经济的时代特点。这种动画固然幽默搞笑、令人捧腹，但其形成了固定单一的“环形模式”，深度不够，也不够厚重。

#### 4.1.3.2 “多线模式”情节：复杂故事的融合

与系列片相对的是动画连续剧，上一时期的动画连续剧也为数不少，但是情节多为单线叙述，人物的行动和事件循序渐进，主人公走到哪，故事就发展到哪，一目了然，无过多的旁逸斜出。“通常情况下，动画电影故事中的时间与现实时间或者历史时间是相一致的，情节由前向后、由古至今单向发展……在叙述时间上保持了一种连贯的顺时性。”<sup>42</sup>但在本时期却出现了不同的风貌，有些动画运用了“多线模式”的情节，故事的复杂性和深刻性得以展现。

《秦时明月》便是极好的例证，这部动画情节头绪较为复杂，线索并不单一。故事放在秦灭六国，嬴政追剿残敌的大历史背景下，但动画并不止步于这大的线索，其中包含了若干稍小的线索：荆天明、项少羽和高月在经历千难万险后不断成长；盖聂和卫庄个人恩怨的纠缠；墨家学派为保卫自身而与秦国抗衡……《围棋少年》中也是多层线索：江流儿由被人利用，四处赌棋，到最终战胜黑木，在棋坛名声远扬；江流儿与方百花的爱情由萌发到方百花离去，爱情幻灭，促进了江流儿心灵的成长……

多条线索必定融合了较为复杂的故事，针对的主要是十二岁以上的受众，故事展现的空间大为扩展，通过“多线模式”的情节符号的运用，人物、道具、场景等符号也随之丰富起来，动画的意蕴更加厚重，弥补了一些动画纯粹为了诙谐搞笑而缺乏内涵的弊病。至少要让观众欣赏完动画后，在潜移默化中受到启发。

#### 4.1.3.3 多元的主题：多重主题的交织

上海美术电影制片厂时期，主题较为单一，长篇动画电视时期以情感主题为重。本时期的动画则意蕴丰厚，即使是一部动画仅表现一个主题，各个动画的主

<sup>42</sup>葛玉清. 动画电影叙述艺术. 北京：中国传媒大学出版社，2010. 100

题类型也不尽相同；有一部分动画，从每部动画里都能读出多元的意味。各个动画表达的主题交织在一起，构成了多元的主题。

《喜羊羊与灰太狼》整体风格是以游戏搞怪为主，整个的主题是以弱胜强，满足了儿童袒护弱者的天性，即使这部动画主题意蕴不够丰富，但仍表现了小羊们之间的友谊、灰太狼对红太狼的疼爱；《熊出没》在光头强与两只熊的对立背后，表现的是人类工业化社会与大自然之间的矛盾，是以保护环境为主题的。这两部动画受众的年龄段主要集中在十二岁以下，受众年龄层稍高点的动画主题符号更是缤纷多彩。《秦时明月》、《中华小子》、《围棋少年》都通过几位孩子的磨砺过程，体现了成长的主题。《秦时明月》作为一部由武侠小说改编的动画，就通过“武”的描写，表现了“侠”、“情”两个主题：盖聂本是秦国第一剑客，为了保护友人之子天明，与秦为敌，遭受追杀，仍一心保护天明，体现了侠客们“行侠仗义”的性情；天明遇见跌落深谷的无双怪物，并没有像其他人那样用石头砸他，而是同无双成为了好朋友，践行了“侠义”精神；影片对于“情”的展现也是淋漓尽致，盖聂对于端木蓉的感情如他的人一样低调厚重，天明对小月的爱情懵懂朦胧，赤练对卫庄痴迷、能够牺牲一切的感情让人对这个大反派心生怜惜。

“这一时期，动画电影的表现内容和主题意蕴都有了较大程度的拓展。……总体上不再仅仅追求对少年儿童的娱乐、宣教作用。”<sup>43</sup>本时期的动画主题并不单一，情感主题、环保主题、成长主题、娱乐主题、寻宝主题等都有体现。这些主题构成了多元的主题符号，喻示着中国动画的重振旗鼓、再度蓬勃之势。

从以上对三个时期的故事符号的梳理，我们可以看出，随着时代的发展，故事符号发生了嬗变：连接现实与幻境的情节符号从“梦模式”到“穿越模式”，更加尊重想象和幻想力量，相信它们的存在；主题符号上由“成人本位”为主导的规训转向了“儿童本位”为主的感受和启迪。不同的故事符号指向不同的动画时期，不同时期动画的故事符号的时代特色尤为显著。

## 4.2 造型符号的时代嬗变

按上文所述，动画片的构成需要故事和造型双重元素，它们是动画的两大支柱。在大多数动画中，故事先于造型出现，即使是造型先于故事诞生，但动画片的整体造型设计仍根据动画剧本来决定，所以造型符号必须依附于故事符号，故事为整个动画提供了艺术蓝图，这个蓝图能否在动画中比较好地实现，还取决于造型具象化是否成功。故事叙事与动画造型的完美统一，是作品成功的关键所在。即使是根据同一个故事所改编的动画，在不同的动画时期，造型也产生不同的风貌特色，造型符号是一面镜子，它的嬗变与时代的文化氛围息息相关。

按照较为普遍的说法，动画造型可分为角色、场景、道具三大类；从符号学角度看，又是一番景象。符号学家皮尔士根据符号与其指涉对象的不同，把符号分为肖似符号、指示符号和象征符号。三种符号都以图像为基本载体，肖似符号是对对象的模仿或写实，指示符号与所指对象有因果或是时空的关联，象征符号中的能指和所指具有约定俗成性，能指和所指的距离在这三种符号中逐渐拉大。受皮尔士的启发，本文通过造型符号在所指功能上的三个表意层次——直接意指、功能意指、美学意指，可把造型符号分为：图像符号、叙事符号、象征符号。图像符号较为单纯，没有过多的深刻内涵，能指和所指较为贴近，能指像似于所

<sup>43</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 183

指,两者建立在像似性的基础上。在图像符号层面上,要理解屏幕上的动画展现了什么,对受众自身的要求并不高,不需要开动大脑,只要有基本生活经验的人都会知道,它仅仅是属于认知层面的。这种符号对应的是直接意指,所见即所得,比如动画中出现山水,仅仅是单纯为了呈现山和水的形象。叙事符号较之图像符号稍微复杂,它表现的不是静态的认知层面的物体,而是表示叙述故事的过程,是含有动态因子的,或者表现了时间、空间的变化,或者展现了事件的发展。叙事符号对应着功能意指,是表现动画造型所产生的功能,属于叙事层面,如太阳东升西落,表示一天过去了。对于象征,有这样的说法:“作为形象,象征可分为公共象征(传统象征)和私设象征(个人象征)两大类。前者为一个民族文化中习用的象征方式,后者为个人自创的象征方式。”<sup>44</sup>象征符号的能指和所指距离比图像符号要大很多,或带有集体心理认同感,或是在整个动画作品的自身系统中,动画制作者和受众约定而成的带有一定意味的符号。象征符号与美学意指相关,通过动画造型的隐喻象征效果,表达一定的意蕴,如樱花的飘落象征着生命的短暂,增添一丝忧郁之感。这三种符号通常并不是单一出现在某个造型中,而是经常交叉融合的。

本部分运用符号学的分类对动画造型的角色、场景、道具等主要造型符号进行分析,理清每个动画时期的造型特点,为中国动画造型何去何从提供方法论。每个时期动画作品数量众多,不可能全部列举,所以选取各个时期具有代表性的动画进行分析。

#### 4.2.1 张扬民族风的上海美术电影制片厂时期

1955年制作的《乌鸦为什么是黑的》在国际上第一次获大奖,因被误认为是苏联的作品,著名动画导演特伟提出要“创民族风格之路”的号召,开启了“中国学派”动画的大门。在20世纪80年代中期以后,由于美、日动画的冲击,国产动画开始盲从国外动画,丧失了民族风格,无法建立一个统一的派别,所以“中国学派”的称号只存在于上海美术电影制片厂时期。动画造型是最能体现民族风格的动画因素,《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《三个和尚》等可谓是“中国学派”的经典。

第一,从图像符号角度谈起,主要探讨设计出的静态造型。首先,从角色符号来看,即使是表现现实日常生活的动画,其人物造型也不可能完全按照现实逻辑来设计,必定会有夸张和变形,更别说是脱离现实而设计出的角色造型了。如孙悟空这个角色,在最初的《铁扇公主》中,细胳膊细腿、大手大脚,类似米老鼠的形象,而在《大闹天宫》中已经很凸显民族特征了,脸蛋红红的,眼睛是黄的,眉毛像柳叶一样是绿色的,将民间年画、京剧脸谱的造型熔于一炉,创造了一个具有民族特色的中国动画明星。《三个和尚》的人物造型简约,运用了中国传统绘画中的传神写意手法,以形写神,在似与不似之间塑造出了单纯天真的孩童模样的小和尚;两眼挨在一起、好占便宜的长脸和尚;身躯如球、贪婪懒惰的胖和尚……这些角色作为单纯的图像符号,起到了展现人物外貌的作用。其次,在《大闹天宫》中,花果山、南天门、天宫、蟠桃园等场景造型上,借鉴了中国古建筑、敦煌壁画的风貌,还参照了东南亚、印度佛教建筑的风味,同时吸收了西方水粉画、水彩画的技法,很好地把握住了“似与不似之间”的分寸,塑造了

<sup>44</sup>居阅时,瞿明安.中国象征文化.上海:上海人民出版社,2011.3~4

既真实又富含诗意的场景符号，同时这种单纯传达“所见即所得”思想的场景，正是符号的能指和所指的距离最近的图像符号。《骄傲的将军》中，将军府的亭台楼阁、雕梁画柱精致独特，百官庆贺的厅堂辉煌大气。“在场景安排上强调舞台感和空间感，现在看来依然很有韵味和民族特色。”<sup>45</sup>《哪吒闹海》、《人参果》都基本沿用了《大闹天宫》、《骄傲的将军》场景造型的方法。瑰丽华美的场景设计，为观众展示了一个极具中国传统风情的世界。最后，在道具符号方面，道具是动画作品中人物常使用和陈设的物件，是造型极为重要的一部分。《大闹天宫》中孙悟空的金箍棒，红黄相配，两种颜色都是民族的吉祥色；花果山的小猴子们用的大刀等武器，都是中国传统的兵器。《骄傲的将军》中饮酒的器皿，源自于京剧中的道具……这些道具仅仅作为展现人物动作的工具，并没有什么深层意蕴，属于“所见即所得”的图像符号范畴。

第二，在叙事符号方面，角色、场景、道具的造型功用不同于上条所述。首先，除了设计层面，角色符号在动画中并不是静止不动的，故事的发展需要他们去推动。孙悟空大战二郎神，俩人变成各种动物，虽然图像符号层面上的形象发生变化，但是每个动物的表情动作都具有他们各自的特征，角色符号起到了推动故事发展的作用。其次，场景造型作为叙事符号，体现着叙述的功能，这种功用动画中都有体现。在《三个和尚》中，设置在山顶上的小庙、庙旁的柳树都朝一个方向摆动，这两个场景叙述了暴风雨要来临的事件；一轮红日从寺庙的左侧移向右侧，代表着一天时间的过去。最后，道具作为叙事符号，在动画中亦有表现。《渔童》中鱼盆光芒四射的时候，必定渔童会从中现身，引领着故事高潮的到来；怒斗洋教士；《哪吒闹海》中，老龙王到南天门前击鼓鸣冤，红框白面的大鼓和鼓槌展现了龙王的忿恨，哪吒把大鼓砸向龙王，激怒龙王，大鼓引发俩人一场激战，激战中哪吒把乾坤圈套在龙王脖子上，制服了他，这更为整个影片的危急时刻——水淹陈塘关的到来作了铺垫。道具引发的高潮情节数不胜数，在动画叙事方面起到了不容忽视的作用。

第三，从象征符号来看，动画中有些造型意蕴深刻，是带有一定意味的符号。符号学大师罗兰·巴特深化了符号建构体系，在他看来，“索绪尔的‘能指+所指=符号’只是符号表意的第一个层次，而将这个层次的符号又作为第二层表意系统的能指时，就会产生一个新的所指。第一层次的意义，巴特称之为‘所指意义’，而第二个层次是‘内涵意义’。”<sup>46</sup>如动画《白雪公主》，“白雪公主”这一符号，“bai xue gong zhu”这一声音和屏幕上展现的人物造型构成了其能指层面，但是如今在观众心中，“白雪公主”这一符号具有了另一层内涵意义，象征“美貌、善良、娇弱”。所以，在动画的造型这一符号系统中，能指和所指之间往往差距很大，其精神指向是背离造型、超越造型的。很多有象征意味的造型可以说是生命符号、文化符号、审美符号的结合体，无论是在整部动画的风格上，还是在受众心理的影响上，都极具丰富的意蕴。首先，在动画角色上，不得不提的是孙悟空这个形象，在他身上，我们能看到顽童的影子，不拘小节、随性自由、缺乏耐心，这都是孩童的天性，拥有很强的生命活力；同时，他作为“机智聪慧、正义勇敢、嫉恶如仇”的性格集合体，在世界上是最能代表中国动画形象的角色符号，是中国动画文化的象征标志。类似的象征正义的正面动画角色还有哪吒、马良等。本时期很多动画都有正反两面角色，尤其是在表现正义战胜邪恶的动画中，与正面人物绝对对立的人物角色都是贪婪邪恶、自私自利的符号集合，如《哪吒闹海》

<sup>45</sup>颜慧，索亚斌. 中国动画电影史. 北京：中国电影出版社，2005. 41

<sup>46</sup>马力. 建构与解构：一个文学史现象. 北京：中国社会科学出版社，2004. 97

中的东海龙王、《神笔马良》中的县官、《渔童》中的洋教士等。单纯的二元对立的正反面角色也是政治挂帅、阶级意味浓厚的时代的象征，性格单一的动画角色还不够丰满，属于扁型人物，不过迎合了以教育为主的动画特点。其次，在动画的场景方面，很多带有象征意味的场景充分张扬了民族个性。《蝴蝶泉》中，静谧的夜晚，蝴蝶泉边的大榕树下，蝶妹和霞郎握手相望，当霞郎把一朵红花戴到蝶妹头上时，原本闪着波光的泉面此刻排满了红花，这个场景的转变象征着俩人爱情之花的绽放。俩人相向而站，镜头拉远，蝴蝶泉上也出现了一对相对而视的白鹤，时而私语，时而盘旋追随，轻掠水面，穿越星辰，而后又立在水中，一对对圆圆的涟漪交叉着，泉水中两只白鹤的影子相映相惜。这种场景运用了中国传统文学中比兴的手法，以白鹤如影随形来象征男女主人公坚定不移的爱情。《大闹天宫》中的背景颜色注重运用冷暖色调来区分不同的场景，当孙悟空喜悦时，花果山阳光普照、百花盛开、草木青葱，一派明亮兴旺之景，象征人世间美好活力的景象；而天庭和龙宫的场景色彩和花果山不同，天庭烟雾缭绕，有缥缈虚无的感觉，龙宫以蓝色的冷色调为主，给人压抑阴森的感觉，象征着权力的残酷冰冷。最后，在道具符号方面，这一时期的很多道具都带有民族文化的象征意味。

“莲花”这一道具在各种动画中反复出现，“在东方，荷花是跟精神升华联系最为密切的鲜花。”<sup>47</sup>，象征着出生、新生以及灵魂达到圆满的潜力。《渔童》中，第一次渔童现身就是随着荷花的开放，从花中一跃而出；哪吒出生于莲花苞，他自刎后，太乙真人用鲜藕和莲花，使哪吒得以生还。这些莲花的道具都象征着渔童、哪吒不畏权贵的高洁品格。《人参果》中，到处可见太极的图标：道观的大门、摘取人参果的工具，都绘有太极的图案，“太极”代表自然中对立事物永无休止的相互作用，是中国文化精髓在动画中的体现。《善良的夏吾冬》里面公主的魔镜能够照到世间任何一个角落，象征着公主的傲慢，这也正符合镜子在艺术中的内涵，它是魔法和傲慢虚荣的象征。

在上海美术电影制片厂时期，尤其是“中国学派”制作的动画造型中，无论是属于图像符号的静态造型，或是属于叙事符号的动态造型，还是含有丰富内涵的象征造型，都具有浓郁的中国风格，尤其是表现这些造型的艺术手段，更是对水墨、陶瓷、剪纸、皮影等民间工艺的综合运用。从艺术手段，到造型外观，再到造型的意蕴，都大力张扬了民族传统特色，给观众展现了一个意境悠远、气韵生动的中国风情世界。

#### 4.2.2 现代感十足的长篇电视动画片时期

20 世纪 80 年代中期以后，动画题材范围大大扩展，从上一时期以民间传说、神话故事为主要表现对象，转移到现代生活题材、童话题材的展现。此时期造型的民族风格日渐式微，按照上一部分的分类分析方法，我们可以探讨出这一时期动画造型的符号特征。

第一，图像符号方面，因为此时期大多表现的是现代生活和童话的题材，所以角色主要是现实生活、童话中的造型。首先，看一看动画的角色造型，如《魔方大厦》中的莱克、《怪老头儿》中的赵新新、《邋遢大王奇遇记》里的小邋遢等等，都是典型的当代青少年形象；《大头儿子和小头爸爸》的主人公虽然对人物造型作了一定的夸张：儿子的头大而圆，爸爸的头小而尖，儿子的头体积是爸爸

<sup>47</sup>[英] 马克·奥康奈尔，拉杰·艾瑞. 象征符号插图百科. 余世燕译. 汕头：汕头大学出版社，2009. 174

的几倍之多，这是绝对不符合现实生理逻辑的，但是观众们依旧欣然接受，因为爸爸和儿子的角色造型还是比较讲究像似性的，在像似性的基础上稍作夸张，这也是动画造型比之真人影视剧自由度高的地方。《海尔兄弟》中，琴岛、海尔、克鲁德、詹妮的造型较有意思。詹妮是个小姑娘，可是除去头发、衣服不看，四人的脸蛋是一模一样的，这反映了动画制作公司程式化、机械化的角色风格，相比于上一时期显露出粗糙的痕迹。1999年的动画《西游记》中孙悟空的造型与上一时期明显不同，孙猴子的脸谱被人格化了，京剧脸谱的因素已不见踪迹，其造型更为简约和现代。除了人物角色，还有很多深入人心的动物角色，如《舒克和贝塔历险记》中的舒克、贝塔、菲菲，《蓝皮鼠和大脸猫》中的机灵的老鼠魔术师、憨厚直率的大脸猫，《小贝流浪记》中的小白猫小贝……上一时期动画中的动物造型，大多是较为严格地按照现实比例来设计，而此時期的动物造型头和身子为一比一的比例，虽然能指和所指的像似程度降低了，但能展现出更可爱、更Q的视觉效果。其次，在场景符号方面，出现了大量现代社会所独有的场景造型，如《小贝流浪记》中小贝出生的地方——红房子，是现代建筑，房子里面还放有席梦思床垫、拖鞋等家居用品；《怪老头儿》中的街心公园、赵新新的学校等，也都是现代生活的产物……这些场景对于观众来说，非常熟悉，表现的就是我们身边的景象。最后，在道具符号方面，更是紧贴现代生活，赵新新玩的游戏机、滑板，嚼的泡泡糖，都是此时期儿童熟悉的娱乐工具；黑猫警长的手枪、摩托车都是现代侦破案件不可缺少的用具……道具造型的能指比角色造型的更接近现实，遵循了“所见即所得”的原则。

第二，叙事符号方面，叙事符号依旧推动着故事的发展。首先，从角色造型来看，在《怪老头儿》“耳朵、鼻子和嘴巴”这一集，当新新遭受小流氓欺负后，发现怪老头的一只耳朵没了，缺了耳朵的怪老头造型让所有人大吃一惊，其实这是他变的戏法，他把耳朵放进了小流氓的兜里，这样便能听清楚小流氓们说出的诡计，角色造型的变化，引起了悬念，推动了故事高潮情节的到来，起到了叙述的功用。其次，在场景符号方面，《大盗贼》第一集中，老奶奶正在花园的长椅上摇着咖啡磨，这个咖啡磨会发出美妙的乐曲声，花园里成群的白鸽、金灿灿的向日葵、娇艳的鲜花，共同构成了一个美丽祥和的场景，突然大盗贼从老奶奶手中抢走了咖啡磨。这个动画场景采用了欲抑先扬的叙事手法，先营造一个平静美好的场景，与大盗贼抢劫形成了鲜明对比。最后，在道具符号方面，可以说咖啡磨是引发整个《大盗贼》故事的道具，因为如若没有咖啡磨，便不会引来大盗贼，也不会有下面一系列的事；卡斯帕尔和左培尔的帽子也是个十分有趣的道具，俩人互换帽子，与坏魔法师需要愚蠢的仆人相契合，直接导致了卡斯帕尔深入魔法师老窝的情节。

第三，从象征符号来探讨此时期的动画造型。首先，在角色符号方面，除了关于孙悟空的形象，其他有深意的角色大多属于制作者和观众之间约定而成的象征符号，是私设的象征，并不是属于中国文化范畴中的象征。此时期的形象基本上沿袭了上一时期的扁型人物符号，黑猫警长象征着勇敢机智，舒克和贝塔代表着善良真诚，小头爸爸更是象征着善解人意、葆有童心的大人。《黑猫警长》中的法官是猫头鹰，猫头鹰在西方是预言、智慧的象征，让猫头鹰当法官可以说是运用了西方文化中的象征。大盗贼是不得不提的，他是这一时期少见的圆形角色符号。大盗贼做了不少诈骗、抢劫、绑架的事，但他的手枪里装的不是子弹，而是胡椒粉，并不以害命为目的；当他看见左培尔因思念奶奶而哭泣时，大盗贼先是安慰男孩，安慰不成功，干脆陪着左培尔一起大哭，眼泪啪啪地落在了地板上；

大盗贼虽然是长着络腮胡子的大汉，但他更有孩童的天真和无心机，居然很容易地相信自己吃的是毒蘑菇，从而被两个孩子绑在了椅子上……种种幽默诙谐、笨笨的行为无不表现着他的单纯可爱，大盗贼是介于坏魔法师和其他人之间的中间地带的人物，是这一时期很成功的象征人性包含善恶两面的人物符号。其次，在场景符号方面，最为突出的是门道、洞口等。“门道或门是代表进入另一世界（房间、城市、宫殿、庙宇、社会机构）或另一种存在状态（天堂或地狱）的原型图形。穿过门道意味着从已知走向未知。”<sup>48</sup>如《园园的奇怪旅行》、《大盗贼》、《魔方大厦》等都有门道、洞穴等穿越到另一世界的象征场景符号。《小贝流浪记》中，小贝出生在城市，为了寻找妈妈，来到了大森林，最终又在城市找到妈妈，它一看见烟囱，便知道自己到了城里，烟囱这一场景符号是城市文化的象征，与之对应，大森林是远离城市的象征。最后，此时期的很多道具符号也是有深刻寓意的。“鞋子”在神话传说中，具有神力，让行者能够快速安全地穿越辽阔的空间，《大盗贼》中魔法师的鞋子正是他飞行的工具。除了这种文化的传统象征符号，还有带有创作者独特情感色彩的个人私设的道具象征符号，如《大盗贼》中，卡斯帕尔借助仙女草的力量，使女巫、大盗贼恢复原形，打败了坏魔法师，仙女草是正义的象征。

总之，这个时期的动画从总体上看，受美日动画的冲击影响，造型的图像符号更现代化，象征符号较少来自于中国传统文化中的象征，更多的是制作者和受众之间约定的象征符号，脱离了特定的动画系统，这种象征符号便没什么深层次的意蕴。造型的表现手段也较少使用民间工艺，基本上都是二维动画，整体上民族风格日渐式微。

#### 4.2.3 造型风格多样的喜羊羊与灰太狼时期

进入 21 世纪，也就是进入了一个网络异常活跃的时代，电脑科技的日益先进、网络动漫形象的风行，都给本时期的动画造型蒙上了科技的面纱，甚至用高科技也能改进民族传统造型手法，大大拓宽了造型的多种风格之路。

第一，在图像符号方面，静态的动画造型大部分是动画制作者根据故事塑造出来的，但也有一些造型来自于网络表情等。无论造型与故事谁先出现谁后出现，此时期的造型来源更为广泛。首先，看一看动画的角色造型，在《喜羊羊与灰太狼》中，动画制作者忠实地践行了可爱形象的三个要素“圆、胖、Q”，喜羊羊和沸羊羊的身上充满了圆的元素：圆脸、圆眼睛和圆鼻子，其他小羊和灰太狼都不是高瘦型，而是敦实型；再加上比较大的头身比例的 Q 版观感，塑造了一个个可爱的角色造型。《小破孩》中的小破孩、小丫也属于 Q 版的人物，但不同于《喜羊羊与灰太狼》中的角色，“他俩具有典型的中国风格，仿佛就是邻家调皮的小弟小妹”，<sup>49</sup>是现代与古典风格的结合，小丫绑着两个朝天辫，围着红色肚兜，她的腿型是现实中不招人喜爱的罗圈腿，但动画中的小丫白白胖胖的罗圈腿却体现了少儿稚拙可爱的特征；小破孩的头被月亮砸了个大包，此后一直大包未消，成了他的标志性特点，圆圆的肚子外面包着松松的白裤衩。他俩长着八字眉，圆圆的黑眼睛相比于大头还是小了很多，而且在头部中间以下的部位，眼睛的位置比较符合小孩眼睛的部位特征。这些角色都属于可爱的类型，在现实比例的基础上作了适当夸张，仍然是活灵活现、生动可感的。除了可爱的角色造型，此时

<sup>48</sup>[英] 马克·奥康奈尔，拉杰·艾瑞. 象征符号插图百科. 余世燕译. 汕头：汕头大学出版社，2009. 86

<sup>49</sup>拾荒. 动画制作与创意——小破孩动画实例分析. 北京：电子工业出版社，2007. 17



期动画仍有不少华美的人物造型,《秦时明月》便是很好的例证。“影片人物众多,风格上既保留了中国传统人物的特点,又舍弃了以往国产动画片中惯用的戏曲脸谱造型,着重表现新鲜感和现代感。”<sup>50</sup>片中除了天明、少羽、小月,其他成人角色的头身比例为一比九,九头身的设置使人物高大而修长,脸庞耐看精致。盖聂和高渐离等男性角色风度翩翩,有仙风道骨的气韵;女性角色造型更是艳丽无比、娇媚动人。赤练身材高挑、圆润丰满,其裙衫两边开叉,融入了旗袍传统服饰的特点,现代性十足的服饰与其泼辣刁蛮的性格相符。雪女则承袭了古典的华美气质,一头银发光辉耀眼,渐变的蓝色衣裙衬托出其高洁孤傲的品性。其次,在场景造型方面,同上一时期大多是简单现代的场景不同,此时期场景简约与精细并存。《喜羊羊与灰太狼》每一集的场景都没有特别大的变化,蓝天白云、青青草原、椰子树等都是经常出现的场景,场景较为简约单一,颜色也以淡雅的蓝色为主,每集场景的重复利用固然可以降低制作成本,但会让观众产生审美疲劳。与之相对的是《秦时明月》、《小鲤鱼历险记》的唯美场景造型。《秦时明月》虽然是3D动画,但它的古典色彩仍很浓郁,其场景体现了民族画卷式的高山流水、古香古色的雕栏玉砌……盖聂等人乘坐木鸢,俯瞰下的美景取材于黄山,云海迷蒙、山巅时隐时现,也结合了水墨画虚实相生的特点。《小鲤鱼历险记》展现的大部分是水下的场景,因此难度很高,但其绘制却精美逼真,火山天池口波荡漾,山峦、白云一一映入水中,营造了美妙静谧的场景造型。最后,在道具造型方面,现代与古典的风格都有体现。红太狼的平底锅、小灰灰的木马玩具、喜羊羊的滑板等等,都是取材于现实生活。而《秦时明月》中盖聂、高渐离的剑、雪女的油纸伞等道具都极具中国风情;木鸢能载人飞行,这在古代是没有的,它类似于现代的飞机,其由原木组成,所以此道具是现代与古典的融合。

第二,从叙事符号来看,它依然是故事发展所不可缺少的。首先,在角色造型方面,《秦时明月》中流沙门派的黑麒麟有易容术,能随时随地变成其他人的模样,黑麒麟造型的每一次变化都是情节的转折点:变成墨家弟子,打入机关城核心地带;变成天明的样子,从背后刺伤盖聂……其次,场景造型的变化也影响了故事发展的节奏,赤练与雪女对决,她们的对战并不是大动干戈,赤练用迷魂术让雪女产生错觉,场景瞬间变成了血红颜色,千万条毒蛇袭来,其实这仅仅是雪女中了法术产生的迷幻场景,这一场景造型的变化使动画叙事节奏瞬间加快,推动了故事高潮的到来。最后,在道具符号方面,每一次红太狼用平底锅打灰太狼,都是对他的惩罚和激励,促使灰太狼抓羊这一情节的到来。《秦时明月》中,天明、少羽、小月三人进入墨家密道,密道机关遍布,闯入最后一关,幻音宝盒随着音乐的传放,它的高度不断增加,小月破解了其中奥秘,三人顺利闯关。幻音宝盒这个道具的出现,促进了三个少年离开密道。

第三,探究象征符号在动画造型中的使用。首先,角色造型方面,《喜羊羊与灰太狼》中“羊”和“狼”的形象打破了中国传统中羊为善、狼为恶的绝对二元对立,灰太狼并不是那么令人讨厌,反而在现在当今语境下,成了模范丈夫的象征。《秦时明月》中盖聂、张良等都是中国“儒侠”形象的代表,盖聂自毁其剑,正是其侠义精神的体现。其次,在场景造型方面,在《喜羊羊与灰太狼》这类游戏颠覆类的动画中,几乎不见象征符号的踪迹,这也与其单纯娱乐的特质有关。此时期象征符号多出现在类似《秦时明月》、《小鲤鱼历险记》等造型精致、寓意深刻的动画中。盖聂负伤后,逃往墨家药庄,这个药庄四面环水,静谧祥和,远离世俗纷扰,是“世外桃源”的象征,同时,墨家弟子的胜地——机关城,亦

<sup>50</sup>杨晓林. 世界电视动画名片分析. 北京: 中国传媒大学出版社, 2010. 270

是充满神秘感的“世外桃源”。当打败了白凤之后，小月等人坐在木鸢上，此时天空出现一道彩虹，“彩虹象征乐观、希望、神的约定和和平。”<sup>51</sup>，彩虹这个场景便是经历大战，取得胜利之后的喜悦和希望。在《小鲤鱼历险记》中，龙门在阳光照耀下，金光闪耀，仿佛夺目的明珠，周围祥云环绕，令人想到天宫，其庄严肃穆不在话下，象征着龙门的高不可攀，暗示着小鲤鱼面临的困难之大。最后，道具造型的象征色彩同上一时期一样，多来自于制作者与观众之间的约定。《秦时明月》中，当盖聂击退苍狼王后，茫茫黑夜，高月姑娘提着一串灯笼来迎接他，橘红色的暖光照亮了黑夜，温暖了盖聂的心，灯笼象征着安抚和希望；赤练把蛇作为其攻击武器，蛇象征着她的阴险毒辣；盖聂、小高的剑所蕴含的文化意义已经超越了“剑”的功能意义，而是象征着儒家文化积极入世的思想，寄托着侠客们名垂青史、建功立业的抱负。这些象征道具造型的运用，增加了动画的深度，适合《秦时明月》12-25岁的受众群。

总之，此时期的造型符号比上一时期更丰富多元，除了以娱乐为主的《喜羊羊与灰太狼》、《熊出没》等动画，其他无论是角色造型、场景符号，还是道具符号都比上世纪的动画更为精细考究，中国的民族风格在一定程度上得到回归。

从以上对三个时期动画造型符号的梳理分析，可以看出其发生了一定的嬗变。第一，从图像符号来看，首先，在角色方面，动物的造型设计由上海美术电影制片厂时期的严格遵守现实生理比例，到逐渐模糊此比例，向Q版造型靠拢，到了新世纪以来的第三个时期，连类似小破孩的人物造型也变成了头身一比一的比例，能指与所指的像似程度降低，但并不影响观众的认知。其次，在场景方面，由第一时期的中国民族风格所具有的或浓重（如《大闹天宫》）或淡雅（如《牧笛》）的精致，转向第二个时期的简约粗犷，再到第三个时期的简约与精细并存。最后，受时代发展的影响，第一时期的道具现代化程度不高，到了第二个时期更贴近现代生活，大多都是孩子们身边的用品，新世纪以来动画中的道具则更加多元。第二，造型作为叙事符号，在每个时期的动画中都起到推动情节的作用，变化不大。第三，从象征符号来看，上海美术电影制片厂时期的象征造型多与民族心理紧密联系，它们是长久以来，集体意识约定俗成的公共象征，如孙悟空、莲花、太极等。而在长篇动画电视时期，具有丰富内涵的造型符号多是制作者与观众之间临时约定的私设象征，脱离了某部特定的动画系统，其象征意义便不为人所知，这种造型的象征设定方法一直延续到新世纪以来的动画。

总体上看，上海美术电影制片厂时期的动画造型更具民族风格，20世纪85年之后到21世纪之前的动画民族风格大大减弱，现代简约气质更加彰显，到了新世纪，动画制作者们也意识到了民族气质的重要性，提倡中国动画要有自己的民族格调，民族风格有所回归。

## 结语

动画作为一种独特的影视符号，在造型方面，其能指与所指的距离比真人影视剧要大很多，所指也偏重于观念物和语义物，这两点造成了其与常规真人影视剧的最根本差别。符号性与假定性就是动画得以天马行空的双翼。动画作为一个符号，包含两个方面：造型是动画符号的能指，故事便是动画符号的所指，所以造型与故事是动画的两大支柱。中国悠久的历史文化为动画提供了丰富的取材资源，从内容上说，故事主要取材于民间文学、作家文学；从形式上说，造型也借鉴了很多民间工艺，但是在不同的历史时期，故事符号与造型符号取材资源各有

<sup>51</sup>[英]马克·奥康奈尔，拉杰·艾瑞. 象征符号插图百科. 余世燕译. 汕头：汕头大学出版社，2009. 202

特点。在不同的历史时期，中国动画有不同的建构原则，其故事符号和造型符号也随之呈现出不同的美学风貌，由此可分为三大时期：上海美术电影制片厂时期、长篇电视动画片时期、喜羊羊与灰太狼时期。第一时期是中国动画民族风格大为张扬、佳作频出的阶段，但其难免陷于政治意味浓厚和“成人本位”的窠臼，想象力也受到制约，幻境的抵达要以“梦”作桥梁。随着电视的普及，长篇电视动画片时期也应运而生，民族风格逐步减弱，强化了动画的现代感，与此同时，幻想力量大大解放，渐渐摆脱了以“梦”为手段进入奇异之境的状态，出于自然本性情感主题的抒发挣脱了教育规训的桎梏。喜羊羊与灰太狼时期的故事符号较为复杂和多元，造型也呈现多样化的特点，民族风格有所回归。

中国动画虽受到美国、日本动画的冲击，但同时也是对自身发展的机遇。在故事符号方面，故事的情节和主题要遵循“儿童本位”的原则，但并不意味着情节的简单、主题的单一。相反，应通过妙趣横生、由浅入深的故事引发儿童观众的共鸣，使其在千回百转之中得到人生的启发。动画的造型符号可分为图像符号、叙事符号、象征符号三类，一方面，不能因为追求经济效益的快速回报而使图像符号套路化、粗糙化；另一方面，造型的象征符号的使用会使动画意蕴更为丰富，凸显民族的风格和内核。动画的故事与造型如果较为和谐地融合在一起，会极大发扬其美学价值，对儿童的情感审美和图像审美都起到不容忽视的作用。期待中国动画在民族化与现代化相互结合、相互促进的道路上越走越好。

## 参考文献

- [1] 颜慧, 索亚斌. 中国动画电影史. 北京: 中国电影出版社, 2005.
- [2] [英] 鲍桑葵. 美学史. 张今译. 北京: 商务印书馆, 1997.
- [3] 葛玉清. 动画电影叙述艺术. 北京: 中国传媒大学出版社, 2010.
- [4] [瑞士] 费尔迪南·德·索绪尔. 普通语言学教程. 高名凯译. 北京: 商务印书馆, 2010.
- [5] 余为政. 动画笔记. 北京: 海洋出版社, 2009.
- [6] 沈宝龙. 动画造型设计. 杭州: 浙江人民美术出版社, 2008.
- [7] [美] 罗伯特·麦基. 故事. 周铁东译. 北京: 中国电影出版社, 2001.
- [8] 包蕾. 包蕾作品选. 北京: 中国少年儿童出版社, 1989.
- [9] 马华. 影视动画经典剧本赏析. 北京: 海洋出版社, 2011.
- [11] 栾伟丽. 动画造型与民间美术. 北京: 中国传媒大学出版社, 2007.
- [12] 栾冠桦. 角色符号: 中国戏曲脸谱. 北京: 三联书店, 2005.
- [13] 马力. 建构与解构: 一个文学史现象. 北京: 中国社会科学出版社, 2004.
- [14] 申丹. 叙述学与小说文体学研究. 北京: 北京大学出版社, 1998.
- [15] 杨鹏. 卡通叙事学. 武汉: 湖北少年儿童出版社, 2003.
- [16] 韩笑, 曾雯. 动画剧本创作. 北京: 清华大学出版社, 2012.
- [17] 朱自强. 儿童文学概论. 北京: 高等教育出版社, 2009.
- [18] 朱自强, 何卫青. 中国幻想小说论. 上海: 少年儿童出版社, 2006.
- [19] 王孝廉. 中国的神话世界. 北京: 作家出版社, 1991.
- [20] [德] 恩斯特·卡西尔. 国家的神话. 范进, 杨君游, 柯锦华译. 北京: 华夏出版社, 1990.
- [21] 朱自强. 经典这样告诉我们. 济南: 明天出版社, 2010.
- [22] 孔朝蓬. 穿越的梦想与历史的沉思——穿越题材电视剧热播后的冷思考. 中国广播电视学刊, 2011.
- [23] 百度百科, 穿越, <http://baike.baidu.com/view/287172.htm>
- [24] 葛竞. 动画剧本创作. 北京: 京华出版社, 2009.
- [25] 居阅时, 瞿明安. 中国象征文化. 上海: 上海人民出版社, 2011.
- [26] [英] 马克·奥康奈尔, 拉杰·艾瑞. 象征符号插图百科. 余世燕译. 汕头: 汕头大学出版社, 2009.
- [27] 拾荒. 动画制作与创意——小破孩动画实例分析. 北京: 电子工业出版社, 2007.
- [28] 杨晓林. 世界电视动画名片分析. 北京: 中国传媒大学出版社, 2010.
- [29] [英] 理查德·豪厄尔斯. 视觉文化. 葛红兵译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2007.
- [30] [法] 茨维坦·托多罗夫. 象征理论. 王国卿译. 北京: 商务印书馆, 2003.
- [31] 周宪. 视觉文化的转向. 北京: 北京大学出版社, 2008.
- [32] 龚鹏程. 文化符号学导论. 北京: 北京大学出版社, 2005.
- [33] 王传东, 郑琳. 动漫产业分析与衍生产品研发. 北京: 清华大学出版社, 2009.
- [34] 李幼蒸. 理论符号学导论. 北京: 社会科学文献出版社, 1999.
- [35] [法] 保罗·利科. 活的隐喻. 汪堂家译. 上海: 上海译文出版社, 2004.
- [36] 李显杰. 电影修辞学: 镜像与话语. 北京: 文化艺术出版社, 2005.
- [37] 韩丛耀. 图像: 一种后符号学的再发现. 南京: 南京大学出版社, 2008.
- [38] 张旗. 动漫文学专业教程. 北京: 人民美术出版社, 2010.
- [39] [法] 罗兰·巴尔特, 让·鲍德里亚. 形象的修辞. 吴琼译. 北京: 中国人民大学出版社, 2005.

- [40] 赵前, 何嵘. 动画片场景设计与镜头运用. 北京: 中国人民大学出版社, 2005.
- [41] 徐振东. 经典动画赏析. 杭州: 浙江大学出版社, 2007.
- [42] 谢芳群. 文字和图画中的叙事者. 武汉: 湖北少年儿童出版社, 2003.
- [43] 尹康庄. 象征主义与中国现代文学. 广州: 暨南大学出版社, 1998.
- [44] 滕守尧. 审美心理描述. 成都: 四川人民出版社, 1998.
- [45] 王先霏, 胡亚敏. 文学批评导引. 北京: 高等教育出版社, 2005.
- [46] 吴光正. 中国古代小说的原型与母题. 北京: 社会科学文献出版社, 2002.
- [47] 郑欢欢. 儿童世界: 儿童世界的影像表达. 北京: 中国电影出版社, 2009.
- [48] [意] 乌蒙勃托·艾柯. 符号学理论. 卢德平译. 北京: 中国人民大学出版社, 1990.
- [49] 孟华. 符号表达原理. 青岛: 青岛海洋大学出版社, 1999.
- [50] [法] 罗兰·巴尔特. 符号学原理. 北京: 三联书店, 1999.
- [51] [德] 卡西尔. 人论. 甘阳译. 上海: 上海译文出版社, 1985.
- [52] [英] 诺斯罗普·弗莱. 批评的剖析. 陈慧, 袁宪军, 吴伟仁译. 天津: 百花文艺出版社, 2006.
- [53] [英] 泰勒. 原始文化. 蔡江浓译. 杭州: 浙江人民出版社, 1982.
- [54] [德] 卡西尔. 符号形式的哲学. 关子尹译. 上海: 上海译文出版社, 2004.
- [55] 肖亮亮. 穿越的背后——拨开迷雾见真相. 河南教育, 2012, 2.
- [56] Aristotle. Poetics. New York: Norton, 1973.
- [57] [法] 让·塞尔韦耶. 巫术. 管震湖译. 北京: 商务印书馆, 1998. 108

## 致谢

我与动画的情结始于刚上小学，当时动画城、大风车少儿栏目刚开始热播，十几年后这一兴趣爱好变成我的硕士学位论文课题，是我十分欣喜的。感谢我的导师孟华教授，有幸从孟老师那领略到符号学的奇妙，是导师指引我将兴趣爱好与学术研究关联起来，才有了今天这个论文题目。从论文的谋篇布局、行文到定稿，孟老师都给我细致的指导。三年来我从导师处得到的，不仅仅是知识，更是他坦诚热情的长者态度，严谨敏锐的学者风范，于我为人文，都终身受益。

感谢文学与新闻传播学院朱自强老师、薛永武老师、何卫青老师等诸位老师的言传身教，三年来，为中国现当代文学班级的同学们带来了巨大的知识财富与人生哲理，这将是我們一生中珍贵的回忆。

感谢我的同学、朋友和家人，有你们的支持和陪伴，生活充满了乐趣，帮助我顺利完成三年的学业。

再一次衷心地感谢你们！

高旸

2014年5月15日

## 个人简历

1989 年 2 月 17 日出生于安徽省阜阳市。

2007 年 9 月考入安徽大学中文系汉语言文学专业，2011 年 7 月本科毕业并获得文学学士学位。

2011 年 9 月考入中国海洋大学文学与新闻传播学院中国现当代文学专业，攻读硕士学位至今。

## 在学期间发表的学术论文

[1] 高旻. 象征预示的“美力”——探析曹文轩小说的灵物意象. 语文知识季刊, 2013, 2: 102~103