

学校代码：10285

学 号：20134242008

苏州大学

SOOCHOW UNIVERSITY

硕士学位论文

(学术学位)



中文题目 动画片亚类型研究

英文题目 The research of animation subtype

研究生姓名 程哲幸

指导教师姓名 倪祥保

专业名称 戏剧与影视学

研究方向 影视艺术

所在院部 凤凰传媒学院

论文提交日期 2016年4月

苏州大学学位论文独创性声明

本人郑重声明：所提交的学位论文是本人在导师的指导下，独立进行研究工作所取得的成果。除文中已经注明引用的内容外，本论文不含其他个人或集体已经发表或撰写过的研究成果，也不含为获得苏州大学或其它教育机构的学位证书而使用过的材料。对本文的研究作出重要贡献的个人和集体，均已在文中以明确方式标明。本人承担本声明的法律责任。

论文作者签名：程哲幸 日期：2016.4.21

苏州大学学位论文使用授权声明

本人完全了解苏州大学关于收集、保存和使用学位论文的规定，即：学位论文著作权归属苏州大学。本学位论文电子文档的内容和纸质论文的内容相一致。苏州大学有权向国家图书馆、中国社科院文献信息情报中心、中国科学技术信息研究所（含万方数据电子出版社）、中国学术期刊（光盘版）电子杂志社送交本学位论文的复印件和电子文档，允许论文被查阅和借阅，可以采用影印、缩印或其他复制手段保存和汇编学位论文，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。

涉密论文

本学位论文属 _____ 在 _____ 年 _____ 月解密后适用本规定。

非涉密论文

论文作者签名： 程哲章 日期： 2016.4.21

导师签名： 任天华 日期： 2016.4.21

动画片亚类型研究

中文摘要

在创作界，关于动画片的分类意识历来非常强，其创作区分度也自然非常明显。在学术界，这个情况就完全不同，一般很少有人专门研究动画片的分类，总觉得有些分类因为过于明显而不需要去进行特别研究，至于说到动画片的亚类型研究，更是比较罕见。关于动画片的分类，过去可能更多从绘画、木偶、剪纸、泥塑等方面来区分，现在则更多从二维平面手绘、三维数字成像、真人与虚拟结合等方面来区分，当然还有关于影院动画片和一般电视动画片（通常为短片或系列片）的区分，等等。迄今为止，动画片类型一般很少从内容上来区分，比如像电影中分警匪片、战争片、爱情片、生活片等类型的那种区分。本文所研究的动画片分类，主要涉及或是以情趣性为主、情感性为主、说理性为主及具有综合性表达（即比较好地糅合了情趣、情感和说理元素的，下同从略）的动画片。这些动画片都可以在各种形态的二维或三维动画片中出现，也都可以出现在或是数字成像、或是水墨、剪纸、木偶等动画片中。它们对于比如二维、三维动画片来说，显然属于亚类型。

无论是情趣性、情感性、说理性还是综合性动画片，说白了就是所创作的动画片具备什么样的内容特色，即是以情趣性见长，还是以情感性见长，或其他的内容见长。这样的分类研究，其实与相关动画片的创作立意密切相关，自然也与相关动画片主要针对的观众群相关联。这种分类其实也是从讲述故事内容及传播效果侧重不同的角度上来划分的，或者说这种分类研究，其实也与动画片的创作和传播研究密切相关。基于这样的分类研究思路，本文主体部分 4 章的基本结构内容，就是分别从相关动画片的审美特征、创作要素和传播效果这三个方面来进行对相关动画片创作传播的初步研究。因此，论文的 4 章，分别对应于本文确定的 4 个动画片的亚类型，其研究的角度和范围完全一致，所不同的就是这些动画片亚类型自身内容及其表达所具有的不同。

本文选择动这样 4 个动画片亚类型的创作传播研究为研究内容的主要初衷，就是要将不同内容诉求的动画片进行一次有区别而系统性的研究。一方面，对于情趣性、情感性和说理性这三个因素进行必要的辨别，同时也论述它们的可能整合，从中看到

动画片创作可以怎样努力丰富其文化思想内涵及观众层次。

关键词：动画片；亚类型；情趣性；情感性；说理性；综合性

作 者：程哲幸

指导老师：倪祥保

The research of animation subtype

Abstract

In the creative world, the classification consciousness of the animation has always been very strong, and its classify is also very obvious. The situation is completely different in the academic world. Few of people specialize in the classification of animation because people think some classification that is too obvious to carry out special studies. It is relatively rare for the sub types of animation research. In the past, the classification of animation is divided into painting, paper-cut, clay puppets, etc. Nowadays, distinguishing animation is from the 2D drawing, 3D digital imaging and virtual reality, etc. Of course, there is also the distinction between cinema animation and general TV animation (usually a short film or series), and so on. So far, types of animation rarely from content distinguish, such like the kind of police films, war films, romance, slice of life and so on. This paper study's animation classification is mainly based on the sentiment, emotion, reason and the comprehensive expression (it is a good combination with sentiment, emotion and reasoning elements, the same as below). These animations can appear in a variety of forms of two-dimensional or three-dimensional animation. It can also appear in the digital imaging, or ink, paper cuts, puppets and other animation. Compared with two-dimensional, three-dimensional animation, they are obviously belonging to the sub type.

No matter sentiment, emotion, reason, or comprehensive animation, put it plainly is the creation of the animation has what kind of content features, that is grows perceptibly by the sentiment, or emotional, or other content. Such a classification study closely related to animation creation conception, and it is also closely related to the audience associated. The partition of this classification is based on different content of stories and different communication effects or it means the creation of animation has relationship with communication studies. because of this relationship, the main part of this thesis are 4 chapters. Research is carried out from aesthetic characteristics, creative elements and communication effects of the preliminary discussion. Therefore, the 4 chapter of the paper

correspond to the 4 types of sub animation identified in this paper. The angle and range of the research is completely consistent. The only different is that these animations in there own content and expression.

Choose these 4 of sub animations, as the main purpose of the study is to make a systematic research distinction between the different content of the animation. On the one hand, it is necessary to distinguish between the three factors of interest, emotion and reason. At the same time also discuss possible to integrate them, and to see how the animation creation can do to enrich its cultural connotation and the audiences' level.

Key words: animation; subtype; interest; emotion; rational; comprehensive

Written by: ChengZhexing

Supervised by: Ni Xiangbao

目 录

第一章 绪 论.....	1
1.1 选题缘起及几个相关概念界定.....	1
1.1.1 关于动画片类型和亚类型.....	1
1.1.2 情趣性动画片.....	2
1.1.3 情感性动画片.....	2
1.1.4 说理性动画片.....	2
1.1.5 综合性动画片.....	3
1.2 文献综述.....	3
1.3 论文框架结构.....	6
1.4 主要创新点及研究方法.....	7
第二章 情趣性动画片.....	8
2.1 情趣性动画片审美特征.....	8
2.1.1 形象可爱喜乐.....	8
2.1.2 情节稚拙好玩.....	9
2.2 情趣性动画片创作要素.....	10
2.2.1 独特的动画形象.....	10
2.2.2 非常规情节.....	11
2.2.3 有趣的行为链.....	12
2.3 情趣性动画片传播效果.....	12
第三章 情感性动画片.....	14
3.1 情感性动画片审美特征.....	14
3.1.1 表达对大自然的热爱.....	14
3.1.2 展现动人的真挚情感.....	15
3.2 情感性动画片创作要素.....	17
3.2.1 色彩表达.....	17

3.2.2 音乐运用.....	18
3.2.3 环境描绘.....	19
3.3 情感性动画片传播效果.....	20
第四章 说理性动画片.....	22
4.1 说理性动画片审美特征.....	22
4.1.1 成人故事理性讲述的儿童化.....	22
4.1.2 老少皆宜的说理表达.....	23
4.1.3 相对完整的情节与相对明确的说理.....	24
4.2 说理性动画片创作要素.....	25
4.2.1 寻找简单朴素的动画形象及故事.....	25
4.2.2 说理内容蕴含在夸张的实验动画艺术中.....	26
4.2.3 说理构思奇特而深入浅出.....	27
4.3 说理性动画片传播效果.....	28
第五章 综合性动画片.....	30
5.1 综合性动画片审美特征.....	30
5.1.1 情趣与情感相得益彰.....	30
5.1.2 情感与理性相辅相成.....	31
5.2 综合性动画片创作要素.....	33
5.2.1 形象的丰富性.....	33
5.2.2 主旨的丰富性.....	34
5.3 综合性动画片传播效果.....	35
结 语.....	38
参考文献.....	39
攻读学位期间公开发表的论文.....	41
致 谢.....	42

第一章 绪论

对于中国来说，动画片和电影一样，也是舶来品。所不同的是，中国动画片创作传播，曾经在解放前由于《铁扇公主》的巨大成功而领先于亚洲；曾经在解放后开始17年中因为有《骄傲的将军》、《猪八戒吃西瓜》、《神笔马良》、《大闹天宫》、《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》等多种形态动画片的特别成功而被西方动画界赞誉为“中国学派”；改革开放初期，也因为《哪吒闹海》、《阿凡提的故事》、《雪孩子》、《猴子捞月》、《九色鹿》、《蝴蝶泉》、《鹿铃》、《天书奇谭》、《葫芦娃》、《山水情》等动画片而再次展现动画“中国学派”的风采。为了中国动画片创作和传播取得更好的发展，除了民族性的继承发展，有关动画片的研究应该更加深入与细化。本文关于动画片亚类型研究，就是基于这样的认识，希望这样的研究不仅能够丰富相关学术研究本身，而且对于中国动画片创作也能具有一定的积极意义。

1.1 选题缘起及几个相关概念界定

以往对于动画片的研究，更多集中在或是纯呈现技术层面，或是纯理论研究层面，相对缺乏理论与实务比较好地进行结合起来的研究。本文关于情趣性、情感性、说理性及其综合性动画片的研究，因为具有亚类型的研究特点而具有一定的开创性，同时也是努力将分类研究和创作实务研究努力进行结合起来的研究。在此，首先需要人们对人们尚未明确形成共识的相关概念进行必要的专门界定。

1.1.1 关于动画片类型和亚类型

说到动画片的类型，过去可能更多从绘画、木偶、剪纸、泥塑等方面来区分，现在则更多从二维平面手绘、三维数字成像、真人与虚拟结合等方面来区分，当然还有影院动画片和一般电视动画片（通常为短片或系列片）的区分，等等。动画片类型相对而言一般不从内容上来区分，比如像电影中分警匪片、战争片、爱情片、生活片等类型的区分。本文所谓的动画片亚类型，主要是从其讲述故事内容及传播效果侧重的不同角度上来划分的，在此主要涉及的有情趣性动画片、情感性动画片、说理性动画片及综合性动画片这几个分类。这个分类是属于亚类型的，并且这个亚分类研究，其实与动画片的创作密切相关，所以本文的题目强调动画片亚类型研究。

1.1.2 情趣性动画片

所谓情趣性动画片，就是指那些不一定要有很丰富的生活故事内容，也不一定要有很明显的人类社会情感内容，更不一定涉及多少思想文化意义的动画片。这类动画片的关键是让人看了、听了觉得很有意思，很好玩，即情趣性动画在传播过程中更加注重的是视觉和听觉上的直接接受，只需要通过动画画面呈现的内容和听到的声音就能把握动画的主体内容。因此，特别强调情趣性的动画片，一般都是主要针对低龄儿童的动画片，尽管它们也完全可以老少皆宜，比如《小蝌蚪找妈妈》、《鼯鼠的故事》等。低龄儿童看动画片，一般只能抓住动画片中的动态内容和特别的声音来进行感受。对于他们来说，动画片画面叙事和声音内容都比较复杂的话，其实无法让他们很好接受并喜欢，反而达不到可以很好地娱乐教育他们的作用。因此，情趣性动画片应该是特别针对低龄儿童的。换句话说，即便有的动画片其实并不是光有情趣性就满足的，比如迪士尼著名动画片《米老鼠与唐老鸭》，但是为了吸引低龄儿童的有效观看，动画片在形象塑造和故事讲述过程中应该特别注重非常富有情趣性的部分。

1.1.3 情感性动画片

所谓情感性动画片，就是动画片中被植入了比较丰富的情感性内容。这里所谓情感性内容，既指作品对情感内容的植入，也指作品对观众情感的调动，是涉及创作和传播双重层面的。还有，情感性动画片着重表现人与人、人与动物、人与自然、动物与动物以及动物与自然（都是拟人化）的各种情感，即主要以相关情感内容来结构故事和传达意义。这种动画片有更多倾向于儿童的，比如《雪孩子》，也可以实现老少皆宜的，例如《鹿铃》。无论是兔子与没有生命的雪孩子，还是人与动物小鹿之间的真情实感，都能使人感同身受。如此情感性动画片浓郁的情感色彩，能够直接快速地感染观众，将观众迅速地带入动画所表达的意境之中，对人的影响力更深，或者说使观众的被卷入程度会更强。

1.1.4 说理性动画片

所谓说理性动画片，简单直接地说，就是那种故事内容中主要或者是重点通过讲述某种道理来影响观众的动画片。通篇富有理性的教育意义，是这类动画片的主要特征及传播诉求。理性动画片通常分成两种：一种是主要内容几乎全部服务于讲述某种理念，而且所讲理念相对比较深刻乃至有点深奥，例如俄罗斯动画短片《大地尽头》。

这样的理性动画片对于低龄儿童而言，也会有一定的吸引力，但是难以理解，不会怎么持续地喜欢观看；另一种是把所讲理性道理蕴含在有趣的动画故事内容中，这样的动画片通常不仅儿童乐意看，对于不管是否拥有童心的成年人来说，一般也会觉得很好看，比如涉及生态思想理念的动画片《幽灵公主》和涉及贪欲误身、清贫养志文化思想的《千与千寻》。

1.1.5 综合性动画片

所谓综合性动画片，在此主要指糅合了情趣性、情感性和说理性的那种动画片。需要指出的是，这里所谓的综合，不是说一定要将情趣性、情感性和说理性三者都一样不少地进行全部综合的，可以是情趣性和情感性结合得很好的，也可以说情感性与说理性结合得很好的，或者是情趣性与说理性结合得很好的。相对而言，这种动画片的数量似乎是更多的，通常故事内容相对丰富且容量较大，更多是系列或连续动画片，还有影院动画片。比如系列木偶动画片《阿凡提的故事》，就是情趣性和说理性结合得很好的动画片，老少皆宜；比如日本动画短片《回忆积木小屋》，就将情感性和说理性结合得很好，雅俗共赏；至于像中国动画片《大闹天宫》、《天书奇谭》和好莱坞动画片《白雪公主》等综合性影院动画片，更是具有历久弥新的审美及传播效果。

1.2 文献综述

对于动画片的研究，一般可以分为三个大的方面。第一个方面是从动画技术原理角度去研究动画片，例如于谨和方建国编著的《动画》¹。该书主要是从动画制作方面来对论述动画，即更多属于技术层面的动画片研究。其中涉及到从动画设计原理到关键帧的插入，再到动画运行轨迹等等技术内容，非常完整地阐述了动画制作过程中所需要掌握的种种技巧及其原理。第二个方面更多是从学理角度出发研究动画片，比如聂欣如的《动画概论》²。该动画研究专著探寻了动画从起源到概念的定义，探索了它与其它艺术和文学之间的关系，同时关注欧美、亚洲的动画片和动画短片。第三个方面，就是一般的动画片作品的评论研究，可见与相关期刊和报纸。这方面的内容数量较多，不予详细一一举例了。

从对于“知网”的搜索结果可以发现，以上三大方面关于动画片的学术研究，一

¹于谨和方建国：《动画》，上海人民美术出版社，2010

²聂欣如：《动画概论》第二版，复旦大学出版社，2009

般都不自觉而专门地涉及对动画片中情趣、情感及理性的内容表达及传播效果，众多研究者在其相关学术研究成果的关键词中，绝大部分都没有将情趣、情感和理性这样的内容放在一起加以特别关注，相比较而言，情感和理性这两个关键词的分别出现或难得的共同出现还有一定的次数，对动画片中非常重要的情趣性几乎没有涉及。迄今为止可以查阅到的硕士和博士论文中，也还没有将动画片情趣性、情感性和说理性放在一起进行专门研究探讨的实例。

就“知网”查询获得的相关文献来看，其中涉及到对于动画片情感和理性相关研究的论文也主要可以分为三大类。第一类是动画片的情感研究，分为动画片中角色的情感和情感设计两个面，其中比较多的研究是关于音乐对于动画片情感作用的影响；第二是关于动画片中的伦理和理性问题研究；第三是关于不同国家之间动画片中情感和理性的对比分析。

第一类关于动画片中角色情感研究的硕士论文中，《动画角色的情感化造型元素的研究》³比较具有代表性。作者房昕认为从情感的角度去影响造型元素的运用，赋予角色准确、丰富的情感并给予受众情感共鸣，提升受众对于动画角色的满意度和喜爱度。情感化造型元素在动画角色设计中的融入，可以明确地调动受众的情绪，使之产生相应的心理情感，促使动画角色造型设计和动画影片的成功。动画角色情感化造型元素可以受到剧情设定、角色性格、民族文化、时代背景、造型风格、色彩运用等因素的影响，因此为了动画情感表达的不同而塑造不同的动画形象。另一片硕士论文《影视动画作品中角色情感表达的价值研究》⁴同样提到了角色的情感表达，作者黄晓会认为中国制作了许多经典的动画艺术作品，也极具有鲜明独特的中国民族传统特色，但长久以来却忽略在主题表现、情感表达方面的研究，专门针对动画角色情感表达的理论虽然有些，但相关研究只是只言片语，未做深入的总结和整理。作者比较细致地从动画角色角度对情感表达论这一块做较为深入的研究，但是仅此而已，没有其他方面内容的展开。其中涉及情感设计的论文有《浅析动画电影中的情感设计》⁵，作者胡南南认为动画能够达到情感抒发主要是对动画中的色彩、光影和动画环境进行设计。胡南南的观点更多的是从动画设计的角度，主观上将情感放在设计之下，认为动画设计得比较好才能达到情感的抒发。另一篇论文《动画短片创作中的情感设计》

³房昕：《动画角色的情感化造型元素的研究》，西北大学硕士，2014

⁴黄晓会：《影视动画作品中角色情感表达的价值研究》，沈阳航空航天大学硕士，2012

⁵胡南南：《浅析动画电影中的情感设计》，《美术大观—艺术与设计》，2013年第3期

⁶，作者陆江云认为动画形态一般给人传递两种信息，一种是理性的信息，即动画角色的形态、场景的布局、色彩的搭配、光源的照射等，另一种是情感信息，如：动画角色的行为、语言、思想等。前者是动画存在的基础，而后者则是动画生成的关键。它们互相为用，创造完美的形象画面及无形的情感遐想。

关于动画中的音乐对于动画片情感作用的影响研究。硕士论文《论影视动画作品中的动画音乐》⁷，作者石甲豪阐述了动画音乐的重要性，分析了几部动画作品中的音乐。该文指出，动画音乐的作用是提升动画电影综合艺术水平的重要手段，以音乐的渲染力推动动画情节的发展有利于强化动画片对于观众情感的深度影响。另一篇论文《音乐的情感表达在动画影片中的影像呈现》⁸，作者王秀丹认为音乐与情感在动画影片中有着互相牵引的作用，运用恰当合理的音乐，不仅能烘托角色的性格特征，同时也可以渲染影片的情感气氛。音乐要与动画影片的题材、内容、风格样式、人物性格、画面节奏等条件相结合，动画音乐的听觉形象和画面的视觉形象融合才能更好体现动画的整体思想，大大丰富动画影片感染力和表现力。音乐能够塑造人物性格，表现人物的内心思想与心理的变化，给动画影片营造一个情感的基调，并且同样的音乐在影片中多次反复或变化反复出现，在情节发展过程中起着纽带的作用，既能使整部影片完整统一，又能使观众在心理上获得前后贯穿的感受。

第二类是关于动画片中伦理和理性问题的研究，比如硕士论文《论动画电影的叙事伦理》⁹，作者魏秋华从伦理的角度也探讨到了动画片的理性问题，相对而言比较浅表。另一篇论文是《理性与情感中的探寻——试析动画片〈机器人总动员〉中的传统价值回归》¹⁰，作者肖璐对于动画情感和理性的理解仅仅只是从这部电影出发，分析了机器人瓦力和伊娃之间的情感和人类对于人类环境污染之后失去家园这样的问题的理性思考。尽管此文涉及到动画的情感和理性，但是研究不够深刻，也没有揭示出动画情感和理性的本质是什么，它们之间存在着什么样的关系。

第三是关于不同国家之间动画片中情感和理性的对比分析。对于不同国家动画片的对比分析，相对而言涉及美国和日本的动画片比较多。李可文的硕士论文《美日动

⁶陆江云：《动画短片创作中的情感设计》，《浙江工艺美术锦集》，2008年第3期

⁷石甲豪：《论影视动画作品中的动画音乐》，武汉理工大学硕士，2010

⁸王秀丹：《音乐的情感表达在动画影片中的影像呈现》，《电影文学》，2012年第24期，第66-67页

⁹魏秋华：《论动画电影的叙事伦理》，江西师范大学硕士，2010

¹⁰肖璐：《理性与情感中的探寻——试析动画片〈机器人总动员〉中的传统价值回归》，《电影评介》，2011年，第21期，第50页

画电影情感表达方式差异研究》¹¹，作者认为情感表达是一个相对抽象的概念，而动画电影则是一种具象的艺术形式，所以如要分析其情感表达的差异性则必须将其放入动画电影的各个制作环节中来。论文从具体影片研究分析情感表达方式的特点，但是单独从动画某一制作环节来研究美日动画电影的差异，而未对其整体方式做一个系统梳理。《透过〈机器人瓦力〉看美式动画片的情感世界及其表现手法》¹²作者姜在新认为，美式动画片通过动画的纯粹去讲述最深刻而无法阐述的话题，比起抛出一个深刻的情感或者理性主题，这样的动画片的好处在于观众能够自己在画面和情景中自己去寻找契合自身经历的道理，观众在总结动画的过程中其实已经渐渐接受了动画中所包涵的主题思想。

1.3 论文框架结构

全文在绪论之后共有4章，每一章专门论述本文所涉及动画片亚类型的相关研究，它们分别是情趣性动画片、情感性动画片、说理性动画和综合性动画片。其中每一章都分3个内容关注点完全相同的小节，以第二章为例，它们分别为情趣性动画片审美特征、情趣性动画片创作要素、情趣性动画片传播效果。

本文的分章论述是为了强调各种类型相对而言的特征，事实上，动画片的情趣性不可以完全单独存在，一般它总是会与情感性或说理性相交融。但是这种交融在不少情况下并不具备综合性的特征，即其中很多作品都会有所侧重，侧重于情趣，或者侧重于情感，还有的侧重于说理，所以将其单独成章论述的必要性是不然置疑的，这就像将这三者实现比较明显综合表达的“综合性动画片”也可以单独成章一样。

情趣性是动画片创作的一个重要基础，尤其对于低龄儿童动画片来说确实不可缺少——在某种意义上来说，它甚至比情感性和说理性更重要。情感是艺术的表达方式，动画片创作自然也不可能缺乏关于情感因素。动画片作为影像艺术之一，特别容易从他人的故事中看到自己应该怎样学习与生活，因此动画片的说理性也是其重要的文化功能表达内容。至于将前述三个方面综合起来的动画片创作与传播，更是老少皆宜动画片创作所不可缺少的。

本文关于情感性动画片的情感内容，特别强调其润物细无声的引导性。无论就创

¹¹李可文：《美日动画电影情感表达方式差异研究》，武汉理工大学硕士，2013

¹²姜在新：《透过〈机器人瓦力〉看美式动画片的情感世界及其表现手法》，《电影文学》2009年第21期，第100-101页

作还是传播来说，如果没能在情感上很好地感染并引导观众，那样的动画片往往会缺乏比较好的艺术力量，也难以有更广泛的观众性。关于说理性的动画片，自有其特别的表达要求和传播效果，但是在某种意义上来说，与情感性动画片又非常密切相关：一个是动之以情，另一个是晓之以理。至于综合性动画片的内容，其实就是对前面三种各有侧重动画片的一种有机综合，其创作和传播都应该在综合上下功夫，做得好，其效果当然也是事半功倍的。

1.4 主要创新点及研究方法

本文的主要创新点是将动画片的情趣性、情感性和说理性这三个因素首次放在一起进行研究探讨，既把它们各自本身所具有的特性进行论述，让人理解在情趣性、情感性和说理性这三个因素之间存在怎样的差别，同时也强调这三者还可以多种方式结合在一起，这对于动画片创作和研究应该都具有很好的创新启迪意义。

本文主要创新点的另一个重要内容是开创了动画片亚类型方面的研究。这个亚类型范畴的主要重点在于关于动画片的情趣性、情感性、说理性和综合性。其中所涉及到的动画片情趣性、情感性、说理性与综合性的动画片研究，既具有将其视作单独一个类型的意义，也具有将前面三个类型进行一定程度综合研究的特征。就相关研究成果来看，这个创新研究，不仅对于相关的学术研究，而且对于动画片创作，应该都具有很好的认识价值和借鉴意义。

本文的主要研究方法首先是将分类研究和综合研究结合起来。其中所谓分类研究，就是本文作者开始注意到情趣性、情感性和说理性动画片的不同，将其作为不同的类型来进行研究。随着研究的深入，觉得它们之间不仅还有因相互综合而形成的类型，并且这四个单独的类型本身足以构成动画片的一个亚类型（或者是某种亚类型的子类型）。这个研究方法不是事先设计的，而是在研究过程中自然而然地形成的，所以特别切合本文的研究。本文另一个主要研究方法是将不同类型动画片的创作审美要素和传播效果结合起来，虽然有关传播效果的分析还比较局限与浅表，但是这种尝试，对于拓展学术研究的视野，对于启迪创作者关注传播效果的做法，都很有现实意义。本文的第三个主要研究方法，就是文本分析方法。无论是确定动画片属于哪个亚类型，无论要论述属于某个亚类型动画片的特征及其传播效果，都需要通过对相关作品的文本分析来实现。

第二章 情趣性动画片

情趣性动画片，主要以形象的可爱喜乐、情节的稚拙好玩和场景的奇幻独特见长，其审美特征、创作要素和传播效果基本都与此相关，或者说它们其实是三位一体的。本文在此将它们进行分别论述，既是为了分别强调，论述充分，同时也各有侧重，显得比较有条理。

2.1 情趣性动画片审美特征

就迄今为止的世界动画片发展历史中，很多动画片都不主要以人物形象来讲述故事，而是用动物或植物，甚至是无生命的物品来表现某种类似于人类的各种生活情景。动画片中的各种动物、植物及物品，不仅会讲话、唱歌、跳舞，还像人一样有喜怒哀乐，也像人类一样结成某种社会联系和担当某种社会角色。因此，这类动画片的故事讲述，事实上一开始就显得特别富有情趣性，同时也给人以很好的审美感受。

2.1.1 形象可爱喜乐

捷克著名动画片《鼯鼠的故事》，塑造了一个非常古灵精怪的鼯鼠形象。深褐色的肌肤，圆润的体形，又矮又小的双腿，配上3根黑色的头发（有时又有3根黑色的小胡须），使这只鼯鼠显得特别的憨态可爱。在动画片中，憨态可掬的小鼯鼠，除了短矮的腿和肥硕的手，拟人化的大眼睛总是透露出一种对新事物的探索和好奇，给人很强的审美造型并留下非常深刻的印象，能造就很好的传播效果。小鼯鼠很多夸张的动作行为和种种尝试，非常类似于很多人在童年时期曾经有过或尝试过的，因此，各种各样的观众几乎都能在《鼯鼠的故事》中找到一些自己童年生活的影子。这就是其情趣性所在，不管它是否有什么生活含义和特别的道理。在动画片中，尤其是小动物形象，其较小的体型，更加能够与人类的童龄时代形成很好的比照关系，使观众找到更多相关的情趣共鸣与审美感受。因此，这类动画片，即便没有多少故事内容和社会意义，但至少对于儿童来说，会觉得非常有趣而喜欢观看，传播效果非常好。这就是情趣性动画片的艺术魅力所在。

动画片使用拟人化动物形象来进行艺术创作及审美传播的做法是由来已久的。比如迪斯尼经典动画《米老鼠和唐老鸭》中的米老鼠形象，就是自从1928年世界上第

一部有声动画《威利汽船》中正式登台亮相的。时至今日，米老鼠和唐老鸭的经典形象在无数儿童和成人中一直具有很高的人气，不仅继续为孩子们所喜闻乐见，而且确实是很多成年人童年动画片记忆中的重要内容。尽管《米老鼠和唐老鸭》并不像《鼯鼠的故事》、《猴子捞月》那样情节简单，它的系列产品有不少显然非常富有文学与历史故事内容，其中形象的社会化个性塑造也比较着力且成功，但是对于绝大多数儿童来说，它们应该还是主要以情趣性见长来吸引他们的。

2.1.2 情节稚拙好玩

“猴子捞月亮”的故事本来像寓言一样是用来讲道理的，而剪纸动画片《猴子捞月》则使得它变得非常富有童趣和情趣了。对于成人来说，这个道理和过程都非常清楚甚至很直白，没有特别悬念性可言。但是对于儿童来说，一群调皮的猴子看到池塘中明亮的月亮而萌发想要把月亮捞起来的想法，就是很有情趣的事。在猴子们一个接着一个从上头叠成“猴梯”希望靠近月亮的行动及其造型，以及与此相反的从树梢倒挂下来，希望由一群猴子形成的“猴梯”最下面的小猴子把月亮从水中捞起来的时候，其中大小、毛色、性格各异的一群猴子及其非常真实而有点笨拙的行为，对于很多少年儿童而言都是特别具有期待性、吸引力和审美效果的。猴子们的很多努力与反复尝试，虽然还是没有能够实现拿到月亮的目标，但是它们对于月亮的认识显然有了很多提高。当然，该部情趣性比较强的动画片，主要不在于让观看者懂得某种道理，而是非常富有情趣地观看“猴子捞月亮”的过程。这个过程是富有情趣性的，也是很审美的。作为情趣性的动画片，《猴子捞月》中的猴子形象表现出来的行为，与人类孩童时期对自然事物充满好奇心和想象力的情形互为镜像，既有认识价值，更有审美效果。因此这个作品的创作，对于发掘相关故事中的情趣性和审美性，都做得非常，所以能够广为流传，获得好评。

动画片《阿凡提的故事》中的阿凡提是一个成年人，还是一个非常聪明的智者。但是由于动画片是以木偶方式呈现的，所以就淡化了他的成人样子，使他也成为整个动画片中很多玩偶形象中的一个，大大缩短了小观众对于动画片中人物形象之间在年龄和智力方面的差距。尤其是阿凡提等木偶形象经常会有卡带式的、很笨拙样子的表演，使得整个动画片的情节过程尤其显得富有情趣。阿凡提脸上有两根标志性的小胡子，其任何脸部表情都会使小胡子好玩地跳动起来，其生动有趣的所作所为，对观众

而言具有很强的带入性，“会对包括儿童在内的受众不自觉地产生某种喜爱的情感与内在的模仿，相应的，某些价值观念也会悄悄地影响人。”¹³

动画片情趣性是动画片审美特征的重要组成部分，也是动画片区别于其他一般电影和电视剧的一个主要特征。对于绝大多数一般电影和电视剧来说，无论其制作多么精良，大都需要真人出演。动画片的制作则与此完全不同。动画中角色的表情和动作，都可以没有界限地极尽夸张和搞笑之可能，其中的场景也是完全可以天马行空般地加以创造，这是很多天才演员和超级导演在一般电影和电视剧中都难以实现的。例如在动画片《猫和老鼠》中，汤姆猫会经常被轰炸得全身漆黑，或者压成一个薄皮，或者拉成一个螺旋状。这样的情趣性表现确实是动画片所特有的，其给受众带来的审美快感也异常强烈。

2.2 情趣性动画片创作要素

情趣性动画片的审美特征，总是与其创作特色或者是所运用的创作要素密切相关的。所以在此主要从创作独特的动画形象、设计非常规的动作和编织有趣的行为链这三个方面来进行简要论说。

2.2.1 独特的动画形象

对于所有动画片来说，其成功与否，与动画形象创作的成功与否关系极大。动画片中形象的塑造，经常运用各种自然动物形象，比如米老鼠和唐老鸭。为了是动画形象显得比较独特而富有情趣性和审美性，相关形象都需要进行适度的独特处理，比如前面《鼯鼠的故事》中的小鼯鼠的形象设计。在此，特别说一下蓝精灵的形象设计。

在动画片中的动物形象中，经常会出现非自然物的动物形象，比如蓝精灵和龙猫。这类动物形象在现实生活是不存在相关原型的，而是由创作者根据神话故事或者艺术想象编造出来的。动画片中这样的特别动物形象，在一定程度上满足了人们的猎奇心理，能给观众更多的想象空间。动画片《蓝精灵》改编自比利时漫画家沛优同名漫画。在该动画片中，邪恶的格格巫在笨笨引导下闯进精灵村庄，蓝精灵们在躲避格格巫时通过蓝月亮的旋窝被传送到了纽约中央公园内。一方面要赶在格格巫和阿兹猫，找到他们之前的蘑菇村庄，另一方面只有三个苹果高的他们也要在纽约这座大苹果之城展开冒险。片中的蓝精灵形象是一种非自然的动物形象，这样的动物形象设定就在某种

¹³刘瑶：《动画片对受众卡通化心理行为影响研究》，河北大学硕士，2010

程度上就打破了传统动物形象的行为和思考模式，能够创新出一些新的思考模式或者动作。在一定意义上来说，动画片《蓝精灵》的成功很大程度上因为蓝精灵这个动画形象的独特创作。动画片中，蓝色的皮肤和三个苹果般的高度成为蓝精灵的特有标志，具有法力和无限的生命时间都能够让蓝精灵的动画形象更加具有情趣性，观众在看的过程中能够被这些现实中不存在的动物带入到奇幻的故事情景中去，享受别样的审美感受。

动画片《白雪公主》的七个小矮人形象也非常富有形象的独特性及其情趣性审美效果。七个小矮人在现实中可以被称为侏儒，在动画中塑造他们的时候，刻意让他们的脸部面容变得比较夸张，拥有很大的眼睛和很大的鼻子，在说话和行动的时候极具搞笑性。这其实也是将成人变成玩具一般而富有情趣性。他们的高度不到白雪公主的膝盖，但是思考和行为都完全是成人。这个七个形象非常富有情趣性的设置，导致奥斯卡颁给迪斯尼七个小号的小金人来嘉奖《白雪公主》给动画行业带来的辉煌。这七个小矮人形象的设置，不能说决定了该动画片的全面成功，但是没有这七个玩具般动画形象设置，动画片的情趣性与审美效果都不可能这么成功。

2.2.2 非常规情节

《猫和老鼠》是米高梅公司 1940 年推出的动画片，曾在 1943 年至 1953 年间先后获得 7 次奥斯卡金像奖。这个系列动画片有一个很大的特色，就是剧中的猫和老鼠从来不开口说话，整部动画除了必要的音乐配音，猫和老鼠的动作行为及表情就是他们能够吸引人最重要的手段。这部系列动画片的每集不到 10 分钟，主要内容就是生活在同一家庭中一只猫和一只老鼠之间的打闹和追逐。对于这样的动画片来说，猫和老鼠追逐的主题永远只有一个，如何能在每一集的观看过程都让观众不感到乏味？很重要的一点，就是动画片的创作者在设计非常规动作方面是独具匠心的。猫和老鼠生来就是天敌，猫具有天然的优势。但是创作者却在表现这对天然冤家并且胜负本来没有什么悬念的动物时，几乎它们的每次打闹追逐都以看似强悍的汤姆失败告终的。这样的剧情设置，违背了由来已久的生活自然常态，却因此能够激起观众对于汤姆和杰瑞最后结局的强烈关注。由于在动画片中的杰瑞永远没有让汤姆抓住过，因此，在观看动画片后反而会让很多观众对汤姆这只猫产生深深的同情。这样的动画情节及其动作行为无疑是非常富有情趣的，大多数观众都会在观看过程中不由自主地笑出来。

2.2.3 有趣的行为链

动画片中动画形象的行为往往是剧情的重点，尤其是具有连贯性的动作行为，更是具有很好的集合效益，组成富有情趣意义的行为链。在有些动画片中，非常有趣的动作行为链，几乎可以构成动画片的全部，比如《猴子捞月》中关于“捞月”这个非常有趣的动作行为链，就是一个很好地实例。故事开始时，丛林中几只可爱的小猴子在玩耍过程中无意中看到天上亮闪闪的月亮，便萌发了想要把月亮摘下来的想法，于是就有了极具娱乐性的一连串摘月亮动作行为（足以构成一个所谓行为链）。观众观看这些稀奇古怪的摘月亮方式，一方面会觉得滑稽可笑，另一方面也会或多或少对它们不同摘月亮的方法有所期待（对于低龄儿童而言特别有效）。最后，有个猴子用碗捞起来了一个月亮，猴子们由衷的开心了一会。但是碗中的月亮终究不是真的月亮，它在猴子们在争抢的过程中把碗摔碎后，月亮又消失不见了，于是小猴子们都落泪了。当它们中有的抬头看到天上亮闪闪的月亮还在时，于是就重新欢乐起来。这时候，动画内容的情趣性和观看者的情绪都被充分地调动起来，情趣性效果也发挥到了淋漓尽致的地步。

动画片对于内在意义密切相关的有趣行为的编织，可以表现为动画形象中非常明显的习惯性动作。《蜡笔小新》在国内是风靡很久的日本动画，动画中的主人公是个子矮小，年龄在三岁左右的孩子，充满着幼儿的童真和好奇心。他的很多行为，都表现为低龄男孩经常会有的吵闹、麻烦和不可理喻的纠缠，有时会让人哭笑不得，因此而造成观看的情趣。这种动作有时看来也许没有什么特别的意义，但是在其不断重复中能给人以很深刻的感受，也常常会有相应的情趣产生。在动画片《一休》中，这个可爱的小和尚形象，经常出现他把两个食指放在脑袋上转圈想问题的动作。这种将儿童塑造成英雄的做法，和《神笔马良》、《哪吒》、《葫芦娃》等动画片一样，具有某种“神话原型”¹⁴的特色，是动画片创作非常喜爱和比较有效的内容。

2.3 情趣性动画片传播效果

以情趣性见长的动画片，一般更多是针对低龄儿童的，但是其传播效果常常也并不局限于低龄儿童，至于并非以情趣性见长的动画片中同样蕴含的情趣性，显然其传播效果也因为其情趣性而可以做到无处不在。

¹⁴袁珂：《中国神话史》，重庆出版社出版，2007年，第25页

情趣性动画片的传播效果,其实和动画片创作中努力塑造富有情趣的可爱动画形象密切相关。一个富有情趣的动画形象,就是相关动画片最后传播效果的基本保证。比如情趣动画片中像鼯鼠那样的小动物形象,就特别适合绝大多数天性喜爱小动物的小朋友。小孩子一般都对动物充满喜爱与好奇之心,这使得以小动物为动画形象的动画片,往往更容易在低龄儿童中得到很好的传播。孩子对于动画中存在的文化思想内涵一般不会有过多的关注,他们的社会化程度决定了他们对于动画片的情趣性特别有兴趣,特别能让他们开怀一笑,也特别能够满足并引发他们对于这个世界的探索兴趣。当然,这样的动画片,其实对于很多并不缺乏童心的成年人来说,也能够有效地抓住成年人,同样具有不错的传播效果。其实,不管对于儿童还是成年人,富有情趣性的动画片对他们的传播效果是不可低估的。因为,“个人的媒介品味一旦在儿童或少年时期形成,往往会一直持续。”¹⁵

以情趣性见长动画片的传播效果,在很多情况下当然与动画片的故事情节密切相关。一个富有情趣的动画片故事情节,也能够很快抓住观众的心,使观众很快跟随动画故事讲述一起去关心动画片主人公的行为及前途命运,也还会因此去探究动画片主人公行动背后的初衷。这种具有带入式情节设置的动画故事,能够让动画人物和观众之间产生一种互动,在传播与接受过程中,交流情感,交换意义。“就动画创作者而言,这是其在编码过程中,为放置动画形象的含义和对形象符号可能引起的传播感受进行预想;就动画片受众而言,是其在解码过程中,对接受形象符号的个性化理解。”¹⁶对于注意力不是很容易集中的儿童来说,内容短小而情节集中的动画片,很容易收到比较好的传播效果,当然,这在很大程度上确实取决于动画片故事情节应该比较富有很强的情趣性。

¹⁵ (美)丹尼斯·麦奎尔《受众分析》,刘燕南李颖杨振荣译,中国人民大学出版社,2006年,第99页

¹⁶ 丁慧君:《影视动画形象传播中的意义交换》,《电影评介》,2014年第4期,第65页

第三章 情感性动画片

情感性动画片的创作，一般都开始于动画片故事情节设计，其传播效果则成就于从吸引观众不自觉地进入动画片故事讲述到被其中的故事形象及情感打动。动画片中的情感，涉及到人间各种亲情、友情、爱情和对大自然的持久热爱等内容，所有这些情感性因素的加入，能够使动画片在画面声像非常生动美丽的同时，很好地感动观众的内心世界，让动画片的感染力和传播效果为之增强。所谓情感性动画片，在此强调以情感见长的动画片。一般而言，很多动画片本身其实都具有杂糅的性质，即情感性、情趣性和说理性都有可能相互交错在动画中呈现，所以强调以情感性见长这一点很重要。

3.1 情感性动画片审美特征

情感性动画片的审美特征，主要表现在动画片所蕴含的对于大自然的热爱之情，也表现在关于人类或拟人类情感的审美表达方面。这就是说，其审美特征首先是由动画片展现或讲述内容所决定的，内容为王。

3.1.1 表达对大自然的热爱

对于自然界各种景象的审美表达，是情感性动画片最为基本的审美创造渊源。作为自然之子，人类从远古时期开始就一直对大自然存在着热爱之情与敬畏之心。正是因为对于自然物的情感表达是人类最为原始、最为基础的情感内容之一，因此动画片从来就不吝啬于对大自然美丽的艺术表达，并且始终倾注了巨大的热爱之情。动画片对于各种自然景观的影像表达，取之自然而仿佛不动声色，即其间所蕴含的热爱之情自然、丰沛而不夸张，既能够很好地表现人类对于自然界的感情，也可以很好地表达动画片中人物的即时心境，从而造成非常富有审美影响力的自然意境。

中国水墨动画《牧笛》，通篇由动态的水墨山水画所组成。它首先描绘一个牧童在夏日放牛的种种有趣情景，然后讲述牧童爬到树上小睡时所做的梦。梦中，牧童的水牛走失，牧童慌忙寻找。山水云雾间，忽现水牛踪影。重逢之喜尚未完全散去，水牛又为美丽的山水所吸引，不肯跟随牧童回去。动画片所展现的自然景象确实美轮美奂，富有巨大的审美吸引力，使得水牛对此流连忘返，连牧童都一时无法唤回。之后，

连续不断的自然美景与人为艺术的美妙动人，使人目不暇接。牧童从梦中醒来，日已西斜，随着一声悠扬的笛声，水牛应声而来，于是牧童骑在牛背之上，踏着夕照，在美丽的江南田野中悠然行走。整个动画片用传统水墨画的手法，将山水之美跃然于画面之上。由于水墨画的特殊美感，使动画片呈现出一种山水朦胧的美感，这既表达了无限崇敬大自然的心情，也为不能随意进入大自然的观众，提供了神游自然山水的如入其境的切身感受与无限遐想。值得指出的是，水墨画不仅将山水烟雾缭绕和江南氤氲温婉的自然之美进行了传神到位的表达，当用水墨的方式拍摄制作成动画片所传达出的中国式的自然感情，确实更深切地体现了中国人对于大自然的热爱和崇敬。“水墨动画在情感表达上比传统的单线平涂的动画，更含蓄、细腻、耐人寻味，有‘润物细无声’之妙韵。”¹⁷这部动画片对于人与自然的和谐相处的表现，通过牧童和水牛之间的相处与自然的风景和人之间的互动得到了很好的表达。尤其是片尾牧童吹着竹笛骑在牛背上，伴着悠扬的笛声从林中穿出，踏着暮色的田埂悠然而去，水中倒映着牧童与水牛的身影，情景互融，让人不得不感叹人与自然和谐相处的美好。

同样采用水墨画的形式《小蝌蚪找妈妈》，讲述的是一群小蝌蚪找妈妈的故事，将人与自然间的情感寄予到一群小蝌蚪生身上，赋予小蝌蚪会说话、有人类思维的特质。该动画的画面呈现中，有大片的留白，只在一部分的空间描绘了故事所要表达的场景及情节。小蝌蚪在这个大环境中六次找妈妈，场景的不断变换能够看出小蝌蚪所生存的池塘的良好生态环境，即使是水墨动画，也能像照相一样展现出很好的写实效果。小蝌蚪每到一处询问自己妈妈长什么样子的的时候，不同的动物对于小蝌蚪的妈妈描述都只是从一个角度去阐释，这导致了小蝌蚪每次找妈妈都找错对象。但是这样缓缓渐进的过程，对于儿童接受动画内容来说，不仅是一个缓冲，具有娓娓道来的效果，而且特别将很多美丽的自然景观及动物都得到了很好的呈现，给人以生动的自然美感。

3.1.2 展现动人的真挚情感

除了表现人类对于自然的热爱崇敬之情，动画片更多表现的是人类之间的相互关爱、关心和帮助之情。奥斯卡最佳动画短片《回忆积木小屋》，就是这方面的杰出动画片之一。该片表面上讲述全球气候变暖后海平面不断上升，人类的居住环境发生很

¹⁷姚桂萍：《牧笛的旋律——论水墨动画〈牧笛〉的艺术风格》，《蒙饰》总第218期，第143页

大变化，很多人不得不离乡背井。动画片主人公——一位垂垂老矣的老头，在海水不断上涨，原地周围人不断搬迁离开的时候，他始终坚持不断地在旧房子基础上筑造新房子，坚守在狭小而寂寞的小房子里。影片特别打动人的审美表达，出现在那位老人潜水寻找烟斗的过程中。随着向过往每一层房子的深入，促使老人打开了一扇又一扇记忆的大门。每一层房子中留下的物件，尤其是与那些物件相关的曾经与妻子、女儿一起生活的快乐时光。回忆开始与时光倒走相向，终于使观众能够明白那位老人无论刮风下雨都要坚持在原地建造房子以继续生活的情愫。老人对于妻子的深厚情感，使得他不愿意与儿女一起离去，坚持留守在这片即将逝去的故土之上。这部没有一句台词和一个字幕的动画短片，表达了人类最基本情感的深邃与永恒，非常贴近生活实际，也特别使人难以忘怀。

风格迥异的动画片《火车火车过山洞》（英译《Who lasts longer》），也是一部审美特征非常特别的情感性动画片。该片讲述一个童年时期被火车撞倒的男孩的一生。这部西班牙动画短片，极具西班牙早期实验性动画短片的特色，整个环境的描绘不追求细致和写实，人物形象刻画也只具有大致的轮廓。动画片中的那个小男孩，因为之前跟朋友在铁轨上玩游戏而不小心被火车撞伤致残，而母亲每一次带他去医院看病来回的路途都在火车上。最后，他母亲因为自身疾病而无法再养育并陪同儿子看病，选择在儿子最初事发的铁轨上自杀。片中多次出现火车来回奔驰的画面，一方面展现了小男孩康复过程的路长漫漫，另一方面让观众体会到了他母亲对他持续不断的关爱。等到最后一个秋天，画面回到这对母子的家中，呈现在观众眼前的是已经年迈的母亲和已经成年的儿子。但是观众也能看到，即使小男孩已经长大，生活自理能力还是不如常人一样灵活，就连吃饭还需要母亲帮助并做善后。这一次，坐在医院走廊凳子上等候的人换成了儿子，并且用医生的话告诉观众母亲已得重病，命不久矣。在母亲带着儿子卧轨前，听到别的母亲说的那句“妈妈永远都会陪伴你”，似乎会使人感到某种愧疚的心情。站在那位悲催的母亲角度来讲，因为她无法再照顾儿子而选择跟他一起卧轨是一种为儿子着想的方式。出乎意料的是，儿子在最后一刻回想起童年时候的游戏而放开了母亲的手，以至于母亲被火车撞死而儿子却幸存下来。动画片到这里戛然而止，留给观众无限的回味想象空间。《火车火车过山洞》是一部动画短片，但是其故事讲述的生活内容却跨越几十年时间。这大部分时间转换都通过火车一次又一次的往返来实现，人物之间真诚而深刻的情感也随着火车的来去而集聚堆积，直到最后一

幕得到爆发性的表达，让观众无不唏嘘这伟大母爱既出乎意料又合于情理的结局。其审美的回味性和联想性都获得了非凡的成功。

3.2 情感性动画片创作要素

以动画片来表达人间情感是情感性动画片最主要的部分。情感动画片的创作要素，非常主要的就是体现在色彩表达、音乐运用和环境描绘这个三方面。

3.2.1 色彩表达

动画片表达的情感是悲伤抑或是喜悦的，在动画片画面色彩与光影效果中也能得到很好的体现，比如通常快乐温馨的画面往往会用柔光，而悲伤的画面往往会用冷色或者暗色调。

日本动画短片《回忆积木小屋》是一部彩色动画片。因为通篇都是彩色的，所以在动画片表达过去与现在不同时空的时候，怎么利用色彩与色调，就是一个需要下功夫的创作要素。总体来说，整个动画片的情感比较压抑而深沉，所以表现其现在时的画面色彩都比较浓重，色调也比较暗淡，与那位老人比较寂寞孤独的心境比较吻合。在表现异常寂寞的夜晚画面上，更加具有寒夜凄迷的色彩色调特征，情感表达十分到位。相对而言，老人对往事的回忆和想见，都比较愉悦甚至很快乐，因此，创作者就努力使画面色调变得比较明亮、比较艳丽。尤其是老人下潜到最底层小屋并走出去以后，整个动画画面变得更加明亮，因为那是讲述老人和妻子从儿时到成家、共筑爱巢的那一段幸福时光。随着老人返回底层屋内，即切换到现实时空，画面又回复到浓重的暗淡。已经沉寂在海底多年的空房子和那个被遗落的玻璃杯，给人一种“人去楼空，物是人非”的惆怅。“该片以如此变化的画面色彩色调和细节来引出相关情感主题：对于全球气候变暖、环境恶化和老龄化的思考，借助于画面背景、细节和主题三个基本要素，”¹⁸对于动画情感的表达起到了至关重要的作用。在这部优秀的动画片中，老人独自垂钓、夕阳西下后独自对着电视机用餐的画面，光线弱化到只剩电视机画面的光线，与此同时将画面切到海平面上只有老人的这一间屋子还是有亮光的。创作者运用对比手法让观众了解到即使是微弱的光，也成为了最后的守候。独居老人的情感孤独通过周遭环境的色调色彩铺陈来表现，这比起直白的话语诉说更能够引起情感的共鸣。同样，在动画片《火车火车过山洞》中，小男孩出事后，画面格调就由原来明

¹⁸周鲇：《动画电影分析》，暨南大学出版社，2007年，第13页

亮的色调变成冰冷的蓝色。家周围是漆黑的夜，独有一盏路灯在画面中，仿佛成为父母对于孩子生存下来唯一的希望。

3.2.2 音乐运用

情感性动画片的表达和传播，音乐也是不可或缺的一部分。

音乐可以影响动画片环境的气氛，烘托出动画片所要表达的氛围。动画《雪孩子》中，有一段雪孩子和兔宝宝一起玩耍的场景，那段动画只有画面和音乐。在那段相关音乐中，观众能够强烈地感觉到雪孩子与兔宝宝一起玩耍时的快乐心情，正如有的专家所强调的那样，“优秀的音乐能够影响大众的判别力。”¹⁹如果那段动画片内容中没有欢快的音乐，观众光看画面应该也能够感受到其中欢快的心情，但是，没有音乐的配合，就不能使观众很好地融入到动画片的相关情感表达之中。该段音乐运用管弦合奏的方式，在动作感比较强的时候以铃鼓的声音来替代，更加凸显出一种跳动的感觉，将雪孩子和兔宝宝的动作显示得更加欢乐。这段雪孩子和兔宝宝嬉戏画面，是雪人和兔宝宝感情建立的开始，因此用欢快并且饱满的弦乐合奏能够显现出雪孩子和兔宝宝在广阔的雪地中穿行的自由快乐，使观众能够更好地进入动画般的美妙世界。此外，兔宝宝进屋休息之后，还有一段雪孩子独自在雪地中玩耍的情景，音乐的处理上就显得单薄许多，没有两个一起玩耍时的音乐饱满，凸显了雪孩子独自一人的寂寥，表达了雪孩子想要有人陪伴的渴望。

音乐还可以刻画人物性格和影响剧情发展。在动画片《白雪公主》中，对于公主人物性格刻画的是白雪公主自己唱的一段内心独白，以美国百老汇歌舞剧的说唱形式，将白雪公主的温婉美丽和善良都一一表现出来。用相对舒缓的背景音乐渲染白雪公主的人物个性，赋予人们心理上对于白雪公主善良性格的认识。相对比而言，在白雪公主的继母出现的场景中，音乐就变成低沉刺耳的旋律，观众在音乐的对比上就能对人物性格产生一定的认知。此外，当白雪公主被猎人放走逃窜森林中时，整个动画的音乐显得相对恐怖；接下来白雪公主在森林中与动物很好相处的画面，音乐就变成很舒缓的，让观众的心境马上变得平和起来。音乐的转变和加入能够让观众提前得到提示动画接下来的剧情将要有某些转变，观众在剧情还没有变化的时候光从音乐就能得到某些提示，对于剧情的推波助澜的作用不言而喻。

¹⁹石甲豪：《论影视动画作品中的动画音乐》，武汉理工大学硕士，2010

动画音乐之所以能够引发观众情感，究其原因观众本身拥有相关的感动及感情，因此观众可能因为一段音乐或一首插曲而记住一部动画片。动画片借助音乐让听觉具象化，使画面更加生动，增强银幕形象的空间感，丰富了画面的层次性，多侧面展示人物的内心世界。总之，动画片随着故事剧情的发展配上恰到好处的音乐，可以使故事情节及人物的感情得到升华，给观众带来更多的审美感受。

3.2.3 环境描绘

动画片中整体环境的设置和表达，对于整部动画片的情感体现能起到一个很好的定调作用，对片中人的情感表现自然也会有很好的帮助作用。在《回忆积木小屋》中，整个小屋昏暗的灯光，满墙的照片与老人孤独的身影所形成的一个典型环境，能使观众联想很多和思考很多。在那个小屋中独自垂钓的画面和屋外广阔无垠的海面，反衬出老人的孤独寂寞。“这种场景与角色之间在形态结构上的交融性，也使角色运动、表演与场景空间的交融，给观众以‘景人一体’感。”²⁰无论是白天还是黑夜，动画片对于环境的描绘经常以一片了无人烟的汪洋大海来呈现，即以大海的广阔来衬托出老人独居的孤寂。

动画片中有很多画面都在不断重复老人居住的小屋内部环境：一张小床，一个小桌子，一把椅子，2个柜子，还有满墙的照片。其中照片是动画片出现的第一个镜头就，并且一上来就给了特写，因为这些照片是老人一生回忆和寄托的所在，这些照片其实就是之后故事展开关键部分的留影。第一个镜头最后定格在老人妻子的相框上，画面一出来就能让观众隐约联想到动画想要表达的情感主题。然后镜头切换成全景，老人提着烟斗凝望照片的动作已经能让观众理解他的孤独，接下来画面中的一声长长的叹息就更加衬托出了独居老人的寂寞与此相关的，还有环境中的某些物件细节。动画片中与情感联系非常密切的一个物件就是老人一直不离身的烟斗。这一物件就成为动画片中重要的物件细节，使得老人宁可选择潜下水面也要找回原来烟斗的动作。正是这一缘由才让老人打开时间记忆的大门，一层一层的深入回到一家人过去的记忆和他跟妻子从相识、相伴、到妻子离去的整个人生的回顾。

在动画片《火车火车过山洞》中，除了男孩年幼时期同伴都被巧妙地安排在火车这个大环境中相遇，同时也将主人公和他母亲的命运与火车紧紧地结合在一起。第一

²⁰袁晓黎：《景人一体交互交融——论场景设计在动画片创作中的作用与特点》，《电影评介》，2006年第23期，第21-22页

次相遇是同伴在青春时期，已经到了叛逆和谈恋爱的时候，而小男孩对这一切都还很懵懂；第二次在火车上的相遇是小男孩的同伴已经结婚了有了自己的孩子，在看到小男孩之后马上把头埋进报纸里。这一系列的行为也能看出小男孩的同伴对于年幼时的行为的一种愧疚和无言以对。在火车这个环境中的描绘能够表现出不同时期、不同人物之间心态和情感的一种特别的“与时俱进”，对于表达人物情感的承接和转折都有一种很好的映带作用。

3.3 情感性动画片传播效果

情感性是动画片创作与传播过程中均不可或缺的一大因素。正如任何艺术作品都可以理解为是情感的形式一样，动画片也无法不讲述并传播人类的情感。

人与人之间的情感表达而言，有时不需要带有过多的修饰与添加，只需将情感比较真切直白地表达出来就往往能到达比较动人心弦的效果。动画片情感表达与故事片不同，一般不会带有很强烈的煽情处理及很强的传播效果，但还是能够使观众获得“使用与满足”的平衡。“从‘使用与满足’这个传播学观点来看，观众观看动画片的过程，也是把自己的媒介接触活动看作是基于特定动机来‘使用’媒介的个人，把他们的媒介接触活动看作是基于特定的需求动机来‘使用’媒介，从而使这些需求在接受过程中得到‘满足’。”²¹因此，情感因素在动画片中的存在及其传播，其实也与动画片和人类社会生活的密切相关。

情感性动画片要将创作者所想表达与传播的情感（哪怕是非常微小的情感）传达给观众，最为关键的一点就是要讲述人（或拟人者）的故事及其情感。因此，像《山水情》、《回忆积木小屋》和《火车火车过山洞》等动画片的故事，既是最为典型的情感性动画片，也具有最好的情感传播效果。如果说中国水墨动画片《山水情》的情感内容比较高远深长而有一点曲高和寡的特征，那么像《回忆积木小屋》和《火车火车过山洞》那样的故事，即便不是观众已经经历的，也由于人皆有将心比心的能力而会感同身受，即在观众接受过程中获得巨大的情感传播效果。这是众所周知的，无需赘言，因此本文在此想稍微强调的一点是动画片看似无情却有情的情感传播效果。

很明显，动画片《牧笛》的传播效果首先在于唤起观众对大自然的喜爱，具有很强的生态保护以及亲近自然的教育效果。《牧笛》一开始就把观众带入中国水墨山水

²¹郭庆光：《传播学教程》，中国人民大学出版社，2009年，第180页

画的世外桃源中，高山鳞次栉比、水流潺潺，还有自由自在的放牛牧童。在动画片中，烟雾缭绕、人迹罕至的山水美丽展露无遗，能够激起观众对于良好生态自然的向往。相比高楼林立的都市生活，动画片书写了一种追求诗意栖居的审美追求，也在提醒观众要保护自己所在的自然环境。《牧笛》在描绘对大自然山水景物之美的同时，显然由衷地表达了对于美好生活环境的内心向往之情，同样具有非常深广情感传播效果。几乎是基于非常相同的道理，《小蝌蚪找妈妈》的传播效果在于让人了解自然的有趣和亲近自然的美好。通过池塘中的一群小蝌蚪寻找自己妈妈的故事，不但能让孩子们知道蝌蚪变青蛙的生长转变，而且在六次寻找中逐个介绍了生态环境很好的池塘中的不同生物。这样一部短片，就像一本活动的科普小书，通过生动的水墨画面展现自然界的美丽生物，让不怎么能经常接触大自然的儿童和观众能够对大自然产生很强的认同感受和向往之情，其情感传播的效果，不言而喻。

正如本章开篇时讲述的那样，关于情感性动画片，需要强调的一点是以情感性见长。因此，这样动画片的传播效果也以情感性见长就是自然而然的。

第四章 说理性动画片

顾名思义，说理性动画片的主要特征就是通过动画故事来讲述某个或某些正面道理。作为具有老少咸宜属性的动画片，其说理性内容，既是增加作品文化思想内涵的一个方面，也可以帮助观看动画者能够形象直观而深入浅出地明白某些为人处事的道理。需要强调的是，说理性动画片所讲述的人伦思想道德之理或社会公平公正之道，不能过于复杂和晦涩，至少其表层内容要能够为一般儿童所通识，不然其就难以成为很好的说理性动画片。

4.1 说理性动画片审美特征

说理性动画片在动画片发展过程中一直都存在。与情趣性和情感性动画片一样，说理性动画片中的说理内容，大多情况下也是非常自然地熔铸于动画片的情节讲述、情景展示中，具有形象思维的特征和艺术含蓄表达的特征，比较具有儿童可接受性的效果。

4.1.1 成人故事理性讲述的儿童化

动画片以儿童性见长是一种由来已久而非常自然的传统，因此，说理性动画片总是建立在寓教于乐基础之上的。对于儿童来说，他们观看动画片的首先目标是寻求游戏式的愉悦和探索未知世界的乐趣。因此，在能够给人带来愉悦心情的基础上再得到一些理性的说教，那是说理性动画片应该努力做到的，并且往往具有事半功倍的效果。于是，运用成人故事来讲述在儿童世界可以接受的道理，就是说理性动画片审美特征的重要表达方式之一。

20世纪50年代的著名动画片《骄傲的将军》，讲述一位建立了巨大军功的大力士将军的故事。动画中的将军在得胜归来后，众人都争先恐后地奉承将军，认为只要将军在，就能天下太平。将军也因此骄傲自满并完全开始懈怠，每天只在府中饮酒作乐，从不参加操练。最后敌军进攻，将军无力守卫抵抗，只能束手就擒。动画片中，镜头多次对准了将军使用的长矛和弓箭，从刚开始的蹭亮到最后变成刀刃生锈，弓箭则被老鼠啃食。其中画面内容所能表达的意思，或者说可以说明的道理，形象而直接，接近于妇孺皆知。该动画片还设置了将军两次跟别人比试武艺的场景，尤其是第二次

比武时，将军拉开弓箭都已经有点困难了。看到这个情景，凡是头脑比较清醒的人，都应该意识到问题的存在，但是那位将军还是我行我素，毫无危机感。当敌人攻陷将军府，将军自己狼狈地踩在“天下第一英雄”匾上的时候，他才追悔莫及，但是一切已经为时已晚。动画片虽然讲述的是历史的成人故事，但实际上讲述的是具有普遍教育意义的“骄兵必败”的道理，或者说也是在讲述“生于危难，死于安乐”的历史公理，对于即使极其缺乏社会历史知识的儿童来说，其说理性效果也显而易见。这就是说，通过这个说理性动画片，那些成人社会众所周知的道理，非常形象地以警示的方式进行了震撼的讲述，同时也很自然地连接到了儿童世界，让少年儿童也能了解到成人世界的错误对于自己成长的重要性。要之，这个故事讲述、人物形象塑造所能表达的意思及道理，通过动画片所特有的叙事映现方式，其说理性的审美特征非常直观而形象，确实具有能够使妇孺皆知的传播效果。

4.1.2 老少皆宜的说理表达

说理性动画片，从来也讲究老少皆宜。通常来说，这类动画片都会具有很强的娱乐和观赏性，同时蕴含着比较丰富的理性内容或劝喻意义。不管是全家人一起观看，还是少年儿童独自观看，所有观众应该都能在观赏过程中获得相应的感悟。对于老少皆宜的说理性动画片而言，无论是关于亲情、大爱、勇敢和爱好动物、保护环境等讲述主题，都可以设置很好的故事，讲述富有当下积极意义的道理。

《幽灵公主》是吉卜力工作室于1997年推出的一部动画电影，其背景设定在日本的室町时代，这是中古时代进入近代的一段转变期，征夷大将军的权势大幅的衰弱。人类为了生存发展，开始大面积破坏原始山林，甚至不惜以毁灭性的焚烧方式来进行开发，最终遭到了大自然的报复。宫崎骏在《幽灵公主》这部动画片中，不仅探讨对于自然环境破坏的问题，并且也探讨人与自然是能够真正和平共处的重大问题。动画片的开始是主人公阿席达卡所在的部落遭受野猪神的攻击，主人公阿席达卡在邪神步步紧逼的情况下挺身而出杀死了野猪神，拯救了整个村庄，但是他因此受到了愤怒邪神的诅咒而性命难保。为了化解诅咒之谜和解救自己，阿席达卡听从了村里巫婆的指示去西方探查真相，希望能够找到挽救自己的出路，从此踏上自己的英雄旅程。这样的开头，无疑能一下子吸引观众，尤其是儿童们的注意。阿席达卡去往西方的探寻之旅中，获得指点去鹿神之林，最终在木灵的指引下走进了森林深处并偶遇森林的守

护神——山神兽。由于阿席达卡解救的两个工人是艾伯西炼铁场的人，因而引出了艾伯西铁工场与这片森林之间存在的矛盾，即人与自然发展主导权的争夺。

“宫崎骏的电影中，成片的森林和参天的大树是最具代表性的两种绿色意象。以绿色为主色调的植物是营造意境的不可或缺的元素。宫崎骏动画电影不惜用大量的镜头和画面表现森林和树木，并非泛泛地用绿色植物来填充画面以实现画面表层的美化；森林和大树在宫崎骏动画中往往具有独立的审美价值，是宫崎骏动画电影中不可缺少的叙事元素。”²²动画片将这些有关人与自然关系思考的理性因素非常有机地嵌入了精彩纷呈的神话故事的叙述中，既能够吸引具有良好思考能力的成人观看，也能引起理性思维能力相对较弱的老少妇幼的强烈关切和一定的思考。

4.1.3 相对完整的情节与相对明确的说理

一般地说，说理性动画片的说理过程，往往对应于动画片的整个故事的讲述过程。或者说，说理性动画片故事结构具有相对的完整性，是因为其说理内容的完成需要这样的完整性，即故事的讲述过程，与说理的表达过程需要对应一致。说理性动画片的说理内容及形象讲述的论证过程，需要将其相关内容及不同讲述（可以看作是论证）过程一致起来，因此，动画片相对完整的故事情节，其实与相对明确的说理表达相辅相成。并且，这种相辅相成，是很自然地相互植入的，是水到渠成而不是生搬硬套的。

还是以《幽灵公主》为例来说一下。该动画片中的一大主题是人与自然之间的和平相处。就这个主题思想内容而言，其说理性具有一定的深奥性和思辨性。这对于很多成年观众来说，也都不一定能够很好地领悟其真谛，对于更多希望得到娱乐感受的儿童来说，更是比较困难。因此，导演宫崎骏就要在这部作品中设计很多的形象及其故事，通过不同形象关系之间的故事来反复讲述相关的主题及其道理。比如，该动画片将女主角珊设置成由狼抚养长大的孩子，这样的设置使得人与自然的联系有了一个非常直接而有点深刻的联系，特别是在探讨保护自然问题的时候，有时能够借助人类的话语来表达大美不言的自然的感受与诉求。动画片中，画面上看似人与人之间的对话，其实是人与自然之间在进行交流。在珊的话语和行动中能看出，珊已经把自己当做娜美族的一份子，她已经不再认为自己是人，连闻到人得气味都会觉得不自在。在这种情况下，即使珊是人类，但是却反映出了人与自然之间的一种矛盾。获救的珊开

²²李润杰：《宫崎骏动画电影中的生态意识》，山东大学硕士，2010年。

始对阿席达卡充满敌意，但最终被阿席达卡的真诚与勇敢所感动，最终让山兽神将他救活他。这是人与自然之间是相处融洽的一个时段，大自然在哺育和回馈人类。而基括僧是人与自然相处时另外一类人的代表，这一类人一方面为艾伯西提供石火矢帮助他们开发山林铸铁，想要从山林的开发中获得足够的利益，另一方面，基括僧又挑拨各方势力为他所用，希望借助艾伯西的势力消灭野猪群和鹿神。当阿席达卡在质问艾伯西绿林和炼铁厂是否有一种和平相处的方式时，其实就是在用人类的语言发声，希望在人与自然之间寻求一个平衡点，既不是一味的掠夺资源，也不是等到大自然报复之后才想到要与自然之间寻求相处之道。最终在处理珊与阿席达卡之间的情感方面，也是从人与自然关系的角度出发。珊对于人类破坏森林的罪行无法释怀，最终选择回到森林，而阿席达卡则选择住在炼铁厂，就近守护珊。这样的设定也显示了人与自然关系的矛盾还没有得到最好的解决。整部动画将人与自然要和谐相处的主题一步一步通过情节之间的衔接串联起来，将问题的核心伴随着剧情的深入而逐渐传达给观众。

4.2 说理性动画片创作要素

说理性动画片的创作要素其实与审美特征密切相关，比如要有很好的动画形象及故事，要有很好的说理性内容及其在故事讲述中的自然呈现，等等，在此重点讲述寻找简单朴素的动画形象及故事、说理蕴含在夸张的实验动画艺术中和说理构思奇特而深入浅出等方面。

4.2.1 寻找简单朴素的动画形象及故事

以动画片《没头脑和不高兴》为例，全片风格简约朴实，由简洁的手工绘画组成，没有眼花缭乱的特效。以现在的动画艺术创作水平来去看这部动画片，会觉得制作得很粗糙，剧情设置也有一点啰嗦，但是并不妨碍那部动画片在那个年代取得的成就，对于现代人也应该不无教育启迪意义。这部时长 20 分钟的动画片，一开始就把主人公没头脑和不高兴的名字做了一番解释，将没头脑和不高兴的主要系列行为做了简要介绍，让观众，尤其是儿童能够很快提升观看兴趣，有利于接受动画片的循循善诱型，在不知不觉中引导思考和接受教育。

动画片中的没头脑，经常丢三落四，不是帽子掉了就是书包掉了，在学校里遭到老师和同学的嘲笑。同样的情形也出现在不高兴身上，因为他遇到任何事情都不高兴，有一身很好的杂技演出本事，但是最讨厌别人说老是这么说不高兴，长大后怎么得了。

就如没头脑以为自己长大了就会有头脑一样,不高兴也觉得自已长大了一定有一番作为,所以希望自己快快长大。这样,他们很快就长大成人。没头脑成了建筑师,设计建造一栋1000层的大楼,结果完工之后发现只有999层,因为没头脑少数了一层,并且还忘记为大楼设计建造电梯。在经历了一系列的爬楼风波后,没头脑才觉得自己真的是太没脑子了。与此同时,长大后的不高兴进了一个剧团,他没有达成愿望想要演武松却被分配演老虎,因为不高兴的任性脾气,让武松打虎的这一出戏不能顺利结束,反而变成了老虎打武松。通过没头脑和不高兴渴望自己长大,到长大后才真正发现自己身上的问题,动画片借助于寻找简单朴素的动画形象及故事来进行很好的说理教育,获得了比较积极的效果。

4.2.2 说理内容蕴含在夸张的实验动画艺术中

动画片创始之初的主要目的是为了满足不同儿童观影的需要,随着动画片创作的发展演变,其观众不再局限于儿童。由于成人与儿童在智力水平、生活经验和审美需求方面总是有所不同,因此,动画片创作,尤其是说理性动画片的创作,如何很好兼顾这样的因素,是说理性动画片创作要素中非常关键的一点。相对而言,将说理内容很好地蕴含在夸张的实验动画艺术中的做法,确实是比较有效的。对于具有夸张而很强实验性的动画艺术作品来,其实验性所能讲述的道理,也许比较深奥乃至含混而多解。于是,怎样让少年儿童也能有兴趣观看,这就是一个必须要解决好的问题。就俄罗斯著名动画短片《大地尽头》(《At the Ends of the Earth》)来看,即便很多儿童不能很快理解其说理性的内容,但是由于其带有很强实验性的动画艺术表达的主要手段是设计了夸张到荒诞但是很好看的故事内容,因此其创作及传播的成功,对于更为广泛的观众来说,同样不言而喻。

《大地尽头》画面风格颇具“欧洲实验性动画”²³的风格,片中主人公是一位脾气火爆的老太和一位性格绵软的退伍老伴。老两口住在一间山尖尖上的小房子里面,只要屋里屋外稍微有点动静,例如狗出去撒尿、老太太将奶牛赶出挤奶,小屋就会摇摆几欲失掉平衡。令人觉得惊奇的是,一天到晚响个不停的小屋还有中转站的功用。这样的场景和人物设置几乎完全脱离现实社会而存在,其间发生的故事更是夸张

²³欧洲实验性动画:实验动画最初诞生于人文气息浓厚的法国,随后逐渐在欧洲其他国家开始慢慢展现其影响力,并且形成了前南斯拉夫为代表的萨格勒布派,其动画作品的特点是独特的画面形式和令人产生震撼以及深思的故事。

得离奇。老太太把奶牛拖到屋外挤奶，屋子就会往另一边倾倒，老太太想要稳住屋子却闪了腰，在她进屋拿搅拌棍的同时，飞鸟拉下的屎落在了牛奶中。很快，牧羊人和羊群来到小屋跟前，有的通过了小屋，有的没有。如此这般，小屋在一会儿平衡，一会儿不平衡之间来回变换。动画片显示，只要有相关的行动，小屋就难以绝对平衡，有时一个非常偶然性的很小很小的因素，就会导致小屋不平衡的发生，乃至很大不平衡的发生。但是，某种绝对平衡到来的时候，事实上又不是所有人和动物希望的那种平衡——因为那显然伴随着破坏和灾难的来临。反观我们的生活也是在一个看不见的平衡的点上，努力寻求自我平衡的过程。在不知不觉中，大家已然适应了这种不平衡，在不平衡中每个人都能够找到自己的平衡点。也许很多成人通过观看这个动画片能够更加懂得社会和世界需要平衡和如何获得平衡的道理，也许很多少年儿童未必能很好地认识这样的道理。但是，由于该动画片的实验性质，尤其是其中夸张的动作行为设计和故事展开动作的好玩，也能够使涉世不深的儿童喜欢观看，并且在其成长以后再从中获益。

“实验性的艺术动画，其本质就是要创造一种不可模仿性的独立个体，这一类动画完全可以超越一般意义上讲故事、人物、镜头。”²⁴这部寓意丰富的动画短片，抓住平衡这个概念以及为数不多的几个角色，精短却耐看，朴实却发人深省，同样具有雅俗共赏的传播效果。

4.2.3 说理构思奇特而深入浅出

和实验性动画片非常相似，有些动画片的说理几乎完全建立在构思奇特而说理明白的故事讲述之中，能给人留下难以忘怀的深刻印象。

动画片《雇佣人生》（《El Empleo》，又名《人性》）是一部号称获得102个奖项的阿根廷动画短片。这部动画片的风格类似于欧洲实验性动画，整个画面色彩并不华丽，故事非常简单，没有对白，具有比较沉闷的气氛。动画片开始于清晨7点闹铃声，秃头的中年男人极不情愿地按去闹铃，颇显疲惫地起身洗漱。当他走向台灯打开灯的时候，整个画面就变得有些诡异，因为中年男人家里的很多家具竟然都是由真人扮演的：梳洗台的镜子由人的两只胳膊举着，餐桌和椅子是三个趴着的人顶起来的。连衣架也是“真人款”：一时髦女子左手举着主人的包，右手托着主人的外套，腰上挂着

²⁴周鲇：《动画电影分析》，暨南大学出版社，2007年，第346页

雨伞，嘴巴含着钥匙。这些真人都在一丝不苟的做着他们分内的工作，没有一点逾越或者违规，同样也没有自己的思维和想法。片中的真人衣架只是面无表情的眨了眨眼睛。同样的，片中的中年人也是面无表情地洗漱、剃须、用餐，当他坐在人扮演的椅子上时，其实画面中有一声低低的叹气声音，让观众的心中能增加一种莫名的沉重感，但是中年男人还是面无表情吃着早饭，动画中的人好像都没有生机一般。当镜头转到室外，能看到大街上的情景跟家中一样诡异：满街跑的不是汽车，而是背着乘客大步迈行的“人力出租车”；指挥交通的不是电子信号灯，而是穿着红色、绿色衣服的真人。中年男人雇了一辆“人力出租车”去公司上班。片刻后，在一栋大厦门口下车，穿过由四个彪形大汉组成的保安门，走进由超级肥仔用体重控制的电梯，终于到了公司一间办公室门口，他便躺下成了那办公室门口的一块地毯。正当观众十分诧异的时候，有人走过来，在他身上踏了两脚，并且把他当做抹布，擦了擦鞋底，然后开门进了办公室。地上躺着的中年男人久久的维持着那个动作，并伴随着一声长长的叹气。看到这里，观众都会心中有无限感慨，这样的动画应该是成年人在有一定的社会经历之后观看才会有一定的共鸣，才能引起强烈地认同感和引发内心深处的思考和感慨。当别人在为中年男人做着“垫脚石”的时候，他也在同样的做着别人的垫脚石，在这样的循环往复中能够体会到人性以及社会阶级分工的实质。当中年男人在享受别人为他提供的服务时，他也付出同等的劳动。在这个动画片中，每个人都在兢兢业业的做着自己的事情，或者说扮演着自己的角色，没有怨言，但是也没有生机和活力。这就像社会中的每个人，都在各自岗位上做着为别人的工作，在社会生物链上充当属于自己“螺丝钉”岗位。

诸如这样的动画片，既具有很强的实验性，又具有很强的成人性，但是，他其实也非常适合少年儿童。因为，蕴含在这样动画片中的说理因素，虽然构思非常奇特，但是只要简单点拨一下，其实相关道理很容易理解，尽管进行真正的深切体味还需要借以时日。

4.3 说理性动画片传播效果

说理性动画片最主要的传播效果是动之以事、晓之以理。比如，《没头脑和不高兴》这部动画的道理其实很简单，关键就是要设计一个很好的故事及相应的形象。相对而言，这是一部比较典型的纯儿童动画片，所以，其中的道理对于有社会经历的成

年人来说很容易理解，但是对于少年儿童而言，要想获得很好的传播教育，其实就需要一个很好的故事和一些真切的人生经历。因此，说理性动画片传播效果的晓之以理，很重要的一点就是要以儿童性见长，努力注意在欢乐的观影气氛中去获得本来很枯燥的理性教育感受与教益。

以儿童性见长的说理性动画在传播过程中有两个很突出的特点：一是儿童性强，强调此类动画片更适合低龄儿童观看，视觉效果占据主要因素。“在《艺术与视知觉》一书中，阿恩海姆认为，视觉刺激图示和它传达的表现性之间具有亲缘关系或“同构性。”²⁵其实，动画片的形象塑造及故事讲述与儿童的接受习惯及能力水平，其实也具有某种意义上的同构性。动画片在讲理之前，首先要被孩子所喜闻乐见。动画片毫无疑问由成人艺术家创造，但是动画片的内在情感逻辑和事理逻辑都需要与儿童思维相吻合。这样，“动画片艺术创造才能够实现对儿童观看情感思维的有效询唤，并在对方的思维中完成自身。”²⁶对于动画片观看来说，儿童原本的目的就是只看动画片的人物、情节和场景，片中所蕴含的道理则是潜伏在动画片中的隐性炸弹。在什么情况下，通过怎样的讲述，能够引爆孩子的注意力，这就是说理动画片创作最为重要的地方，也是其能够产生巨大传播影响力的关键之处。

其次就是怎样在非常典型的成人动画片中，也能够给少年儿童提供合适的说理性内容及教育帮助。对于成人性见长的动画片“传播效果”²⁷来说，主要有两个方面：成人经验性强和能发人深省。成人经验性强的动画片创作出发点和立足点都在于让动画的视角获得成人观众的认可和共鸣，使动画片所传达的信息甚至可以比电影和电视剧更加能够引发观众的联想和深思。但是，说理性动画片就像寓言故事一样，它们不应该是学术论文，而是艺术表达，所以特别强调可以捉摸的形象和可以体会的故事。说理性动画片的创作，只要抓住可以捉摸的形象和可以体会的故事这两个重点，那么就离老少皆宜不远了，或者说也能够为儿童所观赏了。

²⁵（德）鲁道夫·阿恩海姆：《艺术与视知觉》，孟沛欣译，湖南美术出版社，2008年，第383页。

²⁶方明星：《对话与融合——动画艺术成人思维与儿童思维的对接研究》，浙江大学博士，2012年。

²⁷传播效果：传播活动尤其是报刊、广播、电视等大众传播媒介的活动对受传播者和社会所产生的一切影响和结果的总体。见郭庆光《传播学教程》，中国人民大学出版社，2009年，第188页。

第五章 综合性动画片

动画片有以情趣性见长的，有以情感性见长的，有说理性见长的，但是也有将这些特点中的部分乃至整体进行综合起来的动画片，这样的动画片就是本文所谓的综合性动画片。一般地说，质量较高且篇幅较长的动画片，大多具有综合性动画片的特征。这也就是说，更多质量可以的动画片其实绝大部分都具有综合性动画片的特征。因此，研究分析综合性动画其实是研究动画片最为基础的部分，不管是从亚类型的研究角度来看，还是从其他的研究角度来说。

5.1 综合性动画片审美特征

综合性动画片最为显著的审美特征，就在于其综合性的审美，或者说是多样性的审美。其中情趣与情感相得益彰、情感与理性相辅相成，也许是其最为主要的呈现。

5.1.1 情趣与情感相得益彰

情趣和情感，既相似而通，又相近而异。对于具有情趣性和情感性综合特征的动画片来说，其重要的审美特征之一，就是情趣性与情感性的相得益彰。动画片《海底总动员》的场景在美丽的大堡礁，其情趣性部分主要集中在营救尼莫的整个过程中。其中，不同种类的海洋动物插科打诨式的参与，让本来应该充满紧张气氛的营救行动变得搞笑有趣。尼莫入学场景所显露的海底动物的聚集乐趣，一切都还是新奇和好玩的阶段。随着海洋动物的不断出现，富有情趣的事件接二连三，就连寄居蟹出场也因为被别人开玩笑而拿掉了贝壳，其情趣性不言而喻。当莫林开始寻找自己儿子时，遇到了有严重健忘症的蓝唐王鱼多莉。多莉会有很多古怪的行为，例如让莫林引导深海鮫鳐给她照明，在穿越水母群身负重伤但是还跟海龟宝宝一起玩耍，用自认为行得通的语言跟座头鲸交流，等等。这救援尼莫的过程，既有时间的紧迫感，又在到达目的地过程中奇趣丛生。

相对的，该动画片的情感部分则集中在老爸莫林和儿子尼莫的成长情节方面。一对原本都畏畏缩缩的小丑鱼父子，因为一次事件都得到了成长。“尼莫在动画开始阶段有一种任性的表现，他从拯救开始，在自身的成长中发展剧情，又在成功的拯救中

结束，这是一种‘成长与拯救’互动的精神模式。”²⁸莫林认为海洋是极度危险的，对任何事情都战战兢兢。正是因为爸爸莫林这种胆小怕事的性格，尼莫才会处处想要尝试新鲜的事物。动画的开始就是莫林对儿子的极度不信任，也反映了莫林对自己的不信任和胆小。这样的情况直接造成了尼莫跟老爸赌气，也为了证明自己才靠近船只被潜水员抓走。在寻找尼莫的过程中，对多莉的不信任则体现在穿越海沟的时候，导致它们遭遇水母群，多莉因此受伤。当莫林看到多莉身上的伤痕时，对多莉有一种深深的愧疚感，与此同时也开始为自己的行为而反思。当莫林救出尼莫之后，尽管已经克服了信任危机，但是只要跟儿子尼莫有关的还是会产生不信任的疑问，直到尼莫要解救多莉时告诉莫林要相信他。直到这一刻，莫林才真正信任儿子并且也信任自己。这对父子在面对困难并克服困难的过程中，相互关心、相互成长的过程是该动画片情感内容的核心。“尽管有缺陷和惊险，但是观众，尤其是儿童观众，都会从心灵上深切地感受到父子之爱和成长过程所需要进行的自我拯救和拯救他人，这自然也是动画片创作传播最为根本的理想内容之一。”²⁹

另一部情趣性与情感性结合的是水墨动画片《鹿铃》。这部动画片改编自庐山“白鹿洞书院”流传的美丽传说，是一部关于人与动物之间动人故事的短片。该动画有音乐，没有对白，主要依靠动画片中的情趣性和情感性来影响观众。《鹿铃》的情趣性主要是两个方面：小鹿的调皮可爱，小鹿与女孩之间的嬉戏打闹。其情感性内容则首先体现在女孩与小鹿之间逐步建立起来的深厚情谊。该片关于情感性的表达，最终体现在小鹿跟随父母离开之后又折回跟女孩流泪相望的场景。如此难得的情感在瞬间得到强烈地迸发，使各种年龄层次的观众都无法不为之动容。

5.1.2 情感与理性相辅相成

情感性与说理性相结合的动画片，能使观众在感受情感的同时引发理性的思考及启迪，而动画片的情感性和说理性又往往是相互结合、相辅相成的。在这里，将《千与千寻》看作是情感性和理性因素相结合很好的动画片，应该毫无疑问。

作为历史上第一部，也是迄今为止唯一一部以电影身份获得柏林金熊奖的动画作品，《千与千寻》一直被视作宫崎骏的代表作品。《千与千寻》中的亲情首先集中在两组人物上，一组是千寻和她的父母。另一组是汤婆婆跟她的宝宝。汤婆婆是汤屋中最

²⁸周鲒：《动画电影分析》，暨南大学出版社，2007年，第70页。

²⁹周鲒：《动画电影分析》，暨南大学出版社，2007年，第71页。

高领导，汤屋中的每一个人都害怕她。汤婆婆最害怕的是长期关在屋子里的宝宝哭闹，只要他一哭闹，汤婆婆就会变得六神无主。动画中的友情则集聚在帮助千寻的那些人身上，从刚开始的锅炉爷爷不愿意她在那里工作，但是却让外孙女小玲带着她去找汤婆婆，并且在千寻待在汤屋的这段期间对千寻多加照顾。小玲尽管对千寻有诸多微词，但还是很热心教导千寻如何在汤屋工作和遵循汤屋的生存法则，每当千寻遇到困难的时候都能够出手相助。动画片中的爱情部分是一个不占主导地位的情感因素，其集中点在白龙身上，但是其所有情节都通过他与千寻的关系而将情节不断推向高潮。其情感的多层面和多侧面，对于所有观众而言，影响力都非常深刻而巨大，构成其主要的审美内容及特征。

该动画片中的理性因素主要集中在谴责工业发达给河流造成污染这样一个大主题方面，同时与表现人类在社会中迷失自我和人性贪婪自私的享乐欲望相关。“人类的高级之处在于组织成有机群体，个体的需求成为推动社会前行的力量，影片中所有的悲剧都是私欲膨胀的结果，而千寻因为‘无所求而为’成为成人世界的挽救者，完成了自己的‘成年礼’。”³⁰宫崎骏这部作品在一定程度上讽刺了日本二战后的泡沫经济及生态危机。在汤屋中，河神被大家认为是腐烂神。河川本身具有洗涤和净化污染物的功能，但是在人类盲目追逐利益的驱动之下，河神连自身都无法洗涤。动画片借助这样的场景和相关形象的设置，强烈地传达出对于环境保护与人类发展关系之间的思考，以河神被污染的方式来警醒人们要注重维护自然环境。河神赠与千寻的丸子，明显具有清洗的功能，不仅能清洗白龙的诅咒，还让无脸男将那些利欲熏心的人和污秽吐出来。

对于人性迷失和贪婪的理性思考，也是这部动画片说理性的重要内容，这主要是从汤婆婆、无脸男和千寻的父母三方面展开的。千寻的父母因为想吃神龛上的食物才变成猪无法离开，当千寻劝阻他父母不应该吃那些食物时，父母给予的回答是只要有信用卡、现金，各种方式都可以任意支付。在这里，千寻父母就是拜金主义社会中的迷失者。另一位贪婪的代表性人物是汤婆婆，她拥有强大的魔法，管理着汤屋，能夺去人的姓名，将好吃懒做的人类变成待宰的畜生或者煤灰。她一切以利益为先，将河神误认为腐烂神并拒绝为他提供沐浴，将米放在桥头打发河神，迫不得已为河神沐

³⁰关溪莹，张步中：《现在行的迷失与救赎——动画经典<千与千寻>的文化人类学解读》，《电影文学》，2008年第11期，第76页

浴时还责怪千寻使用了高级的药浴，等到她发现腐烂神有可能是别的神明之后，她积极参与为河神清理的工作，还夸奖千寻。这一切都表现了汤婆婆见钱眼开，被利益蒙混了头脑，以至于汤婆婆在抢夺无脸男分发的金子的时候她最爱的宝宝被人调包了都没有发现。这样的人物及其故事设计，充分表达了创作者对于人性贪婪的理性思索。其荒诞中所闪烁的理性之光，确实非常富有审美的理性和教育的功能。

5.2 综合性动画片创作要素

综合性动画片的创作要素自然需要高度关注情趣、情感理性诸因素的有机综合，为了避免论述的重复，在此重点讲述形象的丰富性和主旨的丰富性这样两个方面。

5.2.1 形象的丰富性

综合性动画片中的形象——无论是人物还是拟人化的动植物乃至其他本来无生命的物品，和所有艺术形象一样，应该以承担作品主题思想和体现作品审美创作特色为己任，因此，其承载文化思想和审美创造要素的丰富性就是题中应有之义。

动画长片《天书奇谭》根据《平妖传》部分章节改编而成，片中的主要形象之一是个怀才不遇、抑郁不得志的神仙——袁公。正是因为其守着天书上千年却不被重视，因此萌发了要将天书造福于人类的想法，于是他在偶遇蛋生的时候就嘱咐其拓下天书去造福人类。但是他的反抗与叛逆是非常有限的，不彻底的，这与中国封建时代忠臣的形象非常相似，看似不够理想，其实比较符合社会现实。相对而言，作为一个更加具有神话色彩的是小英雄蛋生，一方面是初生牛犊不怕虎，另一方面是与生俱来的爱憎分明，自然成为一个特别符合中国式动画片的英雄，尤其受到少年儿童的喜爱。与英雄救世相对应的自然是坏人的作威作福，这主要由三只狐狸精，以及贪婪和荒淫的知县、巡抚和皇帝。另外就是还有大众百姓和其他各色人群。整体来看，该动画片中的形象非常丰富，角色特别鲜明，既有社会阶层和不同人群的客观再现，也有富有想象力的形象及其故事。源于生活的可信度和高于生活的创造力，在动画片中都得到了很好的设计和艺术表达，不愧是动画中国学派在 20 世纪 80 年代的巅峰作品之一。

美国动画长片《飞屋环游记》讲述了一个充满冒险而浪漫的故事。故事人物不多，但是形象的丰富性同样可圈可点。那位突发少年狂的老人卡尔，具有非常固执的性格。卡尔的固执来源于他对妻子深深的爱，这使得他其实难以接受一个总是夸夸奇谈而不切实际的罗素。尤其是片中小胖墩罗素这个人物形象的设计，从商业考量来看，具有

获取中国市场的原因，当然也具有剧情设计的对立统一性，或者是丰富性：老与少的组合，固执与浮夸的组合，怀揣理性和总想成名的组合……卡尔为了完成妻子的心愿而不惜进行巨大的冒险旅程，罗素则为了一朝成名而搭上顺风车。从一定意义上来说，片中的卡尔和罗素分别代表着理性和感性，也很好地造成了形象的差异性和丰富性。

5.2.2 主旨的丰富性

综合性动画片由于杂糅了情趣性、情感性和说理性的成分，不仅要求形象具有一定的丰富性，而且也会带来主旨的丰富性。再以《飞屋环游记》来看，该动画片情节的表象是一次突然而来的冲动性冒险，其实它更是一次执着已久的浪漫之旅。至于动画片中那位美国老人的情怀和具有中国孩童特征的少年的想法，其实完全是风马牛而不相及，但是却偏偏将其组合在了一起。应该说，这样的人物及情节组合，不仅有商业方面的考虑，更有主旨方面的设计，只是后者并不为更多人注意罢了。

片中的小学生罗素是为了集一个帮助老人的勋章而闯入卡尔的生活，就罗素自己的描述而言，能看得出这个孩子是成长在一个家庭条件优越但是又缺失父母关怀的家庭里，他所谓已经得到的那些勋章其实都还没有真正的经历过，这样的一个孩子是以亲情缺失者的形象闯入卡尔的生活，而动画中的卡尔又因为妻子无法生育而在妻子过世之后一直一个人日复一日地过着孤独的生活，在情感上卡尔其实也是亲情的缺失者。当卡尔和罗素两个人相遇在一起，彼此都开始打破原有的生活状态，罗素能够感受到大人带领着一起闯入大森林的惊险刺激，并且有卡尔陪伴着一起完成学校老师布置的任务的时候的那种自豪以及满足感，卡尔给予罗素艾丽勋章使得罗素在心理上有了家长引导孩子成长的一种满足感，也是一种见证的表现。卡尔不懂得如何与孩子相处，也不了解孩子的内心，罗素刚开始碰到屋子里的任何东西都会遭到卡尔的反感，而到最后卡尔为了解救罗素放弃了多年居住的小房子，跟罗素在一起的时光卡尔变得更加精神焕发，让卡尔体味了一把当爷爷的感受。《飞屋环游记》本身就是一个美丽的爱情承诺，卡尔和妻子艾丽的结合正是因为共同向往的南美大瀑布，当两人经历无法生育的挫折时，卡尔是发现艾丽当年的记事本并且通过两人的共同梦想鼓励艾丽重新站起来，两人还有一个储钱罐用来积攒去南美洲的旅费，但是屡屡因为生活中所遭遇得各种突发事件而搁置，直到妻子去世而他面临着要被送往养老院的问题，他才下定决心要实现对妻子的许诺。正是因为卡尔对于妻子的承诺的执着，他在森林里即

使看大凯文被抓而罗素也离他远去卡尔始终不想改变初衷。当最终他迷茫的坐在椅子上，无意中发现了妻子的记事本在两人梦想期许的背后还附上了共度岁月的照片。正是因为妻子的鼓励才使得卡尔放下心结，去解救罗素和凯文。整个旅程是因为对于妻子的许诺而开始也是因为对于妻子的期望而结束，卡尔跟艾丽这样相依相伴的感情即使没有过多的画面篇幅来表现，但是动画中却处处都表现了两人的情感之深。该片的友情是以人与人，人与动物之间的友情来展开的。卡尔和罗素是不打不相识的忘年交，卡尔不懂得如何与罗素相处，而罗素却过于热心经常出现一些阴差阳错的问题，但是两人在这次旅程中结交了深厚的友谊。在解救凯文时，是否放弃到达瀑布边缘成了两人最大的分歧，罗素也因为赌气卡尔不解救凯文而独自行动。等到卡尔再一次意识到冒险旅程的意义时，放弃了到达瀑布边的小房子，折返去解救凯文。这一老一少在有着不一样的人生观和信念，但是最终因为友情而走到一起。人与动物的友情是罗素和凯文之间的情谊，罗素因为手中的巧克力为凯文所喜欢而结识凯文，在丛林冒险中，凯文因为受伤而被抓，让人感受到了人与自然之间纯粹又直接的情谊，还有理想和勇敢这样的品格。整个探险的过程就好像一个人的理想渐渐接近的过程，到最后小屋静静地坐落在天堂瀑布边的那一幕，能让很多观众够为之动容，仿佛内心深处最渴望的那个期许达成了一般。

5.3 综合性动画片传播效果

情趣性、情感性和说理性的结合，可以让动画片表达内容的更加充实，实现形象和主旨的双重丰富性，从而大大增强其审美水平和传播效果。

情趣性和情感性相结合的动画片，其观看过程将是非常快乐而高兴的，期间会伴随有很多的欢声笑语。比如日本著名动画系列片《一休》，整个故事情节几乎都围绕聪明、勇敢而富有童趣的小和尚一休来展开。其中有考验智慧和勇气的种种遭遇，有测试良知和慈悲的人生故事，有充满欢快和喜乐的生活情趣。尽管接受与理解的能力有高低，因此感受效果也不尽一致，但是，动画片总是能给观众带来的情趣的快感与情感的感动，却始终不渝。这种老少皆宜，不仅具有雅俗共赏的特征，而且因为情趣性与情感性的结合而能够是观众获得更多更好的审美感受，即动画片能够产生非常深广的传播效果。人们确实无法拒绝那些故事情节非常好玩、又能深深感动人的动画片。在这个意义上说，这就是动画片《一休》首映时间很久了，至今还是有很好的口碑，

还是有人会去从网络视频资源库中去调出来观看,并且继续不断地给予好评的根本原因之所在。也就是说,这种富有情趣性和情感性优秀动画片的传播效果,不仅在当时影响很大,而且能够像滚雪球那样不断持续就,甚至不断扩大。

情感性和说理性相结合的动画片,其老少皆宜和雅俗共赏的可能性更多,因此传播效果也同样非常深广。比如《回忆积木小屋》,就是一个很好的例子。这部动画片在面世后不久就获得了奥斯卡最佳动画短片奖,确实当之无愧。究其原因,其实与它在创作传播方面所做到的将情感性与说理性进行充分的有机结合密切相关。该动画片没有设置台词和对白,但是在音乐上下了很大功夫。久石让的原创音乐,充分强化了动画片情感的尽情抒发与表达,将一位垂暮老人对往事回忆过程中的情感进行了不断强化而煽情的表达,使很多观众都不得不为之动心动容,其审美效应及传播效果不可小觑。然而,这部动画片的传播效果,还不仅于此。在感受一个非常突出的社会老龄化问题的同时,这部只有10分钟的动画片,显然还非常巧妙而直接地涉及到了人类不得不共同面对的地球变暖的生态环境问题。以情感性见长的社会发展问题和以说理性见长的自然环境保护问题结合起来,将一个老人的晚年生活情感问题和整个地球人类不得不共同面对的问题结合起来,将动之以情和晓之以理很好地结合起来,使这部动画短片传播效果能够跨越千山万水而持续不减。

情趣性、情感性和说理性相结合的动画片,其观看效果和传播效果应该是更好的,比如《大闹天宫》就是一个难得的成功典范。大闹天宫的孙悟空,因为其猴子的形象性格特征及其变化无穷的超凡能力,使得关于他的故事不得不富有很多的情趣性。作为一个被充分拟人化的艺术形象和富有中国特色的正面形象,他身上有凡人的情感及其表达,他的故事有讲述很多社会道理乃至生活理想的内容。因此,围绕孙悟空的所有故事情节,其实就非常自然地能够将动画片的情趣性、情感性和说理性进行很好的有机结合,结合在塑造这个特别的中国艺术形象过程中,结合在讲述这个独特的中国艺术形象的相关故事情节中,从而影响于一代又一代中国人的观看接受过程中。

如果说动画片的情趣性比较容易吸引观众,动画片的情感性比较容易打动观众,那么动画片的说理性则比较容易引导观众的思考和回味。在这个意义上说,综合了情趣性、情感性和说理性的动画片,自然更为优秀而全面,更加能够吸引并打动更多不同年龄段的观众,也能够带来更为广泛而深入的传播效果,使动画片的文化正能量可以得到更好发挥,使中国文化版图得到更好的守护,中华民族的文化软实力得到更好

的培养和提升。因此，综合性动画片（很多是影院动画片和影响比较大的系列动画片）的传播效果，其对于提升国民素质，尤其是对于青少年的培养，具有举足轻重的作用。这也就是我们党和国家特别注重动画片创作及传播的根本原因之所在。

结 语

动画片在情趣、情感、理性这三方面的突出表现，自有其存在的理由和传播的价值。但是，他们更多不是一枝独秀型的，即动画片有关情趣、情感、理性等内容的表达，往往会在动画片中不同程度地进行交叉融合。事实上，情趣表现到极致就能走向情感或理性的表达，情感表达到达极致则也会导向很强的情趣或深刻的理性。因此，综合性动画片，既是优秀动画片在亚类型方面的一种必然选择，也是动画片创作者们的一种集体自觉。显而易见，《大闹天宫》、《瓦力》、《花木兰》、《白雪公主》、《幽灵公主》、《千与千寻》等这些都是综合性的动画片，适宜不同年龄观众的观看。但是，具有不同特征的动画片，或是以情趣性见长，或是以情感性见长，或是以说理性见长的，同样具有各自的创作特色和传播成就。因此，本文所进行的亚类型研究及其价值的很重要一点，也许就在于此。

随着数字技术和动画 3D、IMAX 技术的不断发展，动画片的制作更加倾向于获得观众视觉效果上的满足，对于动画片情趣性、情感性和说理性因素的关注及努力则反而不如曾经的成功。在这个意义上来说，本文的研究尽管还是非常粗浅而简陋，但是希望未来动画片创作传播能够更好关注并努力于情趣、情感、理性及其综合的艺术表达的初衷及思考，还是具有一定积极意义的。至于本研究还存在的不足之处，期望以后能再进一步进行探索和完善。

参考文献

- [1] 于谨和方建国:《动画》,上海人民美术出版社,2010年。
- [2] 聂欣如:《动画概论》第二版,复旦大学出版社,2009年。
- [3] 房昕:《动画角色的情感化造型元素的研究》,西北大学硕士,2014年。
- [4] 黄晓会:《影视动画作品中角色情感表达的价值研究》,沈阳航空航天大学硕士,2012年。
- [5] 胡南南:《浅析动画电影中的情感设计》,《美术大观—艺术与设计》,2013年第3期。
- [6] 陆江云:《动画短片创作中的情感设计》,《浙江工艺美术锦集》,2008年第3期。
- [7] 魏秋华:《论动画电影的叙事伦理》,江西师范大学硕士,2010年。
- [8] 肖璐:《理性与情感中的探寻——试析动画片<机器人总动员>中的传统价值回归》,《电影评介》,2011年,第21期。
- [9] 石甲豪:《论影视动画作品中的动画音乐》,武汉理工大学硕士,2010年。
- [10] 王秀丹:《音乐的情感表达在动画影片中的影像呈现》,《电影文学》,2012年第24期。[11] 李可文:《美日动画电影情感表达方式差异研究》,武汉理工大学硕士,2013年。
- [12] 姜在新:《透过<机器人瓦力>看美式动画片的情感世界及其表现手法》,《电影文学》2009年第21期。
- [13] 刘瑶:《动画片对受众卡通化心理行为影响研究》,河北大学硕士,2010年。
- [14] 袁珂:《中国神话史》,重庆出版社出版年,2007年。
- [15] 胡国锋:《动画角色造型和受众特点的关系分析》,《电影文学》2014年第05期。
- [16] 丹尼斯·麦奎尔(著),刘燕南李颖杨振荣(译):《受众分析》,中国人民大学出版社,2006年。
- [17] 丁慧君:《影视动画形象传播中的意义交换》,《电影评介》,2014年第4期。
- [18] 姚桂萍:《牧笛的旋律——论水墨动画<牧笛>的艺术风格》,《蒙饰》总第218期。
- [10] 袁晓黎:《景人一体交互交融——论场景设计在动画片创作中的作用与特点》,《电影评介》,2006年第23期。

- [20] 周鲇:《动画电影分析》,暨南大学出版社,2007年。
- [21] 郭庆光:《传播学教程》,中国人民大学出版社,2009年。
- [22] 李润杰:《宫崎骏动画电影中的生态意识》,山东大学硕士,2010年。
- [23] (德)鲁道夫·阿恩海姆《艺术与视知觉》,孟沛欣译,湖南美术出版社,2008年。[24] 方明星:《对话与融合——动画艺术成人思维与儿童思维的对接研究》,浙江大学博士,2012年。
- [25] 郭庆光《传播学教程》,中国人民大学出版社,2009年。
- [26] 关溪莹,张步中:《现在行的迷失与救赎——动画经典<千与千寻>的文化人类学解读》,《电影文学》,2008年第11期。

攻读学位期间公开发表的论文

- [1] 《纪实主义美学下的情感魅力——以<我的影子在奔跑>为例》，《电影新作》，2014年4月总第214期。

致 谢

三年的研究生时光转瞬即逝，昨日研究生备考时的场景还历历在目，今日，已经是临近毕业的学生了，研究生期间学到了许多曾经不曾接触过的知识，也认识了许多新的人和事，非常庆幸这三年的时光在苏大度过，充实、有意义。

要感谢我的导师倪祥保教授。在研究生学习期间，倪老师帮助我把曾经的幻想变成了现实，让我能够真正地触碰自己喜欢的电影和纪录片，并且倪老师的见识和学问是我只能望其项背的。感谢倪老师这三年的谆谆教诲，对于我这样一个并不是很聪明的学生，倪老师从来都是细心教导。在毕业论文的写作过程中，倪老师不厌其烦地解答我提出的问题，并且给予我最恳切的意见，无数次论文的修改，倪老师都是细心地指出所有的不足之处。论文最终能够完成要感谢老师的教导。研究生期间能够成为倪老师的学生，我觉得是很荣幸的一件事。

三年学时时光，感谢所有教过我的老师，帮助过我的同学和舍友，也感谢师兄、师姐们给我提出的各种意见和建议，一路走来，感谢你们陪伴在身旁。

同样我也要感谢我的父母，让我能够坚持自己的兴趣爱好。在我追梦的过程中，永远是我最强后盾，让我永远没有后顾之忧去做自己最喜欢的事情。

毕业在即，对于苏大还有恋恋不舍，往日的时光也历历在目，祝愿学校永远都像春日里的樱花一般绚烂多彩。

程哲幸

2016年4月21日