

学校编码: 10384 分类号 密级

学 号: 10120051300009 UDC

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

厦门大学

硕士学位论文

中日动画叙事比较研究

Comparing the Animation Narration between

China and Japan

易晓英

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式的: 居中, 缩进: 悬挂缩进: 0.5 字符, 左 -0.5 字符, 首行缩进: -0.5 字符

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式表格

带格式的: 加宽量 12.3 磅

带格式的: 非加宽量 / 紧缩量

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式的: 加宽量 0.9 磅

带格式的: 加宽量 0.25 磅

指导教师姓名: 黄鸣奋 教授

专业名称: 文艺学

论文提交日期: 2008年5月

论文答辩日期: 2008年3月

学位授予日期: 2008年3月

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式的: 加宽量 0.9 磅

带格式的: 加宽量 0.25 磅

答辩委员会主席:

评 阅 人:

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式的: 加宽量 0.9 磅

带格式的: 加宽量 0.25 磅

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符

带格式的: 缩进: 左 -0.61 字符, 首行缩进: 16.82 字符

2008年5月

带格式的: 正文, 左, 段落间距段前: 0 磅, 段后: 0 磅, 行距: 单倍行距

## 厦门大学学位论文原创性声明

兹提交的学位论文，是本人在导师指导下独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考的其他个人或集体的研究成果，均在文中以明确方式标明。本人依法享有和承担由此论文产生的权利和责任。

声明人（签名）：

年 月 日

# 厦门大学学位论文著作权使用声明

本人完全了解厦门大学有关保留、使用学位论文的规定。厦门大学有权保留并向国家主管部门或其指定机构送交论文的纸质版和电子版，有权将学位论文用于非赢利目的的少量复制并允许论文进入学校图书馆被查阅，有权将学位论文的内容编入有关数据库进行检索，有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

本学位论文属于

1、保密（ ），在 年解密后适用本授权书。

2、不保密（ ）

（请在以上相应括号内打“√”）

作者签名： 日期： 年 月 日

导师签名： 日期： 年 月 日

删除的内容: 摘要

删除的内容: 中日动画叙事比较研究

带格式的: 字体: (默认)  
Times New Roman, (中文)  
宋体, 小五, 非加粗

带格式的: 字体: 非加粗

带格式的: 字体: 非加粗

带格式的: 正文

删除的内容: I

带格式的: 居中

删除的内容: 1

厦门大学博硕士学位论文摘要库

## 摘要

近年，动画热一浪高过一浪，动画的发展已获得政府、媒体、动画界人士和广大动画迷普遍关注。目前，我国动画产量已经能够基本满足广大观众的需要，动画产业开始朝光明大道自信地迈开了步伐。

在动画创作与生产获得广泛关注的形势下，我国动画界开始从教学经验出发，介绍动画技法、动画原理及各国（主要是中、日、美）动画发展史。但动画艺术理论研究（特别是动画叙事学研究）先天不足，表现出技术多于艺术、实践重于理论、介绍强于研究的特点。

有鉴于此，本文筛选出深受大众欢迎的中、日两国动画片，综合借鉴接受美学、心理学、叙事学的有关理论，从动画画面、动画叙事模式的角度分析目前动画的叙事特色，以期拓宽动画叙事的途径，创造出更有创新性的动画作品。

论文分为四个部分：第一部分说明动画画面是动画叙事的基本语言，有语言的假定性、夸张性、隐喻性和“诗”性特征；第二部分以有代表性的作品为例证，从叙事视角、叙事时间、故事模式三个角度分析现有动画情节的特色，建议根据不同的动画诉求采用不同的动画叙事模式；第三部分为动画剧本创作提供一些个人见解，以期创造出更优秀的动画作品。

**关键词：**动画；艺术性；叙事模式；

带格式的

带格式的：字体：（默认）宋体，（中文）宋体，小五，非加粗

删除的内容：中日动画叙事比较研究

带格式的：字体：宋体，非加粗

带格式的：字体：（默认）黑体，（中文）黑体，小三

带格式的：标题 1，段落间距段前：18 磅，段后：18 磅，行距：1.5 倍行距，制表位：不在 40.29 字符

删除的内容：

带格式的：缩进：首行缩进：2 字符

带格式的：行距：1.5 倍行距

带格式的：字体：小四

带格式的：缩进：首行缩进：2 字符，行距：1.5 倍行距

删除的内容：

删除的内容：

删除的内容：

删除的内容：现代性

带格式的：缩进：首行缩进：2 字符，行距：1.5 倍行距

带格式的：缩进：首行缩进：2 字符，行距：1.5 倍行距

删除的内容：

带格式的：居中

删除的内容：1

## Abstract

Recently, animation is becoming increasingly popular. people from government, media, artist and animation goers all get cartoon into focus, the output of China animation can meet the demand of audience basically, China animation seems have a brighter future, will make a faster and greater strides.

Under the precondition that great attention focus on the creation and produce animation, China animation experts begin to introduce cartoon skill, cartoon theory and the cartoon history of China, Japan, USA and so on. Where as, the studying of cartoon art theory (especially for the studying of the animation narration) is weak connatural. Theoretical achievements still contribute little to animation produce.

Base on those previous symptoms, in this thesis, I choose some popular cartoon movies to prove that animation is a good narrative art, with the theory of aesthetics , narration and psychology. The thesis includes four sections: the first section, cartoon picture is the basic language of cartoon narrating, a poetic language. The second section, for example of some typical cartoon production, analyses features of the present-time cartoon via narrative perspective, narrative time and narrative model. We should use deference describing model according to different demand. The third section, give some personal opinion so that we can produce some more excellent cartoon products.

**Key words:** Animation; Artistry; Narrative mode.

带格式的

带格式的: 字体: Times New Roman, 小五, 非加粗

带格式的: 字体: (中文) 黑体, 小三

带格式的: 字体: (中文) 黑体, 小三

带格式的: 标题 1, 居中, 缩进: 首行缩进: 0 字符, 段落间距段前: 18 磅, 段后: 18 磅, 行距: 1.5 倍行距, 制表位: 不在 40.29 字符

删除的内容:

带格式的: 两端对齐

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符, 行距: 1.5 倍行距

删除的内容:

删除的内容:

删除的内容: ;

删除的内容:

删除的内容: Modernity

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符, 行距: 1.5 倍行距

目 录

**绪 论 融合技术性和故事性的动画艺术 ..... 1**

**第一节 动画的定义 ..... 1**

**第二节 动画叙事模式研究现状分析 ..... 3**

**第一章 动画画面 构建故事的基石 ..... 6**

**第一节 假定性 ..... 7**

**第二节 夸张 ..... 14**

**第三节 隐喻 ..... 17**

**第四节 “诗”性 ..... 21**

**第二章 叙事视角 情感和理智的权衡 ..... 24**

**第一节 全知叙事 ..... 27**

**第二节 限制性叙事 ..... 29**

**第三章 叙事时间 用意识左右时间 ..... 33**

**第一节 底本时间的伸缩 ..... 34**

**第二节 底本时间的置换 ..... 37**

**第四章 故事模式 结构故事的方法 ..... 40**

**第一节 以人物塑造作为中心的平行叙事结构 ..... 40**

**第二节 以情节作为中心的叙事结构 ..... 43**

**第五章 “讲好”故事 ..... 52**

**第一节 “好”故事 提升动画核心竞争力 ..... 52**

**第二节 改变角度 观点宣传变为故事传播 ..... 56**

**第三节 深入挖掘故事内涵 凸显思想深度 ..... 58**

**参考文献 ..... 62**

**后 记 ..... 63**

删除的内容: 中日动画叙事比较研究

带格式的: 字体: 宋体, 非加粗

带格式的: 字体: 小三, (国际) 黑体

带格式的: 标题 1, 段落间距段前: 18 磅, 段后: 18 磅, 行距: 1.5 倍行距, 制表位: 不在 40.29 字符

删除的内容:

删除的内容:

带格式的: 字体: (默认) Times New Roman, 小四

带格式的: 行距: 1.5 倍行距

删除的内容: 1

带格式的: 居中

# Contents

**Introduction Art on the age of multimedia** ..... 1

    Section I The definition ..... 1

    Section II The present research ..... 3

**Chapter I Animation scene: the base of narration** ..... 6

    Section I Presupposition ..... 7

    Section II Magnification ..... 14

    Section III Metaphorization ..... 17

    Section IV Poetic language ..... 21

**Chapter II Narrative perspective, balance of the sentiment and sense** ..... 24

    Section I Ubiquitous narrator ..... 27

    Section II Restrictively narrator ..... 29

**Chapter III Narrative time , control time with consciousness** ..... 33

    Section I Extend and shorten the original time ..... 34

    Section II Transform the original time ..... 37

**Chapter IV Narrative model, the way how to structure a story** ..... 40

    Section I Contrive a animation according the character ..... 40

    Section II Contrive a animation according the plot ..... 43

**Chapter V Tell a story by a good way** ..... 52

    Section I Improve the core- competition through a good story ..... 52

    Section II Change point of view ..... 56

    Section III To alter the point of view, propaganda change to tell story ..... 58

**Bibliography** ..... 62

**Postscript** ..... 63

- 带格式的 ... [1]
- 带格式的 ... [1]
- 删除的内容: 绪论 ... [2]
- 带格式的 ... [3]
- 带格式的 ... [4]
- 删除的内容:
- 带格式的: 字体: 四号
- 带格式的 ... [5]
- 带格式的 ... [6]
- 带格式的: 字体: 加粗
- 带格式的 ... [7]
- 带格式的: 字体: 加粗
- 删除的内容:
- 带格式的 ... [8]
- 带格式的: 字体: 小四
- 带格式的 ... [9]
- 带格式的: 字体: 加粗
- 带格式的 ... [10]
- 带格式的: 字体: 加粗
- 带格式的: 字体: 加粗
- 带格式的: 字体: 加粗
- 删除的内容:
- 带格式的 ... [11]
- 带格式的: 字体: 四号
- 删除的内容:
- 带格式的: 字体: 四号
- 带格式的 ... [12]
- 带格式的: 字体: 加粗
- 删除的内容:
- 带格式的 ... [13]
- 带格式的 ... [14]
- 带格式的 ... [15]
- 删除的内容:
- 带格式的 ... [16]
- 带格式的 ... [17]
- 带格式的 ... [18]
- 带格式的 ... [19]
- 带格式的: 字体: 加粗
- 带格式的: 字体: 加粗
- 删除的内容:
- 带格式的 ... [20]
- 带格式的 ... [21]
- 删除的内容:
- 带格式的 ... [22]
- 带格式的 ... [23]
- 删除的内容:
- 带格式的: 字体: 加粗
- 带格式的 ... [24]
- 删除的内容:
- 带格式的: 字体: 加粗
- 带格式的: 字体: 加粗
- 删除的内容:
- 带格式的 ... [25]
- 带格式的 ... [26]
- 带格式的: 字体: 小四
- 删除的内容:
- 带格式的: 字体: 小四
- 带格式的 ... [27]
- 带格式的: 字体: 小四
- 带格式的 ... [28]
- 带格式的: 字体: 四号

## 绪论 融合技术性和故事性的动画艺术

### 第一节 动画的定义

“动画之父”、电影编剧理论家埃米尔·科尔 (Emile Cohl) 对动画制作给予了高度的评价：“做动画的人像上帝一样在创造动画”<sup>①</sup>。一代代动画人用自己的技术和智慧创造了一个五彩斑斓的动画世界。在他们的努力下，赛璐珞、手绘、偶动画、二维或三维计算机动画等各种动画技术层出不穷，为动画创造了全新的发展空间，科教动画、广告动画、手机动画、游戏动画、课件动画、实验动画等动画形式不断涌现。

时至今日，对于动画定义的讨论仍沸沸扬扬。有人认为动画就是能够“活动”的漫画，这是对动画最基本、最浅显的描述。随着动画制作技术越来越先进，运用范围越来越广泛，为动画下一个公认的定义变得越来越难。国际动画组织 (ASIFA) 在 1980 年南斯拉夫的 Zegreb 会议提出了这样的说法：“动画艺术是指除真实动作或方法外，使用各种技术创作活动影像，亦即是以人工的方式创造动态影像。”<sup>②</sup>我国传统观念认为：动画片属于美术片四大片种之一，是一种特殊形式的电影，“是以图画表现人物形象、戏剧情节和作者构思的影片。它采用‘逐格拍摄’（又称‘定格拍摄’）的方法，将一系列互相之间只有细微变化而动作连续的画面拍摄在胶片上（电视动画片则摄录在磁带上），然后以一秒 24 格的速度放映出来，能获得形象活动自如的艺术效果。动画片由于用绘画方法来表现角色的每个动作，因而是一件十分艰巨的工作。一般说，一部 10 分钟的短片，片长 900 英尺，等于 1.44 万格画面。以每张动画拍摄 2 个画面计算，大约要绘制 7000 多幅图画。一部 90 分钟的长片，就要绘制 6 万多张图画，需要几十个画家进行一两年工作，有些国家采用‘省略法’，以减少动画数量，提高工作效率。80 年代初，在美国、日本、英国等地，有人运用电子计算机来完成动画的中间过程，初步获得成功，大大提高了动画的摄制能力。动画片的绘画形式基本上采用‘单线平涂’的方法，即在单线画的形象上，涂上各种均匀的色块。在一个色块里不

① 薛锋 赵可恒 郁芳. 动画发展史·绪论[M]. 南京: 东南大学出版社, 2006年. P1.

② 同上. P4.

带格式的: 字体: (默认) 宋体, (中文) 宋体, 小五, 非加粗

删除的内容: 中日动画叙事比较研究

带格式的: 字体: 宋体, 非加粗

带格式的: 字体: (国际) 黑体

带格式的: 标题 1, 段落间距段前: 18 磅, 段后: 18 磅, 制表位: 不在 40.29 字符

删除的内容:

带格式的: 字体: 四号

带格式的: 标题 2, 制表位: 不在 40.29 字符

带格式的: 字体: 四号

删除的内容:

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符

删除的内容: ”

删除的内容:

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符, 右 0 字符

带格式的: 字体: 宋体

带格式的: 字体: 宋体, 小五

删除的内容:

带格式的: 字体: 宋体

删除的内容:

带格式的: 字体: 宋体, 小五, 非上标/下标

带格式的: 缩进: 左侧: 0 厘米, 悬挂缩进: 1.63 字符, 首行缩进: -1.63 字符

带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标

带格式的: 字体: 宋体

删除的内容:

带格式的: 居中

删除的内容: 1

能产生浓淡深浅的调子，以保持形象的统一和稳定。有少数动画片，为了保持某种绘画风格，如水彩画，炭笔画、蜡笔画等，画面具有浓淡色彩和明暗层次的效果。但绘制这样的动画片是十分艰巨的。”<sup>①</sup>

笔者认为，不管是用单线平涂描绘的动画片，还是利用电影胶片逐格拍摄的动画作品，不管运用手绘制作的二维动画，还是利用计算机生成图像进行拍摄的三维动画作品，都只是动画的表现形式之一。动画技术的进步推动了动画片产生，但从动画到动画片还需要故事。由一个或多个角色演绎一段情节强的故事，才是影视动画片的本质。英国小说家、戏剧家毛姆曾经说过：“听故事的愿望在人类身上，同财产观念一样，是根深蒂固的。自有历史以来，人们就聚集在篝火旁或市井处听讲故事。”<sup>②</sup>现代动画片从 20 世纪诞生以来都是朝着讲述或幽默或讽刺的故事前进的，将来也将朝着这个方向发展。

罗兰·巴尔特认为叙事是一种人类本能，是与生俱来的一种能力，充斥着整个世界，是人类在实践中认识世界、社会和个人的基本方式。“在神话、传说、寓言、故事、悲剧、喜剧、史诗、历史、哑剧、绘画、彩色玻璃窗、电影、连环画、新闻和交谈中都能找到叙事”，“叙事出现在所有时间、所有地方、所有社会之中；叙事伴随着人类历史的开始而出现；任何地方都没有也从未有过没有叙事的民族；所有的阶级和所有的人类团体都有自己的叙事”。<sup>③</sup>运用叙事模式讲述故事并非动画所独有。从叙事性层面上看，戏剧、小说和影视虽然依托不同的物质载体进行传播，但都必须充分发挥其艺术特长才能讲述好故事。戏剧是最早的多手段综合表意的叙述方式，兼备艺术、音乐、绘画、雕塑、建筑以及舞蹈等多种艺术样式。如舞剧、芭蕾舞、哑剧等无台词的剧中，主要通过演员的舞台动作来推进叙事发展。歌剧、戏曲则不太重视舞台造型，主要通过唱词将复杂的剧情、曲折的情节表达出来。话剧既可以及时的简单舞台场景变化，又能够通过演员丰富的表演手段推动剧情发展。小说主要通过“陌生化”的语言，运用各种修辞手法来讲述故事。影视是通过摄影机来拍摄影像，结合语言讲述故事。法国符号学家茨丁安·麦茨认为电影和电视是“两种临近的语言系统”，都是通过摄影

① 中国大百科全书总编辑委员会（电影）编辑委员会. 中国大百科全书·电影[M]. 北京：中国大百科全书出版社，1991年. P277.

② 毛姆. 巨匠与杰作[M]. 上海：滑动师范大学出版社，1987年. P17.

③ 伯格[美]. 通俗文化、媒介和日常生活中的叙事[M]. 南京：南京大学出版社，2000年. P18.

带格式的：字体：小五，非上标/下标

删除的内容：⑤

带格式的：字体：宋体，非上标/下标

带格式的：字体：宋体

删除的内容：郭沫若. 文艺论集[M]. 北京：人民文学出版社，1979年. P155.

带格式的：字体：宋体

带格式的：缩进：左侧：0 厘米，悬挂缩进：1.63 字符，首行缩进：-1.63 字符

带格式的：字体：(默认) 宋体，(中文) 宋体，小五，非加粗

带格式的：字体：宋体

删除的内容：“

删除的内容：“

删除的内容：⑥

删除的内容：④

删除的内容：

删除的内容：音

删除的内容：

带格式的：字体：宋体，非上标/下标

带格式的：字体：宋体

删除的内容：

带格式的：非上标/下标

带格式的：字体：宋体，非上标/下标

删除的内容：

带格式的：字体：宋体

删除的内容：

带格式的：字体：宋体，非上标/下标

机的移动、演员的动作和画面的变动作用于观众的思想感情，通过图像叙事和语言叙事来促进叙事的发展。动画片虽属于电影片种之一，但传播媒介的触角早已伸到电视上，可统称为影视动画片。它既可拥有电影画面的视觉奇观，也可充分挖掘电视语言叙事能力，强调生活化叙事。动画片不追求形体和动作上的如实感，强调运用丰富的想象，采用非真非假、亦真亦假的画面元素讲述故事，使得动画世界具有一种浪漫温馨、奇特梦幻、不可思议的光影。

删除的内容: 中日动画叙事比较研究  
带格式的: 字体: (默认) 宋体, (中文) 宋体, 小五, 非加粗  
带格式的: 字体: 宋体, 非加粗

## 第二节 动画叙事模式研究现状分析

5000年的传统文明、长期的封建社会使得中国形成了有民族特色、自成一体艺术空间。艺术大家大都坚持文以载道，认为艺术应当反映民风，有很强的民族意识。动画片的制作就是在激发人民的抗争意识、证明中国动画绝不输给外国动画的背景下开始的。中国动画之父万籁天说：“中国动画从一开始，就不仅仅是供人玩耍和娱乐的消遣品，它从产生时就跟当时的斗争现实紧密配合，紧紧地为政治服务。在内容上，我们感到要与美国动画巨子迪斯尼分道扬镳，走自己的路。”<sup>①</sup>20世纪80年代以前的很多动画作品都具有强烈的民族特色，独创的中国水墨动画、剪纸动画，更是一度赢得世界盛誉。90年代以后，由于动画制作观念严重滞后，缺乏市场运作经验，国外动画大举进攻中国动画市场，中国动画开始衰退，改革、创新迫在眉睫。

删除的内容: “  
删除的内容: ,  
删除的内容: 窈窕清谈的梦境;一切自然现象于此都成为有生命、有人格的个体;不能以‘理智’的律令相绳,而其中自有赤条条的真理如象才生下地来的婴儿一样。  
删除的内容: ”  
带格式的: 字体颜色: 白色  
删除的内容: .  
带格式的: 标题 2, 制表位: 不在 40.29 字符  
删除的内容: .  
带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符  
删除的内容: ”

日本的动画片制作起步比中国晚，但日本政府一开始就把动画片当作一种重要的出口产品、一种独立的文化形式来扶植。东映动画首任社长川本博认为，日语的非国际化是日本电影出口的一大缺点，但是动画具有轻语言而重表现的特点，容易让人理解。另外，动画电影拍摄的是一张一张的图片，因此任何题材都可以自由运用。在动画片中，不仅日本，任何地方都可以成为舞台，一切人物都可以成为主人公<sup>②</sup>。日本动画不仅注重动画的商业价值，也不忽视动画的艺术价值，不仅吸收了漫画长于讲述故事的特点，而且吸收了电影的蒙太奇手法，发展成为以剧情为重点，着重于角色塑造，人物造型优美、具有动画情调的艺术形式。经过数十年的发展，日本成为全球瞩目的动画大国。目前，日本动画片占据了全

带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标  
删除的内容:  
带格式的: 字体: 宋体  
带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标  
删除的内容:  
带格式的: 字体: 宋体  
带格式的: 居中  
删除的内容: 1

① 《中国动画年鉴》编辑部. 中国动画年鉴(2006) [M]. 北京: 中国广播出版社, 2007年. P567.  
② 张京成. 中国创意产业发展报告 [M]. 北京: 中国经济出版社, 2006年. P377.

球 60% 以上的相关市场份额，世界上 68 个国家和地区的传媒播放日本电视动画片，有 40 个国家和地区的影院上演它的动画电影。<sup>①</sup>

### (一) 动画叙事模式研究现状

当代关于动画的书籍大多从现代动画教学的角度为出发点，介绍动画概况（包括动画的艺术特征、功能和动画运作的基本规律等）、动画技法（包括动画制作程序，动画人物造型、动画脚本、原画、分镜头、动画剪辑合成等）、动画史论（主要是介绍中国、日本、美国动画发展史）和动画产业化模式，整体呈现出技术多于艺术，常识多于理论的状况。

动画本体论研究成果对叙事学研究有着重要启示。如刘佳《动画中的视听语言：20 世纪 90 年代日本电视动画片制作技巧研究》（《北京电影学院学报》，2006 年 5 期）对日本动画画面特征进行了分析，从镜头、画面、光影、声音、音乐的角度进行了阐释；蒋萌《动画电影的“似”与“不似”》（《东南大学学报》增刊，2006 年 6 月第 8 版）比较了动画物体运动规律和电影画面运动规律的差别；李洁、肖著强《动画电影创作中“幽默”语言的表达》（《电影评介》，2006 年第 23 期）强调幽默在动画整体风格中的重要意义；米高峰、刘子建《当代语境下的影视动画视听语言》（《影视评介》，2006 年 18 期）对影视视听语言和动画影视视听语言进行了简单对比，指出影视电影的本质是真实性，动画电影的本质是假定性。王杰文在 2006 年 5 月《北京电影学院学报》上发表的《动画电影的叙事结构——〈灰姑娘〉的形态学分析》，是对动画进行叙事结构研究的一篇专论。他运用普罗普的民间故事形态学中人物“功能”理论来分析《灰姑娘》中人物的叙事功能，分析了故事的不变因素和可变因素。不变因素包括故事功能的先后顺序、相对性、对应性；可变因素包括各功能项的连接方式、动机和目的。这些不变因素和可变因素共同构筑了动画电影的结构形式。但这种叙事分析方法并不适应所有的动画作品。儿童文学作家杨鹏 2003 年出版了《卡通叙事学》，该书从动画创作者的角度出发，对日本和美国动画中的主角、配角、反角、背景、叙事语法和组织原则、情节设计进行阐释，试图寻找和发现卡通故事的基本规律，是我国第一部从叙事学角度进行动画研究的专著。杨先生并没有对卡通进行定义，只是从创作者的角度，对卡通人物和环境的设定提出了诸多指导，如人物设计应遵守偶像化原则、平民化原则、个性化原则、读者本位原则、时代和文化本位原则；卡

① 罗剑宏，孔金连. 日本、韩国动漫产业发展的比较分析[J]. 电视研究, 2007, (5): P74.

带格式的：字体：（默认）宋体，（中文）宋体，小五，非加粗

带格式的：字体：宋体

删除的内容：

带格式的：字体：（默认）黑体，（中文）黑体，小四

带格式的：标题 3，缩进：首行缩进：2 字符，段落间距段前：6 磅，段后：6 磅

删除的内容：

带格式的：缩进：首行缩进：2 字符，行距：多倍行距 1.45 字行

删除的内容：增刊

删除的内容：，

删除的内容：，

删除的内容：，

带格式的：字体：宋体

删除的内容：

删除的内容：。）

带格式的：字体：宋体，非上标/下标

删除的内容：

带格式的：字体：宋体，小五

带格式的：字体：宋体

通情节设计上有转换型作品和范畴性作品之分等。转换型作品是通过情境的发现和对立，使情境转变为另一种情境，推动情节的发展；范畴性动画是利用固有范畴设计情境，发展故事情节。这本著作作为动画叙事学的研究开辟了一条品鉴动画的新途径，但没有涉及中国动画的叙事学特征。

中国动画经历了多年发展，已经取得了一些成就。就动画片制作能力而言，由2003年我国每年只能生产1.2万分钟的电视动画片发展到2006年的8.23万分钟，2007年更是达到10万分钟，基本上能够满足儿童的需求。上海美术电影制片厂制作的52集系列动画片《隋唐英雄传》已经走出国门，在东南亚地区发行。不过，动画类型少、原创性不足、结构故事观念陈旧等问题依旧是中国动画发展的瓶颈。《中国动画发展现状及其文化品位》一文认为：“动画艺术的文化品位也就是动画艺术的艺术价值，是动画业发展中最令人担心的问题。动画业发展的灵魂是内容产业，它是动画产业链中的第一个环节。”<sup>①</sup>动画技术尚且可以通过学习他国技术逐渐掌握，叙事方法却只能依靠国人自己提高。我们不能一味地指责中国动画没有创造力和想象力，一部优秀的动画作品必须不仅能够告诉我们一个故事，还能从中透出人生真谛，这种境界是需要经过长期实践才能达到的。我认为正是这种“恨铁不成钢”的急躁，让很多动画编剧希望一蹴而就，开始“想入非非”，探着脑袋抄袭别人的动画，而没有深入思考如何“老实”地讲故事。

## （二）论文主要内容

传播学家麦克卢汉说过“媒介即信息”，认为任何一种新的媒介的出现，都会引起人们对世界的感知方式、思维方式乃至行为方式的变化。其实，“媒介即信息”还告诉我们，媒介不断发展，结构故事的叙事方式也必将发展。有感于当前动画叙事学（特别是把动画故事作为纯文本故事进行研究的理论）的缺失，笔者试图撇开根据题材所进行的复杂分类，从动画画面、叙事模式出发，筛选出具有大众特征的中国动画片和日本动画片，综合借鉴接受美学、心理学、叙事学的有关理论，分析动画的叙事特色，以期拓展动画叙事的途径，创造出更优秀的动画作品。

<sup>①</sup>《中国动画年鉴》编辑部. 中国动画年鉴(2006) [M]. 北京: 中国广播出版社, 2007年. P568.

带格式的: 字体: (默认) 宋体, (中文) 宋体, 小五, 非加粗

删除的内容: 中日动画叙事比较研究

带格式的: 字体: 宋体, 非加粗

带格式的: 字体: (国际) 黑体

删除的内容:

带格式的: 标题 3, 缩进: 首行缩进: 2 字符, 段落间距段前: 6 磅, 段后: 6 磅, 制表位: 不在 38.21 字符

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符, 行距: 多倍行距 1.45 字行

删除的内容: 的

带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标

删除的内容:

带格式的: 字体: 宋体

带格式的: 居中

删除的内容: 1

## 第一章 动画画面 构建故事的基石

黑格尔认为：“艺术的感性事物只涉及视听两个认识性的感觉，至于嗅觉、味觉和触觉则完全与艺术欣赏无关。因为嗅觉、味觉和触觉只涉及单纯的物质和它的可直接用感觉接触的性质，例如嗅觉只涉及空中飞扬的物质，味觉只涉及溶解的物质，触觉只涉及冷热平滑等等性质。因此，这三种感觉与艺术品无关，艺术品应保持它的实际独立存在，不能与主体只发生单纯的感官关系。”<sup>①</sup>

动画片是介于绘画艺术与电影艺术之间、结合视觉和听觉两种认识性感官的一种艺术形式，是动画艺术家们利用各种动画软件、三维扫描软件绘制众多图画，通过摄像机逐格拍摄创造出来的梦幻世界。从根源上来说，动画世界创作的物质载体是绘制画面，因此动画首先是一种视觉艺术，然后才是听觉艺术。从艺术传播形式来看，动画是利用视觉暂留原理将静态画面转换成连续影像的综合视觉和听觉的艺术样式。动画艺术的目的是“使你对事物的感受如同你所见的视象那样，而不是如同你所认知的那样；艺术的手法是事物的‘反常化’手法，是复杂形式的手法，……艺术是一种体验事物之创造的方式，而被创造物在艺术中已无足轻重。”<sup>②</sup>

笔者认为动画的艺术性存在于作品表达、叙述、描写、意象、象征、结构、功能以及审美处理等方面的普遍升华之中，存在于形象思维之中。形象思维和艺术幻想、多义性和暧昧性是艺术性最基本的特征。“普遍升华”是相对于一般话语而言，“形象思维”、“艺术幻想”、“多义性和暧昧性”则是相对于理论研究而言，与哲理性的“逻辑思维和推论严谨”、史学性的“真实性”等特征相对立。从话语到体现“艺术性”的普遍升华，为艺术家的形象思维和创作开辟了无限广阔的空间，也充分考虑到接受者千差万别的审美情趣。升华程度的强弱则分别体现为高雅艺术、一般艺术、大众艺术和俗艺术等不同的艺术层次。

动画的艺术美首先就在于它的形式美，动画画面具有的假定性、夸张性、隐喻性和“诗”性使动画具有一种天然的朦胧美，犹如一首朦胧诗，虚虚实实、曲折婉转、寄情抒怀、意蕴幽邃。

<sup>①</sup> 黑格尔. 美学(第一卷)[M]. 北京: 北京商务印书馆, 1997年. P48-49.

<sup>②</sup> 什克洛夫斯基 等著. 俄国形式主义文论选[M]. 上海: 三联书店, 1989年. P6.

带格式的: 字体: (默认) 宋体, (中文) 宋体, 小五, 非加粗

带格式的: 字体: 宋体

删除的内容:

带格式的: 标题 1, 段落间距段前: 18 磅, 段后: 18 磅, 制表位: 不在 40.29 字符

带格式的: 字体: 五号

带格式的: 字体: (国际) 黑体

带格式的: 字体: (国际) 黑体

删除的内容:

带格式的: 字体: 宋体

删除的内容:

带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标

删除的内容:

带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标

带格式的: 字体: 宋体

## 第一节 假定性

假定性是动画艺术的基本特征之一，通过对现实和自然的创造性变形，创造虚拟的人物和故事，以异于常态的方式揭示现实生活状态，为人们提供一个虚构的幻想世界。

### (一) 绘画的想象性

画面作为动画叙述故事的基本述说方式，是构成动画的最基本的物质要素。画面无需模仿生活秩序，艺术家仅仅依赖纸笔和颜料（近年来发展成为一台电脑），通过丰富的想象力创作一切事物。南斯拉夫动画大师杜·伏科蒂克就指出：“动画不受物理法则的约束，它也不为客观真实所奴役。它无需要模仿现实生活而只需要解释生活……因此，生理学在动画世界中是没有地位的。”<sup>①</sup>

想象力是人类优于其他物种的主要原因，也是动画发展的首要推动力。在绘制动画画面时，艺术家是通过想象力清晰地绘制事物，将个人的思想不断地投射在画面之上，给予它肯定性能量，使之成为具有生命力的画面形象。一部分动画形象是艺术家截取时空中运动着的形象，选择适当的角度、光线条件，将三维空间中立体的形象转化为静态的二维平面绘制出来，再利用计算机软件或其它技术方式形成生动的动画形象。简约假定性是这些动画的基本特色。动画形象大都通过捕捉一种普遍形式或结构骨架，利用简单地、具有视觉抽象性的线条进行勾勒，实现观众对画面地快速辨认。认知心理学认为，视觉是高度选择性的，它不像照相机可以把所有事物一览无遗记录下来。阿恩海姆说过：“一个物体的形状，从来就不是这个物体落在眼睛上的形状决定的。”<sup>②</sup>当我们从远处观看一匹斑马时，虽然其准确的形状和躯干比例并不能看清楚，但是人们还是可以根据这个对象的四条腿和条纹进行辨认。动画就是根据这个原则，凸显艺术家要强调的部分，实现其传达效果。另外，动画画面也能促使观众轻易地区分画面与现实事物的差异，打破人们长久以来对真人电影语言形成的惯性思维，使一切原来为人们所熟悉的事物都具有了一种人们从未见过的外表，表现出一种艺术表现形式的新鲜感，唤起人们的观看兴趣，使人们以一种新奇的和富有启发性的方式重新看待动画。

① 彭骄雪. 动画电影的艺术特性及其对当代中国动画电影的启示[J], 戏剧艺术. 2006, (6): P96.

② 阿恩海姆. 艺术与视知觉——视觉艺术心理学[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 1984年. P56.

带格式的: 字体: (默认) 宋体, (中文) 宋体, 小五

删除的内容: 中日动画叙事比较研究

带格式的: 字体: 宋体, 非加粗

删除的内容:

带格式的: 标题 2, 制表位: 不在 4.29 字符

带格式的: 行距: 多倍行距 0.6 字行

删除的内容:

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符

删除的内容:

带格式的: 字体: (默认) 黑体, (中文) 黑体

带格式的: 标题 3, 缩进: 首行缩进: 2 字符, 段落间距段前: 6 磅, 段后: 6 磅, 制表位: 不在 4.29 字符

带格式的: 字体: (国际) 黑体

删除的内容:

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2 字符

删除的内容: <sp>

带格式的: 缩进: 首行缩进: 2.33 字符

删除的内容: 的

带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标

删除的内容: 杜·伏科蒂克. 动画电影剧作[J], 电影世界. 1987年第6期.

带格式的: 字体: 宋体, 非上标/下标

带格式的: 字体: 宋体

带格式的: 字体: 宋体

带格式的: 居中

删除的内容: 1

还有部分画面形象是对现实事物的具有超越性地改造，表现出了更加丰富的想象力。如宫崎骏动画中的“龙猫”、“猫巴士”（图1）。龙猫“多多洛”的胡子长得既像老鼠，身材有点像熊，十分巨大，虽然不能说人话，但能听懂人的语言，理解姐姐着急寻找妹妹小米的心情。“猫巴士”是一只巨大的花猫，它长长的身躯像一辆巴士，能够为客人提供柔软、舒服的座位，巴士车上还有萤火虫似的探路灯，行走速度非常快，所有的树木都要为它让路。《幽灵公主》中的麒麟兽（图2、图3），外形像温驯的羊和驯鹿，神情像一个冷静、睿智的留着长长胡须的印第安人。



图1 《龙猫》截图 龙猫公车帮助姐妹俩



图2 《幽灵公主》截图 麒麟兽身材像羊，兽角像驯鹿



图3 《幽灵公主》截图 脸慈祥，似印第安人

这些动画形象都是运用想象力，结合客观事物的特征，通过叠加、夸张等方式变形而成的，是艺术家的想象力积极发挥的成果。“为了找到一种真正能够再现作画者对某一主题的概念的意象，他必须能够随机应变、训练有素和具有恒心。”<sup>①</sup>正是这些具有创造力的画面更有力地将观众带到一个异质世界，享受创造的快乐、运动的惊奇和艺术的自由，获得现实生活中少有的感受。

## （二）风格的个性化

电影是通过摄像机拍摄画面，利用视觉滞留原理拍摄的活动画面。电影的画面语言是一种具有艺术真实性的语言形式，其目的在于让观众从反映日常生活的影像中发现事物。巴赞认为电影是一种通过机械把现实形象记录下来的二十世纪艺术，是照相艺术的延伸<sup>②</sup>。德国电影理论家齐格弗里德·克拉考尔也认为，电影就其本质是照相的一次外延，电影的本性是物质世界的还原。“一部影片只有

① 鲁道夫·阿恩海姆，视觉思维——审美直觉心理学[M]，四川：四川人民出版社，1998年，P399.

② 邵牧君，电影论文选[M]，北京：中国电影出版社，1990年，P157.

带格式的：字体：（默认）宋体，（中文）宋体，小五，非加粗

带格式的：字体：宋体

带格式的：缩进：首行缩进：2.72 字符

带格式的：字体：宋体，加粗

带格式的：字体：宋体，小五，加粗

带格式的：行距：多倍行距 1.1 字行

带格式的：缩进：首行缩进：2 字符

带格式的：缩进：首行缩进：0 字符

删除的内容：（

带格式的：字体：加粗

删除的内容：）

删除的内容：（

带格式的：字体：加粗

删除的内容：）

带格式的：字体：加粗

删除的内容：，

带格式的：字体：（国际）黑体

带格式的：标题 3，缩进：首行缩进：2 字符，段落间距段前：6 磅，段后：6 磅，制表位：不在 4.29 字符 + 16.57 字符

删除的内容：

带格式的：缩进：首行缩进：2 字符

带格式的：字体：宋体

删除的内容：

带格式的：字体：宋体，非上标/下标

带格式的：字体：（国际）宋体

删除的内容：

带格式的：字体：宋体

带格式的：字体：宋体，非上标/下标

带格式的：字体：宋体

删除的内容：

带格式的：字体：（国际）宋体

删除的内容：等

带格式的：字体：宋体

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to [etd@xmu.edu.cn](mailto:etd@xmu.edu.cn) for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库