

市场的宠儿”，而应该更多地启发未来电影界的艺术家，在新媒体时代，学生的思维模式更加自由和跳跃，单纯的理论学习完全不能适应新时代的学生。融合教育旨在通过不同学科间的交叉融合，通过多重学问间的交流和不同艺术类型间的联合学习，帮助个体开发独创性，以促进全面发展。

### (三) 新媒体时代教育方式的转变：由“教授”转变为“共享”与“合作”

新媒体时代，教与学打破了地域和时间的限制，学生的学习也不再受到空间、时间和内容的限制，而是根据个人喜好有选择性地学习。知识生产方式也发生了改变，网络“百科知识”都能够提供我们随时可编辑和获取的知识。

新媒体时代的师生应该是一种相互交流、共同进步的关系。随着互联网对电影教育的渗透，传统意义上教师在年龄、知识、经验等方面的优势将被大大削减，老师对于互联网运用的多少决定了掌握知识的程度。学生作为新生代，接受事物的能力较强，对于网络视频、线上授课等新的知识获取方式极为接受，互联网海量的信息储备完全碾压人脑的知识量，电影从神坛进入寻常百姓家，教师也从高高在上的权威界逐渐落入凡

尘。在这样的时代背景下，重建教师文化，回归教育的本质就成为满足学生心理需求，促进教育良好实施的有力手段。

新媒体时代，每一个人都是评价的主体，网上评价成为了一种现代教育的重要管理手段，可是如果只是单纯凭借数字对教师的课程进行评价，那么这种评价难免会因为片面性而遭人诟病。重建教师文化，应该基于教师的信息组织与整合、教师教育教学研究成果的转化、教师经验通过互联网获得共享的程度等多个因素来进行评价。同时，当互联网可以更多地发挥知识承载的功能时，教师的作用则显现在与学生的互动交流上，真正的教育应该体现在心灵的沟通上。一位德高望重的老师不仅仅知识渊博，更在于他有很多年轻学生没有的生活经验和人生经验，也许在师生的互动交流中，某一句话激发了学生的灵感，启发学生的主观能动性，这是互联网教育所无法比拟的，也是现代电影教育中最为缺乏的。回归教育本质的根本，在于师生之间时时刻刻的相处、交流和互动所获得的情感体验和心理变化，这将影响学生的职业规划、未来愿景，最终影响他对社会的价值。

(余志为，重庆大学电影学院研究员，400044)

## 反讽与幻想\*

### ——动画文本的符号叙述

### Irony and Fantasy: Symbolic Narrative of Animated Text

文 徐杉 /Text/Xu Shan

**提要：**动画是什么，并非不言自明的命题。动画相对电影，有其语言自主性生成的历史和潜力。在一种媒介而不是类型的意义上，动画与电影离婚，从而才能对动画文本的媒介叙事、文化表意、理论与实践的阐释等方面展开有价值的进入路径与分析视野。

**关键词：**动画电影 不像性变身 叙事人类学 文本符号反讽

动画，遮蔽了自身的施动者——人手控制下的笔。在机械摄影介入之前，人们就已经在思考并实践使静态绘画产生运动幻觉的方式了。动画艺术是人身体运动的媒介性延伸，借助于手和笔，将心中虚幻的“活动”意象在纸媒中勾连起运动幻觉。它不同于人类对电影的期待——以机械(数字科技)力逼真地复制物质现实，来建构一种“完整现实的神话”。当真人电影大肆登场之后，动画追求逼真性的举动总是让人感到一种稚拙，甚至产生些许怜爱。人工成像无法比拟机械(真人)成像，它不是直接摄录现实。动画之所以震撼人心，就在于它是人

类对动感欲望的直接表达，而不是机械中介的后果。

动画，接续传统绘画的艺术规定性，并与现代技术设备相结合(比如电影成像、合成动画、数字虚拟技术等)，因此是图像文化现代性的体现。本文所指的动画不是广义存在于科学研究、医学、游戏等领域，使用动画媒介的泛动画概念，而是仅指作为一种文化体裁的动画片。一直以来，动画片一直被视为电影艺术的亚类型而存在，

\* 本文系重庆大学中央高校基本科研业务费专项项目(项目编号: 2017 CDJSK06PT24)的研究成果之一。

没有获得自己的艺术独立性。正如中国早期电影被称为影戏一样,动画为了被纳入艺术话语中,委曲求全为“美术片”或“美术电影”。把动画看成电影媒介,也就意味着将遵守“电影语言”来构成动画文本,这在某种程度上必然会遮蔽动画媒介叙述的自主性需求。

本文首先要厘清的问题就是动画与电影的关系。动画,借助于电影成像手段,要实现自己的图像与现实的关系建构、文本内的故事讲述模式以及造型体系。电影是影像艺术,一种与现实无限逼近的像似性符号。那么它的文本故事必然是现实性的,以逼真或超真为主,强调直接性的幻觉沉浸,而动画具备一个前影像阶段,它并不是摄取原发性影像,而是点线面的时空建模,然后才被赋予或者现实感或者抽象性的表意符号。从这一点出发,动画片叙述必然是构想性文本,它基于对现实性情境的背离,善于“幻想叙事”,并基本上形成了几种常见的讲述模式。从而,也正是因为动画符号的“不像性”以及叙事的构想性,导致其文化主题走向一种自我指涉的符号反讽。

## 一、符号的“不像”

动画片不属于真人影像系统。真人影像记录原发性运动和直接现实,它依赖被摄物的存在,因此电影成为现实的渐近线。可动画“绘画性”基底的呈现必须成为观众在进入叙事框架前的审美对象之一,这是动画体裁的认知规约决定的。所谓绘画的基底,指的是它不追求现实性叙事幻觉,暴露媒介材料性和人工制品的痕迹。“绘画基底”这一概念来自于20世纪初极简主义绘画运动。那些画家不追求形象与表意的沉浸体验,而是认为绘画应该体现出其媒介的框架性结构。他们认为绘画元素并不是某种现实意象或意识形态表意的中间物,绘画的体验焦点在于对“物性”的把握,“它并不寻求击溃或悬搁它自身的物性,相反,它要发现并凸显这种物性”。<sup>(1)</sup>对于动画来说,正是人们看到了其“绘画”痕迹和人工感(这是动画的物性所在)才算是真正地看到了动画片。动画片不会消弭自身的框架。与此相对比的是,真人电影意图建构的是“缝合叙事”,其媒介是隐身的。

“不像”才是动画文本最大的特点。真人电影以“像似”为中心,所以本质上是现实主义的。这里的“不像”并非一种观影接受不畅而导致审美愉悦的中断。于真人电影来说,“不像”意味着影像的“照相性”受到质疑,不利于进一步叙事幻觉的营造。而动画片从来没有致力于一种叙事幻觉的营造,它时刻提醒观者对动画观影体验的认同:指认其动画性的存在,排斥深度现实性的移情。动画的“不像”主要体现在下面三个方面:

其一,平面性。主流美术电影保留了传统绘画的平面性。摄影术诞生,催生了图像艺术的分叉发展:传统

绘画向现代绘画转变,放弃了一味模仿现实和追求深度幻觉,而走向一种呈现笔触和平面性;同时基于摄影发展的电影,则力图以二维平面呈现多维时空的超真幻象。动画片之所以不能一概而论被划为电影艺术,就是因为这一艺术话语的分野。人们识别动画片这一类型的标志并不是像其他类型电影那样依靠类型内容和形式元素来判断,而是依靠其媒介与电影影像本体的差异——绘画性。我们认定它是动画文本,正是因为它不像真人影像,而真人影像是模仿逼真化的现实世界。可以说,识别动画片这一体裁最有效的方式就是暴露其平面性。二维画面指认了一种不同的影像系统,它建立在一种人工构成刻意的符号制作上:粗疏的线条,稚拙的色块,物体形状的非现实性,都将指认它的动画性。这也是动画片“拙朴美”的体现。比如《谁陷害了兔子罗杰》是合成动画,是二维动画形象与真人影像的同台演出。不得不说,这种文本的混搭,便是有意撕裂并放大动画影像系统与其真人影像系统的差异性,这恰恰是影片的创意点所在:带有平面性基底的兔子造型以跃迁的方式进入排斥性的立体影像世界,带来一种复调般的文本实验。当然,目前数字影像的介入,使得动画与影像的媒介分野日益模糊,而且数字影像在生成空间的立体感和逼真度上热度空前。即便如此,作为以平面性为文本基调的动画电影仍然是主流,而且它将会在绘画性的其他方面进行媒介提示。这是动画体裁所决定的。

其二,材料感。手绘画、木偶、皮影、水墨以及各种现成品材料混合的定格动画,甚至数字形式都可以成为动画片的媒介基础和呈像手段。手绘画借用色带和线条组合成千变万化的造型,不以“肖似”于现实物以及形象为局限,具有漫画般的肆意和自由。手绘动画本质是纸上的运动幻觉,它有的时候故意标识“纸媒”的存在,强调人为“作画”的过程,展现其由无生命的“线条”变成生命感形象的转化,给观看带来意想不到的动画趣味。国产动画片《功夫兔与菜包狗》是真人影像与手绘元素的互动:一只实拍的男性手部特写,以生动的肉身形式出现,它手绘出故事的两个角色,兔子和菜包狗,然后其静态造型开始舒张,并展开叙事运动。在剧情设定上,为了帮助狗抓住兔子,这只手利用其“创世者”的权力,随意用画笔添减阻碍兔子困境面貌和制敌装备,本该作为幕后的“动画师”的手却走向前台,它展现了动画的“制动”的过程,并把这个过程进行了情节化处理。“水墨动画”可谓是中国动画的一大创举,用毛笔让墨和水在生宣上充分渲染,使墨色表现出浓淡、虚实的物象,浑然天成,然后摄入到动态画面中成为意境斐然的美术

(1)[美]迈克尔·弗雷德《艺术与物性(论文与评论集)》,张晓剑、沈语冰译,南京:江苏美术出版社2013年版,第159页。

片。“它并不刻意描摹事物的客观具象，而是着重呈现事物内在的精神意蕴，借助一黑一白、一虚一实的流动旋律，实现了意境的高度浓缩和抽象。”<sup>(2)</sup>水墨动画以色块为主导元素，不追求物象细节肌理的真实，而是以整体意象示人和若即若离的空间一起，物象失去了实体性的坚硬质感，宛若一种流动韵律，将人带入恍惚的意境。但是水墨动画的问题也在于，因为缺少线条对色块的规范，无法在更自由的造型中展开，所以其发展受到了很大的限制。巴赞在讨论绘画与摄影的区别时说：“问题的解决不在于结果，而在于生成方式。”<sup>(3)</sup>动画片要叙事，但更要用“动画语言”来叙事，动画语言建立在其“画”的运动幻觉上。动画片可以说具有一种先锋文本的气质，因为它关心动画的媒介运作和生成方式。笔触、纸质、水墨、皮影、定格动画等等，这些绘画性基底，为人们带来了审美愉悦，体现了人的主体性价值，象征了人类对材料的玩味征服、改造与建设的心理欲求。

其三，自由“变形”。动画不受现实符号的严格规定，它“与真实世界仅仅存在着一种主观的、松散的感性联系”。<sup>(4)</sup>因此，在具体造型符号的营造上具有极大可变性。自由变形是一种静态元素，体现为创作者不必依葫芦画瓢，可以随心构想故事角色的外部形象。只需要通过简单的“索引”链接现实，保持观看者调动现实经验介入。而对于整个动画文本来讲，其叙事时空与角色，距离现实性符号愈加遥远，它的动画性就越强，变形弹性也就越大。当然，其自由变形也是一种造型生成运动，有一种动态性。动画形象与时空具象符号是一种纯粹的建构行为，这是与真人电影符号的不同之处。其文本内部每个色块与线条都是一个独立的造型单元，有其自我表意的空间。比如美国动画《猫和老鼠》，汤姆猫的眼睛、尾巴和毛皮，有时候会脱离身体带来喜感，它们自身仿佛具有生命。但是如果以现实性元素来理解猫的皮毛被碾压脱落，我们将会读解为这是一个隐喻——汤姆猫像脱衣一样褪去皮毛。可是这个创意的心理准备在于，这只猫不过是一个符号集合，它是诸多其他线条与色块的有机构成，它可以被任意划为意义单元，被随意切分重组，根本无需考虑其现实合理性逻辑。自由变形还可以构成一种模式化的叙事主题——变身，一种基于情节故事的建构。角色可以任意转换，不断生成。一个形象可以在运动过程中，伴随着线条与色块微妙调整而向一个崭新的“他者”转化而不违和。这种变化一般可以毫无逻辑地进行，跨越类属。比如从动物变植物，有生物到环境物。虽然不合现实叙事逻辑，甚至无厘头，但是因为基于其视觉转化的生动和过渡部分的协调，所以整体上不跳跃，这样就出现一种动画片特有的荒谬感，并进而引发笑料或幽默的观赏行为。

动画片“不像”是其对动画文本进行叙事造型的逻

辑起点。动画片的表意策略和手段不同于真人电影。或者我们可以这样说，动画不是电影，它应该脱离电影的桎梏，走向一种具有自我主体性的媒介发现。

## 二、“幻想”叙事

动画符号的“不像”性，极大解放了动画叙事的自由动能。动画片以人物或“非人”角色为叙述焦点，对其行动展开情节建构，并组合成一个具有特定意义的故事。幻想叙事是动画片基本讲述方式。如果动画片被看作是一次文本实践，那么幻想叙事将会重点体现在以下三方面：首先，动画制作者，作为文本发送者，都倾向于选择“非人”的角色，咏物拟人；其次，存在着非常可观的一种以“变身”为情节内容的亚类型；最后，动画片观众，接受其体裁的文化契约，以“奇幻”来阐释动画故事逻辑。

### (一) 咏物拟人

动画片无意追求影像性质的现实主义方向，动画线条与色彩的“人工”底色直接暴露动画的“幻想”性。因为它的人工性和色彩与线条自由搭配的任意性，可以不受制于真人“表演美学”的束缚。它遵循一种形而上学的律动感，正如欧洲先锋主义电影风格那样，是色彩和线条构建的“角色”而不是现实主义角色在起作用。

当然，动画电影可以专心惟妙惟肖地模仿人物造型，使其具有现实主义底色。尤其进入数字时代，动画对人的皮肤、毛发和衣服的肌理的仿真再现，已经达到以假乱真的地步。但是这时候，动画的基底性依然在起作用。我们对“惟妙惟肖”的审美判断以及对其与现实感距离消退的识别，均来自于对动画“不似”的认定：动画不是真人影像，所以动画的“模仿力”才成为观看焦点。但是数字建模对动画的巨大影响力，仍然导致有些动画片在尝试消解与真人动画的鸿沟。比如《终极幻想》和《极地快车》，用计算机合成技术和动作捕捉来达到逼真感。但是这种逼真感的获得并不代表动画观众的认同，反而有可能形成“恐怖谷效应”。“恐怖谷效应”是指当仿真人与人的相似度到达一定程度时，人类对其产生的正面情感会突然被不安和惊悚所取代。可以说，这是动画系统以逼真性为创作导向所带来的一种极易发生的现象。

动画是拟人化的演出，但任何动画形象都不存在与现实的对应物。它不是真人出场，动画角色的每个质素

(2) 王子燕《论中国水墨山水画的艺术传承与创新》，《江西社会科学》2012年第11期，第235页。

(3) [法]安德烈·巴赞《电影是什么？》，崔君衍译，北京：文化艺术出版社2008年版，第146页。

(4) 李翔《人类图像生产力的跃迁——3D动画本体问题与价值思考》，《南京艺术学院学报(美术与设计版)》2017年第3期，第40页。



都是无实体参照的，是纯粹建构的。“虚拟演员的动作和表情很难反映出其真实感受，尽管脸上写着表情，但观众却无法看透人物内心。”<sup>(5)</sup>因此，以逼真性体验和仿真造型来作为动画文本的创作旨归，一定程度上会束缚其本体性（“不似”）的有效发挥。动画片是“幻想文本”，它的叙述对象不限于人物，也可以是更广阔的非人形象。甚至可以说，动画片更善于描绘不受现实人物指涉的“怪物”，这个怪物是生命体与非生命体的集合，既可以是畸形的虫鱼鸟兽，也可以是日常生活用品。比如皮克斯的动画角色“跳跳灯”，它是虚构一切物象为实体生命，并构成情节叙述的推动者。

大量“非人”形象的出现，是动画文本的“不像”性决定的。“非人”形象，是人类将自己熟悉的生存经验转移到人类“他者”位置上建构的象征性符号。在创作经验上来说，叫做咏物拟人，也可以认为“传统动画形象在属性上有许多是异类与人类奇怪的混合体”。<sup>(6)</sup>将动植物或日常工具作为一个有自主意识的角色，让其有自己生命存在价值的追求，赋予它与人近似的感觉认知系统，是动画片本体自带的趣味性。在理论上说，既然动画文本与现实世界存在着偶然、零散的联系，那它就可以恢复任何“物”的言说权力。它们能“分享”人的价值理念系统，也能自我建构一个不同于人类主体观念的他者性价值，以此来给人类一个打量和反观自身的机会。我们来看中国经典动画《黑猫警长》对“猫”的赋形与赋意的设置：黑猫在中国文化系统中是一个不太善意的符号，而在动画文本中，它被塑造为一身正气具有西方侦探气质的森林警官。西方动画《怪物总动员》，怪兽们以“吓哭”人类孩子，制造“恐怖”体验，作为自己“族类”的人生价值。与此相对应，这些怪物长相各异，塑造了系列的“丑恶”群像。追求恐怖体验作为一种亚文化潮流，以动画的形式被戏谑地阐释出来。动画对成熟的人类文化观有着一种完全不同的看法，以一种“形式的简单”和“文化的戏谑”有意形成一种“浅度”文本。而这很容易被冠以“幼稚”之名。皮亚杰认为，“泛论论是儿童思维的重要表现形式”。<sup>(7)</sup>童真思维作为一种文化观可以跨越年龄结构，构成一种对主流文化观的审视。咏物造成一种动画奇观，它使得一切“物性”得以复活，“它们动起来了”；而这种“拟人”性同时因为其模仿人类行为的“稚拙”带来反讽般的审美愉悦——它们“不像”地模仿人类，一本正经。

动画片“咏物”，不以逼真性为目的，而是不断逃避现实渐近线。夸张的赋形和表意与现实性“肖似”符号拉开了距离。在与现实性符号的不断背离中，逐步靠近他者性的象征符号，动画片的文化价值便具有了一种文化反讽性，始终对现实主流文化保持着一种对位甚至对峙的局面。

## (二) 变身主题

在众多动画故事中，“变身”情节是独特的存在。“这种动画片中的角色通过魔法超能力等仪式来改变自身形态、能力或性格，并以相应的情节方式表现出来，从而构成了一个完整而连续的动画叙事。”<sup>(8)</sup>变身情节的叙事一般出现在以下三种文本类型中。

首先是“幻仙”文本。它取材于神话传说，动画角色为仙魔鬼怪，其使用魔法幻术，幻化其身，以此混淆敌人耳目，克敌制胜。典型的幻仙文本则为“西游”题材的动画片，在真人影像的神怪片中，变身情节需要特技支持，达到以假乱真。但是动画片的“变换”只需要依据行云流水的线条与色彩的搭配，便自然生成。幻仙文本中的变身，主要指的是身体形态的置换，但却往往导致身份的模糊难辨。比如孙悟空化为一座庙宇，由人形到物形，身体体征巨变导致身份随之迁移。但对真人神怪片，因为前后两个现实性物象符号差距很大，这一转变过程多少会有些生硬，有些特效处理不好，便会让人兴致索然。但是在动画文本里面，这两个物象可以被再度分解为更为基本的线条与空间关系，线条的空间重构促成了动画运动变化幻觉。动画创作者可以天马行空地用线条组建一个不断生成的“链接”，比如从白纸上的一条直线，慢慢化为一个小动物轮廓，然后它跑过一个铁丝网，穿过后又化为一滴滑动的液态珠，等等。可以说，动画符号在造型“变身”上，便足以带来观影快感，而且变身过程恰恰体现了线条与色彩在空间的运动，暴露了动画的基底性。相比而言，特效在真人影像中，则最好能隐匿其技术痕迹，为影像叙事的“透明”服务。“幻仙文本”作为比较早期的变身类型，渗透着传统的人类童真和可爱的稚趣。

其次是游戏文本。这里指的是一种以身体对抗与竞赛为叙事内容的动画。以日本动画《圣斗士星矢》《奥特曼》为典型，这两部动画故事中都有武力对战的动作桥段。前者是武者对决前必须身穿战袍，不同的战袍均附有武器和相关战斗值，战袍似乎具有生命意识，必须和使用者经过不断磨合，达成默契才能发挥功力，当战袍加身后，两者合一，全新的战士诞生；后者，地球人设法利用各种道具并以自身为媒介召唤奥特曼，与其合体变身打败怪兽，拯救地球延续文明。这里变身方向不是形体改变（借以体现身体变化的灵巧度），也不是为了隐匿身体或改变身份，而是为了提高身体力量。身体被视为发动机，只

(5) 范秀云《恐怖谷理论与动画电影中的逼真人物形象》，《当代电影》2014年第6期，第187页。

(6) 黄鸣奇《泛动画形象的文化意蕴》，《郑州大学学报（哲学社会科学版）》2010年第1期，第162页。

(7) 蒋风《儿童文学教程》，太原：希望出版社1998年版，第267页。

(8) 樊心若《日本变身动画的发展历程和表现方式及其文化心理》，《南京艺术学院学报（美术与设计）》2017年第4期，第160页。

有通过“变身”，增加或修复身体缺陷，让平庸的身体转化为强悍的身体，才能战胜敌手，维护和平。变身桥段成为一个重要的有关力量得失的神圣仪式展演。前者是用外部身体的延伸，利用道具增加身体力量；后者的合体仪式，则在身体内部，宛若基因突变一样，焕发生命力量。在此类游戏动画文本中，“变身”情节的出现与人类文明冲突对抗（比如隐喻了冷战时期的加剧有关。因此，游戏变身的背后是意识形态的对峙与对抗。

再次是后人类文本。随着智能科技、神经科学的发展，科技也参与了对身体的改造当中来，机械身体、生物身体、人工智能等也成为动画文本的表现主题。《变形金刚》《攻壳机动队》诸如此类动画，人类身体界限不再分明，这导致对人类自身定义出现危机。《变形金刚》体现了机器时代，人们对机器身体的迷思。机器造型与肉体区别在于其粗硬凌厉生硬的线条以及机械运动的秩序。《变形金刚》中，汽车人在汽车和人形之间灵活转换，正是机器美学的体现；而《攻壳机动队》则是对人-机合体的“后人类身体”图景的展示。这种变身是后人类的，它彻底威胁了身体的本体性存在，导致意识主体失去自我判断的生存之所。与此同时，后人类影像，比如科幻片，可能会给人带来更大的心理冲击。但是动画符号的优势在于它可以用线条区分肉身与机械的差异美，比如用粗硬的线条表现机器，用光滑的皮肤曲线表现肉身，这在真人影像中，它们内部要素的差异被一种影像质感所平衡掉。

变身情节在幻仙文本、游戏文本和后人类文本中被赋予了不同的造型特征和表意原则。被述对象和情节主体具有一种更加自由的身份设定与身体转换，具备流动的剧情和身份的特点，因此便也形成了一种以变身为情节类型的叙事文本。动画媒介在身体造型创意上有无拘无束的自由度，当它与一定文化主题相关联，形成对身份与身体僭越与改写的符号意指，这便暗合了德勒兹意义上的“生成”叙事。动画片中围绕着动画角色以“变身”主题展开的故事，最符合幻想叙事理想架构的方向。

### （三）奇幻逻辑

文本体裁是动画文本创作者与观看者都必须遵守的文化契约。人们一旦识别出其为动画文本，就决定了“奇幻逻辑”这一观看成规。

奇幻逻辑的第一个特征就是，文本丧失了现实性。动画片中的人物是虚拟的，环境是虚拟的，情节动作也是虚拟的。因此动画片其实也具有了虚拟世界特征。所谓虚拟就是依赖科技手段，创造了一个平行于现实时空的仿真世界。这个仿真世界的质料与逻辑自成一体，不遵循现实逻辑。后现代哲学家德勒兹在有关于其“世界-影像”讨论中说，影片中的人物丧失了现实性，从“一个世界走向另一个世界”。<sup>〔9〕</sup> 动画世界与现实世界的最

大不同，就是动画的虚拟性。比如，以现实的“重力势能”来说，在现实影像中，记录一个物体高空下落坠地，因为其具有现实质感，观众很容易将日常体验移情于此。可是动画文本中，这段影像是逐格建构的，物体本身的质量、下落速度、空间大小都需要动画语汇进行模拟。这个过程不是机械摄影的直接记录，完全是人工模拟。因此观看动画中物体下落的形式本身即带有审美快感——对重力势能的奇幻描绘。动画片不只是在物理时空中丧失了现实性，同时更在叙事逻辑和文化逻辑中丧失直接现实性。比如当采用非人角色的时候，对其行为动机的设置就是越荒诞越有趣，从而产生一种对现实文化的象征或反讽。

奇幻逻辑的第二个特点就是“犹疑”。保加利亚符号学家托多洛夫曾经对奇幻文学的叙述逻辑展开过分析，他认为“奇幻就是一个只了解自然法则的人在面对明显的超自然事件时所经历的犹疑”。<sup>〔10〕</sup> 这里既指故事视角人物对其所处的文本世界表示出一种观察后的震惊、好奇、怀疑与迷惑的态度，也指观众在观影过程中一种对持续沉浸的有意识地中断。真人影像建构幻觉，动画片解构幻觉，一个是缝合叙事为主导，一个是暴露“制作感”。以日本动画电影《你的名字。》来看，处于不同时空的两个男女主人公交换身体，正是以他们各自突然“发现”了身体置换的事件，并觉得不可思议，从而开始了自觉性试探和冒险。作为观众来说，对于这种穿越时空的科幻电影也看过很多，但是当他面对同题材动画片的时候，因为已经认定了动画的假定性。男女身体互换来自于动画造型（动画的基底）的模拟，这便降低了人们过度沉浸意识的状态，使其保持一种较为清醒、玩味的轻松态度——不必当真。

动画逻辑带有奇幻性，这是动画文本的基底性和假定性决定的。动画符号的“不像”与刻意的“求真”带来了喜感化的悖论。也就是说它越是试图虚拟现实事物，暴露自己的媒介性，导致“叙述中断”，反而构成一种独特的动画趣味。“动画片是要讲一个让你觉得有趣的故事，因此所有的造型手段都倾向于有趣（假定），即便是现实也要被纳入非现实来表现。”<sup>〔11〕</sup>

## 三、文化“反讽”

我们在观看动画片的时候，恰恰在心理上不认同它与现实的直接关联，而是把它当作寓言文本来看。我们首先认同其为假，然后惊异于造型上与现实的反差。也

〔9〕[法]吉尔·德勒兹《时间-影像》，谢强、蔡若明、马月译，长沙：湖南美术出版社2004年版，第101页。

〔10〕[法]兹维坦·托多洛夫《奇幻文学导论》，方芳译，成都：四川大学出版社2015年版，第17页。

〔11〕聂欣如《〈阿凡达〉是动画片吗？》，《当代电影》2012年第6期，第145页。

就是说，这是一个反讽文本，就是因为角色在外部造型上不像现实模板，才引起观影快感。中国动画片之前的问题是受制于“肖似”，总是怕动画角色外部造型和内在动机不像“现实”，从而导致艺术审美过程受阻。但是审美快感其实恰恰来自于这个有意味的“中断”和鸿沟。笔者认为，动画文本在符号学中看来应该属于反讽文本，反讽文本不追求文本的酷似或模仿，而是一种戏仿结构。动画角色是追求一种“对立”的距离而不是“逼真”的接近。动画角色本质上是反讽的，在历史和现实两个层面展开。动画电影的反讽性表现为：媒介反讽——暴露材料的稚拙，文本反讽——无现实底本的虚拟，文化反讽——荒诞的寓言。

暴露媒介材料性，其实就是对动画“制作性”痕迹的呈现。动画电影也要有一个具有意义段的故事讲述。真人电影为了维持一个幻觉时空，总是要对叙述者进行遮蔽性修辞。但是动画符号的“不像”性，缺乏真人影像那种天然逼真感，容易“干扰”对故事的沉浸，这就是媒介反讽的最直接体现。若动画创作者和观赏者都知晓“媒介反讽”乃是动画类型话语的应有之义，那将是另一番天地：创作者就可以做出一个假意“真诚”地讲故事，但动画符号却总是让那个“求真”的叙述机制磕磕绊绊，如果观众能看出这种动画叙述的“无力感”，就会解读出一个媒介反讽——动画的稚朴趣味。

文本反讽中所谓的“无底本”，指的是观众不会刻意去调动现实经验，为动画文本建构的时空“完成”一个逼真的现实摹本。我们看普通真人电影，不管类型如何，我们都或多或少把它看成现实的镜子或窗口，总是用现实经验为基础来帮助直接理解影像中的人物和事件逻辑，并把它当成一个“有底本”的世界。这个“有底本”就是说，观众总是会产生文本幻觉，认为现实中某个地方，这个故事文本有它的位置。这也就是为什么真人影像会导致波德里亚意义上的担忧——影像消解现实。但是动画体裁规定了其文本叙述的“虚幻”性，人们自然而然把动画文本看成一个不具有现实性的时空，它无法取代现实时空，因为它放弃了“现实性”质素，只是在文化象征或修辞意义与现实有一种零散、间接的联系。动画叙述“无现实底本”，故事简洁有力，“以谐谑表达讽喻”，<sup>[12]</sup>人们不再抱有对“复杂叙事”文本解读的沉重感，而是在趣味荒诞的氛围下体验一种现实的“哈哈镜”，它照出一种反面、陌生的现实。

动画片是以“假”为“乐”的艺术。人们观看动画时，并不会直接在其中取舍生活经验，也不会相信里面的文本事实，但是这并不意味着动画片是肤浅的文本形式。在符号学中，叙述文本在创作者和接受者之间形成一种“述真”的交流关系。学者赵毅衡认为，“假定发送者是有诚意的，那么接收者对文本的要求便可以大打折扣，它可以超越文本的局限，理解合作的惯例达到理解”。<sup>[13]</sup>观众采取“反

讽理解型”方式，动画文本虽然是不可信文本，但是因为观众知道动画创作者将会以文化寓言的创作动机，对人生化繁为简，带有一种真诚的交流意图。这个时候，即便动画文本“不似”真实影像，但仍然愿意接受文本意义。文化反讽反映了动画文本是在另一个维度登上了现实触板。动画片长期以来归属于儿童受众，被隔绝在成人电影之外，重要原因就是其对理性秩序的严重背离，动画片因为其“幼稚”而失去了对人生直接的参考价值。但是，现在我们已经重新认识到动画的“大智若愚”：它的非理性构成它的话语权力，一种对保守的、成规的、画地为牢的主流文化的解构。尤其在后现代主义视野下，动画文本获得了更有强度的理论支持，“它反对美学对生活的证明和反思，张扬非理性，艺术本身成为一种游戏”。<sup>[14]</sup>但这种动画文本的游戏不是毫无意义“虚无主义”式的游荡，而是对成人代表的人类主流文化的一次“诚意”的对峙和反思。它以“童真”解构“成熟”，从而为一种新生价值准备生存空间。

## 结语

机械运动与现代主义共同主持了动画与电影的命名仪式。借助于自动化美学、人与机器的合作，“绘画”与“影像”动了起来。但是这给我们一种错觉，作为“新生命”的现代艺术似乎是横空出世，没有历史性的生成。其实从历史上来看，动画与电影就有着各自的媒介“动”像和文化心理诉求。人类史前绘画，就是以静态画面描写动态场景。《受伤的野牛》是西班牙史前洞窟壁画，画中描述了一头野牛因受伤扑倒在地仍奋力挣扎的情景，准确地表达了动物的结构和动态。绘画艺术本身就有一种对“动势”的把握。对绘画动势的追求，表现了人类在积极用手对媒介娴熟的控制力量。可以想象，当原始社会再现出这样一个奔牛场景，是如何激动人心。但是电影本质上是人类对影像的迷思，我们可以回忆一下柏拉图《理想国》第七卷中一个“影像”的在场：一群手脚被束缚在洞中的人们，看到了洞外射进来的闪烁光影，因此给他们带来很大的恐惧和不安。其原因在于，史前绘画的“动感”来自于人类的一种“人工”性，它是人的身体完全自控的效果，而洞穴“影像”则来自外在力量的介入。现代动画与电影都是运动的影像，但是电影的动感是完全借助于机械运动产生的；而动画艺术在被“影像化”之前，就已经在画面制作这一层面上，具有了绘画的动势。而这一动势来源——人类的手——才是人类对自己致敬、审美快感的重要源泉。

(徐杉，重庆大学电影学院讲师，400044)

[12] 同(6)，第161页。

[13] 赵毅衡《符号学——原理与推演》，南京：南京大学出版社2011年版，第269页。

[14] 王岳川、尚水《后现代主义文化与美学(代序)》，北京：北京大学出版社1992年版，第7页。