

2019年中国动画理论综述

文_聂欣如 / 责编_一申

【内容摘要】2019年中国动画理论大致可以分成动画片生产、动画片创作、动画片接受、动画片理论、动画片其他、动画理论书籍等六个方面进行讨论,这六个方面基本上涵盖了动画理论研究的所有方向,可以从中得到关于2019年中国动画理论研究的粗略综合印象。

【关键词】中国动画;动画理论;动画美学;动画生产

2019年中国动画理论综述的资料来源主要依靠中国学术期刊全文数据库(中国知网)、当当等网上书店以及上海市图书馆馆藏资料。文章检索目标是中文核心期刊(南京大学核心期刊目录和北京大学核心期刊目录,有个别例外),其中文学理论类刊物12本,艺术理论类刊物42本,传播学类刊物15本,综合社科期刊62本,大学学报(人文或社会科学版)91本,总计222本,全部属于人文社科类期刊。经检索,获得2019年与动画理论研究相关论文416篇,相关著作12本。这些论文与著作的分类情况见下表。

表1 2019年动画理论各类文章数量及比重

总计(篇)	生产	创作	接受	理论	其他
416	65	77	142	91	41
100%	16%	18%	34%	22%	10%

表2 2019年动画理论各类书籍数量及比重

总计(本)	产业	亚文化	理论	翻译
12	2	1	6	3
100%	17%	8%	50%	25%

选择核心期刊目录检索的原因是国内每年发表的有关动画、动漫的论文可达3000篇左右,数量十分惊人,而本课题组研究力量不足,不可能进行全面的梳理,因此有些有价值的论文可能被遗漏。并且,即便是在检索范围之内,由于某些文章标题、主题词的原因,以及年末某些期刊文章未能及时在中国知网呈现,都有可能造成检索上的遗漏,2020年初的新冠肺炎疫情使人工补遗发生困难,疏漏缺失在所难免,只能表示遗憾,并对被遗漏的文章作者表示歉意。

一、动画片生产

有关动画片生产的文章共计65篇。可分为三大类:动画片生产技术研究、动漫产业研究和地域与企业研究。

1. 动画片生产技术研究

动画片生产技术研究的文章总计8篇。可大致分为两类:一是讨论技术化内容的文章,主要集中在对VR和Flash这两种技术的讨论;二是在讨论技术的同时也涉及了产业方面的其他问题。

2. 动漫产业研究

有关动漫产业研究的文章共35篇。这部分的文章也可分为两类:一类是对动画生产策略及问题的思考,一类是对动画片营销及产业现状的讨论。

讨论动漫生产策略的文章共20篇。除了一部分仍在讨论产业策略中永恒的主题,如资本、票房、品牌、产业链、运营、竞争力等,亦有一些新出现的主题,比如讨论IP角色的商业价值、儿童作品的生产与策略,邢成武的《电影众筹:互联网青年文化与资本权力关系分析》(《文艺评论》2019年第3期)一文把“众筹”作为研究的话题,这些新的视角在产业策略的讨论中无疑细分了宏观的主题,值得提倡。

在“营销与现状”的部分共15篇文章,大多是从具体的影片或时段出发来讨论营销与产业的问题,所涉及的影片主要集中在2019年新片《白蛇·缘起》和《哪吒之魔童降世》,有关时段的讨论主要集中在暑期和节假日。

3. 地域与企业研究

讨论地域动画产业和动画企业的文章共22篇,可以分成中国(11篇)和外国(11篇)两个部分。

在中国的部分,涉及动画生产研究的主要地域有北京、江苏、河北、重庆、四川;涉及的企业有好传文化传播、腾讯、彩条屋、追光动画等,还有专论小微动画企业的研究文章。

在外国部分,涉及了德国、法国、美国、日本,其中以对日本的研究为最,占据了一半以上的文章数量,不仅有对电视动画、电影动画生产的宏观研究,还有对吉卜力公司、《柯南》系列影片具体案例的研究。

表3 “动画片生产” 各类文章数量及比重

总计 (篇)	生产技术研究		产业研究		地域与企业研究	
	技术	技术与产业	策略与思考	营销与现状	中国	外国
65	5	3	20	15	11	11
100%	8%	5%	30%	23%	17%	17%

二、动画片创作

与动画片创作相关的论文总计77篇。这些研究可细分为七个部分:动画创作综论、动画视听语言与造型、动画片主题与人物、动画片改编与叙事、动画片创作文化因素研究、中外创作比较以及动画人研究。

1. 动画创作综论

所谓“综论”是指在宏观上对于动画创作的论述,这部分文章共9篇。除了对于2018年及其之前动画创作的总结性论述之外,值得注意的是有两篇文章提到了动画对于儿童教育的功能,如罗琳的《渐显的形象——国产儿童性教育动画片的创作形式初探》(《当代动画》2019年第4期)。动画对于儿童有一种“先天”的亲近性,两者之间的关系应该成为重要的研究课题,我们过去批评中国动画的“低幼”,对于这方面的研究确实有所忽略。

2. 动画视听语言与造型

视听语言其实包括了造型,不过在动画的研究中,有着对造型和声音的特别关注,在这类共18篇文章中,对声音、色彩、造型元素的研究占据了一半以上。其中

张引的文章《中国装饰风格造型对动画弧线运动规律的影响与作用——以动画〈大闹天宫〉为例》(《艺术设计研究》2019年第3期)具有较高的学术水准。

3. 动画片主题与人物

有关主题与人物塑造的文章共17篇,基本上是围绕中、美、日动画片展开的相关讨论,其中余韬、吴思捷的《儿童动画的“教”与“乐”——评〈巧虎〉系列动画》(《当代动画》2019年第3期)一文,关注到了动画片的教育性主题,指出了动画片主题对于12岁以下儿童的重要性及其选择策略。刘克华、张可馨的文章《日本都市传说中异化角色的形态特点与动漫设计意义的研究》(《艺术设计研究》2019年第1期),介绍了日本动画片中当代都市传说中的人物塑造,并试图指出这类人物的由来。

4. 动画片改编与叙事

动画片改编与叙事类文章共10篇,基本上也是围绕中、日、美动画作品进行讨论。其中朱晓洁的《〈虫林大作战〉:童书改编的困境》(《当代动画》2019年第3期)一文,介绍了法国动画片《虫林大作战》的改编,分析了其中主题立意的意识形态化倾向以及在形式上向通俗化的妥协。陈可红的《中国动画电影的“叙事融入”机制探析》(《电影艺术》2019年第5期)一文提出了一个具有本体理论高度的问题,即指出动画片的叙事是一种“融入”式叙事,既不同于“代入感”也不同于“沉浸感”,是一个很好的命题,但可惜的是,作者未将其论述与动画媒体形式勾连,理论建构的基础似乎还有可讨论的余地。

5. 动画片创作文化因素研究

动画片创作文化因素研究的文章不多,共5篇。除了对于一般文化问题的讨论之外,还有些文章涉及了影迷亚文化和女权文化。在涉及亚文化研究的过程中,如何提高学术性、做到不偏激是个需要引起注意的问题。

6. 中外创作比较

涉及中外动画片创作比较的文章共4篇,分别讨论了加拿大独立动画和中国动画的比较,英国儿童动画与中国动画的比较,以及中西有关神话元素的运用、中非动画生产的合作等。

7. 动画人研究

有关动画人研究的文章共14篇。其中涉及美国(罗伯特·艾格、韦斯·安德森)3篇,南非(威廉姆·肯特里奇)1篇,尼日尔(穆斯塔法·阿拉萨内)1篇,日本(细田守、高畑勋、手冢治虫)4篇,其余5篇为对中国动画人(胡进庆、肖淮海、张仃)的研究。

表4 “动画片创作” 各类文章数量及比重

总计(篇)	创作综述	视听与造型	主题与人物	改编与叙事	创作文化	中外比较	动画人
77	9	18	17	10	5	4	14
100%	12%	23%	22%	13%	7%	5%	18%

三、动画片接受

有关动画片接受的文章共142篇。可细分为五类:动画作品分析、动画传播、动画受众研究、动画功能研究以及相关翻译文章。

1. 动画作品分析

动画片作品分析评论文章共114篇。其中涉及美国动画片15部,总计文章30篇;其他类以欧洲动画片为主,涉及影片8部,总计文章13篇;涉及日本动画片8部,总计文章12篇;涉及中国动画片20部,总计文章59篇。

在有关美国动画评论涉及的15部影片中,基本上比较平均,没有哪一部是被特别关注的。徐坤的文章《都市中的“动物庄园”——系列动画〈马男波杰克〉中的隐喻》(《当代电影》2019年第4期)介绍分析了美国荒诞成人动画的造型意指性。

在有关欧洲动画的8部影片中,有两部受到了较多的关注,《养家之人》和《至爱梵高·星空之谜》。鞠薇的《〈至爱梵高·星空之谜〉之众议》(《当代电影》2019年第4期)一文介绍了该影片公映之后在西方社会引起的不同反响与争论。

在有关中国动画片的讨论中,《白蛇·缘起》《哪吒之魔童降世》《昨日青空》占据了关注的前三元,文章数量超过了另外17部影片的总和。在有关《昨日青空》的讨论中几乎都在言说影片对于青春心理的表达,这部影片似乎填补了中国动画主题呈现的一个空白。对

于《白蛇·缘起》的讨论范围较为宽广,蔡英迪的《〈白蛇·缘起〉的“恶女”形象分析》(《电影文学》2019年第16期)一文,从性别分析的角度讨论了影片人物的性格转变。在对《哪吒之魔童降世》的讨论中,有两篇颇为奇特的评论文章:一篇是刘起的《〈哪吒之魔童降世〉:镜像结构与文化重构》(《电影艺术》2019年第9期),一篇是支娜的《从哪吒闹海到魔童拆家——〈哪吒之魔童降世〉是退步还是立新?》(《艺术评论》2019年第9期)。前者认为影片故事的悲剧结构和立意均来自西方,哪吒对于天命的反抗“看似宏大,实则空洞。中国伦理悲剧中个人与权力的矛盾(剔骨还父),变成了西方命运悲剧中个人与命运的冲突(我命由我不由天)”(第48页)。不知作者如何看待中国历史上“王侯将相宁有种乎”的说辞,这种对命运的反抗思想也是来自西方?后者借他人之口说:“《哪吒》有‘一流的好莱坞视效,二流的商业运作,三流的剧本,不入流的价值观’。”(第148页),对影片几乎是全盘否定,作者怀疑这部影片没有受到批评是因为大家“感知理解的迟钝”(第154页),似乎有些言辞刻薄。

2. 动画传播

有关动画传播的文章共13篇。其中涉及了跨文化传播、网络文化传播,亚文化传播以及个案作品的商业文化传播。其中跨文化传播的文章数量占到了三分之一强,分别涉及了日本、美国和法国的动画传播,其中又以讨论日本动画传播的文章最多。在网络文化传播的讨论中,有关IP概念的讨论是热词,薛峰的文章《泛媒介中动画IP符号景观的构建》(《当代电影》2019年第2期)用德波的景观社会理论来阐释动画生产中IP泛滥的现象,试图把人们对于IP的理解导向深入。在有关亚文化传播的研究中,“二次元”同样是历年来不变的热点。其实“二次元”在我国并不是一个非常有效的对于青年亚文化描述的概念,这个概念在日本流行是因为日本拥有庞大的“二次元”消费群体和消费能力,而我国这一群体的消费能力迄今为止似乎还没有最终形成和相对固定,因此相关的讨论也比较容易流于泛化。

3. 动画受众研究

动画片受众研究的文章共4篇,基本上都是研究动画粉丝的,尽管数量不多,却有质量很好的文章。如赵菁的文章《爱国动漫〈那兔〉粉丝群像与“二次元民族主义”》(《文艺理论与批评》2019年第5期),是一篇典型的传播学研究论文,把握住了当下青年亚文化中的某种倾向,该文概念使用准确严谨,推理逻辑缜密细致,数据采集中规中矩,具有较强的说服力和参考价值。

4. 动画功能研究

讨论动画片功能的文章共3篇,主要讨论动画中的“暴力”“奇观”以及“动画+”,也就是动画功能泛化、溢出等方面的问题。

5. 相关翻译文章

2019年相关的翻译文章有8篇,大大超过了去年。所涉及的内容主要可以分成两个方面:一是关于先锋实验动画的,一是有关国外动画人的采访介绍以及相关理论。所涉及的地区主要是欧美和日本。

表5 “动画片接受”各类文章数量及比重

接受(篇)	作品分析	传播	受众	功能	翻译
142	114	13	4	3	8
100%	80%	9%	3%	2%	6%

四、动画片理论

有关动画片理论的文章共91篇。含动画片类型研究、动画片美学研究、动画片史论研究和动画片文化研究四个部分。

1. 动画片类型研究

动画片类型研究文章共26篇,相比于去年有了成倍的增长。其中7篇是关于先锋实验动画的,主要话题集中在“延展”概念上,这一概念表现了动画形式在装置艺术中的使用。其他有关动画类型的研究,除了传统的剪纸、水墨、定格、真人合成、戏曲等动画类型之外,出现了许多新的类型概念,如“纪实动画”“纪录动画”“非虚构动画”等。这些概念都与过去的“动画纪录片”概念相关,因为“动画纪录片”概念的主体立足于纪录片,因此从未纳入本综述的范畴,有关“动画

纪录片”的争论在国内延续了十年,目前逐渐形成了共识:与动画相关的讨论还是要以动画为主体,而不是让其他领域的主体越俎代庖。

尽管共识已然达成,但过去争论的余波犹存,如在朱婧雯的《介入式“深描”:浅析动画人类学影片的创作路径——以〈与巴什尔跳华尔兹〉为例》(《当代动画》2019年第1期)一文中,便仍是在把“人类学”作为诉求主体,“动画”仅作为修饰的概念。而李刚、黎珂位的文章《记忆再现、视觉传播与文化图景:纪实性动画影片中的民族志书写》(《当代电影》2019年第9期)则告诉我们:“民族志动画严格来说只是一种‘类民族志’。根据李立等提出的民族志文本的四个评判指标,我们会发现很多作品并不能完全满足。”(第26页)这也就是说,动画可以成为辅助手段,但不能真的成为人类学。新的动画类型使用什么样的概念还在酝酿讨论之中,但动画作为主体似乎已经不再需要争论。

2. 动画片美学研究

有关动画美学的讨论文章共32篇。这些文章可以大致地分成三类:动画本体研究、美学风格研究和民族风格研究。

动画本体研究的部分共9篇文章。其中既有对于动画之“动”的强调(冯学勤:《论动画意识与动画形上学》,《文艺研究》2019年第4期),也有对于动画之“画”的强调(武小锋:《论动画的绘画性特征——与实拍影像的比较分析》,《中国电视》2019年第7期);既有对于动画本体“基因重组”的想象(孟香旭:《动画进化论——动画性与媒介属性基因重组》,《当代动画》2019年第2期),也有对于动画造型阴影的实证考察(张长:《重新认识阴影——试论手绘二维动画中的阴影功能》,《当代动画》2019年第2期)。不过最让人感到意外的是张曦的两篇哲学文章:《做伦理学:〈千与千寻〉与伦理学》(《哲学动态》2019年第9期)和《做伦理学:作为素材和方法的动画》(《学术研究》2019年第11期),这两篇文章从哲学伦理学的角度论证了动画作为学术对象的可行性,并通过对《千与千寻》的分

析,演示了如何从动画片中揭示出社会生存环境以及追求幸福生活的人生伦理。

美学风格研究的部分共14篇文章。其中大部分是在技术发展的时代特征之下讨论审美的嬗变,并使用一些新的概念以示其“变”,比如“全球化背景”“新媒体方式”“第三空间视域”等,但遗憾的是,这些文章往往浅尝辄止,没有在美学问题上有深入的思考。在美学问题上有较为深入思考的是陈树超的文章《论当下中国动画批评话语的观念结构》(《电影文学》2019年第4期),该文对“成人动画”和“儿童动画”的审美及其功能进行了辩证的探讨,对国内动画理论一面倒的“成人向”说辞提出了批评,指出这种“视差之见”所带来的谬误。

民族风格研究的部分共9篇文章。除了两篇研究日本动画民族风格的文章之外,其他都是有关中国动画民族化问题的讨论。主张民族化、倡导民族化是这些文章共同的主题。但细读之下还是会有困惑,比如在两篇动画专家的对谈文章中,我们可以读到这样的文字:

“任何美的形式与优良的表达方式或者技法都可以被‘拿来’和继续创新,我们在民族自信心上不能永远在表层的象限里讨论,盲目规避抑或盲目夸大,中国人的品味和哲学内涵应该被每一个故事的细节和角色体验所尊重和表达,而且这样的自信即使没有文化元素的装饰也完全可以被来自世界上任何一个地方的观众接收到。”(曹小卉、马华、刘可欣等:《中国动画民族化道路演进》,《当代动画》2019年第2期,第12页)“很多动画大师,都是国际级的,我们很难用一个国家语言、文化去区分他是谁,因为他讲的是人类能够产生共鸣的故事,比如像宫崎骏、万氏兄弟、特伟先生等人。”

(陈廖宇、高薇华、李小健等:《中国动画的美学探索》,《当代动画》2019年第3期,第10页)这样的说法似乎是将“民族化”推向了极端,将其置于一种不需要任何外部表征的境地,以致万氏兄弟、特伟等人都不能用民族文化来区分了,“民族化”难道可以是一个不需要躯体的随风摆荡的游魂?——或许可以,但那一定不是在美学和文化的意义上。更有甚者,是将“民族化”

作为了一种非必要的存在,如“影像技术是一种典型的全球化技术,它在媒介资本流动和影像传播过程中,潜移默化地改变了各个民族和国家创作者及观众的审美趣味,也改变了动画影像风格。……因此,中国动画电影美学及影像风格趋于被同化实际上是难以避免的。”(邹少芳:《当代中国动画影像风格的建构与创新》,《当代电影》2019年第1期,第147、148页)把技术凌驾于民族文化之上,其实质是对西方科技文化的崇拜。

3. 动画片史论研究

有关动画史论研究的文章共12篇。史论文章首推资料功夫,周爱军的《动画电影〈白雪公主〉在上海的传播及影响研究(1938—1949)》(《当代动画》2019年第1期),刁颖、虞吉的《抗战时期大后方卡通作品的特殊效应研究》(《当代动画》2019年第1期),刘宜东、虞吉的《早期中国动画技术与美学的研究——以1930—1941年万氏兄弟动画为例》(《当代动画》2019年第3期)等文章在资料上的用力,使文章显得扎实厚重。

4. 动画片文化研究

动画片文化研究的文章总计21篇。在数量上以讨论中国动画文化为最,其次是美国,再次为日本,其他国家和地区垫底。这些文章中除了一篇为中美比较之外,其他都是以国家地区为单位的陈述。

表6 “动画片理论”各类文章数量及比重

总计(篇)	类型研究	美学研究	史论研究	文化研究
91	26	32	12	21
100%	29%	35%	13%	23%

五、动画片其他

其他类的文章共41篇。可具体分为动画片资讯、动画人才培养以及其他三个部分。这类文章和动画理论研究没有直接关系,但有一定的参考价值。

1. 动画片资讯

动画片资讯类文章共10篇。主要是一些综述性的文章和报告,如关于2018年中国动画电影、动画理论、动画产业方面的综述。

2. 动画人才培养

关于动画人才培养的文章共有17篇。与往年不同的是, 这些文章之中有些是在《北京电影学院学报》《美术观察》《装饰》等CSSCI期刊上发表的, 说明核心期刊对动画教育的重视程度有所增强。

3. 其他

其他类文章共14篇。文章大多讨论的是动画与其他艺术或事业的交叉领域, 如漫画、出版、翻译、纪录片等。

表7 “动画片其他” 各类文章数量及比重

总计(篇)	动画片资讯	人才培养	其他
41	10	17	14
100%	24%	42%	34%

六、动画理论书籍

2019年动画理论书籍的筛选原则如同往年, 剔除教材、技术、管理、通俗类读物之后, 共12本。其中动画翻译3本, 动画产业研究2本, 相关亚文化研究1本, 动画理论6本。一些年末出版的相关书籍有可能未及上网销售而被遗漏。

1. 动画翻译(3本)

迈克尔·巴里耶:《动画人生: 迪士尼传》, 杨阳、董亚楠译, 浙江人民出版社2019年2月出版。

该著作是一本严肃的人物传记著作, 这可以从书中的一千多条注释看出, 作者不是凭自己的想当然下笔, 而是力求言出有据。这本书是国内迄今为止出版的篇幅最大、信息最为翔实、对迪士尼做出最为全面描述的传记著作。该著作不仅描绘了迪士尼的动画世界, 同时也介绍了迪士尼的故事片拍摄以及游乐园的建设; 不仅写出了迪士尼的天才、创造和成功, 同时也写出了他的“控制欲”“专断独行”和“保守”。由于该书的写作多从他人视角对迪士尼的行为进行描述, 而不是对他的思想观念进行揣测, 因此人物形象不如那些更有“创造性”的作品来得鲜活, 但显然更为真实可信。并由此带出了一大批他身边与之共同奋斗的各色人物, 使读者对迪士尼生活的那个时代有所了解。

高畑勋:《一幅画看日本》, 张颖译, 湖南美术出版

社2019年7月出版。

该著作并不是有关动画的专著, 但由于作者是日本著名动画导演、制片人, 学者, 因此在他谈画的书中会不时地提到动画, 比如在谈到岩佐又兵卫的绘画时, 会讨论平面与线条的美学关系; 在讨论歌川广重的绘画时, 甚至会把有前景的景深画面追述到19世纪中叶的日本, 并与动画影片中的视点相联系。这些问题都是动画片中重要的美学问题, 作者从绘画的角度对其进行思考可谓切中肯綮。

押井守:《为胜利而战》, 彭琳译, 湖南文艺出版社2019年10月出版。

该著作是押井守对世界各国导演的观感访谈, 并不专注于动画, 但因其中收录了对于手冢治虫、高畑勋、宫崎骏等人的评价, 因而收录于此。除此之外, 押井守本人也是日本资深的动画导演, 他谈及自己的动画创作也有专章。由于押井守既不属于纯粹商业的动画导演, 也不属于纯粹先锋的动画导演, 而是介乎于两者之间, 因而在谈及商业动画和艺术动画的关系时, 每有惊人之语, 发人深思; 对于仿真动画、2帧动画、3帧动画等日本比较常见的动画形态, 也都有不可多得的真知灼见, 因而该著作值得推荐。

2. 动画产业研究(2本)

肖林:《文化创意产业背景下的动画产业发展》, 吉林美术出版社2019年1月出版。

该著作以约一半的篇幅介绍了美、日、加、英、法、韩等国的创意产业以及国家政策情况, 然后以另一半的篇幅专门讨论了中国的动画产业发展情况和问题。该著作基本上是在重复许多司空见惯的意见和想法, 由于该著作没有注释, 因此不知道哪些意见和看法是作者的, 哪些意见和看法是转述别人的。

王威:《商业动画全攻略: 策划·制作管理·推广》, 化学工业出版社2019年1月出版。

该著作作为非学术性著作, 介绍了商业动画制作的流程, 其中涉及动画历史的部分错误较多, 比如将美国第一部有声动画片《蒸汽船威利号》说成是“对白动画

片”(第18页),将《阿赫迈德王子历险记》写成了《阿基米德王子历险记》(第22页)等,不过该书并不以动画历史与理论为主,可以忽略不计。

3. 相关亚文化研究(1本)

博日吉汗卓娜:《我迷故我在:日本动漫御宅族生活方式研究》,中国社会科学出版社2019年3月出版。

该著作是一本研究日本御宅族的著作,作者通过实地考察和采访,介绍了日本御宅族主要的活动区域、活动方式、女仆餐厅、执事餐厅等,为日本御宅族的社会存在形态描绘了一个大致的轮廓,并试图从文化的角度对这一事物的来龙去脉以及社会意义等进行更进一步的分析阐释。不过从研究的角度看,作者似乎并没有做到客观冷静,而是有明显的倾向,对于御宅族这一事物的“研究”基本上是“隐恶扬善”的。

4. 动画理论(6本)

杨媛:《动漫艺术与思维创新》,吉林美术出版社2019年1月出版。

该著作在不长的篇幅内概述了动漫的概念、历史、制作流程,介绍了动漫软件、动漫产业、动漫衍生产品,讨论了动漫衍生产品的发展和创新、动漫教育、产业创新和问题的应对等,众多的罗列却焦点分散,很难知道这本书想说的究竟是什么。

罗坚:《当代动漫设计理念与发展》,吉林美术出版社2019年1月出版。

该著作第一章第一节“动漫与动漫设计相关概念”,与前面提到的杨媛著《动漫艺术与思维创新》的第一章第一节“动漫相关概念”完全一样,一字不差,不知道是谁抄袭了谁,两本书出版的时间一样,也可能是都抄袭了另外一个人的著作。

梁蕾:《影视动画的艺术性探析》,吉林美术出版社2019年1月出版。

该著作在不长的篇幅中,涉及了动画片的色彩、声音、造型等方面的内容,这些问题在不同的著作和文章中曾被反复讨论,由于该著作没有注释,难以判断观点来自作者本人还是他者。

晁洪娜:《民间美术在数字动画中的创新应用和发展途径研究》,沈阳出版社2019年1月出版。

该著作综合民间美术与动画的讨论,属于“跨学科”的研究,这样的研究做得好会开掘出新的角度,做得不好无论从哪个学科来看都是浅尝辄止。很遗憾,该著作属于后者,作者对于民间美术、动画、数字技术这些基本的概念不能有准确清晰的表达。

李岩:《被规约的视觉——动画电影的影像画面与视觉心理研究》,电子科技大学出版社2019年1月出版。

该著作试图从心理学的角度对动画进行研究,但是却无从区分影像与动画,所谓的心理学也只是一般的泛泛而谈,国内早在2010年就介绍过来的对于动画、漫画接受心理有着详尽分析的麦克劳德的系列著作,根本就不在作者的参考书目中。该著作没有注释,但是在参考文献中却把同一本书罗列了八次,如果说是“尾注”,又没有看到页码标注,让人不知所措。

陈叶蕾:《谢赫“六法”视野下的影视动画创作研究》,化学工业出版社2019年8月出版。

该著作作为省级科研项目成果,但标题会让人产生困惑,谢赫的“六法”是我国著名的美术理论,“气韵生动”“骨法用笔”等耳熟能详的概念,都是指那些不能动的绘画和墨线线条,如何将其用在会动的、基本上使用单线平涂的动画之上?作者将我国古代的绘画理论高度抽象之后,使之失去指称具体事物的功能,从而能够“随心所欲”地用到动画之中。该著作这样的做法近乎于“偷换概念”,并不能给动画创作或理论研究带来任何真知灼见。

结语

2019年中国动画理论研究文章无论是在产业还是美学的部分,在学术上都较往年有所进步,但中国动画理论书籍的出版实在是差强人意,一些出版社似乎没有担负起应有的出版职责。 C

作者系华东师范大学传播学院教授;华东师范大学传播学院博士研究生阎瑾负责