

205.

双月刊

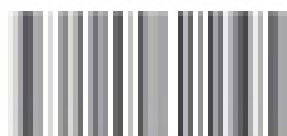
中国图书馆全文数据库 (CNKI) 全文收录

ISSN 1002-6258

2019/6

ART
PANORAMA

ISSN 1002-6258



9 771002 625195



1.12

ART 艺术广角

PANORAMA

中国期刊全文数据库 (CNKI) 全文收录 双月刊

目录 CONTENTS

总第 205 期

特别策划：“五个一工程” 创作与思考巡礼

04

曹 辉

丹心同日月，君如《战国红》

11

轩小杨

回归本体：主旋律歌曲创作的时代走向
——评“五个一工程”获奖歌曲《和祖国在一起》

15

陈国峰 唐小山

问渠那得清如许

——我们如何看待主旋律艺术

国产动画英雄成长之路：从大圣到哪吒

20

刘 艳

动画“英雄”的民族化与现代化之路

27

王玉王

从“成为英雄”到“寻回英雄”
——国产动画中英雄叙事的本土化历程

35

薛 静

从“英雄”到“英雄化”：全球化语境下的国产动画电影

王玉王：

文学博士，中国艺术研究院马克思主义文艺理论研究所助理研究员，
从事当代文学和文化研究。

从“成为英雄”到“寻回英雄”

——国产动画中英雄叙事的本土化历程

王玉王

《哪吒之魔童降世》的票房成功，让中国国产动画再一次进入了大众视野。若上溯中国国产动画的荣光，人们首先想到的大概就是上海美术电影制片厂自20世纪50年代建厂以来创作的水墨风格动画电影《大闹天宫》《哪吒闹海》等作品。而近年引起轰动的两部动画电影《大圣归来》与《哪吒之魔童降世》（以下简称《魔童降世》）恰好沿用了孙悟空与哪吒这两个经典的动画英雄形象，似乎一度沉寂之后，中国的动画传统正在复活。

但实际上，从上海电影制片厂到今天的网络动画与动画电影，其中的断裂远大于联结。国产动画中的英雄叙事，既承接了美国迪斯尼、好莱坞超级英雄故事的传统，也吸收了日本ACG^[1]作品的叙事风格与基本母题，在国际化的视野中获得新的可能，而随着中国国产动画产业日趋成熟，新的本土动画英雄叙事也正在生长出来。

一、动画电影中的好莱坞传统：以叛逆的方式回归

“我命由我不由天，是魔是仙，我是谁只有我自己说了算”“若命运不公，就和它斗到底”“我自己的命自己扛，不连累别人”……《魔童降世》中的台词仿佛复现了《哪吒闹海》中那个充满叛逆精神的哪吒。然而只要进一步进行文本细读便不难发现：《哪吒闹海》中那个“剔骨还父、剜肉还母”的哪吒延续的是现代中国的革命传统，在与旧家庭彻底决裂之后还魂再世，彻底成为为民除害的英雄人物；而《魔童降世》中哪吒的所谓“反抗性”却指向一个高度设定化的虚幻的“命运”，对于核心家庭与既存秩序的忠诚维护，才是这个哪吒正当的来源。从《哪吒闹海》到《魔童降世》，两者之间的关系与其说是继承的，不如说是断裂的，《魔童降世》的英雄故事恰恰起源于革命叙事传统的断绝。

无独有偶,《大圣归来》与《大闹天宫》之间存在着相似的断裂。白惠元在《叛逆英雄与“二次元民族主义”》一文中对此作出了准确的分析:“叛逆的皈依者”成为90年代以来的变奏主调:孙悟空总在抵抗着什么,却总是难逃失败的结局。到了《大圣归来》,他终于挣脱束缚天命的“枷锁”,却在红袍加身的一瞬,真正蜕变为去民族化的“超级英雄”,蜕变为好莱坞的宠儿。就20世纪90年代以来的社会文化症候而言,象征秩序不可撼动,叛逆不过是一种姿态,他们只能以叛逆的姿态,完成对晚期资本主义文化逻辑的皈依。^[2]

《大圣归来》中大圣从一个消磨了理想的中年人再度蜕变为英雄,解除封印、换上戎装,恰恰开启了国产动画英雄形象的一个新的序列。在这个序列中,好莱坞“超级英雄”电影与迪斯尼动画电影中的成熟商业叙事模式成为了主导的叙事资源。《大圣归来》的“票房奇迹”所标志的“国漫崛起”,实际上是国产大制作主流商业动画电影的崛起。《大圣归来》中尚不圆满、多少有些虎头蛇尾的叙事到了《魔童降世》中终于首尾圆融、节奏井然,彻底走向成熟。国产主流商业动画电影选择对标好莱坞是非常自然的——动画这种相对小众的艺术形式要想吸引大众观影,就必须找到一个大众最熟悉、接受度最高的叙事程式,将陌生与隔膜的要素控制在最小的剂量。自1994年中影宣布引进“好莱坞大片”起,好莱坞电影便始终在中国电影市场上占据一席之地,标准的好莱坞叙事模式不仅成为国内编剧行业不可或缺范本,也几乎等同于国内观众对于主流商

业电影叙事的全部想象。

《大圣归来》《魔童降世》等作品在复制好莱坞叙事模式的同时,也内置了好莱坞电影携带的一整套完整自洽的价值观念,即美国中产阶级以核心家庭、个人财产、社会秩序等为核心的价值诉求。《魔童降世》中的哪吒就是严格按照这样的价值诉求行动的——与血亲和解,为了保护弱者的人身安全与财产安全而向宿命抗争。

在《魔童降世》之前,《大圣归来》《大护法》等作品对好莱坞叙事的模仿都尚未达到如此完备、严密、系统的程度,无论是《大圣归来》中大圣对于“成为英雄”自始至终的抗拒犹疑,还是《大护法》中的黑色幽默与政治隐喻,实际上都展现了区别于好莱坞典型英雄故事的多样可能,但《魔童降世》以高达48亿的票房力压《流浪地球》成为中国影史票房亚军^[3],如此优秀的商业成绩无疑证明了好莱坞式英雄故事所能带来的巨大市场回报,这样的成功或许将极大压缩未来中国主流商业动画电影形成新的叙事逻辑的空间。

二、网络动画中的日系元素:“玩梗”“吐槽”与“后英雄时代”

除院线主流商业动画电影外,21世纪中国国产动画还具有另外一个发展脉络,那就是诞生于网络空间中的“二次元”^[4]风格动画作品,这类作品大多采用网络连载形式,主要借鉴的是日本ACG产业的作画、分镜风格与叙事资源,如《凸变英雄》《刺客伍六七》《十万个冷笑话》《罗小黑战记》《一人之下》

等便属此类。

国产“二次元”网络动画的创作势必面临这样一个问题：正统而严肃的英雄故事已经很难再引起观众的认同与共鸣，采取新的英雄形象、讲述新的英雄故事势在必行。其原因主要可归结于后冷战时期的后现代状况（特别是中国20世纪90年代起出现的去政治化语境）。个人主义立场的普及与网络趣缘社群的极度细分加剧了社会共识与集体认同的困境，正统英雄叙事中天然的正义、简单的是非对立、无条件的爱与牺牲精神越来越难受到信任。

主流商业动画电影之所以还能够延续正统英雄叙事，得益于好莱坞传统的强大惯性。这种惯性代替现实，成为了观众判断故事合理性的基准点。相比于美国，作为“二战”战败国的日本更早面临英雄叙事话语失效的问题，由此产生的代偿性叙事策略也就更加完备。国产“二次元”网络动画便吸收借鉴了这些叙事策略，在“后英雄时代”，以“吐槽”“玩梗”与“羁绊”的逻辑填补、更新了英雄叙事。

以“90后”“00后”为主体的当代青少年是在去政治化的环境中成长起来的，无论是启蒙理想还是革命激情，都很难再被当做理所当然的正义。哲学家们付诸笔端的关于后现代的许多预言，都成为了这一代人实实在在的现实。也正因如此，这一代人对于宏大叙事有着一种强烈的怀旧情绪，我将之称为“宏大叙事稀缺症”。忠诚、信仰、荣耀、传统、牺牲，这些看起来就带着宏大叙事味道的字眼重又流行起来，关于英雄的故事也正因如此而显得格外重要，这

些故事就如无害却庄重的仪式，反复操演，慰藉着“宏大叙事稀缺症”患者们无处着落的灵魂。但另一方面，“宏大叙事稀缺症”的患者还往往同时患有“宏大叙事尴尬症”，他们总是忍不住去怀疑那些被要求相信的东西，怀疑过于圆满的故事，怀疑伟大而无私的英雄。他们或许仍会为纯然庄重悲壮的故事而感动，但却会在同时自嘲一句“在虚构的故事当中寻求真实感的人脑袋一定有问题”^[5]。于是，“玩梗”与“吐槽”的叙事策略顺势流行。“梗”在二次元文化中指那些可以被反复引用或演绎的经典桥段、典故，而“玩梗”通常是指以恶搞的方式引用或演绎这些经典桥段与典故，以制造笑料。^[6]来自日本AGC文化与国内“二次元”网络亚文化圈的“梗”最为密集地出现在国产“二次元”网络动画之中，观众在观看作品时顺利指认这些“梗”的含义和出处，也是他们不断确认自身趣缘社群认同的方式。国产“二次元”网络动画往往以日本风格的二维有限动画^[7]形式制作，成本较低，不需要如高成本的动画商业电影一般吸引跨越年龄层和文化背景大众观看，只需在以“90后”“00后”青少年为主的“二次元”网络亚文化社群内传播就可以维持再生产。即使其中一些反响良好的作品被改编为剧场版、搬上大银幕，也仍旧具有“粉丝向”电影特质，只以原作“粉丝”和“二次元”爱好者为目标受众，以小成本制作满足“粉丝”需求，依靠“粉丝”购买力获取回报。所以这类动画大可以随心所欲“玩梗”，不用考虑大众的接受能力。“吐槽”则是日语“突っ込み”（つつこみ，

tsukkomi)的中译,来源于日本的一种艺术形式“漫才”(类似中国的对口相声)。在中文语境中,这是用于描述某种指出别人话里的错误、漏洞的行为,也可以引申为抱怨、挖苦、找茬甚至讲段子等。^[8]“玩梗”与“吐槽”常常配合出现,造成良好的喜剧效果。“玩梗”与“吐槽”的存在就是为了让英雄叙事在庄重与谐谑、深情与自嘲之间找到某种平衡,在不诱发“宏大叙事尴尬症”的前提下代偿读者对严肃故事的需求。在国产“二次元”网络动画中,“玩梗”和“吐槽”还为英雄人物添加了庸俗性,英雄不再有高尚的情操与完美的人格——有时甚至连普通人都比不上。例如,《十万个冷笑话》的《世界末日篇》中,被赋予了拯救世界的使命的,就是一个无论外表、性格还是生活经历都普通得没有任何记忆点的年轻人,能够称得上特征的只有头上的呆毛^[9],以及天赋的“吐槽”能力。连名字都没有的主人公被热爱和平的吐槽星人选中,将他的呆毛改造成了“能够储存吐槽能量的集成器”,“吐槽可以转化为高内聚能量”被呆毛收集,只要“吐槽”能量积聚到一定程度,主人公就可以发动“吐槽”能量,具象化出武器,对抗侵略地球的New Blash星人。在《十万个冷笑话》中,哪吒、葫芦娃、圣斗士等经典的动画英雄都变成了充满“槽点”的喜剧角色,别说拯救世界了,不给世界添乱就已算难得,英雄已不存在,只有无名男主顶着他的呆毛,用“吐槽”能量拯救世界。

在这些作品中,让英雄裹上一层庸俗性、变成具有劣根性的普通人,显然不是为了证明每个普通人都能够成为英

雄,而是为了证明英雄并非天生伟大,无非是机缘巧合、情非得已之下被迫成了英雄,但就算是这样的“半吊子”英雄,他的心里也总有那么一点点微末的光,会在某一个瞬间明亮得动人心魄。恰恰是夹杂在“吐槽”、“玩梗”、插科打诨、俗人日常之中的这一点光,能够真真切切地感动那些多疑敏感却又无比渴望着被感动的当代观众。

三、“亲我主义”:从羁绊到道德

如果说“吐槽”和“玩梗”主要作用于动画的形式层面(《十万个冷笑话》这种将“吐槽”“玩梗”直接变成了叙事内容和结构组件的作品是特例),那么“羁绊”就是受日本ACG作品影响的英雄叙事中搭建人物关系、构成叙事动力的关键要素。“羁绊”是对日语词“絆”(きずな, kizuna)的翻译,由于中文有使用双音节词的习惯,所以这个表示人与人之间弥足珍贵的情感联结的日语词也就被翻译为双音节词“羁绊”。在日本,有大量ACG作品都在探讨人与人之间的“羁绊”。2011年日本“3·11大地震”后,日本首相菅直人曾经以“絆”为标题发表感谢信,向来自世界各地的援助表达谢意。这一用法多少体现了“絆”所包含的情感模式:从某种意义上讲,它是抽象的,它不是亲情、友情、爱情等我们熟悉的情感分类中的任何一类,但也并不与这之中的任何情感模式互斥(爱情不是友情,亲情不是爱情,但羁绊既可以出现在家人之间,也可以出现在恋人或朋友之间)。作为一种情感联结,羁绊并不依赖于任何现实的、具体的社

会联系，如血缘联结、地缘联结等（当然也同样不排斥这些联结），素未谋面的两个人之间也可能拥有宿命般的羁绊。简言之，羁绊是一种无需现实充要条件，但却有着极高情感强度的想象性情感。

在日本，羁绊已经变成了一种去政治化的政治，高度抽象的羁绊（或者说爱）成为了整合社会裂隙、重建民族国家共同体想象、超克历史与政治困境的最后希望。但当这个概念脱离原生语境进入中国，便基本上褪去了这样的意味，成为了一个更加纯粹的叙事要素，并与道德伦理的命题连接在一起。

具体而言，在中国一度占据绝对主流的集体主义价值观，因市场经济下个人主义观念的强化而面临困境，如何理解主体间性、如何在文学艺术文本中呈现可信的道德基础，成为了20世纪90年代以来通俗文艺作品必然面对的问题。而羁绊与道德的联结，就意味着将情感视作道德的原始基础与道德行动的第一驱动力。孟德才在文章《猫赋：“最文青网络作家”的情怀与力量》中将这种情感—道德结构概括为“亲我主义”：它（指“亲我主义”——笔者注）不是极端的“个人主义”，而是在一定差序格局中能够舍弃“自我”，关爱他人的价值观——我们首先应该对自己最亲的人负责，然后再对比较亲的人负责，以自己为中心，根据亲属关系依次向外围拓展，感情的强度也依次减弱。^[10]

而羁绊作为超脱于具体的亲情、爱情、友情之上的，高度抽象的无理据的宿命的情感，实际上是因其纯粹性而彻底进入了审美的领域，彻底以“美”而非“善”召唤着观众的认同与共情。当

故事中的主人公以羁绊为驱动，爆发出强有力的行动时，围绕行动而产生的道德因素也就被彻底拉入了审美的领域，将整个现实“悬置”起来，从而规避了“真实性”“可信性”的问题。对于观众而言在一个纯然审美的体系中感受道德究竟意味着什么，这是一个相当复杂的问题，受篇幅所限，本文仅将对此的讨论局限在叙事层面，也即，无论如何，以羁绊为原动力的“亲我主义”，使得拯救世界的英雄故事在国产“二次元”网络连载动画中重新成立。

《罗小黑战记》具有前传性质的同名动画大电影就是一个典型的羁绊叙事。故事的主人公猫妖小黑是那个注定要去拯救世界的英雄人物，但他尚且年幼、懵懂无知，还没有形成自己的道德判断。而这样的罗小黑却必须要在“消灭人类、恢复自然环境、恢复妖类生存空间”，与“拯救人类、人妖和平共处”这两条道路中进行选择，这实际上是一个不可能完成的任务。于是，两条道路分别具象化为风息与无限两个人物，道德选择变成了情感选择，小黑真正需要判断的是，究竟这两人之中谁才是真正关心他、对他好的那一个。最终，风息背叛了小黑的信任，而亦师亦友无限则在危难关头义无反顾来到小黑的身边。小黑做出了选择，他认同于无限所认同的，师徒携手，挽救了被风息肆意破坏的城市。^[11]

四、本土叙事的新可能：“寻回英雄”

21世纪以来，中国的“全年龄向”^[12]动画在美国好莱坞传统与日本ACG传统这两种强势叙事资源的影响下首先在网

络中打开了产业空间，并开始进军大银幕，获得主流的关注。在这样的状况下，我们又该如何考虑国产动画的本土性呢？显然，以上海美术制片厂为代表的中国动画传统并非当前国产动画本土性的主要来源。在新的动画传统中诞生的，也必然是新的本土性，是当代中国人对自身当下处境的理解、对中国记忆与历史的追溯，以及与此相关的认知与情感结构在动画媒介中的表达手段。

在国产动画英雄叙事的本土性问题上，《凸变英雄》或许给出了某种新的可能性。

《凸变英雄》是由李豪凌执导并负责编剧的，STUDIO.LAN！公司负责制作的原创网络动画，目前共有《凸变英雄 BABA》和《凸变英雄 LEAF》两季，每季 12 集，分别于 2016 年和 2018 年上线，两季故事在同一个世界背景下展开，人物有交叉，但情节上不连续。

《凸变英雄》等完整成熟的纯原创长篇连载动画的产生，意味着中国的国产网络连载动画行业已经具备了独立进行形象设计与剧本编写的能力，而无需依赖网络文学、漫画等其他产业提供创意和剧本，也只有在这样的条件下，讨论国产动画自身的本土性才是有意义的。

《凸变英雄》的世界设定明显包含着上个世纪 90 年代工厂改制时期的历史记忆，工业小城圭都以圭都药业生产为唯一支柱性产业，奇异地混合着 50-70 年代工人阶级的主体意识与 90 年代市场化中产生的工业生产的资本逻辑，工人自治力量与大财阀经济权力的碰撞在圭都最重要的历史事件——十年前的罢工行动中鲜明地呈现出来。如前所说，《凸

变英雄》的故事也带着鲜明的日本 ACG 底色——庸常的英雄、大量“玩梗”、密集“吐槽”，将羁绊视作行动的原动力。但《凸变英雄》在此基础上做了两个调整：其一，借用平行世界设定，将角色的内心世界变为平行世界；其二，将叙事的母题从“成为英雄”（英雄成长史）转变为“寻回英雄”。

《凸变英雄 BABA》和《凸变英雄 LEAF》都使用了平行世界的设定。在《凸变英雄 BABA》中，伢叔在最终决战中发现自己突变为英雄后，实际上是进入了一个与原本世界高度相似的平行世界，这个世界本源于伢叔年轻时给女儿小敏画的绘本。在绘本中，伢叔是保护小敏的超级英雄，打败了令小敏恐惧的蟑螂等等怪物，于是这些怪物也就出现在了平行世界之中。而伢叔要面对的终极对手实际上是人到中年后忙于工作、忽视了女儿感受，令女儿讨厌的自己，最终，“好爸爸”战胜了“坏爸爸”，世界恢复了和平，而在原本的世界中，伢叔也战胜了过度疲劳导致的急性脑供血不足，从濒死的边缘清醒过来。《凸变英雄 LEAF》中的女主人公花语叶突然进入了一个可以将衣服化作服魂进行战斗的异世界，在这个世界中她遇到的人物小光、超叔、小敏等都可以和她现实世界中的朋友一一对应，小光是服魂世界唯一的光源，花语叶要帮助小光等人战胜邪恶势力，登上工厂的顶端，让小光发出的光照亮这个世界，为这里带来希望。而在现实中，花语叶与朋友一道对抗圭都药业的巨大阴谋。服魂世界既是花语叶内心挣扎的具象化，也是一个真实的平行世界。

平行世界设定的流行，关系到网络

环境下成长起来的一代人身上独有的想象力。对于更加传统的观众而言，伢叔的绘本世界或者花语叶的服魂或许只能被看作他们灵魂深处复杂思想斗争的象征或寓言，但对于这一代“二次元”年轻观众而言，绘本世界与服魂世界就可以既是人物的内心世界，同时也是真实的平行世界。其结果就是，在此世界私人的情感体验在彼世界被转换为了一个真正的公共性问题，在此世界只是与自我、与女儿和解的伢叔在彼世界是真实实冒着生命危险拯救世界的英雄。这样的翻转意味着，原本作为私人情感关系的羁绊重新获得了公共关系、公共道德的维度，尽管是以如此曲折的方式，但它仍旧为新的道德探讨打开了空间。

从“成为英雄”到“寻回英雄”的主题置换或许是一个更为关键的转变。在《凸变英雄 LEAF》中，故事开始的前提恰恰是英雄的失落。《凸变英雄 LEAF》中真正的英雄不是女主人公花语叶，而是女主人公的朋友沙小光以及沙小光的父亲沙天真。沙天真和沙小光是最为典型的理想主义者，内心光明纯粹，不惜一切代价反抗黑暗，即使面对权势滔天的圭都制药也毫不退缩。但沙天真和沙小光都死了。沙天真死于挚友梁心（梁超的父亲）的背叛，在十年前的罢工当晚被悄无声息地活活打死，甚至在梁心的诬陷下成为亲手污染河流的罪人。沙小光继承了父亲的一切英雄气质，却也在发现当年事件的真相后被圭都药业灭口。在故事中，英雄的失落表现为三个层次，首先是肉体的死亡，其次是众人的遗忘（圭都药业将一种能够让人定向失忆的药物秘密添加到生产的饮料中，

导致全城人都忘记了沙天真和沙小光），最后是对英雄信念的怀疑——无论是沙天真的名字还是沙小光的外号“傻小光”，都带有负面的含义，人们无法理解他们的英雄壮举，只能将之归结为天真无知、傻里傻气。英雄失落之后，世界上剩下的就是花语叶这样的人，他们懦弱而沮丧，既不敢做出选择，也不知道选择究竟有什么意义。当年的罢工成了绝唱，真相将被永远埋藏，英雄失落的世界里，一切行动都失去了理由。

花语叶进入了服魂的世界，去寻找英雄沙小光——那个黑暗世界中的唯一光源。但很快她发现，想要弥补对沙小光的愧疚，她需要的不仅仅是爱，还有相信的勇气——相信沙天真与沙小光所坚持的一切是有价值的，相信他们所向往和追求的世界是更光明、更美好的，相信即使是渺小的自己，做出的每一个选择也是有意义的。

这是一种新的英雄叙事逻辑，它召唤的不是成为英雄的勇气，而是更前置的相信英雄的存在本身及其存在意义的勇气。《凸变英雄》从中国当代史遗产中寻找英雄的模板，在唯美而抒情化的叙事中唱响英雄失落的挽歌。它并不试图召唤英雄的复活或诞生，甚至不希求它的观众相信英雄理想中的美好未来一定会来临，对于《凸变英雄》的观众而言，只要他们记得沙小光就够了，只要他们感动于沙小光的美好，只要他们相信沙小光的真诚，那么关于英雄的故事就能够继续。

如果我们不借助叙事惯性绕开现实，不用羁绊代替道德，那么属于当代的英雄故事或许恰恰就应该从这里开始。也就是在这里，《凸变英雄》真诚地面对了本土

与当下,面对了它的观众们的真实处境。

当然,《凸变英雄》并非特例,《罗小黑战记》大电影也将故事的中心从主人公的英雄成长故事转向了主人公与前代英雄人物之间的关系。“寻回英雄”作为一种本土化的英雄叙事结构,正在国产动画及与之相关的国产漫画、网络文学等领域渐渐成型。

注释:

[1] ACG: 由 Anime (动画)、Comic (漫画)、Game (游戏) 这几个英文单词的首字母缩写组合而成,是日本极具代表性的几种文化产品及这些文化产品密切相关形成的产业链的统称,有时也与同样出于这一产业链之中的 Novel (轻小说) 一起构成缩略词 ACGN。

[2] 白惠元:《叛逆英雄与“二次元民族主义”》,《艺术评论》,2015年第9期。

[3] 截止2019年9月,中国影史票房纪录为《战狼2》(56.85亿)。

[4] 二次元(にじげん nijigen): 在日文中的原意是“二维空间”“二维世界”本是一个几何学领域的术语,但作为一个在网络部落文化中广泛使用的词语,“二次元”既可以指称 ACG 所创造的二维世界,也可以指称 ACG 爱好者或者由 ACG 爱好者构成的亚文化社群,还可以指称 ACG 及相关产业所形成的文化产业链条。此外,在宽泛的意义上,“二次元”还可以泛指受到 ACG 文化影响的各种网络文化。定义参见邵燕君主编、王玉王副主编的《破壁书——网络文化关键词》,三联生活书店,2018年版,第12页,“ACGN”词条,词条编撰者为林品,引用时略有改动。

[5] 参见日本著名轻小说《凉宫春日》系列第二册《凉宫春日的叹息》,日文原句为“フィクションにリアリティを求める奴のほうがかかっていると思うが”,出版于2003年10月。

[6] [8] 参见邵燕君主编、王玉王副主编的《破壁书:网络文化关键词》中的“梗”“吐槽”词条,三联生活书店2018年版,第48页,57页,词条编撰者为高寒凝。

[7] 有限动画:与全动画相对的概念,全动画为每秒24帧,有限动画一般为每秒8帧,且会使用重复画面,制作成本较低。

[9] 呆毛:头顶上有一缕头发向上翘起的样子,是日本ACG作品中一种常见的人物形象要素。

[10] 孟德才:《猫腻:“最文青网络作家”的情怀与力量》,《南方文坛》,2015年第5期。

[11] 《罗小黑战记》中其实还有另外一条价值判断标准——对于自身信仰的贯彻程度。也就是说,无限之所以是道德的,是因为他始终坚守自己的道路,人对妖都不滥杀无辜,他的每一个行动都是为了促进人妖和平而展开的;本该保护妖类对抗人类的风息却强夺其他妖类的能力,甚至不惜杀死小黑来完成自己的计划,这违背了他的初衷,因而不义的。这样的道德判断无关于人道主义或集体主义的道德准则,而是承继了一种我称之为“二次元存在主义”的行动原则。参见王玉王《“选择服从”与“选择相信”——“二次元存在主义”的内涵与实践》,《文艺理论与批评》,2018年第4期。

[12] “全年龄向”动画是与“子供向”动画、“成人向”动画相对的概念,这三个概念均源自日本,其中“子供向”动画是指面向少年儿童的作品,如《喜羊羊与灰太狼》《熊出没》等就是典型的“子供向”作品。“成人向”动画是指面向成年人的动画作品,一般包含一些不宜少年儿童观看的色情、暴力元素,这种动画类型在中国的国产动画中并未形成产业,2017年的动画电影《大护法》明确要求13岁以上观众观看,具有一些“成年向”的特征。“全年龄向”动画则以全年龄段的人群为目标受众,不包含色情、暴力等少儿不宜的元素,但相比于“子供向”作品要复杂得多,往往采用更复杂的题材,表现更深刻的主题,具有更丰富的思想内涵,无论是成人还是儿童,在观看中都能获得审美的欣悦,甚至思想的启迪。21世纪以来中国的电视动画以“子供向”动画为绝对主导,传统的动画资源也大多在这一脉络上得到继承或扬弃(尽管如此,好莱坞、迪斯尼叙事资源在这一动画发展脉络上的影响仍旧难以忽视),“全年龄向”动画则主要在网络空间中发生,并与网络漫画、网络文学等艺术门类存在密切交互,与“子供向”电视动画反而隔阂较深。

(责任编辑 苏妮娜)