

doi:10.3969/j.issn.1672-4348.2016.02.009

论动画创作观念的差异与时代语境

——《大闹天宫》与《大圣归来》对比研究

田保峰

(福建江夏学院 设计与创意学院, 福建 福州 350108)

摘要: 动画具有明显的时代艺术特征。比较《大闹天宫》和《大圣归来》两部国产动画电影,并结合史料文献分析,不难发现,契合时代语境进行动画创作,才有铸造优秀作品的可能,其关键之处在于动画创作者的时代眼光。创作者若想身处时代高度,理性辨析时代语境,必须具备优秀的综合素养。中国动画,迫切需要从业者素质全面升华。

关键词: 动画电影; 创作观念; 时代语境

中图分类号: J905

文献标志码: A

文章编号: 1672-4348(2016)02-0148-06

Discussion on the variance of animation creation and the times context:

A comparative study between “The Monkey King” and “Monkey King: Hero is Back”

Tian Baofeng

(School of Design and Creation, Fujian Jiangxia University, Fuzhou 350108, China)

Abstract: Animation has obvious characteristics of the art of the times. By comparing “The Monkey King” and “Monkey King: Hero is Back” and combining historical documents analysis, we can find out that animation creators need to be in agreement with the context of the times to foster fine works. The key to creating fine works lies in the vision of the era of the animation creators. To live at the height of the times and to identify the context of the times in a rational manner, the animation creators must have excellent comprehensive quality and upgrade their qualities.

Keywords: animation film; creative idea; times context

当石涛第一次提出“笔墨当随时代”的时候,曾遭到诸多保守派画家的抵制。然而,随着时代的变迁,人们越来越意识到这句话的价值。这个命题,切中了艺术创作作为上层建筑一个重要组成部分的发展脉搏。动画,作为艺术创作的一种形式,更是具有时代艺术的特征,它的诞生,就是科技发展的产物,并随着时代语境的变迁而改变。

2015年,一部被称为“票房黑马”的国产动画《西游记之大圣归来》(以下简称《大圣归来》),成了年度最具现象级的文创产品之一。迄今为止,该片是最卖座的中国动画电影。影片不仅获

得了中国电影金鸡奖最佳美术片、“丝绸之路国际电影节2015年度最佳动画片”等奖项,评判一向苛刻的“豆瓣电影”,也给了近年来国产动画的评分之最——8.7分(满分10分)。由此看来,无论是官方还是民间,专业或非专业人士,均认可了该片的成功。这不免让人联想到另一部具有相似题名的、曾受大众欢迎的国产动画——《大闹天宫》。《大圣归来》能否与《大闹天宫》相媲美,这要在若干年后回望才能见分晓,在此,我们试着对两部影片在创作观念上进行多维度的比较分析,或许能给中国动画发展一点启示。

收稿日期: 2015-11-20; 修回日期: 2016-01-20

作者简介: 田保峰(1978-),男,河南安阳人,讲师,硕士,研究方向:动画专业教学、动画产业及理论研究。

一、《大闹天宫》与《大圣归来》在创作观念上的差异

(一) 动画“民族性”追求的差异

以动画为媒介,将中国文化推向世界,助国人重拾文化自信,是每一代中国动画人的梦想。在塑造中国动画的“民族性”这点上,《大闹天宫》与《大圣归来》的创作者,精神上一脉相承,具有相似性。但它们对动画的“民族性”追求却有所不同。《大闹天宫》的动画作者是新中国第一代动画工作者,在国际上被誉为“中国学派”的创作团体。“探民族形式之风”是“中国学派”的创作口号,他们想通过动画的形式来展现中国传统艺术,如国画、壁画、年画等。他们要将“民族动画”从无到有,工作带有“奠基”性质。因此,他们主要探索“民族动画”的形式语言。他们的努力得到了世界认可,《大闹天宫》成为这一创作观念下的标杆之作。1983年,该片在法国公映时,巴黎《世界报》做了如下评语:“《大闹天宫》……造型艺术是迪斯尼式的美术片所做不到的,它完美地表达了中国的传统艺术风格。”^[1]而《大圣归来》的创作者们,对动画“民族性”的追求却是集中在民族精神的开掘上。他们对民族精神进行了贴紧时代的“再阐释”,导演田晓鹏想要塑造的孙悟空,是一个“中国美学式的英雄”^[2],传统文化中的“侠义”精神成为这部影片的主题。但这种“侠义”精神并非荆轲式的,而是基于现代人对人性的理解重新定义,它即来源于传统文化,却又带有时代气息。《大圣归来》在视听语言、文化表达方面是中国气派、中国精神的,但它在跟流行文化的对接上和视觉表达上都是比较现代的理念植入^[2]。

(二) 制片方针的差异

《大闹天宫》的创作宗旨之一是“丰富孩子们的业余生活”。影片强化了《西游记》故事的童话成分。片中所有角色的造型,均带有“可爱”特征。主角孙悟空是一个“孩子王”,天真浪漫、无拘无束,满足了孩子们心中对“自由”的渴望。孙悟空身上的“顽皮”特性唤起了他们的共鸣,他们将其幻想成自己或者玩伴的化身。而原著中孙悟空做“山大王”时的恶行及滥杀情节,被剔除得一干二净。影片剧情进一步去成人化,曲折却不隐晦,主题鲜明,并且如多数童话一样,结局光明。

主创者秉承儿童电影的创作原则,小心翼翼地处理故事中的打斗情节,巧妙地将其设计成打闹,毫无血腥暴力可言。童话精神的三个内涵:游戏性、儿童性和幻想性,影片均有极佳的体现。

而《大圣归来》受众定位却不只限于儿童。故事童话成分还在,但增加了一丝成人色彩。主角孙悟空由“孩子王”变成了消极颓废的“落魄侠客”,剧情也相应增加厚重感——英雄的成功不再是一蹴而就,同样要靠长期的执着与积累。这种基于现实关照对原著的大胆解构与重建,给了观众一个意外惊喜。“在这部影片里,西游只是外壳,讲述的却是现实社会的话题。”(《大圣归来》制片人冯奕语)故事暗喻着现实社会的家庭关系,若初心不变,则惊喜连连……^[3]《大圣归来》尽管依然是以孩子的视角看世界,但其所要传达的精神内核显然早已超越孩童的认知。

(三) 动画本体认识的差异

“以画为本”是“中国学派”动画创作的观念之一,其代表作《大闹天宫》自然在“画”上做了足文章。影片造型主要采用了极具民族味的装饰风格,线条的勾勒及色彩的选用上均十分讲究。如用连绵不断的线条将天宫仙女描绘得梦幻轻盈,背景设计则层层叠叠、壮丽无比。除此之外,影片还从夏、商、周三代铜器,汉代画像石、六朝造型、敦煌壁画、民间年画、民间版画等艺术造型中吸取营养^[4],使得整个影片在视觉上美轮美奂、引人入胜。

“以画为本”的创作观念体现了“中国学派”对动画本体的认识——动画就是以活动画面讲故事的艺术形式。他们将动画归于美术范畴,称其为“美术片”。《中国大百科全书·电影卷》据此作了如下解释:“美术片主要运用绘画或其他造型艺术的形象(人、动物或其他物体)来表现艺术家的创作意图……”。美术片的基础和开端都是绘画,主要制作过程也是在绘画。因此,他们认为绘画的发展空间有多大,动画手法所能包容的空间就有多大。他们将动画定性为一种流动的、运动的绘画,用绘画语言来概括和叙述情节。^[5]

但《大圣归来》的创作者们,却是另一种创作思维。他们并未轻视美工,却将更大的精力投在“动”的设计上。“动”的设计包括两个方面,一是动作设计,二是叙事方式。《大圣归来》创作者们在人物的动作设计方面不遗余力,田晓鹏要求技

术团队“不要考虑时间和成本,只要做到极致的完美。”这导致影片制作在“动态分镜”的阶段,成本增加了三到四倍,历时达两年多。除此之外,他们在视听语言的编排上,也一改“中国学派”定镜头平直叙事的偏爱,大量采用多角度、蒙太奇式镜头切换,使得故事叙述动感十足。

《大圣归来》的创作者们重新阐释了对“动画”的理解,他们认为动画的本质在于“动”。以“动”为主,以“画”为辅。观看动画片的主要乐趣,就在于欣赏角色人物的“活灵活现”。他们细抠动作细节——猎猎招展的红披风、坠落中小石头的滚动、会变化的路人胡须……即使在资金缺乏,条件限制的前提下,创作组也是凭着惊人的毅力,靠“K帧”取得了一流的动态效果,从而满足了人们对创造运动感的渴望及对“动态美”的审美需求。在对动画本体的认识上,《大圣归来》的创作者们与“中国学派”有着显著的不同。

二、创作观念差异背后的时代语境剖析

(一)《大闹天宫》所处的时代语境

1. “探民族形式之风”

中华人民共和国(共和国)成立之初,为了尽早摆脱中华民族早已绵延多年的文化不自信,中央政府就向整个文艺界发出了探索“民族化”文艺意识形态话语权的号召。于是,文学、戏剧、音乐、绘画、电影、舞蹈等多领域,均开始了在民族艺术和传统艺术基础上的文化重建,“探民族形式之风”的时代语境由此而成。

动画艺术家们亦投身于这一潮流中,他们将中国民间文学、传统文化和美学思想融为一体,同时汲取传统美术、戏剧和音乐中的丰富营养进行创作。因此,这一时期的国产动画,基本上都带有挖掘民族符号元素的特征,如造型吸收民间泥塑特点的《神笔》;用京剧脸谱为主角塑造形象的《骄傲的将军》;采用剪纸形式的《猪八戒吃西瓜》等;而其中博采众家之长、融会贯通,集中国传统艺术之大成者,便是1964年的《大闹天宫》。

2. “动画片即儿童片”

动画电影天生带有少年儿童乐意与之亲近的特性,原因主要有二:一是动画片瑰丽的色彩及画面取舍的最大自由度,能够较长时间吸引儿童的注意力,从而使他们有可能完整地理解一个故事,

并得到审美愉快;二是动画还可以较大幅度地表现人类想象。在动画片中,现实中木讷的有灵世界活起来,并且能与儿童交流,他们当然喜欢这个世界。

共和国成立之初,文化部明确表态美术电影是“为少年儿童服务”。而在中国,现代意义上的“儿童”概念是五四之后的产物,儿童被视为不完美的、有缺陷的半成品人,必须通过知识、道德、审美、社会秩序方面的传授,才能成为将来成人社会的一员。^[6]人们期望通过动画电影这一媒介,帮助儿童形成正确的人生观、价值观和世界观。华君武认为美术电影的主要目的就是“对儿童进行社会主义、共产主义教育的目的性”^[7]。冰心也说:“美术片是中国亿万儿童的福音,是社会主义和共产主义教育的一支新的力量。”^[8]

各方的合力最终形成了《大闹天宫》创作时期“动画片即儿童片”的时代语境。尽管“中国学派”内部也曾有过动画片能否“为成人服务”的争论,但他们的制片方针,始终稳定地指在了“服务儿童”上面。

3. “美术片”

今天,部分研究者们对“中国学派”将动画片理解为“美术片”的观点给予了批判,认为是“中国学派”对动画本体认识不足。然而,只要我们将目光投向“中国学派”所处的年代,就会发现他们将动画片归于美术范畴,具有时代合理性。由于当时资讯技术不发达,加之西方国家对共和国的全面封锁,“中国学派”处在了一个相对封闭的创作环境。国际间交流的缺乏,使得他们对世界动画发展了解甚少。这样,潜在的文化底蕴就对“中国学派”产生了偏重的影响。中国传统美学主要基于老庄的“静逸”“闲淡”等思想,此文化语境下,中国人更钟情对“静态美”的欣赏。近代之前,中国人不尚运动是不争的事实,中国艺术也从未有过类似巴洛克艺术崇尚动态美表现的时期。而“画”的概念对中国人来说,恰好又是“静态美”的一种典型展示方式,这使得中国人在接触“动画”初始,一眼就被其中的“画”字所吸引。用连续滚动的方式来展现画面,是中国人对“动画”最初的认识,实际上动画的形成原理,也确实是利用人眼视觉残留的功能,在人面前快速展示形态相近的画面、造成物象运动的感觉。因此,早期的中国动画人侧重画面美,也暗合了中国人的审美情

趣。“中国学派”的创作人员,基本上也都是美术专业出身。美影厂从厂长特伟到中坚力量王树枕、徐景达、严定宪等人,都有着很深的绘画功底,这使得他们在动画创作时,自然会最大限度地发挥他们的所长。因此,当时的动画创作对绘画艺术的研磨最多,而美术也确实成为了当时国产动画发展的突破口。特伟就曾回忆道:“我们的导演大都出身于美术行伍,喜欢在美术形式上做各种探索。谈到成绩,人们首先肯定的就是在美术形式上的丰富多彩。”^[9]

《大闹天宫》能够在世界动画舞台上获得赞誉也主要归功于它的美工。富有中国民族特色的艺术造型令国际受众们着迷,影片满足了他们对“东方古国”这一“他者”的丰富想象,从而沉浸在这种“神秘美”的享受中不能自拔。这样的国际反馈使得“中国学派”更加醉心于自己的“异质”表现,中国传统绘画的风格与技法成了他们动画创作的源泉,当时的人们也认可动画属于美术的观点,两者合力,“美术片”成了“中国学派”所处时代的语境之一。

(二)《大圣归来》所处的时代语境

1. “重塑民族动画”

上世纪80年代末,中国动画产业兴起了代工业务的风潮。其高额的报酬使得上海美术电影制片厂的中坚力量趋之若鹜,导演、原画、动画主创人员,流失达100多人,加上老一辈动画人的退休与过世,“中国学派”逐渐消失。但人们却将“中国学派”的衰落主因归罪于他们过于注重动画的“民族性”,显得封闭和保守。于是,国内动画人纷纷开始了所谓的动画语言“国际化”的追求。之后近20年间,国产动画在变得越来越低俗的同时也放弃了对民族风格的坚持。1999年,沉寂多年之后美影厂终于再次推出动画长片《宝莲灯》。这部影片取材于中国民间传说,尽管还有延续“中国学派”的意识,但影片欧美化风格已经很明显。而2006年上映的《魔比斯环》,则让人直接怀疑起其“国产”身份,这部重度“欧美风”的国产动画,影评人评其“忘了本”。更尴尬的是《宝莲灯》收入与支出勉强持平,投入1.3亿巨资制作的《魔比斯环》,票房收入惨淡至不过百万。而与此同时,取材于中国文化的好莱坞动画电影《花木兰》及《功夫熊猫》,却能在国内市场吸金无数——这几乎是对中国动画人的嘲讽了!国内动

画人不由得感到愤懑、委屈,更多的却是迷茫。

人们开始追忆“中国学派”动画的辉煌,民族性的缺失被普遍认为是国产动画“先失身后失语”的首要因素。清华大学新闻与传播学院副院长尹鸿分析认为:“中国动画……如果完全按照西方文化的配置、用外国人都熟悉的故事和场景去竞争,其实并不具有竞争优势”。^[10]国产动画屡屡血本无归的现实及引发的行业环境恶化,促使动画主创及研究人员不得不深入思考这一问题——“中国学派”追求民族特色的创作观念,留给后人的究竟是遗产、还是包袱?中国人终于在动画全球化版图的压力下,开始又一次产生构建中国动画文化的愿望,从而发出“重塑民族动画”的呼声。此时代语境下,倡导东方价值观的《大圣归来》,无疑成为了一次颇为成功的尝试。

2. “合家欢动画”

“中国学派”的衰落令国人惋惜,许多研究者开始探析其衰落成因。研究者们通过与国外优秀动画对比分析认为,“中国学派”仅服务于儿童的创作观念束缚了它的发展。鉴于此,部分国内动画创作团体开始尝试将动画受众面拓展至成人,这其中代表作有东方星空等多家单位联合出品的《秦时明月》及北京青青树动漫科技出品的《魁拔》。

客观上讲,上述两部作品均属于国产动画上乘之作,影片制作精良、颇具艺术水准。但两部影片在获得口碑的同时,均遭遇票房惨败。究其原因,与“中国学派”动画作品的后续影响有着极大关联。《大闹天宫》无疑是中国最优秀的儿童电影之一,但该片的成功却也强化了“动画片即儿童片”的错觉。直到今天,“动画成人化”还是受到自民间到官方的双重抵制,文化部“动画服务青少年”的认知未变,国人也依旧视“儿童”为需要雕琢的“粗胚”,认为动画片就应该服务儿童、引导儿童,帮助他们确立正确的“三观”。

这造成国产动画制片方针设定的尴尬——仅定位于10岁以下儿童,早已落后于时代。而定位于成人,则显得过于超前。那么,能否有一种类型影片,能够做到老少咸宜,同时满足观众们的审美、娱乐及教育的多重使命?

20世纪90年代好莱坞一支新兴的动画创作团体——皮克斯动画工作室,给人们带来了一个全新的动画概念——“合家欢动画”。这个概念

尽管在学术上,至今尚未有一个明确的定义,但人们已有了初步共识,“合家欢动画”指的是:包含两代人以上成员的家庭为受众、并积极营造家庭观影氛围的,屏蔽色情、暴力、惊悚等限制级内容,适宜于全家观看的全年龄向商业动画电影。^[11]皮克斯正是基于这样一个新概念,推出了一系列风靡世界的动画电影,代表作有《玩具总动员》《超人总动员》等。“合家欢”式动画电影获得了巨大的成功,并因此撼动了迪斯尼动画的霸主地位。

“合家欢”式的动画电影在世界影坛上风靡,也影响到了国内。2000年之后,随着互联网的兴起及加入世贸组织,中国进入了一个新的开放时期。国际间的文化交流更加频繁与紧密,普世价值的观念也开始植入人们心中。相应地,动画产业进入了世界版图时期。动画影片若想获得成功,不仅要抓住国内观众的心,同时也要力求得到国际观众的青睐。“合家欢”式的动画电影恰好能够基本满足上述所有要求,时代语境中自然有了“合家欢动画”这一名词。

“这其实是一部合家欢题材的电影,儿童可能看的是精彩的画面和西游的人物,成年人看到的可能是自己的过去或当下的自己。”这是《大圣归来》出品人路伟的自谦词。可见它的成功看似偶然,却因其暗合了时代语境,实质为必然。

3. “Animation——赋予某物以灵魂”

“动画”是当下对英文单词“animation”的通用翻译,但这只是20世纪80年代之后的概念。在此之前,我国很长一段时间是将其与“美术片”相对应的。直到今天,《中国大百科全书·电影卷》依然保留这么一个解释:“美术片是中国的名词,在世界上统称 animation。”

若论皮克斯动画工作室对动画业最大的贡献,应该是他们在动画制作技术上的突破性进展。三维动画的出现,终于使动画师从繁重的绘制工作中解脱出来,可以专心于角色的动态表现,随后动态捕捉技术的发明,动作设计师更是如虎添翼,视听语言也随之发展。技术的革命带来了观念的创新,人们开始重新阐释“animation”的定义。这个单词出处是拉丁文中的“anima”,本意为“灵魂”。那么,“animation”更确切的定义应该是“赋予某物以灵魂”的意思,而若想让无生命的物质“活”起来,就必须注重其灵活生动的表现,动画的本意就不再是“美术片”,而是由人们运用无生

命的物质材料去虚拟、模拟一个有灵物体,动画创作“以画为本”演变成了“以动为本”。

《大圣归来》正是在对动画概念进行重新阐释的时代语境中诞生,《大圣归来》与《大闹天宫》在表现形式上最明显的不同,就是《大圣归来》为时下主流的三维动画电影。影片中最让人过目不忘的,是那条栩栩如生、活灵活现的东方神龙。《西游记之大圣归来》是一部“鲜活”的影片,整体“动”得自然、“动”得真实、“动”得舒服且富有张力,契合了将“animation”理解为“赋予某物以灵魂”的时代语境。

三、对中国动画发展的启示

今天我们能够条理清晰地剖析过往的年代风格,是因为我们与那个时期有了足够的审视距离,可以通过查阅文献史料,综合多角度视点进行分析。如果我们正值那个时期,比如当下,是很难审清时代语境的。每一部动画作品的创作者,在创作之初都会对时代语境做辨析,只是身处当下,多数对时代语境的认识是模糊的。语境中要素很多,同时,呼声高的,也不见得就最具有时代性。

动画创作还带有滞后性。一部动画电影从无到有,要经历漫长的前期策划与筹备、摄制、后期剪辑、特效制作等过程,普遍跨度为3~5年。今天又是一个信息爆炸的时代,技术更新日新月异。时代语境也正以前所未有的速度更替,这使得动画创作与语境的契合更难把握。因为时间跨度大,动画前期设定中比较理想的角色造型,可能在影片上映时早已背离了观众的审美情趣。而如果缩短制作周期,以现有的技术条件,只能是粗制滥造。

《大闹天宫》的“中国学派”创作团队认定中国动画应该以“美术”为突破口,《大圣归来》的创作者则对“动画”的理解推出到了一个新的认识。这些超越时代的见解,反而使影片恰好地契合了时代语境。这给中国动画的发展带来了一点启示——创作者的素养决定着创作能否契合时代语境,进而决定着影片能否获得成功。动画的创作者,不仅要具备动画制作的能力,同时还要具备平和的心态、开阔的视野、敏锐的时代嗅觉及较渊博的知识储备。反观当下,人才匮乏始终是制约中国动画产业发展的痼疾。田晓鹏在回忆《大圣归来》的制作过程时也曾提到:“在国内,想找做动

画电影这个级别的动画师是很难的。”中国的动画师总是过于痴迷技术,忽视综合素养且急功近利。创作团队内部,缺乏协作精神、主观偏见、封闭意识过强等问题极为普遍。中国已成为世界上最大的动画加工国,然而,再多思想狭隘的技术工人,也无法合力完成一部优秀的动画影片。中国动画行业远未进入好莱坞式的工业范式,此形势下,从业者的职业素养直接决定着影片品质。因此,中国动画师素养的全面升华,迫在眉睫。

四、结语

《大闹天宫》与《大圣归来》的创作观念不同,但单一就观念差异分高低,似有不妥。“以动为本”并不见得就比“以画为本”高明,两部影片之所以优秀,均有契合各自时代语境的成分。事实上,“动画创作观念的变更,自动画诞生起,就一直未停。当下,动画制作技术在逐日更新,4G时代初现端倪,未来的动画作品的创作观念又会有何改变,我们尚不得而知。但富有超前意识的创作者们已经开始觉察到动画艺术最有价值的,是

与任何其他艺术创作不同的思维特征。动画不是美术、不是电影,动画创作完全是由人们运用无生命的物质材料去构建一个极强变调性质的物质世界,虚拟现实与虚拟非现实才应该是动画创作思维的基本点。”^[12]但这种观念能否得到受众认可,还需要置身于未来的时代语境去验证。

对今天的动画创作者来说,研究历史上成功或失败的动画作品,分析其背后的创作观念,以求从中找到永恒的创作法则,看似有意义,实则带有“徒劳”性质。“民族动画”不见得能成为每个时代的呼声,“合家欢动画”亦然。一个时代有一个时代的艺术,“试图复活过去的艺术原则,至多只能导致类似死婴一样的艺术作品产生。”^[13]“中国学派”因《大闹天宫》的创作观念而盛,却也因固执地遵循这些观念而衰。《大圣归来》之后,也会涌现出众多的“跟风”作品,但能否都获得受众欢迎,则另当别论了。动画创作者,或许更应该关注的是如何提升自身素养,守住自己,将自己置身于一个时代高度,审清时代语境,并与之契合进行创作,才有望铸造自己作品的“经典性”。

参考文献:

- [1] 宫承波,王大智. 动画概论[M]. 北京:中国广播电视出版社,2007:115.
- [2] 杨晓云. 一部现象级电影:纯正中国创造的新篇章——国产动画电影《西游记之大圣归来》研讨会综述[J]. 当代电影,2015(9):198-200.
- [3] 赵丽. “超级IP”的价值观能永远“活下去”[N]. 中国电影报,2015-01-28(24).
- [4] 孙立军,马华. 影视动画影片分析[M]. 北京:中国宇航出版社,2003:53.
- [5] 肖路. 国产动画电影传统美学特征及其文化探源[M]. 上海:上海人民出版社,2008:4.
- [6] 杜传坤. 现代性中的“儿童话语”——从中国现代儿童文学的起源谈起[J]. 学前教育研究,2010(1):16-21.
- [7] 华君武. 可贵的收获[N]. 人民日报,1960-02-18(4).
- [8] 冰心. 和美术片一同跃进[N]. 文汇报,1960-02-28(3).
- [9] 特伟. 美术电影创作研究[M]. 北京:中国电影出版社,1984:5.
- [10] 常恒. 浅析三维动画《魔比斯环》失败之处[J]. 文学界(理论版),2012(8):252.
- [11] 刘藩,何超. 国产动画电影期待“合家欢”式的新模式[N]. 文艺报,2013-11-06(4).
- [12] 彭玲. 关于中国动画文化发展的思考[J]. 上海交通大学学报(哲学社会科学版). 2005(1):57-61.
- [13] 康定斯基. 艺术中的精神[M]. 李政文,魏大海,译. 北京:中国人民大学出版社,2003:72.

(责任编辑:许秀清)