

首页 &gt;&gt; 艺术学 &gt;&gt; 原创文章

## 动画艺术起源与前史材料辨伪

2019年11月06日 14:50 来源：中国社会科学网-中国社会科学报 作者：徐园园 冯学勤

字号

打印 推荐

相较于国际研究，国内对动画艺术理论的研究更是处于起步阶段，与新世纪以来中国动画教育的快速发展以及中国动漫产业的兴盛极不相匹，体现了理论的严重滞后性。动画专业的不少教师及研究者，往往在没有经过慎重考证和仔细考察的前提下，就直接援引存在问题的国外材料，不但严重影响了动画理论严肃学术品格的形成，更将遮蔽对人类动画意识发生这一重要问题的深入探讨。

总体而言，动画艺术研究在当代学科体系中仍处边缘位置，人们对于动画的讨论总是依附在其他艺术领域之下。英国著名学者莫琳·弗尼斯在《运动中的艺术》中称：“动画研究很大程度上仍然是一门副业，虽然各大院校都开设了动画制作课程。但多年来，对动画形式美学、历史和理论的研究被降到了选修‘特殊课程’的地位，这些‘特殊课程’要么只是偶尔开设，要么根本没有开设。在某些情况下，当动画研究被承认的时候，它被归入另一个主题，例如前卫电影。”如其所言，动画艺术理论研究至今仍无所归依，并没有一个专属的学科领域加以探讨；而国内高校动画专业在高度重视技术实践教学的同时，往往忽略对动画理论的基础研究，严格的知识学标准在动画艺术理论研究中尚未确立。一个突出的现象就是如同奇闻异事般的各种谬误，在动画前史的大量论述中广泛流传。

## 不存在的动态伊西斯神像

今年刚去世的美国著名动画师威廉姆斯，著有《动画师生存手册》。在该书“历史简述”部分，他称：“公元前1600年，埃及法老拉美西斯二世为伊西斯女神建造了一座有110根柱子的神庙。每一根柱子都巧妙地画了一个女神的形象，其位置逐渐改变。对于骑马的人来说，伊西斯似乎在移动！”这则材料在国内的一些动画著作中广为流传，如薛扬《动画发展史》、陈清《影视动画艺术总论》、吕江《中外动画电影史》等。美国梦工厂1998年出品的动画片《埃及王子》中就有这样的情节，摩西驾着马车路过了神庙，神庙廊柱上的女神形象运动了起来，似乎正再现了这则事实上存在问题的材料。

拉美西斯二世并非生活于公元前1600年。彭树智在《中东国家通史——埃及卷》中，记载拉美西斯二世即位时间是公元前1304年。由拉美西斯二世建造的阿布辛拜勒神庙以及卡纳克神庙，均无威廉姆斯提到的相关记录。一座拥有110根柱子的神庙在埃及建筑史上是个相当恢宏的建筑，然而翻阅了大量的史书，并未找到威廉姆斯所说的110根柱子的神庙，甚至未发现拉美西斯二世曾为伊西斯建造过神庙的证据。事实上，公元前3世纪的托勒密二世倒是曾修建了伊西斯神庙，但其规模远远没有威廉姆斯所说的伊西斯神庙大，也并无关于这一动态形象的任何相关证据。

威廉姆斯所引用的这则材料显然存在问题，但古代埃及关于动画前史的证据并非没有。比如本尼哈桑墓地中的壁画就十分类似现代动画中的原画，表现了古埃及对关键运动的解析意识。该壁画描绘了一个摔跤比赛的过程，以数十幅图像详细拆解了一个比较完整的摔跤运动。所谓原画，是指动画中的关键帧或者关键动作。动画史家本塔齐在《动画：世界史》中也提到了这一壁画：“这就是用人物在讲故事——也许就像木偶动画、漫画书或者是纪录片。”事实上，在古埃及壁画中，有不少这样的证据，表明了古埃及人对动作解析技巧的掌握。当然，我们尚未在古埃及的考古学证据或相关文献中发现威廉姆斯的这一已经呈现了连续运动幻象的“神话”。

## 威尔斯关于图像的附会

第二则同样流布甚广的谬误来自英国动画学者威尔斯，他在《理解动画》一书中称：“动画形式的发展与早期的一些运动图像有关。早在公元前70年就有原理证明，可以将手绘的图像移动到屏幕上，卢克莱修在《物性论》中对此进行了描述。”威尔斯所提到的《物性论》中有关于动画原理的原文如下：“当第一幅图像消失、第二幅图像在另一个位置产生时，前者似乎改变了他的姿势。当然，这一动作必须十分迅速：为了使之发生，这一速度得多么快，而这些图像的数量在任何一个感知的瞬间得多么庞大啊！”威尔斯将“image”理解成现实生活中的图像，这似乎与现代动画中的“帧”有相似的地方。“帧”是动画制作的最小单位，一帧就是一幅静止画面，连续放送的帧就形成了动画。每秒钟帧数越多，人们看到的画面就会越流畅。但是他忽视了卢克莱修所写的语境是在梦中，是“感知的瞬间”所发生的，此时的“image”与现实的图像是不同的。

《牛津·外研社英汉汉英词典》对“image”的解释是“印象、想象、概念”。根据《物性论》原文的语境，image正是此处的“想象”，更准确地说是“感觉像”。英国心理学家艾森克在《认知基础》一书中称：“一个感觉像是某人对外在于己的物质世界所产生的心理表征。”换言之，卢克莱修所说的图像并不是视知觉所捕捉到的现实图像。美国认知神经学家托马斯称：“在大多数情况下，这是一种类似于感知物体、事件或者场景的体验，但是只有当相关的物体、事件或者是场景并没有真实出现时才会发生这种体验。”“感觉像”并非是“真实出现”亦即直接呈现于视知觉活动的对象，而是复杂意识活动中产生的“心像”：“尤其是在入睡和半醒的状态下，感觉像快速变化，它违反知觉，呈现出万花筒似的景象，没有可以被辨别出的物体。”因此，卢克莱修原文中所写的“image”最合理的解释应该是“感觉像”，而威尔斯此说无疑只是一种缺乏证据的附会。

#### 对阿尔塔米拉野猪叠影的误读

法国著名考古学家阿贝·布日耶曾于20世纪初在阿尔塔米拉洞窟中速写了一幅野猪叠影图。这幅八条腿的野猪图像，被刘小林《动画概论》、佟婷《动画美学概论》、王礼艾《动画技法》、薛扬《动画发展史》等大量教材用来佐证史前动画意识的诞生：多出来的四条腿被认为指示了从静止到运动的过程。事实上，在阿尔塔米拉洞窟中已经看不见原始的壁画，留下的只有布日耶的这幅速写，因此我们现在甚至难以判定这幅速写就是洞窟壁画原始图像的临摹。对此，国外学者已开始对这则广为流传的证据提出质疑。

英国利兹大学文化研究学者苏提尔博士，在其刚出版的《物质传递：古细胞时代的中介》一书中称，他自己曾经去过阿尔塔米拉洞窟，并与该洞窟博物馆馆长、西班牙阿尔塔米拉洞窟考古负责人交流时被告知，根本不存在八条腿的野猪。原来被认为是布日耶所速写的图像位置上，是一幅被画了两次才叠影在一起的野牛图像；而且因氧化的原因，该图像现在已经消失。苏提尔认为，布日耶之所以会认为这幅图像代表了运动，是因为当时电影艺术刚刚诞生，而布日耶在有意无意地创造一种“媒介神话”：换言之，布日耶想证明，在史前人类那儿就已经存在了一种原始的电影意识——逐帧拍摄的电影与史前绘制的叠影图之间存在一种相似性，史前人类也具有一种用多幅静止的画面表达连续运动的冲动。

苏提尔的质疑无疑让阿尔塔米拉岩洞野猪叠影图的材料可靠性受到了冲击。然而，当他面对史前岩洞中大量存在的其他证据时，就无法否认原始的电影意识或史前动画意识的存在可能。法国艺术考古学家阿泽玛与利维尔在考古学权威杂志《文物》上联合发表了《旧石器时代艺术中的动画：一个关于电影的史前回响》一文，该文谈到在欧洲各处史前洞窟中，存在着大量表征动物运动的叠影图，以及少量的运动分解图，甚至还有类似现代动画放送装置的“史前幻盘”。在这些证据中，最古老的是法国肖维岩洞中距今3万年的野牛叠影图，该图绘制的是一头八条腿的野牛，与阿尔塔米拉岩洞那幅存在问题的图像高度相似，但却完好保存下来。阿泽玛等人甚至推测原始的放映手段：“当发自一个火把或一盏油脂灯的光沿着石壁一点点地照过去时，这种视错觉将达到最大的冲击力。”“最大的冲击力”毫无疑问指的是运动幻象的瞬间生成。他们的研究表明，除肖维岩洞之外，仅仅在法国，就有多达13个岩洞的53幅图像表现着运动。此外，他们还发现了西班牙比利牛斯山脉和法国多尔多涅河等多地出土的“原始幻盘”，即两面分别刻绘着站立和卧倒的动物形象的、边缘留有孔洞的一些骨盘，这种骨盘在用绳子穿起来并快速拉动翻转之后，能够产生运动的幻象。

上述三则存在问题的材料，反映了国际动画艺术理论研究在整体上并未成熟。动画史作为动画艺术理论研究的一个重要基础，并未得到充分的重视；而对于现代动画前史的研究，则更是常常被广大研究者所忽视。相较于国际研究，国内对动画艺术理论的研究更是

处于起步阶段，与新世纪以来中国动画教育的快速发展以及中国动漫产业的兴盛极不相匹，体现了理论的严重滞后性。动画专业的不少教师及研究者，往往在没有经过慎重考证和仔细考察的前提下，就直接援引存在问题的国外材料，不但严重影响了动画理论严肃学术品格的形成，更将遮蔽对人类动画意识发生这一重要问题的深入探讨。这一点必须引起我们高度关注。

（作者单位：杭州师范大学艺术教育研究院）

### 作者简介

姓名：徐园园 冯学勤 工作单位：

分享到：

转载请注明来源：[中国社会科学网](#) （责编：胡子轩）

### 相关文章