

审美感通学视域下的 国产“全年龄向”动画电影

——以《深海》为例

刘 宇

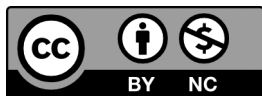
摘 要 | 《深海》作为知名动画导演田晓鹏“七年磨一剑”的作品，于 2023 年春节档上映。《深海》上映至今取得了 8.6 亿的票房，电影的视觉特效、人物形象与作品内涵均引发了舆论热议。本文将《深海》置于审美感通学视域下作深入阐释，分析电影中的陌生化形式美学和作品借助南河这一“隐性艺术家”形象传达的深刻意蕴，以及导演田晓鹏想借电影探讨“孤独”这一精神危机的创作动机。再结合“全年龄向”动画电影的特征与需求，对国产“全年龄向”动画电影作系统性分析，探索其提高审美感通价值的可行途径。

关键词 | 审美感通学；《深海》；“全年龄向”动画电影；陌生化美学

Copyright © 2023 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



审美感通学认为艺术作品是现实生活、作家自我、审美形式三维耦合的结晶，是艺术家生命体验的陌生化、合律化显现形式；其本体存在于形式、现实与作家艺术灵魂三者所构成的动态结构中。运用审美感通学对艺术作品进行分析需要以“审美感通”为始基、以面向作品本身为原则，

以探讨艺术家内在智慧与生命境界为旨趣^[1]。

审美感通学基于艺术本体论，强调对于作品中蕴含的内在情感的把握。中国历代论诗者的共同信条是诗歌是表现情感的^[2]，朱熹在谈诗的起源时说“人生而静，天之性也；感于物而动，性之欲也。夫既有欲矣，则不能无思；既有思

[1] 汪余礼：《双重自审与复象诗学——易卜生晚期戏剧新论》，中国社会科学出版社，2016，第15-16页。

[2] 朱光潜：《诗论》，生活·读书·新知三联书店，2012，第7页。

矣，则不能无言；既有言矣，则言之所不能尽，而发于咨嗟咏叹之余者，又必有自然之音响节奏而不能已焉。此诗之所以作也。”^[1]人生来就有表达情感的需求，诗歌由此诞生。随着人类文明的发展，新的艺术形式不断出现：绘画、音乐、舞蹈、戏剧、建筑……人类创作出各种艺术门类，均是顺应表现情感的天性。各艺术门类都有其独特的优势，但人类情感何其复杂，现有的艺术门类无法满足人类的需求，因此新的艺术应运而生。

1895年电影诞生，这门全新的艺术具有高度的综合性，乔托·卡努杜宣称电影是一种艺术，是一种综合建筑、音乐、绘画、雕塑、诗和舞蹈这六种艺术的“第七艺术”^[2]。电影的综合性使得它具备极大的审美感通优势，电影有独特的审美形式，可以赋予观众视听审美体验。艺术家也可以通过电影表现现实和主体精神。而动画电影这一形式更是可以将审美感通的价值体现到淋漓尽致，动画电影的特性使得它可以突破形式与内容的限制：创作者一方面可以通过直观的声画效果构建陌生化的审美世界，一方面也可以超出现实逻辑，只遵循艺术逻辑来表达思想感情。审美感通学的最后一步是观众对于作品的感通，而动画电影在这一步骤同样具备优势，观众可以借助视听沉浸于故事之中，以个体审美经验直接体会作品的内核。

《深海》就是一部具有高度审美感通学意义的动画电影。《深海》于2023年春节档上映，在宣传、排片均不占优势的情况下，截至2月25日已取得了8.54亿的票房。而在口碑方面，观众对《深海》的评价是两极分化的，喜欢这部影片的观众不仅会去电影院多刷影片，还会自发成为影片的“自来水”，向其他人推荐，而不喜欢这部影片的观众也表示他们对这部电影极其失望。

而将《深海》置于审美感通学视域下作深入

分析，就能探明这部电影之所以会引发如此大关注以及两极化评价的原因。《深海》作为一部具有高度审美感通学意义的作品，在形式上建构了陌生化的视觉效果，在内容表达上则是私己化的，最终指向了人类的现代性精神危机——孤独。《深海》并不是唯一一部具有显著审美感通特质的动画电影，事实上，相当数量的国产“全年龄向”动画电影都是如此。对《深海》作审美感通学批评，首先可以对这部影片本身做深入阐释，其次也可以系统性地分析相关国产“全年龄向”动画电影的意义与不足，最后也是对审美感通学批评在动画电影领域进行实践的一次尝试。

一、陌生化的形式美学

审美感通学重视艺术作品的形式，认为艺术作为艺术家生命经验的陌生化合律化显现形式，其所呈现的是不同于现实生活世界的“另一个世界”，可心解、神遇、感通而不便实证^[3]。俄国形式主义理论家什克洛夫斯基提出“陌生化”理论，认为文艺创作不能照搬描写的对象，而是要对这一对象进行艺术加工和处理，“陌生化”即是将本来熟悉的对象变得陌生起来，使读者在欣赏过程中感受到艺术的新颖别致，经过一定的审美过程完成审美感受活动^[4]。审美感通基于艺术性的要求，强调艺术家在创作时应重视作品的陌生化呈现，而动画电影具有艺术和技术的双重属性，离不开技术的参与和支持，从早期的手绘动画技术、逐帧拍摄到现代数字动画技术，以

[1] 朱熹：《诗集传》，中华书局，2011，第1页。

[2] 崔君衍：《电影艺术词典》，中国电影出版社，1986，第58页。

[3] 汪余礼：《双重自审与复象诗学——易卜生晚期戏剧新论》，中国社会科学出版社，2016，第16页。

[4] 朱立元：《当代西方文艺理论》，华东师范大学出版社，2014，第33页。

丰富的表现形式营造出虚幻的角色场景和故事情节^[1]，动画电影具有高度的假定性^[2]。区别于模拟现实的实拍电影，在动画电影中，文学、戏剧、音乐等各种艺术元素的情感符号都失去了自身的固有形态，作为综合性艺术符号中的某一因子，以全新而奇异的面貌呈现出来^[3]。动画电影是非真人、非实拍的，以天马行空的想象力构建一个陌生化的世界是动画电影的首要任务。由这个陌生化的世界出发，创作者才能在创作时可以很自然地摆脱限制自己的现实思维，而以艺术思维去建构作品的内在逻辑。观众在欣赏时同样如此，由银幕上那个陌生的动画世界引入作品内部。“因为是动画世界，所以发生什么事情都是有可能的”，这种对“陌生可能性”的期待是建构动画电影的原点。因此动画电影必定是重视形式美的，且天然具备“陌生化”的审美效果，这正与审美感通学不谋而合。

电影《深海》的导演田晓鹏是一位经验丰富的动画导演，上一部作品《西游记之大圣归来》一上映就引起巨大反响，是21世纪以来第一部具有破“圈层”影响力的国产“全年龄向”动画电影，票房可观，口碑不俗，直接引发了后来的国产动画电影热。在创作《大圣归来》时，田晓鹏就十分注意技术在视听建构上的应用。《大圣归来》作为三维动画电影中，后期特效占有很大的比重。电影采用精制特效场面，保证重要镜头具有强烈的视觉冲击力^[4]。《大圣归来》的成功离不开导演以先进技术构建的神怪世界。

田晓鹏将前一部成功经验沿袭下来，在创作《深海》时也将技术创新作为电影创作的重点

之一。《深海》中的大部分情节发生在海底，如何建构海底世界是电影的技术关键。这一次，田晓鹏在陌生化审美形式上更进一步，如果说在制作《大圣归来》时田晓鹏和主创团队还会追求逼真效果，比如通过使用当时先进的类CG手段让角色表现更加真实^[4]，场景搭建和人物建模也都参考了西游记原著描述，那么在制作《深海》这部原创动画时，田晓鹏采取更冒险、更艺术性的做法，他摆脱了三维动画常规“视觉拟真”的认知，而是采用了“粒子水墨”技术，这一技术此前多在实验短片或者艺术短片中应中在，因为是属于“非真实感渲染”范畴。《深海》中的大海不再如观众常见的那边波光粼粼的大海，而是由各色离散粒子的汇聚而成，大海不再是稳定的、内敛的，而变得更加主观，会随情节发展和主人公参宿的心境变化而不断变化形态，奇异瑰丽的海底世界成了想象力驱使的“世外之境”：海底有色彩斑斓的水母，形状奇特的鱼在水中游动，又宛若鸟儿在天空中翱翔，还有一个神秘的饭店——深海大饭店。陌生化的视觉呈现建构了影片的视觉美学，也成了沟通实象世界虚像世界的通道：海底世界的一切都与现实相对应，又是有悖于现实逻辑的存在，深海大饭店外形和内部与普通饭店相似，但客人和员工却都是海洋生物。南河的放映机照在银幕上，真实得仿佛是海底下了一场雪，但那其实是南河心底最温暖而美好的向往，是他永远回不去的故乡。

通过技术打造的视觉奇观只是《深海》陌生化审美形式的第一层，第二层便是导演田晓鹏以深海大饭店为核心构建的一系列反常化的

[1] 张勤：《国产动画电影的当代性研究》，《当代电影》2018年第1期。

[2] 丛红艳、米高峰：《从艺术特性视角看动画的本质与发展趋势》，《陕西科技大学学报》2006年第2期。

[3] 佟婷：《陌生化追求：动画艺术的形式审美特性》，《现代传播(中国传媒大学学报)》2011年第8期。

[4] 陈晨、李丹：《49亿〈哪吒〉与3亿〈罗小黑战记〉，国产动画电影“破圈”进行时》，《影视制作》2019年第10期。

设定。女孩参宿跟随“海精灵”进入男青年南河开的“深海大饭店”，在深海大饭店里，客人是各种会说话的鱼，而员工是海象、海獭等动物，这些海底生物与现实原型相比都进行了夸张的改编。南河经营着“深海大饭店”，因为经常想出一些稀奇古怪的菜品给客人吃，所以生意很差，而参宿带来了“海精灵”和“丧气鬼”，前者可以熬制出让客人陷入迷幻的疙瘩汤，而后者则会带来厄运。南河为了深海大饭店的生意，欺骗参宿说要带她去找妈妈，将她留下来打工。“海精灵”和“丧气鬼”都是《深海》的原创设定，不仅在视觉上具有创新意义，在内容上也参与建构了情节的“陌生化”，作为未知生物，成了营造影片“悬念感”的关键所在。在这个奇异的海底世界，所有的存在都是超出常理的，女孩参宿无意闯入，这里的一切对她来说都是陌生的、未知的。深海大饭店是什么地方，南河是谁，会唱她妈妈唱过的歌谣的“海精灵”和总是在她低落的时候束缚住她的“丧气鬼”是什么，之后会发生什么……田晓鹏在自己构建的海底世界和深海大饭店中可以进行不受现实思维限制的创作，而观众在观看影片时也可以突破思维定势，跟随主角一起全身心投入这场超出常理的“深海”冒险。

二、“隐性艺术家”与主体精神危机

审美感通学批评的关键是要以批评者个体的生命经验，通过结合整体洞察与微观透视的方式，首先从整体上把握作品的内在生命，再找出作品中能体现创作者家艺术匠心与创作核旨的地方，以此为切入点作展开分析，阐释作品的意蕴与趣味，最后到达创作者的创作旨趣^[1]。

《深海》是一个关于少女成长的故事。少女参宿曾经家庭幸福，但后来父母离异，她跟着父亲生活。参宿失去了妈妈，爸爸也因为与别人重组家庭，将注意力更多放在了小儿子身上。参宿

得不到父母的关爱，在学校里也没有交到朋友，逐渐变得低沉自闭，患上了抑郁症，但参宿爸爸并不了解抑郁症，觉得不用花钱让参宿接受治疗，参宿多笑一笑病就会好。于是懂事的参宿在别人面前就装出高兴的样子，她的抑郁倾向也更加严重了。对女儿病情一无所知的爸爸为了庆祝小儿子上幼儿园，带全家去海边旅行，却忘了参宿的生日。在床上，孤独抑郁的参宿再也无法忍受，跳入海中自杀。参宿的手机掉到了甲板上，正好被南河发现。南河是一个以小丑形象贩卖各种画册、玩具的青年，与参宿初遇时因为参宿没有购买画册，粗鲁地赶走了她。但当南河发现有人落水时，毫不犹豫地跳入海中救人。因为是夜晚，加上天气不好，海上风浪大，南河与参宿没有立刻得到救援，两人抱着游泳圈艰难地在海上漂浮。电影前一个小时在深海大饭店的奇妙冒险旅程就是参宿在海中漂浮时意识不清的梦境与幻想。电影的实象世界是参宿自杀，南河跳海救她，虚象世界是南河与参宿在深海大饭店的相处，南河逐渐卸下了自己滑稽粗鲁的小丑假面，露出善良真诚的本性，并逐渐解开参宿的心结，赋予参宿面对生活的勇气。

“希望你今后的每一次笑，都是真心的！”这句话是南河对参宿说的，也是《深海》在宣发时的重点台词，而总览全片可以发现这句话也点名了本片的核心立意，即关注人在孤独时应何以自持。参宿就是那个陷入孤独难以自救的小女孩，而拯救参宿，教会她如何乐观面对生活的人正是南河。南河是《深海》中的“隐性艺术家形象”。“隐性艺术家”是审美感通学批评中的一个重要概念，特指在叙事性作品中由作家派驻人作品人物世界的“卧底”，与其他人物相比

[1] 汪余礼：《双重自审与复象诗学——易卜生晚期戏剧新论》，中国社会科学出版社，2016，第17页。

更具有能动性和创造性，是一种特别活跃、富有创造性、暗暗导引着作品实现创作者创作意图的特殊人物形象^[1]。南河初登场时是一个有着滑稽夸张外形的小丑，爱占小便宜，以赚钱为第一目标。但随着剧情发展，南河逐渐显现出自己善良柔软的本性。南河跳入水中救想要自杀的参宿，虽然语气是凶巴巴的，说的话是市侩的，但却是在真诚地关心鼓励参宿，鼓励她坚持下去等待救援来临，给参宿变魔术讲笑话。南河身处社会底层，却依然闪烁着光芒，即使迟迟等不来救援，又泡在冰冷的海水中失去力量，身处绝境的南河也不沮丧，而是感叹天气很好，向参宿描绘他家乡的风景：像海浪一样的草，风一吹会晃眼；下雪时又像画一样美好……南河对参宿说，希望他有魔法就好了，这样就能劈开大海回家。于是在参宿的梦境中，眼前这个有着狼狽外形的“小丑”南河真的成了能用“魔法”劈开大海的英雄，风吹野草连天，雪落风景成画的故乡也真的出现在了深海号的投影里。事实上，南河的“魔法”便是他面对困难时乐观、真诚、坚持的精神。当所有人都觉得参宿是个正常懂事的孩子时，只有南河发现了参宿的笑不是发自内心的，于是他以自己的笑容感染参宿。

救援来临时，参宿已经支撑不住，于是南河将游泳圈让给参宿，把生的机会给了她，这是南河对于参宿在生理上的救赎，而更宝贵的，也是创作者想借助南河这个“隐性艺术家”传达的创作意图是南河对参宿的精神救赎。参宿不愿接受南河死去的事实，于是她不愿苏醒，而是想沉湎于这场“深海号”上发生的奇幻美梦。但南河站在生与死的界线，对参宿说：“有的时候，这个世界看上去是灰色的，不像梦里那么五彩斑斓，可是就算是这样，也一定有一些光亮在等着你，哪怕只是些很小的瞬间，也值得你努力活下去。去吧，希望你今后的每一次笑都是真心的，像我

一样。”南河与参宿告别，各自转身，南河消散于空气中，而参宿带着南河给予她的生的力量走向光亮处。这个场景是南河与参宿真实的灵魂交流还是参宿自己的梦境幻想并不重要，因为南河所说的这段话中传达出的乐观、勇敢、坚持的人生态度确实是南河身体力行教会参宿的：南河即使在最后一刻濒临溺水时也要保护参宿、给参宿讲笑话。

《深海》通过南河这一“隐性艺术家”形象传递出的乐观、勇敢、坚持的价值观便是创作者对于“人在孤独时应何以自持”这一问题的个人思考。孤独是现代人普遍面临的精神危机。随着技术的发展，人与人交流的媒介变得五花八门，但真正的关乎心灵的真诚的沟通却变得稀少，社交平台上的联系人变多了，人在孤独时的精神危机却加重了。《深海》表现了人与人之间难以沟通的困境，参宿渴望得到父母的关怀，而她的父母并不是不爱她，但即使是至亲的家人也无法真正沟通。南河与参宿在故事一开始也没有能真正沟通，初见时南河嫌弃参宿翻了她的画册却不买，在南河心里参宿是一个不可爱的小孩，而在参宿的心中南河是一个粗俗无理的大人，是在共同经历了那在海上无望漂泊的一夜后，他们才真正实现了心灵的有效沟通，南河被参宿的善良真诚打动，知道了她的孤单处境和心灵上的痛苦，参宿认识到粗鲁无理只是南河的表面伪装，真正的南河是善良温情的，有自己的梦想，会在星空下起舞，来自一个故乡会下雪的城市。参宿与南河的相遇虽然短暂，却产生了极为难得的关乎心灵的沟通。

动画电影因为其技术属性的原因，商业性会比较高，一方面是投资比较大，为了回本，创作

[1] 汪余礼：《双重自审与复象诗学——易卜生晚期戏剧新论》，中国社会科学出版社，2016，第22-23页。

者会尽量迎合市场主流观众的喜好；另一方面是主创团队人数多，在制作过程中人物形象和剧情设定都会综合团队意见，不断修改。因此动画电影相较于真人实拍电影，更难体现导演的个体性，但《深海》是一部少有的体现了较高的作者性的商业动画电影。主人公参宿和南河的名字来源于星象，小犬座的南河三、猎户座的参宿四和大犬座的天狼星是冬季天空最亮的三颗星星，共同组成了冬季大三角，其中南河三是三颗恒星中最亮的一颗，正如同以个体力量拯救他人的南河，而参宿四的命运和参宿很像，它状态不稳定，随时可能会爆发。而影片以星象给人物命名并暗示其性格就是因为田晓鹏的爱好是观星，每年都会拍冬季大三角。而田晓鹏之所以做这样一部有着高风险的原创动画电影是因为他也像参宿一样曾面临孤独、不被理解的困境。2015年《大圣归来》虽然取得票房口碑的双赢，但因为电影外不可控的事情，田晓鹏还是陷入自我怀疑。

“本来做出来是一个自己特别想做的一个动画片，它是一个很有趣的事，但是为什么这个世界是这样的。”因为这段经历，田晓鹏决定做《深海》这样一个非主流的商业动画电影，以一个敏感细腻的小女孩为故事主角。也正因为田晓鹏的创作意图是从个人的经验出发推及人类普遍性的精神危机，想做一部“献给走过漫漫长夜的孤独者的电影”，所以才会诞生出《深海》这部难得的带有作者性的商业动画电影。

三、国产“全年龄向”动画电影的审美感通价值

上文以审美感通学批评方法深入阐释了《深海》中的陌生化美学形式、“隐性艺术家”形象以及创作者为探索克服“孤独”这一精神危机方法的创作意图，得出《深海》在审美感通学上的意义。“深海”并非孤例，相当数量的国产“全

年龄向”动画电影都像《深海》一样具有审美感通价值，毫无疑问这也是当下国产“全年龄向”电影创作关键所在。

“全年龄向”动画电影是以全体年龄层观众为目标受众，在题材选择、制作水准、主题表达、市场定位等方面，都能够同时满足儿童与成人观影需求，实现其审美趣味整合、统一的动画电影作品^[1]。艺术好莱坞早已认识到“全年龄向”动画电影的巨大价值，“蒲蒲壳”创作总监、美国制作人Mark Byers曾就“全年龄向”动画电影的强大“吸金”能力提到一个有关电影受众年龄性别的“四象限”概念。这四个象限把电影受众人群分为四类，分别是二十五岁以下的男性、二十五岁以下的女性、二十五岁以上的男性，以及二十五岁以上的女性。大多数高票房电影都是可以同时兼顾四类年龄观众的电影。“全年龄向”动画电影将全体年龄层观众作为目标受众，是非常典型的“四象限”电影^[2]。而“全年龄向”动画电影想要最大限度地兼顾各类观众，关键就是使电影具有高度的审美感通价值，尽可能感动观众，让观众产生共鸣。

在21世纪的前十来年间，国产“全年龄向”动画电影发展缓慢，这方面的市场需求基本只能靠进口电影满足。国内创作者们虽然进行了诸多尝试，但效果都不算理想。进口动画电影的高票房证明了国内并不是没有“全年龄向”动画电影市场，只是缺少能撑票房的好作品。直到2015年《西游记之大圣归来》上映，国内才有了第一部破“圈层”的“全年龄向”动画电影。《大圣归来》获得了近10亿的票房成绩。《大圣归来》的成功让国产“全年龄向”动画

[1] 李妮乡、付筱茵：《好莱坞动画电影的“全年龄”趋势与经验启示》，《中国电影市场》2017年第6期。

[2] 刘晓萍、张茂铃：《国产“全年龄向”动画电影的话语特征分析》，《当代动画》2019年第3期。

电影的创作开始受到关注，在这之后国产“全年龄向”动画电影才真正发展起来。《大鱼海棠》《哪吒之魔童降世》《罗小黑战记》《姜子牙》《雄狮少年》《新神榜：杨戬》等电影相继上映，这些电影票房几乎每一部都引发了相当高的关注度，因为国内电影市场对高质量“全年龄向”动画电影是极为渴求的。

如何才能最大限度地构建国产“全年龄向”动画电影的审美感通价值呢？根据前文对艺术作品感通本性、动画电影形式优势的分析，以及对《深海》的深入阐释，可以得出三条主要的建构途径。

首先是重视技术创新，只有不断追求视听技术的创作，才能不断更新动画电影的表现形式，赋予作品独特的陌生化审美价值。田晓鹏说：“创新，是我整个导演生涯里头，唯一追求的，最原始的、最大的动力，就是如果没有这一点的话，可能我就不会去做电影。”新世纪以来国产动画电影发展之所以停滞不前就是因为不重视技术创新，在制作水准上远不如进口动画电影。而2015年的《西游记之大圣归来》能取得成功就是因为主创团队重视技术创作，用了8年时间制作出这样一部制作精良、具有审美价值的“全年龄向”动画电影。之后的《大鱼海棠》《哪吒之魔童降世》《新神榜：杨戬》等电影也都不断树立起新的技术标杆。

其次是创作者在创作作品时要融入个体生命体验，作出有特色的作品。动画电影的商业属性很强，但越是如此越要构建作品的特色，才能避免同质化，在一众作品中脱颖而出。参照日本动画大师宫崎骏的作品，坚持以二维动画与手绘风格描绘关于纯净童年的动画故事，才能创作出众多具有显著个人风格的作品。国内动画导演中，田晓鹏的《大圣归来》与《深海》的文本也有许多相似之处，都以心灵救赎为核心，故事都以主

人公陷落低谷开始，后遇到他人无私的关怀，重新振作起来。另一位动画导演饺子则擅长以无厘头的喜剧风格表现二元对抗与调和的主题，《打，打个大西瓜》和《哪吒之魔童降世》都是如此。

最后是在内容上要做到关注人类普遍的现代性危机，这也是评判国产“全年龄向”动画电影是否能构建审美感通价值的标准。审美感通是克服现代性危机的一条重要路径^[1]，正面例子如《罗小黑战记》关心的是“人与自然如何和谐共处”的问题，电影中展现了妖精与人类的生存矛盾，人类破坏自然，而妖精报复人类，从妖怪的视角对人类过度开发自然的行为表达了不赞同。《雄狮少年》指涉了社会现实困境，当今社会位于社会底层的人面对巨大的贫富差异，如何才能找到精神寄托并实现自足自立。而反面例子则是《大鱼海棠》，该片技术上的创新可圈可点，中国风的视觉特效与配乐赋予观众极佳的审美体验。但内容空洞，台词浮夸，借用了一些神话设定构建世界观，但未能实现文本主旨与现实人类处境的关联。

相较于美国、日本，市场化后的国产“全年龄向”动画电影起步较晚，虽然不乏精品，但整体创作还处于摸索阶段，创作并不成熟，每个项目都伴随着高风险。创作者在创作时如果有意识地融入审美感通理念，或许可以提高作品的艺术价值，继而感通观众，实现口碑与票房的双赢。

[刘宇 武汉大学艺术学院]

[1] 汪余礼：《双重自审与复象诗学——易卜生晚期戏剧新论》，中国社会科学出版社，2016，第22-23页。