

# 动画在口述历史影像化呈现中的应用

刘婧, 刘书亮

中国传媒大学, 北京 100024

**摘要:** 带有口述历史要素的纪录片, 其故事化、视听化的表达特点增强了口述历史的接受体验, 而动画在口述历史的影像化过程中扮演着重要角色。在实拍影像素材缺席的状态下, 动画影像可以起到关键作用。此外, 动画还能起到风格化呈现的作用, 大大增强纪录片的表达效果。

**关键词:** 口述历史; 动画; 纪录片

中图分类号: J218.7

文献标识码: A

文章编号: 2096-6946(2020)02-0079-04

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2020.02.014

## Animation for “Filming” Oral History

LIU Qiang, LIU Shuliang

Communication University of China, Beijing 100024, China

**Abstract:** With the elements of oral history and the story-oriented narration, documentary films can give the audiences outstanding watching experience. Animation plays a very important role in “filming” oral history. Animation can be crucial especially when live-action footages are absent. In addition, animation can also enhance the effects by stylish representation.

**Key words:** oral history; animation; documentary film

口述历史是人们通过口头叙述的方式来记录其生活经验或历史故事的行为。从广义层面上看, 口述历史是一种记录历史的方法, 通过口述访谈的方式, 或以文字笔录, 或以录音、动态影像等途径进行采集, 对特定问题获取第一手口述资料。口述历史的总体目的是依据被访者的生活经历来重建并修补过去的历史事件与历史记忆, 它既能弥补传统史料的不足, 又能在一定程度上纠正传统史学对文字的偏见<sup>[1]</sup>, 从而让历史叙述变得更加全面、真实。本文将论述动画影像媒介在参与口述历史的内容叙事过程中所起到的重要作用。

### 一、影像媒介: 带观众“重回”历史现场

纪录片体裁当中常常借助采访口述的形式叙述和表达历史。一般的口述历史访谈, 叙事方式相对单一, 它只从单一的叙述者到一个或几个倾听者, 这种“面对面”的交流正是口头叙事的基本特征之一。相比之下, 视听叙事就完全不同了。带有口述段落的纪录片, 能使口述者的情感传达得更生动、更真实, 拉近了口述者与观众的距离, 也拉近了观众与历史的距离。可以说动态影像媒介使口述内容更加丰满, 对口述历史成果的呈现与广泛传播有着重要意义。

对于口述历史和口述历史纪录片而言, “现场”是

收稿日期: 2020-02-15

基金项目: 中国传媒大学校级科研项目(CUC190T01)

作者简介: 刘婧(1995—), 女, 辽宁人, 中国传媒大学硕士生, 主攻动态图形设计、动画与新媒体研究。

通信作者: 刘书亮(1987—), 男, 吉林人, 博士, 中国传媒大学讲师, 主要研究方向为动画美学与批评、视听语言、动画与新媒体设计。

一个极为重要的概念。与口述历史相比,口述历史纪录片对现场的把控更具叙述的层次。这是因为大部分的视听语言都需要一个与其相适应的叙事空间,以此衔接视听语言的时空转变。然而,口头叙述和文字叙述的表现材料都极为单一,不能达到一边描述,一边向观众展示环境的效果。因此口头叙述总会或多或少地省略口述者认为可有可无的环境信息。然而纪录片却能够实现视觉与听觉的共时性展现,在时间与空间的变换中不断游走,并完成叙事的目标。这种声音与画面相结合的表现形式,为观众们呈现的是更加生动、直观的历史。陈述的语气、目光、神态等因素的转变使得观众更易获知事件的全貌,从而引起共鸣。

## 二、动画媒介:实拍影像资料缺席的解决方案

在制作口述历史纪录片时,为了达到生动形象地重现历史的目标,编导们往往会选择制作重现画面与口述词等来相互配合。然而画面的获取常常是较为困难的。在影像资料缺失的情况下,为了避免空镜头解说的枯燥氛围,口述历史纪录片越来越频繁地采用动画的手段进行补缺。人们对动画的判断不需要借助任何特殊的标注,就能很好地分辨纪录与重现,这是动画得天独厚的优势。

### (一) 对历史事件现场的补足

纪录片创作者在用主观意识去处理客观素材时,应保持作品的客观状态,不违反真实原则和非虚构原则<sup>[2]</sup>。遗憾的是,目前许多历史事件的现场都已不复存在,甚至连遗迹都没有留下。而对宏大的历史场景而言,如果选择重新搭建再实拍演绎的方式,会耗费许多人力、物力、财力,动画则可以大幅降低制作成本。动画作为一种影像补缺的形式,能够再现历史记忆,更容易让观众认同口述者(以及纪录片的整体叙事者)所构造的历史空间,从而唤起其历史感。动画有着将观众假想性地带回历史现场的表达效果,对纪录片有着不容小觑的作用。

第二次世界大战时,在纪录片《我们为何而战·纳粹的进攻》(Nazis Strike, 1942年)中,美国人用动画技术辅助视觉画面,虽然只是简单地用图形标志来演示兵力对比与布局,但是效果甚佳。随着科学技术的不断发展,动画越来越多地被运用在纪录片中。

在大型历史题材纪录片《大国崛起》(2006年)中,数字动画技术被广泛运用,重现了许多遥远的历史环境,达到了出神入化的效果。如在表现早期的地球版图时,使用数字动画技术再现地球的混沌景象等。

纪录片《故宫》同样大量地使用了二维、三维动画和动画与实景合成技术。如对故宫的修建、重建过程,康乾盛世时的故宫原貌,规模庞大的石料搬运队伍及神木出山,皇家典礼仪式等浩大场景<sup>[3]</sup>。

### (二) 影像资料的主观化缺失

纪录性动画长片《与巴什尔跳华尔兹》(Waltz with Bashir, 2008年)讲述了发生在20世纪80年代中期黎巴嫩难民营的大屠杀。在该部影片中,亲历战争的口述者没有直面镜头,而是化身为动画形象来讲述那段不堪的历史。极具风格的人物轮廓,细腻、逼真的动作和语言,都表达了叙述者复杂的内心与情感。这部动画纪录片的原始受访素材来自七位历史事件亲历者。由于导演自身的侵略者身份,以及影片所涉及的悲剧体验与叙述者自身密切相关,除了末尾的大屠杀实拍影像,动画从始至终贯穿全片,能一定程度上保护口述者的隐私。

### (三) 生活图景与私密空间的展现

纪录片经常要谈论某个核心人物的生平、生活等。然而这些内容想找到匹配的视频资料往往非常困难,大量的静态照片又会显得过于单调,因此动画常出现在展现人物生活图景的段落中。口述历史纪录片《我的抗战》(2010年)中的动画片段的运用可以说是效果显著,这部口述历史纪录片不仅需要大量的战争场面,更需要一些私人空间的影像材料,动画无疑是最合适的呈现方式。利用动画,纪录片创作者甚至能在风格上有一些艺术创作方面的突破。口述者叙述丰富的历史细节与个人经历往往比虚构的电影更具有戏剧性,可是制作者却苦于没有合适的画面与口述内容相对应。《我的抗战》中的动画片段充实了口述史料的框架,填补了记忆历史的空白,为口述者的讲述提供了生动形象的画面。

传记纪录片《寻找小糖人》(Sugar Man, 2012年)是对传奇歌手罗德里格斯生平的探寻和追溯。伴随着一些受访对象的采访内容,作品中穿插进了一些动画段落,如罗德里格斯在街道上行走的画面。这令纪录片的画面素材更加丰富。这些实际上根本未被记录下来生活图景式的影像内容,让人们仿佛亲眼目睹了罗德里格斯的许多日常生活片段,也与他的歌相得益彰。

## 三、动画在口述历史纪录片中的风格优势

动画除了如前所述,在视频素材的支撑上具有不可替代性之外,还有很多显而易见的优势。首先,动画

是一门通俗易懂的艺术,其符号系统总体而言兼顾了肖似性(Icon)与指示性(Index)<sup>[4]</sup>的表达优势,容易被观众理解和接受。其次,动画造型生动形象,有着良好的传播效果,尤其是离青少年受众群体较近,利于承担科普等方面的传播任务。最后,动画是通过视听结合的方式立体传送,信息量丰富。口述历史纪录片中的动画,把历史事件、视听语言和蒙太奇思维相结合,彰显出一种实拍影像所不具备的表现力和说服力。最重要的是,动画能够在纪录片体裁的基础上进行风格化的主题呈现。动画作为艺术设计大类下的重要分支,不仅是一种动态影像艺术,而且是数字媒体技术与艺术的结合产物。技术与艺术相结合的特征使它具有一种不凡的艺术气息,不单单丰富了口述历史纪录片视觉系统,更激励着创作者用个性化的风格去呈现历史题材。口述历史虽贴近人们的生活,但是距人们有一定的年代,而动画的视觉语言能在潜移默化中缩短历史与观众之间的心理距离,激发观众们的情感共鸣,让其能够体会到口述历史呈现的历史意义与艺术价值。

只有把握口述历史的题材,确定动画的风格与效果,才能将动画独有的视听魅力充分地展现出来。因此,动画导演需要根据口述历史的主题、内容、叙述者等相关因素来确定与之相符的美术风格和表现手法。《我的抗战》中的动画效果就让人眼前一亮——版画木刻的二维动画风格所制造出的重现效果,朴素且富有时代感,与口述者想表达的主题和内容都有着较高的契合度。一段段零碎的历史画面,在老兵娓娓道来的声线和版画动画的作用下逐渐串联起来,一个堪称完整的抗战故事就这样展现在观众们眼前。崔永元导演在谈起创作初衷时曾说,运用版画风格的动画重现历史片段并不是刻意求新,而是考虑到抗战时期的宣传品基本上都是版画作品,使用版画的风格更能将观众带回那个时代,引起共鸣<sup>[5]</sup>。

克里斯·兰德雷斯(Chris Landreth)执导的三维动画短片《雷恩》(Ryan, 2004年)也是让动画的造型风格为纪录片增加表现力的典型案例。《雷恩》通过多段采访,展现了加拿大往昔最著名的动画大师雷恩·拉金(Ryan Larkin)昨日的辉煌历史与后来的落魄生活。该部作品的角色设计颇具妙处,其风格被导演自称为“精神现实主义”:雷恩的前臂皮肤直接包裹尺骨和桡骨,头部只有窄窄的一张脸,鼻梁上的眼镜摇摇欲坠……

这些都是雷恩的灵魂被命运摧毁的视觉化想象呈现<sup>[6-7]</sup>。这些设计,让作品深入角色内心,为纪录片的表达效果增光添彩。

在《与巴什尔跳华尔兹》中,色彩、光线、明暗等对叙述气氛也均有巨大影响。影片以黑色、橘红色等暗红色系为主,运用阴影和特效,不断完成色调变化,以此来表现时间、空间的转换。影片开头使用了作为对比色的橙与蓝,描绘了一个充满暴力气息的氛围,这种强烈的视觉冲击为全片奠定了一个情感基调。影片中,导演和战友对话的一系列剧情充满轻快明亮的色彩,但承接下去的镜头却是战友在漆黑的海水中奋力挣扎。一亮一暗的画面形成了鲜明对比,突出了战争时期的绝望<sup>[8]</sup>。

#### 四、结语

动画已经成为当今时代一种不可或缺的言说方式,它归根结底是一种表达媒介和叙事手法,不仅适用于虚构的(Fictional)艺术,也同样适用于非虚构、纪实性题材的展现。实际上,动画(电影)在诞生不久后,就已经被使用在纪录片体例当中——动画史学家们通常认为《卢西坦尼亚号的沉没》(The Sinking of the Lusitania, 1918年)是最早的纪录性动画作品。

口述历史纪录片最基本的特性就是非虚构性。可是动态影像的历史不过短短的一百余年,实拍影像所形成的文献性资料也只能说是沧海一粟;而像民间口头采访形成的文献记忆同样特别有限,且难免零散,可谓“记一漏万”。再进一步说,纪录片作为艺术创作,最终又在多大程度上能够做到“真实”,这或许只是个相对而言的问题。运用动画作为口述历史影像化的手法来呈现,是一种行之有效的思路。

口述历史纪录片的制作方法在革新,传播渠道在改变,这个时代的观众对纪录片的要求也在提高。让动画创作进入口述历史纪录片,或多或少能够弥补一些历史记忆缺席的遗憾。动画也正以其灵活的风格呈现,以及独特的传播优势在非虚构题材影像创作中占据一席之地。虽然“动画纪录片”这一概念的学术合法性近年来同时引起了动画和纪录片两个领域的学术论战<sup>①</sup>,况且动画作为呈现非记录性运动的动态影像媒介<sup>[9]</sup>,影像内的视觉运动并非通过采集获得,这确实让学界推行此概念面临一定的困难,但不可否认的是,在

<sup>①</sup>在这一系列学术论辩中比较受到关注的学者,如聂欣如、王迟等。前者曾发表过多篇文章,试图否定“动画纪录片”这一概念;而后者则相反,以支持此概念的立场撰写了许多回应的论文。

口述历史纪录片当中运用动画已然成为一种具有审美价值的创作方式和表达手段。纪录片中的动画——尤其是配以受访口述形式时,丰富了观众对历史的认知与理解。这种富有生命力的表现方式不仅可以还原历史、表现人物、反映心境,而且为口述历史纪录片创作真实性的认知与理解提供了崭新的视角。从目前的发展态势来看,用动画的形式来呈现口述历史是值得提倡,且有广阔的发展空间的。当然,动画设计在口述历史纪录片中的应用也要求创作者们端正态度,用强烈的社会责任感和历史严肃性去对待历史。不论是对口述者的采访,还是在后期影视画面的创作中,都应该保持一种倾听和谨慎发挥的姿态,尊重历史。

### 参考文献

- [1] 吴琳. 一种记录历史的方式[D]. 辽宁:辽宁大学,2012.  
WU Lin. A Way of Recording History[D]. Liaoning: Liaoning University, 2012.
- [2] 李晓晨. 从表现形态看影像语言中的真实再现[J]. 华章,2012(14):97-98.  
LI Xiaochen. The Real Reproduction of Image Language from the Perspective of Manifestation[J]. Hua Zhang, 2012(14):97-98.
- [3] 牛光夏. 融合、转型:电视新闻传播新论[M]. 上海:复旦大学出版社,2012.  
NIU Guangxia. Mixture, Transformation: New Theory of Television News Communication[M]. Shanghai: Fudan University Press, 2012.
- [4] 赵毅衡. 符号学:原理与推演[M]. 南京:南京大学出版社,2016.  
ZHAO Yiheng. Semiotics: Principles and Deduction[M]. Nanjing: Nanjing University Press, 2016.
- [5] 唐崇维. 影像记忆:口述历史的介入——《我的抗战》研究[D]. 湖北:华中师范大学,2013.  
TANG Chongwei. Video Memory: The Intervention of Oral History, Research on My War of Resistance[D]. Hubei: Central China Normal University, 2013.
- [6] 刘书亮. 落魄的昔日动画大师:动画纪录片《雷恩》[N]. 文艺报,2015-05-18(8).  
LIU Shuliang. The former Master Animator in Abdication: The Animated Documentary "Ren" [N]. Literature and Art Newspaper, 2015-05-18(8).
- [7] 黄秋儒. 当下国产动画电影中的中国传统文化包装设计——以《白蛇:缘起》为例[J]. 工业工程设计,2019,1(1):107-111.  
HUANG Qiuru. Packaging Design of Traditional Chinese Culture in Current Domestic Animated Films: Take "White Snake: Origin" as an Example[J]. Industrial & Engineering Design, 2019, 1(1): 107-111.
- [8] 陈彦蓉. 昨日重现:动画纪录片对创伤记忆的建构——以纪录片《与巴什尔跳华尔兹》为例[J]. 新媒体与社会,2017(3):232-244.  
CHEN Yanrong. Again Yesterday: The Construction of Traumatic Memories in Animated Documentaries: A Case Study of Waltz with Bashir[J]. New Media And Society, 2017(3): 232-244.
- [9] 刘书亮. 重新理解动画[M]. 北京:电子工业出版社,2016.  
LIU Shuliang. Re-understanding of Animation[M]. Beijing: Electronic Industry Press, 2016.