

# 美国暗黑动画中的“眼睛”

王琪 徐坤

**摘要：**暗黑动画作为一种特殊的影像风格类型，在影像和叙事上都明显区别于传统儿童动画，成为动画界中一朵奇异的“黑色花朵”。其中，暗黑动画中的眼睛造型千奇百怪，成为暗黑动画中独特的点睛之笔。文章对美国暗黑动画中“眼睛”的设计类型、功能、文化观照等进行了探讨，诠释了“眼睛”在动画叙事中的重要作用及其代表的文化内涵。

**关键词：**美国；暗黑动画；眼睛

**作者简介：**王琪，女，硕士，文学硕士。（华东师范大学 传播学院，上海，201100）

徐坤，女，副教授，文学博士。（华东师范大学 传播学院，上海，201100）

**中图分类号：**J905.712

**文献标识码：**A

**文章编号：**1008-6552 (2018) 06-0107-06

间离性是动画艺术的重要特征之一，动画中的形象建构常常超越自然力的限制，营造出丰富多样、光怪陆离的视觉奇观。尤其在美国暗黑类型动画电影<sup>①</sup>中，“眼睛”作为一个独特的符号化意象，以其充满诡异色彩的视觉特征与戏剧性的情感赋值，在不断地刺激着观众视觉感官的同时，也不断演绎着人类对于“看与被看”之关系的认知与反思。

本文所探讨的“眼睛”，主要指涉美国暗黑风格动画“人物”形象的眼睛。暗黑动画在很大程度上解构了原本温馨、可爱的儿童动画影像风格，在画面呈现上色彩偏暗，场景阴郁，人物造型怪异、不“萌”，甚至以骷髅、僵尸、鬼魂等为主角，叙事中常穿插着死亡、追逐、迫害等负面情绪。代表作品有《僵尸新娘》《圣诞夜惊魂》《鬼妈妈》《通灵男孩诺曼》等等。从“眼睛”的表征来看，因其主体常常游走于死者聚集的幽灵世界（或冥界）中，而呈现出与正常人类眼睛造型迥异的外部特征，时常洋溢着浓烈的哥特式审美气息。剥开影像表征的外壳，会发现隐藏在怪异之后的审美情怀、“非理性”行为背后的价值内涵、以及“看与被看”的哲学逻辑等等，这些都若隐若现地裹挟在美国亡灵动画的内核之中。

## 一、美国亡灵动画中的“眼睛”

以蒂姆·伯顿执导的作品为代表，美国亡灵动画中的人物造型往往呈现出别具一格的艺术审美特征。特别是眼睛，作为“人体美学中能够起确定性作用的感知载体”，<sup>[1]</sup>不但拥有想象丰富的“物质化”造型，而且往往蕴含着某种超自然的能量，营造了内涵深刻的文化想象。从设计层面而言，这些眼部造型奇特怪异，直接刺激了观众的视觉快感。整体上看，美国亡灵类型动画中出现过很多极具风格化的眼部造型设计，但大多数以荒诞、怪异、反自然为特征，超越自然规则的束缚而呈现出一种神秘恐怖感，具体而言表现在以下几个方面。

其一，具有鲜明的装饰性与形式感，以“丑”为“美”。匈牙利作家莫利兹认为“审美的快感源自于主体对作品整体形式的一种沉浸，而模仿并非艺术创作的目标。装饰线性形式的间离效果具有完全

**基金项目：**本文系2017年教育部人文社科基金“大众文化视域下的美国电视动画”（17YJA760063）的研究成果之一。

<sup>①</sup> 主要从内容题材与风格上进行限定性讨论，以亡灵、僵尸、幽灵类动画题材为主，审美上多呈现出诡异、哥特式等色彩。

独立的美学价值。”<sup>[2]</sup>在美国暗黑风格动画中,眼睛造型中的装饰性的成分不仅仅是艺术家独特想象力的表征体现,更带给观众眼前一亮的审美体验。比如《僵尸新娘》中艾米丽的眼睛,突破人类眼部构造学的约束,眼睛大到占据整个脸部的三分之一,并且眼白占据眼球90%的面积,只有中间一个小黑点代表瞳孔的存在。这种极简风格的眼部设计在动画片里经常得以运用,如《精灵旅社》《怪兽电力公司》中的大多数怪物也是如此,简直就像抽象主义画家康定斯基的《蔷薇色的重音》及《若干个圆》等作品中那些大小不一的圆点蹦蹦跳跳进入了影像世界。这种夸张奇特的眼部构造挑战了客观自然规律,在使“动画”成为“动画”(区别于真人影片)之同时,也制造了乖张诡异的气氛。又比如《圣诞夜惊魂》中,市长 Mayor 两只不对称的眼睛具有用刀刻在木头上的划痕质感,一些肮脏丑陋的不知名怪物的眼部仅隐约可见一个眼眶形状,眼睛却完全由缝合的皮肤和线条代替;此外,众多僵尸和骷髅凸起的饱满眼珠上戏谑地“装饰”着两个小黑点来暗示瞳孔的存在。上述动画中这些眼睛的造型极其怪异丑陋,配合具有几何形状的身体造型,成为了具有独立形式感的审美对象,将哥特式的诡异气息演绎得淋漓尽致。

其二,以无生命之“物”取代有生命之“眼”,“物”成为生死的桥梁。古今中外,眼睛通常被视为“心灵的窗口”,通过眼睛可以窥视到人类内心无法隐藏的情感波动,因此眼睛也常常是肖像画(或花鸟画)最为重要的部分,比如古典主义绘画就强调人物肖像画中的眼睛能传递出某种现实的情绪与态度,达芬奇《蒙娜丽莎》就是经典代表。我国古代孟子也曾有云:“存乎人者,莫良于眸子。眸子不能掩其恶。胸中正,则眸子瞭焉;胸中不正,则眸子眊焉。听其言也,观其眸子,人焉廋哉?”但是,如果“眼睛”这个代表“活”的意象被替换为“死”的物体时,其生命、灵动、活力等价值体现便会通通丧失,真正的囚禁、死亡之感便取而代之,扑面而来。比如《鬼妈妈》中,作为冥界(蜘蛛精)化身的鬼妈妈拥有硕大滚圆、质感清晰的黑色纽扣“眼睛”,纽扣“眼睛”由于其物理限制,中心部分均具有四个空洞并且由黑线穿梭其中,这种不完整的破碎感和凹凸感真切写实,通过局部的镜头特写,不断暗示着卡洛琳处于一种被(美食、玩具、游乐等)物化的危险境遇,时刻可能从一个真人变成一个“布娃娃”(通常布娃娃的眼睛由纽扣做成),弥散出强烈的超现实主义色彩。动画短片《恐怖玩具屋》中,鬼魅利用一个与无辜的主人公一模一样的玩偶来诱惑他进入玩具屋,从而将其束缚囚禁在玩具娃娃的身体之内,其中标志着主人公被“物化”的典型镜头就是他通过玻璃球眼睛看到了外面的世界,暗示着主人公的眼睛已经被玻璃球所代替,他自己的生命被置换,也被物化,恐怖紧张的气氛因此慢慢在空气中弥散开来。

其三,将细节之真实与设计之想象相交融,制造富有间离感的滑稽趣味。日常生活中,我们受到惊吓会说“吓得眼珠子都要掉了”,在动画中由于亡灵身份的特殊性,这种操作完全可以得到实现。艾米丽的眼珠就会因为激动的情绪而自动脱离眼眶,产生一种镶嵌式的灵活感,给眼眶中寄居的小蛆虫提供活动的空间,也彰显了艾米丽作为僵尸的特殊身份。同样的表现技法在《寻梦环游记》中也有体现:落魄乐手埃克托在得知歌神德拉库斯就是米格的曾曾爷爷,由于过度惊讶,眼珠从眼眶中脱落掉进嘴巴里,鼻腔在眼睛和嘴巴之间俨然不存在,成为类似于通道的存在;又如《圣诞夜惊魂》中杰克失踪后,市长发动所有的成员寻找杰克的下落,一个头戴红色帽子的吸血鬼声称自己跟在独眼巨人的后面也没有找到杰克,他将自己的一只眼球拉出,眼球和黑色眼眶之间拉扯出一道鼻涕似的黑线,随后又弹回眼眶,这些细节的仿真生出搞笑的滑稽趣味。

总而言之,这些与“亡灵”相关的眼睛都颇具造型设计感与生动的戏仿趣味,亡灵角色的眼睛不仅仅充当了人物的视觉器官,成为面部构造中不可或缺的一部分,同时,作为想象的能指,其亦彰显

出浓郁的象征气息，充满着隐喻意味。

## 二、“眼睛”的功能：叙事、意指与隐喻

纵观美国亡灵动画电影中的眼睛造型，其阴暗诡异的视觉表征和天马行空的艺术想象明显区别于童话类型的动画电影，制造出一种极具哥特式氛围的审美体验。这朵视觉美学中的“黑色花冠”所钟情的目标不仅仅是为了激荡起受众持续不断的观看快感，更重要的是通过造型设计的外壳来表达对死亡、生命、对抗、欲望与爱的探讨，达到叙事、意指与隐喻功能。

其一，通过“眼睛”来描写暗黑画风，建构以哥特式风格为代表的恐怖叙事空间。提及亡灵，首先想到的便是恐惧、可怕以及阴暗等情感指向，而在画面叙事或艺术表现模式中与这些词汇最接近的风格首推哥特式风格。“对黑色的偏爱，拥有着吸血鬼之类的异端形象符号以及黑暗、死亡、阴郁、神秘的内涵”<sup>[3]</sup>揭露了哥特风格的典型特色，而在美国亡灵动画电影中，“充斥着荒郊树林、阴森古堡、僵尸、骷髅等幻灭意象，在宏观场面体现了哥特式动画特有的（尤其以蒂姆·伯顿为代表的）气氛阴郁的情境、恣肆夸张的演绎、漫无边际的想象。”<sup>[4]</sup>同时，能够雄霸影视表达结构中近景到大特写这样显著地位的镜头，通常亦非“眼睛”莫属。在《僵尸新娘》中，从艾米丽自坟墓中爬出到维克多被带到亡灵世界的短短2分钟的时间内，就出现了3次对眼睛的大特写。“伤痕、零乱的头发、苍白的皮肤是哥特化妆造型的基本特点。其中夸张的烟熏妆突出黑色眼线、黑眼影，黑唇膏，细眉，黑色指甲油。”<sup>[5]</sup>僵尸新娘艾米丽在掀起盖头的那一刻，眼睛部分所呈现出的浓郁的哥特式情结使人过目不忘：硕大的眼睛配合黑蓝色的浓郁烟熏眼影，浓密夸张的睫毛，黝黑鲜明的眼线，细长的眉毛，无不体现出华美幽绝的哥特氛围。又如在《久保与二弦琴》中，久保的两个小姨的眼睛呈现出上挑丹凤眼状，但是整个眼睛造型却完全由黑色填充，没有眼眶，没有眼珠，只有深不见底的黑色。中国古典文学《红楼梦》中王熙凤的眼睛也呈现出上挑的丹凤眼状：“一双丹凤三角眼，两弯柳叶吊梢眉”，这种眼形通常适用于心狠手辣、雷厉风行的人物形象。久保小姨的黑色线状眼睛在纯粹苍白的脸上显得突兀可怖，而更令人毛骨悚然的是，这种上挑的眼睛却在眼角眉梢略带笑意，与其整体阴森诡异的氛围形成反差，使其被追击、被凝视感更强烈，暗黑哥特影像风格更加鲜明。

其二，借助亡者眼睛的符号性意象，表达对亡灵世界的意指性想象。在常人看来，死亡“是最恐怖最虚无的强烈现象，是无法逾越的无时不有无处不在而又隐身遁迹的神秘存在。”<sup>[6]</sup>但是对于亡灵动画来说，这种恐惧在很大程度上被艺术创作者鬼马惊艳的想象力中和，而呈现出一种精神不灭、爱与永恒、寻求本真的主题。但是亡灵世界就如同灵魂一样，无法论证它的存在，更无法见证它的模样。“动画作为幻想艺术，能以独特的影像元素更直观地表现和抒发感情，扩展了人类的想像力和创造力”。<sup>[7]</sup>艺术创作者利用种种经典符号，构建出一个丰富瑰丽、或华美或凄凉的亡灵世界，其中“眼睛”的强辨别性与重要性使其成为亡灵世界的叙事象征。《生命之书》中，包括主角马诺洛在内的角色，死去后眼睛随之由肉眼变成烛光，这一具有摇曳感的暖黄色意象，是一种陨灭却又温暖的存在，暗示着马诺洛从人类世界到了亡灵世界；类似的技法在《盒子怪》中也有涉及，盒子怪们居住在地下世界中，他们在夜晚出现时，眼睛总是闪着亮黄色的光芒，在黑暗中忽明忽灭，聚集起来像天空中的星星。《鬼妈妈》中，门背后的亡灵世界表面上看是鬼怪异类的地狱天堂，实则是直通人的心灵世界。鬼妈妈一双极具表现力的黑色纽扣眼睛时刻散发着诡异的光芒，成为另一个世界的代表性标志物，这种极致物化的表征给亡灵世界中的鬼魅形象增加了一次创造革新的机会，也挑战了观众对于亡灵形象的常规认知，更创造出一个超现实主义的魔幻空间。

其三,利用丰富的造型想象,隐喻多重象征美学。象征概念从古希腊时期开始萌芽,经过漫长的发展,逐步进入到文艺学体系中,动画电影中的诸多符号想象都蕴含着深刻的象征意味。“象征不仅仅是运用在创作中的一种修辞方法,更是一种审美原则和艺术思维的本质性方式,是表露我们隐秘思想情感的通道。”<sup>[8]</sup>以至于阿恩海姆如此评价“所有的艺术都是象征的”。<sup>[9]</sup>在亡灵动画中,各类独特迥异的眼睛造型(与活人不同),“作为一种特殊的死亡意象,担当着表情符号的功能,作为超越语言的能指,意在物象之外,情在境界之内”。<sup>[6](55)</sup>通过眼睛这个符号,观赏者能够获得符号本身之外的审美体验和情感提升,体会到一种“心灵的看不见的内在趋势”。<sup>[10]</sup>《鬼妈妈》中,“另一个”妈妈拥有一双纯黑色的纽扣眼睛,“纽扣象征着封闭,囚禁。眼睛是心灵的窗户,缝上纽扣眼睛象征着囚禁一个人的心灵和灵魂。”<sup>[11]</sup>传统意义上布娃娃的眼睛一般是纽扣,故而当人眼一旦被替换成纽扣,即暗示着真正被物化的到来,从此变成一个失去自由、忘记自我的幽灵。

在此还需一提者,是前述《圣诞夜惊魂》中杰克那洞穴一般的眼部,在一定程度上象征柏拉图在《理想国》第七卷中曾提过“洞穴隐喻”的设想。在万圣镇中,杰克恰如在洞穴中的人类,处在一种一成不变,懵懂蒙昧的状态,对自己的处境尚没有清晰正确的定位。经历一番荒唐的尝试,即洞穴中的人挣脱束缚之后,才看清了外面的世界,而杰克也看清了自己的定位,最终摆脱模糊、走向自在。这个过程同样充满着纠结、困惑和挣扎,但是最终都到达了真理的彼岸。

### 三、文化观照：在“眼睛”的背后

当我们把研究的目光聚焦在亡灵动画人物的眼睛上时,其呈现出来的就不仅仅是简单的视觉感官或面部结构,而是背后隐藏了更多隐秘的、暗含的文化内涵。简言之,本文所讨论的“眼睛”在承担着叙事、意指等象征功能的同时,亦被赋予了丰富的文化内涵,下面将从美学意蕴、文化价值旨趣与哲学判断等层面展开讨论。

其一,至丑至美,丑即是美。关于丑与美的论述,中世纪哲学家圣·奥古斯丁认为“丑是形成美的一种因素,丑在美学中不是一种消极的而是一种积极的范畴。”<sup>[12]</sup>不得不承认,亡灵动画中的一些人物形象确实丑陋无比,艾米丽暗黑阴郁的眼睛、鬼妈妈充满金属光泽毫无生命力的纽扣眼睛、久保小姨黑色的倒丹凤眼、《怪兽屋》中怪兽屋时刻处于监视状态的窗户眼睛、《精灵旅社》中僵尸木乃伊等人物的怪异眼睛,以及《怪物电力公司》中或一只或多只的极简眼珠都可以称其为丑的存在。然而,“审丑艺术的超越之处就在于它能够化丑为美。”<sup>[13]</sup>在动画片中,“艺术家常通过对丑作出艺术化的处理,创作出艺术审丑作品,唤起人们对丑的感知、对恶的反思和对美的追求。”<sup>[14]</sup>当艾米丽从坟墓中爬出,掀开盖头漏出暗黑硕大的眼睛时,这种油然而生的恐怖感确实可以谓之丑的存在。但是当艾米丽眼中的小蛆虫顶出眼珠,从眼眶中钻出时,一种可爱搞笑的氛围又完胜了丑,成为一种审美的存在。在理清亡灵动画的叙事脉络之后,往往会被亡灵人物的温情善良所打动,不论是艾米丽在放弃自己的爱人之后眼神中悲哀却坚定的目光,还是萨利由于担心杰克的安慰从眼神中照印出的忧虑、不安,抑或是《通灵男孩诺曼》中僵尸们认识到自己的过错,想请求诺曼帮助他们时候眼中呈现出的愧疚、自责和渴望,丑的外表都只是成为裹挟内心善良纯真的外壳,这时丑也成了美的外在表征而具有了审美意味。

其二,画面之外,奇观文化支撑天马想象。暗黑动画中的人物通常丑陋惊悚,当动画人物的眼睛目不转睛地盯着观众(尤其是大特写镜头)时,一种毛骨悚然之感油然而生。究其原因,这种类型人的玩偶形象会产生一种“恐怖谷”心理效应,正如德国心理学家 Ernst Jentsch 在《恐怖谷心理学》(1906)



中提到的：“人们无法做出抉择时的不确定性形成了恐怖的源头，比如在难以判断物体是否具有生命时人会产生恐惧感。”<sup>[15]</sup>在《扯线王子复仇记》这部动画中，片中的人物均是由木头雕刻而成，肌肤纹理清晰，面部构造完善，在静止时甚至会让人叹服这种匠心工艺。但当用线索牵引移动时，玩偶的眼睛能够闭合，却空洞异常，晶莹剔透的玻璃眼睛毫无生气，直勾勾盯着前方，“虚拟演员的动作和表情很难反映出其真实感受，观众无法看透人物的内心。”随着技术的发展，这种利用恐怖谷心理效应来营造恐怖氛围的技法愈加成熟，甚至有所突破。《恐怖玩具屋》中，当一个与真人主人公完全一样的玩具出现时，观众和主人公一样认为这个玩具是没有生命的，但是随着故事的发展，观众与真人主人公才恍然大悟，橱窗中貌似可爱完美的玩偶，却在身体中蕴含着巨大的阴暗能量，以至于把主人公囚禁杀死。这种恐怖感更甚于那些能够说话的僵尸，肢体僵硬的人物，与真人恐怖片的玩偶设计有异曲同工之妙。如《鬼娃回魂》《安娜贝尔》《死寂》等影片，片中的娃娃都曾被主人钟爱，放在床头橱窗中，但殊不知这看似毫无生命力，且作为童年伙伴日夜亲近的玩偶却是邪恶的来源，并带来了数不尽的灵异事件。

另外，还值得一提的是隐匿于动画场景背后的民族文化景观。在《生命之书》中，死去的人的眼睛变成了烛光，呈现出暖黄色的温暖光亮。在墨西哥亡灵节上，烛是一种用来祭祀的重要传统符号象征，“祭坛上陈列宗教文物与已故亲友或名人的照片、纪念物等，以及象征自然界地、风、水、火4大元素的传统食物与农作物（地）、墨西哥剪纸（风）、水与饮料（水）、香烛（火）等物品。”<sup>[16]</sup>并且在夜晚时分，家家户户都会在烛光所营造的温馨氛围中怀念逝者，欢度节日。死亡的恐惧被与逝去亲人团聚的欢乐所替代，呈现出一片祥和安宁的氛围。“祭奠亡灵，墨西哥人拒绝悲哀，他们用载歌载舞的方式，通宵达旦地与逝去的亲人一起欢度亡灵节。”<sup>[17]</sup>以烛为眼，体现出墨西哥文化中对死亡的豁达，只要生者永远记得死去的亲友，他们就能获得永生，在铭记之国中快乐生存。

其三，在“看与被看”的博弈中，凝视的目光诠释了欲望之坚心。“斯宾诺莎曾说欲望就是人的本质，拉康无疑接受了这种说法，并成为拉康思想的中心概念之一。”<sup>[18]</sup>拉康对于“欲望”的定义是：“需要在要求中说出时产生的衍生物。”<sup>[18](205)</sup>这里强调的是潜意识中的欲望。但是动画作品作为一种艺术化了的影像表达体系，将这种潜意识、灵魂中的“幻想”幻化成显在的“欲望”，而承担表现欲望的主体正是“眼睛”，表现的方法正是“凝视”：“在拉康看来，‘凝视’不仅是主体对物或他者的看，而且也是作为欲望的他者对主体的凝视，是主体的看与他者的注视的一种相互作用，是主体在‘异形’之他者的凝视中的一种定位。”<sup>[18](205)</sup>简言之：看是欲望的流动，并通过凝视所体现。在美国经典亡灵动画电影中，没有一部完整的叙事不是围绕着这个关系进行的。如《通灵男孩诺曼》中，在诺曼知道事情的真相后，僵尸们凝视着诺曼，诺曼同时也在看着僵尸们，僵尸们略显可怜的眼神中表明了强烈欲望：希望诺曼可以帮助他们去女巫的坟前念那本童话书。《久保与二弦琴》中，久保的两个小姨初次出现时，她们久久地凝视着久保，眼神中透露着对久保左眼的渴望，并不断地将这个欲望加以重复表达。而久保看到小姨们后，在对方目光的凝视中，恐惧感油然而生并选择拼命逃跑。《鬼妈妈》中，当鬼妈妈告知卡洛琳如果想永远留在这里，就必须换上纽扣眼睛时，卡洛琳便陷入鬼妈妈和鬼爸爸的凝视中，当卡洛琳看着那散发着金属光泽的黑色纽扣时，才真正体会到鬼妈妈的欲望所在。《恐怖玩具屋》中，玩具娃娃和真人娃娃互相对视的场面并不少，在双方的凝视中，真人娃娃被玩具娃娃背后的欲望主体所捕获，也被“物化”成玩具娃娃。人物双方在看与被看、寻找与被捕捉、欲望与反欲望中，故事叙事得以成立。

## 四、结 语

“眼睛”表征在动画作品中的呈现，由于客观物理制作的相对不受限性，其艺术表达更是大大丰富

了眼睛的外在形式和内在意味,从而呈现出一种别样的视觉奇观。相对于暗黑动画来说,真人恐怖片中鬼魂的眼睛,承载的则是一种真正意义上的恐怖:一则眼白或眼珠的色彩比例改变,但形态几乎保持不变。由于演员自身生理结构的限制,真人恐怖片只能通过佩戴瞳孔装饰物进行塑造,因而有很大的局限性。但是又由于与人类外形的高度契合,“恐怖谷”理论发挥到极致而完成恐怖感的营造。二则真人恐怖片中的鬼魂一般都是魔鬼的化身,因而眼神中透露出的凶残、恶毒成为主基调,很少有温暖感人的成分存在,这与暗黑动画中对鬼魂进行的趣味性、间离性叙事大相径庭。三则真人电影中鬼怪的眼睛代表着生命的真正终结,或人性最后的泯灭(例如《闪灵》),其后果通常是主体被彻底消灭,魂飞魄散。由此,动画电影中爱与纯真的元素更加突出,显露出亡灵善良美好的品德,与惊悚当道的真人恐怖电影遥相呼应,深化了对美与丑的价值判断,也重新反思了生存与死亡的二元辩证关系,并成长成一个独具一格的审美品类。

### 参考文献:

- [1] [法] 维加莱洛. 人体美丽史 [M]. 关虹译, 长沙: 湖南文艺出版社, 2007: 27.
- [2] 张坚. 视觉形式的生命 [M]. 杭州: 中国美术学院出版社, 2004: 20.
- [3] 白天佑. 当代哥特艺术设计的风格和价值意义 [J]. 美与时代, 2010 (02).
- [4] 孙大路. 蒂姆·伯顿电影的哥特风格抒写 [J]. 电影评介, 2016 (1).
- [5] 韩笑. 论哥特电影造型 [J]. 装饰, 2009 (11).
- [6] 颜翔林. 死亡美学 [M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2014: 69.
- [7] 程雯慧. 动画的影像叙事研究 [D]. 武汉理工大学, 2011.
- [8] 何林军. 西方象征美学源流论 [M]. 长沙: 湖南师范大学出版社, 2008: 3.
- [9] [美] 鲁道夫·阿恩海姆. 艺术与视知觉——视觉艺术心理学 [M]. 滕守尧, 朱疆源译. 北京: 中国社会科学出版社, 1984: 633.
- [10] [美] 吉尔伯特, [德] 库恩. 美学史 [M]. 夏乾丰译. 上海: 上海译文出版社, 1989: 196.
- [11] 曲甜甜. 《鬼妈妈》中的“超现实主义”和“象征” [J]. 电影评介, 2010 (16).
- [12] 朱光潜. 西方美学史 [M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2015: 130.
- [13] 蒋孔阳. 说丑——《美学新论》之一 [J]. 文学评论, 1990 (6).
- [14] 何云邨. 中国艺术审丑的当代转向 [M]. 合肥: 合肥工业大学出版社, 2016: 9.
- [15] 范秀云. 恐怖谷理论与动画电影中的逼真人物形象 [J]. 当代电影, 2014 (6).
- [16] 曹正伟. 墨西哥亡灵节的地理与空间意涵 [J]. 世界地理研究, 2012 (3).
- [17] 王郡玲. 中国清明节与墨西哥亡灵节之文化比较 [J]. 管子学刊, 2016 (4).
- [18] 马元龙. 雅克·拉康: 语言维度中的精神分析 [M]. 北京: 东方出版社, 2006: 163.

[责任编辑: 詹小路]