

# 多模态视角下中国志怪新形象及其边缘身份认同研究

## ——以《中国奇谭》之“林林”为例

周 齐, 赵嘉玮, 张雯晴

山东师范大学外国语学院, 山东 济南

收稿日期: 2024年10月12日; 录用日期: 2024年11月18日; 发布日期: 2024年11月26日

### 摘 要

数智时代下, 新媒介的快速发展推动了传播的现代性转型和多元文化的呈现, “边缘文化”逐渐走进大众视野。动画作为文化的载体, 其价值取向也愈发个性多元。志怪是中国神话的重要题材之一, 相对正义角色来说往往是边缘文化的体现。《中国奇谭》之“林林”结合当代价值观塑造出志怪的新形象, 通过刻画“他者”视角反观“本我”, 以极大的张力展现了边缘人群和主流人群冲突之后的身份认同。本文基于多模态话语分析框架, 从文化层面、语境层面、内容层面以及表达层面, 对动画《中国奇谭 - 林林》中的志怪形象进行多模态话语分析。观察融入当代审美和意识形态的新志怪背后体现的社会变革, 分析新志怪如何打破传统主流与边缘对立的思维, 传播“和而不同, 美美与共”的中国思想, 体现新时代的中国人文关怀。

### 关键词

志怪形象, 边缘身份认同, 多模态话语分析, 视觉语法, 《中国奇谭》

## A Study on the New Figures of Chinese Zhiguai and the Marginal Identity Recognition from a Multimodal Perspective —The Case of “She Wolf” in “Yao-Chinese Folktales”

Qi Zhou, Jiawei Zhao, Wenqing Zhang

School of Foreign Languages of Shandong Normal University, Jinan Shandong

Received: Oct. 12<sup>th</sup>, 2024; accepted: Nov. 18<sup>th</sup>, 2024; published: Nov. 26<sup>th</sup>, 2024

## Abstract

In the era of Digital Intelligence, the rapid development of new media promotes the modernization transformation of propagation and the representation of multi-culture, and “Marginal cultures” are gradually stepping into the public view. The animation, as a culture carriers, is showcasing its increasingly diversified value orientations. One significant theme in Chinese mythology is “Zhiguai,” and in relative terms, the role of justice often reflects marginal cultures. The “She wolf” in “Yao-Chinese Folktales” reimagines “Zhiguai” with contemporary values by characterizing the “otherness” to reflect upon the “Id” greatly representing the identity formation of marginalized groups following conflicts with dominant groups. This paper is based on the Framework of Multi-modal Discourse Analysis to analyse the image of “Zhiguai” in the “She wolf” of “Yao-Chinese Folktales” across cultural, contextual, content, and expressive dimensions. We observe the Social Revolution reflected behind the new characters of “Zhiguai” that integrate contemporary aesthetics and ideologies, meanwhile analyze how the new characters of “Zhiguai” step out the box that the traditional mainstream is opposed to the marginal culture and disseminate “Harmony without uniformity in the spirit of inclusiveness” Chinese ideas embodying Chinese humanistic care in the new era.

## Keywords

The Figures of Chinese Zhiguai, The Marginal Identity Recognition, Multimodal Discourse Analysis, Visual Grammar, “Yao-Chinese Folktales”

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

科技发展让大众媒介传播方式多元化、多模态化，承载文化的媒介顺应时代发展趋势，多样化的内容传播也使越来越多的“边缘人”进入大众视野。在这样的背景下，如何充分利用新媒体为“边缘群体”发声，使“边缘文化”与“主流文化”形成良好的平衡关系，是一个需要思考的问题。传统志怪也在这样的新时代下再生，呈现出现代社会多元价值观。年初上映的动画短片集《中国奇谭》(YAO-Chinese Folktales)以中国传统元素中的“志怪”为核心主题。《林林》是该系列短片的第三集。主人公是一只叫林林的狼，她有着融入人类社会的强烈愿望，但却难以获得人类对她的认同，处在狼和人的身份认同焦虑之中，在经历了与人类的冲突后，最终选择了做一只狼。故事以极大的张力展现了自然和人冲突之下的身份认同，传达了边缘身份认同的深层意义。

本文旨在以多模态话语分析框架为指导，并结合系统功能语法以及视觉语法理论，对中国动画《林林》从文化层面、语境层面、内容层面和表达层面进行分析，积极探索其是如何运用多模态塑造新志怪形象的，并希望通过此研究助力打破传统的主流与边缘对立思维，使不同地域、不同群体、不同文化背景的人增进理解，赢取体认，获得支持，真正体现人道主义与人文关怀。

## 2. 文献综述

“志怪”一词出自《庄子·逍遥游》中，意为神话传说和民间故事中的奇异形象，包括神仙、妖怪、怪兽等。早在春秋战国时期，便出现了记载志怪形象的《山海经》、《白泽精怪图》等著作。这些志怪形

象大多是由于人们口耳相传、加工创造而成，它们融合了古代的宗教信仰、哲学思想、社会风俗等多种文化元素，形成了独特的文化现象。学界对经典志怪形象的研究从二十世纪二三十年代就开始了，鲁迅先生在《中国小说史略》中对一些志怪形象有过简要描述，但真正有关志怪形象的专题和系统研究却极少见到，直到二十世纪 80 年代，学者才开始真正关注文学作品中的妖怪形象，如石昌渝(2003) [1]系统探讨了志怪书中鬼话的人格化、人情化和文学化倾向等；汪保忠(2015) [2]从比较文学的角度沟通中西，探讨深层次的文化心理与文化传统；前人对志怪形象的研究虽然取得了一些成果，但国内目前的相关研究更加侧重于以文学的视角探究具体朝代志怪形象特点或某一具体志怪形象的发展及演变过程，而较少与当代影视关联研究，与国产动画关联的研究成果更是少之又少。志怪小说作为一种娱乐化的文学体裁，肩负着满足阅中多元化精神需求的重任，志怪形象蕴含着独特的意象美学和文化内涵，其发展也记录着时代的变迁。近年来新国风动画迎来创作热潮，其中对志怪元素的运用和对中华优秀传统文化元素的挖掘迎合时代特色，具有极高的研究价值。

### 3. 理论基础

多模态话语分析兴起于 20 世纪 90 年代，在多模态话语分析的发展中，逐步形成三种主要理论，即系统功能符号学、多模态互动分析、语料库语言学多模态话语分析。Kress & Van Leeuwen 以系统功能语言学为基础，提出了“视觉语法理论”，在韩礼德系统功能语法三大元功能的基础上构建了对图像的分析框架，图像对应体现再现意义、互动意义和构图意义三种功能意义。张德禄根据系统功能语言学的多层次性，提出多模态话语综合分析框架，将多模态话语的分析分为四个层面：文化层面、语境层面、内容层面和表达层面。本文将以张德禄的多模态话语分析综合框架[3]为基础，结合视觉语法理论，从文化层面、语境层面、内容层面和表达层面四个角度出发，对动画《林林》进行多模态话语分析，探究多模态协同关系对志怪形象塑造的效果(见图 1)。

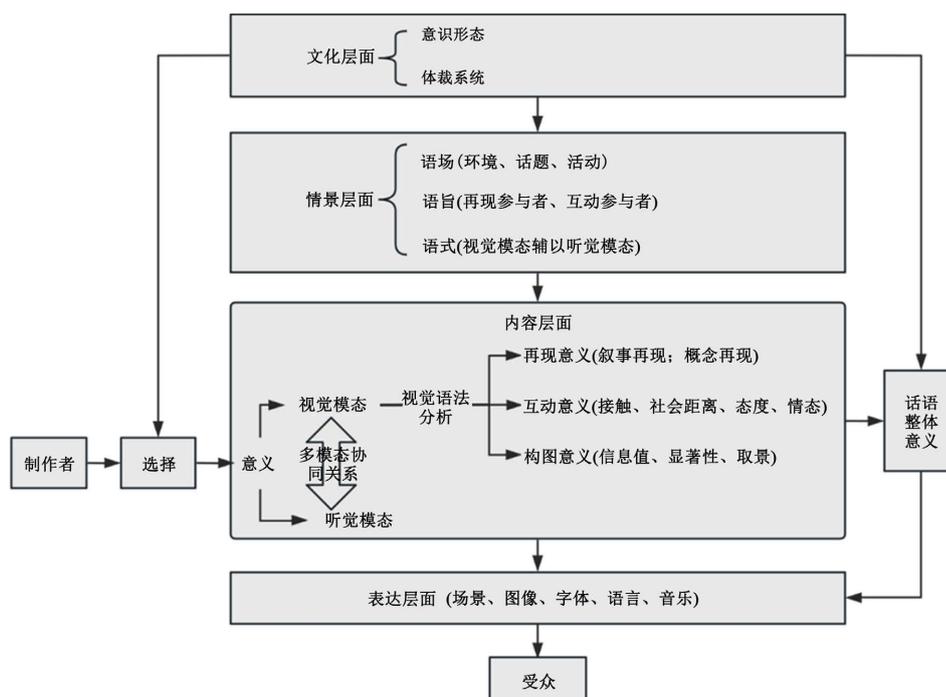


Figure 1. The multimodal discourse analysis framework of “She Wolf”

图 1. 《林林》的多模态话语分析框架<sup>①</sup>

## 4. 多模态话语分析

### 4.1. 文化层面：凝结核心价值观

文化层面包括由人的思维模式、处世哲学、生活习惯以及一切社会潜规则所组成的意识形态和可以具体实现这种意识形态的交际程序或结构潜势[4]。在本研究中体现为新时代追求自我、个性、多元、包容的价值观和新国风动画的语类特征及其传播力。

《林林》背后的中国志怪文化由于其源自神秘次文化，因此其自古以来被归为中国传统文化中居于边缘地位的亚文化范畴。从古至今的志怪故事中，身份往往决定的立场与命运。妖怪们往往都在故事情节中不断寻求“成为人”的方法，无形之中凸显了“人”的主体性。他们试图打破二元对立的壁垒，但因肉身无法分割的动物属性，最终只能成为“他者”。这种叙述反映的是，人类普遍认为人和妖之间存在巨大的鸿沟。“他者”是相对于“自我”的哲学概念[5]。Halliday (1976)指出，“个体的主观现实是通过于他者的交往才得以创造和维持的。他者之所以成为‘有意义的他者’，正是因为他能扮演这种角色”。在《林林》中，狼孩林林也处于这种挣扎中，但是在寻找他者的过程中，必须建立强有力的情感认同与身份认同。伴随着社会思想文化的发展和人们自我意识的觉醒，以集体主义为原则的整体主义价值观则被慢慢搁置，个性化需求的重要性愈发凸显。借助多元化的平台，新颖、边缘化的事物开始逐渐显露其个性化特色，曾经的边缘化的人群逐渐登上舞台，渴望自我认同和被他人认同。这一转变反应在妖怪形象的塑造上，即是个性独特的妖怪的集中涌现。志怪小说形象一改往日的穷凶极恶，赋予血肉，其特殊美学与文化内涵作为满足个性化的受众需求的设计开发有着无限的潜力。《林林》将具有代表性的传统志怪元素作为文化符号融入到新时代价值观，重塑了传统志怪的故事表达。

从体裁系统上看，在“国漫复兴”的背景下，“新国风动画”以时代场景为导向，合理改编或创作志怪神话故事，并结合现代技术精心设计人物造型、场景，赋予观众独特的参与体验。“新国风动画”往往注重角色的内心世界和情感表达，通过细腻的描绘，展现出人物的情感变化。并且其寓教于乐的叙事方式能够通过动画的形式传递出传统文化中的智慧和当代主流价值观念，构建起蕴含友情、勇敢、责任、自我等价值观的新志怪形象。在传播过程中，新国风动画能够以起独特的风格和内涵吸引大量的年轻观众，其内容适合全龄观看，加之新媒体平台的推广，使其具有广泛的传播基础。

### 4.2. 语境层面：“他者”镜像中实现身份认同

多模态话语中的语境并不是背景，而是作为重要的话语构成元素参与多模态符号意义的赋值过程，对多模态符号的生产和意义解释具有重要的控制和导向作用[6]，具体表现为语篇所涉及的活动场所、语言交际方在社会中所扮演的角色、交际所采用的交流方式，即语场、语旨、语式。

第一，《林林》的故事发生在一个架空历史的人狼力量对垒下的林海雪原，语场以“自我”遭遇“他者”为哲学主题，讲述了一个狼女林林想要融入人类世界，却被人类捕杀，最后两败俱伤的故事。在动画构建的世界观里，人类无论从数量上还是能力上都高于狼，孩童的天真与好奇构成了两种立场得以交流和沟通的“第三空间”。老一辈的仇恨与对立，从新一代开始逐渐消融。

第二，该动画中的语旨包括再现参与者和互动参与者。再现参与者的结构十分简单，即人类和狼，通过猎人与狼天然敌对立场的设定，表明某种群体区隔与社会偏见的存在。通过刻画自我与他者、人性和兽性之间的对立，隐喻现实中处于弱势一方族群的边缘生活状态。互动参与者指的是制作者和观众。拉康的他者理论将自我归结为他者，因此创作者对妖怪的设计与制作过程，以及观众对银幕上妖怪形象的观赏与鉴定过程，正是积累在人们深层心理结构中的情绪和感情的一个外化，通过对个体他者进行构建来实现对自身的反观，人们和这些志怪形象之间由着精神的同质性，因而被视为个人自我意识的一种

投射。例如在角色性格上，将林林刻画成天真无邪的小女孩的同时，还原了志怪角色本身“恶”的一面——狼的贪婪、争强好胜、嗜血。在故事情节上，林林被小伙伴们排挤，观众参与到影像情景之中调动既有经验，联想现实生活场景，在移情间进行一种自我化的认同，并由此与创作者共生情感联结，提升影片的现实化表达，加深观众的认同接受。

第三，句式方面，动画主要通过画面来表达话语意义，借助旁白、台词和背景音乐等听觉模态来增强话语意义。林林由于原型是一只小狼，对人类语言不太熟悉，所以台词较少且简单，运用重复等修辞手法来表达内心情感，如被猎人认同时重复“一样的，一样的”。故事采用回忆性叙事，以一个小男孩回忆的视角展开，“我”的独白贯穿始终，以第一人称视角切入，以向观众讲故事的方式娓娓道来，使观众代入故事之中。而在回忆中，“我”描述的对象“林林”成为了故事的主角，视角从男孩转移到了林林身上，观众的个人情感潜移默化地向林林倾斜。故事最后一幕回归到人类讲故事的视角，将观众拉回现实冷静客观地思考，余味无穷。拉康认为，个体意识的构建并不能自我确立，“他者”无意识地影响着人类自我身份的建构，“是一个将他者内化的过程”，在人类进行主体构建的过程中，他者的“凝视”必不可少。对于观众来说，这种“自我”与“他者”身份的不断转变，让观众以“他者”的视角感受和思考，激发了对人类中心主义的反思，对自我身份认同的反思。

### 4.3. 内容层面：重构挣扎与矛盾的边缘形象

在内容层面，下文分别选取典型语料对动画所展现的志怪形象从再现意义、互动意义、构图意义进行视觉语法分析，并讨论视觉模态和听觉模态的协同关系及其效果。

#### 4.3.1. 再现意义

图像的再现意义表现的是参与者与其行为之间的关系，展示了人们对自然社会的认知，根据图像的不同特征将其分为叙事图像和概念图像。基于视觉语法分析理论，该动画主要通过角色动作、眼神、少量语言以及表示分类和象征的符号媒介对志怪形象进行塑造，因此再现意义主要表现为动作过程、反应过程和言语过程的叙事类图像，以及表示象征过程和分类过程的概念类图像。

叙事再现上，为呈现林林“试图融入 - 冲突和矛盾 - 身份认同”的完整叙事过程，在此分别截取每个阶段的典型场景进行叙事功能的分析，研究林林寻找身份认同的过程中图像叙事功能所展现出的规律。图2中第一个镜头通过林林的语言、蹦跳的动作和与男孩的目光交流表现被认同的喜悦(言语过程、动作过程、反应过程)；第二个镜头通过林林和猎人的打斗表达林林和猎人的冲突关系(动作过程)；第三个镜头林林和男孩隔河相望，以平静静谧的方式中和了前期的冲突和矛盾(反应过程)。以上几个代表性镜头展现了林林在身份认同过程中的心理变化，起到了刻画人物形象的作用。



Figure 2. (Left) Communication scene of Lin Lin, Xiao Hu and his father; (Middle) The fight between Lin Lin and the Hunter; (Right) The scene of Lin Lin and Xiao Hu across the river

图2. 左图为林林、小虎和猎人的交流场景；中图为林林与猎人打斗的过程；右图为林林和小虎隔河相望的场景<sup>②</sup>

在概念再现上，新志怪形象对传统的妖魔化形象进行重构，打破已有妖怪形象的传统认知。从整体形象上看，林林作为一只狼，并不是传统刻板印象中的凶恶形象，而是一个调皮天真的小女孩。人物的

形态根据剧情发展和人物心理而变化，林林“人形”-“狼形”-“人形”-“狼形”的概念图像的变化展示了林林的身份认同过程。通过将狼的某些典型特征如狼皮、狼牙等提取转换为意象符号，拼贴到人或者狼的形象上，让人和狼两个矛盾形象的界限变得模糊，继而构建象征图像，引发观众思考，隐喻边缘文化和主流文化之间的矛盾。“狼”和“人”一样是群居动物，也有孤独属性，因为人类的排挤而隐居山洞，是边缘人的代表。起初人和狼并没有明显的界限，天真年幼的林林可以在人形和狼形之间转换，代表着边缘人群在自我认同和随波逐流之间摇摆；林林吃了人的食物后无法变回狼形，象征着边缘人群被主流文化同化；而最后结尾林林幸存后以凛冽的狼形出现，喻意着边缘人群在挣扎后寻找到自我，与主流群体互相坦然面对。

由此看出，该动画中叙事图像和概念图像的使用展现了人物内心的纠结过程，刻画出一个矛盾、天真、充满“人情味”的志怪形象。

#### 4.3.2. 互动意义

互动意义是关于图像的作者、图像所表征的事物(包括人)和图像观看者之间的关系，同时提示观看者对表征事物应持的态度。互动意义有四个要素构成：接触(contact)、社会距离(social distance)、态度(attitude)和情态(modality)。

##### 1) 接触

接触是指图像中的参与者和图像观看者，通过目光指向建立起来的一种想象中的人际关系。包含两个要素：索取和提供，这两者之间的差别主要在于图像参与者是否和图像观察者之间通过眼神交流建立联系。

如图3第一个镜头向观众展现林林的背影，这一幕画面人物未与观看者有直接的目光接触，以提供信息为主，属于“提供类”图像，使观看者感受到林林的孤独并且渴望融入人类集体的心情。第二个镜头画面中狼死亡时与观众有直接目光接触，观看者好像变成了画面中的林林，亲身代入故事感受着离别伤痛，这属于“索取类”图像，能够激发观众的同情与反思。

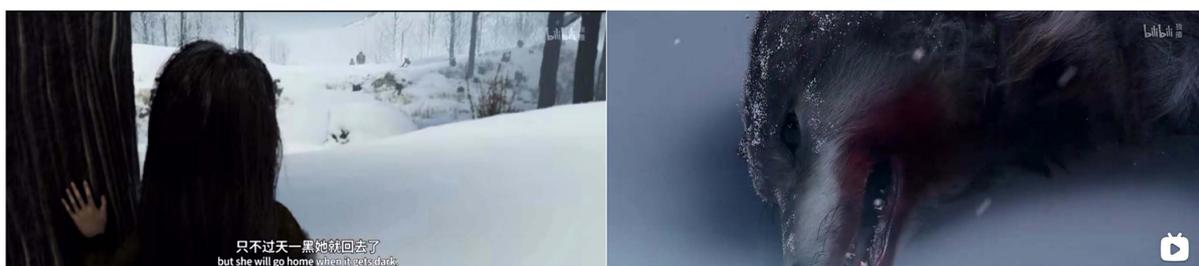


Figure 3. (Left) The back of the protagonist Lin Lin; (Right) The Lin Lin's mother was shot and fell to the ground  
图3. 左图为主人公林林的背影，右图为狼妈妈被射杀后倒地®

##### 2) 社会距离

社会距离主要与图像镜头取景框架的大小或远近有关，决定了图像参与者与图像观看者之间的亲疏关系。一般近镜头或者特写，两者视觉距离越近，社会距离越亲密，揭示一种亲近的个人关系，越能产生情感上的共鸣；而长镜头则取景的框架较大，被摄入框架的内容较多，揭示了一种疏远的社会关系。

从图2左图到图4再到图2右图，镜头取景框显示了林林和男孩之间社会距离到个人距离再到公共距离的变化，不仅展现了两位主人公关系变化由普通朋友到亲近关系再到疏远的过程，还能让观众在特定场合以主人公的视角代入情景中与角色共情，或者以旁观者的态度抽离出来进行客观分析和自我审视。



Figure 4. The scene of Lin Lin and Xiao Hu playing  
图 4. 林林和小虎玩闹的场景<sup>⑥</sup>

### 3) 态度

态度主要通过“视角(perspective)”来体现，表达对图像中参与者所持的态度，分为水平视角和垂直视角，水平的角度体现的是观看者介入图像世界的程度，而垂直的角度则体现他们之间的地位差异[7]。

在呈现猎人时，主要采用垂直视角中的仰视视角，镜头的低角度使图像观看者地位较低，从而让猎人看起来高大威严；在呈现林林时，主要采用俯视或平视视角，俯视时高角度使林林看起来较为弱小，处于弱势地位，平视则更有助于图像观看者身临其境；在水平视角方面，以侧面斜视为主，弱化图像呈现的世界，使图像观看者作为旁观者客观分析故事情节。

### 4) 情态

情态强调了图像世界反映现实的真实度。从语境化的角度看，动画画面中对背景的刻画不是非常细致，使用水墨画的元素让背景在一定程度上被虚化了。而在前景中，对参与者的描绘非常细致，人物的衣着、发型和表情皆使用 3D 技术表达，十分真实具有动感。前景和背景之间高情态和低情态的对比互相平衡，强调了前景中的人物和叙事。

在氛围框架下看，图 5 分别截取以林林为中心的“非打斗”“打斗”画面，通过提取颜色对比分析我们可以清晰看出(色卡颜色由左及右占比变小)，在自然环境中，非打斗场景画面明度高对比度高，且更接近真实自然的场景，真实度更高，而打斗画面明度低对比度低，且大面积使用中饱和度的不同程度的灰褐色，整体是阴沉昏暗的色调，给观众压抑感觉。

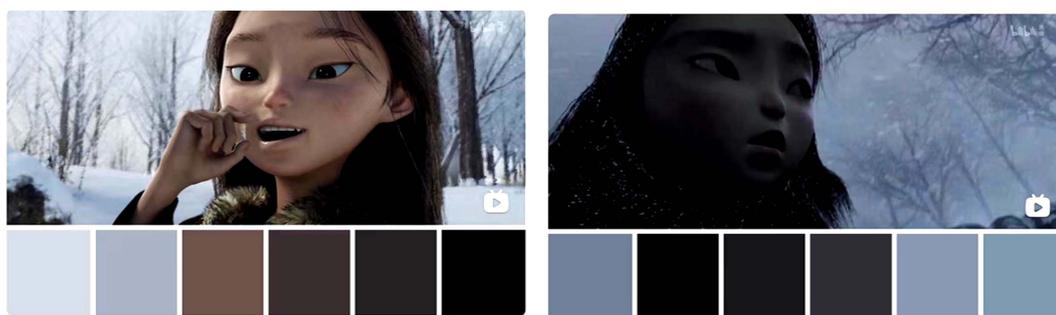


Figure 5. Color contrast of non-fighting scenes (left) and fighting scenes (right)  
图 5. 非打斗场景(左)和打斗场景(右)的取色对比<sup>⑥</sup>

### 4.3.3. 构图意义

构图意义指的是组成多模态话语的要素之间的布局形式，它主要强调空间布局的连贯性，其实现主要体现在三个方面：信息值、显著性和取景。

图 6 为林林视角中的画面，该画面是林林吃了人食后其视角中的画面，画面左侧为已知信息，左侧

画面中间位置的蜡烛映照出的微弱暖光呈现安宁的氛围，以林林的视角向观众呈现屋内温馨安逸的环境。右侧首次出现高亮度彩色调，暗示窗外存在未知危险的新信息。通过色调对比形成信息的显著性对比。“窗沿”作为实际空间分割线，将屋内屋外两个空间分离，屋内虚幻的暖色调隐含“亲密关系”的假象，屋外反常色调吸引观众注意力，警示我们对于林林来说危险的到来。



Figure 6. View of Lin Lin after eating human food  
图 6. 林林吃了人类食物后的视角画面<sup>⑥</sup>

图 7 是狼妈妈解救林林被射杀连续画面，林林打开袋子构成取景框，随着袋口展开，“林林妈妈杀死猎人”的新信息随之展现。在显著性方面，通过色彩对比、受伤的林林妈妈向观众蹒跚靠近，使观众视线聚焦在处于中心位置的林林妈妈身上，代入感不断增强，突出其被箭射死的新信息，给观众以强烈视觉和心理震撼。

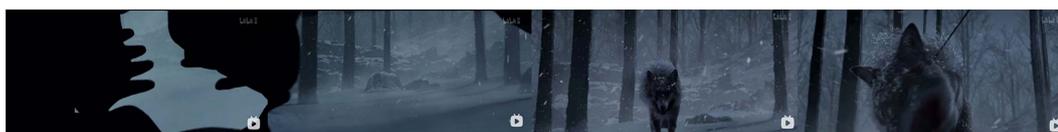


Figure 7. Lin Lin watches mother being shot after breaking free of the sack  
图 7. 林林挣脱麻袋后目睹狼妈妈被射杀<sup>⑦</sup>

#### 4.3.4. 听觉模态

整部作品的听觉模态包括对白、旁白、音乐和效果音响，各种符号高度协调。主旋律是典型的古老的中国基调，整体音色较杂，兼具打击乐、民俗乐器、管弦乐和电子乐，这种组合体现了传统与现代交融的风格。插曲风格松弛、具有自由度，十足的中国韵味既能涌动国内观众的民族血脉，又能激发国外观众的观影兴趣。如在“林林”人狼转换时，呈现莫高窟“拓印谱”上的旋律，这种具有浓厚久远色彩的“千年前声音”，使观众沉醉其中；在“小虎”追忆场景时，利用箫、中阮解析回忆基调；人狼发生冲突时利用管弦乐、鼓凸显打斗“力度”；电子和声器制造“迷幻”音效，协助视觉模态呈现林林吃了人食后的眩晕状态。音乐配合不同场景的切换，可以切分为起承转合不同的部分，所用乐器不同，旋律不同，节奏也不一样，时而舒缓，时而强劲，时而凄凉，时而大气。视觉模态和听觉模态相互结合共同体现了形象片的整体意义，视觉模态是主要交际形式，听觉模态起到烘托画面气氛的重要作用，因此是互补关系的强化关系。

#### 4.4. 表达层面：虚实意境的空间环境

表达层面，形式及关系体现了媒体是向公共表达的主要渠道，包括语言和非语言媒体，其中语言媒

体包括纯语言(如配音、歌词)和伴语言(如背景音乐、音效),非语言媒体包括身体(如人物角色的肢体动作)和非身体(如故事背景、呈现形式等)。语言与非语言媒体在多模态话语的建构与意义的传递中起着重要作用。

动画的听觉符号以背景音乐及音效的方式展现出来,故事背景音乐用了中国传统乐器演奏的音乐,不仅有笛、箫、阮咸(简称阮)这些中国传统乐器,还有西洋的管弦类乐器。

该动画短片的音效完全是跟随剧本走,片中配乐都是为了达到叙事效果所创作的,在动画配乐中的这句“白山黑水,濯我红心。林下含芝,授汝长生。不见来路,胡不归去。”歌词与我国《诗经》风格极为相似,再加上歌者空灵的声音,成就了独特的中国记忆点。该片的配乐与叙事节奏的步调完全一致,这种视听的融合与互动为作品增色不少。

动画中视觉符号包括的方面更加广泛,包括角色形象、故事背景以及所有出现在动画中能够带给人们视觉感受的东西等。片中低饱和度冷调的画面、苍茫凛冽的雪山森林建构着独特的东方美学。动画中对于人物肢体动作的描写:林林在吃小虎家的饭时一边狼吞虎咽,一边从喉咙里发出野兽般的低吼,这一幕借由食物让人物“原形毕露”,完成从人到狼人的变化,体现了《林林》为满足物欲放弃自我,并为此付出惨痛代价。

在动画呈现形式上,《林林》运用现代美术风格影像化,以现代3D渲染风格仿国风定格动画,将中国绘画和审美的意蕴融入三维的效果中,呈现了中国式的秀丽风景与经典建筑,构成了《中国奇谭》独特的东方美学魅力。

## 5. 结语

本文通过对新国风动画《林林》的多模态话语分析,从文化层面、语境层面、内容层面、表达层面多维度展现其对于新志怪形象的建构过程。可以看到,这是一个与成长、身份认同、群体区隔有关的、带有社会学意味的故事,观众透过人类生存空间审视非人类群落的生存图景,通过画面、色彩、语言等塑造了一个边缘的、迷茫的、渴望融入的、多元一体的、人性化的志怪形象,由此引发人类对包容性、对人性、对自我的探讨。如今新国风动画不仅呈现出新时代下对传统文化的创新传承,还传达出多元文化下以志怪的形式诉诸人类意识形态的特征,呈现出前卫而丰富的主体反思和民族自省。中国志怪作为一个正在兴起的、深富民族内涵IP,具有极强的衍生能力和广泛的受众群体,要打造具有中国特色、中国文化、中国精神、中国价值的新志怪形象,同时加强国际交流与合作,展现中国动画创造力与中华文化包涵力。

## 基金项目

2023年山东师范大学大学生创新创业训练计划项目,2023年山东省大学生创新创业训练计划项目“中国本土动画对传统文化的多模态再现及传播策略分析——以《中国奇谭》为例”(202310445278)。

## 注 释

①图1来源:笔者自制

②图2来源:《林林》截图

([https://www.bilibili.com/bangumi/play/ep706668?from\\_spmid=666.25.episode.0](https://www.bilibili.com/bangumi/play/ep706668?from_spmid=666.25.episode.0))

③图3来源:《林林》截图

④图4来源:《林林》截图

⑤图5来源:笔者自制

⑥图 6 来源:《林林》截图

⑦图 7 来源:笔者自制

## 参考文献

- [1] 汪保忠.《荷马史诗》与《搜神记》神鬼形象比较研究[D]:[博士学位论文].北京:中央民族大学,2015.
- [2] 石昌渝.论魏晋志怪的鬼魅意象[J].文学遗产,2003(2):15-24,142.
- [3] 张德禄.多模态话语分析综合理论框架探索[J].中国话语,2009,6(1):24-30.
- [4] 张德禄,袁艳艳.动态多模态话语的模态协同研究——以电视天气预报多模态语篇为例[J].山东外语教学,2011,32(5):9-16.
- [5] 单虹泽.从“一般的他者”到“绝对的他者”:再论老子的“他者”概念与“自-他”关系[J].深圳社会科学,2021,4(4):120-128.
- [6] 詹雯丽,江文豪.基于多模态话语分析短视频账号的传统文化传播——以《典籍里的中国》抖音号为例[J].新闻世界,2023(10):118-120.
- [7] 张敬源,贾培培.关于视觉语法的几点思考[J].当代外语研究,2012(3):38-42,160.