

论滑稽在喜剧中的呈现与功能

周颖

河南大学美术学院, 河南 开封 475000

DOI:10.61369/HASS.2025100030

摘 要 : 本文以喜剧动画滑稽美学为核心, 结合柏格森生命机械化、弗洛伊德宣泄理论及俄国形式主义陌生化理论, 分析其理论支撑与呈现形态, 探讨其核心功能。动画语境的滑稽通过视觉符号夸张与叙事结构错位, 构建无后果的狂欢体验场域, 在安全语境释放受众心理压力, 以隐喻表达实现现实批判映射, 于跨语境传播促成不同群体幽默共鸣。动画完全虚构的特质使其相较于真人喜剧更适合承载滑稽美学, 既能突破现实固有法则, 又能保留喜剧核心表达功能, 在娱乐体验中完成个体、社会与文化层面的多维价值塑造。

关 键 词 : 滑稽美学; 动画喜剧; 非现实性; 心理宣泄

On the Presentation and Function of the Comical in Comedy

Zhou Ying

Fine Arts College of Henan University, Kaifeng, Henan 475000

Abstract : This paper takes the comical aesthetics of comedy animation as the core, combines Bergson's life mechanization, Freud's catharsis theory and Russian formalism defamiliarization theory, analyzes their theoretical support and presentation forms, and explores their core functions. The humor in the context of animation, through the exaggeration of visual symbols and the misalignment of narrative structures, builds a carnival experience field without consequences, releases the psychological pressure of the audience in a safe context, realizes the critical mapping of reality through metaphorical expression, and promotes humorous resonance among different groups in cross-context communication. The completely fictional nature of animation makes it more suitable for carrying the aesthetic of comedy compared to live-action comedies. It can not only break through the inherent rules of reality but also retain the core expression function of comedy, completing the multi-dimensional value shaping at the individual, social and cultural levels in the entertainment experience.

Keywords : comical aesthetics; animated comedy; non-reality; psychological venting

一、滑稽美学的概念界定与理论基础

(一) 从通用到动画语境的滑稽

滑稽是重要的美学范畴, 在不同语境中承载多元内涵, 通用语境里多指向事物自带的荒诞可笑属性, 往往勾起人们的笑意, 进入动画这一特定领域后其内涵与表现形式获得新的延伸。

相较幽默的含蓄特质、讽刺的尖锐倾向, 滑稽更强调形式上的夸张冲突, 常见肢体变形、逻辑颠覆等表现; 幽默常借助巧妙的语言或情境含蓄唤起会心一笑, 不依赖强烈外在形式冲击, 更多是内在的智慧与趣味表达; 讽刺带有鲜明批判色彩, 凭借尖锐对比与揭露抨击各类不合理现象与事物, 具有较强攻击性与现实针对性, 鲁迅的杂文便充满辛辣讽刺意味; 滑稽更侧重外在形式的夸张对立, 通过打破常规的呈现方式制造笑料。

动画语境中的滑稽依托视觉夸张与非现实逻辑, 以缺陷无实质伤害的安全设定构建独特美感, 动画《海绵宝宝》中海绵宝宝的身体可随意拉伸变形, 这种超乎常理的视觉夸张让观众感受到滑稽趣味, 且这些变形不会给角色带来真正伤害, 海绵宝宝总能恢复原状, 这样的安全设定让观众得以毫无负担地享受这份滑稽。

(二) 滑稽美学的理论支撑

柏格森生命机械化理论本质是对生命灵活性的刻意破坏, 通过机械感引发滑稽。柏格森在《笑——论滑稽的意义》中提出, 生命是充满活力和灵活性的, 而当生命呈现出机械般的僵硬和重复性时, 就会产生滑稽感^[1]。《猫和老鼠》中汤姆常被各类物体压扁成纸片模样, 却能毫无异样地恢复本来模样, 这种肢体夸张变形彻底脱离生命常态, 消解了生命本有的灵活性, 赋予汤姆机械般的属性, 他以这种机械方式行动与恢复时, 便让观众感受到滑稽意味, 这种机械感突破人们对生命活动的固有认知, 造就独特美学体验。

滑稽的荒诞感源于突破固有认知边界, 让观众在笑声中释放现实压力实现心理宣泄。弗洛伊德认为, 人们在现实生活中会积累各种压力和欲望, 这些压力和欲望如果不能得到合理的释放, 就会对人的心理产生不良影响。通过宣泄, 人们可以释放内心的压力和冲突, 并减轻焦虑和紧张感。它是一种情绪的释放和消解过程, 通过表达情感、发泄激动或压抑的情绪, 帮助个体摆脱内心的困扰和冲突, 宣泄的方式可以是言语、行动、身体运动等, 而滑稽引发的笑声正是这样一种宣泄途径。《瑞克和莫蒂》有着极

具荒诞感的科幻设定，如穿梭于不同平行宇宙，其中的生物与事件都超出人们固有认知范畴，这些荒诞情节与设定突破人们固有思维模式与认知边界，观众观看时会被这种强烈反差引发笑意，在笑声中暂时忘却现实烦恼压力，释放内心情绪实现心理宣泄，这种依托滑稽荒诞感达成的宣泄，正是滑稽美学在心理层面的重要表现。

俄国形式主义学派的陌生化理论为滑稽美学提供理论支撑，该理论认为艺术的核心是将熟悉事物转化为陌生形态，突破人们的惯性认知，唤起关注与深度思考。动画中的滑稽表现本质是对陌生化手法的运用，动画《怪诞小镇》的角色形象与行为带着强烈的怪异荒诞感，与现实中的事差异显著。这种陌生化呈现让观众对角色与情节生出浓厚新鲜感和好奇心，也因内容的滑稽特质引发笑意，动画创作者借助这种陌生化的滑稽表达吸引观众注意力，让观众在感受滑稽的过程中对习以为常的事物形成新的认知。

二、喜剧动画中滑稽美学的表现形式

（一）视觉符号的滑稽

喜剧动画中角色设计的符号化是塑造滑稽感的关键方式，通过打破常规的外形与表情设计让观众在视觉冲击中获得直观滑稽感受。不同题材和不同国家的动画作品，都呈现出各自独特的艺术风格。作为动画整体美术风格中重要的构成部分，角色的造型风格给予了观众对动画作品最直观的感受，让角色的性格特点和时代特征一目了然。角色的造型设计也影响到动画角色表现幽默的方式。无论是二维动画还是数字动画，角色的造型往往都经过了一番艺术加工，以夸张变形的形式出现。动画角色的类型丰富多样，来源于我们生活中可见的事物，甚至包括一些只存在于想象中的事物^[2]。

动画的喜剧天赋具体体现在卡通风格、拟人化和机械运动三大方面。动画的卡通化、拟人化和独特的运动方式都是对正常事物的偏离而具形式丑意义，从而具备了喜剧的基因。^[3]《樱桃小丸子》的超大头身比、《海绵宝宝》的方块身体以及《天线宝宝》中角色圆滚滚身体与短小四肢的鲜明反差，这类偏离人体正常比例的设计本身就具备滑稽属性，它们脱离现实中人类与生物的常规形态，放大或扭曲身体部位，构建出辨识度强的滑稽形象。

表情漫画化在传递角色情绪的同时，更以夸张手法强化滑稽感。喜剧动画片中表情的表现，无论东西方作品都呈现夸张幽默的特点。动画不是在表情中表现喜剧性，而是通过动作和表情两部分表现。我们在看动画的时候，经常将注意力放在表情上^[4]。《蜡笔小新》的“豆豆眼”并非个例，《海贼王》中角色愤怒时会出现无瞳孔和龇牙咧嘴的组合表情，嘴角裂开程度远超现实生理极限。《火影忍者》里鸣人被激怒时，脸颊会鼓起成球状并浮现青筋，这种超现实的表情变化，将角色情绪以漫画化的方式放大，既符合动画的夸张表现，又能引发观众的笑声。

道具荒诞性在《哆啦A梦》中除了“任意门”“竹蜻蜓”的超现实功能也常引发滑稽混乱。例如大雄戴上竹蜻蜓后总是控制不

好方向，多次撞进垃圾桶或广告牌。

（二）叙事结构的滑稽

情景的重复是一种惯用的喜剧手法，可以产生出强烈的喜剧效果。有时候，单独的情景可能并不至于构成幽默感，然而当重复的情景不断被累积，不断被强调，形成一连串并且彼此关联的情景时，幽默感便油然而生，甚至会更为强烈^[5]。主要通过重复与颠覆打破观众预期心理，构建独特滑稽张力。《喜羊羊与灰太狼》将狼抓不到羊的经典桥段细化为灰太狼发明新工具→设下陷阱→遭喜羊羊反制→喊出“我还会回来的”，这一模式在系列剧集中保持稳定重复，并非机械复制而是在固定框架里融入新的细节变化，让观众在熟悉感中期待意外的滑稽收尾。

《刺客伍六七》也有预期打破的设计，主角伍六七身为刺客本应身手矫健，执行任务时却屡屡出错。例如用剪刀剪电线引发短路，伪装成路灯时被鸟屎砸中，导演何小疯在创作阐述中提及笨拙英雄的设定意在消解传统刺客的酷感特质。《超人总动员》里的弹力女超人拯救世界时会因裙摆卡住而绊倒，英雄角色的这类生活化失误借由反差感呈现出既亲切又滑稽的表达效果。

三、喜剧动画中滑稽美学的功能价值

（一）安全语境下的压力释放

虚拟伤害的无负担性是喜剧动画滑稽美学实现心理宣泄的重要途径。在《猫和老鼠》中，汤姆被炸药炸得只剩骨架、被门夹成纸片等夸张伤害场景，因角色总能瞬间复原，彻底消解了现实中伤害带来的恐惧感。这种从伤害再到复原的循环模式，如同心理层面的安全出口，让观众在观看时无需代入现实中的痛感联想，仅通过纯粹的视觉荒诞获得笑感。正如心理学家唐纳德·温尼科特提出的过渡性客体理论，动画构建的虚拟空间成为现实与幻想的缓冲带，使观众得以在安全语境中释放积累的负面情绪。

禁忌突破的合理性则通过角色设定与情节虚构，为被压抑的情绪提供出口。《南方公园》中四位主角频繁使用脏话的情节，借助儿童角色的身份消解了语言禁忌的道德压力。观众在发笑的同时，实则是对现实中语言规范束缚的隐性反抗。这种宣泄并非鼓励越界，而是通过动画的虚构性将禁忌话题转化为可被接受的滑稽符号，正如弗洛伊德在《诙谐及其与潜意识的关系》中指出的，诙谐的本质是“被压抑的潜意识通过伪装的形式释放”^[6]。

（二）隐喻外衣下的现实映射

符号化叙事弱化对抗性，让尖锐批判更易被受众接纳，《动物农场》借猪群争夺农场统治权的情节影射苏联斯大林时期的极权统治，这种以动物为载体的隐喻表达比卓别林《大独裁者》中直接模仿希特勒的演绎更具隐蔽性，观众为猪穿上人类衣服的滑稽场景发笑时自然接纳作品传递的政治立场。

荒诞性放大现实矛盾深化批判力度，《马男波杰克》中拟人化的马男身为过气明星在酗酒、抑郁与自我厌恶中挣扎，以喜剧外壳承载对现代社会精神危机的探讨，这种笑着流泪的叙事表达规避了严肃题材的沉重感，同时触及抑郁症、中年危机等敏感话题，多数观众认为该动画以幽默让复杂社会问题变得可探讨，印

证了滑稽美学在社会批判中的独特意义。

四、动画喜剧与真人喜剧的功能性差异

（一）心理宣泄功能

动画喜剧与真人喜剧的核心区别在于虚构程度对观众心理距离的不同影响，动画喜剧依托完全虚构的媒介属性，以脱离现实逻辑的情节设计实现无负担情绪宣泄，《猫和老鼠》中汤姆被火车碾过仍能完好复原，这种虚拟伤害彻底违背物理规律，让观众完全脱离现实痛感联想。

真人喜剧的宣泄依赖现实关联，《摩登家庭》中菲尔尝试表演魔术却意外打翻蛋糕，笑点来自对日常生活尴尬场景的夸张呈现，观众会不自觉代入现实经验，情节需保持基本合理，蛋糕落地的狼狈虽有夸张却契合重力规律与人类失误的现实可能，这种区别让动画喜剧更适合承载极端化的滑稽元素，真人喜剧的宣泄则受限于观众对现实可能性的心理预设。

动画作品中的喜剧角色对于动画的作用是比较明显的，其能够使得动画作品的趣味更为充足，而且能够让动画的内容更具吸引力，往往能够制造很多的笑点。因此在喜剧角色的处理中需要尤为注重，要以细腻的设计以及刻画，以此来展现出喜剧角色造型在动画作品中的价值。荒诞以及夸张的肢体语言，结合喜剧角色的表情特点，使得动画的幽默搞笑氛围得以更好的营造，而这样的喜剧角色造型也不受时间的限制，这使得喜剧效果的实现有了更多的可能，喜剧元素对于观众而言更为容易接受，而且当前观众面对生活所带来的巨大压力，在进行动画作品的观看中更期望感受到轻松^[6]。

（二）社会批判功能

社会批判功能的差异源于载体非现实性对议题敏感度的中和效果，动画喜剧以非现实载体构建符号化隐喻，《疯狂动物城》用食肉动物与食草动物的矛盾影射种族歧视，借动物世界的虚构设定弱化现实议题的对抗性，导演拜伦·霍华德在访谈中提及动物主角的设定能让不同文化背景的观众更易接纳种族平等的主题。真人喜剧的社会批判多嵌入现实语境，《黑镜》以真人演绎的社交评分系统讽刺算法霸权，情节贴近现代科技生活极易让观众产生现实联想，2016年播出的《急转直下》一集因过度映射社交媒体生态引发争议，动画的虚构载体恰似安全滤镜，让《疯狂动物城》中狐狸被歧视的情节既传递批判态度，又规避真人演绎可

能引发的身份政治争议。

《我的后半生》葬礼场景的叙事呈现荒诞连锁性，亲家母手机响起《好日子》、众人抢救血压飙升的亲属等连锁情节，借误会叠加巧合的叙事逻辑催生滑稽效果，孙宝琴的市侩、亲友的冷漠未脱离日常生活经验却在葬礼这一特殊场景中被放大，形成熟悉中的陌生感，这种立足现实语境的荒诞让观众在识别生活原型时展开反思，当葬礼沦为利益博弈的场所，传统伦理的崩塌已成为隐性社会问题。

动画以非现实载体中和批判敏感度，该葬礼场景凭真人演绎与真实场景强化现实关联性，孙宝琴因苟秉强一句“继往开来”发生争吵时直接戳破传统丧葬文化的道德伪装，这种无隐喻的批判方式正是真人喜剧社会批判功能的核心特征，以撕破现实体面促使观众直面反思，与《黑镜》中社交评分系统的现实映射逻辑相呼应。

五、结语

喜剧动画的滑稽美学借视觉符号夸张与叙事结构错位搭建无后果狂欢的审美场域，其功能价值不止于表层笑感生成，依托虚拟性、符号化的媒介特质达成更安全的心理宣泄、更深刻的社会批判与更普适的文化传递，相较于真人喜剧，动画喜剧的非现实性使其成为滑稽美学的理想试验场，保留喜剧核心功能的同时突破现实法则与伦理边界，为观众带来兼具愉悦与反思的审美体验。

动画的完全虚构特质使其成为承载滑稽美学的理想媒介，不同于真人喜剧，跳出现实逻辑框架搭建虚拟伤害与禁忌突破的安全语境，让受众毫无心理负担地释放心理压力，以符号化隐喻与荒诞叙事降低现实议题的对立感，对社会矛盾与敏感话题展开深度批判，这种笑中藏思的表达让滑稽美学超越单纯娱乐属性，成为衔接个体情绪宣泄、社会现实反思与文化价值传递的重要纽带。喜剧动画的滑稽美学从个体心理疏导延伸至社会批判映射，在解构与重建中实现艺术形式与人文价值的深度融合，印证了幽默并非逃避现实的载体，以更温和和包容的表达触及人性本质与社会核心议题，为受众带来兼具愉悦体验与精神启迪的审美空间，凸显动画艺术在当代文化场域下的独特意义与长久生命力。

喜剧动画的滑稽美学是艺术在虚拟语境中对人性、社会与文化的创造性重塑，在笑声中完成对常规的解构与重建，既满足人们对愉悦的本能追求，又达成对现实的深刻反思，彰显艺术形式与人文价值的高度统一。

参考文献

- [1](法)柏格森著,徐继曾译.笑论滑稽[M].北京:北京出版社,2023.第11-12页。
[2]金析.动画角色幽默表现研究[D].武汉理工大学,2016。
[3]梁凤婷.动画的喜剧化研究[D].吉林艺术学院,2015。
[4]毕文.喜剧动画中夸张的面部表情研究[J].大观(论坛),2019,(08):124-125。
[5](奥)弗洛伊德著,车文博主编.诙谐及其与潜意识的关系[M].北京:九州出版社,2021.第156-164页。
[6]王芳.动画作品中喜剧角色的塑造[J].艺术品鉴,2018,(18):105-106。