

第一章

动画概述

学习目标

通过本章的学习,使大家了解动画的起源,认识动画的本质,树立正确的动画基本观念;了解各国动画发展简史,从而促进学生对动画的全面宏观的认识。

学习重点

掌握动画的起源与发展过程,扎实掌握基本知识,为学习动画打好基础。

第一节 动画的基本概念

一、动画的定义

“动画”,顾名思义,是活动的图画,即英文中的 Animation (意为“赋予……以生命”),指赋予图画以生命。由此可知,从字面上说,动画是一种活动的、被赋予生命的图画。Animation 包括所有用逐格方式拍摄和制作出来的电影影片。

实际上,早期动画的称呼并不是很统一,有些国家称为动画片,有些国家称为卡通片(cartoon)。“卡通电影”早期的意思是指用绘画语言讲述故事的电影形式,也是相对于“真人电影”的名称。当时(20世纪初)的卡通电影,风格简练轻松,往往充满幽默讽刺的漫画意味。而现代卡通艺术则包括了三种独立又相互关联的艺术形式——漫画、连环画、动画片,并成为它们和“活动的视觉造型艺术”的代名词,而在我国动画却被赋予了另外一个称号——美术片。

下面是一些词典中对于动画的定义。

动画片在《现代汉语词典》中的解释是:利用各种美术创作手段拍摄的影片,如动画片、木偶片、剪纸片等。

动画片在《中国电影大词典》中的解释是:用图画表现电影艺术形象的一种美术影片,曾称“卡通片”。摄制时采用逐格摄影的方法,将人工绘制的许多张有连贯性动作的画面依次拍摄下来,连续放映时,在银幕上产生活动的影像。这种影片可以展示形体的任意变化,动物、景物、器物的拟人活动,充分发挥了真人实物所难以表达的想象、夸张和幻想。

它在《电影艺术辞典》中的解释是:美术片,世界上统称为 Animation,电影的四大片种之一。是动画片、剪纸片、木偶片和折纸片的总称。动画片以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现

手段,不追求故事片的逼真性特点,而运用夸张、神似、变形的手法,借助于幻想、想象和象征,反映人们的生活、理想和愿望,是一种高度假定性的艺术。一般采用逐格拍摄的方法,把系列分解为若干环节的动作依次拍摄下来,连续放映时便在银幕上产生活动的影像。

动画在《不列颠百科全书》中的解释:动画片制作是使图画、模型或无生物产生栩栩如生的幻觉的一种方法。基本原理是逐格拍摄,动作以每秒24格的速度进行,因此每一格画面与前一格画面的差别是微乎其微的。其工艺基本上是在透明的底板上绘制物体的各个动作,然后依次重叠在固定的背景上,盖住重叠部分的背景。拍摄时要用一种逐格拍摄的摄影机,俯拍已牢固地叠套在背景图上的若干层画面。这些方法在20世纪30年代便已得到充分发展,以后制作程序日臻完善,近年又发展到了利用电子计算机和视屏技术进行制作。

卡通动画在《大美百科全书》中的解释是:动画艺术又称为动画电影,系利用单格画面拍摄法,经由画家特殊的技巧表现而摄制完成的影片,其内容包括:卡通动画、剪纸动画、木偶动画及特殊的合成影片。

卡通动画和一般电影片所运用的基本原理其实没什么两样,有所区别的是一般电影的镜头画面是由活生生的真实人物主演,而卡通动画则是以图画形式画在透明的赛璐珞片上,再将一张静止的画面,依电影制作的原理,逐个放在固定的背景上交互拍摄,就可形成连续画面的影片了。不过,有些动画家却故意省略其中的某些制作过程,而凸显个人的表现色彩,如加拿大动画家麦克莱伦的作品,就是直接将设计和图案画在赛璐珞的胶卷上。

除图画式的表现,停格摄影的技术也相当广泛地被运用在其他的影片制作上,如肢体动作自如的立体或平面式偶戏,教育性质的可动式图表,电视广告或电影片头的“奇幻影画”等。

动画是一种不同于实景电影的艺术形态,具有多样化的技术设备,对教育和工业可发挥极大的功效。例如:从科学现象和技术程序,乃至复杂的工业或商业收支对照表的迅速分析,动画都可非常具体地表现出来甚至亦可利用动画探索绘画艺术。例如毕加索的影片《毕加索的秘密》(1956)。

动画片是电影的一种特殊类型,它同电影一样属于视听艺术范畴。运用活动图画来表现戏剧情节的电影片,不再只是简单的“活动图画”,而是把绘画艺术和电影技艺相结合,成为以绘画和电影两个基本要素构成的、具有电影思维和语言的“运动绘画艺术”,是一种独特的、综合性的影片形式。

随着社会的进步与发展,电影在技术与艺术上有了很大的变化,随之动画的技巧与艺术性也有了很大的扩展。现代意义上的动画早已不局限于简单的几种方式了,动画家们运用各种手段、技术、材料来创作动画,表现手法和形式也越来越多样。现今所谓的“动画片”,实际上早已不仅仅是指画出来的影片,还包括剪纸、木偶等所有以平面或立体美术形式所制作的影片。有以油画为手段创作的动画片《老人与海》;以版画为手段创作的动画片《俩姐妹》;以中国画为手段创作的动画片《牧笛》;以沙子为材料创作的动画片《天鹅》;以黏土为手段创作的动画片《星期一休馆》;以剪纸为手段拍摄的动画片《猪八戒吃瓜》;以折纸为手段拍摄的动画片《聪明的鸭子》;甚至还有以真人或真实的物体为拍摄对象而创作的动画片,如《邻居》等,可以说动画形式是多种多样(见图1-1)。



(a) 《老人与海》



(b) 《牧笛》



(c) 《聪明的鸭子》



(d) 《邻居》

图 1-1 动画艺术短片

随着科学技术的发展,计算机技术在动画创作中得到了充分的运用和发挥,动画工作者们可以用计算机技术创作出完全用计算机三维软件制作的动画片,如《海底总动员》《冰雪奇缘》《超人总动员》等(见图1-2)。



(a) 《海底总动员》



(b) 《冰雪奇缘》



(c) 《超人总动员》

图 1-2 美国 3D 动画影片

在这类动画片中,全部人物背景都是依靠计算机来完成,要用计算机产生动作,使得影片画面效果丰富、动作逼真,这与以往意义上的动画有了很大的不同;然后利用计算机产生图像;最后再用摄影机转换成视觉胶片或直接利用计算机将电子信号或数字输出成为视觉信息。

动画的形式是多样化的,有二维空间的、三维空间的,以及各种不寻常的技巧,但它们彼此之间有着共通的地方,也就是动画的共性。首先,它们的影像是用电影胶片或录影带以逐格记录的方式制作出来的,要满足电影的基本要素:拍摄、洗印、放映,满足于记录和呈像这两点特性。动画的记录是以逐格拍摄的方式进行的,这是它区别于其他一般电影的地方,是所有动画的共性,也是动画电影最本质的特性,是评判是否是动画的标准。其次,这些影像的“动作”幻觉是创造出来的,而不是原本就存在,再被摄影机记录下来的。

二、动画与动画片

动画是指造型之间的运动过程,只是技术和手段。动画片就是用“动画”这种技术和手段创作出来的电影,是电影的一种特殊类型。因此动画是组成动画片的一种重要元素,它决定着一部动画片的质量。如果将动画片比喻为一段文章,那么动画就是组成这段文章的字词。一部好的动画影片,它内在的思想性、艺术性和观赏性都是通过一定的动画技巧体现出来的。动画片是“画出来的运动”,在影片中呈现于观众面前的每一个形象、每一组动作和每一组镜头,无不是由一张张制作出来的画面所构成的,这些画面就形成了动画作品艺术表现的最基本的单位。因此在动画片中动作是否舒服、造型是否准确、动画制作水平的好与坏会直接地反映在动画片的银幕上。动画片是动画的载体;动画是动画片赖以存在的基础。运用活动图画来表现戏剧情节的电影片,就不再只是简单的“活动图画”,而是把绘画艺术和电影技艺相结合,成为以绘画和电影两个基本要素构成的、具有电影思维和语言的“运动绘画艺术”,是一种独特的、综合性的影片形式。

由于动画的发展,其表现手法和形式也越来越多样,现今所谓的“动画片”,实际上已不仅是指画出来的影片,还包括剪纸、木偶、实物、三维技术等所有以平面或立体美术形式所制作的影片。动画技术的进步与提高,很大程度上提高了动画片的表现力,如动画片《埃及王子》中,人们将新的计算机三维动画技术运用到了影片中,使影片的真实感和空间感大大加强,给影片增色不少,这也大大加快了动画片的制作周期(见图1-3)。



图 1-3 美国动画影片《埃及王子》

三、动画片的艺术特征

(一) 本质特征

动画片属于电影范畴,电影与美术又是两种不同的艺术形式,所以美术创作和动画片创作的艺术思维有着共性与区别。

1. 动画片与美术

(1) 共性

动画片与美术一样都是来源于生活,又反映了生活。它们都是一种社会意识形态,受到社会、历史条件的影响和制约,并受一定的社会政治、哲学美学、文化艺术思潮的影响,所以在它们的发展过程中,会出现各种思潮和流派。同时它们的发展都是以一定的经济发展为基础,不可避免地都要受到民族性及上层建筑的制约,所以它们又都有一定的教化意义。美术与动画片都是视觉艺术,它们都有共同的审美特征。

从美术角度研究,动画是以美术造型手段为基础,借助现代科学技术,得以表现事物运动和发展过程的特殊美术形式。就动画的造型来看,几乎包括了一切平面或立体的美术形式与手法,无论是写实的、夸张的、装饰的、象征的或是超现实的,均可任意发挥并不受工具材料的限制。在动画片中包括了美术的各种艺术形态,它以美术为一定的手段,视觉形象在当中起主要的作用。

(2) 区别

美术与动画片同属于视觉艺术,都是让人们“看”的,但是同样是让人观看,美术作品和动画影片却有质的不同。美术作品表现的是事物的瞬间形象,是静止的。美术创作者必须选取事物发展过程中最具典型的瞬间、最能代表事物形象的一个面,来表现创作者在固定的时间和空间内所要体现的内容;而动画片创作者却有更大的自由,相对于美术作品的“静止”“瞬间”,动画影片表现的是“运动”“发展”。动画片通过摄影机连续放映,创作者可以把无数个固定的画面连接起来,把瞬间静止的事物变得运动起来,组成一个模拟真实而又区别于真实的电影的“时空”。有了这个“时空”,创作者就可以直接表现事物的发展过程,表现事物的运动本质,从而在这些发展和运动中更完整地表现和揭示自己的创作主题,而美术只能通过固定的画面让观者去联想整个故事发展的过程。在表现方式上,动画片这种时空结合的运动性,是其与美术的一个显著不同之处。

美术作品都是静止的,观众欣赏时就可以从上到下、从左到右、从整体到局部来回观看,还可以盯住画面某一部分凝视,想怎么看就怎么看,完全不受限制。动画片则不能给观众这种自由:观众的眼睛受到放映机(准确地说是创作者意图)的限制,创作者限定了观众观看的内容,并且在观看方式上也不能像观看美术作品一样反复观看,想看什么就看什么。相对动画电影,美术作品在整个欣赏过程中观众的参与介入的程度较大,创作者通过作品引发观众的联想和感受,从而完成创作意图的传达。由于观众自身素质、修养、经验的不同,他们的联想和感受也会不同;而在电影中则是创作者主观意识的介入程度更大。动画片的创作者可以把事物的来龙去脉、前因后果、发展经过,全部按创作者的立场观点、思想感受重新组织后展现在银幕上,观众的感受在很大程度上只能是对创作者感受的理解和认同。这种感知方式的强制性是动画片与美术的另一个不同之处。

二者虽然同属视觉艺术,但现代的动画电影不再是单纯的视觉艺术,它已成为一种综合性的视听艺术。构成美术作品的构图、透视、色彩、造型等元素还是在美术本身范畴之内,而现代动画电影几乎包罗了现有的艺术形式:文学、戏剧、摄影、音乐、服装、化妆等甚至包括美术本身。除此之外,现代动画电影还广泛运用计算机合成、数码声音等高科技手段。这一切导致了动画电影在构成上的多样性,这是它与美术的又一不同之处。

就基本特性而言,它超越了美术是静态、瞬间艺术传统观念的局限,从而成为一种“活动的视觉造型艺术”,具有了表现事物发展过程和运动的功能,使三维空间的美术增添了时间的维向,成为四维的造型艺术。

动画片还有一个显著的特点就是动画影片中蒙太奇的运用,这样使创作者可以按自己的意图重新组接时间、空间和事物的发展运动,创造出一种全新的叙事方法。这种特殊的叙事方式区别于其他一切艺术思维,从而使动画片产生了区别于美术的独特魅力。

2. 动画片与实拍真人电影

动画的历史与电影的历史发展息息相关,这可以追溯到电影的原始时期。电影在雏形阶段就已运用了动画的一些技术手段,但在后来电影技术渐渐成熟起来,真正意义上的动画才随之诞生。动画具备了电影最基本的条件(拍摄、洗印、放映),所以说动画是电影范畴内的一种类型,它与纪录片、科教片、故事片共同组成电影的四大片种。动画电影可以使图画、雕塑、木刻、线条、立体、剪影以至木偶在银幕上活动起来。也正是由于动画电影的出现,各种造型艺术自此以后才具有运动的形态。但它与广义上的电影又有一定的区别,它既属于电影但又不同于一般电影。

(1) 共性

动画片与一般电影一样同属于视听艺术,来源于生活,反映了生活。传统艺术一般可分为时间艺术和空间艺术,而动画片与电影却把这两点综合起来。这种综合促成了它们最大限度地吸收了文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、戏剧等各门艺术的手段和技巧。它们都是依靠电影技术为手段,以画面和音响为媒介,在银幕上运动的时间和空间里创造形象,以时空运动来进行叙事,再现和反映生活的艺术形式。视觉构成、时空形式和蒙太奇语言是它们共同的基本规律,它们都逼真地还原了人通过感官(视觉和听觉)对生活的感知。一般电影与动画片一样都有假定性,一般电影的假定性动画电影的假定性的最终目的有本质的不同。故事电影无论通过什么手段,用实拍的制景、化妆或纯属虚构的故事情节,它的终极目的就是让观众看来像真的一样,它的目的是造成真实的幻觉;而动画电影的假定性正是出于它的非真实的制作手段。动画电影是通过自身的感染力令观众明知是假的仍然为之感动。因此它所付出的努力并不是为了亦幻亦真地制造现实,而是通过其特有的夸张和渲染超越现实,展现一个与现实不同魅力的梦幻世界。

(2) 区别

动画片既然是“画”出来的运动,就决定了它离不开美术思维,也形成了动画片创作的特殊性,既需要电影

思维也需要美术思维,二者缺一不可,却又有主次之分。一方面,作为电影门类的动画片,电影思维在创作中占主导地位,美术思维是手段,它限制于电影思维,又服从于整体的电影思维。动画片中美术思维的全部任务就是表现电影思维。造型、构图、色彩等美术创作手段已不再是为美术本身服务,而是根据电影思维的需要,为动画电影服务。另一方面,美术思维也反作用于电影思维。首先,在动画片当中,电影思维必须通过美术手段来完成,没有“画”就没有动画片。其次,美术思维又给电影思维提供了特殊的无所不包的存在空间和特殊的无所不能的表现手段。在动画片当中,一切都可能发生,一切都可能做到,只要创作者有足够丰富的想象力。这对于一般的电影思维来说,是极大的解放。

电影有自身的艺术价值,而动画片不仅有整个影片的价值,美术本身也有艺术价值,这也是动画片区别于一般电影的又一个特征。它将美术这种形式发挥到了极致,尽可能少地削弱美术的艺术价值,将它同电影艺术有机地结合。比如我国水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》,其中国画的美学特征在影片中得以充分体现。

随着动画艺术的发展,动画相关人员对影视艺术的思维、语言和特性在动画中的运用越来越重视。日本动画的成功,在很大程度上就是得益于电影艺术和技法在动画片中的作用,从日本的动画片中,经常可以看到很多电影表现手法,如镜头的切换与组接等技巧娴熟自如地运用,从而大大增强了影片的艺术效果,形成了日本动画的风格和特色。我国以前的动画片由于过于注重美术,忽略了电影要素,曾给国产动画片造成了明显的缺陷。近年来现代动画片如《大圣归来》等作品做了许多有益的尝试,增添了动画影片的表现效果和感染力。

动画艺术是美术与影视艺术的集合,既有与美术和影视艺术的共同之处,又有超越美术和一般影视艺术的不同之处。不受任何限制的假定造型和时空,使得它拥有几乎无所不能的表现手段。当今科技的飞速发展又促进了动画艺术观念的更新。

（二）功能特征

任何艺术形式都有它的功能性特征,动画片当然也不例外。动画片从诞生的那天起就带有很强的功能特征,这包括娱乐性、商业性、教育性。

1. 娱乐性

动画片作为电影的产物,从诞生起就是以娱乐为主要目的,从早期的动画片就能很清楚地看出,娱乐性适合于所有的动画片。动画创作者在创作动画片的过程中就有一种娱乐成分在内,观众在欣赏影片时也从精神上获得一种享受从而达到一定的娱乐目的。在早期的动画中娱乐基本成为动画功能特性的主导。然而随着动画的不断发展,艺术和其他一些成分慢慢地被吸收进来,但娱乐始终是动画片的最大功能之一。

2. 商业性

娱乐与商业似乎是一对不可分开的双胞胎,娱乐的出现就是要服务于商业。因此动画分为了两大类,一类以市场为主(他人娱乐);另一类以个人想法为主(自我娱乐)。这就形成了动画片的两种类别:主流动画与非主流动画。主流动画从诞生的那天起就与商业密不可分,从迪士尼动画片成功模式到后来动画产业大国日本的兴起,无不体现出这一深刻的烙印。这一类动画片是以市场为主要目的、以商业运转为中心、以观众的喜好为主导。

3. 教育性

动画片作为直观的艺术,具有十分通俗的特点。不同文化、不同国籍的人都能看懂,是大众化的艺术,因此它具有很强的传播性,这一点决定了它肩负着教育引导的责任。“寓教于乐”一直是动画片发展的主要方针。作为具有很强的传播影响力的动画片,它的传播途径广、面积大,具有很强的影响力,在个别时期动画片也和其他艺术

形式一样成为意识形态的宣教工具,成为政治和时事的图解。动画片具有很强的教育性,这是因为动画片有很大一部分的观众群体是儿童,所以它的这种教育性就体现得非常突出。尤其在这一点是非常突出的,我国的动画片在一定的时期,教育的成分要远远大于娱乐的成分。例如,我国 1958 年制作的动画片《赶英国》,在这类动画影片中娱乐成分完全被排挤掉了。

(三) 艺术特征

各种艺术形式的美学理论有其共同性和普遍性,动画片也有着自身的美学特征。它不同于其他艺术形式有着单一的固有的美学特征,动画片的美学特征是多样的也是多变的。它拥有美术本身的美学特征、电影的美学特征还有戏剧歌剧等其他美学特征,是一种综合的艺术特征。动画的艺术特征分为四个方面:假定性、制作性、综合性、抽象性。

1. 假定性

动画片的假定性可以从两个方面进行说明:一个是技术上的假定,技术上虽然能用银幕映射出客观世界固有的光色运动这些元素,但它是通过两度的平面图像表现三度空间的立体世界,是运用胶片来吸引观众的;在动画电影中的空间是非现实的,是靠画出来或制作出来的空间的假定;动画电影中的时间观念与实拍电影不同,其中每一个镜头、每一个动作都与现实中的时间不同,这是时间上的假定性;相对传统的纯粹动画而言,动画中的角色是非现实的,都不是以真人实物而是以胶片上的影像来吸引观众的,其中不包括真人动画合成的影片,这又形成了它的角色假定性。

另一个是思想上的假定,动画片来源于创作者丰富的想象力,依靠一些模拟真实的表现形式,制造出真实的现实生活或高于现实生活的想象力。动画片与现实中的生活不同,但又依赖于真实的生活。它可以把现实生活高度想象化,使物体按照创造者的意图来任意发展,不受自然规律等其他规律的限制。但是这种假定的动画影片出现在银幕上时又让观众觉得真实可信,观众看后认为它是存在的或是发生过的。也可以用一些技术或形式来象征所要表现的对象,去说明故事,也正是因为运用这些技术和形式,使得动画的表现力非常丰富。

动画片这种不同于真实生活的假定性,正是它吸引观众的魅力所在。在动画片的题材中,童话、神话、民间故事占了很大的比例,就是因为这些题材都是带有浓厚幻想色彩的虚构故事,具有鲜明的寓意、假定与象征的因素,它们的艺术规律与动画有许多共同之处。所以神奇虚幻的故事借助动画的假定性,不仅可以得到淋漓尽致的表现,而且动画艺术的特性也能够得以充分地发挥。二者相辅相成,成为一种人们充满幻想而喜闻乐见的艺术表现形式。

也正是动画的种种假定性,决定了在动画艺术创作中夸张、变形等手法占有特殊的地位,从而为想象和创造提供了广阔的天地,成为不受时间、空间限制的特殊的时空艺术,能够无拘无束地以它所具有的独特表现力、感染力,做出现实中人们无法做到甚至难以想象的奇特、怪诞的动作。动画片虽然有别于真人实物影视片带给观众现实物理场景的真实感受,但一部优秀的动画作品能够以其真实的情感和视听的艺术魅力,为人们所认同并被感动。

2. 制作性

动画片有很强的制作性,这种制作性本身就具有很高的审美价值。比如制作精致的木偶与剪纸等,本身就是艺术品,把这些艺术品再组成另一种艺术形式,也就是制作成动画片,就能给观众带来制作材质与制作工艺产生的美感,而这种材质与制作工艺又强调了动画片的假定性,使得动画片具有特殊的审美艺术价值。

3. 综合性

动画片融合了空间艺术和时间艺术,它吸收了文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、戏剧等多种艺术元素。它的产生、存在和发展,不仅涉及文学和艺术,综合了戏剧、文学、美术、音乐等艺术成分,又涉及科学技术,综合了摄影、计算机等许多科学技术手段,是一门把艺术与科学相结合而形成的、具有非常广泛的综合性的学科和独特的综合性艺术形式。它有着文学的内涵、造型艺术的形象、戏剧的叙事、电影的语言结构和音乐的灵魂。正是这些不同艺术门类特性最大限度地集中并建立在现代科学技术基础之上,才构成了动画这一非常特殊的综合艺术样式。

它们之间互相吸收、互相融合,这种吸收不是简单的拼凑和混合,而是经过改造后,形成了动画片自身新的特性。它能让观众同时领略文学、绘画、音乐、戏剧等诸元素各自带来的审美感受,同时还能感受到这些元素综合后带来的特殊的动画片的综合审美感受,让观者获得更大的享受,体会更多的艺术价值。

随着科技的进步、应用领域的扩大和多视角的需要,动画的表现手法和艺术形式也越来越趋向多元化,其综合性还会不断加以扩大与发展。

4. 抽象性

可以说抽象性是动画特有的美学特征,它可以用假定、抽象的点、线、面来表现主体意趣,进而追求象外之意的审美特征。很多抽象性的动画作品用色彩、线条加上适当的音乐来表达创作者的意图。在艺术实验动画片中,尤其能感受到这一点。这种超乎具体物象的图形、线条与音乐能表现出更多“故事”之外的感受,所以有许多艺术家把这看成真正动画片的本质、动画的灵魂。

(四) 审美特征

动画是以绘画为基础的影视形式,它综合文学、绘画、音乐、表演、摄影等艺术手段共同创作,涉及的门类众多,因而形成了自己特殊的创作规律,这种规律也决定了它自身具有独特的审美表达。这些审美特征大体可归纳为幻想性,隐喻性,夸张、变形性,技术性审美。

1. 幻想性审美

动画艺术是想象的艺术,是创造梦幻的艺术,天马行空的想象被喻为是动画片的标志。在真人电影中,人们往往追求的是一种真实感,越是接近生活本身,越能激发观众的热情。而动画片则恰恰相反,动画片不像实拍电影那样着力表现普通人的现实生活,而是要排除理性思维 and 传统美学的制约,致力于通过幻想使人获得心理或精神的充分解放与自由。它追求的是天马行空的想象世界,动画片的故事中充满着荒诞色彩,并且也成为一种独特的审美品质,包含着幻想、怪异、荒诞等多方面。像《大闹天宫》《海底总动员》《猫的报恩》等无一不是以出色的幻想性赢得了观众。幻想性主要表现在以下三个方面。

第一,动画片的选材就具有幻想性,故事中充满着幻想理念或神话色彩。如《崂山道士》《功夫熊猫》《怪物公司》《九色鹿》等动画影片,通过表现幻化无常、腾云驾雾的仙术,或者飞檐走壁的角色将观众带进幻想的虚构世界,它们或讽古喻今,或寄托着当代人的生活理想,成为现代人类补偿自身局限性而产生的一种天真幻想。这类故事题材是在超越现实的艺术思维方式中产生的,并通过夸张的奇思遐想将人类带进幻想的虚拟世界。

像《爱丽丝梦游仙境》就以梦幻的方式,让爱丽丝进入一个奇妙的幻化境界,并且经历了一系列变化多端的险境,凭着勇敢和机智而化险为夷。正当爱丽丝再一次陷入绝境时,她突然被惊醒了,原来这一切都是梦。整部影片幻境奇特,情节发展扑朔迷离、变化莫测。

第二,这种幻想性、假定性让动画片离“现实”越来越远。故事是想象的,故事中人物赖以存在的环境同样是假定的幻想性空间。如《亚瑟和他的迷你王国》中的地下小人王国,《千与千寻》中的汤屋等,这些国度是不可能真实存在的,它们只能存在于人类的幻想世界中,在某种意义上被看作人类的“乌托邦”理想,是一种超现实的想象存在。

第三,基于故事题材的幻想性,电影中表现的大部分人物也是想象的。有着好胜心的玩具、有着责任心的小丑鱼父亲,有着外表吓人却充满爱心的怪物等,这些人物浮现于人们的幻象世界中,是一种超现实存在,它们在动画电影中自由自在,最大限度地表达了人类创造、创新、创意的潜能。

动画天马行空的幻想使之能任意拼贴各种元素。例如,时空交错或超越时空的手法在动画片中广泛应用。因为动画的高度假定性使观众预设了一个以幻想为“真实”的空间,像《哆啦A梦》中利用时空穿梭机将时空任意拼贴,使得各种人物角色串联在一起,随心所欲地畅游在幻想的天地中。

2. 隐喻性审美

所谓隐喻是指,用一个事物的物象或形象来说明另外一个事物的意义、内涵。隐喻性是动画创作者最常用的表现方法之一。隐喻是“一种手段,通过它来用较多相似性的东西比喻较少相似性的东西,用熟悉的东西来比喻陌生的东西”。动画创作者运用这种表现方法可以使得内容陈述更加富有色彩,从现实情景中蒸馏出生活里较为深层的和基本的方面,唤起观赏者意识层面的某种情感共鸣或者某种价值理念的趋同性认知。

幻想和现实熔铸成一个暗含寓意的实体,含蓄、凝练、深沉、意象生成的普遍性有机地形成了动画片的主旨与美学价值。动画影片的隐喻含义来自影片中的表象演绎与内涵体现两方面。比如,《鲨鱼黑帮》中所描写的“海底鱼类世界”,这里所发生的一切故事,实际上都隐含着现实社会中人类生活的百态以及价值观念和品质,影片让一个鲨鱼黑帮世界成为现实社会的一个缩影。影片最突出的还是它体现了人们对美好亲情、爱情、友情的追求和向往,以及人性中最珍贵的诚实、善良的精神品质,其深刻的隐喻内涵通过影片表现了出来。

动画片中也隐喻地表达了一些非常深刻的话题,如人的存在的虚无感、科技的发展、最终皈依何处等哲学命题,这些往往成了宫崎骏、押井守等大师对现实忧虑的一种表达途径。《千与千寻》就表现了一个有责任感的艺术大师对人类前途的反思与自省。宫崎骏以其匠心独运的意识,运用动画的隐喻性、夸张性表达影片主题。带有夸张色彩的光怪陆离的“油屋”隐喻着人类贪得无厌、不劳而获的丑恶本质。千寻在幻境里遇见的各类精灵,无不在现今日本有着寓意式的指向——魔女汤婆婆是迷恋金钱的温泉经营者,是对自己的子女娇纵的母亲。无面人任意挥霍金钱不尊重他人的存在。性格复杂的少年白龙兼备聪明和冷酷的双重人格。从千寻故事中可以看出导演对现实社会充满了焦虑:冷漠和隔离的社会关系,以及在这样的环境下成长起来的脆弱的新一代。父亲曾说了一句话:“信用卡、现金,他要什么都可以。”但这最终都没有阻止他们因为贪婪而变成猪!这是宫崎骏的幽默,也是他寓言的“因”。变成猪忘记了自己曾经是人的悲哀,是对茫然众生的一种讽刺与警醒。又如《百变狸猫》中那个充满了荒唐、自私、贪婪的“狸猫家族”就是当时日本现实社会的缩影(见图1-4)。



图 1-4 日本动画影片《百变狸猫》

所以透过表象看本质,人们会发现在这些充满夸张、奇异的动画世界中处处折射着现实社会的光芒,渗透着现实生活的哲理和思想情感。无论是《怪物公司》的怪物世界,或是《千与千寻》所畅想的“油屋”,都具有很深刻的隐喻性。可见,这些富有想象力的夸张能够极其自然地构成动画片的意义中心或思想灵魂,使其所传达的人情与哲理都更加深化。动画影片表面上是运用丰富的艺术手法绘声绘色地叙述故事,但实际上,它在叙述时已经隐喻出道德批判和价值取向,让观众能心领神会,有所感悟。

3. 夸张、变形性审美

文学家高尔基说过:“夸张是创作的基本原则。”夸张是在客观现实的基础上,通过故意夸大或缩小客观事实来揭示事物本质的。一切艺术都会有一定程度的夸张。最早,它被运用于文学创作中,目的是表达强烈的思想感情,突出某种事物的本质特征,通过无限的想象对事物的某些方面有意地“言过其实”,用夸大的言辞、动作、情景等来形容事物,营造一种充满诙谐、幽默的氛围。对于动画艺术来讲,无论是外在形象还是内在意义都具有较强的夸张性特征。通过这种手法能更鲜明地强调或揭示事物的实质,加强动画的艺术效果。这种夸张与一般的绘画夸张不同,它是摆脱绘画常规的一种极度变形,但又要确保夸张和变形符合一定的逻辑,使观赏者能够不费力气地看懂和接受。

动画艺术在创作上经常运用夸张的手法来反映人们的生活、愿望和理想,并能获得非常强烈和出人意料的效果,使得动画不论是外在形象还是内在意义都具有较强的夸张性特征。由于动画片经常采用童话、科学幻想、神话等各种样式的文学作品为题材,通过夸张的形式加以体现,所以剧情和动作的虚拟与夸张,使影片妙趣横生、生动活泼,博得观众的喜爱。夸张是动画艺术中重要的表现特征。动画片中无论是人物的刻画,还是环境气氛的描绘,以及故事情节的发展等,都充斥着夸张。夸张手法主要表现在以下几个方面。

首先,剧本情节的夸张,一部动画影片中每时每刻都有夸张艺术的介入和巧妙运用。动画大师迪士尼说过:动画编剧的首要责任就是把生活卡通化。在选择或编写动画情节时,富于想象夸张力的脚本能够充分发挥出动画故事的特性,一方面可以营造原创性的幻想空间,另一方面在打破现实生活逻辑观念的同时,还能够建立一个梦幻般的、更加感人的理想化想象空间。如动画《大闹天宫》《狮子王》《千与千寻》等,这些影片的题材基本上都具备了想象和夸张的情节,打破了现实世界的规则和逻辑,所以说“情节的夸张”是一部成功动画片的重要基础。

动画内在意义的夸张,表现为剧情与故事寓意的反常规性,来迎合各种各样的心理需求。动画片的故事情节所要表现的内容,往往是现实生活的夸大。美国动画《怪物史莱克》便是颠覆传统童话爱情观的反常规案例。片中创作者不仅将史莱克的丑陋予以扩大,就连白天的“美女公主”菲欧娜晚上也会变成惨不忍睹的怪物状。而到影片后期,两人相爱并开始幸福生活时,也绝非重演“野兽变王子”的传奇,而是创造“美女变野兽”的“奇观”。其内在意义旨在渲染一种新的更为现代人接受的爱情观念:俊男靓女、幸福美满的童话世界遥不可及;作为并不完美的普通人,关注自己,了解现实,脚踏实地,才有幸福的可能。

夸张的外部形象,表现为使原刻画的物体失去正常的比例,放大或缩小,或把角色最具特色的地方进行夸张处理,使其具有鲜明的个性特征,引起人们强烈的视觉和心理的波动,实现特殊的艺术效果,给人留下深刻的印象。例如,日本动画作品中对美少女的刻画,不仅长发飘逸,身材丰满,眸子黑润,充满浪漫与柔情,而且人物造型的身材设计,一律欣身修腿被夸张到8头至9头身高的比例。还有《怪物史莱克》中史莱克的夸张造型、《僵尸新娘》中怪诞的造型等。用这些经过夸张的造型演绎故事,使得故事情节更加幽默、有趣味性,给观众的印象深刻。

其次,动作的夸张是动画产生视觉运动冲击的重要因素,用夸张来表现物体的速度、质感与量感也是动画的