

第一章

动画短片概述

学习目标

通过本章的学习,使学生了解动画短片的起源及各国动画短片的发展简史,掌握动画短片的艺术特性,从而促进学生对动画短片全面宏观的认识。

学习重点

掌握动画短片的艺术特性,扎实掌握基本知识,为动画短片创作打好基础。

第一节 动画短片简介

一、动画短片的定义

动画短片作为动画艺术整体中的一部分,是众多动画片中的一分子。要想对其做出准确的界定,首先需要对动画有所了解。

1. 动画片的定义

被誉为动画之父的埃米尔·科尔曾经说过:“做动画的人像上帝一样在创造世界,而实拍的电影则是捕捉现实。”埃米尔·科尔一语道破了动画的本质在于创造,而不是复制和捕捉。在英文中,animation(动画)的词根源于拉丁文中的anima,是“灵魂”的意思;animare是“赋予生命”的意思,即使之活起来,可见动画的精髓就是创造生命。“动画”是借用了其“使……动起来”的引申意。

在《大美百科全书》中是这样定义动画的:“动画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。”

《中国电影大辞典》把动画归类于电影:“动画是用图画表现电影艺术形象的一种美术片。摄制时采用逐格拍摄的方法,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,在银幕上会产生活动的影像。”

由此可见,任何一部动画片从它的美学构成上来说,基本上都包括了两个方面:“一是技术方面的‘逐格拍摄’;二是美术方面的某种样式。因此,动画片就等于‘逐格拍摄’加上一定的美术形式。”动画短片作为动画中的一个类型,理所当然地也应该具备这两个方面。

2. 动画短片的基本概念

动画制作以及传播途径的革命化变革,使得动画短片在定义的阐述上有了不同于传统的层面。我们暂时可以这样来对动画短片做一界定:动画短片就是用较短的篇幅,最大限度地探索(材料和技法)和实验所产生的动画艺术作品,特指在创新、想象力、表现力方面的挖掘与表现。动画短片在思想上、精神上、形式上、材料上都表现出独具创新和前卫的思想,其继承的是欧洲先锋电影和艺术电影的“精神独上”,强调思想独立和表现自我。著名的比利时动画大师劳尔·瑟瓦斯在谈到实验动画短片与动画电影长片的区别时,他说:“动画短片有它自己的结构、个性和特征,而这些是在动画长片中所没有的。这就像一个短片故事和一部小说之间进行的比较。我认为一部动画在十分钟里表达的和一部完整的动画电影在一个半小时内所表达的内容是一样多的。”

3. 动画短片与动画长片的区别

由于动画制作成本比较高,在制作动画前期需要对动画的整体艺术风格及其预算进行系统的规划和实验,为其实现商业价值打下坚实基础。基于这种情况,动画短片应运而生。动画短片与动画长片最大的不同就在于时间方面,动画短片是在动画作品的长度上有别于一般动画影片,一般指片长40分钟以内的动画片,以10~15分钟长度的居多,短的只有几分钟甚至在1分钟之内。动画短片可以在较短的时间内表达出动画制作者的创意和思想内涵,不需要过多的时间和经费,其一般不以完整的故事结构取胜,而多以表现创作者的独特艺术构思、奇特的想法、丰富的艺术语言来进行创作。

动画短片在剧情的设计上会让情节达到高度集中,紧紧地围绕着一个主题来展开故事,不断强化情节的高潮与结尾部分,让观者在看短片的时候能够感觉到无比强烈的爆发力!它不像动画长片那样事无巨细地将每一个细枝末叶都交代清楚,所以它就要求创作者们在创作的过程中不断地擦出灵感的火花。用短片的形式,更能直接快速阅读到创作者所表达出的内心情感。动画短片是一种可以迅速而有效地表达故事创意的动画片形式。

由于受时间的限制,动画短片在艺术表现、制作团队等很多方面都有着与动画长片的巨大不同。动画短片虽然篇幅短,形式感强,创作手法无拘无束,形式各异,但是其讲究的就是风格化、个性化,强调表达自我,因而在创作上有更为自由的发挥空间。

随着数字动画软件的出现,现代动画的形态在不知不觉地发生变化,逐格拍摄的技术理论被逐渐颠覆,很多的新媒体动画已不再局限于通过蒙太奇的剪辑来讲故事,更多的则注重娱乐和游戏,互动成为多媒体动画的一个特色。随着计算机技术的发展,在二维、三维软件和虚拟仿真技术的支持下,现代动画还被应用到科学研究、教育、建筑、考古、表演等教科文领域和经济、军事等领域,表达眼睛和影像难以企及的远古世界、超视距世界和未来世界,成为信息社会的宠儿。

二、动画短片的起源与发展

早在远古时期,人类的祖先就有了以绘画的方式表现“动作”的尝试,用以记录狩猎祭祀时的画面,而在表现画面感的同时,也就产生了利用“动作”和“绘画”相结合来讲述事件的这种方式,这就是动画短片的原始雏形。1825年法国人保罗·罗杰用一个玩具“魔术画片”证实了这个原则。所谓“魔术画片”,就是在硬纸盘上将最后要形成的画面分成正反两部分,分别绘制在纸片两面,并在纸片两端穿上绳索,使之不断旋转便会造成有趣的效果。当硬纸盘快速连续翻转时,视觉神经还保留着上一个瞬间的画面,紧接着又有一幅画面出现,因此我们不会看到单独的场景,而是组合在一起的正反两面图像互融的景象,如小鸟进笼。(图1-1)

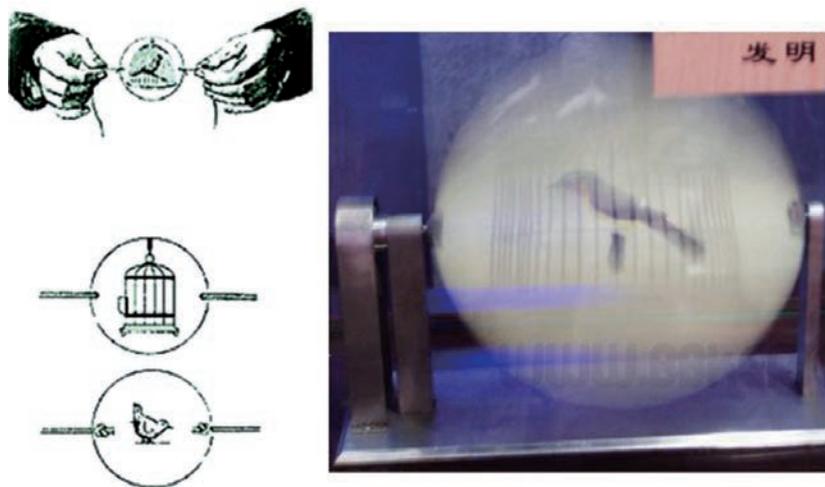


图 1-1 魔术画片

1834年,英国的威廉·霍尔纳发明了“西洋镜”,也叫“回转画筒”。西洋镜是装在轴上可旋转的圆筒,在筒的内壁画有一组图画。先将动画的分解动作等距离描绘在长纸片上(通常是8~12幅),再将纸片固定于西洋镜的圆筒内侧。当圆筒开始快速旋转之时,观者可透过任何一窥孔观赏逐渐成形的动态影像,通过这些设备和装置,人们可以看到真正活动的绘画形象,这样图画就在观看的人眼前一幅接一幅地迅速变换着,形成了循环动作,使人们觉得图画看起来就像在连续不断地活动着。(图1-2)



图 1-2 西洋镜

19世纪末,法国人埃米尔·雷诺研制出“光学影戏机”,成为世界上最早放映动画片的人,为之后的动画片制作提供了能够输出的条件。(图1-3)

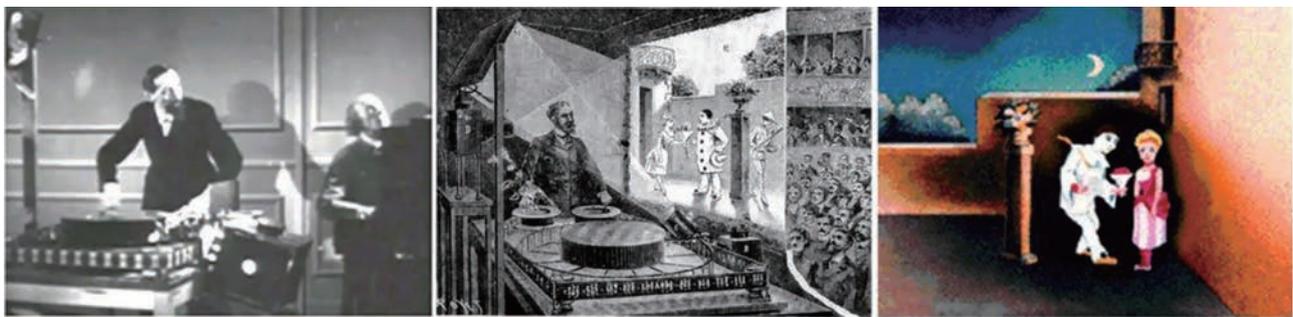


图 1-3 埃米尔·雷诺在蜡像馆播放动画《可怜的皮艾罗》

在20世纪初期,埃米尔·科尔利用停格技术拍摄了第一部动画影片《幻影集》(1908年),也打开了欧洲乃至世界动画片创作的大门,使动画创作向着更加自由、个性、多元化的方向发展。(图1-4)

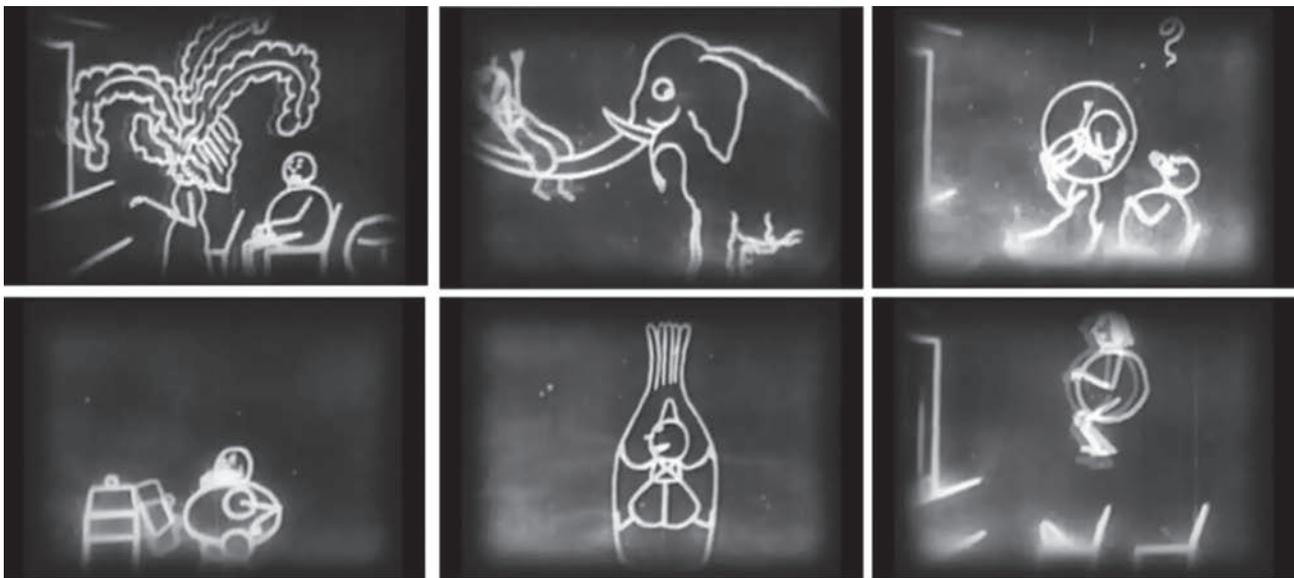


图 1-4 埃米尔·科尔制作的《幻影集》

詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿在黑板上创作的《一张滑稽面孔的幽默姿态》(1906年)前者是表现一支钢笔在自己画画,后者是使一些画像自行改变面貌。这种粉笔脱口秀被公认为是世界上第一部动画影片。(图 1-5)



图 1-5 詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿制作的《一张滑稽面孔的幽默姿态》

20 世纪初,动画制作开始了以动画短片为载体的动画艺术探索之路,逐步由真人与动画结合转向“全动画”的新领域。1867 年生于美国的动画家温瑟·麦凯为美国动画行业的形成发挥了重要推动作用。1911 年他与詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿一起创作出《小尼莫》并提出全动画的概念,成为早期动画的代表者之一。1914 年他完成了动画史上著名的影片《恐龙葛蒂》,他把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节。这部动画史上的里程碑式的电影整体感流畅,时间换算精确,每格都重画一遍背景,显示了温瑟·麦凯非凡的创作力。虽然画面会有一种抖动感,但是整片看起来生动、自然,而且这种手绘抖动的效果一直延续到了现在,成为实验动画艺术家所迷恋的手法之一。(图 1-6)

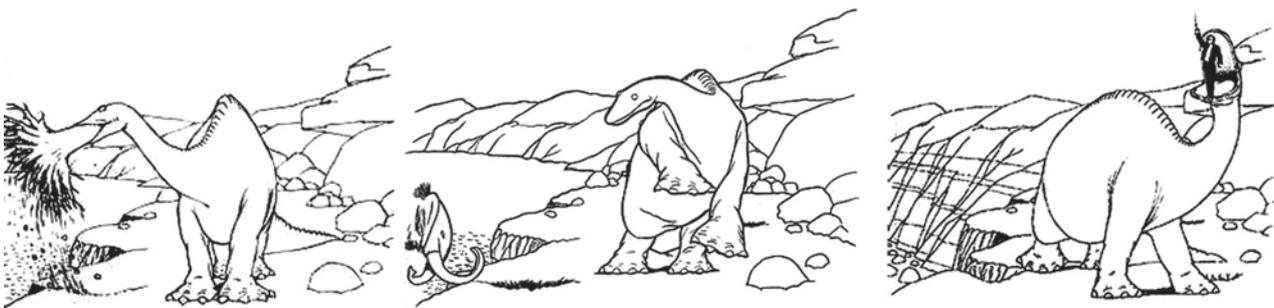


图 1-6 温瑟·麦凯制作的动画片《恐龙葛蒂》

温瑟·麦凯对戏剧效果的掌握也有充分的认识。之后,他创作了电影史上第一部长达 20 分钟的动画纪录片《路斯坦尼雅号之沉没》,这是根据一个真实的战时悲剧故事创作的。温瑟·麦凯在影片中大量融入漫画家的

幽默特质,使美国动画业走向特色发展,也预告了一个美式卡通时代的来临。欧洲与美国动画自此分道扬镳,艺术动画与商业动画的界限也逐步清晰起来。

动画技术不断趋于成熟,动画创作的理念也逐渐形成,此时的迪士尼尚未崛起,动画一直以短片的形式存在。法国人埃米尔·科尔与美国人温瑟·麦凯代表了艺术动画与商业动画的两种走向,但都强调动画的艺术性,前者致力于挖掘画面表现力与自由个性的创作风格,而后者则侧重于故事的讲述与商业效应。这就使得动画创作产生了两大格局,即以艺术短片与实验短片为主的非主流动画,以及以商业动画为主的主流动画。两种格局相得益彰,相互影响。

在早期动画短片的探索中,在温瑟·麦凯的引导下,迪士尼一直作为中流砥柱引领着创作趋势的发展,直到技术成熟的时候,在 1937 年推出了第一部长篇动画《白雪公主》,动画才真正进入了长篇时代,美国动画也成为商业动画的龙头,至今活跃在动画市场上。此时的动画短片并没有就此退出历史舞台,而正是有了动画短片的创作经验作为铺垫,长篇动画才能够不断地推陈出新,更新技术,直至今日,在动画工作者的不断创新与探索中发挥着自身不可替代的作用。

第二节 世界动画短片发展概况

伴随着商业动画,即主流动画日甚一日的影晌,动画短片的发展势头非但没有被遏制,反而在形式、内容、风格和地域诸多方面有了全面的发展。动画短片一直作为动画片探索创作与实验的重要内容,其具有个体创作的特点。动画短片尽管不如商业动画那样拥有良好的市场效益和众多的观众,却也自成体系,成为各大电影节的评奖项目,尤其为动画业内人士所看重。

在第二次世界大战之后,东欧有许多动画片厂成立,但其动画艺术没有能像美国、日本一样走向工业化道路,而是走上了更自由、更个性的发展方向,动画家拥有较自由的表现空间。美国和欧洲的独立制片、广告动画家、小型片厂逐渐兴起,并发展出特别的美学风格,逐步形成了两个艺术动画基地:一个是加拿大的国家电影局(NFB);另一个是南斯拉夫的萨格勒布学派。

欧洲的动画短片发展历史较为悠久,受欧洲电影和现代艺术的影响,欧洲动画短片的发展呈现出百花争艳的局面。受到第二次世界大战等战争因素的影响,欧洲动画短片的发展也曾经有过停滞。而今,欧洲依然是动画短片的孕育之乡,每年都有大量优秀的动画短片诞生。另外,包括昂西动画节、斯图加特动画节、布拉德福动画节等一大批在欧洲举行的国际性动画节,每年都吸引了大批动画精英和爱好者。

一、英国动画短片

有记载的最早的英国动画短片是 1899 年亚瑟·墨尔本为士兵募捐而创作的《火柴呼吁》。而英国动画的起步发展大概在第一次世界大战前后,尤其是在 20 世纪三四十年代,其代表人物安森·戴尔在此期间创作了大量的动画作品,比较成功的是一系列以山姆为主角的动画短片。

第二次世界大战后,由于英国电视业的发展,英国动画开始有了一个漫长的发展期,出现了如鲍勃·歌德福瑞、理查德·泰勒、基斯·伦乃、维拉·琳尼卡、约翰·哈拉斯、乔治·当宁等著名的动画家。约翰·哈拉斯与乔伊·巴切勒夫妇在 1940 年成立动画公司,拍摄了第一部动画片《火车烦恼》。其后共拍摄过数千部动画短片,1954 年制作的动画长片《动物农庄》获得巨大成功。约翰·哈拉斯可以说是英国动画元老级的人物,并且在动画

历史和理论方面也颇有建树。鲍勃·歌德福瑞这位独立的动画家创作了大量幽默而尖锐的动画片,在国际上享有盛名,如《观小鸟》(1954年)、《阿尔夫、比尔和福瑞德》(1964年)及与约翰·哈拉斯合作的《梦见洋娃娃》(1979年),这部片子获得了奥斯卡提名。乔治·杜宁这位来自加拿大的杰出动画家在英国期间创作了《飞人》《达蒙割草机》等优秀动画短片,并于1968年以波普动画风格创作了披头士的同名歌曲《黄色潜水艇》。(图1-7)



图 1-7 乔治·杜宁创作的动画短片《黄色潜水艇》

1972年,皮特·罗德和大卫·斯波罗克斯特创立了阿德曼动画工作室,创作了大量脍炙人口的泥偶动画作品,后来开始为BBC电视台制作泥偶系列动画片《变形》。此后,他们多次制作各种类型的泥偶动画片,获得了多项国际大奖,也开创了英国动画的新局面。其代表作品《掌门狗》系列多次获得奥斯卡动画奖项,并且凭借尼克·帕克导演的《傀儡享受》问鼎1989年奥斯卡动画短片奖。马克·贝尔也是同时期较著名的动画艺术家,他创作的动画短片《山顶农庄》《勇士》等风格强烈,动画语言丰富,其中的《山顶农庄》获得了1990年奥斯卡动画短片提名。

二、法国动画短片

1902年法国电影大师乔治·梅里爱在其拍摄的21分钟科幻电影《月球之旅》中大量使用了动画技术,极大地影响了法国动画的发展。法国人埃米尔·科尔被认为是世界上第一位动画家,他也是世界上最早使用逐格拍摄技术拍摄动画的先驱者之一。他在1906年采用逐格拍摄技术拍摄了动画片《幻影集》。随后,他前往美国从事动画制作,并且首创了遮幕摄影技术。

20世纪三四十年代,法国动画大部分是一些移民作者在制作。例如,英国人安东尼·葛洛斯和美国人海克特·贺宝合作完成的动画短片《生之喜悦》(1934年),俄罗斯人阿列塞耶夫和美国人克莱尔·帕克合作完成的《活动雕版》(1932年)和《荒山之夜》(1933年)等。阿列塞耶夫和克莱尔·帕克在法国动画不景气的20世纪三四十年代另辟蹊径,创作了不少知名度甚高的广告动画片。这两位俄罗斯艺术家在第二次世界大战期间辗转来到加拿大,继续他们的针幕动画创作。在此期间还有一位贯穿法国动画发展史的重要动画家需要提及,他就是保罗·格里墨。他在1979年完成的动画长片《国王与小鸟》成为世界动画史上的经典影片。保罗在20世纪40年代也创作了一些动画短片,如《卖笔记本的商人》(1942年)和《稻草人》(1943年)等。随着法国动画进入灰暗期,他投身到广告创作之中,直到1958年又创作了动画片《世界的声响》。保罗·格里墨创作的动画中充满想象力的画面、富有质感的绘画风格影响了很多动画艺术家,甚至日本动画家宫崎骏也曾坦言自己受到过保罗·格里墨风格的影响。

到了20世纪80年代,动画工业在法国政府的帮助下有了回暖的迹象,很多艺术家得以完成自己的动画创作。雅各·雷米·吉瑞德在1984年创建了疯影(Folimage)动画工作室。几十年来,这个工作室创作了大量

优秀的作品,包括动画短片《和尚和飞鱼》《山顶小屋叮咚谣》《幸福马戏团》等,并在2004年创作了一部动画长片《青蛙的寓言》,获得柏林电影节最佳动画奖等多项殊荣。20世纪90年代后,法国动画进入繁荣期,出现了大量优秀作品。

除了上述作品外,还有希尔文·舒梅特导演的动画短片《老妇人与鸽子》(1996年)和《美丽城的三重奏》(1996年)、文森特·帕兰德和玛嘉·沙塔皮导演的《我在伊朗长大》(2007年)等。

法国的昂西动画电影节作为世界上五大动画电影节之一,每年吸引了数以万计的动画创作者欢聚一堂,交流学习。大量动画短片创作使法国一直处在动画艺术的前沿,也使法国出品的每一部动画长片都成为艺术精品。

三、加拿大动画短片体现了原创性和实验性

加拿大动画发展起步较晚,但加拿大动画在其短暂的发展历程里,却以它独树一帜的具有实验精神的动画片,成为世界动画发展史中最重要的组成部分。加拿大的动画先驱们一直以先锋开拓者的角色影响着整个世界动画领域。加拿大国家电影局的动画部门在1942年成立,在具有创意的动画家诺曼·麦克拉伦的主持下展开。加拿大国家电影局的艺术动画有一个自由的创作环境,他们主张鼓励原创,强调个性,求新求变,密切群体协作的创作原则,并且成功地避开社会政治和经济的干预,坚持走到今天。但到了20世纪60年代末期,电影局已成为跨国性自由创作动画的前锋,它延揽了世界各地的知名动画家,后来取代了萨格勒布,成为向往个人创意的动画者的家,其地位至今依旧。

到了20世纪70年代,加拿大动画电影局逐渐吸引了一批来自世界各国的艺术动画创作者,很多人取得了辉煌的成就,主要代表人物之一为诺曼·麦克拉伦,他于1914年4月11日出生在苏格兰的斯特灵。麦克拉伦不断革新他的技术,先是用在胶片上手工绘画的方法制作了几部抽象性的动画片和一些生动而滑稽的广告片,如《银元跳舞》《标志胜利的V》,又用叠化与推拍所产生的效果使一系列固定的图画活动起来,如《划船》。后来他用“自动绘画”的特技摄制了一部彩色粉笔画影片《在高山上》。此后,他又利用在胶片上直接绘画的方法,在《D调提琴》与《赶走忧愁》中表现一些线条简单的形象,还拍了一部杰出的立体动画片《圆圈是圆的》,这在当时是独一无二的试验,他还利用形象在视网膜上的延续性,拍了一部试验性的作品《瞬间的空白》。

1937年后麦克拉伦与英国的J.格里尔逊等合作,尝试在胶片上直接绘画和在光学声带片上刻画声音,1939年后又在美国尝试在彩色胶片上绘画,1941年返回加拿大。麦克拉伦最后又采用20世纪初的影片《困难的脱衣》中的方法,拍摄了特技影片《邻居》(1953年该片获奥斯卡最佳动画片奖)和《一把椅子的故事》(1958年该片获奥斯卡最佳动画片奖),完成《母鸡之舞》(1942年)《线与色的即兴诗》(1959年)、《同步曲》(1971年)。他创作的特点是直接将形象手绘在电影胶片上,强调色彩与音乐的配合,成为表达作品情绪和内容的重要因素。因不用摄影机来制作影片,所以被称为“绝对电影”或“纯粹电影”。麦克拉伦的影片除了表现手法十分现代化之外,总是充满人情味和高尚的思想。

另一位代表人物卡洛琳·丽芙1946年出生于美国华盛顿州西雅图,在加拿大国家电影局工作的20年间,她所创作的动画片不过5部,全部的片长加起来也只有1小时左右,但是几乎每一部短片都颇受好评,并且赢得多项大奖。她运用不同的材料和技法创作了《两姐妹》(1991年),在这部影片中,丽芙延续了她动画作品一贯的风格,但可以看到,这期间实拍电影的创作为她注入了新的思想和活力,镜头的感觉、光影的对比、主题的层次都越加强化了。卡洛琳·丽芙动画短片的艺术魅力和影响力是深远的,即便在今天,她的这些作品无论主题内涵抑或表现手法都没有过时,反而散发出作为传世杰作的永恒光芒。她的代表作品有《猫头鹰与鹅之婚礼》(1974年)、《街道》(1976年)等。(图1-8)



图 1-8 卡洛琳·丽芙创作的动画短片《猫头鹰与鹅之婚礼》

加拿大动画史上还有一位重要的功勋是弗烈德瑞克·贝克,他 1924 年 4 月 8 日出生于德国萨尔省首府——萨尔布鲁根的一个亚尔萨斯家庭。他创作的《木摇椅》(1980 年)、《种树人》(1987 年)以其优雅、简洁、富有人文气息著称于世。这两部作品是他在国际动画影坛上重量级的作品,从而奠定了他身为动画艺术家的地位。(图 1-9)



图 1-9 弗烈德瑞克·贝克创作的动画短片《木摇椅》《种树人》

这些杰出的动画师在 20 世纪 60 年代到 80 年代创造或改进了剪纸动画、真人动画、沙动画、玻璃绘制动画、黏土动画、玩偶动画、针幕动画等多种动画形式,创作了大批极富想象力的动画短片。

加拿大是世界上最早探索计算机动画制作的国家之一。1974 年,由彼特·福德斯导演的动画片《饥饿》号称是世界上第一部计算机动画片,虽然它的内容空洞乏味,观众反映不知所云,但因它在动画技术上的大胆创新而赢得了奥斯卡最佳动画短片提名。2004 年 NFB 制片人克里斯·兰德雷斯根据加拿大动画大师雷恩·拉金不同寻常的感情以及心路历程,制作了一部 14 分钟的 3D 短片《拯救大师雷恩》。NFB 的动画部门对世界动画的发展起到了重要作用,至今仍是鼓励艺术动画创作的重要机构。这些加拿大动画艺术家并不满足于以往的辉煌,他们不断寻找新的艺术语言和媒介,不断地进行技术革新,将加拿大文化中的创新与探索精神完美地阐释出来。

四、南斯拉夫萨格勒布的动画短片是纯真的艺术化探索

南斯拉夫解体前,在南斯拉夫的萨格勒布市有一个举世闻名的“萨格勒布动画学派”。他们虽然有的受美国联合动画制片公司或西方某些绘画风格的影响,但他们都有一种独特的和吸引人的想象力,作品充满了自由探索精神和个性的张扬。这样的创作传统开始于 1949 年,在这个学派中,从制作第一部动画片起就开始为动画电影寻找定义和自我表达的方式,用最简洁的色彩和线条组合成符号,讲述看似荒诞却充满哲理而耐人寻味的故事。20 世纪 50 年代末至 60 年代初,学派的创作进入鼎盛期,作品《轻机枪奏鸣曲》(1958 年)、《月亮上的牛》(1959 年)和《游戏》(1962 年)等成了艺术动画片的经典。

萨格勒布动画学派特有的艺术风格的形成,与20世纪50年代初期南斯拉夫当时动画制作材料尤其是赛璐珞片奇缺不无关系,它迫使萨格勒布的动画家们不得不创造出一种称为“有限动画”(每秒少于24幅)的方法,甚至有的动画片仅用几张赛璐珞片就完成了。这种限制竟促成了萨格勒布动画学派特有的艺术风格的形成,他们用不同于迪士尼动画那样精细流畅的动作,而以简洁的画面语言和非同一般的音响效果表达出丰富的内涵。

萨格勒布动画家们的作品充满了自由探索精神和张扬个性。在1949年,法第耳·哈德兹创作的《大会议》以青蛙、蚊子为主角的政治讽刺动画相当成功,以至于引来政府的资助,建立了南斯拉夫第一家专业的动画片制作厂——杜加电影公司。虽然这家公司维持的时间不长,但所招揽和培养的人才及创作的自由、协作、个性化的创作精神,形成了举世闻名的“萨格勒布动画学派”。

动画艺术家杜桑·乌科蒂奇的个人风格是用简洁到只有色彩和线条组合的符号,讲述看似荒诞却充满哲理的故事。他的作品主要有《轻机枪鸣奏曲》(1958年)、《月亮上的牛》(1959年)、《代用品》(1961年,于1962年获奥斯卡动画短片奖)、《游戏》(1962年)等,这些都早已成为艺术动画的经典。其他动画艺术家还有:亚历山大·马克斯,代表作品有《苍蝇》(1966年)、《噩梦》(1977年)等;波尔多·杜弗尼克维奇,代表作有《好奇心》(1966年)、《学走路》(1978年)等;安提·萨尼诺维奇,代表作有《消毒》《墙》(1965年)等。(图1-10)



图 1-10 萨格勒布学派的动画短片《代用品》《苍蝇》《学走路》

萨格勒布动画学派对世界动画的发展和艺术化产生了深刻的影响。萨格勒布动画学派所取得艺术成就使得南斯拉夫的萨格勒布成为艺术动画的圣地,每两年在该地举办一次的萨格勒布动画节也成为当今艺术动画创作的盛会。

五、苏联（俄罗斯）动画短片从政治化倾向到多元化发展

苏联的艺术动画在世界动画史上占有极其重要的地位,比起同一时期波兰、捷克、保加利亚等东欧国家创作的个人风格和实验色彩强烈的动画短片,苏联动画片导演的表现似乎没有那么激进。他们非常注重对苏联民族文化艺术的挖掘,精致的画面结合简练的电影语言,形成了苏联艺术动画的特色。1922年在莫斯科国立电影专科学校设立了动画片实验基地,组织了一批专家从事动画艺术的研究,创作了第一部反对世界帝国主义奴役中国人民的政治杂文式影片《战火中的中国》。从此,苏联开始了动画艺术短片的创作道路。

苏联的动画家有很多,主要代表人物有伊万·伊万诺夫·瓦诺、尤里·诺斯坦因、菲奥多尔·西图卢克等。伊万·伊万诺夫·瓦诺生于1900年,是苏联动画创始人之一,从1923年开始参与动画制作。他对动画的投入不仅提升了苏联动画,也影响到世界动画的发展。他的作品大多取材于古老的民间故事,制作风格迷人、精细耐看,在没有放弃对作品艺术品格追求的同时,还能兼顾广大观众的欣赏口味。其著名的作品有《驼背的马》(1947年)、《睡美人的故事》(1953年)、《往事》(1958年)、《季节》(1970年)等。

尤里·诺斯坦因是伊万·伊万诺夫·瓦诺的学生,但他青出于蓝而胜于蓝。1941年出生的他既是动画家又是著名的画家,他认为动画不仅仅是讲简单的故事,还要呈现出人类生活的丰富内涵。其作品特点是画面优美,具有诗情画意的视觉感受。代表作品有《苍鹭与鹤》(1974年)、《雾中的刺猬》(1975年)和《故事中的故事》(1979年)等。(图1-11)



图 1-11 尤里·诺斯坦因创作的动画艺术短片《雾中的刺猬》《故事中的故事》

早期的苏联动画政治色彩十分鲜明,形式上也偏于写实主义。20世纪60年代以后,它的内容逐渐触及现实,随着创作题材范围的日益扩大,动画片的手段也得到了更新,形式上开始吸收欧洲自由多变的风格,一些象征主义、印象主义、表现主义的动画短片的创作精彩纷呈,同时保持苏联动画片鲜明的绘画性和俄罗斯民族钟爱的华丽斑斓的色彩,人物造型不像美国、日本那样追求完美,而是突出个性化。苏联动画导演安德烈·赫拉诺夫斯基制作的动画短片《小职员》(1966年),表现了一个叫作柯察金的小职员为了执行上司的命令而不管有没有可能性,上司仅仅顺手指出了一个方向,他便按照这个方向去寻找,越过大洋,穿过冰川,绕着地球走了一圈,最后回到了领导面前,告诉他没有找到要找的人。该片将柯察金这个人物塑造得极具个性化,并嘲讽了当时的官僚主义,政治色彩比较明显。

同样的,苏联导演瓦里京·卡拉瓦耶夫制作的动画短片《最后的狩猎》(1982年),导演阿尔德·纳扎洛夫创作的《老狗的故事》(1982年)以及导演米哈尔·卡梅尼斯基创作的《狼爹牛仔》等都暗中讽刺了当时的政治环境,并对人性某些阴暗面进行了揭露。菲奥多尔·西图卢克的作品有《孤岛》(1973年)、《一件罪案的发生》(1962年)、《生活在框框》(1966年)等,虽然都是短片,但对动画题材的开拓和对现实的反讽角度来看,都是前所未有的尝试。

从1991年苏联解体到现在,俄罗斯动画短片在形式上更加多元化,但在动画短片的风格上也传达了一种忧伤和沉重的气息。最典型的代表作莫过于获得第72届奥斯卡最佳动画短片奖的《老人与海》,这是一部根据海明威的同名小说改编而成的动画片,将硬汉形象通过动画短片的形式完美阐释。技术上进行了更新,以油彩为染料,毛玻璃为质地,视觉上更加形象与具体。虽然影片表现的内容有些晦涩,但却引起了世界的关注。

六、美国动画短片幽默感较强

1941年约翰·哈布利在内的一批动画家离开迪士尼,于1943年成立“美国联合制片公司”(United Productions of America, UPA)。UPA的宗旨是创作应恢复动画艺术的本质,力求发挥作者个性及创意的影片,但也不完全忽视商业上的要求。UPA成立期间摄制了不少形式上焕然一新、水准极高的动画影片,像《玛德林》《杰拉德·波音波音》等。UPA采用了合伙制,由原属迪士尼的詹却利史奈兹、大卫希伯曼和史帝夫鲍沙斯特三人组成。他们合作的第一部动画短片是《连战热潮》,是为法兰克林罗斯福拍的竞选影片,由美国工会出钱,

恰克琼斯导演,大伙从华纳公司下班后,接着在夜间展开工作。

迪士尼的作品比较注重三度空间表现和写实路线,而 UPA 则偏爱平实、风格化的、当下流行的线条设计,以社会政治的批判代替迪士尼偏好的浪漫童话故事《兄弟情》和《悬吊者》就是最好的例子。由于资金来源很少,只能以“有限动画”的方式创作,用较少的张数来画,并加强关键动作,以强烈的故事性和有力的声部设计带动剧情的发展。

虽然 UPA 最后以失败告终,但它的崛起将美国卡通带入了新的境界,也推动了动画艺术的发展。20 世纪 80 年代以后,美国的独立制作动画延续 UPA 的实验创新精神,发展出和主流动画工业截然不同的制作路线和形式风格,这些不同风貌的独立动画作品虽然数量不多,内涵却十分独特,并且坚守自由创作的立场。

美国动画短片最大的特点是幽默,靠引人入胜故事情节来吸引观众,从而将观众带入充满梦幻的动画世界。1932 年迪士尼制作的动画短片《花与树》开创了世界彩色动画片的先例,同时也为其捧回了首个奥斯卡最佳动画短片奖。从此一发不可收,《三只小猪》(1933 年)、《乌龟和野兔》(1935 年)、《丑小鸭》(1939 年)等接二连三地冲向奥斯卡,逐步确立迪士尼在美国的中心地位,同时也开辟了幽默大于一切的动画风格。后来迪士尼转向了商业长片的生产,但幽默依旧是其一大特色,迪士尼坚信卓别林的名言“没有个性就没有喜剧”,塑造的角色都极具个性化,常常令人捧腹,让观众过目不忘。

获得第 74 届奥斯卡最佳动画短片奖的是由皮克斯制作的《鸟!鸟!鸟!》,这部动画短片通过一群小鸟与一只大鸟之间的争执场面,将幽默的元素刻画得淋漓尽致。美国动画短片的这种幽默是通过直接作用于听众的视觉或者听觉来实现的,无论是画面元素还是声音元素,都在诠释着美国式的幽默文化特色。(图 1-12)



图 1-12 美国动画短片《鸟!鸟!鸟!》

美式的自由首先体现在自由的想象力上,不管动画短片取材于童话、神话还是现实型小说,动画短片都能将想象力延伸扩大。动画短片的这种充满自由的思想与创作,将美国文化中的自由精神完全体现出来。自由精神也赋予了美国动画短片无所不涉的权利,所以,美国动画短片中对权威的嘲弄与反叛随处可见。比尔·普林顿是美国的一位著名独立动画制作导演,他的动画短片中具有较强的暴力色彩,但却成为电影节、音乐频道的宠儿,也成了那些叛逆青年狂热喜爱的对象,《我嫁给了陌生人》《曲调》《警犬》等多部动画短片都让我们看到了他对现实社会无情的揭露。正是这种自由的思想通过幽默化的语言表达,蕴含了当代美国多元化的文化精神。

七、中国动画短片体现了民族化特色

在世界动画发展史上,“中国学派”的称谓是国际上对中国早期动画电影所取得的国际地位以及艺术成就的一种肯定,同时也对这一时期中国动画的内容和形式做出了一种准确的概括。中国动画学派以其独特的风姿矗立于世界动画的历史舞台上,获得了全世界的关注,这一切还要归功于著名的动画导演特伟提出的“走民族风格之路”的动画创作思路,这一思路在引领了一代新风的同时,也确立了典型民族化的动画创作之路。

中国的动画短片从诞生的那一刻起便披上了民族化的外衣,众多的典籍著作、民间传说、成语故事为动画短片的创作提供了取之不尽的题材;历史悠久的绘画、雕塑、戏曲、民乐、剪纸、皮影、年画等我国传统民间艺术,为动画短片提供了种类繁多的借鉴材料,所以每一部优秀动画短片的出现,都建立在我国历史悠久的传统文化背景之上。从20世纪50年代起,我国就开始对动画短片进行研究与探索,并已取得可喜成果。例如,1960年由上海美术电影厂制作的动画短片《小蝌蚪找妈妈》,借鉴中国水墨画形式进行创作,后被称为“水墨动画”实验短片。其中小蝌蚪的造型取自画家齐白石先生的作品形象,故事情景充满了童趣。作品围绕“找妈妈”这一线索,采用复式的结构串联故事情节,类似情节反复出现,每次出现的内容都不同,适合儿童思维和清晰的记忆与想象。该作品问世后取得了极好的效果,在世界动画界也产生了影响。

中国的许多动画短片都带有较强的艺术实验风格,如水墨动画片《牧笛》(1963年)、《山水情》(1988年)等,剪纸片《猪八戒吃西瓜》(1958年)、《金色的海螺》(1963年)等,还有许多木偶片、折纸片和陶塑等各种形式的美术片。(图1-13)



图 1-13 中国动画艺术片《小蝌蚪找妈妈》《山水情》《猪八戒吃西瓜》

中国动画艺术短片的程式化也是“中国学派”的一个特征,经过了一定的艺术夸张与规范,带有明显的象征性与装饰性。程式化能够准确地塑造形象,表现角色的性格,从而表达出蕴含在动画作品中的思想内涵。这种程式化的标志在《骄傲的将军》《三个和尚》等影片中得到了完美的体现,同时也让中国的动画短片能够独立于世界动画之林,成为特征鲜明的中国风格。

而意象化则是“中国艺术利用工具性的招式、点线立象尽意,进而追求‘象外之意’的美学特征”。中国传统绘画与戏曲一直以来就在追求一种写意之美,取形中之意,寓意于象,以象尽意,这种写意之美自然而然地流露到动画短片的创作中,从而显示出了中国动画学派中的意象化的特征。《三个和尚》中便充分继承了中国传统人物的画法,简单几笔便勾勒出一个人物,角色的性格和心理也跃然纸上。同时,片中人物在假定的空间中表演也来自于中国传统的戏曲艺术,背景设计有“虚”有“平”,靠的都是观众的想象力。意象化在中国的水墨动画短片中得到了更完美的阐述。

我国近代艺术短片的代表作品有《犍牛与牧童》(1984年)、《新装的门铃》(1986年)、《超级肥皂》(1986年)、《选美记》(1987年)、《寂寥的天空》(1987年)、《高女人和矮丈夫》(1989年)、《毕加索与公牛》(1989年)和《十二只蚊子和五个人》(1992年)等。(图1-14)



图 1-14 中国动画艺术片《犍牛与牧童》《高女人和矮丈夫》《超级肥皂》《十二只蚊子和五个人》

中国动画短片遵循了“诗言志”“文以载道”的中国文化传统,表现出了“寓教于乐”的特性。在尽可能完美的艺术形式下也需要有启迪人心的思想内涵,这便是中国学派动画艺术家们的共同艺术追求,动画的教化功能也在动画短片中得以体现。强调思想性,重视以健康的内容引导观众,是中国动画片突出的优良传统。

动画艺术片的发生和发展,以及所表现出的艺术手法和思想,是与其所处时代的艺术思潮和流派的发展密切相关的。动画艺术的实验思想在不同国度、不同地域和不同的时代文化背景下所展现出来的形式、内容也是异彩纷呈。

随着新媒体时代的来临,使得动画艺术成为大众化文化的传播。随着现代信息产业的不断进步,“信息高速公路”的不断开通,以及网络动画的自由发展和普及,更为一些具备个性思维的动画艺术家提供了相互学习、交流的国际动画艺术平台,艺术动画正在成为越来越多的人喜爱的艺术形式。

第三节 动画短片的艺术特征

一、短小精悍且叙事简洁

动画短片的创作者通过精短的故事表达出自身的政治立场、处世观点等,并且多为揭露当代社会制度的不完整和人性的光芒或劣性。其他比较先锋的创作者则是对动画艺术的表现形式进行前瞻性的探索。动画短片高度概括的主题与内容突出表现在叙事的高度简洁方面。动画短片不同于动画长片,没有很多的时间放在叙述故事情节上,这就需要创作者拥有足够的艺术表现力和深厚的文化底蕴做到以简洁的叙事结构、简单的情节来打动观众。动画短片的题材则相对比较广泛和自由,它可以取自一个寓言、一句谚语,甚至生活中的一个小片段都能成就一部动画短片,在表达一个叙事性的主题时,就会采用比较巧妙的手法,往往通过简单的情节暗示深刻的哲理,引人思考。如我国经典的动画短片《三个和尚》就是从我国古谚语中的三句话引申到了一部动画短片,进而讲述了团结就是力量这样一个简单却深刻的道理。

动画短片也因为长度的不同,叙事的结构会稍有不同,3分钟之内的动画短片的结构往往极度简化。短片一开始往往会营造悬念,等到达故事高潮时会揭开悬念,但有时情节又会峰回路转并出现转机,产生突变,最终出现一个让人出乎意料的结局。这是动画短片最为常用的叙事结构。3分钟到十几分钟的短片在时间上并不是很紧张,已经可以讲述一个具有开端、中段、结尾的完整叙事结构的故事。但是由于时间的制约,也会出现情节比较集中,角色和线索都比较少的普遍现象。20分钟以上的动画短片,时间上就相对比较宽松,其叙事结构也可以像影院动画长片一样,具有明显的起、承、转、合,有明显的情节点以及高潮。

所以,根据生活中积累的见闻感触,将事件具象为一个看得懂且理得清的动画短片,需要制作者有深厚的创作功底,这也是动画制作者持续尝试和磨炼的过程。构思开始时可能是一个点子或灵感,也可能仅是一个形象或一种形式,抓住这个闪光的火花,并让它丰满起来,可创作出既具有深刻内涵又易于进行画面表达的动画剧本。

二、蕴含哲理且内涵丰富

很多动画短片在创作思路与主流动画完全不同,它们不一定取悦大众,它们的存在使动画短片具有深刻内涵,启发并警示世人,同时,因为动画短片受经济因素的制约比较小,所以它的创作内容更加具有个性化和自由化的特点,创作者能够真实地表达内心的追求和探索,表达对社会现状或生活哲理的感触和深思,有些是对世俗标

准价值的批判,有些是对社会弊端的不满,有些是表现形形色色的现代艺术观点。通过这些意蕴独特新颖的内容,创作者理性与非理性的世界就会被淋漓尽致地表达出来。

如荣获第 62 届奥斯卡最佳短片奖的德国动画短片《平衡》就蕴涵了德国人特有的思想方式,以及对平静生活的追求,对诱惑的抗拒。平板就是一个世界,当诱惑降临,当人心中的平衡被打破,世界就会混乱,最后留下的只有孤独、寂寞、失败以及崩溃。这部优秀的短片深刻地揭示了人性自私贪婪的一面,看后会让人陷入深深地沉思。(图 1-15)



图 1-15 德国动画短片《平衡》

阿根廷动画短片《雇佣人生》时长 7 分钟,把现实世界的雇佣关系赤裸裸地表现出来。短片讲述了人类社会的构成,人们各取其所,各司其职。我们各自扮演着自己的角色,如果去掉所谓的冠冕堂皇的标签或十分光鲜的职位头衔,我们可能只是别人脚下的一块踏脚的门垫而已。我们每个人都在扮演着雇佣和被雇佣的角色,让我们更深刻地感受到社会隐藏的一份冷酷。这是一部探讨社会与人性的短片,同时也是一部充满争议的短片。(图 1-16)



图 1-16 阿根廷动画短片《雇佣人生》

三、创作风格多样化

所谓风格,是指艺术家在自己的创作实践中所表现出来的艺术特色,是艺术家作品在内容与形式上的独创性,是创作的整体风貌。我们所提及的动画风格首先体现在艺术语言以及表现手法等外部特点上,也就是我们常说的美术风格。动画的美术风格不同于一般的美术作品风格,它包括造型、色彩、背景、动态、绘画形式与表现技法等综合设计的整体传达与表现,是导演对动画作品整体上的定位,包括对作品的视觉形式的构思、设想以及风格定位,定位之后,再由美术设计人员将导演的意图视觉化,从而形成我们所见到的最终的动画作品。

动画短片的创作者从来不满足于动画的常态表现形式,他们往往会尝试各种与众不同的形式,在创作手法、材料以及制作工艺上不断地推陈出新,从而使得动画短片呈现出异彩纷呈的美术风格。手绘动画的表现形式有水彩、水粉、水墨、油画、版画、铅笔、蜡笔、钢笔、粉笔等。可以平涂,可以晕染,也可以擦拭,可以制造朦胧的效果,表现形式自由而开放。这些传统的表现形式结合艺术家独具匠心的创造力,散发着独特的艺术魅力。手绘动画

短片中简洁、概括而又富有艺术表现力的线条语言,使其具有明显的绘画风格。如日本动画短片《头山》从构思到最终完成花费了6年时间,为了制作这部10分钟的作品,山村浩二亲自手绘了一万多张画,并进行了配唱和三弦琴配乐处理。因为每张画都是手工画的缘故,影像中有一种独特的温暖细腻的感觉。动画片导演安德烈·纳托波夫将油画的绘画方式运用到了玻璃上,制作出的动画短片《小牛》令人叹为观止。

在我们所熟知的偶类动画中,除了运用木偶、黏土偶、布偶之外,又产生了塑胶偶、海绵偶、毛线偶等新材料,每一种材料都具有别样的风格。德国动画短片《轮子》以石头为材料,以石头人的节奏叙述故事,别有一番特色。在沙与玻璃动画的发展过程中,加拿大动画导演卡洛琳·丽芙发现了沙子梦幻般的特性,并以其塑造出众多的动画角色形象。她的作品《街道》描述了一个小孩对于祖母去世的感受,其中小孩的幻想与真实世界不断转换,聚会时小孩穿梭于大人們的谈话之中,以及由一个物体的线条与局部色块幻化成为另一个物体等场景片段,完全表现出了沙子所特有的梦幻风格。

20世纪80年代,我国偶类动画短片才真正进入了丰富多彩的表现和各种民族化风格的探索之中,如1981年出品的《崂山道士》营造出一种国画山水背景与立体人物相结合的艺术风格。

另外,获得最佳动画短片奖的《彼得和狼》是一部由导演苏西·泰普里顿执导的制作精良的定格动画。半个小时的逐格动画,导演却拍了五年。逐格动画就像行为艺术,全片没有什么华丽的特效支撑,但每个细节都处理得很到位,每一帧的背后都能看到制作者的执着与奉献。

动画短片在时间和空间上的自由性大大拓展了创作者的构思,从而将各种先进的技术 with 形式都带入了动画短片的制作之中。每一种新形式的出现,就会带来与众不同的风格表现。

除了上面提及的各种绘画风格和表现形式的动画短片之外,还有用铁丝作为制作材料的动画短片,用水果制作的动画短片,用各种材质拼贴而成的动画短片等,有时从名字上就能感受到这些动画短片所用的材料,以及材料本身带给动画短片的特定风格。

四、动画短片创作的意义

随着时代的发展,越来越多的国内外的动画制作团队、动画剧本创作人员都认识到了动画短片的时代特色,开始积极投身于短片的创作与制作中,并进行实验性研究与创新。

(一) 培养创意能力及创新思维

动画短片创作是培养创作者创意能力的较有效途径。在动画短片的创作中,创作者运用创造性思维,以动画特有的语言表达自己的思想和情感。短片创作中的一切创新元素:选材的创新、主题立意的创新、审美的创新、制作手段的创新,都是创意能力、创新思维的具体体现。

(二) 创作者获取动画创作经验的途径

通过一部动画短片的创作,可以体验影视动画生产的全过程,熟悉生产流程,培养创作者的动手能力,从而进一步熟悉动画生产过程,并检验实际操作技能。

(三) 培养团队意识及协作精神

动画生产是以团队合作的方式进行的,动画作品是各创作环节所有成员协同工作的结晶。创作者进行动画短片创作是动画生产中团队协作方式的演练,既有合作又有分工。只有团队合作好,才能集思广益,创作出高质量的动画作品。

（四）动画短片创作是动画长片创作的敲门砖

动画短片是创作者获得更多资金支持及制作影院动画长片的敲门砖。一部影院动画长片耗资巨大,用人众多,没有经验的年轻导演是很难获得机会的。

第四节 新媒体时代的动画短片

艺术的创新发展,永远离不开科学技术的支撑。技术永远都是艺术创新和发展的的重要手段。不仅如此,它还可以提供艺术创新的新思维。正如廖祥忠在《数字艺术论》中所说:“科学技术为整个艺术的生存和发展提供了新的视角、新的媒介和新的方法。”由于技术的飞快进步,使得创作者很多以前难以实现的想法,如今通过新的技术得以实现。随着数字技术在动画中的介入,越来越多的创作想法通过数字技术手段得以实现,这样就大大刺激了创作者的想象力,使创作者的想象力发挥到了极致。

动画自诞生之日起,就体现了艺术与技术相结合的再创造的特点,它在发展过程中体现了前卫精神与时代气息。动画的创作者在影片里可以充分表达自己的思想,同时也可以展现自己的技艺。在新媒体时代,动画艺术得到快速发展,也将我们的生活带入了数字化的新时代。伴随着新兴媒体的出现,动画短片成为动画艺术中不可缺少的重要部分。动画短片不仅在传统意义深入探索动画艺术,而且带来了更加符合现代节奏的新鲜力量,如新技术、新思想、新价值。在新媒体时代,借助数字化创作手段和互联网等平台的支持,动画短片具有极大的发展前景。

一、新技术和新理念促进动画短片的拓展

现在的新技术与新理念层出不穷,只有把高端的数字技术和新时代时尚的观念进行完美地结合,才能在动画短片领域有根本性的创新与拓展。

（一）技术发展对动画传统观念的冲击与改变

从题材上看,计算机动画将以往动画片对幻想、时尚等题材的偏好更是发挥到了极致,通过计算机可以创造逼真的虚拟世界。但是计算机动画也有局限的一面,即脱离了亲切感及不自然等。

现今的动画领域,数字媒体技术对动画的推动作用毋庸置疑,它改变了传统动画的生产与传播模式,数字技术为传统技术提供了全新的前后期制作手段。数字技术的运用正改变着动画片的拍摄方法,特别是视听方面改变了动画片原有的特点,也使动画的前期工作变得更加重要。比如,现代剪纸动画就运用数字化采集技术,使创作从开始就进行数字化的整合,方便了日后的数字化制作。另外,可以使剪纸动画的创作不再需要传统的电影胶片拍摄,而是成为以动画生成和合成技术为主的全数字化制作。计算机动画控制技术的使用,使剪纸动画的制作过程更加便捷、高效。

三维技术参与艺术表达使动画艺术的表现力更加丰富,可以利用三维技术制作逼真的背景环境,从而丰富了剪纸动画的表现力。通过数字技术的运用,剪纸动画可以展现许多观众无法看到的视角、镜头,从而可以为我们提供更多的视觉奇观,为剪纸动画艺术提供了新的创作空间。现在可以直接采用以非线性编辑为代表的数字化电影制作系统,利用它强大的处理能力,可以轻松完成任何一部剪纸动画的编辑和传输。早期需要很多体力劳动的剪纸动画制作工作现在转化成为在计算机中的创作。数字媒体技术伴随着动画制作的整个环节,而且在每个环节中都起到了巨大作用。

（二）技术的发展对动画创作方法的扩展

技术的发展扩展了创作观念的转变,这种观念主要体现在创作者利用不同的创作手段来阐述动画的特性,如利用火、气泡、水墨、沙子、铁丝或棉线条等物质制作动画,这些具有独创精神的制作手段更多地出现在非主流动画的创作中,作品往往具有超乎寻常的艺术表现力和视觉冲击力。

仍以剪纸动画为例,数字技术的进步不断推动着剪纸动画的美学发展,数字剪纸动画把技术作为剪纸动画的另一种审美表现,将剪纸动画的创作与表现空间推向极致,丰富了剪纸动画的创作元素,同时把创作者的梦想和无限遐思都表现在了荧幕上。如《功夫熊猫2》中利用数字技术演绎太极的变化过程,使得整个变化过程呈现出一种神秘色彩。数字艺术作品将可能同时作为艺术作品、信息处理工具和应用信息系统而存在,数字剪纸动画作品的创作行为将和应用信息系统开发、计算机程序编制等非艺术属性融为一体。剪纸动画中也存在以技术手段为艺术形式的艺术美。(图 1-17)



图 1-17 美国动画《功夫熊猫2》中以技术手段进行的变化演绎

新媒体的语境下,技术革命为动画艺术创作与传播提供了更便捷的途径,能够让动画艺术家成为传承文化信念与精神的生力军。

（三）技术的发展不能代替艺术

单纯地推崇高端技术,而忽略动画本身的叙事性,是不成功的动画短片。同样,引人入胜的故事如果能够采用独树一帜的创作手段,动画短片也会更加吸引人。所以,如何运用新兴的高端技术,如何阐述新时代的理念,如何将新技术与新理念完美地融合,是今后动画短片创作者需要解决的问题。

技术是展现艺术的手段,技术的发展丰富了艺术的表达。动画片创作中将技术视为创作的目的,或摒弃技术只谈艺术,都是错误的。技术和艺术的发展相辅相成、缺一不可,对任何一方的偏废最终都会导致创作的失败。动画短片的创作空间是宽广、自由的。特别是艺术短片的创作更不能循规蹈矩,要不断地创新、求变;短片的创作是实验性的,所以我们允许创作的短片可以不完整,可以有瑕疵,但不能没有创新。

二、数字技术与传统艺术相结合

新时代下的艺术创作者不会放弃任何一种可以创造新灵感的机会,新数字技术的普及也无法完全代替传统艺术,真实的三维元素必须能够深刻展现传统艺术的神韵,才能表现出更加强大的感染力,否则就会出现画蛇添足的效果。

从传统艺术的角度考虑,从动画基本的表现材质上寻找突破口是一个创造性的选择。例如,用三维效果模拟表现中国传统绘画的水墨效果就是一种很好的尝试。中国中央电视台曾推出一个广告动画短片为《相信品牌的力量》,其中水墨篇用水墨幻化成世界著名的建筑与物体,采用了三维制作与实拍效果相结合的方法,成功地将中国传统水墨的神韵与现代高端技术相结合。(图 1-18)



图 1-18 中国水墨广告片《相信品牌的力量》

三、动画短片在新媒体上拓展创新方向

在新媒体时代,网络和更加便捷的移动媒体为实验动画短片的发展提供了更加广阔的发展平台。在生活节奏越来越快的当下,人们的审美习惯也有所改变,短小精悍的动画短片以其独特的艺术特征吸引着人们。新型媒体的出现,给动画短片提供了更多的便捷式平台,例如,手机、车载电视、户外电视等数字化媒体设备无处不在,还有网络平台带来的播客、博客、微博等。这种方便快捷的生活也让观众从单纯的信息获得者转变为信息的发布者,这无疑为动画短片的创作及传播注入了新的动力。

数字技术的不断革新给动画短片创造了更大的展现平台。动画短片一直以其探索性、个性化、先锋性等特点在动画领域的发展道路上扮演着重要角色,无论是创作理念上的创新,还是高端数字技术上的运用,都为动画的发展提供了强大的支撑与前进的动力。因此,动画艺术家们在研究动画短片,提高动画短片的质量与影响范围的同时,也保护和促进了整个动画产业的发展。再加上新媒体时代带来的新技术的支持,动画短片就会变得越来越有价值。

思考与练习

1. 什么是动画短片?
2. 试分析动画短片与动画长片各自的特点是什么。
3. 动画短片具有哪些意义?
4. 动画短片的艺术特点是什么?
5. 简述中国动画短片的发展史及代表人物。
6. 简述法国动画短片的发展史及代表人物。
7. 简述加拿大动画短片的发展史及代表人物。
8. 简述俄罗斯动画短片的发展史及代表人物。
9. 简述美国动画短片的发展史及代表人物。
10. 简述英国动画短片的发展史及代表人物。
11. 试论数字技术发展对动画的冲击与改变有哪些方面。

第二章

动画短片的创意与题材分类

学习目标

了解动画短片的创意来源并掌握短片的创意方法；学会记录生活中有意义的瞬间，为将来的动画创意积累素材；充分了解动画短片的题材分类与形式分类；发掘用多种材料创作动画的可能性；了解动画片创作中运用的新技术。

学习重点

掌握动画短片的创意方法，学会记录生活中有意义的瞬间。

第一节 动画短片的创意来源

创意顾名思义就是创新意识或创造意识，是一种智能拓展，是一种闪光的震撼，是点题造势的把握。

一、动画短片的创意核心

（一）动画短片主题的确立

动画短片在创作方向和选材类型上与动画长片（影院片）及动画系列片是不同的，虽然二者都使用动画的语言形式表达作者的想法和创意，但是动画短片由于篇幅较小且作品播放时间相对较短，一部动画短片往往不是以故事情节取胜的，而是倾向于创作者的巧妙构思和深刻的表述，倾向于创作者的内心情感宣泄，倾向于创作者对动画技术的探索与创新。

动画短片有如下特点：篇幅较短，内涵丰富；表现风格多样，材料选择多样，更具有探索性；内容更为个性化，故事性减弱；创作模式大多是个人创作或小规模的创作。这些特点使动画艺术短片的创作内容更为自由化，是创作者内心的追求和探索，是对社会现状和动画艺术的深思和表达。

鉴于动画短片自身的独特性，在创意阶段应进行有针对性和有目的性的思考。动画创意表达制作是创作者短暂的艺术火花的呈现，或是一种形式语言的表达，或是一种新的材料语言的尝试，或是自由借鉴其他艺术的视觉表现，或是因受到生活中某些事或人的经历启发而产生的创作构思。在这个阶段，创作内容常以模糊的印象存在，并不能立刻确定主题的表现形式，然而无论最终动画短片是以何种形式产生，其核心主题思想已在创作者头脑中确立，创作灵感也由此产生。

在构思中除了从内容方面考虑之外,还可以从风格形式和技术手段等方面考虑如何创作充满画面特色或使用特殊材质及创新技术的动画短片。如何创作一个在视觉上有特色并充满形式感的动画短片是创作者要面对的一个重要构思点,也是动画短片富有艺术魅力的创作点,是充满创造性的一部分。除上述两点以外,在动画短片的创作构思中还应该加入个人因素,突出个性特点,将创作者的个人气质带入动画短片的创作中。

要明确创作的价值问题,即创作一个故事是为了表达事物的哪些方面?意义何在?从什么角度将故事核心确立成吸引观众的动画短片?选题立场的确立、素材取舍的依据是什么等。这是一连串繁杂的编排构思过程,也是故事元素在创作者头脑中酿造、整理的过程。影片是否能成为吸引观众的具有特色的动画短片,是否能成为有价值的风格片,以及是否经得起时间考验等,都取决于创作者的选题构思、主题表现,也是直接影响动画短片成功与否的重要因素之一。

(二) 学会讲故事是创意的关键

动画短片是创作者个性化的创作过程,在剧本创作上重要的是故事结构创意的巧妙,是个性的自由发挥和创造。“讲什么”与“怎么讲”就成为动画短片剧本创作中首要解决的问题。在讲述同一事件的时候,有人能将故事情节渲染得跌宕起伏,悬念恰到好处,引人入胜,而有的人却只能把事件按原样描述出来,平铺直叙,令人感觉平淡无奇,其中的差别就在于讲故事的技巧。

为什么优秀的动画吸引人?关键是“言之有物”。要在短短几分钟的时间内要讲好一个故事,讲明一个道理,表现一种思想,并不是一件很容易的事情。中国是拥有 5000 年历史文化底蕴的泱泱大国,动画故事素材丰富,要善于挖掘。同时“艺术源自于生活”,要热爱生活,只有通过生活的历练和洗礼才能创作出属于我们自己的原创好故事。这也要求设计者对动画故事剧本要反复推敲和筛选。

动画故事一定要短小精悍,故事的结构要简洁单纯,线索不要太多,主要动画角色也不能太多。故事构思要“以小见大”,不求大、不求广,从生活中小小的“一点”出发,从一个点展现出趣味,挖掘其中蕴含的人生哲理。在间接的情节中升华出“深”和“精”这种构思方式,很符合动画短片的构思模式。针对动画短片的时间限制,要想让单纯的故事讲得生动而不乏味,学会在故事结构上设置悬念或者让结局突转是非常重要的。

(三) 表现人性主题的故事创意最能让人产生共鸣

动画作品只有关注人性本身,以人为本,只有从细节入手反映人性美好、积极的一面,才能让动画和受众产生情感上的交流与共鸣,使动画更具有生命力。动画创作者需要将自身对生活所产生的独特见解与属于自身的艺术创作手法进行融合,以真切和真诚为基础,进而呈现出整个故事。应该重点关注动画短片中人性主题情感的呈现。例如,对于情感类型的动画短片来说,主要指的就是按照叙述故事的方式来表达情感。获得第 73 届奥斯卡最佳动画短片的《父与女》是由荷兰动画导演迈克尔·度德威特 2000 年执导的一部动画短片。短片将父女之间浓浓的情感展现在观众面前,通过离散片段的叙述,深刻影响观众的心理。所以好的动画创意离不开好的故事,表现人性是永恒不变的主题。

动画短片的情感表达能够给人们的日常生活带来乐趣并增添色彩,满足人们不同的情感需求,丰富人们的审美体验。同时,当动画短片所表达的主题思想、情感及价值与观众心理相契合时,它便抓住了观众的眼球和注意力,拉近了与观众的心理距离,并深入观众的内心世界,进而引发观众内心更深层次的情感共鸣,增强了动画短片与观众之间的情感互动。情感表达丰富了动画短片的内涵,提高了动画短片的品质,升华了动画短片的主题思想。在多元化的今天,每个国家都有独特的本土性的情感,将这种特有的情感注入动画短片中,可以提升它的价值。