

“十二五”动画专业重点规划教材

顾问 路盛章

Animation

21 世纪

动画专业核心教材

动画剧作

佟 婷 著

中国传媒大学出版社



“十二五”动画专业重点规划教材

顾问 路盛章



21 世纪

动画专业核心教材



动画剧作

佟 婷 著

中国传媒大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画剧作/佟婷著. —北京: 中国传媒大学出版社, 2012. 10

ISBN 978-7-5657-0590-8

(21 世纪动画专业核心教材)

I. ①动… II. ①佟… III. ①动画片—剧本—创作方法

IV. ①I053.5 ②J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 232339 号

动画剧作

著 者: 佟 婷

丛书策划: 冬 妮

责任编辑: 张 旭

特约编辑: 李 雪

责任印制: 张 玥

封面创意: 夏 扬

封面设计: 阿 东

出 版 人: 蔡 翔

出版发行: 中国传媒大学出版社 (原北京广播学院出版社)

社 址: 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编: 100024

电 话: 65450532 或 65450528 传真: 010-65779405

网 址: <http://www.cucp.com.cn>

经 销: 全国新华书店

印 刷: 北京中科印刷有限公司

开 本: 787×1092 米 1/16

印 张: 15.25 彩插: 1

版 次: 2012 年 12 月第 1 版 2012 年 12 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5657-0590-8/I·0590 定价: 45.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

目 录

绪 论 努力提高动画剧作的原创竞争力 / 1

一、动画剧作不容忽视 / 2

二、剧作是动画片创作的基础 / 3

三、原创动画剧作才有竞争力 / 4

四、动画剧作者应具有原创能力 / 5

第一章 动画艺术的本体、本质及其特性 / 7

第一节 动画艺术本体的双重性 / 8

第二节 动画是创造生命自由运动的艺术 / 11

第三节 动画艺术是神话性与游戏性的结合 / 14

第二章 动画剧作的艺术构思 / 19

第一节 动画剧作的构成要素 / 20

第二节 动画剧作构思的原则和规律 / 23

第三节 动画剧作构思的过程 / 30

第三章 动画剧作题材的选择和处理 / 37

第一节 动画剧作题材的选择 / 38

第二节 不同类型题材的处理方式 / 41

第三节 中、美、日三国动画剧作题材的不同特点 / 51

附:动画剧作亲情题材比较研究 / 57

第四章 动画剧作主题的确立与深化 / 65

第一节 确立动画剧作主题的基本要求 / 66

第二节 动画剧作主题的开掘 / 68

第三节 中、美、日动画剧作主题表现的差异 / 70

第四节 中、日、韩对神话题材的处理和使用 / 72

第五章 动画形象的塑造 / 77

第一节 塑造动画形象是动画剧作的核心 / 78

第二节 动画形象及其关系的设置 / 80

第三节 动画形象的造型描写 / 86

第四节 动画形象的性格塑造 / 91

第五节 塑造动画形象的手段和技巧 / 99

第六节 动画影片的人物类型 / 108

第七节 动画形象设计的民族风格比较 / 114

第八节 韩、日、中动画剧作中人物关系的设置及比较 / 116

第六章 动画剧作的故事情节 / 123

第一节 动画影片需要故事 / 124

第二节 动画情节的构成 / 129

第三节 动画情节的基本模式 / 135

第四节 动画短片的情节表达模式 / 143

第五节 美、日、中动画剧作结构比较 / 145

第七章 动画剧作的艺术结构 / 153

第一节 动画剧作结构的基本原则 / 154

第二节 动画剧作结构的基本要素 / 159

第三节 动画剧作艺术结构的表现形态 / 163

第四节 动画剧作的结构技巧 / 171

第八章 动画剧作的语言 / 177

第一节 动画剧作的描述性语言 / 178

第二节 动画剧作的对话与独白 / 183

第三节 画外音、字幕与歌词 / 196

第九章 改编——动画化的再创造 / 201

第一节 改编贵在创造 / 202

第二节 改编的方法 / 209

第十章 美、日、中动画剧作比较 / 217

第一节 美、日、中动画剧作风格比较 / 218

第二节 美、日、中动画剧作理念比较 / 223

附:欧洲和加拿大:艺术+教育 / 226

第三节 美、日、中动画剧作模式形成的民族文化根源 / 227

附录一:中文参考文献 / 233

附录二:影像资料 / 235

后 记 / 237

绪论 努力提高动画剧作的原创竞争力

动画剧作是动画的灵魂，也是动画产业的核心竞争力。在动画产业快速发展的今天，如何提高动画剧作的原创竞争力，已成为动画创作者和从业者关注的焦点。本文将从动画剧作的定义、特点、创作流程以及提高原创竞争力的策略等方面进行探讨。

动画剧作是指为动画制作提供故事、人物、情节、对白等内容的文本。它是动画制作的基石，决定了动画的质量和风格。一个好的动画剧作应该具备以下几个特点：一是故事性强，情节引人入胜；二是人物形象鲜明，具有感染力；三是对白生动，符合人物性格；四是节奏明快，符合动画的表现形式。

动画剧作的创作流程通常包括以下几个环节：首先是选题，即确定动画的主题和方向；其次是剧本大纲的编写，即对整个故事进行宏观的规划和布局；然后是剧本的细化，即对情节、人物、对白等进行具体的描述；最后是剧本的修改和完善，即在创作过程中不断进行调整和优化。

在提高动画剧作的原创竞争力方面，创作者和从业者可以采取以下策略：一是加强市场调研，了解观众的需求和喜好；二是注重人才培养，提高创作团队的专业水平；三是鼓励创新思维，勇于尝试新的题材和表现形式；四是加强合作与交流，借鉴他人的成功经验；五是注重品牌建设，提高动画的知名度和影响力。

随着动画产业的不断发展，动画剧作的原创竞争力已成为决定动画成败的关键因素。在激烈的市场竞争中，只有那些具有独特创意、高质量剧本的动画作品才能脱颖而出，赢得观众的青睐。因此，动画创作者和从业者必须高度重视动画剧作的原创竞争力，不断探索和创新，为观众提供更加优质、更具吸引力的动画作品。

同时，政府和相关部门也应加强对动画产业的支持和引导，为动画创作者和从业者提供良好的创作环境和政策保障。通过共同努力，我们相信动画产业的原创竞争力将得到进一步提升，为观众带来更多优秀的动画作品。

总之，动画剧作的原创竞争力是动画产业的核心竞争力。在动画产业快速发展的今天，如何提高动画剧作的原创竞争力，已成为动画创作者和从业者关注的焦点。本文将从动画剧作的定义、特点、创作流程以及提高原创竞争力的策略等方面进行探讨。

动画剧作是指为动画制作提供故事、人物、情节、对白等内容的文本。它是动画制作的基石，决定了动画的质量和风格。一个好的动画剧作应该具备以下几个特点：一是故事性强，情节引人入胜；二是人物形象鲜明，具有感染力；三是对白生动，符合人物性格；四是节奏明快，符合动画的表现形式。

动画剧作的创作流程通常包括以下几个环节：首先是选题，即确定动画的主题和方向；其次是剧本大纲的编写，即对整个故事进行宏观的规划和布局；然后是剧本的细化，即对情节、人物、对白等进行具体的描述；最后是剧本的修改和完善，即在创作过程中不断进行调整和优化。

在提高动画剧作的原创竞争力方面，创作者和从业者可以采取以下策略：一是加强市场调研，了解观众的需求和喜好；二是注重人才培养，提高创作团队的专业水平；三是鼓励创新思维，勇于尝试新的题材和表现形式；四是加强合作与交流，借鉴他人的成功经验；五是注重品牌建设，提高动画的知名度和影响力。

在影视动画片的创作中,剧本是基础,是艺术蓝图,是整体艺术构思的母体,这已是不争的事实。但是在创作实践中,大多数人却总是专注于美术造型的设计和绘制,而轻视剧作这一环节。殊不知,一个剧本的优劣从根本上决定着动画产业项目的成败。剧本,就是指动画片要有一个完整的、生动有趣的、引人入胜的故事情节或叙事结构。因此,在动画片创作中能否处理好叙事结构与美术造型的完美统一关系,是作品成败的关键。

动画剧作是用文字语言叙述和描写出动画人物的造型、动作和故事情节发展的具体形态以及对话、画外音等要素的文学剧本,它一定要为导演和美术设计留下较大的二度创作的空间,同时也要控制、制约二度创作的力度和幅度。因此,动画剧作者要尽最大的努力,写出既充实完整、生动有趣又适合二度创作的文学剧本。

一、动画剧作不容忽视

动画片是电影的一个片种,其构成元素与故事片基本相同。故事片作为综合艺术,其创作成分包括剧作、导演、表演、摄影、美术、音乐、剪辑等。动画片与故事片的根本区别就在于:表演不是用演员,而是用动画。其中,剧作的地位和作用在两者中是完全相同的。

长期以来,否定或轻视剧作的现象一直存在,为此,许多电影理论家发表了一些强调剧作在电影创作中的重要作用的文章。匈牙利电影美学家巴拉兹说:“有声电影诞生后,电影剧本就自动跃居首要地位。”^①这意味着电影作为一种独立的艺术形式已经走向成熟,需要遵循严谨而完整的创作程序。

美国电影理论家 D·G. 温斯顿指出:“创造性的电影制作今天通常称为电影创作,它所包括的不是一个而是几个过程或阶段。这些阶段,通常叫做写作、导演和剪辑。”^②法国电影导演让·吕克·戈达尔所使用的术语稍有不同,他说:“制作一部影片包括三个工序——思考、拍摄、剪辑。”在传统的好莱坞生产方式中,这三个过程是由三个不同的人——作家或编剧、导演和剪辑——按照时间顺序来进行的。

上文所说的“写作”与“思考”,其实都是指剧作。它是电影创作过程中居于第一位的、必不可少的阶段,是由作家或编剧完成的第一道工序。对于剧作的重要

① [匈]巴拉兹著,何力译:《电影美学》,中国电影出版社 1979 年版,第 264 页。

② [美]D·G. 温斯顿著,周传基译:《作为文学的电影剧本》,中国电影出版社 1983 年版,第 5 页。

性,日本著名导演黑泽明说:“弱苗是绝对得不到丰收的,不好的剧本绝对拍不出好的影片来。剧本的弱点要在剧本完成阶段加以克服,否则,将给电影留下无法挽救的祸根。这一点是绝对的,无论拥有多么优秀的导演力量,也无论在导演阶段做了多大的努力,结果也无济于事。当然,导演对剧本要尽一番努力,那是另外一个问题,正因为有人把这种努力和导演混为一谈,所以才认为导演能够掩饰剧本的缺陷,那完全是一种错觉。”(引者语:实际上导演对剧本的努力仍属于修改、完善剧本的剧作阶段)

总之,一部影片的命运几乎要由剧本来决定。“我甚至认为,抓住一个好的剧本是导演艺术的第一步。”^①野田高梧以其丰富的创作经验将剧作的决定性意义阐释得既中肯又深刻,简直不容置疑。就连一向强调“摆脱意志和理智”,注重“寻求幻觉”的现代派电影艺术家、瑞典的英格玛·伯格曼也不得不承认:“写电影剧本尽管困难,但却是非常有意义的。因为这可以迫使他首先通过纸上的文字,从逻辑上来证明他的影片构思是否确实行之有效。”^②

二、剧作是动画片创作的基础

剧本,一剧之本。故事片如此,动画片也是如此。

所谓一剧之本,是指剧本是一部影片的根本和根基,就像对于大树来说,根深则叶茂。苏联著名电影剧作家、导演杜甫仁科说:“艺术电影是以文学,即电影剧本为基础的,因此,影片的高质量首先要以具有创作上真正的优秀的电影剧本为前提。”^③

电影剧作的基础地位包括两层意思。第一,电影剧本作为文学形式,为未来影片奠定的基础包括两方面:思想和艺术。思想方面是指一部影片不论描写什么题材,总要对人与自然、人与社会、人与人之间的种种关系以及人自身的生存状态、人的觉醒和反思等进行某种探索和揭示,使作品富有一定的思想内容和文化价值。但是,这种思想并不是直露地表达出来,而是通过各种艺术形式创造和体现出来的,但也就是通过人物的塑造和故事情节的展开来表现的。在电影剧作中,思想蕴于艺术,艺术体现思想,二者融为一体,奠定了剧本在未来影片中的基础地位。有些动画片或思想肤浅,或形象平庸,或故事乏味,其根源都在于没有打好剧作的基础。第二,电影剧本是根据电影的影像造型特点和蒙太奇结构技巧,

① 转引自〔日〕D·G·野田高梧:《剧作结构的基础》,《电影世界》1984年第4期。

② 转引自〔美〕温斯顿:《作为文学的电影剧本》,中国电影出版社1983年版,第84页。

③ 〔苏〕杜甫仁科:《杜甫仁科选集》,中国电影出版社1982年版,第898页。

展现出一个个电影画面,它虽然是用文字书写出来的,却为导演、演员(或动画设计)、摄影等部门的二度创作提供了完整的“艺术蓝图”,成为各艺术部门进行艺术创作的基础和依据。可以说,剧本的质量决定着未来影片的思想深度和艺术成就。动画片的剧作更是如此。因为,动画剧本要向导演和美术、摄影、音乐等设计人员提供丰富的想象空间和未来的艺术蓝图,以保证影片整体艺术构思的实现。

近年来,在一般故事片的创作中忽视剧作的现象并不多见,剧作的基础地位和作用已经得到电影艺术家们的一致认可。然而,在动画片创作中,轻视剧作的人却为数不少。有人认为,对于动画片而言,动画设计当然是关键。殊不知没有剧本提供的生动故事和鲜明形象,怎么能设计出引人入胜的动画造型及其运动形态呢?有人认为,动画片不过是讲讲“狼来了”之类的故事哄哄小孩子而已,不必像故事片那样煞费苦心地去写剧本。结果却是,肤浅、平庸、贫乏、呆板之作充斥荧屏,不要说成年人不屑一顾,就连孩子们也感到厌烦。因此,中国动画片要提高思想和艺术质量,必须从剧本创作抓起。

三、原创动画剧作才有竞争力

何谓原创?原创,即是创造,任何创造都是原初诞生的。唐代颜师古在《汉书注》中说:“创,始之造也。”原创,可解释为最开始、最早、最先的、第一的、前所未有的创造。创造的现代含义体现在各个领域,包括科学上的重大发现、新技术的发明、新产品的研发等;人文及社会科学研究中创建新学说、建立新理论体系、发现新规律、提出新方案等;在文学领域中创作出杰出的优秀作品等。不言而喻,任何创造性的成果都具备两大特征:独特性和新颖性。对动画而言,优秀的原创动画作品必须首先以优秀的原创动画剧本为基础蓝本,它的原创特征表现为:

第一,整体构思的新颖性。

动画剧作要创造一个前所未有、闻所未闻的奇妙的幻想世界,其中,人物、故事、情节、环境乃至造型、色彩、音乐、气氛等都是新鲜的、陌生的,又是令人惊叹的、欣喜的,消除了人们以往的审美疲劳,获得了全新的感官刺激,享受到未曾有过的审美愉悦。宫崎骏在《千与千寻》中创造了一个神秘而诡异的灵幻境界,那里的人、景、物、神、魔、妖、怪等令人目不暇接,一个个陌生的、做梦也见不到的动画形象接踵而来。既诡异多端,又趣味盎然;既令人感到毛骨悚然,又让人流连忘返,仿佛在鬼魅之乡得到了暂时的精神解脱。迪斯尼的《狮子王》将莎士比亚的《哈姆雷特》中的丹麦王宫的夺权斗争移置非洲大森林里,变成了红狮与黑狮、叔侄之间的王位争夺,这种全新的改造让人大感意外,始料未及,虽说是名著改编,

却比原著更令人震撼。

第二,无可重复的独创性。

创新,不断地创新,是一切艺术创作的基本原则。当然,也是动画剧作必须遵循的。动画剧作要创造一个独一无二、不可重复的神化境界,以独特的视角、奇异的手法,塑造个性化人物,编织离奇的故事,并创造深刻的思想内容,达到一定的哲理高度和审美意味。例如《怪物史莱克》(*Shrek*),以人、鬼、怪的组合形象及其与驴子、公主、国王、喷火龙等展开的非人非神的故事情节,给人亦幻亦悚、亦惊亦喜的幽默与乐趣,更重要的是,电影深入挖掘出当代人在物质文明高度发达的境遇中迷失自我又寻回自我的人性悲剧。《大闹天宫》中塑造的孙悟空是空前绝后的、亦猴亦人亦神的动画形象,其主题的提炼大大突破了原著的历史局限,集中突出了孙悟空坚决、昂扬的斗争精神,达到鲜明的形象与深刻主题的有机融合,思想性与艺术性的完美统一,虽是名著改编却实现了创造性的突破。独创,个性化的独创,是一切美术创作的又一原则,动画剧作也一定要恪守。

近年来,我国从中央到地方都非常重视动画产业的发展,为此,各级政府及民间组织都投入了一定的资金、人力和物力,大量的动画创作生产机构如雨后春笋般纷纷涌现,各类动画影视剧的产量呈几何级数递增。然而,优秀的作品却仍为数不多,能够登上世界动画舞台、具有市场竞争力的作品更是凤毛麟角。大量平庸的、模仿的、跟风的,甚至抄袭的作品充斥荧幕。当然,造成这种状况的原因有很多,单从动画创作的角度来看,应该承认,动画剧作质量低、原创性差才是根本症结所在。因此,倡导原创并提高动画原创作者的原创能力已经成为当务之急。

四、动画剧作者应具有原创能力

原创能力即指对动画剧作特有的创造力。一般来说,创作艺术作品需要具备三个条件:生活、思想和技巧。

第一,动画艺术表现的虽然是超现实、非现实的灵幻情境,但它仍然源于生活,是现实生活的曲折反映,而不是闭门造车、胡思乱想的编造。倘若宫崎骏没有丰富的生活阅历和人生体验,就不可能创造出《千与千寻》、《龙猫》、《魔女宅急便》等优秀的动画作品。

第二,动画艺术虽然需要深刻的理性思考和思想内涵,但它不是直白的说教,而是巧妙地浸透在生动有趣的动画形象之中。倘若宫崎骏对人类与自然、青春与成长之类的哲理问题没有深入的探讨和理解并将其体现在动画艺术构思之中,就不可能有《风之谷》、《幽灵公主》和《侧耳倾听》之类的佳作出现。

第三,生活和思想虽然重要,但没有技巧也是枉然。动画技巧则是根据动画艺术的审美特点和特殊规则形成的表现手段和技法,即动画创作的表达能力。

总之,生活、思想、技巧对于动画剧作来说是不可缺少的必备条件。但这并不等于说,有了丰富的生活积累,具备很高的思想水平,并且掌握了动画剧作的技巧和方法就能够写出好剧本。事实也并非如此。但最重要的是,要有动画剧作的创造能力。

本书主要讲述的是创作动画电影的剧作规律和技法。尽管动画电视系列片剧作在一些具体细节处理上和电影有相似之处,但在题材选择、故事结构处理、每集情节展开、人物关系设计上,由于时长的限制、播出平台以及受众的不同也会有很多的差异,因此动画电视系列片剧作不在本书讨论之列。

思考题:

1. 什么叫做原创动画? 原创的特征表现在哪两个方面?
2. 原创能力包括哪三个方面?
3. 试从《千与千寻》作品的成功之处来体会创作者的情感表达,以及感染力在动画作品中的重要作用。

第一章 动画艺术的 本体、 本质及其特性

>>>> 本章知识点

动画艺术的本体、本质及其特征

>>>> 学习目标

理解动画艺术的本体和本质

掌握动画艺术的特征是认识动画剧作规律的前提

动画本体的双重性在于：动画之“画”是绘画本体，即为漫画性造型；动画之“动”是电影本体，即电影化的运动，二者高度融合，构成了超越、自由的“非现实的漫画运动影像”。

动画艺术与其他艺术的根本区别在于：它不像绘画、戏剧、实拍电影之类的具象性艺术那样再现生命运动形态；它也不像音乐之类的抽象性艺术那样表现生命运动的情感；它完全是再造一个新奇而陌生的生命运动，这是动画艺术的本质所在，也是它作为一种独立存在的艺术形式的价值所在。

动画艺术所创造的生命运动是“非现实的漫画运动影像”，完全是虚幻的，客观世界根本不存在的影像。然而，正是这种虚幻的影像世界为神话、童话人物提供了“大有作为”的广阔天地。因此，神话性成为动画艺术的显著特征。

艺术原本是解放想象力的“自由的游戏”，而动画艺术的神话性更为这种游戏开辟了无限宽广的虚幻境界，而神话性与游戏性的完美融合就成为动画艺术的根本特征。舍此，动画艺术也就失去了存在的必要。

动画剧作是依据动画艺术的特征,将未来在银幕或荧屏上展现的综合性的动画形象用语言文字表达出来的一种文学形式。动画剧作者必须清楚认识并深刻理解:究竟什么是动画艺术?它与其他艺术形式有哪些根本性的区别?它的特殊性究竟在哪儿?尽管已有那么多艺术形式可供人欣赏,为什么还需要动画艺术?它给人类带来了什么样的特殊审美快乐?要回答这些问题,我们必须深入探讨动画艺术的本体、本质,揭示它的秘密,把握它的特性,才能驾驭它,进而创作出优秀的动画剧本。

第一节 动画艺术本体的双重性

什么是本体?本体原指“本源”、“终极存在”,也就是事物得以存在的物质实现形式。一般艺术形式的本体多是单一的,比如,绘画的本体是静态的画面,音乐的本体是有节奏的声音,戏剧的本体是表演,舞蹈的本体是肢体动作,电影的本体是镜头运动等,而动画的本体是绘画与电影二者的结合,是双重的。

从物质层面上看,动画实际上是“画”的“动”。动画之“画”,乃漫画性造型;动画之“动”,乃电影性运动。两者构成动画艺术的本体,缺一不可。因此,动画的本体存在形态是漫画性与电影性有机结合的、非现实漫画的运动影像。动画艺术的本体体现在动画艺术对现实生活的物质性超越。这里的物质性超越,不仅体现在漫画性造型上,也体现在电影性运动上。

一、动画之“画”——漫画性造型

一般认为,绘画是动画的本体,这一点似乎没有异议,但却有失笼统。绘画本身是一个宽泛的概念,包含许多种类和样式,究竟哪些样式适宜做动画,应作具体分析。纵观中外各类动画作品,无论是漫画、素描,还是水墨画、水彩画,也无论是剪纸、折纸,还是木偶、布偶、毛线偶之类,从中可以发现绝大部分作品是漫画或漫画性造型,即使保有写实性绘画造型,其中也蕴含某些漫画元素,否则就失去了创作动画的意义。因此严格地说,动画本体是漫画性造型形式。明确这一点非常重要。因为漫画与其他绘画形式在反映客观世界的形态上差异很大,前者追求超越性,后者注重真实性。所以,探讨漫画的审美特征是解读动画本体的逻辑起点。

漫画的艺术特征主要有三:

1. 漫画的抽象提纯,简约明快

抽象是漫画的根本性艺术特征,漫画家根据自己的自由理解和想象,从描绘对象中抽象提取出几个最具个性的特征加以表现。这种抽象的提纯不仅具有形式上的审美愉悦,而且能深刻体现客观对象的本质。漫画是用艳丽鲜明的色彩、简约明快的线条表现提纯了的抽象化形象,省略一般性描绘,突出个性化特点,善于抓住描绘对象的本质性特征,两笔三笔地勾勒,在用笔、用色,在明暗变化、色彩调合、形式节奏以及构图的动作性和静止性等方面具有巨大的情绪表现力。因此,漫画造型投入了设计者大胆想象的主观创造意图。

2. 漫画的夸张和变形

夸张是一种表现方法,指艺术家借助想象对客观事物的性质、状态、数量或程度进行夸大铺张,突出强调其某些特点,更鲜明地揭示事物的本质特征,脱离自然形成的标准和通常印象中的状貌。变形是一种具有人为表现力和审美感染力的创造方式,是将现实对象的原本形式和性质加以改变,脱离自然形成的标准和通常印象中的状貌,重新创造出的虚拟形象。任何艺术的表现方式都是对客观事物的能动表现,目的在于实现主体的自由创造。因此,任何艺术形式都离不开夸张和变形,但它们又都必然受到客观物质世界和物理时空的局限,而动画的夸张和变形则可以以作者的主观意愿超越现实、超越时空任意想象。

3. 漫画是集幽默、讽刺、怪诞于一身的喜剧

漫画既可以表现现实与本质、形式与内容、目的与手段之间的不协调的、荒谬的笑,也可以表现充满人类智慧而又含蓄幽默的笑;既可以表现对虚假、丑恶的事物发出的愤怒而嘲讽的笑,也可以表现事物的超常诙谐、个性特异而滑稽的笑。漫画的喜剧性正是通过夸张、变形、象征、比喻等艺术手法表现出来的。正是上述三点漫画审美艺术特征,决定了动画艺术本源的特殊性,从而形成了动画艺术本体的超越性、主观性和喜剧性。

二、动画之“动”——影像运动

动画之“动”,就是运用电影技术手段和电影蒙太奇技巧使静止的漫画性造型运动起来,由此看来,电影性又成为动画的另一个本体。动画运动与实拍影视运动在具体技术处理上有所不同,主要表现在以下三方面:

1. 镜头内部运动(亦称镜内蒙太奇)的特殊性

动画的运动主体是漫画性造型,它是经过夸张变形的“非实体”,它的运动轨迹、方向、形态、力度和速度等完全是通过想象设计出来的,不受运动学和重力规

律限制。同时,“(动画)这种活动绘画技术给图画形状增加了运动性这一新的维度”^①。这种运动主体自身形状的运动和变化,是任何实体运动不可能达到的,由此可见,动画的运动是自由多变的。

2. 镜头的外部运动(亦称“镜外蒙太奇”)的特殊性

动画可以解放一切束缚,它可以对空间进行假想,不需要对重量有所感知。这种特点对于那些超现实的或者用三维手法、不同材质制作的动画尤为重要。由于是拍摄非现实的漫画性造型运动,因此摄影机的运动异常灵活,其运动范围、想象空间比实拍影视更大,主观性、超越性更强。

3. 动画情节发展变化的特殊性

动画表现的各种形象是想象和智慧的创造物,是客观世界根本不存在的,是人们自由联想的结果。因此,主题定位、人物的行为及其相互关系所构成的情节运动甚至表现方式都是无限超越、无限自由的。

三、动画——“非现实的漫画运动影像”

很显然,动画运动本体的电影性更强化了其漫画本体的超越性、主观性和喜剧性。如果说漫画性造型是动画本体的静止存在形态,那么电影性运动则是动画本体的运动存在形态,二者结合,构成了动画艺术极端超越、自由、梦幻的影像世界。

动画艺术的本体体现了动画艺术对现实的物质性超越,主要表现在两个层面:一个是漫画性造型,另一个是电影性运动。如果跳出这两个具体层面,我们还可以看到这种物质性超越有一个重要的特点,就是它体现了对现实时间和空间的超越。因此,动画艺术的本体,从物质层面上显示了它与现实之间的联系。

动画与实拍电影不同,它是完全“假定”的媒介形态,不使用真实的摄影机去记录现实,而是手工地、艺术地创造和记录它自己,动画本身就是“非现实”或者“超现实”。动画影片呈现的结构、生产出来的文本,甚至使用童话传说的叙述,或使用动物、漫画的讽刺性的人物,都是用不同的手法在暗示着现实,并渴望在心理的层面贴近真实。

在动画艺术中,电影本体更强化了漫画本体的特长,使漫画仿佛插上了翅膀,由静止状态运动起来,其夸张变形的幅度更大,变化更多,创作主体的情绪表现力更自由、更强烈,因而动画的喜剧效果更张扬、更狂放。反过来说,漫画本体为电

^① [美]阿恩海姆著,滕守尧等译:《艺术与视知觉》,中国社会科学出版社1984年版,第56页。

影本体充分发挥运动性奠定了良好的基础,使它不受实拍电影中物质世界的限制,让漫画性造型在非常规、反常规的状态下上天入地、无拘无束、为所欲为,创造出超现实、非现实的虚拟的影像世界。可见,漫画与电影有机结合、相互依存、相互交融、相得益彰,共同构成了动画艺术的统一本体,即漫画性造型的自由运动影像,这便是动画艺术的本体存在形态。

如果进一步追问:动画本体的存在有什么意义?人类为什么要创作“非现实”的漫画运动影像?这正触及了动画艺术的本质。

第二节 动画是创造生命自由运动的艺术

一、动画艺术的本质是创造生命运动

有人认为电影的本质是运动,动画的优势更在于运动。这种观点似是而非,混淆不清。难道戏剧、舞蹈、音乐就能离开运动吗?其实运动只是这几种艺术的存在方式,并非本质。电影是由演员运用整个身心经过艺术加工表演出来的运动,由摄影机忠实地记录下来,其存在方式是真实的记录运动;戏剧是演员以自己的形体与内心的运动来反映人生世态,其存在方式是直接呈现在舞台之上;舞蹈则是舞蹈者运用自身的肢体来宣泄内心的情感,其存在方式是在舞台上表现肢体运动;音乐是以演唱或演奏发出的声音在时间流程中的运动来表达主体的情感和情绪,其存在方式是表现声音的运动。

显而易见,电影、戏剧、舞蹈和音乐都有一个共同点,即都是物质实体运动产生的存在形式。那么,动画呢?动画原本是静止的图画,并没有物质实体存在,它的运动是动画家运用电影技术制造出来的,是人为的。因此,动画的运动是前所未有的,而且是客观世界根本不可能存在的运动,故而称之为被创造出来的运动。动画艺术不仅能创造虚拟物体的运动,更重要的是,它还能创造有思想、有情感、有性格的虚拟生命运动,因而最大限度地彰显了人的想象力和创造力,这才是动画艺术的本质所在,也是动画艺术的价值所在。

人的生命存在于五彩缤纷的具体时空中,人类发明的各种艺术载体,例如绘画、雕塑、文学、戏剧、舞蹈等,都是为了替代性地实现对时空的超越,以便记录下人类生活的鲜活形象和生存状态。动画艺术是怎样通过创造运动来创造生命的呢?鲁道夫·阿恩海姆说:“人们曾多次尝试运用‘人造动作’去代替以人体为媒