

Liaoning Fine Arts Publishing House

辽宁美术出版社

**THE CHINESE
FINE ARTS
EDUCATION ACADEMIC
SYMPOSIUM**

中国美术教育学术论丛

〔艺术设计卷〕

The Art Design Volume

10

Liaoning Fine Arts Publishing House

辽宁美术出版社

**THE CHINESE
FINE ARTS
EDUCATION ACADEMIC
SYMPOSIUM**

中国美术教育学术论丛

[艺术设计卷]

The Art Design Volume

10

序

美术教育是一种有目标、有计划的文化传递方式，它所完成的任务有两个方面：一是要传承美术知识和技能；二是提高受教育者的审美情操，进而使受教育者在为社会创造财富的同时实现自身价值。

然而，长期以来我们的美术教育模式一直未能跟上时代发展的步伐，各类高等院校在培养艺术人才方面也一直未能找到理论与实践、知识与技能、技能与市场、艺术与科技等方面的交汇点。先行一步的美术工作者已经在探索一条新的、更为有效的教育方法，在对他们以往的美术教育模式进行梳理、分析、整合的过程中，辽宁美术出版社不失时机地将这些深刻的论述和生动的成果集结成册，在国内首次推出了这套具有前沿性、教研性和实践性且体系完备的美术教育学术论丛。

该论丛最大的特点是理论与实践相结合，配以大量的中外经典美术作品，以开放的学术观念深入研究各学科产、学、研的发展态势。论丛涵盖了美术教育的主要门类，重点论述了美术理念、创意思维、绘画要素、艺术设计及表现方法等内容，丛书由《教学研究卷》《美术与设计理论卷》《艺术设计卷》《建筑与环境艺术卷》《造型艺术卷》《民间美术卷》六大类共68本图书构成。

该论丛是在提取、整合现有相关学术论文及教学改革成果的基础上，针对当下美术教学的特点和要求编写而成的，紧扣现代教育理念，体现基础性和学术性，满足当今美术教育创新发展的需要，具有很强的实用性与参鉴性。

Contents

总目录

再现“波罗鸡”的艺术形象性——谈民俗动画中角色的塑造	李小敏 吴宗敏	001
动画教学中的审美培养管窥	崔可	005
动画的伦理价值研究	刘海年	007
动画片《功夫熊猫2》带来的一些思考	向曼	010
独步世界的水墨形式		
——浅析水墨动画《山水情》中吴山明与卓鹤君的绘画特点	王秦	012
三维艺术在运动图形设计中的表现	魏志成 谢黎	015
Jiri Trnka偶动画艺术对靳夕木偶片创作的影响	曹迪	019
定格动画中角色的材料与骨骼的应用	关涛 孙衍衍	022
二维动画中艺术与技术的结合	雷光 钱丽凤	024
运动之美——Flash运动镜头的使用	高岩	026
浅谈动画场景设计中的形式规律	高洁	029
定格动画中角色表演的技术要求与实现	张月音 贾忱扬	032
二维手绘动画还能走多远	王毅	035
探究动画角色造型中五官形体与性格的逻辑关联	张月音	037
对动画个性化运动的探索	何凡	040
浅析国产动画受众群体划分的必要性	郑丽斌	045
浅谈动画艺术创作中的管理与成本控制	张卫海 肖洒 杨晶亮	048
基于数字技术的虚拟动画角色创作研究	曹钰 侯卫敏 郭伟	053
试论鼓楼元素在动画设计中的运用与呈现	沈嵩	056
动画分镜头绘制与动画片质量的关系	王森海	059
传统艺术形式在动画创作中的数字化创新应用	郭亚东	061
二维动画概念设计的基本原则与设计方法	万延	063
传统动画设计中的意境表达	于浩	066
现代动漫语言中的抽象思维	姚婷	069

浅析连环画对平面动画创作的影响	赵志旺	072
论动画运动本质形态中的虚拟性与现实性	张小波	075
“新丝路”文化精神指引下的中国动画创作思考	刘晶莹 米高峰	080
谈玻璃油画定格动画《老人与海》的艺术魅力	陈思源 韦凯	082
浅析动画中的幽默情节	田琪	084
浅谈音效在动画影片节奏中的重要性	宝岛	087
地域文化与动漫童话的构建	黄文山	091
中国动画中的武侠情结		
——从动画长片《魁拔之十万火急》与《兔侠传奇》谈起	徐欣	094
浅析动画短片创作中的镜头应用	高昕	096
从迪斯尼动画看当代中国动画的民族化造型风格		
——以动画片《花木兰》为例	张瑞瑞 孙英	099
杨·史云梅耶动画作品《食物》的黑色幽默	田琪	103
试论中国动画中神话传说的价值	侯宋中夏	106
中国水墨动画表现手法的发展与展望	肖沫	108
三维医学动画视觉表现特质研究	谭昕	112
谈新媒体动画与设计艺术传播	史超 沈浩	115
思想与现实的实践——动画片《爷爷在天上》创作过程研究	隋津云	118
浅谈定格动画的拍摄技法	贾忱扬	122
AE教学模板库构建研究	何凡	124
动画视觉元素建构的心理溯源	贾玉凤	129
浅析动画的假定性——以日本动画电影《未麻的部屋》为例	麦亮琼	131
动画场景设计与动画内涵统一性探索	黄东升	133
试析动画中的人物运动规律	张丽娜	135
3D动画在游戏中的运用	闫水田	140
浅谈中国动画的造型路线	黄吉春 赵涛	143
浅谈动画的“创”与“意”	郝怡	146
立足于本土文化的中国动画造型语言	方艳	149
中国动画数字化的新生成——草根动画	袁强	152
浅谈声音元素在Flash动画中的把控	胡南南 关涛	154
动画叙事节奏与分镜头设计	张月音	157
中国动画品牌传播存在的主要问题	高蓉	160
宫崎骏电影动画中的角色研究	赵明	163

三维动画制作流程的重要性	何 凡	167
动画声音的叙事功能探析	程雯慧	169
中国传统动画片数字修复研究	王 刚 郭金玲	172
水墨动画艺术的表现语言	王 喆	174
浅谈如何提升动画剧本创作力	张方瑾	179
动画角色设计的亦真亦幻特性	张月音	182
大友克洋的动画世界	金晓明 岳 圳	184
三维技术的运用与动画电影本质的思考	周 艳 张 苇	186
浅析动画影片中的情感设计	胡南南	189
试论动画电影中的实验性音乐	蒲 蓓 马丽娃	192
当今中国商业动画的利弊得失——以《喜羊羊与灰太狼》为例	薛莹莹	196
关于动画片制作中场景设计的意义	黄 石	199
解析日本动画中的“天人合一”理念	郝 怡	201
以非物质文化遗产为原型建立虚拟空间的动画研究	李军苗 简增强	203
浅析色彩在动画创作中的运用	陈光宇	205
浅析美国、日本动画角色设计的表现形式	江 晨	208
动画中的夸张与强调	何 凡	211
真人动画电影的发展分析	徐 旻	216
关于现代商业插画与影视制作的交互创新	段晶晶	219
解读宫崎骏动画艺术中的色彩思维		
——以动画作品《千与千寻》为例	高清雪 高清云	222
论卡通角色动作的特点	何 凡	225
浅析动画道具的概念设计	李 芸 王玉红	229
动画角色调度的叙事功能浅析	程雯慧	232
动画电影中女性反面角色塑造研究——从“红太狼”谈起	李瑛晖 左 丽	235
谈动画速写的艺术表现力	白 雪	238
动画角色形象的构思要素	张月音	241
从技术到艺术——谈三维CG动画发展之路	周 超 田明辉	244
影视语言在动画片中的运用	林进仙	247
谈中国文化元素与动画造型艺术的联系与应用	廖 峰 林晓冬	250
非物质社会的动画创作	周 芬	252
浅析当今国产动画的“中国风”	崔 可	255
全景HDR常用制作方法解析	时枫哲	257

三维动画在艺用解剖学与医用解剖学领域的应用研究	周松林 舒宝军	259
数字绘画中的数字媒介介入方式	王倩	262
对中国数字化动画的冷思考	袁强	265
浅谈商业环境下的卡通消费	高品 郭绍义 于航	267
“泛审美”背景下的独特艺术媒介——动画电影的审美特征	李月 李瑾	270
传承传统民间艺术的当代创新设计——原创桌面游戏《影子西游》	张楠	273
皮影艺术在二维动画中的应用——以影片《大禹治水》为例	徐金玉 董昱敏 王汐瑶	276
表情动画的建构与重构初探	胡馨月 赵虎	279
Web三维服装虚拟试衣系统	王震 倪来正 戴玉琼 孙嘉桐 吴瑶瑶	282
浅谈中国水墨动画	孟轩羽	285
留声映画——浅析宫崎骏动画电影中的表现性声音蒙太奇	王芳	288
浅谈影视广告中三维特效技术的应用	周昊	291
碰撞与融合——二维与三维动画形式对比浅析	陈志 张丽	294
动画视觉新体验——浅谈数字技术对动画视觉效果表现的影响	王雨歌	297
谈数字媒体介入广元千佛崖石窟的开发与运用	罗凯 高登明	300
探析“地域文化语境”对于动画片创作的重要性	叶琳	303
浅析戏剧性与动画创作主题的关系	张建翔	306
数字游戏互动技术对老年疾病预防与康复的研究	邵兵	309
现代动画中的民族化语言研究	孙浩 梁大鹏	312
浅谈元件在多媒体动画制作中的应用	孙卫	315
中国传统文化元素在动画设计中的应用	杨雨	320
中式建筑在场景设计中的体现	杨尹 刘娜	322
深化对卡通角色的设定	何凡	324
动画角色形象塑造分析	杨雨	329
浅析影视动画角色造型设计	金巍	331
细腻纯美彩 婉转鲜活色		
——浅析新海诚动画作品《言叶之庭》中色彩运用的艺术风格	李峰	334
当前国内动画行业现状分析	黄东升	337
动画本体之我见——论中国动画之“魂”与“家”	蒲晶煜	340
如何用动作设计表现动画角色性格特征	杨雨 刘娜	345
浅析动画镜头语言的叙事功能	龚余辉	347
浅谈水墨动画表现之“短”	魏剑峰	350
浅谈三峡民间美术与动画角色设计相结合的产业化之路	王克峰	353

浅析民族艺术在中国动画角色设计中的应用	崔可	356
浅谈动画风格多样化的重要性	姚绍雯	359
美国商业动画片对我国商业动画片配角造型语言的启示	吕铮	361
物理真实——浅谈创建照片级CG图像的原则	时枫哲	364
浅谈平面构成在动画设计中的应用	杨尹李权	367
美国商业动画片中配角造型语言的特征	吕铮	369
传承文化 创意未来——论创意产业下的常州动漫产业	高鸣 李志强	371
动画中的绘画语言表现	王喆	375
粤剧动画发展空间研究	郑锦燕	380
浅谈动画思维与动画艺术创作的关系	叶琳	383
动画电影《大圣归来》中的汉服造型应用	许苏嘉	385
互联网背景下移动媒体中传媒动画的发展分析	张娜	387
动画的灵魂“角色”——以动画片《玩具总动员3》为例	赵鹏	391
中国式动画造型设计与传统文化的关系研究	孙浩 贾琼	393
浅析动画《神笔马良》中艺术审美与西方技术的结合	李晓寒	397
国内动画电影剧本改编现状分析	倪金梁 贾琼	399
以宫崎骏动画为例探究动画的审美现代性	吴忠鹏	403
“应用为本”是动画设计的根基	黄东升	405
浅析动画速写与基础速写的差异性	肖伟	407
论动画创意的重要性	马帅 臧欣慈	409
三维水墨动画的制作技术及应用	赖义德	411
手绘动画的表现要点	何凡	413
可视性动画素材库中素材的筛选与制作研究	王晓宏 陈红梅	417
浅析3D技术在水墨动画中的应用	高昕	419
影像镜头语言在动画场景中的应用	赵建伟 陈琦昌	421
浅析中国民间传统艺术对靳夕木偶动画创作的影响	曹迪	423
浅析动画片中角色造型设计分类	李永辉	426
谈建筑动画中摄像机运动的设置技巧	刘鑫	429
试论中国卡通品牌的发展	那晗	432
中国动漫衍生产品的市场现状与品牌塑造	曹凌	434
西安本土动漫亚文化群体及其生活方式初探	米高峰 马远	439
商业谈判在动漫知识产权保护中的作用	张力文	442

东莞动漫衍生品产业发展分析	胡鹏飞	445
基于我国动漫衍生品的开发策略研究	李月	447
浅谈动漫元素在展示空间的运用	沈飞	450
中国动漫衍生产品的开发现状及发展策略	米高峰 李爽	453
探讨中国动漫的民族化	吴海棠	456
试论文化娱乐产业中动漫造型形象的商业价值表现	黄伟	459
浅析影视广告中动漫元素的表现力	卢静	463
敦煌壁画造型动漫角色设定研究	林严冬	465
敢作敢为的领军人物——漫画家刘克军印象	墨恋	470
广西动漫创意产业的现状分析	刘军	472
动漫角色的趣味性设计探析	康修机 姜艳芳	474
CG插画艺术在动画场景设计中的运用	钟彩红	478
中国动漫产业技术状况分析	陈书慧	482
动画剧本定位策略研究	黎青 黄琼	484
浅论互联网时代动漫形象作为品牌代言人的优势	吴宝聪	491
浅释“动漫品牌设计”	崔文铮	494
论卡通形象设计的商业要素——以《功夫熊猫》形象设计为例	刘蔚	497
发达国家动漫产业发展近况和新趋势	李晖	501
浅析中国动漫产业升级中的艺术创新	宋雄	506
基于受众定位与心理需求的动漫文化设计研究	黄海波 杨卫华	509
浅谈当代动画的戏谑化	刘晨 徐文	512
浅谈民族化的动漫产业市场	胡南南	515
浅谈电子游戏角色服饰设计	马孟超	518
基于异化理论谈日本动漫角色设计		
——对《圣斗士星矢》主角造型异化的解读	邓伍英	520
中国红色动漫品牌的构建与营销策略研究	李洁	524

再现“波罗鸡”的艺术形象性

——谈民俗动画中角色的塑造

文 / 李小敏 吴宗敏

“波罗鸡”是广州黄埔区南海神庙（即波罗庙）的传统手工艺品，以硬纸糊上泥土塑型，表层加鸡毛粘制而成。每年农历二月十三日“波罗诞”庙会时，附近民众到庙里除了进香礼拜之外，总会买几只“波罗鸡”回家，祈求幸福安康，吉庆满盈。南海神庙是我国古代四大海神庙中唯一留存的一座，是海上丝绸之路起点，而“波罗诞”又是广州地区最大的民间庙会之一，因此，近年在广州市政府打造历史文化名城的大背景下，南海神庙“波罗诞”无疑成为一张有影响的文化名片。“波罗鸡”由于其自身的草根性，原本形象就具有广泛的民众基础，如何以它作为形象大使推广地区民俗文化是我们目前需要研究的一个热门课题。事实上，“波罗鸡”在传播学的角度上说，已经超出纯物质的工艺品范畴，它已延伸为特定的文化符号，我们对其运用就必须以一定的形式载体来进行固化，而运用动画形式来表现就是其中的一种特具意义的尝试与探索。为此，我们创作了动画《波罗鸡的传说》，集中塑造出一个全新的“波罗鸡”角色形象。

一、动画故事对“波罗鸡”性格形象的刻画

民间传说中，“波罗鸡”作为单纯的吉祥物，并没有太多性格上的具体描述，它的形象是纯粹扁平的、象征性的。因此，我们的动画需要通过情节构建，赋予它勇敢善良的个性特征，塑造具有内在精神的立体形象，为角色的视觉造型确定方向。

《波罗鸡的传说》故事分三个段落：第一段从古代广州码头兴盛的海运贸易讲起，一位来自波罗国的小船员波罗仔因耽误商船返航时间，留在了广州，后来与神畜“波罗鸡”相识成为好友，并在“波罗鸡”的鼓励和帮助下变得勇敢坚强；第二段中，作恶的龙翻云覆雨，威胁海运安全，“波罗鸡”和波罗仔受南海神的点化，临危受命，团结民众击败恶龙；第三段，海路恢复平静，港口贸易日益繁荣，民众在岸边建起南海神庙，定每年农历二月十三为“波罗诞”祭海日，并在庙前举办庙会，纪念“波罗鸡”和波罗仔的抗龙事迹。

仔细分析，我们的动画情节就是由数个民间故事改编连接而成的，如“番鬼望波罗”、“南海神庇佑海航平安”、“神鸡招财”，等等。同样的意念下，人物关系、时空关系根据需要做了新的变化。其中，“波罗鸡”经改造升级，成为抗龙英雄，这与民间年画《鸡除五毒（虫）》的意念同出一辙，鸡啄害虫为食是天性，那么得到神助的“波罗鸡”锄恶龙自然是在情理中的，况且维护海上安全就等于保住了对外贸易的生财之道，呼应了“神鸡招财”的民间说法。而波罗仔的原型就是“番鬼望波罗”中的印度（古称波罗国）朝贡使达奚司空，传说中，这位使臣因流连广州美景错过返国的船只，于是日夜望海期盼航船归来。动画中，我们沿用误船故事，添加上波罗仔在孤独无援的情况下得到“波罗鸡”陪伴和帮助的情节，正好突出了神鸡的善良与真诚。

二、“波罗鸡”工艺品造型给我们的创作启示

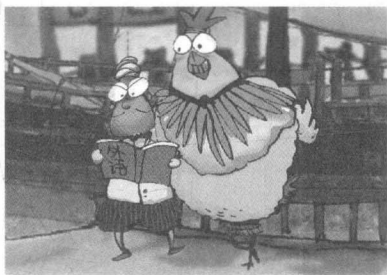
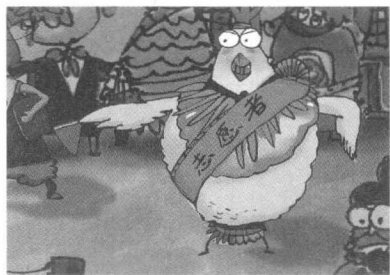
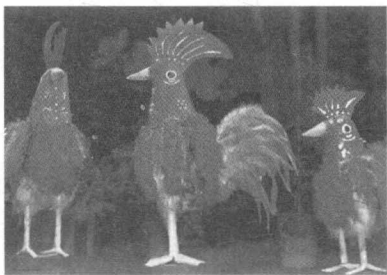
根据笔者现场考察,“波罗诞”庙会上的“波罗鸡”工艺品款式有好几种,形象和工艺不尽相同,被公认为经典的一款造型最引人瞩目:头和冠为大红色,身和尾为洋红,双翼鹦鹉绿,嘴和脚则是鲜艳的黄色,鸡冠的比例硕大,而腿也比普通的鸡要长。有人觉得经典的“波罗鸡”形象太夸张,似凤,不像鸡。但却没有人声称它不是鸡,这“像与不像”恰恰是民间美术的典型特征之一;夸张是为了达到人们心目中“神韵”的相似,而非追求事物表象层面上一对一的模拟。“像”是因为它对鸡特征的高度概括,“不像”是因为它融入了人们精神情感上的诉求。

“波罗鸡”是“神鸡”,“夸张如凤”恰好表现了它的“神”性。事实上,民间艺术形象在千百年岁月更替中,总会随时代氛围、应用环境和人们审美需求的变化而变化,它的面貌并非一成不变的模式。那么,如今在动画的语境下又该怎样去设计“波罗鸡”呢,经典造型的“波罗鸡”工艺品形象其中隐藏的“像与不像”给我们很大启示。

其一,中国传统艺术创作中的“像”不是以

外表的绝对形象为标准,它追求的是气质上的相似,因此,在动画造型上,我们大可以放开束缚进行想象和发挥。有人提出,经典造型的“波罗鸡”工艺品,形象流传甚广,一定程度上已经形成大众共识,动画角色设计也应当沿用其视觉特点。但实际上,不同的表现载体下必然有不同的表达方法,动画和手工艺品也一样,不相同是必然的,生搬硬套只会限制艺术创作的灵性发挥,最终走向狭隘和衰亡。“波罗鸡”动画造型设计关键是抓住角色的本质特征,将有利于表达意蕴的地方进行强化夸张,把表意不需要的部分弱化甚至祛除,着重象征和隐喻,以动画造型语言特有的方式进行表达,不需要拘泥于对既有工艺品样式的刻意模仿和转换。

其二,创作的思路和造型手法可以大胆出新,但它必然受“度”的限制。“波罗鸡”的动画角色设计无论如何放开思路,我们的创作必须以它的基本固有特征为前提,甚至是为了强化表现这种固有的特征,而非天马行空的臆造。民间传统中认为,鸡是由阳气积聚而成,以五行推算,鸡是“日之精”,是雄性的象征。因此,“波罗鸡”作为神鸡,必定是雄鸡的形象,而且是体魄雄健、神采飞扬的。市场上一些设计者曾把“波罗鸡”画成Q版小鸡的模样,刚破壳的精





波罗鸡角色造型设计

灵样子固然可爱，但与神鸡破晓而啼、驱除黑暗带来光明的“神畜”形象却相去甚远。因此，我们不提倡这种摒弃本质的肆意改造；如果基本特征不存在，那么所表现的事物也将不复存在。

“波罗鸡”是具有丰富历史文化内涵的角色形象，只有抓住核心，从精神层面去解读对象，才能真正表现好角色，增强其艺术感染力。

三、“波罗鸡”角色的造型设计

创作期间，我们参考了大量各种表现形式的公鸡外形，力求为“波罗鸡”设定了一个个性化的形象。在这过程中，我们的确遇到不少困难，主要是希望摆脱某些先入为主的造型模式影响，一方面避免“波罗鸡”工艺品形象的程式化束缚；另一方面又要绕开《小鸡快跑》等国外大片角色外观的复制印象。我们认为，要解决问题，关键在于如何运用通俗化的视觉语言，表现民族的、有地方区域特点的内容和内涵。

我们设计的“波罗鸡”动画角色，通体黄毛色，眼睛又大又圆，身姿健硕，鲜红鸡冠挺立呈三叉形。以黄为主调，既照顾到鸡的原生色彩运用，又凸显角色性格的活泼外向；最关键的是，黄色是中国传统中崇高地位的王者或神灵的象征，充分体现“波罗鸡”“神”性的一面。在体态上，“波罗鸡”圆乎的身体，饱满又不失灵巧，正好符合传统中对健康、吉祥在视觉表达上的要求。另外，角色的“服装”设计，我们考虑到广州的地方特点，气候温热多雨，旧时海边居民出门喜欢穿蓑衣，把“波罗鸡”“服装”设计成蓑衣的基本样式，用到鸡的身上为了突出身份，又将蓑衣的棕榈改成羽毛状，使这身蓑衣鸡毛装既符合角色特点又具岭南特色，创意新颖又大方得体。最后，创作者灵机一动，在角色的背上加插了一把葵扇，这种搞笑的构思源自济公的标志式行头，挪来一用，让人联想到“波罗鸡”在使用法术时也葵扇一摇的场景，实在是非常本

土化的一种幽默。“波罗鸡”的动画角色设计是多重文化元素组合的结果，将这些元素融合统一，使外表生动灵气，细节处又在情理之中，耐人寻味。

四、角色透出的时代气息

传统题材的动画创作不是原始素材的照搬照抄，这种艺术演绎可以有多种表现方式，需要抓住民族文化的精神实质，用本土的语言来讲述民间的故事。动画表现形式的自由带给我们无尽的可能，角色行为上的时空超越是“波罗鸡”动画透出时代感的一个重要的方面，这样的碰撞给观众带来了惊喜和耳目一新的感受。比如动画《波罗鸡的传说》中，在货运业务繁忙的波罗庙码头上，“波罗鸡”身披志愿者胸带，手晃红旗维持货运秩序。又如，在往来各国客商的港口边，“波罗鸡”凑到波罗仔旁边一起研读外语书……显然，手捧外语书和志愿者这两个情景并不属于神话的时代，那与广州进出口交易会门前的招牌景象倒有几分相似，是从当代移植过去的。“波罗鸡”行为设计在时空上的错位运用，引导观众将思维从古代延至当下，间接讲述广州从旧时海上丝路起点到今日国际商贸中心的历史发展事实，达到幽默中言之有物，创新中出之有道，让“波罗鸡”形象包含时代的气息，趣味性十足。传统与现代的融合是创新的一种有效手法，民族文化与时代风尚的联系，要求作品在吸收与借鉴民间优秀艺术成果的同时，深入到文化结构内部去思考艺术与文化的关系，融入当代人的精神气质，这样才使作品具有现代品位，创作出突显民族特征和本土意识的动画形象。

结语

“波罗鸡”是从民间走来的艺术形象，它的诞生和流传有着深厚的地域历史背景，集结了浓郁的民俗风情，是人们朴素的天人观、审美观的一个缩影。动画《波罗鸡的传说》从中汲取灵感，重塑了“波罗鸡”这一艺术形象，在继承弘

扬优秀传统文化的同时，开创了一条探索创新的道路。这种创作，包含对民俗精神的深度解读和领悟，结合现代的设计思维方式，对民间元素进行筛选、打散和重构，因此，“波罗鸡”的动画形象具有继承和创新的鲜明特点，它的成功塑造是民族精神内涵的充分凝聚，为宣传推广优秀地域民俗文化树立了榜样。

本选题为广东省哲学社会科学规划项目

参考文献：

1. 黄应丰. 千年海祭：广州波罗诞. 广东教育出版社, 2010.3
2. 左汉中. 中国民间美术造型. 湖南美术出版社, 2008.8
3. 吕胜中. 造型原本. 生活·读书·新知三联书店, 2002.12
4. 刘纲纪. 艺术哲学. 武汉大学出版社, 2006.1

动画教学中的审美培养管窥

文/崔可

动画是电影艺术中的一种特殊形式,应用领域非常广泛,备受当代青少年的酷爱。作为一个新兴专业,动画有着极大的发展前景和潜在的艺术价值,但由于动画教学尚未形成一套广泛认同的成熟教学体系,许多方面的问题尚需深入探究和总结,尤其从动画中反映出的审美等问题存在着较多认知的偏颇与盲区。许多学生过多地盲崇动画里的怪异的角色造型、虚拟的场景、离奇的剧情等,以偏执、极端和简单的对动画审美认知方式,混淆了动画审美原则与价值取向,导致动画本身所蕴涵的丰富的内在审美迷失。针对这些倾向与问题,在动画教学中,我十分注重学生审美培养,从动画教学中引导学生获得多样的审美取向,即:从动画造型设计教学中引导审美;从动画场景教学中感悟美趣;从动画故事与剧本构思教学中获得美的创意。

一、在动画造型教学中引导审美

动画造型手段颇为自由且方法多样,从画面元素的具体形态来说,要对形、光、影、色、构图等造型元素进行综合表达。动画是一种高假定性的艺术表现,可以任意进行夸张变形,产生特定风格的趣味性和表现性,达到直接视听的观赏性,进而形成迥异独特的审美意趣。显然这与我们现实生活中的美感形态和审美体悟有较大的差异性,分属于两个不同的审美范畴。生活的审美属常态真实观,动画的审美属特性的真实观和精神性的真实观。然而我发现很多学生轻视动画基础造型的审美训练与培养,对动画审美本质了解

不够,片面模仿、转接和滥用动画中“新、奇、怪”的动画形象,把对动画粗陋轻浮的审美感受置移在生活形态中,在生活中盲目模仿动画式的造型,追捧动画的奇异感与标新立异的“潮式”,把生活中的审美的追求变成动画式审美方法的表达。在动画造型训练中,首先应确定生活与动画属两种不同领域的审美,强调虚拟造型训练,强调造型的观念性与精神价值性和不断变化和创意形象,形成新颖的动画艺术形象,使角色形象鲜明美趣,幽默夸张,富有个性与表现力。在生活中审美追求应尊重现实性与可能性原则,并遵循现实具象审美标准与方法,塑造美、展示美,引导生活与美的互融表达,彰显人与艺术完美结合。但我们不能把生活与艺术完全等同,把现实的美与虚拟的美等同。这种简单互换置移的审美倾向实际上是对审美的认知的缺陷和对造型审美运用的缺失,我们理应加以明晰和梳理,引导学生正确审美表达。

二、在动画场景教学中感悟美趣

动画场景是指除角色造型以外的随着时间改变的一切物象造型,即为创造生动、真实的、性格鲜明的典型角色服务的所有景物,包括生活场所、陈设道具、社会环境、自然环境、历史环境等。动画场景设计需要高度的创造性和很强的艺术性,要根据剧情、角色需要营建出多变而复杂的情绪与意境,如痛苦悲伤、烦躁郁闷、紧张不安、孤独寂寞、凄凉冷漠、温馨浪漫、恬静可爱、压抑窒息、忧郁伤感、热情奔放、凝重深邃



等多种情致，阐释出多样而丰富的情感美趣。动画场景设计具有时间性与运动性特点。这与其他艺术表现有些不同。动画场景虽然包含了一些绘画要素，但动画是时间与空间共存共容的时空艺术，动画造型表现是发展的、移动的、通过空间与时间表现形象的艺术，然而绘画所表现的空间形象是瞬间的，凝固的。在动画场景教学中学生很容易注重角色表达，重视绘画性，忽视动画场景认识与表达。很多学生把主要角色与场景分离欣赏，并用欣赏单幅绘画方式解析动画美趣。于是在动画场景教学中，我特别强化动画场景的分析与设计训练，培养学生的审美情趣，即：在动画场景空间表现教学中，我用场景的要素—物质要素、效果要素、文字符号进行场景空间中的单一空间、纵向多层次空间、横向排列空间、垂直组合空间、综合式组合空间的构成训练，建立抓不到、摸不到的相对实体形态的虚形，利用引力感、强化景深，角色调度、多层次综合设置、空间融合与镜头组接等方法，塑造生动感，营造神秘感，制造危机感，从而感悟空间的意蕴；在色彩空间表现教学中，注重色彩基本心理特性与功能性的训练，用色彩表现空洞感、体积感、重量感、软硬感、嗅味感、情绪感、乐音感、时间感等特征，用色形构成要素进行建筑色彩、道具色彩、角色色彩、环境效果色、主观色彩的形象刻画描写、象征表达从中获取色彩的美感；在光影造型教学中，注重光影对塑造空间、营建气氛、制造悬念，刻画角色，完成动作、强化矛盾、推进高潮等训练，从而感受光的魅力与作用；在

陈设道具中、设置表现教学中，围绕多代人物身份，塑造心理空间、刻画人物性格，烘托人物情绪为中心的造型表现与欣赏，培养学生情感依托，人物关爱互动的情景美。我从这些教学内容中挖掘出动画场景教学中的点点滴滴的美趣。

三、在动画故事与剧本构思教学中收获创意

故事与剧本是动画创作的两个行程。故事不一定是创作出来的，很多著名作品来自一段新闻、儿时听过的传说和经典童话故事、古典小说与民间谚语等。同时一些经历和体会常常能触发我们的灵感。动画故事的确立，取决于受众定位、主题定位和创作的可能性，这是一个故事可能进行动画剧本创作的先决条件。所以故事所蕴藏的主题非常重要，需要创作者的独到眼光以及丰富的联想能力。动画剧本情节、编剧思路、总体结构安排、角色创造等需要全新的创意。剧本创作格言“Simple is the best!”，中文意思是“越简单的故事越好”。因而动画故事与剧本的构思需精致、精简，剪代表性强，言简意赅，幽默夸张，动人有趣，创意成为动画的艺术表现的内涵。在动画故事与剧本构思教学中，我用经典的动画故事与剧本实例分析、讲评获得创美价值，用自编自创生活中感人事件培养原创性。我特别强调学生要按照分析经典、学会方法、挖掘生活、突出创意的原则，用心去接近、去体会、去把握，多用想象和联想的方法认知和深入探寻故事角色和故事的内涵，品味动画语言，追求审美的深刻性，达到创意能力的培养，对一味追求标新立异，丝毫不顾及动画剧本主题所倡导的乐观、积极、向上的生活态度和空洞无意的随意编造等倾向给予纠正。在动画教学中我发挥教育导悟人的作用，为他们正确品味和欣赏动画指明了一些领悟方法，使学生在学科学习中获得更多的有价值意义的审美。

动画的伦理价值研究

文 / 刘海年

【内容摘要】在动漫产业大潮中，许多与之相关的社会问题也逐渐凸显出来。在此情境下研究动画设计的伦理价值问题就显得越来越重要，这对于动画艺术、动漫产业的健康发展具有一定的道德约束作用，进而使动漫产业更加具有人文性、思想性。

【关键词】动画 伦理 价值

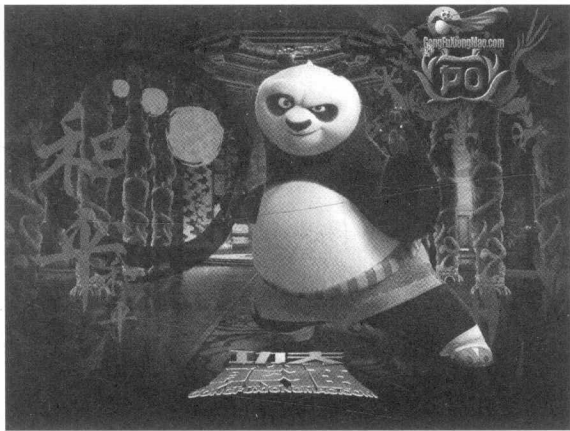
一、动画伦理价值研究引论

由于现在的时代，或者应该称作信息社会，科学、技术的迅猛发展，让我们所处的社会环境纷繁复杂，目不暇接；物质产品丰富，生活节奏紧凑，各种观念不断更新。人类还没有从高科技带来的快速便利中解放出来，就迅速成为它的“奴隶”，成为机器的“附庸”，物质生活得到改善的同时却失去了更多的“人身自由”。在对现代科学与技术追求的同时，不禁反思人类还应该做些什么？熙熙攘攘中还有空间来追求“精神上的愉悦”吗？重构“人—物—社会”系统的平衡关系，构建舒适、健康、和谐的生活秩序，才是人类可持续发展的真正意义。怎样为人类构建一个温馨、快乐的社会环境，实现社会与人类的互生互长是一个长时期的问题。爱因斯坦说：“人的最有价值的努力是为我们行为的道德化而奋斗。我们的内心平衡，甚至我们的生存本身都取决于道德。唯有我们行为的道德化才能赋予生命以美好和尊严。”（威诺克：《爱因斯坦素描》92页）在这样的时代背景下研究动画的伦理价值就具有重要的社会意义。

二、国内外动画艺术研究现状

1. 国内动画设计与研究现状

中国最早研究动画的艺术家是万氏兄弟。他们在1922年就开始研究动画，并于1926年绘制出第一部动画片《大闹画室》。1941年，万氏兄弟制作完成了当时东南亚第一部动画长片《铁扇公主》，其主题风格上都有中国的民族风情，成为中国动画史上第一批开拓者。1955年靳夕导演的木偶片《神笔》和1956年特伟导演的动画片《骄





傲的将军》是“中国学派”的开山之作。1957年到1965年是中国动画片的繁荣时期，出现了由万籁鸣导演的中国风格的巅峰之作《大闹天宫》，并出现了水墨动画的制作形式。这些为中国的动画作出贡献的人都有很强烈的民族情结和文化意识，在动画设计制作上都以中国元素为主，具有很强的民族伦理性，受到中国人民的喜爱，并曾以鲜明的民族特色得到了世界的认同，被誉为“中国学派”，它的巨大成功是建立在对中国传统民族文化研究的基础之上。

2. 国外动画理论研究现状

1877年，法国人埃米尔·雷诺发明了活动视镜影戏机，并进行了实验性放映，这一年的8月30日被认为是动画的诞生日。从动画的产生到现代社会动画艺术的逐步发展，经历了一百多年的历史。国外最早的无声时期的动画专著是唐纳德·克拉夫顿的《米老鼠之前：1898年到1928年的动画电影》，是研究动画的基础性论著。还有丹尼斯·格福特对早期动画进行详细研究的著作《美国动画电影：1897年到1929年的无声电影》、美国电影协会出版的《动画的影像艺术》《动画中的故事叙述：动画的影像艺术》、莫瑞

恩·弗内斯的《动之艺术：关于动画美学》都从各个方面对动画艺术进行了分析研究。从20世纪60年代动画艺术发展以来，关于动画的研究范围包括动画的历史研究、理论研究、美学研究等方面都有所增加。20世纪70年代，意大利动画理论家吉安那尔伯托·本达兹的《卡通：一百年以来的动画电影》、查里斯·所罗门的《动画史：一种迷人绘画样式的历史》，都对动画艺术进行了不同程度的特征描述。

三、动画中民族文化的伦理凸显

1. 中国动画中民族文化的伦理性显现

中国的动画设计在原始选题、构思、设计时都注重民族文化性。这是保持本土文化优势、发扬中国优秀文化精神的很重要的特点。中国动画曾经有过辉煌的历史，在现阶段如何在国际化的环境中保持本民族文化立场，充分利用本民族文化资源，进行中国特色的动漫产业发展，保持民族文化艺术的警惕性，进行适合本国国情的原创动画创作，深刻挖掘本民族文化的优势，强化本民族文化的属性，也是动画创作中伦理道德的民族性规范。