

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

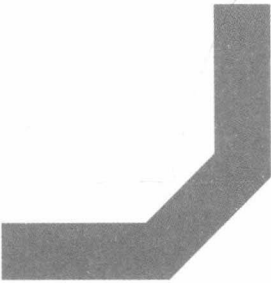
09



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

09

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

创作的灵魂——动画原理研究	赵 耀	001
商业动画影片设计语言研究	李林璠	005
行走的艺术——节奏在动画电影中的表现	陈会岗	010
动画中角色形象的夸张与变形	王 东 杨 柳	012
细节刻画在动画创作中的效果	洪子捷 姚 旭	014
中国传统仕女画与三维动画的艺术联系	史春霞	016
浅析动画片《Mary et Max》质朴而隽永的黏土气息	胡德强	018
解析动画产业的行业特点	周 宇	021
传统民族艺术对中国动画创作之影响——探寻中国动画的艺术风格	万 吉 吴 维	024
以动画明星分析影视动画中个性角色的塑造	邹 勇 胡晓琳	026
解析Flash动画的技术特性	赵静静 韦 凯 师 华	030
三维动画与影视广告	李晓寒	032
动画剧本的特性研究	姚胜楠 韦 凯 王 涛	034
中国三维动画的发展探讨研究	王 涛 韦 凯 姚胜楠	036
国产动画片民族艺术形式的运用	秦 洁	038
中国动画艺术民族化的方向	赵 勤	042
民间艺术在传统动画中的应用	姚绍雯	046
中国神话故事对动画创作的影响和意义	王 桥	048
水墨动画环境空间造型意境的分析	郭霖蓉 李晋尘	050
中国动画片对中国传统绘画的背离	尹耀东	052
谈数字三维水墨动画广告制作的镜头语言	郝修炜	054
水墨动画——中国动画的视觉符号	宋子扬	056
重拾信心 传承经典		
——浅谈中国动漫的民族自信心与民族文化取材的重要性	刘永平	059
动画设计中人物的色彩探析	马用孝	061
动画怪兽角色设计表现形式分析	房立秋	063
影院动画片视觉代入感探究——以《猫头鹰王国之守卫者传奇》为例	武 超	066

影视作品中台风灾害的三维模拟制作	韩玉婷 邹家兴	068
浅谈中国动画之“六维”表达	孟香旭	071
基于创意产业背景下的商业动画电影制作工艺研究	吕 锋	074
浅谈动画艺术中民族化的美术造型设计	蔡思奇	077
黄州东坡文化资源在动画创作中的运用研究		
——谈“黄州东坡”角色形象的设计方法	邵照坡	080
浅谈影视动画的项目管理	臧欣慈	083
刍议民族艺术介入剪纸动画的融合与发展	金 源	086
动画片《大闹天宫》的艺术特点和民族风格	杨成文	089
论定格动画中场景的现代表现手法	倪 娜	092
浅谈动画构图中构成元素之间的关系	蔡思奇	097
传统文化数字化发展对动画影视产业的现代意义	王 毅	100
试论动画创作出现差异的必然性	陈 曦	104
探析微动画传播民族文化的网络新模式——从动态《雍正行乐图》的网络传播模式		
看微动画传播民族文化的社会价值	顾严华	108
实验性动画的创新思维研究	陈 晨	110
动画片《美味盛宴》画面蒙太奇叙事的力量	秦 丹	112
浅析清代服饰在数字插画中的运用——以德珍插画为例	陈荟宇	114
论泉州高甲戏的动画设计	梅 琳	116
黏土动画片《小羊肖恩》简析	张雅莉	118
浅谈动画片后期制作的关键点	范 俊	120
动画表演形式刍议	何 凡	122
动画剧本创作中传统题材的改编和现代理念的植入	丁 宁 方 睿	126
浅谈动画中的超然表现	何 凡	130
民间美术资源在动画艺术中的应用	李 莹	134
浅谈动画制作中不同材质的审美效应	陈惠萍	136
谈游戏美术设计的灵魂——角色设计	陈光宇	140
新媒体艺术对动画发展的影响探析	万子亮	142
浅析定格动画的表现形式——以西方定格动画为例	刘乐萌 张 教	146
中国动画如何走出一条民族化道路		
——小议现代动画与传统艺术形态的结合	余孟杰	148
中国离迪斯尼还有多远	孙亿文	151
诠释动画片的美术设计风格	吕 锋	153
艺术家在动画影片中的个人精神体现	田苏娜	155
谈动画创作中对传统民族文化的挖掘与创新	孙珊珊	158

呼唤民族本土文化的中国动画	孟昭宇	162
论民间艺术与中国动画形象设计	邹夫仁	166
FLASH在中国	顾欣	168
浅谈定格动画在电影中的运用	赵华文 刘艳华	170
浅析中国动画的发展现状	倪泰乐	173
试对游戏设计中沉浸感的探讨	张静	175
电脑动画的发展历程及其前景	胡元佳	177
Flash渗透中国的动画产业	叶蕾	181
三维动画技术如何实现传统绘画视觉效果	秦祯研 杨海燕	183
动画——奇幻的世界	秦祯研 杨海燕	185
谈中国水墨动画中的三个独特审美情趣	崔可	187
动画影片的编剧与改编艺术	包梦昱	191
试谈动画艺术短片中材质的创新	成雨含	195
河南地区动画教育现状	陈虹彬	197
儿童动画受众群体浅析	钟远波	199
文化内涵对本土动画形象设定的影响	张越 丛红艳	202
当代中国动画的国际性和民族性关系问题	王侃	204
影视动画作品鉴赏方法的探索	董立荣	208
浅析中国FLASH动画的发展现状及前景	刘茜	211
浅析前苏联对我国动画艺术的影响	李保传 顾明智	213
Flash动画的魅力	何凡	217
定格动画影片的材料应用美感	丁粤红	221
动画运动规律的艺术价值再探讨	刘海年	225
小议动画二题	胡拥军	229
纷繁背后的纯真与深邃——谈宫崎骏动画电影中的人文精神	陈瑰丽	231
数字三维动画次表面散射现象与理论分析	王静波	235
浅谈意境与动画造型设计的关系	张越 孙斐	237
动画无纸化的发展趋势	黄伟	239
数字动画中中国水墨绘画元素的运用	张国惠	241
对我国动画的思考	邝海霞	243
从造型角度看当代中国动画角色的民族性缺失问题	曾筠毅	245
动画艺术中的视听美学	魏榕	248
谈动画剧本创作的主题	林进仙	250
童话,美丽的梦——动画片《翡翠森林狼与羊》赏析	罗亮	252
浅谈3G时代动画艺术短片与手机广告动画创作的结合	穆奔君	254

Max常见的几种建模使用方法	汪 森	258
宫崎骏与他的动画	王清平	260
数字三维动画初探	郭林森 徐 雷	262
动画场景本土化语言定位	张春新 郝亦超	264
浅谈动画镜头画面设计	吴 限	266
关注动画及网络文化艺术创作	王 刚 郭金玲	270
动画设计之塑型训练	余东江	272
主要角色设定在商业动画片中的运用	王 刚 郭金玲	276
影视动画情感诉求与人性化体现	刘安民 龚晓天 敖 诺	278
三维动画写实场景的表现要点	吴海彪	282
我国动画产业发展的机遇	林中琛	286
浅议美国动画片中的惯性动作夸张	李亦婷	290
试论动画的精神性与物质性	成雨含	294
浅析中国水墨动画的构成	王育新	298
动画片的分镜原则	何 凡	300
追忆董氏卡通	殷福军	304
从《怪物史莱克》看卡通动画的娱乐性	朱 佳 邓 政	306
浅析传统水墨动画的发展	苏也惠	308
商业动画成功的因素	闫启文 秦 雷	310
探析中国民族动画创作的对策与出路	王 旭	312
论国产动画艺术的民族风格	尹耀东	314
谈Flash动画在多媒体平台上的运用	张 莉 任小飞	316
通过“喜羊羊”浅谈中国动画的前进之路	吕 优	320
从动画片《喜羊羊与灰太郎》看中国动漫产业的发展	陈 旺 丁 薇	322
动画色彩设计探究	陈犁野	324
意象美在动画创作中的体现	陈 伟	326
谈动画角色造型设计的艺术风格与解剖应用关系	寇 强	328
中国先锋(实验)动画初探	吴毅强 胡 澹	330
现代传媒推动下的国产动画题材新构成研究	郭亚东	334
动画动作及后期制作的趣味性表现	曾军梅 韦 凯 张 静 周 彬	336
论《幽灵公主》一片中的生命主义母题	包梦昱	340
传统文化在现代动画设计中的合理应用	贾 涛	344
设计思维的创意性突破——谈如何激发生肖角色设计的创作灵感	孟 拥	347
剪纸艺术在动画艺术中的应用	贾立星	350
谈动画片制作中对运动元素的处理	胡德强	353

浅析三维动画的双重性	杨梅 韦凯	355
网络动画元素的节奏研究	赵明	357
浅析中国传统艺术元素与动画设计	李军	359
云南重彩动画创作研究	红川	363
诗画意境与水墨动画	李锋 王智鸿	365
民族动画走向国门的“混血行为”思考	红川 石钦	369
再谈“洋为中用”		
——国外动漫企业设计管理经验对中国当代动漫产业的启示	洪波	371
浅析动画角色设定	井溶	374
CG技术对动画设计的影响研究	赵腾飞	376
游戏角色的服饰设计	马唯	380
读解动画片的转场	何凡	383
民族性格的渗透——日美动画角色设计之比较	邓哲林 杨雄辉	385
2D动画中的色彩设计研究	宋岩峰	387
中国传统动画的意象风格	曲琳	389
二维造型艺术手法在动画电影场景设计中的应用	阮宜扬	391
中国传统动画的意象风格	曲琳	396
浅析动画创作中的美术风格	董立荣	398
试论本土动画创作中丝路文化资源的挖掘	米高峰 刘晶莹	402
新世纪动画创作“技术—艺术”复合模式探究	周红亚 米高峰	404
江苏地域性传统文化传承与当代动画话语建构	侯文辉	406
浅析动画场景设计中色彩的运用	李军	411
新闻漫画的自我超越研究——以近几年新闻漫画报道创新为例	邱欣欣	414
中国动漫Cosplay发展研究	钟远波	417
解读中国动漫的发展误区	杨刚	421
新传播媒介对中国动漫产业的影响——以3G手机网络为例	陈玲	423
论美术风格的动漫和动漫风格的美术	张刚	427
从动漫产业发展看中国动漫模式创新	米澄质	431
传统文化对于中国当代动漫创作的意义	李晶	435
“视觉焦点”在动漫、游戏角色造型设计中的作用	曾维佳 张欣	437
动漫陶瓷衍生品的市场分析	胡南南	440
浅析动漫衍生产品的分类	欧彩霞	443
羌族文化在动漫艺术创作中的应用研究	黄洋	446
动漫角色中不同层次的色彩设定	黄吉春 张婧	448
现代动漫角色服装艺术分析	金媛媛	450

我国动漫创作形式风格的新探索——人偶童话剧《欢乐伙伴》创作谈	赵滨	454
中国动漫产业的现状反思	田野	457
小人书与MANGA	王玮光	459
代群关系与中国动漫的发展研究	康修机 毛宏萍	461
卡通、卡通——从卡通在日本的发展谈起	向燕	463
丰子恺：高尚之道 自然而然	吴谷怀	466
浅谈中国动漫产业发展——多元化融资	潘明歌	470
谈日本动漫的造型艺术表现	刘虹	472
丰子恺漫画的艺术底蕴	李宁	476
中国当代艺术中的卡通化风格	张墨	478
论漫画艺术形态的发展演变	郑万林	480
雅俗共赏的连环画艺术	周燕	484
从“形者融灵”到“贵适天真”		
——连环画《山乡巨变》的创作艺术再探索	沈其旺	487
儿童画——人类原始思维意识的再现	赵芳	491
浅谈动漫人物的形象设计	张靓	493
动漫从艺术作品到衍生产品的产业价值	马欣凡	495
动漫角色设计中的“手”	刘利 刘虹	499
卡通形象在现代设计中的应用与发展	余婕	502
比例变形——卡通形象设计的要点	李海燕	504
中国故事漫画的发展潜力研究	周越 陶金	506
中国画语言在动漫艺术设计中之作用	王践 马光剑	509
竹久梦二对丰子恺的影响	崔晓彦	512
敦煌壁画给予当今动漫艺术创作的启示	周珺	515
从《侠岚》的美术创作谈“中国元素”的动漫设计	谭维	518
叶浅予漫画选集《战时的重庆》图像解析	杨彦	523
从“简约”到“华丽”：略谈日本动漫角色造型风格演变	罗楠	529

创作的灵魂

——动画原理研究

文 / 赵 耀

动画艺术作为一门独特的艺术种类在人类的精神需求中已经存在了两个多世纪。从动画产生的那一天起,它的表现形式和动态效果就深深地吸引住了人们的目光,并随着时间的推移和时代的变迁形成了更为成熟和相对稳定的艺术种类。动画创作也随着动画师们在一次次失败中积攒下了许多成功的经验和理论性的知识。作为现代的动画创作者,掌握再多的软件技术而不考虑动画的本质艺术,是不能够创作出来耳目一新的动画作品。我们不能一味追求技术上的提升,而忽略了艺术本身的素养。

以下所阐述的内容是在前人的理论基础之上经过长时间的反复试验而得来的。其内容添加了更多实用且行之有效的观点和方法,通过一次次的动态测试,在动画创作中亲身体会了运用这些理论而得来的特殊动态效果。这里总结形成了理论性的文字指导,以便在以后的创作道路上有所参考和进一步的改进。

一、拉伸与压缩

拉伸与压缩的应用是根据真实的力学原理而得来的,但在此基础之上添加了很大的夸张手法。具体的实施方法是在物体运动过程中改变其外形以强调动作的戏剧性变化,让观众欣赏动作的喜剧效果。拿弹跳的皮球为例。一般来说,在真实的场景中当皮球从空中自由下落,然后碰撞到地面,再到弹起这样的动态过程,皮球的外形是不会产生明显的变化。但如果通过艺术的加工和夸张的处理手法,使用拉伸与压缩来改变皮球

的外形,皮球在下落过程中外形就会变成纵向的椭圆形,对球体进行拉伸处理,当皮球碰到地面的时候由于重力的原因强烈地压缩了球体的外形,而此时则变成了横向的椭圆形,然后由于皮球自身的弹性,弹离地面,冲向空中。这时,外形又变成了纵向的椭圆形。这种外形的改变会随着球体弹力的减弱而变得越来越不明显,直到最终还原成圆形。

在动画中运用这样的夸张的手法,能够使动作更有看点和趣味性,使物体更加生动形象地展现在观众面前,同时又增加了幽默的元素,是一种特殊的动画艺术表现形式。

二、动作的预期性

在动画角色的动作设计中,预期性是完全站在观众的角度上来设计动作的一种特殊表现手法。它能让观众预见到接下来角色将要做什么样的动作。预期性动作又称为准备动作,是为真正要做的动作做的一种铺垫。比如,现实生活中,人的身体在接到大脑发出跑的指令后会直接迈腿甩臂膀向前奔跑。但是,在动画中如果加入预备动作,角色要做的第一个动作不是向前移动身体,而是首先向相反的方向做跑之前的准备姿势,然后再向前奔跑。这样一来,一个动作的发生就会由三个阶段组成:预备动作→真实动作→结束动作。

在动作设计中,运用这种手法能够起到预示动作的速度和引导观众的作用,同时能够达到丰富动作和增添趣味性的效果。

三、跟随和重叠动作

1. 跟随动作

预期性动作是为了下一个动作做准备,而跟随动作则是一个动作的结束。但这种动作的结束不是真正意义上完全停止,而是由物体的柔韧性决定的。任何人物角色或拟人化的动物角色,基本上找不到任何一个动作是突然完全停止的。因为身体是由很多不同的骨骼组成,骨骼又被肌肉、韧带和皮肤所包围,皮肤上长有毛发等附属物体。所以说,在运动时,各部分的动作是不可能一下完全停止的。再比如,人在走路时,臂膀的运动是由大臂带动小臂然后带动手而运动的,每一部分都不是同时进行运动,同样也不可能同时停止。

通过以上的分析可以得出影响跟随动作的两个关键因素:

- (1) 重量影响附属物运动的速度和时间。
- (2) 柔韧性决定物体运动幅度的大小。

2. 重叠动作

重叠动作同样是对由多部分组成或有一定柔韧度的物体而言的。具体可以理解为:物体第一部分的动作还没有完全停止时,第二部分的运动就已经开始,这种第一部分动作的结束和下一个部分动作的开始之间所重合的时间段我们就叫做重叠动作。重叠动作的关键作用就是保持动作的连续性,从而让动作看起来更自然和流畅。

四、直接动画法和姿势衔接姿势

直接动画法和姿势衔接姿势是两种不同的动画作画方法。

如果表现一个动作,从动作的第一个姿势开始画起,按顺序一张张地画直到完成最后一个姿势,这样就可以画出一个完成的动态效果。这种表现手法就是直接动画法。而姿势衔接姿势画法是有计划的一种作画方式,首先把最能代表这个动作的关键姿势画出来,然后再向关键姿势中间填充过渡姿势。

这两种方法都可以得出完美的动态效果。第一种方法的优点是能够提起动画师的作画兴趣,不受关键姿势的束缚,能够自由地发挥动画师的创造天赋,但如果不是有一定经验的动画师,使用这种方法往往会不容易把握。而第二种方法则是被大多数动画爱好者所青睐的方法,因为它的计划性很强,首先把“框架”搭建起来后再向中间添加内容,这样就不会远离这组动作的中心意思。

五、清楚地把场景中的信息传达给观众。

这条原理是一个综合性非常强的理论问题。它涉及了角色(演员)、摄像机、背景设计和灯光之间的关系。那么在动作设计当中如何做到这一点呢?或者说怎样才能清楚地把场景中的信息传达给观众呢?

1. 影视表演中演员的表演艺术

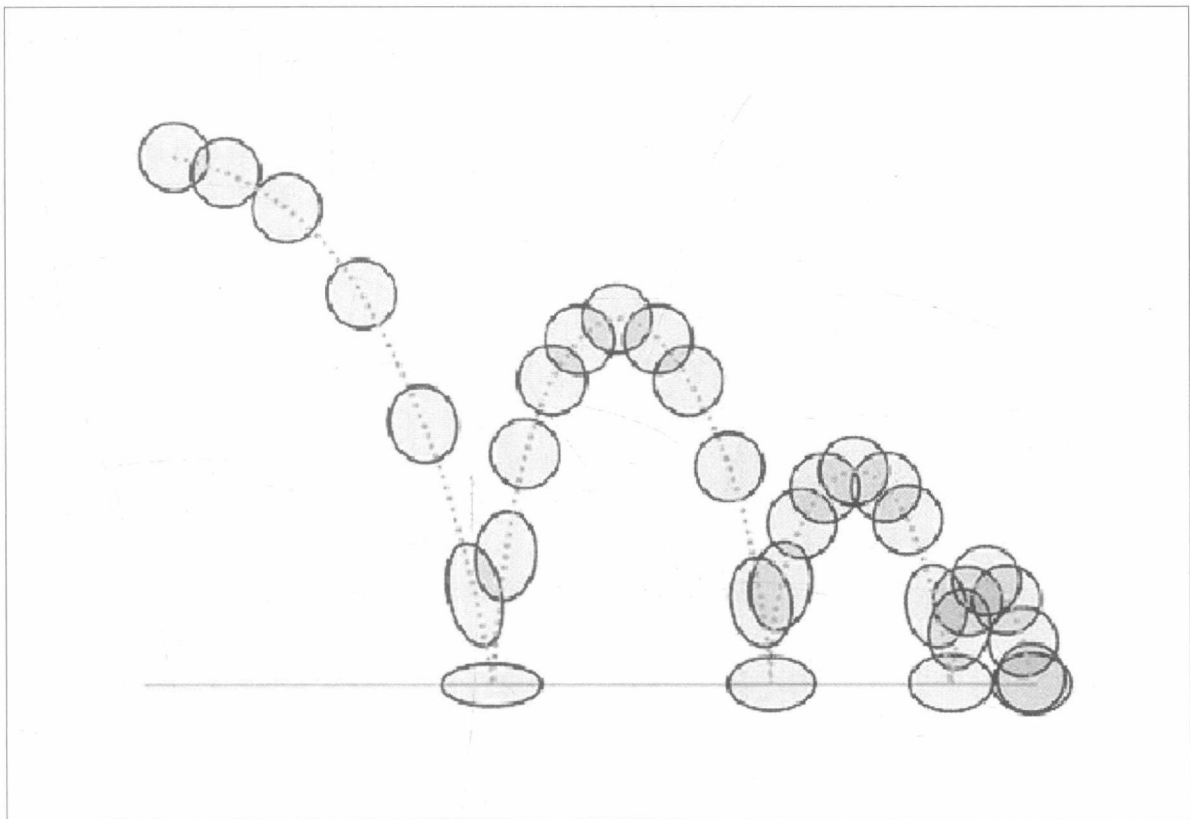
演员在表演中应该考虑到自身所做的动作与镜头之间的配合,或者称为演员和镜头之间角度的协调。演员在舞台上的表演一定不能忽视镜头的存在,因为是表演给观众看的,演员本身要考虑到自身的动作或站位是否能够最大限度地让观众明白肢体语言的意思,也就是说,让观众读懂你的动作。在动画角色的动作设计中是同样的道理,什么样的动作和姿势对观众来说是最清晰易懂的,它的可读性是否最明确?

2. 电影艺术中摄像机镜头的运用

演员的表演艺术是针对表演者而言的,而摄像机镜头的运用则是针对导演而提出的要求。电影艺术中怎样运用摄像机的角度和移动,什么样的摄像机摆位和角度能够最清晰地表达场景中人物的动态姿势,作为一名动画导演必须要考虑摄像机镜头的运用。

3. 背景设计、灯光设计

场景设计中的背景设计以及背景的颜色设计、灯光和投影的架设是否能够明确地衬托场景中角色的动态姿势,使这些因素不导致混淆画面中场景与人物的关系,这同样是需要专业人员深



入分析的。

六、动态曲线

这种无形的动态曲线在日常生活中无处不在。除了机械化的物体运动以外，其他所有的生物或物体的运动过程基本上都是由动态曲线构成的。任何人物或动物角色在移动时都会以弧线的方式运动，甚至一片没有生命的树叶从空中的滑落过程。再比如人的行走，身体一高一低的起伏就产生了曲线的运动方式。当然，如果是记录机器人的运动，表现那种坚硬的质地和僵硬的动作才会产生直线的运动方式。

在绘制角色动作时，可以先把大体的轮廓和运动曲线画出来，然后再向上面添加细节的部分。通过这种手法绘制出来的动作更自然流畅，同时富有戏剧性的效果，能够“骗取”观

众的信任。

七、次要动作

次要动作就像电视剧或电影里的配角，正是因为有了这些配角的衬托才更显得主角的重要性。一个或一组动作同样是这样的，次要动作是为了进一步强调和补充主要动作，为主要动作增添色彩和渲染气氛的。比如，人物在吃手里的汉堡之前先用舌头把嘴添上一周。再比如，一个角色非常生气地向另一个角色走去，他的头和上半身向前伸出，两个手可以攥起拳头，放在身体两侧的后方，嘴里不停地嘀咕着什么，脸上表现出凶狠的表情。他的头、拳头和面部表情都是次要动作，为主要的身体移动补充增强了愤怒的情绪。

要注意的是，次要动作的幅度不能超过主要

的动作,以保证与主要动作的协调和统一。

八、慢入慢出

一个动作从开始到结束,可以分为三个阶段:

- 1.开始运动阶段。
- 2.运动中。
- 3.运动结束阶段。

物体在这三个阶段中的运动速度是不一样的,一般的规律应该为:开始的时候比较慢,中间时比较快,到结尾时动作又开始变慢。这种时快时慢的运动方式要比匀速运动有意思得多。比如说运动员的赛跑就是这样一个速度的变化过程。球体弹跳也是遵循这个规律(见第一点拉伸与压缩)。

具体的实施方法需要在动作的开始和结尾增加帧数,以减缓播放速度,而在动作中间减少帧数来增快播放速度。遵循的原则是帧数越多播放起来就越慢,相反就会越快。

九、动作的时间控制

动作运动的速度是由时间来控制的,当我们设计一个动作时,动作速度的快慢会直接影响到观众的观看,动作太快观看者有可能注意不到或不明白什么意思,但动作太慢会使观众感到很无聊,失去观看的兴趣。所以说动作的时间掌控显得尤其重要。

同时,动作速度的快慢还能传递给观众运动物体的不同质感、重量、情绪等信息。比如用时间的快慢来区分两个在形体大小上完全一样的橡胶球和钢球的坠落,再比如角色走路的快慢可以表达不同的情绪,等等。

十、感染力或吸引力

像一个专业的表演艺术家要具有魅力那样,一个动画角色也应该具有感染力或吸引力。这是在角色设计阶段需要根据剧本的具体人物设定来完成的设计内容。这种感染力不是仅仅针对正面

角色或可爱的角色而言,一个邪恶、丑陋的角色也应该同样具有这种感染力。

角色的外形设计、服装设计、动作设计、性格设计等都是能够增强动画角色感染力的因素。什么样的设计能够吸引观众的目光,能够让观众对这个角色产生兴趣,才是具有感染力的设计。

以上所总结出来的动画原理确实为动画的创作增添了生机,为动画师创造的简单线条、几何形体赋予了生命。不能否认这些动画原理所具有的特殊效果。我们需要对其进行逐一的分析和研究,运用到实践中去,同时加入创作者自身的理解并在此基础上加以改进和创新。

在计算机技术迅猛发展的今天,我们要善于接受新的科学技术,更要善于利用行之有效的理论方法,甚至要大胆地创新,将两者结合起来创造出更新的理论指导。这些都需要我们有足够的积累和经验的总结与对比才能创造出来独特的动画原理。

参考文献:

1. 冯文,孙立军.动画概论.中国电影出版社,2006
2. [英]理查德·威廉姆斯.动画师的生存手册.中国青年出版社,2006
3. [英]Steve Roberts.Character Animation in3D,2004
4. [美]Shamus Culhane.Animation From Script To Screen
5. 张华,杨瑞江.影视表演艺术.浙江大学出版社,2007

商业动画影片设计语言研究

文 / 李林璠

一切艺术都有自己的语言来叙事、表意、传情。这里所说的语言，是单纯的艺术问题，是将语言视为艺术的表现形式和手段，并非严格意义上的语言学和哲学层面的语言。帕索里尼认为作家的工作是美学的创造，电影导演的工作先是语言的创造，然后是美学的创造。影视动画以艺术借鉴和吸收利用文学、美术等诸多艺术的表现手法，但它仍有自己独特的“语言法则”，是一门具有独立个性的艺术门类。

一、动画设计语言的构成

动画艺术是视听结合、时空复合的动态造型艺术。它是科学技术与艺术、物质形象与精神思维有机结合的创造性产物，具有科技性与艺术性、空间性与时间性、造型性与叙事性、写实性与虚拟性、综合性与独特性诸多两级相融相通的艺术特色。

动画设计语言构成的因素很多，主要包括：

(1) 题材的选择；(2) 剧本结构；(3) 画面；(4) 角色表演；(5) 声音；(6) 剪辑。今天，动画艺术也像其他各门类艺术一样出现了风格多样、异彩纷呈的局面。制作手段、表现形式的多样化也必然导致设计语言的丰富性。但无论何种风格类型的动画片，设计者都不外乎从表现题材、叙事方式、美术造型风格、表演风格、镜头运动、段落组接方式、影片的时间、节奏等方面来对其进行研究。其中不管是具体的视觉形象塑造，还是对声音的运用或剪辑方式的处理，各种表现元素是设计语言的表意词汇，同时它们

也使动画影片呈现更为多元的美学特征。

二、影响动画设计语言的表现元素

较其他艺术而言，动画是一种假定性、虚拟性的艺术形态，它的空间与时间的构成可以是真实的，也可以是矛盾的、虚幻的，然而不管动画艺术的创作空间如何宽广、自由，它都离不开讲故事的目的，要让观众看懂故事，运用形象、角色行为方式及声音唤起观众的记忆、联想、想象从而构成完整的感知。影响动画设计语言表达功能的因素如下：

1. 语言元素与主题的关联性

动画片以一种镜头的视觉方式和编辑技巧讲述故事。在语言元素的选择上必须与故事主题统一，有关联性，不能有悖剧情内容。本质上，对任何影像、声音、镜头运动的设计都是对作品主题的创造性表现，但在制作过程中对形态的塑造和对声画的细节处理都有严格的控制。在动画片中，图像比文字更能直观地再现现实，如用图形正确地表现故事发生的时代背景、具体时间、季节、地点、场景建筑、环境、角色外表形态、角色动作、角色的表情、服装、道具等。这些形象都须符合故事特定的情节和具体角色的身份、个性。场景设计、动作设计、声音、剪辑等每一道设计制作工序须以故事分镜头剧本为蓝本，严格遵守它的描述与指令要求。同时要确立影片的艺术风格，并让所有的构成元素自然、合理地统一在故事中，使之符合表现情节与主题的要求。

2. 内容和形式的创造性

内容和形式是一个统一体中不可分割的两个方面。艺术创作过程,实质上就是在生活体验的基础上,艺术构思和意象物化的过程。在题材与情节的选择上,选取有典型性、个性、深刻普遍的代表性和概括性的内容,在表现技巧方面,用特定的艺术语言,表现作品主题的内在意义。在内容和形式方面形成内在的统一性和审美表现的创造性。除了绘画形式、表演形式上的设计外,时间与空间这两个元素是运动形式创造的关键因素,在动画表现中它们互为影响,相互交融。

此外,动画领域的创造性问题与动画片兼具艺术性与商业性有关。一直以来,艺术动画片或实验动画片在内容和形式的表现上十分自由、独立,极具个性化并无须符合商业化的运作模式,所以往往标新立异,用极其个人化的表达方式表现艺术家个人对于人生哲理等主题的思考,如《平衡》、《头山》、《蝴蝶劫》等艺术短片在形式上都做了多方探索。

当下的商业动画影片与之相比则多采用相对固定的模式,画面制作精良,镜头剪辑流畅,强调连贯性的时空组织,注意迎合观众需求和观赏趣味,形成了定型化的选材、情节、立意及相应的影像、风格、技巧等表达方式。以美国商业动画影片为例,美国商业动画影片广泛吸收世界各国文化,将其他民族文化重新演绎为己所用,题材广泛,但情节内容和结构却有其固定的模式,大都以“英雄救美”和安抚心灵的大团圆以及幽默诙谐、以弱胜强等情节取胜。影片叙事完整,将正义和爱的力量及超自然法则的幻想赋予影片,同时重视受众群的接受心理和视听时空体验,强化娱乐感,使影片的商业性获得最大显现。

影视动画片可以表现任何主题,具有人文性、思想性、多样性、广泛性、创造性,可以反映社会生活及人的精神思想的方方面面。《独木桥》、《三个和尚》、《老人与海》等影片的成功也昭示了不同题材、不同风格的影片只要充分利用媒介特点,探索与之相适应的表现形式,同

样可以表现出独特的艺术魅力。“内容与形式是否相辅相成”是艺术中的关键问题。同时作品的思想性和创造性是作品的灵魂。

3. 语言的简洁、概括和符号化特征

动画电影作为一种思维形态和文化行为都离不开符号。影像画面、声音和叙事形式便是影视语言的符号形态。正如马蒂斯所认为细节的简练和含义的丰富,是每一件真正的艺术作品产生的必要前提。省略形态各异的、复杂的细节,把真实的物象还原为简单的几何化符号,或从真实自然的生活情态中提取典型的、有代表性的符号性的形态、动作、行为方式,使作品超越真实的羁绊,走向一种理想化的艺术天地,这便是运用了简洁、概括、符号化的艺术语言。

针对动画片的绘画特性而言,线描表现形式几乎演变成了一种特有的简洁的符号语言,不仅在造型上可将复杂的光影明暗现象进行单纯化处理,还可通过线条的刚柔、粗细等变化形成写实的、抽象的、装饰的等不同形式的表现风格。另外将物象造型符号化,在角色造型和角色表演、色彩及光影变化等视觉效果设计中,讲究形式感,对自然原型进行夸张变形、移植、集中、提炼、加工,使其成为符合剧中角色身份、性格、情节变化,渲染情绪、气氛的形象符号。

针对动画片影视特性而言,能反映一定形象和情景内容的影像、声音、运动,能简洁明白、直观地成为描述语言,它依赖着被表现对象的外形及人的生活经验而建立起符号表意体系。当镜头通过不同的组接方式形成句子段落,通常还能传达出“画外之意”或“弦外之音”,让观众体会到其中潜藏的含义。

4. 语言的多元性及语义的含混与多义性

当下电影语言的多元性表现在电影语言元素的多种表达方式的组合。不同表达方式及非写实的、虚拟的语言元素共同构成了语义的复杂与多义性。巴赞曾说过艺术的真实显然只能通过人为的方法实现,任何一种美学形式都必然进行选择:什么值得保留,什么应当删除或摒弃。他指

出了美学上的基本矛盾即逼真性与假定性的矛盾。艺术的真实并非生活的真实,电影带我们进入的并非现实而是影像。

(1) 影视空间与影视时间的非写实性

影视艺术是客体与主体、再现与表现、反映与创造、纪实与非纪实的有机统一。影视动画作品的时空不是客观现实生活中的时空,而是再造的时空或创造的时空。“影视片的时间结构,是一帧帧画面空间依次向前运动的结构,也是若干镜头或意象元、意象节的声画造型空间不断在屏幕、银幕空间中流动的结构。只有伴随声画造型空间的不停流动,才有了电影电视的时间流程和叙事结构;拥有叙述价值和叙事意义成为话语。”在银屏世界,空间是动势化的空间,时间是空间化的时间,二者紧密结合,融于一体。影视片的每一剪辑点既是空间的转换点,也是时间的转换点。可以用跳、切、闪回等蒙太奇手法实现时空的跳跃,中断时间、空间的自然连续,可以按故事本身的内在逻辑处理时空关系。

(2) 视听表现元素的非写实性

为表现特定情节和主题,创作方法有很大的主观性和自由性。如意大利影片《红色的沙漠》,影片将大片的沙漠都处理成了红色,使画面具有强烈的象征和隐喻色彩。又如许多动画片中,仿广角镜头运用效果使人物产生夸张和变形,给观众造成一种急促、紧张和惊奇的感觉。或在特效表现中,制作出假定的而观众的眼睛却能真切地看到的事物。如电影《指环王》的圣盔谷之役片段中树人开闸泄水的一场,白浪滔天,十分壮观,既表现了战争的残酷,又让观众在神话的、壮阔的视觉欣赏活动中得到了满足。它是如此的“逼真”,却又是非写实的、虚构的。

对于《幻想曲》、《幻想曲2000》等半抽象、抽象表现形式的动画作品以及很多的实验动画作品,则无明确的主题,无完整的故事结构,表现上也具有简练、概括及符号化特征,这类作品本身所表达的语义就具有含混性,每个人因个人特点对它解读的结果也不尽相同。根据视觉传

播的认识理论,视觉过程并不像生态学研究方法所以为的,只是观者简单地目睹由光线结构的物体,而是他们积极地通过大脑活动达成一种知觉结论。能够影响形象知觉的大脑活动方式有几种:记忆、投射、期待、选择、适应、显化、失谐、文化和文字。大脑的活动一方面使我们看到了形象,另一方面又让我们能够充分地利用这些视觉形象。如一个人的精神状态能够“投射”到一个无生命体或一个一般陈述中,使人能够从模糊不确定的曲线和光影中感觉并产生出形式感等体验。从认知理论的角度来看,人对客观的认识是主动积极的,带有个人化倾向的,不同的人对同样的形象或对同一个事件有不同的感受和认识。基于以上层面,动画语言具有语义的含混与多义性。

三、动画设计语言的“意象”表达

1. “意象”即心中之象

“意”主要指心灵活动的内容或精神,“象”是指可感知的艺术形象,意象是指主客体高度融合后所形成的充满感情色彩和超越客观物象的艺术形象。艺术作品的感染力依赖于审美主体(观众)积极的思维活动,意象形成是审美主体结合感性形象,通过想象和思维的相互作用,把感觉到的直观表象加以概括,由此及彼、由表及里的艺术加工的结果。从意象中进行形象的再创造,使主观的情意与客观物象有机地结合和统一,通过意与象的和合、集中、概括从而使艺术家释放自我情感,追求艺术个性并引导观众完成审美感受,产生特有的情感愉悦。

2. “意象”在动画设计语言表达中的重要作用

影视语言是一种表象与表意相结合的语言,都是“象”与“意”、能指与所指的复合体。在“能指”与“所指”的基础上构成了“外延”与“内涵”。在电影符号学中,外延是指电影画面和声音本身所具有的意义,内涵则是电影画面和声音所传达出的“画外之意”或“弦外之音”,

也就是画面和声音内在的深沉含义。

对动画片而言,镜头所表达的物象的含义就包括在镜头之中,镜头画面设计要把表现对象的各种造型元素如线条、形状、位置、色彩、光效、动静按照空间位置和时间顺序,依照某种结构方式,有重点、有秩序、有机地组织在影像画面空间中,形成一定的影像画面分割形式和组合关系,构成视觉意象,这在绘画创作中称为经营位置或构图。另外在长期现实生活中,人类对一些物体的线条结构、形状、色彩和光照积累了不同的视觉印象和心理印象,会产生某种联想,激起相应的情感效应。尽管这种认识与感受受地域、民族和文化的影响还存在一些差异,然而一旦被有意识地运用在意象的创作中,也就成为拥有不同诱导性的表意元素。如影片《大红灯笼高高挂》中对灯笼这一道具的使用蕴涵的象征意义。德国艺术史学家潘诺夫斯基认为,图像的意义至少必须在“自然的意义”、“习俗的意义”和“内在的意义”三个层面上加以把握。这种思考也值得动画创作者在影像语言的把握和表现上进行探讨。

在动画设计中,既要突破物象真实,又不能脱离物象真实。我们不能把夸张与变形或非具象表现看得高于一切。如在角色造型和动作设计中,既不能简单复制、再现自然原型,也不能完全脱离、排斥自然的、生活的原型。我们必须找到一个突破点、一种途径,以正确的视角,以具有典型性、代表性的形象,让观众能感知到创作者或角色表演传达出的某种东西,通过这种途径把一个多维、多向、多元的活生生的世界展现在观众的眼里,传达到观众的心里。

声音在动画中是与图像共同构筑银幕空间和银幕形象的要素,它既有纪实的作用,又有参与剧作的、表意的功能。声画关系分为三种:声画合一、声画分离、声画对位。处理好声画关系,突出声音的表现作用,注重声音与主题和情节的内在联系,以声音作为纽带将一系列不同场景、不同内容的画面组接起来,衔接剧情、转化时空

或在叙事过程的不同点出现同一类声音,起到一种意指、显化或隐喻的作用。如《大红灯笼高高挂》和《放牛班的春天》等影片中的音乐蒙太奇表现。根据创作题材和表现形式的不同,对声音“意象”有不同的运用方法。有时甚至不用人声,只强调音乐和音响的表现力,如《幻想曲》、《三个和尚》、《深海》。然而就一般动画影片特别是商业动画影片创作而言,人声、音响和音乐作为声音三要素有机融合,缺一不可。

我们常提到蒙太奇,蒙太奇不仅仅指声画的组合结构方式,还包括了镜头、场面、段落等编排与组合的全部艺术方面。影视作品中常用蒙太奇手法创造连续的运动,创造性地处理节奏和时空关系,创造出现实中并不存在的想象空间,产生强调、对比、呼应、渲染、隐喻、象征或唯美、诗意等艺术效果。在这方面法国的克里斯蒂安·麦茨提出了八大组合段,从电影符号能指与所指方面具体研究了影像时空的运动形态,镜头画面的表述产生的意指关联,拓展了影视艺术表现潜能。

我们需看到“意象”对影视创作的影响,如谢尔盖·帕拉诺夫导演的电影《被遗忘的祖先的影子》以及尤里·诺尔斯金导演的动画作品《故事中的故事》,影片通过精彩绝伦的影像和蒙太奇镜头构建了一个个多重隐喻和复杂的象征,营造了绚烂瑰丽的抒情意象。同时,我们也要注意影片是一个连续的整体,整部作品的意象表达是以剧情的有序展开为基础而层层递进的,意象往往内隐在利用画面、声音及其运动来叙事这个表现过程当中,利用对事件的表现触发观众的思想,带动观众的情绪和传递作品意蕴的。

四、“主观性”的观影心理影响动画艺术的美学特征

文化对作品意象的影响不仅存在于创作者本身,还存在于审美主体(观众)。观影过程中,影视镜头使观众积极参与到作品表现的现实中,并在心理上与之紧紧地结合到了一起,对作品进