

· 北京工商大学学术专著出版资助项目

Supported by the Press Found of Beijing Technology
and Business University

数字艺术应用

商业动画美学研究

吴思淼◇著

APPLICATION
OF
DIGITAL
ART

 中国经济出版社
CHINA ECONOMIC PUBLISHING HOUSE

北京工商大学学术专著出版资助项目

数字艺术应用 ——商业动画美学研究

吴思淼 著



中国经济出版社
CHINA ECONOMIC PUBLISHING HOUSE

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

数字艺术应用: 商业动画美学研究/吴思淼著

北京: 中国经济出版社, 2013. 7

ISBN 978 - 7 - 5136 - 1914 - 1

I. ①数… II. ①吴… III. ①商业 - 动画 - 艺术美学 - 研究 IV. ①J218. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 221433 号

责任编辑 涂 晟
责任审读 霍宏涛
责任印制 马小宾
封面设计 华子图文设计公司

出版发行 中国经济出版社
印刷者 三河市佳星印装有限公司
经销者 各地新华书店
开 本 710mm × 1000mm⁶ 1/16
印 张 15. 75
字 数 224 千字
版 次 2013 年 7 月第 1 版
印 次 2013 年 7 月第 1 次
书 号 ISBN 978 - 7 - 5136 - 1914 - 1/J · 4
定 价 45. 00 元

中国经济出版社 网址 www.economyph.com 社址 北京市西城区百万庄北街 3 号 邮编 100037
本版图书如存在印装质量问题, 请与本社发行中心联系调换(联系电话: 010 - 68319116)

版权所有 盗版必究 (举报电话: 010 - 68359418 010 - 68319282)

国家版权局反盗版举报中心(举报电话: 12390)

服务热线: 010 - 68344225 88386794

序

目前,国内学者对动画美学的研究多以理论研究为主,且多借鉴于文艺美学和影视美学中的经典美学理论。欧美等国家很早就开始了对动画美学发展变化的探索,动画美学被专家学者们认为是“带有强烈的主观色彩”“难以定义”的学科。动画美学研究中对动画艺术的审美价值、动画艺术特性研究分析较多,系统化研究动画美学及其应用价值的却极为匮乏,相关研究成果数量极少且无专业的书籍可查。但关于动画、美学、文化创意产业等单独研究方向的书籍数量可观,影视美学、广告与消费、设计与传播等可类比借鉴的理论知识书籍及相关资料也很丰富,这些都是课题研究的基础与理论支撑。探讨动画美学及其随时代潮流变化的过程中,研究应该是体系化、前瞻性的,应该即从理论研究出发,又与实际应用相结合,在这个背景下,编写本书。

本书共九章,通过对动画作品的系统分析以及动画作品规律性的钻研,将美学理论与动画创作相结合,从审美沟通的新视角探讨当今全球化语境下的动画跨文化传播、动画美学的核心价值及其变化发展。动画美学研究包含对于审美体验与动画创作风格的关系;媒介文化的作用及其对动画传播的影响;审美特征与动画人物角色,服装道具,场景设计,故事创作及风格化的演绎之间的关系;审美文化与当代动画审美价值的实现等诸多方面的论题。动画美学研究集合了美学、文艺学、传播学、市场学、社会学、数字技术等相关学科,领域知识的渗透与交叉,多角度、多层次地对当代动画的美学理论框架、学术规范的范围以及动画历史和当下动画发展现状进行总结与反思。有关动画美学更新颖、更逼真、更开阔的视觉审美效果和计算机应用技术对动画发展深远影响的全面研究过程都在本文涉猎的范围之中。

本书撰写目的旨在能够将动画发展结合美学理论的变迁进行研究分析,重点剖析商业数字动画的核心美学价值,站在审美沟通新视角下从观众

及市场需求的角度“反观”商业数字动画作品的创作和实践。商业数字动画的文化属性和经济属性决定了其追求的目标是将创造财富与追求生活的价值和意义相结合,运用多元化的、开放的动画理论对商业数字动画前沿问题进行探讨,体现理论研究的现实意义和自身价值。关于全球化语境下动画的美学变化研究也是站在时代发展前沿和文化产业新潮流的层面上,对于数字技术与文化创意的结合,动画艺术“美”的创造与评价,对商业数字动画发展的现实意义和多媒体技术应用领域的发展方向进行归纳分析,希望对我国动漫产业的发展以及对现代动画教育与教学方法探究,起到抛砖引玉的作用。

最后要感谢我的父母,特别感谢我母亲为本书倾注的热情,是她的认真与执着一直在鼓励着我不断的坚持。感谢我的先生为本书所做的资料搜集及校对。还要特别感谢中国经济出版社涂编辑的辛勤工作。感谢北京工商大学对于青年教师的信任与支持,感谢在本书撰写开始直到顺利完成过程中给予我各方面帮助的老师与同学们。

本书不当之处,欢迎专家学者、业内人士及读者朋友批评指正。

作者
2013年7月

第 1 章 商业数字动画审美特征

1.1 动画审美特征 / 1	
1.1.1 技术性.....	2
1.1.2 美术性.....	3
1.1.3 叙事性.....	4
1.1.4 假定性.....	5
1.1.5 造型性.....	9
1.1.6 运动性.....	13
1.2 商业数字动画的审美特征分析 / 14	
1.2.1 虚与实.....	15
1.2.2 简与繁.....	18
1.2.3 旧与新.....	20

第 2 章 商业数字动画的审美体验

2.1 审美体验与商业数字动画 / 22	
2.1.1 审美体验.....	23
2.1.2 纯审美体验和泛审美体验.....	26
2.2 商业数字动画的受众心理研究 / 27	
2.2.1 商业性.....	28
2.2.2 虚拟性.....	30

2.3 商业数字动画的审美心理特征 / 32	
2.3.1 动画审美心理	32
2.3.2 观影心理需求	36
2.4 受众情感及互动模式的审美体验研究 / 37	

第3章 商业数字动画的审美媒介

3.1 审美媒介功能与变化 / 42	
3.1.1 动画电影	42
3.1.2 电视动画	44
3.1.3 商业数字动画	46
3.2 传播特性 / 48	
3.2.1 传播主体多元化	48
3.2.2 传播形式多样性	51
3.2.3 传播内容碎片化、海量、高效	53
3.3 商业数字动画审美媒介的作用 / 54	
3.3.1 文化传播平台	54
3.3.2 文化交流平台	55
3.3.3 品牌宣传平台	56

第4章 商业数字动画的美学价值

4.1 商业数字动画创新思维的审美价值 / 57	
4.1.1 审美张力	58
4.1.2 幻像美	61
4.1.3 感性与理性的统一	63
4.2 商业数字动画审美价值 / 64	
4.2.1 商业数字动画的审美文化价值取向	64
4.2.2 有关审美价值的几点问题	71

第 5 章 商业数字动画审美文化与鉴赏

- 5.1 商业数字动画审美文化与历史 / 74
 - 5.1.1 商业数字动画审美文化的时代特征 75
 - 5.1.2 计算机创造的技术美带来新颖的审美视角 77
- 5.2 商业数字动画审美鉴赏及其作用 / 93
 - 5.2.1 商业数字动画审美鉴赏的内容 94
 - 5.2.2 商业数字动画审美鉴赏的作用 96
 - 5.2.3 动画作品鉴赏实例分析 97
- 5.3 商业数字动画与大众文化审美 / 106
 - 5.3.1 文化产业新格局对商业数字动画审美鉴赏的影响 106
 - 5.3.2 大众文化消费特征对商业数字动画审美鉴赏的影响 107

第 6 章 中国商业数字动画的美学特征

- 6.1 国产动画影片的传统美学风格及影响 / 110
 - 6.1.1 传统动画片的阶段发展特征 110
 - 6.1.2 文化积淀和传承的审美价值取向 111
 - 6.1.3 中国学派的文化包容形式 116
- 6.2 国产商业数字动画影片的美学意境 / 125
 - 6.2.1 商业数字动画的阶段发展特征 125
 - 6.2.2 时尚元素的五彩缤纷 129
 - 6.2.3 流行文化的审美情趣 140

第 7 章 外国商业数字动画的美学特征及实例分析

- 7.1 美国商业数字动画美学特征及实例分析 / 148

7.1.1	美国商业数字动画的美学特征表现	149
7.1.2	美国商业数字动画实例分析	169
7.2	日本商业数字动画美学特征及实例分析 / 176	
7.2.1	日本商业数字动画的美学特征	176
7.2.2	宫崎骏动画实例分析	191
7.3	欧洲数字动画艺术美学特征及实例分析 / 200	
7.3.1	美学特征	200
7.3.2	欧洲数字动画艺术实例分析	203

第8章 艺术家的审美精神

8.1	审美精神的超前意识和引领作用 / 213	
8.2	审美意象的创意发挥和意境表达 / 214	
8.2.1	从动画艺术的角度表现作品的意境	214
8.2.2	从个性化风格体现艺术家的创意表达	215
8.3	审美视野的纵横交错 / 219	

第9章 数字商业动画审美批评

9.1	审美批评的作用 / 221	
9.1.1	辨别与争鸣,评价争论中求发展	222
9.1.2	褒奖与批评,理性思考中再创新	222
9.2	审美批评涉及的内容 / 223	
9.2.1	宏观方面关注的内容	224
9.2.2	微观方面观察的细节	226
9.3	建立艺术评价体系,发挥审美批评的导向作用 / 229	
9.3.1	艺术评价体系	229
9.3.2	等级制的细分标准	230
9.3.3	呼唤艺术批评家	230

9.4 商业数字动画审美走向 / 231

9.4.1 日常生活审美化的发展趋势…………… 232

9.4.2 视觉传播为主的审美文化走向…………… 232

9.4.3 主流审美意识决定商业数字动画发展方向…………… 233

参考文献 / 234

重要术语索引 / 237

第1章 | 商业数字动画审美特征

1.1 动画审美特征

动画是什么？如果当真简单几句话就能够描述清楚动画究竟是什么，那也无需这么多专家学者费劲心思对它进行描述总结了。作为一门学科，动画拥有悠久的历史 and 非常宽泛的属性，动画的应用范围在不断扩大延伸，已经涉及到了人们日常生活的各个领域。作为一种媒介，随着技术的不断发展，动画这种媒介还在不断的、快速的发展，各个新的领域均可以看到动画媒介的传播；作为一种文化，动画是国家软实力的体现，是中国文化创意产业中增长速度最快的艺术形式之一，也是结合传统文化与民族文化体现国家综合实力的重要产业之一。

动画，英文单词 Animation，来自于拉丁文的 anima，意思是灵魂。Animate 是赋予生命的意思，它的引申含义是使事物活起来，所以 animation 可以解释为经过创作者的创造与设计，使原本没有生命的事物像获得生命一样的活动起来。

1980 年国际动画组织在南斯拉夫会议中对动画下的定义是：“动画艺术是指除使用真实的人或者事物造成动作的方法之外，使用各种技术所创作出的活动影像，即是以人工的方式所创造出的动画影像”。《大美百科全书》对于动画的定义：“动画艺术又称为动画影片，系利用单个画面拍摄法，经由画家特殊的技巧表现而摄制完成的影片，包括：卡通动画，剪纸动画，木偶动画及特殊的合成影片。较为常见的动画定义是指以逐格记录的方式，利用人眼的视觉残留原理把没有生命的物体赋予生命（会活动的影像）。”

对于动画的研究应该在一个动态的语境中进行,从动画发展的历史可以看出:动画的形式,内容不断扩展,人们是需要利用不同的时间点来为动画进行定义以及对于动画的审美特征进行梳理的。动画是一种综合的艺术形式,以其独特的形态与审美价值为人们所认知,总的来讲动画是隶属于时空的电影艺术形式,是一种综合性的视听艺术,它包括了各种表现手段、表演、绘画、声音、造型以及语言等。人们对于动画的期望从来不是一成不变,对于动画的审美也是随之不断变化的。一般来说,动画的艺术特点包括如下几点。

1.1.1 技术性

1877年,法国人埃米尔·雷诺发明了动画,雷诺具有画家的才能,能够参照叙尔·格来维担任总统时期那些大商店里出售的图像样式,创作出一些优美的画带。^①1879年发明的“活动视镜影戏机”,如图1-1所示,已经可以演示长达15分钟的、具有完整故事的动画片。1895年在法国人卢米埃尔兄弟发明了电影机并提供了著名的《火车进站》和《水浇园丁》影片后,被认为是电影正式诞生的标志,而电影诞生的时候还只能演示1分钟的画面。到了1888年12月雷诺发明光学影戏机(Théâtre Optique),并拍摄了世界上第一部动画影片《一杯可口的啤酒》。1892年,雷诺和巴黎蜡像馆签订了合约,于同年10月28日公开放映了世界上第一场动画电影,包含《可怜的比埃洛》等三部影片,《可怜的比埃洛》在当时就已经片长达12多分钟,包含500幅图片,如图1-2所示。动画电影的公映也使其成为公认的商业动画鼻祖。不可否认的是,世界上第一位动画家同时也是一位伟大的发明家,而分析动画的发展以及动画的艺术特点则必不可少地包含影视的技术性。

动画创建初始,大量视觉玩具的出现,尤其是运用视觉残留原理为人们所追捧和出现在20世纪10年代—20年代的一系列成功动画的出现,都离不开当时电影及动画创作和放映技术的飞速发展。如最早的“手翻书”(Flip Book)、“魔术画片”(Thaumatrope)、“幻透镜”(Phenakistiscope)、“西洋镜”(Zo-

^① [法] 乔治萨杜尔,《电影通史》(第一卷),忠培译,中国电影出版社,1983年5月,第119页。



图 1-1 发明的光学影戏机

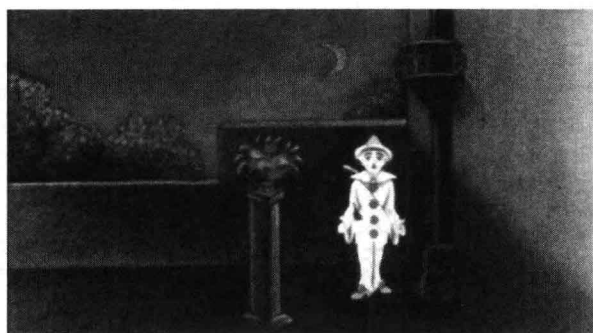


图 1-2 Pauvre Pierrot《可怜的比埃洛》(1892)

etrope)等,如图 1-3 所示。西洋镜是一种民间传统的游戏器具,匣子里面装着画片,匣子上放有放大镜,根据光学原理暗箱操作便可以看到放大的画面。

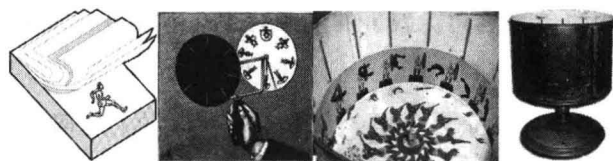


图 1-3 传统视觉玩具

1.1.2 美术性

世界上最早的动画被发现于两万五千年前的阿尔达米拉洞窟中,以壁

画的形式展现了奔跑的牛及重复的动物腿图案,如图 1-4 所示。之后动画更多的被记录在各个国家的壁画,器皿的装饰图案中,而我国最早的岩画以及舞蹈彩纹也都被视为中国最早的动画起源,同时也能够体现出人们对于图形与动态艺术表现的追求。西方动画发展之初有各类动画工具,如西洋镜上所用的大多是西洋画,均可证明动画创建初始动画的特性都是来自基本的图形绘制,随后加入了逐格连续记录的要素,只是创建之初还不具备长时间连续放映和叙事的条件。1906 年法国人埃米尔·柯尔创作了世界上第一部动画系列影片《幻影集》,如图 1-5 所示,其创作理念将动画带向艺术化发展的旅程,成为日后欧洲艺术动画发展的开端,动画在这一时期的主要特征就是慢慢发展成为具有美术性的动态发展的艺术。



图 1-4 两万五千年前的阿尔达米拉洞窟壁画

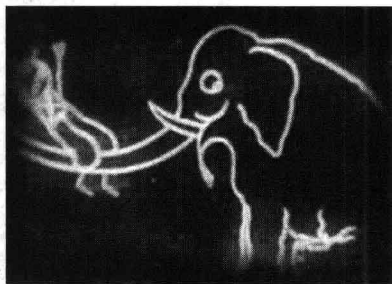


图 1-5 《幻影集》

1.1.3 叙事性

动画叙事特征的逐渐强大彻底改变了动画的审美观念,也让动画处于动态美术与电影叙事之间。叙事的动画片诞生甚至比电影还早,所以人们现在还是更加习惯于将动画归入到电影类型中。从第一部手绘动画影片《滑稽脸的幽默相》开始,史都华·布雷克顿就探讨了如何通过粉笔绘制出的角色展现幽默的故事内容,而当迪士尼从创建《蒸汽机威利号》到创建第一部动画长片《白雪公主》(图 1-6)时,就是在将动画推向写实化方向的同时,使得动画游走在电影与美术这两大艺术门类之间。动画在形态上出现了多种分化,其中极端的情况包括纯艺术片的小众化,如今的艺术动画片更像是实验动画或者独立动画制作的代表,也更加常被用作动态图形设计。

越来越多的电影片头设计,独立动画短片的创作及音乐录影带的设计为这些艺术家们提供了空间。主流动画电影则不会选择较为先锋色彩的风格,而是更加注重完整题材的选择和故事的叙事性。

除此之外,从叙事绘画的源头来看,叙事绘画所具有的教育功能被带到了动画中。动画的教育功能与生俱来,即便是早期的带有宗教宣传意味的绘画教育,在今天的动画片中依然依稀可见,可见动画叙事功能的多元化应用从很早就如此,也难怪今天的动画领域触角延伸愈加广泛。

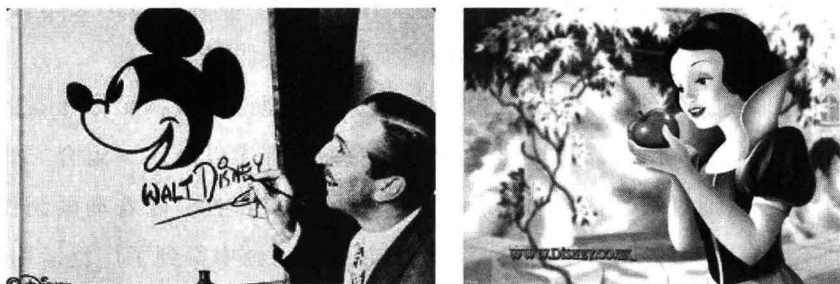


图 1-6 米老鼠与《白雪公主》

今天的动画呈现更加多元化的特征,似乎人们已经无法对于动画下任何绝对的定义,动画与其他艺术形式一样,可以被视为多重美学体系运作的结果,只是一些相对处于主导,另一些则处于边缘;某些特性属于产业或商业的范畴,而另一些属性则独立于产业或商业之外。^① 动画审美特征在诞生之初便与电影、美术密不可分,随着时间的推移和科技的发展,动画的语境和内涵会发生变迁,但直到今天,动画依然保持着包括叙事、造型在内的艺术属性,也同时在其运动性与技术性的结合中不断的延续发展。

1.1.4 假定性

从广义上说,动画具有假定性叙事的功能,无论是动画电影还是动画片段,其动画创作都带有一定的功能性,为表现角色的特性,为故事叙述做铺垫或者为表达某种情感等。即便是再普通的动画片段,也会带有一定的叙

^① [美]莫林·弗尼斯,《变化语境中的动画美学》,《世界电影》,2006年第4期,第152页。

事功效,只不过是侧重点各不相同。动画作为视听艺术的电影类型,其影像传播中的时序结构和空间表现形式与电影、甚至小说戏剧都颇有渊源,“动画的叙事文本能吸收文学叙事体的一些表现手法和技巧,其拍摄原理又与电影的摄制有许多共同之处,但其创作流程和表现形式与电影、文学叙事体存在着根本区别”。^①

动画是“假定性”的艺术,动画的对象及相应的动作都是“幻像”,都是创作者创建出来而非真实存在的。假定性叙事则是指一种介乎逼真图像和抽象符号的中间形态,它包含有运用象征符号来表现抽象符号的意指特征,也包含运用拟人化的手段来表现动画的逼真图像的假定性。

图像是动画视觉艺术表现的基础,动画叙事理论注重从影像元素的景别变换、机位变化出发,通过场景的连接、镜头的排序以及声画组合方式展现时空关系,通过叙事情境去阐释动画艺术的叙事特性。随着动画制作技法的不断完善和创新,电影的蒙太奇思维方式在动画中得到了广泛运用,进一步深入挖掘镜头的表现力和影像的叙述功能,从理论上深入探寻动画的叙事艺术的内涵。动画图像的叙事元素主要通过镜头的取景、景别与运镜等环节,最终经由场面调度来实现表意与叙事,主要方式包括:

1. 固定拍摄

固定拍摄是指在摄像机机身与机位不变的情况下进行拍摄,通常被摄对象可以是静态的也可以是动态的,可以更换被摄对象甚至可以调整景深,但是被摄背景是不变的。通常动画片中固定拍摄一般用于表现人和物的细节,不受各种运动因素干扰,能集中表现环境与对象关系,适合拍摄对话和人脸的特写等场面。如图1-7所示为影片《无敌破坏王》中角色对话镜头,该镜头就采用固定机位进行拍摄,也是最为常见的对话拍摄方式。

2. 运动拍摄

运动拍摄是指摄影机在推、拉、摇、移、跟、升降、旋转和晃动等不同形式的运动中进行拍摄。摄影机的运动服务于故事内容的表现,镜头运动能够

^① 程雯辉,《动画的影像叙事研究》,武汉理工大学,2011年5月,第1页。



图 1-7 《无敌破坏王》对话—固定镜头拍摄

让静态的对象产生出动感,又能使得动态的对象表现出更加丰富的运动变化效果,运动镜头是影视艺术区别于其他造型艺术的独特表达方式。

如影片《无敌破坏王》,开始的镜头从屏幕中表现像素级的经典破坏王游戏拉出,在镜头缓慢拉出来的同时,画面中不断出现不同年代的孩子们以及不断变化的游艺厅室内机器及环境,游艺厅中来来去去有很多新的游戏产生同时也有很多游戏被取代,随着背景音的自述,修理工这款游戏经历 30 年来的沧桑变化一直保持到了今天,最终镜头拉到游戏厅窗外,大大的霓虹灯牌从“open”到灯灭,交代了整个故事发生的时间背景及地点,同时也引出了新的内容。拉镜头则是将观众缓缓带出戏剧中心,在远离画面中心的运动中伴随着画面内容产生淡淡的疏离的感伤,让观众逐渐融入了环境,如图 1-8 所示。

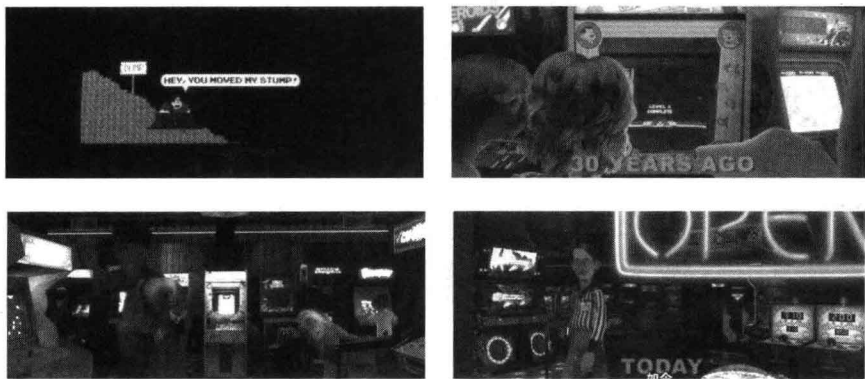


图 1-8 《无敌破坏王》拉镜头