



# 影视动画艺术鉴赏

● 李建强 等著



新世纪动画专业教程



# 影视动画艺术鉴赏

● 李建强 等著

复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

影视动画艺术鉴赏/李建强等著. —上海:复旦大学出版社,2008.7  
(复旦博学·新世纪动画专业教程)  
ISBN 978-7-309-06141-3

I. 影… II. 李… III. 动画片-鉴赏-高等学校-教材 IV. J905

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第099619号

影视动画艺术鉴赏

李建强 等著

---

出版发行 复旦大学出版社 上海市国权路579号 邮编 200433  
86-21-65642857(门市零售)  
86-21-65100562(团体订购) 86-21-65109143(外埠邮购)  
fupnet@fudanpress.com http://www.fudanpress.com

---

责任编辑 李婷

出品人 贺圣遂

---

印刷 上海华文印刷厂  
开本 787×1092 1/16  
印张 12  
字数 262千  
版次 2008年7月第一版第一次印刷  
印数 1—4 100

---

书号 ISBN 978-7-309-06141-3/J·113  
定价 25.00元

---

如有印装质量问题,请向复旦大学出版社发行部调换。

版权所有 侵权必究

## 内 容 提 要

本书共分为十二章，分别探讨了影视动画的艺术特性与鉴赏、影视动画的类型、影视动画的主题、影视动画人物的典型性格塑造、影视动画的情节结构、影视动画的视觉风格、影视动画的形象设计、影视动画的表演、影视动画的节奏与悬念、影视动画的音乐、影视动画的改编以及影视动画的技术。全书结构庞大，论述充分，图文并茂，既有理论的分析，也有具体作品的解析，是目前国内为数不多的系统讲解动画艺术鉴赏的教材之一。

本书可作为相关院校动画专业或相关专业的教学参考书，也可供动画创作人员、相关研究人员和广大读者阅读参考。

以下著作由上海交通大学  
媒体与设计学院总策划

主编 彭 玲

《动画创作与创意》  
《影视动画视听语言》  
《动画大师》  
《影视动画艺术鉴赏》  
《动画造型设计》  
《动画场景设计》  
《二维动画制作》

# 序

对于动画的教育和研究,我是一个外行,但作为一个动画爱好者,自忖对动画的喜爱程度可能在平均水平之上。且不说童年时代观看《大闹天宫》等经典动画片后的终生难忘,也不说作为家长陪伴儿子观看《猫和老鼠》、《狮子王》、《七龙珠》等舶来品时的其乐融融,即便时至今日,虽然公务繁忙,但只要有诸如《赛车总动员》、《加菲猫》、《变形金刚》等佳作播映,我仍尽可能抽出时间来一睹为快。

不过,一个众所周知、且令国人不能不感到苦涩的现象是,这个领域和市场多年来被海外特别是美欧日韩等国家的产品“垄断”得太久了,甚至连孙悟空、花木兰等中国传统文化的资源也被这些海外产品所运用而大获其利,可本土的优秀动画产品却几乎销声匿迹了。对此,如果单以“文化帝国主义”的义愤和口号责之,似乎并不全面(文化产品的输入输出毕竟是自愿交流的过程),也于事无补。

但不管怎样,近几年来,从中央到地方,从城市到农村,从家庭到学校,从成人到儿童,在全国范围内有一种呼声日趋强烈,有一个共识正逐渐形成,即这种局面不能再持续下去了!因为,在当今这个全球化、信息化的时代,无论从经济(文化娱乐产业作为拉动国民经济的火车头)、政治(文化精品构成提升国家形象的软实力),抑或文化(弘扬中华文化)、教育(培养新一代接班人)角度看,振兴包括动画产业在内的文化产业,都已然是一个迫切需要探讨、解决的现实而重大的课题。

有数据显示,当前全球动画产业总值大约为2500亿美元,约合人民币2万亿元,而中国仅为人民币180亿元,不到1%;我国一年播出动画节目的需求量大约为26万分钟(等于4300多个小时),而现有动画机构的生产能力仅为2万分钟(300多个小时),缺口达24万分钟(约4000个小时);我国动画专业队伍需求量大约为15万人,而当下不到1万人。

所有这些无不表明,中国要跻身于世界的文化大国、动画大国之列,既是一个光荣而艰巨的目标,也是一个庞大而系统的工程,必须集中全民的智慧,付出艰辛的努力,依靠社会各个方面的扶持和配合,包括加大投入、放宽政策、健全法制、学习先进等等,还有一个不可或

缺的关键就是：培养人才——特别是兼通艺术、技术，并富有原创性、复合型的高端人才。

正是在此背景下，上海交通大学媒体与设计学院充分发挥百年名校、工科强大、文理交融、艺术和技术结合等独特优势，从2004年起，在彭玲教授的带领下，有效整合本院影视系、传播系、设计系的力量，组建了动画教学与科研团队，以高度的社会责任感、历史使命感，适应社会和市场的需要，开设了一系列动画专业的核心课程，取得良好的教学效果。同时，完成了上海市哲学社会科学规划项目《中外动画原创性比较研究》等一系列成果，包括专著1本、期刊论文25篇、研究生和本科生论文27篇。不仅如此，通过教师带领学生“边学边干”的方式，还创作了一批出色的动画作品。在这个过程中，一批经过课堂和实践检验、受到学生肯定的教材也就逐步成形、呼之欲出了。

我欣喜地得知，在复旦大学出版社、上海交通大学出版社的共同支持下，这套共计14本、基本涵盖了动画专业核心课程的教材，即将陆续付梓。在此，谨向各位作者、编辑和发行人员，特别是彭玲教授，表示衷心的祝贺和感谢！

优质的教材是人才培养的重要一环，一旦它与优质的师资、生源形成良性互动，则整个学科建设必能跃上一个新的台阶。尽管这套教材的品质和水准，包括科学性、前沿性、实用性、可读性等，还将进一步接受广大读者的考核和评判，但“千里之行，始于足下”，只要作者团队本着虚心的态度，再接再厉，精益求精，就一定能不断走向成熟和完善。

但愿全社会都行动起来，群策群力，众志成城，关注本土动画，提升中华文化，则中国动画产业、文化产业繁花似锦的美好前景，就指日可待了！

张国良

（上海交通大学媒体与设计学院院长）

2007年8月14日

# 前 言

终于完成这样一部谈论影视动画艺术鉴赏的著作,对于我有一种格外的惊喜。

自从在上海交通大学媒体与设计学院担任兼职教授和研究生导师以来,我一直想为学院的发展做一点什么。因此,尽管平时的本职工作十分繁忙,当彭玲教授邀我参加“新世纪动画专业教程”的写作时,我还是一口应承了。等到接受任务之后,才知道这实在不是一件轻松的活儿,有那么多的相关书籍需要浏览,那么多的动画作品需要观看(哪怕只是选择性的)。整整一年,我的业余时间基本上都投入到本书的准备和写作上了。有时一个晚上坐下来,也就完成三五百字;有时一本相关书籍借了还,还了又借;有时为了一段文字的修改,反复推敲多次。真可以说是文章千古事,甘苦寸心知。为此,我要特别感谢我的几位研究生:李白璐、樊青青、祖婕同学和我一起研讨本书的大纲,一起查阅各种资料,并完成部分章节初稿的写作;樊青青同学还根据文字内容进行配图。他们的勤奋好学、刻苦钻研,令人倍感欣慰。

我们知道,研究影视动画鉴赏的著作数量本身就不多,而像本书这样结构比较庞大和完整的,更是少之又少。希望本书的面世,会对我国影视动画艺术的鉴赏、发展和影视动画教学有所裨益。

本书在写作过程中汲取了不少专家和同仁的见解和卓识,在此一并表示感谢。

李建强

2008年“五一”劳动节于上海



# Contents 目录

序 .....	1
前言 .....	1
<b>第一章 影视动画的艺术特性与鉴赏 .....</b>	<b>1</b>
第一节 影视动画与一般影视作品的区别 .....	1
第二节 影视动画的主要表现特点 .....	4
第三节 影视动画的鉴赏 .....	6
<b>第二章 影视动画的类型 .....</b>	<b>15</b>
第一节 动画片(狭义) .....	15
第二节 水墨动画 .....	17
第三节 偶动画 .....	20
第四节 黏土动画 .....	21
第五节 剪纸动画 .....	23
第六节 计算机 3D 动画 .....	25
<b>第三章 影视动画的主题 .....</b>	<b>28</b>
第一节 把握主题的内涵构成 .....	28
第二节 把握主题的基本要求 .....	33
第三节 把握主题在不同文化形态下的演绎 .....	37
<b>第四章 影视动画人物的典型性格塑造 .....</b>	<b>42</b>
第一节 动画人物性格的构成形态 .....	42
第二节 典型性格的表现方式 .....	46
第三节 典型性格的塑造要素 .....	50
<b>第五章 影视动画的情节结构 .....</b>	<b>55</b>
第一节 情节的构成形态 .....	55

第二节	情节的功能特征 .....	59
第三节	情节的逻辑关系 .....	63
第四节	情节的创意构造 .....	67
<b>第六章</b>	<b>影视动画的视觉风格 .....</b>	<b>70</b>
第一节	视觉风格的构成元素 .....	70
第二节	不同时期的动画视觉风格——卡通风格与写实风格 .....	77
第三节	不同题材动画作品的视觉风格——悲剧、喜剧、正剧 .....	82
<b>第七章</b>	<b>影视动画的形象设计 .....</b>	<b>88</b>
第一节	动画形象的分类 .....	88
第二节	动画形象的特点 .....	93
第三节	动画形象中的主角与配角 .....	99
<b>第八章</b>	<b>影视动画的表演 .....</b>	<b>104</b>
第一节	卡通化表演 .....	104
第二节	戏剧化表演 .....	107
第三节	仿真化表演 .....	111
<b>第九章</b>	<b>影视动画的节奏与悬念 .....</b>	<b>117</b>
第一节	节奏的定义与构成 .....	117
第二节	节奏的理解与把握 .....	122
第三节	悬念在动画电影中的运用 .....	127
<b>第十章</b>	<b>影视动画的音乐 .....</b>	<b>134</b>
第一节	动画音乐的分类 .....	134
第二节	动画音乐的作用 .....	139
第三节	原声带的分析 .....	144
<b>第十一章</b>	<b>影视动画的改编 .....</b>	<b>150</b>
第一节	改编的优势和改编中的再创作 .....	150
第二节	戏剧的改编 .....	152
第三节	小说的改编 .....	154
第四节	诗歌的改编 .....	156
第五节	民间传说和神话的改编 .....	158

第六节 漫画的改编 .....	159
第十二章 影视动画的技术 .....	163
第一节 传统动画技术的特点和发展 .....	163
第二节 计算机动画技术的发展和优势 .....	168
第三节 动画技术与内容的辩证关系 .....	173
参考文献 .....	177

## 影视动画的艺术特性与鉴赏

### 内容提要

要对影视动画进行科学、艺术的鉴赏,首先必须对影视动画的一般特征有一个基本或概括的了解,因此开宗明义,本章首先从动画的艺术特征,即动画与一般影视作品的区别谈起,进而阐述影视动画的主要表现特点,以及影视动画鉴赏的完整过程。

### 第一节 影视动画与一般影视作品的区别

所谓影视动画,即“用非实摄手段逐格拍摄的影像”,包括动画电影和动画电视。一般认为,形成动画的基本元素包括:(1)以单个画幅作为基本单位;(2)以画面运动为特征;(3)其形成机理为视觉暂留原理。倘若我们用上述三个特点去考量常规电影,似乎也未尝不可。对于电影而言,最重要的接受原理也是“视觉暂留”。科学实验证明,人眼在某个视像消失后,仍可使该物像在视网膜上滞留0.1—0.4秒左右。电影胶片以每秒24格画面匀速转动,一系列静态画面就会因视觉暂留作用而造成一种连续的视觉印象,产生逼真如实的动感。但显然电影并不等同于动画,比如我们在一本厚厚的书的页边角画上一系列连续的画面,然后翻动书页形成特定的视觉效果,这样连续的画面运动也可以称为动画,但是它又并非电影。从这个意义上可以说,动画是先于电影而出现的,动画只需依赖那些可以连续展现画格的简易机械便可实现(中国第一部动画短片《大闹画室》,就是万氏兄弟在上海一间只有七平方米的亭子间里,利用一部改造了的破旧照相机完成的)。而电影的出现则必须借助照相化学、光学、机械学、电子学等多门学科的知识 and 原理,以及相应的庞大设备。

单从动画而言,它是一种“运动的”感观经验,动画大概可以说是人类最早发明的“以运动形态被感知”的艺术形式。中国古代的走马灯、诡盘就是动画的雏形,但因设备和技术限制,这些艺术形式无法轻易表现和普及。而另外两种也以运动形态呈现的艺术形式——舞台剧和影戏,却因其采用了现实可见的真人表现手法而得以传世和普及。不过,戏剧和影戏却有其短于动画的先天缺陷,它们的确是“以运动形态被感知”,但是这个运动形态本身是存在于一定时空的,是一种“客观实态”,甚至它们的观赏也相当于

是一种必须在特定场合才能进行的“仪式”；而动画的运动形态却是“通过感知的缺陷被实现的”，它的创作几乎不受“客观实态”的任何制约，观众的“幻觉的参与度”从未达到如此的高度。

尽管动画可谓是电影的先祖，而由于电影的诞生和动画的普及同样利用了视觉暂留原理产生的设备，因此两者具有一定的共性。将“动画”一词分开理解，“动”指它作为一种“活动影像”，与电影包括电视的原理相同，能够表现连续时空中的动作和状态。当然，两者也有明显的区别。动画的基本单位是“画”(picture)，它可以是任何形式的作用于任何媒介的画，而且手工或计算机均可完成。当然，从广义上说，只要不是用实拍的方法得到的活动影像都可以称之为动画；而从技术角度说，逐个拍摄、连续播放的画面也都可算作动画。但电影不同，电影中的“画幅”必须满足电影本身的另外一个本质：照相记录性——画幅必须是在“胶片上的影像”(film image)。而且，还原过程必须依赖“光影技术”。因此，我们可以拿电影术语来说明两者的关系：在记录过程中，动画的组成形式多种多样，而电影必须是活动的影像；在还原过程中，动画不依靠光影技术即可被人接受，但是电影必须依靠光影技术才能被感知。所以，用西洋镜的方式把电影胶片放在里面人工转动形成的效果属于“动画”，而不属于“电影”。1888年，法国人爱米尔·雷诺发明的“光学影戏机”只是“电影放映设备”的前身，然而整个装置呈现的活动画面却是货真价实的“动画”。这也是很多人把它当作“动画片”起源的原因。

动画片从本质来说，是动画形式的影视艺术。从理论上说，影视动画的内涵与电影的要素无异，它们之间的区分主要在于造型的材料和表现的手段。从实践上说，一般影视作品与影视动画的区别主要在于，一般影视作品的影像偏重“照相术效果”，而动画影像则偏重“绘画术效果”；前者更多地依赖于光影技术，后者更多地取决于造型手段。而从影视动画人物的构造上分析，动画中出现的人物不单指“人”，还指以动物或其他造型出现的各种各样的拟人形象。动画人物与电影、电视人物最大的区别是他(她)的虚幻性——既有外在造型的虚幻，也有动作、语言、表情的极度夸张。而这种人物样式在一般影视作品中是很难生存的。如在美国动画片《怪物公司》中，反面角色蓝道的塑造就很有特点。从外在造型来看，他身体细长柔软，后脊上有一条明显的蓝色细条，就像他的名字所告诉人们的那样，并且他会隐身，这一特点带有很强的魔幻色彩；从言行来看，因为能隐身，所以他的身体可以无处不在，他可以用整个身体勒紧敌人的脖子而让其无法反抗，因为没有人能看见他。在现实生活中，没有人真的能隐身，也没有人勒住了对方的脖子而能不被发现——这只有虚幻的动画人物能够做到。

当下动画和电影、电视概念模糊的原因，部分还来自大多数动画的制作过程中都有将那些画作转换成胶片或磁带影像的一个过程，所以无形中影像的“复制”功能给动画片平添了许多的含义；而在电影和电视中也愈加多地注重对胶片或磁带进行美术加工，给电影和电视作品平添上了许多动画的元素。在考量这些作品的属性时，则需要从转换手段的功能出发：胶片和磁带在“行使复制功能”时是否将其“记录性变成了主导”，而动画在修饰过程中胶片

或磁带是否主要充当“纯粹的绘画载体”。从这个角度出发,我们明显可以看出《白雪公主和七个小矮人》是“动画片”而非“电影作品”,《黑猫警长》是“动画片”而非“电视作品”,因为摄影机只做了“纯复制的工具”,只充当一种“载体”;而雷奈的《毕加索》便是一部电影作品,《似水年华》也不因其中有部分动画情节而变成动画作品,因为摄影机不是在“复制”毕加索的那些画作或是纯粹地进行“绘画”,而只是在“记录”它们,为导演表达的人物关系和其他元素服务。

同样,也可以用这种分类来解释沙土动画、剪纸动画、真人停格动画这些似乎是边缘形式的动画片。尽管它们表面上看有“画”所不具备的“立体形式”,但是要实现动画效果还得依赖视觉暂留原理,所以归根结底这些动画片还是通过“画”的记录和还原被人所感知的,而其中的沙土、剪纸、真人停格形象等等都与美术中的雕塑模特无异,这些单元依旧是偏重于“绘画术特性”,因而它们也是动画片。而提线木偶片、皮影戏片虽然是一种介乎动画片和一般影视之间的混杂体,但画面主体依旧是偏“绘画术”的,摄影机仅作为一个“记录的载体”,所以理当归在动画之列,尽管它们的形象定位大都是以表现“人的生活”为指向的。

我们还要从技术的角度进一步分析影视动画与一般影视作品的不同。如上文所提及的,在一般影视作品的胶片或磁带上有时会作美术处理,而且这种“动画技术于电影和电视中运用”的现象大有扩张延宕的趋势。染色、遮罩、抠像等等都是艺术再加工的手段,而这些手段都和美术沾上了边。近年来兴起的 CGI(Computer Generated Images,简称 CGI,指经过计算机生成的画面,一般是由 3D 计算机动画软件产生)技术则正在向先前建立起来的动画和影视理念发起挑战。如果将凡是运用了 CGI 技术的影像都归为动画,那么现今诸多影视大片都可能被置于“二不像”的尴尬境地。其实,尽管影视作品愈发依赖 CGI 技术,但是最后胶片或磁带依旧行使它的“记录性”而非“复制性”,动画依旧只是起到辅助作用,而非真正表现的主体。所以,《星球大战》、《指环王》、《英雄》等等都是一般影视作品而非影视动画。

值得注意的是,一般影视作品和动画的分野正逐渐出现“灰色地带”。一些作品有意取两者所长合理并用,比如电影《迷墙》里的些许段落、电影《麦兜之波罗油王子》中的纪录片段落,动画都成为各自作品中有力的表现工具。与此同时,还出现了一些动画片和影视剧的“混血儿”,诸如《谁陷害了兔子罗杰》(图 1.1)、《空中大灌篮》、《精灵鼠小弟》(图 1.2)等等,其中部分呈现“照相术功能”,部分呈现“绘画术功能”,将其进行硬性的拆分未免过于勉强,当然也算不上明智。有一种预测,随着时代和技术的不断进步,一般影视作品与影视动画的界限将越发模糊,而最终的结果可能是两者在更多场景、更广层面、更深层次上的合作与融会。应当说明的是,尽管影视动画与一般影视作品的区别是相对的,可能还是暂时的,但它们的区别确实是客观存在的,也是无须否认的。就基本创作手段而言,动画属于美术范畴,主要运用美术的手段展示画面、叙述情节、塑造形象,这是动画片与其他影视品种最根本的区别。

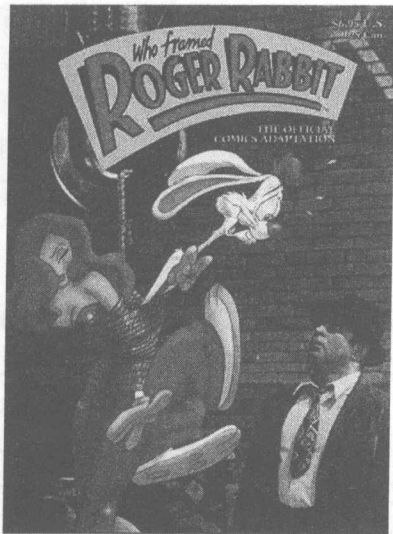


图 1.1 《谁陷害了兔子罗杰》



图 1.2 《精灵鼠小弟》

## 第二节 影视动画的主要表现特点

每一门艺术之所以成为艺术,都有其独特的个性特征,即这门艺术所独有或占据主体地位,而其他艺术却不具备或并非主体的品质。

“影视动画”作为一个艺术种类,虽然与其他的影视种类具有很多相通的共性,但“动画”的属性则揭示了这一影视品种的个性。动画之“画”,绝不仅仅只是指绘画之作,确切地说,是指动画的表现张力和独特的艺术形式质感。在“内容决定形式”的基础上,动画有着异常丰富的表现形式和能力。传统手绘动画里就包含古典风格、卡通风格、写实风格等不同的绘画流派风格,此外还有黏土动画、剪纸动画、水墨动画、折纸动画以及采用烟、光、水、沙、盐等



图 1.3 沃尔特·迪斯尼

特殊材料,运用夸张图形创作出的种种抽象派动画,更有新科技的发展带来的三维动画。这一“画”的多样化特性在很大程度上影响影视动画的艺术规律,并使其形成自身的重要特点:丰富的想象力和创造力。这也正是动画与众不同的地方——用幻想方式、夸张手段创造一个个独具魅力的视听空间。从源头起,世界各国的动画片都无一例外地充满了天马行空的想象力。关于这一点,美国动画大师沃尔特·迪斯尼(图 1.3)曾总结说:“动画片的首要责任就是把生活卡通化。”他特别强调了动画幻想和夸张的特性,或者更准确地说,他是把它们当作动画的本质特性来看待的。

动画是运用手工绘制、电脑二维或三维合成等美术和技术手

段,而非直接使用摄影实景的方式构筑画面的艺术形式,因此极难如实地、直接地再现真实的人物、事物和景物。由此,自由地超越现实,最大限度地表现想象空间,反过来也成为动画片最大的创作优势及最明显的特征。动画总是包含有梦想的特质,尽管所有的动画造型都具有拟人的特征,但在具体的表现力上,它的优势不在于像真人电影那样细腻逼真、惟妙惟肖地表现现实生活,动画所传达的艺术旨意,从根本上说,不是真实世界的复制或再现,它的图像符号,更多的是一种诗意的象征——象征某种美好的自由、某种美好的情感、某种美好的事物等等。因此,在动画作品中,无论什么题材内容,不管是反映现实,还是纯粹虚拟想象的内容,其主旨都在于传达和表现这种具有梦幻性质的人类理想和诉求。这样,我们也就容易理解为什么经典的动画作品大都来源于童话、神话和民间故事,概源自这些虚拟的故事所蕴藏的强烈的梦幻特征和理想色彩。迪斯尼曾深深感到梦幻激情对动画艺术家的重要意义,他说:“将世界伟大的童话故事、令人心动的传说、动人的民间神话变成栩栩如生的戏剧表演……对我来说已成为一种超越一切价值的体验和人生满足。”<sup>①</sup>

近年来,随着计算机技术的加速发展,动画模拟真实的探索似乎得到了科技成果的有力支持。一些人士认为,借助电脑三维技术巨大的发展潜力,动画艺术终于有希望实现真实展现现实世界的夙愿了。然而,这种耗巨资缩短影视动画与常规影视作品距离的追索,实际上是在模糊动画艺术的特性,使之走上丧失个性的道路。沿着这样的道路走下去,动画片不仅不可能获得新的生命,反而可能因为消泯自身的个性而丧失活力。何况摄影机、计算机技术在影视领域的广泛应用和长足发展,已经使其大大超越了传统创作空间,进入到令人叹为观止、纤毫毕现的境地,它并不需要动画以自我牺牲作代价来成全自身的发展。因此,对于影视动画而言,应该努力探索如何利用电脑二维和三维技术,大大发展和增强动画影视特有的个性魅力,开拓真正属于动画领域的创作空间。想象、幻想和夸张虽然并非动画片独有的创作手段,但却是动画片最重要的创作方式和赖以生存的基础。任何以直接摄影为创作手段的影视作品都不可能像动画片那样完全挣脱事实具象,几乎不受限制地表现想象空间,并把形象夸张到极致。在影视动画天地里,花草树木都有自己的表情和语言,小象丹佛大耳一煽就可以飞上云霄,金刚可以通过怒吼获得能量,樱桃小丸子无奈时脸上会出现传神的三条竖线……动画艺术创作所蕴含的巨大潜力,可以使创作者随意地把观众从现实的拘囿中带到无远弗届的梦幻空间,带到人们心向往之的冰心世界。

事实上,对于动画创作而言,想象与创造并不仅仅局限在题材的选择上,而是更多地体现在对影片故事构架、情节编排、人物造型设计、环境背景刻画等艺术创意上。只要是人类曾经有过或正在形成过程中的“念想”,都可以成为动画创意的渊藪。美国的影视动画创作就很善于借鉴他国的故事原型进行再创作,如《灰姑娘》、《白雪公主和七个小矮人》等来源于格林童话,《狮子王》演绎了莎士比亚名剧《哈姆雷特》的故事,《花木兰》则直接来自中国的古典文学作品。同样,日本的许多动画创作也借鉴他国的故事人物原型,如《七龙珠》中的孙悟

<sup>①</sup> 古基:《经典的动画理念:迪斯尼名句摘选》,http://www2.flash8.net。



空、《地海传说》中的飞龙等。动画的创作空间往往更为广大自由,在原先的文学或其他作品的基础上张扬动画的特性,把异国他乡的传说故事纳入自己的视野,动画的内容就会更加精彩丰富,就能吸引更多的观众。

当然,任何艺术的创作都离不开想象与创意。想象可以由此及彼,触类旁通,精骛八极,心游万仞。创意是人们在创造过程中迸发的灵感和新的意念,它可以不受传统的制约,不受世俗的羁绊,不受思想的局限。但这并不等于说,艺术没有一定的规范。体现在动画上,想象与创意时常表现为:(1)拟人。把事物人格化,使之具有人的灵性和感情,从而使作品内容具体形象、生灵活脱;(2)反常规。人们对事物的认识往往容易形成定势,按常规去表现事物,难免落入俗套。如果逆向思维,改变事物的故态,常常能给人耳目一新的感觉;(3)夸张。对事物固有的形态、特点作出高强度的畸变,甚至将其某一方面的特性发挥到极致,进而产生强烈的艺术效果。

由此看,想象、夸张、创意确实是影视动画内在的本质特点。动画可以没有繁复的故事,可以没有紧张的情节,但不能没有想象,不能没有夸张,而这一切,都是建立在创意的基础之上的。米老鼠、唐老鸭、维尼熊、加菲猫、史奴比、皮卡丘、铁臂阿童木、中国小子……哪一个不是创意的产物?哪一个不是天才想象力的结晶?当然,影视动画在张扬自身艺术特点的同时,也必须遵守影视艺术的普遍规律,在追寻个性、发展个性的同时服膺共性、丰富个性。因为作为现代影视艺术的一个特殊门类,优秀的动画片同样需要娴熟的、高超的现代影视创作手段和技术的支持,同样需要艺术、人生、生活百态的滋养。只是,动画的基因里少不了自由驰骋的想象力,少不了不拘一格的创造力。没有想象,就没有意味;没有创造,就没有生命。对于动画的内容是如此,对于动画的形式亦是如此。

### 第三节 影视动画的鉴赏

影视艺术鉴赏从本质上说,是鉴赏者观赏影视艺术作品(客体)时产生的感受、理解,即审美认识和审美评判。在这一过程中,鉴赏者要调动审美感觉、知觉、注意、联想、想象、情感、理解、判断等心理因素,进而形成有机统一的、动态的审美心理机制。影视动画的鉴赏大致亦是如此,只是因为观赏主体和对象客体的双重特殊性而具有了一些不同点。

#### 一、对影视动画鉴赏独特性的若干认识

##### 1. 审美心理活动的差异性更为明显

影视鉴赏过程之所以发生和存在,当然离不开作为审美对象的影视艺术作品,但它更主要还是依赖于鉴赏主体积极、能动的审美心理活动。观众鉴赏影视动画作品是一个积极能动的精神活动过程。从表面上看,观众坐在电影院里或电视机前观看动画片是一种被动、同一的过程,而实质上,观众在观赏影片的过程中有着极为复杂的审美心理活动。鉴赏者(观