

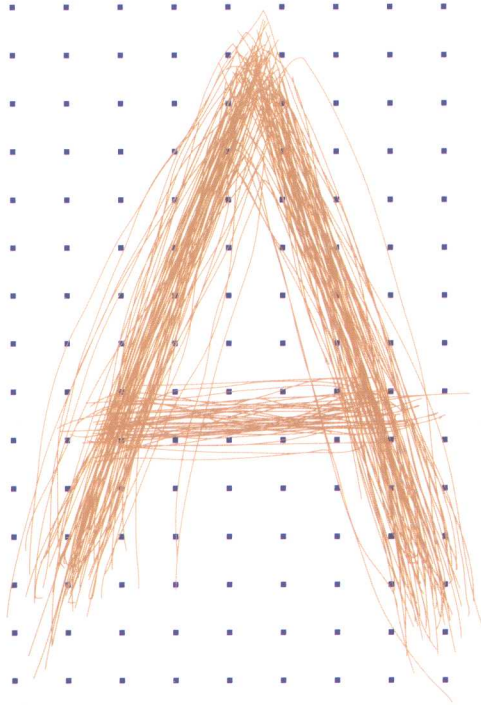
江苏省普通高校精品教材建设项目

高等院校传媒艺术实践学程

情节动画短片实践学程

Plot Animated Short Film Practice Course of Study

薛峰 韩栩 编著



江苏省普通高校精品教材建设项目

高等院校传媒艺术实践学程

情节动画短片实践学程

Plot Animated Short Film Practice Course of Study

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社

薛峰 韩栩 编著

图书在版编目(CIP)数据

情节动画短片实践学程/薛峰等编著. —南京:江苏科学技术出版社, 2010.7
高等院校传媒艺术实践学程
ISBN 978-7-5345-7230-2

I. ①情… II. ①薛… III. ①动画片—制作—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 037863 号

情节动画短片实践学程

编 著 薛 峰 韩 栩
责任编辑 徐晨岷
责任校对 郝慧华
责任监制 刘 钧

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)
网 址 <http://www.pspress.cn>
集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)
集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>
经 销 江苏省新华发行集团有限公司
照 排 江苏凤凰制版有限公司
印 刷 江苏凤凰通达印刷有限公司

开 本 889×1 194 1/16
印 张 6
字 数 120 000
版 次 2010 年 7 月第 1 版
印 次 2010 年 7 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978 - 7 - 5345 - 7230 - 2
定 价 45.00 元

图书如有印装质量问题,可随时向我社出版科调换。

江 苏 省 普 通 高 校 精 品 教 材 建 设 项 目

《 高 等 院 校 传 媒 艺 术 实 践 学 程 》

编 委 会

主 编

张承志

南京艺术学院传媒学院院长、教授

王 方

南京艺术学院传媒学院副院长、副教授

编 委

黄晓白

南京艺术学院副书记、副研究员

刘伟冬

南京艺术学院副院长、教授

许 永

南京艺术学院传媒学院教授

庄 曜

南京艺术学院传媒学院副院长、教授

金昌庆

南京艺术学院传媒学院教授

吕 江

南京艺术学院传媒学院动画系主任、副教授

马晓翔

南京艺术学院传媒学院数字媒体艺术系主任、博士

《高等院校传媒艺术实践学程》

序 言

书籍是一种传播思想文化的重要媒介,当这套《高等院校传媒艺术实践学程》作为立项的“江苏省高校精品教材”,终于付梓印刷时,当它带着油墨的清香呈现于课堂和工作室,当它放在图书馆的书架上、装在学子们的书包里、展开于教师的讲台上时,其中的每一本书,每一个字句都凝聚着作者们的心血和付出。

传媒作为近年热门的专业而备受瞩目,当下的传媒业融合了最新的数字技术、视觉和听觉艺术的表现形式,将影像、动画、音乐等不同学科结合起来,形成了新的媒体、新的传播业态和新的发展趋势。《高等院校传媒艺术实践学程》中的每一本教程,都是从传媒学科中有较强艺术实践性质的课程遴选出来的,经过作者们反复的推敲、总结和梳理,运用了大量在实践教学中积累的经验 and 案例、课题编写而成,为学生在课程的学习中提供理论上的梳理和实践上的指导。

这套书的一个特点就是涉及的课程是以传媒艺术所涉猎的学科横向展开,而非以单一学科纵向集结的方式。《高等院校传媒艺术实践学程》涉及广播电视编导、动画、摄影、广告等诸多传媒学科领域的实践课程,这些学科之间形成互补和支撑,构建了大概概念的传媒视域,整套丛书内容丰富,每一本书都是一扇向传媒艺术打开的窗口。

这套书的另一个特点就是紧紧围绕着“艺术”和“实践”两个关键词。

“艺术”是探讨传媒中不同媒介形式的表现手段,而在传媒艺术中,艺术的最终实现往往要依靠的是现代数字技术。技术和艺术的交融,是传媒艺术的一个特点。所以,本套书在对“艺术”的探寻中,同样有着非常具体的技术操作的解读和分析。

同样,“实践”是艺术得以实现的过程,思想和艺术的审美、表达最终都要通过“实践”得以完成,“实践”也是一切学习必须经历的过程。本套教程是从南京艺术学院传媒学院的艺术实践课程中总结、挖掘和梳理而成的,大量的案例和课题都是教师 and 作者平时教学成果的积累。

《高等院校传媒艺术实践学程》是老师们辛勤耕耘的成果,也希望成为学生学习传媒艺术的好教材,希望它对学生好学好用,够学够用。

南京艺术学院传媒学院院长 张承志

2009年11月16日

绪言:孩子般的玩乐与分享

情节是什么?生活中一段段事件、一幕幕的画面。

几乎所有人都喜欢与自己熟悉的人分享自己对某件趣事的所见所闻——或亲人、或朋友,然后其中一个人会说:“跟你们讲件有趣的事哦……”,继而大家要么哈哈大笑,要么就有着更多地看法和见解——不知不觉中,人们度过了一小段轻松的时光,事后则又多了一些属于各自的体会。

显然,正是那个讲述故事的人起到了非常重要的作用——他发现了一个事件有趣的地方、他用自己的方式记录和消化了那个事件、他用自己的语言娓娓道来,并让其他人分享了同样的快乐。

而一部有趣的动画片也能产生同样的效果,关键人物自然是动画的创作者,一个好的动画创作者正应该具备这样的心态和气质:能敏锐而快速的捕捉到生活的细节,乐于采用新的眼光视角进行评判,豁达而调侃的善待所经历的好事和坏事。——也许有人会说:“等等,不能要求我们当圣人吧?”

那么确切的回答是:“是要求每个人当孩子。”

当然是孩子——孩子总以新奇的眼睛对待周围的世界,孩子常会凭借自己的天性做出惊人之举,孩子能使生活充满早晨的气息。

所以跟其他的艺术形式一样,动画的创作开始的初期并不是艰苦的技术和巨大的责任感,而是一种玩耍的、尽可能放松的状态。

因为不管动画创作的过程是如何的繁杂和艰苦,最终都是要给观众带来“美”的感受的,这种“美”或许是快乐,或许是感动甚至是悲伤,但始终是独属于动画作品带来的情感效应,是一种超越在生活之上又具备真情实感的艺术美感——这个基调需要我们在学习动画创作一开始就要确定下来的。正如我们记忆中每个著名动画片的情节记忆,又有哪一个不是充满生活的气息和真诚的欢乐?

独乐乐,不如众乐乐——对于准备好开始动画学习的同学来说,我们不妨给自己一个初始定位:当好一个顽皮的孩童,学会以玩乐的心态开始学习创作,用动画语言与他人分享生活的自由。

目 录

绪言

课题一 情节短片的标准 001

课题二 创作前的准备 008

课题三 打造精密的“结构”——从剧本到元素 019

课题四 动画风格与表现 025

课题五 故事板——从大脑里到画面上的首映式 042

课题六 关于创作的表演 078

后记

参考书目

书中所用作品

课题目标

让每个参与学习者充分了解情节动画短片的各项指标,并为自己的创作学习做好方方面面的准备。

关键词

情节动画短片 情节短

课题概述

在学习创作的最初期我们需要充分理解影像表达的特点,即学会判断如何将一个完整的事件进行裁剪,并提炼出一部分情节——这些情节以特定的方式组合起来并引发观众产生一定的联想,从而在各自的大脑中组合还原出全部的“故事”。

同时,“动画”和“短”都是一种特有的艺术形式,动画的技术手段给了我们广阔的发挥空间,而短片则给我们提出了篇幅以及节奏方面的限制——这一弛一张正是孕育出情节动画短片无限艺术魅力的条件和基础。

知识点

1. 情节动画短片创作强调叙事清晰、结构合理、趣味性强的三大原则;
2. 短片中表现出来的信息是情节,而情节加上观众根据情节得出的推想、片中出现各种表现元素(如字幕、画外音乐音效等)即是总体的故事空间;
3. 短片有着自由超短的篇幅、明快的叙事节奏以及多元化的主题;
4. 创作的关键在于形成自我完整的构思法则。

课题要求

1. 结合对一些优秀动画作品的分析,充分理解“故事”的总体构成,特别是情节与故事的关系;
2. 设想一下在较短地篇幅里阐述一个较为完整的故事应该如何去取舍。

课题步骤

一、学会讲述情节

通常来说,“情节动画短片”与“实验性动画”或“非主流动画”有着较大的区别,往往遵循着比较常规的叙事规则,作者通过一连续的动画镜头,将一个线性事件有开始、有转折、有节奏、有收尾、老老实实讲清楚,从而让观众准确的了解到整个故事的来龙去脉,并产生一定的情感效应。

从这一点上看来,情节类的动画创作有着相对明确的评价标准,简单地总结起来有以下三个原则:

清晰原则,即线索叙事要相对清晰。

话讲得清楚,观众看得懂。这虽然是一个最基本的原则,却也往往是初学者比较难以掌控的——原因很简单,用“影像”方式讲故事的经验是大多数人缺乏的。在观看任何一部影像作品的过程中(包括动画或实拍等各种形式),连续的声音组接是观众接受作者信息传递的唯一途径,而作者本人是无权在一旁插话“解释”的。

结构原则,即线索要遵循一定的结构。

创作一部作品当然不同于普通时候的闲谈和记录流水账。因此,动画故事的情节组合需要遵循特定的结构规律,整个作品内容的传达是在一定的时间段内完成的,应该做到主线明确、有张有弛,体现出特定的整体性。

趣味原则,即动画作品有独特的观赏性。

趣味性当然不是仅仅指好玩或幽默的内容,事实上除了引人发笑的喜剧情节外,很多优秀的动画作品同样有着比较严肃和灰暗的主题,但无论如何作品都能给人提供一种令人印象深刻的观赏性,如蒂姆·波顿著名的《圣诞夜惊魂》《僵尸新娘》等系列电影中(图1-1),灰暗压抑的色彩和怪异的造型并没有让作品失去动画应有的趣味性;而荣获奥斯卡最佳动画短片的《堕落的艺术》(图1-2)则讲述了一个令人匪夷所思的艺术家残酷杀害士兵以完成自己动画作品的故事,但片中无论性格十足的视觉造型还是出人意料的表现手法都让观众津津乐道、奉为经典。

因此,总的来说以上归纳的三个重要原则实际上是作品创作的三个递进阶段:

讲得清楚,讲得完整,讲得有趣。



图1-1 《圣诞夜惊魂》《僵尸新娘》



图1-2 《堕落的艺术》

对于创作者来说,一级比一级高,一级比一级要难以实现。实际上这是一个主动权逐渐移交的过程,即:“作者决定——观众决定”的过程。

所以一部动画作品归根到底是要由观众来作主要评价的。

了解了上述的三个原则后,现在我们正式的切入到对“情节”的分析阶段。

所谓的“故事”是一个相对整体和笼统的概念范畴,主要是指动画作品的整体剧情空间,即所有发生事件的总和。

“情节”就是指观众们能直接看到和听到的一切信息——仅限于银幕上的画面、行动结果,以及相关的声音元素。

在观赏一部情节性的动画作品时,观众主要根据在银幕上所掌握的图像和声音信息主动性的推想出更多背后的内容,并在自己脑海中组接出完整的“故事”。如我们可以设想下这样的一个情节:

画面一:A和B说:“我们过去聊一下”

画面二:A和B出画,画面外传出了“砰砰”的声响

画面三:A和B返回画面,两人脸上都带着红肿。(配有惊讶情绪性的音乐)

提问:“看完这三个画面后,你脑海里得出了什么结论?”(注意!我们在整个文案中并未安排任何带有暗示性的文字)

相信大部分人的回答是:“两个家伙打架了!”

事实上画面中并未出现任何打架和争执的画面,但观众最终还是根据画面和声音作出了关于整个事件的判断结论。具体如图示(图1-3):

从图示上我们可以看出来,事实上三个画面的“情节”主要包括了两个部分:表演出来的内容和额外添加的内容(导演添加的惊讶情绪性音乐),而“故事”则是由表演的内容加上观众的主动推想共同形成的内容,《电影艺术——形式与风格》^①一书中曾将这种关系归纳为一个简单的图表,如下(图1-4)

因此,情节是动画创作者从总体“故事”中截取的某些部分——这些部分能有效地引发观众开展推测的兴趣并最终展示出整体的故事空间。

这一点,对于篇幅短小的动画短片来说是同样具有挑战性的。很多初学者在制作完头一部作品的时候往往会惊讶地发现别人无法看懂自己的故事,原因就是他所“截取”的情节并未能起到有效引导的作用。于是很多的学生尝试在作品开头加上很多的文字字幕以求能说明整体的故事背景,但效果往往会挫伤观众的好奇心而适得其反。

然而有趣的是,也有一些出色的动画艺术家充分地利用了“故事”和“情节”的差异创造出了动画的经典,如PIXAR出品的动画电影《WALL—E》,同时套拍了一部小短片《电焊工》。该短片依托于长片电影中主人公WALL—E大闹太空飞船与Eve相聚的一段故事,着重表现故事发展中一个配角地位的“电焊工”机器人的倒霉经历,让人忍俊不禁。

我们可以对比下面的分别取自长片和套拍短片中的两组画面:(图1-5)

显然,欣赏这两部作品的正确顺序应该是:先看长片、再看短片——只有完全掌握了长片的故事内容的观众后才能看得懂这部小短片,原因是仅仅通过短片中的几分钟的“情节”,观众无法完全推测和理解整体事件的来龙去脉——这个短片的“故事”;而PIXAR的动画导演则是巧妙地利用两部作品的“故事”与“情节”的连续性刻意地创作了一个无法与主体影片分割的短片,以达到了对影片的宣传和推广效应。

而另外一个经典的范例——处于不同的营销目的,电影《冰河纪》中虽然同样在推出电影长片时套拍了多部关于小松鼠追棒子的短片,但其情节和故事完全独立,从而利用《冰河纪》系列成功地附带推出了额外的代言形象,既给观众留下深刻印象又赢得了一笔丰厚的无形资产。(图1-6)

由此可见,正如一盘好菜需要好原料和好配料一样,成功创作出一部优秀的情节动画作品的关键,首先要看作者是否能够在“故事”中提取适当的“情节”,并配以能够增加表现力的“额外元素”。



图 1-3

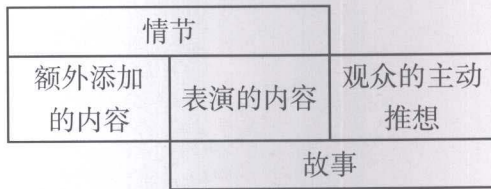
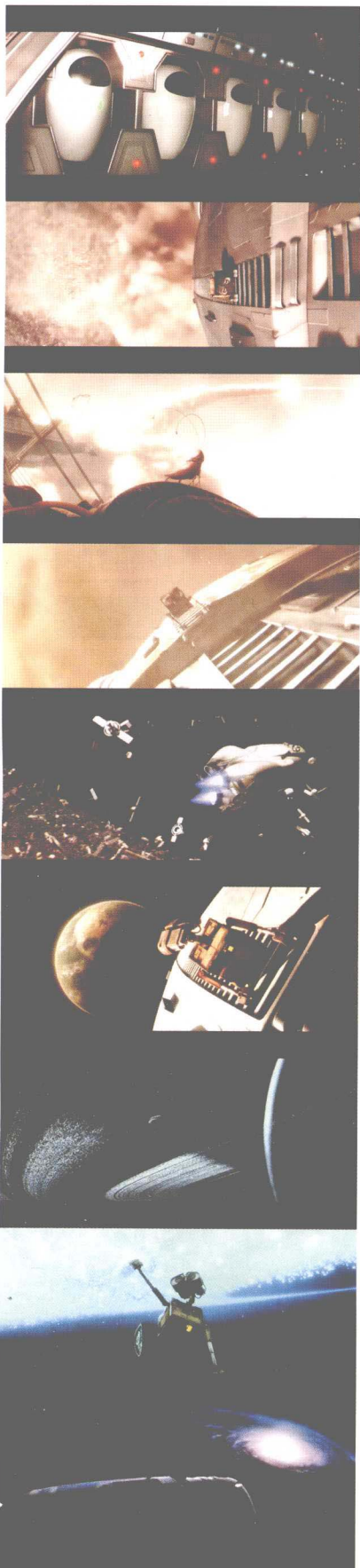


图 1-4

① 《电影艺术——形式与风格》(美)大卫·波德维尔、克莉丝汀·汤普森著 彭吉象等译 北京大学出版社

“故事部分”

——电影长片中的内容(节选)



Wall·E 为了追回女友爬上了飞船,飞船穿破太空垃圾飞入了太空。Wall·E 被从未见过的奇观景象陶醉了,天真的用自己的手划过太空碎石形成的“河流”。

“情节部分”

——短片中的内容(节选)



短片情节从长片中的情节引出—— WALL·E 用手划过“河流”的无意识举动导致一颗小碎石飞出并击中了远处主船上的灯柱,从而引起了短片《电焊工》故事的开始。

图 1-5

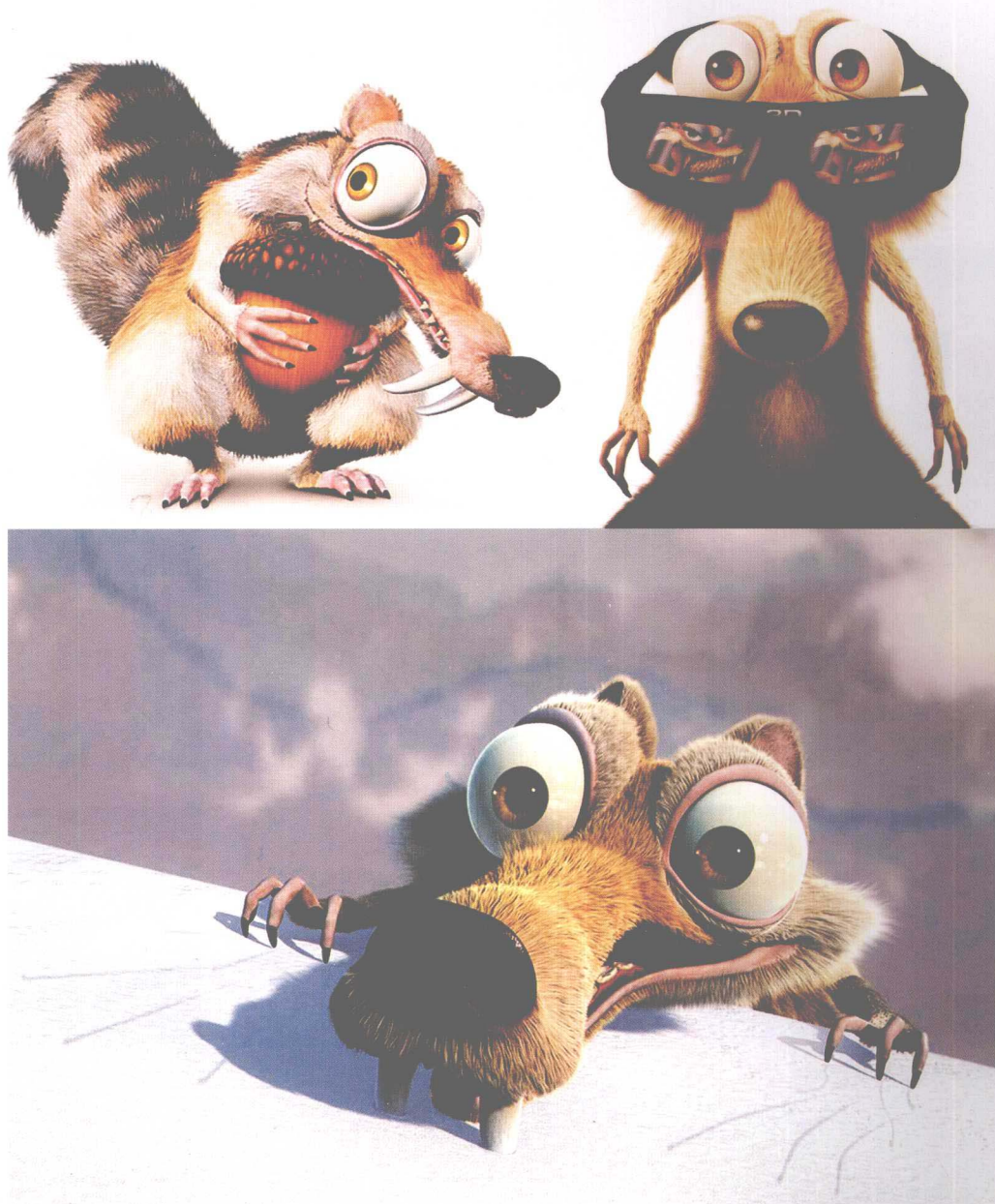


图 1-6 《冰河纪》

二、短片的特点

常言道：“一寸长一寸强；一寸短一寸险”。

如果说动画长片（电影、电视系列）可以有着难以超越和抗拒的丰富性的话，那么，短片的优势则恰如一柄锐利的匕首，显示出难以让人忽略的特别之处。

“短”，首先表现在篇幅上。

按照国际比赛中普遍的划分方式，30 分钟内的作品都可以称为短片；而对于学生创作来说，我们通常要求在 3 分钟左右。其主要的原因是充分考虑到可实现性的因素。

这种实现性主要是两个方面，一方面是叙述的难度相对可控，篇幅越长就越需要有足够的事件和情节给予支撑，而三分钟左右的篇幅只需要一至两条故事线索，这对于缺乏条件和经验的初学者来说是比较适当的。

另一个方面是技术和客观条件要求相对较低；一般的学

生制作设备（包括电脑或数字拍摄装备等）可以在要求的时间范围内按时完成作品的制作——很多同学只看重作业的质量却忽视了时间的重要性。事实上在有限的时间内高效率的安排系列工作也同样是每个人应该达到的一项重点指标，这对于将来走上职业化道路来说是非常重要的。

“短”，表现在节奏上。

所谓短小精悍，短片的节奏一般比较明快，无论是总体快还是快慢结合，其节奏的亮点重在情节发展的“突变”性上。

一个短小的树枝如何在树丛中引起人的注意？不妨旁逸斜出甚至折断时清脆一响。“情节动画短片”的情节在前面大半篇幅往往中沿着一个方向逐步推进，继而在最后给观众一个十分意外的结局，从而产生一种戛然而止、余音绕梁的强烈艺术效果。

如奥斯卡最佳动画短片《Oktapodi》（法国）中，故事从一开

始就迅速切入了章鱼从海鲜商店的顾客手里拯救自己同伴的紧张情节。随着情节中章鱼与顾客的系列对抗,两只章鱼终于摆脱了人类之手趴在两条电线上两两相望——这时,一只海鸥迅速地抓走了刚刚逃生的妻子。于是勇敢的章鱼绷紧了电线将自己弹出了画面……故事以开放式的结尾戛然而止,而急转直下的情节与章鱼坚持不懈的无悔追踪使得观众在画面停止后仍在自己的脑海中继续着那场精彩的夺妻大战。(图 1-7)



图 1-7 《Oktapodi》,奥斯卡最佳动画短片。

“短”,表现在主题上。

“少意味着更多”,动画有着非常自由的表现力,而相对精炼的故事线索、精彩巧妙的“包袱”设置都是为主题的升华而做充分铺垫的——当然不是一定都要讲宏大深刻的主题。事实上任何主题都是需要在叙事完成的过程中得到有效提升的——或哲学或观念或质朴或浓情,虽情况各异却又异曲同工。

如《Oktapodi》中,虽然通篇是紧张刺激的“动作”戏,但留给观众的却是一个章鱼丈夫对妻子的一往情深。而在疯影工作室的著名作品《通心粉的舞会》中,作者也只是利用不同形状的通心粉逐格拍摄完成了一场特殊的舞会表演。从严格意义上讲甚至都没有完整的故事情节,但却将一种悠然的生活情趣通过动画的奇思妙想表达出来,浓郁的生活气息能让每一个热爱生活的观众会心一笑。

短片有着灵活的身段,无论是主题表达还是形式表现都可以是千变万化的,而随着以无线网络、移动终端等为关键技术的“新媒体时代”的到来,动画短片充分发展的空间越来越大。

如我们通过“移动终端”的 3G 手机可以随时相互留口信、视频交谈,可以随时点击网页浏览动态的各类信息,也可以随时随地轻易地将任何事件以数字影像的方式拍摄记录下来并相互传播……其中也包括了大量的动画作品,如动画短片、广告或 Gif 动画图标等。这些或商业或艺术的作品形态独特,一反“长片”、“系列”动画的即定模式,从而使动画创作总体上呈现出一种前所未有的活力——一个专属于短片的舞台正在形成。因而从这个意义上来讲,创作动画短片

并不仅仅是一种初步的训练,一种对“大片创作”的基础铺垫,而是一种可以完全独立的艺术形式,这对于我们广大的在校学生来说也是非常利好的局面。

三、创作的意义和要求

在开始进入“情节动画短片”创作课程之前,同学们都已经完成了一系列相关基础技术的训练,有些人甚至在一些单科上表现优异——这一切都是创作出好作品的重要条件。

然而也都还不够。

真正的创作是把所有的单项技能都施展出来并进行综合的有效应用,是能举一反三的调动自己的知识以解决各种实际问题,是以坚持为主要基调的反复尝试与挑战自我。

大部分初次学习专业软件课的同学会有这样的体会:老师一讲什么都懂了,老师一走好像又什么都记不起来了,而每个命令的掌握以及功能的整合经验都是在解决每个实际问题之后积累起来的。

因此,创作的意义在于能独自飞行。

当然不是说要一个人干,而是说能培养出自己的独立而完整的创作思维体系和创作能力体系,即:培养总结出一套完整的创作思考方法和技术能力。

因此,总的来说,我们创作分三步走:确立创作目标——解决实际问题——实现结果。

这对于完成者将是受益无穷的。然而,对于观念性动画或实验性动画很有创作意愿的同学来说,能完整地将情节叙事熟练掌握会十分有利于后面其他动画形式的尝试的。

最后,很多同学需要考虑是“单干”还是“合作”——动画创作因为制作要求的繁杂基本以合作形式为主,但是要强调的是:

本科初学阶段,强调在能力培养上保证一定个人能力训练、提升的前提下进行小范围的合作(1~3人)。

教学辅导

1. 对不同类型经典案例进行分析解构,并进行横向对比,总结出如何安置“情节”的初步概念。
2. 将一个叙事性强的动画案例进行叙事、节奏、趣味点等三个方面的剖析,力求寻找出其中的规律。
3. 以讨论的形式各自谈谈每个人最想表现的主题并大胆提出相关的创作计划,以求达到互通有无,资源共享。

参考资料

各类优秀动画的制作花絮视频(DVD光盘、各个动画短片的专题网站视频,通过CG类网站和论坛可以获得丰富的资讯)。

课题目标

学会抓住和积累创作的“灵感”，培养每一位学习者对动画创作题材判断的独到眼光，最终形成一种长期的思维训练的习惯。

关键词

积累 观察 认知 提炼 判断 尝试

课题概述

动画的创意过程不是电光火石的灵感闪现的过程，而是需要持续积累与提炼的过程。我们每一位创作者要通过多种途径建立自己的思维体系，从资料的搜集、生活的经验累积中寻找动画的表现语境与表现话题。

并且通过对动画创作题材的认识，建立起对选题这一环节的评价体系，能够认识不同的题材与主题之间的关系，总结最根本的情节特征。最后保持一种持久、坚定的热情迎接艰辛、繁复的创作劳动。

知识点

1. 情节动画短片创作的灵感来自于自身的不断积累与持久的创作热情；
2. 以趣味性、可表现性及故事的延伸性等几个方面对短片题材的选择做出判断；
3. 从身边的生活中去寻找、提炼动画短片的题材，并能够运用不同的架构方式重构故事的脉络及视觉组成；
4. 建立理性的创作机制，并能够调动整个创作团队的感性热情与坚持的决心，有效、优质地完成动画短片。

课题要求

1. 分析一些优秀动画作品的题材和故事结构，体会创作者选择此题材的创意出发点；
2. 试想如何在平淡中提炼精彩的动画表现细节或情境，如何变经典为流行。

课题步骤

一、培养创作的“灵感”

对于所有的创作者来说，最寻之不到，求之不得的莫过于这个所谓“灵感”的东西。什么是灵感？往大处说，就是创造力、领悟力、艺术表现力之类的创作过程的思维能量。但其实对于每一个创作者，灵感就好像是天上掉下来的馅饼，就是买彩票中了头等奖！然而，好像更多的时候，灵感像是一朵夜间绽放的昙花，等我们飞奔而至时它已又还原成羞涩的花骨朵儿了，错过了精彩的瞬间。灵感变成了和天赋同样玄妙的上天的礼物，可遇而不可求。

有的同学在创作初期常常会兴奋地大声宣布：“我有灵感啦！”定睛一看，此人在速写本上疯狂地沙沙写、画着——动画创作的灵感，可能落实在一张画纸、几行文字、几幅草图上——在众人灼灼的嫉妒目光之下，那些得到“灵感”的人，

怎么看都带着那么点“不劳而获”的幸运。仿佛拥有灵感的创作者就好像掌握了成功的制胜法宝,能够不费吹灰之力就做好一部动画短片,甚或是一部经典动画长片……

在大家流着口水等待命运的垂青,等待上帝的施舍,幻想都变成宫崎骏的时候,需要刺破那个美好的虚幻气泡,提醒一下大家——灵感可不是天上掉下来的,可不是有幸运之神庇佑就可以获得的,灵感是需要培养的!

灵感虽然属于意识层面,属于思维系统,但是它的诞生需要受到理性思考的反复捶打,它是感性思维一瞬间的爆发,却是理性思维的长期孕育。我们的理性思维能不能跟得上创作的需要,这是抓住灵感的先决条件。之后如何培养这个玄而又玄的东西?需要我们具有多方面的素质和能力。怎样实现?除了积累还是积累。

怎么积累?请注意以下两个方法:

“图书馆”的知识。

逐步建立自己的“图书馆”。可以是实体的书籍,也可以是闲暇时的笔记,这是自己的资料库。

再没有一种艺术形式具备像动画这样的超级综合特性了——文学的文字脚本是动画的创作基础;与美术造型、色彩、光影相关的种种艺术认知是动画视觉主题表现的主体;与自然科学、人文科学相关的文化背景是动画动作表演、情节串联的依据;与电影影像艺术相关的视听语言、电影语法是动画构建完整叙事的必要载体;甚至与戏剧相关的音乐、舞蹈等情境表现方法也是动画所不可或缺的点睛之笔……因此这样看来,任何领域的知识都能为动画所用,积累和记录越多的信息我们的艺术嗅觉才能更加敏锐。我们需要将触角伸到各个艺术、文化、科学、技术等各个学科领域,当然,同时也要对日常生活有所领悟。

除了文化信息的积累和搜集,还要注意影像信息的吸收。多看片,看好片应该成为我们常规的作业。将赏析优秀的影像作品(注意:不单单是动画作品)作为长期的作业,一直坚持下去将有效地提高我们对创作题材的判断能力。

兴趣的力量。

兴趣和爱好永远是艺术创作源源不断的动力。我们对动画的喜爱可能会经历几个渐进的阶段,开始年幼时是喜欢看动画片,之后会喜欢画动画的造型,再之后会对动画的制作过程充满好奇,最后真正去学习和尝试制作一部动画作品。我们应该将这种兴趣继续延续下去,用带着无穷兴趣的眼光观察身边的人和事,始终保持兴趣和喜好,充满激情、创作欲望和敏锐的专业判断眼光,将兴趣也变成一种积累,终究会成就一个有力的创作爆发。

有了知识的积淀,兴趣的动力,“灵感”就在我们身边。

二、构建对一个题材的评价体系

在创作一部短片的最初始阶段,我们面对一张空白的画纸,首先要问的问题的是:“这是一个什么样的故事?”这时灵感就要开始发挥重要作用了。什么样的故事?什么样的题材?这是创意灵感的出发点。

(一) 评估标准

那么如何去评估一个题材能否为动画创作所用?需要用几条原则来考评:

1. 是否有趣

动画的趣味性是动画影像中至关重要的法宝。一部动画作品失去趣味将失去最耀眼的光芒。比如猫和老鼠的故事有趣吗?试想,《猫和老鼠》中的TOM如果像现实中的猫咪一样,硬生生地抓住老鼠,撕扯分离地将其塞进嘴里,这部动画还有什么趣味可言?正是因为这部作品没有将题材的重点放在猫和老鼠绝对的天敌关系上,而是将这种关系转化为表现一系列有趣的追与逃的过程,和引发了一个短小精彩的瞬间(图2-1)。这种趣味性的转化和提炼才是对题材的深层次认知。



图2-1 《猫和老鼠》

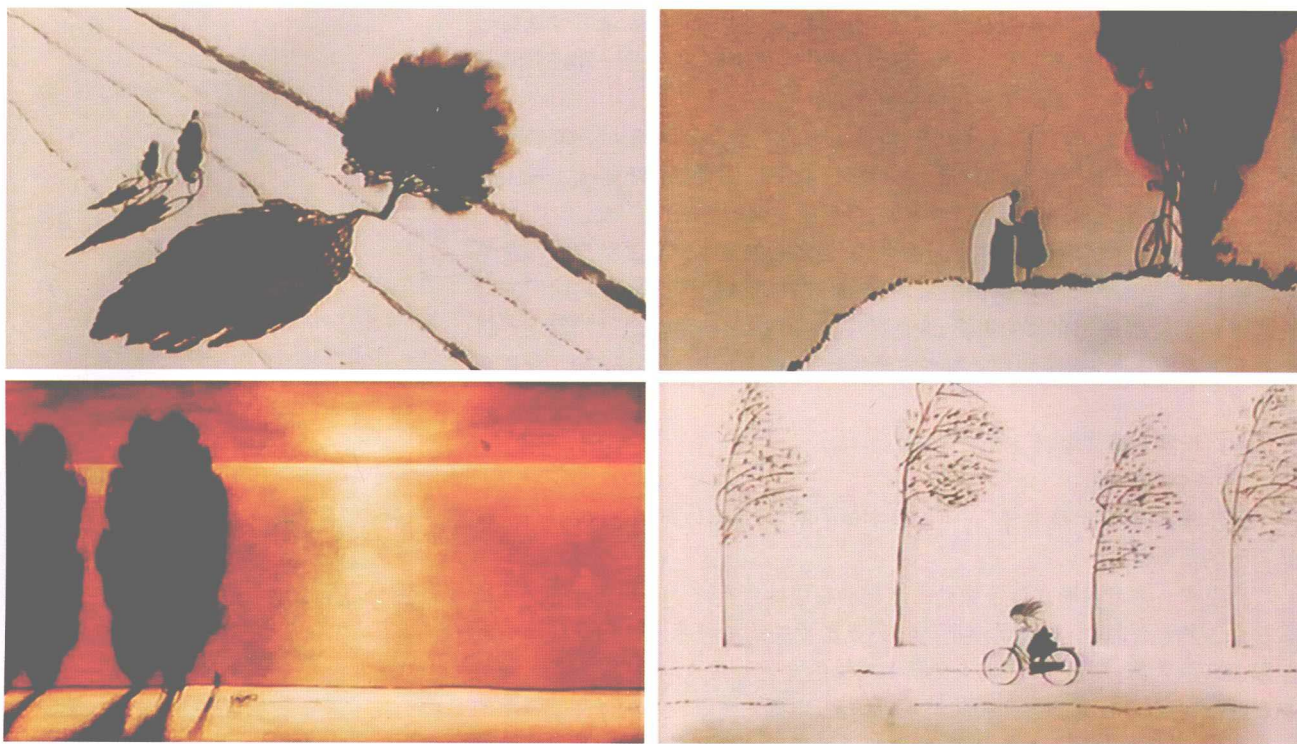


图 2-2 《父与女》

2. 是否适合可视化处理

可视化是指题材能够被视觉化处理,能够外化表现出来。我们需要明确——不是所有的题材都适合做成动画片的。因为影像的表现本身具有一定的局限性,那就是影像的画面只善于表现外化动作的结果,而不太善于表现内在的抽象情感。说白了,其实就是我们所选的题材要能够利用动作化的、认知度高的运动表演来完成内心情感的表达。比如,如果我们先确定做一个父女亲情的题材,那么,首先我们需要考虑这个题材的微妙情感是否能够被外化表现出来,不能以情感谈情感,要用事件表现情感。短片《父与女》就将这个深沉的主题依托于一个事件——女儿等待父亲归来,明确地表现出来(图 2-2)。

3. 是否具有可延展性

一个适于动画表现的题材必须具有可延展性,也就是说这个题材能够成为一个具有“起承转合”关系的事件,而不只是一个动作的瞬间。我们经常会灵光一现地想到一个有趣的题材,但是往往只是一个瞬间的刹那感受。如何将这个瞬间变为一个完整的故事,有前因后果,有变化发展,有高潮迭起,就需要我们仔细加以判断和延展。有位著名的导演在完成了作品之后说:我是为了这个场景才做了整部影片。且不论他的灵感是否只是这个简单的场景,但是作品的成功充分说明了这个题材是具有可延展性的。

(二) 认知、提炼题材

题材·零距离找寻

生活是最好的老师,生活也是最大的素材库。一部动画作品的题材和故事,不要求我们背上行囊,远赴重洋,跋山涉水,博古论今地去找,去挖掘(当然,能够这样费尽心力找到的也会是好的故事)。其实我们只需要睁大眼睛,仔细地看看周遭,就能随便“拣”到很多有趣的题材。零距离的接触是挑选和感受故事主题最好的途径。

1. 经典就是永恒

如果我们羡慕迪斯尼热闹欢快的故事表现,那是因为它很多故事都立足于童话的经典文本上。容易上当受骗的白雪公主可不是迪斯尼动画师们的创造,美女与野兽的浪漫爱情也不是一个动画导演编出来的,这些可都是大家熟知的童