

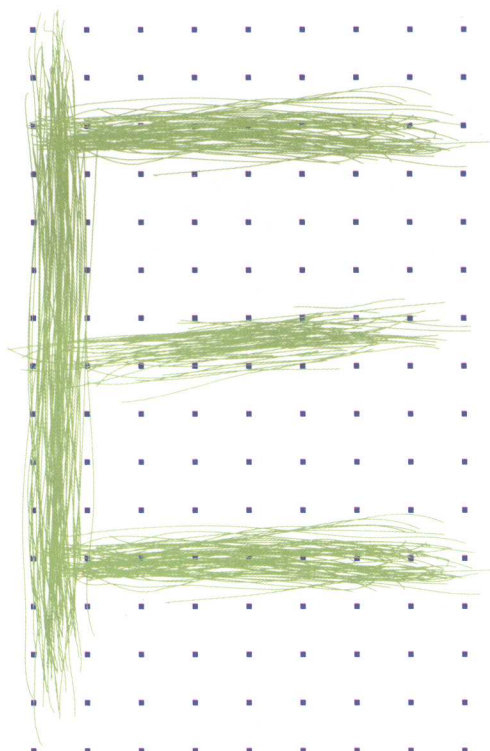
江苏省普通高校精品教材建设项目

高等院校传媒艺术实践学程

实验动画短片实践学程

Experimental Animation Short Practical Course of Study

高立峰 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

实验动画短片实践学程

Experimental Animation Short Practical Course of Study

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社

高立峰 编著

图书在版编目(CIP)数据

实验动画短片实践学程 / 高立峰编著. —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 978-7-5345-7228-9

I. ①实… II. ①高… 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 038812 号

实验动画短片实践学程

编 著 高立峰
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 - 7228 - 9
定 价 45.00 元(含光盘)

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学到的经验和案例、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和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,够用够用。

南京艺术学院传媒学院院长 张承志

2009年11月16日

目 录

课题一 实践概述	001
课题二 内涵表现	009
课题三 叙事形式	017
课题四 形象表现	024
课题五 运动表现	053
课题六 镜头表现	059
课题七 声画形式	068
课题八 创作实践	075
参考书目	092

课题概述

实验动画短片实践课程，是一门理论与实践相结合并以实践为主的实验性课程。课程主要讲授动画类型片中实验动画创作实践涉及的问题，内容包括：实验动画创作理论、基础原理和相关知识点；实验动画主题、思想观念表现的内涵探索；实验动画表现方法、技法形式、实验理论和创作实践等。

实验动画创作实践强调个人思想观念的表达和个性化形式表现，在内涵和形式的表现上具有探索性和实验性。本课程教学核心主要表现在内涵表现、叙事形式、形象表现、运动表现、镜头表现、声画形式、短片创作等内涵和形式上的探索实验。课题实践的方式以探索和实验为中心，追求内涵表达的探索、形式表现的实验以及创作过程和艺术效果的创新。

实验动画实践课程教学的价值在于学生通过实验性课题实践，在动画创作上可以丰富学生观察事物的视角，锻炼学生对现实生活的深层次思考，培养学生创新意识，拓展学生动画艺术创作的表现手法。提升学生的综合艺术素养，全面提高学生在动画创作上的实践能力。

课题目标

本课程通过对实验动画实践的全面阐述，使学生对实验动画创作有一个较为系统的认识，了解实验动画创作的基础理论、原理和相关知识点，掌握学习研究实验动画创作基本规律和方法。明确实验动画实践的方向，为后续课题的学习奠定良好的理论和实践基础。

知识点

1. 实验动画概念

实验动画是指由动画艺术家个体或以个体为主创作的，具有独特的个人风格、形式、技巧以及制作方法的动画作品。实验动画包含两个方面的含义，及指在思想内涵上具有探索性，在表现形式上具有实验性。实验动画影片长度一般不超过 20 分钟，它和主流的商业动画影片相比，更倾向于学术探讨和研究。这类短片一般只在学术演讲会和电影节上展映。

实验动画有以下几个基本特点：(1)通常由个人和少数人组成的团队制作完成；(2)作品的思想内涵反映艺术家个体对表现对象的认知，体现个人的思想观念；(3)作品在表现形式上则是由艺术家个体运用自己的表现语言来表现对象，强调个性化表现；(4)在技术的表现上具有随意性和偶然性。(图 1-1-1~图 1-1-3)



图 1-1-1 《老鼠嫁女》王柏荣（1983 年）



图 1-1-2 《matriosak》Co Hoedeman（1970 年）加拿大

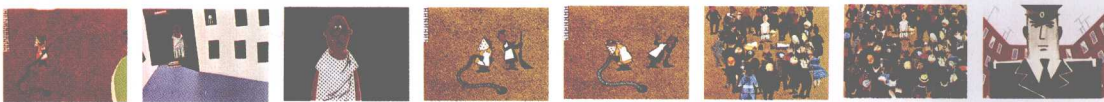


图 1-1-3 《一个罪行》费尔多·奎查（1962 年）俄罗斯

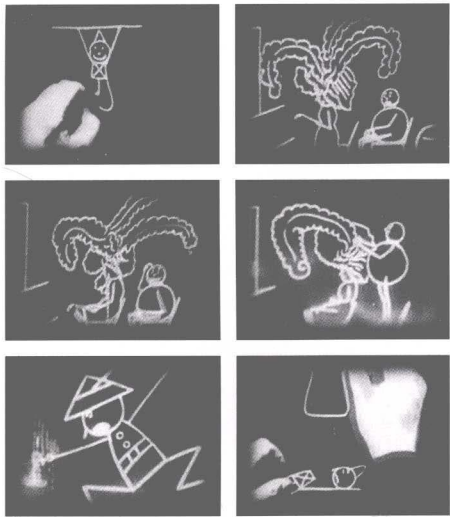


图 1-2-1 《幻影集》埃米尔·科尔 (1908年) 法国

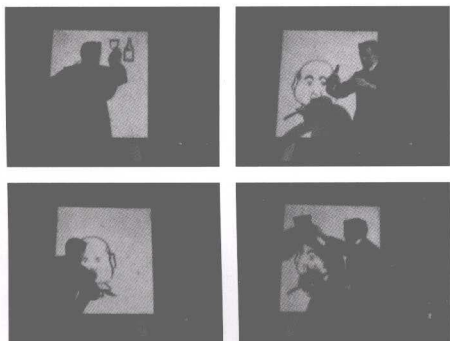


图 1-2-2 《奇幻的图画》布雷克顿 (1900年) 美国

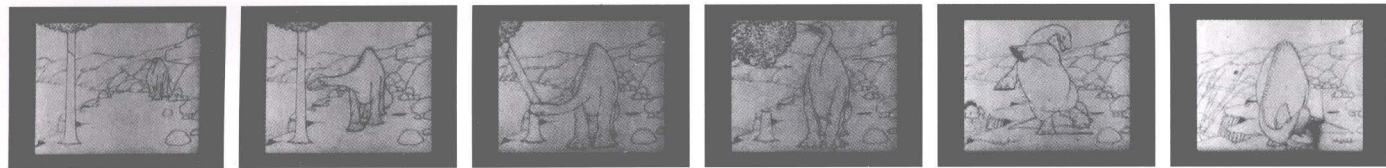


图 1-2-3 《恐龙葛蒂》温瑟·马凯 (1914年) 美国

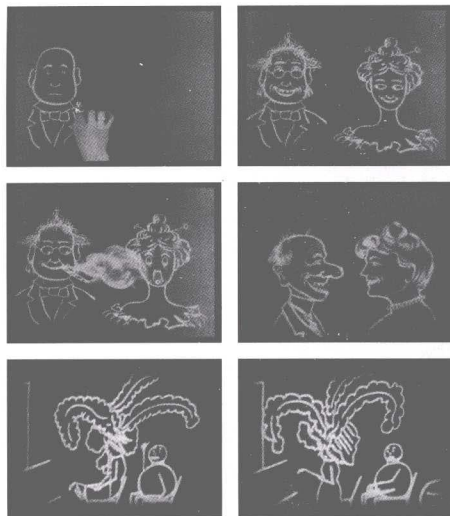


图 1-2-4 《一张滑稽面孔的幽默姿态》维太格拉夫 (1906年) 美国

2. 实验动画的起源及发展

动画从产生到发展至今已有 100 多年的历史了,它告诉我们,动画艺术的发展是从“实验动画”开始的。动画艺术出现初期,它所表现的主题、形式、手法、技术、规模都没有固定的要求、标准和模式,这一时期的动画创作,都是一些思想激进前卫的先锋艺术家把动画形式作为艺术表现的一种方式来进行实验,以个体艺术家的创作方式而显现。在动画作品的主题、形式、风格、手法、技术等各方面都反映出艺术家个体思想观念,体现出个人的艺术风貌,动画创作的过程、作品内涵及表现形式等都具有探索性和实验性。这一时期的动画创作活动还没有“实验动画”的提法,直到动画开始出现群体化生产运作,动画的主流脱离实验性质而成为一种新型的文化产业模式,制作上形成商业动画片样式。两种不同类型的动画片相互比较之后,在内涵和形式上体现出鲜明的对比,而那些仍然保持艺术家个体创作模式,反映自我观念、风格、形式、手法、技术等由动画艺术家创作的动画作品则被称为“实验动画”。

动画艺术是伴随着动画实验创作而发展的,19 世纪末至 20 世纪初,最早出现动画实验创作的主要国家有:法国、美国、意大利、英国、俄罗斯、德国、丹麦、罗马尼亚等,到了 20 年代至 30 年代,实验动画创作逐步扩展到奥地利、南斯拉夫、匈牙利、波兰、印度、阿根廷、中国、日本等国家。二战以后,实验动画创作流行了起来,范围更加广泛,遍布世界许多国家和地区,几乎只要有动画教育和动画产业的国家都有动画艺术家从事实验动画创作。

自动画艺术产生发展至今,人们对于动画的实验从未间断停止过。早在 1829 年,比利时科学家约瑟夫·普拉托通过实验就已发现“视觉暂留”这一人的视觉生理现象,即视觉中的物象会在视网膜上滞留二十四分之一秒。根据这一规律,他于 1832 年制作了叫“诡盘”的装置。在这一装置上绘有连续并有所变化的单幅图画,当诡盘转动时,就可以看到原先单幅静止形象呈现出一个运动状态。这一运动装置表现出的实验形态突破了传统静态的艺术表现形式,以一种包含空间、时间流动的艺术形式表现对象,在实验中创造出一种新的艺术表现样式。从这一时刻开始,各种流派的画家、摄影师以及电影器材的发明者,都纷纷开始进行关于电影和动画的探索实验。

科学家约纳斯·桑发明了把一些绘有图形的玻璃画片放在旋转的“诡盘”装置上旋转观看,这些玻璃画片实际上是最早的动画形态和媒介之一。这一方法的实验,一来在动画的媒介上作出新的探索,运用玻璃作为媒材表现动画,至今还影响着动画实验者。二者,在动画操作表现方法上的试验,将表现在一张媒介上诸多的动画形象分解,用每张媒介材料只表现一个形象动作,来分解动画动作,这种新的表现方法和制作技术,使动画的动作无限表现成为可能,这一动作分解

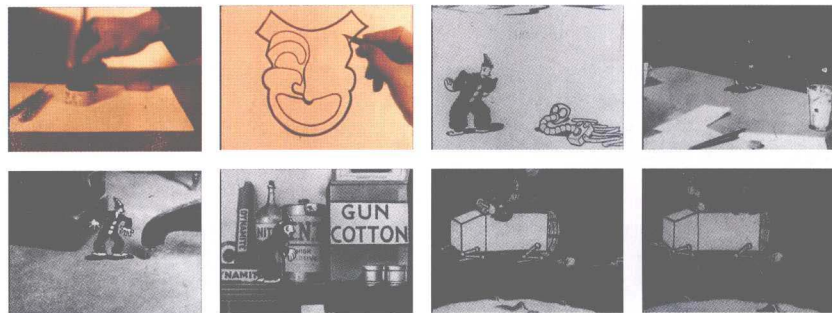


图 1-2-5 《墨水瓶人》麦克斯·佛莱雪 (1916年) 美国

方式一直沿用至今。

法国人埃米尔·科尔在 1906 年拍摄的实验动画影像《幻影集》，不仅追求动作变化和动起来的乐趣，而且开始研究新的艺术表现形式，在他的动画表现实验里追求现实中真实动作的再现。（图 1-2-1）

美国动画艺术家维太格拉夫运用逐格拍摄法进行动画实验，拍摄了《闹鬼的张馆》、《奇妙的自来水笔》、《一张滑稽面孔的幽默状态》等短片。拍摄中运用了大量的特效表现手法，超越了当时实拍电影的表现技术和效果，使短片产生魔术般的奇幻效果。（图 1-2-2~ 图 1-2-5）

立体派画家费尔南·莱谢尔运用日常生活物体的材料，拍摄实验动画短片《机器变化的舞蹈》，展示了日常生活中的物体在赋予音乐律动下的运动。

新西兰动画艺术家列恩·利尔在动画实验中发明了“直接电影”的制作方法。他直接在胶片上进行绘画，运用着色、刻画、刮擦等手法来表现形象，创造了“纯手绘电影”的表现形式……

实验动画的起源与电影的起源几乎是同步的，两者是在相互借鉴与取舍中共同发展的。（图 1-2-6~ 图 1-2-8）



图 1-2-6 《Staggerings》 Peter Collis (1996 年) 英国

图 1-2-7 《La Basse A Feather Jale》 Michele Courmoyer

图 1-2-8 《Leul D'icare》 乔治·史威兹贝尔 瑞士

(1992 年) 加拿大

3. 实验动画内涵的探索性和形式的实验性

内涵和形式的探索实验是实验动画创作实践的基本特性，同时，内涵上的探索和形式上的实验也是实验动画创作实践的内容。实验动画在创作实践中进行内涵探索和形式实验的目的在于，通过实验丰富动画表现的内涵，拓展动画艺术表现的形式。

(1) 实验动画的内涵探索

实验动画的内涵是对题材及其意义的认识和评价，是通过艺术形象表现出来的主要思想。从题材上来看它是人们按照艺术作品所表现的社会生活的性质、范围以及具体表现的社会活动。实验动画是一种艺术形式，它所表现的主题内涵不受任何的限制，在题材上，可以是关于古代、现代、工业、农业、战争、政治、教育、神话、日常生活等内容，也可以是抽象的、纯形式的，后者虽然没有具象的情景，但追求形式实验或表现技术的设想和动机，以此作为创作目的形式就是一种题材，对于题材内容的实验探索就是它的主要思想内涵。

实验动画的内涵是艺术家在社会生活和实践中获得的。它在艺术家的经验中产生,由生活暗示形成艺术家一种思想,这种思想在艺术家的印象中一旦形成,需要用形象来体验时,就会唤起艺术家的表现欲望,并赋予某种形式表现出来。实验动画作品内涵的表现是艺术家对社会生活和社会实践的反映,由于艺术家都有自己的独特的生活阅历、生活感受、艺术才能和表现生活的方式,因此决定了艺术家创作是多样的、作品的个性是多样的,作品的艺术风格也是多样的,具有一定的多元性。所以,实验动画作为艺术表现形成的一种类型,具有个性化的多样性,在内涵表现上必然体现艺术家的探索性。

4. 实验动画的形式实验

形式是艺术作品的存在方式,是反映和表现对象的特殊样式。是内容诸因素的内部组织结构和艺术形象所借以传达物质手段的组织方式。艺术家运用物质材料并按照特定的创作意图和设想加以利用,使其具有艺术语言的作用,表现具体的艺术形象。

实验动画作为一种艺术类型,同样存在表现形式。作为电影范畴的实验动画是以电影技术为手段,通过画面、声音媒介,在特定的放映时间里在银幕或视频上创造形象,表现形象,抒发情感,表达思想观念,它的表现形式涉及到造型、运动、声音、剪辑、播放等表现技术。因此,从表现形式上看,实验动画表现形式主要体现在叙事形式、形象表现、运动表现、镜头表现、声画形式这几个方面。

叙事方式——指动画讲述情节的方式以及具体的方法和技巧。实验动画在叙事方式上追求叙事方式的个性化,强调叙事形式上的实验创新。

形象表现——指动画形象的造型风格样式,包括形象表现具体手法和技巧。实验动画形象表现上追求造型风格样式的个性化,强调形象表现手法的实验创新。

运动表现——指动画动作表现风格以及动作表现具体手法和技巧。实验动画的动作表现,追求动作风格的个性化,强调动作表现手法的实验创新。

镜头表现——指动画镜头画面的景别、构图、光线、色彩、运动、组接的风格样式,以及镜头剪辑的具体表现手法和技巧,实验动画在镜头及编辑的表现上追求风格样式上的个性化,强调镜头剪辑表现手法的实验创新。

声画形式——指动画画面和声音的结合方式,以及画面和声音结合的具体表现手法和技巧。实验动画在声画形式表现上追求声画结合的个性化表现,强调声画形式表现手法的实验创新。

实验动画表现形式即叙事形式、形象表现、运动表现、镜头表现、声画形式在风格样式上追求个性化表现,在具体表现手法和技巧上强调实验创新。

实验动画在形式和内涵的表现上都具有试验的性质,这是实验动画的根本特性。正是由于这一性质和特点,而使得实验动画的表现形式丰富多样,实验动画的内涵反映了艺术家个体对真实的现实生活的思考,体现了艺术家本体的思想观念。作品通过运用假定性的表现手法,对现实生活进行夸张、隐喻、象征、变形等表现,来揭示一个社会现象,反映人的心理现实,表现一个生活哲理,阐述一个哲学观点等。实验动画的表现形式体现了个体艺术家的绘画、雕塑、摄影、数字技术等造型语言以及电影艺术中视听语言的个性化特征,在技术表现上主要体现为表现手法自由随意,具有偶然性,不受程式化表现的限制等特点。

1. 实验动画短片《小蝌蚪找妈妈》(图 1-3-1)

水墨动画短片《小蝌蚪找妈妈》,是由动画艺术家特伟、钱家骏于 1961 年创作的实验作品。影片讲述了小蝌蚪孵化成虫后寻找自己妈妈所经历的曲折故事。小蝌蚪渴望尽早找到自己的妈妈,在寻找过程中,误认小鸡、虾子、金鱼、螃蟹、鲢鱼是自己的妈妈,闹出了一些误会和笑话,最终小蝌蚪在乐意助人的小动物们的关心帮助下,逐渐清晰了自己妈妈的样子,找到了正在焦急寻找它们的青蛙妈妈。这部短片运用拟人化的表现手法成功地塑造了单纯、可爱、好学的小蝌蚪和善良、温柔、有爱心、内心充满母爱的青蛙妈妈形象。颂扬了小动物乐意“助人”的优良品格,主题内涵表现鲜明。《小蝌蚪找妈妈》在表现形式上具有探索性和实验性,它是中国第一部水墨动画片。该片在创作初期,对表现手法和风格样式上进行了不断的实践探索,实验性地将中国画中水墨画的表现方法和技巧运用到动画创作中,创造性地表现出一种全新的动画风格样式以及水墨动画制作新技术,拓展了动画制作的表現手法。



图 1-3-1 《小蝌蚪找妈妈》特伟 钱家骏 (1961 年)

2. 实验动画短片《石头的游记》——捷克(图 1-3-2)

动画实验短片《石头的游记》是一部定格动画实验短片,是捷克动画大师史云梅耶 1965 年创作的作品。影片中一只水龙头、一个时钟、一个水桶、一组点唱机。随着时间的变化,水龙头不断的吐出石头落到下方的桶里,小桶承受重量启动点唱机,音乐响起,石头随音乐摆动,开始仪式般的运动表演。直至小桶承受不住群石的重量而破洞,唱机无法启动,没了音乐,石头也不再跳舞。史云梅耶将无组织的最为普通的物件人格化、奇异化,通过对这些物件运动状态、个性、甚至包含文化、立场等人文的表现,深刻的隐喻一个政治、文化、经济下的公众社会,呈现了一幅个体与个体、个体与群体,以及个体本身等关系的画面。从事物随着存在的延续会不断的耗损、改变、蚀化的客观现象,有效地诠释了永恒是不存在的这一哲理。实验者对社会习俗,社会阶层及其相互作用等问题的探索是显而易见的。在短片的形式上,史云梅耶在当时社会政治、社会文化的大背景语境下,巧妙地运用自然科学中的物理现象,通过实物的形式,来诠释一个具有复杂关系的社会问题,这正是大师的实验性所在。



图 1-3-2 《石头的游记》 史云梅耶 (1965 年) 捷克

3. 实验动画短片《两姐妹》——加拿大(图 1-3-3)

动画短片《两姐妹》是一部具有表现主义绘画风格的实验短片,由加拿大女动画艺术家卡罗琳·利夫于 1990 年创作的作品。影片是关于姐妹俩隐居小岛潜心文学创作的故事。自惭形秽的姐姐因为长得难看,丧失了与外界接触的勇气,隐居小岛写作,妹妹帮助照顾姐姐的生活陪伴在她的身边,过着安宁平静的生活。直到有一天,一个男子突然的闯入,打破了原有生活的宁静,引起了姐妹俩的不安和恐慌。外面世界的纷乱复杂此时已远离姐妹俩的内心世界,最终选择男子离去,她们重新回到原有的宁静。

短片在叙事上是一种非传统的叙事形式,探索性的把不同时空场面,按照艺术家的艺术构思衔接组合,在叙事和视觉上造成了大幅度跳跃,制造出一种梦幻般的感觉,体现了作品一种独特的叙事效果。在表现形式上吸取了绘画中表现主义风格的特点,形象上注重情感和精神的表达,具有鲜明的个人特色。在动画技术表现上,实验性运用蛋清和颜料混合,在 70mm 的胶片上彩绘,然后用 35mm 的胶片重拍制作短片,影片富有很强的艺术表现力和探索实验性。



图 1-3-3 《两姐妹》 卡洛琳·利夫 (1990年) 加拿大

课题内容

实验动画影片阐述报告——自由选择一部实验动画影片，从该影片的思想内涵的探索性和表现形式的实验性两个方面进行分析和阐述。

课题要求

1. 掌握理解本课题的主要理论及相关原理，结合实验动画影片实际案例分析讲解，撰写分析报告。
2. 以影片思想内涵的探索性，表现形式的实验性作为文章的阐述核心。
3. 阐述报告要求图文并茂，文章不少于 300 字。
4. 文章提交为电子文本 A4 打印文稿。

课题步骤

1. 回顾本课题的理论、原理及相关知识点。
2. 自由选择并观摩数部动画实验影片。
3. 选择其中一部影片，结合课题讲授的理论及知识点撰写阐述报告。
4. 课题完成时间为 4 课时。

教学辅导

1. 课题完成中遇到的问题

有些同学对于艺术发展、艺术流派、艺术表现形式等缺乏系统了解，艺术理论的知识点掌握不够全面。在对实验动画作品表现形式和思想观念的理解上，往往停留在自我喜好的认识上，在艺术见解上盲从于流行及时尚，对于艺术的认识较为偏激。

2. 解决问题的方法

用座谈交流的方式与同学共同观摩影片，就学生个体反映的思想认识，进行针对性辅导，帮助学生解读相关的理论和知识点，并采用推荐著作和作品资料的方式，引导学生系统掌握艺术领域的相关理论知识，提高学生的综合艺术素养。

课题概述

动画实验课题的内涵表现是以实验动画创作实践中的思想观念、主题内容探索与表达的理论知识讲授为主,并结合实例分析讲解,辅助教学的理论性课题。通过本课题的学习与训练,使学生初步建立内涵表现的思想意识,从艺术发展和创作规律的角度,多层次多角度的观察体验社会现实生活。以多维的视角关注社会现实生活,解读表现社会现实,为后续的实验动画实践打好理论基础。

课题目标

本课题通过对内涵表现的主要理论、相关原理及知识点的讲授,和实验动画影片实例中思想观念表达的剖析讲解,使学生掌握解读实验动画类型片的主要方法,并能够围绕内容和形式,从作品的可视可听的形式表层去解读其内在隐喻的思想内涵。从而使学生能够了解实验动画实践中思想观念表达的基本方法。

知识点

1. 实验动画内涵表现的思想来源

作为实验创作活动的思想,它来源于实验者经历的社会现实生活及政治、经济、文化等大的社会环境。在实验动画实践创作活动中,创作思想受到实验者个体的生活经历和社会诸多因素的影响。一定的政治、经济、文化等社会背景都直接影响实验者政治立场、世界观、价值观、艺术表现。创作思想主体作为对社会现实生活客体的反映,在创作实验中,其对社会生活直接经验和间接经验的作用下,是不断酝酿和取舍的,包括对了解掌握的题材进行选取和提炼、实验表现形式的选择,以及形象的塑造、艺术手法的运用等。实验创作的思想认识活动过程同时也是一个复杂的心理变化过程,这种心理变化现象中最为主要的是对表现对象的想象,这种想象在创作活动中促使实验者介入情感、体验情感,想象与情感相互激发、交互作用,使创作思想生动展开,在观念和形态上创造形象,致使实验形象不断深化和个性化。

2. 文学思潮和艺术流派对思想观念的影响

实验动画实验内涵表现传递的思想观念有别于常见的主流动画的主题内容表现。它的内涵表现受到文学思潮和电影、绘画、雕塑、摄影等艺术流派的深远影响。从19世纪末开始在欧美国家陆续出现的以现代派为标榜的各种文艺流派,这些现代派的文学,包括小说、戏剧等在作品的叙事上走向意识化,彻底否定情节结构、人物行为动机、性格展现和情节逻辑等,广泛采用奇特的语言、组织生造新词,故意的文法不通,以此来反映无理性的潜意识活动。在欧洲兴起日趋流行的现代艺术思潮,直接浸入影响着电影艺术,出现了一批不以营利为目的的实验影片,这些影片不叙述故事,追求纯视觉,探索拍片方式,强调个人艺术主张。法国的先锋派电影,它的理论主张是反对叙事,主张“非情节化”、“非戏剧化”,排斥任何真实、任何理性的含义,只表现“纯粹的运动”、“纯粹的节奏”、“纯粹的情绪”,要求以抽象的图形、唯美的形式、孤立的形象和空洞的抒情作为影片的全部内容。这类影片反对商业,否定电影的大众化,主张作品为少数人服务玩赏,并搬用现代派文艺的各种主张和手法进行创作实验。

上世纪20年代法国印象派电影受到印象派绘画的影响,影片主张追求“纯艺术”表现形式,不注重情节,只关注场面造型风格、光影效果以及营造气氛等视觉效果方面的实验。在艺术表现上明显受到印象主义画家对光、形、色处理方法的影响。这些艺术主张和表现同时也影响到动画艺术的创作。一些持有相同艺术观点的先锋艺术家运用动画表现形式进行实验,创作了一些实验动画艺术作品。

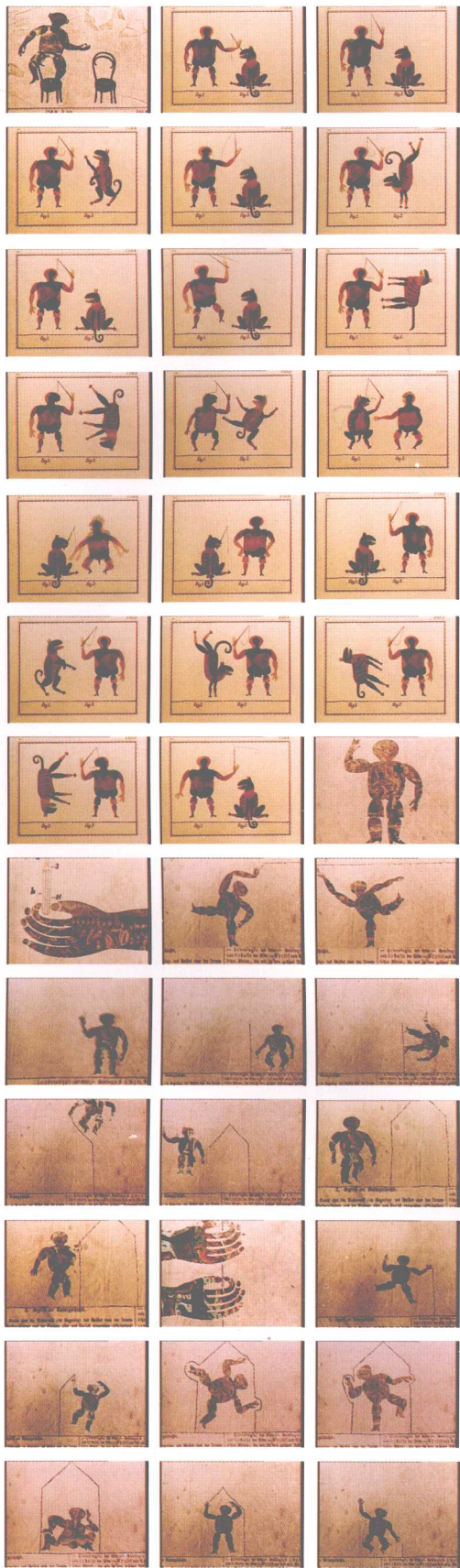


图 2-1-1 《Et Cetera》史云梅耶（1996年）捷克

出现于上世纪 20 年代的抽象主义电影,把绘画和音乐上的抽象主义手法应用于电影创作,迷恋于表现节奏、光影、线条等,创造了一种非形象化性质的电影形式。抽象电影在内涵和形式的探索实验上,兴趣不在于主题内容的表现含义,而是力图完全摆脱故事情节,摆脱舞台剧各种具象因素的影响,以单纯的点、线、面、体等抽象形状,在声音节奏的律动下运动变化,以此来触发观赏者的情绪。在形式表现实验上,抽象电影以抽象图形为基础,运用拍摄、绘制以及在电影胶片上直接刻画等实验方法制作影像。

20 世纪 20 年代,法国的超现实主义电影则受到了超现实主义文学的影响,它将超现实主义文学的创作思想和手法运用于电影创作。主张强调无理性行为的真实性,梦境的重要意义,不协调形象的情绪力量,以及对个人快感的执著追求。

从 1919 年到 1924 年出现在德国的表现主义电影,则是把文学、戏剧和绘画上的表现主义风格运用到影片创作的电影流派。它的理论主张是力图通过表现不自然的形式和极度失真变形的形象,来表达人物内心爱与憎、恐惧与焦虑的情绪。这类影片的动力主要来自于绘画和戏剧,在叙事上虽然采用了传统的情节结构,但它在总体艺术风格表现上远离传统,进行了一定的探索实验。在形象造型上高度失真变形的布景,角度古怪的摄影,阴沉朦胧的光影照明等反映了表现主义绘画对它的影响。在形象表演上,具有装饰、抽象、隐喻、象征的动作表现,最大限度地体现出戏剧表演的风格化。

现代派的艺术主张是以非理性思想来主宰创作活动的,要求在文艺创作过程中摆脱理性的束缚,用非理性的直觉、本能、潜意识等原始力量,在作品中体现创作者的真正的“自我”。这一艺术主张对电影艺术也产生了重大的影响。一些艺术家将现代派的创作原则和主张用于实验动画创作中,出现了一批实验动画作品,它们在内容和形式上都进行了广泛的探索和实验,作品的内涵表现常常是隐晦的,没有清晰的结论,需要观赏者自己探究顿悟。在形式表现上,形象造型更加意象化、符号化和抽象化。(图 2-1-1~图 2-1-3)

3. 实验动画关注的对象

实验动画的实验创作过程,强调实验者本体的思想、观念、精神的表达,以实验者自己的生活经历、观察事物对象的视角、个人对待事物对象的价值取向等个体的直接或间接经验作为实验的思想核心来进行实验。实验作品反映的是实验者本体的思想意识、价值评判、世俗标准以及艺术观念。体现实验者的本体精神,是实验者个体思想、观念、精神上的一种探索。

实验动画关注的对象,都是以个人的视角、立场、态度、观念来观察表现对象的,由于每个实验者的成长经历、身份、环境、文化背景等各种社会因素的不同,实验者关注的对象也是形形色色不一样的,所关注的对象也是完全自由的、开放的,没有范围的局限。在实验中,实验者往往都是以自己的生活经历作为实验内容,解析自我、阐释价值观、表达艺术观念,有的实验者直接针对现实社会中的政治、经济、文化等,结合自己的成长经历,揭示社会存在的弊端问题,有些实验者则将关注点落在被边缘化的社会人群上,反映一部分群体的社会生活现状。艺术观念的探索是实验动画关注的重点,实验者通过内涵和形式的探讨实验,表达自己的艺术主张。也有些实验者,以追求技术为目的,实验中排斥内涵和淡化形式,直接以制作过程、方法、技巧作为实验目的,探求表现技术性上的创新,进行动画实验。

实验者进行的动画实验是在一定的实验意图下进行的,而这种实验意图则依托于实验者所存在的大的社会、政治、经济、文化以及其个人生活经历、文化素养、技能水平等,这些因素直接影响着实验者个体的世界观、创作思想、实验意图,以及表现对象的手法和形式等。实验动画创作实践是在实践意图的具体指导下展开进行的,是有一定的目的性的,它包括精神内涵表现、形式效果实验、技术探索研究等诸多方面。



图 2-1-2 《无聊的话》 贾恩·斯万克马耶尔 (1971年) 捷克

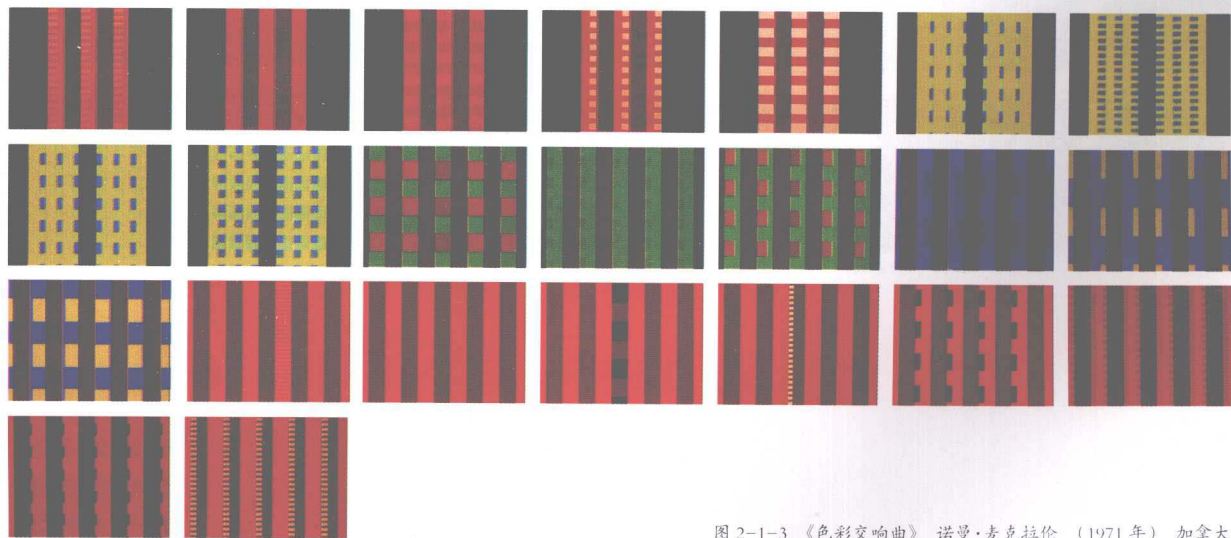


图 2-1-3 《色彩交响曲》 诺曼·麦克拉伦 (1971年) 加拿大