


ANIM
ATI
ON

动画**变形**
艺术研究

DONGHUA BIANXING YISHU YANJIU

冯念◎著

 长江出版传媒
湖北人民出版社

海南师范大学学术著作出版资助项目

动画变形艺术研究

冯 念 著

湖北人民出版社

序

冯念的专著《动画变形艺术研究》即将付梓，作者请我写序，盛情难却。我对动画变形艺术缺乏了解，更没有专门研究，只能根据我对动画的一般认识和我读完这部书稿以及对冯念的印象谈几点想法。

动画是一门新的艺术形式，它和传统绘画的最主要的区别是它能“动”，正因为它能“动”，所以超越了传统绘画，它将传统的平面绘画变为现代的立体动画，将一维变为多维，将线条、构图、色彩等和现代科技手段、影视艺术巧妙地结合在一起，显示出超凡的艺术魅力。动画片在影视片中占有重要的位置，不同年龄段的人、不同文化程度的人中都不乏动画爱好者。我就是个动画爱好者，中外动画片中的一个个鲜活的经典的动画艺术形象已经深入我的心底：孙悟空、米老鼠、唐老鸭、阿童木、樱桃小丸子、聪明的一休、黑猫警长、白雪公主、埃及王子、大力水手、蓝精灵，等等，只要是看过这些动画片的人，一定会记忆犹新。如果要我说说动画艺术，我说不出什么，看了冯念的这部《动画变形艺术研究》书稿后，再联系我这里提到的动画艺术形象，我恍然大悟：原来这些动画艺术形象都有一个最显著的特征，那就是变形！变形这一古老的绘画艺术手段在动画艺术中得到了充分的展现，得到了艺术的升华。

从这部书稿的选题看，作者选取动画变形艺术作为研究对象，选题可谓精当，可以说找到了研究动画艺术的一条重要的研究路径。从书稿的内容看，作者从动画变形的

原则入手,谈到了动画变形的八个原则,很多是作者的创见。紧接着作者论述动画变形的六大类型,借鉴修辞学的理论和方法,探讨变形与夸张、比拟等的关系,揭示动画变形的表达功能和审美特征,最后探讨动画变形的发展,全面而系统地论述了动画变形艺术的主要问题,阐述深刻,富有创新特色。

冯念是一个勤于思考、善于思考的人,尤其是对动画艺术情有独钟。他本科毕业于武汉理工大学动画系,随即考取著名学者朱明健教授的研究生,进一步学习和研究动画,毕业后又在大学里从事这方面的教学和研究工作,发表了若干篇研究动画变形艺术的论文。他虽然只 32 岁,却在这个领域里辛勤耕耘了十几年,是这个领域里的后起之秀。这部书的出版,是动画研究领域里盛开的一朵鲜花,我更相信,作者一定会在此基础上,进一步向着更深、更广的学术天地进发,取得更多更大的研究成果!

是为序。

郭 勇

(湖北工程学院视觉传达设计系主任)

2016 年 6 月 1 日

目 录

第一章 引言	1
一、研究现状	5
二、研究对象	16
三、研究思路	18
第二章 动画变形原则论	20
一、形似与神似相结合的原则	20
二、夸张与写实相结合的原则	22
三、动态与静态相结合的原则	25
四、虚拟与现实相结合的原则	27
五、个体与群体相结合的原则	29
六、画内与画外相结合的原则	32
七、审美与审丑相结合的原则	32
八、横向与纵向相结合的原则	34
第三章 动画变形类型论	35
一、人物类	36
二、动物类	39
三、景物类	40
四、色彩类	43
五、声音类	44

六、动作类	45
第四章 动画变形“修辞”论	47
一、变形与夸张	47
二、变形与比拟	51
三、变形与隐喻	53
四、变形与易色	54
五、变形与叠现	56
六、变形与避复	57
七、变形与层递	58
八、变形与离合	59
九、变形与反衬	60
十、变形与仿拟	61
十一、变形与镶嵌	62
十二、变形与移就	63
第五章 动画变形功能论	65
一、刻画功能	65
二、谐趣功能	67
三、凸显功能	68
四、创新功能	70
第六章 动画变形审美论	72
一、审美心理:超常变异的愉悦	72
二、审美聚焦:变形与规范的撞击	75

三、审美情趣:涵泳于变形之中	76
四、审美空间:变形世界的魅力	78
第七章 动画变形发展论	80
结语	83
参考文献	84
后记	87

第一章 引言

在人类艺术设计的历史长河中,变形是一种古老而又年轻的艺术。

说它古老,是因为从原始时代开始,就已经出现了人物的变形绘画和设计,在法国的拉斯科洞穴和西班牙阿尔塔半拉洞穴的岩画中,就有各种类型的人物变形,古希腊的陶瓶画里也出现了极具夸张意味的人物变形等,一些经典的人物变形形象至今还闪耀着不朽的艺术光辉,焕发出迷人的艺术魅力。如古埃及著名的卡夫利法老金字塔边伏卧的人首狮身神兽“斯芬克司”,就是人与狮融合、变形而成的艺术创造。

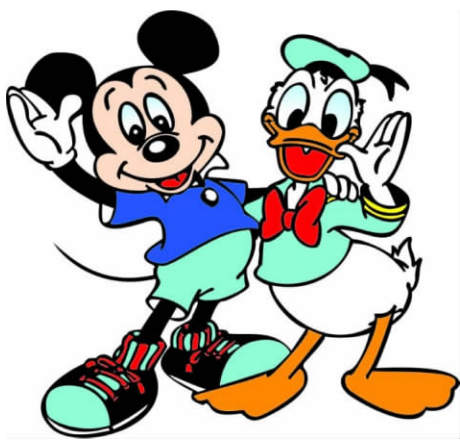


说它年轻,是因为现当代的设计艺术作品中,人物变形已是一种普遍运用的艺术手段。尤其是随着影视艺术的兴盛和发展,变形艺术从平面延伸到立体,从一维扩展到多维,艺术手段更加多样,形象特征更加鲜活。如我国动画片《孙悟空三打白骨精》中的孙悟空、美国动画片《米老鼠与唐老鸭》中的米老鼠和唐老鸭等。从更宽泛的意义上讲,

变形是一种超越客观认知对象的思维方式,它依赖于艺术主体(艺术家)对客观对象准确把握和整体认知,并在此基础上超常变形,因此,客观对象,包括人物鬼神、鸟兽虫鱼、高山大河、日月星辰等,都可以在遵守一定艺术规律的前提下,实现变形,以达到艺术主体(艺术家)的特定目的。正因为如此,变形已成为世界上绘画和艺术设计领域里人们十分重视的一项艺术。



随着科技水平的日益进步,变形艺术也越来越高超神奇,越来越丰富多彩。



变形艺术的内涵十分丰富。仅就人物变形而言,就给人类艺术增加了一幅幅灿烂无比的画卷。方胜浩先生的《世界人物变形艺术设计》(中国美术学院出版社,2006)一书对此做了全面的总结。该书共分五个部分,第一部分介绍了世界人物变形艺术简史,回顾了从原始社会开始一直到文艺复兴时期的人物变



形,包括原始时代的人物变形、古希腊陶瓶画人物变形、古埃及人物变形、古非洲(非洲)人物变形、古玛雅人物变形、古美洲人物变形、古印第安人物变形、中世纪手抄本插图中的人物变形、文艺复兴时期的人物变形等,论述了改变世界人物变形的二十五个流派和其他改变世界人物变形的艺术,该书特别详尽地讲解了五十种变形技法,包括:扭曲变形、曲线变形、伸展变形、缩短变形、浓缩变形、特大变形、特小变形、歪曲变形、简化变形、渐变变形、分离变形、分割变形、借用变形、适形变形、倒置变形、悬空变形、重叠变形、重复变形、错位变形、反差变形、反转变形、旋转变形、影形变形、隐形变形、装饰变形、集合变形、集成变形、置换变形、拼贴变形、暗喻变形、规整变形、特异变形、颤抖变形、几何变形、线性变形、镂空变形、凹陷变形、构成变形、动感变形、时空变形、动漫变形、童态变形、四维变形、悖理变形、偶发变形、涂鸦变形、紊乱变形、斑点变形、碰撞变形、肖像变形等。在讲到中国人物变形

时,主要列举了九种情况,即古代中国人物变形、罗汉变形(包括贯休十六罗汉、十八罗汉、五百罗汉)、鎏金饰品人物变形、陶俑人物变形、中国古代人物画变形、木版画人物变形、民间艺术中的人物变形、当代中国绘画中的人物变形、当代中国雕塑中的人物变形等。在介绍当代世界人物变形艺术时,主要叙述了绘画、壁画、雕塑和陶瓷等作品中的人物变形。该书还谈到了其他变形艺术,如人体变形、喊叫变形、哭泣变形、腩腆变形和亲吻变形等。

在动画变形艺术中,方先生所论及的这些变形艺术手段又有了质的飞跃,即动画变形艺术通过新的影视艺术手段,使处于静态的变形形象富于动态特征,从而使变形艺术形象真正“活”起来,获得非同凡响的艺术生命力。



动画片《功夫熊猫 2》封面

人是世界的主宰者,人生活在一定的自然环境中,人无时无刻不与天地万物打交道,大自然中的一切都跟人有着千丝万缕的联系,艺术作品中,人物变形的出现,也跟大自然中的一切密切相关。人物变形出现了,大自然中的天地万物也相应地发生变异,体现在动画艺术

中,就是由人物变形而构建的人的活动空间是一个充满艺术想象和艺术魅力的“变形空间”。因此,人物变形是动画变形的核心。动画变形中,各类变形都是围绕人物变形而展开的。如中国经典的动画作品中,“人兽合一”就是结合人物变形和动物变形而形成的,大家熟悉的美人鱼、美猴王等莫不如此。

本书研究动画变形艺术。在动画艺术中,变形是一种常见的艺术手段。随着动画艺术的不断发展,变形艺术在动画创作中运用得越来越多,它也越来越受到人们的重视。我们研究动画变形艺术,力图发掘动画变形艺术的运用规律、实用功能、美学价值,探讨其在动画发展史上的作用等,从而认定动画变形艺术在动画创作中具有重要的地位。

一、研究现状

可以这样说,动画变形艺术是伴随着动画的产生而产生,伴随着动画的发展而发展的。对动画变形艺术的研究也是如此。自从动画产生以后,人们对动画艺术的研究中,就已经充分地注意到了动画变形艺术。这里集中介绍有代表的观点。

(一) 彭玲的观点

著名学者、上海交通大学媒体与设计学院动画专业主任彭玲教授在她的《动画创作与创意》一书中对动画变形一书进行了理论阐释,她认为动画从审美特征上讲,有一种“变形性审美”,她指出:

影视艺术创作需要一种以现实原型为参照的“变形”,并从变形中展现某种抽象的寓意——创作者最想表达的深层的含义。动画的变形与抽象性表现正是这门艺术最吸引人的地方之一,它在动画审美需求中占据着重要份量。简言之,动画艺术恰到好处

的变形之美,以及由此引发的审美愉悦感知是人们观赏动画的主要心理需求。

在客观现实中,人们对变形的理解,总是建筑在固有经验的“原型”基础上的。当某种事物与原型之间形成偏差时,人们会不自觉地在记忆痕结构中去寻找“原型”,并与之相比较。在比较中,原形往往被作为正常的、标准的行为,与之相反的行为则往往被人知觉或理解为是“标准行为”的变态或变形,于是变形就成为事物本体之外的某种环境压力作用之下的结果。例如,一段残缺的城墙如果偏离了应有的完整,它看上去就不单纯是一种自身的不完美,而会被观看者理解为,这是由这堵墙所处的环境和所经历过的某种事件所造成的一种必然的结果。对于人的“变形”的理解也一样。一个杀人恶魔,看上去似乎失去了人性,要想解读这样一个人,首先要求人们有这样的能力:不是把他看作奇异的怪物,而是看作正常任性的变形或歪曲,然后分析造成这种变形的外部干扰——一种使正常人丧失人格和善良的环境力量。当人们以这样的抽象思维方式理解变形的人或事物时,变形体的解读就变得迅速和容易起来。

同理,在动画创作中,当一件物理对象自身呈现固定的变形,有时会使人感知到某种更加丰富的意味,也常常会带给人们一种变形本体之外的心理体验。例如在动画艺术短片《媒体》的创作中,导演帕维尔·库斯基以近乎荒诞的变形抽象手法,讽刺性地表现出当今媒体给人与社会造成的种种负面影响。他在画面中,利用报纸的碎片,忽而把它变形为箭头,忽而又把它变成一条狗,快速地追赶着前面奔跑着的小人,暗喻出新闻有时是强加于人的,让人避之不及。更有意思的是,导演把现实中食品的烹调过程:一块放进锅里的新鲜牛肉,煮出来的竟是大片的纸块。这部短片虽然既没有对话,也没有旁白,但却能以鲜明生动的视觉形

象,以及充满想象而又恰到好处的变形编排,在给观众带来惊奇、笑声之余,更多的是引发人们对现实某种社会现象的深层思考。这种思考也就是从变形中抽象出来的,作者最想传达给受众的内在思想。^①

从以上所引文字我们可以看到,彭玲教授是从“变形性审美”的角度探讨“变形”艺术的,她认为“动画艺术恰到好处的变形之美,以及由此引发的审美愉悦感知是人们观赏动画的主要心理要求”,这是非常精当的。同时,她对动画“变形”与“原型”的内在联系也进行了剖析,揭示了变形艺术的运用规律。

在谈到“动画造型创作的基本方法”时,彭玲教授认为“变形法”是与“夸张法”既相联系而又有区别的一种方法,她说:

从创作效果看,夸张包括变形,因此变形法属于夸张法范畴,但变形与夸张是有区别的。夸张是以物象原型为基础进行外在的直观地延伸、变化、增减,赋予其代表性特征并加以强调;变形是经过创作者主观分析后,将一个客观实物用艺术手段改变其原有形状,得到一个新的艺术形象,这个对象和它本体物象的外型有显著区别,是创作的新形象。^②

这里,彭教授从方法上将“变形法”和“夸张法”进行了区分,有助于人们对变形方法的理解。

(二) 孙立军等的观点

孙立军、李捷编著的《现代动画设计》在谈到“质量的不同所产生运动效果不同”时,指出:

^① 彭玲:《动画创作与创意》,复旦大学出版社2007年版,第48页。

^② 彭玲:《动画创作与创意》,复旦大学出版社2007年版,第103页。

在动画影片中,因为艺术性和观赏性的需要,把生活中的各种无力想象加以夸大、强调,用较为形象的手法将这些现象表现出来。只有这样,才能使动作更加生动有趣,从而使动画片更具有欣赏价值。

我们再以皮球落地这一现象加以分析。

由于这些物理现象的出现,它的形态将会发生变化,这种变化叫弹性变化。(如图 1、2、3)

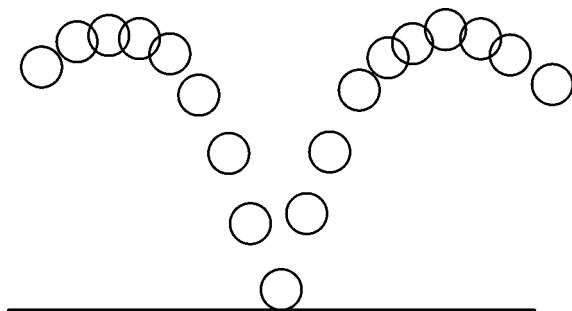


图 1

这是一组正确的球体运动

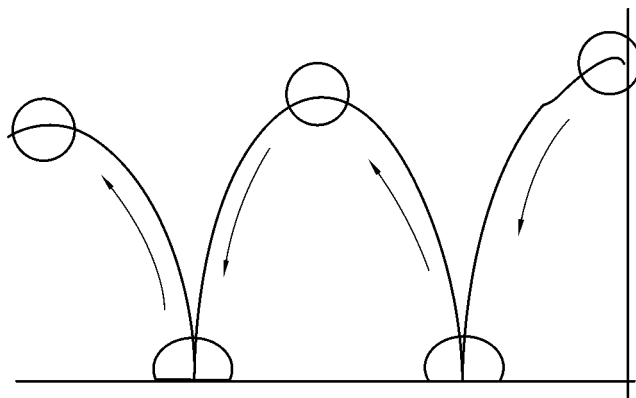


图 2

由于弹性所引起的球形变化

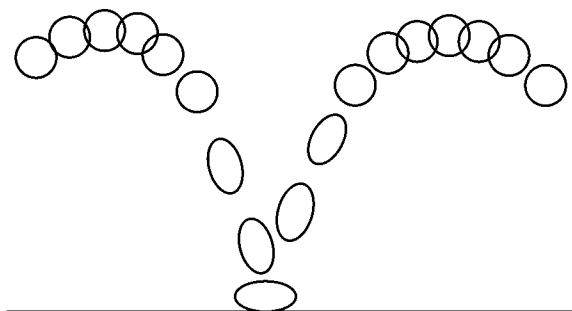


图 3

只注意了简单的变化在迪斯尼动画当中,像这类运动时常见的运动,它能够生动地表现生物体的物理现象。

1. 皮球下落时,速度加大,每一幅间的距离也就加大。动作幅度明显,球体也出现伸长的变化。

2. 皮球上到最高点,速度减慢,每一幅间距离也就减小,力能作用消失,球体形状恢复当初。

3. 皮球落地这一瞬间,就是产生作用力与反作用力的时刻。弹力形变在这一幅被夸张表现出来。球体压扁,地面的反作用力速度将它弹起,进行下一跳动循环。^①

作者在这里根据皮球落地的物理现象,说明皮球“弹性形变”的基本原理,并将其投射到动画设计中,这是从一个角度说明动画“变形”(形象)艺术的客观基础。

陈静晗、孙立军著的《影视动画动态造型基础》第一章“对于人体的理解”中谈到“动画、漫画、游戏中的人体比例”时就谈到了“变形”问题,作者对人体“变形”的基本方法进行了阐释,指出:

在变形的过程中要找到比例变化中哪些部位是变化的、哪些部位是不变的,头部的大小是不变的,因为是以头部为参照的,四

^① 孙立军、李捷:《现代动画设计》,河北美术出版社 2001 年版,第 92 页。

肢是可以随着身体的比例伸长和缩短的,这样便产生了夸张。

(三) 贾否的观点

贾否的《动画创作基础》在谈到动画创作的“实用意义”时,认为“变形”与“魔幻”、“夸张”等一样是动画创作的一种功能,他明确指出:

动画创作具有魔幻、夸张及变形的功能,对儿童观众具有强烈的吸引力,生动可爱的形象和有趣的动作具有特殊的艺术感染力,……^①

他对“元素变形”进行了充分的论述,他强调:

元素变形是动画最有效的手段之一,我们喜欢动画形象的原因主要是动画形象在生活中不存在,有时动画形象似乎像某某人,但决不是某某人。原因是动画形象的造型元素都是经过变形处理的艺术符号,例如超常的大眼睛(如下图)、小鼻子,简化的形体结构与夸张的轮廓线。^②

在谈到“设定视觉逻辑线索”时,贾否认为:

动画视觉逻辑线索可以不受自然状态限制,强调主观情调和变形的视觉效果,人物与景物的关系追求相对合理,可以适当夸大或者突出某些视觉意境,用生动的画面效果吸引观众的注意力,但是要符合剧情内容和导演的叙事风格。^③

这里论述“强调主观情调和变形的效果”要符合内容和风格的需要,我们认为是非常正确的。

① 贾否:《动画创作基础》,清华大学出版社 2003 年版,第 107 页。

② 贾否:《动画创作基础》,清华大学出版社 2003 年版,第 140 页。

③ 贾否:《动画创作基础》,清华大学出版社 2003 年版,第 146~147 页。