

Contents 目录

自 序	1
第一章 动画电影语言的认知	1
第一节 动画电影是一门艺术和语言	1
第二节 “中国学派”的动画电影语言	5
第二章 画面是电影语言的基础	9
第一节 动画画面的基本特征	9
第二节 动画电影的人物造型	11
第三节 动画电影的表现方式	22
第三章 摄影机构图的基本原理	35
第一节 动画电影语言中的镜头	35
第二节 摄影机的构图作用	43
第三节 巧用反射物体	66
第四章 摄影机的运动与拍摄角度	70
第一节 推镜头	71
第二节 拉镜头	77

第三节	摇镜头	85
第四节	移动镜头	92
第五节	焦距的运用	99
第六节	仰拍镜头和俯拍镜头	101
第五章	主观镜头与客观镜头	107
第一节	主观表现形态(主观镜头)	107
第二节	客观表现形态(客观镜头)	118
第六章	动画电影的蒙太奇	123
第一节	蒙太奇的作用	123
第二节	创造新含义——蒙太奇的修辞作用	131
第七章	时间和空间的艺术	139
第一节	动画电影的艺术空间	139
第二节	动画电影的艺术时间	145
附录一	《大闹天宫》部分分镜头稿	162
附录二	《宝莲灯》部分分镜头稿	176
参考书目		180

自序

笔者从事动画电影创作已过了 28 个年头,无论是最初做电影剪辑师到后来从事电影前期创作的管理工作,还是“客串”电视纪录片、科教片的编导,几乎都是在与电影语言打交道。每个镜头前后的组接关系,人物造型设计的审定,音乐、对白在画面中的位置的讨论,电影分镜头的探讨、研究和审查等,都与电影语言有关。自从 20 世纪 80 年代国内陆续翻译出版了国外一些电影语言的理论专著之后,电影语言这个词开始频频出现在国内一些电影评论的文章中。可以说,这段时间全方位的对电影语言从理论到实践的探讨,对于中国电影在经历了十年动乱之后迎来电影创作的又一次繁荣,起到了重要作用。几十年的工作习惯会让你在观赏一部动画片时自觉不自觉地动画电影语言的叙述角度去欣赏或审视影片创作的得失。每每也会写些影评和同事交流,以利自己对电影语言掌控能力的提高。讲到这里,我特别怀念曾经共事的我的前辈们,怀念与他们合作的日日夜夜,其中有中国动画电影的奠基人特伟先生,有木偶片的拓荒者靳夕先生,有拍摄《哪吒闹海》、《天书奇谭》的王树忱先生,有杰出的动画大师阿达先生,还有许许多多。他们对动画电影语言的开拓性实践,在中国动画电影史上留下了辉煌的篇章。是他们把我领进了动画电影的创作殿堂,与大师们的合作共事是一种享受,也是我此生的幸运。

近几年我国动画教育和动画片创作都进入一个大发展时期,我的同事们开始在高等教育的讲坛上向莘莘学子传授自己几十年的动画创作经验。在假期回厂闲谈中,他们常提及希望我将多年的积累写成教材或专著。老实说,早几年我断不敢有这个念头。电影语言作为语言学的一门专业,由于它的艺术及科技含量十分丰富,且每年都有不少经典动画片问世,电影语言的衍进,新语句、新词汇的出现,让人目不暇接。然而,回看我国目前火热的动画教育和动画片创作,电影语言的教学和影片创作实践的探索仍与国际同行有不小的差距,于是便萌生了动笔的念头。鼓励我真正付诸实施的应该感谢复旦大学出版社的章永宏先生和李婷小姐,他们在看了我列出的写作章节后给予了热情支持。在与责任编辑李婷小姐的合作中,我感受到复旦大学出版社严谨的出版态度和尊重知识的出版精神,该出版社的出版理念与目前单纯追求经济效益的泛市场化出版倾向形成鲜明的对比,李婷小姐为此书的出版付出了智慧和心血。讲究书本的知识含量,把握高等教育教材的“深阅读”质量,使我既感到压力,又十分欣慰。“深阅读”不是不要深入浅出,而是既要有大量实例,又要有一定的理论基础的论述,以便读者举一反三,产生发散性思维和创造性思考。在此我还要感谢金婉同学,她是学室内设计的,她为本书绘制了十幅示意图,清晰的图谱将有助于读者加深对书中阐述的理解。

从国内动画片创作的现状看,许多导演都忽略了对电影语言的学习、研究。在此,我真诚地希望立志在动画片创作中有所作为的青年人,千万不要忽略电影语言的学习。多看优秀动画片是一种方法,它可让你潜移默化地受到动画电影语言的熏陶。然而仅仅这样是不够的,还需要读些电影专著作为补充,它可让你欣赏动画片之余留一分清醒,从影片创作者

驾驭动画电影语言的能力上分析、品味、揣摩甚至模仿,这样做对你的帮助是很大的。

这本书集作者多年的创作经验之谈,虽然列举了大量实例以作启发教学之用,但也决不敢说写得很好很全了。动画电影语言涉及面之丰富,是令人难以想象的,因此本书仅仅停留在普及动画电影语言的层面上。当你进入大学动画专业学习的实践阶段时,当你准备跃跃欲试动笔画出自己日思夜想的创意时,拿起这本动画电影语言教材,也许会对你有所帮助。学习这本教材,我建议从本科的后两学期开始,这时掌握了基本的动画技法并对动画制作的基本工艺流程有了大概的了解,又即将进入创作实践阶段,学起来更容易进入状态。如果是学习动画导演专业的,那就另当别论。该书对已经踏上动画创作领域的同志,也有借鉴作用。当你准备画动画分镜头台本时,拿起这本书翻翻,也许会对你勾画分镜头画面有所启发。本书对于想从事动画片创作、想当动画片导演的年轻人只是入门的向导,它对你整体把握影片的语言风格有帮助,也会触动你的创作灵感。最后,笔者需要特别指出的是,在阐述“实验性艺术短片”这一部分时,虽然时下能获得信息的渠道很多,但由于有了英、美两位艺术家精心编纂的《动画无极限》这部著作,使得笔者能获得更多信息作参考和总结,对此特别予以感谢。笔者十分希望读者对本书“横挑鼻子竖挑眼”,如有兴趣对动画电影语言共同商榷讨论的读者,我将十分欢迎和感谢,意见可直接发到笔者信箱 qiangxiaobo1534@hotmail.com。

强小柏

2007年8月31日

动画电影语言的认知

📖 学习要点

1. 从两个方面认识动画电影是一门视听语言艺术。
2. 了解动画电影语言的民族化问题。

第一节 动画电影是一门艺术和语言

一、动画电影是一门叙事类艺术

电影是一门艺术,相信当今没有人对此持怀疑态度。然而,如果把电影看作是创作者对世界、对人生的一种语言表达方式,就未必会有人同意了。虽然这种电影“语言派”理论的论著早在半个多世纪前就引起人们的注意,但在今天,并不一定会让人接受或认同。首先应该肯定的是,电影是一门叙事类艺术,动画电影作为电影大家庭中的一员,在享受现代高科技成果的同时,也肩负着“叙事”的功能。我们常常听到人们赞扬某部动画片,最津津乐道的莫过于对影片故事情节甚至细节的谈论以及剧中人物的精彩表现等,可见“叙事”功能非常重要。任何一门叙事艺术都有其自身的语言表现方式,都有其“描述性”和“表现性”的特征。小说、诗词、戏曲有自己的语言表现方式,动画电影亦是如此。所以,认识到动画电影是一门叙事类艺术,从而进一步把创作者在进行叙事时使用的多种方式与手段看作是动画电影语言的表述,是十分重要的。何谓语言?《辞海》中是这样定义的:“语言是人类最重要的交际工具。它同思维有密切的联系,是人类形成和表达思想的手段,也是人类社会最基本的信息载体。人们借助语言保存和传

递人类文明的成果。”动画电影的产生和发展是人类文明建设的成果，它在发展的历史长河中逐渐形成了自己的一套语言表述方式，在约定俗成的欣赏环境中被广泛接受，同时又不断被新的语汇、新的表达手段所充实。

“谈到文艺作品的语言问题，在西方的有关论述中我们常常会遇到直接的和比喻的两种用法。在直接意义上所说的语言，即指人类的天然语言，例如，文学就是通过天然语言来表达的艺术形式。戏剧和声乐艺术也都包含有天然语言部分。此外，也有不包含天然语言的艺术形式，如器乐、西方绘画、雕塑、建筑等等。虽然我们常常见到‘绘画语言’、‘音乐语言’（不是指声乐的歌词部分）、‘建筑语言’等说法，但是，‘语言’一词在这里主要是一种比喻，即与天然语言相比之意。比喻的语言与直接意义的语言相似处在于，它们不仅都是表达文艺内容的形式手段，而且在用这类形式手段去进行艺术表达时，二者都遵循着一定的规则，尽管规则的严格性和稳定性各有不同……电影作品像戏剧作品一样，在其表达形式中既包含了天然语言（对白与旁白）的部分，也包含了种种形象性表达的非天然语言的部分……在西方传统的电影研究中，‘电影语言’并不专门指电影中的天然语言，而更多的是指电影作品中天然语言以外的其他表达形式（主要是画面形象）的‘语言’以及天然语言与其他‘语言’之间的关联，因此大多是用在比喻意义上的。”^①

这是李幼蒸先生在其著作《当代西方电影美学思想》中所作的一段论述。且不论对天然语言和非天然语言的划分是否准确、清晰，值得注意的是，这段话说明即使在对电影语言认知的初级阶段，研究理论也十分重视画面的形象以及声音和画面的关系，尤其重视画面的形象，即镜头画面的构成及表达方式，并将其看作是一种电影语言的叙述。正是这种非自然语言的推进和发展，引导着早期电影创作者在电影语言表达中的创新与探求。

^① 李幼蒸：《当代西方电影美学思想》，中国社会科学出版社 1986 年版，第 34 页。

二、蒙太奇的实践与理论催生对电影语言的认知

1. 蒙太奇对电影语言的意义

法国著名电影理论家安德烈·巴赞曾经谈道：“我把从 1920 年到 1940 年的电影分为两大对立的倾向：一派导演相信画面，另一派导演相信真实。”^①所谓“画面”，是泛指被摄事物再现于银幕时一切新增添的东西。这种增添是复杂的，但基本上可以归纳为以下两类：一类是画面的造型，一类是蒙太奇的手段（这种手段既指镜头的组合，也指语句、段落在时间、空间上的组合）。所谓造型，应当包括布景与化妆的风格，在某种程度上也包括表演风格。自然，还应包括照明以及完成构图的取景。至于蒙太奇，众所周知，它主要源于格里菲斯的几部杰作。安德烈·马尔罗在《电影心理学简论》一书中曾指出，蒙太奇标志着电影作为艺术的诞生。因为它把电影与简单的活动照片真正地区分开来，使其终于成为一种语言。精辟的论述，一下子点明了蒙太奇与电影语言之间的不可分割的联系，甚至可以说，没有蒙太奇的实践和理论，就没有电影语言之说。

电影最初是一种影像演出或者简单的现实再现，它至多是多幅照片的组合体，而当电影的先驱者发现画面之间的连接还会产生另一种意外的收获后，蒙太奇便诞生了，于是电影（包括动画电影）便逐渐变成一种以叙事和表达情感为目的的语言艺术。在整个电影演变的过程中，格里菲斯和爱森斯坦扮演着重要角色，因为是他们使人们重新审视电影（包括动画电影）的叙事功能，他们对电影语言的贡献具有里程碑的意义。格里菲斯创造了“平行蒙太奇”，他用两组镜头前后衔接表现出在空间上相距甚远的两个动作同时展开。爱森斯坦创造了“杂耍蒙太奇”，其作用在于将两幅看似无直接关联的画面衔接组合起来，传达一种含义、一种情感的暗示或启迪^②。

① [法] 安德烈·巴赞：《电影是什么？》，崔君衍译，中国电影出版社 1987 年版，第 64 页。

② “平行蒙太奇”即两条或两条以上情节线索（不同时空、同时异地或同时同地）并列表现，分头叙述而统一在一个完整的情节结构中。格里菲斯在影片《党同伐异》中将四个不同时代、不同地域的毫无剧情联系的故事交错叙述而表现一个共同的主题，是电影史上的经典案例。“杂耍蒙太奇”是爱森斯坦于 20 世纪 20 年代初在戏剧与电影实践中采用并在理论上提出的一种结构演出的方法。他在《杂耍蒙太奇》一文中说，“杂耍是任何这样的因素，它能使观众受到感性上或心理上的感染……以给予感受者以一定的情绪上的震动为目的，反过来在其总体上又唯一地决定着使观众接受演出的思想方面，即最终的意识形态结论的可能性”，“不是静止地去‘反映’特定的、为主题所需要的事件，不是只通过与之相关联的感染作用来处理这一事件，而是提出一种新的手法——把随意挑选的、独立的（而且是离开既定的结构和情节性场面而起作用的）感染手段（杂耍）自由组合起来，但是具有明确的目的性，即达到一定的最终的主题效果，这就是杂耍蒙太奇”。

电影理论家将其归入非常近似的省略、比喻、对比一类的修辞手段中。随着越来越多的电影精品的出现,我们看到许多新的表现手段被运用其中,它们越来越多地充实电影语言的精髓——蒙太奇,从而使其日趋完善。

2. 泛蒙太奇观念与其自身的发展和成熟

电影作为一门综合艺术,与其他文学、艺术门类有许多共通之处。从电影语言的角度分析,电影蒙太奇理论的建立为其他语言艺术的研究提供了新的视角,而其他艺术的许多表现手段也被电影创作者运用到蒙太奇语言中。这种泛蒙太奇观念和实践的产生,是现代人形象思维高度发展的结果,是现代语言艺术的盛典。

无论是中国古代的诗词,还是国外的畅销小说,我们都能从中读出蒙太奇语言的妙处。如《易水歌》中的“风萧萧兮易水寒”,抑或是《商山早行》中的“鸡声茅店月,人迹板桥霜”,诗词所呈现的画面中饱含着丰富而含蓄的感情,正体现了蒙太奇语言的基石——言外之意(画外之意)。而诗词写作中的情景交融的手法在电影语言中也很常见。如水墨动画片《山水情》(见图 1.1),导演用一组水载小舟穿行于峡谷间的画面,表达了师徒离别时难分难舍的复杂情感,情与景结合得恰到好处。画面中蕴含的情感是影片的灵魂,如同通过诗词语句领悟作者的深邃含义一样,善于透过影像画面本身感受动画导演浸润于画面中的感情,才是把握蒙太奇的关键所在。其实,就诗与动画片的关系而言,不仅中国的动画艺术家在创作实践中有深切感悟,外国同行亦是如此。“我确信诗是一切艺术形式的基础,除了方法之外它是艺术的灵魂。同样这也适用于动画,这就意味着它们是相等的。”这是捷克电影导演杨·史云梅耶说过的话。他拍的动画片《无聊的话》就是刘易斯·卡罗尔的诗的另一个版本,后来他又把卡罗尔的经典著作《爱丽丝梦游仙境》拍摄成电影^①。而在今天,电影蒙太奇手法更多地被现代小说借鉴使用,并不断得到发展。如在美国畅销书作家丹·布朗的《达·芬奇密码》和《数字城堡》两部小说中,段落与场景的适时调度、画外音的提示、人物动作在适度

^① [英] 莉斯·费伯、[美] 海伦·沃尔特斯:《动画无极限》,王可、曹田泉、王征译,上海人民美术出版社 2004 年版,第 98 页。

空间中的运动,都使人们觉得不仅是在读小说,也是在读一个好的电影分镜头剧本。



图 1.1 《山水情》

随着现代数字技术、媒体技术的发展,电影语言的表现手段越来越丰富,使得电影可以超越绘画、戏曲、音乐、雕塑、建筑等艺术的局限性,熔各种艺术于一炉,把诗的形象、戏剧的情节、音乐的旋律等更完美地结合起来。

第二节 “中国学派”的动画电影语言

语言是人类交流的一种工具,电影语言具备诸多世界共通的特征,但因地域的不同、文化的不同,各民族、各国拍出的影片,其语言表述还是存在很大差异的。美国拍的动画片《花木兰》虽然取材于流传已久的中国传统民间故事,但是在情节编排、人物设置、画面构图等方面都带有鲜明的美国文化的特点。同样,被世界同行誉为“中国学派”的中国动画片,也明显强烈地被烙上了“民族化”的色彩。一个国家动画片创作日趋成熟的标志之一,就是其作品的语言表述方式更多地浸润着本民族的艺术情趣,并由此逐渐形成一定的美学思想和美学原则。下面以我国两部在国际上多次获奖的经典动画片为例,从美学角度谈谈我国电影语言民族化方面的成就。

一、以形写神

与西方美学体系强调对客观现实事物的“再现”、“模仿”、“写实”相比,我国的古典艺术,特别是绘画和诗词,则历来讲究“传神”,要求“以形写神”。清代沈宗骥的《芥舟学画编·传神总论》中有一段精辟的论述:“不曰形曰貌而曰神者,以天下之人,形同者有之,貌类者有之,至于神,则有不能相同者矣。作者若但求之形似,则方圆肥瘦,即数十人之中,且有相似者矣,乌得谓之传神?今有一人焉,前肥而后瘦,前白而后苍,前无须髭而后多髭,乍见之,或不能相识,即而视之,必恍然曰:此即某某也。盖形虽变而神不变也。故形或小失,犹之可也。若神有少乖,则竟非其人矣。然所以为神之故,则又不离乎形。”重形似更重神似,这就是中国传统艺术追求的境界,是中国美学思想的内核,这在我国的动画片中也得到了充分的体现,《小蝌蚪找妈妈》就是运用传统美学中“以形写神”原则的一次最富有成效的实践。

《小蝌蚪找妈妈》是我国第一部水墨动画片(见图 1.2),它不仅在工艺上突破了历来动画片“单线平涂”的制作方式,更重要的意义在于它将我国传统写意



图 1.2 《小蝌蚪找妈妈》

画所讲究的“笔情墨趣”,用动画电影的形式通过银幕展现给世人看。所谓“墨趣”,相当于今天所说的色调变化;“笔情”就是各种笔致(点、线、皴、擦、染)在画面上的节奏感。影片创作者要求画面人物动起来之后,达到构图的均衡统一(符合国画的构图原理),又有写意传神的艺术效果。该片将国画大师齐白石笔下的蝌蚪、青蛙、鸡、鱼、虾、蟹等动物形象搬上银幕,赋予它们以新的生命。

我们知道,齐白石的画充分发挥了我国毛笔水墨的长处,竭力探求笔墨韵味,尽可能地简练而“写意”,一草一木,虾须鱼尾,落笔就需“神形并茂”。“70岁后,齐白石画虾臻于化境,才画成透明的、游动的活虾,不仅刻画出虾的向、背、阴、阳、轻、重、薄、厚、软、硬,而且总像在水中没有干的样子。老人自己说:‘我

画的虾和平常看见的虾不一样,我追求的不是形似,而是神似,所以画出虾来是活的。’所谓和平常看见的虾不一样,是比平常看到的更显示出生命活力。显示生命特征的形象,不可能‘全似’,只能神似,因而也更似。‘塘里无鱼虾自奇,也从荷叶戏东西。写生我懒求形似,不厌声名到老低。’白石这首题画虾的诗深寓着如何表现生命的道理。”^①这些美学追求在动画片《小蝌蚪找妈妈》中随处可见,影片成功地让观众看到白石老人传神的笔韵:灵动活泼的对虾,柔软滑润的小蝌蚪,毛茸茸的小鸡,坚硬粗壮的螃蟹,这些动物在影片中惟妙惟肖,栩栩如生。难怪一些老画家看完影片后感叹道:能把白石老人的画临摹下来已是不易了,何况要让它们都富有情感地动起来,给它们以生命、以活力,而每幅画面又都是一幅精美的国画,实在是一次了不起的再创作。

二、诗情画意

“诗中有画”、“画中有诗”是对我国古典艺术美学境界的精辟提炼和概括。我国古代诸多诗作名句都透出这种高超境界,而一些经典的动画片也充分体现了诗情画意的美感,《牧笛》(见图 1.3)就是代表作之一。这部动画片成功地将我国山水画大师李可染的画搬上银幕。

李可染的山水画被绘画理论家称作“为中国山水画向自然回归树立了一块里程碑”^②,影片遵循着李可染的画风,将自然的生机、活力表现得淋漓尽致。影片一开始,就为我们展现了这样一幅画面:初夏,长堤上的垂柳随风轻轻摆动,长长翠绿的柳枝轻蘸着小河的水面;宁静的夏日中,蝉鸣阵阵。忽然,一个十岁模样的牧童,身穿无袖短衫敞着



图 1.3 《牧笛》

① 郎绍君:《现代中国画论集》,广西美术出版社 1995 年版,第 32 页。

② 同上书,第 141 页。

怀,光着脚丫,横跨在水牛背上,悠然地吹着短笛走进画面。伴随着竹笛吹奏出的优雅婉转的江南曲调,水牛似乎也听懂了小主人的心愿,踏着节拍轻松欢快地走过。这时有两只蝴蝶双双飞进画面,它们东西穿梭好像在寻找着什么,原来是被牧童的短笛声吸引,于是它们围着牧童嬉闹逗趣,一幅幅清新活泼、生气勃勃的田园般意境的画面跃然而出。

中国传统艺术讲究含蓄、自然、隽永、凝练,讲究虚实相生,显隐结合,《牧笛》正完美地体现了这些美学原则。该片导演在继承我国传统“写意抒情”的美学思想的基础上,在电影结构和电影语言方面作了具有创新意义的实践。这部影片的结构是轻松、活泼的散文式结构,没有常见的戏剧冲突,没有明确的情节线层层推进,更没有刻意勾画的人物关系和故事结构,有的只是夏日里的放牛娃、河中戏水的牛和笛声组成的一幅原生态画面。导演所用的动画电影语言,没有刻意的强调,没有刺激的感官效果,影片带着淡淡的水墨韵味,用悠扬舒缓的笔调勾勒出令人心醉的田园式的鸟语花香,可谓出神入化。

现在有一种理论认为,谈民族化便是“保守、墨守成规”,谈继承传统,就是“旧观念、老生常谈”,这种认识是极为片面的。语言的地域性特征是绝对的,电影语言亦是如此,不研究电影语言的民族化特征,更何谈世界性电影语言?借鉴各国电影语言发展的新成果与发展本国电影语言的民族化是不矛盾的,只有在坚持民族化的基础上吸收各民族电影语言的精华,才能创造出独具特色的电影语言。

思考与提问

1. 如何理解文学、绘画、戏曲、建筑、电影等各类艺术的语言表现方式?请举例说明。
2. 电影语言有地域性差异吗?如何看待民族电影语言的创新?

第二章

画面是电影语言的基础

📖 学习要点

1. 掌握动画画面的两个基本特征。
2. 理解人物造型在画面中的重要作用。
3. 精彩多样的表现方式构成视听语言的多样性风格。

第一节 动画画面的基本特征

画面是一个复杂的综合体,包括背景、人物造型、构图设计、色彩、表现方式等,是整个电影语言的基础,了解动画画面的基本特征对于掌握动画电影语言至关重要。

一、假定性

动画片的画面,基本是以人工绘制的图画或手工制作的物体再拍摄而成的,这就决定了该片种的特性——假定性。这是动画画面的一个重要特征。假定性的反面是逼真性,逼真性是以现实物质世界为摄取对象的,追求真实效果,而动画片的影像画面则是对现实事物的单义再现,但是,这种单义再现并不是表现普通的山、河、房、树等,而是在向观众展现一座独特的山、一条特别的河、一座有趣的房子、一棵与众不同的树,这种独特和与众不同,完全是通过造型设计画家和动画艺术家手绘或手工制作体现出来的。展现在银幕上的不是摄影机对现实世界物质的直接摄取,因而带有浓厚的主观色彩。

二、现在时

虽然动画片画面具有假定性的特点,但由于动画片是一门叙事类艺术,因而我们必须将叙述故事的画面看作是现在时的,这样对于分析电影语句中不同的时空情景有很大帮助。

由于画面是外在现实的一种片断性的展现,因而它在观众眼中只是一种现状,在观众意识中是当时发生的事。既然说是现在时的,有人就会提出异议:那些影片中经常出现的闪回或主人翁的回忆片断又作何解释呢?前苏联电影理论家查希里扬说:“某些现代电影理论家(埃德加·莫林、埃其安·弗塞里,早先还有P·哈尔姆斯)强调指出,电影能改变时间进程的方向。难道可以同意这种论点吗?即使是在银幕的假定的和幻觉的时间中,时间的运动也只有前进才能保持自己的力量。因为,甚至在影片剧情发展过程中,当剧情闪回到过去时,也不改变时间运动的方向。我们只能回到时间也像现在一样向前流逝的过去。即使在所谓的闪回镜头中,时间的方向也是不变的,如果不是按拍摄时的那种顺序把运动再现在银幕上,而是相反,那么人物、野兽、机器的形象就会向后倒退(这往往是非常可笑的),或跳到高空等等。类似的手法往往在早期喜剧片中获得成功。当我们在看一部艺术片或是仅仅在几个小时前拍摄下来的新闻片时,由于电影具有在时间中展示画面的属性,所以我们觉得所有的一切仿佛是第一次发生在我们的眼前。当然这是受着幻觉的支配,我们只觉得,发生在银幕上的东西——这就是现在。”^①所以,银幕上的任何画面都是现在时的,至于肯定完成时、过去完成时、未来预见等,都是观众自己判断的结果。

对于剧中人物的梦或幻想,动画片是将其作为现在发生的事去处理的,只有这样才能获得观众的认同感。如在《钟楼怪人》中,当主教遇见美丽娇嫩的吉卜赛姑娘爱斯美拉达时,影片用主教两旁熊熊燃烧的火焰及他的内心独白,用吉卜赛姑娘投入他怀抱的虚幻影像,来展现主教此时占有女人的强烈欲望。尽管是梦幻般的表现,但就影片故事发展而言,仍是现在时的。再如动画片

^① [俄]查希里扬:《银幕的造型世界》,伍茵卿、俞虹译,中国电影出版社1983年版,第38页。

《金猴降妖》，变成白骨精“老娘”的孙悟空让白骨精重现一次如何以“山姑”、“山姑的小孩”、“老人”形象来欺骗唐僧的，在现实生活中这种回忆只能靠语言或文字，但影片可以用画面重现，不过就影像画面的特征而言，它仍是现在的。

第二节 动画电影的人物造型

如果说动画电影的画面由多种原子结构而成，那么，动画片中的人物造型则是其中的重要原子之一。人物造型选择何种样式，将直接影响动画画面的基础，进而影响到电影语言的风格。虽然动画片画面的基础元素是美术类影像，是假定性的，但是动画片创作只有立足于生活，从丰富的生活中去提炼那些最能感动人的东西，影片才可能被观众所接受，这就是艺术的真实性。艺术中包含着较为突出的情感因素，情感在某种程度上说就是艺术的生命。为什么银幕上的“米老鼠”、“孙悟空”、“阿童木”、“千寻”、“史莱克”等二维或CG绘制出来的人物形象能将观众深深地吸引并被牢牢地记住，就是因为观众从这些人物形象中感受到了真情实感，他们接受并喜爱上了这些人物。他们常会细述这些人物在故事中的种种表现，他们会记住这些可爱形象的任何细节，如大得出奇的脚丫子、翘翘的鼻子、铜铃般的大眼睛等。所以，动画片的假定性不会妨碍观众对影片人物的认可度，关键在于如何设计人物造型。

一、中国动画艺术家的探索

被称为“中国学派”的动画艺术家，在80多年（尤其是近50年）的动画创作中，有的从中国古代绘画艺术的宝库中汲取营养，有的聘请当代绘画大师为动画片设计造型，有的从我国各民族、各地方的民间艺术中取材造型，进而为中国的动画片艺术宝库增添了无数令人惊叹的作品。

1. 从中国古代艺术中汲取养分

写意花鸟画是我国绘画艺术中独具魅力的一种形式。我国动画大师胡进

庆先生,认真研究了古代写意画的成就,在其创作的剪纸片《螳螂捕蝉》中(见图2.1),在黄雀、螳螂、蝉的造型中运用了古代写意花鸟画精致细腻、工巧富丽的笔墨,而在荷叶、河畔、树枝、树叶的造型中又用水墨淡彩体现了“落墨画”的野趣和飘逸。在继承传统绘画技法的同时,胡进庆又和同事创新改革了传统剪纸工艺,独创了“拉毛”剪纸工艺,为我国动画电影的发展做出重要贡献。传统剪纸工艺有其自身的特点,它以雕镂剪刻为主,线条力度强,色块划一,构图简练概括,外“刚”内“柔”,但是在表现人物细腻的情感和水墨画的渲染效果方面比较困难。于是,胡进庆等人创制了拉毛剪纸工艺,即用细纤维纸张剪制,绘图上色后拉出绒毛状边缘。一般的剪纸边线都是光洁的,而拉毛剪纸可表现出中国水墨画的自然晕染效果。拉毛剪纸工艺的代表作是《鹬蚌相争》(见图2.2),该片很好地体现了水墨画边缘墨染浓淡相依的韵味,极具中国特色,荣获第十三届柏林国际短片电影节银熊奖、南斯拉夫第六届萨格勒布国际动画电影节特别奖、加拿大多伦多国际电影节特别奖,在国内获金鸡奖。



图 2.1 《螳螂捕蝉》



图 2.2 《鹬蚌相争》

同样是剪纸片,导演钱家骅先生和王柏荣先生在拍摄《南郭先生》时,在美术影像造型风格上的探索也值得一提。两位导演在构思故事时就运用何种美术形式这一点竟不谋而合地想到了汉代画像砖的艺术样式。为此,他们在创作体会