

# 论实验动画的艺术品格及其价值实现<sup>※</sup>

■陈圆媛 (东南大学艺术学院, 江苏 南京 210096)

**[摘要]** 实验动画以其独特的风格和强烈的艺术性与创新性成为动画史上不可或缺的重要组成部分。随着动画的商业化和大众化的兴起, 商业动画成为了主流趋势。然而, 如何从实验动画中汲取养分, 更好地充实和发展商业动画, 是值得关注的问题。本文列举了大量实验动画实例, 详细地分析了实验动画在内容与形式上的艺术性, 探讨了实验动画的经验在商业动画中的运用与实现, 以期对动画制作者有所启发。

**[关键词]** 实验动画; 商业动画; 艺术品格; 价值实现

## 一、动画的双生花: 实验动画与商业动画

### 1. 实验动画——电影与纯艺术的探索

动画作为电影的一种特殊形式, 它的起源与发展与传统电影息息相关。纵观电影的早期发展史, 电影先驱们对于电影能否作为一种艺术而存在一直据理力争。1911年, 电影先驱者乔托在他的《第七种艺术宣言》中第一次将电影称为“第七艺术”。让·爱普斯坦认为电影综合了时间与空间, 成为“一种新的抒情诗的表现工具”。路易·德吕克在《电影与电影公司》中写道: “我们亲眼看到了一门非凡艺术的诞生: 这可能是惟一的现代艺术, 因为它是机械的产物, 同时又是人类思想的产物。”<sup>[1]</sup>为了增强传统电影的艺术性, 将其提升到更高的精神与情感层面上, 导演们试图超越电影原有的客观记录特性, 运用了大量全新的甚至略显极端的手法加以表现, 实验动画由此而生。<sup>[2]</sup>

从第一部动画短片——《一张滑稽面孔的幽默姿态》(The Humorous Phases of Funny Faces) 开始, 实验性动画借助日益发展的技术, 在探索电影本源的同时, 更多地显现出了其异常强烈的艺术个性。

### 2. 商业动画——追求投资回报的最大化

商业动画是伴随着动画制作脱离个体创作、转而进入以资本为纽带的大生产模式下的必然产物。因此, 制作者必须根据大部分观众的心理特点和喜好, 推出生产模式相似而非强调艺术个性的影片。就如同卓别林在《艺术会普及吗》中讨论电影的艺术性问题一样: “许多人在谈到电影时断定, 电影无艺术可言, 因为它的千百座影院具有的商业本性, 势必要求电影受到最大多数人的喜爱。换言之, 电影必须有广泛的吸引力, 为了得到最大多数人的喜爱, 它必须是浅显易懂的……电影中可能会没有多少艺术性, 但这自有其原因, 而不是它的大众性或企图得到大众的欢迎而使然。”<sup>[3]</sup>今天看来, 大师的话虽有些偏颇, 但却能说明问题。

## 二、实验动画的艺术品格

### 1. 别具一格的内容与意境

实验动画不以创造商业价值为目的, 而偏向探索性与艺术性。影片通常没有惊心动魄的大场面或曲折诱人的故事情节, 而是通过简单精练的内容来表达意味深长的哲理。同时, 商业动画中不易表现的晦涩的、荒诞的题材, 实验动画往往可以做出别具一格的诠释。因此, 实验动画通常表现的内容有: 抽象题材、哲学历史艺术性题材、社会政治题材以及涉及暴力与性等敏感话题。

例如, 捷克导演杨·史云梅耶 (Jan Svankmajer) 被称为动画界的卡夫卡, 而这位“当代电影界的天才”<sup>①</sup>“自战争以来西方国家出现的最重要的动画电影制作者之一”<sup>②</sup>的大师级人物, 至今未能走进大众视野, 最主要原因是他的作品构建了一个异于常态的另类世界, 充满着恐怖、残酷、黑色幽默和荒诞狂暴, 赤裸裸地暴露了人类隐秘的动物性特征以及潜意识里的贪婪欲望, 充满着人性的黑暗与文明的腐败。血淋淋的舌头、蠕动的蛆虫、切碎的肉块都还不够, 超现实主义、快速蒙太奇以及连续的大特写, 都被杨·史云梅耶运用到了极致。他广为人知的动画短片——《对话的尺度》(Možnosti diablo) 囊括了多个国际奖项。十二分钟的短片分为三个部分: “永恒的对话”“激情的对话”和“真实的对话”, 分别隐射了三种现象。“永恒的对话”中的主角是三个分别由黄色蔬菜、黑色厨具和白色文具组成的脑袋, 它们互相吞食对方又将其吐出来, 不断反复, 过程痛苦而漫长。在一次次的吃与被吃之后, 三个脑袋最终变成了一模一样的、真正的人的形态。这样的对话暗示了人类交流或文化同化的过程: 不断改变他人征服异类, 以达成某种一致, 温情脉脉之下是赤裸裸的吃与被吃, 最终成就了一种叫做文明的产物。第二部分则表现了爱情的悲哀: 激情是短暂的, 痛苦却是绵长的。两个造型简单的黏土人偶在短暂愉悦的缠绵之后便是无尽的相互指责、

<sup>※</sup>基金项目: 本文系国家 985 工程艺术与创意产业哲学社会科学创新基地项目。

厮打与推卸责任。以爱作为借口的相互满足，其本质就是一种人性的自私。在第三部分“真实的对话”中，两个黏土人偶从嘴巴中伸出不同的物品，刚开始的配合十分默契，一个人伸出牙刷则另一个人伸出牙膏，一个人伸出皮鞋则另一个人伸出鞋带。随着对话的延续，两人的出招开始混乱，最终两败俱伤。交流在一开始总是相对顺利的，随着沟通的深入和对自我选择的坚持，大部分的问题无法得到自己期许的答案，个体的差异使得相处的隔阂越来越大，即便是曾经默契的方式也变得难以维系。

而德国动画家奥斯卡·费钦格（Oskar Fischinger）则创作出了完全以音乐为基础的抽象风格动画电影。威廉·莫里斯在自己的传记中这样评价奥斯卡·费钦格——“奥斯卡·费钦格的电影具有普遍的感染力，部分原因是他对待抽象几何图形的严谨态度和那种根深蒂固的源自心灵深处的特殊情感。”<sup>[14]</sup>他创作于1935年的抽象动画短片《蓝色构图》（Komposition in blau）获得了威尼斯和布鲁塞尔电影节大奖，并且在2006年Annecy国际动画电影节的“动画的世纪·100部作品”中，名列第36名。四分钟不到的短片以尼古拉的《风流妇女温莎》为背景乐，由红、蓝、白、绿的立方体和圆柱体构成动画主体。随着音乐节奏的轻重缓急，立方体与圆柱体漂移、拉伸、翻转、变换色彩，画面与音乐达到了难以置信的一致，抽象的音乐变为具体可视的色彩、形状、快慢和虚实。

此外，当代美国最富盛名的独立动画电影导演——比尔·普林姆顿（Bill Plympton），其作品内容则因暴力和色情闻名，从动画短片的名字便可见一斑，例如《如何接吻》（How to Kiss）、《如何与一个女人做爱》（How to Make Love to a Woman）、《砸烂一切》（Push Comes to Shove）、《我嫁了一个怪物！》（I Married a Strange Person!）、《性与暴力》（Sex and Violence）等等。

由此可见，实验动画在内容与主题上具有强烈的艺术个性和艺术探索性。

## 2 独树一帜的手法与形式

在制作手法上，实验动画向来不拘一格，只要能够表现出创作者意图的皆可为其所用。

手绘仍是实验动画的主要表现方式，但与商业动画的单线平涂相比，实验动画广泛地运用油画、中国画、钢笔画、水彩画、蜡笔画、色粉画等绘画形式在纸张、玻璃、金属等各种绘制媒介上进行制作，以产生多样的艺术效果。例如，第72届奥斯卡最佳动画短片《老人与海》（The Old Man And The Sea）是俄罗斯动画导演亚历山大·佩特罗夫（Alexander Petrov）在玻璃上绘制完成的，他利用玻璃的不同层面进行制作，一层绘制人物另一层制作背景，通过灯光逐层透过玻璃而拍摄出每一帧的画面，影片呈现出了一种极具视觉震撼力的油画效果。巴西动画导演比奥·里格尼尼的恐怖短片《当蝙蝠静下来的时候》采用的是强烈黑白对比的版画风格；前苏联动画导演安纳托利·彼得洛夫的《音乐老师》采用的是素描的表现手法；中国动画片导演林肖文和常光希导演的《夹子救鹿》则采用的是敦煌壁画的风格。<sup>[15]</sup>

除传统手绘的形式之外，偶动画、沙动画、针幕动画、手影动画以及剪纸动画在实验动画中都占有着一席之地。

匈牙利的沙动画大师弗兰克·库科（Ferenc Cakó）自1973年开始尝试利用泥土、沙子等作为载体制作实验动画，并在其后的20年间赢得了多项电影奖项。他利用沙子现场制作动画征服了全世界的观众。其2001年的作品《石》（Stones）讲述了夏娃与亚当的故事。

针幕动画是20世纪20年代出现的动画技术。它以一种由数百万根可以自由滑动的钢针组成的装置为载体，通过在该装置的一面挤压钢针簇而在另一面显现所需要的造型轮廓。针幕动画可以产生强烈立体效果。它的创始人亚历山大·亚历塞夫（Alexandre Alexeieff）和克莱尔·派克（Claire Parker）于1933年完成了史上第一部针幕动画——《荒山之夜》（Night on Bald Mountain）。这部动画约八分钟，但针幕所产生的诡谲气息和动静结合的效果，使它充满着想象力与神秘感。

剪纸动画起源于我国，具有浓郁的民族风情。剪纸一直是中国农村最流行的民间艺术之一，民间艺术家用一种特制的很长、很薄的剪刀剪出形象，再简单着色，就能创作出异常美丽的人物、动物、花、鸟和风景，艺术家用细细的线将纸人的四肢连接在身体上，它们便能够在长镊子的操纵下活动起来。<sup>[6]</sup>1981年由周克勤导演的剪纸动画《猴子捞月》获得了加拿大第四届渥太华国际动画电影节儿童片一等奖和保加利亚第四届卡布洛澳国际喜剧电影节最佳短片奖。

由此可见，实验动画在表现形式与手法上也是丰富多彩且别具一格的。

## 三、实验动画的价值实现

实验动画与商业动画并没有十分明晰的分界，任何一部商业动画都具有艺术感与创新性，同样，任何一部实验动画中也都蕴含着商业机遇。在某种意义上，实验动画于商业动画类似于前卫的服装设计相对于大众服饰，概念车设计相对于普通车的设计。实验作品看似不切实际，但却给出了独特的创意和见解，为商业设计提供了灵感。

历史表明，走在时代前列的艺术家的作品具有一定的超前性，在当时往往很难为大众理解和接受。如今，实验动画也面临相似的处境，然而，也正是因为实验动画这种纯粹的艺术性和探索性，对于商业动画具有不可多得的启示意义。

在题材上，一些实验动画往往具有黑色幽默的讽刺或玄妙独特的视角，这对于内容相对通俗肤浅的商业动画是个极好的补充。例如，1929年，乌布·伊沃克斯（Ub Iwerks）制作了一部时长约5分钟带实验性质的黑白动画短片——《骷髅之舞》（Skeleton Dance）。短片图解了法国作曲家圣桑的音乐作品《死之舞》描述了天黑之后，一群骷髅从墓地爬出来狂欢跳舞的情形，他们卸下自己的四肢或头骨，敲打着自己的胸膛跳起了芭蕾，画面戏谑且别开生面。当时，这样一部简单的实验短片并未引起太多的关注。1993年迪斯尼出品了一部奇思妙想的商业动画片，并取得了巨大的成功——《圣诞夜惊魂》（The Nightmare Before Christmas），讲述了万圣节城的“骷髅杰克”筹办圣诞节的故事，他为人们分发礼物：棺材状的礼物盒、鬼娃娃、会咬人的鬼头……成就了一场充满了独特幻想的狂欢。当南瓜

# 中国式谍战片的身體敘事

■杨柳 (北京工商大学, 北京 100037; 北京师范大学, 北京 100875)

**[摘要]** 从身体维度考察《风声》《秋喜》等中国式谍战片, 揭示其意识形态和权力关系。酷刑等暴力身体奇观经过消费主义的改写, 受难的身体并不必然是信仰的载体, 女性的牺牲和献身使女体成为隐喻革命的视觉符号。中国式谍战片反映出电影场域中国家话语场、大众话语场、经济场等诸多场域诸多权力之间的较量 and 联合, 身体奇观与主流意识既冲突又合谋的症状。

**[关键词]** 中国式谍战片; 身体叙事; 暴力美学; 奇观; 场域

2005年以来《暗算》《潜伏》等谍战剧持续火爆荧屏, 2009年这把大火也烧到了大银幕。国庆档《风声》大作, 风靡天下, 《秋喜》大喜过望。据悉随后《东风雨》等谍战片借势而上, 《潜伏》将拍电影版, 《风声》将拍前传和续集, 一时之间, 中国银幕风声鹤唳、谍影重重, 大有盖过武侠片风光的势头。谍战片是“十七年”反特片在新世纪的创造性新发展。时过境迁, 反特片盛行时的冷战语境已不复存在。不过这些新谍战片的类型元素、意识形态和“007”等欧美谍战片又有所不同, 可将其称为“中国式谍战片”。中国式谍战片何以风行? 与反特片等红色经典片相比有怎样的发展和变化? 本文试图从身体学视角来考察它们的意识形态以及纠缠其中的复杂权力关系, 通过审视身体的呈现方式和身体表征来揭示谍战片丰富的历史和文化内涵。

王“骷髅杰克”带着他的死狗宠物和四匹骷髅驯鹿拉着的棺材马车出现在屏幕上时, 我们便毫无疑问地明白了, 六十多年前的实验短片《骷髅之舞》给了《圣诞夜惊魂》巨大的灵感。

同样, 在2008年上映的美国派拉蒙和梦工场出品的《功夫熊猫》中, 影片的场景设计上无论是面馆、庙会还是翡翠宫都透出了浓厚的中国水墨意境, 白墙黑瓦、墨竹摇曳、浮云烟影, 韵味无限。充满着我国20世纪六七十年代水墨实验动画的痕迹。它突破了传统动画制作中单线平涂模式, 将中国绘画中特有的水墨效果引入其中, 产生了一种浓淡相宜、虚实相生、灵动含蓄的东方美感。一方面极好地渲染了影片的气氛, 另一方面突破了以往商业动画在表现手法上的局限性, 让观众眼前一亮。

这些成功的案例, 给商业动画的发展带来了一些新的启示。如何合理地借鉴实验动画, 使商业动画在艺术性上得到发展的同时, 也实现经济利益的最大化, 是动画创作者值得思考的问题。

注释:

① 法国电影杂志 *Positif* 把杨·史云梅耶与俄国动画电影制作者尤里·诺尔斯基共同誉为“当代电影界的天才”。

## 一、酷刑: 身体消费的暴力奇观

《风声》引发最大的争议是片中种种酷刑, 恶犬、皮鞭、电椅、电击、毒针、解剖刀、绳刑等轮番亮相, 令人惊恐、窒息。有人对此表示质疑, 认为酷刑无关叙事的推进也没有深化主旨, 只不过是嗜血的展示, 给观众强烈的感官刺激; 有人认为酷刑只是一个卖点而已, 酷刑是为了展现地下党的革命意志。<sup>[1]</sup> 双方意见虽有分歧, 但都不否认酷刑的商业观赏性。确实, 如果没有匪夷所思的酷刑场景, 《风声》也不会“吹”得这般惊天动地。《风声》对受虐身体的视觉呈现, 再一次印证了电影“暴力美学”的成功。暴力美学“发掘出枪战、武打动作和场面中的形式感, 将其中的形式美感发扬到炫目的程度”<sup>[2]</sup>。暴力美学的产生基于人类对动作和力量的集体无意识迷恋, 反映了人类对强

② 英国电影评论家 Julian Petley 把他与波兰导演杨·兰尼卡、瓦莱利安·博罗夫奇克一起称为“自战争以来西方国家出现的最重要的动画电影制作者”。

## [参考文献]

- [1] 亨·阿杰尔. 电影美学概述 [M]. 北京: 中国电影出版社, 1994: 2.
- [2] 薛燕平. 非主流动画电影 [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2007: 25.
- [3] 郝一匡. 好莱坞大师谈艺录 [M]. 北京: 中国电影出版社, 1998: 54.
- [4] 薛燕平. 非主流动画电影 [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2007: 59.
- [5] 孙欣. 手绘实验动画中的变形研究 [D]. 浙江大学, 2007.
- [6] 约翰·A·兰特. 亚太动画 [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2006: 18.

**[作者简介]** 陈圆媛 (1983—), 女, 江苏南京人, 东南大学艺术学院硕士, 研究方向: 数字艺术设计。