

On the concept of animation

Duan Yantong

North China University of Technology, Beijing

Abstract: Animation has been widely known, but it still belongs to a new field to be developed, not only because of its own characteristics, but also because of its broad, new, strange, bold, rich way of expression.

Key words: Animation; Concept; Art

Received: 2020-01-03; Accepted: 2020-01-19; Published: 2020-01-21

浅议动画概念

张燕彤

北方工业大学, 北京

邮箱: ytzhang.09@gmail.com

摘要：动画已被人广泛熟知，但其仍然属于一个新兴的待开发的领域，这不仅源于其本身具有的特性，更在于其广阔、新颖、奇特、大胆、丰富的表现方式。

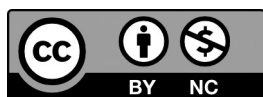
关键词：动画；概念；艺术

收稿日期：2020-01-03；录用日期：2020-01-19；发表日期：2020-01-21

Copyright © 2019 by author(s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



现在我喜欢用动画世界这个词来概括动画艺术的理解。因为当人们开始从真正意义上来了解、深入认识“动画”的时候，往往脸上会呈现一片茫然，其实他所以为的“动画”，并不是那么简单空洞的。动画不仅仅是“视听”，更应该是“立体”的。如果从平面或立体的概念来区分理解，问题或许会变得更简单。

我们很容易区分什么是平面的和什么是立体的，因为我们知道，有长和宽的就是平面的东西，有长宽高的就是立体的东西（虽然这样理解过于简单，但也充分到位），动画是平面的，动画起初呈现在我们面前是在一个具有长度和宽度的平面上（幕布），或者某一门白墙。如果追溯到电影的发展史可以发现，动画片的发展是紧随其后的，并且它们之间有着必然、密切的联系，动画和电影、电视的基本原理是一致的，都是通过人类眼睛“视觉残留”的特性。资料记载，早在1831年，法国人 Joseph Antoine Plateau 把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上，圆盘可以在机器的带动下转动。在机器的带动下，圆盘低速旋转，圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去，图片似乎动了起来，形成“动”的画面，这就是原始动画的雏形。从这个原始动画的原理来看，动画仍然是平

面的，只限于一个”圆形“的平面。我们知道，任何动画片都是通过某种特定的媒介传递，我们看到的画面是某种介质作用的结果。现在普遍为观众接收的媒介是电视机、电脑、放映机、投影仪等，随着高端技术的开发，动画可以呈现在更多的媒介上，比如手机、Iphone、商务通、掌上电脑等等。

以此为基础，3D 动画的出现对专业人士来说并不惊奇，现今，走进电影院的你绝对不难发现“3D”这个字眼，所谓“3D”——three-dimensional，可以说是在 2D 的基础上增加了一个空间，同“二维”“三维”的意思。如何会产生 3D 动画？这个问题值得深思。做出回答之前，我们必须承认并且明确，三维动画和 3D 动画的区别——虽然字面意思相同，但实质结果却存在具体的差异，可简单地从两个方面区分。第一，从制作上，三维动画电影指通俗所说的用三维软件制作，模拟真实有效的动画效果——一般具有明显的三维质感，其所再现的立体效果，通过画面本身来体现；而 3D 动画影片综合了各种软件和科技制作技术，其再现立体效果并不单纯从画面开始，而是借助一定的仪器，模拟更真实即更身临其境的效果。第二，从效果上来说，三维动画电影是不需要使用立体眼镜来进行观看的，与普通电影一样，直接坐在屏幕前就可以了。如果说，3D 动画来源于科技的进步，人类智慧的延续，作为前面问题的答案，我认为是个不错的答案。得益于进步的发展，人类开拓了一个全新的”视野“——眼睛获取了更丰富的视觉享受。从这一结果来看，动画是平面的，但不仅仅是平面的，用“立体”的概念来诠释动画更全面。自从 3D 动画影片《阿凡达》上映以来，越来越多的观众能更直观地体验“3D 感受”——戴上特别制作的 3D 眼镜，坐在超大的屏幕前，才能享受到最佳的动画效果。有许多 3D 动画值得大家亲自体验，给大家推荐最新几部如《爱丽丝梦游仙境》《超蛙战士》《驯龙记》。

动画的视觉和听觉的感受带给你的不仅仅是“长”“宽”“高”，而是比它们更多的“想象”空间。动画空间虽然是虚构的，但确实能真切体会到的，所以“立体动画”是真真实实存在的。动画赋有的“画面”“表演”“声音”“情节”，每一个都向我们表达着无限的艺术空间，并以一种凝聚而显现的魅力冲刺人类的大脑，冲刺人类的每一颗微小细胞。动画的能力归结为单纯的“视”“听”理论，我认为已经远远不够，当你坐在屏幕前观看动画时，透过屏幕，动画的

触角牢牢地抓住你四周的空气分子，充斥着你身体全方位的感受。

如果从“画面”“表演”“声音”“情节”等具体内容方面来说，仅仅认为动画是“3D”的是远远不够的。如果一定要衡量出定式，我希望是数学公式“D的N次方”——无量空间。

属于动画的每个元素都富有表现能力，从最基本的元素来考证，都足以让你信服。

“画面”是最具“空间”历史的动画元素。画面效果的根源要追溯到绘画的起源，从原始石洞中的壁画到现今无数具有伟大成就的美术作品，无不代表着人类历史的发展，无不代表着每个时空的变迁，“画”中的内容时而是那么的生动逼真，时而是那么深邃感人，时而是那么灵动且富于想象……看看这四条腿走路的野猪，约35,000年前，我们的祖先把这只动物画在居住洞中的石壁上（画在墙壁上的原因或许是为美化环境）。看到这幅壁画，让我想到毕加索的立体主义时期的作品，虽存在时空、题材、表现方式等方面的巨大差异，但却存在微妙的联系，尤其是《亚威农少女》。而那幅反战题材的《格尔尼卡》游弋在具象与抽象和超现实等手法结合的创作中，严谨的结构、主题鲜明，情感浪漫等情怀表现无余。

“表演”是最“受宠”的动画元素。表演可以理解为画面中的一种“特殊元素”，也就是画面角色个体的表演效果和画面直接体现的某种表现力。因为表演可以是“人”“动画”“符号”或某些“特定物体”，表演对象相对灵活以至于运用最为广泛。

“声音”是动画最“亲密”的元素。动画片中的声音主要体现在各种“声效”和背景音乐上，声音所特有的穿透力和表现力，是最为神秘的，其重要作用毋庸置疑，常被理论家们认为是动画两大元素“视”“听”中“听”这一元素中的主要部分。

“情节”是动画的最佳“归宿”。之所以认为是一种归宿，一方面，情节是动画片的起点同时也是结束点，情节往往首先体现在“剧本”中，而剧本和根据其制作的分镜头，脚本贯穿动画片的整个制作过程中，即立“片”之本。

当制作的动画连成“片”，观众欣赏完之后，往往情节是观众最后回味的

一部分重要内容。另一方面，情节的好坏是一部动画片成败的关键，一个好剧本、好情节能给观众留下深刻的印象，能大大加强片子的“文学”价值，一个好的剧本更有利于角色的表现深入人心，现在很多片子都是对世界名著的改编，比如《哈姆雷特》就是经典动画《狮子王》的故事来源。大家熟悉的《老人与海》也即将被制作成动画片，根据老人与海的情节，创作者计划完全按照情节制作，用油画效果，充分再现了书中老人在恶劣的条件下的一种执著、顽强、勇敢无畏的精神情怀，给人以极强的触动。

在整个动画片的观后效应中起到决定性的作用远不止这些，就拿现在备受追捧的科技“特效”制作，就给动画添光不少。

参考文献

- [1] 孙立军, 马华. 影视动画影片分析 [M]. 北京: 中国宇航出版社, 2003.
- [2] 薛燕平. 世界动画电影大师 [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2010.