

独创性声明

本人声明所呈交的学位论文是本人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。据我所知，除了文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果，也不包含为获得或其他教育机构的学位或证书而使用过的材料。与我一同工作的同志对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示谢意。

学位论文作者签名：

签字日期：

年 月 日

学位论文版权使用授权书

本学位论文作者完全了解江西师范大学研究生院有关保留、使用学位论文的规定，有权保留并向国家有关部门或机构送交论文的复印件和磁盘，允许论文被查阅和借阅。本人授权江西师范大学研究生院可以将学位论文的全部或部分内容编入有关数据库进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存、汇编学位论文。

(保密的学位论文在解密后适用本授权书)

学位论文作者签名：

导师签名：

签字日期： 年 月 日

签字日期： 年 月 日



摘 要

粘土动画，伴随着经典角色的形象走进千家万户，它是一种极富表现个人风格与张扬个性的动画艺术形式。在突破自身传统性的前提下，融合科技手段不断地完善自己，越来越受到广大观众的欢迎。

随着时代的变迁，人们的生活需求也随之变化。相应的，每个时代的人们所表现出来的娱乐需求心理，以及情感需求也是不一样的。本文选取这样一个极富特点的艺术形式——粘土造型，结合对每个时代游戏需求心理的分析与之相结合并加以探讨研究，得出粘土造型角色形象中的独特优势和魅力何以受欢迎的原因所在。本文旨在从不同时期的游戏需求心理谈粘土动画角色造型的嬗变，追溯到我国一种古老常见的民间艺术——泥塑艺术，一直到数字技术的普及、高科技和网络文化带来的一种独特生活的今天，通过分期的方式，分析人们从泥塑程式化到进入网络时代以后在不同的交流环境下的游戏需求心理的变化所产生的不同的压力、不同的心态，将会导致粘土角色造型怎样的发展和演变的过程，具有一定的创新意义和研究价值。

关键词：游戏需求心理；粘土动画；角色造型；嬗变

Abstract

Clay animation into thousands of households, with the classic role of the image, it is a highly individual style and the individuality of the animation art form. In the premise of the breakthrough tradition, fusion science and technology continue to improve, more and more popular.

With the changing times, people's life demand changes. Accordingly, shown by people in every era entertainment demand psychology, and emotional needs are not the same. This paper chooses such a highly characteristic artistic form -- clay modeling, combined with analysis of every age game psychological demand combined to merge with study, obtains the reason clay modeling characters of unique advantages and charm is popular place. This paper aims to discuss the evolution of clay animation role modelling in different period of game psychological needs, traced back to an ancient and common Chinese folk art -- clay sculpture art, a kind of unique life bring to digital technology, network technology and culture today, by instalments, the analysis from the clay people stylized after entering the Internet age in different communication environments the entertainment needs of the psychological change of different pressure, different mentality, will lead to the development and evolution of clay role modeling of how the value of innovation, has certain research significance and.

Key words: Game demand psychology; Clay animation; role modelling; evolution

目 录

中文摘要	I
英文摘要	II
目 录	III
引 言	1
1 基于游戏需求心理的粘土造型	3
1.1 前言	3
1.2 游戏需求心理影响下的粘土动画	4
1.2.1 粘土动画产生的基础	4
1.2.2 粘土动画角色的艺术魅力	4
1.3 粘土角色造型的游戏需求心理优势分析	5
1.3.1 粘土角色造型艺术家的心理分析	5
1.3.2 粘土角色造型受众的心理分析	6
2 不同时期粘土造型的游戏需求心理	8
2.1 早期造型的表现形式——泥塑造型的艺术探索	8
2.2 粘土动画的萌芽	9
2.3 粘土动画的初步繁荣	10
2.4 粘土动画的低谷时期	11
2.4.1 第一次低谷时期	11
2.4.2 第二次低谷时期	12
3 国内外粘土造型的发展现状	14
3.1 新时期游戏需求心理分析	14
3.2 现代粘土造型的嬗变演绎	15
3.2.1 粘土动画的成熟发展	15
3.2.1.1 粘土动画发展现状	15
3.2.1.2 粘土动画角色造型的发展趋势	17
3.2.2 其它粘土造型的艺术语言	18
4 粘土角色造型的新时代	20
4.1 新技术时代粘土角色造型的发展展望	20
4.2 中国粘土动画的发展展望	22
4.2.1 粘土动画的灵魂——童真心理	22
4.2.2 粘土角色造型“民族化”的必然趋势	23

4.2.3 与动画技术的融合.....	24
4.2.3.1 “逐格拍摄法”——有利中国粘土动画事业发展.....	24
4.2.3.2 与数字技术的结合.....	25
结 论	27
参考文献	28
附 录	30
致 谢	35
在读期间公开发表论文（著）及科研情况	36

引 言

一、研究背景与意义

粘土动画是最早的动画艺术形式，也是动画艺术中的最重要的分支之一。本文之所以选择从不同时期的游戏需求心理谈粘土造型的嬗变这一点来研究，第一，在这个返璞归真的时代，我国动画艺术家仍然将这门古老的艺术形式看作“新技术”，对其的研究有待完善，导致广大群众对它缺少足够的了解。第二，在分析过程中，深度挖掘粘土造型的独特艺术魅力，吸引更多的设计师、制作者、艺术家们创作出更优秀的粘土作品，以及增加老百姓们对它的认识和了解，深挖这门艺术的表现潜力的同时激发人们的创作激情。通过粘土造型的大众化，以它特有的方式增加人与人、人与生活无比的亲切感。提升粘土造型的视觉形象价值，对传播民族粘土造型艺术和提高中国粘土动画地位有深远的意义，也为我今后的创作指明了方向。

二、研究范围与方法

本文主要分为四个部分，通过分期的方式，分析在不同时代人们的游戏需求心理的变化，探寻因为不同的生存环境所产生的不同娱乐需求心理，将会导致粘土造型怎样的发展和嬗变过程。

本论文重点在第三部分、第四部分。第三部分首先分析出当代的游戏需求心理——追求童趣、返璞归真、寻找一种调剂心态、调剂压力等。在这样的需求心理的影响下粘土造型变得更加多元化。粘土造型不再趋于单纯的泥塑造型和动画造型，更多的贴近了人们的生活。

论文的创新点第四部分分别从“新技术时代粘土角色造型的发展展望”和“中国粘土动画的发展展望”两方面进行探索，面对数字技术极速发展的今天，高科技和网络文化带来的一种独特生活方式，通过人们游戏需求心理的发展趋势，粘土造型的变化模式又会怎样；最后得出结论分析出中国粘土造型的发展应从民族元素中提取，要结合人们返璞归真、成人对童趣的渴望的心态来阐述中国粘土动画的发展弊端以及发展展望与措施，具有一定的创新意义和研究价值。

三、文献综述

当前有关粘土造型作品的创作呈现繁荣局面，世界各地与粘土造型相关的展览和制作的动画片也数不胜数，以及有关粘土角色形象的理论和技术创作方面的

书籍出版了很多，所以为本文的论文研究提供了良好的基础平台。所有的作品资料都表明，世界各地的粘土动画创作市场正在蓬勃发展，但是曾今辉煌的中国粘土定格动画的发展弊端以及发展展望的理论研究却还是很薄弱。目前为止，具有分量的理论著述非常匮乏。

基于以上分析，尽管有困难，本论文的研究课题还是可行的。

四、预期的成果与展望

本文采用分期的方式，分析在特定条件技术下，随着技术的发展，人们的娱乐需求心理的变化，探寻粘土造型在不同时期的艺术特色以及这种质朴的艺术形式怎样反过来影响人们。通过对相关文献资料的分析与思考，对怎样去塑造具有本土化又具有亲和力的粘土角色造型的成果进行理论总结，以及对于粘土造型市场的开发和利用的可行性起积极作用。从已有优秀的粘土造型的成功案例入手，以求发现具有亲和力和真实感的本土化粘土造型对于传播中国传统吉祥文化和提升作品思想深度和艺术的品位，以及提高我国粘土动画在国际上的地位是否可行。以推动对于粘土造型这一艺术形式的深入发展，对于我自身从事的动画专业创作也具有重要意义。

五、不足与思考

论文探讨研究期间随着研究的逐步深入，越来越多地涉及到其他学科领域，尚有许多内容未能涵盖其中。论文还只是一个阶段性的研究，愿以此为起点，在今后的相关工作学习中继续此领域的思考、探索与实践。

文中的疏漏与不妥之处还恳请各位专家和老师指正。

1 基于游戏需求心理的粘土造型

1.1 前言

人们在任何时候都会有娱乐的需求，比如玩玩具，小孩、成年人、老人都会乐在其中。因此，任何人都会拥有追求童趣的权利和寻找调剂心态的方式方法。每个人都有各种需求心理，而众多需求心理中，游戏需求心理是人们内心潜意识中必然存在的核心部分。我们的生活一方面也需要调剂、需要娱乐，人通过游戏来学习，动物通过游戏来学会生存，人类通过游戏开发智力、增长知识，又通过游戏和娱乐活动衍生出精神需求的艺术活动。

游戏需求心理常常会受到多方面因素的影响，比如：社会环境、民族文化习惯、地区消费意识，以及消费对象的年龄、性别等。我国国内的不同地区和不同民族、城市人和农村人、儿童、老人和成年人、普通人，甚至中国人和外国人，他们的娱乐需求心理也都不尽相同。但是，不管什么人都有一些共同的娱乐心理，换句话说，游戏需求心理也存在共性。那些只要能带给人们舒适享受、奇特新颖、惊险刺激或一搏输赢的娱乐，自然会得到大众的喜爱。

随着数字化时代的到来，快节奏的生活使得人们压力重重，人们在紧张工作之余，需要得到精神上的放松。在电脑动画技术大行其道的今天，工业化以及高科技所带来的机械化冲刺着人们的生活，人们生活的每个角落充满了CG技术渗入的痕迹。正因为如此，人们对返璞归真和对传统手工质感的情感需求显得尤为强烈。追求童趣、追求一种调剂心态的过程成为人们享受与休闲的方式。近年来，美国的一些电影和动画过于追求用高科技手段创造画面视觉效果，很容易导致观众出现视觉审美疲倦。恰恰因为这些高科技的产物忽略了动画的主体内容，在这样一个文化背景下，做工精良、造型独特的粘土定格动画重获观众的青睐，因为它们的造型上有朴素纯真的因素存在。对于紧张忙碌的成年人来说，去体会、回忆和追求在现实生活中被压迫的早已消失的儿时的童趣，不得不说是一种莫大的享受和审美的熏陶。人们对自然回归的渴望、对情感的缺失以及对传统的美好事物的情感流失，能够漫游在无所不在的童趣和无所不能的自由王国里同时被重新唤起。粘土动画不再只是儿童的乐园，它代表了一种文化的进步，随着时代科技的进步发展，这种传统的艺术形式尽管经历了一百多年的发展历史但仍然受到大家的欢迎。

我们可以看到，与电脑三维动画、二维动画不同的是，粘土动画所有的元素

都是真实存在的事物。从材料上看,它又比电脑三维动画和二维动画多了一份真实存在的亲切感。粘土动画是真实的,它的材质都是人们非常熟悉的,观众在观看粘土动画的过程中不仅可以想象着把它拿在手中把玩的感觉,还能够带给观众一种身临其近的视觉享受。蒂姆·波顿的《僵尸新娘》、《圣诞夜惊魂》;亚当·艾略特拍摄的《玛丽和马克思》以及由阿德曼公司和梦工厂共同打造的《超级无敌掌门狗》、《小鸡快跑》、《鼠国流浪记》和《神奇海盗团》等都是最好的证明。

1.2 游戏需求心理影响下的粘土动画

1.2.1 粘土动画产生的基础

粘土动画在前期制作中,以粘土为主要材料,很大程度上依靠手工制作,将静止的对象逐格拍摄然后连续放映,从而产生出活了一般的角色和你能想象到的任何奇异的动画效果。这决定了粘土动画具有淳朴、原始、色彩丰富、自然、立体、梦幻般的艺术特色。¹

传统定格动画早在 1895 年电影媒体发明后的十年左右就开始发展了。在 1906 年和 1908 年之间,英国人亚瑟·墨尔本·库伯将各种自制玩具放置在街道的布景中,利用逐格拍摄技术,拍摄出玩具穿梭街头的动画影片,堪称是最早的定格动画。1910 年,拉迪斯洛·斯塔维奇拍摄的一部以甲虫为角色的影片《甲虫大战》,将甲虫标本以细铁丝为支撑骨架,逐格移动拍摄并完成了该片。²

1915 年,《失落的环节》——威尔斯·奥布莱恩导演的第一部粘土动画短片成功问世。紧接着,他又创作了多部至今被人称赞的粘土定格动画片,其中,当属《金刚》(附图 1)最富盛名。《金刚》的出现震惊四座,它成功的让人们了解到定格技术的独特魅力,引起了一大批优秀的动画师、美术师以及广大群众浓厚的兴趣,艺术家们相继投入到了粘土定格动画的拍摄创作当中。而威尔斯·奥布莱恩也因此被称为粘土定格动画的开山鼻祖。³

1.2.2 粘土动画角色的艺术魅力

粘土特有的皮肤质感,甚至它们身上留下的设计师的指痕,都能给人一种踏实温暖的感觉。在《超级无敌掌门狗》(附图 2)系列中,主角身上的衣着、家具的摆放、餐具等等,还有主人各种稀奇古怪的发明,一切细节都让你感觉这就是你身边最真实的生活。这些元素的完美组合构成了粘土动画原始的美感,散发出粘土动画特有的魅力。

(1) 厚重感

¹ 来自百度百科:粘土动画

² 余为政等.动画笔记[M].京华出版社,2010年

³ 卢晶蕊.粘土动画角色设计的应用研究[D].东华大学.硕士学位论文,2009年

观察粘土的质地，就会发现这种材质有一种天生的厚重感。例如，在《小鸡快跑》（附图 3）一片中，小鸡们一直想逃出牢笼重获自由，直到大公鸡洛奇的出现，小鸡们以为飞行是逃跑的最有力手段，最后小鸡们开着自己设计和创造的飞机成功逃离了牢笼，而“飞”成为影片的主线。虽然从视觉效果上飞行成为了该片的难度之一，但是也只有粘土的这种厚重感才能使小鸡们的每一次重重地落地都成为该片最让人流连忘返的情节。从某种意义上不但突出表现了小鸡们练习飞行的荒唐和幽默，也使这种效果成为了该片的经典所在。

（2）夸张感

粘土动画的粘土材质可以将动画的夸张感、任意变形发挥到极致，它不仅可随意被拉伸、重塑，更有着令人吃惊的可塑性。正因如此，反而在角色塑造上比其他动画形式更具备了独特的风格，通过粘土材质的惊人可塑性，将角色的所有细微变化发挥的淋漓尽致。

（3）立体感

粘土造型的塑造比电脑三维动画的角色更有真实的立体感。由于粘土动画中角色的形体设计所应用的粘土素材具有优良的可塑性，有很大的自由度。因此，设计者可以发挥天马行空的想象，在塑造角色时应用其材质的特殊、手工的制作，尽可能夸张变形的创造出形态完全不同的粘土造型。总而言之，粘土动画的立体感是最强的。

（4）真实感

粘土动画通过灯光的处理与鲜艳的色彩，展现出区别于二维、三维的细腻真实的美，利用舞台效果的烘托使粘土造型显得更加的与众不同。它们甚至使用的都是真实的物品，正因为这种真实感，观众在欣赏时难免会有一种错觉。粘土动画像是介于真人电影和动画影片的另一部电影艺术。因此，粘土动画有电脑三维动画和二维动画没有的真实感。

1.3 粘土角色造型的游戏需求心理优势分析

粘土角色作为一种三维的符号化造型，它能够随意被拉伸、被重塑、有着惊人的可塑性，它拥有给人以新奇的视觉感受和心理反应的独特艺术魅力。制作粘土动画的人有一种精神存在，他们相对地会去强调纯朴的手工质感，使得粘土动画角色有另一种区别于电脑三维动画的细腻真实的美，而人们喜欢这种精神。

1.3.1 粘土角色造型艺术家的心理分析

现如今，人们生活的每个角落都烙下了高科技的痕迹，电脑三维动画的高科技手段创造出的强烈的视觉冲击效果，难免会使人们产生审美疲劳以及对它们模式化的形式感到厌烦。并且，返璞归真依然成为人们现下的一种流行趋势，对愉悦的方式也渐渐转为对传统手工质感的情感诉求。与电脑动画不同的是，粘土动

画的所有元素都是真实存在的事物。拍摄方式上则是通过传统的“逐格拍摄法”，将静止的对象逐格地拍摄然后连续放映，从而达到意想不到的动画效果，产生出仿佛活了一般的你能想象到的奇异角色。它有电脑动画没有的实在感和实物的亲切感。⁴

粘土造型的美首先以动人的造型来反映生活、再现生活，它的设计者正因为这样独特的艺术魅力，被赋予了广阔的想象空间。粘土材质能够随意拉伸、重塑，使粘土造型的设计者们在设计和制作粘土造型的同时以最大限度地满足观众的审美要求。艺术家们都保有一颗天真浪漫的童心，而粘土角色不仅能够在造型上千变万化，也可以将自己丰富的想象力、创造力、强烈的个人风格以及自己天马行空的艺术想象能够得到最大化的发挥和展现。

与依靠庞大的电脑系统，用鼠标点出无数参数之后调节出来虚拟的动画效果相比，粘土动画要通过细腻的灯光将完美的视觉效果烘托，营造出只属于粘土动画的个性角色表演。艺术家们手中的一根铁丝、一块泥土，当它们快乐的跳起舞来时，我们可以感受到这种细腻的真实感是其他动画形式所无法比拟的。这也是为什么粘土动画在CG技术的冲击下仍是所有动画设计师无法割舍、不断探索和创作的心理诉求之一的原因了。

1.3.2 粘土角色造型受众的心理分析

其实粘土并不陌生，它就是所有人在童年时期将不同颜色的橡皮泥搓揉在一起的都会玩到的橡皮泥，它为我们儿时的生活增添了无穷无尽的乐趣。由于沾染了儿时的回忆和乐趣，粘土动画角色亲切可爱的视觉形象很容易拉近它与广大受众的心理距离。在喧嚣的压力下，人们往往存在着寻求反映生活内容与自己的生活阅历、生活体验相一致的作品，因为这样的作品让人们感觉亲切、真实、洒脱，以及带来放松心情的视觉享受。它很容易使观众产生心灵的共鸣，能够感受永不泯灭的童真乐趣和返璞归真的归属感。

(1) 童真的呼唤

粘土动画——它能够在第一时间帮助人们回到那个只属于自己的童年时代。儿时玩泥巴的经历使我们更容易理解：粘土动画无疑是忘掉苦闷、抛下现实压力的最有效、最具魅力的艺术形式。一块普通的泥巴，在手里不断地变换形状，你调动自己所有的想象力来塑造它；双手的触觉感知泥土的质感，在它变成一件工艺品的同时还可以闻到泥土的味道，忘掉了身边的一切。在人们的内心深处，童真乐趣永远占据着相当的位置，它可以使人忘掉烦恼，带来无尽的快乐。虽然它会随着岁月的流逝、环境的影响、生活的压力而慢慢褪去，但是，它会以独特的方式唤醒人们的共鸣。

⁴ 卢晶蕊. 粘土动画角色设计的应用研究[D]. 东华大学. 硕士学位论文, 2009年

(2) 情感需求的填补

如今,人们美好纯真的心境随着竞争激烈的快节奏生活步伐似乎消失的无影无踪,所以找回童年时期情感的诉求显得尤为重要。在人们的童年时代,他们爱这世界,也希望世界一样爱他们,可以说孩童时期是怀着一颗充满了爱的心来看待世界的,他们对世间万物都有着一份爱的冲动。人的内心情感细腻丰富,有着对花、草、树、木、山、鸟、鱼、虫等自然万物的博爱;有对美好爱情的纯真幻想;有对母亲的眷恋、对父亲的依赖;还有对周围小伙伴的信任与关爱。粘土动画用自然界中最灵动的动物和人物去诠释伟大的亲情与爱情,开启人们的心灵,唤起童年时光那些童真趣味的点点滴滴。不仅吸引了众多儿童,也感动了银幕前每一个成人的心。

(3) 调剂心态的享受

在这个竞争激烈的快节奏生活中,人们时常抱有一种失落与无力感。随着科技的飞速发展,面对各种各样的生活与压力的重重挑战,人们渴望着能够回到大自然的怀抱。在信息成为人们不可或缺的今天,人们向往一种返璞归真的生活方式,对艺术生活的追求越来越强烈。人们追求生活品质、讲究生活情趣,有着对美的美好向往。粘土动画那清新唯美的风格,用自然界最天然的材料,正好迎合了人们回归自然、放松心境的渴望。带领人们对童真的呼唤的同时,享受到亲近自然的快乐。具有极大亲和力的粘土造型不仅拉近了它与广大受众的心理距离,还让他们体会到洒脱的心情,粘土动画无疑是人们选择调整心态的最佳选择之一,成为受到人们追捧的艺术形式。

2 不同时期粘土造型的游戏需求心理

2.1 早期造型的表现形式——泥塑造型的艺术探索

泥塑早在原始社会就已出现,从泥塑、陶器,再到儿童玩具,从没有间断过。泥塑的发展往往和时代背景、人文因素紧密联系在一起,一方面是支撑着泥塑的发展;另一方面,它比任何一种艺术都更容易受到时局的影响,它无不伴随着国势的兴衰而发展。拿中国的历史时期划分:远古时期,人们在陶器上发挥了丰富的想象力,天真纯朴的艺术形象反映着那个时代的平等和恬淡;商周时期,神秘的器物忠实地反映着那个时代的残酷与进步;秦汉时,中国人一往无前的豪放,缔造了恢宏写实的兵马俑;南北朝时,人们对佛教的虔诚造就了遍布塞北江南的麦积山;初唐时的奇骏挺拔,而盛唐时的自信与博大胸怀充分地显露在各种俑上;宋代的细腻、明清的精巧——泥塑的发展变化和民族的气质以及时代背景又是多么的吻合。

泥塑,它似乎又像是人们的一种精神寄托、生活寄托,它随着人们的审美心态的变化而变化着。人类早期对自然、灵魂、祖先、图腾和生命生殖等的崇拜在泥塑的塑造上表现的一览无余。由于生产力低下,伴随着早期人类最初的自觉而产生的一种原始信仰,即信仰所有物体都有神灵和未来的存在,人们将自己原始的观念通过手可及的泥土表现出来,如各种祭祀用的人偶、俑以及对生殖之神崇拜的各类母神像等。在原始人的知觉中,自然界的动物也都具备着神灵的属性,他们单纯的认为将鸟纹、鱼纹、蛇纹等描绘在陶器上,或者将这些动物纹路作为自己部落的图腾标记可以感染动物自身的神圣力量。人们将自己稚拙但真实的感受、原始却虔诚的信仰、简单又天真的情趣通过自己精心制造的工具,在满足实用需求的前提下,尝试用美的造型去装点生活。如:牛河梁女神像(附图4)、母神像、陶兽形壶等。可以看出,古人在长期使用泥土后,对泥土的性质,烘烤的温度都有了较深的了解,结合所掌握的知识与泥土完美的结合,为泥塑不断地赋予其新的生命。

深邃的原始思维就这样世代遗传下来,并随着时代的发展不断地加入新的元素。但是,随着时间的推移,泥塑不再是古代人类为了生存的需求逐渐形成的审美意识和将自己内心世界寄托的产物,也不再一直为宫廷、官僚服务,而是开始真正面向广大民众,在满足人们基本物质生活需求的同时又满足了人们的精神生活。

中国泥塑艺术可追溯到距今 1000 年前的新时期时代，到汉代已成为重要的艺术品种，各类俑的出现，体现了东方人对写意美感的感悟和认识已经确立，如：说唱俑（附图 5）。随着道教的兴起和佛教的传入，道观、佛寺、庙堂的兴修，直接促进了对泥塑偶像的需求和泥塑艺术的发展。唐代是泥塑发展的鼎盛时期，被誉为雕塑圣手的杨惠之就是唐代杰出的代表。宋代除了宗教题材的大型佛教继续繁荣之外，出现了很多中小型的泥塑佛像。这个时期，小型泥玩具也迅速发展起来，每年农历七月初七前后出售的泥玩具“磨喝乐”，平民百姓、达官贵人等都会在七夕期间买回去供奉或玩耍。明末清初，清政府在文化思想方面一直采取高压政策，大兴“文字狱”，宗教性的泥塑造型虽然很多，但很少有创新，小型玩耍性的泥塑作品却蓬勃发展起来，这些作品既可以观赏摆设，又可以让儿童玩耍，深受老百姓喜爱。⁵如：天津泥人张的手捏戏人（附图 6）、陕西凤翔的动物类泥塑等。此外，民间面花的发展也是不容小觑，同样也是我国传统民俗活动中作为祭祀、供奉的贡品，以及岁时节令中亲友之间互相馈赠的包含特殊寓意的礼品，有着悠久的历史（附图 7）。中国民间的粘土造型的用途多半是祈子延寿、纳福招财、驱邪避灾和装饰摆设等。如，淮阳的“泥狗狗”（附图 8），各式各样的造型以及其释放出来的一种原始图腾的魅力，无不展示出人、动物、大自然的和谐美好，以及相互依赖的生存关系。

2.2 粘土动画的萌芽

渐渐的，人类开始意识到崇拜神灵不能如愿以偿时，人类便开始步入科学之门。逐格动画拍摄法的发明与应用，为粘土动画的产生提供了技术基础。

世界上最早的一批动画影片的拍摄开启于 1907 年“逐格拍摄法”的出现，它是由美国人斯图亚特·勃拉克顿发明的。摄影机利用这一方式将场景一格一格地拍摄下来。例如，影片《闹鬼的旅馆》，它就是由勃拉克顿利用“逐格拍摄法”，将一把小刀逐格拍摄成自动切一根腊肠，仿佛像是被一只无形的手操控，任何物件都可以不借助任何外力自己自由的动。再例如《奇妙的自来水笔》中，一支自来水笔在自动书写。“逐格拍摄法”很快在市场流行，一些早期影片也借此大出风头。

当时的欧洲人虽然还不大了解这种逐格动画拍摄技术，但是很快由法国人爱米尔·科尔发现了“逐格拍摄法”其中的奥妙，并创作出为人们所熟知的第一部使用木偶角色逐格拍摄的木偶片《小浮士德》，这些木偶角色能够随意的活动关节，该片也被称为定格动画的早期杰作。之后，俄国的斯达列维奇拍摄了许多木偶片，如《青蛙的皇帝梦》、《家鼠与田鼠》、《黄莺》和《蝴蝶女王》等，大大完善了木偶片的技术。⁶

⁵ 张宇著，中国民间美术与动画[M]，人民美术出版社，2007年

⁶ 彭磊、卢悦、李纲. 怪兽来了——定格动画摄影棚[M]. 中国青年出版社, 2004年

这一时期,许多帝国主义国家对中国进行侵略,在这个传统工艺美术备受摧残的年代里,劳动人民喜闻乐见、具有地方色彩和民族风格的民间泥塑仍然深深地植根于百姓之间。各地的泥塑作品层出不穷,都深刻而真实地反映广大群众的生活、思想、感情、愿望,成为了更细致的精神寄托,显示出强盛的势头。而国外的粘土造型,趋于造型和装饰上的简洁,注重实用功能,克服了以往只重视审美性和片面的装饰效果,开始大量的与人们的日常生活相关联。

2.3 粘土动画的初步繁荣

1915年,粘土定格动画开山鼻祖——威尔斯·奥布莱恩制作出他的第一部粘土动画短片《失落的环节》。此后,他又先后创作了多部震惊四座的知名动画片,其中,最富盛名的当属影片《金刚》,成为了影史上怪物电影的经典之作。当时,建模成了该影片一个很大的难处,但是,奥布莱恩很有想象力的将18英寸的模型内部建满骨架支撑,再将其满身覆盖兔毛,这才创作出银幕上体型庞大、经典的大金刚。⁷

《冈比的月球之旅》(附图9、附图10)创作于1956年,影片中“冈比”形象的成功伴随着美国几代人的成长,它是由阿特·克洛基创作的粘土动画。“冈比”的经典粘土动画形象给人们带来了无尽的欢乐和回忆。1975年,奥斯卡最佳动画短片奖《星期一闭馆》(附图11)大放异彩,该片导演威尔·文顿也因此声名大噪。此外,科幻片导演乔治·派尔创作的电视节目《木偶卡通》在偶动画的贡献也是功不可没的,它以逐格替换偶的表情、动作进行逐格拍摄,赋予了它无限的生命力。粘土定格动画在此时可以说在美国已经达到了史无前例的高峰。

这一切的一切无不说明在19世纪末20世纪初粘土定格动画作为电影技术的先锋代言受到广大艺术家和观众的青睐。

20世纪初,中国进入半殖民地、半封建社会时期,西方新思想、新技术随着“列强”的侵入涌入中国,使中国在文化观念上受到巨大冲击,动画——这个崭新的艺术形式随之进入中国人的视野。中国动画片的开山鼻祖万氏三兄弟怀着强烈的民族使命感和责任感,解开了中国动画史的第一页,创作出一些与当时时代气息紧密相联的动画片,如:《大闹画室》。进入30年代,随着抗日战争的展开,虽然当时的动荡时局造成了中国动画的断层,但是在1945年抗战结束后,中国动画电影事业又有了新的生机。在1947年由陈波儿导演,利用中国木偶和戏曲等传统艺术元素,生产出中国第一部定格木偶片《皇帝梦》(附图12)。进入50年代,随着第一个动画电影制片厂的成立,中国动画前辈们在不断学习和探索中,受到当时社会大环境的影响,在整体动画制作上开始向苏联看齐。在1953年第一部彩色定格木偶片《小小英雄》的基础上,更是在1955年制作的木偶片《神笔》在造型上非常接近泥偶造型,一举在国际上获得四个奖项。1957

⁷ 来自百度百科:定格动画

年，中国动画人在毛泽东关于“百花齐放，百家争鸣”的文艺方针指引下，一批优秀的定格动画频频在国际电影节上获奖。这些动画不仅吸取中国的传统文化，也在艺术中吸取营养，生产出大批中国独有的民族风味的动画。不少影片在艺术上和技术质量上都达到了空前的水平，也诞生出许多新的品种。⁸中国定格动画由此开始向第一个繁荣期迈进。

新中国的建立对中国粘土艺术提供了千载难逢的契机，东西方艺术交融痕迹逐渐显现，表现形式日趋多样化，出现很多形象鲜明、意义隽永的作品。如，当代大型泥塑群像《收租院》成功地表现出运动感而使人物栩栩如生，使作品获得了丰富的蕴涵。国内外的艺术家们在这一时期将自己独特的表现才能、新奇的创意可以得到很大程度上的发挥。

2.4 粘土动画的低谷时期

2.4.1 第一次低谷时期

进入 20 世纪，三大理论对整个 20 世纪的文化艺术产生了巨大影响，几大绘画领域相继诞生。科学技术的高速发展使得人们的生活方式发生了巨大的改变，人们的娱乐需求心理也随之改变。在西方造型艺术发展的进程中，模仿和再现——人们已经不再单纯地满足，对自然中一切的客观事物的观念开始强化，自我感受和思想情绪的表达得到升华。

在 20 世纪初期，随着美国几大成功的商业卡通形象开始风靡世界，粘土定格动画只能在一些小制作和实验性的电影中徘徊，动画市场似乎已经被手绘动画所占据。20-30 年代期间，粘土动画在卡通动画的光芒下显得暗淡无光，但是，对粘土定格动画着迷的艺术家还依然存在。例如，捷克的木偶定格动画，从 1945 年起，捷克的艺术师们在官方支持下开始了自己的艺术生涯。《弹簧玩具》、《礼物》都是那个时代的产物。当时，最富盛名的是 1937 年拍摄的《蓝胡子》，它使用一些能够活动的石膏像，结合了雕像和木偶的艺术特色，通过活动照明的效果，完成的一部惊人的影片。还有 1948 年在威尼斯电影节上获大奖的《捷克年》。即使有许多的优秀的定格动画的出现，但仍在卡通动画的光环下残喘着。这种局面直到粘土定格动画影片《金刚》的出现，从此粘土定格动画才真正的在大银幕上大放异彩。

影片中，特技先驱威尔斯·奥布莱恩充分发挥了他的天才想象力，在浓雾弥漫的山谷里将金刚和巨蛇的搏斗等等场面已然成为 20 世纪电影史上最经典的镜头，观众们身临其境。在美国自由经济市场的影响下，粘土定格动画逐渐走向了电影特效的格局。此后，由布莱恩的接班人瑞·哈利豪森制作的一系列关于外星异形的粘土定格动画几乎每一部都成为特效经典。例如，《地球两千万英里之外

⁸ 张宇著，中国民间美术与动画[M]，人民美术出版社，2007 年

的访客》、《辛巴达七航妖岛》、《恐龙谷》等，无不彰显哈利豪森惊人的创作功力。

20世纪80年代末电脑技术出现以前，粘土定格动画主宰着电影特技，是创造出想象中的幻象以及人们无法扮演的角色的唯一手段。

2.4.2 第二次低谷时期

随着科技的进步，电脑的出现证实了“逐格拍摄法”不再是制作动画的唯一手段，它的出现为动画行业带来了蓬勃的发展生机。电脑技术不仅减少了传统卡通手绘动画大量的劳动时间，更重要的是它为动画的发展注入了新的血液。在视听效果上，电脑动画可以让人欣赏到超强的视觉效果。这些似乎将动画完全引入另一个世界，也将观众的视听语言带入了另一个世界。电脑技术在动画行业中越来越占据着举足轻重的地位。

1993年，导演斯皮尔伯格采用令该片大出风头的电脑特技制作出定格动画师们都无法完成的由真实的恐龙拍摄出的影片《侏罗纪公园》(附图13)，该片的面世，无疑是宣告电脑技术渐渐取代了定格动画在电影中的地位，公开宣布了定格动画正式让位给电脑三维动画。可以说，此时，粘土定格动画的黄金时代因为电脑技术的出现划上了句号。

电脑三维动画在效果上给没有享受过如此视觉盛宴的观众们，带来了全新的体验。由此，许多经典的电脑三维动画孕育而生，如，1995年的《玩具总动员》(附图14)、1999年的《精灵鼠小弟》(附图15)，2000年的《海底总动员》、2001年的《怪物史莱克》等。

尽管三维电脑动画在写实表现能力上，先天优于定格动画，但这种动画形式不可替代的魅力仍然被一些导演青睐。80年代末，阿德曼公司的《华莱士和阿高》成为了粘土动画史上的经典系列。它是由尼克·帕克创造的，一经推出便风靡全球。华莱士和阿高也成了家喻户晓的粘土角色。1993年，由蒂姆·伯顿推出的《圣诞夜惊魂》(附图16)效果十分惊人，他将百老汇音乐的特色与哥特式的造型木偶完美结合，再次掀起粘土定格动画的高潮。蒂姆·伯顿也因拍摄尚无人能够超越的幻想题材而出名，被人们称为“鬼才导演”。

20世纪80年代中国动画电影随着改革开放的大潮进入新的时代，开始了它的第二个繁荣时期。艺术家们秉承以往“民族风格”的道路，在发展民族动画之路上孜孜不倦。同时，随着西方的后现代艺术思潮逐渐进入中国、对外交流的扩大，打开了中国人的视野，为中国动画创作注入新的理念，使中国动画电影更多地与国际接轨。在题材内容、艺术形式和制作技巧等方面，进行了全新的开拓，呈现出百花齐放的局面，产生出一批代表中国动画片最高水平的优秀影片。1979年的定格木偶片《愚人买鞋》、《阿凡提的故事》(附图17)为中国木偶片与中国传统艺术结合提供了发展思路。除此之外，《崂山道士》、《真假李逵》将国外的动画风格纳入中国人的视野，同样值得我们喝彩。从此，中国动画人多年在民族

动画道路上的不懈求索, 奠定了中国动画在世界的地位, 被国外誉为“中国学派”。

随着科技的进步, 现代人使用现代化材料表现传统粘土造型, 追求怀旧情思和复古意趣, 强调艺术家的个性体现和人们的内心世界。将自然环境这种开放性的艺术精神重新整合人文环境, 表现形式的日趋多样。粘土造型依然保持着它的蓬勃生命力, 多元化的发展。

3 国内外粘土造型的发展现状

粘土定格动画经历了一百多年的发展已经相当成熟。它经历了逐格拍摄的萌芽期、19 世纪末 20 世纪初作为电影技术的先锋代言的发展期、20 世纪 20 年代至 70 年代两次在动画界边缘徘徊的低谷期以及 90 年代至今的重新振作的繁荣期，都为人们带来一部部惊人的视觉盛宴。粘土动画重获人们的青睐似乎并不在意外之外，不仅表现出这种成功的发展趋势带动了大批优秀的粘土动画爱好者、艺术家们投身于这门艺术当中，也让我们看到他们对这一门古老艺术不离不弃的探索和认识。

3.1 新时期游戏需求心理分析

随着工业化程度的深化，竞争的激烈，很多人在工作之余或者任何时候都希望能够得到精神的放松。正因为生活压力大，所以人们心里迫切的需要一种调剂生活和心理需求的方式存在。比如美国前几年流行在办公室里吃“户外中餐”——办公室的人们在紧张快节奏的工作之余，想到的一种调剂生活的一种办法——即吃饭的时候，在地板上铺上一层绒绒的绿色草地地毯，席地而坐，像是坐在郊外野餐一样给自己换一个生活空间，这样即可以调节心理、增进感情、加深彼此的了解，也可以提高团队之间协作精神。由此可见，游戏需求心理是每个人都存在并能够自我调节的内在心理，将潜意识就拥有的和去追求游戏、娱乐的享受心理结合起来，促使人们去做一些影响我们享受和审美的一种简单的自我调节的方式。比如说人们不愿意一直看很深沉、很血腥、过于恐怖的、快节奏的或者是过于伤神的书籍，反而都愿意去欣赏一些带有消遣性、娱乐性的杂志，因为它们可以调剂大脑、调剂生活。生活在钢筋水泥堆砌起来的都市里的人，整天面对着拥挤的环境、嘈杂的人群、紧张的生活节奏，工作之余娱乐的放松能够在某种程度上极大地满足人们的娱乐需求，给人享受休闲娱乐的乐趣。

如今，人们亲近自然，追求充满创意与灵性的天然生活方式，他们讲究生活品质，渴望在内心深处摆脱束缚，因为现代都市的生活压力很大，想追忆曾经的童真稚趣的情感越来越强烈，他们渴望在这样的方式中得到身心疲惫的充分放松。在现实超负荷的压力下，成人的童心和童趣更需要放松和休闲玩耍的慰藉，当前的粘土动画，早已超越了儿童的世界。成人“失去了感受自然与生命最本真的童真和稚气。正是因为我们的所谓成熟、理性与现实，再加上贪婪、嫉妒等的

作崇，让我们与人的童真越来越远”。⁹然而，与此同时，现代工业文明所造就的各种心理紧张情绪，以及对人的内心世界的各种挤压，在“活动影像”时代，必然要寻求一个宣泄的载体。

粘土造型那充满童真的梦幻世界，就像量身定制的手工艺品一样，不仅深受儿童的喜爱，也激活了成人早已麻木、尘封已久的童年回忆。电脑技术的逼真和平滑虽然在一定程度上给人视觉上的冲击，但是到最后，给人们的感觉永远是技术大于艺术。而粘土造型身上独特的味道是所有工业化产物下的其他艺术形式所无法取代的，手工制造的往往更能打动人心，因此为不同年龄段的人群所青睐。粘土造型的艺术形式改变了过去以儿童为主要观众的固定受众定位，并跨越了不同观众知识结构和受众年龄段的界限，得到更多观众的认可。粘土造型恰恰迎合了当今社会人们的诸多心理需求，这种艺术形式不仅能够满足人们的审美愉悦，也可以将儿童变为成人，以满足少年儿童尽快长大成人的欲望；也可以将成人变为儿童，使成人暂时回避外币世界的喧嚣和激烈的竞争，追寻心灵深处难以泯灭的青春成长期的“梦幻”和“童趣”。

3.2 现代粘土造型的嬗变演绎

3.2.1 粘土动画的成熟发展

随着粘土动画的重新回归，粘土动画独特的视觉语言也一直以来就受到艺术家的青睐，它的特殊材料，在艺术家手中成为了表达观念和思想的利器。一大批艺术工作者们在粘土动画、粘土实验短片、粘土造型以及粘土 MV 上不断挖掘，以更快的速度发展而发展，并将它的独特魅力演绎到极致。就这样，一部部优秀的粘土动画作品就这样呈现在我们眼前。

3.2.1.1 粘土动画发展现状

(1) 国内粘土动画

粘土定格动画在电脑技术没出现之前，就有很多脍炙人口的影片出现，比如《金刚》、《星球大战》（附图18）等。记忆中的中国优秀的粘土定格动画作品，比如《神笔马良》（附图19）、《曹冲称象》、《夜半鸡叫》等对于我们来说并不陌生。虽然中国有很多不同的动画类型，但粘土动画仍打败了像剪纸动画等一系列这样的实验性动画，成为定格动画中最具代表的艺术形式。粘土定格动画在中国有数十年的发展历史，由于与国际的接轨，使得曾今充满民族元素的中国粘土动画趋向国际化。

粘土动画在中国年轻人中的影响力也在不断扩大。2000年，国内第一部粘土动画 MV《我爱你》问世，它是由彭磊、李刚等成立的 Ultragirl 工作室——堪

⁹ 张立军、马华. 影视动画影片分析[M]. 中国宇航出版社, 2003年

称国内粘土动画先锋所制作的。工作室紧接着推出了《她是自动的》、《彩虹》(附图20)等粘土动画短片,将粘土动画和音乐完美结合在一起。

粘土动画影片《警察与小偷》(附图21)故事改编自陈佩斯的著名同名小品《警察与小偷》,它由动画学院翟翼翬导演的。影片采用细节到每一格每一个头,甚至连他的一颦一笑都不放过的换头术,具有创新意义的探索。这和《小鸡快跑》一片中只更换角色脸部的某一器官的方式不同。从此,越来越多的粘土动画短片出现在各大视频网站上,更多的人去尝试这种独特的艺术形式,深受大家喜爱。

由成都民间艺术家的原创作品——采用两百多个粘土和软陶结合的泥人——中国第一部3D粘土动画《香蛋的故事》(附图22、附图23)历时5年时间诞生了。令人欣喜的是,越来越多的粘土动画伴随着更多的孩子快乐成长。虽然中国还没有出现一部粘土动画在影院上映,但是,我们要相信,一定会有一部让世界为之瞩目的、真正意义上的高质量的由中国制造的粘土动画在不久的将来出现。

(2) 国外粘土动画

1993年,一部兼具艺术价值和商业价值的出色粘土动画片《圣诞夜惊魂》横空出世,它是一部值得每一个人去细细品尝的美国长片,是美国“鬼才”导演蒂姆·伯顿精心打造的独一无二的、与众不同的圣诞节狂欢夜。1995年,同样由蒂姆·伯顿制作的哥特式童话世界的《僵尸新娘》(附图24),将怪诞的艺术风格与粘土动画完美结合,鬼魅般的木偶角色同样带来了世界观众全新的视觉体验,赢得了世界众多观众的好评与喜爱。

1993年,由粘土动画里的长胜将军——英国阿德曼公司推出的第一部系列短片《超级无敌掌门狗》——该片获得奥斯卡最佳动画短片奖,它的出现给人以很大的震撼力。《人兔的诅咒》(附图25)拍摄于2005年,是阿德曼公司推出的该系列的第一部长片,全片耗费了大量的优秀动画师和工作人员两年的时间制作而成,并获得了巨大的成功。

《小鸡快跑》和《玛丽和马克斯》(附图26)是最近几年为中国观众所熟悉的好莱坞出色的粘土动画。《小鸡快跑》是一部关于上千只鸡是如何从养鸡场大逃亡的故事,它是根据导演尼克·帕克真实的打工经历改编而成。因为机缘巧合,尼克·帕克在养鸡场打工,养鸡场里有成千上万只鸡每天要面对着,这也为《小鸡快跑》的故事原型提供了基础。他用打工赚来的钱买了一部8毫米的摄影机,完成了自己第一步的梦想。此后,他便一发不可收拾的热爱着粘土动画。

2009年的《玛丽和马克斯》让很多观众在影片中发现了自己,看到了人性和人生。导演亚当·艾略特用他最擅长的表达方式,将这个极富感染力的故事缓缓的展现开来,无疑是近几年粘土定格动画中的一匹黑马。¹⁰

粘土动画产生之初,都是以欧美发展为主,但是,近年亚洲地区奋力追赶,

¹⁰ 来自百度:定格动画电影魅力

制作出一系列具有相当水准和独特风格的作品。例如，2002年由韩国制作的粘土动画《哆基朴的天空》（附图27）感动了无数的韩国观众，影片讲述了哆基朴从一团自觉毫无生活意义的小狗的大便逐渐找到了它生存的意义。该片获得了2003年东京国际动画片优秀作品赏。

日本NHK电视台播出的粘土动画与世界上这些知名粘土动画不同，它们一般都短小精悍，它们没有固定的“档期”，不像其他商业动画片那样，它们不受限制的制作多少播出多少。比如有着很长历史现在仍在播出的一个名叫“KNYACKI”的小虫在大千世界里冒险的粘土动画片《KNYACKI!》。再如《那丘和波姆》、《小奇和爷爷》等这些粘土动画它们演出着一场场妙趣横生的生活情景剧。日本电视台播出粘土动画的经验是非常值得我们借鉴的。

3.2.1.2 粘土动画角色造型的发展趋势

跟随着时代的脚步，粘土动画利用科技手段完善画面效果、用科学语言做出完美造型的同时，呈现出视觉效果逼真化、角色明星化、故事情节化的三大趋势。

（1）视觉效果逼真化

粘土动画是极为个性的艺术表演，它有很强的视觉效果，通过灯光、色彩等舞美效果充分展现立体造型中细腻夸张的优势。粘土造型都是建立在立体材料基础上的，导演在通过切换镜头、拉大空间感、加快影片节奏，展现出区别于电脑三维动画的另一种细腻真实的美。

电脑三维动画在写实表现能力上确实先天优于粘土定格动画，如今，人们在观看粘土定格动画时，他们并不清楚影片中具有很强的拟真效果的影像是怎样做成的，这些都充分说明粘土定格动画与电脑三维动画之间的界限愈来愈小。随着技术的发展，无论是场景设计还是人物造型上粘土动画都能创造出不亚于电脑动画的逼真效果，它同样可以带给观众逼真的视觉效果。粘土动画如同工艺品一样强调纯朴的手工质感，如果粘土动画也开始模仿电脑动画那种表现趋于完美、平滑的效果，那么就变得无趣、失去它本质的意义了。

（2）角色明星化

“冈比”的形象陪伴了美国几代人的成长，而且在这几十年里，“冈比”的经典粘土动画形象在玩具市场一直成为一种流行文化。

至今，许多粘土角色造型足够让人过目不忘，《超级无敌掌门狗》中的华莱士和阿高的经典动画形象以及《圣诞夜惊魂》、《僵尸新娘》里蒂姆·伯顿制作的哥特式鬼魅造型深入人心。其中，华莱士和阿高已经成为了英国的文化符号，他们被英国官方的旅游指南推荐为“不可不认识的英国人”。粘土定格动画善于表现对主要角色的刻画上，通过大量的对白、戏剧化的表演让角色的性格愈加鲜明。这些粘土角色造型的大获成功，不仅是粘土动画的趋势也成为推动动画发展的因素。比如，在拍摄《圣诞夜惊魂》时，蒂姆·伯顿深受斯塔维奇的影响，将影片

中的主角塑造成一个表面邪恶、内心善良的性格特征，配以纤长的带有神经质气质的造型特点，他的举止和两个世界的事物形成鲜明对比，精致的画面令人印象深刻。此外，粘土定格动画的手工制作造型触动人们渴望回归自然、返璞归真的期望，它比电脑三维动画形象更能让观众细细品味、回味无穷。其文化感染力可见一斑。

(3) 故事情节化

由于粘土定格动画的拍摄时间漫长，独具一格的情节至关重要。阿德曼动画公司是大家公认的定格动画公司，作为创始人之一的彼得·罗德曾说过：“对于一部影片来说，最重要的身份是导演与编剧，技术仍旧是次于故事及表演。”华莱士和阿高系列的成功定位，使它脱离了只为儿童服务的动画队伍，情节紧促、悬念丛生，它的创作思路就带有明显的“好莱坞式的情节”，加上快速的追逐打斗场面，使他们创造的角色成为了英国家喻户晓的明星。¹¹例如，《人兔的诅咒》中甚至采用大量的打斗和角逐的场面来吸引观众的眼球，情节的曲折、独树一帜的故事创意和情节编排，牢牢抓住了观众的心。《圣诞夜惊魂》和《僵尸新娘》营造出的幻想世界，伴随着音乐的表现力，用全新的视觉效果和跌宕起伏的音乐将画面串连起来。蒂姆·伯顿善于采用更有利于粘土定格动画发挥自身的画面语言优势的方式，将哥特式的画面风格放进百老汇音乐剧中与之完美结合，剧情紧凑、扣人心弦。

3.2.2 其它粘土造型的艺术语言

随着人们的生活水平日益提高，在新与旧的问题上，人们习惯对于过去的、当地的和常见的东西不以为然，成为淘汰的对象。却不知，正是这些司空见惯的东西，体现着我们民族的造物精神和审美意蕴，成为历史的文化结晶。

泥塑的产生与发展和人类的生产时间密切相关。新中国成立以来，特别是近半个世纪以来，中国泥塑的创作得到了空前的发展，用“争奇斗妍，灿若锦绣”八个字来形容，是毫不夸张的。面人流传于我国黄河流域一种典型的民间乡土艺术，由于泥人、面人艺术较之其他民间艺术门类具有简便、随意的特点，能够充分发挥老百姓们的灵活创造性，不仅仅会对它们精美生动的造型和浓郁鲜艳的色彩感到震撼，还更多感动于它们在民俗生活中所表达的祈福纳祥的本意以及所传递的那股浓浓的亲情。这也是为什么它们能够留传至今，仍成为人们表达内心的方式之一的原因。

如今，泥塑不单单是艺术家们制作精品的大型泥塑作品，如：收租院；也不单单是民间的泥人彩塑；它可以成为生活中人人都能够把玩的对象，可以是陪伴儿童成长的橡皮泥；也可以是大人或小孩亦能制作的工艺品；也可以是学院里学生与老师们制作粘土造型和粘土短片互动交流的工具；又或者是在电视电影上与

¹¹ 苍懿楠. 粘土定格动画的视觉语言研究[D]. 西安理工大学. 硕士学位论文, 2009年

家人共享的粘土动画等等。它的形式变得丰富多彩、多样化，如手办的出现，手办是真正意义上表现动漫原型的模型，它以新的技术材料完美的呈现着粘土造型的含义，使其更加逼真，充满真实感。

随着电脑技术的发展，通过互联网的这种传播形式，粘土造型利用数字技术的形式变化多端，各种粘土游戏开始普及，有益智类儿童粘土游戏：粘土果酱、粘土球等；动作防御类粘土游戏《粘土星球》（附图 28），是日本最著名的手办生产商制作的 10 周年纪念游戏，它一经推出便牢牢地抓住了观众们和粘土控们的心，使那些苦于收集心爱手办玩偶却没有钱的粘土玩家们可以在游戏里实现梦想。《粘土战机》（附图 29）的推出也同样吸引了玩家的目光，它是一款风格独特的飞行游戏，是以地球为背景，你会看到很多熟悉的标志性建筑，丰富的背景和各种不同的敌人也会让你感到轻松和乐趣，它也可以同时让你和朋友们一起分享游戏的乐趣。由著名粘土动画《小鸡快跑》改编的同名休闲益智电脑游戏《小鸡快跑》（附图 30），在游戏那种轻松诙谐的气氛中，配合粘土动画中让人熟悉的一幕幕，巧妙的和情节穿插在一起，将那些善良可爱的粘土形象印在心中的同时能让你在游戏中一直保持着快乐的心情。同样改编自粘土动画《圣诞夜惊魂》（附图 31）的同名粘土游戏则以黑色惊悚幽默、充满奇想天外的恶搞创意冲刺着人们的眼球。

在这些游戏中，最经典的当属由斯皮尔伯格发起的“梦工场”制作的老少兼宜的粘土游戏精品《粘土世界》（附图 32、附图 33）。它摒弃了现今在电脑游戏中大兴的真人出演与 3D 图形的这些华丽的科技手段，而是别有风趣的采用橡皮泥通过逐格拍摄方式制成了卡通味十足的人物与道具。《粘土世界》是独创的粘土游戏，拥有幽默曲折的剧情和个性鲜明的人物，人们很容易被它独特的气质所吸引。

在这个返璞归真的时代，粘土造型在以更为丰富多彩的姿态吸引着人们的眼球，它的质朴、梦幻成为它独特的艺术魅力，它的真实感和亲切感将伴随着人们共同成长。

4 粘土角色造型的新时代

4.1 新技术时代粘土角色造型的发展展望

工业社会给我们创造了现代化的生活,享受到高科技所带来的各种方便与实惠,但也失去了农耕时代所造就的田园般的生活。我不是单纯地怀旧,更不是企望时光倒转,使我们回到过去的生活中去,而是在想,我们在“除旧布新”时,能否将“旧”的好东西留下来?能否让“新”的东西和“旧”的好东西融在一起?然而随着传统生活方式的改变与多元文化的冲击,现代的人们越来越模糊了这种“幸福”的含义。

虽然 CG 技术的发展渗入到了人们的生活,但是,随着数字化时代的到来,快节奏的生活压力却在人们生活的每个角落烙下了承重的工业化痕迹。在如今电脑动画兴盛的时代,电脑艺术它的出现、它的发展并非取代了其它动画片种,这一点我们需要看清。相反,依然散发出它原有的魅力的那种取于自然、表现自然的拍摄方式依然存在,并且这种生活、自然的气氛是数字化所模拟不了的。返璞归真俨然成为了一种流行趋势,粘土造型将随着新技术、新网络的传播方式变得更受人们的欢迎和热捧。

随着技术的发展,因为互联网的这种传播模式,人们的需求心理发生变化,人的群体结构、消费模式、网络的欣赏方式也随之发生变化,出现群体分众现象,人们欣赏的粘土造型将出现不同的风格类别。新技术新网络改变着人们的生活习惯、娱乐习惯,我们的需求正在改变,粘土造型的种类也会随之变得多样。比如白领开始喜欢用数字技术模拟制作的粘土游戏来缓解心中的压力从而取悦自己;或是一系列自由创作群体的出现,比如 DIY 手办。未来对粘土造型的需求可能不单变得因为减负而依赖,人对生活的要求变得更高,因此更怀念曾今拥有却已失去的东西,这是一种更高层次的精神追求。一方面人们依赖高科技生存,另一方面通过一些方式得到内心的抚慰,将返璞归真当成慰藉心灵的一剂良药。白领、儿童、成人所表现出来的不同的心理需求,可以通过不同的粘土造型方式表达,比如,通过各种粘土游戏、粘土动画或者自由群体的艺术创作。总之,每个人对娱乐模式所追求的娱乐需求将因为分众的趋势发生改变,这将导致粘土造型也将跟随着人们的不同需求变得更加多元化。

粘土造型将渗入到我们生活的点点滴滴,由于对返璞归真和对传统手工的情感诉求变得更加迫切,人们想重新找回曾经“幸福”的感觉。人们将更怀念以前

失去的东西，追寻一种更高质量的精神追求，一些民族性的东西也将因为没有国际和种族的区分走向世界。例如，泥人、面人艺术最为可贵之处，亦曾是农耕文明中人们最为传统的幸福观念，它们不单是人们买回去欣赏和把玩的案头玩具，将会出现一些模仿粘土材质的玩具可供人们随意变形、组合。人们在创作的同时，闻着这类似泥土的芳香，回忆起儿时的快乐时光，忘掉心中所有的苦闷和压力。

一方面，返璞归真和对传统手工质感的情感诉求使人们开始自由创作，更简单化、更符号化的粘土造型出现。“动手”才是最本质、最原始的内心情感需求的表达方式。量身定制的粘土手工艺术品永远比工业生产的产物更有味道，在自由创作的过程中，不仅可以体会泥土的芳香，勾起儿时那充满童真的梦幻世界，也激活了成人在工业时代被压力早已磨灭的麻木、尘封已久的童年回忆。同时，人们仍可以通过五花八门的材料和工具，将自己自由创作的粘土手工制品按照最原始、最简单的制作方法——“逐格拍摄法”来记录自己天马行空的想象。将动画还原其本质面貌——大众化，这样，每一位热爱动画的人都可以动起手来，让更多的人能够亲身体会到制作粘土动画的快感。人们在享受观赏之余也能够将所有人都引入到动画的世界里而不被拒之门外。¹²

另一方面，童年时期，一块充满泥土芳香、触手可及的泥巴在我们的手里不断地把玩，我们可以随意的变换形状、感受着泥土带给双手的质感，粘土以一种更为直接的方式把想象变为现实。粘土游戏利用模仿粘土特殊材质使它区别于其它网络游戏，鲜艳柔和的色彩，粘土特有的皮肤质感，无处不给人一种踏实温暖的感觉。在粘土游戏道具的设计中，角色身上的衣着、家中摆放的各种物件等等一切细节都让你感觉这就是真实的生活。粘土游戏独特的魅力来自原材料的质感带来的不同感受，能以最快的速度将玩家带入到现实生活的情境中，以自然的方式让玩家感受来自生活的另一种特殊世界。一些简单的意趣游戏、单机游戏，它们可爱而又朴实，充满质感的符号化形象，那种取于自然、表现自然的存在方式，完全符合返璞归真这一流行趋势。各种元素的完美组合构成了粘土游戏原始的美感。网络游戏固然可以达到马斯洛所认为的高峰体验，满足人们的需求，但是它们庞大的世界无不彰显着商业化所带来的喧嚣和浮躁。因为长时间的冲刺着玩家们的视觉，难免会令玩家觉得烦躁与疲惫，这个时候，玩一些粘土游戏，放松心情，感受自然的氛围，无一不是最好的选择。

更多的网络方式会向着粘土——这一散发着独特魅力的“童年回忆”将流行于网络，例如，网络涂鸦，它或许会以粘土涂鸦的方式出现，散布在人们的网络生活中。

另外，在这样一个快速消费的时代，仍有一些人终年与粘土为伴。CG网络如今已成为商业化最有力的手段，数年时间只创作一部粘土动画虽然会耗费人们大

¹² 黄勇.论“逐格拍摄法”的生命力[J].北京电影学院学报,2006年

量的时间和经历,但是粘土的特殊材质、它特有的皮肤肌理和质感、残留着的设计师的指痕,这一切都给人一种质朴温暖的感觉,使我们的艺术家们无法抗拒。他们整日呆在工作室里,不去理会商业化带来的喧嚣和浮躁,只为创作一部完美的作品。粘土动画独特的原始美和质感的艺术表现力,它自身形象和场景的那种质感、空间感都是电脑三维动画、二维动画所无法表达和营造的,它的真实感和亲和力被人们所熟知。当人们渐渐深入体会返璞归真的含义时,粘土动画也会因为新技术的发展将在更多的动画方式中继续流行。在全民CG的时代,电脑三维动画、二维动画也将运用模仿粘土的卡通形象制作所谓的粘土动画。但是,粘土动画这门传统动画是直接利用现实物体进行拍摄,制作起来费时费力,不少艺术家对它望而却步,却又抵挡不了它经久不变的艺术魅力。电脑动画有先天优于粘土动画的特效视觉效果,利用电脑制作不但可以提高动画的时间效率,也可以在某种程度的视效上更加逼真。一方面,利用数字技术参照粘土造型建模,采用电脑三维建模的方式来模仿这种传统、原始的、人性化的手工造型;另一方面,将粘土手工塑型后,利用3D扫描仪,扫描进电脑,直接捕捉这一手感物体。三维扫描仪可模拟为照相机,帮助艺术家们更方便地将现实世界物品转换成为可用于电脑3D打印和处理的数据,但又来得比照相机更加真实。这种直接捕捉泥土手感的方式是单纯的用电脑建模所难以实现的,它的造型比电脑模仿建模要更贴近粘土的质感。这样,不仅可以满足人们体会质朴温暖的芳香“幸福”感,也可以体会另一种细腻真实的美,满足在CG时代同样逼真的视觉效果。

总之,粘土造型将作为一种特殊的动画形式一直深受观众的喜爱。随着科技的进步,粘土的质朴和表现形式会不断冲击着我们的视觉体验,不断给观众带来不同的感受。粘土造型将一直陪伴着人们展示着它的美。

4.2 中国粘土动画的发展展望

在我国,粘土定格动画片的创作已有较长时间,从20世纪40年代起至90年代制作了如《皇帝梦》、《神笔》、《小小英雄》、《阿凡提》、《曹冲称象》(附图34)等众多风格迥异的偶类动画片,深受观众厚爱,并且多次在国际电影节上获奖,那时期中国在粘土定格动画领域已经达到相当高度。

粘土动画的辉煌虽然在90年代因为3D电脑动画的出现而跌入低谷,但当粘土动画这一古老的艺术形式重新回归时,中国人却视其为“新”技术,这一切都告诉我们似乎应该重新衡量并定位这种动画技术语言了。

4.2.1 粘土动画的灵魂——童真心理

动画中所包含的极致的想象和广阔的时空,使成年人能够在精神世界里满足自己在现实中的不足,更重要的是,动画能够使人的自我意识回归到原点——童年期。这种暂时地逃脱忙碌、逃脱充满压力的现实世界,不仅可以使自我意识回

溯到与人类整体意识相契合的原始情结，也可以获得某种精神放松和精神安慰。因而它所带来的精神自由和情感释放也是最彻底、最纯粹的。¹³

和其他动画形式相比，粘土动画使这种特点达到了空前的表达自由，在这个到处充满竞争和压力的年代，不管是材质还是它所表达出来的情感等都成为了连接现实与想象的桥梁，并在夸张的动作中极大地释放了原始冲动（回归童年的童心情结），更能使成年人进入童真时期——长期以来被遮蔽和遗忘的年代。

因此，粘土动画应把握“返璞归真”的审美特性，极好地与观众产生共鸣。但是，绝大多数的中国动画片片面的将动画中的“儿童心理”解读成了“幼稚心理”，“幼稚”脱离了成人的生活世界，它不具备成人能够理解的韵味，只是针对儿童的语言而已，而“童真”处于成人的生活世界中，虽然同样出自儿童的世界，但是却包含了成人可以认可和感兴趣的意象，而且还可以触发成人内心深处的童心。比如，近年制作较为成功的粘土动画《警察与小偷》，虽说是改编自同名小品，但是片中大量的动作与对白都趋于幼稚、说教，很容易让成年人感到索然无味。

如今，动画越来越成为成年人的欣赏对象，动画角色也渐渐成为成年人互晓的“明星”，以成年人的视角切入动画创作已然成为日本与美国动画的共同特点。中国动画普遍的“幼稚”病不仅使自己只局限于儿童的范畴中，也缺乏了成年人所需求的“童真”情感。因此，真正了解“童真”与“幼稚”的根本区别，是中国粘土动画创作出精品的起点与根源。

4.2.2 粘土角色造型“民族化”的必然趋势

中国动画虽然经历了无数次的探索和碰壁却一直呈现出的两个极端的发展趋势，一是索性抹杀了动画产业本身的民族特点，片面的强调国际性，一味的追求所谓的欧美或者日韩风格；二是不断地走“改编”、“翻拍”的稳妥道路，没有了属于自己的特色。没有了自己独特的风格、趋于“幼稚”的趋势，渐渐的将国人观众越推越远。¹⁴

中国民间美术与人们日常生活的衣食住行和精神需求有着割不断的血缘关系，它是一种大众文化，在中国有着悠久的历史 and 赖以生存的土壤。动画娱乐于观众，要想深受广大民众的喜爱，必须将这绵延不断的血缘关系延续下去。老一辈的动画家在充分认识和理解民族文化精髓的同时，创作出了符合大众审美心理和精神需求的艺术作品，深受广大群众的喜爱，同时也为弘扬中国本土民族文化找到一条易为大众所接受的影像之路。要知道，一个成功的动画形象其动作、语言、个性往往都带有鲜明的民族化特点，都能给观众带来欢乐，给人留下深刻的印象，成为经久不衰的民族文化的象征。比如，中国早期动画片《大闹天宫》、

¹³ 李朝阳. 中国动画的民族性研究——基于传统文化表达的视角[C]. 中国传媒大学出版社. 2011年

¹⁴ 李朝阳. 中国动画的民族性研究——基于传统文化表达的视角[C]. 中国传媒大学出版社. 2011年

《哪吒闹海》(附图 35、附图 36), 传统动画人物孙悟空、哪吒等, 都有着中国人鲜明的民族性格, 如孙悟空本领高强, 追求自由解放; 哪吒勇敢善良; 葫芦娃有胆量、有孝心, 皆为圣洁、智慧和勇敢的化身。这些特征不光是通过五官和穿着来体现, 在气质和语言动作上同样能够表达出鲜明的特点, 这也是为什么这些早期的角色造型能够具有很强艺术生命力的原因。优秀的外形设计、个性鲜明的性格设计, 将两者结合才能够成就一个吸引人的、成功的动画角色。

中国是一个文化源远流长、历史悠久的国家, 有着许多经典的民间故事和优良的文学作品。如果这些传统文化元素能够应用到粘土造型设计上, 再以现代的审美观念对其中的一些元素加以改造、提炼和运用, 使造型富有时代特色和民族个性, 我想这不仅能够提炼对传统造型元素的运用, 还能够提升整个作品的艺术品质和感染力。

4.2.3 与动画技术的融合

中国悠久的历史以及古老的民族文化不可避免的对中国粘土动画产生深远的影响。回望中国定格动画的发展历程, 大都造型夸张、形象鲜明, 但多数只能在平面上横向、纵向简单的移动, 形体也不能自由变化, 具体到角色的面部表情和幅度大的动作时, 就会显得僵硬、呆滞; 并且, 角色造型虽然看起来充满童趣, 但是实际上只是一些非常简单的造型, 显然不能满足现在观众对于视觉的高要求。粘土形式并非中国特有, 如今利用粘土造型与动画技术结合, 将两者完美联姻才是最好的选择。

4.2.3.1 “逐格拍摄法”——有利中国粘土动画事业发展

动画中最基本、最本质、最原始的手段当属“逐格拍摄法”。在这个科技新时代, 电脑技术虽然渗入动画领域极深极广, 但不可否认的是许多的动画爱好者都对之望而却步, 不敢尝试。全民发展国产动画——“逐格拍摄法”势必为所有不会画画和动画爱好者们完成自己动画梦想提供了有利的条件, 在这一方面发挥了一定的积极推动作用。“逐格拍摄法”是最为简单可行的手段和方式, 它不仅让人们都能够跳过跃跃欲试的情感, 还拉近了动画与大众的距离, 让人们都以自由创作的形式参与到动画的队伍中。动画以游戏的方式在人群中流行和推广, 让每个人都能够参与其中, 让所有人动画全方位接触。在制作过程中, 人与人之间彼此交流、互相传达自己内心的感受, 通过自己奇思妙想的想象力, 逐渐地提高自身的创造力和动手能力, 让每个人都乐在其中, 以快乐的方式传递快乐。¹⁵

国外粘土定格动画在时代的飞速发展中已经经过多年的更新和变化, 时代是发展变化的, 我们不能一直坚守在几十年前提出的“走民族复兴路”, 要真正做

¹⁵ 庄雪莲、管仁福, “逐格拍摄法”与“逐格制作法”——对动画片特点表述的一点思考[J], 电影评介, 2007年

到大众化。任何事物都朝着更加多元化的方向在发展，粘土动画也不例外。让我们回到“逐格拍摄法”这一动画的源头，就必须全民普及动画知识的同时降低动画的门槛，不仅将人们所拥有的广阔的想象空间发挥到最大，也使全民都可以利用最原始的动画方式来制作属于自己的粘土动画。这样，才能真正迎来中国粘土动画事业的蓬勃发展。

4.2.3.2 与数字技术的结合

现代动画是飞速发展的科学技术与古老的绘画艺术融合的产物，粘土动画艺术更是在数字技术的高速发展下，重新焕发出蓬勃的生命力和强劲的发展势头。粘土动画的创作必须和民族文化结合起来，但这种结合绝不能照搬以前的动画形式和手段，或是回到上个世纪五六十年代中国学派的老路上去。任何一种艺术形式，不论它曾经是多么的辉煌，受过怎样的宠爱和荣誉，如果不能满足观众不断变化着的需求，就必然会被时代淘汰。

记者采访英国著名动画公司阿德曼创始人之一彼得·罗德时问道：“在数字时代，粘土定格动画究竟是发展出一个新的面向，还是走到生命的尽头，被电脑技术所取代？”，这确实值得人们深思。

如今，传统的技术领域被数字技术所取代，也可以说定格技术有了很大的进步。我们可以体会到，数字技术的出现，显著的缩短了动画制作周期，节约了大量的劳动力和劳动时间。但是粘土定格动画在不断完善自身的同时也不断汲取电脑技术的长处，就像是比较机器生产的陶器与手工制作的陶瓷作品，观众会看出人类手工制作时所投注的爱。永远都会有人想要欣赏手工艺与手工制品，而粘土定格动画就存在着这种特殊的魅力。

在《人兔的诅咒》一片中，它的主角——一只三十公分高的用塑料泥土做的兔子，设计者们想使其疯狂地跳跃、像芭蕾舞者一样表演，这用定格来拍摄的话需要很困难、很昂贵的细腻工作，虽然有可能做到，但是很困难，因为这与使用的材料有关。通过数字技术，这些都可以轻而易举的做到。“要拍出飞的效果，这在十年前甚至更早，要花很大的人力、物力才能让观众感觉到，而现在如果将前景和背景分开拍摄再将其合成，不仅不必建立那么多次及那么多场景，还可以省下大量的预算和空间。”“利用定格拍摄的部分与数字技术制作的部分结合效果非常好，而且非常实用。”彼得·罗德是这样回答的。¹⁶

二十年前，动画大师们要创作会说话的汽车、会跳舞的报纸人、会唱歌的奶油人、以及活蹦乱跳的木头人和玻璃人，这些在数字技术没有出现之前只能依靠定格技术。定格是一种跟数字不一样的平行技术，可以做出特定且特别的东西。粘土定格动画里有很多迷人之处，而角色的“表演”是很值得让人津津乐道的。粘土动画可以展现真实的题材，但是，如果让粘土动画看起来像真人电影或电脑

¹⁶ 余为政等. 动画笔记[M]. 京华出版社, 2010年

动画一样变得完美平滑，我觉得这便失去了粘土造型本质的意义了。相反，多一点摩擦、多一点脚步沉重的感觉，可以使粘土动画变得更加的耐人寻味。

粘土定格动画这门传统动画制作起来虽然费时费力，却拥有经久不灭的艺术魅力。粘土动画是传统的艺术，电脑三维动画是现代的产物，粘土定格动画在不断完善自身的同时也要不断汲取电脑技术的长处。粘土动画的发展不仅有利于动画、甚至在整个电影语言中都具有不可忽视的作用。在这个返璞归真和对传统手工质感的情感诉求已成为一种流行趋势的时代，在保持粘土动画天然的优势下，为电脑三维动画找到了可以与之联姻的方式，能够给大家带来更加完美的视觉享受。例如，蒂姆·伯顿的《圣诞夜惊魂》、《僵尸新娘》；申·阿克的《机器人 9 号》（附图 37、附图 38）、亨利·赛利克的《鬼妈妈》（附图 39、附图 40）还有今年的《神奇海盗团》（附图 41、附图 42、附图 43、附图 44）等这些叫好又叫座的粘土动画，都是粘土动画与电脑动画的完美联姻最好的证明。

结 论

在我国粘土动画趋于边缘化的原因,我想最主要的,还是我国动画艺术家对粘土定格动画艺术的研究有待完善。我国的粘土动画在学院中非常盛行,但是一些喜欢粘土动画的学生在完成学业之后很少再去花大量的时间和精力创作粘土动画,这直接导致了人们对粘土动画认识上的不足与了解。

在我看来,粘土动画在材料上不断的探索,是一种充满诱惑的动画形式。我不认为粘土动画要尝试着与CG技术一样要复制真人的动作,反而可以维持人们对它的质朴情结。也正是这份淳朴,这么多年以来,人们不曾为它放弃。粘土动画尽管受到电脑技术的影响,但它以真实材料为特点的艺术风格依然深受许多的艺术家和观众的喜爱。它不但没有消失,反而借助电脑技术的发展,开拓出更宽广的动画之路。100多年来无数艺术家、梦想家都为之痴迷,并且利用这种特殊的方式创造出许多杰出的粘土定格动画。

在国内艺术家对粘土动画的执着探索下,渐渐吸引一大批观众对粘土动画产生了浓厚的兴趣。在国际粘土定格动画的影响下,我们开始重新审视这门艺术的发展前景。

参考文献

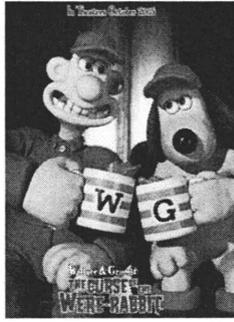
- [1]王家斌、王鹤著. 中国雕塑史[M]. 天津人民出版社. 2009-3-1:149
- [2]张夫也著. 外国工艺美术史[M]. 中央编译出版社. 1985:189
- [3]余为政等著. 动画笔记[M]. 京华出版社. 2010
- [4]卢晶蕊著. 粘土动画角色设计的应用研究[C]. 东华大学. 硕士学位论文. 2009
- [5]海蓝等著. 图说西方雕塑艺术[M]. 上海三联书店. 1988:147
- [6]约翰·赫伊津哈著. 游戏的人[M]. 中国美术学院出版社. 2007-9-1
- [7]华梅、要彬著. 中国工艺美术史[M]. 天津人民出版社. 2000
- [8]陈迈著. 逐格动画技法[M]. 中国人民大学出版社. 2005
- [9]阿恩海姆著. 艺术的心理世界[M]. 人民大学. 2003
- [10]陈龙海著. 外国名雕塑解读——泥石中律动的生命[M]. 岳丽书社出版发行, 2007-7:89
- [11]王学斌、王鹤著. 世界雕塑名作100讲[M]. 百花文艺出版社. 2008
- [12]约翰·菲斯克著. 解读大众文化[M]. 南京大学出版社. 2006-5
- [13]呼志强著. 中国手工艺文化[M]. 时事出版社. 2001-11-01
- [14]徐华铛著. 中国彩塑泥人[M]. 中国林业出版社. 2002-1
- [15]王冠英著. 中国古代民间工艺[M]. 商务印书馆. 2010
- [16]傅守祥著. 审美化生存[M]. 中国传媒出版社. 2010
- [17]聂振斌等著. 艺术化生存——中西审美文化比较[M]. 四川人民出版社. 2010
- [18]薄松年主编. 中国民间美术全集——雕塑[M]. 人民美术出版社. 2000-10
- [19]张宇著. 中国民间美术与动画[M]. 人民美术出版社. 2007
- [20]张立军、张宇著. 世界动画艺术史[M]. 海洋出版社. 2008-9
- [21]唐愚程、聂鑫著. 定格动画[M]. 西南师范大学出版社. 2010
- [22]童庆炳主编. 现代心理美学[M]. 中国社会科学出版社. 1993-02
- [23]周莉等著. 身边的美学[M]. 中国林业出版社. 2000-6-1
- [24]陈弘著. 走出审美迷宫[M]. 湖南师范大学出版社. 1989
- [25]卢晶蕊. 粘土动画角色设计的应用研究[D]. 东华大学. 硕士学位论文. 2009
- [26]李朝阳著. 中国动画的民族性研究——基于传统文化表达的视角[C]. 中国传媒大学出版社. 2011-10-1
- [27]肖路著. 国产动画电影传统美学特征及其文化探源[C]. 上海世纪出版集团. 2008-8-1

- [28]陈旭光等著. 影视受众心理研究[M]. 北京师范大学出版集团, 2010
- [29]彭磊、卢悦、李纲. 怪兽来了——定格动画摄影棚[M]. 中国青年出版社, 2004
- [30]张立军、马华. 影视动画影片分析[[M]. 中国宇航出版社, 2003
- [31]王红. 动画角色视觉形象研究[D]. 武汉理工大学硕士学位论文, 2006
- [32]冯薇. 定格动画在中国现阶段的应用与发展[D]. 中央美术学院. 硕士学位论文, 2010
- [33]陈晓毅. 民间工艺形式在定格动画中的应用研究[D]. 广东工业大学. 硕士学位论文, 2011
- [34]苍懿楠. 粘土定格动画的视觉语言研究[D]. 西安理工大学. 硕士学位论文, 2009
- [35]庄雪莲、管仁福. “逐格拍摄法”与“逐格制作法”——对动画片特点表述的一点思考[J]. 电影评介, 2007(19)
- [36]黄勇. 论“逐格拍摄法”的生命力[J]. 北京电影学院学报, 2006(5)
- [37]卢晶蕊. 粘土动画角色设计的应用研究[D]. 东华大学. 硕士学位论文, 2009
- [38]李晨曦. 粘土动画新语言研究[D]. 四川大学. 硕士学位论文, 2007
- [39]阿德曼公司. 人兔的诅咒-定格动画The Art ofWallace&Gromit[J]·海外, 2003
- [40]GleHunwick, I want to Try Clay Animation-CG杂志[J]. 电子工业出版社, 2004(2)
- [41]苍懿楠、王家民、陈鹏. 粘土定格动画中角色表演的作用与研究[J]. 西安文理学院学报, 2008(2)
- [42]孟伟. 偶动画影片中角色形象的审美[J]. 艺海, 2009(1)
- [43]曹莹. 新世纪以来粘土动画的艺术魅力——以阿德曼工作室为例[J]. 中州大学学报, 2010(2)
- [44]唐英. 试论消费社会的审美嬗变[J]. 西南民族大学学报, 2008(201)
- [45]孟文静. 视觉化审美嬗变[J]. 开封教育学院学报, 2009(2)
- [46]栗晓枢、王秀峰. 影视受众心理分析[J]. 电影评介, 2011(13)
- [47]孙立军. 浅谈中国动画的创作现状[J]. 电影艺术, 2004(1)
- [48]郑德梅、赵婷. 动画片的审美特性与儿童心理[J]. 现代视听, 2009(3)
- [49]张蓝. 动画创作与观众心理[J]. 中国电视, 2002(12)
- [50]袁洁玲. 后工业时代生命需要的精神突围——动画电影审美心理浅析[J]. 电影文学, 2009(21)
- [51]刘井涛. 因时而动——论动画形象的审美嬗变[J]. 艺术探索, 2009(1)
- [52]马阳阳、王保振. 浅谈另类动画的魅力之粘土定格动画[J]. 剑南文学, 2012(5)

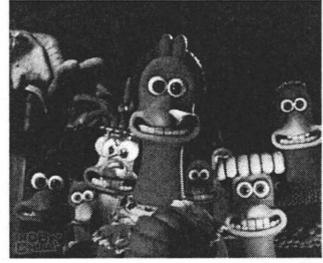
附 录



(附图 1) 《金刚》



(附图 2) 《超级无敌掌门狗》



(附图 3) 《小鸡快跑》



(附图 4) 《牛河梁女神像》



(附图 5) 《说唱俑》



(附图 6)



(附图 7)



(附图 8) 《泥狗狗》



(附图 9) 《冈比的月球之旅》

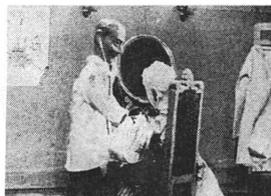


LE VOYAGE
DANS LA LUNE

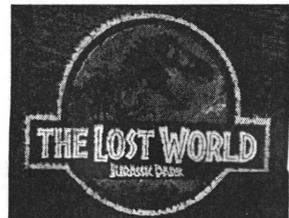
(附图 10)



(附图 11) 《星期一闭馆》



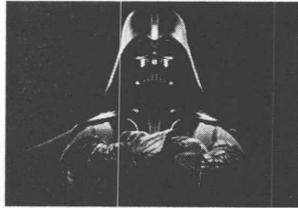
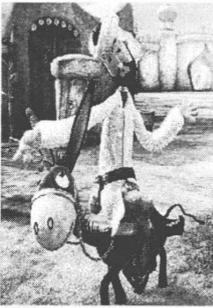
(附图 12) 《皇帝梦》



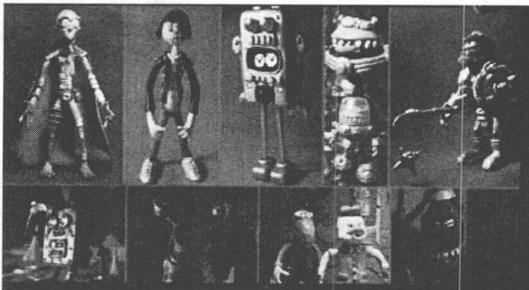
(附图 13) 《侏罗纪公园》



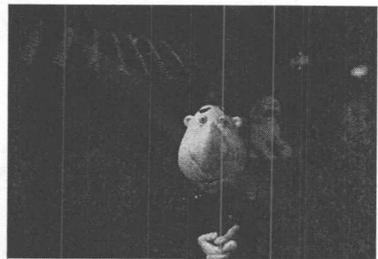
(附图 14)《玩具总动员》(附图 15)《精灵鼠小弟》(附图 16)《圣诞夜惊魂》



(附图 17)《阿凡提的故事》(附图 18)《星球大战》(附图 19)《神笔马良》



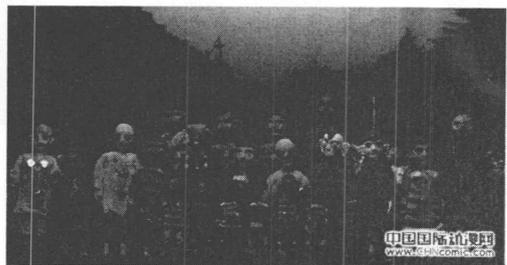
(附图 20)



(附图 21)《警察与小偷》



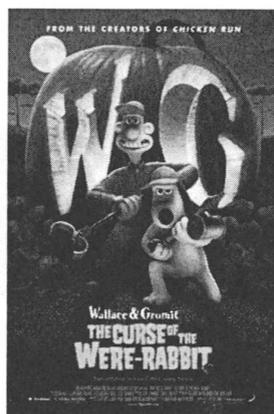
(附图 22)《香蛋的故事》



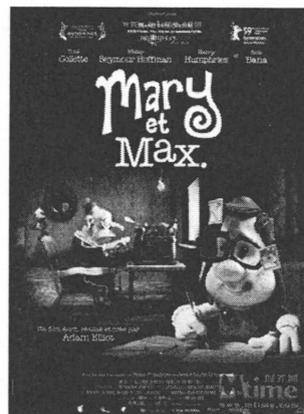
(附图 23)



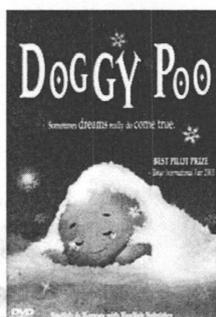
(附图 24)《僵尸新娘》



(附图 25)《人兔的诅咒》



(附图 26)《玛丽和马克斯》



(附图 27)《哆基朴的天空》



(附图 28)《粘土星球》



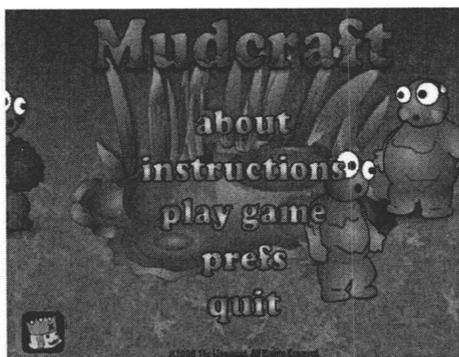
(附图 29)《粘土战机》



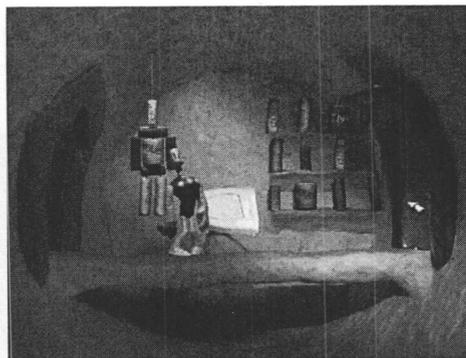
(附图 30)《小鸡快跑》



(附图 31)《圣诞夜惊魂》



(附图 32) 《粘土世界》



(附图 33)



(附图 34) 《曹冲称象》



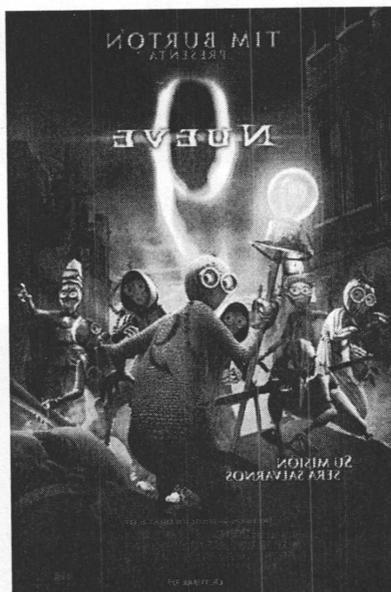
(附图 35) 《大闹天宫》



(附图 36) 《哪吒闹海》



(附图 37) 《机器人 9 号》



(附图 38)



(附图 39) 《鬼妈妈》



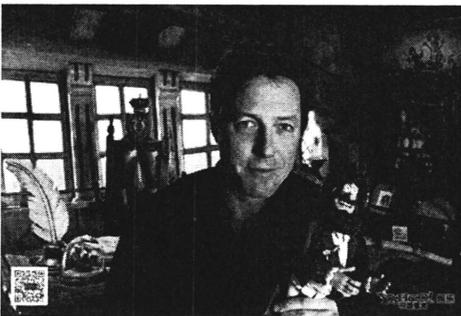
(附图 40)



(附图 41) 《神奇海盗团》



(附图 42)



(附图 43)



(附图 44)

致 谢

论文的准备和完成真是极其艰苦的工作，从前期的选题和资料收集到后期的写作，都不是那么的一帆风顺。伴随着论文我度过了无数个白天黑夜，最终的完成是对自己最好的安慰，本文虽不完美，有许多待改进的地方，依然要感激这些年来关心和帮助我的每个人！

很庆幸自己能够在师大拥有了三年的研究生涯，而且还能跟随我的导师毛小龙老师进行研究学习，此乃吾之大幸。美术学院的各位领导、老师们严谨的治学态度、广博的学术视野深深地感染着我。论文期间毛小龙老师以其严谨与博学使我的论文逐步完善，也使我收获许多人生与专业上的知识，使我受益匪浅。在此，我怀着感恩的心对所有帮助过我的人致以最真诚的谢意，感谢我的同学们，你们的珍贵友谊使我时时感到亲情的温暖，感谢我的父母和亲人，我的进步离不开你们的关爱。

最后要感谢每一位百忙之中参加评阅和答辩的专家和教授。谢谢！

在读期间公开发表论文（著）及科研情况

1. 生态文明视阈下的赣鄱艺术[J]. 文艺生活（民族文艺），2011，（12）：162.
2. 数字时代影像文化的新宠——动画研究[J]. 中国商界（论坛），2011，（3）：390-391.
3. 浅论粘土动画对电脑三维动画的艺术价值[J]. 景德镇高专学报（陶瓷文化与景德镇），2012，（4）：117-119.
4. 浅析对数字时代动画影像的研究[J]. 景德镇高专学报（陶瓷文化景德镇），2012，（5）：122-124.
5. 在游戏需求心理影响下的粘土动画[J]. 景德镇高专学报（陶瓷文化景德镇），2013，（2）：117-119.
6. 2011年12月，作品《天空之城》入选2011年江西省数字艺术双年展双年展二等奖