

浙江理工大学

---

硕士学位论文

---

民间泥塑艺术对定格动画本土创作的启示

---

姓名：姜淑芬

---

申请学位级别：硕士

---

专业：设计艺术学

---

指导教师：李明

---

20051201

## 摘 要

动画艺术发展到今天,已经成为一门独立的综合艺术和一个能产生巨大经济效益的产业,具有广阔的发展空间和光明的前景。近年来,我国动画产业在政府的重视和支持下迎来了良好的发展时机,开发本土动画是振兴国产动画的有效途径。中国定格动画的发展面临困境,本土创作出现断层。此外,中国动画在学术研究和理论建设方面相对滞后,不利于动画的创作实践。文章从中国民间泥塑艺术的研究出发探讨它对本土定格动画创作的启示。目的在于从文化角度进行一些分析和思考,探索一条适合中国动画本土化发展的道路,对创作实践有指导意义。文章着重深入挖掘民间泥塑艺术中可借鉴的元素,并探讨这些元素在定格动画创作中的运用,提出建设性的意见。

论文内容分四个部分:

第一部分介绍了论文研究的目的、意义、和内容;同时,还对国内外相关理论和实践成果进行了总结,它们对论文研究有重要的参考意义。

第二部分对通过对世界定格动画的综合对比研究得出:古老的定格动画艺术正在焕发新的生命力;中国定格动画发展面临困境;本土定格动画创作是可行之路,民间泥塑艺术是一个切入点。

第三部分对我国民间泥塑艺术作了深入研究,在收集大量资料的基础上,从动画的视角进行进一步梳理、分析和研究,从审美特征和造型特点两个方面对民间泥塑艺术的艺术表现力进行了概括、归纳和总结,并找到民间艺术与定格动画的结合点。

第四部分在前面的研究基础上,进一步深入研究,从艺术表现、工艺技术和市场开发三个方面进行挖掘和探讨民间泥塑艺术在定格动画的应用。提出:从民间泥塑中提取动画素材,把民间泥塑的审美特点、造型语言转化为定格动画的艺术表现力,利用泥塑的特点和工艺技术开发定格动画的表现手段,以及结合泥塑的形式进行动画周边产品开发。最后对全文进行了总结并对后续研究进行了展望。

**关键词:** 定格动画 民间泥塑 本土动画 审美 造型语言

# **The Suggestion Giving From The Chinese Folk clay Sculpture To Nation Stop-motion Animation**

## **Abstract**

Today, animation has become an independent synthesize arts and an industry that can produce large benefit, it has a great space for development and a nice foreground. These years, animation has met a good opportunity with the recognition and sustain of government in China. Expanding homemade animation and developing nation animation has become the common targets and produce motility of many animation producers. However, Chinese animation relatively lags in the area of theoretic research, which is harm to the practice of animation produce.

This paper discusses the revelation to Chinese nation stop-motion animation after researching the Chinese folk clay sculpture. We aim to analyses in culture point of view and explore a development way that is fit to Chinese animation.

This paper is divided in four parts:

In the first part, we introduce the aim, meaning and content of this paper. Meanwhile, we summarize the relative theories and productions that are important to our research.

In the second part, we conclude after research the stop-motion animation over the world: the age-old stop-motion animation art is coming to a new life; the Chinese stop-motion animation is facing the puzzle; homemade stop-motion animation take a feasible way, folk clay sculpture is a key point.

The third part has a deep research on Chinese folk clay sculpture. Based on lots of materials, we have a deepen analysis in the point of animation and summarize the expressive force of Chinese folk clay sculpture, finally, we find the link-point of folk clay sculpture and stop-motion animation.

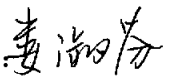
In the fourth part we discusses how to apply the folk clay sculpture to the stop-motion animation. We suggest: distill animation material from the folk clay

sculpture; transform the taste and characteristic of the folk clay sculpture to the expressive force of stop-motion animation; create instruments of stop-motion animation by using characteristics and techniques of the folk clay sculpture; in addition, we should produce relative products by combing the form of folk clay sculpture. In the end, we summarize the whole paper and look forward to the following researches.

**Key words:** stop-motion animation; folk clay sculpture; nation animation; characteristics; sculpting techniques

## 浙江理工大学学位论文原创性声明

本人郑重声明：我恪守学术道德，崇尚严谨学风。所呈交的学位论文，是本人在导师的指导下，独立进行研究工作所取得的成果。除文中已明确注明和引用的内容外，本论文不包含任何其他个人或集体已经发表或撰写过的作品及成果的内容。论文为本人亲自撰写，我对所写的内容负责，并完全意识到本声明的法律结果由本人承担。

学位论文作者签名：

日期：2006年3月17日



## 第一章 绪论

2000年英国阿德曼公司制作的粘土动画《小鸡快跑》可以说是这个时代的另类动画，《小鸡快跑》让我们看到了另一种动画风格并陶醉于其中，也让我们看到了希望：原来定格动画是如此有趣，泥偶角色如此可爱。中国民间泥塑中不是也有大量形象可爱的动物和人物作品吗？它们带有强烈的民族特征，是不可多得的素材啊！我们为什么不能将民间泥塑与定格动画相结合做出具有中国本土气息的《小鸡快跑》呢？

### 1.1 研究目的和意义

经过近一个世纪的发展，动画已经成为一门独立的综合艺术。近年来，我国动画产业在政府的重视和支持下，已有很大发展，投资制片的积极性日益高涨，产品开发也在努力拓展，动画教育更是方兴未艾，这一切都预示着我国动画产业的高潮即将来临。然而，中国动画创作的现状堪忧：无论是传统手绘动画，还是电脑动画，与欧美、日韩等成熟的动画技术、动画艺术相比，都存在很大的差距；国产动画缺乏原创性，找不到自己的定位；动画产业发展不完善，发展缓慢。

21世纪，动画作为一种具有新兴生命力的产业具有广阔的发展空间和光明的发展前景，面对新的机遇与严酷的冲击和挑战，中国本土动画的复兴与发展之路又在何方？

关注世界动画的发展，从《小鸡快跑》开始可以看到英美等国部分动画人在电脑动画的浪潮中开始了一种向“传统定格动画”创作的回归，如英国阿德曼公司制作了一系列粘土动画：《华莱士和阿高》、《动物悟语》和《小鸡快跑》，美国动画《骷髅新娘》等等这些定格动画都因其独有的地域文化色彩而风格独特，定格动画在电脑动画充斥市场的今天，给观众带来一股清新淡雅的凉风。

同时不难发现，我国定格动画从开始发展的初期就植根于本民族的土壤，从20世纪40年代到80年代制作的一批将民间艺术与定格动画相结合的经典动画，至今仍然倍受人们喜爱。这些动画成为中国动画界探索民族动画、本土动画的先驱与表率，也给今天的动画创作留下很多启示。然而，中国定格动画的发展陷入困境，本土风格的动画没有得到继承和发展，出现了断层。另外，与动画创作相比较而言，“我们动画在学术研究和理论建设方面相对滞后，对动画队伍水平和动画产品质量的提高极为不利<sup>[1]</sup>”。

重新挖掘民间艺术中的可用元素，溶入新时期的创作，对继承和发展本土风格定格动

[1] 张松林. 重视学术研究 促进动画繁荣 [J]. 中国动画 2005, 09: 6

画有着重要作用。本土动画的创作应继承和体现传统文化的精髓。民间泥塑艺术是中国传统艺术中的重要组成部分，是在造型上最具三维立体效果的一种民间艺术，泥塑特有的造型特点和制作技术能和定格动画很好地结合在一起。泥塑丰富的造型为动画提供了大量的素材，泥偶动画的材质跟泥塑的材料有很相似的特性，泥塑的制作工艺能为黏土动画中泥偶的制作提供很好的借鉴。把民间泥塑艺术溶入到动画创作中，这样创作出来的作品将是令人喜闻乐见的，对传播民间艺术，发展动画事业也将做出极大贡献。

## 1.2 研究现状

在国外，定格动画的创作比较成熟，制作水平比国内先进，动画风格突出。1993年的美国影片《圣诞夜惊魂》完美地把造型绝妙的木偶和百老汇音乐剧结合起来；英国的阿德曼公司是坚持定格动画创作的典范，该公司的一系列泥偶动画片《动物语者》、《无敌掌门狗》系列片和《小鸡快跑》等，其制作的精致让人叹服，达到了前所未有的水平。事实上，国内定格动画出现较早，1947年新中国第一部木偶片《皇帝梦》制作完成，20世纪50年代前中国动画有了很大发展，期间摄制了一批优秀影片，包括《神笔马良》和《阿凡提的故事》系列动画片，都是脍炙人口的经典之作。这对今天本土定格动画的创作是一个很好的借鉴。近年来，国内有一些院校的动画专业和动画爱好者已经在定格动画等非主流动画形式研究方面做了一些尝试，制作了一批定格动画实验短片。在2004年北京电影学院动画学院奖的参赛作品中就有一些定格动画，以泥偶动画为主要形式，其中包括雕塑动画短片《微妙的和谐》、黏土动画《滔滔日记》、《那些忽然想起的心情》等。

目前国内在定格动画方面的教材较少，现有的也仅仅限于制作技法上，从文化角度谈创作的研究几乎没有：《逐格动画技法》对国外定格动画制作技法做了较为详细的介绍；《怪兽来了，定格动画摄影棚》中有对定格动画做了一些实践的探索。

对中国传统动画民族特色有较多阐述<sup>[1]</sup>，但是正对优秀定格动画片的可借鉴文字研究几乎没有。在动画的艺术性与商业性之间找到一个完美的切合点，不少动画人士提出从民族文化与传统文化的精髓之间不断得到滋养与有益的补充的观点<sup>[2]</sup>；“中国动画在造型、色彩、材料、题材等方面都直接或间接地从民间美术获得创作资源<sup>[3]</sup>”。对于中国动画产业现状的分析研究也做得比较多，动画人和社会热心人士纷纷献计献

[1] 王静. 中、美、日动画电影比较 [J]. 电视字幕·特技与动画, 2005, 06: 8-10

[2] 李蕊. 中国动画不能丢弃民族文化 [J]. 剧作家, 2005, 01: 124-125

[3] 栾伟丽. 民间美术与动画艺术 [J]. 电视字幕·特技与动画, 2005, 08: 60-61



策,提出可行性方案,其中都谈到了发展动画衍生产品开发是动画产业化的重要手段。[1-3]

但是从具体的民间艺术——民间泥塑中寻找动画创作尤其是定格动画创作的研究几乎没有。从目前国内的研究现状来看,并没有一个完整的理论系统,也没有实际的成果展示,虽然国家已经开始对民间文化给予重视,但是由于种种原因,对于泥塑这门艺术还是缺少足够的关注与支持,因而这项研究具有一定的建设性。

### 1.3 研究内容

首先,本文的第二章对世界定格动画的发展进行回顾和梳理,通过经典动画对国内外优秀定格动画的风格和审美情趣进行综合分析,力图对处于世界中的中国定格动画现状作出客观的分析,从中找到中国定格动画处于困境的原因,针对原因提出切实可行的方案。

接着,本文的第三章在收集和整理了大量资料的基础上,对中国民间泥塑作了一个细致的研究,从动画的视角,挖掘民间泥塑的特点和可借鉴的元素与内在文化信息,从审美特征和造型特点两个方面对民间泥塑的艺术表现力作了概括、总结和归纳。这部分是对接下来的研究非常重要,是后续研究的基础和保证。

文章的第五章是论文的重点,深入探讨了泥塑艺术对定格动画本土创作的启示,从素材来源,动画角色的塑造、制作工艺技术与动画形式的结合这些角度来谈定格动画可以从民间泥塑借鉴的元素,讨论它们在本土风格的定格动画中的应用;另外,就民间泥塑艺术对开发动画周边产品和发展动画产业的启示也作了简单探析。

课题的研究不是将泥塑与动画作一个简单的结合,而是致力于对传统资源的高层次的整合。与民间艺术结合,探索中国动画本土创作的道路,本文也只是抛砖引玉,为后续的研究开一个题。

[1] 张鑫. 浅析中国动画产业化面临的问题及对策 [J]. 科技与管理, 2005, 04: 32-35

[2] 李玉龙. 中国影视动画发展现状分析 [J]. 社科纵横 2005, 06: 144-145

[3] 李中秋. 中国动画资源分析及日美动画给我们的启示 [J]. 电视字幕·特技与动画, 2005, 06: 7

## 第二章 中国定格动画的处境和出路

### 2.1 定格动画在世界的重新兴起

#### 1. 定格动画的原理

早在久远的年代，古人就发明了一种利用人类视觉残留原理的玩具。在一个木质圆盘的正反两面分别画上一只鸟和一个鸟笼，当快速循环翻转圆盘的正反两面时，在人眼里就能呈现出鸟在笼中的映像。后来，人们又发明了走马灯，将画着一连串相关动作小人的纸贴在可以旋转的灯罩上，这样当灯罩快速旋转时就产生了画上的小人在连续做动作的幻象。这些利用人类视觉残留原理制造幻象的古老玩具都可以被看作是当今动画艺术的先祖。定格动画也是运用了这种表现形式，这种动画形式的历史和传统意义上的手绘（cel animation）历史一样长，甚至还可能更加古老。

现代意义上的定格动画又称为逐格动画，正如它的名称所述，“是通过逐格地拍摄对象的空间位置变化来获得被拍摄对象连续运动假象的摄影术<sup>[1]</sup>”。我们通常所指的定格动画一般都是由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演出的。它跟其他形式的动画最大的不同之处就在于它故事的角色是实际存在的三维立体偶形而非画出来或者电脑生成的形象。在计算机三维图形动画尚未诞生之前，定格偶形动画片一直是仅有的三维立体动画影片。

#### 2. 定格动画的发展历程

定格动画长期以来扮演了两个角色：特殊电影技术和独立的动画艺术门类。在电影诞生后的百年光阴里，众多的动画艺术家以不断的尝试来完善定格动画片的制作技术，使它的艺术表现形式日趋完美。

定格动画摄影术的出现可以追溯到电影的初创时期。1906年，法国人埃米尔·科尔运用摄影机上的亭阁技术拍摄了第一部动画系列影片《幻影集》，表现了一系列不断变化形状的手绘造型影像。1907年，在美国维太格拉夫公司的纽约制片厂，一名无名技师发明了用摄影机一格一格地拍摄场景的“逐格拍摄法”。这种奇妙的方法很快在一些大片中大出风头。1909年，早期默片时代的杰出导演杰·稀士亚特·布莱克顿的戏剧影片《尼古丁公主》运用定格动画摄影术制作了一些火柴、雪茄和烟具自己会动的效果。定格动画摄影的开山鼻祖威里斯·奥布莱恩（Willis O' Brien）在1915年制作了他的第一部黏土动画片《失落的环节》。

[1] 陈迈. 逐格动画技法 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2005. 2

## 第二章 中国定格动画的处境和出路

### 2.1 定格动画在世界的重新兴起

#### 1. 定格动画的原理

早在久远的年代，古人就发明了一种利用人类视觉残留原理的玩具。在一个木质圆盘的正反两面分别画上一只鸟和一个鸟笼，当快速循环翻转圆盘的正反两面时，在人眼里就能呈现出鸟在笼中的映像。后来，人们又发明了走马灯，将画着一连串相关动作小人的纸贴在可以旋转的灯罩上，这样当灯罩快速旋转时就产生了画上的小人在连续做动作的幻象。这些利用人类视觉残留原理制造幻象的古老玩具都可以被看作是当今动画艺术的先祖。定格动画也是运用了这种表现形式，这种动画形式的历史和传统意义上的手绘（cel animation）历史一样长，甚至还可能更加古老。

现代意义上的定格动画又称为逐格动画，正如它的名称所述，“是通过逐格地拍摄对象的空间位置变化来获得被拍摄对象连续运动假象的摄影术<sup>[1]</sup>”。我们通常所指的定格动画一般都是由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演出的。它跟其他形式的动画最大的不同之处就在于它故事的角色是实际存在的三维立体偶形而非画出来或者电脑生成的形象。在计算机三维图形动画尚未诞生之前，定格偶形动画片一直是仅有的三维立体动画影片。

#### 2. 定格动画的发展历程

定格动画长期以来扮演了两个角色：特殊电影技术和独立的动画艺术门类。在电影诞生后的百年光阴里，众多的动画艺术家以不断的尝试来完善定格动画片的制作技术，使它的艺术表现形式日趋完美。

定格动画摄影术的出现可以追溯到电影的初创时期。1906年，法国人埃米尔·科尔运用摄影机上的亭阁技术拍摄了第一部动画系列影片《幻影集》，表现了一系列不断变化形状的手绘造型影像。1907年，在美国维太格拉夫公司的纽约制片厂，一名无名技师发明了用摄影机一格一格地拍摄场景的“逐格拍摄法”。这种奇妙的方法很快在一些大片中大出风头。1909年，早期默片时代的杰出导演杰·稀士亚特·布莱克顿的戏剧影片《尼古丁公主》运用定格动画摄影术制作了一些火柴、雪茄和烟具自己会动的效果。定格动画摄影的开山鼻祖威里斯·奥布莱恩（Wills O' Brien）在1915年制作了他的第一部黏土动画片《失落的环节》。

[1] 陈迈. 逐格动画技法 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2005. 2

20世纪20年代中期到80年代初期,定格动画作为特殊电影技术发展达到顶峰。在美国,两个定格动画界的杰出人物奥布莱恩和雷·哈里豪森拍摄了一批经典之作。奥布莱恩拍摄的一系列电影,包括《巨猩乔杨》,《金刚》等,开创了在幻想片中使用定格动画巨兽的风格。在奥布莱恩的影响下,美国特技大师雷·哈里豪森创造出系列效果惊人的幻想角色,这使他成为定格动画历史上无人能及的传奇人物。如1958年的《新巴达的第七次航行》和1963年的《杰森和亚尔古的英雄们》。在那个时代,定格动画摄影术几乎就是电影视觉效果工业的代名词,这种视觉效果手段影响了整整一代电影观众。作为特殊电影技术的定格动画技术发展达到顶峰。

这期间世界各地都有优秀的定格动画出产,前苏联、捷克、荷兰和中国等地都创作了一批定格动画,其中不乏优秀的作品,如:木偶片《新格利佛游记》(前苏联,1934年),立体木偶动画片《黑白照片》(前苏联,1984年),中国偶动画片《神笔马良》和《阿凡提的故事》系列片,还有后来名声大造的捷克动画《捷克年》和《好兵帅克》,“在荷兰,约普·吉辛克创办的影片公司专门制作木偶片,从1947年到1957年,为荷兰、英国、德国、意大利和美国等国的影片公司制作了近百部的广告短片<sup>[1]</sup>”。但是这些定格动画的成就被当时日益完美的手绘动画的光芒所掩盖。

在20世纪80年代末电脑动画开始主宰电影特技以前,定格动画是制造演员无法扮演的幻想型角色的唯一手段。由于电脑动画技术日益完善,非常接近真实生物的电脑角色渐渐取代了定格动画在摄影电影中的地位,作为电影特殊效果技术的重要组成部分,定格动画也不能不受到新技术的冲击,渐渐被计算机图形技术所取代。

### 3. 定格动画的重新兴起

然而,作为一种风格独特的动画艺术门类,定格动画艺术却逐步走向辉煌,迎来了发展的新阶段。20世纪90年代出现了数部经典定格动画影片,例如《圣诞夜惊魂》和《小鸡快跑》。1993年美国的蒂姆·波顿推出了《圣诞夜惊魂》,其中百老汇音乐剧和造型绝妙的木偶的完美结合至今都没有人能够超越。在英国,阿德曼公司创造了风靡全球的《华莱士和阿高》系列,再次掀起了制作定格动画的高潮。《小鸡快跑》也是阿德曼公司的成功之作,这部极具商业价值的定格动画影片制作精良,制作规模空前浩大,也收到了良好的社会效益。

2005年9月23日在美国上映的《僵尸新娘》是继12年前的《圣诞夜惊魂》之后,又一部蒂姆·波顿导演的定格动画。影片的哥特风格与《圣诞夜惊魂》相似,评论者和观

[1] 贾否,路盛章. 动画概论 [M]. 北京:北京广播学院出版社 2004. 55

众都这样形容：这是定格动画的新境界。10月7日，阿德曼工作室制作的《超级无敌掌门狗：疯狂兔的诅咒》在美国上映。这两部影片一推出就引起了广泛的关注，获得良好的口碑。

不难看出，定格动画正以其独特的魅力引起更多人的关注，这门古老的艺术成为动画中的新亮点。除了电脑动画，我们还有其他选择、其他需要、其他胃口。而正是因为“其他”的存在，才给动画艺术提供了一个广阔的发展空间。定格动画作为一种历史悠久的动画门类，以其独有的艺术魅力受到人们的喜爱，拥有一个很大的市场。

## 2.2 定格动画的魅力

定格动画作为动画艺术的一个重要分支有其独特的魅力。

### 1. 真实，质朴的特点

或许有人说动画最大的魅力在于超凡的想象力，在于使离奇的幻象成为真实的影像，给人感观的刺激和满足感。定格动画一直是动画领域中非常吸引人的一块乐土园，既有一般动画中天马行空的想象力，又能够达成一般动画做不到的三维效果。由于作为故事人物的偶形和布景道具都是手工制作的实物，给人一种实实在在、踏踏实实的亲切感，尤其是泥偶那份质朴、笨拙和憨厚在CG技术横行天下的动画世界里显得如此可爱。

### 2. 地域性与民族性

动画艺术与其他艺术门类一样，有它生存、成长的社会基础和土壤，带有明显的地域性和民族性，动画的民族风格是由本民族特定的地理环境、社会状况、文化传统、伦理道德、风俗习惯、生活方式、语言心理等多种因素决定的，在内容、形式、格调、表现手法上，体现出本民族的审美理想与审美需要，尤其是本民族的文化心理需要，体现出与其他民族迥然不同的气质。当然，这一切都深深植根于这个民族的社会基础与经济生活之中。各个国家的定格动画风格也存在很大差异，形成了不同的特色和风情。

## 2.3 定格动画的风格

### 2.3.1 国外定格动画的风格

美国动画《圣诞夜惊魂》这部影片中的角色造型设计采用了超现实主义艺术风格，使得影片的艺术格调显现出一种忧郁诡异的气质。不管是影片的构思还是片中角色的造型，

都充满了美国式的幽默。奇幻诡异的气氛可谓是本片成功之处，而人物的面部表情丰富细腻，动作流畅。从万圣节城里的鬼怪们，到条条生产线组装出来的各式吓人的玩具，再到男女主人公，片中角色的造型都呈现出一副怪诞恐怖的形象。杰克是个四肢细长的骷髅，萨丽这个用针线缝起来的女孩不仅脸上尽是碎布块，而且还老是不时缺胳膊少腿的，这样



图 2-1 选自动画《圣诞夜惊魂》



图 2-2 选自动画《骷髅新娘》

的男女主角即便在动画片里也还真少见。如图 2-1

时隔十二年后的《骷髅新娘》(图 2-2)沿袭了《圣诞夜惊魂》灰暗阴冷、古旧诡异的风格，恬美怅惘的浪漫爱情童话伴随着怪诞、恐怖、阴暗和孤寂，有情节剧、歌舞戏剧的影子，亦有德国表现主义幻景，将 16 世纪乌克兰的犹太民间故事一直到 19 世纪维多利亚时期的英格兰，加以想象和夸张，成为一部具有后现代特征的大杂烩。

英国的“阿德曼动画公司”(Aardman Animations)可以说是把定格动画界最成功的典范，使泥偶变得如此的有生命力，让所有人叹服。该公司导演 Nick Park 制作的纯泥偶动画片《动物悟语》、《错误的裤子》和《间不容发》、《无敌掌门狗》系列动画片、《小鸡快跑》营造了一个“纯朴的氛围”。

《小鸡快跑》中的小鸡有着“Nick Park 式造型”(图 2-3)：突出的额头，瞪大的眼睛被眼珠占满，比脸和额头还要宽的嘴巴，不管说话还是闭嘴时都能看到的上腭的四颗牙齿，鼓鼓的腮帮子和一副永远都是的表情，这些滑稽有趣的形象给观众留下了深刻的印象，同时几乎成了尼克·帕克所有作品的标志。



图 2-3 “Nick Park 式造型”  
选自动画《小鸡快跑》

影片的情节设置生动有趣,角色的思想感情贴近生活。片中的角色都有不同的个性,贪吃的母鸡,爱吹牛的公鸡 Rocky,性格倔强、意志坚定的母鸡 Ginger,具有绅士风度的老公鸡和精明的小贩老鼠,在现实生活中都有迹可寻;场景和道具的制作都是写实风格的:农场、鸡舍,甚至鸡舍里的摆设和母鸡们织毛线用的毛线和棒针,细致得让人相信这就是真实的生活,这种风格在其他作品中得到了彻底的贯彻。《动物悟

语》(如图 2-4)系列动画片,把天马行空、虚构夸张的动画片和脚踏实地,绝对尊重事实的纪录片这对看似水火不容的冤家完美的结合在一起,以其贴近生活,对社会问题幽默、独到的见解而风靡全世界,《动物悟语》大规模地深入生活,还原生活,动画艺术已经拓展到无所不在的领域与空间。《华莱士和阿高》塑造了和善热忱的绅士华莱士和机敏、有情有义的酷狗阿高这两个角色,主仆两长得极为相像,同样的“Nick Park 式造型”(如图 2-5,)球形的大鼻子,粗细均匀的四肢和厚厚的手掌,黏土制作的造型圆润可爱,看上去很有厚度。华莱士和阿高在英国成了家喻户晓的人物。



图 2-4 接受采访的狮子  
选自短片《动物悟语》



图 2-5 华莱士和阿高  
选自动画《华莱士和阿高》

Nick Park 用纯手工的方式制作泥偶，通过精致的制作让泥偶模型看起来栩栩如生，开辟了泥偶动画的新风格，用动画向人们展示了英国式的幽默和风度，创造了动画史上的奇迹。

### 2.3.2 中国定格动画的风格

中国的定格动画从一开始制作就在努力寻找自己的艺术语言，带有浓郁的民族特色。

#### 1. 本土化的题材

中国传统定格动画片多取材于民间传说、历史小说、神话故事、寓言故事、戏曲故事等，这些故事都来自于民间，孕育在传统民间文化的土壤里，表达了普通老百姓们的美好愿望和对事物的行为习惯及审美趣味，反映了中国传统的哲学思想和宇宙观。这种反映出来的审美趣味不是一朝一夕形成的，而是在我国悠久的历史长河中逐步演变积淀而形成的。从盘古开天地，到女娲补天、牛郎织女等等，5000 年的历史孕育了丰富的华夏文化，甚至是一幅画，一个典故，都为动画片的制作提供了取之不尽的内容和灵感。

这些故事中流露出中国传统的审美观念、道德观念、人生观和世界观，体现了中华民族追求真、善、美的传统美德。《曹冲称象》故事取自《三国志》，赞美了智慧的力量；阿凡提这个形象，是维吾尔劳动人民在反抗历代反动统治阶级和封建世俗观念的斗争中塑造出来的一个理想化人物，是新疆地区流传已久的传奇人物，代表了正义的力量；《崂山道士》取材于《聊斋志异》中的一则小故事；《半夜鸡叫》取材于生活，反映了当时的社会现状。

本土化的故事题材一开始就奠定了它们是中国式的，打着中国传统文化烙印，有鲜明的民族风格。在感情上拉近了和我国观众的距离，受到广大观众的喜爱。从审美心理方面来讲，越富有民族特色和地域特色的题材内容就越容易引起国外观众的兴趣，越能在世界动画中标出自己的位置，同时也越能契合外国观众猎奇异域的兴趣，也就越是世界的，越具有国际性。我国传统定格动画也正是因为具有鲜明的本土风格而赢得了世界的盛誉。

#### 2. 中国式的漫画造型和幽默诙谐的动作

中国式的漫画造型和幽默诙谐的动作，充分透射出了中华民族特有的审美情趣及深厚的文化底蕴。在动画片中，动画造型及角色的动作是体现动画片艺术风格的主要因素。

木偶片《阿凡提》(图 2-7)系列中，艺术家们成功塑造了阿凡提这个聪明机智、乐于



助人和与之成鲜明对比的愚蠢狡诈、吝啬贪婪的巴伊老爷的木偶形象。阿凡提身材修长，身穿地道的维吾尔族民族服饰，头上缠着朴素的白巾，留一撮可爱的小胡子，两个黑溜溜的眼珠里闪着智慧；吝啬贪婪的巴伊老爷身材矮胖，长着一个圆咕隆咚的脑袋和身躯，宽大的嘴巴、钝钝的鼻子，尖尖的额头上顶着个小小的帽子。微微翘起下巴，摸摸胡子，眼珠一转，“啊哈，我说巴伊老爷……”，几乎成了阿凡提的招牌动作和语言。由于是新疆少数民族题材，人物的造型和背景制作极具民族地域风情，影片配以节奏鲜明的新疆民族音乐，使得这部木偶系列片独具审美情趣而深受大众喜爱，至今，观众一想起阿凡提这个木偶形象都会会心一笑。



图 2-7 选自动画片《阿凡提的故事》

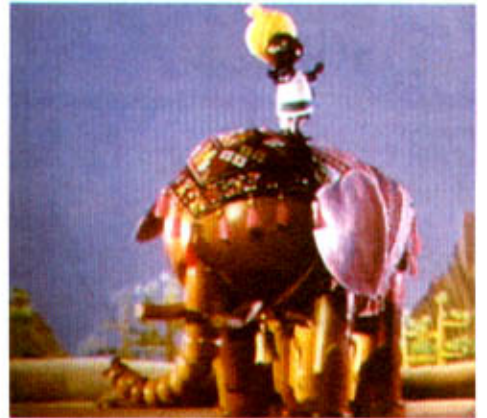


图 2-8 选自动画片《曹冲称象》

《曹冲称象》(图 2-8) 中的造型使用精细加工成型的木材制作而成，偶形造型简单洗炼，巧妙地结合了木制玩偶的结构特点和木头的肌理，配合以中国的京剧脸谱，创造性地发掘出一种独特的艺术表现手法，在定格动画片的偶形造型风格中独树一帜。

《鱼童》(图 2-9)、《猪八戒吃西瓜》、《济公斗蟋蟀》(图 2-10)、这些剪纸动画片，富有关节连接的小纸人，表情和动作连接时会有停顿，这种人为的停顿与事件发生的连续性产生了矛盾，但是没有让人觉得生硬，反而增强了影片的趣味性，使动画形象具有一种拙朴、滑稽之感。



图 2-9, 选自动画片《鱼童》



图 2-10 选自动画片《济公斗蟋蟀》

这些影片堪称真正的“本土动画”，动画取材于中国神话、童话、民间传说和文学作品，动画形象的创造与中国民间艺术的创作手法相结合，呈现出与西方神祇、魔鬼等形象迥然不同的特征，此外在描绘现代生活的动画片，从服饰习俗、环境描绘到人物面貌、性格特征，也都具有浓郁的民族特色。

正是因为定格动画制作手段和材料的与众不同，加上不同地域文化背景赋予动画迥然不同的物化形象，思维方式以及精神内涵，才使定格动画的风格如此鲜明而多样化。

## 2.4 中国定格动画面临困境

### 1. 曾经的繁荣

中国定格动画出现在 20 世纪 40 年代。1947 年木偶片《皇帝梦》成为我国第一部定格动画片，20 世纪 50 年代到 80 年代中国动画有了很大发展，期间中国定格动画的创作呈现一片繁荣的景象，出现了一批优秀影片。我国的定格动画影片主要分为剪纸片和木偶片两大类。

木偶动画作品有：《半夜鸡叫》（1964 年），《曹冲称象》（1982 年），《狼来了》（1982 年），《神笔马良》（1985 年），《崂山道士》（1981 年），《阿凡提》（1979-1988 年），《射之不射》（1988 年），《真假李逵》，《小老虎》，《长发妹》等。其中《神笔马良》于 1956 年获意大利第八届威尼斯国际儿童电影节八至十二岁儿童文娱片一等奖，叙利亚第一届大马士革国际博览会电影节短片银质奖，南斯拉夫第一届贝尔格莱德国际儿童电影节优秀儿童片奖；1957 年获文化部优秀影片一等奖，波兰第二届华沙国际儿童电影节木偶片特别优秀

奖，加拿大第二届斯特拉特福国际电影节奖状。《阿凡提》获 1979 年文化部优秀美术片奖，第三届中国电影“百花奖”最佳美术片奖，全国少数民族题材电影“腾龙奖”美术片一等奖，1991 年获美国芝加哥国际儿童电影节一等奖。这两部影片成为脍炙人口的经典之作。

剪纸片作品有：《鱼童》（1959 年），《济公斗蟋蟀》（1959 年），《猴子捞月》（1981 年），《拾驴》（1981 年），《葫芦兄弟》（1986-1987 年），《狐狸送葡萄》（1987 年）等等。

## 2. 现状和困境

目前，我国的动漫迷已经形成一个庞大的群体，但是他们对定格动画的了解可以说是微乎其微，甚至绝大多数人认为定格动画是一种小儿科的动画技法，跟现代电脑动画的技术含量根本无法比拟。在二十一世纪的今天，放眼望去：MAYA、3DMAX 培训班铺天盖地的冲来，电脑动画霸占了大部分的银幕，离开了电脑，人们似乎就不知道如何做动画。05 年七月底美国迪士尼决定停止生产手绘动画，选择走纯电脑技术这条路。相比之下传统动画（手绘、木偶、剪纸）培训班寥寥无几；当你与动画从业人员兴致勃勃地谈起上美术电影制片场那些经典的折纸、手绘、剪纸、泥偶动画片时，他们会惊讶地看着你，仿佛你是从火星上来的。

虽然我国的定格动画在民族特色上的尝试非常成功，从 20 世纪 50 年代开始我国的定格动画就借鉴水墨画、剪纸、木偶、皮影、泥塑等民间艺术，从造型语言的角度切入，成功创造出了本土艺术造型语言的优秀动画片。这些优秀的本土定格动画至今还让几代人尤其是 80 年代的动画迷们念念不忘，现在网络上有很多关于这些动画片的帖子，吸引了很多人参与讨论，有的回帖数量竟多达 1000 多页，说明这一类型的动画片还拥有很大的市场。

但是曾经的辉煌已经成为历史，没有沿着此路走下去，更加没有创新。20 世纪 90 年代之后，我国传统定格动画产量骤减，现在已经逐渐淡出了我国观众的视线。可以说中国传统的定格动画到现在已经出现了断层，这无论对中国动画发展还是中国动画观众来说，都是一个很大的损失。

“不管哪种文学、艺术的样式，都要走‘承前启后，渐进发展’之路，不能割断，也不能轻易抛开<sup>[1]</sup>”。如何继承和发展本土化的定格动画，重新找回原来的和吸引更多的观众群是对我国的动画制作者提出的一个重大课题和考验。

[1] 帅仁. 中国动画要走中华民族之路 [J]. 中国动画, 2005, 09: 7-9

## 2.5 中国定格动画面临困境的原因

定格动画之所以淡出了我国观众的视线，定格动画艺术之所以被边缘化，本土定格动画之所以出现断层，原因是多方面的。我认为，主要原因有三个方面：1. 市场的冲击；2. 外来文化的冲击；3. 技术的冲击。

### 2.5.1 市场的冲击

首先，整个中国市场长期被外国动画占领。20世纪80年代中后期以来，特别是90年代中期之后，由于体制、资金等多方面因素，中国动画长期为日美等国做动画加工，导致中国国产动画产量骤减，同时国内尺长对外洞开，国外动画片的大量涌入，动画强国进军尚处于萌动时期的中国动画市场。市场开放之初，我国动画也只是个市场经济新生儿，而后来者不善的境外动画业在影视、音像、衍生产品和形象权出售各方面的业务都十分成熟，投资丰沛，生产规模巨大，迪斯尼、梦工厂、吉卜力等无不是强悍的卡通巨人。这种情况下未被有效保护的民族动画市场被他们轻而易举拿下，弱小的中国动画根本没有招架之力。国外动画全方位占领了中国市场，影院动画（即在电影院播放的动画厂片）基本上被迪斯尼所掌控；而电视动画（即在电视台播出的动画系列片）则是日本与迪斯尼二分天下，国产动画始终处于萎靡不振的状态，偶尔有一两个亮点，也很快淹没在声势浩大的国外动画浪潮里。

其次，受现代高科技审美倾向的影响，电脑动画所占的市场份额越来越大，电脑动画对传统动画形成巨大的冲击。计算机技术的发展为动画插上翅膀，三维电脑动画逼真的三维形象和宏大的场面带给人们前所未有的视觉冲击，《怪物史莱克》获得了奥斯卡金像奖最佳动画电影大奖；续集《怪物史莱克2》在2004年高居北美票房排行榜榜首，创造了又一个票房神话。一系列命名为总动员的动画影片（《玩具总动员》、《海底总动员》、《超人总动员》、《公仔总动员》等）在全球掀起了一场CG（Computer Graphic）总动员，电脑动画几乎成了现代动画的代名词。对于那些依靠传统制作手段的动画形式都不屑一顾，人们谈及动画必言技术，非特效大片不看。

此外，定格动画自身的市场开发也不够。我国的动画艺术家们对定格动画艺术缺乏足够的认识和研究，也很少进行定格动画片的创作。

### 2.5.2 外来文化的冲击

“动画片作为一种文化传播媒介和艺术符号，势必承担着文化传播的功能，而我们每一代人身上又都肩负着传承本民族优秀传统文化的责任<sup>[1]</sup>”。中国早期的定格动画片从一开始，就注重对中国传统艺术语言的借鉴和探索，并从中国传统绘画中寻找审美语言、造型风格和艺术符号。可以说，不单是定格动画，中国整个动画界曾经在立足传统、注重本土、开发文化资源方面作了大量的基础工作。

而在以美国和日本为代表的动画强国的长期压力之下，我们愈来愈找不到自己的定位，放弃了自己的传统，丢掉了自己的市场和民族文化观念，失去了应有的观众群体。特别是近几年国外经济、文化的不断涌入，使得我国的传统文化正在受到无形的侵略和渗透，传统道德教育在日渐丧失，我国的动画片更是在日美等动画大国的挤压下，处于一种尴尬的境地。日本动画片中的好战甚至人性中残忍的一面，还有美国动画片中的个人英雄主义，对没有历史记忆和分辨力的中国卡通一代产生了不良影响。我们自己的动画片没有丰富的生活内涵，缺乏创新，注重说教，轻视市场，对受众缺乏足够的认识 and 了解，缺乏民族文化的责任感，中国本土的动画语言在青少年中根本没有传播的土壤。我国优秀的传统文化备受冷落，如果有一天我们的文化全部被外来文化所取代，那种后果是不可想象的！这种文化侵略通过各种途径已经开始在我国蔓延。而我国动画片正在日渐失去了我国固有的本民族高尚的审美情趣，忽略对本民族文化的关注和深入研究，造成动画片民族性的缺失。我们不得不深思这种现象，根本上是因为我们没有真正重视本民族的文化，对我们的民族传统文化缺少信心。

为占领中国的动画市场，美国动画业不断从中国文化中寻找动画艺术试题。《花木兰》就是一个典型的范例。这足以引起中国动画业界人士的反思！为什么美国动画设计师能够从我们的文化资源中找到动画基因，以西方人的思维方式阐释中国的文化内涵，并取得了重大的成功。其实我们的民族传统文化中有很多优秀的资源让我们来挖掘，对传统文化的表现更能使我们的动画作品具有艺术魅力。

### 2.5.3 技术的冲击

日新月异的现代电脑动画技术对传统的动画制作方法产生了极大的冲击。制作过程的

---

[1] 潘鲁生. 美哉，中国动画——从本土文化中寻找动画形象 [J]. 设计艺术(山东工艺美术学院学报), 2005, 01: 6-8

繁琐和成本的昂贵是定格动画产量不高的原因之一。动画本身的特殊性决定了制作方法的特殊性，由于定格动画是应用木偶或者模型一格一格拍摄的，影片的制作过程漫长而又复杂，每个镜头每一个段落都要耗费极大的精力和耐心，如果在摄制完成后发现错误而需要修改，那么所要付出的代价会十分巨大。因此，前期的总体设计，偶形制作以及拍摄都显得尤为重要。制作定格动画是个艰苦过程，凝聚多人心血，要一次一帧的辛苦画出来，建造模型，半毫米半毫米地挪动，每天工作 12 小时只能拍出 1 或 2 秒种的可用镜头。像《小鸡快跑》这样的大制作，全篇 82 分钟的动画共用了 900 公斤黏土，做了 387 只泥鸡，手绘人员用了 4000 公斤颜料，做了一千对眼睛和数不清的羽毛，全片耗时 4 年完成。为了能让这些用黏土制作出来的小鸡们更生动更可爱，制作人员专门为小鸡的造型设计了钢制的骨架，以便他们能灵活逼真的运动起来。跟现代电脑动画比起来，定格动画的效率实在是太低了，跟现代社会的快节奏、高效率的风格不相符。在高科技迅速发展的今天，动画似乎一夜之间被技术所取而代之。

其实，这种观点具有片面性。电脑动画技术并不是“捷径”与“速成”的代名词。《玩具总动员》历时四年完成，而且，制作成本高达 1 亿美元，一点也不比传统手绘动画片节约时间和成本。造成这种片面的观点跟现在中国动画人的浮躁心理有很大关系，外国动画给国人造成的强大压力下，我们的创作心态显得极为焦躁。虽然我们有再创国产动画辉煌的雄心壮志，但是技术上的差距尤其是国外现代动画制作手段的迅猛发展，让中国动画人感到了沉重的压力。

## 2.6 中国定格动画如何走出困境

如何使定格动画在新时期重新焕发生命力，进行本土创作，我认为要做到以下三点。

首先，必须重新树立对本民族传统文化的信心。“发展的基础，关键还在于尊重自己的文化<sup>[1]</sup>”。当我们再次重温过去传统的经典动画片时，那熟悉的动画形象和优美的旋律依然会深深打动我们的心灵，并为之开怀大笑。究其原因，不难看出是因为这些经典动画片是我国老一辈艺术家们在吸收了中国传统文化的精华，经过精心的艺术加工和遵循一定的艺术创作规律而制作出来的，充分反映了广大观众特定的审美心理和美好的审美情趣，有显著的东方民族的审美特征，蕴含着深刻的民族文化精神，形成了独特的民族风格。具有鲜明民族风格的动画片才能为本民族观众喜闻乐见，同时才能给其他民族以美的享受。民

[1] 陈绶祥，李永林，“全球化”与“民族化”问题两人谈[J]. 美术观察，2002，04：3—6

族的即世界的。也正是因为如此，我国的动画片才在当时国际上享有很高的荣誉！

现代动画设计要用民间美术来充实和丰富其底蕴。继承和发扬中国传统的定格动画在这方面优秀的成果，继续挖掘新的元素。中国有着悠久历史的绘画、雕塑、建筑、服饰，乃至戏曲、民乐、剪纸、皮影、年画等民族民间艺术和丰富民间历史文化，定格动画在造型、色彩、材料、题材等方面都直接或间接地从民间美术获得创作资源。认真收集这些珍贵的资源，研究发掘其中的创作元素是定格动画本土创作的立足点。

把传统的本土文化符号转化为一种备受当代人喜爱的艺术形象，尤其是结合当代人的审美需求创造新的动画语言。而动画借鉴传统文化的条件是有利的，因为近千年形成的中国文化艺术语言比较恒定，有着深厚的受众群体。在继承的同时还要认识到，如果仅把一些传统文化样式，民间美术的题材和表现形式直接搬到动画片上，就永远也找不到与时代的对接点。“要把中国本土艺术中最具表现力的造型语言进行综合提炼，最终得到既符合文化上的传承，又符合动画技术规律的动画艺术形象。这是一个再创造的过程，要建立在对本土文化的深入研究和充分认识上<sup>[1]</sup>”。

其次，完善技术，为制作出高品质的定格动画提供技术支持。事实上，技术的发展虽然对传统定格动画造成一定的冲击，也给定格动画注入了新的活力。现代高科技的发展为定格动画提供了新的技术支持，突破了原来的制作瓶颈。动画片《小鸡快跑》制作过程中的很多环节都运用到了电脑技术，如角色口型动画的制作，就是将之作好的口型替换部件分别拍摄成影像，在计算机中建立口型和音节对照库；还有定格动画的新技术“Go-Motion（数字化的定格动画摄影技术）是一种通过计算机来控制、操纵木偶或者模型，制作定格动画的技术<sup>[2]</sup>”。这些技术都为定格动画的制作提供了新的手段和方法，大大提高了制作效率和动画的品质。

学习国外的先进技术手段，运用到我们的本土创作中去。学习的过程中要摆好心态，把紧迫感化为学习的动力，同时避免心浮气躁的情绪，“心急吃不了热豆腐”，只有踏踏实实的作风才是正确的选择。

最后，要加强定格动画的市场开发，重新找回失去的市场。

在动画语言日趋国际化、通行化以及观众试听感觉日益趋同化的情况下，“化”他国的动画经验为己服务，取日益现代、先锋的动画语言为我所用，将中国动画做的好看、耐看、有艺术性，同时又能在价值观念、地域色彩、风俗习惯、审美理想等方面凸显出中华民族独特的东方品格。吸取成功的市场运作和经营理念，制作出有着我国本土民族特色的

[1] 陶雯. 从民族文化中探寻中国动画的风格 [J]. 中国动画. 2005, 09: 10-12

[2] 陈迈. 逐格动画技法 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2005. 118-119

定格动画来！

与民间泥塑艺术的融合是定格动画本土化的有效途径，本文在绪论中就已经说明这一点，就不再重复。



### 第三章 民间泥塑与定格动画结合点的挖掘

既然要从民间泥塑艺术中探寻定格动画创作的元素,首先要从对民间泥塑艺术的了解开始。本章从动画的视角,对我国的民间泥塑进行了细致的研究,对中国民间泥塑艺术作一个整体的把握和理解,在此基础上才能找到民间泥塑艺术和定格动画的对接点。

#### 3.1 民间泥塑概况

##### 1. 起源和发展

泥塑在中国历史悠久,在民间分布广泛。民间艺人用天然的或廉价的材料,做出博得民众喜爱的精美小巧的工艺品,这些泥塑体积小,内容丰富,栩栩如生,极具欣赏和收藏价值。民间泥塑的起源众说纷纭,已经无从考证。五代、宋朝民间泥塑开始兴盛,“南宋京城临安(杭州)又孩儿巷,以塑泥孩儿而得名<sup>[1]</sup>”。元代之后,历经明、清、民国,泥塑艺术品在社会上仍然流传不衰,尤其是小型泥塑,既可观赏陈设,又可以让儿童玩耍。

民间泥塑作为一种民间艺术,通常与一定的民俗活动有着对应关系,是民俗文化的重要组成部分和一种重要的物化形式,而民俗是民间艺术生成发展的文化源泉。民俗活动为民间泥塑的创造提供了大量的素材和原动力,同时民俗活动和民俗规约了民间泥塑的创造,使民间泥塑呈现出浓厚的民俗性。各地流传的民间泥塑与民间文化、民俗节日密不可分,民俗活动中处处可见泥玩具的身影。民间的习俗活动(年节岁时、庙会节场和婚丧寿诞等)给了民间泥塑以生存和活动的天地,而无论岁时、生产、还是生活,都带有某种宗教和神话性,民间泥塑也因此具有神秘色彩。民间泥塑发展到现在,成为我国最具民族特色和乡土风味的民间艺术之一,其中一部分地方泥塑还走向市场,走向海外,成为一门新兴产业。

##### 2. 丰富多彩的地方民间泥塑

中国民间泥塑几乎全国各地都有生产,其中著名的产地有无锡惠山、天津“泥人张”、陕西凤翔、河北白沟、山东高密、河南浚县、淮阳以及北京等地。这些民间泥塑体现的地域风情,风格迥异。

无锡惠山泥人(图 3-1),是民间泥塑中风格雅致的典型代表,题材丰富,技艺精湛,惟妙惟肖,雅俗共赏,作品以大阿福和手捏戏文而闻名;西府凤翔彩绘泥塑(图 3-2),

[1] 孙振华.《中国雕塑史》[M].杭州:中国美术学院出版社 2000 157

造型稚拙质朴，夸张传神，色彩艳丽大方，对比强烈，做工精细考究，具有独特的艺术魅力；天津“泥人张”（图 3-3）最具鲜明的现实主义艺术特色；贵州苗族泥玩具（图 3-5）神秘怪诞，是少数民族民间艺术文化的体现；高密泥塑（图 3-4）没有惠山泥人的圆润和精致，线条运用也硬气许多，比泥人张泥塑又多了几分粗犷，具有浓郁的乡土气息；



图 3-1 惠山泥人 选自 <http://www.jsdj.com/>



图 3-2 凤翔彩绘泥塑选自《观中西府凤翔民间文化》



图 3-3, 天津泥人张 选自 <http://ent.sina.com.cn>



图 3-4, 贵州泥玩具 选自潘鲁生编《泥咕咕》



图 3-5 高密泥塑 选自 <http://www.sjjp.net>

各地民间泥塑作品内容丰富、题材广泛。从自然界的植物、动物到人物，从民间传说

和民间故事到戏曲、民间生活，都是民间艺人的表现对象。凤翔彩绘泥塑作品根据其功用性分有四大类：装饰性用具类的灯罐、笔筒等；坐式、壁挂式镇物，如虎头挂片、狮头挂片、人物浮雕挂片；玩具类，包括各种小货、耍货，如十二生肖动物(图 3-6)、金瓜、桃、波浪鼓等；供奉神像。又如惠山泥人的手捏戏文，塑造戏曲人物为主，也表现市民生活、民间故事、历史人物等；高密泥塑作品有“老虎”、“狮子”、“猴子”、“小狗”、“小猫”、“鸡”、“鸭”等动物，也有“白蛇传”、“孙悟空”、“牛郎织女”、“梁山伯与祝英台”等传奇故事。



图 3-6 图片来自 <http://www.xfsgy.com/>

### 3.2 民间泥塑的艺术表现力

“艺术的源泉是精神，但艺术的对象是现实<sup>[1]</sup>”。只有承载着精神的艺术形式才是感人的。而“真正形成美的艺术的中心和内容是有关人类的东西。<sup>[2]</sup>”民间泥塑始终保持着从原始艺术传承下来的群众性和参与性，将民众的精神反映到了物化的民间泥塑形式中去，并通过民间美术独特的审美情趣、造型、构图以及色彩，充分体现着、反映出它独特的艺

[1] 陈望衡. 黑格尔美学论稿 [M]. 贵阳: 贵州人民出版社, 1986. 64

[2] 同上. 191

术表现力。各个地方的民间泥塑虽然所持地域不同，有各自强烈的风格特征，但是在艺术表现力上却是相同的。

### 3.2.1 审美情趣

民间泥塑作为中国传统艺术的一种，同样受到传统文化美学思想的深远影响，经过历代的发展，其高尚的审美情趣主要体现在：质朴、天真、富有活力的特点和滑稽的审美特点。

#### 1. 民间泥塑质朴、天真，充满活力

首先，泥塑作品是民众自己创作出来的，它所选择的材料是跟劳动人民关系密切的却又平凡普通的泥土，“由于材料的简朴，不作过多的雕琢、修饰，保持着率真质朴的制作痕迹，恰恰也因此而显露出纯朴天然的趣味来<sup>[1]</sup>”。劳动人民的质朴品质和朴实纯真的心灵是民间泥塑质朴特征的内在源泉和决定因素。同时，泥塑作品的形、色等造型方式，已离开现实形象，更多的具有想象的成分。一位民间老艺人曾一言以蔽之：“真的有什么好看



图 3-7 坐虎

选自张硕平编著《关中西府凤翔民间文化》

看呐！我是想着怎么好看就怎么画。”这种“想当然”，不是胡思乱想，正是劳动人民最纯朴的理解、想象和认识，也正能体现最基本的审美原则。河南的“泥泥狗”的造型犹如是海豹，凤翔的小坐虎比家猫还可爱（图 3-7），硕大的脑袋几乎与身体相当。

民间泥塑作品中流露出来的气质的单纯，创作的主观性、幻想的特征等方面都接近于天真的儿童。民间艺人在创作时感性胜于理性，自然流露出自己的情绪，无拘无束的发挥想象，创造的形象更富于抽象、稚拙、率真与幻想色彩。这种天真品格，本质上也是民间艺术家天真的思想感情特质和性格特制的体现。人们之所以对民间泥塑艺术的稚拙天真惊叹不已，除了纯形式的原因，主要是这些虽然表面粗糙却流露着天真的心灵自由的艺术，使人得到内在感受的和谐与舒畅。贵州稀奇古怪的兽类泥玩具，不论是昆虫，还是小型兽类，尺寸一律取同样的大小，而不是根据自然原型进行塑造。在这些作品中既不讲究对象的解剖、比例，又没有掌握科学的透视原理，是“原始的”。然而，这些作品正是民间艺术家

[1] 左汉中. 中国民间美术造型 [M]. 长沙: 湖南美术出版社, 1992. 55

们由心而生的生活感受及特定的审美感受的表现。这种“无知”状态下所体现的返璞归真的乐趣，如同有着丰富想象力又有稚拙味的儿童画一样，回味无穷。

民间泥塑不仅质朴、天真，还充满生机和朝气。民间泥塑内容的大多来自自然界的万物生灵，夸张的艺术造型还有丰富热烈的色彩语言所表现出来的红火、热烈、坦荡和粗犷的风格，无不洋溢着蓬勃的生机和活力，都寄托了人们对于生活和生命幸福的热烈的向往、祝福和追求，是发自肺腑的情感的自由奔泻。

## 2. 滑稽的审美趣味

民间泥塑中，滑稽与幽默同时共存，滑稽和幽默在民间泥塑中经常被作为一种审美价值使用，同时，它们带来的笑声使人们的生活变得轻松活泼、有趣和充满活力，并得到精神上的升华。

滑稽的价值载体主要是艺术，尤其为民间艺术创造所用。民间泥塑艺术长期生长在各种民间文化、艺术的土壤中，传统文化的阳光普照，民间求吉求喜心理的雨露滋润，结出了滑稽审美的造型硕果。民间泥塑作品中大量的吸取了传统表演艺术中的滑稽成分的营养。而传统表演艺术中以戏曲艺术为主要代表，戏曲艺术同民众生活紧密联系，是民间娱乐和文化传播的重要形式。戏曲界有句老话：“无丑不成戏”，丑角虽不是滑稽的唯一因素，但却是滑稽的主要因素。传统民间泥塑对戏曲的滑稽审美特性，吸收转化为泥塑的夸张、矛盾之趣，虚拟寓意之美的表现手段了。民间泥塑还直接从历代绘画中吸收幽默成分和绘画技巧，跟其他民间美术相互影响，相互依存。

### 3.2.2 写意、夸张的造型方法

传统民间泥塑的造型方法表现对象情态特征，具有概括、夸张、鲜明、抽象的特点，“高度重视线条的韵律表现，不重体，用带纹形成的韵律来表现节奏，犹如立体的绘画<sup>[1]</sup>”。如无锡惠山泥人、陕西泥娃娃都体现线条简洁、形体丰硕稚胖的整体造型特点，给人以简洁概括、一目了然的视觉直观感受。

构思奇巧，善于大胆想象和夸张表现强烈的感情，这种写意的造型方式是中国民间美术独特的造型方法。这种写意不同于文人画的写意，追求意境情趣，以显与隐、虚与实、干与湿、浓与淡等技巧，造成雅致的艺术风格。而是求其形象意态的整体把握，或通过对象的局部，或通过对象的整体，不精雕细画，却是大刀阔斧，粗塑拙绘，表现出整体与简

[1] 萧睿. 论中国民间美术的色彩特点和造型规律 [J]. 中国美术教育, 2004, 05: 48-49

约的造型特点。泥塑作品十分注重对象本质特征的夸张，借以表现出对象的精神风貌、情感气质，达到“传神”的目的。强调对象的典型性，注重情感意蕴的传达，赋予形象以鲜活的生命力。如大阿福，只捏出抽象的大体外形，意趣全出。陕西、河南、山东的泥塑玩具更是形态大写意，不论是牛、马、狗、鸡、猴、娃娃等，仅塑粗略形体，象征性地点染鲜艳色彩，就神气活现。

### 3.2.3 图案的装饰性与寓意性

在泥塑作品中常用的图案也极具民族色彩和装饰性，这些图案多以花卉、太阳、流云、动物图案为主，是从具象的动物、植物形象抽象变化出来，或者说是经过高度简化概括出来之后，加以巧妙的组合变化来的，是古今劳动者智慧的结晶。花草纹、线形纹等装饰纹样，手法细腻流畅，从中流露出一种质朴的原始宗教思想，“是民间艺人造型的一种经验和方法，也是出于多元的审美需要<sup>[2]</sup>”。如贵州风格独特的泥玩具（图 3-8），是贵州少数



图 3-8 选自潘鲁生主编《泥咕咕》

民族民间艺术的文化体现，原始图腾崇拜和风俗信仰的遗存是这些艺术品的创造环境。这些神秘的动物泥玩具身上，刻着许多抽象的几何象征符号，圆点纹、条形纹、曲线纹、锯齿纹、漩涡纹等装饰纹样有节奏地分布在玩具形体上，表现了一种异域文化地艺术风格特色。而且，这些图案纹饰频频出现，体现了古代民俗观念和心里，逐渐形成一种程式化的，不同的纹样有不同的象征意义。如“石榴，意多福多子；艾草，意去毒辟邪；海棠，意富贵；蝴蝶，意多福；牡丹，意吉祥高照；贯钱，意万贯利钱<sup>[1]</sup>”。这些有“讲究”的符

[1] 林通雁. 陕西民间美术大系 石雕·泥塑 [M]. 西安: 陕西人民美术出版社, 2004. 8

号，在求生、趋利和避害观念的统摄下，串联组合成一件完整的艺术作品。

### 3.2.4 色彩的装饰性和象征性

民间泥塑的色彩的极具装饰性和象征性。总体来说，民间泥塑作品中追求单纯的色彩基调、强烈的色彩对比，追求装饰效果，而不以写实的色彩为主。“民间关于‘色彩’的概念，就是‘高纯度的饱和色’<sup>[1]</sup>”。运用色彩，强调强烈的补色对比，高纯度色调对比，同时运用黑白分割使色彩面积、点、线、面构成关系达到和谐。追求大色块的对比及组织，而不注重色彩色调层次的微妙变化。泥塑玩具大多用白色或黑色打底，然后在表面涂上彩绘，色彩艳丽，线条简练，用笔粗犷奔放，极富装饰意味，形成了大俗大雅的艺术特点。如河南浚县的“泥咕咕”，选择的色彩以高纯度、高明度的原色或间色为主，色彩对比强烈而协调，简洁稳重而又显得五彩斑斓，所表现出来的“情调热烈、奔放、淳朴、真挚。富于装饰性，具有强烈的视觉冲击力<sup>[2]</sup>”。

民间泥塑的色彩运用表达了人的真情实感。在民间美术创作中，经常能听到这样的用色口诀“红间黄，喜煞娘”，“红搭绿，一块玉”等等。民间泥塑色彩的运用，追求整体效果鲜明、热烈、明快。这与人们追求幸福平安、驱邪消灾的心里吻合一致。色彩以表现喜庆气氛为整体基调，讲究明度对比、补色对比、纯度对比、色彩冷暖对比以及构图、色彩面积的比例搭配，强调色彩特有的张力、刺激性和表现性。色彩的运用也带有象征意义，绿色，意万年 长寿；红色，意四季红火，“红红绿绿，图个吉利”这个民间美术设色概念，既包涵了民众传统的色彩审美趣味，又说明了人们对平安吉祥的心里需求。

### 3.3 民间泥塑与定格动画的结合点

从上面的研究，可以发现民间泥塑艺术与定格动画存在很多相似性，这也为它们两者的结合提供了可能性，主要有三个方面：

#### 1. 审美情趣的相似

民间泥塑作品质朴、天真，充满活力；定格动画的主要特色之一是真实和质朴。另外，如何滑稽与幽默在动画中是一个重要课题，民间泥塑中也体现了滑稽的审美情趣。两者在风格上存在的相似性，成为它们有可能相互结合的基础。

#### 2. 夸张的手法

[1] 王海霞. 中国民间美术社会学 [M]. 南京: 江苏美术出版社, 1992. 55

[2] 张新词. 淮阳“泥泥狗”与浚县“泥咕咕”造型审美之比较 [J]. 装饰, 2005, 08: 77-78

夸张的手法，是动画的重要特征和表现手段。动画的夸张包括情节的夸张、形态的夸张、情绪的夸张和速度的夸张，构成动画丰富的想象空间。通过上面的研究，我们看到夸张也是民间泥塑的主要表现手法：泥塑造型的夸张、写意，图案和色彩运用的大胆、夸张和象征性等等。

### 3. 手工工艺性

民间泥塑和定格动画都有一个重要的特点，就是手工工艺性，它们都依赖一定的制作工艺和技巧，而这些技巧和工艺是可以通用的。民间泥塑经过历代发展，经过民间艺人们代代相传，不断改良，在制作工艺上日渐成熟，形成一套完整的制作技巧和方法。定格动画同民间泥塑一样，具有手工特性。作为动画角色的偶形，构成动画空间实体的道具和布景，全都依赖手工完成，从这个角度来说，一部定格动画完全可以看作一件工艺品，它的完成是一定的工艺技术手段的实现过程。定格动画尤其是黏土动画，所用的材质跟泥塑的材料有很相似的特性，泥塑的制作工艺能为黏土动画中泥偶的制作提供很好的借鉴。

找到民间泥塑艺术和定格动画的相似点和结合点，为两者的结合与运用提供了方法论，为下一步的探讨民间泥塑在定格动画中的结合与应用指明了方向。



## 第四章 与民间泥塑艺术相融合的定格动画创作

从上一章对中国地方民间泥塑艺术的细致研究中，发现民间泥塑艺术中蕴藏着丰富的艺术元素，不论是它的制作技法、审美情趣、造型语言还是色彩语言，都有其独特的艺术特点。艺术是相通的，这些艺术特性可以与动画相互渗透，民间泥塑艺术与定格动画二者结合能够丰富本土风格动画的创作并拓展传统民间艺术在定格动画中的表现力。

### 4.1 从民间泥塑中寻找定格动画的风格

#### 4.1.1 民间泥塑的审美特性对定格动画风格的启示

真实和质朴是定格动画的重要风格之一。《小鸡快跑》等粘土动画片把泥偶的纯朴风格发挥到了极致。

定格动画偶形的设计制作由于受到各种条件的限制，但是却形成了一种定格动画特有的风格。如这些偶形如在动画片《小鸡快跑》粘土偶形，《曹冲称象》中的竹木偶和《阿凡提的故事中》的纺织材料偶形，都因为他们的手工艺特性具有质朴的美感，给人特殊的亲切感，我个人认为在某种意义上讲这种由于材质和手工特性而自然流露出的风格要比一味为风格而风格的刻意追求更加真实。特别是泥偶动画片的偶形大多采用黏土和橡胶等其他合成材料，这些材料制作的偶和模型在形态上和质感上都和泥塑非常相似，由于定格动画是一格一格拍摄的，角色的动作都是靠一点一点移动模型来完成，即使拍摄的效果稍有不流畅，或者有意强调动作的不连贯甚至停顿来夸张角色行为，也不会觉得很突兀，反而增加了趣味性。在制作这类风格的定格动画时，可以借鉴泥塑的特点，把质朴、天真的特质加以强化。

另外，在动画中，如何表现幽默和滑稽是一个重要课题，制造滑稽和幽默效果的方式很多，比如在造型上夸张和变形，情节的设置，动画主角的对白，动作的设计乃至音乐本身的节奏与声效等多种元素。

滑稽审美一词，在中国传统文化中并不存在，但对滑稽最早的论述和记载应该是司马迁的《史记·滑稽列传》，“滑，乱也；稽，同也。言辨捷之人言非若是，说是若非，言能乱异同也。”体现为：“从语言到行动，以及表情等方面的荒谬悖理、外形倒错、极度夸



图 4-1 钟馗和关羽 选自《观众西府凤翔民间文化》

张、变形和失去常态，产生了内容与形式的自相矛盾，从而达到富有戏剧性的、为人们所乐于接受的表现形式<sup>[1]</sup>”。这也正符合了现代美学的滑稽审美定义：由有人的欣慰、言论和荒谬悖理引起的有趣、快乐、荒唐、意外、幽默等情景反应，是轻松的喜。民间泥塑对滑稽审的表现主要是通过造型的夸张和矛盾的趣味性以及虚拟寓意的表现手段。造型的夸张和变形对幽默和滑稽的表现力很强，“越写实的造型在这方面表现力越差<sup>[2]</sup>”。这样的泥塑作品有很多，如凤翔泥塑中的钟馗与关羽夸张的脸部造型（图 4-1），把这些制造滑稽和幽默的方法和元素运用到动画的创作中去，会产生别样的效果。

[1] 周跃西. 民间美术之精髓——滑稽审美论 [J]. 新美术, 2003, 01: 73-75

[2] (美) 克里斯托弗·哈特. 怎样表现滑稽与幽默 [M]. 北京: 中国纺织出版社, 2000. 57

#### 4.1.2 从民间泥塑中提取动画的素材

为占领中国的动画市场，美国动画业不断从中国文化中寻找动画艺术试题。《花木兰》就是一个典型的范例。这足以引起中国动画业界人士的反思！为什么美国动画设计师能够从我们的文化资源中找到动画基因，以西方人的思维方式阐释中国的文化内涵，并取得了重大的成功，而中国动画却忽视了我们自身得天独厚的优势。其实我们的民族传统文化中有很多优秀的资源让我们来挖掘，对传统文化的表现更能使我们的动画作品具有艺术魅力。民间泥塑大多取材于民间传说和民间故事，从中国戏曲、绘画等成熟的艺术创作中广泛吸收了营养，这些丰富的资源为动画提供了素材。



图 4-2 浚县“刀马人”  
选自张鲁生主编《泥咕咕》

民间泥塑的起源就是一个美丽的民间传说：“女娲造人”的传说没有历史根据，只是神话，却在民间广泛流传，人们相信泥人玩具正是女娲教给的手艺。浚县泥咕咕的刀马人(图 4-2)，源于隋末农民起义，传说起义军中有位善于做泥塑的艺人存活下来，刀马人的形象是为了缅怀战死的战友，一人用夸张的塑形语言表现战马高昂的姿势和战士的殊死搏斗，看到这些刀马人，似乎可以听到战马临阵前的嘶鸣，刀枪剑戟、金戈铁马的喧哗，腥风血雨的古战场浮现于眼前。

惠山泥人的手捏戏文就是指间跳动出来的故事。惠山的泥塑艺人们，以其娴熟的创作技巧和高度的艺术概括力，抓住整个剧情发展的一霎那，一个特定的场面或人物亮相，掂出了一出戏，一套戏文就是一个故事。时代不同，手捏戏文的内容也在变化，研究这些手捏戏文可以了解当时受人们欢迎的戏曲故事情节。以前流行的手捏戏文，从品种上看，取材于戏曲的较多，如昆剧《刀会》，京剧《貂蝉拜月》、《武松打虎》等等，随着艺人们的不断积累和大胆探索，突破戏曲题材的局限，发展成了一个内容丰富、题材多样的新品种。除去旧题材外，表现民间习俗、喜庆吉祥、神话故事等题材的作品相继出现，如《蟠桃会》、《八仙过海》等。直到今天，各种现实生活题材都成了艺人们手中的杰作。这些丰富的题材经过改良，富于时代的内容和形式，是动画取之不尽的源泉。

当然，民间泥塑作品不同于民间故事，故事中的空中楼阁和黄金宫殿只存在于语言所唤起的想象里，泥塑则是生活中可赏、可触乃至可用的现实存在，它们在质朴的静态中向

我们讲述历史。

当然，对于这些古老的故事，不是照搬照抄，要结合现代人的心理需求，讲求方式方法。针对素材性质不同，提取的方式不同。

对于那些在人们熟知的民间故事和民间传说，可以直接运用也可以改编。民间故事和传说之所以在历史的长河中传承下来，真正的意义并不在于形式和内容本身的流传，而是在于这些千百年来流传已经形成了一种有意味的精神存在，传送一个负荷着价值的思想，已经具备了一种心理和情感的底蕴。这些原型故事可以把我们带到另一个时空，设身处地地体验表面看起来似乎并不同于我们但其内心却和我们息息相通的另一种生活。银幕美学常常要求故事的再创性，因此就有了对已有故事的改编。但是不管是采用故事原型还是进行改编，都要记住一点：找到故事的主控思想，必须尊重它。动画具有娱乐性，究竟何为娱乐？“娱乐是一种仪式：全神贯注的投入一种人们希望将会是令人满足的意味深长的情感体验<sup>[1]</sup>”。认真研究现代人的心理需求和时代的需要，找到能体现这种对接的故事是对泥塑中民间故事和传说进行提取的基本原则。如《神笔马两》中体现了梦想的力量，是一则充满浪漫主义色彩的梦想故事。

另外，各地流传的民间泥塑更是与民间文化、民俗节日密不可分，蕴含着历史的信息，也讲述着一个又一个民间的故事。广大民众的习俗活动（年节岁时、庙会节令和婚丧寿诞等）给了民间泥塑以生存和活动的天地。直接以民俗活动为动画的题材，配以民俗化的人物造型、场景布置，向现代人展示那些曾经在我们生活中活跃的事件、习俗和生活方式，可以打动那些依稀记得这些习俗的观众，唤起他们对民俗文化的情怀，重新审视传统文化。这对传播我国的民俗文化也将有所贡献。如短片《淘淘日记》（图4-3，图4-4，图



图 4-3



图 4-4



图 4-5

选自动画短片《淘淘日记》

旧式的灶台，安逸的生活和热闹的市集都以渐渐离我们远去，成为美好的回忆

[1] [美] 罗伯特·麦基著，周铁东译. 故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理 [M]. 北京：中国电影出版社，2001. 154

4-5) 通过对水乡小镇悠闲惬意的生活唤起人们对乡间生活的回忆, 缺点是制作粗糙。另一部动画短片《那些忽然想起的心情》也是运用这种方法, 对童年生活的细致描绘, 与现代生活形成鲜明对比, 表现了亲情的伟大(图 4-6)。



图 4-6 跳皮筋的伙伴



图 4-7 春节的烟花



图 4-8 风雪中等女儿回家的父亲

图片选自动画短片《那些忽然想起的心情》

#### 4.1.3 从民间泥塑中提取动画角色的造型语言

动画角色的形象, 是运用美术的造型技法和手段造出来的, 是可以产生动作和表现生命的模型。它们是动画片的演员, 可以传达感情和意义, 能够推动剧情发展, 具有性格特征和人格魅力的形象。动画角色的成功塑造是动画作品成功的基础, 更预示着由此产生的巨大消费市场, 以及它的商业利润。

应该说“中国本土文化中包容着深厚的创作理念、创作过程和创作形式, 为我们今天的艺术创作行为提供了一个完整的参照, 对于动画形象的创作也是如此, 它给我们的启示是多方面的<sup>[1]</sup>”。



图 4-6 选自动画《曹冲称象》

民间泥塑中有丰富的造型语言值得借鉴, 通过前一章对各地民间泥塑作品和资料的整理, 对传统民间泥塑有了一个比较细致深入的了解。中国传统定格动画对民间艺术的借鉴十分成功, 很多角色造型都是直接从民间艺术重借鉴的, 如《曹冲称象》中人物脸部借鉴了中国京剧的脸谱和佛雕(图 4-6)。民间泥塑中题材从人物到动物、神话形象, 风格上有写实的“泥

[1] 潘鲁生. 美哉, 中国动画——从本土文化中寻找动画形象 [J]. 设计艺术(山东工艺美术学院学报), 2005, 01: 6-8

人张”，写意的惠山泥人，乡土气息浓烈的凤翔彩绘泥塑，另外还有怪诞神秘的贵州泥塑。这些题材丰富、风格多样化的造型，都可以直接用在动画造型上。

另外，民间泥塑的造型特点和方法，为动画形象的塑造提供了很好的方法和技巧。

### 1 动画形象的塑造借鉴民间泥塑写意、夸张的造型方法

从动画角度来看，作为一种富于表现力的现代视听艺术，动画所追求的不是完全逼真写实，而是通过夸张、变形等充满了想象力的元素构建了一个完美的、充满奇幻和意趣的艺术世界。从腾云驾雾变化多端的孙悟空，到横穿大西洋急切寻子的小丑鱼莫林；由《大闹天宫》虚无缥缈的天宫仙境，到《哈尔的移动城堡》中亦真亦幻的神奇世界，无不展示出动画这一充满梦幻色彩的艺术形式的无穷魅力。

“动画造型以夸张变形为其主要特点，这样动画人物（或动物）的特征更加鲜明，更加典型富有情感，并有着加强叙事和传情的效果<sup>[1]</sup>”。造型上的夸张可以仔细归纳为头像、神态、形体、服饰、背景，就连自然界都可以夸张变形，条件很简单，只取决于创作者的把握。但是，对于定格动画这种特殊的动画形式来说，角色形态的夸张受到较大的限制。首先，定格动画的角色是各式各样的偶形。由于偶形的手工艺特性，它们在造型上的夸张要受到制作材料和制作技术的限制，因此，这些偶形形象在夸张其造型的时候要考虑其制作工艺。也就是说在运用夸张手法是，一定要注意夸张幅度的问题。

定格动画中偶形的夸张造型可以借鉴民间泥塑中同类形象的处理手法，如《神笔马良》（图 4-7）、《半夜鸡叫》（图 4-8）和《阿凡提的故事》中的人物形象就借鉴了泥塑造型的手法。阿凡提的形象，他的身体各个部分的塑造不是写实的，肩膀的线条是顺滑的下斜线，胳膊上细下粗，直接安在肩膀上，不强调身体部位的具体细节，抓住大的形体，这根泥塑的造型方法相似。故事中阿凡提骑的毛驴，同样用了夸张简化的方法，只强调出细长的脖子和橄榄形的脑袋，四条细细的腿上同样是椭圆的身體（图 4-9），造型虽不追求形似，但是多了一份神似的可爱。

在动画中，对于角色，常常会表现一些角色的喜、怒、哀、乐等情绪变化，在突出角色的情绪和感受的时候要讲求趣味的表现形式，对定格动画的偶形来说尤为重要，不能将实际生活中的情况生搬硬套到作品中。《阿凡提》中贪婪的巴依老爷面对金子、珠宝时象陀螺一样滴溜乱转的豆子眼睛，阿凡提的小毛驴在好人被解救，坏蛋遭惩罚时眯起的眼晴，挑起的耳朵，张大的嘴巴……这些充满趣味，夸张有趣的表情，为一个个动画角色注入了灵魂，让他们的形象更加丰满，个性更加鲜活。

[1] (美) 马克·波斯特. 第二媒介时代 [M]. 南京: 南京大学出版社 2001. 78



图 4-7 选自动画《神笔马良》 图 4-8 选自动画《半夜鸡叫》 图 4-9 选自动画《阿凡提的故事》

而在泥塑作品中，这种充满趣味性的形象刻画很多。构思奇巧，善于大胆想象和夸张表现强烈的感情，这种写意的造型方式是中国民间美术独特的造型方法。如大阿福，只捏出抽象的大体外形，意趣全出。陕西、河南、山东的泥塑玩具更是形态大写意，不论是牛、马、狗、鸡、猴、娃娃等，仅塑粗略形体，象征性地点染鲜艳色彩，就神气活现。

## 2 泥塑象征手法对动画形象塑造的指导意义

“象征主义手法在动画片中的运用是不能忽视的，它是极具艺术魅力的一种重要表现方法，也是我们动画人常用常新、理想与现实相结合的艺术表象形式<sup>[1]</sup>”。“动画片中的象征性和寓意性表现在其自由创造艺术以及意境构成等方面，其构成元素是造型艺术符号<sup>[2]</sup>”。而民间泥塑除了夸张、写意的造型方法外，在装饰图案和色彩运上都运用了象征主义的手法，体现了中国传统民间文化的内涵。这种象征主义的手法对动画同样具有借鉴的价值。

动画片的色彩包括具体的色彩运用和表现情绪和情节变化以及整体风格基调的色彩。“相对于实拍电影，动画作品具有绘画性，所以各民族、民间传统色彩的影响就成为了动画片色彩创作中不可忽视的一种重要因素<sup>[3]</sup>”。《阿凡提》就在场景色彩和人物色彩上大量运用了新疆地区少数民族的色彩特点，整部片子在色彩上显得明快、活泼。在剪纸动画《鱼童》、《金色的海螺》等片中设计者大量借鉴中国传统民间色彩的艳丽、丰富和强烈的冷暖对比，将场景色彩和人物色彩设计的极其丰富、多变。这些色彩运用都是有象征意义的，传达给观众一种强烈的心里感受。

民间泥塑的艺术造型语言非常丰富，从泥塑艺术中寻找定格动画语言并非是照搬照抄，定格动画在创造本土形象的时候不单要从泥塑的造型方法中提取民族元素，实现形式

[1] 晓欧. 象征主义手法在动画片中的应用 [J]. 中国动画, 2005, 09: 20-22

[2] 贾否. 动画创作基础 [M]. 北京: 清华大学出版社, 2003. 109

[3] 何喆. 浅析动画电影色彩表现的特点 [J]. 影视技术, 2005, 05: 36-37

上的本土化，还要在思维角度、文化层面上体现民族习惯，找到真正意义上的本土语言。文化上的传承和借鉴，并非空洞的概念，要从研究入手，从创作开启。

## 4.2 泥塑工艺技术在定格动画中的运用

民间泥塑经过历代发展，经过民间艺人们代代相传，不断改良，在制作工艺上日渐成熟，形成一套完整的制作技巧和方法。

首先，民间泥塑的工艺技术为定格动画(尤其是泥偶动画)中偶形制作提供了技巧和方法。其中，泥人张的作品讲究形神兼备，手上的功夫最为了得。一个作品的完成有80%要靠手上的技巧，在手指达不到的部位要用一般的工具“压子”帮忙。所谓“压子”，就是由黄杨木、竹制、象牙等制成的柳叶形的工具，大一点的有3、4寸长，小一点的有2寸长短，宽度不过1、2厘米。泥人在手中捏、挤、拉、抻，手中的工具随时配合勾、抹、挑、搓，在行云流水之中，一个完美的作品跃然出现，实在令人惊叹。当前国内的一些实验短片，大部分制作粗糙，这在一定程度上影响拍摄的顺利进行，大大降低了作品的观赏效果。借鉴学习民间泥塑中的这些纯熟的制作方法和技巧，可以提高偶形制作的品质和效率。

另外，利用动画“动”的特点结合泥塑工艺，用动画的形式展现民间泥塑的工艺特点。动画短片《微妙的和谐》，以圆雕、浮雕的定格拍摄动画为表现形式，塑造了男高音歌唱家帕瓦罗蒂演唱普契尼《托斯卡——微妙的和谐》，作品根据曲目的结构，以浮雕形式所表现的长笛独奏(图4-10)、浮雕圆雕相结合的交响乐演奏(图4-11)、帕瓦罗蒂的演唱圆雕头像(图4-12)三部分穿插组成，字幕的变化采取了浮雕的形式表现，整个作品最后呈现出来的效果是“会唱歌的雕塑头像”。这些角色(包括指挥、乐手和歌者)行为发生靠改变雕塑的形态来体现表演的动态变化，观众在观看表演的同时可以清楚地看到制作者在改变这些雕塑时所留下的痕迹，就像在一旁观看制作过程，如图4-13至图4-17所示。这样在表现主题的同时赋予静态的雕塑以动的能力，以一种全新的视角来展示雕塑艺术的制作过程。

这种方式同样适用于民间泥塑。试想，如果用定格动画来把泥塑的工艺过程展现出来，泥塑是静态的空间艺术，其传统意义上的价值更多是因为它凝练的恒久性，所以根据其表现的内容，运用动画夸张、强调等艺术表现手法，配合剧情发展，但又不是完全的按部就班，是选择具有代表性的瞬间加以记录、拍摄，最后以流动的时间来呈现。这样的作品对拓展动画和泥塑的表现力都未尝不是很好的尝试和实践。





图 4-10 长笛独奏



图 4-11 交响乐团



图 4-12 会唱歌的头像 图片选自短片《微妙的和谐》



图 4-14

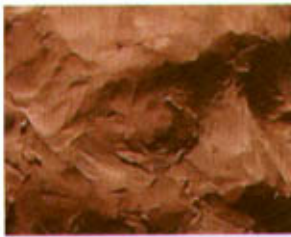


图 4-15



图 4-16



图 4-17

演唱者的出场方式跟制作工程的结合，图片选自短片《微妙的和谐》

### 4.3 民间泥塑与动画产业化的结合

民间泥塑是发展动画衍生产品的一种很好的形式，不仅对定格动画，对整个动画产业的发展都是适用的。

#### 1. 动画周边产业蕴含巨大的经济效益

动画，从国际上成功的经验看，是商业色彩最浓厚的影视片种。还没有任何一个影视片种像动画片一样可以在那样广阔的领域、在那样长的时间内创造出巨大的经济效应。动画产业的巨大经济效益在与周边产业，一部成功的动画能够迅速衍生出相应的 TV 版或者 OVA 电影、游戏、玩具造型人物版权形成一系列，播映、音像制品、玩具、文具、服装、出版物、装饰品、娱乐业……都是动画片所衍生出来的有效载体，这些载体可以在相当长的时间内（甚至几十年内）创造出惊人的利润，对于动画的投资商来说无疑是丰盛的回报。

迪斯尼首开卡通产品授权的先河，使卡通形象衍生了一个产业，集文化、艺术、传媒、教育、产品等为一体，成为一个新的文化、经济载体。迪斯尼的米老鼠刚问世时，老板沃尔特·迪斯尼在一家餐厅偶然遇到一位家具商，口头同意他把米老鼠的图像印在写字台上，收费 300 美元。这是迪斯尼公司从卡通衍生产品中获取的第一笔报酬。此后，迪斯尼一发不可收拾，这类特许经营业务每年收入高达 10 亿美元，在全球发展了 4000 多个拥有迪斯尼特许经营权的商家，产品范围从最普通的一块橡皮到价值两万美元的手表，应有尽有。

据统计，“2004 年全球游戏、动画相关衍生产品产值在 5000 亿美元以上。衍生产品占到整个产业全部赢利的 70%<sup>[1]</sup>”。在日本，周边产品的制作相当发达。由湖南三辰影库卡通节目发展有限公司制作的动画科普电视系列片《蓝猫淘气 3000 问》，是国产动画成功的一个特例。“蓝猫”的成功在于市场运作，为三辰卡通拓展市场做了很好的铺垫。“蓝猫”动画本身的质量并不高，但三辰卡通却成功地用商业运作把它做“火”了。统计显示，最高峰时，蓝猫的衍生产品达到 17 个大类 6000 多种，全国专卖店有 2400 家。

#### 2. 泥塑与发动画周边产品的融合

然而，我国动画产业形势严峻，动画作为产业其自身的“产业化”特点并没有被完整地体现出来，在商品经济条件下，“动画”作为商品的属性还远远未被重视，只重社会效益不重经济效益，使得动画产业链相互脱节，不能形成完整的一套体系。在首届中国卡通

[1] 祁建. 快给中国动漫解开束缚. <http://www.cb-h.com>

产业论坛中，中国电视艺术家协会研究部副主任王占还说道：“我国的卡通业是有行业而无产业，有作品而无产品，有事业而无企业<sup>[1]</sup>”。从现状来看，目前中国动画产业缺乏市场运作，周边产品开发远远不够，市场的潜力还很大。泥塑艺术与动画周边产业结合，对开发动画衍生产品有现实意义。

泥塑作品本身就以其体积小，造型可爱，观赏性强，价格便宜，环保等特点深得老百姓得喜爱，如惠山泥人，手捏戏文抓住整个剧情发展的一刹那，一个特定的场景或人物亮相，点出了一出戏的主题。人们买回家去，百看不厌，不仅作为一种案头摆设，还能从各种人物角色的艺术造型中，慢慢地品味戏中的余味。很多地方泥塑还远销海内外，汝凤翔泥塑。

如今市场上已经有类似形式的偶形玩具，如图 5-5 所示，这些模型玩具多以流行动画或卡通形象为模板，形象清新可爱，又充满现代感，以多种形式出现，如小巧的手机挂件（图 5-6），精致的小雕塑，作为一种时尚，受到广大动漫迷们的喜爱。



图 5-5 选自 <http://archive.taobao.com>



图 5-6 选自 <http://image.baidu.com>

如果将泥塑的形式与动画相融合，制作出精美的泥塑卡通形象，不但开发了动画衍生产品的种类，同时赋予泥塑艺术新的内容，应该具有广大的市场前景。民间泥塑的风格呈现多样化，有质朴清新的如大阿福，精致秀气的如手捏戏文，粗犷大气的泥咕咕，艳丽夸张的凤翔泥人，还有怪诞神秘的苗族你玩具，这些各异的风格可以满足对泥塑动画形象塑造的要求，提供造型、用色技法的借鉴。民间泥塑在造型中有很多技巧可以拿来，用于动

[1] 首届中国卡通产业论坛文集，中视网卡通文化传播有限公司，7

画形象的制作中。

另外，中国地方民间泥塑作品的形式多样，有立体的人物和动物，有挂片，还有很多“泥哨”玩具。这些形式的泥塑作品都为开发动画周边产品的种类提供了一个好的思路。尤其是泥哨玩具，还融合了音效，主要特征在于它可以作为泥哨吹响儿，如山东地区的泥哨玩具，河南地区的“泥咕咕”和“泥泥狗”，陕西的“泥叫叫”，贵州的泥哨玩具，哨子的制作工艺因各地风格不同而各有千秋，但原理都相同：将泥玩具自身掏空成哨形。那些小型的泥塑玩具其实就是一个精美的小哨子，它们拥有清脆甜美的哨音，在民间广受欢迎。动画周边产品可以借鉴这种做法，开发出新的品种。

## 结语

本土创作在定格动画众多风格中独树一帜，对民间泥塑艺术在定格动画中表现力的挖掘给定格动画本土创作提供了一个思路和方法，为后续研究开了头。这些探究是在大量历史资料和图片资料的收集、整理、归纳以及多学科对比综合研究，建立在对民间泥塑艺术的深入挖掘和对前辈动画人在本土定格动画创作实践经验借鉴的基础之上，目的是运用于实践，指导实践，需要在实践中完善和提高，学术研究与创作实践相互影响，相互促进。希望本文的研究能唤起对本土文化与定格动画结合的研究。

## 前景展望

定格动画制作的繁琐和设备的昂贵让众多爱好者望而却步，随着数码相机和数字摄像机在生活中的推广和普及，为定格动画试验短片的创作提供了可能。近年来，国内动画专业的学生和其他业余爱好者给予定格动画的关注越来越多，把精力投入到这一领域的年轻制作者数量正在增加。而且，现代发达的网络信息传播也为定格动画创作的交流和学习提供平台。随着研究和实践的不断深入，我国的定格动画创作必将出现新的热潮。

另一方面，我国定格动画的市场开发还很欠缺，定格动画在影视中的应用也是一片空白，还有很多领域等待开发，要抓住市场的契机，与市场需求紧密结合，以各种方式和手段来表现它的创作优势，让更多的人领略到它的独特魅力。定格动画一定能走出困境，开创一个全新的局面！有鉴于此，21世纪中国定格动画动画艺术在发展过程中，虽然还会遇到许多困难，道路是曲折的，但前景是光明的。

## 参考文献

- [1] 张松林. 重视学术研究 促进动画繁荣 [J]. 中国动画, 2005, 09: 6
- [2] 王静. 中、美、日动画电影比较 [J]. 电视字幕·特技与动画, 2005, 06: 8-10
- [3] 李蕊. 中国动画不能丢弃民族文化 [J]. 剧作家, 2005, 01: 124-125
- [4] 栾伟丽. 民间美术与动画艺术 [J]. 电视字幕·特技与动画, 2005, 08: 60-61
- [5] 张鑫. 浅析中国动画产业化面临的问题及对策 [J]. 科技与管理, 2005年04期 32-35
- [6] 李玉龙. 中国影视动画发展现状分析 [J]. 社科纵横, 2005, 06: 144-145
- [7] 李中秋. 中国动画资源分析以及日美动画给我们的启示 电视字幕·特技与动画, 2005, 06: 7
- [8] 陈迈. 逐格动画技法 [M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2005
- [9] 贾否, 路盛章. 动画概论 [M]. 北京: 北京广播学院出版社 2004
- [10] 迪士尼告别手绘时代 <http://www.chinanim.com> 2005.80.16
- [11] 帅仁. 中国动画要走中华民族之路 中国动画 [J]. 2005, 09: 7-9
- [12] 潘鲁生. 美哉, 中国动画——从本土文化中寻找动画形象 设计艺术(山东工艺美术学院学报) [J]. 2005, 01: 6-8
- [13] 陈绶祥, 李永林. “全球化”与“民族化”问题两人谈 [J]. 美术观察, 2002, 04: 3-6
- [14] 陶雯. 从民族文化中探寻中国动画的风格 [J]. 中国动画. 2005, 09: 10-12
- [15] 陈望衡. 黑格尔美学论稿 [M]. 贵阳: 贵州人民出版社, 1986. 64
- [16] 左汉中. 中国民间美术造型 [M]. 长沙: 湖南美术出版社, 1992
- [17] 邵平. 民间美术在设计中的优势 视觉设计 [M]. 2003年04期 p17-18
- [18] 萧睿. 论中国民间美术的色彩特点和造型规律 [J]. 中国美术教育, 2004, 05: 48-49
- [19] 林通雁. 陕西民间美术大系 石雕·泥塑 [M]. 西安: 陕西人民美术出版社, 2004
- [20] 王海霞. 中国民间美术社会学 [M]. 南京: 江苏美术出版社, 1992
- [21] 张新词. 淮阳“泥泥狗”与浚县“泥咕咕”造型审美之比较 [J]. 装饰, 2005, 08: 77-78
- [22] (美)克理斯托弗·哈特 怎样表现滑稽与幽默 [M]. 北京: 中国纺织出版社, 2000. 57
- [23] (美)罗伯特麦基著, 周铁东译. 故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理 [M]. 北京: 中国电影出版社, 2001
- [24] (美)马克·波斯特. 第二媒介时代 [M]. 南京: 南京大学出版社 2001
- [25] 晓欧. 象征主义手法在动画片中的应用 [J]. 中国动画, 2005, 09: 20-22
- [26] 何嵘. 浅析动画电影色彩表现的特点 [J]. 影视技术, 2005, 05: 36-37
- [27] (美)马克·波斯特. 第二媒介时代 [M]. 南京: 南京大学出版社 2001
- [28] 祁建. 快给中国动漫解开束缚, <http://www.cb-h.com> 2005.11.1

- [29] 首届中国卡通产业论坛文集, 中视网卡通文化传播有限公司 第7页
- [30] 周跃西. 民间美术之精髓——滑稽审美论 [J]. 新美术, 2003, 01: 73-75
- [31] 林通雁. 动人心魄的陕西民间雕塑 [J]. 美术之友, 2005, 01: 28-33
- [32] 徐炼. 中国民间美术. [M]. 武汉: 华中理工大学出版社, 1995
- [33] 董洲. 色彩的诱惑——民间美术的色彩表述 [J]. 装饰, 2002, 09: 5
- [34] 萧睿. 论中国民间美术的色彩特点和造型规律 [J]. 中国美术教育, 2004, 05: 48-49
- [35] 占跃海. 民间美术的真、善、美 [J]. 美与时代, 2005, 02:
- [36] 郭秋利. 民间美术的手工文化特性 [J]. 大舞台, 2005, 03: 16-18
- [37] 潘鲁生. 泥咕咕 [M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2003
- [38] 张硕平. 关中西府凤翔民间文化 [M]. 西安: 陕西人民美术出版社, 2004
- [39] 彭磊, 卢悦, 李纲. 定格动画摄影棚 [M]. 北京: 中国青年出版社, 2004

## 发表（录用）的学术论文

姜淑芬 李明. 中国动画民族化之思考. 浙江理工大学学报, 2006 (2)



## 致 谢

随着毕业论文的完成，我的研究生生活也将画下句号。对我来说，两年半的研究生生活就像是一本厚厚的书，记录了其中的酸甜苦辣，有收获的喜悦和美好回忆，也曾经迷茫、失落和不知所措，有太多感触，无法一一道来，但都将成为我人生经历中的重要部分珍藏心中。在此，我谨表达自己的感激之情。

首先，要感谢我的导师李明老师。他带领我进入了一个崭新的领域，更重要的是教给我做人和学习的态度，他平易近人、积极乐观的生活观，严谨治学的态度和开阔的眼光与思路给我留下了深刻的印象，在我灰心失意时的关怀和鼓励以及谆谆教诲都将铭记在心，在我今后的人生中也将受益非浅，在此向我的导师表示衷心的感谢！此外，还要感谢龚佳慧老师在我论文撰写期间给予的悉心指导，以及在校期间，院系各位老师对我的指导和帮助。

衷心感谢 03 设计艺术专业的所有同学，是他们让我感受到了温暖的关怀，体验到相互交流、共同提高的无限乐趣。另外，感谢我的室友和所有一起度过这段日子和支持、帮助过我的同学和朋友！

由衷地感谢我的父母和家人，他们的默默支持、鼓励和信任是我最坚实的后盾和前进的动力！

最后感谢诸位评阅人和答辩委员老师们，也感谢你们的宝贵意见！