

突,其中既有学习与借鉴,也有参照和互补,对动画的美学反思与重构亦形成对理论研究的总体框架的充实和拓宽。探讨、争论和多元话语的形成也显示出动画的美学这个学科领域的生机与活力。要保持学科的生命力,动画的美学研究就需要由“形而上”转向“形而下”,关注和回答现实中出现的问题。

在跨文化语境中,对于动画的美学和动画理论的理解会有些疑问,很多学术命题会引起疑惑和两难。在好莱坞主义、大片时代与民族动画研究问题上,在这样一个大家都在彼此借鉴、越来越难分你我的前提下,如何来研究民族动画?建构中国动画的美学是一个长期任务,我们应该从哪里汲取养料?跨文化语境中西方对早期动画的研究围绕于生活方式的变化。动画是现代生活和科技进步的标志之一,和城市发展现代性联系在一起,从整体上看是文化研究的态势。现在的新媒体研究或产业研究太过偏重于实用性和产业对策,学者们为政府说话,为产业界出谋划策,但新媒体对原有媒体到底产生什么冲击的哲学层面上的思考,有质量的不多,策略研究很多还比较浮面,产业研究的抽象思考层面欠缺。动画史的研究、文化的研究以及美学的研究应该紧密结合,在形而上的研究层次中,动画理论完全可以自成体系;而作为考据和动画史研究、创作研究包括产业研究,和当下现实的动画问题紧密结合,在某种程度上也是具有指导性的。动画理论可以与现实保持联系,也可以自成体系。

在这里,我们可以采用社会实证的调查研究方法、以动画艺术鉴赏活动为观察对象,来考察艺术作品在观赏者中实际产生的美感效应。譬如拿动画电影《风云诀》和《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》,在大学生群体之中进行调研。调查研究表明,动画艺术作为感性审美活动,好的故事要比视觉奇观更加吸引人。如果不能做到“寓教于乐”的两全其美,我们宁愿选择“只乐不教”也不能选择“只教不乐”。

面对中国动画的美学领域的多元话语的现状,不同学科背景的学者该如何切入自己的研究内容和对象?动画理论研究和美学固有的学科的结合点在哪里?文艺理论研究学者该以什么样的方式介入动画?以一个本体论方法来进行。还是仅把动画作为一个艺术实践对象?不同学科进行的分野研究应具有互相生发和参照的意义。她还谈到在跨文化语境中的动画研究会遇到全球化文化彼此介入的问题,如传统文化形象是如何被转移到当代,西方对中国传统文化的再次聚焦——《功夫熊猫》,由此衍生出来的对西方视野中的东方文化形象的探讨,这些都是留给文艺理论和美学视野解决的问题。

五、动画美学研究中的几个难题

动画的美学研究中一直存在几个困惑:文学与视像之间、理论与文本之间、传统文化与现代动画之间、产业与艺术之间、教化与娱乐之间可否实现无缝对接,宏大理论研究是否能解决这些现实问题,也是动画理论工作者所需要关注的。有别于大家对美或审美的范畴的注重,一直以来的中国动画口碑与票房是没有关系的,甚至在某种程度上是反向关系。中国动画的美学,很长时间来忽视本时代人的状况处境的研究。我们应该注重中国动画的美学的建设,只有深入认识这个时代高度的工业化发展对人到底产生什么样作用,才可能在具体操作层面上对动画创作和对观众观赏影片产生良性作用。

首先,传统美学进入实验科学领域,要符合近代实验科学形成的一些规范,是否能把定量的、实验的研究方法引入到在动画的美学研究中?其次,19世纪存在着黑格尔这样的“百科全书式”的学者,我们今天是否可以在“百科全书”的意义上研究动画的美学?最后,跨文化语境里会涉及到认同问题,我们是否真正理解我们所运用的概念、术语?西方理论进入中国的现实语境,这个概念会不会动摇?这些反思对于我们进行具体层面的理论研究有着积极的意义。

当动画制作进入了高科技数字技术时代,它对我们的动画的美学会产生什么样的影响和冲击呢?对动画角色影像表演的美学价值的思考,高科技数字化的发展会不会使真人影像表演在摄影机前消失?演员影像表演的美学价值究竟在哪儿?动画角色演员能否把心灵隐秘、挫折感和潜意识在银幕上表演出来,这就构成了复杂的情感关系。性、破坏力和欲望在人类本性和潜意识中是根深蒂固的。动画崇尚的视觉效果需要动画角色表现的动作,影像表演恰到好处地放大了人的潜意识的内涵,极大地挑战了人的生命限度,是动画角色影像表演的魅力所在。动画的美学研究的问题是动画理论中的高端,但是现在常常与动画理论混淆,现在的动画的美学论述不太谈实用技巧,如谈蒙太奇主要谈思维方式与表达理念,不谈蒙太奇的手段,基本上没有把角色影像表演的美学价值作为突出部分予以阐述,这些都是当前动画的美学研究中存在的不足。目前高科技数字技术使动画逼真性和假定性的内涵发生了一定变化,动画给观众提供了逼真的影像,而观众也认同这种逼真的影像,并且相信这个影像是复原于物质现实。从这个意义上讲,传统意义上的假定性实际上就是逼真性。

自从高科技进入动画影像制作后,原有的假定性有了改变,生活中没有事实基础,如迪斯尼动画《星球大战》系列、梦工厂动画《史瑞克》系列。高科技数字技术的一个趋势是现实主义题材受到很大的压缩,高科技能发挥角色的生命极限,更为重视感官化方式,动画的美学形态将更加丰富。手机动画的形式、体裁方面会有一个开拓,短时的篇幅能够展现人生的断面。动画的美学毫无疑问有着自身存在的合影视动态理性和合法性,作为门类美学,动画的美学也是其中的分支。从审美实践角度来看,广义的美学离开现实的鉴赏也是没有生命力的。尽管美学必须自身保持“形而上”的品格,但也需要从“象牙塔”里走出来,转向对“形而下”的关注。动画的美学的开放性和时代性决定了理论研究不能回避动画的新发展和新现象。中国动画的美学建设的重要意义和合理性应该得到重视,动画的美学应该站在哲学高度来讨论动画审美问题,同时注入本土文化和东方文化并使之延伸和发展。跨文化语境下的动画的美学研究中,国界的模糊与消解、学科的细密化和学者的个体化倾向已显端倪,动画理论的不同地域、价值体系的互动和交流,多元化的话语体系已呈现出来。建设中国动画的美学体系,应与动画创作、社会现实、和动画工业保持良性互动,学界同仁对中国动画的美学进行理论阐释和学术研究,一定能收获自己的学术成果,期以时日,必有大成。

结语:

中国动画的美学和跨文化研究应该汇聚美学、文艺学、动画技术领域老、中、青学者,从不同角度、多层次地对中国动画的美学的理论研究提出独到见解,其中应该有对基本学术概念的辨析与廓清,对研究对象和学术路径的开拓与延展,也应该有对时代语境下现实问题的关注与呼应,对动画理论研究历史和当下的自省与反思,更应该有对建设中国民族动画的美学的呼吁与展望。多元的、开放的动画理论研究领域体现出极高的包容和自由,学者们对“动画美学”的争论和交流使其理论框架在学术视野中逐渐明晰,对前沿问题的回应和解答则体现了理论研究的现实意义和学科自身的活力,建设和完善中国动画美学的目标则极大地鼓舞了我们的民族自尊和文化自信。笔者期待我们的学者对动画的美学研究将在推动中国动画的深入发展上做出自己的贡献。

参考文献:

- [1]赖守亮、王以华.中国动画发展困境原因初探[J],《美与时代》,2006年第5期(下)。
- [2]童庆炳.艺术创作与审美心理[M],百花文艺出版社,1980年。
- [3](法)杜夫海纳.审美经验现象学[M],文化艺术出版社,1996年。
- [4]许苏.“中国电影美学与跨文化研究学术研讨会”综述[J],《电影新作》,2009年第1期。

[作者简介] 赖守亮(1976-),男,湖北广水人,湖南工业大学包装设计艺术学院动画系讲师,设计艺术学硕士,主要从事数字艺术的创作与理论研究。

联系电话:0731-22622928,13574218971。

注释:

- [1] 佟婷.动画艺术论[M], 中国传媒大学出版社, 2007年1月, 第169页。
[2] 金丹元.电影美学导论[M], 复旦大学出版社, 2008年5月, 第9页。

此文原发表于《长城》(全国中文核心期刊), 2009年第5期, 独著。

相关链接

» 没有相关链接.

页码: 1

责任编辑: dolcn

设计在线链接代码



正式启用CNNIC官方中文域名
设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国