

泛动画形象的文化意蕴

黄鸣奋

(厦门大学 中文系,福建 厦门 361005)

摘要:在新媒体革命的推动下,传统动画产业正朝着以新媒体动画为龙头的泛动画产业演变,成为各国文化软实力的有机组成部分。传统动画已经在塑造形象方面积累了丰富经验,如将人格赋予异类、用夸张显示特色、以谐谑表达讽喻等。新媒体动画的创新主要表现在塑造新媒体用户虚拟化身、依托交互性媒体变化形态、以数据可视化生成机制等方面。作为传统动画与新媒体动画的统一,泛动画形象清晰地反映了我们所处时代的特色,并极大地丰富了人类文化的意蕴。

关键词:动画;泛动画;新媒体;文化

中图分类号: J954 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001 - 8204(2010)01 - 0161 - 07

要论动画在历史上从技术发明向艺术门类转变,不能不推重形象塑造所起的关键作用。动画形象从传统美术中脱颖而出,经过近百年的发展,逐渐形成了与之相适应的技巧、风格,拥有了脍炙人口的代表性角色,与引人入胜的情节融为一体。如今,由于动画应用领域不断扩展、新媒体革命影响不断深化等原因,传统动画正在向泛动画发展,泛动画形象因此在社会生活中崭露头角,值得加以研究。

一、传统动画形象与文化寄托

泛动画形象是由传统动画形象发展而来的。因此,我们首先必须考察传统动画形象的特点。在一定意义上可以说:动画生产首先是动画形象的生产。有了生动感人的动画形象,才有多姿多彩的动画品牌,也才有层出不穷的衍生产品。动画形象来源于动画思维,是动画想象物化的产物。它们虽然包含了某种客观成分,但却非原型的逼真写照,在很多情况下是“横空出世”。与实拍电影相比,动画形象在造型上更为夸张,在行动上更无拘束,在互动中更为自由。从理论上说,动画可用于表现、描写各种对象,其范围并没有什么限制,技巧也不断推陈出新。它们将文化意蕴赋予特定形象的主要方式,有想象、虚构、比拟、夸张、象征、隐喻等多种。在传统动画形象塑造实践中,经常见到以下做法:

(一)将人格赋予异类

自然界的人化与人类文化的发展几乎是同步进行

的。文化的发展是人类能动性的显示,意味着人类不仅适应自身所生存的环境,而且通过物质生产和精神生产在自然界打下了自己的烙印,这就不可避免地导致自然界的人化。由于人类介入的缘故,不论是动植物还是微生物,从种群数量到个体性状都可能发生(或者已经发生)巨大的变化。尽管如此,人类至今还未能将自身的人格赋予它们,除非是在想象的意义上。正是在这一领域,艺术大有用武之地。另一方面,动画必须在艺术生态中找到适宜发展的空间,首先是和关系最为密切的实拍电影竞争。对于实拍电影来说,要想让动物、植物、微生物进行实况表演,比让人类演员进行实况表演困难得多,更不要说石兽之类了。动画在这一领域比实拍电影更有优势,因此不仅成为实拍电影之特效的依托,而且发展成为独立艺术类型。

传统动画形象在属性上有许多是异类与人类奇怪的混合体。换言之,动画中的异类(泛指人类以外的各种对象)经常是与人同形同性的(anthropomorphist),如菲力猫(Felix the Cat)、幸运兔子奥斯华(Oswald the Lucky Rabbit)、米老鼠(Mickey Mouse)、唐老鸭(Donald Duck)、(狗人)高飞(Goofy)、兔八哥(Bugs Bunny)、达菲鸭(Daffy Duck)、胖猪波基(Porky Pig)等。这些动物人格化程度相当高,不仅有智能,而且有性格上的分化。如果说荷马把人间认为是无耻丑行的一切都加在神灵身上的话,那么,动画师有可能把人间认为是美德的一切都加在动物身上。在手法方面,传统动画形象

收稿日期:2009 - 09 - 20

作者简介:黄鸣奋(1952 -),男,福建南安人,厦门大学中文系教授,博士生导师,主要从事古代文论、文艺心理学、文艺传播学及网络文化研究。

塑造与我国古典美学不乏相通之处。对于事物的描绘,一方面要把握其规律、机制,另一方面要能够得心应手地表现出来。清代王士禛说:“咏物之作,须如禅家所谓不粘不脱、不即不离,乃为上乘。”[1](P305)清代钱泳说:“咏物诗最难工,太切题则粘皮带骨,不切题则捕风捉影,须在不即不离之间。”[2](P889)这话说得相当精彩,其理和动画中的拟人相通。动植物一旦成为动画角色,就可能(甚至是必然)被拟人化。如果脱离不了生活原型的束缚,就难免“粘皮带骨”;如果一点都不像生活原型,就成了“捕风捉影”。还是“不即不离”最妙。古人注意到物类之间的区别。北宋张戒说:“物类虽同,格韵不等。同是花也,而梅花与桃李异观;同是鸟也,而鹰隼与雀燕殊科。咏物者要当高得其格致韵味,下得其形似,各相称耳。”[3](P471)在中国古代文化的特殊氛围中,形成了对于动植物之“格韵”的社会刻板印象,起作用的机制主要是“比德”,即人物和动植物之间的品格类比。其中为人所熟知的有“岁寒四友”(梅、兰、菊、竹)等。尽管如此,这种基于物类印象的描写不是一成不变的。竹子虽然以其“虚心劲节”经常被当成君子的象征,但杜甫却写出了“新松恨不高千丈,恶竹应须斩万竿”(《将赴成都草堂有作,先寄郑公五首》之四)的名句。相比之下,现代动画在更广的范围内对社会刻板印象进行了挑战,例证之一是有关老鼠的作品。《诗经·硕鼠》是将肥胖的大老鼠当成剥削者来描写的,生活中的老鼠也给人类带来了许多不快。但是,米高梅公司的动画片《猫与老鼠》(Tom & Jerry,又译《汤姆和杰里》,1940)却博得了观众的欣赏。这当中可能有历史条件变化的缘故。由于粮食供应如今已经相对充裕(至少对发达国家来说是如此),鼠因与人争食而引起厌恶的情况虽然仍有,但不像以往那么严重。另一方面,老鼠早就进入了人类宠物的行列。这类因素都有助于转变老鼠给人的刻板印象。不过,《猫与老鼠》既利用了这种变化,又为这种变化推波助澜。在影片《料理鼠王》(Ratatouille, 2007)里,老鼠甚至成为世人所承认的烹饪大师。同类动植物之间的区别,是古典美学有所触及但未充分展开论述的领域。如果将这种区别也当成某种意义上的个性化的话,那么,动画对此完全可以大做文章。《料理鼠王》中,主角及其父亲、兄弟就表现出对人类不同的态度。

传统动画通过将人格赋予异类的方式,表达了人类的自嘲。在现实生活中,至今还没有其他生物能够嘲笑人类,因为它们不具备这样的心理能力和表达能力。但是,动画作品中的非人角色却厉害多了。当然,它们之所以厉害,完全是动画师匠心独运的缘故。由于上述原因,动画师借它们之口所表达的种种社会批

判,从人与非人的关系来看,正是一种富有情趣的自嘲。自嘲对个人来说是一种生活哲学,对人类来说是一种文化机制。动画中的人类自嘲有以下几层含义:其一,从总体上看,动画作品在想象中提升了人类以外的其他生物的进化水平,因而降低了人在智能、伦理、社会组织程度等方面相对于它们的优势;其二,在处理人与其他生物的关系时,动画作品经常贯彻换位思考的原则,虽然也有通过其他生物来肯定或称颂某些人类成员的描写,但更多地是将人当成其他生物教诲、引导、指责、批判的对象;其三,在塑造动画形象时,动画作品经常运用夸张手法放大人才可能有的某些缺点。自嘲的基础是自信。动画中的人类自嘲不是妄自菲薄,不是自轻自贱、自取其辱。动画师能够塑造出如此活灵活现的形象,本身就是对于人类创造力的肯定。

(二)用夸张显示特色

夸张在修辞学中是一种辞格,在文学作品中是一种手法,在实拍电影中是一种技巧,在传统动画中却是整体特色。夸张对于动画来说有几种不同的含义:一是角色设计的夸张。与现实人物相比,动画角色通常比较单纯,优缺点异常鲜明,性格特征高度突出。就具体角色的设计风格而言,虽然有倾向于写实、变形、写意之分,但总体上说都存在程度不等的夸张。二是细节描写的夸张。与绘画不同,动画中角色并非纯粹的视觉形象,而是地地道道的演员。它们必须能够以其夸张的活动推动剧情的发展。迪斯尼动画片《花木兰》(Mulan, 1998)就极尽夸张之能事。单于自斫所立身眺望的树梢,木兰以随身携带的扇子夹住单于劈来的宝剑,木须发礼炮将匈奴的猎鹰打成秃鸡,并将冲上飞檐追杀木兰的单于轰成礼花,这类场景只有动画或特技才能表现出来。像木兰告别时拥抱着道貌岸然的皇帝,这种“触犯龙体”的镜头在一般电影中也几乎不会出现。三是情节设计的夸张。例如,迪斯尼与皮克萨公司合作出品的电脑动画长片《怪物公司》(Monsters, Inc., 2001)将小孩被吓时的惊叫和恐惧当成了维系怪物世界运转的能量来源。在塑造人物形象方面,我国古典美学强调不能局限于表面的刻画。根据《淮南子·说山训》的看法:“画西施之面,美而不可说;规孟贲之目,大而不可畏;君形者亡焉。”[4](P281)西施是古代最著名的美女,但若仅仅画出她的姣好容貌还不能令人爱慕,必须从中体现与众不同的气质;孟贲是古代最著名的勇士,但若仅仅绘出他的大眼睛(即使是瞪圆了的大眼睛)还不能使人害怕,必须从中流露令人畏惧的气概。这种气质、气概都属于“君形者”,即外貌的主宰者(当然,“君形者”的内涵远比气质、气概丰富)。这种美学观点完全适用于动画人物设计。难就难在

“形”或外貌有迹可寻,“神”或“君形者”则是无迹可求,很大程度上要靠人的领悟。描绘人的外貌有一些基本的原则(如五官的匀称等),动画创作格外夸张,要突出人物的娇小可爱,“樱桃小口”可能小到只剩下几个像素;要突出人物的凶恶可怕,“血盆大口”可能大到覆盖大半个屏幕。尽管如此,“君形者”却难以用这么简单的方式来概括,往往只能意会。古人碰到这一难题,往往采取侧面描写之策。以诗歌而论,汉乐府中的《陌上桑》写罗敷的美,就采用了这种办法。以小说而论,评书《武松》写武松之威,也应用了类似的手法。上述道理与传统动画形象塑造是相通的。

(三)以谐谑表达讽喻

尽管具体作品可能有各种不同的风格,但传统动画的情调从整体上说比起实拍电影来要欢快得多。他们的角色基本上不是由真人来扮演的,动画师在处理其形象时拥有比较高的自由度,这是造成谐谑的原因之一。当然,那些具备一定的思想深度的动画作品,往往能够寓庄于谐。例如,法国伊赫米泽尔等人的《过程》(Le Processus)着眼于“从众”,深刻地揭示了个人与群体之间的关系。《过程》的主旨无疑是讽喻。它不仅将从众行为形象化,而且说明过分强调“我们感”否定个性化所造成的危害,说明人们在一味强调同质化的社会中如何处于孤立的地位。波兰艺术家巴金斯基(Tomek Baginski)执导的《堕落的艺术》(Fallen Art, 2004)充满黑色幽默。它以位于太平洋某处已经从人们的记忆中淡化的军事基地 Atoll 为背景,描写那些因为参战而丧失了自己的思想、与现实严重脱节的将士如何在这个远离文明和法治的地方自我陶醉。它不仅是玩世不恭的“黑色喜剧”,而且通过运用幽默打破了军队中基于等级制和盲目服从的原则,从而体现了当前波兰价值系统所需要的精神。就此而言,在传统动画形象中我们可以发现中西美学、古今情趣的相通之处。迪斯尼在 20 世纪初推出了主要以动植物为题材的系列性姐妹片《米老鼠》(Mickey Mouse)和《糊涂交响曲》(Silly Symphonies)。后者之中,由吉勒特(Burt Gillett)执导的《花与树》(Flowers and Trees, 1932)用拟人手法描写树木之间的三角恋爱,包含了“取象”与“取义”两种因素。树老头在形体上代表老朽,在寓意上代表单相思;树小伙和树姑娘在形体上代表青春,在寓意上代表情投意合。这不禁使人联想到我国古代的比兴。释皎然说:“取象曰比,取义曰兴。义即象下之意。凡禽兽、草木、人物、名数,万象之中义类同者,尽入比兴,《关雎》御其义也。”[5](30)“取象”即取形象或外观上的相似,“取义”则取物理或意义上的相通。拟人、拟物都有这两种情况。动植物拟人,可以将南瓜比拟

成胖子、丝瓜比拟成瘦子,这是“取象”,也就是皎然所理解的“比”;可以将竹子比拟成君子、藤萝比拟成小人,这是“取义”,也就是皎然所理解的“兴”;人之拟物,可以将胖子比拟成南瓜、将瘦子比拟成丝瓜,这也是“取象”或“比”;可以将君子比拟成修竹、将小人比拟成恶草,这也是“取义”或“兴”。如果“象”、“义”皆取,那么,可合言比兴。《诗·周南·关雎》既取雎鸠与淑女之在美好形象上的共通点,又取二者在求偶意义上的共通点。这种做法和《花与树》中的处理不乏会心之处。

传统动画形象已经不胫而走,在共鸣中存活,在续写中成长,在改编中壮大,在突破中创新,在授权中衍生。动画形象的生命力在于唤起人们的共鸣。它们可能以酷酷的造型引领时尚,左右观众(特别是青少年)的服饰、发型甚至口头语。现代动画史是以短片拉开帷幕的。给人深刻印象的作品,即使篇幅短小,也会获得续写的机会。许多动画形象就是由于系列性作品不断出现而延续其生命力、扩展其影响力的。改编是动画赖以繁荣的重要途径。例如,韩国动画片《五岁庵》(Oseam, 2003)根据丁塚瑛(Jeong Chae - bong)的同名童话改编。原作是一部畅销书,在 1990 年先于动画片被改编为电影。这部长度为 77 分钟的动画片属于现实主义风格,节奏舒缓(只是在吉顺恶作剧等场合才加快),对孤儿的心理刻画得很细致。它在韩国和法国具有较高知名度,先后多次获得国际性大奖。动画形象塑造得越成功,其衍生产品延伸的空间就越大。日本动画业的授权模式早先以“报刊连载 - 单行本出版 - 电视动画制作播出 - 衍生产品开发”为主,目前已经形成以电视动画片为中心,漫画、电影、网站、游戏、衍生产品互动的新模式。

二、新媒体动画形象与文化创新

因为互联网、移动通信等新媒体的支持,动画界第一次可以进行多元作者在世界范围内异常方便的合作,第一次可以吸引为数众多而且能够即时精确计算流量、实现个性化传播的参与者,第一次可以应用数量近乎无限、功能经常升级的工具,第一次可以迅速而方便地从全人类的信息库搜索并摄取素材,第一次可以将数量无限、彼此分离的作品整合成息息相通的有机体,第一次有雄心参与建构可以和现实世界媲美的赛伯世界。在这样的背景下,出现了有别于剧院动画、电视动画的新媒体动画。在形象塑造方面,新媒体动画与传统动画有相承之处,同时也有相异之点。传统动画所能涉足的题材,新媒体动画都能撷取;传统动画所能塑造的角色,新媒体动画都能描绘;传统动画所能寄托的主题,新媒体动画也都能表现。但是,新媒体动画

大大超越了传统动画的视野,在塑造新媒体用户虚拟化身、依托交互性作品变化形态、以数据可视化生成机制等方面又具备自身的特点。正因为如此,新媒体动画标志着传统动画形象向泛动画形象的发展。

(一)塑造新媒体用户虚拟化身

传统动画经常印证传统美学“文如其人”的观念,不同程度地将艺术作品当成创作者的自我表现。这种现象仍然可以在新媒体动画中见到。例如,美国艺术家默尔蒂(Prema Murthy)创作的网络动画《宾迪姑娘》(Bindigirl, 1999)就将主人公当作自己的化身。英国新媒体艺术家林奇(Garrett Lynch)的震波动画《与他人交流的自我实现的不可修复的伤害》(The Irreparable Damage of Selfrealisation Communicated to Another, 2002)旨在显示自己的网络存在。相比之下,塑造用户(观众)虚拟化身则是新媒体动画的特点。

毫无疑问,剧院动画与电视动画都离不开观众,必须为观众服务。尽管如此,它们都受到自身所依托的媒体的限制。剧院动画主要依托胶片而传播,一旦定型便难以修改。动画制作者固然可能为自己预设观众,甚至将预设观众中的某个人(或某些人)当成作品中的角色的化身,但很难使这种化身与现实观众对上号(除非是生活中的原型发现作品影射自己的条件下)。电视动画依托于大众媒体,有可能通过热线联系与现实观众建立某种即时互动关系(如边播出节目边接听观众电话等),但无法使观众当场作为某种动画形象进入情节之中。相比之下,为用户塑造虚拟化身恰好是新媒体动画的强项。这种化身有可能成为虚拟主体的对应物,充当虚拟主体在赛伯空间中的存在形式。图像化的数码化身最早由莫宁斯塔(Chip Momingstar)和法默(Randy Farmer)用于其虚拟社区“居留地”(Habitat)。如今,网络用户可以选择化名、卡通人物或想象所及的其他东西作为自己的化身,随时变换以求新鲜,或保持固定以彰个性。MUD、MOO等网络游戏(图形版)便允许玩家自行设计性别、长相、身材、发型等要素,以独一无二的形象出现在游戏中。这些设计都以数据角色的形态保存于服务器。基于聊天服务的IRC戏剧也是如此。现实生活中难以开展的艺术活动,在赛伯世界中可能游刃有余。2000年由芬兰青年卡泽莱伦和基罗拉创设的虚拟社区哈宝旅馆就是这种例子。到2008年6月,它已经扩展到31个国家,注册化身总数多达1亿个,每天新创造的化身有7.5万个,每个月平均有800万个独立的访问者。每个社区成员都以定制的动画人物(即Habbo)面目出现,在虚拟旅馆中可行、可舞、可饮,可在咖啡馆、饭店、游泳池或游戏室里交谈,进入客房后还可以根据自己的喜好定制

家具。用户动画化身在虚拟现实(Virtual Reality, VR)中成为通例。当然,这些化身可以和虚拟人物交互。为了提高人体动画的可信度,研究者已经通过建立个性模型、情感模型和情绪模型来体现虚拟人的性格特征和情感状态,正在将虚拟人与虚拟人之间感知结果的相互影响和作用引入系统中[6]。

(二)依托交互性媒体变化形态

由于依托封装型媒体进行传播的缘故,传统动画形象(不论是剧院动画形象或电视动画形象)都具备固定的形态,不会随着放映场景的变化而变化(除非推出修改版)。相比之下,新媒体动画依托互联网、手机等进行传播,竭力为用户参与互动创造条件,动画形象因此得以常常更新。例如,塞耶(Pall Thayer)开发出得名于“公开访问的网络声音引擎”(Public Access Network Sound Engine, 2003)首字母的PANSE。它由MP3流音频程序和运行于130.208.220.190的TCP服务器构成,包含了两个16步音序器、一个单声道合成器与一个效果发生器,允许多用户实时交互。访客可以通过TCP连接来编辑各种参数,如音序器的速度、每次演奏的步骤数目等。对服务器的访问是开放的,每个愿意的人都可以创造一种界面以控制声音程序。这一程序亦推出振幅值、MDI音符值,可用于控制Flash影片或Java小程序的画面。主要界面是多模式动画。音序器发出的合成性声音富有节拍性,与视觉形象上线条的起伏、小球的跳跃、扇形的开合等对应。

值得注意的新现象是:第一,新媒体动画(尤其是网络动画)往往是软件与作品的统一,因为交互性功能是在软件的支持下实现的。正因为如此,新媒体艺术家不仅使用Flash、Maya之类商业软件进行创作,而且将开发新颖的软件当成自己追求的目标。例如,美国媒体艺术家德克(Andy Deck)以Java应用为主旨建设的《空间入侵者》(Space Invaders),收入不少用Java开发的程序。其中《黑板》(Blackboard)是一个多用户绘画空间,提供各种奇特的工具、聊天室,还有当前作为动画观看的作品及保存为档案的先前作品;《光线1000点》(1000 Points of Light)试图创造每一帧都出自网络上某个人之手的动画。它在1998年获得奥地利林茨电子艺术节.net组荣誉奖。“动画”对新媒体动画来说可能具备新的含义:“动”是互动之动,“画”是描画之画,“动画”是用户通过与软件互动来实现的描画。德国艺术家、策展人埃尔格达(Mario Hergueta)《绘图》(D_raw, 2001)是一个名副其实的工具,其特点在于用户无法以之绘出相同的作品来(正如人不能两次踏进同样的河流那样)。与一般的绘图软件相似,它让用户通过鼠标的运动绘画。不过,鼠标运动留下的轨迹(相

当于笔触)却不像其他绘图软件那样具有一贯性,而是近乎随机地生发出许多附加物(小点、短划以至于字母、单词)来。笔触有6种可选项。埃尔格达鼓励用户将自己所绘出的“画_画”(D_RAW NGS)送到D_raw画廊展览,并宣称使用这一软件创作是一种与自己的合作,因为他所设计的软件为作品添上了视觉要素。在这一意义上,《绘图》本身成了一种艺术——“共享软件”(art-“shareware”)。

第二,新媒体动画可以通过交互来表现各种社会主题。例如,纽约艺术家祖斯曼(Neil Zusman)就创作了《鼠标之舞》(Mouse Dance, 1999)。他不是致力于表现鼠标的造型,而是让用户以鼠标控制漂流般的动画,从中悟出关于生生死死的真谛。巴黎艺术家塞兰(Michael Sellam)的《近在眼前》(Devant les yeux, 2002)致力表现我们所需要的对象的不可触及性。画面为两个窗口,各有一只手,点击时两手似乎想要合作抓住什么东西,但又什么东西都抓不到(什么东西都没有)。你不点击的话,它就变成快速切换的动画。音响嘈杂而诡异,似乎象征着欲望的纷繁与对象的不可捉摸。总是有某种东西躲开我们,而我们又试图去捕捉它。

第三,新媒体动画可能处于不断再创造的过程中,源代码共享、开放投稿等对此起了重要作用。例如,意大利艺术家范·安顿(Jason van Anden)的《美国信息交换标准码 Chewy》(ascii chewy, 2005)是一个小狗动画,驻存于用户的浏览器。这只可爱的生命形式是用Java脚本写成的。该作品可以共享。只要用户遵守创造性共享许可证,便可将HTML代码剪贴到自己的网站上。舒尔金(Alexei Shulgin)的《形式》(Fom)获得1997年奥地利林茨电子艺术节.net组荣誉奖。作者提出一种新的艺术类型,即“形式艺术”。形式艺术以互联网技术为基础,并为艺术家提供了新的自我表现的可能性。它的特点是将浏览器页面的实质性内容抽空(只余下一个个方格)。这类作品代表了1997年以来流行于某些虚拟社区的美学观念。这种美学观念看重计算机界面,将提交按钮、检查窗口、文本区域、下拉菜单等作为素材以创造图像与动画,既抽象又具体。以“形式艺术”为题的网站包含了许许多图像与动画,开放供投稿之用。

(三)以数据可视化生成机制

传统动画根据内容与形式二分法来定义形象,内容来源于作者的情思,形式则是为表达上述情思所选择的结构、语言和手法。相比之下,新媒体动画使用“界面”与“数据”等范畴定义形象。所谓“数据”,指的是计算机化的信息;“界面”(interface)则是不同时空(尤其是不同空间)的结合部。数据以二进制编码保存

在数字计算机的存储器,用户则生活在现实空间。要使数据能为用户所感知,必须有一定的中介,这便是界面。数据通过界面而为用户所把握的过程构成了“可感知化”(information perceptualization),因所运用的感觉通道不同而有可听化、可触化、可视化等区别。其中,数据可视化与动画形象的关系最为密切。事实上,许多新媒体动画形象就是数据可视化的产物(当然,数据可听化能够为新媒体动画形象提供伴音)。新媒体以信息自由流动为追求目标。在相应技术的支持下,完全可以实现图音互变。数据可视化只是可视计算的一种类型。可视计算还包括程序可视化、算法可视化等。动画不仅可以用来表现可视化数据,而且可以用来为程序可视化、算法可视化服务。

用于生成新媒体动画的数据可能有以下来源:一是数据文件。例如,纽约艺术家佩措尔德(Friederike Paetzold)创作了自画像性质的作品,题为《灰色区域》(Grey Area, 2002)。他将自我的本质提炼为三个要素,即需要(want)、消耗(consumption)与实现(fulfilment),作者在连续24天(每天24小时)里以小时为单位记录下自己的需要、消耗与实现情况,先将有关数据在二维坐标空间展示出来,然后将它们分别转换成三幅二维图像,再将这三幅图像合成完整的自画像(与绘画的三基色原理相通)。二是数据库。佩利(W. Bradford Paley)所开发TextArc将莎士比亚名剧《哈姆雷特》转变成状为大螺旋的动画,由每个铅字仅有1个像素高的一行行叠成,单词在螺旋中心所处的位置取决于在原作中出现的频率。三是实时数据流。例如,奥东吉那(Lisa Autogena)与波特韦(Joshua Portway)创作的《黑沙洲股市天文馆》(Black Shoals Stock Market Planetarium, 2001)将来自路透社的股市实时数据转化为夜空中漂流的星星;彼得·肖(Peter Cho)的《金钱附加》(Money Plus, 2003)将万维网搜索结果转化为即时动画。Taos Project的作品《恒星位置》(Star Place)显示出用户访问该网站期间地球围绕太阳运动的公里数,力图让访客得以体验地球在宇宙中飞翔的感觉,说明地球的速度(每秒30公里)比我们所感觉的任何东西快得多。瑞典艺术家热布拉特(Lisa Jevbratt)的《11》也是利用数据可视化技术创作的。它利用软件机器人“爬行者”(Crawler)汇集数据,以构成万维网的快照。

新媒体为用户所塑造的虚拟化身、通过交互而形成的流动作品、在数据可视化过程中生成的图形图像,给人的感受迥异于传统动画形象。尽管如此,它们可以在“泛动画形象”的名义之下统一起来。我们可以将新媒体动画形象视为传统动画形象在新媒体条件下的

发展,将泛动画形象作为传统动画形象和新媒体动画形象的合称。

三、泛动画形象与文化生成

作为传统动画形象和新媒体动画形象的统一,泛动画形象是在一定的文化背景下产生的,但又以自身的存在和发展丰富了既有文化。实现上述转化的关键是艺术构思。

(一)泛动画形象文化渊源

泛动画形象塑造是在创作主体与描写对象、师法对象、奉献对象之间的互动中进行的。文化的影响主要体现在三方面:第一,时代背景的折光。任何动画作品都烙有产生其时代背景的印记,这首先是由其描写对象的社会历史性决定的。当然,描写对象之所以能由原型、素材转化为题材,要归功于创作主体的努力。创作主体本身同样生活于一定的时代。他们与描写对象之间的互动是在一定的社会历史条件下进行的。例如,加拿大动画师贝克的创作动机包含了对于动物所遭受的困难的同情;华特·迪斯尼成为动画大师的原因之一是其童年时代在农场与所喜欢的鸡、鸭、小猪等动物的相处。第二,成功经验的借鉴。文化发展是继长增高的过程。动画生产虽然以“创作”为要义,但任何创作都不是凭空进行的,而是以借鉴前人已有的成功经验为前提。当然,这并不意味着传统动画师或新媒体动画作者必须亦步亦趋,墨守成规。第三,观众需求的投射。任何动画作品都只有在具备接受者的情况下才能流传。许多时候,奉献对象不仅是泛动画生产的归宿,而且也是泛动画生产的起点。因此,泛动画作品不仅导源于创作主体与描写对象、师法对象的关系,而且孕育于创作主体与奉献对象之间的互动。上述原则对于新媒体动画也是适用的。例如,沙通斯克(Gregory Chatonsky)创作了动画《空间的最后图像》(Last Image of Space, 2002),以艺术形式表现了防范恐怖袭击的主题。作品展现了世贸大厦被毁灭前的全景,画面可推移、旋转,很有立体感。照片中的大厦及相邻建筑物的图像,切块后可由鼠标拖动(表示错位)。整个景观笼罩在一个大网中,象征防护。洛杉矶艺术家安德森(Steve Anderson)的《屈从的总统》(The Subservient President, 2004)则是政治讽刺作品。它以动画形式呈现笑容可掬的总统形象,让访客来指挥其行动。这一作品是对于伯格·金(Burger King)“屈从的小鸡”(Subservient Chicken)广告战役的政治戏仿。从上述作品中,我们一样可以看到时代背景、成功经验和观众需求所起的影响。

(二)泛动画形象构思取向

泛动画形象与文化环境的关系,不仅体现为外部

条件对于传统动画师和新媒体动画作者的制约性,而且表现为他们对于各种文化要素的自觉选择。目前,泛动画形象构思取向与追求突出表现为:第一,远古与当下交映。人类文化经历了由原始文化向现代文化的发展。原始文化如今是以遗存、遗产、遗物、遗俗或荣格(Carl Gustav Jung)所说的“集体无意识”的形式表现出来,当代文化则包围、濡染、渗透,造就着我们自身。原始文化和当代文化不过是便于叙述而区分出来的两极,还有许多发展阶段介于二者之间,如所谓“中古文化”、“近代文化”等。泛动画形象的取材十分广泛,有些着眼于原始文化所可能发挥的正本清源、返祖归宗的意义,有些着眼于当代文化醍醐灌顶、耳濡目染的功能。成功的创意往往在于用最现代的方式对最传统的元素进行重新组合,得出最时尚的形象。在设计泛动画形象时,经常综合考虑以上多种因素,曾伟京导演的动画系列片《福娃奥运漫游记》(2007)就是例证之一。第二,草根与精英共赏。由于当事人所处的社会地位不同,社会上形成了草根阶层与精英阶层的分化。前者是老百姓的总称,后者包括商业精英、政治精英、学术精英等。某些动画片试图在他们的审美趣味和文化需求上取得某种平衡。例如,泰国动画片《小战象》(Khan Kluay, 2006)交织着寻父、成长、报国、动物与人类关系等主题,其基本倾向是将动物的利益统一于人类的利益,将家庭的利益统一于国家的利益,将动物之战统一于人类王朝之战。第三,本土与异域同辉。迪斯尼出品的二维动画片《花木兰》(Mulan, 1998)在主人公女扮男装、替父从军、功成不居的基本情节上与我国流传的《木兰辞》是吻合的。但是,在角色塑造、主题处理、动机揭示等方面,本片明显打上了美国文化的烙印。在主题处理上,影片刻意表现了编剧和导演所理解的中国文化的某些侧面,将光宗耀祖作为全片的基调;同时,又让木兰自述从军动机不只是救父亲一命,而且是想证明自己的能力、“将来在照镜时会看见巾帼英雄”,从而为之烙上了当代女性主义的烙印。在新媒体动画中,我们也可以看到类似的追求。不过,与传统动画形象相比,新媒体动画形象从总体上更倾向于当下、草根与异域,这和新媒体本身即时互动、匿名登录和全球交流的特点是相适应的。对于上述倾向,随便举几个例子并不足以充分说明问题,但完全可以从新媒体本身的文化氛围感受得到。

(三)泛动画形象创意主旨

传统动画作品有三个层面:一是艺术语言层面,既包括与造型、背景相关的色彩、线条等视觉艺术语言,又包括与配音相关的语流、旋律、和声、音响等听觉艺术语言,在某些场合还有触觉信号、味觉信号和嗅觉信

号起作用;二是艺术意象层面,包括与艺术角色有关的人物意象、动物—植物—微生物意象、工具—器物—异物意象等,和原画密切相关;三是艺术意蕴层面,包括创作者试图表达的思想情感、传播者试图实现的动机目标、鉴赏者所体验到的理念意趣等。与之相应,所谓“文化寓托”有三种不同的含义:一是艺术语言的运用;二是艺术意象的设计;三是艺术意蕴的赋予。就创意而言,下述原则是值得重视的:一是艺术语言的易识别性,即富有特色和表现力,且便于观众感知;二是艺术意象的可延展性,即可以形成相关周边产品;三是艺术意蕴的耐阐释性,即有丰富内涵,经得起反复琢磨。相比之下,新媒体动画还增加了比较复杂的技术层面,如相对于计算机动画的应用软件、操作系统与机器语言层面,相对于网络动画的浏览器、插件、基础协议层面等。对于这些技术层面的艺术潜能的开发和“反常合道”原则的运用,成为泛动画形象创造的重要取向。以浏览器艺术为例,纳皮耶(Mark Napier)的《切菜器》(Shredder)、洛萨诺(Andrew Lozano)的《资源航海者》(Source Navigator, 2002)、卢伊宁(Peter Luining)的 ZNC

Browser等都是循着上述思路开发的。最负盛名的是英国学者、艺术家比格(Simon Bigg)的《嘈杂》(Babel)。它号称“印象主义数据浏览器”。其主页是黑色背景的,上方是一行快速闪现的网址(以http://开头的扫描数据),界面上飘浮、变换着数字形式的杜威十进制分类法(如203.458、113.045等)。这些数字追随鼠标在屏幕上跳舞,实际上是网络上流动的无穷无尽的信息的诗意隐喻。

我们固然可以从理论上将传统动画形象和新媒体动画形象综合成为泛动画形象,但二者在视觉上所给人的印象仍存在较大区别。看惯了传统动画片的人,乍接触到新媒体动画(尤其是其中的实验性作品),总会觉得自己的审美趣味受到了巨大的挑战,甚至产生“这样的东西也叫艺术吗”的怀疑。尽管如此,新媒体动画毕竟是传统动画由纯艺术领域向泛艺术领域(以至于非艺术领域)扩展而产生的,而且鲜明地体现了我们所处时代的特征。正因为如此,泛动画形象本身体现了继承和革新的统一,值得深入研究。

参 考 文 献

- [1] 王士禛. 带经堂诗话:卷十二 [M]. 北京:人民文学出版社, 1963.
- [2] 钱泳. 履园谭诗 [A]. 王夫之等. 清诗话:下册 [C]. 上海:上海古籍出版社, 1978.
- [3] 张戒. 岁寒堂诗话:卷下 [A]. 丁福保辑. 历代诗话续编 [C]. 北京:中华书局, 1983.
- [4] 刘安. 淮南子 [M]. 上海:上海书店, 1986.
- [5] 释皎然. 诗式 [A]. 何文焕辑. 历代诗话:上册 [C]. 北京:中华书局, 1981.
- [6] 孔德慧, 秦旭果. 虚拟现实中心性行为动画的实现 [J]. 北京工业大学学报, 2007, (1).

(责任编辑 郑良勤)