

The Classification for Contemporary Animation

现代动画艺术归类法浅析

文 谭力勤

由于近年担任美国SIGGRAPH大会艺术画廊评审、学生部动画(Animation)和数码印制(Digital Prints)评审主任,故有机会参与当前北美各种国际动画大赛的章程制定、作品归类和程序论证。

“新官上任三把火”——我这“新官”去年大刀阔斧改革了学生部数码印制(Digital Prints)比赛的章程和分类,增添了多种材料和立体印制,过程异常顺利。今年,我首任学生部动画评审主任,提出了崭新的动画归类法,虽然争论颇大,但经过努力,最终得以通过。

现我把呈交的比赛章程草稿译成中文,与中国同行分享和讨论,也让中国学生在递交作品时有所准备。请查看SIGGRAPH教育网站,上面有动画大赛的章程与分类:<http://education.siggraph.org/students/competitions/call-2008>。

从动画史角度来看,动画分类法是与时俱进的。一般,我们按照技术形式(分为三维动画和二维动画)和性质功能(分为商业动画和实验艺术动画)来分类。但是当代动画已不局限于娱乐欣赏和故事阐述,而是渗入到医学治疗、生物研究、建筑桥梁、工业设计、军事科学和日常生活中,其表现形式也不再仅仅是电视和影像播放,而是朝互动的、立体成像的、装置式的、超微型的、多层次的和虚拟现实的方向发展,而且它与现代艺术结合紧密,观念动画便源于现代观念艺术,数码动画装置则与绘画、版画和装置融合。因此,传统的分类方法已很难适应动画艺术的迅猛发展。

现代动画的新归类法

鉴于以上因素,我重新归纳了动画的种类,以便适应当今动画的发展和变化。以下是我提出的新归类法,它综合了技术形式和性质功能两种归类方法,能涵盖当今大多数动画种类,并展现动画的未来发展趋势。我希望它可以引导动画业朝更合理、更全面的方向发展。

现代动画的新归类:

- ① 产业商品动画 (Industrial Animation): 包括角色/叙事动画(Character/Narrative Animation)、特效合成动画(Compositing & Visual Effects)、商业广告动画(Commercial & Advertising Animation)、网络动画(Net Animation)和教学动画(Educational Animation)。
- ② 实验与观念动画 (Experimental and Conceptual Animation): 实验动画(Experimental Animation)、观念动画(Conceptual Animation)和研究动画(Research Animation)。
- ③ 纯艺术形式动画 (Fine Arts Animation): 数码动画装置(Digital Animation Installation)、表演动画(Performance Animation)、数码三维雕塑(Digital Sculpture)、互动动画与游戏装置(Interactive Animation & Gaming Installation)。

新归类法的具体涵义

总体而言,产业商品动画与商业和流程制作标准紧密相联;实验动画侧重实验材料、形式、技术和观念;而纯艺术动画则与现代艺术融为一体。产业和实验动画是当代产业、教育和研究的主流,目前只限于银幕或影像播放;纯艺术动画则呈现多种表现形式,发展迅速,不可忽视。下面我们来具体阐释。

产业商品动画

产业商品动画是指那些具有明显的商业性质,并严格按照产业动画制作流程生产的动画。该流程包括故事板、角色设计、分镜头设计、特技与合成、剪辑与录音等。此分类既包括动画长片/短片、各类商业广告片,也包含医学、教育、建筑、生物、军事等领域的短片。最近迅速兴起的“网络动画”,其商业目的大于艺术探索,所以暂归于此类。

实验与观念动画

实验动画以探索各种材料、表现形式、制作技法为主,包括剪绘动画、陶泥动画、木偶动画、沙/玻璃动画、绳棍动画、光影动画等动画短片。实验动画不以商业为最终目的,也不会按产业的标准流程进行制作。在此领域,加拿大国家电影局和美国加州美院的动画实验室的作品最为突出,参看Robert Forget的《Two Sisters》。

观念动画以展现和探索观念、哲理而得名,“不可信的可靠,不真实的真实”是观念动画中的一种强烈信念。观念动画起源于现代观念艺术,代表作有Christoph



图1



图2



图3



图4



图5



图6



图7



图8

图1. Robert Forseth的《Two Sisters》

图2. Christoph Lauenstein和Wolfgang Lauenstein的《Balance》

图3. Yoichiro Kawaguchi的研究动画作品《Hydrodynamics Ocean》

图4. 谭力勤教授的动画装置作品《BurlArmStump + 4》

图5. Robert Smith教授的数字三维雕塑

图6. 新泽西州Rutgers大学Michael Rees教授的数字三维雕塑作品

图7. Toni Dove的《Spertropia》

图8. Daria Tsoupikova的《Rutopia》

Lauenstein 和 Wolfgang Lauenstein 的《Balance》。去年夏天我在中国传媒大学的 SIGGRAPH 班上，便重点介绍了观念动画，有三组学生选择了观念动画作为他们呈交今年 SIGGRAPH 学生部动画的参赛作品。

研究动画已存在很多年，但在今年的 SIGGRAPH 电子剧场中，它首次作为一个整体展现的主题亮相。以前，工程师的研究成果多是以论文或讲座的形式来展现，近些年 SIGGRAPH 从中选出一些精品放在动画节中，用研究动画的形式来展现最新科技所带来的惊人效果，这样往往能获得工程师和艺术家的双重赞赏。东京大学 Yoichiro Kawaguchi 在 SIGGRAPH 2007 上展出的《Hydrodynamics Ocean》便属于此类动画。

纯艺术形式动画

纯艺术形式动画是利用动画来探索艺术的表现形式。也就是说，它是动画与绘

画、雕塑、装置、印制等的综合，动画已变为整件艺术品的一部分，因此，动画的展现与播放也随之多样化。纯艺术形式动画是我在北美提出的一种新概念，也是我的主要探索方向。目前，它已逐渐被数码艺术界和动画界接受，但要普及，还需时日。

动画装置制作周期长，流程复杂。它把三维动画的光、肌理、质地和粒子效果从银幕扩展到自然界的岩石和兽皮等材料上，从而使动画、装置的材料或形体以及艺术家的观念浑然一体。此类作品在北美主要以我近几年创作的作品为代表，见图4。

表演动画是一种融合了行为艺术、舞台表演和动画的新型表演形式，一般采用动作捕捉技术把演员的一举一动通过电脑软件转换为三维角色的动画或者各种特效再投影到荧幕上。它有一种将虚拟与现实融为一体的惟妙惟肖的视觉效果。

数码三维雕塑是数码艺术家先利用三维软件建模，然后用数码三维打印机把一种硬胶粉末层层打压而成的立体雕塑，这种雕塑可以认为是三维动画的一种延伸。此类中较有代表性的有纽约理工学院 Robert Smith 教授和新泽西州 Rutgers 大学 Michael Rees 教授的作品。

互动动画与游戏装置因对几何体和面形的内存存储要求非常低，又都有互动效果，故同列一类。不同于商业游戏，它往往把虚拟、游戏、互动、影像装置和表演相结合，来表现艺术家的观念和当今社会的人文现象，简单而富有哲理。代表作有美国纽约 Toni Dove 的《Spertropia》和美国伊利诺伊州大学 Daria Tsoupikova 的《Rutopia》。

编辑：郑宇

感谢您阅读本文，如您对本文有什么意见请发邮件到 cgworld_mag@yahoo.com.cn