

Animation Art—Natural Carrier of Surrealism

Juan Chen, Lijun Wang

School of Architecture and Design, Beijing Jiaotong University, Beijing

Email: 1760610634@qq.com

Received: Sep. 17th, 2014; revised: Oct. 13th, 2014; accepted: Oct. 18th, 2014

Copyright © 2014 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

Surrealism advocates exploring the inner world and seeking the combinations of rational and irrational world and fantasy and reality. Animation art is a kind of film and television arts which is characterized by the assumption and has artificial images as the actors. The inherent properties of animation art become an excellent carrier of surrealism in contemporary era. More and more animators use the surrealism technique to express their creative ideas. This paper took the animation art creations of the contemporary animation masters, Katsuhiro Otomo and Satoshi Kon, as an example to analyze the expression and feelings of surrealism in animation. The surrealism makes the creator's perception of life sublimate artistically so that the viewers can get the satisfaction in the spiritual world that can't be gotten in the real world.

Keywords

Animation Art, Surrealism, Reality

动画艺术——超现实主义的天然载体

陈娟, 王丽君

北京交通大学建筑与艺术学院, 北京

Email: 1760610634@qq.com

收稿日期: 2014年9月17日; 修回日期: 2014年10月13日; 录用日期: 2014年10月18日

摘要

超现实主义主张探求人的内心世界，寻求理性世界和非理性世界、梦幻与现实的结合，动画艺术属于一种以假定性为特征、以人工形象为演员的影视艺术，动画艺术本身固有的属性成为了超现实主义在当代影像时代传承的绝佳载体，而超现实主义手法被越来越多的动画制作者运用来表达自己的创作思想。本文以当代动画大师大友克洋和今敏的动画艺术创作为例分析，剖析了动画中的超现实主义的表现手法和情怀，它令创作者对生活的感悟艺术升华，使观众得到现实世界中无法得到的精神世界的满足。

关键词

动画艺术，超现实主义，现实

1. 引言

1906年，世界上第一部动画片《滑稽脸的幽默相》问世，标志着一种以假定性为特征、以人工形象为演员的影视艺术门类的诞生。此后18年，文艺上诞生了超现实主义。这个艺术风格起源于文学领域，早期的先锋派人物是法国的作家和诗人。法国诗人洛特雷阿蒙将现实生活中不可能同时出现的缝纫机、雨伞和解剖台这三个物体进行组合，影响了超现实主义艺术家在艺术上的追求，他们认为要把日常生活中不相关的东西结合在一起，打破常规进行创作。后来超现实主义在艺术、戏剧、电影等领域都有涉及，成为表现艺术家、导演等个人思想的普遍的创作手法。超现实主义主张探求人的内心世界，寻求理性世界和非理性世界、梦幻与现实的结合，这与动画艺术所追求创造的梦幻世界相似，超现实主义手法被越来越多的动画制作者运用来表达自己的创作思想。

超现实主义能够引导动画制作者们依托一些动画制作方法向大众传递和表达自己的想法，动画制作者能够运用超现实主义的重组、置换等手法为观众塑造一个充满奇幻、想象的梦幻世界。动画艺术在创作上经常运用夸张、幻想、变化、虚构、神似等手法来反映人们的生活、理想和愿望，并且能够获得非常强烈、有趣、奇妙和出人意料的银幕效果，这种高度假定性与丰富的虚拟表现能力，可以超越现实表现任何能够想到的事物、思想及形象，能够承载人类的终极想象力和表现力，在这一点上，动画与超现实常态化地发生碰撞，因此动画这一种艺术形式被认为是超现实主义的天然载体。

长期以来，超现实主义在动画中的运用被总结出了一套表现手法，这些表现手法能够帮助动画制作者理清思绪，提高创作效率。

2. 动画中的超现实主义表现手法

动画中超现实主义作为表现手法，可大致分为反向置换现实、非线性思维运用和打散重组思维三个方面[1]。

第一种反向置换现实即是对现实中的事物进行否定，从一个与真实世界相反的方向去考虑新事物。反相就是从相反或对立的角度去思考问题，打破现实的常规，对现实的观点进行全盘否定，给人营造一种脱离现实的意境空间。梦工厂动画公司制作的《疯狂原始人》中，导演将现实中的东西变得很大，人类反而在这个世界中打造的很渺小，这样一种与现实世界的反差给观众营造了一个现实中不存在的奇幻世界，为影片奠定了一个很好的基调，如图1所示。

第二种是非线性思维的运用，非线性思维就是与线性思维相对应的一种思维类型，系统思维、模糊思维等都属于非线性思维。非线性思维的运用使动画创作者能够发散思维，不受思维模式的约束进行艺



Figure 1. Animation “The Croods” (source <http://image.baidu.com>)

图 1. 电影《疯狂原始人》(来源于百度图片)

术创造。法国动画短片《Plato》中导演就运用了非线性思维的方式表现一个困在二维世界的人同一个三维世界的立方体之间的互动关系，如图 2 所示。

第三种打散重组思维，即把原有的思维或现有的成果进行打散，将打散后的思维片段按照不同以往思路的模式进行重新组合。动画电影中心理蒙太奇的运用就是一种思维的重新组合，导演把不同的心理片段的镜头进行组合，使原来的镜头表现出新的含义，如图 3 所示。

动画制作者们通过灵活运用这些超现实主义表现手法，将现实中不可能出现的事物或现象营造给观众，达到以超现实揭露现实的目的，从日本动画大师大友克洋的动画中总能读到他对机器与人的世界的忧虑情怀，而动画大师今敏则通过揭露人的精神层面达到揭露现实的目的。

3. 动画大师大友克洋的超现实机器世界

20 世纪四五十年代，日本出现了一种未来学论著，明显的一个特点就是科技统治论，说明机械已经渗透到人们生活的各个方面，人们使用的日常交通工具进行的信息传递交流都离不开机器制造，人类已经离不开机器带来的便利，对于机器已经产生很强的依赖。受这种风气的影响，日本出现了一批以机器人、蒸汽等为创作元素的动画大师，比如手冢治虫、大友克洋等[2]。

二战后日本的经济状态的不稳定导致人们怀疑这种高科技所带来的影响，这种矛盾复杂的心理在动画大师大友克洋的作品里体现的尤为明显。大友克洋的作品中较多营造机械影响下的物化世界，他的作品大多以人类机械化、机器对人类生活的强制干涉为主。《大炮之街》是大友克洋《回忆三部曲》之中的一部，影片讲述了大炮之城里的老百姓每天不停放炮的程式化生活，较为讽刺的是，导演在这里并没有提到放炮攻击的目标是谁，只是安排画面中的人物每天定时装弹、放炮、装弹、放炮，这样一天天重复，就连影片中的儿童也是在课堂里学习老师灌输的军备知识。《大炮之街》中导演在细节的处理上很多的运用到了反向置换现实的手法，将现实中的炮弹、坦克刻意放大，而人如蝼蚁，这与现实的反差起到了很好的反讽效果。整部影片色调压抑，角色目光呆滞，讽刺了日本民族军国主义，暗示了专制社会已物化、机械化的人类。

大友克洋的另一部动画《AKIRA》，以一群飞车党少年作为引发点揭露社会政治掌权者秘密进行的“阿基拉”研究。影片中充斥着许多枪战、鲜血、暴乱等镜头，这与社会发展下的人们渐渐膨胀的物欲和精神营养缺乏的社会现状紧密相关，各种工业化的机械产物穿插在画面当中，新型摩托车、先进的武器、漂浮的座椅等，但片子的重点并不是让人们去欣赏这些现代化的机械产物，而是指向创造出这些武器的贪婪的人类，仿佛在说最终致使世界毁灭的并不是这些科技发展下的产物，而是那些得不到满足、不断创造这些机器的人类，是人类自己膨胀的变态物欲导致了自我的毁灭。片中对当权政治势力讽刺最

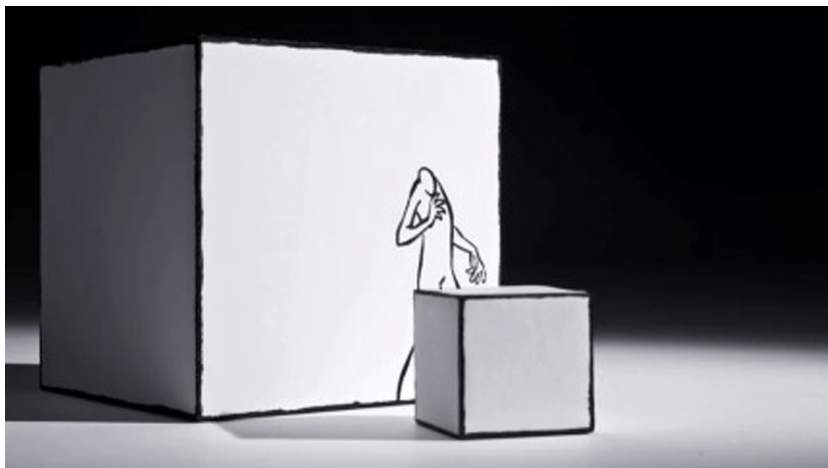


Figure 2. Animation short film “Plato” (source <http://image.baidu.com>)
图 2. 动画短片《柏拉图》(来源于百度图片)



Figure 3. Animation “Beyond” (source <http://image.baidu.com>)
图 3. 动画电影《例外》(来源于百度图片)

为明显的是，导演把阿基拉的封印地点安排在了奥运会的体育场地下，暗示着政府在标榜着自己喜爱和平、追求世界平等的面具下的邪恶、贪婪的欲望计划[2]。影片中的一个片段讲述了铁雄被置于三个超能力小孩所设计的梦幻世界中，巨型的玩具熊、兔子、汽车、被毁坏的病房等，一种压抑、诡异的气氛，增加了影片的趣味性的同时，让人不得不惊叹导演丰富的想象力，如图 4 所示。

大友克洋以幽默、讽刺的方法隐喻、揭露社会人性状况，从他的作品中总能读到对机械、工业化社会的批判。

4. 动画大师今敏的超现实梦幻心理世界

动画大师今敏的风格有区别于大友克洋，他的作品特征在于探讨角色的精神层面、梦境与现实的关系等。今敏十分热衷于非线性叙事，线性叙事很难表现时空交错的情境，非线性叙事能够很好的表达角色复杂的内心世界、崩溃边缘的精神状态还有非理性的梦境。《红辣椒》是今敏的最后一部动画长片，该片运用了现实与梦境交错的方式，讲述了医疗师千叶敦子潜入患者梦境对患者进行精神治疗的故事，这种现实与梦境交错的方式极大地体现了动画的超现实主义特征，将人类的潜意识深层世界展现给观众。片中导演运用了很多相似性转场，比如：前一个镜头是粉川警探在马戏团被抛起被女杂技演员红辣椒接住，下一个镜头就是两人在人猿泰山的场景中攀着藤条的画面；前一个镜头是在间谍电影中红辣椒举起

手提箱朝与粉川搏斗的人砸去，下一个镜头接的是在电影《罗马假日》中的她举起吉他砸在另一个人头上。导演运用这种手法极大地将患者梦境的杂乱状态表现了出来。

同时，今敏的很多影片都运用了心理式蒙太奇的手法，《妄想代理人》以一个棒球少年的袭击事件为点营造出了种种悬念，暗示了人类社会的脆弱。“棒球少年”从一开始的普通小学生不断变大到最后的狰狞，警长的重病妻子在心里矛盾斗争中时而坚强时而脆弱，导演通过镜头间不同内容的组接将角色的内心斗争、变化完全展示了出来，而且这部影片也今敏动画中是社会性剖析最深刻的，影片一开始井然有序的社会逐渐被这位神秘少年打乱，人们变得不安，担心自己成为被袭击对象。这种夸张的戏剧性表现，有着现实映照，社会动荡的造成一开始也是被局部的激进事件传染，最终造成了崩坏与解体。影片到了后几集，体现了导演今敏的超现实主义风格，这部动画被演绎的愈发的荒诞，社会的扭曲被一种超现实主义环境的物理扭曲反映出来，最终影片回归现实，仿佛在预示着下一个的失范出现，如图5所示。

作为一名动画导演，今敏有着剧情片大导的技法和深刻，以超现实主义的梦幻手法直指社会现实，他的这种“以超现实主义深刻剖析现实”的风格更是在动画电影界独树一帜。今敏导演堪称恣意汪洋的想象，画面中一种失控的表现力，给许多观看他影片的人一种强烈的冲击。



Figure 4. Animation “Akira” (source <http://image.baidu.com>)

图4. 动画电影《阿基拉》(来源于百度图片)



Figure 5. Television animation “Paranoia Agent” (source <http://image.baidu.com>)

图5. 电视动画《妄想代理人》(来源于百度图片)

动画中的超现实主义能够很好地表达创作者的主观创作思想，然而这种超现实主义不是人们普遍理解的一种不受理性控制完全由思想支配的，脱离现实的无意识活动，人们定义超现实主义往往忽略了超现实主义意在依靠非理性的想象解决现实生活中的主要问题。动画特有的超现实主义情怀，让我们可以看到夸张变形的角色、离奇惊险的故事，动画创造者将自身的想法通过超现实主义的手法表现出来，在二维屏幕上创造出有别于真实世界的想象世界。在这个虚构的世界，他们可以颠覆自然法则和逻辑规律，使观众得到现实世界中无法得到的精神世界的满足，释放他们的精神和思想，然而动画艺术不仅是作者主观意愿和奇幻创作下的产物，动画的超现实主义属性，为观众营造的这种现实世界并不存在的组合世界是基于现实生活的再创造，无须模仿生活，而是解释剖析生活，是创作者对现实社会的解读，可以是无声的控诉，也可以是美好的祝愿。

当今随着数字虚拟技术表现力的不断提升，动画对超现实意境的表达达到了一个新的高度，动画工作者从各个层面和层次大胆地展开想象力的翅膀，利用超现实意境将对生活的感悟加以艺术升华，更加直观地表达给了观众，从而使更多的人从对它的感受中获取作者的创作意图与思想，以及具有极强冲击力的艺术享受。

基因项目

本文为中央高校基本科研业务费项目“数字媒体艺术复合型专业构架研究”(项目批准号:2011JBM316)成果之一。

参考文献 (References)

- [1] 曹世铎 (2012) 论超现实意境在动画中的表现层次与艺术张力. 武汉纺织大学, 武汉, 14-16.
- [2] 邱敏 (2011) 从机器来看大友克洋动画电影中精神世界. 荆楚理工学院艺术学院, 荆门.