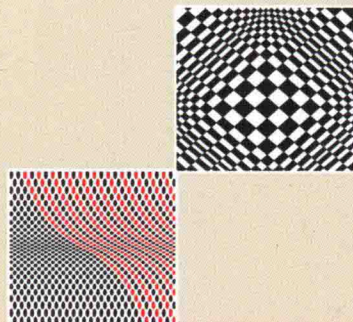




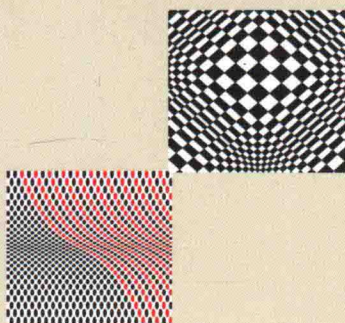
21 世纪精品规划教材系列



动画概论

DONG HUA GAI LUN

主编◎赵宇 梁玉清



延边大学出版社

21 世纪精品规划教材系列

动画概论

主 编	赵 宇	梁玉清
副主编	林 立	
参 编	李 艳	刘 芳
	姚光灿	赵 健

延边大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画概论 / 赵宇, 梁玉清主编. — 延吉: 延边大学出版社, 2016. 7

ISBN 978-7-5688-0645-9

I. ①动… II. ①赵… ②梁… III. ①动画—概论
IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 178541 号

动画概论

主编: 赵宇 梁玉清

责任编辑: 崔军

封面设计: 可可工作室

出版发行: 延边大学出版社

社址: 吉林省延吉市公园路 977 号 邮编: 133002

网址: <http://www.ydcbs.com>

E-mail: ydcbs@ydcbs.com

电话: 0433-2732435 传真: 0433-2732434

发行部电话: 0433-2732442 传真: 0433-2733266

印刷: 三河市德辉印务有限公司

开本: 787×1092 毫米 1/16

印张: 18 字数: 426 千字

版次: 2016 年 7 月第 1 版

印次: 2016 年 8 月第 1 次

ISBN 978-7-5688-0645-9

定价: 48.00 元

前言

动画是一门艺术,具有很强的视听交流性,因为它风趣幽默和直观易懂已成为一种世界文化,为各国人民普遍喜爱和欢迎。人们可以通过欣赏动画产品获得审美愉悦和精神享受,使身心得到愉悦和休息,满足人们对于自我表现和消遣的需要。此外,人们在现实生活中无法实现的理想和愿望,可以通过欣赏动画作品得到心理补偿。对于少年儿童来说,动画更是一种具有吸引力和渗透力的娱乐,它可以影响一代人,在精神文明建设中起着不可低估的作用。动画的诞生与发展一直同电影相随相伴,但是动画的影响与应用领域更为广阔和多元化,尤其在数字技术介入到动画制作的整个流程后。今天的数字动画已如洪流般的席卷了各行各业,它突破了传统一元化的孤军作战,带给人们崭新的视像形式与侵入式的体验,它将数字动画的优点、特点与其他行业相结合,屡屡碰撞出惊艳的火花。动画艺术与后现代主义敢于表达、追求创新、代表大众意识的思想有所相承,适应了消费时代的社会审美节奏和碎片化的信息接收方式,体现了艺术生产在当前社会背景下的变化与转型。其群体性创作、可复制化和网络传播的特征,满足了人们日常生活审美化的需求,为处在不同社会阶层和领域的人提供了雅俗共赏的艺术审美对象和审美维度。动画艺术借助三维虚拟、数字交互、网络等技术,创造出的景象可观可感、真假难辨,使人类在精神层面上终得以实现数字化生存和艺术化诗意栖居。

中国动画的创作生产,从20世纪20年代开始至今已经经历了90多年的历史,在世界上起步不算太晚。中国有着悠久的历史 and 深厚的文化,其中的传统艺术丰富而辉煌,它既保留了千年的传承又具有与时俱进的活力在斗转星移的时代变迁中历久弥新,屹立于东方艺术之林。随着科技的发展,信息化时代的来临,中国传统艺术也具有了不同的面貌,它在中国动画中的体现和应用是中国动画视觉文化中的亮点,具有重要的发展前景。上世纪五十年代,中国动画人开始探索具有我国民族特色的动画形式。随着具有我国民族特色的动画片的产生,具有“中国学派”风格的动画片在国际动画界获得广泛赞誉。这种民族特色是我国传统文化艺术所赋予的,在思想内容和艺术创作上反映了中华民族的社会意识和审美情趣。20世纪七八十年代,中国动画寻找到一条属于自己发展的道路,创作了大批经典并深受观众喜爱的动画片,如《天书奇谭》《黑猫警长》《葫芦兄弟》《山水情》等影片。这些影片题材广泛、主题深刻、视觉效果极具艺术性。20世纪90年代,中国动画通过借鉴国外的先进制作经验,虽然从制作方式、产业链、规模与思路上都有新的突破,但是大多数动画形式大于内容,没有很好地继承中国几千年的文化底蕴,甚至迷失了自我发展的方向。进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及动漫产业

蒸蒸日上成为支柱产业的今天,中国动画在作品产量、企业规模、高新技术应用、产品开发以及机制等方面,与动画发达的国家相比都存在较大差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白。在严峻的情况下,中国动画如何找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。要融入世界动画市场,还需要经过不懈的努力。要振兴我国的动画产业,人才是根本,没有大批优秀的动画人才,中国动画要繁荣发展是不可能实现的。

在高等学校动画专业,《动画概论》是最重要的基础课程之一,是每一位动画专业的学生首次了解和认识动画的途径,在整个动画专业教学体系中,《动画概论》具有重要的承前启后的功能,包括“动画造型设计”“动画脚本”“动画制作”“动画影片分析”在内的许多课程都必须以《动画概论》作为基础。《动画概论》主要是为了适应当前高校动画教学要求而编写的一本综合性的动画教材,内容包含动画制作的各个重要组成部分及各环节的专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。本教材内容涉及动画从业人员的素质要求等相关内容,是对动画相关知识的整合,构建出传统知识理论和最新媒体技术相结合的内容。本教材是以动画概论教学大纲为基础,结合实际教学经验,系统而全面地介绍了动画的创作思想与制作技术,探究动画制作者所必须具有的知识技能及扮演角色,使学生了解所学专业的概念、原理、生产过程、艺术特性和发展历史等知识。

全书共分为五章,由浅入深、由表及里地讲述了动画的基础知识,包括动画的性质与定义、动画的起源与发展、动画的特征和分类、动画的制作原理和创作方法、各国动画的发展概况以及中国动画的发展和存在的问题等内容。为学生对动画概念、本质、特性进行阐释,对动画历史的追根溯源,通过翔实的史实使学生对动画技术与艺术之间的关系有更深刻的理解,理清动画的发展脉络;并将形式多样的动画作品进行不同角度的类型划分,用经典作品拓宽动画事业、巩固强化学生们之前对动画理论知识的吸收;之后通过对动画制作的详细讲解,使学生深入动画制作技术核心,认识动画制作的一般规律;再通过对各国动画风格流派的介绍,引导学生思考不同风格、不同类型动画作品产生的原因,从而全面理解动画的内涵与意义。本教材编写时在理论上深入浅出,尽量将复杂的原理重新分析、整理,用简洁易懂的语言进行表述,使学生易于接受,也便于与实践相结合,帮助初学者逐步掌握动画创作的要领,并能让有一定基础的动画从业者得到提高。本教材适用于高校动画、数字媒体、游戏及相关专业师生,以及动画、游戏行业设计、制作人员使用和阅读,能够帮助学生为学习后续课程打下坚实的基础。本教材由哈尔滨师范大学传媒学院教师赵宇、梁玉清及哈尔滨华德学院教师林立合著,赵宇进行总体方案策划、并具体组织;梁玉清编写本书第一章、第二章;林立编写本书第三章;赵宇编写本书第四章、第五章及配全书图片。由于动画学科建设与产业系统的建设在我国尚处于逐步尝试和探索的阶段,因此本教材的编写一定有许多粗糙、不当之处,敬请各界学人批评指正。

编者

目 录

第一章 动画的性质与定义	(1)
第一节 动画的特性	(1)
第二节 动画的定义	(7)
第三节 动画作品的叙事形式	(11)
第四节 主流动画与非主流动画	(14)
第五节 动画的起源与发展	(19)
第二章 动画的技术分类	(28)
第一节 平面动画	(29)
第二节 立体动画	(41)
第三节 电脑动画	(45)
第四节 动作捕捉	(70)
第三章 动画片的制作流程	(73)
第一节 前期准备阶段	(73)
第二节 中期绘制阶段	(86)
第三节 后期合成阶段	(94)
第四章 各国动画发展	(99)
第一节 美国动画	(99)
第二节 日本动画	(166)
第三节 韩国动画	(224)
第四节 欧洲动画	(227)
第五节 加拿大动画	(244)
第五章 中国动画	(246)
第一节 中国动画的发展	(246)
第二节 发展中的问题	(262)
第三节 中国动画的发展策略思考	(270)
第四节 前景展望	(280)
参考文献	(281)

第一章 动画的性质与定义

第一节 动画的特性

一、工艺特性

动画是艺术同时也是技术,有很强的工艺制作特性。动画采用逐格制作工艺或逐格拍摄技术作为创作的手段,无论是小规模的个人制作还是大规模的集团化生产,都需要经过艺术家的设计和工艺操作才能实现,虽然具体的工艺与操作会存在着很大的不同(如平面动画与偶动画之间),但是它们都需要经过严格的工艺操作和技术分工,最终需要把所有人的努力集合起来才能形成最终的完整作品,即动画片。所以说,动画的工艺特性,指的是一种制作方法和加工程序。

二、功能特性

任何艺术形式都有其功能特性,动画作为一种艺术形态和一种特殊的精神产品,从诞生之日起就负担着某种功能特性。人们时常会有关于艺术的存在价值的追问,如“艺术究竟能干什么?”,这是关于艺术的功能和作用的探索,也是艺术价值的一个根本性的追问。人们通过欣赏动画艺术作品,来获得美感和丰富的知识;受到潜移默化的感染和教育;提高思想觉悟水平和鉴别真善美、假恶丑的能力;得到精神上的愉悦和高层次的享受。如果把上述的种种功能特性加以简要的概括,可以把它归纳为审美性、教育性和娱乐性。

(一) 审美性

动画的审美性是指人们通过欣赏动画作品,可以提高艺术鉴赏能力和健康的审美观念,使人获得精神上的愉悦和情感上的满足,激发人们对一种超越精神的追求,完善人的精神生活,从而提高人们的生活质量。无论是艺术实验动画还是商业娱乐动画,都不能忽视作为造型艺术形象的动态审美共性。动画的制作形式与艺术风格具有多样性,是一切造型艺术的运动形态。我们在上文提到的动画有很强的工艺制作特性,而工艺制作本身就具有很高的审美价值,通过手工艺产生的作品如绘画、剪纸、偶型本身就是艺术品,这些艺术品组成的动画艺术同样会带给观众通过工艺而产生的美感。如传统二维手绘动画是以绘画颜料在赛璐珞片上或纸上进行分层绘制,各种形式的绘画风格为动画呈现出了各具特色的艺术魅力。

人们不是仅仅依靠吃饱穿暖就会感觉到快乐和满足,在人们正常的生理需求得到满足后,会追求更高层次的情感上和精神上的满足。动画在给人们提供一种赏心悦目的形式的同时,还会使人形成一种健康的价值观,从情操上陶冶人、提高人,即审美教育。人们在审美的过程中会产生快感,会形成优势兴奋中心,会获得一种精神上的满足和享受。在日常生活中,由于种种的原因,人们往往不能体会到和发现自然与人生中的某些真相。而在欣赏动画艺术作品时,由于突破了日常生活中的习惯而用全新的眼光来观察和鉴赏,人们的心境就会豁然开朗,就会有发现自然万物和现实社会的某些真相的机会。动画通过艺术手段反映社会的实质,其中深刻的内涵引起观众的深思和对人生的感悟,从而使得社会向积极、健康的方向发展。日本动画片更注重精神层面的探索,如人与自然关系、人的意识存在的方式、对现代科学技术文明的反思等问题的思索,涵义复杂、意义深远,具有巨大的艺术冲击力,给现代人的心灵造成巨大的震撼。如宫崎骏的影



片《风之谷》描述了千年以后,地球环境恶化。在森林和王虫的进攻下,人类苟延残喘,只有戴上面罩才能呼吸,等待着预言中的蓝衣救世主的出现;《幽灵公主》中,因为人类对森林的破坏,造成了恶神的出现,自然的惩罚使得人类的努力建设变成泡影;《平成狸合战》表现了人类进化的脚步破坏了动物赖以生存的自然环境;今敏的作品《红辣椒》是其对现代人的精神问题和精神危机的探索,他用弗洛伊德式的梦的解析的方式来表现,展示了在现代文明下人们不可避免的各种人格分裂的状态,用华丽的画面语言向观众展示了灵魂压抑、苦苦挣扎的现代人;《千与千寻》以千寻的成长心路为线索,对人性的贪婪、欲望、金钱的诱惑、人对自我的寻找等问题,都作了颇具意味的表现。人们在欣赏动画作品时,不仅会获得一种精神上的满足和享受,还可以净化人心、陶冶性灵。达到排遣思虑、调节精神、提升人格的作用,艺术的净化作用,被认为是一种无害的、易被接受的调节人们生理和心理状态的有效途径。

(二)教育性

艺术的教育作用是通过艺术作品的欣赏,使观者受到真善美的感染,领悟到博大精深的人文精神,从而使观者不知不觉、潜移默化的受到教育,引起人的思想、情感、追求发生深刻的变化,起到思想教育和道德教育的作用。动画具有很强的视听交流性,是一种很直观的表现形式,容易被广大受众所接受。动画的教育作用有助于人的人格健全、道德完善、形成正确的价值观。

动画有很大一部分受众群体是少年儿童,因此它的教育功能就能够突出地、有针对

性地得以体现,许多动画片的教育功能已经远超过其娱乐功能。而人们在欣赏动画作品时,往往是抱着欣赏、娱乐的目的,寻求一种精神上的愉悦和情感上的满足,而不是有意识的要去接受教育。所以,寓教于乐是动画艺术教育功能能否顺利发挥的关键。寓教于



于乐是指教育要通过艺术和美的形式来实现,艺术作品必须是形式与内容的完美的融合、统一。人们之所以会被感染,被吸引,与动画作品中的人物一起或悲或喜,沉醉在艺术的精神世界里,流连忘返。究其原因,那就是动画作品本身强大的艺术魅力。所以要求艺术家的思想、意图必须寓于娱乐之中。只有这样才会给人以无穷的乐趣,使人们获得难以言喻的享受。近些年来,中国动画片总体受欢迎程度不高,究其原因就是没有做到寓教于乐。中国自古以来强调艺术的思想性和教育功能,在动画片的受众的定位上始终限制于儿童,故事过于单薄,大多围绕诚实、勇敢、谦虚、勤奋、助人等美德。以高高在上的姿态进行说教,告诫孩子要如何做事、做错了事要认错、要受惩罚。目的直接、内容空洞、言语乏味,缺乏艺术隐含的韵味。通过恰当的手法,动画片确实是一种传播知识的有益媒介,但绝不是以这种生搬硬套的方式。如捷克斯洛伐克的动画片《鼯鼠的故事》以轻松幽默、生动有趣的小故事,俘获了无数小观众的心。憨态可掬的小鼯鼠用他那充满好奇的温和眼神和善良宽和的心肠,来表达勤劳、勇敢、爱和尊重,让观众享受到了极大的快乐和温暖;日本动画片《聪明的一休》以一些有趣的情节,让儿童在日常的生活中懂得一些人际交往的道理,培养遇事动脑筋的习惯和观察自然、探究自然的意识;《机器猫》中,没有说教,而是以轻松、自在、家庭式的环境的温馨、幽默的故事,让孩子们自己品尝成长中的快乐和烦恼,其中所蕴含的道理让孩子自己去体会。儿童对知识了解也不仅限于课本和学校,他们也有自己的生活体验。仅用填鸭式学习的方式给孩子补充知识是不够的,同时还要锻炼孩子的心灵以及全面的感官能力,一边娱乐一边增长智慧,何乐而不为呢!

“以情感人”是艺术教育区别于其他教育的最鲜明的特点。动画是通过提供给人们优美生动的形象、热烈的情感和愉悦的感观等富有强烈的感染力的艺术作品,来打动欣

赏者,使欣赏者自觉自愿的受到教育,以情感人、以情动人,而不是通过枯燥乏味、苍白无力、刻板的劝说、教导和道德训诫的方式来实现。艺术家在他的作品中所倾注的情感,能深深地打动观众,浸透观众的灵魂,以至占据其整个心灵。动画作品通过影响人的情感,在社会生活中发挥着作用。为了引导人们从善,艺术家不是像道德家们那样喋喋不休、枯燥无味地进行说教、劝诫,而是塑造了一个个动人的形象,用正面人物被歌颂,反面人物终将受到惩罚等事实,来打动欣赏者,使人们的心灵受到渗透与震动,自发地学会从善行好,嫉恶如仇。而中国的动画普遍缺少文化内涵,很难打动人心,使人产生来自心灵深处的感动,难以实现精神上的共鸣,并长久的保存在记忆里。动画作品对人的教育作用,通常是在欣赏者不知不觉、自觉自愿、毫无强制的情况下实现的。通过长期的作用使人的心灵、思想情感、精神面貌潜移默化的得到净化。近些年来,在我国播出的电视节目中总会插播一些关于节约能源、爱护环境、遵守交规等公益广告,在不知不觉中激发人们的意识、改变人们的不良行为习惯、提高人们的综合素质。

(三)娱乐性

动画作为电影的产物,一开始就是以娱乐为目的的。动画的娱乐性是指通过观赏、接受动画作品,使人获得审美愉悦和精神享受,使身心得到愉快和休息。满足人们对于休息、愉悦心境、自我表现和消遣的需要。动画的娱乐性是动画创作的主旨,它能够烘托表现主体,帮助观众理解、喜欢动画影片。尽管各种表演的形式、各种材质的表现以及各种技术的应用在不断更新、发展,动画的幽默、搞笑、滑稽、轻松等特性始终主导着受众。

动画具有情感的调节与宣泄的作用,使人们在现实生活中无法实现的理想和愿望,可以通过欣赏动画作品得以实现。当今社会,人们的物质生活越来越丰富,可精神上的压力却越来越大,面对着来自升学、择偶、求职、晋升、赚钱等各方面日益激烈的精神压力,越来越多的人出现了心理亚健康状态。焦虑、烦乱、无聊、无助等心理问题已经让很多人不堪重负,层出不穷的考试焦虑症、社交恐惧症等,都渐渐成为了影响现代人正常生活甚至身心健康的杀手,强烈的否定情绪如果得不到及时的疏散和宣泄,就会郁积心里,形成感情失调和心理不平衡,而动画艺术就承担着调节人们情绪、缓解生活压力的功效。

动画作品的新鲜感和趣味性,可以刺激欣赏者的大脑,给欣赏者带来快感,使欣赏者精神愉悦、放松,从而达到消除疲劳的作用。



日本是世界上工作压力最大的国家之一,患心理疾病的人数逐年增长,每年死于过劳和自杀的人都很多。忙碌的工作和生活使日本人在日常生活中没有心思去看普通的书籍,所以会选择观看动画、漫画作品来作为放松的方式。在日本,无论男女老少都热爱和

痴迷于动漫及其相关文化,达到了其他国家人所不能理解的程度。如日本动画片《蜡笔小新》、《樱桃小丸子》单就形象和制作手法来说,并不完美。但自问世以来就博得了日本国内外众多观众的喜爱,许多家庭甚至是全家人一起观看,一起放声大笑。究其原因就是这两部动画片都抓住了生活中许多并不起眼的细节,在语言、台词上下功夫,将生活中的这些琐事编辑成让人开怀的小故事,使人们在看过、笑过之后得到心灵的放松。艺术对缓解压力,提高工作效率起着积极的作用。人们通过欣赏这些动画作品来达到放松心情、舒缓情绪和降低压力的目的,从而可以以全新的姿态投入到新的工作中去。

三、夸张性

动画艺术的另一个特征是它的夸张性,包括造型上的夸张、动作上的夸张、情节内容上的夸张等。动作的夸张主要表现在动作的幅度与节奏、面部表情和姿势等方面的夸大。

以美国为首的西方世界对这种源于肢体的滑稽动作非常欣赏。但是这种夸张的方式和程度必须是可控的,要建立在真实动作的实践和节奏的掌握基础之上。在合理的基础上进行夸张,可以产生戏剧性的效果,达到引人入胜,引起观众共鸣的作用。如果表现的过分夸张,会使故事情节的表达有所偏差,使观众产生误解。

很多人认为真实可信与夸张是存在着本质区别的,夸张就意味着歪曲事实。这种理解肯定是非常片面的,夸张是最具动画特性的一种动作表达方式,是动画的精髓和难点所在。我们以迪斯尼动画的夸张来分析,如果角色很悲伤,就让它表现的更为悲伤,如果角色很聪明,就让它更聪明,夸张即将现实世界的事物特征加以强化。动画艺术为我们带来了一个虚拟世界,在这个世界中的一切元素都经过了艺术家的夸张和变形处理。动画艺术丰富的表现力使得夸张的效果可以得到充分、自由地展现,人们愿意在动画片中欣赏这样的夸张。如《死亡笔记》中,一旦需要表现夜神月恶念膨胀、人性泯灭的精神状态,就会将其瞳孔和头发处理成刺目的红色,并通过极近的变焦特写细致地展示他闪着邪恶光芒的双眼,并将其面部表情夸张地画成异常扭曲的形态。光影的运用更是摆脱了自然光照的限制,在夜神月萌生杀意的双眼中掠过一道亮光,仅凭一个静止的镜头,就可以将诡异、阴沉的气氛表现到极致。表现在场景上就是夸张的造型、颜色和光影效果等。在刻画角色心理活动时,日本动画可以摆脱真人、实景的束缚,以各种扭曲、夸张、变形的手法达到对角色情感淋漓尽致的呈现。再如《狮子王》中刀疤在山洞中检阅土狼的段落,表现手法极具戏剧性,随着刀疤与土狼的情绪不断高涨,环境的颜色在不断地变幻,由紫灰色到黄绿色再变为黄褐色,最后

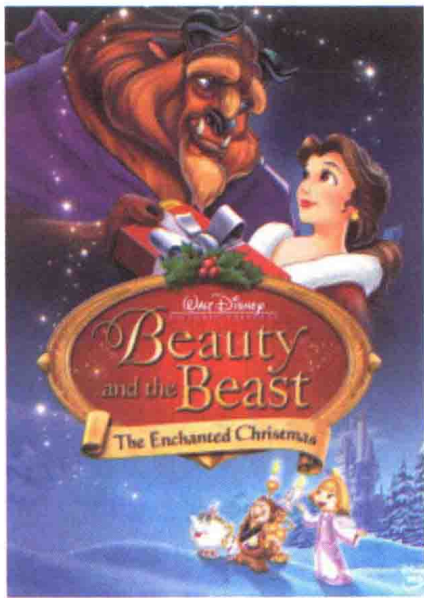


情绪膨胀到定点的时候画面突然变为了红色,具有强烈的视觉冲击力。夸张使动画艺术在观众在思想上和视觉上产生了巨大的冲击力和震撼力,是现实与虚构元素进行了更深层次的组合与提炼,是动画艺术的核心魅力之一。

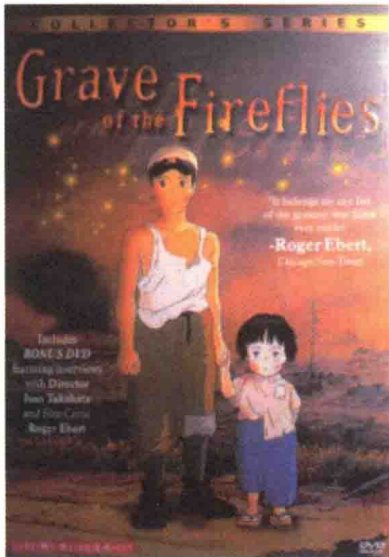
四、假定性

动画是被艺术家创造出来的视觉符号的集合,动画所表现的内容是不依赖真实的时间和空间的,在很大程度上体现的都是动画艺术家丰富的想象力。只要艺术家能想象到、表现得出来,不管所表现的场景、场面是否是现实生活中真实存在的东西都可以通过动画的形式得以实现。这些假定主要体现在动画造型、动作设定、环境营造、思想表现等几个方面。动画的世界不受现实生活环境的限制,动画作品所呈现的一切效果都可以是虚拟的、假定的,可以创造出现实生活中不可能出现的形象、角色和时空。无论是角色塑造、色彩设定、环境空间设置还是光线的运用等都可以遵从创作人员的主观愿望,几乎没有技术上的限制。如《美女与野兽》中,扫帚、茶壶、闹钟可以像人一样跳舞、游戏,将现实生活中的不可能变为可能,给没有生命的物体以情感和生命,这种现实生活中绝不可能发生的事情,观众在欣赏动画片的时候会很自然、很愉快的接受,这正是因为动画具有高度的假定性才能够实现的,动画片这种不同于真实生活的假定性也正是它吸引人的魅力所在。

观众在欣赏和解读动画作品时会构建自己的想象,充分发挥着自己的理解,延伸着作品的意境与内涵。虚拟角色的悲伤情绪通过观众的情感转换会化为一种比艺术家创作时更令人悲伤的情绪。对于动画影片来说,没有什么比角色个性更重要,除了插科打诨和特效外,必须有一个切入点能让观众真正认同故事的情境,让观众在理解的基础上对其产生认同感,那么塑造具有性格的角色无疑是一个好的选择。对于观众而言,角色是真实的生命,一旦观众参与到你的故事和角色中,几乎任何事都可能实现。通过观众熟知并喜欢的一个角色来引入是一个很有效的方式,可以是英雄、伟人,也可以是邪恶的反派,但他至少要具备人们所熟悉的特征,可以让观众在理解的基础上对其产生认同感。让观众能够被眼前的声音和景象所感染,即使明知道这些情景是假定出来的,也会被吸引、被感动。如日本动画电影《萤火虫之墓》表现的是二战中在日本失去双亲的两兄妹的悲惨命运,丰富的人性内涵产生了震慑人心的力量,使观众无不为之动容,伤心泪下。艺术源于生活高于生活,作为艺术门类之一的动画艺术自然也是如此。虽然动画片与现实世界的真实生活不同,但它的创作离不开现实生活,要使观众觉得真实可信需要制造出逼真的现实生活情景,要让观众认为它是真实存在或发生过的效果。



动画片的制作不需要实拍一些真人实景,不会受到现有技术条件的限制,创作者可以最大限度的发挥创造力和想象力,表现一些实拍影片无法达到的镜头画面效果,如航拍,大跨度的跟拍追踪镜头等。美国动画片《极地特快》中有一段长达1分10秒的连续拍摄镜头,首先摄影机对着迎面奔驰而来的火车拍摄,随后进入火车底部仰视拍摄火车车底,之后从车底出来拍摄火车侧面,之后穿过层层桥梁,以平视、仰视、俯视等多种角度连续跟拍火车,并两次穿过火车的车身,从而达到了震撼的视觉效果,这种拍摄的方式是实拍影片中无法做到的。这种不受“真人实景”的拍摄方式的限制,非常适合表现超自然或是超现实的夸张的、幻想的、虚构的情景或环境,可以将幻想和现实紧紧地交织在一起,把幻想的东西通过具体形象表现出来,从而使动画片具有独特的感染力。如影片《阿凡达》中虚拟的外星场景;《僵尸新娘》中现实世界的维克多与地狱中的艾米丽之间的种种匪夷所思的故事、特殊的时空关系。



五、多元性

动画艺术的形成较其他艺术形式晚,它的产生、存在和发展,吸收了多种艺术形式,形成了多元性的审美特性。动画的多元性主要指的是动画与文学、艺术、电影等艺术形式存在着可以相互吸收、相互融合的共性,形成了时间与空间上的有机融合,产生了一种新型的艺术形式。这种新型的艺术形式还涉及科学技术中的摄影、计算机等许多科学技术手段,将艺术与科学相结合,具有巨大的表现潜力和艺术可能性。文学脚本是动画的创作基础;动画会以美术形式呈现其主体影像;建筑学是动画场景设计的依据;以戏剧模式和舞蹈动作来表现情景;以音乐来表现主题;物体运动要符合动力学原理等。动画与文学、艺术、电影等艺术形式的多元性,表现在他们之间的关系并不是一个简单的拼凑和混合,而是在互相吸收、相互融合的过程中的相互改造,从而形成了动画自身的新的特点。让观众在感受文学、艺术、电影等元素各自带来的审美感受的同时,还能够欣赏到这种融合了多种艺术形式的综合性的动画艺术所带来的新的审美感受,将听觉形象和视觉形象结合在一起,让观众获得更多的审美享受。

第二节 动画的定义

动画是什么?能实现什么?它是如何工作的?这些问题需要我们慢慢地探讨。

一、什么是动画?

给某种事物或行为以精炼的语言来概括其本质是非常困难的,随着人们认识能力

的提高与动画水平的不断发展与完善,对于动画的定义,不同时期和不同国家的学者有着不同的理解和解释。动画“animation”一词是由英文单词翻译而来,“animation”源自拉丁文字源“anima”,是“灵魂”的意思;动词“animate”的意思是“赋予生命的”,所以“animation”可以理解、解释为赋予无生命的物体以生命。中文的“动画”一词来自于二战前的日本,当时的日本将“线描”类的漫画称为动画。二战后,日本不再用“动画”来称呼漫画,开始用英文“animation”的音译来称呼包含以描线上色和偶动画等方式制作的影片。

今天的动画形式是种类多样的,如剪纸动画、偶动画、赛璐珞动画、三维动画等,所有这些形式的动画作品具有一些共同点,这些动画的影像都是以电影胶片、录像带或数字信息等方式进行逐格记录的;这些影像的动作原本并不存在,是艺术家创造出来的幻象。不论拍摄对象是什么,只要采取逐格方式进行拍摄,观看时的播放形式形成活动影像的,都称之为动画。所以,广义上的动画概念,即是将原本不活动的东西,经过影片的制作与放映,变成活动的影像。

二、动画为什么会动?

人们能感觉动画在动是因为人眼的“视觉暂留”的生理特性。人眼在观察物体时,感光细胞将光信号传入大脑神经形成感光色素需要经过一段短暂的时间(1/24 秒),光的作用结束后,视觉形象并不会立刻消失,这种残留的视觉称为“后像”,持续不断地“后像”连续被眼睛接收,就会形成动态变化的感觉。根据这一原理,把一系列相关的静态图片以每秒 24 张的速度串联在一起,上一个影像的残留消失,下一个又进入视觉,这些图片在快速闪现时产生活动影像,就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。这就是动画会“动”的原因,人们利用这一特性,创造了动画片。电影和电视都是依据人的视觉暂留原理,利用视神经的“记忆”功能,电影以每秒 24 幅画面,电视以每秒 25 幅画面的速度进行播放,从而形成流畅的视觉幻象。

三、动画与电影的关系

(一)联系

动画在艺术分类上一向就属于电影的范畴,它与电影的工作方式、基本工具与载体以及表现舞台都是一致的。动画与电影都是由连续的画面形成的视觉幻象,这是它们共同的原理。早期动画主要靠夸张的造型、滑稽的肢体语言来博得观众的欢心,叙事被放到了次要位置,甚至被忽略。随着数字技术的发展,影视作品的表现形式越加多样化,动画越来越向电影靠拢,动画的叙事需要大量借鉴各种蒙太奇语言。

(二)区别

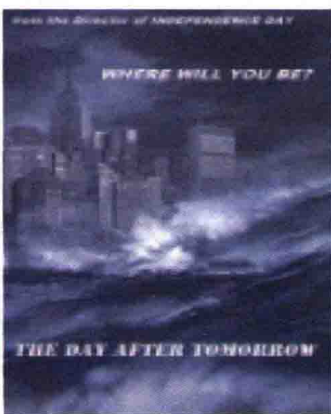
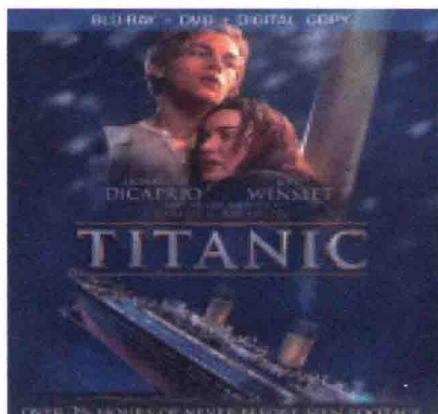
实拍电影的动作是摄影机对事物运动的记录,是对现实世界自然光影的直接复制;而动画的运动是对运动对象的提炼和再创造,是对素材的重构与异化,“记录”与“创造”是电影与动画的本质区别。动画表演是一种基于现实生活的再创造,但是这种创造并不是随意的、凭空的想象,而是基于现实、物理、逻辑基础上的再创造。动画表演与真人

表演之间存在着天然和必然的联系,动画表演无法完全脱离真人表演,要以客观物体的运动规律为基础。而真人表演本身就源于生活,虽然也可以对生活化的动作进行夸张和表现,但其本身真实性的特点决定了它的风格是贴近生活的,离不开自然常态。但是,这种再创造绝对不是完全照搬和简单模拟,仅仅符合运动的规律法则还谈不上是表演,达不到吸引人的程度。如影片《最终幻想》,运用了最新的数字技术手段,并使用了动作捕捉系统以完全模拟真人表演,产生了让人惊叹的技术美感和极大的视觉冲击,剧中的角色和场景的塑造都达到了前所未有的逼真程度。但是影片的票房惨败足以证实真实并不是动画的目的,过分的追求真人表演的动作,会破坏了动画的特性,减弱动画的表现力。完全没有个性特点的运动表现是呆板、乏味的、缺乏艺术感染力和生命力的。每个动作都很平淡,没有抑扬顿挫的感觉,看多了难免会产生审美疲劳。动画



表演的重点是人类无法表现的动作,要在人类表演的基础上融入非人类表演的动作,将两者结合得天衣无缝。只有在此基础上的再创造才能合理地表现角色的动作,传达出真实、可信的情感。而动画中的表演是对现实生活的夸张和放大,可以更加随意、不受现实条件的限制、具有更大的自由度,为动画的表现提供更广阔的空间。

早期的动画与实拍电影使用的技术手段和设备不同,随着技术的不断发展,两者在技术处理方式上日趋相同。动画中的镜头并不是由真实的摄影机拍摄得来的,而实拍电影的素材也不再依赖于胶片拍摄这一种方式来获取,数字技术使电影与动画的关系越来越紧密,越来越接近,两者的融合在不断加强。不是所有的故事都适合制作成动画



片,有些故事用真人来拍摄效果更好,因为动画片的制作一般都比真人拍摄更加费时、费力、费钱(Flash 动画的成本会比较小)。所以一般在素材有限、耗资巨大、真人无法完

成或虚拟环境无法实现的情况下适合做成动画片,用绘画等方式对原有素材进行扩展性的创作或者将实拍与CG技术合在一起,创作出与实拍镜头相吻合的虚拟背景,如航拍、宇宙空间或是海底场景,《泰坦尼克号》中的沉船场面、《明日之后》中的毁灭效果、《最终幻想》中的科幻场景,这类场景以三维数字技术来模拟或是手工数字绘制的方式即可灵活的实现,不仅可以模仿出真实的材质之感,还能表现不同光线下的阴影效果,达到以假乱真的视觉真实。

实拍电影会给观众带来动画无法实现的真实感,而优秀的动画作品往往能表现出实拍电影无法达到的视觉效果。观众对动画通常会有有趣的、新奇的与不可思议等心理预期,而观赏电影的期待又是另外一种感受。实拍电影会带给观众一种已经发生过或即将发生的真实感,这是动画所无法比拟的。电脑三维技术的发展和不断完善使今天的电影技术产生了质的飞跃,无论是实拍电影还是动画电影都大量的在使用电脑三维技术,比如《泰坦尼克号》中的沉船场面;《侏罗纪公园》里的恐龙复活;《指环王》里的精灵城堡和《阿凡达》中的异域星球都是使用数字技术模拟出来的视觉效果。计算机技术的介入使动画与实拍电影的界限更加模糊,那么我们如何来界定这种效果究竟是动画片还是真人实拍影片的科幻动作片呢?我们又如何找到一个明确的区分标准?目前通行的区别方式是依照影片中动画观感所占的比重,动画的观感是一种夸张和想象感,而不是现代电脑特效所追求的逼真与写实性。如果是仿真效果我们就认为是实拍影片的数字特效,如果是夸张的效果,那么我们认为就是动画片,由此我们可以推断出来我们上面提到的这三部影片是实拍电影还是动画片,我们还是可以用记录或创造来对其进行区分。实拍电影更多的是追求逼真性和现场感,努力营造一种视觉真实的效果。而模仿真实世界不是动画的目的,动画和电影带给观众的是两种完全不同的审美体验和感受。



第三节 动画作品的叙事形式

动画片属于叙事艺术,其中的影像是为剧情服务的,是大众化的。随着动画片艺术工业的发展以及各种文化的相互影响,动画片的叙事形式由最早的幽默短片到后来的剧情长片,经历了多种文化渗透,形成了多种不同的叙事形式。动画的叙事形式大概分为文学式、戏剧式、纪实式和抽象式几种。

一、文学式

动画的文学式叙事结构有小说、诗歌、神话、散文、童话等,这类影片并不强调戏剧性的剧烈冲突、情节的曲折和强烈的因果关系,而是从文学的角度出发,注重韵味与细节的刻画,将故事娓娓道来。通常是围绕主人公或一些事件的生活线索来展开故事的,对生活信息进行微妙而丰富的细节刻画。具有细腻的内部刻画,更为全面、更为细致地表



现人物的性格,展现人物的关系和命运变化,展现人物在人生道路上的兴衰际遇、悲欢离合,能反映出人物细腻的内部世界,使受众不自觉地融入其中,从而使作品产生扣人心弦的力量和广泛、深刻的社会影响。不仅令读者深感兴趣,而且能激起他们的同情和共鸣。这类影片的内涵值得人们细细品读,最具有代表性的文学式动画有《梦幻街少