

——河南省科技厅软科学项目（编号：162400410015）——

HENANSHENG DONGMANCHANYE FAZHAN YANJIU

河南省动漫产业 发展研究

猴先锋 著

本书探索理论结合河南省省情的方法，吸取国内外一些成功动漫企业的经验，揭示河南省动漫产业发展过程中存在的问题和不足，提出相应的对策。



中国财经出版传媒集团
中国财政经济出版社

本书系作者主持的河南省科技厅软科学项目
“河南省动漫产业发展研究”（编号：126400410017）研究成果

HENANSHENG DONGMANCHANYE FAZHAN YANJIU

河南省动漫产业 发展研究

猴先锋 著



图书在版编目(CIP)数据

河南省动漫产业发展研究 / 侯先锋著. — 北京:中国财政经济出版社,2017.3

ISBN 978-7-5095-7309-9

I. ①河… II. ①侯… III. ①动画片—产业发展—研究—河南 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 034500 号

责任编辑:翁晓红

责任校对:王桂玲

封面设计:李 玉

版式设计:李 玉

中国财政经济出版社出版

URL: <http://www.cfeph.cn>

E-mail: cfeph@cfeph.cn

(版权所有 翻印必究)

社址:北京市海淀区阜成路甲 28 号 邮政编码:100142

营销中心电话:88190406 北京财经书店电话:64033436 84041336

北京京华虎彩印刷有限公司印刷

710×1010 毫米 16 开 12.5 印张 204 000 字

2017 年 3 月第 1 版 2017 年 3 月北京第 1 次印刷

定价:40.00 元

ISBN 978-7-5095-7309-9

(图书出现印装问题,本社负责调换)

本社质量投诉电话:010-88190744

打击盗版举报热线:010-88190492 QQ:634579818

序 言

动漫产业,是指以“创意”为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。动漫产业是资金密集型、技术密集型和知识密集型融合的文化产业,是 21 世纪开发潜力很大的新兴产业和朝阳产业,具有消费群体广、市场需求大、产品生命周期长、高成本、高投入、高附加值、高国际化程度等特点。动漫产业是一种文化创意产业,发展文化创意产业已经成为很多国家的国家战略。文化创意产业能够创造巨大的价值,其发展规模和程度已经成为衡量一个国家或城市综合竞争力水平高低的重要标志。近年来很多国家和地区开始把文化创意产业作为战略产业和支柱产业。动漫产业具有较长的产业链和较大的产业群,一部动漫影视作品的成功,在获得收视率的同时更应将动漫形象作为一个品牌进行开发并努力拓展其衍生产品,延伸产业链,如玩具、饮料、保健品、服饰、袜业、鞋业、文具等,以便使其经济效益最大化。

2011 年 5 月,河南省政府《关于促进动漫产业发展的意见》(以下简称《意见》)出台,从完善产业链条、培育产业集群、构建公共平台、支持产品出口、增加财政投入、强化投融资支持、落实税收优惠、加强人才培养、营造良好环境九个方面提出了促进河南动漫产业发展的政策措施。《意见》明确了 2012~2016 年河南省财政每年从省级宣传文化发展专项资金中安排 1 000 万元,设立扶持动漫产业发展专项资金,以奖励、资助、贷款贴息、资本金(股本金)投入等方式,加大对动漫产业发展的扶持力度。《意见》指出了河南动漫产业的发展思路,明确应按照政府引导和市场运作相结合、自主创新和引进吸收相结合、发挥集群优势和培育龙头企业相结合、中华文化的弘扬和传承相结合的原则,形成规划科学、布局合理、特色鲜明、技术先进、竞争有序的动漫产业发展格局,力争在“十二五”时期把河南省建成全国动漫强省。《意见》的出台有助于形成产业链中各环节的联动效应,促进河南动漫产业运作机制的良性发展。河南省政府对动漫产业的发展

提出了发展思路和要求;坚持“重在持续、重在提升、重在统筹、重在为民”的实践要领,遵循动漫产业发展规律,树立“大动漫观、全产业链”的发展思路,以科技进步为动力,以满足人民群众精神文化需求为出发点和落脚点,以整合优势资源、培育市场主体、打造知名品牌、促进产业集聚、加强交流合作为重点,创作生产一批内容积极向上、形式丰富多彩、群众喜闻乐见的动漫产品,形成规划科学、布局合理、特色鲜明、技术先进、竞争有序的动漫产业发展新格局。

河南省在发展动漫产业方面还存在诸多问题,主要表现在:政府主导缺失,整体动漫产品效益不高,产业结构需要进一步优化,产品原创能力不够,产业链不完整,开发意识缓慢,缺少创新意识、市场意识,缺乏市场机制和动漫专业人才不足以及动漫作品版权归属问题等。本书从以下几方面提出相关对策:(1)构建并完善河南省动漫产业的产业链;(2)发展河南省动漫产业集群;(3)河南省动漫产业投资运作策略;(4)河南省动漫产业市场营销策略分析。本书还借鉴了国外和国内比较成功的动漫企业的经营模式,如美国的迪斯尼公司、广东奥飞动漫文化股份有限公司等,提出了一些适合河南省动漫企业发展的思路。

目前公开发行的关于河南省动漫产业的专著很少,本书吸取国内外一些成功动漫企业的经验,针对河南省动漫产业发展过程中存在的问题和不足,提出相应的对策。本书不是定位为一本教材,而是一本理论与实践结合,供政府部门和相关企业阅读、借鉴、参考的专著。本书整体思路来源于作者主持的2016年河南省科技厅软科学项目“河南省动漫产业发展研究”,并在课题基础上进一步整理和扩展。

本书在写作过程中,得到了来自各方面的帮助。感谢课题组成员提供了大量资料,感谢河南财经政法大学国际经济与贸易学院的同事提出了许多宝贵意见,感谢河南省科技厅的科研经费资助,感谢书中引用的资料的作者。动漫产业发展研究是一个比较复杂的问题,涉及很多领域,作者水平有限,疏漏和粗浅之处请各界专家和读者批评指正。

侯先锋

2016年11月15日

目 录

第一章 动漫产业概论	1
第一节 什么是动漫	2
第二节 动漫产业	19
第二章 动漫产业:市场结构、演进与成长路径	25
第一节 动漫产业的市场结构	26
第二节 动漫产业市场演进与成长路径	31
第三章 我国动漫产业发展情况分析	35
第一节 我国动漫产业发展历程及现状	36
第二节 我国动漫产业的环境分析及发展趋势	45
第四章 河南省动漫产业发展现状及存在的问题	57
第一节 河南省动漫产业发展现状	58
第二节 存在的问题	62
第五章 河南省发展动漫产业的对策	
——构建并完善动漫产业的产业链	69
第一节 动漫产业的产业链分析	70
第二节 发展动漫衍生产品	78
第六章 河南省发展动漫产业的对策	
——发展河南省动漫产业集群	87
第一节 动漫产业集群	88
第二节 国外动漫产业集群发展模式分析	101
第三节 河南省动漫产业集群发展策略	110

第七章 河南省发展动漫产业的对策

——动漫产业投资	115
----------------	-----

第一节 动漫产业投资概述	116
--------------------	-----

第二节 发达国家动漫产业投资分析	123
------------------------	-----

第三节 河南省动漫产业投资策略选择	126
-------------------------	-----

第八章 河南省发展动漫产业的对策

——动漫产业市场营销	129
------------------	-----

第一节 动漫产业市场营销概述	130
----------------------	-----

第二节 中国动漫市场营销分析	133
----------------------	-----

第三节 河南省动漫产业市场营销策略分析	143
---------------------------	-----

第九章 优秀的国产动漫案例分析

案例一:优秀动漫作品——《喜羊羊与灰太狼》	154
-----------------------------	-----

案例二:曾经的国产动漫经典——三辰卡通集团有限公司的《蓝猫淘气 3000 问》	156
--	-----

案例三:创意独特的优秀国产动漫——《福娃奥运漫游记》	160
----------------------------------	-----

案例四:中国动漫的龙头企业——奥飞动漫的营利模式分析	162
----------------------------------	-----

案例五:《十万个冷笑话》案例分析	168
------------------------	-----

案例六:江通动画的原创精品战略	179
-----------------------	-----

第十章 河南省动漫企业介绍

参考文献	194
------------	-----

| 第一章 |

动漫产业概论



第一节 什么是动漫

一、动漫的含义

“动漫”(Animation & Comic)是“动画”(Animation)和“漫画”(Comic)的合并简称,取这两个词的第一个字合二为一称之为“动漫”,是只在汉语中存在的特有名词。该词现可考最早出处为 1993 年创办的动漫出版同业协进会于 1998 年 11 月创刊的动漫资讯类月刊《动漫时代》,后经由《漫友》杂志传开,因概括性强在中国大陆地区开始普遍使用。

动画技术较规范的定义是采用逐帧拍摄对象并连续播放而形成运动的影像技术。不论拍摄对象是什么,只要它的拍摄方式是采用的逐格方式,观看时连续播放形成了活动影像,它就是动画。动画是通过把人物的表情、动作、变化等分解后画成许多动作瞬间的画幅,再用摄影机连续拍摄成一系列画面,给视觉造成连续变化的图画。它的基本原理与电影、电视一样,都是视觉暂留原理。漫画是一种艺术形式,是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。一般运用变形、比拟、象征、暗示、影射的方法,构成幽默诙谐的画面或画面组,以取得讽刺或歌颂的效果,具有较强的社会性。也有纯为娱乐的作品,有较强娱乐性。

二、动漫的特点

动漫是网络和数字技术发展的产物。动漫作品的创作需要更多的技术支持,同时对于既懂艺术又有技术的综合性人才需求量大。除了前期的创作和技术人才外,还需要后期衍生产品生产销售中的营销策划人才及其他相关行业人才。动漫产业的衍生产品很多,使得整个产业链的营销周期拉长,以便获得丰厚的利润。以动画和漫画为表现形式,作为造型艺术的一门分支,动漫一直深受世界各地人们的喜爱。从迪斯尼早期的《米老鼠和唐老鸭》、改编自莎士比亚名剧的《狮子王》到风靡世界的皮克斯公司的《纸人》《玩具总动员》,从充满浓郁日本文化色彩的《圣斗士》到为全球观众所共赏的《千与千寻》,从 20 世纪 60 年代手



绘动画的经典《大闹天宫》到融合大量电脑特效的《宝莲灯》，这些生动活泼、个性鲜明的动漫形象以独特的艺术魅力都获得过巨大的成功。动漫有以下几个特点：

（一）综合性

动漫的诞生、发展和革新，不仅涉及文学、戏剧、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈等艺术元素，同时还涉及摄影、电脑图形技术等科学技术手段。它有着文学的内涵、戏剧的叙述、造型艺术的形象、电影的语言结构、音乐的灵魂……正是这些不同艺术门类的特性最大程度地集中并建立在现代科学技术之上，才构成了动漫这一特殊的综合艺术。

通过学习“视听语言”课程，我们知道动漫的创作和制作过程，就是多种艺术和科学技术综合合作的过程。例如，在画面中的角色设计是造型艺术的产物，背景空间是建筑的临摹，角色的动作调度是戏剧的引申，而景别、角度与运动的影像语言的应用，是摄影科技带来的结果。这些经验都是来自电影艺术。声音介入创作，是自然与科学的组合。在后期的剪辑中，视听语言的合成创作更能体现其综合性，影像（画面）的叙述，剧情的剪辑，影像和声音的合成，包括语言、音响、音乐引入创作。总之，随着科学技术的发展和动漫创作探索性的延续进展，它的表现手法和艺术形式也将向更综合、多元化的方向扩展。

（二）假定性

动漫是假定性的。它比电影电视拍摄现实的再现性更假定化，作品中所呈现的一切都是完全的假定设计：假定的剧情、假定的角色、假定的时空、假定的声音和假定的摄影机等。

1. 假定的剧情

无论在任何题材的选择上，动漫都具备着高度的假定性能。根据我们的观影经验，动漫题材的选择更多时候是在神话、童话或者传说间建立起来的，具有幻想色彩。剧情的一切都是假定的，无论是时间、地点，还是角色和事件。比如，押井守的《攻壳机动队》的时间是未来的2029年，万赖鸣的《大闹天宫》的地点是花果山和天宫，约翰·雷斯特的《玩具总动员》的角色是玩具胡迪和巴斯光年，安德鲁·斯坦顿的《海底总动员》的剧情是小海鱼父亲玛林在澳洲海洋里寻救自己儿子尼莫。

2. 假定的角色

在动漫创作中，动漫角色从来就不曾在人们的生活中存在过，它仅仅是动漫



家的创造产物。不管何种体裁或表现手段——纸面的单线平涂动漫(二维动漫)、立体的材料动漫、电脑图形技术的三维动漫等——它都是具有假定性的。例如,纸面动漫《龙猫》中的龙猫造型设计来源于猫的原形,而夸大了猫的自然比例,拟人化的龙猫是站立着行走。其实,拟人化的假定设计也是动漫的特征。在《超级无敌掌门狗》和《小鸡快跑》中也能看到这样的情况。小狗格罗米特和小鸡金婕是假设,也是拟人化,它们具有人类一样的才智和勇敢,这就是立体动漫的经典角色。三维动漫《鲨鱼黑帮》中的鲨鱼兰尼则显得腼腆许多,但它的表情一样是假定性的拟人化。除了动物之外,其实还在植物、非生物和抽象物体中建立起假定的角色。例如,海藻是可以跳舞的,大树会讲话,水杯流出了眼泪,还有宫崎骏《幽灵公主》中的抽象的野猪等。

3. 假定的时空

动漫时空的创作意识来自纪实电影的经验,它的特点是假定性,也有浓缩性。在学习“剪辑”课程的时候,我们便知道影片中的时空是不可能原封不动地照搬生活逻辑的时空的,影片的时空往往是现实时空的压缩,借助于剪辑来完成假定性的时空使命。先说时间的假定性,在日本的科幻动漫作品中,时间意识的高度假定性是最突出的,不管是早年的《铁臂阿童木》,还是星际探险的《宇宙战舰大和号》,或者是新浪潮的《攻壳机动队》《青之六号》等,这些作品的时间都是未来式的。我们也可以具体到场景间的时间逻辑意识,既然有换场,就有剪辑的割断,那时间的进展性必然是跳跃的。例如,在《疯狂约会美丽都》中,苏沙带着她的狗布鲁诺穿洋过海到美丽都寻救自己的孙子的剧情描写,就是典型的压缩化的假定性。再看空间的假定性,继续引用科幻动漫作品为案例。《铁臂阿童木》的创作是在20世纪60年代,而主人公阿童木的诞生是在21世纪的2003年,那么故事的空间必然在未来。《宇宙战舰大和号》的背景空间是2199年的地球,而影片中又产生了伊斯坎达尔星球的空间,这无疑是假定性的。空间的假定性在场景间是和时间意识一致的,具有跳跃性。上一场景是在地球,下一场景可以是在某其他星球。

4. 假定的声音

动漫片中的发声源体是画外的自然人的配音,仅这一例证就能证明动漫声音的假定性了。鉴于动漫的特殊性与虚拟性,动漫声音略显得非现实化和夸张,在迪斯尼的作品中,不管是经典的唐老鸭与米老鼠的配音,还是20世纪90年代《狮子王》中的丁满和彭彭的声音设计,假定性都是非常强烈的。还有,就是歌舞



剧的模式介入动漫创作中,在无声源的音乐应用上,音乐直接代替角色的独白。在《小马王》中,史比瑞特在再次被抓送往修筑铁路的旅途中的音乐,就表白了史比瑞特当时的心情,这是非常主观的借喻。

5. 假定的摄影机

我们知道,在创作画面的设计意识上所建立的景别、角度、运动等摄影意识都是虚拟的,摄影机仅存在我们的心里。而这样的假定性的摄影机是否有必要呢?答案是有必要的。动漫片的诞生还是借鉴了纪实电影剧情的叙事功能,既然要讲故事,必然也是主观的创作意识,那么涉及的景别、角度和运动等元素,必将影响故事的质感。在故事的叙述过程中的流畅与主观化显然不缺少假定摄影机的作用。我们可以想象,如果没有假定的摄影机,那么景别、角度与运动等摄影意识从何而来?影像的后果也是不堪设想的,将是呆板且毫无声色的作品。例如,在《小马王》和《埃及王子》中,如果没有运动镜头,影片的节奏还能建立起来吗?

(三)幽默性

在常规的观赏经验中,动漫片是具有快感享受的,这种快感享受来源于它的幽默性。曾有某些人理解动漫的时候,将它简要地概括为:有趣、可笑、轻松或意味深长。仅仅是这样吗?其实还有很多答案。但更多时候,它给予了我们幽默的享受,具备幽默的特征。幽默产生的心理机制是情感消耗的节制,幽默的快乐来源于感情期待的落空。作为旁观的观众,必将随着剧情、角色命运的变化而发生私人情感的变化。弗洛伊德在《弗洛伊德论美文集》中曾说,观众知道某人处于一种引导他的期望的位置上,即引导他对某人产生某种感情迹象的期望,诸如愤怒、抱怨、诉苦、受吓或受惊等;观众准备跟着某人的引导在自己身上唤起这样的感情冲动,但是,这种感情却落空了,这个人表现得无动于衷,只是开了一个玩笑,这种在观众身上节制下来的感情消耗就变成幽默的快乐。这就是幽默的来源,也是动漫常规中要做的。在剧情开始设计包袱,在剧情的进展中引导观众的期待、猜测与期待落空之间保持一种张力,从而不断地引人发笑。其实,在动漫诞生之初的《滑稽脸的幽默相》中就展现了幽默,幽默在初期便与动漫结下了不解之缘。但幽默在动漫创作中能成为赢家,是从迪斯尼人开始的。最典型的是早期的电视系列片,如《猫和老鼠》《米奇》等。

(四)极简与夸张性

符号式的极简和特征化的夸张是动漫艺术密不可分的两个特点,它们的共



同目的都是表现事物的特征。极简是在创造画面或具体角色时的筛选与概括,以略去不必要的细节,突出主要特征;夸张是对描写对象的细节进行突出与放大。具体的表现可分为两个方面:一是造型和动作的极简与夸张;二是剧情的极简与夸张。

1. 造型和动作的极简与夸张

视觉和知觉必须通过“简化”和“张力”这样两种组织方式,来对对象进行整体结构式样的把握。动漫艺术的造型和动作是极简与夸张的,这一方面取决于制作因素的特性,另一方面它们营造的终极目的是幽默。动漫的创作具有特殊性,它的高度的极简和夸张比任何一种视听艺术都更易于实现,如在《机器猫》(《哆啦A梦》)中,大雄和机器猫的眼睛、鼻子特征都极简与夸张,体形的造型也是去繁化简,包括衣纹的处理仅是简单的几条线的概括。在动作的设计调度中,简少的中间画令角色运动更极简与夸张。在芝山努和须田裕美子的《樱桃小丸子》中,造型与动作也体现了这样的风格。极简和夸张在动漫中是没有国界的,在太平洋西海岸的美国迪斯尼的《猫和老鼠》《米奇》《白雪公主和七个小矮人》等作品中,我们都能找到答案。《白雪公主和七个小矮人》中的皇后造型非常夸张,超大的双眼,长长的鼻子,下门牙仅剩下一颗。在中国动漫片中,在我们的民族主义创作探索中,特伟和李克弱导演的《骄傲的将军》中,角色的身份、性格等的象征都极简地在他们的面谱上表现出来,在动作的调度中,步伐、礼节的设计都是中国戏曲化的借鉴,非常完美、独特,这样的地域特色的放大是值得我们学习的。

2. 剧情的极简与夸张

视听艺术的本质是概括、紧凑和凝练的,动漫更是高度的极简与夸张。剧情的极简与夸张是根据题材而设定的。动漫的题材很多时候来源于神话、童话、民间故事、寓言或科幻故事等,而这样的题材本身就具有夸张性。介于时间意识的浓缩性,剧情的极简与夸张是必然的。

三、动漫发展史

动漫比文字更直观,因为它色彩形态变换丰富,因为它更易懂,因为它无国界。作为“图形式”的表达形式,动漫的出现可以说远远早于电影和文字,原始人的壁画可以理解为最早的动漫,它表达了人们日常的生活、狩猎、祭祀等,造型简单,动作到位,内容丰富详细。有时连串的小人很富有律动感,和动漫片的运动



原理还有漫画的一些表现手法多多少少有些相似。

动漫这一事物的起源与发展史与技术进步有着密切关系,很多人知道每一次技术革新都给动漫艺术创作带来新的发展空间,但很少有人关注它的语言符号系统。机械技术进步完善了动漫的各种功能,而电子信息技术则拓展了动漫的表现领域。权威世界动漫史论《动漫电影百年》(cartoon one hundred year of animation film)考证认为动漫电影诞生的时间是1892年,因为1892年10月28日,埃米尔·雷诺首次在法国巴黎著名的葛莱凡(Grevin)蜡像馆向观众放映他四年前的实验成果——光学影戏(Optical theatre),雷诺之前的各种活动幻影只不过是具有动漫电影的某些特点。从此,“动漫”这一概念有了自己新的规定,那就是动漫生命机制的确立。雷诺被称为“动漫本体缔造者”。在雷诺之前已经有人进行了相关的实验,英国人皮特·马克·罗葛特1824年的物理实验发现,运动变化过程中的图形在视网膜上可以保留不到一秒钟的片刻记忆,如果速度够快,观看者就能从一系列静止图形的变化过程中获得动态的幻觉,这就是视觉残留现象,他因此出版了科学研究论文《关于移动物体的视觉残留现象》。英国物理学家约翰·A. 帕瑞斯1825年发明的幻盘、比利时科学家约瑟夫·普拉托1832年发明的诡盘以及英国人霍尔纳1834年发明的走马盘都利用了视觉残留原理。

作为“动漫本体缔造者”的雷诺,他的技术实现了重大突破,他对当时的各种发明进行了全面系统的研究和实验。他的技术改造包括:通过扩大装置使得图形容量增多;多条纸带轮换安置在圆筒内壁可以观看不同的动态表演;发明了把图形画在不易损坏的丝带上,通过两个卷轴缠绕丝带输送画面的同时,将一系列渐变图形通过一个方形透光装置投射到大银幕上,延长观赏时间的同时增强了传播效果。雷诺于1888年10月邀请他的朋友来家中看自己的实验成果,并放映了一部名为《一种好啤酒》的影片,雷诺给此项发明命名为光学影戏。19世纪末到20世纪30年代,人们发现并完善了逐格拍摄技术,抛弃了雷诺坚持在胶片上作画风格。这一时期电影的诞生也让观众们兴奋不已,技术的完善让人们对动漫内容有了更多的探讨。

埃米尔·科尔于1908年8月7日放映了他创作的法国第一部动漫影片《幻影集》;英国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿受到过爱迪生的点拨,利用逐格拍摄原理拍摄了他的著名作品《闹鬼的旅馆》,另一代表作则是带有讽刺意味的《滑稽脸的幽默相》;美国人温瑟·麦凯是第一个注意到动漫艺术潜能的画家,他的



代表作《恐龙葛蒂》把故事、角色和真人演出组成互动式的情节。这一时期,实验动漫开始在欧洲萌芽。20 世纪初的欧洲,各种文化艺术思潮的变革影响了动漫美学观念的萌发和相应的技术改进。艺术观念的转型源于一些画家认识到动漫的美学潜力,他们从语言学层面上建构艺术思维的新模式,他们的实践引发了蒙太奇理论的探索,并对传统视觉艺术造成很大冲击。实验动漫既有抽象的图形学探索,也有具象的叙事学表现。实验动漫风格强调艺术家的主观见解,基于主观干预事物的态度,另一些实验者则寻求造型艺术表现的新领域。

同一时期商业动漫在美国产生。技术成熟的初期,新型工业为了追求更高的生产与发行效率,促成了早期的快速有效的动漫影片。这种动漫表现形式要借助于笑料和漫画词汇来体现,并且成了后来商业动漫的主导形式。约翰·鲁道夫推广了伊尔·赫德发明的使用透明赛璐珞片制作活动角色的方法,这一方法一直沿用到 20 世纪末。动漫家兼制片人引进了在动漫纸上统一穿孔的标准,避免了画面抖动,同时也发现了角色与背景分层的工艺,节省了成本。这些商业化的发现或者发明奠定了动漫片大规模制作的技术基础。帕特·苏利文公司的奥托·梅斯莫创造的菲利克斯猫在《猫的闹剧》(1919 年)中首次登台,当时其受欢迎程度足以和后来的米老鼠相媲美。而同时期的华特·迪斯尼也创作了不少杰作:《骷髅舞蹈》是动漫交响曲系列的第一部影片,《花儿与树》和《三只小猪》都为迪斯尼捧回了奥斯卡奖杯。而到了《蒸汽机威力》,动漫片不再是电影放映前播放的小插曲,而是获得了独立放映的地位。

20 世纪三四十年代是美国动漫片的第一个黄金时期,其核心自然是迪斯尼:《白雪公主与七个小矮人》是电影史上首部剧情动漫片,而《老磨坊》首次用多层摄影台营造视觉深度。20 世纪中后期其他国家也开始发展动漫业。法国不仅是欧洲第一个生产动漫电影的国家,同时也是第一个成立动漫工作室的国家。中国动漫历史的开山人物是万氏四兄弟。他们 1941 年制作的动漫长片《铁扇公主》取材自《西游记》中过火焰山的一段情节,引起了国际反响。上海美术电影制片厂于 20 世纪五六十年代推出了《神笔》《乌鸦为什么是黑的》《小蝌蚪找妈妈》《大闹天宫》《哪吒闹海》《牧笛》《山水情》等佳作。日本动漫电影创始人北山清太郎的《桃太郎》是首部在国外上映的日本动漫片。宫崎骏领导的“吉卜力”拥有与真人电影相抗衡的力量,从《太阳王子》(1968 年)开始,《风之谷》《天空之城》《萤火虫之墓》《幽灵公主》等,票房收入都相当可观。

20 世纪中期其实是动漫片的一段低谷期,主要原因是迪斯尼的四部影院动



漫片的精良品质和巨大投资对这一行业造成了颠覆性冲击,迪斯尼的成就令很多动漫公司和艺术家望而却步。因此,一部分天赋优良的年轻艺术家试图寻求新的表现方式,另一部分经验丰富的动漫元老纷纷尝试制作大片的体验,而迪斯尼本人则开始策划主题公园并且筹谋新的市场策略。

20 世纪 80 年代至今,动漫技术得到了很大发展:现在媒体技术的数字化使动漫片有了三维、Flash 等新形式,也增加了特效的丰富度,大大推动了动漫的制作技术进步;动漫行业回暖,美国有了梦工厂之类的公司与迪斯尼抗衡,欧洲动漫片坚守艺术价值大于商业价值。动漫片 TV 化大量盛行,动漫 TV 版之于动漫电影,就像现在的美剧之于电影,亦有不少佳作出现。

四、动漫的技术特性

(一)造型工艺性

动漫造型的工艺性主要体现在动漫制作过程中。比如动漫是通过逐格制作工艺和逐格拍摄手段完成的,因此,动漫中每一个造型的产生都必须经过一定的工艺流程。制作者通过对动漫影像的动作形态分解,画出一个个独立的“动作瞬间”,然后按照实际运动顺序进行逐张描绘,并通过顺序编码和计算运动时间,最后对每幅已绘好的画面逐格拍摄并调整修改。所以,动漫造型体现了多人合作、技术制作的工艺特性。

(二)技术探索性

从动漫发展历程来看,伴随着动漫艺术成长,动漫技术的探索与实践也取得了辉煌成就。机械技术(如照相机、活动摄影机、同步放映机等)的产生和运用,不仅提升了动漫作品的传播速度,拓展了动漫的传播空间,而且从制作角度上完善了动漫的创制体系;一些动漫艺术家借助于戏曲、美术和建筑领域的技术原理,进行了皮影动漫、剪纸动漫和黏土动漫等动漫艺术表现形式的探索;在现代科技环境中,动漫制作技术更是实现了从平面二维向立体三维的迈进。可以说,动漫制作技术探索一直是动漫王国发展壮大的内在推动力。

(三)形式假定性

动漫是假定的艺术。这主要体现在技术层面上,因为动漫形象是借助传统手工或现代科技制作在假定基础上形成的,都是被技术创造出来的“人造演员”。动漫形象的动作是假定的,动漫造型的动作形态是技术加工和人工制造的结果;动漫人物的表情是假定的,动漫人物的喜怒哀乐是人工绘制、技术模拟并加以夸



张变形的结果;动漫环境是假定的,动漫作品中的山川河流、日月星辰、风雨雷电、村落房屋等无一不是靠手工绘制和技术制作出来的;动漫音效是假定的,依靠先进的技术达到逼真的音效始终是动漫艺术的不懈追求。在技术参与下,动漫借助这些假定性的“有意味形式”,唤起了观众的想象幻觉和情感共鸣。

五、动漫的分类

(一)按技术设计方式分

1. 平面动漫

平面动漫相对于立体动漫而言是在二维空间中进行制作的动漫。

(1)传统手绘动漫。传统手绘动漫史通过绘画线稿,使用动漫片颜料在赛璐璐透明片上上色,然后进行拍摄、剪辑制作的动漫,如中国的《大闹天宫》、日本的《千与千寻》、美国的《猫和老鼠》等。同样还有用油画棒、彩铅、水彩、炭笔、油彩、木刻等手绘技法表现的动漫,例如素描动漫《种树的人》、油画动漫《老人与海》、沙土动漫《天鹅》、用胶片刻画的动漫片《节奏》、装饰动漫《鼯鼠的故事》等,这些都是带有探索性的实验动漫片,具有独特的视觉魅力。但由于制作周期较长,后期的上色、合成、剪辑、配音等制作部分逐渐被计算机动漫取代。

(2)剪影片。剪影片源于剪影和影画,是流行于 18、19 世纪的一种黑白的单色人物侧面影像。同类型的还有通过光线照射到手上然后投射到墙壁上的手影动漫。世界第一部剪影动漫是 1916 年美国布雷画片公司制作的《裁缝英巴特》,由 C. 阿伦·吉尔伯特绘制。1919 年,德国人 L. 赖尼格拍摄了《阿赫迈德王子历险记》《巴巴格诺》《卡门》等剪影片。

(3)剪纸片。剪纸片来源于皮影戏。皮影戏是让观众通过白色布幕,观看一种平面偶人表演的灯影来达到艺术效果的戏剧形式。皮影戏中的平面偶人以及场面道具景物,通常是民间艺人手工刀雕彩绘而成的皮制品,故称之为皮影。皮影戏源于两千多年前的中国长安,盛行于唐、宋,至今仍在中国民间流行,堪称中国民间艺术一绝。皮影的制作,最初是用厚纸雕刻,后来采用驴皮或羊皮刮薄,再进行雕刻,并施以彩绘,风格类似民间剪纸,但其手、腿等关节分别雕刻后再用线连缀在一起,灵活自如。中国较早的剪纸片是《猪八戒吃西瓜》《狐狸打猎人》等。

(4)水墨动漫。水墨动漫片是中国艺术家创造的动漫艺术新品种。它以中国水墨画技法作为人物造型和环境空间造型的表现手段,运用动漫拍摄的特殊