

Animation TV / Films Review 影视动画影片分析 [美国卷]

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 孙立军 马 华



海洋出版社

Animation TV / Films Review 影视动画影片分析 [美国卷]

江苏工业学院图书馆
藏书章

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 孙立军 马 华



海洋出版社
北京

内 容 简 介

本书从借鉴学习的角度选取了13部风格形式各具特色的美国动画作品,它们都是美国动画电影的翘楚之作,更是美国动画多元特点的代表作品。其中包括了二维动画的巅峰作品《狮子王》;对世界动画电影具有深层开创性意义的作品《埃及王子》、《白雪公主》、《玩具总动员》;具有别具一格的艺术风格的作品《冰河世纪》、《圣诞夜惊魂》;艺术性和娱乐性完美结合的作品《怪物史莱克》、《怪物公司》、《海底总动员》;艺术创作上具有重要借鉴意义的作品《铁巨人》、《花木兰》;以及最需要总结反思的作品《最终幻想》……力求通过这些丰富多彩影片的分析,从各个角度来为大家勾画出一个美国动画电影创作的整体线条,并从剧作、人物造型、动画设定、镜头画面、CG技术、动画色彩、动画音乐以及市场营销、衍生品的开发等不同的视角,分析这些影片的成败得失。这些内容不仅是动画专业学生的必修课,更为国内动画创作人员及从业者提供了一个个真实而成功的范本。

为方便读者理解和学习,本书还特别归纳整理了近50个典型动画影评问题,并结合影片进行具体分析。无论是寻求动画艺术上的突破,还是去追求票房的商业成功,本书都为你提供了详尽的答案。

随书**附赠光盘**中特别收录了《玩具总动员》、《圣诞夜惊魂》、《小鸡快跑》、《铁巨人》等四部动画的200个镜头画面,方便读者对其进行视听分析。更有13部动画片的片段欣赏,幕后花絮以及更多精彩图档画面。资料珍贵,具有非常高的实用价值。

特 别 声 明

本书及随书附赠光盘中涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,这些图形及画面的著作权归原创者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画影片分析(美国卷)/孙立军,马华编著. —北京:海洋出版社,2005.2

21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材

ISBN 7-5027-6265-5

I.影… II.①孙… ②马… III.动画片—电影评论—美国—高等学校—教材 IV.J905

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第128204号

书 名: 影视动画影片分析(美国卷)

编 著: 孙立军 马 华

责任编辑: 江 颖 黄梅琪

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

CD制作者: 周京艳

CD测试者: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路8号(716室)
100081

发 行 部: (010) 62112880-878, 875 62132549,
62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

技术支持: xiaojiang@wisbook.com

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印: 北京广益印刷有限公司

版 次: 2005年2月第1版

2005年2月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 17.5 (彩色11印张)

字 数: 409千字

印 数: 1~3000册

定 价: 58.00元(附赠1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生,在日常的工作中才会有有一种共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

丛书总序

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其动画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下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。而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病,而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性,我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授(其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学,具备着丰富的教学经验和个人积累),编写历时多年。因此,从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说,本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上,我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合,强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合,内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创,我们本着“依靠理论来指导实践,依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

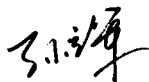
本系列教材的编写过程中,在突出教材实用性的同时,我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念,一方面在写作上突破死板和教条的语言,将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动;另一方面,突出最新的实例来指导教学,拉近知识与生活的距离,让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料,到作者撰写、编辑出版,历时多年,工程浩大,凝聚了许多人的心血,处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风,表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此,我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人!真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展,促进我国动画人才的成熟壮大,开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标,作出我们力所能及的贡献。

当然,由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性,在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏,恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材,同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军, 丛书主编
北京电影学院动画学院院长

美国动画大事记

1907年,第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》由美国人布莱克顿拍摄完成,美国动画片史正式开始。

1928年,华特·迪斯尼推出了第一部有声动画片《汽船威利号》。

1932年,迪斯尼推出了第一部彩色动画片《花与树》。

1937年,迪斯尼公司推出了《白雪公主》,片长达74分钟,这在美国动画片史上是个史无前例的创举,开创了动画电影的新时代。

1940年,迪斯尼公司推出古典音乐合辑影片《幻想曲》。

第二次世界大战爆发后,迪斯尼公司停止了动画长片的拍摄,直到40年代末期才恢复过来。在战争期间,查克·琼斯创作的动画短片,如《兔八哥》、《戴飞鸭》等非常受欢迎。

1966年,华特·迪斯尼逝世。

1986年,苹果公司创始人史蒂夫·乔布斯成立皮克萨动画工作室。

1988年,迪斯尼子公司试金石公司推出第一部真人与卡通相结合的经典动画《谁陷害了兔子罗杰》。

1989年,迪斯尼公司推出了《小美人鱼》,获得了极大成功,标志着美国动画片又一次进入繁荣时期,一直持续至2002年。

1991年,取材于法国童话的迪斯尼动画影片《美女与野兽》,第一次获得了奥斯卡最佳影片奖项的提名。

1992年,迪斯尼根据《一千零一夜故事》的《阿拉丁》为迪斯尼公司带来了在全球劲收3亿7千万的票房佳绩,达到了迪斯尼票房的历史新高点。

1994年,迪斯尼推出堪称绝世佳作的《狮子王》,创造了新的动画片最高票房纪录,是迪斯尼公司的颠峰之作。

1995年,迪斯尼推出世界电影史上第一部由电脑三维制作的《玩具总动员》,推动了动画向三维领域进军的里程碑。

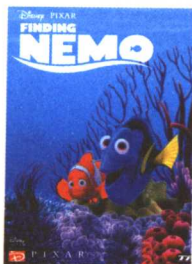
1998年,迪斯尼推出第一部改编自中国题材的《花木兰》,同年,梦工厂推出了《埃及王子》和三维动画《小蚁雄兵》,形成分庭抗礼之势。

2000年,迪斯尼公司耗资逾近2亿美元推出了三维动画《恐龙》。

2001年,梦工厂推出《怪物史莱克》,影片获奥斯卡最佳动画电影长片大奖,同年,史克威尔制作出将动画人物的逼真程度达到前所未有的水平的《最终幻想》上映。

2003年,迪斯尼和皮克萨推出的《海底总动员》,全美票房收入高达3.287亿美元,从而打破了《狮子王》的动画片最高票房纪录。本片不仅成为全美历史上最卖座的动画片,又获得了该年度奥斯卡最佳动画电影长片大奖。

目 录



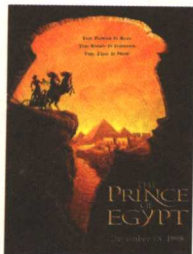
第1讲 海底总动员 Finding Nemo

P1

这部神奇的电影拥有着诸如“76届奥斯卡最佳动画长片奖得主”、“历年北美地区动画片首映票房最佳成绩”、“全美历史上最卖座的动画片”等等一系列称号,而这些无疑又是所有动画片最梦寐以求得到的名号。

全片的故事更是充满了悬念、历险、亲情、友谊等诸多元素,对各个年龄层次的观众都有巨大的吸引力,可以说,是迪斯尼和皮克萨有史以来最成功的电脑动画影片。

关于主题/关于剧作/关于皮克萨风格/分析小结



第2讲 埃及王子 Prince of Egypt

P17

梦工场从筹备的第一天起,三位功成名就的电影巨头大卫·格芬、杰夫里·卡森伯格与史蒂芬·斯匹尔伯格的野心就早已显山露水,而且他们所强调的一种有别于好莱坞其他电影公司的独特创作思路也在整个电影界异军突起,他们接连制作了诸如《拯救大兵瑞恩》等影片,相继在各个阵地取得了卓越的成绩,尤其在迪斯尼独霸一方的动画电影领域,梦工场也毫不退缩,在1994年他们隆重推出了风格独特的动画长片——《埃及王子》。

定位: 打破原有的动画传统/让美国动画严肃起来/分析小结



第3讲 玩具总动员 Toy Story

P41

有一部电影在上映后,立即被写入了电影的史册。这部制造神奇的电影,不仅开创了一个时代,同时也为美国动画展示了一种全新意义的经典。所以,让我们记住这个日子——1995年11月22日,《玩具总动员》在全美上映。

这是世界上第一部全电脑制作的动画长片,并且以1.92亿美元的票房刷新了动画电影的纪录,还为导演约翰·拉塞特赢得了奥斯卡特殊成就奖。正是这部《玩具总动员》,标志着一个新动画霸主的诞生,也宣告了一个动画新时代的到来。

关于立意/关于矛盾冲突/关于人物/关于电脑技术/段落解读/关于音乐/分析小结



第4讲 圣诞夜惊魂 The Nightmare Before Christmas

P65

《圣诞夜惊魂》(1993年)是一部与众不同的美国动画长片,它的横空出世,值得每一个热爱动画艺术的人去细心品评。

这部由试金石电影公司(迪斯尼旗下公司)与蒂姆·伯顿工作室合作的动画惊悚喜剧,凭借其独树一帜的创意与黑色幽默,以及另类有趣的风格,给美国动画带来了全新气象,甚至震撼到了整个电影界。在今天,《圣诞夜惊魂》已经被誉为动画电影的一部经典巨著。

影片故事/个人风格: 伯顿风格/歌剧手法/重点段落分析/分析小结

P87

第5讲 花木兰 Mulan

1998年,一部动画电影让我们中国人的感情十分复杂,一方面我们古典的题材被好莱坞动画巨头迪斯尼搬上了大银幕,制作十分精良,确实为我们对于自己国家的古老传统以及对它的挖掘带来了新的认识和定位;另一方面,影片中那个似真似假的花木兰和她的故事,不仅陌生,更使得国内动画创作者颇感尴尬。

关于剧本/关于文化/分析小结



P103

第6讲 怪物史莱克 Shrek

如果有人说《怪物史莱克》是2001年最风光的动画电影,应该没有谁会反对,它不仅有史以来第一部获得奥斯卡最佳动画长片的动画片,而且更为重要的是,我们可以认为该片在一定程度上是对长久以来的好莱坞动画电影的一次总结和颠覆。

梦工场一改迪斯尼动画的观众定位都比较低龄化(5~15岁)的起点,将动画的主题的局限得以开拓,努力把比较成人化的主题和卡通化的电影语言完美地结合起来。

颠覆性/娱乐性/关于主题/分析小结



P119

第7讲 冰河世纪 Ice Age

美国动画作为一种文化产品,其实就意味着巨大的商业价值,眼看着《狮子王》等片大把大把地捞票房,其他制片公司也蠢蠢欲动。他们抓住迪斯尼在保持传统和创新之间摇摆不定的时候,汇聚一些锐意进取的创作者对动画市场进行大举抢滩。

这些制片公司由于没有了迪斯尼作茧自缚的顾虑,敢于大胆创新,创作上更具有突破性地成为他们的重要法宝。在其中,我们看到了《冰河世纪》的身影。

故事/人物刻画/风格:喜剧/美术风格/分析小结



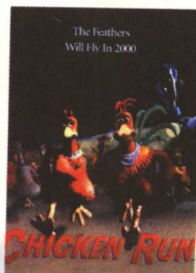
P133

第8讲 小鸡快跑 Chicken Run

“希望动画片也能像电影那样多元化”这是梦工场和斯皮尔伯格的追求。梦工场自成立以来一直勇敢地探寻着动画,并向动画中那些还未被开掘的处女地积极进发。

梦工场动画这种大胆创新的步伐对于推动美国动画的发展有着重要的意义。其中,一部独特的动画电影孕育而生,在世界动画的舞台上脱颖而出,这部电影就是——《小鸡快跑》。这是一部语言纯熟、制作精美的动画电影,给美国动画带来了全新的欣赏体验。

出色的创意/多线索平行发展/多元的技术:黏土动画/多元的文化:英国风味





第9讲 狮子王 The Lion King

P165

自1994年夏天推出以来,《狮子王》席卷世界各地,在欧洲、拉美和非洲的20多个国家,该片成为历史上最受欢迎的英语影片,《狮子王》更是电影史上惟一进入票房排名前十名的动画电影,并保持着近十年电影史上动画电影的最卖座记录(直到2003年,《海底总动员》打破了该项记录),所以,影片不仅创造了票房上的巨大成功,也使很多人从观念上重新定义了动画电影,对美国动画、世界动画的发展具有重要的推动作用。

原型/主题/台词/视觉对比/音乐/分析小结



第10讲 怪物公司 Monsters, Inc.

P181

皮克萨越来越受欢迎的局面造成了一方面给迪斯尼带来巨额的利益,另一方面皮克萨作品本身影响力的扩大却可能成为迪斯尼最大的对手,2004年两者的分道扬镳是一种无奈的必然,《怪物公司》是迪斯尼公司与皮克萨工作室继《玩具总动员》、《虫虫危机》、《玩具总动员2》等片之后的又一部三维计算机动画片,于2001年底推出,不但以6,350万美元的数字改写了历年11月的票房最高纪录,同时也刷新了由《玩具总动员2》所保持的动画电影首周票房纪录。

儿童心理——门和恐惧/怪物之争/喜剧特色/技术/分析小结



第11讲 白雪公主和七个小矮人 Snow White and the Seven Dwarfs

P197

对于动画艺术的发展而言,1937年有着非比寻常的意义。

在那一年里,有那么多个有关动画电影的“第一”诞生:迪斯尼第一部经典动画、世界第一部长篇剧情动画电影,第一张电影原声带以唱片形式发行,世界第一部使用多层次摄影机拍摄的动画、世界第一部有隆重首映的动画电影……

拥有如此多的头衔的动画电影,只能是脍炙人口的《白雪公主和七个小矮人》。

本片的历史地位/影片分析/写实风格和卡通风格的结合/分析小结



第12讲 铁巨人 Iron Giant

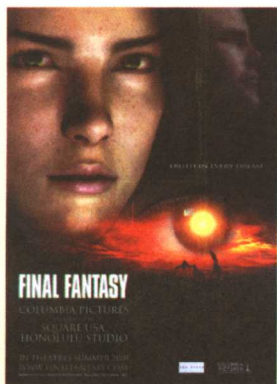
P213

在解读《冰河世纪》的时候曾经讨论过一个关于影片题材的问题,美国的不同制作公司不约而同地将目光聚焦在同一类题材上,进行侧重点不同的演绎,挖掘不同的内涵,这种创作的聚焦同时也折射着社会形态中的某些关注。

关于故事与人物/矛盾冲突/比较同类题材/重点段落/分析小结

问题分析索引:

1. 如何处理动画电影中的台词?《狮子王》
2. 塑造人物时,怎样做到“杂取种种”来实现人物的典型性?《狮子王》
3. 如何形成影片动画造型具有独特的视觉风格?《冰河世纪》、《狮子王》
4. 如何运用对比实现影片强烈的视觉特征和美学特点?《狮子王》
5. 电影音乐在影片中的成功运用?《冰河世纪》
6. 优秀的电影音乐是如何最大限度的挖掘动画艺术表现力的?《狮子王》
7. 怎样理解影片立意在动画创作当中的重要性?《小鸡快跑》、《玩具总动员》
8. 怎样运用多线索交织的叙述方式来制造影片的节奏和悬念?《小鸡快跑》、《海底总动员》
9. 如何运用新材质来寻求影片风格的新突破?《小鸡快跑》
10. 怎样制作一个精彩而吸引人的影片开场?《小鸡快跑》
11. 如何运用社会心理需求去引导创作思路?《铁巨人》、《冰河世纪》
12. 如何处理一个时代性非常强的题材?《铁巨人》
13. 如何在同类题材中突出自我?《铁巨人》、《怪物公司》
14. 怎样编织动画电影引人入胜的戏剧冲突?《铁巨人》、《海底总动员》、《玩具总动员》
15. 如何运用人物转变历程来塑造人物?《狮子王》、《埃及王子》、《铁巨人》
16. 怎样给影片创作一个荡气回肠的高潮段落?《铁巨人》
17. 在动画改编过程中需要注意哪些方面的问题?(主题、人物、情节)《花木兰》
18. 如何处理题材的戏剧化?《花木兰》
19. 如何强化影片的喜剧风格和突出影片的喜剧特色?《怪物史莱克》、《冰河世纪》
20. 怎样处理动画电影的喜剧基调?烘托闹剧特点?《冰河世纪》
21. 如何确立影片与众不同的美术风格?《冰河世纪》
22. 怎样改编一个重大严肃题材为动画电影?《埃及王子》
23. 如何合理的在动画电影中运用音乐?(体现在叙事、抒情、交代剧情、心理刻画等几个方面。)《埃及王子》、《玩具总动员》
24. 如何让动画电影中处理的幽默和诙谐少而精,达到严肃中淡淡一笑?《埃及王子》
25. 如何继承动画电影常用的几种创作模式?《白雪公主和七个小矮人》
26. 怎样处理写实风格和卡通风格的结合?《白雪公主和七个小矮人》
27. 如何在创作中体现对传统类型的颠覆的特点?《怪物史莱克》
28. 如何在艺术上突破和观众娱乐性口味上找到合适的平衡点?《怪物史莱克》
29. 怎样将生活中的稀疏平常的事情提炼成一部充满情感的优秀影片?《海底总动员》
30. 如何运用简单的故事来编制出一部精彩纷呈的影片?《海底总动员》
31. 怎样处理主要人物的典型性性格,以及典型性格对于剧情的推动?《海底总动员》
32. 如何在电影中塑造众多人物的同时又赋予他们鲜明个性?《海底总动员》
33. 在当代动画电影中重心所占据的重要地位?《海底总动员》
34. 如何为自己的电影选择一个恰如其分的切入点?《海底总动员》
35. 如何运用先进的科技技术来实现动画电影的视觉奇观?《怪物史莱克》、《海底总动员》、《怪物公司》、《冰河世纪》、《埃及王子》、《玩具总动员》、《最终幻想》
36. 怎样塑造具有时代性、具有鲜明生动性的人物?《花木兰》
37. 怎样将一个古代题材编制成具有现代性的电影故事?《花木兰》
38. 如何跨越文化差异来创作一部具有多元性特征的电影?《花木兰》、《小鸡快跑》
39. 怎样让你的选材一鸣惊人?《圣诞夜惊魂》
40. 怎样让一部电影具备自己的作者风格?《圣诞夜惊魂》
41. 如何运用其他艺术类型(比如歌剧)来服务自己创作的影片?《圣诞夜惊魂》
42. 怎样让一个普通的过渡场次达到出人意料的艺术效果?《圣诞夜惊魂》
43. 如何合理处理影片内容与技术之间的关系?《最终幻想》
44. 如何处理动画电影中的表演?《最终幻想》
45. 关于游戏与电影之间关系的互动性?《最终幻想》
46. 怎样设计一个优秀的人物设定?《玩具总动员》
47. 出色演员的配音对于影片角色塑造成败的重要性?《玩具总动员》、《怪物史莱克》、《最终幻想》
48. 怎样继承和超越优秀的创作传统?《玩具总动员》
49. 怎样在影片一开始就树立主人公鲜明的个性特色和人物关系?《玩具总动员》



第13讲 最终幻想 Final Fantasy

P237

分析影片时,我们一般都会选择一些值得学习或者是具有重要地位的影片来探讨,这些影片分析时几乎都以“褒扬”为主,常常忽视影片中的一些不足之处,其实这些不足之处同样值得我们重视。本章我们将目光投向影片《最终幻想》。

技术的角度/剧作的角度/
表演的角度/游戏电影的角度/
分析小结



影片简介

片名：《海底总动员》
英文：Finding Nemo
港译：海底奇兵
导演：安德鲁·史坦顿 (Andrew Stanton)
编剧：安德鲁·史坦顿 (Andrew Stanton)
配音：阿尔伯特·布鲁克斯 (Albert Brooks)
亚历山德勒·高登 (Alexander Gould)
艾伦·德杰尼勒斯 (Ellen DeGeneres)
巴瑞·亨姆夫瑞 (Barry Humphries)
中文配音：张国立 徐帆
出品：迪斯尼 (Disney)
皮克萨 (Pixar)
制作：皮克萨 (Pixar)
国别：美国
片长：104 分钟
上映日期：2003 年 5 月 30 日





► 分析解读

2003年暑假期的动画影片《海底总动员》，是迪斯尼公司和皮克萨工作室继《玩具总动员》、《虫虫危机》、《玩具总动员2》、《怪物公司》后第5部合作推出的电脑动画作品。

这部神奇的电影拥有着诸如“76届奥斯卡最佳动画长片奖得主”、“历年北美地区动画片首映票房最佳成绩”、“全美历史上最卖座的动画片”等等一系列称号，而这些无疑又是所有动画片最梦寐以求得到的名号。

全片的故事更是充满了悬念、历险、亲情、友谊等诸多元素，对各个年龄层次的观众都有巨大的吸引力，可以说，是迪斯尼和皮克萨有史以来最成功的电脑动画影片。

所以说，我们研究美国动画，学习和借鉴美国动画的成功经验，无论从哪个角度来说，我们都不能忽视这部有关海底小丑鱼的电影。

■ 关于主题

首先这是一个感人的故事，这是一个有关父亲与儿子的故事，也是有关小鱼和大海的故事。影片讲述的整个事件基本上来看是非常简单的，正如它的英文名字“寻找尼莫”一样直白：儿子尼莫由于任性而被人类带走，一直谨小慎微的父亲只好不远万里地寻找遗失的儿子，历经千辛万苦，最终找回了可爱的儿子。

|| 1 父与子

(1) 父亲：小人物的伟大

影片塑造了一个爱子心切的好父亲，甚至在爱的方面有些过了头。不过在影片的开头，我们首先看到了一个比较残酷的画面——原来在一次突发事件，使他失去了心爱的妻子和众多的孩子，这样似乎更有理由去更加珍惜和疼爱惟一的幸存者尼莫。

为了表现父亲谨小慎微地爱惜儿子，影片着重表现了儿子尼莫的上学过程，尼莫在清晨心急火燎地叫醒睡觉的父亲，从他的行动和语言中透出无限激动和兴奋，而相反的是的父亲，处处紧张担忧，一次次地阻拦儿子的“过激”行为。

在孩子心中，父亲是这样懦弱胆小，一次次的唠叨和告诫不仅使他反感，更重要的是使他在同学朋友面前大丢面子。由此，为了证明自己的“勇敢”，尼莫不顾父亲的教诲和威胁，只身游向了海面，终于发生了意想不到的事情——被人类抓走。

而在这时，父亲却显露出了惊人的勇敢，即使是他谨小慎

微的个性也不能阻挡他寻找儿子的急切之心,于是,我们看到一条焦急的小丑鱼在偌大的大海深处飞快地追寻着儿子的线索和踪迹。

当我们看到这个胆小的家伙居然义无反顾的游入渺茫的远方的时候,当我们看到这个父亲充满了悔恨和担忧的神色的时候,当我们看到这个父亲眼中包含泪水而在海中不知所措地打转徘徊的时候,我们被感动了,这里生动而细腻地给我们展现了一个真正的父亲!

接下来的是我们应接不暇的精彩情节,充满了有趣离奇的想法和刺激惊人的冒险:它找到了一个健忘而充满激情的搭档,它躲过了一次次来自各种凶恶鱼类的(诸如鲨鱼)追击,它和海龟一起遨游在暖流中,它甚至几次从别人的喉咙中侥幸逃生……

这段艰险的经历,让我们更加体会到一个巨大的反差和对比:

浩瀚的大海与弱小的小鱼的对比;小丑鱼过去的羸弱与现在的勇敢对比。而形成这一对比的最重要的因素是什么?那就是涌动在小丑鱼心中的爱!

于是,我们看到了一个用父爱挑战大海和危险、用父爱挑战自己的感人故事。他的努力不仅感动了孩子,更感动了整个海底世界,同时也感动了亿万观众!

父亲用自己的行动证明了无私的爱,也感化了儿子躁动的心,更值得称道的是,这位无畏的父亲在艰难的寻子过程中观念得到了转变!

他在这段艰险的游历中,除了遭遇危险,还享受到了人在旅途中的兴奋、刺激、激动、友情和收获,逐渐理解了儿子为什么对于外面广阔的空间如此渴求的真正原因, **也逐渐明白在自己溺爱的狭小空间中,让孩子得不到接触世界的机会对于他的成长意味着什么。**

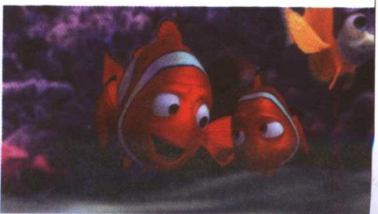
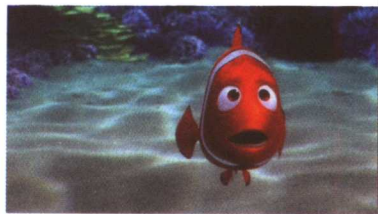
(2) 儿子:淘气的孩子都这样

与前面对应的是,我们可以看到表现儿子在鱼缸中的生活段落。

儿子离开了充满温暖的家,来到了崭新的世界,孩子用自己的勇敢和真诚结交了一些新的朋友,在成长的道路上迈出了有意义的一步。

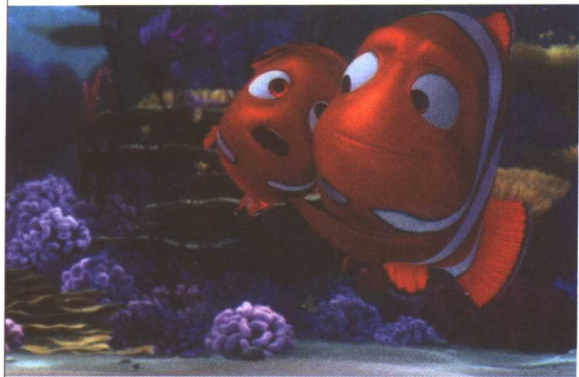
同时,通过这段不寻常的经历真正理解了父亲谆谆教导的良苦用心:首先自己被抓就是一个任性的结果,接着他发现外面的世界是他所无法预料的,而且所面临的真正危险更是如此的真切而又可怕;虽然当他听说父亲在寻找自己时,露出了不相信的表情,但是当他确认后,更加能够体会一个原本“怯懦”的父亲的伟大和关爱。

最后孩子毅然地叼着石块冲进水槽,凭借的是勇敢,凭借的是对父亲的爱。





|| 2 主 题



影片在围绕“亲情”这一主旋律的同时，还交织着最平常化的人生励志主旋律。小丑鱼在实践中逐渐重新定位的勇敢，可以说是父子俩两条线索不约而同地直奔主题，当他们胜利会师的时候，把“勇敢”这一主旋律推向了高潮。

在这些主题中，还交织着友谊与团结弥足珍贵的感人思考。这两种主题分别在马林与儿子尼莫的两条线索中得到了展现。

(1) 主题一：亲情

亲情的主题有两个方面，一个是马林对于尼莫的关爱。影片刻意突出了寻找孩子的艰难——小丑鱼与大海的较量，以强化家庭的爱。另一方面，多丽对于家庭的寻求，其实多丽一直也在寻找着家园，由于她的失忆，没能找到自己的家人，所以偶然的相遇，使她坚定地认定马林就是她的家人，由于家庭的依靠，她失忆的小毛病奇迹般地好了，她惊喜地背着有关悉尼的地址，体现出对于家庭的幸福感。

在马林与多丽共同寻找尼莫的过程中，那种在危险中建立起来的友谊越来越美好，最后成为一种互相支持、相互改变自身性格的重要力量。多丽热情，坚定了马林寻找儿子的动机，同时，马林也回报给这位热心人以支持。当多丽陷入海蜇群中难以解脱时，马林一反常态的胆怯，重回危机中救出了多丽；而最后多丽被鱼网套住的时候，马林鼓励儿子尼莫救助患难中结识的朋友。

如果要总结思想，这部影片似乎成了“过度担心的单身父亲终于学会如何放飞自己的孩子”的教育片，但是，迪斯尼拍励志片毕竟有经验，马林爸爸的表情、动作、语气，无论是无奈还是喜悦都惟妙惟肖地描画出了一个深爱孩子的父亲形象，而小鱼尼莫从“青春期叛逆”到最后终于认识到父亲的爱，心路历程也刻画得很好。

因为是童话，结局自然是完美的：远涉重洋救孩子脱险的爸爸，重新在孩子心中成为英雄，而为人父者也终于意识到过于保护孩子是不对的。

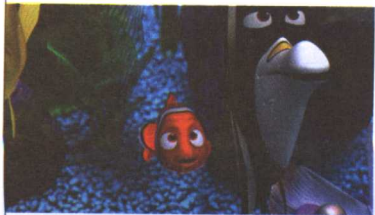
(2) 主题二：成长

影片中马林和尼莫的转变是明显的、清晰的。

马林通过冒险逐渐变得勇敢、坚强，一改从前谨小慎微的、无趣的（影片中对他不会开玩笑做了前后对比）、严肃的形象。

任性的尼莫不仅明白了“外面的危险”的真正含义，而且也经历了多次考验，他明白了团队的合作，也明白了父亲的爱，他的可喜的成长来自外面世界中的经历，而不是教科书上的理论。

为了强调影片中父子之间情感的微妙变化和两者的相互关

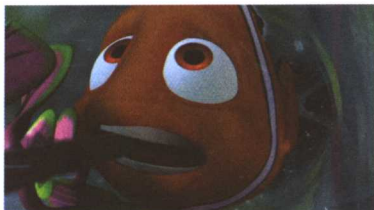


系,影片开始和结尾都用一个完整的“上学段落”,目的显然是为了更加生动地进行对比。我们看到,在结尾段落中,父亲反而成了督促孩子上学的积极分子,而儿子尼莫则几次回头亲近父亲来表达自己的依恋之情,最后父亲放心地目送着孩子勇敢地游向广阔的海洋,即使它仍然充满着危险。

(3) 主题三:团结

鱼缸里阐述的则是团结的主题。

动物们为了一个目的,相互协作,展示了崇高的、感人的团队精神。像大家齐心协力,帮助尼莫从清洁器中脱险;大家同心同德,合力制造出鱼缸里的肮脏。影片就在有限的时间与空间里,塑造了吵吵闹闹但却团结友爱的鱼类集体,令人对鱼缸里的动物们的命运心系挂念,当影片结尾表现鱼们终于与自由只隔着一层塑料薄膜的时候,观众应该会轻松地喘上一口气。



关于剧作

现代电影进入了一个寻求多元的时代,很多影评人或者电影创作者有时会因观众的品味而发出各种的吃惊与唏嘘,因为他们实在不好琢磨。观众会迷恋着复杂得如同玄学的电影《黑客帝国》,它可以成为他们街头巷尾的谈资,甚至成为一种“新人类”的时髦;同样,观众也会对故事简单的《海底总动员》、《加勒比海盗》这样的电影大呼过瘾,留连忘返。

在剧本的创作中有一句格言: Simple is the best!。中文意思是“越简单的故事就越好”。在我们所看过的著名影片中,它们的剧情很多是相当简单的。例如电影《泰坦尼克号》(Titanic)只是在描述一艘大船如何下沉,在下沉中男女主角产生了爱情;《拯救大兵瑞恩》讲的是一个小分队深入敌后救一个大兵的简单故事。其他电影(如《星球大战》、《独立日》、《007》等)也一样,简单到报纸短评可以用短短几十个字就能讲出故事大纲。最新获得奥斯卡最佳电影的《魔戒》,剧情也同样不以纷繁复杂为主要卖点,而是在讲述故事本身上下工夫(突出在具体的细节刻画、情节的节奏把握以及小段落的设置上,从而体现剧作水平),让观众有更多的时间去品位影片背后的韵味,需要观众默默地感悟其中的“不简单”。(注意,不是影片隐含的一些复杂剧情,复杂剧情需要观众做出推理和猜测,许多著名的悬疑片就是如此,比如《七宗罪》、《小岛惊魂》、《搏击俱乐部》等)。

在剧本的创作中有一句格言: Simple is the best!。中文意思是“越简单的故事就越好”。



**但是，简单永远是最困难的：Simple is difficult.
简单不是贫乏，是一种高度的提炼，是一种高超的技艺。**

现在我们来粗略地分析影片在“简单”方面是如何苦心经营的？主创者是如何在80多分钟内给观众制造强烈的紧凑感？带着这个问题，我们来分解整部影片的段落，然后通过对这些段落的解析来总结《海底总动员》的剧作特点。

①引子：马林家遇害，剩下仅有的尼莫。

②上学，马林父子产生矛盾，尼莫发生意外。

③马林追船，巧遇多丽，发现线索是有字母（去向线索）的游泳眼镜。

④马林遇到鲨鱼，与他们一起开派对，发生了大爆炸。

⑤尼莫来到鱼缸当中，遇到新的朋友。

⑥马林遭遇了灯鱼，确定目标是悉尼。

⑦尼莫入伙鱼缸，了解了他们的逃跑计划。

⑧迷路的马林问路，知道暖流以及方向，并且突破了可怕的大峡谷。

⑨尼莫他们第一次鱼缸逃跑计划失败。

⑩在暖流中，马林结识了海龟，讲述了自己的故事。

⑪海洋鱼类相互传述着马林的故事。

⑫尼莫在鱼缸非常失落，但是当听到了父亲的消息后，鼓起勇气再次只身去实施逃跑计划。

⑬马林他们告别暖流，在迷路的时候被鲸鱼吞了。

⑭尼莫的行为使得鱼缸很脏，医生打算清理，计划的第一步实现了。

⑮马林在鲸鱼肚子里面挣扎，陷于绝望，不料被鲸鱼喷了出来，来到了悉尼。

⑯尼莫他们从睡梦中醒来发现他们的计划失败，新设备已经使得鱼缸变得干净。

⑰马林他们在寻找船只的时候，又被鸟吃，卡在喉咙，新朋友带他们飞行逃离。

⑱尼莫在鱼缸里用团结友谊的力量逃脱了鱼网，但是“害鱼凶手”的小女孩终于到来，尼莫装死，恰逢千里迢迢而来的马林，看到死去的尼莫，万念俱灰。

