

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

APPRECIATION of the
CLASSIC Works of ANIMATIONS

动画经典 作品鉴赏

马华 汤俊 编著



Comic and Animation

上海人民美術出版社

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

APPRECIATION of THE
CLASSIC Works of ANIMATIONS

动画经典 作品鉴赏

马华 汤俊 编著

COMIC AND ANIMATION

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画经典作品鉴赏 / 马华、汤俊 著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2015.6

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

ISBN 978-7-5322-9521-0

I. ①动… II. ①马…②汤… III. ①动画片—鉴赏—世界—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 114152 号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材 学术专家委员会

吴冠英 (清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志 (南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥 (浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉 (北京电影学院动画学院副院长)

林超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清 (广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)

王峰 (江南大学数字媒体学院副院长、
副教授、博士、硕导)

刘金华 (中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌纾 (上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎 (香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎 (上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画经典作品鉴赏

编著: 马华 汤俊

策划: 姚宏翔

责任编辑: 姚宏翔

特约编辑: 杜昀初

封面设计: 夏婧

版式设计: 马帅

技术编辑: 季卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号 邮政编码: 200040)

印刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16

印张: 9.5

版次: 2015 年 6 月第 1 版

印次: 2015 年 6 月第 1 次

书号: ISBN 978-7-5322-9521-0

定价: 38.00 元

目录 Contents

前言 / 5

1 概述 / 6

1.1 动画经典作品鉴赏的重要性 / 6

1.2 分析动画的方法与角度 / 8

2 《埃及王子》赏析 / 13

2.1 影片概述 / 13

2.2 作品赏析 / 14

3 《冰河世纪》赏析 / 26

3.1 影片概述 / 26

3.2 作品赏析 / 28

4 《海底总动员》赏析 / 38

4.1 影片概述 / 38

4.2 作品赏析 / 40

5 《圣诞夜惊魂》赏析 / 51

5.1 影片概述 / 51

5.2 作品赏析 / 53

6 《汽车总动员》赏析 / 62

6.1 影片概述 / 62

6.2 作品赏析 / 63

7 《红猪》赏析 / 71

7.1 影片概述 / 71

7.2 作品赏析 / 73

8 《名侦探柯南》剧场版赏析 / 82

8.1 影片概述 / 82

8.2 作品赏析 / 83

9 《大闹天宫》赏析 / 98

9.1 影片概述 / 98

9.2 作品赏析 / 99

10 《哪吒闹海》赏析 / 109

10.1 影片概述 / 109

10.2 作品赏析 / 111

11 《小倩》赏析 / 118

11.1 影片概述 / 118

11.2 作品赏析 / 120

12 《美丽城三重奏》赏析 / 128

12.1 影片概述 / 128

12.2 作品赏析 / 130

13 《青蛙的预言》赏析 / 140

13.1 影片概述 / 140

13.2 作品赏析 / 141

课程教学安排建议 / 150

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

APPRECIATION of the
Classic Works of Animations

动画经典 作品鉴赏

马华 汤俊 编著

Comic and Animation

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画经典作品鉴赏 / 马华、汤俊 著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2015.6

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

ISBN 978-7-5322-9521-0

I. ①动… II. ①马…②汤… III. ①动画片—鉴赏—世界—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 114152 号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材 学术专家委员会

吴冠英 (清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志 (南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥 (浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉 (北京电影学院动画学院副院长)

林超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清 (广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)

王峰 (江南大学数字媒体学院副院长、
副教授、博士、硕导)

刘金华 (中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌纾 (上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎 (香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎 (上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画经典作品鉴赏

编 著: 马 华 汤 俊

策 划: 姚宏翔

责任编辑: 姚宏翔

特约编辑: 杜昀初

封面设计: 夏 婧

版式设计: 马 帅

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号 邮政编码: 200040)

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 9.5

版 次: 2015 年 6 月第 1 版

印 次: 2015 年 6 月第 1 次

书 号: ISBN 978-7-5322-9521-0

定 价: 38.00 元

目录 Contents

前言 / 5

1 概述 / 6

1.1 动画经典作品鉴赏的重要性 / 6

1.2 分析动画的方法与角度 / 8

2 《埃及王子》赏析 / 13

2.1 影片概述 / 13

2.2 作品赏析 / 14

3 《冰河世纪》赏析 / 26

3.1 影片概述 / 26

3.2 作品赏析 / 28

4 《海底总动员》赏析 / 38

4.1 影片概述 / 38

4.2 作品赏析 / 40

5 《圣诞夜惊魂》赏析 / 51

5.1 影片概述 / 51

5.2 作品赏析 / 53

6 《汽车总动员》赏析 / 62

6.1 影片概述 / 62

6.2 作品赏析 / 63

7 《红猪》赏析 / 71

7.1 影片概述 / 71

7.2 作品赏析 / 73

8 《名侦探柯南》剧场版赏析 / 82

8.1 影片概述 / 82

8.2 作品赏析 / 83

9 《大闹天宫》赏析 / 98

9.1 影片概述 / 98

9.2 作品赏析 / 99

10 《哪吒闹海》赏析 / 109

10.1 影片概述 / 109

10.2 作品赏析 / 111

11 《小倩》赏析 / 118

11.1 影片概述 / 118

11.2 作品赏析 / 120

12 《美丽城三重奏》赏析 / 128

12.1 影片概述 / 128

12.2 作品赏析 / 130

13 《青蛙的预言》赏析 / 140

13.1 影片概述 / 140

13.2 作品赏析 / 141

课程教学安排建议 / 150

前言

在动画专业课程设置当中,“影片赏析”贯穿整个教学过程。这课程表面上很简单,就是老师在课堂上放映影片,然后根据不同的观点进行解读、赏析。然而多年来的实践证明,影片赏析课程在创作和理论研究中是十分重要的,其重要性更是无法用语言来表达的,对教师的要求也变得格外重要。

作为动画专业核心必修课,动画经典作品鉴赏已经成为针对性强、启发性大的重要课程,同时也越来越受到广大学生的欢迎。在讲授过程中,老师对国内外经典动画影片,从电影剧本、人物造型、动画特性、技术特点、影片创新等视角进行科学理性的赏析,探讨这些惊世之作的成就以及缺憾,能够极大地提升学生对动画影片的欣赏能力,拓展他们的赏析视野,对他们的动画创作大有裨益。

动画影片与传统的电影既有共性,又有自己的独特性,所以很多欣赏动画影片的方式与角度都需要从动画专业的角度来重新审视。动画影片的创作具有鲜明的独特性。举个例子,比如说在一部海洋题材的电影当中,潜水员在鲨鱼的鼻子上打个蝴蝶结是无法想象的事情,但是在动画影片当中,潜水员不仅可以在鲨鱼鼻子上打蝴蝶结,还可以与鲨鱼一起探讨吃素的问题,甚至可以和鲨鱼玩海底足球!这是动画电影特有的需要想象力建构的逻辑,读者无法用电影常规思维去解读。但另一方面,动画影片依然是视听的艺术,它和电影一样,需要在人物表演、音乐音响、剧本结构、导演风格等多个环节来实现最终创作。所以在鉴赏动画影片的时候,电影和动画两个角度都不可偏废。

在动画影片鉴赏的教学过程中,关键的一点在于通过对一部影片本体的解读和赏析,来达到以欣赏思路为目的,培养学生从影片中获得经验与教训。也就是说,影片赏析课程最重要的是给学习者提供一种相对成熟的学习思路,而非是死板僵化的教条讲解。

需要强调的是,影片赏析并非常规意义上的影片感想。在教学过程中,我们经常遇到同学们把赏析的过程简单地定位为发感慨,写感想,如果是这样,那么“影片赏析”只会停留在表面,停留在感性认识,永远不会深入,也永远不能渗透到创作中去。动画经典作品鉴赏是教师与学生之间进行的一种交流,当老师从不同层面以不同的风格、方法、技巧、形式讲解并赏析影片的时候,会带给学习者一种潜移默化的专业熏陶,一种清晰理性的视听剖析,一种从无到有的创作规律归纳。

我们期望这本书能够给大家一些启发,成为大家的良师益友。

马 华 汤 俊

1 概述

目标

了解经典动画作品赏析的目的和重要性。

了解和掌握赏析动画作品的方法和角度。

引言

在本章节中，作者首先从专业的角度对动画经典作品赏析的重要性进行了分析和解释，接着又从分析动画的方法和角度入手，从动画的各个方面，如对作者的分析，剧本故事的叙事分析，影片中所涉及到的技术的分析以及文化层面上的分析等。作者的目的在于通过自己长期对动画经典作品的研究方法和经验的总结，引发大家对动画经典作品的学习和思考。

1.1 动画经典作品鉴赏的重要性

一直以来，大家都认为看电影是件轻松的事，观看动画电影更是如此。

电影作为一种大众休闲的艺术类型显得通俗易懂，尤其是在人们看多了那些精彩刺激的好莱坞电影之后，似乎思考总是显得非常多余。由此类推，被一些人认为是专供低龄人群观看的动画电影的状况就更可想而知。

我们不想在这里洋洋洒洒地论证动画艺术的独特性或者动画的重要地位……想去理解和鉴赏各国优秀动画的读者，显然已经不需要再听到这些高屋建瓴的理论来端正心态，我们更需关注的是——虽然抱着学习的目的，却不知道如何去悉心阅读这些优秀动画影片的困惑。所以我们整理这些相对比较实用的东西，希望能够帮助大家更好地领会动画电影的神奇魅力，并借以形成一种成熟的欣赏思路。

我们知道，阅读电影的方式很多，但是只要言之成理，每一种都有其存在价值。很多人看完电影虽然都会有自己的见解，但并不是每个人都会用文字表述自己的理解，更有甚者，一些观众在片面或者偏激的作品赏析的误导下失去了原有的感悟力。

我们认为阅读电影是没有什么绝对真理可言的，艺术本身就是一种感受。所以

只有观众的感觉和体验才是真正值得关注的。我们经常看到有人虽然不怎么了解那些深奥的电影理论，可是在阅读电影方面却能够无师自通做出入木三分的评价，他们凭借的是真诚的体验和感悟而非“为赋新词强说愁”的论调。这样的评论即便在很多方面出现一些由于电影理论不完善等原因造成的疏漏，我们仍然会认真对待它的价值。

我们推崇的就是这些能够根据生活经验，从电影中感悟人生，从而发自内心，对影片做出客观、深刻而非人云亦云的评价。所以每一个观众应该首先相信自己的感觉，去悉心体味影片，用心与之交流，这样产生的理解和观感才是独一无二的！

所以分析评论电影，其实是没有“放之四海皆准”的理论和方法的。在北京电影学院动画学院的授课中，作品赏析课程贯穿各个分支专业的整个教学过程，老师在课堂上根据不同的专业和课程的要求进行解读、分析。作品赏析课程所起到的作用，在未来的电影创作和理论研究中是十分重要的。

在国内很多作品赏析中，电影评论家都会或多或少地使用一些批评方法，而这些批评方法很多都是在电影理论（从经典理论到现代理论）的发展中逐步与实践结合而形成的。每一种理论和方法都有它的时代特点、适用范围和局限性，因此更需要我们活学活用，不能简单地迷信经典和权威。而且，很多看起来高深莫测的理论难免让普通观众望而生畏，特别是那些来自西方的电影理论和分析方法，需要在进一步了解电影理论乃至略知一些批评方法之后，才能真正体会其中的精妙之处。而我写的这些有关动画的作品赏析则尽可能少用专业术语，尽可能深入浅出地将意思传达给读者，让更多喜爱动画的观众容易接受。

其实，每一部影片从理论上说，都可以无穷无尽地分析下去，因此，我们只能适可而止，对我们所分析的影片要有所侧重，也就是说我们在分析影片时不一定求面面俱到，要将一些相对不是显得特别突出的方面暂时搁置，而在影片特点最为明显、创新意图最为突出等方面进行深刻的分析，才能实现尽量的“扬长避短，为我所用”的效果。

1.1.1 从“被动地看”到“主动地看”

对于很多学习动画创作的人来说，看动画经典作品并不是什么稀罕事，而且很多喜欢动漫的学习者的观片量非常可观。但是，为什么看了很多影片不代表就能创作呢？

欣赏影片的过程与阅读是不同的，导演在创作过程中有意识地将内容与形式呈现在影片放映过程中，而观众只能被动地接受被导演精心挑选的画面、精心裁剪的段落以及反复调整修改的声音与音乐，影片结束的那一刻，观众只能通过1个或者2个小时的欣赏过程去总结自己的体会。很多观众看完影片得出的观感大部分是“真好看啊！”、“烂片！”、“爽！”或者“意犹未尽”等等，然后在阅读相关影评时才大呼“原来如此”……其实这其中并没有什么秘诀，是观影过程中赏析状态从“被动地看”到“主动地看”的演变。当我们带着创作者的眼光去学习去体会影片的时候，我们的发现就会不再仅仅局限于主观感受了。一旦当你开始习惯了“主动地看”时，就会发现——原来这段戏导演是这么处理的，原来这光是这么打才显出气氛，原来桥段被编剧这么用了……

1.1.2 学习的过程需要“眼高手低”

我们相信，很多人都知道“眼高手低”是一个贬义词，但是在作品赏析的过程中，有意识地强调“眼高手低”。为什么？

其实我们这里对“眼高手低”的提法,更恰当的应该是“眼先高起来,让低的手也跟着高起来”。作品赏析课的意义就在于此,创作者需要更多的眼界,更丰富的视野,更广阔的思路。在潜移默化、循循善诱的过程中通过影片的赏析来提高创作者的眼界,当创作者眼界高的时候,他在创作中的实际操作能力——也就是“手”必然需要相应地提高起来,也就是让“眼高”为未来的“手高”提供学习进步的空间。而好的作品,尤其是那些跨越时间与民族、跨越国界与文化的经典作品,可以起到事半功倍的效果。

1.1.3 “知其然知其所以然”

创作是一个复杂的过程,尤其是像电影、电视及动画这样团体合作创作的项目,涉及到大量人力、物力与财力,所以对作品的赏析是一个沟通的渠道,这个渠道是通过银幕上呈现的画面与声音,让我们去细细品味影片创作的来龙去脉,总结其中的得失。

“知其然知其所以然”的意思是指知道事物的表面现象,也知道事物的本质及其产生的原因。作品赏析的过程是首先要对影片的形式与内容进行读解与分析;其次,更重要的是,我们需要理解影片为什么这样呈现,为什么表现出这样的面貌的背后的门道。因为每一个学习创作的人将来都将成为创作者,他们的学习不仅仅是为了积累一些资讯信息,而是总结那些表象之外的经验教训去指引自己未来的创作。

最后要说明的一点是即便一篇非常出色的作品赏析,也不可能起到“盖棺定论”的效果,因为论述的角度和重点具有主观选择性,可能随着时代和理论的发展,也会成为误读和曲解。

1.2 分析动画的方法与角度

作品赏析并没有固定的模式,每一个老师都有不同的切入方法,每一个专业关注的问题又不一样。笔者只想通过自己的一些经验和积累,向大家推荐几种分析和解读的方法。

在此先要说明,笔者认为自己还没有能力来创造出能够解读所有影片的“放之四海皆准”的方法,笔者在这里提到的几种类型的分析方法也是从很多老师的作品赏析和自己观赏影片中所得的一些经验和总结。在此,笔者首先要感谢那些为之提供了各种分析思路的老师。而本书中的论述也是遵循了他们的思路,不求面面俱到,但求言之有理,只是将自己的这种阅读思路的来源如实地告诉大家。以下就是笔者认为比较适合运用到动画电影中的分析。

1.2.1 作者分析

通常作者分析可以做成一个专题。而我们讨论一个动画大师(比如宫崎骏、华特·迪士尼等)的时候,应该采用一种既尊重而又有所反思的态度,才能让我们真正客观地分析影片的得失成败。

从作者论的角度分析影片,我们通常会从社会观念、电影观念、艺术风格是否独特鲜明等方面来判断一部影片的创作人员(特别是导演)是否具有作者身份。也就是说,我们要看到一部宫崎骏动画之所以成为宫崎骏动画的显著特点,才能充分了解作者创造精神产品的智慧和才能。

一般动画作者论分析方法基本的原则是:从动画作品的艺术风格了解作者,需要从他的代表作和成名作入手,对作品的内容和形式进行详细分析研究。仔细考察作品中是否常运用某一种表现手法或者有什么创新之处可以作为个人标记,制作是否有独到之处等,以此来认定作者的创作个性。

同时，也要注意把作者放回到孕育他的社会历史之中，考察促使作者艺术风格形成的历史社会因素，寻求作者独特而又稳定的风格形成的历程。如果脱离社会文化分析，仅单纯从导演手法考察艺术风格，未必能够准确。

传统的作者论把作者的桂冠献给导演，这对提高导演的地位、重视电影艺术无疑是有益的。但是，有时并不能充分反映各个环节对于电影创作发挥的作用。因此对不同影片需要具体分析。

对于动画电影而言，作者分析显得越来越重要，日本的大友克洋、宫崎骏（如图 1-1）、手冢治虫等都是带有非常浓烈个人色彩的动画作者，具有极大的研究价值。



图 1-1 宫崎骏动画《风之谷》、《龙猫》与《千与千寻》。

1.2.2 本文分析

“本文”是一个运用广泛的概念，指任何可以研究和解释的人工制品。它是一种人工记录的产物，记录方式可以是文字、图像、录音、电脑数字方式等。“所谓‘影片本文’，就是把影片视为富有含义的表述体，分析它的内在系统（或若干系统），研究可以观察到的一切表意形态”（《关于影片的本文分析》[法国]雅·奥蒙著）。

实际上，观众对于本文意义的阐发是可以与作者无关甚至相悖的。我们可以脱离作品产生的环境和背景，把它与自己所处的环境相结合，突出自己的理解。这里的关键在于建立意义，也就是本文具有着多种可能性，它需要观众将其挖掘出来。观众的观看与感悟建构了影片的意义。

所以我们要学会看电影。习惯了“被动地看”的观众还需要培养一种对电影自我的认识，这是一种准确而又独到的能力。而你感觉到和想象到的，都应该是由电影生发出来的，这样才能做到真正的有据可循，具有说服力（如图 1-2）。

而普通观众评析影片经常是“仁者见仁，智者见智”。这是因为影片的影像意义本身就具有不确定性和多义性，给分析带来难度的同时也带来了感悟的空间。唯一的方法就是精读和细读，只有细读才可能抓住影片最精彩的地方深入思考，得出独到见解。

1.2.3 叙事分析

叙事分析听起来学术性比较强,而且确实是一种难度比较大的批评方法,但也是不可忽视的重要分析方法。

一般来说,对电影进行叙事分析,需要更多的专业知识——如叙事学、结构主义、剧作基础理论等。但是如果在分析影像时比较侧重感觉和悟性的话,就要在敏锐的艺术感受力的基础上进行理性的逻辑思考才可以恰如其分地分析。

其实,叙事在现实生活中普遍存在,小说、故事等都会运用到叙事技巧。需要重视的是,电影创作者通常会把他要表达的意义渗透在影片叙事过程之中,动画电影也不例外。也就是说在叙事中会引导观众迅速进入创作者设计好的思路,创作者依靠叙事逻辑可以基本控制观众的思维方向,使观众按照作者设定的意义去理解本文。而我们作为一个电影的分析者,就不能完全处在电影观众的层面上。

传统理论中,电影叙事可以分为“常规叙事”和“非常规叙事”两种。常规叙事有特定的模式,比较容易总结和归纳。美国传统经典动画就是这种好莱坞模式的类型影片,是常规叙事的标本。我们可以在迪士尼系列电影中总结归纳其中的特点。

而非常规叙事采取的策略则是颠覆常规的叙事方式。我们在分析当代很多动画电影时就需要重视这一情况,很多日本动画,像《新世纪福音战士》、《人狼》、《浪客剑心》等类型的动画都已经突破了传统叙事的模式,追求的是极富电影感和跳跃性的视听方式。

所以叙事是有技巧的。而作者总是费尽心机使自己的叙事与众不同,力求找到最适合自己故事内容和主题的叙事方式来达到预期的效果。这种为了吸引观众的兴趣和充分表达自己的意念而采用的叙事方式,我们称为叙事策略。当然有时可能作者并没有刻意追求某种叙事特征,而是批评者给予归纳总结的,这有利于帮助观众掌握叙事分析,从而要求把握一部影片叙事的总体特征。

我们在分析动画电影的时候不仅要进入剧情,感受创作者的故事编排艺术,同时还要主动地跳出本文,才能真正地辨析出影片特殊的叙事策略,找到其特定的意义。

1.2.4 技术分析

在技术越来越被重视的今天,我们已经无法在分析电影时忽视技术视角这一方面,而且西方学者在分析电影时,也经常从美学、社会、经济、技术四个方面来论述电影,可见技术对于电影发展的重要性。尤其是像电脑动画、特技等技术的运用,在当代整个电影界已经十分的广泛并占据了举足轻重的地位。

也许我们现在还不能纯粹从技术角度论述电影,而是更多地把它们当作观察电影的新视角。毕竟电影是一种工业文明,而像好莱坞电影这样实行工业化生产来得以长期名利双收的典范,一旦到了高科技飞速发展的时代,他们就照方抓药,在电影中强调制作中的科技水准,使得视觉影像越来越逼真,更加适合制造梦幻场景。



图 1-2 美国动画《狮子王》与日本动画《攻壳机动队》风格迥异。

动画也在这个潮流中博得一席之地，所以在分析动画电影时，我们要将动画电影创作中这些科技因素的影响与其他批评方法结合运用，才能帮助我们了解当今动画电影的艺术特质，像《玩具总动员》这样的电影不仅是动画历史上的创新之作，同样也是世界电影史上的一个里程碑。还有近些年来愈演愈烈的电脑动画更是独领风骚，如《怪物史莱克》、《怪物公司》、《最终幻想》、《功夫熊猫》、《机器人总动员》等，数不胜数。

1.2.5 文化研究

电影是一种大众文化，同时也是世界文化重要的传播媒介。

对于今天的人们来说，看电影已经成为日常生活中的一部分。无论观众是通过电影院还是电视、影碟和录像等方式观看的电影，一个跨国的、完整的、以影院为基础的电影文化圈已经形成。所以将电影作为一种广泛传播的文化来研究的电影理论与批评也应运而生。

与此同时，电影也是全球通行的商品。我们经常看到一些评论的论点是关于媒介帝国主义利用电影达到满足全球观众需要的目的，并且从这种经济全球化中获益。而这些评价诸如“好莱坞电影依托国家的政治霸权和经济霸权保证文化霸权”则是典型的从文化研究的视角来审读电影。

在动画电影方面，我们也同样需要从这个角度来审视，尤其是那些能够体现出较强社会文化因素、便于深入地探讨文化现象的动画影片，如我们熟悉的日本动画导演宫崎骏、高畑勋、大友克洋等，他们对社会、人文、生命等主题的关注和理解都是结合电影这个传播媒介来充分表达的。而迪士尼动画则采用了另一种文化策略，他们利用跨越民族界限和国家界限的题材来赢得世界的认同，从各国的优秀素材中汲取养分，然后运用他们熟悉的文化符号和美国思维来包装，再将其推向世界。像取自中国古典文化题材的《花木兰》(如图1-3)、源于阿拉伯民族神话的《阿拉丁》等就是其中的佼佼者。

所以我们在分析动画电影的时候，也需要在传统电影理论与现代电影理论构成的批评体系中，寻找到文化研究理论的重要位置，以便我们更加清醒地看待影片本身。



图 1-3 美国迪士尼动画《花木兰》选取中国古典文化题材。

1.2.6 动画研究

以上内容是从一些常规电影的阅读方法中抽离出适合动画的部分方法。但是我们知道，动画作为一门独特的艺术，我们也要看到它本身具备的独特性，才能发现动画电影卓越的艺术魅力。限于篇幅，我们来简单地整理一下相关的注意要点。

首先，动画是绘画的艺术。一直以来，我们的动画还有一个称呼是“美术片”。这就是说，动画电影具有独特的绘画性，所以它有别于常规电影，无论是它的人物、人物表演，还是场景、道具等都是通过绘画（或者电脑逐帧处理）来实现的，具有极大的假定性。所以我们在欣赏动画电影时，除了要结合上述的方法，还要在构图、人物造型、场景设计、动作设计等与绘画息息相关的方面来考察一部电影的成败。不同的绘画风格呈现出了不同的风情，我们早期的“中国学派”正是采用了京剧脸谱、传统年画、山水画，甚至是泼墨画等形式来制作电影，营造出了奇异的艺术形式（如图1-4）。

其次，我们要注意的是动画的“动”。虽然动画片是绘画艺术的，动作的表现依赖绘画，但是它仍然是“动作”的电影。动画影片运用不同的动作方式来表现人物、刻画事件、展现矛盾。由于动画动作的不同，比如美国动画中强调“夸张”、“弹性”的动作，日本动画在动作上强化“真实”、“自然”，体现出了截然不同的审美趋向。

再次，我们在欣赏动画电影的时候，也要看到摄影在动画领域的独特表现力。一般平面动画在表现空间上是无法与真实的常规电影媲美的，但也正由于此，很多电影摄影在假定性或者简化上体现出了大胆和创新。在电脑技术日渐成熟的今天，一些常规电影中无法实现的镜头拍摄方法也在动画电影中大显身手。比如在《埃及王子》中镜头穿过了人和马车，运动的过程却丝毫不受影响，形成了独特的视觉奇观。

最后，动画电影根据不同的材质有着更细致的分类，比如绘画的动画片、偶片、剪纸片等，不同的材质形成了别具一格的审美风格，再加上大行其道的电脑动画片，使得动画电影体现出了前所未有的丰富性，我们在分析影片的时候就需要根据这些片种的不同特点来赏析影片。比如泥偶动画《小鸡快跑》和电脑动画《玩具总动员》必然在艺术风格上大相径庭。



图1-4 分析艺术动画短片《老人与海》和中国水墨动画《小蝌蚪找妈妈》须从动画独特语言角度来进行。

本章小结

本章概述了动画经典作品赏析的重要性。从作者分析、叙事分析、技术分析、文化研究、动画研究几个方面分别讲述了如何对动画影片进行分析。文中所描述的方法是作者在动画影片赏析教学课程中长期实践积累而来的，其形式值得学习和思考。

练习

1. 谈谈你是怎么观赏动画影片的，以及喜欢从哪些角度来探讨动画片中经典作品。