



传媒新论丛

Art Theory of
Animated Films

动画电影艺术论

唐忠会 著



中国书籍出版社
China Book Press

重庆师范大学基金项目资助，项目批准号（12XWB008）

 传媒新论丛

动画电影艺术论

Art Theory of
Animated Films

唐忠会 著



中国书籍出版社
China Book Press

图书在版编目(CIP)数据

动画电影艺术论/唐忠会著. —北京:中国书籍出版社, 2013. 5
ISBN 978 - 7 - 5068 - 3412 - 4

I. ①动… II. ①唐… III. ①动画片 - 电影评论 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 060711 号

策划编辑 / 李立云

责任编辑 / 李立云

责任印制 / 孙马飞 张智勇

封面设计 / 3A 设计艺术工作室

出版发行 / 中国书籍出版社

地 址: 北京市丰台区三路居路 97 号(邮编: 100073)

电 话: (010)52257143(总编室) (010)52257153(发行部)

电子邮箱: yywhbjb@126.com

经 销 / 全国新华书店

印 刷 / 河北省高碑店市鑫宏源印刷有限公司

开 本 / 710 毫米 × 1000 毫米 1/16

印 张 / 15.25

字 数 / 180 千字

版 次 / 2013 年 5 月第 1 版 2013 年 5 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978 - 7 - 5068 - 3412 - 4

定 价 / 38.00 元

版权所有 翻印必究

引言 动画是什么？

—

动画的界定是对“动画是什么”的回答，是一个牵涉动画本体的问题，是动画理论研究的“原点”，是不可逾越的“门槛”，是动画学课程的“敲门砖”。但现状是，一方面国家大力扶持动画创意产业，另一方面对动画的相关研究始终处于滞后状态。究其理论根源，在于对动画本体认识的模糊不清。

在动画艺术发轫阶段，就有了对欧美动画的研究。在20世纪60年代以后，才开始了学理上的真正研究。乔治·萨杜尔（George Sadoul）的《世界电影史（1890—1962）》（*Histoire du cinema medial*）^①，是早期相当有影响的一部电影史著作，他将动画电影作为专门的章节论述，给予了动画电影合法的身份。此后，研究的话题也逐渐涉及到了整个动画的历史、理论、美学等方面，研究的视角和方法也朝着多样化与合理化方向发展。^② 其中，较有影响的是莫林·弗尼斯（Maureen Furniss）在1988年出版的《动之艺术：动画探讨美学》（*Art in Motion: Animation Aesthetics*），该书重点探讨动画美学的范式、动画观众以及抽象动画的

① [法] 乔治·萨杜尔. 世界电影史 [M]. 徐昭, 胡承伟, 译. 北京: 中国电影出版社, 1982.

② 段运冬, 屈立丰. 欧美动画研究述评 [J]. 世界电影 (*World Cinema*), 2006 (3): 132.

形式等相关问题。1997 年杰恩·皮林 (Jayne Pilling) 出版了《动画研究读本》(*A Reader in Animation Studies*)，保罗·韦尔斯 (Paul Welles) 出版了《理解动画》(*Understanding Animation*)。其中，《动画研究读本》的研究内容包括动画文本、互文性与当代动画文化等；而《理解动画》对动画的演化、动画叙述的策略、喜剧情节的构成、动画中的种族与性、动画观众的特性进行了学术研究，并从美学角度对动画文本自身的构成元素进行了形式上的分析。艾伦·乔洛登科 (Alan Cholodenko) 的《生活的幻觉：动画研究文集》(*Illusion of Life: Essays on Animation*) 中，把动画艺术定性为“怪诞性的艺术”和“给沉寂事物赋予生命的艺术”，并从“动”与“画”本性和角度进行探讨与考证。A. 斯坦拜尔和马克·哈里森合编 (A. Stabile & Mark Harrison, ed) 的《黄金时期的动画：电视动画与美国文化》(*Prime Time Animation: Television Animation American Culture*)，将动画设置在特定的背景中去考察该时代美国社会中的文化状态。随着 CG 数字技术的兴起，出现了一些新的研究成果：瑞塔·斯曲特 (Rita Street) 的《电脑动画：一个崭新的世界》(*Computer Animation; A Whole New World*)；山德鲁·科萨若 (Sandro Corsaro) 的《数字动画新革命》(*Hollywood 2D Digital Animation: The New Flash Production Revolution*)；迈克尔·奥鲁尔克 (Michael O'Rourke) 的《三维计算机动画原理：建模、描绘和 3D 计算机图形》(*Principles of Three-Dimensional Computer Animation: Modeling, Rendering & Animating with 3D Computer Graphics*) 等，这些成果主要介绍了 20 世纪 50 年代以来计算机动画的发展情况，或简要介绍数字成像技术原理。此类著述多把焦点放在技术层面，尤其是计算机图形软件的使用方面，而对动画本体的关注较少。

国内的相关研究更为薄弱。“动画”一词在近 20 年来才广泛使用。1985 年，钱运达、马克宣两位先生发表《〈画的歌〉与动画电影观念——与胡依红同志商榷》，回应胡依红的《两种不同美学意义的动画

规范》一文,正式揭开了中国动画学人对动画本体讨论的序幕。^①1988年尹岩撰文《动画电影中的“中国学派”》,认为“中国学派”动画的特性是美术性大于电影性(当然这一观点今天看来是值得商榷的,不过当时具划时代的意义)。此外,还有1982年张松林的《美术电影艺术规律的探索》^②、1989年聂欣如的《没有妈妈的孩子——美术电影本体论思索》^③、1989年楚汉的《动画作为一种语言——从叙事工具到动画语言的转化》^④。其中,聂欣如是国内第一位明确提出“美术电影本体论”概念,对于“动画概念的界定”研究具有开拓性的意义。最近十年左右,国内动画学人开始了对动画本体的重新探究,发表的学术论文包括武眠的《关于动画影视艺术规律的一点思考》^⑤、段运冬的《向本体逼近:动画艺术品格探析》^⑥、屈立丰的《非真实影像性:作为“动画性”的考察》、盘剑的《论动漫作为独立艺术门类的语言与表达》^⑦、李镇的《中国动画60年“观念系统”浅议》^⑧、张然和聂欣如的《动画本体研究——基于单线平涂二维动画的视觉构成元素分析》^⑨等。这些认真而艰难的探索都或多或少地触及了“动画是什么”(也能看出这些专家学者们倾注的热情和期许),但到目前为止,这些研究成果都还不够理想。或许正如聂欣如早在1989年就讲到的那样,“前面三位‘妈妈’的位置还未最终摆定,又一位‘妈妈’堂而皇之地闯入美术电影来了——这就是计算机”。^⑩伴随计算机数字技术进入动画领域,

① 屈立丰.非真实影像性:作为“动画性”的考察[J].电影艺术,2008(1):135.

② 松林.美术电影艺术规律的探索[J].电影,1982(10):15-22.

③ 聂欣如.没有妈妈的孩子——美术电影本体论思索[J].当代电影,1989(5):34-39.

④ 楚汉.动画作为一种语言——从叙事工具到动画语言的转化[J].当代电影,1989(3):48-56.

⑤ 武眠.关于动画影视艺术规律的一点思考[J].中国广播电视学刊,1999(11):14-16.

⑥ 段运冬.向本体逼近:动画艺术品格探析[J].文艺研究,2005(6):109-113.

⑦ 盘剑.论动漫作为独立艺术门类的语言与表达[J].当代电影,2009(8):115-117.

⑧ 李镇.中国动画60年“观念系统”浅议[J].当代电影,2009(12):61-65.

⑨ 张然,聂欣如.动画本体研究——基于单线平涂二维动画的视觉构成元素分析[J].电影文学,2010(7):49-50.

⑩ 聂欣如.没有妈妈的孩子——美术电影本体论思索[J].当代电影,1989(5):39.

“动画是什么”的回答更是有些“左右摇摆”。

随着高校动画专业招生的增加,最近几年陆续出现了一些与动画相关的教材和专著,这些书籍中对“动画是什么”进行了阐释。2004年,刘小林和钱博弘编著的《动画概论》中讲到:“‘动画’,顾名思义,是活动的图画,即英文中的‘Animation’(意为‘赋予……以生命’),指赋予图画以生命。由此可知,从字面上说,动画是一种活动的、被赋予生命的图画。动画又称‘卡通’。”^①2005年,贾否和路盛章合著的《动画概论》中认为:动画,首先作为电影艺术的一种特殊形式,用动画的手段叙述一个完整的故事。其次有电影特技动画制作,揭示科学现象和宇宙知识的科教动画,医学常识与卫生教育动画,广告动画,电子游戏动画以及传达各种信息的动画等等。因此动画片不能涵盖整个“动画”概念赋予这个词所应表达的全部功能和领域,动画片只是动画整个系统的一个产物。^②2007年,冯文和孙立军编著的《动画艺术概论》定义动画为:动画(animation)一词,源自拉丁文字源anima,是“灵魂”的意思,而animare则指“赋予生命”,因此animate被用来表示“使……活动”的意思。广义而言,把一些原先不活动的东西,经过影片的制作与放映,变成会活动的影像,即为动画。^③2008年,朱明健等编著的《动画概论》谈及:需要注意的是,“动画”和“电影动画片”,是两个不同的概念。动画的英文animation是动画的统称,动画电影的英文为animated film,是当今世界上对于与真人饰演的电影相对应的、“以绘画或其他造型艺术作为人物角色造型和环境空间造型的主要表现手段”的艺术统称,是英文中一种比较正式的称谓。^④2009年,刘小林、钱博弘、刘荃编著的《动画概论》(第二版)讲到:“动画”,从字面上,我们会很容易把它理解为一种“活动的图画”……从英文中的“动画”一词来看,原是指赋图画以生命或是被赋予生命的图画。

① 刘小林,钱博弘:《动画概论》,武汉:武汉理工大学出版社,2004:1.

② 贾否,路盛章:《动画概论》[M].北京:中国传媒大学出版社,2005:前言.

③ 冯文,孙立军:《动画艺术概论》[M].北京:海洋出版社,2007:2.

④ 朱明健,周艳,张苇:《动画导论》[M].武汉:湖北美术出版社,2008:1.

因此,也可以说,能够“活动”起来而具有“生命”的图画,就是动画。^① 2009年,聂欣如著的《动画概论》(第二版)明确指出了动画的界定,“任何一部动画影片,从它的美学构成来说,基本上都包括了两个方面:一是技术的方面,‘逐格拍摄’;二是美术的方面,某种样式的美术形式。因此,动画电影就等于‘逐格拍摄’加上一定的美术形式。如果一定要用语言来描述的话,那就是:动画片是一种以‘逐格拍摄’为基本摄制方法,并以一定的美术形式作为其内容载体的影片样式。其中‘美术’是指广义的美术,而非专指绘画”。^② 张慧临著的《二十世纪中国动画艺术史》中也提到:从以上对“卡通”、“动画”、“animation”和“美术片”四个词的解释我们清楚地知道,这类区别于故事片、纪录片的电影形式有如下特点:第一,影片中的形象和背景是用绘画、雕塑等美术手段创造出来的;第二,这类影片使用逐格拍摄的方法摄制。今天,随着计算机技术高速发展,在电脑中合成的立体仿真形象,以及借助各种各样的其他手段创造出来的难以归类于某一种美术形式的形象,使得对这类影片的界定变得困难起来。世界上流行的做法是,将凡是用逐格拍摄的方法制作的影片统称为 animation。^③ 孙立军、张宇编著的《世界动画艺术史》中谈及:“动画可以说成是电影艺术的分支,是电影艺术的另一种表现形式。动画片与动画不同,动画片的形成是通过胶片等载体在显示设备上显示的过程,根据这个原理,动画的定义也就不同。”^④ 颜慧、索亚斌著的《中国动画电影史》中写道:动画电影的本质,不是某种具体的拍摄技巧,而应该是利用电影特性来创造生命力的手段——使原本没有生命的(美术范畴的)形象活动起来。animation 一词在英文中本就有“赋予生命”的意思……^⑤ 可见,大家对“动画是什么”众说纷纭,有的抓住了本质,但有的含糊不清,有的甚至“走得更远”。

① 刘小林,钱博弘,刘荃.动画概论[M].武汉:武汉理工大学出版社,2009:2-3.

② 聂欣如.动画概论[M].上海:复旦大学出版社,2009:31.

③ 孙立军,张宇.世界动画艺术史[M].北京:海洋出版社,2007:10.

④ 张慧临.二十世纪中国动画艺术史[M].西安:陕西人民美术出版社,2002:3-4.

⑤ 颜慧,索亚斌.中国动画电影史[M].北京:中国电影出版社,2005:2.

二

从上文国内外的研究成果中我们可以发现，对动画本体的研究是远未逾越的一段旅程。紧接着，我们扫描一下国内外专业词典对“动画是什么”的划界。

《大美百科全书》(*Encyclopedia Americana*)是这样定义的：

动画艺术又称为动画影片，系利用单个画面拍摄法，经由画家特殊的技巧表现而摄制完成的影片，其内容包括：卡通动画、剪纸动画、木偶动画及特殊的合成影片。

卡通动画和一般电影片所运用的基本原理其实没什么两样，所不同的是一般电影的镜头画面是由活生生的真实人物主演，而卡通动画则是以图画形式，画在透明的赛璐珞（Celluloid）片上，再将一张静止画面，依电影制作的原理，逐个放在固定的背景上交互拍摄，就可形成连续画面的影片了。不过，有些动画家却故意省略其中的某些制作过程，而凸显个人的表现色彩，如加拿大动画家麦克莱伦（McLaren）的作品，就是直接将设计和图案画在赛璐珞的胶片上。

除图画式的表现，停格摄影的技术也相当广泛地被运用在其他的影片制作上，如肢体动作自如的立体或平面式偶戏、教育性质的可动式图表、电视广告或电影片头的“奇幻影画”等。

动画是一种不同于实景电影的艺术形态，多样化的技术设备对教育和工业可发挥极大的功效。例如：通过对科学现象和技术程序，乃至复杂的工业或商业收支对照表的迅速分析，动画都可非常具体地表现出来，甚至亦可利用动画探索绘画艺术。例如毕加索（Picasso）的影片

《毕加索的秘密》(*The Mystery of Picasso*) (1956) 即是。^①

《不列颠百科全书》(*Encyclopedia Britannica*) 定义动画片为:

动画片制作是使图画、模型或无生物产生栩栩如生的幻觉的一种方法。基本原理是逐格拍摄, 动作以每秒 24 格的速度进行, 因此每一格画面与前一格画面的差别是微乎其微的。其工艺基本上是在透明的底版上绘制物体的各个动作, 然后依次重叠在固定的背景上, 盖住重叠部分的背景。拍摄时要用一种逐格拍摄的摄影机, 俯拍已牢固地叠套在背景图上的若干层画面。这些方法在 20 世纪 30 年代便已充分发展, 以后制作程序日臻完善, 近年又发展了利用电子计算机和视屏技术进行制作。^②

《美学百科辞典》中是这样阐述的:

动画电影采用非自然的现实对象, 即自由形成的影像, 和普通电影不同。根据哈格曼的“形势手段”理论分类, 这种电影应划入与“现实的电影”对立的类别。“动画”是把作者的构思描画在胶片中, 放映时, 银幕上就表现出连贯的运动形态。电影是这样的影像, 所以“动画”关于对象内容有自己的特色。也就是说, 它的表现素材, 多取自空想的虚构世界而不是现实的人生和自然。因为它可以采用逐格摄影的方法, 把许多张描画好的图画, 依次一张张地拍摄下来, 表现运动的形式。所以在许多场合, 各个对象被单纯化、样式化、戏剧化,

① 大美百科全书 (第五卷) [M]. 台北光复书局, 1995: 330.

② 不列颠百科全书 (第一卷) [M]. 中国大百科全书出版社, 1999: 348.

作品整体呈现出喜剧的、讽刺的特殊性的倾向。^①

《中国电影大辞典》定义动画片是：

用图画表现电影艺术形象的一种美术影片。曾沿称“卡通片”。摄制时采用逐格摄影的方法，将人工绘制的许多张有连贯性动作的画面依次拍摄下来，连续放映时，在银幕上产生活动的影像。这种影片可以展示形体的任意变化，动物、景物、器物的拟人活动，充分发挥了真人实物所难以表达的想象、夸张和幻想。^②

《电影艺术词典》界定动画片为：

电影四大片种之一。是动画片、剪纸片、木偶片、折纸片等类影片的总称。它以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段，不追求故事片的逼真性特点，而运用夸张、神似、变形的手法，借助于幻想、想象和象征，反映人们的生活、理想和愿望。是一种高度假定性的电影艺术。美术电影一般采用逐格拍摄方法，把一系列分解为若干环节的动作依次拍摄下来，连续放映时便在银幕上产生活动的影像。^③

.....

上面的词典都表达了动画片的定义中有两个必不可少的要素：“逐

① 【日】竹内敏雄主编，刘晓路等．《美学百科辞典》[M]．长沙：湖南人民出版社，1988：491-492.

② 张骏祥，程季华．《中国电影大辞典》[M]．上海：上海辞书出版社，1995：216.

③ 许南明．电影艺术词典[M]．北京：中国电影出版社，1986：576.

格拍摄”和“美术形式”(当然,这里的美术形式不仅仅指绘画,还包括剪纸、雕塑等其他形式)。如果一定要用语言来描述的话,那就是:动画片是一种以“逐格拍摄”为基本摄制方法,并以一定的美术形式作为其内容载体的影片样式。^①换句话说,同时满足“逐格拍摄”和“美术形式”条件的影片,都可称之为动画片。

“动画是什么”在词典里有着清晰简洁且不易产生歧义的界定,但在众多研究中模糊不清甚至偏离本体。原因何在?本书认为,其中最为关键的原因是对动画影像与动画艺术之间的区别和联系没有本质把握。特别是随着数字技术的进一步发展,动画影像应用范围越来越广泛,对作为电影类型之一的动画片的理解变得更加模糊。

三

动画片是电影类型的一种,理应具有电影艺术的共性,即叙事性,这一点显而易见且无可争议。但由于数字技术的迅猛发展,动画技术在诸如军事、工业、医学、体育等领域广泛运用,出现了大量的动画影像,这些领域的动画影像也常被简称为“动画”。其实这个层面的“动画”并非严格意义上的动画,因为这些动画影像只是通过数字逐格拍摄技术而成,是尽可能地避免人为因素的介入,这些所谓的“动画”只不过是一种技术的使用,此时的“动画”完全可以被称为“电脑图形图像”、“数字模拟”、“CG”、“3D”等,只不过是用电脑技术手段制作的一段活动画面而已。这与动画片中具有叙事性的“动画”迥异,前者是指一种技术,后者是指一种艺术,一种带叙事性的艺术。正是由于没有把动画影像与动画艺术二者关系的本质区别开来,于是出现了本文上述某些图书中界定的含混不清。

① 聂欣如. 动画概论 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2009: 31.

同时，动画片是区别于其他电影类型（如剧情片、纪录片）的影片。区别点在于：动画片是通过“逐格拍摄”手段，并以某种“美术形式”作为内容载体的影片，动画片的艺术性明显强于剧情片和纪录片。于是一个问题马上出现，在“真人动画合成片”里（既有真人表演又有动画），如何区分这些影片是属于剧情片、纪录片还是动画片？如2009年末放映的一部《阿凡达》不仅收走了中国人创纪录的10亿的票房，还在中国电影领域引起了有关《阿凡达》的一系列的讨论。一次电影学博士论坛中，有同学把《阿凡达》归结于动画片，并把它和《玩具总动员》（*Toy Story*）、《怪物史莱克》（*Shrek*）等动画片放在一起探讨动画片的特征。^①而事实是，詹姆斯·卡梅隆（*James Cameron*）多次在媒体见面会上一再强调自己的影片《阿凡达》是故事片而不是动画片，IMDb网站将《阿凡达》的类型归结为动作片、探险片和科幻片，而且多达182个关键词里没有“动画”（animation）一词。^②可见国人对动画的理解何等模糊。

接下来以大家非常熟悉的《大白鲨》、《侏罗纪公园》、《泰坦尼克号》（*Titanic*）三部影片来剖析，这些真人动画合成片是否属于动画片？史蒂文·斯皮尔伯格（*Steven Spielberg*）的影片《大白鲨》中的鲨鱼，通过电脑数字技术来控制其关节的协调，由于给予了足够多的关节，于是这只鲨鱼灵活自由，与现实中的鲨鱼相比显得相当“逼真”。同样是斯皮尔伯格的作品《侏罗纪公园》中的恐龙，让早已在地球上绝迹的恐龙“复活”，并“尽善尽美”。《泰坦尼克号》中最感人的一幕无疑是“轮船沉没”（当年这一场景不知赚取了多少人的眼泪），在“再现”泰坦尼克号沉没场景时严格按照物理规律，一帧一帧地，一个画面一个画面地制作，也就是说，达到了几乎与物理意义上的沉船相差无几的效果。这些由数字技术模拟的真实与虚幻结合而成的影像，赋予了观众全新的感受，“大白鲨”、“恐龙”、“泰坦尼克”至今还被大家津

① 屠明非：嘉宾点评·当代电影[J]，2010（7）：86。

② 同上。

津乐道。但这些影片是动画片吗?显然不是。究其根源,这些影片中的动画影像是通过数字技术尽可能地还原事物本来面貌而成的,“逼真”是这些动画影像想达到的效果,而过度的“逼真”在美术学上有脱离动画片的倾向,这与动画定义中必须具备有某一种美术的形式不符。一个完全仿真的造型,即便是在美术上也不会被认为是一件艺术品。^①从这个角度说,《大白鲨》、《侏罗纪公园》、《泰坦尼克号》中的动画影像与医学、军事、体育、工业中使用类似图形的情况大致相仿,在“动”的过程中,一般来说都需要尊重物理的规律而不是在逐格之间进行艺术的创造。^②所以这些影片都不是动画片。于是本文前面在梳理研究成果时,某专著中的“世界上流行的做法是,将凡是用逐格拍摄的方法制作的影片统称为 animation”说法便“不攻自破”。

再来解析《阿凡达》不能称为动画片的缘由。《阿凡达》以绚烂的视觉效果与复杂的3D技术再次“书写”了电影神话,其技术包括立体视觉、IMAX大屏幕、3D、CG等。但卡梅隆并没有一味炫耀技术,没有炫耀影片的立体感有多强——有意弱化3D效果;没有展示CG的摄影机运动无所不能,而是将摄影机运动限制在摄影师的操作之下;也没有让纳威人做出不符合重力规律的动作——把真人的动作赋予纳威人。卡梅隆的目的是通过把技术隐藏在叙事背后而达到的。他用叙事巧妙地包装了技术,让观众沉浸在故事之中从而感受技术的震撼。卡梅隆的高明之处在于,他深知只有讲好故事,他的技术才能被记住。^③这也印证了前文讲到的,卡梅隆多次在媒体见面会上一再强调自己的影片《阿凡达》是故事片而不是动画片。当然在对动画片归类时,还有另外一种情况,即影片是真人拍摄而成,然后通过减帧或抽帧而成为停格动画。^④这一看似不具有“一定美术形式”的影片为什么又归为动画片?

① 聂欣如. 动画概论 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2009: 28.

② 聂欣如. 动画概论 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2009: 35.

③ 屠明非. 嘉宾点评. 当代电影 [J], 2010 (7): 87.

④ 聂欣如. 动画概论 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2009: 33.

如奥斯卡获奖影片《探戈》(*Tango*) 就为一个典型。仔细分析可见,虽然该片为真人拍摄,但最终呈现的画面并非是现实中拍摄记录的场景,而是通过后期制作将多个(最多可达几十个)画面叠合在了一起,事实上画面中是无法容纳那么多人同时进行活动的,因此影片所呈现出来的画面是超现实的、荒诞的。我们将超现实和荒诞的摄影画面纳入造型的范畴,从理论上来说完全没有问题。^① 于是,《探戈》符合动画概念的界定,被认为是一部动画片。

随着数字技术的进步,特别是CG的发展,从1995年第一部CG全三维动画长片《玩具总动员》问世开始,推出了大量虚拟手段制作的动画片,如《虫虫特工队》(*A Bug's Life*) (1998)、《蚁哥正传》(*Antz*) (1998)、《玩具总动员2》(*Toy Story 2*) (1999)、《怪物史莱克》(*Shrek*) (I、II、III、IV) (2001-2010)、《怪物公司》(*Monsters, Inc.*) (2001)、《海底总动员》(*Finding Nemo*) (2003)、《机器人总动员》(*WALL·E*) (2008)、《飞屋环球记》(*Up*) (2009)、《驯龙高手》(*How to Train Your Dragon*) (2010)等。这些影片造型精良,动作流畅,受到了观众的欢迎,并越来越成为动画生产的主力军。不难发现,此类影片同样满足动画界定的两个要素,即“逐格拍摄”和“某种美术形式”。当然,在制作此类动画片时,这些动画艺术家们俨然是提起画笔的画家,只不过这次的画笔变成了“数字画笔”而已。

在数字期刊学位论文搜索中,与动画艺术相关的博士论文有:《基于创新优势的当代美国动画产业国际竞争力研究》、《欧洲动画产业发展模式研究》、《探动画之“魅”》、《动画影像理论研究》、《美、日百年动画形象研究》、《中国动画剧作的民族化研究》、《国产动画电影的传统美学风格及其文化探源》以及《中国动画传播状况研究》。上述论文主要是对动画产业、动画形象、动画审美等方面的研究,对动画电影的研究仅限于其中的个别章节,且主要浮于技术层面的探讨,无专文研

① 聂欣如. 动画概论 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2009: 34.

究动画电影，更无动画电影艺术性的专项研究。

鉴于上述研究现状，本书将着力探讨动画电影艺术，即在艺术形象创造、动画影像叙事和生命哲学境界等层面阐释其艺术本性，以期向动画本体逼近。

目 录

第一部分 演进·特征·现状

第一章 动画电影的演进	2
第一节 前数字时期动画与电影的关联	2
第二节 数字语境下动画与电影的合流	11
第二章 动画电影的特征	16
第一节 技术性	16
第二节 非真人性	19
第三节 奇幻性	21
第三章 动画电影的现状	27
第一节 数字化革命带来动画电影的新变	27
第二节 “泛数字”倾向导致的失真	30

第二部分 艺术形象创造

第四章 动画电影的视听真实感	36
第一节 视觉真实感	36
第二节 听觉真实感	44
第五章 动画电影的表意谱系	55
第一节 “非真人角色”的表意性	55
第二节 “非现实场景”的表意性	62