

高等院校“十二五”公共艺术教育系列规划教材

动画艺术鉴赏

主编 丁薇森 文黄凯
副主编 陈党黄卫国



合肥工业大学出版社

高等院校『十二五』公共艺术教育系列规划教材

动画艺术鉴赏

主编 丁薇森 文黄凯

副主编 陈党黄卫国

参编 黄佳李晨晨

合肥工业大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画艺术鉴赏/丁薇, 森文, 黄凯主编. —合肥: 合肥工业大学出版社, 2011.5

ISBN 978-7-5650-0437-7

I. 动… II. (1)丁… (2)森… (3)黄… III. 动画片-鉴赏-世界-教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第046509号

丛书编纂委员会

总 主 编: 孙志宜 易 英

副总主编: 季克明 钟玉海

编纂委员会:

丁 钢	马 晴	方福颖	王大根	王立民	王海峰	冯 鹤	左铁峰	石祥强
刘玉龙	刘 权	刘明来	孙志宜	孙运刚	孙洪伟	孙 湛	庄 威	江 河
江铁成	纪永贵	许建康	余 洋	余维君	吴 为	吴道义	吴 蓉	宋 蓓
张三盛	张其旺	张金广	李四保	李永春	李秀华	李 杰	李 勇	杨天民
杨 帆	杨 群	汪 洋	汪炳章	肖 玮	陆小彪	陈 可	陈 宁	陈 伟
陈 明	陈 诚	周小平	周 路	金 龙	胡是平	荣 伟	郝亚丽	郝 蔚
徐宗品	桂晓亮	秦 华	郭全生	郭 凯	高 山	曹 昊	梁亚君	黄 凯
黄承箱	黄德俊	傅爱国	彭庆云	曾先国	蒋耀辉	鲁 宁	詹学军	翟 兴
翟 勇	谭小飞	魏鸿飞	曹田泉	刑 萍	栾黎荔	赵 文	林丽琼	钱 宇
徐肖卓	汤 超	冯 驭	魏文霞	李长福	郭 燕	王 也	魏 亮	付 妮
李 娇								

总 策 划: 方立松

动画艺术鉴赏

主 编 丁 薇 森 文 黄 凯

责任编辑 王 磊

技术编辑 程玉平

封面设计 杨联海

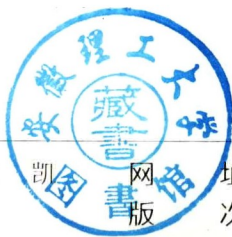
版式设计 李辉周

出 版 合肥工业大学出版社

地 址 合肥市屯溪路193号

邮 编 230009

电 话 编辑室: 0551-2903204



网 址 www.hfutpress.com.cn

次 2011年5月第1版

印 次 2012年8月第1次印刷

开 本 787mm × 1092mm 1/16

印 张 7 字 数 250千字

发 行 全国新华书店

印 刷 安徽联众印刷有限公司

标准书号 ISBN 978-7-5650-0437-7

定 价 32.00元

目 录

CONTENTS

009	第一章 动画艺术的鉴赏
009	第一节 动画鉴赏的本质
010	第二节 动画鉴赏的方法与条件
020	第二章 中国动画艺术
020	第一节 中国动画艺术的特点
029	第二节 动画“中国学派”创造的经典
039	第三节 转型——中国的商业动画片
043	第四节 动画鉴赏的意义与作用
069	第三章 世界动画艺术
069	第一节 美国动画艺术
078	第二节 日本动画艺术
084	第三节 欧洲动画艺术
088	第四章 漫画艺术
090	第一节 中国大陆漫画艺术





第二节 中国台湾漫画艺术

第三节 美国漫画

第四节 日本漫画

第五节 韩国漫画

第六节 欧洲漫画

111 参考文献

112 后记

高等院校『十二五』公共艺术教育系列规划教材

动画艺术鉴赏

主编 丁薇森 文黄凯

副主编 陈党黄卫国

参编 黄佳李晨晨

合肥工业大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画艺术鉴赏/丁薇, 森文, 黄凯主编. —合肥: 合肥工业大学出版社, 2011.5

ISBN 978-7-5650-0437-7

I. 动… II. (1)丁… (2)森… (3)黄… III. 动画片-鉴赏-世界-教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第046509号

丛书编纂委员会

总 主 编: 孙志宜 易 英

副总主编: 季克明 钟玉海

编纂委员会:

丁 钢	马 晴	方福颖	王大根	王立民	王海峰	冯 鹤	左铁峰	石祥强
刘玉龙	刘 权	刘明来	孙志宜	孙运刚	孙洪伟	孙 湛	庄 威	江 河
江铁成	纪永贵	许建康	余 洋	余维君	吴 为	吴道义	吴 蓉	宋 蓓
张三盛	张其旺	张金广	李四保	李永春	李秀华	李 杰	李 勇	杨天民
杨 帆	杨 群	汪 洋	汪炳章	肖 玮	陆小彪	陈 可	陈 宁	陈 伟
陈 明	陈 诚	周小平	周 路	金 龙	胡是平	荣 伟	郝亚丽	郝蔚舒
徐宗品	桂晓亮	秦 华	郭全生	郭 凯	高 山	曹 昊	梁亚君	黄 凯
黄承箱	黄德俊	傅爱国	彭庆云	曾先国	蒋耀辉	鲁 宁	詹学军	翟 兴
翟 勇	谭小飞	魏鸿飞	曹田泉	刑 萍	栾黎荔	赵 文	林丽琼	钱 宇
徐肖卓	汤 超	冯 驭	魏文霞	李长福	郭 燕	王 也	魏 亮	付 妮
李 娇								

总 策 划: 方立松

动画艺术鉴赏

主 编	丁 薇 森 文 黄 凯	网 址	www.hfutpress.com.cn
责任编辑	王 磊	版 次	2011年5月第1版
技术编辑	程玉平	印 次	2012年8月第1次印刷
封面设计	杨联海	开 本	787mm × 1092mm 1/16
版式设计	李辉周	印 张	7 字 数 250千字
出 版	合肥工业大学出版社	发 行	全国新华书店
地 址	合肥市屯溪路193号	印 刷	安徽联众印刷有限公司
邮 编	230009	标准书号	ISBN 978-7-5650-0437-7
电 话	编辑室: 0551-2903204	定 价	32.00元

总序

自从有了艺术教育，也就有了艺术的教科书。教科书总结艺术教育和艺术创作的规律，指导艺术类学生进行专业训练，提高学生的审美水平，培养合格的艺术家。

艺术教育有知识与实践的区别，传统的艺术教育重在实践，即训练学生的艺术技能，相关的知识教育，如艺术史与艺术理论也是服务于技能训练。在传统社会，艺术家的培养主要是师徒相传的作坊式训练，有成就的艺术家不仅掌握了高超的技术，而且还具有思想与文化的修养，创作出适应时代的作品。在那个时代，艺术家的修养可能有师傅的传授，也可能有自己的自学，但修养是一个艺术家的必要条件。艺术学院的教育不同于作坊就在于综合性的全面训练，修养的教育居于重要的地位。修养的教育包括两个方面：一个是专业理论，如美术史和艺术理论；另一个是文化修养，主要包括文学和哲学。在很长的一段时间内，修养的教育还是依附于专业训练，比如美术史的教育，着重在艺术家的介绍与艺术作品的分析，美术史也是以画家和雕塑家为主的历史。事实上，美术史不只是职业艺术家的历史，美术史的对象是一切具有人的审美经验的人造物，这个范围远远超出职业艺术家的活动。美术史的教育不只是怎样画好画，怎样学习前人的经验，而是全面地提高艺术的认识和文化的修养。

艺术家总是在特定的条件下进行创作，艺术作品也是在特定的条件下形成，不存在永恒的艺术价值。艺术的永恒性在于永不归复的社会性。这样来认识艺术，就不再把艺术看作是技术的产物，而是在一定历史、文化、社会条件下的艺术生产。一个远古时代的陶器，可能是作为生活的用具；但由于其形制和图案，也可能作为审美的对象。在一定的文化区域，图案也可能具有文字和符号的功能，反映了一定的生产方式和社会生活等。显然，要是这样进入艺术作品的内部，艺术作品就会向人类的生产和生活展开，艺术的问题就不是“我们怎样画一张画”，而是“我们为什么画这样一张画”。作为一门人文学科的美术史，既要求我们对艺术品进行审美的感受，也要求对作品进行科学的分析与考证；一件艺术作品的意义只有通过多学科的研究与分析才能显现出来。这样看来，艺术的教育，包括艺术的技法与史论，也要进入人文学科的领域，艺术的学习也要从工艺型转向知识型。

对艺术的认识是随着时代的发展而变化的，艺术的教育也会随着认识的变化而变化。艺术观念的扩充不仅反映在传统的艺术类型上，也反映在当代社会的发展中。在历史上，艺术有高级艺术与次要艺术之分，绘画、雕塑和建筑都是高级艺术，工艺美术和应用美术则是次要艺术。进入现代工业社会以后，情况发生很大变化，实用美术从后台走到前台，对人的社会生活产生越来越大的影响。如新艺术运动、包豪斯、风格主义和波普艺术等，不仅对现代艺术产生直接的影响，而且还从根本上改变了传统艺术的形态。设计艺术的目的不是作用于现代艺术，

而是人的生活。历史上的高级艺术要求观众主动地欣赏，人们必须到沙龙、展览馆，或教堂、宫廷才能看到那些艺术作品，而中国的文人画更是在极少数人的范围内观赏。在现代社会，对公众生活而言，艺术的概念已远远超出高级与次要之分，艺术不再为少数人所拥有，而是通过大众文化向所有人展开。设计艺术不只是美化人们的生活，设计也是思想的表达，它与时代精神紧密相连，深刻反映社会生产力的发展水平，改变人的生活质量，提升人的审美趣味，弘扬传统文化，促进物质文明。与此相适应的是，在当今美术教育中，设计的比重越来越大，设计的系科越来越丰富，大到建筑、环艺，小到广告、包装，从传统的服饰、装潢到现代工业设计与计算机图像，从实践到课堂，从文化工业到消费领域，我们所称的“大美术”不仅成为当代视觉文化的主流，也日益成为艺术教育的主流。

传统艺术教育的新模式和新方法，现代艺术类型的扩充，都反映了艺术发展的基本要求，即新的视觉经验与科学技术的发展。在信息扩充、知识激增和高创造力的时代，艺术教育面临新的要求。艺术是一项创造性的工作，艺术教育也是创造性人才的培养，这一点在今天尤其重要。艺术学生不仅要掌握技能，丰富知识，更重要的是能够开拓创新。艺术创造财富，艺术促进生产与消费，艺术改造我们的生活，使生活更加美好。艺术追踪时代的步伐，推动社会的进步。在当今的艺术工作中，高科技的影响越来越大，机器复制的图像取代手工制作，规模空前的视觉信息占据我们的视觉空间，信息技术不仅生产超量的图像，本身也成为艺术创造的手段，广泛作用于当代视觉文化。新媒体、综合材料、影视图像等新的艺术形式和语言正在进入我们的教科书，虽然这些新的艺术表现还在探索和实验之中，但它充分反映了艺术与时代的关系，反映了与时俱进的时代要求。

时代在发展，艺术也在发展，艺术教育也发展到前所未有的规模。艺术教育的发展使艺术教材面临新的任务和要求。新教材的编写需要一个新的起点与新的视点。传统的艺术门类需要现代的更新，以适应艺术功能和社会作用的重大变化。新的艺术门类需要实验和探索，及时总结实践的成功经验，有效地运用于课堂教学，为社会培养更多的新艺术的人才。

易 英

中央美术学院教授、博导
《美术研究》杂志社社长
《世界美术》主编

前言

动画是一种综合艺术门类，是工业社会人类寻求精神解脱的产物，它集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身。作为一种艺术表现形式，动画是一门幻想艺术，更容易直观表现和抒发人们的感情，可以把现实不可能看到的转为现实，拓展了人类的想象力和创造力。

本教材在编写的过程中，既考虑到知识的系统性和通识性，又注重审美内涵。全书内容、体例新颖，不仅对国内经典动画作品进行赏析，更以全球化的视角向读者展示了世界动画艺术的魅力，介绍了动画分类、动画简史、动画制作步骤、动画大师等一系列的相关知识，给读者建立了一个历史的、文化的、时尚的、审美的、探索的、世界的动画艺术，从而全面理解动画的本质，提升审美修养。

本教材面向高校素质教育，可作为公共艺术欣赏教材，也可作为艺术学专业教材，还可以为广大动画爱好者所阅读，以提升素养。

由于编者水平有限，书中难免存在不足甚至谬误，望各位读者、师长谅解并指正。

主编
2012年7月

目 录

CONTENTS

009	第一章 动画艺术的鉴赏
009	第一节 动画鉴赏的本质
010	第二节 动画鉴赏的方法与条件
020	第二章 中国动画艺术
020	第一节 中国动画艺术的特点
029	第二节 动画“中国学派”创造的经典
039	第三节 转型——中国的商业动画片
043	第四节 动画鉴赏的意义与作用
069	第三章 世界动画艺术
069	第一节 美国动画艺术
078	第二节 日本动画艺术
084	第三节 欧洲动画艺术
088	第四章 漫画艺术
090	第一节 中国大陆漫画艺术





第二节 中国台湾漫画艺术

第三节 美国漫画

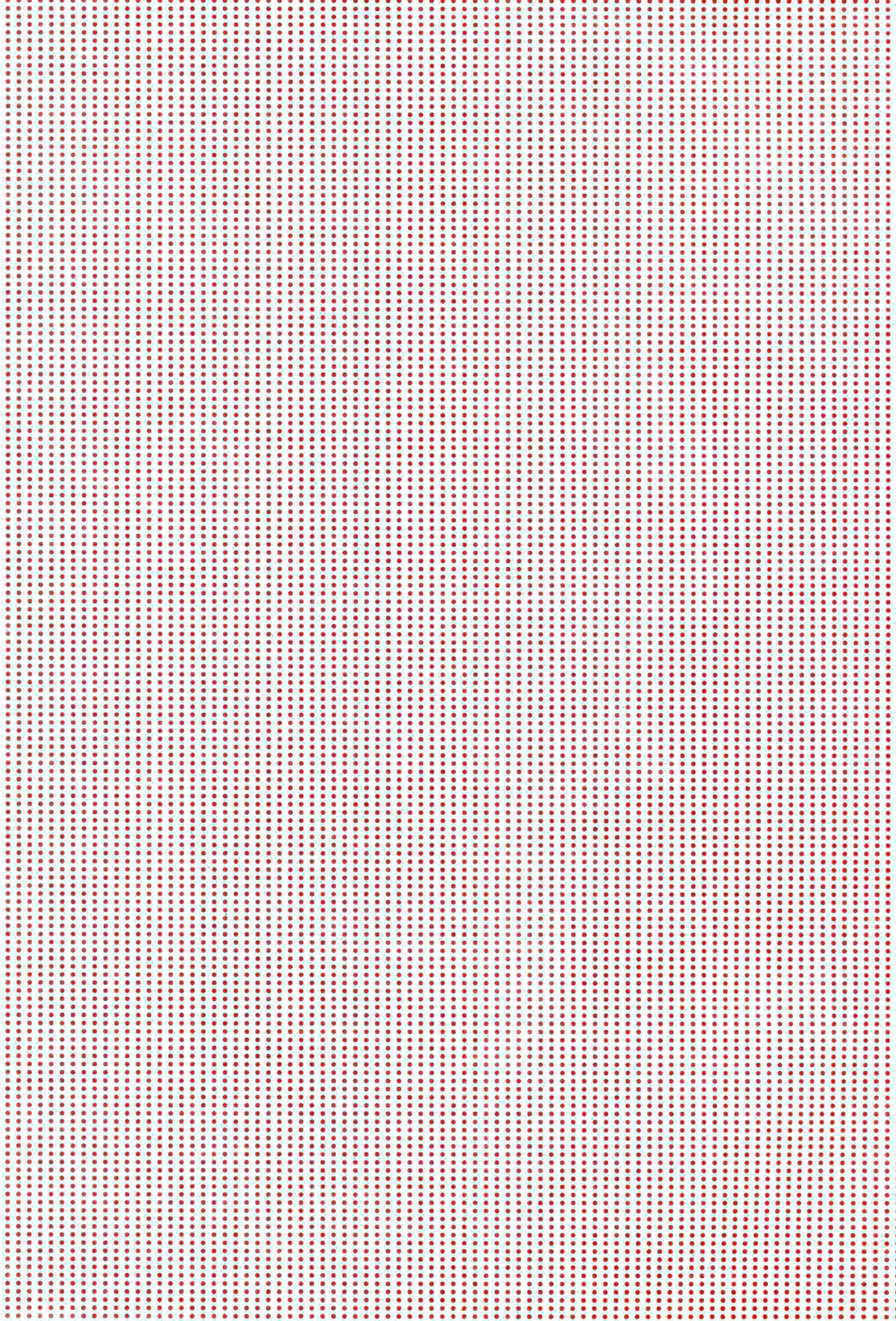
第四节 日本漫画

第五节 韩国漫画

第六节 欧洲漫画

111 参考文献

112 后记



CHAPTER ONE

第一章 动画艺术的鉴赏

动画鉴赏是一个既简单又复杂的概念，简单来说，就是“看动画片”。看电视，看电影，观众争相排队买票进影院的盛况已经是我们生活中再普通不过的事情，但我们同时也会发现，在“看”过之后，确实有某种东西会长时间地影响甚至改变着我们，同时也有众多的人在以各种方式讨论着动画，这说明“看动画片”其实包含着更为丰富的内容和意义。因为动画鉴赏是复杂的，所以才会有印刷成铅字或者发布在网络上的各种形式的影视评论。

广义的鉴赏是一般观众都在进行的观看和欣赏的行为，狭义的鉴赏则是指在专业领域，包含了鉴别、学习、评价、讨论等活动，相对专业而深入的解读过程，甚至其最终的鉴赏结果常常体现为论文、评论文章等，是一种批评视野的鉴赏。本书所讨论的鉴赏应该是介乎二者之间，具有一定的普遍意义的欣赏和评论式的鉴赏。无论我们看动画片的目的是娱乐还是学习，都需要以一种“认真”的态度来对待，这样我们或许可以得到高于普通“观看”的更好的审美享受与艺术创作启迪，即所谓“外行看热闹，内行看门道”。

第一节 动画鉴赏的本质

影视作品创作的最终完成形式就是放映，因而鉴赏是作品的社会功能的最终实现，无论是体现在“票房”上，还是体现在口碑上，其价值都是在观众“看”的过程中实现的。“看”——包含了观众的感受、体验、欣赏、评价等等精神活动，同时观众的时代、文化、个性、学识、年龄以及对作者背景的了解和某些偶然因素（如心情、观看的条件等）都有可能导致完全不同的鉴赏结果——“一千个读者便有一千个哈姆雷特”。

1. 动画鉴赏是一个由作者、观众、作品构成的系统

一个完整的鉴赏过程是作者创作作品，再将作品展现给观众，因而鉴赏的前端是作品的创作，它们是一个整体。审美信息由作者通过作品传递给观众，作者是创作主体，而观众是审美主体，作品是传递的媒介，是审美客体。可是很多年来，我们对艺术鉴赏的研究过多地集中于作者和作品的研究，而忽视了观众（读者）作为审美主体的价值。我们来看看网络上一直沸沸扬扬的“血馒头事件”：胡戈作为观众以“恶搞”的笔调，以短片的形式批判了陈凯歌的《无极》（图1-1），这里包含着一个很有意思的内涵，即观众不一定会完全按照作者所设想以及预期的效果去体验，而是有着自己的判断力甚至是反抗精神。

发轫于德国的接受美学的创始者之一姚斯（Hans Robert Jauss）曾说：“文学的历史只有在作者、作品和读者共同作用时才能形成，作品的视野与读者的视野融合时，作品才具有意义”。影视的审美过程

也是如此,欣赏者是审美主体,作品是审美客体,主体在审美中处于主导地位,主体(包括个体和群体)的审美能力、经验等都在共同构成审美过程。当然,这样说并非否认作者的价值,作者在创作过程中也包含着审美体验,即“自娱”或“自赏”,而最终的“他娱”和“他赏”则要由观众来完成。在创作过程中作者的艺术素养、创作能力直接作用于作品。而在观众观看之前,作品没有得到鉴赏,其好与坏的评价只是一种可能。接受美学认为:“只要作品不被行动的主体接受、获取,它始终只能是未完成的可能的存在”,“接受是最本质的”。观众如何接受自然就取决于观众的经验与能力。审美经验是“读者在作品接受中积累起来的审美记忆、形象信息等构成的直接经验、间接经验、感性经验和理性经验”。作品与观众的审美经验发生的作用可以统一,也可以相悖,这样会出现不同的审美反应。

审美经验包括个人经验和社会化的普遍经验,同时还有一定专业领域之内的小众经验(比如影视专业领域、动画专业领域等),这也就是为什么有的影片受到一般观众的追捧,而在学术领域却评价一般的原因;有的影片专业艺术评价很高,而票房却反响平平。据此,我们认为研究动画鉴赏要以系统的观点来综合把握作者、作品、观众三者之间的关系。

2. 动画鉴赏是被动性与主动性的统一

动画片的主流形态是影视作品,观众所看到的动画作品是经过事先制作的,而不是即时地观看演员的表演,导演事先安排好造型、光影、剧情、人物的行为,表演是经过仔细地调整和调度,最后通过剪辑合成,呈现在观众眼前。从这一点上讲,观众是被动地接受,当观众的注意被限制在一个屏幕的画框内后,导演可以运用各种手段,按照自己的意图,“强制”观众去看画面中的景物,利用构图、色彩、声音甚至时间主导着观众的视线和情绪。在剧情向后发展之前,观众无法知道后面将会出现什么。而另一方面,观众的审美心理活动并不是一个被动的过程,而是一个具有能动性的精神过程。审美体验包含感知、想象、情感、理解等四个要素,只有观众主动地参与这样的精神活动,才能产生有效的审美体验,作品的美感才能有效传递。观众对影片的感知度来自于其新鲜感和足够的视觉吸引力。高明的悬念设置可以调动观众的期待和想象,真情实感的表现和宣泄能激发观众的情感共鸣,合情合理以及符合观众心理层次的逻辑关系,让观众真正理解。所有这些过程和要素都以调动观众的主观能动性为本质目的。

为了调动观众的主动参与,电影力求拍摄效果真实可信,动画片着力于画面美感和风格的吸引力(图1-2)。电视节目



图1-1 电影《无极》

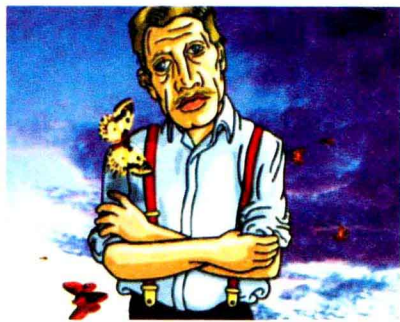


图1-2 实验动画片追求富有个性画风

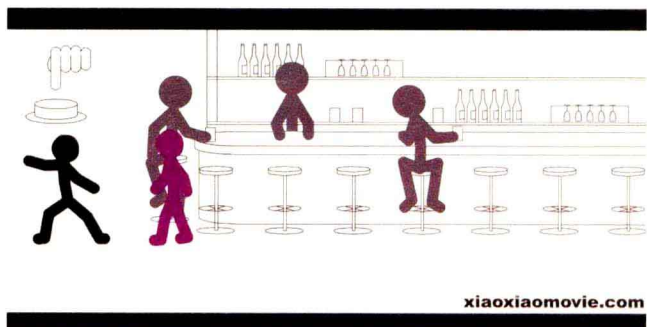


图1-3 网络上流传的“小小”Flash动画

中在现场安排观众或者让观众可以用电话、短信参与，这些都是发挥审美主动性的手段，而在现代网络媒体中使用交互技术真正地实现了观众的主动参与甚至操控，这时鉴赏者已不仅仅是观众而可以是主角。比如网络上有名的“小小”Flash动画就是介于动画和游戏之间的动画短片（图1-3），观众通过不同的操纵可以看到不同的情节发展。最为彻底的主动控制成为数码游戏，发展成为

为另一个独立的艺术领域，在此暂不深入探讨。

接受美学有一个非常有启发意义的概念——“期待视野”，即由读者的审美经验构成的一种“先在结构”，观众在观看作品时期待视野中包含定向期待和创新期待。定向期待即作品与观众的期待视野一致，也就是影片看了前面就知道后面，观众就会觉得乏味，甚至怀疑和蔑视作者的能力，使观众失去欣赏兴趣。常常听到有观众说中国某某动画片“低幼”、“无聊”、“弱智”，其实就是定向期待的结果。如果作品出乎观众的意料，超出、校正了观众的期待视野就是创新期待效应，观众就会有极高的审美感受，进而对作品产生良好的评价。当今美国两大动画巨头迪斯尼和梦工厂就是很好的例子，迪斯尼数十年来不断推出“大片”，观众一方面对迪斯尼期待有加，总希望看到新的、更优秀的作品；另一方面

又对迪斯尼惯用的手法、套路熟知，以致迪斯尼的作品总是落在观众的定向期待视野中，越是迪斯尼迷就越是对迪斯尼失望。而梦工厂用不同于迪斯尼的制作手法、创作理念推出《怪物史瑞克》，反而契合了观众的创新期待，因而“一炮打响”，直到续集《怪物史瑞克3》仍然受到广大动画迷的追捧。（图1-4）

3. 动画鉴赏是一项创造性的活动

鉴赏过程的创造性最直接的体现就是观众的批评，观众的批评可以是文字的（比如文艺评论、影视评论），也可以是口头的，无论是哪一种都是观众的再创造。接受美学认为作品未经读者阅读前是“第一文本”，经过读者阅读后的作品才是“第二文本”，“第二文本”包含着读者的加工和改造。动画的鉴赏更是如此，“第二文本”与观众的个体特质有着极大的关系，所谓“仁者见仁，智者见智”，尤其是评论，更加有众多的解读视角和评价方法。比如《大闹天宫》，可以从人性的角度评价主角的反抗精神，可以从视听语言的角度评价其风格和特色，也可以从电影史的角度评价其创新价值和历史意义，鉴赏者的知识结构、认识角度的不同创造出多样性的鉴赏结果。



图1-4 美国动画片
《怪物史瑞克》