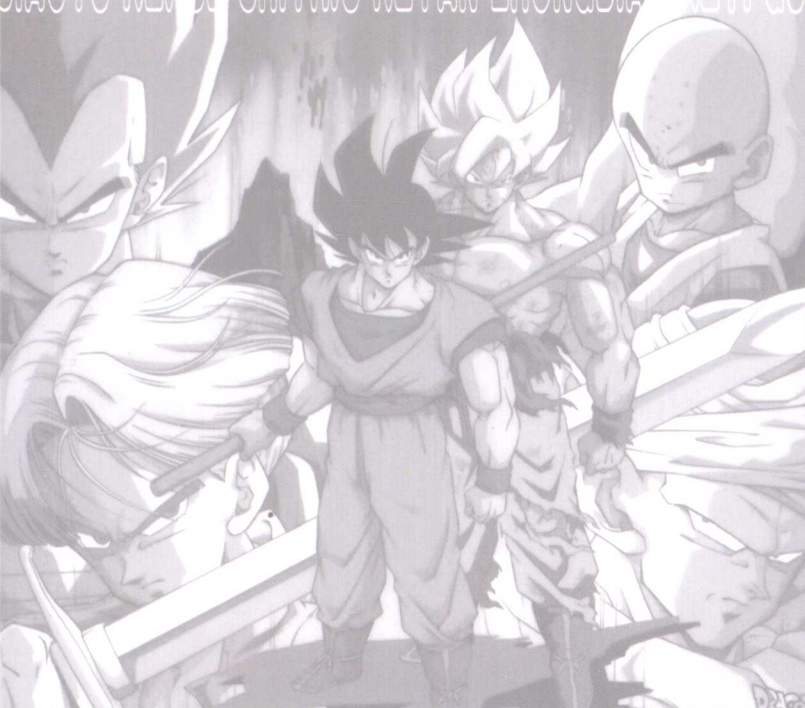


JIAOYU KEXUE SHIYIWU KEYAN ZHONGDIAN KETI GUIHUA JIAOCAI · JINGDIAN DONGHUA DAODU



教育科学〔十一五〕科研重点课题规划教材

经典动画导读

■ 主编 郑勤砚

■ 编著 张小册

北京工艺美术出版社

JIAOYU KEXUE SHIYIWU KEYAN ZHONGDIAN KETI GUIHUA JIAOCAI · JINGDIAN DONGHUA DAODU

教育科学“十一五”科研重点课题规划教材
《动漫艺术教育资源的开发性研究》系列教材

JIAOYU KEXUE SHIYIWU KEYAN ZHONGDIAN KETI GUIHUA JIAOCAI
DONGMAN YISHU JIAOYU ZIYUAN DE KAIFAXING YANJIU XILIE JIAOCAI

经典动画导读

JINGDIAN DONGHUA DAODU

■ 主 编 郑勤砚

■ 编 著 张小册

北京工艺美术出版社



图书在版编目(CIP)数据

经典动画导读 / 郑勤砚著. — 北京: 北京工艺美术出版社,
2008.9

教育科学“十一五”科研重点课题规划教材

ISBN 978-7-80526-734-0

I. 经... II. 郑... III. 动画-技法(美术)-高等学校-教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 131748 号

责任编辑: 姚立萍

陈朝华

责任印刷: 宋朝晖

封面设计: 张 鹏

版式设计: 张 鹏

杨 野

江韶华

经典动画导读

教育科学“十一五”科研重点课题规划教材

出版发行 北京工艺美术出版社

地 址 北京市东城区和平里七区 16 号

邮 编 100013

电 话 (010) 84255105 (总编室)

(010) 64283627 (编辑部)

(010) 64283671 (发行部)

传 真 (010) 64280045/84255105

网 址 www.gmcbs.cn

经 销 全国新华书店

制 作 北京汉唐艺林文化发展有限公司

印 刷 北京爱丽精特彩色印刷有限公司

开 本 889 × 1194 1/16

印 张 6

版 次 2008 年 12 月第 1 版

印 次 2008 年 12 月第 1 次印刷

印 数 1~3000

书 号 ISBN 978-7-80526-734-0/J · 644

总定价(9册) 320.00 元(本册定价/38 元)

序

中国当代的美术教育，在改革开放的环境下，得到了前所未有的发展。每个省、市、自治区的高等院校中，大都开设了美术专业；几乎所有的高等师范院校的美术教育专业，也都得到相应的拓展；并且在部分非师范类的美术院校中，开设了美术教育专业。美术教育从来没有像今天这样受到人们普遍的关注和重视，特别是在全面推进素质教育的过程中，人们越来越认识到美术教育对青少年成长的重要作用。

中国的美术教育最初是以师徒传承的方式进行的，学校系统的正规的新型美术教育，还是在上世纪初叶开始的。中华人民共和国成立后，美术教育受到了一定的重视，逐步建立起比较完善的美术教育体系，得到了相应的发展，虽然并不尽如人意，但毕竟打下了基础。学校的美术教育最初的起步阶段，吸纳了老一辈美术教育家从西方国家或日本带回来的经验，结合中国的具体情况加以融合、改造、整合，从而形成了中国美术教育的教学体系，并且开始了最早的教材建设。

为了使美术教育更科学、更有效，符合我们国家的实际需要，在专业院校的美术教育学科，一直在探索和尝试，不断匡正教学培养目标和教学方案、大纲、计划，还有专业教材的充实和编写。因为教材是直接体现教学思想的，教材就是课本，教材是课程教学基本内容的诠释，教材的取向是受教学理念的支配，如同戏剧的剧本。曾经有人提出过，“美术教育不需要教材”，认为教材是多余的，是一种框框，限制教学的发挥。经过多年来的教材建设和教学实践证明，教材是必不可少的，而且是十分必要的，不仅决定着教学内容，并且关系到教学质量的提高。如今的美术教育已经把教材建设纳入到学科建设之中，通过教材建设促进教学改革，充实教学内容，改进教学方法，提高教学质量。

美术教育学科与其他学科所不同的是没有统一的教材，大都是各个院校自己编写，或是选用其他院校的教材作为参考或辅助来进行教学的。正因为如此，美术教育学科的教材比较丰富多样，各具特色，虽有滥竽充数者，但不妨碍教材的整体质量的提高。美术专业教材不同于一般的技法书，是根据一定的专业教学任务，选择和编撰具有一定范围和深度的知识和技能的体系，以教科书的形式反映出来。教材着重于本学科课程教学内容和方法的阐述，是基本理论与技能的传授。教材特别重视科学性，要求把道理说透彻，把方法讲清楚，利用有限的课时，进行有效的知识传授和技能演练，应使学生能够接受，从而掌握必要的理论和方法。正因为如此，有的教师讲“编写教材比撰写专著还要难”，这是有一定道理的。

高等师范类院校的美术教育,有别于非师范类的普通美术院校。师范院校的美术教育专业承担着培养基础教育师资这一重要职责,关系到全民的基础教育中的美术教育,也可以说是素质教育中的一个不容忽视的环节,因而更增加了工作的难度。师范类的美术教育要求施教的内容选取最主要最基本的课程,教学更加规范,既兼顾经典和现代的美术作品分析讲解,又要强调实践能力的培养,使受教育者的知识结构比较宽泛,专业知识和技能不是单一化和专门化,掌握的基本理论知识和基本技能不是局限在某一专业领域。师范类院校的美术教育必须结合今后教学工作的需要,开设相关的课程,编写适用的教材。这种课程的基本特点是少而精,合理把握其深度与广度,重点突出,同时相对有一定的难度,不是停留在一般性的介绍层面,课程的知识点要突出,在学科内容和知识结构方面,还要充分考虑到兼顾性和通识性。应该说师范院校的美术专业教材更具有自身的特点。

教材为教学提供了基本范本,是教科书,同时也给教师教学以发挥创造性的空间,将知识转化为智慧,将理论转化为方法,培养学生的判断能力和创造精神。在全面推进素质教育的进程中,美术教育具有其他课程所无法替代的作用,在培养学生的形象思维能力和动手实践能力方面是必不可少的环节。没有形象思维能力的人,也不会有丰富的想象力,美术课程不仅培养描绘表现能力,更重要的还在于能够培养学生的想象能力。爱因斯坦曾经说过:“想象力概括着世界的一切,推动着进步,并且是知识进化的源泉。”没有想象力便没有创造力,借助于想象力,创造性思维才能得以发展,实践活动才会变得目的性更明确。

美术教育不仅是审美能力的提高,使学生认识美,同时还应掌握创造美的规律和方法。这套教材本着这样的初衷,经过认真策划和组织,请多年从事美术教育的专家,本着适应高等师范院校美术与设计教育的需求编写的,在实施教学过程中,将会不断充实和提高,以满足美术教育发展的需要,相信在教学实践中会起到推动的作用。

清华大学美术学院学术委员会主席、教授、博士生导师
中国教育学会美术教育专业委员会理事长

杨永善

前言

开设优秀动画欣赏课以来,在教学相长中不断丰富对这一学科的认识,同时也积淀了一些比较现实的问题。比如:1. 缺乏与实际教学环境相对应的教材。2. 原有的动画学知识结构在近20多年来发生骤然巨变,出现了许多新概念、新思潮,尽管动漫专业出版物在图书市场的新书上架率势如破竹,但对现代动画发展史整体的梳理与研究所形成的学术专著依旧十分匮乏。3. 由于动画专业在非影视类高校中的教学实践起步较晚,课程设置尚且粗简,优秀动画欣赏课要取得良好的授课效果,实际上还要整合动画史、动画概论及视听语言分析等其他学科的交叉资源,尽管分散了教学精力,但唯有这样才不至于削弱本课程的专业特色。4. 动漫专业在艺术院校中目前正属于一个热门学科,大家热情似火地投入到这个阳光团队,但多数同学的兴趣都局限到如何去做CGI,似乎除了电脑操作,其他都不是动画急需的真本领。于是呈现了这样一种现状,大家的眼睛只盯着最新的3D娱乐片不放,而对于世界动画林林总总的创作态势与丰富的历史遗产并没有一个通体的印象,甚至对中国自己的水墨动画传统也没有一个可敬可畏的认知度。大家有限的阅历都滞留在迪斯尼、宫崎骏的身上,尽管40%的日本动漫迷和30%的美国卡通爱好者构成了一个强大的中国当代动漫消费群体,但我们的问题是,大家在准备从事这一职业之前,对动画艺术的鉴赏力,乃至对其本质较理性的认识尚且缺乏系统的知识储备。所以单单靠课堂上几部经典范例的引导,还不能立即祛除上述现实的症结。5. 欣赏课很容易堕入一种单纯观赏的局面,大家在课堂上总是很在乎是否能完整地看全几部片子,而不关心看片的终极目的是为了获取一种相应的叙事策略与创作方法。这种惰性的理念反而忽视了段落解析的技术分量,使欣赏课不能发挥它对技术实践的理论干预力。

面临上述问题,于是我们有了撰写这本教材的初衷。一方面,希望该教材在同类书籍中具有一个独特的理论导向,就是重点放在研究一种动画导读法上。一般的经典动画赏析教材,在构成知识体系上更多侧重单纯的作品分析,抑或是一种传统方式上的文学性、思想性释义,对动画艺术独特的叙事话语并无专业性的介入意识,或许只是对号入座式的审美过程。而《经典动画导读》则重在以具体个案为“肉”,以探索建立一套简捷有效的动画解读方法论为“骨”的基础上,力图使造型艺术学科的教学更加实用化、技法化,同时让同学们以逸待劳,在有限的业余时间之内,通过这个系统化的方法论迅速提升自己的专业鉴赏力和自主科研能力。所以,导读法的本质不是看什么,看多少,而是怎么去“看”。当然,阅片无数依然是一笔最宝贵的精神财富,就像彼得·波格丹诺维奇(Peter Bogdanovich)可以从欣赏2万部影片中的6000部作品进而涉足职业电影生涯一样,但我们不能一概据此而将一位资深影迷等同于专业影评人。

另一方面,在行文体例上,本书力图在基础概念和主导原理的标准教学构架之下,兼顾一定的趣味掌故,希望某些小单元可以稍稍打破教科书常有的沉闷气息,适当留下一点活泼的线条。为了在有限的篇幅里囊括丰富的信息量,尽管上下文本之间时常被括号中的外文专有名词所阻断,但相信这些原始信息可以方便大家进一步上网搜索到更多的新颖资讯。毕竟我们身处于一个互联网的时代,限于教学的要求和笔者的学识水准,许多急剧变化的现象尚无定论或难以应对,不过本书中提供的讨论问题和延伸阅读链接或许可以鼓舞我们另行探索未知领域的信心。何况网络具有更好的互动性与开放性,信息更加快捷,媒介更加多元,因此这本教材的行文结构会尽量趋于网页化。

动漫产业是一个零污染的绿色产业,中国的官方动漫生产基地正在与日俱增,蓬勃发展。在这个充满希望的社会大环境之下,笔者力图以绵薄之力为动漫专业美术教育做些力所能及的工作。希望各方专家不吝赐教,也恭候广大的同学们及时提出批评与建议,以便我们的教学能日臻完善。

目 录

导 论	1
第一章 动画的前生今世	4
第一节 动画是什么?	4
第二节 当代动画片的几种表现类型	7
第三节 当代动画制作的多元性	11
第二章 动画导读方法论	14
第一节 为什么要建构导读方法论?	14
第二节 评析动画影片的具体工作方法	14
第三章 当代亚洲优秀动画导读	27
第一节 宫崎骏和吉卜力工作室	27
第二节 吉卜力作品推介	32
第三节 其他日本商业动画	37
第四节 韩国当代动画走向	38
第四章 北美优秀动画导读	44
第一节 皮克斯公司与迪斯尼的合作	44
第二节 梦工厂动画简介	45
第三节 首部真人和卡通合成的动画娱乐大片	49
第五章 欧洲优秀动画导读	54
第一节 法国动画中坚——保罗·格利摩尔 (Paul Grimault) 的动画成就	54
第二节 当代法国优秀动画赏析	61
第三节 当代俄罗斯动画赏析——亚历山大·佩特洛夫 (Aleksandr Petrov)	66
第四节 实验动画艺术大师	69
第六章 中国动画学派	73
第一节 中国动画创业期	73
第二节 特伟与中国水墨动画	74
第七章 中国动画片的发展与嬗变	78
第一节 1977—1989年的发展期	78
第二节 香港动漫发展史话	81
附录1	85
附录2	87

导 论

一、课程的性质与目的

优秀动画欣赏课为高校艺术设计动漫专业本科生的理论必修课,其目的是为学生们制作动画及多媒体作品提供一个借鉴和开拓视野的途径,通过了解世界优秀动画的杰出成就和当前态势,掌握动画电影、FLASH和多媒体影像的发展现状和问题,使学生对专业的应用前景和效力有一些形象的认识,增加主观学习的热情,提升评鉴修养,为日后的创作方向埋下伏笔。

因此这门课程的性质介于纯粹的动画史学和动画设计概论之间,既有动画史学的框架,也涉及动画设计与制作的基本概念;同时,强调该课程服务于实践的效应,突出欣赏课的趣味性、知识性及应用性,使之成为本专业艺术发展理念和专业技术制作工程的辅助桥梁。

和动画史、动画概论学科有所不同,经典动画导读法强调在观赏动画艺术作品时,建立一套符合动画艺术规律的、科学的影评策略,从而激发观赏的热情,提高相关专业学生的鉴赏水平,为动画理论研究建立学术性的价值观及方法论。因此,对作品个案的分析并不是知识的重点,使用本书的目的在于掌握系统、专业的动画导读法。

二、课程的主要任务

优秀动画欣赏课程的主要任务突出表现为:

1. 通过个案赏析,了解动画艺术的历史发展概况,及当前动画艺术涉及的种类、范畴,动画艺术对多媒体影像的作用与影响。
2. 通过个案赏析,了解动画艺术的基本特征、基础原理和基本的术语,形象掌握制作动画影像作品的创意和理论依据。
3. 通过个案赏析,拓宽创作视野,提高对动画艺术的鉴赏力,强化学生的审美感知力和对优秀遗产的传承与发展;培养学生良好的艺术理念,创意水平,明确专业创作的主体思维走向,为当代动画艺术的有益发展做好充分的热身训练。

三、课程的组织结构

主要授课单元包括收集相关影视素材的背景资讯;组织观摩动画及相关影像的作品个案;部分个案实施课堂小组讨论;根据相关章节完成指定的练习作业(包括撰写影评、专题研究报告、名词释义和理论知识思考题,以及制作实验图表等)。在小组讨论单元中,学生可自愿选择影像案例,并就其影像片段展开风格与技术的深入探讨。

根据具体境遇,组织相关主题讲座,及对大型动漫活动及设施的相关考察,以期丰富课外的活动环节。

● 小贴士：针对课后思考题的具体要求

对一部具体影片的评价应明确提出自己的意见和想法，突出论证的成分，鼓励原创文字。其次，阐述和视点应具有常规的专业标准，注重动画语言与制作技巧的分析，思想性的讨论要具有现实的文化指向。反对笼统的信息罗列、详细的剧情透露、整篇抄袭网络文字。最后，请在规定时间之内递交作业。

四、选取作品个案的原则是什么？

经常有同学对课程选取的作品个案存在疑问或不解，因此必须强调的是，专业的影评人重在调校自己系统、客观的解读及批评策略。何况，成熟的影评人即便存在着强烈的个人喜好，也不会疏远对不同形式的个案考察。一旦建立了成熟的方法论，专业影评人甚至无需等待故事的结局，也能对作品给予适当的评价。这就足以说明，并非一定要靠经典佳作，才能找到科学的评鉴方法——欣赏只是一个桥梁，重在树立系统全面的方法论。

既然本书叫《经典动画导读》，面对卷帙浩繁的世界优秀动画影音文献，仍然有必要呈示本书对个案的选取原则。

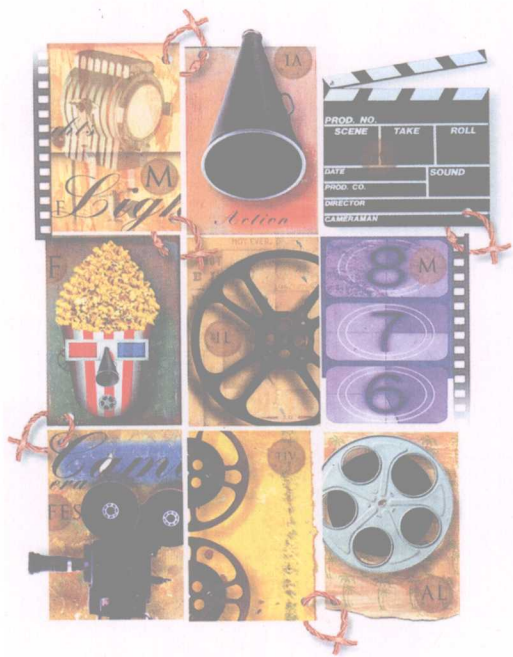
1. 以影史上较有价值或影响的作品为权宜之计，突出介绍现代及个别晚近的作品。

2. 以世界几大主流文化板块为轴线，从周边的亚洲强势国家逐步延伸到欧洲及美国。限于篇幅，这些作品的推介只是力求以点盖面，并不等同于作者或该地区的全部创作状态和发展趋势。唯求视野全面，表现形式尽量多样化。

3. 限于课时安排，除非像泽米基斯（Robert Zemeckis）的影片《谁陷害了兔子罗杰？》（Who Framed Roger Rabbit, 1988年）或保罗·格里摩尔（Paul Grimault）的《国王与小鸟》（Le Roi et l'oiseau, 1980年）这样观赏性和影史价值极高的典型个案，我们更倾向对短小精悍作品的分析，在90分钟之内，尽量既通览作品又能短暂地做一课堂交流。因此，希望同学们对部分长片事先有一定的观影经验，这样可以只针对部分段落做一技术性解读，效果会更卓越。

4. 以健康的主题和明朗的风格为权宜之计，突出个案作品较强的观赏性。因此像押井守（Mamoru Oshii）那种比较颓废的另类作品《攻壳机动队2：无罪》（Ghost in the Shell 2: Innocence, 2004年）和华而不实的野村哲也导演的《最终幻想VII：降临之子》（Final Fantasy VII: Advent Children, 2005年），乃至像今敏（Satoshi Kon）的《东京教父》（Tokyo Godfathers, 2003年）等作品，虽然视觉瑰丽，但都偏离了我们权重的视野。在权衡主题的价值同时，本书希望所选作品贴近现实生活，对真实世界富于启迪和干预力，甚至我们的生活履历更能拿到作品中去感同身受，如望月智充导演的《海潮之声》（Umi ga kikoeru, 1993年），可惜这样完全能吻合在座者年龄段，其制作的受众对象刚好与学生们一致的影片并非比比皆是。有趣的是，吉卜力的





这部电视动画片除了有三区国语版权之外，并没有什么欧美发行记录，在吉卜力的业绩榜上和评论界的口碑中还相当乏善可陈，但它仍然可以成为我们标准的日本当代动画导读个案。

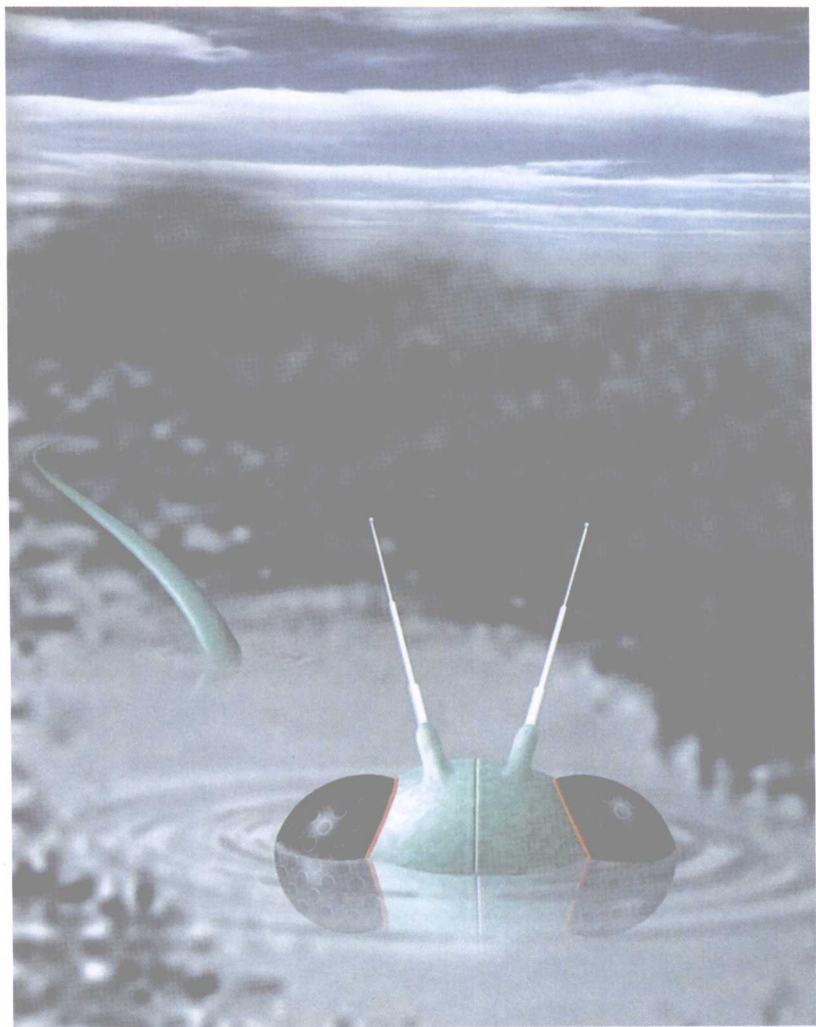
● 小贴士：使用本书的注意事项

1. 在初次观看影片以前，最好不要阅读书中的评论文字，以免先入为主，从而钝化自己的判断力。

2. 假使您真的不喜欢教材的推荐影片，同样可以选取一部自己熟悉的同类题材、风格近似的作品顺利地完影评作业，但您必须详尽地说明反感的道理，并对两部作品做横向比较。例如，制作一张《天空之城》（1986年）与《红猪》（1992年）抑或是《岁月的童话》（1991年）与《海潮之声》（1993年）叙事结构及动画手法方面的对照表，对比项目可以包括主要冲突、发展动机和角色命运，乃至造型、色彩或动态手法的异同。想必这样的作业更能实现您对未知领域的挑战。

3. 如果本书提供的某个网络链接不能被激活，可能它的服务器地址已经迁移或被屏蔽。此外，对于网络资讯的可信度，必须做出多方的求证。

4. 本书中标记“■”符号的内容一般代表本课程的基本概念，或属于贯彻动画导读法的核心文字，而标记“●”等其他符号的内容则代表基本教学内容之外的常规资讯及幕后趣闻，希望“小贴士”单元能够活跃学习气氛，拓宽知识视野，并为某些崭新的动态问题提供一个学术前瞻的路径。值得注意的是，“教师导读”中对影片个案只提供一种分析倾向，并非不容置疑的金科玉律。



第一章

动画的前生今世

【导言】

本章主要介绍动画片发展的源流、基本概念和专业术语,动画片的制作程序和主要艺术特征,动画片当前制作的主要种类,以及阐释当代商业、艺术动画片的分流,动画语言对电影艺术的多元介入和广泛深远的影响等问题。这些问题将为我们下一步建立系统的动画导读法提供必要的知识储备。

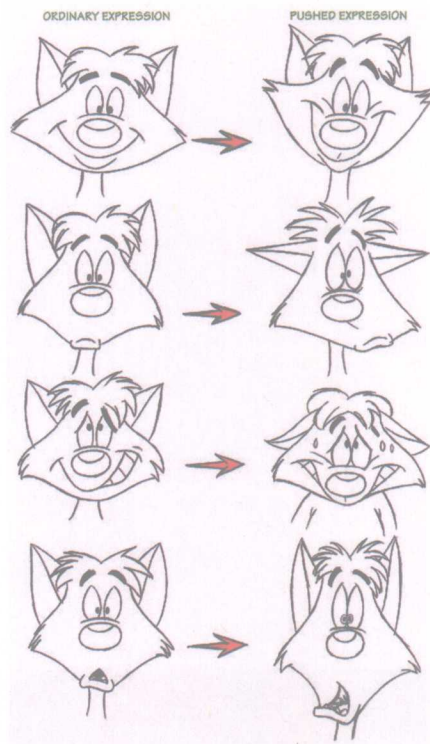
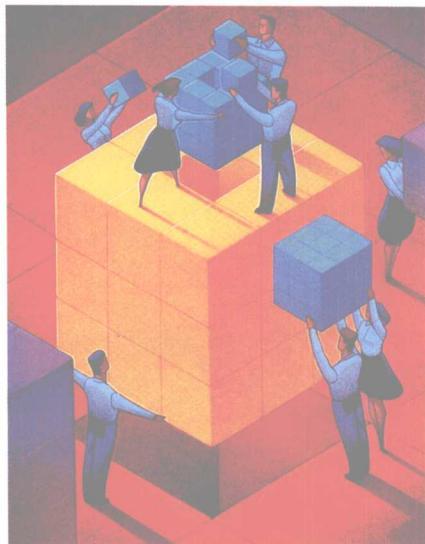
第一节 动画是什么?

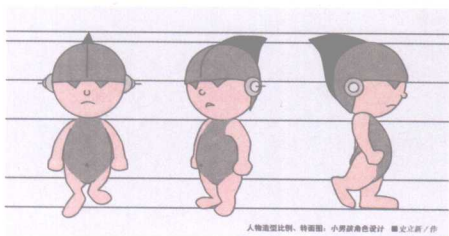
动画片在西方统称为“Animation”,词源来自拉丁文词根“anima”,意思是“生命”或“灵魂”,动词“animare”表示赋予生命,有使某物活起来的意思,所以动画片(Animation)可以解释为艺术家用绘画或其他造型艺术手段,使原本不具生命的事物构成一段富有生活状态及思想性的影像。它是一种高度假定性的虚拟艺术。

中文“动画”一词来源于日本,在那里是指线描和木偶等艺术形式的非真人电影作品的统称。在中国,动画片的习惯称谓是“美术片”,包括动画片、木偶片(诸如木偶、陶瓷偶、布艺木偶或黏土动画等)、剪纸片、折纸片等等;它是电影艺术的一个特殊片种,与故事片、科教片和纪录片并列发展。

在美国,动画片又俗称“卡通片”。“卡通”(Cartoon)原意是指“草图”或“漫画”,后来引申为用活动漫画来表现人物形象、戏剧情节和艺术构思的影片。它是对于“非真人电影”最早的一种叫法。“卡通”之所以成为动画片最早的代名词,是因为在动画片的故乡之一美国,早期动画片的创作素材多依赖于报章杂志上的讽刺漫画,然后再经过角色、主题及格调上的二度创作,于是美国的动画片借用了报章“卡通画”这一概念,很快从商业上普及开来。因此早期美国动画片多具有讽刺幽默画的意味。

动画片一般采用“逐格摄影”(又称“定格摄影”)的方法,将一系列假定动作连续地拍摄在胶片上,然后以每秒24格(格是胶片上画幅的基本数量单位)的速度放映,以便在银幕上产生灵活自如的似真影像。





人物造型比例、特写图、小原画角色设计 章史之新/作



按此做法，一部10分钟的动画片，片长900英尺，等于1.44万格画面。以每张动画拍摄两格计算，大约要绘制7000多幅图画。一部90分钟的动画长片，就要绘制6万多张图画，要几十个画家进行一两年工作才能完成，因此在电脑美术应用以前，制作动画片是一项相当枯燥、繁重的工作。

一、动画的制作

动画制作是一个非常繁琐而艰苦的工作，分工极为细致。通常分为制前、制作中、制后等三个阶段。制前又包括了策划、作品设定、收集素材和资金预算等；制作中包括了分镜、原画、动画、上色、背景作画、摄影、配音和录音等；制后包括合成、剪辑、接受审核和试映等。

■ 角色造型设计 (Character Design)

是指一部动画的造型设计师，或是其根据剧本和导演的意图创作的主体角色形象稿。造型设计既是一部动画确立视觉形象的关键工作——是绘制角色造型比例图、角色表情图和角色造型转面图的重要蓝本，同时也是各部门润饰和发展角色，并保持角色一致性的重要依据。对于理论研究者而言，它还是衡量作品艺术成就的基础环节，可以考察出主创者的构思和绘画路数。卓越的造型设计不仅为影片的成功造势，甚至一跃成为影史的传奇偶像，比如张光宇(1900—1965)为《大闹天宫》(1961—64年)设计的孙悟空，现已成为中国动漫的典型标志。

■ 动画设计 (原画师: Animator; 动画师: Assistant)

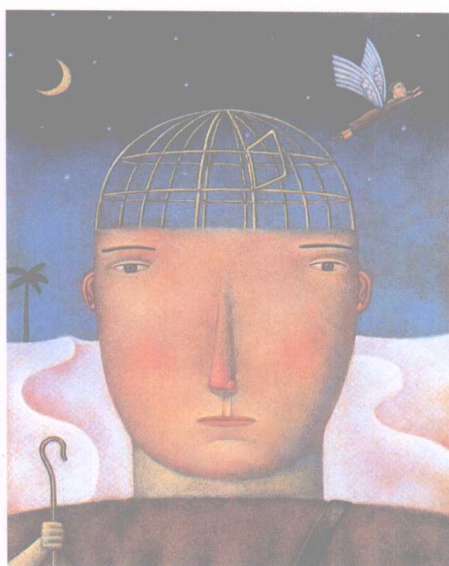
是动画片中主要创作工作之一，或指使一角色能够在银幕上活动起来的主创人员。动画设计者赋予静态造型设计以生命和性格，使其具有表演性。动画设计的任务是将每个镜头中动体的关键动态画成原画，进行编号并填写摄制表，它是动画片成功与否的关键之一。

■ 原画 (Key Frame)

是动画设计所画的每个镜头中关键性动态的画稿。凡表示动作的起止及转折时的动态，均属于原画范畴。它决定动画片中动体的动作幅度、节奏、距离、路线、形态变化以及是否具有表现力和感染力。其次，原画完成后，如果还有小的动作起伏变化没能体现出来，常要在原画之间加绘一些画稿作为补充，其性质与原画相同，称作小原画。在原画与原画之间进一步填充的画面又称作中间画，即一动画和二动画，二动画完成后，原画与一动画之间的动作过程就全部连接起来，使运动更加细腻、流畅。

● 小贴士：有趣的片头制作

由于当代动画产业的分工细针密缕，就像当年悬念大师阿尔弗雷德·希区柯克(Alfred Hitchcock, 1899—1980)专门有自己的片头设计师索尔·巴斯(Saul Bass, 1920—1996)一样，动画片的片头与片尾动画部分如今在商业制作中，也由专项的负责人完成，片头动画指导简称OP，片尾动画指导简称ED。他们首先要提交一个时长大约1分30秒的画面分镜头脚本，经过导演审核，再组织本部小组完成绘图与上色。



根据本土和域外版或电视系列片种的具体要求,一部作品可能会衍生出不同的片头、片尾制作方案。

某些财力不薄的动画大片,即便本身的价值有待探讨,但片头与片尾的制作却大有喧宾夺主之势,如华纳公司2006年推出的IMAX 3D DMR 技术产品《别惹蚂蚁》(The Ant Bully, 约翰·A·戴维斯导演)或者野村哲也(Tetsuya Nomura)导演的《最终幻想7》(Final Fantasy VII: Advent Children, 2005年)的片尾制作。在中国公映的美国片里,最早使用3D效果制作片头字幕的电影是理查德·唐纳(Richard Donner)导演的《超人1》(Superman, 1978),络绎不绝的3D字幕令观众耳目一新。

二、动画片的基本特点是什么?

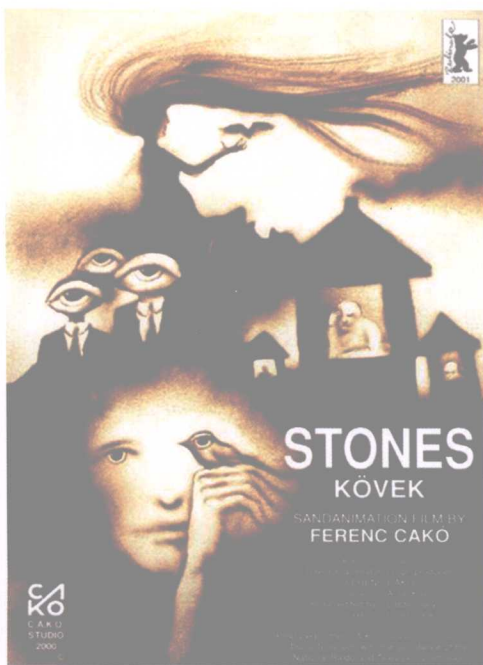
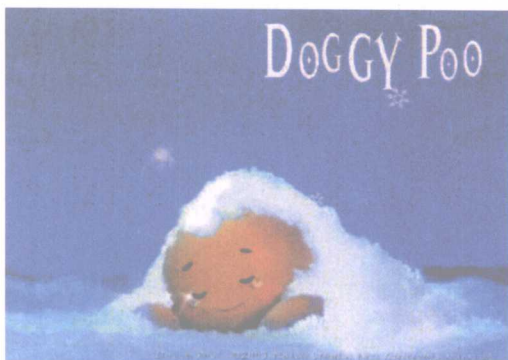
动画片是一种具有高度假定性的电影艺术。它可以运用造型艺术所具有的特殊功能去反映生活,达到真人表演难以达到的寓言和神话效果。动画片以虚构、夸张、象征和比喻的方法来揭示生活中的本质,概括起来有以下几点:

1. 丰富的幻想性。动画片善于虚拟幻想的世界,不宜如实地呈现生活,因此被人称为“想入非非的艺术”。题材上除了古典的神话、童话、寓言和民间传说之外,还包括现代的科学幻想和新童话体故事。

2. 特殊的夸张性。动画片的夸张处理表现在两方面:一是故事情节可违背客观现实的逻辑与常规,即使现实生活中不合理,但符合故事的自身逻辑发展就视为正常。二是通过造型和动作上的夸张,塑造典型的艺术形象。动画片的夸张,反而会对现实生活产生强烈的讽刺与幽默效果。

3. 高度的概括性。主要涉及三个方面:一是情节的概括,





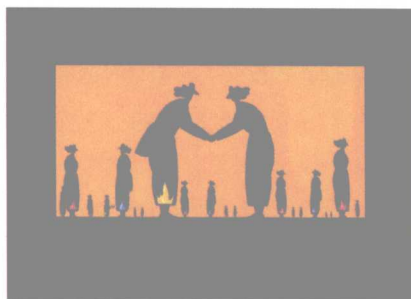
动画片的节奏比真人演的影片快很多,情节必须简化,以适应视觉化的叙事节奏。动画片不用大量对白(或旁白)来交代故事,营造复杂的悬念,有些短片甚至不用对白,因此情节需要高度简练。二是形象的概括,动画片不宜展现复杂的表情和心理活动,因此必须做到角色视觉经验的典型化。动画片的典型形象是外部特征和内在性格的有机统一,形象的内在性格也由于外形的夸张和概括而显得格外生动鲜明。三是主题的概括,情节和形象的概括必然要求主题的概括,动画片无论长短,都要求主题明确单纯。

第二节 当代动画片的几种表现类型

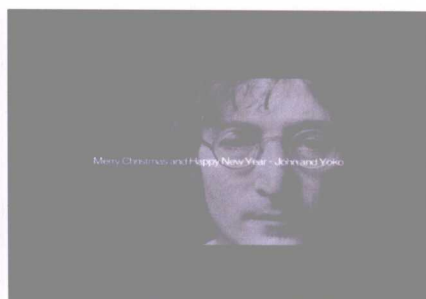
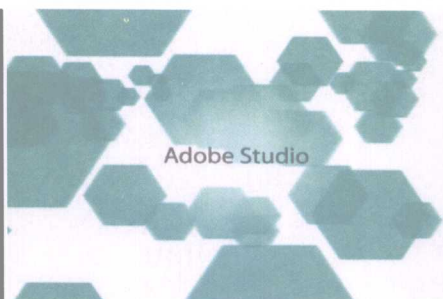
当代动画片的表现类型五光十色,在CGI电脑动画普及以前,中国动画学派就从传统艺术汲取灵感,研发了许多世界动画领域独树一帜的动画片种。在电子游戏和电脑动画极端盛行的今天,动画片的创作样式受其影响,更呈现多元化的发展局面。以下就已知常规动画片种做一简要的介绍:

【剪纸片】(Cutout & Silhouette animation),指采用民间剪纸艺术的形式,用造价便宜的纸做成能活动的人物或其他艺术形象(活动的方法是用金属丝或小胶粒链接角色的关节),逐格拍摄而成的一种动画片。中国剪纸片汲取了中国皮影戏和民间窗花、剪纸等艺术特色,第一部中国剪纸动画片是万古蟾于1958年拍摄的《猪八戒吃西瓜》,其后的代表作有《渔童》(1959年)、《人参娃娃》(1961年)和《金色的海螺》(1963年)等。美国动画系列剧《南方公园》(South Park, 1997—现在)就汲取了剪纸制作的元素。

【水墨动画片】(Water-Ink Cartoon),为中国首创的一个动画片种,具有极强的民族艺术特色,代表了“中国动画学派”的杰出成就,在20世纪60年代由著名美术片导演特伟主持的上海美术电影制片厂研制成功。动画片的造型多采用单线平涂,而水墨动画片的特征既无明确的轮廓线,又无平涂的色彩,在手绘时代成为技术上的一



砖坯工作室 Flash 广告

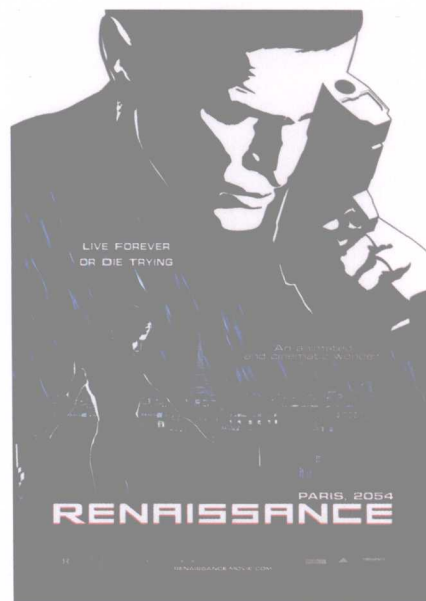


个创举,为国际动画界瞩目。它吸取了中国传统文人水墨画的表现手法:构图注重留白,造型或兼工带写,或纯以大写意的手法追求形象的“不似之似”,借重积墨和破墨法表现对象,舍形悦影,用水墨渲染的效果构成画面的美感,计白当黑,注重留白,富于意境;模仿毛笔的笔触,兼呈飞白质感,以黑白为主调,色彩古雅清淡,使银幕上的各类形象具有水墨国画的效果。代表作是《小蝌蚪找妈妈》(1961年)、《牧笛》(1963年)和《山水情》(1988年)等,水墨动画形式至今已为韩国、日本等国家所普遍运用。中国的水墨动画片还派生出“水墨剪纸片”,如胡进庆导演的《鹬蚌相争》(1983年)。

【折纸片】(Origami Animation),是1960年由虞哲光创造的美术片新品种。它利用儿童折纸的方法塑造动画片中的艺术角色,具有稚拙的艺术特点。他先后共拍过《聪明的小鸭子》(1960年)、《一棵大白菜》(1962年)和《小鸭呷呷》(1980年)等多部折纸片,受到小观众的欢迎。

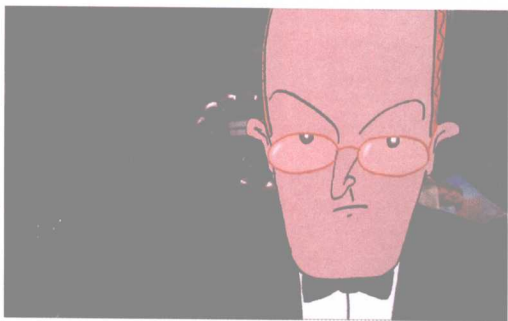
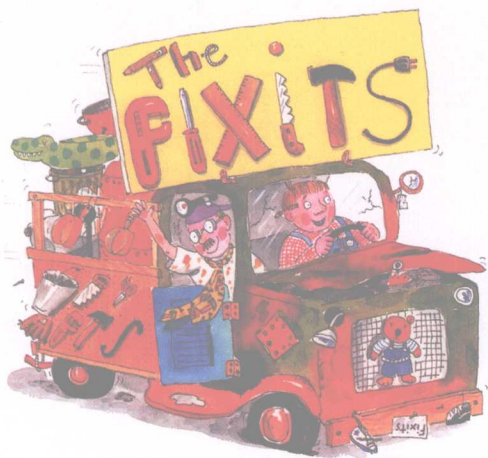
【木偶片】(Puppet Animation),靳夕是中国木偶片的主要研制者及重要导演,代表作如《神笔》(1955年)和《阿凡提》(1979年)。其中也派生出“黏土片”或“泥偶片”(Clay Animation),如英国阿德曼动画公司(Aardman Animations)首部动画长片《小鸡快跑》(Chicken Run, 2000年)。

【黏土动画】(Clay Animation或Claymation),用黏土制作动画角色的模型,然后根据剧情需求,将角色摆成所需要的姿势,并用摄影机逐格拍成一幅幅连续独立的动作画面,再以此剪辑制作成一部完整的动



《复活》(2006)以动作捕捉系统把3D特效重新揽入欧洲动画的二维世界。





《罗拉快跑》(Lola Rennt, 1998年, 德国)

动画设计: 吉尔·阿卡贝兹 (Gil Alkabetz) 从11分56秒到12分19秒, 不到半分钟的时间既有真实影像与动画合成的第一镜, 也有其余三个Flash效果十足的动画场景, 它极好地烘托出汤姆·蒂克威在这部动作片里追求的强烈节奏感。导演因在剧情片里引入电子游戏思维发展情节, 使《罗拉快跑》获得不俗的票房表现。

动画导演吉尔·阿卡贝兹1957年生于以色列, 是德国实验动画的重要代表, 画风率真新奇, 作品通常探讨种族歧视、战争和多元文化问题。代表作有《沼泽战役》(Swamp, 1992年) 和获得1997年戛纳国际电影节最佳短片奖的《动物过河》(Rubicon, 1997年) 等。

画成片。

制作黏土动画是一项复杂的谢绝懒人的任务, 除了要时常改变角色的动态之外, 为了使角色的动作不至出现瑕疵, 还必须处理好角色动作的连续性。关于拍摄黏土动画的过程, 我们可以参见权五圣 (Oh-Sung Kwon) 导演的韩国黏土动画片《哆基朴的天空》(Doggy Poo! 2003年) 的DVD版幕后花絮。

【沙动画】(Sand Animation), 将沙粒放在透明的玻璃上, 创造出不同的层次和调子, 沙的厚度可以随意增减, 使用适当的曝光从玻璃上方拍摄, 动作可以借由加沙或去沙而使之产生变化。这方面的代表人物有匈牙利著名沙动画家弗兰克·库果 (Ferenc Cako, 1950—), 他独特的流沙动画在20世纪90年代以来的国际影坛屡获殊荣, 其作品通常都在影院中放映。

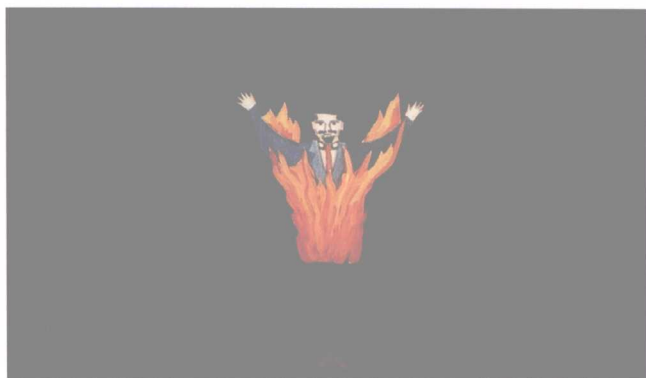
【网络动画片】(Flash), 是由美国宏媒体公司 (Macromedia) 于1996年开发的一种矢量格式的二维网页动画软件, 其软件前身是Future Splash Animator, 它的swf文件格式已经成为计算机标准文件格式。矢量是指使用计算机数字运算法绘制出来的线与图形。矢量动画不受画面分辨率的干扰与限制。Flash替代了GIF动态格式图片, 使互联网站进入了兼容影音能力的多媒体表现风格的新纪元。2005年末, 随着Adobe完成收购宏媒体公司计划, Adobe Flash成为该软件与播放器的注册品名。

今天, 高科技和网络所起的作用越来越大, 对于动画片也一样。一种全新的网络动画片使动画的制作变得非常简单: 一个人, 一台电脑, 加上一套计算机软件, 就可以制作出一段有声有色的动画短片, 并可以进入网络公开传播或下载。民间网络动画尽管还比较粗糙、简陋, 但它拥有迅捷、广泛的传播性及传统动画片无法做到的交互性, 可以对普罗文化产生巨大的影响。

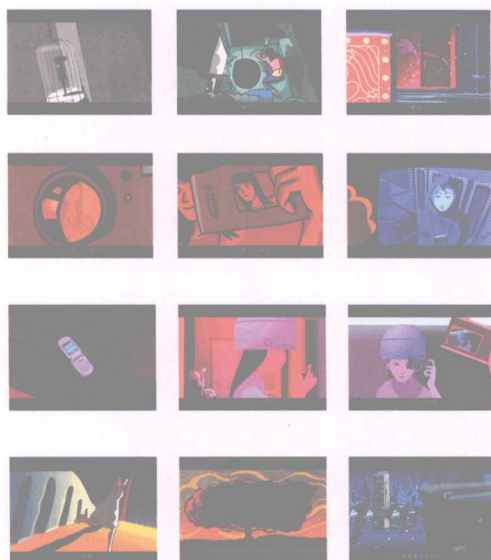
其他单线动画片还有绘画感极强的【铅笔淡彩动画片】, 及加拿大动画大师弗雷德里克·贝克 (Frederic Back) 在玻璃或直接在胶片上混合松节油绘制的【色粉笔动画片】。俄罗斯当代动画家亚历山大·佩特洛夫 Aleksandr Petrov) 在玻璃上制作的油彩动画 (Paint-on-glass Animation) 跟贝克的手法差不多。此外, 2006年由克里斯蒂安·沃尔克曼 (Christian Volckman) 导演的科幻动作片《复活》(Renaissance, 法国、英国、卢森堡合拍) 则以强烈的黑白反差营造出特异的木刻板画效果, 影片的视觉表现颇具震撼力, 从而赢得当年法国阿讷西国际动画电影节最佳动画长片奖。

□ 延伸阅读: 《复活》影片官方网站链接 (英文)

<http://www.renaissance-movie.cm/>



《钢琴课》中的动画段落



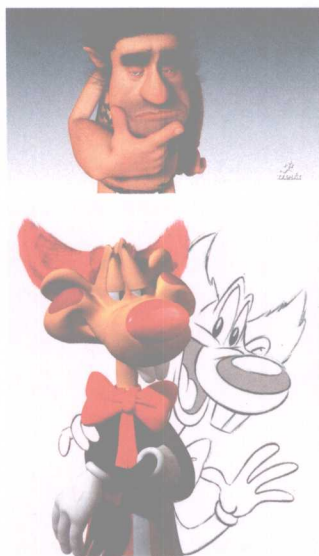
《乌兰巴托的夜》作品截图



《乌兰巴托的夜》分镜头草图



《玩具总动员》



通过计算机绘制动态的二维或三维虚拟图形



CGI 技术已经成为好莱坞商业电影的票房保障，并成为高画质、低成本动画制作的代名词。