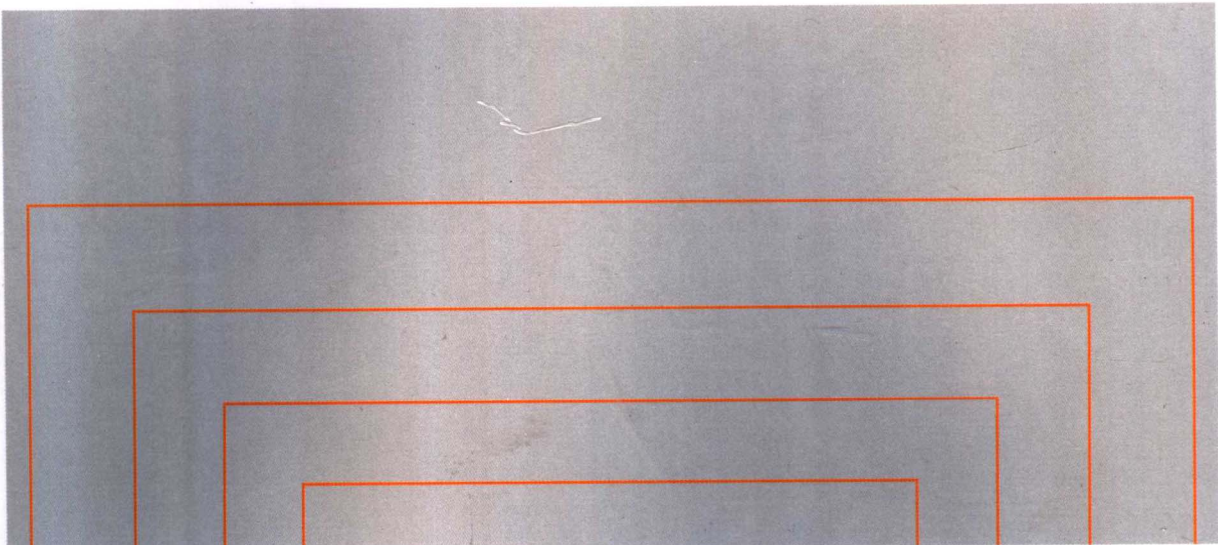
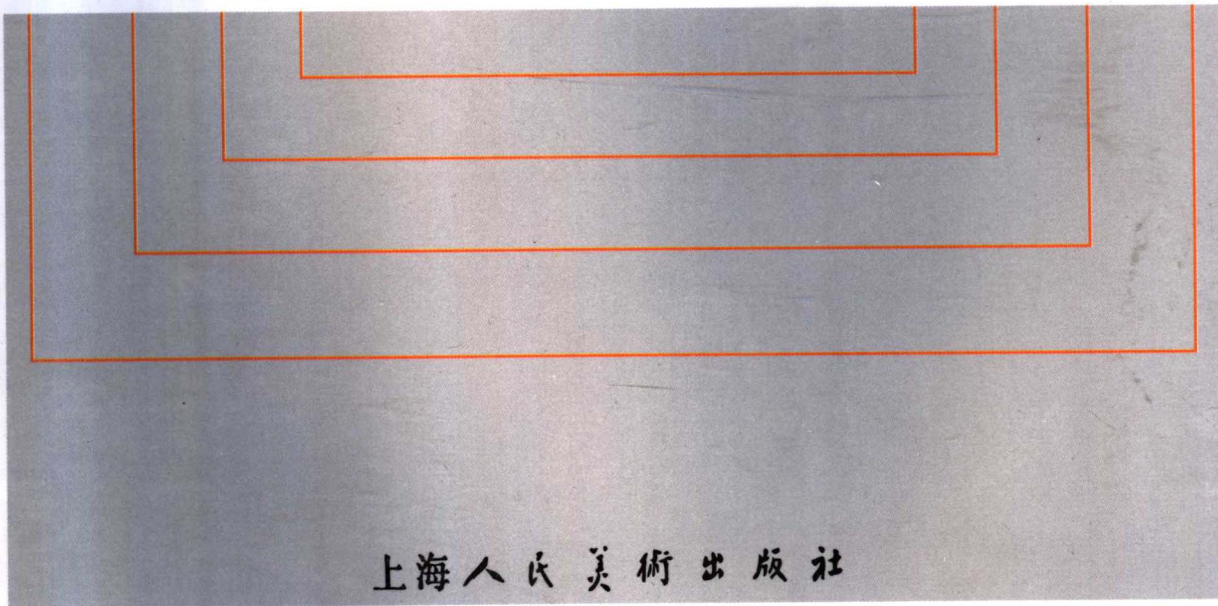




高等院校动漫教材

动漫概论

编著 曹田泉



上海人民美術出版社

高 等 院 校 动 漫 教 材

动 漫 概 论

曹田泉



上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫概论 / 曹田泉编著. - 上海: 上海人民美术出版社, 2007.6

中国高等院校动漫教材

ISBN 978-7-5322-5160-5

I. 动. . . II. 曹. . . 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 (2006) 第 148398 号

中国高等院校动漫教材

动漫概论

编 著: 曹田泉

主 编: 乐 坚

总 策 划: 钱逸敏

责任编辑: 卢 卫

封面设计: 张 璎

排版设计: 郁晓岐

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

印 刷: 南通市广源彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 9 印张

版 次: 2007 年 6 月第 1 版

印 次: 2007 年 6 月第 1 次

印 数: 0001-4250

书 号: ISBN 978-7-5322-5160-5

定 价: 35.00 元

高等院校动漫教材编委会

主任：杨益萍	上海文艺出版总社	社长	编 审
委员：周长江	华东师范大学艺术学院	副院长	教 授
林 超	中国美术学院传媒动画学院	副院长	教 授
徐善循	上海理工大学设计艺术学院	院 长	教 授
汪大伟	上海大学美术学院	副院长	教 授
江 泊	上海电影艺术学院	院 长	教 授
朱小明	华东师范大学设计学院	副院长	教 授
陈 文	上海炫动卡通卫星电视台	副总裁	一级编辑

飞旋的圆盘

——写给当前的动漫艺术教育

我们这一代人的童年、少年时期，动画片数量不多，并不能像诗词的阅读那般，构成完整的生活记忆。却在已为人父为人母之时，才依稀接触到《猫和老鼠》、《一休的故事》等意趣盎然却又带有几分童稚的动画片。可以说，我们属于“非漫”一代，动漫并未形成青春和生命的时尚，却使我们获得一种较为冷静的、琢磨相望的位置。

六年前，初办动画专业时，欣赏到一部德国木偶艺术短片。在飘旋云空的圆盘上，一群人为百宝箱相争相斗，最后，盘上唯剩一人。但那人在盘缘的这一边，箱子却远在另一边。只要这人动一动，盘就失去平衡，随时有倾覆的危险。片子虽仅几分钟，又显得木讷，但到最后，德国的幽默方式令人大悟。那以后，每遇纷扰之事，那飘移无定的盘子总会在我脑海中旋转起来。这盘上的故事隐喻颇多，它的飘旋，总让我想到事物的整体，以及相互间依存之类的命题。

动画从里到外就是这样一只旋盘。让“静止”的画动起来，让一个个不动的形象在瞬息的翻动之中，利用人的“视觉暂留”现象，造成仿佛“动”起来的幻觉。动画之本身就是一个互相依存的整体，环环相扣，一环也不能缺。动画发明的接力棒几乎穿越整部文明史。远古洞穴中晃动多腿的野兽壁画、埃及神庙中传递女神身姿动态的柱画、古希腊陶罐上的旋转反复的瓶画，这些人类童年的运动幻像在1824年皮特·马克·罗杰特那里获得“视觉暂留象”的心理学依据，又在近代光学试验中大胆地舞动旋转起来。那些走马灯、皮影戏、透明薄膜的实用镜，持续地开发着人的对动之像的好奇和感知，每个人的手边，那“拇指书”挑逗着童年的嬉戏和想象。1896年，当发明家爱迪生与漫画家布莱克顿在纽约工坊中相遇，一场肖像的速写被演变成图画与胶片的结合。然而爱迪生这张机敏而幽默的世纪肖像真正动起来与大众见面，却已经是十年以后的事情了。历史在这里翻开新的一页。人类的文化从这里开始了一个返童时代，人类的感知由此处溯回、重生了一份持续的童稚和欢乐。那以后，动画世界制造出了一批批伴随、进而影响一代代人成长的时尚形象：从米老鼠、唐老鸭、白雪公主和小矮人，到大力水手、汤姆猫和基瑞鼠、兔八哥，再到樱木花道、小丸子、柯南侦探。它们挽起手，成为人们记忆中最为炫目的光环，照耀着一个个时代的心智和想象。

伴随着图像技术的发展，虚拟的图像正在构成我们生活现实的重要组成部分，构成奇观化的社会现象。动漫成为这种图像生产的代表，以一个个时尚面貌引领潮流，塑造了不同时代的文化气息和文化感知。这种动漫化感知多大程度上塑造了我们的孩子，成为他们感知事物、判别亲疏的重要经验，从每个家庭几代人的日常纷扰到“超女”这种平民英雄的海选，都可见端倪。卡通动漫化感知日益迫近之时，我们还发现这种变异感知的浓重的非本土化的谱系特征。在跨文化的环境中，孩子们的心灵不设防，全球倾向的精神时尚最易于在那里开花结果。社会各界有识之士慷慨呼吁，国家动漫产业急起直追，却可惜起点低、功利重，题材跳不出动物与鬼怪，设计进入不了中国人的心意神韵，虽用力颇重，却只可怜落得西方和韩日的并不成功的模仿者。

在这个运动的、不断壮大的动画旋盘上，如何保持它的运行和平衡，有其源远流长的历史发展和

时代机遇的此生彼长的因素；有全球化境域与文化育人的主体意识交互作用的因素；有艺术精神力量与技术化感知的相互抗争的因素；有商品化、市场化倾向与人文关怀坚守之间相持相生的因素。在诸多因素之中，稍有偏颇，旋盘立将倾覆。文化深层次的生态要求，是旋盘安全高速运行的基本前提。动画越来越代表着现代技术文化生产和传播的特征。在其中，培养一批代表民族和时代情怀的新的创造者，建设有效培养创造者队伍的基地，建立有质量的人才培养的教材体系至关重要。数字技术时代的动画人才的基础系统应该如何建设？那些已然客观存在于日常生活之中的技术化感知和全球化倾向如何能够被最大程度上消泯？一个有利于个性自由开启、人文精神有效引导、技术内涵日益提升的教程与教材体系如何形成？动画人才造型基础与传统的素描教学、色彩教学将怎样地联系？这些都是动漫人才培养的基本思考，也是出版这套动画丛书的基本动机。这套丛书本身也如那旋盘，其中有关于数字时代人文关怀的文字讨论，有素描和色彩的基本教程。它们共同构成动画人才培养的理论与实验互动、思考与基础同在、技术与人文共存的基础教程体系。

桌上摆着一本由理查德·威廉姆斯（《谁陷害了兔子罗杰》的导演）所撰写的动画基础教程。书的副标题是“动画人的生存手册”。一本教程被称为生存手册，不仅在于它为动画从业人员提供了一份职业化——当然与生存有关的帮助，而且这里边是否透露出在已经到来和即将到来的动画世界、动画生活现实中，某种生存常识化的前瞻消息呢？正是这位著名动画导演，从他第一次获得国际大奖到他自认可称得上真正的动画师之间，走过了整整十多年甚至更多时间。这期间他遍访众多动画名师，从他们那里，他不断深化自己的技能，焕发出独特的创意。他的人生故事说的是一个活到老学到老的道理。而学习的目的是为了发现和开启自己的个性和创意。对于理解这个道理的人们来说，基础教程从来都是某类领域的生存手册。

许江

丁亥初春于北京

编者的话

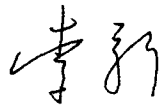
“动画”和“动漫”，这两个词只有一字之差，在一般公众的语词里甚至不会感到它们的差异，但在我们专业教育方面却有着很多的不同，甚至可以反映中国应用美术在这二十多年来的巨大变化。现代动画艺术在中国早已有之，上世纪60年代时曾达到国际一流水平，只可惜没有发展下去，戛然而止。今天，动画艺术这个过去的小门类已经发展成为世界上第三产业中重要的动漫产业了，一字之差变成了巨大的差别和差距。但是，好在聪慧的中国人是能够通过努力来弥合与缩短这些差别和差距的。

近年来，上海人民美术出版社一直把为应用美术教育服务的图书放在自己产品框架中的重要位置上，我们不断研发和策划组织应用美术方面的系列教材，力图为中国美术设计高等教育做出自己的贡献。就本套教材来说，我们也有一个努力的过程。虽然动漫产业在中国刚刚走上轨道，而它对动漫人才的要求却又是标准极高，这样一下子把中国艺术教育的育才能力推上风口浪尖，我们也深感这种开创性教材难度比较大。应该说，值得庆幸的是，我社的想法得到了中国美术学院领导和专家们的大力支持，使我们信心倍增。

中国美术学院院长许江先生不仅关心和指导本套教材的编纂，并且还亲自撰写序言。中国美术学院传媒动画学院副院长林超先生自始至终参与了此项工作，并和我社一起以认真、严谨的态度组织、协调专家学者按照编纂计划和要求进行编写，使书稿质量和编写进程齐头并进。我社与各位作者的合作编书保证了本套教材在学术水平、组织结构上的权威性，达到了我国此项教材的一流水准。今年，当本套教材能够进入全国普通高校艺术设计专业的课堂时，我们真心地感谢上述朋友，同时也期待大家及时给予批评指正，因为中国动漫专业教育也是刚刚起步，需要更多的朋友参与其中。希望我们的工作不仅要拓荒，而且还要栽树。

上海人民美术出版社

社长：



2007年3月15日

目录

飞旋的圆盘

——写给当前的动漫艺术教育

编者的话

第一章 动漫的本质

第一节 动漫的定义 /2

- 一、什么是动漫/2
- 二、动漫是原生词/7
- 三、动漫概念的多重理解/8

第二节 动漫的特征/12

- 一、创意性/13
- 二、时尚性/15
- 三、想象性/16

第三节 动漫与动漫学/17

- 一、动漫学作为知识体系/17
- 二、动漫学学科描述/18

第二章 动漫的类型

第一节 分类的方法/22

- 一、分类的多样性/22
- 二、分类的意义/23
- 三、动漫如何分类/23

第二节 以技术形态分类/24

- 一、传统技术动漫/24
- 二、现代技术动漫/28
- 三、综合形式动漫/31

第三节 以传播媒介分类/32

- 一、出版动漫/32
- 二、影视动漫/34
- 三、网络动漫/35
- 四、手机动漫/36

第四节 以性质分类/36

- 一、实验动漫/36
- 二、商业动漫/38

第三章 动漫的历史

第一节 历史的学问/40

第二节 起源与早期/41

- 一、动漫的起源/41
- 二、早期的动漫/42

第三节 现代动漫/46

- 一、卡通的黄金时代/46
- 二、动画成熟时期/48

第四节 后现代动漫/52

- 一、非主流动漫/52
- 二、主流动漫/53
- 三、数字动漫/53

第四章 动漫的风格

第一节 动漫的风格/56

- 一、写实风格/56
- 二、写意风格/58
- 三、抽象风格/59

第二节 各国动漫风格/60

- 一、美国动漫风格/61
- 二、欧洲动漫风格/63
- 三、中国动漫风格/66

第五章 动漫美学

第一节 动漫美学基础/70

- 一、作为言说的动漫/70
- 二、动漫美学研究状况/70

第二节 动漫的美学特征/72

- 一、否定性/72
- 二、审丑性/77
- 三、生存性/79

第三节 动漫语言/81

- 一、何谓动漫语言/81
- 二、空间/81
- 三、时间/82
- 四、符号化表现/83

第四节 图像与超真实/84

- 一、作为图像的动漫/84
- 二、超真实/85

第六章 技术与流程

第一节 技术与动漫/88

- 一、动漫技术的演进/88
- 二、影像及网络技术时代的动漫/92
- 三、技术即动漫/94

第二节 动漫制作流程/95

- 一、漫画制作流程/95
- 二、动画制作流程/96
- 三、偶类动画制作流程/99

第三节 动漫工具与软件/100

- 一、漫画制作工具与软件/100
- 二、动画制作工具与软件/102
- 三、游戏开发软件/104

第七章 动漫产业与管理

第一节 产业意识与政策/106

- 一、国家动漫产业政策/106
- 二、国家动漫产业举措/107
- 三、地方动漫机构/108

第二节 各地动漫产业的发展/109

- 一、北京地区/109
- 二、长三角地区/110
- 三、珠江三角地区/111
- 四、湖南地区/111

第三节 产业问题与对策/112

- 一、产业问题/112
- 二、对策/113

第八章 动漫文化与交流

第一节 文化系统中的动漫/116

- 一、动漫与文化/116
- 二、动漫与其他精神文化/118

第二节 动漫文化交流/120

- 一、国际合作/120
- 二、国际交流/122
- 三、跨文化实验/123

第三节 动漫节/124

- 一、国内动漫节/124
- 二、国际动漫节/124

第九章 动漫教育

第一节 教育模式/128

- 一、三种模式/128
- 二、动漫创意文化的兴起/129
- 三、动漫创意教育模式的意识/130

第二节 国际动漫教育/132

- 一、美国的数字媒体教育/132
- 二、其他国家的动漫教育/133

参考资料/135

后记/137

第一章

动漫的本质

第一章 动漫的本质

凡接触过动漫的人一般都会问动漫是什么。一般人只要基本了解什么是漫画、卡通、动画，就可以了；而对于专门从事动漫学习、研究和创作的人来说，不搞清楚动漫是什么、动漫的特征怎样、如何区分动漫作品的优劣等等，是说不过去的。卡通和漫画、动画有什么区别，现代连环漫画和传统连环画有什么不同，动漫的创作方法、动漫的历史发展脉络和方向、动漫在文化中的地位和作用等问题都是动漫专业研究不可忽视的。

除此以外，更为重要的是为什么要问这些问题，这些问题的解决方法如何，由此就进入到动漫学术研究的层面。问题的提出和问题的审视是靠理性认识来展开的。在理性认识上，而不是在感觉上对动漫的诸多问题展开探讨，既表明动漫已经成为意识的对象，是动漫作为一种事物的标志，也是动漫发展的迫切需要。人类关于动漫思考所能达到的深度与广度，是衡量动漫研究体系化程度的标杆。对动漫诸多问题的阐释是动漫学研究的内容，其研究的成果将直接推动动漫实践的深入。

关于事物本质性的认识由来已久。《大学》中说“物有本末”，意思是说任何事物都有其本质和现象。对事物本质性的认识，需要用心去探究，研习穷究事物的真相可以达到增进知识的目的，这就是“格物致知”。古希腊哲学认为，任何事物都有其中心，即本质，即“逻辑斯”，只要揭示事物的这个中心，就揭示了事物的真相。

第一节 动漫的定义

一、什么是动漫

动漫是什么，是人们认识动漫最为根本性的问题之一，这个问题到目前为止还没有统一的认识。这不仅由于每个人对动漫都有不同的理解，也由于动漫的复杂性。自古以来，人们总是给不同的事物下定义，尽管有人认为事物是很难定义的，甚至是不可定义的，但人们并没有放弃揭示事物真相的企图，并且总是试图通过各种不同的方式对事物加以解释，期望在探究中找到事物的本质。

1. 从现象看动漫

认识动漫有许多方法，从现象入手是本质方法之一。人们一直很重视对现象的研究，因为现象是可感的，事物的本质能够通过可感的表象去把握。现象是相对本质而言的，是指事物的表象，即外部表现。从二元论的观点来看，任何事物都有现象与本质两个方面。动漫也一样具有现象和本质两个方面。动漫现象就是动漫的表象，是动漫的表面现象。



可爱、谐趣的动漫形象已经深入到儿童生活的方方面面。



动漫的副产品可爱至此，的确是挡不住的诱惑。



手绘原稿表现出人的原创力、想象力。

从现象上看动漫既表现为平面的画，也表现为动态的影像，还表现为交互性的游戏，甚至表现为一定的玩偶、服装等。不管是单幅的讽刺漫画、连环漫画还是动态的影像乃至网络对战、各种手绘这些都可以看做是动漫的表现形式。今天，我们随处可见各种各样的被称之为动画和漫画以及游戏的作品，无论是报刊还是书籍上刊登的，无论是电视上的还是互联网上的，从艺术探索性动漫到商业消费性动漫，应有尽有。

表面上看漫画、卡通、插图、动画、游戏、模型、手绘等等，几乎没有什么共同点。按照成见，人们一般将漫画或者连环画、插画归为绘画，作为二维的艺术；而动画归为电影；游戏自然是另外一类；至于玩具等模型则有人将其归为工业设计。不管是漫画还是动画抑或游戏，与美术都有着密切的关系，从影像形式上看动画和电影有着根本的一致，但是为什么人们要将上述类型统称为动漫而不是美术或电影？从存在形式上看，这些现象之间似乎没有什么关系甚至截然不同。漫画严格说起来是二维的图像，是占有空间的艺术；而动画是在时间的序列中展开的；游戏则体现玩家在设定的世界中主动参与的行为过程。但将这些现象统一起来进行考察，我们似乎可以发现，尽管动漫和游戏形态存在不同，但都体现人为创造的因素，也就是说人为性是将这些不同的对象统一在一起的一个先决条件。所以看似没有多少关联的现象，被统一在一个名词“动漫”中去涵盖。这也说明不能只看表面现象，事物之间是有内在联系的，只有通过对各种现象的内在把握，才能达到对“动漫”这个概念的真正理解。

我们需要从现象学角度澄清动漫所指的是什么。现象学将一切事物看成现象，现象即是本质，因为现象是可感的。现象学认为，一切所谓“现象”并不是与本质相对的现象，而是意识活动。先验地存在于纯粹意识之中的纯粹逻辑即纯粹的观念系统，就是绝对真理。动漫作为现象学对象，其存在的一切现象都是意识活动，是关于动漫的意识活动。考察动漫要放弃一切偏见、成见、习惯看法，“回到事情本身”，对动漫按其直接向我们显现的样子进行分析、描述。

所谓动漫则是意识中的对象，或者说，只有意识中的动漫才有动漫

我可以获得永远新的、具有某种清晰度的和内容丰富的知觉物和再现物，或者具有某种清晰度的图像，我借此图像可直观地向我自己说明在固定的时空世界形式中可能的事物或似乎可能的事物。

——胡塞尔

TIP



虚拟的形象带给人们的不仅仅是审视，更有一种人格代替的诱惑。

的意义。好比说，水杯作为“认识对象”时，我们把它归结为颜色、大小、形状、硬度等等“属性”。在我们“认识”水杯之前，我们就已经与水杯打交道的了，我们就已经“看”到它了，即已经意向于它了，这些属性、概念就生成于意向活动之中，并不是后来抽象的结果。动漫作为对象是意向性的对象，也就是动漫在意向中的呈现：“我”意向一个对象，这对象就在“我”的意向活动之中向“我”呈现“它”自身。所以，动漫是人们的意向性活动，即动漫的属性在直观中，在“我”的意向性把握中，也就存在于我们的意识活动中。



虚拟世界里的形象的物化产品，是对动漫追星族的极大诱惑。



魔兽世界的战斗模式一旦走进现实世界该是怎样的刺激。



2. 从语词看动漫

对于动漫的理解，还可以从各种不同的词入手。认识学科经历了理性到认识再到语言的转向，现代哲学认为事物的真理依赖于语言。分析哲学、语言学和符号学都很重视词的理解。语言哲学认为，我们所知晓的世界的本质在于我们如何表述，即世界的本质既不在理性认识，也不在人们的经验，世界的真本在于语言本身。词是语言的基本单位，词是表达意思的核心概念，所以词具有重要的意义。阐明一个词的意义就是阐明这个词在语言中的作用。现在我们所讲的动漫，是在卡通、动画、漫画、游戏等词的基础上发展出来的，并在注重原创性的时代提出来的，所以应该可以从对不同的词的理解中找到对动漫的某种解释。

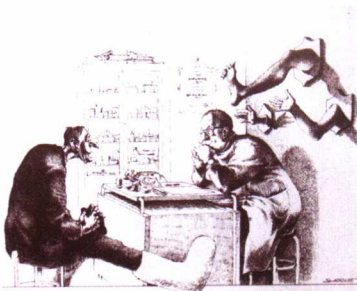
与动漫这个词相关的一些词，比如，cartoon，中文译作卡通，是一种音译。该词在英文中出现较早，原意是绘画、挂毯、镶嵌工艺等原尺寸的底图。19世纪40年代以后成为独立的滑稽画，用以讽刺时事、民俗、政治或社会潮流，后来被用为各种漫画和动画的总称。

Caricature，中文译作漫画，指单幅的幽默、讽刺漫画，特别指肖像漫画，也指抽象名词“漫画艺术”。该词比Cartoon要早出现，原意是对人声、行为的夸张模仿，以引人发笑或者讽刺。

Comic，中文译作漫画、连环画或故事漫画。其原意是指滑稽、逗笑，所以滑稽演员也称Comic。作为连续性的漫画，使用复数形式。

Comic Strip，中文译作漫画、连环漫画或者四格漫画，原意是指报刊上刊载的条形的分格漫画，以四格居多。

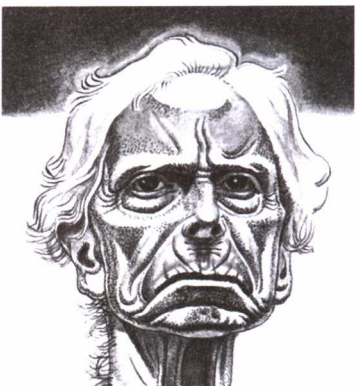
Animate，据说是由希腊语 Animal（动物）和拉丁语 Anima（生命）两个词组合而成的，即通过特殊的技术方法处理，赋予无生命的东西以生命，使之能像生物一样移动。和“纪录片”、“剧情片”、“实验电影”一样，“动画”也是电影的类型之一。广义的动画包含了“剪纸片”、“木偶片”等艺术形式。在中国，它们也被称为“美术片”或“卡通片”。其特征是：电影胶片或录影带以逐格记录的方式制作出来的影像。这些



奇特的造型、另类的光影处理，渲染出别具特色的漫画环境。



杜米埃的漫画中对民生民计的体恤与画面色彩氛围相契合，既温暖又沉重。



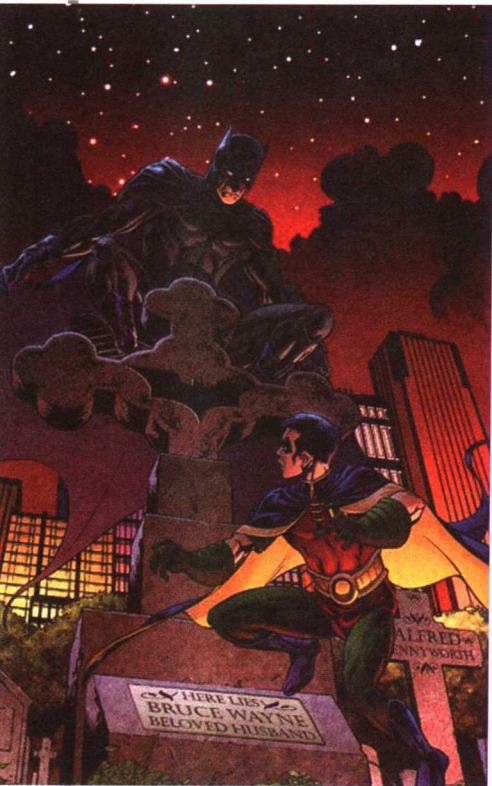
肖像漫画多带有幽默、讽刺的意味。



动漫世界里的爱情一样引人入胜



幻想类插画蕴含着人类对美、梦想的渴望，将许多现实中不存在的东西虚拟出来，创造出水晶球般的幻境。



正义与邪恶的较量是动漫世界里无法回避的主题



可爱的剪纸动画



“实验性”是实验动画不变的追求

影像的“动作”是幻觉创造出来的，而不是原本就存在再被摄影机记录下来。

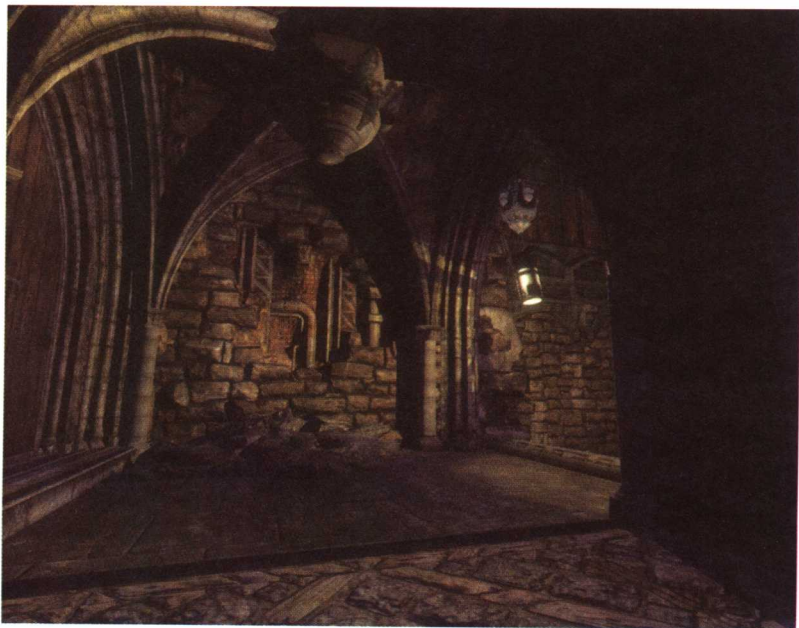
Game，中文译作游戏、娱乐、消遣，多指提供娱乐或消遣的活动、游戏等等。

我们现在所讲的“动漫”是一个集体性词，可以理解为动画、漫画和游戏等的综合词，也可以理解为具有动漫画和游戏共同特征的一个词。以上对词的解释基本上是描述词所包含的内容和基本的使用。如果从这些词的语义上去解释，或许能够更进一步去理解动漫。Comic的基本意思是幽默的、讽刺的；幽默指诙谐风趣而又意味深长，讽刺是指用比喻、夸张等手法指责和嘲笑，按照鲁迅对喜剧的解释就是将无价值的东西撕开给人看；Animate的基本意思是使生机勃勃，使对象具有生命感；Game的基本意思是让人们去挑战，表示勇敢的意思。既然是挑战，就会有难度，有时会冒生命的危险，只有敢于冒险的人才是勇敢的。

从价值观上去审视这几个词，我们看到漫画在某种程度上是将无价值的东西暴露出来，其目的是向人们解释什么是有价值的；动画是将无生命的东西赋予生命，将没有价值的东西给予价值；游戏是将生命与存在的价值最极端地表现出来，挑战价值的极限。

为什么动漫表现出人为的无限可能性？为什么动漫将无生命的对象赋予生命？为什么动漫往往表现过多的死亡和对抗？这或许可以从生命哲学中得到很好的诠释。

这里不得不讲到海德格尔。有人将其有关思想称作“生命哲学”，也有人称其为“存在哲学”或“死亡哲学”。在海德格尔看来，世界本源于存在，但是存在总是存在者的存在，即“此在”。“此在”的存在就是“生存”，“此在”的显现是在日常生活中进行的，“此在”在日常生活中无时无刻不依赖于“常人”、“他人”或“大家”。“此



虚拟世界的不可预知性让人在恐惧中蠢蠢欲动



在”是能在，但是它始终不愿意把自己看做是“能在”。因为作为“能在”，“此在”就必须由它自己来决定自己的命运，由它自己来选择自己的人生，并且由它自己来承担这些选择的责任和后果。

对于“此在”来说，一方面就其生存论本性而言，只要它存在着就总是它的“尚未”，因为它是始终处于存在之中的“能在”；而另一方面它的“尚未”、它的可能性从来不是外在的规定，“尚未”作为可能之在就植根于“此在”自身之中——它自己就是“能在”本身。就此而论，死亡也是“此在”的“尚未”：当“此在”存在之时，死亡虽然“尚未”来临，而“尚未”的至极处却是“终结”即死亡。因此，我们完全有可能从生存论上将死亡理解为“向终结存在”，看做是“此在”的一种存在的可能性。

但“此在”在显现过程中受到他者制约，所以面对着畏惧和沉沦，转而直面死亡。对死亡的经验是为了生存，原则上讲死亡是无法经验到的。动漫作为“此在”显现“在”的无限可能性，当然也包括对死亡的经验。

所以，动漫是人们生命的炫动，源于人们对生命的塑造和渴望，对生命的创造与体验，对生命的毁灭与保存，也就是对生存价值的评定。

二、动漫是原生词

任何词都是既与具体的事物相关联，又与一定的历史条件相关联。无论是漫画、动画还是游戏，都是人类文化进程中出现的，所以都印有时代的烙印。

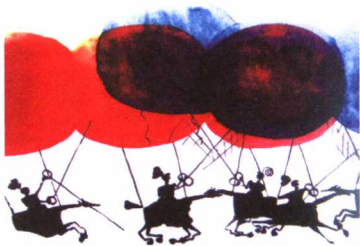
漫画在早期与讽刺性、幽默性有关，而读图时代的现当代连环漫画可能更看重的是人们对于图像的一种精神消费。它们不仅仅是讽刺和幽默，还可能是视觉的补品、心灵的鸡汤。动画早期，人们关注的是运动的本质，通过运动赋予对象以生命。而在其中蕴涵着人们对时间和空间的超越，蕴涵着人们的无限幻想。当人们不再为运动技术所限制时，当人们不再为如何表现叙事烦恼时，动画的想象性本质就会凸显出来。幻想是人类自由的行为，是超越自我的一种方式。幻想有时更多是意识流，那么动画就是人们意识流淌的河流，人们从这条河流中看到了生命的冲动与绵延。所以，我们才拥有像迪斯尼幻想系列这样的动画片。

今天人们所讲的“动漫”应该是个类概念。与“艺术”这个概念一样，只是一个概念，是一系列事物的共同的抽象性的本质。

中国人创造了“动漫”这个词。它不是简单的对漫画、动画、游戏等词的背离和综合，而是含义上的根本变化，也是当代认识论深化的表现。它不仅为动漫学科创建准备了条件，也为漫画、动画、游戏学科找到了逻辑归宿，同时也为中国创意产业的发展奠定了基础。这个词的广泛使用使动漫学科从无到有，从支离破碎到完整统一，成为显学；也使漫画、动画、游戏的创作有了明确的方向。这是人类认识的逻辑结果。从认识的发展看，初期阶段，人们只能认识某个对象；随着认识的提高，认识向更高、更为抽象的方向深入。通过认识的提高，人们发现某些对象具有一些共同的因素，这些因素是区别于其他类型事物的根本要素，是这些对象的根本性特征。

此在作为日常的杂然共在，就处于他人可以号令的范围之中。不是它自己存在；他人从它身上把存在拿去了。他人高兴怎样，就怎样拥有此在之各种日常的存在可能性。在这里，这些他人不是确定的他人。与此相反，任何一个他人人都能代表这些他人……这个谁不是这个人，不是那个人，不是人本身，不是一些人，不是一切人的总数。这个“谁”是个中性的东西：常人。

——海德格尔



接近于抽象的造型将观者与即将发生的故事拉开距离



与魔兽的斗争也许源于人类早期沉淀下来的集体无意识



童话世界里的鬼怪让人害怕，也让人兴奋。因为它们往往预示着死亡与抗争。



黏土动画用人手创造出一个与人类社会相似的实体 偶动画充分利用了不同的实物材质带来的鲜活感世界



过去人们并不清楚漫画不属于绘画研究的范围,漫画是否具有与绘画一样的语言基础。因此漫画的研究、教学、创作传播和社会价值处于较为尴尬的境地。动画也有同样的遭遇。动画应该属于电影学还是美术学,是个问题,我们国家将其设定为美术电影,跨越美术和电影两个学科体系。这自然就造成了在电影学体系里和美术学体系里动画和漫画边缘化的情况。美术学院和电影学院分别有其本质性的学科方向,既不可能也没有必要将主要精力放在动漫上。其他类型的学院更不可能,比如设计学院、传媒学院以及软件学院。人们只是看到动漫与绘画、影像技术、电脑技术有关,而没有看到动漫中无论是绘画还是影像技术和电脑技术都不是决定性因素。动漫有动漫的目标。动漫将一切人为的东西作为目标,不管是唯美的还是恶俗的,不管是叙事的还是非叙事的。动漫打破美丑的界限,打破高雅与低俗的界限,打破精心设计和无意识涂鸦的界限,打破现实和想象的界限。动漫将一切不可能变为可能。从一切可能性出发,将无趣变为有趣是动漫所着力追求的。

如果将绘画和电影划为严肃的艺术,动漫则应该是“笑”的艺术,或者说“不严肃”的艺术,而不是板起面孔让人们沉思的艺术。所以有人说动漫是低俗文化,或者是亚文化、次时代的文化。

动漫这个概念的使用反映了解到特定的历史时期人们的主要追求目标。今天人们讲的动漫应当放在知识经济、创意经济时代这个背景上去阐释。

三、动漫概念的多重理解

一般人们在解释概念时总是从有利于自己的立场出发,为了某个目的进行阐述。尽管解释概念有很多角度,既可以从其材料构成,也就是物的属性方面去界定;也可以从其存在的状态方面去界定;还可以从其语言方式和性质方面去界定。但是,既不可以将动画的解释上升为动漫的解释,也不可以将对漫画的理解当作标签贴在动漫上。当然各种解释的角度,对动漫及其所属形态也是有益的,比如,从物的属性上,可以拓展使用材料和表现,就像漫画既可以使用宣纸和水墨材料,也可以用卡纸和水粉颜料,由于材料不同的特性,对动漫的风格和特征都有所影响。这说明动漫不仅是开放的,而且也是发展的。

1. 关于动漫的各种理解

漫画本来是一种不受任何工具材料和技法限制的绘画形式,但有一点是必须紧



夸张与变形是动画的法宝



漫画表现出的巨大力量无与伦比



紧抓住的，那就是它的思维方式和表现手法不同于一般绘画，讽刺和幽默是它最突出的艺术特点，也是漫画所特有的艺术功能。

——《中国漫画史》

动画只有获得生命力与性格时，它才能为观众认同，并为之感动。

——[美国]迪斯尼

动画片是以画在平面上的图画或立体的偶以及物品为拍摄对象的电影。

——[法国]萨杜尔

动画不是会动的画的艺术，而是创造运动的艺术。

——[加拿大]麦克拉伦

动画是娱乐。

——[日本]宫崎骏

卡通漫画“是一种超越一般规则定律的创造性的美术图形”。

——[中国台湾]黄木村

动画是艺术同时也是技术，它是一种方法，其中包含了漫画家、画家、剧作家、音乐家、摄影师、电影导演、艺术家的综合技能，这些综合的技能构成一种新型的艺术家——动画家。

——[美国]普雷斯頓·布莱尔

我们所说的传统动画片是产生了一个多世纪的一种艺术形式，用最简单的话说就是：会“动”的画。和电影一样，它是利用人类眼睛的“视觉暂留”现象，而使一幅幅静止的画面连续播放，看起来像是在动。它应该归类于电影艺术，但其不同于通常意义的电影之处在于：它的拍摄对象不是真实的演员，而是由动画师画出的动画形象。

一个死气沉沉的稳定的图画世界被赋予运动的神秘，这是送给这个死寂世界的生命的礼物。但这个生命是很暧昧的生命，是魔术师的诡计，是建立在视觉暂留这样的视网膜的附属特性上的一个诡异的幻象，整个电影的大厦，整个巨大的欺骗游戏，就建立在这个虚弱的论据之上。

动画卡通则比这种被称为现实的（真人表演）电影远为诚实。卡通沉浸在自己的自然的幻想之中，为它追求的不可能的真实而欢欣，将这种建立在不可能基础上的真实作为自己最高的理想，否定实际的真实，这就是动画的深远意义。

——[美国]史蒂文·密尔豪森

“好莱坞应该以和真人表演电影的差别来界定动画。”大多数对动画的定义也都是坚持这样的表述，即真人表演“不是动画”，动画“不是真人表演”。

动画是作者根据自己的意图让没有生命的东西动起来，从而变得有生命。

——[美国]克里斯汀·汤普森

这才是关键所在：不是要制作可以出售的商品，预见流行产品，而是因为喜爱，来创作人人都会深爱的东西，这才是做游戏时所应有的最内在的感觉。

——[日本]宫本茂

运动是动画的本质。

——[英国]约翰·哈拉斯

对动漫有多种理解是正常的。因为动漫有多方面的属性，不同的人总是从不同的方面对动漫进行解释。从上面的各种理解我们发现，许多人只对动画或者对漫画进行解释，很少对动漫这个概念进行解释。形成这种结果的原因是因为动漫这个词是近些年才出现的，而且以前也没有动漫学科，动画和漫画是两种不同的门类，尽管它们有联系。我们可以通过对前人的各种见解进行梳理、揣度，既要把各种见解放在历史环境中去理解，也要站在当下的语境中重新思考，从而洞见动漫的真谛。



美国动画片《变形金刚》



不同形式组合强调了运动，增加了视觉层次感。



梦里的世界，可以是这样平和而又绚丽的。