

21世纪高等院校动画专业系列教材

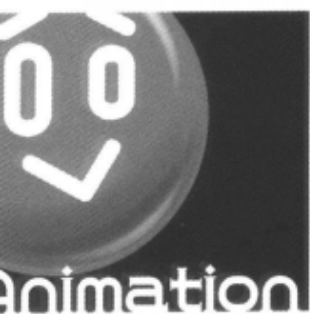
动画艺术论

佟婷 著

中国传媒大学出版社

Animation

中国传媒大学“十五”“211”工程资助项目



动画艺术论

佟婷 著

中国传媒大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画艺术论 / 佟婷著. —北京: 中国传媒大学出版社, 2007.3

ISBN 978-7-81085-925-7

I. 动… II. 佟… III. 动画—技法 (美术)—研究 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 026969 号

动画艺术论

著 者 佟 婷

责任编辑 阳金洲

装帧设计 源大设计工作室

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社 (原北京广播学院出版社)

社 址 北京市朝阳区定福庄南里 7 号 邮编 100024

电 话 86-10-65450528 65783362 传真 010-65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 新华书店总店北京发行所

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 787 × 1092 毫米 1/16

印 张 15.75 彩插 0.25

版 次 2007 年 7 月第 1 版 2007 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 987-7-81085-925-7/K · 925 定价: 38.00 元

版权所有 翻印必究 印重赔偿 负责编辑



美国梦工厂动画片《埃及王子》



美国迪斯尼动画片《白雪公主》



美国皮克斯公司的动画片《怪物公司》



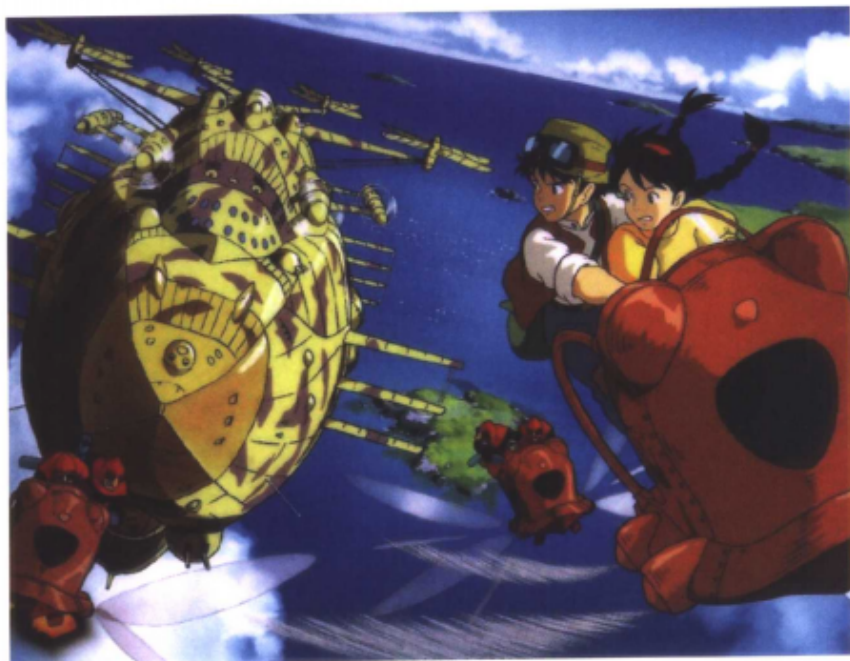
美国迪斯尼动画片《美女与野兽》



美国迪斯尼动画片《花木兰》



美国迪斯尼动画片《泰山》



日本宫崎骏动画片《天空之城》

An anime illustration from 'The Wind Valley'. In the foreground, a character wearing a blue hooded cloak and a red scarf is shown from the chest up, holding a large, yellow, egg-shaped object. The character has a determined expression. In the background, a green dragon-like creature with large white wings is flying. The setting appears to be a dark, rocky landscape with some plants. The overall style is consistent with Studio Ghibli's animation.

日本宫崎骏动画片《风之谷》

序

众所周知,以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱,而在这个产业队伍中,动画产业异军突起,已成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下,曾经一度在国际上享有很高的声誉,并筑就一大批优秀经典的动画作品使之成为世界动画长廊中的瑰宝,还被国际同行誉称为“中国学派”的中国动画却显得步履蹒跚。客观地说,中国动画作为产业的发展节奏与中国经济的高速发展形成了明显的反差,由于我们的产业化进程发展较慢,创作水平停滞不前,一定程度上阻碍了中国动画的发展,这当然是一个值得人们高度关注的问题。

相比较发达国家动画发展的强劲势头,在充分研究国际动画产业发展状况后,我们发现,制约我国动画发展的原因有:从业人数严重不足,尤其是中高级的创作型人才更是奇缺;作品缺乏鲜明的民族特色和文化品位,对宝贵的民族文化资源缺乏足够的重视和深度的开掘;动画的自主研发和原创力相对较低,主要依靠动画的后期加工等传统方式,从而严重制约动画产业持续发展的瓶颈。更重要的是缺乏跨越式发展的思维,在理论和实践的开拓中存在缺位。在今天的动画从业者中,喜欢随波逐流、采用邯郸学步的方式生搬硬套地模仿的人不在少数,只知埋头生产,不注重理论研发的更有人在。因此,我们的动画发展无论从观念的更新、策略的运用还是技术手段的实践等诸多方面都表现得较为孱弱。

针对这一现状,目前,国家在政策、资金等方面上加大力度进行扶植和培育。不仅推出一批动画产业基地科技园区,还建立一定数量的民营动画公司大规模参与制作,积极找寻民族化的动画产业振兴之路,高校纷纷成立动画学院和创办动画专业,制定了中长期的人才培养计划,并为国产动画创作培养艺术与技术结合的、懂得市场经营的复合型人才创造条件,从而使国内的动画创作在很短的时间

内就已经开始呈现出了蓬勃发展的态势。尽管如此,动画理论研究的严重滞后,一定程度上制约了作品艺术水平的提高,影响了产业化的进程,因此我们急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范和对创作实践的引导。

《动画艺术论》在充分认识动画发展历史的基础上,密切结合创作实际,对动画的本质艺术特性和创作思维特点进行了深入的探讨和研究,初步阐明了动画的美学特征和审美规律,在与传统影视艺术特征的比较中,在中外动画创作模式的参照中,明确清晰地梳理了动画理论体系,笔者具有全局把握能力、理论洞察力和一定的学理涵养。学术视野开阔,论据充足,具有一定的理论深度和学术价值,这在国内动画理论方面实属难得。

我们高兴地看到《动画艺术论》在动画理论匮乏的情况下进行的卓有成效的探索和钻研,也许这只是一个令人振奋的开始,我期待中国动画的研究者们能不断开拓创新,在动画理论界再铸“中国学派”的辉煌。

王蓓

中央电视台

中国国际电视总公司动画事业部主任

央视动画有限公司总经理

目 录

第一章 动画本体论

——多元多维的艺术整体	1
-------------------	---

第一节 动画的本源	1
-----------------	---

第二节 动画艺术构成元素的多元性及其结构的多层次性	4
---------------------------------	---

第三节 动画艺术存在形态的多维性	16
------------------------	----

第二章 动画特征论

——超现实的虚幻世界	21
------------------	----

第一节 “画”“动”是动画的基本特征	22
--------------------------	----

第二节 超现实的虚幻性	26
-------------------	----

第三节 动画片的艺术本质	34
--------------------	----

第三章 动画思维论

——“全能性”的运动系统	42
--------------------	----

第一节 动画思维方式的构成	42
---------------------	----

第二节 动画思维的互动形式	48
---------------------	----

第三节 动画思维——全能性运动系统	59
-------------------------	----

第四节 动画思维的表现手段——蒙太奇组接方法	69
------------------------------	----

第四章 动画剧作论

——艺术大厦的根基 77

第一节 剧作是基础 77

第二节 动画剧作的构成要素 80

第三节 动画剧本的构思 83

第四节 素材、题材与主题 88

第五节 动画形象塑造 94

第六节 陌生化的故事情节和结构 102

第七节 动画片的故事 109

第八节 动画剧作的语言 113

第五章 动画类型论

——多姿多彩的表现形态 118

第一节 动画艺术的类型 118

第二节 动画影视片的题材类型 125

第三节 动画影视片的人物类型 133

第四节 动画片的叙事结构类型 138

第五节 动画影片创作主体的表达类型 140

第六节 动画造型手段的类型 142

第七节 动画影视片的传播类型 144

第六章 动画美学论

——无生命的生命活动 147

第一节 动画创作主体的审美创造 149

第二节 动画作品的审美魅力 156

第三节 动画欣赏的审美活动 169

第四节 动画艺术的审美教育功能 176

第七章 动画文化论

——艺术、工业、商业的三重品格 183

第一节 动画文化的内涵	183
第二节 动画文化的产业化	187
第三节 动画艺术的文化价值	202

第八章 动画比较论

——差异与鉴别、融合与超越	208
---------------------	-----

第一节 动画比较的内容及其意义	208
第二节 动画观念的民族差异	210
第三节 动画题材、主题的民族特征	213
第四节 美、中、日动画的民族风格比较	220
第五节 美、日、中动画艺术风格形成的民族文化渊源	232

参考文献	241
------------	-----

后 记	243
-----------	-----

第一章 动画本体论

——多元多维的艺术整体

本体，原指“始基”、“始原”、“本源”、“终极存在”之意，也就是表示事物内部的根本属性、质的规定性。所谓本体论就是对本体加以描述的理论体系。本体论是研究关于存在本质或本源的学说。

关于动画本体的讨论，在本章里只考察其本源、构成元素、结构层次和存在形态；至于动画的“内部的根本属性”和“质的规定性”将在第二章“动画特征论”中专门阐述。

第一节 动画的本源

一、人类的原始动画意识

美国艺术史家阿诺德·豪泽在《艺术史的哲学》一书中说：“我们所具有的最早的艺术属于绘画……就视觉艺术的起源而论，它就是旧石器时代的洞穴壁画，它们最动人的地方就是显著的写实风格和几乎毫无例外的‘再现性特征’……”^①距今约2~1.2万年在西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画中“奔跑的野猪”，用重复描画的八条腿再现野猪奔跑的动态。许多国家古代岩石和壁画中描绘有许多条腿的动物，许多只翅膀的飞鸟等都与此相类似。这反映了人类在静止的写实画面中力图再现运动的愿望，也就是使“画”具有“动”感的动画意识。

人类真实再现运动过程的愿望更表现在古埃及墓室壁画上的摔跤表演，它用分解动作描画了摔跤的连续过程。我国青海马家窑的“舞蹈纹盆”也试图表现舞蹈的连续性动作。

① 朱狄 《艺术的起源》，中国社会科学出版社，1982年版，第214页。

人类在原始动画意识的驱动下,追求着“画”、“动”的“真实”再现。据埃及古书记载:古代埃及的画家们把神在各不相同瞬间里活动的姿态画在庙宇大厅里的墙壁上,当国王坐着御车从庙宇前疾驰而过时,相隔不远的柱子便起了栅栏的作用,使国王仿佛看到了神在向他抬手致意。可以说,这是人类最早获得“画”、“动”视幻觉的一种形式,也是动画意识的最初实现。

二、动画的雏形

人类追求“画”“动”的愿望始终没有停止。早在11世纪中国宋代非常兴盛的走马灯,就是在灯笼纸或绢做的罩壁上,画出许多幅动物或人物连续动作的姿态,当灯笼内蜡烛点燃起来,热气推动灯笼转动起来时,罩壁上的动物或人物图画仿佛活动起来。

1825年,一个叫做派里斯的人制作了一种“幻盘”玩具,在它的正反两面分别画出了一只小鸟和一个鸟笼。当快速转动这个幻盘时,小鸟就好像飞进了鸟笼。与此相似,倘若正反两面画了小鸡和米,于是就出现了小鸡吃米的画面。这种游戏性质的东西,使静止的画片“活动”起来了。

1832年,比利时科学家约瑟夫·普拉多制成了一个小小的玩具——“诡盘”:在一根轴上固定了两块圆形的硬纸板,在前面的一块板上均匀地刻着一个个空格,在后面的一块板上一格格地绘出人的一个个分解动作,然后用手旋转后边的圆盘,透过前边圆盘的空格观看,人的动作仿佛连贯地活动起来了。

普拉多从这种分格子的盘上发现了可以分解物体的运动,并且可以将一系列不动的图形重新组成运动。他说:“假如几个在位置上和形状上逐渐变得不同的物体在极短的时间和相当近的距离内连续在眼前出现,那么,眼膜上所得到的印象将是彼此衔接的,而不是相互混淆的,它会使人以为看到了一个单独的物体在逐渐地改变着形状和位置。”^①这说明将完整的场面分解为一个个单独而连续的画面,然后再用一个个单独的、静止的画面组合成连续运动的幻象,这正是动画的基本原理。

三、动画的科学技术本源

1. 一项重大的科学发现——“视觉暂留”原理

无论是走马灯,还是幻盘、诡盘,之所以使静止的图画在人的眼前呈现运动的幻象,都是基于人类固有的视觉生理机能。

1824年,英国科学家彼得·罗杰向英国伦敦皇家学会递交了一篇“关于活动物体的视觉留影原理”的报告。1825年,约瑟夫·普拉多发表了“论光线在视感

^① 邓烛非 《世界电影艺术史纲》,中国广播电视出版社,1996年版,第2页。

上产生的印象的几个特性”一文，并为此做实验来证实。1829年的一个正午，普拉多为了研究人眼对光线刺激的忍耐程度，他对着太阳凝视了好久。25秒钟后，他什么也看不见了。但是在他回到自己的实验室后，太阳的影子依然停留在他的脑海里，闭上眼睛都能看得见。因此，他发现：人的视觉表象并不是在外界物体停止刺激时马上就会消失的，而是能在视网膜上停留了1/10秒，（后人测试大约为0.1~0.4秒左右。）因此，他在1829年6月召开的列日大学的论文答辩会上发表了论证“视像暂留”原理的论文。后来他据此制成“诡盘”玩具。

正是这一重大的生理学发现，奠定了电影的发明，也是动画发明的科学基础，因而人们把约瑟夫·普拉多称为“电影的祖父”。其实也是“动画的祖父”。

虽然，动画现象或规律的发现、发明早于电影，而且为电影提供了科学技术研究实践的线索，然而，真正动画的诞生还有赖于电影技术在摄影机、胶片和放映机等方面的发展和成熟。

2. 摄影机的发明与改进

1873年挪威的强逊制造出“轮转摄影机”；

1878年美国的慕布里奇实现连续摄影；

1882年法国的马莱发明摄影枪；

1888年10月马莱制成世界第一架电影摄影机；

1888年美国的爱迪生与迪克逊研制成一种“活动电影”摄影机；

19世纪80~90年代初，美、法、德等国的发明家先后制造出各种新型的电影摄影机；

1895年2月至11月法国的卢米埃尔兄弟发明并逐渐完善了一种可以摄影、放映和洗印三用的电影器械；

1907年，在维太格拉夫公司的纽约制片厂里，一个无名的技师发明了“逐格拍摄法”。根据这种方法，摄影机可以一格一格地把画面拍摄下来。于是美国人斯图亚特·勃拉克顿拍摄了《闹鬼的旅馆》、《奇妙的自来水笔》、《一张滑稽面孔的幽默姿态》、《奇幻的图画》等影片，从此真正的动画片才开始不断出现。

3. 胶片的发明与改进

1839年法国的达盖尔发明了银板照相机，从此摄影正式诞生了；

1851年美国的阿歇尔等人制成珂罗珂底版，能在一分钟之内拍出质量较好的照片；

19世纪70年代可以储存的溴化银底版问世，代替了仅能保留几分钟的湿珂罗珂底版；

19世纪80年代伊斯曼创制出了柯达纸软片卷代替了玻璃底版；

1887年爱迪生和伊斯曼合作发明了塞璐珞片基内两边凿有洞孔的底片。至此，

便为一般电影的拍摄提供了胶片；

1914年美国入埃尔·赫德发明了透明的塞璐珞片，也称明片或动画片基，使活动的形象与不变的背景分离，大大减少了绘制一张张重复背景的繁重工作，为动画电影的大规模生产开辟了道路。

4. 放映机的发明与改进

19世纪80年代法国人雷诺发明了“光学影戏机”，这是第一次应用以洞孔牵引图片带的方法。这种方法可以使连续画面的画带无限延长，能够表现更长的活动图画。图片带是一张张绘制的图画，通过光学影戏机反射到幕布上来进行几分钟连续表演的动画片，如《可怜的比埃塔》、《更衣室旁》、《路边的梦》等都是表现了一些片片断断的小故事，可以说，这些是世界上最早的动画片。

1888年10月雷诺又绘制了《一杯可口的啤酒》，片中描写一位游客在乡下一个小酒店里胡闹的故事。全片共有700多幅画面，画带长32米，以每秒3个画面的速度放映，可放12~15分钟，这是世界上第一部比较完整的动画影片。

1891年爱迪生和迪克逊发明了“电影视镜”；

19世纪90年代欧洲各式各样的放映机纷纷出现；

1895年卢米埃尔兄弟发明的三用电影器械，使电影技术开始成熟。当年12月25日《火车进站》、《水浇园丁》等影片公开演出，正式宣告了电影的诞生。

至此，“视像暂留现象”、逐格摄影、透明塞璐珞片和电影放映机作为动画的科学技术本源，为探讨动画的艺术本体提供了物质基础。在此技术基础上才有可能对动画艺术的构成元素、存在形态和结构层次进行研究。

第二节 动画艺术构成元素的多元性 及其结构的多层次性

艺术的构成元素主要有线条、色彩、动作、声音、语言等，一般艺术只有其中之一二，如音乐有声音，舞蹈有动作，文学有语言，绘画有线条和色彩，而戏剧和电影作为综合性艺术则将各种元素集于一身。动画是电影的一个片种，自然也是多元构成。

动画艺术构成的多元性表现在三个层面：表层——直观的符号性元素；中层——感受的表义性元素；深层——解析的潜在性元素。

一、表层——直观的符号性元素

符号性元素包括线条、色彩、动作、声音和语言。



1. 线条：动画形象构成的最基本要素

18世纪德国哲学家温克尔曼说：“线条是决定一切物体形式的中心。”一般说来，线条有三种基本类型：直线、曲线和折线。而每种线条都具有各不相同的审美特征。直线具有坚定、刚劲、爽朗、迅捷和始终如一的品格；横向的直线与水平线相仿，具有横向延伸、平坦而稳定之感；纵向的直线具有一种冲击的力量，有高耸岸然之感；斜线显得浮动、不稳定、下滑衰败之象。

曲线的形式多种多样，如波线使人联想水中的波浪，优美而柔和。蛇形线则富于变化与动感，被英国美学家荷迦兹称为最美的线条，它“使想像得以自由，从而使眼睛看着舒服，而且说明其中所包括的空间的容量和多样。”^①圆，是一种封闭的曲线，使人感觉饱满圆实，运动起来不断前进又不断回归，是一种周而复始的动势。椭圆形有两个圆心，饱满、规则中又富于变化，显得舒展自如。卵形比椭圆形更有变化，于舒展之中透着灵巧之气。

折线则强而有力。正方形坚实稳定、严整大方。横向矩形稳重安详，竖立矩形高耸挺拔。三角形指向不同，含义各异。其中一顶角指向上方者犹如山脉，下端牢固地立于大地，不可动摇；其一顶角指向侧方者，好似箭头，具有冲击力，又有指示性；其一顶角指向下方者使人感觉即倾于一瞬，是危险的征兆。

在动画形象中，不论是人物、拟人化形象，还是环境、背景都是用简练鲜明的线条勾勒出来的图画，而且多是漫画式、象征性的图画，特别是夸张变形的线条，对于动画更具有特殊重要的意义。在获奥斯卡动画短片提名的意大利导演布鲁诺·波塞托的《蝗虫》中，基本上是使用横向直线和纵向直线的交错反复的不断变化，在简单的视觉元素中，寄予着深刻的含义：人类在诞生——毁灭——新生——又毁灭——又新生的痛苦与欣喜中衍进。

而获得1992年奥斯卡最佳动画短片提名的加拿大卡洛林·里美导演的《两姐妹》则全片几乎都用圆形、卵形的线条，甚至看不到直线。这正表现了姐妹俩在与世隔绝的自封闭式生活中，虽受到外界因素的影响或闯入的男人的冲击，产生摇摆、晃动，但残缺、扭曲的封闭性心态仍无法打破。这里线条的运用强化了这一寓意的视觉效果。

2. 色彩

色彩的本质是波长不同的光，既然光是色的本质，那么没有光，也就没有色。

马克思说：“色彩的感觉是一般美感中最大众化的形式。”^②当代美国艺术理论家克劳申说：“在绘画艺术的表现上，如果说素描是属于理智方面的，色彩则可以说是

① 荷迦兹 《美的分析》，四川人民出版社，1998年版，第56页。

② 马克思 《马克思恩格斯全集》，人民出版社，1974年版，第13卷，第145页。