



新世纪动画专业教程



动画概论

• 聂欣如 著

复旦大学出版社



新世纪动画专业教程



动画概论

• 聂欣如 著

复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画概论/聂欣如著. —上海:复旦大学出版社, 2006. 12
(复旦博学·新世纪动画专业教程)
ISBN 7-309-05218-8

I. 动… II. 聂… 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 123555 号

动画概论

聂欣如 著

出版发行 复旦大学出版社 上海市国权路 579 号 邮编 200433
86-21-65642857(门市零售)
86-21-65118853(团体订购) 86-21-65109143(外埠邮购)
fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

责任编辑 黄文杰
总编辑 高若海
出品人 贺圣遂

印刷 上海华业装潢印刷厂有限公司
开本 787 × 1092 1/16
印张 17.75
字数 387 千
版次 2006 年 12 月第一版第一次印刷
印数 1—5 100

书号 ISBN 7-309-05218-8/G · 667
定价 30.00 元

如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社发行部调换。

版权所有 侵权必究

J218.7

35

2006

“博学而笃志，切问而近思。”

(《论语》)

博晓古今，可立一家之说；
学贯中西，或成经国之才。

作者简介

聂欣如，男，1953年出生。曾就读华东师范大学、北京电影学院并留学德国科隆媒介艺术学院。现任华东师范大学传播学院教授、博导。曾在上海美术电影制片厂工作十年，任编剧。代表作品系列动画片《舒克和贝塔》（编剧之一）获第四届童牛奖优秀美术片奖、文化部优秀美术片奖；其他作品有：故事电影《苦藏的恋情》（导演之一）入围法国三大洲电影节，获最佳音乐奖；纪录片《红卫兵之舞》（导演、剪辑）入围第二十届德国杜伊斯堡国际电影节。上世纪80年代起即从事动画理论研究并发表相关成果，迄今出版有《类型电影》、《动画剪辑》等著作，发表了数十篇有关影视批评、动画创作理论及文艺学的论文，涉及电影、纪录片、动画片、传播学等多个领域。

内 容 提 要

与以往同类著作偏重技术层面不同，本书是国内第一部系统讲解动画艺术理论的概论性著作。内容包括六个方面：1.动画基础理论（动画的起源、特点、概念）；2.动画艺术同电影、美术、文学、音乐等其他艺术的关系；3.欧美动画（美国主流动画、欧洲主流动画、西方非主流动画）；4.亚洲动画（日本动画、中国动画）；5.动画艺术短片（哲理艺术短片、伦理艺术短片、抒情艺术短片及艺术短片在形式上的探索）；6.动画制作流程（绘画动画制作、偶动画制作及剪纸动画制作）。作者通过以上诸方面的论述，描绘出动画艺术的轮廓，以及世界动画的概貌，使读者对动画有一个基本而全面的掌握和了解。

本书的特点在于：参考了其他门类艺术概论的结构和写法；从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类艺术进行了对比和区分；大量举证相关材料和最新研究成果，详尽描述了动画历史的轮廓，对动画的分类、定性和时代划分均做了正本清源的阐述。

本书观点客观中允，行文生动流利，资料翔实，图文并茂，不仅适合高校动漫、影视及相关专业师生教学使用，也适合相关研究人员、从业人员及一般爱好者阅读。

自序

2000年我从国外回国,到同济大学工作。按照规定,新教师要求先上选修课,然后才能给专业的本科生上课。在我不知道该给那些专业完全不同的学生们讲些什么的时候,我突然想到了动画,尽管那时我已经离开上海美术电影制片厂十年之久。

看来这是一个情结,不能释怀的终究不能释怀,走得再远也会回来。我曾经在上海美术电影制片厂工作过十年,在那十年中我似乎并没有太过留恋动画片,只是为了工作厮混其中,后来有机会出国便一走了之。但是烙在潜意识中的印象,还是会在最不经意之时浮现。在国外学习影视艺术的期间,曾选修过一门与动画有关的课程。那位老教授是个好人,他让我们几个学生到他家里去上课——他家里简直就是一个动画博物馆,电影早期那些只在书本上见过的玩意儿,诸如类似于“诡盘”的东西、类似于雷诺的画带,都能在他家里看到。他对我们所交的作业都很宽容,因此大家很容易拿到学分。我好像是用电脑做了一只会飞的猪,说来惭愧,所谓的“飞”,也就是扑腾了几下翅膀。——那时,并没有想到以后的工作会再次同动画有染。

从2000年开始的动画课程,以后几乎每年都开,好像还很受学生的欢迎。2002年招收了动画专业的本科生之后,开始给他们讲授《动画概论》这门课程,继而又开设了《动画剪辑》的课程。因为授课的关系,一直都在关注相关的教材,也陆续看到了几本,但是都不能令人满意,于是每有野心,想自己写一本《动画概论》。2005年,工作调到了华东师范大学,这门课也带到了华师大的传播学院。2006年初,在一次有关影视类教材编写出版的会议上,上海大学影视艺术技术学院的金冠军院长极力推荐这本书的出版,因此被纳入了计划,遂有了现在的《动画概论》。

这本《动画概论》与之前已经出版的几本《动画概论》相比,其不同之处在于:

一、这本《动画概论》参考了其他艺术门类概论的结构和写法,如《电影艺术概论》、《戏剧概论》(日本)、《舞蹈概论》(美国)、《美术概论新编》等,努力使《动画概论》成为其他各种艺术概论中的一种。这一思想是基于将动画作为一门艺术来看待,而不是像之前的几本《动画概论》,均把动画作为了技术与艺术的混合体。(详见本书第三章。)

二、这本《动画概论》从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类的艺术进行了对比和区分,讨论了动画和电影、动画和美术、动画和文学以及动画和音乐的关系。这些工作是之前的几本《动画概论》没有做,或干脆不屑于去做的。

三、这本《动画概论》对于动画历史轮廓的描述,要较过去的《动画概论》详尽。有许多

材料和研究成果还是国内首次公开发表。在动画的分类、定性和时代划分上均有独立的思考。——其实这也是迫于无奈,现行的资料不是不能令人满意就是根本没有。

四、除了必须涉及的某些技术问题之外,这本《动画概论》基本上没有涉及动画制作的技术问题。而在其他的《动画概论》中,均以相当篇幅讨论诸如“运动规律”这一类动画制作的技术问题。不讨论技术问题并非标新立异,电影、音乐、舞蹈、绘画、戏剧等,自身都有相当复杂的技术问题,但在这些艺术门类的概论中一概不予讨论,这里是“从众”。

这本概论共分5个部分16章。其中部分章节的内容曾以单篇论文的方式发表过。

如果要将这本书的全部内容在一个学期内(36课时)讲完可能时间较紧。在一般情况下,基本上是每一章讲两个课时,有关日本和中国动画的两章时间可能会加倍。因此,使用这本书作为教材的老师可根据手头掌握的资料和课时的情况进行调整,可有选择地讲授某些重点,其他的部分可以让学生阅读。这本书的写作顾及了阅读的可能,文字并不艰深。

最后一个部分是附录。这个部分主要介绍了动画制作的流程。这个部分的作者是我的好友胡兆洪先生。胡兆洪先生现在为上海美术电影制片厂一级(正高职称)导演,华东师范大学传播学院兼职教授。他是上海美术电影制片厂的资深导演之一,作品多次获奖。胡先生能够屈尊来为这本书写附录,是我莫大的荣幸。能够像他那样对动画片各片种制作过程了如指掌的人国内本来就并不多,能够将这些知识形诸文字让他人分享的恐怕就更少。

尽管这本《动画概论》的写作耗时多年,但决不敢说已经写得很好了。动画的研究在国内一直发展缓慢,有水准的研究寥寥无几,也不知道是没有人写文章还是写了文章没有地方可以发表。概论的撰写一般来说应该是建立在一个有着广阔研究水准之上的工作,现在很悲惨,基本上是单枪匹马在搞研究。以个人之力,遍涉电影、美术、音乐、文学等各个不同领域,时时感觉力不从心,只能是勉力为之。因此非常欢迎有识之士评头品足、来信指教商榷。这样才有可能不断改正缺点、修正谬误,在将来有机会修订此书的时候或能有所进步。来函请寄 xrnie@comm.ecnu.edu.cn, 非常感谢。

本书最后的部分为“参考书目”。其实在国内很少能够找到相关的参考书。这个书目只是将本书脚注中所提到的书按照作者姓氏的拼音重新进行了排列,希望能给读者一些方便。

这本书的出版我首先要感谢上海大学影视艺术技术学院的金冠军院长,是他看到了这本书的价值,极力促成了这本书的出版。其次我要感谢所有听过我的课的同济大学和华东师范大学传播学院的学生和老师,他们的倾听就是我写作的动力。最后我要感谢复旦大学出版社,他们对作者的尊重让我感到了一种久违的绅士风度。他们对作者的尊重并不是没有要求,他们要求书稿“注释详尽”、“文字生动”、“段落清晰”、“深入浅出”,这实在是一个很高的标准,希望我没有使他们失望。

聂欣如

2006年7月26日

目 录

自序	1
----------	---

第一部分 动画理论

第一章 动画的起源	3
第一节 动画的产生	3
第二节 雷诺的贡献	4
第三节 逐格拍摄技术和勃莱克顿	6
第四节 动画电影的发明者科尔	7
第五节 动画之父雷诺	9
第二章 动画的特点	15
第一节 “两极分化”的动画片	16
第二节 走向写实的动画片	18
第三节 动画片的分类	24
第四节 动画的特点	29
第三章 动画的定义	31
第一节 动画的定义	31
第二节 动画新概念及其批判	32

第二部分 动画同其他艺术的关系

第四章 动画与电影	47
-----------------	----

第一节 镜头与动画	47
第二节 光效与动画	50
第三节 表演与动画	53
第五章 动画与美术	58
第一节 单线平涂的美学	58
第二节 单线平涂的由来	61
第三节 主要来自民间的美术形式	64
第四节 动画艺术短片中的美术风格和样式	66
第六章 动画与文学	70
第一节 题材的选择	70
第二节 题材的借鉴	72
第三节 人物的单纯化和转变	76
第四节 大团圆结构	81
第七章 动画与音乐	83
第一节 背景音乐	83
第二节 “前景”音乐	89

第三部分 欧美动画

第八章 美国主流动画片	97
第一节 关于“主流”的概念	97
第二节 美国主流动画片的对象	98
第三节 美国主流动画片的表现形式	100
第四节 美国主流动画片的结构	103
第五节 美国主流动画片的主题	107
第九章 欧洲主流动画片	113
第一节 欧洲主流动画片的特征	114
第二节 同美国主流动画片的区别	118

第三节 系列片之外的其他主流动画片	125
第十章 西方非主流动画片	130
第一节 什么是非主流动画片	130
第二节 非主流动画片同主流动画片的比较	131

第四部分 亚洲动画

第十一章 日本动画片	145
第一节 日本动画之特点	145
第二节 日本动画大师	148
第十二章 中国动画片	176
第一节 动画片	177
第二节 剪纸片	192
第三节 木偶片	196

第五部分 动画艺术短片

第十三章 哲理艺术短片	203
第一节 物极必反	203
第二节 主观主义和机械主义	206
第三节 无法沟通	209
第四节 宿命论	211
第五节 迷惘和困惑	213
第十四章 伦理艺术短片	216
第一节 利己主义批判	216
第二节 人际新关系	219
第三节 古代伦理新诠释	222
第四节 人和自然	224

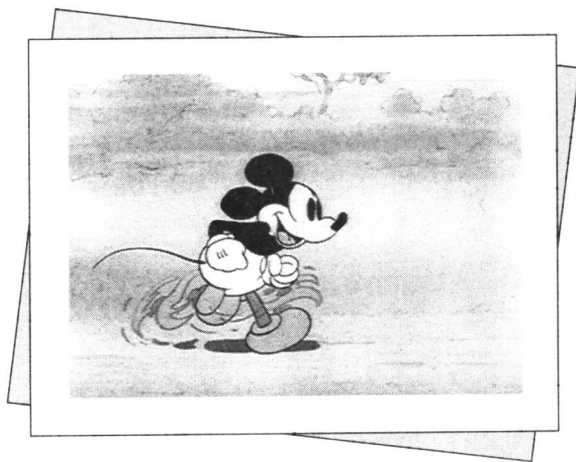
第十五章 抒情艺术短片	227
第一节 怀旧	227
第二节 别离	230
第三节 爱情	232
第四节 恐惧	233
第五节 史诗	234
第十六章 艺术短片在形式上的探索	238
第一节 抽象化	238
第二节 摄影和调度上的探索	239
第三节 材质的利用	241
第四节 可见的变化	243
第五节 不同形式的综合	244

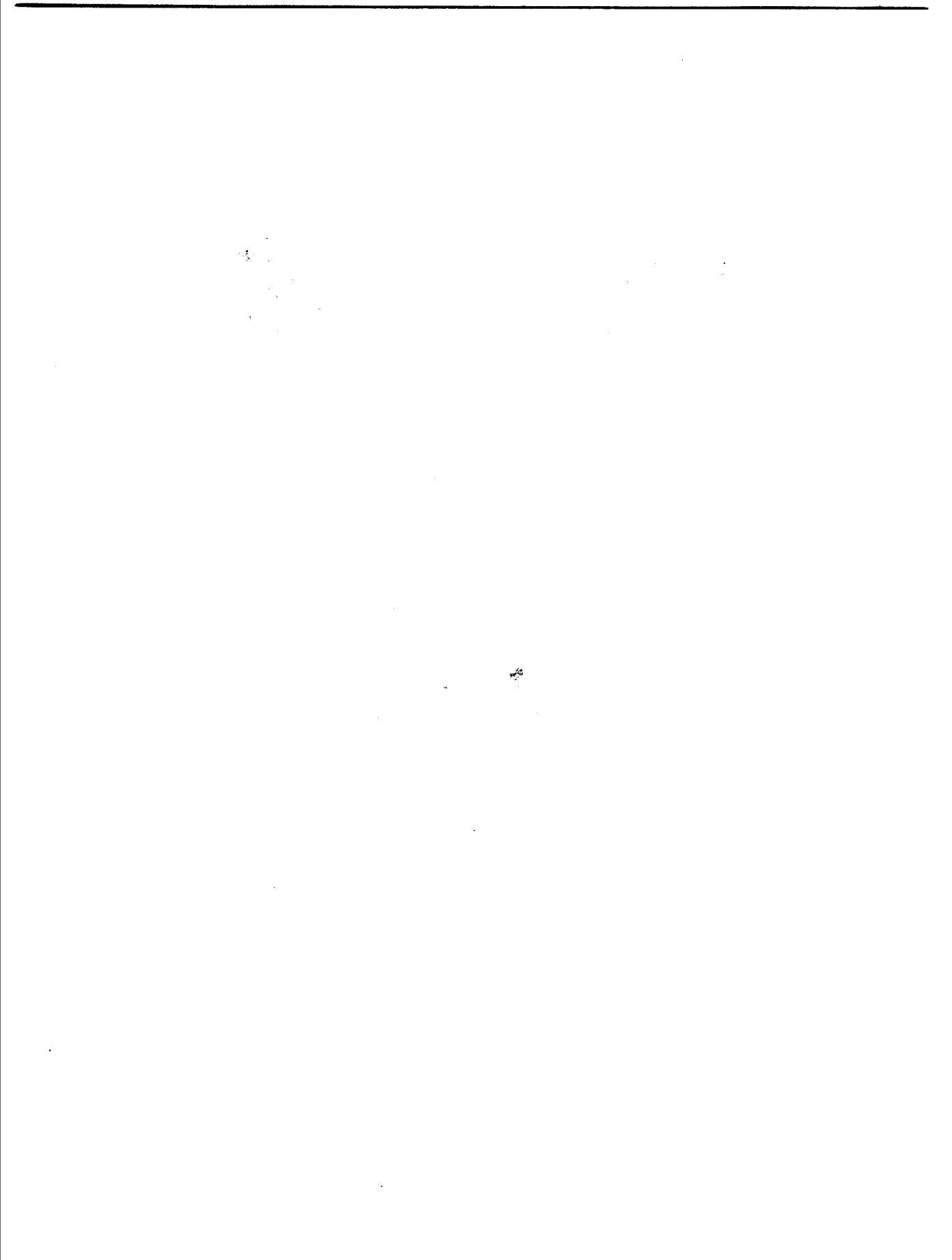
附录

动画片制作(作者:胡兆洪)	251
第一节 绘画动画制作	251
第二节 偶动画制作	262
第三节 剪纸动画制作	269
参考书目	274

第一部分

动画理论





第一章

动画的起源

第一节 动画的产生

如果仅从画面给人运动感这一点出发的话,动画片的起源可以追溯到几千年甚至数万年之前。在原始人的壁画中,就有人画下了八条腿的野兽,这既是原始人观察飞奔的走兽的结果,也是人类试图描绘出具有动感的物体的结果。古希腊和古罗马人在他们的神庙或竞技场的墙壁上画了具有连续动作的人物,当人们走过或飞马驰过的时候,便会产生一种图画活动起来的感觉。古代中国人的走马灯尽管旋转的速度不是很快,但还是能产生人物动起来的感覺。在摄影技术出现之前,捕捉和留住动态的事物是人们的一个梦想,无数的人使用了无数的办法希望能复制一个动态。这个梦想经历了无比长久的时间,终于在19世纪,随着科学技术的进步开始逐渐成为现实。



这是我国山东济宁发现的约1900年前(东汉时期)的浮雕,同今天的动画非常相似

严格地说,捕捉动态的尝试应该是电影的开端。这样一来,电影的开端便是从动画开始了。原因很简单,照相术的发明是在19世纪的上半叶,没有精密机械、化学等科学的发展,照相是不可能想象的。而绘画已经有了几千年的历史,可以很容易地记录下各种不同的形态,因此,当人们尝试捕捉动态的时候,几乎想也没想便使用了动画的形式。最早发现视觉残留原理的科学家约瑟夫·普拉托,应该是一位当之无愧的电影鼻祖,但是他不太关心怎样用他的发明去挣更多的钱,因此电影之父的桂冠后来便落到在科学上没有太多建树,但在经营上八面玲珑的卢米埃尔兄弟头上。(这里并没有太多的贬义,因为电影始终是一种同经济密不可分的玩意儿。)尽管如此,人们在讲电影史的时候还是不能不提“诡盘”,这一由普拉托发明的最原始的电影形态。“诡盘”作为玩具曾风靡一时。它的原理很简单,人们在一个圆形的纸板上画下十几幅动作连续的动物或人物,然后转动纸盘,并通

过一个缝隙去观看,从这个缝隙中人们只能看到一个画面,这个画面上的物体便是活动的。可以说,“诡盘”既是故事电影最原始的形态,也是动画电影最原始的形态,除了没有用电作动力之外,它同今天的电影在原理上已经相去无几。或者也可以换一个说法,电影的原始状态是混沌的,就像神话中盘古开天辟地之前的混沌一样,分不出绘画的电影和依靠胶片感光的电影。后来盘古用斧子一划,分出了天和地。但是在电影的历史中不知道是谁扮演了盘古的角色,在电影逐渐成熟的过程中,绘画的电影逐渐同照相的电影分了家。在照相这边,有发明摄影枪的马莱、第一个拍摄奔马的爱德华·穆布里奇,以及爱迪生、卢米埃尔兄弟等大名鼎鼎的人物和发明家;在动画这一边,能够与之相提并论的则只有埃米尔·雷诺一个人。这样的情况也是情有可原的,因为电影在技术上的发展一直在追求连续的拍摄和放映,只有这样,画面中的物体才能活动起来。而以绘画为基础的动画电影则只要求连续的放映,而不要求连续的拍摄。换句话说,动画电影对技术的要求要比故事电影低得多,这也是为什么动画“电影”能够早于以照相为基础的纪录式电影出现的原因(雷诺在1876年就制作出了“活动视镜”,可以使人看到活动的图像,并在以后多次获得专利。法国摄影协会在1880年6月4日的会议记录中提到:“雷诺先生在协会里表演了他的各种器械以后指出:如果能够利用照片来代替手制的表现各种动作的图像,结果将会更好。”^①而电影的出现则分成了两步:1882年马莱发明了摄影枪,可以进行连续的拍摄;而放映的机械则要到1890年前后才在美国和欧洲出现)。雷诺是一个在电影诞生之前将动画用自己的双手演绎得最像电影的人。因此可以说他是当之无愧的动画片的鼻祖。他所制作的动画“电影”不仅早于一般意义上的电影,就是在电影发明之后,也要经过多年的发展,动画电影才能达到与之相当的叙事的能力。法国电影史学家乔治·萨杜尔早在1947年便指出了这一点,他在自己的书中说道:“当然,动画片的首创人无可争议地还是应用普拉多原理的埃米尔·雷诺。”^②

第二节 雷诺的贡献

埃米尔·雷诺对动画片的贡献可以简单地归结为以下几点。

一、造型

雷诺的动画人物造型相对于早期的动画电影(所谓的“早期”,在时间上要比雷诺的动画晚了十多年)来说趋向于写实,比起科尔最初的近乎于几何图形组合的人物造型来说,要精美许多。这样一种相对写实的造型手段和风格,直到1937年迪斯尼制作《白雪公主》时才敢

① 乔治·萨杜尔:《电影通史》(第一卷),忠培译,中国电影出版社,1983年5月,第133页。

② 乔治·萨杜尔:《电影通史》(第二卷),唐祖培等译,中国电影出版社,1982年12月,第419页。

于尝试,因为这样的造型在制作上要比一般漫画造型花费大得多的人力,技巧上也要求更高。难怪曾看到过雷诺动画片的萨杜尔感慨,雷诺的动画片和30年之后迪斯尼精美的动画片相比亦毫不逊色。

二、动画技术

在动画片制作的领域中,许多的技术都来自雷诺的原创。如动画绘制中的使用透明纸张复制和打孔固定技术,动画人物和背景的分隔,循环动作等,直到今天人们依然在使用。还有一项今天在动画片制作中被经常使用的技术——摹片,在雷诺的动画片中也已经使用。摹片是指在动画的绘制过程中,为了取得逼真的动态效果,通过逐格描摹连续拍摄的影片的方法来完成动画的画面。雷诺在他的动画片《更衣室之旁》中展示了海边海鸥飞翔的画面,这些画面是通过描摹马莱所拍摄的海鸥而来的。这在当时引起了一片惊叹。



埃米尔·雷诺(1844—1918年)

三、音响效果

雷诺的动画片配有音响效果和音乐。音乐可以通过演奏和演唱取得,但在当时显然还没有同步的录、播音设备,雷诺在画面上安装导体(铜片),在放映时这些导体一旦触发固定位置的电子部件,便会发出相应的音响,如打雷,他通过这样的方法来获取同步的音响效果。

四、剧作

雷诺的动画片时长12—15分钟。相对于迪斯尼的《白雪公主》来说,雷诺的动画片显然不是很长,但是相对于那些杂耍式的、以博人一笑为根本目的的动画片来说,这个长度的影片已经足以叙述一个复杂而又完整的故事了。可以说,在1907年科尔的动画片出现之后的相当长一段时间内,动画电影都没有达到雷诺叙事的水准。雷诺为他的故事写剧本。而迪斯尼要到1935年开始酝酿关于《白雪公主》影片的制作时,才感觉到不能没有剧本。

五、商业运作

商业运作是雷诺最为失败的一点。尽管他已经在一个固定的场所(巴黎葛莱凡蜡人馆)进行了商业的放映,也取得了一定的成功,但没有能够迅速扩展,他被一纸合同束缚,不能为自己的创造争取更多发展的机会。但是,在商业放映的尝试上,他仍然不失为一个先驱者。