

视觉艺术传播丛书

SHI JUE YI SHU CHUAN BO
CONG SHU

王传东 主编

美在动画

MEI ZAI DONG HUA

肖文津 王华丽 编著

 山东美术出版社



J905.1/41

2007

视觉艺术传播丛书

美在动画

MEI ZAI DONG HUA

王传东 主编

肖文津 王华丽 编著



山东美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

美在动画 / 王传东, 肖文津, 王华丽著. — 济南: 山东美术出版社, 2007.5

(视觉艺术传播丛书)

ISBN 978-7-5330-2343-0

I. 美… II. ①王…②肖…③王… III. 电影评论—世界
IV. J905.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 051550 号

策 划: 刘东杰、徐 昱
责任编辑: 信 奇、董 刚
整体设计: 王 妍

出版发行: 山东美术出版社
济南市胜利大街 39 号 (邮编: 250001)
<http://www.sdmspub.com>
E-mail: sdmscbs@163.com
电话: (0531) 82098268 传真: (0531) 82066185
山东美术出版社发行部
济南市顺河商业街 1 号楼 (邮编: 250001)
电话: (0531) 86193019 86193028

制版印刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 965 × 1270 毫米 32 开 3.75 印张

版 次: 2007 年 5 月第 1 版 2007 年 5 月第 1 次印刷

定 价: 20.00 元

序

近年来，国内外学者纷纷提出“读图时代”的概念。的确，现代文化艺术正逐渐脱离了以语言为中心的理性主义形态，转向以形象为中心，特别是影像为中心的感性主义形态。美国学者阿尔温·托夫勒在他的成名作《第三次浪潮》中提出了三种文盲的概念。他预言：随着社会的演进和科技的发展，人类将产生“文字文化文盲、计算机文化文盲和影像文化文盲”。现代社会，随着摄影、电影、电视、录像及计算机、网络的日益发展，影像文化和视觉文化已成为现代文化的重要特征和鲜明标志。

现代视觉文化包含的范围很广，从传统的绘画艺术、装饰艺术到图形设计、摄影、电影、电视、动漫艺术直至现代随着计算机的发展、互联网的普及加之现在异军突起的三维动画等，都属于现代视觉文化研究的范畴。本丛书立足于现代视觉文化的特点，希望将最新的文化观念和艺术设计观念传递给广大读者。本丛书从摄影、影视、图形创意、动漫艺术、装饰艺术、多媒体影像设计等多角度出发，探讨现代社会中艺术设计科学与人文主义相融合的价值和意义。本丛书从宏观的角度讲，超越了以往以单纯某学科为研究对象的传统模式，在讲述细节时有理论上的概括，在概括中又不乏细节和深入。

参与编写本丛书的作者都是高校各学科的带头人，在该学科长期从事高校教育及研究的专家。因此，他们对艺术设计、科学、人文文化相融合的价值和意义有着深刻的理解和自己独到的见解。他们以不同的视点和角度捕捉现代视觉文化的变化，书中不仅有各学科相应知识的介绍，创新、创意、创造力的诱发启示，更有艺术家对人文精神的思考。相信该套丛书会给读者带来多方位、多层次的视觉享受和体味，也希望丛书会得到广大视觉艺术传播工作者和学习者的认可和喜爱。



前言

动画——梦想得以实现的地方；
动画——生活得以再造的艺术；
动画——21世纪最受欢迎的视听艺术……

自从20世纪20年代第一部动画片的诞生以来，就备受世人的关注和欢迎。伴随着新兴影视技术的发展，动画的发展也令人目不暇接，精品层出不穷，为电影大花园增添了无数奇葩，使我们的生活多了一道道美餐。

本书精选了6部在动画发展史上占有一席之地影片以飨读者：既有美国好莱坞“颠覆经典”的另类童话《怪物史瑞克》，又有选材于中国古老民间故事却拥有着美式诙谐幽默的《花木兰》；既有来自日本的倡导自立自强、魔幻现实作品《千与千寻》，又有挑战禁忌、跨界友情的《翡翠森林——狼与羊》；既有幽默含蓄、充满深刻哲理、富含启迪意义的中国学派的无声力作《三个和尚》，又有中国香港的人鬼青未了神话《小倩》。

我们把以上影片从剧本的选择与改编、到导演艺术的把握、镜头语言的蒙太奇运用、角色场景的风格设定、电脑技术与视觉特效、声音与音乐的风格以及经典台词等内容全盘托出，重点剖析，可以帮助广大动画专业学生、动画爱好者以及有志成为动画创作精英的朋友从中获得启发，从而树立正确的动画艺术创作观念，学习有效的方式方法，以期创作出更多更好的展示民族文化和人类文明的优秀作品。

本书图文并茂，著文简短，评析入理，画龙点睛，提高了欣赏效果。

文中尚有许多不足，真诚希望专家学者批评指正。



目录

序

前言

第一章 动画概述

- 一、什么是动画?1
- 二、动画的特点5
- 三、动画对社会的影响6



第二章 世界动画的主要艺术风格

- 一、豪放流畅、轻松幽默的欧美动画7
- 二、内容深刻、再现现实的日本动画8
- 三、品质至上、风格多样的中国动画9

第三章 欧美动画片赏析

- 一、《怪物史瑞克》赏析11
- 二、《花木兰》赏析24



第四章 日本动画片赏析

- 一、《千与千寻》赏析·····45
- 二、《翡翠森林——狼和羊》赏析·····70



第五章 中国动画片赏析

- 一、《三个和尚》赏析·····83
- 二、《小倩》赏析·····95

参考书目·····112

第一章 动画概述



一、什么是动画？

动画是基于人的视觉原理创建运动的图像，在一定的时间内连续观看一系列相关联的静止画面时，会感觉成为连续动作。动画是一种动感艺术，是通过连续活动的图画符号来传达精神理念的艺术形式，它应用于传播，是具有商业性、大众性的艺术，是综合了影视、绘画、语言艺术及其表现形式于一体的艺术。

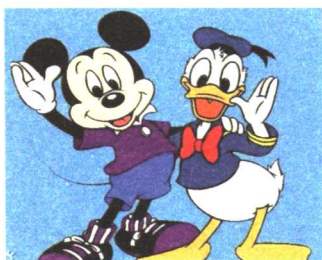
1. 动画的起源

人类文明的诞生产生了传统艺术，随着传统艺术的发展，人类发明了电影和动画，动画的发明要比电影早几年。工业文明的发展和科学家对人类视觉知觉的研究成为电影和动画诞生的首要条件。19世纪，摄影技术和机械技术的进一步发展为动画的发明提供了物质上的基础。1824年，英国生物学家爱彼德·马克·罗杰特发表了论文《关于移动物体的视觉暂留现象》，发现了人类眼睛所

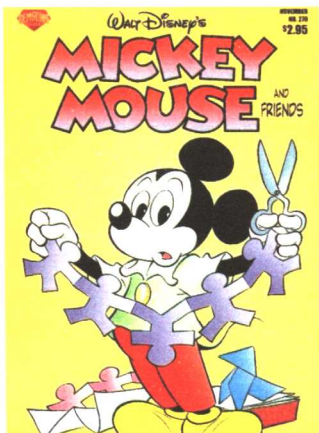
具有的视觉暂留现象。这一科学发现为动画和电影的发明提供了充分的科学依据。此后，法国人艾米·雷诺在1888年发明了他的光学影戏机，并在法国巴黎放映世界上最早的动画片。其放映的节目由每卷能连续放映约十分钟的一些画片组成。在制作这些影片时，雷诺使用了诸如透明纸的画片、活动形象、布景分离、特技摄影和循环运动等近代动画的主要技术，因此，雷诺也被认为是动画的创始人。此后经过各国发明家对于活动影像装置的研究和发展，并通过电影艺术中停格拍摄原理的研究，在20世纪初，现代动画的基本制作技术理念得到广泛的认同，各国早期动画电影人开始制作拍摄在胶片上的动画电影，至此，现代动画电影开始蓬勃发展起来。

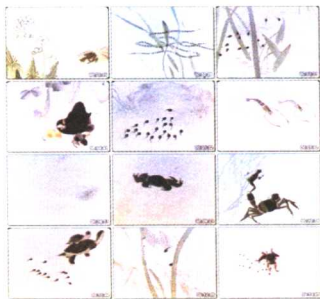


2. 动画的全面发展时期



随着动画这一艺术形式为人们所普遍认同，商人和艺术家逐渐认识到动画所蕴涵的艺术性和商业性。动画不再像发明之初那样被认为是杂耍一样的小玩意儿，它逐渐发展成电影艺术中一个相当重要的门类。1914年，透明赛璐璐片上分层绘制的技术被发明后，大大降低了动画制作的工作量，使动画片的制作形成了较为固定的生产工艺，大批量动画片的制作成为可能。尤其是1929年美国人沃特·迪斯尼制作的世界第一部有声动画片《蒸气船威利星》的诞生，使动画艺术有了质的飞跃。片中的主角米老鼠的形象广为人知，成为真正意义上的动画明星，也成就了迪斯尼的动画帝国。此后，从20世纪20年代末期到50年代初期，迪斯尼动画公司制作大量如《白雪公主》、《小飞家》、《幻想曲》等高质量的动画短片和长片，为世界动画业的发展做出了重大贡献，而其他好莱坞老牌电影制片大厂，如华纳、米高梅等也纷纷成立动画制作部门，参与动画制作。一大批动画明星由此诞生，迪斯尼公司的米老鼠、唐老鸭，华纳公司的兔八哥、达菲鸭，米高梅公司的汤姆、杰瑞等至今仍为广大观众所津津乐道。





美国动画的发展也深深影响了中国动画的发展进程。20世纪20年代初,中国动画的先驱万籁天、万古蟾、万超尘三兄弟正是受美国动画的影响开始制作自己的动画片。1941年,万氏兄弟制作的中国第一部动画长片《铁扇公主》标志着中国动画的崛起,使中国成为亚洲动画的先驱者。对亚洲动画特别是日本动画的发展都起到了重要引导作用。

3. 繁荣的艺术动画

二战结束后,世界电影业得到了充分的发展,意大利新现实主义电影,法国电影新浪潮及各国现代主义电影的兴起,使动画艺术达到了兴盛期。20世纪50年代初电影的发明改变了西方人的生活方式,而此时电影动画和广告动画成为了动画业最重要的部分。新一代动画师纷纷成立工作室,开发低成本的动画短片,与迪斯尼等制作大厂风格截然不同的更加个性化的动画短片成为这一时期动画业的代表。剪纸片、黏土动画、玩偶动画、水墨动画等多种动画形式纷纷登场,使动画艺术的门类得到了丰富和发展,特别是前苏联、中国和东欧等社会主义国家对动画事业的进一步资助,使本国的动画业取得了较高的艺术成就。1957年,中国成立了上海美术电影制片厂,中国动画人积极探索中国动画的民族风格,拍摄了如《骄傲的将军》、《小蝌蚪找妈妈》、《大闹天宫》等具有民族化风格的动画影片,堪称世界动画史上的经典作品。

4. 数字动画

随着科学技术的进步,特别是计算机技术的发展,计算机动画逐步发展壮大,对传统的动画艺术进行了彻底的颠覆。尤其是20世纪80年代后,数字动画制作公司在世界各地相继成立,数字技术在电影、电视、动画等方面的广泛应用降低了传统动画的制作成本的同时,更营造出了新的视觉效果,1994年,迪斯尼制作的动画片《狮子王》正是新时代数字技术应用的产物,它成为迪斯尼公司有史以来最卖座的动画片。商业的成功更加促进





了技术的革命，计算机技术的发展使三维动画片成为动画产业的新主流。1995年，pixar工作室制作了第一部三维动画长片《玩具总动员》。此后十多年来，美国生产的三维动画片《虫虫特工队》、《冰河世纪》、《怪物史瑞克》、《海底总动员》、《超人特攻队》等都在商业上取得了空前的成功。数字动画的浪潮席卷了世界各地，日本动画也大量采用了数字技术，如近年来制作的动画片《幽灵公主》、《千与千寻》、《攻克机动队》、《最终幻想》等都采用了先进的数字动画技术。韩国、法国等国家也借助此技术大力发展本国的动画产业，成为世界上新的动画制作大国。

5. Flash 动画的兴起

随着计算机网络的发展，网络动画成为动画产业的一支生力军。尤其是Flash动画软件的发明与普及，使原本只有专业人员才能制作的动画艺术成为大众群体可以享受的美餐。Flash软件具备动画制作的基本原理和手段，易懂易学，非专业人员通过短时间的学习就可以掌握并制作动画小短片，然后通过上网传送发布，使动画角色可以一夜成名，角色一旦受到喜爱，便迅速将其商业化，制作生产大量的角色衍生产品，从而迅速获得商业利益。利用网络快捷、广泛的宣传方式，网络动画形象的诞生更加迅捷，相对传统动画高成本、大制作的明星诞生方式而言更为简单化。如韩国的网络动画《中国娃娃》、《流氓兔》等系列，利用几部半分钟的网络动画就使该系列片中的主角一夜成名。其后的相关产品的生产更为创作者带来了丰厚的商业





回报。网络动画的兴起和普及为动画产业的发展带来了一个全新的发展模式。

二、动画的特点

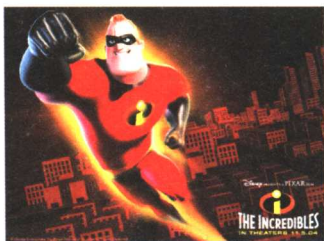
动画艺术自诞生以来，以其独特的思维方式和制作方式，使其有别于其他姊妹艺术，它具有以下三个特点。

1. 动感化

前面我们提到“动”是动画的灵魂所在，动画是综合了绘画、电影、音乐等多种艺术门类而创造的，而它区别于其他艺术门类的最大特点也恰恰在于对“动感”的追求。我们知道，动画的原理正是利用了人的视觉暂留现象，使原本平面绘制的画面通过连续的播放而产生运动的视觉效果。这就要求动画师在绘制平面形象时要对角色的动态加以设定。无论是人或动物的运动规律，还是风、云、火等自然现象的运动方式，动画师都要进行认真的观察和写生，从而在动画片中分格绘制而达到真实的动态效果。但在人和生物及自然现象的绘制过程中，动画师在对上述问题进行模仿的同时还要加入自身的理解和创造，这就是对物体本身运动方式的“动感夸张”。我们在动画片中所看到的角色的跑、跳等动作，虽还原了现实中的真实动态，但更多的是加入了制作者对角色的形体运动方式的夸张处理，使动画片本身更加具有动感的表现力，比真人表演的动作更具有艺术感染力。这也就是为什么许多作品的真人演出远不如动画角色演出更吸引观众的原因所在。动画中电影镜头式的运用使观众更具有代入感，夸张的表情和动作使观者仿佛置身于内容情节之中而产生更加强烈的共鸣。

2. 符号化

动画艺术有其独特的语言方式。这些语言方式是动画制作者所约定俗成的，观众多去接触动画作品，自然就可以看明白。比如，在动画角色思考时头上会突然出现一个灯泡的画面，这表示角色想到了一个点子。这就是动画所具有的独特语言。动画区别于真人演出的电影也正是在这些独特的表现方式上。动画片中打人的角色可以把被打者打向空中而变成一颗星星而让人忍俊不已，更为有趣的是，这种动画的语言方式在如今的许多喜剧电影中也被模仿。



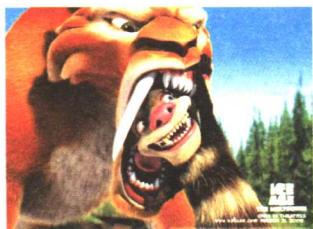
3. 趣味化

社会经济的发展带来人们生活节奏的加快，社会信息的发达使人们希望以短、平、快的方式来了解、学习知识。动画给人们带来了欢乐和轻松，顺应了时代发展的要求。动画片通俗易懂、老少皆宜，将刻板的说教融于欢快轻松的故事内容中，更容易让人接受。动画角色形象各异，性格多变，成为成人特别是儿童追捧的明星，这些是其他艺术门类所无法做到的。



动画的趣味性使其更容易为大众所接受，而成为一种长久而不衰的形式。

三、动画对社会的影响



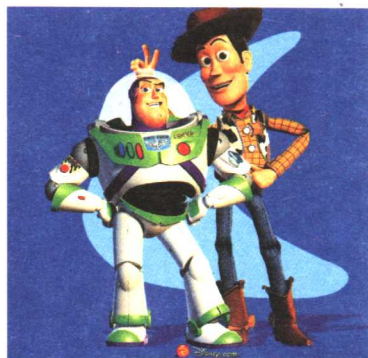
动画艺术的形式决定其社会影响力及其商业特性。它不同于传统的绘画等艺术形式，它不是传统意义上的纯艺术，而是更广泛意义的商业艺术。动画艺术的传播性是其重要的特征，动画师创作的角色形象只有被社会大众所接受，才算实现了其自身的价值。动画商业化的实现才具备了存在的意义。动画艺术不仅仅是动画片制作播放本身，其社会影响产生及商业化的实现才是其存在的真正意义。动画片的商业性往往体现在片中角色的商业拓展上。动画角色一旦为大众所接受，很快就会投入衍生产品的生产中，从服装到文具，从书籍到日用品，直到影视、戏剧、文学、电子游戏等相关产业中发挥巨大作用。有的动画角色生命持续几十年，伴随人们从儿童长大成人，动画角色的语言、行为方式都对同时代的儿童和成人产生巨大的影响，经典的动画片之所经典，正是来源于它所具有的这种巨大的社会影响力。



第二章 世界动画的主要艺术风格

一、豪放流畅、轻松幽默的欧美动画

1923年，沃特·迪斯尼在好莱坞成立了自己的动画制片厂，他充沛的精力，天才的想象力使他很快建立了在动画工业中的名声和地位。20世纪30年代，迪斯尼、华纳、米高梅等动画工作室不断改进制作工艺，将彩色摄影引入了动画制作中。1937年，迪斯尼公司制作了第一部美国动画长片《白雪公主》，在动画制作水准上达到了新的高峰，也在全世界产生了巨大影响。1939年，加拿大成立了旨在鼓动电影创作的机构——国家电影局，并建立了动画制作部门，制作了动画短片《邻居》。加拿大动画电影局吸引了大批来自世界各地的艺术动画师，并在其后创造了多种多样的动画形式，拍摄制作了大量极富想象力的动画短片。对世界动画的发展起到了重要作用。与此同时，欧洲各国的动画业也逐步发展起来。随着昂西动画节等一批国际动画节的创立，英、法等国家都制作了一批高质量的动画片。早期的动画大师如诺曼·



麦克拉伦、亚历山大·阿里谢夫等人还开创了跨国的艺术动画制作。在国际上产生了极大的影响，从而超越了民族动画的范畴。

数字技术的兴起使美国动画产业再次确立了在世界动画的领导地位。20世纪90年代的数字图像技术成为电影和动画工业复兴的催化剂。迪斯尼公司利用数字技术成功地降低了动画成本的同时，更使动画画面达到了新的高度。1991年制作的《美女与野兽》，1993年制作的《阿拉丁》等动画电影在世界范围获得了巨大成功。1994年摄制的《狮子王》更是达到新的高度，取得了巨大的商业效果，成为世界一流的三维动画片。此后，三维动画成为世界动画的主流，而欧美等国家凭借其先进的计算机技术使其三维动画成为世界动画的最重要部分。《怪物史莱克》、《冰河世纪》、《汽车总动员》、《丛林总动员》等三维影片不仅在商业上取得了成功，更进一步推动了数字电影技术的发展。

欧美动画故事以轻快幽默为主体，通过较为单纯的叙事方法，引申出一些成人化的有意义的问题，其影片角色的构成方式大体相似，主持正义的主角、邪恶愚蠢的大反派，还有每部影片所必不可少的插科打诨的搞笑配角等形成了美式动画的纯娱乐式的故事模式。早期的《汤姆和杰瑞》、《米老鼠和唐老鸭》等系列作品完全是幽默搞笑的短剧，编导在搞笑的情节上下足了功夫，并不想通过影片提示什么深刻的道理，观众可以全身心的投入其幽默风趣的情节之中开怀大笑、愉悦身心。而后期制作的诸如《海底总动员》、《冰河世纪》等影片则在搞笑的背后加入了深刻的含义，让人们在大笑之余体会到了其中真挚的人类温情。这不是简单的教育意义上的说教，而实实在在成为一面折射社会现象、人生百态的镜子，使影片更加具有观赏意义和教育意义。

二、内容深刻、再现现实的日本动画

日本的动画与其漫画的发展是不可分割的。二战结束后，日本漫画得到了长足的发展，《少年JUMP》等主流杂志的创刊和发行量的增加使日本成为漫画的消费大国，使漫画成为日本青少年和成年人生活中不可分割的一部分，受美国漫画《米老鼠和唐老鸭》、《超人》等的影响。日本“漫画之神”平治虫创立了新的日式漫画形式。他在吸收传统艺术的基础上，把各种能给人以深刻印象的绘画技巧运用在漫画和动画创作上，他将变焦、广角、俯视等电影镜头的表现手法运用在漫画中，使平面作品有了电影般的动感，将日式动漫带入了一个全新的领域。平治虫先生在借鉴美联社和中国动画制作技术基础上，大胆革新，成功降低了动画制作的成本和时间，将漫画中的镜头运用方式和动画相结合，制作了很多家喻户晓的电视动画片。1963年，《铁臂阿童木》这部漫画连载作品被拍成动画片在电视上连续播映，日本许多家庭大人和孩子一起观看，作



品得到了社会的普遍认同。1974年,《宇宙战舰》的上映确定了动画和漫画的分野,而促成了日本社会第一次动画热的爆发。《宇宙战舰》由松本零士负责剧本和人物设定,在电视上播映长达十几年。在该片后,松本零士的动画作品《银河列车999》、《一千年的



女王》等也成为日本动画的经典之作。1983年,日本动画市场上出现了世界上第一部OVA动画片《DALLOS》,为动画在电影和电视市场外开辟了一个新的市场——家庭录像带市场。OVA就是动画片先不在电影院和电视上播出,而只出售录像带。在录像带受欢迎的基础上才有可能制作电影版。OVA自1983年诞生至今,已成为日本动画的重要市场,其中《银河英雄传说》系列、《五星物语》系列大受欢迎,成为日本动画的一个重要组成部分。

日本动画在其画风上与美式动画有很大的区别。相对于美式动画对于自然景物和物体的自然柔和的描绘,日式动画则更强调明暗对比的光感,远近焦距的变化以及速度感、跃动感的表现,广泛的采用电影蒙太奇的表现手法使日式动画犹如电影一般的感觉。日本主流动画以二维为主,其画风细腻、规整、严谨而具有模式化。以宫崎骏为代表的日本动画如《风之谷》、《千与千寻》等更以其严谨精密的写实背景,夸张的速度感表现令美式动画望尘莫及。

随着欧美三维动画的成功和对日本本土动画的冲击,日本动画在保留自己一贯的严谨细腻的东方风格基础上,也开始适当运用三维动画制作技术,从而实现了属于自己的动画风格,这不仅留住了现有的动画观众,更吸引了大量欧美动画的支持者,使日本动画在与欧美动画的抗衡中处于主导地位。动画大片《青之六号》、《最终幻想》、《苹果核战记》等片的成功放映,不仅带动了日本三维动画技术的发展,还使后来的二维动画发展出了二维和三维相结合的独特的动画艺术形式。

与欧美动画故事的轻松幽默不同,日本动画体裁大都反映现实社会的问题根源,人与人的感情纠葛,内容深刻,发人深省。正因为如此,日本动画不再单单只属于儿童,还能够吸引大批成年人自我反思,产生共鸣,使动画片的受众年龄层得到扩展。日本动画的配音由专业配音演员来担任,这与我国和欧美动画配音大都由电影明星和歌星来担任不同,使日本动画的配音工作更具有专业化和系统化的特点。

三、品质至上、风格多样的中国动画

20世纪20年代初,美国动画片传入中国,中国动画先驱万氏三兄弟于1926年制作了中国第一部动画片《大闹天宫》。1941年,受迪斯尼公司《白雪公主》的启

发，万氏兄弟制作了中国第一部动画长片《铁扇公主》。中国动画起步之早和水平之高在世界范围也属罕见，成为亚洲动画的先驱。20世纪50年代后期，上海美术电影制片厂的成立使中国动画迈上新高峰，中国动画工作者开始尝试民族风格的动画，先后拍摄了《骄傲的将军》、《过猴山》等作品。借鉴传统艺术的精髓，溶入动画制作之中，成为中国动画的经典之作。



20世纪60年代初，中国动画进入其辉煌期。1964年，由万籁鸣导演的动画大片《大闹天宫》堪称中国动画的巅峰之作。漫画家、装饰画家张光宇先生担任角色设定。他在吸收传统版画、京剧脸谱等姊妹艺术的基础上创作了孙悟空的形象。至今仍为广大观众所喜爱。从角色设计到背景绘制无不溶入了中国传统装饰艺术的风格。艺术水准之高使《大闹天宫》成为中国动画史上难以逾越的高峰。《大闹天宫》不但体现出中国动画在当时世界堪称一流的动画制作水准，也成为开创动画民族艺术风格的典范。此后，《大闹天宫》在世界各地公映，频频获奖，在世界范围内引起重大反响。

这一时期中国动画取得的另一重大突破是创造了水墨动画这一新的动画艺术形式。《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》取得了高度的艺术成就。两部影片都采用了中国传统水墨艺术的造型方式，风格细腻抒情，在艺术上达到了内容和形式的高度统一。

20世纪70年代，中国有数家电影制片厂都成立了动画制作部门。《三个和尚》、《雪孩子》、《九色鹿》、《鹬蚌相争》等短片的制作使中国动画进入了一个艺术高峰期，不但继续发扬了民族动画的风格，而且对动画艺术本科进行了探索。

20世纪80年代初，美国和日本电视动画开始进入中国，对中国动画市场形成巨大的冲击。美日动画娱乐至上的文化取向，完善的动画产业链条都是中国动画业所不具备的。中国动画产业链的不完善是其最大的弊病所在。进入80年代后期，中国成为日美动画的廉价加工基地。本土动画又普遍急功近利，只求数量不求质量，从而造成中国动画的全面滑坡。

面对中国动画业的疲软态势，中国政府开始对动画产业加以扶持。各种资本的注入，电视动画频道的成立，高校动画教育的兴起都为中国动画产业的发展带来了新的希望。在面对美日动画的挑战面前，中国动画将任重而道远。

