

什么是动画

聂欣如·著



本书获教育部人文社会科学研究规划基金项目
“什么是动画”（13YJA760035）资助

聂欣如·著

什么是动画

 復旦大學 出版社

图书在版编目(CIP)数据

什么是动画/聂欣如著. —上海:复旦大学出版社,2016.5
ISBN 978-7-309-12164-3

I. 什… II. 聂… III. 动画片-制作 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 043542 号

什么是动画

聂欣如 著

责任编辑/黄文杰

复旦大学出版社有限公司出版发行

上海市国权路 579 号 邮编:200433

网址:fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

门市零售:86-21-65642857 团体订购:86-21-65118853

外埠邮购:86-21-65109143

常熟市华顺印刷有限公司

开本 787 × 1092 1/16 印张 23.25 字数 445 千

2016 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-309-12164-3/J · 292

定价:48.00 元

如有印装质量问题,请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。

版权所有 侵权必究

前 言

《什么是动画》是一本以动画本体研究为主要目的的专业理论书籍。从目前我们所能掌握的资料来看,这一研究领域还未得到应有的认真对待,各种糊涂、错误的观念比比皆是,特别是在国内,因为国内已经把“动画”作为了正式确立的学科,但却没有设立学科的“门槛”,因此也就难免鱼龙混杂。尽管如此,人们对于探索动画本体的兴趣仍在,也出现了一些较有质量的文章,但是在我看来,离开建立一个清晰的动画本体的理论框架尚有距离。即便是我在本书中所作出的研究以及提出的观点和理论,也还只是目前和将来可能出现的诸多说法中的一种,其正确性还有待理论辩驳的洗礼和时间的检验。

这里有必要指出的是,作为动画本体的研究,我没有把动画技术以及相关的实验性动画作品作为主要的研究对象,而是把动画影片作为主要研究对象,这样便不可避免地会在一定程度上忽略纯艺术(非叙事)的动画。这倒不是因为动画影片的体量巨大,或者对艺术动画心存芥蒂,而是这两种不同的动画很难放在一起讨论。众所周知,叙事艺术和非叙事艺术本来就是两个不同的范畴。在有限的条件下,目前只能顾及一端,希望有志者能够尽快地将另一端补充完善。对于动画来说,叙事与非叙事的两个端点如同它的左膀右臂,缺了哪个都不好。杜夫海纳说:“艺术家无规律之可言,他自己可以说就是规律。”^①纯艺术的动画是人类探索自身与世界终极关系的手段之一,在这个领域人类的自由之感和创造能力可以伸展发挥到极致;一般动画则是面向大众的作品,是人们日常生活中的精神食粮,也是启迪人类走向高尚、走向文明的方式之一;两者无论孰重孰轻。不过,我确实反对把这两个完全不同的动画范畴硬扯在一起进行研究,尽管这样的做法看上去更为“整体”。从目前所能看到的“整体”化的讨论,其结果无一例外都是不能自洽。比如一般叙事动画会讨论娱乐性和商业性,这两者便完全不适合先锋的艺术动画;而艺术动画所具有的非感官舒适性的视听形式创新、哲理思考等,也不适合于一般的叙事动画。从其他门类的艺术理论

① 米·杜夫海纳:《审美经验现象学》(下册),韩树站译,北京:文化艺术出版社,1996年,第597页。

2 什么是动画

来看也是如此,实验性、先锋性的作品讨论需要与一般作品的讨论分开,所以我们经常听到“实验戏剧”、“先锋音乐”、“先锋绘画”、“实验电影”这样的概念,它们以之区别于一般。只有在哲学层面上高度抽象地来讨论一门艺术才会是例外,一旦涉及具体作品,首先需要的便是分门别类、有针对性的理论。

我注意到,目前对于动画本体已经有了多种不同的说法,其中较为突出的是指认动画具有一种被称为“变”(又称“变化”、“变相”)的基本美学特征。这一说法的来源非常早,国内从本体理论上进行讨论最早的可能还是我在1989年发表的文章《没有妈妈的孩子——美术电影本体论思索》,通过对当时(1988年)上海国际动画电影节一批艺术动画片的观摩,我发现:“有那么一批制作者既不重视绘画语言,也不重视电影语言。在他们的影片中最惹人注目的就是‘变’;……其中最走极端的大概要算埃米·克拉维茨的《陷阱》了。这部影片只有‘变化’,除此之外,一无所有。没有形象,没有色彩,只有黑、白两个影调的变化,在一块平面的黑底上,一个角渐渐亮了,一会儿又暗了,另一边又亮了起来,一会儿纵向亮几道,一会儿横向亮一片,一会儿又纵横交错……整部影片虽说构思精巧、别出心裁,但对于想看一些‘东西’的人来说实在是沉闷而又乏味。正是因为这部影片的‘没有’东西,才引起了人们的注意,是什么使这部影片成了一部影片呢?”^①结论就是“变”。不过,当时我并不确定“变”就是动画的本体属性(直到今天我依然不这么认为),因为说动画的本体、基本美学特征,一般来说需要与媒体的特点直接对接,而绘画作为动画的一种手段,它既可以变,也可以不变(如仿真动画片)。更何况,当年看到的影片有些根本就没有绘画手段,或拒斥电影手段,因此要把“变”作为动画的基本美学特征颇使人感到踌躇。还有更极端的例子,变魔术不也是一种视听环境中的“变”吗?节日的焰火、音乐喷泉等尽管没有改变自身的物理属性,但其形态不也是一刻不停地在“变”吗?我们显然不能将其都纳入动画,特别是在数字技术流行的今天,故事片中的魔幻片、科幻片也开始“变化多端”,并且丝毫不逊色于动画片,我们还能够说“变”是动画片所独具的特征吗?

有一种说法将“变相性”与“照相性”对举,试图为“变相性”找到媒体的属性,文章是这样说的:“从媒介本性看,普通电影依然是照相性,‘变相性’不能也不会成为普通电影的媒介本性。再次,真正具有以‘变相’为本性的其实只有动画艺术,在普通电影中‘变相’只不过是创作技巧而已,比如在科幻片中尽管它的‘变相’效果让人叹为观止,但‘变相’在其中只是手段,而非目的,其最终想实现的其实还是逼真性。……与真人电影的照相性不同,动画艺术恰恰追求的

^① 聂欣如:《没有妈妈的孩子——美术电影本体论思索》,《当代电影》1989年第5期,第38页。

是与之针锋相对的‘变相性’。动画艺术与我们周围的世界并不存在一种显而易见的‘近亲性’，其影像与周围世界的关系也不是‘自动生成’的。相反，从一开始，动画艺术就刻意与周围的世界保持一种‘间离性’，其影像自觉远离‘逼真性’，加入了很多的人为干预、人工创造，所以与真人影像相比，动画艺术具有一种天然的‘间离效果’。总之，动画艺术的存在价值就在于为我们观照现实、表现现实提供了一种有别于真人影视的独特途径。”^①从这段文字中我们可以看到，作者主要使用了一种否定的方式表达自己的想法，即动画的“变相性”不是“近亲性”，不是“逼真性”，不是“真人影视”等等，除了“间离性”一词是相对正面的、肯定的表述，其他均为否定。使用否定的方法可以表述真理，但却不能使所描述的对象获得清晰概念。比如我们说“苹果不是动物”，一定是说出了一个真理，但苹果究竟是什么，却没有表述清楚。如果说“苹果是一种植物”，便可以通过修饰概念的方式把对象表达清楚，如：“苹果是一种乔木属植物的果实，圆形，色红，含有……”但在否定的方式中，我们如果说：“苹果不是梨、不是橘子、不是香蕉……”不是任何一种我们可以说得出的水果，确实可以把苹果与其他水果区分开来，但是依然不可能由此得知苹果究竟长什么样。同理，动画的“变相”不具有影像的“逼真”也是真理，但是动画的“变相”是什么呢？没有给出答案。

说“变化”是动画的一种特性，或者说非常重要的特性都不错，但是作为对于本体的描述来说还不够周全，^②因为对动画本体进行描述的根本目的是为了人们能够从本质上辨识这一事物，也就是要让这一事物从众多与之相邻的事物中分离出来（特别是要与“魔幻片”、“科幻片”这样的故事片区分开），仅从“特性”、“功能”这样的角度进行描述是不够的，参照其他艺术对于自身的描述我们可以看到，一般用来定义事物的描述都离不开媒体，如戏剧，是一种“舞台演出”，^③绘画“通常是画在纸上”，^④舞蹈“是由表演者的优美姿势、舞蹈动作（步法）、舞蹈的节拍和动作设计以及表演者的手势和面部表情构成的”，^⑤简而言之，即人的肢体动作。电影则是以“活动拍照”作为媒体等等。^⑥克拉考尔为什么要说电影所具有的是“照

① 李三强：《“变相”之美——动画艺术中的审美阐释》，华中师范大学博士论文，2011年，第24—25页。

② 在哲学家们看来，一个定言判断中的主词“它永远只能被看作主词，而绝不被看作其他某个东西的谓词。这不仅是能够充当属性的载体的某物的概念，而是必须始终被看成具有这种能力的东西的概念”。（亨利·E·阿利森：《康德的先验观念论——一种解读与辩护》，丁三东、陈虎平译，北京：商务印书馆，2014年，第192页。）因此，当我们说动画不仅是可变的，也可以是不变的时候，便从逻辑上推翻了“动画即是变相”这一定言形式的判断。

③ 奥夫相尼柯夫、拉祖姆内依主编：《简明美学辞典》，冯申译，上海：知识出版社，1982年，第35页。

④ 同上书，第39页。

⑤ 同上书，第173页。

⑥ 同上书，第135页。

4 什么是动画

相的近亲性”^①，而不说是“真实性”或“现实性”？——后面两个概念看上去无论如何都更为“高大上”。就是因为“照相”概念涉及电影媒体(胶片)，而“真实性”、“现实性”这样的说法尽管也表述了电影的特性，但却更为抽象(共相)，可以延伸到更多的事物上去，用来描述“电影”这一事物太过宽泛而不尽合适。其实，对于任何事物本体的描述，都不能仅从特性出发，而是需要涉及这一事物构成的基本材质。比如我们说衣服主要的功能是保暖，但却不能说保暖的就是衣服，被子、热水瓶都保暖，但它们不是衣服。同理，动画会变，但会变的不一定就是动画。

另外，对于本书标题中的“动画”一词似乎也有解释的必要，因为许多人把动画技术与动画艺术混淆，迷失其中。其实，一般所谓的“动画技术”只是一种通俗的、口语化的、在修辞上属于比喻性质的概念，并不严谨。就如同我们经常说的做饭技术、造房技术、制衣技术、歌唱技术、画画技术一样，是说这一技术经常被用于某个领域，因而可以使用修辞比喻中的“提喻”来替代，比如用“波尔多”来指称葡萄酒，用做饭来指称烹调，用造房来指称建筑，用制衣来指称缝纫，用唱歌来指称发声，用画画来指称绘制等。我们不能因此而得出这样的结论：只要是烹调，做出来就都是“饭”，并理直气壮地指着一锅汤说：它是饭，因为它是使用做饭技术做出来的。造房技术造出来的也可以是路、桥，制衣技术制出来的也可以是裤(或包、窗帘)，歌唱技术也可以用于朗诵，画画技术也可以用来制图等等。今天所谓的动画技术主要是指一种电脑绘图(CG)或三维建模(3D)的技术手段，称其为“动画技术”是因为一般人所接触到的这类技术大多是通过观看动画片。我国台湾地区便不使用“动画技术”这样含混的概念，而是称其为“数位技术”，免去了诸多不必要的麻烦。我国大陆动画理论的混乱很大程度上便在于将“动画技术”指认为凡是通过数字手段制作的图像都是“动画”，因此工业制图也是动画，医院的B超也是动画，甚至完全仿真的三维造型，比如电影《泰坦尼克号》中轮船的沉没都变成了“动画”。过去的人们用铅笔绘画和制图，但清楚地知道“绘画”和“制图”是两种不同的事物，今天的数字技术只不过是置换了绘制的工具，并没有从根本上改变事物的属性和功能，绘画还是绘画，制图也还是制图，为什么会出现概念上的混乱？这充分说明了我国大陆的动画艺术理论研究远远落后于其他艺术，因为在动画概念的辨析中，最基本的范畴确定迄今为止还没有成为共识。——至少，在一部分人那里尚未有清晰的观念，那种将技术认同为艺术的说法甚至出现在大学动画专业的教科书中，实在是误人子弟。

本书的书名《什么是动画》，既是对于动画本体的探寻，也是向法国电影理

^① 齐格弗里德·克拉考尔：《电影的本性——物质现实的复原》，邵牧君译，北京：中国电影出版社，1981年，第17页。

论家巴赞的致敬。昔日观巴赞《电影是什么》^①一书,颇为叹服,该书涉及电影本体理论、电影语言、电影文学、电影表演、电影造型、故事片、纪录片、类型片、电影流派等等,洋洋洒洒,把电影学的主要方面几乎都涉及了,成了电影研究的经典范本。因此,《什么是动画》这本书的构成有意效仿巴赞的做法,一方面专注于动画本体,一方面尽可能多地涉及与动画相关的研究领域。本书第一部分除了讨论动画的本体之外,还涉及了数字动画、偶动画、先锋动画等与本体相关的话题。附录中是前面提到的我在1989年发表的一篇关于动画本体理论思考的旧文,该文赞扬者有之,诋毁者有之,至少还在大家的关注之中,附录于此,供有兴趣者继续批评。原文除了订正个别标点、错别字之外,未作更改。第二部分主要讨论中国动画。除了对一些流行的观点表示了不同看法之外,还涉及了动画表演、剪纸片、水墨动画等。这部分的最后也有一篇附录,是2008年发表的旧文。尽管这篇文章所批评的“动画观”有些已经得到校正,但该文对于2000年之后中国动画理论“大跃进”式的总体氛围的描绘,还是具有一定的历史价值。该文有少量文字修改。修补了当年发表时被编辑删去文字后的行文不畅。第三部分是动画的文化和教育研究。这是一个颇为开阔的大题目,但是在大题目之下所涉及的范围却很有限,对于美国动画只讨论了“9·11”之后美国动画影院片中出现的反恐意识形态问题,确有一种想给国内观众对美国动画“大片”满腔热情泼点冷水的“顽童”心理。对于欧洲动画只讨论了新近出现的一些过去相对少见的主题,以提请注意欧洲动画片中对于当下现代化社会所表现出的焦虑情结。对于日本动画则主要关注了与教育相关的作品。相对来说,本书对于日本动画的关注角度偏窄,日本乃动画大国,理应更多关注,令人汗颜的是,由于才疏学浅,有关教育动画的研究部分耗费了大量时间,如今期限已至,只能留待将来有机会再行研究增补。这部分的附录是2009年发表的一篇关于日本动画片的影评,算是对日本动画研究不足的“聊补”吧,该文有文字上的修改。本书除了对巴赞的效仿之外,写作时也有为我国动画学科建设勾绘蓝图的野心。由于教学所带硕士、博士研究生,每当涉足动画领域之时,便苦叹不知从何下手,如何展开研究,这本书或许能够为有兴趣研究动画理论的学者和学生开阔思绪、“抛砖”问路。

本书如同巴赞《电影是什么》的格局,所有章节都可以独立成章,因此阅读不必一定从头开始,可以挑选自己感兴趣的部分。不过,这些篇章之间也不是完全没有关联,比如在第一部分,第一章是总论,第二章、第三章、第四章便是总论之下的分论,各自讨论总论中所涉及的某一个方面;有关美国动画也是,

① 安德烈·巴赞:《电影是什么》,崔君衍译,北京:中国电影出版社,1987年。

三章彼此之间都有一定的关联性。

本书的研究大致上始于2002年前后,彼时因为需要承担大学本科课程“动画概论”的教学任务,不得不对有关动画的理论进行梳理,并对缺失的部分进行研究和增补,因此,本书研究内容的一部分已经以相对简略的形式编入了由我撰写的《动画概论》教材(复旦大学出版社)的最新版本之中(2014年第三版)。

本书部分章节曾以论文的形式发表。在本书中,有的原封未动,与发表之文一般无二;有的略作修改;有的发表文字仅是从原文稿中抽出的一部分;有的发表后改写甚多,面目全非;这些文章的出处在每章的最后均有说明,本书乃最后修订完成的终稿,阅读摘引请以本书为准。本书第九章“康定斯基对先锋动画理论的影响”由本课题组成员、上海戏剧学院讲师肖湘宁完成,第十九章“汉纳-巴伯拉公司与美国早期电视动画的‘黄金时代’”,由本课题组成员、华东师范大学副教授徐坤完成,第二十四章“日本动画和卢梭的自然教育思想”,由本课题组成员、华侨大学讲师张玲玲和我共同完成。本书中使用的插图仅为说明文字之用,并不拥有版权,特此声明。书末的参考书目是本书中所有引文注释的集成,为了查阅的方便,按照著作第一作者姓氏字母排列,刊物、辞书、学位论文以及网上资料等未予列入。本书涉猎较广,个人学识终究有限,错误疏漏在所难免,偏颇失察亦有可能,欢迎同仁方家商榷批评,来函指正。我的联系方法是: xmie@comm.ecnu.edu.cn,在此先行谢过。显而易见的是,只有大家都来关心动画理论的建设,才有可能使我国的动画理论研究走上正途,成为艺术理论大家庭中的一员。

本书获教育部人文社科一般项目经费资助,感谢审查专家的慧眼,使这个项目的研究和本书的出版得到了经济上的支持。感谢复旦大学郭虹教授、同济大学杨晓林副教授、华东师范大学陈海璐副教授,以及上海美术电影制片厂胡兆洪导演,在本课题研究过程中给予的鼓励和提出的宝贵意见。感谢本课题组的几位青年教师,勉为其难地完成了我布置的任务。感谢不同领域诸多的专家学者,他们的著作、译著是我研究动画艺术的起点,动画研究跨学科范围之大,非两条腿能够“跨”得过来,不借助先贤们的成果,动画的研究实乃寸步难行。每读一本好书,或戚戚于心,或拍案叫绝,均无法一一向作者、译者致谢,只能在此奉上一个无论如何都显得过于草率的“感谢”。

感谢复旦大学出版社的黄文杰副编审,为本书的出版提供了方便。

聂欣如
2015年9月

目 录

前言	(1)
----	-------

第一部分 动画本体

第一章 什么是动画	(3)
绘画与动画	(4)
叙事的绘画	(7)
意指的绘画	(9)
意指叙事的动画	(11)
意指叙事原理	(13)
第二章 叙事的意指	(17)
漫画的意指	(17)
意指叙事的形成	(21)
甜美的意指及其叙事	(25)
第三章 仿真的意指	(30)
动画仿真的早期形态	(30)
仿真造型的缘由	(32)
另类仿真	(38)
一个总体性的说明及示意图	(41)
第四章 装饰的意指 (中国动画造型美学)	(45)
不同的意指语境	(45)
装饰的意指	(50)
叙事对装饰的校正	(53)

2 什么是动画

第五章 偶动画的本体 ·····	(57)
动画偶和雕塑、木偶戏的关系·····	(57)
动画偶的材料表演·····	(60)
偶动画造型与材料的博弈·····	(62)
数字偶的出现和偶动画的危机·····	(65)
数字技术不可能取代偶动画的几点理由·····	(67)
第六章 数字媒体与动画 ·····	(74)
影像数字媒体的构成·····	(75)
数字媒体的“寄生性”·····	(77)
数字媒体的“同质性”·····	(78)
数字媒体的呈现·····	(81)
数字媒体介入影像(广义)的三种方式·····	(85)
数字媒体的程序化生存·····	(87)
第七章 《阿凡达》是动画片吗 ·····	(91)
数字手段和想象造型不等于动画·····	(91)
合成动画片的困境·····	(94)
意指的语境·····	(96)
第八章 “非虚构动画片”辨析 ·····	(100)
心理不能承受之“痛”·····	(101)
伦理不能揭示之“私”·····	(104)
影像不能呈现之“形”·····	(106)
第九章 康定斯基对先锋动画理论的影响(肖湘宁) ·····	(111)
康定斯基的通感理论与《彩色韵律》·····	(112)
康定斯基理论与先锋动画的动态特性·····	(116)
康定斯基理论与先锋动画的音乐性·····	(118)
附录 没有妈妈的孩子——美术电影本体论思索 ·····	(121)

第二部分 中国动画

第十章 中国动画表演的体系 ·····	(131)
动画表演的两大体系·····	(131)
中国动画表演体系与其他体系的关系·····	(135)
中国动画表演体系的形成·····	(138)
中国动画表演体系的拓展·····	(142)
对于中国动画表演体系的思考·····	(147)
第十一章 新中国偶动画的表演(1949—1966) ·····	(152)
偶动画表演的现实主义和浪漫主义·····	(152)
动物偶的表演·····	(154)
正面人物偶的现实主义表演·····	(155)
反面人物偶的浪漫主义表演·····	(159)
中间人物偶的风格化表演·····	(160)
第十二章 剪纸动画的兴与衰 ·····	(163)
剪纸片的兴起·····	(164)
剪纸片的成熟·····	(168)
剪纸片与革命叙事·····	(170)
剪纸片的复兴与衰落·····	(174)
第十三章 水墨动画的造型与叙事 ·····	(178)
齐白石的造型和《小蝌蚪找妈妈》·····	(179)
李可染的造型和《牧笛》·····	(181)
程十发的造型和《鹿铃》·····	(184)
吴山明的造型和《山水情》·····	(188)
董仲恂的造型和《兰花花》·····	(189)
第十四章 动漫考原 ·····	(193)
什么是动漫·····	(193)

4 什么是动画

动漫概念的由来·····	(195)
动漫概念发达之猜想·····	(197)
动漫概念之灾·····	(200)

第十五章 中国动画理论“去民族化”思潮的几个问题·····	(204)
中国动画“去民族化”在2013年的提出·····	(204)
关于早期中国动画民族化的问题·····	(206)
关于民族化的“传统”与“现代”对立的问题·····	(208)
关于中国动画的商业化(全球化)与民族化相矛盾的问题·····	(211)
关于中国动画民族化的认同问题·····	(214)
关于对中国动画人民族化倾向的评判·····	(217)

附录 “动画”的观念：试析中国动画理论研究的误区·····	(223)
--------------------------------------	--------------

第三部分 动画文化与教育

第十六章 美国动画和反恐政治(1)：认同反恐·····	(235)
为了“理想”而使用暴力·····	(235)
为了维护秩序而使用暴力·····	(241)

第十七章 美国动画和反恐政治(2)：反思反恐·····	(245)
对于“仇恨”的反思·····	(245)
对于迷恋权力的反思·····	(251)

第十八章 美国动画和反恐政治(3)：在反思与认同之间·····	(255)
对于暴力使用的默认·····	(255)
对于暴力主体的反省与认同·····	(257)

第十九章 汉纳-巴伯拉公司与美国早期电视动画的	
“黄金时代”(徐坤)·····	(266)
美国早期电视动画的“黄金时代”·····	(266)
汉纳-巴伯拉公司的贡献·····	(270)
深远影响：从《摩登原始人》到《辛普森一家》·····	(273)

第二十章 欧洲动画新主题：文化传承的焦虑·····	(277)
对于学习能力退化的焦虑·····	(277)
对于“功利主义”的焦虑·····	(281)
对于“霸权文化”的焦虑·····	(283)
第二十一章 欧洲动画新主题：认同的焦虑·····	(288)
价值认同的焦虑·····	(288)
民族认同的焦虑·····	(293)
国家认同的焦虑·····	(296)
第二十二章 欧洲动画新主题：与神同在·····	(301)
独特的结构和主题·····	(301)
神为什么离我们而去·····	(303)
与神同在·····	(306)
与神同在的别样形式·····	(308)
第二十三章 教育动画导论·····	(311)
动画中的教育与艺术·····	(311)
知识教育动画·····	(313)
道德教育动画·····	(316)
神学教育动画·····	(321)
第二十四章 日本动画和卢梭的自然教育思想（张玲玲、聂欣如）·····	(325)
《生日快乐》与卢梭的自然教育思想·····	(326)
《仁太坊》与自然教育思想的本土化·····	(328)
《琴之森》与融入世俗社会的自由精神·····	(331)
附录 动画电影《红辣椒》与精神分析·····	(336)
参考书目·····	(345)

第一章

什么是动画

第一部分 动画本体

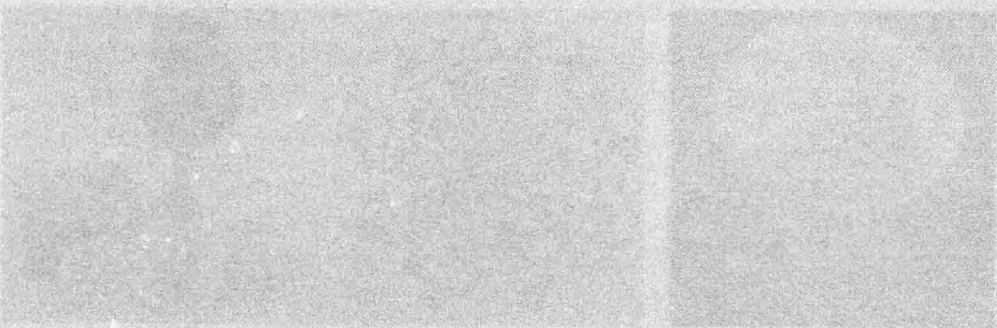


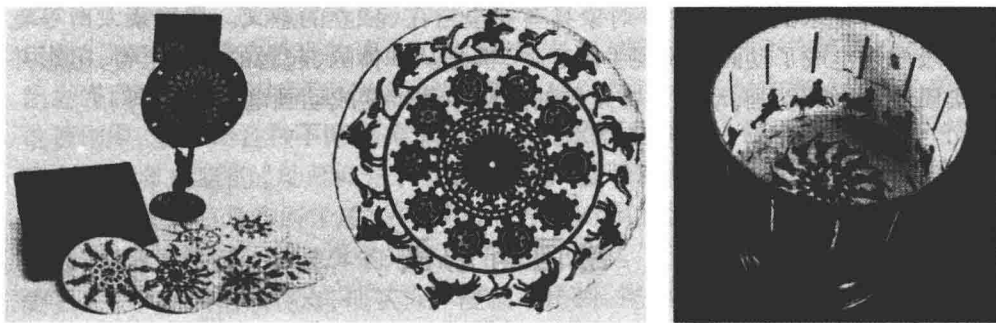
图 1-1-1 动画帧

动画是一种通过连续播放一系列静态图像来产生运动错觉的视觉艺术形式。它广泛应用于电影、电视、广告、教育、娱乐等领域。动画的制作过程通常包括剧本创作、分镜脚本、原画设计、中间画绘制、上色、剪辑和配音等环节。随着计算机技术的发展，数字动画已经成为动画制作的主流方式。

第一章

什么是动画

“什么是动画”这个命题如同巴赞的“电影是什么”，巴赞的回答把电影的主体置于了与现实的对应，他说：“摄影影像具有独特的形似范畴，这也就决定了它有别于绘画，而遵循自己的美学原则。摄影的美学特性在于揭示真实。”^①如果电影的主体是这样被理解、被规定的，那么纪录片一定是最符合电影的这一本性了，而动画片则远离电影的这一本性。不过在今天看来，巴赞的这一回答并不足够准确，因为现实主义的原则并不是因为电影的诞生而来，恰恰相反，电影的“纪实”本性，或者电影的本身可以说是在20世纪科学文化对“真实”的崇尚中诞生的，20世纪是一个“屈服于科学”^②的世纪。巴赞自己也觉得奇怪，电影明明可以早半个多世纪诞生，因为所有的客观条件都已经具备了，但电影却偏偏要在19世纪末才出现，巴赞的结论是：“它们都是受时代的想象所制约的。”^③按照潘诺夫斯基的说法：“当科学力图把纷繁多样的自然现象纳入所谓自然体系的时候，人文主义则努力把纷繁多样的人类记录纳入所谓的文化体系。”^④时代决定了“记录”的美学。



诡盘和走马盘

- ① 安德烈·巴赞：《电影是什么》，崔君衍译，北京：中国电影出版社，1987年，第13页。
- ② 彼得·沃森：《20世纪思想史》（上册），上海译文出版社，2008年，导论，第2页。
- ③ 安德烈·巴赞：《电影是什么》，崔君衍译，北京：中国电影出版社，1987年，第22页。
- ④ E·潘诺夫斯基：《视觉艺术的含义》，傅志强译，沈阳：辽宁人民出版社，1987年，导言，第6页。