

动漫基础教学

DongManJiChuJiaoXue

万 众 王 懿 清 田 苏 娜 编著



LIAONING FINE ARTS PRESS
辽宁美术出版社

dongmanjichujiaoxue

万 众 王懿清 田苏娜 编著

动漫基础教学

图书在版编目(CIP)数据

动漫基础教学 / 万众, 王懿清, 田苏娜编著. — 沈阳:
辽宁美术出版社, 2008.1

ISBN 978-7-5314-3998-1

I. 动… II. ①万…②王…③田… III. 动画-技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 010282 号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街 29 号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市第三印刷厂

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 6

字 数: 50 千字

出版时间: 2008 年 1 月第 1 版

印刷时间: 2008 年 1 月第 1 次印刷

责任编辑: 李 彤 林 枫

封面设计: 彭伟哲

版式设计: 林 枫

责任校对: 张亚迪

ISBN 978-7-5314-3998-1

定 价: 43.00 元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: // www. lnpgc. com. cn

前言

PREFACE

我国高等艺术院校的发展已经走过了五十余年的风风雨雨。几十年来,我们在遵循以现实主义为主要导向的教学思路上,结合本民族的优秀传统文化传统,不断进行着艰辛的探索和不懈的努力,为社会培养了大量的优秀艺术人才。尤其是近些年来,我国的美术教育呈现出前所未有的良好发展态势,《21世纪中国高等教育教学改革系列教材》的编辑与出版也正是对这种发展态势的积极回应,同时也是传统美术教育的经验总结及对新时期下美术教学改革所做出的努力尝试。

传统的美术教育侧重对学生基本能力的培养,侧重于艺术技巧的磨炼,这无疑是合理的。但在当代艺术发展的新语境之下,我们的某些教学理念及教学内容正面临着挑战。现代主义艺术运动对传统艺术观念的挑战是巨大的,它深刻地影响着人们既有的思维方式和行为模式。面对急速变化的艺术世界,如何把美术教育纳入到作为完整文化形态的“大美术”背景中,我们的教学改革就显得尤为迫切了。实际上,作为视觉艺术教育,培养学生的价值判断能力,立足视觉感知经验的文化追溯和思考,应该成为当代语境下美术教育的基本立足点。

“一旦我们认识到创造性思维在任何一个认识领域都是知觉思维,艺术在普通教育的中心地位便变得十分明显了。”(鲁道夫·阿恩海姆《视觉思维》)美术教育是人类社会中一种极为重要的文化活动,它是直接指向创造性思维的。本系列教材编写的指导思想在于拓宽基本功教学的传统思路,使美术教育中的技能活动转入到更深层次的思维活动中,写作上既能体现传统教育的宝贵经验,又能对当代艺术发展中的新问题为学生提供富有价值的理论引导;注重对教学方法、教学理念的研究,力求建构完善的学科教育体系。可以说,这套系列教材也是我们近几年来教学研究的理论总结。参与这套教材编写的各位教师长期工作在教学第一线,是教学活动的身体力行者,他们的教育活动和艺术实践也正构成了本教材的写作灵魂。

我们希望这套教材的出版能得到社会各界人士的批评意见,这也就达到了我们抛砖引玉的目的,毕竟,教学改革的工作需要我们所有关心艺术事业的人来共同完成。

感谢辽宁美术出版社的大力支持,没有他们,这套教材的面世是不可想象的。

万国华



指南针系列教材

21 世纪中国高等教育教学改革系列教材

学术审定委员会

主 任 何 洁 清华大学美术学院 副院长、教授

副主任 吕品晶 中央美术学院 教授
苏 丹 清华大学美术学院 教授
黄 俊 中国美术学院 教授
孙 明 鲁迅美术学院 教授
万国华 江西师范大学美术学院 教授

委 员 毛小龙 杨广生 罗 坚 何炳钦
宁 钢 刘勇勤 宋小敏 支 林
桑任新 张 兴 郜海金 刘继荣

目录

CONTENTS

第一章 动漫简史

第一节 概 念	07
一、什么是动漫	07
二、动画的起源	07
三、动漫产业	09
第二节 动漫的发展	09
一、欧美动画发展历程	09
二、日、韩动画发展历程	15
第三节 中国动漫的发展	24
一、中国动画发展历程	24
二、中国动漫画家	25
三、中国动画发展现状	26
四、中国动画的原创性	27
五、市场操作是动画发展的关键	30

第二章 动漫造型基础

第一节 概 念	33
第二节 视觉因素的分析	33
第三节 造型规律分析	35
第四节 动漫造型基本要素	36
一、透 视	36
二、形体、形象元素的分析	40
三、生物生理结构分析	43
四、动漫造型规律与表现技法	43
五、视觉张力与形象	54
六、动物表现	54
七、形象表达与构图	55
八、光影、色彩视觉效果的分析与表现	57

第三章 动漫前期设定

第一节 概 念	63
第二节 动漫原画的设定	63
一、故事的文学性	63
二、角色的艺术性	64
第三节 原画的造型	65
一、角 色	65
二、表情神态	77
三、服装饰物	78
四、原画的道具	79
五、环境设定	92

概述

OUTLINE

随着科学技术的发展和社会文化的进步,许多传统艺术形式都得到了飞速发展,动漫艺术作品也是如此。早期传统动画一开始只是很简单的类似剪影的动画形式,后来随着技术和手段日渐丰富,派生出了许多动画种类。进入数字化时代以后,越来越多的动画片里出现了电脑三维技术、数字特效处理及数字合成技术,动漫艺术创作也迎来了一个全新的时代。

目前,国内几乎所有的高等艺术院校、专科学校或综合类、工科类院校的设计系科、相关专业都开设了数字动画设计及相关专业。但根据各院校办学目标和办学条件的不同,其专业名称、学科结构、教学内容都各不相同,与传统概念的“动画”专业课程内容也或多或少存在着差异。由此造成对应教材的繁杂,在选择上较难做到规范化和模块化。

《动漫基础》是为动漫相关专业的专业基础课程准备的模块化课程教材。《动漫基础》作为一门专业基础课程,在本、专科教学体系中,其课程位置应设置在通识基础课程之后,专业课程之前。该课程的目的,是在进行最基础的绘画技能训练之后,根据动漫专业课程需要,重点强化动漫专业前期部分的专业理论、专业手绘技能和前期设计能力,在基础课和专业课程之间起到有效衔接的作用。考虑到各院校专业培养目标的不同和办学条件的差异,《动漫基础》课程教材以模块化的方式编写。各院校相关专业可根据需要将其统设为一门课程或开设为两到三门专业基础课程。教学课时亦可根据专业情况自定。

《动漫基础》课程教材是由多所院校的专家教师统一拟定教材结构后分章节编写的,是各院校通力合作的成果。在编写过程中,由于无法做到对国内所有动漫相关专业课程结构都详尽了解,本教材在应用中必然会存在一些专业衔接及教学需求偏差等问题,恳请专家教师指正。

第 1 章

动漫简史

本章要点

- 国外动漫的发展
- 中国动漫的发展
- 国内外动漫的重要作品

第一节 概念

动漫艺术发展简史是动漫艺术设计及相关课程的理论课,也是美术学及艺术设计学等其他专业的选修课程。这门课程的目标是使学生能够把动漫艺术创作问题摆到历史的背景中去理解。通过学习,接触并理解一些中外优秀动画艺术作品,基本掌握中外动画艺术发展的历史。汲取世界优秀的动漫艺术知识,继承我国动漫艺术的优秀文化。强化学生的解读能力,丰富学生的文化内涵。

一、什么是动漫

动漫不是简单动画片的定义,动漫作品是指通过手绘或数字技术进行创作的静态序列或运动序列的艺术作品的总称,其中也包括因商业需要而诞生的其他卡通或漫画作品。在我们的周围,动漫到处都留下了其令人难忘的踪影,可以说动漫已经融会在我们的生活中了。电视上有动画,书上有漫画,商品上有卡通人物,大多数情况下,我们习惯把这些类别直接称为“动画”或“cartoon”(卡通)。

从传统的动画概念来看,动画名词解释为卡通,是英语“cartoon”的汉语音译。对于这个词的词源,有两种不同说法:第一种是来自法语中的“carton”(图画);第二种是源自意大利语中的“cartone”(纸板),其含义是活动漫画。是以图画表现人物形象、戏剧情节和作者构思的艺术,也是美术电影中最基本的艺术形式。它采用“逐格摄影”(又称“定格摄影”)的方法,将一系列互相之间只有细微变化而动作连续的画面拍

摄在胶片上,然后以每秒24格的速度放映出来,能获得形象活动自如的艺术效果。

从卡通的词源上,我们就能够确切地获知,卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。而在近代欧洲,有两个促使卡通出现的重要历史条件:首先,资本主义萌芽的发展,壮大了市民阶层的力量,导致社会结构的重大变化。其次,自文艺复兴运动以来,自由开放的艺术理念开始为社会所接受。这两个条件的相互作用,使得传统绘画走下了中世纪的神坛,日益接近平民的审美趋向,给卡通画提供了产生的社会基础。同时,作为市民阶层表达自身要求的手段,卡通画也被赋予了更为广泛的政治内涵。

二、动画的起源

动画作为电影艺术种类之一,应该产生在电影技术出现之后。但从电影的发展史中可以发现,原始动画是发生在电影问世之前的。换言之,原始动画片是电影发明的一个阶段,它是人类尝试表现运动的一个重要环节。人类自从掌握了图画表现技术,就一直在追求表现活生生的运动过程,而不仅仅局限于一个静止的画面上。

(一) 动画的雏形

——远古人类的动画形式

动画起源可以追溯到距今有2~3万年历史的旧石器时代。在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内,人们发现了大量的旧石器时代的壁画,其最晚的是玛格特林文化(距今约2~1.2万年),壁画中用数种颜料描绘了许多动物的形象,如野牛、鹿和野猪等,每个形象长

约2米,形象生动、充满活力,技巧写实,透视准确,风格质朴、粗犷。其中有一头奔跑的野猪,除了其形象丰满、逼真外,更耐人寻味的是这头野猪的尾巴和腿均被重复绘画了几次,这就使原本静止的形象产生了视觉动感。这就是长期以来人们公认的最早的“动画现象”。

在我国青海发现的马家窑文化时期(距今4000~5000年前)的“舞蹈纹盆”所描绘的三组手拉手作舞蹈状的人形中,每组最边上的两个人物形象,其手臂画了两道线条的现象,那是先民们试图表现运动的最朴拙的方式(如图1-1、1-2)。



图 1-1

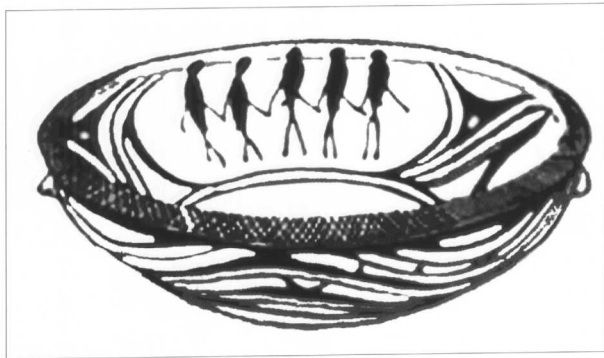


图 1-2

(二) 早期动画的表现形式

早期动画雏形还包括有手影游戏、走马灯、皮影戏、手翻书、幻盘和诡盘的硬纸盘等。手影游戏是在灯影中,我们用手作出各种姿势,在墙上我们就看到兔子、大灰狼、鸽子等,动一动手,这些影子就会摇头摆尾地舞动起来。

走马灯在中国,作为传统节日的装饰品尤为盛行。到现在在中国传统的节日里(元宵节、中秋节)还可以看到。它是在中国式灯笼或绢做的罩壁上,画出许多幅动物或人物连续运动的姿态,当点燃蜡烛的灯笼转动

时,人们便可看到动起来的人物或动物,可能是关公舞大刀,也可能是老鼠嫁女等等(如图1-3)。



图 1-3

皮影戏在世界各地都有,在中国尤其发达。戏剧考古专家认为,皮影戏最早起源于中国。在元代,随着中西文化交流的发展,经中亚传播到世界各地。关于皮影戏的发展史有多种说法,普遍认为兴于唐而盛于宋,它是一种用皮或硬纸板雕镂、赋彩而成的平面玩偶来演出的戏剧形式。它借助灯光把由人操纵的玩偶形象投射到半透明的屏幕上,配以人演唱的戏文、对白供观众欣赏,如皮影戏《哪吒闹海》(如图1-4)。



图 1-4

手翻书是至今还被一些动画设计者检测动画效果的一种儿童游戏。是一种火柴盒大小的书,每一页上面画着一幅图画,其图画形象略有差别,当你用手快速地翻动书页时,绘画的形象就会活动起来。

(三) 早期动画的基本原理

连续分解动作的绘画形象,为什么在快速闪现的情况下就能产生似乎有生命的活动? 1824年,彼得·罗杰(Peter Roget)提交了一篇关于《视觉持续性及其与运动物体的关系》的报告,作者根据车轮辐条运动时形成一个圆盘这一现象,在文章中提出人眼有“视觉暂留”这一特点。在物体表面照明亮度适中的情况下,形象在视网膜上的平均停留时间约为三分之一秒,确切地说是百分之三十四秒。这就是现代影视艺术的理论基础。

1877年,雷诺将诡盘与早在17世纪欧洲发明的幻灯结合起来,研制出“光学影戏机”,并取得专利。所谓光学影戏机——是由数个转盘组合而成,外加投射光源,大型的圆形转盘于内侧装置一圈镜片以折射图片,图片则环绕在圆形鼓状物之间跑片,经由幕后光源的投射和镜片投射,观众可以看到投影于布幕上之影像。

雷诺是世界上最早放映动画片的人。他放映的动画片有《丑角和它的狗》、《一杯可口的啤酒》、《可怜的皮肤埃罗》、《更衣室旁》、《炉边偶梦》等。这些原始动画片有一定长度的放映时间、巧妙的剧情、生动的故事、典型的人物、同步的音乐、美丽的布景、动人的色彩,使它具备了现代动画片的基本特点。

就制作方法而言,在人物或动物的关节处,用细铜丝或者从乒乓球球拍的贴胶处刮下的小黏粒联结,然后把它们放置在摄影机前逐格拍摄。当然,也有个别片段是用动画片的动画绘制方法拍摄的,例如金鱼游动、渔夫撒网时的柔软扩散以及主角的摇头等。就拿金鱼的游动举例子,那种轻纱般飘动的尾部动作,就不得不用画在赛璐珞上的动画片段来代替,只是画法上仍采用刚劲有力的线条,以免用动画代替的镜头与剪纸片镜头之间出现明显的差别。

三、动漫产业

所谓动漫产业,即动画产业与漫画产业的总称。以动态的动画片和静态的漫画书为核心产业,并不断衍生出诸多周边产品,形成庞大的产业体系。

在世界动画的发展中,动画更多是作为一种产业来发展。特别是美国在它的创始初期就很快进入产业化操作,在商业上获得巨大成功。虽然当时也出现了纯艺术追求的实验动画,但占主流的还是商业

动画。美国在它的第一部大型动画片《白雪公主》获得空前成功后,在动画片的制作上更为投入。制作了《阿里巴巴和四十大盗》、《美女和野兽》、《灰姑娘》、《狮子王》、《泰山》等一系列的动画长片,且获得不菲的市场回报,形成一个动画操作体系。后发展起来的日本动画借鉴美国动画的操作模式也很快地在商业上站稳脚跟。

中国的动画创作艺术性都很强,而市场意识薄弱。中国动画人更多注重在动画片的表现和形式技巧上的挖掘。这是有利也有弊的,在动画艺术水准上我们达到了一个很高的层次,可是市场的开拓却不够。发掘中国的动画市场是当务之急。

中国的动画市场是巨大的,有无限的开发潜力。除了创作观念的更新外,市场操作也是一个重要的环节。因此,中国动画发展要借鉴国外成熟的市场操作方式,并针对本国的特点灵活运用。否则,中国动画事业的振兴中国动画产业的发展,就可能永远是一句空话。

他山之石,可以攻玉。尤其对于在新时空中,再一次创业的中国动画,了解他人的情况,学习他人的经验,乃至模仿他人的风格,最终都应该都是为了创造出更新、更好、更适应现代观众欣赏的、有中国特色的动画片。

本章从动画的历史梳理开始,对动画的创作规律有一个了解,在市场和艺术创作上力图找到一个结合点。通过历史对照,对中国动画在世界动画的发展中既保持独立又有所创新,提供一点看法。中国动画是有着巨大的市场潜力的。中国动画要突破思维定势,挖掘市场,使社会效益和经济效益形成良性互动。

第二节 动漫的发展

一、欧美动画发展历程

在17世纪的荷兰,画家的笔下首次出现了含卡通夸张意味的素描图轴。而以法国人奥诺雷·杜米埃(1808~1879)为代表的讽刺漫画家,更是将政治卡通发展到了艺术的高度。时至今日,政治卡通依然是西方大众文化的重要组成部分。

1. 动画的出现

与政治卡通和漫画相比,动画片的发展历程似乎更富有传奇色彩。动画艺术是现代影视艺术的重要组成部分。然而,在动画和电影的“史前阶段”,两者却是合而为一的。直到摄影术发明之后,电影和动画才开

始分道扬镳。

1895年,法国的卢米埃尔兄弟最先向公众展示了他们的“电影机”,并放映了《火车进站》、《海水苑》等影片。现代电影就此诞生。而第一部动画电影却是在十年后才得以问世。其中的部分原因是由于动画片高昂的制作成本。时至今日,动画片依然是需要高投入的文化产品。

1906年,在爱迪生实验室工作的布雷克顿(J. Stuart Blackton)制作了《滑稽脸的幽默相》(The Humorous phases of Funny Faces),这也是世界上第一部动画影片。此后,来自法国的埃米尔·科尔(Emile Cohl)进一步发展了动画片的拍摄技巧,并且先后制作了250余部动画短片。同时,他也是第一个利用遮幕摄影的方法,将动画和真人表现结合起来的先驱者。正是因为科尔对动画片发展的杰出贡献,他也被奉为当代动画片之父。

另一位对早期动画发展产生重要影响的是美国人温瑟·麦凯。他出生在美国的密西根州,早年曾经靠给马戏团、通俗剧团画海报为生,后来成为了报社记者和漫画专栏画家。1914年,麦凯推出了一部剧情动画片《恐龙葛蒂》(Gertie the Dinosaur)。这部动画片的推出,改变了此前在动画作品中的纯艺术倾向,把故事、角色和真人表演等组织成互动式的情节,取得了相当好的效果。而憨态可掬的恐龙葛蒂,更是成为了名噪一时的卡通明星。继《恐龙葛蒂》之后,麦凯又制作了《露斯坦尼亚号之沉没》。这是第一部以动画方式制作的纪录片。

温瑟·麦凯的成功是具有象征意义的。他以自己作为漫画家的修养和积累,开创了一种重视角色的塑造、故事结构和通俗趣味的新型动画创作模式。在麦凯之后,美国的动画家们开始走上了一条与他们的欧洲同行截然不同的道路。一个属于新大陆的卡通时代就要到来了。

2. 黄金时代的动画帝国

与美国漫画业一波三折的发展历程相比,同时期的美国动画业却始终保持着强劲的发展势头。而要回顾这段历史,就不能不提到沃尔特·迪斯尼和他的迪斯尼公司。

事实上,在沃尔特·迪斯尼之前,美国已经拥有了不少杰出的动画家,但是作为后来者的沃尔特却是真正促使美国动画业走向飞跃的人。因此,我们有足够理由认为“沃尔特·迪斯尼是动画史上的第一位大师”。

1923年,年仅22岁的沃尔特·迪斯尼告别了故乡堪萨斯,动身前往好莱坞寻求发展。那时的好莱坞是一片创业的热土,而此时的电影仍处在默片阶段,至于动

画片也只不过是摆在电影开演前的助兴节目而已。在那里,他白手起家,以仅有的3200美元注册成立了“迪斯尼兄弟动画制作公司”。在沃尔特来到好莱坞的这一年,他完成了自己的第一部动画作品——由真人和动画人物合演的无声动画片《爱丽丝在卡通国》。

在好莱坞的最初几年中,沃尔特·迪斯尼和他的公司渐渐地站稳了脚跟,但是在1927年,沃尔特遭受了他事业上的第一个沉重的打击。这年,他创作的第一个广受欢迎的卡通人物“幸运兔奥斯华”被发行公司用欺骗的手段夺走,公司因此几乎陷入绝境。恼火而无奈的沃尔特·迪斯尼踏上了返回故乡堪萨斯的列车。然而,正是在这次返乡的旅途中,他的头脑中出现了一只活泼可爱的小老鼠。后来他的夫人给这个崭新的卡通形象取了个响亮的名字“Mickey Mouse”。这就是日后享誉世界、为各个国家的儿童所喜爱的卡通明星——米老鼠。

米老鼠的出现,固然为迪斯尼公司提供了一笔巨大的无形资产。然而,要使米老鼠和它的伙伴们成为人见人爱的超级明星,迪斯尼公司还必须要有新颖的制作理念。而新理念的核心就是重视剧情的设计和不断创新。

在迪斯尼之前,动画片作为普通电影放映前的垫场节目,往往只看重视觉效果而不太注意故事情节的安排。迪斯尼的米老鼠系列则反其道而行之,在制作的初期就对作品的情节进行周密的安排,让短短七八分钟的小片子变得非常引人入胜,再加上制作精良的画面,迪斯尼的动画片一下子就甩掉了几乎所有的竞争对手。

除了先进的创作理念,对创新的敏感是迪斯尼的另一张王牌。20世纪20年代中后期,电影告别了无声时代,有声电影的出现引发了整个电影业的革命。沃尔特·迪斯尼敏锐地察觉到了变革的来临,开始尝试制作有声动画片。1928年11月18日,作为电影史上的第一部音画同步的有声动画片——《汽船威利号》在纽约市的殖民大戏院隆重首映,并取得成功(如图1-5~1-7)。

图1-5





图 1-6



图 1-7

到了1932年,迪斯尼又推出了第一部彩色动画片《花与树》。除了预料之中的轰动之外,它也为迪斯尼赢得了奥斯卡动画短片奖。五年后,即1937年,迪斯尼耗费数年时间精心打造的第一部全动画卡通剧情片《白雪公主》上映。这是一部划时代的动画片,具有里程碑的意义。而且因为这部作品所取得的巨大商业成功,使得迪斯尼的制作计划开始向长片倾斜(如图1-8、1-9)。



图 1-8



图 1-9

紧接着,迪斯尼公司连续推出了《木偶奇遇记》和《幻想曲》两部动画长片。其中,《幻想曲》更是被视为现代动画片的经典之作,推出伊始便获得了广泛赞誉。在不断推出新作的同时,迪斯尼的卡通明星阵容也不断扩充,除了米老鼠之外,米妮(Minnie)、布鲁托(Pluto)、高菲(Goofy)和唐老鸭(Donald Duck)等新形象也陆续出现在了迪斯尼的动画片中。伴随着不断涌现的优秀作品和卡通明星,迪斯尼公司终于在20世纪40年代初确立了它在卡通帝国中的霸主地位。

对于整个美国动画业而言,迪斯尼的成功具有巨大的示范和推动作用。由于动画市场的扩展,许多新动画公司如雨后春笋般纷纷成立,此时的好莱坞已经是全美、乃至全世界动画业的中心了。凡·伯伦制片厂就是这些新动画公司中的一员,在它的旗下同样聚集了一批优秀的青年动画家。

在20世纪30年代后期,这家公司推出了著名的系列动画片《汤姆猫和杰瑞老鼠》(Tom and Jerry),并获得成功。另一家有影响的动画制作机构是华纳制片公司在1934年创立的动画部,主要作品包括:《猪豆子》

(Porky and Beans)、《达菲鸭》(Daffy Duck)、《邦尼兔》(Bugs Bunny)等系列动画片。与迪斯尼的米老鼠一样,它们也都是尽人皆知的卡通明星。

然而,在迪斯尼辉煌的成功里,危机也在悄然孕育着。成立之初的迪斯尼公司,以艺术和创造为信条网罗了大批一流的动画人才。但是,随着公司的不断发展壮大,迪斯尼的艺术风格也逐渐趋于固定,迎合观众和市场的需求成为了节目制作的基础和前提。更重要的是,迪斯尼的员工越来越感到,公司的繁荣并没有给他们带来预期的收入增长,不满情绪开始在迪斯尼的内部蔓延。

虽然经历了许多波折,但是沃尔特·迪斯尼和他的公司依然是那个时代无可辩驳的成功者。今天的迪斯尼已经成为了世界性的“娱乐王国”,这也从另一个角度证明了沃尔特的理想和成功是超越时代的。

总而言之,在这一时期,无论是美国的漫画业还是动画业,都取得了长足的发展。值得注意的是,在这个发展过程中,围绕着卡通产品,美国的娱乐产业形成了一套完整的商业运作体系,实现了卡通自身发展的良性循环。而“美式卡通”也正是以此为基础,才得以实现它在全球范围内的扩展,成为了一股不容小视的文化力量。

3. 新浪潮的勃兴

在第二次世界大战前后,虽然欧美卡通产品依然占据着世界卡通市场的主流,但是由于经济社会和大众文化的变革,卡通艺术在全球范围内的发展,也呈现出前所未有的全方位、多元化的发展态势。不可否认的是,一股卡通业的新浪潮正在兴起,并将席卷全世界。

就在美国的动画家们尽情享受“黄金时代”的时候,欧洲的动画家们却依然执著于试验与艺术化的道路。这从两者对于同步声音技术的运用上就可见一斑。在美国,人物声音主要用来展现角色的特征和个性;而在欧洲,声音效果却被用来作为实验的“素材”。

事实上,欧洲的动画家几乎将动画片中的画面和音效之间的配合发挥到了极致。这些有益的尝试与探索,极大地丰富了动画片的表现手法,对动画艺术的发展进步起到了推动作用。但是,动画片毕竟是一种需要高投入的文化产品,如果没有完整的产业链条支撑就很难做大做强。随着美国动画片的大举进入,欧洲本土的实验动画也逐渐地凋敝下去。

也许没有人会想到,第二次世界大战的爆发给了欧洲动画业一次“中兴”的机会。由于大战的影响,原本连成一片的世界卡通市场被分割成了若干块,客观上刺激了各国卡通业的独立发展。同时,因为许多国家的政府都把动画片作为战争动员和宣传的重要手段,

所以开始出现了以政府投资来扶植本国动画业发展的局面。

在战时的英国,新成立的“哈拉斯和巴契乐”动画公司受英国当局的委托,前后共制作了七十多部支援战争的动画宣传短片。这些短片在英国各地的影院和剧场里放映,对鼓舞英国人民的斗志起到了积极的作用。类似的“战争动画”,也曾经出现在美国、日本等国家里。战后,虽然不必再将动画片作为战争动员的手段,但是它依然是一种重要的宣传媒体,因而受到政府和民间机构的广泛重视。动画片作为一种媒介被运用在公众关系、企业广告、文化教育,乃至政治竞选等方面。这使得欧洲的动画业找到了新的支点。

与西欧国家相比,东欧和前苏联的动画业稍显滞后,但却有着属于自己的风格和体系。亚历山大·巴斯克金、布拉姆帕格姊妹等都是苏联动画界的杰出代表。其中,布拉姆帕格姊妹在1925年完成了《中国烽火》,更是为中国观众所熟知。虽然有的西方评论家认为俄国的动画片过于刻板,但是从总体上看,苏联的动画家还是从本国的丰富文化遗产中发掘了大量优秀的素材,拍摄出了不少优秀的动画作品。

4. 二战后的欧美动画

战后的美国动画界,迪斯尼公司的霸主地位仍然无人能敌。在整个20世纪50年代,迪斯尼公司先后推出了《仙履奇缘》、《爱丽丝梦游仙境》、《小飞侠》等童话题材作品,不但延续了迪斯尼动画的口碑,而且取得了良好的票房业绩。不过,迪斯尼并没有为成功而陶醉,反而不断摸索创新(如图1-10、1-11)。

图1-10





图 1-11



图 1-12

他们先后推出了全真人演出的《金银岛》，以现实社会作为动画场景的《小姐与流氓》，以动物角色为主角的《101 忠狗》，还有改编自历史传奇的《石中剑》等等。在 1964 年，迪斯尼公司推出了真人表演与动画相结合的电影《欢乐满人间》，一举夺得十三项奥斯卡年度最佳提名。这一切都表明，迪斯尼仍然是一家拥有良好创新能力的动画企业（如图 1-12）。

在动画领域取得成功的同时，沃尔特又大胆地率领他的公司进军游乐场业。1955 年，沃尔特在位于西

海岸的洛杉矶，建立了世界上第一座主题公园——迪斯尼乐园。时至今日，分布在世界各地的迪斯尼乐园，已经成为了全世界热爱卡通的人们心中永远的乐土。

就在像迪斯尼这样的老牌动画企业坚持传统动画理念的同时，以 UPA 为代表的小型动画企业则开始尝试“有限动画”的制作理念。他们不再追求类似迪斯尼动画片的那种高成本、大制作的华丽场景，转而采用低成本的制作策略，并通过故事情节的精心设计和音响效果来弥补视觉上的不足。

事实证明，这种前卫的理念是有价值的。特别是在电视作为崭新的大众传媒兴起之后，原本在电影院中放映的动画片，和其他类型的影片一样受到了强大的冲击。而凭借着“有限动画”的理念，动画片开始逐渐适应电视节目的播出要求，进而成为各大电视台争夺收视率的王牌节目。随着电视动画片市场的扩大，几乎所有的动画公司都把主要精力转向了电视动画的制作，电视机里的动画世界也因此而变得绚丽多彩。

5. 欧美动画家



图 1-13

(1) 沃尔特·迪斯尼（如图 1-13）

1901 年 12 月 5 日，沃尔特·迪斯尼生于美国芝加哥的一个农民家庭。原来只是一个卖报少年，最大的愿望就是成为一位艺术家。第一次世界大战爆发后，17 岁的沃尔特·迪斯尼中断了他的高中学业，参军入伍，成为一名野战救护车驾驶员。

1919 年战争结束，沃尔特·迪斯尼回到堪萨斯市，开始为动物卡通作广告。1922 年，他成立了自己的动画创作室。1925 年 7 月，他和哥哥罗伊建立了赫伯龙制片厂，1926 年把“迪斯尼兄弟公司”改名为“沃尔特·迪斯尼公司”。1955 年，沃尔特·迪斯尼亲自开办

了第一个迪斯尼公园，这就是美国西海岸洛杉矶的迪斯尼乐园。

目前，沃尔特·迪斯尼集团是世界第二大传媒公司，并在全球经营多家迪斯尼主题公园，每年收入达250亿美元。

(2) 诺曼·麦克拉伦

1914年4月11日，诺曼·麦克拉伦生于苏格兰的斯特林。加拿大动画教父，真正的动画艺术家、实验动画人。一生拍摄了近六十部动画短片，赢得147个国际动画大奖，带领加拿大国家电影局动画部创造了惊人的辉煌。

1933年，毕业于格拉斯哥美术学校，创办了一个电影俱乐部，导演了《七分钟到五点》（纪录片，先锋派影片，长6分钟）。1936年，《无止境的地狱》（长30分钟，反对战争的纪录片与动画片），而后在格里尔逊领导的邮政总局工作，拍摄了《书籍交易》（长12分钟，纪录片）、《海军新闻》（纪录片，长10分钟）、《热爱飞翔》（动画片，长6分钟）。1939年，为“伦敦影片中心”拍摄《驯服的火焰》（广告纪录片，长24分钟）。

此后去美国，拍摄长两分钟的动画片：《快板》、《伦巴舞》、《谐谑曲》、《星条旗》、《小点点》。1941年应格里尔逊邀请，到加拿大电影处工作，拍摄《给克里斯蒂娜的早到邮件》、《代表胜利的V》（在底片上作画，长两分钟）。1942年，《母鸡霍普》、《五对四》（底片上作画）。1943年，《美元跳舞》（在底片上作画，长5分钟）。

1944~1945年：《云雀》、《划船》（画面固定，靠移动摄影与划入划出产生效果）。1946年，《在高山》（长3分钟）。1946年，《小小的幻想》（长3分30秒，由“自行绘制的”色粉画组成）。1947年，《D调小提琴》（在底片上作画，没有画格，长两分钟）、《灰色小母鸡》（色粉画）。

1948年，受联合国教科文组织的派遣到中国。1949年，《忧虑滚开》（底片上画的抽象画）。1951年，为伦敦联欢节拍摄《现在是时候了》（长3分钟）、《一个圆圈是圆的》（长10分30秒，立体声的立体动画片）。1952年，《幻想》（长8分钟）、《邻居们》（特技片，长9分钟）、《两件小事》。

1954年，《瞬间的空白》（长7分钟，在底片上绘制的版画）、《节奏舞》（由活动数字组成）。1957年，《椅子的故事》（特技片，长10分钟），1958年，《山鸟》，1961年，《平行线》，1964年，《炮》，1965年，《镶嵌画》。

(3) 约翰·拉斯特

1957年1月12日，约翰·拉斯特生于在美国加州，1984年，约翰·拉斯特辞掉迪斯尼公司动画师工作，加盟乔治·卢卡斯的电脑特效公司，这是皮克斯的前身。同年，他开始创作自己的第一部3D动画短片《Andre and Wally B》。

1996年，约翰·拉斯特获得奥斯卡特殊成就奖，《玩具总动员》获得奥斯卡最佳配乐（音乐喜剧类）、最佳主题曲、最佳原著剧本提名，同年还获得金球奖音乐喜剧类最佳影片及最佳主题曲提名。

2001年，执行副总裁约翰·拉斯特与皮克斯签下十年专任契约。同年，再次扩大编制，员工增至600名。《怪物公司》上映后，票房在九天之内一路飙升，成为影史上最快破亿的动画片。RenderMan影像设计系统获得奥斯卡技术奖，约翰·拉斯特获得美国电影协会颁发的荣誉学位。

2003年，由约翰·拉斯特担任制片的《海底总动员》再创奇迹，在短短八天的时间内票房冲破一亿美元，刷新了《怪物公司》的票房神话。上映两周后，其票房已经高达一亿四千三百万美元，成为挑战《怪物史瑞克》所保持的动画电影最佳票房纪录的二亿六千七百万美元的最强对手。皮克斯正在挑战一个新的高度，那就是不再靠物理仿真技术吸引观众，而是超越了以往电脑动画中以技术挂帅的原始阶段，回归到靠内容题材的升华和剧情的内在含义为主旨的制作模式，将神奇的电脑技术与传统的人性理念相结合，创造出感人至深的动画故事。2004年，约翰·拉斯特推出了《超人特攻队》。

2006年6月，由迪斯尼、皮克斯联手推出的、由约翰·拉斯特导演的电脑动画电影《汽车总动员》在美国上映。这或许是迪斯尼与皮克斯合作的最后一部电脑动画电影。

6. 欧美动画的现状

到了20世纪末，随着计算机多媒体技术的兴起，动画片的生产和制作面临新的革命。迪斯尼公司再次充当了新技术的弄潮儿，推出一系列大制作的动画巨片，包括取材于安徒生童话的《小美人鱼》（1990），根据阿拉伯古典名著改编的《一千零一夜的故事》（1992），根据莎翁名著改编的《狮子王》（1994，如图1-14），反映早期北美殖民生活的《风中奇缘》（1995），《花木兰》（1998），以及第一部全部采用数字技术制作的动画片《玩具总动员》，等等。

这些动画大片的推出不但体现了迪斯尼驾驭新技术的能力，而且还引发了“剧场传统”的回归，人们不再守着家里的电视机而是买票到影院里去观看动画片。这是电视取代电影成为最重要的动画媒体之后从没有过的现象。另一方面，以“梦工厂”为代表的业界新锐也在与迪斯尼的竞争中逐渐崛起，不断为世界各地的卡通迷们奉上精美的“动画大餐”。

事实证明，这种前卫的理念是有价值的。特别是在电视作为崭新的大众传媒兴起之后，原本在电影院中

放映的动画片,和其他类型的影片一样受到了强大的冲击。而凭借着“有限动画”的理念,动画片开始逐渐适应电视节目的播出要求,进而成为各大电视台争夺收视率王牌节目。随着电视动画片市场的扩大,几乎所有的动画公司都把主要精力转向了电视动画的制作,电视机里的动画世界也因此而变得绚丽多彩。

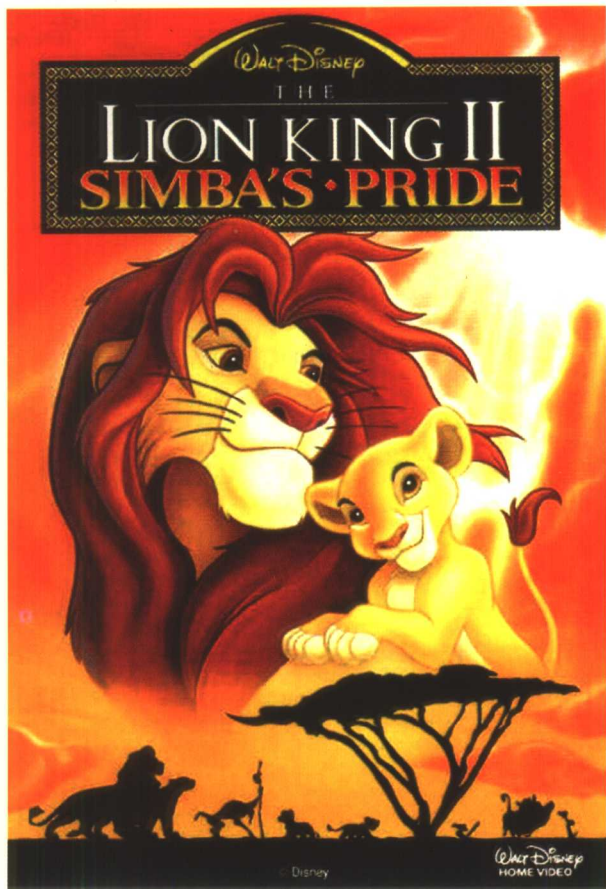


图 1-14

二、日、韩动画发展历程

1. 日本漫画的发展历程

日本动画已有七十年的历史,其可分为六个阶段:

(1) 战前草创期

战前草创期是由1917年日本开始有动画到1945年日本战败为止。这段时期的前期主要是以世界名著为题材,而后期则由于日本军国主义猖獗,因此,动画题材不离宣传、夸耀日本军国主义的路线。如1942年的《海之神兵》即为此类。但是这也造成了战斗、爆炸画技的进步,这也是今日日本动画最引以为傲的技术。

(2) 战后探索期

战后探索期是由日本战败到1947年为止。日本战败后,有些人鉴于战争的教训,开始将反战题材用在动画上。这种题材影响深远,直到现在还颇为流行。另外

也有些人尝试不同的动画题材。所以这个时期的动画题材从很有意义到很低级的题材,应有尽有。像1968年《太阳王子大冒险》就是一个成功的例子,并成为后来高水准动画的基础。当然也有失败的例子。像1970年《无敌铁金刚》就是一部典型的烂卡通,不但暴力而且剧情很差,这给日本动画带来了不良的影响。

(3) 题材确定期

题材确定期(第一次动画热爆发)是自1974年《宇宙战舰》上演至1982年为止。这个时期,日本动画界经过探索期,确定了动画和卡通的分野。卡通不在我们的讨论范围内,所以我们不予置评。《宇宙战舰》是日本动画史上第一部超级剧情片,由松本零士负责脚本及人物(Character Design)。该片在电视上播出后,造成“松本零士旋风”。后来并有《互配宇宙战舰》、《永远的大和号》及《宇宙战舰完结篇》等三部电影,寿命长达十年。在该片后,松本零士另有《银河铁道999》、《一千年女王》等受欢迎的作品。继松本零士后,由富野由悠季原作小说改编成《机动战士》在1979年开始上演,由于剧情结构复杂而严密,受到动画迷热烈的支持。该片后来的三部电影非常卖座。但自此以后,动画热逐渐消退,动画界进入间歇期(如图1-15)。



图 1-15

(4) 画技突破期

画技突破期(第二次动画热爆发)——自1982年《超时空要塞》(MACROSS)上演至1987年为止,该时期由于人们追求视觉享受成为风潮,因此动画画技力求突破。此时期之画技突破有《超时空要塞》创新的视点快速移动效果,造成极佳的动感;《风之谷》和《天空之城》的精细写实的背景,《机动战士Z》和《机动战士ZZ》的强调反光,明暗对比等,皆对后来的动画贡献很大。由于题材已确定,加上画技的突破,使得佳作迭现。如1982到1984年的《超时空要塞》;1984年《风

之谷》；1985年、1986年《机动战士Z GUNDAM》及《GUNDAM ZZ》；1986年《天空之城》及《亚利安》等多部好片。日本动画发展至本时期结束时(1987年)，剧情、内容、画技皆已达到极高的水准。于是动画进入了成熟期。

(5) 路线分化期

路线分化期(成熟期)是自1987年到90年代初。动画进入成熟期后，便出现数部佳片。如《古灵精怪》、《机动战士GUNDAM——逆袭》及《王立宇宙军》，和日本电视史上第一部以高中生以上为主要对象的文艺动画连续剧《相聚一刻》等。其中《相聚一刻》曾获得1988年日本动画优秀作品排行榜第二名(该年排行第一名是《圣斗士星矢》)(如图1-16、1-17)；另外，还有《天空战记》(如图1-18)，《机动警察》等多部佳作(《天空战记》曾获得1989年动画排行第一名)。当日本动画发展到此后，有人认为幼年观众群已被忽略了四五年，也该考虑制作年龄路线。于是自1987年后半年以来，电视上的高年龄层动画逐渐减少，而转向动画电影。



图 1-16



图 1-17



图 1-18

(6) 风格创新期

风格创新期是自1993年到现在。在画技、制作手法、构思设计方面都日趋成熟的日本动画，开始追求风格上的创新，试图突破原有的模式，以完善的技巧，加上超越时空的构思，带给观众全新的感官冲击。电影《攻壳机动队》(Ghost In The Shell)(如图1-19)完全摒弃以往动画明快轻松的风格，阴郁压抑，冷酷带有



图 1-19