

GAODENGYUANXIAO MEISHU YU SHEJI LILUN XILIE CONGSHU

高等院校美术与设计理论系列丛书

动画艺术概论

(全彩版)



曲根 编著

- 第一章 绪论
- 第二章 动画艺术的起源
- 第三章 动画艺术编创初步
- 第四章 动画编剧与叙事
- 第五章 动画制作原理及流程
- 第六章 欧美动画发展
- 第七章 亚洲动画发展概要



国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

西南师范大学出版社
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE



GAODENGYUANXIAO MEISHU YU SHEJI LILUN XILIE CONGSHU

高等院校美术与设计理论系列丛书

(全彩版) **动画艺术概论**

曲根 编著



国家一级出版社 | 西南师范大学出版社
全国百佳图书出版单位 | XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE

图书在版编目(CIP)数据

动画艺术概论 / 曲根编著. — 重庆: 西南师范大学出版社, 2014.4

ISBN 978-7-5621-6666-5

I. ①动… II. ①曲… III. ①动画-绘画理论-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 022577 号

高等院校美术与设计理论系列丛书

动画艺术概论(全彩版)

编著者: 曲 根

责任编辑: 王 煤 易晓艳

封面设计: 乌 金 晓 叮

装帧设计: 梅木子

出版发行: 西南师范大学出版社

网址: www.xscbs.com

中国·重庆·西南大学校内

邮 编: 400715

经 销: 新华书店

制 版: 重庆普天印务有限公司

印 刷: 重庆普天印务有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 10.25

字 数: 300 千字

版 次: 2014 年 7 月第 1 版

印 次: 2014 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5621-6666-5

定 价: 48.00 元

GAODENGYUANXIAO MEISHU YU SHEJI LILUN XILIE CONGSHU

高等院校美术与设计理论系列丛书参编单位

西南大学

鲁迅美术学院

哈尔滨师范大学

沈阳师范大学

沈阳建筑大学

辽宁大学

山东科技大学

江苏大学艺术学院

常州大学艺术系

南京林业大学设计学院

上海大学美术学院



目录

第一章	绪论 / 001
一	初识动画艺术 / 001
二	动画艺术理论研究的探索 / 005
三	动画艺术基本常识 / 007
	思考题 / 009
第二章	动画艺术的起源 / 010
一	动画的原始雏形 / 010
二	动画艺术形成过程中的其他技术准备 / 018
	思考题 / 025
第三章	动画艺术编创初步 / 026
一	动画作品的创意 / 026
二	动画艺术的媒介概述 / 030
三	动画片的分类 / 033
	思考题 / 043
第四章	动画编剧与叙事 / 044
一	动画编剧 / 044
二	动画叙事策略 / 052
三	动画导演与动画视听语言 / 060
	思考题 / 077

第五章	动画制作原理及流程 / 078
一	动画前期制作 / 079
二	动画分镜头 / 081
三	动画中后期制作 / 099
四	定格动画制作 / 109
五	数字动画制作简介 / 114
	思考题 / 117
第六章	欧美动画发展 / 118
一	电影时代的欧美动画 / 118
二	电视时代的欧美动画 / 129
三	数字时代的欧美动画 / 134
	思考题 / 141
第七章	亚洲动画发展概要 / 142
一	日本动画发展概要 / 142
二	中国动画发展概要 / 152
	思考题 / 159

第一章 绪论

一 初识动画艺术

熟悉而陌生的动画

动画对于当代国人来说,是个无比熟悉的名词。然而什么是动画,再稍作思考之后反而难以回答。我们不能把它当作单纯的技术手段,因为单纯的技术手段不可能表现出丰富的内容、复杂的感情和深刻的含义。我们也不能把它当作一种单纯的艺术形式,因为它不仅是视觉上的表现,还涉及声音、剧情、叙事。我们不能把它当作一种创造财富的手段,因为没有艺术魅力或没有技术含量的动画作品不会有人去观赏,更谈不上能够换来财富。我们也不能把它当作单纯的文化形式,因为动画的影响在当代已经延伸到了经济和政治层面,而且很多动画世界中的思想和内涵并不总是明显地作用于人,而是更多以非正式的社会群落加以转化,间接地进入生活,对社会大众造成影响。同时,卡通、美术片是和它有类似含义的词汇。在中国,动画多指动画影视片,即一种用非真实人物制作并拍摄的视频节目。早些年,这些节目大多都是面向未成年人来制作的。到20世纪末,随着世界动画的发展,中国人也接受了其作为面向全年龄段的视觉文化娱乐产品的事实。进入21世纪,在国人看来,动画除了是一种影视作品,还是一门新兴的学科,更是一个新兴的产业。

从客观的历史角度来说,让图像动起来,或者用图像表现连续运动的物体,始终是人类的一个梦想。早在五千年前伊朗地区的陶碗上,就有用连续图像捕捉表现人体运动情态的尝试。1895年,法国人奥古斯特·卢米埃尔和路易斯·卢米埃尔兄弟研制成了“活动电影机”之后,人类正式步入了电影时代。电影为人类开辟了一个无限发挥自身想象力的又一空间,它的鲜活与生动更是前所未有的。电影的出现是时代的产物,没有电气时代的技术革命,也不可能有电影的出现。动画技术的真正成熟是在摄像术之后,电影产生之际。而真正成为艺术形式,则是在更晚的迪士尼动画影片产生之后。而电影本身之所以能够使人观赏到动态的画面,其原理和动画片是完全一致的。也就是说从成像原理来讲,电影就是一种利用动画视觉原理而创造出来的动态投影画面。而且19世纪电影发明之前,带有现代动画技术特征的装置已经被发明出来。所以动画艺术作为一种艺术形式也具有鲜明的时代性,是在生产力发展的基础上出现的。

对于动画的整体感受而言,它影响着文化、政治、经济与生活的各个方面,同时也受到文化、政治、经济、生活等多方面的影响。从国家层面来讲,动画产品是彰显本国现代文化实力与成就的一个窗口,是向本国之外进行文化输出的重要手段,是创造财富与就业机会和刺激技术进步的动力。对于当下许多的中国年轻人来说,动画影视作品伴随着自己一路成长,其中的文化因素对他们的思维和行为方式,乃至价值取向都产生着深刻的影响。当

下的儿童,可以将他们称为在被动画及其相关衍生品包围的环境中成长的一代。

那么动画到底是什么?它是如何产生发展的?它又是如何被一步步制作和生产的?它和现代社会之间是如何互相作用的?……许多问题往往藏在无数动画作品的背后,在我国很少引起大众的关注和思考。然而随着国家的发展,当文化在增强民族凝聚力和创造力的过程中发挥越来越重要作用的时候,当我国人民的精神文化需求更加旺盛的时候,动画艺术的发展就变成了与强盛现代中国文化密切相关的问题。这些曾经很少有人关注的问题正在理论层面得到越来越多的研究。

在中国动画近90年发展的时间里,虽然取得过很大成就,获得过很多次国际大奖,但是中国的动画编创始终是在少数专业人士的默默耕耘中不断发展的。受中国人保守观念的影响,在相当长时间之内学习动画创作被认为是“不务正业”,可见动画这种新事物的理论与专业认识在大众中的认知水平是较低的。近年来,在全国范围内,很多高校先后开设了动漫专业,向高校专业学生系统介绍动画相关的专业知识成为了一个紧迫的任务。对于如何构建动画专业理论体系,我们还不能直接地进行探讨。因为根据上面我们提到的关于动画和动画艺术的种种描述仍然无法得出什么是动画的确切概念,所以在开始对动画的各方面深入认识之前,首先应该对动画这个词本身有一定的认识。

关于动画一词的含义

英语中和动画大致对应的词有两个。一个是被熟知的 Cartoon,即卡通,另一个则是 Animation。《朗文当代高级英语词典》中对于 Cartoon 的解释为:1.用拍摄一系列图画而制作成的短片,即卡通(片),动画片。2.(尤指报刊上讽刺政客或时事的)漫画,幽默画。3.(尤指报刊上的)用来讲述一个有趣故事的组画,即连环画。4.(术语)艺术家在没有正式作画前所画的草图、底图。^①在《韦伯斯特在线词典》中关于动画的词条中解释道:1.一种发表在报纸和杂志上的幽默或讽刺性绘画。2.由拍摄一系列卡通绘画制作而成的胶片,当快速播放这一序列胶片时会形成运动的幻象。3.用于诸如马赛克、挂毯、湿壁画等方面的一种设计或研究性的全尺寸绘画,这种绘画用于作为转写或复制的范本。4.在报纸或杂志中大型的插图素描,尤其是带有讽刺性的。^②总之,卡通被认为是一种二维插图性质的视觉艺术,而且这一专属概念随着时间而不断改变。Cartoon 这个词源自中世纪,来自意大利语的“cartone”和荷兰语的“karton”,意为厚重的纸或粘贴板。^③以前它是一个艺术方面的专有词汇,指一种草图和草图的绘画方式。最开始用于描述正式作品创作开工前而画的准备性设计稿。这里所说的作品多指湿壁画、挂毯、彩色玻

^①Cartoon: n.1. A short film that is made by photographing a series of drawing. 2. A funny drawing in a newspaper or magazine, especially about politicians or events in the news. 3. Also cartoon strip a set of drawing that tell a funny story, especially in a newspaper or magazine. 4. Technical a drawing that an artist does before starting to do a painting.—Longman Dictionary of Contemporary English

^②Cartoon:n.1. A humorous or satirical drawing published in a newspaper or magazine. 2. A film made by photographing a series of cartoon drawings to give the illusion of movement when projected in rapid sequence. 3. A design or study drawn of the full size, to serve as a model for transferring or copying; used in the making of mosaics, tapestries, fresco paintings and the like; as, the cartoons of Raphael. 4. A large pictorial sketch, as in a journal or magazine; esp. a pictorial caricature; as, the cartoons of "Puck."—Merriam-Webster's Online Dictionary

^③William George Constable (1954).*The painter's Workshop*. Courier Dover Publications.p115. Retrieved 20 January 2013.

璃窗画、马赛克等。这种设计图还会被用于透稿,做法是沿设计轮廓线打孔,然后将草图固定在要进一步绘制的工作面上(尤其是湿壁画)。接着用含有炭末的小包拍打草图,使轮廓透印到上面,比如非常著名的《拉斐尔卡通》(*The Raphael Cartoons*, 1515—1516)(图 1-1)。这套草图由著名的“文艺复兴三杰”之一的拉斐尔为壁毯设计而作。该套设计图现存一共七张,原属英国皇家典藏,1865年起借到伦敦维多利亚与阿尔伯特博物馆。它们是当时受命于教皇利奥十世为西斯廷教堂装饰壁毯而作的,原来一共十张,内容选自福音书和圣使徒行迹。依照设计图所作的壁毯至今仍然挂在西斯廷教堂内米开朗基罗天顶壁画之下。这些“卡通”可谓无价之宝。19世纪,卡通开始指报纸杂志上的幽默插图,且大多是非写实或半写实的,具体还可区分成以风趣方式表现当下时事大众趣味的图画,以及政治性卡通。前者往往会用气泡或方框的形状来圈出人物的话语,后者则多出现在社论版面或社论版面的边角上。^①19世纪末20世纪初,卡通的含义开始包括动画电影。而专门强调影视动画的时候则使用 *Animate Cartoon* 一词。从事创作卡通的艺术家被称为卡通画家 (*Cartoonist*)。卡通设计师作为一种职业,被称为 *Cartoon Designer*。卡通设计师的职责更多的则是强调其符合特定要求的卡通制图能力,而非创作。根据上面的叙述,不难发现卡通一词的出现时间是久远的,并逐渐从一个艺术专有名词变成了具有更多设计特征的专有名词。卡通的含义是非常宽泛的,与其说是指动画,不如说它包括了动画、漫画、插图在内的很多内容,其现代意义中最为突出的特点就是其表现的形象是具象而非完全写实的。

另外一个和中文动画相关的英文词汇是 *Animation*。它在《朗文当代高级英语词典》的对应词条解释有三个:1.动画电影、电视节目、电脑游戏的动画制作。2.涉及图画、黏土模型等,并使之看起来可以真实活动的动画电影、动画电视节目和电脑游戏、三维动画。3.兴奋、生气、活跃。^②在《韦伯斯特在线词典》中, *Animation* 的含义有八条之多。1.生活的条件或活着的状态。2.可以幸存和生长的属性。3.活跃、有精神、有活力的存活的性质。4.赋予某物以活力或生命力的活动。5.制作动态的卡通。6.行为与运动的总称。7.给予生命或灵魂的行为;使之活动或鲜活的状态。8.生动、活泼、充满精力、精力充沛、生气勃勃的状态。在计算机专业定义方面, *Animation* 指创造人工动态图像,以及由一系列静态帧而生成动态图像的技术。在商学专业定义上,它指为静态物体添加动作,常应用于为电视或需要动态部分的流行素材、户外广告而作的卡通绘制影片。在邮电专业定义上,它指由序列图像导致的动态感觉。而这种序列图像的每一张都与前一张有细微的区别,并以特定的速度进行显示。从技术的角度来说,这一词汇可以解释为:1.短时逐步移动图像使屏幕上的对象给人以运动的印象,就如动画卡通或视频图像运动里那样,用数帧呈现一个运动的过程,并由此模拟运动。目前以此类基本原理,在电脑上运用最多的软件是 Autodesk 公司出品的 3D-MAX、MAYA 等。2.由胶片不断移动而创造出来的幻象,这些胶片

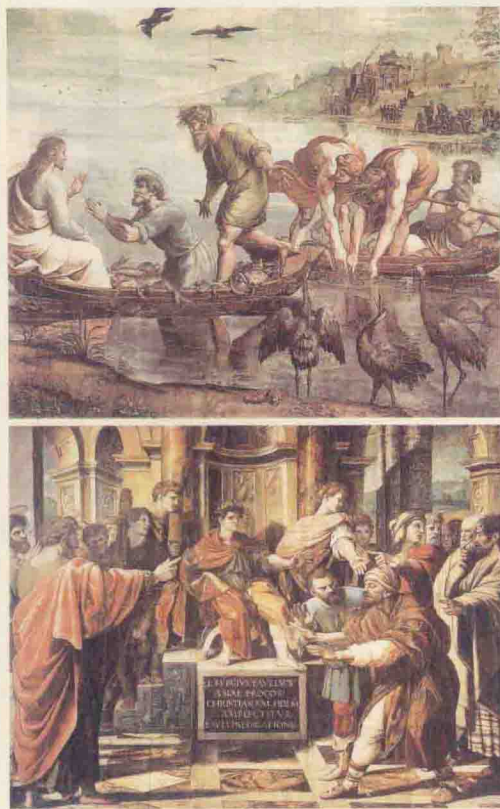


图 1-1 《拉斐尔卡通》

①From Merriam-Webster's Online Dictionary

②Animation: n. 1. [U]the process of making animated films, television programmes, computer games etc. 2. [C] film, television programme, computer game etc that has pictures, clay models etc that seem to be really moving 3-D animations. 3. [U] liveliness and excitement.—Merriam-Webster's Online Dictionary, p70

由序列的图画、静态图片或卡通赛璐珞制成,每一张描绘都与前一张略有区别,并按次序快速浏览。其在沃尔特·迪士尼工作室中由动画师们进一步发展成为一种艺术形式,为世界范围内的观众提供了欢乐。

“anim”作为词根,意为“生命”,可用于表示“动物、野兽、牲畜(都是具有生命能动之物)”,也可引申为“生动活泼”“栩栩如生”“生气勃勃”等。而动词性的“Animate”则有赋予生命、有生气的意思,来自拉丁语 animātiō,意为赋予生命的活动,源自 animō 一词,即“使之成为有生命的活动之物”或“赋予生命”。从这一层意思上来讲,更贴近于动画作为一种艺术表现形式所独具的魅力。

在动画产业发达的日本,“动画”这两个汉字所组成的词被率先运用。在“二战”之前,日本人就“动画”指用线描方式呈现的动画影片,这种影片的效果简单,和现代动画电影差距较大。而且直到 20 世纪 50 年代,日本仍使用“漫画电影”来称呼好莱坞和欧洲的动画。此外,动画在日本还被称为“アニメ”,是“Animation”的简称的音译。这一叫法则是在 50 年代的中后期才流行起来的。而且日本动画往往与漫画(コミックス)紧密联系,这体现了日本动画发展的特色。就动画的含义而言,日本动画的基本含义应来自于英语“动画”一词的含义。对于日本动画艺术的特色,我们将在后面的章节中做重点的讲解。

在中国,动画的称谓是在 20 世纪 80 年代大量日本经典动画片的影响下才真正开始流行的。在这之前,所用的更多是“卡通”这个词。比如在万氏兄弟 20 世纪 40 年代创作的我国第一部长篇动画片《铁扇公主》的片头中,显示的就是“第一部长篇有声立体卡通”。(图 1-2)

在我国最为多见的两种称谓则是美术片和动画片。

美术片的定义可以概括为:一种特殊电影,是动画片、木偶片、剪纸片、折纸片的总称。其主要通过绘画或其他造型艺术形象来表现艺术家的创作意图,具有艺术综合性。美术片有短片、长片和系列片等多种,题材和形式广泛多样。美术片不追求故事片的逼真性特点,而是运用夸张、变形的手法,借助于幻想、想象和象征,来反映人们的生活、理想和愿望,是一种高度虚拟的艺术。美术片一般采用逐格拍摄的方式,把一个系列分解为若干环节的动作依次拍摄下来,连续放映时便在银幕上产生活动的形象。^①从其定义上我们不难看出,美术片的称谓是我国创造出来对应英文 Animation 一词的。它的含义中除了突出其动画的含义外,还强调了其多材料制作场景和玩偶角色的定格动画技术特征。

动画片一词狭义上尤指以纯漫画手绘方式作为创作基础的此类影片,它更多地和英文的 Cartoon 一词对应起来,而广义上则通指所有形式的动画影视作品。

事实上,动画无论作为一种研究对象还是创作对象,它的意思绝不仅仅局限于字面,而每一个词都有含义上的差别和不能涵盖的部分。那么如何认识和研究动画,并对动画创作实践进行指导?这就要建立起对动画艺术研究的框架。



图 1-2 《铁扇公主》片头

^①参见《中国大百科全书·电影卷》,中国大百科全书出版社,1991年版;《电影艺术词典》,中国电影出版社,1986年版,相关词条。

二 动画艺术理论研究的探索

要想培养具有专业水准的动画片创作和生产的人才,让中国动画创作出更多的艺术杰作,将动画及其周边扶植成可以创造巨大财富的产业,就需要高度重视系统化的专业培养。

在我国大众的思想意识层面,动画专业逐渐得到越来越多的重视,甚至在国家主导思想层面也获得了前所未有的重视。2011年,第十一届全国人民代表大会第四次会议审议通过了《中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》,明确指出:“大力发展文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、演艺娱乐、数字内容和动漫等重点文化产业。”中共十七届六中全会审议通过的《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》中也指出:“加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业”,“提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫等领域技术装备水平”,“要重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场”。从国家的政策来看,动漫被作为一种文化产业来看待,一方面它的作用是满足人民群众日益增长的精神文化需求,另一方面它是创造社会物质财富的产业。这种对动漫的定位,是有相当合理的依据的。面对欧美日等国家、地区在动画产业方面取得的成就和发挥的力量,确实需要我们通过自身努力而迎头赶上,但是将之作为专业学生培养的最终目标,未免显得狭隘。将之作为理论研究的方向,也未免显得太过功利。如同其他艺术一样,动画艺术的根本魅力在于艺术性的创意与制作,而在其自身属性上来讲都有非功利性色彩的。灌输给学生的仅仅是功利性地用动画创造财富和无条件迎合观众的品位,这样,动画无论作为艺术还是作为产业都是无法向高水平发展的。

要真正把动画艺术作为一个专业建立起来,单有思想的重视和物质的投入还远远不够,关键是如何建立该专业的系统性理论认识。对于动画专业而言,它的难点也突出地体现在了系统性的理论构建、认知与教学上。动画艺术是一门综合艺术,它集成了科技、戏剧、电影、美术、信息传播、市场营销等多学科的知识与技能的运用。从每一个角度,都可以对动画艺术进行一番深入的研究。然而要形成一套系统而科学的知识体系,单从任何一方面来对动画艺术进行研究都不能形成足够宏观和完整的认识。而对于刚刚接触动画专业的学生而言,片面地介绍和阐释只能使之更加困惑,甚至产生误解。

若想认识一类事物,其前提是对该事物进行本质属性的归纳和假设。对于动画艺术而言,较为容易确定的属性是一种通过视觉感知和听觉感知而被接受的对象,是动态的影像艺术,它综合了多种艺术形式的要素,需要通过多样的媒介和复杂的技术来加以制作。它与社会经济和文化有着复杂的交互关系。单从上述属性来看,对动画艺术进行全面的定位,并形成全面系统的理论认识是一件非常困难的事情,所以最好的办法是结合动画艺术研究的目的,有侧重地来构建动画艺术的专业知识体系。本书的倾向则是为专业艺术院校动画专业的学生而编写。

就现今所能查阅到的动画艺术概论性质的图书中,大致可以概括为以下几种。一种是从传媒角度将动画视为一种传播信息的形式加以阐释的概论,可以将它暂时称为“动画传媒概论”。此类动画概论中对于动画的介绍包括动画基础知识、动画产业概述、动画技术概述、各国动画行业发展历程介绍等等。其本质上则是在人文社会科学、自然科学、传播学的多重基础上对动画专业进行系统化的阐释。这种阐释从媒体传播的原理、技术和方法出发,关注动画编导、策划及制作方面人力组织和产品传播方面的问题。这其中的核心是动画这种艺术形式如何制造、传播和反馈信息。这种对动画进行研究和阐释的方法具有一定的优越性。对于当代成

功的动画作品而言,无论是实验性质的纯艺术创作,还是商业娱乐性的创作,都非常注重其传播学意义上的价值。一部动画作品能够传递出什么样的信息,又能得到受众怎样的反馈,是评价作品影响力的重要参考。同时媒体本身对于动画作品的呈现效果有着重要影响。不同渠道的媒体对动画作品的传播也提出了不同的要求。即便是受众群体的不同划分,都对动画作品创作之初的定位具有重要决定作用。所以,从传媒学角度来系统审视动画专业,能够使我们具有足够宏观的视野。

还有一类是从动画历史发展、产业发展等角度而加以系统阐释的概论,可以将它暂时称为“动画产业史概论”。此类动画概论的框架为:对动画基础知识的介绍;对欧美动画发展历史的介绍;对亚洲,尤其是日本动画发展历史的介绍;对我国动画历史发展的介绍;对当代我国动画发展的趋势的分析……这种历史介绍则主要结合了技术史、文化史、社会史、经济史等多方面的内容。这种侧重动画专业和产业发展历史的系统介绍,也有其自身的长处。通过对与动画相关历史发展的介绍,使动画的各方面知识要点随着介绍而自然呈现,形成对于动画的全方位历史认知和文化感受。

还有一类动画概论性质的著作是从技术与创意角度来系统阐释动画的,可以把它暂时称为“动画技术概论”。它的内容框架囊括了动画创意过程、编剧叙事策略、前期制作、中后期制作、后期经验、制作媒介、多类型动画制作技术等内容。这种动画概论是直接就动画专业本身以及与创意和制作直接相关的内容进行系统的介绍。其优点在于能够使学习动画专业的人士全面且具有一定深度地对动画相关创意流程、制作流程及相关技术进行了解和认知,与日后的专业学习具有极大的直接相关性,其裨益则不言而喻。而这种动画概论更多出自国外的资深专业人士之手。

从我国动画专业学科建设和人才培养的方向来看,以北京电影学院动画学院为例,其设置的专业方向包括:动画创作及理论方向、动画创作与多媒体应用研究方向、动画史论方向、动画剧作方向、专业动画制作管理方向、动画艺术方向、电脑动画方向、漫画方向、游戏设计方向。暂且不论动画专业细分的方向是否科学完善,但就本专业而言,对任何一个方向的人才培养之初都需要对动画有较为全面的认识。而且我国高等院校的动画专业学习,其最终目的是使学生拥有较为完善的知识结构、丰富的创作经验以及理论研究能力、扎实的创作和专业制作基本功,为日后担当动画艺术生产的各种重要角色打好基础。^①即便在非专业院校中开设的动画专业,虽然在设置上有所差别,对于学科设置和人才培养要求方面仍倾向于对动画造型与制作流程方面的技能培养。从长远眼光来看,在动画艺术概论的内容上,任何从单一角度对动画艺术进行介绍都难以满足要求。

怎样建立起动画艺术专业理论结构,决定着动画艺术概论作为专业入门课程的知识范围和结构。而到目前为止,笔者尚没有查看到我国对于动画艺术学科理论结构搭建的成熟方案。鉴于此种情况,结合本书作为艺术院校动画专业教材的写作目的,其专业理论结构的建立相对科学的方法就是根据它就近的专业理论构建模式进行。动画艺术是一种高度综合性的艺术,与它就近的学科包括了电影学、艺术学、设计学等。这些学科在专业研究方面大致包括了三个方面:专业历史研究、专业理论研究和专业技术研究。其中设计学史论又涉及美术史论与建筑史论。同时,动画艺术实践性和技术性非常强,因此技术与流程方面同样显得非常重要。动画艺术与电影艺术关系密切,电影学的“编、导、演、摄、录、美”这一系列创制环节的划分与研究也必然成为动画艺术的参照。只是,任何一套专业知识体系的构建都有其专门的适用性。

^①参见北京电影学院动画学院官网教学与科研网页内容:<http://bjanimation.com>

考虑艺术类院校的教学倾向,从艺术与设计角度出发的史论和与之相关的编、演、摄、美等环节将成为后面我们介绍的重点,而与视觉感知艺术相关的其他学科理论也将有所涉猎。

三 动画艺术基本常识

动画作品的制作是一个系统的工程。在这个工程中会涉及各种分工和专门的制作环节,并涉及一些专有名词。为了便于后面对动画史论及技术的阐释,有一些基本常识性概念需要先进行介绍和解释。

商业性大型动画作品需要经历编创、生产到传播多个阶段,并且需要严密的组织和较多的职位分工配置。而非商业性小团队创制,即便没有完全对应的人员职位配置,在大多数情况下的分工也是同样存在的。下面要介绍的这些分工在整个动画作品制作项目中非常重要,但是因这部教材的适用对象而不会过多涉及。

动画作品监制人,又称制作人、出品人、制片等。其职责与一般影视作品监制人相似。他负责整个项目的管理专案工作,即运用其一切知识、技能、工具来达成解决项目问题和满足项目需要的目的。其职责主要包括资金筹措;寻找或购买动画剧本,主要编创人员、合作合资方、团队管理人员的寻找、聘用、任用与调度;预算控制,拍摄进度控制等。同时,监制人对于整部作品的品质影响非常巨大,如作品的风格走向、受众定位、市场定位等。动画作品监制,有些时候对作品本身的影响更大,对作品的风格有决定性作用,原因在于有的监制本身就是杰出的动画大师。他们虽然不细致参与作品创制的每一个环节,但是对于最初的角色设定、剧情设定、立意主旨等方面都有非常直接而深刻的影响,像日本当代著名动画大师宫崎骏就是一个典型的代表。

企划人,又称策划人,一般由个人或专门团体担当此任,其目的是为完成动画制作及生产出成品,从而进一步实现商业功利性目标而进行策略性的谋划。他们的工作一般在项目启动之前就已经开始,职责上包括了从预定传达目标、分析与策划作品相关的市场现状、归纳方向、判断可行性,一直到确定动画作品性质、实施方案(公开方式、放映长度)、故事的基本设定(如剧情大纲、出场人物介绍、时代背景等)、成效追踪与成果评估方式等,并最终形成企划草案。动画企划还要与动画制作方、赞助方接洽,商讨草案确认细节并最终完成企划工作。

导演,导演是用剧情和演员表达自己思想的人。一般影视导演运用演员的身体及情绪、视线的选择、光线的调度、画面的构成、剪接的逻辑和声音的搭配将剧本呈现在视觉媒体上,将信息传达给观众。动画电影导演则是用剧情和虚拟的角色来表达自己的思想。动画导演因为角色的一切表演和场景都需要被人工制作出来,因此必须对剧本的演绎更具有想象力,同时要和生产团队更紧密地合作和沟通才能够实现对作品内涵的充分传达。此外,动画导演要熟悉动画艺术自身的特点,扬长避短,这样才能更好地指导作品的拍摄。总之他是将文字剧本转化为动画艺术作品的总负责人。此外,在细致分工上,动画片导演还会细分为总导演、片集导演、美术导演、动画导演、声音导演。

总导演一般是在大型的动画项目中(动画电影、动画连续剧等),其职责主要是对全片的总艺术风格走向、叙事手法等进行总体统筹指导,保证制作各方面的整体性和统一性。他对其他分职导演进行相关工作的指导,并审看样片,提出修改意见。片集导演则是在多集动画片的制作中对自己负责的片集进行导演工作,体现总导演构思和创作意图,并在总导演指导下对自己负责的片集进行修改。美术导演的职责是在大型动画项目中对全片的背景风格、场景设

计及相应制作设计稿件、人景合成校对的审阅。动画导演则是在大型动画项目中专门负责指导动画设计和动画人员完成原画、动画的绘制,并对全片的原画、动画质量负责。声音导演则负责对动画片中一切与声音有关的工作进行监督和指导,目的是使声画更加吻合。

至于与动画创作和制作关系紧密的动画编剧、角色场景设定、分镜头设计等将会在后面的章节中详细介绍。

另外动画艺术作品的分类也是一个非常基础的问题。在现今动画艺术方面的专门研究中,按照类别的研究及相关著作还是非常丰富的。动画作品按照不同的分类方式,可以划分为不同的种类。

第一,按照制作造型和场景的空间维度来分,动画作品可以分为二维动画和三维动画。其中二维动画一般指使用平面造型手段来制作的作品。这些作品或以图案装饰性为特征,或在二维空间中模拟出三维空间的运动变化,但是仍然保持其二维特征。此类作品使用的具体手法包括平面绘制、拼贴、剪纸等。三维动画指其在制作时就使用三维的人物和场景。此类动画的传统作品可以是任何实物材料制作的玩偶和搭建的场景。进入到电脑动画时代后,这些角色造型和场景搭建及影片的设置开始大量使用电脑软件来完成。因为传统实物材料制作的三维动画具有独特的魅力,如材料本身的天然纹理、加工制作痕迹等。所以,即便是在现在电脑动画大行其道的时候,仍然有很多以传统实物材料来制作的优秀动画作品。

第二,按照制作的材料划分。特定的一种或几种材料在特定的技术支持下,可以制作出风格迥异的动画。比如新中国成立后,我国的动画艺术家们继承和创新了很多种动画,如木偶动画、黏土动画、剪纸动画、水墨动画、折纸动画等。这些动画制作材料的探索,使得作品画面令人耳目一新,配合上精当的剧本,在世界范围内都产生了很大的影响。在一些具有前卫性质的实验动画片中和商业片中,还有直接用真人制作的动画片。演员的表演被以定格动画的方式进行摄制,有的还在后期阶段加入艺术化渲染进行画面处理。而现在,因为电脑技术的运用,一些动画公司将动画笼统地分为纸上动画和非纸上动画。

第三,按照动画长度和传播媒介,可以分为长篇动画片、动画短片与影院动画片、电视动画片、网络动画片。不同的传播媒介对动画的音像效果、情节设计等都有不同的要求。就当前状况而言,一般动画电影都是全长度的长篇作品。因大银幕的需要,动画电影大都制作精致,有充分的时间来讲述剧情复杂、起伏跌宕的故事。而电视动画片往往以动画连续剧、系列剧的方式呈现。动画连续剧将较长的剧情分成若干片集,分段播出。而系列片中除主人公和整部作品的基调走向是基本稳定的之外,每一集或几集形成一个独立的小故事。一部成功的系列动画片可以拍到长达数百集之多,如日本的很多著名动画系列片不仅集数多,而且放映时间持续长达十数年,有巨大而持久的影响力。

第四,按照动画作品创作的功能而进行的分类,比如政治宣传动画片、科普动画片、广告动画片、MV 动画片等。这种分类较为明确,在制作过程中有更加明确的要求,这里不再赘述。

第五,按照拍摄的技术,动画还可以分为定格动画和实拍动画。定格动画最大的特征就是使用静态的对象逐格拍摄。像上面所述按照媒介分类的剪纸动画、黏土动画的拍摄都属于此类。而实拍动画则是对动态表演的对象进行拍摄而制作出来的动画,比如人工操纵的木偶动画、真人动画等。

此外,还可以按照动画的创作目的分成实验动画片和商业动画片等。

总之,动画按照不同的角度,可以有不同的分类。而分类的目的就是使我们在一个特定的前提下对同类作品进行学习和研究。动画艺术作为一个整体,其分类本质规定性还是比较明确的,但这并不意味着动画艺术具有很大的局限。相反,因为动画艺术主体的无限创新性,使

得动画艺术无论是哪一类型都具有无限的表现潜质。关于其他的一些重要动画专业常识,我们将会随着后面章节的学习得到更为细致的了解。

思考题

1. 动画的含义是什么?
2. 动画的概念在英、日、中语言的定义中有哪些异同?
3. 当代中国不同层面对动画的认识是怎样的?
4. 动画作品监制人的职责是什么?

第二章 动画艺术的起源

从人类创造视觉图像的历史来看,很早就显露出让形象看上去如同正在运动一般的愿望。早在旧石器时代的岩画中,原始人就开始尝试捕捉运动中的对象情态,并且形成了如同现代主义未来派绘画中那样的“同时性”手法来表现在时空中连续运动着的对象的样子。在这些早期尝试捕捉动态现象的绘画实例中可以见到,在史前岩画中动物被画成超越现实般的姿态,它们被画成有很多条腿,明显是在尝试表达连续动态性的透视和动作。直到近代在电气时代科技革命潮流的引领下,在摄影术和电灯等事物被发明出来后,真正的动画制作与演示装置才得以出现。

一 动画的原始雏形

人类在图像的创制过程中,很早就显现了对动态的连续把握和概括能力。在对旧石器时代洞穴壁画的研究中,学者们发现动画式的表达在旧石器时期的艺术中并不罕见。通过对西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画和法国拉斯科洞穴壁画图像的研究显示,史前艺术家在创作一些图画的时候并不遵循当时已有的图像传统,而是在表现现实行为的形象时采取动画式的表达。比如对动物形象的头部或腿部进行影像的反复叠加或模糊处理。而且这一现象贯穿于整个旧石器时代。^①图 2-1 为在法国拉文特洞内发现的史前壁画。内容为似乎有意重叠绘制的两只野牛。它们叠加起来的八条腿呈现小步奔跑的状态(《每日邮报》2012 年 9 月 24 日新闻再次报道了这一现象,题目为 *Caveman Cartoons: How prehistoric artists make their paintings MOVE*。MOVE 为故意大写)。

图 2-2 为拉文特洞中连续出现的狮头形象,具有多格动画表现特征。

现藏于伊朗国家博物馆的一件高脚陶碗上的图画则反映了人类进入文明社会之后在动画方面的探索。这件作品发现于伊朗东北部的沙赫里索克塔(Shahr-i Sokhta)废墟,制作时间大约是中国公元前三千年的青铜时代。在碗壁的外侧,以两组平行线划分出来的水平装饰带上画着一些山羊和树木。形象简练概括,富于装饰意味。山羊的形象是非常典型的古波斯新石器时代以来的塑造手法。进一步观察,我们不难发现被树木隔开的山羊图案具有动作上的连续性。这只山羊被刻画成正要踏上树干摘食嫩枝!如果我们用现代电脑动画制



图 2-1 拉文特岩画中的野牛



图 2-2 拉文特岩画中的狮头

^① André Leroi-Gourhan, *The Dawn of European Art: An Introduction to Palaeolithic Cave Paintings*, Cambridge University Press, 1982, p39

作技术将图像分段并叠加,会看到这一摘食动作是多么栩栩如生。这被认为是人类艺术家尝试展示具有动画意味的动态图像的最早例证之一。尽管如此,当时并不存在什么仪器设备可以用动态的方式展现这些图片,所以这一连续的图案并不能被称作真正字面含义的动画(Animation)。(图2-3、图2-4)

古代及近代的多格动画展示装置

在中国秦汉时期,“走马灯”式([史义]旋转画筒,一种玩具画筒,内壁有连环图片,转动圆筒可见连续活动的画面——《牛津现代英汉双解词典》)的装置已经出现。走马灯据传为汉代巧工丁缓所创,历代又被称为蟠螭灯、仙音烛、转鹭灯、马骑灯。早在东晋葛洪笔记小说集《西京杂记》中就有记载:“长安巧工丁缓者,为常满灯,七龙五凤,杂以芙蓉莲藕之奇。”^①其形态是一个带转筒的双层灯笼。内层的转筒上有以剪纸或手绘方式制作的图案。内部点燃蜡烛后,光亮将剪纸的阴影或将画好的图案投射在灯笼外层上。同时蜡烛燃烧产生的热气流会驱动转轴顶部的叶片转动,进而使投射的阴影图案转动起来。当转动速度恰好时,灯笼上的图案就会动起来。这应该说是中国人对动画技术装置方面所作的探索,但是可惜没有在这上面走得更远。在西方这种装置被称为魔灯,专业术语为活动镜(Zoetrope)。现代活动镜由威廉·乔治·霍纳(William George Horner)在1834年发明出来。威廉将之称作“狄得鲁姆”(Daedalus),名称取自古希腊神话中工匠代达罗斯的名字。活动镜直到19世纪60年代才流行开来,并且被美英两国的制造者分别以不同名字注册了专利。(图2-5)

现代活动镜的结构和中国传统走马灯有一定差异。它由一个带有等距离开口的转筒和画有循环图案的纸条组成,纸条粘贴在转筒内壁上。当转筒旋转时,从外部通过开口就可以看到动态图像。在后来的发展中,活动镜内部的图像又被改造成连续的小雕像,进而呈现出三维动画的效果。有趣的是这种装置的生命力非常持久,即便在现代社会中,活动镜装置仍然以各种变体被应用着,比如地铁隧道中使用的“线性活动镜”(Linear Zoetrope)广告。将发光的连续图像装置于地铁隧道中,当列车快速驶过时,车厢内部的乘客就会看到连续动态的广告了(图2-6)。此外,活动镜仍然在有些动漫动态展示中使用,比如皮克斯动画工作室举办的世界巡回展览中,就用了活动镜装置来展示他们的动画角色,令人印象深刻。(图2-7)

与活动镜相似的还有实用镜(Praxinoscope)。1877年,它由法国的一位艺术家兼发明家夏尔·埃米尔·雷诺(Charles-Émile Reynaud)发明。他将活动镜转筒上的开口去掉,代之以中心放置的镜子。观察者通过镜子的反射影像来观赏动画效果。这样一来不仅看起来方便,活动镜的动画效果也减少了扭曲感且更加清晰。1888年,雷诺还在实用镜上进行进一步改良,将投影装置结合其中,能让多人同时观看到动画效果,创造了光学影戏机(Theatre Optique)这一人类最早的动态图像投射装置。就在发明了这一装置之后第四年(1892),他利用这一装置在法国巴黎格雷文博物馆放映了自己导演的一部长达15分钟的动画作品《可怜的比埃洛》(Pauvre Pierrot)。这部作品与其他两部同时放映的作品也成了人类历史上最早的

^①《西京杂记》卷一。关于此书作者多有争议,内容记载也大多为轶事,对研究当时文化风俗等仍有裨益。且此书成书于东晋少有争议,因此其中所述事情的年代当在成书之前无疑。关于《西京杂记》具体内容可参见由刘歆等撰,上海古籍出版社出版的《历代笔记小说大观·西京杂记》。——编者注



图2-3 古波斯陶碗(局部)



图2-4 古波斯陶碗

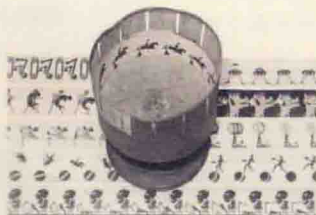


图2-5 现代活动镜



图2-6 广州地铁隧道动态广告



图2-7 《玩具总动员》活动镜展示