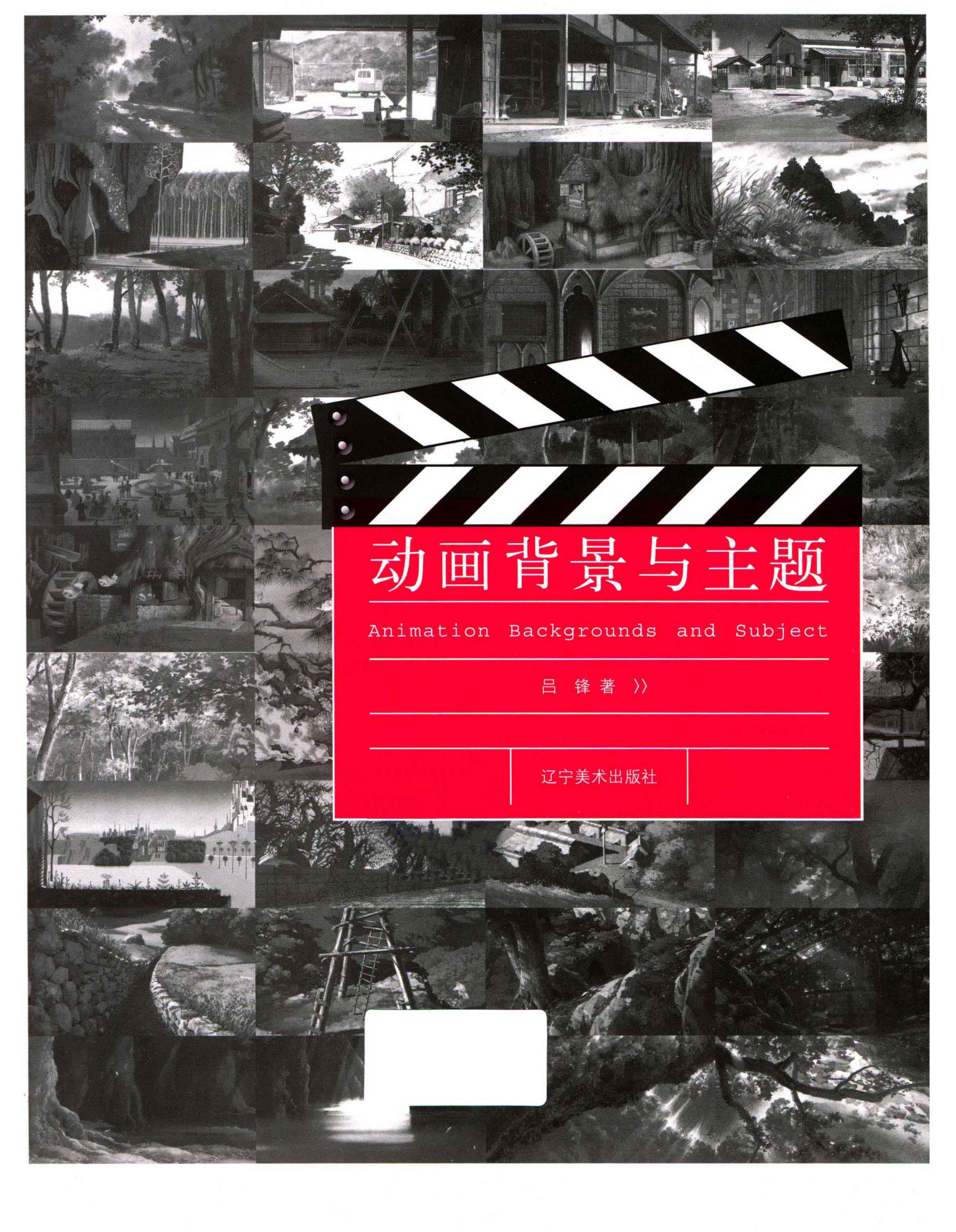




动画背景与主题

Animation Backgrounds and Subject

吕 锋 著
辽宁美术出版社



动画背景与主题

Animation Backgrounds and Subject

吕 锋 著 >>

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画背景与主题 / 吕锋著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2011. 12

ISBN 978-7-5314-5076-4

I. ①动… II. ①吕… III. ①动画-设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第265181号

出版发行
辽宁美术出版社

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnpgc.com.cn>

电话 024-83833008

封面设计 洪小冬 彭伟哲

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

经 销
全国新华书店

印刷

沈阳恒美印刷有限公司

责任编辑 方 伟 王 楠

技术编辑 徐 杰 霍 磊

责任校对 张亚迪

版次 2012年1月第1版 2012年1月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 7.5

字数 200千字

书号 ISBN 978-7-5314-5076-4

定价 54.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227

学术审定委员会主任

清华大学美术学院副院长

何 洁

学术审定委员会副主任

清华大学美术学院副院长

郑曙阳

中央美术学院建筑学院院长

吕品晶

鲁迅美术学院副院长

孙 明

广州美术学院副院长

赵 健

学术审定委员会委员

清华大学美术学院环境艺术系主任

苏 丹

中央美术学院建筑学院副院长

王 铁

鲁迅美术学院环境艺术系主任

马克辛

同济大学建筑学院教授

陈 易

天津美术学院艺术设计学院副院长

李炳训

清华大学美术学院工艺美术系主任

洪兴宇

鲁迅美术学院工业造型系主任

杜海滨

北京服装学院服装设计教研室主任

王 羿

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

刘 楠

学术联合审定委员会委员 (按姓氏笔画排列)

万国华	马功伟	支 林	文增著	毛小龙	王 雨
王元建	王玉峰	王玉新	王同兴	王守平	王宝成
王俊德	王群山	付颜平	宁 钢	田绍登	石自东
任 戡	伊小雷	关 东	关 卓	刘 明	刘 俊
刘 赦	刘文斌	刘立宇	刘宏伟	刘志宏	刘勇勤
刘继荣	刘福臣	吕金龙	孙嘉英	庄桂森	曲 哲
朱训德	闫英林	闭理书	齐伟民	何平静	何炳钦
余海棠	吴继辉	吴雅君	吴耀华	宋小敏	张 力
张 兴	张作斌	张建春	李 一	李 娇	李 禹
李光安	李国庆	李裕杰	李超德	杨 帆	杨 君
杨 杰	杨子勋	杨广生	杨天明	杨国平	杨球旺
沈 雷	肖 艳	肖 勇	陈相道	陈 旭	陈 琦
陈文国	陈文捷	陈民新	陈丽华	陈顺安	陈凌广
周景雷	周雅铭	孟宪文	季嘉龙	宗明明	林 刚
林 森	罗 坚	罗起联	范 扬	范迎春	邹海霞
郑大弓	柳 玉	洪复旦	祝重华	胡元佳	赵 婷
贺 祎	邵海金	钟建明	容 州	徐 雷	徐永斌
桑任新	耿 聪	郭建国	崔笑声	戚 峰	梁立民
阎学武	黄有柱	曾子杰	曾爱君	曾维华	曾景祥
程显峰	舒湘汉	董传芳	董 赤	覃林毅	鲁恒心
缪肖俊					

前言 >>

「欣逢党的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》指出“加快发展文化产业、推动文化产业成为国民经济支柱性产业”，这是继党的十七届五中全会通过的《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十二个五年规划的建议》和十一届全国人大四次会议通过的《国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》之后第三次提出“推动文化产业成为国民经济支柱性产业”，作为文化产业中的动画产业便有了一个前所未有的发展机遇。

动画作为一种信息文化载体，是文化传播中的一种重要媒介，中国动画产业要让自己的作品创新或影响社会文化，就必须站在更高的角度，融汇人类文化发展的历史变革，从历史文化中去汲取养分，丰富创意的文化底蕴，进而创造出新的社会文化。值得一提的是，《动画背景与主题》的撰稿人吕锋是一位资深的动画创作者，他以自己十年的实践体悟来撰写此书，将自身独特的感受奉献给广大读者，相信一定会给动画业界人士提供一条更为便捷的路径，从而进入动画创作的自由空间。

中央美术学院 李林

目录

contents

序

第一章 动画背景设计的表述与主题构建

008

第一节 动画背景设计的表述 / 009

第二节 动画背景设计的主题构建 / 010

第三节 不同作品内容性质下的动画背景设计 / 014

第二章 动画背景设计在影视动画中的风格类型与功能作用

018

第一节 当前国际主流动画背景设计的风格类型 / 019

第二节 动画背景设计的功能作用 / 024

第三章 动画背景造型与典型塑造

030

第一节 动画背景造型 / 031

第二节 影视作品中典型的塑造 / 035

第四章 空间设计与动画背景设计的关联

038

第一节 空间的表述 / 039

第二节 景别 / 044

第三节 构图 / 046

第四节 动画背景透视表现 / 048

第五节 镜头运用 / 058

第五章 色彩学与动画背景设计的关联

063

第一节 色彩与心理 / 064

第二节 动画背景的色彩类别与作用 / 067

— 第六章 光影设计与动画背景设计的关联

071

第一节 光影设计表述 / 072

第二节 光影在动画背景中的功用 / 077

— 第七章 陈设道具与动画背景设计的关联

079

第一节 背景中陈设道具的表述与运用 / 080

第二节 陈设道具设计与绘制 / 081

— 第八章 动画背景设计的数字技术实现途径

085

第一节 数字技术表述 / 086

第二节 2D动画背景设计实现的方法 / 088

第三节 3D动画背景设计实现的方法 / 091

— 第九章 动画背景设计鉴赏

098

第一节 迪斯尼动画背景设计鉴赏 / 099

第二节 宫崎骏动画背景设计鉴赏 / 109

第一章



动画背景设计的表述与主题构建

本章导读 >

动画主题存在的基本形态、动画主题的形成过程、主题在不同意识形态下的演绎。

学习目标 >

了解动画背景设计的表述，识记动画背景设计主题构建，掌握主题不同的作品的动画背景设计。

建议学时 >
4小时

第一章 动画背景设计的表述与主题构建

第一节 动画背景设计的表述

一、“动画背景”与“背景设计”的概念

1. 动画背景的概念

“动画背景”一词是1928年在美国首先开始使用,当时也叫衬底。主要区别于动画片当中动的部分,通常把不能动的部分作背景。^[1]

2. 背景设计的概念

“背景设计”就是按设定的整体美术风格并依据故事情节的要求,给每个镜头中的角色提供表演、活动的特定背景。在动画片中会有若干的主要背景,如室内、室外、城市、乡村或现实或幻想的景象等。在动画片中主要功能是起衬托作用,渲染和营造出故事所需要的环境、气氛,其诉求方式是面而非点。在一部动画片的大多数镜头中是处于第二视觉层次,但在一些以描述背景为主的镜头里的“背景”,事实上已形成了角色置换而形成另一种意义上的主诉角色了。这是因为功能发生了表化,但由于其非动态,故仍纳入背景设计范畴。概括来说,背景设计包含了全片背景的所有构成要素的具体造型、色彩及色调的配合设定。^[2](图1-1)

二、动画背景设计与绘画中风景写生的区别

动画背景设计与绘画中风景写生本是两种不同的艺术表现形式,绘画中的风景写生是绘画者从自己视角去看待风景,是个人绘画基本功的表现;而动画背景设计则是在动画创作前期,设计师依据故事情节并结合自己的想象力来绘制出一幅现实中或许不存在的场面,并且能够完全达到故事发展的要求,交出故事中将要表现的时代背景与人文景观,并且最终画面要有强烈的感染力与视觉冲击力。简而言之动画背景设计师一般对美术、建筑、



图1-1 动画片《公主与青蛙》

历史等学科知识都有很高深的理解力,并能够融会贯通,达到触类旁通的境地(图1-2)。



图1-2 《金色的秋天》俄罗斯 伊萨克·伊里奇·列维坦^[3]

第二节 动画背景设计的主题构建

美国电影理论家李·R·波布克曾经说过：“任何一部影片首先需要考虑的是主题……尽管在过去二十年内，影片的风格发生了巨大的变化，出现了各种运动，但是在这一时期内，艺术上有成就的影片都有一个共同的特点，那就是一个无论在思想上或哲学上都有引人注目的鲜明主题。”^[4]“动画片本身的接受层面和艺术特点就决定了它以宣扬一种人类共同的美好理想和一种易于为大众所接受的道德观和价值观为主题。”^[5]动画电影《功夫熊猫》《变形金刚》《冰河世纪》《飞屋环游记》《花木兰》在全球公映时取得了优异的票房业绩，与此同时在电影评论界引起了激烈的探讨，这一切现象说明一部在商业和艺术上都有所建树的动画作品在主题定位上是至关重要的。

一、主题的表述

主题是指艺术作品中通过形象或声音所显现出来的贯穿全篇的中心思想或主导情感。主题也称主旨、题旨、立意。

动画作品的主题通常是指动画创作者通过塑造的艺术形象与故事情节所体现出来的思想主旨，它承载了作者对爱、人与自然、成长、社会现实的认识、评价与思考。主题将动画电影中的各种元素——人物、情节、对话、细节、表演、摄影风格、音乐等统帅起来，进而达到影片整体的和谐与统一。

二、动画主题存在的基本形态

通常主题的基本形态主要有情感主题、思想主题和情节主题。

1. 情感主题——在音乐、抒情等艺术作品中，主题以主导情感的方式呈现。诸如水墨动画《牧笛》讲述的故事发生在一个初夏的清晨，吹着短笛的牧童骑在水牛背上去放牧，牧童背靠树梢上做了一个梦：水牛不见了，正当牧童费尽力气找到水

牛时，发现水牛竟然被瀑布的水声所吸引，任凭牧童怎么吆喝，水牛也不肯离去。无奈之时，牧童从风吹竹林所发出的响声中得到灵感，削竹为笛，吹曲吸引水牛。此时牧童高兴地梦中惊醒，引领水牛回家。故事情节恬淡、隽永。影片既有意境又有深度，有机地将自然与艺术的关系作为主题：自然为艺术提供了无尽的源泉，而艺术又创造出高于自然的艺术美（图1-3）。



图1-3 水墨动画片《牧笛》

2009年美国奥斯卡最佳动画短片《回忆积木的小屋》在区区十余分钟内，以老人一生的情感经历为主线，将社会与大自然的关系作为副线，通过主副线索的相互交织发展，将爱情与亲情、老龄社会、全球变暖等三大主题紧密地结合在一起，可谓相得益彰，神来之笔（图1-4）。

2. 思想主题——在一些现代影视动画艺术作品中，主题以中心思想的方式呈现。例如美国动画电影



图1-4 2009年奥斯卡最佳动画短片《回忆积木的小屋》

《花木兰 I》通过花木兰女扮男装,经过自己的努力得到大家的认可,但在雪崩单于的场面中女儿身被识破,遭李将军误解,后痛下决心,以女儿装的形象拯救了皇帝,最终使李将军上门认错并提亲等桥段,将正反矛盾环环相扣,推动故事的发展,进而体现了花木兰追求自我价值的思想主题(图1-5)。

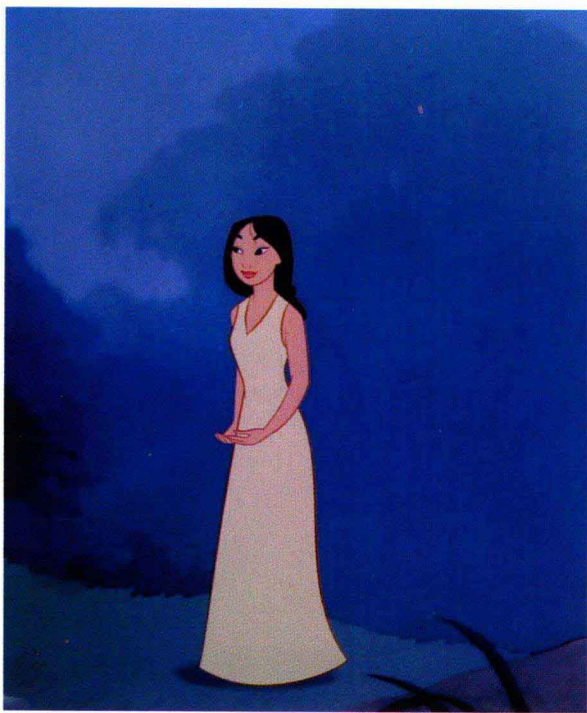


图1-5 动画片《花木兰 I》

3. 情节主题——李·R·波布克曾经说到:“一部电影的主题不必非是某种‘教义’,甚至可以不是某种观点,对于一个剧本来说,它非常可能仅仅提示某种情感;后来这种情感变成了主题。”^[6] 诸如美国动画电影《狮子王 I》中的情节主题是辛巴勇于正视自己与自己的责任最终战胜叔父;中国香港动画电影《麦兜响当当》的情节主题是虽为草根,麦兜却满怀乐观向上的精神在人生道路上拼搏(图1-6、图1-7)。

三、动画主题的形成过程

通常来讲,虽然具体的主题形成过程没有一定之规,但可以从以下方式中,形成主题:

1. 生活中的感受和认识促成主题,进而构思故



图1-6 动画片《狮子王 I》



图1-7 动画片《麦兜响当当》

事。例如奥斯卡最佳动画短片《每个孩子》就是在由加拿大国家电影局为联合国儿童组织以“弃婴”为主题创作的公益广告中,作为其中的一个部分被全世界所接受(图1-8)。

2. 生活中获得题材的同时也获得主题。例如1979年奥斯卡最佳动画短片《特别快递》就是在后现代生活中批判了人类的利己主义(图1-9)。

有生活积累在先,后受到启发,进而开始艺术

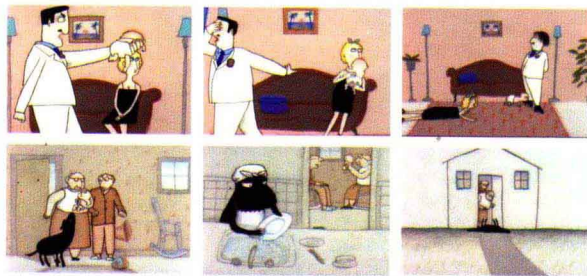


图1-8 加拿大动画片《每个孩子》

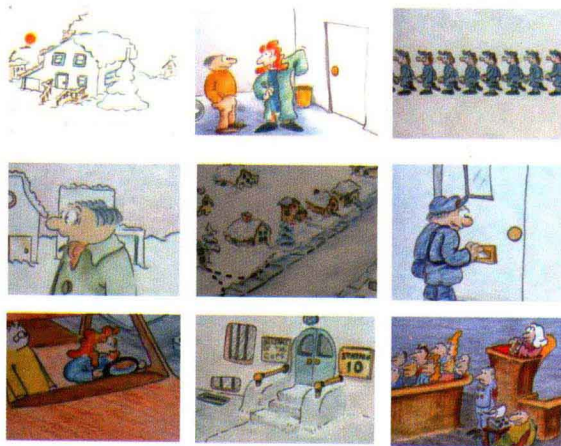


图1-9 1979年奥斯卡最佳动画短片《特别快递》

构思，提炼主题。例如泰国动画电影《小战象》就是经过艺术构思，所提炼出的主题非常符合东方人的价值体系——爱国主义、民族精神、母慈子孝、勇敢的理念（图1-10）。

3. 在生活的基础上形成主题，后来经过长时间的探索，改变了原有的主题，进而确立新主题。例如：动画电影《马兰花》^[7]原作中故事的核心是勤劳勇敢与懒惰怯懦的对立。这曾经是中国动画片中一个经典的主题，而半个世纪以来经历时代变迁，仅仅再用这点作为核心吸引观众是远远不够的。新《马兰花》以环保、生存、和谐作为大背景。使原来的儿童剧主题得到进一步的升华，并融入全球语境下的价值观（图1-11）。

4. 开始创作时，没有明确的主题，到作品完成后才显示出主题。例如奥斯卡最佳动画短片《纽约时代》采用拼贴的剧作手法，通过不同桥段的转换来吸引观众，使观众在循序渐进的过程中领悟到，“如果你爱他，就把他送到纽约，因为那里是天



图1-10 泰国动画电影《小战象》



图1-11 动画电影《马兰花》



图1-12 1981年奥斯卡最佳动画短片《摇椅》

故此造成美国动画电影主题的丰富多彩，无所不容，无所不包的局面。就传统风格而言，美国迪斯尼的动画风格更接近于艺术化，梦工厂的动画则更商业化。

由此可见，美国动画在世界大受欢迎的原因可归纳为：第一，美国电影产业的商业化。美国的动画电影从主题的选择上渗透着商业意识——要吸引广大观众的视觉，引起观众的注意力，并在周边产品开发中获取商业利润；第二，美国动画电影的类型化与工厂制度。美国动画电影类型的形成与观众群体的划分是与商业属性的地位分不开的，各类型动画电影的成功，都有利于此类主题的深入挖掘与延展，进而促进美国动画电影的良性发展。

2. 中国动画主题的基本特征

主题的阐述是一个民族或者国家的审美价值取向的风向标，中国文艺作品自古以来就有“诗言志”、“文以载道”、“寓教于乐”的艺术特征，动画作品也不例外。但是过分地、一味地因袭“文以载道”，客观上束缚创作者的创新意识，生产出的动画作品容易造成观众视觉审美上的疲劳与内心厌烦的感觉。通常艺术理论界认为：个性化是艺术的生命，更是艺术家的生命，打破原有主题的条框限制，勇于尝试新的视角、新的思维、新的理念，对中国动画的发展空间是极其巨大的。

3. 日本动画主题的基本特征

日本动画为了满足不同层次观众的需求，涌现出各种动画主题：神话主题、战争主题、探险主题、复仇主题、情感的别离与复合主题、争战性等主题，日本动画深受大众欢迎的原因主要在于：解读人与自然的各种关系。

堂；如果你恨他，就把他送到纽约，因为那里是地狱”的主题思想。

5. 有一定程度上的生活感知，产生了一定程度上的创作意图，然后再深入生活，从生活中选择题材，提炼主题。例如，1981年奥斯卡最佳动画短片《摇椅》的导演弗雷德里克·贝克通过一把旧的木摇椅思念家乡的故事，提炼成为讴歌加拿大魁北克地区风雨人情，成为加拿大魁北克地区历史变迁的“活化石”，进而强烈地表达出导演对现代工业文明的反思，对大自然的眷恋之情（图1-12）。

四、主题在不同意识形态下的演绎

1. 美国动画主题的基本特征

迪斯尼的开创者曾经说过“我的作品是拍给每一个拥有童心的人看的”。美国迪斯尼的观众定位就是大范围的观众，在主题确立上力求老少皆宜，

4. 欧洲动画主题的基本特征

在艺术风格上欧洲动画与日美的商业动画完全迥异,由于在制作上没有日美票房上的压力,因此在动画创作理念上更加注重原创性,在艺术形式与风格上,将欧洲人的浪漫情趣融入其中,讲究创意和艺术上的夸张,不论在角色还是在背景设置等方面都极具趣味性与夸张性。在内容上既不同于日本动画的凝重与隐晦,也不同于美国好莱坞的结构模式,通常在绅士般的幽默中,去探讨生命的主题。

前苏联导演多夫金曾说道:“主题是一个为各种艺术所共有的概念。人类的每种想法都可以成为

作品的主题,电影像其他的艺术一样,对主题的选择是有限制的,唯一的问题是它对于观众是否有价值。”^[8]

不同国家和地域的动画作品因其历史传承的不同,在主题选择上带有鲜明的民族烙印,为了凸显自己的特色,各国动画作品形成了较为独立、成熟的框架,从题材选择、造型风格、叙事手法等方面都积极与主题相照应,进而彰显出本国的特色。我们分析不同国家和地域的动画主题,有利于我们清楚地认识世界各国动画主题的发展脉络,有利于促进中国动画主题的丰富与发展。

第三节 不同作品内容性质下的动画背景设计

一、悲剧的动画背景设计

悲剧起源于古希腊,其思想内涵是表现正义斗争在一定条件下不可避免地遭受挫折或者失败,以及美好理念的破灭,斥恶扬善,给人们以启示。中国文化革命的主将鲁迅先生曾经说过:“悲剧是将人生有价值的东西毁灭给人看。”^[9]因此悲剧总是令人遗憾,发人深思,给人启示。悲剧由于题材范围的不同,可分为四种类型:

1. 英雄悲剧

表现英雄人物在政治、民族、阶级或者为人类利益的斗争中遭到失败或者毁灭,歌颂英雄的崇高精神和伟大的人物性格。例如日本动画《萤火虫之墓》是以第二次世界大战结束前后的神户周边为舞台,描写父母双亡的兄妹二人清太和节子艰难求生的悲伤故事。故事情节催人泪下,具有鲜明的反战情节(图1-13)。

2. 性格悲剧

由于人物内在性格的矛盾或者弱点所导致的悲剧。哈姆雷特永恒的疑问:“生存还是毁灭,这是

个问题,是否应默默地忍受坎坷命运之无情打击,还是应与深如大海之无涯苦难奋然为敌,并将其克服。此二抉择,究竟是哪个较崇高?”在《狮子王》中最终有了答案(图1-14)。



图1-13 日本动画片《萤火虫之墓》

3. 命运悲剧

这是人的意志避免不了恶劣的命运而产生的悲剧。2007年出品的《我在伊朗长大》改编自伊朗女插画家Marjane Satrapi的同名漫画,以自传的形式讲述了自己的成长经历,反映了伊朗的社会变迁,其中暗含着命运悲剧(图1-15)。

4. 社会悲剧

由于社会生活中存在的深刻矛盾所造成的悲剧。《梁山伯与祝英台》就是中国封建社会压迫女

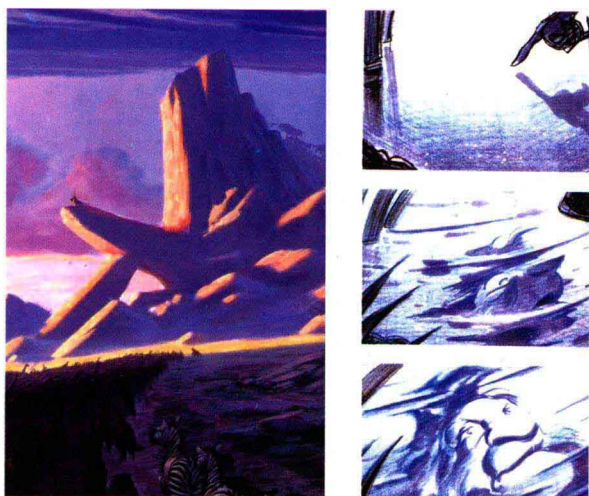


图1-14 动画片《狮子王》

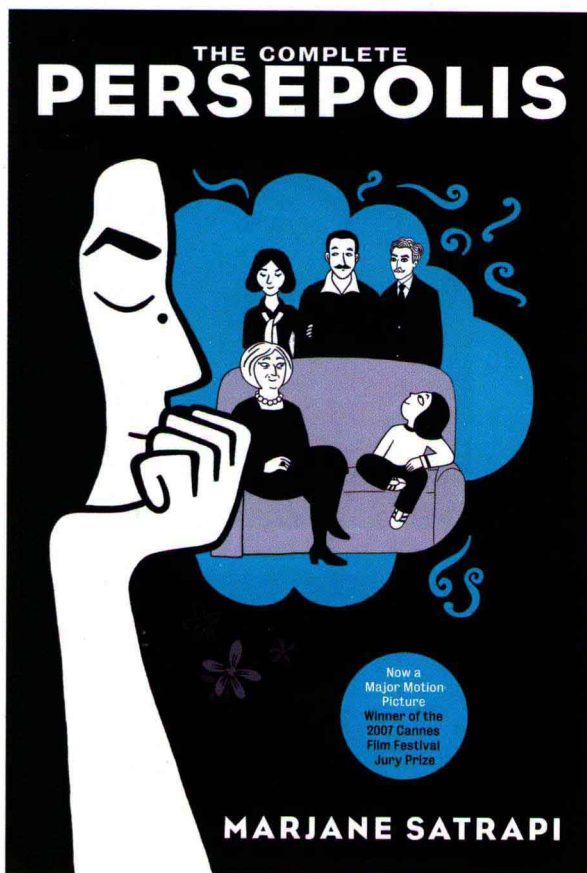


图1-15 动画片《我在伊朗长大》

性并造成无数爱情悲剧的一个缩影（图1-16）。

二、喜剧的动画背景设计

喜剧起源于古代希腊的狂欢歌舞和滑稽戏，中

国唐宋的参军戏也具有喜剧的因素。喜剧必须具备的素质是给观众以快感，或者具有可笑性。凡是优秀的喜剧都具有深刻的社会内容，正如中国文化革命的主将鲁迅先生曾经说过：“喜剧将那无价值的撕破给人看。”^[10] 喜剧能够把生活中的丑、恶、落

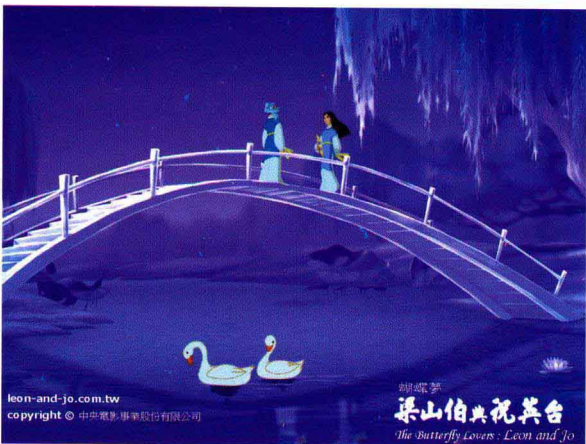


图1-16 动画片《梁山伯与祝英台》

后、缺陷暴露出来，用讽刺与嘲笑加以否定。喜剧也可以是善意的嘲笑，劝喻人们认识 and 改正缺点。在动画片中《美食从天而降》《冰河世纪》《蓝精灵3D动画电影》体现尤为突出（图1-17、图1-18）。

三、正剧的动画背景设计

正剧与前两者相比较而言，出现较晚些。起初遭到古典主义者的否定，16世纪意大利剧作家巴蒂隆·仙里尼为推动正剧的发展，进行了很大的努力。他在其《悲剧诗体论纲》中讲到正剧是悲喜剧，“可以兼包一切具体诗的优点而抛弃它们的缺点，它可以投合各种性情，各种年龄，各种兴趣”。正剧由于不拘泥于悲剧和喜剧的划分，灵活地利用两者的有利因素，加强了表现生活的能力，适应了戏剧发展的需要。正剧更贴近社会生活。博马舍在为自己的剧作《欧也尼》写得序言《论严肃剧剧种》中，指出这种戏剧“取材于日常生活”，表现了人与人之间的真实关系。这是正剧的一个重要特点，也是正剧的新的生命力之所在。剧中人物和情节具有更加普遍的典型意义。如《美食从天而降》《汽车总动员》就是最好的诠释（图1-19、图1-20）。

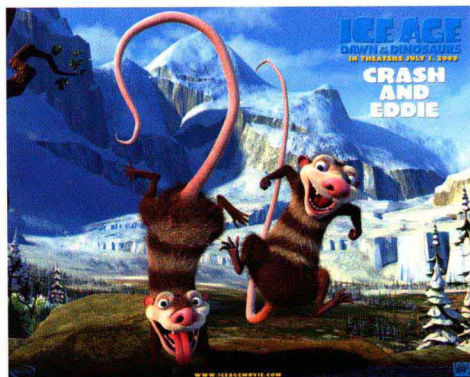


图1-17 动画片《冰河世纪》



图1-18 3D动画电影《蓝精灵》



图1-19 动画片《美食从天而降》