

高等教育艺术设计精编教材

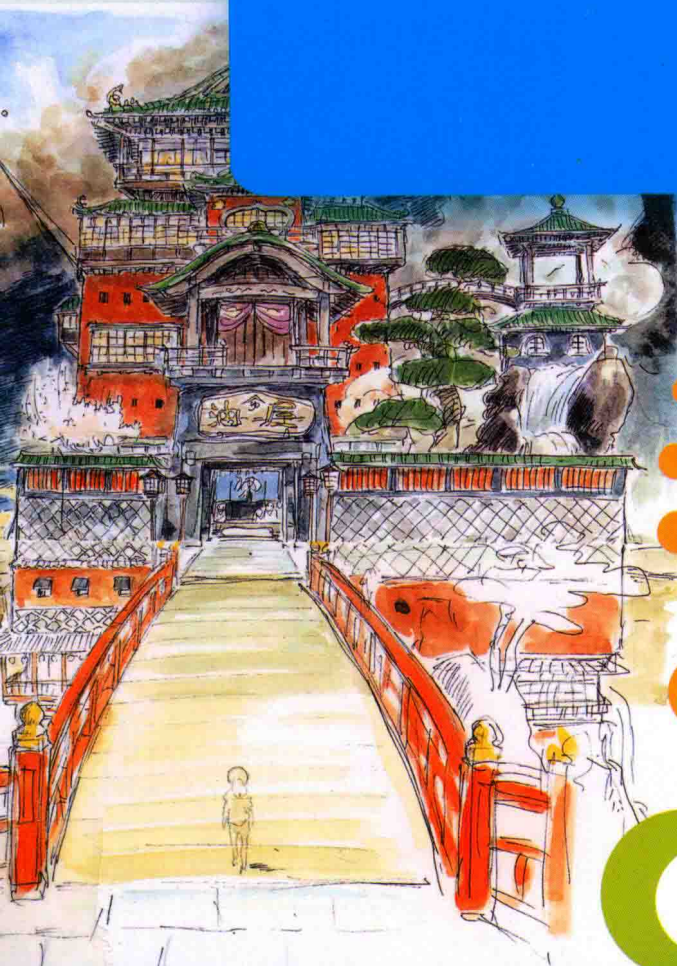


动漫设计类

# 动画艺术概论

DONGHUA YISHU GAILUN

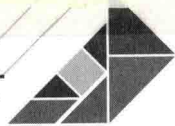
姚桂萍 编 著



清华大学出版社



高等教育艺术设计精编教材



# 动画艺术概论

姚桂萍 编著

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书由七章组成,第一章为动画概述,第二章介绍动画片的分类,第三章介绍动画的风格与流派,第四章介绍动画创作原理,第五章介绍动画的制作,第六章介绍动画片的鉴赏与批评,第七章介绍动画创作者的知识结构与人文修养。本书涵盖了动画制作工艺与技巧,通过对当代前沿动画艺术家的案例研究、详细阐述,探索了这些工艺与技巧的应用。

本书是针对本科和职业院校动漫及游戏类相关专业在校生以及漫画、游戏专业工作者而编写的指导性教材,也可作为数字媒体、动漫游戏从业人员的参考书籍。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

动画艺术概论/姚桂萍编著. —北京:清华大学出版社,2017

(高等教育艺术设计精编教材)

ISBN 978-7-302-44832-7

I. ①动… II. ①姚… 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(2016)第 197376 号

责任编辑:张龙卿

封面设计:徐日强

责任校对:李梅

责任印制:沈露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62770175-4278

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:18.25 字 数:528千字

版 次:2017年1月第1版 印 次:2017年1月第1次印刷

印 数:1~1500

定 价:54.00元

产品编号:065540-01

# 前 言

动画是一门技术与艺术相结合的综合性学科,动画专业的人才必须是既懂艺术又懂技术的复合型人才。动画理论的研究,对于充分理解动画的本质,更好地发挥动画的艺术功能,具有非常重要的意义,也是高层次的动画工作者必须具备的知识技能和底蕴。

“动画艺术概论”是动画专业的必修基础课程,它是进行动画学习非常关键的理论基础,是进入专业学习的起点。全书共七章,涵盖动画本体理论研究、发展史研究、方法研究、风格与流派研究、动画欣赏与批评研究等内容。本书全面系统地讲解了动画这门艺术的创作规律,并有效地指导动画创作实践。本书力求对动画艺术的不同层面与整体构架进行讲解,也比较系统地阐述了动画的属性、形态、起源、发展、工艺系统、制作常识和学习途径等方面的内容。大量举证相关材料和最新研究成果,详尽描述了动画历史的轮廓,对动画的分类、定性和时代划分均做了正本清源的阐述。内容切合实际,资料翔实,同时书中收集了大量的珍贵图片,更提升了本书的参考与收藏价值,是一本实用的动画专业教材。对引领读者了解动画领域的基本框架系统和重要内容,对培养读者读解影片的正确方法,有效提高鉴赏能力、学习专业知识点和基本技能都起着重要作用,对深入了解动画这门艺术具有重要的意义。

现在的动画创作日新月异,近年来,计算机技术的发展为动画带来了前所未有的机遇和条件,使得动画的发展呈现出多样化的趋势,应用在生产生活的各个领域,如应用程序的运用,使动画更加生动,增添了多媒体的感官效果;还应用于游戏的开发、电视动画制作、创作吸引人的广告、电影特技制作、生产过程及科研的模拟等。随着科学技术水平与受众欣赏层次的进一步提高,动画所涉及的领域越来越广。如何适应时代的要求,要从动画艺术本体的定义、艺术的功能进行深层次研究、多方位的探索。只要与时俱进,才能从理论的层面上适应动画发展的需要。由于作者的水平有限,认为本书在此方面的探索还是比较浅显的,未能充分展示动画概论要旨,不足之处敬请谅解。对动画概论的探索还有待进一步地深入,要紧随时代脉搏,不断更新观念。

在此,特别感谢上海美术电影厂的陆成法导演对本书的专业指导与审阅!陆导演具有丰富的创作经验,正是在他的指导与严格把关下,才逐渐形成本书的编写思路,使得教材得以顺利完成。同时也要感谢高鹏、董利荣、黎贯宇、张利敏、李小燕、王森海、石净波、王新贵诸位老师给予的支持与帮助。本书在编写过程中参阅了大量动画方面的书籍与文献,对相关作者表示感谢!对中外著名动画公司、动画家表示衷心的感谢!

编 者  
2016年10月

# 目 录

# 动画艺术概论

## 第一章 动画概述

<b>第一节 动画的基本概念</b> .....	1
一、动画的定义.....	1
二、动画与动画片.....	3
三、动画片的艺术特征.....	4
<b>第二节 动画的起源与发展</b> .....	15
一、动画意识与动画形象.....	15
二、动画思维与动画形成.....	17
<b>第三节 动画技术的发展与成熟</b> .....	19
一、早期的动画探索.....	19
二、捕捉动作的开始.....	24
三、动画技术的初期.....	25
四、动画片的成型.....	29
<b>第四节 早期动画的探索者</b> .....	32
一、埃米尔·雷诺.....	32
二、斯图尔特·布莱克顿.....	33
三、埃米尔·科尔.....	34
四、温瑟·麦凯.....	35
五、麦克斯·弗雷希尔和达夫·弗雷希尔两兄弟.....	37
六、艾尔·霍尔德和约翰·伦道夫·布雷.....	37
<b>第五节 世界动画的发展概况</b> .....	38
一、主流动画的发展.....	38
二、非主流动画的发展.....	58

## 第二章 动画的分类

<b>第一节 按技术形式分类</b> .....	66
一、平面动画.....	66
二、立体动画.....	71

# 动画艺术概论

三、计算机动画·····	79
四、其他形式·····	82
<b>第二节 按传播形式分类</b> ·····	84
一、电影传播·····	84
二、电视传播·····	86
三、新型媒体传播方式的动画·····	88
四、其他实用动画·····	89
<b>第三节 按叙事形式分类</b> ·····	93
一、文学性叙事方式·····	93
二、戏剧性叙事方式·····	94
三、纪实性叙事方式·····	94
四、抽象性叙事方式·····	95
<b>第四节 按艺术性质分类</b> ·····	96
一、主流动画·····	96
二、非主流动画·····	97

## 第三章 动画的风格与流派

<b>第一节 中国动画</b> ·····	99
一、中国动画学派创作风格·····	99
二、中国动画艺术家·····	114
<b>第二节 美国动画</b> ·····	120
一、美国动画的创作特征·····	121
二、沃尔特·迪士尼·····	129
<b>第三节 日本动画</b> ·····	135
一、日本动画的创作特征·····	136
二、日本的电视动画·····	139
三、日本动画艺术家·····	140

## 第四章 动画创作原理

- 第一节 主流动画的创作**..... 158
  - 一、主流动画的观众心理需求..... 158
  - 二、主流动画片的创作原则..... 161
- 第二节 非主流动画的创作**..... 165
  - 一、内容上..... 165
  - 二、形式上..... 173
  - 三、风格的形成..... 185
  - 四、技术与艺术..... 187
- 第三节 动画剧本创作的基本方法**..... 189
  - 一、动画剧本的选题..... 189
  - 二、动画剧本创作的常用方法..... 190
  - 三、动画剧本创作的结构设计..... 191

## 第五章 动画的制作

- 第一节 动画的制作工具**..... 195
  - 一、手绘工具..... 195
  - 二、摄影设备..... 200
- 第二节 动画制作团队的基本职责**..... 201
  - 一、动画制片人..... 201
  - 二、动画导演..... 201
  - 三、动画编剧..... 202
  - 四、美术指导..... 202
  - 五、动画分镜设计师..... 202
  - 六、造型设计师..... 202
  - 七、背景设计师..... 202
  - 八、原画师..... 202
  - 九、助理动画师..... 203

# 动画艺术概论

十、中间设计师·····	203
十一、动检师·····	203
十二、描线、上色、摄影师·····	203
十三、总校·····	203
十四、剪辑师·····	203
十五、后期总监·····	204
十六、音响总监·····	204
<b>第三节 二维动画片创作的工艺流程</b> ·····	204
一、前期策划阶段·····	204
二、中期创作阶段·····	212
三、后期制作阶段·····	217
<b>第四节 计算机动画制作</b> ·····	220
一、计算机二维动画·····	221
二、合成与特效·····	222
三、动作捕捉·····	223
四、三维动画·····	225
五、无纸动画·····	229
<b>第五节 定格动画制作</b> ·····	231
一、制作定格动画流程图·····	231
二、定格动画创作流程·····	231
三、其他偶动画制作·····	237

## 第六章 动画片的鉴赏与批评

<b>第一节 动画片的鉴赏</b> ·····	240
一、影视动画鉴赏的基本目的与任务·····	240
二、研究影视动画鉴赏的意义·····	242
三、鉴赏的本质·····	242
四、动画影视作品客体的认识和分析·····	242
五、动画影视艺术鉴赏的主体——鉴赏者（观众）的认识分析·····	246



# 动画艺术概论

<b>第二节 影视动画作品的批评</b> .....	247
一、感受形成的反应 .....	247
二、审美创造与审美接受之间的交流 .....	247
三、对分歧的表达 .....	248
<b>第三节 影片实例赏析</b> .....	248
一、中国经典动画《大闹天宫》赏析 .....	248
二、日本动画《千与千寻》赏析 .....	252

## 第七章 动画创作者的知识结构与人文修养

<b>第一节 基础专业技能</b> .....	260
一、美术造型能力 .....	260
二、色彩感觉 .....	261
三、设计思维 .....	263
四、计算机技术 .....	265
<b>第二节 动画创作与制作</b> .....	266
一、表演 .....	266
二、运动规律 .....	267
三、时间节奏 .....	268
四、动画艺术特有的制作方式 .....	270
<b>第三节 视听语言</b> .....	270
一、镜头设计 .....	271
二、蒙太奇 .....	272
三、场面调度 .....	272
四、剪辑 .....	273
五、声音设置 .....	274
六、影视美学 .....	274
<b>第四节 综合人文修养</b> .....	274
一、哲学 .....	275
二、文学 .....	275



三、音乐·····	275
四、观众心理学·····	275
五、其他能力·····	276

**附录 动画专用术语（中英对照表）**

**参考文献**

# 动画艺术概论

# 第一章

## 动画概述

### 学习目标

通过本章的学习,使大家了解动画的起源,认识动画的本质,树立正确的动画基本观念;了解各国动画发展简史,从而促进学生对动画的全面宏观的认识。

### 学习重点

掌握动画的起源与发展过程,扎实掌握基本知识,为学习动画打好基础。

## 第一节 动画的基本概念

### 一、动画的定义

“动画”,顾名思义,是活动的图画,即英文中的 Animation (意为“赋予……以生命”),指赋予图画以生命。由此可知,从字面上说,动画是一种活动的、被赋予生命的图画。Animation 包括所有用逐格方式拍摄和制作出来的电影影片。

实际上,早期动画的称呼并不是很统一,有些国家称为动画片,有些国家称为卡通片(cartoon)。“卡通电影”早期的意思是指用绘画语言讲述故事的电影形式,也是相对于“真人电影”的名称。当时(20世纪初)的卡通电影,风格简练轻松,往往充满幽默讽刺的漫画意味。而现代卡通艺术则包括了三种独立又相互关联的艺术形式——漫画、连环画、动画片,并已成为它们和“活动的视觉造型艺术”的代名词,而在我国动画却被赋予了另外一个称号——美术片。

下面是一些词典中对于动画的定义。

动画片在《现代汉语词典》中的解释是:利用各种美术创作手段拍摄的电影,如动画片、木偶片、剪纸片等。

动画片在《中国电影大词典》中的解释是:用图画表现电影艺术形象的一种美术影片,曾称“卡通片”。摄制时采用逐格摄影的方法,将人工绘制的许多张有连贯性动作的画面依次拍摄下来,连续放映时,在银幕上产生活动的影像。这种影片可以展示形体的任意变化,动物、景物、器物的拟人活动,充分发挥了真人实物所难以表达的想象、夸张和幻想。

它在《电影艺术辞典》中的解释是:美术片,世界上统称为 Animation,电影的四大片种之一。是动画片、剪纸片、木偶片和折纸片的总称。动画片以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现

手段,不追求故事片的逼真性特点,而运用夸张、神似、变形的手法,借助于幻想、想象和象征,反映人们的生活、理想和愿望,是一种高度假定性的艺术。一般采用逐格拍摄的方法,把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影像。

动画在《不列颠百科全书》中的解释:动画片制作是使图画、模型或无生物产生栩栩如生的幻觉的一种方法。基本原理是逐格拍摄,动作以每秒24格的速度进行,因此每一格画面与前一格画面的差别是微乎其微的。其工艺基本上是在透明的底板上绘制物体的各个动作,然后依次重叠在固定的背景上,盖住重叠部分的背景。拍摄时要用一种逐格拍摄的摄影机,俯拍已牢固地叠套在背景图上的若干层画面。这些方法在20世纪30年代便已得到充分发展,以后制作程序日臻完善,近年又发展到了利用电子计算机和视屏技术进行制作。

卡通动画在《大美百科全书》中的解释是:动画艺术又称为动画电影,系利用单格画面拍摄法,经由画家特殊的技巧表现而摄制完成的影片,其内容包括:卡通动画、剪纸动画、木偶动画及特殊的合成影片。

卡通动画和一般电影片所运用的基本原理其实没什么两样,有所区别的是一般电影的镜头画面是由活生生的真实人物主演,而卡通动画则是以图画形式画在透明的赛璐珞片上,再将一张静止的画面,依电影制作的原理,逐个放在固定的背景上交互拍摄,就可形成连续画面的影片了。不过,有些动画家却故意省略其中的某些制作过程,而凸显个人的表现色彩,如加拿大动画家麦克莱伦的作品,就是直接将设计和图案画在赛璐珞的胶卷上。

除图画式的表现,停格摄影的技术也相当广泛地被运用在其他的影片制作上,如肢体动作自如的立体或平面式偶戏,教育性质的可动式图表,电视广告或电影片头的“奇幻影画”等。

动画是一种不同于实景电影的艺术形态,具有多样化的技术设备,对教育和工业可发挥极大的功效。例如:从科学现象和技术程序,乃至复杂的工业或商业收支对照表的迅速分析,动画都可非常具体地表现出来甚至亦可利用动画探索绘画艺术。例如毕加索的影片《毕加索的秘密》(1956)。

动画片是电影的一种特殊类型,它同电影一样属于视听艺术范畴。运用活动图画来表现戏剧情节的电影片,不再只是简单的“活动图画”,而是把绘画艺术和电影技艺相结合,成为以绘画和电影两个基本要素构成的、具有电影思维和语言的“运动绘画艺术”,是一种独特的、综合性的影片形式。

随着社会的进步与发展,电影在技术与艺术上有了很大的变化,随之动画的技巧与艺术性也有了很大的扩展。现代意义上的动画早已不局限于简单的几种方式了,动画家们运用各种手段、技术、材料来创作动画,表现手法和形式也越来越多样。现今所谓的“动画片”,实际上早已不仅仅是指画出来的影片,还包括剪纸、木偶等所有以平面或立体美术形式所制作的影片。有以油画为手段创作的动画片《老人与海》;以版画为手段创作的动画片《俩姐妹》;以中国画为手段创作的动画片《牧笛》;以沙子为材料创作的动画片《天鹅》;以黏土为手段创作的动画片《星期一休馆》;以剪纸为手段拍摄的动画片《猪八戒吃瓜》;以折纸为手段拍摄的动画片《聪明的鸭子》;甚至还有以真人或真实的物体为拍摄对象而创作的动画片,如《邻居》等,可以说动画形式是多种多样(见图1-1)。



(a) 《老人与海》



(b) 《牧笛》



(c) 《聪明的鸭子》



(d) 《邻居》

图 1-1 动画艺术短片

随着科学技术的发展,计算机技术在动画创作中得到了充分的运用和发挥,动画工作者们可以用计算机技术创作出完全用计算机三维软件制作的动画片,如《海底总动员》《冰雪奇缘》《超人总动员》等(见图1-2)。



(a) 《海底总动员》

(b) 《冰雪奇缘》

(c) 《超人总动员》

图 1-2 美国 3D 动画影片

在这类动画片中,全部人物背景都是依靠计算机来完成,要用计算机产生动作,使得影片画面效果丰富、动作逼真,这与以往意义上的动画有了很大的不同;然后利用计算机产生图像;最后再用摄影机转换成视觉胶片或直接利用计算机将电子信号或数字输出成为视觉信息。

动画的形式是多样化的,有二维空间的、三维空间的,以及各种不寻常的技巧,但它们彼此之间有着共通的地方,也就是动画的共性。首先,它们的影像是用电影胶片或录影带以逐格记录的方式制作出来的,要满足电影的基本要素:拍摄、洗印、放映,满足于记录和呈像这两点特性。动画的记录是以逐格拍摄的方式进行的,这是它区别于其他一般电影的地方,是所有动画的共性,也是动画电影最本质的特性,是评判是否是动画的标准。其次,这些影像的“动作”幻觉是创造出来的,而不是原本就存在,再被摄影机记录下来的。

## 二、动画与动画片

动画是指造型之间的运动过程,只是技术和手段。动画片就是用“动画”这种技术和手段创作出来的电影,是电影的一种特殊类型。因此动画是组成动画片的一种重要元素,它决定着一部动画片的质量。如果将动画片比喻为一段文章,那么动画就是组成这段文章的字词。一部好的动画影片,它内在的思想性、艺术性和观赏性都是通过一定的动画技巧体现出来的。动画片是“画出来的运动”,在影片中呈现于观众面前的每一个形象、每一组动作和每一组镜头,无不是由一张张制作出来的画面所构成的,这些画面就形成了动画作品艺术表现的最基本的单位。因此在动画片中动作是否舒服、造型是否准确、动画制作水平的好与坏会直接地反映在动画片的银幕上。动画片是动画的载体;动画是动画片赖以存在的基础。运用活动图画来表现戏剧情节的电影片,就不再只是简单的“活动图画”,而是把绘画艺术和电影技艺相结合,成为以绘画和电影两个基本要素构成的、具有电影思维和语言的“运动绘画艺术”,是一种独特的、综合性的影片形式。

由于动画的发展,其表现手法和形式也越来越多样,现今所谓的“动画片”,实际上已不仅是指画出来的影片,还包括剪纸、木偶、实物、三维技术等所有以平面或立体美术形式所制作的影片。动画技术的进步与提高,很大程度上提高了动画片的表现力,如动画片《埃及王子》中,人们将新的计算机三维动画技术运用到了影片中,使影片的真实感和空间感大大加强,给影片增色不少,这也大大加快了动画片的制作周期(见图1-3)。



图 1-3 美国动画影片《埃及王子》

### 三、动画片的艺术特征

#### (一) 本质特征

动画片属于电影范畴,电影与美术又是两种不同的艺术形式,所以美术创作和动画片创作的艺术思维有着共性与区别。

##### 1. 动画片与美术

###### (1) 共性

动画片与美术一样都是来源于生活,又反映了生活。它们都是一种社会意识形态,受到社会、历史条件的影响和制约,并受一定的社会政治、哲学美学、文化艺术思潮的影响,所以在它们的发展过程中,会出现各种思潮和流派。同时它们的发展都是以一定的经济发展为基础,不可避免地都要受到民族性及上层建筑的制约,所以它们又都有一定的教化意义。美术与动画片都是视觉艺术,它们都有共同的审美特征。

从美术角度研究,动画是以美术造型手段为基础,借助现代科学技术,得以表现事物运动和发展过程的特殊美术形式。就动画的造型来看,几乎包括了一切平面或立体的美术形式与手法,无论是写实的、夸张的、装饰的、象征的或是超现实的,均可任意发挥并不受工具材料的限制。在动画片中包括了美术的各种艺术形态,它以美术为一定的手段,视觉形象在当中起主要的作用。

###### (2) 区别

美术与动画片同属于视觉艺术,都是让人们“看”的,但是同样是让人观看,美术作品和动画影片却有质的不同。美术作品表现的是事物的瞬间形象,是静止的。美术创作者必须选取事物发展过程中最具典型的瞬间、最能代表事物形象的一个面,来表现创作者在固定的时间和空间内所要体现的内容;而动画片创作者却有更大的自由,相对于美术作品的“静止”“瞬间”,动画影片表现的是“运动”“发展”。动画片通过摄影机连续放映,创作者可以把无数个固定的画面连接起来,把瞬间静止的事物变得运动起来,组成一个模拟真实而又区别于真实的电影的“时空”。有了这个“时空”,创作者就可以直接表现事物的发展过程,表现事物的运动本质,从而在这些发展和运动中更完整地表现和揭示自己的创作主题,而美术只能通过固定的画面让观者去联想整个故事发展的过程。在表现方式上,动画片这种时空结合的运动性,是其与美术的一个显著不同之处。

美术作品都是静止的,观众欣赏时就可以从上到下、从左到右、从整体到局部来回观看,还可以盯住画面某一部分凝视,想怎么看就怎么看,完全不受限制。动画片则不能给观众这种自由:观众的眼睛受到放映机(准确地说是创作者意图)的限制,创作者限定了观众观看的内容,并且在观看方式上也不能像观看美术作品一样反复观看,想看什么就看什么。相对动画电影,美术作品在整个欣赏过程中观众的参与介入的程度较大,创作者通过作品引发观众的联想和感受,从而完成创作意图的传达。由于观众自身素质、修养、经验的不同,他们的联想和感受也会不同;而在电影中则是创作者主观意识的介入程度更大。动画片的创作者可以把事物的来龙去脉、前因后果、发展经过,全部按创作者的立场观点、思想感受重新组织后展现在银幕上,观众的感受在很大程度上只能是对创作者感受的理解和认同。这种感知方式的强制性是动画片与美术的另一个不同之处。

二者虽然同属视觉艺术,但现代的动画电影不再是单纯的视觉艺术,它已成为一种综合性的视听艺术。构成美术作品的构图、透视、色彩、造型等元素还是在美术本身范畴之内,而现代动画电影几乎包罗了现有的艺术形式:文学、戏剧、摄影、音乐、服装、化妆等甚至包括美术本身。除此之外,现代动画电影还广泛运用计算机合成、数码声音等高科技手段。这一切导致了动画电影在构成上的多样性,这是它与美术的又一不同之处。

就基本特性而言,它超越了美术是静态、瞬间艺术传统观念的局限,从而成为一种“活动的视觉造型艺术”,具有了表现事物发展过程和运动的功能,使三维空间的美术增添了时间的维向,成为四维的造型艺术。

动画片还有一个显著的特点就是动画影片中蒙太奇的运用,这样使创作者可以按自己的意图重新组接时间、空间和事物的发展运动,创造出一种全新的叙事方法。这种特殊的叙事方式区别于其他一切艺术思维,从而使动画片产生了区别于美术的独特魅力。

## 2. 动画片与实拍真人电影

动画的历史与电影的历史发展息息相关,这可以追溯到电影的原始时期。电影在雏形阶段就已运用了动画的一些技术手段,但在后来电影技术渐渐成熟起来,真正意义上的动画才随之诞生。动画具备了电影最基本的条件(拍摄、洗印、放映),所以说动画是电影范畴内的一种类型,它与纪录片、科教片、故事片共同组成电影的四大片种。动画电影可以使图画、雕塑、木刻、线条、立体、剪影以至木偶在银幕上活动起来。也正是由于动画电影的出现,各种造型艺术自此以后才具有运动的形态。但它与广义上的电影又有一定的区别,它既属于电影但又不同于一般电影。

### (1) 共性

动画片与一般电影一样同属于视听艺术,来源于生活,反映了生活。传统艺术一般可分为时间艺术和空间艺术,而动画片与电影却把这两点综合起来。这种综合促成了它们最大限度地吸收了文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、戏剧等各门艺术的手段和技巧。它们都是依靠电影技术为手段,以画面和音响为媒介,在银幕上运动的时间和空间里创造形象,以时空运动来进行叙事,再现和反映生活的艺术形式。视觉构成、时空形式和蒙太奇语言是它们共同的基本规律,它们都逼真地还原了人通过感官(视觉和听觉)对生活的感知。一般电影与动画片一样都有假定性,一般电影的假定性与动画电影的假定性的最终目的有本质的不同。故事电影无论通过什么手段,用实拍的制景、化妆或纯属虚构的故事情节,它的终极目的就是让观众看来像真的一样,它的目的是造成真实的幻觉;而动画电影的假定性正是出于它的非真实的制作手段。动画电影是通过自身的感染力令观众明知是假的仍然为之感动。因此它所付出的努力并不是为了亦幻亦真地制造现实,而是通过其特有的夸张和渲染超越现实,展现一个与现实不同魅力的梦幻世界。

### (2) 区别

动画片既然是“画”出来的运动,就决定了它离不开美术思维,也形成了动画片创作的特殊性,既需要电影

思维也需要美术思维,二者缺一不可,却又有主次之分。一方面,作为电影门类的动画片,电影思维在创作中占主导地位,美术思维是手段,它限制于电影思维,又服从于整体的电影思维。动画片中美术思维的全部任务就是表现电影思维。造型、构图、色彩等美术创作手段已不再是为美术本身服务,而是根据电影思维的需要,为动画电影服务。另一方面,美术思维也反作用于电影思维。首先,在动画片当中,电影思维必须通过美术手段来完成,没有“画”就没有动画片。其次,美术思维又给电影思维提供了特殊的无所不包的存在空间和特殊的无所不能的表现手段。在动画片当中,一切都可能发生,一切都可能做到,只要创作者有足够丰富的想象力。这对于一般的电影思维来说,是极大的解放。

电影有自身的艺术价值,而动画片不仅有整个影片的价值,美术本身也有艺术价值,这也是动画片区别于一般电影的又一个特征。它将美术这种形式发挥到了极致,尽可能少地削弱美术的艺术价值,将它同电影艺术有机地结合。比如我国水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》,其中国画的美学特征在影片中得以充分体现。

随着动画艺术的发展,动画相关人员对影视艺术的思维、语言和特性在动画中的运用越来越重视。日本动画的成功,在很大程度上就是得益于电影艺术和技法在动画片中的作用,从日本的动画片中,经常可以看到很多电影表现手法,如镜头的切换与组接等技巧娴熟自如地运用,从而大大增强了影片的艺术效果,形成了日本动画的风格和特色。我国以前的动画片由于过于注重美术,忽略了电影要素,曾给国产动画片造成了明显的缺陷。近年来现代动画片如《大圣归来》等作品做了许多有益的尝试,增添了动画影片的表现效果和感染力。

动画艺术是美术与影视艺术的集合,既有与美术和影视艺术的共同之处,又有超越美术和一般影视艺术的不同之处。不受任何限制的假定造型和时空,使得它拥有几乎无所不能的表现手段。当今科技的飞速发展又促进了动画艺术观念的更新。

## （二）功能特征

任何艺术形式都有它的功能性特征,动画片当然也不例外。动画片从诞生的那天起就带有很强的功能特征,这包括娱乐性、商业性、教育性。

### 1. 娱乐性

动画片作为电影的产物,从诞生起就是以娱乐为主要目的,从早期的动画片就能很清楚地看出,娱乐性适合于所有的动画片。动画创作者在创作动画片的过程中就有一种娱乐成分在内,观众在欣赏影片时也从精神上获得一种享受从而达到一定的娱乐目的。在早期的动画中娱乐基本成为动画功能特性的主导。然而随着动画的不断发展,艺术和其他一些成分慢慢地被吸收进来,但娱乐始终是动画片的最大功能之一。

### 2. 商业性

娱乐与商业似乎是一对不可分开的双胞胎,娱乐的出现就是要服务于商业。因此动画分为了两大类,一类以市场为主(他人娱乐);另一类以个人想法为主(自我娱乐)。这就形成了动画片的两种类别:主流动画与非主流动画。主流动画从诞生的那天起就与商业密不可分,从迪士尼动画片成功模式到后来动画产业大国日本的兴起,无不体现出这一深刻的烙印。这一类动画片是以市场为主要目的、以商业运转为中心、以观众的喜好为主导。

### 3. 教育性

动画片作为直观的艺术,具有十分通俗的特点。不同文化、不同国籍的人都能看懂,是大众化的艺术,因此它具有很强的传播性,这一点决定了它肩负着教育引导的责任。“寓教于乐”一直是动画片发展的主要方针。作为具有很强的传播影响力的动画片,它的传播途径广、面积大,具有很强的影响力,在个别时期动画片也和其他艺术



形式一样成为意识形态的宣教工具,成为政治和时事的图解。动画片具有很强的教育性,这是因为动画片有很大一部分的观众群体是儿童,所以它的这种教育性就体现得非常突出。尤其在我国这一点是非常突出的,我国的动画片在一定的时期,教育的成分要远远大于娱乐的成分。例如,我国1958年制作的动画片《赶英国》,在这类动画影片中娱乐成分完全被排挤掉了。

### （三）艺术特征

各种艺术形式的美学理论有其共同性和普遍性,动画片也有着自身的美学特征。它不同于其他艺术形式有着单一的固有的美学特征,动画片的美学特征是多样的也是多变的。它拥有美术本身的美学特征、电影的美学特征还有戏剧歌剧等其他美学特征,是一种综合的艺术特征。动画的艺术特征分为四个方面:假定性、制作性、综合性、抽象性。

#### 1. 假定性

动画片的假定性可以从两个方面进行说明:一个是技术上的假定,技术上虽然能用银幕映射出客观世界固有的光色运动这些元素,但它是以前两度的平面图像表现三度空间的立体世界,是运用胶片来吸引观众的;在动画电影中的空间是非现实的,是靠画出来或制作出来的空间的假定;动画电影中的时间观念与实拍电影不同,其中每一个镜头、每一个动作都与现实中的时间不同,这是时间上的假定性;相对传统的纯粹动画而言,动画中的角色是非现实的,都不是以真人实物而是以胶片上的影像来吸引观众的,其中不包括真人动画合成的影片,这又形成了它的角色假定性。

另一个是思想上的假定,动画片来源于创作者丰富的想象力,依靠一些模拟真实的表现形式,制造出真实的现实生活或高于现实生活的想象力。动画片与现实中的生活不同,但又依赖于真实的生活。它可以把现实生活高度想象化,使物体按照创造者的意图来任意发展,不受自然规律等其他规律的限制。但是这种假定的动画影片出现在银幕上时又让观众觉得真实可信,观众看后认为它是存在的或是发生过的。也可以用一些技术或形式来象征所要表现的对象,去说明故事,也正是因为运用这些技术和形式,使得动画的表现力非常丰富。

动画片这种不同于真实生活的假定性,正是它吸引观众的魅力所在。在动画片的题材中,童话、神话、民间故事占了很大的比例,就是因为这些题材都是带有浓厚幻想色彩的虚构故事,具有鲜明的寓意、假定与象征的因素,它们的艺术规律与动画有许多共同之处。所以神奇虚幻的故事借助动画的假定性,不仅可以得到淋漓尽致的表现,而且动画艺术的特性也能够得以充分地发挥。二者相辅相成,成为一种人们充满幻想而喜闻乐见的艺术表现形式。

也正是动画的种种假定性,决定了在动画艺术创作中夸张、变形等手法占有特殊的地位,从而为想象和创造提供了广阔的天地,成为不受时间、空间限制的特殊的时空艺术,能够无拘无束地以它所具有的独特表现力、感染力,做出现实中人们无法做到甚至难以想象的奇特、怪诞的动作。动画片虽然有别于真人实物影视片带给观众现实物理场景的真实感受,但一部优秀的动画作品能够以其真实的情感和视听的艺术魅力,为人们所认同并被感动。

#### 2. 制作性

动画片有很强的制作性,这种制作性本身就具有很高的审美价值。比如制作精致的木偶与剪纸等,本身就是艺术品,把这些艺术品再组成另一种艺术形式,也就是制作成动画片,就能给观众带来制作材质与制作工艺产生的美感,而这种材质与制作工艺又强调了动画片的假定性,使得动画片具有特殊的审美艺术价值。