

泛

动画 百家创意



黄鸣奋 / 著



厦门大学出版社
XIAMEN UNIVERSITY PRESS



● 黄鸣奋 著

泛动画

FANDONGHUA BAIJIA CHUANGYI

百家创意



厦门大学出版社

XIAMEN UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

泛动画百家创意/黄鸣奋著. —厦门:厦门大学出版社,2009.10
ISBN 978-7-5615-3368-0

I. 泛… II. 黄… III. 动画-技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 182111 号

厦门大学出版社出版发行

(地址:厦门市软件园二期望海路 39 号 邮编:361008)

<http://www.xmupress.com>

xmup@public.xm.fj.cn

厦门市明亮彩印有限公司印刷

2009 年 10 月第 1 版 2009 年 10 月第 1 次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:18

插页:2 字数:308 千字

定价:55.00 元

本书如有印装质量问题请直接寄承印厂调换

序

2008年我市举办了首届“厦门国际动漫节”。“金海豚”杯动画作品大赛是厦门国际动漫节的主要活动项目之一。它按照影视动画、游戏动画、网络及手机动画、实验动画、演示动画、广告及包装动画这样的分类来设置奖项，是创新的尝试。

“金海豚”杯的参赛作品不限于动画片这个美术电影的分支，还包括了各种各样的动画新形式，比较全面地反映了动画产业的发展现状。为动画这种新分类提供理论基础的是李中秋先生与本书作者黄鸣奋先生等。

计算机软硬件与网络的发展给动画业以革命性的推动。前者极大地提高了动画制作的效率，而网络传播的便利性与普及性给动画的各种各样应用提供了可能。今天，动画的应用已经渗透到许多领域，影响着人们的工作与生活。在这个新兴的产业中，艺术家固然是必不可少的主导，却有半数的从业者是从软件学院培养出来的。许多软件园设有动漫专区。从数字内容制作的角度来看，软件与动画这两个似乎毫不相干的行业已变得边界模糊。

“金海豚”杯奖项设置方面的创新与“泛动画”的概念都体现了动画业发展的上述趋势。

黄鸣奋教授在这本著作中，结合动画实例分析，简洁直观、深入浅出地对“泛动画”所包含的动画类别逐一进行了阐释，使读者对“泛动画”的概念及其所包含的意义有了全面的了解。这样的研究对动画知识的传播与普及无疑会有很大的推动作用。

林旌扬

2009年5月2日



目录

绪论：关于“泛动画”及其产业意义的思考	1
01. 当代动画走向	1
02. 当代动画类型	4
03. 动画节理念	11
 (一) 实验动画：在建构与解构中求发展	14
01. 闪电素描谱新篇——直接动画《滑稽脸的幽默相》（1906）	15
02. 粉笔勾勒变形记——线条动画《幻影》（1908）	18
03. 影偶从容入镜来——剪裁动画《阿基米德王子历险记》（1926）	20
04. 喜得全彩增魅力——染印动画《花与树》（1932）	21
05. 平台历历多层次——三维动画《老磨坊》（1937）	24
06. 纤影点点凝心血——针幕动画《消逝》（1943）	26
07. 天生我才必有用——木偶动画《大号塔比》（1947）	28
08. 真人摆拍成傀儡——实体动画《邻居》（1952）	31
09. 平面加工成立体——折纸动画《聪明的小鸭子》（1960）	33
10. 名画能动真精品——水墨动画《小蝌蚪找妈妈》（1960）	35
11. 万千颗粒任调遣——沙子动画 《与母鹅结婚的猫头鹰：一个爱斯基摩传说》（1974）	38
12. 动感恰由模糊出——模型动画《魔幻屠龙》（1981）	40
13. 婀娜身姿源拿捏——黏土动画《蒙娜丽莎下楼梯》（1992）	42
14. 三尺平面起风云——玻彩动画《老人与海》（1999）	44
15. 绿野仙踪谱新篇——智能偶戏电脑动画（1991）	46
16. 真是幻来幻是真——影像转描电脑动画《梦醒人生》（2001）	49
17. 蓝天竟自缘黑客——游戏解构电脑动画 《超级马里奥云彩》（2002）	51
18. 身世飘零话沧桑——装置艺术电脑动画《探求者》（2006）	53





绪论

关于“泛动画”及其产业意义的思考

因为动画的用途变得日益广泛的缘故，我们需要有新的范畴，以便在分类学的意义上描述它所出现的变化。2008年5月，在参与筹备厦门国际动漫节的过程中，中国动画学会常务副秘书长、世界动画电影协会中国秘书长李中秋特别推荐了“泛动画”（PAnimation, Pan Animation）这一概念。他主要从动画人才就业角度加以思考：我国动画专业的学生已经达到40多万，人才缺口有这么大吗？若局限于旧思路，便难以应对就业难的问题。在这样的背景下，我们要意识到动画传播媒体与动画生产技术的革命已经为实现“泛动画”准备了条件。“泛动画”代表了对于动画人才的广泛需求，也蕴含着对人才培养模式的具体要求。笔者认为：作为范畴的“泛动画”是富有现实意义的。我们可以从产业趋势、动漫分类和动漫节理念等方面对此加以探讨。



01 当代动画走向

作为合成词的“动漫”在现代汉语中出现得比较晚。证据之一是：中国社会科学院语言研究所词典编辑室编、商务印书馆出版的《现代汉语词典》1996年7月修订第3版还未收入“动漫”一词（当然，目前的版本不可能不为它设立条目了）。早先更常见的是英语cartoon一词的音译“卡通”，兼指动画片和漫画。事实上，漫画虽然和动画关系密切，但目前以产业规模、技术含量等为标准都无法和动画相提并论。笔者倾向于将漫画视为动画的特例，正如我们将静止看成运动的特例、直线看成曲线的特例、线性文本看成超文本的特例那样。动画的早期形式由绘于载体的若干帧图画组成，手法简洁而夸张。若使这些载体（如下文所说的陶钵）运动起来，这些图画就连成一气，显示出动感；若将这些图画分离开来（类似今天动画片的“截图”），



就可以得到一帧帧的漫画。从构词法的观点看，“动漫”与“文艺”有点相似。虽然“文学”作为语言艺术只是一种艺术类型，但在特定历史条件下（以书面传播为主的时代人们重视文学，当它充当进身之阶时尤其如此）却得以和“艺术”并举；虽然“漫画”作为以夸张为特点的视觉表现形式仅仅是动画的一种类型，但由于它曾经凭依印刷媒体广泛流行，因此得以和“动画”并举。如今，动画的潜能已经因为电子媒体的兴起而得到前所未有的广泛表现，这很可能就是以“动画”涵盖“漫画”的契机，正如视觉文化的风靡使“艺术”重新包容“文学”那样。

如果说动画早就具备多样性、教育性、商业性、假定性、娱乐性、技术性的话，那么，这些特性在不同历史时期有不同表现，这是由于具体社会条件起作用的缘故。当代动画的基本走向，可以大致归纳为以下六个方面：

一是在建构与解构中求发展。当建构主义逐渐成为教学课件制作指南之时，解构主义不仅在艺术领域大行其道，而且作为一种思潮渗入到社会生活的方方面面。处在这样的背景下，人们固然通过奥斯卡评奖之类方式制造经典、明星和权威，但又通过戏仿、“黑”（黑客之“黑”）之类途径消解（消费、消受、消遣）这些经典、明星和权威。一座座动画丰碑以其上座率、点击率、票房神话被建造起来供人瞻仰，由它们拆解而来的碎片、砖瓦或马赛克又重新组合，在互文性、超文本或超媒体的意义上复活。

二是应用遍及各个专业领域。在传统社会中，动画已经在一定程度上发挥了传播知识的作用，当然是以与其特性相适应的方式，而且经常局限于消遣的前提。如今的动画比以前风光多了，不只是帮助人们kill time，而且帮助人们win time——教师可以用远比以前短的时间完成课堂教学任务，科技人员可以让公众或领导迅速了解艰深的原理，医护人员可以让患者与家属方便地了解病情和治疗方案，设计人员可以让用户对复杂的思路一目了然……动画日益成为我们获取知识的途径。

三是通过服务实现双赢增值。传统动画虽然可能有多种功能，但基本上是在艺术的范围内起作用。作为纯艺术的动画追求唯美，作为“为人生的艺术”的动画强调社会批判，作为实用艺术的动画则将自己当成相对独立的商品。进入消费社会之后，动画的定位从整体上说朝“服务”转变，这不仅是指动画在国民经济体系中是服务业的一个分支，而且是指动画从构思、制作到营销都着眼于为消费者服务，并以这种服务实现自身的价值。在某些场合，动画所充当的是中介的功能，甚至是“为人作嫁”，就像在广告中那





存在于各个领域,难以根据传统分类法来定位的各种交叉学科、新型职业与另类艺术都是其证明。以此为背景,我们不难认清当代动画以其发展向既有分类学发起挑战的事实。任何既有的分类法,如动画/漫画、手绘动画/定格动画/电脑动画、二维动画/三维动画、逐帧动画/补间动画、位图动画/矢量动画等,无不具有局限性,证据之一是它们之间存在难以划界的诸多边缘形式。在这样的情况下,与其绞尽脑汁寻找某种既严密又普适的分类标准,还不如从把握当代动画发展的大趋势入手、认识当代动画作品最有代表性的类型。我们既要看到发散化、专业化、服务化、奇观化、交互化、互联化是当代动画的普遍发展趋势,又要看到这些趋势在具体动画作品中的不同表现。正因为如此,我们将实验动画、演示动画、广告及包装动画、影视动画、游戏动画、网络及手机动画分别作为上述趋势的代表。

发散性最强的要数实验动画。根据美国计算机专家、动画师兼艺术指导萨比斯顿 (Bob Sabiston) 的看法, 所谓“实验动画”是指试图在该领域有所创新的动画, 或者采用新技巧、技术, 或者采用讲述故事的非正统方式。它一点都不必有什么情节。与此相反, 实验动画经常更多的是关于诉诸过程的发现。它试图将动画带到此前它所未历之境。它经常是表现性、抽象性的。任何不适于按常规纳入其他既定范畴的动画也经常被名之为“实验性的”。^①上述看法表明: 实验动画的特征是非情节性、非传统性。奥地利林茨电子艺术节2007年首度设立“杂种艺术”组, 包括当今杂种的、跨学科的项目与对媒体艺术的探索, 首重将不同的媒体和种类混合成新的艺术表现形式, 以及超越艺术与研究、艺术与社会/政治激进主义、艺术与波普文化的界限。评审者所关注的是人们提交这一类的作品如何对电子艺术节过去多年所设定的奖项构成挑战。^②这种评选标准恰好是“实验性”的注脚。就理念而言, 解构主义、黑客文化、后现代语境在某种意义上有助于打破传统思维模式、社会刻板印象的限制, 让实验动画游刃有余。

知识性最强的是演示动画。出于可视化要求,1963年贝尔实验室的科学家扎雅克(E. E. Zajac)创作了动画《双旋翼重力姿态控制系统仿真》(*Simulation of a Two-giro Gravity Attitude Control System*)。它显示了卫星姿态在绕地球盘旋时的变化,被认为是第一部数码动画作品。当时,贝尔实验室还有其他人对动画感兴趣。辛唐(Frank Sindon)创作了《力量、质量与运动》(*Force, Mass and Motion*),以说明牛顿的运动定律。大约与此同时,劳伦斯放射实验室(Lawrence Radiation Laboratory)的马克斯(Nelson

①萨比斯顿2008年5月12日给黄鸣奋的邮件。

②网址为http://www.aec.at/en/archives/prix_archive/prix_kategorien_uebersicht.asp, 2008年8月11日访问。





图像技术在20世纪80年代末已经崭露头角，但是，当时好莱坞电影的特技镜头主要还是以特技演员和道具模型相结合的方式拍摄的，像《魔鬼终结者》（*Terminator*, 1984）中的机械战警就是如此。这种情况到《魔鬼终结者II》（*Terminator 2*, 1991）完全改观。影片中，T-1000机器人在演员帕特里克（Robert Patrick）及其三维动画版之间转换，这种精彩画面令人耳目一新。1991年上映的影片中值得一提的还有《美女与野兽》（*Beauty and the Beast*）。迪斯尼公司继利用计算机图像技术取得接二连三的成功之后，在这部动画片中使其效果更上一层楼。它们的高利润震动了好莱坞，成为一个历史转折点。以此为契机，各电影公司纷纷组建计算机图像制作机构，计算机生成图像（Computer-Generated Imagery, CGI）在电影制作中大显身手，《侏罗纪公园》及其续集（*Jurassic Park*, 1993, 1997）利用三维动画技术塑造了活灵活现的恐龙形象。1994年摄制的《阿甘正传》（*Forrest Gump*）将主人公阿甘的镜头纳入历史音像资料之中，并塑造了断腿中尉的形象。1995年耗资空前、颇多数码镜头的《泰坦尼克号》（*Titanic*）夺取奥斯卡最佳影片奖，其票房价值至今难以超过。进入21世纪之后，运用计算机动画以实现影视特效的做法已经蔚成风气，著名的影片有《侏罗纪公园》第三集（*Jurassic Park III*）、《人工智能》（*A.I.*）、《怪物公司》（*Monsters Inc.*）、《哈里·波特》（*Harry Pottle*）、《古墓丽影》（*Tomb Raider*）等。至于节目包装，在动画史上也是渊源有自的。例如，1984年，位于伦敦的拉舍斯（Rushes）公司的皮尔逊（Ian Pearson）等人为了“恐怖海峡”（Dire Straits）乐队的摇滚乐录像《金钱一场空》（*Money for Nothing*）制作了动画人物。目前，大到整个集团，小到具体频道、栏目，电视媒体都广泛运用动画进行包装与宣传。

奇观性最为明显的要数影视动画。电影（特别是大片）通常有足够的资金支持，在设备和技术上占有优势。预定在影院上映的动画片对视听效果要求非常高，能给人以震撼性的冲击力。电视动画片（特别是系列片）则在时长上占有优势，能从容不迫地对观众感兴趣的景象进行淋漓尽致的描写。奇观化的趋势正是在这一背景下得以凸显的。1995年问世的《玩具总动员》（*Toy Story*, 1995）作为全部采用三维动画技术制作完成的长片载入史册，总投资3亿美元，总收入达3.543亿美元。这部影片不仅在银幕之内取得成功，而且在银幕之外引发了“玩具总动员”，从视频游戏到模型火车纷纷出炉。服装、鞋子等衍生产品也很畅销。《玩具总动员2》在1999年获奥斯卡提名。



奖，其三维立体版将在2009年10月2日发布，《玩具总动员3》将在2010年6月18日发布。除《玩具总动员》之外，世界各国陆续摄制了上百部全数码三维动画片，如1998年美国《小蚁雄兵》（*Antz*），2000年日本《爱丽丝》（*A.Li.Cem*），2002年印度《阿里巴巴》（*Alibaba*），2004年日本《苹果核战记》（*Appleseed*，原名*Appurushido*）、丹麦《公仔总动员》（*Terkel in Trouble*）、德西英合拍《重返戈雅城》（*Back to Goya aka. The Snurks*），2005年韩国《星际劫难》（*Ark*），2006年法国《亚瑟与迷你国》（*Arthur and the Minimoys*）、美加合拍《别惹蚂蚁》（*The Ant Bully*）、日本《不可思议猫森林》（*Atagoal: Cat's Magical Forest*）、美澳合拍《欢乐的大脚》（*Happy Feet*）、泰国《小战象》（*Khan Kluey*）、挪威《吉米闯天关》（*Free Jimmy*）、秘鲁《悍龙火运》（*Dragons: Destiny of Fire*）、芬兰《皇帝的秘密》（*The Emperor's Secret*），2007年加拿大《邪恶新世界》（*Happily N'Ever After*）、日本《苹果核战记2》（*Appleseed Ex Machina*），2008年比利时《带我去月球》（*Fly Me to the Moon*）、俄罗斯《青蛙天堂》（*Frog Paradise*）等。巴西、黎巴嫩、墨西哥、匈牙利、挪威、德国、意大利等国家也有这类影片问世。据不完全统计，到2008年秋，美国独立或与其他国家合作出品的三维动画片有48部，正在制作的有26部，在数量上居各国之首。我国的数码影视动画诞生于20世纪90年代初。1991年，在北京市科学技术协会的支持下，北方工业大学和北京电视台动画部利用数码技术制作了儿童寓言电视片《咪咪钓鱼》。1992年第一部全数码动画片《相似》由北京科教电影制片厂与北方工业大学CAD中心合作摄制完成。近年来，实力雄厚的动画企业制作了若干全数码三维动画片，如《精灵世纪》（2006）、《秦时明月》（2007）等。

交互性最强的是游戏动画，即用于网络游戏、手机游戏、掌上游戏、电视游戏等产品中的动画作品。麦克卢汉（M. McLuhan）认为：“游戏是我们心灵生活的戏剧模式，给各种具体的紧张情绪提供发泄的机会。它们是集体的通俗艺术形式，具有严格的程式。”^①赫伊津哈（Johan Huizinga）将游戏称为自由活动，对其特点进行了如下分析：作为“不严肃的东西”有意识地独立于“平常”生活；但同时又热烈彻底地吸引着游戏者。它是一种与物质利益无关的活动，靠它不能获得利润。它按照固定的规则和有秩序的方式，有其自身特定的时空界限。它推动社会团体的形成，这些团体倾向以秘密色彩笼罩自身，并通过化装或其他手段与普通世界相区别。他又说：“游戏是

^① 麦克卢汉：《理解媒介》，何道宽译，商务印书馆2000年版，第293页。

