

本书荣获第二届中国大学出版社图书奖优秀教材奖一等奖



新世纪动画专业教程



动画概论 (第三版)

● 聂欣如 著

复旦大学出版社



动画概论 (第三版)

• 聂欣如 著

复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画概论/聂欣如著. —3版. 上海:复旦大学出版社,2014.2
(复旦博学·新世纪动画专业教程)
ISBN 978-7-309-10301-4

I. 动… II. 聂… III. 动画-概论-高等学校-教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 011963 号

动画概论(第三版)

聂欣如 著

责任编辑/黄文杰

复旦大学出版社有限公司出版发行

上海市国权路 579 号 邮编:200433

网址:fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

门市零售:86-21-65642857 团体订购:86-21-65118853

外埠邮购:86-21-65109143

常熟市华顺印刷有限公司

开本 787×1092 1/16 印张 19.75 字数 410 千

2014 年 2 月第 3 版第 1 次印刷

印数 1—4 100

ISBN 978-7-309-10301-4/J·228

定价:39.00 元

如有印装质量问题,请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。

版权所有 侵权必究



“博学而笃志，切问而近思。”

(《论语》)

博晓古今，可立一家之说；
学贯中西，或成经国之才。

作者简介

聂欣如，曾就读华东师范大学、北京电影学院并留学德国科隆媒介艺术学院。现任华东师范大学传播学院教授、博导。曾在上海美术电影制片厂工作十年，任编剧。上世纪80年代起即从事动画理论研究并发表相关成果，迄今出版有《类型电影》、《动画剪辑》、《纪录片研究》、《电影的语言》等著作。

内 容 提 要

与以往同类著作偏重技术层面不同,本书是国内第一部系统讲解动画艺术理论的概论性著作。内容包括六个方面。1.动画基础理论(动画的起源、特点、概念);2.动画艺术同电影、造型、文学、音乐等其他艺术的关系;3.欧美动画(美国主流动画、欧洲主流动画、西方非主流动画);4.亚洲动画(日本动画、中国动画);5.动画艺术短片(哲理艺术短片、伦理艺术短片、抒情艺术短片及艺术短片在形式上的探索);6.动画制作流程(绘画动画制作、偶动画制作及剪纸动画制作)。作者通过以上诸方面的论述,描绘出动画艺术的轮廓,以及世界动画的概貌,使读者对动画有一个基本而全面的掌握和了解。

本书的特点在于:参考了其他门类艺术概论的结构和写法;从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类艺术进行了对比和区分;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。

第三版增补了最新的各国动画案例和有关新媒体动画的论述,对一些关键的、有争议的概念和观念作了进一步的梳理,并对个别章节的结构有所调整,表述更为清晰和有条理,保证了本书的先进性与权威性。

本书观点客观中允,行文生动流丽,资料翔实,图文并茂,不仅适合高校动漫、影视及相关专业师生教学使用,也适合相关研究人员、从业人员及一般爱好者阅读。

第三版序

这一次修订的宗旨与第二版相同,即在不改变总体风格的情况下,增加新的材料和新的研究成果,保持本著作在理念上的先进性。这次修订对第五章“动画与造型”和第九章“欧洲主流动画片”做了较大的改动,其他章有的增加了小节,有的修改了文字或订正了错误,也有甚少改动的,如有关动画艺术短片的部分。这倒不是因为这个部分没有新的材料,而是因为太多的新风格、新实验,不可能一一历数,毕竟是一部“概论”,唯有保持对于传世经典作品的分析和分类才能够从总体上把握这一领域的概貌。

感谢读者购书的热情,使这本书获得了 2011 年全国大学出版社协会的优秀教材一等奖。感谢所有给我来信指出书中错误和不够清晰之处的朋友和读者,希望大家一如既往地不吝指教,使我能够将这本书做得更好。使用这本书作为教材的老师都是我的同行,您如果在教学中碰到困难和问题,请与我联系(xrnie@comm.ecnu.edu.com),我一定尽自己最大的努力为您提供帮助,共同搞好“动画概论”的课程建设。

感谢复旦大学出版社的黄文杰编辑,为这次修订提供了机会。

聂欣如

2013 年 8 月 28 日

第二版序

承蒙读者厚爱,《动画概论》发行三年来销售业绩不错,因此有了修订的机会。

这次修订主要做了两个方面的工作:一是增添新的材料。三年中新出现和新收集到的资料需要增补。二是在学理上有所深入。以前对有关动画理论错误观念的批评,现在改成了对于媒体本性的思考,增加了有关新媒体动画的小节,因此第三章几乎重写了一遍。这对于保持这本书在动画理念上的先进性、区分动画和其他事物的不同性质是非常必要的。除此之外,这本书的基本格局仍保持了初版的状况,不过对某些章的分节和分段有所调整,这是为了让表述更为清晰和有条理,实质内容并无大变。

我的 E-mail 地址未变,希望读者一如既往地提出批评和建议。对于使用这本教材的任课教师,特别欢迎来信讨论教学中出现的问题,我们可以互相交流经验,提高教学的质量。如果缺少相关的资料,我们也可以互通有无。如果您的授课得到了学生的欢迎,那也是我的最大的荣耀。

感谢所有就动画问题与我交流和提出建议的老师和学生,他们和我一起把有关动画的研究导向深入。

感谢复旦大学出版社的黄文杰编辑,为这次修订提供了方便。

聂欣如

2009 年 7 月 23 日

自序

2000年我从国外回国,到同济大学工作。按照规定,新教师要求先上选修课,然后才能给专业的本科生上课。在我不知道该给那些专业完全不同的学生们讲些什么的时候,我突然想到了动画,尽管那时我已经离开上海美术电影制片厂十年之久。

看来这是一个情结,不能释怀的终究不能释怀,走得再远也会回来。我曾经在上海美术电影制片厂工作过十年,在那十年中我似乎并没有太过留恋动画片,只是为了工作厮混其中,后来有机会出国便一走了之。但是烙在潜意识中的印象,还是会在最不经意之时浮现。在国外学习影视艺术的期间,曾选修过一门与动画有关的课程。那位老教授是个好人,他让我们几个学生到他家里去上课——他家里简直就是一个动画博物馆,电影早期那些只在书本上见过的玩意儿,诸如类似于“诡盘”的东西、类似于雷诺的画带,都能在他家里看到。他对我们所交的作业都很宽容,因此大家很容易拿到学分。我好像是用电脑做了一只飞猪,说来惭愧,所谓的“飞”,也就是扑腾了几下翅膀。——那时,并没有想到以后的工作会再次同动画有染。

从2000年开始的动画课程,以后几乎每年都开,好像还很受学生的欢迎。2002年招收了动画专业的本科生之后,开始给他们讲授《动画概论》这门课程,继而又开设了《动画剪辑》的课程。因为授课的关系,一直都在关注相关的教材,也陆续看到了几本,但是都不能令人满意,于是每有野心,想自己写一本《动画概论》。2005年,工作调到了华东师范大学,这门课也带到了华师大的传播学院。2006年初,在一次有关影视类教材编写出版的会议上,上海大学影视艺术技术学院的金冠军院长极力推荐这本书的出版,因此被纳入了计划,遂有了现在的《动画概论》。

这本《动画概论》与之前已经出版的几本《动画概论》相比,其不同之处在于:

一、这本《动画概论》参考了其他艺术门类概论的结构和写法,如《电影艺术概论》、《戏剧概论》(日本)、《舞蹈概论》(美国)、《美术概论新编》等,努力使《动画概论》成为其他各种艺术概论中的一种。这一思想是基于将动画作为一门艺术来看待,而不是像之前的几本《动画概论》,均把动画作为了技术与艺术的混合体。(详见本书第三章。)

二、这本《动画概论》从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类的艺术进行了对比和区分,讨论了动画和电影、动画和美术、动画和文学以及动画和音乐的关系。这些工作是之前的几本《动画概论》没有做,或干脆不屑于去做的。

三、这本《动画概论》对于动画历史轮廓的描述,要较过去的《动画概论》详尽。有许多

材料和研究成果还是国内首次公开发表。在动画的分类、定性和时代划分上均有独立的思考。——其实这也是迫于无奈,现行的资料不是不能令人满意就是根本没有。

四、除了必须涉及的某些技术问题之外,这本《动画概论》基本上没有涉及动画制作的技术问题。而在其他的《动画概论》中,均以相当篇幅讨论诸如“运动规律”这一类动画制作的技术问题。不讨论技术问题并非标新立异,电影、音乐、舞蹈、绘画、戏剧等,自身都有相当复杂的技术问题,但在这些艺术门类的概论中一概不予讨论,这里是“从众”。

这本概论共分5个部分16章。其中部分章节的内容曾以单篇论文的方式发表过。

如果要将这本书的全部内容在一个学期内(36课时)讲完可能时间较紧。在一般情况下,基本上是每一章讲两个课时,有关日本和中国动画的两章时间可能会加倍。因此,使用这本书作为教材的老师可根据手头掌握的资料和课时的情况进行调整,可有选择地讲授某些重点,其他的部分可以让学生阅读。这本书的写作顾及了阅读的可能,文字并不艰深。

最后一个部分是附录。这个部分主要介绍了动画制作的流程。这个部分的作者是我的好友胡兆洪先生。胡兆洪先生现在为上海美术电影制片厂一级(正高职称)导演,华东师范大学传播学院兼职教授。他是上海美术电影制片厂的资深导演之一,作品多次获奖。胡先生能够屈尊来为这本书写附录,是我莫大的荣幸。能够像他那样对动画片各片种制作过程了如指掌的人国内本来就不多,能够将这些知识形诸文字让他人分享的恐怕就更少。

尽管这本《动画概论》的写作耗时多年,但决不敢说已经写得很好了。动画的研究在国内一直发展缓慢,有水准的研究寥寥无几,也不知道是没有人写文章还是写了文章没有地方可以发表。概论的撰写一般来说应该是建立在一个有着广阔研究水准之上的工作,现在很悲惨,基本上是单枪匹马在搞研究。以个人之力,遍涉电影、美术、音乐、文学等各个不同领域,时时感觉力不从心,只能是勉力为之。因此非常欢迎有识之士品头论足、来信指教商榷。这样才有可能不断改正缺点、修正谬误,在将来有机会修订此书的时候或能有所进步。来函请寄 xrnjie@comm.ecnu.edu.cn,非常感谢。

本书最后的部分为“参考书目”。其实在国内很少能够找到相关的参考书。这个书目只是将本书脚注中所提到的书按照作者姓氏的拼音重新进行了排列,希望能给读者一些方便。

这本书的出版我首先要感谢上海大学影视艺术技术学院的金冠军院长,是他看到了这本书的价值,极力促成了这本书的出版。其次我要感谢所有听过我的课的同济大学和华东师范大学传播学院的学生和老师,他们的倾听就是我写作的动力。最后我要感谢复旦大学出版社,他们对作者的尊重让我感到了一种久违的绅士风度。他们对作者的尊重并不是没有要求,他们要求书稿“注释详尽”、“文字生动”、“段落清晰”、“深入浅出”,这实在是一个很高的标准,希望我没有使他们失望。

聂欣如

2006年7月26日

Contents

目录

第三版序	1
第二版序	1
自序	1

第一部分 动画理论

第一章 动画的起源	3
第一节 动画的产生	3
第二节 雷诺的贡献	4
第三节 逐格拍摄技术和勃莱克顿	6
第四节 动画电影的发明者科尔	7
第五节 动画之父雷诺	9
第二章 动画的特点	15
第一节 “两极分化”的动画片	16
第二节 走向写实的动画片	18
第三节 动画片的分类	24
第四节 动画的特点	30
第三章 动画的定义	32
第一节 动画的定义	32
第二节 有关动画概念的争论	33
第三节 新媒体和动画	40

第二部分 动画同其他艺术的关系

第四章 动画与电影	47
第一节 镜头与动画	47
第二节 光效与动画	50
第三节 表演与动画	53
第五章 动画与造型	60
第一节 意指的叙事	60
第二节 仿真的意指	64
第三节 装饰的意指	70
第六章 动画与文学	77
第一节 题材的选择	77
第二节 题材的借鉴	79
第三节 原创与主题	83
第四节 人物的单纯化和转化	88
第五节 大团圆结构	94
第七章 动画与音乐	96
第一节 背景音乐	96
第二节 “前景”音乐	102

第三部分 欧美动画

第八章 美国主流动画片	109
第一节 “主流”的概念及其对象	109
第二节 美国主流动画片的表现形式	112
第三节 美国主流动画片的结构	116
第四节 美国主流动画片的主题	119

第九章 欧洲主流动画片	129
第一节 欧洲主流动画片的特征	130
第二节 “作者”的倾向	138
第三节 宣传与教育	145
第十章 西方非主流动画片	148
第一节 什么是非主流动画片	148
第二节 非主流动画片同主流动画片的比较	149

第四部分 亚洲动画

第十一章 日本动画片	163
第一节 日本动画之特点	163
第二节 日本动画大师	166
第十二章 中国动画片	198
第一节 动画片	199
第二节 剪纸片	216
第三节 木偶片	220

第五部分 动画艺术短片

第十三章 哲理艺术短片	227
第一节 物极必反	227
第二节 主观主义和机械主义	230
第三节 无法沟通	233
第四节 宿命论	235
第五节 迷惘和困惑	237
第十四章 伦理艺术短片	240
第一节 利己主义批判	240

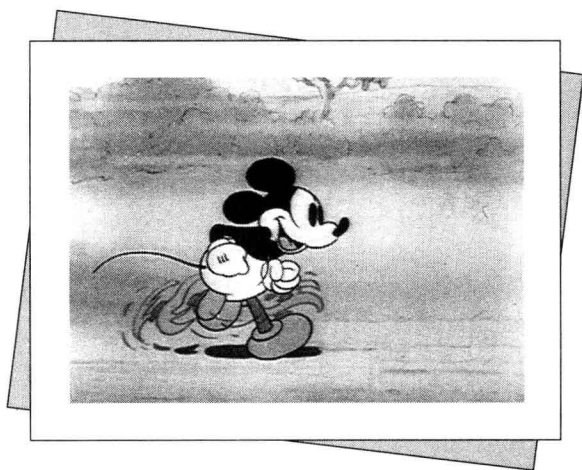
第二节	人际新关系	243
第三节	古代伦理新诠释	246
第四节	人和自然	248
第十五章	抒情艺术短片	251
第一节	怀旧	251
第二节	别离	254
第三节	爱情	256
第四节	恐惧	257
第五节	史诗	259
第十六章	艺术短片在形式上的探索	262
第一节	美术形式的探索	262
第二节	摄影和调度上的探索	265
第三节	材质和工艺	267
第四节	可见的变化	269
第五节	不同形式的综合	270

附录

动画片制作(作者:胡兆洪)	277
第一节 绘画动画制作	277
第二节 偶动画制作	288
第三节 剪纸动画制作	295
引注书目	300

第一部分

动画理论



动画的起源

第一节 动画的产生

如果仅从画面给人运动感这一点出发的话,动画片的起源可以追溯到几千年甚至数万年之前。在原始人的壁画中,就有人画下了八条腿的野兽,这既是原始人观察飞奔的走兽的结果,也是人类试图描绘出具有动感的物体的结果。古希腊和古罗马人在他们的神庙或竞技场的墙壁上画了具有连续动作的人物,当人们走过或飞马驰过的时候,便会产生一种图画活动起来的感觉。古代中国人的走马灯尽管旋转的速度不是很快,但还是能产生人物动起来的感覺。在摄影技术出现之前,捕捉和留住动态的事物是人们的一个梦想,无数的人使用了无数的办法希望能复制一个动态。这个梦想经历了无比长久的时间,终于在 19 世纪,随着科学技术的进步开始逐渐成为现实。



这是我国山东济宁发现的约 1900 年前(东汉时期)的浮雕,同今天的动画非常相似

严格地说,捕捉动态的尝试应该是电影的开端。这样一来,电影的开端便是从动画开始了。原因很简单,照相术的发明是在 19 世纪的上半叶,没有精密机械、化学等科学的发展,照相是不可能想象的。而绘画已经有了几千年的历史,可以很容易地记录下各种不同的形态,因此,当人们尝试捕捉动态的时候,几乎想也没想便使用了动画的形式。最早发现视觉残留原理的科学家约瑟夫·普拉托,应该是一位当之无愧的电影鼻祖,但是他不关心怎样用他的发明去挣更多的钱,因此电影之父的桂冠后来便落到在科学上没有太多建树,但在经营上八面玲珑的卢米埃尔兄弟头上。(这里并没有太多的贬义,因为电影始终是一种同经济密不可分的玩意儿。)尽管如此,人们在讲电影史的时候还是不能不提“诡盘”,这一由普拉托在 1832 年前后发明的最原始的电影形态。“诡盘”作为玩具曾风靡一时。它的原理很简单,人们在一个圆形的纸板上画下十几幅动作连续的动物或人物,然后转动纸盘,并通过一个缝