

第 1 章 动画制片概论

本章学习目标

- 了解动画发展的历程
- 理解动画的基本概念和特征
- 了解制片人员心目中的流程图

1.1 动画的起源

1.1.1 动画的产生

捕捉动态影像一直是人类的梦想，在 19 世纪之前，电影技术还没有被发明出来，人们就已经热衷于捕捉动态图像，这个过程甚至可以追溯到某些原始人的壁画。

法国考古学家普度欧马 (Prudhommeau) 在 1962 年的研究报告中指出，两万五千年前的石器时代洞穴画上就有系列的野牛奔跑分析图，其他如埃及墓画、希腊古瓶上的动作分解图，也是同类型的例子，如图 1-1 ~ 图 1-3 所示。

古希腊和古罗马的人开始在墙壁上绘制连续的动态人物，甚至留意到了视觉残留——他们会在画快速奔跑的飞马或者人物行走时，画下八条腿，也是人类试图描绘出具有动感的物体的结果。

古代的中国人似乎走得更远一些，他们很早就发明了走马灯，这与后来风靡一时的“诡盘”原理相同，让中国的古人更早地看到了会动的画。

真正的“动画”被发明出来是在 19 世纪，随着电影技术的发明而产生出来。严格地说，应该是电影的开端从动画开始，因为雷诺发明“诡盘”这一最原始的电影形态的时间比马



图1-1 欧洲公元前壁画的连续动作

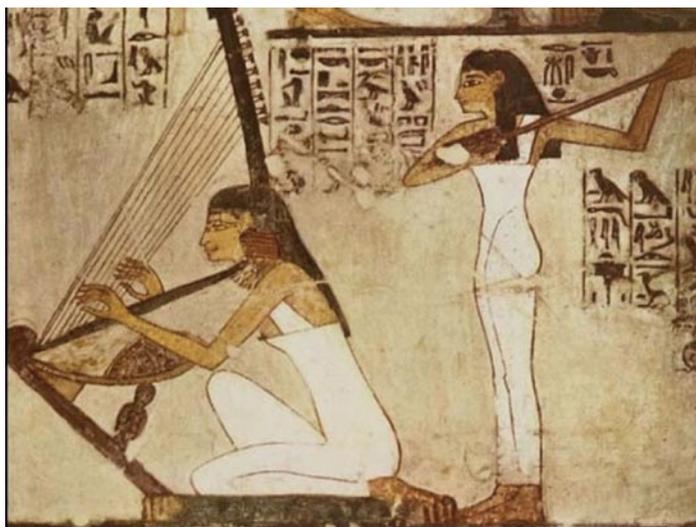


图1-2 埃及墓画



(a)



(b)

图1-3 希腊古瓶上的动作分解



莱的摄影枪早两年，并首先应用于动画领域。1880年法国摄影协会在6月4日的会议中，雷诺演示了他的各种器械后提出，如果能利用照片来替代手制的表现各种动作的图像，结果会更好。1882年，马莱发明了摄影枪，使连续拍摄成为可能，放映电影的机器却是在1890年左右才出现。所以《大美百科全书》在“回顾动画艺术的历史”一节中说，雷诺“为动画发展创下了新的里程碑”。

1. 雷诺

1832年，比利时的普拉多根据视觉残留的原理创造出动画史上的重大发明——诡盘。作为玩具，“诡盘”风靡一时，并启蒙了电影这一人类历史上的重要发明。“诡盘”的原理非常简单，在纸条上绘制一连串同一动物（或者角色）的连续动态，把纸条弯成一个圈后形成纸盘。转动这个圈，通过一个缝隙看过去，这个缝隙的宽窄正好可以看到一个画面，只要转盘的转速达到一定要求，人们就可以看到画面上的物体“动”了起来。这就是动画的最初形态，也是电影的基本原理。

虽然也有不少人把美国人科尔称作动画之父，但是任何人都无法否认雷诺作为动画奠基人的作用。应该说法国人埃米尔·雷诺才是真正的动画之父。就雷诺本人来说，他不仅仅是一个动画的发明者，同时还是机械师、光学家、制造人、画家、放映师、剧作家、美工师、发明家、制片商、导演、特技发明者……无论在技术领域还是艺术领域，他对于动画都有着卓越的贡献。

迪斯尼开始使用的人景分离技术，早在20世纪就已经被雷诺运用于他的动画片中，而雷诺在他的影片《可怜的比埃洛》中，为了表现阿勒干越墙去向女主人求爱时的胆怯和犹豫，他多次使用了“倒放”的方式，于是可以看到动画镜头中，阿勒干在墙头上反复爬上爬下的样子，这不仅在技术上，同时也在艺术上远远领先于同时代以及之后30年的那些动画创作者。

说到雷诺的贡献，就不得不提起一部动画片。1894年，雷诺创作了一部经典动画片《更衣室之旁》，这也是法国最早的动画片，该片由636幅图组成，长45米，讲述了一个登徒子在海滨浴场游玩，向一个少妇调情时，受到了她丈夫的打骂，最终被推入海中成为落汤鸡的故事。这部动画片因其具有“一定的反映时间、巧妙的剧情、典型的人物、噱头、特技摄影、生动紧凑故事情节、同步的音乐、美丽的布景以及动人的色彩”等特点，被公认为已经具备了现代动画片的基本特征。

雷诺在动画艺术上的贡献主要包括下列几个方面。

- **造型：**雷诺的造型比较靠近写实风格，这和动画初创时期那些用几何图形组合人物的动画师相比，是一个非常巨大的进步，它的精美程度远远超越了那个时代。直到30年后，即1937年迪斯尼制作《白雪公主》时，动画才开始尝试使用写实的人物造型，因为这比普通的漫画、电影等都要投入更多的人力，对于绘画技巧的要求也要高许多。

- **动画技术：**在《更衣室之旁》这部片子里，为了取得逼真的动态效果，雷诺采用逐格扫描、连续拍摄影片的方法来完成动画画面，这就是现代动画常说的“摹片”技术。另外，使用透明纸张复制内容和打孔固定的技术也是雷诺发明的。

- **配音方式：**在具有播音设备、同步录音等技术的前提下，雷诺发明了在上画面安装



导体、在画面处固定电子部件，以便发出打雷等音效的配音方式。

● 剧本：初期的动画片大多没有剧本，即使是迪斯尼也只有到了创作白雪公主时才意识到剧本的重要性，而雷诺却一直坚持为自己的动画片创作剧本，这在当时也是非常具有前瞻意识的，所以在他之后很长一段时间里，几乎没有动画片可以达到雷诺叙事的水准。

尽管雷诺是个非常成功和极具创意的艺术家、科学家，但是在商业运作上，他却显得不那么专业。一开始雷诺尝试着在巴黎葛莱凡蜡人馆进行放映，并取得了一定成功，但是很快它就被合同束缚住，没有办法为自己争取更多的发展机会，这限制了他在动画领域的影响力和传播速度，以至于他的名气远不如后来美国的勃莱克顿和科尔。

2. animated 和 cartoon

我们现在常说的“动漫”一词，英文的说法叫“animated cartoon”其实就是由 animated(会动的)和 cartoon(漫画)组成。前者来源于发明了逐格拍摄的勃莱克顿，而后者来源于漫画家科尔。正是这两个人，让动画这门艺术发扬光大。

勃莱克顿和科尔都是美国人，1899年勃莱克顿利用水烟粉和穿线的剪纸为活动道具，做出了第一批动作停格拍摄的动画片，并为他的动画片做了特效处理。1907年，他利用这个原理拍摄的动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》被认为是美国第一部动画影片。

与勃莱克顿相比，科尔的产量要高出许多，从1908年到1921年之间，科尔共完成了250部左右的动画短片。科尔并不是很重视故事和情节，他更侧重于视觉语言的表达，如图像的变形和转场效果等，他也是第一个将遮幕摄影(matte photography)和动画及真人动作结合的先驱者，所以科尔也被其国内动画界奉为当代动画片之父。另外值得一提的是，科尔通过商业运作，让动画发扬光大。1907年，科尔加盟了高蒙公司，成功地实现了动画的商业运作。

1.1.2 动画一百年

1913年，第一家动画公司在纽约设立，拉乌巴瑞(Raoul Barre)为他的动画片《钉子》(Pegs)，创建了第一套固定绘画的系统。

1914年，美国人温瑟·麦凯推出了他的代表作《恐龙葛蒂》。他把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节，其使用的墨水和宣纸所画的画超过五千张，每一格的背景都重画，整体感流畅，时间换算精确，显示了麦凯不凡的透视表现能力。

1915年易尔赫德发现了赛璐珞胶片，取代了以往的动画纸，画家不是将每一格的背景都重画，而是将人物单独画在赛璐珞上并把衬底背景垫在下面相叠拍摄，从而建立了动画片的基本拍摄方法。同一年，麦克斯佛莱雪(Max Fleischer)发明了“转描机”(Rotoscope)，可将真人电影中的动作一五一十地转描在赛璐珞片或纸上。

后来技术渐渐趋于成熟，欧洲的动画艺术家们开始尝试引进新的美学观念更甚于技术的开发。抽象艺术运动的兴起，使得写实主义电影和印象主义电影分道扬镳，蒙太奇理论的发展，重叠、溶接的运用，以及对于非平衡式构图的驱向，对视觉艺术造成了很大的影响，包括动画电影的制作。这个运动也受包豪斯设计学院理念的影响，其主旨在



于改变和统一艺术的规则，包括设计、建筑、戏剧和电影。非具象、抽象的前卫动画在此运动下相应而生。

另外，同步声音的发明在欧洲和美国的动画发展中的应用有着显著的区别。在美国，声音主要用来改进角色的特征和个性；而在欧洲，声音却是用来作为实验的原始素材，影片中的音乐、动作的影像和音效之间的关系被探索到极致。如奥斯卡费辛杰以布拉姆斯创作的《匈牙利舞曲》(Hungarian Dances, 1931) 为主旋律表现的抽象动态图案，和音乐中的特定元素产生同步对位的效果。

当欧洲的动画向前卫的方向发展时，一个完全不同的运动却在美国崛起了！20 世纪 30 年代的美国开始致力于发展大众化的卡通动画，从文化和知识的伪装下解放出来，并开始发展个人在视觉表现上的禀赋才能。期间最著名的动画片厂是沃尔特·迪斯尼(Walt Disney)，它崛起并成为国际知名的卡通动画中心，同时也成为未来许多动画艺术家的摇篮。

沃尔特·迪斯尼是一个传奇，他的名字就是一种梦想的象征，他创造了米老鼠，制作了电影史上第一部完整的动画影片，还创建了迪斯尼主题公园，组建了现代化的多媒体公司，他的创意改变了整个世界的面貌。从 1920 年年末以来，迪斯尼片厂就开始致力于发展大众化的卡通动画。由于天时、地利、人和，动画艺术家有充足的时间、足够的空间做绘画训练、题材讨论、大众娱乐电影分析。大量的付出、成效和影响举世公认。现代动画所使用的各种技术，大多是当时从那里发明出来或想象出来的。

迪斯尼片厂最引人入胜的地方在于其精密周详的前期作业，特别是故事版的企划。1928 年以米老鼠为主角的卡通动画片《汽船威利》(Steamboat Willie)，1927 年的《老磨坊》(The Old Mill) 和《白雪公主》(Snow White and the Seven Dwarfs)，1940 年的《木偶奇遇记》(Pino-cchio) 与《幻想曲》(Fantasia) 等，都是迪斯尼早期的经典之作。如图 1-4 ~ 图 1-9 所示是迪斯尼创作的经典卡通形象及画面。



图 1-4 米奇 (Mickey Mouse)



图 1-5 唐老鸭 (Donald Duck) 和女友黛丝 (Daisy)



图1-6 果菲 (Goofy)

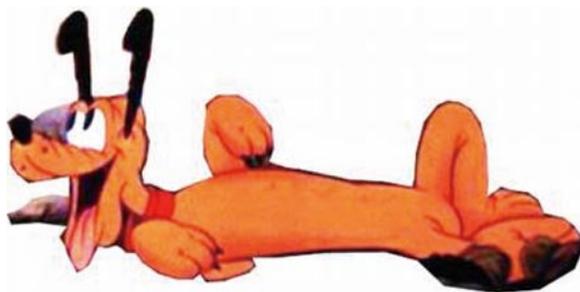


图1-7 布鲁托 (Pluto)



图1-8 米奇和女友美妮



图1-9 《白雪公主》



第二次世界大战（简称二战）摧毁了动画卡通的商业发行和制作渠道，但是世界市场的分裂却有另外一番意义，即不同的国家和地区开始有机会发展自己的动画形式。战争创造了大量的国家宣传和尚武的市场需求，特别是美国、加拿大、英国、苏联和日本。许多国家成立动画制作中心，这个情况一直维持到 20 世纪 50 年代。战争结束后，动画成为世界性的表现媒介。

20 世纪 50 年代的好莱坞卡通短片逐渐走向衰弱，一方面是卡通制作费的高昂，很少有短片能靠影院放映回收成本。各大片厂适时推出了“买片花”（Block Booking），即卖一部强片给影院时，同时要求对方买下另一部剧情片和一部卡通，或新闻片，这样暂时保住了卡通短片的出路。同时，另一个新兴的媒体——电视，缓解了卡通制作的困境。

第二次世界大战结束后，日本动画业如火如荼地发展起来，从手冢治虫的漫画发展出来的日本风味的卡通动画，再到宫崎骏的崛起。日本动画从个人独立制作路线，到动画工业的建立，不仅使其在本国市场受欢迎，在全世界都造成了一股旋风。

美国和日本都是将动画作为商品，并形成产业化非常成功的国家。

1.2 动画的定义

动画是通过记录一系列的静止的图像而产生的，这些图像可以是手绘的图形、物体或是在不同位置上的人，通过连续播放静止的图片而把它们放在一起以制造一种连续运动的错觉。

这是我们比较常见的动画概念，即以视觉残留为基本原理，通过“画”的手段，连续播放的形式而形成的视觉艺术，通俗地说就是“会动的画”。

往往会听到某些专业的动画制作人员说，我今天做了几分钟、几秒钟或者一段什么样的动画。但是这种描述比较“泛”，可以说是一种比较偏向技术的动画描述。

如果只从技术角度介绍动画片的概念就不够精确了，因为动画片包含两个方面的内容：一是技术，要逐格拍摄；二是艺术，要有美术风格。

我们先来看看关于动画片定义的一些说法。

- 动画片（《现代汉语词典》）：美术片的一种，把人物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄而成。

- 动画片（《中国电影大辞典》）：用图画表现电影艺术形象的一种美术影片，曾称为“卡通片”。摄影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。

- Cartoon Animated（卡通动画）（《大美百科全书》）：动画艺术又称动画影片，是利用单个画面拍摄法，经由画家使用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，有所不同的是：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



(celluloid) 片上, 再将一张静止画面依电影制作的原理逐个放在固定的背景上做交互拍摄, 就可形成有连续画面的影片了。不过, 有些动画家却故意省略其中的某些制作过程, 而凸现个人的表现色彩, 如加拿大动画家麦克莱伦 (Norman McLaren) 的作品, 就是直接将涉及的图案画在赛璐珞的胶卷上。

除图画式的表现, 停格摄影的技术也十分广泛地运用在其他影片制作上, 如肢体动作自如的立体或平面式木偶戏, 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, 从科学现象到技术程序, 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。也可利用动画探索绘画艺术, 例如毕加索 (Pablo Picasso) 的影片《毕加索的秘密》(1956) 等。

● 动画片 (《电影艺术词典》): 电影四大片种之一, 是动画片、剪纸片、木偶片、折纸片等类影片的总称。它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电影艺术。美术电影一般采用逐格拍摄方法, 把一系列分解为若干环节的动作一次拍摄下来, 连续放映时便在银幕上产生了活动的影像。

尽管动画片定义的各种说法稍有不同又有各自的道理, 然而有两个要素是必不可少的, 即逐个拍摄和美术形式。作为视觉传达的一种, 我们倾向于把它归类为影片。

所以, 动画片是一种以“逐格拍摄”为基础拍摄方式, 并以一定的美术形式作为其内容载体的影片样式 (《动画概论》, 聂欣如)。

关于这一概念, 我们还需要对某些观点进行详细的辨析。随着技术的发展和艺术领域的不断拓展, 某些新事物逐渐迷惑着我们对于这一概念的准确判断。

比如说, 逐格拍摄是否就是动画片? 有人以 1982 年奥斯卡获奖的真人拍摄降格制作而成的动画片《探戈》为例说明。我们知道, 一般影片的播放速度是每秒 24 帧, 即每秒播放 24 张画面, 而动画由于它的特殊性, 从成本和制作工艺等多方面考虑, 一般的动画片都采用每秒 12 帧或者每秒 8 帧并通过停格的方式来制作, 这就是我们常说的一拍二、一拍三。所以动画和电影比起来会有一顿一顿的感觉, 但是电影通过抽帧的方式播放, 可以显示出与动画同样的效果, 在视觉感觉上也与动画类似。

但是仅仅是真人拍摄降格所“模仿”出来的动画效果并不是真正的动画, 因为它没有“美术效果”, 没有经过美术化的艺术处理。但是如何看待获得动画片奖的《探戈》呢? 《探戈》在同一个时空中, 人物不断更迭, 重新组合, 象征性地表现出人间百态。它通过作者独特的视角和方式, 让影片经过充分的艺术加工和集中处理, 让其写实成分和艺术表现成分相比降低了很多, 同时当初其作为一部“先锋派”的作品, 开风气之先河, 是作为动画实验片而存在的, 并不属于主流动画。近年有不少动画制作者也在模拟和实验这种动画创作方式, 但是特别突出的作品也不多见, 我们期待能看到更好的作品。

另外, 三维技术、计算机技术的发展也对传统的动画观念进行了强烈的冲击。有一种



观点认为，三维制作的影片不能叫做动画片，因为不论其造型如何精良、人物动作如何流畅，在形式上依然不是在模仿偶类片就是在模仿动画片，其不同仅在于过去对于动画片或者偶类片来说非常困难的制作，如人物的旋转、镜头的旋转灯等，由于经济和时间上的原因在生产中不得不放弃，而这些对于数码技术来说不是问题。这个观点对于很多人来说应该是很难接受的，尤其最近几年三维动画片是如此地流行，如《汽车总动员》、《海底总动员》、《玩具总动员》、《冰河世纪》、《怪物史莱克》、《黑客帝国（动画版）》、《苹果核战记》等。但是三维动画是否是一种动画形式呢？如用三维方式制作的《侏罗纪公园》，有人会疑问，它是动画片吗？很明显它是一部大制作电影，因为三维技术只是采用了一种模仿真实的效果，而不是经过美术方式艺术化的动画片。所以，在这里我们更倾向于认为三维动画或者说计算机技术是一种制作手段，而不是一种动画形式。我们可以看到如《玩具总动员》之类的动画片是三维动画模拟传统动画技术制作的动画片；如《僵尸新娘》之类动画片，是三维动画模拟布偶动画制作的动画片。如图 1-10 ~ 图 1-12 所示是三维动画中的一些比较成功的案例，从这些片子中不难看出模仿偶类片以及传统动画的一些痕迹。

还有人说动画片就是幻想的影片。没错，动画片和其他艺术形式相比，更加随心所欲，天马行空，没有那么写实，它是一种美术化、艺术化的影片形式，那么又如何理解《再见萤火虫》、《黑客帝国（动画版）》这样的动画片呢？同样随着 CG(Computer Graphics, 计算机图像) 艺术的发展，那些幻想、魔幻形式的片子也可以采用真人实拍加计算机特技合成的形式，如前文提到的《侏罗纪公园》，还有近些年流行的《哈利波特》、《指环王》等大片，不得不说计算机技术已经越来越模糊了动画与其他影片的界限。也许在不久的将来，我们不得不考虑对动画的概念做一个修正。但是迄今为止，作为“逐个拍摄”和“美术形式”这两个基本动画要素的地位还是很难动摇的。



图1-10 《功夫熊猫》



图1-11 《怪物史莱克》



图1-12 《精灵鼠小弟》



1.3 动画的特点

1. 动画的分类

动画片的分类也有很多种，从内容上来分，与其他剧情片一样，可以分为恐怖片、喜剧片、爱情片、科幻片、魔幻片等；从制作技术上来分，可按传统动画、三维动画等分类；从用途的角度来分，还可以分为艺术片和商业片。但是动画是一种幻想成分和艺术表现能力远远强于一般剧情片的动画形式，我们谈论它的分类的时候，有着它自己的特殊方式，所以一般情况下我们习惯把它分为以下几个类别。

(1) 传统动画片

传统动画就是我们一般意义上说的动画片，通过一格一格连续的画面，使观众看到会动的画。一般来说，先在纸上用线条画出连续变换的画面，然后将线条复制到透明的赛璐珞片上，填上各种单一的颜色，并同纸上的背景合成，成为一幅完整的画面。这种画面的连续播放就构成了传统的动画片。传统动画会把中间的每一个过程细化，形成严格的流水线，从分镜头、设计稿、原画、修型、动画、动检、上色、场景、合成到最后拍摄成动画片，这个过程烦琐却非常严密，通过完整的工作流程，形成一种高效率、多人合作并尽可能保持动画质量和原汁原味制作过程的流程体系。我们见到的大多数二维动画片都是通过这样的方式实现的，如图 1-13 和图 1-14 所示。但值得一提的是，现在很多传统动画都和计算机技术相结合，比如说，大多数动画片都不会再采用赛璐珞片的形式制作动画，而是把动画线稿场景直接扫描到计算机中，在计算机中进行上色和动画背景的合成，这样不但节约了动画制作的材料成本，其便捷的修改方式还能提高人员的工作效率。随着 Flash 技术的迅猛发展，现在越来越多的动画制作人员也开始尝试并倾向于用 Flash 直接在计算机中绘制线稿，虽然现在技术和流程上还有一些不足之处，但是作为一种趋势，它在逐渐取代传统的制作工艺。



图1-13 《千与千寻》



图1-14 《龙猫》

(2) 偶类片

传统的动画片是一种二维动画，画面在同一平面上。还有一种动画片是通过雕塑、木偶、布偶等模型实现的，通过对雕塑、布偶、木偶等三维空间中的模型的造型调整，摆出一系列复杂连续的动作，再运用“逐格拍摄”的方式拍摄成连续的动作镜头。用这种方式拍摄的动画片，往往需要采用的模型有很多可以活动的关节，这样对于拍摄的难度和工作量来说都有着非常高的要求，所以这种偶类片不是很多，但是仍有不少做出来让人叹为观止的好片子。这一类动画片会将绘画中所有的形式兼容并包，雕塑中许多坚硬的材料很难为偶类片所利用，如石头、高强度金属、烧结的无机材料等。

偶类片的拍摄成本比一般动画成本要低很多，但是由于受到材料和空间的限制，人物动起来感觉不那么灵活，动作比较僵硬，想象力和夸张性都受到了一定的限制。用计算机三维技术制作的动画片其实就是一种偶类动画片，但是三维技术打破了偶类动画的限制，使得动画形式丰富、镜头运用灵活，反倒比传统的二维动画具有更大的自由度和灵活性，几乎成为现在制作动画的主流。我们看到的有比较明显的偶类动画痕迹的三维动画片，如《僵尸新娘》(图 1-15)、《小鸡快跑》(图 1-16)，都是非常成功的例子。所以现在人们很少讲传统意义上的动画片和偶类片，而更多地使用三维动画、二维动画来区分动画的类型。

(3) 剪纸片

传统动画和偶类动画作为现在动画的主流形式存在。除了这两种类型外，还有一些更加风格化、艺术化的动画类型不是很常用，如用中国传统的剪纸和皮影戏方式制成的动画片。它们在动作形式上和偶类片相似，需要摆出一个个连续的动作进行拍摄；从画面上讲却是二维平面的形式，这样的动画方式由于材料和技术的限制，使得动画的表现难度更大，也更具有艺术价值和艺术观赏性、装饰性。在“文革”之前，曾经有一部叫做《金色的海螺》的动画片在国际上获奖，还有我们非常熟悉的《葫芦娃》(图 1-17)。遗憾的是，作为一种艺术形式，它很难被纳入商业价值体系，包括中国的水墨动画，甚至近些年有人尝试



图1-15 《僵尸新娘》



图1-16 《小鸡快跑》



图1-17 《葫芦娃》

用刺绣做动画，在商业上的实现价值远远不及艺术性。不过水墨动画以其独特的魅力正越来越多地以三维动画的形式被实现，并运用于动画片中。就其商业价值来说，水墨方式在动画中远远没有在游戏中走得远，不过这已经是题外话了。

国外也有剪纸片，如劳缇·仁尼格制作的《阿基米得王子历险记》（68分钟的电影）、苏联艺术家尤里·诺斯坦因制作的《故事里的故事》。

（4）合成片

有一类影片在商业上取得了巨大的成功，那就是真人实拍与动画结合的合成片。其实合成片不仅仅指与真人实拍的合成，同样也指运用其他手段和动画合成的片子，但是动画在其中占有主要比重。真人实拍与动画的结合在技术上有比较大的难度。当年乔丹拍摄《空中大灌篮》的时候，就曾说过他在拍戏中的困扰，由于演对手戏的是一只动画片里的兔子——罗杰，使他在拍摄现场无法与罗杰进行直接交流，眼睛看的方位、手互动的位置的协调都成了问题，有时候需要一些助手帮忙“搭戏”，即使如此，也不能解决全部问题，因为当两个人在镜头中的位置有重叠时，搭戏的人就不能出现在镜头里，否则后期无法处理。对于成年人来说，这种影片可能不太具有吸引力，因为模拟真实和幻想艺术的混淆并不是那么顺理成章的事情，有点超出固定的思维模式。但是对于喜欢天马行空没有约束的孩子们来说，只要展现在他们面前的是个有趣的故事，这又有什么问题呢？商人们还发现了一大好处，那就是在动画片的趣味性中，又加入了真人演员的明星效应，这对于商业动



画不能不说是个非常巨大的诱惑。所以,在美国的动画行业,这种方式被一用再用,如《变相怪杰》(图 1-18)、《兔子罗杰》、《鬼马小精灵》等。尤其当计算机技术越来越强大的今天,随着 CG 行业的不断发展及魔幻类影片的盛行,让我们越来越分不清动画和真人电影之间的界限,《指环王》、《黄金罗盘》,尤其是《哈利波特》系列,里面大量的动画技术、特效运用,使我们感觉到了计算机技术的魅力和魔力。

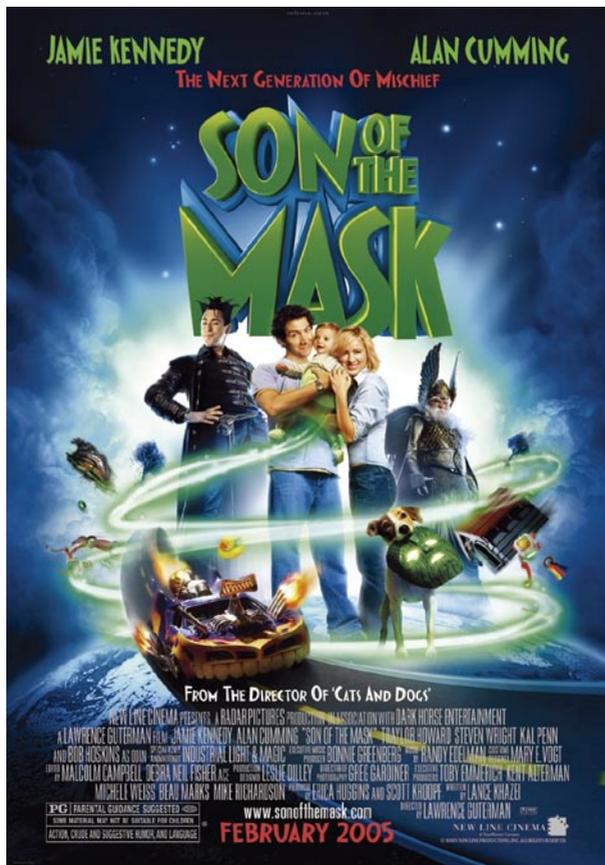


图1-18 《变相怪杰》

2. 动画的特征

我们习惯采用比较的方法来辨别一个事物的特征。动画的特征主要用剧情片和纪录片来比较,这样可以让我们有一个更深入的了解,动画的特征如表 1-1 所示。

表 1-1 动画的特征

分类	艺术性	真实性
动画片	高	虚拟
剧情片	中	虚拟纪实
纪录片	低	纪实

这里所说的剧情片,主要指一般真人拍摄的电影、电视剧等。而“艺术性”是一个比



较通用的词，主要指艺术加工的程度，而不是艺术成就。

从表中可以看出，动画片艺术加工最多，它概括了所有能概括的东西，完全采用人们想象或者创造的形象、事物来进行演绎，无论采用概括、夸张还是其他艺术加工的手段，都建立在一种虚拟的关系上，我们甚至不需要考虑万有引力而让一个动画角色短时间内停留在空中（当然这不是不考虑或不尊重客观规律，而是在客观规律的基础上进行的一种夸张），所以有人把做动画片称作“上帝之手”，由创作者决定形象、角色、个性、故事……决定影片中所要表现的一切。

而剧情片受到真人实拍的限制，不可能让一个演员变形（这些随着计算机特技的发展正一步步被打破），也不可能让一个人停留在半空中，这种创作方式最能体现“源于生活又高于生活”的境界，剧情片描述的故事可以发生过，也可以没发生过。无论发生过还是没发生过的故事，都要经过创作者的二次创作重新编排，加入戏剧化的元素，揭露创作者所要表现的本质问题，所以称之为虚拟纪实。

纪录片则是最真实、完整地记录客观发生的人、事、物等，不允许有半点编排和篡改（当然违背行业准则蓄意篡改的违规行为不在我们讨论之列）。它往往反映的是第一手资料，是历史的一部分。

动画的特征概括如下：

- 叙事性：有些动画电影倾向于叙事性，而另外一些倾向于艺术性。前者逐渐走上了商业化的道路，而后者喜欢开发艺术短片。不过即使是艺术短片，也很难脱离叙事，只不过叙事的比重比较小，更多的通过线条、声音、光、镜头的运用来展示创作者的个性和想法。

- 绘画工艺性：动画从它的发展初期来看，本身是一门绘画的艺术——会动的绘画艺术，虽然现在三维技术让它有了更大的扩展空间，但是就其本质上来说，还是一门绘画的艺术，或者说属于创造视觉美感的艺术。

- 艺术性：这个艺术不仅仅指绘画的艺术、具有美感的艺术，而是作为电影的一个类别，同时是空间和时间上的艺术，这两者的艺术特点主要体现在动画的镜头和节奏方面。

3. 动画的市场性质

尽管动画片中的艺术片可以不断为动画这个艺术品种注入新的活力，但是从动画制片的角度考虑，我们首先考虑的是商业片的特点和特色。艺术片和商业片的关系，就如同传统行业中厂商和科研机构之间的关系，科研机构可以发现、发明新的科技成果，好的、有用的科技成果被运用在工厂中，通过厂商的生产和销售，才能变成老百姓能用、会用、有用的东西。商业片对于观众来说就是能用、会用、有用的东西，是能看、能理解、喜欢看的影视剧。而艺术片个性化太强，不一定能被大多数人接受。商业片和艺术片一直以来寻求统一，又实实在在存在着不可调和的矛盾。

我们可以从迪斯尼的发展来看到动画从艺术转向商业的艰辛道路。当迪斯尼动画刚刚诞生并尝试发展的时候，经常会成为当时动画界批评的对象，当然，几乎每种艺术形式的最初尝试，都会遭到很多人尤其是主流声音的非议。迪斯尼也一样，当时的主流声音认为，绘画的特性、美术的特点是动画电影最要紧的特性，电影太过于纪实，不应该属于动画。但是出身贫寒的沃尔特·迪斯尼没有受过太多高深的教育，也没有精力和财力去追求自己心中的艺术，对于他的创作，他最大的理念就是“迎合”，迎合观众的欣赏口味，这可以



说是商业动画的必经之路。现在，迪斯尼动画公司市值 400 亿美元，米老鼠系列卡通形象市值 80 亿美元，就是在这一理念的引导下，一步步取得的成果。迪斯尼在拍摄动画电影《白雪公主》时，进行了一系列在当时看来大胆的动画改革措施，也许这些措施在我们今天看起来天经地义，但是当时的迪斯尼却承担着巨大的风险和压力，幸好有投资人对其看好。我们来看看早年的迪斯尼，在艺术和美术统治下的动画片中进行了哪些创举。

(1) 尝试在动画片中导入悲剧的因素

迪斯尼在创作《白雪公主》的时候，对自己的动作已经很自信了，他头脑中很明确，要在这部动画片里加入悲剧因素。当时的主流动画追求的是戏剧性：滑稽、有趣，但是迪斯尼的目标却是要使人哭也要使人笑，于是他在表现手段上不再简单沿用过去的做法，而是创造出适合悲剧因素的表现手法，为此，迪斯尼在拍摄过程中进行了大量的实验，并拍出了多部实验短片。其中最重要的就是将过去的漫画人物造型和景物改成写实。原本漫画人物更适合搞笑，可是一个调皮捣蛋出洋相的小姑娘，肯定不适合表现一个受苦受难、最后又被害死的公主。迪斯尼要将一种被压抑、被迫害的美展示出来，博得观众同情的泪水。于是他请来了女舞蹈演员作模特，她举手投足以及舞蹈使动画片中的白雪公主身上表现出一种典雅高贵，正是动画片中这些写实的表现，使得观众认同了这个人物“公主”的身份，并开始关心她的命运。

(2) 考虑到观众的接受程度

迪斯尼觉得在《白雪公主》以前的迪斯尼卡通人物都过度卡通化了，现在必须真实一点，以树立大众能接受的白雪公主和王子的形象。现在这一点在日本动画身上得到了发扬光大，写实风格的动画在日本和亚洲似乎更受欢迎，而美国仍然回归到了幽默、搞笑、全民娱乐的主流动画形式上去了。

但是迪斯尼当初却坚持了这一点，他运用帅哥、美女的搭配，成功地获得了观众的好评，以至于从那时开始到现在这么长的时间里，无论动画片中的男性、动物和幻想生物被夸张到什么地步，美女这一形式都被比较完整地保留下来，观众在动画中愿意欣赏到“美”，这是个很难改变的事实。

(3) 受剧情电影的影响

一部电影，无论是动画还是其他什么艺术片、纪录片，作为商业片，其剧情永远处在非常重要的地位。商业动画片是一门讲故事的艺术，要看作者怎么把故事讲得巧妙、有趣、好笑、感人、惊悚、引人入胜……

迪斯尼在拍摄《白雪公主》以及之后的多次探索中都坚持这一观点，甚至不断从其他剧情片中学习经验。比如说他曾经解决了二维平面的绘画和能够表现三维空间的摄像机之间的矛盾，使动画电影多出了一个纵深的维度，就是因为它从剧情电影中摄影机在三维空间中的运动给了它足够的灵感。1933 年迪斯尼打算拍摄《爱丽丝漫游仙境》，就准备尝试动画与真人结合的方式，虽然由于其他原因项目没有上马，但是迪斯尼坚定走剧情路线的信心从没有动摇，所以后来又拍摄了《被迫而起的巨龙》等。

但是动画仅仅有迎合观众这一方面还是远远不够的，它不仅要迎合，还要为观众创造“惊喜”，让观众耳目一新，这就要通过艺术动画来实现。

动画是一门讲究平衡的艺术，是艺术化的商品，是商业化的艺术。动画创作工作要把握好这些平衡关系，包括时间与质量的平衡、艺术与商业的平衡、资金与创作手段的平衡



等。作为把握这些平衡的关键性人物——制片人，起着至关重要的作用。

1.4 动画制片

1. 什么是动画制片人

解释什么是动画制片人之前，我们首先要搞清楚什么是制片人。制片人（Producer）也称“出品人”，指影片的投资人。影片的商业属性，决定了制片人是一部片子的主宰，有权决定拍摄影片的一切事务，包括投拍什么样的剧本，聘请导演、摄影师、演员和派出影片监制代表管理摄制资金，审核拍摄经费并控制拍片的全过程。影片完成后，制片人还要进行影片的洗印，向市场进行宣传和推销。

制片人大多懂得电影艺术创作，了解观众心理和市场信息，善于筹集资金，熟悉经营管理。电影生产中有时把制片人称为监制。最常见的制片人有：总制片人、制片人、执行制片人/联合制片人和副制片人。

现在，对动画制片人就容易理解了，就是制作动画片的制片人。

但是我们这里所讲的动画制片人，还不仅仅是制片人，他还包括执行制片等一系列与之相关的工种，他担任着制片人所要负责的那一系列复杂工作中的一个或者几个环节。

2. 优秀制片人的素质构成

最近好莱坞著名制片人唐·墨菲（Don Murphy）先生来中国访问时，曾经有记者采访他关于制片人素质的问题，他回答说：“我想应该是 Never give up（永不放弃），我最近正在与派拉蒙合作拍摄电影，其实在1998年就开始与迪斯尼谈这个项目了，当时几乎要开始拍摄了，却突然终止，直到现在才重新开始。所以，作为一个制片人，认为影片不错，就一定要坚持到底。”

把永不放弃挂在嘴边的人，往往是意识到自己工作艰难的人。对于一个超级成功的制片人来说更是如此。但是仅仅有这一点显而易见是不够的。至少还需要精准的市场眼光、广博的知识面，对艺术的鉴赏能力、沟通能力、统筹协调能力、把握全局的能力等很多素质。

笔者在网络上随意搜索了一下公司招聘对制片的要求（当然这个制片是制片岗位不是制片人），我们就可以看出对于制片这个职位的要求：

制片：

招聘人数：2人

职位描述：统筹节目录制设备及技术人员，协调外拍场地，联系观众，安排嘉宾行程，处理节目相关辅助事宜。

职位要求：有很强的沟通和协调能力，能吃苦耐劳，富有敬业和协作精神。熟悉××市，在电视行业有相关工作经验。

无论是对于制片人的高要求，还是普通制片岗位，都不难看出，沟通、协调、统筹、鉴赏等这些要求，都是要求制片在其他工种之间、在和不同部门、不同人员、不同机构打交道之中的一个平衡能力，对于艺术性和商业性的取舍，对于质量和财力、时间之间的平



衡，对于同各个方面、环节中的利益平衡，可以说，平衡是作为制片人的核心要求。

3. 制片人心中的制片流程图

作为制片人，必须有全局观念。要把握好动画制作过程中每一个环节，首先要对动画有一个整体性的认识，也就是我们常说的流程图。动画的流程图如果在制片人的心里清晰而准确，会让后面的制作过程受益不少，反之则危害无穷。

如图 1-19 所示是一个简单的关于动画制作的流程图，当然对于制片来说还要有前期的沟通创意，在国内还要求对于相关法律法规和职能部门的了解与沟通，了解资金到位情况，对场地设施检查，以及后期宣传广告、销售、授权等一系列问题。这些，我们都将在后面的章节中讲述。

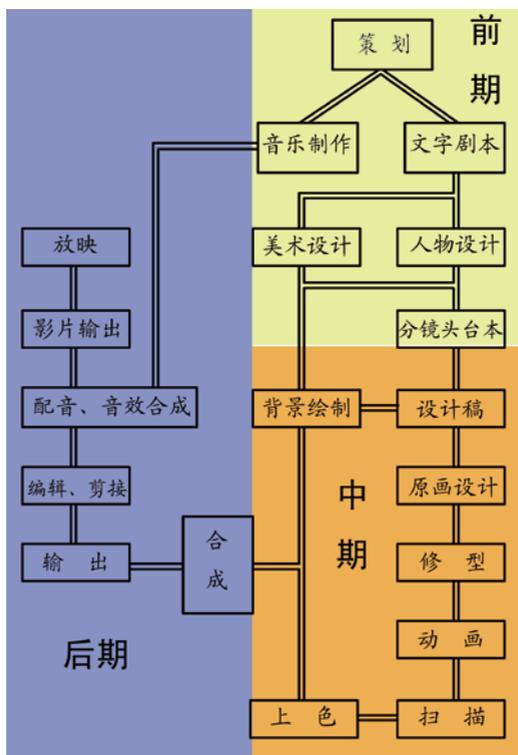


图1-19 动画制作的流程图

思考题

1. 能否举出动画发展近一百年三个比较重要的人物和他们的事迹？
2. 动画片与文艺片、纪录片之间的区别有哪些？
3. 构建自己心中的制片流程图。