

<<动漫世代>>

图书基本信息

书名：<<动漫世代>>

13位ISBN编号：9787506016858

10位ISBN编号：7506016850

出版时间：2003-9

出版时间：人民（东方）

作者：白水,李栋

页数：310

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<动漫世代>>

前言

电影梦想开始的地方是动画。

那些奇妙的风景，轻松活泼的旋律，出人意料的情节，令人忍俊不禁的细节，发人深思的主题……总之，瑰丽的想象最终描绘出一幅为童真深深浸润、现实生活难以达到，萦绕着我们且挥之不去的梦境。

童心其实在我们每个人内心最隐秘的地方，只不过被现实生活淘洗得苍白。

而动画给了我们重温的机会，让我们的生活多了另一重空间。

更准确地说，动画再造了一种生活，一种迥异于现实的艺术生活。

从20世纪20年代第一部动画片的诞生，其后动画的发展令人目不暇接。

动画精品层出不穷，给电影带来了一个新的艺术空间。

话题有很多，我们无意纠缠于动画的历史、动画理论、动画技术等等学术的问题，我们的原则是选择那些情节流行的，好看的，在动画发展史上占有一席之地的影片；对这些影片予以全方位的剖析，如果你的生活像这些动画电影，那么，你的生活一定是艺术的。

想要讨论的问题有很多，比如：电影动画和电视动画（系列剧），对我们来说，放弃了那些影响深远的动画系列剧，确实是一种遗憾；平面动画（比如水墨动画）和立体动画（比如折纸、木偶动画），动画和传统艺术的结合曾经在上个世纪中叶创造了中国动画的辉煌；传统动画和现代电脑动画，电脑技术的介入使动画艺术有了更便利的表达空间；二维（2D）动画和三维（3D）动画，甚至4D动画也正在酝酿之中（4D技术是美国和台湾地区的结合）；美国动画和日本动画的对抗，比较一下沃尔特的迪斯尼公司和宫崎骏的吉力、力公司就知道彼此势力的消长；好莱坞的各大制片公司的竞争，梦工厂的崛起以及迪斯尼以外的华纳、福克斯公司的暗中发力；中国大陆的动画和香港的动画，大陆动画的失语和香港动画结合传统文化的努力；欧洲动画的新发展，阿德门公司的粘土动画开始吸引人们的目光；动画的成人化，动画已经不是儿童的专利……既遵从本丛书的体例，又体现动画片的特色，使本书的编选陷入了两难处境。

因而《动漫世代》这本书放弃了全面开列动画片的努力，而是遵从本丛书的体例选择电影，以点带面，力图呈现的是影片中的流行趣味和动画的历史。

最困难的是在类型的划分上：技术发展的不平衡，质量和数量的悬殊，地区的差异，最后本书采用了主题或技术相似的原则，第一章选取的是各民族古老传奇；第二章的作品改编自文学名著；第三章选用了动画中比较风趣的动物主角；第四章的一个科幻和一个怀旧色彩的对比使时间具有了双重的意味；真人和动画结合是第五章的相似原则；第六章则是粘土和补丁人偶的代表作品；第七章选用了探讨人性、文明等深沉主题的两篇；第八章则是以玩具为题材并代表技术进步的作品；第九章则来自于一种平庸的或者魔幻的现实。

这样的划分只是两难中一种无奈的选择。

感谢许剑秋先生、黎松先生和朱信明先生，没有他们的眼光和努力，本丛书就只是一段玩笑，本书也就只是一种梦想了。

如果《动漫世代》勾起了童心未泯的您一段灿烂的回忆，那是我们最大的欣慰。

作者

<<动漫世代>>

内容概要

解读流行电影与时尚文化，展示不同民族、国度的个性和风情，精选9个专题22部影片。

收录本书介绍的全部影片的剧照、海报、明星照、精彩视频片断；提供22个载有电影内容的屏保程序，使你的电脑屏幕更酷更靓；特有的影视闯关游戏演示版，生动有趣，让你在游戏中品味电影的魅力。

<<动漫世代>>

书籍目录

第一章 时光流转伊独存 谁说女子不如男——《花木兰》 千年聊斋万年鬼——《小倩》 金风玉露一相逢——《宝莲灯》 重建失落的王朝——《埃及王子》 第二章 在不朽的文字中跳舞 生存或毁灭这是个问题——《狮子王》 皇帝轮流做明年到我家——《大闹王宫》 时间之沙中的魔幻之旅——《阿拉丁》 第三章 动物也疯狂 一只人文主义的蚂蚁——《小蚁雄兵》 并非童话的童话——《怪物史瑞克》 第四章 一端是未来，一端是过去 梦幻机器时代——《大都会》 幕末浮世绘——《浪客剑心之星霜篇》 第五章 两重世界一台戏 猫鼠一家亲——《精灵鼠小弟》 正在消逝的卡通城——《谁陷害了兔子罗杰》 星球对垒NBA——《空中大灌篮》 第六章 泥巴生灵的理想 魔鬼过一回圣诞节——《圣诞夜惊魂》 青眼看鸡虫——《小鸡快跑》 第七章 司芬克斯之谜 野性难驯的日子——《人猿泰山》 狼外婆的外说——《人狼》 第八章 幻梦无边 玩偶之心——《玩具总动员》 门后的世界——《怪物公司》 第九章 生活在别处 笨拙的力量——《麦兜的故事》 再返童年——《千与千寻的神隐》 本书涉及影片一览表后记

<<动漫世代>>

章节摘录

插图：·东方神韵为了描摹出东方特色，迪斯尼特别派了一组创作人员到中国大陆各地进行实地研究和考察。

他们不仅在北京、大同、洛阳、西安、敦煌、嘉峪关等地参观美术馆、博物馆，收集了大量的宝贵资料，而且还登临长城感受其雄伟的景色。

《花木兰》不仅因首次破天荒地取材中国民间故事而引起全球瞩目，更因其在动画制作技术上的突破性发展，堪称所有迪斯尼动画片中艺术成就最高的一部。

《花木兰》在风格上极力借鉴中国传统艺术所讲求的精简凝炼风格，以及“阴阳”平衡和谐的古代理学，融合中国水墨画的画风，来突出电影的主题。

在表现技巧方面，更是借助了最尖端的电脑技术。

影片特邀当年创造《小美人鱼》的动画师马克·汉画“花木兰”，《狮子王》中“辛巴”的动画师汤姆·班克福特画花木兰的守护神“木须龙”。

马克认为“木兰”是他目前为止遇到的最富有挑战，也最为有趣的动画形象。

在美国长大的华裔演员温明娜为木兰配音，她在麦克风前的一举一动给马克带来了灵感。

最后，一个瓜子脸，柳叶眉，樱桃小口的标致中国女孩出现在银幕上。

·煞费苦心的音乐创作在《花木兰》一片中，马修·威尔德和大卫·吉波尔这组词曲搭档写了五首感人肺腑的东方旋律的迪斯尼音乐。

威尔德擅长的流行音乐与吉波尔抒情诗般的作词珠联璧合，为影片中感人至深的情节起了烘托的作用。

威尔德是因为《天堂的眼泪》(Tears in Heaven)一曲崭露头角加盟迪斯尼的，而吉波尔曾为年度动画片《大力神》作词，并因歌曲《去远方》获得过奥斯卡提名。

为了配合剧情，威尔德在作曲时运用了中国的民间小调，并使用了笛子、二胡、古筝等中国传统乐器。

这种在现代流行音乐中加入中国传统音乐的配合使“木兰曲”听起来既优美又特别。

他多次获格莱美音乐奖提名。

15年前的排行榜畅销歌曲《Break My Stride》的第一句歌词是“昨晚我做了一个梦，梦见我去了中国”。

结果，15年后他首度与迪斯尼合作，竟然是为一部小国题材的动画片谱曲。

是不是巧合!还值得一提的是《花木兰》的音响效果。

主题曲《自己》的中文版经姚谦填词，李玟演唱，更在大陆和港台地区取得了不小的成绩。

·中西合璧的配音片中为木兰配音的是温明娜，当年以电影《喜福会》一炮而红，如今是世界知名的华裔演员之一。

其幕后配音的功力在迪斯尼卖座动画片《花木兰》中显露出来，并获得不少好评，是该片卖座的原因之一。

她在美国学戏剧，毕业后在纽约百老汇发展。

她坦诚地说自己一直很美国化，与持中国传统价值观的父母存在着东西方文化冲突，直到她演出《喜福会》，乃至替《花木兰》配音，才感到有所触动。

温明娜在配音前，并不熟悉花木兰的故事，读了剧本后，她仿佛在木兰的身上找到了自己的影子：木兰充满勇气，努力追寻自我，这正是她的人生目标。

她前后花了一年半时间才完成配音，创下了迪斯尼动画片配音的时间纪录。

木须龙由埃迪·墨菲配音，其抢戏程度已接近《阿拉丁》中由罗宾·威廉斯配音的灯神。

最绝妙的喜剧灵感赋予了与主角抬杠的配角。

墨菲在卡通配音方面的成就似乎足以媲美他的真人戏。

中文版则由许晴与成龙、陈佩斯等一起配音，港台版的配音则由成龙、张惠妹等完成。

·台前幕后迪斯尼公司在影片公映前，已经开始了全方位的《花木兰》宣传推销活动。

看预演的观众走出电影院时，公司发给每人一袋木兰纪念品，其中包括木兰信笺纸、木兰牌矿泉水和

<<动漫世代>>

小红龙T恤衫等。

现在，美国各地的百货公司、玩具店、书店内，木兰纪念品已占据显眼地位。

光是根据这部动画片所出的书、画册、练习本等就有10多种。

迪斯尼推出的木兰商品中，除了有针对儿童市场设计的新奇文具、水壶、运动衫和玩具外，也有为成人准备的精致收藏品。

木兰迷已在电脑网络建立了上百个木兰网页，可以找到有关这部动画片的各种资料。

人们纷纷抢购迪斯尼公司推出的第一批纪念品。

最后通碟穿越太平洋来爱你妇德、妇容、妇言、妇功，这“四德”估计没有多少人记得了，然而花木兰这个古典女子形象还是深深地扎根在记忆里。

1000多年来，花木兰的故事广泛传诵，在诗歌、戏剧、曲艺、绘画、舞蹈、广播、电视、电影、动画各方面都有深远的影响，她的事迹和形象一直为人们所敬仰。

由此，迪斯尼选择一个中国古老传奇并不是偶然的，一个古典女性的另一面得到了张扬。

迪斯尼的眼光着实不错。

文化和商业，我们还能要求动画有更多的吗？《花木兰》的主题虽然与迪斯尼大多数动画片没什么区别，都是赞美正义和善良的，但是它的创作思路是和国产影片大相径庭的，传统的花木兰只是“单纯”的一个人物，一个不食人间烟火，高高在上的英雄形象；行为和品德，抑制了性格和思想。

而影片《花木兰》最大的特点之一就是突出了人物的性格，使其形象特征、性格特点和心理活动淋漓尽致，毫无保留地展现在观众面前。

而且利用动画的特点加入了神话色彩，使片中的一些事物拟人化。

这不仅丰富了影片内容，活跃了气氛，增强了故事结构的完整性，拉近了与观众的距离，同时，细腻的人物形象设计和精美的画面制造出了巨大的视觉冲击力，大大提高了影片的可视性。

富有中国特色的水墨画和民间小调对中国观众而言，更为亲切而意义深远。

民间传说的文化资源，被人家改造之后再返销回来，总感觉有些别扭。

特别是这部片子完全“好莱坞化”了的曲折情节，尽管，我们感叹他们的想像力和利用电影诠释事物的能力。

好莱坞解读中国故事还是肤浅和片面的，东方情调和充分“好莱坞化”的情节还是不尽协调。

影片虚构了花木兰守护神木须龙这一角色，把花木兰的英勇行为解释为祖先神助，这对中国观众无疑有“出戏”之感。

祠堂里供列的不是牌位而是墓碑，花木兰与皇帝拥抱、与父亲接吻，以及她与同行将领的友情和爱情等，都是游离原著和背离中国传统文化的，即使是现在，这些估计也难为人接受。

虽然定位在成人。

花木兰的女扮男装，替父从军在实现了传统文化的核心价值——“忠”与“孝”的同时，暗中质疑和颠覆着男尊女卑的文化定势。

在影片中主人公花木兰成为一个既无法按自己想法生活又无法认同于女性身份的“中性”角色，而后在军营中花木兰正进行着“脱胎换骨”的人格重塑。

女性只有比男性更为强大时，才打破了一种游戏规则，这种寓言是迪斯尼的曲解：“男性眼中的女性”、“西方眼中的东方”都被曲解了。

但是一个女孩一心希望冲破礼教束缚，寻找真正的自己，她不是“灰姑娘”；这样的主题毕竟唤起了共鸣。

“一部电影《花木兰》，古老传说今新看。

”《花木兰》，永远是民族文化记忆中的花木兰。

· 导演罗伯·明克夫曾执导过动画片《狮子王》和《谁陷害了兔子罗杰》。

《精灵鼠小弟》一出世就受到了好评，并获得2000年奥斯卡视觉效果奖的提名。

在影片中给人印象最深的就是那个由电脑制作的极具真实人性的可爱小老鼠Stuart以及那些对它充满敌意的一群家猫。

明克夫认为，《精灵鼠小弟》不仅在电脑特技领域创造了一个奇迹，更为广大观众呈现了一个温馨有趣、积极向上的故事。

<<动漫世代>>

《精灵鼠小弟》也将由他执导。

·明星斯图尔特的动作和表情，是根据美国笑星比尔·厄文来设计的。

扮演小乔治的9岁男童乔那森有较为出色的表演。

那只据说由5只相貌相同的波斯猫扮演的史贝尔倒也表情极为丰富，一招一式很有章法；小鼠斯图尔特则胜在性格塑造，善良、勇敢、聪明。

玩酷耍威的贵族猫与活泼可人的平民小鼠搭配一起，撑起了这部电影。

扮演妈妈的吉娜·戴维斯曾经主演过《末路狂花》、《女子棒球队》、《特工狂花》，并两度获金球奖提名。

片中另一个可爱的孩子由演过《甜心先生》的好莱坞童星乔纳森·利普尼奇扮演。

·制作的又一经典斯图尔特的出现是索尼影视形象制作公司在数码人物造型领域里的一大突破。

执行制片人杰森·克拉克说“我们很难找到一只训练有素的小老鼠可以身着西装，站立行走，与人类侃侃而谈。

所以我们想利用电脑帮助我们讲故事，但我们现在所做的一切在5年前还是完全不可能实现的。

电脑人物终于使怀特40年前创造的经典形象栩栩如生地出现在大银幕上。

”如何让猫说话?如何让电脑处理真人图像和电脑动画?如何处理老鼠的毛发和衣服?为了完成影片的高难度动画要求，本片共调用了127名计算机工程师、电脑动画师和技术人员参与其间。

其中以动画导演亨利·安德森为首的30人小组应用了6种电脑软件来制作整个动画过程。

斯图尔特的造型则先由一些灰色的线条组成。

一旦确定后，它便变成了高清晰度的模型，然后再附上皮肤、毛发、服装和相应的光线。

技术人员在它的头上安装了45万根毛发，其中耳朵上就占1/3。

导演明考夫还建议将斯图尔特的的手做成人手的模样，而不是老鼠爪子。

影片中的另一奇迹就是那几只会说话的猫。

他们是由好莱坞伯那动物中心的23只猫扮演的。

<<动漫世代>>

后记

电影梦想开始的地方是动画。

那些奇妙的风景，轻松活泼的旋律，出人意料的情节，令人忍俊不禁的细节，发人深思的主题……总之，瑰丽的想象最终描绘出一幅为童真深深浸润、现实生活难以达到，萦绕着我们且挥之不去的梦境。

童心其实在我们每个人内心最隐秘的地方，只不过被现实生活淘洗得苍白。

而动画给了我们重温的机会，让我们的生活多了另一重空间。

更准确地说，动画再造了一种生活，一种迥异于现实的艺术生活。

从20世纪20年代第一部动画片的诞生，其后动画的发展令人目不暇接。

动画精品层出不穷，给电影带来了一个新的艺术空间。

话题有很多，我们无意纠缠于动画的历史、动画理论、动画技术等等学术的问题，我们的原则是选择那些情节流行的，好看的，在动画发展史上占有一席之地的影片；对这些影片予以全方位的剖析，如果你的生活像这些动画电影，那么，你的生活一定是艺术的。

想要讨论的问题有很多，比如：电影动画和电视动画(系列剧)，对我们来说，放弃了那些影响深远的动画系列剧，确实是一种遗憾；平面动画(比如水墨动画)和立体动画(比如折纸、木偶动画)，动画和传统艺术的结合曾经在上个世纪中叶创造了中国动画的辉煌；传统动画和现代电脑动画，电脑技术的介入使动画艺术有了更便利的表达空间；二维(2D)动画和三维(3D)动画，甚至4D动画也正在酝酿之中(4D技术是美国和台湾地区的结合)；美国动画和日本动画的对抗，比较一下沃尔特的迪斯尼公司和宫崎骏的吉力公司就知道彼此势力的消长；好莱坞的各大制片公司的竞争，梦工厂的崛起以及迪斯尼以外的华纳、福克斯公司的暗中发力；中国大陆的动画和香港的动画，大陆动画的失语和香港动画结合传统文化的努力；欧洲动画的新发展，阿德门公司的粘土动画开始吸引人们的眼光；动画的成人化，动画已经不是儿童的专利……既遵从本丛书的体例，又体现动画片的特色，使本书的编选陷入了两难处境。

因而《动漫世代》这本书放弃了全面开列动画片的努力，而是遵从本丛书的体例选择电影，以点带面，力图呈现的是影片中的流行趣味和动画的历史。

最困难的是在类型的划分上：技术发展的不平衡，质量和数量的悬殊，地区的差异，最后本书采用了主题或技术相似的原则，第一章选取的是各民族古老传奇；第二章的作品改编自文学名著；第三章选用了动画中比较风趣的动物主角；第四章的一个科幻和一个怀旧色彩的对比使时间具有了双重的意味；真人和动画结合是第五章的相似原则；第六章则是粘土和补丁人偶的代表作品；第七章选用了探讨人性、文明等深沉主题的两篇；第八章则是以玩具为题材并代表技术进步的作品；第九章则来自于一种平庸的或者魔幻的现实。

这样的划分只是两难中一种无奈的选择。

感谢许剑秋先生、黎松先生和朱信明先生，没有他们的眼光和努力，本丛书就只是一段玩笑，本书也就只是一种梦想了。

如果《动漫世代》勾起了童心未泯的您一段灿烂的回忆，那是我们最大的欣慰。

作者

<<动漫世代>>

媒体关注与评论

后记电影梦想开始的地方是动画。

那些奇妙的风景，轻松活泼的旋律，出人意料的情节，令人忍俊不禁的细节，发人深思的主题……总之，瑰丽的想象最终描绘出一幅为童真深深浸润、现实生活难以达到，萦绕着我们且挥之不去的梦境。

童心其实在我们每个人内心最隐秘的地方，只不过被现实生活淘洗得苍白。

而动画给了我们重温的机会，让我们的生活多了另一重空间。

更准确地说，动画再造了一种生活，一种迥异于现实的艺术生活。

从20世纪20年代第一部动画片的诞生，其后动画的发展令人目不暇接。

动画精品层出不穷，给电影带来了一个新的艺术空间。

话题有很多，我们无意纠缠于动画的历史、动画理论、动画技术等等学术的问题，我们的原则是选择那些情节流行的，好看的，在动画发展史上占有一席之地的影片；对这些影片予以全方位的剖析，如果你的生活像这些动画电影，那么，你的生活一定是艺术的。

想要讨论的问题有很多，比如：电影动画和电视动画(系列剧)，对我们来说，放弃了那些影响深远的动画系列剧，确实是一种遗憾；平面动画(比如水墨动画)和立体动画(比如折纸、木偶动画)，动画和传统艺术的结合曾经在上个世纪中叶创造了中国动画的辉煌；传统动画和现代电脑动画，电脑技术的介入使动画艺术有了更便利的表达空间；二维(2D)动画和三维(3D)动画，甚至4D动画也正在酝酿之中(4D技术是美国和台湾地区的结合)；美国动画和日本动画的对抗，比较一下沃尔特的迪斯尼公司和宫崎骏的吉力公司就知道彼此势力的消长；好莱坞的各大制片公司的竞争，梦工厂的崛起以及迪斯尼以外的华纳、福克斯公司的暗中发力；中国大陆的动画和香港的动画，大陆动画的失语和香港动画结合传统文化的努力；欧洲动画的新发展，阿德门公司的粘土动画开始吸引人们的眼光；动画的成人化，动画已经不是儿童的专利……既遵从本丛书的体例，又体现动画片的特色，使本书的编选陷入了两难处境。

因而《动漫世代》这本书放弃了全面开列动画片的努力，而是遵从本丛书的体例选择电影，以点带面，力图呈现的是影片中的流行趣味和动画的历史。

最困难的是在类型的划分上：技术发展的不平衡，质量和数量的悬殊，地区的差异，最后本书采用了主题或技术相似的原则，第一章选取的是各民族古老传奇；第二章的作品改编自文学名著；第三章选用了动画中比较风趣的动物主角；第四章的一个科幻和一个怀旧色彩的对比使时间具有了双重的意味；真人和动画结合是第五章的相似原则；第六章则是粘土和补丁人偶的代表作品；第七章选用了探讨人性、文明等深沉主题的两篇；第八章则是以玩具为题材并代表技术进步的作品；第九章则来自于一种平庸的或者魔幻的现实。

这样的划分只是两难中一种无奈的选择。

感谢许剑秋先生、黎松先生和朱信明先生，没有他们的眼光和努力，本丛书就只是一段玩笑，本书也就只是一种梦想了。

如果《动漫世代》勾起了童心未泯的您一段灿烂的回忆，那是我们最大的欣慰。

作者

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>