

提起动画，很少有人可以完全保持漠不关心的态度。动画占据着人们童年的欢娱时光，伴随好奇的青葱岁月，同样地，动画也显现在当下生活的每一个层面。不论是押井守、大友克洋等动画大师风格显著的动画长片还是《泰坦尼克号》、《侏罗纪公园》中动画技术不动声色的运用都向人们展示出动画在技术上的实用性和艺术表现力上的不可限量。

史蒂文·密尔浩舍在《小王国》中对动画作了如下描述：“一个死气沉沉的稳定的图画世界被赋予运动的神秘，这是送给这个死寂世界的生命礼物。卡通沉浸在自己的幻想之中，为它追求的不可能的真实而欢欣，将这种建立在不可能基础上的真实作为自己最高的理想，否定实际的真实，这就是动画的深远意义。”动画在恒常的世界之外创造了一个自在自为的幻想空间，愉悦我们的感官，容纳我们的精神。也许我们每个人都需要拥有一个这样使所有看似不可能的期望和幻想得到贮存的空间。

在“动画无极限”这个栏目中，我们将推介出当今全世界最经典、最前卫、最高水准的动画片和动画制作人。它们不仅代表着技术的进步与潜质，更昭示着人类想象力和创造力的不可限量。

动画无极限 ANIMATION INFINITE

◎ 编译：李敏敏 Translated and Edited by Li Minmin



皮克斯 PIXAR

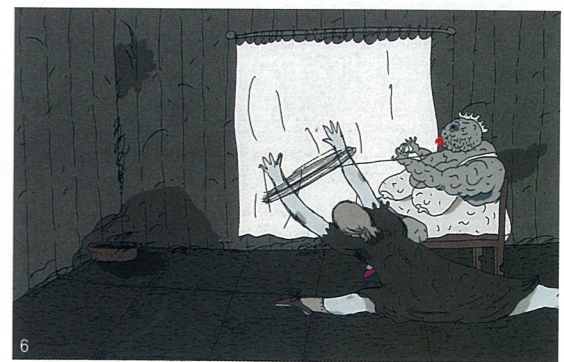
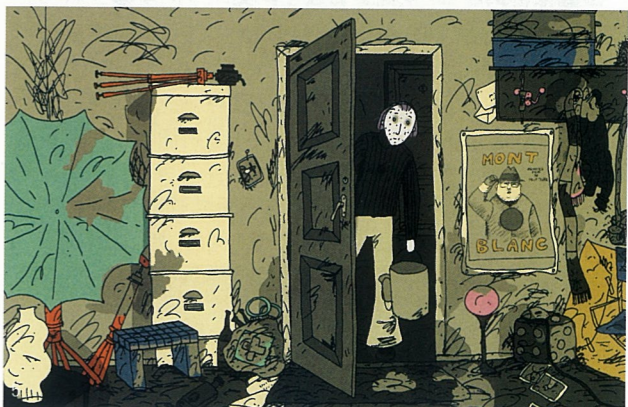
1995年的感恩节，世界上第一部全电脑制作的动画片《玩具总动员》在全美上映，这部迪斯尼出品的影片创造了当年票房最高记录，更在全球赚到了3亿5千8百万美元。此后，从1998年的《虫虫危机》、1999年的《玩具总动员2》、2001年的《怪物公司》、2003年的《海底总动员》，到最近上映的《超人特攻队》，皮克斯与合作伙伴迪斯尼联手推出的电脑动画片深受动画迷们的喜爱，并一再刷新票房记录。

- 1、迈克的新车 动画 皮克斯
- 2、Luxo Jr. 动画 皮克斯
- 3、为了鸟儿们 动画 皮克斯

成立于1984年的皮克斯公司从当年只有44个人的小公司发展到今天已经有600多名员工，绝佳的创意与完美的技术使皮克斯成为了电脑动画领域的领头羊。19年的摸索与坚持，皮克斯逐渐形成了自己独特的动画文化。皮克斯的动画艺术家们一向坚持创造属于自己的故事和人物，而不是照搬老旧的童话或畅销的书籍。《海底总动员》的导演安德鲁·斯坦顿的话最明白地阐明了这个创作理念：“原创故事是制作动画电影过程中最困难的事情，至少我们这样认为。但是你一旦完成了这一项，那种满足感也是其它工作所无法企及的”。

近年来，皮克斯在挑战一个新的高度，那就是不再靠物理仿真技术吸引观众，超越了以往电脑动画中以技术为卖点的原始阶段，回归到凭借内容题材的升华和剧情的内在涵义为主旨的制作模式，将神奇的电脑技术与传统的人性理念相结合，创造出感人至深的动画故事。

从1984年皮克斯公司成立到2004年第六部卖座动画长片的诞生，皮克斯走过了不平凡的19年，它的出现让电脑动画逐渐成为电影中不可缺少的重要元素之一，高科技的加盟不仅仅提升了影片的可看性，也为动画影片本身提供了更为广泛的选材空间。



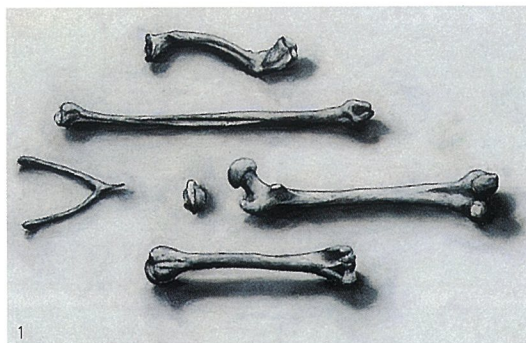
皮特·派恩 PRLIT PÄRN

假设千年以后，人类文明已然失落，那么某个好奇的研究者只要碰巧得到两部皮特·派恩的影片，就完全足以重现我们时代的种种主要社会、政治问题。这个勇敢无畏的爱沙尼亚动画大师用他的电影短片对社会时弊进行着无情地讥讽和猛烈地抨击。皮特·派恩的主题包括社会主义国家中人们普遍的生活状态、冷战期间东西方的差异与矛盾、对数码化的迷恋与崇拜以及因特网时代的到来。

这个未来的研究者需要了解一些我们时代的各式规章制度，因为这些往往成为皮特·派恩讽刺讥讽的对象。此外，因为皮特·派恩的作品线条简单质朴，颜色强烈而相互冲突，画面决非属于漂亮好看的类型，所以要真正看懂皮特·派恩的作品，就要懂得皮特·派恩的逻辑，而非简单跟随大众品位。这个研究者在观看皮特·派恩影片时一定会产生一些不愉悦、不舒服的感觉，这恰恰证实了派恩作品的有效性和影响力。皮特·派恩的作品是一部现代神话，而神话的读者是那些喜欢透过表面的幻象剖析世界真实面貌的好奇者。

皮特·派恩曾经是一位生物学家，还担任过特技替身演员，至七十年代中期才投身于动画。皮特·派恩拍摄的《三角型》和《草地上的午餐》等作品将寻常百姓的日常生活与政治讽刺巧妙生动地结合在一起，成了爱沙尼亚动画史上的经典之作。在过去的十二年中，在不同国家举办的三十多次个展览让世界认识了这位漫画讽刺大师。曾有西方评论家称皮特·派恩是柏林政治讽刺画家乔治·格罗斯、英国喜剧导演蒙提·派松与法国前卫电影导演戈达尔的混合体，从中也可见西方世界对这位爱沙尼亚动画大师的充分认可和高度赞誉。

- 1、卡尔和玛里琳 动画 皮特·派恩
- 2、卡尔和玛里琳 动画 皮特·派恩
- 3、E旅馆 动画 皮特·派恩
- 4-6、卡尔和玛里琳 动画 皮特·派恩



温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯 NFB/WENDY TILBY&AMANDA FORBIS

1995年，加拿大国家电影局的两个才华横溢的动画艺术家合作拍摄了动画片《天亮时分》，随后这部耗时四年的作品在安锡国际动画界上获得大奖，在戛纳国际电影节获得金棕榈奖，并获得奥斯卡提名。两位女性导演温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯从此也成为了动画世界的一对黄金搭档。

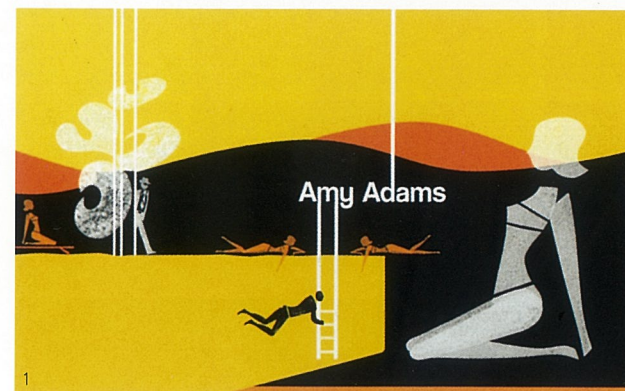
《天亮时分》讲述了一头住在城市的小猪如比，原本过着最平常不过的生活，然而在目睹了一起不幸的车祸之后，如比逃回家里，紧闭门窗，开始对周围环境有了一种莫名的恐惧。但是，当黎明破晓之时，如比想到了都市中种种将我们生活联系在一起的东西，终于鼓起勇气打开窗户，迎接外面的世界和新的生活。通过这个简单的故事，导演分析阐释了千奇百怪、纷繁复杂的都市生活如何对寻常人物的平凡世界产生影响的。

温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯不断尝试着在影片和商业广告中将数码手段与商业技巧相结合，同时，她们还探索在动画设计不可或缺的严密精确中融入些许自然情感。

温迪·蒂尔比的作品以情感细腻，擅长刻画日常生活小事见长，她的《弦》等精彩之作让她在蒙特利尔、安锡等动画展上获奖。和阿曼达·福比斯合作之后，她们的作品更是获得了金棕榈等多个重要奖项。现在，喜爱温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯的人期待着这对黄金搭档能带来更多的精彩之作。



1. 在黎明破晓的时候 综合材料 温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯
2. 线 玻璃画 温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯
3. 在黎明破晓的时候 综合材料 温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯
4. 在黎明破晓的时候 综合材料 温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯
5. 在黎明破晓的时候 综合材料 温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯
6. 令人满意的工作台 温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯
7. 在黎明破晓的时候 综合材料 温迪·蒂尔比和阿曼达·福比斯



Nexus

好莱坞著名导演斯皮尔伯格的得意之作《神鬼交锋》给观众留下深刻印象的不仅是天才骗徒莱昂纳多与FBI探员汤姆·汉克斯之间的来往斗智，剪纸风的片头动画也紧紧抓住影迷的心，成功地将观众带入到这个发生在二十世纪六十年代的故事。这个精彩片头就是Nexus的得意之作。

总部位于伦敦的Nexus公司成立于1997年，克里斯·奥瑞利和夏洛特·巴瓦索是Nexus的核心人物。在展开与日本著名动画导演Satoshi Tomioka，瑞典卡通大师乔纳斯·奥代尔，法国动画艺术家弗罗伦斯·迪加斯和奥利弗·孔茨尔等人的合作之后，Nexus成为了电视、广告和电影长片动画设计制作的领军集团。

Nexus接受的第一笔重要委托是为著名乐队U2的世界巡回演唱会制作动画，在出色完成这项委托之后，顾客纷沓而至。在大量的委托和艺术创作中，Nexus的动画设计师们掌握了丰富独特的动画语言，足以准确而有创造性地完成目标。幽默侦探片《神鬼交锋》和心理惊悚片《米兰达》的片头部分风格独特的形式让影迷赞叹不已。在这两个作品中，动画不仅仅提供了与影片相关的信息，更概述了故事的情节，巧妙地介绍了影片的背景，这使得片头本身也成为了极具观赏性的独立作品。Nexus为英国广播电视公司连续剧制作的动画《猴尘》在审视当下英国社会状况的过程中，展现了当今英国动画电视最生动、最具先锋性的一面。



1. 如果你能抓住我 动画 NEXUS
2. 爱华·啧啧声 3D动画 NEXUS
3. 从前的交通工具 3D动画 NEXUS
4. 爱华·啧啧声 3D动画 NEXUS
5. 爱华·啧啧声 3D动画 NEXUS
6. 本田汽车·啄序 综合材料 NEXUS



领航莫斯科动画工作室 PILOT MOSCOW

在俄罗斯动画界执牛耳地位的领航莫斯科动画工作室成立之日就在俄罗斯动画史上写下了重要的一笔，因为它是第一个私立的动画设计制作机构。

自从亚力山大·塔特尔斯基和科瓦耶夫1988年建立领航莫斯科以来，不论是在新闻媒介的发展领域还是在动画技术的创新方面，该工作室一直热衷于种种让俄罗斯动画文化现代化的尝试。

由于其私立的性质，领航莫斯科动画工作室摆脱了国立机构陈旧运作模式的束缚，当然，这样的自由同时也意味着经济方面的压力，该工作室不断与世界不同国家的众多优秀动画艺术家携手，实现他们色彩斑斓的动画梦。

凭借多年来建立的一大批固定的商业客户，领航莫斯科动画工作室有充足的资金让导演们完成艺术性、实验性的创作，作品在各大国际动画影展上频频亮相，并在十年间获得了包括安锡、坎城、蒙特利尔在内的五十余项国际影展奖项。

九十年代末，目光敏锐的领航莫斯科动画工作室开始将注意力集中到互联网动画、电脑游戏等新生项目的设计开发，此外，通过将数码动画与真人表演相结合的热播电视连续剧，领航莫斯科动画工作室保持着与大众的亲密接触。

虽然动画不仅仅是年轻人的专利，可年轻人的冲动、幻想和勇气与动画的精神不谋而合，动画世界终究成为年轻人挥撒情怀的追梦园。深谙此中道理的领航莫斯科动画工作室建立了新电影技术学校，为青年动画设计师的寻梦之旅提供了起航的港湾。

- 1、红门 动画 领航莫斯科动画工作室
- 2、邻居 动画 领航莫斯科动画工作室
- 3、抚慰者 动画 领航莫斯科动画工作室
- 4、红门 动画 领航莫斯科动画工作室



- 1、妈妈和宝宝 电影 炮提叶动画学校
- 2、妈妈和宝宝 电影 炮提叶动画学校
- 3、卷心菜 电影 炮提叶动画学校

炮提叶动画学校 POUDRIERE

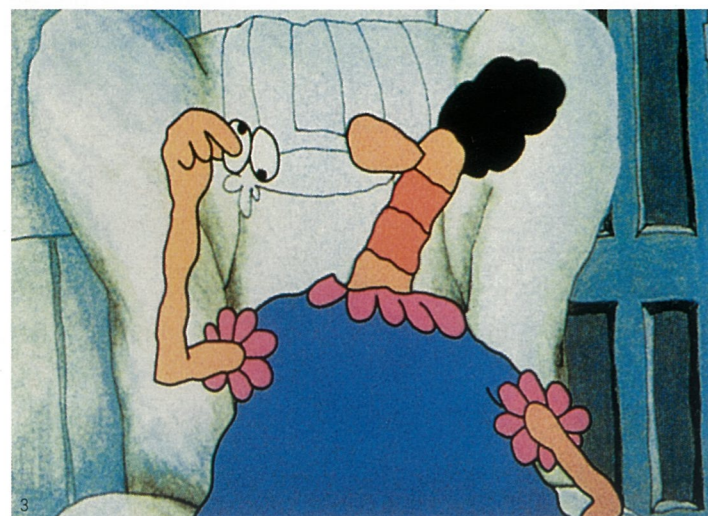
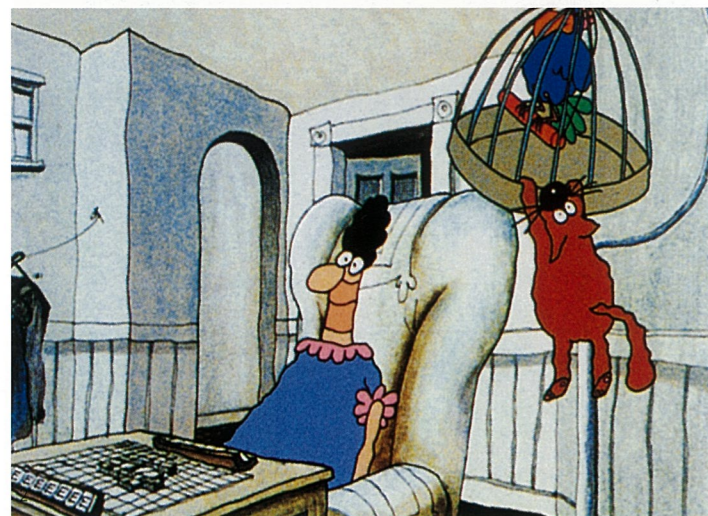
炮提叶 (Poudriere), 法文原意是火药粉制造厂，而校名火药味十足的炮提叶动画学校是由大名鼎鼎的风影动画工作室于1999年在法国瓦伦斯创办的。

风影的动画设计师们有感于动画传承的重要性，成立了这所学校帮助年轻动画创作者们发挥艺术天赋。炮提叶动画学校提供两年制的动画课程，向来自法国和世界各地的学生传授包括创意思维和制作技术在内的全方位的动画知识。以小班制为主，不定期邀请动画名导到学校驻点教授的教学方式让学生受益非浅。因为靠近安锡的地利之便，学生可以拥有极佳的动画腹地资源。风影动画工作室同时提供硬件及软件辅助让学生实际拍片，以积累实地经验。

炮提叶动画学校最终的目标是要培养出能独立创作或从事团队合作的专业动画人员。小规模、精英化的教学理念使得学生在学校的两年时间有良好的条件积累丰富的知识和技术经验。学生会被要求从事自由主题、个人电影、改编题材、委托电影等不同类型的创作，学校的管理者希望通过这样的课程训练让对动画充满激情和幻想的学生们真正成为能胜任各类型电影制作工作的专业人员。电影、戏剧、音乐、文学等课程在炮提叶动画学校的教学设置中受到极大重视。

2004年，学生毕业创作的影片开始在国际电影节上亮相并获得广泛认可。面对这样的成功，炮提叶动画学校的管理者们始终坚信谦逊与野心一样，是事业成功的必要元素。在他们看来，在风云变幻的动画世界，惟有业界的真实状况和回馈信息才是学校培养方向的可靠航标。

- 1、无题 动画 理查德·康迪
- 2、无题 动画 理查德·康迪
- 3、La Salla 动画 理查德·康迪
- 4、非常焦急 动画 理查德·康迪
- 5、非常焦急 动画 理查德·康迪

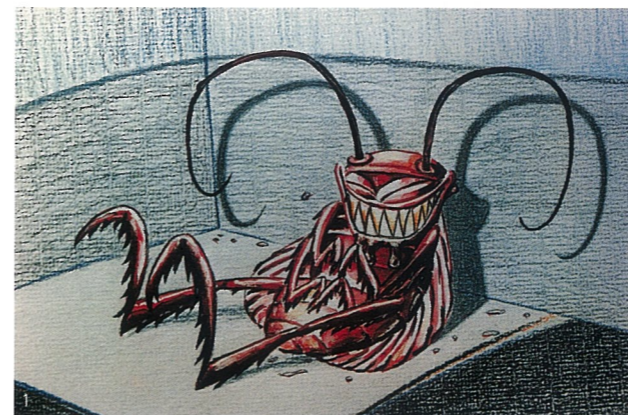
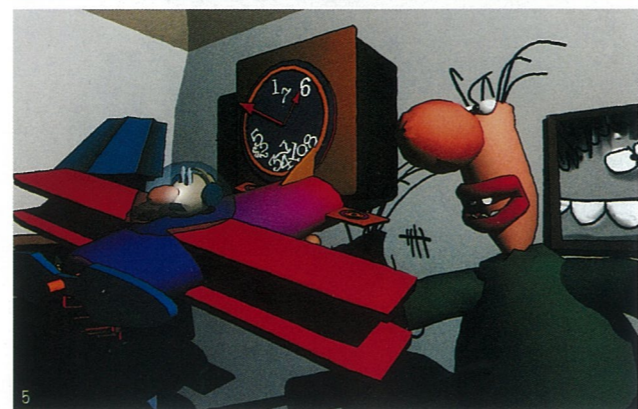


理查德·康迪 NFB/RICHARD CONDIE

理查德·康迪是动画迷们非常熟悉的一个名字。不过，可能很少人知道在投身动画领域之前的很长一段时间，他是一名充满爱心的社会工作者，直到获得两项政府资助，他的人生道路才发生了意想不到的转变，多年来想与音乐和视觉艺术为伴的梦想成为了现实。

理查德·康迪拍摄的第三部作品《准备开始》就在欧洲获得了广泛的认可，这更证实了他注定要成为一名天才导演。随即，影片《大争小吵》为他赢得了更高的声誉。理查德·康迪用出人意料的幽默方式将大规模的全球核战和小小的家庭纠纷，将世界上最不平凡的事和最平常不过的事情融合在一起：一对夫妻因为玩拼字游戏而发生争吵，在一连串的不愉快之后，两人希望和好，可正当这时，核战爆发了。当观众揣摩着这两场战争将如何化解时，理查德·康迪却呈现给大家一个温馨的结局：门开之后，眼前的不是想象中的人间地狱，而是一片鸟语花香，人们脸上洋溢着幸福的微笑。精巧的构思和简单朴实的画面让该片在十四个电影节中获奖，并获得了奥斯卡提名。

今天，实现了梦想的理查德·康迪依然保持着最初的平和与谦虚，他肯定电影局其他艺术家对他的影响，此外，尤其欣赏和感谢音乐家帕曲克多年来与他的愉快而卓有成效的合作。



奥托·古也纳 OTTO GUERRA NETTO

奥托·古也纳曾拍摄过广告片、公益片和充满讽刺的喜剧片，不同的影片类型中始终贯穿着不变的创造性和活力。今天，他的名字已经成为巴西“地下”动画的代名词，在曲折坎坷的电影之路上，他赢得了一批志同道合的伙伴和虔诚的追随者。

在葡萄牙语中，“gurra”一词意味着战争，奥托·古也纳则不辜负他的名字，一生都在不停战斗。1978年，他建立了自己的公司作为他的堑壕阵地，此后，他一直以旺盛的精力、美妙的讽刺向大众文化开战。

肥皂剧广告、电影预告片，西方神话都成为他影片攻击责难的对象。电影长片《罗吉与哈德逊》用萨加式手法描写了两个懦弱、精神分裂、颠三倒四的同性恋牛仔，该片成为了最具影响力、受到影迷狂热喜爱的巴西动画。

奥托·古也纳将他的电影生涯的开始归功于阿根廷人弗里克斯·弗龙里尔举办的一次课程。直到那时，他才真正形成画动画的习惯。当他最终从事移动影像的创作时，他开始拍摄广告片，并与成功的巴西电影人合作。随后，他将他的作品带去电影节参展，这些影片往往充满原创的幽默并伴有电影叙事手法的探索和革新。《蓝色王国》一片中，他就用近乎野蛮残暴的手法将整个王国都处理成了蓝色。

面对图像艺术的不断电脑化，奥托·古也纳调整着创作手段，在网络设计、电视节目设计中采用了种种高新动画技术。毕竟，一个勇敢的斗士是永远不会拒绝装备精良武器的。



- 1、Barata 动画 奥托·古也纳
- 2、蓝色的国度 动画 奥托·古也纳
- 3、Gastonzinho 动画 奥托·古也纳
- 4、蓝色的国度 动画 奥托·古也纳
- 5、蓝色的国度 动画 奥托·古也纳

