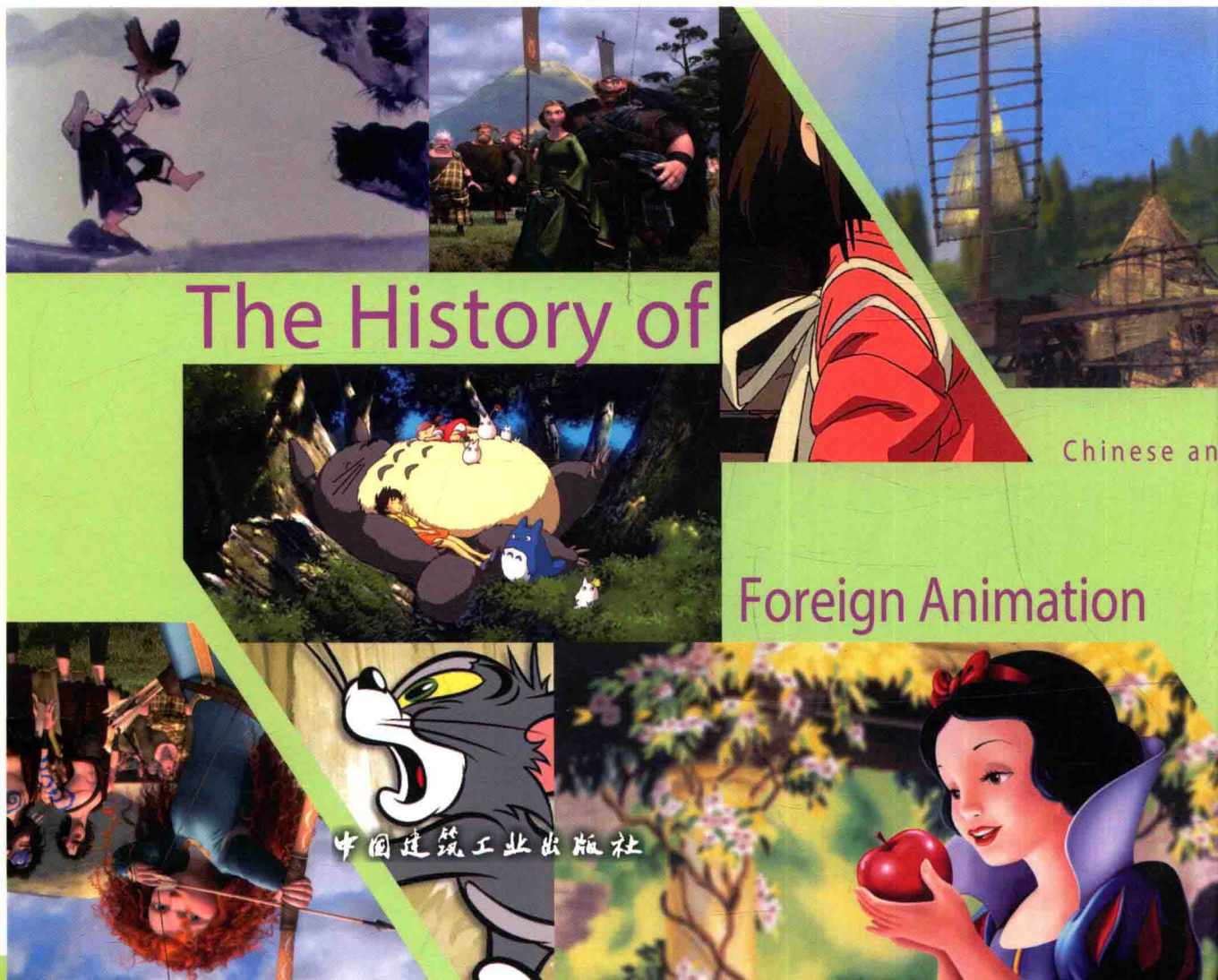




主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

中外动漫史

王建华 编著



高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

中外动漫史

王建华 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

中外动漫史 / 王建华编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2015.11
高等院校动画专业核心系列教材
ISBN 978-7-112-18619-8

I. ①中… II. ①王… III. ①动画—绘画史—世界—高等学校—
教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第253857号

责任编辑: 唐旭 李成成

责任校对: 刘钰 赵颖

高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

中外动漫史

王建华 编著

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京鹏润伟业印刷有限公司印刷

*

开本: 880×1230毫米 1/16 印张: 17 $\frac{1}{2}$ 字数: 459千字

2015年12月第一版 2015年12月第一次印刷

定价: 56.00元

ISBN 978-7-112-18619-8

(27852)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

《高等院校动画专业核心系列教材》 编委会

主 编 王建华 马振龙

副主编 何小青

编 委 (按姓氏笔画排序)

王玉强 王执安 叶 蓬 刘宪辉 齐 骥 孙 峰
李东禧 肖常庆 时 萌 张云辉 张跃起 张 璇
邵 恒 周 天 顾 杰 徐 欣 高 星 唐 旭
彭 璐 蒋元翰 靳 晶 魏长增 魏 武

总序

INTRODUCTION

动画产业作为文化创意产业的重要组成部分，除经济功能之外，在很大程度上承担着塑造和确立国家文化形象的历史使命。

近年来，随着国家政策的大力扶持，中国动画产业也得到了迅猛发展。在前进中总结历史，我们发现：中国动画经历了 20 世纪 20 年代的闪亮登场，60 年代的辉煌成就，80 年代中后期的徘徊衰落。进入新世纪，中国经济实力和文化影响力的增强带动了文化产业的兴起，中国动画开始了当代二次创业——重新突围。2010 年，动画片产量达到 22 万分钟，首次超过美国、日本，成为世界第一。

在动画产业这种井喷式发展背景下，人才匮乏已经成为制约动画产业进一步做大做强的关键因素。动画产业的发展，专业人才的缺乏，推动了高等院校动画教育的迅速发展。中国动画教育尽管从 20 世纪 50 年代就已经开始，但直到 2000 年，设立动画专业的学校少、招生少、规模小。此后，从 2000 年到 2006 年 5 月，6 年时间全国新增 303 所高等院校开设动画专业，平均一个星期就有一所大学开设动画专业。到 2011 年上半年，国内大约 2400 多所高校开设了动画或与动画相关的专业，这是自 1978 年恢复高考以来，除艺术设计专业之外，出现的第二个“大跃进”专业。

面对如此庞大的动画专业学生，如何培养，已经成为所有动画教育者面对的现实，因此必须解决三个问题：师资培养、课程设置、教材建设。目前在所有专业中，动画专业教材建设的空间是最大的，也是各高校最重视的专业发展措施。一个专业发展成熟与否，实际上从其教材建设的数量与质量上就可以体现出来。高校动画专业教材的建设现状主要体现在以下三方面：一是动画类教材数量多，精品少。近 10 年来，动画专业类教材出版数量与日俱增，从最初上架在美术类、影视类、电脑类专柜，到目前在各大书店、图书馆拥有自身的专柜，乃至成为一大品种、

门类。涵盖内容从动画概论到动画技法,可以说数量众多。与此同时,国内原创动画教材的精品很少,甚至一些优秀的动画教材仍需要依靠引进。二是操作技术类教材多,理论研究的教材少,而从文化学、传播学等学术角度系统研究动画艺术的教材可以说少之又少。三是选题视野狭窄,缺乏系统性、合理性、科学性。动画是一种综合性视听形式,它具有集技术、艺术和新媒介三种属性于一体的专业特点,要求教材建设既涉及技术、艺术,又涉及媒介,而目前的教材还很不理想。

基于以上现实,中国建筑工业出版社审时度势,邀请了国内较早且成熟开设动画专业的多家先进院校的学者、教授及业界专家,在总结国内外和自身教学经验的基础上,策划和编写了这套高等院校动画专业核心系列教材,以期改变目前此类教材市场之现状,更为满足动画学生之所需。

本系列教材在以下几方面力求有新的突破与特色:

选题跨学科性——扩大目前动画专业教学视野。动画本身就是一个跨学科专业,涉及艺术、技术,横跨美术学、传播学、影视学、文化学、经济学等,但传统的动画教材大多局限于动画本身,学科视野狭窄。本系列教材除了传统的动画理论、技法之外,增加研究动画文化、动画传播、动画产业等分册,力求使动画专业的学生能够适应多样的社会人才需求。

学科系统性——强调动画知识培养的系统性。目前国内动画专业教材建设,与其他学科相比,大多缺乏系统性、完整性。本系列教材力求构建动画专业的完整性、系统性,帮助学生系统地掌握动画各领域、各环节的主要内容。

层次兼顾性——兼顾本科和研究生教学层次。本系列教材既有针对本科低年级的动画概论、动画技法教材,也有针对本科高年级或研究生阶段的动画研究方法和动画文化理论。使其教学内容更加充实,同时深度上也有明显增加,力求培养本科低年级学生的动手能力和本科高年级及研究生的科研能力,适应目前不断发展的动画专业高层次教学要求。

内容前沿性——突出高层次制作、研究能力的培养。目前动画教材比较简略,

多停留在技法培养和知识传授上,本系列教材力求在动画制作能力培养的基础上,突出对动画深层次理论的讨论,注重对许多前沿和专题问题的研究、展望,让学生及时抓住学科发展的脉络,引导他们对前沿问题展开自己的思考与探索。

教学实用性——实用于教与学。教材是根据教学大纲编写、供教学使用和要求学生掌握的学习工具,它不同于学术论著、技法介绍或操作手册。因此,教材的编写与出版,必须在体现学科特点与教学规律的基础上,根据不同教学对象和教学大纲的要求,结合相应的教学方式编写,确保实用于教与学。同时,除文字教材外,视听教材也是不可缺少的。本系列教材正是出于这些考虑,特别在一些教材后面附配套教学光盘,以方便教师备课和学生的自我学习。

适用广泛性——国内院校动画专业能够普遍使用。打破地域和学校局限,邀请国内不同地区具有代表性的动画院校专家学者或骨干教师参与编写本系列教材,力求最大限度地体现不同院校、不同教师的教学思想与方法,达到本系列动画教材学术观念的广泛性、互补性。

“百花齐放,百家争鸣”是我国文化事业发展的方针,本系列教材的推出,进一步充实和完善了当下动画教材建设的百花园,也必将推进动画学科的进一步发展。我们相信,只要学界与业界合力前进,力戒急功近利的浮躁心态,采取切实可行的措施,就能不断向中国动画产业输送合格的专业人才,保持中国动画产业的健康、可持续发展,最终实现动画“中国学派”的伟大复兴。

丛书主编:



中国传媒大学新闻学院



天津理工大学艺术学院

前言

PREFACE

动漫产业，是指以“创意”为核心，以动画、漫画为主要表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫相关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产与经营。

当代，动漫产业作为文化创意产业的重要组成部分，除经济功能之外，在很大程度上承担着塑造和确立国家文化形象的历史使命。

中国动画起步于 20 世纪 20 年代。1926 年，万氏兄弟的《大闹画室》标志着中国动画的诞生。接着，1940 年万氏兄弟创作出的享有世界声誉的大型动画《铁扇公主》，成为世界第二部动画长片，仅次于迪士尼公司在 1937 年拍摄的长片《白雪公主》。之后，1960 年万氏兄弟的《大闹天宫》全面发挥了精巧细腻的艺术风格，影片更加具有浓郁的民族气息。加之 20 世纪 60 年代段孝萱创作的《小蝌蚪找妈妈》和《牧笛》，20 世纪 80 年代创作的《哪吒闹海》和艺术短片《三个和尚》等，这些获得世界声誉的动画片在全世界共同开创出“中国学派”；中国动画衰落于 20 世纪 80 年代中后期。当起步还晚于中国的日本动画《铁臂阿童木》、《森林大帝》、《花仙子》“入侵”之后，处于停滞、徘徊状态的中国动画已无力竞争，随后跟进的《变形金刚》、《希瑞》等美国动画，最终使得曾经有过辉煌岁月的中国动画完全失去本土阵地；新世纪以来，中国经济实力和文化影响力的增强带动了文化产业的兴起，中国动画开始了当代二次创业——重新突围。

美国在当代世界动画产业中遥遥领先。原因之一，美国动画有着一整套成熟的商业文化运作模式，号称是一条欲望生产和满足的文化流水线；原因之二，在长期的商业扩张中，美国动画掌握了“勾兑”大片、名片和“奥斯卡”影片的方法，虽然手法各异，但含有的基本元素却是永恒不变的：欲望、爱情、自由、正义、神话和美国梦等等。进入新世纪以来，经济全球化进程迅猛推进，电子信息技术也得以飞速发展，在此背景下，多元文化交融沟通的趋势越来越明显，观众的接受心理和审美预期也随之多元化。面对世界文化多元化的

现实格局，美国动画进一步奉行“拿来主义”，并从产业链的多个环节进行改造加工。最终，在占领全球市场的同时，完成美式的“价值输出”。

日本动漫无论从艺术水准、民族特色，还是从动画产业的成熟度来说，在当今世界都是首屈一指的。从手冢治虫到宫崎骏再到大友克洋等，这些动漫大师的作品征服了整个世界，为日本赢得了荣誉。

欧洲动画早期辉煌，中期没落，近年来大力发展，其动画的优点是：民族文化底蕴深厚，素材丰富，注重教育功能。品质优良，画风细腻，艺术感强；缺点是缺乏成熟的营销传播体系和产业体系。

一个国家、民族、时代的文化艺术及其产业，如果没有体现出民族元素、民族内涵，就没有了民族文化的根基，也就没有了与世界文化交流的资本。美国动画片《白雪公主》、《狮子王》之所以成为世界经典作品，在于作品弘扬了正义战胜邪恶的人类精神，处处闪动着人性善良的光辉，契合了全世界观众都能够产生共鸣的永恒主题，体现出一种普世的深远意义与内涵。

回顾中外动漫史发展的曲折之路，寻求各国动漫兴衰的根本原因，可以以史为鉴，以期更好地促进全世界动漫产业的良性发展。

目 录

CONTENTS

总序 前言

001

上编 引论

第1章 动漫之解·····	002
1.1 什么是动画·····	002
1.2 什么是漫画·····	003
1.3 动画和漫画的关系·····	004

005

中编 中外动画史

第2章 动画的起源·····	006
2.1 早期的“动画”现象·····	006
2.2 早期的动画机械实验·····	008
2.3 动画的早期发展·····	010
第3章 中国动画的发展·····	012
3.1 中国动画的初创期(1922~1945年)·····	012
3.2 新中国动画发展期(1946~1956年)·····	017

3.3 中国动画繁荣期(1957~1965年)·····	020
3.4 中国动画非常期(1966~1976年)·····	025
3.5 动画“中国学派”巅峰期 (1977~1989年)·····	027
3.6 中国动画转型期(20世纪90年代)·····	034
3.7 中国动画产业期(2000~2010年)·····	039
3.8 中国动画发展的新起点 (2011年以来)·····	042
3.9 香港地区动画发展·····	044
3.10 台湾地区动画发展·····	050

第4章 美国动画的发展·····	055
4.1 美国动画初创期(1906~1936年)·····	055
4.2 美国动画发展期(1937~1949年)·····	059
4.3 美国动画第一繁荣期(1950~1966年)·····	063
4.4 美国动画转型期(1967~1988年)·····	066
4.5 美国动画第二繁荣期(1989~2000年)·····	070
4.6 美国动画的新时代(2001年以来)·····	076

第5章 日韩动画的发展·····	081
5.1 日本动画史·····	081
5.2 韩国动画史·····	102

第 6 章 欧洲动画的发展·····	105
6.1 英国动画史 ·····	105
6.2 法国动画史 ·····	121
6.3 德国动画史 ·····	132
6.4 捷克动画史 ·····	139
6.5 意大利动画史 ·····	143
6.6 俄罗斯动画史 ·····	144
第 7 章 澳大利亚动画的发展·····	150
7.1 澳大利亚动画的早期发展 ·····	150
7.2 动画发展的“代工”之路 ·····	150
7.3 澳大利亚动画的后期发展 ·····	151
第 8 章 拉丁美洲动画的发展·····	152
8.1 阿根廷动画史 ·····	152
8.2 巴西动画史 ·····	153
8.3 古巴动画史 ·····	154
8.4 拉美其他国家动画代表作 ·····	154
第 9 章 西亚、南亚动画的发展·····	156
9.1 西亚（阿拉伯）动画史 ·····	156
9.2 南亚（印度）动画史 ·····	158

第 10 章 加拿大动画的发展 ·····	163
10.1 20 世纪 30 ~ 50 年代的动画发展 ···	163
10.2 20 世纪 60 ~ 70 年代的动画发展 ···	166
10.3 20 世纪 80 ~ 90 年代的动画发展 ···	168
10.4 21 世纪的动画发展 ·····	170
第 11 章 其他地区动画的发展 ·····	172
11.1 北欧动画史·····	172
11.2 前南斯拉夫动画史·····	176
11.3 波兰动画史·····	179
11.4 瑞士动画史·····	181
11.5 西班牙动画史·····	182
11.6 荷兰动画史·····	184
第 12 章 漫画的起源 ·····	186
12.1 古代漫画的萌芽·····	186
12.2 现代漫画的形成·····	188

185

下编 中外漫画史

第13章 中国漫画的发展 192

13.1 清末民初漫画 192

13.2 五四运动时期的漫画 194

13.3 20世纪20~30年代漫画 196

13.4 抗日战争时期漫画 202

13.5 解放战争时期漫画 205

13.6 新中国漫画
(20世纪50~80年代) 207

13.7 新一代漫画(20世纪90年代) ... 211

13.8 新世纪漫画(2000年以后) 212

13.9 香港地区漫画 213

13.10 澳门地区漫画 215

13.11 台湾地区漫画 216

第14章 美国漫画的发展 220

14.1 美国漫画的早期发展
(1895~1938年) 220

14.2 漫画的超级英雄时代
(1938~1955年) 224

14.3 超级英雄的回归时代
(1956~1969年) 226

14.4 美国漫画的转折时代
(1970~1985年) 228

14.5 美国漫画的变革时代
(1986~1999年) 229

14.6 美国漫画电影时代(2000年至今) ... 231

第15章 日韩漫画的发展 233

15.1 日本漫画史 233

15.2 韩国漫画史 243

第16章 欧洲漫画的发展 246

16.1 英国漫画史 246

16.2 欧洲大陆漫画史 252

第17章 其他地区漫画的发展 262

17.1 新加坡漫画史 262

17.2 马来西亚漫画史 264

17.3 阿根廷漫画 265

主要参考文献 267

后 记 269

上编 引论

第 1 章 动漫之解

1.1 什么是动画

动画是一种综合艺术门类,它集合了绘画、漫画、电影、电视、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。广义而言,把一些原先不活动的东西,经过影片的制作与放映,变成活动的影像,即为动画。

1.1.1 动画的概念

1.1.1.1 卡通

“卡通”是英文“cartoon”的音译。“cartoon”这个词来自文艺复兴时期的意大利语,最早指的是报刊上单幅或几幅的讽刺画、幽默画。在现代英语中,“cartoon”还可以指“animated cartoon”,也就是动画。^①在现代汉语中,“卡通”也有两层含义,一是指漫画,二是指动画电影。

“卡通”作为“非真人电影”的叫法起源于美国,后来在全世界广为流行,意思是指用绘画语言来讲述故事的电影。“卡通”电影的绘画风格比较简练轻松,并且也继承了卡通绘画讽刺、幽默的漫画特点。如今,“卡通”更多适合年龄层次较低的观众——尤其是儿童观看的动画、漫画作品。

1.1.1.2 动画

世界各国对动画有不同的称呼,在美国,人们称之为“卡通”;在日本,人们最初称之为“漫画映画”,后来又称之为“动画”;在中国,除了称呼“动画”之外,还称之为“动画片”、“艺术片”、“美术片”。

美国动画家查尔斯·索罗门对动画的定义是:



图 1-1 《大闹天宫》

一、它们的影像是用电影胶片或录影带以逐格记录的方式制作出来的。

二、这些影像的动作是幻觉创造出来的,而不是原本就存在的,再就是摄影机记录下来的。

加拿大动画师诺曼·麦克拉伦从运动的角度认为:动画是画出来的运动。英国人约翰·汉斯指出:运动是动画片的本质。

国际动画组织在 1980 年对动画所下的定义:动画艺术是指除使用真实的人或者事物造成动作的方法之外,使用各种技术所创作出的活动影像,即是以人工的方式所创造出的动态影像。

1.1.1.3 电影动画

电影动画的英文为“animation”,是当今世界对于与真人电影相对应的以绘画或其他造型艺术作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段

^① 转引自陈奇佳. 日本动漫艺术概论 [M]. 上海: 上海交通大学出版社, 2006: 4.

的艺术统称,是英文中比较正式的一种称谓。

1.1.1.4 美术片

“美术片”是中国对“animation”的称谓,也是在“动画”被广泛应用以前的称呼。《中国大百科全书·电影卷》对美术片的定义是:美术片,一种特殊的电影。美术片是中国的名词,在世界上统称“animation”,是动画片、木偶片、剪纸片的总称。美术片主要运用绘画或其他造型艺术的形象(人、动物或其他物体)来表现艺术家的创作意图,是一门综合艺术。美术片有短片、长片和系列片多种,题材和形式广泛多样,在世界影坛中占有重要地位。在电视领域中更受重视,为少年儿童和成年观众所喜闻乐见。

《电影艺术词典》对美术片的解释是:美术片,电影四大品种之一,是动画片、木偶片、剪纸片、折纸片的总称。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依次拍摄下来,连续放映时便在银幕上产生活动的影像。

1.1.2 动画的分类

动画发展到今天,仍没有统一的分类标准。常见的分类有以下几种:按照形态类型可分为:平面动画、立体动画、电脑动画,其中按艺术类表现形式可分为:水彩画动画片、水墨画动画片、

剪纸动画片、木偶动画片、泥偶动画片;按照文学体裁可分为:叙事拟人、幽默讽刺、科幻教育等类型动画片;按照传播途径可分为:影院动画片、电视动画片、实验动画片;根据时长可分为:动画长片、动画短片、单部动画片、系列动画片等^①。

1.2 什么是漫画

1.2.1 漫画的概念

“caricature”(漫画)一词源于意大利文“caricare”,字面意思是“加压”、“增加重量”。直到17世纪下半叶,真正的“漫画”一词“caricature”才在意大利出现。caricature是指单幅的幽默讽刺漫画,特别是指肖像漫画。

“comics”是指连环漫画或故事漫画,带有较强的叙事性,剧情相对简单并有幽默气息。“comic Strip”是指报刊上连载的条形分格漫画,以四格居多,也指四格漫画。

“manga”一词最早来自日本葛饰北斋的“hokusai manga”,但作为一种独特的漫画形式,一般认为是以1947年手冢治虫的《新宝岛》为标志性开端。manga的基本特征是引入特写、全景、广角等电影分镜头手法且具有页内分格的形式以及拟声词等特有符号。在manga类作品中,强烈的抒情、庞大的故事结构成为主要的艺术诉求^①。

爱德华·福克斯在其《欧洲漫画史》中论道:“所谓漫画,就是通过夸张有意识地突出一个事物或人物的特征,而与此同时却省略掉其次要的、一般性的东西。漫画是有意识制造出来的滑稽可



图 1-2 《鹬蚌相争》

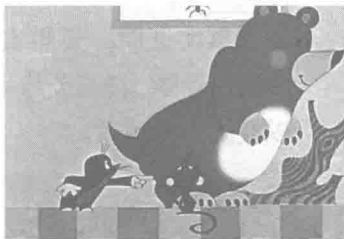


图 1-3 捷克卡通片《鼹鼠的故事》



图 1-4 《丁丁历险记》



图 1-5 张光宇漫画作品

① 孙立军,张宇.世界动画艺术史[M].北京:海洋出版社,2007:12.

笑的图景或人物图像,它与由于天生缺陷或单纯幼稚而产生的引人发笑的景象和行为举止完全不同。”……用一个喜剧术语来说,漫画创造了一种“传染性的笑”。“漫画是一种静态艺术,所表现的仅仅是事物的某一瞬间,但恰恰由于它将这滑稽可笑的一瞬间固定下来,才会产生持久的、让所有时代的欣赏者都忍不住要发笑的效果”^①。

“漫画”中文一词最早出现在中国 11 ~ 12 世纪。北宋学者画家晁以道在其著作《景迂生集》中说:“黄河多淘河之属,有曰漫画者,常以嘴画水求鱼”。这里的“漫画”是指一种水鸟,还不是现代意义上的“漫画”之意。1925 年,我国早期漫画家丰子恺的《子恺漫画》出版,才使得现代意义的“漫画”一词被普遍确认。《现代汉语词典》中解释:用简单而夸张的手法来描绘生活和时事的图画。一般运用变形、比拟、象征的手法,构成幽默、诙谐的画面,以取得讽刺或歌颂的效果。

1.2.2 漫画的分类

跟动画一样,漫画的分类也有很多不同的标准。大体上可以分为以下几类:

按照不同受众,可将漫画分为:儿童漫画、少年漫画、少女漫画、青年漫画、成人漫画、女性漫画、耽美漫画、地下漫画等。

以表现形式分类有:单幅漫画,四格漫画,故事漫画(连环漫画)、文学插图等。

按不同题材可分为:科幻漫画、教育漫画、灾难漫画、冒险漫画、推理漫画、宣传漫画、讽刺漫画等。

1.3 动画和漫画的关系

“动画”、“漫画”不分是业界惯有的常识。漫

画可以衍生出动画,要塑造一个成功的动画形象,应首先发展漫画形象,通过动漫杂志等进行介绍和推广,被社会大众广泛认可之后,再投身动画片的制作。像史努比、加菲猫、机器猫、阿童木等无一不是先由漫画开始的。

在动画大国日本,漫画“动画化”是其动画生产的主要方式,其比重超过 70%,甚至达到 80%。例如,日本第一部长篇电视动画片《铁臂阿童木》,即改编自“日本动画之父”手塚治虫的同名漫画。如今,漫画已成为日本动画产业的主要源头,而且日本漫画也有细分,如“少男漫画”和“少女漫画”,分别以“斗争与拼搏”、“情感与唯美”为主题,两者有所区别,但共同的特征都是把生活中的事物极端化,在极力贴近现实的同时,又对现实加以包装。

漫画是动画的基础,也是培养动画人才的最好途径,如日本漫画大家手塚治虫和宫崎骏,二者同样是动画大家。反观中国,我们现在恰恰缺乏的是漫画发展,甚至可以说无漫可动。然而,追溯到 20 世纪 60 年代,可以发现:以《大闹天宫》为代表的中国动画辉煌时期,同样也是漫画发展的鼎盛年代。二者同步发展,并出现了一批如张光宇、米谷、张乐平、万籁鸣、丰子恺等杰出的漫画大家。

事实证明,要想实现动画的良性发展,就必须避免动画、漫画分势而立的局面,先从漫画开始,以漫画培养读者。



图 1-6 方成《武大郎开店》

① 汪宁. 中外动漫简史 [M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2011: 5.

② (德) 爱德华·福克斯. 欧洲漫画史: 古代—1848 年 [M]. 上海: 上海人民出版社, 2005: 10 ~ 17.

中编 中外动画史
