

世界动画史

THE WORLD HISTORY OF ANIMATION



史蒂芬·卡瓦利耶◎著
STEPHEN CAVALIER



中央编译出版社
Central Compilation & Translation Press

全国百佳图书出版单位

The World History of Animation

Stephen Cavalier

艺术本身就是一种夸张。

——奥斯卡·王尔德

世界动画史

史蒂芬·卡瓦利耶◎著

陈功◎译



中央编译出版社

Central Compilation & Translation Press

全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

世界动画史 / (英) 卡瓦利耶 (Cavalier, S.) 著; 陈功译.

—北京: 中央编译出版社, 2012.9

(图文馆)

ISBN 978-7-5117-1498-5

I. ①世… II. ①卡… ②陈… III. ①动画片—电影史—世界 IV. ①J909.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第202561号

Original title: The World History of Animation

Copyright © RotoVision SA

Chinese translation copyright © Central Compilation & Translation Press

Stephen Cavalier has asserted his moral right to be identified as the Author of this Work in accordance with the Copyright Designs and Patents Act 1988.

世界动画史

出版人: 刘明清

出版统筹: 谭洁

责任编辑: 张维军

执行编辑: 饶莎莎

责任印制: 尹珺

出版发行: 中央编译出版社

地址: 北京西城区车公庄大街乙5号鸿儒大厦B座 (100044)

电话: (010) 52612345 (总编室) (010) 52612342 (编辑部)

(010) 66161011 (团购部) (010) 52612332 (网络销售)

(010) 66130345 (发行部) (010) 66509618 (读者服务部)

网址: www.cctphome.com

印刷: 利丰雅高印刷(深圳)有限公司

成品尺寸: 228毫米×260毫米 26印张

版次: 2012年9月北京第1版

印次: 2012年9月第1次印刷

定价: 198.00元

本社常年法律顾问: 北京市吴栾赵阎律师事务所律师 闫军 梁勤

目 录

006	序 (西维亚·乔迈)
008	引言
012	世界动画简史
034	1900年之前: 动画的起源
044	1900-1927: 动画电影的实验时代
094	1928-1957: 动画电影的黄金时代
168	1958-1985: 电视时代
262	1986-2010: 数字时代
394	动画资源库
396	术语表
401	奥斯卡获奖作品
402	动画书籍与网站
404	索引
414	图片来源
416	致谢

序

西维亚·乔迈 (Sylvain Chomet)

我从小就希望能收到这样一本书作为圣诞礼物，它把海量的动画艺术、风格类型以及技巧尽收囊中。只要你闲暇之余喜欢画画，哪怕只是信手涂鸦，都会对这本书爱不释手。

小时候，动画对我来说就像星星一样遥不可及。这是一门只有遥远国度的魔法师才擅长的法术，它能给古老的绘画艺术赋予全新的生命。作为一个60年代生人，年少时的我心中的魔法师就是迪士尼的“九元老”，而那个遥远的国度便是迪士尼公司总部所在地伯班克。当年我沉迷于他们的《森林王子》(The Jungle Book)、《101斑点狗》(One Hundred and One Dalmatians)，还有《猫儿历险记》(The Aris-

tocats) 等经典作品。也许你会觉得我的童年还不错，其实一点儿也不，毕竟我生在离迪士尼千里之外的法国……

于是我开始把自己对绘画的热情倾注在画漫画上，但我心中仍有挥之不去的失落感，我知道我真正想做的其实还是动画。

我的人生转机出现在80年代中期的一个深夜，我和同事们白天在伦敦的动画工作室里埋头做广告，晚上才有空做我们自己的项目。当晚我用十二张线条草图拍了一段大胡子老人演奏手风琴的动画。然后他动起来了！他活起来了！这简直是魔法，真正的魔法！绝不是那种你知道手法就会表演的小把戏！它总能

《魔术师》
2010



《魔术师》
2010



把你深深吸引，却又不被你看出半点破绽。这就是“动画”！

我从小就希望收到这样一本书作为圣诞礼物，光阴似箭，现在的我居然已经在为这本书作序了……当然，我还没老到那个地步，也还远不够睿智，而且我仍旧遥望着大洋彼岸的伯班克。现在的我已经是健忘的“魔法师”，但我庆幸动画的魔力改变了我的人生。就像所有不曾停止涂鸦、临摹、绘画，不曾放弃把少年梦变成电影的孩子一样，不管用什么样的技术与方式，不管有没有成功，我们都把自己当作一名“魔法师”，而且我坚信我们心中都带着同样的好奇：“动画”究竟是如何“动”起来的？

不管你是约翰·拉赛特（John Lasseter）、尼克·帕克（Nick Park），还是宫崎骏，倘若不同意我的论断，欢迎你来辩驳。

西维亚·乔迈（Sylvain Chomet）是欧洲最负盛名的动画导演之一。他于1963年在法国出生，1986年出版了他的第一部漫画《蜻蜓的秘密》（Le Secret des libellules）。乔迈的动画生涯始于伦敦，在那里他拍摄了数部动画广告。1996年乔迈推出了他的第一部动画短片《老妇与鸽子》（La Vieille Dame et les Pigeons），并获得当年的奥斯卡奖提名。乔迈共自编自导了两部动画长片：《疯狂约会美丽都》（Les triplettes de Belleville）和《魔术师》（L'illusionniste），两部作品均获得奥斯卡最佳动画长片奖提名。他同时还为电影短片集《巴黎，我爱你》（Paris, Je T'Aime）拍摄了其中的一部真人短片。

引言

正如电影的起源至今仍无定论，关于动画的具体诞生时间也流传着各式各样的说法和理论，但我们大致可以确定的是：动画刚刚庆祝完它的第一个百岁生日。

在它的第一个一百年中，动画为世界流行文化做出了巨大的贡献。首先，早期影院动画短片向世人展现了它的超凡想象力，为我们奉上了大批经典动画形象：米老鼠、大力水手、兔八哥、猫和老鼠等等。到了20世纪中期，华特·迪士尼制作了包括《白雪公主》、《木偶奇遇记》、《小飞象》在内的一系列优秀的动画长片电影。在这之后，电视动画又接踵而至，其中的经典包括《摩登原始人》、《辛普森一家》、《海绵宝宝》等等，而随着《阿基拉》、《千与千寻》风靡全球，亚洲动漫也逐渐形成了一种文化现象。最后，我们更不能忘了皮克斯（Pixar）的三维动画经典：《玩具总动员》、《超人总动员》，以及《海底总动员》，另外还有梦工厂的《怪物史莱

克》、蓝天工作室的《冰河世纪》以及其他的所有三维动画长片，没有这些动画，很难想象身处21世纪的我们要失去多少观影乐趣。

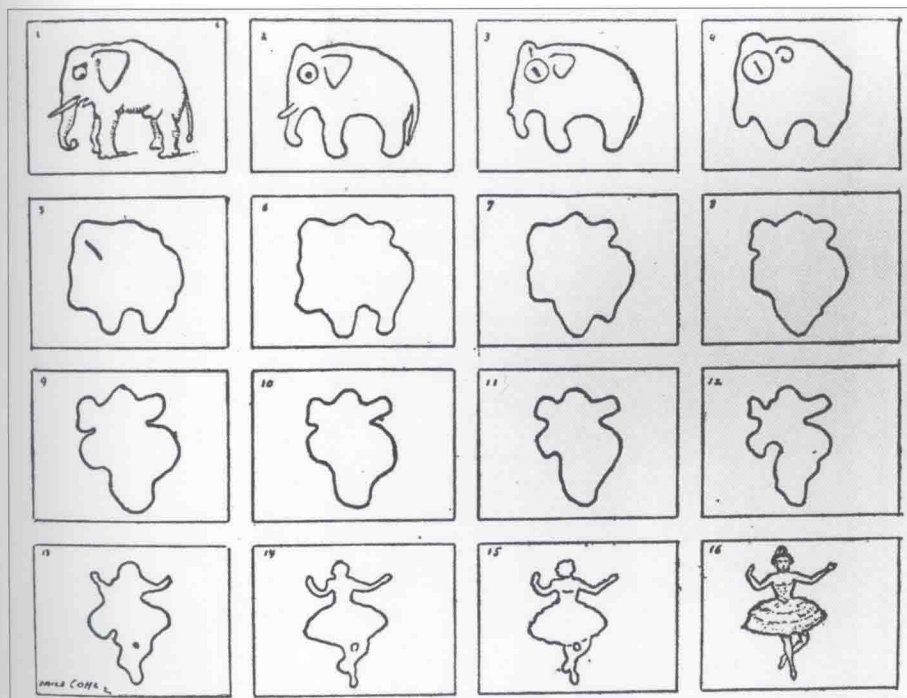
《幻影集》（*Fantasmagorie*）Vs. 《最终幻想》（*Final Fantasy*）

人们谈及动画时，习惯于讨论它有多“逼真”或多“卡通”。这恰好概括了动画的两个基本方向：一边是坚持将现实艺术化，另一边则是竭力营造真实感。

19世纪末，当时的法国巴黎有个名为“无逻辑”（*Incoherents*）的小型艺术社团，组成这个社团的巴黎艺术家们都是当时超现实主义的先锋人物，痴迷于各种荒诞艺术，而埃米尔·科尔（*Emile Cohl*）就是这帮艺术家中的一员。1908年，以电影工作起家的科尔拍摄了一段具有革命性的动画，他在其中融入了那些天马行空的创意，开创了形式变化的无限可



《白雪公主》（1937），迪士尼。迪士尼的第一部动画长片，为后来的动画电影树立了典范。



《幻影集》(1908), 埃米尔·科尔。科尔的这部经典之作将动画定性为超现实的流行文化。



《小朋友大世界》(Minima Cinema, 2004), 蒂姆·霍普 (Tim Hope)。霍普的这部作品将传统的 2D 动画与 3D 技术相结合, 刻意制造出一种“lo-fi” (低保真) 的感觉。

能。这部《幻影集》一反传统, 让各种荒诞场景跃上银幕。现在看来也许不足为奇, 但正是科尔创造的这个颠覆一切的世界, 为《蒸汽船威利》(Steamboat Willie)、《贝蒂娃娃》(Betty Boop)、《达菲鸭》(Daffy Duck)、《BB鸟》(Road Runner)、《南方公园》、《超级无敌掌门狗》、《宠物小精灵》、《超级玛丽》等等铺下了基石, 所有这些超现实艺术都有个共同的名字叫“动画”。在这个世界里充满了颠覆、变形、追逐、冲突, 当然还有百试不爽的“坠崖戏”。

数年后在意大利和德国, 电影不再拘泥于现实, 大量的现代主义和抽象派观念被应用于电影之中。动画由此开辟出一条新路, 实验电影也随之产生。

1915年, 麦克斯·弗莱雪 (Max Fleischer) 在纽约发明了可以捕捉鲜活动作的转描机 (rotoscope), 动画从此变得更加栩栩如生。但弗莱雪后来却放弃了转描机的大量使用。随着动画师的技艺与效率日趋提高, 弗莱雪逐渐意识到风格化的动画更有趣、廉价, 也更受欢迎。与之相反的是, 于30年代开始转入动画长片制作的迪士尼公司, 却开始一门心思研究如何让

人物和环境变得更逼真细腻。他们担心过于卡通化的风格无法承载一部感情丰富的长片, 同时也力图通过对画面的苛求把自己与其他动画同行们区分开来。

随着现代主义卡通风格在欧洲逐渐兴起, 一群从迪士尼出走艺术家们成立了美国联合制片公司 (UPA), 通过制作极具现代感的动画挑战迪士尼的写实风。他们最终赢得了这场战役, 也使得动画大量吸取了现代主义和极简主义, 并推动其再次走向风格化。这场战役同时也标志着写实派和卡通派走向对立, 动画开始出现分化, 其类型大致包括写实派、卡通派、设计派、抽象派, 以及迅速发展的动态影像设计, 但这几个流派之间交集并不多。

虽然动画曾于70年代出现过极为短暂的风格统一, 但直到进入数字时代依靠电脑的技术发展, 动画界才真正再次兴起对“写实”的一致追捧。3D、CG技术的日臻成熟, 使得现实可以被剪切、粘贴到动画里, 逼真的动画也可以被融进真人电影。技术上的飞跃催生了某种数字淘金热, 写实主义开始在电影和游戏中大行其道。

能在真人电影中看到逼真的恐龙、怪兽或者其他

挑战视觉神经的大场面，固然是种享受，但历史已经证明，动画所抓住的现实的精髓，往往会被写实主义所忽视。毕竟要想做到逼真，最好的方法就是直接把镜头对准那东西，这才叫真实。

动画界对CG写实技术的抵制衍生出一个新的动画类型，我们管它叫“lo-fi动画”，这类动画常常使用原始的动画制作手段进行拍摄，刻意追求一种不真实、不完美感。典型代表如米歇尔·冈瑞（Michel Gondry）拍摄的众多MV、《南方公园》剧集、电子游戏《啦啦啦啦啦》（Parappa），以及电影《了不起的狐狸爸爸》（Fantastic Mr. Fox）。

百年轮回

拿一百年前的动画和如今复杂的数字动画相比，你很难想象这两者居然同属一种艺术形式。但从某种程度上来说，动画其实绕了一圈又回到了原点。

大多数20世纪初的动画其实就是早期电影中的特效场面。这些电影效仿当年的舞台情节剧，搭建各种花哨的布景以求吸引观众。从电影中分离出来并自成一派的动画，却又在步入数字时代后重新融入了主流电影，并成为电影不可分割的一部分。正如当年的露天电影少不了放映动画片，时下的电影大片已经少不了CG动画和特效。这些大片中的特效带给观众游乐园过山车般的刺激感。有趣的是，大热的《加勒比海盜》系列正是源自于迪士尼乐园的同名游乐景点。

许多早期的动画都热衷于把当时流行的连环画改编成动画，而今，好莱坞也正乐此不疲的借助电脑动画和特效，将一个个漫画人物搬上大银幕。

动画的制作曾经一度无法离开团队的合作而存在。而现在，鉴于动画师和技术人员从来都难以志趣相投，我们可以看到大批的动画人独自坐在家中的电脑前创作属于自己的动画。

早期的西洋镜玩具利用转盘使连续的画面活动起来，其实就已经有动画的影子了。而在当今日本吉卜

力工作室创建的三鹰之森美术馆里，就有个令人称奇的现代版西洋镜，在里面你能看到吉卜力的经典动画形象以3D的形式复活。而为了近期的巡展，美国的皮克斯公司也制作了类似的游览点。

动画三步走

本书将动画历史分为三大时代：电影时代、电视时代，以及数字时代。每一次的技术革新都会带来人们对旧式技术大势已去的悲观论调，但事实上，新技术的出现更多的是为艺术家、观众或者消费者提供更丰富的选择。照相机的发明并没带来某些人曾经预言的所谓“绘画的末日”，它的出现淘汰了部分过时的绘画形式，但却催生了人们对非表现派图像的兴趣，抽象派艺术由此而生。同样地，上世纪50年代人们曾担心电视的蓬勃发展会导致电影的消亡，但事实也并非如此，人们只是在小屏幕和大银幕之间多了一种选择。

对部分人来说，从电影时代到电视时代，再到数字时代的过渡是极为痛苦的，但这也为那些勇于接受新变化的人们提供了机遇。上世纪50年代电影短片市场一度走向低迷，但却为电视剧和电视广告打开了一扇门。同样在90年代，随着数字动画技术的兴起，传统赛璐璐手绘逐渐淡出人们视线，手绘动画产量也随之下降；但同时电玩业、互联网、数字特效和3D动画等新行业的迅速发展也带来了各种新机遇。

手绘2D动画和定格动画已经流行了一个世纪，只要有出色的剧本和鲜活的角色，这类动画仍将继续流行。观众们并不在乎你用什么样的技术，只要故事写得好，讲得好，他们就很满足。





《超级无敌掌门狗之引鹅入室》(1993), 阿德曼动画公司。
定格动画至今仍受观众喜爱——只要它能像阿德曼公司的作品一样, 故事有趣, 人物鲜活。

大英雄，小搭档

除开动画剧集和电子游戏，电影长片或短片一直以来都是动画的主要载体。动画长片往往代表着高水准的动画技术，因此许多人甘冒风险投入大量的资金人力制作动画长片。一部动画的策划、筹资和制作的任务之艰巨是难以想象的，它需要超人的毅力和近乎变态的执着。一些动画长片的筹备时间之久在整个电影史上都罕见。动画制作所需的时间和资金投入之大，意味着动画工作室很难经得起失败，两到三部差强人意的动画就能要了大多数工作室的命。这也是为什么长寿的动画长片工作室如此少见。

从第一部试验短片稚嫩如婴儿蹒跚学步，到“黄

金时代”的各个影院短片名角米老鼠、兔八哥等如青少年般活力四射，动画短片一直都是动画发展过程中不可或缺的一部分。

现在，动画短片基本变成了培养新创意、进行新实验的沃土，而这项工作对于承受着商业压力的动画长片来说，往往是不可能的任务。

很多的动画电影到现在都鲜为人知，所幸的是我们生活在一个网络时代，自动画诞生以来的各种短片、冷门作品，我们现在都能在网上找到，还可以在线观看。

关于本书

本书中的动画电影均以时间顺序排列，但偶尔也会打乱顺序以求搜寻细节。书中还提供动画史上各种关键人物的生平简历，并配有名词解释。对于本书中收集的动画和革新技术，我的标准很简单：不管涉及历史、文化或是其他领域，只要有影响、有意思，能够帮我把世界动画史的故事讲完，我都愿意收录。虽然对于任何一本书来说，要想囊括一整个行业都是不可能的，但我仍尽量把我所能收集到的各类型、各风格的例子放进我的书里。不管是写实派或风格派，票房大作或艺术小品，传统类型或实验类型，儿童经典或成人邪典（Cult），你都能在本书中一窥究竟。

本书希望能给读者开启一趟充满乐趣和智慧的历史之旅，引领读者领略这个动画世界的风采。在这个世界里，人类的想象力永无止境。



世界动画简史

虽然本书意在展现一部“全球”动画史，但不可否认，在日本动漫迅猛发展以致手遮半边天之前，美国动画一直都是世界动画产业发展的中流砥柱。从很大程度上讲，动画发展史其实就是一部美国动画史。因此让我们通过简单回顾北美动画产业的发展，拉开本书的序幕。

当然，如果把美国动画和其他国家动画的关系比作太阳和围绕它公转的众行星，那我们就应该看到，这些各式行星上也有着千奇百怪、情调各异的民俗风景值得我们一探究竟：西欧在电影发展早期一直都扮演着先驱的角色，同时也创造了大批的实验派、先锋派动画；而东欧动画在过去很长一段时期内都得到社会主义国家的财政支持，因此东欧的动画人们比西欧的同行们更不差钱，但却也失去了许多创作自由；早期的日本动画频频向欧美取经，但日本的动画人很快就形成了属于自己特有的风格，并成功地建立了一个令全球粉丝顶礼膜拜的动画帝国。

北美动画简史

重要人物

Tex Avery (美国)
Ralph Bakshi (美国)
Raoul Barre (加拿大)
Don Bluth (美国)
Robert Breer (美国)
Tim Burton (美国)
Ed Catmull (美国)
Bob Clampett (美国)
Walt Disney (美国)
Max And Dave Fleischer (美国)
Matt Groening (美国)
Ray Harryhausen (美国)
William Hanna And Joseph Barbera (美国)
Don Hertzfeldt (美国)
John Hubley (美国)
Ub Iwerks (美国)
Chuck Jones (美国)
Chris Landereth (加拿大)
Ryan Larkin (加拿大)
John Lasseter (美国)
Winsor Mccay (美国)
Norman McLaren (英国/加拿大)
Grim Natwick (美国)
Willies O'Brien (美国)
Paul Terry (美国)
James Whitney (美国)
迪士尼“九元老”
Les Clark (美国)
Marc Davis (美国)
Ollie Johnston (美国)
Milt Kahl (美国)
Ward Kimball (美国)
Eric Larson (美国)
John Lounsbery (美国)
Wolfgang Reitherman (德国/美国)
Frank Thomas (美国)

重要影片

1914: Winsor McCay: Gertie the Dinosaur
1928: Disney: Steamboat Willie
1933: Willis O'Brien: King Kong
1937: Disney: Snow White and the Seven Dwarfs
1940: Disney: Pinocchio
1941: Disney: Fantasia
1941: Disney: Dumbo
1941: Fleischer Studios: Superman
1942: Disney: Bambi
1943: Tex Avery: Red Hot Riding Hood
1951: UPA: Gerald McBoing-Boing
1952: Norman McLaren: Neighbours
1953: Chuck Jones: Duck Amuck
1959: John and Faith Hubley: Moonbird
1961: Disney: One Hundred and One Dalmations
1967: Disney: The Jungle Book
1969: Ryan Larkin: Walking
1988: Disney: Who Framed Roger Rabbit
1989: Disney: The Little Mermaid
1991: Disney: Beauty and the Beast
1993: Tim Burton and Henry Selick: The Nightmare Before Christmas
1995: Pixar: Toy Story
2001: DreamWorks: Shrek
2009: Pixar: Up
2009: Disney: The Princess and the Frog
2009: Wes Anderson: Fantastic Mr Fox
2010: Pixar: Toy Story 3

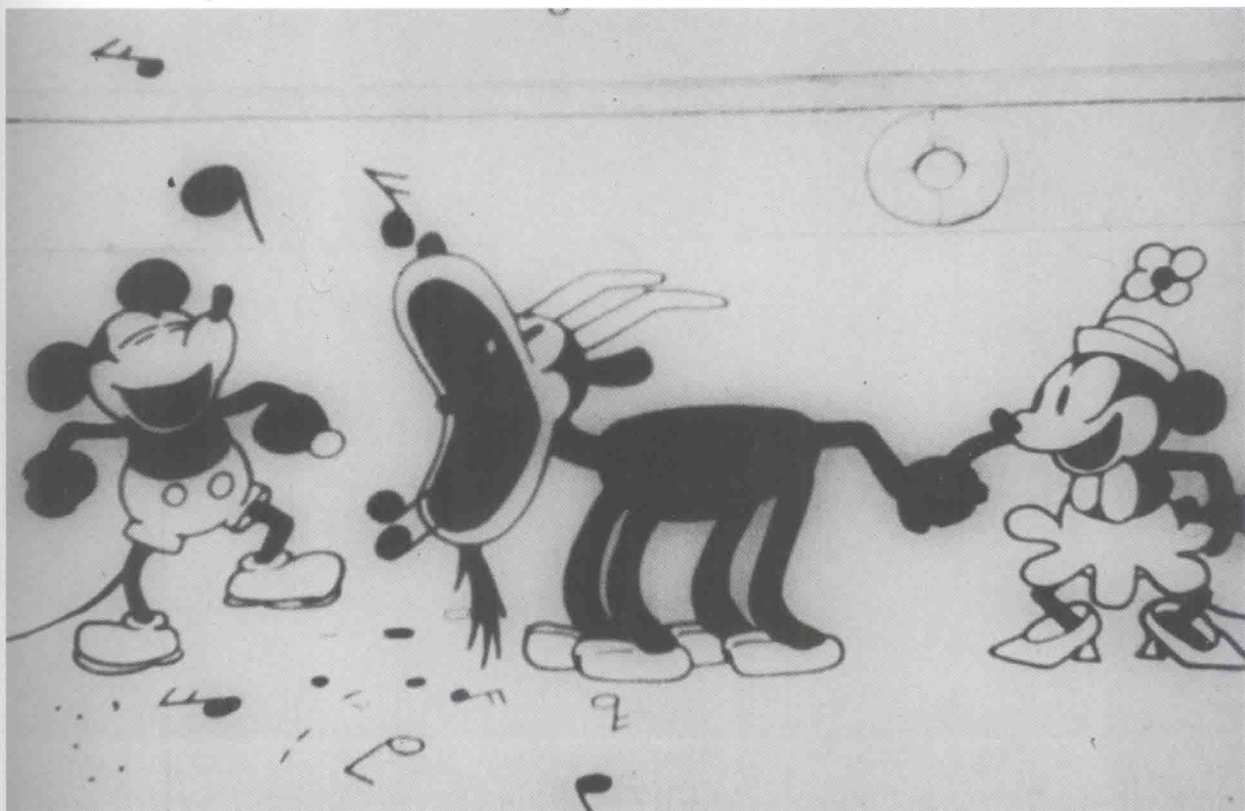
美国

尽管早期电影技术的先锋人物都在欧洲，但真正让电影产业发展起来的还是美国，而随之一道发展的，便是与电影密不可分的动画。温瑟·马凯（Winsor McCay）于1914年对技术的改良，让动画实现了质的飞跃。与此同时，动画产业如雨后春笋般在纽约兴起。加拿大人拉奥·巴尔（Raoul Barre）和美国人比尔·诺兰（Bill Nolan）在布朗克斯成立了第一家动画广告公司，并开发了一系列的动画技术。约翰·蓝道夫·布雷（John Randolph Bray）大概是一战之前美国动画界最重要的人物。他不仅成立了动画公司，更是不知疲倦地收集、改进各种新技术，并获得包括赛璐璐动画、彩色动画在内的多项工艺专利权。其他的公司将弗雷德里克·温斯洛·泰勒的“科学管理”和“工业效率”理论引入动画的生产制作，进一步推动动画的产业化。当时的各大报纸媒体都开始抢占属于自己的卡通人物，类似制作人帕特·萨利文（Pat Sullivan）一类的商家则看到了知识产权背后的巨大市场利润，并摸索出早期的市场营销模式。

20世纪20年代末，华特·迪士尼制作了第一部有声动画。这一举动带来的巨大成功，推动迪士尼公司在动画上进行更多前所未有的尝试，同时也对艺术、设计等众多其他领域展开研究。他们还改进完善了各项动画技术，但从不为图省事而放弃对质量的严格把关。不久，尽管有弗莱雪公司在后面紧咬不放，迪士尼还是成为了业界的领跑者。行业的竞争推动了美国动画黄金时代的到来，并一直延续至60年代。

1930年，美国东海岸大量的动画公司纷纷效仿迪士尼西迁至洛杉矶（迪士尼早期曾在美国中部的堪萨斯城），以求毗邻好莱坞的电影工业。30年代初期，里昂·雪利辛格制作公司开始为华纳公司制作动画短片。1935年特克斯·艾弗里（Tex Avery）被聘为导演。到了40年代初期，疯狂搞怪的华纳卡通角色，已经开始和米高梅的卡通一起挑战迪士尼的霸主地位。

与此同时，迪士尼也在力求通过完善其动画角色



《蒸汽船威利》
迪士尼
1928

来稳住自己的王位。当时迪士尼的动画师已经能够让动画角色像真人演员一样表达丰富的情感；迪士尼公司还开发了各种先进技术（但并非迪士尼公司所发明），多平面摄像技术就是其中之一。为了拉开与其他动画公司的差距，迪士尼公司要求新作品在画面上要力求接近真实，并为此对生物和风景展开大量研究。迪士尼凭借上述优势将自己全副武装，并与30年代末开始试水动画长片。此举虽然冒险，但迪士尼却凭借《白雪公主》一片名利双收，并由此开始了一系列的长片计划。

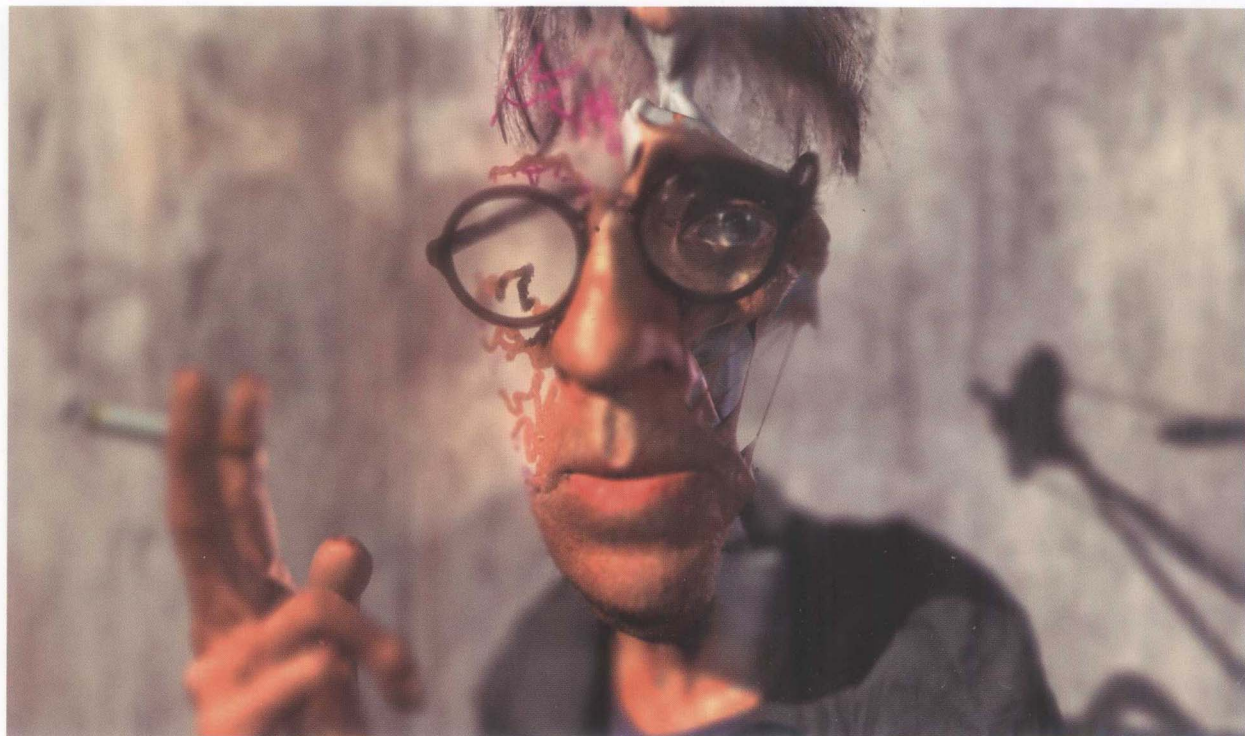
二战的爆发对经济造成了严重打击，迪士尼的劲敌——弗莱雪公司被迫关闭。迪士尼公司和其他公司一样，依靠战时为政府制作宣传影片幸免于难，但几个大项目的泡汤，以及由迪士尼视为“家人”的动画师发起的罢工，却几乎将公司击垮。

二战期间，几名原迪士尼的动画师共同成立了美国联合制片公司（UPA）。UPA以制作宣传电影和影院短片起步，利用充满现代感的设计和极简主义风格的角色和动画来对抗迪士尼的写实风格。UPA的新尝试获得了评论的高度赞扬，相比之下迪士尼的

风格则略显老土过时。UPA在现代美学上产生了广泛的影响力，华纳公司的动画导演查克·琼斯（Chuck Jones）就是追随者之一，最后甚至连迪士尼自己的艺术家也开始效仿这种风格。但事有利弊，自50年代中期开始，许多电视制作人都开始借鉴这种“有限动画”的制作形式，但他们这样做的目的更多是为了省钱而非出于对艺术的追求，此举直接导致随后30年内动画质量的严重下滑。在这个廉价动画时期，知名制作人、前米高梅公司导演威廉·汉纳（William Hanna）和约瑟夫·巴贝拉（Joseph Barbera）建立的汉纳—巴贝拉公司成为电视动画界的大腕。

在50年代末以前，大部分实验动画还局限在欧洲。而随着美国经济的飞速增长，一些“副产品”也应运而生。于是，在欧洲先锋电影代表人物梅雅·黛伦（Maya Deren）的“新美国电影”理念，以及“垮掉的一代”的自由创作思潮的共同影响下，地下电影人出现了。新兴势力们组成了一些松散的团体，比如西海岸的实验电影人，经常在“电影中的艺术”（Art in Cinema）系列展映会上聚集，该系列在旧金山艺术博物馆的展映活动从1945年一直持续到1954年。60年

《瑞恩》
克里斯·兰德雷斯
2004



代到70年代之间，先锋电影人们开始用早期的电脑技术制作抽象动画。正是这群艺术家和嬉皮士，把原本用于军事作战的电脑技术变为艺术，迈出了电脑动画制作的第一步。他们的作品推动了80年代一些商业实验品的出现，迪士尼公司拍摄于1982年的《电子世界争霸战》（Tron）就是其中之一。

在这个到处都是商业电影的世界，一支由迪士尼动画师唐·布鲁斯（Don Bluth）率领的团队独树一帜。面对老东家迪士尼的廉价动画生产和艺术感的沦丧，这群动画人已经不再对公司抱有任何幻想。他们自建了一家新公司，开始制作追求传统艺术价值的动画长片，并取得了一定的成功。

为再现公司昔日的辉煌，迪士尼的新一代艺术家们合力推出了几部大热的动画长片，这些作品带动了90年代初期的动画复兴。与此同时，电视节也出现了一批令人耳目一新的动画剧集。这都归功于对老一辈创作态度的回归：提倡用心用脑，发挥创意，常常连造型设计也开始走复古路线。诸如唐·布鲁斯制片公司和梦工厂一类的新公司开始出现，并加入动画长片的制作。这段时间出现了许多优质的动画长片，当然也有不少投机主义者混在其中以次充好，他们的结果

可想而知。

90年代前期许多电影中就已经出现了CG背景，但直到90年代中期，约翰·拉塞特（John Lasseter）才用作品证明——正如迪士尼在30年代用手绘动画证明——CG动画角色也可以传达情感和幽默。成功来之不易，拉塞特和他的同事们像当年迪士尼那样费尽心思，倾注了各种创意和艺术，才斩获各类大奖。这些由迪士尼赞助的皮克斯动画所获得的巨大成功带起了一股CG动画电影热潮。在以皮克斯、梦工厂和蓝天工作室为首的动画公司努力下，动画长片的票房生存力从此进入一个新纪元。

90年代动画长片捷报频传，使得许多大公司开始为一些冷门项目开绿灯，蒂姆·伯顿（Tim Burton）和亨利·赛利克（Henry Selick）的成功案例使得定格动画也成为商业动画青睐的对象。同时，几部手绘动画的票房失利也使得这一传统动画类型的商业价值遭受质疑。好莱坞的传统动画制作逐渐淡出人们视线，就连迪士尼也不得不作出妥协。

电脑特效和动画的逼真精细使人们越来越多的倾向于制作数字特效，电脑动画也早已成为21世纪各类大片不可缺少的一部分。数字版的转描技术、动作捕