新世纪动画专业教程



动画概论（第二版）

● 聂欣如 著

复旦大学出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com

动画概论

（第二版）

聂欣如　著

復旦大學出版社

目录

Contents

第二版序 …… 1
自序 …… 1

第一部分　动画理论

第一章　动画的起源 …… 3
　第一节　动画的产生 …… 3
　第二节　雷诺的贡献 …… 4
　第三节　逐格拍摄技术和勃莱克顿 …… 6
　第四节　动画电影的发明者科尔 …… 7
　第五节　动画之父雷诺 …… 9

第二章　动画的特点 …… 15
　第一节　“两极分化”的动画片 …… 16
　第二节　走向写实的动画片 …… 18
　第三节　动画片的分类 …… 24
　第四节　动画的特点 …… 29

第三章　动画的定义 …… 31
　第一节　动画的定义 …… 31
　第二节　有关动画概念的争论 …… 32
　第三节　新媒体和动画 …… 39

第二部分　动画同其他艺术的关系

第四章　动画与电影 …… 45
第一节　镜头与动画 …… 45
第二节　光效与动画 …… 48
第三节　表演与动画 …… 51

第五章　动画与造型 …… 57
第一节　动画造型与单线平涂 …… 57
第二节　木偶造型与表演化 …… 64
第三节　剪纸造型与装饰化 …… 66
第四节　动画艺术短片中的造型风格和样式 …… 67

第六章　动画与文学 …… 71
第一节　题材的选择 …… 71
第二节　题材的借鉴 …… 73
第三节　人物的单纯化和转化 …… 77
第四节　大团圆结构 …… 83

第七章　动画与音乐 …… 85
第一节　背景音乐 …… 85
第二节　“前景”音乐 …… 91

第三部分　欧美动画

第八章　美国主流动画片 …… 99
第一节　关于“主流”的概念 …… 99
第二节　美国主流动画片的对象 …… 100
第三节　美国主流动画片的表现形式 …… 102
第四节　美国主流动画片的结构 …… 106
第五节　美国主流动画片的主题 …… 109

第九章　欧洲主流动画片 …… 115
第一节　欧洲主流动画片的特征 …… 116
第二节　同美国主流动画片的区别 …… 120
第三节　系列片之外的其他主流动画片 …… 127

第十章　西方非主流动画片 …… 133
第一节　什么是非主流动画片 …… 133
第二节　非主流动画片同主流动画片的比较 …… 134

第四部分　亚洲动画

第十一章　日本动画片 …… 147
第一节　日本动画之特点 …… 147
第二节　日本动画大师 …… 150

第十二章　中国动画片 …… 178
第一节　动画片 …… 179
第二节　剪纸片 …… 195
第三节　木偶片 …… 199

第五部分　动画艺术短片

第十三章　哲理艺术短片 …… 205
第一节　物极必反 …… 205
第二节　主观主义和机械主义 …… 208
第三节　无法沟通 …… 211
第四节　宿命论 …… 213
第五节　迷惘和困惑 …… 215

第十四章　伦理艺术短片 …… 218
第一节　利己主义批判 …… 218

需要全本请访问 www.ertongbook.com

第二节　人际新关系 …… 221
第三节　古代伦理新诠释 …… 224
第四节　人和自然 …… 226

第十五章　抒情艺术短片 …… 229
第一节　怀旧 …… 229
第二节　别离 …… 232
第三节　爱情 …… 234
第四节　恐惧 …… 235
第五节　史诗 …… 237

第十六章　艺术短片在形式上的探索 …… 240
第一节　抽象化 …… 240
第二节　摄影和调度上的探索 …… 241
第三节　材质的利用 …… 243
第四节　可见的变化 …… 245
第五节　不同形式的综合 …… 246

附　录

动画片制作(作者:胡兆洪) …… 253
第一节　绘画动画制作 …… 253
第二节　偶动画制作 …… 264
第三节　剪纸动画制作 …… 271

引注书目 …… 276

第二版序

承蒙读者厚爱，《动画概论》发行三年来销售业绩不错，因此有了修订的机会。

这次修订主要做了两个方面的工作：一是增添新的材料。三年中新出现和新收集到的资料需要增补。二是在学理上有所深入。以前对有关动画理论错误观念的批评，现在改成了对于媒体本性的思考，增加了有关新媒体动画的小节，因此第三章几乎重写了一遍。这对于保持这本书在动画理念上的先进性、区分动画和其他事物的不同性质是非常必要的。除此之外，这本书的基本格局仍保持了初版的状况，不过对某些章的分节和分段有所调整，这是为了让表述更为清晰和有条理，实质内容并无大变。

我的 E-mail 地址未变，希望读者一如既往地提出批评和建议。对于使用这本教材的任课教师，特别欢迎来信讨论教学中出现的问题，我们可以互相交流经验，提高教学的质量。如果缺少相关的资料，我们也可以互通有无。如果您的授课得到了学生的欢迎，那也是我最大的荣耀。

感谢所有就动画问题与我交流和提出建议的老师和学生，他们和我一起把有关动画的研究导向深入。

感谢复旦大学出版社的黄文杰编辑，为这次修订提供了方便。

聂欣如

2009 年 7 月 23 日

自　序

2000年我从国外回国，到同济大学工作。按照规定，新教师要求先上选修课，然后才能给专业的本科生上课。在我不知道该给那些专业完全不同的学生们讲些什么的时候，我突然想到了动画，尽管那时我已经离开上海美术电影制片厂十年之久。

看来这是一个情结，不能释怀的终究不能释怀，走得再远也会回来。我曾经在上海美术电影制片厂工作过十年，在那十年中我似乎并没有太过留恋动画片，只是为了工作厮混其中，后来有机会出国便一走了之。但是烙在潜意识中的印象，还是会在最不经意之时浮现。在国外学习影视艺术的期间，曾选修过一门与动画有关的课程。那位老教授是个好人，他让我们几个学生到他家里去上课——他家里简直就是一个动画博物馆，电影早期那些只在书本上见过的玩意儿，诸如类似于“诡盘”的东西、类似于雷诺的画带，都能在他家里看到。他对我们所交的作业都很宽容，因此大家很容易拿到学分。我好像是用电脑做了一只会飞的猪，说来惭愧，所谓的“飞”，也就是扑腾了几下翅膀。——那时，并没有想到以后的工作会再次同动画有染。

从2000年开始的动画课程，以后几乎每年都开，好像还很受学生的欢迎。2002年招收了动画专业的本科生之后，开始给他们讲授《动画概论》这门课程，继而又开设了《动画剪辑》的课程。因为授课的关系，一直都在关注相关的教材，也陆续看到了几本，但是都不能令人满意，于是每有野心，想自己写一本《动画概论》。2005年，工作调到了华东师范大学，这门课也带到了华师大的传播学院。2006年初，在一次有关影视类教材编写出版的会议上，上海大学影视艺术技术学院的金冠军院长极力推荐这本书的出版，因此被纳入了计划，遂有了现在的《动画概论》。

这本《动画概论》与之前已经出版的几本《动画概论》相比，其不同之处在于：

一、这本《动画概论》参考了其他艺术门类概论的结构和写法，如《电影艺术概论》、《戏剧概论》（日本）、《舞蹈概论》（美国）、《美术概论新编》等，努力使《动画概论》成为其他各种艺术概论中的一种。这一思想是基于将动画作为一门艺术来看待，而不是像之前的几本《动画概论》，均把动画作为了技术与艺术的混合体。（详见本书第三章。）

二、这本《动画概论》从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类的艺术进行了对比和区分，讨论了动画和电影、动画和美术、动画和文学以及动画和音乐的关系。这些工作是之前的几本《动画概论》没有做，或干脆不屑于去做的。

三、这本《动画概论》对于动画历史轮廓的描述，要较过去的《动画概论》详尽。有许多

材料和研究成果还是国内首次公开发表。在动画的分类、定性和时代划分上均有独立的思考。——其实这也是迫于无奈，现行的资料不是不能令人满意就是根本没有。

四、除了必须涉及的某些技术问题之外，这本《动画概论》基本上没有涉及动画制作的技术问题。而在其他的《动画概论》中，均以相当篇幅讨论诸如“运动规律”这一类动画制作的技术问题。不讨论技术问题并非标新立异，电影、音乐、舞蹈、绘画、戏剧等，自身都有相当复杂的技术问题，但在这些艺术门类的概论中一概不予讨论，这里是“从众”。

这本概论共分 5 个部分 16 章。其中部分章节的内容曾以单篇论文的方式发表过。

如果要将这本书的全部内容在一个学期内（36 课时）讲完可能时间较紧。在一般情况下，基本上是每一章讲两个课时，有关日本和中国动画的两章时间可能会加倍。因此，使用这本书作为教材的老师可根据手头掌握的资料和课时的情况进行调整，可有选择地讲授某些重点，其他的部分可以让学生阅读。这本书的写作顾及了阅读的可能，文字并不艰深。

最后一个部分是附录。这个部分主要介绍了动画制作的流程。这个部分的作者是我的好友胡兆洪先生。胡兆洪先生现在为上海美术电影制片厂一级（正高职称）导演，华东师范大学传播学院兼职教授。他是上海美术电影制片厂的资深导演之一，作品多次获奖。胡先生能够屈尊来为这本书写附录，是我莫大的荣幸。能够像他那样对动画片各片种制作过程了如指掌的人国内本来就不多，能够将这些知识形诸文字让他人分享的恐怕就更少。

尽管这本《动画概论》的写作耗时多年，但决不敢说已经写得很好了。动画的研究在国内一直发展缓慢，有水准的研究寥寥无几，也不知道是没有人写文章还是写了文章没有地方可以发表。概论的撰写一般来说应该是建立在一个有着广阔研究水准之上的工作，现在很悲惨，基本上是单枪匹马在搞研究。以个人之力，遍涉电影、美术、音乐、文学等各个不同领域，时时感觉力不从心，只能是勉力为之。因此非常欢迎有识之士评头品足、来信指教商榷。这样才有可能不断改正缺点、修正谬误，在将来有机会修订此书的时候或能有所进步。来函请寄 xrnie@comm. ecnu. edu. cn，非常感谢。

本书最后的部分为“参考书目”。其实在国内很少能够找到相关的参考书。这个书目只是将本书脚注中所提到的书按照作者姓氏的拼音重新进行了排列，希望能给读者一些方便。

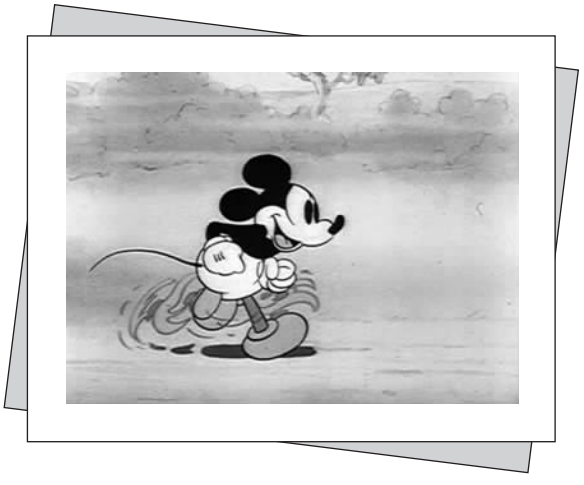
这本书的出版我首先要感谢上海大学影视艺术技术学院的金冠军院长，是他看到了这本书的价值，极力促成了这本书的出版。其次我要感谢所有听过我的课的同济大学和华东师范大学传播学院的学生和老师，他们的倾听就是我写作的动力。最后我要感谢复旦大学出版社，他们对作者的尊重让我感到了一种久违的绅士风度。他们对作者的尊重并不是没有要求，他们要求书稿“注释详尽”、“文字生动”、“段落清晰”、“深入浅出”，这实在是一个很高的标准，希望我没有使他们失望。

聂欣如

2006 年 7 月 26 日

第一部分

动画理论



需要全本请访问 www.ertongbook.com

第一章

动画的起源

第一节　动画的产生

如果仅从画面给人运动感这一点出发的话，动画片的起源可以追溯到几千年甚至数万年之前。在原始人的壁画中，就有人画下了八条腿的野兽，这既是原始人观察飞奔的走兽的结果，也是人类试图描绘出具有动感的物体的结果。古希腊和古罗马人在他们的神庙或竞技场的墙壁上画了具有连续动作的人物，当人们走过或飞马驰过的时候，便会产生一种图画活动起来的感觉。古代中国人的走马灯尽管旋转的速度不是很快，但还是能产生人物动起来的感觉。在摄影技术出现之前，捕捉和留住动态的事物是人们的一个梦想，无数的人使用了无数的办法希望能复制一个动态。这个梦想经历了无比长久的时间，终于在 19 世纪，随着科学技术的进步开始逐渐成为现实。



这是我国山东济宁发现的约 1 900 年前（东汉时期）的浮雕，同今天的动画非常相似

严格地说，捕捉动态的尝试应该是电影的开端。这样一来，电影的开端便是从动画开始了。原因很简单，照相术的发明是在 19 世纪的上半叶，没有精密机械、化学等科学的发展，照相是不可能想象的。而绘画已经有了几千年的历史，可以很容易地记录下各种不同的形态，因此，当人们尝试捕捉动态的时候，几乎想也没想便使用了动画的形式。最早发现视觉残留原理的科学家约瑟夫·普拉托，应该是一位当之无愧的电影鼻祖，但是他不太关心怎样用他的发明去挣更多的钱，因此电影之父的桂冠后来便落到在科学上没有太多建树，但在经营上八面玲珑的卢米埃尔兄弟头上。（这里并没有太多的贬义，因为电影始终是一种同经济密不可分的玩意儿。）尽管如此，人们在讲电影史的时候还是不能不提“诡盘”，这一由普拉托发明的最原始的电影形态。“诡盘”作为玩具曾风靡一时。它的原理很简单，人们在一个圆形的纸板上画下十几幅动作连续的动物或人物，然后转动纸盘，并通

过一个缝隙去观看，从这个缝隙中人们只能看到一个画面，这个画面上的物体便是活动的。可以说，“诡盘”既是故事电影最原始的形态，也是动画电影最原始的形态，除了没有用电作动力之外，它同今天的电影在原理上已经相去无几。或者也可以换一个说法，电影的原始状态是混沌的，就像神话中盘古开天辟地之前的混沌一样，分不出绘画的电影和依靠胶片感光的电影。后来盘古用斧子一划，分出了天和地。但是在电影的历史中不知道是谁扮演了盘古的角色，在电影逐渐成熟的过程中，绘画的电影逐渐同照相的电影分了家。在照相这边，有发明摄影枪的马莱、第一个拍摄奔马的爱德华·穆布里奇，以及爱迪生、卢米埃尔兄弟等大名鼎鼎的人物和发明家；在动画这一边，能够与之相提并论的则只有埃米尔·雷诺一个人。这样的情况也是情有可原的，因为电影在技术上的发展一直在追求连续的拍摄和放映，只有这样，画面中的物体才能活动起来。而以绘画为基础的动画电影则只要求连续的放映，而不要求连续的拍摄。换句话说，动画电影对技术的要求要比故事电影低得多，这也是为什么动画“电影”能够早于以照相为基础的纪录式电影出现的原因（雷诺在 1876 年就制作出了“活动视镜”，可以使人看到活动的图像，并在以后多次获得专利。法国摄影协会在 1880 年 6 月 4 日的会议记录中提到：“雷诺先生在协会里表演了他的各种器械以后指出：如果能够利用照片来代替手制的表现各种动作的图像，结果将会更好。”①而电影的出现则分成了两步：1882 年马莱发明了摄影枪，可以进行连续的拍摄；而放映的机械则要到 1890 年前后才在美国和欧洲出现）。雷诺是一个在电影诞生之前将动画用自己的双手演绎得最像电影的人。因此可以说他是当之无愧的动画片的鼻祖。他所制作的动画“电影”不仅早于一般意义上的电影，就是在电影发明之后，也要经过多年的发展，动画电影才能达到与之相当的叙事的能力。法国电影史学家乔治·萨杜尔早在 1947 年便指出了这一点，他在自己的书中说道：“当然，动画片的首创人无可争议地还是应用普拉多原理的埃米尔·雷诺。”②

第二节　雷诺的贡献

埃米尔·雷诺对动画片的贡献可以简单地归结为以下几点。

一、造型

雷诺的动画人物造型相对于早期的动画电影（所谓的“早期”，在时间上要比雷诺的动画晚了十多年）来说趋向于写实，比起科尔最初的近乎于几何图形组合的人物造型来说，要精美许多。这样一种相对写实的造型手段和风格，直到 1937 年迪斯尼制作《白雪公主》时才敢

① 乔治·萨杜尔：《电影通史》（第一卷），忠培译，中国电影出版社，1983 年 5 月，第 133 页。
② 乔治·萨杜尔：《电影通史》（第二卷），唐祖培等译，中国电影出版社，1982 年 12 月，第 419 页。

于尝试，因为这样的造型在制作上要比一般漫画造型花费大得多的人力，技巧上也要求更高。难怪曾看到过雷诺动画片的萨杜尔感慨，雷诺的动画片和 30 年之后迪斯尼精美的动画片相比亦毫不逊色。

二、动画技术



埃米尔·雷诺(1844—1918 年)

在动画片制作的领域中，许多的技术都来自雷诺的原创。如动画绘制中的使用透明纸张复制和打孔固定技术，动画人物和背景的分离，循环动作等，直到今天人们依然在使用。还有一项今天在动画片制作中被经常使用的技术——摹片，在雷诺的动画片中也已经使用。摹片是指在动画的绘制过程中，为了取得逼真的动态效果，通过逐格描摹连续拍摄的影片的方法来完成动画的画面。雷诺在他的动画片《更衣室之旁》中展示了海边海鸥飞翔的画面，这些画面是通过描摹马莱所拍摄的海鸥而来的。这在当时引起了一片惊叹。

三、音响效果

雷诺的动画片配有音响效果和音乐。音乐可以通过演奏和演唱取得，但在当时显然还没有同步的录、播音设备，雷诺在画面上安装导体(铜片)，在放映时这些导体一旦触发固定位置的电子部件，便会发出相应的音响，如打雷，他通过这样的方法来获取同步的音响效果。

四、剧作

雷诺的动画片时长 12—15 分钟。相对于迪斯尼的《白雪公主》来说，雷诺的动画片显然不是很长，但是相对于那些杂耍式的、以博人一笑为根本目的的动画片来说，这个长度的影片已经足以叙述一个复杂而又完整的故事了。可以说，在 1907 年科尔的动画片出现之后的相当长一段时间内，动画电影都没有达到雷诺叙事的水准。雷诺为他的故事写剧本。而迪斯尼要到 1935 年开始酝酿关于《白雪公主》影片的制作时，才感觉到不能没有剧本。

五、商业运作

商业运作是雷诺最为失败的一点。尽管他已经在一个固定的场所(巴黎葛莱凡蜡人馆)进行了商业的放映，也取得了一定的成功，但没有能够迅速扩展，他被一纸合同束缚，不能为自己的创造争取更多发展的机会。但是，在商业放映的尝试上，他仍然不失为一个先驱者。

第三节　逐格拍摄技术和勃莱克顿

在雷诺之后，是美国人勃莱克顿首先发明了“逐格拍摄”的技术，并使用这一技术制作出了泥偶影片，表现的是一块陶土逐渐变成了塑像。他在 1907 年制作了一部名叫《奇妙的自来水笔》的影片，在这部影片中，他将逐格拍摄的技法同绘画融于一体，从而成了制作动画电影的第一人。可能是因为勃莱克顿第一个制作出现代意义上的动画片，国内的许多论述都将他作为动画电影起源的第一人，如——

张慧临在她的有关中国动画电影史的书中顺便论述了动画电影的起源，她说：“动画真正发展成为今天能够在电影、电视上放映，能够成为给人以巨大精神享受的艺术，法国人埃米尔·雷诺功不可没。……然而真正的动画电影是由美国人斯图亚特·勃莱克顿在法国的卢米埃尔兄弟发明电影十年后的 1906 年拍摄成功的《一张滑稽面孔的幽默姿态》，影片表现一个画家在黑板上做滑稽面孔速写的过程。”①

祝普文主编的《世界动画史》一书中说：“雷诺可说是动画的始祖。……尽管动画诞生在法国，但是使动画发展起来，并传播到世界的是美国。美国人斯图亚特·勃莱克顿首先于 1899 年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兼具特效的动画影片。1907 年，是他对动画最有贡献的一年，利用‘逐格拍摄法’拍摄了《一张滑稽面孔的幽默姿态》，它被公认是美国第一部动画影片。”②

《电影艺术词典》在“美术片”的词条中写道：“通常认为法国人埃米尔·雷诺是动画片的先驱，他于 1888 年创造了光学影戏机，从 1892 年起，在巴黎放映绘制的动画片近十年之久。动画电影真正诞生在 1907 年。美国人斯图亚特·勃莱克顿发明了‘逐格拍摄法’，摄制了第一批动画片。”③

其实这些说法都不够准确。勃莱克顿早期的影片，如《一张滑稽面孔的幽默姿态》（一作《妙人滑稽相》）并不是真正的动画电影，而是将“走马盘”（一种早期的使用单张画面的放映装置）上的画片用胶片拍摄下来放映，尽管看上去同动画电影一样，但实质上并不是动画电影，这同雷诺所使用的方法相去无几。在动画电影史上有意义的是他在 1907 年拍摄的那部《奇妙的自来水笔》，这部影片才是动画与电影的结合。但是，这并不是一部纯粹的动画电影，画面上尽管有动画，但是也有实拍的自来水笔。勃莱克顿的注意力始终集中在“逐格拍摄”这一技术之上，绘画的部分在他的影片中只是一种实验，并没有独立的意义。他的动画电影基本上保持了这样一种与“真人”或“实物”合成的风格。他的发明与其说对于动画电影

① 张慧临：《二十世纪中国动画艺术史》，陕西人民美术出版社，2002 年 4 月，第 8 页。
② 祝普文：《世界动画史》，中国摄影出版社，2003 年 9 月，第 33 页。
③ 《电影艺术词典》，中国电影出版社，1986 年，第 576 页。

意义重大，还不如说对一般电影的特技更有意义。因此，海外的电影理论家一般不认为勃莱克顿是动画电影的创始人，而认为法国人埃米尔·科尔是真正的动画电影的创始人。如——

《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”；科尔“绘制了世上第一部真正的卡通动画片”①。

黄玉珊在文章中说：“从 1908 年到 1921 年间，科尔共完成了 250 部左右的动画短片。他的动画不重故事和情节，而倾向用视觉语言来开发动画的可能性，如图像和图像之间的‘变形’和转场效果。他所秉持的创作理念，将动画导向自由发展的图像和个人创作的路线。此外，他也是第一个利用遮幕摄影结合动画和真人的先驱者，因而被奉为当代动画片之父。”②

当我们在研究艺术源头的时候，应该避免一种简单的线性的思维。这就像我们寻找某一条大河的源头，在源头的地区可能有几十条小河汇聚成了大河，我们要认定其中的某一条为“源头”，实在是很勉强，可以说完全是为“源头”而创造出“源头”。尽管我们可以主观地定义众小河中最长的一条为“源”，其他的小河都是“注入”；但是这样的定义也是十分的没有道理。形成一条河流最主要的因素显然不是长度而是流量，那么人们为什么不将某一条河流的流量定义为“源头”？这是因为流量的计算十分复杂，并且需要长时间所积累的径流资料，如果没有，便无法计算流量。河流的源头地区一般荒凉，不可能有水文资料，因此流量也无法计算。但是人们又一定要找“源头”，于是只有不顾事实而强为之名。再说，源头之河流还是由诸多的小河、小溪汇聚而成，如果“溯源”走到了不顾河流只看小溪的地步，那便是舍本逐末，走到溯源目的的反面去了。对于动画电影来说，人们已经认识到了勃莱克顿的发现并非真正的动画电影这样一种电影艺术样式的“源头”，而只是一种技术上的发现，这就如同发明铅笔者不一定就是素描大师一样。如果我们的思维一定要滞留在极为狭义的“发现”的意义上，对我们认识动画电影及其历史并无任何帮助。

第四节　动画电影的发明者科尔

动画在英语中有三个称谓：“animated”，“cartoon”和“animated cartoon”。最后一个称谓是前面两者的结合，也就是我们今天所熟悉的“动漫”一词的西文原文。第一个称谓可以说来自于勃莱克顿。英语“animated”原来并不是专门用来指动画片的，它最根本的意思是“活的”、“有生命的”，也就是我们中国人说的“会动的”。正是“逐格拍摄”的方法使得无生命物体在影片中有了活动起来的可能。而“cartoon”这个词的产生则同科尔有关。“cartoon”这个词的中文意思是“漫画”。它的本意是意大利语“cartone”，是纸张的意思，直到 1843 年才有了今天“漫画”这一层意思（请注意，这里是说从 1843 年开始人们将“cartoon”一词用于

① 《大美百科全书》（第五卷），台北光复书局，1995 年 11 月，第 330 页。

② 黄玉珊、余为政编：《动画电影探索》，台北远流出版公司，1997 年，第 30 页。

漫画，而不是说漫画始于 1843 年。参见《大美百科全书》）。

在 1907 年的法国，有一位资深的漫画家正匆匆赶往高蒙公司。之所以说他“资深”是因为那时候他已经在报社从事了 20 年的漫画工作。这天，他突然发现自己一幅漫画的主题被拍成了电影，于是便怒气冲冲地跑到拍摄这部影片的高蒙公司去兴师问罪。这个人就是埃米尔·科尔。当时的高蒙公司并不妄自尊大，他们向科尔道歉，并支付酬金。接着便邀请科尔入伙加盟。于是科尔也就成了高蒙公司的一员。

当时，高蒙公司的要员正为美国电影《闹鬼的旅馆》伤脑筋，这部影片在欧洲的销售极好，大约发行了 400 个拷贝。但高蒙公司的专家都不知道这部闹鬼的电影是怎样拍成的。据当事人回忆：

> 我们一共三个导演，接到大老板交下的任务，要我们去了解究竟使用了什么魔术才使无人操纵的东西在银幕上活动起来。
>
> 我们接连看了三次影片。费雅德看完出来的时候眼睛比以前更近视了，因为他用尽眼力想找出那些他认为可能操纵物件动作的细线。约克·罗莱的结论是这是一桩神秘的事，并且决意把这件事交给“勒格里事务所”去侦察。至于我自己，心里真是苦恼极了，因为我一向以神话片场面的专家自居，这一次，坦白地讲，这部来自海外的新片真使我碰了一颗大钉子，把我的声誉都弄垮了。一连几天，这部《闹鬼的旅馆》真在我身上闹起鬼来了，弄得我神魂颠倒，不能安眠[①]。

最后，是漫画家科尔发现了美国人所使用的“逐格拍摄”的秘密。他立刻奉命如法炮制。不过，他所做的并不是依样画葫芦，而是结合了自己的特长，用笔画出来。比如：一根线条会像虫一样地蠕动，又像毛线一样地纠缠在一起；一个跳舞的女人可以变成一只大象，等等。被记录在案的科尔的第一部动画片叫《幻灯戏》，拍摄的时间是 1908 年 8 月，长度是 36 米（约 2 分钟）。同年的 9 月，他又拍摄了《木偶的噩梦》（长 80 米）。这部影片获得了很大的成功。同年 11 月，他又拍摄了《木偶的悲剧》（长 72 米）。这部影片虽然很短，却讲述了一个完整的故事：两个木偶为了女人争风吃醋打了起来，一个被关进了监狱，但是他从监狱中逃了出来，要同对方决斗。可就在这个时候，他们的意中人却跟着警察跑了。整部电影都是用黑笔画在白纸上拍摄的，由于当时的放映条件，白底有闪烁，于是科尔干脆使用底片放映，这样一来，画面便成了黑底白线，解决了闪烁的问题。画面上的木偶人物是典型的漫画，圆圈是头，圆柱是身子，粗线条是四肢。将“漫画”这一绘画的形式导入电影是科尔的首创，漫



《闹鬼的旅馆》

① 乔治·萨杜尔：《电影通史》（第二卷），唐祖培等译，中国电影出版社，1982 年 12 月，第 418 页。

需要全本请访问 www.ertongbook.com