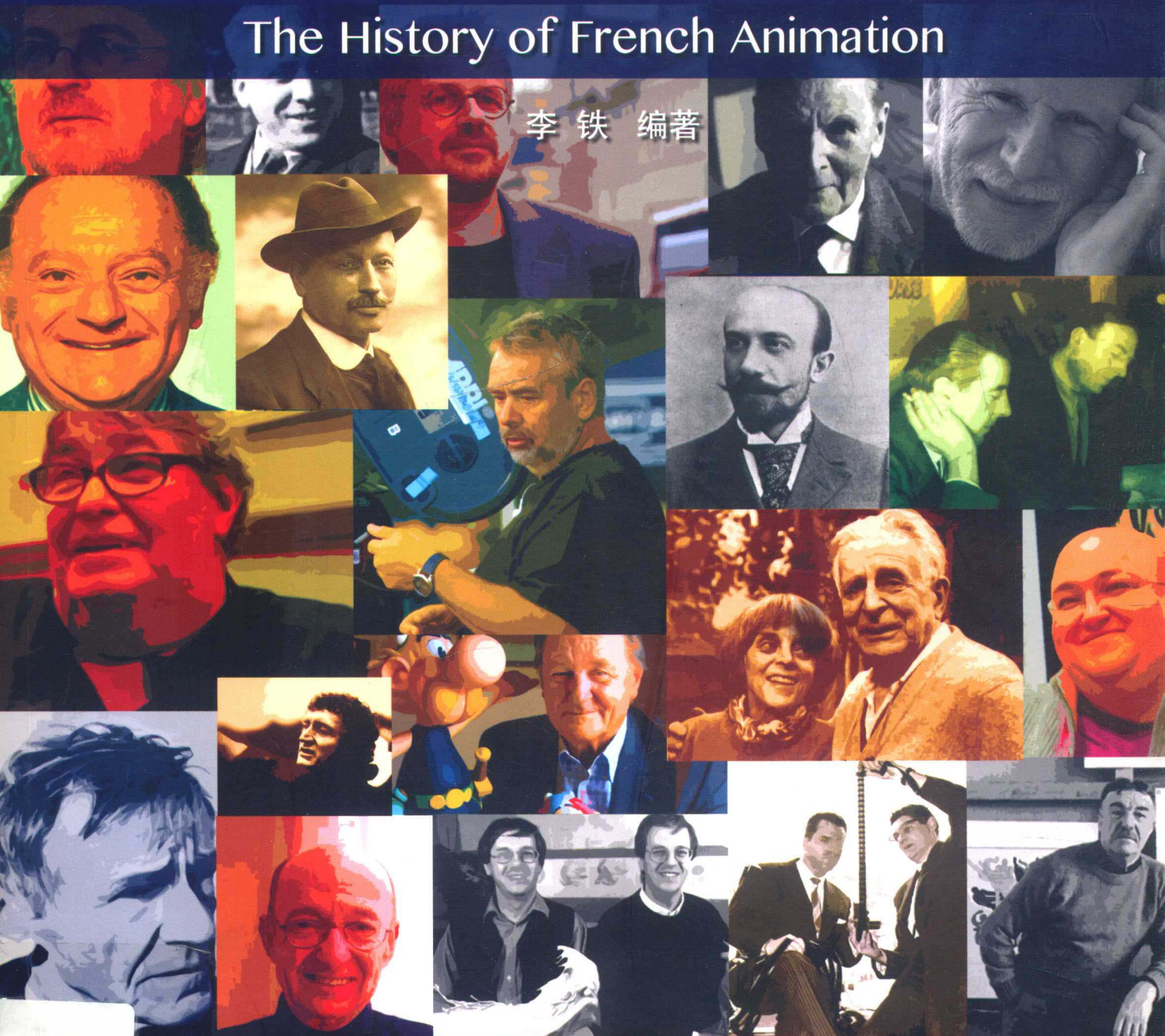


世界动画史系列研究丛书

法国动画史

The History of French Animation

李铁 编著



清华大学出版社
<http://www.tup.com.cn>



北京交通大学出版社
<http://www.bjtu.com.cn>





法国动画史

李 铁 编著



清华大学出版社

北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书以时间为纵轴,以地域为横轴,在两个维度上详细讲述了法国动画发展的历史,并结合社会政治经济、哲学思想、艺术变革、科学技术对动画发展的动因分析。将法国动画历史的发展分成9个阶段,分别讲述了从19世纪末叶到21世纪初叶法国动画完整的发展历史。详细介绍了40多个具有代表性的动画制片公司 and 工作室的发展历史,讲述了500多位动画艺术家的创作经历,涉及优秀动画作品几千部。

本书力图做到脉络清晰、史料丰富、图文并茂,并在法国动画历史发展的每一时期,重点总结出这段时间内动画发展过程中几个值得探讨的专题,如动画产业的发展、动画技术的发展、动画师的构成、制作流程的发展、动画制片管理的发展、发行与播映媒体的发展、重要的导演和动画师、风格流派的发展、商业运行模式发展等。本书适用于影视、动画、游戏及数字媒体领域的专业人士及动漫爱好者阅读和参考

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

法国动画史/李铁编著. —北京:北京交通大学出版社:清华大学出版社,2014.8
(世界动画史系列研究丛书)

ISBN 978-7-5121-2048-8

I. ①法… II. ①李… III. ①动画片—电影史—法国 IV. ①J909.565

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第189009号

责任编辑:韩 乐 特邀编辑:李晓敏

出版发行:清华大学出版社 邮编:100084 电话:010-62776969

北京交通大学出版社 邮编:100044 电话:010-51686414

印刷者:北京艺堂印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210×285 印张:21.75 字数:703千字

版 次:2014年9月第1版 2014年9月第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-5121-2048-8/J·80

印 数:1~3 000册 定价:108.00元



本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。

投诉电话:010-51686043, 51686008; 传真:010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

前言

世界动画一百多年的历史既是动画艺术与技术的发展史，也是社会政治经济、哲学思想、艺术变革、科学技术作用于动画发展的历史，本套丛书将影视动画放到政治经济、社会历史、地域民俗、美学及艺术变革、科学技术的综合背景下进行深入研究，避免史料的简单罗列、现象表面化的分析、动画艺术形而上的解读、孤立抽象的局部研究模式。运用历史唯物主义、辩证唯物主义的哲学思想，在综合研究特定时代的政治、文化、社会、经济环境的基础上，归纳与分析世界动画艺术形态、技术形态、经济形态的成因与发展，勾勒世界动画历史发展的概貌，评介具有代表性的动画艺术流派、动画制片公司及动画家，详细分析各个时期动画在思想、题材、艺术风格、技术、管理、产业等方面的成因、特点与发展，以及相互之间的作用关系。

本套丛书选定的研究时间跨度从 19 世纪末到 21 世纪初，力图做到脉络清晰、史料丰富、图文并茂，并在各个国家动画历史发展的每一时期，重点总结出这段时间内动画发展过程中几个值得探讨的专题，如动画产业的发展、动画技术的发展、动画师的构成、制作流程的发展、动画制片管理的发展、发行与播映媒体的发展、重要的导演和动画师、风格流派的发展、商业运行模式发展等。并以时间为纵轴，以地域为横轴进行类比，参考各个时间段社会政治、经济、文化的发展，达到“经史合参”的目的，梳理出世界动画历史发展的主线，以及发展历史上的重要节点。本套丛书努力为我国动画产业经济和动画艺术形态的发展提供重要的参考，并探讨 21 世纪中国动画产业的创新路径和发展方向，以史为鉴，让中国动画艺术和产业的发展避免走其他国家动画发展史上的弯路；以史为参，让中国动画艺术和产业的发展站在世界动画发展的最前沿。

这一系列丛书的策划、准备时间很长，到完成书稿时粗算起来有将近 15 年的时间，资料在一点一点累积起来，自己对于动画历史发展的认识也逐渐成熟起来。在撰写这套丛书的过程中，需要感谢很多人对我的支持和帮助。首先感谢湖南大学的何人可教授，我从 1992 年开始在湖南大学读书期间，何教授担任工业设计史的教学工作，他的设计史论研究视野和方法对我的动画史论的研究产生很大的影响。我开始在天津工业大学担任教师的最初几年，在讲授艺术设计史的过程中，一直将何教授撰写的《工业设计史》奉为经典。还要感谢天津工业大学的李兰友教授，是他在 1998 年推荐我参与电子工业出版社规划教材的编写工作，从那时到现在，不知不觉中我已经是具有 16 年“书龄”的老作者了，在这一过程中李教授不断给予我鼓励与帮助。还要感谢北京交通大学出版社的韩乐老师，在李兰友教授的介绍下，我们从 2005 年开始取得联系，并一直合作至今，在她的帮助下天津工业大学动画专业已经成功推出三个动画系列选题，我们之间的合作也非常愉快，从提交稿件的电子文件到最终付梓，很少再需要我们费心，虽然与韩乐老师合作了将近 10 年，但是竟然未曾谋面，总是从电话中听到她甜美的声音。

我能在十几年的时间里“笔耕”不辍，最要感谢家人对我的支持与帮助，首先感谢我的爸爸李玉岭和妈妈韩桂荣，我所取得的一切成绩都归功于他们对我的教导和影响，他们在年轻时代都是电影的爱好者，从 20 世纪 70 年代末就开始订阅《大众电

影》，这些杂志成为我动画情怀的最初启蒙，如今这些杂志仍然一本不少的保留着，我在撰写《中国动画史》的过程中竟然从中搜寻到许多珍贵的动画史料，这些杂志将是我永远的财富与回忆。还要感谢我的妻子张海力，家中的生活都仰赖她的打理，她本来也是一位优秀的设计师和画家，但是由于全力支持我的工作和写作，她自己放弃了很多。感谢我的女儿李艺天，在学习上根本不需要我操心，还以她自己的方式默默支持和鼓励着我。

《法国动画史》是本套丛书的第三部，首先讲述了法国动画艺术的萌芽阶段，该国近代工业文明的技术发展和对人类视知觉的深入研究，为电影和动画的诞生准备了先决条件，特别是法国19世纪以来表演艺术和摄影技术的进步，为电影和动画的诞生提供了艺术与技术的基础。法国动画的奠基人是查尔斯·埃米尔·雷诺，他在动画技术与动画艺术方面的探索，对世界动画的诞生与发展都产生了深远影响。

20世纪最初的20多年是法国动画的默片时代，以百代公司、高蒙公司和梅里爱的明星影业为首的法国电影迅速占据了世界电影市场。法国电影先驱乔治·梅里爱在默片时代对电影艺术进行了不懈的探索，停机再拍的特效制作模式为定格动画制作技术的发展奠定了基础。埃米尔·柯霍的动画创作是法国动画默片时代最为重要的代表，以其独特的视觉表述方式展示了动画这一全新艺术表现形式的核心语言和艺术表述的巨大潜力，影响了许多国家的动画艺术家。法国漫画家罗塔克和奥·加洛普创办了欧洲当时第一个真正的动画工作室，并采用多样化的经营策略，为电影业中的小型动画制片公司建立了成功的商业模型。曼·雷、勒内·克莱尔、李奥帕德·萨维奇、费尔南德·莱热、塞冈多·德·乔蒙是这一时期最为重要的动画艺术家。

20世纪30年代是法国动画的有声发展时代，动画制片领域依然缺少组织管理，倾向于业余性和即兴创作，还没有现代真正意义上的商业动画工作室，动画片多数在一些高度专业化的家庭作坊和小型电影公司中被创作出来。莱迪斯洛·斯塔列维奇和亚历山大·阿历克赛耶夫的家庭式动画制片工作室是这一时期最为典型的代表。这一时期动画作品的放映收益也很低，缺乏大制片商和发行商的支持。保罗·古里莫、巴索德·巴特斯克、莱迪斯洛·斯塔列维奇、亚历山大·阿历克赛耶夫、克莱尔·派克、皮埃尔·沙博尼耶、让·潘勒维、安德烈·爱德华·马蒂、安东尼·格罗斯、科特兰德·赫克托·霍平是这一时期最为重要的动画艺术家。

从第二次世界大战结束到整个20世纪50年代，法国通过战后的几个复兴计划，使得工业生产迅速增长。电影被正式认定为是一部导演的作品，“作者电影”的意义深入人心，电影人拥有高度保护的艺术优先权。法国动画制片领域在第二次世界大战后初期的发展并不顺利，由于动画商业制片模式尚未建立起来，独立制片和家庭作坊式的模式使得制片成本居高不下，国家对这一制片领域财政上的支持力度不足以保证动画产业的发展。保罗·古里莫领导下的双子星工作室在这一时期得到了较快的发展，但是动画产量非常低。让·伊麦治在1948年创办了一个小型的动画学校和让·伊麦治电影公司，在1950年成功制作出战后法国的第一部动画电影长片《疯狂杀手强尼》。莱迪斯洛·斯塔列维奇、勒内·拉鲁、阿贝尔·迪布、亨利·格鲁尔、让·杰贝里、亨利·拉肯、保罗·古里莫、让·伊麦治是这一时期最为重要的动画艺术家。

20世纪60年代，法国国家电影中心开始施行电影的预付款制度，法国广播电视局也开始为各种类型的动画创作提供资助，这些宝贵的制作经费对动画的创作提供了极大的支持。戛纳电影节和昂西国际动画电影节促进了法国各种题材的动画作品走向世界，

同时也确保了法国历史学家和评论家对国际动画片美学评价的核心地位。让·伊麦治在这一年代对法国动画制片业的重要贡献是领导了动画从电影业向电视业的转型。保罗·古里莫、亚历山大·阿历克赛耶夫、克莱尔·派克、勒内·拉鲁、让·弗朗索瓦·拉吉奥、瓦莱利安·博罗夫奇克、勒内·戈西尼、阿尔伯特·乌德佐、雷·古森斯、比欧特·卡姆勒等是这一时期最为重要的动画艺术家。

20世纪70年代,法国动画的发展不太信赖市场的作用,而更相信国家的扶持和庇护,法国国家电影中心和法国的电视台都对动画创作给予了资金支持,努力在美国动画的垄断面前保持法国动画的优秀传统。影片,《国王和小鸟》、《奇幻星球》、《阿斯泰利克斯的12项任务》、《幸运卢克之道尔顿的遗产》、《丁丁与鲨鱼湖》、《蓝精灵与魔笛》、《多戈尔和蓝猫》都是这一时期法国动画电影的代表作,很多影片还采用了更为国际化的创作模式。保罗·古里莫、勒内·拉鲁、让·弗朗索瓦·拉吉奥、勒内·戈西尼、阿尔伯特·乌德佐、雷蒙德·勒布朗、艾迪·拉泰斯特、贝约、约翰·拉斯特、塞尔·戴诺特、让·伊麦治、布里兹兄弟、皮查等是这一时期最为重要的动画艺术家。

20世纪80年代,国家电影中心的视听传播节目资助基金、电影及视听工业投资委员会、电影电视业融资信用担保基金、法国的多家电视台都对动画创作加大了支持力度。欧盟媒体计划提出的“卡通计划”,号召国家政府和私营企业等共同致力于动画教育模式的发展,特别是新技术的引进,以及在制片、融资和销售方面的合作。在这一时期法国动画制片领域逐渐走出困境,许多电影导演抱着坚定的决心开始拍摄非常个性化的动画电影,法国动画制片领域还加强了动画产业链的结构调整,加大了衍生产品的开发力度,拓展了动画片的盈利模式。成功的艺术电影开始以商业与艺术结合的方式进行创作,并开始了“文化多元化”的新文化潮流。米歇尔·欧斯洛、勒内·拉鲁、让·伊麦治、艾伦·班斯、马克·卡罗、让·皮埃尔·热内、皮查、亨利·洪纽克斯、让·夏洛宾、布鲁诺·比安奇、阿尔伯特·巴瑞勒等是这一时期最为重要的动画艺术家。在动画制片领域比较活跃的动画工作室包括:波西提斯动画工作室、迪克娱乐公司、奈尔瓦纳工作室、LBS传播公司、创新与发展公司。

20世纪90年代,欧洲推行的“卡通计划”在法国落实得最为有效,在国际上的一系列获奖作品,使得法国动画制片领域重新找回了自信。法国的努力取得了最大的推广效果,逐渐成为世界上第三大动画制片国,且继续奉行其历史悠久的独立艺术动画制作模式。法国的所有电视台都严格履行了“自动援助”的财政义务,预付至少3%的年运作营业额,资助电影和动画的创作,并播放至少60%的欧洲电影,电视台逐渐成为法国投拍电影的主要出资方。法国政府还采取政策保护国内文化市场,捍卫民族文化,以“文化例外”的概念拒绝美国文化商品的大幅度输入,保护法国影视业。法国在这一时期动画制片领域所取得的成功,得益于新学校、新计划、政府资助和小型工作室的大量聚集,以及具有独特个性的动画师们的不断涌现。雅克·雷米·吉瑞德、米歇尔·杜德克·德·威特、让·卢普·菲力克里、阿兰·伽诺尔、米歇尔·欧斯洛、佛罗伦斯·米埃赫、西维亚·乔迈、让·弗朗索瓦·拉吉奥、吉拉德·汉、谢尔盖·埃利萨尔德、布里兹兄弟、纪尧姆·柯赛特等是这一时期最为重要的动画艺术家。在动画制片领域比较活跃的动画工作室包括疯影工作室、椭圆计划公司、迪克娱乐公司、阿尔法尼姆公司、奈尔瓦纳公司、美国萨班娱乐公司、彻纳尔公司、创新与发展公司、高蒙媒体公司和希拉姆动画公司等。

21世纪初叶,法国动画制片业迎来了又一个发展高峰,国家性、地区性和商业性的

资金扶持政策，以及动画教育事业的快速发展，保证了动画行业能够蓄积大量有才能且训练有素的动画人才，进一步推动法国动画在这一时期包揽了多个国际重要专业赛事的奖项。法国动画除了坚持不懈地继续在造型、叙述风格和数字技术方面的探索外，其制片模式也走上了整合小型、甚至关联紧密的制片公司的道路，并拥有越来越多的商业选择。

法国的动画发展史是西欧动画历史中最为重要的构成部分，很多动画艺术家在法国不断挖掘非凡的视觉经验，将现代艺术在众多创作领域中的革新成果运用在动画创作中，他们都将动画看做是一种具有前景的艺术表现媒介。法国作为欧洲的艺术中心，吸引了来自世界各国的艺术家们进行创作和交流，对世界动画的发展产生了重要影响。由于笔者资料来源、学识经历、外语程度的局限性，在编写过程中难免会出现错误与遗漏，希望读者，特别是专业人士能对书中的错误之处予以指正，甚或能对遗漏予以补充，我将万分感激。联系邮箱 artie@yeah.net。

李 铁
2014 年 9 月

目 录



第1章 法国动画的萌芽阶段 1

- 1.1 空间与时间 1
- 1.2 电影诞生前的准备 5
 - 1.2.1 光化学研究的发展 5
 - 1.2.2 对运动状态的记录与分解 7
 - 1.2.3 影像投射技术 10
- 1.3 电影的诞生 12
- 1.4 法国动画的奠基人查尔斯·埃米尔·雷诺 14

第2章 法国动画的默片时代 20

- 2.1 综述 20
- 2.2 默片时代的定格动画技术 22
 - 2.2.1 乔治·梅里爱的探索 22
 - 2.2.2 塞冈多·德·乔蒙的探索 28
 - 2.2.3 莱迪斯洛·斯塔列维奇的探索 30
- 2.3 默片时代的二维动画 33
 - 2.3.1 埃米尔·柯霍对二维动画发展的贡献 33
 - 2.3.2 罗塔克在商业动画制片领域的探索 50
 - 2.3.3 奥·加洛普的在商业动画制片领域的探索 53
- 2.4 法国实验动画的发展 56

第3章 20世纪30年代法国有声动画的发展 64

- 3.1 综述 64
- 3.2 莱迪斯洛·斯塔列维奇的有声动画创作 67
- 3.3 巴索德·巴特斯克的剪纸定格动画创作 72
- 3.4 让·潘勒维的黏土动画创作 76

3.5 阿历克赛耶夫与派克的针幕定格	
动画创作	81
3.6 格罗斯与霍平的二维动画创作	85
3.7 皮埃尔·沙博尼耶动画与实拍结合的	
创作模式	88
3.8 保罗·古里莫和双子星工作室	89
3.9 安德烈·爱德华·马蒂的二维	
动画创作	92

第4章 第二次世界大战后法国动画的发展..... 95

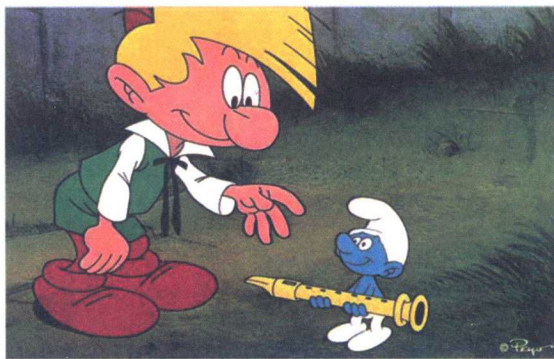
4.1 综述	95
4.2 莱迪斯洛·斯塔列维奇的定格	
动画创作	97
4.3 勒内·拉鲁的剪纸定格动画创作	99
4.4 保罗·古里莫的二维动画创作	100
4.5 爱德华·霍夫曼的二维动画创作	103
4.6 阿贝尔·迪布的二维动画创作	104
4.7 让·伊麦治的二维动画创作	106

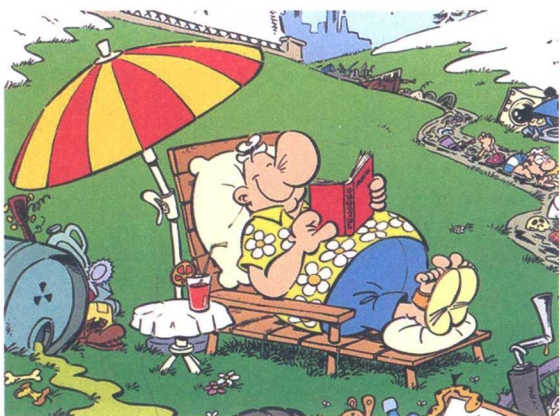
第5章 20世纪60年代法国动画的发展..... 109

5.1 综述	109
5.2 勒内·拉鲁的剪纸定格动画创作	112
5.3 让·弗朗索瓦·拉吉奥的剪纸定格	
动画创作	115
5.4 瓦莱利安·博罗夫奇克的实验	
动画创作	117
5.5 雷·古森斯的二维动画创作	121
5.6 戈西尼与乌德佐的二维动画创作	124
5.7 比欧特·卡姆勒的抽象实验	
动画创作	128
5.8 20世纪60年代的电视动画	
系列片	130

第6章 20世纪70年代法国动画的发展..... 135

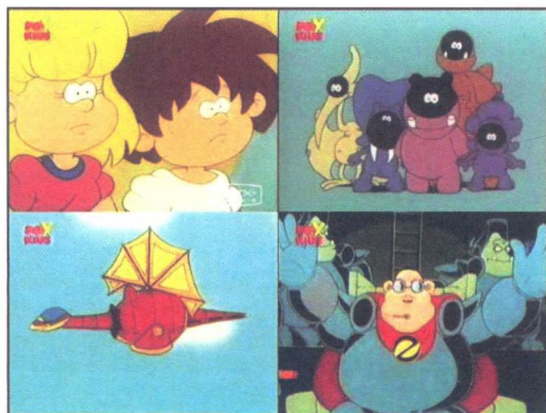
6.1 综述	135
6.2 保罗·古里莫的二维动画创作	137
6.3 勒内·拉鲁的动画创作	139
6.4 让·弗朗索瓦·拉吉奥的动画	
创作	142





6.5	20 世纪 70 年代的动画电影	
	长片代表作	146
6.5.1	戈西尼和乌德佐创作的动画	
	电影长片	146
6.5.2	雷蒙德·勒布朗创作的动画	
	电影长片	147
6.5.3	拉泰斯特和贝约创作的动画	
	电影长片	148
6.5.4	塞尔·戴诺特的动画电影长片	149
6.5.5	皮查的动画电影长片	151
6.5.6	让·伊麦治的动画电影长片	152
6.6	20 世纪 70 年代的动画短片	
	代表作	153
6.7	20 世纪 70 年代的电视动画	
	系列片	156
第 7 章 20 世纪 80 年代法国动画的发展		158
7.1	综述	158
7.2	勒内·拉鲁的动画创作	161
7.3	米歇尔·欧斯洛的动画创作	165
7.4	莫里斯的动画创作	168
7.5	阿尔伯特·巴瑞勒的动画创作	169
7.6	成人动画的发展	172
7.7	20 世纪 80 年代的动画电影	
	长片代表作	174
7.8	20 世纪 80 年代的动画短片	
	代表作	176
7.9	20 世纪 80 年代的电视动画	
	系列片	178
第 8 章 20 世纪 90 年代法国动画的发展		188
8.1	综述	188
8.2	疯影工作室的动画创作	190
8.3	米歇尔·欧斯洛的动画创作	196
8.4	佛罗伦斯·米埃赫的动画创作	198
8.5	西维亚·乔迈的动画创作	201
8.6	20 世纪 90 年代的动画电影长片	202
8.6.1	让·弗朗索瓦·拉吉奥的动画	
	创作	202

8.6.2 兹比格涅夫·瑞博兹尼斯基的动画创作	203
8.6.3 劳尔·瑟瓦斯的动画创作	204
8.6.4 杨·史云梅耶的动画创作	206
8.6.5 20 世纪 80 年代其他的动画电影代表作	207
8.7 20 世纪 90 年代的动画短片代表作	209
8.8 20 世纪 90 年代的电视动画系列片	215
第 9 章 21 世纪初叶法国动画的发展	233
9.1 综述	233
9.2 疯影工作室的动画创作	236
9.3 让·弗朗索瓦·拉吉奥的动画创作	244
9.4 米歇尔·欧斯洛的动画创作	245
9.5 菲利普·莱克勒克的动画创作	249
9.6 西维亚·乔迈的动画创作	250
9.7 21 世纪商业动画电影的代表作	253
9.8 21 世纪法国动画短片的创作成果	272
9.8.1 定格动画短片代表作	272
9.8.2 二维动画短片的代表作	279
9.8.3 三维动画短片的代表作	294
9.9 21 世纪初叶的电视动画系列片	299
9.10 法国的动画教育	324
代表人物	328
参考文献	338





法国动画的萌芽阶段



1.1 空间与时间

在人类文明漫长的发展历程中，现代动画电影诞生之前就存在着某种具有动画理念的艺术表现形式，在绘画、木偶、皮影、戏剧等艺术领域都有所体现。所以说，动画并非起源于电影技术的诞生之时，而是萌芽于人类对空间与时间中影像的记录，发展自创造生命律动的“动画”理念。动画可以同时既是古老的又是全新的，既是创造的又是发现的，既是社会的又是个人的，既是艺术的又是科学的，既是时间的又是超越时间的。

1870年，西班牙考古学家马塞利诺·桑斯·德·绍托拉（Marcelino Sanz de Sautuola）和他9岁的女儿一同发现了位于法国西南部和西班牙北部法兰克-坎塔布利亚地区旧石器时代的阿尔塔米拉（Altamira）原始洞穴壁画，如图1-1所示。其中在洞内一段称作“画厅”的洞顶上，原始部落使用多种色彩的矿物颜料绘制出许多令人惊叹的动物形象，每个形象长约2米，形态生动、动态夸张、充满活力；技巧写实、透视准确、结构精到；风格质朴、造型粗犷、色彩艳丽，代表着旧石器时代原始艺术的最高成就。



图1-1 阿尔塔米拉旧石器时代壁画

每个动物形象的边缘都有用坚硬锋利的石器在岩石上刻画出的线条状刻痕，然后再沿动物轮廓的刻痕描画黑色的线条，最后使用矿物质颜料（如赭红、炭黑、黄色和紫色）进行描绘，色彩艳丽经久不褪，并且很多绘制的动物巧妙利用岩壁凹凸不平的自然肌理，使得这些形象更具立体感和质感。在这些动物形象

中，有一只野猪格外引人注目，如图 1-2 所示，猪腿被重复绘制了 4 次，用于表现野猪的运动，这是人类在二维画面中再现空间形态和表现时间与运动的最初探索。



图 1-2 奔跑中的野猪

开始于 20 世纪初叶的意大利未来主义（Futurism）在绘画领域追求速度之美，追求运动和变化，努力在画布上诠释运动、速度和变化过程。该运动的代表人物贾科莫·巴拉（Giacomo Balla）在 1912 年绘制的油画《被拴住的狗之动态》，描绘了时髦的着裙妇女牵着宠物小狗在街头行进的情景，如图 1-3 所示。这幅作品采用了原始绘画的同时并置原则，狗的腿形成扇形的一连串腿的组合，妇女的鞋子、裙摆及牵狗的链子也同样形成一连串的运动瞬间形象的组合，揭示出形象在空间和时间中行进时的连续性记忆，追求在绘画这种静止的艺术形式中表达运动和速度的方式。后来这种表现方式成为二维动画中再现运动与速度的一种技巧。



图 1-3 巴拉绘制的《被拴住的狗之动态》

法国著名艺术家马塞尔·杜尚（Marcel Duchamp, 1887—1968）在 1912 年创作的未來主义代表作《下楼梯的裸女》，同样将一个正在下楼的人体动作分解、重叠绘制在画面中，如图 1-4 所示。这些被定格的动作幻影表现出在工业时代机器和人互相交织的紧迫感和速度感。据说杜尚的创作灵感来自于他在一位朋友那里看到的一张重复曝光的摄影底片，在底片中人物连续的动作互相重叠在一起。



图 1-4 杜尚绘制的《下楼梯的裸女》

在手工艺时代，木偶、皮影、手影游戏等艺术形式都是动画萌芽阶段的最初形态，具有现代动画在光影艺术、表演艺术、视听艺术、运动表现等某一方面或多方面的特征。特别是木偶戏在法国有着悠久的历史，民间艺人洛朗·摩尔古特（Laurent Mourguet，1769—1844）在 18 世纪末就开始进行木偶戏表演，如图 1-5 所示。

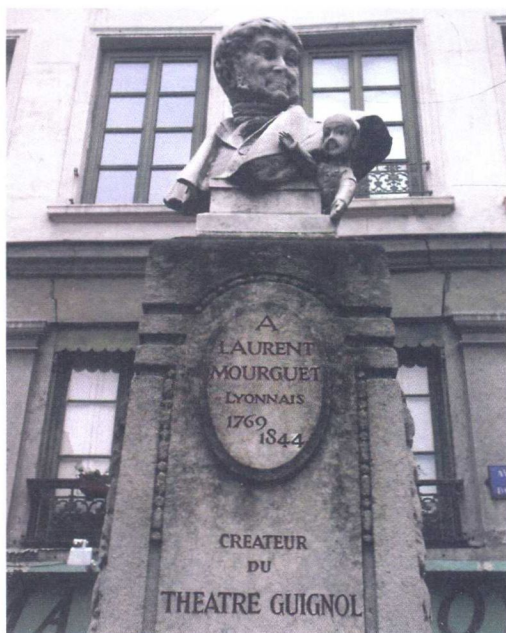


图 1-5 洛朗·摩尔古特雕像

第 1 章

第 2 章

第 3 章

第 4 章

第 5 章

第 6 章

第 7 章

第 8 章

第 9 章

代表
人物

摩尔古特于1769年出生于一个丝织工人家庭，法国大革命期间由于丝绸贸易衰退，不识字的他只能走街串巷贩卖一些小商品。1797年摩尔古特成为一名“牙医”，当时拔牙非常简单，钳子和丝线往往是唯一的工具，并且在当时拔牙属于免费的服务，主要靠出售术后减轻疼痛的药物挣钱。为了吸引病人，他开始在椅子前表演木偶戏。

摩尔古特创造的第一个木偶角色是波里希内儿（Polichinelle），这个鸡胸驼背、尖嗓音的滑稽角色来自于意大利的喜剧。到1804年，令他意想不到的是木偶表演的副业取得了极大的成功，于是他完全放弃了“牙医”职业，成为一名专业的木偶剧演员。摩尔古特根据劳动人民群众的爱好和所关注的新闻时事设计情节，创造了一些接近法国里昂地区观众日常生活的角色，都取得了成功。最初的角色是一名爱喝酒的鞋匠尼亚弗龙（Gnafron），在1808年他又创造了法国最为著名的木偶角色古格诺（Guignol），以及古格诺的妻子马德隆（Madelon）和宪兵弗拉若莱（Flagéolet），如图1-6所示。古格诺是一个下层的劳动者，他的职业有时是丝织工人，有时则是仆人、小贩、木匠、鞋匠，虽然身处贫困的境地，但却一直保持着幽默、机智、正义、勇敢和慷慨的品质，剧情最终都是正义战胜邪恶。



图1-6 摩尔古特创造的木偶角色

摩尔古特的16名子孙继承了他的木偶表演事业，对法国木偶艺术的发展产生了深远的影响。如图1-7所示，1900年在法国街头的木偶剧表演。随着时间的发展，古格诺木偶剧中成人化的强烈讽刺性逐渐消失，慢慢演变为专为儿童演出的滑稽戏，但在摩尔古特的故乡里昂，古格诺木偶剧中的原初精神仍然被保存下来。



图1-7 法国街头的木偶剧表演



1.2 电影诞生前的准备

工业文明的技术发展和对人类视知觉的深入研究,成为电影和动画诞生的先决条件,特别是19世纪以来表演艺术和摄影技术的进步,为电影和动画的诞生提供了艺术与技术的基础。

1.2.1 光化学研究的发展

将光所造就的视觉影像永久记录下来,有赖于光化学研究的不断深入,所谓光化学就是研究光与物质相互作用所引发的永久性化学效应,摄影术就是利用光对感光材料的作用,生成稳定的影像。

记录视觉影像一直是人类所梦寐以求的,在摄影术产生之前,绘画一直承载着记录影像的任务。1760年,法国作家蒂费热·德·拉·鲁舍(Tiphaigne de la Roche)撰写了一个法国乌托邦式的故事《吉方蒂》(Giphantie),在书中就出现了对摄影术诞生的预言。在这个故事中,一位航海者来到一个神灵居住的小岛,这些神灵为了创造他们的艺术,把一种神秘的黏性物质涂在画布上,只要这块画布暴露在景物之前,景物就会在画布上留下镜子般的影像。

法国发明家约瑟夫·尼塞菲尔·尼埃普斯(Joseph Nicéphore Niépce, 1765—1833)是人类历史上拍摄出第一张照片的人。尼埃普斯从1793年就开始研究能够保留影像的感光材料,据《美国ICP摄影百科全书》记载,在1822年,尼埃普斯终于尝试成功“日光蚀刻法”(Heliography),即首先将一幅版画涂油后变得透明,覆盖在涂有柏油的玻璃板上,然后再放置在阳光下暴晒,阳光透过版画透明的部分照射到柏油层上使涂层硬化,版画上线条遮盖部分的柏油没有硬化,可以在薰衣草油中溶解,从而留下版画的“负像”。1826年,尼埃普斯使用锡合金板涂上柏油制作的感光版,放在利用小孔成像技术制作的照相机内,在他法国旧居的阁楼上,对着天窗外的街道连续曝光拍摄8小时,然后再在薰衣草油中显影,得到了世界上第一张可以永久保存的摄影作品,如图1-8所示。

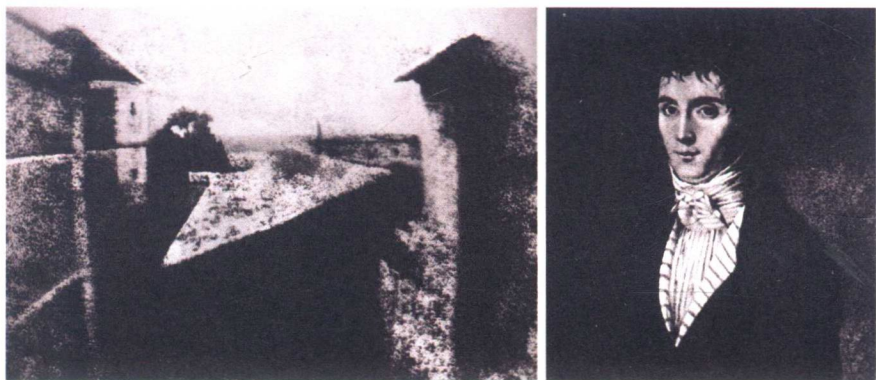


图1-8 尼埃普斯和他拍摄的第一张照片

曾经发明了西洋景(Diorama,一种通过小孔观看的活动立体布景画)的法国艺术家、化学家路易·雅克·芒代·达盖尔(Louis Jacques Mande Daguerre, 1787—1851),从1829年开始与尼埃普斯共同研究优于柏油的新感光材料,1837年成功研制出了达盖尔法(Daguerreotype,银版法)。图1-9是达盖尔1837年第一次用银版法拍摄的静物照片。这种方法使用镀银铜板作为感光版,曝光时间更短、成像质量更高,终于使摄影术成为记录影像的实用手段,当时这样的铜版照片被称作“记忆之镜”。1839年,法国政府给达盖尔颁发津贴并将摄影术公之于世,这一年就被定为摄影术的诞生年。法国诗人保尔·瓦雷利(Paul Valéry)在1939年摄影百年纪念日上讲道:“后来,达盖尔来了,摄影的幻想与他一起诞生,并且飞速发展遍及整个世界。视觉知识的一切标准都出现了明显的变化。”

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

第6章

第7章

第8章

第9章

代表
人物



图 1-9 达盖尔与他拍摄的静物照片

自法国政府买下了达盖尔的专利，并于 1839 年 8 月向世界正式公布摄影技术开始，这项影像记录的技术与艺术手段便迅速在全世界传播，同年 9 月传入美国，一年之后就传入了亚洲。在 19 世纪 50 年代前，摄影术成为欧美盛行的全新艺术形式，摄影技术也在日新月异地发展。如图 1-10 所示是由代多尔·莫里塞（Theodore Maurisset, 1803—1968）绘制的漫画《摄影迷》，表现了当时伦敦和巴黎狂热的摄影爱好者们在光学商店和化学试剂店前排起长队的盛况。古典派绘画大师让·奥古斯特·多米尼克·安格尔（Jean Auguste Dominique Ingres）曾经说：“摄影真是巧夺天工，我很希望能画到这样逼真，然而任何画家可能也办不到。”



图 1-10 莫里塞绘制的漫画《摄影迷》

早期的摄影术由于快门速度和感光材料的制约，需要较长的曝光时间，所以拍摄对象主要是静物、风景、建筑和摆好姿势的人物。图 1-11 是法国杰出的讽刺漫画家奥诺·杜米埃（Honoré Daumier）绘制的漫画《用新的设备获得优雅的姿势》，表现了当时为拍摄人像照片，不得不将人的头部用装置固定的尴尬场景。