



高校学术文库  
艺术研究论著丛刊

# 中外动画的历史发展与演变

冯 静 著



中国书籍出版社  
China Book Press



高校学术文库  
艺术研究论丛

# 中外动画的历史发展与演变

冯 静 著



中国书籍出版社  
China Book Press

## 图书在版编目 (CIP) 数据

中外动画的历史发展与演变 / 冯静著. — 北京 :

中国书籍出版社, 2018.3

ISBN 978-7-5068-6830-3

I. ①中… II. ①冯… 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 (2018) 第 064906 号

## 中外动画的历史发展与演变

冯 静 著

---

丛书策划 谭 鹏 武 斌

责任编辑 成晓春

责任印制 孙马飞 马 芝

封面设计 马静静

出版发行 中国书籍出版社

地 址 北京市丰台区三路居路 97 号 (邮编: 100073)

电 话 (010) 52257143 (总编室) (010) 52257140 (发行部)

电子邮箱 chinabp@vip.sina.com

经 销 全国新华书店

印 刷 三河市铭浩彩色印装有限公司

开 本 710 毫米 × 1000 毫米 1/16

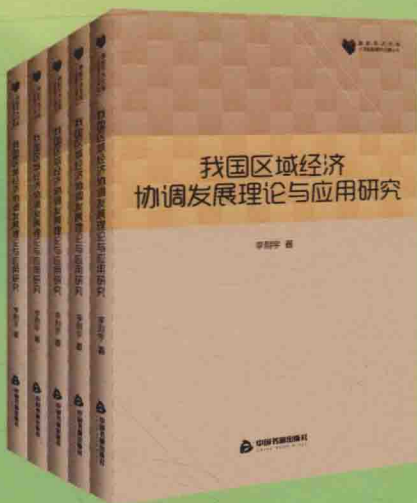
印 张 16.5

字 数 295 千字

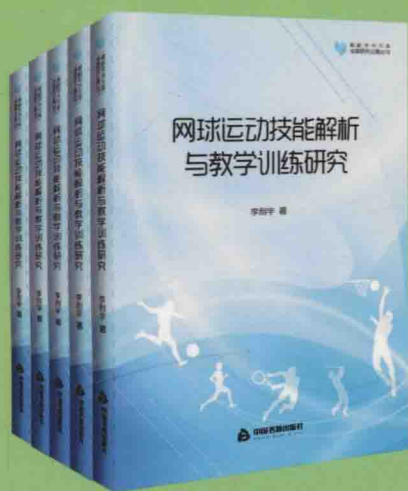
版 次 2018 年 10 月第 1 版 2018 年 10 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5068-6830-3

定 价 63.00 元



人文社科研究论著丛刊



体育研究论著丛刊



高|校|学|术|文|库  
艺术研究论著丛刊

声乐演唱艺术的思维与方法研究

戏剧艺术与表演探究

音乐学前教育的教学理论与实践指导

学前教育声乐基础理论与教学实践

现代钢琴艺术研究及教学实践探索

西方艺术歌曲的流变与文化解析

声乐作品视唱听写训练指导

歌剧艺术发展与舞台表演研究

视觉与创意：广告设计艺术与方法实践

中外动画的历史发展与演变

丛书策划·谭 鹏 武 斌

责任编辑·成晓春

试读结束：需要全本请在线购买：[www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

# 目 录

第一章 绪 论	1
第一节 动画的界定	1
第二节 动画的特征	9
第三节 动画的起源与初步发展	18
第二章 中国动画的历史发展分期	42
第一节 中国早期动画的发展	42
第二节 计划经济与市场经济体制下的动画发展	56
第三节 中国商业动画的发展	68
第四节 中国产业动画的兴起与发展	72
第五节 中国动画的发展现状与未来	77
第六节 中国港台地区动画的发展	81
第三章 中国动画的表现形式与风格分析	101
第一节 中国动画的表现形式	101
第二节 中国传统文化元素在动画中的表现	111
第三节 中国动画的风格分析	121
第四节 中国动画大师的创作风格及其代表作品	132
第四章 北美动画的发展与风格	138
第一节 美国动画的发展与风格分析	138
第二节 加拿大动画的发展与风格分析	175
第五章 东欧、西欧动画的发展与风格	185
第一节 法国动画的发展与风格分析	185



## 中外动画的历史发展与演变

---

第二节	英国动画的发展与风格分析·····	198
第三节	德国动画的发展与风格分析·····	208
第四节	苏联、俄罗斯动画的发展与风格分析·····	212
<b>第六章</b>	<b>亚洲动画的发展与风格·····</b>	<b>220</b>
第一节	日本动画的发展与风格分析·····	220
第二节	韩国动画的发展与风格分析·····	243
<b>参考文献</b> ·····		<b>253</b>

# 第一章 绪 论

动画是一门充满想象的艺术,它赋予梦幻以传奇色彩,带有无限的幻想空间。动画的本质是人类根据自己的意图,让没有生命的东西动起来,赋予其生命。例如手电筒、钢笔、海边的石子、草原上的小花等,都可以根据创作意图,使其如同具有生命般地活动起来。此外,动画还有另一层含义,即由作者根据自己的意图,将原本已经具有生命的事物,变成新的生命体,使其具备原来没有的性格、技能或行为特征。本章着重对动画的界定、动画的特征以及动画的起源与初步发展进行阐述分析。

## 第一节 动画的界定

动画是集合了绘画、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。

### 一、初识动画

对于动画的理解,我们不能把它当作单纯的技术手段,因为单纯的技术手段不可能表现出丰富的内容、复杂的感情和深刻的含义;不能把它当作一种单纯的艺术形式,因为它不仅是视觉上的表现,还涉及声音、剧情、叙事;不能把它当作一种创造财富的手段,因为没有艺术魅力或没有技术含量的动画作品不会有人去



观赏,更谈不上能够换来财富;不能把它当作单纯的文化形式,因为动画的影响在当代已经延伸到了经济和政治层面,而且很多动画世界中的思想和内涵并不总是明显地作用于人,而是更多以非正式的社会群落加以转化,间接地进入生活,对社会大众造成影响。

“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。<sup>①</sup>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。

美国动画家查尔斯·索罗门对动画的定义是:

1. 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。

2. 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为: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。简单地说,动画就是利用短时间内播放连续动作序列的画面,凭借人的视觉残留原理造成画面中角色运动起来的假象。

<sup>①</sup> 陈奇佳. 日本动漫艺术概论[M]. 上海: 上海交通大学出版社, 2006.

### (一) “动画”与“动漫”

“动画”一词是从英文单词“animation”转化而来,其字源“animate”在拉丁语中有“赋予生命”、“使活起来”的意思。实际上,“animation”包括所有用逐格方式拍摄出来的电影影片,而通常我们把它翻译成“动画”,只是代表了原意的部分含义而已。早期对动画片的称呼并不统一时,有的国家也将其称为“卡通片”(cartoon即漫画)。实际上,“动画”与“漫画”属于不同的艺术形式。

“动画”是造型艺术和影视艺术结合的产物,最终通过影视媒介把作品内容传递给观众,属影视艺术范畴。因此,也常被称为“美术电影”或“美术片”。它是以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型或者环境空间造型的主要手段,不追求故事片的逼真性特点,而借助夸张、变形等手法,通过幻想、想象和象征,来反映人们的生活、理想和愿望,是一种高度假定性的艺术;而“漫画”是由报纸上多格政治连环画转化而成,是绘画与文学结合的产物。虽然漫画的应用范畴非常广泛,传播形式也多种多样,但由于其最终还是以“画”的形式展现给观众,所以仍然属于平面绘画艺术形式。它主要以生活实事或实景为主题,运用简单而夸张的手法来表现幽默讽刺意味,是一种特殊风格的绘画。

“动漫”作为时尚用语,是近些年才出现的,随着现代传播媒体技术的发展,动画和漫画之间的联系日趋紧密,取这两个词的第一个字合二为一称为“动漫”。对现代人而言,动画和漫画,甚至包括电子游戏、网络游戏和在此基础上开发出来的各类玩具、文具、服装、生活用品等,已统统以“动漫周边产品”的名义,一起被归入了“动漫”大系之中。广大读者和观众徜徉于动画、漫画、电子游戏、网络游戏、动漫周边产品之间,在其心中“大动漫”的整体概念已牢不可破。

### (二) 动画与动画片

“动画”是指造型之间的运动过程,只是技术和手段。

“动画片”是运用“动画”这种技术和手段制造出来的电影，是电影的类型之一。动画是组成动画片的重要元素，决定着动画片质量的高低。一部优秀的动画影片内在的思想性、艺术性和观赏性都是通过一定的动画技巧体现出来的。动画片中每一个形象、每一个动作、每一个镜头都是通过一张张画面所构成，这些画面组成了动画作品艺术表现的最基本单位。因此，动画片中的角色或场景等造型是否精美、动作是否精准、动画制作是否精良，都会直观地反映在荧幕上。动画片则是动画表现的载体，而动画是动画片赖以生存的基础。动画技术的提高和进步，决定了动画片展现出来的最终效果。

社会的进步和经济的发展，使电影在技术与艺术上都有了很大的变化，随之动画的技巧和艺术性也有了很大程度的进步。现代动画人运用各种技术、手段和材料来展现动画片不同的风格特点，使现代动画经历了从传统二维动画到实拍与电脑技术结合动画，再到三维动画的转变，呈现出百花齐放、百家争鸣的新局面。

### （三）动画与漫画

“caricature”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。<sup>①</sup>

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，而与此同时却省略其次要的、一般性的东西。漫画是有意识制造出来的滑稽可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。”

“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，有日漫画者，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。

“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”手冢治虫的同名漫画。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，如日本漫画大家手冢治虫和宫崎骏，二者同样是动画大家。反观中国，

<sup>①</sup> 孙立军，张宇. 世界动画艺术史 [M]. 北京：海洋出版社，2007.

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、万籟鸣、丰子恺等杰出的漫画大家。

### 二、动画的定义

动画可以说成是电影艺术的分支,是电影艺术的另一种表现形式。动画片与动画不同,动画片的形成是通过胶片等载体在显示设备上显示的过程,根据这个原理,动画的定义也就不同。下面从几个方面来探讨一下动画的定义。

#### (一) 美术电影

从拍摄的对象来看,法国电影史家萨杜尔对动画的解释是:“以画在平面上的图画或者立体的图画以及物品作为拍摄对象的电影。”国内称动画片为“美术电影”,也是这个道理。

#### (二) 动画是画出来的运动

从运动的角度上来看,加拿大动画师诺曼·麦克拉伦认为“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 年南斯拉夫会议中对动画所下的一个定义:“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。”

#### (三) 影视动画

从传播的途径上来看,美国动画家查尔斯·索罗门对动画也有自己的定义:

1. 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。

2. 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。

3. 从动画的名称上来看,世界各个国家对于动画有不同的叫法。

在美国,人们称为“卡通”。在日本,人们最初称为“漫画映画”,后来又称为“动画”。在中国,除了“动画”的称呼以外,人们给动画电影起了个好听的名字,叫“动画片”“艺术片”。“卡通”是英文 cartoon 的音译,是对于“非真人电影”的最早叫法,起源于美国,流行于世界。“漫画映画”的称谓只在日本流行。“动画”和“电影动画片”是两个不同的概念。电影动画的英文为“animation”,是当今世界上对于与真人饰演的电影相对应的“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”的艺术统称,是英文中一种比较正式的称谓。“animation”在词典中的解释是“赋予生命”,使得本来没有生命的形象活动起来。

中国对英语 animation 的称谓是“艺术片”,在《中国大百科全书·电影卷》对此有这样的注释:艺术片,一种特殊的电影。而美术片是中国的名词,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,来表现艺术家的创作意图,是一门综合艺术。《辞海》对“电影动画”的解释更简单:就是利用电影的技术,使静态的画面变成动态的画面。在制作过程中,把人和物的表情、动作变化等分段画成许多幅画,再用电影摄影机连续拍摄而成。

#### (四) 从手绘动画到电脑动画

手绘动画通过绘画线稿,使用动画片颜料在赛璐珞透明片上着色,然后进行拍摄、剪辑制作的动画。通过拷贝台、定位尺来绘制动画,通过给原画加中间画的画法,绘制出一张张不动的,但又是逐渐变化着的画面。



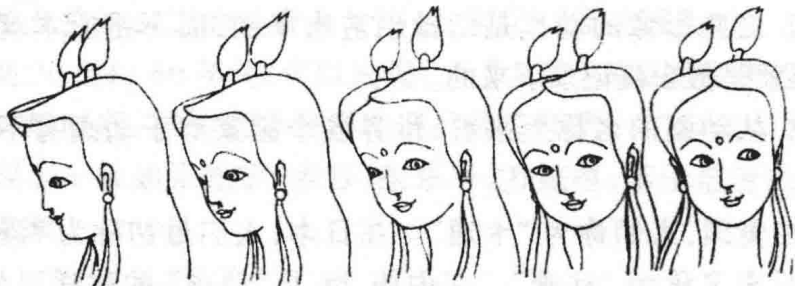


图 1-1 手绘动画

观众在银幕上或电视里看到的动画片,其中所有会活动的人物、动物、器物 and 自然现象等,都是动画家们一笔一笔画出来的。然后经过摄影机、摄像机或电脑的逐格拍摄或扫描,以 24 格/秒或 25 帧/秒的速度连续放映或播映,便能使所画的动作在银幕上或荧屏里活动起来,这就是动画片。一部动画片的诞生,无论是 10 分钟的短片,还是 90 分钟的长片,都必须经过编著、导演、美术设计(人物设计和背景设计)、设计稿、原画、动画、绘景、描线、上色(描线复印或电脑扫描上色)、校对、摄影、剪辑、作曲、拟音、对白配音、音乐录音、混合录音、洗印(转磁输出)等十几道工序的分工合作、密切配合才能完成。所以,动画片是集体智慧的结晶。

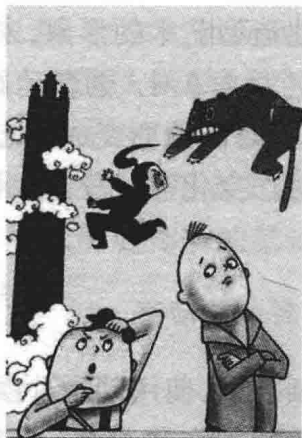


图 1-2 《没头脑与不高兴》

现代的动画大部分已经用电脑软件来合成。在拍摄上也逐步使用数码摄像机进行拍摄,大大节省了动画的制作成本。在储

存和传播上,动画采用了 DVD 或网络传播的方式进行储存和媒介传播。在不断发展的科技中,动画作为电影的一种表现形式也在不断地发展变化。从人类的第一台摄影机开始到赛璐珞胶片的产生再到数码摄像机的普及,由手绘动画到电脑动画,由传统的剪辑合成到现代的数字非线性技术合成,无不经过划时代的重大变革和伟大进步。同时由于虚拟技术的发展,在未来的动画中很可能实现真实人物和虚拟的动画人物进行互动控制的互动式动画电影。所以动画的定义随着动画技术的不断发展也在不断地更新、发展和丰富。那么动画的定义应该更加丰富和完善。我们从广义的角度上看,动画可以定义为:通过人眼的视觉残留影像原理,将非真实的自然界中的一切事物用多种制作方法和拍摄手段加以人工或数字合成的连续影像,通过多种媒介来传播并表达创作者的思想及感情的一种动态的艺术表现形式。从直观而简洁的角度上看,可以概括为:动画就是可以通过放映机播放,并且是逐格处理过的动态画面。

### 第二节 动画的特征

动画具有其他许多艺术所没有的特性,它可以同时保有纯绘画的精致,但又具备连环漫画的娱乐性。前卫与通俗的结合,形成了动画多元化的风貌。此外,动画具备天马行空的表现方式,凡是电影、电视能拍到的,动画皆能呈现,而电影、电视不能拍到的,凭空想象的东西,更是动画表现的强项。动画在动画片中从头至尾占据主导位置,全部影片都是由动画来完成的,它是为艺术服务的。动画应用得好坏,表现得怎样,关系到整个影片的艺术效果和感染力。

### 一、动画的表现

#### (一) 表现内容

动画的表现内容范围很广阔,可以表现现实生活中的各个方面:大自然的一切现象及变化;看不见、摸不着的抽象内容;梦幻的境地,未来的幻想等,只要是人们所要表现的内容,不论它多么复杂,变化有多奇特,动画都能有层次地,由浅入深、形象地表现出来。如一些科教动画、电视片头动画、三维电脑动画、广告片等表现内容非常广泛。

因为动画具备表现抽象概念、虚拟角色的能力,同时也能以鲜艳的色彩、鲜活的角色动作,吸引小朋友的注意力,所以动画到现在为止,仍是教育或儿童娱乐节目最适合的媒介。

与此同时,也有许多艺术家选择以动画来表现严肃主题,还有许多以扩展技术或观念为出发点的实验作品,都证明动画有无所不能的强大表现力。可以说,在动画家们的灵感与制作功力互相配合下,只有创作者想不出来的,没有动画做不出来的内容。

#### (二) 表现风格

风格是指动画作品中各个环节的总体呈现,包括故事类型、色彩、角色造型、动作、场景、音乐、剪辑节奏等。根据不同的内容主题,动画在表现风格上也极为多样,根据不同主题的内容,动画片在表现风格上也灵活多样,有装饰的、写意的、写实的或是几者相结合的,一个好作品的风格应该是统一并且相互呼应的。

形式是展现作品风格的重要途径。动画的表现形式到现在仍持续被扩展,较为常见的包括手绘平面动画、剪纸动画、偶动画、沙动画、电脑动画等。决定一部作品成败的关键在于创作者能不能找到一种形式与风格完美结合的方法。以民族风格的动画为例,一些创作者在动画中加入具有民俗特点的装饰花纹、色彩、线条、音乐,在视觉上形成一种显著的民族文化风格,再使用