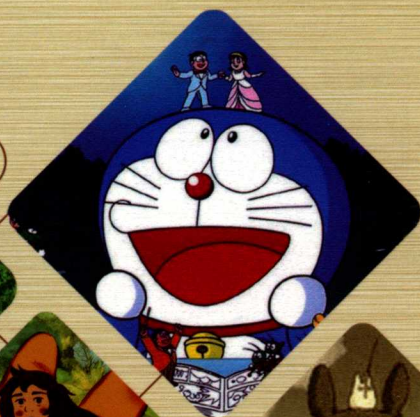
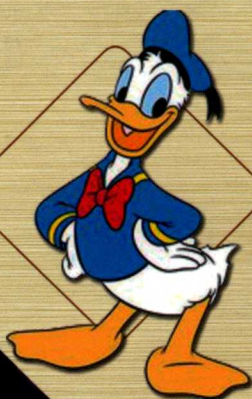


# 外国动画史

宫承波 主编

The History of  
Foreign Animation



中国广播影视出版社





# 外国动画史

宫承波 主编

朱逸伦 梁培培 副主编

中国广播影视出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

外国动画史 / 宫承波主编. —北京: 中国广播影视出版社, 2017. 1

ISBN 978-7-5043-7672-5

I. ①外… II. ①宫… III. ①动画片—电影史—外国  
IV. ①J909. 1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 082456 号

## 外国动画史

宫承波 主编

---

责任编辑 李晓霖 杨 凡

封面设计 嘉信一丁

版式设计 亚里斯

责任校对 张莲芳

---

出版发行 中国广播影视出版社

电 话 010-86093580 010-86093583

社 址 北京市西城区真武庙二条 9 号

邮 编 100045

网 址 [www.crtp.com.cn](http://www.crtp.com.cn)

微 博 <http://weibo.com/crtp>

电子信箱 [crtp8@sina.com](mailto:crtp8@sina.com)

---

经 销 全国各地新华书店

印 刷 河北鑫宏源印刷包装有限责任公司

---

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16

字 数 590(千)字

印 张 31.5

版 次 2017 年 1 月第 1 版 2017 年 1 月第 1 次印刷

---

书 号 ISBN 978-7-5043-7672-5

定 价 68.00 元

---

(版权所有 翻印必究·印装有误 负责调换)

# 目 录

## 欧洲篇

概说 / 2

### 第一章 英国动画 / 17

第一节 英国的卡通艺术 / 17

第二节 英国动画的发展历程 / 20

第三节 英国动画发展的影响因素 / 33

第四节 英国动画的民族特色 / 39

第五节 英国动画作品例析 / 49

### 第二章 德国动画 / 63

第一节 魏玛共和国时期的德国动画 / 64

第二节 第二次世界大战时期的德国动画 / 74

第三节 二战后联邦德国的动画业 / 79

第四节 二战后民主德国的动画业 / 84

第五节 德国动画产业现状 / 87

### 第三章 法国动画 / 91

第一节 法国动画的发展历程 / 91

第二节 法国动画的代表人物及作品 / 107

第三节 法国动画的代表机构 / 121

### 第四章 俄罗斯(苏联)动画 / 125

第一节 俄国动画奠基人——斯塔列维奇 / 125



- 第二节 苏联动画的发展历程 / 131
- 第三节 20 世纪 90 年代的俄罗斯动画 / 157
- 第四节 21 世纪的俄罗斯动画 / 161

## 第五章 欧洲其他国家的动画 / 168

## 第六章 欧洲动画的两种代表类型：实验动画与定格动画 / 176

# 美洲篇

### 概 说 / 190

#### 第一章 美国动画 / 196

- 第一节 美国动画的发展历程 / 196
- 第二节 美国的数字动画技术 / 225
- 第三节 美国动画电影代表作品 / 231
- 第四节 美国动画产业的市场化运作 / 246
- 第五节 美国动画的民族性 / 254

#### 第二章 加拿大动画 / 269

- 第一节 加拿大动画的发展历程 / 269
- 第二节 加拿大政府对于动画产业的扶持 / 296

#### 第三章 拉丁美洲国家的动画 / 300

# 亚洲篇

### 概 说 / 312

#### 第一章 日本动画 / 317

- 第一节 日本动画的发展历程 / 320



第二节 日本动画的民族特性 / 339

第三节 日本的动画大师 / 353

第四节 日本动画的经典形象 / 374

第五节 日本动画的形式特点 / 380

## 第二章 韩国动画 / 385

第一节 韩国动画的发展历程 / 386

第二节 政策扶持推动韩国动画崛起 / 401

第三节 韩国动画的经营策略 / 405

## 第三章 印度动画 / 415

第一节 印度动画的发展历程 / 415

第二节 《米娜》：针对南亚女童问题的动画片 / 429

第三节 印度动画的民族特色 / 435

## 第四章 亚洲其他国家的动画 / 449

第一节 东南亚动画的发展历程 / 449

第二节 西亚（阿拉伯）动画的发展历程 / 460

# 大洋洲篇

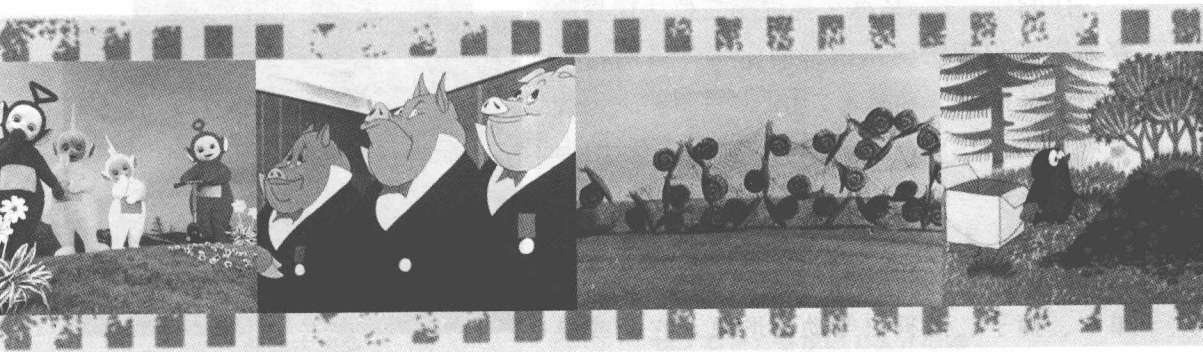
概 说 / 472

第一章 澳大利亚动画早、中期的发展 / 477

第二章 澳大利亚动画近期作品例析 / 486

后 记 / 496

# 欧洲篇



1. 迪士尼动画电影《白雪公主》

2. 迪士尼动画电影《狮子王》

3. 迪士尼动画电影《美女与野兽》



## 概 说

动画艺术伴随着20世纪科学技术的发展而产生，是一种融合了传统艺术形式的年轻艺术、现代艺术，但其缘起可上溯至两三万年前的远古时代。

在动画的发展进程中，人类对动态表现的探索过程占据了绝大篇幅。然而，无论是绘有多腿野兽的史前洞窟壁画、各式各样的民间艺术、活动画片，还是进入现代社会以后，欧洲摄影技术、放映技术等现代动画技术的相继问世，这些人类对动态画面的意象模仿和技术探索均多发于人文底蕴深厚的欧洲大陆。

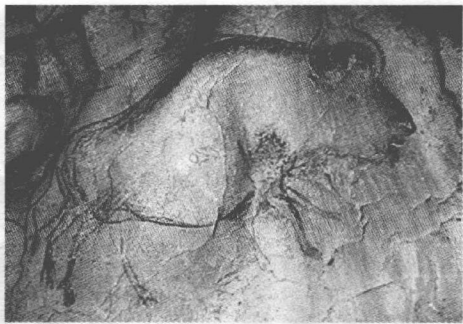
### 一、欧洲动画的发展历程

作为年轻的现代艺术门类、前景光明的文化创意产业，动画诞生至今虽仅有百余年历史，但人类关于动画现象的最初探索却可回溯至茹毛饮血的原始社会。早在旧石器时代，动画的原始意象已然在欧洲萌发。

#### （一）欧洲动画的起源及形成

##### 1. 欧洲动画的早期意象

1994年，让-马林·肖维等三位法国探险家发现了位于法国东南部阿尔代什省的肖维岩洞（又称萧韦岩洞），洞壁上绘制的上千幅壁画被证实可追溯至距今三万六千年前的旧石器时代，是人类已知最早的史前艺术作品。壁画展现了史前人类对运动现象的记录，其中有53幅以红赭石、木炭等为原料绘制了马、犀牛、狮子、猛犸象等动物形象。它们或慢跑，或快跑，或摇头晃脑，或以头碰触尾巴



法国肖维岩洞中的野牛壁画

的动态形象极富动感。2014年6月，联合国教科文组织将其列入世界遗产名录。

类似的情况还见于1869年考古学者马塞利诺·德桑图奥拉及其次女玛丽亚发现的西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞窟。1879年，源于旧石器时代晚期、被称作“马格德林文化”的洞窟壁画拨开两万年的历史尘埃重新面世。画中无论是垂死挣扎的野牛、跳跃奔跑的牡鹿还是凶猛健壮的野猪，均以红、黄、黑等数种颜料描绘而成，这些动物形象长约两米，不仅透视准确、结构精到，且极富生机，是旧石器时代艺术发展的巅峰，亦是视觉艺术写实风格与再现性特征的滥觞。值得一提的是，画中一头野猪的尾巴和腿均被重复描绘数次，原本静止的形象因此产生了视觉动感。

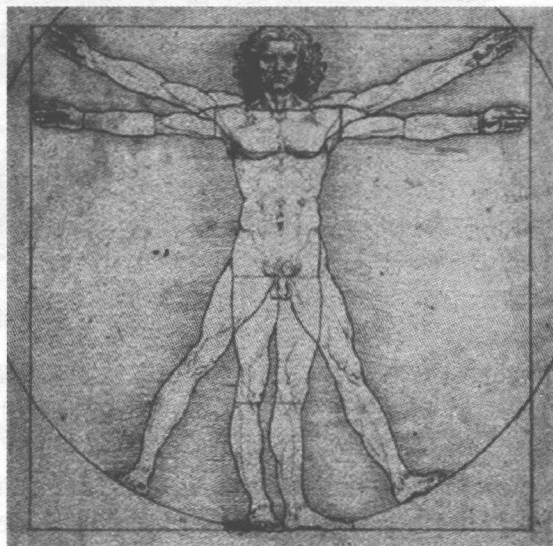


奔跑的野猪

至公元前1600年，在地中海沿岸，古埃及石柱画中伊希斯女神连续变换的动作再次表现出人类对于视觉动感的痴迷与探索；希腊的古陶瓶上也发现了人类对表现连续动作分解画面的尝试。进入中世纪晚期，“文艺复兴三杰”之一的达·芬奇在其著名的黄金比例人体几何图中，通过重复绘制人物四肢不同的位置表现运动状态中的人体动作，留下了早期动画现象的痕迹。这些艺术形式展现了各个时期、不同地域所特有的文化与文明，又不约而同地试图跨越时间与空间的藩篱，在静止的画面中表现动态动作，这充分反映了人类对于再现运动过程的感悟、渴望与探索。



希腊古陶瓶



达·芬奇黄金比例人体几何图

17世纪，法国传教士阿塔纳斯·珂雪（Athanasius Kircher）<sup>①</sup>发明了魔术幻灯（Magic Lantern）。魔术幻灯类似于中国的皮影戏：<sup>②</sup>将一盏灯搁置于铁箱内，在箱的一边开一个小洞，洞口覆盖透镜，再将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面，灯光透过玻璃和透镜，最后将图案投射到墙上。经过不断改良，17世纪末，魔术幻灯的演进出现了质的飞跃，玻璃画片被放置在旋转圆盘上，投射在墙上的图案随之产生了动感。这是人造影像运用转动原理产生光影活动画面的首次纪录，堪称欧洲最早的光影动画形式。

18世纪，被进一步改造的魔术幻灯风行法国。法国人用魔术幻灯将刚刚离世的政治人物形象投射在白烟中、镜子里、布幕或玻璃上，通过调整透镜来营造阴森可怖、鬼影幢幢的气氛。至19世纪，魔术幻灯已在音乐厅、杂耍戏院、综艺场等地广泛使用，这种说故事的形式与中国的皮影戏一样，得到了无数观众的青睐。

1824年，英国人彼得·罗杰（Peter Roget）向英国皇家学会提交了一篇题为《关于移动物体的视觉暂留<sup>③</sup>现象原理》的报告，作者在报告中论及眼球的构造，认为形象在最初显现后能在视网膜上停留若干时间。如此一来，当各种间断的刺激相当迅速地连续显现时，停留在视网膜上的刺激信号便会重叠起来，形象便会彼此相连、连续运动。翌年，比利时科学家约瑟夫·安托万·费迪南·普拉托（Joseph Antoine Ferdinand Plateau）在彼得·罗杰报告的基础上，结合自己多年的研究成果，发表了论文《论光线在视觉上产生的印象的几个特征》。在“视觉暂留”原理的启发下，一系列技术革新与发明应运而生。至19世纪30年代，幻盘（Thaumatrope）<sup>④</sup>、诡盘（Phenakistiscope）<sup>⑤</sup>及走马盘（Zoetrope，又称西洋镜）<sup>⑥</sup>等可观看“动画”的玩具已先后于欧洲市场登台亮相。

① 为突出重点，全书将对与动画有关的人物、作品、技术等进行外文标注且一般标注在文中第一次出现时。

② 中国发明的皮影戏于17世纪被引介至欧洲巡回演出，曾风靡一时，其影像的清晰度和精致感不亚于同时期的魔术幻灯。

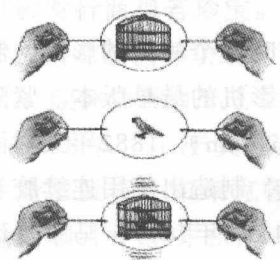
③ 视觉暂留，又称“余晖效应”，指的是人眼在观察景物时，光信号传入大脑神经，光的作用结束后，短时间内视觉形象并不立即消失，这种残留的视觉称为“后像”。

④ 幻盘，1825年由英国人约翰·艾顿·帕丽斯运用“视觉暂留”原理发明。它由一个圆盘组成，圆盘的两面分别绘有图案，圆盘横轴的两端分别系着细线，当捻动细线时圆盘快速旋转，我们就会看到两边的图案重叠在了一起。

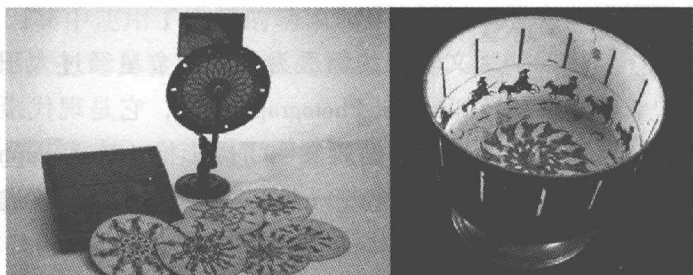
⑤ 诡盘，1832年由比利时科学家约瑟夫·普拉托及奥地利人西蒙·斯坦福发明。这一装置由一个转轴和一个厚纸板圆盘组成，圆盘边缘绘有物体的运动分解图。当转盘旋转，人们透过一条细缝注视圆盘上的图像时就产生物体动起来的幻觉。

⑥ 走马盘，1834年由英国人霍尔纳发明。它是在硬纸片上绘制一连串形象，再由马达带动硬纸片转动，人们通过视窗便可看到活动的画面。





幻盘

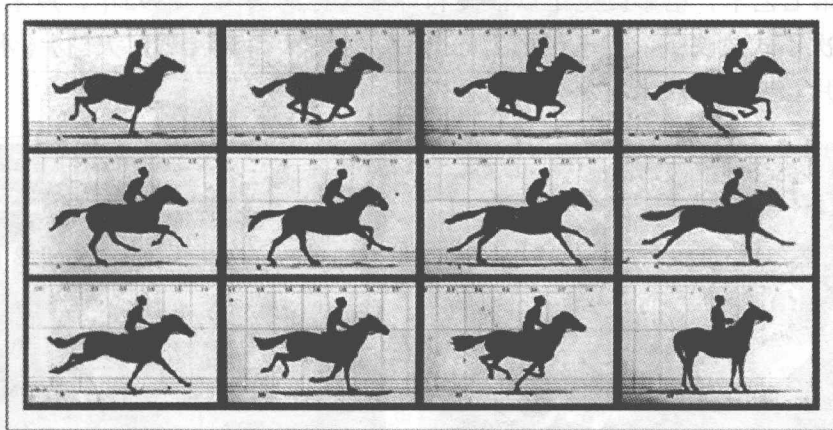


诡盘

走马盘

1868年前后，西方世界流行着一种火柴盒大小的新鲜玩具，叫作翻页本（Flip Book，又称手翻书）。它的雏形早在16世纪就已出现在欧洲。翻页本的每一页均绘有一幅图画，每页的图画又略有差别，当人们快速翻动书页时，连续的图画便活动了起来。

1873年，英国摄影师爱德华·穆布里治（Eadward Muybridge）运用若干台照相机，第一次为人类记录下了奔跑中的马的连续动作影像。1877年至1879年间，他又将马在奔跑中的连续照片翻制成回转式画筒的尺寸，并在幻灯镜（Zoopraxiscope）中进行演出。



穆布里治所摄“马的连续动作”

## 2. 欧洲动画的技术探索

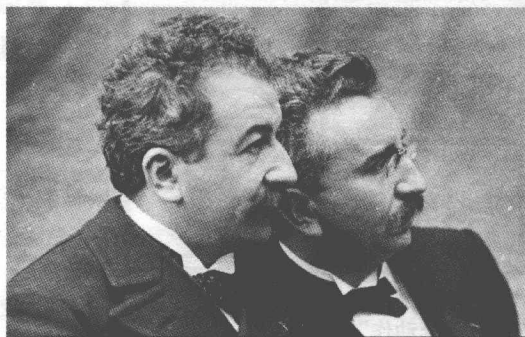
19世纪摄影术的不断发展为电影产业的问世奠定了技术基础。1823年，尼埃普斯利用银版照相法得到了历史上第一张照片《餐桌》，这张照片的曝光时间为14个小时。直到1839年，曝光还需要30分钟以上的时间。1840年之后，曝光时间缩减到20分钟，并出现了拍摄化妆模特的照片，不过这些模特必须在阳光下保持不动。随着技术的进步，曝光时间逐渐缩短，至1851年，只需几秒钟便可形成优质照片，

于是摄影很快成了一门新兴职业。

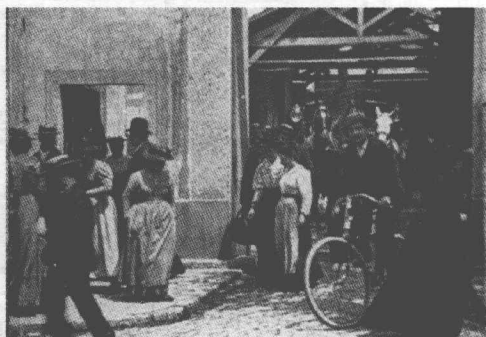
1876年，挪威天文学家约翰逊为了拍摄金星经过太阳时各个时刻的影像，制造出一种转轮摄影机（Revolver Photographique），它是现代摄影机的最早版本。紧随其后，生物学家马莱经过苦心钻研发明了摄影枪（Photographic Gun），1882年又对固定底片连续摄影机（Chronophotographe à plaque fixe）进行改进，制造出使用连续胶卷的活动底片连续摄影机（Chronophotographe à plaque mobile）。1888年10月，马莱将运用胶卷拍摄的连续照片献给了法国科学院，事实上，他已于无意间创造出了现代摄影机的雏形。英国的勒普朗斯和弗里斯·格林也于1888年至1890年间取得了同样的成果，他们在实验室或公开场合将摄制好的胶卷映射在银幕上，为了方便固定胶卷，他们在胶片两侧钻出大小相同、距离相等的孔眼，从而赋予了现代电影胶片最具标志性的外观特征。

1888年，法国人埃米尔·雷诺（Émile Reynaud）根据视觉暂留原理发明了可以在屏幕上放映动态画面的光学影戏机（Théâtre Optique）。这一发明标志着现代动画已初具雏形。之后，雷诺以彼时新奇性、实验性与先锋性兼具的动画短片形式讲述了一名游客在乡下小酒馆里胡闹的故事，这便是时长15分钟的《一杯可口的啤酒》（*Un bon bock*, 1892年），它可被视为世界上第一部比较成形的早期动画作品。

作为第七艺术，电影诞生于以浪漫和诗意著称的法国。1895年，卢米埃尔兄弟在巴黎首次正式放映了世界电影史上的第一场电影，包括《工厂大门》《水浇园丁》等五部短片。翌年，卢米埃尔兄弟的电影技术传入了中国。



卢米埃尔兄弟



《工厂大门》剧照

1902年，被誉为“第一位银幕艺术家”的法国电影大师乔治·梅里爱（Georges Méliès）拍摄出科幻电影《月球之旅》（*Le Voyage Dans la Lune*，又名《月球旅行记》），这部时长15分钟的影片演绎了这样一个故事：一群身着星相家服装的天文学家被美丽女海员搬来的炮弹发射到浩渺太空，在明亮的月球上幸会金星、火星、土星和月亮诸神，并目睹了梅里爱幻想出的各种奇异景象。该片耗资1500金路易，

被电影发行商视若珍宝。因其中使用了大量的动画技术，该片在法国乃至世界动画电影史上均具有极为重要的意义。

### 3. 欧洲动画的形成

1906年，生于英格兰约克郡、后又迁居美国的詹姆斯·斯图亚特·布莱克顿（James Stuart Blackton）组建了无声电影制片厂，并在同一年，运用定格动画（Stop-Motion Animation）制作法拍摄了世界公认的人类历史上第一部动画影片——《一张滑稽面孔的幽默姿态》（*Humorous Phases of Funny Faces*）。该片采用了溶叠、重复曝光等诸多制作技巧，在当时造成轰动，更为后来的动画艺术家指明了创作的方向。



乔治·梅里爱



《一张滑稽面孔的幽默姿态》剧照

1907年，作为高蒙公司（Le Gaumont et Compagnie）专门摄制特技电影的导演，法国人埃米尔·柯尔（Émile Cohl）运用摄影中的逐格拍摄法（By Frame Photography）<sup>①</sup>制作了影片《南瓜竞走》；1908年，他再次运用停格技术拍摄了他的第一部动画影片《幻影集》（*Fantasmagorie*），这也是世界上第一部手绘动画。影片以炭笔描绘，时长1分20秒，绘制画稿两千余张。该片将重点放在对视觉效果张力空间的探索与追求上，着力表现影像的一系列神奇转化，对故事情节考虑较少，颇具彼时法国喜剧自由演绎的艺术特色。“他的动画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。”<sup>②</sup>此外，他也是利用遮幕摄影（Matte Photography）将动画与真人动作结合在一起的先驱，因而被奉为“现代动画之父”。

① 逐格拍摄法：摄影方法之一，广泛应用于定格电影制作中。指的是使用逐格马达，驱动摄影机一格一格进行拍摄，最后完成一个完整的镜头，其银幕效果极大地加快了动作的速度。

② 刘小林、钱博宏、刘荃编著：《动画概论》，武汉理工大学出版社2004年版，第32页。



1915年，伊尔·赫德（Earl Hurd）发现了可以取代动画纸的透明赛璐珞片（Celluloid），使动画电影的大量生产成为可能，欧洲动画由此进入初步发展阶段。

## （二）欧洲动画的初步发展

在欧洲电影如火如荼地发展之际，作为其子系之一的欧洲动画却正经历着痛苦的挣扎与蜕变。拥有并共享着深厚的历史文化根基，欧洲各国在保持各自民族特色的同时又在生活习性方面表现出一种若隐若现的趋同性——慵懒、节奏缓慢。在很多国家，动画艺术缺乏完善的组织结构、相应的艺术理论和技术支撑，动画片仅仅是一小部分先锋艺术家凭借激情、依靠辛苦筹集的制作经费而完成的艺术实验。与美国相比，规模较大的公司在欧洲动画界难得一见，欧洲动画多为独立创作者或小团体制作。自诞生之时，欧洲动画便不汲汲于取悦观众和攫取商业利益，就先锋动画家而言，他们似乎更乐于将创作精力投入到对艺术动画的无尽探索中去。

这一时期，无论在英、法、德等欧洲大国，还是捷克、荷兰、波兰等边缘国家，动画均得到了不同程度的发展，在各自民族文化的浸润下形成了不同的特色与风格，日渐显露出多元化的发展趋势。

就在美国动画徜徉于发展的“黄金时代”之际，欧洲动画家仍执着于对实验动画电影的探索。以同步声音技术的运用为例：在美国，人物声音主要用于展现角色的特征和个性；在欧洲，声音效果则被视为实验的一种重要素材，极富想象力与创造力的欧洲实验动画家几乎将动画中画面与音效之间的组合方式钻研到了极致。这些有益的尝试与探索极大地丰富了动画片的表现手法，对动画艺术的发展进步起到了积极的推动作用。

一般而言，欧洲实验动画在动作上具有较强的表现力，多借由动作行为的组织设计来表现作品的内容及意义；角色对白较少，注重对人物内心和人类社会存在的问题进行探究；隐喻、讽刺等文学手法也被恰如其分地运用到动画创作中。由此产生的一大批艺术性强、发人深省的作品建构了欧洲实验动画独特的创作理念。

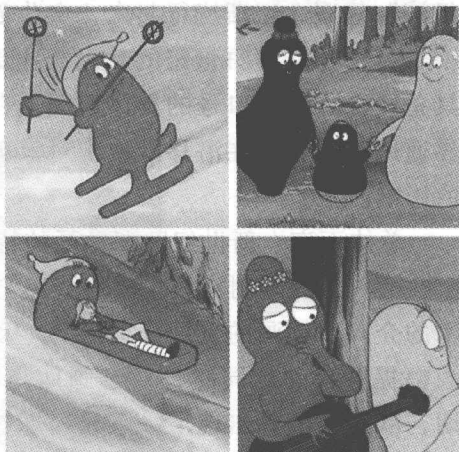
随着创作热情的日益高涨，大型动画交流活动也随之展开，如第一届国际动画节于1960年在法国小城昂西（安纳西）举行，吸引了各国动画界知名人士前往参与。此类动画节的开展也为动画制作技术、创作手法、艺术风格乃至商务洽谈等方面的世界性交流提供了新的平台。

## （三）欧洲电视动画发展时期

20世纪70年代，欧洲仍然以实验性艺术动画创作为主，动画业仍在各自的国度“闲庭信步”般地自由发展着。伴随着美国、日本动画技术的日益成熟以及电视这一“20世纪的宠儿”兴盛时期的到来，包括动画在内的文化创意产业日渐勃兴，这股商业化的春风也吹向了大洋彼岸。在沿着艺术之维继续探索动画的同时，欧洲部分国家也开始尝试制作一些商业性的电视动画，以谋取更多的经济效益。



自70年代始，法国动画逐渐崭露头角并脱颖而出。与美、日动画惯用的表达方式不同，法国人善以黑色幽默的反讽揭示一些深刻的现实问题，于轻描淡写间挥洒出气象万千的恣肆，无情地鞭挞社会的丑陋与阴暗。这一时期，一部改编自法国连环画的经典电视动画《巴巴爸爸》(Barbapapa)由联邦德国创作完成。尽管每集只有短短5分钟，且故事情节极为简单，但它仍以其经久不衰的魅力吸引着21世纪的观众。这部动画剧作的特别之处在于单纯可爱的人物形象、充满奇思妙想的自由变幻以及绕口令似的排比台词。除此之外，导演将“寓教于乐”的思想巧妙地运用于动画视觉叙事当中，使该片承载了很多道德教化与文化内涵。这种不着痕迹、浑然天成的艺术手法令人惊叹，同时也淋漓尽致地显现出创作者举重若轻、以小见大的思维方式与优雅从容的个性特征。这些因素使得《巴巴爸爸》成为雅俗共赏、老少咸宜的经典剧作之一。



《巴巴爸爸》剧照

诞生于1957年，风靡于70年代至今的《鼹鼠的故事》(The Story of “the Mole”)是捷克斯洛伐克动画艺术、动画文化的极佳代言。这部经典之作洋溢着自由灵动的生命气息、散发着快乐幽默的童真意趣，其情节诙谐而温情、内容生动而风趣，引领观众在会心一笑之余又颇受启发。“小鼹鼠”的动画形象自捷克艺术家兹德涅克·米勒(Zdeněk Miler)手中诞生，它总是忽闪着大眼睛，不仅机灵聪慧、心思细腻，而且善良天真、憨态可掬，这个小家伙在世界经典动画形象中占有一席之地，发出了真正属于捷克动画的声音。

1997年，40岁的俄罗斯动画家亚历山大·彼得罗夫(Aleksandr Petrov)克服技术与环境的种种障碍，凭靠自己的聪明才智，根据文豪海明威的经典之作创作了动画片《老人与海》(The Old Man and the Sea)。他以手指沾浸油彩，按照绘制油画的方法在玻璃上作画，这种独有的创作手法令影片产生了与绘画艺术互通的视觉效果。《老人与海》的魅力不仅在于故事本身，更在于其形式感极强的油画表现风格对于原作神韵的完美再现。其中的每一帧画面都像是一幅优美瑰丽而又诗情画意的油画作品，具有极为厚重的表现力。这一独特手法带来的另类风格在给人以力量的同时，亦烘托出人生不能承受之重。该片先后斩获



兹德涅克·米勒

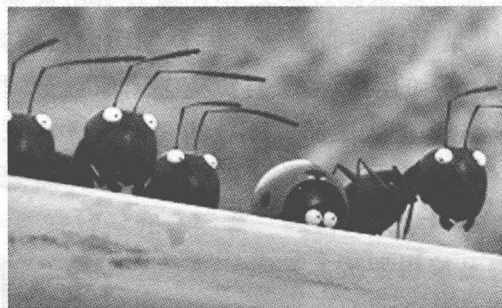
奥斯卡最佳短片奖、昂西国际动画电影节特别评审团大奖等多项殊荣。

#### (四) 21世纪的欧洲动画

进入21世纪,随着数字技术、计算机技术、互联网技术在文化艺术领域的广泛应用以及经济全球化进程的不断加速,“文化经济”“创意产业”“创意经济”“版权经济”等概念逐渐流行起来,文化创意产业已然成为文化经济的主体。作为其中的一个显要子系,21世纪的动画产业更是文化与经济互为激荡的空间,是“艺术应该具备经济力量”口号的具体表征。在“信息村”“地球村”,动画艺术越来越成为世界通用的语言,在潜移默化中对审美情趣、消费选择、文化走向产生着持久而深刻的影响。

总体而言,新世纪欧洲动画的特点主要体现在以下几个方面:

第一,动画制作技术日臻成熟与完善。进入21世纪,由于数字技术、计算机技术的介入,动画的发展如虎添翼,动画艺术的制作步骤与程序大大简化,制作效率大幅提升。与此同时,对于画面高写实度、高清晰度的追求也愈加强烈。这一时期,欧洲动画界出现了一系列闪烁着科技理性之光的精致动画作品,如由法国导演海琳·吉罗(Hélène Giraud)执导的以计算机3D形式呈现昆虫王国微观世界、将数字虚拟角色与实景拍摄相结合的法式动画大片《昆虫总动员》(*Minuscule—Valley of the Lost Ants*,又名《微观小世界——迷失的蚂蚁谷》,2014年)便是一个极佳范例。



《昆虫总动员》剧照

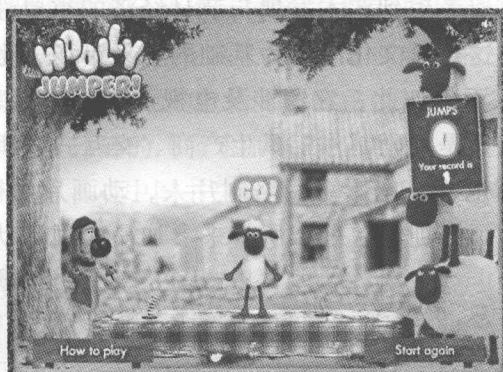
第二,动画品类日渐丰富与多元。如前文所述,随着一些关键技术的攻克,动画的实现手段愈加多元,计算机三维动画、Flash动画、网页动画、混合媒介动画等新型动画不断涌现,如阿德曼公司(Aardman Animation)制作的黏土动画《小鸡快跑》(*Chicken Run*, 2000年)等。

第三,动画产业日渐规模化、专门化。在经济全球化背景下,欧洲动画产业的发展也日渐显露出全球化趋势。从动画剧本创作、原画绘制、摄制到发行、上映乃至后期衍生产品的销售推广,这一整套生产流程牵扯出一条枝叶庞杂、勾连紧密的产业链,其强大的辐射力与渗透力如“滚雪球”一般推动着动画产业向规模化的方





向持续发展。此外，动画艺术的创作生产不再仅仅关乎某一动画公司或工作室，而是通常由两个或以上的团队、集团、公司介绍，它们可以同属一国，也可能来自不同国度。如《叽哩咕与女巫》（*Kirikou et la Sorcière*，又名《叽哩咕历险记》，1998年）由法国、比利时、卢森堡等国公司联合制作，并由拉脱维亚的Rija电影工作室与匈牙利的Exist工作室完成动画部分；《小羊肖恩》（*Shaun the Sheep*）则由阿德曼公司与英国广播公司（简称BBC）联合创作，其动画形象广泛见诸网络游戏、玩偶售卖店及各类大型商场中。



根据动画片《小羊肖恩》改编的网络游戏《小羊肖恩蹦蹦床》

第四，动画主题与观念多具时代感。新时期着力于表达现代观念与理想的动画层出不穷。这些动画片篇幅不长，主题抽象，一般用来表现人类的普遍处境，如身处于繁华社会的孤独感、不被认同感和荒谬感，等等。制作手法大胆多样，具备先锋精神，并杂糅多种文本形式，如拼贴、水墨、照片、日记、真人电影等。

## 二、欧洲知名动画节

随着动画产业的蓬勃发展与日渐壮大，各类国际动画节、动漫展陆续涌现并日益盛行，动画节成为动画艺术家、业界人士和学者展示才能、交流技术与经验以及进行商务洽谈的平台与媒介。欧洲作为动画的发祥地，其较为知名的动画节主要有以下几个：

（一）法国昂西（或译安纳西、安锡）国际动画电影节（The Annecy International Animated Film Festival）

地位：创办最早、规模最大、水准最高，被誉为“动画界奥斯卡”

创办时间：1960年

举办时间：6月初

主办单位：国际动画业中心（CICA）