

普通高等院校数字媒体艺术与动画专业
“十三五”案例式规划教材

影视动画 经典作品赏析

CLASSICAL ANIMATION APPRECIATION

任 珊 主编



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>



普通高等院校数字媒体艺术与动画专业
“十三五”案例式规划教材

影视动画 经典作品赏析

CLASSICAL ANIMATION APPRECIATION

任 珊 主编



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

中国·武汉

内容提要

本书根据各地域动画发展的状况分为三个板块,即美国动画、日本动画和欧洲动画,再以动画的发展状况为基准,根据各个作品在动画历史和动画艺术中所产生的影响作为重要依据,共挑选了16部优秀影片。其中美国动画7部,日本动画6部,欧洲动画3部。为了让读者对动画有全方位的了解,尽可能地凸显所选的影片在类型和形式上的多样性与丰富性,本书在形式上包含了传统手绘二维动画、CG动画和定格动画(偶动画和剪纸动画)。本书从视觉表现、故事题材和技术特点等视角对影片进行了理性的分析,并对其进行深入的剖析,以便读者能客观认识作品的经典之处。本书不仅适合动画专业的同学学习,同时也可作为动画艺术爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画经典作品赏析 / 任珊主编. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2019.3

普通高等院校数字媒体艺术与动画专业“十三五”案例式规划教材

ISBN 978-7-5680-4903-0

I. ①影… II. ①任… III. ①动画片—鉴赏—世界—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第004577号

影视动画经典作品赏析

任珊 主编

Yingshi Donghua Jingdian Zuopin Shangxi

策划编辑: 金紫

责任编辑: 周怡露

封面设计: 原色设计

责任校对: 阮敏

责任监印: 朱玢

出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园 邮编: 430223

录排: 华中科技大学惠友文印中心

印刷: 湖北新华印务有限公司

开本: 880mm × 1194mm 1/16

印张: 8.5

字数: 182千字

版次: 2019年3月第1版第1次印刷

定价: 52.80元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究



前言

Preface

动画艺术是目前非常流行的影像艺术，虽说动画的历史与实拍电影相当，同样具有 100 多年的历史。可是从整体而言，动画艺术相对实拍电影来说，它在大众娱乐文化中显然并未占据重要的地位，在中国也曾是如此。但是邻国日本的动画自 20 世纪 60 年代以来发展迅猛，很快形成了强大的动画文化，日本动画不仅在东亚地区甚至对西方的娱乐文化都产生了重要的影响。不言而喻，一海之隔的中国显然也多年受到日本动画文化的影响，动画艺术形式在国内被越来越多的人了解，也受到越来越多的年轻人的喜爱，因此近十几年来动画也成为一较热门的专业。

本书适合高等院校和高职高专院校的学生使用。“动画鉴赏”是动画专业的基础课程。对经典动画影片的认识和鉴赏是动画专业学生首先要具备的基本知识和能力。经典作品不仅仅是作品本身有优秀之处，有闪光之点，更多是因为它在一定时期有一定的历史意义和价值，对动画艺术发展产生了一定的影响。因此在编写该书中挑选影片的时候，更多是考虑到影片在历史中的价值和地位。同时，我希望同学们在学习该书之后，对动画艺术本身有一个较全面和客观的认识，因为赏析首先要客观和准确。而影片的优秀、经典也都是相比较而言的，除了横向比之外也要纵向比。在挑选影片之时，动画发展历史是重要的考量。笔者尽可能涵盖整个动画历史发展的大致脉络和里程碑式的事件。读者在学习本书之后，不

仅对动画史有大致地了解，同时还能够认识经典动画作品的客观性和整体性，最终达到赏析的真正目的。当然，除了历史之外，动画的技术、形式和类型都是动画全面性的重要组成部分。这些因素也都是挑选影片的重要考量之一。

最后，需要说明的是，赏析本身并没有绝对固定和标准的方法和手段，它是通过不断地补全动画本身和相关的知识而水到渠成、自然而然形成的认知和理解。因此同学们除了学习动画本身的知识之外，对与动画相关的文艺如电影、文学、美术、音乐等知识都需要有一定的了解，尤其是电影艺术。因此，此教材主旨并不在于教授如何鉴赏一部影片，而是通过鉴赏、分析影片来学习动画艺术，了解它相关的知识。

编者

2019年1月



目录

Contents

第一章 美国动画经典作品赏析 /1

第一节 《白雪公主和七个小矮人》/3

第二节 《花园里的独角兽》/11

第三节 《摩登原始人》/19

第四节 《辛普森一家》/27

第五节 《玩具总动员》/34

第六节 《鬼妈妈》/43

第七节 《歌剧是什么，伙计？》/52

第二章 日本动画经典作品赏析 /59

第一节 《少年猿飞佐助》/61

第二节 《铁臂阿童木》/69

第三节 《光明战士阿基拉》/76

第四节 《幽灵公主》/83

第五节 《怪物之子》/92

第六节 《你的名字》/98

第三章 欧洲动画经典作品赏析 /107

第一节 《国王与小鸟》/108

第二节 《黄色潜水艇》/115

第三节 《故事中的故事》/120

第一章

美国动画经典作品赏析

众所周知，美国是世界上最先建立起动画产业的国家。美国动画最初是随着电影的出现、发展而开始的。19 世纪末，西方正享受着工业革命带来的经济、科技发展的硕果，各种科学技术层出不穷，世界正朝着现代化、科技化的方向发展。而电影正是在这样一个日新月异的大环境之下出现的。

当时的电影机有两种：一种是法国卢米埃尔兄弟在 1895 年发明的电影机；另一种是美国发明家爱迪生在 1894 年发明的放映机。虽然说放映机在美国颇受大众的欢迎，但是卢米埃尔兄弟电影机的观影模式更顺应世界娱乐文化的发展潮流，最终成为了现代电影的先驱。电影机当时作为新兴的现代科技产物在世界范围内吸引了很多人的兴趣，他们积极研究各种方法和手段来创建各类具有视觉奇观性的活动影像，其中一些技术最终成为了后来的动画技术（比如定格动画技术）。因此可以说动画和电影历史同根同源，它们是随着电影机出现而发展的，随后实拍电影艺术迅速成熟，此后两者才开始分离成为各自相对独立的艺术形式。

20 世纪初，美国电影发展迅猛，以《一个国家的诞生》（1915 年）为标志，美国电影已经成为一种非常成熟的艺术形式。美国电影学者乔治·杜萨尔称：“《一个国家的诞生》首次在美国上映的日子乃是好莱坞统治世界的开始。”美国好莱坞从 20 世纪 20 年代末开始进入黄金时代。而美国的动画也正是搭上美国电影产业飞速发展的顺风车而被带动起来。

当然美国动画的发展相对电影的发展要微弱很多。当时电影已经被人们认为是第七大艺术形式，而动画则是一种微不足道的存在。最初美国动画影片只有短片形式，完全依附于电影市场。当时最活跃的动画工作室则是 Fleischer 工作室。而著名的迪士尼公司是在 20 世纪 20 年代进入动画行业中（当时公司名为 Laugh-O-Gram Films），同

样以创作动画短片为主。到了 20 世纪 30 年代，沃尔特·迪士尼将目光转向了长片动画。1937 年，《白雪公主与七个小矮人》的出现成功地把美国和世界动画的发展带上了一个新的台阶。而美国动画也由此进入了一个黄金时代。遗憾的是，美国的动画电影长片领域一直由迪士尼公司垄断，因此迪士尼动画电影几乎就代表了当时美国动画电影的发展。直到 20 世纪 60 年代中后期，沃尔特·迪士尼去世，迪士尼公司开始衰退，这也标志着美国动画电影长片发展暂时告一段落。

同时期动画电影短片领域则是另一番风貌。当时最受瞩目的动画作品来自美国的一些大型电影公司，如华纳电影制片公司、米高梅制片公司等，除此之外，还有独立的动画公司，如 UPA 制片公司等。这些动画公司和电影公司都是美国当时动画短片领域的主力军，为美国创作了一系列经典的影片。尤其 UPA 制片公司，它在 20 世纪 40 年代末为动画艺术形式带来了全新的变化，也为世界动画带来了深远的影响，可以说它是当时最风光的明星动画制作公司。但是这一切都在 20 世纪 50 年代末陡然发生转折。电视机出现了，世界开始进入电视时代。新的播放平台以及当时电影行业内容的调整，都让美国的动画发展发生了很多变化，包括表现形式、制作手段和动画的观念。自 20 世纪 60 年代后，美国动画以电视动画为主，当时最具有代表性的动画公司则是汉娜-巴巴拉公司，直到 20 世纪 70 年代末，它几乎垄断了整个美国电视动画领域。

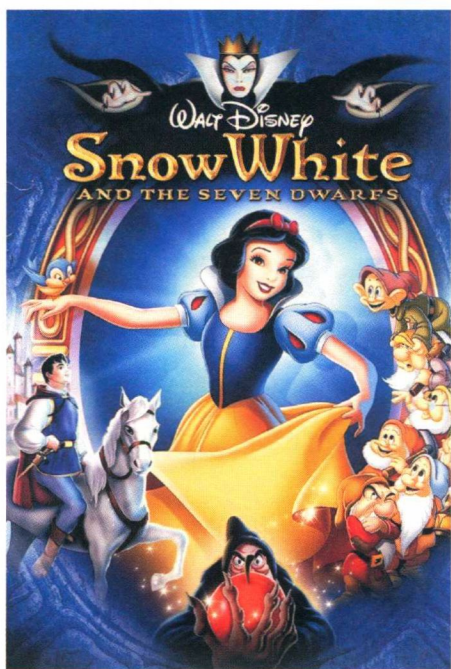
20 世纪 80 年代末，迪士尼公司重振旗鼓，加上 20 世纪 90 年代其他新兴的动画制作公司（如梦工厂）的出现，美国动画电影长片又再次崛起。然而此时数字时代却悄然来临，在进入 21 世纪后，大屏幕中几乎被 CG（Computer graphics，计算机绘图）动画占领，而二维动画形式大多只存在于电视平台。

本章根据各个重要的发展时期挑选了六部经典影片。第一部是迪士尼公司的《白雪公主和七个小矮人》，这是动画史上第一部动画电影长片，不言而喻，它的影响是极其深远的。第二部是 UPA 制片公司的《花园里的独角兽》，UPA 动画在 20 世纪 40 年代到 50 年代曾风靡一时，它带来的不仅仅是动画形式上的创新，更多的是为动画艺术观念带来新的视角。第三部是《摩登原始人》，这是汉娜-巴巴拉公司的重要代表作，从这部影片中我们可以了解美国动画在进入电视时代后所经历的转变。第四部《辛普森一家》则是美国电视动画史上最著名的一部作品，与前一部《摩登原始人》相比，我们可以看到 20 世纪 90 年代美国动画观念发生的变化。第五部是《玩具总动员》，这是历史上第一部 CG 动画电影长片，它的出现宣告了影像界数字时代的到来，美国电影动画发展自此发生了巨大的转变。第六部是《鬼妈妈》，这是美国动画电影长片中少有的定格偶动画，它独特的风格展示了艺术家对动画艺术的痴迷和情怀。第七部是《歌剧是什么，伙计？》，该影片幽默，风格独特，影片表现的非写实主义与迪士尼影片全然不同。

第一节 《白雪公主和七个小矮人》

1. 影片基本数据

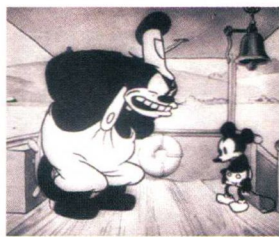
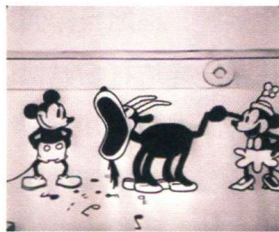
片名	《白雪公主和七个小矮人》(Snow White and the Seven Dwarfs)	片长	83 分钟
出品	沃尔特·迪士尼公司	类别	电影长片
导演	大卫·汉德 (David Hand)	形式	二维动画
国别	美国	成本	149 万美元
年份	1937 年	票房	4.18 亿美元



2. 迪士尼动画概况

迪士尼公司无疑是世界上最成功也是最著名的动画公司之一。它出品的动画作品脍炙人口，深入人心。《白雪公主和七个小矮人》是迪士尼公司出品的第一部动画电影，同时也是美国第一部剧情动画电影。在此之前，迪士尼公司主要出品动画短片。早期最重要的代表作之一就是人尽皆知的《米老鼠》系列短片。

沃尔特·迪士尼在动画界中取得巨大的成就绝非偶然。他本人对动画艺术形式抱有极大的兴趣与热情，对新的电影技术也有着大胆的冒险精神，同时他还有着商人非同一般的机敏嗅觉。在 20 世纪 20 年代，有声技术在电影界中已经出现，





但在当时的电影行业中却备受各方的质疑与排斥。当时电影的主流意见是有声技术必定会破坏电影艺术本身。而迪士尼却坚定地认为这是电影艺术未来发展的必然方向，因此他在动画短片中大胆地使用了有声技术。1928年，迪士尼创作了第一部有声动画短片《汽船威力号》（*Steamboat Willie*）。

这部短片在放映之后收到了极好的反响，从此迪士尼公司在竞争日益激烈的动画市场中站稳了脚跟。之后迪士尼不断改革、打磨艺术风格，大胆尝试应用最前沿的动画制作技术和理念，比如色彩技术、多层摄影机以及转描机技术等，创作了一系列的优秀作品，如《花与树》《三只小猪》《老磨坊》，迪士尼公司因此在20世纪30年代的动画领域中逐渐成为了领头羊，成为了当时最成功的动画公司之一。但是真正把迪士尼公司推向巅峰的是电影《白雪公主和七个小矮人》。它在世界范围内取得了巨大成功，之后迪士尼基本以一年一部的速度出品一系列高品质的动画电影（在第二次世界大战期间有所停滞），从此在美国动画电影领域中独领风骚。这样的状况一直持续到1966年沃尔特·迪士尼去世。失去灵魂人物的迪士尼公司开始逐渐走向衰落

直至沉寂。1989年，迪士尼公司重新崛起，《小美人鱼》获得了巨大的成功，代表迪士尼动画电影开启了新时代，再次走向辉煌。

3. 故事梗概

美丽善良的白雪公主与恶毒的后母住在城堡中。后母因为白雪公主的美貌而对她心生嫉妒，把她当作佣人一样使唤。但是她依然积极乐观地面对一切不公平。一日，她与往常一样边打扫城堡边唱着动听的歌，正巧被城堡外路过的邻国王子听到。王子忍不出翻墙而进，并对公主一见钟情，而公主惊慌又害羞，匆忙躲进城堡。

然而这一切被楼上的后母看在眼里，她心中的嫉妒之火熊熊燃起，便示意猎人把公主带到森林并杀死。善良的猎人于心不忍，在森林里告诉了公主实情并偷偷放走了公主。



公主知道一切后十分害怕，慌乱之下跑进了森林里。在森林里，公主遇到了一群可爱又好心的小动物，它们帮助公主找到留宿之地——七个小矮人之家。

善良的公主由此结识了七个小矮人，小矮人得知一切后挽留了公主，让她安心在此生活。而此时城堡里的后母意外地发现公主依然活着，决定化装成老太太带着毒苹果去加害她。一日，七个小矮人照常出门去矿山工作，留下公主一人在家。后母来到了小矮人的家，哄骗公主吃下苹果。可怜的公主相信了她，便被毒倒在地。这一切被屋外的小动物们看到了，他们飞奔着去矿山寻求小矮人的帮助。小矮人得到消息后急忙去追捕恶毒的后母，最终后母失足掉下了万丈深渊。

但是公主已经没有了呼吸，小矮人们不忍心埋葬公主，于是将公主放置在水晶棺材里，他们日夜哭泣。一日王子骑着白马从远处走来，他看见水晶棺材里美丽的公主，发现她就是上次在城堡里邂逅的女孩，忍不住低头轻吻了她。这时奇迹发生了，王子的吻解开了毒苹果的魔咒，公主醒来了。于是王子便带着公主回到城堡，从此过上了幸福的生活。

4. 影片分析

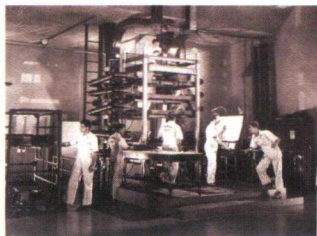
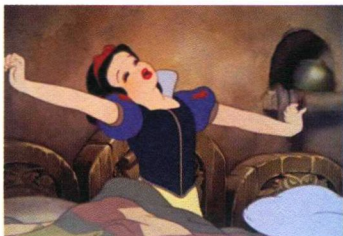
《白雪公主与七个小矮人》是一部传统手绘二维动画片。影片制作精美，色彩亮丽，画面精致华丽，细节丰富。整体风格属于写实主义风格，无论在视觉表现上还是故事内在的情感表达上，都试图打造一个动人的故事。影片的配乐优美动人，整体上呈现了真实而又梦幻的视觉效果。

①色彩与造型设计。

影片采用的是当时最先进的色彩技术，因此画面色彩明艳亮丽，具有非常丰富的层次。所有物体，如背景环境中的森林、植物、建筑物等及其细节都得到如实的呈现。人物以及场景的造型设计，是以现实世界为基准，公主、王子、王后以及森林里的小动物们的肢体结构设计与现实人物完全一致。而七个小矮人的造型在设计上是卡通化的，带有一种超写实的滑稽感。因此电影中人物造型风格并不统一。这样的情况在之后的迪士尼动画电影中很少出现。

②人物表演与运动。

除了在造型上呈现真实感之外，影片中人物运动上更是写实风格的集中体现。首先，影片中人物的所有动作遵循现实世界中人物的动作规律，也就是说人物在表演上的动作与现实世界中人物运动是一致的。在早期美国动画短片中，尤其在橡皮管动画风格中，



常常会出现人物肢体可以任意扭曲甚至绕弯打结等超现实的动作，在该影片中是绝对不会出现的。影片的写实程度甚至细化到人物的面部表情，所有的人物角色在说话时，唇形以及面部所有的细微变化都与台词的发音是吻合一致的。

其次，影片中的动物不会出现拟人化的动作，比如像人类一样直立行走或有肢体语言动作等。影片中有个片段很好地表现了动物的运动风格：小动物们在小矮人家里帮公主打扫卫生，所有动作都是现实中的动物可以完成的。

最后，影片中的人物动作极其流畅。人物细小的动作变化都被精准地捕捉到，因此整个影片的人物运动犹如实拍电影中的角色一般自然流畅。我们可以仔细观察一个片段：白雪公主从小矮人的床上醒来一系列的动作都非常细腻。

③空间表现。

影片中的画面所呈现的空间具有强烈的三维立体感。首先，画面利用丰富的色彩体现逼真的光影变化，合理体现了所有物体的体积感。其次，影片在拍摄时采用了多层摄影机，让画面具有不同层次的景深感。多层摄影机是当时一种最先进的摄影技术，用来模拟实拍电影镜头所能表现的现实物理的空间感。它根据不同的景深和不同的物体运动速度来形成景深感。在数字时代之前，多层摄影机一直都是二维动画表现空间感的重要手段与方法。

在《白雪公主和七个小矮人》一片中，公主被小动物们带领着在森林里穿梭的片段就运用了多层摄影机。我们可以看到前景是离观众最近的大树、草丛，它在整个画面中随着镜头从左到右移动，且运动速度最快。但由于视线焦点在公主身上，前景的物体就被模糊处理了。

其次，中景是湖水以及一些大树。树之后就是公主和小动物。这两层运动的速度与最前景相比稍慢。最后一层是背景，背景移动速度是最慢的。这就真实还原了一个空间的立体感。

5. 影片点评

《白雪公主和七个小矮人》在制作上毫无疑问是精良的，当时迪士尼公司倾其所有，制作成本超出原有预算的三倍，最终完成影片制作。最后的回报也极其可观，迪士尼公司不仅在影片公映后6个月内将所有债务还清，还盖起了迪士尼大楼，从此成为了世界



上最具有影响力的动画公司。但是我们必须认识到,《白雪公主和七个小矮人》的成功不仅仅是因为电影本身制作精良,更重要的是因为时代背景的一些特定因素,决定了《白雪公主和七个小矮人》的艺术风格的突破性和独特性,造就了它在动画历史上的成功。

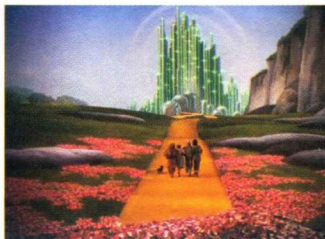
(1) 同时期动画概况。

20世纪30年代迪士尼动画最大的竞争对手是Fleischer工作室。Fleischer工作室当时的动画明星角色是贝蒂和大力水手,当时他们的动画在众多动画短片里也是别具一格,新颖独特。但是我们从动画表现形式和内容上都可以看到迪士尼与Fleischer两者动画的差异和差距。首先,菲莱舍工作室的动画风格比较混乱。虽然Fleischer兄弟是动画技术研发的狂热分子,他们发明的转描机技术也推动了多层摄影机的发展,这对写实主义的动画风格的形成有着关键性的贡献。然而他们的动画短片的风格却并不明确,从人物造型到动作运动呈现了几种风格。同时画面的色彩表现(当时大部分动画还是以黑白为主)、场景物件的写实度等与《白雪公主与七个小矮人》相比,有很大的差距。

其次,当时的动画都只有短片形式,内容风格都以插科打诨为主,因此故事简单,风格单一,立意不高。迪士尼的《白雪公主和七个小矮人》则彻底打破了动画片定义的维度,它创建了复杂的情节和更恢弘的场面,故事风趣,同时还塑造了真实的人物,给观众带来更多层次的情感体验。《白雪公主和七个小矮人》让动画艺术成为了电影艺术。这是它成功的重要原因之一。

(2) 同时期实拍电影概况。

当时实拍电影的不足决定了《白雪公主和七个小矮人》的存在价值和历史成就。实拍电影作为一种新艺术形式在20世纪30年代已经非常成熟,从制作技术到美学理论都已经有一套稳定且成熟的体系。但是当时的电影技术并不是无所不能的,尤其是奇幻故事题材的创作,依然受到技术以及现实条件的限制。当时,极端的自然现象的表现和超自然的人物与运动难以在银幕上呈现,即便拍摄出来,效果也并不理想。比如《绿野仙踪》是实拍电影历史上第一部讲述奇幻故事的电影,于1939年上映,比《白雪公主和七个小矮人》的上映晚了2年。当时《绿野仙踪》非常成功,票房奇高,但当时电影表现力有限,主要人物如稻草人、铁皮人和狮子,都是由演员穿上戏服扮演的,奇异世界的再现都是用道具或绘画来实现的,这样的画面表现在可信度和精美度上大打折扣。





从视觉表现来看,《白雪公主和七个小矮人》中所呈现的奇幻世界以及小动物们的表现都是当时实拍电影无法完成的。表现奇幻题材、制作精良写实主义风格的二维动画电影显然更具有观赏价值。因此写实主义风格的动画电影会长期占据美国动画电影史,这与实拍电影技术的发展密切关联。而事实上,20世纪30年代后期,在二维动画技艺成熟之后,它也是实拍电影中一个重要的特效技术手段,为了表现极端的自然环境或恶劣天气等,写实的手绘动画显然是当时唯一且有效的方法。

(3) 社会背景。

当时美国的社会背景也为《白雪公主和七个小矮人》的成功提供了一个重要因素。当时美国刚刚经历了经济萧条期,未来还不明确。因此电影成为了人们当时逃避现实的一个重要方式。《白雪公主和七个小矮人》的影片营造了一个真实而梦幻的童话世界,故事主题积极向上:正义战胜邪恶,心地善良、努力奋斗就能改变不公平的命运。该影片给当时在困顿生活中挣扎的人们带来了勇气。同时动听美妙的音乐、人物之间真诚的友情与甜美的爱情在精神上给人们带来了安抚与慰藉,给灰暗的生活带来了一抹靓丽的色彩。

值得一提的是,虽然《白雪公主和七个小矮人》的故事取自民间童话,但是这部电影的目标观众群体是成人而非儿童。事实上在电视机时代之前,儿童都不是电影(包括动画影片)的主要目标消费群体。因为在20世纪中期之前,儿童群体在整个社会中都是长期被严重忽视的群体。在电影类型的分类中就可见一斑,20世纪80年代之前电影类型中一直没有“儿童片”这个分类。因此儿童当时在的电影市场中只是一个附加的观众群体,他们的父母以及其他成年人才是真正的主要目标观众。而《白雪公主和七个小矮人》的主创人员也曾明确地说过,儿童从来没有成为他们考虑的创作对象。这里还有一个小插曲,当时《白雪公主和七个小矮人》获得了奥斯卡奖,在颁奖典礼上,颁奖环节由当时最炙手可热的童星秀兰·邓波尔把小金人递交给沃尔特·迪士尼,迪士尼私下为此安排还颇为不满,认为这样的安排无意中把他的电影贴上了“儿童”的标签。

6. 意义与影响

《白雪公主和七个小矮人》无疑是动画历史上具有开创性的重量级动画作品,它不仅在动画史上,甚至在



实拍电影历史上都是里程碑式的作品。它所产生的历史性意义是多重的，它所产生的影响也是极其广泛的。

（1）对于迪士尼动画的影响。

迪士尼动画自《白雪公主和七个小矮人》之后便明确了动画风格的发展方向。它的艺术表现风格被定义为迪士尼式的“写实主义”（realism）。从早期一系列迪士尼动画短片我们可以明确看到，当时迪士尼的动画风格还不稳定，也不明确。最早的《米老鼠》是橡皮管风格，到后来的《花与树》《三只小猪》便开始有写实风格的意向，但是人物运动表现等还是夸张抽象的风格。而到了《老磨坊》时，迪士尼的动画风格几乎已经成型。《白雪公主和七个小矮人》的巨大成功则帮助迪士尼明确了未来的发展道路——写实主义。之后到了电影《小鹿斑比》时期，写实主义风格发展到极致，这部电影的风格被动画研究者定义为超级写实主义（hyper-realism）。在20世纪50年代，因为受到UPA动画的影响，迪士尼的写实主义在美术风格层面开始有所变化，但是其电影创建“真实”的核心从未变过。

（2）对美国动画的影响。

写实主义成为了迪士尼动画的重要标志，它同时也成为了大家学习模仿的对象。动作表演的逼真、流畅以及画面的写实、精致成为了动画艺术形式的一个衡量标准。这一观点在美国动画主流文化中长期占据了重要地位，这对美国动画艺术的发展起到多方面的影响。首先，迪士尼动画的成功带领美国动画电影走向了第一个黄金巅峰期，把美国动画艺术推向了一个全新的台阶。其次，迪士尼动画塑造了美国的动画文化，它从各个层面影响了美国动画的发展方向。比如华纳动画当时为了与迪士尼动画电影抗衡，它不得不在短片领域内寻找新的生存空间，并在艺术风格上另辟蹊径。因此，仔细分析华纳动画短片的风格，就会发现它的理念在各个层面上都与迪士尼相反的。尤其在写实主义的表现上，华纳动画的人物都是利用动物的拟人化，动作夸张超写实，试图在告诉观众：“请不要相信你看到的。”而美国动画历史上另一个重要的工作室UPA，它的风格更是对迪士尼动画风格的挑战。

迪士尼动画所获得的巨大的成功和影响是把双刃剑，它对美国后来动画的发展也有所限制。因为迪士尼动画风格深入人心，在很长一段时间内，它成为了动画艺术的定义与标准，这严重制约了美国动画艺术未来多元化的发展。日本动画在学习美国动画之后很快形成了自己独特的风格，而相比之下，美国二维动画电影在题材和画面风格上难有颠覆性的突破。美国二维动画电影之所以在进入CG时代后会迅速萎靡并消失，这在很大程度上和迪士尼动画电影文化的影响有着密切的关系，后文会对此进行详述。

（3）对世界动画发展的影响。

迪士尼动画对世界动画的各个层面都起到了深远的影响。在20世纪30年代同期，很多国家动画艺术的发展都未起步，很多外国艺术家都是在看到了《白雪公主和七个小

矮人》后深受震撼才萌发了投入动画艺术创作的念头，包括中国、苏联以及日本等。苏联早期曾在定格动画领域中有一定建树，然而到了20世纪30年代后期开始模仿学习迪士尼风格，全面转向二维动画制作。而日本动画从20世纪30年代政冈宪三制作的动画短片到50年代的东映动画，都是以学习和模仿迪士尼动画为主。因此我们可以说《白雪公主和七个小矮人》几乎启蒙了全世界的动画发展，迪士尼的艺术风格和理念在其他国家的动画艺术都打上了深深的烙印。甚至在某种程度上，迪士尼的动画风格在很长一段时间里定义了世界范围内的动画艺术形式。

（4）对动画艺术的影响。

《白雪公主和七个小矮人》对动画艺术的影响有两个方面。

第一，《白雪公主和七个小矮人》重新定义了动画的概念与形式。《白雪公主和七个小矮人》是动画电影的一个分水岭。在它之前的商业动画电影主要是短片形式，依附于实拍电影而存活。而《白雪公主和七个小矮人》是美国的第一部动画长片，从历史上讲，它并不是世界上第一部真正意义上的动画长片，因为1926年德国公映的剪纸动画片《阿基米德王子历险记》更早。但是《白雪公主和七个小矮人》对世界动画产生了影响。

第二，《白雪公主和七个小矮人》的成功还改变了动画艺术的地位。当时欧美主流商业动画是短片形式，画面风格以及情节内容以夸张滑稽为主，大家也默认了动画艺术的表现力也仅限于此。然而《白雪公主和七个小矮人》的出现彻底刷新并突破了世人对动画的认识。大家意识到动画艺术完全可与实拍电影相媲美，它同样可以讲述复杂而惊心动魄的故事，同样可以富有深沉、多层次的情感，展现令人沉醉的艺术表现力。自《白雪公主和七个小矮人》之后，动画被归类为电影的一种类型。因此可以说《白雪公主和七个小矮人》的出现为动画艺术的发展开辟了一条全新的道路，为未来的动画艺术发展奠定了重要的基础。