

GAODENGYUANXIAO MEISHU YU SHEJI LILUN XILIE CONGSHU  
高等院校美术与设计理论系列丛书

# 动画史

(全彩版)

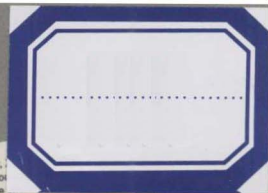


主编 周越  
副主编 左宏 贾琼 赵明

- 第一章 动画史概述
- 第二章 中国动画的形成时期
- 第三章 中国动画的发展时期
- 第四章 中国动画的蓬勃发展时期
- 第五章 美国动画史
- 第六章 美国动画的发展时期
- 第七章 新兴的动画公司
- 第八章 日本动画史
- 第九章 韩国动画史
- 第十章 俄罗斯动画
- 第十一章 英国动画
- 第十二章 法国动画
- 第十三章 德国动画
- 第十四章 捷克动画
- 第十五章 加拿大动画
- 第十六章 其他国家的动画发展



国家一级出版社 | 西南师范大学出版社  
全国百佳图书出版单位 | XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE



GAODENGYUANXIAO MEISHU YU SHEJI LILUN XILIE CONGSHU

高等院校美术与设计理论系列丛书

# 动画史

周越 主编

左宏 贾琼 赵明 副主编



国家一级出版社 | 西南师范大学出版社  
全国百佳图书出版单位 | XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE



图书在版编目(CIP)数据

动画史 / 周越主编. -- 重庆: 西南师范大学出版社, 2013.7

ISBN 978-7-5621-6242-1

I. ①动… II. ①周… 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(2013)第 112237 号

高等院校美术与设计理论系列丛书

# 动画史

主 编: 周 越

责任编辑: 王 煤

封面设计: 乌 金 晓 町

装帧设计: 梅木子

出版发行: 西南师范大学出版社

网址: [www.xscbs.com](http://www.xscbs.com)

中国·重庆·西南大学校内

邮 编: 400715

经 销: 新华书店

制 版: 重庆市金雅迪彩色印刷有限公司

印 刷: 重庆市金雅迪彩色印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 12.5

字 数: 320 千字

版 次: 2013 年 11 月第 1 版

印 次: 2013 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5621-6242-1

定 价: 46.00 元

GAODENGYUANXIAO MEISHU YU SHEJI LILUN XILIE CONGSHU  
高等院校美术与设计理论系列丛书参编单位

西南大学

鲁迅美术学院

哈尔滨师范大学

沈阳师范大学

沈阳建筑大学

辽宁大学

山东科技大学

江苏大学艺术学院

常州大学艺术系

南京林业大学设计学院

上海大学美术学院







## 目录

|            |     |                                  |       |
|------------|-----|----------------------------------|-------|
| 第一部分 总论    | 002 | 第一章 动画史概述                        | / 003 |
|            |     | 一 动画的起源                          | / 003 |
|            |     | 二 动画的概念                          | / 007 |
|            |     | 三 动画的分类与艺术形式                     | / 008 |
| 第二部分 中国动画史 | 018 | 第二章 中国动画的形成时期                    | / 019 |
|            |     | 一 中国动画活动的雏形——皮影戏                 | / 019 |
|            |     | 二 开创中国动画的先河——“万氏兄弟”(1922年-1945年) | / 022 |
|            |     | 三 抗日战争时期的动画                      | / 025 |
|            |     | 第三章 中国动画的发展时期                    | / 028 |
|            |     | 一 新中国时期动画的发展(1946年-1956年)        | / 028 |
|            |     | 二 中国动画繁盛时期(1957年-1965年)          | / 032 |
|            |     | 三 “文化大革命”对中国动画的影响(1966年-1976年)   | / 039 |
|            |     | 四 中国动画步入成熟时期(1977年-1989年)        | / 041 |
|            |     | 第四章 中国动画的蓬勃发展时期                  | / 050 |
|            |     | 一 20世纪90年代的中国动画                  | / 050 |
|            |     | 二 21世纪中国动画发展的新时期                 | / 060 |
|            |     | 三 中国港台动画简史                       | / 066 |
| 第三部分 美国动画史 | 072 | 第五章 美国动画史                        | / 073 |

|      |                           |     |     |
|------|---------------------------|-----|-----|
| 一    | 美国动画的开创时期(1907年-1937年)    | /   | 073 |
| 二    | 梦幻国度的制造者——沃尔特·迪士尼         | /   | 077 |
| 第六章  | 美国动画的发展时期                 | /   | 084 |
| 一    | 迪士尼出品第一部彩色动画长片《白雪公主》      | /   | 084 |
| 二    | 战争时期的美国动画(1943年-1949年)    | /   | 085 |
| 三    | 美国动画的繁盛时期(一)(1950年-1966年) | /   | 093 |
| 四    | 美国动画的瓶颈阶段(1967年-1988年)    | /   | 096 |
| 五    | 美国动画的繁盛时期(二)(1989年至今)     | /   | 100 |
| 第七章  | 新兴的动画公司                   | /   | 106 |
| 一    | 华纳的创立与发展                  | /   | 106 |
| 二    | 米高梅的创立与发展                 | /   | 110 |
| 三    | 梦工厂的创立与发展                 | /   | 115 |
| 四    | 皮克斯动画工作室                  | /   | 118 |
| 第四部分 | 日本与韩国动画史                  | 125 |     |
| 第八章  | 日本动画史                     | /   | 126 |
| 一    | 日本动画的发展阶段                 | /   | 126 |
| 二    | 日本杰出动画代表人物及作品             | /   | 135 |
| 三    | 其他动漫大师及作品                 | /   | 148 |
| 四    | 日本动画的代表作品                 | /   | 156 |
| 五    | 日本动画的分类与动画公司              | /   | 158 |



- 第九章 韩国动画史 / 165
  - 一 韩国动画的发展 / 165
  - 二 韩国动画的优秀作品 / 168
  - 三 韩国与日本动画发展的比较 / 170

## 第五部分 欧洲与北美动画简史 171

- 第十章 俄罗斯动画 / 172
  - 一 俄罗斯动画的发展 / 172
  - 二 俄罗斯发展时期的动画代表作品 / 174
- 第十一章 英国动画 / 176
- 第十二章 法国动画 / 178
- 第十三章 德国动画 / 180
- 第十四章 捷克动画 / 182
- 第十五章 加拿大动画 / 188
  - 一 加拿大国家电影局(北美) / 188
  - 二 加拿大动画业的代表人物 / 189
- 第十六章 其他国家的动画发展 / 192

参考文献 / 195





## 目录

|            |     |                                  |       |
|------------|-----|----------------------------------|-------|
| 第一部分 总论    | 002 | 第一章 动画史概述                        | / 003 |
|            |     | 一 动画的起源                          | / 003 |
|            |     | 二 动画的概念                          | / 007 |
|            |     | 三 动画的分类与艺术形式                     | / 008 |
| 第二部分 中国动画史 | 018 | 第二章 中国动画的形成时期                    | / 019 |
|            |     | 一 中国动画活动的雏形——皮影戏                 | / 019 |
|            |     | 二 开创中国动画的先河——“万氏兄弟”(1922年-1945年) | / 022 |
|            |     | 三 抗日战争时期的动画                      | / 025 |
|            |     | 第三章 中国动画的发展时期                    | / 028 |
|            |     | 一 新中国时期动画的发展(1946年-1956年)        | / 028 |
|            |     | 二 中国动画繁盛时期(1957年-1965年)          | / 032 |
|            |     | 三 “文化大革命”对中国动画的影响(1966年-1976年)   | / 039 |
|            |     | 四 中国动画步入成熟时期(1977年-1989年)        | / 041 |
|            |     | 第四章 中国动画的蓬勃发展时期                  | / 050 |
|            |     | 一 20世纪90年代的中国动画                  | / 050 |
|            |     | 二 21世纪中国动画发展的新时期                 | / 060 |
|            |     | 三 中国港台动画简史                       | / 066 |
| 第三部分 美国动画史 | 072 | 第五章 美国动画史                        | / 073 |



# 第一部分 总论

DIYIBUFEN ZONGLUN

|     |    |       |
|-----|----|-------|
| 001 | 总论 | 第一章   |
| 002 | 总论 | 第二章   |
| 003 | 总论 | 第三章   |
| 004 | 总论 | 第四章   |
| 005 | 总论 | 第五章   |
| 006 | 总论 | 第六章   |
| 007 | 总论 | 第七章   |
| 008 | 总论 | 第八章   |
| 009 | 总论 | 第九章   |
| 010 | 总论 | 第十章   |
| 011 | 总论 | 第十一章  |
| 012 | 总论 | 第十二章  |
| 013 | 总论 | 第十三章  |
| 014 | 总论 | 第十四章  |
| 015 | 总论 | 第十五章  |
| 016 | 总论 | 第十六章  |
| 017 | 总论 | 第十七章  |
| 018 | 总论 | 第十八章  |
| 019 | 总论 | 第十九章  |
| 020 | 总论 | 第二十章  |
| 021 | 总论 | 第二十一章 |
| 022 | 总论 | 第二十二章 |
| 023 | 总论 | 第二十三章 |
| 024 | 总论 | 第二十四章 |
| 025 | 总论 | 第二十五章 |
| 026 | 总论 | 第二十六章 |
| 027 | 总论 | 第二十七章 |
| 028 | 总论 | 第二十八章 |
| 029 | 总论 | 第二十九章 |
| 030 | 总论 | 第三十章  |
| 031 | 总论 | 第三十一章 |
| 032 | 总论 | 第三十二章 |
| 033 | 总论 | 第三十三章 |
| 034 | 总论 | 第三十四章 |
| 035 | 总论 | 第三十五章 |
| 036 | 总论 | 第三十六章 |
| 037 | 总论 | 第三十七章 |
| 038 | 总论 | 第三十八章 |
| 039 | 总论 | 第三十九章 |
| 040 | 总论 | 第四十章  |
| 041 | 总论 | 第四十一章 |
| 042 | 总论 | 第四十二章 |
| 043 | 总论 | 第四十三章 |
| 044 | 总论 | 第四十四章 |
| 045 | 总论 | 第四十五章 |
| 046 | 总论 | 第四十六章 |
| 047 | 总论 | 第四十七章 |
| 048 | 总论 | 第四十八章 |
| 049 | 总论 | 第四十九章 |
| 050 | 总论 | 第五十章  |
| 051 | 总论 | 第五十一章 |
| 052 | 总论 | 第五十二章 |
| 053 | 总论 | 第五十三章 |
| 054 | 总论 | 第五十四章 |
| 055 | 总论 | 第五十五章 |
| 056 | 总论 | 第五十六章 |
| 057 | 总论 | 第五十七章 |
| 058 | 总论 | 第五十八章 |
| 059 | 总论 | 第五十九章 |
| 060 | 总论 | 第六十章  |
| 061 | 总论 | 第六十一章 |
| 062 | 总论 | 第六十二章 |
| 063 | 总论 | 第六十三章 |
| 064 | 总论 | 第六十四章 |
| 065 | 总论 | 第六十五章 |
| 066 | 总论 | 第六十六章 |
| 067 | 总论 | 第六十七章 |
| 068 | 总论 | 第六十八章 |
| 069 | 总论 | 第六十九章 |
| 070 | 总论 | 第七十章  |
| 071 | 总论 | 第七十一章 |
| 072 | 总论 | 第七十二章 |
| 073 | 总论 | 第七十三章 |
| 074 | 总论 | 第七十四章 |
| 075 | 总论 | 第七十五章 |
| 076 | 总论 | 第七十六章 |
| 077 | 总论 | 第七十七章 |
| 078 | 总论 | 第七十八章 |
| 079 | 总论 | 第七十九章 |
| 080 | 总论 | 第八十章  |
| 081 | 总论 | 第八十一章 |
| 082 | 总论 | 第八十二章 |
| 083 | 总论 | 第八十三章 |
| 084 | 总论 | 第八十四章 |
| 085 | 总论 | 第八十五章 |
| 086 | 总论 | 第八十六章 |
| 087 | 总论 | 第八十七章 |
| 088 | 总论 | 第八十八章 |
| 089 | 总论 | 第八十九章 |
| 090 | 总论 | 第九十章  |
| 091 | 总论 | 第九十一章 |
| 092 | 总论 | 第九十二章 |
| 093 | 总论 | 第九十三章 |
| 094 | 总论 | 第九十四章 |
| 095 | 总论 | 第九十五章 |
| 096 | 总论 | 第九十六章 |
| 097 | 总论 | 第九十七章 |
| 098 | 总论 | 第九十八章 |
| 099 | 总论 | 第九十九章 |
| 100 | 总论 | 第一百章  |



## 第一章 动画史概述

### 一 动画的起源

动画历史的起源,有两种说法:一是艺术与观念上的发端;一是技术与实践上的发明。

#### 原始的动画意念

##### 西班牙阿尔塔米拉洞窟

法国考古学家普度欧马(Prudhommeau)在1962年的研究报告指出,25000年前的石器时代洞窟画上有系列的野牛奔跑分析图(图1-1),是人类试图用笔(或石块)捕捉凝结动作的滥觞。其他如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作之分解图画,也是同类型的例子。在一张图上把不同时间发生的动作画在一起,这种“同时进行”性的概念间接显示了人类“动着”的欲望。

#### 《舞蹈纹彩陶盆》

出土于我国青海马家窑的《舞蹈纹彩陶盆》(图1-2),上面绘有手拉手在河边跳舞的人物形态。这说明在四五千年前,我国的先民们已经试图表现最朴质的连续运动,也体现了他们记录事物运动的愿望。

#### 《手翻书》

16世纪西方首度出现手翻书的雏形,在每页书的边缘画上动作、表情相近的人物,随着书页的翻动,静止的画面动了起来,这和动画的概念是具有相通之处的(图1-3)。

#### 动画的活动雏形

##### 魔术幻灯

动画的故事(也是所有电影的故事)开始于17世纪阿塔纳斯·珂雪(Athanasius Kircher)发明的魔术幻灯,这个人是耶稣会的教士。魔术幻灯是个铁箱,里头搁盏灯,在铁箱的一边开一小洞,洞上覆盖透镜。将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面,经由灯光通过玻璃和透镜,图案会投射在墙上。魔术幻灯流传到今天已经变成玩具,而且它的现代名字叫



图 1-1 25000 年前的石器时代阿尔塔米拉洞窟壁画《奔跑的野牛》



图 1-2 四五千年前青海马家窑《舞蹈纹彩陶盆》



图 1-3 16 世纪的《手翻书》



Projector——投影机。魔术幻灯经过不断改良,到了17世纪末,由钟和斯·桑(Johannes Zahn)扩大装置,把许多玻璃画片放在旋转盘上,出现在墙上的是一种运动的幻觉。18世纪末,魔术幻灯的灵趣在法国风行起来,戏法越变越多,因为灯光的关系,影子可以互溶,加上一些小道具,所以刚死的可怕的政治人物投射在一片白烟中、镜子里、布或玻璃上,还会动,还有骷髅身,调整这些透镜就可以弄得满室阴气森森、鬼影幢幢。

到了19世纪,魔术灯的魅力不衰,在欧美等地大受欢迎。音乐厅、杂耍戏院、综艺场中,魔术灯表演一直是大家爱看的娱乐节目。由于大家爱看,便要为它搽脂抹粉,加强娱乐性,如活动画景(Panoramas)、透视画(Dioramas)、印象强烈的巨画以及加强光影效果等等,这种说故事的方式,有如中国的皮影戏,其丰富的趣味永远吸引着眼睛的注意力。

#### 皮影戏

中国唐朝发明的皮影戏(图1-4),是一种从幕后照射光源的影子戏,和魔术幻灯系列发明从幕前投射光源的方法、技术虽然有别,却反映出东西方不同国度,对操纵光影相同的痴迷。皮影戏在17世纪,被引介到欧洲巡回演出,也曾经迷倒了不少观众,其影像的清晰度和精致感,亦不亚于同时期的魔术幻灯。

#### 幻盘

1824年,彼得罗杰(Peter Roget)出版了一本谈眼球构造的小书——《移动物体的视觉暂留现象》(Persistence of Vision with Regard to Moving Objects)(图1-5)。书中提出如下观点:形象刺激在最初显露后,能在视网膜上停留若干时间。这样,各种分开的刺激相当迅速地连续显现时,在视网膜上的刺激信号会重叠起来,形象就成为连续进行的了。上述观念就是动画赖以作为基石的视觉暂留现象。1825年,英国人约翰·A.派里司发明了“幻盘”(Thaumatrope)(图1-6)。幻盘最早是一个两面画着画的硬纸盘,一面画着小鸟,另一面画着鸟笼。当硬纸盘很快地旋转起来时,就看到小鸟好像是被关在鸟笼里了。其实这里并没有一件东西在运动,只不过利用重叠在一起的影像,使人产生错觉,这种玩具曾经盛行一时。

#### 诡盘

1832年,比利时科学家约瑟夫·普拉托发明了诡盘(在镜子里观看的一种锯齿形圆盘)(图1-7)动画片,它是利用“法拉第轮”的原理和幻盘的图画制成的。普拉托从制造诡盘中确立了这样一种理论,即“锯齿形的硬纸盘,不但能使一系列活动画片产生运动,而且还能使视觉上所产生的运动分解为各个不动的形象”。它既是故事电影最原始的状态,也是动画电影最原始的状态。1833年以后,“诡盘”成为电影放映或摄制的原理。

#### 走马盘

1834年,英国人霍尔纳发明了一种圆盘状的光学玩具装置,叫做“走马盘”,又称为西洋镜。这种“走马盘”(图1-8)是在硬纸上画有一连串的形象,预示着未来影片的雏形。

#### 照片《餐桌》

1823年,尼埃普斯的第一张照片《餐桌》,拍摄时需要14小时的曝光时间。初期的银版照相法只能拍摄静物和风景,直到1839年,曝光时间还需要30分钟以上。人们认为照相是一种新的绘画方法,是一种利用暗室把形象固定下来的化学方法。1840年以后,曝光时间成了20分钟,并且第一次把化妆的模特儿的姿态拍摄了下来,这些模特儿在拍摄时需要一动也不动地站在阳光下面,汗流浃背,有时候眼睛



图 1-4 中国皮影戏

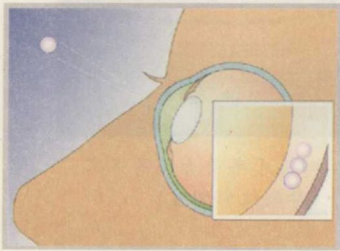


图 1-5 1824年,彼得罗杰出版的《移动物体的视觉暂留现象》展示的内容

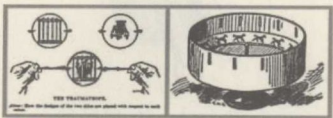


图 1-6 1825年,英国人约翰·A.派里司发明了“幻盘”(Thaumatrope)



也被阳光照射得睁不开。过了不久,摄影时间由原来的几十分钟缩短到一两分钟。而到 1851 年,曝光时间缩短到只需几秒钟,照相这门新的手工艺很快就成为了人们谋生的新兴职业。

#### 活动照片

1851 年以来,第一次的“活动照片”在摄影师克罗代、杜波斯克、阿切尔、惠特斯东、凡哈姆和斯甘等人的工作室中拍摄成功了。他们采取连续拍摄的方法,将人物动作逐格拍摄下来。例如,在表现一个人放下手臂时,首先拍摄这个人举起手的姿势,然后把胶片重新装进照相机,再来拍摄这个人的手稍微放下一点的姿势,像这样逐次地拍摄,一直到拍摄到这个人把手完全放下为止。这种方法虽然很不完善,但却预示了未来电影的发展方向。

#### 轮转摄影机——现代摄影机的雏形

法国生物学家马莱经过苦心琢磨,创造了摄影枪,这是一种根据 1876 年法国天文学家强森制造的轮转摄影机加以改造的器械,其后他又对固定底片连续摄影机(1882 年发明)继续进行研究。这种摄影机后来采用胶卷而成为活动底片连续摄影机。1888 年 10 月,马莱还把这些用胶卷拍摄出来的照片献给了法国科学院,事实上,他已经不知不觉地发明出现代摄影机的雏形。马莱将他最初的照片献给法国科学院以后,不久,英国的勒普朗斯和弗里斯·格林也获得了同样的成果(1888 年-1890 年)。他们将摄成的胶卷在实验室或公开场合映射在银幕上。勒普朗斯和弗里斯·格林把胶卷都钻上了孔眼,这是一种能将胶卷固定的方法。

#### 活动视镜

法国人艾米·雷诺(Emile Reynaud)在前人发明的装置基础上进行改进,制造了一架用几面镜子拼成圆鼓形的活动视镜(Praxinoscope)。雷诺不断改良活动视镜,在 1888 年创造了光学影戏机(Théâtre Optique)(图 1-9)。1892 年 10 月 11 日,雷诺和巴黎有名的蜡像馆(Grevin Museum)签订合同,在这里放映世界上最早的动画片。放映节目由每卷能连续放映约 10~15 分钟的一些动画片构成。在制作这些影片时,雷诺已利用了近代动画片的主要技术:活动形象与布景的分离、画在透明纸上的连环图画、特技摄影、循环运动等。因此,动画的创始人一般被认为是雷诺。

#### 动画的最初诞生

##### 雷诺的动画作品

《丑角和他的狗》——这是雷诺制造的第一部动画片。在这部动画片中,他以更复杂的运动来代替迅速、循环不断的转动。这种最初的试验还只是放映的一种先驱。他的第二部动画片《一杯可口的啤酒》是根据“走马盘”的主题《酒鬼》制作出来的,动作已经复杂得多。显然,他受当时流行的马戏丑角入场式或哑剧的影响很多,以一出笑剧的方式来表现这一简单的主题。

《可怜的比埃罗》——这部动画片,已经从原始动画片的状态中解脱了出来。它的情节是:比埃罗向科隆娜娜求爱,却遭到了阿尔甘的嘲笑和打击,是一部漫画剧。这部漫画片可以演出 12 分钟,其中还有歌词。

《更衣室旁》——这部动画片是雷诺最丰富、最复杂的一部作品。它可以连续演 15 分钟。这部动画片已经具备了现代动画片的很多特点,诸如:一定的放映时间、典型的人物、噱头、特技摄影、紧凑生动的剧情、适合的音乐、美丽的布景以及动人的色彩等。除以上特点外,雷诺还在这部片中完成了一件他的许多后继者所不能实现的事情,那就是他创造的人物完全和真人一样,而不是一些漫画里的人物或时装展览上的那些毫无生气

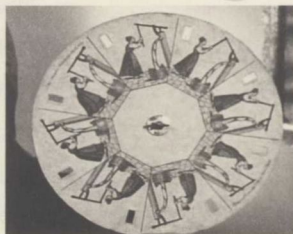


图 1-7 1832 年,比利时科学家约瑟夫·普拉托发明的“诡盘”



图 1-8 1834 年由英国人霍尔纳发明的“走马盘”



图 1-9 法国人艾米·雷诺在 1888 年创造的光学影戏机 (Théâtre Optique)



的人偶。他赋予他所创造的人物以讽刺和幽默感,同时又不过分夸张。

#### 第一架动态影像放映机

1873年,爱德华·穆布里治(Eadweard Muybridge)拍摄了一匹马在溜达飞奔的微型立体幻影。在1877年至1879年期间,他将马在奔跑中的连续照片翻制成回转式画筒的长条尺寸,将之搬至“幻灯镜”上演出,并尝试改良雷诺的“活动视镜”。他发明的“变焦实用镜”(Zoompraxinoscope),在电影史上,被称为“第一架动态影像放映机”。爱迪生在发明相关器材时,也受到爱德华·穆布里治的不少启发。穆布里治的研究和拍摄的连续照片于1899年、1901年集成两套摄影集《运动中的动物》和《运动中的人体》,成为动画学习者必修的课程。1884年至1885年期间,艺术家汤玛斯·艾金思(Thomas Eakins)也加入他的行列,他们所建立的分析动作的方式一直沿用于今日的生物学及人体学研究上。

#### 妙透镜

1888年,一部连续动画片的记录仪器“妙透镜”(Mutoscope)诞生于爱迪生的实验室。它是机器化的“手翻书”。爱迪生以一套手摇杆和机械轴心,带动一盘册页,使图像或影像的长度延伸,产生丰富的视觉效果。原本爱迪生只是想为他新发明的留声机配上画面,但他并不是用投影的方式,而是将图像先在卡片上处理好,然后显示在“妙透镜”上。

#### 卢米埃尔兄弟

卢米埃尔兄弟在他们的父亲老卢米埃尔所经营的照相馆中,学会了照相技术,并在后来帮助他们的父亲掌管照相器材厂的同时,研制出了“活动电影机”。作为摄影师出身的卢米埃尔兄弟,对待电影从一开始就显示出与爱迪生全然不同的思维观念。这种不同不仅表现在对于“放映术”的发明、对于电影机器设备的改进上,而是更突出地表现在他们的电影作品中所存在的根本的时空观念的差别和根本的美学差异上。

作为发明家的爱迪生曾为电影作出过很大的贡献。他对于电影机器装置的研制,为新技术的诞生奠定了基础。而他更大的荣耀,则是为这门新艺术起了一个富有魅力、富有诗意、富有幻觉意识的名字——电影。然而,爱迪生在对待电影这门新艺术的观念上,却存在着很大的局限。

首先,爱迪生提供给他的“电影视镜”所放映的影片,大都是在他所设置的一个被称作“黑囚车”的装置中拍摄出来的。而事实上,他的创造本身并没有脱离“照相馆”的原有模式。在那个只能供一个人观赏的“窥视镜”前面,观赏者的“窥视”不过是一次次地重复着摄影师的“窥视”。其次,由狄克逊最先完成的50部左右的作品:《酒吧间景象》、《安娜贝拉的舞蹈》、《拔牙》、《理发师》、《布发罗·皮尔》等等,其内容大都是简单地表现跳舞、拳击、变戏法、做游戏等等娱乐性场景。影片中的人物则是由爱迪生请来的演员为摄影机表演的,如同一张张“活动的照片”。这不过是套用了舞台剧的模式虚构的一些小节目而已。

与此相反,卢米埃尔兄弟采取的是更为现实主义的态度。他们首先摆脱了照相馆摄影师所具有的封闭的人为空间的束缚,迈向了广阔、开放的自然空间。作品的内容,也是更为努力地去表现和复制现实生活中实际存在的事情和生活,而不是专门去为摄影机安排和扮演实际不存在的事情和生活。比如,由路易·卢米埃尔最初拍摄的短片:《工厂大门》、《火车进站》(图1-10)、《烧草的妇女们》、《出港的船》、《代表们登陆》、《警察游行》等等,就直接地表现了那些下班工人、上下火车的旅客、劳动中的妇女、划船出海的渔民、登岸的摄影师和街头行进中的警察等等。在这些作品中,卢米埃尔兄弟真实地捕捉和记录了现实生活的即景,使人们看到了自己身边的那些真切的生活和熟悉的人群。正如乔治·萨杜尔所说:“从路易·卢米埃尔的影片中人们



图1-10 路易·卢米埃尔最初拍摄的短片《火车进站》



解到,电影可以是“一种重现生活的机器”,而不是像爱迪生的“电影视镜”那样,仅仅是一种制造动作的“机器”。

1895年12月28日晚上,卢米埃尔兄弟在巴黎卡普辛路14号大咖啡馆的地下室——印尼沙龙里,正式公映了世界电影史上有记录的第一场电影。这场电影共有5部短片:《工厂大门》、《婴儿喝汤》、《火车进站》、《水浇园丁》(图1-11)、《海水浴》,由此将电影带入了新的纪元。电影从它诞生的第一幕开始,就显示出强烈的逼真性,使观众不由自主地进入到电影的激情之中,以至于当银幕上的火车向前驶来时,许多观众目瞪口呆,甚至纷纷夺路而逃。卢米埃尔兄弟在巴黎公映活动的成功,使得电影这一新的艺术很快风靡世界。电影发明后的第二年,电影传入中国。

#### 赛璐珞胶片

1914年,美国人埃尔·赫德发明了透明的赛璐珞胶片,最终使动画电影实现了大规模生产。赛璐珞胶片也称“名片”,是一种以醋酸纤维为原料的透明度很好的薄片。制作时,将运动的物体和背景分别绘制在不同的胶片上,然后在专用的摄制台上将其叠加在一起进行拍摄。这样,同一张背景就可以使用很多幅,还可以实现透明、景深等不同效果。使用这种分层技术制作出来的动画,被称为“赛璐珞动画”。赛璐珞胶片取代动画纸,使画家无须将每一格的背景都重复去画,这样不仅提高了工作效率,提高了影片的画质,更重要的是建立了动画片独特的拍摄方式。至20世纪初,现代动画的几个基本制作技术都已被人们发明出来,以布莱克顿(James Stuart Blackton)为代表的各国早期动画电影人开始制作拍摄在胶片上的动画电影,现代动画电影由此飞速发展。



图1-11 卢米埃尔兄弟的《水浇园丁》

## 二 动画的概念

动画的正式国际英文名为“Animation”,最早源自于拉丁文字根的“anima”,意思为灵魂;动词“animate”是赋予生命,引申为使某物活起来的意思。所以“Animation”可以解释为经由创作者的安排,使原本不具有生命的东西像获得生命一般的活动。

动画是一种综合艺术门类,是工业社会人类寻求精神解脱的产物,集合了绘画、漫画、电影、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。动画也可以说是电影艺术的分支,是依托于电影成像手法的另一种表现形式,所以根据这个原理,动画的概念也可以从以下几个方面来阐述。

#### 拍摄方式

法国电影史学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”。在中国我们称动画片为“美术电影”,也是基于这个原因。

#### 活动影像

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:运动是动画的本质。

国际动画组织在1980年南斯拉夫会议中对动画下了定义:动画艺术是指除使用真实的人或者事物造成动作的人之外,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。



### 传播途径

美国动画师查尔斯·所罗门定义：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；这些影像的动作是幻觉创造出来的，而不是原本就存在的。所以，杂志、报纸、书籍、电视、电影以至于当今的网络等等途径，都可以成为动画的良好传播载体。

### 名称解释

在美国，人们称动画片为“Cartoon”，音译后为“卡通”，是对于“非真人电影”的最早叫法，而这个名词也越来越被大众认可，以至在世界范围内流行开来。日本最初称为“漫画映画”，后称为“动画”，统称包含线描填色、偶动画等技巧制作的影片。“Animation”对应中文名称为美术片。《中国大百科全书·电影卷》对此的解释是：美术片是中国的名词，在世界上统称“Animation”，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。在《辞海》中对“电影动画”的解释比较精练简明：利用电影的技术，使静态的画面变成动感的画面，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。

## 三 动画的分类与艺术形式

### 按照传播载体划分的动画类型

#### 影院动画片

影院动画片的长度几乎是同一个标准，事实上，影院动画就是用动画的手段制作电影。人物塑造要求性格鲜明、具有典型性，因为观众去影院欣赏动画片是抱着被感动的期望。角色造型要求照顾到各种角度，这些人物将在一个相对逼真的假定性空间中表演，所以要强调三维的视觉特点。动作设计严格按照解剖关系和物理条件所形成的状态来要求。画面构成讲究电影影像的空间关系调度，强调影像美学的构成规律。背景强调用三维立体的绘画效果刻画规定性情境，以逼真的效果产生亲切感和说服力。音乐音效在要求技术质量的同时，影院动画片更加依赖声音的逼真来渲染和加强画面的感染力。制作工艺方面，影院动画的画面质量和工艺技术的要求更加精良而复杂。从剧情的安排上，影院动画常常浓缩情节。

相比电视动画片和实验性动画片的叙事结构，影院动画片的结构更加严谨规范，按照电影文学的章法编故事，严格遵循电影语言的语法规则设计故事结构和叙事方式。影片长度一般在90分钟左右。画面影像质量、动作设计、声音处理等工艺精度有严格的技术要求。影院动画片面临生产周期长，人才与资金投入多，制片风险大的问题。如2000年，由迪士尼电影发行的影院动画《变身国王》（图1-12）。

#### 电视动画片

最早的电视动画是由早期在电影院里作为故事片开演之前或者是中场休息时放映的一种开心节目经过重新组接卖给电视台的。

电视动画片最突出的是制作工艺的简化：动作设计简单化，例如停格、象征性动作符号、静止画面加流线等等；背景制作简单化，例如平涂、晕染、留白；描线、上色随意化，例如烫印、断线轮廓、电子扫描色彩只求鲜艳醒目，不求逼真自然。传统工艺的描线要求非常严谨，赛璐珞片上一线之差，在电影银幕上就可能一片错误，而电视机屏幕的频闪现象恰恰掩盖了诸多

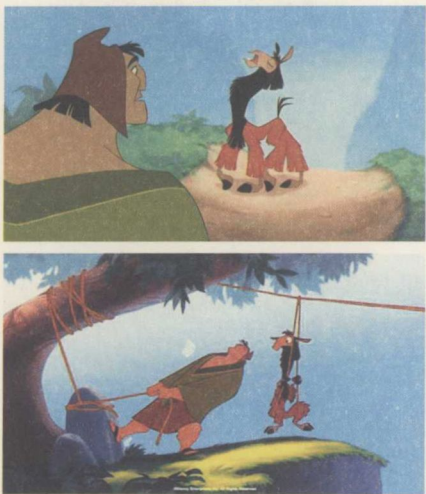


图 1-12 2000 年迪士尼电影发行的影院动画《变身国王》



工艺问题。

在剧情的安排上,电视动画喜欢扩展剧情,小题大做,即由许多微不足道的小故事组成大系列,情节有所连贯,但又分别独立。

画面影像质量、动作设计、声音处理等工艺技术要求相对宽松,这是由于它的传播方式不是强制性的没有规定性的欣赏环境和观众群,生产周期短以及电视屏幕小等因素决定的。另外,由于投入资金数目相对少,因此人才流动性大,不能严格保证制作质量的始终如一。如日本系列动画片《乌龙派出所》(1976年至今,日本出品)(图1-13)。

#### 实验动画片

追求动画发展的历史,应该说动画的技艺是从“实验动画”开始的。今天的实验动画片更趋向学术探讨的特点,因为这种类型的动画片只在学术研讨会或者是电影节展示,所以有人称其为艺术性动画片。其实实验动画片包括两个含义:形式上的实验和内涵方面的探索。

可以说所有的探索与开发都具有实验的性质,其中一个显著的特点是个体化创作。当动画的制作开始进入群众化运作时,动画的主流已脱离了实验的性质而成为一种新型文化产业模式——商业动画。那些仍然保持自我风格、形式、技巧以及制作方式的动画艺术家的作品就被称为“实验动画”。这两种不同类型进行相互比较之后的结果,使得实验动画从内涵到形式更趋向本体元素的极限发挥,而商业动画趋向多元文化的相互渗透。

实验动画片的形式多种多样,最突出的是用假定的手法表现一个被夸张变形的现实,来揭示的只是人物心理现实,或者表现一个人生活的哲理。表现一些隐藏在生活背后的一些难以表达的真实是实验动画片的创作动机,一般不是通过说教,而是以非常普通的事件揭示出难以表达的哲学内涵。实验片的特点是随意性强,非标准化工艺,具有很强的偶然性。

#### 根据播放时间划分的动画类型

##### 动画长片和动画短片

长片动画片一般是指超过一个小时以上的动画片。据资料记载,许多电影奖的评选都对提名影片的长度进行了严格的规定。如世界电影大奖奥斯卡奖曾经有过动画短片奖项,后来做了修改,规定提名动画片必须是长片,而且长度必须超过70分钟。长片动画片的优点是商业价值高,这是短片所无法比拟的。另外,制作动画长片,更能体现制作和发行商的实力。长片动画片又分为长片和超长片。长片如中国台湾制作的动画片《梁祝》、国产片《宝莲灯》、日本动画片《千与千寻》、美国皮克斯制作的动画片《机器人总动员》等。超长片如日本片《百变狸猫》(图1-14)等,一般都在两个小时以上。短片动画片是指放映时间在一个小时以内或更短的动画片。短片动画片的优势在于“短”。因为短,所以制作成本低,制作周期短,相对风险小,容易出成绩。国产动画片除了五六十年代制作的《大闹天宫》等几部长片外,主要以短片为主,如《三个和尚》、《过猴山》、《猴子捞月》(图1-15)、《小鲤鱼跳龙门》、《小蝌蚪找妈妈》,一般都在20分钟左右,短小精炼,剧情紧凑。例如2009年美国皮克斯在制作了动画片《机器人总动员》之后又推出基于长篇剧情的《机器人总动员番外篇——电焊工波力》。超短片如中国的《女娲补天》、韩国的《倒霉熊》等,片长不超过10分钟,动画片《倒霉的虫子》片长只有3分钟。



图1-13 从1976年9月21日起一直连载至今超过30年的作品《乌龙派出所》



图1-14 日本动画超长片《百变狸猫》



图1-15 剪纸动画片《猴子捞月》