

中外动漫简史

〔中国高等院校动漫专业教材〕

Textbook for Animation Major
of University

编著 / 汪宁



上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

中国高等院校动漫专业教材

中外动漫简史

汪宁 编著

上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

副 主
主
编 编
钱 乐
逸 敏
敏 坚

图书在版编目 (C I P) 数据

中外动漫简史 / 汪宁著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2011.4

ISBN 978-7-5322-7169-6

I. ①中… II. ①汪… III. ①动画—绘画史—世界 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第010782号

中国高等院校动漫专业教材

中外动漫简史

编 著: 汪 宁

责任编辑: 朱双海 潘 虹

封面设计: 宗 蕾

版式设计: 张维辰

技术编辑: 陶文龙 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

(上海市长乐路672弄33号)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 14

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

印 数: 0001-3250

书 号: ISBN 978-7-5322-7169-6

定 价: 52.00元

中国高等院校动漫专业教材编委会

 主任:

张晓敏 上海文艺出版集团 社长

 委员:

常光希 《宝莲灯》导演 上海美术电影制片厂原厂长

曲建方 《阿凡提的故事》导演 上海美术电影制片厂一级设计师

戴铁郎 《黑猫警长》导演 上海美术电影制片厂一级导演

姚忠礼 《葫芦兄弟》编剧 上海美术电影制片厂一级编剧

黄玉郎 《神兵小将》导演 香港玉皇朝出版有限公司创作总裁

张天晓 《中华小子》导演 上海今日动画有限公司董事长

林 超 《小红军长征记》导演 中国美术学院动漫传媒学院副院长

赵崇邦 《喜洋洋与灰太狼之牛气冲天》导演 香港著名导演

陈维东 《三国演义》绘画者 天津神界漫画公司董事长

阮筠庭 《空色彩虹》绘画者 中国美术学院动漫传媒学院教师

于 路 《听雨》绘画者 著名漫画家



前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的；但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至于今天动漫的影响在我们的生活中随处可见，尤其是对青少年，动漫及其衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程中产生的经济效益也吸引了越来越多投资者的眼光，成为了新一轮经济发展的增长点。社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版，修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。希望修订重版的《中国高等院校动漫专业教材》继续受到广大高校动漫专业师生的欢迎。同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本套教材存在的不足提出批评、指正。

张晓敏

2010年5月

目录

前言

第一章 概述

- 第一节 动漫是什么/2
- 第二节 动画、漫画的各种称谓与联系/2
- 思考题/5

第二章 动画的起源与现代动画的早期发展

- 第一节 动画起源/7
- 第二节 动画电影的诞生与早期实验/9
- 思考题/12

第三章 外国动画史

- 第一节 美国动画/14
- 思考题/34
- 第二节 日本动画的发展/34
- 思考题/65
- 第三节 世界其他地区的动画发展/65
- 思考题/85

第四章 中国动画的发展

- 第一节 中国动画片的萌芽和探索期/87
- 第二节 新中国动画片的诞生与快速发展时期/91
- 第三节 中国动画片的第一个繁荣时期/93
- 第四节 中国动画片的停顿时期/101
- 第五节 中国动画片的第二个繁荣时期/102
- 第六节 中国动画片的转折期/114
- 第七节 香港动画的发展概况/123
- 第八节 台湾动画发展/125
- 思考题/128

第五章 漫画起源与现代漫画的早期发展

- 第一节 古代漫画/130
- 第二节 现代漫画的确立/131
- 思考题/134

第六章 外国漫画史

- 第一节 美国漫画史/136
- 思考题/154
- 第二节 日本漫画史/154
- 思考题/166
- 第三节 世界其他地区的漫画史/167
- 思考题/172

目录

第七章 中国漫画史

第一节 中国大陆漫画发展/174

第二节 台湾漫画发展史/202

第三节 香港漫画发展/204

思考题/207

第八章 动漫产业的发展展望

第一节 发展前景尚不明朗的动画业/209

第二节 漫画业的新状况与希望/213

□第一章

概述

第一章 / 概述

第一节 动漫是什么

动漫简单地讲就是动画和漫画的一个缩略称谓，它分属两种不同的艺术形式。但由于受日本动画和漫画对中国观众和读者的影响，使得“动漫”一词常常被独立使用且带有特定的意味。依据动画和漫画的发展历史，本书将把动画和漫画作为两个独立的部分加以研究，然而这两种艺术形式之间的联系又是非常紧密的。

第二节 动画、漫画的各种称谓与联系

我们在谈到动漫的时候，总是难以避免地遇到“动画”、“漫画”、“卡通”等词汇，为了在严肃的学术研究中保持统一规范的用语，在此需要将各种名词加以辨析与界定。

一、动画

1. 动画

现代汉语中，动画是“以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段的艺术”作定义的，其对应的学术名称就是“animation”。动画是电影艺术的一个分支。

狭义的“动画片”指的是“以绘画形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段，运用逐格拍摄的方法把绘制的人物动作逐一拍摄下来，通过连续放映而形成的活动影像”。

然而动画的制作手段随着电影艺术的发展，早就不再局限于用线条描绘这一种方式。现在人们大多已了解，动画其实是用电影胶片逐格去拍摄(或曝光)，包括在赛璐珞胶片上或在纸上着色绘图、剪纸或胶片、黏土模型、木偶或泥偶、拼砂或移动颜料、人体或物体的停格，甚至直接在胶片上作画或刮出图像来。从20世纪60年代开始，利用计算机产生图像再用摄影机拍摄电子监视器，或利用电子信号输出成录像或电影信号扫描记录下来的“计算机动画”，不但扩大了动画的制作领域，也使得动画的定义变得更模糊了。

诚如所罗门先生在其《动画的定义》(参见《电影欣赏》杂志第46期)一文中所提出的看法，虽然动画有二度空间的、三度空间的，以及各种不寻常的技巧，但它们彼此间共通的地方有两点：一、它们的影像是用电影胶片或录像带以逐格记录的方式制作出来的；二、这种影像的“动作”幻觉是创造出来的，而不是原本就存在，再被摄影机记录下来的。

动画大师诺曼·麦克拉伦(Norman McLaren)曾说过：“动画不是‘会动的画’的艺术，而是‘画出来的运动’的艺术。”麦

克拉伦所强调的“运动”(motion)的来源是每一格画面与它之前及它之后的画面彼此之间些微的差异,经由放映机以每秒24格的速度投射在银幕上或录放机以每秒30格的扫描方式在电视监视器上呈现影像时,被人类因“视觉暂留”的视觉生理特点而弥补起来,这就产生了连续动作的“幻觉”。因此麦克拉伦提出,“每一格画面与下一格画面之间所产生出来的效果,比每一格画面本身的效果更为重要”。

计算机动画出现后,上述两个“充分条件”也变得好像不那么“充分”了!计算机动画的基本原理其实与其他动画(或模型)的制作原理不同。传统(相对于计算机)动画的技巧是动作停格,逐格拍摄、逐格变化。计算机动画则是每一格动作与下一格动作之间没有停格制作与停格拍摄的必要。计算机动画的原理——设定“原面”动作的起点与终点后,仅给予足够的参数,计算机会自动计算,自动完成连续的“动画”。作品的一个段落可以以“真实时间”连续输出(如果内存够大的话),因此就没有传统动画所谓的“逐格记录”的必要了。当内存不够大时,画面的扫描速度虽然较慢,但也与传统动画逐格拍摄的意义大不相同。因此计算机动画出现之后,有许多人认为它不是“动画”,也不是真人实物的影片,而是一种全新且独立的艺术形式。

国际动画组织(ASIFA)在1980年对动画一词所下的定义:

“动画艺术是指除真实动作或方法外,使用各种技术创作活动影像,亦即是以人工的方式创造动态影像。”举个简单的例子来说明这段话的意思:假设某人在走路,然后再用摄影机拍摄下来,从定义来看,这个显然不是动画,那么我们改用黏土做一个人偶,以其他方式操纵这个人偶使其走路,再以摄影机拍摄下来,那么这就是动画了。

2. animation

animation是英语中对动画的正式称谓,指的是“通过逐格拍摄的方法拍摄一系列图画、物体或电脑影像来制造人工运动,并以此为基础形成的作品”。由于日本动画有着鲜明而独特的艺术风格,西方文化界又发明了“anime”这个词来专门指称日本动画。

3. 美术片

美术片是中国人对于animation的称谓,在《电影艺术词典》中定义为:“美术片,电影的四大片种之一。是动画片、木偶片、剪纸片、折纸片的总称。它以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段,不追求故事片的逼真性特点,而运用夸张、神似、变形等手法,借助于幻想、想象和象征,反映人们的生活、理想和愿望。是一种高度假定性的艺术。美术电影一般采用逐格拍摄的方法,把一系列分解为若干环节的动作依次拍摄下来,连续放映时在银幕上产生活动的影

象。”

根据现代的观点，“美术片”这个概念是对动画的一种误解与误用，片面强调了“画”而轻视了“动”。动画不是“会动的画”而是“画出来的运动”的艺术，“美术”只是动画片的组成因素之一。这种命名方式也折射出中国动画的潜在问题：中国动画普遍存在着电影思维和电影语言相对薄弱的特点。

二、漫画

1. 漫画

漫画一词源出自中国北宋时期，后被日本人引用，20世纪又被引进我国。由于先后包含的内容不尽相同，中国社会不同年龄阶段的人对“漫画”这个词的理解也有所不同。传统对这个词的理解大抵接近于《现代汉语词典》的解释：“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。”但对于看着日本漫画成长的人来说，“漫画”除了包含上述内容之外，同时还兼指日本漫画“manga”这样的绘画作品。

含有“漫画”意义的英语词汇中包括“manga”、“comics”、“comic strip”、“caricature”、“cartoon”等。

2. caricature

“caricature”是一个古老的单词，指的是通过夸张甚至是扭曲局部特征的手法来表现一个事物的漫画形式，经常用来表现名人和政治人物，往往带有幽默或者讽刺的味道。如我们在报纸上经常看见的各种肖像漫画像即是caricature。

3. cartoon

“cartoon”就是“卡通”的词源。现代英语中的cartoon往往是指欧美的动画“animated cartoon”。而日本动画一般称为anime，很少被称为cartoon。在现代汉语中，“卡通”有两层含义，一是指漫画，二是指动画电影。事实上，cartoon这个词的原意是绘画、挂毯、镶嵌工艺等原尺寸的底图，是“full-size drawing”的意思，也指在正式创作前打的草稿。直到1843年的漫画杂志《punch》上，cartoon才开始被使用为漫画之意，用来指代那些单幅或多幅的讽刺画、幽默画，在某些不规范的语言场合主要喻指的是夸张、怪诞又不失可爱的意思。

4. comics

“comic”原意是滑稽、逗笑，也指滑稽演员。现指传统意义上的连环漫画，一般使用复数形式comics。它由caricature分化出来，带有较强的叙事性。传统的comics大多以平视的全景交代故事，剧情相对简单并有幽默气息，相对于manga，因为缺失

了影视分镜的叙事功能，遇到稍复杂的情节就依赖文字的叙述了。comics的文字往往承担了更多的说明功能，而不完全是自然的对话方式，因此不能做到不依赖旁白的表现方式出现。

5. comic strip

“comic strip”指报刊上连载的条形分格漫画，以四格居多，亦指四格漫画。

6. manga

“manga”一词最早来自于日本葛饰北斋的“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的基本特点是引入特写、全景、广角等电影分镜手法且具有页内分格的形式以及拟声词等特有符号。随时代的推移，上述的手法更加复杂且更加成熟。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。

?

思考题：

1. 为什么说动画和漫画是两种不同的艺术形式？
2. 中国“美术片”称谓的局限性在哪里？

□ 第二章

动画的起源与现代动画的早期发展

第二章 / 动画的起源与现代动画的早期发展

第一节 动画起源

我们从电影史上可以看到，原始动画发生在电影问世之前。确切地说，原始动画片是电影发明的一个阶段。

现存的资料表明，最早的“动画”可以追溯到距今二三万年的旧石器时代。在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内，人们发现了大量的旧石器时代的壁画，壁画由数种颜料描绘了许多动物的形象，如野牛、鹿和猪等，其中有一头奔跑的野猪引起了人们的注意：除了其形象丰满、逼真外，更耐人寻味的是这头野猪的尾巴和腿均被重复绘画了几次，这就使原本静止的形象产生了视觉动感。这就是长期以来人们公认的最早的“动画现象”。（图2-1）



图2-1 阿尔塔米拉洞穴壁画《奔跑的野猪》

根据以上阿尔塔米拉野猪形象的解释，我们便有理由对在我国青海发现的马家窑文化时期（距今5000—4000年前）的“舞蹈纹盆”（图2-2）所描绘的三组手拉手作舞蹈状的人形中，每组最边上的两个人物手臂画了两道线条的现象，作出那是试图表现舞

蹈者手臂上下挥舞的连续运动的解释。



图2-2 青海马家窑“舞蹈纹彩陶盆”

据说在法老时代的埃及，画匠们在神庙的巨大石柱上，画上一系列神的欢迎动作的分解图像，当法老乘坐着马车从神庙的石柱边奔驰而过时，这些画面会连续地“运动”起来，就好像神在欢迎法老的到来。

更加直观、通俗的动画现象是我们每个人在少儿时代，都曾玩过的手影游戏。

走马灯应该算是动画的雏形，直到现在中国传统的节日里（元宵节、中秋节）还可以看到。它是在中国式灯笼纸或绢做的罩壁上，绘画出多幅动物或人物连续运动的姿态，当点燃蜡烛的灯笼转动时，人们便可看到动起来的人或动物。

更成熟、更接近现代动画的形式是皮影戏。皮影戏在世界各地都有，在中国尤其发达。戏剧考古专家认为，“皮影戏”（图2-3）最早诞生于2000年前西汉时期的陕西地区，成熟于唐宋时代的秦、晋、豫地区，极盛于清代的河北。在元代，随着中西文化交流的发展，皮影戏经中亚传播到世界各地。皮影戏所用的幕影演出原理以及表演艺术手段，对近代电影的发明和现代电影动

画片的发展也起到了重要的先导作用。



图2-3 皮影戏

动画开始于17世纪阿塔纳斯·珂雪(Athanasius Kircher)发明的“魔术幻灯”。所谓“魔术幻灯”是个铁箱，里头搁盏灯，在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，当灯光通过玻璃和透镜，图案会投射在墙上。

第二节 动画电影的诞生与早期实验

1824年，彼得·罗杰(Peter Roget)向英国皇家学会提交了一篇关于《视觉持续性及其与运动物体的关系》的报告，作者根据车轮辐条运动时形成一个圆盘这一现象，在文章中提出人眼有“视觉暂留”这一特点。1825年，另一位科学家约瑟夫·普拉托在彼得·罗杰报告的基础上，结合自己多年研究成果发表了论文《论光线在视感上产生的印象的几个特性》，指出物体的外观会随着运动在人眼中持续的长短而发生改变。1828年，约瑟夫·普拉托又发现：形象在视网膜的停留时间根据原始物象的颜色、光度强弱和历时长短而变化。在物体表面照明亮度适中的情况下，形象在视网膜上的平均停留时间约为三分之一秒，确切地说是百分之三十四秒。这就是现代影视艺术的理论基础也是电影诞生的一个重要因素。

有一种名叫“幻盘”的玩具就是在彼得·罗杰和约瑟夫·普拉托理论上发明的，它是一个两面画着图画的硬纸盘，当硬纸盘快速连续翻转时，两个画面便结合在一起；还有一种“诡

盘”(图2-4),是一个边缘画上连续动作形象、内圈刻有直条细缝的圆盘,圆盘中心有可活动的固定转轴,圆盘快速运动时,透过细缝从对面的镜子中便能看到活动起来的物象。其他还有如“幻透镜”(phenakistiscope)、“西洋镜”(zoetrope,回转式画筒)、“实用镜”(praxinoscope)、“魔术画片”(thaumatrope)、“手翻书”(flip Look)等也都利用了视觉暂留原理。

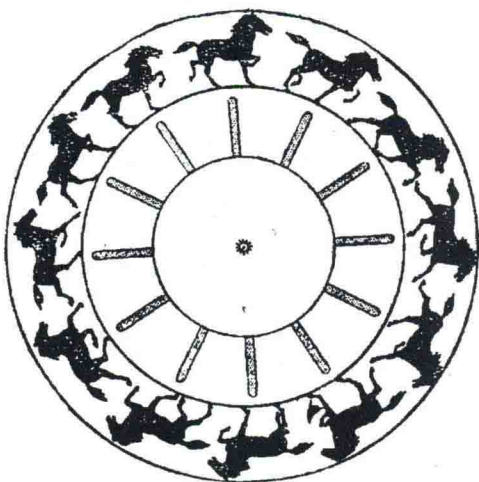


图2-4 诡盘

促使电影诞生的另一个重要因素是照相术的普及。爱德华·穆布里治(Eadweard Muybridge)自1873年开始,拍摄了一套马从溜达到飞奔的微型立体幻影。在1877—1879年,他更将马在奔跑中的连续照片翻制成长条尺寸的回转式画筒,将之搬到“幻灯镜”上播放。他发明的“变焦实用镜”(zoompraxinoscope),被电影史称为“第一架动态影像放映机”。穆布里治拍摄的连续照片和他的研究,后来集成两套摄影集《运动中的动物》(1899年)和《运动中的人体》(1901年),成为后人重要的参考典范。

1888年,一部记录连续画片的仪器诞生于汤玛士·爱迪生的实验室。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。

动画能真正发展成为今天的艺术形式,法国人埃米尔·雷诺(Emile Renaud)功不可没。照相师出身的埃米尔·雷诺制作了“光学影戏机”。法国电影史学家把这一发明获得专利的日子即1877年8月30日视为动画的誕生日。雷诺的“光学影戏机”制作的第一部动画片是《一杯可口的啤酒》,片中采用了自普拉托以来的“幻盘”的主题,不过动作更复杂一些。自1892年10月28日起,雷诺开始在巴黎蜡像馆开设的“光学剧场”放映称之为“光学影戏剧”的手工绘制节目,每场大约15至20分钟。这些短片包