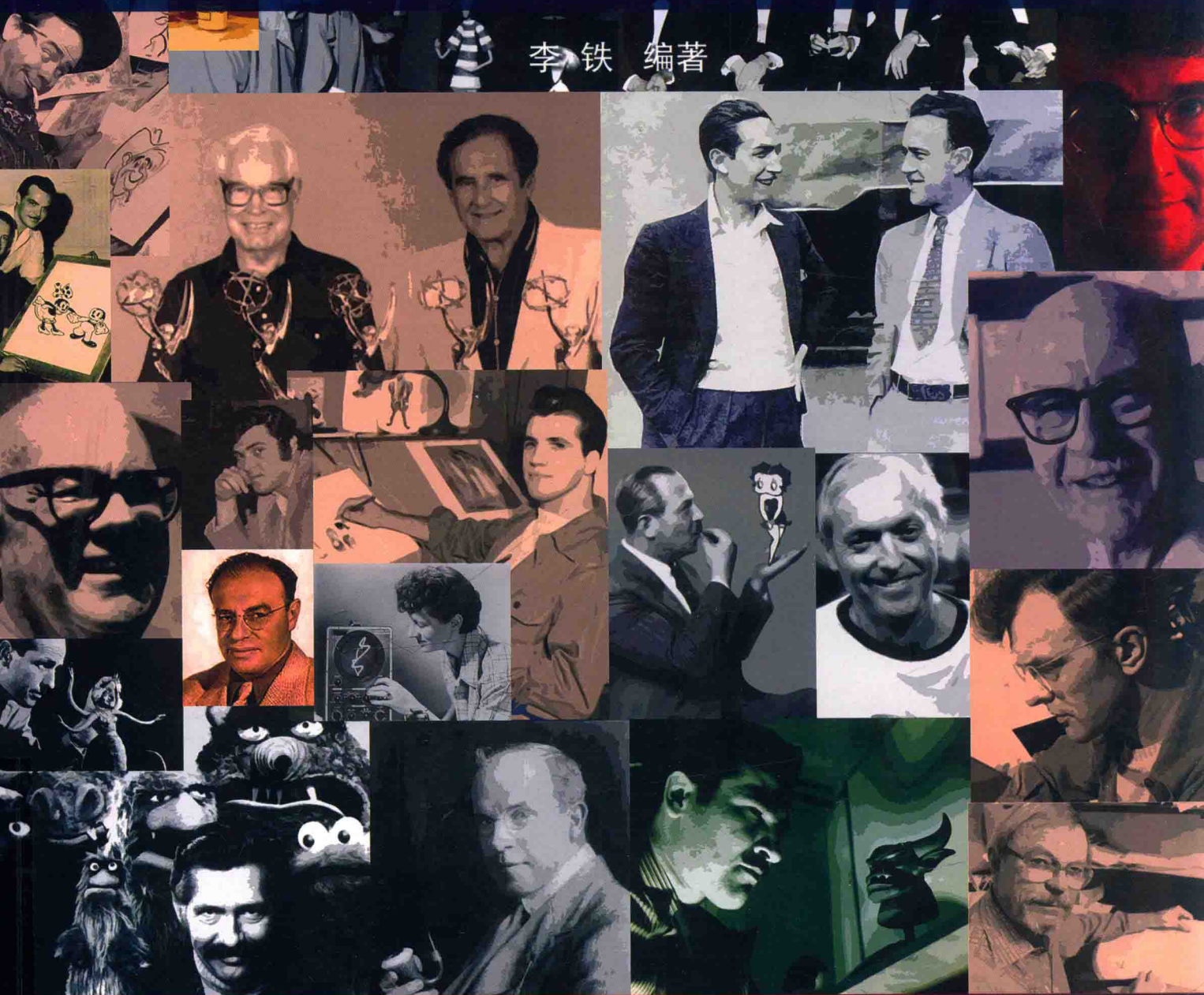


世界动画史系列研究丛书

美国动画史

The History of American Animation

李铁 编著



清华大学出版社
<http://www.tup.com.cn>



北京交通大学出版社
<http://www.bjtup.com.cn>





美国动画史

李 铁 编著



清华大学出版社

北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书以时间为纵轴,以地域为横轴,在两个维度上详细讲述了美国动画发展的历史,并结合社会政治经济、哲学思想、艺术变革、科学技术对动画发展的动因做了分析。依据年代将美国动画历史的发展划分成11个阶段,分别讲述了从19世纪末叶到21世纪初叶美国动画完整的发展历史。详细介绍了200多个具有代表性的动画制片公司和工作室的发展历史,讲述了700多位动画艺术家的创作经历,涉及的优秀动画作品近万部。

本书力图做到脉络清晰、史料丰富、图文并茂,在美国动画历史发展的每一时期,重点总结出这段时间内动画发展过程中几个值得探讨的专题,如:动画产业的发展、动画技术的发展、动画师的团队、制作流程的发展、动画制片管理的发展、发行与播映媒体的发展、重要的导演和动画师、风格流派的发展、商业运行模式发展等。本书适用于影视、动画、游戏及数字媒体领域的专业人士及动漫爱好者阅读和参考。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

美国动画史/李铁编著. —北京:北京交通大学出版社;清华大学出版社,2014.7
(世界动画史系列研究丛书)

ISBN 978-7-5121-1955-0

I. ①美… II. ①李… III. ①动画片—电影史—美国 IV. ①J909.712

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第133175号

责任编辑:韩 乐 特邀编辑:李晓敏

出版发行:清华大学出版社 邮编:100084 电话:010-62776969

北京交通大学出版社 邮编:100044 电话:010-51686414

印刷者:北京艺堂印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210×285 印张:30.25 字数:978千字

版 次:2014年8月第1版 2014年8月第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-5121-1955-0/J·75

印 数:1~3 000册 定价:138.00元

本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。

投诉电话:010-51686043, 51686008; 传真:010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

前言

世界动画一百多年的历史既是动画艺术与技术的发展史，也是社会政治经济、哲学思想、艺术变革、科学技术作用于动画发展的历史，本套丛书将影视动画放到政治经济、社会历史、地域民俗、美学及艺术变革、科学技术的综合背景下进行深入研究，避免史料的简单罗列、现象表面化的分析、动画艺术形而上的解读、孤立抽象的局部研究模式。运用历史唯物主义、辩证唯物主义的哲学思想，在综合研究特定时代的政治、文化、社会、经济环境的基础上，来归纳与分析世界动画艺术形态、技术形态、经济形态的成因与发展，勾勒世界动画历史发展的概貌，评介具有代表性的动画艺术流派、动画制片公司及动画家，详细分析各个时期动画在思想、题材、艺术风格、技术、管理、产业等方面的成因、特点与发展，以及相互之间的作用关系。

本套丛书选定的研究时间跨度从19世纪末到21世纪初，力图做到脉络清晰、史料丰富、图文并茂，并在各个国家动画历史发展的每一时期，重点总结出这段时间内动画发展过程中几个值得探讨的专题，如：动画产业的发展、动画技术的发展、动画师的创作、制作流程的发展、动画制片管理的发展、发行与播映媒体的发展、重要的导演和动画师风格流派的发展、商业运行模式发展等。并以时间为纵轴，以地域为横轴进行类比，参考各个时间段社会政治、经济、文化的发展，达到“经史合参”的目的，梳理出世界动画历史发展的主线，以及发展历史上的重要节点。本套丛书努力为我国动画产业经济和动画艺术形态的发展提供重要的参考，并探讨二十一世纪中国动画产业的创新路径和发展方向，以史为鉴，让中国动画艺术和产业的发展避免走其他国家动画发展史上的弯路；以史为参，让中国动画艺术和产业的发展站在世界动画发展的最前沿。

这一系列丛书的策划、准备时间很长，到完成书稿时粗算起来有将近15年的时间，资料在一点一点累积起来，自己对于动画历史发展的认识也逐渐成熟起来。在撰写这套丛书的过程中，需要感谢很多人对我的支持和帮助。首先感谢湖南大学的何人可教授，我从1992年开始在湖南大学读书期间，何教授担任工业设计史的教学工作，他的设计史论研究视野和方法对我的动画史论研究产生了很大的影响，我在天津工业大学担任教师的最初几年，在讲授艺术设计史的过程中，一直将何教授撰写的《工业设计史》奉为经典。还要感谢天津工业大学的李兰友教授，是他在1998年推荐我参与电子工业出版社规划教材的编写工作，从那时到现在，不知不觉中我已经是具有16年“书龄”的老作者了，在这一过程中李教授不断给予我鼓励与帮助。还要感谢北京交通大学出版社的韩乐老师，在李兰友教授的介绍下，我们从2005年开始一直合作至今，在她的帮助下天津工业大学动画专业已经成功推出三个动画系列选题，我们之间的合作也非常愉快，从提交书稿的电子文件到最终付梓，很少再需要我们费心，虽然与韩乐老师合作了将近10年，但是竟然未曾谋面，总是从电话中听到她甜美的声音。

我能在十几年的时间里“笔耕”不辍，最要感谢家人对我的支持与帮助，首先感谢我的爸爸李玉岭和妈妈韩桂荣，我所取得的一切成绩都归功于他们对我的教导和影响，他们在年轻时代都是电影的爱好者，从20世纪70年代末就开始订阅《大众电影》，这些杂志成为我动画情怀的最初启蒙，如今这些杂志仍然一本不少地保留着，我在撰写《中国动画史》的过程中竟然从中搜寻到许多珍贵的动画史料，这些杂志将是我永远的财富。

与回忆。还要感谢我的妻子张海力，家中的生活都有赖她的打理，她本来也是一位优秀的设计师和画家，但是由于全力支持我的工作和写作，她自己放弃了很多。感谢我的女儿李艺天，在学习上根本不需要我操心，以她自己的方式默默支持和鼓励着我。

《美国动画史》是本套丛书的第一部，首先讲述了1910年之前美国动画发展的萌芽阶段，以爱迪生、伊士曼为代表的美国发明家们，在科学技术发明和应用上取得的丰硕成果，为美国电影和动画的发展奠定了技术基础。美国的漫画大师们，扩大了连环漫画艺术的表现范围，增强了这种艺术形式的表现效果，创造出许多全新的视觉表述手段，为美国动画艺术的发展提供了重要的视觉参考。20世纪初叶美国电影工业的建立与发展，为动画提供了商业营运和放映终端的保障。阿尔弗雷德·克拉克、詹姆斯·斯图亚特·布莱克顿、埃德温·斯坦顿·波特在动画制作技术方面的探索，成为美国动画萌芽阶段最为引人注目的成就。

20世纪10年代，美国电影在世界范围的霸权逐渐建立起来，许多大型电影制片公司在美国纷纷创办，并开始与发行公司和放映商进行“垂直整合”，美国电影工业的重心也从纽约和芝加哥逐渐转移到加利福尼亚海岸的好莱坞。“疯狂猫”、“菲利普斯猫”、“农夫阿尔·法尔发”等动画角色成为美国动画制片领域的第一批动画明星。活跃在商业动画制片领域的工作室包括布雷工作室、巴利-诺兰工作室、国际电影服务公司和派特·萨利文工作室，这些动画工作室在动画技术和动画生产组织方式的变革上卓有成绩。温瑟·麦凯、约翰·伦道夫·布雷、拉乌尔·巴利、派特·萨利文、厄尔·赫德、华莱士·A·卡尔森、格雷戈里·拉卡瓦是这一时期美国最为重要的动画师。

20世纪20年代是美国经济的繁荣时期，电影作为娱乐产业得到了空前的发展，派拉蒙、米高梅、福克斯、华纳兄弟、雷电华、环球、哥伦比亚和联美公司已经初具规模。活跃在这一时期的动画制片公司包括：弗莱舍工作室、派特·萨利文工作室、布雷工作室、寓言工作室和迪士尼兄弟工作室。《跳出墨水瓶》、《银幕之歌》、《菲利普斯猫》、《疯狂猫》、《丁奇·杜豆》、《农夫阿尔·法尔发》、《伊索寓言》、《爱丽丝喜剧》、《幸运兔奥斯瓦尔德》、《米老鼠》成为影院中最为热播的动画短片系列，在世界动画发展领域也产生深刻影响。在动画制作流程、制片管理、动画技术、商业营运模式方面都有很多创新，但在视听语言的运用方面还处于探索阶段。弗莱舍兄弟、比尔·诺兰、沃尔特·迪士尼、乌布·伊沃克斯、保罗·特里、奥托·麦西莫是这一时期美国最为重要的动画师。

20世纪30年代是美国经济的“大萧条”时代，但由于电影这种廉价的娱乐方式成为人们逃避现实的唯一手段，美国电影工业在“大萧条”时期得以逆势发展。“米老鼠”、“唐老鸭”、“贝蒂小姐”、“大力水手”、“兔子奥斯瓦尔德”、“熊猫安迪”、“博斯科”、“猪小弟”、“达菲鸭”、“巴尼熊”、“冈蒂鹅”、“疯狂猫”、“斯奎比”成为20世纪30年代美国动画影坛中耀眼的明星。随着1937年动画长片《白雪公主》的上映，美国动画逐渐演变成为真正具有现代意义的动画电影，动画视听语言逐渐走向成熟。活跃在这一时期的动画制片公司包括：弗莱舍工作室、迪士尼工作室、沃尔特·兰兹制片公司、华纳兄弟卡通工作室、米高梅卡通工作室、凡·贝伦工作室、伊沃克斯工作室、特里通工作室、查尔斯·明兹工作室。威利斯·奥布赖恩、比尔·泰特拉、阿特·巴比特、格瑞姆·纳特威克、玛丽·埃伦·布特是这一时期美国最为重要的动画师。

20世纪40年代，美国卷入第二次世界大战，战时紧急状况和海外发行市场的萎缩对美国各大制片公司都带来了前所未有的重创，很多动画制片公司通过为政府部门和军界制作宣传和军事教育短片才得以生存下来，涌现出很多有关战争题材的优秀动画作品。华纳兄弟卡通工作室中的动画明星“鸡蛋头”、“兔八哥”、“崔蒂鸟”、“躁山姆”、“大坏猫”、“达菲鸭”、“BB鸟”、“歪心狼”、“飞飞鼠”、“洛基和马格斯”、“火星人马尔文”、“大嘴

怪”等，开创了美国动画角色中的全新类型，这些充满超现实主义、戏虐、调侃、滑稽、幽默、疯狂、无厘头式的动画片对美国战后动画制片领域的创作产生了深远影响。华纳兄弟卡通工作室和 UPA 工作室的动画创作逐渐清除了迪士尼工作室动画风格所给予那个时代的巨大影响。活跃在这一时期的动画制片公司包括：迪士尼工作室、华纳兄弟卡通工作室、米高梅卡通工作室、沃尔特·兰兹工作室、弗莱舍工作室、名人工作室、美国联合制片公司 UPA、特里通工作室和银幕珍宝工作室。乔治·帕尔、特克斯·埃弗里、奥斯卡·费辛格、普雷斯頓·布莱尔、鲍勃·克莱姆皮特是这一时期美国最为重要的动画师。

20 世纪 50 年代，美国迎来了战后快速发展的 10 年，迅速跃居为全世界最富裕的国家，也促成了美国消费主义时代的到来。电影制片业与电视媒体的竞争关系不久就变成了合作关系，电影业越来越依赖电视作为其电影产品的补充市场。迪士尼工作室迅速重启了因为第二次世界大战的影响而搁置的制片计划，并开始启动兴建现代化的大型主题游乐园的计划。UPA 工作室独具装饰性、风格化、现代主义的形式特征对 20 世纪 50 年代的美国和世界动画制片领域产生了深远的影响，实验性与艺术化正在走入商业动画的创作领域。活跃在这一时期的动画制片公司包括：迪士尼工作室、华纳兄弟卡通工作室、米高梅卡通工作室、沃尔特·兰兹制片公司、特里通工作室、美国联合制片公司 UPA、名人工作室、汉纳-巴伯拉制片公司、杰伊·沃德制片公司。罗伯特·卡尔顿·布里尔、约翰·哈伯利、查克·琼斯、雷·哈里豪森、比尔·皮特、威廉·汉纳、约瑟夫·巴伯拉等是这一时期美国最为重要的动画师。

20 世纪 60 年代是美国极为动荡的年代，民权运动、新左派运动、反战运动、学生运动、妇女解放运动风起云涌。美国的电视媒体逐渐被哥伦比亚广播公司 CBS、全国广播公司 NBC、美国广播公司 ABC 三大电视网所垄断，电视媒体成为人们日常的主流娱乐方式后，美国电视动画制片领域得到快速发展。由于制片成本的增加和利润回报的降低，很多电视动画系列片降低了制作水准，并尝试采用委托外包的方式，由独立动画制片公司负责加工。在好莱坞大型动画制片公司走向衰落之际，美国的独立制片、广告动画公司、小型工作室却逐渐兴起，并发展出独特的美学风格。活跃在这一时期的动画制片公司包括：迪士尼工作室、华纳兄弟卡通工作室、迪帕达-弗里伦企业、名人工作室、汉纳-巴伯拉制片公司、美国联合制片公司 UPA、飞美逊公司、格式影业公司、视频工艺国际有限公司、门德尔松和梅伦德斯制片公司、坎布里亚制片公司、贝达沙瑞恩制片公司等。约翰·哈伯利、郑华明、基尼·戴奇、唐·萨林、肯·哈里斯、拉里·约旦、特里·吉列姆等是这一时期美国最为重要的动画师。

20 世纪 70 年代的美国是一个充满矛盾和变革的时代，电视不仅改变了美国人的传统娱乐方式，甚至左右了美国人对几乎所有事物的看法。随着美国通货膨胀失去控制，动画片的制作也承载着空前的压力，为了降低成本，电视动画片的质量迅速下降，动画制片公司为了缓解压力、增加盈利，开始加大力度拓展动画的产业链。活跃在这一时期的动画制片公司包括：汉纳-巴伯拉工作室、迪士尼公司、迪帕达-弗里伦企业、拉比-斯皮尔斯制片公司、兰金/贝斯制片公司、威斯顿伍兹工作室等。迪士尼九老、拉尔夫·巴克希、哈利·埃弗雷特·史密斯、惠特尼兄弟、拉里·古巴等是这一时期美国最为重要的动画师。

20 世纪 80 年代，迪士尼公司完成了新老团队的交接，依然稳居动画电影制片领域霸主的位置。其他动画制片公司开始与动画产业链中的消费产品制造公司、漫画出版公司进行更为紧密的合作，动画片的投资主体也更为多元化。电视动画制片领域的三大工作室是汉纳-巴伯拉工作室、迪帕达-弗里伦企业和飞美逊工作室，由于改进了有限动画的制作工艺，电视动画片在产量大幅度提高的同时，成本却在大幅度下降。20 世纪 80 年代，对于美国动画制片领域而言还是一个并购、重组的时代，同时加强了与其他国家的

国际合作、外包加工,以引入全新的创意、降低制片的成本或拓展海外发行的市场。在这一时期,随着动画艺术形式在电影、游戏、广告、音乐电视等领域应用的拓展,再加上大公司开始采用分包制作的模式,一大批小型独立动画制片公司在美国国内逐渐兴起。活跃在这一时期的动画制片公司还包括:华纳兄弟动画工作室、拉比-斯皮尔斯制片公司、兰金/贝斯制片公司、太平洋数字影像公司、迪克娱乐公司、奇迹制片有限公司、世界事件制片公司、约翰·莱蒙电影公司、鲍思电影工作室、吉姆·汉森创物店、工业光魔公司、森博制片公司、埃布尔联合股份有限公司、皮克斯公司等。

20世纪90年代,美国经济发展到了历史的巅峰,作为美国娱乐产业的龙头——电影业也得到了快速发展,并在世界形成垄断局面。在这一时期美国的计算机图形图像处理技术飞速发展,在电影特效和动画制作领域得到了全面的应用,特别是三维动画技术的发展,深刻地改变着美国动画制片领域的格局,网络成为传播动画的全新媒体,没有抓住这一历史发展机遇的传统二维动画和定格动画制片公司纷纷走向衰落,新兴的皮克斯公司、太平洋数字影像公司、梦工场动画、蓝天工作室成为90年代美国动画制片领域的翘楚。美国动画制片领域的目标观众人群在拓展,针对成年人的动画创作成为这一时期美国动画制片领域的“亮点”。活跃在这一时期的动画制片公司包括:迪士尼公司、福克斯广播公司、汉纳-巴伯拉制片公司、尼克动画工作室、华纳兄弟动画工作室、斯帕穆克公司、黄金影业公司、西纳电影公司、狂野思维娱乐公司、时差制片公司、迪克娱乐公司、欧麦申动画工作室、数位领域公司、好奇制片公司、理查克里斯特动画工作室、奇迹制片有限公司、威廉姆斯大街制片公司、安培林动画工作室、叛逆者动画工作室、星通国际有限公司、斯科林通制片公司、银幕新奇工作室、大创意公司、牛眼艺术工作室、克赖斯基·楚珀公司、吉姆·汉森创物店等。

进入到21世纪之后,美国动画制片领域面临着更多的机遇与挑战,一方面,经济的发展使得人们的娱乐消费大幅度提高,全球电影票房的收益在持续增长,但是美国动画片在全球的垄断局面也被打破,亚洲、欧洲崛起的文化创意产业,以及各个国家保护本国文化产业发展的政策,就要求美国的动画制片公司采取更为国际化的发展策略。另一方面,网络、游戏、电视(有线电视、卫星电视)成为人们日常生活中的主要娱乐手段,美国动画制片领域就要对自身的发展进行不断的调整,在与这些娱乐方式竞争的同时,必须将自身融入到这些全新的娱乐领域中。计算机图形图像处理技术的发展给动画创作者们以更大的自由,动画的制作流程也发生了深刻的变化,在美国动画制片领域涌现出一大批独立动画制片公司,在制作团队的管理方面也多有创新。活跃在这一时期的动画制片公司包括:皮克斯公司、迪士尼公司、梦工厂动画工作室、华纳兄弟动画工作室、克里斯特动画制片公司、小飞机制片公司、莱卡公司、卡通网络工作室、迈克·杨制片公司、蓝天工作室、SD娱乐公司、索尼电影动画公司、精灵动画工作室、奇迹动画工作室、布勒工作室、埃尼麦克斯娱乐公司等。

美国的动画发展史是世界动画历史中最为重要的构成部分,在动画技术、动画艺术风格、动画制片管理模式,以及动画产业经济的探索方面对世界动画的发展产生了重要影响。美国动画历史的资料非常丰富,限于本书的篇幅我对许多研究资料不得不“忍痛割舍”,区别于其他国家的动画发展史,美国动画历史的主体不是一部“动画大师”们的创作历史,而是动画制片公司和工作室的商业发展史。由于笔者资料来源、学识经历、外语程度的局限性,在编写过程中难免会出现错误与遗漏,希望读者,特别是专业人士能对书中的错误之处予以指正,甚或能对遗漏予以补充,我将万分感激。联系邮箱 artie@yeah.net。

作者

2014年8月

目 录



第1章 1910年之前美国动画的萌芽阶段 ... 1

- 1.1 综述 1
- 1.2 电影诞生前的准备 2
- 1.3 美国动画电影先驱 8
 - 1.3.1 詹姆斯·斯图亚特·布莱克顿 8
 - 1.3.2 埃德温·斯坦顿·波特 11

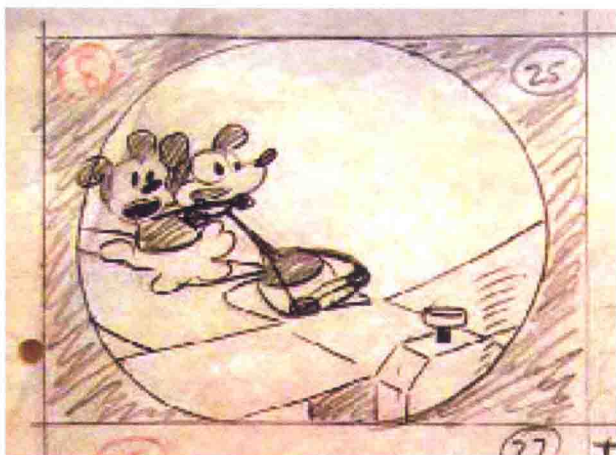
第2章 20世纪10年代 13

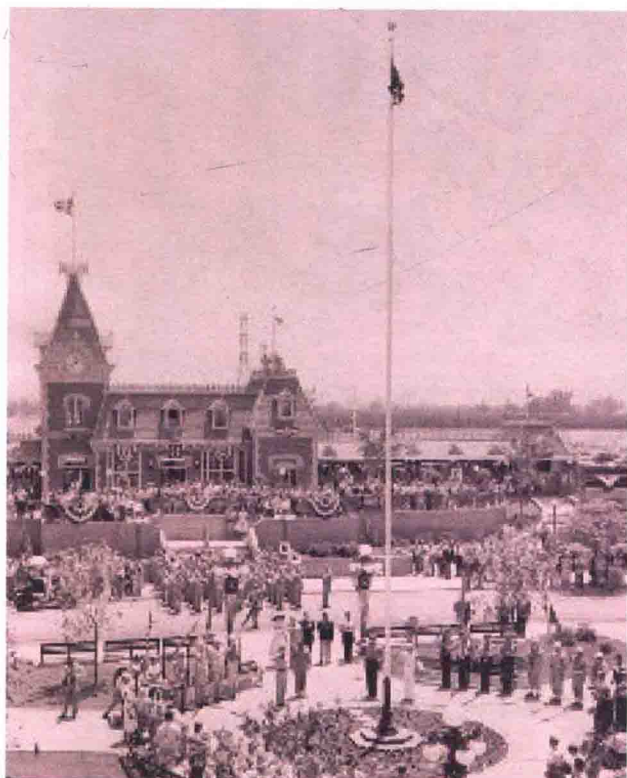
- 2.1 综述 13
 - 2.1.1 动画制片与发行 14
 - 2.1.2 动画工作室的盈利模式 15
 - 2.1.3 报业集团漫画的发展 15
- 2.2 商业动画公司发展 17
 - 2.2.1 布雷工作室 17
 - 2.2.2 巴利-诺兰工作室 20
 - 2.2.3 国际电影服务公司 23
 - 2.2.4 派特·萨利文工作室 24
- 2.3 活跃在20世纪10年代的动画大师 ... 27
 - 2.3.1 埃米尔·柯霍 27
 - 2.3.2 温瑟·麦凯 29
 - 2.3.3 厄尔·赫德 36
 - 2.3.4 华莱士·A·卡尔森 37
 - 2.3.5 格雷戈里·拉卡瓦 39

第3章 20世纪20年代 41

- 3.1 综述 41
 - 3.1.1 有声电影时代的到来 42
 - 3.1.2 玛格丽特·J·温克勒 43
 - 3.1.3 电影审查制度的初兴 44
- 3.2 商业动画公司发展 45
 - 3.2.1 弗莱舍工作室 45
 - 3.2.2 派特·萨利文工作室 47
 - 3.2.3 布雷工作室 49
 - 3.2.4 寓言工作室 50
 - 3.2.5 迪士尼兄弟工作室 52
- 3.3 活跃在20世纪20年代的动画师 56
 - 3.3.1 奥托·麦西莫 56

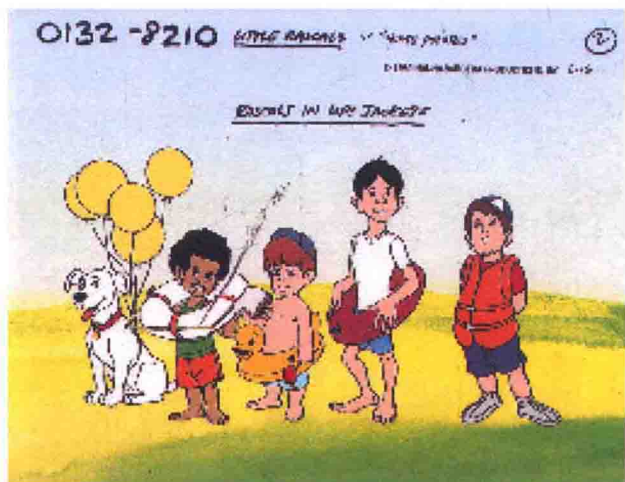
3.3.2 威廉姆·比尔·诺兰	58
第4章 20世纪30年代	60
4.1 综述	60
4.1.1 故事板制作技术的发展	61
4.1.2 电影审查制度	65
4.1.3 公会组织与罢工	67
4.1.4 彩色动画制作技术	67
4.1.5 立体场景与多平面摄影技术	70
4.2 商业动画公司发展	76
4.2.1 弗莱舍工作室	76
4.2.2 迪士尼工作室	81
4.2.3 沃尔特·兰兹制片公司	85
4.2.4 华纳兄弟卡通工作室	89
4.2.5 米高梅卡通工作室	92
4.2.6 凡·贝伦工作室	95
4.2.7 乌布·伊沃克斯工作室	97
4.2.8 特里通工作室	100
4.2.9 查尔斯·明兹工作室	103
4.3 活跃在20世纪30年代的 动画师	107
4.3.1 威利斯·奥布赖恩	107
4.3.2 比尔·泰特拉	111
4.3.3 阿特·巴比特	116
4.3.4 格瑞姆·纳特威克	119
4.3.5 玛丽·埃伦·布特	124
第5章 20世纪40年代	127
5.1 综述	127
5.2 商业动画公司发展	129
5.2.1 迪士尼工作室	129
5.2.2 华纳兄弟卡通工作室	140
5.2.3 米高梅卡通工作室	143
5.2.4 沃尔特·兰兹工作室	145
5.2.5 弗莱舍工作室	148
5.2.6 名人工作室	149
5.2.7 美国联合制片公司	150
5.2.8 特里通工作室	153
5.2.9 银幕珍宝工作室	154
5.3 活跃在20世纪40年代的 动画师	158
5.3.1 乔治·帕尔	158
5.3.2 特克斯·埃弗里	161





5.3.3	奥斯卡·费辛格	165
5.3.4	普雷斯頓·布莱尔	167
5.3.5	鲍勃·克莱姆皮特	169
第6章 20世纪50年代		174
6.1	综述	174
6.1.1	冷战时期的麦卡锡主义	175
6.1.2	反托拉斯法与“派拉蒙案”	176
6.1.3	电视时代的到来	176
6.1.4	实验动画的发展	180
6.2	商业动画公司发展	181
6.2.1	迪士尼工作室	181
6.2.2	华纳兄弟卡通工作室	185
6.2.3	米高梅卡通工作室	186
6.2.4	沃尔特·兰兹制片公司	188
6.2.5	特里通工作室	189
6.2.6	美国联合制片公司	191
6.2.7	名人工作室	194
6.2.8	汉纳-巴伯拉制片公司	195
6.2.9	杰伊·沃德制片公司	199
6.3	活跃于20世纪50年代的 动画师	201
6.3.1	查克·琼斯	201
6.3.2	雷·哈里豪森	207
6.3.3	比尔·皮特	211
6.3.4	阿特·克罗吉	214
第7章 20世纪60年代		217
7.1	综述	217
7.2	商业动画公司发展	221
7.2.1	迪士尼工作室	221
7.2.2	华纳兄弟卡通工作室	224
7.2.3	迪帕达-弗里伦企业	226
7.2.4	名人工作室	228
7.2.5	汉纳-巴伯拉制片公司	229
7.2.6	美国联合制片公司	232
7.2.7	飞美逊公司	233
7.2.8	格式影业公司	234
7.2.9	视频工艺国际有限公司	235
7.2.10	门德尔松和梅伦德斯制片 公司	237
7.2.11	坎布里亚制片公司	239
7.2.12	贝达沙瑞恩制片公司	240

7.3 活跃于 20 世纪 60 年代的	
动画师	241
7.3.1 约翰·哈伯利	241
7.3.2 郑华明	244
7.3.3 基尼·戴奇	246
7.3.4 唐·萨林	248
7.3.5 肯·哈里斯	254
7.3.6 拉里·约旦	255
第 8 章 20 世纪 70 年代	259
8.1 综述	259
8.1.1 计算机动画的兴起	260
8.1.2 20 世纪 70 年代的实验动画	261
8.1.3 成人动画与电影分级制度	263
8.2 商业动画公司发展	266
8.2.1 汉纳-巴伯拉工作室	266
8.2.2 迪士尼公司	270
8.2.3 迪帕达-弗里伦企业	275
8.2.4 拉比-斯皮尔斯制片公司	277
8.2.5 兰金/贝斯制片公司	277
8.2.6 威斯顿伍兹工作室	279
8.3 活跃于 20 世纪 70 年代的	
动画师	280
8.3.1 迪士尼九老	280
8.3.2 拉尔夫·巴克希	293
8.3.3 哈利·埃弗雷特·史密斯	303
8.3.4 惠特尼兄弟	305
8.3.5 拉里·古巴	307
第 9 章 20 世纪 80 年代	310
9.1 综述	310
9.1.1 外包制片模式	311
9.1.2 数字技术的发展	311
9.1.3 小型独立动画制片公司的兴起	311
9.2 商业动画公司发展	313
9.2.1 迪士尼公司	313
9.2.2 华纳兄弟动画工作室	318
9.2.3 汉纳-巴伯拉工作室	320
9.2.4 飞美逊工作室	326
9.2.5 拉比-斯皮尔斯制片公司	330
9.2.6 兰金/贝斯制片公司	331
9.2.7 太平洋数字影像公司	333
9.2.8 迪克娱乐公司	335





9.2.9	奇迹制片有限公司	336
9.2.10	世界事件制片公司	338
9.2.11	约翰·莱蒙电影公司	339
9.2.12	鲍思电影工作室	340
9.2.13	吉姆·汉森创物店	341
9.2.14	工业光魔公司	342
9.2.15	森博制片公司	343
9.2.16	埃布尔联合股份有限公司	344
9.2.17	皮克斯公司	345
9.3	活跃于20世纪80年代的动画师	347
9.3.1	唐·布鲁斯	347
9.3.2	威尔·文顿	352

第10章 20世纪90年代 359

10.1 综述 359

10.1.1	动画制作技术的发展	360
10.1.2	“恶搞”与“成人”	362

10.2 商业动画制片公司 363

10.2.1	迪士尼公司	363
10.2.2	皮克斯公司	367
10.2.3	梦工厂动画	369
10.2.4	太平洋数字影像公司	370
10.2.5	福克斯广播公司	372
10.2.6	汉纳-巴伯拉制片公司	376
10.2.7	尼克动画工作室	378
10.2.8	华纳兄弟动画工作室	380
10.2.9	斯帕穆克公司	382
10.2.10	黄金影业公司	385
10.2.11	西纳电影公司	385
10.2.12	狂野思维娱乐公司	386
10.2.13	时差制片公司	388
10.2.14	迪克娱乐公司	389
10.2.15	欧麦申动画工作室	389
10.2.16	数位领域公司	390
10.2.17	好奇制片公司	390
10.2.18	理查克里斯特动画工作室	391
10.2.19	奇迹制片有限公司	392
10.2.20	威廉姆斯大街制片公司	393
10.2.21	安培林动画工作室	393
10.2.22	叛逆者动画工作室	393
10.2.23	星通国际有限公司	395
10.2.24	斯科林通制片公司	395

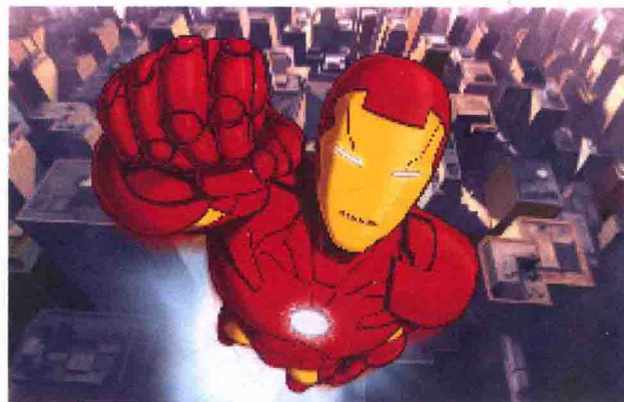


10.2.25	银幕新奇工作室	397
10.2.26	大创意公司	398
10.2.27	蓝天工作室	398
10.2.28	牛眼艺术工作室	399
10.2.29	克赖斯基·楚珀公司	400
10.2.30	吉姆·汉森创物店	401
10.3	活跃于 20 世纪 90 年代的 动画师	402
10.3.1	格林·基恩	402
10.3.2	比尔·普莱姆顿	406
10.3.3	麦克·扎志	409
10.3.4	特雷·帕克和卡特·斯通	412
10.3.5	琼·格雷兹	414
第 11 章 21 世纪初美国动画的发展		417
11.1	综述	417
11.1.1	独立动画制片公司的发展	417
11.1.2	动画技术的发展	418
11.1.3	成人动画的发展	421
11.2	商业动画公司的发展	422
11.2.1	皮克斯公司	422
11.2.2	迪士尼公司	425
11.2.3	梦工厂动画工作室	433
11.2.4	华纳兄弟动画工作室	436
11.2.5	克里斯特动画制片公司	439
11.2.6	小飞机制片公司	439
11.2.7	莱卡公司	440
11.2.8	卡通网络工作室	442
11.2.9	迈克·杨制片公司	443
11.2.10	蓝天工作室	444
11.2.11	SD 娱乐公司	445
11.2.12	索尼电影动画公司	446
11.2.13	精灵动画工作室	448
11.2.14	奇迹动画工作室	449
11.2.15	布勒工作室	450
11.2.16	埃尼麦克斯娱乐公司	451
11.3	活跃于 21 世纪初的动画师	452
11.3.1	布拉德·伯德	452
11.3.2	罗伯特·泽米吉斯	453
11.3.3	乔·兰福特	456

代表人物	458
------------	-----

相关工作室	468
-------------	-----

参考文献	472
------------	-----





1910 年之前美国动画的萌芽阶段



1.1 综述

20 世纪初期的美国，在工业上取得了令人瞩目的成就，逐渐超越了欧洲老牌的资本主义国家，成为世界上最为重要的工业生产力量，这个国家被工业这一驱动力推动着向前发展，国民都充满了乐观向上的精神，他们似乎坚信任何社会问题都可以通过技术的革新和工业化的推进而得到解决。欧洲老牌的资本主义国家对技术的进步似乎采取着小心翼翼的态度，担心技术的过度发展会为具有过剩人口的国家带来一系列的社会问题，而对于地旷人稀的美国，对科学技术则抱有异乎寻常的热情，对科学发明的鼓励和保护已经提升到国家立法的高度。例如，到 1890 年，美国政府发出的专利证明就已经达到 40 多万份。

以爱迪生、伊士曼为代表的美国发明家们，不仅在科学技术发明上取得了丰硕的成果，在将这些刚刚发明的技术进行产业化的速度和规模上，也是欧洲同时期的发明家们难以企及的。实际上，与电影相关的技术原理和原型设备大多是由欧洲的科学家或艺术家们发明的，美国的发明家们对欧洲科学技术的发展表现出巨大的好奇心与关注度，当然也深谙为我所用之道。

在 20 世纪初期，美国随着工农业的迅速发展对劳动力需求量急速增加，于是掀起了新一轮的移民潮。恰在此时，由于东、南欧一些国家出现了比较严重的社会矛盾，导致因为政治、经济、宗教等原因背井离乡，来到美国寻求发展的移民大量涌入。例如，意大利裔移民多因本国农业歉收、人口过剩、生活困苦来到美国；波兰、俄国、奥匈帝国的犹太裔移民则因无法忍受本国的宗教迫害。从 1901 年到 1910 年，来到美国的移民数量就达到 879.5 万人之多，其中 70.8% 都是东欧、南欧的移民，这些人被称为美国的“新移民”，以区别于 19 世纪 80 年代以前入境的英格兰、爱尔兰、德国等西欧和北欧的“老移民”。这些“新移民”多数分属于不同的种族，很多人不会讲英语，文化素质偏低（有 1/3 为文盲）。报纸上的漫画和镍币影院中的电影成为“新移民”最为重要、廉价的娱乐方式和获取信息方式。

法国电影史论家乔治·萨杜尔曾经写道：“1905 年，戏院老板兼房产经纪人哈莱·P·哈利斯，在宾夕法尼亚州的矿业中心匹兹堡一条热闹街道上租了一所小屋，在那里放映影片《火车大劫案》。这一小小的影院很快挤满了工人观众，以致不得不做连续的放映，从早上 8 点钟起，一直到午夜，不停地放映 30 分钟一场的电影。”当时这种“镍币影院”每场只收费 5 美分的镍币，往往坐落在用木板搭成的棚子里，容纳的人数从几百人到上千人不等，留声机代替了管弦乐队，还常常有解说员在旁边叙述着影片的情节，很多这种电影院每周所获得的盈利都足够再开办一所新影院。很多这种电影院都是由“新移民”自己开办的，后来美国几大电影公司的老板，也都是从这种生意起家的，如毛皮商人匈牙利移民楚柯尔（派拉蒙公司的创始人）、自行车修理工波兰移民华纳兄弟（华纳兄弟公司的创始人）等。

美国的第一家电影放映厅在 1894 年开始营业，到 1905 年年初，全美只有 10 家左右的电影院，但到 1909 年年底，电影院数量已经激增到 1 万家，电影在这些影院中供不应求，对这种娱乐方式的巨大需求，最终使得美国逐渐建立起了自己的电影工业。

从1880年开始,美国两大报业巨头约瑟夫·普利策(Joseph Pulitzer)和威廉·伦道夫·赫斯特(William Randolph Hearst)为了争夺英文阅读能力有限的移民读者,纷纷将星期天增刊作为报纸竞争的有力手段,赫斯特甚至在1897年就开始发行星期天彩色增刊《美国幽默家》。在这些增刊中逐步运用彩色、插图及漫画,为移民们创造了一个全新的“读图”时代。从1905年开始,连环漫画开始与漫画分离开来。

理查德·奥特考特(Richard Felton Outcault)绘制的《黄孩子》;詹姆斯·斯温纳顿(James Guilford Swinnerton)绘制的《老虎日记》;鲁道夫·德克斯(Rudolph Dirks)绘制的《捣蛋鬼》;弗雷德里克·伯尔·奥珀(Frederick Burr Opper)绘制的《快乐的流浪汉》;莱昂纳尔·费宁格(Lyonel Feininger)绘制的《小威利·温基的世界》;乔治·麦克马纳斯(George McManus)绘制的《新婚夫妇》;查尔斯·威廉·卡尔斯(Charles William Kahles)绘制的《克拉伦斯警官》都是这一时期的代表之作。这些漫画大师们,扩大了连环漫画艺术的表现范围,增强了这种艺术形式的表现效果,创造出许多全新的视觉表述手段,为美国下一个10年动画艺术的发展提供了重要的视觉参考。

从1905年起,美国动画大师温瑟·麦凯(Winsor McCay)开始《小尼莫在梦乡》(Little Nemo in Slumberland)系列漫画的创作,报纸特意将一整版用于发表这一系列漫画,这是前所未有的,以前的漫画只是作为文字报道的图解,或作为无关轻重的陪衬,此时却成为吸引读者的重要栏目。

这一时期的美国动画,无论在艺术形式和制作技术上都还处于萌芽阶段。欧洲电影先驱们所发明的“停机再拍”技术,逐渐被美国的电影艺术家们善加利用,美国导演阿尔弗雷德·克拉克(Alfred Clarke)在1895年拍摄了电影短片《苏格兰女王行刑实录》(The Execution of Mary, Queen of Scots),如图1-1所示。本片采用“停机再拍”的特效制作技术,在刽子手举起利斧的瞬间,停掉摄影机,将跪在断头台上的女演员换成木偶,开机再拍,利斧落下砍掉“女王”的头颅,为后来定格动画制作技术的发展奠定了基础。



图1-1 选自《苏格兰女王行刑实录》

詹姆斯·斯图亚特·布莱克顿在二维动画制作技术方面的探索,埃德温·斯坦顿·波特在定格动画,特别是黏土动画制作技术方面的探索,成为美国动画萌芽阶段最为引人注目的成就。



1.2 电影诞生前的准备

现代工业文明的技术发展和对人类视知觉的深入研究,成为电影和动画诞生的先决条件,再加上19世纪以来表演艺术和摄影技术的进步,为电影和动画的诞生提供了艺术与技术的基础。

19世纪末期,随着摄影技术的长足发展,照片的曝光时间越来越短,1839年一张照片的曝光时间约

为30分钟,1840年一张照片的曝光时间约为20分钟,1851年一张照片的曝光时间缩短到几秒钟,同时成像质量越来越高。一些摄影师开始尝试捕捉快速运动的瞬间,可以说电影的诞生首先源自于对动作瞬间状态的记录与分解。

1872年被称作“运动摄影之父”的英国天才摄影师埃德沃德·穆布里奇(Eadweard Muybridge, 1830—1904),如图1-2所示。他受到美国加州州长、铁路大亨亨利·斯坦福的委托,利用摄影的方法验证一件事情。原来斯坦福在一个酒店中与另一个大亨科恩发生了激烈的争执,斯坦福认为马在奔跑的过程中总会有一个瞬间是四蹄腾空的,而科恩却认为,马在奔跑的过程中总会有一个蹄子着地。两人各执一词,互不服输,所以设下两万五千美元的赌注,但是胜负输赢却实在难以判断,即便是经验丰富的驯马师,单凭眼睛也难以裁定快速奔跑的马,四蹄是否会同时离地。穆布里奇接受这个委托之后,进行了大量的实验,1877年终于设计出一套连续拍摄运动对象的方法。

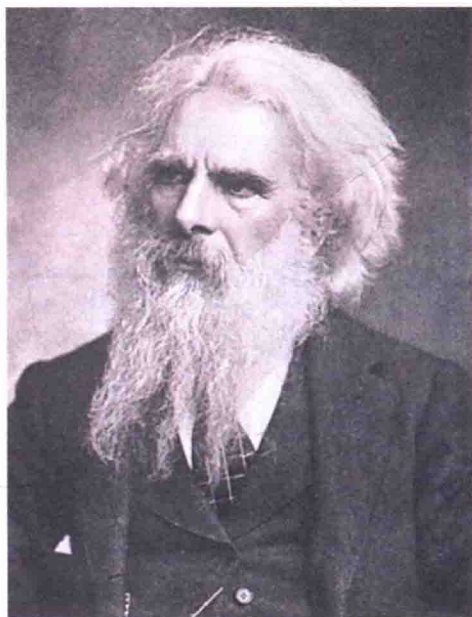


图1-2 埃德沃德·穆布里奇

他在赛马跑道的旁边并排间隔放置24架照相机,相机镜头全部对准跑道,然后再在跑道的另一侧钉在地上24根木桩,用丝线将木桩和照相机的快门绑定在一起。当马奔跑时,会依次踢断横在跑道上的丝线,同时拉动了快门,就能拍摄马在奔跑过程中的不同瞬间。经过反复试验,终于在1878年,成功拍摄到骏马奔跑的连续瞬间,如图1-3所示。

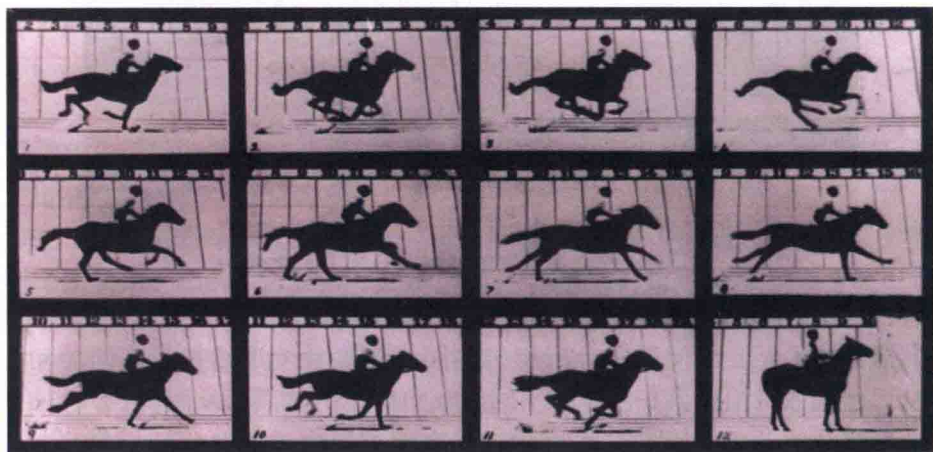


图1-3 选自《运动中的马》

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

第6章

第7章

第8章

第9章

第10章

第11章

代表
人物相关
工作室

1879年,穆布里奇又发明了一个活动画片转盘(zoopraxiscope),将马奔跑瞬间的照片转描到一个圆盘上,快速转动圆盘再通过一个缝隙观看时,就可以重现骏马飞奔的连续动作,并可以将运动的影像投射到银幕之上,如图1-4所示。这种影片被称作定格动作系列照片(Stop-Action Series Photography),其中最早的一部完美再现了骑手驾驭加利福尼亚赛马奔跑的运动影像。穆布里奇所进行的运动摄影研究,给后来发明摄影机的美国发明家托马斯·阿尔瓦·爱迪生(Thomas Alva Edison, 1847—1931)以极大的启迪。

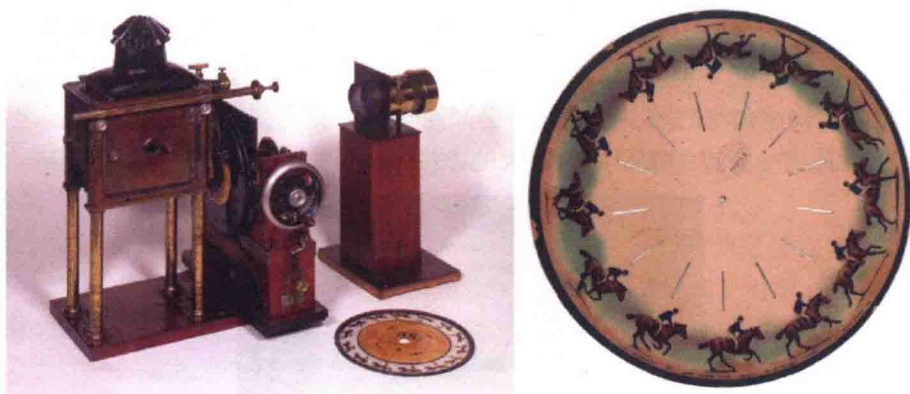


图1-4 活动画片转盘

1893年,在芝加哥举办的“世界之哥伦比亚博览会”(World's Columbian Exposition)上,穆布里奇利用活动画片转盘改进而成的一种简易放映机,向观众们公开展示了他拍摄的运动画面,使得博览会的大厅成为现代第一个进行“商业电影”放映的剧院。

美国画家托马斯·易金斯(Thomas Eakins, 1844—1916)在19世纪70年代晚期曾经到穆布里奇的工作室参与运动摄影的研究,他对于这项能够连续捕捉运动状态的拍摄技术产生了极大的兴趣,将运动摄影技术介绍到了美国,并深入研究这项技术在艺术领域的应用。易金斯在构思油画《公园五月之晨》(A May Morning in the Park)的过程中,就利用运动摄影技术研究马的步态,如图1-5所示。



图1-5 易金斯绘制的油画《公园五月之晨》

易金斯认为穆布里奇的拍摄系统过于烦琐,使用几十台照相机,每台照相机只拍摄一张照片。他开始研究自己的运动摄影技术,尝试使用一台照相机在同一张底片上连续拍摄不同的动作瞬间。1883年开始,他利用改良后的摄像机拍摄人在裸体时不同观察角度下的连续运动瞬间,并将拍摄到的照片悬挂在教室里,作为学生绘画的参考,如图1-6所示。易金斯的最大贡献是将连续摄影技术从生物学和生理学的研究领域,引入到艺术创作的过程中。