

世界动画大师研究系列①

动画笔记

Notes for Animators

编 著◎余为政

合 著◎冯 文 等

简体中文版
全球独家授权



动画影片总是在发展一种未来，或者说是提前看见未来。这种革命与创新的精神，可以被用在各种制作上，动画的潜力无穷，发展无可限量。

一部动画专业人士不得不看的书！一部动画师生不能不读的书！

历时10年遍访22个国家汇聚64位动画专家创作历程

集世界动画名家创作观念、经验之大成

**继《动画电影探索》、《动的艺术 画的电影》之后余为政教授首部
交由内地出版的动画创作巨著**

精彩附录更为当今中国动画教育与国际交流接轨的通路

倾力奉献

余为政

台南艺术大学音像动画
研究所所长、教授

京华出版社

动画笔记

NOTES FOR ANIMATORS

编 著◎余为政
合 著◎冯 文 等

京华出版社
北 京



内容简介

本书是迄今为止最具广度和深度的动画专著，由全球数十位的资深动画专家与学者以 70 篇笔记的形式集结世界 34 位动画大师毕生的动画创作经验和 22 个国家、两个地区的动画技术以及动画风格。

时值中国动漫教育进入第 9 个年头、中国动漫游戏产业已成为应对世界经济危机新增长点之际，由本书作者历时 10 余年的心力，组织海内外如此庞大的动画专家撰文、访谈的本巨著正式交由内地出版发行，在同类出版物中实属罕见，实为广大动画人的一大福音。

全书分为四部分：第一部分用 17 篇笔记论述了动画创作与动画艺术表现形式，第二部分介绍了世界 22 个国家和两个地区的动画发展脉络、技术及风格，第三部分用 8 篇笔记介绍了 9 位世界资深动画大师谈动画创作之路，第四部分是 25 位国际动画大师的访谈笔记。此外，本书的附录还含有 6 个索引：人物名字、动画影片、动画影展、动画团体、动画单位以及动画学校，为广大读者提供了宝贵的信息。

版权声明

本书所有图片，文字，版式均已进行相关版权备案，如有侵权事宜，一律移交法律部门究办。

图书在版编目(CIP)数据

动画笔记/余为政编著. —北京：京华出版社，2009. 6
ISBN 978-7-80724-714-2

I. 动… II. 余… III. 动画—技法（美术） IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 080488 号

总体企划：周京艳

书 名：动画笔记

作 者：余为政

责任编辑：荣 光

责任校对：秦仁华

责任印制：周京艳

出 版：京华出版社

发 行：北京创意智慧教育科技有限公司

发行地址：北京市海淀区知春路 111 号理想大厦
909 室（邮编：100086）

经 销：全国新华书店

编 辑 部：（010）82665118 转 8011、8002

发 行 部：（010）82665118 转 8006、8007
（010）82665789（传真）

印 刷：北京天时彩色印刷有限公司

版 次：2010 年 1 月北京第 1 版

印 次：2010 年 1 月北京第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

印 张：38.5（全彩）

字 数：877 千字

印 数：1~4000 册

定 价：88.00 元（全彩印刷）

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

出版者的话

我们赶上了好时代

——本书祝福中国的动漫游戏产业更为迅猛发展

包括电影、动画或绘画等任何一种艺术形式，在结合了中国民族文化传统或民族精神之后所产生的力量和成就，就是在动画技术比较先进的西方国家都不能忽视如此巨大的影响和意义！

时值中国动漫教育进入第9个年头、中国动漫游戏产业已成为应对世界经济危机新增长点之际，欣由资深动画专家台湾台南艺术大学音像动画研究所所长余为政教授历时10余年的心力，组织海内外64位具有丰富务实经验和理论知识的动画专家、以笔记的形式集结而成的世界首部《动画笔记》（Notes for Animators）巨著正式交由内地出版发行，真是国内乃至海外动画人的一大福音和盛事！这些世界动画大师们的创作经验和宝贵建议必将激励一代又一代动画新人开创更加灿烂绚丽的动画明天。

本书由70篇笔记组成，分四部分：15位动画专家17篇笔记论述动画创作和动画艺术表现形式；16位动画专家20篇笔记介绍世界22个国家、两个地区的动画发展脉络、技术及风格；5位资深动画专家8篇笔记介绍9位世界级动画大师的动画创作之路；访谈25位国际动画大师（包括中国动画大师特伟、严定宪、常光希）动画创作之路。

本书范围之广泛、内容之丰富齐全、论述之全面深刻、资料之权威、见解之精辟、经验之珍贵，在已经出版的动画著作中实属罕见。特别是25位享誉世界的动画大师第一次面对面的心灵与思想的交流资料更是千载难逢，有的大师在本书出版之际已经离开了我们，让我们在此对他们表示最崇高的敬意！

下面我们以兴奋的心情来“炫耀”为啥“我们赶上了好时代”。

中国政府和国家领导人高度重视

- 《政府工作报告》：“加大动漫网络等新型消费”已经写进 2009 年国务院总理温家宝的《政府工作报告》，国家对这一产业的重视为中国动漫游戏产业发展再上新台阶注入了新的动力。
- 新增长点：2009 年 2 月 15 日至 16 日，温家宝总理考察天津的动漫游戏企业时，鼓励他们加大研发和推广力度，生产出更多拥有自主知识产权的动画片和电脑游戏，促进动漫产业的发展，使文化产业成为应对国际金融危机的一个新增长点。
- 大力发展自己的动漫产业：2009 年 3 月 29 日至 31 日，国务院总理温家宝在湖北考察工作时，专门来到武汉江通动画股份有限公司为大家鼓劲加油。他强调，我们应该有自己的动漫产业，要让中国的文化走向世界，要向世界展示中国的软实力，让中国的孩子多看自己的历史和自己国家的动画片。

国家的支持力度将进一步加大

国家对发展动漫游戏产业的支持力度将会进一步加大。据报道，国家新闻出版总署将继续采取多种方式，帮助国内游戏企业在成功的产品输出基础上，向技术输出、服务输出、版权输出方向发展，帮助企业直接参与国际竞争，进一步扩大中国游戏产业在国际游戏市场上的份额和影响力。

中国的动漫研发基地和企业显威力

据已经出版的中国动漫产业权威出版物《中国动画产业年报 2007》报道称，到 2007 年，全国有 50 个城市规划建设中国的“动漫之都”或者“国家动漫产业基地”，其中“国”字头挂牌基地 49 个、新发展基地 16 个；中国的动漫大事迹 36 个；国家广电总局备案公示电视动画片 339 部、25424 集、305510 分钟，月平均为 28 部、2118 集、2.5 万分钟；大型展会 47 场。2008 年共制作了 12 万分钟动漫产品，产值为人民币 300 亿元，研发动漫产品的企业超过 5000 家；网络游戏产品也从最初“盛大”独霸天下，到如今群雄争霸，从最初韩日网络游戏垄断，到如今国产网络游戏成为主流，这都在演绎着中国动漫飞速成长的过程。

中国的动漫教育迅猛发展

目前全国有超过 1000 所院校开设动画专业课程，已经出版的原创教材 143 种，在校学生近 60 万人，每年毕业生达 8 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画

专业的学生数量仍在不断增长。中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区，广阔的市场前景、政府的重视、丰富的资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

中国的动画教育如何引领中国动画产业发展

从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

面对新的形势和挑战，如何利用千载难逢大好的动漫游戏产业发展机会，如何学习和借鉴国内外发展成功经验，如何创造新的投资机会，如何从产业链各环节入手提升潜在机遇，如何分析竞争力提升的关键要素以及与之匹配的资源、并有针对性的采取措施，教育如何为推动动画产业发展服务，如何让在校学生毕业后有立足之地，教育如何营造和引领中国动画产业新需求，这些您都可以从《动画笔记》中找到答案，得到启示。

本书告诉了我们什么

本书分为四部分和八个附录构成，是世界首部“动画创作”大型专著。

第一部分 15位动画专家17篇笔记论述动画创作与动画艺术表现形式

动画是视觉的速写，是一种综合的艺术，是一种把不同类型艺术融合的艺术，动画的创作就是发明，而动画的未来就在于技巧的混合。

本部分内容：现在让我们一起细心阅读和体味本部分由来自7个国家（中国、美国、澳大利亚、葡萄牙、瑞士、罗马尼亚、意大利）和中国台湾的15位动画专家的17篇笔记：“动画的本质”、“传统动画的制作过程”、“动画的创意过程”、“动态艺术与原理”、“动的声音和影像”、“动画创作的漫漫长路”、“关于动画创作的原创性”、“电脑动画的过去与现在”、“实验动画的实践意义”、“实验与混合媒体动画之探索”、“手绘直接动画”、“沙堆中的创意”、“逐格描绘技法阐述”、“定格动画的历史与美学观”、“关于二维及三维动画的思考”、“动画电影的数字革命”、“法国传统动画《美丽城三重奏》与《大雨大雨一直下》的启示”，他们关于动画创作、动画原理、动画制作过程、实验动画、定格动画、手绘动画、沙动画、三维动画等动画艺术表现形式和理论的真知灼见，不禁令新一代动画人肃然起敬，深受教育和鼓舞，视野更为开阔。

第二部分 16位动画专家20篇笔记介绍世界22个国家、两个地区的动画发展脉络、技术及风格

动画影片总是在发展一种未来,或者说是提前看见未来。这种革命与创新的精神,可以被用在各种制作上,动画的潜力无穷,发展无可限量。

本部分内容:让我们一起循着来自5个国家(加拿大、英国、意大利、瑞士、韩国)和北欧、中国香港、中国台湾地区的16位动画专家们遍历世界22个国家(美国、英国、加拿大、法国、德国、捷克、意大利、波兰、瑞士、前南斯拉夫、爱沙尼亚、俄罗斯、中国、日本、韩国、北欧及波罗的海国家)和中国香港、中国台湾两地区的20篇笔记:“美国动画的今与昔”、“我的美国动画遍历”、“英国动画的文艺复兴”、“加拿大国家电影局的动画”、“有关法国动画”、“德国动画的探索之路”、“捷克动画的炼金术”、“意大利动画纵横谈”、“波兰动画与‘波兰学派’”、“有关瑞士的动画”、“多样性的北欧动画”、“萨格勒布的动画艺术”、“辨证三角关系的爱沙尼亚动画”、“深沉的俄罗斯卡通”、“中国动画的昔与今”、“日本动画的特质与发展”、“日本个人与艺术动画”、“韩国动画的50年”、“香港动画之发展足迹”、“台湾动画的创造力”,学习和了解这些国家、地区的动画发展历程、政府作用、技术风格和流派、成功与失败的经验,是动画专业学生和动画创作者用“他山之石”不断创新的重要养分。

第三部分 5位资深动画专家8篇笔记介绍9位世界级动画大师动画创作之路

他们都有很伟大的作品留下来,他们建立了自己的黄金的一页,并将动画艺术的精华所在用不同的艺术形式表现出来。

本部分内容:让我们怀着感激的心情,来细心阅读由中国台湾5位动画专家介绍的世界9位动画大师的动画创作经验和历程的8篇笔记:“中国动画之父——万氏兄弟动画创作”、“日本动画的中流砥柱——宫崎骏与押井守动画创作”、“捷克动画泰斗——扬·斯凡克梅耶(Jan Svankmajer)动画创作”、“从偶动画到三维电脑动画的创作者——英国著名动画导演和角色设计师祖安·艾希沃斯(Joan Ashworth)动画创作”、“从传统二维动画短片到电脑动画电视系列片——英国著名动画片《粉红猪小妹》主创人马克·贝克(Mark Baker)动画创作”、“荷兰动画诗人及人道主义者——保罗·德里森(Paul Driessen)动画创作”、“比利时动画大师——劳尔·瑟瓦斯(Raoul Servais)动画创作”、“瑞士动画大师——乔治·史威兹贝尔(Georges Schwizgebel)动画创作”。

创作就是发明,而动画的未来就在于技巧的混合。世界动画大师的成功创作经验和失败教训均是动画新手值得认真学习、分析、借鉴和创作的源泉。

第四部分 访谈25位国际动画大师动画创作之路

他们都是才华横溢的动画大师，他们不但创作出许多伟大的作品将黄金页保留下来，而且有许多有趣逸事和故事，还为后辈提供了许多宝贵的建议。他们拥有精湛高水平的技巧，包括震撼的运动画面和无法预期的创新视觉溶接效果，他们所创作的动画片无法被复制、被概述，一直是一代又一代动画新手尊崇的典范，观众百看不厌的佳片。他们是动画艺术精髓和艺术精英的代表。

本部分内容：访谈来自世界9个国家和中国香港地区的25位杰出的动画艺术家：美国9位、加拿大2位、英国2位、法国1位、德国1位、荷兰1位、俄罗斯3位、中国内地3位、中国香港1位、日本2位。

美国9位动画大师：(1) 安德烈·狄雅 (Andreas Deja)：迪士尼动画公司著名原画师，代表作为《阿拉丁》《小美人鱼》《美女与野兽》《狮子王》等。(2) 比尔·汉纳 (Bill Hanna)：著名动画公司“汉纳—巴伯拉”的创始人之一，担任制片人或者导演的动画片超过200部，代表作为《原始摩登人》《史酷比》《猫和老鼠》《瑜伽熊》等。(3) 艾力克·戈德伯格 (Eric Goldberg)：迪士尼公司著名原画家、导演，代表作为《阿拉丁》《风中奇缘》等。(4) 弗瑞德·沃夫 (Fred Wolf)：著名动画制片人和导演，代表作为《忍者神龟》《007 情报员》等。(5) 亨利·安德逊三世 (Henry F. Anderson III)：美国三维电脑动画总监，代表作为《精灵鼠小弟》等。(6) 祖若·陈 (Jerome Chen)：好莱坞著名电影视觉效果总监，曾担任《哥斯拉》《贝奥武夫》等片视觉效果总监。(7) 尼克·荣尼埃 (Nik Ranieri)：迪士尼动画公司著名原画师，代表作为《小美人鱼》《公主与青蛙》等。(8) 荣地·卡特莱特 (Randy Cartwright)：迪士尼九大元老亲授的原画师，美国著名的原画师与分镜师，代表作为《狮子王》《埃及王子》《公主与青蛙》等。(9) 苏珊·皮特 (Suzan Pitt)：著名独立动画导演、制片人，代表作为《欢乐街》《芦笋》等。

加拿大2位动画大师：(1) 约翰·克里法勒什 (John Kricfalusi)：著名电视片制片人及导演，代表作为《太空飞鼠》《The Ripping Friends》等。(2) 玛蒂内·查坦德 (Martine Chartrand)：著名独立制片人、导演，代表作为《TV Tango》《黑灵魂》等。

英国2位动画大师：(1) 巴瑞·普维斯 (Barry Purves)：著名偶动画创作者，代表作为《下一个》《指环王》《金刚》等。(2) 彼得·罗德 (Peter Lord)：著名偶动画公司阿德曼创史人之一，曾担任导演和制片人，代表作为《超级无敌掌门狗》《小鸡快跑》《鼠国流浪记》等。

法国动画大师：乔治·拉奎斯 (Georges Lacroix)：著名动画导演、制片人，法国精灵动画工作室创史人之一，代表作为《几何寓言》《昆虫世界》等。

德国动画大师：汉斯·巴克（Hans Bacher）：好莱坞著名动画视觉概念设计及美术设计师，代表作为《花木兰》《阿拉丁》《美女与野兽》《亚特兰提斯》等。

荷兰动画大师：葛瑞·凡·狄克（Gerrit Van Dijk）：著名独立动画导演，代表作为《杀手挽歌》《Haast een hand》等。

俄罗斯 3 位动画大师：（1）亚历山大·佩特洛夫（Alexander Petrov）：著名独立动画导演，以在玻璃上进行写实风格的油画动画而闻名，代表作为《母牛》《老人与海》等。（2）弗都·希特拉克（Fyodor Khitruk）：著名独立动画导演，代表作为《一个犯罪的故事》《孤岛》等。（3）尤里·诺斯坦（Yuri Norstein）：著名独立动画导演、制片人，代表作为《外套》《故事中的故事》等。

中国内地 3 位动画大师：（1）特伟：“中国学派”动画流派重要奠基人之一，他本人即是一部活生生的中国动画史，代表作为《好朋友》《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》《山水情》等。（2）严定宪：中国美术片著名导演、原画师，代表作为《骄傲的将军》《大闹天宫》《人参果》等。（3）常光希：中国美术片著名美术设计师、导演，代表作为《哪吒闹海》《鹿铃》《夹子救鹿》等。

中国香港动画大师：袁建滔：动画片《麦兜故事》（获昂西动画影展最佳动画片奖）导演。

日本 2 位动画大师：（1）大塚康生（Otsuka Yasuo）：著名原画指导、制片人，他是日本东映动画师第一期成员，并于日本动画创生期开始就一直扮演着第一线创作者的角色，代表作为《未来少年柯南》《鲁邦三世》《单车少年》等。（2）川本喜八郎（Kihachiro Kawamoto）：著名木偶动画大师，代表作为《摘花》《旅行》《自画像》等，他与中国美术电影制片厂合作过动画片《不射之射》。

八个附录分别是：附录 A 人物名字索引，附录 B 动画影片索引，附录 C 动画影展索引，附录 D 动画团体索引，附录 E 动画单位索引，附录 F 动画学校索引，附录 G 动画技术与软件索引，附录 H 动画电影常用专业术语中英文对照。

最后，感谢作者余为政先生、冯文小姐让我们有与世界如此众多的动画大师相识、相知、交流和学习的机会，感谢北京电影学院动画学院院长孙立军教授把本书引入内地出版，感谢本书的编辑荣光和周京艳，由于她们的不懈努力、精益求精与认真负责，本书才得以如期印刷出版，并对本书的整体包装、版式设计和排版者深表谢意。

京华出版社动漫游戏图书出版中心
21 世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程
《大师研究》系列编委会

丛书总序

新的机会又来了

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到国家文化部、教育部、广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

中国的动画教育引领中国动画产业的发展。由北京电影学院动画艺术研究所牵头召开的“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”于 3 月 10 日在北京电影学院多功能厅隆重举行。包括动画界著名漫画家方成、王庸生和国内著名的 12 所高校动漫负责人在内的 16 名专家、北京微软公司代表、6 个中央和地方动漫部门负责人和出版单位京华出版社负责人、20 名高校优秀动漫教师和作者代表近 60 人出席会议。《人民日报》《中国教育报》《北京晚报》和《北京商报文化创意产业周刊》也派记者参会。会议由北京电影学院动画艺术研究所副所长曹小卉教授主持。国家广电总局宣传司、文化部动漫艺术处、教育部动漫艺术处、北京市委宣传部动漫领导小组、北京市新闻出版相关负责人到会并祝贺。北京电影学院党委书记籍之伟，北京电影学院动画学院院长、动画艺术研究所所长孙立军，京华出版社社长王金文到会并致辞。

为什么还要召开一次全国性的“高校动漫游戏教材体系研讨会”？盘点中国的动画教育，现在已进入第 9 个年头了。第一批动画教材也用了七八年了，大批动画教学一线教师积累了更为丰富的创作和教学经验，不少学校的教师和学生已经出版的教材反馈了大量的意见和修订要求，市场和企业对动画人才也提出了新的要求。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打

造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和中國动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中國的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院动画艺术研究工作与时俱进，于本次会议的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高校的不同需求、读者反馈的意见，努力开发和编写好下面四个系列图书：

一、“‘十二五’全国高等教育动漫游戏专业核心课程规范教材”，是对已经投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级、是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《大师研究》系列”，是提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的优秀专著。

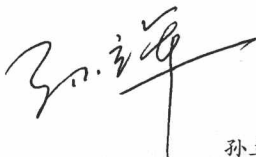
三、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，是指导动画创作者艺术创作实践、提高高校教师动画教学能力，培育国际性原创动漫人才的优秀专著。

四、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《外国教材》系列”，适当引进国外优秀动漫游戏专业教材，作为国内高校相关专业师生的学习参考书。

京华出版社成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院动画艺术研究所牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化教学全新模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌的局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院动画艺术研究所“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。

时值本次会议圆满成功之时，“加大动漫网络等新型消费”已经写进2009年国务院总理温家宝的《政府工作报告》中，国家的重视为中国动漫游戏产业发展再上新台阶注入了新的动力，新的机会又来了。



孙立军

北京电影学院动画学院院长、教授
北京电影学院动画艺术研究所所长

现代与后现代 ——动画文化的意义探索

随着 20 世纪 60 年代末越战及嬉皮世代的革命浪潮结束，西方世界骤然觉醒到，某些意识形态与思维方式已随之消逝，不再复返。

知识分子称此现象为“现代主义”的结束，随之而来的是“后现代主义”。这两个名词一直未被精确而清晰的定义，基本上，我们大概可以将积极、乐观、自信、不妥协，甚至是自负的思考与行动方式，称之是现代主义；反之，顺从、包容、怀旧情怀以及悲观厌世的就是后现代主义了。而动画艺术是否随着现代与后现代的思潮同步发展？答案是否定的，动画艺术几乎是在受到孤立隔绝的状态下发展。

20 世纪的前半段时期，美国好莱坞卡通独占全球动画市场的鳌头，它们具有一成不变的表演风格、明确的意识形态，以及坦白直率的乐天主义。这些动画看起来或许很符合现代主义的精神，可是在当时却没有有人认为它们是艺术品，更被隔于主流文化之外。其他国家的动画艺术则尚处于萌芽阶段，因此即使当时已经出现了不少优秀的动画影片，仍得不到社会的响应。

在 60 年代与 70 年代开始出现为数众多的“作者动画”，这是一种具导演个人风格的动画片类型，但是这股风潮并未延续至 80 年代、90 年代甚至公元 2000 年。“作者动画”极为成功的探究了之前动画未被深入研究的视觉与声音领域，提供了表现的方法给欲求表达自身感觉的电影作者，也为影展、学者、影人提供了研究的题材。在 80 年代中期之后，动画证明了它是可以为这崭新的数字时代，灌注最富创意的唯一媒介。如此一来，这些作品都可以被视为“现代”吗？也能被视之“艺术”吗？或许可以，但是别忘了，当下动画受到孤立的程度并不亚于当初的好莱坞卡通。经常参与动画影展与映演的人们，完全不会质疑动画是否为艺术，可惜这也只是非常少数的群众。极少的人是真正明白“作者动画”的存在。

动画是否可以要求 20 世纪的人文艺术给予它一个正名的机会与地位？即使它并不属于主流文化。

我们是否能够以一个不同以往观点的方法，去主张动画艺术在现代艺术中的现代性？抑或是在后现代艺术中的现代性？或是说，我们是否可以在当代的新艺术中，为动画艺术构建一套其专属的标准？这些都是我在动画美学领域中所探讨的主题。

欣闻中国京华出版社将出版这本动画专著，编著余为政教授不只是电影导演、动画创作者，也是相关领域之教育和理论工作者，本人非常荣幸能在 2005 年有机会与他共事，在台南艺术大学客座教学的期间获益良多。余教授不仅创建了一流的教学体系和设备，更培育出许多出色的年轻动画创作者。我期许本书能够给动画学习及创作者带来新的启发和影响。



Giannalberto Bendazzi

吉安纳柏托·本塔齐

Giannalberto Bendazzi

欧美《动画电影百年史》作者

序 言

国内的动画教育几年来规模扩展快速。目前，中国学习动画的人数已经成为全球之最。但在高速发展之时，首要的工作还是继续练“内功”，也就是加强对于动画艺术的广泛涉猎与深入理解。对于动画美学的探索与总结，能够更好地让我们思考未来动画艺术发展的方向。站在巨人的肩膀上，我们才得以吸纳大师们对于动画艺术的探索成果，这也正是我们进行原创时最重要的养分。再多的代人加工也创造不出自己的文化来，中国需要有眼界和独立思考能力的年轻动画人来引领动画创意产业，把加工变成原创。动画的理论建设，担负着培养学生独立思考能力的责任，无论是专业人士还是爱好者，都需要一本由具有丰富实务经验与理论知识的专家智慧所集结而成的动画书籍。

《动画笔记》，就是这样一本兼具广度和深度的动画专著。

余为政老师在中国台湾远流出版社所出版的《动画电影探索》，一直是国内动画专业学生的必读之作。我印象很深的是，在 2000 年学生考学的时候，《动画电影探索》是必看的书籍，大家争相购买，一时竟然脱销。《动画电影探索》是当年资料最齐全、最权威的动画书籍，包含了世界各国的动画发展史，以及影响动画发展的重要大师介绍。全书邀请多位资深专家撰写，通过第一手资料和富有见地的解说，成为认识动画的极佳途径。这也是学识渊博、经历广泛、和多位世界级动画大师都是好友的余为政教授才能号召完成的。

今日，我院很荣幸能邀请余为政老师将《动画笔记》在内地出版，这无疑将成为中国动画学术界的一大盛事。《动画笔记》延续了《动画电影探索》的脉络，经过多年的累积，广泛而深入地总结了当代世界动画艺术发展的历程，相当于一段动画历史的见证。《动画笔记》集结了各方动画专业人士见解精辟的文章，加上多位世界

动画大师通过访谈无所保留地将其珍贵的动画经验与读者分享，在全球动画发展快速的今天，是难得一见、全面而透彻的动画专著。学术的认识与探索，是为了创作出更好的原创作品，近年来新技术的发展为动画创作带来了更多新的创作方式，在我国动画产业与教育各方面发展急速的今日，本书通过分析世界动画潮流的趋势，为未来动画发展指出了一条明路。

本书的出版实为广大动画人的一大福音。



孙立军

孙立军

北京电影学院动画学院院长、教授
北京电影学院动画艺术研究所所长

自序

本书是根据笔者多年来的专业工作和一线教学之经验，并组织了数十位世界资深动画专家撰文，同时也包括了笔者过去数年当中亲自探访美国、欧洲、日本、中国大陆及中国台湾、中国香港两地的动画专家，由他们口中娓娓道出动画创作上的种种观念和宝贵经验，经过精心整理而成的、对有志动画者的珍贵专著。书店有关动画研究的书籍，无论是英文、中文皆寥寥可数，尤其是关于“动画创作”的专著更为稀少。台湾台南艺术大学音像动画研究所在十年来的教学中，挖掘出一批深具潜质的新生代动画作者，针对目前海峡两岸环境需求，以及配合海峡两岸发展“数字内容创意产业”热潮之同时，动画教育和创作的重要性和必要性不言可喻。华人的动画和数字科技工业具备了相当基础和实力，欠缺的是“原创性”和“视野”，希望由于本书的出版对华人动画研究人士，学界和业界皆能有所助益和具备重要参考价值。

20 世纪 60 年代，法国新浪潮电影（La Nouvelle Vague）崛起，影响全世界电影艺坛至今。当时即有一本杂志《电影笔记》（Cahiers du Cinema），将创作理念及美学立论整理发表，并提倡“作者论”，持续推动了电影艺术，贡献极大。笔者将本书取名为《动画笔记》（Notes for Animators），即盼效法其精神和用意，并希望藉由本书鼓励两岸三地华人动画创作风气及产生出真正代表当今中华文化的动画作品。

本书得以付梓出版，首先要感谢台湾台南艺术大学的前校长黄碧端博士和北京电影学院动画学院院长孙立军教授的鼎力支持；感谢海内外学者们在内容的撰写和同学们在译稿方面的热心帮助；感谢冯文、苏志朋两位老师替我分担了许多编务和难题；感谢动画所的同仁们、老师们和助理们任劳任怨的付出；最后对我的家人在这段时间所给予精神和实质上的支持一并致上最深的感谢。



余为政
台湾台南艺术大学音像动画研究所所长、教授

目 录

出版者的话	III
Publisher's preface	
丛书总序	IX
Chief editor's preface	
现代与后现代——动画文化的意义探索 / 吉安纳柏托·本塔齐 (Giannalberto Bendazzi) ..	XVII
Modern and post-modern explore the meaning of the culture of animation	
序言 / 孙立军	XIX
Preface	
自序 / 余为政	XXI
Author's preface	

第一部分 15位动画专家17篇笔记论述动画创作与 动画艺术表现形式	1
Part 1 17 notes from 15 experts in the animation field; discussed about creating animations and the representation of the animation art form	
NOTE.1 动画的本质 / 余为政 / 中国台湾	2
Essence of animation	
NOTE.2 传统动画的制作过程 / 余为政 / 中国台湾	10
The production process of the traditional animation	
NOTE.3 动画的创意过程 / 张振益 / 中国台湾	18
The creative procedure of the animation	