第1章 动画的历史

动画概论Zw1-3.indd 1 2009.11.11 11:12:32 AM

1.1 动画的定义

广义上的动画，实质是回归到对动画这个词的原始理解，正像诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）所定义的，动画是“画出来的运动”的艺术。从词源看，动画 Animation 的词根 Animate 的意思为“给……以精神”、“使……活起来”和“赋予生命”。它是一种与真人演出的电影、电视相区别的艺术手段，它使缺乏生命的物像符号获得了运动的表演轨迹。“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。运用夸张、神似、变形的手法，借助于幻想、想象和象征，反映人们的生活、理想和观念的一门影像艺术。动画，是一种高度假定性的电影艺术。”①

动画又称“卡通”。卡通是英文 Cartoon 的音译，源于文艺复兴时期的意大利，意为壁画、油画的草图。“卡通电影”早期指相对于“真人电影”的用绘画语言讲述故事的电影形式。Cartoon 的另一个含义为漫画（幽默的或是具有讽刺意味的绘画形式）。20 世纪初的卡通电影起源于美国，风格简约，情节幽默、滑稽，即为具有讽刺意味的漫画风格。Cartoon 一词的释义可参考《第三版最新韦氏国际字典》，其中定义 Cartoon 为：① 壁画、油画、地毯等的草图、底图；② 漫画、讽刺画、幽默画。

美术片一词是中国对应 Animation 的特殊称谓。《电影艺术词典》定义美术片是动画片、木偶片、剪纸片、折纸片的总称，属于四大片种之一。美术片借助于幻想、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。美术片一般采用逐格拍摄的方法，把一系列若干环节的动作依次拍摄下来，连续放映时，在屏幕上产生活动影像。

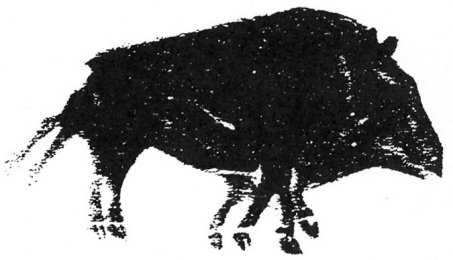
综上所述，Animation、卡通、美术片，无论怎样定义，这种电影形式始终区别于完全由真人表演为主的故事片、纪录片等电影形式：① 造型与背景采用绘画等美术手段；② 逐格拍摄。国际上约定俗成的定义为，将凡是由逐格拍摄的方法制作的影片统称为 Animation。动画制作技术的发展与科技的发展是同步的，随着计算机技术的发展，计算机动画应运而生。需特别指出的是，计算机动画的原理与传统动画形式不同。计算机动画采用设置关键帧的起点与终点，由计算机生成动作，自动添加动画，最后渲染完成。但作为目前广为使用的动画技术，对于计算机动画的归类已经不能严格地按照传统意义的动画原理来区分。

然而，无论何种视觉效果与艺术形式的动画，二维动画、立体动画或者计算机动画，它们皆由创造出来的“动作”来展示动画的本质。定义动画，不在于创作方法或者创作类型，而在于作品是否符合这种“动”的本质。

1.2 动画的起源与发展

远在两万五千年前的西班牙北部山区阿尔塔米拉洞穴，已经出现了重复的野牛脚图像的壁画痕迹，用以表现野牛的奔跑动作。动画艺术，追溯源头，是人类文明发展的必然。

① 孙立军 . 动画艺术辞典 . 北京：中国国际广播出版社，2003

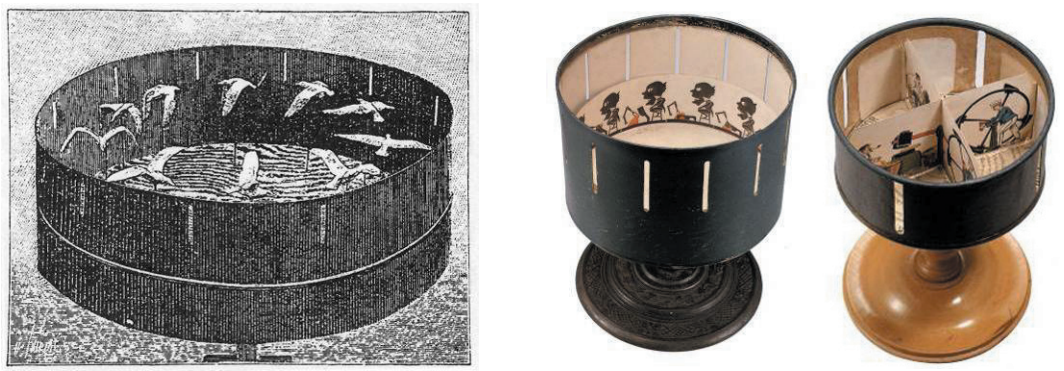


洞窟壁画
图 1–1

生活在远古的人类，试图在静止的画面中，通过人或动物活动过程中的各个连续阶段来反映对“运动”概念的理解。例如，奔跑的马和野猪被画成重叠的八条腿，飞翔的燕子有六只翅膀，跳舞的人有四条腿和四只胳膊等。由此可见，人类在生产活动中，除了用绘画记录生活情景外，同时具有表现运动画面的意识，并尝试着将运动状态通过画面显示出来，传达速度与生命的关系。这是人类在产生美感意识之后，为满足精神需要所激起创作动机的心理过程。在人类文明中，动画思维和动画现象古老而久远，是人类继运用符号、画面记录劳动生活感受之后，进而激发想象思维，记录动作过程的自我实现的强烈需求，在远古时代的环境制约下，创造了具有动画思维的“原始意向动画”。动画思维的形成，来自于对于生活的感受，同时来自因此产生的联想和创造。动画虽然与其他艺术在形式上有鲜明的差异，如文学、戏剧、音乐、绘画等，但又有着密不可分的联系，动画与之有共同的内涵。这些艺术无不源于生活，通过人们对生活的体验而形成创作动机。事实说明，动画这一艺术形式，虽形成晚于电影，但几万年前就已萌芽，成为电影诞生的基石。

动画的发明依据“视觉暂留原理”而来。一本关于眼球构造与运动关系的书《移动物体的视觉暂留现象》（彼得·罗杰，英国）提出：“人眼的视网膜在物体被移动前，可有一秒钟左右的停留。”实际上，视觉暂留是人眼的一种生理现象，经测定，人眼在观察物体时，如果物体突然消失，这个物体的影像仍会在视网膜上停留十分之一秒左右的时间，在这个短暂的时间内，如果紧接着又出现第二个影像，这两个影像就会连接起来，融为一体，构成一个连续的图像。生活中经常出现这种重叠影像，比如风扇叶片的旋转形成圆盘，雨点不断落下形成雨丝等，这说明，视觉系统对形象有短暂的记忆能力。只要形象的动作有足够的运动速度，同一形象的不同的动作连续出现时，人们观察画面时会残存前一张的印象，并因此产生形象运动的幻觉。很多人根据这个原理制作一些视觉装置，如西洋镜（将绘有连续动作的图案放置在一种类似于走马灯一样的旋转筒内，当旋转筒快速旋转时就可以看到动态效果）、独乐玩具（是一张两面画有不同图案的圆盘，在圆盘两端系上线，将线拧紧之后放开，可以观察到两种图案融合在一起的情景）、手翻书（一页一页印有连续图像的纸，当快速翻动时会产生“动”的幻觉）。视觉残留原理是动画发明的基础，后来，摄影技术的普及促进了动画的发展。电影采用每秒 24 帧的速度拍摄、播放；电视则采用每秒 25 帧或 30 帧的速度拍摄、播放。常规速度播放时，如果需要慢速效果，拍摄时要高于这个速度，增加动作所用的帧数；同样，如果需要加速效果，拍摄时要低于这个速度，使其所用的帧数减少。

似动现象也是特殊形式的运动知觉形式。似动现象的原理是，当第一个视觉刺激消失后，它所能引起的神经兴奋依然能持续短暂的时间，在这个短暂的时间内，如果出现第二个刺激所引起的神经兴奋，就会与第一个刺激所引起的持续兴奋相连接，使人产生运动幻觉。比如以下这个实验，在屏幕上先投射一根“竖线”，0.2 秒内迅速在它旁边投射一根“横线”，即可产生“竖线”倒下的幻觉，这种现象被称为似动现象。另外，视觉心理作用同样



西洋镜
图 1–2

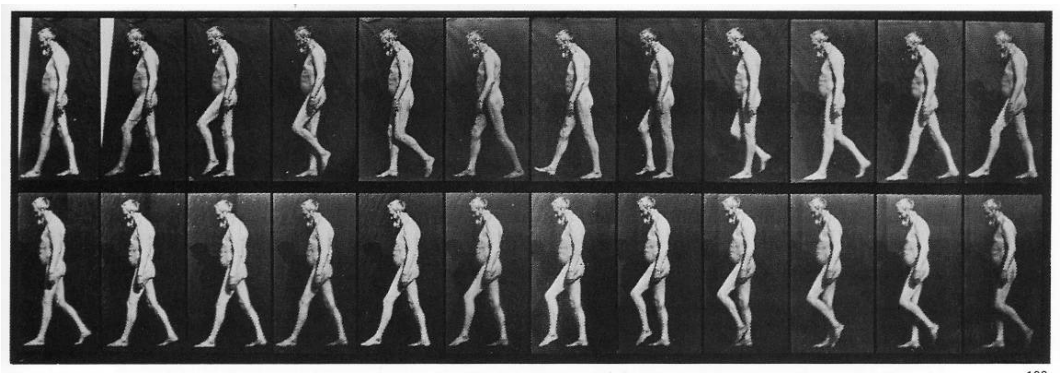
可以使人产生运动幻觉。视觉心理作用是一种心理经验，这种经验左右了我们的视觉意识。比如走路时迈了左脚会接着迈出右脚；由于地心引力，高处的物体一旦没有作用力必然会下落到地面。这些经验能将连续出现在眼前的某一运动的各个阶段的静止画面很自然地联系起来，形成动感。



彩色独乐玩具
图 1–3

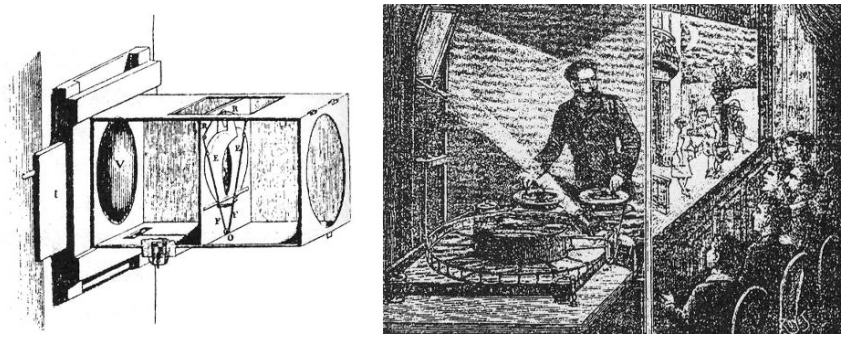
19 世纪，利用“视觉暂留”原理和视觉心理作用，科学家和艺术家开始研究光影投射效果与动作分解，发明了完整的“动画”装置，一种使画面动起来的机器，并将画面投 · 射到屏幕上（巧妙利用了 17 世纪发明的幻灯）。其中，最有成就的是美国人爱德华 · 穆布里奇，他不断从事连续动作的实验，并改良了埃米尔 · 雷诺的“实用镜”，发明了第一架动态影像放映机——“变焦实用镜”。穆布里奇还著有两部关于连续运动的摄影集《运动中的动物》和《运动中的人体》，作为动画爱好者的参考读物广为流传。

动画的产生虽然早于电影，但真正意义的动画，则在电影摄影机出现之后产生的。1839 年，照相技术被引进电影制作中。1877 年 8 月 3 日是我们应该深刻记住的日子，法国电影史将这一天定为动画的生日，在这一天，法国光学家埃米尔 · 雷诺发明的“光学实用镜”获得了专利。“光学实用镜”是一种可在屏幕上放映、供多人观看动态图画的光学影戏机。雷诺被认为是动画的先驱，他的实验作品已经利用了现代动画的主要技术，例如分离布景、特效摄影、循环动画等。1888 年出现了第一架使用感光胶片的连续摄影机。1895



人走路的动作记录
图 1–4

年，卢米埃尔兄弟公开放映电影短片《火车进站》，引起很大轰动，此片被认为是电影诞生的标志。被宣称为第一部手绘动画的是法国人埃米尔 · 柯尔运用停格技术拍摄的系列片《幻影集》(1906 年)。这部影片技法简单，以表现视觉效果为主，不注重故事情节，谈不上有艺术价值。实际上，从 1904 年开始，柯尔就制作了第一部动画影片。他将每张画面拍成底片冲洗后，直接用底片播放，同样没有故事情节，只有黑色背景和白色线条的人物构成 (代表作《方头》)。柯尔倾向于运用视觉语言来开发动画，他还是动画与真人表演合成拍摄影片的开创者，利用遮幕摄影法，他拍摄出了第一部动画与真人动作结合的影片。美国动画电影的出现比法国晚了近两年，1906 年，美国人布莱克顿在黑板上创作了《滑稽面孔的幽默相》，采用逐格拍摄，这是历史上第一部电影胶片动画。布莱克顿致力于能够记录真实动作的电影拍摄，并组建了“维他格拉夫”公司 (华纳公司的前身)，后来陆续制作了许多动画影片，例如《奇妙的自来水笔》、《闹鬼的旅馆》等。由于投注过多精力在公司的发展上，所以布莱克顿后期没有在动画创作上取得更多成就。



幻灯机、剧场影戏机
图 1–5

1.3 中国动画发展概况

中国动画在艺术语言和形式方面做了很多探索，中国动画的发展可以划分为以下几个阶段。

在 1922—1945 年的萌芽时期，万氏兄弟摄制了中国第一部商业广告动画片《舒振东华文打字机》，并于 1926 年绘制了《大闹画室》。1935 年，推出中国第一部有声动画片《骆驼献舞》，1941 年又推出中国第一部动画长片《铁扇公主》。这些早期的动画片非常具有实验性，标志着中国动画探索之路的开始。

1946—1956 年进入稳定发展时期，在这一时期，中国动画片的创作走上民族化道路，制作了木偶片《神笔》(1955 年)、动画片《骄傲的将军》(1956 年) 等具有中国民族特色的动画片。

1957—1965 年是中国动画片的第一个繁荣时期。1957 年，上海美术电影制片厂建立。1958 年，第一部中国风格的剪纸片《猪八戒吃西瓜》试制成功。1961 年，第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》诞生。1963 年，水墨动画片《牧笛》进一步拓展了水墨动画的艺术领域。享誉世界的经典动画长片《大闹天宫》创作于 1964 年。

中国动画曾如此辉煌，中国早期动画艺术家的不断探索和努力实践为当今动画的发展提供了丰富的经验借鉴和十分宝贵的财富。



《小蝌蚪找妈妈》　特伟、钱家骏；《牧笛》　特伟；《三个和尚》　阿达
图 1–6



《大闹天宫》　万籁鸣、唐澄
图 1–7

1.4　国外动画发展与研究

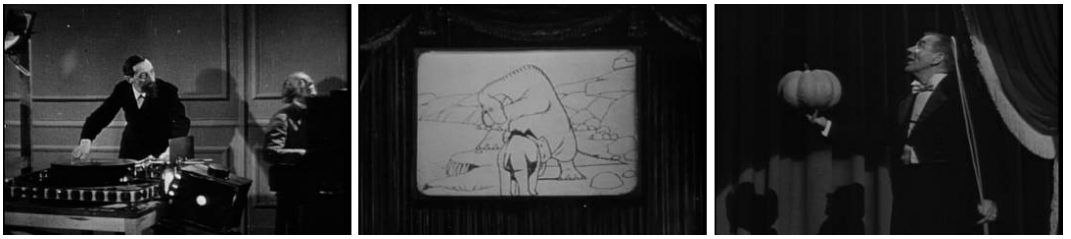
中国早在一两千年前就有了皮影戏和走马灯——类似的动画艺术。但动画的形成是在欧美国家经过长期的探索逐渐发展起来的。16 世纪，西方国家首次出现手翻书，火柴盒大小，当用拇指翻动时，那些有着细微动作差别的图画就活动起来。之后，很多研究者对时间与运动等展开了大量的研究探索，从此进入有意识研究动画的时期。18 世纪末，在中国的影灯技术——皮影戏被引入欧洲时，“魔术幻灯”正风靡欧洲，形同皮影戏的精致雅趣，在许多音乐厅、戏院“魔术幻灯”以说故事的形式吸引了大量的观众。“魔术幻灯”由法国传教

士阿塔纳斯 · 柯雪发明（17 世纪），其原理是使图像以光影的形式投射在墙上。17 世纪末，经过约翰尼斯 · 赞的改良，“魔术幻灯”以转动原理成为光影活动画面的记录。他将许多玻璃画片放置在能够旋转的圆盘上，使玻璃画片上的图像依次投射在墙上，这样墙上的图就“活”了起来。这是最早的“光影动画”。

英国科学家破解了当画面快速闪现时产生类似生命“活动”现象的疑问。继彼得 · 罗杰出版《移动物体的视觉暂留现象》（1824 年）之后，1825 年，约瑟夫 · 普拉托发表了《论光线在视感上产生印象的几个特征》，进一步阐述了亮度与时间对快速闪动画面的影响依据。当时，许多人开始热衷于发明视觉玩具、幻透镜、光学影戏机、西洋镜等利用视觉暂留观看连续动作的装置。直到 1873 年，爱德华 · 穆布里奇用若干台照相机拍摄了马在奔跑中的连续动作，人们开始关注对真实动作的动态捕捉研究。穆布里奇和他的助手创造的捕捉与分解方法，为生物学、人体学以及动画运动规律学的研究探索提供了很好的依据，也为动画乃至电影艺术的产生发展开辟了新的领域。

1888 年，爱迪生发明了连续画片记录器。他将图像先在卡片上处理好，然后显示在“妙透镜”上，实际上可以成为机械化的“手翻书”。而真正动画片的诞生比电影的发明晚了近十年。1904 年，埃米尔 · 柯尔制作了世界上第一部动画影片。柯尔的创作理念带动了个人创作和动画的自由发展，1908—1921 年期间，他先后完成了近 250 部动画短片。经过自 16 世纪以来两百多年漫长的探索，动画艺术日渐成熟。随着动画影片的轰动效应，人们开始更多地关注和喜爱动画，更多的人投身于动画艺术的研究中。当动画片中的角色走进家庭，走进人们心里，当他们成为明星并受到欢迎，动画这一艺术形式便成为人们不可或缺的娱乐之一，也逐渐形成其自身的行业特点。之后，动画行业随之产生。

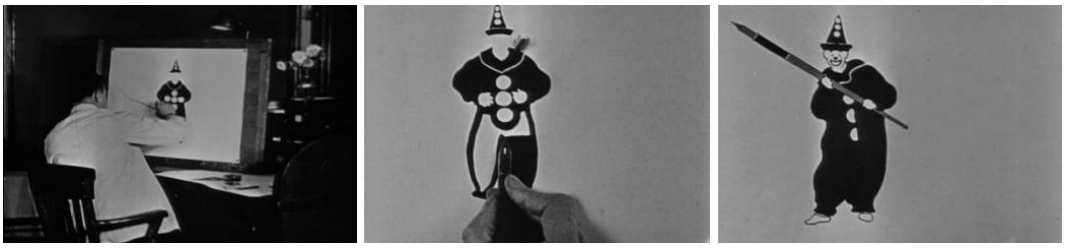
美国动画家温瑟 · 麦凯于 1911 年制作了世界上第一部彩色动画片。1914 年，他完成了著名的黑白动画影片《恐龙葛蒂》。这部被称为动画电影史里程碑式的影片，放映时引起了极大轰动。此片整篇画幅 5000 多张，每格重复绘制背景，画面时间计算精准，画面透视感强。它以黑白单线条绘制主要元素，并采用了真人演出与角色互动的动画艺术语言形式。1935 年，温瑟 · 麦凯制作了第一部动画纪录片《卢思坦尼亚号的沉没》，接近 25000 张动画，真实地再现了海难的悲剧。他的动画影片，故事内容丰富，画面感强，并融入了他作为漫画家的幽默特质，为美国动画行业的形成并走向特色发展，发挥了重要的推动作用。之后，美国动画片厂迅速发展起来，动画技术日益成熟，动画制作也朝向规模化发展。



《恐龙葛帝》 温瑟 · 麦凯
图 1–8

1913 年，世界上第一家动画公司在美国纽约成立，名为巴雷公司，由拉马尔 · 巴雷创建。著名作品《墨水瓶人》（1915 年），出自巴雷公司的马克斯 · 弗莱雪。弗莱雪发明

了转描机，可以将真人电影中的动作转描在赛璐珞片或纸上，《墨水瓶人》就是利用转描机完成的。赛璐珞片又称明片，是一种以醋酸纤维为原料的透明薄片。它的使用改变了以往将背景与所有动作绘制在同一画面中的繁重工作方式，采用重叠拍摄即可节约成本和时间。这种描画动画片的方法由美国人埃尔 · 赫德于 1915 年发明。赛璐珞片的推广应用，成为推动动画大规模生产的转折点，成为传统动画基本制作方式，进一步推动了动画行业的发展。



《墨水瓶人》　马克斯 · 弗莱雪
图 1–9

赛璐珞片的使用促使动画片的大规模生产成为可能，随着动画制作技术的提高与改进，许多美术、电影工作者投入到动画制作行列中，为动画的发展注入力量。在美国，一时间，动画成为年轻人最喜欢的行业之一，美国众多的动画片厂都在踊跃开发创作不同艺术风格的动画片。1919 年底，派特 · 苏利文公司推出了《菲利克斯猫》，导演奥托 · 梅斯麦成功赋予菲利猫生动的个性，使它连续十年成为最受欢迎的卡通明星。菲利猫的开发带来巨大的商业利润，尤其是在以儿童为主的卡通用品市场，同时也为动画电影延伸产品开辟了广阔的销售领域。在此阶段成立的公司有米高梅公司、华纳公司等，其中最著名的应该是沃尔特 · 迪士尼制片厂。迪士尼制片厂成为举世瞩目的商业影视艺术公司，迪士尼本人也被称为世界上最具成就的动画行业领头人。他们精湛的专业品质体现在无论是影片风格、故事情节还是人物场景设计等各个方面。迪士尼动画影片的标准，也基本成为当时衡量动画影片质量优劣的标准。1937 年，迪士尼制作了世界上第一部彩色动画长片《白雪公主》，它运用彩色胶片合成录音技术，其完善的艺术性与精良的制作效果，令人惊叹。它创造了动画长片的奇迹，也使迪士尼的经营方向由短片生产转为长片生产。从此，具有长篇剧情的影院动画，逐渐成为行业中的“主流动画”，动画的技术与艺术达到了高度统一，标志着动画行业从此进入了成熟阶段。

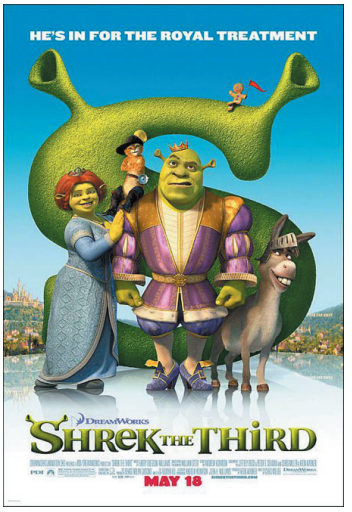
伴随其他动画公司的成立，迪士尼也面临着激烈的竞争。以梦工厂为代表的动画势力动摇着迪士尼在美国动画界的地位，其 2001 年推出的《怪物史莱克》的票房打破了迪士尼的历史纪录。甚至梦工厂推出的二维影片《小马王》(2002 年)、《埃及王子》(1998 年)、黏土动画片《小鸡快跑》(2000 年) 也取得了很好的业绩。迪士尼本人认为动画与科技的发展息息相关。1991 年，迪士尼曾推出二维动画长片《美女与野兽》，其中尝试使用电脑三维技术参与制作复杂的场景；1995 年的《玩具总动员》成为第一部全三维制作的影院动画长片，在全球拥有三亿六千万美元的票房。此片引领美国进入动画制作的新纪元。在此期间，迪士尼依然致力于赛璐珞动画长片的生产，他们推出许多成功的作品，例如《狮子王》、《风中奇缘》等。面临越来越多的竞争者，2005 年，迪士尼宣布迎战电脑三维时代，当年制作的《四眼天鸡》，采用了电脑技术与传统动作表演风格的结合，夸张、圆滑的动作特点





《狮子王》 迪士尼;《小马王》 梦工厂
图 1–10

保持了迪士尼的风格，但战略上更加倾向于三维技术的体现。20 世纪中期以来，世界各国的动画行业迅速发展，除了迪士尼风格的影片，其他各具风格的动画影片不断涌现，先进的动画技术、规范的制作流程和产业化生产模式，使动画越来越成熟并逐渐走向繁荣。



《怪物史莱克》 梦工厂
图 1–11

1939 年 5 月，以打造富有本国特色的电影动画艺术为目的加拿大国家电影局（The National Film Board，NFB）成立，它逐渐成为实验动画界影响广泛、机制最健全的电影动画机构。NFB 开放的体制以及宽松的制作环境吸纳了全球众多的动画艺术者前往加拿大进行动画影像艺术的研究和创作工作。从 NFB 成立至今，诞生了许多风格独特、实验色彩浓厚的优秀动画片，NFB 旗下的动画作品在全世界范围内获得了包括奥斯卡最佳动画短片奖在内的无数动画大奖。

NFB 提倡多元文化和独立艺术的创作宗旨。在继承和表现各种民族文化题材的同时，通过不同传统文化之间相互交融和影响，创造了丰富多样的艺术风格。自由开放的创作思想，促成了各种动画艺术语言的表现、发展与应用。其艺术风格的形成已经超越了文化地域性的限制和影响，呈现出了多元化和国际化的动画审美形态。而在非营利和非商业的创作理念之下，以形式上的实验和哲学内涵上的探索为目的而创作的，具有更高艺术价值的动画作品的产出，成为 NFB 在全球艺术领域获得巨大成功的主要原因。

第二次世界大战之后，日本动画迅速崛起。经历了半个世纪的发展，日本动画确立了独特的造型风格与叙事风格，并建立了完整的产业链，动画成为日本文化娱乐产业的重要组成部分。目前，全世界播放的动画片有 60% 是日本制作的，日本已经成为仅次于美国的动画产业大国。

大川博是日本动画的开创者。1956 年 10 月，他领导的东映动画株式会社成立。他在学习迪士尼动画的经验和方法的同时，开始制作自己的影片。1958 年，大川博推出彩色动画长片《白蛇传》，取得了重大成功。之后又相继推出超宽银幕动画影片《少年猿飞佐助》

以及取材中国神话故事的《西游记》。从此东映公司每年向市场推出至少一部动画长片。大川博被誉为日本的“迪士尼”，东映公司使日本动画走向产业，并培养造就了手冢治虫、宫崎骏等一批卓越的动画艺术家。日本成为能够与美国抗衡的动画大国，离不开这些动画艺术家的努力。

在日本，动画与漫画的关系密不可分。手冢治虫被称为“现代动画之父”。自 20 世纪 60 年代，手冢治虫开创漫画之路以来，各种类型与题材的漫画作品相继涌现，适合不同年龄、不同职业的人群欣赏。1947 年，手冢治虫发表了第一部动漫长篇《新宝岛》；1950 年，开始连载《森林大帝》；1952 年，著名的《铁臂阿童木》问世；1956 年，手冢治虫加入东映公司；1961 年，成立了虫制作股份有限公司，将《铁臂阿童木》改编为电视连续动画片，促进了电视动画的发展；1966 年，手冢治虫的第一部彩色电视系列片《森林大帝》问世，使电视动画成为能够获得巨大商业利润的娱乐节目。手冢治虫认为，关注角色的内心世界比关注动作更为重要，他在资金和人力有限的情况下，探索出了以尽可能少的动作来表现尽可能丰富的动画制作途径，即“有限动画”（设计典型动作供制作时重复使用，减少眨眼睛与讲话时口型的常规动作帧数等方法）。在日本，这种制作方法被广泛应用，并成为日本动画的一大特点。日本如今能够成为世界电视动画大国，在很大程度上得益于手冢治虫的这种创作理念和方法。当下，过度强调商业价值以及批量生产的速度的提高，造成许多日本电视动画片题材雷同、动作死板、缺乏细节等弊病，违背了“有限动画”的宗旨。但还是有一些凭借简单动作并以情节取胜的作品，例如《蜡笔小新》、《樱桃小丸子》等。20 世



《森林大帝》和《铁臂阿童木》　手冢治虫
图 1–12

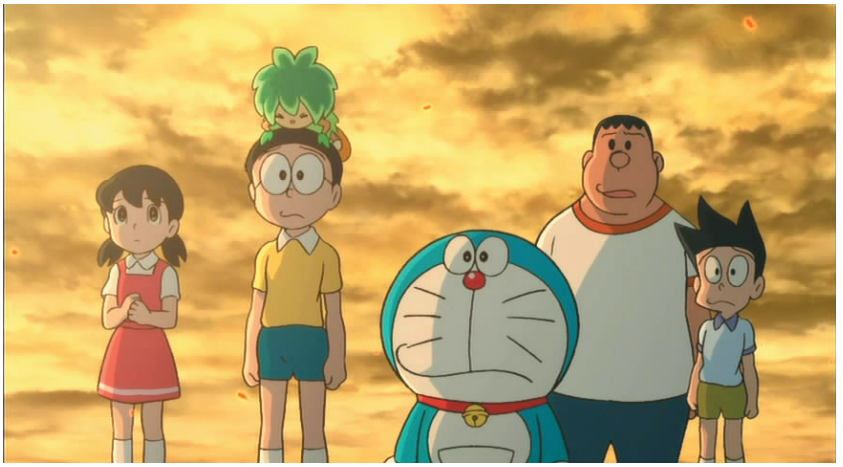
纪 70 年代，日本动画趋向商业化，而将成功的漫画改编为动画，投资风险小，可以保证基本的收视率，因此日本各动画公司也竞相通过改编漫画，生产了很多漫画动画片，例如，宫崎骏的《阿尔卑斯山的少女》、藤子不二雄的《多啦 A 梦：大雄与绿巨人传》、富野由悠季的《机动战士高达》、青山刚昌的《名侦探柯南》、井上雄彦的《灌篮高手》、岸本齐史的《火影忍者》等。



漫画《森林大帝》
手冢治虫
图 1–13



《蜡笔小新》　臼井仪人
图 1–14



《哆啦 A 梦：大雄与绿巨人传》　藤子不二雄
图 1–15



《火影忍者》　岸本齐史
图 1–16

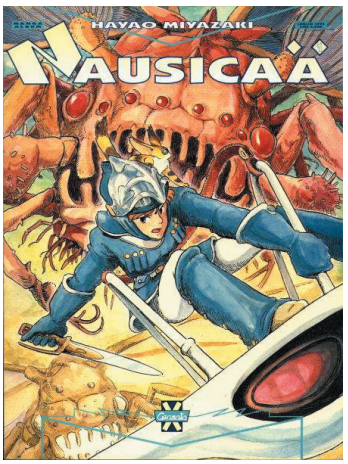


《名侦探柯南》　青山刚昌
图 1–17



《灌篮高手》　井上雄彦
图 1–18

宫崎骏于 1963 年考入东映公司，8 年时间的全面锻炼为他日后动画事业的成功奠定了基础。1978 年，宫崎骏开始独立创作。1979 年他所执导的长篇电视动画片《鲁邦三世》获得了日本动画界象征最高荣誉的大藤奖。1984 年，他将自己的漫画《风之谷》改编为影院动画片。影片以其精美的画面和壮观的场景，赢得了全世界的观众且轰动一时，再次获得大藤奖。宫崎骏的作品以关怀自然、关怀人类命运以及科技文明为主题，立意深刻，气势恢弘，震撼人心。例如，1985 年的《天空之城》，描述了高度发达的科技带给人类毁灭性的灾难；1988 年的《龙猫》则以 20 世纪 30 年代日本农村为背景，讲述两姐妹巧遇民间传说中的龙猫，在一段温馨的田园故事中画出了战后日本难以见到的山村之美；1997 年的《幽灵公主》再现了环保主题，其故事的刻画以及角色与环境塑造手法更为成熟，影片的气势逼人，发人深省；宫崎骏同时关注



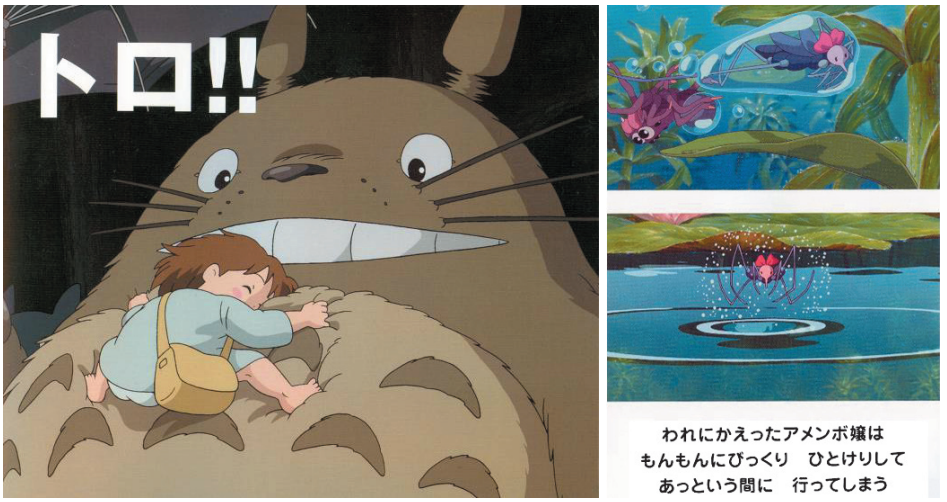






《风之谷》　宫崎骏
图 1–19

儿童题材的影片，他曾宣布自己要专门制作小孩子喜欢的动画片。宫崎骏为吉卜力工作室设计的系列短片在一个名为“土星座”的影像放映厅播放，片长多在 15 分钟左右。这些短片仅在美术馆内播映，是专门为现场观摩设计的动画片，宫崎骏所要表现的是“在小孩子心目中留下印象的小电影”，因此是他专门为儿童设计的。例如，讲述一只勇敢的水蜘蛛的故事的《水蜘蛛萌萌》、以龙猫形象再次设计的短篇动画《**あいとこねこバス**》等。



《**あいとこねこバス**》　吉卜力工作室
图 1–20

日本的影院动画与商业电视动画呈现了多元化发展的趋势。具有代表性的作品有：大友克洋的《阿基拉》、《蒸汽男孩》；押井守的《攻壳机动队》、《空中杀手》；今敏的《千年女优》、《东京教父》、《红辣椒》；宫崎骏的《霍尔的移动城堡》、《千与千寻》等。这些影片涵盖了科技、幻想、环保等主题，既富有娱乐性又保持了动画创作者的独特风格。



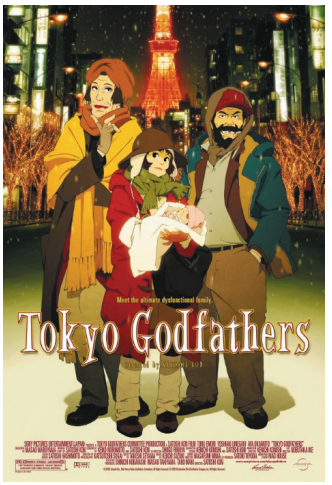
《阿基拉》　大友克洋
图 1–21



《攻壳机动队》　押井守
图 1–22



《空中杀手》　押井守
图 1–23



《东京教父》　今敏
图 1–24



《红辣椒》　今敏
图 1–25



《千与千寻》　宮崎骏
图 1–26

动画在俄罗斯、捷克、英国、德国等其他欧洲国家都得到了不同程度的发展，除了著名的南斯拉夫“萨格勒布动画学派”之外，欧洲动画偏重于艺术动画，并逐渐走向个性化的趋势，这与他们的历史文化、民族文化以及政治、经济的发展状况有关。例如，第二次世界大战期间，美国动画片在荷兰备受关注，一度成为电影主流；第二次世界大战后随着文化的蓬勃发展，荷兰逐渐成立动画学院，制作自己的动画片，如今荷兰的商业动画和艺术动画已广为人知；波兰动画则具有非常独特的风格，少有美国式的搞笑闹剧，往往偏重主题思想与形式上的抽象，美术风格独具特色。

欧洲一直以来都在挑战商业气息浓重的好莱坞，影院动画数量目前明显增加，逐渐打破了美国、日本动画片独霸市场的局势。欧洲影院动画多倾向于主流题材，讲述具有民族特色的温情故事和传说。例如著名的《美丽城三重奏》，充满想象力的故事与流畅的动作设计带给人们全新的视觉体验。21 世纪，欧洲动画电影的传统风格也在市场竞争日趋白热化的局面下发生了变化。法国开始从技术上尝试革新，3D 动画不断涌现，法国的《盖娜》、《复兴》、《亚瑟和他的迷你王国》，德国的《重返戈雅城》以及与好莱坞合作的《小小北极熊》皆是代表之作，体现了欧洲人对新技术的渴望。在动画软件开发方面，欧洲人通过不断的创新和尝试，其技术日臻成熟并不断打造上乘佳作。例如，荷兰的软件公司 Blender Foundation 曾在 2006 年制作出动画短片《大象之梦》，引起业内关注，后来该公司又制成了世界首部开源 CGI（Computer Graphics Interface，计算机图形接口）动画片《大笨兔》。

欧洲生产的3D动画与好莱坞尚无可匹敌，但欧洲电影人本着务实求稳的思路步步为营，不断探索新的发展。2008 年暑期，美国先期上映的好莱坞 3D 动画电影《功夫熊猫》投入近



《美丽城三重奏》 法国
图 1–27

1.3 亿美元，业内巨头皮克斯打造的《机器人瓦力》预算高达 1.8 亿美元。而与此同时，在西欧，联合美国 Illuminate 影业，由比利时 nWave 电影公司主力制作的《带我去月球》赢得业界好评。该片以苍蝇为角色讲述了冷战时期美苏军备竞赛的故事。从拍摄到制作、从发行到在数字影院上映，整部影片投入不足 2000 万美元，与好莱坞那些动辄过亿的大制作动画影片相比，成本相去甚远。但这部动画电影，使我们看到了欧洲国家对探索新动画技术的不懈努力。





《亚瑟和他的迷你王国》 法国 (左)
图 1–28

《带我去月球》 比利时 (右)
图 1–29



《鼹鼠的故事》 捷克
图 1–30