

卡通與動畫歷史

篇名

卡通與動畫歷史

作者

余臻。私立曙光女中。三年仁班。

壹●前言：

卡通其實是一個不太準確的詞語。它包含了數種藝術形式，各種形式間有些關係，卻也大有分別。大體上，今天人們使用「卡通」一詞，指的可能是諷刺性的繪圖、連環漫畫，或使用動畫技術製作的電影或電視節目。

貳●內容：

一、歷史上的卡通

在歷史上，卡通來自義大利文大張紙（cartone），是指在紙上繪畫上一比一的草圖，以研究進行進一步的美術創作，如油畫或刺繡地毯。卡通應用在壁畫製作中，亦極為普遍。這樣可以幫助畫家把圖畫的各個部分，準確地畫在灰泥上。（註一）

右圖是達文西所繪的卡通：《The Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist》



二、印刷媒體上的卡通

在現代印刷媒體，卡通是一種通常有幽默色彩或諷刺性的繪圖。這是在 1843 年《笨拙》雜誌（Punch）刊出莊李治等的作品後，而獲賦予的意義。在中文裏，這種卡通亦即是傳統漫畫或連環漫畫。其後，卡通亦指報章、雜誌上的連載漫畫。



由莊李治所繪畫一幅卡通《Cartoon no.1: Substance and Shadow》，用以諷刺 1843 年在新英國國會議事廳中，為繪畫壁畫作準備而畫的卡通草圖。結果，這作品為「**卡通**」一詞，賦予了新的意義。

三、現代圖畫的卡通

當卡通漸漸指向漫畫、連載漫畫意義時，又因連載漫畫與早期的動畫電影之關係，而使「卡通」一詞指向動畫電影，繼而再包含動畫電視節目。而這意義正是今天最常用的。在這的「卡通」一詞，在一般人的用法，與「動畫」同義。但準確來細分，卡通多指故事類型、內容較適合兒童讀者的動畫。這類動畫較多以手繪的平面圖片進行拍攝，通常具有連續或單元劇情，且大部份是以孩童為主要受眾的動畫作品。亦有人以製作方式來區分卡通和動畫，卡通專指以手繪平面圖片製作的動畫。此外，由於這種製作方式多見於早期的美國動畫，亦有人把美系動畫稱為「卡通」、日系動畫稱為「動畫」。(註一)

四、美國卡通－迪士尼

(一) 開創時期 (1937—1942)

迪士尼一開始沒沒無聞住在單身公寓，處女作是1923年一系列由真人和動畫共同合演的【愛麗絲在卡通國】(Alice Comedies) 黑白、無聲短片，他還製作過一系列【小歡樂】(Laugh-O-Grams)、【小紅帽】(Little Red Riding Hood)... 等短篇卡通，華特迪士尼早期作品還是兜售才有公司願意買來播映的。在1927年，華特迪士尼終於創出一個頗受歡迎的卡通人物【幸運兔奧斯華】(Oswald, the Lucky Rabbit)，當時獲得不少迴響。

1928年2月，華特迪士尼信心滿滿地與太太莉莉蓮搭火車趕到紐約，要與發行人 Charles Mintz 洽談奧斯華卡通下一期的合約，華特原本計畫要提高價格賣出，不料發行人在此時告訴華特一個殘酷的事實：他已經高價買通所有奧斯華的幕後人員！照樣可以繼續推出奧斯華，而華特卻已無法擁有奧斯華了...奧斯華是華特迪士尼心底永遠的痛，在此事件中華特嚐到被下屬背叛的滋味！經此慘痛經驗後華特迪士尼學到一個教訓：一定要本身擁有影片的版權！

從紐約回途火車上，華特迪士尼腦中萌發了另一個卡通主角的靈感，那就是：一隻老鼠！華特馬上幫這隻老鼠取名為“Mortimer Mouse”，不過迪士尼夫人莉莉蓮卻想到一個更好的名字：“Mickey Mouse”！

有了奧斯華慘痛的經驗，迪士尼這回可學乖了，老鼠的祕密計畫是在自家車庫中秘密進行的，在迪士尼與伙伴 **Ubbe Iwerks** 努力趕工下，第一部米奇卡通【飛機迷】（**Plane Crazy**）終於完工！迪士尼將成品拿給一些片商看，不過卻沒有人感到有興趣，華特迪士尼並不因此放棄，繼續再推出【飛奔的高卓人】（**Gallop'n Gaucho**），不過反應卻還是很冷淡！在當時有聲電影的時代剛開始，於是迪士尼興起把卡通拍成有聲片的念頭！因此第三部製作的米奇卡通【汽船威利號】（**Steamboat Willie**）就被製作成有聲卡通，本片也成爲影史上第一部有聲卡通影片！1928年11月18日【汽船威利號】在紐約市的殖民大戲院隆重舉行首映，反應空前熱烈，許多人湧進戲院不是爲了看當天上映的電影【幫會血鬥】，而是爲了看電影前播出的迪士尼卡通－【汽船威利號】！米老鼠讓迪士尼首次嚐到名利雙收的滋味。（註二）

繼1928年創作出世界第一部有聲卡通【汽船威利號】後，迪士尼又在1932年推出世界第一部彩色卡通【花與樹】（**Flower and Tree**），他所創作出的米老鼠、唐老鴨更是從此家喻戶曉，然而華特迪士尼卻並未因此而滿足，他有一個更大的夢想，那就是拍一部完全是卡通的電影，在此以前卡通不過是擺在電影開演前的娛興節目，都只有短短十幾分鐘，當華特迪士尼決定開拍【白雪公主】（**Snow White and the Seven Dwarfs**）時，許多影評都嗤之以鼻認爲沒有人會願意花錢看一部都是卡通的電影，沒想到本片一上映就空前成功，在好萊塢 **Cathay Circle** 戲院首演時，獲得包括卓別林等名人觀眾起立鼓掌，片中歌曲也成爲人們琅琅上口的旋律。【白雪公主】成功開啓動畫史新頁，從此卡通不再只是卡通，而成爲動畫！（註二）

到了1940年迪士尼又推出第二部動畫片【木偶奇遇記】（**Pinocchio**），首次拿下奧斯卡金像獎兩項音樂大獎，在美國依然獲得不錯的票房，但是卻因爲第二次世界大戰爆發使得歐洲市場頓失，本片製作的高成本讓迪士尼無法獲利，早期迪士尼片廠的財務情況始終是捉襟見肘頗爲難堪。不過由於華特迪士尼的不斷創新，在此時期就已奠定動畫龍頭的地位；在1940年的古典音樂動畫電影【幻想曲】（**Fantasia**）裡，迪士尼使用了世界最早的立體音響來拍片，還因此引起美國軍方的高度關切。（註二）



儘管失去了歐洲市場的支持，但是迪士尼之後推出的【小飛象】(Dumbo)、【小鹿斑比】(Bambi) 都在美國獲得不錯的票房，甚至當時1941年“TIME”雜誌原本還要把迪士尼的【小飛象】當作新一期的封面，後來卻因為有更重要的新聞而臨時變卦，那就是當時日本突然偷襲珍珠港，美國因此宣布參戰，一夕之間美國也捲入了世界大戰。

(二) 戰間調整時期 (1943—1949)

在1940年代初期，歐亞各國正為二次大戰打得如火如荼，當時美國原本希望孤立於戰火外免受波及，因此當時美國非常重視與中南美洲的鄰邦關係，期待讓泛美洲國家能維持和平的局面。迪士尼之前的幾部電影【木偶奇遇記】、【小飛象】...等尚無緣與歐亞地區的觀眾見面，但是在拉丁美洲早已



熱烈上映，米老鼠、唐老鴨更已經風靡當地的觀眾，因此美國國務院就邀請華特迪士尼代表國家到中南美親善訪問，以敦睦彼此邦交。1941年，迪士尼花了約六週的時間走訪中南美各國，並且也順便拍攝了許多當地的風土民情，回國後迪士尼將這些影片剪接製作成兩部類似紀錄片性質的動畫電影，分別是【致候吾友】(Saludos Amigos) 與【三騎士】(The Three Caballeros)，都是由唐老鴨獨挑大樑。但是沒想到當這兩部電影推出之前，美國卻早已捲入第二次世界大戰，儘管如此，這也是迪士尼經典動畫中頗有時代意義的兩部作品。(註三)

當美國參戰之後，迪士尼片廠一半的員工都被軍方徵兵去了，片廠大部分也被美國政府借去作為軍事用途，因此這時期迪士尼無法再拍像之前【白雪公主】、【小鹿斑比】那樣的長篇動畫，迪士尼原本的一些長篇動畫片計畫也因而暫時停擺，參戰後迪士尼也接受政府的委託拍一些宣導從軍、繳稅之類的短片，例如在一部勸人納稅的宣導短片中，唐老鴨不納稅最後卻自討苦吃，呈現納稅的重要，迪士尼以唐老鴨這種“逆向宣導”的手法收到很大的效果！



↑ 獨裁者的嘴臉 >

此時期由於戰爭的關係迪士尼無法繼續推出長片，但是迪士尼卻必須維持推出動畫作品以跟片商、支薪的員工...等交代，所以迪士尼就把一些短篇組合起來，成爲一部動畫長片。所以從1942年的【小鹿斑比】之後，迪士尼接下來所推出的六部動畫電影都不是長篇劇情片，它們包括之前所說的兩部紀錄片【致候吾友】與【三騎士】，以及兩部短篇合輯音樂片【爲我譜上樂章】(Make Mine Music)與【旋律時光】(Melody Time)、兩部中篇合輯劇情片【米奇與魔豆】(Fun and Fancy Free)與【伊老師與小蟾蜍大歷險】(The Adventures of Ichabod and Mr. Toad)。其中【米奇與魔豆】、【旋律時光】、【伊老師與小蟾蜍大歷險】正式在美國戲院推出時，都已經是二次世界大戰結束之後了。

當第二次世界大戰漸趨尾聲，美國的戰況也逐漸樂觀，再加上迪士尼公司於大戰的期間幫國家拍了不少政令宣導的影片，因此許多當初被徵召從軍的片廠員工，都相繼都被國家派回迪士尼片廠協助拍片，華特迪士尼於是開始計畫再度拍攝長篇 劇情動畫電影，迪士尼動畫也從此邁入黃金時期。

(三) 黃金時期 (1950—1966)

迪士尼動畫王國黃金時代首部推出的動畫片是1950年的【仙履奇緣】(Cinderella)，本片構想其實在二次大戰期間就已經產生，但是一直到了戰後才正式開拍，片中的主題曲“A Dream is a Wish Your Heart Makes”被視爲是祈求和平反戰的代表作；之後迪士尼又推出當初因爲戰爭緣故而停擺的【愛麗絲夢遊仙境】(Alice in Wonderland)、【小飛俠】(Peter Pan)；



更在1955年的【小姐與流氓】(Lady and the Tramp)裡，首度把動畫場景由幻想王國搬到現實都會當中。在此一黃金時期，迪士尼動畫幾乎拍遍了所有童話題材，無論是以王子公主爲題材的【睡美人】(Sleeping Beauty)，以動物角色爲題材的【101忠狗】(101 Dalmatians)，或是改自歷史傳奇故事的【石中劍】(The Sword in the Stone)，在在顯示出迪士尼動畫取材的多元性。

這黃金時期，迪士尼還拍了許多真人主演的電影，以及許多關於野生動植物的紀錄片，1950年推出的【金銀島】(Treasure Island) 是迪士尼影史上第一部完全由真人主演的電影。華特迪士尼也成為每年奧斯卡金像獎的常客，其中在1964年迪士尼推出一部由真人及動畫合演的電影【歡樂滿人間】(Mary Poppins)，一舉獲得奧斯卡十三項提名、五項得獎，其中包括茱莉安德魯絲(Julie Andrews) 拿下的最佳女主角獎。【歡樂滿人間】也成為迪士尼影史上成就最高的電影。

另外，此一時期迪士尼的娛樂王國擴張的更大，在1955年加州迪士尼樂園(Disneyland)正式開幕，1954年時迪士尼為了要幫即將開張的迪士尼樂園宣傳，就在美國國家廣播公司(ABC)買下一時段，每週播出一名為【Disneyland】的節目，每集都是在介紹迪士尼樂園的所有一切。後來迪士尼在ABC這個時段就一直持續播映下去，但是節目名稱也由



原來的【Disneyland】先後換了好多個名字，內容也不再只是介紹樂園而已，甚至包括迪士尼動畫、公司的介紹，甚至還拿來播映一些早期的作品、專門拍來首播的劇情片...等等，後來這節目也從ABC換到其他的頻道播出，到了1961年，這節目換到NBC頻道的時段播出時，才正式更名為【彩色世界】(The Wonderful World of Disney)，這一系列的迪士尼電視節目在美國一播就播出26年。

華特迪士尼晚年把重心都放在籌劃佛羅里達州的新樂園【迪士尼世界】，當他染上肺癌不得不躺在病床上時，還望著天花板的方格，利用方格來『規劃』未來的EPCOT中心，不料他還是在1966年



12月15日上午9點35分與世長辭。【森林王子】(The Jungle Book) 便成為他最後的一部遺作。當【森林王子】在1967年上映時，立刻開出空前亮麗的票房，對於影迷來說，這也是為動畫史上這位不朽人物的一種悼念吧！

(四) 摸索時期（1967—1988）

華特迪士尼去世後，原本視為迪士尼公司非凡成就的動畫電影，也隨著華特迪士尼的去世而減少量產，在1970年代，迪士尼僅僅推出四部動畫片，其中還包括只是集結舊作而成電影的【小熊維尼歷記】（The Many Adventures of Winnie the Pooh）。其他的作品如【貓兒歷險記】（The Aristocats）以及【羅賓漢】（Robin Hood），都還保有早期迪士尼動畫片詼諧及音樂等特質；至於1977年的【救難小英雄】（The Rescuers）則是一部轉型期的迪士尼作品，片中可以看到傳統迪士尼動畫討喜的人物情節，也可以聽到流行感十足的主題曲。此時期隨著動畫片減產，迪士尼公司的利潤主要來自於主題樂園，因此迪士尼公司才會決定遠渡重洋授權日本OLC成立東京迪士尼樂園（Tokyo Disneyland），以增加公司穩定營收。

到了1980年代，當初與華特迪士尼一同打天下的動畫家們都到了退休年紀，公司積極培養新的接棒者，1981年推出的【狐狸與獵狗】（The Fox and the Hound）就是由兩代動畫家共同完成的作品。新人一接手總是想有新的作風，因此1



985年推出的【黑神鍋傳奇】（The Black Cauldron）可說是迪士尼動畫最另類的作品，片中不但沒有任何歌曲，而且有許多黑暗面的表現方式，以當時美國標準不太適合兒童觀賞。儘管題材取向還在摸索階段，但拍攝技巧卻是持續在進步，【黑神鍋傳奇】第一次採用電腦動畫輔助，不過只是短短幾個畫面而已；到了1986年的【妙妙探】（The Great Mouse Detective），迪士尼才第一次用電腦動畫製造出倫敦鐘樓的場景。之後1988年的【奧麗華歷險記】（Oliver & Company）更利用電腦做出不少精采的畫面。（註五）

然而除了動畫作品方向還在摸索之外，此時期迪士尼內部的派系之爭更是愈演愈烈，當時的企業執行長 Ron Miller（華特迪士尼的女婿）將經營重心轉向不動產的投資、刪減創意部門，此舉激怒了華特的姪子 Roy Disney（他跟他父親同名），他認為若繼續如此經營下去，公司將只會變為華特迪士尼的『紀念館』，電影一直是創意理念的基礎，沒有 Snow White、 Cinderella ... 等，就沒有 Disneyland。Ron Miller 與 Roy Disney 理念的不合，造成一些購併野心家因此有機可稱，一場迪士尼爭奪戰就此展開。

美國娛樂界 80 年代中期被一股購併熱趨勢橫掃，許多公司以橫跨各型態媒體的經營方式來擴大影響力，例如時代－華納、新力－哥倫比亞...等等，但是反觀迪士尼，在這股購併歪風侵襲下，正處於內憂外患的處境，企業執行長 Ron Miller 最後終於辭職下台，總裁 Ray Watson 於是力邀已離職的董事 Roy Disney 重返公司解除困境，Roy 為了解決長期以來家族式管理造成的危機，於是延攬了專業企業管理人 Michael Eisner 接管公司才挽回頹勢，迪士尼公司的全名也從原本的『Walt Disney Picture Company』更改為『The Walt Disney Company』，朝多角化經營邁進。而原本的動畫部門則改以一般電影製作流程來進行，有劇本、導演等要素，維持傳統迪士尼動畫的高品質。之後迪士尼又成立了好萊塢（Hollywood）和正金石（Touchstone）兩家子電影公司，以拍攝更多角度的電影（附註）。Michael 入主迪士尼後，是這家公司第一次由外人經營，卻可能是除了華特迪士尼本人外，讓迪士尼表現最令人激賞的時期！

（五）第二黃金時期（1989 以後）

隨著電影市場主流更替，百老匯式的歌舞片在 80 年代逐漸失去光環，迪士尼電影也因此面臨瓶頸。到了 80 年代晚期，即使【奧麗華歷險記】依然賣座，片中也依舊充滿音樂歌曲的成份，但卻總感覺還是缺少些什麼。直到【小美人魚】（The Little Mermaid）製作時，迪士尼找來音樂劇創作家亞倫孟肯（Alan Menken）和霍華愛許曼（Howard Ashman），才真正找到問題所在，那就是歌曲音樂與劇情的統整性，故劇情與音樂在【小美人魚】製作過程是緊密結合的，而不是分開作業最後才湊在一起。



儘管 1990 年迪士尼仍推出一部沒有歌曲的動畫片【救難小英雄澳洲歷險記】（The Rescuers Down Under），但前一年的【小美人魚】已經成功定出未來的走向，百老匯歌舞片因此在迪士尼動畫裡獲得重生！【美女與野獸】（Beauty and the Beast）更成功與流行音樂結合，從此以後的迪士尼動畫都有流行版的主題曲，並且【美女與野獸】也是影史上到目前唯一被提名奧斯卡最佳影片的動畫片。

在拍攝的技巧方面，迪士尼的電腦動畫技術愈益靈活，在【美女與野獸】、【阿拉丁】(Aladdin) 都還只能繪製場景而已，到了【獅子王】(The Lion King) 開始用在有生命的動物身上，【鐘樓怪人】(The Hunchback of Notre Dame) 更將其用在人物群眾身上，尤其在1995年還與PIXAR公司一同推出一部完全用電腦製作的電影【玩具總動員】(Toy Story)，之後繼續推出的【蟲蟲危機】(A Bug's Life)、【玩具總動員2】(Toy Story 2) 都有很好的成績，並且在2000年，迪士尼又耗資甚鉅推出首部完全自製的電腦動畫片【恐龍】(Dinosaur)。另外迪士尼也嘗試用陶土模型走出新的動畫方向，【聖誕夜驚魂】(The Nightmare Before Christmas) 和【飛天巨桃歷險記】(James and the Giant Peach) 都有不錯的成績。

在故事取材方面，迪士尼動畫題材走向也愈來愈多元，除了改編自神話的【阿拉丁】、【大力士】(Hercules) 外，迪士尼並嘗試取材自歷史傳奇故事，如【風中奇緣】(Pocahontas)、【花木蘭】(Mulan)；或自名著取材，例【鐘樓怪人】(The Hunchback of Notre Dame)、【泰山】(Tarzan)；甚至也嘗試原創故事，例如【獅子王】、【變身國王】(The Emperor's New Groove) 等。並且迪士尼也替這些經典動畫片開創新的出路，例如改編成音樂劇、冰上表演、電視影集...等，或是直接就以 影音產品推出續集，像【阿拉丁】的續集【賈方復仇記】(The Return of Jafar) 及【阿拉丁和大盜之王】(Aladdin and the King of Thieves)、獅子王的續集【獅子王2：辛巴的榮耀】(The Lion King 2: Simba's Pride) ...等，都在錄影帶銷售排行榜上名列前茅。

告別20世紀，迪士尼特別在千禧年時推出了與IMAX技術結合的古典音樂動畫電影【幻想曲2000】(Fantasia/2000)，這部作品正象徵了迪士尼神奇與魔幻的傳承。新世紀以後迪士尼的新片題材還包括有探索沉沒大陸亞特蘭提斯之謎的【失落的帝國】(Atlantis: The Lost Empire)、以夏威夷為背景的【星際寶貝】(Lilo & Stitch)、把故事背景移到外太空的【星銀島】(Treasure Planet)、以變成熊的少年為主角的【熊的傳說】(Brother Bear)、回到美國西部拓荒年代的【放牛吃草】(Home on the Range) ...等等，然而，隨者迪士尼動畫市場的成功經營，華納、夢工廠、哥倫比亞等公司也都紛紛開始籌拍動畫片，迪士尼新的挑戰才剛開始！



五、日本動畫歷史

日本動畫的初期發展可追溯至二十年代，當時日本電影工作者把西方最新發展的動畫製作技術帶到日本，並開始試製動畫。雖然日本電影工作者已於較早的時期開始製作動畫，不過日本第一套大受歡迎的動畫卻在 1963 年才出現，漫畫大師手塚治虫創作的漫畫作品原子小金剛被改編成動畫版本，於元旦當日在富士電視台播放。在七十年代，日本動畫進一步發展，放棄原本跟隨西方技術的路線，並自行創作日本獨有的科幻動畫。當時著名的作品包括魯邦三世和無敵鐵金剛。同時，部份電影工作者，例如宮崎駿和押井守亦開始在動畫製作冒出頭來。

八十年代，日本動畫開國內開始成爲主流電視節目之一，並經歷日本動畫史上第一個黃金時期。當時鋼彈皇朝和高橋留美子的職業生涯卻剛剛開始。而大友克洋的作品阿基拉更於 1988 年冠以最昂貴動畫作品的稱號。（註七）

從九十年代開始，日本動畫於國際動畫市場上愈來愈受歡迎。動畫電影阿基拉和攻殼機動隊在 1995 年開始成爲國際有名的動畫電影。日本電視動畫例如新世紀福音戰士和星際牛仔等亦吸引世界各國，尤其是西方的動畫迷的注視。2002 年宮崎駿憑千與千尋於德國柏林影展中得到金熊獎和在第 76 屆奧斯卡電影頒獎典禮中得到「最佳動畫長片」一獎項。而攻殼機動隊: Innocence 亦在 2004 年康城電影展上映。

（一）日本動畫的初期發展

在現時已知的動畫作品當中，最早的作品應要追溯至 1906 年，美國一部名爲《一百張開心的臉》的動畫。從二十年代開始，日本電影工作者開始以西方新研發的動畫製作技術試製動畫作品。日本第一套動畫電影短片是由下川凹天創作的《清潔工人芋川椋三》，1917 年 1 月開始播放。當時下川只是一個西方風格的水彩畫家。

在 1918 年，日本開始製作第一套以日本原著《桃太郎》改編的同名短篇動畫電影。從此於二十、三十、四十年代，日本不斷製作多套短篇動畫電影，包括日本第一套有聲動畫《世界中心的男與女》。動畫電影在第二次世界大戰期間仍保持一定創作，而《桃太郎的海鷲》就是在當時所創造的第一套日本長篇動畫影片。戰後，由於設備及資金不足，動畫創作並沒有持續發展。直至東映動畫的前身，日本動畫有限公司的成立，日本動畫才開始發展成現今的狀況。（註七）

(二) 日本動畫有限公司及重製版動畫

1956 年，東映動畫開始以東映動畫有限公司的商號製作彩色動畫電影。而 1958 年上映的《白蛇傳》就是當時第一部東映動畫推出市場的日本動畫作品。《白蛇傳》的風格類似迪士尼動畫的作品，包括使用音樂數字和動物協助。東映動畫的作品在六十年代和七十年代之間仍然保存著這種富有迪士尼的風格。同時，東映動畫的風格亦在每個角色之中加強作者自己的構思。其中一個例子就是高畑勲的《太陽王子 霍爾斯的大冒險》。這套動畫同時被視為突破原本動畫風格的第一大突破，同時亦為後來日本動畫「原創化」及「漸進式動畫」運動中打下基礎。宮崎駿和押井守亦有參與後來的日本動畫「原創化」及「漸進式動畫」運動。（註七）

資源限制是東映風格的動畫對現代動畫的其中一項影響元素。這種資源控制的辦法令到動畫工作者把精神灌注在主要的劇情，而其他的畫面只是粗略帶過。東映動畫師大塚康生是第一位嘗試用此方法製作動畫的工作者，並且在未來推出的電視動畫加以發展。

手塚治虫於六十年代初期成立了蟲製動畫公司。1963 年，該公司的第一套動畫 - 鐵臂阿童木在日本富士電視台播映，隨即成為日本第一套最受歡迎的動畫。雖然鐵臂阿童木為日本第一套最受歡迎的電視動畫，但文獻記載當時的電視台播放的第一套動畫為 1962 年的漫畫年表。不過，世界各國，連日本在內都公認鐵臂阿童木為日本第一套電視動畫，因為鐵臂阿童木是第一套動畫以主角阿童木為中心故事的動畫。鐵臂阿童木成功吸引世界各國的注意，連美國的電視台在 1964 年把鐵臂阿童木引進美國，並改編成美國版的鐵臂阿童木。鐵臂阿童木的成功，令到日本的動畫得以發展，並在六十年代製作很多作品，如橫山光輝的鐵人 28、手塚治虫的小白獅(Kimba the White Lion)和吉田龍夫的飛車小英雄(Mach Go Go Go)。

六十年代晚期，日本動畫開始向不同故事題材發展，手塚治虫開始製作為成人而設的動畫電影，包括大量性感刺激和藝術題材的動畫。其中三套試製的動畫為：一千零一夜(1001 Nights)、埃及妖后(Cleopatra)和哀傷的貝拉透娜(Belladonna of Sadness)。哀傷的貝拉透娜為當時最成功的電影，並為 1997 年製作的少女革命帶來靈感。第一部原創成人電視動畫魯邦三世亦同時在六十年代推出。

（三）七十年代的日本動畫

七十年代，日本電影市場因與電視市場的競爭而衰落。東映開始擺脫以迪士尼式的動畫製作並開始以製作電視動畫為主。另外，由於蟲製動畫公司的破產而使更多的動畫成立更多的動畫工作室如 **Studio Madhouse** 和日昇動畫（**Sunrise**）。因為以上原因，令到更多年青的動畫師都希望可以做到監製而努力工作。此舉亦令到更多動畫種類試製並帶到動畫市場上。

其中一個在 1974 年上映的試製作品是高畑勲的阿爾卑斯山的少女。此作品原本只是一套硬銷作品，因為原本是一套簡單真實故事改編而成的兒童故事，當時很多電視台都以兒童都喜歡大量虛擬元素為主的動畫為理由而認為此電視動畫不會成為一套出色的作品。不過，阿爾卑斯山的少女最終都成為世界知名的動畫之一，尤其是在歐洲國家。在日本，因為阿爾卑斯山的少女的成功從而令高畑勲和宮崎駿開始製作一連串童謠動畫，後來統稱為世界名作劇場。雖然高畑勲和宮崎駿在七十年代晚期退出世界名作劇場的工作，但是世界名作劇場的受歡迎程度仍能維持至九十年代中期。（註七）

另外一類動畫種類－科幻動畫亦是在七十年代開始。早期的作品包括 1972 年的三一萬能俠、1972 年的神勇飛鷹俠、1974 年的宇宙戰艦大和號和 1979 年的機動戰士鋼彈。這些動畫從更多的超級英雄故事中反映出當時的科幻動畫的進展，以虛幻的背景來增加更多較為真實性的太空故事，包括錯綜複雜的人物關係和難以判斷對與錯的道德倫理問題。其中一個著名的例子是機動戰士高達的登場角色馬沙·亞斯洛布，他從原本在機動戰士高達作為對抗者，轉為後來的高達系列（例如機動戰士 Z 高達和機動戰士 ZZ 高達）的己方組織奧干一員。而在劇場版-馬沙之反擊中，又再次為了個人價值觀而脫離組織變成對抗者。

（四）日本動畫的黃金時代

七十年代末期，由於美國的星球大戰的成功經歷，使更多以宇宙背景為主的動畫在七十年代晚期出現。松本零士於 1973 年製成的電視動畫作品宇宙戰艦大和號就是從這個背景中重新編製成電影動畫，或稱為劇場版動畫。宇宙戰艦大和號劇場版為八十年代的「大爆發」，或稱日本動畫的黃金時代打下基礎。

正值此時，在日本動漫界發生兩件大事：日本的次文化擁護者（後來簡稱作御宅族）開始製作動漫雜誌（例子有 **Animage** 和 **Newtype**）。這些雜誌的出現是要回應在七十年代所無法抵禦的動漫畫狂熱熱潮。

另外，其中一個動畫製作的問題就是如何節省資源。由宇宙戰艦大和號的監製西崎義展發展的技術透視法和容許主線原畫師把他們的風格放在西崎監製的動畫作品上就是其中一些節省資源的辦法。在眾多的原創作品當中，此發展元素為日本獨有的個人動畫（尤其是用於動畫廣告上）風格打下良好的基礎。再者，西崎的動畫亦為宮崎駿和他發明的廣角鏡拍攝手法帶來靈感。

而科幻動畫亦在日本境外有著深厚的影響。在美國，《星球大戰》的受歡迎的程度和當時傳入日本的動畫節目帶著相同但較小的影響。其中，《科學忍者隊》就曾於 1978 年被改編成爲《地球之戰》（**Battle of the Planets**）及於 1986 年改編爲《重力戰隊》（**G-Force**）；《宇宙戰艦大和號》亦於 1979 年改編成《星光使者》（**Star Blazers**）；而最爲熟悉的，1985 年的《太空堡壘》則是從三套日本科幻動畫中創作出來：《超時空要塞》、《超時空騎團》和《機甲創世紀》。而美國的御宅族則從此一班熱愛這類型的動畫的朋友而形成。（註七）

（五）九十年代和新千年的日本動畫

在 1995 年，庵野秀明編寫並指導了一部非常有爭議的動畫，新世紀福音戰士。這部動畫在日本動畫愛好者中變得非常流行，並且通過大眾媒體的注意而被公眾所知。一般認爲，庵野秀明原本只是想把這部作品設計成爲面向終極御宅族的，並用來拯救滑落中的動畫產業；但是中途在製作過程中，他也把它做成了一部在文化上最終受到了嚴厲的批評但是也是相當成功（票房超過了一千萬美元）的電影 **The End of Evangelion**（1997 年）。庵野最後轉爲製作真人電影。

在新世紀福音戰士的電視版動畫中，許多場景飽含爭議，以至東京電視台被迫在動畫中的暴力和色情的敏感度上採取了更加嚴厲的標準。這導致了星際牛仔（1998 年）第一次播放時，顯得已經被重度修改並且只有一半的集數被放映。這個敏感度目前已經放鬆了一些，但是新世紀福音戰士在整體上對電視動畫產業有著很大的影響。

另外，由新世紀福音戰士開始了一系列叫做「后新世紀福音戰士」的節目。這些節目中的大多數是有關巨大的機器人和一類有著宗教信仰或不易相處的駕駛員的節目。這些節目包括 翼神傳說、靈魂力量和餓沙羅鬼。這些節目中的另一個系列是深夜檔具有實驗性質的電視節目。由玲音（Serial Experiments Lain，1998年）開始深夜檔日本電視成爲了具有實驗性質的動畫和另外一些類似的節目（比如幻影死神（Boogiepop Phantom，2000年）、機魂末世錄（Texhnolyze，2003年）和妄想代理人（Paranoia Agent，2004年））的場所。（註七）

一種由村上隆開創的，整合了日本的流行文化和后現代化藝術的，叫做 Superflat 的藝術行爲大約在這個時期形成。村上隆堅持認爲這種行爲是在戰後通過御宅族亞文化的眼睛所分析得到的。他的渴望亦是去擺脫「高端」和「低端」的藝術並建立一種扁平的、連續的從此開始的術語「superflat」。他的藝術展覽非常流行並且對於某些動畫創作者（特別是 Studio 4°C 的那些）來說有著很大的影響。

(六) 動畫大師 宮崎駿

1941年1月5日生於東京都。

1958年因爲東映動畫《白蛇傳》而開始對動畫產生興趣；1963年學習院大學政治經濟學系畢業後；1965年10月與同事太田朱美結婚，育有兩子。長子宮崎吾朗，1967年1月出生，是吉卜力工作室在2006年7月公映的最新作品《地海傳說》的導演；次子宮崎敬介，1969年4月出生，是木版畫家。

宮崎駿曾於1963年至1971年在東映動畫公司工作，1984年4月，他與妻子創立了個人事務所「二馬力」，多年好友兼夥伴的高畑勳也有個人的「畑」事務所；1985年中旬創立吉卜力工作室，擁有獨立一組固定的高素質製作團隊，製作了大量畫功細膩、劇情寓意深遠，配上音樂雄壯的作品。他的動畫電影多涉及人類與自然，以及反戰和飛行的主題。跟他合作至今的有德間康快（歿）、高畑勳、鈴木敏夫、久石讓、近藤喜文（歿）、保田道世、賀川愛、高阪希太郎等人。

2001年10月1日，代表著他思想藝術的夢想國——三鷹之森吉卜力美術館正式開幕；2003年4月10日美國《時代》雜誌發表「亞洲英雄二十人」，他是其中之一（他是榜上有名的兩位日本人其中一人，另一為著名棒球好手松井秀喜）；曾於1999年表示將減少在動畫製作上的心力(盛傳退休)，但《神隱少女》打破此退休一說，由於不像以往投入全部心力，劇本漸漸的以改編居多，最近的作品是《霍爾的移動城堡》。宮崎駿的動畫新作「崖の上のポニョ」，目前預定2008年夏季於日本上映。(註八)

宮崎駿在日本動畫界佔有超重量級的地位，在「傻呼嚕同盟」所著的評論書《日本動畫五天王》中，將他與富野由悠季、庵野秀明、押井守、大友克洋並稱為日本動畫五大天王。

參●結論

我從小很喜歡看卡通，在我的童年裡，卡通就佔了三分之一，它對我來說並不只是依個單純的名詞，而是一個童年的夢。

從日本的動畫到美國的卡通之中，我一直在想，卡通所闡述的意涵到底是什麼？很多不理解或未曾深思卡通的人，往往誤認卡通的編排，純粹只是天馬行空，但在天馬行空之餘，難不成就一無是處？

我認為這個想法是錯誤的，再卡通世界中往往發掘出一想步道的事實與夢想，作者他們想表達的畫製作成動畫，公布於世讓大家觀賞。宮崎駿就是個最好的例子，他將對大自然熱愛的心和對人們的警告製成動畫，讓觀看後的人可以深深的體會到故事後的意義。

或許有人會說，哪通是個不際實際的夢，只會做夢的人事部會有成功的一天的。我否定這句話，曾經有人說過 [如果沒有夢，又怎麼會有美夢成真的時候呢？] 除了現實，夢想也有必要；而想像多了那麼一點必要性，就更顯出價值了。

肆●引註資料

註一、維基百科 卡通

(<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%8D%A1%E9%80%9A&variant=zh-tw>)

註二、開創時期 (<http://disney.lovesakura.com/History/index1.htm>)

註三、戰間調整時期 (<http://disney.lovesakura.com/History/index2.htm>)

註四、黃金時期 (<http://disney.lovesakura.com/History/index3.htm>)

註五、蟄伏摸索時期 (<http://disney.lovesakura.com/History/index4.htm>)

註六、第二黃金時期 (<http://disney.lovesakura.com/History/index5.htm>)

註七、維基百科 日本動畫歷史

(<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%8B%95%E7%95%AB%E6%AD%B7%E5%8F%B2&variant=zh-tw>)

註八、維基百科 宮崎駿

(<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%AE%E5%B4%8E%E9%A7%BF>)