

江苏省教育厅2009年度高校哲学社会科学基金项目

# 中国动画艺术研究

朱剑  
著

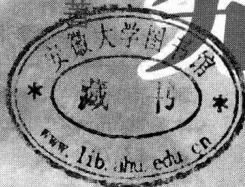


东南大学出版社  
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS

江苏省教育厅2009年度高校哲学社会科学基金项目

# 中国动画艺术研究

朱剑◎著



SE 东南大学出版社  
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS

·南京·

## 图书在版编目(CIP)数据

中国动画艺术研究/朱剑著. —南京: 东南大学出版社, 2012. 11

ISBN 978 - 7 - 5641 - 3628 - 4

I. ①中… II. ①朱… III. ①动画—艺术理论—研究—中国 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 146438 号

## 中国动画艺术研究

(江苏省教育厅 2009 年度高校哲学社会科学基金项目)

---

著 者 朱 剑

---

责任编辑 李 玉      封面设计 顾 阳 毕 真  
责任印刷 张文礼      封底篆刻 尹彦智

---

出版发行 东南大学出版社  
出 版 人 江建中  
社 址 南京市四牌楼 2 号(邮编 210096)  
经 销 全国各地新华书店

---

印 刷 南京玉河印刷厂  
开 本 700mm×1000mm 1/16  
印 张 17.75  
字 数 388 千字  
版 次 2012 年 11 月第 1 版第 1 次印刷  
印 数 1—3000 册  
书 号 ISBN 978 - 7 - 5641 - 3628 - 4  
定 价 69.80 元

---

\* 本社图书若有印装质量问题,请直接与营销部联系,电话:025-83791830。

1	<b>第一章 中国动画艺术概论</b>
1	第一节 概念之规定
5	第二节 动画的艺术性与技术性
6	第三节 中国动画艺术的历史分期和发展简述
6	一、发端期
7	二、辉煌期
10	三、沉寂期
11	四、复苏和转向期
13	五、徘徊期
17	六、生态显现期
28	<b>第二章 中国动画片艺术</b>
28	第一节 中国动画片的发展历程
34	第二节 中国动画片作品
34	一、动画短片
67	二、动画长片
106	三、系列动画片
123	<b>第三章 中国偶动画艺术与剪纸动画艺术</b>
123	第一节 中国偶动画与剪纸动画概述
123	一、中国偶动画的发展历程和艺术特色
126	二、中国剪纸动画的发展历程和艺术特色
130	第二节 中国偶动画与剪纸动画作品
130	一、偶动画
158	二、剪纸动画



191	<b>第四章 中国独立动画艺术</b>
191	<b>第一节 中国独立动画概述</b>
191	一、独立动画的内涵
192	二、中国独立动画的现状
195	<b>第二节 中国独立动画作品举隅</b>
195	一、flash 动画作品
210	二、新媒体动画作品
218	三、其他独立动画作品
236	<b>第五章 中国动画艺术的审美与文化</b>
236	<b>第一节 中国动画的主要思想内涵</b>
236	一、勇
237	二、公
237	三、道
238	四、义
239	五、忠
239	六、孝
239	七、爱
240	八、智
240	九、其他：信、谦、团结
241	<b>第二节 中国动画中的多维艺术交会</b>
242	一、动画与美术
245	二、动画与传统戏曲
248	三、动画与文学
249	<b>第三节 中国动画的艺术形象与情节模式分类</b>
249	一、主要艺术形象分类

253	附：中国动画的经典艺术形象
258	二、主要情节模式分类
261	第四节 “中国动画学派”的若干问题
261	一、“中国动画学派”的内涵
262	二、“中国动画学派”的叙事特色
265	三、“中国动画学派”作品的审美特征
267	四、“中国动画学派”的深远影响和历史价值
271	参考文献
276	结语
278	后记



# 第一章 中国动画艺术概论


## 第一节 概念之规定

什么是动画？这是动画理论中的焦点问题，同时也是老生常谈的问题。

动画的定义一直都在发生着变化，或者说一直都是模糊的。而我们也不必将“动画是什么”，作为提问方式并急于找到答案。因为这样一来，“动画”内涵在得到确定答案的同时会失去开放性和包容性，而开放性和包容性的“动画”内涵才更符合动画发展的现实情状。

“动画”这个概念实际上是舶来品，它出现于1917年的日本，最初是指分格漫画。<sup>①</sup>日本漫画巨匠手冢治虫先生在其漫画作品《珍宝岛》中，首开先河地运用电影镜头语言的形式来分格表现情节，凸显出画面的叙事性特征，故漫画得名为“动画”。显然，这与现在我们所说的动画定义相去甚远。第二次世界大战以后，日本又将由木偶、线绘等形式制作的影片统称为动画。<sup>②</sup>不难看出，同一个概念指称对象的性质前后发生了巨大变化。第一是载体的变化：由书籍变成胶片；第二是状态的变化：由本来静止的画面变成了活动的影像。可见，动画这一概念的内涵处于历时性的变动之中。

动画究竟是什么？我们可以考察一下国际学术界对“动画”概念的界定：20世纪50年代，加拿大动画大师诺曼·麦克拉伦(Norman McLaren)提出了首度被广泛认可的动画定义：“动画这门艺术指的并不是会动的画，而是被描绘出来的动作的艺术；每格画面彼此之间所产生的效果，比起每格画面本身的效果要更为重要；因此动画是针对暗藏于画面之间的空隙加以操控的艺术。”1989年，爱德华·斯茂(Edward S. Small)和尤金·李文生(Eugene Levinson)在一篇名为《一个动画理论》(Toward a Theory of Animation)的论文中，将动画定义为“一种单元格摄影的技术”。莫林·佛尼斯(Maureen Furniss)在1998年的著作《动感的艺术：动画美学》(Art in Motion: animation aesthetics)中表示：“有个针对动画思考的办法就是和真人实景演出(live-action)的手法做比较。运用无生命的物体以及逐格(frame-by-frame)拍摄技巧，即表示是‘动画’，反之，利用看起来有生命的物体结合连续拍摄技巧，即表示是‘真人实景电影’”。目前



国际动画电影协会(International Animated Film Association)根据其章程,则将动画定义为:“除了真人实景的拍摄方法以外,藉由各种技术的操控来创造动态影像”。不难看出,从20世纪50年代至今,学术界对“动画”概念的界定实际上已经发生了一些微妙的变化。

事实上,如果不是追溯“动画”这一称谓的由来,而就其内涵本身而言,也应立足于更高文化逻辑的层面来理解。根据法国哲学家福柯对文艺复兴以来认知型的模式划分,人类的视觉艺术历经了三个阶段,即模仿阶段、复制阶段和拟真阶段,分别对应着似真实的物质性绘画艺术、是真实的动画电影艺术和超真实的数字动画艺术。某种意义上说,三阶段的艺术之间存在着逻辑承继的谱系关系。具体而言即:绘画艺术特征向动画艺术特征再向电影艺术特征的靠拢。动画艺术内部的发展逻辑是,动画向情节性动画再向超真实的情节性动画发展。<sup>③</sup>而从动画艺术的发展史来看,我们可以将电影诞生作为动画的传统形态和现代形态的分界线。换言之,动画艺术并非天生从属于电影艺术,尽管当今学术界很大程度上是将其作为电影艺术的一种亚类型来认识的。在西方,动画的发源可以追溯到17世纪的阿塔纳斯·柯雪(Athanasius Kircher)发明的“魔术幻灯”。及至17世纪末,Johannes Zahn扩大了魔术幻灯的装置,投射到墙上的影像出现了运动的幻觉。这说明动画诞生于视觉艺术的似真实阶段时,所谓“动”并非由视觉暂留原理造成的。在中国,动画的传统形态似乎更早,西汉时的影戏则是其开端。因此,传统形态的动画是靠某种人工手段或装置运转的。当电影产生以后,机械复制技术下的动画艺术可以具备电影的某些基本特征,比如“视觉暂留”原理、放映原理等。然而,由于最初的电影也是绘制图像的连续运动,所以机械复制技术下的动画只要求连续放映而不要求连续拍摄,电影则旨在追求连续的拍摄和放映。当这一差异凸显之后,动画与电影便可呈现出异质性。事实上,在现代动画的早期,动画艺术不断地拓展自己的内涵,发展出了多种样式和形态。而在此过程中,出于文化抑或语言使用的惯性,不少并非严格符合电影规定性的动画作品类型也被归于“动画”麾下。法国电影理论家萨杜尔曾将动画分为古典的动画片、剪纸片、皮影片、多平面动画片、木偶片、活动雕像片、直接动画片、实物活动片、活动版画片和特技动画片等十种。按照萨杜尔的说法,“动画”外延具有相当的不确定性,比如“实物活动片”是指“一些物体按照一种适合的音乐节拍组成芭蕾舞的动作”,“特技动画片”是指“用正常的摄影手法来拍摄一些人物,但在拍摄时或剪辑时用了各种‘特技’(如快速摄影、慢速摄影、影片翻接、突然停拍等)。所有这些手法都可和‘正常’拍摄的场景结合在一起”,逐格拍摄法显然不是惟一的基础。可见,即使是动画的现代形态,早期也“有排除用摄影与机械方法来重现人物及其动作的趋势,它们更多地属于造型艺术(绘画与雕刻),而不属于传统的电影”。<sup>④</sup>

所以,现代形态的动画与电影在凸显分野的同时也走向合流。或者毋宁说,在理论与实践的可行性方面,机械复制技术的动画与电影同时产生并出现统一的可能。但恰恰正是这种模态逻辑,为其规定性埋下解构的种子。在现实层面,法国人科尔是机械复制技术的动画与电影结合后的现代形态动画艺术的真正创始人。他首先将“漫



画”这一绘画形式导入电影,绘画自身的美学特性在电影中已经不再重要,重要的是从属于电影的变化和运动。但随着动画艺术的不断发展,动画概念逐渐开始出现了被解构的倾向。不论是“美术形态”还是“逐格拍摄”,都面临着“权威”失效的境地。具体而言,如果我们还把“动画”仅仅界定为 animation 中的电视动画或电影动画已经具有了明显的局限性,比如计算机动画出现后,传统动画动作停格、逐格拍摄,逐格变化的技巧(stop motion)与计算机动画设定“原画”(key frames)动作的起点与终点的关键帧,然后给予足够的参数由计算机自动完成连续的技术(go motion)大相径庭。由于“动画”已经没有在每一格动作与下一格动作之间停格制作与停格拍摄的必要,故而也就不能再使用传统动画所谓的逐格记录的特性来规定了。<sup>⑤</sup>尤其计算机 3D 动画,“只需设计好角色造型,便可以直接利用计算机进行动画创作,并可实时预览动画效果”,它不仅可以在虚拟现实世界中几乎所有的东西,而且可以虚拟现实生活中根本不存在或者无法用人眼看到的东 西,传播也不再局限于影院和电视,网络、手机、MP4 等介质都已经获得了大量的拥趸。可以说,计算机 3D 动画的制作方法和审美特质都迥异于逐格动画。因此,随着动画技术的发展,动画的规定性必须要有包容性和开放性的特点。

比较而言,国际动画电影协会的定义最符合这上述两个特点,因此本书对“动画”概念的应用和考察对象的确定便以此作为根据。具体来说,动画定义中所谓的“动”,就是使原本没有生命的对象如绘画、剪纸、皮影乃至数字图像等获得生命与性格的体现。正如美国南加州大学动画专业教授珍妮·欧文在 2003 年青岛国际动画论坛上作报告时曾提出的动画概念——是“给予生命,给予灵魂”(“To Give Life, To Give Soul”)。珍妮·欧文认为,动画是一种混合了诸多不同视觉语言的世界性语言,是一种语言分析的语言,是语言的语言。在这种特殊的语言中,需要通过创造性的工作,赋予形象以生命,赋予动画以灵魂。动画可以生动地表现出自然的关系、生命旅程的仪式、梦想梦境、神话、记忆、战争和平、精神、概念。<sup>⑥</sup>而所谓的“画”,即“影像”,在此则是指以图像和声音为媒介,在运动的时间和空间里传达信息,综合多种艺术元素而成为时空结构复杂、表现手段多样的艺术形式。<sup>⑦</sup>

动画过去的称谓名目繁多,像“美术片”、“动画片”、“木偶片”、“剪纸片”、“折纸片”这些概念是我们一直沿用的传统称谓。到了 20 世纪 80 年代中后期,当欧美、日本动画如潮水般涌入我国之后,又有了“卡通片”、“漫画片”的叫法,在这些动画称谓之间的逻辑关系比较混乱。我们以“动画片”这个概念为例,据《动画艺术辞典》对动画片的注释:

动画片,亦称“卡通片”。电影四大片种之一,是动画片、剪纸片、木偶片、折纸片等类影片的总称。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,不要求故事片的逼真性特点,而运用夸张、神似、变形的手法,借助于幻想、想象和象征,反映人们的生活、理想和愿望,是一种高度假定性的电影艺术。动画电影一般采用逐格拍摄方法,把一个个系列分解为若干环节的动作依次拍摄下来,连续放映时便在银幕上产生活动的

影像。

从此注释中我们可以看出，“动画片”的外延和内涵都不确定。一方面，它和木偶片、剪纸片、折纸片属于同一层次的概念，外延小而内涵大；另一方面它又是木偶片、剪纸片、折纸片的上位概念，外延大而内涵小。在此，动画片逻辑上的外延与自身既是全同关系又是种属关系，这明显是一个矛盾。基于学术规范必须避免矛盾的要求，本书只采取外延小而内涵大的“动画片”概念。

再比如，我国过去往往将美术片作为动画艺术的专业称谓。据《中国大百科全书·电影卷》对美术片的注释：

美术片：一种特殊的电影，美术片是中国的名词，在世界统称 animation，是动画片、木偶片、剪纸片的总称。美术片主要运用绘画或其他造型艺术的形象，（人、动物或其他物体）来表现艺术家的创作意图，是一门综合艺术。美术片有短片、长片和系列片多种，题材和形式广泛多样，在世界影坛占有重要地位。在电视领域更受重视，为少年儿童和成年观众所喜闻乐见。

另外，中国电影出版社出版的《电影艺术辞典》对美术片的解释是：

美术片，电影四大片种之一。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、神秘、变形的手法，借助于幻想、想象的象征，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，连续放映时便在银幕上产生活动的影像。

“美术片”的概念是基于中国国情的产物。我们通过对其定义的分析可以得到四个结论：（1）“美术”因素是定义的最主要根据；（2）动画片是在“绘画”基础上“动”起来的影片；（3）将动画片、剪纸片、木偶片（与折纸片）作为同一层次的概念进行归类，是以一种区分手工制作和绘画造型的思路；（4）美术片的表现载体是电影和电视。

我国相当一段时期动画的发展就是以“美术片”的内涵作为指导思想的。该指导思想认为“美术样式”是动画片诸多可能性产生的根本，有多少种美术样式，就有多少种动画方式。实际上，采用“美术片”这个概念及其定义的优点是很明显的，它既突出了造型艺术的形式特征，又体现了中国动画的阶段性的特点。而新中国的动画之所以在世界动画影坛享有崇高声望并获得“中国动画学派”的美誉，也是因为对“美术”形式的偏爱。然而，我们也应该意识到，采用“美术片”这个概念的局限性亦同样明显，主要表现为：（1）指导观念滞后。将动画片和剪纸片、木偶片和折纸片作为同一层次概念的理由是因为区分了手工制作和绘画造型，而这种指导观念与当今动画那种打破艺术类型界限的发展趋势格格不入。（2）对影视语言的关注不够。过于偏重美术形式的负面作用就是对电影语言的关注不足，这必然会影响到中国动画的发展。（3）不能反映当今中国动画的现实状况。随着数字技术的不断发展，网络与日常生活关系的日益紧密，“美术片”那种仅仅将表现载体定位于电影和电视，仅仅把类型划分为动画片、剪纸片、





木偶片和折纸片的理论,已远不能够概括现实状况了。

鉴于上述情况,用“动画”这个概念就具有了明显的优势。首先,“动画”这个概念没有对表现载体作出明晰的规定,它恰好体现了动画定义在不断发展的特点,使用此概念十分便于进行历时性研究。其次,“动画”这一概念具有更大的开放空间,在一定时间内更能够适应形势发展的需要。最后,“动画”这个概念的普及和应用不论在深度上还是广度上都是其他概念无法相比的。

## 第二节 动画的艺术性与技术性

迄今为止,人类的艺术体系中有多少艺术类型并没有一个公认的答案。比如美国著名美学家苏珊·朗格将艺术分类为绘画、雕塑、建筑、音乐、诗歌、戏剧、小说、舞蹈、电影等九种主要类型;美国美学家V·奥尔德里奇的分类为建筑、雕塑、绘画、摄影、舞蹈、戏剧、音乐、文学等八种主要类型;尼古拉斯·沃尔特斯托里夫则把艺术分为音乐、诗歌、戏剧、小说、绘画、舞蹈、电影、雕塑等八种类型。然而,尽管这些学者区分出的艺术类型不尽相同,但动画都不在其中。因为动画从根本上说,只能是一门附属性的亚艺术类型,所以在艺术体系中只能匍匐于其他大艺术类型之下。比如作为中国传统动画形态的影戏,便属于戏曲(戏剧),早期现代动画形态那些非摄影或机械方法来重现人物及其动作的作品,则属于绘画或雕塑,后来的动画形态则属于电影(或电视)。

鉴于此,当我们认识动画艺术时,就必须以艺术史中艺术体系的发展变化为根据。换言之,就是把艺术内涵本身的变化过程作为确定动画艺术对象的背景。由于艺术体系的指涉对象一直处在变动之中,动画作为一种亚艺术形式,必然在一定程度上也具有了这种变动性。所以,如果我们要确定动画艺术的对象,就必须考虑到动画内涵的变动性,既不能搭建一个硬性的概念框架而削足适履地排斥具有艺术特征的动画形式,也不能没有任何衡量标准而囫圇吞枣地将所有的动画形式都看成动画艺术,我们应该采取一种动态的、历时性的眼光将动画的指涉对象纳入艺术范畴。

值得注意的是,时至今日,动画制作已经成为一门相对独立的技术。也就是说,动画这个概念可以用来指称一种纯粹的技术手段,允许不具有自身的审美特征或不具备自身的符号差异性。更何况,当计算机的数字拟真技术出现之后,观者眼前的画面自身并没有物质属性,而是借助媒体才呈现出来。因为数字技术本身是信息编程中的二元编码组合,不论创作出的对象是宏观世界抑或微观世界,母型都没有变化:永远是0/1。正如休恩梅克所说:“拟真是根据一种二元模式建立在客体可复制性的基础上。这种模式的典型就是电脑读取的数字编码,数字编码将所有的问题和答案、所有的现实都转换成了0和1之间的一种二元对立。”<sup>⑥</sup>这种拟真技术的本质,是存在于人意识中的符号概念,“不能够像物质媒体那样直接与物质的世界发生模仿的关系,它只能够

借助传统媒体作为其伸向物质世界的前端触角”。<sup>⑨</sup>因此,依托计算机数字拟真技术产生的3D动画,其技术属性也远远超过传统动画。举例来说,20世纪80年代起,运用3D动画技术制作的三维虚拟角色和虚拟空间开始出现在各类影视作品中。计算机3D动画技术已经日趋取代传统的人工模型等手段,成为影视特效制作的支柱。在很多真人饰演的电影中,都出现了大量由计算机动画技术生成的角色和场景,比如早些年的美国影片《终结者2》、《深渊》、《侏罗纪公园》,以及现在的《指环王》、《哈利波特》、《变形金刚》等等,某些动画角色甚至成为情节发展的线索人物或主要角色。尤其是2009年出品的奇观电影《阿凡达》,更是通过计算机3D动画技术再造了一个几乎完全可从视觉上比肩现实的虚拟世界。但是,这类影片都没有被称为动画片,根本原因就在于影片中的动画主要是一种技术性的、功能性的存在,不具备独立的艺术品格,它们所充当的角色实际上就是以前没有计算机动画技术时的道具模型,只不过比较而言,运用计算机动画这一方式更加便捷。

还有诸如广告动画、片头动画、游戏动画中的艺术性质同样附属于功能目的,其创作意图不是艺术表现而是凸显实用,故而也不能成为独立的动画艺术。

所以,我们研究分析一部动画作品,必须时刻注意技术与艺术两者之间的关系,这样才能真正抓住作品所传达的艺术精神。而本书所说的动画艺术,主要是指现代形态的动画。

### 第三节 中国动画艺术的历史分期和发展简述

中国动画的发展历程是对社会人心起伏变化以及生活时尚流迁转变的折射,某种程度上完全可以看做是一段艺术形态的中国社会发展史。所以我们讨论中国动画艺术,不仅仅要研究作品的类型,反映作品的审美旨趣,还要能够揭示中国动画艺术的发展逻辑以及与相对应之时代脉搏的互动关系。

如果着眼于中国动画自身的逻辑发展,我们可以把中国动画艺术分为六个时期,<sup>⑩</sup>这六个时期既相对独立又相互关联因而形成了一个浑然整体,它们具体是:

#### 一、发端期(1924—1949年)

发端时期的中国动画艺术难免粗陋单纯,然而,正是从这些简陋的作品开始,中国动画艺术才发展出一幅色彩斑斓的历史画卷。中国动画发端期的创作理念、制作技术乃至审美功能都奠定了日后的基础和方向,创作者顺应时势需要,一方面以民族救亡为主题;另一方面则充分发挥大众文化的娱乐精神。而且,发端期的中国动画与国外动画进行了首次对话,并走上了一条逐渐融入世界动画的曲折道路。

这一时期的中国动画先后在商业化、消费性的生存环境和时局激烈动荡的背景中度过,可以细分为三个阶段:纯娱乐时期、抗战动画时期和战后动画时期。



1924年至1931年可以称之为纯娱乐性时期。此阶段动画的制作技术不成熟,教化功能指向不明晰,作品质量比较粗糙且具有纯商业性倾向。其原因主要是:(1)动画创作被强烈的功利状态所左右;(2)时代剧变带来了艺术创作上短暂的文化失忆现象。具体而言,这一时期的动画片基本上都纯粹以商业盈利为主要目的,情节简单且极尽打闹戏噱,对动画电影的艺术和功能认识还远远不足。1924年,黄文农导演的《狗请客》成为中国第一部动画片。随后,1926年秦立凡导演的动画片《球人》,1927年梅雪俦导演的动画片《大闹画室》和万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰四兄弟的《大闹画室》、《一封寄回来的信》、《纸人捣乱记》等诸多动画片相继上映。<sup>①</sup>

1931年至1945年是抗战动画时期。1931年“九·一八”事件发生后,日本军队入侵东北,激起了全中国人民强烈的反侵略情绪。在这种时代氛围中,充斥着无聊搞笑的纯娱乐性动画已经不能满足观众要求,动画创作改变题材和功能的需要迫在眉睫——抗日救亡应成为动画的时代主题。必须承认,特定的时代背景对动画创作者的创作心态和题材选择影响很大,然而我们也要看到,这与中国传统影戏强调教化功能的作用亦不无关系。事实上,这也是中国动画在经历了社会转型带来的短暂迷惘后,“文以载道”的强大传统重新恢复生命力而出现的必然结果。此阶段的中国动画已经基本呈现出多样化态势:一方面,动画本体品格中高度假定性的特点得到了专门的发挥;另一方面,为迎合时代政治的影响和受众的欣赏要求进行创作。在内容上,此时期的作品可以概括为两大类型:时代政治的指陈和生活哲理的寓示。前者直面社会现实,凸显出动画创作与时代政治的联姻,表达了对民族意识的唤醒、对国势积弱的反思、对抗日救亡的呼吁和对新文化运动的歌颂等几方面的精神诉求。后者以寓言题材为主,时政气息相对较淡,受众基本定位于儿童。尤其值得一提的是,中国动画人为了保持在电影市场中的竞争力,能始终追随美国动画先进技术的发展脚步,在极短的时间里制作出有声动画片。1935年明星电影公司拍摄的《骆驼献舞》,是第一部中国有声动画片。有声动画片的出现创造了新的视听关系,它使影片的叙事性和表现性功能增大,自此中国动画片开始加强情节的复杂性。1941年能够诞生首部影院动画长片《铁扇公主》,与有声动画技术的发明不无关系。

1945年至1949年是战后动画时期,也是中国动画史上的特殊创作时期。因为这一阶段的时代背景是不同政党利用各自掌管的宣传机构进行政治势力角逐,所以基本为政治讽刺作品。

总的来说,这一时期动画作品的主要借鉴对象是美国动画的人物造型和动作设计风格,但由于主创人员拥有深厚的中国传统艺术底蕴并熟稔古代影戏的特点,所以作品没有全盘西化,而且还有意识地探索动画的民族风格,将动画民族化作为创作目标和发展方向。

## 二、辉煌期(1949—1966年)

随着中华人民共和国建立,中国动画人获得了相对稳定的创作环境,同时又承担着表现新中国的精神面貌和彰显中国艺术精华的双重使命。在相对封闭的文化语境

下,创作者以空前的热情投入到对动画艺术形式进行深度拓展的工作中去,创立了世人瞩目的“中国动画学派”,为中国动画立足于世界动画之林打下了坚实的基础。但这一时期的成就具有一定的特殊性,许多创作特点随着体制的转变反而成为中国动画后来发展的羁绊。

这一时期的中国动画已经逐渐摆脱了外国动画的影响,题材丰富、形式多样,属己的面貌特征更为成熟。尤其是民族风格显著、与时代政治关系密切和以儿童为本的创作指向这三方面的特征比较突出。前两者是对发端期动画特征的进一步继承和发展,后者则是因为新中国建立以后将大力发展动画事业作为教育少年儿童的一项重要任务。

从1956年到1966年的十年间,中国动画的创作题材开始不断地拓展,主要可以分为八大类:(1)苦难回忆类。这类作品以控诉旧社会的政治黑暗和生活苦难为指向,目的在于使观者对旧社会的罪恶有更为直观的认知,在揭露中反衬出新时代的光明和魅力。代表作品如《三毛流浪记》、《渔童》。(2)阶级对立类。这类作品以阶级身份的标准化设置明显的正邪对立,情节安排上以被压迫者的觉醒和反抗斗争并获得胜利,显示出历史的必然趋势,代表作品如《半夜鸡叫》。(3)生活哲理类。这类动画以感性形象的方式通向深刻的生活哲理思考,避免了枯燥乏味的说教,代表作品如《丝腰带》。(4)儿童教育类。这类题材的动画占了这一时期的绝大多数,通过童趣十足的叙事,将知识传达、习惯培养、智力培养融入生动的情节之中,代表作品如《小蝌蚪找妈妈》、《没头脑和不高兴》。(5)社会道德类。这类作品在新中国意识形态关照下,张扬以国为家的家国梦想,宣扬克服个人主义的、感性的家庭念想而树立起集体主义的、理性的国家意识,具体表现为舍己为人的忘我精神和以集体的进步完善为终极目标,代表作如《草原英雄小姊妹》。(6)政治讽刺类。这类作品主要揭露资本主义残酷的剥削本质、帝国主义的侵略本质以及混乱的价值立场,代表作品如《黄金梦》、《谁唱的好》、《龙虾》。(7)现实歌颂类。这类作品歌颂新时期建设生活和社会风气的纯净,以一种欣欣向荣的景象营造出健康向上、昂扬奋发的氛围,代表作品如《小溪流》、《路边新事》、《四点半》。(8)对共产党力量的确证。这类作品主要通过表现人民群众与党的军队的鱼水关系,彰显中国共产党对人民的感召力,代表作品如《红军桥》、《红云崖》。此外,还有少部分以纯粹审美、彻底娱乐和赞美爱情题材的作品如《牧笛》、《过猴山》和《孔雀公主》。随着题材选择范围的扩大,动画创作的空间更加宽广,古今中外的内容均进入了创作者的视野,这些改编自古代文学名著、现代文学作品、民间传说、现实先进事迹、时政漫画的动画作品使少年儿童了解历史,扩大视野,获取广博知识,在潜移默化中完成了道德情操的陶冶和审美趣味的塑造。同时,这一时期作品的题材类型几乎也确定了20世纪90年代之前题材选择的基本走向。

这一时期的动画创作者还发展了原有片种的技术,增加了水墨动画片、剪纸片和折纸片等三个新片种,使得中国动画的视觉效果日趋丰富。

从动画作品的审美旨趣和视觉风格来看,我们还可以把这十八年再细分为三个阶




段:模仿时期、过渡时期和民族化时期。当然,这三个阶段之间的界限也不是截然的。因为当新的生机出现在创作尝试之中时,旧传统往往还会影响或左右着创作步伐,故而这里的划分具有一种模糊性。

1949年至1955年是第一阶段,即模仿时期。由于新生的中华人民共和国意识形态与西方资本主义世界是对立的,因此遭到了经济封锁和政治排挤。而当时各行各业亟须百废待兴,社会主义国家阵营尤其苏联便成为新中国最重要的支援者。在这样的时代政治背景之下,中国动画人所能接触到的外来动画技术和形式只能局限于苏联和少数几个东欧社会主义国家的作品,而它们特别是苏联动画对中国动画产生了极大的影响:整个中国动画表现形式基本都在模仿苏联采用写实主义手法对本民族优秀的民间传说和童话寓言进行编创。虽然这一时期的动画作品中连曾经出现过的少许民族特征也消失了,但应该承认制作是相当精良的。

1955年是第二阶段,即过渡时期。之所以把这一年看作过渡时期,因为这一年既出现了“中国动画学派”的开山之作《神笔》,同时也诞生了将苏联动画风格模仿到极致的作品《乌鸦为什么是黑的》。当然,苏联动画的创作特点并非从这一年以后就戛然而止,而是继续存在了一段时期。如1956年出品的动画片《我知道》就还带有苏联动画的色彩。一般来说,以人为主要角色的影片从这一年开始,具有了比较明显的中国特点,而以动物为主角的动画作品则较多地延续了苏联动画的风格。

1955至1965年是第三阶段,即民族化时期。中国动画出现身份确认危机后,开始从传统艺术中汲取营养并有意识地彰显民族特征,最重要的成果就是“中国动画学派”横空出世。这一阶段还可以具体划分为:(1)动画民族化的开端,时间是1955年至1958年,此时正值毛泽东提出“百花齐放,百家争鸣”以及“古为今用、洋为中用”的文艺方针,中国的整个文化氛围比较宽松,“中国动画学派”正是在这样的背景下开始酝酿和创立。这一时期的动画作品民族化特征主要表现在音画形式、题材选择和情节设置方面。总的来说,开端时期的民族化动画在作品数量上相对于过渡时期并没有明显的增加,但有三点发展:首先,将民族元素融入到更多的动画片种之中,即从过渡时期的木偶片发展到动画片;其次,在细节安排上体现出更多的传统文化;最后,大量借鉴传统戏曲元素。(2)动画民族化的发展,时间是1958至1961年。这一阶段的作品质量良莠不齐,动画创作处于“大跃进”的时代背景下,创作者以“大跃进”的干劲与速度创造了史无前例的新形式、新内容,拍摄产量比前十年翻了一番,仅1958年一年就创作了30部作品,比建国七年来创作的总和还多,的确实现了数量的“跃进”。然而,这些影片中存在着不少漠视动画创作规律的作品。但不论是为政治宣传服务的动画还是艺术性较强的动画,都不乏精品。特别是1960年举办的介绍中国动画成就的“美术电影展览会”,先后在北京、上海等八大城市展出,产生了广泛影响。同年,该展览会又来到香港,获得更大的海外声誉。至此,中国动画的创作已不再一味地追求数量,而是呈现出求精求新的趋势。这一阶段的动画进一步从传统艺术中寻找创作灵感,尝试着在更多的动画片种中体现民族特征。此外,中国第一部剪纸片《猪八戒吃西瓜》将古典名





著中的人物和现代童话结合,既有传统意蕴也富于时代气息,是动画民族化过程中在题材内容方面的一种新尝试。《一幅僮锦》则对中国少数民族的文化进行发掘,也为丰富创作题材指出了一个新方向。(3) 动画民族化的成熟,时间是1961年至1965年。1961年7月,上海美术电影制片厂(简称上海美影厂)摄制完成了第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》,把中国传统的水墨画与电影相结合,形成了极富中国特色的动画形式,受到世人瞩目。1963年12月,上海美影厂又完成了第二部水墨动画片《牧笛》,整部作品将花鸟画、山水画和人物画综合起来展现美妙的水墨世界。水墨动画片打破了传统动画制作时单线平涂的单一模式,创造出新的动画语言,以优美的画面、诗的意境以及特有的“墨趣”,使动画艺术进入更高的审美境界。水墨动画片将中国传统美学写“意”写“神”的精神内核融入到动画艺术之中,充分而完美地体现了对意境的追求,是世界动画史上的创新之举。至此,中国动画的主要片种已经全部面世,后来的发展也只是在此基础上进行局部创新。1961年至1964年间创作的《大闹天宫》,是中国传统文化和审美趣味的一次集中体现,这部“中国动画学派”的巅峰之作确立了动画的国际地位。1963年的大型木偶片《孔雀公主》则标志着偶动画艺术的成熟。同年出品的剪纸动画《金色的海螺》,则发挥了镂空艺术的特色,至今仍是剪纸动画中最出色的作品。民族化阶段的后期还出现了一批现实主义题材的动画作品,主要包括讴歌和平时期的建设生活、强调反美反特宣扬阶级斗争以及响应中央号召知青下放农村等方面的内容。这些影片在一定程度上已开始偏离动画创作的正常轨道,忽视动画艺术的高度假定品质,奏响了扭曲矫情的“文革”动画序曲。

### 三、沉寂期(1966—1977年)

1966年至1976年期间,几乎所有的动画影片均被罗织罪名予以打倒。在横扫一切的批判下,中国动画的生产中断了整整六年。直到1972年,上海美影厂经上级允许率先恢复生产。但所有作品无一例外都以描写建国前的革命战争、社会主义社会的阶级斗争、路线斗争和思想斗争为题材,成为时代政治的传声筒。此阶段的动画基本抛弃了自身特有美学规律,完全遵循写实主义的表现手法,以追求等同真人表演般的逼真效果为目的。随着基本审美品格被极大扭曲,动画无法发挥艺术魅力,陷入了沉寂。在个性的思考与体验完全被主流意识形态公共话语所取代的前提下,动画创作具体呈现为两个倾向,一是歌颂性的作品,如《长在屋里的竹笋》;一是反映阶级斗争理论的作品,如《小号手》、《骏马飞腾》等。

具体而言,这一时期动画创作无一例外都是从概念出发,主题先行,题材情节与政治意识形态之间形成僵硬的机械运作的关系。即:人为地划分本质与现象、光明与黑暗的两重领域,贯彻“三突出”、“四字诀”的电影叙事/镜头语言体系和修辞法则。由于这种极度公式化、概念化的创作规程强制性地表现人物性格,缺乏生活的多样性可能,所以作品的形式和内容都刻板单调。在此,中国动画曾经具有的高度自由的绘制性被降到最低点,强调绘制对象的写实性成为美术设计的惟一准则,甚至不顾材料限制去追求逼真化效果。究其原因,主要是:(1)“文革”时期的视觉艺术包括动画必须采用写





实手法,否则不符合时代政治要求。(2)混乱的艺术秩序致使主管部门和观众失去了基本鉴赏能力,动画创作中个性化的美术设计会与之抵牾,因而得不到肯定乃至被抹杀。(3)原先的动画审美标准此时遭到完全否定,再遵循原先的审美规范极易触犯各种莫名其妙的禁忌而横遭批判。比如夸张手法则会被扣上“丑化英雄”的帽子甚至更加无稽的罪名,导致创作者谨小慎微唯恐触及雷池。再如以往动画的美术设计大多从传统艺术形式中汲取营养,而此际已一概被封杀,一种以为粗暴地将所有传统艺术形式与当下现行艺术形式进行截然隔离,就能够和过去一刀两断的幼稚思想左右着政治领导和主管部门的意识以及行为,导致创作者不敢再从传统艺术形式中寻找创作灵感。诸如水墨画、古代壁画、民间年画、民间版画、民间玩具等一切优秀的传统艺术形式全部划归“毒草”范畴。(4)创作者认为,只要表达本身感人,题材选择和剧本编写可以不考虑动画的特点,这种创作思路使得动画越来越向真人表演的故事片靠拢而丧失了自身的特点。<sup>⑩</sup>

“文革”时期的动画创作彻底摒弃了传达和表现梦幻理想的诉求,以往最常见的童话、神话、传奇以及寓言等题材都已经销声匿迹,皆为千篇一律的斗争性现实主义题材,甚至连片中儿童所唱的儿歌都在强调阶级斗争。不仅战争年代要斗,和平年代也要斗;不仅要和敌人特务斗,还要和有不良倾向的同志斗;不仅要和人斗,还要和思想斗。当然,“文革”时期的动画也取得了一定成就:《小号手》获南斯拉夫第二届萨格勒布国际动画电影节一等奖,《长在屋里的竹笋》创造了水墨剪纸片形式,为沉寂中的中国动画增添一抹亮色。直至1976年“文革”结束,动画创作依然带有斗争色彩,蕴于动画作品中的火药味清晰可辨。

#### 四、复苏和转向期(1977—1990年)

复苏和转向期是目前为止中国动画向世界展示自身风采最为全面的阶段,也是中国动画史上一个情况复杂的历史转型期。“文革”以后,文艺界多年压抑的创作激情得到了尽情的释放,呈现出文艺创作繁荣、文艺评论活跃、文化市场发展、文艺人才涌现、文艺队伍壮大、艺术生产力增强和文化产业规模扩展的局面。人们的文化消费方式也发生了巨大变化,逐步具备了消费多样化和市场化、消费方式科技化和现代化等特点。动画作品的内容和形式都开始往纵深方向发展,可谓长片夺彩、短片争辉,“中国动画学派”也由此得名。这一阶段也是中国社会的重大变革时期,经过近三十年的闭关锁国,中国的大门再次向世界打开,大量的外国动画作品进入中国观众的视野,并逐渐影响和塑造着中国观众的审美习惯与欣赏趣味。面临着这一变化,中国动画人主动适应形势,做出一定程度的探索和尝试。但囿于生产体制的束缚,他们的尝试和摸索都没有深入,也没有引起人们足够的关注。

1977至1990年,中国动画创作在题材内容、艺术形式和制作技巧等方面,均取得了新的进展。共有24部影片在国外获得37个奖项,创造了中国动画史的新纪录。国外舆论界盛赞中国动画“已达到世界第一流水平”。由于实行开放政策扩大对外交流,中国动画的国际影响日益扩大,被夏衍称为“为中国电影第一个走向世界的片种”。<sup>⑪</sup>