



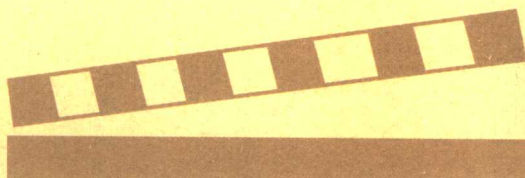
百年中国电影研究书系

主 编

赵 实

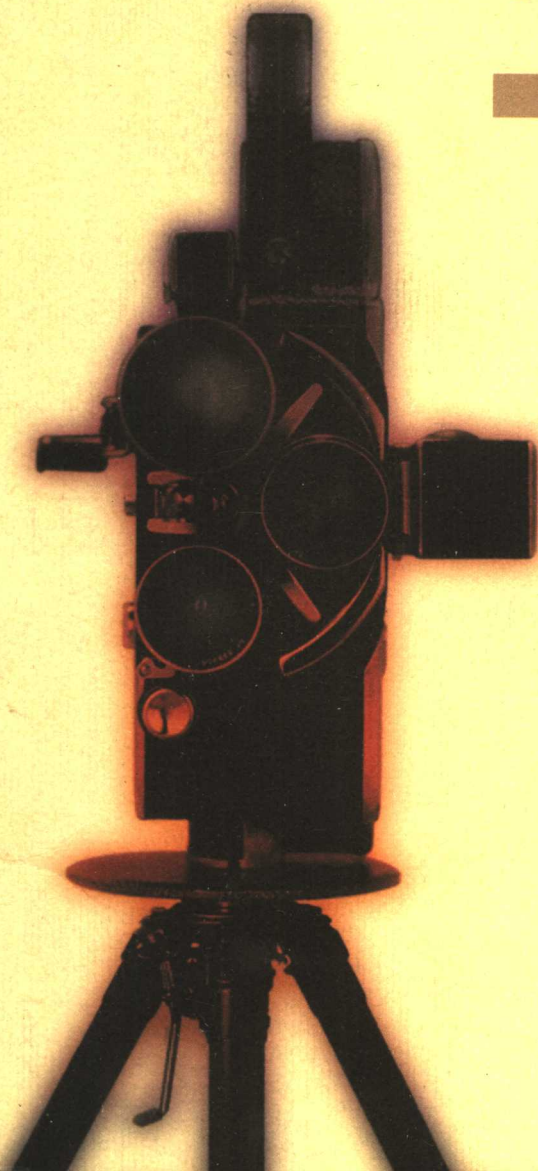
副主编

童 刚 陈景亮



中国动画 电 影 史

颜 慧 索亚斌 著



CIP 中国电影出版社



百年中国电影研究书系

主 编

赵 实

副主编

童 刚 陈景亮

中国动画 电 影 史

颜 慧 索亚斌 著

 中国电影出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中国动画电影史 / 颜慧, 索亚斌著. — 北京: 中国电影出版社, 2005.10

(百年中国电影研究书系)

ISBN 7-106-02381-7

I. 中... II. ①颜... ②索... III. 动画片 - 电影史 - 中国
IV. J909.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 108436 号

责任编辑: 杨郁喧

封面设计: 一岸

版式设计: 沈克

责任校对: 金晓聚 陈虹媛

责任印制: 刘继海

中国动画电影史

颜慧 索亚斌 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100013

电话: 64299917 (总编室) 64216278 (发行部)

E-mail: cfpw@edude.net

经 销 新华书店

印 刷 北京大地印刷厂

版 次 2005 年 12 月第 1 版 2005 年 12 月北京第 1 次印刷

规 格 开本 / 650 × 960 毫米 1 / 16

印张 16.25 插页 / 2 字数 / 259 千字

印 数 1-4000 册

书 号 ISBN7-106-02381-7 / J · 0914

定 价 34.00 元

总 序

《百年中国电影研究书系》是电影理论界献给中国电影 100 周年的一份厚礼。

早在 100 多年前，电影就开始成为具有广泛的民众基础和社会影响力的文化娱乐方式，通过综合艺术和高新技术的结合，电影向世界展示了人类创造文化、创造历史、创造精神财富和物质财富的强大力量。长久以来，电影被普遍誉为最有艺术生命力、文化感染力和社会影响力的文化娱乐载体。

2005 年，欣逢中国电影百年华诞。作为中华民族文化的重要组成部分，中国电影的 100 年，经历了从无声到有声、从黑白到彩色、从模拟到数字、从传统到现代的技术变革；中国电影的 100 年，是以艺术的形式见证并记录了中国的历史与现实、发展与进步、苦难与辉煌的 100 年，是汇聚了中国电影工作者的民族精神、文化责任、思想力量、艺术创造和智慧才华的 100 年，是贯穿着党的领导、人民群众关爱支持的 100 年，是与时代、与社会、与人民、与祖国同行的 100 年，更是具有光荣传统和辉煌成就的 100 年。

100 年来，伴随着中国的历史进程和社会变迁，伴随着中华民族的经济文化繁荣，中国电影得到了长足的发展，涌现出一大批杰出的电影艺术家，他们创作了许许多多在世界影坛颇具影响的精品力作，形成了独特的优良传统和艺术品格，为促进中国电影乃至世界电影的多样化发展作出了积极的贡献。新中国成立之后，中国电影创造了一个又一个新的发展高峰，特别是自上个世纪 80 年代中国改革开放至今，党和政府先后制定了一系列推动电影产业改革、开放与发展的重大举措，出台了一批促进电影发展、创作繁荣和国际合作的优惠政策，极大地调动了从业人员和社会力量的积极性和创造性。党的十六大以来，全国电影系统按照中央的统一部署和要求，积极推进电影体

制改革和电影产业化发展，取得了历史性突破，形势喜人、成果喜人。一批深受广大人民群众喜爱的精品力作在市场上、在国际上产生了广泛的影响，一批国有企业和股份制企业、民营企业等新型的市场主体在市场竞争的风浪中搏击，不断壮大，进一步增强了电影产业的实力和竞争力，使得中国电影经过艰苦的拼搏，终于走出了低谷，并创造了新的业绩，在推进先进文化建设、促进文化产业发展和提高国际影响力上，发挥着越来越重要的作用，当代中国电影产业呈现出了持续快速增长的发展势头。

辉煌灿烂的电影历史，生机勃勃的当代电影产业，为电影历史和理论研究工作提供了坚实的基础。自上个世纪30年代以来，电影批评和电影创作相互促进，推动艺术创新，促进社会进步，为电影创作和产业发展的几个高潮阶段作出了重要贡献。进入新世纪以来，伴随着电影产业的发展，电影理论界在产业研究、经济运营等方面进行了有益的探索，获得了初步的理论成果，促进了电影产业发展，呈现出方兴未艾的生机。

《百年中国电影研究书系》，是电影理论工作者和实践工作者的智慧结晶，汇集了百年来电影艺术、产业发展、技术进步等方面的历史经验，既是电影发展史各个阶段的真实记录，也是电影自身发展规律的总结，史论结合，文献性和实用性兼备，在纪念电影诞生100周年之际出版，具有重要的意义。

希望电影理论界继续坚持马克思主义的世界观和方法论在电影学术研究领域的指导地位，面对电影发展的新形势、新机遇、新问题，在深化历史研究、战略研究、政策研究的同时，开展积极健康的电影理论批评，进一步提高电影理论研究的整体水平，紧密联系电影实践，加快理论创新，为推动新世纪社会主义先进文化和中国电影的繁荣与发展作出新的贡献。

张军

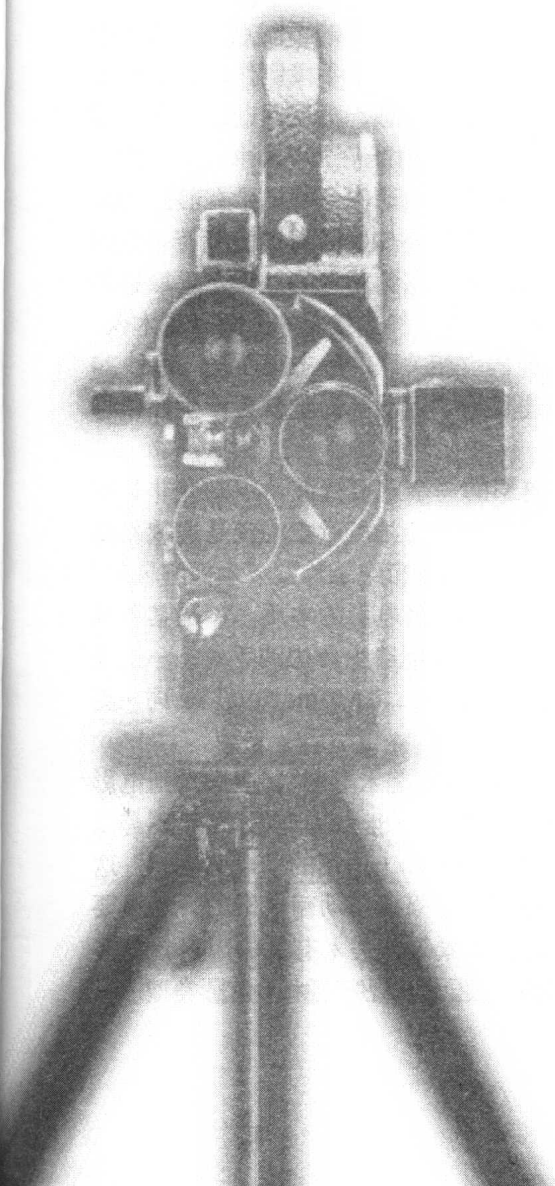
2005年7月14日

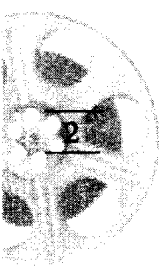
目 录

总序·····	赵实
导言·····	1
第一章 万氏兄弟与中国动画电影的起步 (1922 — 1948) ···	9
一、概况·····	10
二、中国第一部动画片《大闹画室》的诞生·····	11
三、以动画片创作参加抗日救亡运动·····	14
四、中国第一部有声动画短片《骆驼献舞》·····	17
五、中国第一部动画长片《铁扇公主》·····	20
六、《农家乐》与早期其他动画片·····	24
第二章 新中国动画电影的诞生及快速成长 (1947 — 1956) ···	27
一、概况·····	28
二、从东北到上海·····	29
三、动画电影事业的迅速成长·····	33
四、《神笔》和《骄傲的将军》：开启民族风格之路·····	38
第三章 中国动画电影民族风格的张扬(1957 — 1966)·····	43
一、概况·····	44
二、民族风格形成，动画样式大大增加·····	46
三、《大闹天宫》——中国民族风格动画的里程碑·····	81
第四章 文化大革命时期的动画电影 (1966 年— 1976 年) ···	91
一、概况·····	92

二、几部有代表性的作品·····	96
第五章 再度繁荣的新时期 (1977—1986) ·····	101
一、概况·····	102
二、动画片创作的“恢复期”(1977—1979) ·····	103
三、动画创作再度发展繁荣 (1980—1986) ·····	124
第六章 外来动画的冲击与国产动画的机遇 (1987—2005) ···	171
一、概况·····	172
二、哲理短片独树一帜·····	175
三、表现内容大大拓展·····	183
四、影院动画长片制作增加·····	190
五、产量丰富的系列片创作·····	195
六、《宝莲灯》:新时期影院动画的探索·····	199
七、长影美术片分厂的作品·····	202
第七章 回顾与总结·····	211
一、中国动画的题材选择·····	212
二、民族化风格的成功探索·····	217
三、现状与思考·····	220
附录一 中国动画电影国内获奖情况·····	225
附录二 中国动画电影国际获奖情况·····	228
附录三 中国动画电影作品年表·····	232
编者说明·····	253

导言





动画电影，英文为 Animation，与常规电影的不同点在于动画电影的拍摄对象本身不是生命体，而是用造型艺术手段制作的假定性形象。一般说来，常规实景电影是从动态到静态，再返回动态，即在拍摄时，是用摄影机以每秒 24 格的速度连续拍摄一个现实中人或物的动作，摄影机的任务是将真实发生在镜头前的动作分解记录在静态的画格之上，再通过连续放映，将其“还原”为与生活真实情境相一致的连续的动态。而动画电影则大多只有从静态到动态的过程，采取逐格拍摄的办法，摄影机的任务是逐格拍摄处于静止状态的图画（或木偶、剪纸等），当依次逐格拍摄的、彼此内容相关联的静态画面，以每秒 24 格的匀速放映出来的时候，流畅连贯的“运动”幻觉就会产生在银幕上。

不过，虽然逐格拍摄是动画电影的一个重要特征，但却并非其本质。因为有些影片，如以皮影或提线木偶为拍摄对象的就是连续拍摄的，虽然这类影片在完成后通常被冠以“皮影纪录片”、“木偶纪录片”的字样，但仍然被视为动画电影。所以动画电影的本质，不是某种具体的拍摄技巧，而应该是利用电影特性来创造生命力的手段——使原本没有生命的（美术范畴的）形象活动起来。“Animation”一词在英文中，本就有“赋予生命”的意思。

长期以来，中国一直把动画电影称为“美术电影”，我国动画电影的主要生产基地——上海美术电影制片厂——也是以“美术”而不是以“动画”命名的。但是本书更倾向于使用国际上通用的“动画电影”这一称谓。因为“美术电影”这一称谓只是强调了动画电影的一个重要方面——即其中涉及的造型、设计、背景等与美术有关的因素，却并非严格从动画电影的本体——作为时空艺术、视听艺术的电影类型——

来命名的。甚至可以说,“美术电影”是对动画电影的一种误解与误用,片面强调“画”而轻视了“动”。动画大师诺曼·麦克拉伦(Norman McLaren)说过:动画不是“会动的画”的艺术,而是“画出来的运动”的艺术。更确切地说,是一个镜头与下一个镜头相组接所产生的意义。“美术”只是动画电影的组成因素之一,将它作为动画电影的总称无疑有失偏颇。这种命名方式也折射出中国动画电影的潜在问题,尽管在国际上享有“中国学派”的美誉,但中国动画电影却普遍存在着电影思维和电影语言相对薄弱的特点。“美术思维大大胜于动画电影思维。我国动画电影家许多是美术行伍出身,传统绘画遗产对他们有强烈的吸引力;同时,美术风格所获取的国际性声誉,在一定程度上又形成了他们创作时的思维定势。”^①而在更深广的层面上,这种命名方式也和中国长久以来视电影为“综合艺术”的偏见息息相关,如早期中国电影曾被称为“影戏”,同样存在电影本体缺席的问题。

还有一点应该明确的是,以“动画电影/动画片”概念替代“美术电影/美术片”概念,是在广义的层面上,即包括卡通片、剪纸、木偶、水墨以及折纸等诸多动画类型的统称。而狭义的“动画片”,等同于“卡通片”(英文cartoon),具体指“以绘画形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段,运用逐格拍摄的方法把绘制的人物动作逐一拍摄下来,通过连续放映而形成活动的影像”^②。

通常认为,电影的运动幻觉,是由“视觉暂留”的生理现象造成的。即通过科学实验证明,人眼在某个视象消失后,仍可使该物象在视网膜上滞留0.1—0.4秒左右。当电影胶片以每秒24格画面的速度匀速转动,投映在银幕上的一系列静态画面,就会因此造成一种连续的视觉印象,产生逼真的动感。但是,恰恰是动画电影给我们提供了非常典型的例证,使我们通过仔细观察发现,有许多镜头并不符合视觉暂留的条件要求,而我们的眼睛和大脑却依然接受它们是运动幻觉。比如,无论是出于制造特殊效果的目的也好,还是由于偷工减料的原因也好,很多动画片中形象的运动是有省略的,动作的中间阶段并不衔接,画格之间的间歇运动并非是1/24秒,而是1/12秒,甚至是1/6秒,于是产生了跳跃的感觉,但是尽管不流畅,观众依然会将其理

① 尹岩《动画电影中的“中国学派”》,王亮衡主编《电影学研究》第一辑,中国广播电视出版社1997年1月,第225页。

② 许南明主编《电影艺术词典》,中国电影出版社1986年版,第578页。



解为一个连续的动作，而不是多个单独、静止的画面。更不用说在电视动画片中常常出现的情况是，画面上只有静止的象征性动作符号（比如铁臂阿童木摆出飞行的姿态），只是在周围加上很多变化的流线，这时观众仍然倾向于将其理解为“运动”。这是视觉暂留所无法解释的。这说明，运动幻觉的产生，不是在银幕之上而是在头脑之中，其根源不是视觉暂留这样的生理作用，而是视听感知经验带来的心理认同和心理补偿。在这个意义上，影片《战舰波将金号》中三个镜头表现石狮子从沉睡到苏醒的著名蒙太奇组接，也具有“动画”的因素。

动画电影在发挥特性——使原本没有生命的形象活动起来的时候，具有强烈的假定性。在美学趣味上，与真人实景的常规电影相比，动画电影也显现出明显的差异。首先，动画电影可以轻松地呈现真人表演实景拍摄无法实现的场面，实现现实生活物质世界无法实现的愿望、无法呈现的景观，诸如飞天入地、夸张变形，以至于美国电影评论常常将史泰龙、施瓦辛格等硬汉明星塑造的无敌英雄形象称之为“卡通式英雄”。而更重要的是，真人实景的常规电影，从本质上讲是“短路”的符号系统，能指即所指。常规电影的画面总是和具体而鲜明的形象联系在一起，很难表达相对抽象的一般性概念。比如，很难表现“人”的概念，或表现“一个人在行走”这样的抽象描述，而只能表现一个具体（或男或女或老或少或美或丑或高或矮）的生命个体及其行动。而动画电影因为其拍摄制作的特殊性，是从无到有的加法，可以控制画面所有元素，摒除常规电影无法控制的“冗余”“芜杂”的信息，逼近所指。比如，以一个圆圈和几个简单的线条，就可以表达人的概念，以线条的变化表现人的动作。因而动画电影更适于在两个向度上伸展，一是面向儿童，以简化纯化的方式表现物质世界，简单明了易于理解；一是面向成人，以抽象化的方式诠释现实或观念。“商业动画”和“艺术动画”的不同说法，大致是以其不同的取向划分。令人遗憾的是，中国动画电影基本上是单向度的，目标观众定位于少年儿童，且带有强烈的教化目的，忽略了动画电影更丰富的表现可能。而最优秀的动画片，往往是两个向度的奇妙杂糅，既饱含着童心童趣，又渗透着抽象概念的形象演绎，中国这方面的作品（如《三个和尚》、《独木桥》、《超级肥皂》）非常罕见。

动画电影的诞生是同使绘画或立体造型在银幕上形成活动错觉的技术设备产生的历史分不开的。动画原理的发现是在卢米埃尔兄弟和爱迪生等人发明拍摄真人活动的电影设备出现以前，在某种程度上，

正是动画原理启发催生了后者的诞生。从19世纪早期开始,比利时物理学家普拉托、奥地利几何学教授斯丹普菲尔和其他一些学者、发明家曾经利用托盘或绘有图画의胶片、成套的镜子和幻灯在银幕上得到活动的影像。这类设备中最完善的是照相师出身的法国人埃米尔·雷诺制作的光学影戏机,“这个器械所用的画带是由一些用胶布条粘合在一起而排列成圆形的玻璃片构成。这就是柔软透明的影片的最初雏形。”^①法国电影史学家把这一发明获得专利的日子即1877年8月30日视为动画的诞生日。雷诺为他的光学影戏机制作的第一部动画片是《一杯可口的啤酒》^②,片中采用了普拉托以来的旧式“走马盘”的主题,不过动作更复杂一些。自1892年10月28日起,雷诺开始在巴黎蜡像馆开设的“光学剧场”放映他称之为“光学影戏剧”的手工绘制节目,每场大约放映15至20分钟。这些短片包括几个喜剧片断,有色彩,放映时有歌曲和音乐伴奏。“据当时人士确凿的报道,雷诺的动画片《一杯可口的啤酒》有七百多幅画面,能够‘延续放映十二分至十五分钟’。”^③其中《更衣室旁》是雷诺最丰富、动作最复杂的一部作品,片中出现的画面和场景几乎已经是“镜头组合”,该片可以连续放映15分钟,“画片开始是用海水浴者的笑剧来表达海边的气氛,而这种气氛又由于海鸥不断地来回飞翔而变得更为浓厚。鸟的飞翔是一个很新颖的场面,在戏剧里从没见过,因而成为吸引观众的原因之一。接着是一个简单但却安排得生动幽默的情节:一对巴黎的夫妇来到海边,一个‘风流客’对巴黎太太大献殷勤,因为偷看她在更衣室里换衣服,结果屁股上被踢了一脚,巴黎夫妇在海里游泳。‘风流客’被关在更衣室里。经过一段打架场面以后,出现了一艘张帆的船,帆上写着‘剧终’二字,故事由此而告结束。”^④对于这部作品,乔治·萨杜尔评价说:“《更衣室》这部动画片,已经具备了现代动画片的一切特点,诸如:一定的放映时间、巧妙的剧情、典型的人物、噱头、特技摄影、紧

① 乔治·萨杜尔《电影通史第一卷:电影的发明》,中国电影出版社1983年5月,第120页。

② 在同为法国电影史学家乔治·萨杜尔撰写的《世界电影史》和《电影通史 第一卷:电影的发明》中,对埃米尔·雷诺为“影戏机”制造的第一部动画片的记述是不同的,前者是《丑角和他的狗》,后者是《一杯可口的啤酒》。

③ 乔治·萨杜尔《电影通史第一卷:电影的发明》,中国电影出版社1983年5月,第132页。

④ 乔治·萨杜尔《世界电影史》,中国电影出版社1995年9月,第10页。

凑生动的故事情节、同步的音乐、美丽的布景以及动人的色彩等等。”^①由雷诺制作的这20多个（还包括《炉边偶梦》、《喂小鸡》等）小节目，便成为早期动画片的雏形。

1906—1908年间，电影技术的改进推动了动画片的进一步发展，出现了一些用逐格拍摄法摄制的，长度仅供放映几分钟的绘画片。其中，J·史都华·布莱克顿于1906年摄制的第一部电影胶片动画《一张滑稽面孔的幽默姿态》，被认为是第一部真正意义上的动画片。布莱克顿出生于英国，幼年时举家移民到美国。他在青年时热衷于表演，曾与人组成舞台杂耍和魔术表演搭档，四处巡回演出，其中布莱克顿负责表演粉笔脱口秀。1896年，布莱克顿得到一次同大发明家爱迪生交往的机会，受爱迪生的影响，开始对当时尚处于襁褓时期的电影产生浓厚兴趣，于是同自己的好友兼表演搭档史密斯一起组成了“维他公司”，这个公司就是日后著名的华纳公司的前身。20世纪初，布莱克顿用粉笔画素描手段拍摄了《奇幻的图画》，表现的是画家本人在进行速写表演。而《一张滑稽面孔的幽默姿态》开场是画家的才艺表演，接下来是一些画像在不断变换着各种表情和面貌，看起来颇为幽默。片中首次采用剪切的手法，即将人形的身躯和手臂分开处理，节省了逐格重画的功夫。1907年，布莱克顿利用逐格拍摄法拍摄了《奇妙的自来水笔》，表现的是一只钢笔在自动绘画；同年布莱克顿还制作了《闹鬼的旅馆》，在片中各种东西自己会动，为表现一把小刀自动切割一根腊肠，在每拍摄一格之后，他都会将小刀的位置移动一些。为了使场面更加逼真，布莱克顿不仅在影片中使用了当时非常流行的溶叠、重复曝光等技巧，更将大量动画技巧运用其中，以至于影片在公映时引起很大轰动。

1906年底，在法国高蒙制片厂工作的埃米尔·科尔运用摄影机上的停格技术拍摄了《幻影戏》，表现的是一系列不断变化形状的手绘造型影像。该片于同年8月在巴黎公映。1912年，科尔受到美国伊克莱尔公司的邀请，前往美国继续从事动画制作工作。从1908至1921年间，科尔共完成了250部左右的动画短片，在这些影片中，他塑造了第一位滑稽的动画人物，并首次利用遮幕摄影结合动画和真人表演来制作动画片，在早期动画片的艺术探索上做出巨大贡献，被后人奉为“动画之父”。

^① 乔治·萨杜尔《世界电影史》，中国电影出版社1995年9月，第10页。

1909年，美国人温莎·麦凯拍摄出真人与动画结合的短片《恐龙葛迪》，第一次成为电影院固定排出档期放映的动画作品。1918年，麦凯拍摄了第一部动画剧情长片《露斯塔尼亚号沉没记》。

1913年，第一家动画公司在美国纽约设立，他们为制作动画片制定了第一套固定的绘画系统。1915年，伊尔·赫德发现赛璐珞胶片可以用来取代以往的动画纸。画家不用再将每一格的背景都重新绘制一遍，而只需将人物单独绘制在赛璐珞上，再把背景垫在胶片下面相叠加拍摄，从而建立了动画电影的基本拍摄方法。同年，美国人麦克斯·弗莱士发明了“转描机”，可以将真人电影中的动作如实地转描在赛璐珞片或者动画纸上，然后再进行动画创作，这使得动画片的制作手段又前进了一步。1917年，阿根廷人唐·弗·范里制作了一部讽刺当时总统伊里戈耶恩的《背叛》，片长60分钟，在当时非常轰动。

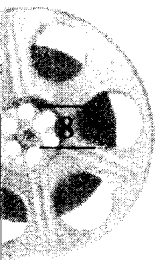
1919年，美国动画片中诞生了一个著名的动画角色菲力猫。这个深受当时观众喜爱的小动物出现在派特·苏力文公司出品的《快乐的猫》中，并很快成为美国连续10年最受欢迎的动画明星。菲力猫也是首个成为电影开发商品的动画角色，以它的造型出现的各种玩具、文具等产品开始畅销，一种以儿童为主要对象的全新的动画片营销模式也由此建立起来。不过，直到1928年有声片发明后，动画片才真正打下自己的根基。首先让动画人物“说话”的是沃特·迪斯尼。他是一名杰出的动画家，也是成功的经营者，他把动画制作流程设计成一条生产线，在严格科学的管理下，创造出一个庞大的动画王国“迪斯尼公司”。1930年中期起，迪斯尼陆续拍摄出《白雪公主》（1938）、《木偶奇遇记》（1940）、《幻想曲》（1940）等优秀的动画剧情长片，动画人物米老鼠、唐老鸭等也成为家喻户晓的“明星”。

1941年，以斯蒂芬·伯沙斯托弗、鲍勃·坎南为主的一些动画家因不满迪斯尼片厂自然主义的、具象的绘画风格以及滥情主题而罢工，结果被解雇。1943年，这些动画家成立了“美国联合制片公司”，在作品中追求自由、简单、具有时代特色的艺术风格以及比较成熟、富有想像力的主题，并推出了玛丽小姐等动画人物。结果，这种风格成为50年代动画的主流，并对战后的西欧和波兰、捷克、南斯拉夫等东欧国家有着深远影响。在此后很短的时间内，这些国家的动画艺术就已经取得很高的成就，创作出众多优秀的动画作品，比如捷克的木偶片创始人透恩卡的《好兵帅克历险记》（1954）、《仲夏夜之梦》（1959）等。很多欧洲动画片导演开始将动画创作作为先锋、前卫艺术的一种

实验形式，丰富了动画片的表现手段和艺术样式，比如英国动画大师诺曼·麦克拉伦拍摄了一部抽象派电影《一圈又一圈》(1951)。而著名的南斯拉夫“萨格勒布动画学派”更是大胆地将漫画绘画语言的尖锐、新奇、简练等特点引入动画电影，还非常注重图像本身的抽象性和造型。这一时期，前苏联动画电影创作也迅速发展，在表现手段和创作题材上都有相当的创新和拓展。

20 世纪 50 年代后，世界范围内的动画电影创作逐渐转向电视发展。60 年代后，受光学摄影技术发展的影响，动画技法有了突飞猛进的进步，其中尤以动画制作中电脑的运用最为突出。据说，电脑动画最早是在英美气象预报与军事用途上萌芽的。60 年代末，动画艺术家们开始了与电脑工程师的合作。1977 年，匈牙利画家彼得·弗兹为加拿大国家电影局拍摄出名为《饥饿》的作品，首次创作出仿真的电脑动画。到 20 世纪 90 年代，出现了全 3D 电脑生成影像的动画片《玩具总动员》、《小蚁雄兵》、《昆虫总动员》、《最终幻想》等。电脑动画在技法、风格、品质上更是日新月异，成为当代动画最受关注的一种类型。

与此同时，电脑生成影像在真人实景的常规影片中也开始大量使用。传统风格的真人与二维动画相结合的影片，如《欢乐满人间》、《谁陷害了兔子罗杰》、《空中大灌篮》等，独特的视觉效果来自于既区分真人世界和高度假定性的动画世界，又将二者神奇地结合。而电脑生成影像可以最大限度地贴近真实物质世界，与真实拍摄下来的人物景物天衣无缝地融合在一起，难分彼此。从《终结者 2 末日审判》、《侏罗纪公园》到《星球大战前传》、《指环王》、《黑客帝国》、《天空上尉和明日世界》，单纯从直观的视觉效果出发，已经很难分清什么是“真实”什么是“电脑动画”。在这个意义上，真人实景的常规电影和动画电影的界线也越来越模糊。

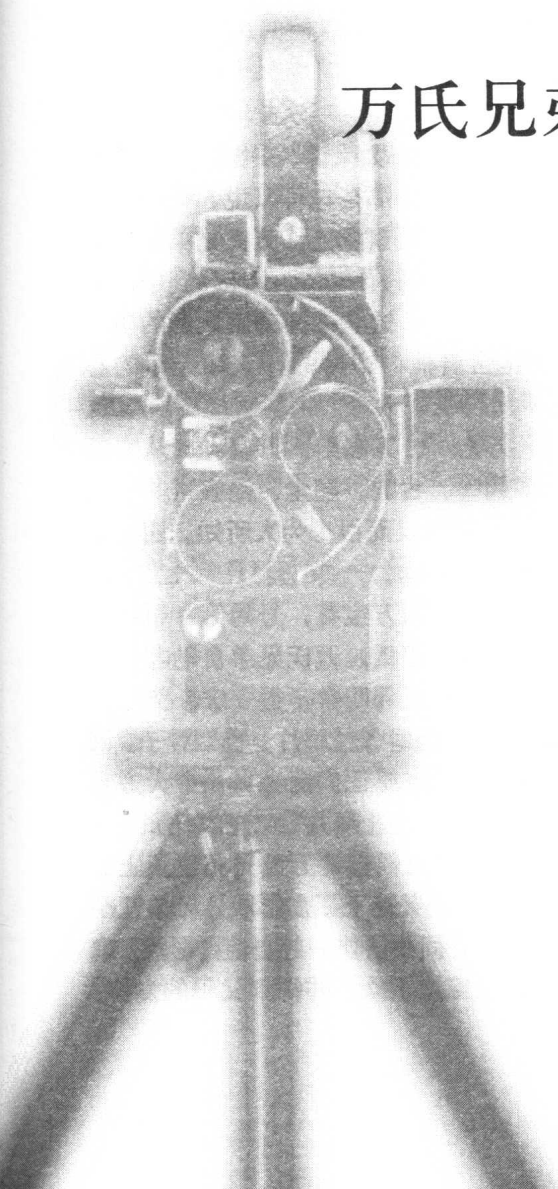


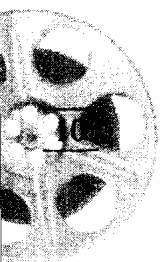
第一章

万氏兄弟与中国动画

电影的起步

1922—1948





一、概况

中国动画电影始于20世纪20年代初期。如果说，一部解放前的中国电影史在相当程度上约等于上海电影史，那么也可以说，一部解放前的中国动画电影史约等于万氏兄弟的动画创业史。万氏兄弟是中国动画片的开拓者、中国动画片之父。从中国第一部动画片，到中国第一部有声动画片，到中国第一部动画长片，这些中国动画电影的里程碑都是由万氏兄弟创造并见证，饱含着他们辛勤的汗水和无尽的心血。

万氏兄弟共四人，即万嘉综、万嘉祺、万嘉结、万嘉绅，从事动画事业后他们均使用自己的号，即籁鸣、古蟾、超尘、涤寰（其中老大万籁鸣和老二万古蟾是孪生兄弟），真名反而很少为人所知。四兄弟中以万籁鸣的成就最高，是创作的核心人物。

万氏兄弟四人生于江苏南京，父亲名叫万宝葵，号鹤筹，做绸缎生意，略懂美术；母亲心灵手巧，会绣花剪纸。万氏兄弟自幼非常顽皮，喜欢东涂西画，常爬高走低，搅闹得五邻四舍不得安宁。为了让孩子们平时安静一些，母亲便托人从上海捎回各种画片、香烟牌子、画纸、铅笔、毛笔，还有中国画的画册等，安排他们围坐在一个大方桌前学习绘画；晚上则常借着烛光为他们做“兔儿拜月”、“老农晚归”和鸡、狗、羊等各种手影逗乐。正是从那个时候起，万氏兄弟便迷上了绘画和手影这些最早的“动画”。此后他们又迷上了皮影戏，兄弟几个还在家里扯起白布幔，剪上几个小纸人，同小伙伴一起自演“影戏”取乐。读中学时，“大万”、“二万”更是痴迷于绘画并得到父母的支持。