

ERSHI SHIJI ZHONGGUO DONGHUA YISHUSHI

二十 世 纪 中 国

《动画艺术史》

ERSHI SHIJI ZHONGGUO DONGHUA YISHUSHI

全国艺术科学“十五”规划国家资助课题

二十世纪中国动画史及二十一世纪中国动画发展战略丛书

张慧临 著



092

陕西人民美术出版社

北京广播学院动画学院动画艺术专业系列教材

20 世纪中国动画艺术史

张慧临 著

陕西人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

20 世纪中国动画艺术史/张慧临著. —西安:陕西人民美术出版社, 2002. 3
ISBN 7-5368-1488-7

I. 2... II. 张... III. 动画—绘画史—中国—20 世纪 N. J218.792.75

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 015561 号

20 世纪中国动画艺术史

张慧临 著

陕西人民美术出版社出版发行

(西安市北大街 131 号)

新华书店经销

陕西人美艺术公司制版 西安七二二六工厂印刷

787×1092 毫米 16 开本 15.5 印张 4 插页 200 千字

2002 年 4 月第 1 版 2002 年 4 月第 1 次印刷

印数:1—5000

ISBN 7-5368-1488-7/J·1219

定价:32.00 元

在人类生活史上,动画为什么如此博得大家的青睐?这不只是进入现代社会以后才发生的事,也不只是少年儿童当中的事,让平面中的静止的图形图像行动起来、让它们在一个限定的空间中连续地腾跃变幻,如同有生命的精灵那样“活”起来,这样一个令人神魂颠倒、如痴如醉般着迷的课题,大约早在人类童年时代的朦胧中便开始琢磨探求了。不过虽然自古以来无论在西方和东方的文化遗存中都可以寻找到这类努力的许多有趣成果,在这些成果中凝聚了许多代人的经验和创造,但动画对于人类的重要意义一下子获得极大的提高,以至于成为当今世界多数人生活中不可割离的一部分内容,这中间便不能不归功于现代光学技术、机电技术、化工技术、材料技术以及后来通信传播技术等突破性发展。从早期在固定的刻画形象主体上添加瞬间印象的局部造型,到中世纪完整画面及形象的线性移动(转动),从原始手段的用人肢体迹断光线的影像游戏到农业文明时代透射光影的可操纵的映像戏剧,这个演变过程延续了上万年。自从人类能够掌握摄影曝光的秘密,进一步对人自身的视觉生理有了科学的研究之后,才逐步发明和完善了电影技术。如果就摄影作品(照片)本身乃是一种平面图像的“画面”这个前提出发,我们其实应该把整个电影艺术门类都划入“动画”(活动起来的画面)的大范畴里面才对(日本就是把电影称为“映画”的)。然而,我们中国人之所以把电影叫做电影,恐怕着眼点还在于它所使用的电光源与电动机械。在当时让中国人感到十分新鲜和珍贵的电气,确实是工业文明带给人类社会的一份厚礼。我们说电影技术几乎是神奇地实现了“动画”这一人类夙愿,电影确实是一种创造性的技术突破;但以摄影术为基础的一般电影技术,都首先具有“纪实”、“记录”或曰“反映”生活场景的性质;就一种本性而言,一般电影技术是一种反映、记录外在的生活客体(其中包括人为设计、引导和表演的“第二生活”客体)的再现性的创造,而并非表达人类理想形象及其样态的完全自由意义上的创造。可能就是因为这个原因,逼真地再现自然与生活的电影仍不能让人们止步,人们仍然怀抱着古老的理想信念,以手工的绘画、雕塑、图案等等传统造型艺术表现的语言和美学经验,而运用现代科学技术材料等作载体,发展了电影动画、电视动画这样的特殊的电影、电视艺术领域。这种热烈的追求,竟造就了整个20世纪人类文化艺术生活当中一道靓丽动人、绵延不断的风景线。

新的技术材料的载体,这种载体的当代综合性,反过来对于传统艺术从造型手法、艺术特色及其自身趣味、规律性等方面提出了新的制约性或改造性要求,这也是必然的事。电影“蒙太奇”引起的多画面的衔接转换,这种衔接转换的节奏、流线、韵律与速率,画面中假定空间的变换所引出的形象的多角度视像的连续性、合理性,画面动作等与音乐、音响、对话的时间谐配关系,所有这些综合因素与诸多观众生理、心理、思想、情感上的互动互适,种种问题构成了20世纪动画艺术发展史上饶有兴味的课题。对这些课题富有创造精神的种种探索与不同方向的尝试解答,交织出全球动画界一片令人眼花缭乱、美不胜收的盛景。特别是在进入20世纪后期,随着新一轮技术革命的潮头涌起,动画自身也发生着深刻的变化。计算机技术的应用将动画制作从繁重的手工劳动中解放出来,使它生产速度更快、创意可能性更宽广、内容涵量更大,从而更具有商业的竞争力和渗透力;它不仅从文化娱乐的圈子扩展到广告、工程设计、科普、教育等领域,其生产规模也有从独立分散的制片厂家向跨国、集约式产业,向国际竞争与合作发展的动向;三维动画大有取代以往二维动画

一统天下的势头,那种突出纵深空间中立体物象丰富运动的逼真感觉的审美取向,无情地排挤着以往居于主流的装饰性和诗化的美学风尚,动画片的表现力度因此得到空前强化。继之,由于大规模采用数码技术、全息技术,不再亦步亦趋依赖真人扮演和现实场景,仅靠借鉴生活原型的一些数据,主要利用动画原理数字化合成生产的“特技电影”异军突起,方兴未艾,带给整个影视界以巨大的震撼;它似乎暗示着以创作人为主导进行图像处理的“动画”行将取代真人实景表演的主导地位。对这一趋向的深刻意义绝不可掉以轻心。

中国在20世纪里经历了空前伟大而艰巨的文化转折历程。作为文化艺术事业的一个小分支,中国的动画很典型地经受了“进入现代”的磨难与奋斗。中国人凭藉自己的智慧、勇气、好学精神和自尊自信,在现代世界动画影坛较早便取得了入场券,在不平坦的道路上,在民族的艰难困苦中不停顿地跋涉前进,在很长一段时期并不处于“边缘化”位置,甚至还在世界上博得过很光彩的荣誉。自20世纪80年代以来,中国动画更开辟出了新的繁荣局面。但无可讳言的是,进入90年代以后,中国动画在繁荣发展的总势头下,因为内部面临许多方面的转型,而世界动画发展步伐又一次“提速”,暴露出的困难和问题越来越多、越加尖锐化和复杂化,相比西方国家的强劲势头,就显示我们动画业发展从观念到艺术、从技术到策略诸方面的弱势和凌乱,给世纪之交的中国动画发展造成了一种颇为严峻、颇显烦乱困窘的气氛。

“20世纪中国动画史及21世纪中国动画发展战略”这一选题便是面对上述情势而提出的。多年来我国动画界围绕动画的艺术创作、评论、技法教育和理论研究等方面已取得了一定的成绩,但在面对新世纪、面对“全球化”时我们又临到了一个迷惘的不可预测的关口。新的形势要求我们从基础研究做起,认真总结中国动画艺术的历史,探讨中国动画的基本规律和特质,从学术高度、系统性的高度来梳理、总结出可供参照和支持中国动画发展的基本理论。

由于担负的是这样一项既困难又紧迫的研究课题,所以我们将努力采取富有创造成效的方法,如1、从对中国的实际情况做系统调查和总结入手,高度重视自己国度与民众的历史创造和经验承传,以此作为全部研究的基础工程。2、以深入剖析比较的方法,密切关注先进国家的发展动态,但不取简单类比或攀附的思路,不强求一律,着重探讨新时代条件下中国文化传统的再开发。3、联合多年龄层次、多专业方向专家共同治学,重视产业界从业者的实践经验,大力收集广大动画受众的意见反映建议、形成三方互动的研究路线;在课题研究的开展中扩大队伍,凝聚更广泛的人才。4、注意对横向的各行业门类的信息综合、知识交插和最新成果的吸收;重视利用新技术手段,提高工作效率。

诚如我们一再听人说道的那样,目前,我国动画界面临着一个既充满了挑战又充满了机遇的明天。如果我们一定要成功,那么我们就一定要脚踏实地地做好分内的工作。“20世纪中国动画史及21世纪中国动画发展战略”丛书,将秉承该项课题的重任,在开放性的思路陆续推出一批专著,论文集及研究报告,作为此项课题之成果。我恳切期望丛书中的每部新书都能为推进我们这一目标而做出扎扎实实的成绩,同时我也衷心期待着各界人士对这些成果及时提出中肯而有益的批评、指教以及建议。



2002年元月3日

序

张松林

《20世纪中国动画艺术史》一书的作者张慧临是攻读美术史专业的研究生，但她在导师王宁宇教授的指导下选择了中国动画史这个课题作为毕业学习成果，是她踏上工作岗位前奉献给社会的一份礼物，这是值得喜欢的。美术史和动画史虽同属艺术范畴，毕竟各不相同。但她不怕困难，四处求教专家、多方搜索资料，在较短时间里，编著出了这样一本比较系统的论述中国动画艺术历史的书稿，的确是难能可贵的。特别在当前中国动画理论研究氛围比较冷落、学术著作比较匮乏的状态下，此书的出版，对于中国动画史学的进一步研究，对于中国动画艺术理论的深入发达，都将是一种促进。

这本书，帮助我们回顾中国动画艺术的历史进程，对于老一辈动画家们来说，一定是感慨万千的。以万氏兄弟1922年开始研究动画，并在1926年拍成我国第一部动画短片算起，至今已有80年历史。它的起步时间仅次于欧美，在亚洲属于领先。由于社会动荡等各种原因，使中国动画经历了一条曲折而坎坷的发展道路。有人说，中国动画曾有“辉煌的过去”，这是历史事实。早在1941年万氏兄弟就拍摄成功动画长片《铁扇公主》，这在当时，除美国的长片《白雪公主》而外是绝无仅有的。这部动画片不仅受国人的热烈欢迎，而且还轰动了南洋和日本。已故日本动画家手冢治虫(《铁臂阿童木》导演)就是因为受《铁扇公主》的启发而踏上动画制作道路，他对万籁鸣视为自己的启蒙老师。遗憾的是，当时中国动画没能在《铁扇公主》这一成功的起点上接续发展。解放战争的胜利才使中国动画绝处逢生，它在东北长春重新萌芽成长，《瓮中捉鳖》成为新中国动画片的开路先锋。建国之后，中国动画艺术更加朝气蓬勃，著名漫画家特伟领导的上海美术电影制片厂，在60年代和80年代两度出现艺术创作的高潮，大批优秀动画片相继问世，《大闹天宫》、《牧笛》、《哪吒闹海》、《三个和尚》等数十部佳作蜚声中外影坛。在国际比赛中为国家捧回了60多座奖杯，被夏衍称为中国电影第一个走向世界的片种。中国动画艺术还被国际动画界誉为已创立了自己的“中国学派”。当时，美国的迪斯尼动画公司、华纳公司、日本的东映动画公司等许多国家的动画制片人和艺术家们，都慕名前来上海美影厂参观访问，那时中国动画片真是步入了辉煌的年代。

历史的发展常常不是一帆风顺的。过去的辉煌，只能说明过去，今日要再创辉煌，还需我们继续付出巨大努力。90年代以来，中国动画艺术创作正在反思中继续前进。尽管还有不少困难，但十多年来，已经得到很大发展。长篇巨著的大型动画系列片和制作精良的动画影院片已成为动画创作的主体，正在向产业化、市场化方向迈进。

研究历史，目的是让人从中国动画发展历程中去感悟它的成功经验和历史教训。那么，我们有哪些经验和教训，值得去研究的呢？我以为主要有以下几点：

一、坚持民族化的道路。这是一条重要的经验，曾有人认为，现今世界正在走向一体化，应该提倡国际化，不必强调民族化了。其实艺术是丰富多彩的，每个民族的艺术、总要打上自己民族文化的烙印，每个艺术家总要表现自己的民族文化意识和个性特点。由于迪斯尼的创造而形成美国卡通的艺术风格，从《米老鼠》到《狮子王》都始终不变地体现着美国卡通的特色，就是改编中国故事的《花木兰》，依然渗透着狄斯尼的一贯风格。日本动画尽管开始时也在学习西方，但最终他们还是创造出与众不同的日本卡通风格，被世界所承认。美国动画家哈拉斯(前国际动画协会主席)在十多年前曾对我说过：“你们的动画片应该保持自己的中国风格，不必去学习西方，如果你们的动画片拍得和美

HAA37/02 1

国一样，那还用你们去拍吗？”这是再明白不过的道理。

当然，坚持民族化，并不是提倡守旧和复古。民族的动画艺术，也必须不断创新；不仅要有现代意识，还要吸收世界优秀的艺术精华和最新的科技手段，来丰富和提升自己动画艺术的形式和品位。坚持民族化，还要从世界的视角去进行创作，包括选择题材、表现手法等各个方面，都得考虑中外观众的审美需要，争取为大多数观众所接受和欢迎；只有这样，民族的动画片才能真正走向世界。

二、重视动画片的教育作用。中国动画片长期以来始终坚持内容健康有益，深受国内外观众好评。任何文化娱乐活动，都会对受众产生潜移默化的影响，或是有益，或是有害，这是不能否认的事实。尤其动画片，主要对象是少年儿童，因此它的教育作用更为人们关注。某些含有暴力和色情的动画片，在世界各国也受到公众和政府的抵制。当然，动画片不是教科书，它是一门艺术，必须发挥其娱乐休闲、审美享受的功能。这就要求动画片做到寓教于乐，使思想性、艺术性、观赏性融为一体。综观我国无数动画片，凡是成功的作品，总是把教育性和娱乐性完美地结合起来，这又是一条值得研究的经验。

三、树立精品意识，重视作品质量。过去，中国动画片之所以能在世界影坛上获得殊荣，就是因为创作出了一批高水平的动画精品。当我们回忆起60年代动画片创作高潮时，自然要想到《大闹天宫》等一批不朽名作；当我们回忆80年代第二次创作高潮时，又会想到《哪吒闹海》等一批杰出精品。一部动画艺术史，也主要是由许许多多的优秀动画片以及创作这些作品的动画家们所构成的。中国几十年动画创作经验告诉我们，没有高质量就没有观众，没有高质量就不能走向世界。当前，我国动画片的创作正在不断发展，产量与20年前相比已增长了近30倍，因此，防止粗制滥造，树立精品意识，努力提高质量，这一条历史经验是不应该忘记的。

四、面向大众，面向市场，走产业化发展道路。这是我国动画片从几十年的历史演变中得到的一个极为重要的教训。长期以来，由于计划经济的体制，使国产动画片的规模难以扩大，产量始终很低，与动画发达国家相比，悬殊实在太太大。由于长期闭关锁国，不与外界交流，信息闭塞，动画片的生产和技术和经营状态大大落后于他人。当大型动画系列片已风靡世界、动画产品已充满市场时，我们还不知道动画系列片该如何制作，又该如何走向市场。日本的《铁臂阿童木》率先打入我国市场后，才使我们从朦胧中惊醒过来。之后的十多年来，尽管动画工作者们奋发自强，十分努力，也作出了不少成绩，但光阴蹉跎，要赶不上别人，恐怕还需要相当一段时日。

艺术和经济是互为因果的。一个好的艺术品，应该产生较高的商业价值，获得应有的回报。如果没有经济支持，艺术也无法生存和发展。动画片是一种大众化的文化产品，应该在社会广泛的传播中，使艺术和经济都得到良性发展，这也是社会主义市场经济所要达到的目的。今天，对于这一深刻的历史教训，大家已有一致的共识。要使中国动画片真正走上市场经济的轨道，实现跨越式的发展，需要在体制上不断改革，在改革中不断完善。今天，光明的前景已在眼前，相信在21世纪，中国一定能跻身世界动画大国的行列。

在结束这篇序言的时候，我要感谢张慧临同学为我们做了一件很有意义的工作。如果说这本书尚有不足的话，也是在所难免，有待今后进一步去完善和发展了。希望中国动画艺术史学的研究，永远伴随着中国动画艺术发展的历程，不断进步，不断深化，走向辉煌的未来。

2002年2月

序

路盛章

虽然动画片在我国已经有近八十年的历史了,但一直被看作是一个以教育少年儿童为主的小片种,没有得到过足够的重视。这当然也影响到动画理论和动画教育的开展,同时,也就在很大程度上限制了动画艺术的发展。

应该说我国动画教育的起步是比较早的。上个世纪五十年代初,苏州美术专科学校、北京电影学校就曾开设了动画专业,六十年代初,上海电影专科学校也曾设立动画专业,多年来为中国的动画事业培养了大批优秀工作者,为我国动画事业的发展做出了不可磨灭的贡献。但长期以来,由于历史的原因,我国的动画教育规模很小,而且没有形成系统性与连续性。乃至今天在课程设置与教学安排上,还没有实现完全的正规化。比如,多年来动画专业没有一套成型的高水准的系列专业教材,这不能不让人感到忧虑。

然而令人振奋的是,西安美术学院美术史论系硕士研究生张慧临,在导师王宁宇教授的指导下,通过两年的辛勤劳动,完成了20多万字的《20世纪中国动画艺术史》一书,为中国动画界填补了一项空白——我们终于有了自己的第一本关于我国动画历史的专著了,我们应该为之鼓掌。还应该再次鼓掌的是,对于我们高等院校动画专业来说,也从此有了一部比较正规、比较全面、比较实用的史论教材了,相信它的影响会比较深远。不要小看这一点,因为高等动画教育的培养目标是具备文化素养、富有创造力的艺术人才,而不是只懂得技术技巧、单纯玩弄视听感官刺激的匠人。所以不懂得人文历史,不懂艺术史和本专业的来龙去脉,只能与我们的目标背道而驰。

纵观我国几十年的动画发展历史,尤其是动画业面临大发展的历史关头,便会发现缺乏理论建设是制约我国动画长足发展的一个重要因素。至今我们仍然没有一本介绍世界动画的专著,连翻译本也没有。这使得我们的动画片创作、制作以及动画教育常常在不知己、不知彼的状态下摸索。看看动画的姊妹艺术——美术、电影、音乐等,进入八十年代以后,这方面的历史专著不断推出,新的理论也层出不穷,大大活跃了这些艺术门类的创作气氛。这一点很值得我们动画界思考。

任何接近完美的事物都不是一蹴而就的,《20世纪中国动画艺术史》也不例外,它也还存在着这样那样的缺点和不足。但作为第一部完整意义上的中国动画史论著作,它的出现标志着中国动画理论研究到达了一个新的学术高度。在此,我们热切地盼望着更多、更好、更具有指导意义的理论著作问世。否则,中国动画事业的振兴,中国动画教育事业的发展,就可能永远是一句空话。

2002年新春于北京广播学院动画学院



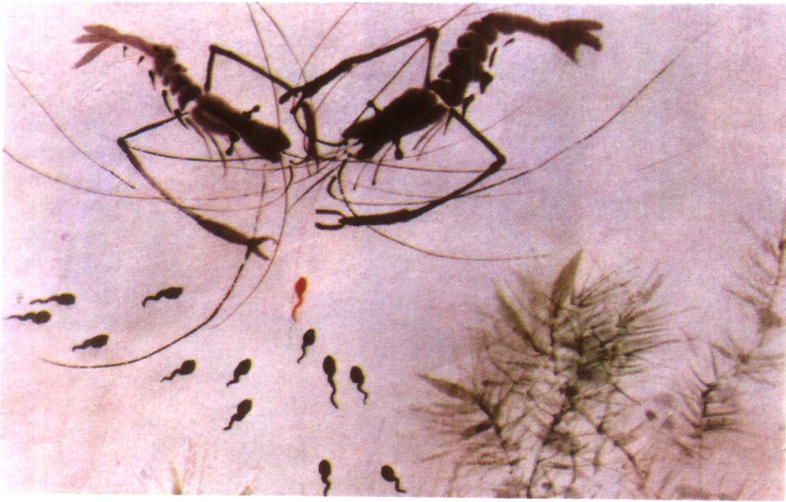
《铁扇公主》(1941 年)



《骄傲的将军》(1956 年)



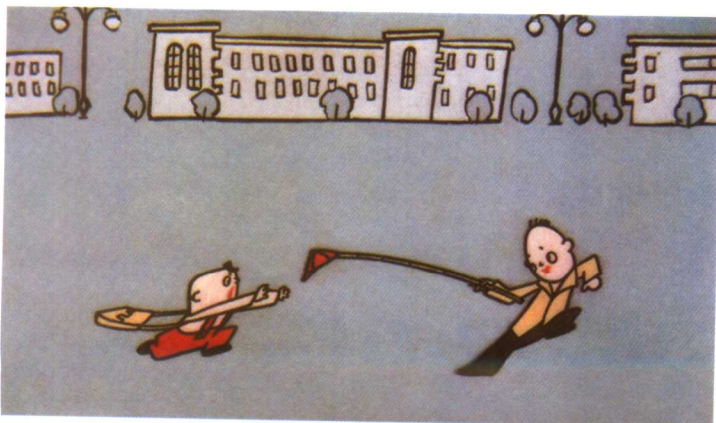
《小鲤鱼跳龙门》(1958 年)



《小蝌蚪找妈妈》(1961 年)



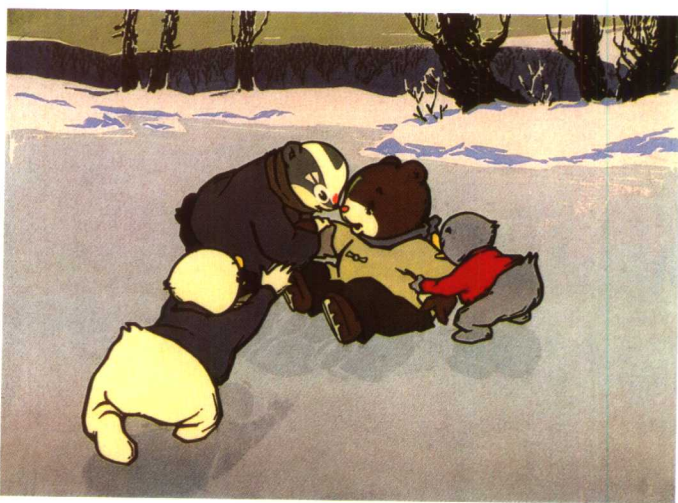
《牧笛》(1963 年)



《没头脑和不高兴》
(1962 年)



《大闹天宫》
(1961 — 1964 年)



《冰上遇险》(1963 年)



《草原英雄小姐妹》(1965 年)



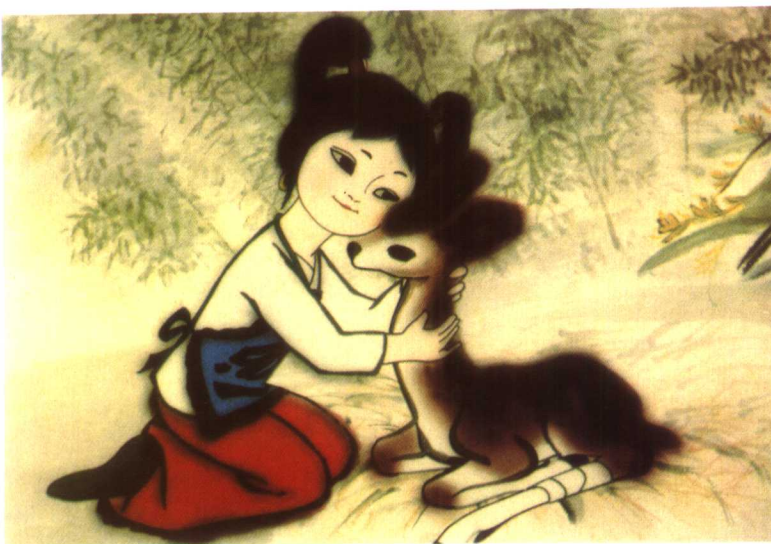
《哪吒闹海》(1979年)

《两只小孔雀》(1978年)



《好猫咪咪》(1979年)





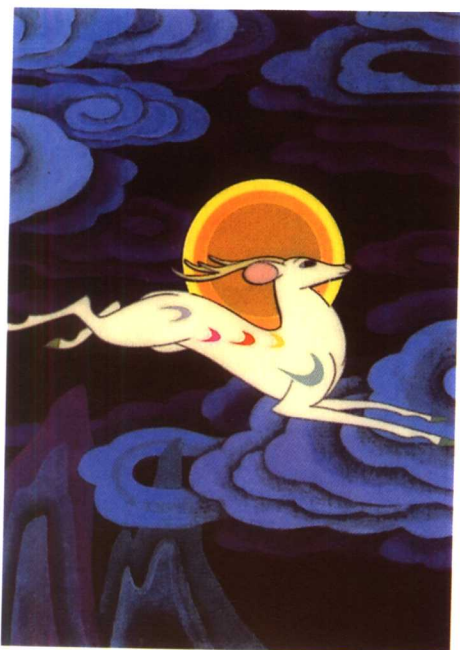
《鹿铃》(1982 年)



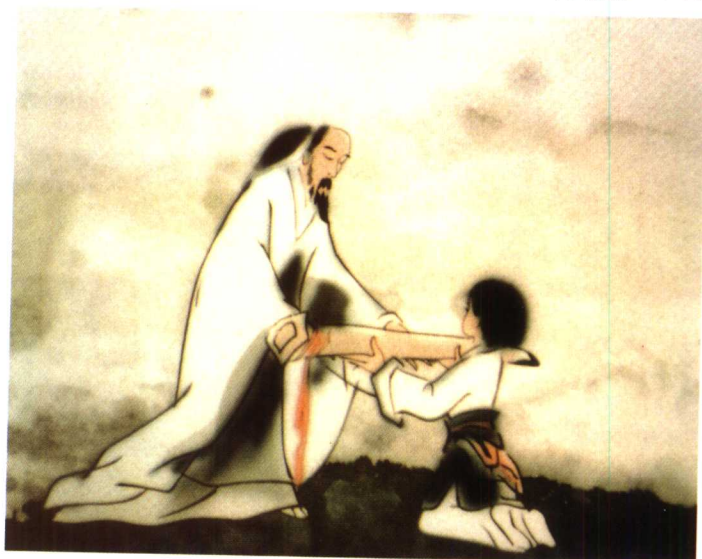
水墨剪纸片
《鹬蚌相争》
(1983 年)



《三个和尚》(1980 年)



《九色鹿》(1981 年)



《山水情》(1988 年)



《金猴降妖》(1985 年)



《胡僧》(1994 年)



《十二只蚊子和五个人》(1992 年)



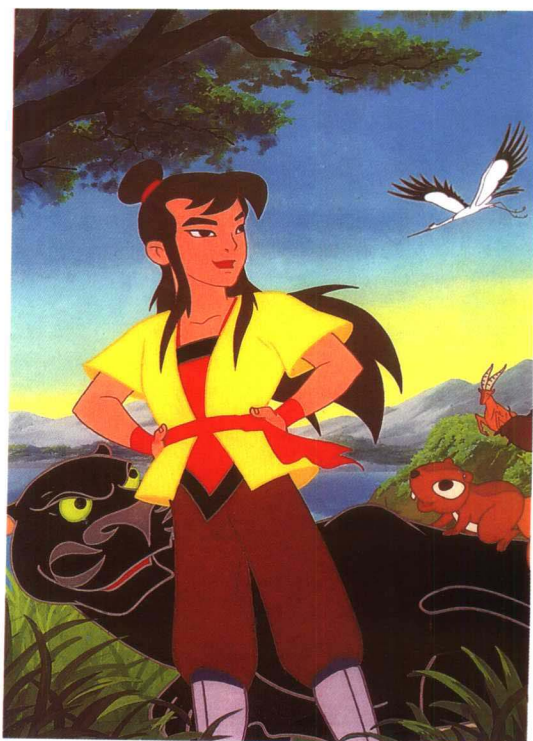
《小草》(1992 年)



系列片《西游记》(1999 年)

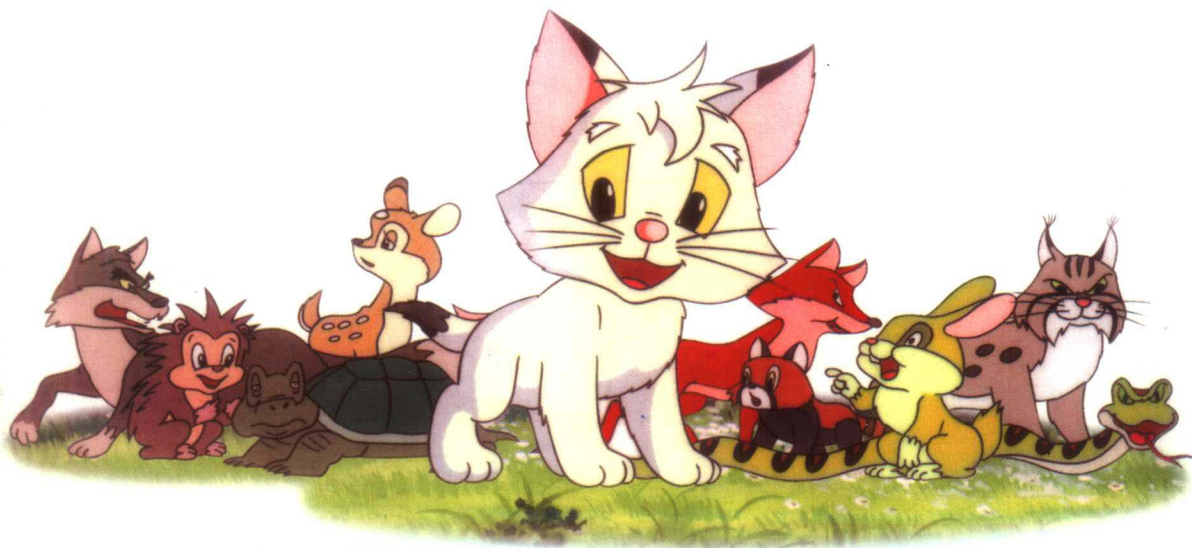


《宝莲灯》(1999 年)



《宝莲灯》(1999 年)

《猫咪小贝》(1999 年)



目 录

绪论 动画源流	(1)
第一节 动画是什么	(1)
一、卡通 二、动画 三、Animation 四、美术片 五、动画片	
第二节 动画起源	(5)
手影、走马灯、皮影戏、手翻书	
幻盘、诡盘、埃米尔·雷诺、光学影戏机	
斯图尔特·勃莱克顿、《一张滑稽面孔的幽默姿态》、埃尔·赫德、赛璐珞片	
第三节 商业动画片	(9)
一、迪斯尼的奋斗与成功	
二、日本商业动画	
第四节 艺术动画的发展	(19)
一、南斯拉夫	
二、加拿大	
三、苏联	
 第一章 中国动画的第一开创期(1922—1941年)	(25)
第一节 概述	(25)
第二节 开山功臣——万氏兄弟	(27)
一、从南京到上海	
二、破解动画之谜	
三、解决问题	
第三节 万氏兄弟20—40年代主要作品	(34)
第一期 1922—1931年	
第二期 1931—1936年 一、宣传片 二、中国第一部有声动画片——《骆驼献舞》	
第三期 1937—1941年 一、抗战歌曲 二、中国第一部动画长片——《铁扇公主》	
三、钱家骏和《农家乐》	