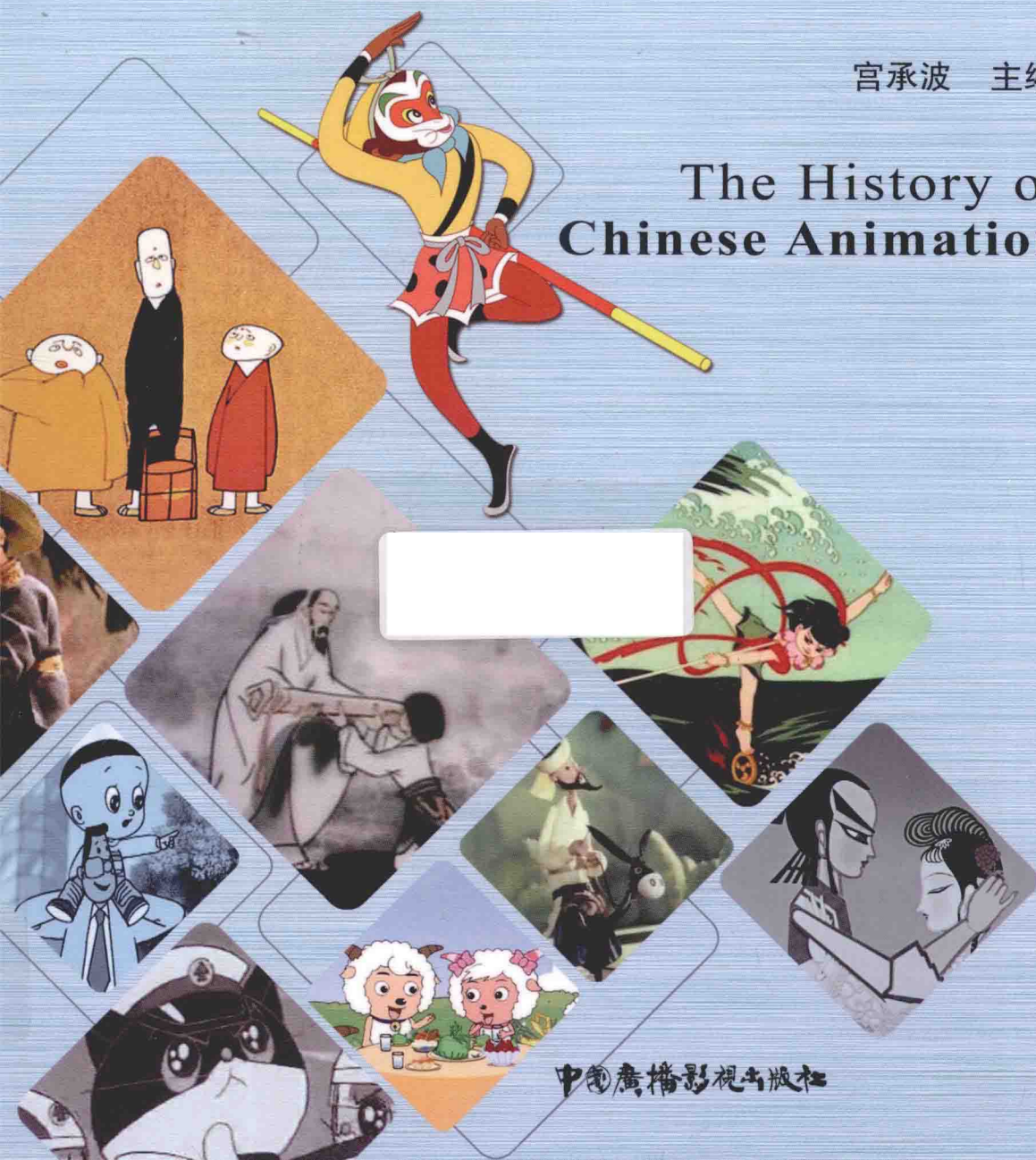


中国动画史

宫承波 主编

The History of
Chinese Animation



中国广播影视出版社



中国动画史

宫承波 主编
王大智 朱逸伦 副主编

中国广播影视出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

中国动画史 / 宫承波主编. — 北京 : 中国广播影视出版社, 2015.2

ISBN 978-7-5043-7345-8

I. ①中… II. ①宫… III. ①动画—绘画史—中国
IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 312055 号

中国动画史

宫承波 主编

王大智 朱逸伦 副主编

责任编辑 李晓霖

封面设计 嘉信一丁

版式设计 亚里斯

责任校对 谭霞

出版发行 中国广播影视出版社

电话 010-86093580 010-86093583

社址 北京市西城区真武庙二条9号

邮编 100045

网址 www.crtp.com.cn

电子信箱 crtp8@sina.com

经销 全国各地新华书店

印刷 涿州市京南印刷厂

开本 787毫米 × 1092毫米 1/16

字数 448(千)字

印张 26.25

版次 2015年2月第1版 2015年2月第1次印刷

书号 ISBN 978-7-5043-7345-8

定价 52.00元

(版权所有 翻印必究·印装有误 负责调换)



目 录

第一 篇 艰难的起步

——中国动画的滥觞 (1923—1946) / 1

第一章 概 说 / 2

第一节 动画的原始意象 / 2

第二节 动画与技术 / 3

第二节 中国动画的萌发 / 4

第二章 中国动画的诞生 / 7

第一节 最早的动画作品 / 7

第二节 中国动画之父——万氏兄弟 / 9

第三章 动画短片创作 / 13

第一节 万氏兄弟的最初探索 / 13

第二节 中国动画的早期作品 / 15

第三节 中国第一部有声动画 / 17

第四节 民族危难时期的动画作品 / 18

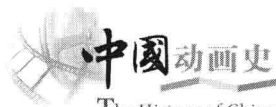
第四章 中国首部动画长片——《铁扇公主》 / 21

第一节 影片简介 / 21

第二节 影片的时代意义 / 22

第三节 鲜明的美术特征 / 23

第四节 艺术典型与意境营造 / 25



第五章 万氏兄弟早期作品的开拓意义与局限性 / 28

第一节 开拓意义 / 28

第二节 艺术局限 / 32

第二篇 发展与勃兴

——中国动画迎来第一个黄金时期 (1947—1965) / 35

第一章 概 说 / 36

第一节 中国动画首度繁荣 / 38

第二节 “中国学派”民族风格的形成 / 39

第二章 东北电影制片厂成立 / 41

第一节 东影厂概况 / 41

第二节 东影厂动画代表作品简介 / 42

第三章 中国动画的发展及民族化探索的开端 / 46

第一节 从东北电影制片厂到上海电影制片厂 / 46

第二节 中国动画快速发展 / 47

第三节 民族化探索的开端——《神笔》和《骄傲的将军》 / 54

第四章 第一个黄金时期的到来及民族风格的成形 / 58

第一节 上海美术电影制片厂成立 / 58

第二节 题材多样的动画片 / 59

第三节 产量丰富的木偶片 / 68

第四节 动画家族的新成员——剪纸动画 / 72

第五节 虞哲光与折纸动画 / 80

第五章 中国动画的奇葩——水墨动画 / 83

第一节 水墨动画的诞生 / 83

第二节 中国第一部水墨动画——《小蝌蚪找妈妈》 / 87



- 第三节 经典作品——《牧笛》 / 89
- 第四节 水墨动画与“中国学派”艺术风格的确立 / 91
- 第六章 “中国学派”的巅峰之作——《大闹天宫》 / 94
- 第一节 影片概述 / 94
- 第二节 叙事特点 / 96
- 第三节 民族化特征 / 99
- 第七章 “中国学派”的艺术特点和局限性 / 105
- 第一节 艺术特点 / 105
- 第二节 局限性 / 107
- 附录 1947—1965 年动画作品名录 / 110
- 第三篇 低迷与中断**
- “文革”时期的中国动画(1966—1976) / 115
- 第一章 概 说 / 116
- 第一节 霜冻降临 / 116
- 第二节 严寒袭来 / 117
- 第三节 异化的民族化 / 120
- 第二章 “文革”期间的动画作品简介 / 122
- 第一节 动画片 / 122
- 第二节 剪纸片 / 127
- 第三节 木偶片 / 129
- 第四节 水墨剪纸动画 / 131
- 第三章 异化形态的民族风格 / 133
- 第一节 动画内容和表现形式的异化 / 133
- 第二节 高度写实的艺术风格 / 135
- 附录 1972—1976 年主要动画作品名录 / 137

第四篇 复苏与重建

——中国动画的第二次繁荣(1977—1983) / 139

第一章 概 说 / 140

第一节 “二为”方向的提出 / 140

第二节 “中国学派”的复苏和中国动画的第二次繁荣 / 141

第二章 动画片题材丰富 / 145

第一节 童话题材代表作品简介 / 145

第二节 神话题材代表作品简介 / 150

第三节 传统题材代表作品简介 / 153

第四节 现代题材代表作品简介 / 156

第三章 木偶片、剪纸片、水墨动画不乏佳作 / 160

第一节 木偶片代表作品简介 / 162

第二节 剪纸片代表作品简介 / 174

第三节 水墨动画代表作品简介 / 182

第四章 再续辉煌的动画长片 / 185

第一节 新中国成立30周年献礼影片——《哪吒闹海》 / 187

第二节 民族风格的新探索——《天书奇谭》 / 195

附录 1977—1983年主要动画作品名录 / 199

第五篇 转型与阵痛

——“中国学派”的失落和消隐(1984—1994) / 203

第一章 概 说 / 204

第一节 新时代的冲击 / 204

第二节 中国动画的应战 / 207

第三节 黯然失色的“中国学派” / 211



第二章 动画系列片应运而生 / 214

第一节 动画片代表作品简介 / 215

第二节 剪纸片代表作品简介 / 223

第三节 木偶片代表作品简介 / 224

第三章 动画短片表现尚佳 / 229

第一节 上海美影厂的主要作品 / 229

第二节 长春电影制片厂及其他单位的动画短片 / 239

第四章 动画长片枯萎凋零 / 242

第一节 木偶片的最后经典——《西岳奇童》 / 242

第二节 美猴王的谢幕——《金猴降妖》 / 244

附录 1984—1994 年动画作品名录 / 246

第六篇 机遇与挑战

——中国动画的新发展(1995—2013) / 259

第一章 概 说 / 260

第一节 中国动画的市场化转变 / 261

第二节 进入新世纪的中国动画 / 264

第二章 国产动画的跨越式发展 / 277

第一节 创作特点鲜明 / 277

第二节 对民族化风格的继承与发展 / 281

第三节 影院动画代表作品简介 / 287

第四节 电视动画系列片代表作品简介 / 300

第五节 以学院派为主的艺术短片 / 321

第三章 网络动画迅速崛起 / 335

第一节 发展历程 / 335

第二节 主要特征 / 337

第三节 代表作品简介 / 339

附录一 20个国家动画产业基地 / 349

附录二 2005—2012年国家广电总局推荐优秀国产动画片名单 / 350

第七篇 港台动画 / 355

第一章 香港动画 / 357

第一节 发展脉络 / 357

第二节 代表作品简介 / 366

第三节 美学特征 / 374

第二章 台湾动画 / 378

第一节 发展脉络 / 379

第二节 代表作品简介 / 392

第三节 台湾动画的启示 / 397

附录一 香港历届 IFVA 获奖动画 / 401

附录二 历届金马奖获奖动画 / 403

附录三 历届金穗奖获奖动画 / 404

附录四 历届台北电影节获奖动画 / 407

主要参考资料 / 408

后 记 / 412

第一篇

艰难的起步

——中国动画的滥觞

(1923—1946)

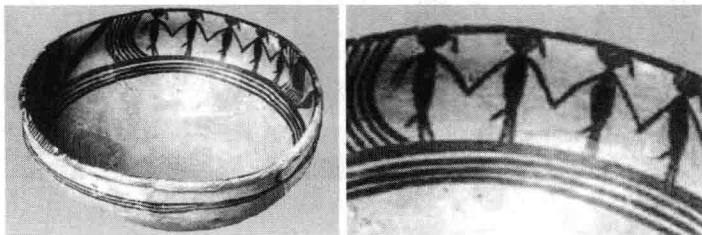


第一章 概 说

第一节 动画的原始意象

作为年轻的艺术门类，动画诞生至今虽仅有百余年历史，但人类对于动画现象的最初探索却可以追溯到远古时期。在距今有二三万年历史的旧石器时代，西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴中诞生了大量壁画，其中的一幅“奔跑的野猪”中，野猪的尾巴和腿被重复绘制了数次，原本静止的形象因此产生了神奇的视觉动感，这便是长期以来公认的人类最早创造出的“动画现象”。

动画的原始意象同样出现在中国，内蒙古阴山发现的旧石器时代的岩画记录了动物站立和奔跑的形态；云南沧源发现的新石器时代的岩画反映了人类狩猎、舞蹈、祭祀、战争等一系列活动，极富动感；青海马家窑发现的“舞蹈纹彩陶盆”距今四五千



舞蹈纹彩陶盆和靠外侧的舞蹈小人



年，陶盆上绘制了手拉手舞蹈的小人，靠外侧的人物手臂上画有两道线条，这可以视为我们的祖先试图表现人物连续运动的最初方式。

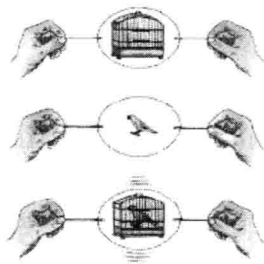
动画的活动雏形最早出现于我国。起源于西汉时期的皮影戏、唐宋时期发展成熟的木偶戏、街头艺人杂耍技艺之一的手影戏以及民间流传已久的灯影戏，代表着国人动态影像意识的萌发与成熟。

第二节 动画与技术

作为电影艺术形式的一种，动画似乎天生与技术须臾不可分割，早在旧石器时代就已出现的动画的原始意象，直至摄影术发明之后，才真正具有现代意义。电影摄制技术的成熟、电影艺术形式的问世，推动动画摆脱了早期街头杂耍的活动雏形。以胶片为其载体，以电影为其唯一传播途径，动画片由此成为电影主要门类之一（另有故事片、科教片、新闻纪录片等）。初期的动画形态，技术较为朴拙，多为动画艺术家们摸索、试制出的实验片，这些实验反过来又促进了动画技术的持续发展，使动画逐步朝着产业化的规模前进。迪士尼的成功标志着动画技术的初步成熟，此后，彩色动画、宽银幕动画、数字动画、网络动画、全息动画等各种动画形式不断涌现，且每一类新兴动画的问世都标志着相关新技术的掌控，在大大提高生产制作效率的同时，也带给观众更为别样生动的审美体验。

在中国人还在享受各种视觉游戏时，19世纪的欧洲已经相继发明了照相机、摄影术和放映术，带动了一场影像革命。^①

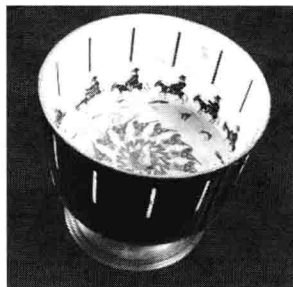
1824年，伦敦大学教授皮特·马克·罗杰特出版了论述眼球构造的《移动物体的



幻盘



诡盘



走马盘

① 孙立军主编：《中国动画史研究》，商务印书馆2011年版，第3页。

视觉暂留现象》一书，首次提出视像能够在视网膜上停留若干时间的观点。比利时科学家约瑟夫·普拉托在此基础上发表论文《论光线在视感上产生的印象的几个特性》，之后又发现了视觉暂留时间根据原始物像的强度、颜色、光度强弱和历时长短而变化的规律，这成为现代影视艺术的理论基础之一。随后，“幻盘”、“诡盘”、“走马盘”等机械装置的发明将动画创作引入了实验时期。

1839年，法国人达盖尔根据小孔成像原理，使用化学方法将形象永久地固定下来，称为“达盖尔银版照相机”。1872年，摄影师爱德华·穆布里治最先将“照相机”运用于连续拍摄。1882年，法国的马莱利用左轮手枪的间歇原理研制成了能够进行连续拍摄的“摄影枪”，此后不同类型的摄影机不断涌现。1887年，托马斯·爱迪生和助手狄克逊发明了胶片两边打孔牵引的方法，解决了胶片的机械传动问题。这种以“活动照相”手段完成记录动态影像的方法可视为早期的摄影术。

当然，要将静态照片连续播放出来，还原成动态影像还有待放映术的支持。1888年，法国人艾米·雷诺成功制造出了“光学影戏机”，此后，雷诺经常在巴黎葛来凡蜡像馆放映实验动画片。1895年，卢米埃尔兄弟利用他们研制出的世界上第一架比较完善的电影放映机——活动电影视镜，公开放映了他们摄制的电影片段，此举成为电影艺术诞生的标志。

第一部真正的动画电影当属美国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿在1906年拍摄成功的《一张滑稽面孔的幽默姿态》。1908年，法国的埃米尔·科尔率先将负片运用于动画影片的制作。1914年，美国人埃尔·赫德发明了透明赛璐珞片，这项技术最终使得动画电影实现了大规模生产。

第三节 中国动画的萌发



《从墨水瓶里跳出来》片段

现代意义上的动画电影在1922年前后传入中国。最早进入我国的是美国动画片《大力水手》、《从墨水瓶里跳出来》、《勃比小姐》等，虽然是默片，这些新鲜、有趣的动画电影却立刻赢得了中国观众的喜爱。与此同时，国产动画电影的创作也于20世纪20年代在上海悄然展开。



1923年，从事滑稽画片创作的杨左甸制作了短片《暂停》，该片是中国动画史上目前有据可考的首部动画短片。1924年，漫画家黄文农摄制了钢笔画影片《狗请客》，这部影片运用了真人与动画相结合的创作方法，“从某种程度上理解就是一部商业动画片”，^①可惜一生以漫画创作为主的黄文农先生此后未再涉足动画。1927年，由大中华百合影片公司摄制、美术家秦立凡创作的活动滑稽画片《球人》在上海的夏令佩克影院上映，该片同样采用了真人与动画合成摄制的方法，得到了观众的褒奖。

当时正值青年的万籟鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰四兄弟对动画电影这一富有魅力的艺术形式产生了浓厚的兴趣。在既无专业设备又无参考资料的艰苦条件下，万氏兄弟凭借锲而不舍的攻坚精神，吸收走马灯、皮影戏等中国传统民间艺术养分，在西洋手翻书的启发下，逐步摸索出动画制作的原始技法和逐格拍摄的原理。1926年，万氏兄弟摄制完成了动画短片《大闹画室》，这部作品是万氏兄弟制作的第一部有故事情节的动画片。初步的成功给了他们莫大的信心，万氏兄弟将全部精力都投入到动画的创作中来，并于1930年摄制了《一封书信寄回来》和《纸人捣乱记》。影片的成功上映成为中国动画破土而出的正式标志，中国由此成为世界动画史上较早自创动画电影的国家之一。

1931—1936年间，万氏兄弟陆续拍摄了大量动画短片，这些作品主要分为两类：一类是宣传影片，如宣传抗日救国的《国人速醒》、《精诚团结》、《国货年》、《勿忘国耻》、《血钱》等，又如宣传反帝反封建的《狗侦探》、《民族痛史》、《新潮》、《航空救国》等，这些影片对唤起中国人民的民族凝聚力、民主意识起到了积极作用。另一类是根据寓言故事改编的动画短片，如《飞来祸》、《龟兔赛跑》、《蝗虫与蚂蚁》，这些短片因生动活泼、寓意深刻、寓教于乐而受到儿童群体的普遍欢迎。

1935年，经过潜心研究，万氏兄弟在明星制片公司的支持下，在动画片《骆驼献舞》中首次加入音响效果和有声对白，推动中国动画阔步迈入有声时代。

1939年，由万超尘编剧的中国第一部木偶片《上前线》在中国电影制片厂摄制完成，从此，木偶片成为中国动画的重要组成部分，并在新中国成立后得到了进一步的发展壮大。

1940年后，国民党当局推行消极抗战政策，禁止拍摄含有抗日内容的故事片。万籟鸣和万古蟾返回上海新华影业公司卡通部之后，带领七十多名学员，历时16个月，拍摄出我国第一部动画长片——《铁扇公主》。该片的摄制完成在国内外引起广泛轰动，并以世界第四部、亚洲第一部动画长片的历史地位载入史册。《铁扇公主》的成

^① 殷福军：《首批中国动画片及作者的考证》，《电影艺术》2007年第1期。

功上映彰显出万氏兄弟作为中国动画领军人物的不世伟绩，更标志着中国动画完成了从破土而出到初步成型的历史跨越，是中国动画发展历程中的第一座里程碑。

20世纪40年代，除万氏兄弟的作品外，国内还涌现出一些其他动画作品，如1940年11月由钱家骏编导、重庆励志社制作完成的抗日宣传动画短片《农家乐》，中国卡通社拍摄的《老笨狗饿肚记》，董筱鼎自绘自拍的《咪咪猫》、《下青鸟》乃至上海宇宙影业公司拍摄、虞哲光编导的木偶纪录片《长恨歌》等。

中国动画起步之早和水平之高在世界范围内并不多见，在亚洲地区更占据着当之无愧的先导地位，是当时仅次于欧美动画的一大派系。



第二章

中国动画的诞生

在中国动画史相关论著中，万氏兄弟1926年创作的《大闹画室》被公认为中国第一部动画电影。近年来，随着对史料的不断发掘，有学者提出，我国第一部动画电影的诞生时间实际上早于1926年。

第一节 最早的动画作品

曾广昌先生在1990—1994年参编《上海电影志》期间，在查阅《申报》的过程中发现了杨左匋、黄文农、秦立凡等人早在万氏兄弟前就已经创作出动画片的相关史料，并有文章《中国早期的动画片》发表在《上海电影史料》第2~3辑（1993年），后来又将在文中涉及的杨左匋等人制作的动画片收录到《上海电影志》（上海社会科学出版社1999年版）附录美术片部分，以供日后研究参考。^①

即使熟悉中国早期动画史，杨左匋这个名字可能也会令人感到陌生，其生平及艺术成就更鲜为人知。杨左匋，原名杨锡治，字左匋，1897年生于江苏吴江同里。其父杨敦颐为国学大师，拔贡出身，曾任镇江府丹徒县县学训导，与曹元弼并称“苏府二龙”。杨左匋幼年在自家私塾从父兄处获得了良好的文化熏染与教育，国学基础扎实，

^① 殷福军：《中国电影史上最早的动画影片是哪一部？》，<http://www.chinanews.com/cul/2011/10-12/3384348.shtml>。

绘画、书法、音乐等多方面皆有所成。

20世纪20年代初，杨左匋至上海谋求发展。他先受聘于上海英美烟公司广告部，任图画设计师，后在该公司影戏部任滑稽影片画部主事，专绘长片滑稽画。此外，他还负责用中西美术字体缮写影戏部出品的所有影片的字幕和说明。1923—1924年，《申报》相继刊登了杨左匋制作动画片的相关报道：

(1) 上海大跑马影片，于上星期四(即跑香槟之次日)起，已在卡尔登戏院映演。手续之迅速，殊不及料。内容亦复不恶，而犹以片首字句之书法为最佳，附以画图，亦能引人入胜，按片中字句(“Art Tides”)，与影片之优美，大有关系。今我国自摄影片，尚鲜有注意及此。跑马片后更附以本埠名画家杨左匋君之速写滑稽画，先绘一吴佩孚，次绘一张作霖，寥寥数笔，形容毕肖。初因长城横贯于中，互相仇视，继因吸香烟遂相和好。此片一望而知为某公司之广告，惟此种广告，确为中国所仅见，闻绘滑稽画影片之画家，在影片界素占重要位置云。

(2) ……此外(英美烟公司影戏部)附设滑稽影片画部，主其事者杨左匋君，专绘长片滑稽画，兼各种美术字画等。

(3) ……该部并有滑稽画片一部，由美术家杨左匋主其事。最近卡尔登及维多利亚所用之《暂停》滑稽猫片，即系杨君近作。此外各种影片上之说明，均用中西美术字体缮写，衬以底画，其佳者，较外国片实无逊色，任其事者，系杨君及其杨君次咸云。

(4) ……又该部各影片之说明，原由美术家一人手写，暑假中乃侄杨君次咸被聘襄助，今暑假已过，杨君次咸即将辞职，入校开学，该部该职之继任者，尚未聘得，现正在物色中云。

(5) 名画家杨左匋君，年来为英美烟公司绘制活动滑稽画片，历在各埠映演，备受观众欢迎。能于幕上绘成种种人物，使之自动，一如真人。近又新制影片一出，名《过年》，内容颇新颖可矍。闻已印就十余卷，分运各地放映，为新年之点缀品。本埠将于二十七日起，在卡尔登戏院开演。闻杨君言，滑稽画片之手续，虽繁而极饶兴趣，但以机械太复杂，故此种人才在欧美亦不多，每出以千尺计，至少需绘图万余幅，方能互相联络，演成各种动作，故一片之成，动辄费数月之久，始克摄毕。惟较之组织演戏团，奔波摄演，则劳逸不可以道里计云。^①

从《申报》的相关报道中可见，1923—1924年，杨左匋以一人之力先后绘制了《暂

^① 殷福军：《中国动画艺术史溯源——中国首位动画专家杨左匋生平及其创作考略》，《文化艺术研究》2011年10月刊。