

# 中国动画百年纪念

## 从寂静无声到斑斓交错

——百年来中国动画的审美变迁 □李萌

关于中国动画的起源,目前学术界的说法有二。其一是诞生于1922年,标志性作品为上海商务印书馆投资、万氏兄弟导演并制作的动画广告《舒振东华文打字机》;其二是诞生于1926年前后,标志性作品为动画短片《大闹画室》——2006年时中国动画学会曾据此开展了“中国动画80年”的纪念活动。

在近百年的发展历程中,中国动画经历了数次审美变迁。在喧嚣激荡的背后是一代又一代创作者对当下的捕捉和描摹。中国动画何以成为“中国的”动画?从代表民族美术元素的水墨、皮影、剪纸以独树一帜的审美风格呈现于世人,到潜心学习工业化流程、描摹商业审美风格、保证成规模的量化产出,中国动画一直在外来影响和寻找自身的张力之间探寻一条曲折的发展之路。

### 从民族风格到现实意识:早期中国动画的题材多样和艺术属性

有一种来自民间的说法,动画短片《乌鸦为什么是黑的》在电影节获奖后,曾被认为是前苏联的动画作品,这极大刺伤了创作者的自尊心,并直接导致了《骄傲的将军》的诞生。当然,这一说法存在争议,因为特伟导演在《乌鸦为什么是黑的》获奖之前,就已经开始着手创作《骄傲的将军》了。不过,无论是因何而起,中国动画自此开始寻找独具特色的发展道路是一个不争的事实。在早期相对闭塞的环境下,创作者将传统水墨、民间美术等形式杂糅至动画的美术中,这一独辟蹊径的创作方法在世界范围内获得了认可。

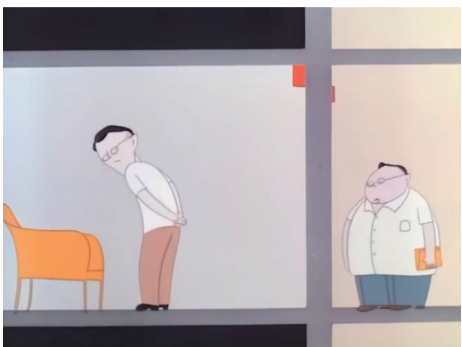
仅将早期中国动画和传统美术形式划等号,恐怕是对“美术片”的集体偏见。除了从中国古典小说、民间传说、革命历史等传统经典中进行动画主题的挖掘,中国动画还出现了一部分对当代生活深刻描述的作品。1956年进入美影厂工作的阿达(徐景达)当时被誉为“美影三剑客”之一(另外两位是王树忱、詹同)。“文革”过后的十年,中国动画终于从停滞期恢复,迎来了另一个创作高峰。阿达最为人们熟知的作品是1981年的《三个和尚》,但其实1986年的《新装的门铃》和《超级肥皂》更犀利、更先锋。20世纪80年代,西方艺术和哲学思潮的涌入对我国艺术界产生了巨大冲击,诞生了伤痕文学、反思文学、朦胧诗、先锋绘画等全新的艺术形式,同时催生了第五代导演的问世。动画作品《新装的门铃》紧随其后,导演阿达大胆地在平面构图上借鉴了皮特·蒙德里安的冷抽象绘画作品。这部短片讲述了独居青年新装门铃后渴望有人拜访却始终不能如愿的幽默故事,在题材上聚焦于都市青年渴望炫耀、期望被认同的复杂心理。

当我们把目光投向中国动画对自身风格的最初探索和定位时,不得不感慨老一代艺术家对美术风格的深挖和眷恋,这也是早期中国动画一个不容忽视的特色。无论是《小蝌蚪找妈妈》的水墨动画还是阿达借鉴蒙德里安的抽象绘画,均可看出早期动画形式对美术风格的重视。在创作《骄傲的将军》过程中,动画师还以戏曲作为原动画设计的蓝本,这都是“美术片”取得的优秀成果。但另一方面,镜头感、镜头运动等电影语言在“美术片”中却被忽视了,中国学派“重美术形式、轻镜头运动”的特点在某种程度上也成为创作的一种束缚。

中国学派的创作方式以艺术性见长,优势是每部作品都颇具个性。但这种制作方式是动画工业诞生前期的手工作坊方式,难于实现风格标准化和成规模的量产。而坚实的技术基础和规模化的量产,



《骄傲的将军》吸纳戏曲人物造型和动作



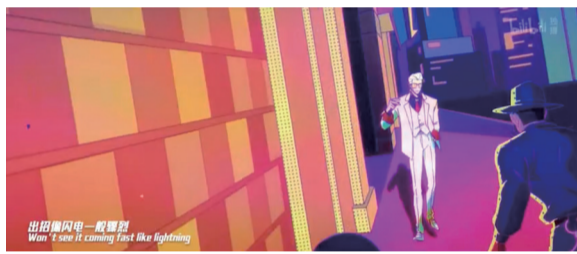
《新装的门铃》借鉴了蒙德里安的构图



“胶囊计划”宣传海报



《大圣归来》中致敬《大闹天宫》的片头场景——大圣面对天兵天将



《凸变英雄X》剧照

正是动画商业化的重要基石。

### 手工作坊到工业化的蜕变:中国动画的商业片时代和新形态

改革开放加强了国内外文化的互通。国外动画的引入为创作者带来了新鲜的一手资料,方便大家交流和学习;同时具有强烈视觉冲击和刺激性的国外商业动画也对观众的审美意识和观影习惯带来了冲击。在新的市场环境下,中国动画艺术家再也无法像过去一样不考虑制作成本和市场需求,这意味着对传统创作方式和管理流程必须加以改变。

学习国外动画、在动画长片中加入镜头感和摄影机运动以增强画面冲击力,一时间成为中国动画创作领域的一股风潮。1999年《宝莲灯》取得了商业上的成功,但是存在模仿痕迹重、视觉和动画效果粗糙等问题,在质量上未尽如意。尽管如此,这次大胆的尝试还是让中国动画创作者开始了文化自省和文化自觉。动画剧集《蓝猫淘气三千问》共3000集,是一部大型科普动画系列剧集。制作方免费将动画内容提供给电视台,并在每集结束时加入电话竞猜和观众来信回复的互动环节,这种形式带来了广告和衍生品的授权收入,在当时引起轰动。这些凝聚着创作者和营销者智慧的试水令人赞叹,但遗憾的是却未能形成可以复制并带动整个产业持续发展的模式。

2006年,环球数码公司面向成人受众的三维动画电影《魔比斯环》票房失利,而面向儿童受众的《熊出没之夺宝熊兵》则取得了2.48亿元的票房,可以说,国产动画一直在步履蹒跚中进行着各种尝试。2014年,《十万个冷笑话》集吐槽、恶搞和好笑于一身,抓住了我国动画产业“虽然工业流程尚未形成,但是不乏优质创意”这一特点——我们可以批评这部作品的制作远未达到院线级别,却不能忽视它抓住了观众在欣赏动画过程中的核心,即巧妙的趣味和起伏的故事。

上述作品的成功不仅源于独辟蹊径的

切入角度,还源于观众对原创动画的宽容。相较而言,《大圣归来》和《哪吒之魔童降世》的成功则是用优质的作品征服观众——作为十月数码的艺术总监,《大圣归来》的导演田晓鹏已在业内蛰伏多年,积淀深厚,《大圣归来》在放出预告片MV时就引来微博、微信朋友圈的大量转发,最终获得了9.57亿元的票房。《哪吒之魔童降世》的成功,源于饺克力(杨宇)的可可豆动画影视有限公司积累多年后的爆发,该公司联合上百个国内动画团队来完成影片,并通过组织和管理外包工作进行质量监控。《哪吒之魔童降世》对中国动画产业的意义远不止一句“我命由我不由天”——可可豆团队提供了一种可参考、可复制的工业化协同模式。

从2019年起,B站(哔哩哔哩)开始扶持国产原创动画,并为其起名为“国创”。2021年推出了“寻光计划”,针对动画院校学生的“小宇宙计划”,针对爱好者的“原石计划”,2022年的“胶囊计划”推出了大量形态新颖、制作精良的动画短片和剧集。“胶囊计划”中的《凸变英雄X》在预告片发布后,凭借其热血的情节、二维到三维之间娴熟的镜头转换,在微信视频号获得了2000+的“喜欢”和转发,其制作方“纸飞机动画”正是2011年、2015年的院线三维动画《兔侠传奇》《兔侠之青黎传说》的制作公司世纪彩蝶影业。笔者求学期间曾在世纪彩蝶实习了近3年,目睹了执行导演在制作技术和生产流程上的不断成熟,以及整个三维团队的蜕变。

在近百年的发展过程中,中国动画经历过若干次考验。从熟悉动画的原理和制作技术开始,到寻找自身的民族风格和特色,再到市场经济冲击下对工业流程和制作技术的潜心积累,一代代动画人在学习国外文化和技术之余,不断地反思和思考什么是中国的动画,现在的中国动画早已不能用中国学派、皮影、水墨或“传统文化的数字化表现形式”来简单概括了。我们回首过去的半个世纪,“中国动画”正在被重新定义和解读,斑斓交错的院线动画、剧集动画和实验动画短片,正在围绕新的“中国动画”图景逐渐展开。

## 立足百年,走好「民族化」道路

——百年来中国动画的历程与探索 □蚌非

奇游记》《黑猫警长》《葫芦兄弟》《舒克和贝塔》等作品,这其中既有讽喻现实、宣明教化的《天书奇谭》《三个和尚》等作品,也有展示勇气、友情、亲情、环保等主题的《阿凡提》《九色鹿》《雪孩子》等作品。到了20世纪90年代中期,随着市场化改革的深入,中国取消了动画片统购统销的计划政策,将中国动画片全面推向市场。这一时期,中国开始拓展动画作品的题材和内容,不仅制作了长篇巨制《西游记》《哪吒传奇》等作品,还推出了《蓝猫淘气三千问》《海尔兄弟》等动画系列剧集。此外,在技术上中国动画积极与外国学习交流,开始制作含有三维特效的动画作品,其中动画长片《宝莲灯》为其中的佼佼者。随后,三维特效制作的动画作品逐渐增多,进入21世纪以后,相继诞生了颇具影响力的“秦时明月”系列、“魁拔”系列等作品。

近十年来,中国动画在保持本土化和民族化的基础上,积极融入西方的叙事手法和技术手段,以《西游记之大圣归来》为代表,《白蛇·缘起》《哪吒之魔童降世》《姜子牙》及“新神榜系列”等动画长片,无不在中国传统故事的底本上,解构人物、创新故事、融入当下的时代语境,通过华丽的美术、音乐音效和镜头语言,打造令人叹为观止的“视听盛宴”。与此同时,随着互联网的普及,网络动画层出不穷、大放异彩。它们取材广泛,除原创故事外,还有很多作品改编自网络小说、漫画、游戏、电影等,形成产业化效益链条。在内容上,网络动画既有对传统文本的再现,也有对西方奇幻故事的展现,还有二者的融合及再创作。而在技术上,中国动画已臻于完善,不论二维、三维还是“三渲二”,都能根据故事本身的需求来展现。但在这一时期,动画的创作者更注重作品的商业性,致力于展示故事的碰撞和冲突、画面的冲击力和表现力,不过对于作品的教化功能、艺术的感染性、作品本身的意义和思辨尚缺乏足够的挖掘和探讨。

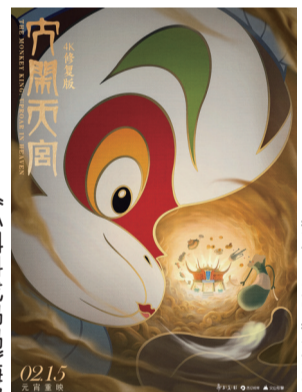
历经百年风雨,中国动画始终走在“民族化”的道路上。在这个动画工业化与产业化日趋成熟的时代,面对中国文化极强的包容性和创新性,回首百年,高山仰止之余,中国动画人应当叩问自身:该从传统中汲取什么?为时代代表什么?向未来传递什么?推开下一个百年广阔的门窗,风云激荡,龙吟不息,时代巨大的风暴挟着梦想冲向云霄,中国动画立于盛世之上,传承不绝,携手相继,坚守初心,必将用更高质量的作品,讲好中国的故事、时代的故事、百姓自己的故事。



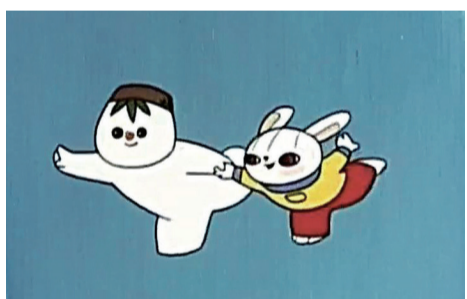
《铁扇公主》剧照



《小蝌蚪找妈妈》海报



《大闹天宫》海报



《雪孩子》剧照



《九色鹿》剧照



《哪吒闹海》海报



《葫芦兄弟》剧照



《黑猫警长》剧照

## 描绘五千年画卷

——一部中国历史动画剧集的创作 □星河

谈及中国动画百年,让我不禁回想起一件年轻时亲历的往事。

20世纪90年代,国外卡通书在国内相当流行,文化市场上缺乏中国原创作品,这一问题引起很多人甚至有关领导同志的注意。1995年8月28日,江泽民同志为百集动画系列片《自古英雄出少年》的播出致信上海美术电影制片厂,提出要“不断推出思想性、艺术性、观赏性高度统一的动画艺术精品”。同年12月14日,中宣部和新闻出版署启动“中国儿童动画出版工程”,即“5155工程”。所谓“5155”,即力争在两三年内建立5个动画出版基地,重点出版15套大型系列儿童动画图书,创立5个儿童动画刊物。

事实上在这一工程正式启动之前,有关部门就有所察觉,闻风而动,开始计划和筹备一些项目,笔者刚好参与了其中一部动画剧集的创作。

事隔多年,当时的具体机构和人员都已记不清晰,印象是教育部和宋庆龄基金会等几家单位联手,而我和杨鹏负责具体执笔。当时我不及而立之年,20岁出头的杨鹏更小,我们都是刚

开始写作的初学者,懵懂间就加入到这一团队当中,开始了我们对动画剧本的初次尝试。我记得第二次讨论会组织者还邀请到高洪波和白冰,这是我第一次见面这两位仰慕已久的大家。

具体到这部作品,是一部讲述中国历史的动画剧集。为了保证知识的准确性,组织者专门请来一位历史学家坐镇,为我们介绍相关历史背景,厘清一些常见误区。但为了让少儿观众对相对枯燥的历史知识产生兴趣,大家设计出三个纵贯全篇的串场人物:大龙——一个普通男孩;精卫——一个神话传说中的女孩;小太极——一个“太极”球状的人工智能。这些人身上都充满了中国特质,甚至可以说就是中国文化的人格化表达,创作者的良苦用心由此可见一斑。

当时整个系列的名字是《中华五千年》,但如今查阅相关资料,发现以此为名的动画剧集不止一部,都与这一项目并不相关。倒是1999年问世的《中华五千年小太极》显然脱胎于此,其中的创作者也与我记忆中的名字对得上。不过《中华五千年小太极》似乎只讲述了一些中国古代神话,显然没有最终完成——既然称之为“中华五千年”,最初肯定是要做一部通史式的大型动画系列的。

创作讨论会只开过几次,我和杨鹏也动笔创作了部分剧本,但不知什么原因后来就没了音讯。应该不是我们的创作水平有问题,恐怕是出自项目本身的种种原因,总之,对我们来说这一项目戛然而止。

但我们的创作生涯自然不会就此止步,我们继续从事自己喜爱的科幻创作。当时我们都缺乏那种对局势和环境的敏感性,尤其是我,不知道应该借此东风抓住机遇,依旧执于自己原有的创作思路。但刚好那时我应北京少年儿童出版社之约,创作一套科技卡通图书。我仗着自己对整个科技史的了解,独自一人承担了全部文字创作工作,最终完成了《漫画科学史探险》(全套3本)。与此同时,我和杨鹏又都参与到新蕾出版社的一套科幻卡通书的脚本创作当中,即后来被列入“15套大型系列儿童动画图书”之一的《地球保卫战》(全套10本)。这两套涉及科普和科幻的卡通书都出版于1996年,后来又都获得了中宣部“五个一工程”奖,如今回看才知道也是受了“5155工程”的影响。

“5155工程”后来也有诸多变化,包括一些刊物遗憾休刊等等,但国家对动画事业的各种支持依旧持续不断。如2008年文化部推出原创漫画扶持计划,2009年新闻出版总署推出“原动力”中国原创动漫出版扶持计划等,都显示出有关部门对中国动画事业的大力支持,当然这些都是后话了。