



## 万氏兄弟的中国动画创作

**Gu Qijun**

Post-Graduate student, VGIK

摘要:

中国动画学派是世界动画流派中不可忽视的一支，它有着自己的特性、诗学和民族色彩。中国动画学派是世界动画形成和演变过程中的一个重要环节，因而广受国内外艺术理论研究者关注。万氏兄弟引导了中国动画学派的创始过程，他们奠定了中国动画的形象和技术基础，并创立了中国动画的工作室系统。本文通过分析万氏兄弟作品主题和制片技术的演变，还原这一伟大学派的诞生过程。

关键词:

动画片  
万氏兄弟的创作  
中国动画学派  
动画技术

<sup>1</sup> 弗莱舍兄弟，即美国动画师马克斯·弗莱舍（Max Fleischer）和戴维·弗莱舍（Dave Fleischer），建立了美国最早的电影工作室。1916年发明转描机并获得专利，这种机器可以将预先拍好的影像投影到画家的玻璃桌上，便捷地将逐帧将影像转描成动画。他们创造的经典动画形象有：小丑柯柯、贝蒂（Betty Boop）、大力水手、超人等。（引自：N. G. 科瑞乌利娅（N. G. Krivulya）《时空镜像：两个美洲的动画》莫斯科，2006 346-420页）

<sup>2</sup> 万国魂，我与孙悟空。山西：北岳文艺出版社，1986年。第4页。

1896年，上海第一次放映了“西洋影戏”，这是电影在中国的首次放映。又过了二十年，动画也走上了中国的银幕。1919年美国弗莱舍兄弟<sup>1</sup>的系列动画《墨水瓶人》在上海公映，身处于半殖民地半封建社会的中国观众对这些动画非常着迷。中国的艺术家们从此开辟了绘画创作的新道路，在这些美国动画的启发下，他们开始尝试制作自己的动画。万氏兄弟之一万籁鸣回忆道：“当我第一次在电影院看到外国‘卡通片’时心里不禁一震，想画笔底下的人物果真动起来了！从此我视卡通片为至宝，一次又一次不厌其烦地买票观看，有的片子还重复看多次，研究其中的奥妙。”<sup>2</sup>

1925年，万氏兄弟（万古蟾、万籁鸣、万超尘、万涤寰）投身于动画事业，拍摄出了第一卷中国动画片。他们并不是动画片的导演，但万氏兄弟作品的身影在中国动画早期阶段中无处不在，并深刻影响了后来的中国民族动画。可以说，万氏兄弟是中国动画的创始人，他们拍摄的数十部作品为中国动画奠定了最宝贵的基石。从1923到1949年，中国共拍摄了55部动画片，其中33部都是万氏兄弟的作品。如此看来，中

<sup>3</sup> 颜慧、索亚斌, 中国动画电影史. 北京: 中国电影出版社, 2005年. 第10, 253页.

国动画史上的这个时期被称为“万兄弟时代”就绝非偶然了。<sup>3</sup>

## 童年和艺术的第一步

万氏兄弟出生于南京一个普通小商人家庭, 自幼便对绘画产生了极其浓厚的创作热情。但兄弟几人的艺术之路有所不同, 老大万籁鸣从小就喜欢画画, 但由于无力负担请老师的学费, 他只能长久地伫立在画师们卖画的窗外看画, 并通过临摹中国古代大师的经典作品来学习绘画, 他还用同样的方法学习了欧洲画作中的透视和构图技巧。万籁鸣通过自学成为了一名艺术家, 18岁时他离家独立, 并以绘画为生。1919年万籁鸣进入上海商务印书馆(今商务印书馆, 1897年创立)工作, 主要工作是设计书籍、杂志封面及绘制故事内页插图。他还同时兼任《良友画报》(1926年2月创刊)的编辑, 也时常在漫画杂志、美术刊物上投稿, 并出版有《人体表情美》、《人体图案美》两本书。在插画家与美术编辑的工作中, 万籁鸣又自学了建筑风格 and 传统民族服饰等知识, 这些经验为万籁鸣后来的动画道路奠定了坚实的基础。

万籁鸣的孪生兄弟万古蟾则有着不同的美术天赋, 童年时期, 他酷爱母亲为他做的手影游戏。他会用画笔和剪刀花数小时制作皮影人像, 还和兄弟们一起进行了皮影戏的演出, 演出剧本取材自中国经典文学作品《西游记》(作者吴承恩, 16世纪)和《三国演义》(作者罗贯中, 14世纪)。与兄长万籁鸣不同, 万古蟾接受了正统的美术教育, 1921年他毕业于上海美术专科学校的西画科专业, 随后在本校、上海大学、南

WAN brothers in the 80s, from left to right: Chaocheng, Liming, Guchan

Братя Вань в 80-е годы, слева направо: Чаочэн, Лаймин, Гучань



京美术专科学校等处西画科任教。1925年，万古蟾也加入上海商务印书馆工作。

老三万超尘与哥哥们一样，忘我的喜爱绘画。他模仿哥哥们的临画，摹绘房屋，制作《水浒传》《三国演义》等书中人物的皮影。16岁时，万超尘考入南京美术专科学校西画部，后转制上海东方艺术专科学校学习装饰画。毕业后，他也跟随哥哥们的脚步进入上海商务印书馆工作。

老四万涤寰亦获得了良好的基础艺术教育，1922年他毕业于上海东方专科学校，并被上海明星电影公司（成立于1922年3月）聘用。后因经济困难，同时也希望能够帮助哥哥们实现制作动画的愿望，万涤寰1938年从电影厂辞职，在上海开设了自己的摄影工作室。

## 从广告到故事片

对万籁鸣来说，1919年是他生命中的一个转折点，他从此真正走上了动画的道路。虽然当时在中国已经放映过多部欧美动画，但仍无人知晓这些动画背后的技术秘密。为了解开这个谜团，万籁鸣数次给欧美的动画师去信请教，但没有收到任何回复。万籁鸣回忆道：“这样一个强烈的艺术理想，驱使我如同当年刻苦自学美术那样，发奋钻研，决心为中国的美术电影贡献出自己的青春，为中华民族争气，不让外国人专擅其美。然而，当年不单中国的影坛是好莱坞的天下，宣扬凶杀和恐怖的美国影片猖獗一时，而且动画电影的技术也垄断在人家手里。因此，我和弟弟们所选择的动画艺术道路从一开始就是十分崎岖曲折的。”<sup>4</sup>

万氏兄弟想方设法筹措资金购买了一台旧相机，并亲手制作了其余的简易冲印设备。万氏兄弟在一个小亭子里尝试拍摄多重动态影像。为了获得动画运动的基本知识，他们尝试了不同的道具：有走马灯、皮影戏道具、空竹<sup>5</sup>、万花筒等。一天，万氏兄弟在一本旧书上画了猫捉老鼠的动作，然后快速翻

<sup>4</sup> 万国魂. 我与孙悟空. 山西：北岳文艺出版社，1986年. 第40页.

<sup>5</sup> 空竹，是由一细轴连接两个椎体动的杂耍玩具，使用时玩家在轴上缠绳抖动摆出花样。该玩具最初起源于12世纪中国。

动以达到动态效果。万氏兄弟的尝试收获了喜人的成果。1921年底，他们终于摸索到了基于逐帧拍摄技术的动画制作方法。同时万氏兄弟的实验引起了上海商务印书馆的注意，由此万氏兄弟获得了上海商务印书馆电影部的支持，中国动画技术得到了发展。

<sup>6</sup> 舒振东，是上海商务印书馆的一名工程师，1919年发明了第一台中文打字机，1922年获得专利开始销售该打字机。

1922年，上海商务印书馆为了推广舒振东<sup>6</sup>制作的华文打字机，而决定拍摄商业广告，他们找到了正在进行动画实验的万氏兄弟，委托他们制作一个广告短片。经过反复试验，万氏兄弟终于在1925年完成了动画广告《舒振东华文打字机》，虽然这部片子还有很多瑕疵，但它是万氏兄弟动画道路上的第一次尝试，对他们整个动画创作有着里程碑式的重要意义。万氏兄弟在随后的两年中又拍摄了《益力汽水》和《味精》两部动画广告，正式揭开了他们动画职业生涯的序幕。

1921年一群年轻的中国侨民创立了长城画片公司，该电影公司旨在向外国观众推广中国电影，并于1924年公司定址上海，长城画片公司对万氏兄弟的动画创作产生了重要影响。公司负责人兼导演梅雪侗同样靠拍摄动画进入了电影行业，其电影理念深受弗莱舍式动画的影响，他邀请万氏兄弟加入长城画片公司。1926年《大闹画室》诞生了，这部动画由万籁鸣和梅雪侗共同担任导演，万涤寰担任摄像，动画时长12分钟，于1927年正式上映。与弗莱舍式的动画不同，《大闹画室》

"Stir in the artist's Studio", rezh. WAN Liming, Mei Xuzhou, 1926

«Переполох в студии художника», реж. Вань Лаймин, Мэй Сючжоу, 1926



是一部动画与真人表演（艺术家角色由万古蟾扮演）相结合的电影。无论从视觉表现、物体运动还是手绘技巧来看，这部《大闹画室》都比万氏兄弟第一部商业广告作品《舒振东华文打字机》要复杂、成熟很多。

在《大闹画室》拍摄过程中，万氏兄弟也遇到了很多困难。例如在一个动画角色与艺术家互动的场景里，运动着的动画角色需要出现在静止的背景元素（桌子、椅子、时钟等）中。万氏兄弟运用赛璐璐胶片解决了这个问题，他们将角色绘制在赛璐璐上，又将赛璐璐胶片放在光电管前拍摄。梅雪侗在自己的早期电影中也应用过这种技术，这是他在美国时从弗莱舍兄弟处学到的，他将赛璐璐的这种使用方法告诉了万氏兄弟，万氏兄弟中的万涤寰早前就对此方法有所耳闻。于是，通过这种方式，万氏兄弟成功地将手绘动画形象“内置”到了真实的环境中。借助赛璐璐胶片，《大闹画室》给观众留下了深刻的印象。它成为了万氏兄弟动画电影的处女作，J. A. 怀特（J. A. Wright）对它做出过如下评价：“在中国，现代意义上的动画起始于万氏四兄弟的活动。从1926年他们的第一部作品《大闹画室》上映，到抗日战争打响，他们一直是中国动画的唯一代表。”<sup>7</sup>这部电影引起了多方的强烈反响，万氏兄弟动画导演的身份也因此得到了广泛认可。

1928年和1930年，万氏兄弟又分别制作了《血溅济南》和《纸人捣乱记》，这两部同样是效仿美国动画电影拍摄的电影动画。但不幸的是，这两部电影未能保存下来。《纸人捣乱记》成为了万氏兄弟的一张名片，万籁鸣回忆说：“这部生动、有趣的动画片在电影院放映时，场内传出阵阵惊奇的笑声，反响热烈，竟引起了较大的轰动。从此，电影公司的资本家才觉得有利可图，对我们另眼相看，态度有了较大的转变。”<sup>8</sup>

## 掌握配音技术

在20世纪30年代，中国开始尝试有声电影的制作，最初的尝试是一部真人娱乐片。当时，中国电影面临着来自欧美电影的巨大压力，同时又多受外资的控制。要发展民族动画，有声动画必不可少。

<sup>7</sup> [美] J. A. 怀特. 动画的书写与发展：从剧作到观众. M. L. 杰尔克庞从英文译为俄文. 莫斯科：GITR, 2006. 第45页.

<sup>8</sup> 万国魂. 我与孙悟空. 北岳文艺出版社, 1986年. 第53页.



万籁鸣认为：“我国动画技术要进一步发展，就一定要解决声、光、画的合成问题，否则无声动画必将被迅速淘汰。”<sup>9</sup>于是万氏兄弟又开始了新一轮增添声音的动画实验。万氏兄弟找到了一个配音工作室，但这个工作室的设备比起同时期欧美使用的磁带录音机要落后许多。1935年万氏兄弟在明星影业公司的委托下克服种种困难成功地拍摄出中国第一部有声动画——《骆驼献舞》。该影片根据《伊索寓言》中的故事改编。虽然动画披着幽默片的外壳，但实则有深层次的隐藏寓意。从此，中国动画开始了有声时代。

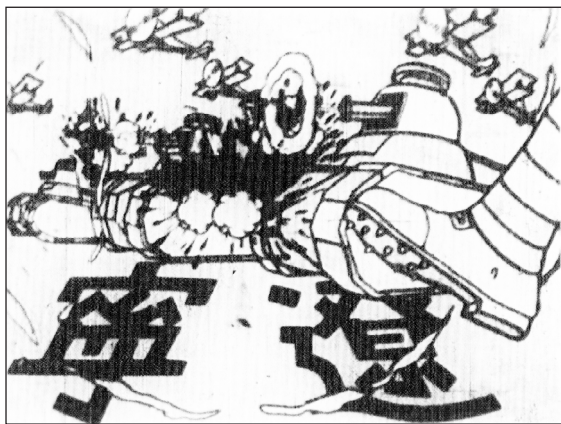
20世纪30年代，日本占领中国大片领土，人民奋起反抗，开展了众多抗日救国运动。艺术家们也纷纷展开创作反对日本侵略者，进行激发人民士气的宣传。万氏兄弟也搁置了商业片拍摄，转而制作抗日宣传作品。1932年冬，万氏兄弟拍摄了电影《同胞速醒》，片中抗日的标语和口号不断出现，并由小到大直至冲出画面。同年，万氏兄弟又制作了另一部救国宣传片——《精诚团结》。这一时期，万氏兄弟的动画从电影海报式的风格转向了讽刺和寓言风格。1934年，万氏兄弟又绘制了《血钱》（该作剧本由明星影业公司提供）。动画将主角的幻想可视化，旨在号召群众抵制日货，支持国货。

20世纪30年代，万氏兄弟制作了大量抗日救亡题材的动画，有《狗侦探》（1931）、《民族痛史》

（1933）、《新潮》（1936）等。万氏兄弟负责《狗侦探》的艺术指导和绘画，导演是邓小秋，这同样是一部真人与动画相结合的电影。《民族痛史》和《新潮》不再是无声的宣传，而是在明星影业公司完成了配音的有声电影。影片《民族痛

"The sad history of the nation", dir. WAN brothers, 1933

«Печальная история нации», реж. братья Вань, 1933



史》于1934年获国民党政府内政部、教育部奖状。这是中国第一部在国内获奖的动画片。1937年末，万氏兄弟抵达武汉，开始在中国电影制片厂工作，到1939年底，他们拍摄了《抗战标语》（5集）、《抗战歌曲》（3集，每集7分钟）等作品。1938年武汉沦陷后，万超尘辗转来到重庆，并在那里独立拍摄了中国历史上第一部木偶片《上前线》。

## 从第一部长篇动画到中国动画学派

1939年动画领域有了新突破，世界第一部长片动画《白雪公主与七个小矮人》（1937）在美国上映两年后开始在上海放映，国人竞相观看，上座历久不衰，收获了极高的票房，取得了巨大成功。随着动画的商业吸引力不断增强，中国新华影业公司（1934年成立）邀请万氏兄弟拍摄电影《铁扇公主》。影片取材自经典文学作品《西游记》，讲述了孙悟空、唐僧、猪八戒、沙僧和白龙马在西天取经的过程中遇到了无法穿越的火焰山，传说只有铁扇公主的法宝扇子能够扑灭火焰山的火，于是师徒四人想法设法从铁扇公主处求扇的故事。

《铁扇公主》不仅是万氏兄弟动画之路上的一个里程碑，更是中国动画早期发展的里程碑式作品。该电影展示了导演成熟的制片手法和根植于民族艺术（尤其是漫画）的独特动画风格。万氏兄弟通过研究古典艺术，成功地在荧幕上再现了中国山水画，动画角色的外表也让人自然联想戏曲形象。但电影在运动设计等方面仍是明显以美国动画为蓝本制作的。

万氏兄弟认为动画首先是一种动态的视觉艺术，因此影片有着精致的线条，人物则充分体现了民间传统木版画的风格。铁扇公主的形象来自传统戏曲和武侠电影中女将军，这类形象在20世纪30年代的中国十分流行。公主同时还是一个符合儒家精神的传道者形象。唐僧的形象也带有明显的儒家经典的影子，他凭借经验行事、好为人师，有时长篇大论

惹人厌烦。猪八戒的形象则来自经典漫画，在大多数图书插图中，猪八戒肥头大耳、体态丰满圆润，性格比较天真，偶尔展现出善良的一面，但愚蠢懒散、做事不计后果。他与铁扇公主、牛魔王大战一场，试图通过武力抢夺铁扇。孙悟空有着和米老鼠相似的身材比例：大大的脑袋，有特点的眼睛，细长的四肢，纤瘦灵活的身体。这个形象被导演赋予了浓重的民族特色，是孙悟空在京剧、木偶戏、皮影戏中的形象综合体，比如孙悟空的面具，就完全效仿了京剧中这一角色的经典脸谱样式。

尽电影《铁扇公主》在人物、背景、细节等方面与西方动画有明显差异，充分展现了传统美术的特点。这些特征为电影的艺术内核添加了异质性。电影中的角色都是二维的平面角色，没有光影的细节表现，背景的作画视角为正面视角。可以看出，虽然迪士尼动画对万氏兄弟的这部作品有重大影响，但万氏兄弟创造出了带有纯粹的中国民族色彩的人物和角色动作。《铁扇公主》是一部有着中国独特视听语言和民族美学的动画作品。

《铁扇公主》是一部充满暗示性的作品，万氏兄弟选择“唐僧师徒四人成功打败牛魔王扑灭火焰山”这一情节，意在宣扬“中国人民有能力打败日本侵略者，解放中国”这一爱国主题。《铁扇公主》在民族艺术史上有着独特的地位，从20世纪40年代起，

中国动画无论在诗意内涵还是在图像绘制技术上都有所提升，均超过当时的世界平均水平，这使得中国动画在国际市场上颇具竞争力。1941年，中国电影股份有限公司开始在香港、日本、马来西亚、印

"Princess  
with an iron fan", dir.  
WAN brothers, 1941

«Принцесса  
с железным веером»,  
реж. братья Вань, 1941





度尼西亚等地放映《铁扇公主》。一经上映，电影便大受欢迎，但很快日本军事检查机关看出了它的反日倾向，禁止了影片的放映。

研究中国早期动画不能忽视美国动画对它的影响。这种影响不仅体现在角色的运动方式和人物形象设计上，还体现在民族文化认同等方面。中国导演在学习美国动画的同时，也从丰富的民族艺术中汲取营养。有了民族文学和戏剧的内核做支撑，中国动画也就有了独特的民族性特征。20世纪30年代后半期开始，中国动画常常带有隐喻意象和寓言式的故事发展，为动画增添了叙事的深层结构。同时应当注意，万氏兄弟所拍摄的中国第一部长篇动画电影，不仅在中国国内广受好评，在海外地区也引起了剧烈反响。万氏兄弟奠定了中国动画的视听语言基础和民族色彩基调，其作品中的角色在外观上带有传统民族艺术特征，角色的内在精神也与民族精神相契合。万氏兄弟的作品总是充满中华民族特有的智慧、诗意和韵律，它们广泛取材于民间故事和民俗传说，多带有暗示性色彩，常用双关和讽刺的手法表现幽默情节，及其它动画形式的喜剧阐释。这些元素构成了万氏兄弟动画电影的创作基础，同时也是中国动画学派的基石。

---

#### REFERENCES

1. Van Goukhun. *Ya i Sun Ukun — Shansi [I and Wukong Sun]*. — *Izd. literatury i iskusstva "Beyyue"*, 1986. — P. 4–76.
2. In Futszyun. *Issledovaniye animatsionnykh filmov i avtorov pervoy partii [Textual Research of the First Batch of Chinese Animation and Their Authors] // Kinoiskusstvo, № 1 (312), 2007. — P. 146–150.*
3. Yan Khuey, Suo Yabin. *Istoriya kitayskogo animatsionnogo kino [History of Chinese Animated Film. — Beijing.] — Pekin: Izd. kitayskogo kino, 2005. — P. 10–253.*
4. Rayt Dzhin Enn. *Animatsiya ot A do Ya. Ot stsenariya do zritel'ya [Animation Writing and Development from Script Development to Pitch Amsterdam (etc.)] / per. s angl. M.L. Terakopyan / pod red. V.M. Monetova. — M.: GITR, 2006. — P. 44–45.*
5. Krivulya N.G. *V zerkale vremeni. Animatsiya dvukh Amerik [In the mirror of time. Animation of two Americas]. — M.: Ametist, 2006. — P. 346–420.*

# Chinese Animation in Wan brothers' Creative Work

**Gu Qijun**

*Post-Graduate student, VGIK*

UDC 778.5И(Китай)

**ABSTRACT:** Chinese animation is one of the most important animation schools in this field, developing on the national identity features and poetics. Its experience often turns out to be the center of attention of Chinese researchers, but it presents interest to the world of art for the analysis of processes of formation and evolution of the world animation. Therefore, in this article the main attention is paid to the origins and the early period in the development of Chinese Animation School.

The author distinguishes several stages in the early period of Chinese animation. The main role in the process of formation of Chinese Animation School was played by brothers Wan, who defined the face of Chinese animation, developed its technological base, created a studio system of production. The process of animation development and career of brothers Wan are discussed in the context of historical and cultural changes, that took place in China in the early 20th century. The author analyses in detail the evolution of techniques, the change of subject in the works of the brothers Wan, who started with short-length films, and created their first full-length animated movie. Its appearance was a significant step on the way of the development of Chinese Animation School, so the author draws special attention to it.

The appeal of brothers Wan to national culture, on the basis of which they tried to build the identity of Chinese Animation School, played an important role in their creation. The appeal to national artistic traditions determined the vector of development of Chinese animation in the following periods.

**KEY WORDS:** animation, creation of brothers Wan, Chinese Animation School, animation techniques