



动画与软实力丛书

许元振 著

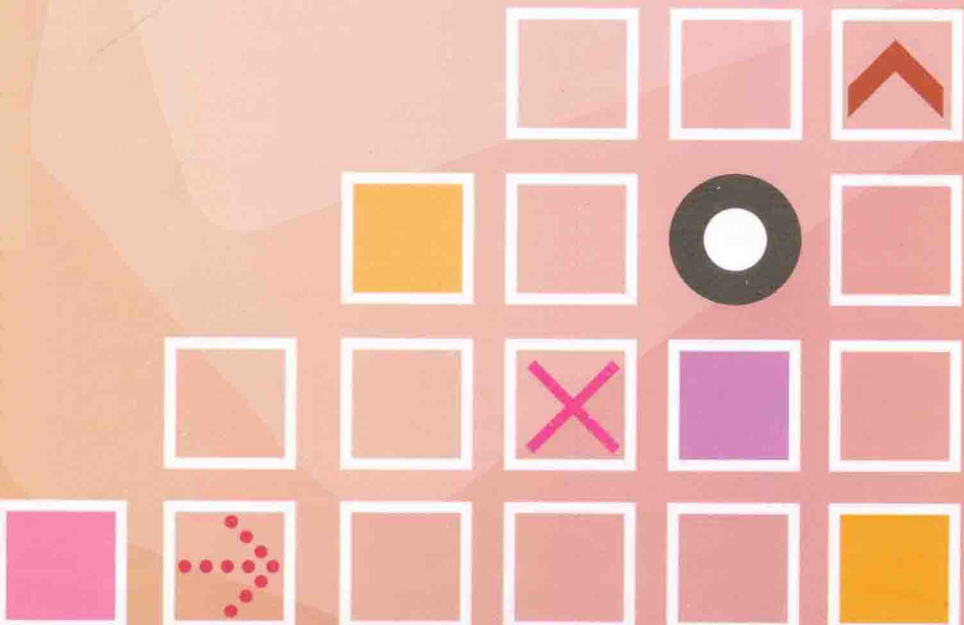
从“美术片”到“泛动画”

——中国动画范畴的转型与动画的软实力维度



厦门大学出版社
XIAMEN UNIVERSITY PRESS

国家一级出版社
全国百佳图书出版单位



动画与软实力丛书

黄鸣奋/主编

从“美术片”到“泛动画”

——中国动画范畴的转型与动画的软实力维度

许元振 著



厦门大学出版社
XIAMEN UNIVERSITY PRESS

国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

从“美术片”到“泛动画”:中国动画范畴的转型与动画的软实力维度/
许元振著. —厦门:厦门大学出版社, 2013. 9

(动画与软实力丛书/黄鸣奋主编)

ISBN 978-7-5615-4146-3

I. ①从… II. ①许… III. ①动画片—产业—研究—中国 IV.
①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 309845 号

厦门大学出版社出版发行

(地址:厦门市软件园二期望海路 39 号 邮编:361008)

<http://www.xmupress.com>

xmup@xmupress.com

厦门市金凯龙印刷有限公司印刷

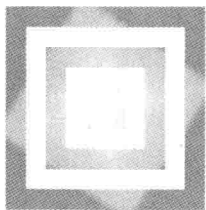
2014 年 5 月第 1 版 2014 年 5 月第 1 次印刷

开本:889×1194 1/32 印张:9.75 插页:2

字数:259 千字 印数:1~1 000 册

定价:26.00 元

本书如有印装质量问题请直接寄承印厂调换



总序

不论在自然界、人类社会还是心灵空间中，“精”与“泛”经常都是相对而言的。精是九天瀑布，泛是五湖涟漪；精是奇峰兀起，泛是曲径迂回；精是真金百炼，泛是顽石未琢；精是珍肴玉饌，泛是糙米杂粮；精是杰出人物，泛是平民百姓；精是城池楼阁，泛是广漠原野；精是庙堂雅乐，泛是乡间小调；精是凝神专注，泛是无意注意……当然，不论“精”或“泛”，都不只是某种对象、特征或定势，而是分别代表某种趋向或变化：相对于“精”的是提炼、钻研、集中、收束等，相对于“泛”的是夹杂、游玩、漫延、散开等。若就其范围而言，“泛”总是大于“精”（将它包括在内）；若就其特性而言，“精”总是比“泛”纯粹；若就其转化而言，作为前提的“泛”可能是“精”的准备，作为结果的“泛”可能是“精”的实力的证明。

泛动画的出现，是艺术走出象牙之



塔、信息技术走出实验室的结果,与新媒体崛起、日常生活审美化等潮流有密切联系。作为名词的“泛动画”是传统动画与新媒体动画的合称。作为动词的“泛动画”代表了一种信息运动,是围绕着作为精品的动画而发生的。它至少可能有如下9种含义:传播主体通过动画将其影响力从艺术领域扩大到包括经济、政治、文化等在内的相关领域;传播对象将心理反应的指向从作为特定刺激的动画扩大到类似刺激(如认可相关企业品牌、国家实力、文化价值观等);当事人摆脱动画开发、传播与鉴赏等具体活动的制约,建立或改变彼此之间相对广泛的联系;作为艺术信息的动画从单一性媒体向多样化媒体扩散;对动画所携带的信息给予原义之外的多种解读;动画作品通过复制而大量增殖,同时丧失本雅明所说的“灵氛”;动画业形成相对于细化而言的推广方式或传播途径,不是讲究准确集中,而是重视分散普及;动画的价值在艺术以外的各个社会领域得到普遍承认;作为范畴的动画不断扩展其外延、更新其内涵。

在更广的意义上,我们可将名词意义上的“泛动画”当成“泛艺术”的一种类型看待,将动词意义上的“泛动画”当成历史过程的“泛”在动画领域的重演。我们已经不止一次看到某种新生事物将其影响力扩大到原先领域之外的实例。例如,相对论和量子力学从物理学向其他科学以至于整个社会生活扩展,影响了人们的世界观;电脑由计算机器向大众媒体以至娱乐用品转变,影响了我们工作、学习和休闲的方式。就此而言,泛动画的意义在于我们不仅将世界理解为图像,而且在于从动画的角度去把握世界;不仅将动画当成消遣对象,而且把它当成人类创造新世界的本质力



量的证明；不仅将动画当成生活的组成部分，而且正视它所带来的文化生态的变化（例如，将动画当成自己的化身在虚拟世界中行动，或者赋予动画形象某种智能、情感、生命力等）。

当3D大片《阿凡达》(Avatar)刷新票房纪录时，我们不仅意识到人们可以通过远程操控化身(Avatar的原意)来达到自己的目标，而且意识到美国人再次显示了自己占据创意产业制高点的优势；当电视系列动画片《喜羊羊与灰太狼》引来孩子们的欢呼时，我们不仅意识到新生态观可以通过艺术熏陶来培养，而且意识到民族动漫产业大有可为。事实证明：动画产业能够为提升国家和民族的文化软实力作出重要贡献。与此同时，文化软实力又是动画产业发展的基本条件之一。没有它的支持，很难想象《阿凡达》能够风靡世界，也很难想象《喜羊羊与灰太狼》能够脱颖而出。我国近年来泛动画的发展，得益于国家战略、媒体革命、观念更新、生态变化、品牌营销、教育普及等多种因素。对其中的规律加以探索，正是本丛书的编纂缘起与选题根据。

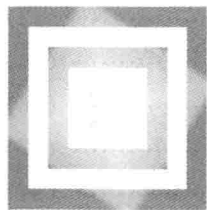
在影像文化中，传统动画与电影相比的特殊性在于它地道是创造出来的，既不受物理时空的束缚，又不受人类演员生理条件的制约；新媒体动画与传统动画相比的特殊性在于它是人类计算技术与显示技术的结晶，并随着科技进步而不断发展。当然，不论是传统动画还是新媒体动画，都必须植根于人类需要。我们提倡泛动画，不是主张让动画去做不可为、不能为、不应为之事。历史上，不论“泛道德”还是“泛政治”都经常为人们所诟病，因为它们超出了适用范围，丧失了应有的严谨性。我们在肯定泛动画价值的同



时,不能无节制地夸大,以为它可以取代或囊括其他艺术形式。我们在肯定泛动画实绩的同时,也并非认为目前的代表作就已经登峰造极。泛化代表了一种机遇,也代表了一种挑战。当英语朝世界通用语言的方向发展时,它自身的纯洁性便成了问题。当动画朝无处不在的方向发展时,它的创新性也成了问题。在一定意义上,《阿凡达》再精彩,也是用高技术讲述有点乏味的故事;《喜羊羊与灰太狼》虽然成功,但在某种意义上仍是演绎《猫与老鼠》中天敌游戏的老一套。因此,打造更高水平的精品,为泛动画的发展所必需。无精而泛,失之空洞;无泛而精,难言活力。以精促泛,以泛哺精,相辅相成,两全其美。就此而言,泛动画的发展正未有穷期。

黄鸣奋

2010年2月10日



目 录

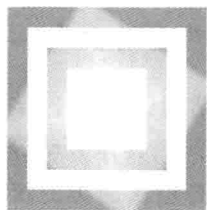
绪 论	(1)
一、动画范畴的演变:从“美术片”到“泛动画”	(2)
二、相关研究状况梳理	(3)
三、本书研究方法和意义	(15)
第一章 “美术片”范畴的属性	(18)
第一节 戴着镣铐跳舞:事业化的文化体制	(20)
一、包销:事业化体制下的“美术片”产业	(21)
二、先验预设:体制下的艺术规则	(25)
三、“弱体制性”:体制内外的艺术家与作品	(34)
第二节 单一媒体化:以电影为媒体的动画传播	(39)
一、制作:模拟电影元素	(40)
二、内容:精英化	(44)
三、接受:单向度与集体化	(45)
第三节 审美乌托邦化:民族化的美术之“美”	(49)
一、假定性:基于中国民族化的美术性	(50)
二、写意化:赋予民间美术形式古典美学的灵魂	(55)
三、程式化:借鉴舞台艺术的“表演”模式	(65)
第二章 产业化:“泛动画”的体制转型	(70)
第一节 产业主体:重新摆正自己的位置	(71)



一、政府:从市场的参与者到保驾护航者	(72)
二、企业:探索可持续发展之路	(76)
三、“泛动画”人:开垦面向产业的肥沃土壤	(86)
第二节 产业机制:“泛动画”的“场”及其转型	(97)
一、艺术“场”及其三种基本权力关系	(97)
二、艺术“场”的历史性及其张力	(101)
三、动画艺术与“场”的关系: 以孙悟空形象的历史演变为例	(106)
第三节 产业结构:创意的链条化	(114)
一、从创意源到动画直接产品:创作与制作分离	(114)
二、衍生产品:创意的跨行业延伸	(120)
三、“营销制胜”:创意进入消费环节	(124)
第三章 新媒体化:“泛动画”的媒体转型	(128)
第一节 新媒体动画:以计算机为“元媒体”	(129)
一、基于计算机“元媒体”的新媒体	(129)
二、“元媒体”催生的新媒体动画	(132)
第二节 动画内容的新媒体化:从制作到传播	(138)
一、新媒体作为动画制作的新工具	(139)
二、新媒体作为动画传播的新“渠道”	(148)
第三节 新媒体动画的接受转型与异化	(160)
一、分众化:根据新媒体的类型来切割受众	(160)
二、个人化与交互性:全球化 3.0+ Web 2.0 传播环境下的超媒体动画人	(166)
三、异化:强制性与沉浸性	(178)
第四章 泛艺术化:“泛动画”的艺术转型	(183)
第一节 商业化:标准化的动画艺术	(184)
一、以受众为中心:商业类型化	(185)



二、“泛艺术”：内容的广场化·····	(200)
第二节 实用性：动画艺术的新维度·····	(208)
一、专业化·····	(209)
二、技术化·····	(211)
三、工具化·····	(217)
第三节 意义多元化：动画之熵的归零力量·····	(220)
一、动画之熵：从增值到下落的曲线图·····	(220)
二、动画熵曲线的意义·····	(229)
三、“泛动画”的评价标准·····	(233)
第四节 “泛动画”的艺术哲学合法性·····	(239)
一、“泛动画”范畴合法性的艺术哲学思想资源·····	(239)
二、从艺术哲学的视角进行审视：重勘动画的 内涵与外延·····	(247)
第五章 实力化：“泛动画”产业的文化软实力维度·····	(255)
第一节 文化增值：文化产业层面的动画软实力·····	(256)
一、赋值：“泛动画”产品的文化符号化·····	(257)
二、符号生产：从文化符号到产业符号·····	(260)
三、展现吸引力：从产业符号到产业软实力·····	(264)
第二节 “走出去”战略：政治学层面的动画软实力·····	(270)
一、观念层面：倡导文化多极化理念·····	(271)
二、内容层面：重建中国动画的现代性话语·····	(276)
三、策略层面：锻造中国动画的议程设置力·····	(283)
参考文献·····	(290)
后 记·····	(296)



绪 论

放眼世界,每一个动画大国的动画产业都有其难以复制的独特之处,例如日本先漫画后动画的制作模式、美国强调动画的电影写实性的技术主义倾向等。反观中国的当代动画产业,唯有缔造“中国学派”的写意性艺术动画能够代表我们民族的特色,走向世界。那么,享有“中国学派”美誉的中国动画一度辉煌,为什么又跌入低谷?从产量上看,中国俨然已成为动画大国,为什么不是动画强国?中国动画该往何处去?怎样增强中国动画的软实力?在问题意识的驱动下,本书以中国当代动画为研究对象,透过“乱花渐欲迷人眼”的现象与纷繁芜杂的线索,抽取出主要的两个动画范畴,通过分析其历史演变,揭窠动画的内涵与外延,探析中国当代动画形态的演变轨迹与内在规律,探索其转型的必然性并进一步预测动画产业的未来走向。



一、动画范畴的演变：从“美术片”到“泛动画”

范畴是“人的思维对客观事物的普遍本质的概括和反映，各门学科都有自己的一些基本范畴。如商品、货币、抽象劳动、具体劳动等是政治经济学的范畴”^①。在分类学中，范畴是最高层次的类的统称。本书认为，在中国当代动画史上，“美术片”与“泛动画”是动画学科中最能反映动画本质属性的两个范畴。

本书以“转型”为线索，探讨动画范畴从“美术片”到“泛动画”的演变过程，最终想解决三个问题：

（一）“是什么”的问题

对于本书来说，该问题可转化为：“动画是什么？”即动画本体论问题。这就要廓清动画的内涵与外延。关于“美术片”，本书从事业化的文化体制出发，以电影为单一媒体，以走向乌托邦化的民族化的美术性等几个特征来阐明该范畴的特定内涵。与“美术片”相比，“泛动画”是新范畴，主要涉及新时代中国动画的体制转型、媒体转型与美学转型。

（二）“怎么样”的问题

对于本书来说，就是从“美术片”到“泛动画”怎么样演变的问题。本书分三个层面来论述：体制转型突出体现为产业化。动画产品只是整个动画创意产业链中的一个终端，泛动画产业应以创意为核心，以动画产品为依托，最终衍生出一个庞大的企业王国。这种转型的意义正如丹托说过的，“如果艺术能从本体论上转到次要和衍生的实体的领域，如果我们能让人们接受一个没有艺术位置的世界景象的话，这就是一种让艺术避免伤害之路的辉煌方式”^②。媒体转型突出体现为“泛动画”的新媒体转型，并以新媒体动画为龙头，在“泛动画”

^① 《新华汉语词典》给出这样的解释。

^② [美]阿瑟·丹托：《艺术的终结》，欧阳英译，江苏人民出版社 2005 年版，第 8 页。



的制作、传播和接受等微观层面上展开。美学转型则突出体现为泛艺术化,正如有的学者简要概括的:文化工业利用其“有目的的无目的性”驱逐了康德美学的“无目的的合目的性”^①。这便是“泛动画”产业化之后,其作为文化工业对“美术片”所秉持的传统艺术立场的冲击。

(三)“怎样才好”的问题

从泛动画产品的文化符号化,到泛动画产业的文化实力化,再到泛动画产业参与到国家软实力的提升这一战略的实施中去,让中国的动画产业做得好,让其产品“走出去”、“走得好”,是本书的旨归。

二、相关研究状况梳理

就中国动画而言,从“美术片”到“泛动画”的当代转型是一个漫长的、复杂的过程,不是一蹴而就的,也不是由某单一元素激发而成的。关于这方面的研究是一个系统工程,其中包含一个从本体论到认识论的全景式的综合学术景观。

(一)动画的本体论研究

1. 动画内涵的本质主义研究

为了探寻动画那永恒不变的内涵,给动画下一个放之四海而皆准的定义,动画研究者们从本质主义的立场出发,进行了艰辛的探索,取得了丰富的成果。

(1)廓清“动画”概念。动画与动漫混为一谈,这一现象要加以纠偏。段佳在《中国动画向何处去?》中指出,“动画”、“漫画”不是一个概念,道理非常简单:动画是影视类,通过电影语言视听联觉讲故事,而漫画是纸媒,两者只在讲故事上有所衔接成为姊妹,但本质上不能混为一谈。^②黄鸣奋先生则反其道而行之,将两者融于一体,将“漫

^① 刘悦笛:《艺术终结之后——艺术绵延的美学之思》,南京出版社2006年版,第226页。

^② 段佳:《中国动画向何处去?》,《电影艺术》2008年第2期。



画”看作“动画”的子集：“将漫画视为动画的特例，正如我们将静止看成运动的特例、直线看成曲线的特例、线性文本看成超文本的特例那样。”^①这样，经过区分与整合，“动画”便成了唯一对应于英文 animation 的概念，而不是“动漫”。

(2)对动画的内涵进行总体的本质主义探索。段运冬的论文《向本体逼近：动画艺术品格探析》(2005)选择两个参照系——绘画艺术与电影艺术——来进行分析与考察，归纳出动画的本性与特征：“绘制性”、“幻动性”、“戏谑性”、“双重简略性”。把参照系定为绘画艺术时，动画显现出“绘制性”品格并派生出“双重简略性”，又由于动画“承续了漫画秉性”，所以表现出“戏谑性”；把参照系定为电影艺术时，动画表现出“幻动性”品格。佟婷《动画艺术论》(2007)一书第一章以“动画本体论”为题，也从认识论的角度，对动画的本源、动画艺术构成元素及其结构、动画艺术存在形态三方面进行分析，得出结论：“动画本体是多元性元素、多层次性结构及其多维性存在形态构成的艺术整体。”^②屈立丰的《非真实影像性：作为“动画性”的考察》(2008)，以真人电影作为参照对象，从语言学的角度提出“非真实影像性”本体论，意在“构建自足的‘动画学’理论体系”，从而使动画学摆脱“依附于电影学和美术学两大学科的‘亚学科地位’”。

(3)以“美术片”范畴的属性对动画内涵进行本质主义概括。以“美术片”、“中国动画电影”、“中国学派”为关键词在期刊网上搜索出的论文均指向“美术片”范畴。其中，张松林的《回顾上海美影四十年》(1997)、李林的《简评动画电影中的“中国学派”》(2004)、李三强的《重读“中国学派”》(2007)、张承志的《中国动画“美术片”的特点及其价值分析》(2009)等论文，肖路的《国产动画电影传统美学特征及其文化探源》(2006)等博士论文虽写于不同时期，篇幅各异，却几乎不约而同地总结出了“美术片”的特质：民族特色、写意性、程式化、

① 黄鸣奋：《泛动画百家创意》，厦门大学出版社2009年版，第1页。

② 佟婷：《动画艺术论》，中国传媒大学出版社2007年版，第20~29页。



“寓教于乐”、以美术性为主。

(4)以“泛动画”范畴的属性对动画内涵进行本质主义概括。“泛动画”范畴在动画理论界的提出,并非从天而降,而是经过了从零星的论述到最终达成共识,成为业界广泛认同的一个理论范畴的过程。

先从反思动画本体开始。彭玲在《现代视野中的动画本体认知》(2007)一文中指出,本体是依据本性而存在的对象和事件。以现代视野来重新审视动画,其本体特征便跳出“一种提供儿童观赏的美术电影”这一传统的狭小认知范畴,而成为充满多元性的立体交叉层面的综合艺术。

接着,在反思“美术片”范畴的基础上提出与“泛动画”类似的一系列新概念。贾秀清、席赞在论文《核心竞争力中的动画产业》(2008)中提出“宏动画”概念,并指出“宏”的内涵:“动画就不再仅仅是一种特殊的影片类型,而是一个由多种学科和多种领域相互交叉发展的文化创意产业的大世界。”因此“宏动画”也就“作为当代文化创意背景下动画的广义性注解,突破了人们对于动画旧有的、惯性的传统解读,以全局视角审视动画与其他艺术形式的血缘”^①。

袁晓黎主编的《动画编导基础教程》(2006)一书提出“大动画”概念:动画自诞生以来,经历了数十年的发展,从单一的动画片发展成为应用于广告、节目片头、游戏、多媒体、网络等方面的“大动画”。

2009年10月,南方网动漫频道刊载题为“新媒体有望成为动漫产业新‘蓝海’”的文章,指出:“动漫产业正经历从以‘形象’为先导的传统动漫产业,向以‘科技’为先导的大动漫产业生态系统的过渡。”^②文章也涉及与“泛动画”类似的“大动漫”概念。

薛燕平的专著《英国动画》中有《英国动画的实用性》一节,概括

^① 贾秀清、席赞:《核心竞争力中的动画产业》,《当代电视》2008年第1期。

^② 《新媒体有望成为动漫产业新“蓝海”》,http://cartoon.southcn.com, 2009-10-28。



了“实用性动画”的外延：“其实动画除了作为叙事性艺术品在电视台与电影院放映外它还有很多其他功能：动画MV，动画广告，建筑浏览动画，电子游戏过场动画，影视作品的动画片头、片花，电影特技，舞台表演的多媒体展示，电视节目包装，工业设计演示动画，文化遗产数字化保存与演示，甚至动画电子贺卡与DVD光盘动画菜单。”^①这就把“实用性动画”与作为“叙事性艺术品”的影视动画片区别开，大大拓宽了动画的外延，直逼“泛动画”范畴。

黄鸣奋先生出版了国内首部“泛动画”专著《泛动画百家创意》(2009)，在理论上提升了李中秋先生2006年提出的“泛动画”概念，“泛动画”这才真正成为动画的一个理论范畴，进入动画研究的学术领域。其新近出版的第二部“泛动画”专著《新媒体与泛动画产业的文化思考》(2010)则从文化的角度对“泛动画”这一范畴作出系统论述。

除此之外，还有泛电影、泛戏剧、泛裸体、泛艺术等与“泛动画”相近的概念不断出现，这启发人们厘清“泛动画”概念的特质。如黄鸣奋先生的《泛电影：21世纪初的媒体与艺术》(2010)、黄竹三的《论泛戏剧形态》(1996)、贺万里的《泛裸体，你为谁而裸》(2006)、伏飞雄的《日常生活“泛艺术化”实践的符号学反思》(2010)等，均从“泛”字着眼，切入分析各自的艺术门类。

综之，“宏动画”、“大动画”和“大动漫”等概念都与“泛动画”范畴有异曲同工之妙；“实用性动画”则可作为“泛动画”范畴的一个子集；各个艺术门类的专家们站在自身的立场对“泛”这一前缀进行的多角度阐述，都是以“泛动画”范畴的属性对动画内涵进行的本质主义探索，客观上为本书的深入阐述做好了理论上的铺垫。

2. 动画外延的历史主义研究

对动画外延的历史主义研究集中体现在时间维度上：一方面是回顾过去，直接体现在中国动画史的编写上；另一方面则是展望未

^① 薛燕平：《英国动画》，中国传媒大学出版社2010年版，第276页。



来,体现在对中国未来动画形态的构想上。

(1)动画史的书写。中国的动画史专著有两个特色:一是以时间为经,作品为纬,敷衍而成;二是内容以叙事性的影视动画片为主。张慧临的《二十世纪中国动画艺术史》(2002),孙立军、张宇的《世界动画艺术史》(2007),段佳的《世界动画电影史》(2008)是其中有代表性的几部动画史。张慧临的著作堪称断代史、专门史、编年史,着眼于20世纪的中国动画,基本上以“美术片”为主体,以几个重大事件作为中国动画“分代”的依据构建而成。1922年万氏兄弟摄制了中国第一部广告动画片《舒振东华文打字机》,1946年东北电影制片厂成立,1957年上海美术电影制片厂(简称“美影厂”或“上海美影厂”)成立,均被看作中国动画史上的标志性事件。目前,众多动画史教材均以这几个重大事件及其所处的年代作为划分动画史代际的标志。孙立军、张宇写的是世界动画,其中国动画部分基本沿袭张慧临的架构,但增加了电视动画方面的内容;段佳写的也是世界动画,框架不变,增加了第一手访谈录,资料更为翔实。

孙振涛撰写的《动画性:一种历史建构》(2009)一文,从理论上探讨了动画史的建构方法,即从对“动画性”概念的考察入手,将动画史分为混沌时期、传统动画时期和电脑动画时期三个时期。这种分法只能作为设想,可操作性并不强,正如作者自己说的:“这样三个分期并不具有一个明确的黑白分明的分界线,并不能够说从哪一年或者哪一部影片开始进入了哪一个时期,因为由一个时期到另一个时期的过渡并不是一蹴而就的,它需要一个缓慢的更替过程。”^①但该文可供动画史写作参考。

(2)展望中国动画的未来。关于“中国动画向何处去”问题,段佳在《世界动画电影史》(2008)的第八章《衰落与新生》里作过宏观展望,即“大动画观念的形成”与“一个独立制片人的时代”的到来;她还著有《中国动画向何处去?》(2008)一文,提出微观方面的若干建议,

^① 孙振涛:《动画性:一种历史建构》,《人文杂志》2009年第6期。