

动画美学概论

Introduction to Animation Aesthetics

中国电影出版社

新动画：动画创新思维系列

佟婷 著



Introduction to Animation Aesthetics

动画美学概论

佟婷 著

CFP

中国电影出版社
二〇一五·北京

图书在版编目 (CIP) 数据

动画美学概论 / 佟婷著. —北京: 中国电影出版社, 2015. 4

(新动画: 动画创新思维)

ISBN 978 - 7 - 106 - 04083 - 3

I. ①动… II. ①佟… III. ①动画—美学—概论

IV. ①J218. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 012668 号

动画美学概论

佟婷 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100029

电话: 64296664 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部) Email: cfpjyb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 中国电影出版社印刷厂

版 次 2015 年 4 月第 1 版 2015 年 4 月北京第 1 次印刷

规 格 开本/710×1000 毫米 1/16

印张/16.25 插页/2 字数/250 千字

书 号 ISBN 978 - 7 - 106 - 04083 - 3/J · 1624

定 价 39.00 元

前 言 / 1

第一章 动画艺术的起源 / 11

第一节 人类在生命运动中萌生动画意识 / 12

- 一、人类渴望再现生命运动 / 12
- 二、原始人类表现生命运动的方式 / 14
- 三、动画艺术的雏形 / 15

第二节 科技进步促进了动画的诞生 / 16

- 一、生物学的重大发现——“视像暂留”现象 / 16
- 二、技术的成熟催生动画 / 16
- 三、现代动画电影的诞生 / 17

第三节 动画艺术满足人的生命需要 / 19

- 一、满足人自由意志的需要 / 20
- 二、满足人创造本质的需要 / 21
- 三、拯救人性的需要 / 21

第二章 动画文本的审美构成 / 23

第一节 动画文本构成元素的多元性 / 25

- 一、漫画化的绘画元素 / 25
- 二、使图画运动的电影元素 / 26
- 三、提升意蕴的文学元素 / 27
- 四、单纯而诙谐的戏剧元素 / 28
- 五、震撼心灵的音乐元素 / 29
- 六、美化动作的舞蹈元素 / 30

第二节 动画文本结构的多层次性 / 32

- 一、语言层——动画文本结构的表层 / 32
- 二、形象层——动画文本结构的中层 / 33
- 三、意蕴层——动画文本结构的深层 / 37

第三节 动画艺术存在形态的多维性 / 39

- 一、一维为线 / 40
- 二、二维为面 / 41
- 三、三维为体 / 42
- 四、四维为时空设计 / 42
- 五、五维为主体意识 / 44

第三章 动画艺术的本体、本性及其审美本质 / 47

第一节 动画艺术本体的存在形态 / 48

- 一、动画之“画”——漫画化造型 / 48
- 二、动画之“动”——漫画运动影像 / 50
- 三、非现实的漫画运动影像 / 50

第二节 动画艺术的虚幻本性 / 52

- 一、假定与虚幻 / 53
- 二、常态与变形 / 55
- 三、现实与超越 / 58

第三节 动画艺术的审美本质 / 61

- 一、动画是创造运动的艺术 / 62
- 二、动画是创造生命运动的艺术 / 64
- 三、动画形象及其运动的特征 / 67

第四节 生命意识在幻像中显现 / 68

- 一、动画家创造“生命幻像”的基本形态 / 69
- 二、动画艺术塑造理想人格的“生命幻像” / 72

第四章 动画艺术的审美特征 / 75

第一节 动画艺术的神话性 / 76

- 一、动画艺术与古代神话的异同 / 76
- 二、动画艺术中浸润着神话精神 / 79
- 第二节 动画艺术的童话性 / 81**
 - 一、童话与神话的异同 / 82
 - 二、动画与童话的有机融合 / 83
 - 三、童话在动画中的表现形态 / 85
- 第三节 动画艺术的游戏性 / 86**
 - 一、动画起源中的游戏因素 / 86
 - 二、动画是自由创造的游戏 / 87
 - 三、动画是一种整体性的游戏活动 / 91
- 第四节 动画艺术的喜剧性 / 94**
 - 一、动画艺术的喜剧形态 / 94
 - 二、动画喜剧形式的表达方式 / 98
 - 三、动画艺术对悲剧作品的喜剧化改造 / 101
- 第五节 动画艺术的陌生化 / 103**
 - 一、陌生化的符号形式 / 103
 - 二、陌生化的情感形式 / 106
 - 三、陌生化的生命形式 / 107
 - 四、陌生化的表现形式 / 109
- 第六节 动画艺术的折射性 / 112**
 - 一、写实人物赋予动画特性 / 112
 - 二、现实社会生活的移置 / 113
 - 三、哲学命题的形象表现 / 114
 - 四、抽象理念的具象化 / 115
 - 五、实验动画对现实的超越 / 116

第五章 动画创作主体生命意识的张扬 / 119

第一节 动画创作主体审美体验的超越与再超越 / 120

- 一、生活体验——审美体验——动画审美体验 / 121
- 二、审美体验贯穿动画创作全过程 / 124

第二节 创作主体动画思维的形成及其特性 / 126

- 一、意象——动画意象——动画思维 / 127
- 二、美术思维与动画思维的有机结合 / 129
- 三、动画思维的独特性 / 132

第三节 想象和灵感在动画思维中的奇特功能 / 135

- 一、想象在动画思维中的变异功能 / 135
- 二、灵感对动画思维的神奇作用 / 138

第四节 创造生命自由的审美境界 / 142

- 一、突破现实枷锁的自由 / 143
- 二、动画审美境界的自由 / 144

第六章 动画欣赏主体的审美再创造 / 147

第一节 动画欣赏的审美心理特点 / 148

- 一、注意和感知的超强性 / 149
- 二、联想和想象的自由性 / 150
- 三、理解对情感的渗透性 / 152

第二节 动画欣赏的审美愉悦 / 154

- 一、视听刺激的审美愉悦 / 155
- 二、现代神话实现梦想的愉悦 / 157
- 三、动画游戏寻回了“童真” / 159

第三节 动画审美再创造的特殊性 / 160

- 一、深层的审美再创造 / 162
- 二、填充“空白”，丰富动画境界 / 163
- 三、弥补“空缺”，重建影像系统 / 164
- 四、在“否定”中反思现实 / 165

第七章 动画艺术的审美教育功能 / 167

第一节 塑造完美的人格 / 168

第二节 动画艺术的审美教育功用 / 169

- 一、以美冶情 / 169

二、以美启真 / 172

三、以美储善 / 174

第三节 培养审美创造力 / 175

一、培育感知力 / 176

二、培育想象力 / 179

三、培育审美理解力 / 184

第八章 中外动画艺术的审美比较 / 187

第一节 动画审美观念的民族差异 / 188

一、中国——寓教于乐，写意传神 / 189

二、美国——娱乐至上，视听盛宴 / 189

三、日本——关注现实，创新叙事 / 190

四、韩国——民族大义，纯朴寓意 / 191

五、欧洲及加拿大——实验探索，追求艺术本质 / 191

第二节 塑造动画形象的不同审美追求 / 192

一、中国——民族化、性格化的审美风格与审美意味 / 193

二、美国——多变的陌生化形象与不变的美国精神 / 195

三、日本——诡秘的写实人物反映着现代人性的扭曲 / 198

四、变异的动画形象揭示出西方社会的人性异化 / 200

第九章 动画艺术的审美价值 / 205

第一节 动画对人的主体性的肯定和张扬 / 207

一、激发想象力的空前解放 / 208

二、张扬自由创造的主体精神 / 209

三、提升人的审美欣赏情趣 / 211

四、“返璞归真”塑造理想人格 / 212

第二节 动画艺术激发人类生存意识的审美价值 / 213

一、揭示人性异化，回归人类本性 / 213

二、抨击社会弊端，呼唤人间真情 / 214

三、保护生态环境，重建人类家园 / 216

第十章 动画艺术审美价值的二律背反 / 219

第一节 动画的幻像世界与人逃避现实之间的矛盾 / 220

- 一、对虚幻的愉悦感与愉悦的虚幻化 / 220
- 二、对幻像的迷恋与对现实生活的隔离 / 221
- 三、对想象力的痴迷与对现实的无力 / 223

第二节 动画商业化与其艺术性之间的矛盾 / 224

- 一、市场法则的扩张与审美意蕴深度的丧失 / 224
- 二、市场法则的侵蚀与欣赏者的被操控 / 225

第三节 动画审美主体性的张扬与沉沦之间的矛盾 / 228

- 一、动画是“精神的麻醉” / 228
- 二、动画审美自由的两面性 / 230
- 三、动画审美体验的虚与实 / 232
- 四、动画审美生命意识的真与伪 / 235

结 语 关于动画话语体系美学问题的再思考 / 237

参考文献 / 243

后 记 / 250

前言

她——像一面镜子映照着大千世界的芸芸众生，折射着现实的琐碎与平庸，凝结着人类自由幻想的智慧，而成为20世纪人们渴望与向往的欢乐所在。她时而惟妙惟肖，时而温暖柔情，时而气势恢宏，时而幽默荒诞，她是人类童年的梦，是成人的诗，也是每一个人心中最美妙的画。她就是——动画艺术。

1888年10月，由法国人雷诺绘制的《一杯可口的啤酒》诞生，其以拥有“一定长度的放映时间、生动的故事、典型的人物、同步的音乐、美丽的布景、动人的色彩，而具备了现代动画片的基本特点”。从此作为发端，到《埃及王子》和《狮子王》创下的动画影视大片全球辉煌的票房纪录；从宫崎骏的《千与千寻》令人惊讶而折服地勇夺奥斯卡大奖，到东西方文化元素结合碰撞产生的动画大片《功夫熊猫》引起的全球广泛关注。近百年的时间，动画艺术以其独有的艺术特性悄无声息地登上了异彩纷呈的影视舞台，以其奇妙而充满魔力的表现形式吸引着你我。本书就将关注的目光定格在动画这一艺术形态上，从而发掘隐藏在其美妙的视觉奇观后的秘密。

开篇伊始，先要对本书的重点研究对象“动画”做一个明确的界定，对动画艺术的话语体系的构成元素和特征等做简要的说明和阐述，以及为什么要探讨动画艺术话语体系的美学意义，如何认识动画美学的价值所在等问题做些必要的梳理。

一、动画与动画艺术概念的界定

动画和动画艺术是两个既有联系又有根本区别的概念。

动画，是指将静态的图画或物体运用技术手段（非实拍电影）制作成为运动的影像，使之成为“动”的“画”。它能将宇宙星体运动、原子内部结构及粒子运动形态以及各种物体、机械、模型、图式等人们难以看到的或不易理解的事物加以具象化的展现，让人一目了然。它用于电影、电视的宣传、广告时，虽然其中的人和物体的图画运动也讲究艺术效果，但只是为了表达某种功利性的目的而已，谈不上是艺术作品。

动画艺术，则是一门运用动画技术创作完成的独立艺术形式，其作品是用电影技术创造的生命运动，既曲折地反映客观社会生活，又凝聚着动画创作者主观的思想感情和审美理想。动画艺术与其他各类艺术一样具有艺术共同的特征：1. 形象性：塑造具体的、感性的、体现一定思想感情、主客观因素有机统一的艺术形象；2. 主体性：融入创作主体的思想感情和创造性，以引起欣赏主体的情感共鸣和审美再创造；3. 审美性：体现人类的审美意识和审美理想，成为真善美的物态展现。

动画和动画艺术都是运用电影技术手段创造运动的幻像，这一点是相同的，所不同之处在于前者创造的是物体（尽管有时也有人物造型，但并不是生命体，因而与物体无异）的运动，而后者创造的是生命的运动，使无生命的物体被赋予生命，即是有思想、有感情、有性格的艺术形象。

显然，动画一方面指创造“画”“动”的技术层面的概念，另一方面在美学范畴中则是指创造艺术形象的一种特殊艺术。

动画和动画艺术这两个概念很少有人做科学的界定，一般多统称为“动画”。这种广义的称谓并无大碍，但不免有失严谨，容易造成理解的歧义。本书旨在探讨动画艺术的种种美学问题，因此有必要对这两个概念做出简明而科学的诠释。

确切地说，本书探讨的是动画艺术影视片的美学问题，因此，动画科教片、广告片以及游戏机、手机上的动画影像等，均不在讨论之列。同时，动画和动画片含义也略有不同，前者更多强调的是一种制作手法、技术载体，包括表现的过程；而后者严格意义上指的是完整的、具有一定视听表现和意义的艺术作品。在本书的论述过程中，有时强调动画家个体的艺术创作，则偏重艺术精神和个人独特创作特性；有时强调群体创作，则侧重对于市场、技术以及创作者群体的合作方式以及艺术观念的协调等多方

面的因素。另外，为行文方便起见，本书中所用“动画艺术”或“动画”一词，如无特别注明者，其含义均为动画艺术影片。

二、为什么要探讨动画美学

自实拍电影诞生百余年来，各种风格样式的影片异彩纷呈，美不胜收。电影理论、电影美学的各家学说、学派层出不穷，其研究论著数不胜数。动画电影比实拍电影早诞生近十年（以19世纪80年代法国人雷诺摄制的《可怜的比埃洛》《更衣室旁》《路边的梦》等动画小故事片为起点），到了20世纪30年代，以“米老鼠”、“唐老鸭”为典型艺术形象的动画电影早已风靡全世界。此后美国迪斯尼的动画艺术大片又屡屡创下超过实拍电影的票房佳绩，并屡获奥斯卡大奖；50年代至60年代“中国学派”写意风格的动画艺术获得世界影坛的高度赞誉；80年代以宫崎骏为代表的日本“视觉系”动画艺术作品令观众为之震撼，引起国际性的广泛关注；同时，欧洲和加拿大等国家探索将哲理与视像结合的“抽象派”动画创作始终未曾间断，这些艺术活动为开掘动画艺术表现力的理性深度做出了重要贡献。特别是70年代以来，动画电视片兴起后世界各国的许多电视台都开设了动漫之类的栏目。目前动画影视片每年产量以数万部（集）计算。从受众来看，动画艺术片一直受到广大青少年的青睐，并且也吸引着越来越多的成年观众，观赏动画影视艺术片已经成为人们必不可少的文化需求。然而，作品大量涌现的同时突显了动画艺术和美学的理论研究的薄弱，更谈不上构建完整的理论体系了。为什么动画艺术理论研究与动画制作和观众需求之间存在着如此巨大的反差，而且理论研究长期滞后并未见改变，其原因何在？笔者以为，根本原因在于人们对动画艺术的认识有所误解和偏颇，具体表现为：

其一，认为动画纯属“小儿科”，而不屑一顾。

这种偏见在中国根深蒂固。认为动画是哄孩子的，不过是用会动的图画讲教化性的故事的“小玩意儿”而已，根本登不上大雅之堂，没有什么“理论”和“美学”可言。这种见解的确有些偏颇。难道几十人成百人花费两三年，耗资几千万、上亿元就为了创作一个“小玩意儿”？难道

千万、亿万人挤在电影院或坐在电视机前就沉醉于这个“小玩意儿”？难道阿恩海姆认为动画是“一种最有前途的艺术手段”的言语是出于无知吗？其实“小儿科”论者对动画只看表面印象便形成了浅薄的成见，并不真正了解动画艺术的深刻内涵和审美意蕴。

其二，认为动画只是电影门类中的一种形式。

由此，不妨提出疑问，动画是否是一门独立的艺术形式。长期以来，人们一直以为动画就是电影艺术的一个片种，其特征依附于电影，因而很少有人去探讨动画的美学问题。致使动画美学至今仍是一片空白。其实根据艺术分类的美学原则，各大艺术门类中又有若干子艺术样式，各有不同的物质存在形式和审美意识物态化的独特性。如绘画艺术门类中包括油画、国画、版画、漫画等子艺术样式，倘若以绘画美学理论统而概之，也就不必研究各自不同的审美问题了。由此类推，文学门类中的小说、诗歌、散文等形式；戏剧门类中的话剧、歌剧、舞剧、哑剧和戏曲等剧种；电影门类中的故事片、纪录片、科教片、美术片等片种也都谈不到各不相同的审美形态了。事实果真如此吗？当然不是。油画美学、国画美学；小说美学、诗歌美学；话剧、歌剧、舞剧、戏曲等各自的艺术理论和美学研究不断深入；纪录影片的审美创造和审美欣赏，故事片中类型电影理论体系早已成熟……各种不同艺术样式的理论探讨和美学研究逐渐向着独特性和专业性的方向发展，而唯独对动画艺术片的研究明显滞后和薄弱，造成这种状况，恐怕与上述论调有很大关系。动画虽属电影门类，具有电影的艺术特征，但其独特的物质本体存在形式是电影的一般理论解释不了的，因而需要进行专门的探讨和研究。法国电影史学家乔治·萨杜尔早在20世纪50年代就说过：“动画电影比纪录电影在电影艺术中更早组成一个独立的部门。”^[1]应该说这一论断是很有预见性的。

因此本书希望能够通过对动画艺术本体、本性的探讨，构建独立而完整的动画艺术话语体系，回答什么是动画的审美形式和审美内涵，并揭示动画艺术的本质特征和审美价值，从而提升动画艺术的美学品位以及美学鉴赏能力，这应该是本书的出发点和理论追求。

[1] [法] 乔治·萨杜尔：《世界电影史》，中国电影出版社1982年版，第485页。

其三，认为虚幻影像难以反映社会现实。

认为动画制造的虚幻影像不能反映社会现实和认识客观世界，这或许是一个更深层的根本原因，然而这却是对动画艺术本质的极大误解。

对此，传统的认识论艺术美学是无法予以科学的解答的。传统认识论中的哲学、美学认为：艺术是通过反映客观现实达到对世界的表象的认识，是人类把握世界的一种方式。这种见解遭到了现代价值论哲学、美学的尖锐质疑：音乐、书法之类艺术如何反映现实、认识社会、把握世界呢？很显然，这些艺术问题是用机械的认识论解释不了的。而价值论艺术美学认为：美是一种特殊的价值，具有与人相关的属性。艺术的美是人的生命、人格、力量和理想的感性表现。因此，不能简单地理解是否反映了客观世界。当然，动画艺术也不是一种简单的反映、认识和把握客观世界的认知方式，而是人的生命运动和主观情感的一种特殊表达方式。

本书的研究目的意在对动画艺术这一特征鲜明、形式独特的艺术种类进行一个全面性的美学梳理，并在此基础上探讨其对于现实世界的独特表现形式以及呈现出来的审美意蕴。

三、如何认识动画艺术话语体系

关于动画艺术话语体系的构成和动画美学理论的系统梳理，到目前为止国内尚少有人提及，只是零散见于个别文章论述中，并没有将动画作为一个独立的美学艺术种类对其方方面面做一个全面、整体、动态的考察，因而无论从艺术种类的理论发展的层面，还是对于实践创作的指导意义层面都有必要详加阐释。

1. 创建动画艺术话语体系的理论依据和基点

本书创建动画话语体系一说并非生搬硬套欧美结构主义学派的理论观点，只是从中受到一些启示，然后有分析、有选择地汲取或扬弃。

结构主义文艺批评实际上是把索绪尔的现代结构语言学中揭示出来的“语言结构模式”和分析方法拓展到其他领域尤其是文学艺术领域，认为任何过程或文本都有一个与其相应的结构，这个结构是由各种充满活力的成分组成的完整而能动的系统，文艺批评和研究就是对某一文艺活动的过

程或文本进行结构分析，这一观点是应该肯定的。

但是，本书不赞成结构主义所倡导的“对语言和语言结构模式的崇拜”，而“对主体人包括作者主体的最大放逐，使人这个主体处于语言结构自主性的支配和操纵之下”^[1]。这种观点显然违背价值论哲学、美学“以人中心”的基本理论主张。事实上，任何一种文艺活动作为一个过程、一个系统，都离不开主体（无论是创作主体还是欣赏主体），否则，这个系统将不复存在。结构主义对主体的“放逐”或弱化，只着重于对文本的结构分析，并没有从文艺活动的整体系统出发。当然，将文本视为一个自足、自主、封闭的语言—符号系统进行结构分析，自有其独到而深刻的理论价值和实践意义。但是，任何文本都是开放性的，都不能脱离作为主体的人而就文本论文本。倘若对文本的研究根本不考虑对于人是否有价值，那么这种研究还有什么意义？一个开放的系统，都是由创作、文本、欣赏、意义价值和社会影响等各部分构成的一个完整的话语体系，美学观照和研究就应该对这个话语体系进行全方位、系统的结构分析和探讨。这便是本书提出问题、研究问题的逻辑起点。因此书中论述更多强调了创作者和欣赏者的主体意识这样一个基本的核心。

2. 何谓动画话语体系

所谓“话语”，《辞海》解释为“话语指运用中的语言”；《汉语大字典》解释为“人们用来表达思想感情的声音，包括用文字把话语记录下来的书面语”。两种解释意思相近，都是指人们说出来或写出来的语言。如果进行话语分析的话，就必须研究谁说或写？说或写什么？怎么说或写？在什么社会语境下说或写？说给谁听或看？听或看之后有什么反应？产生什么意义和影响？也就是说话语是人与人之间进行交流的具体语言行为，即一定的说话人与听话人之间在特定社会语境中通过话语而展开的沟通活动，包括说话人、听话人、文本以及意义和影响等要素，各个部分相互依存、相互影响形成一个密不可分的整体，故而，称之为话语体系。

由此推及动画艺术是由创作者基于特定的艺术追求和需要，运用动画语言在特定社会语境中创作出动画艺术作品，即文本。而文本自有其独特

[1] 牛宏宝：《西方现代美学》，上海人民出版社2002年版，第613页。

的构成形态以及审美特征，欣赏者通过观看，并在审美再创造的体验中与创作者发生心灵与情感的沟通，从而产生其审美价值和社会影响，由此构成了系统而完整的动画话语体系，主要包括创作者、文本、欣赏者、意义价值和社会影响等各要素，本书将对以上这些要素逐一加以论述。

四、动画艺术话语体系的基本内容

笔者将动画艺术活动作为一个整体，创建了动画艺术话语体系，意在确定动画美学研究的范畴。本书研究内容分三个部分，第一部分即第一章至第四章，分析并阐释动画艺术话语体系的核心要素——动画文本。第一章探讨了动画艺术的起源。第二章、第三章先从美学角度描述了动画文本的构成元素的多元性、结构的多层次性，进而在充分论证的基础上揭示动画艺术的本体存在形态和本质特征，主要有三点创新：1. 指出动画本体不是一般的绘画运动，而是漫画性造型与电影性运动相结合的“非现实漫画运动影像”；2. 在辨析与比较中提出动画艺术不是单纯使静止的图画运动，而是创造生命运动，彰显人的生命自由；3. 指出动画艺术与客观世界的关系不是“物质现实的复原”或者“物质现实的变形”，而是对客观物质现实的虚幻性折射，是影子的影子。第四章深入挖掘动画艺术的内在审美潜质，提出两个创新观点：1. 在比较古代神话和现代神话（动画）的异同的基础上指出动画艺术传承人类神话精神，创造“现代神话”；2. 指出动画本体决定了动画艺术具有喜剧品格，而且善于将悲剧用喜剧手法呈现。

第二部分即第五、六两章，研究动画创作者与欣赏者两大要素的审美创造与再创造的过程。第五章着力研究动画家创作动画的过程中动画思维形成的特点，其创新点在于：1. 提出动画审美体验是对一般审美体验的再超越，从而进入到超现实、非现实状态，才能体验人性化了的动物、物体和神怪的思想情感；2. 提出并论证“动画思维”这一新概念，具体阐释其思维过程和规律，特别强调想象与灵感是动画思维的火种，点亮了思维的路径，并使其发生了质的飞跃，从一般审美意象跃进到运用动画意象开始动画构思的过程。第六章剖析了动画欣赏的审美心理特点和审美再创造的特殊性，认为动画欣赏主体的审美体验恰恰与创作主体的审美体验反其

道，也就是先被动画的强烈的感官刺激所吸引，然后再联想现实生活，再进行思考和创作。同时，提出美国娱乐至上的动画大片可以填补的“意义空白”和再创作空间很有限，而欧洲和加拿大的现代或后现代主义的实验性动画短片却留给观众宽广的审美再创造空间。

第三部分即第七章至第十章，将动画艺术的审美价值及其社会影响结合加以分析，因为两者共生共存，正负并举。第七章主要描述了动画审美教育功能，第八章对有代表性的动画审美形态进行了比较。第九章、第十章从正反两个方面通过分析作品案例论述动画艺术审美价值在于：开拓人的思维领域，激发人的想象力的空前解放，张扬自由创造的主体精神，丰富人的精神世界。同时，动画以特有的优势对人性异化和环境危机予以正面的具象化揭示，尖锐深刻，从而呼唤人类本性的回归，关注人类的未来。对动画艺术固有的二律背反的双重品格，本书在辩证解析中对其进行了文化批判，这种辩证的论述也是以前相关研究中未见的创新点。

结语则通过对“中国动画学派”曾有的辉煌进行回溯，期望从动画美学的理论角度能为创作提供有效的指导和借鉴。

全书运用现代艺术学、价值论美学、人学和文化哲学的理论探讨动画艺术的本体审美形式、内在审美元素及其表现方式、审美创造、审美价值等有关问题。通过论述回答了什么是动画艺术？人类为什么需要动画？动画艺术究竟有什么审美价值？动画对人类的生存、发展具有什么意义和影响？这些问题都与人密切相关，都是以人为中心展开的。这也是价值论美学的核心问题。因此，本书的论述将以人本、人文作为中心贯穿始终。

五、探讨动画美学的价值所在

从完整的话语体系的角度对动画艺术进行整体的、全方位的美学探讨和研究主要有三方面的意义。

1. 开辟动画艺术理论研究的新领域

长期以来，我国关于动画艺术的文章和编著大体有三类：一是动画史类的编著，多是史料编纂，少有较深刻的论述；二是动画作品的评介文章，虽涉及某些理论问题，却比较零散、片面；三是高等院校动漫专业的教材，