

首届深圳独立动画双年展文献

DOCUMENTS OF THE FIRST SHENZHEN INDEPENDENT
ANIMATION BIENNALE

心灵世界:

作为虚拟艺术工程

THE WORLD OF SOUL:

AS VIRTUAL ART ENGINEERING

王春辰 张小涛 何金芳 主编



中国青年出版社

(京)新登字 083 号

图书在版编目 (CIP) 数据

首届深圳独立动画双年展文献 / 王春辰 张小涛 何金芳主编. -- 北京: 中国青年出版社, 2013.1
ISBN 978-7-5153-1356-6

I. ①首… II. ①王…张…何… III. ①动画 - 作品集 - 中国 - 现代 IV. ①J228.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 299144 号

《首届深圳独立动画双年展文献》

Documents of the First Shenzhen Independent Animation Biennale

主 编: 王春辰 张小涛 何金芳
出版策划: 薛 江
责任编辑: 杜惠玲
特约编辑: 曹文倩 黄 欣 苏典娜 高志彬 陈泓锴 刘加强 周小园
书籍设计: 博文思远—贺建林 郝 丽
翻 译: Muse Studio 黄文浩 陈 娟
出版发行: 中国青年出版社
社 址: 北京东四十二条 21 号
邮政编码: 100708
网 址: www.cyp.com.cn
编辑部电话: (010) 57350504
门市部电话: (010) 57350370
制 版: 北京今日新雅彩印制版技术有限公司
印 刷: 北京永诚印刷有限公司
经 销: 新华书店
开 本: 1/16
字 数: 40 千字
印 张: 21.5
印 数: 1—1000 册
版 次: 2012 年 12 月北京第 1 版
印 次: 2012 年 12 月北京第 1 次印刷
定 价: 380.00 元

版权所有, 请勿翻译、转载。

本图书如有印装质量问题, 请与印刷厂联系。

联系电话: (010) 8478 4156

目录

Contents

► 006 前言

007 Preface

► 008 策展人语

CURATORS STATEMENT

009 心灵世界：构建虚拟艺术工程

——关于中国独立动画的理论意义

_ 王春辰

011 The World of Soul:

Building Virtual Art Engineering

— On the Theoretical Significance of
Chinese Independent Animation

_ Wang Chunchen

014 被遮蔽的实验

——2000 年以来中国独立动画的实验之旅

_ 张小涛

021 The Obscured Experiments

— Experimental Journey of Chinese Independent
Animation since 2000

_ Zhang Xiaotao

030 一种新的策展

——关于首届独立动画双年展

_ 何金芳

032 A New Curating

— About First Shenzhen Independent
Animation Biennale

_ He Jinfang

► 034 研究专论

RESEARCH TEXTS

035 中国独立电影的十年（1990 ~ 2000）

_ 张献民

042 Chinese Independent Movies in a Decade (1990~2000)

_ Zhang Xianmin

050 2000-2010 年中国实验动画电影的发展

_ 段君

055 The Development of

Chinese Experimental Animation
Film in 2000-2010

_ Duan Jun

061 画下这段历史
——论动画纪录片的历史、美学与合法性
_ 王 迟

070 Draw a Historical Record
— History, Aesthetics and Validity of
Animated Documentary
_Wang Chi

081 转录迁徙
——初探独立动画与电影的交叉现象
_ 吴秋龔

084 Transcription and Migration
— Study on Intersection of Independent
Animation and Film
_ Wu Qiugyan

086 中国水墨动画的诞生
_ 王六一

088 The Birth of Chinese Water-Ink Animation
_Wang Liuyi

090 当代中国动画电影
_ 戈本·斯荷尔姆

091 Contemporary Chinese Animation Film
_ Gerben Schermer

092 中国动画电影新生代：当代艺术介入电影
_ 马塞尔·让

094 Le Jeune Cinéma d'Animation ChinoisL'Art Contemporain
à la Rescousse du Cinéma
_ Marcel Jean

► 098 心灵世界的超验图像
TRANSCENDENT IMAGES OF
THE WORLD OF SOUL

100 卜 桦 / Bu Hua

104 刘茜懿 / Liu Qianyi

108 王茜濡 / Wang Qianru

112 周 明 / Zhou Ming

116 吴 超 / Wu Chao

120 段天然 / Duan Tianran

124 吴秋龔 / Wu Qiuyan

► 128 网络世界的信息与编码
INFORMATION AND CODING OF
THE CYBER WORLD

130 代 化 / Dai Hua

134 黄麒霏 / Huang Qifei

138 周啸虎 / Zhou Xiaohu

142 唐茂宏 / Tang Maohong

► 146 走向真实的虚拟工程
VIRTUAL ENGINEERING
RUNNING TO REAL

148 陈卓 + 黄可一 / Chen Zhuo + Huang Keyi

152 曹 斐 / Cao Fei

156 缪晓春 / Miao Xiaochun

160 张小涛 / Zhang Xiaotao

164 田晓磊 / Tian Xiaolei

► 168 复活的水墨世界
REVIVING
WORLD OF WATER-INK

170 陈劲雄 / Chen Shaoxiong

174 陈海璐 / Chen Hailu

178 黄 洋 / Huang Yang

182 林俊廷 / Lin Juntaing

186 邱黯雄 / Qiu Anxiong

190 吴俊勇 / Wu Junyong

194 徐 冰 / Xu Bing

198 张 锰 / Zhang Meng

► 202 青春的意志
WILL OF YOUTH

204 曹操小姐 / Miss Bowtie

208 柴 觅 / Chai Mi

212 冯 薇 / Feng Wei

216 雷 磊 / Lei Lei

220 王维思 / Wang Weisi

224 王 欣 / Wang Xin

228 王 展 / Wang Zhan

232 温 凌 / Wen Ling

236 易雨潇 / Yi Yuxiao

240 张永基 / Zhang Yongji

► 244 全球化视野
GLOBAL PERSPECTIVE

- 246 刘 健 / Liu Jian
250 皮 三 / Skin3
254 孙 逊 / Sun Xun
258 谭 奇 / Tan Qi
262 王海洋 / Wang Haiyang
266 卫诗磊 / Wei Shilei
270 叶凌瀚 / Ye Linghan
274 包 建 / Bao Jian

► 278 国际动画
INTERNATIONAL ANIMATION

- 280 近藤聪乃 / Akino Kondoh
282 金垠亨 / Eun Hyung Kim
286 克里斯·苏利文 / Chris Sullivan
290 菲尔·莫洛伊 / Phil Mulloy
294 AES+F / AES+F
298 蒂亚戈·佐艾里 / Diego Zuelli
302 费德里科·索米 / Federico Solmi
306 斯盖·大卫 / Sky David
308 卡洛斯·桑塔 / Carlos Santa
310 塞西莉亚·特拉斯拉维纳·冈萨雷斯 / Cecilia Traslaviña González
312 大卫·范恩 / David Fain
314 蕾丝·李娜允 / Grace Nayoon Rhee
316 米歇尔·勒米厄 / Michèle Lemieux
318 薇拉·诺宝儿 / Vera Neubauer

► 320 经典水墨动画
CLASSICAL INK ANIMATION

- 322 《大闹天宫（上、下）》 / The Monkey King (Double feature)
324 《哪吒闹海》 / Nezha Conquers the Dragon King
326 《小蝌蚪找妈妈》 / Baby Tadpole Look for Their Mother
328 《九色鹿》 / Nine Color Deer
330 《牧笛》 / Reed Pipe
332 《山水情》 / Love for Landscape

► 334 独立动画大事记

► 338 策展人简介

► 339 独立动画展讲座、研讨会安排



目录

Contents

► 006 前言

007 Preface

► 008 策展人语

CURATORS STATEMENT

009 心灵世界：构建虚拟艺术工程

——关于中国独立动画的理论意义

_ 王春辰

011 The World of Soul:

Building Virtual Art Engineering

— On the Theoretical Significance of
Chinese Independent Animation

_ Wang Chunchen

014 被遮蔽的实验

——2000 年以来中国独立动画的实验之旅

_ 张小涛

021 The Obscured Experiments

— Experimental Journey of Chinese Independent
Animation since 2000

_ Zhang Xiaotao

030 一种新的策展

——关于首届独立动画双年展

_ 何金芳

032 A New Curating

— About First Shenzhen Independent
Animation Biennale

_ He Jinfang

► 034 研究专论

RESEARCH TEXTS

035 中国独立电影的十年（1990 ~ 2000）

_ 张献民

042 Chinese Independent Movies in a Decade (1990~2000)

_ Zhang Xianmin

050 2000-2010 年中国实验动画电影的发展

_ 段君

055 The Development of

Chinese Experimental Animation
Film in 2000-2010

_ Duan Jun

061 画下这段历史
——论动画纪录片的历史、美学与合法性
_ 王 迟

070 Draw a Historical Record
— History, Aesthetics and Validity of
Animated Documentary
_ Wang Chi

081 转录迁徙
——初探独立动画与电影的交叉现象
_ 吴秋龔

084 Transcription and Migration
— Study on Intersection of Independent
Animation and Film
_ Wu Qiugyan

086 中国水墨动画的诞生
_ 王六一

088 The Birth of Chinese Water-Ink Animation
_ Wang Liuyi

090 当代中国动画电影
_ 戈本·斯荷尔姆

091 Contemporary Chinese Animation Film
_ Gerben Schermer

092 中国动画电影新生代：当代艺术介入电影
_ 马塞尔·让

094 Le Jeune Cinéma d'Animation Chinois L'Art Contemporain
à la Rescousse du Cinéma
_ Marcel Jean

► 098 心灵世界的超验图像
TRANSCENDENT IMAGES OF
THE WORLD OF SOUL

100 卜 桦 / Bu Hua

104 刘茜懿 / Liu Qianyi

108 王茜濡 / Wang Qianru

112 周 明 / Zhou Ming

116 吴 超 / Wu Chao

120 段天然 / Duan Tianran

124 吴秋龔 / Wu Qiuyan

► 128 网络世界的信息与编码
INFORMATION AND CODING OF
THE CYBER WORLD

130 代 化 / Dai Hua

134 黄麒霏 / Huang Qifei

138 周啸虎 / Zhou Xiaohu

142 唐茂宏 / Tang Maohong

► 146 走向真实的虚拟工程
VIRTUAL ENGINEERING
RUNNING TO REAL

148 陈卓 + 黄可一 / Chen Zhuo + Huang Keyi

152 曹 斐 / Cao Fei

156 缪晓春 / Miao Xiaochun

160 张小涛 / Zhang Xiaotao

164 田晓磊 / Tian Xiaolei

► 168 复活的水墨世界
REVIVING
WORLD OF WATER-INK

170 陈劭雄 / Chen Shaoxiong

174 陈海璐 / Chen Hailu

178 黄 洋 / Huang Yang

182 林俊廷 / Lin Juntaing

186 邱黯雄 / Qiu Anxiong

190 吴俊勇 / Wu Junyong

194 徐 冰 / Xu Bing

198 张 锰 / Zhang Meng

► 202 青春的意志
WILL OF YOUTH

204 曹操小姐 / Miss Bowtie

208 柴 觅 / Chai Mi

212 冯 薇 / Feng Wei

216 雷 磊 / Lei Lei

220 王维思 / Wang Weisi

224 王 欣 / Wang Xin

228 王 展 / Wang Zhan

232 温 凌 / Wen Ling

236 易雨潇 / Yi Yuxiao

240 张永基 / Zhang Yongji

► 244 全球化视野
GLOBAL PERSPECTIVE

- 246 刘 健 / Liu Jian
- 250 皮 三 / Skin3
- 254 孙 逊 / Sun Xun
- 258 谭 奇 / Tan Qi
- 262 王海洋 / Wang Haiyang
- 266 卫诗磊 / Wei Shilei
- 270 叶凌瀚 / Ye Linghan
- 274 包 建 / Bao Jian

► 278 国际动画
INTERNATIONAL ANIMATION

- 280 近藤聪乃 / Akino Kondoh
- 282 金垠亨 / Eun Hyung Kim
- 286 克里斯·苏利文 / Chris Sullivan
- 290 菲尔·莫洛伊 / Phil Mulloy
- 294 AES+F / AES+F
- 298 蒂亚戈·佐艾里 / Diego Zuelli
- 302 费德里科·索米 / Federico Solmi
- 306 斯盖·大卫 / Sky David
- 308 卡洛斯·桑塔 / Carlos Santa
- 310 塞西莉亚·特拉斯拉维纳·冈萨雷斯 / Cecilia Traslaviña González
- 312 大卫·范恩 / David Fain
- 314 蕾丝·李娜允 / Grace Nayoon Rhee
- 316 米歇尔·勒米厄 / Michèle Lemieux
- 318 薇拉·诺宝儿 / Vera Neubauer

► 320 经典水墨动画
CLASSICAL INK ANIMATION

- 322 《大闹天宫（上、下）》 / The Monkey King (Double feature)
- 324 《哪吒闹海》 / Nezha Conquers the Dragon King
- 326 《小蝌蚪找妈妈》 / Baby Tadpole Look for Their Mother
- 328 《九色鹿》 / Nine Color Deer
- 330 《牧笛》 / Reed Pipe
- 332 《山水情》 / Love for Landscape

► 334 独立动画大事记

► 338 策展人简介

► 339 独立动画展讲座、研讨会安排

前言

由华侨城创意文化园创办的首届深圳独立动画双年展，主题为“心灵世界：作为虚拟艺术工程”，共邀请了来自国内外的 50 多位艺术家参加，展出近 100 件独立动画艺术作品，是国内首次以“双年展”机制策划的独立动画展。本次展览我们很荣幸邀请到王春辰先生、张小涛先生和何金芳女士担任展览活动的策展人。

在华侨城的创想精神及美术馆群浓厚的艺术氛围中，OCT-LOFT 华侨城创意文化园项目自启动以来，一直致力于推动跨媒体的当代艺术、先锋音乐影像以及新锐创意设计的发展。独立动画作为一种新颖而重要的表现形式，凝聚了包括文学、电影、音乐、摄影、绘画、新媒体等不同的艺术类别。独立动画艺术已经成为当代艺术的一个新领域，它不同于一般的商业性电影、儿童动画片和动漫剧，它有其内在的独立性和展示艺术的新视角，不仅是艺术家个体心灵故事的述说，是世界多元观念的展开，也是当代文化情境的产物。同时，它不仅有着当代艺术的理念和手法，也有着动画产业的创意和技术，将当代艺术观念以一种无所不在的视觉化沟通语言与观众见面。因此，这个展览不仅是理论与历史的学术解读，也是广阔的视听符号的传递，与创意园一直以来坚持的方向不谋而合。

如今，独立动画艺术领域不乏各种优秀作品。在中国独立动画不长的发展历程中，能够经受时间磨练的独立动画、观念动画是弥足珍贵的，是值得展示交流和进一步研讨的。作为首届深圳独立动画双年展，我们试图通过一个系统化的梳理和文献总结工作，从独立动画的发生、发展以及独立动画在当代艺术及各种新兴社会媒介的多层维度中进行分析，从当代艺术的发展线路上来研究和评价独立动画这一艺术媒介形式，希望实现艺术在社会中可体现的丰富功能。同时着眼于国际优秀独立动画作品，以期使这个以动画为旗帜的双年展成为国际间重要的动画研究、展示与交流平台。

在展览的同时，我们还举办了独立动画研讨会，也邀请了部分艺术家及评论家到创意园现场以及国内重要院校做系列讲座及独立动画作品播放，旨在于商业动漫之外，解读各种易被误读的概念，并深入探寻独立动画真正的艺术价值，并使这些价值为公众所充分接触与理解。此外，本届双年展在后续还会举办独立动画竞赛活动，面向全亚洲地区高校征集独立动画作品，以专项资金的形式对通过评审而获奖的作品，进行奖励及展示推广，以鼓励更多独立、原创和实验性的动画创作，加强独立动画的生存、发展及讨论的空间。

我们将秉承对艺术的尊重态度和积极的社会责任，将独立动画双年展作为一项长期的活动持续进行下去。我们希望，在社会各界的倾情关注下，这项艺术活动能创造出持续而新鲜的价值，并对当代艺术领域及创意文化产业辐射出巨大的能量。

华侨城创意文化园

Preface

The First Shenzhen Independent Animation Biennale, established and organized by OCT-Loft, with theme as The World of Soul: As Virtual Artistic Engineering, will invite more than 50 artists from home and abroad to participate and exhibit nearly 100 pieces of independent animated artworks. It is the first animation activity operated as Biennale in China. We are very pleased to invite Mr. Wang Chunchen, Mr. Zhang Xiaotao and Ms. He Jinfang as the curators of this exhibition.

Surrounded by the innovative spirit of OCT and the artistic atmosphere of art museums, since it was founded, OCT-Loft has devoted herself to push the development of contemporary art, avant-garde music and video and new creative design which are cross-media. As a fresh and important representation form, independent animation comprises of various artistic genres including literature, movie, music, photography, painting and new media, etc., which has become a new territory of contemporary art. Different from general commercial movies, children cartoons and animated cartoons, independent animation has its internal independence and new angle of displaying art. It's not only the narrations of artists' individual spiritual stories, but also the expansions of the multiple concepts and the outcomes of contemporary cultural context. Meanwhile, it contains not only the concepts and methodologies of contemporary art, but also the creation and technology of animation industry, which introduces the concept of contemporary art in a kind of omnipresent visual communicative language. Therefore, this exhibition is conveying not only the valuable theoretical and historical interpretation, but also the extensive audio and visual symbols, which coincide with the developmental positioning of OCT-Loft.

In current independent animation field, there are plenty of excellent works. During the short history of Chinese independent animation industry, the independent and conceptual works which are time-tested are precious and worth to be exhibited, exchanged and discussed further. As the first one of this event, by systematically combing and summarizing the archives, we will try to analyze the multi-dimensions of the emerging and developing independent animation and its the relationship between independent animation with the contemporary art and the various new social media; and try to study and evaluate independent animation as an artistic media basing on the developmental path of contemporary art. We hope to present the abundant functions of art in society. In this activity, we will also pay much attention to the outstanding independent animated works from other countries, so as to build the animation biennale as an international platform for studying, exhibiting and exchanging in animation field.

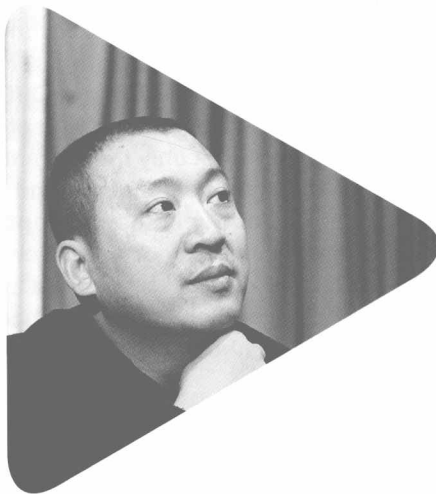
Along with the exhibition, we will also launch seminars on independent animation, and will invite some artists and critics to hold lectures and show works in OCT-Loft and domestic key academies, in order to explain all kinds of mistaken concepts besides commercial cartoon, to explore the real artistic values of independent animation, and to introduce its values to the public widely. What's more, as the follow-up of this biennale, a competition on independent animated works will be launched. We will collect works from academies in Asia, and award and exhibit the winning works with a special fund, aiming to encourage more independent, original and experimental creation of animation, and to enlarge the space for the existence, development and discussion of independent animation.

We will operate this independent animation biennale as a long-term event. With attention and support from the society, we hope to endow this art activity with continuous and fresh values, enabling it to have great influence on the contemporary art field and creative culture industry.

首届深圳独立动画双年展

策展人语

FIRST SHENZHEN INDEPENDENT ANIMATION BIENNALE CURATORS STATEMENT



▲ NIM ▲ TION

王春辰 / Wang Chunchen

张小涛 / Zhang Xiaotao

何金芳 / He Jinfang

心灵世界：构建虚拟艺术工程

——关于中国独立动画的理论意义

_ 王春辰

当代的艺术世界不断产生新的样式和新的观看方式，其中，独立动画就是一种。将影像动起来，这本来是人类的一个古老梦想，中国过去有皮影，西方在近代更是不断发明技术手段，试图将连续的图画动起来，如将若干张图画在机器上并置起来，快速叠放，使人的视觉产生观看动态的图像的印象。特别是当现代社会发明了电影这一技术后，人们对如何让图画动起来有了新的知识和能力，使动画终于成为一种新型的图像表现方式。这和摄影技术的发明有些类似，都是人类试图完成他们对世界的感知能力而有的创举；如同摄影渐渐地成为一门独立的艺术形式和表现，动画这一类型也不断地被艺术家所采用、所创想，随着技术手段、科学发明和艺术观念的拓展，它也从产业化的商业用途中分离出来，成为一种独立的艺术媒介。这就是独立动画的由来，也是艺术家对待任何新的表现语言的一种规律和趋势，他们总是要运用各种新的媒介来尝试新的表达可能性，来创造新的感知世界。艺术的创造欲望和人类的发明欲望是同步的，也是具有共性的，都是对世界存在方式的重新构造，一个表现为情感与意义的特征，一个表现为应用与实用的价值诉求。

中国的动画之路也走了很长，在 20 世纪有很多艺术家参与进来，以中国独有的文化元素和艺术手法，创作了《大闹天宫》、《小蝌蚪找妈妈》等一批深受欢迎、蜚声国际的优秀动画作品。但以一种个体身份和观念表现为特征的独立动画是 90 年代以来的事情，我们强调这一点是因为这个时期才开始有艺术家不是为了集体叙事需要、为大众播映的产业动画来创作作品。这里的时代背景是艺术理念的拓展以及一个新的时代的艺术家的整体成长，他们越来越把动画这一形式语言看作是独立使用的可表达意图与观念的媒介。这是一个开放的时代，艺术家因此而获得艺术观念的开放，也获得创作艺术的自由精神。对中国艺术家而言，如何展示自己的艺术个性、如何强化自己对世界的敏感，都是他们选择艺术语言与形式的一个大前提。他们是在动画的动态空间里发现了一个非平面的虚拟三维世界，而这个虚拟的三维世界让艺术的自由得以淋漓尽致地发挥，让思维的空间无限放大。

因此，在整体意义上去研究当代的艺术，独立动画艺术是不可忽略的一个新枝，对它的艺术意义与社会文化意义的研究和评价就需要认真对待。通过对这一类型的独立动画艺术进行研究和分析，我们认为可以将它们的艺术特质概括为“虚拟艺术工程”。它可以促使我们对独立动画的内在属性、构成机制、思考空间、发展潜力等内涵进行探讨，从独立动画的艺术性、观念性和个体性上进行批评建树。

从独立动画的属性上看，它的制作完全依赖艺术家的创作，或手绘，或塑形，或数字，都是不以物理世界的现实场景为直接再现对象，从而自由地构建自身独立的想象世界，这也是“虚拟”的艺术属性。其次，任何一部独立的动画都是耗费了无数的时间、精力、脚本、合成、协作等而完成的一项工作，虽然其复杂程度有多有少，但都是建立在一套理性规范操作之上的系统工程，而传统的架上绘画、雕塑则体现为个体性、单一性，以“工程”命名“动画艺术”就显示了这个时代的艺术的科学性和系统性。因此，以“虚拟艺术工程”来称谓这样的独立动画艺术可以使我们不断地去丰富、深入、扩展它的内在属性和特质，也从当代的社会文化思想上去有机地深化它的内涵和内容。

在当代，动画是一种喜闻乐见的综合艺术，它集合了文学、电影、音乐、摄影、绘画、制作等手段，充分展示了人类的非凡想象力，特别发明数字技术以来，它变得更加神幻多彩，打造了时空无限的奇观故事。但是独立动画在这方面的特殊性，则在于艺术家不仅仅是为了某个叙事，更是着力于探索某些严肃的话题和问题，它极力让自身的世界成为一种提出问题、展示想象、呈现未知的心灵视觉。

独立动画不是一般的商业化动画大片，而是小制作、独立制作的艺术动画，也即艺术家个体或小组以独立的艺术观念来创作的一类动画作品。它的创作基础是艺术观念，它的功能定位是艺术，它的精神实质是前卫探索，它的学术地位是个人美学。因此，它们是商业动画之外并与之相异的创作，从这些独立动画影像的观看与阅读中，会透露出中国及这个世界的个体性价值的端倪，只有这些独立的动画影像才是没有大规模市场化的个体财富。一个成熟的社会应当珍视、爱护这些独立的个体价值，社会化与商业化已经将人类的眼光、经验与存在同质化、格式化，所以我们要更加强调个体的、个性的、异质的独立动画影像，它是社会前沿嗅觉的触点，拨动着我们的思绪、激发着我们的世界想象。所以，作为艺术的动画就成为独立动画，进而言之，其动画之意义并非满足视觉消费的娱乐、意识形态的说教，而是展示睿智、幽默、辛辣、深刻、陌生、异质、批判的品格，是以动画影像的方式在对世界进行艺术的思考、观念的解读。这一类独立动画能够使我们看到中国这一代动画艺术家的智慧和心境，他们展示了不一样的思维和世界观，他们走出了单一静态的艺术行为，走向了多种思维能力的艺术；他们的动画叙事赋予各种情感色彩，包含了丰富的生命睿智和幽默，可以润物细无声地塑造我们的心灵。

动画以往是作为电影的补充、作为娱乐消遣的一种形式，甚至作为一种商业模式。这正如摄影作为实用工具，曾经是社会考察、科学研究、新闻故事的图像记录手段一样，但随着当代艺术的开展，摄影作为方法越来越成为独立的艺术媒介，不再等同于原来的“摄影”。同样，video 也是如此——有录像机，不等于有了 video 艺术，而只有独立的、前卫的艺术家借用了 video 的媒介形式，才使得 video 成为一门艺术，而不是电视台的播报节目。动画在当今也处在这样的一种变革中，即动画作为一种表现媒介和手段，越来越被独立的艺术家所采用，而日益呈现为独立而观念的艺术形式，其内在的独立性和艺术的新视角都使之有别于电影、动画片、动漫剧。而能否自觉地、观念地对待动画这样的媒介形式，就成为是否是独立动画的一个标志。中国近十年来产生了这样的艺术创作者，以动画为媒介来传达、表达、再现内心世界的想象。其作品不仅是心灵的故事述说、世界观念的展开，也是当代文化情境的产物。

对独立动画的发展线索进行梳理和集中展示，即意味着将这样的艺术媒介形式再次凸显为一门独立的艺术，也强调了独立动画是艺术，而不是商业和产业。独立动画——或更进一步地说是“观念动画”——已经成为中国当代艺术发展的一个新领域，严格地说，目前这方面的优秀艺术家还不是很多，而他们得到的社会认同与支持也不多，持续发展并不均衡。正因如此，这方面的艺术家多是以个体的能力在做创作表达，真正地具有了“独立”的英雄色彩。

所以，对这样一种不同凡响的综合性媒介艺术，由于其特殊性、创作的耗时、制作的复杂，要有足够的社会资源的支持和推动，而且更要认知其新的艺术史意义，使这个方兴未艾的独立动画发展得更好，这样，学术研究就是不可或缺的重要一环，越是多的学术关注，越是能够更加确立其应有的艺术史价值和社会影响。今天的中国艺术家是与国际的艺术家同步的，在技术的掌握上、在观念的创新上，都有时代感，这是尤为重要的一个方面，因为在这个领域有很多新知识、新技术需要介入进来，恰恰这一代新艺术家可以从全球的范围内，来思考全球化时代的共同命题，以独立动画的特殊方式感知、回应或思索、再造一个世界。

中国的巨变需要表达，需要多元的形式去表达何以变、如何变、变到哪里去，对于独立动画而言，这样一种极具创想的媒介就为这种表达提供充足的空间，虽然要付出艰辛和毅力，但只要我们做了，就是在续写一种历史，就是在言明一种态度。独立动画之路，充满魅力和前景。

The World of Soul: Building Virtual Art Engineering

—On the Theoretical Significance of Chinese Independent Animation

_ Wang Chunchen

The contemporary art world continually produces new artistic forms and techniques of observation, and independent animation is one of them. Mankind has always dreamt of making pictures come to life. In China there was the ancient tradition of the shadow puppet play, and in the west, since the onset of modernity, new technologies have successively been developed to create the illusion of moving images. The mid-nineteenth century invention of the stereopticon or 'magic lantern' was an early form of cinematic entertainment in which a series of images on slides were displayed in quick succession, giving the viewer the impression of dynamic movement. Particularly after the invention of motion picture technology in modern society, the ability to make pictures come to life has been augmented by new forms of knowledge and skills, allowing animation to finally emerge as a new form of artistic representation. Similar to the invention of photography, it has impacted the way in which we perceive the world around us. Just as photography has gradually become an independent artistic form and mode of expression, animation has become a genre that artists have adapted and recreated; and with the expansion of technological development, scientific understanding and artistic concepts, animation has similarly been separated from industrialized and commercial use and become an independent artistic medium in its own right. This is the origin of independent animation, which also reflects the pattern of how artists contend with any new artistic language. New media enable artists to experiment with new forms of expression and to explore new means of perceiving the world. The desire to create art is synonymous with the human desire towards innovation and progress in general, a means of reconfiguring and renewing our state of existence. This is a characteristic that is emotional and meaningful, as well as functional and applicable.

Chinese animation has developed over a long period of time. In the 20th century, a lot of artists were involved in this field, utilising uniquely Chinese cultural elements and artistic techniques to create a variety of animated works, such as *The Monkey King* and *Baby Tadpoles Look for Their Mother*, which were well received and internationally renowned. However, independent animation, characterised by individual identity and conceptual expression, has been a more recent development stemming from the 1990s. This point is worth emphasising because it is only from this period onwards that certain artists began to create work that did not serve the need for collective narratives, nor were they products of the animation industry intended for public broadcast. The historical background mentioned here reflects the expansion of artistic concepts and the general maturity of artists in a new era who increasingly considered animation to be a kind of formal language – as a medium which can be used independently as a vehicle for expressing artistic intentions and ideas. This was a more open era, which consequently endowed artists with a more open understanding of art and freed up the spirit of creation. For Chinese artists, the question of how to display their unique artistic personalities as well as enhance their critical sensitivities toward the world are the most important premise in the selecting the language and form of their art. In the dynamic space of animation, they found a virtual, non-planar three-dimensional world for free artistic creation that infinitely enlarges the space of thinking.

Therefore, when studying the significance contemporary art, this new genre of independent animation should be taken into account, and its artistic and socio-cultural significance seriously examined. In order to analyse this genre of independent animation, we propose to define its key artistic characteristic as "virtual art engineering," which provides a framework through which a discussion of its internal dynamics, formative mechanisms, ideational space and potential development can be critically explored, alongside the artistry, concepts and individual aspects of such practice.

As a technique, the production of independent animation completely depends on certain skills such