

年动画的梦与记忆
中国动画民族化历程

半

DREAM MEMORY
CHINESE
ANIMATION
AVLOW

中国国际广播出版社



孙 平

北京电影学院动画学院副教授、中国动画研究院副研究员、硕士生导师，中国国际文化艺术中心理事，影视编剧，曾担任CCTV-6 电影频道影评嘉宾、“中国龙奖”评委、西湖青年纪录片论坛评委、北京文化创意大赛评委等。近五年来，主持“我国动画片民族性认知与呈现的历史变迁”“新时期动画民族化发展策略研究”“中国动画产业研究报告”等课题；主编《文化与审美：中国动画学派的启示》《中美动画产业启示录》等著作；发表学术论文50余篇。影视代表作有《百变马丁：怪兽大作战》（总编剧）、《中国动画100年》（编剧、导演）、《嫌疑人X的献身》（策划）、《孤雁》（策划）等。

教育部人文社会科学研究“我国动画片民族性认知与呈现的历史变迁”

(项目编号: 20YJA760068) 项目资助

北京电影学院科研经费专项资助出版

孙

平

著

著

百年动画的梦与记忆
中国动画民族化历程

**DREAM&MEMORY
CHINESE**

T

中国国际广播出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

百年动画的梦与记忆：中国动画民族化历程/孙平
著. —北京：中国国际广播出版社，2023. 7

ISBN 978-7-5078-5362-9

I. ①百… II. ①孙… III. ①动画—绘画史—中国
IV. ①J218.7

中国国家版本馆CIP数据核字(2023)第120188号

百年动画的梦与记忆：中国动画民族化历程

著 者 孙 平

责任编辑 万晓文

校 对 张 娜

封面设计 赵冰波

出版发行 中国国际广播出版社有限公司[010-89508207(传真)]

社 址 北京市丰台区榴乡路88号石榴中心2号楼1701

邮编：100079

印 刷 环球东方(北京)印务有限公司

开 本 710×1000 1/16

字 数 210千字

印 张 15.25

版 次 2023年9月北京第一版

印 次 2023年9月第一次印刷

定 价 53.00元

版权所有盗版必究

序 一

在动画研究中，民族化议题一直是热点与焦点问题。究竟什么是民族化？怎样才叫民族化呢？“民族”这一概念本身具有复杂性，又与“国家”“传统”这些概念交融；民族化本身又是动态概念，强调“化”的过程。随着时代的变更、全球化的加剧，民族性与民族化的讨论卷入越来越多的概念和视角。动画艺术的民族化似乎在各种群体、各类研究中进行着声势浩大却经常模糊不清的讨论。

中国动画走过百年，中国动画人与世界动画人一样都立于本民族的立场上进行不懈的努力，引以为荣的中国动画学派的代表性作品至今熠熠生辉，当时的艺术家敢于提出不重复自己、不模仿他人、走民族化道路的立场和观念，才产生了中国动画辉煌的成果，这种观念在今天依然具有启示意义。

在数字化的今天，中国动画再次面临着走民族化道路的选择，技术也提供了再次发展民族化的机遇。数字技术已经打破了传统动画的边界，再讨论动画民族化确实要站在新的视野和新的坐标下。当下的动画产业也看到了研究中国动画学派、研究民族化的理论价值，理论的探讨对于动画创作起着重要的启示和引导的作用。

中国观众的审美趋向很长一段时间为美日动画所培养和浸染，坚持研究中国动画的民族化非常必要，呈现和弘扬中国审美，追求民族精神，是中国动画不可回避的使命。本书是作者研究多年后做出的系统深刻的思辨

002/百年动画的梦与记忆

和探讨，把中国动画民族化的研究推向深化，提出了非常值得关注的新观点和新思路。

不 辉

北京电影学院副校长、教授、博士生导师

中国动画研究院院长

序 二

隔行如隔山。动画于我而言，几乎就是完全的另外一“行”，学术意义上的。多年前第一次参加一个关于动画的研讨会，我的开场白便是：人分两种，看动画的，不看动画的，我是后者。当然，说完全不看，也并不尽然，只不过，也就限于看而已。之后，因朋友之邀，写了平生第一篇也是唯一一篇关于动画的文章——《动画电影：叙事与意识形态》。那时候，我还会有选择地去一些研讨会，不像现在，几乎关闭了会议模式。人生短暂，毕竟还有更有趣味、更有价值的事儿可做。所谓“不惑”，或者“知天命”，我的理解，其实是意识到自己的“边界”，专业的，知识的，或者生命的。

回头说人。这些年，记忆力有些退化，也有可能是碎片信息太多，阻滞了一些深部记忆。我竟然完全想不起与孙平初识的情景。我们各自的师友之间，很奇怪地有些神秘的交集。我老觉着，决定人一生命运的，往往是些偶然，是“盲目的机遇”。居于北京这样的都市，平时纵有时时浮现的念头，纯粹为了“聊天”而约个咖啡，其实也并不容易，怕给人增添路途上的麻烦。有一年中秋前夜，朋友相约在西直门附近吃饭，饭局快结束了，有个朋友还被堵在东直门。我们的多数见面，反而是在一些比如开题答辩之类的“公共场合”；更多的交流，则不可免俗地依赖微信。

作为一个长期从事理论研究和文化批评的人，我对研究历史的学者常有一种莫名的好感乃至钦佩。我很清楚地知晓，那是我的“边界”。自然，

002/百年动画的梦与记忆

从标题就可以看出，这部关于中国动画百年民族化历程的著作，并非通常意义上的史学研究著作。以“梦与记忆”作为关键词，以“民族化”作为一条学术意义上的叙事线索，从语言和媒介的维度来考量中国动画的文化议题，是作者显而易见的追求。这种思考的理路，又部分暗合了我和一些刻意与各种“热点”保持距离的同行朋友所坚持和倡导的回到历史、回到电影、回到学术的理念。当然，根本的根本，还是要先回到常识。

作为一个问题的“民族化”在影像学术领域的浮现，其背后隐含着关于中国与世界、民族与全球、传统与现代、历史与现实等更为深切的命题。落实到动画领域，无论是创作实践，还是受众接受，似乎都因历史上或现实中曾经有过的荣光，而使得这一文化议题呈现出与剧情片、纪录片等领域不同的特质。从语言和媒介的维度，或更容易在作为影像叙事本体的层面，寻求到一种专业而学术的表达。它不但可以回应历史，在时间的维度上不断审视此一文化命题的价值及其呈现；它也可以对话当下，在问题丛生的场域里，在新的全球语境与中国现实情境之下，探求关于中国动画未来走向的新的可能性。

在我十分有限的阅读经验里，动画是一个非常值得垦拓的学术领域。年轻学者的每一次探究，都值得我们去关注，也因此便越发生出一种对于未来的期待。毕竟，创作也好，研究也罢，希望必定是在年轻人身上。



北京师范大学艺术与传媒学院教授、博士生导师

中国美术学院、中央戏剧学院客座教授

前 言

动画是梦的艺术。

动画是最难以描述的，它的概念难以精确表达，形态包罗万象，边界也在不断拓展。为了集中论述，本书将以电影、电视、网络为媒介的动画作为重点讨论对象，强调动画是影视大类下具有独特表演形式的艺术，不包括利用动画技术和技巧的“泛动画”，不将“利用动画技术或动画技巧进行的产品设计和展示”都纳入，如建筑漫游、交互技术的网络动画、医学造影基础上的造影成像、设计学基础上的栏目包装等，皆不是我们讨论的范畴。

即便集中到影视媒介和核心形态，动画也显得非常不同，它是一个多元的集群。它包含陪伴与教育儿童的、情节简单且篇幅相对短小的低幼动画，也包含以青少年为核心的二次元群体痴迷的搞笑、武侠动画番剧；有着勾连图书、玩具、用品、乐园等，涵盖衣食住行所有方面，产值巨大的衍生品版图；又有自得其乐的实验动画艺术群体，在与国际不断的交流与互动中探索着动画表达的可能性；普通受众熟知和追捧的是电影院中的动画电影，当前偶有震惊行业的国产动画电影爆品搅动电影资本的趋向，又有美国、日本动画大片持续与稳定的品质呈现……动画到底是什么？中国动画的追求是什么？到底怎样才能追赶和超越美国、日本这样的动画强国？这些问题一直在被追问。

进入20世纪中叶以来，以电影、电视为代表的叙事媒介构成了我们主

要的文化活动，并“潜在地增强了人们对现实国家的理解、认同与自信”^①。简而言之，国家想象的表达与实践经过了从纸媒、电子媒介到网络媒介的变化，在这些实践中，对民族国家的想象以不同的角度和形式被书写和表现，尤其在一个影像得到蓬勃发展的时代，我们所面对的，是一个几乎完全以视觉和听觉来表现对现实的想象的世界。作为一种高度符号化的影像文本，动画在呈现民族或国家想象中具有独特的方法和能量，动画民族化是构建想象的必然选择。

环顾世界，回顾历史，我国动画要走民族化道路可能是今天能够达成各方共识的认知。其背后的逻辑有两个：一个是从艺术形态的独特性来看，民族的艺术确实因为其独特的形态、气质和表达方式而具有独特的魅力；另一个是从时代语境来看，作为文化艺术传播的重要组成部分，作为有力的文化符号的全球传播媒介，动画不可避免地参与到文化全球化进程中，在以美国、日本动画强国输出符号来构建全球化的背后，包含着意识形态和文化扩张的深层意图，中国动画保持独立性、独特性，追求国际认同，输出优质文化，是一个极具战略意义的愿景。

在全球商业文化的博弈中，我们一厢情愿的西方化是不会得到世界的认同的。当代资本主义世界体系在文化表象上是多样化的、自由的，但在根本的价值立场和政治本体论上却是一体化的、排斥异己的。所以，当我国动画连续剧或者动画电影在探索商业可能的时代，在动画作品的形态上努力仿效美国迪士尼或者日本吉卜力可以理解为一种寻路的无奈之举，但是这种仿效如果缺乏文化艺术自觉，就会陷入另外一种尴尬的境地。如哲学家丹纳所说的：“民族性是永久的，来自血肉，来自空气与土地，来自头脑与感官的结构与活动；这些都是持久的力量，不断更新，到处存在，决

^① 陈林侠. 跨文化背景下电影媒介建构国家形象的重要功能[J]. 社会科学, 2011(4):178-183.

不因为暂时钦佩一种高级的文化而本身就消灭或者受到损害。”^①所以，从文化艺术民族化觉醒的站位来看待动画艺术的发展至关重要，至于符合媒介传播规律、戏剧创作规律的问题则属于下一个层级的研究。

近几年，在我国艺术与商业领域，“国风”“国潮”盛行，其背后的支撑力量是中国青年一代的文化自信。在“Z世代”^②聚集的B站（哔哩哔哩，简称B站），与传统文化相关的短视频受到热烈追捧，“国风”“国潮”成为重要流行元素。“据统计，2020年，B站传统文化爱好者已达9603万，国风视频创作同比增长331%。”^③新颖的表达方式、华丽的舞台效果让传统文化的魅力在现代化语境中大放异彩，通过新型的手段，传统文化艺术与当代审美实现呼应和共鸣。当《哪吒之魔童降世》以50亿元超高票房引发行业的惊叹之时，以“国风”“国潮”为名的中国动画电影似乎找到了出路，各个出品方蜂拥向这一个出口。瞬间，制作人似乎有了这样一种判断：做中国风，走民族化道路，是中国动画电影的唯一出路。

然而，民族化其实并不是今天才开始的，动画追求中国风的历程大约可以等同于中国动画诞生至今的历程——一百年的时长。这一百年中，中国动画大部分有意或无意地行走在民族化道路上，只不过，今天的“中国风”“民族化”与彼时提出的背景和侧重不同，但想表达和呈现的指向应是一致的，即用中国人熟悉的符号传播中国优秀传统文化，传承民族精神。

但是，究竟什么是民族化，怎样才叫民族化？“民族”这一概念本身便具有复杂性，并且与“国家”“传统”这些概念交融；随着时代的变更、全

① 丹纳. 艺术哲学[M]. 傅雷, 译. 北京: 人民文学出版社, 1996:208-209.

② “Z世代”是一个网络流行语，也指新时代人群。新的“Z世代”是指1995—2009年出生的一代人，他们一出生就与网络信息时代无缝对接，受数字信息技术、即时通信设备、智能手机产品等影响比较大，所以又被称为“网生代”“互联网世代”“二次元世代”“数媒土著”等。

③ 宣晶. 当代审美融通传统文化“中国风”澎湃涌向艺术舞台[N]. 文汇报, 2021-09-23(8).

全球化的加剧，民族与民族性的讨论卷入越来越多的概念和视角；民族化本身是复杂的动态概念，强调“化”的过程；“民族化”又在很多时候是文艺研究中约定俗成、一直沿用的专有名词，这就让人产生更多的疑惑。动画艺术的民族化似乎在各种群体、各类研究中进行着声势浩大却经常模糊不清的讨论。所以，有些研究可能会像刻舟求剑，在概念发生演变之后还进行着原有定位和维度的研究，难免会出现逻辑的错位。在民族化视野下，很多研究还比较缺乏理论含量，更缺少对创作实践的指导价值，动画理论内涵和创作逻辑的关系阐释还比较模糊。

当然，有学者和创作者对民族化有着更具深度和体系化的研究和阐述，这些讨论对于厘清民族化的内涵和外延及探索民族化的路径意义重大。

中国动画学派的代表性作品被公认为是民族化的艺术创作，是迄今为止中国动画的最高峰。那么，同一时期的大量作品都是民族化的创作吗？如果说《骄傲的将军》是民族化探索，那《黑猫警长》是不是呢？如果说《三个和尚》是民族化的经典案例，那《没头脑和不高兴》是不是呢？如果这些作品都可以被归入民族化创作，显然民族化无法用除去时代的维度进行概括和提炼，因为每个作品都与众不同，从题材、风格等方面来看也没有可以归纳出来的共同特质。纵向来看，如果《大闹天宫》是民族化的巅峰创作，那么票房10亿元的《西游记之大圣归来》是不是呢？如果《哪吒闹海》是民族化的经典作品，那《哪吒之魔童降世》是不是呢？如果《大鱼海棠》是民族化的创作，那它和被世界奉为经典的、饱含日本民族性的《千与千寻》的差距究竟在哪里？如果《姜子牙》《济公之降龙降世》等神话题材动画电影是新时期民族化的创作，但片中迪士尼式的剧作模式和桥段设计令人似曾相识，这还能称为民族化吗？中国动画学派甘于对中国审美，也就是最能体现民族文化特征的部分做纯粹的追求，比如《山水情》对于中国审美中的意境的表达可能堪称登峰造极，但是，商业电影与实验短片却是完全不同的逻辑，商业影片的叙事和节奏以观赏影片的愉悦体验

为最高追求，然而这种追求在今天因为受众广泛，可能更适合于民族文化在大众中的传播与接受。所以，我们所说的民族化与历史中的民族化已处于不同的坐标，对于民族化的理解需要既深入本质，又尝试动态认知，将全球化、现代化和市场化等坐标都纳入视野，明确讨论的最终诉求是辨析中国动画艺术与产业的发展方向和道路。

目 录

CONTENTS

绪 论	001
一、回望“民族”概念演变	004
二、文艺与民族性议题回溯	009
三、电影民族化到动画民族化	012
四、概念辨析与核心追求	020
五、关键工具：文化研究、精神符号与动画特性	022
六、民族化追求中的思辨	029
第一章	
动画与生俱来的民族趣味	031
一、精彩神奇的动画艺术	033
二、世界动画的诞生与民族趣味	038
三、中国动画拓荒时的民族意识	060
第二章	
包罗万象的特殊语言——动画	073
一、动画之名	076
二、动画与绘画	080
三、动画与电影	084

四、迥异的三维动画	086
五、动画的特性	088

第三章

动画艺术民族化的空间与媒介 091

一、独特的故事与内涵	095
二、讲述方式的共性与个性	098
三、角色、环境与文化隐喻	107
四、独有的表演与动作设计	112
五、绘画艺术带来的色彩	125
六、其他艺术的滋养	128
七、视听语言的可能	132

第四章

时代诉求与动画民族化之选 133

一、模仿与探索中民族符号渐显	137
二、民族存亡的斗争工具	140
三、民族标识的思索与构建	145
四、创作观念确立民族化自觉	149
五、民族化信念的荣耀与疑问	161
六、时局变革中民族化的遗落	181
七、新征程中民族化的回旋与探寻	185
八、从民族化到“国潮”“中国风”的话语体系转化	198

结 语	220
-----	-----

致 谢	225
-----	-----

绪 论

