

2015 年国家社科基金艺术学项目“中国动画电影创作现状与传播方式研究”
(项目编号: 15BC032)

藝
科



中国动画 电影创作现状与传播方式研究

ZHONGGUO DONGHUA
DIANYING CHUANGZUO XIANZHUANG YU CHUANBO FANGSHI YANJIU

孙立军◎著



中国纺织出版社有限公司

国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

版权信息

书名：中国动画电影创作现状与传播方式研究

作者：孙立军

出版社：中国纺织出版社有限公司

出版时间：2022-01

ISBN：978-7-5180-9172-0

内容提要

本书主要围绕中国动画电影，从发展路径、美日动画影响、创作本体、传播现状及发展策略五个方面进行研究。发展路径方面从历史角度对中国动画电影的诞生、发展过程及现状进行整合，展现了中国动画电影过去与现今的生存语境。美日动画影响方面从世界两大动画阵营的艺术特点及传播手法出发，分析了其对中国动画电影创作的影响。创作本体方面通过细致解析中国动画电影自身创作的每一环节，结合影片创作实践，梳理了中国动画电影的创作特点。传播现状方面则从中国动画电影现有的传播方式出发，提出存在的问题以及对应的改进措施。最后总结促进中国动画电影良性发展的策略，为促进中国动画电影研究发展提供了多层次、多角度的立体的理论分析。

本书对动画创作实战及动画理论研究具有一定的指导意义，适宜专业高校师生及相关研究者使用。

前言

中国电影市场作为全球重要电影市场，正站在转型升级的十字街头。2019年上半年，据相关电影产业分析报告显示，中国电影票房占全球票房的22%，并以9.06%的增长速度稳居全球票房增幅第一名。近些年，多部票房破亿的国产原创动画电影如《大圣归来》《大鱼海棠》《白蛇：缘起》等都在不同程度上成为“现象级电影”，引发观影群体对国产原创动画的关注与热议。与此同时，我们需要冷静思考的是，在相关政策的扶持与引导下，中国动画电影的创作环境是否能够得到更为稳步的发展，投资环境是否更加规范与合理，创作者的创作环境是否符合高端人才的成长需求。

随着我国流媒体相关产业的迅猛发展，电影放映渠道不仅局限于影院院线，网络大电影行业凝聚了国内优秀原创力量，迎来影视行业发展的新契机。中国动画产业链发展日益完善，原创动画的衍生产品开发商业模式日益成熟。例如，2018年上映的动画电影《风语咒》正是网络动画《侠岚》再创作。中国原创动画电影的放映平台不再仅仅依靠影院院线，一方面，这对于动画投资者而言是更为成熟的商业模式，另一方面，也是更为重要的是，不同的播出平台使动画创作者进行原创精品内容打造时，围绕跨媒体叙事进行更加符合市场需求的商业开发，从而充分考虑ACGN（动画、漫画、游戏、小说的总称）文化圈的受众定位，促进动画产业发展结构更加合理，使动画产业分工更加工业化、专业化及精细化。由此可见，中国动画电影创作现状与传播方式研究对我国动画业的发展具有重要意义。

除此之外，国内动画市场仍然存在诸多亟待解决的重要问题。一方面，中国动漫市场盗版依然存在，知识产权保护意识淡薄。无论是对动画原创作者的创作，还是对衍生产品的开发都造成了非常重要的影响。知识产权得不到保护，作品得不到应有的收益，直接影响原创动画的创作和发展。当然，随着政府对盗版音像制品的严厉打击和对网络环境的规范化管理，国内观众的版权保护意识和付费意识正在逐步提高。另一方面，随着泛娱乐化产业大规模发展，根据热门IP内容开发的影视作品成为以市场为导向“催生”的文化快餐产物。2012年，中国动画生产总时长约26.1万分钟，动画产量成为世界第一。在这一时期，动画作品的创作者们为响应国家动画扶持政策，在力求提升自己作品数量的过程中出现作品质量严重参差不齐的问题。动画产业的发展离不开内容质量的保障，没有优质的内容作为支撑，动画全产业链将无法走向全面化、多样化的未来发展道路。党的十九届五中全会提出到2035年建成文化强国的战略目标，习近平总书记指出：“中国特色社会主义是全面发展、全面进步的伟大事业，没有社会主义文化繁荣发展，就没有社会主义现代化。”近些年，中国动漫产业从作品数量上看，已然属于全球动画生产大国，然而值得我们警醒的是，我们还不能称为动漫强国。如何创作出“有温度”的作品是关键，我们仍需加倍努力。

孙立军

2021年6月

第一章
绪论

一、研究背景及问题的提出

20世纪90年代之前，由于计划经济体制的特殊生产背景，中国动画曾不以商业市场为导向，享有国家政府大力支持，专注于探索民族化表现形式，并以动画艺术短片为主摘得国内外大奖，国际名声斐然。进入20世纪90年代，“中国动画学派”探索中国传统风格的研创之路没能继续走下去。首要原因是上海美术电影制片厂的体制改革问题，与此同时，美国与日本的动漫产业迅速完成产业化，实现文化输出。面对美国、日本的动漫作品的倾销式竞争，“中国动画学派”面临无以为继的尴尬局面。中国动画学派曾经创造的辉煌值得我们学习与借鉴，与此同时，中国动画学派遇到的问题与困境也值得我们反思。

中国动画受美日动画的影响尤为突出，对美国动画制作技术的学习和拍摄技术的引进几乎构成了早期以及新中国成立后中国动画创作的技术基础，直至今日的数字化时代，国产动画仍旧没有摆脱对美国动画技术方面的模仿与借鉴。美国动画遵循着普世大众的价值观，使之能够与世界各国的文化相契合，这便是它能够成为世界动画主流的主要原因。而日本动画之所以能够在中国广泛传播且影响深远，也正是因为中日文化间的共性与差异。动画作为影视艺术的一种，它在跨国界传播时，只有与他国的文化契合、具有大众性的作品，才能被这个国家的观众所认可。通过对美日动画电影的研究探索新时代中国动画学派的发展方向是当下长期存在的问题。

面对目前国内专业动画编剧人才和专业动画策划人才的稀缺的现状，对于中国电影创作动画本体的探讨，便是对于中国动画创作的存在价值和其根本特质的探寻。针对目前国内动画电影剧本方面研究现状，我们既要对动画电影的剧作技巧展开理论研究，也要从类型学入手，系统分析动画电影题材特征。通过对国内优秀动画电影的剧作特点进行分析以及对于叙事学的研究来发现和梳理中国动画电影的叙事问题。

新媒体的发展给动画电影的传播方式带来了深远影响，由于动画电影自身的特殊性和多样性，这种变化可能远远超出其他品类影视作品。它不再只是一种艺术形式，而且还成为一种文化行为。它的受众有着极强的社区文化属性，其交互的社群对于网络媒介有着极高的依附度。随着互联网时代的发展，电影市场的繁荣，新的传播模式应运而生。区别于传统传播模式的单一传播主体，影片的制作团队、制片方、发行方甚至包括受众群体都成为传播主体。新媒体环境下动画电影的营销方式也全面更新，营销渠道不断拓展。动画电影的营销不再是短期阶段性的，而是逐步发展为具有先行性、互动性、跨媒介的连续性综合营销行为。与此同时，中国动画电影传播中存在着一些问题。动画电影传播受众的错位、动画电影传播内容缺乏创意、传播媒体选择缺乏设计、缺乏品牌意识、对外传播能力不足、院线资源分配不合理等问题都是值得深入研究的。

二、研究的意义

本书用跨学科视野，深入全面地研究了中国动画电影的创作现状，以美学理论、电影理论、传播学的理论成果探索中国动画电影的发展路径上具有代表性的作品之间的联系，对新“中国动画学派”的艺术与商业价值和时尚与本土的需求作出了解析和研讨。

动画创作常常处于异质文化的对话之中，新时代的中国动画创作必须具备国际视野，在文化开放的环境中找准自己的文化定位，保持自身民族化的同时，拉近与世界各民族和国家之间的距离。本书通过分析美国和日本动画的艺术创作特点和文化传播方式，为中国动画电影探索本土化与多元化的对接点。

在中国动画电影创作本体研究方面，从中国动画电影的故事和叙事模式的整理入手，通过对中国动画电影发展各个时期的审美特点的梳理，发现其在发展过程中出现的问题。此外，价值观是中国动画电影作品在创作过程中应高度重视的精髓，本书通过对中国动画电影价值观的呈现情况、现状分析，挖掘现状背后的原因，并探索中国动画电影价值观的发展路径，以此来推动中国动画电影的发展和创新。

作为文化产业的重要组成部分，一部优秀的动画作品既具有艺术价值，也具有蕴含其中的商业价值，动画的商业价值不仅体现在动画内容本身，对动画内容的传播与衍生开发同样重要。全产业链开发日益工业化与体系化是中国动画行业发展走向成熟的重要标志。

通过对中国动画电影的传播现状的研究，分析了传播环境、传播要素和传播过程的变化，列举出了中国动画电影传播中存在的动画电影受众传播的错位和传播内容创意的贫乏等具有代表性的问题。并针对中国动画电影的传播对策提供了切实可行的操作策略。通过研究中国动画电影的政策导向与文化自信，为优化动漫人才培养结构结合实践面向产业前沿提供切实可行的方案，并为中国动画电影良性发展提出发展政策的建议。

三、文献综述

自改革开放以来，我国动画产业得到了国家政策的大力扶持，逐步构建起市场形态多样化、影视创作精品化、人才培养综合化的全方位建设观念。与此同时，新媒体正以乘积式的速度打破传统行业壁垒与地域文化隔阂的束缚，使动画由一种视觉美的表达形式转变为实现民族文化传播的有效途径。学术界的专家学者们从近年来诸多实践领域的显著发展中越来越清晰地认识到加速弥合理论与实践的裂痕，对深入理解动画作为一门独立艺术的重要性，将学术视野从之前较集中于动画史的梳理、实践技术的探索，转向更为深入的学理理论研究和产业规划研究，并试图从跨学科的视角切入，剖析动画创作的叙事艺术、美学概念等相关表象层面中所蕴含的时代语境与文化语意。

（一）国内文献综述

目前，国内对动画电影创作与传播方面的研究主要集中于创作规律、动画本体、动画产业模式等方面的研究。

1. 专著、编著

首先，在以往的专著或编著中常以动画史为脉络，结合动画创作者的研究或经典影片的解读，为动画艺术提供了或宏观指引性、或微观指导性的创作经验。例如，孙立军、张宇编著的《世界动画艺术史》^①详细地阐述了中国、美国、日本与韩国、欧洲与北美这些地区动画发展的基本史实与史情，分析在较具规律性的动画创作方法下，各国动画结合本土实践所形成的艺术创作特殊表象。张颖编著的《中国动画与“中国学派”研究》^②将研究范围缩小至我国动画创作的辉煌时期，尝试以该时期的24部国产经典动画作品、9位影片主创人员的田野调查与采访、3位业界专家学者的访谈为内容文本，对“中国学派”的内涵作以界定，系统地梳理与总结了我国动画的成长经验与衰落原因，对目前国产动画发展中出现的问题提供了极具参考性的解决思路。薛燕平则从创作主体的视角出发，试图在《世界动画电影大师》^③一书中向读者介绍世界范围内较具传奇性的动画导演，分析他们的作品内容与主题在不同的成长时期中的嬗变，以较具主观性、评论性的语言记录了个体在创作过程中的主观能动性，给动画从业者提供了较为翔实的个案分析。孙立军、马华共同编著的《美国迪士尼动画研究》^④以及曹小卉的《日本动画类型分析》^⑤则是以国家为单位，结合具体影片案例详细分析动画创作的视听语言与程式化类型。

其次，从艺术发展的普遍规律方面来重新审视动画理论，以探求动画本体所蕴含的特殊艺术规律及本质。在《什么是动画》^⑥中，聂欣如从动画本体、中国动画、动画文化与教育三个部分，对动画理论做了全面的探讨。由漫画的意指性和连环画的叙事性角度区

分了动画与美术、电影、先锋艺术之间的不同，探讨了中国动画民族化关于“传统”与“现代”的辩证关系。作者将动画视为一种文化类型与教育途径，指出动画在全球化的时代背景下能够肩负起传播国家意志的重任，同时，这种传播也应引起我们的警醒与反思——他国文化寄居的现象最终会影响我国青少年树立正确的评判标准与价值导向。齐骥从文化理论和社会学的角度著书《动画文化学》^①以探求处于视觉消费时代的动画作品所呈现的社会语意。分别从动画文化的本体、动画的传播形态、动画的文化生态与动画的华丽转身这几章，着重阐述了作为文化传播的媒介，具有多载体与跨媒介、多元化与兼容性、全龄化与衍生性的传播特性，而文化就浸润于动画创作的表达之中，同时，影像传达的过程也是动画文化可依附的载体，并以此观点对动画影像背后，诸如：女权主义、种族问题等进行了深入的剖析。葛玉清编写的《动画电影叙述艺术》^②尝试借助叙事学理论与批评方法，对动画电影进行环节式的剖析，把动画电影真正归属为同小说、电影、戏剧等一样的艺术形式，即所谓的故事传播的一种文化载体。通过高度概括的符号传递出超越自身文化和思想内涵的深层意义，挖掘在这种象征与隐喻的背后，动画电影艺术的流程序式和普遍意义。除此之外，仍有很多教材的部分章节涉及了动画的基础理论概念，如贾否^③、宫承波^④、吴冠英^⑤等学者均曾以《动画概论》为名，著书论述动画的定义、分类、创作方法及其特征。

再次，传播学学理思维下思考动画产业规划布局、市场发展以及动画创作的未来际遇。孙立军、孙平主编的《中美动画产业启示录》^⑥对中国动画产业进行了纵向的梳理与研究，从动画产业发展现状、特点、策略等方面分析出动画电影营销中存在的问题及对策，由此，我们能够较为清晰地观察到新媒体时代，动画电影发展历程中暗藏的商业逻辑。将我国动画产业现存的问题与美国动画产业运营模式进行横向对比，详细研究了迪士尼动画电影的文化呈现、其本土文化在跨文化传播中的国际化表达，为化解我国动画产业发展所遇到的瓶颈提供了参考。黄会林编著的《影视受众论》^⑦在阐明关于影视受众的规律性内涵过程中，将艺术传播过程的接受者、接受过程以及接受效果作为研究对象。从受众问题的历史回顾中归纳出关于受众议题的三个转向——美学视域转向（即作者向读者的转向）、传播学视域的转向（即传播者向接受者的转向）、文化产业视域的转向（即生产者向消费者的转向）。不仅为影视创作者提供了研究受众心理的参考依据，同时，也确保了我国动画电影在文化层面的创造与传播中能够实现传播链条的统一。谭雪芳在《虚拟异托邦：关于新媒体动漫、网络传播和青年亚文化的研究》^⑧创新性地提出了“新媒体动漫”和“动漫新轨道”的概念，借此分析计算机、网络技术新时期，动画、漫画在创作、传播、欣赏、批评中的新转变。作者准确地观察到媒介环境对接受者、艺术创作以及媒介互动之间的关系影响，又基于青年亚文化的研究创造了“异托邦”一词，以此来描述较之前的传统传播环境相异的新文化背景。赵小波在《欧洲动画论：法、英、德动画产业发展模式研究》^⑨一书中提供了翔实的国外一手研究样本，综合运用经济学、传播学、符号学等研究方法，为动画从业者与理论研究者提供了一次直观而又全面了解欧洲动画产业发展模式与历程的机遇。还有关于动画产业年度发展总趋势、大数据资料整理的详细报告类书籍，例如，孙立军、俞剑红主编的《中国动画产业年报（2008—2009）》^⑩，周雯、何威编著的《中国动画产业与消费调查报告（2014）》^⑪，卢斌、郑玉明、牛兴侦近几年撰写的《动漫蓝皮书：中国动漫产业发展报告（2016）》^⑫，孙立军、孙平、牛兴侦主编的《数字娱乐产业蓝皮书：中国动画产业发展报告（2017）》^⑬等，均结合具体的数字描绘出各年度国产动画的发展情况。

2. 期刊文章

以目前中国学术期刊全文数据库的文章检索关键词来看，期刊文章相较于著作的研究

内容而言会更加广泛。关于动画创作方面的研究多集中于对民族化的思考，例如：李剑平的《他山之石：日本动画片带给我们的思考》^①、朱清华的《全球化语境下的中国动画》^②、刘娴的《中国动画的民族化与现代化》^③、马华的《动画创作中“中国风”的“变”与“不变”：〈花木兰〉与〈功夫熊猫〉给中国动画创作的启示》^④、马欣的《对中国动画片民族化的反思》^⑤，这些文章均以民族化为切入点，反思民族化与现代化、共性与个性、国际化与区域化等诸多对立问题应如何实现相互依附与和谐共存。此外，也有影片述评或导演研究之类的个案剖析。例如：孙立军的《用一份坚持来传承中国人自己的文化：中国首部3D动画电影〈兔侠传奇〉之背后故事》^⑥、陈培培的《〈铁扇公主〉与准中国式“活动动画”：动画民族化的另一种传统》^⑦、盘剑的《〈大圣归来〉的意义》^⑧。例如，孙立军和殷娜的《特伟的动画创作》^⑨、何海伦的《现代主义与后现代主义观照下的宫崎骏动画世界》^⑩、彭俊的《今敏动画的镜头语言分析（上、下）》^⑪。这些个案将创作主体或创作过程放置于文化理念、国家政策、时代背景等影响因素之下，极具真实性与客观性。近年来学术界对动画理论的建设方面，有关于动画本体的研究。例如：李三强的《动画创作的“表演”问题》^⑫、路盛章和张启忠的《动画的本质与动画创作者的素养》^⑬等文章。也有对动画史、动画流派与学派的研究。例如：高薇华和青语潇的《中国传统文化题材动画片创作的历史、现状及趋势（1926—2008）》^⑭、盘剑的《中国动漫产业：呼唤“新”中国学派》^⑮等文章。还有尝试融入多学科的研究视角，例如：佟婷的《论动画艺术的审美价值》^⑯、莫林·弗尼斯、段运冬与屈立丰的《变化语境中的动画美学》^⑰、王蓓、陈原的《当代动画的媒体间性与审美取向》^⑱，这几篇文章是从美学方面进行的分析；李涛的《动画文化：动画形象的符号学研究》^⑲、王彦娜的《符号学视角下中国动画电影叙事的隐喻性》^⑳是从符号学层面进行分析。同时，在动画电影的文化建构方面，专家学者们试图从传播学的视角切入，探讨了动画电影跨文化传播的可行性。例如：闫丽丽的《传播学视野下的〈魁拔〉系列动画电影》^㉑、徐坤的《美国主流与非主流动画的审美教育传播比较：以〈辛普森一家〉与〈南方公园〉为例》^㉒、殷俊和贺艳的《美国动画片缘何在中国受欢迎？——对动画电影〈功夫熊猫〉的符号学与传播学解读》^㉓、王睿的《兼容与认同：日本动画跨文化传播策略研究》^㉔、彭玲的《动画文化传播策略探析》^㉕，符亦文的《在地身份与他者认同：论动画的跨文化传播》^㉖。这种以文化传播为思维建构的产业布局，也为我国动画市场向着良性化发展提供了具有实质性的参考意义，例如：路盛章的《中国动画发展现状及其文化品位》^㉗、李常庆、魏本貌的《日本动漫产业探析》^㉘、高超与孙立军的《新兴文化场域下中国动漫出版的战略创新路径》^㉙，表述出我国动画产业发展现状及现存问题，指明了推动民族文化建构在全球化发展过程中对树立我国对外形象起到的积极作用。

3. 学位论文

在青年学者的博士学位论文中，可以发现对动画创作现状与传播研究的内容有更为独到的见解。中国艺术研究院吴限的《比较视野下的中国动画电影发展研究》^①（2015年）运用理论与实践相结合的研究方法，以历史发展为脉络，将中国动画电影发展划分为不同阶段，同时切入到特定时期，横向对比并梳理出该时期不同文化背景下的中外动画作品及其特征。华东师范大学孙振涛的《3D动画电影研究：本体理论与文化》^②（2011年）将研究范围聚焦到3D动画电影领域，借助影视艺术和文化理论对3D动画电影的本体与文化层面进行分析：从四个层面——概念、类型、审美特质、文化逻辑勾勒出3D动画电影的本体；从动画史分析出3D动画呈现的鲜明“去分化”文化逻辑。苏州大学周晨的博士论文《文化生态的衍变与中国动画电影发展研究》^③（2011年）在文化生态的视角

下，研究形成“中国动画学派”民族化艺术特征各个历史语境，力求揭示我国社会发展中不同的文化生态与电影创作之间的关联性。山东大学蔡亚南的博士论文《日本动画产业特征研究》^①（2013年）、山东大学程绚的《日本动漫对外传播研究》^②（2015年）、四川大学龚莉萍的《民族性格与意识渗透：日本动漫文化生成及影响批评》^③（2009年）、中国社会科学院研究生院博日吉汗卓娜的博士论文《我迷故我在：日本动漫御宅族生活方式的人类学研究》^④（2014年）这几篇学位论文都结合了日本产业去分析动画传播的相关策略及其影响。浙江大学王三炼的博士论文《传播生态学视阈中的中国动漫产业研究》^⑤（2009年）在传播生态学的理论框架下，从动漫产业的原生态、内部生态和外部生态入手，考察了中国动漫产业的生态环境及相关生态因子的变化和影响，也分析了中国动漫产业发展情况，将动画产业视为一个较为特殊的文化产业形态。在技术进步推动下，新媒体的开发丰富了动画传播方式与传播内容，也最终提升了动漫受众生态的合理性。浙江大学陈培培的博士论文《创作、接受及其理论：国产动画的外来影响研究》^⑥（2016年）从动画艺术发展过程指出国外动画对国产动画的影响可以概括为四个阶段和三种类型，这种影响已经超越了创作层面，并且延伸到受众接受、理论建设等各个方面，对动画实现本土化结合与转化产生了深远的影响。复旦大学郭虹的博士论文《中国动画传播状况研究》^⑦（2003年）分析了国产动画市场发展不振的原因，其中既包括经济方面，也涉及内容创新的不足，还包含了受众欢迎度与市场发展的自身原因，因此，需要从传播的视野综合分析国产动画传播系统的现实状况，为传播学应用研究作出了一定的贡献。

（二）国外文献综述

国外对于动画的研究最早隶属于电影史的研究之下。乔治·萨杜尔在其著作《世界电影史》^①中，从美国、加拿大、捷克斯洛伐克、日本、中国等不同国别分别对动画片的起源与分类做出了概括性的描述。随着对动画认知的理解加深，动画专业书籍不断出版，其中以技术教材类的居多，在目前中文译著的材料中有哈罗德·威特克的《动画的时间掌握》^②、克里斯·韦伯斯特编写的《动画师工作手册：动作分解》^③、托尼·怀特的《动画师工作手册：动画影片制作》^④和《动画师工作手册：运动规律》^⑤、理查德·威廉姆斯编著的《原动画基础教程：动画人的生存手册》^⑥等，为动画从业者、业余爱好者提供了技术应用层面的指导。此外，对传奇动画导演的专题研究也逐步完善起来，例如，介绍沃尔特·迪士尼的著作有珍妮特·瓦斯科撰写的《理解迪士尼：梦工程》^⑦和迈克尔·巴里耶的《动画人生：迪士尼传》^⑧，均详尽地总结了以沃尔特为首的迪士尼动画公司的运营模式。还有对日本动画导演宫崎骏介绍的书籍，包括青井汎的《宫崎骏的暗号》^⑨、秋元大辅的《从吉卜力动画学起：宫崎骏的和平论》^⑩、山川贤一的《宫崎骏和他的世界》^⑪，分析了宫崎骏电影中的固定主题与创作风格。而日本对世界动画带来的巨大影响绝对不仅是几位著名的动画大师那么简单，而应该是独立完整的产业格局以及充斥在作品中的亚文化述说。增田弘道的《日本动漫产业的商业运作模式》^⑫从产业分类、运作模式、现存问题等方面为读者展现出整个产业的概况。罗兰德·凯尔特的英文原版书籍《日本化的美国：日本流行文化是怎样入侵美国的》介绍了日本动画跨文化的传播过程与影响。由此可见，在基于更为丰富的动画创作材料下，国外动画的研究早已突破了单独文本的限制，从而上升到美学认知、产业链条与文化传播这一更为全面的层次。

四、研究方法与研究内容

全球化发展的今天，动画因自身所具备的综合艺术特征，正逐渐成为衡量国家软实力的一种重要标志，肩负起传播民族文化、树立国家对外形象的重任。而面对中国动画电影创作现状中存在的诸多弊病，学界内外也展开了较为积极的探讨，试图从国产动画发展的历史脉络中梳理出解决问题的对策。因而，本课题从历史学的研究视角出发，将历史中存在的客观现实作为国产动画创作与学科理论发展的一种内在规律性逻辑。注重搜集国内、外的书籍著作、文章资料以及动画产业创作的一手原创材料，以文献分析法为基础，进行全面的文本细读，为中国动画史回顾过程的真实性提供了确凿的保障。同时，注重采用理论与实例结合的研究方法，具体分析动画作品如何实现客观原理与主观表达的辩证统一关系。在美国和日本动画的研究部分引入比较研究的方法，将历史进程作以横向的剖切，观察对比美国、日本、中国在特定时期的动画发展样式，思考动画艺术的一般规律是如何结合地域文化转化为一种国家意志的表达形式。在动画理论的理解部分，注重引入跨学科研究的方法，主要有文艺学、美学、传播学、叙事学、电影学、教育学的相关理论。多视点的研究方法为学者提供了无限趋近动画艺术本源的可能，将国产动画创作的一般规律提升到学科层面来研究，为中国动画电影现阶段遭遇的瓶颈提供了有效的解决策略。

本书的内容框架主要由第一章绪论部分和以下六章构成，具体研究内容概括如下。

第二章“中国动画电影的发展路径”中按阶段历史划分并回顾了“中国动画学派”的诞生与成长历程。以《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》《鹿铃》《山水情》《秋实》这五部中国水墨动画为例，回应了动画创作如何实现民族化创作路径的号召。随后表达出建构新“中国动画学派”在21世纪我国动画电影生存语境改变的大背景下，仍然对发展我国文化产业、提升动画艺术价值、实现动画商业价值等方面具有重要的现实意义。

第三章“美日对中国动画电影创作的影响”中，首先介绍了美国动画对国产动画产生的两个阶段的影响。其一，美国动画的引入激励了《大闹画室》与《铁扇公主》的诞生，对我国动画技术与艺术起到了启蒙的作用。其二，“加工片”时期对国产动画民族化与原创性产生的消极影响。其次，详细介绍了日本动画电影的题材和艺术特点，并以《大鱼海棠》中存在的民族造型设计“失本”现象为例，从文化、政策、经济三大方面总结了产生该现象的主要原因。

第四章“中国动画电影创作本体研究”以跨学科的角度探讨动画剧本创作中的叙事模式，注重深挖中国动画电影的审美特征及其附带的价值观念。与此同时，结合翔实的创作案例，对动画电影的后期制作与音乐进行了细致的创作解析。

第五章“中国动画电影市场与创作现状”中结合数据详细地剖析了中国动画电影市场发

展环境。种种数据表明，近年来国产动画电影相较于进口动画电影而言在市场竞争力方面仍显不足，且内容与受众定位都较为单一，这要求我们从产业发展的内部结构入手合理驱动创作动机，以保障动画电影制发市场整体大空间的良性发展。

第六章“中国动画电影的传播现状研究”中提到了新媒体的发展对动画电影的传播产生了深远的影响，不仅从传播环境、传播要素、传播过程三个方面改变了动画电影的传播现状，同时也出现了传播受众错位、内容缺乏创意、价值观的丧失、传播媒体选择缺乏设计、品牌意识与传播能力不足、院线资源不匹配等问题。为此提出了针对目标观众、内容设计、价值观导向、传播媒体、品牌传播方面的对策研究。

第七章“促进中国动画电影良性发展的策略”主要对中国动画电影现存问题提供了解决对策，即通过政策导向宏观调控动画市场秩序，激增动画创作原创动力。从动画艺术创作、消费模式、人才培养、产业结构等各个方面，扎实做好动画作为文化传播有力工具的有效性，使动画电影创作真正参与到建筑民族文化自信的实践中来。

第二章

中国动画电影的发展路径

第一节

中国动画学派的诞生与发展

一、中国动画学派的历史脉络与时代回应

（一）中国动画学派的历程

1. 中国动画学派的开端

“中国动画学派”或称“中国学派”，一般是指20世纪50年代至90年代以上海美术电影制片厂为主摄制的一批具有鲜明民族特色的中国动画影片。曾经创造无数经典动画作品的上海美术电影制片厂，由于20世纪90年代体制改革等诸多原因，在改革开放之后，与国内外商业动画在全国市场全面竞争的风浪中，逐渐失去了生命力。在20世纪50年代至90年代，尤其在七八十年代，上海美术电影制片厂的动画艺术家们是代表了“中国动画学派”动画艺术作品最高水准的重要创作团队。

虽然将中国动画的这一批动画创作群体称为“中国动画学派”或“中国学派”的说法也是在20世纪90年代之后由电影理论家提出的，但是纵观中国电影的百年历史，在这一时期具有鲜明民族特色与蕴含传统文化理念的优秀动画艺术作品所创造的奇迹，仍然是中国电影史上一抹耀眼的色彩。

追溯中国动画的起源，具有起步早、发展快等特点。1922年，中国动画的开山鼻祖万氏兄弟在上海创作中国动画史上的第一部动画广告短片《舒振东华文打字机》，又于1926年制作第一部动画片《大闹画室》。在世界动画史上，普遍公认的第一部动画短片为1906年创作的《一张滑稽面孔的幽默姿态》。世界第一部动画长片是在阔别30年之久的《白雪公主》，中国动画则在《舒振东华文打字机》诞生后的第19年——1941年创作出的《铁扇公主》。

1956年，上海美术电影制片厂厂长特伟先生响应当时“百花齐放，推陈出新”的号召，提出“敲喜剧风格之门，探民族形式之路”的口号。自此，上海美术电影制片厂开启了集体创作的“黄金十年”（1956年至1966年）。

20世纪50年代，进入“中国动画学派”创作黄金时代（1956年至1966年），这并非偶然而是必然。我国以万氏兄弟为代表的第一代动画人自开始创作生涯以来，认为中国动画有属于自己的形式，而非照搬模仿美国动画。

尽管，从中国动画的起源开始就深受美国动画的影响，但是万氏兄弟通过探索与创新，积极自学研究动画制作技术，创作出一系列早期动画艺术作品。根据电影历史文献材

料显示，当时动画技术仍由西方垄断，万氏兄弟在创作真人与动画相结合的《大闹画室》时，曾向美国、法国寄信询问动画制作的技术问题，但没有得到回音。

万氏兄弟是中国动画片的开拓者，万古蟾于1936年回忆道，“要使中国动画事业具有无限的生命力，必须在自己民族传统土壤里生根”。但是由于1949年新中国成立前的战火纷飞，难以凝聚足够的人力财力来创作动画艺术作品，万氏兄弟的民族梦想在当时未得到实现。直到后来，包括万氏兄弟等人才进入上海美术电影制片厂，得到国家大力支持，中国动画真正走向第一个繁荣时期。

2. 中国动画学派的发展

1937年，美国首部动画长片《白雪公主》诞生。动画《白雪公主》在上海上映时，万人空巷，这也吸引了万氏兄弟的注意，因此，他们决定创作属于中国自己的动画长片《铁扇公主》。1941年制作完成的《铁扇公主》成为世界动画史上第四部动画长片，亚洲第一部动画长片。这部影片不仅在国内影院引起轰动，盛况空前，更是影响整个亚洲的动画行业发展。日本动画大师手冢治虫曾提到，当时的《铁扇公主》激起他对动画事业的无限热情。

《铁扇公主》以《西游记》的故事为基础进行改编，讲述了属于中国特有的传统故事，融入东方审美元素。因此，万氏兄弟创作的动画长片《铁扇公主》也是日后中国动画学派作品的雏形（图2-1）。

新中国成立前，上海是中国动画诞生的摇篮，这里聚集了中国动画的国内顶尖专业团队。1950年，上海电影制片厂美术组在这里率先成立。1956年10月，上海电影制片厂改组成立三个片厂，分别是上海美术片厂、上海科教片厂与上海译制片厂。1957年4月1日，上海美术电影制片厂正式成立。

从1926年的《大闹画室》到50年代的上海美术电影制片厂成立，中国动画电影发展史已经有30余年。1957年，特伟先生担任上海美术电影制片厂厂长，他所导演的动画短片《骄傲的将军》正是对其提出“探民族形式之路”的成功实践，《骄傲的将军》充分应用了中国传统京剧中的脸谱造型与表演程式，在国内外动画界获得极高赞誉（图2-2）。