

美术片的成功经验对当代中国动画的启示

李 纲

摘要 | 美术片是中国的动画工作者刻意将中国传统美术融入动画制作的成果。美术片的成功得益于根植中国传统艺术，立足讲好中国故事的文化立场，也正是这种文化立场令中国的美术片具有了一种独一无二的艺术特质。作为特定时代的历史产物，美术片有其局限性和缺点，但其画面表现形式、诗教理念和制作过程中的匠人精神。

关键词 | 美术片；中国故事；中国动画

Copyright © 2024 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



只要稍微回顾一下中国动画艺术的发展历史便不难发现，单就历史传统而言，中国动画绝对是走在了世界的前列。新中国成立之后，中国动画取得了长足的发展，一跃而跻身于世界动画强国。在那段中国动画的黄金岁月中，以上海美术片制片厂为代表的中国动画片制作群体为全世界的儿童的动画爱好者奉献了大量脍炙人口的经典作品。然而我们必须承认，当历史的车轮驶入了新的世纪，中华民族正在实现伟大的民族复兴的道路上奋勇前行时，中国的动画艺术却没能能在娱乐国民、激励民众、面向世界讲述中国故事等方面充分发挥自己应有的作用。无论是艺术水准还是世界地位，今天的中国动画片与20世纪80年代

之前的中国动画艺术相比，依然存在着明显的差距。因此，认真回顾20世纪中国动画的成功经验，对于今天中国动画的崛起与发展显然是有着巨大的指导意义的。

一、美术片：中国对世界动画的杰出贡献

毋庸置疑，上海美术电影制片厂（以下简称上海美影）代表了20世纪中国动画制作的最高水平，而20世纪中国动画成功的奥秘恰好也就隐藏在该厂的名字之中，那就是“美术片”三个字。或许是基于上海美影的巨大影响力，或是基于当时中国动画从业人员和动画观众对于“美术片”这一概念的认可，“美术片”一词风行大江南

北，而动画片一词却鲜见踪迹。今天的中国家长们在童年时期更熟悉的恐怕也是“美术片”，而非“动画片”。那么，为什么当时的中国动画从业人员会弃用“动画片”“卡通片”等常见的意译或音译名词，而要自创出美术片这一中国独有的名词呢？

其实，如果我们品味一下当时中国动画艺术的特点，就不难发现“美术片”一词隐藏的玄机了。这一时期的中国动画制作人在绘制画面时，大量使用了包括水墨渲染在内的众多中国传统美术技法，注重画面的写意，线条柔美，色彩对比鲜明而强烈，通过笔法的浓淡疏密在二维的层面上展现三维的层次感，而且还富有创意地将木偶、剪纸等等中国传统造型艺术引入了动画创作之中。除了运用中国传统美术技法的《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》《大闹天宫》之外，《神笔马良》《阿凡提的故事》等木偶片，《猪八戒吃习惯》《葫芦兄弟》等剪纸片也都是那个时期中国动画片的扛鼎之作。由此可见，“美术”片中的美术一词，并非宽泛地指向了包括雕塑、油画在内的美术门类或美术这一艺术类型，而是专指中国传统美术。

可见，美术片这一概念的提出绝非误打误撞的产物，而是中国的动画工作者刻意将中国传统美术融入动画制作的成果。那么，有没有可能是因为在建国初期，新中国的动画工作者对世界通行的动画概念和动画制作工艺不甚了解，才会选择运用熟悉的美术工艺作为动画制作的手段呢？当然不是。一方面，中国动画起步于新中国成立之前，《铁扇公主》等中国动画的发轫之作全面借鉴了世界动画的通行制作手法，而在新中国成立后，很多中国动画起步期的骨干力量依然在为新中国的动画艺术服务，他们对于传统的动画片不可能没有深入而清晰的理解。同时，我们在国人对于美术片的定义中也能发现，中国的动画人

是特意将美术片当作一种新的动画形态来思考和制作的。根据《电影艺术词典》的解释：美术片是电影的四大片种之一，是动画片、剪纸片、折纸片、木偶片等的总称，以绘画或其他造型艺术形式作为造型手段，采用逐格拍摄的手法，追求夸张神秘变形而不是逼真性的特点。^[1]按照这个概念，美术片是动画片的上位概念，它包含了发轫于西方的动画片，但又不局限于动画的传统定义，而是将中国传统美术和动画艺术相结合而产生的一个全新的概念，是中国动画对于世界动画艺术的独特贡献。

可以说，美术片这一概念的提出不仅是一个艺术技法创新的问题，更涉及了文化观念问题。当中国动画人高举美术片这面大旗的时候，他们已经鲜明地亮出了自己的文化姿态，那就是中国的动画艺术不应该仅仅局限于对国外动画艺术的单纯学习和模仿，而是应该结合本土文化传统，将本土文化传统转化为中国动画的优势资源，对动画艺术进行大胆的再创造。而恰恰是这种凸显民族文化特色的举措使得中国动画在那个百废待兴的年代顺利地走出了国门，在世界动画舞台占据了重要的一席之地。动画的制作流程大家都会，动画的镜头语言大家都懂，但唯独中国传统美术技艺却是专属于中国人的文化财富，一旦这一中国独有的文化财富被合理地运用于动画之中，便会自然而然地形成中国动画独一无二的艺术魅力和创作优势。

推而广之，这种文化观念不仅适用于动画艺术，在其他人文领域也同样适用。今天，世界各国的竞争已经不再局限于经济、科技、国防等硬实力的竞争，包括媒体宣传、文化艺术在内的软实力方面竞争也日趋白热化。一个真正的强国不

[1] 许南明、富澜、崔君衍主编《电影艺术词典》，中国电影出版社，2005，第73页。

应该仅仅是向世界输出自己的商品和技术，也应该向世界输出自己的文化。中国的文学、中国的音乐、中国的绘画乃至中国的人文社会科学研究应该如何充分利用中国传统文化遗产，面向全世界讲好中国故事、传播中国文化，让世界认识中国、理解中国、欣赏中国、赞许中国，这是摆在所有中国文化工作者面前的一个破解需要解决的问题。从这个意义上说，美术片的成功，其价值绝不仅仅局限于动画艺术领域，而是对当下的中国文化建设有着突出的启发意义。

然而，遗憾的是，美术片为新中国动画发展打下了良好的基础，但此后的中国动画却未能顺利地百尺竿头、更进一步。在美术片盛极一时的年代里，被称为日本动画之父手冢治虫几乎每年都会造访中国，带上自己的作品，听取中方人士的评价和意见，可以说，在日本动画在二战后的强势崛起的过程中，中国动画曾经带给日本动画提供了很大的帮助和启发。但今天，我们必须承认，中国的动画已经远远地被日本甩到了身后。此消彼长之间，难免令人扼腕唏嘘。美术片的衰落固然是受客观因素影响，毕竟当代动画的制作工艺和流程和20世纪七八十年代相比，已经发生了翻天覆地的变化，电脑绘图与渲染已经全面取代了传统的手工绘制，工业化流水线式的制作流程也取代了传统的匠人手工制作，更重要的是，制作方式与制作流程的变化也从根本上改变了动画制作的理念，进而重塑了观众接受和欣赏动画的模式，这就使得中国曾经引以为傲的美术片不仅在制作工艺上难以适应现代的动画生产方式，而且，今天的动画观众，包括中国的动画观众，也不再津津乐道于画面的美轮美奂和诗意留白，而是更在意故事情节跌宕起伏和画面的细致写实。但是，说到底，美术片自身的艺术特质才是铸就其辉煌，导致其衰败的根本原因。从这个意义上说，认真分析美术片的艺术特点，充分认识

美术片的，对于今天中国动画艺术的发展仍然具有积极的意义。

二、美术片的得与失

如果我们从事后诸葛亮的角度去回顾美术片取得的辉煌成就，可以清楚地看到，美术片的成功，无疑是得益于根植中国传统艺术，立足讲好中国故事的文化立场，也正是这种文化立场令中国的美术片有了一种独一无二的艺术特质，进而傲立于世界动画舞台，具有了无可替代的地位。这种文化立场具体体现在以下三个方面。

首先，大量运用中国传统美术技巧。正如有论者所指出的，“美术片的创作，其核心的美术设计大量参考了中国传统美术元素，包括造型、纹样、构图、色彩、画技等等。”^[1]动画就其实质而言，依然是画面的连续拼接与展现，即便是建立在数码技术基础上的现代动画，依然是建立在画面的基础之上。所以，中国传统美术理论与美术技法基本可以无缝嫁接到动画制作之中。而且，在建国初期，大多数的中国画师接受的都是中国传统画法训练，有过出国学习经历，熟悉外国绘画技巧的画家数量并不多，这在客观上也决定了当时的中国动画必然要以中国传统美术为基础。再加上皮影戏、木偶戏在中国已经存在多年，有了比较成熟的造型技巧和演出理论，嫁接到动画之中其实并不困难。这里不妨做一个假设，如果新中国动画在起步期，中国的动画制作者已经对世界动画的流行绘制技法和镜头表现有了深入的学习和了解，按照世界通行的动画制作方法便能轻易地制作出大量动画作品，那么中国动画还能独辟蹊径地走出一条属于美术片的发展之路吗？恐怕谁也不敢打这个包票。这就

[1] 张承志：《中国动画“美术片”的特点及其价值分析》，《现代传播》2009年第3期。

是艺术创作的吊诡之处。在熟悉世界流行艺术技法的事后，艺术家们有时会满足于模仿甚至套用现成的创作模式，但在缺乏外国经验和资源可以利用，必须立足于本土文化资源进行艺术创作时，艺术家们却往往能走出一条属于自己的路。当然，这并不意味着应该我们在艺术创作领域应该提倡故步自封和闭门造车，只是我们必须意识到，拿来主义精神固然重要，但立足本土文化优势才是中国文艺创作得以伫立于世界艺术之林的根基所在。

其次，重写意而不重写实。由于动画本质上是由画面构成，所以不同文化语境中的动画艺术必然受到该文化语境中绘画艺术的直接影响。以西方动画为例，由于西方的艺术理论是建立在古希腊哲学所提出的“摹仿论”的基础之上，所以，西方绘画艺术也是以摹仿论为根基，这就决定了西方绘画具有注重焦点透视、强调真实再现实物线条、色彩与比例的写实主义风格。中国绘画则不同，和写实相比，中国绘画更侧重于写意，即通过色彩与线条表达创作者的情思，甚至会通过大量的留白来创造空渺的意境。打个简单的比方。如果让一名西方画师和一名中国画家画一间小酒馆，那么西方画师一定会真实地勾画出这间小酒馆的内部格局，并且用栩栩如生的笔法塑造出一众酒客的形象，并且通过酒客的衣着、体态和表情来表现人物的身份、情绪和彼此之间的关系，而中国画家却会用寥寥数笔勾勒出青山绿水的轮廓，酒馆甚至有可能根本就不会出现在画面之中，我们只能看到青山中挑出一面幡，上书一个“酒”字。中国绘画的艺术理念直接影响了美术片的造型理念，在塑造人物形象时，美术片通常采用侧身五分脸或七分脸的造型，用镂空法进行整体身形刻画；在塑造景物时，除了大量使用亭台楼阁、小桥流水等富有中国特色的景物之外，还会特别注重画面的疏密得当、频繁使

用留白、只是通过墨色的浓淡来营造出前景与远景之间的层次感。这种绘图思路固然牺牲了画面的立体感，但却能引导观众暂时摆脱现实物理时空的束缚，进入一个单纯的艺术世界，而且对于中国之外的观众而言，这样的画面无疑会因其具有“陌生化”特征的表达效果而营造出独特的美感，同时令观众在下意识中更加关注作品试图表达的思想观念。以大家都非常熟悉的《三个和尚》为例。这部作品运用的最基础的儿童简笔画绘制而成，线条非常简练，色彩也很单调，画面中的场景，无论是山林、寺庙、蓝天、白云，等等，都是通过留白来营造。但是，简约的画面并没有影响到作品主题的传达，甚至可以说，正是由于作品的画面非常简约，所以才会使观众更加注重作品的内蕴而非外在的形式。

再次，注重动画艺术的教化功能。在新中国动画起步的时候，正是艺术的教化功能得到突出强调的时候。毛泽东在《在延安文艺座谈会上的讲话》中强调：“无论高级的或初级的，我们的文学艺术都是为人民大众的，首先是为工农兵的，为工农兵而创作，为工农兵所利用的”^[1]，这一观点成为新中国成立后文艺创作的指导方针，动画创作自然也不能例外。除了弘扬革命精神、讲述中国革命历史之外，当时的美术片还特别侧重对观众，尤其是儿童观众进行知识普及和道德教化。例如《三个和尚》可以让意识到团结合作的重要性，《骄傲的将军》让儿童知晓了骄傲的危害，《曹冲称象》通过古人的智慧故事不仅向儿童介绍了化整为零、等量置换的数理思维，还向儿童说明了善于思考的重要性，至于《小蝌蚪找妈妈》则是通过一个充满了谐趣的故事向儿童进行了一场活灵活现的水生动物科

[1] 毛泽东：《在延安文艺座谈会上的讲话》，载《毛泽东选集（第三卷）》，1991。

普展示。

肯定美术片独特的艺术魅力，绝不是说中国的美术片艺术已经达到了尽善尽美的程度。必须承认，中国的美术片也存在显而易见的缺点。这些缺点有的是基于先天的不足，也有一些是由于后天发展的欠缺。首先，正因为中国动画制作人对动画艺术的理解是基于“美术”而不是“影片”，这就导致当时的中国动画片虽然具有美轮美奂的画面，但叙事能力不强，通常以时长较短、情节较为简单的动画短片为主。当时虽然也涌现出了以《大闹天宫》为代表的优秀的动画长片^[1]，但这类影片基本上都取材于已有的经典故事文本。事实上，即便是那些优秀的动画短片，也大多取材于广为流传的民间故事，像《小蝌蚪找妈妈》这种从故事到表现形式都体现出高度原创性的作品，其实并不多见。简单地说，中国美术片的特点就是“你给我一个好故事，我就能拍出一部好片子。”而且，这种侧重美术表现形式的认知习惯也直接导致长久以来中国动画人忽视了故事的重要性，忽视了编剧的重要性以及对于编剧人才的培养，这也直接导致了中国动画编剧人才的匮乏。时至今日，这一情况依然没有得到大的改观。

此外，正所谓“成也萧何、败也萧何”。正因为中国传统美术已经足以使得中国美术片在世界动画舞台独树一帜，所以，中国的动画艺术便开始放慢了对中国传统文化深层内核的深入挖掘，同时也忽视了对能跨越文化的藩篱，引起世界范围内观众广泛共鸣的题材的挖掘。例如有著名艺术家柯明先生担任动画设计的《天书奇谭》，作品改编于古代小说《平妖传》，在人物造型和配乐上使用了大量的京剧元素，无疑是一部老少咸宜的杰作，至今依然被很多观众津津乐道，2021年《天书奇谭》的4K版得以登录院线便是明证。但是，作品中那些中国观众熟稔于胸的

故事元素，如狐妖、天书和助纣为虐的天庭，等等，对于不熟悉中国文化语境的外国观众来说，接受起来是非常困难的。BBC原本是和中国合拍这部影片但又中途撤资，固然是因其不守诚信，但和BBC预估到《天书奇谭》海外推广的难度也不无关系。反观那些在国际范围内获得高度评价的美术片作品，无一不是在根植中国故事传统，运用中国传统美术技艺的同时，触及了涉及人性和人类文化共性的问题。例如《三个和尚》提醒观众注意到了人性的狭隘、自私以及团结协作的重要性，《大闹天宫》《哪吒闹海》弘扬了不畏强权，挑战不公的战斗精神，《神笔马良》中马良的那支神笔和机器猫神奇的小口袋一样，为观众在现实中的缺失感提供了替代性的满足。

三、美术片的启示

美术片是特定时代的历史产物，一方面，它有自己的局限性和缺点，同时，它也以其鲜明的中国特色在世界动画史上占据了不可替代的地位。虽然在美术片的创作热潮逐渐消退之后，中国动画陷入了一个相当长的低谷期，但随着《宝莲灯》《大圣归来》《大鱼海棠》《灵笼》《三体》等作品的渐次推出，中国动画已经进入了一个新的发展阶段，并且展现出了良好的发展势头。更重要的是，从中国传统文化中汲取给养，创作出真正富有中国特色的动画作品，已经成为当代中国动画观众和动画制作者的共同诉求。因此，美术片的成功经验依然能够给今天的中国动画提供很好的启发。

美术片之所以被称为“美术”片，和它独特的画面表现形式有关。必须承认，在3D画面已经几乎成为动画“标配”的今天，中国传统美术

[1] 按照国际通行定义，长片指放映时长超过40分钟

的影片。

技艺已经无法像20世纪80年代之前那样，给中国动画带来天然的红利。而且，随着未来虚拟现实技术对动画制作的逐步渗透，不难预见，中国传统美术工艺在动画制作技术中的运用空间还会进一步地被压缩，最起码不会得到显著的扩展。但是，美术片的内容制作思路却没有过时。今天，讲好中国故事已经成为中国文艺创作界的普遍共识，而美术片早就20世纪就在有意无意中践行了讲好中国故事的理念。在悠久的中华文明传统中，有很多优秀的上古神话、历史故事、民间传说流传至今，历代文人先贤也为我们创作了大量经典的文学作品，这些优秀的文本不仅为中国故事提供的光辉范本，而且其中很多内容经由长期的历史沉淀，已经成为中华民族的集体无意识。美术片非常善于从这些宝贵的文学遗产中汲取创作素材，而那些经典的美术片作品也几乎全部改编自中国古代文学作品，例如《大闹天宫》改编自《西游记》，《哪吒闹海》改编自《封神演义》，《武松打虎》改编自《水浒传》，《长发妹》《三个和尚》《小鲤鱼跳龙门》《曹冲称象》等作品也是脱胎于中国民间故事与寓言、俗语。恩格斯有句名言：“希腊神话不仅是希腊艺术的武库，而且是希腊艺术的土壤”^[1]，这一思路同样也适用于中国的动画艺术，因为中国古典文化不仅是孕育中国当代文化的土壤，而且也能为中国当代的文化创作，包括动画创作，提供近乎取之不竭的创作素材。我们不仅拥有《西游记》《封神演义》，我们还有《山海经》《搜神记》，我们不仅拥有那些蔚为大观的作家文学宝库，我们还拥有数不胜数的民间文学富矿。除此之外，“二十四史”中记录了大量可资调用的历史掌故，历代文人笔记，例如《阅微草堂笔记》《子不语》等，也足堪采撷英华。对于今天的中国动画来说，不应该感到创作素材的匮乏，而是应该感受到幸福的烦恼，因为我们能够调用的素

材太丰富了，很多优秀的创作素材正隐藏在传统的某个不惹人注意的角落，等待我们去挖掘。可以说，从传统中寻找中国故事的素材，是当代中国动画一个刻不容缓的工作，也是当代中国动画实现腾飞的重要手段。

此外，中华民族历史悠久的“诗教”传统也是当代中国动画理应继承的一笔丰厚遗产。“文以载道”在历史上相当长时间内一直是中国古典文学的重要创作标准，在这一观念的指导下，文艺不仅是带给受众审美愉悦的，还是“道”的载体。也因为有了“文以载道”这一理论基石，所以古代中国也就顺理成章地形成了通过诗歌、散文、音乐等文艺作品将“道”传递给受众，对受众进行教化与熏陶的“诗教”传统，并在实践过程中形成了“兴于诗、立于礼、成于乐”的系统理论表述。美术片对教化功能的强调其实也是诗教传统的一种现代变体。诚然，动画的功能是具有多样性的，包括审美功能、认知功能、人际交往功能，教育功能，等等。但是，在动画所具备的多种功能中，教育功能无疑是最应该引起重视的一种功能，这是由动画受众的特殊性所决定的。由于儿童是动画的主要受众，而童年又正是一个人一生当中模仿能力最强、可塑性最强的时期，这就越发要求动画应该培养儿童高尚的道德情操，向他们的心灵传送公正、善良、诚实、勇敢与无私等人类最基本，但也是最宝贵的道德品质，从而为儿童的精神成长打下坚实的基础。可以想象，一部艺术手法极为拙劣的动画顶多只是让儿童读后觉得兴味索然，但一部传达了不良思想和错误知识的动画，则会对儿童的思想造成毒害。因此，美术片强调动画艺术教化功能的特点理应在中国当代动画中得以继承与发扬。

[1] 马克思、恩格斯：《马克思恩格斯选集（第二卷）》，人民出版社，1972，第113页。

另外，早期动画艺术家在美术片创作过程中体现出的匠人精神也值得当代动画制作者继承与发扬。美术片的创作者大部分是由专业的画家转型而来，所以他们顺理成章地将自己对待绘画创作的精益求精、精雕细琢的创作态度带入到对每一帧画面的创作过程之中。例如在著名水墨动画《牧笛》尚未开始制作之前，创作团队便先行创作了十余幅牧牛图，供剧组全体成员日夜观摩品味，激发创作灵感。而且，由于绘画大多是由艺术家独立创作，强调作品对于创作者艺术个性的展现，所以，尽管动画片必须经由集体创作，但这些创作者依然会习惯于在作品中展现对于作品的独特理解，而且也不吝于在作品中表现自己独特的创作技法。例如同为水墨动画，《小蝌蚪找妈妈》和《牧笛》的墨趣就截然不同，前者采用线性笔墨结构，画面简洁清新，后者则采用团块状笔墨结构，画面浓重浑厚。

当然，要想在今天完全复现美术片工作者的创作态度并不现实，毕竟时代环境和市场环境已经发生了天翻地覆的变化。如果说美术片工作者是像一名手工匠人那样细致耐心地打造一件精美的艺术品，那么今天的动画工作者则是如同产业工人一般，在一条标准化的生产线上各司其职，共同完成一件文化商品。但是，这并不意味着今天的动画创作者应该放弃自己的艺术个性和对作品精雕细琢的创作态度。参考美术片的成功经验，今天的动画制作亟须在两个方面实现观念上的转化。

首先，我们需要强调动画片的艺术品属性而不是商品属性。尽管动画片最终必然是以商品的形态进入文化消费市场，但在制作过程中，无论是投资人还是创作团队，都应该将动画片当作艺术品来看待。这里我们不妨对比两代日本动画大师对于中国动画的态度。被誉为日本动画之父的手冢治虫是美术片的忠实拥趸，他不仅经常造访

上海美术电影厂观摩学习，还会带上自己和其他日本同行的作品，听取中国动画制作者的改良建议。但当手冢治虫的晚辈宫崎骏怀着朝圣般的激动心情造访上海时，中国动画和中国动画人带给他的却是巨大的失望，甚至让他说出了“以后再也不来中国”的气话。因为他万万没有想到中国同行关注的不再是作品本身，而是日本动画的盈利模式。两代日本动画大师对于中国动画态度的反差折射出的其实是中国动画人对于动画片态度的不同。对今天的中国动画而言，只有将动画片视为艺术品，而且是以艺术创作的态度去打磨作品，才有可能创作出复现美术片辉煌的艺术精品。反之，如果仅仅是将动画片视为以盈利为目标的文化商品，那么，我们的动画还将会继续停留在照搬国外商业模式、复制类型化影片的低水平制作程度之上。

其次，我们需要强调动画片制作者的艺术家人身份，而不是打工者身份。美术片的成功离不开万籁鸣、特伟等才华横溢的动画艺术家，正是他们运用自己丰富的才情和卓越的创造力、凭借着极高的创作热情和孜孜不倦的探索精神，在美术片中将思想性、艺术性、观赏性和趣味性近乎完美地融合在一起。今天的中国动画依然需要像这些前辈那样，对动画艺术有着整体的理解，能够将精彩的故事、丰富的内涵和精美的画面整合为一体的艺术人才。令人遗憾的是，目前我们还没有营造出适合培育出这种人才的土壤。一方面，细分化的专业教育适合培育编剧、原画、建模、渲染等方面的专才，但并不是适合培养对动画每个制作环节都有深刻领悟的通才；另一方面，动画制作环节的分工化、模块化也将有潜质的动画人才固定在某个特定的制作环节，不利于通才的培育，而且投资人与制作者之间的劳资关系也使得动画制作者倾向于认为自己只是为老板打工，通过劳动获取报酬，并不觉得自己是一名正在从

事艺术创作的艺术家。但是，也正由于目前中国动画人才培养环境存在诸多问题，而且短期内这些问题也无法得到有效的解决，才更需要中国的动画人，尤其是年轻的动画人不满足于打工人的身份，不断拓展、深化自己对于动画的认知，以艺术家的自觉对待自己的创作、规划自己的职业前景。也唯有如此，中国动画才能产生新一代的万籁鸣和特伟，中国动画才能真正实现重新崛起。

今天的中国动画迎来了前所未有的良好发展环境。随着动画产业链的打通，动画片的商业变现途径已经不再和以前一样，局限于电视台和电影院线这两个拥挤的赛道，而随着动画片商业价值的凸显，也吸引了越来越多有才华的年轻人加入了动画创作的队伍。更重要的是，中国观众的版权意识和付费意识近年来也得到了显著的加强，越来越多的中国观众愿意为中国动画的崛起贡献自己的一份力量。当大量的观众涌入影院观

看重制版的《大闹天宫》、成为付费会员手捧电脑观看《葫芦兄弟》时，他们不仅是在为情怀买单，更是通过自己的行动表达了对中国动画的支持。但是，中国动画不可能永远躺在过去的功劳簿，观众的情怀也总有耗尽的一天。可以说，中国动画的崛起已经成为一个迫在眉睫的任务，如果错过了这个绝佳的发展机会，中国动画的发展势必将会面对更多的困难，面临更加艰巨的发展环境。令人欣喜的是，中国的动画工作者没有错过这个机遇，而且他们已经用不凡的创作成绩向观众昭示了中国动画的美好未来。

本文系湖北省学术著作出版基金项目“多维视野中的世界儿童文学经典”的阶段性成果。

[李纲 中南财经政法大学新闻与文化传播学院]