

文章编号: 1673-1646(2025)06-0059-10

十年跬步：新时代“国漫复兴”语境下动画电影的类型化探索(2015—2025)



陈亦水, 朱祎晨

(北京师范大学艺术与传媒学院, 北京100875)

摘要: 2015年, 中国动画电影《西游记之大圣归来》以近10亿元人民币票房掀起“国漫复兴”浪潮后, 《大鱼海棠》《大护法》《大世界》等“大系列”动画电影在艺术与商业层面均取得不同程度的成功。2019年, 《哪吒之魔童降世》以年度票房冠军的成绩开启“封神宇宙”系列, 而2025年春节档的《哪吒之魔童闹海》更以突破250亿人民币的票房成为中国动画及电影史上的里程碑之作。这十年间, 中国动画电影在产业规模、美学表达与文化内涵上均实现了显著发展, 体现着“国漫复兴”从市场崛起到类型成熟的演进历程。回顾新时代“国漫复兴”的十年跬步: 产业层面, 中国动画电影的市场份额显著提升, 类型边界不断拓展且形成以IP开发为核心的工业化生产模式; 艺术层面, 技术美学的进步推动情感感知的升级, 动画角色从符号化载体转变为情感导体, “中国故事”世界构建旨在通过视觉风格与叙事母题彰显文化自信; 文化层面, 类型化探索存在“过载”风险, 现实主义动画的兴起与“反类型”实验为创作提供新可能。可以说, 中国动画电影正通过类型化路径完成从“民族风格”向“全球表达”的跨越, 并在全球媒介格局中构建属于自己的文化主体性与美学坐标。

关键词: 国漫; 类型化探索; 动画电影; 文化研究

中图分类号: J954

文献标识码: A

doi: 10.62756/xbsk.1673-1646.2025146

引用格式: 陈亦水, 朱祎晨. 十年跬步: 新时代“国漫复兴”语境下动画电影的类型化探索(2015—2025)[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2025, 41(6): 59-68.

A Decade of Steady Progress: Genre-based Exploration of Animated Films in the Context of the “Revival of Chinese Animation” in the New Era (2015—2025)

CHEN Yishui, ZHU Yichen

(School of Arts and Communication, Beijing Normal University, Beijing 100875, China)

Abstract: Since 2015, when the Chinese animated film *Monkey King: Hero Is Back* sparked the wave of “revival of Chinese animation” with a box office revenue of nearly 1 billion RMB, animated films such as *Big Fish & Begonia*, *Da Hu Fa*, and *Have a Nice Day*—collectively referred to as the “Da Series” have achieved breakthroughs in both artistic and commercial dimensions. In 2019, *Ne Zha: Birth of the Demon Child* became the annual box office champion, launching the “Fengshen cinematic universe” franchise. By the 2025 Spring Festival season, *Nezha2: Mo Tong Nao Hai* surpassed the RMB 25 billion box office milestone, marking a watershed moment in the history of Chinese animation and cinema. Over this decade, Chinese animated films have undergone transformative growth in industrial scale, aesthetic expression, and cultural depth, marking the evolution of the “Revival of Chinese animation” from market emergence to genre maturity. Reflecting on this decade-long journey: Industrially, the market share of Chinese animation has expanded significantly, genre boundaries has continuously broaden and an industrialized production model cen-

收稿日期: 2025-04-23

基金项目: 北京市青年学术带头人项目: 中华优秀传统文化数字化的首都范式研究(24DTR095)

作者简介: 陈亦水(1986—), 女, 副教授, 博士, 硕士生导师, 从事专业: 艺术学。E-mail: chenishui@bnu.edu.cn.

tered on IP development has taken shape. Artistically, advancements in technological aesthetics have elevated emotional resonance, transformed animated characters from symbolic vessels into emotional conduits. The world-building of “Chinese stories” aims to manifest cultural consciousness through visual styles and narrative motifs. Culturally, genre-based explorations face risks of “overload”, while the rise of realist animation and “anti-genre” experiments offers new creative possibilities. Ultimately, Chinese animated films transcend a “national style” toward a “global expression” through genre-based approaches, and establish their cultural subjectivity and aesthetic coordinates within the global media landscape.

Key words: Chinese animation; genre-based exploration; animated film; cultural studies

2025年春节档期间,动画电影《哪吒之魔童闹海》(以下简称《哪吒2》)以全球影史票房第五、中国影史票房第一的成绩,不仅以突破性的特效技术刷新了行业标杆,更以中国动画艺术的本土化叙事影响了全球影史^[1]。对中国动画乃至整个中国电影产业而言,《哪吒2》所创造的影史票房最高记录、创下的观影人次纪录及其形成的集体记忆和高度的文化认同感,都是迄今为止21世纪中国动漫全面崛起的巅峰。

影片的成功并非偶然,而是源于百年积淀的“中国学派”动画美学传统与整整十年来新时代“国漫复兴”的实践探索。早在2004年,中国大众文化界开始兴起“动漫热”,国家广播电视总局发布的《关于发展我国影视动画产业的若干意见》^[2]推动中国动漫产业进入全新发展阶段,后来更被纳入了“十三五”“十四五”发展规划之中。2010年,我国“动漫热”已初具规模,据盘剑分析,这是一个期盼已久的“拐点”,“可以看到曾经辉煌的中国动画电影在以市场经营为导向、以产业推进为目标的‘动漫热’中经历了由‘事业’向‘产业’转型后再度复兴的希望”^[3]。2015年,动画电影《西游记之大圣归来》(以下简称《大圣归来》)问世之后,引发了中国动画与电影界的广泛关注和讨论,中宣部副部长景俊海充分肯定了该片之于中华优秀传统文化强大感召力、旺盛生命力和未来发展的无限潜力^[4]。根据中国电影艺术研究中心的杨晓云记述,学界普遍认为该片作为一部现象级电影即将开启中国创造的新篇章^[3]。此后,无论是动画电影、网络动画还是漫画改编作品的讨论,学界逐渐形成了21世纪“中国动画”或“国漫”创作在《大圣归来》之后的“复兴”共识。在此语境下,笔者在多篇文章中提出并使用“国漫复兴”一词来描述动画电影崛起的整体环境^[4],中国动画逐渐摆脱低幼年龄观影人群的限制,成为与真人电影具有等同审美价值和文化传播力的大众文化形态,可以说由此开启了21世纪“国漫复兴”时代。

《哪吒2》的成功,使中国乃至全球观众感到震惊:一部动画片,何以能取得超过真人电影艺术的经济产业和文化社会效益之成功?长期以来,动画的艺术和学术价值常被学界、业界和文教界所忽视。动画与电影理论学者阿伦·霍洛登科早在1992年动画学术界开创性著作《生命的幻觉:关于动画的论文集》中鲜明提出:动画并非次于电影艺术,而是后者本身就是一种动画形态,二者都旨在呈现“生命的幻觉”,电影理论因此在本质上就是动画理论,更进一步讲,动画既是一种电影,同时又具备了“赋予生命”和“赋予动作”本质特征的观念或过程,体现了人们对于一种“生命幻觉”的迷恋^{[5]9-36}。事实上,人们对“生命幻觉”的迷恋要早于执着于“物质现实复原”的电影艺术。众所周知,世界上第一批动画艺术诞生于1892年法国人埃米尔·雷诺用活动视觉镜技术放映了《可怜的皮埃罗》《小丑和他的狗》《一支好啤酒瓶》等动画短片,其放映设备虽有别于卢米埃尔兄弟使用的活动电影机,但这确是世界上最早的活动影像艺术展映的重要历史时刻。遗憾的是,在随后的一个多世纪里,动画作为独立艺术形式在学术研究与理论建构中的地位始终不及电影。直到1988年,澳大利亚电影委员会以“生命幻觉”为主题举办国际动画节,动画艺术才逐步获得与电影理论相对平等的理论位置,霍洛登科的著作因此成为回应历史“失语”的理论里程碑。

尽管全球动画理论的发展历程曲折,但中国动画艺术在世界动画艺术史中却始终占据独特的一席之地。在国际动画语研究领域,迄今为止被命名为“学派”的动画体系仅有两个:一个是中国动画学派,另一个是诞生于已解体的国家南斯拉夫“萨格勒布学派”。20世纪50年代以降,中国动画在“美术片时代”创作出《大闹天宫》《骄傲的将军》《小蝌蚪找妈妈》《三个和尚》等一批风格鲜明、技法独特、文化底蕴深厚的动画作品,逐步形成了以水墨

风格、民间剪纸艺术与诗性叙事融合为特征的“中国学派”动画美学，并在 20 世纪 80 年代为国际动画界所熟知，极大地启发了从手冢治虫到宫崎骏的日本动画大师的创作。随着市场经济体制改革与影视产业结构重组，中国动画电影自 20 世纪 90 年代至 21 世纪初陷入漫长的低谷，直至新时代文化产业政策调整与资本投入才重新发展。

2015 年，《大圣归来》以近 10 亿元票房^[6]打破动画电影市场僵局，其成人向叙事、中国《西游记》动画美学的创新表达与计算机三维动画技术的成熟运用，标志着新时代“国漫复兴”的开启。此后，《大鱼海棠》对《庄子》哲学的视觉转化、《大护法》的暴力美学实验与《大世界》的社会寓言书写，在短短几年内共同构成了“大系列”动画在商业类型与作者表达之间的多元探索。2019 年，《哪吒之魔童降世》证明了中国传统神话 IP 的现代改编潜力，并开创了“封神宇宙”的工业化生产模式。在“国漫复兴”的语境下，2025 年春节档《哪吒 2》的全球票房神话已不足为奇，影片利用三维动画技术呈现传统文化美学的方式，本质上是中国学派“美术片”时期建立的民族化造型语言与诗性叙事体系，通过计算机技术、类型化叙事和工业化生产模式的当代转化，形成了传统美学基因与新时代文化语境的跨时空共振。《哪吒 2》的成功是对中国动画学派美学传统的创造性转化，揭示了动画作为文化软实力核心载体的当代价值。

回顾过去十年，从市场复苏到类型发展成熟，从技术追赶到美学探索自觉，中国动画电影实现了由量变到质变的飞跃，这既是市场机制、技术进步与国家文化政策多重力量共同作用的结果，也深刻反映了中国动画在新时代类型化进程中的多维探索，值得动画研究者深入思考。

1 产业之变：新时代动画电影份额的蜕变三阶段

当 2025 年春节档的观众在《哪吒 2》的银幕前惊叹于哪吒与敖丙冰火对决的高速镜头与粒子特效时，中国动画产业已悄然完成十年进化：完成了从依赖代工的“五毛特效”到自主创新的“技术高地”转型，实现了从单一市场驱动升级到全产业链的商业闭环。

1.1 政策导向与产业重组语境

过去十年，中国动画电影的跨越式发展，是内部需求升级与外部力量赋能共同作用的结果。如前文

所述，“国漫复兴”崛起于 2015 年的《大圣归来》，但实际上离不开文化政策对中国动漫产业的大力扶持：2013 年，国家税务总局发布《关于动漫产业增值税和营业税的通知》，给予动漫产业在增值税、营业税方面多项税收优惠政策；2021 年，文旅部发布《“十四五”文化产业发展规划》，进一步助力提升动漫产业质量效益、打造中国动漫品牌、促进动漫“全产业链”和“全年龄段”发展^[7]。通过文件指导、资金补贴等形式为动画产业提供了多项政策红利，我国动画制作行业在制作水平、作品特色、与其他行业深度融合等方面实现了全面发展。

与此同时，在资本市场上，互联网巨头、头部动画公司等各方的合力推动，使中国动画的产业链日益完善。例如，光线传媒打造“神话宇宙”新纪元、追光动画持续布局“新封神”系列动画等，还有光线传媒、华强方特等企业构建 IP 矩阵，多家公司深耕覆盖动画制作、IP 开发、衍生品授权等全产业链布局，衍生品市场开发逐步释放着中国动画的商业价值^[8]。在这种大力扶持国漫的文化政策与跨媒介资本合力推动的背景下，我国的新时代动画电影市场崛起并迎来了产业转型。

1.2 从“助市”到“救市”的角色转变

过去十年间，国产动画电影市场增长与政策调整相互交织，经历了显著的变革和进步。从国产动画电影的票房成绩来看，2015 年至 2025 年呈现跨越式增长态势，十年间产业累计产出国产动画电影票房 442.5 亿元（该数据截至 2025 年 3 月 31 日），年度票房从 2015 年 20.58 亿元攀升至 2025 年第一季度的近百亿元，体现出国产动画在商业层面的强劲崛起^[9]。根据 2015 年 1 月至 2025 年 3 月的艺恩娱数国产票房统计^[10]、电影投资情报^[11]与猫眼电影专业版的中国动画电影票房数据统计^[12]，可以看出，中国动画电影产业经历了崛起期、稳定期、奋进期三个阶段的变迁。

第一阶段，2015 年可谓是当代动画电影步入崛起期的关键年份。从图 1 可以看出，2015 年《大圣归来》以 9.54 亿元票房打破国内动画电影票房纪录，全年国产动画电影票房为 20.58 亿元，占动画电影总票房的 46.14%^[13]，这一突破性成绩不仅终结了进口动画长期垄断市场的局面，更以成人向的叙事定位和东方美学风格，正式拉开了“国漫复兴”的序幕。

第二阶段，中国动画电影进入了产业调整的稳定期。2016—2018 年间，票房增速趋缓，如图 1 所示，

年均票房维持在14亿元左右。2019年,《哪吒之魔童降世》以50.35亿元票房登顶中国动画电影票房榜,带动国产动画市场份额跃升至61.58%,形成阶段性高峰,也标志着中国动画电影从此步入了稳定期,此后国产动画影片的市场份额基本稳定在60%,实现了由进口主导至国产主导的跨越式发展,从而为类型化探索和文化认同提供了持续动力。

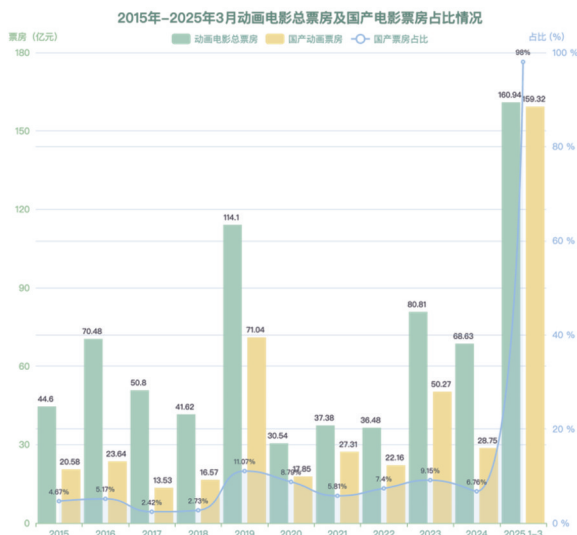


图1 2015年1月—2025年3月中国动画电影总票房及国产电影票房占比情况

第三阶段,即2020年至2025年的奋进期。尽管这一阶段受到疫情冲击,整体电影产业呈现疲软状态,但国产动画电影依旧维持高热度与高产出。《姜子牙》《白蛇2青蛇劫起》《熊出没》系列与《长安三万里》等头部影片的热映,市场份额基本维持在60%~70%的高位,充分展现了其坚韧的市场生命力。可以说,国产动画不仅具备抵御外部风险的能力,同时通过不断拓宽观众群体实现了从青少年到全年龄段的观众过渡。

2024年,受不可抗力因素影响,头部电影市场总份额迅速减少,中国电影产业一度被认为陷入“寒冬”。《哪吒2》的横空出世为电影产业注入一剂强心剂,它首次实现单部动画电影占据春节档总票房的51%,成为中国电影史上第一次由动画电影主导国民观影热潮的现象级文化事件。某种意义上说,这部动画电影以一己之力“拯救”了春节档,创造了难以复制的产业奇迹。

总之,2015—2025年间,中国动画电影的发展经历了从崛起期(2015年)、稳定期(2016—2018年)、奋进期(2020—2025年)三个阶段的发展演进。2015年,国产动画电影票房占总票房的4.7%。2018—2023年

间,虽票房总额从16.57亿元增至71.07亿元,但年度总票房占比波动较大,大于2.73%~11.07%区间浮动,极值相差近5倍。2024年,票房骤降至28.75亿元(占比6.76%),而2025年初《哪吒2》单片票房突破150亿,预计将带动全年动画电影票房占比跃升至20%以上^[10]。由此可见,国产动画与中国电影的关系,完成了从“助市”到“救市”的蜕变。

2 创作之新:内容IP化的“再类型化”发展趋势

国产动画电影在2015—2025这十年的发展,不仅体现在市场份额的快速增长层面,更深刻地反映在内容生产模式的根本性创新层面。从这十年票房前30的动画电影内容创作来看,主要以内容IP化促成为主导,并由此促成了中国动画电影的“再类型化”发展趋势,成为“国漫复兴”十年中最显著的内容创新特点。

2.1 三重IP化创作维度

在国产动画占电影市场份额的演变过程中,我国动画电影内容创作方面也迎来了显著的IP化趋势。据猫眼专业版数据显示,2015—2025年间,国产动画电影累计上映28部票房过亿作品,这一数据表明市场已形成“头部IP持续深耕”与“创新赛道爆发崛起”双轮驱动的显著格局,既有如“哪吒”“熊出没”等头部IP稳定市场基础,又有《雄狮少年》《深海》等突破性作品拓展创作边界。据2015年1月至2025年3月猫眼电影专业版中的票房数据^[14],统计出总票房排名前30的中国动画电影,如表1所示。从创作内容可以看出,“国漫复兴”十年间的中国动画电影创作呈现出IP化的创作趋势。

从表1的IP化创作可知,我国动画电影的内容IP化生产具有三重维度:传统文化IP的现代化重构、原创IP的系列化开发与故事世界的多元化探索。

首先,在传统文化IP的现代化重构方面,中国在票房前30名的动画电影中,有9部影片改编自我国经典文学名著或民间故事,占比近三分之一。例如,我国古代著名神魔小说《封神演义》的IP以《哪吒》系列和《姜子牙》为代表,构建起最具商业价值的“封神宇宙”的故事世界,其票房占比达总票房前30的49.2%;我国四大名著之一的《西游记》IP则通过《大圣归来》率先破局;家喻户晓的民间传说“白蛇传”的故事则通

过“新传说”系列实现女性视角的当代转译，成为追光动画的现象级电影。此类改编作品通过视觉奇观重

塑和价值观的现代化，将传统文化资源转化为具有持续开发潜力的商业 IP。

表 1 2015—2025 年间国产动画总票房前 30 名的内容创作 IP 化一览表

序号	总票房/亿元	年份/年	片目	改编/原创	故事世界
1	151.87	2025	哪吒之魔童闹海	《封神演义》	封神宇宙
2	50.35	2019	哪吒之魔童降世	《封神演义》	封神宇宙
3	19.89	2024	熊出没·逆转时空	原创	熊出没宇宙
4	18.25	2023	长安三万里	原创	其它
5	16.03	2020	姜子牙	《封神演义》	封神宇宙
6	14.96	2023	熊出没·伴我“熊芯”	原创	熊出没宇宙
7	10.02	2016	功夫熊猫 3	原创	其它
8	9.78	2022	熊出没·重返地球	原创	熊出没宇宙
9	9.57	2015	西游记之大圣归来	《西游记》	西游宇宙
10	9.20	2023	深海	原创	其它
11	8.08	2025	熊出没·重启未来	原创	熊出没宇宙
12	7.18	2019	熊出没·原始时代	原创	熊出没宇宙
13	6.06	2018	熊出没·变形记	原创	熊出没宇宙
14	5.97	2021	熊出没·狂野大陆	原创	熊出没宇宙
15	5.80	2021	白蛇 2: 青蛇劫起	《白蛇传》	新传说
16	5.75	2016	大鱼海棠	原创	其它
17	5.56	2022	新神榜: 杨戬	《封神演义》	新神榜
18	5.22	2017	熊出没之奇幻空间	原创	熊出没宇宙
19	4.68	2019	白蛇: 缘起	《白蛇传》	新传说
20	4.57	2021	新神榜: 哪吒重生	《封神演义》	新神榜
21	4.26	2024	白蛇: 浮生	《白蛇传》	新传说
22	3.85	2023	茶啊二中	原创	其它
23	3.16	2019	罗小黑战记	原创	其它
24	2.96	2015	熊出没之雪岭熊风	原创	熊出没宇宙
25	2.88	2016	熊出没之熊心归来	原创	熊出没宇宙
26	2.50	2021	雄狮少年	原创	其它
27	1.68	2021	许愿神龙	原创	其它
28	1.61	2022	喜羊羊与灰太狼之筐出未来	原创	喜羊羊宇宙
29	1.58	2018	新大头儿子和小头爸爸 3: 俄罗斯奇遇记	原创	大头儿子和小头爸爸
30	1.46	2019	雪人奇缘	原创	其它

注：猫眼电影专业版，中国动画电影票房数据：<http://piaofang.maoyao.com/dashboard>。

第二，在原创 IP 的系列化开发方面，“熊出没”系列以“大手拉小手”的特殊观影方式成为最长青的原创 IP，在票房排行前 30 名中有 9 部影片上榜，累计 67.69 亿的高票房，其“年货式”的发行模式形成了稳定的市场预期。追光动画的“新神榜”系列和“白蛇传”系列则展现出摆脱 K12(幼儿园至 12 岁群体)观影群体的局限、以成年观众为主的动画 IP 培育能力。此外，原创作品在前 30 名票房排行中占比为 63.3%，但单部票房均值(4.27 亿元)却显著低于改编作品(15.68 亿元)，这表明原创 IP 孵化具有稳定性不足的特征。

第三，在故事世界的多元化探索方面，据表 1 可知，“新神榜”系列等神话宇宙的改编 IP 能够快速实现积累受众，单片票房平均达到 54.42 亿元，远超其他类型的 4.83 亿均值；《熊出没》为代表的原创系列则通过相对稳定的观影模式仍具备较大的故事世界 IP 深化潜力；如《深海》《雄狮少年》等具有一定现实主义题材的作品，虽然是独具作者风格的动画创作，但相比于神话宇宙系列的市场表现仍

相差悬殊。这虽然体现了中华优秀传统文化 IP 的爆发力，但也暴露了原创 IP 的成长瓶颈，值得动画电影创作者深入思考。

事实上，中国动画创作一直存在强势 IP 挤压多元化创作的状况。2020 年的一项涉及千份中国动画观众调查显示，中国观众喜爱的动画形象与题材较为单一，低龄化作品仍是当前国漫产业主流，且原创动漫形象的消费转化能力有限^{[15]34-43}。五年后，从中国动画电影市场表现来看，该现象未获改善且持续加剧，虽有利于国漫产业发展，但在艺术审美和文化表达上来看，仍是值得深入分析和讨论的现象。

2.2 五大“再类型化”创新趋势

创作内容的 IP 化发展，促进了题材与叙事方面的“再类型化”创新。中国动画电影在经历了近十年的“国漫复兴”浪潮后，已经突破了传统类型电影“动画片”的单一分类框架，呈现出给予受众定位、叙事结构与文化表达的多元细分格局，形成了独属于中国动画电影的“再类型化”趋势。这一方面源于对全龄化

观影需求市场的回应,另一方面受益于三维动画技术创新与产业升级的推动,这些因素共同为中国动画电影的“再类型化”创新奠定了叙事根基。

传统认知中的类型电影,指向一种内嵌于好莱坞制片厂制度的“电影工业和观众互动的动态过程”,是主导银幕艺术的“流行的叙事程式”^[16]。从类型电影的研究历程来看,关于类型电影的定义还存在讨论和争议,然而在中国学者对于类型电影的具体论述中,大多数学者赞同关于类型电影“模式化”的解读。正如电影学者尹鸿在其著作中指出:“类型电影是再电影工业,特别是美国好莱坞电影工业中形成的具有题材、人物设置、叙事模式、叙事元素和价值体系相对一致性的影片。”^[17]²⁶⁷在我国学者普遍认同的类型电影“模式化”理论框架下,即以情节安排、叙事技巧、视听特征等方面具有某种公式性和近似性为标准,本文将中国动画电影的“再类型化”趋势划分为以下五个类型:

其一为“神话宇宙”类,以《姜子牙》《哪吒》《杨戬》等动画为代表。此类作品的特征在于构建具有延展性的神话叙事体系,以传统神话故事为蓝本,通过对传统神话人物或故事的颠覆性改编,重构具有统一规则的神话时空。作品既保留了原著中“天劫”“转世”等想象叙事,又打破神格化的刻板印象,将现代青年面临的自我认知、代际矛盾等议题融入神魔斗争,为神话叙事注入了现代价值观。视觉表现上强调史诗级场景建构,为观众营造沉浸式的东方奇幻体验。这类作品大部分遵循“英雄成长”叙事范式,通过视觉奇观与情感共鸣实现“全龄化”表达。

其二为“民间传说”类,以《白蛇》系列为代表,与“神话宇宙”类相似,植根于中国传统文化。此类作品与“神话宇宙”类虽同属传统文化改编作品,但差异在于具叙事重心的定位。“民间传说”类不追求庞大世界观的构建,而是聚焦于单一故事母题的深度挖掘。作品通常选取广为流传的传说原型为基础,在保留故事主干的同时,对人物动机进行现代化重构。相较于神话类英雄拯救苍生的宏大叙事,此类更注重个体情感与伦理困境的描绘,通过细腻的情感流动引发观众共鸣。通过对民间传说文本的再功能化重构,融合现代社会思潮,构筑新时代的文化记忆。

其三为“幼儿童话”类,以《熊出没》《喜羊羊与灰太狼》系列为代表,依托电视剧集IP进行电影化改编,该类型的划分依据主要基于受众定位与产业功能的特殊性。与全龄化动画不同,《熊出没》等作品的分类标准主要包括:作品受众的低幼化定位;创作思维的

“代际中介性”,由于市场多采用家庭营销模式,亲情议题常在叙事模式中展现;产业模式的“存量转化”特征,依托电视剧集积累的角色认知度稳定市场。此类作品作为独立类型存在,体现了中国动画电影市场中“合家欢刚需”的特殊生态。

其四为“现实题材”类,以《雄狮少年》《大世界》等为代表,聚焦当代普通人的生存困境与时代征候,通过动画媒介实现对现实世界的镜像式书写。这类作品摒弃了动画擅长幻想题材的常规认知,运用三维动画技术高度复刻现实场景,同时融入方言、地域文化等符号特征强化现实质感。其叙事核心多围绕个体与社会的冲突展开,通过“去英雄化”叙事策略着重展现普通人在时代变迁中的挣扎与生存状态,通过植入方言对白、地方戏曲等文化符号,构建具有乡土气息的影像空间。此类作品将动画从“造梦工具”转变为“现实之镜”,通过虚实交融构建起兼具现实批判与人文关怀的审美世界。

其五为“奇幻寓言”类,以《深海》《大护法》为代表,通过超现实视觉符号与隐喻系统,包含对于社会议题的尖锐表达。这类作品往往基于先锋美术风格,刻意营造视觉间离效果。其叙事线索常具有象征意味,将社会批判意识包裹在奇幻冒险的框架中,既不直接对应现实事件,又隐含对现实问题的投射。与“神话宇宙”类的明确价值观输出不同,此类作品更强调开放式解读,通过碎片化的意象堆叠,邀请观众自行建构深层寓意。在奇幻的视觉外壳下编码现实隐喻,以寓言形式表达影片的精神内核,这种拒绝直白表达的创作取向,使其在动画类型体系中始终保持着实验性与先锋性。

IP化发展推动了中国动画电影的“再类型化”创新实践,虽然存在强势IP对多元审美与文化表达的压抑,但同时也重构了中国动画电影的叙事版图,体现出国产动画从形式到内容的全面革新。从这五大再类型化的表现来看,计算机三维技术的应用和普及一定程度上拓展了中国动画的表达疆界,实现了技术语言的突破与情感表达的升级,由此重新定义动画作为“生命幻觉”的艺术审美价值。

3 艺术之维:计算机三维技术的情动审美

IP内容生产的“再类型化”趋势催生了以技术为核心的情动审美表达,成为新时代中国动画电影最显著的技术美学特征。

3.1 情动感知

中国动画电影的技术美学演进,本质上是数字技术与传统文化深度融合的创造性转化过程,这是当代动画“再功能化”书写的重要美学呈现。

21世纪以来,特别是2015年后,计算机图形学、虚拟引擎及AIGC等技术逐步深度介入动画影片的制作流程,从早期手绘水墨风格动画的写意美学到当下三维动画的沉浸式叙事,技术革新扭转了影片的视觉呈现和审美表达,在感官功能上带给观众联觉感知和知觉审美,展现了数字时代的技术美学。中国动画电影的技术革新与电影情动审美感知之间存在着深刻的互文性,这种关联根植于数字技术对情感感知机制的重构与再生产。电影情动理论学者劳拉·马克斯在其里程碑之作《电影的皮肤:跨文化、具身性与感觉机制》中提出了“触感电影”的概念,她从电影的物质性和媒介性出发,提出了电影皮肤的隐喻,强调观众的感知与被再现客体之间的接触^{[18]Xiii},认为观众在观影过程中所经验的是一种“触视觉”。在该理论框架中,劳拉·马克斯提倡以物质性的方式思考视觉,即视觉本身也可以是触觉的,观看电影可以通过联觉感知变为用眼睛“触摸”电影。技术通过数字化工具对影片视听语言的革新,本质上是对观众联觉情动感知的再编码,这在“国漫复兴”下的中国动画电影中,呈现出最具情动审美的独特感知力。

3.2 声画联觉

色彩和声音作为最直观的生理感知,在电影的视听语言体系中,不同的色彩与音律会给观众带来不同的心理感知和刺激,通过联觉机制影响情动感知。数字时代的中国动画电影通过光谱解构与动态渲染等技术重构了色彩的温度感知纬度,与立体环绕的电影声音共同打造了联觉的情动感知。

在动画电影《深海》的开篇片段,如图2上排所示,主角参宿光脚走在雪地中追赶“妈妈”的脚步,画面以蓝灰冷色调为主,厚重的积雪以特写的方式呈现,百万粒子实时流体模拟雪粒纷飞,雪似乎已冲破荧幕打在观众的身上,从视觉层面直接给观众以强烈的“冷感”联觉体验。主角参宿踉跄的步伐、结冰的头发与冻伤的面颊,配以呼啸的风声和似有若无的轻哼歌声,在视听层面增强了观众冷感知觉的联觉情动体验。随着剧情推进,参宿快要触碰到“妈妈”的背影时,鲜红色的流体却突然将其束缚环绕,虽然流体颜色呈现通体红色,但此时视觉画面的主色调仍是冷色,且流

体动态似水般环绕主角,伴以水流的黏腻听感,同时调动着观众的视听经验,使冰冷的联觉感知同时触及到观众的生理与心理。这种劳拉·马克斯意义上的“触视觉”特点也体现在动画电影《姜子牙》北海故事空间的第一个叙事段落中,如图2下排所示。主人公姜子牙只身一人“独钓寒江雪”的凄冷场景,场景深处冷冰冰的巨斧和冰天雪地都给人以“冷感”的联觉体验。这些都是由数字技术的美学特征所直接给予的情动审美感知方式。



图2 《深海》《姜子牙》中营造“冷感”的“触视觉”情动审美画面

《哪吒2》中将“冰”与“火”的代表颜色蓝色与红色的联觉反应运用得十分巧妙。根据彩色心理学,色彩光谱中间隔 $120^{\circ}\sim 150^{\circ}$ 的任意两色互为对对比色,同时出现可以形成最大的视觉张力^{[19]12}。《哪吒》系列动画中,以红色为代表的“魔丸”哪吒和以蓝色为代表的“灵珠”敖丙,不论是在外形设计还是性格塑造上都符合观众对于红、蓝两色的印象:红色代表火一般的冲动、热烈、活力,蓝色则代表冰一般的凛冽、沉着、冷静。在结尾部分,当哪吒、敖丙联合冲破天元鼎,与无量天尊进行打斗时,红蓝两团光波在以黑灰为背景色的银幕上结合、对冲,画面通过粒子系统的光谱解构技术,将冷暖色调的视觉属性转化为可感知的体感温差,观众接收到的不仅是色彩的对比,更是通过视神经传递的心灵震撼,形成视觉、触觉、听觉的多感官联觉情动。



图3 《哪吒2》中展现“火焰”情动感知的海报画面

3.3 具身性通感

除了画面色彩与声音形式上可以引发观众的

联觉审美感知外,詹妮弗·巴克认为电影与观众还存在深层次的具身性关系,尤其是电影的纹理质感等物质属性可以通过视觉影像渗透入观众的皮肤,观众的感受、记忆、情感会被触感影响“毛孔”般的空隙所吸收^{[20]47}。电影现象学家维维安·索布切克同样认为,身体与电影观影体验有着密切联系,视觉并非与其他感官相隔离,“在观影时,观影者的全副身体都处在影院之中,并非只带着无身体的客观眼睛。观影者的身体占据的不仅是一种视角,而是一种情境;不仅通过视觉获知,而通过一切与世界的亲身身体联系”^{[21]179}。这在当代中国动画电影中,主要表现为通过造像的视觉呈现来引发观众的具身感知,从而与银幕上的角色处境感同身受。

在动画电影《白蛇:浮生》中,白素贞与法海斗法时,在由蛇形变换回人形的过程中,异常痛苦地忍受法海所念的咒语,此时主创团队使用了频繁的抖动与扭曲变形的方式呈现,而法海的符咒文字则重在呈现出极具尖锐性和锋利的金属质感,由此强化了观众对于此时白蛇所感知的眩晕与痛觉,观众的肉身与作为主角的白蛇之身建立了知觉上的感官联系。在这里,身体成为电影与观众之间的联系媒介,扭曲的画面与锋利金属质感的视觉呈现,作用到观众的情感感知系统,从而引发“痛感”的联觉情感感知,这是在此前的中国动画电影中很难具备的技术情动审美的具身性表达,也是三维计算机技术美学对于中国古代传统文本的美学再现方式。

4 文化之思:“再功能化”的文化书写逻辑

如前文所述,在五大类别的“再类型化”创作中,占主导的“神话宇宙”类、“民间传说”类和“奇幻寓言”类,可以说是最具“故事世界”的IP改编创作,有着中国神话传说文本改编及其独特的文化记忆书写方式。例如,追光动画的“新传说”系列三部曲改编自拥有最多变文体和多样结局的民间传说《白蛇传》,即便此类故事改编成为中国动画电影且取得了不俗的成就,也和西方文化中的亨利·詹金斯意义上的“跨媒介叙事”或玛丽·劳拉·瑞安所提出的“故事世界”等概念具有本质区别。因为从2019年的第一部《白蛇:缘起》通过三维技术讲述“白许之恋”的前世姻缘故事,到2021年以赛博朋克为美学风格的科幻与玄幻杂糅的《白蛇2:青蛇劫起》,再到2024年夹杂机关戏创新、以计算机技术展现宋韵美学的《白蛇:浮生》,都在不同程度上体现出计算机动画技术应用下对原故事文本的动

画变体的媒介审美表达。因此,这并非仅仅是故事层面的文本改编,也不是媒介变革下的跨媒介叙事,而是独属中国文体功能转变的“再功能化”书写方式。

“再功能化”是我国文化学者李欧梵援引新历史主义理论对中国古代神话传说的文艺改编方式的称谓,指的是新的文本如何通过重新转变文体功能以呼应当时的文化状况^{[22]15}。在技术革新与文化发展作用下,中国动画电影的“再功能化”创作实践突破了传统叙事维度,形成了技术与叙事的双重维度美学创新:一是通过数字工具作用于多感官体验的情动美学;二是实现了传统文本的“再功能化”叙事重构与跨媒介延展,呈现出新时代文化思想的新气象。因此,中国动画电影的美学创新和美国迪士尼与皮克斯的三维计算机动画美学具有本质区别,这也是“国漫复兴”十年中探索出来的民族性动画美学特征。

4.1 从符号载体到情感导体

与“再功能化”的审美表达并行的维度,是动画形象身份塑造的“再功能化”文化认同。从十年前《大圣归来》首次打破传统京剧扮相的孙悟空形象,成功塑造出一个马脸、长身的“草根”大圣形象开始,到《哪吒》系列电影的双手插兜、烟熏妆扮相,以及其所传递的“我命由我不由天”的自我追求精神,这些作品都通过对传统故事的现代性重构激活了传统文化的生命力。

哪吒形象的演变充分体现出中国动画对传统文化文本“再功能化”的动态张力。1979年的动画电影《哪吒闹海》中,哪吒被塑造为反抗父权暴政的悲剧英雄,自刎重生的场景以水墨晕染表现,隐喻个体对集体暴力的觉醒;2019年、2025年的两部《哪吒》系列电影为传统神话中的叛逆英雄赋予了新内涵。影片中,哪吒以“魔童”的形象示人:他吊儿郎当,追求自我,不屈服他人,一定程度上消解了传统文本中所赋予的性格特征。新时代对于自我价值追求的思想映射在哪吒的形象塑造上,“我命由我不由天”“是魔是仙,我说了算”等台词都极力突出了个人主义意蕴,表达了对人的主体性的深切追寻,表现了现代社会从集体主义到个体觉醒的价值转型。早期改编强调反抗外在压迫,当代重构则聚焦内在身份焦虑,强调反抗既定的“标签”与“偏见”。

尤其在2025年的《哪吒2》中,哪吒形象的现代性、大众化认同更加丰满,哪吒作为害世“魔丸”,

揭穿了正义“禅教”的阴谋,打破了世俗的偏见,成为了救世的英雄。“魔童”哪吒的形象建构,通过解构传统的完美英雄范式,突破了刻板的审美框架,颠覆了传统英雄的神性光环,即从被排斥者到救世主的逆袭叙事,这种身份的转换暗合当代青年突破社会规训的内在诉求。

同样,孙悟空形象的“再功能化”转变也体现了传统英雄形象从文化符号到情感导体的深层次转向。《大圣归来》通过“落魄英雄”的祛魅叙事,消解了孙悟空在原著《西游记》中战无不胜的神性形象,驼背造型与暗红色脸谱暗示英雄光环背后的孤独与落魄。影片的第一个叙事段落就改变了传统观念中孙悟空的神圣形象:法力被封印,铁链缠身,落魄潦倒,战无不胜的“齐天大圣”英雄在此变成了中年“草根”。这就有意跟传统观念上孙悟空的动画形象拉开了距离。该片的制片人金大勇曾在访谈中表示:

我们把片中的大圣,从神还原成了人。他含胸驼背,走路特别懒散,像个小混混,晃晃荡荡,有点桀骜不驯。他的法力全都没有了,但是还有点大侠气质,从整体的感觉上来讲,他就是一个普通人,就是你身边的一位大叔。^{[15]210}

正如主创团队所言,大圣在此不再是那个高山仰止的神仙英雄,而是“你身边的一位大叔”,充满了各种“人性”的性格特点,成为了一个具备多种情感的平凡个体,深刻突出了人性表达。在影片的故事中,被封印了法力的孙悟空一次次施展法力未果,但是深埋在他心中嫉恶如仇、伸张正义的“神性”内核并未消解,在不断地重塑自我、寻求自身存在的突破中,最终完成了“人性”与“神性”的双重回归。

“国漫复兴”十年来,从哪吒的“魔童”逆袭到孙悟空的“草根”觉醒,这些中国学派中的经典动画形象通过各种“再功能化”重构,完成了从神话英雄到现代个体的身份转喻,使传统文化符号蜕变为兼具时代共鸣的情感载体,由此具备了新时代文化书写方式。

4.2 多元共生的创作生态

尽管“国漫复兴”的阶段成就主要体现在五大类型的“再类型化”创作及其商业成功上,但动画产业的可持续发展不能仅依赖单一类型的市场表现,而应关注题材、技法与审美形态的多元共生。

首先,在动画电影类型多元化创作上,当前国

产动画市场呈现出明显的魔幻类型动画电影的垄断趋势,这在很大程度上造成了对现实题材、实验性艺术动画市场生存空间的挤压。《哪吒2》固然取得了令国人相当振奋的佳绩,但是传统神话IP改编作品在资本加持下占据主导地位,致使其他回报率较低的作品长期处于边缘化状态。例如,刘健导演的《刺痛我》《大世界》《美术学院》等作品,并未依赖特效技术的炫目展示,而是通过简约的图像风格、黑色喜剧式的叙事手法与深刻的社会议题构建出一种“反类型化”的审美逻辑,呈现出城市焦虑、社会异化与个体困境等当代中国社会的复杂图景。这类作品在艺术表达与文化批评层面上实现了动画媒介的突破,可以说是中国乃至国际层面都较为难得的“现实主义动画”风格,但却在商业动画浪潮中鲜有关注。换言之,一个好的创作格局应该是题材与类型的多元发展,而非仅以某个类型化或单一IP改编为唯一创作。

第二,国产动画的多元化不应仅体现在题材选择上,更需拓展技术表现形式的多样性。当前,三维计算机动画因其商业潜力成为市场主流,但手绘动画、剪纸动画、定格动画等中国学派的传统技法同样承载着独特的审美价值与文化表达,而当前的动画创作尚未充分挖掘其可能空间。例如,《中国奇谭》中个别短片的水墨风格,《大鱼海棠》的二维手绘质感等,均证明了半个世纪以前的“中国学派”的传统动画技法在情感传递与文化认同上的不可替代性,在理论上不仅承载了中华美学的独特性,更可能构建起差异化的审美表达体系。

最后,国产动画的发展亟须一个包容、多元、理性的文化舆论生态系统,以支持不同风格、题材与形式的作品获得应有的社会理解与价值认同,但当前网络舆论的极端化、误读化倾向往往导致一些具有高度文化内涵和现实关怀的作品遭遇非艺术层面的抵制。例如,动画电影《雄狮少年》系列影片作为近年来罕见的现实主义力作,因“眯眯眼”造型引发的舆论风波而导致票房遇冷。实际上,舆论对“眯眯眼”形象的指控完全是误读,因东亚动画深受日本文化的影响而将拥有白皮肤和蓝色大眼睛的形象视为理想化身。这源于日本动漫大师手冢治虫在1953年绘制的世界上第一本“少女漫画”《蓝宝石王子》中开创的风格——蓝眼睛、黑色短发、黄色泡泡袖公主服装,不仅有意模仿迪士尼动画《白雪公主和七个小矮人》(1937年)的造型,更承载着日本“脱亚入欧”的政治想象,即通过将自己扮装成西方人而实现文化全球化的策略^[23]。因

此,批判《雄狮少年》的言论本身即已将日本的西方化想象这一谄媚认同高度内在化而不自知,而学界与主流媒体又未能及时地从艺术审美、文化认同的层面给予充分讨论,致使此类作品的生存空间进一步萎缩。也就是说,尽管“国漫复兴”十年来超过了真人电影且迎来了产业高峰,但动画文化尚未形成有利于创作者的舆论空间,这有待于国家文化政策的引导和专业批评机制的完善,以及学术界、产业界与公众共同营造出一种尊重差异性与多元价值的创作氛围。

5 结语

回望2015年至2025年“国漫复兴”十年跬步历程,中国动画电影在产业规模、技术水准与类型化探索方面取得了显著突破,以《大圣归来》为起点、《哪吒》系列为高峰的创作实践,重塑了传统文化IP的现代表达范式,成功实现了从“助市”到“救市”的战略升级。在动画产业繁荣的同时,其创作生态也存在一定程度上的结构性失衡,真正的复兴不应仅仅是票房数据的线性增长,而应是文化主体性的全面觉醒与动画美学的多元共生式发展。

在此意义上,“国漫复兴”在今后的发展过程中要超越以魔幻类型为唯一IP化改编、以三维计算机技术为唯一动画美学的创作模式,朝向现实题材在内的多元题材与类型和手绘、剪纸动画等多样动画技法的审美风格建构,在数字时代重新激活中国学派”动画基因,并在动画文化生态层面建立专业的批评机制和正向的舆论导向,建立一种具有文化自主性的动画审美体系。只有这样,中国动画才能既在国内市场获得广泛认同,又在国际舞台展现文化自信,从而真正实现从“产业崛起”到“动画出海”的根本转变,成为新时代中国文化软实力的重要象征,并在全球动画格局中发出清晰的“中国之声”。

参考文献

- [1] 中国电影博物馆. “哪吒”启示录: 探寻中国电影产业新航道[N]. 中国电影报, 2025-03-19(04).
- [2] 盘剑. “动漫热”的兴起与中国动画电影的复兴[J]. 文化艺术研究, 2010, 3(1): 172-179.
- [3] 杨晓云. 一部现象级电影: 纯正中国创造的新篇章: 国产动画电影《西游记之大圣归来》研讨会综述[J]. 当代电影, 2015(9): 198-200.
- [4] 陈亦水. 《哪吒之魔童降世》: 国漫复兴语境下中国动画的审美经验创新表达[J]. 当代动画, 2019(4): 31-34.
- [5] CHOLODENKO A. The Illusion of Life: Essays on Animation[M]. Sydney: University of Sydney, 1991.
- [6] 猫眼专业版. 《西游记之大圣归来》票房数据[DB/OL]. 2025-03-23 [2025-03-23]. <https://piaofang.maoyan.com/mdb/search? key= % E5% A4% A7% E5% 9C% A3% E5% BD% 92% E6% 9D% A5>.
- [7] 产业发展司. 文化和旅游部关于印发《“十四五”文化产业发展规划》的通知(文旅产业发[2021]42号)[EB/OL]. 2021-05-07[2025-03-31]. http://www.zwgc.mct.gov.cn/zfxgkml/cyfb/202106/t2021067_925033.html.
- [8] 李欢. 破百亿元!“哪吒”动画新突围[N]. 新华每日电讯, 2025-02-14(04).
- [9] 郝园园. 2024年中国动漫产业发展现状及趋势分析[J]. 中国数字出版, 2025, 3(2): 21-28.
- [10] 艺恩娱数. 国产动画电影票房分析[DB/OL]. 2025-03-25 [2025-03-31]. <https://ys.endata.cn/DataMarket/index>.
- [11] 艺恩娱数. 电影投资情报[DB/OL]. 2025-03-25 [2025-03-31]. <https://ys.endata.cn/DataMarket/index>.
- [12] 猫眼电影专业版. 中国动画电影票房数据[DB/OL]. 2025-03-25 [2025-03-31]. <https://piaofang.maoyan.com/dashboard>.
- [13] 王善扬, 杨俐, 白颐欣. 国产动画电影这十年[N]. 中国文化报, 2025-04-14(05).
- [14] 猫眼电影专业版. 中国动画电影票房数据[DB/OL]. 2025-03-25 [2025-03-31]. <https://piaofang.maoyan.com/dashboard>.
- [15] 周雯, 陈亦水. 中国当代动漫形象研究: 艺术、消费与产业[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2020.
- [16] 托马斯·沙茨. 好莱坞类型电影(新译本)[M]. 彭杉, 译. 成都: 四川人民出版社, 2020.
- [17] 尹鸿. 当代艺术导论[M]. 北京: 高等教育出版社, 2005.
- [18] MARKS L U. The Skin of the Film[M]. Durham: Duke University Press, 2000.
- [19] 马桃林, 万民兵, 编. 色彩原理与应用[M]. 武汉: 武汉大学出版社, 2023.
- [20] BARKER J M. The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience[M]. California: University of California Press, 2009.
- [21] SOBCHACK V. The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience[M]. Princeton: Princeton University Press, 1991.
- [22] 李欧梵. 中国现代文学与现代性十讲[M]. 上海: 复旦大学出版社, 2002.
- [23] 陈亦水. 全球动画电影时代下“中心-边缘”的文化身份研究[J]. 当代动画, 2023(1): 112-122.