

北京电影学院副校长、北电中国动画研究院院长孙立军：

学好世界语言，创造中国风格的国际动画大片



孙立军

“中国动画学派”曾经辉煌

作为学者，孙立军出版过《中国动画史》等近30部著作。他把中国百年动画史分为六个大的阶段。

第一个阶段是20世纪20到30年代，电影和动画先后传入中国，中国艺术家开始进行本土动画探索。《舒振东华文打字机》《大闹画室》等动画片拉开了中国动画的创作帷幕。

第二个阶段是1931—1948年，出现了一批抗日宣传动画片如《同胞速醒》《精诚团结》《国货年》。万氏兄弟还创作了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》，亚洲第一部动画长片《铁扇公主》等。值得一提的是，《铁扇公主》1943年在日本公映，深深吸引了一位日本少年，他自此决定放弃医学专业，从事动画创作。他就是日本的动漫鼻祖、《铁臂阿童木》的导演手冢治虫。

第三个阶段是1949—1977年。一批才华横溢的中国动画艺术家们开始尝试将中国传统绘画技法应用到动画制作之中，《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》等一批水墨动画短片令人耳目一新，加上《大闹天宫》等一批以散点透视为整体画法的动画片横空出世，震动了国际动画界，出现了“中国动画学派”这个说法。

第四个阶段是1978—1988年，《哪吒闹海》《金猴降妖》等动画片掀起了中国动画学派的第二次创作高潮。

第五个阶段是1989—1999年，《宝莲灯》《猫咪小贝》《大头儿子和小头爸爸》等动画片开始探索市场经济体制下的动画转型。

第六个阶段是2000年至今。这一时期，国家开始从政策上大力扶持动画产业，同时中国动画也面临着全球化的国际环境。动画的类型、题材、传播方式等都进一步多元化。数量、质量与技术水准都有了较大提升。

2019年《哪吒之魔童降世》票房收入超过50亿元，成为中国电影史上票房收入最高的动画电影；2023年《长安三万里》最终总票房18.24亿，总观影人次4415.5万。

从动画电影数量上来看，2023年新上映动画电影数量为62部，其中国产动画37部，动画电影累计票房79.98亿元，在总票房中占比达14.56%，接近发达国家动画电影票房占比水平。

孙立军认为，目前国产动画电影的生产数量呈现大幅增长态势，在国际上位列前茅，在质量上也有所提升，在受众定位上呈现出扩大化、细分化的特征，在题材与类型上也不断拓展，文化渗透力有所增强。然而相较于“中国学派”的经典作品，东方神韵在当下诸多的动画电影中明显缺失，中国动画中不乏被诟病模仿美日风格的作品。在国际上，拿得出手、叫得响的中国动画作品，还不是很多。

他在宫崎骏工作室看到光影里的尘埃

孙立军是中国最早一批外派学习电脑三维动画技术的人之一，当时派出去四个人，他是其中唯一一个动画专业出身的，得益于形象思维惯性，他在初步接触三维动画技术时相对要得心应手。

宫崎骏《哈尔的移动城堡》制作到一半的时候，孙立军前去参观。在拍摄现场，“我看到灯光打在其手绘的背景上，看到光束中漂浮着的尘埃，看到空气中的尘埃也参与影像创作中。”孙立军由此理解了宫崎骏对计算机的反感。宫崎骏认为电影是“物质”的，计算机生成的图像是虚拟的，他不认为计算机生成的东西是“物质”。

孙立军读书的北京电影学院，“七八班”学长们留下一个不成文的规矩——若没有拍过35毫米胶片就不配为北京电影学院的毕业生。孙立军从24岁毕业直到38岁才等到这样一个机会，真正意义上做了一部35毫米胶片的、由自己导演的动画片《小兵张嘎》。那是2000年，没有人给他投一分钱。当时他拿着策划去咨询，得到的答复都是现在做这样的儿童电影是不行的。后来他自筹资金签下了版权，开始了小兵张嘎的“梦幻之旅”。原本计划三年能做完，却用了六年时间。当时团队的成员平均年龄26岁，大部分都没有系统学过动画。

在这种困难的情况下，《小兵张嘎》六年磨一剑，最后完成，获得了“华表奖”。

2011年他拍了《兔侠传奇》，虽然在国内由于排片等原因仅有1800万元的票房成绩，却在戛纳国际电影节将版权销售到了100个国家，是中国动画最早开始向好莱坞发行的尝试之一，也是中国电影“走出去”最好的成绩之一。

2018年，他带领团队创作完成水墨动画《秋实》，片长不到4分钟，入围第七十届柏林国际电影节新生代单元，这是唯一一部入围该单元的中国影片，也是传承“中国动画学派”美学重返国际舞台之作。“我自豪地跟你说，现场放映世界各地10多部动画片、8部剧情片，我的作品掌声是最多的。鲜明的中国审美，鲜明的中国写意兼工笔画风，鲜明的中国哲思！”

同样值得孙立军骄傲的还有：“我是目前中国做动画院线电影最多的人，如果不赚钱，没有带来社会效益和经济效益，这些资本他也不会投给我。”

他高度重视技术，在接受长江日报记者采访时多次强调“动画是技术的产物”。2013年，他在北京电影学院建立数字影视动画创作教育部工程研究中心，下设中国动画学派关键技术实验室、影视动画虚拟制作技术实验室、影视动画虚拟拍摄实验室、8K超高清影像技术实验室、VR/AR影像技术实验室、人工智能影像技术实验室、影视动画数字灯光实验室、数字角色创新实验室、数字影视动画声音实验室、微缩艺术实验室等。

今年8月，孙立军画册《AI与绘画：当代图像正发生》出版，这是全球首部由艺术家与人工智能通力合作完成的画集，“我通过多方查验，我是世界第一个”。孙立军先让AI学习自己的画作，然后把书中10%的作品交给人工智能来完成。“由AI完成的画，有些我认为超过了我自己的画，但还有相当一部分画不过我。”

他分析：“人工智能生成式的绘画，旨在通过反复训练实现某种视觉风格与审美范式的精确复制。人类画作质量不仅在于功底，更在于创作者的直觉、情感和个人经验在某个当下与特定环境所碰撞出的“临场感”。于是，他更有底气面对人工智能了。

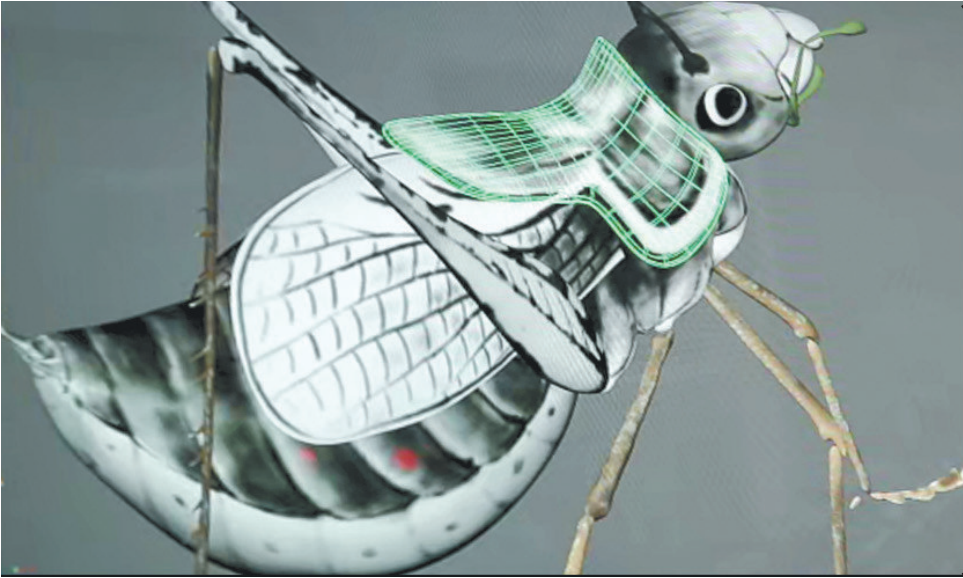
访谈

本月，第37届中国电影金鸡奖评选，一部7分钟的8K超高清动画短片《门神》荣获“最佳美术片”提名，此前，《门神》已经荣获釜山国际艺术节、“国际创意艺术大赛”动画金奖等多项国内外大奖。

《门神》导演的名字有点怪——叫“凡悲鲁”。这是北京电影学院副校长、北电中国动画研究院院长孙立军的笔名，源于凡·高、徐悲鸿、鲁迅。从1984年投身动画专业算起，孙立军拿奖已经拿到手软。10年前，他拍的国内首部全龄化“合家欢”类型动画电影《终极大冒险》就得过“五个一工程”奖、华表奖、金鸡奖；但是他尊奉20世纪“中国动画学派”的宗旨“不重复自己、不模仿他人”，每拍一部都有所创新——7分钟《门神》是8K超高清，没有用AI技术；90分钟《愚公移山》则是全流程AI制作，除他之外，团队只用了2个人，已经准备登陆院线大银幕。

他的创新还有很多，作为目前“中国做动画院线电影最多的人”，他现在思考的是，在“智能影像时代”，如何实现中国动画的现代化。

上周，长江日报《读+》周刊专访了孙立军。



孙立军导演的第二部8K中国风水墨动画作品，也是首部圆构图8K水墨动画电影短片《立秋》，其中的虫子是这般制作出来的。

图源：数字影视动画创作教育部工程研究中心

现在的商业动漫，就是美日两个“超级大国”

的、红极一时的创作群体，他们的艺术主张也在发生变化，后面的传承人也都各自发展或者说各自为战。

读+：那些风格理念有没有传承下来？

孙立军：风格和理念都有传承，但是动画这门艺术，它在制作过程中投入比较大。随着技术的不断变化，传统的制作工艺都在发生变化，比如说英国的黏土动画，它的代表作有《小鸡快跑》《小羊肖恩》，实际上已经不再纯粹用黏土了，到了后期

一味强调传统模式，“那是迂腐和僵化”

合动画的市场化推广。简单地说，如果现在再回过头来做一部《小蝌蚪找妈妈》，可能需要过亿元投资，结果只做一个20分钟上下的短片，哪一个企业也不会投资的。我们动画学派很多作品是不计成本、不计周期的。

另外一点，中国动画学派大多是以神话这种单一的题材来挖掘，我们在现代文明进程当中需要不同的知识和内容，比如说我们的全民科普意识就比较弱。

所以，如果一味强调“中国动画学派”的传统模式，我觉得那是迂腐和僵化的。

另一方面，当下如果走出去，我觉得首先还是要坚持走自己的路。我记得陈丹青讲过，中国人画油画，西方人一看就知道是中国人画的，他的语言从基因上就有自身的特点和气质。我作为一个中国人，我不喜欢看美国人做中国的东西；同样的我要是日本，我也不喜欢中国人做一个日本人

人工智能“不可逆”，中国动画有机遇

故事”。

我们应当坚守对本时代、本民族文化文化精神的继承与发扬，而在万物互联、媒介融合的当下，重要的是培养我们自身对中国审美敏锐且精准的“判断力”。既要使人工智能“为我所用”，又要谨防成为其“吹鼓手”，对技术的发展保持审慎的乐观，进而思考当如何建构带有华夏文化属性与审美思维的数据库，如何精进算法的底层逻辑，以生成真正能够彰显中国审美之灵韵的素材，进而更好地辅助当代文艺工作者完成更为高效、更为优质、更具创造力与感染力的艺术创作，我想这是我们在视觉文化领域“讲好中国故事”的基础。

我现在同时在拍着5部长片和短片，这在没有AI的时代是无法想象的。5部片子，最小的团队只有两个人，最多的只有7个人。当年我拍《小兵张嘎》的时候，团队有600人！如果用传统做法我要花5000万元的话，我现在500万元就够；原来要花500万元的话，我现在可能10万元就够。现在是“智能影像时代”，这是中国动画的机遇。

挑战当然也有，如果素材库都是国外生成的，它出来的视觉形象不都是国外的形象吗？要向世界讲

它都是综合材料，比方说树脂硅胶，里边的关节都借助了高精的机械制作。

从市场上来讲，动画要求的条件也比较特殊。它强调规范化，要降低成本，提高效率，所以就会越来越趋同。比如迪士尼的一些产品，是全球数十个国家在给它做加工，几十年在做这一个，所以现在的风格流派由个性化向个性和共性兼容这样一个方向在发展，也不再像原来特别强调地域性的风格，很难再像当年形成一种流派。现在的商业动漫，就是美日两个“超级大国”。

的东西。世界文化是各民族多样性的，只有文化的多样性才带来人类文化文明的丰富多彩。

第二，我们要用世界能够喜欢或者接受的语言，如果我们是西方发明的，动画就是电影语言的一部分。你用西方的这种语言去讲中国故事的时候，你必须得了解西方语言一些基本的特点。举个例子，镜头不是画面，它是先镜头后画面，我们中国的美术电影是先美术后电影，这个观念就要改变。

美国人用花木兰、功夫熊猫这些中国文化符号，讲出一个动人的故事，我们有时候就得要学习，如果我们仅仅是停留在自己的审美的狭隘的阶段，你要拿这样的作品去向世界讲故事，可能也不是全面的。但是反过头来，如果你讲了半天，讲的是西方人的故事，肯定是不好的。所以我觉得一是要坚持走民族化，走自己的道路，第二个要尊重世界语言，学习好世界语言。如果夜郎自大，你的文化传播不出去。

中国审美，我们要树立自己的审美标准，我们要更多地让AI大数据库中有中国的方案，有中国的东西。这是现在最难做的，还不能说已经攻克了。

读+：您认为中国动画应当如何实现现代化、续写新篇章呢？

孙立军：第一个维度，就是我们要找到“中国动画学派”给我们留下的精神，比如说“不模仿他人，不重复自己”，它的核心就是创新。

第二个就是我们要能够秉持人类命运共同体的理念，讲好中国故事，传播中国声音，能够和世界的不同文化进行相互映照。

第三个就是要服务大众，服务人民，而不是简单地服务商业。比如电视台17时30分到19时之间播放的动画，它首先是给低龄孩子看的，它的对白不要太多，它不要有任何攻击性语言，不要有可能带来不适的画面，它们在形象上要讲究“善”，温和一点，色彩不要那么艳丽。

中国动画的未来要更加精细化，要在生理学、心理学、社会学、艺术学、文化学等方面进行准备，要做好不同阶段的精神食粮。