

传统龙纹在国粤双语动画角色造型中的活化应用——以粤语地区工艺美术为视角

童超然 贺止尧¹

(1.韶关学院)

【摘要】在国产动画产业化速度变快、文化自信提高的背景下，传统龙纹属于中华文化里辨识度最高的视觉符号之一，现在经常出现在动画角色造型当中，国粤双语动画是连接内地和粤港澳大湾区文化市场的重要媒介形式，它的角色造型既要承载中华民族共有的文化记忆，也要面对如何回应粤语受众地域文化认同的特殊问题。本文以粤语地区工艺美术（广绣、潮绣、广彩、牙雕、木雕、石雕等）里的龙纹造型作为参照，结合文化符号学与视觉修辞理论，用扎根理论与案例分析的方法，对近年有代表性的国粤双语动画作品里的龙角色造型进行了系统分析。研究得到以下结果：粤语地区工艺美术里的龙纹，在造型动态、颜色搭配、构图特点和象征含义这四个方面，形成了和中原宫廷龙纹不一样的特殊审美体系；国粤双语动画对粤地工艺龙纹的活化，遵循“符号提取—语法转译—语境重构”这三个步骤，这种活化背后，是地域文化自觉、数字技术助力和国粤双语产业适配三个方面一起促进的，本研究整理了粤地工艺龙纹的造型规律，说明了从“地域纹样”变成“动画角色”的转化逻辑，给传统纹样的跨媒介转化、地域文化的动画化表达给出了理论和实践方面的参考。

【关键词】传统龙纹；国粤双语动画；角色造型；粤语地区工艺美术；文化活化

The Revitalization Application of Traditional Chinese Dragon Motifs in Cantonese-Mandarin Bilingual Animated Character Design: A Study Based on the Perspective of Arts and Crafts in Cantonese-Speaking Regions

Tong Chaoran He Zhiyao¹

(1.Tong Chaoran, He Zhiyao School of Fine Arts and Design, Shaoguan University, China)

[Abstract]Against the backdrop of accelerated industrialization of Chinese animation and heightened cultural confidence, traditional Chinese dragon motifs—one of the most recognizable visual symbols of Chinese culture—have frequently appeared in animated character design. As an important medium connecting the cultural markets of the mainland and the Guangdong-Hong Kong-Macao Greater Bay Area, Cantonese-Mandarin bilingual animation must not only carry the shared cultural memory of the

作者简介：童超然、贺止尧,韶关学院美术与设计学院。

Chinese nation but also address the unique challenge of responding to the regional cultural identity of Cantonese-speaking audiences. Taking the dragon motifs in the arts and crafts of Cantonese-speaking regions (including Guangzhou embroidery, Chaozhou embroidery, Guangzhou enamel, ivory carving, wood carving, and stone carving) as a reference framework, and integrating cultural semiotics and visual rhetoric theories, this study employs grounded theory and case analysis to conduct a systematic examination of dragon character designs in representative Cantonese-Mandarin bilingual animation works in recent years. The findings reveal that the dragon motifs in the arts and crafts of Cantonese-speaking regions have formed a unique aesthetic system distinguishable from the imperial dragon motifs of the Central Plains in four dimensions: formal dynamics, color system, compositional characteristics, and symbolic connotations. The revitalization of these regional dragon motifs in Cantonese-Mandarin bilingual animation follows a threefold pathway of "symbol extraction—grammatical translation—contextual reconstruction," driven by the interplay of regional cultural consciousness, digital technological empowerment, and industrial adaptation for Cantonese-Mandarin bilingual content. This study systematically identifies the formative grammar of Cantonese regional dragon motifs, reveals the transformation logic from "regional patterns" to "animated characters," and offers both theoretical and practical references for the cross-media transformation of traditional motifs and the animated expression of regional cultures.

[Keywords]Traditional Chinese dragon motifs; Cantonese-Mandarin bilingual animation; character design; arts and crafts in Cantonese-speaking regions; cultural revitalization

一、研究背景

在国产动画产业化加快发展、文化自信不断增强的双重促进下，把中华传统视觉符号融入动画创作，已经成为行业的普遍共识。龙纹是中国传统文化里内涵最丰富、造型最多样的纹样之一，近年来频繁出现在动画角色设计当中，同时，国粤双语动画是连接内地与粤港澳大湾区文化市场的重要媒介，它的角色造型既要承载中华民族共有的文化记忆，也要面对如何回应粤语受众地域文化认同的特殊问题。

粤语地区有广绣、潮绣、广彩、牙雕、木雕、石雕等独具特色的工艺美术传统，这里的龙纹造型在动态张力、颜色搭配与象征含义上，形成了和中原宫廷龙纹不同的独特审美体系。但是，当下这些传统技艺正面临“和现代审美脱节”、“市场影响力不足”的传承难题，急需找到一条从“静态保护”转向“动态活化”的转化方向，把粤语地区的工艺美术资源融入动画角色造型创作，既能给国产动画提供不一样的视觉文化资源，也能给地域非遗的当代活化打开新的空间。

本研究以粤语地区工艺美术里的龙纹作为参考，系统拆解传统龙纹在国粤双语动画角色造型中的活化路径。利用扎根理论搭建分析框架，整合地域工艺特征、角色造型语言、跨媒介转化策略多个维度的

互动关系，同时反思符号提取过程中可能出现的文化空壳化、真实性消解等问题，为地域工艺美术的当代活化与动画角色造型的本土化创新给出理论与实践参考。

二、文献综述

（一）传统龙纹的造型演变与符号意涵研究

龙纹是中华民族辨识度最高的视觉符号之一，数千年中华文明发展历程里都有它的身影，学术界已经积累大量相关研究成果。关于龙纹的发展变化，施爱东（2011）梳理了中国龙形象从原始图腾，到帝王象征，再到当代文化符号的整体演变过程，提到龙纹的造型始终在“兽形龙”与“蛇形龙”两种原型之间摇摆变化。王玉（2016）又补充说明，龙纹从商周时期的夔龙成型，经过秦汉定型、隋唐成熟，到宋元明清已经进入固定化发展阶段，其中宋代郭若虚提出的“三停九似”是当时的标准范式；元代之后，统治者对龙纹使用进行管控和垄断，五爪龙开始出现，龙纹就此成为皇权政治的视觉代表，杨伯达（2007）从玉器上的龙纹入手，梳理了龙纹从原始图腾崇拜转变为帝王权力象征的发展逻辑，在文化内涵解读上，刘志雄、杨静荣（2010）认为龙纹同时承载了祥瑞、祈福、辟邪等民间作用，有着“一形多义”的文化复合特征。但是，现有研究大多围绕以中原宫廷龙纹为核心的“共性”内容展开。田自秉（1998）曾经提到我国工艺美术有着明显的地域风格差异，不过目前的研究还没有把这种地域差异纳入系统考察，更少有人从跨媒介转化的角度，分析地域龙纹在当代的价值。

（二）粤语地区工艺美术龙纹的研究现状

粤语地区拥有广绣、潮绣、广彩、牙雕、木雕、石雕等独具特色的工艺美术传统，当地龙纹造型构成了和中原宫廷龙纹不一样的独特视觉谱系，粤绣研究方面，杨坚平（2004，2010）对潮绣龙纹做了细致梳理，提到潮绣采用“钉金绣”与“立体垫高”两大核心技法：龙身铺垫棉絮让它呈现浮雕一样的立体感，龙鳞用“钉金二针企鳞绣法”，靠金箔的折射生成流光溢彩的效果，展现出强烈的富贵气象与动态张力。广绣研究方面，黄柏莉（2013）提到广绣“构图饱满、颜色浓艳、针法多变”，它的龙纹大多做成腾云驾雾的形态。广彩研究方面，胡继芳（2015）分析了广彩三龙戏珠纹：红、绿、蓝三色蛟龙围着火珠飞舞，降龙与升龙的态势互相交错，形成带有对抗性的视觉动态。工艺美术理论的宏观角度，田自秉（1998）、王树村（2002）都提到，民间工艺在造型语言与象征含义上，和宫廷艺术存在系统性差异，但具体到广东地区工艺里的龙纹，现有研究还有不少不足：多数研究只停留在工艺技法的描述层面，没有对粤地龙纹造型规则做系统性梳理；对粤地龙纹和中原宫廷龙纹的差异，缺少类型化的对比分析，没有把粤地工艺龙纹放到跨媒介转化的视角中，忽略了它作为当代动画视觉资源的潜在价值。

（三）传统纹样在动画角色造型中的应用研究

近些年国产动画一直在探索本土化的视觉风格，传统纹样在动画角色造型里的运用，也越来越被学界重视。刘小林、钱博弘（2018）很早就从宏观研究方向提出，传统纹样需要“从静态装饰转向动态叙事”，提出做角色设计时，要把纹样自带的“文化基因”转变成角色的“视觉性格”。针对具体的纹样类型，董甜甜（2019）梳理了水波纹、云纹、回纹这些常见纹样，在塑造角色性格时发挥的具体作用；

赵忠波、张振宇（2020）则把目光放在龙纹、凤纹这类带有神异属性的纹样上，分析它们在凸显角色“非日常性”特质上的独特作用。在纹样转化方法上，刘欣明等人（2021）用《雾山五行》《哪吒之魔童降世》作为例子，拆解了“简化夸张”“解构重组”“异质同构”三种最常用的转化方法，郭永锋（2026）分析《西游记之大圣归来》时提到，孙悟空铠甲上的饕餮纹、水纹、云纹经过 3D 建模处理后，立体感和力量感都有明显增强，小白龙的鳞片纹理直接沿用了明代四爪龙纹样，做到了传统威严感和现代视觉冲击力的结合。单独看龙纹在动画中的应用时，邵怡然、刘晨（2024）研究了哪吒系列动画对传统“龙”符号的改编和重塑，提到改编后的设计“既打破了龙原本的神圣属性，又保留了它的核心符号特征”。但是，目前已有的研究还存在两处不足：第一，大多是从“民族风格”这个大方向讨论纹样应用，把所有传统纹样当成无差别整体，没有研究不同地域纹样存在的差异；第二，大多只关注普通话配音的动画，很少讨论国粤双语这种特殊语言文化语境下，动画角色造型该如何设计的问题。

（四）地域文化与动画角色造型的交叉研究

地域文化融入动画创作的相关问题，是近年来比较受关注的研究方向，在岭南文化与动画的交叉研究领域，林晓燕（2021）讨论了明代岭南服饰元素应用在动画角色设计中的方法，提到“岭南服饰带有鲜明地方特点”，把它和动漫产业结合“对展现和保护我国民族文化能起到一定作用”。《雄狮少年》（2021）是近年比较有代表性的案例，这部作品以非遗项目“醒狮”作为创作题材，“融入了岭南醒狮里的狮头脸谱、杂耍技巧、习俗寓意等各类元素”，展现出国产动画“同时拥有文化底蕴与现实表达的发展可能”。在范围更广的地域文化与动画角色造型研究中，聂磊、傅翠晓（2013）提出，地域文化转化进动画要遵循“符号识别—文化转译—语境重构”的基本逻辑；栾轶玫、张杏（2021）发现，想要完成地域文化符号的“再嵌入”，需要充分尊重受众的文化认同心理，目前现有研究还留有一些空白：讨论岭南文化与动画的内容大多集中在醒狮、建筑等方向，还没有涉及粤语地区工艺美术里龙纹这类视觉资源，关于国粤双语动画角色造型，如何回应粤语受众的地域文化认同这一问题，缺少专门研究，对从“地域纹样”到“动画角色”的转化逻辑和具体操作路径，也没有系统分析。本研究正是从这一研究空白出发，以文化符号学为研究工具，利用扎根理论对粤地工艺龙纹与动画龙角色做了系统编码与对比分析，试图梳理出从“地域纹样”到“动画角色”的活化路径与转化逻辑。

三、研究方法 with 发现

（一）研究问题

本文从粤语地区工艺美术与国粤双语动画的交叉领域入手，深入研究传统龙纹在国粤双语动画角色造型中的活化方法，以及背后蕴含的文化逻辑。本文主要研究三个问题：①粤语地区工艺美术里的龙纹有着什么样的造型特点？②国粤双语动画的龙角色造型，对粤地工艺龙纹做了哪些活化改变？③完成活化的具体方法和内在逻辑是什么？

（二）研究方法

本文综合采用扎根理论（Grounded Theory）和案例分析两种方法，扎根理论适合从原始经验材料里

归纳出理论模型，已经有学者把它用到国产动画的相关研究中。具体操作有三个核心步骤，分别是开放式编码、主轴编码和选择编码，利用层层推进的方式搭建研究框架。

案例选择方面，本文聚焦 2015 年以来国粤双语动画作品里具有代表性的龙角色，筛选条件有三项：作品推出过国粤双语版本，或是广东本地制作的动画，内容包含龙形角色或者龙纹类视觉元素；角色造型能体现出地域文化特点。最终纳入分析的案例包括《龙刀奇缘》、《鳌鱼跃龙门》、《落凡尘》、《虚无边境》，工艺美术参考部分，选取广绣、潮绣、广彩、牙雕、木雕、石雕等广东非遗工艺里的龙纹实物以及图像资料作为分析对象。

研究分为三个阶段展开：第一阶段，对粤语地区工艺美术作品中的龙纹进行图像采集和造型编码，提炼出对应的造型特征；第二阶段，针对筛选出的动画龙角色做视觉分析，识别出其中来源于粤地工艺龙纹的造型元素，第三阶段，结合比较分析和逐层编码，总结出文化活化的具体路径以及转化逻辑，研究遵循扎根理论的资料饱和原则，当新增案例不再产生新概念、新范畴时，就判定数据达到饱和要求。编码工作由两名拥有视觉研究和质性研究经验的研究人员分别独立完成，之后交叉对比编码结果，存在分歧的内容通过共同讨论确定统一范畴。

（三）研究对象

围绕粤语地区工艺美术的地域分布特点，以及国粤双语动画的产业分布特征，本文利用分层取样确定具体分析对象。工艺美术部分，主要挑选广绣、潮绣、广彩、牙雕、木雕、石雕等有代表性的粤地非遗工艺门类中的龙纹作品；动画部分，重点关注 2015 年以来粤产或带有国粤双语版本的动画作品里的龙角色。

考虑到数据获取条件以及研究过程可重复的要求，本次研究设定了以下几条明确筛选标准：工艺美术龙纹类别，挑选有明确粤语地区归属、同时有清晰图像记录的龙纹作品；动画角色类别，挑选作品中明确带有龙形角色或龙纹视觉元素，且有国粤双语版本或粤语配音的作品，入选案例还需具备一定典型性和代表性，可以体现粤语地区工艺美术或者国粤双语动画的创作特点。正式进行分析前，会对备选案例逐一筛选核查，保证每个案例都符合研究要求。

表 1 国粤双语动画龙角色案例一览表

序号	作品名称	上映年份	龙角色/龙纹元素	粤语版本情况	工艺美术参照特征
1	《龙刀奇缘》	2005	潜龙刀（龙形神兵）	冯德伦粤语配音	中国传统龙纹造型
2	《鳌鱼跃龙门》	2022	鳌鱼精灵（龙形变体）	粤产动画	沙湾砖雕、鳌鱼舞
3	《落凡尘》	2024	二十八星宿（含龙形星宿）	粤语版首映	广绣、舞龙
4	《虚无边境》	2024	九龙一族、宇宙之“龙”	国粤双语	岭南文化元素

表 2 粤语地区工艺美术龙纹代表作品一览

序号	工艺门类	代表作品	龙纹造型特征
1	潮绣	九龙屏风、金线绣九龙图座屏	金银线垫绣，立体浮雕，九条金龙对称分布
2	广绣	龙凤裙褂	构图饱满、色彩富丽、繁而不乱
3	广彩	三龙戏珠纹盘	红绿蓝三色蛟龙，降龙与升龙动势交织
4	广彩	云龙纹碗	云龙纹，龙须细长，龙爪遒劲凶猛
5	广彩	龙花蝶纹双象耳瓶	纹饰繁密，画工精细
6	潮绣	九龙挂屏	钉金二针企鳞绣法，龙身浮雕高于表面二三公分

（四）调研结果汇总及要素编码

4.1 开放式编码下的概念范畴化

研究者针对开放式编码的收集资料，首先删除重复频次较少（少于 3 次）的概念，再根据粤语地区工艺美术龙纹的造型特征和国粤双语动画龙角色的活化方式进行概念化和初始范畴化。经过反复对比研究和对结果概念化、范畴化的提取。

具体而言，粤语地区工艺美术龙纹造型特征中，包括 4 个范畴、8 个初始概念（见表 3）；国粤双语动画龙角色活化方式中，包括 3 个范畴、9 个初始概念（见表 4）。

表 3 粤语地区工艺美术龙纹造型特征的范畴化、初始概念及部分原始资料呈现

编码	范畴化	编码	初始概念	部分原始资料
C1	造型动态 （与中原宫廷龙纹形成差异）	c1	矫健张力	红龙呈降龙动势，体态矫健有神
		c2	立体浮雕	龙身铺垫棉絮，浮雕般地展现蛟龙雄浑善舞的身躯
C2	色彩体系	c3	色彩华丽	广彩色彩绚烂，画工精细；广绣色彩富丽夺目
		c4	金银线运用	潮绣擅长金银线垫绣，画面流光溢彩、富有生机
C3	构图特征	c5	对称饱满	九条金龙对称分布于三面屏风之上
		c6	繁而不乱	远看醒目，近看精细，繁而不乱
C4	象征意涵	c7	祥瑞祈福	广绣图案寄托人们的美好祝福和愿望
		c8	民间性	区别于宫廷龙纹的权力叙事，更侧重民间吉祥寓意

表 4 国粤双语动画龙角色活化方式的范畴化、初始概念及部分原始资料呈现

编码	范畴化	编码	初始概念	部分原始资料
D1	符号提取	d1	纹样引用	影片融入舞龙等传统非遗
		d2	造型借鉴	参考传统龙纹造型进行角色设计
D2	语法转译	d3	平面到立体	传统龙纹较扁平，3D 动画中龙立体真实
		d4	静态到动态	动画技术让龙纹呈现动态视觉效果
		d5	工艺到数字	潮绣浮雕感转化为 3D 建模的立体渲染
D3	语境重构	d6	角色化再造	鳌鱼精灵将“鱼化龙”传说重构为角色
		d7	地域化植入	沙湾砖雕、鳌鱼舞等融入动画场景
		d8	叙事化嵌入	龙纹不再仅是装饰，而成为角色身份与命运的视觉载体
		d9	跨媒介转化	从工艺美术载体向动画数字媒介的跨媒介迁移

4.2 主轴编码下的概念细分

在主轴编码基础上，对已范畴化的概念进行更详细的分析，以揭示各个子范畴的内在联系与关联，在确保各个子范畴互斥性和相关性的基础上，建立主范畴。基于此，本研究通过对前述的 7 个子范畴进行归类分析，共聚类出 3 个主范畴（见表 5）。

表 5 主轴编码

序号	主范畴	范畴化编码	子范畴	范畴内涵
1	粤地工艺龙纹特征	C1	造型动态	强调矫健张力与立体浮雕感，区别于中原宫廷龙纹的程式化造型
		C2	色彩体系	偏好华丽艳丽与金银装饰，追求视觉冲击力
		C3	构图特征	追求对称饱满与繁而不乱，体现岭南民间审美趣味
		C4	象征意涵	侧重民间祥瑞与祈福功能，弱化权力叙事
2	活化转化方式	D1	符号提取	对工艺龙纹造型元素的直接或间接引用
		D2	语法转译	将工艺语言（平面性、静态性、装饰性）转化为动画视觉语言（立体性、动态性、叙事性）
		D3	语境重构	在动画叙事语境中重新赋予龙纹以角色意义
3	活化驱动因素	E1	文化自觉	创作者对地域文化的主动挖掘与认同表达
		E2	产业需求	国粤双语市场的差异化竞争策略
		E3	技术赋能	数字技术拓展了传统纹样表达的可能性

4.3 选择编码与理论模型构建

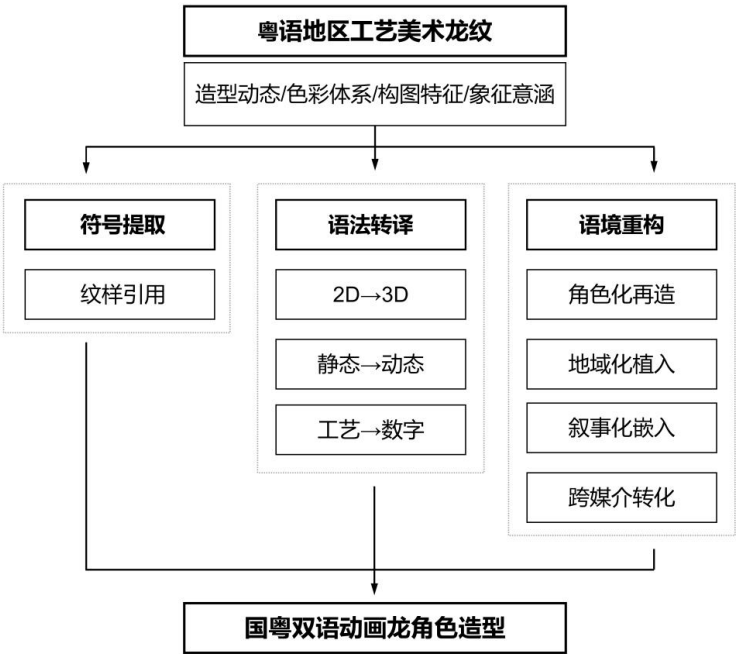
在主轴编码的基础上，对已经划分好范畴的概念做更细致的分析，梳理出各个主范畴之间的内在联系，具体内容如表 6 所示，对收集到的材料完成三级编码后，主要范畴之间已经形成比较清晰的逻辑关

系，也能明确看出各个范畴的发展脉络。因此，本文构建了“传统龙纹在国粤双语动画角色造型中的活化路径”理论模型，模型结构如图一所示。

粤语地区工艺美术龙纹的造型特征，包括造型动态、颜色体系、构图特征、象征意涵，是文化资源来源，经过“符号提取—语法转译—语境重构”三个步骤，转化为动画角色造型。符号提取是最基础的活化环节，主要是对工艺龙纹的造型元素做直接或间接的引用；语法转译则是完成从工艺语言到动画视觉语言的系统性转换，包括从平面到立体、从静态到动态、从工艺到数字三个层面，语境重构是活化的核心步骤，具体包含角色化再造、地域化植入、叙事化嵌入与跨媒介转化四种方式。文化自觉、产业需求与技术赋能作为三类驱动因素，共同作用在整个活化过程中。

表 6 选择编码

作用路径	路径内涵	关系结构
粤地工艺龙纹特征→符号提取	工艺龙纹的造型元素被直接或间接引用至动画角色造型	源流关系
粤地工艺龙纹特征→语法转译	工艺的平面性、静态性、装饰性被转化为动画的立体性、动态性、叙事性	转译关系
符号提取/语法转译→语境重构	提取与转译后的元素在动画叙事语境中被重新赋予角色意义	升华关系
文化自觉→活化全过程	创作者对地域文化的主动挖掘驱动活化行为发生	驱动关系
产业需求→活化全过程	国粤双语市场的差异化竞争推动地域文化元素的融入	驱动关系
技术赋能→语法转译	数字技术为工艺语言向动画语言的转化提供可能	支撑关系



图一：传统龙纹在国粤双语动画角色造型中的活化路径模型

四、结果讨论

（一）粤地之龙：粤语地区工艺美术龙纹的造型语法辨识

粤语地区工艺美术里的龙纹，并不是中原宫廷龙纹的“地方变体”或者“工艺简化版”，而是经过长时间地域文化积累和民间工艺实践，形成了一套独立自治的造型语法体系。这套体系在造型动态、颜色体系、构图特征和象征意涵四个方面，都和中原宫廷龙纹存在可识别的系统性差异。

从造型动态来看，中原宫廷龙纹自从宋代“三停九似”的规则确定后，慢慢变得程式化、规范化（刘志雄、杨静荣，2010），核心突出威仪与秩序，但粤地工艺里的龙纹，有着更强的动态张力。广彩的“三龙戏珠纹”中，红龙是向下俯冲的动势，绿蓝两条龙是向上腾飞的动势，形成了充满对抗感的视觉动态（胡继芳，2015），潮绣龙纹用“立体垫高”技法，让龙身比绣面高出两三公分，呈现出浮雕一样的立体感（杨坚平，2010）。在颜色体系上，中原宫廷龙纹受礼制限制，粤地工艺的龙纹则“颜色艳丽醒目”，潮绣尤其擅长用金银线垫绣，能做到“画面流光溢彩、充满生机”（黄柏莉，2013）。从构图特征来看，粤地工艺龙纹追求“构图饱满、整齐对称”“繁复却不杂乱”（田自秉，1998），在象征意涵上，粤地龙纹脱离了权力叙事，回归到民间祈福纳祥的功能，形成了“图必有意，意必吉祥”的传统（黄柏莉，2013）。这四个维度共同组成了粤地工艺龙纹和中原宫廷龙纹区分开的“造型语法”——一套带有地域识别性的视觉语言系统，也是理解龙纹在国粤双语动画中“活化”的逻辑起点。

（二）从纹样到角色：活化转化的三重路径

国粤双语动画对粤语地区工艺美术里龙纹的活化，遵循“符号提取—语法转译—语境重构”三重递进步骤。

符号提取是最基础的活化层级，体现为对工艺龙纹造型元素的直接或者间接引用。《鳌鱼跃龙门》把“开笔礼、鳌鱼舞、扒龙舟”这类岭南民俗融入动画内容里；《落凡尘》中“巧妙融入了舞龙等传统非遗”，但是，单纯提取符号要是缺少后续转化，很容易变成“贴标签式”的文化挪用——纹样变成浮在角色表面的装饰，而不是角色生命里有机的一部分。

语法转译是第二重步骤，要完成从工艺语言到动画视觉语言的整体转换，包含三个方向：第一，从平面到立体——潮绣龙纹的“立体垫高”在3D动画里得到更充分的呈现；第二，从静态到动态——动画技术让原本固定的龙纹拥有了时间维度，鳞甲跟着动作开合、龙身运动时会产生流线型变化，第三，从工艺到数字——传统材质的质感在数字渲染里得到新的表现。《虚无边境》采用UE5制作流程，《落凡尘》运用USD技术搭建场景，让传统龙纹从“只能想象的”变成“实际呈现的”。

语境重构是活化的最高层级——龙纹在动画的叙事语境里被重新赋予角色意义，不再是装饰，而是承载角色身份、性格与命运的视觉载体，《鳌鱼跃龙门》就是典型例子，该片取材自沙湾古镇鳌鱼传说，创作者把“鱼化龙”母题重新做成角色叙事：“每条鲤鱼都要跃过龙门才能变作真龙，两条‘作弊’的鲤鱼只有头部化成了龙形，成为‘鳌鱼精灵’，它们最大的梦想就是完成没做完的修行”。《落凡尘》

则“将传统织布技艺与星宿神话相结合”，龙形星宿和“收服星宿”的叙事主线深度结合在一起。龙纹在这里完成了从“被观看的装饰”到“被感知的生命”的升级。

（三）活化的驱动逻辑：地域自觉、技术赋能与产业适配的三重合力

国粤双语动画激活粤地传统工艺里的龙纹元素，是地域文化自觉、数字技术赋能和国粤双语产业适配这三重力量共同促进产生的结果。

地域文化自觉是这类创作的内在动力，近几年，创作者不再满足于简单复刻“泛中国风”内容，开始深入到特定地域挖掘有差异的视觉素材。《鳌鱼跃龙门》导演汤远铭提到，“选择沙湾古镇，是因为这里是岭南文化的杰出代表”，剧组多次实地采风，“将沙湾的历史和现代相结合”。《落凡尘》总制片人黄龙也提出，该片“没有选择‘西游记’‘封神榜’等已经受过观众多次检验的IP，而是选择做原创故事”——这种不选“安全牌”的创作自觉，给粤地工艺龙纹的激活打下了基础。

数字技术赋能让激活成为可能，是这项创作的外部条件，三维建模、渲染以及动画技术，让传统龙纹从平面走向立体、从静态变成动态。《虚无边境》采用UE5技术、《落凡尘》使用USD技术搭建场景——这些技术手段让“激活”从“只存在于想象中”变成了“可以落地实现”。

国粤双语产业适配是这项创作能落地完成的市场逻辑。国粤双语动画不光在语言层面贴合粤语受众的听觉习惯，在视觉层面也需要回应“如何体现地域文化认同”的需求，《落凡尘》粤语版首映礼放在广州举办，视觉层面的广府元素和粤语配音形成文化呼应，打造出差异化的竞争优势。

这三重驱动力量互相支撑：地域文化自觉指明“为什么做”的方向，技术赋能给出“具体怎么做”的条件，产业适配明确“为谁而做”的依据，三者共同构成了激活龙纹元素的完整动力系统。

（四）活化的边界：文化空壳化与符号异化的风险反思

在认可活化价值的同时，也要注意传统龙纹在反复提取和转译过程中存在的文化风险。第一，象征意义的流失，粤地工艺龙纹的特殊价值不光体现在造型区别上，更体现在它承载了“图必有意，意必吉祥”的民间价值观念（黄柏莉，2013）。要是龙纹只保留视觉形式，丢掉了原本的象征意义，活化就会变成简单的“形式挪用”。第二，符号过度商品化，受产业逻辑影响，龙纹可能被简化成“可识别的文化标签”，它的作用不再是传递文化内涵，只是标注“这是一部粤产动画”，陷入波德里亚提醒过的符号自我指涉困境。

部分作品对地域文化元素的使用还停留在“点缀”阶段——只是在场景里加入岭南建筑、给角色添上龙纹图案——却没有把这些元素整合到身份建构和叙事逻辑当中，这种“点缀式”的表达很难完成文化活化的深层任务。针对这一问题，本研究提出需要关注三个原则：意义优先于形式，要先理解龙纹“为何会是这种造型”的文化逻辑；完成叙事整合，让龙纹成为角色身份和叙事推进的有机组成部分，尊重文化本真性，不能打着“现代化”的名号稀释原本的文化内涵。只有在“取形”和“存意”之间找到平衡，传统龙纹在动画中的活化才能真正完成从“文化符号”到“文化生命”的转变。

五、结论与展望

（一）研究总结

国产动画迫切需要差异化文化资源，而粤语地区工艺美术又面临活化难的困境，在这一背景下，“预制朋友圈”的兴起，也能体现当代青年群体复杂的表达动机和呈现逻辑。本文以粤语地区工艺美术为切入点，系统探究传统龙纹在国粤双语动画角色造型中的活化运用。研究得出如下结论：粤语地区工艺美术里的龙纹，在造型动态、颜色体系、构图特征与象征含义四个维度，形成了和中原宫廷龙纹不同的独特造型规律；国粤双语动画活化粤地工艺龙纹，遵循“符号提取—语法转译—语境重构”的三步递进路径，这种活化背后，是地域文化自觉、数字技术支持以及国粤双语产业适配三种因素共同作用的结果。研究同时也指出，这类活化实践里存在文化空壳化和符号异化的潜在风险，“取形”与“存意”保持平衡，是活化能否成功的核心。

（二）理论贡献

现有研究大多从“民族风格”这个宏观层面，讨论传统纹样在动画里的应用，把传统纹样当成没有差异的整体，却忽略了不同地域之间的区别。本文把分析视角下沉到“粤语地区工艺美术”这一中观层面，梳理出粤地工艺龙纹的造型规律，找出了传统纹样“共性”里藏着的“个性”区别。同时，本文把文化符号学中“提取—转译—重构”的分析框架用到动画角色造型研究当中，提出传统龙纹在动画里活化应用的三层路径模型，给传统视觉符号的跨媒介转化给出了可实际操作的分析工具，另外，本文第一次把国粤双语动画当成同时具备语言和视觉双重文化表达功能的媒介形态，放到学术研究当中，找出了语言选择和视觉表达之间的文化逻辑关联，给地域文化和动画产业的交叉研究打开了新的分析方向。

（三）实践启示

对动画创作者来说，本研究给出提示：传统纹样的活化不该只停留在“贴标签式”的符号挪用，而要深入特定地域的工艺传统，挖掘有差异的视觉表达逻辑，再把它有机融入角色造型与故事叙事当中，《鳌鱼跃龙门》《落凡尘》等广东出品动画的实践说明，当地域工艺美术元素沿着“符号提取—语法转译—语境重构”的完整转化链条融入动画角色后，不仅能让作品拥有独特的美学风格，还能从深层呼应粤语受众的地域文化认同。对平台与产业来说，国粤双语动画是连接内地和粤港澳大湾区文化市场的重要媒介，它的角色造型实践为地域文化的跨媒介传播给出了可行方向，也给国产动画打破同质化发展困境提供了差异化竞争的策略参考。

（四）研究局限

本文研究也存在一些局限性，第一，国粤双语动画的现存作品数量不多，案例库的丰富程度还需要扩充，部分作品对粤地工艺龙纹的使用还只是停留在“点缀”的层面，对活化路径分析的深度造成了影响。第二，针对粤语地区工艺美术龙纹的图像收集，主要依靠文献、博物馆公开资料和数字图像，缺少对工艺实物的直接考察，可能会影响造型编码的准确性。第三，本文研究重点放在“创作者端”的活化实践分析上，针对“受众端”的接受效果还没有进行实证研究——粤地工艺龙纹经过动画转化后，是否

真正被粤语受众感知、识别和认同，还需要后续研究进一步验证。

（五）未来方向

今后的研究可从以下方向进一步展开：第一，拓宽案例覆盖范围，把更多粤港澳地区的动画作品纳入分析，搭建更完整的粤地工艺美术和动画角色造型关联图谱。第二，对创作者进行深度访谈，挖掘活化实践背后的设计思维与创作逻辑，补上现有研究对“创作者意图”关注不够的缺口，第三，加入观众研究内容，采用问卷调查、焦点小组等方法，探究粤地工艺龙纹造型在跨文化受众中的接受效果，第四，对比粤地工艺龙纹跟闽南、巴蜀等其他地域龙纹在动画转化中的区别，进一步丰富传统纹样活化方向的地域比较研究。第五，还需要持续关注“符号提取”过程中文化意义的保留机制，探究如何在动画角色造型中达成视觉形式和文化内涵的有机统一，给传统纹样的当代活化给出更具操作性的方法论参考。

【参考文献】

- [1]田自秉.中国工艺美术史[M].北京:商务印书馆,2014:318-325.
- [2]刘志雄,杨静荣.龙与中国文化[M].第2版.北京:人民出版社,1992:156-189.
- [3]施爱东.中国龙的发明:16-20世纪的龙政治与中国形象[M].北京:生活·读书·新知三联书店,2014:78-112.
- [4]黄柏莉.锦绣岭南:广东刺绣[M].广州:广东教育出版社,2009:56-89.
- [5]王树村.中国民间美术史[M].广州:岭南美术出版社,2004:234-267.
- [6]刘欣明.中国传统工艺美术纹样在动画角色服饰中的转化应用[J].染整技术,2025(12):45-52.
- [7]臧卫军,董文龙.传统纹样在动画电影中角色设计的应用——以《长安三万里》为例[J].鞋类工艺与设计,2025,5(5):45-47.
- [8]胡继芳.不走寻常路——独特的广彩人物绘[J].文博,2007(3):76-81.（三）报纸
- [9]李丽.沙湾古镇首成国漫主角，粤产动画《鳌鱼跃龙门》带岭南文化走入“二次元”[N].羊城晚报,2022-02-15(A8).
- [10]李丽.粤语版《落凡尘》首亮相！台词亲切藏“彩蛋”[N].羊城晚报,2024-07-04(A6).
- [11]刘益帆.“粤”味国漫来了！粤语版《落凡尘》广州首映礼成功举办[N].南方都市报,2024-07-05(B4).
- [12]李喻军.粤绣伶装文化审美意蕴分析[J].民族艺术,2013(6):126-128.
- [13]刘谷子.故宫藏广绣精品赏析[J].收藏家,2013(3):65-68.
- [14]佚名.中国传统龙纹纹样在动画中的应用[J].美术文献,2021(8):112-113.
- [15]赵丽.传统纹样元素在动画角色设计中的应用探索[J].中国民族博览,2023(19):178-180.
- [16]王丹.论明代岭南服饰元素在动画角色设计中的应用[J].美与时代(中),2011(12):78-80.
- [17]张倩.岭南醒狮民俗于国产动画中的运用探究——以《雄狮少年》为例[J].大观(论坛),2023(7):126-128.

本研究得到 2024 年度广东省哲学社会科学规划学科共建项目“华夏龙文化在国粤双语动画中的应用机制与实践”资助。