

本土图案元素 对中国动画创作的启示

The inspiration of native picture elements
on Chinese cartoon creation

赵炎龙

(华侨大学 美术学院, 福建 泉州 362021)

[摘 要]20 世纪的中国动画以其鲜明的民族风格特征在国际动画界享有“中国学派”的美誉。从传统的艺术宝库中挖掘有用的动画元素,并在制作中加以诠释,是当今中国动画创作体现民族特征的重要手法。大量优秀的动画作品都借鉴和应用了图案这种艺术形式,本土图案元素是中国文化的精髓,对中国动画的创作发挥了重要作用。继续发掘、借鉴中国传统纹样、戏曲脸谱图案和石窟壁画图案等本土艺术形式,张扬民族风格,是中国动画创作发展与繁荣的必由之路。

[关键词]动画创作;本土文化;图案元素

[中图分类号]J218.7

[文献标志码]A

[文章编号]1009-3720(2008)04-0057-04

顾名思义,动画即活动漫画,它使静止画面上的连续动作活生生地运动起来,达到形象活动自如的艺术效果。动画片在中国发展初期,人们习惯称之为“美术片”,可见大家认为美术与动画有着密不可分的联系。《中国大百科全书·电影卷》有这样的注释:美术片是中国的名词,它主要运用绘画或其他造型艺术形象(人、动物或其他物体)来表现艺术家的创作意图,是一门综合艺术。这意味着美术片不追求逼真性,而是运用变形、夸张、神似等手法,借助于象征和想象,反映人们的生活、理想和愿望等,是假象的艺术形式。借鉴图案元素创作是中国美术片的民族特色和本土化反映。

中国动画从万籁天兄弟开始研究并拍成第一部动画短片开始,至今已 90 年光景,其间,许多动画片在国内乃至国际上获得好评,有过辉煌的历史。20 世纪中国动画在国际动画界享有“中国学派”的美誉,彰显了其鲜明的风格特征。从传统的民族艺术宝库中挖掘有用的动画元素,并在制作中加以诠释,是当今中国动画创作体现民族特征的重要手法。其中,本土图案元素对中国动画创作发挥了重要作用。图案教育家陈之佛先生于 1928 年提出:图案是构想图。它不仅是平面的,也是立体的;是创造性的计划,也是设计实现的阶段。可以说图案是与人们生活密不可分的艺术性和实用性相结合的艺术形式。中国的图案元素

是本土文化的精髓,大量优秀的动画作品都借鉴和应用了图案这种艺术形式,其中被使用最多,最有代表性的,是传统纹样、戏曲脸谱图案和宗教艺术中石窟壁画图案。

一、中国动画角色大量借鉴了本土传统纹样

本土纹样对中国动画创作和风格的形成发挥了举足轻重的作用。当今中国动画借鉴本土纹样再创作不能脱离传统,必须根据大众的欣赏要求,认真研究我国丰富的文化遗产,了解本土纹样的发展规律和时代风格、民族特点,取其精华,去其糟粕,才能在传统的基础上创作出能够代表时代特色和民族风格的动画作品。

从已有的中国动画角色设计中可以看出,设计者借鉴了大量的本土传统纹样元素,发挥想象力和创造力,运用装饰、写实、夸张等手法创作出风格各异的动画形象。当然,利用传统纹样不是简单地照抄照搬,而是对它进行再创造,是在理解的基础上,以设计者的审美观念对传统纹样中的元素加以改造、提炼和运用,使其富有民族特色,体现民族个性。《哪吒闹海》是中国新时期动画剧创作的一部重头戏,人物角色造型总设计者张仃先生将民族民间美术与他自己的绘画风格有机结合,创作出的动画形象突显出浓郁的民族气息,其中,“龙王”的造型就受到传统图案中最有代表性的“龙”纹样的影响。中国传统纹样擅长把时间与形象属性完全相异的各类事物综合成一种更理想、更完美、更生动的图案,是现实与想象、理念与审美的巧妙结合。“龙”纹样(见图1)是多种鸟兽形象的综合,体态丰腴,形象丰满,鹿角、驼头、兔脚、蛇颈、蜃腹、鱼鳞、鹰爪、虎掌、牛目等肢体器官齐备,十分富丽,气派雄壮,形态或奔驰、或飞腾,写实的风格中带有适度的夸张,形神兼备,浪漫洒脱。在《哪吒闹海》中,“龙王”的形象(见图2)就出自传统纹样,通过联想,对角色原有的素材进行重构、强化,结合纹样的基本特征进行再创造,同时也简化了许多复杂的结构,运用拟人的手法,使人与兽结合,加以传统的青绿色渲染,活生生地塑造出一个冷酷、残暴的“龙王”形象。此外,动画中几个主要角色如哪吒、李靖、

太乙真人等形象设计也吸取了中国门神画、壁画里的传统纹样素材,采用装饰风格,简练的线条,配以青、绿、红等色彩,使人们感到常见又新鲜,既有传统的東西,又在其基础上提炼加工,突出了人物鲜明的性格色彩,各个角色相互衬托、补充,相得益彰。中国动画角色的创作体现了一种整体美,形式上追求完整和谐,呼应传统纹样的美学特点。



图1 传统“龙”纹样



图2 《哪吒闹海》中的“龙王”

本土传统纹样展现了中国文化的博大精深,在这些纹样中,还有许多素材可以发掘应用,如传统建筑纹样、云纹、水纹等,都可以在动画创作中加以借鉴。在动画创作时,设计者可运用现代的表现手法和制作手段,融入传统文化精髓,充分体现传统与现代的完美结合。

二、中国动画的形象创作是本土戏曲脸谱图案的延伸

除了传统纹样,本土戏曲艺术中的脸谱图案(见图3)对动画形象的创作也起了很大作用。脸谱是一种图案化的艺术,它在表现肤色、面部器

官和肌肉纹理时,虽有一定的生活依据,但必须经过加工变形。脸谱图案的变形包括两层意思:一是离形,二是取形。离形,就是不拘于生活的自然形态,敢于装饰夸张;取形,就是要讲究章法,把脸部一些重要部位的色彩、线条,巧妙地组织、归纳到一定形的图案中来。动画人物形象设计借鉴脸谱图案的表现手法,采用的多是民间色彩体系,原始朴实,带有强烈的装饰意味。

通过取形来达到寓形,是脸谱图案的常用表现手法,中国动画的形象设计也使用了这种手法。动画片《骄傲的将军》中的人物形象,借鉴了脸谱图案的形式,并在脸谱图案的基础上延续并简化,重表情刻画,重色彩表现,如将军的大花脸(见图4)、食客的白鼻子,体现了美与丑的矛盾统一;小官则借鉴了传统小丑脸谱图案的三花脸,刻画出了人物阿谀奉承、狡猾、善于溜须拍马的个性特征。动画形象的创作多用单纯的色彩渲染、拼贴组合,并赋予神秘的隐喻情感,观众从形象上就可以分辨出这个角色是聪明还是愚蠢、是英雄还是坏人、是受人爱戴还是令人厌恶。



图3 中国戏剧脸谱图



图4 《骄傲的将军》剧照

取形还有一个更高的追求,就是要倚神,要性格化。脸谱图案的性格化表现,就是要表现出符合人物性格的基本神气,它是图案色彩和纹样的综合效果。动画片《大闹天宫》是中国风格的代表性作品,人物造型设计师张光宇先生在广泛吸收中国传统艺术如民间木刻、剪纸、绘画和京剧艺术装饰的基础上,又借鉴了国外现代艺术的构成原理,最终形成了其独特的风格。片中孙悟空的形象设计(见图5)是以漫画孙悟空和脸谱图案造型为参考,以具有猴的机灵、神的神通、人的情感等性格特征为塑造目的,最终造就了银幕中人们熟知和喜爱的孙悟空动画形象。在情节发展中,孙悟空性格的独立性和复杂性通过角色形象充分显现出来。当然,角色脸谱化除表现性格外,还可暗示其他各种情况,孙悟空的猴形脸暗示他本是猴子,这个形象的本质属性是给观众留下根深蒂固印象的重要因素。



图5 《大闹天宫》剧照

中国戏曲艺术从总体故事情节到人物化装、动作及音乐、道具、背景等元素,在发展中形成了鲜明的形式规范。除脸谱图形对中国动画创作发挥了重要作用外,戏曲套路的动作也对动画人物的动作设计有深刻的影响。中国动画创作对本土戏曲艺术的借鉴和再利用,还有待于设计者认真研究。

三、本土宗教艺术中石窟壁画图案对中国动画创作影响深远

本土石窟壁画图案对中国动画创作也发挥了重要的作用,造就了动画角色及场景设计的独特风格。石窟艺术是传统文化中的一朵奇葩,它

分布广泛,反映了中国魏晋南北朝及隋唐时期的佛教艺术,其中壁画图案主要题材是说法图、佛传故事、佛本生故事和譬喻故事等,尤以佛本生故事画的形式最为独特,均以单幅的形式表现一个故事内容,这种独特的表现形式对敦煌早期的壁画有一定的影响。

以敦煌莫高窟 257 窟北魏时期壁画图案《鹿王本生故事图》(见图 6)为蓝本,上海美术电影制片厂摄制完成了动画片《九色鹿》(见图 7)。该片是一个为宣传因果报应的佛教教义做图解的故事。动画中,角色设计、场景创作都很好地保持了北魏壁画的独特风格,无论是九色鹿的形态、动作设计,还是山林、流水等场面的设计,都具有与世俗绘画不同的特征:动画角色感情强烈外露,动态明显夸张,场景创作以精细线条勾勒并注重晕染的表现方法,以及用壁画图案装饰衬底的形式,都明显带有域外绘画风格。这些都使动画表



图 6 鹿王本生故事图



图 7 《九色鹿》剧照

现得淋漓尽致,让观众更容易理解 1 000 多年前古代壁画所说明的道理,是传统图案通过现代形式表现的典范。

除以上这些完整的动画剧作受到石窟壁画图案影响外,还有一些人们熟知的动画形象也深受其影响,如敦煌石窟系列壁画《水月观音》《普贤变》中出现的孙悟空,是迄今为止发现最早的孙悟空形象资料。可见,壁画图案元素对中国动画的创作有着重大影响,是动画创作对中国古典艺术以及传统美学的借鉴和发挥。不过类似的动画影片还没有形成大规模发展的趋势,对本土宗教艺术的深入研究和合理利用将成为中国动画创作的可行之路。

四、结语

通过分析本土传统纹样、戏曲脸谱图案和宗教艺术中石窟壁画图案对中国动画创作的启示,不难看出,大量中国动画是立足于本土文化层面上创作的,具有鲜明的民族特色。在中国动画迅速发展的今天,它还将面临国外不同民族文化的冲击。面对挑战,动画创作应继续挖掘和研究中国本土文化,包括不断利用不同艺术门类相关的图案元素,以前人创作的成功作品为借鉴,投入更大的热情,继续走“民族风格”的道路,真正实现中国动画的百花齐放、百家争鸣。

[参 考 文 献]

- [1] 贾否,路盛章.动画概论[M].北京:中国传媒大学出版社,2005.
- [2] 中国大百科全书总编辑委员会.中国大百科全书·电影卷[M].北京:中国大百科全书出版社,1993.
- [3] 张慧临.二十世纪中国动画艺术史[M].西安:陕西人民美术出版社,2002.
- [4] 班昆.中国传统图案大观[M].北京:人民美术出版社,2003.

[作者简介] 赵炎龙(1981—),男,河南省郑州市人,华侨大学助教,主要研究方向:网页动画设计。