

# 浅探“梨园”与“丹青”在动画中的相遇

于 冰

(长春工业大学 艺术设计学院动画教研室)

130000

**摘要:**“标识性”是艺术创作无可争议的追求之一。然而时至今日,随着大量美国迪士尼和日本商业动画的涌入,中国本土的动画创作随之受到冲击,民族文化属性日益消减。为此戏曲动画如雨春笋般崭露头角,再兴“探戏剧样式之门,创民族风格之路”的热潮。本文深入探讨了东、西方典型动画代表的动作表演特点,探索其舞台剧表演根源,从方法论的角度出发,在京剧这一“国粹”艺术形式中汲取养分,浅探其对动画角色表演带来的创作启示。

**关键词:**民族文化识别性;动画角色表演;京剧;程式化动作

随着动画产业的迅猛发展,如何独辟蹊径将自己的民族文化符号化已经成为我国动画创作面临的最首要的问题。动画作品的风格特征有很大一部分是由其民族性文化特点所铸就的。如西方国家谈吐肢体语言丰富,动画中对于表演动作的处理也根据其行为特点,进一步强调耸肩、摆手等肢体辅助动作。对于角色形体动作的伸展与收缩也相应夸张,动作柔软流畅。以迪士尼为代表的动画作品为例,其中《花木兰》的剧本取材、角色造型、纹样背景等无一例外皆取自中华文化元素,但其典型的西方行为模式和大幅度的肢体动作瞬间为该部影片打上了“迪士尼”的烙印。与其相对应的东方国家的民族特点是内敛、含蓄。以与迪士尼分庭抗礼的日本动画为例,其画面唯美细致、动作表情相对写实,动作偏硬。与迪士尼动画表演动作相比甚为含蓄,角色表演更注重内心的细腻刻画,民族特色清晰、简明。

东、西方这些高辨识性的动画角色表演方式都曾不约而同的借鉴了本土的舞台剧表演方式。《动画运动规律》一书中曾提出“动画角色的表演来源于传统的表演艺术……他们最初表演方式都来源于戏剧。”日本动画大师宫崎骏也曾提出“创作者要凭借自己的激情与灵感,借助以往看过的……戏剧等等来揣摩动画片中的表演问题。”追根溯源中国在国产动画发展的早期,就由中国动画鼻祖,时任上海美术制片厂厂长特伟先生提出过“探戏剧样式之门,创民族风格之路”的创作理念,并由此开创了“中国学派”的创作高峰。时至今日,基于动画创作中民族文化识别性的考量,当代动画创作者再次将“梨园”与“丹青”联系起来。

中国的戏曲是一门综合性的艺术,其中蕴含了舞蹈、杂技、美术、音乐等领域艺术工作者几千年沉淀下来的优秀创作成果,尤以京剧为代表的戏曲表演形式更被世界公认为中国的“国粹”,其鲜明的民族文化特征充分展现了中华文明的精髓,以京剧为鉴,研讨中国动画的民族符号性表演特征是再恰当不过了。

京剧的创作思维和表演程式即是按照自身的审美原则对一切自然形态进行相应的概括、归纳、总结与提炼的创作过程。并与舞蹈、杂技、美术等艺术形式相融合,进行规范化、节奏化以形成自己独特的程式。这一“程式化”的创作方法本身就对动画表演、原画创作具有非同一般的借鉴作用。动画创作不应舍本逐末,仅以迪士尼影片的动作表演方式奉为圭臬,以迪士尼动画大师创作的十二条动画运动规律为基础、优秀动画电影为模本进行临摹式的创作。更应借鉴京剧动作程式化的创作方式,进一步仔细研磨我国本土文化风俗、传统礼仪影响下的行为模式、动作规范。否则只会循人足迹创作出大量充满典型西式动作的动画作品,混淆视听使民族文化属性日益减淡。

台湾出品的动画电影《梁山伯与祝英台》技术美则美矣,但一时之间竟无法分辨是哪里的作品。造成这一结果的主要因素之一便是片中典型的迪士尼外放型的表演动作。如片中祝英台央求

其父同意她出门求学的动作表演:祝英台大幅度的躬身拱手、作揖乞求,后因其父不允,直奔舞台另一方向再度深躬揖求。又在得允后高高跳起,亲吻父亲以示喜悦。亲吻在西式行为中甚至是一种礼节,不足为怪,但是对于温雅、内敛的中国人,尤其是从小在封建礼教束缚下成长的大家闺秀来说,这样的行为可谓匪夷所思,惊世骇俗。中华传统文化下的闺秀应当是笑不露齿、目不斜视、温柔婉约的。中国戏曲在经历千年的淬炼与精研后,根据我中华民族独特的民族性格进行概括、总结、提炼的表演程式显然更能够反映中华文化的内涵。同样是祝英台这个人物形象,在京剧《柳荫记》里面的动作处理就更加符合中华民族的传统行为规范。祝英台莲指轻翘,端身而坐,恭谨地与父亲据理力争,即使内心焦灼也仅是紧移莲步追随父亲身侧静候答复。这一静一动之间不止充分表达了人物内心跌宕起伏的情绪,更符合中国传统女性形象的行为典范,立刻在观影者的心中烙下了不容错辨的“中国印”。

正因如此这一京剧动作程式在“中国学派”时期的动画创作中被广泛借鉴。如《大闹天宫》中的摘桃仙女、《选美记》里的候选仕女,甚至是《无字天书》中女狐的化身都在符合人物基本运动规律的基础上,结合京剧步法,角色定位对人物动作进行再创作,使其充分展示了中华民族仕女文化下的个性化表演,是不容错辨的文化符号。

然而为免蹈常习故,在当代的中国动画创作者重新回到“戏曲”——这片传统文化的沃土中汲取养分的同时,也通过实验动画的方式探寻更加符合时代特性的表达,进行了大量具有现实意义的短片创作。第十一届全国美术作品展览银奖获奖作品《十字坡打店》将京剧中的武打程式巧妙地运用到动画表演中来,不追求对真实武打动作的再现,更加注重传神甚于写形,充分展现了戏曲的程式化表演中以虚拟实的写意审美特征。由于动画创作独特的艺术形式,将戏曲的写意特征引用到动画中来可谓如鱼得水、得天独厚。2014年厦门第七届国际动漫节上荣获动画短片金奖的水墨动画《三岔口》将动画的夸张与戏曲的写意发挥得淋漓尽致。影片将“摸黑”这一戏曲程式与动画“蒙太奇”的视听语言方式相结合,动画的角色表演摆脱舞台和现实的桎梏,动作表现得得以随心所欲的挥洒。以“虚”作“实”带来更加强烈的视觉冲击。另外各大专业院校充分发挥先行者的作用,纷纷展开动画民族化的创作研讨。其中中国美术学院的《白蛇》《孟姜女》等浙江省文化精品工程项目“戏曲百折”系列动画,中国戏曲学院《双下山》等戏曲动画多次在国际各大电影节中有所斩获,为加强动画的民族化特征开拓了良好的开端。

再树“中国时代”的大旗道阻且长,然行则将至。“梨园”与“丹青”的结合为动画的中国梦插上了隐形的翅膀,使我们的动画作品不只从视觉纹样的美术形式上,更从动作表演的民族文化内涵上都传达出强烈的中国风。当代动画创作者在追求民族化的道路上不断求索,但是,从戏曲程式化表演中探求动画表演的民族性特征,还需要更广泛的实践探索和理论研究,进而不断推动中国动画产业的发展,体现本土动画的原创性和民族文化特点。

## 参考文献:

- [1]杨濡豪,王慧.动画运动规律[M].清华大学出版社,2007.
- [2]高新著,达世平等配图.京剧欣赏[M].学林出版社,2006.
- [3](美)班克罗夫特著,王俐,何锐译.动画角色设计:造型 表情 姿势 动作 表演[M].清华大学出版社,2014.