

浅谈京剧艺术与中国动画角色设计的关系

——以《大闹天宫》为例

韩永晨

(南开大学

300000)

摘要:中国的戏曲艺术也像大多数民间视听艺术一样记录着一个民族的歌舞迷恋和地域性格。

本文就京剧的某些面部造型和表演动作特点在当代艺术——动画中的借鉴与发展问题做了初探研究。知名中国动画1964年版《大闹天宫》从京剧名段《闹天宫》的装扮和动作素材中汲取了不少养料,在此基础上,导演万籁鸣先生和他的团队也做了不少改动。对比传统戏剧的面部造型和服饰纹样,还有京剧表演艺术中唱念做打的简化和借用,得到了一些关于动画角色设计的方法论:锐角图形可以分别用在脸型、嘴形和眼睛轮廓上,都可以提升角色本身性格的张力,为整个故事的展开进行铺垫。在面部造型以及服饰纹样上,如若对固有审美和符号代表进行简化和变异可以起到反讽的作用。在角色表演形式上,京剧中的唱念部分由于动画相对于舞台表现的多元化进行了相对省略,做打则巧妙植入,提高了通过观众固有的对于戏剧审美的惯性而对动画影片的第一好感度。

关键词:面部造型;服饰符号;动作表现

一、《大闹天宫》造型艺术对民间艺术京剧的借鉴和创新

导演万籁鸣的风格就是戏曲化。《大闹天宫》的整体节奏便依赖于京剧程式化的鼓点。在明快的鼓点旋律中,影片开篇瀑布宛如舞台幕布般慢慢拉开,猴王一个短打武生的亮相:不扎靠,扎翎子,外穿褶子、内穿箭衣,手不拿兵器,一副即将交手过招的架势。正如手持短兵器的常见短打武生,表演近身搏斗的情节。果然,大圣要操练猴儿们,却因没有趁手兵器成功挑衅了邻居东海龙王,在大闹天宫之前先把龙宫大闹了翻。到手的兵器金箍棒自不必说,既可短兵相接,矫健灵敏,又可长驱直入,远程控制,大大扩张了短打武生的表演范围。再有上天入地、飞檐走壁的桥段,更是舞台艺术的局限不能到达的。

更重要的是,动画片还将面部化妆轮廓做了很大的、直到最经典而流传后世的改变。动画的孙悟空面孔俨然是京剧脸谱中的象形脸,面部的桃形状表明了孙悟空的真身是一只猴子,面部大片的红色,除了继续呼应猴子脸外,我认为同时也借鉴了京剧脸谱中的色彩红所代表的隐含意义——忠勇侠义,与孙悟空本人性格相符。但是我们明显看出,孙悟空的脸变“短”了,而这种短便来自锐角在其面部的大量运用:首先中间的红色区域变短后,两颊锁紧多出了两个锐角,仿佛给猴子打了瘦脸针,也同样和当今流行的瘦脸针所追求的效果一样——精致、聪慧。然后再看嘴部造型,从圆角嘴演变成嘴角上扬、两头尖尖,我认为这种细微的嘴部刻画一定是着重语言表现力的烘托,孙悟空直言不讳、敢怒敢言的反抗精神不正是本片制作的宣传动机吗。最后尤为重要的是十字眼形改为浓眉大眼,又增加了月牙眉。浓眉大眼怕是我们美猴王的名字来源之一,但作为领导者,帅气魅力的外形自是加分项,也是完美帅才不可或缺的因素。而领导者的另一个必要因素便是智慧和谋略,眼睛是最好的表现,慧眼识真、眼疾手快无不刻画着眼与智慧的紧密联系。月牙眉效果相间,一位“有眼有眉”、十八般武艺傍身的大圣,却真真从眉目间透出了善良和亲和力,弯弯的眉毛像月亮,在女人的脸上照亮了男人的情怀,在孙悟空脸上像月刀,守卫了家园和平民的尊严。导演的这些改动和创新,其实在很多国产和国际的动画影视作品中亦或刻意又或巧合的出现过,像《葫芦娃》中蛇精姐姐的锥子脸,把她的坏又赋予了一种精明。

在玉皇大帝的面部造型上,最引人注意的莫过于那五绺滑稽的“小胡子”,说它滑稽,是千百年来的人文书审美和玄学研究领域的获得,在古时面相学中,此胡代表了前途茫然、市井

小人的标志,但运用在玉皇大帝这个整部作品权利最高掌控者的造型上无不叫人疑问和思考。果然,作为一个欺压良民、嫉贤妒能的昏庸事迹立马一个一个的演绎开来,他的奸诈、他的伪善。再看玉帝的服饰,也同样简化了蟒水纹路变为几何纹,这样既可以减少在绘制大量手稿上的工作量,同时将本片有意破除封建礼数,降低玉帝虽居高位实则不衬的威风。类似这样的借喻和简化手法,时常运用在动画造型设计中。仔细观察《Tom and Jerry》这部动画片,为了反衬猫的庸懦无能,对两种体型相距甚远的动物面部造型仅仅也是大小号码之分,并没有着意刻画猫的灵敏,甚至猫科动物最灵敏的胡须部分,二者也没分别,均是四根。

不光是主角的造型性格表现。太白金星的白三髯刻画着此人是个文雅清秀的生行中的帝王将相,同时高高的颧骨泛着红晕,又将那层奸诈狡猾的隐形性格伏笔埋在其中,与慢慢揭开的剧情相呼应。哪吒更是夸张,立眉、斗眼、高原红,怎么看都不像是《哪吒脑海》里的小英雄,足以见得本片对反面人物的刻画也是下了一番功夫的。

二、《大闹天宫》中人物表演对民间艺术京剧的借鉴和创新

就京剧曲目《闹天宫》来说,本身取材于《西游记》,孙悟空历来由著名猴戏演员担当,量精彩纷呈的武打动作和武生技巧,使得京剧武戏的特点得到了淋漓尽致展示,引人入胜,是传统京剧中著名的动作戏,也经常作为中国京剧对外演出的开场剧目。而京剧中的动作表现分为唱念做打,人物的心理活动、性格,以及剧中虚拟场景和故事的展开都要通过这些技巧来表现。

在制作《大闹天宫》时,万导也请来了京剧表演专家,指导原画制作。孙悟空抓抓痒、眨眨眼,站立时耸着肩、端着手、缩着脖子,俨然一副痞子英雄像。整个剧组也都得学京剧:端云手、舞花棍、大小亮相。

但必须说明的是,作为多元化的表现艺术动画有着比舞台艺术京剧更丰富的表现手法和方式,所以动画在表现情节故事时除了基本的唱念做打还可以环境布局渲染、人类做不到的夸张动作等。例如,宏大的场景刻意渲染主角气势,幽暗的光线可以渲染悲伤的情绪等。

而本片借鉴的同时也有着一定的改变和创新。唱念方面,在动画中二者肢体表演并无太大区别,但动作得以简化,往往从独白变为画外音和氛围渲染,增加了客观性。比如,孙悟空自封为齐天大圣的场景,整个布局动画片与京剧《闹天宫》排版相同,只是动画在猴子兵以及路人的数量上有一定的自由度,本来孙悟空的念白被动作所取代。再如孙悟空与天兵天将叫嚣的场景也同样取消了念白,而改为动作刻画。做打部分实则是照搬照用,增加了观众的固定审美对影片的第一好感,对表现情节和铺设故事起到作用。

三、总结

作为近代发展起来的综合艺术——动画,越来越为大众喜爱和推崇。它不仅结合了电影艺术、舞台表现艺术、音乐艺术等。民间艺术也是其吸取营养的一大富饶土壤。而《大闹天宫》和万氏兄弟的尝试无疑是成功的,他的借鉴与创新都为我们这些动画制作人打开了新的思路和灵感来源。

在面部造型中,锐角对于性格的深度表现可以演变成为一种动画人物的符号特征被广泛运用。角色本身拥有的故有符号也可在简化和扭曲中起到刻画人物性格的作用。而动作表现既可以直接引用也可以做基于多元表现的稍许扩充。但无论是创新上的流传下来成为了一种符号象征还是只是一种借用的手法,我想这都是本片的有趣之处。