

国画元素在动画中的区别应用

TEXT / 孙媛媛

提起中国动画,更多让人回想的是曾经的辉煌。中国元素被广泛地应用在动画中,从角色的设定到场景的处理,京剧、剪纸、水墨、敦煌壁画等,以其绚丽多彩的内容和表现形式为中国动画提供了丰盛的素材,浓郁的东方文化特色充斥于其中,让人叹为观止。《哪吒闹海》《九色鹿》《牧笛》等这些经典动画也曾数次获得国际电影节奖项,中国一度成为世界各国动画发展的领军人物,这种成功,不仅在于当时先进的技术上,更多的是以自身独特的元素来丰富内涵,给人耳目一新的视觉感。而随后国产动画进入停滞期,世界动画经历了一系列的以技术手段为首的大变革,美、日动画形成了两股新生的强大势力占据了动画市场。而如今在中国市场,国产动画的占有率也不过10%。近些年虽然在广泛吸取国外动画特点的基础上有所进步,但技术的国际化,特色的国际化,再加上反复强调的本土特征,也使得国产动画处于一种左右摇摆,不中不洋的尴尬位置上,国人对国产动画所抱有的希望以及焦躁的情绪也就可以理解了。当我们回头寻找适合动漫发展的有利因素时,国画无疑也成为一个可以取经的宝库,毕竟在他的影响下,也就成就过多部经典动画,但就现代看来,并不是全部的国画因素都可以大力提倡的,还是要有区别对待。

近些年,动画产业为了摆脱对国外动画的过多借鉴,从国画中所汲取的一些因素,对动画最基础的几个合成元素有着极大的作用。

一、线描是塑造动画形象的最佳手法

动画中形象的设定需要线条的概括作用。传统国画中对造型提倡“以形写神”、“似与不似”,转换到动画中,也是一样的。当角色按照脚本需要被设定时,根据对他的行为以及语言的解析,从而形成一个概念化的形象,而这种形象的设定还要符合动画的制作流程,以线造型就成为了首选。

以线造型需要注重的是如何通过线条的组合,来完善并丰满形象。人物线描,在于整体比例、透视、以及对人物形象特征的把握。所有需要表现出来的部分,都要用线将它提炼出来。首先要从大处着手,先确定好整体比例,大概位置。不能一开始就陷入到细节的描绘中,否则会谨毛失貌,造成形体的比例失调。其次要注重对局部的特征了解。比如头发的组织,五官中眉毛的走向、外型、浓淡,上下眼睑的厚度,眼睫毛的生长方向,鼻翼的

翻转,嘴巴的形状,男女职业,年纪区别所带来的这些细节上的不同都是我们所要细心观察并在画面中用线表现出来。而在动画角色造型的设计中,按照作品思路、人物关系、性格特征等所塑造出的富有生命力的形象更是与线描所侧重的造型要求一致。

另外,线描中线条的组合讲究的是一种节奏感,并不是直线、曲线圈出一个形象这么简单,线条的粗细、长短、疏密都有着严格的讲究。当面对繁杂的衣纹时,以长线跟短线的组合以及线条的疏密所形成的衣纹的节奏感为前提,按照结构的转折变化,有目的地选择线条并确定它们各自的作用。这样,线条本身便起到了一个重要的作用——交代形体。每根线条也就具有了它们各自存在的意义。要在客观的基础上使画面有着可读性,那么还要有目的的增加或减少线条。即使它本身并不存在,为了构图需要我们也要添加上去。而动漫形象的举手投足,一招一式包含了线条的支撑作用。想用几根线条来塑造丰满的角色,国画中线条的练习无疑起到了很大的作用。

二、国画构图与动画场景的联系

传统中国画的构图,也就是古人所说的经营位置,有着多种多样的形式。中国早期绘画中多带着奇幻色彩,能根据内容的需要和故事情节的变化,将不同场景、不同时间与空间放置在同一画面中,多表现在墓室壁画、漆画中。比如西汉马王堆帛画,表现了天堂、人间、地狱三个空间,内容丰富却繁而不乱。其后,在山水画中较多运用的是“三叠”、“三远”法,以此拉开前后空间距离,与西方绘画中“焦点透视”相对比,被称之为“散点透视”。《老子》第二十八章中云:“知其白守其黑为天下式”,这话本为人生哲学,用在艺术上则概括了代表墨色的“黑”与代表空间的“白”之间的相互关系,就好像我们在国画中经常在画面的某一处画上一叶扁舟或者悠然的旅行者,而纸面大面积的空白交代了人物所处的可以无限联想到的环境。最典型的当属动画剧《哈哈镜花缘》中对这种构图方式的运用,无论是在海上还是天空或者是陆地,都以空白使人产生联想。我们也可以将“白”与“黑”延伸为画幅中两股相互的作用力,不论在一幅画面中所占有的比重有多少,但都能保持一种视觉的均衡。在很多动画的场景中,都将这种黑白关系处理的非常到位,更多的表现出了一种“四两拨千斤”的分量感。动

画《云之彼端约定的地方》中,人物被放置在广袤的天空下,大朵的云彩填补了空白,交代了场景。好比我们欣赏当代山水、花鸟画幅,景致层层叠叠,密密麻麻,颇有“山雨欲来风满楼”的压倒性气势,在旁边浅浅地画出一两只麻雀,三五艘帆船,再或者是一行文字,两块印章,马上起到了均衡画面的作用。

三、其它国画元素在动画中应用的局限

国画中诸如笔法、水墨等代表的更是一种风格,就如同动画短片中的木偶剧、剪纸、素描效果、版画效果等,它有着自身独特的条件,这种独特也成为了一种局限,不能像线条、构图那样成为可以普遍运用于动画中的因素。水墨效果最为突出的是表现在山水画面中,其次花鸟,最后人物。在这一点上,故事的选择就比较狭窄,如果出场人物较少,场景氛围需要大范围的渲染,我们可以从中得到很大的乐趣。如果是一个多集动画片,有着波折的故事情节,出场人物众多,不仅是水墨、剪纸、皮影所设定的人物和场景都会让人感觉混乱,这也是工具本身的局限性,注定了只能小场景故事流畅,人物没有复杂的性格和特色,只是为了叙述某件事情而客串。如果一定要将水墨动画作为一种主流,不仅技术复杂,在讲究着动画所带来的市场效应、商业利益的今天,确实让人望而却步。

我们完全可以将国产动画的发展分为两种前进方向,一种是扶植中国特色的动画短片,从技术到内容,将东方文化尽情挥洒,而不去计较它的利益得失。另一种就是实行国际通用的,面向大众的消费动画,不去计较带有的中国因素到底有多少,是吸收了美国的还是日本的特色,只是为了获取它出现后能带来多少的利润。目的明确了,动画所承载的东西就更有清晰的指向性,无论是对动画创作人还是动画本身,都不会有更大的压力,但有益于中国动画前进的脚步。

参考文献:

- [1]秦明亮 动画造型与设计艺术 [M] 北京:中国人民大学出版社,2005
- [2]储雷芳 胡彦隽 三维动画中的水墨效果研究《装饰》[J] 第188期,2008
- [3]屠佳 从中国水墨动画说起《影响》[J] 第74期,1996

【孙媛媛,周口师范学院美术系】