

# 中国美术学院

## 学位论文原创性声明

本人郑重声明：所提交的学位论文是本人在导师的指导下，独立进行研究工作所取得的研究成果。除文中已经加以标注引用的内容外，本论文不包含其他个人或集体已经发表或撰写过的研究成果，也不含为获得中国美术学院或其它教育机构的学位证书而使用过的材料。对本文的研究作出重要贡献的个人和集体，均已在文中以明确方式标明。本人承担本声明的法律责任。

作者签名：

日期 2010 年 6 月 5 日

## 学位论文授权使用授权书

本学位论文作者完全了解学校有关保留、使用学位论文的规定，同意学校保留并向国家有关部门或机构送交论文的复印件和电子版，允许论文被查阅和借阅。本人授权中国美术学院可以将本学位论文的全部或部分内 容编入有关数据库进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存和汇编本学位论文。

本学位论文属于

- 1、保密口，在 \_\_\_\_\_ 年解密后适用本授权书。
- 2、不保密口。

作者签名：

日期 2010 年 6 月 5 日

导师签名：

日期：2010 年 6 月 6 日



## 目录

中文摘要.....	1
英文摘要.....	2
第1章 引言.....	3
1.1 本研究主题的提出与意义.....	3
1.2 本研究主题范围内国内外已有的文献综述.....	5
1.3 本文所要解决的问题.....	6
第2章 戏曲题材的动画片美术风格创新.....	6
2.1 动画片中的艺术性美术风格.....	6
2.1.1 水墨风格.....	7
2.1.2 皮影风格.....	7
2.1.3 剪纸风格.....	7
2.1.4 其它风格.....	8
2.2 戏曲题材的动画片美术风格表现.....	9
2.2.1 戏曲题材的选择.....	9
2.2.2 戏曲元素的提炼.....	9
2.3 动画片中戏曲元素的借鉴.....	13
2.4 戏曲题材的民俗元素融合.....	14
2.1 戏曲艺术之于动画美术风格的创新发展.....	14
第3章 戏曲题材动画短片《霸王别姬》之创作.....	15
3.1 《霸王别姬》戏曲动画创作构思.....	15
3.2 《霸王别姬》美术风格的运用.....	16
3.2.1 美术风格在角色造型中的运用.....	17
3.2.2 美术风格在场景设计中的运用.....	21
结论.....	22
致谢.....	23
参考文献.....	24

## 中文摘要

戏曲题材的动画片最大程度地集中了戏曲和动画这两门综合艺术的审美特性，从而构成了一种非常特别的艺术形式。动画填补了戏曲在形式和传播等方面的不足，戏曲推动着中国动画产业的发展，为动画产业开辟了一个新的发展领域，为动画片的创作提供了大量题材，使动画片有了更新颖的内容。

本文从动画片中的美术风格分析入手，从戏曲题材选择、戏曲元素提炼和借鉴、民俗元素的融合等角度，探讨戏曲题材动画的美术风格表现。通过自己创作的动画短片《霸王别姬》来展开美术风格的尝试。总结在动画创作中必须关注的美术风格创新，进而为当下戏曲题材的动画片在美术风格上多一些表现形式。

关键词：戏曲题材动画 美术风格

## Abstract

The drama and opera animation on comprehensive art aesthetic characteristics of animation, thus formed a kind of special artistic form. Fill in the form of animation and drama, opera aspects of theme for animation industry has opened up a new development area, make more animated content of the novel.

From the animation art style paper analysis of subject choice and drama, opera from refining and reference, folk elements of elements integrated perspective, probes into the art style drama animation. Through the creation of animation "farewell my concubine" to art style. In the creation of animation art style innovation must pay attention, and to present the theme of drama in art style more animated, some form of expression.

Keywords: Opera animation art style

## 第1章 引言

### 1.1 本研究主题的提出与意义

#### 1.1.1 戏曲与动画新的表现形式——戏曲题材动画

中国动画发展的“源”在于中国的民族艺术，“流”是不断地吸收借鉴世界动画艺术的优秀成果。中国戏曲艺术悠久的历史、深厚的艺术积淀，大俗大雅的艺术品格为我国动画的发展提供了良好的平台，“戏曲题材动画”这一新的动画艺术形式提出，皆在探索动画在当今发展的新趋势和新艺术表现。

戏曲题材的动画是以动画的形式来演绎戏曲故事，利用动画的制作技术和表现手法，较好地融合传统戏曲的艺术表现元素，将戏曲艺术的精髓融入到动画创作之中，吸取戏曲造型的艺术特点，合成出一种既不同于传统戏曲样式，也不重复动画一般表现手段的新型戏曲动画。简而言之，丹青和梨园在动画中相会，中国的传统戏曲艺术和绘画艺术在动画影片中巧妙地结合起来，用动画演绎传统戏曲精粹。它不是戏曲和动画的简单相加和重叠，而是一种开拓性的艺术创造，是一种极具中国传统民族文化独特魅力的新型艺术。

以戏曲为题材的动画作品具备三方面优势：一是品牌优势，中国拥有广大的戏曲迷，戏曲这种艺术形式深入群众，因此戏曲本身就有品牌效应。二是题材优势，戏曲剧目的故事、题材及叙述都非常经典，在此基础上稍加改编，就能获得很好的动画故事。三是传播广泛，引起广大青少年对戏曲的关注和兴趣，继承和发扬民族文化。采用戏曲动画这种观众喜闻乐见的弘扬戏曲艺术的形式，可以让少年儿童在看动画片的过程中，轻松，愉悦地感受戏曲艺术的魅力，潜移默化地接受传统文化的熏陶，这对传承和弘扬精粹的戏曲艺术具有重要的意义。

#### 1.1.2 戏曲题材的动画片创作背景

我国历史悠久，各族人民在长期的生产、生活中创造了大量的文化遗产，众多的中国戏曲就是我国非物质文化遗产的典型代表。戏曲是中国传统的艺术形式，它是在中华民族的土壤里茁壮成长起来的，源远流长，有着旺盛生命活力和丰富美学意蕴的民族艺术门类，也是世界上最古老的戏剧文化之一。它起源于原始社会的歌舞，经过汉、唐到宋、金才形成比较完整的戏曲艺术，主要是由民间歌舞、说唱和滑稽戏三种不同艺术形式综合而成。对于中国观

众来说,则是一种具有深厚文化内涵和亲和力的传统艺术形式。戏曲艺术作为我国重要的非物质文化遗产,是中华民族瑰宝,其独特而鲜明的中华文化特质、文化风采和神韵,是前辈大师、艺术家们留给后人无法替代的宝贵财富。

动画是造型艺术和影视艺术结合的产物,是最终通过影视媒介把作品内容传递给观众的艺术形式。自动画艺术诞生以来,这一艺术形式便以自身独特的表现方式和应用价值独立于世界艺术之林。动画艺术是一门综合性很强的艺术,它融合了美术、电影、音乐、文学语言等诸多艺术的元素。作为一门独特的艺术形式,无论从哪个方面来说,动画都是充满创造性的,充满想象的。动画艺术以其多样化的形式与内容、独特的幽默与趣味性、离奇的构思与夸张性、极强的虚拟假定性,不断地丰富着我们的精神世界。

随着时代的发展,如何让当代的年轻人了解戏曲、喜欢戏曲,如何让销声匿迹的地方剧种通过另一种形式保留,这些问题引起了大家的注意。中国传统戏曲艺术是文化品格的重要组成部分,在这个意义上说,能否很好地保护与继承我们的戏曲艺术,关键是能否让我们的青年一代真正的喜欢上戏曲艺术。这正是关系到我们这个民族在未来世界格局中的文化地位的问题。

中华传统文化的继承与发扬近年来受到关注,传统文化的精髓日益得到越来越广泛的传播。中华文化源远流长、博大精深,怎样深入地挖掘和传承,这是个值得全社会来思考和实践的问题。中国美术学院传媒动画学院院长吴小华教授认为,动画产业近几年在我国发展迅速,并成为朝阳产业。但原创作品不足,民族文化内涵缺失,主题思想、人物形象,甚至风格气质也带有舶来品的痕迹,需要创作具有民族特色的动画。中国戏曲素以精湛的表演、鲜明的民族文化符号和民族精神、独特的演剧体系在世界上独树一帜。创作以戏曲为题材的动画,把中国经典戏曲艺术与动画艺术相互融合,让戏曲插上动画的翅膀,动画融进民族文化的符号,必将翻开民族动画产业新篇章。这样既有效保护和发展的中国的传统戏曲文化,又大大开发和丰富了动画题材。

### 1.1.3 戏曲题材的动画片创作意义

戏曲为题材的动画片创作是弘扬民族文化特色的需要,也是发展创意文

化产业的结果。运用更好的手段和方式推广优秀传统文化，体现其时代性把中国戏曲经典原创剧以动画的形式表现出来，无论是对弘扬传统艺术精粹，还是传播中国文化核心价值观，乃至开发新兴的文化创意产业，都是一件十分有意义的工作。中国戏曲和中国动画同时寻求新发展所作的尝试是一种艺术形式的碰撞并有利于各自的发展与创新。动画填补了戏曲在形式和传播等方面的不足，戏曲推动着中国动画产业的发展，为动画产业开辟了一个新的市场领域，为动画片的创作提供了诸多题材，使动画片有了更新颖的内容。2005年5月，由中国美术学院中国画系、中国美术学院传媒动漫学院策划共同启动“动画戏曲百集工程”，并作为浙江省“文化精品工程”重点项目立项。“动画戏曲百集工程”选择中国著名戏曲、折子戏百篇作为创作对象，以形成中国动画片创作的一个重要方向，最大限度地吸纳、运用和发扬中国传统精神，让丹青与梨园在动画中相会。以这种富有特色的融合点切入当下的动画创作，让传统民族的文化精神在动画这一新兴文化载体中得以复活与振兴。由此可见，以中国戏曲经典的故事为背景，以中国戏曲独特的表现形式为依托，以中国戏曲鲜明的艺术形象为特征，再运用二维或者三维制作的方式呈现出来的戏曲动画，必然具有浓厚的中国韵味，令人耳目一新。对今后新中国动画学派和民族动画的发展起到不可忽视的推动作用。

## 1.2 本研究主题范围内国内外已有的文献综述

目前国内外就美术风格的理论研究非常多，绝大部分是针对建筑、室内设计、雕塑、绘画等，主要针对美术风格的文献有美国柯耐尔的《西方美术风格演变史》，赵志君等主编的《美术风格》，海因里希·沃尔夫林的《艺术风格学：美术史的基本概念》等都对美术风格做了详细的介绍。在查找文献中不难发现，对戏曲动画研究的文献非常少，针对动画中美术风格在现有文献中却很少谈及，尤其是详细的针对戏曲题材动画的美术风格分析更是少之又少，仅有2004年《装饰》第四期晓欧写的《从〈哪吒传奇〉看中国动画美术风格的发展》以及韩国中央大学产业设计系李媛媛、王冰、矫宁三人在《论教学中古典艺术与现代艺术的结合——论教学中中国戏曲和动画结合的意义》一文中对动画美术风格和戏曲动画结合进行了一定的分析。

可以看出,对戏曲题材动画以及美术风格的研究刚刚起步,部分学者已经认识到戏曲题材动画以及美术风格在动画中重要性位置,但当前的研究广度与深度还是远远不够的。当前的研究尚未形成完整的理论体系,还需对其进行系统化梳理分析研究。而这一现状正为本文的撰写提供了广阔的研究空间。

### 1.3 本文所要解决的问题

戏曲题材的动画片是一种新的艺术形式,本文结合美术风格的表现手法应用,通过戏曲题材选择、戏曲元素提炼和借鉴、民俗元素的融合等方面,探讨戏曲题材动画的美术风格表现。通过自己创作的动画短片《霸王别姬》来展开美术风格的尝试。总结在动画创作中必须关注的美术风格创新,进而为当下戏曲题材的动画片在美术风格上多一些表现形式。

## 第2章 戏曲题材的动画片美术风格创新

一部动画片给人的第一印象是它的画面,及画面中包含的美术风格。

“美术风格”是一个抽象概念,它必须要通过具体形象表现出来。美术风格是通过角色造型、场景设计、画面结构及色彩、光影和材质感等可视元素反映出来的。正是这些元素构成了我们所说的“画面美”。国内早年也相应出现了许多以传统艺术表现形式为视觉效果的优秀动画艺术短片,比如:中国画的水墨表现形式,剪纸、皮影表现形式,布偶、陶偶表现形式等。回顾我国早期出产的一批优秀动画艺术片,其手绘效果与美术风格有独特的、无法替代的艺术性和强大的生命力。由于动画短片的内容往往更具深刻的哲理和创作者独到的人文精神感悟,渊远的人文哲思内容势必呼唤强有力的艺术表现形式。动画艺术短片的美术风格要远远比商业动画片的美术风格和艺术视觉效果强烈,形式感更丰富。

### 2.1 动画片中的艺术性美术风格

早期中国动画艺术家从中国传统戏曲文化艺术当中汲取营养,为己所用,力求表现出中国独有的风格,并取得了骄人的成绩。这一风格是以自然物象和戏曲为原形,通过高度概括,提炼事物的本质特征,创造出有秩序、程式

化的具有形式美的美术风格，它介于写实和抽象之间。另外，动画艺术家对于不同画种和不同材质的运用，扩大了美术风格的范围。

### 2.1.1 水墨风格

动画片《山水情》<sup>1</sup>的创作其画面之精美已经远远超越故事内涵的哲理性，把中国绘画的水墨技巧发挥到了极致，获得多项殊荣。水墨动画片可谓中国动画的一大创举。它将传统的中国水墨画引入到动画制作中，那种虚虚实实的意境和轻灵优雅的画面使动画片的艺术格调有了重大的突破（见图1）。



图1 动画片《山水情》

### 2.1.2 皮影风格

皮影戏的幕影表现形式，采取了抽象与写实相结合的手法，对人物及场面景物进行了大胆的平面化、艺术化、卡通化、戏曲化的综合处理。皮影神话剧《大闹天宫》<sup>2</sup>就从各方面汲取了皮影戏的营养，表现出皮影戏的特点（见图2）。



图2 皮影动画片《大闹天宫》

### 2.1.3 剪纸风格

剪纸是我国传统文化的重要组成部分，在其千百年的发展过程中，经广大劳动人民世代相传，形成相对稳定，深深扎根于民间，与人类生活紧密相连的一种民间美术形式。剪纸艺术集剪、刻、绘于一体，具有强烈的装饰性，其表现内容丰富多彩，

<sup>1</sup> 动画片《山水情》上海美术电影制片厂 1988 年出品，导演：特伟、阎善春、马克宣，编剧：王树忱，人物设计：吴山明 卓鹤君

<sup>2</sup> 动画片《大闹天宫》，作者：杨乃全，材质：驴皮

又具有深刻的思想内涵。因此，剪纸成为其他视觉艺术在探索民族化道路中可借鉴的主要艺术形式之一。

《金色的海螺》<sup>1</sup>是最优秀的剪纸动画之一。这部影片无论在人物造型上还是动作设计上都具有了成熟化的艺术特色。首先在人物形象塑造上，融合了陕西皮影与北方剪纸造型方法，同时又将绘画技巧运用到形象刻画之中，主体形象不再是简单的平面剪纸形式，而是在剪纸风格下具有色彩晕染的效果，使人物形象更加俏丽动人。在影片动作设计上，借用传统戏曲的表演程式，同时运用皮影、木偶表演之所长，采用舞蹈化动作，使其内容与形式达到完美统一。在背景设计上，注重色彩的表现，同时运用特技拍摄，既增强了影片的装饰效果又烘托出神话气氛。这部影片成功地表现出剪纸动画的民族风格和高超艺术技巧（见图3）

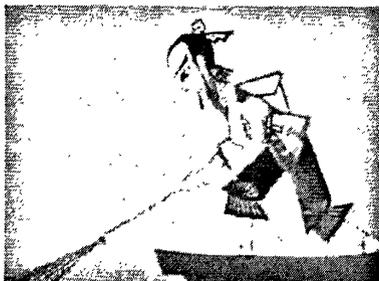


图3 动画片《金色的海螺》

#### 2.1.4 其它风格

还有其它一些风格，包括沙画风格，如加拿大动画大师理查德创作的动画艺术短片《沙之舞》用沙子表现爵士乐。在创作的过程中把沙子平铺在玻璃上，用画笔、刷子等绘制出图形，沙堆的疏密不同会表现出不同明暗效果，利用沙子的连绵性，动画艺术家先用沙子做成人，再让这些人的动作与爵士乐的节拍相符，以人物形体

<sup>1</sup> 动画片《金色的海螺》，1963年由万古蟾、钱运达导演

的运动来表现爵士乐的节奏(见图4);油画风格,如俄罗斯动画大师佩特洛夫的作品《老人与海》,以绘制油画的方法制作动画短片,用手指沾上油料在玻璃上作画而成,几近完美地展现了油画对自然界光影的表现力,片中的海面波光粼粼,色彩斑斓,角色造型充分体现了油画成熟而富有质感的风格(见图5);插画风格(见图6)以及定格动画、三维动画等等。



图4 沙画动画《沙之舞》

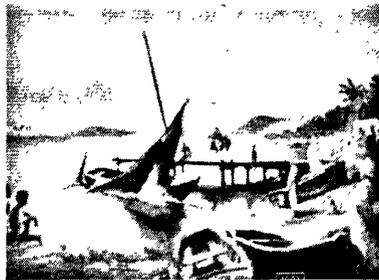


图5 动画《沙之舞》



图6 动画《查理和劳拉》

## 2.2 戏曲题材的动画片美术风格表现

### 2.2.1 戏曲题材的选择

戏曲题材是创作者从客观现实生活中或历史资料中选择出来构成戏曲动画作品的原始材料,是构成剧本的具体素材。中国戏曲艺术发展至今,据不完全统计有267个剧种,有熟知的昆曲、京剧、越剧、沪剧、豫剧、黄梅戏、河北梆子等。戏曲题材包括历史记载的史实、民间故事、民间传说、神话、童话、乃至诗歌、成语、谚语等等。戏曲题材的加入,使动画创作有了更广阔的天地,这些都为动画片的创作提供了参考依据和灵感来源。戏曲题材的选择有三点:一是老少皆宜、众人熟知的剧目;二是有一定教育意义的剧目;三是需要观众了解的剧目。

### 2.2.2 戏曲元素的提炼

所谓戏曲元素,也是构成戏曲本体的各种要素,是传统而独特的戏曲程式,指

戏曲的文学结构、表演动作、音乐板式、脸谱服装、色彩灯光等一系列艺术组织上的规范化、格律化的艺术语言。戏曲元素在动画中恰当地运用，可以丰富动画的文化内蕴，提升动画艺术的意义深度，展示动画表现技巧，塑造复杂个性与情感意蕴，推动叙事情节与冲突发展，使得动画艺术更具有可赏性、审美性与民族性。从动画造型角度讲，主要从戏曲脸谱、服装等方面进行提炼。

### 2.2.2.1 戏曲脸谱艺术

戏曲脸谱是中国戏曲独有的，不同于其它国家任何戏剧的化妆，是具有民族特色的一种特殊的化妆方法，有其独特的迷人魅力。前辈戏剧家张庚<sup>1</sup>先生曾说：“脸谱是一种中国戏曲内独有的、在舞台演出中使用的化妆造型艺术。从戏剧的角度来讲，它是性格化的；从美术的角度来看，它是图案式的。在漫长的岁月里，戏曲脸谱是随着戏曲的孕育成熟，逐渐形成，并以谱式的方法相对固定下来。”戏曲中的脸谱艺术是中华民族的艺术瑰宝，其得以传承发展，并应用于动画角色设计中，和其具有深厚的历史文化价值是分不开的。

#### (1) 角色与脸谱

在戏曲中不是每个人物都要勾画脸谱，脸谱的勾画要按照人物角色的分类来进行。一般来说，被称为“俊扮”角色多为“生”或“旦”，是略施脂粉以达到美化的效果，其特征是“千人一面”，意思是说所有“生”行角色的面部化妆都大体一样，无论多少人物，从面部化妆看都是一张脸；“旦”行角色的面部化妆，也是不同人物都差不多。“生”、“旦”人物个性主要靠表演及服装等方面表现。脸谱化妆，是用于“净”、“丑”行当的各种人物，以夸张强烈的色彩和变幻无穷的线条来改变演员的本来面目，与“素面”的“生”、“旦”化妆形成对比。“净”、“丑”角色的勾脸是因人设谱，各种人物大都有自己特定的谱式和色彩，借以突出人物的性格特征，尽管它是由程式化的各种谱式组成，但却是一种性格妆，直接表现人物个性，其中具有“寓褒贬、别善恶”的艺术功能，使观众能目视外表，窥其心胸。在《天书奇谭》当中贪财的县太爷，

<sup>1</sup> 张庚（1911年-2003年），原名姚禹玄，生于1911年1月22日，湖南长沙人。中国戏剧理论家、教育家、戏曲史家。

就是戏曲当中典型的丑角脸谱。他的脸谱颜色以白色为主色,占据了脸的二分之一,甲字脸,八字倒眉,眼睛十字似钱眼,让人一望而知是奸邪、小丑之相。有多少“净”、“丑”,角色就有多少谱样,不相雷同。因此,脸谱化妆的特征是“千变万化”的,被誉为角色“心灵的画面”。

戏曲脸谱中的鲜明色彩,富有装饰意味的图案和对人物艺术性的表达,都是动画可以借鉴和吸收的优秀元素。

## (2) 戏曲脸谱的分类

从京剧脸谱的构图上来分类,一般可以分为以下一些基本类型:

整脸:脸部的化妆颜色基本上是一个色调,只是在眉、眼部位有变化,构图简单。三块瓦脸:也称三块窝脸,最基本的谱式。以一种颜色作底色,用黑色勾画眉、眼、鼻三窝,分割成脑门和左右两颊三大块,形状像三块瓦一样。十字门脸:从额顶到鼻尖画一通天立柱纹,两眼窝之间以横线相连,立柱纹与横线交差形成十字形,故命名“十字门脸”。六分脸:脑门上的立柱纹与眼部以下部位均画成一种颜色,脑门上立柱纹以外的颜色占全脸十分之四,眼部以下的颜色占全脸十分之六,上下形成四六分的形式,故称“六分脸”。碎脸:由“花三块瓦脸”演变而来,比“花三块瓦脸”更花哨。构图形式多样,色彩种类丰富,线条复杂而细碎。歪脸:构图、

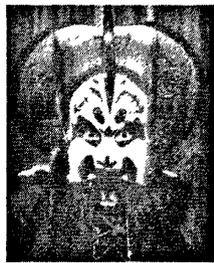
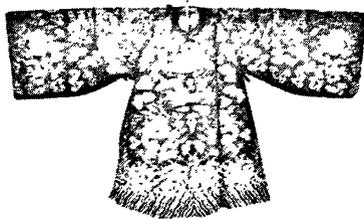


图7 部分脸谱图片

色彩不对称，给人以歪斜之感。元宝脸：  
脑门和脸膛的色彩不一，其形如元宝，故  
叫“元宝脸”。还有太监脸、神怪脸、象  
形脸、丑角脸等(见图7)。



#### 2.2.2.2 戏曲服装艺术

戏曲服装同戏曲艺术一起，经历了近  
千年复杂、漫长的艺术探索历程，作为戏  
曲艺术中重要的组成部分，有其自身特点，  
并遵循一定的造型原则。随着表演艺术上  
行当表演体制的确立，戏曲艺术形态的趋  
于成熟，通过长期的探索，不断强化形式  
美，最终才概括成一套有高度艺术真实的  
穿戴规制。而人物服饰在一定程度上也能  
折射出年代、背景、戏曲风格等。服装中  
应用最普遍、广泛的是蟒、帔、靠、褶等  
四大系列。“蟒”是帝王将相等高贵身份  
人物用于隆重场合的礼服；“帔”是帝王  
及后妃、官臣豪绅及其眷属用于闲居场合  
的常服；“靠”是正规军或非正规军男、  
女武将用于战斗场合的戎服；“褶”是中、  
下层社会人物用于普通场合的便服(见图  
8)。据此，戏衣中的蟒、帔、靠、褶本是  
身份与场合结合的特殊礼服、常服、戎服  
与便服。这四种类型服装，在表现历史题  
材剧目中，覆盖了封建社会上、中、下三  
大社会层面，显示出独特而非凡的艺术概  
括力<sup>1</sup>。

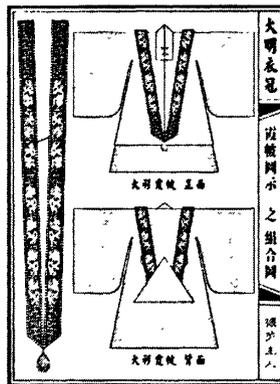


图8 上至下：  
蟒、帔、靠、褶

<sup>1</sup> 摘自曹凤云.浅谈戏曲服装.戏剧丛刊.2005.3.64 页

戏曲的特点是并不照搬生活中的原貌。因此戏曲的服装也并不是一成不变的照搬生活里的服装样式，它是以古代日常生活的服装为基础，经过艺术家的提炼、概括、美化、装饰，形成了一整套类型化，或者说程式化的专用服装。它的概括能力比较强，应用范围比较广，因此戏曲服装并不受时代的限制，无论在哪个朝代，都可以穿这套服装。戏曲服装的另一个特点，就是大部分服装的样式，由于夸张和美化的需要，都在生活原貌的基础上改变了形状。例如常见的玉带装饰，古代的玉带是紧紧贴在官员礼服外面，而京剧中的玉带是宽松、大大的，起着舞蹈工具的作用。因此戏曲服装的美学观点，设计原则要求能让舞台动作复杂化，加大舞蹈动作的幅度，延伸舞蹈动作内涵意义。《大闹天宫》中的人物造型设计就参考戏曲人物服装、脸谱、民间年画而来。

### 2.3 动画片中戏曲元素的借鉴

动画片《骄傲的将军》<sup>1</sup>在创作上借鉴了中国的传统戏曲尤其是京剧的许多元素，主要人物造型采用了京剧脸谱，将军是大花脸，以白涂满整个脸，至两颊，以墨勾出眉、眼等。食客师爷则是二花脸。民族特色十足。在动作的设计上采取了京剧的风格，片中音乐大量运用京剧锣鼓。

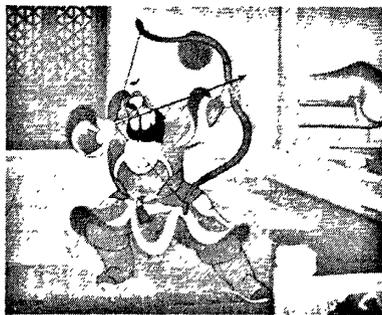


图9 动画片《骄傲的将军》

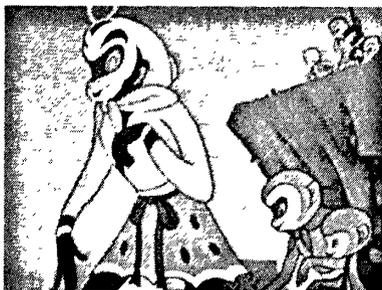


图10 动画片《大闹天宫》

<sup>1</sup> 《骄傲的将军》上海美术电影制片厂1956年出品。导演：特伟、李克弱，编剧：华君武，总设计：钱家骏，音乐：陈歌辛。

这部动画片充溢着浓郁的民族化气息，富于韵律的画面、诗的意境，给人以耳目一新和美的享受。动画片《骄傲的将军》开创了我国“民族风格”动画片的先河，对当时的民族化探索起了极大的鼓舞作用，在中国动画史上占有重要的地位（见图9）。

1964年出品的《大闹天宫》孙悟空的造型就是由漫画家、装饰画家张光宇老师在大量吸收了戏曲脸谱、传统版画的艺术精华后创作出来的（见图10）。

#### 2.4 戏曲题材的民俗元素融合

戏曲题材的动画美术风格创作还可以借鉴民间的具有装饰性的工艺美术形式。在我国上世纪五十年代中，由动画之父万籁天等制作的《猪八戒吃西瓜》标志着我国动画片制作第一次将民间皮影的装饰风格有意识、有计划地“移植”到动画领域。还有剪纸片这一独特技法在之后的《渔盆》、《金色海螺》等动画作品中逐步成熟，并且创造性地将剪纸和版画的装饰特色融入其中，成为我国动画史上的经典美术风格之一。优秀动画作品《渔盆》的造型具有中国剪纸艺术和皮影戏的影子，动作设计上也开始新的探索，在继承了《猪八戒吃西瓜》中通过制片重叠的关节是角色肢体在平面上自由运动的成功经验，《渔盆》中角色的动作如同“平面上的舞蹈”一般有着一种特殊的装饰美感。此外，《渔盆》还开始了对多层背景之间相对运动的尝试，用剪纸的方式体现电影的“纵深”概念，可谓对传统皮影风格中纯粹平面美术风格的一次突破。

民俗元素也是商业长片中经常运用以增强动画作品风格化、加深文化底蕴的手段，更是很多艺术动画进行艺术尝试的途径。从历史角度看，民俗元素的艺术形式语言经历了长时间的筛选和沉淀，形式完善并行成体系，造型语言成熟精炼，富有表现力和文化韵味，在戏曲题材动画作品之中运用，更容易达到较高的艺术水准。

#### 2.1 戏曲艺术之于动画美术风格的创新发展

戏曲题材动画是弘扬民族文化特色的需要，也是发展创意文化产业的必然结果。把中国戏曲经典原创剧以动画的形式表现出来，无论是对弘扬传统艺术精粹，还是传播中国文化核心价值观，乃至开发新兴的文化创意产业，都

是一件十分有意义的工作。中国戏曲和中国动画同时寻求新发展所作的尝试是一种艺术形式的碰撞并有利于各自的发展与创新。动画填补了戏曲在形式和传播等方面的不足，戏曲推动着中国动画产业的发展，为动画产业开辟了一个新的市场领域，为动画片的创作提供了诸多题材，使动画片有了更新颖的内容。戏曲动画具有鲜明的时代特征，中国戏曲往往采用“化实为虚”的表现方式，“取其意而弃其形”，借助演员生动的表演和观众的丰富想象，完成对生活场景的展现，源于生活而高于生活。而改编成动画，必须总结其精华，将戏曲剧目通过改编，以动画形式再现，其主题仍是戏曲，但是不采用演员的表演而是通过动画为媒介传达信息。这种形式使戏曲不再局限于舞台，可以在更多的媒体上传播。这是一种顺应时代需要的传播方式，突破了戏曲以往的表现形式，可以让更多的人去接触和了解戏曲艺术，戏曲动画的出现正是走出了一条有中国特色的动画道路。

当今我们所处的是高速信息时代。高科技的发展、生产力的提高，促使人们的生活样式、趣味、审美能力都在改变。戏曲艺术存在与发展，需要在这不断变化的社会中与民众贴近。戏曲元素的吸取和运用、动画艺术风格的创新不仅提高民众的审美眼光，得到更丰富的审美欣赏，更多的是探索新的美术风格的表现形式，继承和发展中国传统民族文化。而这正是需要我们共同努力的。

### 第3章 戏曲题材动画短片《霸王别姬》之创作

#### 3.1 《霸王别姬》戏曲动画创作构思

“力拔山兮气盖世，时不利兮骓不逝；骓不逝兮可奈何，虞兮虞兮奈若何。”这首《垓下歌》是楚霸王项羽（前232年—前202年）被刘邦逼到垓下（今安徽省灵璧县东南）时，与宠妃虞姬所唱的曲。一曲既罢，虞姬自刎而死，项羽则率精锐突围，但仍被逼困在乌江，最后只留下“纵江东父兄怜而王我，我何面目见之？”后也自刎身亡。项羽与虞姬最后的诀别，成了传唱千古的凄美绝响。

京剧《霸王别姬》是中国传统京剧中相当重要的戏码之一，是京剧艺术大师梅兰芳表演的梅派经典名剧之一，主角是西楚霸王项羽的爱妃虞姬。

此剧原名《楚汉争》，根据《史记·项羽本纪》和昆曲《千金记》编写而成，总共四本。1918年，由杨小楼、尚小云在北京首演。1922年2月15日，杨小楼与梅兰芳合作。齐如山、吴震修对《楚汉争》进行修改，更名为《霸王别姬》。由著名京剧表演艺术家梅兰芳饰演虞姬，表演得惟妙惟肖，功力了得。选择做戏曲《霸王别姬》的动画，也受到中国导演陈凯歌将李碧华原著小说《霸王别姬》改编成同名电影的影响，这部影片曾在1993年荣获第四十六届戛纳国际电影节最高奖项——金棕榈大奖，这也是我国唯一一部获此殊荣的影片。

京剧《霸王别姬》戏曲题材动画短片总时间为3分钟。一部动画短片开始于剧本的创作。可以说，每个创作者都会有一些不错的想法，有时这些想法可能是散的，如果写文章或者散文的话没有问题，但是要做成一个故事表现在动画片里，还需要整合一下。对于几个小时的京剧内容压缩到3分钟，则需提炼再提炼，应充分凸显剧情重点。对于故事情节把握，经过多次修改，我们认为总体思想是分三部分，第一部分塑造楚霸王项羽在战场上英勇抗战的景象，第二部分描述项羽四面楚歌，在帐内与虞姬对歌，虞姬演绎了一段经典的“双剑舞”，第三部分是虞姬回忆与霸王在一起的时光，最终虞姬自刎。

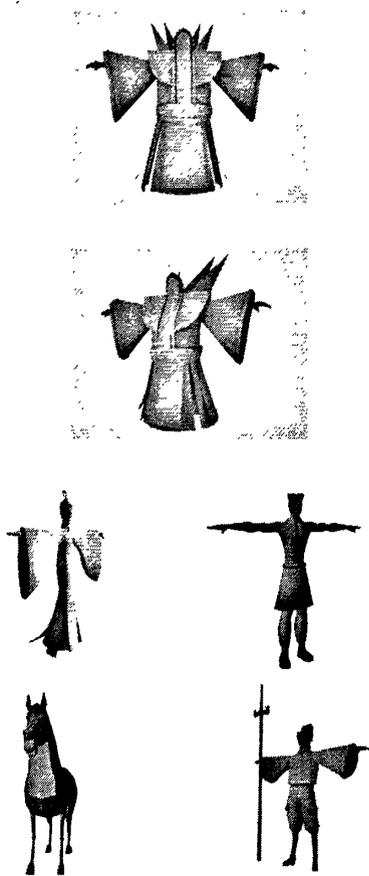


图 11 美术风格尝试

### 3.2 《霸王别姬》美术风格的运用

《霸王别姬》的主要角色为霸王和虞姬，还有乌骓马和部分士兵的造型设计。人物造型源自京剧原型，乌骓马的造型选择了汉代汉画砖上马的形象。在早期创作中对造型做了不少尝试：通过MAYA软件建制了霸王、虞姬、士兵、乌骓马的造型，但三维建模基于对作者的理性思维要求及软件的局限性，达不到艺术家对角色的那种感性认知和表现的随意性效果。之后考虑到手绘也可以用电脑软件来绘制，比如Paint、Photoshop、Flash等。于是配备了手绘板，用软件Paint来绘制。也许是因为对软件的操作不熟悉的原因最终未能完全表现真正手绘的那种艺术感，还是决定每一帧都由真实手绘来实现(见图11)。

京剧《霸王别姬》是中国著名戏曲剧目之一，也是著名京剧大师梅兰芳的首本名剧(见图12)。比较了众多动画美术风格和表现手法，为使得表现形式新颖，我们定位在重点表现戏曲动画的艺术性上，整部短片应该让人们耳目一新，特别是在创作手法上。在该戏曲动画短片创作中，选择了用素描的手绘手法，用二维动画的“逐帧绘制”方法来实现。风格为黑白素描手绘，统一暗部阴影，加强黑白对比，增强画面视觉效果(见图13)。

#### 3.2.1 美术风格在角色造型中的运用

##### 3.2.1.1 人物脸部造型中的美术风格呈现

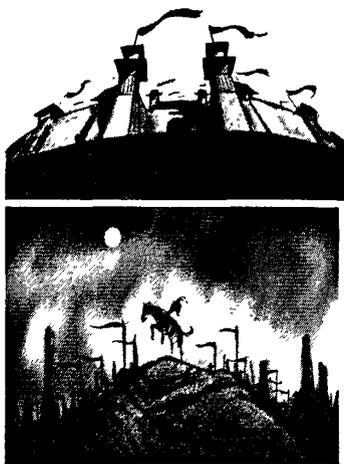


图11 美术风格的多种尝试



图12 京剧《霸王别姬》片段



就故事本身而言，观众都很熟悉，因此在对人物创作中，为表现人物形象的艺术性，给予观者更多的想象空间，简化了那些更多的修饰图案，重点刻画面部表情。

《霸王别姬》中霸王项羽角色属于“净”，其脸谱独具特色：两道寿字眉参差散乱，眼窝低垂一幅哭容，绘就了这个悲剧人物的英雄形象（见图14）。杨小楼的项羽脸谱勾得英俊、秀美。鼻头点蛋形白点，从鼻窝连接通天纹直抵脑门，眉心与通天纹处勾成小巧的寿字。眼窝勾昂首甩尾的鱼形，上眼角勾至眉头之上。左右额角以六条横道和一条竖道组成寿字眉

（见图15左）。郝寿臣勾的项羽谱式（寿字眉无双脸），勾黑色立柱纹、哭眼窝、哭鼻窝和印堂纹，勾白色脑门、脸蛋和鼻尖。郝寿臣勾的项羽主要特点是寿字眉，他勾眉总是从眉心斜签着往上，勾出寿字中心两笔主干纹，这两笔正好勾在立柱纹和眼窝取中的地方。往上勾到脑门中间，往外开宽变为弯曲，呈环抱着立柱纹的样式。主干纹间的横纹也是弯曲的笔法勾成，靠外的几笔支纹，也都勾成向外翻卷状，能带出大哭时眉毛散乱的神气，符合了哭眉的意义（见图15右）。戏曲动画《霸王别姬》中霸王项羽的造型沿用了两道寿字眉、眼窝低垂的基本特征，艺术性地简化了两道寿字眉的复杂和凌乱，更多地从忧郁、悲情眼神表现霸王内在心理（见图16）。

图 13 素描美术风格



图 14 京剧霸王项羽



图 15 左：此谱仿杨小楼笔法  
右：此谱仿郝寿臣笔法



图 16 戏曲动画霸王脸谱艺术

### 3.2.1.2 人物服装造型中的美术风格呈现

在大多数文艺作品中，霸王项羽都是以一代枭雄的威猛形象出现，骨子里侠情仗义、情感丰富。他具有拔山盖世的英雄气概，光明磊落的率直品格，重情重义的侠义精神，生死与共的凄美爱情，悲壮豪迈的刚烈性格。在京剧中穿“蟒靠”服装，黑色平金绣<sup>1</sup>，最显著特点是靠肚下端缀有黄“网子穗”。清代宫廷演剧，“霸王靠”绣象鼻，甲片为方形（见图17）。



虞姬为“旦”角，戏剧中身着“鱼鳞甲”<sup>2</sup>。“鱼鳞甲”专用于楚霸王的宠妃虞姬在“营帐”中的一场戏，它是随军王妃穿戴铠甲的一种象征性表示。包括“肩甲”和“下甲”两大部分，在戏曲舞台上，扮演皇后、贵妃的角色，一般头戴凤冠，身穿宫衣。鱼鳞甲不仅能很好地表现虞姬这一形象的优美身段（尤其是在舞剑的时候），而且经过剧情的推进，音乐的烘托，演员的表演，更能使人感到英雄末路的慷慨凄凉、虞姬对项羽的一片深情、以及她舍生取义的大气，更显出人物的高贵身份和英武之气；使得整部戏的情感得到升华，意境美得到了很好创造。



图 17 霸王服装原型

以虞姬的剑舞亮相身段为例，品味一

<sup>1</sup>黑色是具有庄重感的中性色。远在中国历史上的周及秦、汉时代，因崇拜天而崇尚象征天的黑色（即所谓“玄色”）。天子冕服用的就是表示庄重尊贵的黑衣（玄衣）。京剧人物服装吸取了这一用色传统。  
<sup>2</sup>原本戏中并没有鱼鳞甲服装，在新编历史剧《霸王别姬》中，在“四面楚歌”的情况下，虞姬为了化解霸王项羽的心中愁闷，慷慨悲歌，挥剑起舞。为了便于表演，又表现出王妃身份，梅兰芳先生特意虞姬设计了鱼鳞甲服装。

下虞姬扮相的视觉效果。“虞姬头戴如意冠、梳大头、红装凤目樱唇。上身穿明黄绣花缎袄，下身穿白花裙、外穿鱼鳞甲，脚穿彩鞋。鱼鳞甲分上身的云肩和下身的甲片两部分。以黄缎为底料，中绣鱼鳞纹，并在周边镶蓝缎边并缀光片，附挂红丝穗和飘带。与霸王扮相及其鳞靠风格相谐调。虞姬右向侧身前倾，右别步，右手双指上举。面向左侧，左手背剑。身躯与头部成子午形，双臂上下形成曲线形，双腿一前一后，一直一弓成曲形。在舞台灯光照耀下，全身甲片光芒耀眼，烁烁闪动，与宝剑的寒光、如意冠珠的白光交相辉映。甲片上红丝穗轻轻晃动，与红面红唇相呼应。整体形象金光闪烁，光辉灿然，加上演员英姿飒爽，目光炯炯，像一尊展翅欲飞的彩凤”（见图18）。<sup>1</sup>

戏曲动画《霸王别姬》形象描绘上借鉴了戏曲京剧舞台的造型，简化了霸王、虞姬华丽而复杂的服饰，简化了漂亮的头饰，以外轮廓造型为主，突出脸部表情。（见图19）。



图18 虞姬服装原型

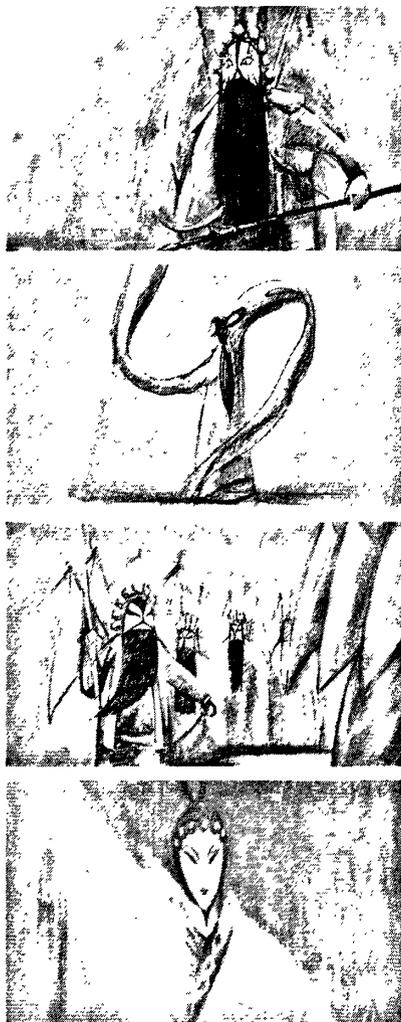


图19 戏曲动画霸王和虞姬服装艺术

<sup>1</sup> 引号内文字摘自 <http://blog.artron.net/space.php?uid=239008&do=thread&id=1454>

### 3.2.2 美术风格在场景设计中的运用

在大多数画面中场景都比人物占有更大比例，因而场景设计也就更能体现动画片的“美术风格”，对“画面美”起着决定作用。日本动画大师宫崎骏的作品有着极具感染力的“画面美”，这与他的动画片精心设计绘制的场景有密不可分的关系。《龙猫》中高大浓密的“树冢”，雨夜的公共车站等……这些幻想中的场景被创作者用写实手法精细地描绘出来，不但给了片中人物一个独特的背景环境，而且把想象中的奇幻世界变成“现实”，让观众一饱眼福，陶醉在这些似曾相识而又比梦境更“真实”的美景中。这样的场景设计给影视片创造了特殊的“画面美”。

《霸王别姬》的场景主要有战争场景、帐内场景、环境场景等，其中战争场景包含远、中、近景（图20）。

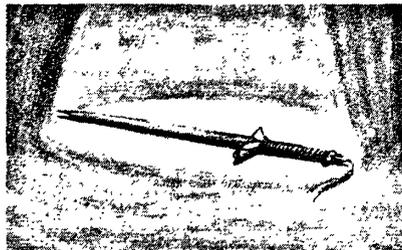
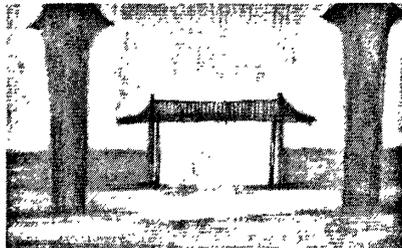
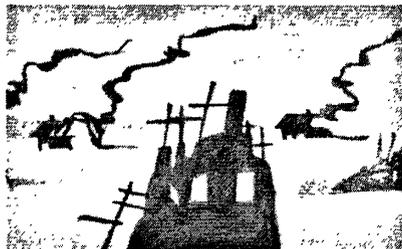
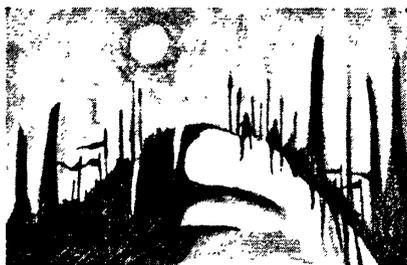


图20 场景设计

## 结 语

中国动画发展至今，我们不难看到，动画艺术家一直将动画美术风格的创新作为己任。中国戏曲作为中国民间艺术的集大成者，它涵盖了表演、说唱、歌舞、武术、绘画、装饰、服装等各类艺术样式，它以悠久的历史、深厚的文化积淀、雅俗共赏的艺术品格，为中国动画的发展提供丰富的艺术营养。在中国动画发展史上，与动画不可分割的传统艺术之声，将曾经的中国动画带上了一个高峰，而戏曲艺术在动画中的引入，强化了动画的美学风格，突显了独特的民族特色。

在高速发展的当下社会，中国戏曲与中国动画的有机结合出现了新的表现形式——戏曲题材动画。戏曲题材动画是当今新的亮点，不仅为吸取发展和传播拓宽了空间，更大大延伸了动画表现题材的范围和对于美术风格探索的空间。丹青与梨园在动画中相会，改变传统表现形式是最大的创新点。在新中国动画学派和民族动画发展长河中，戏曲题材动画和美术风格的创新是一种新的尝试和探索。以戏曲《霸王别姬》为题材的动画创作，皆在探索一种新的表现形式。我们认为最大限度地开发美术形式在戏曲题材动画中的运用，从戏曲中提炼元素，从画种中进行延伸，从材料、表现技法中进行突破，最大化地提升艺术形式是动画艺术家应该奋斗的方向，使戏曲题材动画展翅飞翔，让观众获得充分的艺术享受。

## 致 谢

在论文完成之际，谨向指导导师吴小华教授致以深深的谢意！

他渊博的学识、独到的教育令我受益匪浅，宽厚热心的长者之风更令我感动且难忘。本硕士论文是在导师精心、耐心指导下得以顺利完成，文章倾注了导师大量的精力和心。正是先生耐心教导，使我的理论水平得到快速的提高，也极大地开拓了我的学术视野，使我能顺利完成硕士阶段的学业和动画短片创作任务。

两年的研究生学习，在导师的指导下，我做了很多动画的思考和尝试，两部动画短片创作完成的今天，感觉收获颇丰。毕业在即，心中喜忧参半。欣喜的是辛勤的努力有了结果，遗憾的是由于时间和精力有限对动画精细的调整和论文深入的阐述还有待提高，我将在未来的时间里继续努力钻研，对其进行深入系统的研究。

感谢梁超老师，路海燕副教授，薛华克副教授等在我读研究生期间给与的学术上的鼓励、帮助和指导。

感谢合作伙伴孙迪老师的支持和鼓励，在工作之余共同商量动画创作；感谢陈孟伟、朱晨鑫、严磊、洪万里等同学给与本人广泛支持与帮助；感谢师弟师妹们陪伴我共同度过美好求学时光；感谢家人的奉献和支持！感谢单位领导和同事对我的支持！

感谢中国美术学院传媒动画学院全体教职员工，感谢传媒动画学院硕士2008级优秀的集体！

参考文献:

- [1] 吴冠英. 动画造型设计[M]. 北京: 清华大学出版社, 2003
- [2] (德) 沃尔夫冈·韦尔施. 陆扬译. 重构美学[M]. 上海译文出版社, 2002: 1.
- [3] 冯璐菲. 浅谈戏曲艺术对动画造型的影响[J]. 文艺评论, 2009年5期
- [4] (英) 查尔斯·哈里森著. 现代艺术和现代主义[M]. 上海人民美术出版社, 1998
- [5] 赵永琪. 霸王脸谱赏析[J]. 京剧文化,
- [6] (英) 默克罗比著. 后现代主义与大众文化[M]. 辽宁教育出版社, 2001
- [7] 李罡. 谢芬校. 实现中国动画民族化道路探析——戏曲动画探究[J]. 河北经贸大学学报(综合版) 2009年6月
- [8] 衣俊卿. 现代化与日常生活批判[M]. 人民出版社. 2005年
- [9] 李媛媛 王冰 矫宁. 论教学中古典艺术与现代艺术的结合——论教学中中国戏曲和动画结合的意义[J]. 中国科教创新导刊. 2009年35期
- [10] 陶东风. 日常生活的审美化与文艺学的学科反思[M]. 《中南大学学报》(社会科学版), 2005年第3期
- [11] 周宪. 审美现代性批判[M], 商务印书馆, 2005年
- [12] 张慧临著. 二十世纪中国动画艺术史[M]. 西安: 陕西人民美术出版社, 2002年
- [13] 刘斌. 产业化·国际化·本土化——迪斯尼看中国动画[J]. 中国广播电视学刊, 2007年
- [14] 林小勇. 我国动漫产业发展的几点思考与建议[J]. 中国广播电视学刊, 2007年
- [15] 孙立军 张宇 编著. 世界动画艺术史[M]. 北京: 海洋出版社, 2007年
- [16] 胡万峰. 谈戏曲人物造型的审美风格[J]. 剧作家, 2007
- [17] 王宁 李罡 赵婷. 畅想影视动画艺术新风格[J]. 声屏剧社, 2008. 4
- [18] 彭立编. 二维动画制作全程之旅[M]. 北京: 高等教育出版社, 2005, 11