

动漫经典

为动画艺术探索而生的剪纸动画

□ 李 萌



《渔童》(1959年)



《猫与鼠》(1963年)

《中国奇谭》系列动画
剧集之《小满》(2023年)

20世纪中叶,上海美术电影制片厂厂长特伟决定探索美术片的民族道路。此后,水墨、皮影等具有不同民间风格的美术片应运而生。剪纸作为在我国流传广泛的民间艺术,自然而然地也被动画艺术家吸纳进了美术片的风格探索之列。

我国不同地域的剪纸风格不同,但技法大体一致,即使用剪、刻、雕等方式进行创作。剪纸源于民间,创作者以妇女为主,多用于表达生存、繁衍、平安、富足等质朴的夙愿。我国陕西有一位有名的女剪纸艺术家库淑兰,她的《剪花娘子》系列用颇具现代感的颜色和古朴的剪纸手法,诉说着一位农家妇女在并不平顺的人生中对幸福的向往。与西方剪纸的细密精致有所不同的是,我国剪纸造型更加粗犷大胆,具有一种强烈的原始美。

将这种装饰性极强的艺术风格引入到动画制作当中,既有优势又有劣势。优势在于,这种颇具形式感的美术风格能够为当时常见的单线平涂赛璐珞(Celuloid音译,即合成塑料,当时动画原片常用的材质)动画破局,并且在动画制作中通过“类皮影”式的肢体拆解和关节连接减少动画绘制的工作量;劣势在于,动画的长处在于夸张的动作和表情,但是在被拆解成元件的剪纸动画中,动画表演就受到了限制。举例来说,如果需要制作“人物张嘴”这一动画,在剪纸动画中需要准备“人物面部”的剪纸元件素材,以及“人物

张开的嘴”这一剪纸元件,并替换到普通的人物面部上——将面部、嘴部进行元件拆分,并在需要时进行组合,这种制作手法虽然简便易操作,但是却给动画表演设置了障碍。因为面部的运动是肌肉联动的整体,而将张嘴的部位重新制作,其他位置完全不动,则会带来动作的僵硬感。如此一来,虽然剪纸动画的制作比赛璐珞动画简便,但是表演的生动性却大打折扣。

尽管有不尽如人意之处,剪纸动画还是以其独特的美术风格获得了成功。像《猪八戒吃西瓜》《渔童》这些观众耳熟能详的动画短片,就是在万古蟾、胡进庆等老一辈艺术家的精雕细琢下诞生的剪纸动画代表作品,这些作品不仅在美术上令人耳目一新,还因为带有教化作用而受到观众的推崇。在《猪八戒吃西瓜》中,猪八戒和孙悟空的形象相较于其他手绘动画片中的主角具有更强的装饰性:孙悟空的形象混合了剪纸的阴阳刻技法,面部除了沿用戏曲脸谱中大众熟知的桃心妆扮,还在面部的空余部分雕刻出淡淡的曲线装饰——这些装饰在二维手绘动画中一般会被避免,因为多余的装饰会增加原画绘制的工作量。同样的,八戒的耳朵和袍子也都加上了民间风格的装饰纹样。

作为中国剪纸动画的代表人物,艺术家胡进庆创作了一系列优质的作品,或许意识到了剪纸动画的元件拆分对动作生动性的负面影

响,胡进庆也一直在尝试解决这一问题。1992年,胡进庆编导的《猫与鼠》可谓达到了探索剪纸动画表演生动性的极致。在这部仅有2分28秒的剪纸动画中,胡进庆不仅保留了剪纸的“刻”味,还充分还原了动画生动的运动。在这部作品中,胡进庆没有将主角猫、鼠的身体进行元件拆分,而是将角色作为一个整体逐帧雕刻。于是,观众们在这部影片中既看到了黑底红粉剪纸的民间美术,又看到了充满挤压和拉伸运动的猫鼠追逐。

在2023年初大火的动画系列短片《中国奇谭》中,第五集《小满》也使用了剪纸动画关节式的制作和拍摄手法。《小满》借鉴了民间艺术中的黑底金线配色,同时还采用了剪纸动画中对肢体和关节的处理方式。值得一提的是,为了丰富人物的运动,《小满》在一些激烈的动作中引入了二维动画的夸张手法,例如角色在水中激烈地挣扎,作者在中帧中加入了更多的手和脚,以表示手脚因为快速运动而产生的模糊感。

剪纸动画这种独特的形式,或许就是为动画的艺术探索而生——动画的审美边界再次被拓宽。最初的缘由也许是“探索我国美术片的民族风格”,但是在一位又一位艺术家的接力之下,这些与众不同的呈现形式正在丰富着动画的审美。或许这才是强化民族风格之外,剪纸动画带给我们的更深层次的意义。



动画片《猪八戒吃西瓜》中的主人公剪纸造型



库淑兰剪纸作品《剪花娘子》(20世纪80年代)

动漫焦点

鸟山明是日本漫画的代表人物,同时也是世界级的巨匠,其作品在全世界范围内都具有极为广泛的影响力。在鸟山明的漫画里,美国文化、中国文化与日本文化在其中融会贯通,硬朗的工业文化与细腻的日式传统审美也得到了充分体现。

从鸟山明的作品里,我们可以看到中国传统文化的强大影响力。《龙珠》的创作灵感来自《西游记》,主角悟空的原型自然是那只被压在五指山下500年的猴子;乌龙的原型是猪八戒;还有一位主角名为饺子,据说作者画到此处时正在吃中国饺子。此外,《龙珠》中众多清晰、流畅、逼真的打斗画面也来自中国电影,鸟山明从李小龙和成龙的功夫电影中取材,在漫画里对电影的打斗场面进行取材和复刻。同样被借用的还有电影里的人物,《龙珠》主角之一龟仙人的原型是电影《醉拳》里的成龙,桃白白的原型就是电影《蛇形刁手》中的上官逸云。20世纪80年代,鸟山明还专门来中国采风。《龙珠》中出现的山水背景,就是以黑白线条形式对桂林山水的再现。可以说,倘若鸟山明没有得到中国文化的浸润,便很难有创作《龙珠》的灵感,自然也不可能获得享誉世界的美名。

此外,西方文化对日本文化的冲击也在鸟山明的漫画细节中得到充分体现。20世纪80年代,西方的生活方式体现在日本社会的方方面面,所以鸟山明把作品中的“企鹅村”塑造成一个比东京更多元化的小世界,吸血鬼、人猿泰山、女巫等形象都充斥其间。《龙珠》的主角孙悟空是一名被遗弃在地球的外星孩子,天赋异禀,上天入地,为了维护地球上的和平,与各种恶势力和外星人作战。事实上,这完全是美国漫画中最常见的主题,即“超级英雄+科幻”,与日本传统的贵族武士道大相径庭,却因其为西方的读者所熟悉,使之极易产生共鸣。

最后,鸟山明的成功也可以算是工业文明的直接成果。鸟山明出生在日本重工业城市名古屋的爱知县清须市,毕业于爱知县立工业高等学校(类似于中国的职业中专),专业是工业设计。毕业后他就职于广告设计公司,主要工作是绘制传单和海报,三年后因无法忍受繁重的压力和微薄的工资而离

属于世界的鸟山明

□ 吕晶晶

职。偏巧在这种囊中羞涩又无所事事的状态下,鸟山明看到了漫画杂志高额奖金的征稿启事,顿时萌生出成为漫画家的想法。但当时他的画功和技法实在糟糕,粗糙的作品自然无法入选,但是大名鼎鼎的《少年JUMP》杂志的编辑看到他将其拟声词用立体形体的方式呈现在画面中时,捕捉到其中属于天才的闪光点,从某种意义上成就了鸟山明日后的巨大成功。而那种所谓的“别出心裁”不过是工业设计的常规形式而已,也就是鸟山明在此前工作中常用的手法,只是移植到了漫画中才让人耳目一新。鸟山明的另一代表作《阿拉蕾》也是类似的设定,各种机器人、飞艇、汽车、摩托车等均无比写实、造型合理、细节完整、美观大方,且出现在虚构的“企鹅村”中毫无违和之感。这些看似简单的绘画,实则对创作者有着极高的要求,不仅需要作者具备敏锐的洞察力和高超的绘画技巧,更重要的是他要懂得机械原理,才能让写实的机械与虚构的场景完美融合。如果没有工业设计的学习基础,恐怕只会出现一个勉强合格的漫画家,很难诞生出世界级的漫画巨匠鸟山明。

毫无疑问,鸟山明是一个勤奋的天才,他的成功来自于自身的才华和努力,更来自于时代的需要。自20世纪50年代开始,日本迎来了腾飞的30年,而鸟山明活跃的80年代,随着经济增速的减缓,消极情绪在整个社会广泛弥漫,人们开始寻求轻松的生活方式,在巨大的生活压力下,休闲搞笑的漫画满足了读者最基本的精神需求,鸟山明最初的创作也就有了需求的土壤。此外,1972年“中日邦交正常化”也带来了中国文化在日本社会的进一步传播,加之长久以来美国文化生活方式在日本的普及,一个天才将这一切看在眼里,不断内化,提炼出跨越种族的、关于人性本身的对于友情、爱情和个人成长的感悟,以漫画的形式呈现在世人面前,这明显属于时代造就的结果。后续学习鸟山明的漫画家,再未有人达到过他的高度。之所以出现后来者的情况,既有个人原因,也与现实环境密切相关。衷心期待在文化融合的今天,出现更多形式多样的优秀漫画作品。



龙珠中的中国山水元素

动漫中国

“漫改真人影视作品”:

跨领域的艺术共赢

□ 蚌 非

漫改真人影视作品,顾名思义,就是以绘画原著为蓝本,通过影视化技术手段改编而成的电影和电视剧作品。

长期以来,艺术形式进行跨领域交互并不鲜见,我国古典文学名著如《三国演义》《西游记》等,不仅在国内外有着出色的动画影视作品,在国外也被多次改编,有着广阔的市场与大量的动画影视受众。近几年来,影视市场涌现出许多漫改真人影视作品,如电影《快把我哥带走》《独行月球》、电视剧《长歌行》《大理寺少卿游》等,都有着不错的口碑和票房。

在世界范围内,漫改真人影视作品的范例也不胜枚举。美国的超级英雄系列,无论是漫画原作还是改变后的真人影视作品,都有着世界级的影响力,同时好莱坞也热衷于改编那些幻想与喜剧题材的漫画作品,如《第五元素》《大力水手》《变相怪杰》等;在日本,热门漫画改编为真人影视作品也已成为作品商业化的重要环节,在现实主义题材方面诞生出许多经典作品。

其实,中国的漫改真人影视作品起步很早,早在1949年底便诞生了《三毛流浪记》这样脍炙人口的作品,只不过其后来漫画逐渐发展为讽刺漫画、幽默漫画和科普漫画,缺乏较强的故事性,不具备改编为影视剧的条件。直到20世纪末,具有强烈故事性和情节性的漫画形式由海外传入,中国漫画才开始逐渐转型,诞生了大量漫画作品和漫画连载杂志。进入21世纪之后,随着互联网的兴起,适合手机阅读的“条漫”成为网上最为流行的漫画形式。

随着漫画作品的大量涌现,将有着良好口碑的漫画作品改编为真人影视作品,不仅可以拓宽影视题材,还能保证影视剧先天拥有基础的受众群体。但相对的,在漫改真人影视作品的过程中,常常会出现“不尊重原著”的声音,这就涉及到亚文化向主

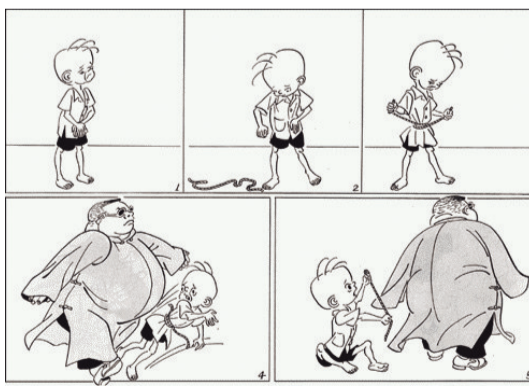
流文化过渡所带来的变化与妥协。

就画面而言,漫画的呈现方式其实是抽象的线条,尽管漫画家会用网点纸、效果线等各种手段来丰富画面、营造氛围,但被分割的画面、夸张的表达方式、画面呈现的密集情节与对话,使它依然与传统写实、写意画等形式有着本质区别。就题材而言,许多漫画家出于个人立场或对社会边缘群体的关注,也致力于通过呈现小众的、猎奇的、差异化的题材来吸引读者。可以说,漫画是亚文化小群体获取身份认同或话语权的途径之一,而进行影视化改编,则是主流文化对亚文化的全面重塑。为了满足大众的观赏口味和审美需求,故事结构被改造,人物行为被赋予主流文化的意义并进行高度升华,使得亚文化符号全面消失,亚文化的故事内核被全部替换——这自然会引来“原著党”的强烈不满。但从另一个角度来看,漫画的影视化改编,本身即是主流文化对漫画文本的一种认可,作品进入大众视野,引发大众的广泛评价,题材或人物群体受到更多关注,本质上已经完成了漫画、主流文化、商业资本的共赢。而亚文化群体所要付出的,仅仅是让渡一点点话语权而已。

漫画和漫改真人作品,本质上都是对时代的多维书写。近年来,国内许多漫改真人影视作品突出呈现出聚焦传统文化的特点。如根据漫画《长歌行》改编的同名电视剧《长歌行》,其故事背景为唐朝初年的玄武门之变;根据漫画《大理寺日志》改编的《大理寺少卿游》,则以武则天时期“妖猫”的民间传说为蓝本;根据漫画《一人之下》改编的电视剧《异人之下》,尽管故事发生在当代社会,却充斥着大量道教元素和民俗信仰。相较于漫画和动画作品,真人影视作品做了大量画面细节上的扩展,从人物造型、服装设计、日常用具到道路、建筑、礼仪规范,都以更为真实可信的形态呈现在观众面前,许多影视剧还



《三毛流浪记》电影剧照



《三毛流浪记》漫画场景

直接采用了“非遗”技艺,不仅满足了观众的审美需求,丰富了影视剧的审美意蕴,更呼应了国家传承中华优秀传统文化的号召。

漫改真人影视作品,是跨领域的艺术共赢,是社会文化多元发展的良好趋势,也是优秀文化传播的上佳助推力。长期以来,无论漫画、动画、游戏还是部分通俗小说,都在亚文化领域内自娱自乐,尽管其中不乏好题材好作品,却也往往囿于表现形式和传播渠道,只能在小圈子小范围内传播,难以走到普罗大众面前。改编漫画为真人影视作品,意味着好作品被推向更广阔的舞台,推向主流文化和大众文化的视野。让更多人看到一个精彩的故事、一种想象力具象化的表演和展现,是当代文化的自由、开放与包容,也将为更多好作品和好内容开拓出更广阔的空间。

数字生活

思念的是孙悟空,得到的却是六耳猕猴

——浅谈AI“复活术”

□ 刘书亮

据说在这个数字化的时代,满怀思念之情的人有了一个新的选择:AI“复活术”——通过相关技术,搜集整理他/她的个人数据信息并“投喂”给AI,技术使用者就可以借助计算机学习和还原被思念者(逝去的人,或者难以见面之人)的容貌、声音乃至性格,生成一个逼真的数字人,或者说数字生命。实际上,电影《流浪地球2》里刘德华饰演的图恒宇就是这么干的:他用已故女儿丫丫的大量数据,虚拟出女儿的生命历程。尽管算力的限制使他只能呈现出丫丫生命中的一小部分,但对于图恒宇来说,这已足够让他感受到女儿依然活着的假象,从而寄托他的思念。如今,这样的事情不仅经常出现在科幻作品里(对科幻来说甚至可能已经成为一种司空见惯的设定),而且似乎成了网络新闻上的常客,每隔一段时间就会冒出来引发一番讨论。

然而,现实中技术的应用效果并不总是符合理想。在塑造一个真正的人这条路上,我们似乎还有很长的距离要走。AI在对话上的“漏洞”,以及在动作和神态上的各种不自然与僵硬,都说明相关技术还远没有成功跨越“恐怖谷”。而且,技术使用者看到敌人的形象跃然屏幕之上时,最初也许会产生一种久违的熟悉感,仿佛自己被技术赋予了魔法一般,有能力让计算机驱动这一数字生命,但随着时间的推移,这种新鲜感自然会逐渐消退,恐怕情绪也

会发生巨大的转变。使用者可能会觉得虚拟出的形象太假了,根本不像原来那个人,就如同六耳猕猴突然现出了原形:原来不过是孙悟空的赝品。虽然现实情况通常是使用者自己主动要求被欺骗,或者像图恒宇那样亲自把这一技术奇观实现出来,但只要计算机的“骗术”尚未臻于完美,就必然伴随着严重的失落。他们可能会意识到,尽管自己主动选择了这种技术,但强烈的期待只能以幻灭告终。

另外,就算技术在数字人外观上能做到让人难辨真伪,但技术使用者却很清楚这无外乎是一份替代品——他们思念的是孙悟空,得到的却是六耳猕猴。这势必会激发出一种对技术反感的“恶心”——我愿从法国哲学家让-保罗·萨特那里“偷”来这个词,来描述这种混合了失望、悲伤与愤怒的复杂情绪。

由此我们不禁要问:现代技术的高超摹仿能力是否真的能够满足人类对于亲情、友情和爱情的渴望?这种通过技术手段“复活”人类的做法,是否真的能够带来慰藉?或许,这样的尝试本身与被复活者独一无二的身之间,始终有一道不可逾越的鸿沟?不过,从另一个角度讲,数字化的“复活”是否在某种程度上挑战了我们对于死亡的传统观念,这种异化了的延续又是否能够被视为一种新的存在形式?这些都是AI时代应该思考的问题。