



《老人与海》是由俄罗斯导演亚历山大·彼德洛夫执导的一部绘制在玻璃上的动画短片，荣获2000年奥斯卡最佳动画短片奖。



《美丽的森林》是一部由杨春执导，根据中国古代工笔画制作的短片动画。

(上接第18版)

绘画艺术 如何“花式”展现光彩

根据历史名画制作动画，似乎也是近年常见的现象，让绘画中的人物形象动起来，最早的鼻祖当属《清明上河图》的动态呈现。静止的绘画如何在创意、技术与动画艺术的合力之下，大放异彩？需要借助怎样的媒介，来拉近人们的距离，以更加亲切活泼的面貌走近大众生活，实现互动？对于此，中国美术学院动画艺术学院老师杨晨曦给出了他的见解，他认为首先还是绘画作品本身的内容故事，其次才是适合的媒介手段，找到与之匹配的技术技巧。当代，因为观影方式、创作观念的不断变化，各种技术手段都可以利用。

在他看来，并不一定是直接拿古画制作出动态的视觉效果，而是说继承、借鉴画作本身的画风或工艺，讲述新故事、传递新气息。譬如杨春的《美丽的森林》整个片长不到7分钟，自始至终，全部画面源自宋代工笔花鸟画，包括徽宗皇帝的《芙蓉锦鸡图》、林椿的《果熟来禽图》以及无名氏的《红蓼水禽图》等，静谧而喧闹，优游而泊如；北京电影学院动画学院出品的《囍厢记》，依托于传统砖雕艺术，将原本静止的砖雕形象，转换成动态动画，光是在美术造型上就借鉴了墨画、壁画、年画、民间剪纸等传统艺术；韩暉的动画作品《丝路行者·鸠摩罗什》根据分镜构思以铅笔线描的方式先行绘制美术线稿，由岩彩壁画研究所的师生们进行绘制，再由影视动画学院师生进行原画、加动画绘制与上色等后期制作，细磨出精品。

“借鉴绘画风格从两个层面来说，第一个是实现手段，作为做动画的设计师来说，首先需要通过临摹，学会原画画风，要去练功；第二步当然就是讲好故事，因为动画影像作品本质还是讲故事；第三在整个制作的流程上面，特别是这种强调绘画性的，往往是以手工绘制的

方式，而不是以现代电脑的方式去完成的。”杨晨曦提到一部被称之为最“重”的动画《夏虫国》，包含了对于传统文化的致敬，它有一万多块石膏，重20多吨，将涂料画在石膏上，用电脑扫入。费工费力的事情其实可以通过电脑完成，但是本片导演汤柏华执着地、实打实地用绘画的方式去把它做出来，20个人用2年时间，把20吨的“敦煌”变成了17分钟短片。“整个团队原来都是做动画的人，绘画水平参差不齐。导演想了一个办法，就是请中央美术学院国画系的老师来给他们上课，示范白描人物，团队集体临摹。这部片子主要是靠白描上色的绘画方式去实现的，只不过它是放在了石膏板上，逐帧去画的。”

不可否认，动画创作过程当中，电脑动画可以做到动作描摹很精准，但是手绘制作出的动画影像有手工感，保留了人的手作的痕迹，因此会更加生动。比如《老人与海》动画影像其实是抖的，按照我们现在电脑的技术标准来说，往往是不合格的，但是正因为这种一帧连续画面抖动，手工会产生一些偏差，而这些偏差、手工的痕迹往往是手绘动画的魅力所在。

如今沉浸式的观展体验，让观众有更多的参与感和身临其境的感觉。“运用动画、影像、高科技等手段把中国山水画动起来、做到人在画中游，是自然而然的过程，不需要特别去推动，因为人们对于视听的需求其实和技术手段是一种互为推进，会要求技术去升级，反过来技术突破后自然会应用到绘画当中。正如他所言，“现在沉浸式展览如果放在5年前大家都会觉得稀奇，现在变成一个必备品。那下一轮对于这种视听的追求，会在哪个点上面爆发呢？这是与观众的需求是不断去匹配的。”这些从绘画中走出来的动画作品无疑是可圈可点的，之后希望能有更多创意多元的动画作品，在国际舞台上“熠熠生辉”。



《囍厢记》是由北京电影学院动画学院出品的砖雕动画，改编自中国经典爱情故事《西厢记》，美术造型上借鉴了墨画、壁画、年画、民间剪纸等，为国内首部砖雕定格动画。



《牧笛》是由上海美术电影制片厂1963年摄制的水墨动画片，由盛特伟、钱家骏担任导演，盛特伟兼任编剧，是继《小蝌蚪找妈妈》之后，世界第二部水墨动画片。



《夏虫国》是汤柏华导演的一部动画电影，完成于2013年，2014年入围第60届奥伯豪森国际短片电影节和入围第24届萨格勒布国际动画电影节。