

# 动画定格 的瞬间都 是一幅绘画

■张振兴

传统的动画就是一张张手绘出来的连续画面,使用摄像机一格格拍摄到胶片上,然后通过放映机播放出来的影片。对一些画面精美的动画片来说,每一次定格的一瞬间都可以算得上是一幅绘画作品。然而,并不是所有的绘画类型都能被直接制作成动画。一般我们在采用某种绘画类型制作动画的时候,会先研究绘画技巧,将重复绘画工作量降到最低。那么,以抽象方法概括形体结构的卡通漫画,就成为早期动画艺术家比较偏好的绘画类型了。

动画艺术的发展离不开视觉风格的探索和实践,更多的绘画类型被动画艺术家运用到创作中来。加拿大动画艺术家弗雷德里克·贝克创作的动画短片《种树人》曾获1988年第60届奥斯卡最佳动画短片奖,影片的画面是用彩铅等材料,直接在特殊胶片上绘制形成的虚实变化的视觉效果。艺术家利用了彩铅绘画的特殊纹理,结合动画拍摄时的叠化特效手段,造成一幅幅画面次第显现的视觉效果。这种效果能使观众体会到时光瞬息万变,沧海桑田的感觉,并且与这部动画短片的故事相契合,将种树人长年累月辛勤劳作的过程通过一个个瞬间叠化出来。

而同样表现时间沧桑感的《老人与海》,与《种树人》就有很大不同。俄罗斯动画艺术家亚历山大·彼德洛夫于1999年创作了动画短片《老人与海》,使用的是油画风格。根据油画材料不易干及可涂抹的特性,艺术家将油画颜料画在了多层玻璃上,展现出丰富多变的动态效果。彼德洛夫使用油画表现方法将大海波澜壮阔而又瞬息万变的气势展现在观众眼前,同时也展现了俄罗斯艺术家们深厚的造型功底。

要让许多艺术家一起工作不是一件容易的事情,历史上曾有一些动画电影是采用分段制作的方法,将不同动画艺术家的短片片段集合在一起,例如2015年的中国动画电影《梦幻列车》等。但是,近年来有一部作品突破了艺术的藩篱,让所有参与的艺术师为之疯狂,那就是动画电影《至爱梵高·星空之谜》。这部影片是由多洛塔·科别拉和休·韦尔什曼执导的传记类动画电影,于2017年6月12日在法国安纳西国际动画电影节首映,同年12月8日在中国上映。导演在处理影片画面效果时充分利用梵高的绘画特点,尽可能地还原梵高绘画中的构图、色调和笔触等艺术风格效果,实现了“人在画中游”的境界。

更重要的是,导演集结了数百位油画艺术家通力合作,经过数年时间的绘制才最终完成这部作品。但是,这部动画电影为人诟病的地方正是太忠于梵高的绘画了,导致艺术家们只能机械地复制他的笔触,而失去了自我艺术创作的精神品质。

## 水墨与动画“天生一对”

难道动画中的绘画就只能机械地复制,而不能做出灵动的效果吗?答案是否定的,因为中国水墨动画早在1960年就已



《至爱梵高·星空之谜》是由多洛塔·科别拉、休·韦尔什曼执导的传记动画电影。



《种树人》是加拿大国宝级动画大师弗雷德里克·贝克1987年执导的动画短片,曾获得第60届奥斯卡最佳动画短片。

经将中国水墨画与动画完美地结合,充分展现了中国传统艺术的魅力。

中国水墨动画技术从第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》开始,将传统的中国水墨画引入到动画制作之中,使动画片的艺术风格有了重大突破。与一般动画中的绘画风格相比,水墨动画造型没有明确的轮廓线,需要根据虚实之间的关系概括形体结构,使墨色与纸纹完美地融合在一起,达到浑然天成的效果。水墨动画角色的动作和表情都十分自然,符合东方人的审美趣味,并善于表现似像非像的意象特征,使人对时间和空间都产生丰富的遐想。

但是,由于要分层渲染着色,制作工艺非常复杂,一部短片所耗费大量时间和人力是惊人的。上海美影厂对水墨片投入巨大,制作班底也是异常雄厚,除了特伟、钱家骏这样的老一辈动画大师,就连国画名家李可染、程十发也曾参与艺术指导。正是因为这样不惜工本的艺术追求,中国水墨动画在国际上博得了交口称赞,没有任何一个国家敢于同中国人的耐心竞争,日本动画界甚至称之为“奇迹”。

在之后的水墨动画片制作中,《牧笛》

和《山水情》使水墨动画技术趋向成熟,而《山水情》更是被视为中国水墨动画集大成之作,它是1988年由王树忱编剧,特伟、阎善春和马克宣导演的一部动画短片,并邀请国画名家吴山明和卓鹤君设计人物和山水造型。在国家艺术基金2019年度艺术人才培养资助项目《中国当代水墨动画传承与创新人才培养》的授课过程中,吴山明老师说:“水墨动画应该做下去,这是我们的强项,也是我们中国最独一无二的动画艺术语言,是其他国家做不了的……”这充分体现了中国水墨动画的优势,而正是水墨动画这种绘画表现形式奠定了“中国学派”动画的核心,即弘扬民族艺术精神,繁荣中国文化事业。

后来,随着上海美术电影制片厂的改制,中国动画至今也无法超越甚至复制当时的辉煌。一方面是因为艺术价值同商业价值的脱离,使得水墨动画面临着无以为继的尴尬;另一方面,随着电脑制作技术的发展,出现了很多利用三维软件和后期特效软件模拟的水墨效果。这些效果虽然能再现水墨的虚实意境,但是笔墨气韵和墨色流动的效果却很难通过软件来模拟,特

别是墨色层次上的突破,一直是一个难题。

## 静态画面中的动态之美

随着数字技术的发展,传统绘画中难以复制的笔触效果等技术难题逐渐被攻克,越来越丰富的视觉动态效果被呈现在动画电影之中。《史努比:花生大电影》是2015年出品的一部动画电影,它取材于查尔斯·舒尔茨创作的《花生漫画》。在这部三维动画电影中,导演将原本漫画中的二维平面角色改造成了三维立体角色。但是,这种改造并不意味着我们能通过360度视角全方位地观看三维立体漫画角色,而是将符合角色个性特征的角度展现在观众眼前,使观众还是能够辨识熟悉的漫画角色外形。

这种数字绘画技术也运用在2018年出品的动画电影《蜘蛛侠:平行宇宙》之中,使我们能够感受不同类型的漫画被改造成三维立体风格后,漫画角色带来的特殊空间造型和构图方法。然而,二维平面风格和三维立体风格始终难以共存,似乎两者空间上的矛盾就会造成画面上的冲突,带来不和谐的感觉。

《智能大反攻》是2021年出品的一部动画电影,导演采用的就是“二维漫画+三维立体”风格。影片的三维动画技术团队从传统的三维动画造型、动画、灯光、材质等技术环节改造开始,对整个影片画面的视觉风格进行了很好调整,使画面看起来就是一幅幅的漫画。在这里,绘画不仅是作为一种动画画面风格,而且是作为一种动画技术手段进行开发。尽管如此,三维动画比较“实”的立体造型风格还是难以模拟无固定边框的“虚”的水墨造型风格,这是今后的动画技术开发团队面临的一项挑战。

虽然传统绘画难以超越,但数字创新还是值得鼓励的。中国水墨画传承到今天,更需要借助动画和数字技术的力量增添活力,而动画也为绘画提供了一个新的打开方式,使我们不仅能欣赏绘画的艺术风格,也能感受到静态画面中的动态之美。(作者系中国美术学院影视与动画艺术学院博士)