

# 中國功夫過招荷里活 新國產動畫離經典還有多遠？

▶《大魚海棠》充滿吉卜力動畫的風格



▶《羅小黑戰記》瀟灑二次元風格



這廂《哪吒之魔童降世》以四十九億（人民幣，下同）票房剛剛大獲成功，那廂又一部動畫電影《羅小黑戰記》口碑逐漸發酵，以三千萬的小成本上映十天在內地攬收二點三億票房。自《西遊記之大聖歸來》開始至今，國產動畫在口碑和市場上被注入強心針，在這一片好的形勢之下，我們看到一個個古典人物在或日系或美系的畫風中，用愈漸成熟的方式向我們講述一個個非常荷里活的故事，而國產動畫曾經引以為豪的民族性在他們身上卻似乎再難尋到。

小惠

國產動畫電影在題材和人物的選擇上，一直以來都比較懷舊，自中國第一部長篇有聲立體卡通片《鐵扇公主》（一九四一）起，古代人物和古典神話故事便成為中國動畫電影的常客。近年熱映的幾部電影，除了取材自《西遊記》和《封神演義》這兩部家喻戶曉的古典小說的電影《西遊記之大聖歸來》（下稱《大聖》）和《哪吒之魔童降世》（下稱《哪吒》）外，《羅小黑戰記》中亦出現了哪吒這個人物，「庖丁解牛」的庖丁是《大護法》中的重要人物，《白蛇：緣起》故事來自民間傳說《白蛇傳》，《大魚海棠》則是取諸《莊子·逍遙遊》、《山海經》、《搜神記》幾本中國古書，並融合了「女媧補天」等上古神話元素。

## 大熱之作欠中國特色

然而並不是說找幾個家喻戶曉的古典



▲《小蝌蚪找媽媽》劇照。片中的形象皆從齊白石筆下而來



▶齊白石畫作《蛙聲十里出山泉》

神話人物做主角，就叫中國特色了。如果我們細看今年這些電影，會在《大聖》與《哪吒》的畫風中找到《沖天救兵》、《玩轉極樂園》、《恐龍樂園》等荷里活動畫中的人物形象影子，會發現《羅小黑戰記》是徹頭徹尾的日本二次元風格，會在是主打「中國風」的《大魚海棠》中，感受到無處不在的「吉卜力風」。

北京電影學院動畫學院副教授、動畫導演陳廖宇，曾將中國動畫電影的發展分為四個階段，分別從「用別人的話講自己的故事」、「用自己的話講自己的故事」、「用別人的話講別人的故事」，到如今再到「用別人的話講自己的故事」。所謂「用別人的話講自己的故事」，即借鑒外國的手法和技巧來展現中國的故事。面對如何令國產動畫繼續前進的問題，不少人想起了萬氏兄弟。作為中國動畫先驅的萬氏兄弟，一九四一年受迪士尼動畫《白雪公主》啟發作《鐵扇公主》，當時在影像風格上儘管使用水墨畫風做背景，但在人物的造型上明顯借鑒迪士尼的風格。而後中華人民共和國成立，蘇聯動畫崛起與迪士尼並駕齊驅，一九五六年，由上海美術電影製片廠（上美影廠）製作的動畫短片《烏鴉為什麼是黑的》，在美術造型格調上近似蘇聯，幾乎找不到中國的影子，雖獲得第七屆威尼斯國際兒童電影節獎，卻一度被認為是蘇聯動畫。在此之後，上美影廠的電影便在萬氏兄弟等人的努力下，開始了對中國風格的持續並深入的探索。

## 昔藝術之高今難企及

去年大英博物館為慶祝「何鴻卿爵士中國及南亞展廳」重開，以3D技術重現晚明畫家項聖謨作品《秋林讀書》，觀眾隨視頻畫面穿梭畫中，感受古樸遠意。而此創意早在近六十年前，便被上美影廠實踐。一九六一年上美影廠經過實驗研究，將中國傳統水墨畫與動畫技術相結合，開創的世界上第一部水墨動畫片《小蝌蚪找媽媽》，此片原型為齊白石畫作《蛙聲十里出山泉》，畫上蝌蚪在影片中動了起來，隨山泉而下，尋找媽媽，片中的蝦蟹等形象亦來自齊白石筆下。八月份，日本經典動畫電影《輝耀姬物語》的手稿在尖沙咀展出，其作者是已故吉卜力工作室的動畫大師高畑勳。這部動畫明顯借鑒中國水墨畫的留白，高畑勳在五年前接受內地一家媒體採訪時曾坦言，他們留白比較多的作品，是受到上美影廠導演特偉的水墨動畫片的影響，他說：「特偉先生早期的《小蝌蚪找媽媽》，看的時候我都傻了，沒想



▲《鐵扇公主》人物造型借鑒迪士尼

到竟然能做出這樣的作品。」

《小蝌蚪找媽媽》之後，上美影廠又先後製作了水墨動畫電影《牧笛》、《鹿鈴》、《山水情》，在當時計劃經濟體制下的上美影廠，在動畫電影的藝術創作上是不管市場、不問成本的，這些水墨動畫有多奢侈呢？《鹿鈴》的美術設計是國畫家程十髮，《牧笛》的背景設計是「長安畫派」山水畫家方濟眾，「主角」之一的水牛是根據著名國畫家李可染的風格繪製的，據廣東省動漫藝術家協會主席金城此前對媒體所述，李可染曾為《牧笛》畫了十幾張水牛圖以供劇組參考。此外，水墨動畫的製作過程亦十分複雜繁瑣，每一張畫面都要分解、描線、分層渲染着色，並在攝影台上再三固定和拍攝，所耗人力時間遠高於普通動畫。

除了水墨動畫外，上美影廠在學習西方動畫的過程中亦發展出自己的風格。一九五六年，他們通過借鑒京劇的臉譜藝術和配樂，製作了動畫電影《驕傲的將軍》，開創了「中國動畫學派」，並在此後的發展中創作出了中國動畫電影的兩座高山：《大鬧天宮》與《哪吒鬧海》。《大鬧天宮》在人物造型上借鑒了皮影戲的藝術形式，延續了京劇的配樂與武打動作，挪用敦煌壁畫的美術風格，形成了具有中國式審美的視聽語言風格；《哪吒鬧海》繼續發展這種視聽語言的風格，並深入挖掘「削骨還父削肉換母」的人倫話題，令動畫電影面向全齡、面向世界。

國產動畫電影在藝術上取得的成就，今天望之依舊難以企及。進入市場經濟後，上美影廠面臨資金短缺的問題，此時深



▲《牧笛》劇照

▲《大聖》是效仿荷里活電影工業的作品

圳的動畫加工公司開始承接國外動漫的加工製作，給工人開出高額的薪水，中國的動畫創作者就此成為歐美動畫的加工具，導致了二十世紀八九十年代國產動畫的突然熄火。直到今天，國產動漫市場逐漸被打開，屬於國產動畫的特色卻依舊無跡可尋。當然，這不僅僅是創作者的問題。

## 3D大潮下應如何發展

不管是《大聖》、《哪吒》、《大魚海棠》，還是《大護法》，都在後期使用了轉制3D技術，三維立體動畫對於中國傳統繪畫特色而言，已經是一個巨大的挑戰了，更何況是3D電影。西畫焦點透視的立體畫法與3D一脈而生的，而傳統國畫的散點透視、講求寫意的風格，與為寫實而生的3D技術可謂南轅北轍，如何在3D的潮流中找到表達自己的民族特色，至今仍是一個



▲長篇水墨動畫電影《紅松鼠米高》劇照

## 香港動漫界探尋新路

如何在3D時代的動畫電影中找到屬於自己的表達方式，是東亞許多地區都面臨的問題。目前，日本以宮崎駿、新海誠為代表的動畫大師們選擇將2D進行到底。他們認為2D和3D可以並行不悖，因此在自我的創作上繼續堅持2D製作，並在市場上得到了不錯的反饋。

而在香港，動畫電影本身就特別受歡迎的類型，當下更是困難重重。「吉卜力的動畫世界」香港站於八月在九龍灣開幕，典禮上記者問吉卜力工作室會長星野康二對香港動漫有何建議，他卻直言「沒看過香港動畫」，場面令人尷尬。許誠毅等知名的香港動畫師目前做的都是完全美式的電影，本土大IP麥兜、老夫子熱度退潮，小朋友只知「佩奇」不知「麥兜」，但仍有新一代動

難解的問題。

當初上美影廠面對動畫這個舶來品，選擇藝術與通俗兩條路並進，但在通俗的探索亦並未放棄傳統東方的視聽表達，才有了《大鬧天宮》與《哪吒鬧海》這樣的作品。如今受到由荷里活活動畫培養出的市場審美偏好限制，大部分的國產動畫電影畫風雷同美日、結構效仿荷里活，還停留在亦步亦趨的模仿上，在民族特色的創新上浮於表面，所以我們才會看見一個披着荷里活皮的哪吒，才會對他感到恨也不是愛也不是。可以說當下國產動畫在藝術方面探索的程度是非常有限的，風格未見建立，恐怕還難言復興。

下期「文化觀瀾」將於10月3日刊出



▲《哪吒鬧海》劇照



▲《大鬧天宮》在人物造型上借鑒皮影戲的藝術形式



▲《麥兜》是香港動畫電影有名的IP