

10. 3969/i issn 1671-3079. 2017. 03. 004

偶味中的艺术之心

——丰子恺漫画的偶动画转化研究

李佳瑶

(杭州师范大学 文化创意学院, 浙江杭州 311121)

摘要: 丰子恺漫画自诞生之日起就以其独特的艺术韵味、以小见大的艺术手法、强烈的艺术魅力震撼人们的心灵。以偶动画与丰子恺艺术教育思想中的“艺术之心”为基础, 构建艺术创作形式的共感, 诠释简朴亦真的偶动画创作手法, 定义“童”与“情”等丰子恺特有漫画要素的偶动画转化概念, 这是对丰子恺漫画的现当代传播做出的积极探索。

关键词: 丰子恺; 漫画; 艺术之心; 偶味; 传情达意; 3D 打印

中图分类号: J228.2 **文献标志码:** A **文章编号:** 1671-3079 (2017) 03-0020-05

Feng Zikai's Puppet Animation Center

——Research on Feng Sikai's Puppet Animation Transformation from Caricature

Li Jiayao

(Culture Creativity Center, Hangzhou Normal University, Hangzhou, Zhejiang 311121)

Abstract: Feng Zikai's caricature has been shocking the world with its special charm and means of artistic expression since its birth. Based on the puppet animation and "art center" of Feng Zikai's art education thought, this paper tries to find the similarities of art creation, interpret that simplicity is aesthetics in creating puppet animation and define such puppet animation transformation concepts as "childhood" and "affection", unique caricature elements in Feng's caricature works. This is a positive exploration to disseminate Feng's caricature art in modern society.

Key words: Feng Zikai; caricature; art center; puppet animation; express affection and meaning; 3D printing

日文有个关于美的表达词汇叫“Wabi-Sabi”^①, 侘寂, 不完美的美。作为偶动画的热爱者和创作者, 我们永远都在追求“侘寂”, 即追求一种“不完美的美”。所谓“不完美”, 并不是说偶动画创作水平有缺陷, 而是指传统偶动画作为利用各种媒材手工制作出人物模型进而运用停格再拍原理产生的一种特殊的动态影像形式, 不像人眼所看到的现实人物运动或高度拟仿现实人物运动的其他动画形式那样“自然”, 在拟仿现实事物运动方面因技术手段限制而存在着一种天然的“残缺”——亦即反映

收稿日期: 2017-03-01

作者简介: 李佳瑶 (1984—), 女, 浙江杭州人, 杭州师范大学文化创意学院讲师, 主要从事文创与动漫产业研究。

① Wabi-Sabi 描绘的是残缺之美, 残缺包括不完善的、不圆满的、不恒久的等, 现在一般也可指朴素、寂静、谦逊、自然等。Wabi-Sabi 源自佛教中的三法印 (一、诸行无常, 二、诸法无我, 三、涅槃寂静), 尤其是无常。Wabi-Sabi 是日本传统文化、美学、世界观、思想哲学的最鲜明的一个根基, 深刻影响着世代日本人。

网络出版时间: 2017-04-18 14: 45 网络出版地址: <http://kns.cnki.net/kcms/detail/33.1273.Z.20170418.1445.006.html>

在运动表现上的不流畅和机械感。这种“不完美”，就是偶动画本身形式的有限性。这正是偶动画最为核心的艺术和审美特征——“偶味”的真正来源。作为一种专属于偶动画的审美范畴，“偶味”是因为与现实人物那种“流畅”运动不同而产生的陌生化效果，从而为观众提供了可与现实或自然运动相区隔的形式观审距离。在这种形式观审中，由于人偶模型作为日常生活中的儿童游戏对象与童年记忆、童年经验相关，故而会产生一种融合真挚、朴素、稚拙与童真等多种感性因子的特殊审美体验。在有限的形式中，产生了特殊的审美趣味，即“偶味”。“偶味”所关涉的这种形式特征和感性经验，使得偶动画成为对具有相似审美品格的丰子恺漫画新媒介化的最佳载体。我们将从以下三个方面对这种尝试加以分析。

一、丰子恺漫画与偶动画的传情达意

丰子恺漫画更多透露着对万物生灵、家庭生活的“情”，聆听坊间世俗之音，反复咀嚼细细品味，从中引发读者对人生的感悟。这在艺术的创作初衷上同偶动画有异曲同工之处。这正是我们在诸多艺术创作手法中，选择用偶动画这种形式表达丰子恺漫画的重要因素。米德在讨论谢林的艺术哲学观念时指出：“艺术家在他的观念中发现他自身，因为艺术家的功能——或者说，艺术家的过程——不只是采用死的材料并在其中塑造他的观念。他在材料的本身中发现了观念。他在他正制模的泥中发现了形式，并且只有当他制模时，他才发现了他自己心智中的形式是什么。”^{[1]150} 偶动画中蕴藏着一种无法言喻的感情，再也没有什么比赋予一个没有生命的物体以生命更令人激动人心，更何况是在一个立体的空间内。偶在动画师与观众之间扮演着重要的角色，起着桥梁与纽带的作用。动画师和动画角色之间的亲密关系，会使其将自身的某些性格特征转移到动画角色的身上。角色是他们自己对于影片最直接和最诚恳的诠释，通过手上的人偶，动画师仿佛亲临影片之中。动画师和人偶角色之间这种微妙的互动，给动画片带来独特的韵味。偶，不仅可以被施加某人的想法，同时它也可以通过人手的触摸激发创作者的想象。^{[2]69}

偶动画创作过程是一个充满乐趣、挑战和艰辛的过程。其审美乐趣的主要来源毫无疑问是偶味，挑战则是在对偶味的阐释、创造和传递领域的探索。而艰辛，除了体现在偶本身的精细制作之外，更体现在对每一秒的运动影像之呈现上所需投入的大量时间。这种创作过程本身，同时兼具工艺美术和时间艺术的品格。就运动影像或动态形象而言，也许可被理解为对时间本身的工艺制作——这不仅仅是指动态影像本身的时间呈现形式，更是指生成之流逝感被形式化的捕捉。这正是偶动画为创作者提供巨大快感的真正来源。为把角色表现得栩栩如生，在创作过程中，我们往往需要亲历亲为，亲手制作和操控每一个动画细节，还要经常不断地重复同一工作。我们不但需要承受住动画制作的辛苦，还要能够忍受住重复制作的枯燥，这一切是完成一部精彩偶动画影片必须经历的。

英国老牌定格动画公司阿德曼（Aardman Animation）创作《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》，前后制作花费5年时间，仅拍摄就用了15个月，影片角色发展到40多个、32个完全不同的场景，有250多名工作人员和30多名动画师共同参与。以动画每秒24格进行计算，全片85分钟就等于有122400格画面需要拍摄。导演nick在工作室每日平均步行5公里，摄影队每周饮水500升；此外，由于模型损耗，偶动画师每周还要为Wallace做15对新手，平均每两个月就要为全片四十几位动画角色换上新的眼睛。仅仅一个杜婷婷小姐的大宅院就花费动画师8个星期才搭建完成。在如此之大的劳动强度之下，平均每天却只能拍出3秒的素材，最后还可能被剪掉。因此有人说：“偶动画是疯子才肯干的事。”^{[3]127} 而这一切都仅仅源于偶动画独一无二的返璞归真以及一颗动画师永不泯灭的童心，对偶动画的挚爱，对艺术创作的执念。

二、丰子恺漫画的艺术之心与偶味传达

偶动画创作的特别艺术魅力在于通过定格拍摄展示其“偶味”。这被大部分的偶动画爱好者所津

津乐道，哪怕有时候会有一些小瑕疵，但是那种一气呵成、不可反复的制作形式还是让很多人为之着迷，因为在拍摄过程中，一旦换成了人偶的动作，也就意味着我们再也回不到前一帧了。这既造成了很大的创作压力，同时也会让创作者感到兴奋，偶动画就像一场开放率真的表演，压力与快乐并存。

偶动画的好坏并不完全取决于人偶设计的复杂程度，很多时候，动画创作者都是在利用最简单的材料表现影片。甚至有时候，偶动画师仅凭借沙子和盐这些最简单的元素就可以创作出令人叹服的影片。用如此简单的材料去营造丰富的动画意象就要求动画师具有极强的创造力，并在动画运动、动画造型、动画材质和光影表现上有细腻娴熟的技巧。人偶的动作表演在很多情况下并不能像真人演员那样做得复杂细腻，也不能像电脑动画那样精确细致，更不能像平面动画那样随心所欲，它所拥有的是一种独特的优势，即“真实存在性”。从本质上讲，人偶的表现来源于动画师的直接操控，它们的一切动作都是发生在真实空间里的真实行为，这其中所蕴涵的某种真情实感是任何人无法忽视的，这也是定格动画作为一种重要的动画形式存在的理由。偶动画的创作还充满了偶发因素，几块普普通通的布条和铁皮在经过偶动画师的创作后，就会立刻变成能够进行影片表演的人偶演员，形象的悲欢离合、剧情的曲折离合、场景的宏大精细全因此而得以呈现。复制时代的到来培养了人的惰性，让人们没有更多时间与精力去创造性思考，这也让人们对于非机器的复制品感到尤为宝贵，对手工制品给予了“童真般”的重视。手工制品能够在观众和创作者之间产生奇妙的共鸣，每一件道具抑或是模型都像是一件艺术品，甚至是布景设计上的一些斑痕、破损，这些看似不经意的“不完美”都让偶显得更加生动和真实。

这一点与丰子恺先生提出的“艺术的心”概念是融会贯通的。“艺术的心”在品格上与“童心”无二，皆为“绝假纯真，最初一念之本心”，未曾沾染或主动斥离世俗功利，所异在于后者往往被视为自然而然之净土；而前者则浸润“无用之用”“无所为而为”之精神，是在艺术创作过程中内涵心性修治或德性涵养，是由人为、经淬砺而臻自然、复天性，此正丰子恺所谓“解脱烦恼，出入于清静界，扫荡我利欲，建此不同不二之乾坤”^{[4]479}之大义。“艺术的心”所涵濡的大义，与偶动画人的追求不谋而合。偶动画极为艰辛的创作过程与心性修治之艰辛相对应——一如中世纪伟大画家安吉利科修士壁画创作与其祈灵之心之对应，皆指向艺术创作过程与精神历练和灵魂提升过程本身的一体性。缺乏这种来自形上诉求和本体支撑的力量，任何精致、繁琐、复杂、感人至深的艺术经典皆不可能出现。总之，丰子恺所说“艺术的心”也罢，及其传统思想源泉“童心”也好，恰恰构成真正的偶动画艺术创作者最为内在的力量源泉。

与手绘动画也就是传统的二维动画相比，偶动画有着源自偶味的天然优势。例如，偶本身强烈的立体造型感及其与童年游戏经验的天然联系，运动影像陌生化表现相对于日常运动形成的间离效果，以及建偶、场景和道具制作过程中那种集体性的手工制作所带来的亲切感和天然的团队意识等等。偶动画制作远比真人影视制作甚至一般电脑动画制作更富乐趣——让无生命的事物具有生命进而富含意味，动画一般性的创作品格毫无疑问可以碾压前者；而对于一般电脑动画那种面对冷冰冰的屏幕以及高度理性化的计算机语言所体现出来的后工业化时代电子生产特性而言，高度手工化的偶动画又具有一种来自旧的工艺美术时代的天然光晕。越来越多的图形图像辅助软件介入了偶动画创作过程中，然而这仅仅构成偶动画本身的辅助手段和力量衍生。纵使电脑特效技术的进步日新月异，偶动画依旧被视为一种有独特艺术风格的动画形式。即使偶动画在制作中，影帧之间存在不可避免的细小动作对位偏差，在成片中表现为角色的轻微跳动，从而形成偶动画影像具有间歇、跃动的美感。这种影像的轻微闪烁、跳动反而形成偶动画独特的画面运动质感和运动节奏使得影片具有跃动和虚幻的审美气息。如在 Wes Anderson 的影片《了不起的狐狸爸爸》里，不同材质的角色和布景协调性地统一在一起，体现出偶动画在材质质感上的丰富表现力。比起精细逼真的高科技电脑动画，定格动画拥有的是一种自然质朴的表现优势，这种形式虽然技术含量不高，却更具有创作力和想象力。一个不起眼的玩偶，一把普普通通的青菜，或者是一根在墙上画来画去的粉笔都会在动画师的创作下变成能够感动观众的

影片桥段。同时，人偶制作材料十分丰富，包括木材、黏土、硅胶、针织品等，而这些材料的质感往往被认为是定格动画最具表现力的地方，动画师可以在他们的角色里借此赋予很多情感，如让他们的角色显得紧张、滑稽、乖戾等。材料和空间赋予了人偶角色一种真实的物理存在感，例如，完全真实的光影效果、透视效果和重力效果等，这些都会在观众与动画之间建立一种紧密而且真切的联系，让观众沉浸在影片世界里。

三、丰子恺漫画角色与 3D 打印技术的运用发展

偶动画制作过程中可以运用各种各样的媒材，甚至连日常生活中的食品都可以成为偶动画制作的材料。材料本身的极大丰富是偶动画制作的一个特征。随着科技的不断进步，一些新材料（环氧树脂、刘易斯新型塑料等）被用于制作偶形，这类偶形外观细腻逼真且兼具耐用好操作的特性。3D 打印的出现与运用，给偶动画领域带来革命性的改变。偶动画与 3D 打印技术的结合，使得其最大限度地弥补了人力的不足，同时也节省了制作场地的空间。本次丰子恺动画影片的创作采用国际上偶动画创作的全新 3D 技术打印，《护生画集》中角色动画丰子恺的整体头部及配角的面部表情均采用该技术进行创作，我们运用 Maya、ZBrush 等建模软件进行先期扫描建模，后经数字修正，使用多种“印材料”到个体单位进行 3D 打印。由于是人物传记形式影片，因而作为主角的偶动画角色制作构成影片是否成功的首要前提，同时质感传达也是极为重要的影响要素。使用 3D 打印技术后，原有的丰子恺偶形不但被完好地保留，更得到了升华与改善，弥补了传统偶形的制作缺陷。偶形实物完型后，再采用逐格拍摄，将诸多静态画面制作成动态影像，有效表达了我们的创作意图。如图 1—图 4 所示。

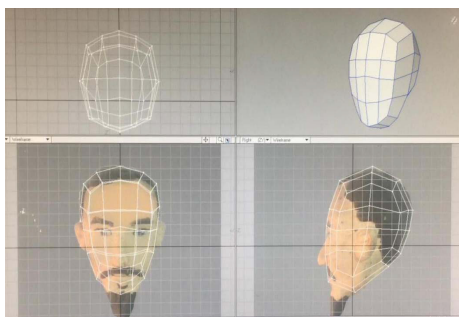


图 1 丰子恺人物三维建模图



图 2 人物角色 3D 头部打印白模雏形



图 3 人物角色 3D 头部打印上色成品



图 4 人物角色完整偶形

脸部表情的替换制作在偶动画兴起之时已被运用，在手工绘画制作的背景下，它的产生符合逻辑。每一框都是一幅独立的图画，与前一框不同。将这个想法运用在偶动画中，意味着每一框都有一张独立的脸，可随时互相替换。已知的最早采用此类换脸技术的是 1917 年美国电影制作人霍华·莫斯的电影《玩具喜剧》，之后，脸部替换也被运用于 1928—1930 年间 kinex 摄影棚拍摄的短电影《snap the gingerbread man》中的主角。为了保持不同脸间的一致性，黏土雕塑很有可能是用一个模

型做的,然后再对每一个进行微调,这些木偶通常只有 1~2 张面孔进行变换,1935 年的《新格列夫》也采用了这种技术。而后,著名动画制作人乔治·帕尔特将替换技术运用到另一件事上——即将整个木偶在木头上雕刻,然后替换掉整个木偶。替换脸部技术的优势是可使脸部表情流畅,当然也会遇到挑战,那就是大量的工作。此外,必须将它们完整保持在屏幕上。在这里,不论是用何种材料——黏土或塑料都会经常弯曲,这可能会带来一些问题,即如何保持一致。

而将这一技术融会贯通至偶动画制作领域的是美国 LAIKA 动画,这种技术最早在 2009 年动画《鬼妈妈》(Coraline)中主要人物的面部动画制作上就被频繁使用。剧中主角夏洛琳生动的表情一共有 20 万个,均是由 3D 打印实现,一些人物如韦比、夏洛琳的母亲及夏洛琳的脸部,都是由薄薄的替换面具做成的。这种脸部替换技术在现代电脑动画制作中架起了一座桥梁,给偶动画领域带来了“精确性”。Henry Selick 导演首先采用的是传统方式,然后再转为数字模式。脸部表情变化和嘴唇同步性都设计成 2D,将主要的姿势用黏土制成后再扫描进入电脑。电脑将一些连结转换处制成动画,其他人物的脸部则用 CG 技术制成动画。每一帧动画都用 STL 档案输出存档,然后用 3D 打印机打印出来。在后期制作过程中,将两半部分脸之间的缝线拆掉。除了脸的外表以外,内部的牙齿、舌头及面部表情等复杂的系统也使得整个脸部看起来像是一个精密的仪器。运用于电影雕塑和铸模数量大致相当于近 30 年来的传统雕塑数量;而快速制作原型技术也使得这些在 18 个月内就得以完成。2012 年的电影《通灵男孩诺曼》(ParaNorman)更是将这一技术助推到新的高度,男主角诺曼的脸部表情用量更是多达 8000 多块,而这成千上万张表情脸也是通过电脑三维造型和 3D 打印技术制作出来的。2016 年《久保与二弦琴》(Kubo)中的角色用 3D 打印了 66 000 个脸模,仅主角久保就做了 4800 万个面部表情。全片 101 分钟里所有角色的脸部表情多达 25 000 种。在偶动画电影中运用如此多的先进技术,其最终目的都是为了使观众和这些偶动画人物有心灵上的共感,从而达到影片的最佳效果。

四、结语

偶动画电影在相当长一段时间仍然具有重要意义,偶动画并不会因为其历史的久远就逐渐被湮没。正如台湾著名偶动画导演石昌杰所说:“比起赛璐珞等平面动画卡通,偶动画真的会带给观众一种仿佛实在存有、兼具触感和重量的视觉感受。这种独特的视觉魅力,我想就是偶动画令人着迷的地方。”^[5]数字技术不可能从根本上取代偶动画,因为数字技术本身在某种意义上阻隔了人与物质世界的良性互动,人们不愿意放弃偶动画的最大原因之一是偶动画中看起来不起眼的碎片化环节,其实就是人们与外部世界维系的纽带,一旦失去,观众和影片制作者都会在他们的感觉中出现惶惑感。偶,它会发展,会演变。伴随着定格技术、电影技术的不断发展而发展,偶动画也将走向新的里程碑。

参考文献:

- [1] 乔治·H·米德. 十九世纪的思想运动 [M]. 陈虎平, 刘芳念, 译. 北京: 中国城市出版社, 2003.
- [2] 聂欣如. 什么是动画 [M]. 上海: 复旦大学出版社, 2016.
- [3] 丰子恺. 丰子恺文集: 2 册 [M]. 杭州: 浙江文艺出版社, 浙江教育出版社, 1990.
- [4] 薛燕平. 世界动画电影大师 [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2010.
- [5] 石昌杰. 我的偶动画创作历程 [M]// 黄玉珊, 余为政. 动画电影探索. 台北: 远流出版公司, 1997.

(责任编辑 富世平, 吴明敏)