

## 中国动画电影中动物形象的传统元素体现 (ТРАДИЦИОННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИЗОБРАЖЕНИЙ ЖИВОТНЫХ В КИТАЙСКИХ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ)

众所周知，动画电影是在新时代发展背景下产生的新型艺术形式。影视动画伴随着人的成长，自身也在不断完善，最终形成了比较成熟的体系，同时也成为艺术界和文化界研究的对象。其中动画电影中的动物角色设计有时候也是决定一部动画电影成功的重要因素，动物形象的造型特点往往包含了许多丰富的传统元素。其次动画对民族文化的传承与发展这方面发挥着重要的作用。

在全球化的今天，动画电影承载着文化传播功能，在某种意义上讲，动画电影成为了一种传播媒介和文化符号。动画艺术的根本是将某种精神文化附着在动画形象上进行传播的。[12, 页 68]而中国动画电影中动物形象则展现出了很多本土传统文化和传统艺术的特点，具有鲜明的民族特征。从现有的动画电影作品和有关文献分析，动画电影已经成为一种综合性的艺术表现形式。本文重点从历史发展以来的中国代表性动画电影作品分析其中所体现出的传统元素。

从中国一些早期动画电影作品的动物形象看，基本都是以传统绘画艺术的形式呈现出来的，绘画与动画之间存在密切的联系，二者之间相互渗透，互相影响。从发展时间方面来看，绘画艺术已有几千年历史，艺术形式多样、元素构成完善，动画电影正是汲取了绘画的艺术精髓。[10, 页 80]另一方面，中国动画在题材上的选取基本是根据中国传统文化而改编制作。传统文化由各种媒介和艺术样式得以保存。

1935年，“万氏兄弟”制作了中国第一部有声动物题材动画电影《骆驼献舞》。首先该动画电影叙事是根据传统伊索寓言故事改编制作的，其次片中狮子、猴子、骆驼等动物的造型语言是基于作者的绘画基础决定的动画风格。此动画的成功制作使中国开始进入有声动画时代。1939年，“万氏兄弟”受到美国动画长片动画电影《白雪公主》的影响和启发，随后在1941年他们制作了长篇动画电影《铁扇公主》。该片利用了中国四大名著《西游记》中的一个故事改编而成。影片中的猴子、猪、牛等神话动物都是中国人在传统文化中最熟悉的形象。中国擅长运用本土传统文学艺术中的动物角色进行创作，这样做可以让中国大部分受众群体产生认同感、亲和感以及民族文化归属感。因此动画电影中的传统元素发挥了根本性的作用，同时这种借助中国传统题材策略成为之后中国动画电影的一个重要方向。而影片每个动物形象的艺术处理，则是作者根据多方面的绘画经验总结而得来的，其中猴子孙悟空的形象多少受到美国动画电影米老鼠形象的影响，尤其是脸部的造型特征最明显。[2, 页 46]这也恰好说明作者对各种传统艺术的借鉴与再创造的表

达。在动画电影《铁扇公主》的主题表达方面，创作者迎合了抗日战争时期的主流主题，把故事处理成一个银幕寓言。剧情充分表达了“坚持信念，万众一心”战胜敌人的积极主题，同时在影片结尾喻示了真理和正义所具有的不可阻挡的力量。[4]电影利用神话动物打败敌人的故事体现出的“隐喻”手法，一方面反映了创作者的爱国情怀。另一方面与中国的传统意识形态有着密切的关系，同时民族化的主题走向也成为中国动画电影追求的高层次境界。[5, 页 21]

20 世纪 50 年代，中国上海美术电影制片厂迎来了稳定的发展时期，这主要得益于国家的良好政策，因此动画片的产量饱满，质量开始提升。同时动画片在传统手绘的基础上，根据传统民间艺术开发了木偶片，剪纸片等新的动画形式。比较突出的动物题材儿童故事动画片有：《谢谢小花猫》（1950）、《小猫钓鱼》（1952）、《夸口的青蛙》（1954）《机智的山羊》、（1956）《乌鸦为什么是黑的》（1956）等，题材主要集中面向儿童，传达了社会主义思想道德教育的主题。[7, 页 11]此外，故事中的教化功能体现出了中国传统文化中的传统美德元素。20 世纪 50 年代动画作品以夸张和唯美的方式描写了各种类型小动物的形象，一方面我们传统意义上所熟知的小动物更容易受到小朋友的喜爱；另一方面通过小动物的故事来传达道理比较容易让儿童接受。此外，中国当时还向苏联学习了动画的传统教育模式。其中中国动画作品《乌鸦为什么是黑的》的美术造型格调几乎接近苏联动画形式，此动画一方面完全体现借鉴国外传统艺术元素。另一方面所暴露出的一些问题引起了中国创作者的思考，此后中国逐渐明确吸收国外艺术，主要方向是引进技术和经验，并运用中国本民族的表达方式创作作品。

1958 年推出的动物题材动画作品《过猴山》具有典型的中国传统元素风格。首先，故事里的猴子形象来源于中国传统木板年画常见的主题，如：山东“过猴山”主题年画，陕西年画中的“猴子成精”等。其次动画作品在诙谐的表现上体现出了“中国学派”对中国式幽默的理解。同年，中国为了更好地宣传“大跃进”时代，动画工作者努力创作了主题为“童话里的现实”的代表性作品《小鲤鱼跳龙门》，该片基于中国传统古老传说的故事元素，同时注入新的现实生活思想内容，通过浪漫的想象构成了新的故事情节。动物形象的刻画具有拟人的特点，从而具备了童话般的人物特质。从鲤鱼的艺术造型角度来讲，动物风格的创作借鉴了中国传统艺术年画中的线条与用颜。此片通过对动物故事的主题表达，反映了现实题材的童话故事。[2, 页 71]1958 年中国还制作完成了第一部剪纸动画片《猪八戒吃西瓜》，此片色彩明快，动物角色与场景造型均采用中国传统民间剪纸艺术，这部作品的出现使人们对剪纸动画的艺术形式有了全新的认识，并开创了我国剪纸原创动画片的先例。[15, 页 91]

1958 年之后的动画片创作繁荣，愈来愈多的民间传统造型被展现在大银幕上，动画片的繁荣带来民间文化的复苏。一般认为，20 世纪 60 年代的上半叶是中国动画电影的最高峰。在这个时期，人们纷纷探索各种不同的风格，一方面通过借鉴国外经验，保持和发展民族性，探索新的技术来开创新的片种。一方面尝试制作政治的、传统民间的、文学的等题材内容。可以

说，中国在 60 年代的动画是成熟的，这种成熟的标志体现了当时动画电影的传统民族化、批量生产和形式丰富等方面。

1961 年、1964 年彩色动画电影长片《大闹天宫》是由中国上海美术电影制片厂制作完成的。首先这部动画改编于中国名著神话文学作品《西游记》中的一个故事。其次该片吸收了“敦煌”和“永乐宫”传统壁画、民间年画、版画等绘画技巧，采用装饰风格，配以民间画中常用的红、黄、绿、黑等色彩，塑造了鲜明的民族形象，体现了传统的民俗风格。而主角孙悟空的形象以京剧脸谱和民间版画上的孙悟空为参考，采用想象和夸张的手法，同时借鉴了国外现代艺术的构成原理，最终形成了独特的、具有浓厚装饰趣味的艺术风格。可见，孙悟空的形象是多种传统元素的结合形象。此外，中国动画也较多采用了传统戏曲虚拟性、程式性的表现手法。例如，运用京剧中的打击乐器作为背景音乐，孙悟空打斗的场景吸收了中国传统的杂技和戏曲程式配乐等。在场景设计方面运用了以青绿色为主的中国传统山水绘画形式。[6, 页 56]综合来讲，这部动画电影对传统民族文化进行了充分的吸收和利用，其主要表现在剧作、艺术造型、音乐等各个方面。

在“中国学派”中的各种形式动画电影中，水墨艺术风格动画具有代表性意义。水墨动画片将传统的中国水墨画引入到动画制作中，使艺术格调有了重大的突破。与一般的动画片不同，水墨动画具有自然渲染的表达效果和充满中国诗意的趣味。水墨动画整体体现了中国画的“似与不似之间”的美学特点。

1961 年上映的《小蝌蚪找妈妈》是中国第一部完整水墨动画片，该片是根据优秀童话故事改编制作的。影片中基本上将画家齐白石绘画风格下的蝌蚪、青蛙、虾、鱼、蟹、鸡等动物形象都运用到了动画片中，充分体现了水墨画的美学特征。同时，水墨的晕染、墨色与留白也继承了中国古代文人画的美学特征，而古代文人水墨画又包含了对中国儒、道传统哲学因素的吸收和运用。1963 年动画作品《牧笛》是中国的第二部水墨动画片。该作品第一次以水墨画的美术形式讲述一段浪漫的故事情节。动画电影中的动物形象出自著名国画家李可染的水墨绘画作品中，同时以南方传统民间音乐曲调为依据的音乐在影片的结构中起着关键性的作用。由于音乐对意境的深度表达使作品产生了高于原素材的美感，以及反映出了中国人传统的情感表达方式。

《牧笛》是一部没有对白的短片，因此重点在于利用音乐与水墨绘画艺术的结合传达出角色的内心世界，从而反映了人与动物之间的微妙感情。[1, 页 252-253]

经过 1966-1976 年中国“文化大革命”动画发展的特殊时期后，中国动画开始再次复苏。其中 1981 年制作的动画电影《九色鹿》在体现中国传统元素方面具有代表性意义。故事中的神话动物形象取材于敦煌莫高窟北魏时期的壁画《鹿王本生故事图》，本片展示了一千多年前的敦煌传统壁画的整体风格，表现了中国古典艺术和传统美学的精髓。[8, 页 39]同时根据故事情节的需要，动画中描绘了自然界的一些野生动物形象，例如蛇、兔、松鼠以及鸟类。其次，还有日常与人类关系密切的马、骆驼、驴等动物形象。该片在艺术造型上极大地保留了敦煌壁画的完整性，动画中重点展现了壁画中的各

种传统动物造型风格，例如主角九色鹿、朱雀、虎、龙、大象等。在构图上运用了传统中国绘画中的散点透视法。此外，《九色鹿》中对于传统民族乐器与古典音乐的应用是动画电影的一个重要因素，影片在开头，箫与琵琶在音色上的柔和演奏特点渲染了神秘纯净的动画氛围。而运用具有中国独有音色的二胡与笛子进行结合配乐，利用音乐节奏可以进行情绪引导，最终达到把观众引入到浓厚的中国传统文化氛围中。[9, 页 29-30]同年，动画片《南郭先生》展现了汉代画像石的独特风貌。汉代时期的画像石动物图案最丰富，例如影片中展现了其中远古传说中人与蛇结合的女媧和伏羲，以及其他神话类动物等。当然还有生活中常见的牛、马等画像石动物造型。该影片运用画像石的美术风格透露出汉代的艺术样式，在阐述作品主题的同时，让汉代画像石成为观众新的兴趣点，为文化遗产普及传承作出了贡献。比如影片中的“斗鸡”场景取自画像石常见的传统赌博活动主题。画像石的动物造型元素和主题元素成为《南郭先生》这部动画片的主要艺术表现形式。

1990 年代改革开放的大局已经稳固，艺术改革全面展开，这个时代的中国电影在改革下变得非常多样。社会生活的极大改变和人们观念的迅疾转向，对动画电影审美创作造成重要的影响。大众文化开始占据主要位置，纯粹艺术的动画显得软弱无力。[3, 页 291]究其原因，一方面受到先进国家动画电影的影响和冲击，另一方面创作者也认识到唯有对商业性有足够的重视和清醒考量，重新规划选题和剧作架构，以大部分观众的视角为对象，才能让中国动画片重获生机。因此，1999 年动画电影《宝莲灯》的出现使中国动画商业长片迈出了艰难的第一步。该片采用国际通行的制作流程，影片同时借鉴了好莱坞动画中传统歌舞段落的方式。孙悟空、哮天犬、马等动物是中国传统神话题材中的标志性形象，所以也形成了观众审美的期待。《宝莲灯》是根据民间传说，戏曲剧本的基础上进行改编的，但动画片中对母题进行了低龄化处理，因此并没有达到一个预期的目标。在动物角色上的设计存在着文化审美的冲突，比如创作者在塑造动物形象时，影片中出现的两个猿猴形象，一个是仍然延续着《大闹天宫》中融入了传统脸谱造型元素的孙悟空形象，一个则是男主角身边小猴子的设计具有美国动画《人猿泰山》中猴子的影子，两者放在同一个影片中就产生了不协调感。[16, 页 78]无论怎样，在整体上还是基本继承了中国的传统民族元素。

在全球格局的影响下，21 世纪动画电影中的动物形象最大亮点是将中国传统元素进行重组再创作。2011 年《兔侠传奇》是运用武侠精神打造动物江湖的 3D 动画电影。影片“兔侠”形象的美术风格源自传统民俗，取自于从明代至今的北京和天津地区儿童玩偶——“兔儿爷”。该片通过一个传递武功秘籍的历险经历，讲述关于守信并履行承诺的中国传统美德故事。影片在传统思想上体现了儒家的“仁学”，表现出了对传统文化的传承。影片风格同样具有浓郁的中国味道，其中包含对传统视觉风格及文化符号的传承和运用。影片以动物拟人化的形象展现了传统动画的一种运用手段，同时兼顾儿童和成人观众，这样便扩大了动画的受众群体及传播范围。[7, 页 70]近几年，中国不断增强文化软实力建设，在全世界建立了众多孔子学院，其目的就是传播

中华文化，动画电影《兔侠传奇》则用最通俗的、大众化的电影艺术方式去传播中国传统文化，逐渐文化的核心底蕴成为了动画的灵魂。影片中道具的设计上也融入了传统文化元素，例如虎形象元素座椅和桌子都是参考了明清时期的家具书籍资料，在此基础上还融入了商朝时期青铜器上动物纹样和动物图腾造型。[11, 页 68]此外，中国儒家思想文化传统“五色”观念的巧妙运用成为影片重要构成因素。《兔侠传奇》广泛采用“五色”理念作为动画色彩语言的主导，增强了影片的亲和力和视觉冲击力，使整部影片的民族特色更加强烈和突出。中国传统的用色理念与剧情中动物拟人化的性格展示通过有机的融合，从而使画面呈现出丰富多彩的视觉内容。[14, 页 67]

根据作品的影响力度来看，2015年《大圣归来》具有新时代特殊代表意义。该作品体现了中国传统文化的回归，并结合现代科学技术及现代流行动画风格进行创作。片中神、人、猴结合的孙悟空不在是印象中的美猴王形象，反而被丑化处理。影片更倾向于有缺陷的英雄角色表达，并展现出成长和大爱的感染力量。从动画电影的整体出发，故事的情节不再忠实于原著的内容，但唯一不能失去的就是中国传统文化元素的民族风格，除了主角猴子悟空形象外，为渲染和点缀动画内容的丰富性，影片中还表现出了许多日常常见的动物形象以及配角神性动物形象。此外为显示主角与配角具有的神性特征，他们可以根据需要随时变化成各种不同的动物形象，诸如此类，这些基本还是回归了原著中传统文化元素。由于现代技术的发展，动画制片的效果处理以高仿真的3D技术呈现，逐渐绘画意味减少，孙悟空脸部艺术特征仅仅体现了隐约的戏曲脸谱痕迹元素，孙悟空服装的设计上参照、汲取了唐代传统铠甲的设计元素。色彩方面，孙悟空的服装以黄色为主，面部脸谱元素和毛发则是以红色为主，再配以黄色则是象征孙悟空性格忠义、耿直、猛烈。而反派怪兽角色则是以黑色和白色为主，传统中黑色代表性格严肃，白色象征奸诈多疑。而影片在整体造型方面偏重简单统一，色彩丰富又有细节变化，再结合中国水墨画运用使影片营造出一种仙境气氛。此外，制作组借鉴了许多经典武侠片，展现出了中国的传统武术文化。片中部分背景音乐采用了中国传统乐器，反映出了传统民族音乐所营造的氛围感。

综上，中国动画电影中的动物形象具有鲜明的民族特征，从创作题材、表现形式到情感表达上，都汲取了大量的民族元素。通过对中国动画电影中动物形象各方面传统元素的分析，从而推断出中国动画电影对中国文化、传统艺术的成功运用，表达出了中国独特的民族风格。同样也体现了中国几千年文化的丰富性及中国的艺术审美意识。其中对传统文化元素的运用包括了传统文学作品、神化故事传说、民间故事、寓言故事、传统武术文化和儿童童话故事等。对传统艺术元素的借鉴包括了传统绘画、音乐、戏剧等多种艺术。中国本土各种不同的传统元素成为了中国动画电影创作的源泉和标志性民族特色依据。此外，在中国动画电影的发展过程中，中国动画创作者同时借鉴和学习了国外的动画艺术，并融合中国传统元素形成了多元化的动画风格。在漫长的现代艺术历程之后，现代艺术衡量的标准更多倾向于艺术中的“根源”体现和“回归文化”，并寻找和重新发现民族特色文化。对于民族文化

的回归正是推动动画产业时应该思考的问题，在动画艺术中呈现的主题应该回归到民族文化中进行新的探索。[12, 页 70]

### 参考文献

1. 段佳. 世界动画电影史 / 段佳. — 武汉: 湖北美术出版社, 2008. — 426 页.
2. 张慧临. 二十世纪中国动画艺术史 / 张慧临. — 西安: 陕西人民美术出版社, 2002. — 236 页.
3. 周星. 中国电影艺术史 / 周星. — 北京: 北京大学出版社, 2005. — 465 页.
4. 陆弘石. 中国动画电影史 / 陆弘石、舒晓鸣. — 北京: 文化艺术出版社, 1998. — 199 页.
5. 林清. 中国动画电影 / 林清. — 上海: 同济大学出版社, 2014. — 217 页.
6. 孙立军. 影视动画影片分析 / 孙立军、马华. — 北京: 中国宇航出版社, 2003. — 273 页.
7. 张丽. 中国当代动画片艺术特征嬗变 / 张丽. — 北京: 北京电影学院, 2017. — 119 页.
8. 王茜. 中外动画文化传播研究 / 王茜. — 上海: 上海交通大学, 2008. — 107 页.
9. 孙晓男. 中国传统绘画的动画传承 / 孙晓男. — 长春: 长春工业大学, 2017. — 43 页.
10. 王沫. 动画创作中的绘画元素 / 王沫, 黄琪 // 青春岁月. — 2016. — 80 页.
11. 孙立军. 用一份坚持来传承中国人自己的文化 / 孙立军. — 北京: 北京电影学院学报, 2012. — 页 67-71.
12. 周建国. 从<大圣归来>看中国动画中的文化回归 / 周建国 // 电影文学. — 2016. — 页 68-70.
13. 孙立军、马华. 影视动画影片分析 / 孙立军、马华. — 北京: 中国宇航出版社, 2003. — 273 页.
14. 邓兴兴. 3D 动画电影《兔侠传奇》的文化遗产之美 / 邓兴兴 // 传媒, 2015. — 页 65-67.
15. 谢征. 山东传统剪纸艺术在动画创作中的应用 / 谢征 // 青年记者. — 2017. — 91 页.
16. 石田. 中国神话题材动画作品中的动物意象研究 / 石田 // 西北美术. — 2018. — 页 76-78.