

敦煌壁画的动画创作初探

丁 艳

内容提要 敦煌壁画的动画创作内容日益丰富,引起了人们的极大关注,同时也在国家规划层面构成文化战略的重要组成部分。本文通过对敦煌壁画动画创作内容的介绍与分析,探讨创作中的艺术手法,突出敦煌壁画动画创作的长处,并概要指出当前创作中的不足之处和创作前景。

关键词 动画创作 敦煌壁画 艺术手法

丁 艳,长江大学艺术学院讲师 434023

敦煌壁画的动画创作主要是指运用二维和三维技术让壁画中静止的画面活动起来,从而获得一定的艺术审美和文化传播的效果。敦煌“是中国艺术家的艺术麦加”^[1],敦煌壁画属于民族优秀的传统文化,敦煌壁画的动画创作可以起到弘扬传统文化、增强民族凝聚力的作用。关于敦煌壁画的动画创作从1980年代就已经开始,经过了几十年的发展,出现了一些有影响的动画作品,而且这种影响还在逐步扩大。最近一些年来,有关敦煌壁画的动画创作还上升到国家的文化战略层面,出现了一些大型的动画片制作。就敦煌壁画本身而言,它也在影响我国动画制作的方方面面。在这种可喜的发展前景之下,我们也看到敦煌壁画的动画创作中还存在一些不足之处,比如动画创作中对敦煌壁画表达不准确、对敦煌壁画的原貌还原不够导致韵味丧失、重技术轻人文内涵、重宣传而文化内涵突出不够、动画片剧本的创意设计不足,等等。

本文通过对敦煌壁画动画创作的分析和展望,实例研究几种艺术创作的手法,探讨创作的意义及目的,对敦煌壁画的动画创作进行初步的探索。我们也深刻意识到,现时代的遗产数字保护,必须“遗产保护与创意开发齐头并进,发掘文化遗产内涵同时赋予普世价值与时代精神,扩大文化遗产的增值空间,使文化遗产焕发出新的文化艺术价值”,从而“创造出更符合时代审美期待的新的民族文化精品,使文化遗产的内涵成为传播性、生长性的价值载体”^[2]。

[1]樊锦诗、刘永增:《敦煌鉴赏》,〔南京〕凤凰出版传媒集团、江苏美术出版社2003年版,第72页。

[2]贾秀清、王珏:《文化遗产的数字化保护到创新性传承》,〔北京〕《文化月刊》2011年第12期。

一、敦煌壁画动画创作内容

敦煌壁画主要包括尊像画、故事画、传统的神话题材以及经变画等。作为一门佛教艺术,敦煌壁画承载了传播佛教思想、宣传佛教教义的任务,在壁画中有相当数量的画幅在讲述不同的佛教故事,通过描绘佛前世的种种修行,以及生平事迹等来教化、引导信众。还有一部分壁画着力表现了华美的佛国世界,引起人们心中的向往。这些故事和场景都为动画创作提供了宝贵的内容。

1. 内容丰富的佛教本生故事

本生故事讲的是释迦牟尼前生或若干世之前,用种种善行救助众生。这些故事流传广泛,传达了佛教的解脱、慈爱、无私、善良、平等、善恶因果等思想。在敦煌壁画中有大量本生故事画,其中比较有代表性的有《快目王本生》、《善事太子本生》、《尸毗王本生》、《萨埵太子本生》、《鹿王本生》、《睺子本生》等。这些本生故事生动有趣,极富故事性,为动画改编创作提供了丰富的内容。根据本生故事改编的动画片有《九色鹿》、《敦煌印象》等。

1981年上海美术电影制片厂拍摄的《九色鹿》,改编自敦煌莫高窟257窟的壁画《鹿王本生图》。《鹿王本生图》讲述的是佛陀前世化身鹿王在世间的德行和神迹,画面形成横卷式连环画图示,由两端向中心描绘了鹿王解救溺水者,溺水者跪拜谢恩并合掌起誓,王后梦见九色鹿请求国王围捕,国王无奈张榜,溺水者见利忘义揭榜引国王军队入森林,九色鹿见国王并痛斥溺水者忘恩负义这样一个故事。动画影片《九色鹿》的创作在剧情上高度忠实原壁画的内容,表达了佛教慈爱、无私、善恶因果的思想,同时结合动画特有的艺术手法,将鹿王塑造成善良、博爱、具有广大神力的鹿神,极具亲和力,获得了观众的广泛认可,也让敦煌壁画中的《鹿王本生》成为家喻户晓的故事。目前取材于敦煌壁画的题材中,《九色鹿》创造了敦煌壁画改编动画次数最高的记录。该片创作非常成功,于1985年获水墨动画片制作工艺国家文化科学技术一等奖,1986年在加拿大汉弥尔顿国际动画电影节上获特别荣誉奖。

2009年由中央美术学院学生制作的《敦煌印象》,将敦煌壁画各个时期的优秀代表作品结合起来,讲述了萨埵太子本生的故事。敦煌254窟的萨埵太子本生讲述的是萨埵出游深山,路遇饥饿垂死的母虎及虎崽,为救虎命坠崖饲虎的故事。在动画短片创作中作者充分利用了原壁画中异时同构的画面,以及其它各时期优秀的壁画作品,将这一凄美的故事进行动态的串联和演绎,传达出了自我牺牲、慈爱的佛教思想。

2. 融入传统思想的其他佛教故事

佛教和佛教艺术在东汉时期由印度经丝绸之路传入中国,在中国各地形成了多样的风格特征。“单就敦煌石窟来看,在一千多年的发展演变中,我们就可以看出精彩纷呈、丰富多样的时代特征。”^[1]这其中,印传佛教和中国传统文化发生了碰撞和互相渗透。传统的神仙思想进入了敦煌壁画之中,对《山海经》中西王母故事表现的较多。也有儒家思想的影响,比如北朝后期儒家的讲究孝道、爱国、忠君的思想在敦煌壁画中就比较常见,其中有须阇提本生、睺子本生、善事太子入海求珠等,根据这些故事也进行了一些动画的改编。

1985年上海美术电影制片厂拍摄的《夹子救鹿》的故事来源于睺子本生。讲的是古国有一对年老而双目失明的夫妇,晚年得子取名睺子。孩子长大之后孝顺父母,一起在深山老林生活。不料睺子却在国王狩猎中被射死。死之前睺子谈到盲父母无人照料,国王非常后悔并向盲父母说明情况,睺子父母哭声感动天帝,睺子被救活,盲父母也双目复明。这个故事有明显的儒家“忠孝”思想。莫高窟北周第01、299、438、461窟,隋代第302、471窟,西千佛洞第12窟等七窟绘有此故事。动画电影进

[1]赵声良:《敦煌艺术十讲》,上海古籍出版社2007年版,第59页。

行再创作时,在原故事的基础上又增加进了夹子救鹿的情节,表现了佛教倡导的自我牺牲精神,也将夹子这一人物刻画成了一位恪守孝道、舍己为人的小英雄。影片体现了佛教的慈悲观。“慈是慈爱众生并给予乐,悲是悲悯众生并拔除痛苦,二者合一,就是‘与乐拔苦’。简而言之,慈悲就是怜悯!同情!”^[1]夹子的行为表现的正是他心中怀有怜悯和同情。该片于1986年获广播电影电视部1985年优秀影片奖,1987年获第二届中国儿童少年电影童牛奖优秀美术片奖,印度第五届库塔克国际儿童电影节最佳短片金像奖。

1993年由上海美术电影制片厂拍摄的《鹿女》,改编自敦煌壁画报恩经变中的论议品,敦煌壁画以第231窟所绘最佳。鹿女人形鹿蹄,行生莲步,被国王娶为妻子,因生怪胎,为国王所弃,但胎化为五百子,勇猛异常,国王转而接回夫人。本故事有一定的教化作用,动画创作对原故事进行了改编。炎王娶鹿女生莲花,莲花被弃,为夏王所得,莲花化为十子,长大后勇猛异常,和夏王一起去攻打老对手炎王。在双方争斗的关键时刻鹿女现身,与十子相认,从而化干戈为玉帛。影片张扬鹿女深明大义,歌颂伟大的母爱,弘扬和平、博爱的思想,“成教化,助人伦”,可以看出儒家和佛教的双重影响。

3. 场面宏大的净土经变故事

经变即变相,是依据佛经故事所作的绘画作品,在小乘佛教转大乘佛教中起了很大的作用。唐代以后受大乘思想影响,表现净土世界为主的大型经变画盛行起来。比较有代表性的有阿弥陀经变、无量寿经变和观无量寿经变。大型经变画中的宫殿楼阁规模异常宏大,佛和人物群像的展示有时达到百人以上,场面壮观。其中的大型经变中音乐舞蹈画面的描绘极富动感、表现力和吸引力,是动画创作非常好的素材。

2010年由吉林动画学院学生集体创作的艺术短片《飞天》就是对敦煌大型经变壁画的敬礼。影片有将近一半的桥段是表现天宫世界的美好,开篇推镜头映入观众眼帘的是一座座宏伟的莲花宝殿,富有壁画特点的云纹浮在楼宇间虚无缥缈地移动。紧接着漫天飞花飘落,不计其数的各种乐器弹奏出优美的乐曲。在镜头的推进中手执各种乐器的乐伎、飞天纷纷登场,或弹奏或上下飞舞将敦煌壁画的大型经变画演绎的声画并茂、优美而动感,让人心生向往。

和《飞天》的再创作不同,艺术短片《敦煌印象》对于佛国世界的描绘直接取自盛唐217窟的《观无量寿经变》原作。这幅表现佛国世界的经变画面复杂、人物众多、艺术造诣极高,为动画片的创作提供了难得的表现内容和创作素材。壁画展现了佛国世界奇妙无比的盛况,阿弥陀佛居中而坐,被楼阁、廊宇环绕,天空飘来悠扬的乐曲,而地上宝池中莲花盛开,气象庄严、华丽。短片通过动画特有的艺术手段使原作中各种乐器在壁画的定格中活动起来,上下跳跃、翻滚、弹奏,将画师笔下描绘的不鼓自鸣的佛国奇景活动地呈现了出来。短片将佛国世界的广阔无边、恢宏气势以及大爱无疆的思想进行了形象的展示。

另外,受时代风气的影响,当前的一些关于敦煌壁画的动画创作,在内容方面开始融入现代商业文化精神和内涵。形成文化产业的动画系列片《敦煌传奇》,借用动画电影的编剧手法,对敦煌壁画内容进行改编。影片中富有时代特征的卡通形象和引人入胜的故事情节,将古老的壁画内容富有新意地展示在观众面前,既传达了佛教壁画的思想理念,又结合当前的时代精神,利用新媒体平台对敦煌文化进行宣传、保护、传播。影片在2014年播出,获得了较好的反响。该片注重商业化探索,又能结合意识形态的民族传统文化,可以看做是在探索一种新的创作路子。还有一些宣传片,比如2003年就完成播出的动画短片《敦煌》等,对敦煌壁画内容的介绍和敦煌文化的宣传也是功德无量。

[1]张胜珍:《浅析国产动画电影的佛教文化意蕴》,〔哈尔滨〕《经济研究导刊》2013年第11期。

二、敦煌壁画动画表现的艺术手法

敦煌壁画动画创作中的艺术表现手法非常丰富,多种多样。通过这些艺术表现手法,能使静止的画面动起来,增强视觉的冲击力和感染力。作为一种新媒体艺术,动画短片的创作可以实现“文化遗产数字化与展示传播在新媒体交互性上的密切关联与契合”^[1]。创作中利用镜头的剪辑再现千年艺术精华,将自北魏至元代表性的壁画作品展现出来,弘扬佛教思想,传达佛教理想,进一步培育观众的审美趣味,提高观众的审美欣赏能力。

1. 线条的提取和展现

敦煌壁画中线条起着非常重要的作用。壁画的绘制大抵经历三个阶段:起稿、上色、定型描线。从起稿线到定型线都决定了形象的刻画,壁画中有的形象仅寥寥数笔就生动传神。例如,从魏晋南北朝起中国画就奠定了以线造型的方式,到唐代时线描达到了很高的造诣,代表画家吴道子的“兰叶描”最具艺术表现力,所绘人物有“吴带当风”之称,以此形容他的线条流畅迅疾,圆转律动^[2]。在敦煌壁画的绘制中这种线描技法的使用也很广泛。有的壁画为了突出线描的效果而减淡色彩的描绘,甚至有的画面就用白描的手法表现。五代以后又出现了具有书法特点的折芦描等技法,到了敦煌壁画的晚期,元代的千手千眼观音融合了多种线描技法,在人物面部、四肢、须发、衣褶处分别采用不同的线描手法,以此更灵活生动地表现形象。

数字媒体在展现壁画线条时,要取其线条的绘画感、笔触变化,同时结合动画的艺术特点进行提炼、简化,使其更简明生动富于表现力。

例如上海美术电影制片厂制作的动画片《九色鹿》,在美术设计方面就很好地借鉴和吸收了敦煌壁画线条的精华并根据动画制作的需要进行提炼和再创作,使画面在保留了壁画的原有艺术特征时,更兼具动画特性。壁画画面色彩艳丽厚重,构图别具匠心,造型优美生动。影片《九色鹿》的美术风格完美地再现了敦煌壁画的艺术特点,在线条方面更丰富了艺术语言。影片的场景部分充分地继承了早期壁画的用线特点,行笔抑扬顿挫粗细变化灵活,墨线干湿皴擦点染一气呵成,而在角色的线条上则选择使用变化较少,细、匀、挺拔的线条,和壁画中的线条有一定的区别,但这种线条更利于影片的制作而且简洁、明朗,有利于突出角色的表演,也成为九色鹿这个经典动画造型不可或缺的重要因素。用动画这种艺术手法表现敦煌壁画的创作,《九色鹿》是很成功的案例。

敦煌壁画中飞天是一个亮点,尤其以盛唐的飞天最为优美。这些造型饱满生动,色彩厚重艳丽,尤其线条流畅富于变化,一气呵成,将飞天灵动的姿态淋漓净致地表现了出来。在实验短片《敦煌印象》里,为使观者更清晰地体会到线条的艺术之美,而将其单独抽离出来演绎。片中有一段动画是在壁画般富有肌理和斑驳裂痕的墙面上,飞天的墨线随着音乐的节奏快速渐显出来,好似千年前的画师当场作画一般,而后线描飞天凌空起舞,飘带飞扬。这种艺术处理手法既突出了线条的绘画意蕴,又赋予线条生命的律动感。唐代人物画善用“兰叶描”的画法,这种线条尤其长于表现飘动律动之感。用动画的艺术手法将这些原本就富于动感的线条活动起来,更强化了其艺术感染力。

2. 动画造型对壁画原型的继承和突破

敦煌壁画大致分为尊像画,本生、因缘、佛传故事画,神话人物画,供养人像和装饰图案。这其中大部分都是对人物的塑造。在这几万平方米的画卷中有很多艺术价值极高的经典形象,如慈悲庄严的佛陀,沉静温和的菩萨,威武勇猛的天王力士,灵动优美的飞天等。这些形象的塑造既来自画师的

[1]姜申、鲁晓波:《展示传播在文化遗产数字化中的交互性及其应用——以敦煌文化的当代传播为例》,〔北京〕《现代传播》2013年第8期。

[2]赵声良:《敦煌艺术十讲》,上海古籍出版社2007年版,第86页。

生活经验,更是心中美好的向往。他们既写实又夸张,好像世俗生活中的人物般亲切自然,又具有神的风采。这些形象随着不同时期的壁画创作在技法和审美趣味上都有所变化,成为了解中国美术史上各个时期绘画语言的重要线索。敦煌壁画中的经典画面和形象是画师们的精心创作,而用动画的手法来表现壁画内容是二次创作。在这个创作过程中既要吸收和借鉴原作的艺术性和生动性,又要融入动画元素进行创新,将壁画形象塑造成为经典形象,使佛教故事得到更为广泛的传播。

改编自敦煌壁画本生故事的经典动画片《九色鹿》取得很高的艺术成就,出色的角色造型设定对该影片的成功起到了决定性的作用。影片中神鹿的形象既保留了壁画的风格又进行了大胆的创新。在身体比例上壁画原作中的鹿王是两头半的头身比,而动画中的鹿王角色变成了三头半,夸张加长的高度都在四肢上,强化了鹿王矫健挺拔的身姿,衬托出高贵的气质。在形体的表现上原作中对于鹿王身躯外形剪影的曲线描绘非常优美,装饰感强。动画版鹿王继承吸收了原作造型装饰化的优美感,同时强化了形体的结构和体积,在影片中角色需要做转身、扭头等有空间表现的动作时能够更生动地表现出来。角色五官在感情表达中起很重要的作用,动画片九色鹿的设定中加入一双明亮的大眼睛,表现出鹿王的温和善良。其他人物如落水人、国王、士兵等都在原作的基础上简化了外形的剪影,强化了外形的几何感和形体的体积感,使角色的符号性增强,在片中表演时能更灵活生动。整个影片从角色到场景都非常好地继承了壁画的艺术风格,同时融入了动画元素,使形象更加鲜活、有力。这些成功的角色设定帮助影片更快被观众所接受和喜爱,也使敦煌壁画这一优秀的传统文化得到更广泛的传播。

中国风艺术短片《夏虫国》具有浓郁的壁画风格,精良的画面制作。作为实验动画,这部17分钟的短片再现了壁画的风貌,突出表现在场景和人物设定的结合处理上。例如场景方面,亭台楼阁、龙舟大船结构细密,场景宏大,无不体现出盛唐大型经变画的风貌,而在人物的描绘上又结合元代壁画人物的一些处理方法,造型饱满、有力,线描手法丰富,颇有千手千眼观音的画风。当代动画制作三维技术应用广泛,能很大程度地增强画面视觉冲击力,影片在场景和人物的制作中也融入了三维的元素,龙舟大船可以在海上沉浮旋转,楼宇宫殿可以仰视、俯拍,并做360度摇镜头,使观者惊叹壁画真的风起云涌讲起了故事,有身临其境之感,为敦煌壁画这一璀璨的艺术瑰宝增添了一抹亮色。

3. 壁画舞蹈动作的动态演绎

敦煌壁画中有一些舞蹈场景的画面,表现的是佛陀在讲经弘法时乐伎散花起舞的情景,在大型的经变画中会有这样的描绘,将佛国世界的绚丽、美好充分表现了出来。比较有代表性的有莫高窟盛唐217窟北壁的观无量寿经变、中唐112窟南壁的舞乐、榆林窟中唐第25窟南壁的观无量寿经变等。这些舞蹈画面中的乐伎有的手拿各种乐器盘腿而坐,神情专注而陶醉地演奏,有的挥舞着长长的飘带翩翩起舞,舞姿舒展而优美。壁画中的舞蹈场景既是对于佛国世界的美好想象,又是对于现实生活的映射。这些笙歌曼舞的画面让我们一窥大唐乐舞的风采。

1950年第一部根据敦煌壁画舞蹈形象创作的现代舞蹈《飞天》问世,1979年甘肃敦煌艺术剧院创作了大型民族舞剧《丝路花雨》,被誉为“活的敦煌壁画,美的艺术享受”。其中源于壁画中乐伎姿态而创作的反弹琵琶舞蹈最为经典。之后又有《大梦敦煌》、《千手观音》等舞蹈作品相继出现。这些根据壁画创作的舞蹈作品也为动画创作提供了参考的依据。

经变画中大型的乐舞场面是敦煌壁画的亮点,而动画的艺术形式对于舞蹈场面的表现很有优势,这在几部根据敦煌壁画而创作的动画片中都有所体现。

动画短片《敦煌印象》中有一段关于反弹琵琶舞蹈的演绎很有特点。影片中先是一束神圣的光从天而降,随之光晕中落下了一位发光的舞者,她飘带傍身手拿一把琵琶,落地后先是以一个壁画中的经典姿态亮相,而后扭身旋转、抬腿出胯、手臂伸展弹拨琵琶,在飘带的配合下演绎出一段优美的反弹琵琶舞蹈,舞者始终是发光的线条,时而一人,时而幻化成多人的光影,当舞蹈结束时动作定格

在与壁画形象相同的姿态上,继而光影消失壁画原作显出,这种处理手法使人恍如梦境般地看到壁画中的形象翩然起舞。

和《敦煌印象》不同,实验短片《飞天》中的形象是写实的壁画造型,影片一开始就进入了云雾渺渺的天国,许多的飞天在天国中穿梭、漫游。有的弹琴、有的吹奏、有的裙带飘飘上下飞舞随着音乐洒下漫天的飞花。整个画面就像活动的大型经变图,美感强烈。影片讲述的是一个飞天失去了腾飞的能力,在经历了种种的努力后又重回天国的故事。飞天努力回到天国的过程中不断地尝试跳跃,角色的动作设计中融入了许多壁画舞蹈动作,使每个动作的起止这两个关键动态都是舞蹈化的,中间的过渡动画也强调舒展、优雅的动感。影片中角色虽然在痛苦地挣扎,但飞天的动作却是优美的,好像壁画中一个个定格的舞蹈动作被串连了起来。在表演的一定阶段影片又加入了慢镜头的设计,更进一步加强了飞天舞蹈动作的视觉美感。

结束语

总之,虚实结合的数字传播时代,用动画的艺术手法和表现特点,大众更易于理解和了解壁画的内涵,敦煌壁画得以更好地传播。在教育途径的传播、艺术产品的开发和利用,以及媒介宣传中都起到不可替代的作用。二维动画创作中对敦煌壁画的线条、色彩、人物造型的借鉴和还原,使得千年壁画获得新的生命,民族传统艺术形式获得发扬。而电脑合成技术进一步提炼敦煌壁画的精华部分,能让观众出入于现实与虚拟之间,想象力获得很好的扩展。敦煌壁画作为传统文化精华,用动画去表现具有积极的现实意义。像《九色鹿》这样的“实践以文化为核心,从文化的内涵延伸逐步发展成为一部动画片”^[1]的创作还应继续。中国政府正在实行“一带一路”的文化战略,敦煌在丝绸之路上的重要地位人所共识,有关于敦煌的动画创作可以为实现“中国梦”做出自己的贡献。当下对于敦煌壁画的信息采集、精密数据保存的研究工作进行得较为广泛深入,而用艺术手法特别是动画对敦煌壁画艺术进行再创作的研究还应该加强。在对壁画的研究中结合新媒体手段更能实现古典与现代的对话,在技术上和人文理念上的学术意义不明而喻。

敦煌艺术在当代媒介中经过了胶片的“还原”,到影视作品的“构建”,再进入赛博空间的重建,“每一次媒介的变革都给敦煌壁画艺术的生存状态带来新的深刻的变化”^[2]。在新媒体技术日新月异的发展中,结合文化战略意义上的考量,敦煌壁画动画创作的前景是非常广阔的。动画这一创作形式在青少年的传统文化教育上也更有优势,动态的、活泼的形象更能吸引青少年观众。在具体的创作之中,可以进一步深挖佛教思想精髓,解决改编中只取皮毛的问题,同时进一步结合生活化的内容,使动画短片更为生动、形象,感染力更强。还可从以下艺术手法上展开敦煌壁画的动画创作:将二维、三维、后期相结合,强化洞窟内光影的效果,渲染气氛,创作光影的流动感;通过水墨的渲染和呈现,进一步发展水墨动画的效果;在数字技术的综合运用上,可以增加现实意义和审美内涵,提升精神境界,等等。

[责任编辑:平 啸]

[1]赵媛媛:《文化创意视角下动画片〈九色鹿〉的美术与分镜头设计》,〔武汉〕《华中师范大学学报》(人文社科版)2014年第1期。

[2]高巍华:《敦煌壁画艺术的生存:一种媒介发展观的视角》,〔贵阳〕《贵州大学学报》(艺术版)2009年第1期。