影视戏剧评论
Film, Television and Theatre Review
2024 年 第 1 期

中国经典动画中戏曲表演的跨媒介实践

马　驰

摘　要 | 近几年来，中国动画电影无论是在叙事上，还是在画面质量上，都有了明显的提升。但在动画表演上如何构建本土化美学特征，仍是当下中国动画电影亟待解决的问题。动画表演是角色参与叙事行动的具体表现，是塑造角色的主要手段。中国动画电影所追求的传统文化价值表述，不能仅仅停留在视觉风格上，更要探寻表演的表达方式。本论文以跨媒介实践为起点，针对当下动画表演创作现状，通过中国经典动画中戏曲与动画表演的跨媒介关联，及对史料文献的梳理和艺术规律的总结，探索戏曲表演与动画表演的艺术特性，讨论戏曲表演运用在经典动画创作之中的文化内涵和基本方法。对戏曲表演特点、表演程式和运动规律的研究，或可成为中国动画电影表演体系的突破口，同时也为建构中国动画角色表演体系以及其他戏曲文化样式的跨媒介艺术方式提供理论支撑。

关键词 | 中国动画；动画表演；戏曲表演；跨媒介实践

Copyright © 2024 by author (s) and SciScan Publishing Limited
This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

中国动画在艺术探索中取得过很好的成绩，不过在市场化转型后，也受到了国外作品及其生产与运作模式的冲击。如果说，在20世纪中叶之前，面对这种舶来的艺术方式，中国动画经历过第一次模仿时期，那么在20世纪90年代，对其他国家的产品进行加工制作的过程中，学习其流程化生产模式，从而再次反哺我国原创作品，便是第二次模仿时期。近年来，中国动画重新回望经典，我国传统绘画和民间美术风格的直接运用，吸收戏曲美学样式等传统文化和美学观念，其作为一种创作方法再次被关注。就目前而言，虽然我国动画电影的生产方式和工业流程逐渐接近国际水平，但动画角色的表演体系往往被忽略。如何建构中国动画的表演体系，是动画创作者和研究者当下面临的问题。

中国动画的先驱万籁鸣先生曾言：“动画片

的特点就是‘动’，‘动’就是‘语言’。”[1]可见，动画片除了画面表现之外，动画角色表演，即“动”应被视为最重要的地位。在国际视野下，美国好莱坞的动画电影，尤其是迪士尼的动画表演，基于大规模和流程化的生产需求，总结出了诸多“黄金法则”，也出版了较多的教材提供给学习者学习参考。在很长一段时间内，由于中国动画生产规模、生产模式、文化政策和创作者的艺术追求等诸多因素，动画表演对中国美学规律及艺术形式的探索，以传帮带的方式传承。但遗憾的是，我国的动画创作尚未系统地总结出一套完整的动画表演创作体系。实际上，回看我国动画表演体系建构的过程，从开始对美国动画的模仿，到后来学习苏联动画中较为克制、写实的运动方式，均未找到符合本土美学特征的表达方式，直到《骄傲的将军》的创作者将目光投向戏曲表演，并进行了系统地改编与运用。从此以后，在中国动画的经典作品中，戏曲表演一直是动画角色表演重要的参考对象。那么，戏曲艺术的诸多美学基因，为何可以进行动画的创造性转化？戏曲和动画两种艺术样式进行角色动作表演的跨媒体构建的基本方向是什么？具体又是如何表现的？诸如这些问题，需要创作者和研究者深入思考。

一、戏曲表演的跨媒介艺术外延

任何艺术方式都是观念具体化的表述，是“有意味的形式”。戏曲是中国艺术观念与形式的综合表现，也是传统文化叙事传播的重要途径。从某种程度上说，舞台上的戏曲造型，具有高度的符号性，是典型性的视觉表象与身体语言的实践。演员于行当的扮演，是人对社会生活自然状态某个侧面的抽象。戏曲演员通过服饰化装、道具和身体、声音等语言对所饰演的角色进行实践表述。基于这种艺术实践，在中国文化的土壤中，很多艺术门类将戏曲的艺术观念融合其中。比如北京鬃人，又称“盘中戏”，是将手工制作的武戏人偶，底部粘上一圈猪鬃，使其具有弹性，将之置于铜盘上，击打铜盘，伴随铜盘的击打声音，戏曲人偶也随之跳动，仿佛方寸之上的一场武戏。在美术媒介中，多体现为如砖雕和戏出版画等方式。“此外，木雕（如山西襄汾丁村居民屋檐下戏曲木雕、广东潮州建筑和祠堂门窗的戏曲木雕等）、漆雕、泥塑、瓷塑、面塑、刺绣、剪纸、年画、壁画、石刻线画、册页、卷轴画等，也都有以戏曲演出场景为题材内容的作品大量出现。”[2]具有代表性的年画比如杨柳青、杨家埠、桃花坞等地的木版年画有大量的取材于戏曲故事和戏曲演出形态的作品。在民间技艺与演出方式上，除了戏曲之外，还包括诸如木偶戏、皮影戏等。由此可见，不论是造型艺术还是表演形式，依托戏曲表演构架、把戏曲文化细节进行拓展的艺术形式不胜枚举。在很长一段时期内，戏曲是人们在劳动生活中对历史和外部世界想象的重要途径，基于人们对戏曲美学和文化传统的方法和路径依赖，将外界事物以某个侧面特征进行化繁为简、知白守墨的方式，在艺术限制中寻找艺术特色，恰恰成了跨媒介艺术的实施条件，进而将戏曲这种基于生活的艺术形式转化为其他艺术门类的题材和形式。可以说，戏曲艺术除了其自身的演出之外，早已经作为跨媒体的主要艺术内容和文化来源。

事实上，无论是电影还是动画，在实践肇始和发展的过程中，都先后将目光聚焦在戏曲身上，并都以中国传统美学观念作为艺术发展的底色。据万籁鸣先生所述，在20世纪30年代，万氏

[1] 万籁鸣（口述）、万国魂（执笔）：《我与孙悟空》，北岳文艺出版社，1986，第146页。

[2] 王树村：《中国民间画诀》，北京工艺美术出版社，2003，第36页。

兄弟对中国的动画的创作方向，已经开始有了不盲从国外创作方式的认识：“我和弟弟们都感到要与美国动画巨子华德·狄斯耐分道扬镳，非走自己的道路不可。”[1]并在1941年完成的中国首部动画长片《铁扇公主》中，人物造型上除了受到国外动画的影响外，可以明显地看到，人物装扮吸收了中国人物绘画的造型手段并借鉴了戏曲的装扮。

可以说，中国动画创作对戏曲舞台艺术方法表现的吸收和借鉴，是老一辈动画艺术家在创作上的共识。在浦稼祥先生公开的1985年5月12日李克弱先生给他的来信中，记录了这样一段话：“‘民族形式’与我国数百年来舞台戏曲的经验积累而锤炼成的洗练手法有很大关系。这些手法有的已提炼为程式，以此取得了更为明确的目的效果。”[2]从文中可以看出，老一辈动画创作者，一直在探索中国动画表演体系，在戏曲动作转化为动画表演的程式方面取得了一定的成效。

二、戏曲表演程式的动画语言构建

实际上，动画基于绘画性及其在运动过程中所表现的“非记录性”，决定了观众观看动画便以“非真实”为前提。观者在似动错觉和思维补偿的作用下，观看动画角色的表演，虽区别于生活化却也毫无障碍。动画形象是符号化的，那么表演也需要相应的程式化——即一种动态符号。对于戏曲而言，程式化是被视为重要的艺术特征。程砚秋先生在《西北戏曲访问小记》中曾经对戏曲的程式表演有过这样的描述：“一切原来都是从写实上出发的；但是中间却经过一番舞蹈的陶冶，因而形成了一种特殊的方式。”[3]这也即意味着，从视听艺术的层面来看，动画与戏曲的角色在进行表演叙事时，都呈现为基于生活观念的具体化形式。其表现为，观众均以拉开和观赏对象的距离来进行审美活动的。基于此，动画便具备了借鉴戏曲的先天条件。

在动画表演中，将戏曲的美学规律进行提炼，并非是照搬戏曲动作。动画学者傅广超称之为“动画为体、戏曲为用”，也即是采用戏曲表演的运动规律，将动画角色动作设计得精巧，为最终作品的角色表演的韵律提供了美学依据。比如，在《大闹天宫》的创作过程中，“严定宪、林文肖特别注重描绘孙悟空的亮相动作。在每一组重要动作的起始、转折、结尾处，他们总会设计出舒展、挺拔、具有极强稳定性和塑形美的关键动态，并视需要采取一拍五、一拍八、一拍十、一拍十二的节奏，而一般的过程动作画面以一拍二、一拍一为主。如此以来能使整套动作在观众脑海中生成深刻的记忆点，这无疑是承袭了戏曲表演美学。让角色短暂保持塑形动作并不意味着全身静止不动，他们往往会在大的形体动作停止之后加入表情、口型的细微动作，使角色静止却不呆板。”[4]实际上，《大闹天宫》不仅仅为中国动画树立了丰碑，其巧妙地融合戏曲而生成的动画创意，也同时反哺了戏曲，影响了后来的影视剧作品。

戏曲程式动作的建构，除了程式性的运动幅度、姿态等提炼之外，还表现为角色动作节奏和

[1] 万籁鸣（口述）、万国魂（执笔）：《我与孙悟空》，北岳文艺出版社，1986，第70页。

[2] 浦稼祥：《动画创作启示录》，北京联合出版公司，2014，第300页。

[3] 徐沛主编：《中国戏曲表演史论》，文化艺术出版社，2002，第64页。

[4] 傅广超：《动画师在集体创作中的个性化表达刍议——以〈大闹天宫〉角色动画创作为例》，《当代动画》2023年第3期。

虚拟性等方面。仍以《大闹天宫》为例，“《大闹天宫》吸收了我国戏曲艺术的传统，如人物的舞蹈动作，武打动作，对话的语调，音乐的曲调等，都是从戏曲的表演艺术和音乐中吮吸、提炼出来的……”[1]。同样，在《三个和尚》中，动作与音乐节奏之间互为建构，就如同舞台上的演员与乐队之间的互动关系。此外，对场景的留白，影片更体现了环境的虚拟性表达。不过，并不是所有的动画都适合以虚拟性作为审美方式来表述，舞台上的程式性，是基于人的身体语言呈现给观众，在场地、道具和人物扮演本身的限制上得以发展，限制本身便是形式语言，形塑了其艺术特征。而动画的限制则与舞台上的演员限制有所不同，第一，舞台真实所构建的虚拟情境，与动画电影以二维平面的银幕所给予观众的空间不同；第二，舞台上的人物虽然是演员扮演，是基于人物典型化形式的具象表现，但动画屏幕的平面所构建的假定性则完全不同。如果说，舞台上的行当脚色和人物是生活的符号，是真人参与并扮演的，而动画角色则是人们所认知的自然形式符号，是人工通过材料制作而非扮演的；第三，观众的参与心理有所不同，观看戏曲时，由于观众已知角色由人扮演，在欣赏情节的同时，还欣赏演员本身的身段、唱腔等，在欣赏动画时，观众同时欣赏的不是人物角色的表演功力，而是画面风格和影片背后动画创作者的艺术表现。基于以上三点，在动画的虚拟空间中，动画材料能够表现任何情节需要的视觉信息，创作者能够获得材料内部形式的自由，通过动画材料可以塑造不同的形式，比如轮廓、光影、色彩、质感元素，以及轮廓所构建的形体比例、形状等诸多方式。因此，除了一些特有风格的表达外，动画画面所呈现的视觉性，使道具、场景的留白显得并无必要，而更多以形式化的取舍与变形来进行叙事表意。因此，在动画创作对戏曲表演程式性的跨媒介实践中，在动作幅度、姿态、节奏等诸多方面都可以进行动画创意再造，并可根据具体创作需求，对虚拟性加以风格化表达。

三、戏曲与动画表演体系的融合

1955年，上海电影制片厂美术片组（上海美术电影制片厂前身）第二次筹备拍摄《骄傲的将军》，在“探民族形式之路，敲喜剧风格之门”标语的勉励下，在人物塑造方面，除了人物造型充分借鉴戏曲造型外，戏曲的表演体系也系统地进入了创作者的视野，创作组邀请著名京剧演员陈富瑞先生担任表演指导工作。片中将军的表演从对起霸动作的改编，到“子午相”姿态等多方面的变化运用，充分地将戏曲美学融合到动画表演中；另外，片中食客角色的定位为丑角，从造型到表演刻画，充分展现出丑角的身段特点，就如同戏出人物绘画口诀所描述：“缩头又耸肩，蜂腰搭架手，脚翘腿下弯，坐行如摆柳。”[2]需要说明的是，这虽然是民间绘画的口诀，却也是“根据以往不知多少名角演出和传统表演程式，加以概括、提炼出来的精华……”[3]。该影片于1956年完成，可谓是将戏曲程式进行动画转化的首部代表作。

[1] 万籁鸣（口述）、万国魂（执笔）：《我与孙悟空》，北岳文艺出版社，1986，第152页。

[2] 王树村：《中国民间画诀》，北京工艺美术出版社，2003，第38页。

[3] 王树村：《中国民间画诀》，北京工艺美术出版社，2003，第37页。

图 1　《骄傲的将军》影片截图

诸如这样的戏曲艺术家在动画创作上的跨界不止于此，钱运达在回忆创作《张飞审瓜》时，说道："……我们就到了陕西凤翔去收集皮影的资料，还看了他们当地演的皮影戏和很多民间艺术。回来以后就搞了这个造型，吸收了中国戏曲脸谱的元素，搞动作设计的时候又把戏曲表演程式化的东西用到里面去了。那时候其他兄弟艺术领域的艺术家都很帮忙，我们还请了上海的昆剧演员刘异龙来做表演指导。他很热心，来帮我们把整个戏的台词练了一遍，很认真地给我们说戏，教我们旦角怎样演、张飞怎样演，说得有声有色的。"[1]此外，刘异龙先生还在《人参果》中担任表演指导，还与程之先生共同为《崂山道士》担任表演指导。可见，戏曲艺术家已经深入跨界到动画创作中而并非简略行事。

此外，在非传统故事题材中，也有戏曲表演的尝试，比如在1962年上海美术电影制片厂《没头脑和不高兴》中，没头脑和不高兴在生活中的表演动作，以及其他角色的表演，都能够看到在动画夸张视觉语言之下，从形体与节奏上均有对戏曲表演有所吸收。值得一提的是，片中戏曲表演更集中体现在《武松打虎》的嵌套结构之内，比如在戏台上武松亮相、打斗和后面附加的甩发等戏曲动作，都在动画语言的转化上恰到好处。

诚然，对戏曲的借鉴不仅仅是在上述戏曲风格明显的片例中，创作者还能够在对戏曲表演体系融会贯通后，将戏曲表演游刃有余地融合在多部作品里。比如在《黑猫警长》中，黑猫警长的很多肢体动作，呈现出很明显的戏曲手势，诸如圆弧形运动轨迹和缓急、松紧等运动节奏，把戏曲的"欲左先右"融合到动画规律的"预备——缓冲"中。

更明显的表现，充分体现在《三个和尚》的角色表演上。尤其是在小和尚、长和尚的出场时，第一个动作便是戏曲的"投袖"程式表演。而且，长和尚在其"投袖"动作后的迈步停顿的戏曲表演程式，同样是作用到角色行动的"预备——缓冲"之中，以塑造他相对沉稳的性格。

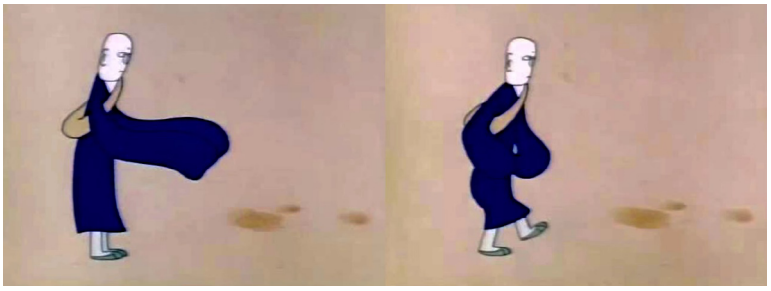

图 2　《三个和尚》影片截图

[1] 傅广超编著：《身为动画人——上海美影人口述史（卷一）》，中国传媒大学出版社，2022，第253页。

前文提到，虚拟性的表演并非是动画必须借鉴的戏曲美学表达方式，但在《三个和尚》中，戏曲的虚拟性却得以充分发挥。如片头展示谚语后定格在“三个和尚”，并将后续言语留白；再如片中寺庙的室内场景，除佛台、幔帐、垫子之外，画面上别无他物，则恰与戏曲舞台上的“一桌二椅”异曲同工，观众能主动参与作品之中，将寺庙室内的场景进行意象“填充”。诸如此类的写意基调，为虚拟表演提供了基础。比如片中在和尚赶路、挑水等段落中，脚步动作与留白的场景之间的运动与交叠，恰与戏曲舞台上的“跑圆场”同构，观众把生活经验补充到留白之处，构成了动画画面与想象空间的视觉张力。

四、结语

动画和戏曲都是将人们对自然、对社会心态、行为和事件的身体经验进行视听化的提炼。不止于此，动画运动规律和戏曲的程式化动作，所呈现的动作幅度、位置、形态之于不同行当角色的演绎与变化，既区分自然生活，又可以被视作是肢体行动的指引，进而在陌生化效果中展现为艺术形式。与此同时，戏曲音乐、锣鼓，在戏曲表演与动画表演的融合过程中，起到了关键的节奏提示作用。也即是说，节奏与肢体舞蹈化动作，是动画与戏曲的艺术共性。中国传统美学中的气韵与诗意留白，是其艺术表现的内在驱动力。

在当下数字技术发展的今天，新科技带来挑战的同时也带来了机遇。在一些动画电影中，不乏采用戏曲表演元素的作品。一些剧组采用三维运动数据捕捉的制作方式，将戏曲演员的表演融合其中，亦有请戏曲演员为影片的角色配音，进行声音演出等合作方式。实际上，戏曲表演不仅仅可以作用于叙事所必需的戏曲演绎上，更可以融合在整体的角色表演中，将成熟表演体系作为动画表演的有力支撑，为动画创作服务。

随着人工智能时代的到来，动画创作在生产效率和流程结构上将有可预见性的变化，那么，戏曲表演和戏曲造型是否可以作为底层数据，提供给动画创作，或作为重要的文化资源服务于其他艺术领域。新的作品能否再次创造新的经典，进而反哺戏曲，并得以形成艺术跨界的再生产，这对当下的创作者提出了新的议题。

［马驰　中国艺术研究院、中国戏曲学院舞台美术系］