

# “传神写照”对动画角色塑造的教育启示

周楠

(郑州轻工业大学 河南省郑州市 45000)

**摘要:**以东晋时期伟大画家顾恺之的“传神写照”理论为基础,结合经典动画案例中得到了启示:首先在进行角色设计的前期准备工作时就应该做大量的研究,即角色的性格特征、剧本的剧情走向、角色的情感变化、角色所处的时代以及时代背景和其性格之间的联系,这样才能更好地表达出角色的“风神”;其次,在进行具体的设计时,首先应该着眼于整体的设计。整体的角设计应和其身份地位、所处时代和性格特征相符合。其次,再进入局部的刻画,特别是对于角色的眼神的刻画,但刻画又不宜过多,应当留给观众一定想象的空间。最后,再由局部回归整体。通过眼神的塑造和设计让角色用眼睛说话,给动画角色赋予生命,使动画作品更加具有感染力和生命力。

**关键词:**传神写照 顾恺之 动画角色 神韵

## 1. 传神写照

### 1.1 “传神写照”的时代背景

“传神写照”由魏晋南北朝的画家顾恺之提出,魏晋南北朝是一个充满个性,百家争鸣,思想开放的时代。魏晋南北朝产生了一大批很有价值的著作,如:曹丕的《典论·论文》,嵇康的《声无哀乐论》,陆机的《文赋》,顾恺之的《论画》,《魏晋胜流画赞》,宋炳的《画山水序》,王微的《叙画》,谢赫的《古画品录》、刘勰的《文心雕龙》,钟嵘的《诗品》等等。大多是文艺作品或文学批评作品,但是却包含丰富的美学著作。

魏晋南北朝的美学家提出了区别于前人美学思想。其中有的是从先秦的哲学范畴转化而来的,如“气”、“妙”、“神”、“意象”等等,有的是概括当时的艺术成就和艺术经验的基础上提出来的新的美学范畴,如“风骨”、“隐秀”、“神思”等等。魏晋南北朝的美学家还提出了一批著名的美学命题,如“得意忘像”、“声无哀乐”、“传神写照”、“澄怀味象”、“气韵生动”等等。所有的这些范畴和命题,对后代都有深远的影响。魏晋南北朝美学的发展,深受魏晋玄学的影响。在一定意义上可以说,魏晋南北朝的自觉,就是在魏晋玄学的启示下发生的。魏晋玄学在一定程度上受到了老、庄的巨大的影响,同时也带来了老、庄美学的复兴。魏晋南北朝的美学发展,在一定程度上可以看作是一个回到老、庄美学的运动。<sup>[1]</sup>

### 1.2 “传神写照”的概念

“传神写照”由东晋大画家顾恺之提出。《世说新语·巧艺》中记载:“顾长康画人,或数年不点目睛。人问其故。顾曰:‘四体妍蚩本无关于妙处,传神写照正在阿堵中。’”<sup>[2]</sup>其翻译为:“顾恺之画人物画,有的时候画完之后几年都不去画眼睛,别人问他原因,他说:‘人的身体的美丑,没有什么特别微妙之处;真正的传神之笔,正是那眼睛。’”

### 1.3 顾恺之及其“传神写照”理论

顾恺之对于人物画像的“点睛”一事非常慎重。他认为,对于人的四肢、躯干这种有形之物对其进行描画时,没有什么特别微妙之处。但是人物的“神”却是极其精妙绝伦且无形的,不是仅仅依靠形体一四肢和躯干就能表露的,要想表达人物的“神韵”就必须要通过“阿堵”既眼睛。这“阿堵”虽小,但却是人物的“神韵”整体所赖以表达之处,所以不得不慎重的去对待,以致于“数年不点睛”,无从下笔。“传神写照”的“神”是指人物的风神。它与荀子说的“心术”不同。荀子说的“心术”主要指一个人的品德学问。而顾恺文的“神”,主要指一个人的个性和生活情调。既一个人的气质、风度、神韵,是一种“无形”之物,是无法通过四体去表现的,只能由眼睛去传神。但又不能只执着于眼睛之上,只能由此去领会。“数年不点目睛”,仿佛是一处“空白”或遗憾,但从此空白

之处,人们可以摆脱形之束缚,去领会和感受作者想仁达的“神韵”和其思想。“顾长康画人,或数年不点且精。”说明“目睛”是传神之象,欲点必须慎重,又说明“目睛”可以传神却又难以传神,故“不点目,有利于赏画之心离形”,而去体会那“象外”之意。

### 1.4 “传神写照”在顾恺之画作中的体现

顾恺之所创作的《洛神赋图》。其全画笔法细劲古朴,恰如“春蚕吐丝”。用色凝重古朴,具有工笔重彩画的特色。作为衬托山水树石均用线勾勒,而无皴擦,简繁得当,空间、疏密都安排的井然有序,于画史所记载的“人大于山,水不容泛”的时代风格相吻合。张彦远在《历代名画记》中记载<sup>[3]</sup>了顾恺之为裴楷脸上加三根毛一事,其云:“楷俊朗有识具,此正是其识具,观者详之,定觉神明殊胜。”脸上加三根毛对于绘画的教化作用来说,并无任何联系,而顾恺之却认为它能够反映裴楷的气质,这是属于一种个性化的问题,而不是某一类人的典型化和抽象化。这种对于个人精神气质的重视与追求,表现在他对刻画眼睛的谨慎与仔细。他说:“点睛之节,上下、大小、浓薄有一毫小失,则神气与之俱变也。”很明显,顾恺之对人物的表现的要求是如实地反映人物独特的气质和品格,而不是某种概念化的东西。

## 2. 动画中“传神写照”的角色设计

一部成功的动画作品,往往需要诸多因素。但是其中最重要的决定因素之一就是动画的角色设计,角色的设计成功与否直接决定了观众的认可程度,也奠定一部动画的整体风格。

### 2.1 《大闹天宫》中角色“形”、“神”兼备的刻画

1961年,由上海美术电影制片厂创作的动画电影《大闹天宫》,这部影片以浓重的色彩、奇特的造型、宏伟盛大的场景赢得了广大观众的一致好评。片中的角色设计,既使到了今天仍然具有参考和学习价值。其角色是依据中国传统的戏剧脸谱、民间年画等中国传统文化元素为参考,并加以一定程度艺术手法的变化和夸张。将优秀的传统文化和现代的动画艺术形式结合起来,是对中国传统艺术的致敬、概括、提炼和总结。角色造型独具特色,个性鲜明具有极强的感染力和艺术表现力。

其中孙悟空头戴软帽、长腿蜂腰、腰围虎皮、脚踏长靴、四肢修长而灵活、再加上极具特色的仙桃脸,彰显出浓郁的戏剧艺术色彩;其线条处理流畅、精准、洗练、具有浓郁的民间年画特色和装饰色彩,使角色设计兼具传统艺术的视觉美感和简洁明快的现代审美风格,突出了孙悟空“千变万化,神通广大、光明坦率”的英雄形象<sup>[4]</sup>;通过活灵活现的造型设计,使孙悟空这个动画人物跃然于荧幕之上。其设计的整体思路和顾恺之的“传神写照”观念相吻合,即不仅对于角色的眼睛的神态去进行深入的刻画,进而对于角色整体的造型、线条和风格,综合各种因素加以考虑,由整体到局部再

由局部回到整体。这样才能将孙悟空的神韵表达得淋漓尽致，通过活灵活现的造型，由“形”中，“神”自然而然也随之流露出来。

## 2.2 《骄傲的将军》中角色淋漓尽致的性格呈现

1956年由上海美术制片场所制作的动画影片，《骄傲的将军》。是中国第一部以中国传统京剧为表现元素的动画影片。该影片借鉴了京剧脸谱的形式，是“中国动画学派”的开山之作。其讲述了将军以一敌百大胜归来，庆功宴上，众属下纷纷献上恭维之词，将军听得心花怒放大秀武艺，博来一片贺彩声。自此，将军认为天下以太平，无需再每日练功，他和他的属下自此每日吃喝玩乐。大英雄将军在百姓心中逐渐丧失了原本的地位，可他却觉得不以为然，依旧我行我素每日花天酒地、饮酒作乐。然而好景不长，在他大寿之日敌人突然起兵进攻，众属下忙作鸟兽散，而将军临阵磨枪，却发现自己早已成了废物。在角色设计中，影片采用京剧脸谱的造型特点。通过“花脸”的谱式结合其上窄下宽的头面部形状，把他威武的身份却又粗鲁的性格特征很好的表现出来。其躯干的造型设计则比较写实，借鉴了中国画中钟馗的身型，用简洁而有力度的线条来表现身体结构。再加以装饰性的京剧戏服，将将军强硕的身型、有勇无谋的性格特征和其非常高的地位表现得淋漓尽致。

从本部影片的人物设计即不难看出，主创团队是作了大量的研究的。其研究不仅局限在对于时代背景和人物性格上，而是进一步深到了对于中国传统戏剧和中国传统绘画上。当代动画人应当从其中借鉴学习，当设计一个人物时要充分了解他的时代背景、性格特征和动画电影的剧情走向。了解、研究这些之后，再去进行人物设计才能更好地表现动画角色的“神韵”。

## 3. 西方动画中角色内心世界“传神写照”的呈现

眼睛是心灵的一扇窗户，眼神可以流露出一角角色内心世界的精神，品质，神韵和性格特征。在梨园行早有“一声之戏在于脸，一脸之戏在于眼。”的说法，可见眼部特征塑造对于角色性格特征塑造的重要意义。因此，对于动画角色在进行角色塑造的时候，除了要注重角色的动作设计、造型设计，还要注重对角色眼部特征及内心情绪变化的刻画，再配合语言上的设计，使情节达到引人入胜，引起观众共鸣的作用。西方动画产业的发展相对领先世界，在动画角色内心的刻画与塑造方面很强的优势和成功的经验。

以《狮子王》为例。一部动画作品的剧本创作通常由起因经过结尾，四个方面组成。其中会穿插角色与角色之间的矛盾冲突，以此达到戏剧效果。因此在角色设计的时候会将角色分为正面角色和反面角色，并且将其二者表现出巨大的差异化从而引起二者的一些列对立。如迪士尼动画电影中《狮子王》中的木法沙和刀疤。

从剧情上来讲二者都是各自族群的领导者，作为正面角色木法沙在角色设计上讲，眉毛更低，眼神刻画的更加坚定。体现出其王者的气息。眉毛比较浓重，体现出他的正直，善良的内心。眼窝相对较深，体现其威严的特点。眼窝产生的阴影使角色的整个眼睛藏在阴影之下，使观众有种一样无法将其看透的神秘感。相反刀疤的人物设计上，对于眼部的刻画眉峰挑起，体现出刀疤傲慢、善于挑衅的性格特征。眼睛虽然很大，但是形状不似辛巴趋向于圆形的眼睛，而是由眉头下压微篔、眉峰上挑所构成带角的类似三角形形状的眼睛，产生一种邪恶之感，眼窝深陷，使眼睛处于一片投影之中，加上黑色眼皮的对比，使黄绿色的眼白更加显眼和突兀，绿色的眼瞳在这里愈加衬托的诡异、恐怖，左眼上的刀疤使角色看起来狰狞异常。通过两只眼睛动作的不对称搭配，使角色内心的扭曲、阴暗表现出来。眼瞳向斜下方瞪视，体现刀疤心机深沉，善于谋算，是一个阴险狡诈、狠辣的大反派角色。通过眼部造型的刻画将一个本性邪恶、残酷不仁的角色表现地生动形象。<sup>[5]</sup>

## 4. “传神写照”对于动画角色塑造的意义

随着网络和计算机技术的发展，中国国民经济高速增长的同时，动画产业也得到了长足的发展，呈现出强劲的发展势头。中国动画产业，作为一个新兴产业，在经济社会发展和文化建设中有着重要的文化价值和经济价值，在国家的一系列政策的扶持之下，中国的动漫产业都呈现出良好的态势。但是在整个发展的态势中还是存在许多不容小觑的问题。在这样的情况之下，国产动画需塑造出有血有肉，独具中国特色、深入人心能与观众产生情感交流的动画角色。因此，我们需要将塑造动画角色的侧重点进行由表及里的转移。参照顾恺之的“传神写照”论，其核心思想是画人物时注重对人物神韵的描绘既注重描绘人物的眼神。以眼睛表达人物的精神、气韵和人物的内心世界。同样在动画作品中也需要把目光放在人物的神韵和内心世界之中，而不仅仅只是拘泥于角色的身形和华丽的衣物装饰。不仅仅要通过语言表达角色的情感变化而通过眼神使角色和观众进行心灵上深层次的沟通，使观众真正走进他的内心世界。才能将动画角色塑造成一个有血有肉的人，从而塑造出深入人心的动画角色。

## 5. 结论

当代中国的动画产业正处于一个飞速发展的时代，近年来大量的国产动画推向大众视野，但是深入人心的高质量动画却少之又少。分析其原因有二：其一是当前电视动画普遍过于低龄化，其中面向的受众群体不同，因而造成角色情感表现过于单一。剧情的模式化太强，所以难以令人印象深刻；其二，当前院线动画的炫技性太强，太过于追求画面的宏大，技术的先进和特效的高级。反而忽视了最能打动观众的东西——情感，对于角色的内心和情感的刻画还太少。

因此，以东晋时期伟大画家顾恺之的“传神写照”理论为基础，结合经典动画案例中得到了启示：在进行角色设计的前期准备工作时就应该做大量的研究，即角色的性格特征、剧本的剧情走向、角色的情感变化、角色所处的时代以及时代背景和其性格之间的联系，这样才能更好地表达出角色的“风神”；其次，在进行具体的设计时，应先着眼于整体的设计。整体的角设计应和其身份地位、所处时代和性格特征相符合。进入局部的刻画，特别是对于角色的眼神的刻画，通过眼神的塑造和设计让角色用眼睛说话，给动画角色赋予生命，但刻画又不宜过多，应当留给观众一定想象的空间。最后，再由局部回归整体。通过角色的造型设计、动作设计和角色神态，对角色进行整体的造型和性格的刻画。使动画作品更加具有感染力和生命力。

## 参考文献：

- [1] 叶朗.中国美学史大纲[M].上海人民出版社,1985年.第183页
- [2] 叶朗.中国美学史大纲[M].上海人民出版社,1985年.第200页
- [3] 叶朗.中国美学史大纲[M].上海人民出版社,1985年.第203页
- [4] 王发花.浅谈动画片《大闹天宫》的角色造型设计.大众文艺.2017年(24):163
- [5] 贺志珍.“传神阿堵”在动画角色塑造中的作用及意义【D】.内蒙古大学.2017(01)

作者简介：周楠（1997.4——），男，汉族，籍贯：河南省郑州市人，郑州轻工业大学艺术设计学院，20级在读研究生，硕士学位，专业：数字媒体与动画，研究方向：动画