

内蒙古阴山岩画图像造型在动画角色中的应用研究

闫彩琴

(内蒙古大学创业学院 01000)

摘要: 将传统艺术作为素材库,进行动画创作,是近年来动画作品“民族化”的一条路径。目前,国内动画创作多从传统艺术的风格入手,角色造型大多还是重复着之前的成果,缺少独特的创新。阴山岩画作为记录了上千年阴山地区人们生活轨迹的艺术瑰宝,是我国传统艺术重要的一部分,本文旨在通过对阴山岩画造型风格、造型特征的分析,将其应用于动画角色造型设计,为创作出更多的“民族化”角色造型做探索研究。

关键词: 阴山岩画;动画角色;造型设计

内蒙古阴山岩画主要分布于内蒙乌拉特中旗、乌拉特后旗、磴口县等旗县的境内,岩画的题材极为广泛,几乎覆盖了历代生活在阴山地区人们日常生活中的方方面面。内蒙古阴山岩画的发展历史最早可以追溯到旧石器时代晚期,在漫长的历史长河中也几乎没有断层过,由于其出自不同历史时期的不同创作者,阴山岩画也表现出不同的艺术风格,是我国艺术发展史中的“活化石”之一。自盖山林发现并记录阴山岩画以来,阴山岩画的本体创作未再有更新,目前现存的阴山岩画本体已经被文物保护单位严密保护了起来。但是,阴山岩画在当代中国的动画创作中,依然焕发出独特的魅力,为动画创作提供了灵感来源以及艺术风格参考。本文将从动画角色的人物比例、面部特征、服饰道具以及人物的设计风格这四个维度探讨内蒙古阴山岩画艺术元素在动画角色设计的具体应用。

1. 阴山岩画元素在动画角色设计中的具体应用

1.1 人物身体比例设计

在动画角色设计当中,比例是其中极为重要的一项因素,比例对于角色的年龄、职业、种族等都有较大的影响。通常战士、神仙、具有较大力量等角色,会用到九头身的比例,用他们较高身体比例去强化他们的角色属性;而可爱、弱小的角色就会用到3-5头身的比例,这样在视觉上会让观众接受这样的角色设定。例如,在《大头儿子与小头爸爸》这部动画作品中,大头儿子与小头爸爸的人物比例就有着巨大的差异,分别体现出这两个角色不同的年龄跟父子特征。除此之外,在动画片《哪吒传奇》中,神灵角色的身高往往十分高,而且,这些神灵角色的头部比例极小,而身体的健壮程度也大大超出了正常人的范围,创作者通过这种人物比例的设计,使得这些角色体现出极为突出的“神性”^[1]。

而在目前所发现的阴山岩画的作品中,完整人物的作品数量相对较少,而且这些作品基本都属于阴山岩画发展晚期阶段的作品。早期的阴山岩画中关于人类的作品多以人面像的形式出现,故无法考证其人物整体比例的设计。通过对晚期为数不多的阴山岩画人物作品的研究发现,阴山岩画中的人物比例十分接近真实的人体比例,无论是阴山岩画中的动态人物图像,或是静态的人物图像,画中人像的比例都极为接近亚洲人的身体比例。人像的头部长度占人像整体高度的七分之一,而其他身体部位也与人体比例高度一致。从阴山岩画中人像的身体比例中能够看出,阴山岩画的创作过程中,具备一定的写实特征。这种人物创作的写实特征,在我国的动画角色设计中有极大的应用空间^[2]。而目前我国的一些动画作品中,在人物比例的设计上也积极参考了阴山岩画中人物的整体比例。例如,2019年夏季上映的动画电影《哪吒之魔童降世》中,颠覆了以往动

画作品中对于哪吒与敖丙两个角色夸张的人物比例设计,在进行这两个角色的身体比例设计时,重点强调这两个角色的“人性”,让角色的身体比例更为接近正常的人类,赋予角色以“人”的特质。通过这一角色身体比例的设计思路,让观众们充分认可这两个角色“人”的设定,由此使后续故事中对人性的描写更为合理。此外,在后续推出的一系列以中国神话为创作背景的动画作品,在人物角色比例的设计中,都严格参考了亚洲人真实的人体比例,赋予作品中“神”角色的人性内涵,从而实现了以人类思想发展为基础的神话故事的创新演绎。

1.2 人物面部特征设计

经过长年累月的风力侵蚀,现存的阴山岩画作品中,很难提取出有效的人物面部特征,本文认为可以参考阴山地区关于人物的一些图像资料,并结合阴山地区架上绘画中的人物形象特征,对阴山岩画的人物面部特征进行归纳、提取、虚拟重建。在研究过程中发现,阴山地区的人物画像中,人物面部特征中有着高度的共性。人物的面部的颧骨位置都相对比较高,脸部苹果肌的肌肉都比较丰满,咬肌都十分发达,人物的面部颜色为浅黄色,鼻梁较低,眼部也十分的狭小。以上的面部特征都属于蒙古利亚人种典型的面部特征,结合阴山岩画人物造像的身体比例特征,进一步推断,阴山岩画人物造像的面部特征如上叙述的蒙古利亚人种的典型面部特征,这也符合上一点中提到的阴山岩偏向写实的创作风格。阴山岩画人物作品中的面部特征,在我国当代的动画创作中也有着巨大的应用价值^[3]。除此之外,在阴山地区神话题材的画作中,也发现了一些不同的面部表现形式。在阴山地区的神话题材画作中,人物的脸部骨像特征较之现代人类有一定的差异,体现出一定的动物特征,而且,这些人像的脸部位置还有一些特殊的纹饰,这些纹饰也与动物面部形象有一定的相似之处。这种人物面部特征的表现形式,体现出阴山地区的萨满文化氛围,在萨满文化中,有着极为浓厚的自然崇拜元素,萨满文化中的大多数神祇,都是由自然界中的动物幻化而来,因此这些神像的面部体现出极为明显的动物特征。这一点在我国的动画角色设计中,目前只得到了小范围的应用,这种人与动物组合的角色设计形式,在我国之后的动画设计中可以加以更大范围的应用,不仅是在神话题材动画作品的设计中,在一些其他题材动画作品的角色设计中也可以加以应用。

1.3 人物服饰以及道具设计

从外观上看,阴山岩画与“火柴人”高度相似。由于创作者绘画能力、创作工具等多方面的限制,很难在岩画创作中表现出人物的服饰与道具的具体形状、材质、颜色等特征,最多只是加入一些

概括性的“剪影”。基于此,我们无法从阴山岩画的实物作品中获得有关人物服饰与道具的细节,故服饰与道具部分还是以相关图像资料为参考。通过对相关图像资料的研究发现,阴山地区人物的服饰与道具多与游牧和狩猎有关,服饰多以动物皮毛制成的裙装、袍子为主,鞋子多是动物皮毛制成的靴子,道具多是一些放牧和狩猎使用的工具。在动画作品中,角色的服饰以及道具通常是用来突出角色特质、交代故事发生的背景。通过作品中角色的服饰以及道具,观众们能够对角色的身份以及所处的时代背景有一定程度的了解^[6]。通过研究发现,这类型的服饰与道具可作为游牧类型的角色的服装、道具设计的素材库,可将其在原型的基础上运用归纳、概括、夸张变形、嫁接等设计方法,为此类角色设计独具游牧风格的服饰、道具。



图 1.阴山岩画图形

从图 1 的岩画中不难发现,岩画中表现的场景是一个牧民带着孩子放牧的场景。场景中出现的牲畜类型根据其头部的角状线条来分析,应该代指鹿、羊之类的牲畜。结合上述内容中有关阴山岩画创作写实性质的分析,本次研究中认为,阴山地区位于我国内蒙古自治区境内,这一地区自古以来都是蒙古族的聚居地,结合阴山岩画高度写实的艺术特征,阴山岩画中的人像服饰与道具也具有浓厚的蒙古民族文化特征。这些岩画中的人物应该是身着蒙古族的传统服饰,例如蒙古族的长袍、长靴、锥形帽,未婚女士额头两侧的佩戴的用玛瑙、碧玉、珍珠、白银等原料制成的珠子,已婚女士用来缠头的红蓝色头帕等^[9]。而关于阴山岩画中人物的道具使用,其中有些是蒙古族所特有的,有些是跟其他游牧民族相似的,但是,我们要充分认识到蒙古文化的多样化性质,虽然蒙古族是一个独立的民族,但是由于蒙古族在内蒙古高原的巨大影响力,与蒙古族混居的民族如哈萨克族、回族、满族、达斡尔族等,这些民族的文化体系或多或少都会受到蒙古族文化的影响,甚至有些民族的文化是蒙古族文化的衍生文化。与其说阴山地区的岩画中的人物特征反映的是蒙古族的文化,更应该说:阴山岩画的人物造像反映的是蒙古民族谱系的文化^[6]。

以上对阴山岩画中人物服饰的分析并非空穴来风,而是基于对阴山岩画人物造像与阴山地区风土人情综合分析。关于这一地区的风土人情在上一节中详细的论述。而从阴山岩画人物造像有限的细节中,我们也能得见画中人物服饰与道具细节的端倪。根据以上的研究分析内容,阴山岩画中服饰与道具元素主要体现出蒙古地区的文化特色,在一些以蒙古文化为背景的动画角色设计中,可以具体参考阴山文化中的服饰与道具元素^[7]。

2.阴山岩画图像造型在动画角色设计中应用特点的总结

根据以上对阴山岩画元素在动画角色设计中的应用论述,总结分析阴山岩画图像造型在动画角色设计中应用的主要特点有:接近亚洲人身体比例的动画角色身体比例设计、突出蒙古利亚人种的动画角色面部特征设计、充分体现蒙古文化体系特征的动画角色服饰与道具设计^[8]。根据以上几点阴山岩画图像造型中转化而来的动画作

品的角色设计要点,设计出的角色往往具有一种极为粗犷、奔放的原始气息。通过对以上创作特点的总结,能够发现,现阶段我国动画创作中对于阴山岩画中的各种图像造型应用是不够充分的。首先是动画角色设计所应用的动画作品题材方面,从当前我国动画作品的角色设计现状来看,对于阴山岩画图像造型的应用,仅仅停留在一些神话人物的设计中,而深化题材的动画作品市场份额是相对比较有限的,这在极大程度上限制了阴山岩画图像造型在动画角色设计中的应用;其次,目前在我国的动画角色设计中,并没有深入发掘阴山岩画这种艺术形式的深层次内涵,对于相关的美学元素的引用,还处于一个相对比较初级的阶段。很多根据阴山岩画造型设计的动画造型往往只是具有阴山岩画的“表”,而不具备阴山岩画的“里”。

以上问题的出现,一定程度上讲并不是由单纯的动画角色设计思路局限而引起的问题,此问题的出现,反映的是我国整体动画创作中的问题。我国大多数的动画创作者在进行动画作品创作时,也有意识的在凸显一些我国传统文化元素,但是往往停留于表层,对于一些图像的象征意义的应用比较缺少。对此,本次研究中认为,在引用阴山岩画图像造型的艺术特点进行动画角色设计创作时,也要同步推动动画图像符号的革新,借助阴山岩画独特的艺术特性,我国的一些动画创作者或是从传统题材中推陈出新,或是进行全新题材的开发,都取得了一定的成果。而在我国之后的动画创作中,也能看到阴山岩画图像造型在动画场景、色彩造型设计中的应用能够更为深入,赋予中国动画作品以更浓厚的中国特色^[10]。

结束语:

今日中国动画的现状,急需我们从中国动画出发,走到我国传统艺术中去汲取营养,制作出有深度、有特色的中国动画。岩画是我国传统艺术中很重要的一部分,其在艺术领域的重要性无需我在此多做赘述,这便是本课题的价值。本次研究中对阴山岩画图像造型在动画角色中的应用开展了深入的研究分析,就是希望通过本次研究,让中国的动画创作者们充分认识到中国的文化元素在现代动画创作中的价值,从而更多的在作品创作中应用这些优秀的文化元素,让中国动画真正焕发出独特的艺术魅力。

参考文献:

- [1]赵杰文,侯昀.内蒙古阴山岩画《大型围猎图》情节性分析[J].收藏与投资,2021,12(12):140-142.
- [2]苏丽古娜.图像与历史——阴山岩画叙事性研究[J].中国民族美术,2021(04):68-71.
- [3]张晓彤.内蒙古阴山岩画视觉语言研究[D].内蒙古师范大学,2020.
- [4]张晓彤.民族地区儿童绘本中内蒙古阴山岩画的运用研究[J].内蒙古统战理论研究,2019(04):55-58.
- [5]杨云霞.阴山岩画的文化与审美研究[D].四川师范大学,2017.
- [6]燕晓娟.浅谈对内蒙古阴山岩画的认识与思考[J].内蒙古艺术,2017(01):65-67.
- [7]徐和平.研究阴山岩画图形符号在内蒙古民族文化用品中的创新设计应用[J].戏剧之家,2016(04):165.
- [8]王鹏.论阴山岩画图形符号在内蒙古民族文化用品中的创新设计应用[D].内蒙古师范大学,2014.
- [9]王晔.关于阴山岩画中动物蹄印纹的研究[D].中央民族大学,2012.
- [10]门泽琪.内蒙古阴山岩画的两性符号及其意义[J].商品与质量,2011(S4):181-182.