

# 川剧动漫改编问题探究

王军

作者赐稿

-

上海大学美术学院 200444

摘要：动作、道白、唱腔，是戏剧表演艺术的要素，将川戏改编为动漫作品，面临如何将这3个方面转换成动画影音的问题。就这一问题展开探讨，对非物质文化遗产的保护和地域特色文化产业开发具有一定的启发意义。这篇文章阐述川戏动漫改编的种种可能，试图在动漫美学理论方面提出一些可供川戏改编者借鉴的观点。

关键词：川戏 动漫 动作性 道白

当前的中国动漫制作呈现出了多元化发展态势：各大影视制作企业投入巨资制作大片，讲求包装，追求影像视觉效果及衍生产品的设计创意及制作工艺；与此同时，一些地区的文化团体也开始积极探索富有本地文化特色的动漫改编、创作之路，此外，一些个体动漫制作者或组合在Flash和个性动画视频的创作上逐渐崭露头角。以上三者中，文艺和学术团体的力量显得尤为重要。一个地区的文化机构、专业团体，担负着承传和发展传统艺术的重任，他们有义务，也有能力，引导传统艺术与新媒体艺术的“联姻”，整合动漫制作力量，为川戏改编动漫剧这类跨领域转译的尝试提供艺术指导等多方面的支持。四川省川剧院就是在借鉴传统经验的基础上走出了这一步，近两年他们负责改编的简笔动漫作品《易胆大》、《王保长》等，以其贴近乡土、密切结合地域文化特征的艺术取向，成为动漫艺术创作的新路标。

几十年来，一些现代题材文学故事《红岩》、《四川白毛女》等都曾被改编为川戏，川剧界在这面积累了丰富的经验。上海美术电影制片厂 1959 年拍摄的川剧改编的美术片“一只鞋”（木偶片），可以说是川剧动漫改编的首次尝试。<sup>1[1]</sup>



图为根据聊斋题材川剧改编的美术片《一只鞋》漫画台本 窦宗淦 作

川剧届多年来积累的表演经验，和这种艺术形式鲜明的地域文化色彩，都为川戏作品的动漫改编奠定了良好的基础。尤其是方言韵味十足的道白、精彩的动作造型和表演，为川戏动漫改编切入点的探索提供了重要的启示。

#### 一 从川戏与动漫在动作和对白设计上的共同点切入改编

川戏表演艺术具有注重动作造型、对白平中见奇的特点，而动作性和对白口语化也是动漫艺术创作所强调的。在这两点要求上，二者是互通的，川剧的动漫改编，可以立足于此，寻找、选择合适

---

<sup>1[1]</sup>该片由川剧（重庆市川剧团根据聊斋故事改编的舞台剧）改编成木偶片，在拍摄工序上，木偶片和动画片一样都是以格为单位来拍。1/16 尺胶片为 1 格，当时影片中 1 秒长度的镜头需要拍 24 格，逐格拍。

的技法途径，实现戏剧/戏曲和动画两种艺术语言的有机融合，创造能够展现川戏艺术韵味的新动漫作品。

### 1. 川戏表演动作的改编加工

川戏艺术的传承传播有着悠久的历史，演员们在长期的艺术实践中创造出了丰富的表演形式，在此基础上也形成了川剧独具特色的表演程式。例如琼莲芳的“僵尸”、“抢背”以及他踩跷练就的号称“中国芭蕾”的快速锉步，他和川剧名丑唐云峰均擅长的“观音坐莲”（京剧表演中称其为“屁股坐子”）、水发、跌扑等功夫。

川戏改编成动漫作品，一方面，要展现这一地方戏种表演的高度技巧性，另一方面，也要结合动画艺术语言的技术特点，需要对原剧中的情节进展、活动节奏做出调整。川剧的表演风格往往较昆曲或京剧等其他剧种的一些戏要明快、激烈，动作设计上造型的转换、变化幅度较大，往往能产生颇具刺激性的视觉效果，适合改编成动漫作品。动画强调对动作性的表现，并不意味着要将原作中的动作造型一一照搬于画面，动漫受众的观赏活动的特征也与传统戏剧戏曲观赏不同，改编过后的动作不可能是戏剧戏曲表演翻、扑、甩、打动作的简单再现。这些特征在一些古装戏表演场景里也很突出，例如，蓝光临在传统剧目《夫妻桥》里“桥断”这出戏的表演中，他所扮的男角何先德见桥已断，猛地转身，舞袖疾起，凌空斤斗，使得戏袍的前后摆均与腰平齐飞起，通过高难度的动作获得了精彩的观赏效果（见右图：叶浅予所绘速写——《夫妻桥》中的何先德）；这些典型性瞬间场景的刻画，对于戏中高潮的表现起到了

“画龙点睛”的作用，奠定了剧情“画面”的基调，是川剧表演经常采用的艺术表现手法。漫画擅长通过绘画语言固定这些典型性瞬间、捕捉角色的典型性特征，动漫影像制作则是运用动画制作和剪辑技术将这些画面组织起来叙述连贯的故事情节，并合成完整的影音效果。

## 2. 方言韵味的道白与动漫表现节奏的契合

《新民晚报》1963年5月8日第3版刊登“姜文”的一篇“川剧演现代戏”文章，总结道：（由于川剧台步、道白、说牌等表演上的特点）“现代人生活节奏的紧松快慢……川剧程式都能适应”。尤其是，川剧的说牌形式多样，适应表现多种场景下的人物活动和心理节奏，仅牌名就有16种之多：倒课子、缕缕金、四边静、飞梆子、驻马听、天台罗汉、豹子令、字字双、梨花儿、钻钻子、折折锦、扑灯蛾、小扑灯蛾、杂板令、金蟾歌、品锣儿。川剧的这些说牌就是说话体道白表演的程式，丰富多样、生动诙谐的语言表达，与动漫影片的视频展现节奏相互配合，能够产生和谐流畅的效果。我们可以将这种道白程式比作川味的“Rap”说唱，这些富有生活气息的艺术表现形式，与动漫语言的大众传播取向正相吻合。

早期的动画之所以被称为“谐画”，与当时的电影拍摄和放映技术有关，由于所放映的每帧图像之间时时出现跳跃、停顿，影像中人物动作显得机械、僵硬，产生滑稽的效果。动漫形象往往动作夸张变形，动画片也正因此区别于胶片记录的真人表演或活动实况。这种最早形成的观看印象，让人们对动画片的风格有了初步的定位。在此基础上，动画创作渐渐形成了自己的“形式传统”、惯

用的节奏表现程式。也可以说，正是通过动漫，早期电影艺术的“原韵”才得以保留至今。

改编，就意味着取舍，必须基于某种定位做出选择，例如，川戏改编成动漫作品的过程中，需要将许多过门戏压缩或删除；戏剧表演作为舞台艺术，擅长运用一些细节表现微小的感情变化，可能在改编成动漫形式后会有所损耗。但改编并不意味着要改变原剧的韵味。选择、找到两种艺术表现均适合表现的剧目是改编工作的关键。川剧许多剧目都以本地方言发音爽脆的唱、念，及丑角功夫的做、打见长，给表演伴奏的锣鼓点和口语化道白，节奏感都很强，动作造型转换迅捷，还有变脸等特技绝活，适于用符合现代人欣赏节奏的动漫手法来表现。川剧中一些角色造型本身就较“有戏”，有的人物一亮相就颇具“漫画味”（见左图：华臣速写《文武打》中的人物形象），只要寻找到合适的切入点，川剧里可以挖掘出很多适合改编成动漫的剧目。

## 二 川丑表演对改编的启发

1963年5月12日，川剧名丑周企何在《新民晚报》第3版发表了“谈川剧丑戏”一文，对他饰演《夫妻桥》里的县官周继常（见右图：叶浅予速写）、《秋江》中的老梢翁、《芙奴传》的贾瞎子、《谭记儿》的杨衙内（见右图：董天野速写——笑非饰演的杨衙内）、《赠绉袍》的须贾和《做文章》的徐子无等几场丑戏进行了总结。无丑不成戏。丑是戏中胆。从丑角的表现、描绘中，艺术家的才华得到了尽情施展的机会，进入了创作的自由世界，有时他们还可以将自己在现实生活中不敢张狂放肆的举动，寄托在丑角

人物形象上，由丑角充当他们的另一个自我来放纵情感；作为各种制度、禁忌约束下的社会人所不能逾越、难以超越的潜在欲望、通过丑角形象刻画酣畅淋漓的表达，得到了发泄、释放。画丑角，让艺术家过了“表演”的瘾，观众或读者也和他们共同经历自我灵魂剖析的过程。

在漫画创作里，“王保长”是作为丑角来定位的。“丑角”往往意味着偏离“正常”的规范，常给观众带来新异而滑稽的刺激，而超越规范，对于真正的艺术家来说具有强大的吸引力。在丑角的动作设计、造型上，艺术家可以抛开刻画正面人物形象的种种顾虑，由于人们对不符合常规的行动、夸张怪异的造型等丑角身份特征的界定和认同，为这些人物在动漫剧中的形象、动作造型设计提供了灵活发挥的空间，容许变形处理上做出多种选择。因为表现的对象是丑角，设计者笔下表现的人物无论多么尴尬、荒诞都会被视作“合理的”，他们可以根据自己的喜好设定丑角画参照的目标。传说米凯朗基罗就曾据自己所厌恶的一名教士的样子创作了犹大的形象。人们也认同在丑角表现上所采用的夸张、变形等手法，从而为他们提供了更多艺术发挥的自由空间；艺术家参照原著叙述的内容设计特定丑角的造型，例如，赋予其身体肥硕或瘦削、矮小等特征，以制造视觉上的差异、丰富画面的节奏变化，或者，在动物形象的刻画上采用拟人的手法夸张变形，从而也赋予了这些角色一定程度的喜剧色彩或丑角特征。丑戏中塑造的角色被公开展示出来，象征着他们在现实生活中的原型被揭露，观众内心对鞭笞丑恶弘扬善美的期待、相关的紧张焦虑，得到了暂时释放，新的心理平衡开始建立起来，这个过程给观众和作者均带来快感，他们在欣赏“不正常”的角色表演时，心理回复了秩序的顺畅、正常。

这些角色人物形象的“丑”或“憨拙”、“刁”“戇”，是人们一种本真、自然状态的袒露或暴露（由于表演艺术家将原作里用语言描述的人物情态形象化地表现出来，更具有了一种模仿再现的生动、直观的效果，作者或读者看到这些角色的嘴脸，就如见到自己在揽镜自照、做鬼脸扮怪相，这时，绘制、欣赏的过程，与自我塑造的过程尤其是心理秩序构建的过程同一了），对这些戏剧性人物故事情节的欣赏，满足了人潜意识里对抗外界社会规范各种约束力来取得心理平衡的需求。正因为有了来自外部种种“正道”礼教的规范制约，才有了“丑角”。在逾矩和守规之间、伪装和真实之间的进退尴尬、首鼠两端，导致了这一角色活动的戏剧性效果，围绕他们的矛盾冲突，即使在该角色单独出现的情况下也非常鲜明，因为在观众、读者的视野中，他们的行为举止，始终是和存在于众人意识中的规矩“框框”保持距离的，而这种对抗又是不太过剧烈，以至于会让人产生恐怖或悲壮感（这往往是一般的说教式作品经常制造的效果），而带来的是一种“无利害的”快感，如隔着安全距离观看龙争虎斗、洪水猛兽，在单面玻璃后边观察仇敌和对手，于安全的处境下接受新异刺激的快感，古代成语故事“叶公好龙”描述的就是这种心理。这也是丑角戏和惊险戏长盛不衰的原因。

丑戏改编成动漫的难点在于，“丑”的特征不仅仅是在脸谱和造型上体现出来，而更要通过大量的细节表演刻画这类人物。丑角人物形象设计环节对改编者的造型能力要求较高。然而，近年来的动漫制作发展，在绘画工艺上回避高难度的趋势越发明显。对造型做漫画式处理的同时，也容易流于简单化、粗略化。丑戏动漫改编须做到造型和表演并重。这就要求原画创作和动作、音效等设计环

节的作者，要不断学习、提升自身的艺术修养，深入剖析人物的心理活动，把握角色的精神特征，才有可能做到造型与表演气韵连通，塑造出丰满的艺术形象。

### 三 唱工戏的动漫改编

唱工戏的画面设计是传统戏剧改编成动画的难点，尤其是旦角表演场景的表现，如何使柔美的声腔与画面切换等镜头语言之间配合默契，又不失冗长拖沓，这需要改编者对唱段表达的意境有深入的理解。前一阶段出现的由戏曲改编成戏歌、东北民谣动画等，对于川剧唱工戏的改编应不无启发。

目前，一些由曲艺表演小段改编的动画，音频多采用原声，而在视频创作上，将原剧的演员形象处理成漫画造型，给他们的表演添加生活用品等道具，让角色演绎经过重新编剧的情节，制造戏内有戏的幽默效果。例如，以漫画的夸张变形手法来处理一些相声、小品演员等人物造型，添加汽车、手机或改编服饰等，让这些形象打斗、腾跃，扩充戏份。这类改编，是对原作采用一种“戏说”的处理，音画内容并不相离太远，从而制造出一种新颖的视听效果。

2[2]这些手法体现了改编者丰富的想象力，值得川剧动漫改编工作

---

2[2] “恶搞”原理与“戏说”一样，但二者区别在于，“恶搞”改编后过于偏离原作的意境，已经不属于“转译”范畴，而是为了用颠覆原作创作主旨的效果来刻意制造噱头和轰动效应，这类作品中已经远远背离了传承、推广原作的改编初衷。

[3]绵竹年画作为四川民间美术的代表之一，特点是用色尽可能地艳丽，并间以少量复色，以协调色彩间的强烈冲突，画面形式节奏明快；这与川戏中高腔和胡琴明朗、高亢激越，灯腔的乐曲短小，节奏鲜明，轻松活泼，旋律明快等特点是相对应的。



者借鉴，然而，若想尽可能保持母本的神韵，还要深入原作之中挖掘其精髓，例如，可以从川剧流传地区的民间美术——绵竹年画<sup>3[3]</sup>、汉画像石画像砖、皮影等形式的创作中寻找动漫改编的灵感。

川戏表演艺术领域涌现过一大批杰出的艺术家，除了上文提到的名角，还有张德成、阳友鹤、许倩云、刘卯钊、竞华、曾荣华、陈书舫、“当头棒”、薛艳秋等，他们在川剧艺术创作上均造诣颇深，创造了大量声形并茂、脍炙人口的角色。要把如此丰富的川戏作品成功地改编成动漫，需要更多人加入这一事业中来，广泛借鉴国内外同类型的创作，深入挖掘以动漫形式“转译”地方戏曲的艺术价值；若要借助电子传播媒介实现传统戏曲艺术的有效传播、传承，必须集合大量新的创意，将川戏艺术传统融入现代人日常审美活动之中，需要在广大青少年当中培养地域特色艺术传承的接班人，需要更多像四川省川剧院结合动漫和川剧艺术形式的“跨界”创新。

结

语

川剧表演的动作、造型设计和声腔的表现是一个统一的整体，改编成动漫时，需要考虑到原作的韵味，定位明确，避免片面强调其中任何一方，以保持艺术效果的完整和转译过程的顺畅。此外，动漫的观众对音画展现节奏的要求毕竟不同于传统的川戏爱好者。这就要求我们必须找到两种受众群体均乐于接受的改编形式。

---

简笔动画，采用线条这种典型的中国古代人物画造型手段，具有明朗简洁的表现力，与戏曲声腔和角色动作间蕴含的传统韵味易形成默契，书写式用笔顿挫抑扬间所传达的节奏，让观众在聆听曲调声腔和观赏形体动作时产生通感，审美活动更顺畅。采用简笔描绘，减低了视觉上的光色、块面刺激，虽然没有辉煌的画面，但却取得了音画和谐、风格统一的效果。

除此之外，川剧里的一些剧目的壮美场景、瑰丽色彩也可以用动漫手法来表现，改编成大型动漫剧。川剧改编领域还可以积极尝试真人、实景与动画的结合，使用 3D 技术，开发衍生产品等创新形式，这些探索，势必将为各地非物质文化遗产的传承与保护性开发提供良好借鉴，积累宝贵的经验。

由于家庭计算机的普及、硬件升级加快和软件的迅速推广，动漫创作者群体会不断扩大，这一艺术形式的多元化态势将进一步发展。如果能有效地整合这些新媒体人的创作力量，对动漫艺术工作者提升自身文化品味、深化作品思想意义方面加大引导力度，相信不久会产生大批动漫改编精品，也将会有更多的非物质文化遗产保护机构像川戏动漫改编者一样，找到适合传统艺术形式切入现代生活的新途径。

#### 参考文献：

《新民报 晚刊》上海. 1956 年

《新民晚报》上海. 1963 年

王军. 川剧改编动漫过程中的文化转译. 《艺术》. 湖北艺术研究所  
编. 2010-1

作者联系方式:

手机: 15801765961

电话: 0510-80217510 0516-6306477

通信地址: 上海市闵行区莘庄报春路 748 弄丽华公寓 19#201

邮政编码: 201100

或: 上海市宝山区上大路 99#上海大学美术学院 222#潘耀昌工作室

邮编: 200444

---

厦门大学图书馆