

Research on the Prototype and Animation Character Modeling of the Classic of Mountains and Seas

Xiaomei Tang Shigui Tang

Panzhuhua University, Panzhuhua, Sichuan, 617000, China

Abstract

The *Classic of Mountains and Seas* is one of the most influential ancient Chinese books both domestically and internationally. Therefore, by transforming the prototype of the *Classic of Mountains and Seas* into contemporary animated character designs, the similarity (collective unconsciousness) and continuity (instinct) of the images become the bridge connecting the two. Yu Yi's first production of "Shanhaitu" is a comic book where only life exists, and the animation character design is originally a manifestation of the vitality of continuous image movement. In fact, many typified animated character designs are directly based on the prototype images of the *Classic of Mountains and Seas*, or are artistic expressions inspired by their prototypes, breaking through the instinctive "personal unconsciousness" of animation designers and reproducing the common legacy of the human soul - the "collective unconsciousness". This is also the aesthetic value orientation of the isomorphism between the prototype of the *Classic of Mountains and Seas* and the animated character designs.

Keywords

the prototype of the *Classic of Mountains and Seas*; animated character modeling; aesthetic isomorphism

山海经原型与动画角色造型研究

唐晓梅 唐世贵

攀枝花学院, 中国·四川 攀枝花 617000

摘要

《山海经》是海内外影响最大的一部中国古籍之一，因而，将《山海经》原型转化为当代动画角色造型，图像的相似性（集体无意识）、相承性（本能）成为二者联系的桥梁。禹益首制《山海图》却是只有生命存在的一部漫画书，而动画角色造型本是图像连续运动的生命力表现。事实上，许多类型化动画角色造型就直接取材于《山海经》原型图像，或通过其原型获得灵感后进行的艺术再表现，突破动画设计者本能“个人无意识”，重现人类心灵的共同遗留物——“集体无意识”，这亦是《山海经》原型与动画角色造型同构的美学价值取向。

关键词

《山海经》原型；动画角色造型；美学同构

1 引言

《山海经》是海内外影响最大的一部先秦古籍之一，成为当代类型化动画角色造型直接取材对象，图像的相似性（集体无意识）、相承性（本能）同构美学价值取向成为二者联系的桥梁^[1]。4000年前，禹益首制《山海图》不过就是一部远古时代漫画书，西周史官运用古文字对原图进行了转化，并作了注释说明，才有了图文并茂的《山海经》，所以，

其原型图像也仅仅是没有生命活力的原始意象而已。受《山海经》原始意象影响的动画角色造型，事实上，早已超越了这种原型图像的生命存在，因为动画是图像被赋予了生命的类型化艺术表现。但是，《山海经》原型图像的描绘既普遍且简练，按照荣格所说是“没有内容的形式”，不过，其所“表达原型的方式是神话和童话，但是这也是从古代传下来的一些具有特殊烙印的形式”。实际上，即使是对原型进行了文字说明，也只具有特殊烙印的原始意象，却没有像小说《西游记》连续的神话故事情节，《山海经》原型呈现给读者的，如同荣格所说：“仅仅代表着某种类型的知觉和行动的可能性。”^[1]《山海经》原型不可能像动画《铁扇公主》《大闹天宫》那样直接取材于小说《西游记》而具有完整的故事情节，还需要动画设计者在其原型图像基础之上，要么直接取材于《山海经》原型，要么从其原型中获得灵感，进行大量的审美再表现工作，创造出新的类型化动画角色，对图像赋

【基金项目】国家社科基金青年项目“《山海经》图像类别与当代动画角色模型构建美学理论体系研究”成果（项目编号：17CZX066）。

【作者简介】唐晓梅（1983-），女，中国四川攀枝花人，本科，副教授，从事艺术设计研究。

予生命活力——“赋予一定的精神内容以明确的形式”，使动画角色按照艺术规律运动起来。因此，动画设计者所要表现的不是本能——“个人无意识”，而恰恰是人类普遍所拥有的“集体无意识”，如中国动画《观海策》；日本动画《多罗罗》；美国动画《神奇动物2：格林德沃之罪》等，这就是《山海经》对海内外动画角色造型影响的结晶。

2 《山海经》原型对动画角色造型之深层次心理分析

《山海经》原型图像与类型化动画角色具有相似性、相承性美学同构现象，《山海经》原型与动画角色造型相似性本是其相承性的基础，而相承性又是其相似性的直接表现。不过，相似性是一种“集体无意识的”直接表现，而相承性却是通过灵感再表现“本能”的结果。但是《山海经》“原型只有通过后天的途径才有可能为意识所知，它赋予一定的精神内容以明确的形式”^[1]。动画设计者直接取材于《山海经》原型，并对其原型进行了再表现，“赋予一定的精神内容以明确的形式”成为新的原始意象，如好莱坞奇幻动画片《博物馆奇妙夜3》直接取材《山海经》九头蛇相柳，动画影片中一行人来到东方展厅之后，复活了《山海经》中九头蛇相柳：“共工之臣曰相柳氏，九首，以食于九山。相柳之所抵，厥为溪泽。”^[2]共工的大臣相柳氏有九个脑袋，以九山为食，所以，相柳所到达的地方自然万物都遭到了严重破坏。面对相柳对生态的破坏，为了给部落一个安身立命的生态环境，大禹不得不杀了相柳为民除害。不过，当美国动画设计者重新给《山海经》中相柳赋予生命力，再次绽放出了生命的光彩。相柳本《山海经》原型，如果不说这个九头怪兽是东方怪物，就那怪物外形，可能中国观众没人会认出来是《山海经》中的九头蛇相柳，因为，美国动画设计者表现的是美国人的思想情感——“赋予一定的精神内容以明确的形式”。从人类心理深层次的角度，才可能探索到《山海经》原型与动画角色造型蛛丝马迹的奥秘，因为“人类本能”是以原型的构成存在着，并不为个人意识所发现，只有动画设计者在灵感中才能将原型呈现出来，由“本能”构成其心理驱动力——动画原始意象（构成集体无意识的重要组成部分）。这本身就是人类本能使然，不说艺术具有相似性、相承性，即使从本能角度，《山海经》原型不论是人性，还是兽性亦有相似性、相承性，然后可以相互转化、错位构成新的原型。总之，《山海经》原型图像是源，是生命的存在；而动画角色造型却是流，是生命的运动，正是如此，《山海经》原型图像才可能成为动画取之不竭的源泉，《山海经》原型图像最终才能构成动画类型化新角色。

3 动画角色造型对《山海图》原型之直接借鉴

动画角色造型作为表现主义艺术，完全可能将《山海经》原始图像直接借用为动画角色造型，充分体现出《山海经》图像与动画角色二者的相似性这一美学同构原理。作为动画

设计者，《山海经》原型图像就是直接取材的对象，因为《山海经》原型图像作为中国传统文化一支，不同时代的作者运用自身的艺术“本能”，将《山海经》中远古人类的原始意象作了淋漓尽致的直观再表现，构成后世动画艺术不同类型化角色造型取材的源头。《山海经》原型几乎是人与兽、兽与兽器官，按照一定的组合规律粘合的山神怪物图像，这一原型，本身就是人类“集体无意识”的主要内容，当通过相似性美学桥梁，成为动画设计者直接取材的参照系。《山海经》曰：“又西北三百五十里，曰玉山，是西王母所居也。西王母其状如人，豹尾虎齿而善啸，蓬发戴胜，是司天之厉及五残。”^[4]居住在玉山的西王母，原是人兽器官粘合的怪物，是一个半人半兽的山神。此时，西王母并非西部部落女首领竟然是人面豹尾虎齿而善啸的怪物，蓬发却戴着玉胜，却原来她在昆仑神话体系中是主厉及五残的大神。西王母在动画《大闹天宫》《西游记》中却是仪态端庄，雍容华贵的天后。其实，动画中的西王母角色，也仅仅从相似的角度，直接借用了经中原型之名，其角色造型，却是表现主义再创造。反映出人类所普遍拥有的“集体无意识”。

《山海经》中人、兽器官粘合形成的动因是什么呢？如果将《山海经》原型图像和动画《喜羊羊与灰太狼》中人羊器官组合、人狼器官组合角色造型相对照，我们只能在无穷的“人格面具”之后去探测其真相，即从相似性角度，其羊角色造型，取人面，羊角粘合为新的形象。《山海经·北次二经》所记：“有兽焉，其状如羊身人面，其目在腋下，虎齿人爪，其音如婴儿，名曰狍鸮，是食人。”经中狍鸮原型，郭璞注：“为物贪恣，食人未尽，还害其身，像在夏鼎，《左传》所谓饕餮是也。”^[5]经文记载的羊身人面怪物狍鸮，即《喜羊羊与灰太狼》中的羊角色直接取其相似性进行了艺术再表现，然动画羊角色与经中食人狍鸮本性却不同。因为，动画《喜羊羊与灰太狼》各种人羊组合的角色，并非吃人的凶兽，而恰恰是被人狼组合的灰太狼所吃的对象。这当然是动画设计者虽取材于《山海经》，却通过图像思维重新获得的同构审美价值，表现的却是不同性质的角色。在《山海经》神话人、兽器官粘合、变形的背后，是初民内心信仰的隐秘就潜藏在其中，初民心中这种荒诞离奇的故事原型却成为一种不可能改变的坚定信念即“集体无意识”。

4 动画角色造型对《山海图》原型图像之灵感再表现

动画是灵感的艺术表现，灵感本是动画设计者“动画情结”心理冲动现象，因此，灵感既来自社会实践，又来源于《山海经》等文献原型。《山海经》中神奇怪兽等原始意象，在人工智能化当下，成了诸多未来科幻动画中灵感的源泉，或冲动的触媒，如中国动画《超兽武装》《中国神娃》；日本穿越时空未来动画《乐园追放》等。《山海经》原型图像都会深深地埋藏在人类心灵之中，经过漫长的种族的记忆遗传、积淀而形成“集体无意识”。《山海经》原型总是萦绕

在人类的心间,这种本能的种族记忆,时时以象征的形式表现出来,亦可称之为动画设计者获得的灵感,这一灵感源泉原本就蕴藏于《山海经》中,然后,表现在不同类型的动画影视作品中。《山海经·南山经》曰:“(青丘之山)有兽焉,其状如狐而九尾,其音如婴儿,能食人,食者不蛊。”经中描绘了这样一种奇异的兽类即“九尾狐”,郭璞注:“噉其肉令人不逢妖邪之气。”^[6]九尾狐当然是一种吉兽,这就是后世动画设计者从中获得灵感,再现狐妖角色相承《山海经》的原始意象。1941年,动画《铁扇公主》,不但是中国第一部妖怪造型的动画片,也是中国第一部长篇有声立体动画。这部动画电影中的妖怪玉面狐狸,不但浓妆艳抹,画着如今流行的烟熏妆,还当着牛魔王的面叫铁扇公主“那个不要脸的女人”。不过铁扇公主也不是个软弱的大房,扇子一扇,扇得小狐妖只剩了肚兜。《山海经》原型“九尾狐”不仅在中国影视动画中改变着外貌,亦在国外动画中独领风骚。《山海经》原型“九尾狐”传入日本之后,九尾狐这种怪物就成了日本妖怪文化的象征,通过日本本土化后,尤其是现代,九尾狐已经深深地植入了日本电视动画的妖怪文化体系中。日本动画中的狐妖《我家有个狐仙大人》《我的狐仙女友》《元气少女缘结神》《雪之少女》等,身为“动画王国”的日本,在这条艺术岛链上,动画本身就充满了奇异的想象力和创造力,日本动画家通过对九尾狐的转化创造出了各种主题的妖怪动画作品,正是由这些妖怪动画构成的动漫行业,成为日本国民经济的一大支柱性产业。日本妖怪动画为《山海经》“九尾狐”重新赋予了生命活力,由各种怪物组成的动画之生命力扩张被赋予了一定的日本“精神内容和新的形式”,因为,日本动画家并非要宣扬中国传统文化,所以,各种各样的狐妖,已经不再是《山海经》中的青丘九尾狐原型。而欧美动画中的妖怪,当然不是直接相承中国动画妖怪角色,却是直接从《山海经》中的神怪原型获得了灵感的艺术“本能”表现,为了解析其普世价值,宣扬西方精神文明^[7]。

5 结语

《山海经》原型与动画角色造型本身就具有相似性(集

体无意识)、相承性(本能),构成《山海经》原型图像直接转化为影视动画角色,或者从中获得灵感的艺术再表现。总之,动画设计者为了表露人类本能的相似性、相承性。将概念设计的思路和设计方法贯穿于整个动画角色造型过程中,动画设计者不断地从《山海经》原型获得灵感,并不断地超越自身的“动画情结”“个人无意识”“本能”,因而,这并不完全受动画设计者本能“个人无意识”控制,而往往在动画设计者无意识深处受到一种文化的种族记忆遗传,即“集体无意识”的支配。动画设计者却能通过《山海经》《西游记》等神话原型,在艺术创作实践中,甚至梦中反复出现的原始意象,发现“原型”的存在和美学同构价值。因为,每一个动画设计者都是为探索人的灵魂深邃的一个“集体的人”,他们通过图像真正窥见人类最深层的内在律动——“集体无意识”。从人类普遍具有的“集体无意识”角度,塑造出带有中华古老文化背景的崭新角色,将《山海经》中已被遗忘的过去——原型,通过动画角色再表现途径重新赋予生命活力——精神内容,以全新的形式展现于观众面前。

参考文献

- [1] 唐晓梅,唐世贵.山海经与动画美学[M].北京:中国社会科学出版社,2023.
- [2] [瑞士]荣格.集体无意识的原型[C].冯川,苏克,译.荣格文集[M].北京:改革出版社,1997.
- [3] 袁珂校注.山海经校注[M].上海:上海古籍出版,1980.
- [4] 唐世贵,唐晓梅,李仲先.从荣格心理分析学论《山海经》原型图像与东西部文化之关系[J].攀枝花学院学报,2018(4).
- [5] 唐世贵.《山海经》成书时地与作者新探[J].辽宁师范大学学报,2006(4).上海师范大学主办.高等学校文科学术文摘[C].2006(5).人大复印资料.中国古代、近代文学研究索引目录[C].2006(12).
- [6] 汪丽娜,丁薇.《山海经》神怪形象在动画中的再创作[J].东南传播,2019(11):3.
- [7] 赵云全.《山海经》——异兽在动画角色形象的应用[J].山海经:教育前沿,2020(22):35-37.