

# 悖论之美： 敦煌壁画图像在动画影像中的形态嬗变\*

Beauty of Paradox: Metamorphosis of the Image Elements from Dunhuang Murals in Animation

文 薛峰 钟远波 /Text/Xue Feng Zhong Yuanbo

**提要：**在当前倡导民族文化伟大复兴的大语境下，文化创意产业与传统文化领域正发生深度的融合，数字科技的规训使得当代日常生活与传统生活方式渐行渐远，而传统美学价值传播与教化也在这样的信息生态环境中受到了影响。本文以敦煌壁画图像在动画艺术创作中的形态变迁为研究脉络，结合笔者实际创作案例，探讨、梳理该现象背后的美学生成模式。

**关键词：**拟像 符号 残缺美 消费 文本

早在1981年，上海美术电影制片厂根据敦煌257窟《鹿王本生》的故事创作了中国动画的经典《九色鹿》。整部作品堪称敦煌壁画与当代动画电影完美融合的典范，由此也触发了无数动画人展开演绎敦煌壁画的想象。如今，媒介融合、新文创、泛娱乐等不断刺激着社会文经济格局的快速发展演变，数字技术让莫高窟壁画更加成为取之不尽用之不竭的宝藏。而这些沉静千年的古图像在当下纷繁的文化产业进程中则产生了多元化的形态嬗变。

## 一、记录与规训——自发的社会景观

“壁画”通常被解释为各类壁面为载体的装饰或绘画。从历史上看，壁画早在一万五千年前的旧石器时代就已经出现。这些壁画用图像的方式记录了当时人们的生活状态和生存方式。如著名的法国拉斯科洞窟壁画就被称为“史前的卢浮宫”（图1），之所以得到如此高的评价就在于该洞窟中有着六百幅绘画以及约一千五百多个岩面石刻；其中描绘了与当时先民生活息息相关的各种动物：马、鹿以及体量达五米多长的巨大野牛图像。同样著名的还有西班牙的阿尔塔米拉洞窟，除了相似的图腾符号之外，受到广泛关注则是一头画八条腿的野牛。这幅壁画生动地记载了原始先民对野牛奔跑速度的印象。直至13000年后的今天，

这种对真实运动的记载仍然鲜活，其岩石上的巨大景象足够启发我们在脑海中开展一次关于远古情景的沉浸式体验。在同时代的东方，动物仍然是岩画的主角。如在内蒙古自治区，石器时代的阴山岩画中也同样描绘了大量的马匹。在人类文明萌芽起步阶段，这些动物关乎先民们的基本生存，既是部落生命延续的基本物资也是构建当时社会文化上层建筑的重要载体。



图1. 法国拉斯科洞窟岩画

随着社会技术文明的推进，壁画更多地出现在建筑表面。在中国秦汉时期，代表着王权和社会体制的建筑上出现了大量内容更为丰富的壁画，如秦代咸阳宫的壁画中就记载了威武的秦军战马，而各类寺庙、墓葬的壁画内容也越来越多地成为文化政治信息的重要载体。位于丝绸之路的著名敦煌莫高窟壁画中，也同样记载了大量不同阶层社会生活的人物和事件，上

薛峰，南京艺术学院传媒学院教授

钟远波，成都大学中国—东盟艺术学院教授

\* 本文为四川省社会科学“十三五”规划基地重大项目“中国动画学研究”（项目编号：SC18EZX049）阶段性研究论文。

至皇天神佛，下至牛马鸡犬，可谓包罗万象，其中最为主要的佛教主题壁画则是一部连接了千年之宗教的文献——鲜活的形象、具象的叙事成为各朝代权贵向众生教化佛法的重要通道。这些静止的壁画在幽暗的洞窟墙壁上被教众仰望，安详而权威，沉浸化的氛围给人们带来肉身与精神的双重震撼。

因此，无论是从壁画叙事的呈现方式还是从壁画与人们生活时空的相互关系来看，壁画自诞生起就具备了公共信息媒介的特质，其功能兼具了对现实事物的记载以及宗教文化、价值观及意识形态的规训。

## 二、拟像的制造——壁画图像的复刻

所谓拟像，是让·鲍德里亚在关于工业时代与后工业时代转换过程研究的基础上所提出的概念：他认为，随着技术的发展以及物产的丰富，人们在用之不尽物质基础上所滋生的“欲望”成为驱动整个社会运行的核心动力和逻辑，而“欲望”本身却是被幕后资本创造的“像”所操纵的傀儡——世界全面进入了符号消费的阶段，日常的消费不再是传统意义上产品的使用价值，而是信息符号意义所勾连的自我身份认同（如地位、形象）；信息符号脱离实物本身，并产生内爆，从而形成了自我循环的价值系统。

### （一）现实拟像

敦煌壁画中的图像，正是从现实转换出的文化符号，虽然其整个生成的逻辑并不从属于鲍德里亚的研究范围，但却也是一种典型的现实拟像。在历朝历代的画面中，我们不难发现这样的一种现象：画面中记载的人物往往按照尊卑不同，被以大小不等的比例关系进行绘制，投资开凿洞窟的权贵被描绘为安详、温和、虔诚的供养人群体。三危山中的这些石窟不仅仅是古代少数教众表达信仰的一种方式，同时也是他们竞相彰显家族威望和身份的对话场域。修建者花费巨资、人力、物力经过数十年开凿工程，并聘请高水平的画师团队、塑像师精心装饰，留下一座不朽的佛国宫殿，以体现家族之显赫，荫蔽子孙后世。

在鲍德里亚看来，现实中的“物”是一种文化符号，涵盖了技术与文化两个层面，而文化符号对社会的组织构建则带来重要的影响——从这个意义上进行推演，古壁画图像同样从不同时期现实事物的符号转换，其造型绘制、画面构图铺设，高超的技术工艺

无不是服务于某种特定信息传递的装饰手段。正如居伊·德波所批判的明星和广告，光鲜亮丽摄人魂魄。在政教深度融合的古代，同类制式的敦煌洞窟、精美绝伦的图像装饰也都是当时政治和思想统治者制造的“景观”，充分集聚在受众的周围，从潜意识到生活日常综合发挥作用，塑形着当时社会的整体价值观和结构。

### （二）拟像之上

拟像之上，本文特指当今的动画影像对“壁画”的技术性复刻。早在1993年，敦煌研究院开始了壁画数字化保护研究，利用数字技术高精度采集壁画并于现如今建成了全数字虚拟漫游的虚拟空间。数字敦煌项目的发起人、敦煌研究院院长樊锦诗曾在2011年接受采访时表示，通过3D虚拟环境对壁画和彩塑的阅读体验是超越实景环境的。她后来还指出，敦煌的壁画无法永远保存，甚至有可能终会消失，而“物质”之外的数字“信息”则可能达到永久保存的目的。<sup>（1）</sup>

有趣的是，2017年12月29日，腾讯与敦煌研究院开始了“敦煌数字供养人”计划，<sup>（2）</sup>提出了通过数字泛娱乐的方式让大众以“数字供养人”的方式参与到敦煌文化的开发保护中，其中音乐、动漫画、游戏等项目都在合作开发的框架之内。美国学者道格拉斯·凯尔纳将这类现象定义为当今“娱乐经济”的“奇观文化”，即商业和娱乐的结合。<sup>（3）</sup>而这其中敦煌数字化的“信息”将原本的严肃正统性拓展成为娱乐经济中可供消费的文化符号。在这次成功营销中，一千年前的“拟像”再一次被数字处理转换为一种大众日常生活里碎片化的“拟像”，成为人们用于意指文化身份与自我个性的符号消费。

## 三、缺位与在场——残缺和充盈的并置

现代数字动画技术有两大特征，一是趋于便捷，二是高性能的拟真能力。正如在前文所提到的阿尔达米拉洞窟岩画中被画成八条腿的野牛一样，一万多年以前的祖先在人类艺术孕育的初期就表现出描绘生命运动的强烈愿望。这是人类基于潜意识中的自发愿望——这种愿望如此之强烈，以至于如今的影像技术仍然在这一目的驱使之下初心不改不断革新，越发无限地接近真实。

樊锦诗曾回忆，有一次将十年前洞窟文物的照片



拿出来和当时对比，其差异让人大吃一惊，由此才开始探寻科技保护之路。对于有着千年历史的敦煌来说，眼前的“真实”则是在时间的长河中不断失去原来“真实”并“残留”的结果。

### （一）残缺是动画影像文本构建的符号组成

从符号学的角度观察，一部完整的动画作品即是一整套有特定逻辑和秩序的符码系统，音乐、图形、运动、表演、情感、思想、主题等等相互构建成为内部的逻辑关系，并相互产生作用。符号学家尤里·米哈伊洛维奇·洛特曼认为，文本意味着意义和功能的完整性。<sup>(4)</sup>那么，当敦煌壁画图像在动画中出现的时候应该如何体现它的“完整性”呢？我们又该如何去定义其“完整性”？

2018年8月，一篇名为《丑到哭！千年佛像被修成“喜洋洋”，比文盲更可怕的是美盲！》的推文被全网疯传。敦煌研究院讲解员许鑫在网上推送图文，描述了四川安岳地区唐宋石窟佛造像被信众自发集资修复，结果产生的毁灭性后果。工匠为原本被风雨侵蚀变得古旧斑驳的佛像刷上了鲜艳的油漆和金粉，甚至用水泥修补重塑了遭风雨侵蚀破损的菩萨面部（图2）。

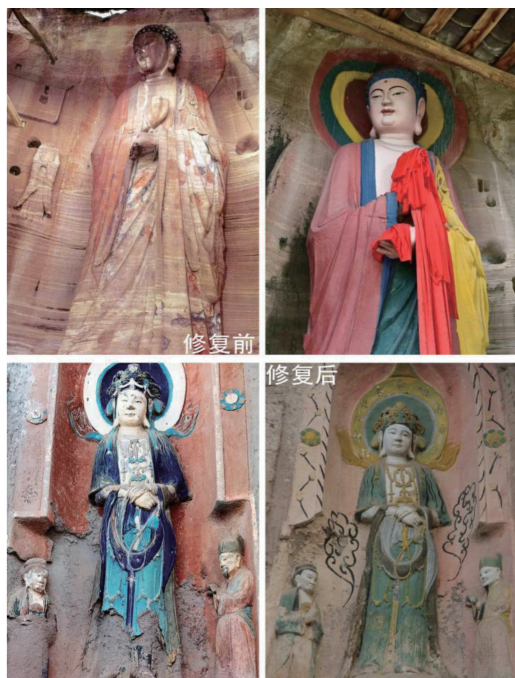


图2. 修复后和修复前的安岳佛像对比

从该则推文的评论反馈来看，佛像修复前后照片的对比让普通大众普遍感受到了满满的“塑料感”，对残缺的修补成为对文物之“美”最彻底的破坏。显然，

正如文物修复中的“以旧补旧”原则，残缺美即是古旧之美不可或缺的组成部分。

在敦煌图像为元素的动画创作中，对于这种残缺美的呵护与消化是保证作品能吸纳原作神韵的关键和法门。

#### 1. 缺位引发的价值期待

残缺，是如何产生美的呢？这主要由不完整性所产生的想象和期待——艺术产生的美，来自于作者、作品以及受众三方面的综合构建。受众则在不同条件的艺术作品形态中寻找参与和理解的可能与方式。相比较完整性图像形态来说，图形的残缺、色彩的氧化或者是基础材料的缺损给受众的心理参与提供了更多的空间。

通常意义上的“完整”往往趋于规范化、标准化的，而残缺所带来的结果却是突破思维定势的，能提供超出常规的心理预期和联想。其区别正如国画中的工笔重彩与写意大泼墨之间的差异。晚年的张大千加刻一方“辟混沌手”闲章，皆因其喜以泼墨法作画，将浓淡不同的墨水在板裱的纸张上泼洒，并由助手合力不停晃动木板，直至形态满意为止，后再施以妙手，对局部细加描绘，整体作品大开大合又不失精微之美（图3）。张大千称，只有上帝才是真正的艺术家，其言下之意恰恰正是指墨彩自行流淌随机性为创作所带来的无穷启发之妙。

在文章开篇提到的敦煌壁画风格名作《九色鹿》动画电影，其画面的造型流畅，勾线清晰、用色均匀，整体未见刻意营造的残缺，为何却未曾有类似安岳古佛的被“毁灭”之感？因为《九色鹿》虽然取材于257窟壁画，但参与创作的艺术从壁画的造型范式中提炼出了造型的规律和特性，结合装饰性绘画的语言在电影中完成了一次全新文本的重建。笔者多次与该片场景设计者冯健男老先生深度交流，冯老先生对当时创作电影前期阶段在敦煌莫高窟调研的经历刻骨铭心。在艰苦的生活条件下，剧组的艺术家们在幽暗的洞窟里完成了长时间大量的临摹，从而为影片的美学体系的重建奠定了扎实的基础，加之原创团队极高的美术创作能力，对美术电影的各类元素调度得当，自然效果卓著。即便如此，片中配色仍然吸收了敦煌壁画色彩氧化之后形成的构成特征，可谓呈现出了一种隐性的残缺之美。



图 3. 张大千作品

## 2. 私密化的审美体验

中秋满月之美可以千里共婵娟，是团圆、完美的，而弯月之美却需见人见智——在千年沧桑中因墙壁空鼓、风雨侵蚀和人祸敦煌壁画存在大量缺损，使原有壁画的图形和意义读解产生了转向。同时，出自不同时代、风格迥异造型的壁画图像在色彩颜料氧化的综合作用下产生出独特的风格趣味。这一视觉样式发挥出类似语言学中的“情态”的作用，让读者在这一语境下置身于历史的时间中展开背后故事的联想，无论是一个手印、一块疤痕或半个模糊不清的文字都似乎连接着漫漫历史长河中的某个真实情节：有人在壁画面前会觉得画面如此粗糙不堪，有人则惊叹于绘画中的大巧若拙，有人津津有味地寻找壁画中的“网红萌宠”，甚至还有人幻想着一幕又一幕的奇幻故事——残缺的色块和裸露的墙面既然是“上帝”这位艺术家用时间雕刻出的画面，也是供不同读者尽情投射自己个人想象的屏幕。常言道：“一千个人心中有一千个哈姆雷特”，这种基于个人内部构建并生成的审美让不同的欣赏者产生了良好的自我价值上升感。

2019年10月，韩国釜山亚洲大学生电影节开幕影片动画短片《不负三春晖》（又名《光脚之人》）一经现场放映即引起了大家的关注。该片由笔者带领团队集体创作完成。相比于经典的中国美术片《九色鹿》，这部动画片给观众的则是一种扑面而来的敦煌壁画的朴素而真实的质感（图4）。不过，影片故事却并非出自敦煌壁画，而是来自于佛教禅宗的一则普世寓言《母亲即是心中佛》。故事大意为，一个贫寒子弟弃母求佛，

寻访高僧求点化，高僧却让他原路返回寻找真佛，即一个披着衣服、光着脚来给他开门的人。男子披星戴月一路探访疲惫不堪，回到家的时候，见到的是心切地盼子归来给他开门的母亲，而母亲此刻正披着衣服、光着脚。此人终于悟到自己的错误，从此回归孝道。

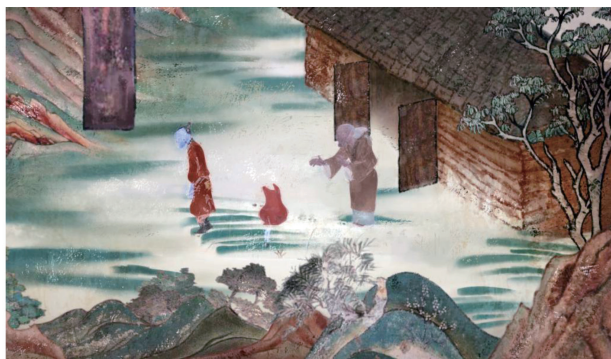


图 4. 《不负三春晖》剧照

在片中，创作团队借用了敦煌壁画的内容，将若干个经典的画面进行解构并重建了一个新的故事文本。在画面设计和制作中，原创者在二维动画基础上进行了新的技术整合实验，将特定的肌理与动画逐帧对位，并在最后的画面处理中刻意使用数字技术“破坏”原本流畅的动画勾线，从而让作品中所有角色都几乎“面目模糊”（图5）。此外，影片中刻意将壁画中真实的磨损痕迹（如泥土、草）正大光明地放在了故事正常的叙事情景中，意在制造一种壁画与动画既相互间离又相互融合的视觉效果（如图6）。从这部影片的观影反馈来看，这种“守正”与“突破”的创作思路较好借助了大众普遍关于敦煌壁画残缺美的记忆，让“残缺”成为该片美术体系中重要的组成部分。



图 5. 《不负三春晖》中面目模糊的角色

## （二）运动与图像的互文叙事

所谓“生命在于运动”，而动画在英文中被称为 Animation，其前缀有“呼吸的”“灵魂的”之说。在动画艺术创作过程中，运动是一切的目标，也是一切的结果。因此，我们在讨论图像与动画的关系的时候，



其实就在研究图像形态在静动之间互转的方式和可能。



图 6.《不负三春晖》中的破损墙面

这部分研究包括两个方面：结构问题和叙事问题。

### 1. 结构的转换

首先谈一谈结构问题。著名的美国迪斯尼动画导演、《动画人生存手册》的撰写者理查德·威廉姆斯曾在书中归纳了动画运动创作的要点：时间和间距。简单地说，动画师只要在一定时间段内，控制连续帧中角色位移间距的大小，即可顺利把握住动画表演的状态。由此，通常来说，动画角色都需具备合理的内部结构，这种结构的科学性在很大程度上决定了表演的可能性，成为敦煌壁画中人物元素是否能顺利走下墙壁进入影像时空的关键性问题。

显然，其中的矛盾是客观存在的。敦煌壁画上人、景、物都是基于传统艺术的法式进行绘画创作，不可能和动画的运动规律产生任何因果层面的联系。因此，这就需要从整体的动画美术设计以及表演风格理念层面进行组织化的调整。动画《不负三春晖》在创作的前期就确定了“深度开凿”设计理念，即在保证对壁画质感、构图、色彩高度还原的大前提条件下进行逆向工程式的创作，一方面在美术体系中尽可能还原出壁画图像间离于当下流行审美的特有调性，另一方面在叙事体系中则需要将壁画的符号信息解构重建，因而最先确定了动画短片中所有的角色谱系(图 5)。从图中可以看出，角色的设定最大限度锁定了壁画中的原作特征；此外，为了保证这些角色在叙事中不会“风格脱轨”、表演自然，创作团队在故事板中适当减弱了不同景别切换的电影化语言，尽量向壁画读解的层面上靠拢。全景、散点构图成为整部作品的构图特征，这样就从整体上建立了作品“逆向工程”式的内部建设。



图 7.《不负三春晖》的部分人物设定

### 2. 叙事的表达

其次，图像残缺、变色、模糊不清……这些特征从壁画的原创者角度来看违背了他们用壁画记载信息传播思想的初衷，但是在现在阅读者看来，时间和历史留给壁画的所有痕迹却都是对艺术作品最有价值的增补而非失去。然而，在动画的叙事方面，动画运动的“完整”却可以与图像的“残缺”张弛相济，相互印证。

在作品《不负三春晖》中，除了运动镜头中的景物之外，角色既有奔跑、舞蹈、飞翔等大幅度的动作，也有细微的情绪表演。为了更好地凸显壁画质感，创作团队几乎放弃了片中角色包括五官在内的各种细节，而把经历放在了角色整体的肢体运动叙事中。

动画创作中的角色表达一贯强调整体外形“剪影效果”的辨识度和可读解性，因此，在动画运动表演的准确演绎加持下，模糊、残缺图形的表意让位于动作信息的表述，意义摆脱了暧昧，从被动隐性的信息载体转为了显性的主动言说。如片中主人公在梦境手抱珠宝、享受珍馐美味时高兴的翩翩起舞；再如情节里描述城中百姓的生活百态画面里顽童，如果静止细看大都是简单色块组成的图形，然而在运动播放中却表现出角色和个性以及活跃的生命感。

此外，正如舞台表演中的“无实物表演”一样，恰当的运动把原本散布且不相连的图形串联运动起来的时候，那些图形中缺失掉的部分似乎仍然存在。美术片《小蝌蚪找妈妈》中，各种小动物在画面大面积的留白处游动，而观众却清晰感受到了“水”的浮力与存在。这种“无中生有”的表现方法不仅让壁画图像完美地成为表演的一部分，甚至能使作品产生一定的抽象性意义，将创作由传统引向具有更多启发性的实验新空间。这种具象与抽象之间的快速转换让我们

原本追寻本源的创作理念在践行中似乎触动了另一个未知领域的大门。正如康德所指出的，人类在自然产生崇高审美的同时是无法了解掌握的“自在之物”，而不断突破边界、勇于突破开拓的先锋艺术正是在对自在之物的寻觅中构建成形。这是一个值得我们探索传统文化研究模式的新契机。

综上所述，当今的敦煌壁画图像既是人类文化遗产皇冠上的宝石，又是消费社会中被数字化分解的符号信息。这些符号信息在与动画艺术的相互结合中除了具体形式的延异之外，还产生了更重要的一种美学同构现象，即传统文化与新艺术形态的叠加产生了

大于二者之和的作用。从文化价值上来看，这既是对文化传统的审美延续又是对旧文化形式主体的拆解重建；从审美方式上来看，拟真动画的技术表现激化了敦煌壁画美学判研在本源范式与残缺现状中来回冲撞的矛盾性；从艺术探索来看，古典正统美学的边界正在被泛众化参与的创作模式改写，由原本恒定的意义转换为跟随日常转换的变量，以至于原本轮廓清晰的美学转变成为“自在之物”。因此，这是一种建立在多重悖论基础上的美学，一种对我们当今生活美学极具启发意义的思想。

---

(1) 北京大学人文社会科学院《数字敦煌与樊锦诗》，2016-09-07，[https://mp.weixin.qq.com/s?src=3&timestamp=1574863802&ver=1&signature=YGXyk3RNOBFi11YjNAizJvFg-5CDe0JSR0\\*Pw2NAieuSFZnU\\*GJTaKhSjrfoqoU-OopUmxaKD2p3ROpITvrGrcxue\\*i9PlmvdQsu1rKah3lrhqHEYfrRpy55W1CpkhrXe\\*M0sGd5exWbQldLFUfbo\\*B4W3Va9wP\\*frsxqfKDy2c=](https://mp.weixin.qq.com/s?src=3&timestamp=1574863802&ver=1&signature=YGXyk3RNOBFi11YjNAizJvFg-5CDe0JSR0*Pw2NAieuSFZnU*GJTaKhSjrfoqoU-OopUmxaKD2p3ROpITvrGrcxue*i9PlmvdQsu1rKah3lrhqHEYfrRpy55W1CpkhrXe*M0sGd5exWbQldLFUfbo*B4W3Va9wP*frsxqfKDy2c=)。

(2) 甘肃省文物局《腾讯与敦煌研究院发布文创丝巾献礼新年》，2018-12-28，<https://mp.weixin.qq.com/s?src=11&timestamp=1574866479&ver=2000&signature=Ff4DZvQiKmWHR2e5ASCmuf0rWK670JComVcPmo37YK42Zua-flby5cROsg-eMcl3r923fTCBgDGBZ6cqMQGL4NqDZv1JQv8R5YmU5gujx56Ro6WfhcL-UnmDaf0s4bHW&new=1>。

(3) [美]道格拉斯·凯尔纳《媒体奇观：当代美国社会文化透视》，史安斌译，北京：清华大学出版社2003年版，第4页。

(4) 康澄《文本——洛特曼文化符号学的核心概念》，《当代外国文学》2005年第4期，第42页。