

广西壮族女英雄瓦氏夫人的三维动画形象设计探究

康文彬¹ 陈林瑶²

1.广西艺术学院 设计学院 广西南宁 530022; 2.广西艺术学院 通识教育学院 广西南宁 530022

DOI: 10.12238/jief.v7i3.12783

[摘要] 瓦氏夫人作为广西壮族卓异的抗倭女英雄,正逐渐被时间的尘埃所掩,鲜为人知。传播工作迫在眉睫。目前,关于以瓦氏夫人为原型的艺术形象相对较少,因此设计瓦氏夫人的三维动画形象对于传播其个人事迹和民族精神显得尤为重要。规避目前动画形象设计的缺陷,把握好历史性与艺术性的关系,重视田野调查、写生与原创,设计符合时代审美、时代精神与东方美学风格的人物形象,也是对中国动画产业和动画人物形象设计困境的破圈之路的探索。

[关键词] 瓦氏夫人; 民族精神; 动画形象设计; 困境与破圈

Investigation on the 3d animation image design of Wai Shifu, a female hero of Zhuang nationality in Guangxi

Kang Wenbin¹ Chen Linyao²

1.School of Design, Guangxi University of Arts, Nanning, Guangxi 530022;

2. School of General Education, Guangxi University of Arts, Nanning, Guangxi 530022

[Abstract] As an outstanding anti-Wokou heroine of the Zhuang people in Guangxi, Lady Wa is gradually being overshadowed by the dust of time and remains little known. Urgent efforts are needed to spread her story. Currently, there are relatively few artistic portrayals based on Lady Wa, making it particularly important to design a 3D animated image of her to disseminate her personal achievements and national spirit. To avoid the shortcomings in current animation design, it is crucial to balance historical accuracy with artistic expression, emphasizing field research, sketching, and originality. Designing characters that align with contemporary aesthetics, the spirit of the times, and Eastern aesthetic styles also represents an exploration of breaking through the challenges faced by China's animation industry and character design.

[Key Words] Mrs. Wa; national spirit; animation image design; dilemma and circle breaking

一、瓦氏夫人的简介与影响

瓦氏夫人,原名岑氏花,父亲是广西土司岑璋,明朝嘉靖时期广西归顺州(现广西靖西市)人,16岁时嫁给田州土司岑猛。后沿海倭寇肆虐,时年58岁高龄的瓦氏夫人应朝廷征调,带领狼兵,跋涉千里远赴江浙沿海一带抗击倭寇,数战数捷,重挫倭寇的嚣张气焰。后昏官强夺功劳与诋毁,瓦氏夫人遂回归田州。由于长途奔波和战事频繁,瓦氏夫人积劳成疾,于次年病逝,被追封为“二品诰命夫人”。瓦氏夫人抗倭,于民族团结,于广西本土,于女性表率,于后人泽被等方面,都影响深远且留下了难以磨灭的印记。如戚继光受到瓦氏夫人的《岑氏兵法》的启迪了,创立了鸳鸯阵,在抗倭战争中发挥了巨大的作用。明朝文学家根据瓦氏夫人的事迹,结合《木兰辞》的传说,写出了脍炙人口的名作《雌木兰从军记》。当今学者黄明标认为瓦氏御倭“一、打破了倭寇不可战胜的神话……二、

增进民族团结和相互了解……三、提高了壮族妇女的政治地位……”^[1]学者梁耀积等认为“瓦氏夫人及其所率的狼兵在435年前的抗倭中所体现的祖国的利益高于一切的崇高的爱国主义精神;他们英勇作战,视死如归,对老百姓秋毫无犯;他们主动搞好民族团结,各民族团结起来保卫边疆的模范行为,将永载史册。”^[2]

在广西,刘三姐虽是传说人物,但早已家喻户晓,蜚声中外。而另一位真实存在的历史人物瓦氏夫人,却不甚出名,几乎要湮没于厚重的历史烟尘之下,不禁令人扼腕叹息。因此,关于瓦氏夫人的传播应紧锣密鼓地进行,通过各种途径和方式,让更多人知晓瓦氏夫人的事迹和精神。目前在文艺创作领域,有以瓦氏夫人为原型创作的小说、评论文章、剧本、戏剧、雕塑等,但影视方面的成果却差强人意,曾有电视剧剧流流出,但最终却无缘见面观众。在如今的读图时代,相较文字而言,

照片、绘画、视频等图像,往往更引人入胜,以更直观简洁的形式快速传播信息。因此笔者致力于设计三维动画瓦氏夫人形象,一为传播弘扬瓦氏夫人的民族精神,二为寻找动画角色设计困境的破圈之路。

二、中国动画角色设计所面临的困境

(一) 对历史人物的设计不严谨

其一,设计者对历史人物的背景史料的搜索考证不严谨。如材料搜集方法和渠道不严谨,不在权威的网站查阅资料,而一般的引擎搜索得出的资料单一、重复率高、以讹传讹、错误百出。有的资料不翔实,缺乏考证,也没有进行田野调查。田野调查能为研究者获取第一手宝贵的资料,在历史人物的生活过的地理轨迹上,研究者能感受当地的风土人情和厚重文化,挖掘和收集史料细节。然而,设计者往往缺乏深入的田野调查以补充资料。

其二,设计者对历史人物的真实性与艺术性间的关系权衡不佳。设计者在处理真实与艺术间的张力时,确实面临着权衡的挑战。若过于追求真实性,可能会使设计缺乏想象力和活力,枯燥乏味;若过分偏重艺术性,演绎成分太多,又可能歪曲历史事实,缺乏历史的厚重感。如何在确保历史基本准确的前提下,巧妙地进行艺术处理,使人物既具有历史真实性,又富有艺术的感染力,这似乎是设计者绕不开的永恒命题。当前部分设计者就未能有效地兼顾真实性与艺术性的和谐统一。

(二) 急功近利,不重视写生原创

市场急于求成,一味追求商业利益,导致作品设计趋向速成,也造成了动画设计界的浮躁氛围。相对应的,某些设计培训机构也大肆宣扬如何快速画出作品,投机取巧拼凑作品,注重快速吸纳资金,而不真心注重人才的培养。实际上,这样的创作和人才培养宗旨已经与艺术创作的本质背道而驰。设计者没有时间在写生和观察生活后,经过思考和打磨创造出优秀的原创作品和经典形象。相反,临摹、模仿、拼凑、照猫画虎甚至抄袭靡然成风。于是在动画界,我们不难发现,许多造型都似曾相识,作品中有其他作品的影子。如国产动画片《魁拔》的魁拔的形象就与《七龙珠》中的小悟空很接近,尤其是其幼态可爱的五官,犹如双胞胎;其能量值的设定也相似,即善良耿直的魁拔和小悟空,在爆发时都会产生惊人的能量,与其幼态可爱的外形产生巨大反差。《黑神话:悟空》中悟空,无论是身形还是动作,无不是周星驰的《大话西游》中至尊宝的翻版。这也体现出周星驰人物形象塑造的创新性与经典性。实际上,不仅《黑神话:悟空》如此,中国其他许多影视作品中的悟空形象也仿照了至尊宝。表面上看似是对至尊宝形象的“致敬”,在某种程度上却反映了在创新方面的惰性。归根结底,其造型形象的灵感并非源自对生活的观察与写生,而是源于对他人作品的模仿与拼接。这种互相抄袭的现象,导致了一种恶性循环。

(三) 动画形象不能与时俱进

部分设计者不能与时俱进,缺少创新意识,因而动画形象

在设计、特点、观念等方面,不能契合当下社会的流行趋势、审美观念、价值取向和时代精神等。目前广受欢迎的《哪吒》动画系列,之所以有其独特的魅力,就与其成功的人物角色形象塑造密不可分。哪吒以黑眼圈、不羁的姿态、双手插兜的形象示人,既正直又带有些许邪气。他的师傅太乙真人胖墩而自带喜感,说一口流利的“川普”,既亲切幽默又有地域特色;健忘的性格缺点也让角色更加真实有趣。这种形象打破了传统神仙高大上、严肃正经的刻板印象,赋予了角色世俗性和人性化的特质,创意卓越。影片传达的核心信息是“我命由我不由天”,强调了不拘泥于天庭规则,在逆境中奋起反抗的精神。这种精神与时代脉搏相契合,符合了年轻人的价值观,因此该系列动画片异常火爆。而那些依然保持着陈旧的造型风格、单一的性格设定的动画形象,没有融入新的元素和理念,是难以吸引当代观众,成为经典之作的。

(四) 过度西方化的形象设计与东方主义的审美误导

部分设计者以西为美,唯西是从,盲目地将西方审美风格不加甄别地套用到艺术作品中,因此动画形象过度西方化了。甚至在中式题材的动画片中,人物的面貌一律高鼻梁,双眼皮,眼睛深邃,薄嘴唇;服装上也有很多欧美的经典元素;人物还有很多夸张的西式动作,如耸肩、拍额头、摊手、打响指、扭动胯部等;很多场景也是西方化的,如教堂、农场、欧式城堡和街景等。此类设计完全忽视了与人物气质的契合度,也打破了东方人物的含蓄端庄的风格与中国古典意境之美,显得不伦不类。这种现象反映出文化自信的缺乏与中国特色动画素材积累的薄弱。

此外,一些设计者掉入了东方主义的刻板审美之中。美国文学批评家爱德华·W·萨义德在其著作《东方主义》中认为:“东方主义是一种思维方式,它以‘东方’与‘西方’之间本体论和认识论意义上的区分为基础。”^[3]在书中,

为了凸显“西方”的特征,“东方”作为参照系应运而生,成为被描述、想象、研究的附属物。东方主义体现出西方的文化霸权和殖民话语。

东方主义语境下,落后、愚昧、丑陋等劣等特征成为东方形象的代名词,具象化为动画形象就变成:夸张的眼角、高凸的颧骨,黑、瘦,神情呆且木讷等。

有些设计者还以此为美,陷入东方主义的审美,以此完成西方文化对东方文化的“他塑”,还毫无察觉且引以为豪。习近平总书记曾说:“推进文化自信自强,铸就社会主义文化新辉煌……传承中华优秀传统文化,满足人民日益增长的精神文化需求,巩固全党全国各族人民团结奋斗的共同思想基础……”^[4]“如果‘以洋为尊’、‘以洋为美’、‘唯洋是从’”“跟在别人后面亦步亦趋、东施效颦,热衷于‘去思想化’、‘去价值化’、‘去历史化’、‘去中国化’、‘去主流化’那一套,绝对是没有前途的!”^[5]显而易见,中华民族复兴号正在扬帆启航,中国人的文化自信力正在苏醒与加强。同时中国动画学科日臻发展与成熟,国人必将逐渐形成并认同一种真

正适合自己的审美风格，创造出反映民族精神，独具本土特色的动画形象。

三、瓦氏夫人的三维动画形象设计

针对目前中国动画角色的设计困境，以及现有的瓦氏夫人造型，笔者遵照相关的标准进行瓦氏夫人的三维动画形象设计：其一有正确的历史观，处理好历史基准与艺术表达之间的关系。基于历史的严肃性，艺术工作者应当尽可能地从史实出发去讲故事。应该尽量贴近历史事实，还原历史真相。但是艺术创作不是考古，不可能完全还原历史真实人物，而且关于瓦氏夫人的历史资料较为稀缺。特别是关于其外貌的描述，虽有很多记载，但往往掺杂了政治因素，陷入“高大全”式的样板描绘，缺失了可信度。动画以其生动活泼和丰富的想象力而著称，动画的魅力就在于它的童趣和想象力。在创作涉及历史题材的动画人物时，应坚持“大事不虚，小事不拘”的原则，审慎表现。其二进行田野调查，注重现实写生与原创。艺术源于生活，所有的艺术创作都源自作者的生活感悟，不存在凭空想象的人物。所以如果不写生，创作出来的角色极大可能会不自觉地直接借鉴他人的作品，会出现雷同的问题。笔者去靖西当地考察采风，奠定了瓦氏夫人形象的设计思路和灵感。其三，考察当下的审美趋势和时代精神，与时俱进；警惕习焉不察的

东方主义凝视。当下动画审美趋势趋于国风和东方美学作品，并在重塑一种文化与民族自信。其四，数智时代，AI可作为动画设计的重要辅助工具。但不能取代人类的设计、思想和审美。

据此，笔者初步设计了瓦氏夫人的动画角色外貌。角色的外貌可以直观且深刻地展示出厚重的人文与地域文化，且展现个人的精神风貌和内在气质。对于壮族人的外貌体质特征，学者们都有自己独到的见解。1984年，蒋廷瑜、彭书琳在《广西古人类的发现与研究》中把甌皮岩人与现代广西壮族人相比，得出现代壮族人很可能有甌皮岩人的血统的结论，因为二者在最小颧宽、垂直颅面指数、面角、眶指数、鼻指数等方面十分接近，且二者均属中眶型、阔鼻型。^[6]梁庭望的《中国壮族》认为“壮族属于南亚蒙古人种（亦称蒙古人种南亚类型）。其外部体质特征主要有：肤色淡黄而比北亚、东亚蒙古人稍黑……颧骨较突出，唇偏厚，均比北亚、东亚蒙古人更明显。鼻低，头发黑硬。”^[7]

通过田野调查和真人模特，笔者对壮族人的外貌进行数据采集。其中涉及真人3D扫描，HR和三维定位标识，以此建构三维基础数据，为之后的艺术加工奠定基础。参照前人的成果与田野调查，瓦氏夫人的外貌设计如下表：

头型	头型偏短
发色	灰白（黑发中夹杂白发）
皮肤	鱼尾纹和法令纹明显，抬头纹少许
肤色	肤色较浅，白色泛清、清冷（壮族人与汉族人结合的后代的肤色）
脸型	整个脸型较小，前额饱满，额头稍凸，颧骨前凸，下巴较短，五官往中间收拢、汇聚
眉毛	稀疏，眉毛舒展
眼睛	大，双眼皮，上眼皮略微下沉，眼睛正视前方，眼珠打高光，有光泽，外眼角略微上翘（眼神显威严、祥和且略有疲态）
鼻子	鼻头略塌，鼻翼外扩，鼻底倾角向上，鼻孔较大，鼻子整体形状扁平且宽，长度短，山根低
嘴巴	嘴唇相对略厚，唇线明显，嘴型宽，笑时露出牙龈

瓦氏夫人作为抗倭女英雄，其精神品质值得传播和铭记。在综合中国动画角色设计所面临的困境的基础上，笔者进行了田野调查，并遵循历史真实与艺术表现相结合的原则，力图设计出与时俱进和符合中国审美风格的动画人物形象。该外貌设计为初步探索，后期还将设计其体型、服装（盔甲甲等）、武器等，并根据三维形象，制作三维动画片。笔者以期抛砖引玉，引起学术界和动画界的关注，设计出更多的生动、立体、饱满的瓦氏夫人动画形象。

[参考文献]

[1]黄明标：瓦氏夫人研究[M].南宁：广西民族出版社，2008：157-162.
 [2]覃彩奎，黄明标：瓦氏夫人论集[M].南宁：广西人民出版社，1992：224.
 [3]SAID E W. Orientalism[M]. London: Penguin Books, 2003: 2.

[4]习近平：高举中国特色社会主义伟大旗帜 为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗——在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告[N].人民日报，2022-10-26（1）.

[5]习近平：在文艺工作座谈会的讲话[N].光明日报，2015-10-15（1）.

[6]蒋廷瑜，彭书琳：广西古人类的发现与研究[J].史前研究，1984（2）.

[7]梁庭望：中国壮族[M].银川：宁夏人民出版社，2012：14.
 课题项目：本文系2021年度广西高校中青年教师基础能力提升项目“壮族女英雄‘瓦氏夫人’素材的动漫化创作研究”（项目编号：2021KY0482）成果。

作者简介：康文彬（1982—），男，河北石家庄人，硕士，广西艺术学院讲师，主要从事三维动画设计研究；通讯作者：陈林瑶*（1988—），女，广西桂林人，博士，广西艺术学院讲师，主要从事中国现当代文学研究。