

敦煌壁畫的動畫創作研究

—以動畫片『九色鹿』為例

丁 鵬*

一、前言

敦煌壁畫是敦煌石窟藝術中重要的組成部分，這些龐雜精美的壁畫，不僅蘊含著深厚的佛學思想，而且忠實的記錄了中西方文化交流的軌跡，是人類歷史上不可多得的寶貴財富。根據段文傑的分類，壁畫的種類可分為尊像畫、故事畫、神怪畫、經變畫、聖跡畫、裝飾畫和肖像畫共七大類題材。¹其中故事畫依據性質不同，可分為佛傳故事、本生故事、因緣故事和譬喻故事四類，本生故事是敦煌壁畫的重要表現題材之一。筆者據《敦煌石窟全集 3·本生因緣故事畫卷》附錄之「敦煌本生因緣故事畫時代及石窟位置分佈表」²加以統計，敦煌壁畫現存的本生故事畫共有五十三個故事，總計一百二十六幅畫，其中北魏 257 窟所繪的九色鹿本生故事畫，因其故事完整，內容豐富，構圖佈局獨特，被譽為「敦煌莫高窟最完美的連環畫式本生故事畫」³，其在人物造型、服飾、繪畫技法上仍有明顯的「天竺遺法」和西域風格，是敦煌石窟本生故事壁畫的代表之作。九色鹿本生故事雖然有著明顯的宗教烙印和濃鬱的佛教思想，但這一故事依然保持了印度民間故事的本色，從中可以找到固定的民間故事成分，不但成為膾炙人口的故事流傳，也進一步發展為兒童類作品不可多得的創作題材。除了 80 年代上海美術電影製片廠據此創作出動畫片『九色鹿』以外，至今在臺灣和大陸兩岸，多個

* 廈門理工學院數字創意與傳播學院講師，銘傳大學應用中國文學系 2016 級博士生。

¹ 段文傑〈敦煌壁畫概述〉，中國美術全集編輯委員會編《中國美術全集·繪畫編 14 敦煌壁畫上》（上海：上海人民美術出版社，1988），頁 1-17。

² 李永寧《敦煌石窟全集 3·本生因緣故事畫卷》（香港：商務印書館，2000），頁 246-249。

³ 謝生保、凌元《敦煌藝術之最》（蘭州：甘肅人民美術出版社，1993），頁 473。

版本的九色鹿連環畫和九色鹿兒童繪本依然廣為流傳。

1982 年，動畫片『九色鹿』的背景設計師馮健男，根據動畫片背景素材創作的連環畫《九色鹿》，獲聯合國教科文組織和亞洲文化中心主辦的「第三屆野間國際兒童圖書插圖比賽二等獎」；1991 年，其在《九色鹿》的基礎上進一步創作的連環畫《神鹿》，更是榮獲「聯合國兒童基金會大獎」和「波隆那國際插圖比賽大獎」兩項國際大獎。2014 年，北京師範大學出版社重新出版了精裝版繪本《九色鹿》⁴，由兒童文學作家保冬妮撰文，著名畫家劉巨德親自繪製。臺灣方面，1989 年，東華書局出版了由嚴霽改編，張世民繪製的《九色鹿》⁵繪本；2017 年，步步出版社也出版了由林秀穗撰文，廖健宏繪製的兒童故事繪本《九色鹿》⁶。這些作品的故事淵源和繪畫風格，或多或少都受到敦煌九色鹿本生故事畫的影響，由此可見，『九色鹿』成為兒童類作品不可多得的創作題材，至今依然具有很強的生命力。

作為人類歷史上不可多得的寶貴財富，敦煌壁畫繪製的故事和場景為當代動畫創作提供了豐富的題材和寶貴的素材。然而，與依據敦煌壁畫創作的動畫片『九色鹿』所取得的巨大成功相比，當前依據敦煌壁畫所創作的動畫作品存在著明顯的不足之處。大多數作品更多的停留在表層的技術展現，運用現代的動畫技術讓壁畫中靜止的畫面活動起來，如 2009 年中央美術學院學生製作的「敦煌印象」，2010 年吉林藝術學院學生集體創作的藝術短片「飛天」等，這些作品重視技術展示，輕視人文內涵，著重對畫面形象的精確還原和動態演繹，忽略對故事內容和思想內涵的深入挖掘，很多作品在故事創意、劇本設計方面存在著明顯的缺陷。因此，通過分析動畫片『九色鹿』如何從敦煌壁畫『九色鹿本生圖』中汲取營養，創造出中國動畫歷史上的輝煌成就，對當前敦煌壁畫的動畫創作有著十分重要的借鑒意義。

本文以中國第一部取材於敦煌壁畫『九色鹿本生圖』創作的動畫片『九色鹿』為研究對象，在闡明其創作緣起及創作過程的基礎上，深入分析動畫片如何依據壁畫所呈現的故事情節，進一步添加適當的情節和豐富的細節，重新創作出更加

⁴ 保冬妮《九色鹿》（北京：北京師範大學出版社，2014）。

⁵ 嚴霽、張世民《九色鹿》（臺北：東華書局，1989）。

⁶ 林秀穗《九色鹿》（臺北：步步出版社，2017）。

完整而又適合動畫表現的故事；另外，本文也對壁畫『九色鹿本生圖』與動畫片『九色鹿』所呈現的佛教思想和文化意蘊也進行了深入的分析，探討其所承載的思想和文化內涵，力圖為當前敦煌壁畫的動畫創作，重形式而輕內容的創作方式，帶來一定的啟示。

二、『九色鹿本生圖』與動畫片『九色鹿』研究述評

目前眾多學者對敦煌壁畫『九色鹿本生圖』進行了深入的研究：段文傑的〈九色鹿連環畫的藝術特色——敦煌讀畫記之一〉⁷一文，從九色鹿故事的淵源，敦煌壁畫『九色鹿本生圖』所包含的情節，以及繪畫技法和藝術特點等方面入手，詳細闡述了敦煌壁畫如何借鑒印度、西域九色鹿故事畫創作的經驗和成果，創造出具有中國民族特色的九色鹿本生故事畫；馬青、傲東的〈對『九色鹿』敘事結構的分析〉⁸一文，運用阿蘭·鄧迪斯（Alan Dundes）的民間故事結構分析法，解剖佛教本生故事『九色鹿』的敘事結構，認為九色鹿本生故事源於民間文學，從中可以找到固定的民間故事成分，這也是其具有很強生命力的原因所在；張建山〈莫高窟第 257 窟九色鹿本生故事畫色彩的表現手法〉⁹一文，則詳盡闡述了九色鹿本生圖對色彩運用的表現方式；占躍海〈敦煌 257 窟九色鹿本生故事畫的圖像與敘事〉¹⁰一文，將敦煌壁畫『九色鹿本生圖』與新疆克孜爾石窟壁畫，印度巴爾胡特（Bharhut）大塔上的九色鹿本生浮雕進行比較分析，認為敦煌九色鹿本生圖敘事結構安排巧妙，情節單元分隔清晰，銜接自然，畫面空間的整體性與間斷性結合完美，形象細節描繪生動，因而在宗教繪畫的發展史上佔據極其重要的地位。

此外，眾多大陸學者對敦煌壁畫的動畫創作也進行了一定程度的研究：丁艷的〈敦煌壁畫動畫創作初探〉¹¹一文，通過對敦煌壁畫動畫創作內容的介紹與分

⁷ 段文傑〈九色鹿連環畫的藝術特色——敦煌讀畫記之一〉，《敦煌研究》1991 年第 3 期，頁 116-119。

⁸ 馬青、傲東〈對『九色鹿』敘事結構的分析〉，《西北民族大學學報（哲學社會科學版）》2008 年第 4 期，頁 79-85。

⁹ 張建山〈莫高窟第 257 窟九色鹿本生故事畫色彩的表現手法〉，敦煌研究院編《敦煌壁畫藝術繼承與創新：國際學術研討會論文集》（上海：上海辭書出版社，2008），頁 230-236。

¹⁰ 占躍海〈敦煌 257 窟九色鹿本生故事畫的圖像與敘事〉，《藝術百家》2010 年第 3 期，頁 196-202。

¹¹ 丁艷〈敦煌壁畫動畫創作初探〉，《江蘇社會科學》2015 年第 3 期，頁 187-192。

析，探討創作中的藝術手法，突出敦煌壁畫動畫創作的長處，並概要指出當前動畫創作中的不足之處和創作前景；宋文靚、李琰君的〈敦煌壁畫伎樂天藝術形式對動畫藝術創作的啟示〉¹²，張苑、秦歲明、杜紀瑩的〈對動畫創作中造型設計的分析——與敦煌壁畫的結合研究〉¹³，馬雪梅的〈敦煌壁畫裝飾元素在中國傳統動畫中的運用〉¹⁴，林嚴冬的〈論敦煌壁畫線描藝術對動畫設計的借鑒意義〉¹⁵等文章也都從藝術形式上，探討動畫片的造型元素、角色設計和場景設計，對敦煌壁畫的吸收和借鑒。對於敦煌壁畫改編的動畫片『九色鹿』的研究，多數研究者主要從美學形式及設計風格等角度來探討動畫片如何吸收敦煌壁畫的造型元素和其他藝術風格：周立新、楊文婷的〈淺析動畫片『九色鹿』的藝術特色〉¹⁶一文，從人物造型、色彩和音樂等多個方面探討動畫片如何將敦煌壁畫和敦煌音樂藝術表現的淋漓盡致；邵媛的〈動畫片『九色鹿』與敦煌壁畫『鹿王本生圖』藝術風格淺析〉¹⁷主要從構圖、造型、色彩等方面將二者進行對比，探討動畫片『九色鹿』對敦煌壁畫繪畫技巧的傳承與發展。目前尚未有學者從故事和主題方面入手，分析動畫片『九色鹿』如何繼承敦煌壁畫『九色鹿本生圖』的敘事情節和佛學思想。

三、『九色鹿本生圖』與動畫片『九色鹿』敘錄

敦煌壁畫『九色鹿本生圖』位於莫高窟第 257 窟西壁中層，全圖縱 96 公分，橫 385 公分，創作年代約為西元 6 世紀，亦即北魏時期。它是莫高窟中最完美的連環畫式本生故事畫，也是敦煌壁畫中最具代表性的壁畫之一。本生圖是佛教常見的故事畫，主要是將佛陀的本生故事繪製為圖像，『九色鹿本生圖』將佛陀前

¹² 宋文靚、李琰君〈敦煌壁畫伎樂天藝術形式對動畫藝術創作的啟示〉，《藝術與設計：理論》2007 年第 6 期，頁 148-150。

¹³ 張苑、秦歲明、杜紀瑩〈對動畫創作中造型設計的分析——與敦煌壁畫的結合研究〉，《電影評介》第 7 期，2012 年，頁 17-18。

¹⁴ 馬雪梅〈敦煌壁畫裝飾元素在中國傳統動畫中的運用〉，《電影評介》2012 年第 19 期，頁 20-21。

¹⁵ 林嚴冬〈論敦煌壁畫線描藝術對動畫設計的借鑒意義〉，《大眾文藝》2012 年第 22 期，頁 101-102。

¹⁶ 周立新、楊文婷〈淺析動畫片『九色鹿』的藝術特色〉，《江西科技師範大學學報》2010 年第 5 期，頁 118-120。

¹⁷ 邵媛〈動畫片『九色鹿』與敦煌壁畫『鹿王本生圖』藝術風格淺析〉，《電影文學》2013 年第 9 期，頁 54-55。

世轉化為九色鹿積德行善的核心故事情節以圖像的形式進行呈現，這種表現形式早在印度及克孜爾石窟中就有所體現。依據史料可知，『九色鹿本生圖』現存四幅，除敦煌莫高窟第 257 窟西壁中層的連環壁畫外，另三幅分別是：西元前 2 世紀印度巴爾胡特地區圍欄圓型浮雕『魯魯本生』一幅；西元 4 世紀新疆拜城克孜爾石窟洞窟頂部象徵須彌山的菱格中壁畫兩幅。其中敦煌石窟壁畫對九色鹿本生故事表現的情節最為完整，構圖造型和繪圖用色上都已經達到了相當成熟的水準。

從整幅畫面的構圖佈局來看，敦煌 257 窟的壁畫一改印度巴爾胡特浮雕的「一圖數景」和新疆克孜爾石窟「單幅方形畫面」等構圖形式，採用橫卷式連環畫形式進行構圖。全圖按故事的緣起、發展、高潮、結束等過程繪製了多幅畫面，根據敘述故事的需要，為突出核心的故事情節，打破習慣上按時間先後為序的情節分佈法，每個場景的時間順序服從於空間模式，畫面中故事從左向右發展，然後再從右向左展開，在叢林發生的事件都位於畫面左方，在宮殿裡發生的事件則放在畫面右方，把「九色鹿向國王控訴告密人」這一段最能反映該壁畫宗教功能與意義的高潮情節場景放在中間偏左的位置。整幅畫面中的河岸、山水及建築一方面填補了畫面的空間，另一方面又起到分割故事場景畫面佈局的作用，使得相應的故事情節對應在一定的空間之中，增強了畫面的視覺效果和敘述故事的功能。另外，『九色鹿本生圖』也繪製出了一系列性格鮮明，神氣靈動的角色形象，壁畫中很多人物長裙貼腿，飄帶飛揚，這些人物體現出北魏時期人物畫的突出風格。由此可見，壁畫中完整的故事情節、獨特的畫面佈局以及生動的角色形象，都為動畫片創作提供了絕佳的題材和寶貴的素材。

動畫片『九色鹿』是上海美術電影製片 1981 年出品的一部代表「中國學派」動畫風格的經典之作，由導演錢家駿帶領美影廠的主創團隊共同完成。錢家駿導演是中國水墨動畫片的創始人之一，也是中國動畫專業的創始人。他早在「文革」前就開始構思創作此片，邀請了著名的敦煌學者、工筆畫家潘絜茲創作劇本，文革之中歷經曲折，直到十幾年後的 1980 年，才終得時機著手創作此片。錢導演在創作之初就在《導演闡述》中向主創團隊闡述了自己的創作構思和理念，一方面要在影像風格上要以敦煌北魏時期的壁畫風格為基調，同時要將隋代和初唐的

一些壁畫風格融入其中；另一方面要在原壁畫故事基礎上增加更豐富有趣的情節，突出表現「救人劫難、捨生取義」¹⁸的思想主題。

為了能夠更好的落實導演提出的創作構想，錢導演帶領主創人員歷經數月，從中國歷史博物館、故宮博物院到蘭州博物館，再到敦煌莫高窟實地進行深入的調研和考察。主創人員駐守敦煌石窟 23 天，搜集敦煌壁畫中不同的人物、動物、舞蹈、戰爭、山水、樹石、花鳥、建築和圖案等各類素材，並對壁畫進行摹寫。回到製片廠後，主創人員將搜集到的素材針對構圖、造型、色彩等元素重新解構和重組，採用敦煌壁畫中誇張變形、裝飾圖案等手法，融合西洋繪畫中的色彩透視、色調組合等手法，重新創作出動畫片中的角色和場景，使其既具有濃濃的古代敦煌壁畫神韻遺風，又合乎現代人的審美情趣。

最終，整個創作團隊繪製了兩萬多張原畫和中間畫，兩百多張動畫背景，一年之後，時長 25 分鐘左右的動畫片『九色鹿』終於創作完成，並在影院公開放映。影片放映之後廣受觀眾喜愛，其後也在全國各級電視台不斷重新播放，成為享譽全國、家喻戶曉的經典動畫作品。此外，影片也因其美麗動人的故事和絢麗多彩的敦煌壁畫風格而受到國外電影節的青睞，在加拿大漢彌爾頓國際動畫電影節上奪得特別榮譽獎¹⁹，成為「中國學派」動畫風格的又一部代表之作。

四、『九色鹿本生圖』與『九色鹿』的故事情節探析

『九色鹿本生圖』的故事取材於著名的佛本生故事，九色鹿本生就是講佛陀前世轉生成九色鹿行善的神跡，規勸人們行善、慈悲並尊信佛陀的故事。九色鹿是佛陀前世轉生行善的仁義之獸，是佛陀的化身與象徵。在漢譯佛典中，如隋·闍那崛多譯《大寶積經》和唐·地婆訶羅譯《方廣大莊嚴經》中，都有對九色鹿故事的簡略概述。如《大寶積經》卷 80 記載：

我昔曾作九色鹿，飲水食草恒河邊。其水深廣漂流急，有人墮河我救之。

¹⁸ 馮健男〈從場景設計談動畫片『九色鹿』的誕生〉，《南京藝術學院學報（美術與設計版）》第 6 期，2011 年，頁 137。

¹⁹ 參見『百度百科』
<https://baike.baidu.com/item/%E4%B9%9D%E8%89%B2%E9%B9%BF/1953814?fr=aladdin>
(2016.7.6 上網)。

其人貪財受王募，多將兵眾來害我。我求菩提行慈悲，於彼人所亦無恨。²⁰

又如《方廣大莊嚴經》卷 5 記載：

尊憶昔為金色鹿，見人渡河而被漂。因起慈心以救之，後反加害無瞋恨。²¹

以上兩篇皆以七言詩形式粗略的敘述了九色鹿故事的大致脈絡及其主旨，第一篇以第一人稱視角來敘述故事，第二篇則改用第二人稱，增強了故事的親切感，但核心情節與前一篇並無二致。

此外，在漢譯佛典中今存四個譯本，完整的敘述了故事的核心情節及詳細的細節，分別是三國吳·康僧會譯《六度集經》卷 6 的〈修凡鹿王本生〉、三國吳·支謙譯《菩薩本緣經》卷 3〈鹿品〉、《佛說九色鹿經》和唐·義淨譯《根本說一切有部毗奈耶破僧事》（簡稱《破僧事》）卷 15。

為了便於追溯『九色鹿本生圖』繪製的故事淵源，現將四個譯本的故事主要情節和要素列表如下：

表一：四個譯本九色鹿本生故事主要情節及要素一覽表

情節要素 \ 經名	《六度集經》	《菩薩本緣經》	《佛說九色鹿經》	《破僧事》卷 15
鹿出場方式	獨自出遊	帶領眾鹿遊雪山	獨自飲食水草	帶領五百眷屬飲食水草
救溺水者地點	江邊	雪山某河邊	恒水邊	波羅痾斯國大河
菩薩化身為鹿原因	×	為調眾生	×	×
鹿王為同類說法	×	√	×	×
好友烏勸鹿王不要施救	×	×	×	√
鹿王奮不顧身救溺水者	√	√	√	√
被救之人要求為奴報恩	√	√	√	√
鹿王要求被救者不洩密藏身之所其爽快答應	√	√	√	√
國王夫人夢見鹿王欲以鹿皮為衣	√	×	√	×
國王夫人夢見鹿王處獅子座而為大眾說法	×	×	×	√
溺水者忘恩負義告密	√	√	√	√

²⁰ 本文使用『CBETA 電子佛典集成』Version 2016，中華電子佛典協會。隋·闍那崛多譯《大寶積經》，（CBETA,T11,no.310,p.462,b29-c3）。

²¹ 唐·地婆訶羅譯《方廣大莊嚴經》，（CBETA,T03,no.187,p.566,b3-4）。

溺水者告密後得到惡報	面生瘡 口臭	×	面生瘡	×
國王帶軍隊捕捉鹿王	✓	✓	✓	✓
危難時好友烏向鹿王告警	✓	✓	✓	✓
告密者手指鹿王時遭報應	×	兩手落地	×	兩手墮地
鹿王向國王說明事情緣由	✓	✓	✓	×
國王下令保護鹿王的具體措施和內容	自今後，恣鹿所食，敢有犯者，罪皆直死。	舉國民，自今為始，不得遊獵，殺害為業。	自今已往，驅逐鹿者，吾當誅其五族。	我從今後，永斷殺生，亦令國人不得遊獵。
國王夫人的結局	恚盛碎，死入泰山	×	×	鹿王為夫人說法，授五戒。
天帝釋考驗國王	✓	×	×	×

從上列表一可以看出，四個譯本的核心故事情節基本一致，在細節上有一些各自獨特的差異，就故事的整體相似性來說，《六度集經》〈修凡鹿王本生〉和《佛說九色鹿經》更加接近，而《佛說九色鹿經》中國王下令保護鹿王的措施「自今已往，若驅逐鹿者，吾當誅其五族」提到「誅五族」的概念，被認為是最具中國特色的說法，因此一般認為敦煌壁畫『九色鹿本生圖』的故事取材於3世紀吳地著名佛學譯經家支謙所譯的《佛說九色鹿經》。

根據段文傑對『九色鹿本生圖』的圖像進行敘事分析，將採用連環畫形式所呈現的壁畫圖像，共分為十個情節單元，亦即：（1）溺人水中呼天乞地；（2）九色鹿聞聲至岸邊，吩咐溺人不要驚慌；（3）九色鹿跳入激流，溺人騎上鹿背，雙手抱住鹿頸部；（4）溺人長跪謝恩；（5）皇后說夢，國王懸賞；（6）溺人貪財告密；（7）國王驅車出宮，溺人車前引路；（8）國王乘馬入山，侍者身後張蓋；（9）九色鹿荒谷長眠，好友烏鴉啄而報警；（10）九色鹿直面國王，向其控訴詳情。²²

整幅『九色鹿本生圖』大致可分成三大部分：靠左方的畫面主要敘述了上圖列表中的1-4和第9個情節單元；靠右方的畫面主要敘述了上圖列表中的5-8情節單元；中間部分的畫面講述的是整個故事的高潮部分，也即表格中第10情節。從以上兩個列表對比中可以看出，『九色鹿本生圖』繪製的故事情節與《佛說九色鹿經》的主體故事情節基本一致。

²² 段文傑〈九色鹿連環畫的藝術特色——敦煌讀畫記之一〉，《敦煌研究》1991年第3期，頁117。

動畫片『九色鹿』的故事取材於『九色鹿本生圖』，由著名工筆人物畫家潘絜茲擔任編劇，影片在原壁畫故事的基礎上又增加了不少情節和細節，更加豐富完整。整部動畫片依據場景可以劃分為 11 場戲，分別是：「序幕」、「神鹿指迷」、「鹿游林中」、「鬧市賣藝」、「鹿救溺人」、「使臣見王」、「王后索鹿」、「恩將仇報」、「國王獵鹿」、「作惡自斃」、「尾聲」。

影片講述了古時候在荒無人煙的戈壁灘上，波斯商人的駱駝隊因遇風沙襲擊而迷路，忽然出現一頭九色神鹿給他們指點方向。九色鹿回到林中，聽見有人呼救，原來是一個弄蛇人在採藥時不慎落水，九色鹿忙將他馱上石岸，弄蛇人感恩不盡，九色鹿只求他別將遇見自己的事告訴別人，弄蛇人連連答應，還對天起誓。波斯商人到了古國皇宮，與國王談起沙漠中的奇遇，誰知王后聽了，執意要取九色鹿皮做衣裳。國王無奈，張貼佈告：捕到九色鹿者給予重賞。弄蛇人見利忘義，向國王告密，並設計將九色鹿引入包圍圈，當他假裝再次落水，神鹿聞聲趕來救他時，守候的武士們就萬箭齊發，誰知九色鹿發出神光，利箭都被化為灰燼，九色鹿向國王揭露弄蛇人忘恩負義的醜惡行為，國王深為不安。弄蛇人嚇得膽顫心驚，連連後退，跌進深潭淹死，惡人終究得到應有的懲罰。

為了便於分析動畫片『九色鹿』與『九色鹿本生圖』故事情節的異同，現將二者故事主要情節單元列表如下：

表二：『九色鹿』與『九色鹿本生圖』故事情節單元對應一覽表

類別 序號	『九色鹿』	三幕劃 分	『九色鹿本生圖』
1	序幕	2分20秒	
2	九色鹿出場指引迷路商人	第一幕	
3	九色鹿救小動物，與小動物嬉戲	開端	
4	弄蛇人鬧市賣藥被沒收錢財	約9分鐘	
5	弄蛇人入山採藥溺水呼救		溺人水中呼天乞地
6			九色鹿岸邊與溺人對話
7	九色鹿施法救弄蛇人馱其上岸		九色鹿救溺人，溺人騎上鹿背
8	弄蛇人跪謝九色鹿發誓不洩密		溺人長跪謝恩
9	使臣見國王告知被神鹿所救		
10	王后夢神鹿向王索求，國王懸賞	第二幕	王后說夢，國王懸賞
11	弄蛇人恩將仇報貪財，向王告密	發展	溺人貪財告密

12	國王帶隊獵鹿，弄蛇人引路	約 11 分鐘	國王驅車出宮，溺人車前引路
13	國王帶隊獵鹿，士兵追隨其後		國王乘馬入山，侍者身後張蓋
14	九色鹿荒穀長眠，小鳥向其報警		九色鹿荒穀長眠，好友烏鴉啄而報警
15	弄蛇人佯裝溺水誘九色鹿現身		
16	九色鹿控訴詳情弄蛇人溺水而亡	第三幕 結局	九色鹿直面國王，向其控訴詳情
17	尾聲	約 2 分鐘	

從上列表二可以看出，動畫片『九色鹿』完整的保留了『九色鹿本生圖』中的九個情節單元，刪除了溺水人落水後「九色鹿岸邊與溺人對話」這一情節，增加了八個壁畫中沒有出現過的情節。

動畫作為一門綜合了影視、繪畫、音樂和文學等多種藝術形式的綜合藝術，敘述一個完整的故事，一直是動畫片最重要的核心內容。動畫片『九色鹿』在『九色鹿本生圖』原有的九個情節單元基礎之上增加了八個情節單元，使得「九色鹿的故事」更加完整，情節之間具備了緊密的因果聯繫和邏輯性，符合常規敘事文體「起承轉合」的基本特點，因此動畫片『九色鹿』中的故事也就具備了明顯的開端、發展、高潮和結局。

依據美國著名劇作家悉德·菲爾德（Syd Field）的三幕劇結構原理²³，影片的第一幕作為開端部分主要包括表二中的 2-9 個情節單元，主要交代了九色鹿出場及其樂於助人的日常狀態，其中第 9 個情節「使臣見國王告知被神鹿所救之事」是這一幕的轉折事件，由於這一事件引出了「王后索鹿、國王獵鹿」這一人物的行動目標，故事由此層層推進，進入發展階段。第二幕的發展部分主要包括表二中的 10-15 情節單元，主要敘述的是國王為了實現「捉住九色鹿」這一行動目標而展開行動的過程，具體的行動包括「國王懸賞」、「弄蛇人告密」、「國王帶隊獵鹿」等情節，其中第 15 個情節「弄蛇人佯裝溺水引誘九色鹿現身」是這一幕的轉折事件，由於這一事件使得人物看到了實現目標的希望，九色鹿現身，國王看到了實現「捉住九色鹿」這一行動目標的希望，故事由此進一步推進，進入下一幕的結局階段。第三幕的結局部分主要包括表二中的 16-17 情節單元，九色鹿大顯神威與國王的軍隊進行終極對抗，軍隊射出的利箭全都化為灰燼，故事由此進

²³ [美] 悉德·菲爾德著，曾西霸譯《實用電影編劇技巧》（臺北：遠流出版公司，2017），頁 23-28。

入全片的高潮階段，亦即「九色鹿控訴弄蛇人忘恩負義，弄蛇人溺水而亡」。故事中的矛盾最終得以解決，之後交代結局，九色鹿升天而去，化作一顆明亮的星星。

從以上表二及故事情節分析中可以看出，動畫片『九色鹿』在三幕結構的分佈上與常規的三幕結構影片有所差異，常規的三幕結構第二幕佔據全片一半以上的時長，第一幕和第三幕分別佔據全片約四分之一左右的時長；而『九色鹿』在序幕之後整個主體的故事第一幕約 9 分鐘，第二幕約 11 分鐘，第三幕約 2 分鐘。影片在第一幕開端部分用了較多的情節來展現九色鹿「樂於助人」的善良品質，第二幕發展部分沒有設置太多阻礙實現目標的障礙，第三幕結局部分矛盾對抗和故事高潮持續時間很短，之後便迅速交代了九色鹿升天的結局。這種結構分佈導致影片顯得頭重腳輕，前面的開端部分略顯鬆散，中間的發展部分不夠曲折，結局部分匆匆收場，整體故事情節比較鬆散，缺乏強烈的戲劇衝突和敘事節奏。因此，單獨從故事層面來看，鬆散的敘事會減弱對觀眾的吸引力，但這種較為鬆散的敘事類似於中國傳統繪畫中的「留白手法」，讓影片在抒發情感、渲染氣氛和傳達意境方面留有一定的空間。

此外，與『九色鹿本生圖』所呈現的故事相比，動畫片『九色鹿』弱化了九色鹿作為佛陀前世的化身與象徵這一形象，將九色鹿設置為樂於助人的善良動物形象，沿用了民間故事的傳統敘事模式，讓善良的動物與醜惡的人類形成二元對立，通過真善美與假惡醜的強烈對比，使九色鹿的正面形象得到進一步強化。影片的最後，九色鹿大顯神威沒有受到傷害，而弄蛇人心虛最終溺水而亡，這種結局方式同樣沿用了民間故事中典型的大團圓結局，醜惡的一方最終失敗得到懲罰，正義的一方取得勝利得到昇華。由此可以看出，影片將故事設置為傳統的民間故事模式，既符合動畫片本身的表現特點，又能夠讓觀眾更容易的把握住影片所要傳達的主題思想。

五、『九色鹿本生圖』與『九色鹿』的佛教思想探析

依據佛教靈魂不滅、因果報應、輪迴轉世的教義，佛教徒認為釋迦牟尼在成佛之前，曾經降生為各種聖人賢者、仁禽義獸，積累了無數次轉生的善行，最終

才修成正果成為佛陀。為弘揚佛法，爭取信眾，佛教創立之初對民間流傳的寓言、神話、民間傳說等民眾耳熟能詳的題材加以吸收、改造和利用，創造了佛教本生故事。因此這些本生故事和依據故事繪製的本生圖大多傳達了佛教的解脫、慈愛、無私、善良、平等、善惡因果等思想。

『九色鹿本生圖』通過講述佛陀前世化身為九色鹿積德行善的神跡來規勸人們行善、以慈悲為懷，把佛教慈愛、善良和業報輪迴等教義貫穿於其中，告誡人們應克制貪欲，友好共處，規勸人們尊奉佛陀。動畫片『九色鹿』取材於『九色鹿本生圖』，必然也蘊含了較為濃厚的佛教思想意蘊。歸結起來，『九色鹿本生圖』與『九色鹿』既包含了濃郁的佛教慈悲觀念，又對人性中的貪慾進行了強烈的批判，此外通過告密之人終得惡報這一結局還傳遞了善惡因果的佛教思想。

慈悲，是佛教的基本精神。在佛教中，慈指願與眾生樂，悲指願拔眾生苦。簡而言之，慈悲就是憐憫、同情和愛，人不僅自愛，並應愛及他人，愛世間所有眾生，這就是佛教的慈悲觀。在『九色鹿本生圖』中，「九色鹿聞聲救溺人」直接體現了佛陀前世化身為鹿對眾人行善的慈悲行為。而在動畫片『九色鹿』中，影片的第一幕用了多個情節來展現九色鹿樂於助人的善良品質，她為沙漠中因大雪而迷路的商人和使者劈山開路，將落水而苦苦掙紮的小螞蟻們撈上岸邊，也用自己的體溫來解救凍僵的奄奄一息的小鳥們，最後不惜暴露自己，施展神力解救溺水的弄蛇人。無論是人類還是動物同類，當眾生遇到危難時，她都會毫不猶豫地挺身而出，循聲救苦；她悲憫眾生，一視同仁，隨時隨地拯救生靈脫離苦海。佛教所說的慈悲，有廣義和狹義之分，廣義的慈悲包括「眾生緣的慈悲、法緣的慈悲和無緣的慈悲」；²⁴狹義的慈悲，或曰真正佛教意義上「究竟」的慈悲，則僅指的是無緣慈悲。『九色鹿本生圖』通過九色鹿救溺人這一行為僅展現了佛教中的一種慈悲，亦即眾生緣的慈悲，或曰凡夫的慈悲愛行，類似於儒家所說的「惻隱之心」。而動畫片『九色鹿』通過九色鹿前四次行善救眾生的行為和最後明知自己獻身可能會受到傷害，依然奮不顧身衝出去救人的行為，多方面展現了佛教

²⁴ 龍樹菩薩造、後秦·鳩摩羅什譯《大智度論》卷 40〈往生品 4〉：「慈悲心有三種：眾生緣、法緣、無緣。凡夫人，眾生緣；聲聞、辟支佛及菩薩，初眾生緣，後法緣；諸佛善修行畢竟空，故名為無緣，是故慈悲亦名佛眼。」（CBETA, T25, no. 1509, p. 350, b25-29）。《大智度論》卷 50〈發趣品 20〉：「悲有三種：眾生緣、法緣、無緣。此中說無緣大悲名具足。所謂法空，乃至實相亦空，是名無緣大悲。」（CBETA, T25, no. 1509, p. 417, b21-24）。

廣義上的慈悲觀，從凡夫的慈悲愛行上升到無緣的慈悲，亦即不需要任何因緣的、無條件的、絕對的慈悲，是一種出於天性的慈悲，類似於與儒家所宣揚的「性本善」觀念。因此動畫片『九色鹿』通過九色鹿這一萬善皆備、神力無邊的角色寄託了芸芸眾生對於救世主「救苦救難」的美好希冀，一方面傳達出佛教的慈悲觀，另一方面也彰顯了儒家所宣揚的「性本善」觀念，將抽象的思想巧妙地化為具體的動畫影像，輕鬆地傳達出人性之美的永恆主題。

貪，又稱貪毒，在佛教中，它與嗔毒、癡毒合稱「三毒」。依據《佛光大辭典》對三毒的解釋，「一切煩惱本通稱為毒，然此三種煩惱通攝三界，系毒害眾生出世善心中之最甚者，能令有情長劫受苦而不得出離，故特稱三毒。此三毒又為身、口、意等三惡行之根源，故亦稱三不善根，為根本煩惱之首。」²⁵佛教認為，眾生處世，以眼、耳、鼻、舌、身等器官與色、聲、香、味、觸等外境相接觸所產生的感知覺，這些感知覺能引起眾生的利欲之心，因此叫做五欲。於此五欲執著並產生染愛之心，就成為貪。《大乘義章》卷五說：「於外五欲染愛名貪。」²⁶指的就是這個意思。通俗地說，對於名、利，對於財物，對於外界一切可欲之物，產生無厭足的追求、佔有的欲望，都可稱為貪。貪是佛教修行的大敵，是產生一切煩惱的根本，所以將貪列為根本煩惱之首。

在『九色鹿本生圖』和『九色鹿』中，故事的轉折就在於王后得知使者遇見九色鹿之後產生了貪慾。王后作為一國之母，位處一人之下，萬人之上，居後宮而養尊處優，錦衣玉食，享盡世間榮華富貴，然而窮奢極欲和飫甘饜肥並未能滿足其無盡的貪慾，反而令她得隲望蜀，貪欲不斷升級，就連善良吉祥的神鹿也不放過，妄想用神鹿的毛皮來給自己製衣以滿足一己私慾，為此她尋死覓活，多次向國王所求，迫使國王最終不得不張榜全國尋找神鹿的蹤跡。而告密之人原本答應九色鹿不洩密並發下毒誓，但在重金懸賞之下，因貪慾所至，背信棄義，忘恩負義地出賣了九色鹿。動畫片『九色鹿』將弄蛇人看到懸賞通告「官封一縣，金銀滿門」之後貪婪的形象刻畫得栩栩如生。弄蛇人見到通告之後先是口水直流暗自思量，欲進宮之時見到大門上貼的門神想起自己發過的毒誓，內心有所恐懼，正準備放棄告密而悄悄離開之時，在途中遇見官員向民眾宣讀通告，並見到滿車

²⁵ 慈怡主編《佛光大辭典》（北京：北京圖書館出版社，2010），頁 570。

²⁶ 隋·淨影慧遠《大乘義章》，（CBETA, T44, no.1851, p.570,a6）。

的金銀財寶之後，內心的貪慾最終戰勝了對毒誓的恐懼，不顧告密之後口舌生瘡滿身癩痢，依然進宮向國王說出了九色鹿的下落。由此可見，無論是在壁畫還是在影片，王后與溺人面對外在的誘惑，其內心的貪婪衝破了二人的基本道德底線，二人最終徹底淪為貪欲的奴隸。因此，如何面對人性中的貪慾，守住自己的道德底線，成為壁畫和影片中共同呈現出的另一個重要主題。

善惡因果，是佛教用以說明世界一切關係的基本理論。因果觀源自佛教的緣起論，亦即任何事物和現象的產生都有其條件和原因，世間一切事物都由因果關係支配。佛教把人的思想和行為區分為善與惡，善與惡的思想行為會導致不同的結果，善因得善果，惡因得惡果。佛教因果律與倫理觀念的總原則是：諸惡莫作，眾善奉行；善惡之報，昭然分明。強調每個人的善惡行為必定會給自己的命運帶來影響，產生相應的回報。簡而言之，佛教的因果觀與中國統思想中的「善惡有報」、「積善餘慶」和「積惡餘殃」等觀念有著相似之處。『九色鹿本生圖』和『九色鹿』藉由告密者和九色鹿最終的結局，很好的傳遞出佛教「善因得善果，惡因得惡果」的因果觀。在『九色鹿本生圖』中，九色鹿救了溺水之人以後，溺人長跪謝恩，答應不洩密九色鹿的藏身之所，並發下毒誓洩密則「口生瘡，身生癩」。在壁畫正中間的畫面裡，手指九色鹿的告密者與其他圖畫相比，外表有了很大的變化，畫師用誇張的手法繪製其全身佈滿了斑點。動畫片『九色鹿』中，導演強化了弄蛇人告密之後的報應，在其下定決心向國王告密時，全身的膚色由紅色迅速轉變成青色，儘管沒有出現斑點，但一群蒼蠅迅速圍繞在他身邊害得他不時的驅趕，形象的表現出其「變壞」而遭受報應的過程；影片的最後一幕，九色鹿向國王揭露了弄蛇人忘恩負義的醜惡行為，弄蛇人心虛嚇得膽顫心驚，連連後退，最終跌進深潭溺水而亡，作惡之人終究得到了應有的懲罰。相反的，無論是在壁畫還是在影片中，九色鹿因為樂善好施、行善積德的行為，使得國王和士兵們產生羞愧之心，於是國王放棄獵殺並下令保護她，九色鹿終得圓滿。九色鹿與溺水之人因為善與惡的不同行為，最終得到不同的結果，正應了「善因得善果，惡因得惡果」的佛教思想。因此，醜惡的一方得到懲罰，正義的一方得到昇華，懲惡揚善，善惡有報也成為壁畫和影片中最重要的一個主題。

六、結語

通過以上分析可知，無論是敦煌 257 窟『九色鹿本生圖』壁畫，還是現代的動畫『九色鹿』，從佛經文字到壁畫圖像再到動畫影像的轉化過程中，九色鹿的佛本生故事的核心情節都得到了最大程度的沿襲和保留。故事所關注的角色形象都集中在九色鹿、國王、告密者和國王夫人幾個主要的角色身上。而圖像和影像兩種不同的藝術形式依據其自身的特性，對呈現的故事情節進行了一定程度的篩選。比較而言，動畫較壁畫更加豐富和生動，增加了壁畫中沒有出現過的一些情節內容，更易於讓人完整的瞭解九色鹿本生故事及其所蘊含的內涵，從而令其得以更好地傳播。此外，故事中所包含的佛教慈悲觀、因果觀以及對人性中貪慾的批判，一定程度上展現了佛教思想的精髓和中國傳統的道德思想。因此，動畫片『九色鹿』藉助敦煌壁畫這一傳統藝術所取得的成就，對當今中國動畫的發展有著十分要的啟示。

敦煌壁畫的動畫創作令靜態的壁畫藝術成為視聽結合的動畫藝術，增強了作品的視覺衝擊力和聽覺感染力，能夠讓大眾更易於瞭解敦煌壁畫的故事和內涵，使其更好地進行傳播。在動畫技術日新月異的數位媒體時代，豐富多樣的動畫技術和藝術表現手法，對敦煌壁畫的數位化保存和衍生產品的開發都起到不可替代的作用。二維手繪動畫對敦煌壁畫的線條、色彩和人物造型等元素的借鑒和還原，使得壁畫的繪畫手法獲得新的生命力並進一步傳承和發揚；三維電腦動畫將二維平面的靜態壁畫轉化為三維立體的動態影像，真實而立體的再現了壁畫所繪製的場景和角色，拓展了人們對敦煌壁畫的想像力；動畫合成技術與虛擬實境技術相結合，將原本孤立的壁畫還原至敦煌石窟之中進行綜合呈現，讓觀眾出入於現實與虛擬世界之間，在虛擬的敦煌藝術世界中自由穿行。由此可見，借助現代動畫技術對敦煌壁畫進行動畫創作，其前景是十分廣闊的。而在數位時代的動畫創作中，恰當的運用新的技術手段來營造更好的藝術效果是值得提倡的，但是單純以炫耀和展示技術為目的卻失去本質的動畫作品，終究會因其缺乏思想和內涵而淡出人們的視野。

動畫片『九色鹿』的魅力和藝術價值，不僅僅是因其當時新穎題材和恰當表

現手法的完美結合，更重要的是動畫片中蘊含著中國大眾傳統的審美標準和獨特的民族藝術精神。敦煌壁畫藝術的獨有魅力決定著在進行動畫創作與開發時，應在保持其藝術基本精神的前提下，著力去展現敦煌藝術的這一獨特品格。因此在對壁畫進行動畫創作時，需要創作者從壁畫探源、故事流傳、內容構成、形象識別、風格演變等多方面深入分析與探究，結合恰當的現代動畫技術手段，用大眾喜聞樂見的方式講述獨特的中國故事，錘煉出飽含敦煌藝術魅力，更具中國獨特風格的高品質動畫作品。



敦煌學 第 33 輯

編輯者：南華大學敦煌學研究中心

nhdh5770@gmail.com

執行編輯：梁麗玲、陸穗璉、竇敏慧

出版發行：樂學書局有限公司

台北市金山南路二段 138 號 10 樓之一

Lexis@ms6.hinet.net

電話：(02) 23219033

傳真：(02) 23568068

定價：400 元

出版日期：中華民國 106 年 8 月 2017 年 8 月

ISSN 1015-9339

STUDIES ON DUN-HUANG

VOLUME 33

Ding Peng, A Study of Animation Composition based on the Wall Painting from Dunhuang: with special reference to the Nine Colored Deer

Wang Sanching, A Comparative Study on Shi Yingzhi's the *Wushan Lianruo Xinxue Beiyong* Part One and the Compilation of the "Fashu" in Dunhuang Manuscripts

Chu Fengyu, On the Spread of the Activities of Telling and Singing among Buddhist Temples in Dunhuang: A Case Study of the Three-Realm Temple in the Mogao Cave Region

Ma Xiaohe and Wang Chuan, A Comprehensive Study on the *Uṣṇīṣa Vijaya Dhāraṇī*
Translated by Amoghavajra

Hsu Chuanhui, The Buddhist Policy of the Tibetan Regime and the Buddhist Development in the early period of the Guiyijun Governance

Zhang Changbin, A Study on the Disposed Scriptures in the Dunhuang Manuscripts from the British and French Collections

Chang Chiahao, A Study on the *Text of Lecturing Scripture on the Accomplishing Enlightenment of the Tathagata's Eight Marks spoken by the Buddha* preserved in the Capital Museum

Chen Shuping, A Study on the Buddhist Compendium of the Fashu Books: with the Focus on the *Fajie cidi chumen* and *Famen mingyi ji*

Yang Mingchang, An Examination on the Changes of the Attendants to the Mañjuśrī Bodhisattva during the Tang and Song periods

2017.08