

这种费时费工的努力，最终让影片呈现出迥异于美式或日式动画、独属于中国的审美风格。

人物，像常光希老师，还有很多前辈……”

大神级老前辈给陈廖宇的感觉是：“第一，他们都很谦虚，他们写的任何意见，都是说‘供导演参考’。第二，我不得不说，动画行业里面的老前辈让我觉得特别自豪，为我们这个行业自豪，我敬佩他们，虽然生理年龄到了一定岁数，但他们的思想观念，他们的理解力，他们的见识和他们的观念一点都不老——如果不说是他们提的意见，我就觉得是跟我们没有任何年龄和代沟差别的人提的意见。所以说他们提的很多东西，我们都是觉得特别对，真的，并不是说因为他们的地位在那儿，我们奉承他。我们打心眼儿里觉得厉害，他们真的眼睛很‘毒’，很多意见一针见血。”

当年，上美影前辈们的经典作品，许多都是从中国传统文化里找到一个源泉，再发展出一个适用于动画的语言。陈廖宇觉得，今天的思路也是这样，一定会在中国的传统文化里头找营养，但是也一定要结合当下的现代的观念。不仅是电影主题如此，动画的表现风格同样如此。

“我自己生造了一个词，叫‘笔墨意境’。笔墨意境这个词你肯定在国画里头经常听到，但我给偷偷改了一个字，意境的境改成镜头的镜。我们以往把传统绘画引入到动画创作当中去的一些作品，更多是用镜头去表现绘画，也就是说一个横移镜头过来，你看到的是漂亮的山水画，然后我们的人物在这个画中表演——我觉得这一种审美，不是说不好，但是我们今天的观众的审美习惯和需求，实际上是反过来，也就是说我首先是用镜头去叙事和表达，要把这个画意的东西用到镜头里，最终不是用镜头表现一幅画，而是反过来，在镜头里加入了画意。全世界有那么多画，我觉得中国传统绘画里头最核心的一个东西，实际上是笔墨。同样画一座山，我们用中国传统的画法去画，经常一个场景会画很多遍——美术师可能画得非常细，非常像，但是被我否掉了，我觉得你这个空间透视光线表现都很好，但是没有笔墨。举一个例子来说，当你用线条去画一块石头的时候，不光是石头很美，线条也很美，笔墨也要很有看头。”

最终，《浪浪山小妖怪》里的1800多个镜头，每一个都反复画了好几遍甚至十几遍。“我们追求的是大处写意，小处写实。每个镜头空间里，既要包含透视，包含光影，包含了实实在在的这个世界，但是细看的时候，又要带着传统中国国画的笔墨和线条。”

这种费时费工的努力，最终让影片呈现出迥异于美式或日式动画、独属于中国的审美风格。

“我们本身塑造的就是草根生活中最普通的人，要是小猪妖出来跟米老鼠一样，一套行云流水的惯性弹性变形拉伸，那就是一个美国小猪妖了。而我们要的恰恰相反，首先要有生活质感，有点挫也有点拙——所以我不希望动画师把动画做得太‘巧’，我们生活中的动作都是笨笨的，都没那么优美。但是在小宇宙爆发的时候，我们也是很帅的——在人物动作设计上，我基本是遵循这样的原则。”

在陈廖宇看来，中国动画学派并不是非得画成水墨、画成剪纸，“不是只有中国传统的那几样东西，实际上我觉得更多是建立在本土文化根源上、同时具有当下性的动画创作”。

他希望，在中国的动画长河里头，《浪浪山小妖怪》可以被别人评价说：称得上是一部有追求的国产动画片。民