

“十二五”动画专业重点规划教材

顾问 路盛章



21 世纪

动画专业核心教材



影视动画表演教程

路 清 米高峰 编著

中国传媒大学出版社

013045498

J954-43

54

“十二五”动画专业重点规划教材

顾问 路盛章



21 世纪

动画专业核心教材

影视动画表演教程

路 清 米高峰 编著



J954-43

54



北航

C1653800

中国传媒大学出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

影视动画表演教程/路清, 米高峰编著. —北京: 中国传媒大学出版社, 2013. 4

ISBN 978-7-5657-0687-5

I. ①影… II. ①路…②米… III. ①动画片—表演艺术—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 070437 号

影视动画表演教程

编 著 者: 路 清 米高峰

策划编辑: 冬 妮

责任编辑: 张 旭

特约编辑: 李 雪 路 月

责任印制: 张 玥

封面设计: 阿 东

出 版 人: 蔡 翔

出版发行: 中国传媒大学出版社 (原北京广播学院出版社)

社 址: 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编: 100024

电 话: 65450532 或 65450528 传真: 010-65779405

网 址: <http://www.cucp.com.cn>

经 销: 全国新华书店

印 刷: 北京中科印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 11.25

版 次: 2013 年 6 月第 1 版 2013 年 6 月第 1 次印刷

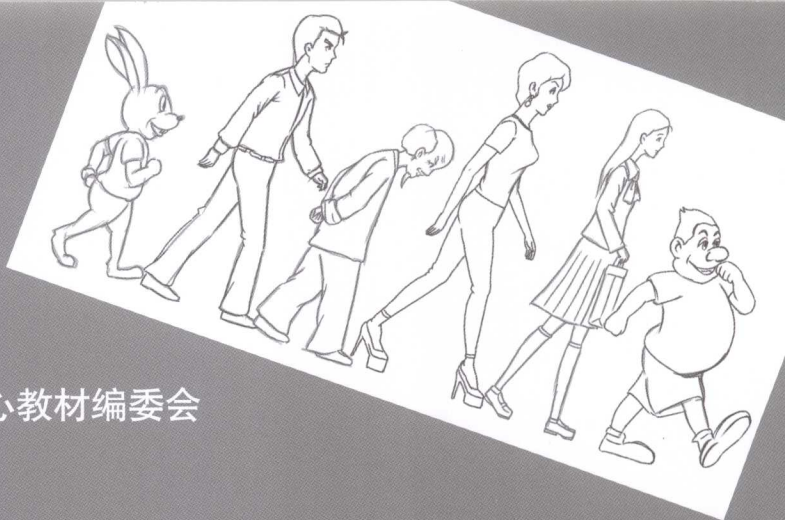
ISBN 978-7-5657-0687-5/J · 0687 定价: 55.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

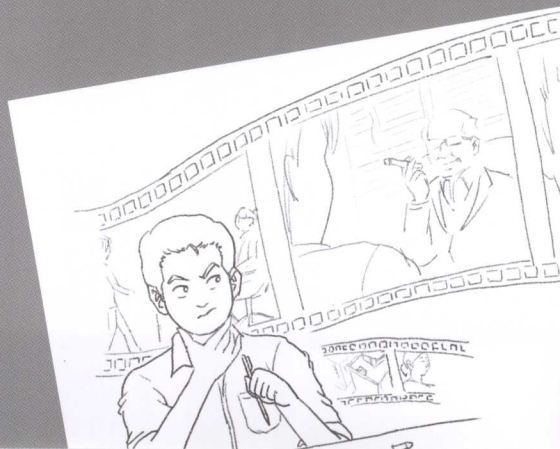
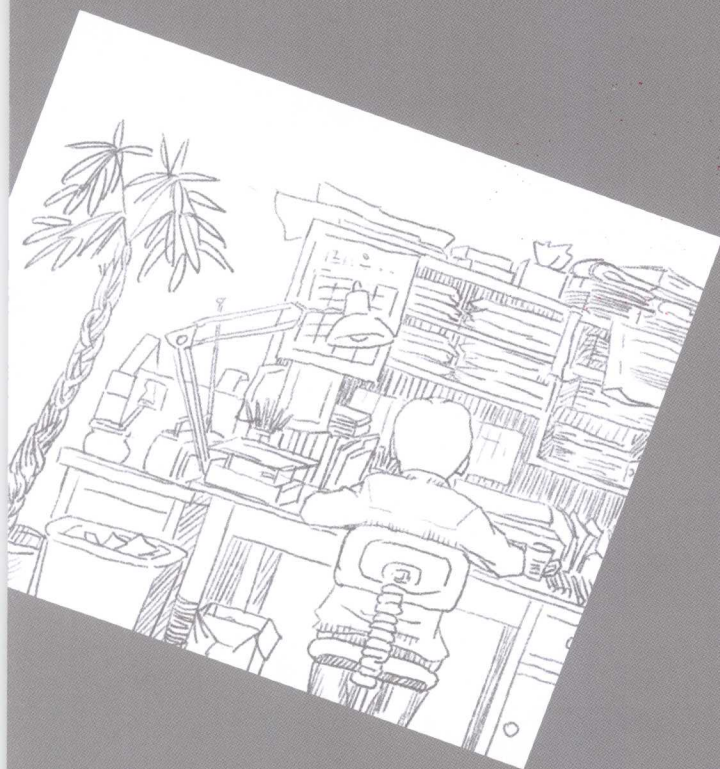
负责调换



21 世纪动画专业核心教材编委会

(以姓氏拼音为序)

曹 钰	陈 果	陈红娟	侯沿滨	刘 超
刘大宇	刘振武	路 清	米高峰	彭国华
孙 雯	佟 婷	文 婷	吴振尘	于海燕
张 慨	张天翔	郑玉明		





路清

LU QING

- ▶ 陕西西安人, 艺术学硕士, 现为陕西科技大学设计与艺术学院动画讲师, 陕西省美术家协会设计协会会员。2004年毕业于西安美术学院, 同年进入陕西科技大学设计学院任职并赴上海美术电影制片厂第一期高级研修班进修, 师从著名动画导演范马迪先生。工作以来, 一直从事动画创作、运动规律、动画表现技术等研究, 多次在国内核心期刊发表专业论文并指导学生创作, 多次在国内大赛中获奖。

- ▶ 四川射洪人, 陕西科技大学设计与艺术学院副教授, 硕士生导师, 影视动画系主任, 陕西科技大学首届青年教学“十杰”。中国高等院校影视学会会员, 中国(西安)原创动漫大赛特聘评委。研究方向: 艺术传播与产业, 动画叙事与语言。近年来在《中国电视》《电影文学》《电视字幕·特技与动画》等期刊发表论文六十余篇, 出版专著《动画剧本创作》《DV短片创作》等5部, 主持省级、校级科研与教改项目十余项。



米高峰

MI GAOFENG

绪论 如何理解动画“表演”

表演体系是导演编排戏剧节奏和指导演员如何表演的理论体系。中国梅兰芳表演体系、前苏联斯坦尼斯拉夫斯基表演体系和德国布莱希特表演体系并称为世界三大表演体系，每个体系都有着独特的戏剧处理方法和要求。

梅兰芳表演体系所指的是中国戏曲表演体系，是一种高度规范性的“程式美”表演方法。

斯坦尼斯拉夫斯基表演体系强调演员先“体验”再“体现”，要求演员在表演时真听、真看、真感受。

布莱希特表演体系则要求演员在表演时，要脱离角色的情感，站在一个叙述者的角度与观众进行直接交流。

我们所说的动画“表演”，并不是独立于上述三大表演体系之外的表演，而是一种属于动画艺术的演绎方法，是一种呈现动画艺术规律的演绎意识和技巧。

如何正确理解动画“表演”？首先要认清动画的艺术形式，掌握其表现技巧，才能看清其本质，掌握其规律。动画是一门综合性很强的艺术，动画的综合性特征导致其本质较为抽象，因此，要想正确挖掘它的本质，我们只有从根本做起，不断地学习和实践，才能越来越靠近、看清并掌握其本质，诠释其艺术“魅力”。

艺术的根本任务就是展示艺术存在的价值，而艺术的价值不是仅靠思维就能体现出来的。每一门艺术最终所追求的高度都一样，那就是振奋精

神，丰富思维；但不同的艺术却可以使用不同的技巧去诠释精神，如支撑建筑艺术的技巧是盖、搭；支撑美术的技巧是绘画；支撑音乐的技巧是演奏，而支撑动画的则是表演。对于初学者和观众来讲，艺术的本质很难被直接理解，这是因为它的抽象性和综合性使艺术家们很难给其下一个准确的定义。但很多人欣赏完艺术作品后都会感慨万千，这多少也能体现出艺术的本质特点：“感慨”说明艺术能激发人们的情感，“万千”说明艺术具有抽象性和综合性。每个人的感受和情感都略有不同，这是艺术没有标准的直接原因，但激发情感并给予一定感受是所有艺术共有的功能，从这点来看，情感是任何艺术的本质，也是判断艺术好坏的唯一标准。然而艺术所呈现出来的事物却又是非常平常的“东西”，是日常生活中很多微不足道的元素，而正是这些天天都出现的平常事物，在实际功能性背后构建了精彩的生活，艺术就是挖掘这些常见事物的情感，再用艺术的规律表现出来，从而丰富人们的精神世界。这可能有些抽象，因此很多人都不太明白学艺术到底是要学什么，那么让我们来细想一下艺术到底带来了什么。例如：为什么看到红色就能感觉到兴奋，看到黄色就能想到阳光，看到紫色就能感到高贵？这些问题人们往往不会去细想，但每个人都能感受到这种说不清楚的感觉，然而在物质丰富的今日，人们却忘了这些物质背后的“情感”。因此，艺术就是将这种带有“情感”的物体呈现在观众面前，而动画艺术则是利用表演将这种“情感”呈现于银幕上，唤起人们的“情感”共鸣。

所以，动画表演是呈现“情感”的一种手段，这种手段渗透在创作动画的每一个环节，是“意识”，是“灵魂”。在细小的创作和表现中，我们如果能够表现这种“情感”，并能让人理解和接受，那么事物的“魂”自然就流入动画这门艺术的血液之中。因此，不放过任何细节，精益求精，才能表演出自然、感人的动画。

“泛动画”不是动画

本书所说的动画是戏剧与影视大类下的影视动画，是一门具有独特表演形式的艺术，而并非利用动画技巧和技术的“泛动画”。“泛动画”是当今社会对动画的一种误解，认为凡是利用动画技巧所展示的产品与设计都

属于动画范畴。与摄影相比,“泛动画”只是以动画技巧代替摄影技巧去拍摄,两者之间的区别就在于前者具有假定性,属虚拟表现,并非实物拍摄。由于动画拍摄具有虚拟性,所以自由灵活度较高,可以预先表现出尚未制成的实物面貌。之所以说“泛动画”不是动画,是因为“泛动画”表现的内涵所支撑知识的重点不是影视与戏剧,而是表现对象所对应的知识,如:建筑漫游的核心是景观与建筑学;栏目包装的核心是视觉传达设计学;网络动画的核心是交互技术。“泛动画”包含的知识太多,但有一点是共通的,那就是动画的假定性和虚拟性。而这种披着动画技巧外衣的“泛动画”概念很容易误导初学者和非动画专业的社会人士,让大家忽略了动画的核心。因此,动画到底是什么?首要问题是内涵核心。

动画自从诞生以来就依托于戏剧与影视,戏剧是其理论基础,影视是其表现技巧。动画是戏剧与影视大类下的一门拥有独特表演形式的艺术。如今先进的科技推动动画的视觉效果突飞猛进,但其内容与内涵并没有因此而彻底改变。在绚烂的技术背后,动画怎样才能体现出本身应有的特点?是什么将动画的制作流程串联起来?我想,表演(Acting)这一能力和意识是支撑动画的关键。因为它渗透在每个环节中,无论是剧本构建、镜头安排、形象创作、色彩搭配还是后期合成都体现出这一能力和意识。“演”得像不像是决定影片成败的关键,所以我们不要用纯粹的技巧去理解动画表演,而要用动画自身的特征去感悟它,要将表演理解为服务于动画的一种能力,这就是我想要与您分享的“动画表演”。

表演概述

表演是指戏剧、舞蹈、杂技等表演性艺术,是在演出时把故事情节和人物情绪用对应表演艺术特有的示范性动作展示出来的一种符合艺术审美的行为。在真人戏剧中,表演是演员先通过观察和模仿现实生活中的经典作出的带有一定共鸣性的行为与举动,然后根据剧情和导演的要求,提炼并展现出一种具有说明性的行为。真人表演是以演员个人意愿为主导因素进行的,是理念指导行为的表现。而动画的“表演”则是通过动画人对现实生活中举动的提炼,加以符合动画制作与艺术审美的特性,绘制出具有说明性的行为。动画表演是以团队合作的形式进行的,是理念与技术配

合而成的表演。虽然动画的表演效果与真人的表演效果相比,有着自身鲜明的特征,但它却不能完全脱离真人表演的技巧,一切都是在继承和发展的基础上演变而来。要说两者之间到底有什么不同,只能说在追求同样目的时运用的制作方法不同,这就是造成两者表演效果不同的本质所在。当然,这里要强调,无论什么形式的表演,在展现之前,首先要归纳其特点与心理反应,其次要对生活中的举动有所体会,再通过各自的艺术特征与要求去演绎,才能够准确地创作出不同风格的表演艺术作品。

日本动画大师宫崎骏在电视系列片《日本电影追根溯源之七——日本电影近况》中,谈到关于动画师需要进行表演培训时这样说:“表演对于动画创作是至关重要的,经验丰富的动画师会要求参与动作采样的真人演员尽可能地以简单、夸张的形体语言表达导演意图。这种话剧式的表演很适合于动画片甚至真人电影。这就是迪士尼(Disney)动画角色看上去更像音乐剧明星的原因。美国有他们独自的表演风格,所以观众对表演是非常认同的,如果要做好动画,必须认识表演。必须利用表演创作出具有自己独特风格的动画。”

1. 表演的起源与本质

表演可以追溯到7000多年前,当时萨满教^①的信仰活动在美索布达米亚的游牧民族中十分盛行,而表演的理念则是从萨满教信仰活动中所作出的行为演变而来的。

萨满教信仰活动是怎样诞生的?那个时候,原始社会生活条件非常艰苦,每当他们遭遇严冬或者饥荒,部落的人们就会在身上涂上蓝色,戴上面具,大声喊出心中的愿望,不断呼唤着神灵的名字,这种信仰活动和祈祷行为,竟然奇迹般地帮助他们渡过了一个又一个难关,就这样,这个游牧民族生存了下来,同时也将这种原始“表演”流传了下来。此时人们发现这种行为能够表现出心中所想和愿望,有无穷无尽的精神力量,人们觉得在参与表演的时候精神振奋、身心舒畅。这一点恰恰将表演的核心内涵显示了出来。

^① 萨满教是在原始信仰基础上逐渐丰富与发达起来的一种民间信仰,出现时间非常早,很可能是世界上最早的宗教。它的历史可能与现代人类出现的时间一样长久,甚至在文明诞生之前,即当人们还用石器打猎时这种宗教就已经存在。它曾经长期盛行于我国北方各民族。

公元前50年，当希腊戏剧出现的时候，萨满教仍然保持着这种宗教仪式，但是从结构编排上比原始社会时要正规许多，他们经常在酒神典礼上大声地、不断重复地歌颂着赞美神的歌曲。当时，古希腊诗人泰斯庇斯(Thespis)是仪式队里的一个成员。有一天他站在队伍前面，头戴面具，扮演上帝，并且带领其他成员高唱赞美神的歌曲。从那时起，表演的方式诞生了。

又过了几百年，一位会独唱的演员加入了萨满教仪仗队，他要求大家围成圈，以群体方式去表演，从而演变出一种新的表演形式（在当代，百老汇戏剧中的绝大部分表演仍然是大家围成圈，群体表演）。而这种新的形式，使宗教典礼提升了格调，以这种方式演绎着上帝降世、人类诞生、英雄出现，这些故事转变了人与神之间的关系和人与人之间的关系。

时至今日，演员们仍然会以研究为目的演绎古代萨满教如何用宗教活动度过严冬，用此方式去体会表演的内涵。为什么演员会不断体会和钻研表演的内涵呢？因为他们明白，当演员的表演或某种表演形式呈现给观众时，观众会对表演者要呈现的一些事物有所期待，他们一旦接受并理解表演，就能从中得到一些认识和启发。这就是表演的目的，也是戏剧的重要构成要素。

这段历史能够总结成：演技、表演是由心中祈祷而来，这种心中祈祷的行为，逐渐变成了一种形式和一种习惯，是历经多年能使人们得到共识的特有行为。所以，好的表演是从生活中提炼的，它能够代表广大群众的共同愿望、共同行为，具有广泛的思想共性。

2. 真人表演的特点

真人在表演时，可以直接解决情绪、节奏、性格等层次比较深的问题，因为演员不会出现动不起来、动得不对等低层次的问题。亚里士多德曾说：“表演是给角色赋予特定的性格和思想。”所以，一个演员在解读剧本的过程中，会不断琢磨自己所演的角色，在进行性格和时代背景分析等一系列的文案工作后，到生活中去寻找感觉，再通过自己的模仿和演变，把这种符合角色的气质与感觉搬上舞台或银幕，这就是真人表演的创作过程。

著名的莎士比亚剧目导演彼特对他的演员说：“你有多少感觉，你的角色就会感觉多少；你有多少爱，你的角色就会爱多深。不管你有多少感

觉，你的角色的感觉要更多；不管你有多少爱，你的角色的爱要更深！”从这句话可以看出，真人演员在表演时要注重人物情感，因为演员自身就是具备丰富感情的人，在表演时应该尽量去靠近角色人物的思维与情感。好的演员能够把自身的情感隐藏其中，释放出角色的情感；而不好的演员则是利用自身的情感去模仿角色的情感，这就是过于做作的表演。忘却自我、投入表演，这是演员表演的基本要求。

对演员而言，观众就是一面镜子。因为在戏剧演出中，表演内容就好比演员与观众签订的合同内容一般，需要演员一条一条去兑现。如果在表演中哪段表演脱离了观众所需求的效果，就会影响戏剧传播内容的准确性。因此，真人表演的特点就是可以利用观众的反应时时刻刻调整自己所表演的内容与感染力，经验丰富的演员可以通过观察观众的反应，立刻得知自己所表演的效果，然后进行改进。因此，真人表演的最大特点就是具备协调性，在情感上直接去追求戏剧效果的高层次水平。

3. 动画表演的特点

真人可以直接去解决戏剧中层次比较深的问题，而动画艺术发展至今，在故事构建上看似百花齐放，从风格来分析，却仍无法脱离童话般的浪漫色调。对真人剧中的现实主义、批判主义、写实主义、表现主义等风格及手段的尝试都还只局限在动画实验短片中。之所以会出现这种情况，原因就是动画的重要特性——虚拟性，这种虚拟性决定了动画自问世以来，要解决的问题就比其他艺术更细。无论从艺术交叉的多样性还是制作技术的烦琐性上看，其他艺术门类都不如动画复杂，我们只有理解了动画的这一特性，才能追求动画表演应有的艺术规律。

和真人表演不一样，动画片首先要解决动起来、动得对等基本问题。这些看似“低端”的基本问题，恰恰是动画的“难”点，仅仅是让一个动作动起来、动得对并且符合自然运动规律，就够让从事动画的专业人士头疼了。由于将大部分精力放在了解决这个基本问题上，因此他们虽然心里清楚将生命赋予角色是表演的宗旨，但在创作的过程中却“无暇”顾及。从而导致他们所创作出来的人物非常苍白、毫无生机，就如同一个装了电池的玩具做着机械的循环动作。读到此处，动画到底“难”在哪里，相信各位心中已经非常清楚了。

另外，动画师在创作动画表演作品时，无法得到观众的检验。他们坐在桌前独自绘制动画表演，边画边想象观众的情绪，猜想观众的反应。他们明白戏剧是为了缩短时间、拉近空间、影响观众的情绪，所以绞尽脑汁去设计既符合共鸣性又能说明剧情和塑造角色个性的行为。但如果一味追求细腻和真实，对于绘制“表演”来说，则会导致团队无法合作，制作技术难度过大等一系列问题。基于此，动画表演需要贴近“真实生活”，但它要比真实生活更丰富、更生动、更直白。

北京电影学院陈廖宇老师将动画片中的表演分为三个层次：

一是运动规律的层次，就是可以动起来，动得对。

二是一般表演的层次，就是动作中包含了根据角色和剧情需要进行表演的成分。

三是风格的表演层次，就是在完成功能性表演的基础上，创造出一种自身特有的方式，这也是一个表演是否能体现动画独有特性的层次，能够结合动画的造型风格、材料、技术创造出很多独有的表演语言。

真人剧可以通过演员表演细腻的行为去丰富戏剧性，而动画发展至今，仍然以绘制为根本的“表演”手段，可以说，动画本身的这一特点限制了真人表演在动画中的发展，但也正是这种限制创造出了新的行为语言。动画表演在其他表演风格的基础上，提炼出了更加直白的表演风格，虽说其细腻程度无法与真人表演相比较，但其单纯、直白、夸大的表演行为，能够被更多人群所接受，这也就是动画深受少儿喜爱的原因。陈老师将表演分成这三个层次，不仅给出了判断动画表演的一个标准，更提供了一套动画表演的学习方法。全面认识动画表演特性，将实践与理论相结合，由浅入深，逐步达到动画表演的高层次，因此，初学者更要遵循这一规律，合理安排自学时间。

目 录

绪论 如何理解动画“表演”	1
第一章 动画“演员”	1
第一节 动画角色的特点	2
第二节 日本动画角色的特点	6
第三节 欧美动画角色的特点	27
第四节 中国动画角色的特点	42
小 结	45
思考与练习	45
第二章 动画表演基本技巧之运动规律	47
第一节 人的运动特点	48
第二节 动物的运动特点	52
第三节 自然现象的运动特点	57
小 结	60
思考与练习	60
第三章 动画制作技巧与动画表演的关系	61
第一节 动画传统制作技术与动画表演的关系	62
第二节 数字制作技法与动画表演的关系	86
小 结	101
思考与练习	101
第四章 动画表演辅助技巧之视听技巧	103
第一节 构图的叙事意义	104

第二节	光影与色彩的表演涵义	109
第三节	道具的戏剧性语言	114
第四节	景别的表意作用	117
第五节	机位与关系线	122
第六节	戏剧节奏中的兴趣点安排	127
第七节	乐器的心理暗示	130
第八节	画面分镜的预演作用	132
小 结		133
思考与练习		133
第五章	动画预演思维	135
第一节	动画预演思维七要素之一：思想、情感	136
第二节	动画预演思维七要素之二：反应、表现	138
第三节	动画预演思维七要素之三：目的性	139
第四节	动画预演思维七要素之四：关联性	140
第五节	动画预演思维七要素之五：运动	142
第六节	动画预演思维七要素之六：共鸣性	142
第七节	动画预演思维七要素之七：冲突性	143
小 结		145
思考与练习		145
第六章	动画大师的戏剧思维与表演风格	147
万籁鸣		148
特 伟		150
沃尔特·迪士尼		153
宫崎骏		155
今 敏		157
小 结		159
思考与练习		160
后 记		161
参考文献		163

第一章 动画『演员』

》》》》 本章知识点

动画角色设定方法

日本、欧美、中国动画角色的运动特点

》》》》 学习目标

了解动画角色的表演特点

了解动画角色的设定标准



读完剧本以后，许多动画师都会面临一个共同的问题：到底要把角色设计成什么样？怎么画？偏重哪种风格？他们常常会在实际操作中遇到很多问题，思维混乱，因找不到规律，往往无法下笔绘制，不知所措。

第一节 动画角色的特点

要想弄清楚动画“演员”的特点，首先要明白动画片与真人片在选择角色时的微妙区别。对此，我们可以从选择角色的要求、角色所承担的基本任务及设计角色构思的手法来分析。

作为一部影片，无论是真人片还是动画片，都需要有主人公来讲述故事或者利用主人公的视角去观察故事。所以首先我们应该确立主人公这个角色。其次，就是什么形象、什么气质、什么感觉才比较符合剧本中的人物。对于这些问题很多观众往往并不关心，他们通常认为角色设定很简单，就是从现实生活中寻找符合这种气质的演员来扮演。这件事说起来容易，做起来难，只有创作者最清楚。

真人戏在挑选演员时，先由导演和创作团队熟读剧本，讨论出人物形象的基本要点，之后开始组织参选或选秀等活动，在成千上万的演员中寻找符合条件的演员。只要扮相符合，即使演技不太理想，这个演员也可以入选，因为形象是关键。

动画片的演员则多是绘制的，导演和创作团队也是在剧本成熟后，先将其熟读，然后一边在头脑中构思基本人物形象，一边在生活中观察符合剧本条件的人。资料收集齐全以后，召开会议，讨论出基本要点，然后再动手绘制符合要求的动画角色。动画角色的基本要求有两点：一是形象必须符合剧本要求，并且外相化^①；二是形象必须要照顾团队制作的协调性，换句话说，就是必须适合制作，造诣高超的



图1-1 张光宇先生漫画中的孙悟空形象



图1-2 张光宇先生设计的苗族风格的孙悟空形象



图1-3 张光宇先生设计的装饰性孙悟空形象

^① 外相化是指要给人留下深刻的第一印象，一眼看上去就是故事中的人物，有种非常自然的结合感。

美术家所设计出来的人物就是因为没有观照到团队制作的协调性，尽管角色设计得既漂亮又符合剧本要求，但由于美术装饰味过浓，导致形体结构烦琐，最终因不符合动画制作的要求被淘汰。如动画片《大闹天宫》，装饰艺术家张光宇先生所设计的人物具有强烈的中国装饰色彩，非常漂亮，但其中孙悟空的形象却过于复杂，为了符合动画的制作要求不得不修改，现在人们所看到的孙悟空形象是严定宪先生设计的。这件事情告诉我们，动画角色在具有外观性的同时应具备制作的功能性，这有别于传统绘画的要求，只有在创作中体现出这两点才能称得上是合格的动画角色。

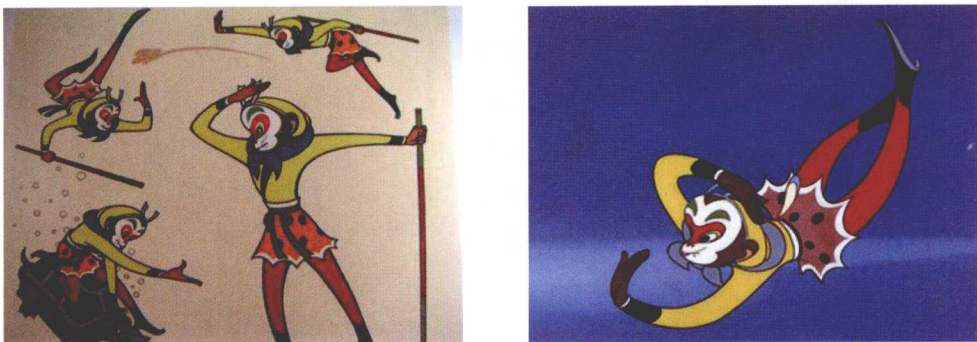


图1-4 在以上三款形象的基础上，严定宪等人根据万籁鸣导演提出的线条简练、色彩鲜明的要求，设计的孙悟空形象

随着科技水平的提高，动画带给人的视觉效果越来越精彩，但动画角色的特点仍然要符合动画的审美规律和表现规律这两个基本点。因此，设计动画角色时，创作人员要根据这两个基本点进行创作。以目前的发展程度来看，设计好动画角色，需要掌握两种思维和两种形象。两种思维分别是：“以貌取人”思维和“表现手法”思维；两种形象分别是：日本角色形象和欧美角色形象。

第一种思维：“以貌取人”思维。“以貌取人”在这里不是贬义，而是指一种敏锐的洞察力，需要创作者在生活中观察不同面孔下的不同行为和人性表现，归纳各种形象、各种装扮所对应的性格规律。这就是常说的“相由心生”。学会用这种思维方式审查剧中人物，不仅能满足大众审美的需求，而且便于表现鲜活的人物形象。因为有生活原型作参考，创作者便可以直击剧中人物的内心，角色在其头脑中不仅仅是可爱的动画形象，而且能够上升为活生生的人。这是让角色生动鲜明最有效的思想与技巧。因此，动画角色绝不是凭空想象出来的，而是从生活中提炼、加工出来的。

第二种思维：“表现手法”思维，就是设计出来的角色用什么方法制作较为便捷且能保证质量。比如可以选择以传统手绘为主的方法制作，也可以用以CG技术（Computer Graphics，简称CG）为主的方法制作，而CG技术里面又分为3D“立