

动画

影视表演



先锋教育(苏州软件园培训中心)
苏州动漫人才培训基地

编著



动漫创意多媒体系列教材

苏州动漫
Su Zhou Animation & Comic
Talent Training Center 人才培训基地

动画影视表演



先锋教育(苏州软件园培训中心)
苏州动漫人才培训基地

编著



南京大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画影视表演/先锋教育(苏州软件园培训中心) 苏州动漫人才培训基地
编著. —南京·南京大学出版社, 2010. 2

(动漫创意多媒体系列教材)

ISBN 978-7-305-06690-0

I. ①动… II. ①先…②苏… III. ①动画片—电影表演—表演艺术②动画片—
电视—表演艺术 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第022851号

出版者 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路22号 邮编 210093
网 址 <http://www.NjupCo.com>
出版人 左健

书 名 动画影视表演
编 著 先锋教育(苏州软件园培训中心) 苏州动漫人才培训基地
责任编辑 朱宪卿 编辑热线 025-83593963
审读编辑 何永国

印 刷 南京雄州印刷有限公司
开 本 889×1194 1/16 印张 9.5 字数 255千
版 次 2010年2月第1版 2010年3月第2次印刷
ISBN 978-7-305-06690-0
定 价 53.00元

发行热线 13851502670
电子邮箱 press@NjupCo.com
sales@NjupCo.com (市场部)

*版权所有, 侵权必究

*凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购图书销售部门联系调换

编委会名单

主 编 辛禹良

策 划 刘文雨

出版策划 刘 凯

编 委 李佳恂 邓玉春 束 琦

吴文斌 朱 玥 李 锋

赫彦杰 宋文爱 邹国华

前言

影视动画产业，是21世纪新兴起的独立产业。在影视，媒体，娱乐等方面，动画起着不可忽视的作用。动画影视表演是传统动画，FLASH动画，三维动画等各类专业的重要基础，它的动作设计和编排理念已成为二维及三维动画设计的必备知识。当然，动画片有很多种风格。美式的流畅，绚丽。日式的利落，唯美。不同的风格有不同的表演要求，所以“演员”要根据不同的片子做不同的表演风格。如：写实片，可爱片，傻瓜片，美式风格，日式风格，迪斯尼风格，华纳风格等等。要想表现不同风格，就需要“演员”有很强的艺术修养和表演经验。通过仔细观察生活，多记，多想，多练，为艺术创作积累素材。

演员在摄影机前创作、在银幕上体现的一种表演艺术。演员在银幕上的创作任务，是在导演的指导下依据剧本，塑造真实、典型、富于鲜明性格的人物形象。表演艺术以演员自身作为表演创作的工具。演员既作为人物形象存在，同时又作为创作者——形象的主人而存在。在表演艺术创作中，创作者、创作的工具和材料以及创作的产品——人物形象，全都统一于演员自身，即通常所说的“三位一体”。在艺术创作中，创作者要解决演员与角色的矛盾。在体现角色时，演员不仅用其外部形体、声音，还要用整个心灵去进行创作。演员要像音乐演奏家掌握乐器那样去掌握和磨炼自己的外部表现工具——形体、五官、声音、语言等各种技能和表达内心世界的内部技巧。

我国现阶段的动画分为强调美术创作与表达；强调技术创作实现两种类型。但绝大多数并不在意对动画表演的研究，使得我国自主研发和生产的动画片缺少欧美动画的那种灵性，关键是角色缺乏独特的魅力和生命力。动画的表演不是简单的重复现实生活或者再现现实生活中的典型动作，而是要提炼加工使之符合动画影片的特点。“想要做好动画，创作者必须真正认识表演、懂得表演，甚至善于表演，还要灵活运用创作出具有自己独特风格的表演手段。”

本书旨在“动画影视表演”方面为重点，阐述动画角色表演的理念，并详细说明动画从业人员必备的表演素质。你可以“演”人，还可以“演”一切有生命和无生命的东西。在动画的世界里，你是一个可塑性很强的，无限定的“演员”。

由于编者时间仓促，本书编写难免有错误和不足之处，敬请广大读者批评指正，以便在以后的工作中进一步提高。

编著者

目 录

1 引言	1	2.6.4 眉部表情	28
2 动画与表演	2	2.6.5 眼部表情	29
2.1 视觉滞留	2	2.6.6 眼皮表情	30
2.2 动画特征	3	2.6.7 鼻部表情	30
2.2.1 赋予人物动画特征	3	2.6.8 嘴部表情	31
2.2.2 强调趣味与想象	5	2.6.9 齿的表情	33
2.2.3 动作动画化设计	5	2.6.10 舌的表情	33
2.2.4 造型和人物性格特征	6	2.6.11 颚的表情	33
2.3 电影表演艺术特点	8	2.6.12 颈部表情	35
2.3.1 表演的生活化	9	2.6.13 躯干与四肢	35
2.3.2 表演的总体效果	11	2.6.14 背部表情	36
2.3.3 表演的镜头感	11	2.6.15 胸部表情	37
2.3.4 表演的非连续性	13	2.6.16 腰部表情	37
2.4 电影演员的表演	15	2.6.17 腹部的表情	37
2.4.1 生产条件对演员的特殊要求	15	3 原画师与剧本	39
2.4.2 演员与表演的类别	16	3.1 原画师	39
2.4.3 表演风格	18	3.2 镜头剧本	40
2.5 迪斯尼的动画表演特点	19	3.3 文学剧本	41
2.5.1 压缩与伸展	19	4 如何塑造动画角色	43
2.5.2 预期性	19	4.1 动画片的人物性格塑造	44
2.5.3 夸张	20	4.1.1 剧中人物类型	44
2.5.4 连续动作与重点动作	21	4.1.2 如何塑造类型化的人物	47
2.5.5 跟随动作与重叠动作	21	4.1.3 选择提炼“原生”人物	48
2.5.6 平滑开始与结束	22	4.1.4 为角色增添性格化的细节	49
2.5.7 圆弧动作	23	4.1.5 设计性格的差异来强化性格特征	49
2.5.8 第二动作	23	4.2 动画剧本中的对白	50
2.5.9 演出(出局)	24	4.2.1 剧作中对白的含义	50
2.6 电影表演向动画表演的延伸	26	4.2.2 动画剧本对白特点	51
2.6.1 头、颈的表演	26	4.3 如何达到更高境界的动画表演	53
2.6.2 头部表情	27	4.3.1 意图明显	53
2.6.3 额部表情	28		

4.3.2 视线引导	53
4.3.3 真情流露	54
4.4 解析造型角色	55
4.4.1 造型风格的把握	55
4.4.2 角色的结构及角色性格	56
5 领会导演意图及影片分析	59
5.1 领会导演意图	59
5.1.1 导演的职责	60
5.1.2 导演阐述	61
5.1.3 导演与演员	64
5.2 影片分析	66
5.2.1 主题	66
5.2.2 结构	69
5.2.3 人物	70
5.2.4 场景	75
5.2.5 对话	78
6 POSE观念	81
6.1 Pose概述	82
6.2 Pose的两个主要职能	83
6.3 姿势、角色、故事三者之间的关系	84
6.4 Pose优劣的表现	85
6.5 摆pose的变化技巧	86
6.6 其他重要技巧	87
6.7 生活中的常规pose分析	88
7 TIMING 时间与节奏	90
7.1 定义	90
7.2 节奏-内容节奏	91

7.3 timing	92
7.3.1 时间	92
7.3.2 空间	95
7.3.3 速度	96
7.3.4 匀速、加速和减速	97
7.3.5 时间、距离、张数、速度之间的关系	98
7.3.6 节奏	99

附 迪士尼动画家的30项建议

经典表演片段附图:

1.《泰山》表演片段	104
2.《美女与野兽》表演片段	122

参考文献

143

1 引言

影视动画产业，是21世纪新兴起的独立产业。在影视、媒体、娱乐等方面，动画起着不可忽视的作用。动画影视表演是传统动画、FLASH动画、三维动画等各类专业的重要基础，它的动作设计和编排理念已成为二维及三维动画设计的必备知识。当然，动画片有很多种风格。美式的流畅、绚丽；日式的利落、唯美。不同的风格有不同的表演要求，所以“演员”要根据不同的片子做不同的表演风格。如：写实片、可爱片、傻瓜片、美式风格、日式风格、迪斯尼风格、华纳风格等等。要想表现不同风格，就需要“演员”有很强的艺术修养和表演经验。通过仔细观察生活，多记，多想，多练，为艺术创作积累素材。

影视是演员在摄影机前创作、在银幕上体现的一种表演艺术。演员在银幕上的创作任务，是在导演的指导下依据剧本，塑造真实、典型、富于鲜明性格的人物形象。表演艺术以演员自身作为表演创作的工具。演员既作为人物形象存在，同时又作为创作者——形象的主人而存在。在表演艺术创作中，创作者、创作的工具和材料以及创作的产品——人物形象，全都统一于演员自身，即通常所说的“三位一体”。在艺术创作中，创作者要解决演员与角色的矛盾。在体现角色时，演员不仅用其外部形体、声音，还要用整个心灵去进行创作。演员要像音乐演奏家掌握乐器那样去掌握和磨炼自己的外部表现工具——形体、五官、声音、语言等各种技能和表达内心世界的内部技巧。

我国现阶段的动画分为强调美术创作与表达；强调技术创作实现两种类型。但绝大多数并不在意对动画表演的研究，使得我国自主研发和生产的动画片缺少欧美动画的那种灵性，关键是角色缺乏独特的魅力和生命力。动画的表演不是简单的重复现实生活或者再现现实生活中的典型动作，而是要提炼加工使之符合动画影片的特点。“想要做好动画，创作者必须真正认识表演、懂得表演，甚至善于表演，还要灵活运用创作出具有自己独特风格的表演手段。”

本书旨在“动画影视表演”方面为重点，阐述动画角色表演的理念，并详细说明动画从业人员必备的表演素质。你可以“演”人，还可以“演”一切有生命和无生命的东西。在动画的世界里，你是一个可塑性很强的、无限定的“演员”。

由于编者时间仓促，本书编写难免有错误和不足之处，敬请广大读者批评指正，以便在以后的工作中进一步提高。



2 动画与表演

2.1 视觉滞留

“使一块燃烧着的木炭在被挥动时变成一条火带，这种现象曾被古时的人们发现过”，但是，将这种视觉现象同电影的发明联系起来，却是 19 世纪的事情。1829 年，比利时著名的物理学家约瑟夫·普拉托为了进一步考察人眼耐光的限度，以及对物象滞留的时间，他曾一次长时间对着强烈的日光凝目而视，结果双目失明。但他发现太阳的影子却深深地印在了他的眼睛里。他终于发现了“视觉滞留”的原理。即：当人们眼前的物体被移走之后，该物体反映在视网膜上的物象不会立即消失，会继续短暂滞留一段时间。实验证明，物象滞留的时间一般为 0.1~0.4 秒。它们向人类表明，人眼视觉的生理功能可以将一系列独立的画面组合起来，成为连续运动的视象。

19 世纪 30 年代，诡盘、走马盘、轮车盘、活动视镜和频闪观察器等视觉玩具相继出现。其基本原理大同小异，即在能够转动的活动视盘上画上一连串的图像，而当视盘转动起来时那些呆滞的、无生命的图像便运动起来，活灵活现。此后，奥地利人又将幻灯和活动视盘相结合，使绘制的静止的图画投影在银幕上，制作出活动幻灯，形成了早期动画。

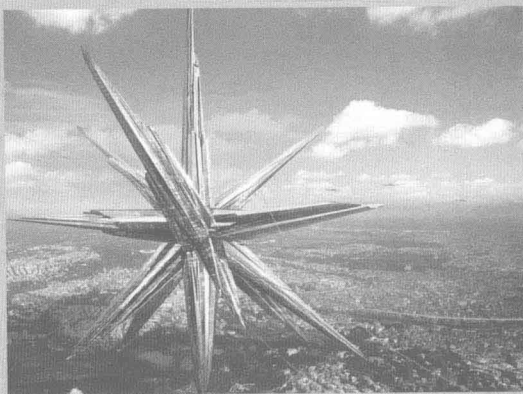


图 2.1-1

2.2 动画特征

2.2.1 赋予人物动画特征

人物的动画特征和他的性格特征是相辅相成的，动画特征要符合人物性格，人物身上充满想象力的“超能力”，能够把人物性格塑造得更生动、鲜明。像我们上面提到的《怪物公司》里的坏蛋蓝道，他变色隐身这一动画特征和人物的性格非常搭配，很直观地把这个角色内心的狡猾多变展现了出来。再例如日本动画片《千与千寻》中，茶煲爷爷形似蜘蛛，他多脚多手的动画特征，和他忙碌不停的个性很符合，看起来新奇有趣，又很自然贴切。

给人物身上设计动画特征，要选择那些独特的、更重要的、会对剧情产生作用的、能为你的故事提供“动力”的特征来作为重点。像《机器猫》这部动画片。机器猫身上有很多动画特征：他可以把竹蜻蜓按在头顶飞翔；他的手形似圆球，却能“粘”起东西……但是，在众多的动画特征中，“肚皮上的口袋”成为最突出最鲜明的一个，提到机器猫，观众最先想到的就是他的宝贝口袋。为什么有这样的效果呢？就是因为这个特征对剧情产生了影响，在剧本的细节中一再出现，并经常对故事的转折起到关键作用。而且，这个特征又是专属于这个人物的，而其他动画形象都没有，当然会令人印象深刻了。

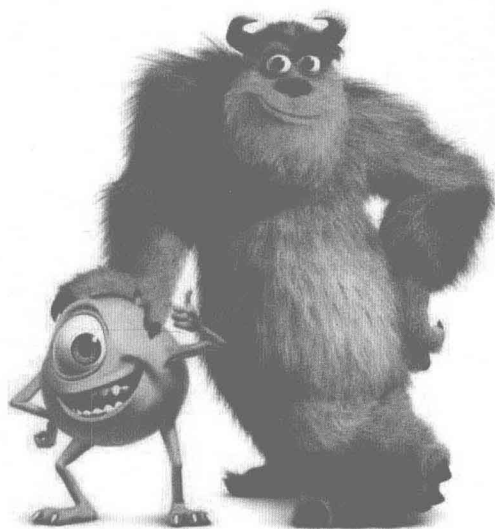


图2.2-1 《怪物公司》



图2.2-2 《千与千寻》

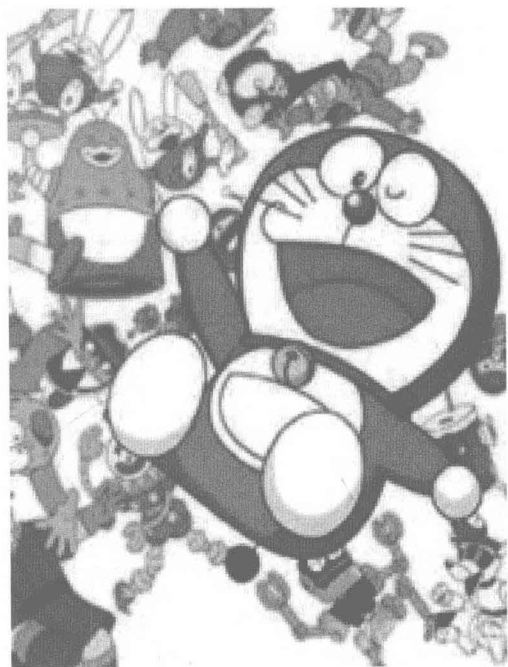


图2.2-3 《机器猫》



图2.2-4 《狮子王》

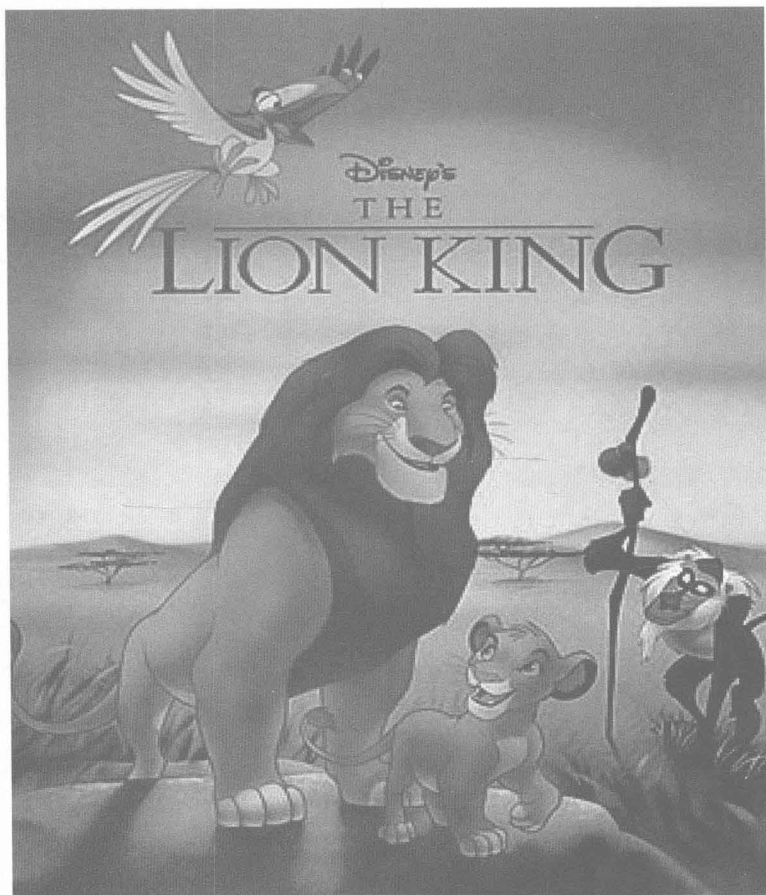


图2.2-5 《狮子王》

构思剧情讲究“意料之外，情理之中”，塑造人物又何尝不是这样呢？尤其是动画人物。动画的创作特性给了作者很大的发挥想象力的空间，可又要很恰当地利用它，而不是海阔天空地胡思乱想，要有逻辑，要符合人物的性格特征。比如说《狮子王》这部动画片，把威严高贵的国王设计成狮子，而卑鄙无耻的小人设计成土狼，和那些动物在人们心目中的形象恰好对应，看起来觉得很自然贴切。

2.2.2 强调趣味与想象

动画片是在现实的基础上,加上想象力,衍生出一套独特的“视觉盛宴”。这样的例子动画片中比比皆是:《虫虫总动员》中的蚂蚁菲力,他已经成年,却酷爱发明各种稀奇古怪的东西,像收割麦粒的机械、叶子卷成的望远镜,这些不实用的发明常引出一些笑料和麻烦。为什么动画人物都长着“孩子的脑袋”呢?首先,孩子的天真烂漫,想象力丰富的思维特性,与动画片的强调幻想特性是一致的。其次,大多数动画片要面对儿童观众,或是渴望着回归单纯世界的成年人,这样的思路 and 他们的思维相契合,强调趣味与想象,回避那些过于现实、复杂的东西,也满足了观众对影片的期待。

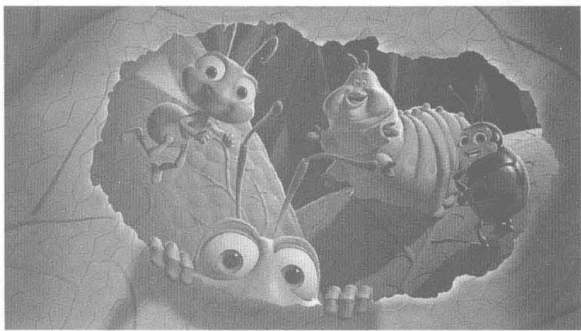


图2.2-6 《虫虫总动员》

2.2.3 动作动画化设计

迪斯尼认为动画的表现手法“首要的责任就是把生活和动作动画化”,把生活中的细节和动作夸张变形,融入幻想这个创作元素。在动画片中,观众能够最直观地感受到的夸张和幻想,就来自于对细节的处理,这里面最主要的就是人物的行为动作。像《猫和老鼠》这类以动作见长的动画片,这个特点最为突出。影片的故事内容主要是猫鼠追逐,斗智斗勇。体型巨大的猫咪却总是被小巧机灵的老鼠打败,洋相百出。猫有时像弹性十足的橡胶,从高空坠下摔成的一张扁片儿,瞬间又能回复原状。有时候又像金属,被火焰烧得通红,放进水中会发出“滋啦啦”的声音,冒出青烟。创作者力图把每个动作都设计得与众不同,出人意料。观众也正是被这种新奇有趣所吸引,忘记了生活的规律、常识,沉浸在这个动画的世界中。



图2.2-7 《汤姆和杰瑞》



2.2.4 造型和人物性格特征

动画人物强调主人公在故事中的唯一性，以类型化的手法塑造人物性格，赋予人物单纯美好、富于幻想的独特气质。区别于其他类型的影视作品中的角色。动画片中的人物都是作者创造出来的，即使是表现真实的事物，在把它转化为片中的线条、形体时，也进行了艺术加工。相对于普通的戏剧电影中演员的化妆造型，动画创作中的造型有着更大的创意空间。人物造型往往先入为主，给观众留下第一印象。人物的造型会帮助创作者塑造人物。人物性格和外在形象，无论是“配套”，还是形成反差，会产生不同的艺术效果。

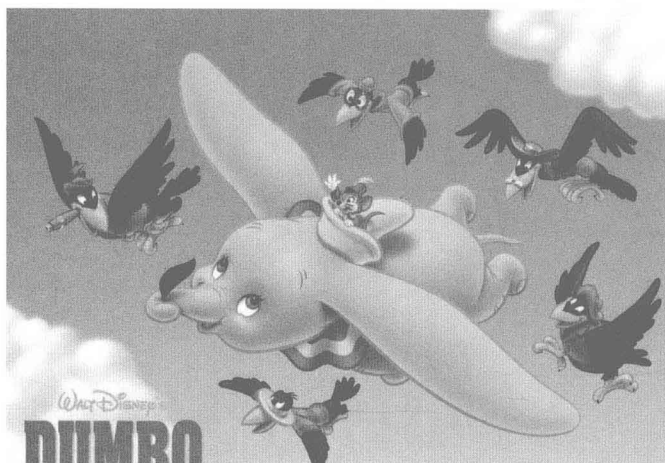


图2.2-8 《小飞象》

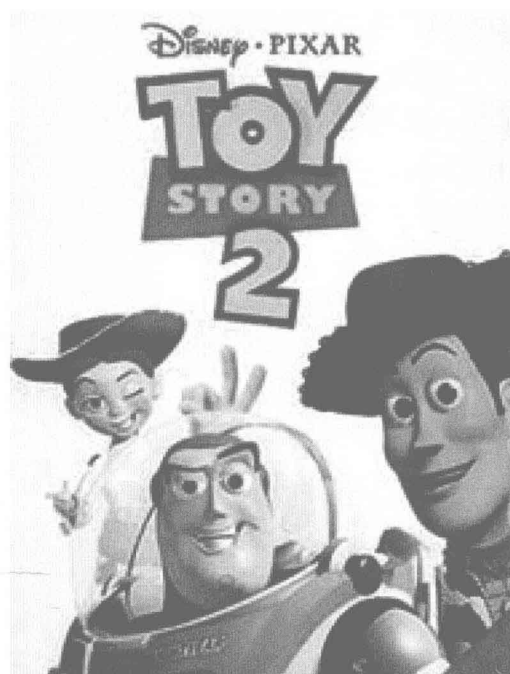


图2.2-9 《玩具总动员2》



图2.2-10 《美女与野兽》



图2.2-11 《星际宝贝》



图2.2-12 《米老鼠和唐老鸭》



2.3 电影表演艺术特点

电影演员是影片中人物形象的直接体现者,通过表演将人的艺术形象从文字(剧作)转化到银幕上,把文字的描写转化为活生生的直观形象。在这个转化过程中,演员不仅仅要再现,而且要通过自己的表演补充剧作形象,不仅仅扮演角色,而且创造形象。演员的创造力主要表现为独特的再体现和鲜明的性格化,生动表现出隐藏在剧作字里行间和文字背后深邃的作者意图,并对剧作的人物形象作出有个性的补充和体现。这种再创造需要演员深入和熟悉各种生活,以生活作为创作的源泉,运用正确的表演创作方法和娴熟的演技。优秀的表演艺术要求演员与角色统一,生活与艺术统一,体验(内部)与体现(外部)统一。为了生动、鲜明、深刻地塑造性格各异的人物形象,演员需要具备一定的思想水平和丰富的艺术修养,具备深刻的理解力、敏锐的观察力、丰富的想象力和形象的表现力。

银幕人物形象的塑造,电影表演水平的提高,取决于剧作、导演、演员三方面因素的综合。首先剧作要提供坚实的文学形象基础。另外,导演对演员的正确选择和指导是银幕表演的关键。影片的艺术创作是以导演为中心的,银幕上的表演是导演总体构思下综合处理的结果,因此导演处理表演的得失往往导致一部影片表演的成败。银幕上的表演,不但反映了演员的艺术水平,同时也反映出导演的美学观、表演观。然而,银幕上的人物形象最终是通过演员的创作与观众见面的,剧作和导演的意图都要通过演员的表演来体现,因此,提高电影表演艺术,最终还是取决于演员的表演水平。

电影表演与戏剧表演同属表演艺术的范畴,不论从创作原则、创作方法和表演方法上都存在着许多共



图2.3-1 《悬崖上的金鱼姬》



图2.3-2 《怪物史莱克》

同的规律。电影表演继承了戏剧表演中许多适合于电影表演的原则和方法,然而,又和戏剧表演不同。比如,戏剧演员是在舞台上表演并直接与观众交流,演员的表演是观众接受的最后形象。电影演员的表演是通过银幕上的放映间接地与观众交流,演员在摄影机前的表演并不是观众感受到的最后形象。银幕上的最后形象还要经过两个重要阶段的再创造:一是摄影机拍摄时的艺术处理;二是导演的蒙太奇再处理。如上种种不同,特别是电影艺术的纪实性、综合性、时空观、蒙太奇以及电影特有的生产过程,便为电影表演带来种种特点。

2.3.1 表演的生活化

银幕的纪实性决定了电影是一种以现实生活本身的逼真形态来反映生活的艺术。它要求电影表演真切、自然、生活化,使观众看到银幕上的人物形象,仿佛像他们在现实生活中看到的真人一样。电影将大自然的现实环境纳入自己的形象体系,整个自然世界都是电影演员的表演区。电影演员是在与生活现实相一致的真实外景,或能确切再现现实的内景(20世纪60年代以来则大量采用实景拍摄)中进行表演。要求演员的表演像真实生活一样自然,要求演员的表演与这种真实的环境融为一体。在实景拍摄中,演员有时就在大街上、在行走的人群中表演,现实生活中的行人也成为银幕上的人物形象。这就要求演员的表演与镜头中行人的自然动作相一致,做到自然、生活化,克服“演戏感”。现代电影技术的发展,包括高感光度胶片带来的自然采光、实景拍摄和银幕形象极强的生活实感,长焦距带来的动向摄影及从整体动向中看构图等拍摄方法,立体声、多声道录音系统以及降噪系统带来的声音的真实度和质感等,大大增强了电影的纪实性,人在现实生活中的一切视听感受,电影几乎能够全部再现,使银幕形象的表现最大限度地接近于现实生活。现代电影的这一美学特点要求电影创作摒弃人为造作的倾向和过分戏剧化的设计痕迹,追求生活自然的表现;要求布景、化妆、服装以生活的本来面目反映生活,寓艺术加工于生活的形式之中。

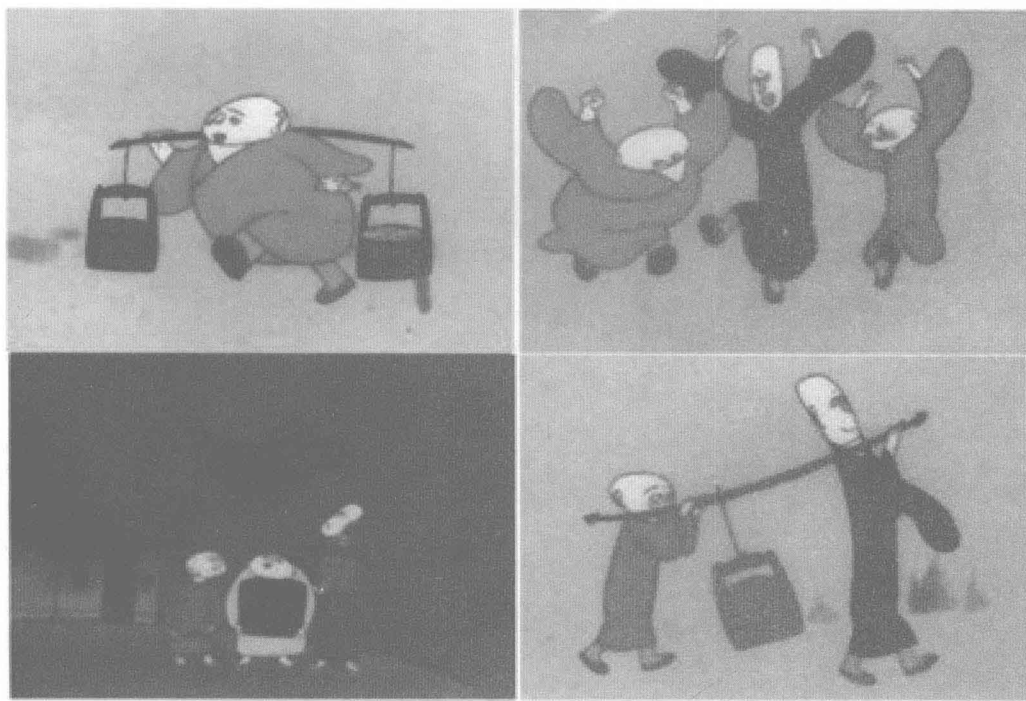


图2.3-3 《三个和尚》

戏剧的表演通过舞台的形式,舞台环境的假定性决定了戏剧表演的特性。同样坐在观众席里的观众对不同的艺术形式——电影、戏剧有着不同的审美要求和感受。

银幕表演与舞台表演的另一不同表现在观众与表演的距离感和视点。摄影机的运动改变了观众与电影表演的距离,产生了特写、近景、中景、全景、远景等不同景别的镜头。

舞台上演员的表演似乎总是处在“全景”的位置。话剧演员为了使自己的表演和台词让后排的观众看清、听真，就必须在舞台上找到突出的地位，选择鲜明的戏剧动作，强调一定的手势和表情，银幕表演则要求酷似生活。摄影机的近距离和麦克风前的录音仿佛使演员在放大镜和扩音器下进行表演，因此它最易于暴露虚假，最忌讳过火的夸张。银幕上的表演需要的是艺术的含蓄与抑制。

电影表演的生活化不是以生活本身去代替艺术创作。对自然的真实反映不是自然本身。电影表演是以生活原型为基础，经过提炼、选择，再现生活化形态的艺术。它要求演员有很高的艺术造诣和技巧，塑造出典型、鲜明的人物性格。它要求演员表演时将艺术与技巧隐藏到生活的背后，融入生活之中。电影表演并不完全排斥夸张和假定性，但同戏剧表演相比，首要要求是生活化。



图2.3-4 《牧笛》



图2.3-5 《九色鹿》



图2.3-6 《鹬蚌相争》