

421
动画书系

孙立军 / 主编

北京电影学院动画学院经典教材

Performance Design of Animated Film/TVs

动画表演

塑造人物

虚拟时空

世界观

情绪和内心活动

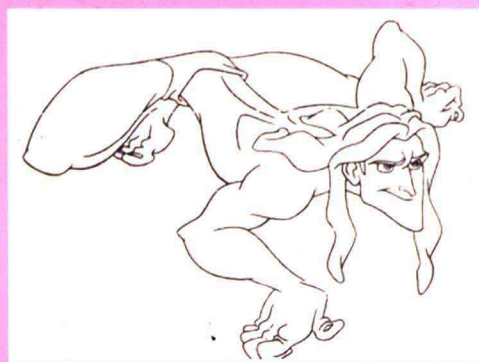
人物基调

典型动作

规定情境

微相表演

.....



魏微 / 著

421

孙立军 / 主编

北京电影学院动画学院经典教材

Performance Design of Animated Film/TVs

动画表演

塑造人物

虚拟时空

世界观

情绪和内心活动

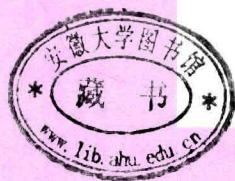
人物基调

典型动作

规定情境

微相表演

.....



魏微 / 著

CFP 中国电影出版社

2013 • 北京

图书在版编目 (CIP) 数据

动画表演 / 魏微著; 孙立军主编. -- 北京: 中国电影出版社, 2012. 11

ISBN 978 - 7-106 - 03563 - 1

I. ①动… II. ①魏… ②孙… III. ①动画片—表演艺术 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 215788 号

责任编辑: 秦 娜

封面设计: 春 香

版式设计: 杲 杲

责任校对: 李美玉

责任印制: 张玉民

动画表演

魏微 著 孙立军 主编

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100013
电话: 64296664 (总编室) 64216278 (发行部)
64296742 (读者服务部) Email: cfpygb@126.com

经 销 新华书店
印 刷 中国电影出版社印刷厂
版 次 2013 年 1 月第 1 版 2013 年 1 月北京第 1 次印刷
规 格 开本 / 787 × 1092 毫米 1/16
印张 / 13.5 字数 / 200 千字

书 号 ISBN 978-7-106-03563-1/J · 1370
定 价 52.00 元

绪论 / 1

第一章 表演的基本概述 / 3

- 第一节 动画表演的概念 / 4
- 第二节 动画表演的特点 / 4
- 第三节 表演在动画中的作用和功能 / 20
- 第四节 表演的类型 / 31

第二章 性格化表演 / 41

- 第一节 表演中的性格化创作 / 42
- 第二节 寻找角色的内外部性格特征 / 48
- 第三节 性格特征展现角色魅力 / 51
- 第四节 个性的动画角色创作 / 60

第三章 角色表演中的动作设计 / 69

- 第一节 表演的核心元素——动作 / 70
- 第二节 规定情境中的动作 / 84
- 第三节 在动作中充分运用道具 / 92

第四章 摄影机前的表演 / 117

- 第一节 动画表演的镜头感 / 118
- 第二节 微相表演 / 149

第五章 语言的表现力赋予角色的魅力 / 165

- 第一节 交流的形式 / 166
- 第二节 语言的表现力 / 172
- 第三节 台词的表现形式 / 181
- 第四节 动画中的声音设计 / 192

第六章 表演练习 / 203

- 第一节 动画表演课程教学 / 204
- 第二节 课堂练习和作业参考 / 205

绪论：

为什么要研究动画表演

2002 年我从北京电影学院表演系毕业来到动画学院，开始了动画表演课的教学工作。作为一位有过荧幕表演专业学习经历的老师，教授动画表演课程，在感到新奇的同时，更多的是压力和挑战。北京电影学院是全国第一所开设动画教学的高校，从 1955 年就有了动画专业，到现在全国已经有 2400 多所学校以及培训机构开设了动画专业或动画相关课程，即使有这样悠久的历史 and 如此庞大的规模，在中国的动画教育中依然没有关于动画表演方面较为系统的教学研究资料，也没有真正意义上的针对动画表演的教材，甚至，到目前为止，很多开设动画专业的大学依旧没有动画表演这门课程。

从我开始动画教学工作到现在，已经给十余届动画学院的本科生、专科生、研究生以及进修班学生教授了动画表演课程。第一节课，我都要先强调动画表演在动画创作中的意义和作用。纠正他们一直以来存在的误区，这个误区也存在于动画公司、动画创作者，以及各个开设动画教学的学校中。现在很多动画专业的学生依然有“动画表演无用论”的错误理念，整个动画行业也一直都对动画表演作用的认识非常模糊，甚至将动画表演等同于运动规律。这也就造成了我国现如今的动画都存在一个重大的问题，那就是我们的动画角色只有动作没有表演。现在很多动画的动作设计令大家不满意的原因在于动画创作者本身对表演不熟悉、不了解，甚至是忽视表演。在荧幕上晃动的动画角色，一个个只是为了动作而动作的机器人，本身没有灵魂。当我们反观欧美和日本的优秀动画时，我们往往能够切实地感到其角色的生命力，他们的表演让你感到是角色自己在动，在表演，在展示。

我们都知道演员对于电影或电视剧的重大作用，无论多么优秀的剧本，多么有才华的导演，最终他的故事和思想都要通过演员来实现，很多优秀的故事片导演认为如果演员的表演成功那么影片也就成功了百分之七十。同时我们观众在观看电影时，更多的也是喜欢去看演员和演员的表演。无论在中外哪个电影节上，最耀眼、最星光璀璨的永远都是演员。动画影片是电影这个大家庭中的一员，动画角色的表演就是演员的表演，我们也许记不清看过的动

画片的故事，但是那些动画演员们：米老鼠和唐老鸭、蓝精灵、Hello Kitty、齐天大圣的形象，却一直留在我们的脑海中。他们被印在衣服上，日用品上，甚至漂洋过海来到全世界人们的视线中。从某种意义上说，他们的魅力和亲和力让很多优秀的电影演员都羡慕不已，甚至自叹不如。

既然这些演员如此重要，那么如何让他们成为一个优秀的动画“演员”呢。首要一点就是在动作设计中重视动作设计的根本问题，也就是表演的问题。无论是《大闹天宫》、《三个和尚》、《哪吒闹海》等中国传统动画还是美国、日本等现代优秀动画都非常重视角色的表演。他们有时会叫真正的演员去表演以作为原画参考，有时让导演和原画师们一起表演去体会角色，我曾经看过一些《冰河世纪》和《东京教父》等动画片的幕后花絮，这种表演不单单可以作为一种中期原画创作中的动作指导，更表现出了角色的精神状态、情绪和灵魂。

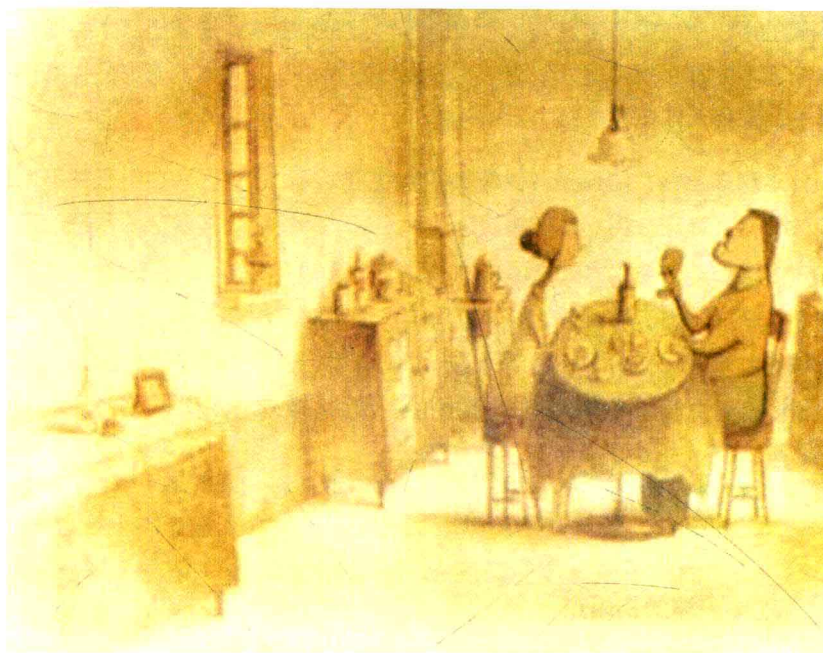
以前，我们总是会说，我们的动画之所以和欧美、日本等国家有差距，是因为技术的问题。但是随着技术、人才资源的全球配置，我们发现，即使我们购买最先进的设备，甚至雇佣美国的动画技术人才为我们制作，我们的差距依旧没有缩小，反而似乎在一步一步拉大。当美国用熊猫、花木兰等中国角色在荧幕上展现精湛的表演并且赢得全世界掌声时，我们一方面在感叹、惊喜的同时，也会觉得惋惜。其实并不是技术手段的问题，也不是资金的问题，而是一个非常关键却往往被人忽略的问题即我们对于动画角色的表现力是否重视的问题，我们的创作者对人物的表现力是否还停留在绘画基础上或是动作设计上，他们是否懂得如何表演，懂得如何运用表演来塑造角色。我们也拍过关于熊猫、花木兰的动画片，我并不想做评论，只是让观众对比看一下，就自见分晓。

现在的动画创作者们把大多数的精力放在了技术问题上，而忽略了观众坐在影院里希望得到的是和角色进行面对面的情感交流，那些动画角色曾经让我们哭，让我们笑，令我们愤怒和恐惧，或是引起我们其他许许多多的共鸣，所有的这一切是需要依靠角色生动的表演来达到的，我们现在在动画教育方面，有很多动画学校的课程，除了绘画课程就是软件课程，这也难怪有些人说我们的动画角色只是一个可以动的教科书而已。

在当前中国动画行业以及理论研究领域里，表演方面的课程资料可以说一直都是个空白。本书提出了动画表演的理念，并给动画创作者们提供了如何学习表演以及如何运用表演来展现故事情节，完成戏剧冲突，刻画人物性格等方法。让学生真正将所学的知识运用于动画创作中去，真正能够塑造出栩栩如生的、个性鲜明的、富于魅力的角色形象来。

第一章

表演的基本概述



第一节 动画表演的概念

动画表演是“间接的”表演艺术。

表演艺术是一个艺术门类的总称，其包括了很多艺术表现形式。如影视表演艺术、戏剧表演艺术、歌唱表演艺术、舞蹈表演艺术、戏曲表演艺术、曲艺表演艺术等等，我认为动画表演也是表演艺术中的一种，这些表演艺术都有它们的共性，但在内容和表现形式上又都有其各自的特点。

表演是通过演员的演出完成的艺术，演员是演出艺术表现的主体，是演出艺术中形象的直接体现者。表演艺术的基本规律是以创造艺术形象为任务。一个演员，无论是在舞台上、银幕上或荧屏上，其根本任务都是塑造人物形象。

动画影片的主体是动画角色，动画表演就是动画角色的表演，它的区别在于它并不是通过演员自身的肢体语言来表现角色。动画表演是一种相对“间接的”表演艺术，是动画创作者在动画作品中通过控制动画角色的表演达到对动画内容的表现和动画形象的塑造的艺术。动画角色往往是被绘制出来的虚拟的形象，动画师通过对虚拟“演员”的“设计”来达到需要的表演效果。原画师和动画师用自己的智慧和画笔，去塑造动画片中的各类角色，赋予静止的人物形象以生命和性格，使他们栩栩如生地活动在银幕和荧屏之上。

第二节 动画表演的特点

一、动画表演和电影表演的相同点

严格意义上来说，动画表演应该是电影表演的一种类型，它和电影表演一样可以借鉴舞台剧、戏曲、舞蹈、哑剧等等表演方式。相同的是它们都是在平面上展示时间与空间的艺术；它们都是行动的艺术；它们都是依靠表演叙事和塑造人物形象的艺术。不同的是在电影以及戏剧的表演中，角色是通过演员这样一种专门从事表演艺术的工作者进行扮演来体现的，演员是运用自己的形体动作、面部表情、声音、语言以及思想感情进行创作的，这就是在表演中所说的“三位一体”，指演员集创作者、被创造对象以及创作工具材料于一身。以绘画作比喻，演员则既是画家，又是画布（纸）、颜料和画笔，同时还是作品。而在动画片中，动画角色是由创作者绘制而成的，动画创作者通过综合各种造型艺术的手法和技巧，如线条、色彩、光影、构图、透视学规律、空间处理等，形成了综合性的造型语言，创作者通过这些绘制的技巧更好地表达创作意图，同时揭示作品的主题，塑造角色。

1. 二者都是时间和空间的艺术。

电影的发明，最一开始就是一种活动照相术的引申。当人们发现以非常快的速度对着连续动作曝光出 25 张照片，将照片连续起来看，就有一种运动的错觉，动画也是同样的道理，只是将拍摄曝光成像，改成了直接进行绘画，因此，动画和电影都是可以表现时间和空间的艺术。

《动画师生存手册》是由《谁陷害了兔子罗杰》的导演创作的一本动画设计教程，这本教程从面世以来得到了业内人士的广泛认可，其中的理论和经验可以应用于动画表演以及动作设计、原画设计等等动画创作环节中。如图 1-2-1.1、1-2-1.2。

在这本书中，作者贯穿始终说到的两个词就是 time（时间）和 space（空间）。探讨如何掌握运动中时间与空间的关系，也可以总结为一个词——节奏。时间相同，为什么有的动作让人感觉短暂而有的却感觉冗长，这都是因为节奏把握的缘故，或者说是时间和空间的关系处理的缘故。这种关系在表演和角色的动作设计上也有很好的诠释。

例如：同样的一段楼道，空间是固定的，演员可以快速地跑过，也可以慢慢地一步一步向前挪动。这两种表演给予观众的感觉明显是不一样的，同样，观众的心理期待也是不一样的。

当演员快速地跑过，观众可能会觉得是不是遇到了什么危险？是不是有什么在追他？他在逃避什么？短暂的时间会让观众首先注意到一种来自外界的威胁。

当演员慢慢地向前挪动，观众也许会问他遇到了什么问题？心情是不是很低落，还是害怕未知的前方？充足的时间可以让观众开始关注角色的内心。

塔可夫斯基曾经说过，电影就是“雕刻时光”，也有人说电影赋予人类“成为上帝的可能”。动画和电影一样，它们都可以随着创作者的意图控制时间和空间，而现代电影和动画，更喜欢利用这一优势，展现独特的时空感受。

当然动画在时间和空间上的控制能够更加的高明，并富有



图 1-2-1.1

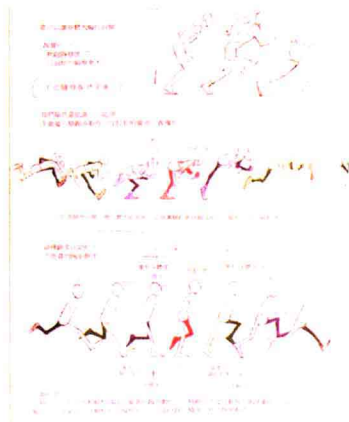


图 1-2-1.2

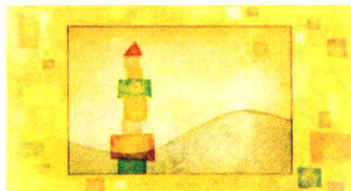


图 1-2-1.3



图 1-2-1.4

美感，如动画短片《回忆的积木小屋》给予观者的时空感觉，是真人电影中所难以比拟的。

海水不断上涨，小屋越盖越高，终于有一天，当老人不得不潜水而下，来到他曾经生活过的空间，时间也飞速向前，一个向下，一个是闪回，时空交错在一起，给我们展现了一个幸福而又充满无奈的人生。如图 1-2-1.3、1-2-1.4。

捡烟斗，曾经老伴给他捡起烟斗。如图 1-2-1.5、1-2-1.6。



图 1-2-1.5



图 1-2-1.6

曾经照顾生病的老伴所使用过的床。如图 1-2-1.7、1-2-1.8。

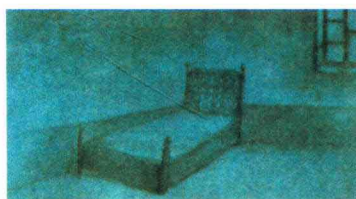


图 1-2-1.7



图 1-2-1.8

承载一家人欢声笑语的沙发。如图 1-2-1.9、1-2-1.10。



图 1-2-1.9



图 1-2-1.10

曾经的一切回忆都涌上心头。如图 1-2-1.11、1-2-1.12、1-2-1.13、1-2-1.14、1-2-1.15、1-2-1.16。



图 1-2-1.11



图 1-2-1.12



图 1-2-1. 13



图 1-2-1. 14



图 1-2-1. 15



图 1-2-1. 16

就好像他在一旁默默的看着这一切的发生。如图 1-2-1.17。

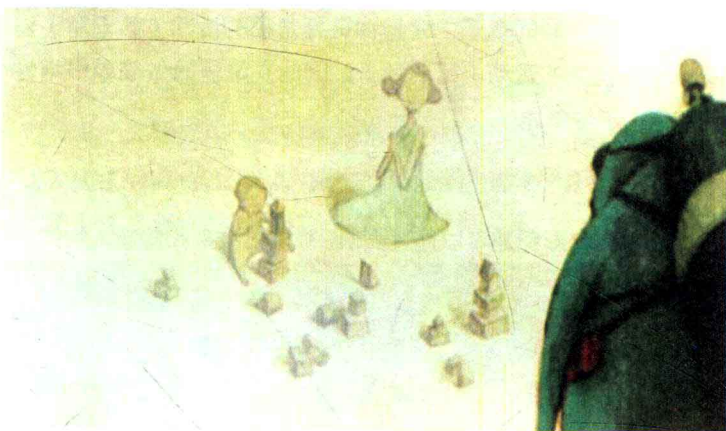


图 1-2-1. 17

还有他们曾经年轻时的爱情故事。如图 1-2-1.18、1-2-1.19。



图 1-2-1. 18



图 1-2-1. 19

空间随着老爷爷的下潜不断变化，时间也在向过去追溯。时空的表现力展现出一种独特的魅力，配合上艺术感和形式感很强的美术风格，本片成为奥斯卡获奖短片动画。

动画短片《Rocks.Das.Rad》（德国）以石头的视角讲述了地球近亿万年的变迁，作者模拟了石头的时间感，我们身边的石头看似一直以来都是一个模样，没有生命，但是其实，他们



图 1-2-1.20



图 1-2-1.21



图 1-2-1.22

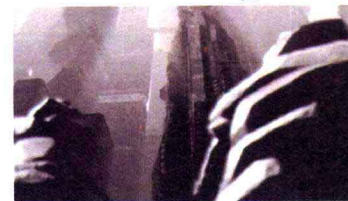


图 1-2-1.23



图 1-2-1.24



图 1-2-1.25



图 1-2-1.26

的时间比我们过的要慢很多，他们可以清晰地看到世界的变化轨迹，以及人类文明的瞬间发展和消失，最终一切又回归于最初的荒芜。如图 1-2-1.20、1-2-1.21、1-2-1.22、1-2-1.23、1-2-1.24、1-2-1.25、1-2-1.26。

瞬间诞生的高楼大厦，又是一瞬间，一切消失殆尽。

德国人擅长哲学思考，这部动画片对人类历史文明的思考上升到了哲学的高度。

2. 二者都是运动的艺术。

从现代的电影和动画来说，二者都可以实现演员的运动，场景的运动，灯光的运动，镜头的运动，甚至综合运动。

我们在后面的章节中会具体讲到角色的运动（第三章）以及摄像机镜头的运动（第四章），因此在这里只做简单概括性的介绍，不做赘述。

3. 二者都是依靠表演叙事和塑造人物形象的艺术。

动画和电影都是可以通过表演，来讲述故事和塑造人物的。

电影对人物的塑造，核心就是演员。角色能不能塑造成功，取决于演员本身的形象、精神气质、艺术修养以及对剧本和人物的把握。在电影《霸王别姬》中，由张国荣饰演的程蝶衣可以说是形神兼备，在把握角色心理方面做得非常出色，此外这种大时代背景对人物造成的影响，尤其是程蝶衣在精神方面和性心理方面的异态也被张国荣诠释得很到位。如图 1-2-1.27、1-2-1.28。



图 1-2-1.27



图 1-2-1.28

动画片作为一种以动画角色为核心的叙事艺术，也塑造了一大批经典的形象，比如中国动画片中的齐天大圣孙悟空，没头脑和不高兴，三个和尚等。同时，也有很多如米老鼠唐老鸭，丁丁，变形金刚，阿童木，机器猫哆啦 a 梦等全世界都知名的

动画形象。这些动画形象不仅可以在动画片中展现他们的生机，同时在电影院，甚至商场里，也都有他们的一片天下。如图1-2-1.29。

米老鼠和唐老鸭可以说是迪士尼最赚钱的动画形象，不仅有漫画形象，动画片，动画电影，还有衍生产品专卖店和主题公园，销售各种玩具，文具，衣服，箱包，一点儿都不输给那些单纯做产品的国际品牌。

现代动画的营销策略也随之转为以衍生产品的授权和销售利润作为盈利的主要手段。国内的动画《喜羊羊与灰太狼》在这方面做得非常成功，我们不仅可以在很多工业产品中看到他们的身影，目前，《喜羊羊与灰太狼》的动画形象也被多次搬上了大荧幕，取得了非常骄人的票房成绩。

现在伴随童年成长的《丁丁历险记》被斯皮尔伯格搬上了大荧幕。人物采用全三维虚拟形象，场面宏大，虚拟角色的精湛和细腻的表演，令人叹为观止。从漫画到电影的《丁丁历险记》如图1-2-1.30、1-2-1.31。



图 1-2-1. 29

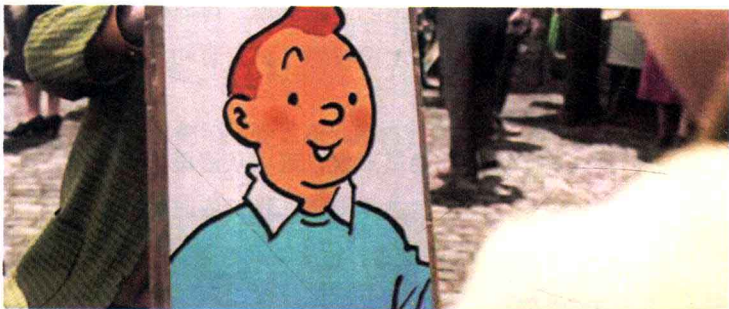


图 1-2-1. 30



图 1-2-1. 31

同样由漫画，到动画，再到电影的动画形象——变形金刚，整个的视觉化过程就是玩具公司的巨大和长期的广告营销计划。如图1-2-1.32、1-2-1.33。



图 1-2-1.32

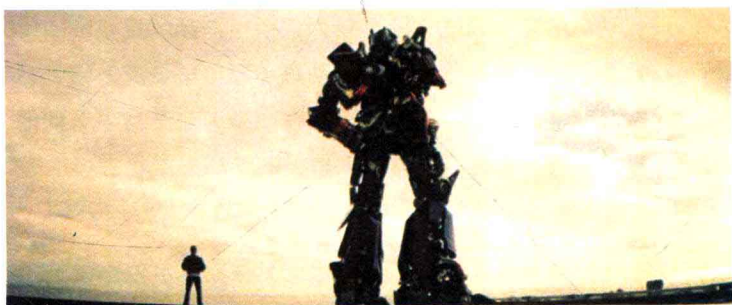


图 1-2-1.33



图 1-2-1.34



图 1-2-1.35

阿童木是最早进入中国观众视线的外国动画形象之一，是日本漫画之父手冢治虫最经典的动画形象，目前也被搬上了大荧幕。除此之外，还有阿童木授权的品牌服装和相关产品。如图 1-2-1.34、1-2-1.35。

我们看到一个经典的动画形象，可以从漫画，到动画，甚至还可以拍成电影，即使过去几十年，我们依旧对这些形象念念不忘，这就是动画角色的魅力，相比较这些国际的动画形象，我们中国的动画形象相对比较少，并且在创作方向上趋于单一化。目前我们只有一个孙悟空的形象可以说是国际知名，并且也被 3D 化搬上了大荧幕，我们期待中国的动画工作者们能够创作出更多、更出色的动画形象。

二、动画表演和电影表演的不同点

动画表演相对于电影表演来说有很多其自身的优势，动画是虚拟的现实，可依靠创作者的想象对时空环境和角色移动进行夸张，这也增大了角色在动画中的表现力，增强了可能性。这些优势主要表现在如下四个方面。

1. 表演不受拍摄条件的限制。

在电影的拍摄中，为了拍摄的方便，很少出现较长时间的运动的长镜头，总是要受到场景、机位、灯光、设备、人员等各方面的限制，这也就使得演员的表演是很不连贯的。导演喊停，演员就要出戏，导演喊开始，演员就要立刻去找之前的状态。同时，摄影、灯光、录音都要配合演员的表演，只要有一部分出现一点问题，就要重新拍摄。在动画里，则要自由的多，一方面，虚拟摄像机和场景，使得动画的运动镜头可以非常花哨，另一方面场景可以无限的大，因此镜头长度上可以随意控制，动画角色可以在场景中尽情表演。

我们来看《怪兽小屋》的第一个镜头。

镜头随着树叶从高空盘旋，落到地上，被小女孩自行车再次卷上天。又再次落下，镜头跟着自然下落的树叶拍摄，这在电影实拍中几乎是不可能的。如图1-2-2.1、1-2-2.2、1-2-2.3、1-2-2.4、1-2-2.5、1-2-2.6。

之后随着小女孩一路快速的跟拍，最后再回到落地的树叶上，长度将近3分钟，小女孩骑着小自行车按照正常比例估计骑了有二三百米。如图1-2-2.7、1-2-2.8。

这里可以侧拍小女孩卖力骑自行车的样子。如图1-2-2.9、1-2-2.10。



图 1-2-2.9



图 1-2-2.10

低角度的跟拍，是向库布里克的《闪灵》致敬，《闪灵》中有一段低角度跟拍小孩骑小三轮车的镜头，成为了后世惊悚片的教科书。如图1-2-2.11、1-2-2.12。



图 1-2-2.11



图 1-2-2.12

让一切为角色服务，以最佳的角度拍摄角色表演中的精神



图 1-2-2.1



图 1-2-2.2



图 1-2-2.3



图 1-2-2.4



图 1-2-2.5



图 1-2-2.6



图 1-2-2.7



图 1-2-2.8



图 1-2-2.13



图 1-2-2.14



图 1-2-2.15



图 1-2-2.16



图 1-2-2.17



图 1-2-2.18



图 1-2-2.19

状态。如图 1-2-2.13、1-2-2.14、1-2-2.15。

最终到镜头又回到叶子，前后呼应。如图 1-2-2.16、1-2-2.17、1-2-2.18、1-2-2.19。

2. 表演不受外形条件限制。

真人电影表演，无论多么的自由夸张，最终都不可能突破一种作为“人”的极限。卓别林的电影可以很夸张，也只能在造型和动作上做文章，动画角色则有更多的发挥空间。

美国动画《玩具总动员》中，有一对夫妇，蛋头先生和蛋头太太，两人总是那么不结实，又总是丢三落四，不是蛋头先生举重掉了两只手臂，就是蛋头太太丢了一只眼睛，两人还不时地出现各种拆卸组装的版本。这种情况也就只能发生在动画里，要是真人电影变成这样，就太惨不忍睹了。

在《玩具总动员3》中两人的拆卸功能更是发挥得淋漓尽致。

被调皮的幼儿园毛虫屋孩子们破坏后，开始互相帮助安装零件。如图 1-2-2.20、1-2-2.21、1-2-2.22、1-2-2.23。

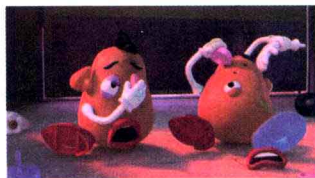


图 1-2-2.20

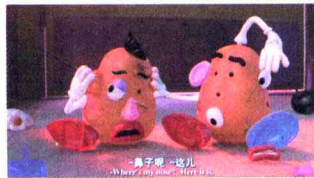


图 1-2-2.21



图 1-2-2.22



图 1-2-2.23

关键时刻，这个“特殊功能”还帮助蛋头先生从沙箱中逃出来。先把自己所有小零件通过小孔扔出去。如图 1-2-2.24、1-2-2.25。



图 1-2-2.24



图 1-2-2.25

找一个饼就可以重新组装一个“饼”头先生如图 1-2-2.26、1-2-2.27。



图 1-2-2. 26



图 1-2-2. 27

又帮助他依靠一个饼组装起来开展情报工作。如图 1-2-2.28。



图 1-2-2. 28

3. 动画表演在虚拟时空上的优势。

现代电影也经常时空和世界观处理上有特别的设计，但是为了实现这种超现实的效果，往往要付出巨大的人力财力。同时，拍摄时，依然摆脱不了真实物理时空规则为表演带来的困难。

很多巨大并且复杂的场景，很难用实景搭建出来，其中各种机关、装置，要是凭借三维建模技术，就似乎容易的多。现在的电影更乐于表现一些虚拟的时空背景，《阿凡达》是一个拓展地球以外时空的故事，动画从最一开始就在虚拟时空的设定上占足了优势，而电影虚拟时空的构建最大的功臣其实都是来自于动画的想象力和技术支持。

《阿凡达》的拍摄源自于虚拟空间的发展。片中镜头基本上都有三维动画技术的参与。如图 1-2-2.29、1-2-2.30、1-2-2.31。

动画从一开始就喜欢创造独特的时空背景，我们叫世界观，如动画发明初期的《恐龙戈蒂》描写人类和恐龙在一起的互动，



图 1-2-2. 29



图 1-2-2. 30



图 1-2-2. 31