

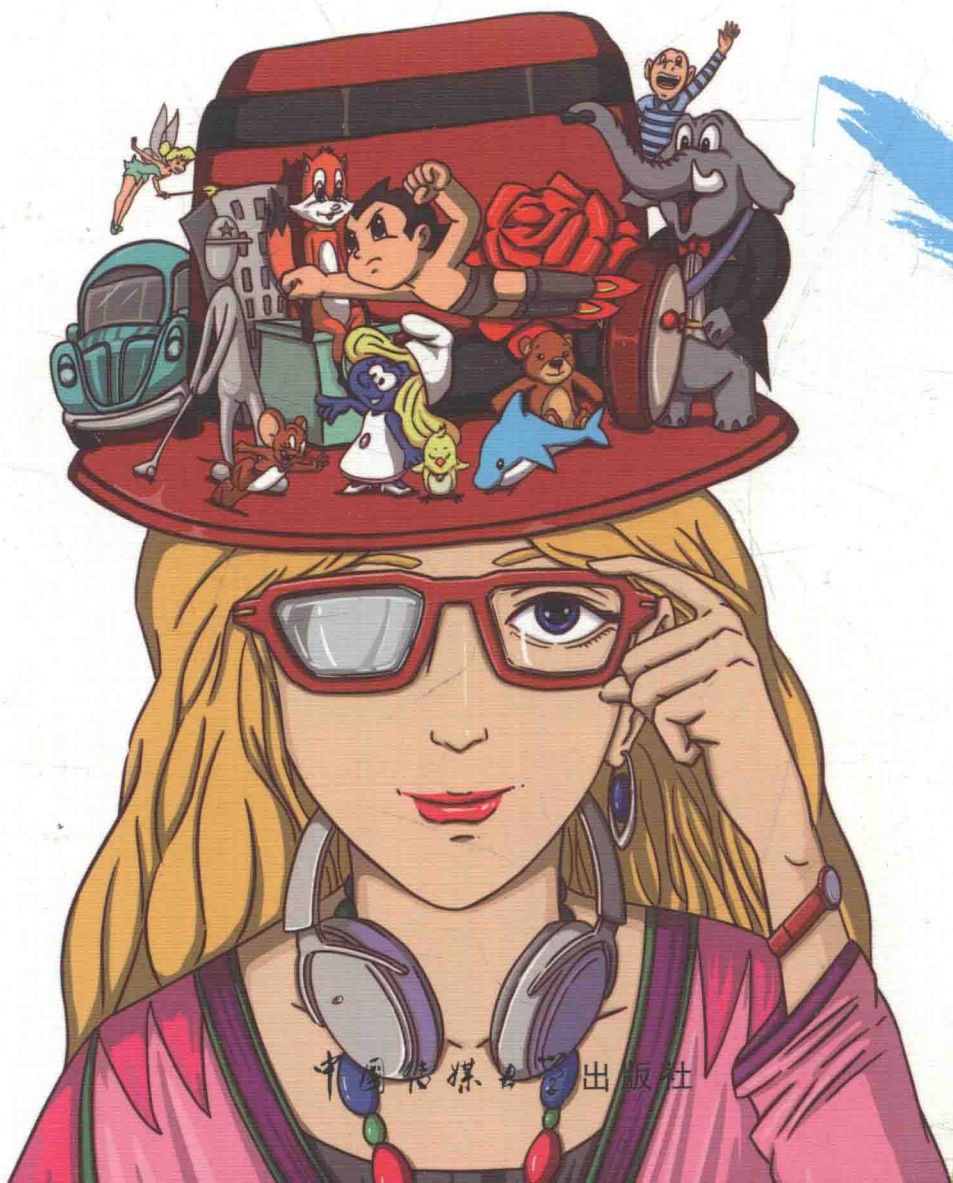


动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材
丛书总主编：周舟 钟远波 韩晖

影视动画 (第2版)

表演教程 Acting Arts of Animation Films

路清 编著



中国传媒大学出版社



动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材
丛书总主编：周舟 钟远波 韩晖

影视动画 (第2版)

表演教程 Acting Arts of Animation Films

路清 编著



中国传媒大学出版社
·北京·

图书在版编目(CIP)数据

影视动画表演教程 / 路清编著. —2 版. —北京: 中国传媒大学出版社, 2017. 11
(动画专业“十三五”应用型本科系列教材 / 周舟, 钟远波, 韩晖主编)
ISBN 978-7-5657-2159-5

I. ①影… II. ①路… III. ①动画片—表演艺术—高等学校—教材
IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 237504 号

影视动画表演教程(第 2 版)

YINGSHI DONGHUA BIAOYAN JIAOCHENG(DI-ER BAN)

编 著 路 清
总 主 编 周 舟 钟远波 韩 晖
策 划 冬 妮
责任编辑 张 旭 王雁来
责任印制 曹 辉
封面设计 风得信设计·阿东

出版发行 中国传媒大学出版社
社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024
电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405
网 址 <http://www.cucp.com.cn>
经 销 全国新华书店

印 刷 北京市雅迪彩色印刷有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 12.75
字 数 248 千字
版 次 2017 年 11 月第 2 版 2017 年 11 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-2159-5/J·2159 定 价 65.00 元

版权所有 翻印必究 印装错误 负责调换

动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材编委会
(以姓氏拼音为序)

曹静洋	陈 果	陈浩波	陈娟娟	陈 莉	代 璐	方建国	高艺师
郭春宁	何军达	黄宗彦	李 丁	李义良	林晓鸣	刘 琥	刘 葵
刘书亮	刘移民	路 清	卢晓红	罗榕榕	苏 菲	向朝楚	闫柏岫
于 瑾	张晶晶	张 娟	张 希	章 晔	赵 刚	赵雪彤	朱贵杰

总序

一种态度

2007或者2008年的时候，院系领导曾经和某大学出版社签订了一整套动画教材的出版合同，我也接到撰写定格动画教材的任务。那会儿动画专业正发展得热火朝天，各个高校齐头并进地开设动画专业，市面上也出现了许多相关教材、软件教程。

对于这些书，特别是软件类的，比如3ds Max、Maya、Softimage等，以前我也买过不少。我并不是一个软件白痴，但是天晓得作者在教程里有意无意地漏了哪一步，我总是做不出他们的效果，这让我腹诽了好一阵子。有的动画书用的不是迪士尼的图例就是日本、欧洲的某些动画图例，有着明显的草率成书的痕迹，也许这是部分高校教师为自己评职称凑的材料吧。

所以我对写教材有着一种深深的畏惧或回避情绪。我想，要写也应该是在自己有了丰富的教学经验、创作经历后再写，所采用的实际操作图例也应该由作者自己创作，甚至应该是作者使用过的。所以接到这项任务后，我就边教学，边整理制作图。但是时间和市场不会等我，所以那套书唯独缺了我的《定格动画》，违约了好多年。幸好当时的编辑和出版社能宽容、理解我。

之后院系又接了上海相关出版社的类似任务，也是《定格动画》，我仍旧以“拖”字诀拖延了下来，算下来，也有十年了吧。实际上，要交稿出版也是完全可以的，但是始终觉得还有许多未尽之处，不愿意就这么亮出来。

这次受中国传媒大学出版社张旭编辑与西南民族大学周舟老师之约做主编，我抱着诚惶诚恐的心情参与其中，更多时候是在编辑微信群里做万年潜水员。多年的接触使我深知周舟老师是一位责任心极强、务实的好老师，张编辑负责的“动画馆”系列丛书更是这么多年来我唯一认可并推荐给学生的动画理论书籍，他们在全国高校教师中约请的撰稿作者，都有着丰富的一线教学经验，更有着一种认真的态度。

这是一套好书！

韩晖

2017年9月27日

于杭州

目 录

contents

绪 论 / 1

第一章 动画表演观 / 5

第一节 真人表演与动画表演 / 6

第二节 三大表演体系对动画表演的影响 / 8

第三节 三大表演体系的心理理念在真人表演
和动画表演中的差异 / 10

第四节 动画表演思维七要素 / 14

小 结 / 25

思考与练习题 / 25

第二章 动画“演员” / 27

第一节 动画角色的特点 / 28

第二节 日本动画角色的特点 / 31

第三节 欧美动画角色的特点 / 55

第四节 中国动画角色的特点 / 70

小 结 / 72

思考与练习题 / 73

第三章 动画表演基本技巧之运动规律 / 75

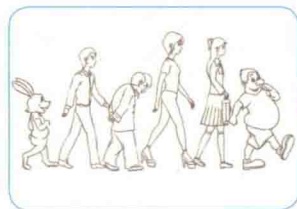
第一节 人的运动特点 / 76

第二节 动物的运动特点 / 83

第三节 自然现象的运动特点 / 90

小 结 / 93

思考与练习题 / 93





第四章 动画制作技巧与动画表演的关系 / 95

第一节 动画传统制作技术与动画表演的关系 / 96

第二节 数字制作技法与动画表演的关系 / 127

小 结 / 142

思考与练习题 / 143

第五章 动画表演辅助技巧之视听技巧 / 145

第一节 构图的叙事意义 / 146

第二节 光影与色彩的表演含义 / 151

第三节 道具的戏剧性语言 / 156

第四节 景别的表意作用 / 158

第五节 机位与关系线 / 165

第六节 戏剧节奏中的兴趣点安排 / 170

第七节 乐器的心理暗示 / 173

第八节 画面分镜头的预演作用 / 175

小 结 / 176

思考与练习题 / 177

第六章 动画大师的戏剧思维与表演风格 / 179

万籁鸣 / 180

特 伟 / 182

迪士尼 / 184

宫崎骏 / 186

今 敏 / 188

小 结 / 191

思考与练习题 / 191

参考文献 / 192

后 记 / 194

绪 论

再版第一问：动画是艺术吗

当前动画片可粗分为两大类型。

第一大类型：美术动作片；

第二大类型：广告宣传片。

而非影视类的动画片可粗分为四大方面：

1. 展示设计的动画效果视频；
2. 宣传产品的动画效果视频；
3. 科普文化的动画效果视频；
4. 虚拟交互的动画效果视频。

如此广阔的普及面，应当大力扶持，可动画市场却像“扶不起的阿斗”，充斥着抱怨之声，这一现象如何解释？为何越跨界，越发展，就越模糊了大众看待动画的视线？这样的问题似乎没有人关注，总觉得动画依附于高科技，发展趋势理应如此，顺应着时代的脚步，中国动画刚起步，目前正在追赶和变革，必有阵痛过程，是事物发展规律。就这样，我们的儿童观看着“羊”和“熊”，青少年们讨论着“桂”宝宝，年轻人追逐着“尸”和“魔”，中年人偶然瞥一眼“笑话”，老年人却在展览馆中对着“动态古画”猛按着相机快门，大家对动画的认识如此分裂，曾经的辉煌也没有办法搭建起对动画有统一认识的平台，依然以绘制动态、虚拟事物的视频来认识动画，传播着动画。这样简单的认识似乎如动画那纯净的画质一样天真，太多人不愿意为这样小孩似的产物多费头脑和口舌。面对如此矛盾的局面，我不得不问这样一个幼稚的问题：动画是艺术吗？如果是艺术，是什么艺术？如果不是，那动画到底是什么？



观此书者,多为动画学生和同行专家,望见谅本人的粗鄙发问。因凡事物先起肇端,随意起形,达至盛峻之时,必留精髓呈于后世。而后人则感念其不易之举,悟其道,顺其法,应用于当世,此为传承。若独有其法而无其道,则会乱其措,使后人不能念其举,悟其道,将其法变为技,混于当世糊口,待将其形之鲜,尽现于人世,又无革新之术于时潮,则会使人淡之,直至忘却,便丢于史书之中,以失传二字了结。真可叹,可悲!

而如今动画就陷入唯有技、无有道之时,故有此再版第一问!望各位读者,熟虑,深思!

美术片之说

美术片,顾名思义,以美术形式为主的影片。问题有了,哪种美术形式?油画、国画、版画,这三大美术形式,似乎并没有登上美术片的主流舞台。有人会说,这三种形式在动画片中出现过。不可否认,的确有过,但只可怜地存在于极少的动画短片之中,当然还有素描、水彩、粉画等美术形式的动画片,这些少量的、被称为经典的动画作品的形式为什么没有传承下来?难道当下就没有艺术家了吗?有人会说,以上美术形式的动画片,成本太高。那笔者不禁要反问:“动辄几亿、十几亿投资的影视大片又如何解释?”因为大片能保住票房!那曾经的经典美术片的延续为什么就保证不了票房呢?一部纯油画形式的动画电影如何?将梵·高的《星空》搬上银幕,让它闪耀起来,有吸引力吗?此刻,便有人会说,能否不要光有闪动的星空,而忽略故事?所以,美术片的说法并不准确,《大鱼海棠》再唯美的画面和五亿票房也掩饰不住故事的零乱和单薄,《十个冷笑话》被称为渣画面,却成为近期国产动画电影首部票房过亿的作品,这所有的疑问,难道不值得思考吗?

“泛动画”现象

“泛动画”是时代潮流发展的必然性,许多领域的快速增长要使大众尽快理解和掌握,就必须采取相应的宣传手段。传统拍摄不能够剖析其构造,解析其原理,因此,待CG技术发达之日,其虚拟再现的能力吸引了各行业的眼球,并尝试推进此类形式的具有动画效果的视频。这原本是个例,但经一段时日,反馈较好,让一些革新分子树立了自信心,他们对这类动画进行了大力推广。但广阔的市场和不断突出的新型行业却力求其变,怎奈CG技术的发展却进入了倦怠期,于是得益于CG技术的企业家和专家们便

站出来呼吁应重视泛动画现象。这种镇静剂只能稳定一时,我们只有透过现象看到本质,才能为动画的发展找到一条正确的道路。

“泛动画”的技巧是什么?CG!“泛动画”的表现主题是什么?……相信很多人已经陷入沉思,为什么这么难回答?因为凡是利用动画技巧展示的产品与设计的视频都属于泛动画范畴,单说产品的类型就难以统计,而且涉及各学科,大到航天,小到丝线,都称为产品,但各类产品的内核却相差甚远,所以说动画技巧只是“泛动画”现象的一个表现工具,“泛动画”并无动画的内在统一认知,它是利用动画假定性虚拟技巧进行模拟拍摄,除自由调度外,还可以预先表现出尚未现世或已消亡的实物面貌,所以说“泛动画”不是动画,因为其内核没有统一,没有标准,其表现内核服从于表现对象所对应的知识,如建筑动画的内核是景观与建筑学;栏目包装的内核是视觉传达设计学;网络游戏的内核是交互于互联网……“泛动画”包含的类型范围太广,所涉及的学科太多,光靠动画专业的学生是无法实施和发展的,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,动画的内涵是什么?成为首要问题。

动画是什么

这个问题够幼稚,就如“一加一等于二”一样。可就在16世纪中叶,哥德巴赫在“一加一等于二”后面加上了一个为什么,却使人们沉思了几百年也无法释怀,所以不能轻易为任何看似简单的问题贴标签。

首先,动画是艺术,估计没有人质疑,但要追问是什么艺术,就众说纷纭了。不过要认清动画的艺术形式,光看外表是远远不够的,要掌握其表现技巧,才能看清其本质,掌握其规律,这是真理!因此,我们要想正确揭示动画的本质,只有从根本做起,不断实践和创作,才能越来越靠近、看清并掌握动画的本质。一切只从表面着手的研究,根本无法梳理动画的特征,动画所具有的抽象性、综合性特质就是阻碍我们透析其本质的屏障。艺术的根本任务就是振奋精神、引发自省、丰富情感,只不过各类艺术用各自的技巧去诠释艺术的追求。前面已讲,动画是艺术,而未讨论出是什么艺术。所以,我们只需剖析动画利用什么技巧去诠释艺术,就能辨识动画是什么艺术门类了。建筑艺术的技巧是搭、盖;描、涂技巧构建了绘画艺术;支撑音乐的技巧是演奏;戏剧与影视则是利用表演来展现。动画呢?初学者和观众很难直接理解其本质,这是因为这门艺术的抽象性和综合性使艺术家们很难为其下一个准确的定义。只可意会不可言传,是艺术家们给艺术本质的常态解释,观众在欣赏完艺术作品后也都会用感慨万千来表达艺术传递



了什么内涵。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实物却又是平凡常见的“东西”，是日常生活中很多微不足道的元素，但正是这些天天见的平常事物，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艺术到底要学什么，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，但每个人都能产生这种说不清楚的感觉，那么动画艺术利用什么技巧将这种感受呈现于银幕上呢？

纵观动画发展史，都是以记录动画片的发展和演变为主要内容。教育部把动画专业归类于戏剧与影视学科之下。各大电影节、影视作品奖都为动画设置了奖项。这其实已经解释了动画是什么艺术。所以说动画应该是戏剧与影视大类下的影视戏剧表演艺术。

动画自诞生以来就依托于戏剧与影视的发展而发展，因为戏剧的表演理论是所有戏剧类艺术的基础，是统一戏剧表演叙述逻辑的规范。而影视之所以能与戏剧并列，是因为它延续了戏剧表演的逻辑，上升成为以景别强化表演性质、利用镜头画面的排列逻辑衔接表演的叙事语言，从而形成一种新的戏剧叙述表演体系。动画随着影视的叙事表演体系的发展而发展，并尽可能结合一切表演形式与方法，提升戏剧的叙事性和角色塑造力。动画没有脱离戏剧和影视的叙事方式和表演理论，它只是利用“绘制”具有更大自由度的想象空间去创造虚拟世界，演绎超越现实的生活态度，从而形成自己的独特表演效果。如今，高科技大幅度地提升了动画的视觉效果，但动画所传达的内涵并没有随着效果的提升而革新，在炫技效果的背后，动画应该何去何从？什么才是支撑动画的核心呢？在视觉闪亮后的疲倦之时，回归动画独有的戏剧表演特性才是当下动画发展最主要的问题。表演是戏剧叙事的重要语言，是连接此类艺术各环节的纽带，无论是剧本构建、分镜画面、形象设计、色彩构图，还是后期合成，甚至包括音乐音效都能体现出表演的成分。“表”得好，“演”得像，是决定影片成功的主要因素。所以我们不能只用纯粹的技巧去理解动画中的表演，而是要用动画自身的属性和特质去感悟它，将表演理解为服务于叙事的能力，这才是动画艺术的根基，也是笔者想要分享的“动画表演”。

关于动画表演和动画到底是什么艺术，至今还无人能清晰地阐述或给予定义，其综合性过强，导致情况复杂、形式丰富、种类繁多，老先生们常用“只可意会，不可言传”来解释动画是什么，在这里与君共享此言，愿有生之年能“既可意会，更能言传”。

第一章 动画表演观

》》》》 本章知识点

真人表演与动画表演的区别
三大表演体系对动画表演的影响
动画表演思维七要素

》》》》 学习目标

了解动画表演的含义与作用
了解动画表演的标准化效果



《现代汉语词典》明示：表演是指戏剧、舞蹈、杂技等表演性艺术，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。《现代汉语词典》将表演明确为服务于戏剧故事和角色塑造的人为规范动势。各类表演有各自的规范性行为动作，因此动画也应该有自身的表演规范，以此度来理解，动画表演的提法是成立的。但动画是戏剧与影视类的表演艺术，动画表演不应该脱离戏剧与影视的表演要求，因此动画表演的说法又不够严谨。在此情境之下，笔者提出动画表演观一词，用以弥补前者文法不足之处，但因水平有限，提法也未必高明，还先请见谅而后指正。提“动画表演观”之说，一则使动画的表演不局限于形式；二则理念本身就有继承与发展的必然性。动画表演观就是依附于三大表演体系的一种理念延伸，是遵循戏剧表演法规并博采众长的一种新概念尝试。它并非独立于戏剧与影视之外，而是一种属于动画艺术的演绎方法，是呈现动画艺术规律的演绎观念。



第一节 真人表演与动画表演

一、表演的起源与本质

表演最早的形态，出现在七千年前的萨满教的信仰仪式活动之中。当时，生活条件非常艰苦，每当人们遭遇灾难，萨满教教众就会身涂蓝色，戴上面具，围成圈或按长幼次序排列而坐，大家一起大声喊出心中的愿望或神灵的名字，这种祈祷式的信仰活动，帮助他们战胜自我，渡过了一个又一个难关。就这样，人们生存了下来，同时也将这种原始“表演”保留了下来。此时，人们发现这种行为能够表现出心中所想和愿望，有着无穷无尽的精神力量，人们觉得参与表演时会感到兴奋、舒畅。这种感悟显露出了表演的核心内涵。

随着人类文明的进步，当希腊戏剧出现的时候，萨满教的宗教仪式逐渐完善和规范，这时会出现一个“主演”，引领着大家进行歌颂神灵的演唱，而古希腊诗人泰斯庇斯就是这种表演活动中最早的主角之一。

又过了几百年，宗教仪式成为固定的表演模式，就有了专门从事表演的人，这些人就是最早的演员。他们的表演也会经过认真的设计，使其内容丰富又具有节奏感，就像当今的百老汇戏剧中的群演。它是以主演为中心，围成圆圈形进行集体表演的形式，是从宗教仪式中演变而来的。这种形式将表演提升了格调，以这种结构演绎故事，层次分明，主题明确，拉近了演员所扮演的神明与观众之间的距离，增进了神与人在精神层次上的思维交流。

时至今日，有些地区还保留着古代萨满教的宗教仪式，这是表演的源头，是揭示表演内涵的见证。为什么演员在学表演时，老师一定会要求在学演技前，先刻苦钻研表演的内涵？因为只有懂得表演的演员才会明白，当演员的表演或某种表演形式呈现于观众面前时，观众会对表演者的行为举动有所期待。观众一旦接受并理解表演的意图，就能从中得到一些更深层次的认识和启发，这就是表演的目的，也是戏剧的核心价值。

这段历史可以总结为：表演是由心中祈祷而产生的行为，这种行为逐渐变为一种形式和习惯，是历经多年人们共同追求的共识性行为。所以好的表演就必须从生活中提炼，

它能够代表广大群众的共同愿望、共同行为，具有大众追求美好事物的统一思想。

二、真人戏剧与动画戏剧的表演主体

真人戏剧与动画戏剧的表演主体有所不同。在真人戏剧中，演员先通过观察和模仿现实生活中的经典行为，做出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，提炼并展现出具有叙事说明性的行为。真人表演是以演员为表演主体、以个人意愿为主导因素进行的，是理念指导表演行为的展现。而动画表演则是通过动画人对现实生活中举动的提炼，加以符合动画制作规律与艺术审美的特性，绘制出具有说明性的行为。动画表演是以动画团队为表演主体，是以集体合作的形式进行的，是诠释和分解表演行为的理念与绘制技术配合而成的表演。两种表演的主体不同，所以在创作上所注重的表达力度和深度就有所区别，各自的表演痕迹必然会不同，这就是造成两种表演效果不同的直接原因。当然，这里还是要强调，无论什么形式的表演，在演绎之前，都须掌握自身艺术特点和其艺术形式的受众心理；然后，再通过各自的艺术特征与要求去演绎，这样才能够将其精髓准确地体现在不同风格的表演艺术作品之中。

三、真人表演与动画角色表演的特点

真人本身就是鲜活的生命体，所以真人演员在表演时，便可以直接解决情绪、节奏、性格等角色塑造层次较深的问题。亚里士多德说：“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，会不断琢磨自己所扮演角色的内心，在进行性格和成长背景等一系列的文案分析后，到生活中去体验所演角色的现实行为及惯性举措背后的心理变化，这样才能形成模仿和设计、塑造的表演逻辑，最终把符合角色的气质与感觉呈现于舞台或银幕之上，这就是真人演员创作的过程。

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。不管你有多少感受，一定要全部赋予你的角色。不管你有多少爱，你的角色一定要比你爱得更深！”好的演员能够把自身的情感隐藏在角色情感之中，释放出角色的情感；不好的演员则是利用自身的情感去模仿角色的情感，这就是做作的表演。

而动画是将无生命角色赋予生命。所以动画角色首先要解决动起来、动得对等基本问题。这些低端问题，恰恰是动画首先要解决的难点。如果角色在表演时，动作都不符合自然规律，那么隐藏在动作背后的表演逻辑语言就会随之消失，只剩下杂乱无章的动与画了，令人眼花缭乱，引发一种生理刺激的快感，可能会在短时间内吸引眼球，等到感



觉殆尽,观众就会厌烦这种无序的刺激。所以动画艺术发展至今,看似百花齐放,但许多的视觉尝试和叙事的革新仅仅局限在艺术短片中。之所以会出现这种情况,其原因就是动画的重要特性——虚拟性。虚拟是从无至有,所以自动画问世以来,就注定要比真人演员更细致入微。因此,动画导演要先绘制故事板,原画师根据故事板的画面内容,用速写形式设定角色的表演动作,少数经验丰富的动画师会将原画所绘制的动态画稿,按照顺序输入电脑,进行动作检查,从而调整表演的时间节奏直至合理,以上为动画角色表演的创作阶段。而表演效果的最终呈现则要靠庞大的动画师群体。虽然统称动画师,但实际工作时会根据动画师的特长,安排合理的工作岗位,如中间画(过渡帧绘制)、修型(纠正比例失调、结构错位、演绎不准、形象失真等问题)、上色(给线稿填充上色)等,这一阶段可以称为动画角色演绎阶段。两个阶段相加,才算是动画角色表演的全过程。

真人演员在表演时,可以和观众进行眼神交流,就算是影视演员,在面对镜头进行表演时,也可以得到周边工作人员的及时反馈,此时的工作人员也可以算是“观众”。因为真人在表演时,表演内容就好比演员与观众签订的合同一般,演员一条条地去“兑现”与观众“达成共识的合同内容”,如果某段表演内容达不到观众所期待的效果,就会影响戏剧传播的准确性。因此,真人表演可以利用观众的反应,及时调整自己所表演的内容与感染力,经验丰富的演员通过观察观众的反应,可以得知自己的表演效果,然后进行改进。因此,真人表演的最大特点就是具备协调性,在情感上直接追求戏剧的高层次效果。

而动画人在创作和演绎表演时,则无法得到观众的检验。他们坐在桌前独自绘制表演动作,边画边想象观众的情绪,猜想观众的反应。尽管动画人明白戏剧是为了缩短时间、拉近空间、影响观众的情绪的,所以绞尽脑汁去设计既符合共鸣性又能说明剧情,更能体现角色个性的表演行为,但如果一味追求细腻和真实,对“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。基于种种情况,动画角色表演需要贴近真实生活的丰富度,夸大真实生活的生动性,使其变为直白有效的表演行为。

第二节 三大表演体系对动画表演的影响

一、斯坦尼斯拉夫斯基“体验”对动画表演的影响

斯坦尼斯拉夫斯基表演体系强调演员先“体验”再“体现”,要求在表演时真听、真看、真感受。体验的重要性在长期的戏剧表演中得到验证,很多戏剧家都在自己相关

的著作中阐述过对体验的认同。他们认为体验是认识剧情和塑造人物的一种思维印象的提升,对表演具有实际指导意义,能使其表演更加贴近人物,贴近生活。

体验是思想和情感的结合体。换句话说,体验是分析一个人做事的目的和如何去实现这一目的而产生的一系列行为的原因。如一个拳击手在竞技之前就有了输掉比赛的思想,输是他的思想,是对待比赛的态度。紧接着,如何输掉比赛?这是由情感所面临的当前状况所做出的符合思想的应变行为决定的。假设对手比自己强,那么他的输,不单是一种放弃行为,更多地应是一种不敌行为,输的结果会显得较为自然。但如果对手比自己弱,他的放弃行为大于不敌行为,从而放弃行为会显得较为牵强刻意,目的性较为突出。任何事情的结果都不是偶然的,都与思想和情感紧密结合着,体验便是理性分析思想与情感的一种手段,所以说体验是所有表演艺术的基础。

动画表演也是如此,在绘制前,应先深入研究人物个性和生活背景——情感,然后再对剧情所描述的事件做出人物应有的内心活动——思想,最后将剧情分解绘制成一系列的情感行为,这与斯坦尼斯拉夫斯基的“体验”是相同的,只是动画在表演时比真人更加理智,它要求必须按照前期设定进行表演而不允许临场发挥,所以动画无法像真人演员那样去碰撞出具有个人色彩的情感,更多地是一种共鸣性的体验——直白的情感。动画大师米尔特·卡尔说:“要把心思集中到表演上,这才是关键。表演就是一切,如果只想技术,那一切都会一团糟。如果音乐家对音阶倒背如流,那他就只管把他的乐曲表演得惟妙惟肖。如果他还想着技巧,那他很难表演自如。”这里所提到的表演就是思想上的体验,是绘制表演的关键。

· 9 ·

二、布莱希特“间离”对动画表演的影响

布莱希特要求演员在表演时,脱离角色自身的情感,站在一个叙述者的角度,去讲述发生了什么事情,使观众能够保持冷静的态度去思考故事的发展脉络。他强调演员的社会性价值,不要影响观众的判断力,要与观众进行直接的交流,这样的表演方式在美国动画片中得到了充分的验证。

美国动画片通常会在主人公身边安排一个小角色,这个小角色不会影响剧情的发展和主人公的性格塑造,是一个完全虚拟的角色,这种虚拟角色会使得熟悉的故事陌生化,如《木偶奇遇记》中的蟋蟀和《花木兰》中的木须龙就属于这种角色。它在戏中以多种身份参与表演,如以旁白者的身份去解读主人公的内心思想,以事件目击者的身份去评判故事如何发展,等等,它的表演更多地是与观众进行直接交流。

当代日本动画表演中也尝试利用间离进行表演,但这种间离是主角利用“跳入跳出”的方法来进行间离表演,也就是主角在某一时间段进入角色,表演角色的行为和情



感,在另一时间段跳出角色自身的情绪去对角色所产生的行为进行评判,叙述事情如何发展。但主角直接间离,跳入跳出的节奏很难把握,因为主角在表演时,所表达的情感会感染观众,这种感染力会一直持续,跳出后,不同的情绪出现在同一个形象身上时,就会产生与角色距离过大的效果,从而导致感染力中断,这种断裂的节奏很难使观众集中精力观看影片。而真人在面对这个问题时,往往会安排一个旁白者或者评论者进行间离表演,动画如果添加一个与剧情无关联的角色,则会增加动画的制作成本和难度,所以日本利用主角进行间离表演还属于内心独白等浅层次的表现形式。美国动画能成功地利用间离表演法帮助观众理解剧情和角色行为,是因为他们充分利用了动画“失真”的艺术特性,从影片一开始就让观众保持冷静的状态进行观看,不渲染情绪,所以观众观看美国动画时,一直是以旁观者的态度在观看,更多是以理解带动思想去体会,而不是像观看日本动画表演那样,以感染带动思想去理解。

三、梅兰芳“程式美”对动画表演的影响

梅兰芳表演体系指的是中国戏曲表演体系。中国戏剧讲究程式化表演,程式化的表演动作是以生活为基础,紧密结合舞蹈、杂技、武术等表演形式,提炼出一种能引起大众共鸣并具备说明性的行为动作,是百年来提纯的产物。观众在观赏这类表演时,剧情和人物性格已经不能够满足其心理需求,主要以享受视觉和听觉的美感为目的。

在动画表演中,虽然没有上升到“程式美”的高度,没有高度规范统一的表演动作,但在很多表演的处理上,却被程式美的思想影响着,这一点在许多日本动画作品中可以得到验证。日本动画借鉴了日本漫画的表现手法,将漫画中很多符号形式的表情及动态运用于动画表演之中,这样不仅提升了动画的理解力,丰富了动画的表演效果,而且更为重要的实际意义是能够推动动画发展,因为动画表演的力度比真人表演的力度大,其动作大都是超自然行为,而将这种夸张动作所擅长表达的超现实主义应用于此,有助于提升表演艺术的内涵,程式化的表演思维能够将这种理解普及,这样不仅能够提高观众的欣赏品位,更能使动画家有精力去探索想象力,开辟奇幻的动画世界。

第三节 三大表演体系的经营理念在真人表演和动画表演中的差异

一、真人表演与动画表演在“体验”表演上的差异

体验是一种感性转理性再转感性的过程,具体分为三步:先以视觉去感觉外在特