

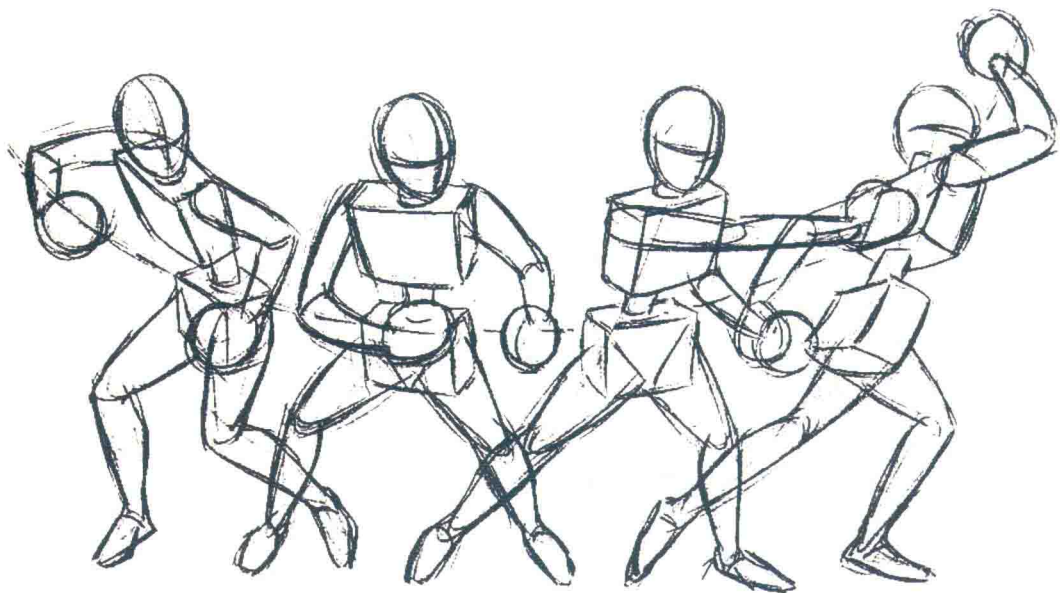
A Different Type Of Acting

Research on the Construction of
Animation Performance System

别样的“表演”

——动画表演体系建构研究

祝明杰 著



别样的“表演”
——动画表演体系建构研究

A Different Type Of Acting

——Research on the Construction of Animation Performance System

祝明杰

2018年2月

图书在版编目(CIP)数据

别样的“表演”：动画表演体系建构研究 / 祝明杰
著. —北京：中国电影出版社，2018. 2

ISBN 978-7-106-04871-6

I. ①别… II. ①祝… III. ①动画片—表演艺术
IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第028524号

责任编辑：王 畅

封面设计：水工鸟

版式设计：人聚悦尚

责任校对：孙 健

责任印制：张玉民

别样的“表演”

——动画表演体系建构研究

祝明杰 著

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 2018年2月第1版 2018年2月北京第1次印刷

规 格 开本/710×1000毫米 1/16

印张/16.5 字数/320千字

书 号 ISBN 978-7-106-04871-6/J·2007

定 价 52.00元

戏剧与影视学高峰学科资助项目

本专著为2017年度上海大学戏剧与影视学高峰学科成果

序

祝明杰的《别样的“表演”——动画表演体系建构研究》一书付梓了。

将研究对象集中在动画电影的表演上无疑打开了研究方法和途径的创新空间。

人类用图像进行沟通和交流，要远远早于建筑在言语基础上的文字。

但只有在人类进入工业文明以后，才完成了这种在视听上的颠覆性革命：人类一直期待把自身的活动“固定”地记录下来，摄影的发明，使人类实现了这一千古的愿望；人类也一直期待把自身的活动“动态”地记录下来，电影的发明，又使人类实现了这一千古的愿望。

动画电影的发明，不但把人类“绘画/图像”反映世界的愿望实现了，还将人类用“绘画/图像”叙事“活动”地创造了出来。但动画电影的终极目标是为了叙事——艺术的叙事是为了人类精神上的沟通与交流。

我们说，动画造型是为了动画形象的塑造，而动画形象塑造的最终完成，在于“表演”之中的形象确立，这是动画电影叙事的最根本原理和最基本逻辑。这也就是我们常说的动画表现技巧。

其实，动画表现技巧的本质，就是动画的表演。

“表演”就是运用一定的技艺来完成用一定的材料构建的形象展开过程。在这种意义上说，“表演”是一种“过程”。表演性也就是具备这种“过程”展开的属性。显而易见，“形象”的展现与“形象”的表演，是两种性质不同的呈现和叙事。

可见，动画表演本质上是一种造型表演，它既建立在造型上，又是对这种造型性的自由发挥——它在一种预设和“固化”的表演中来展开自由表达的空间。这当然是动画造型与动画制作者双重运动的结果。

舞台的表演体系，在动画电影中作何样的呈现与转换？动画电影的表演与舞台表演的一致性与差异性是什么？这其实追问的是动画电影表演的一般原则与特殊性。

实际上，动画表演与舞台表演，从其材料与对材料的运用上，就可以明了两者之间天然存在的差异。

表演的三大修辞之一是动作的交流。动画电影的动作交流带有其非常特殊

的“唯一性”。这种动作的“唯一性”，不仅将动画的“动作”与一般的绘画相区别，更是与电影故事片和纪录片中的动作相区别。因为，动画表演的动作是预设的，是固化的，但又是无边界的，可以恣意创造的，可以夸张变形的，甚至可以来无影去无踪的。

如果说，演员表演是一种“心象”表演，动画表演就是一种“物象”表演。换句话说，演员表演的“心象”成了动画表演的“物象”。而动画表演的最大矛盾，也就是“心象”与“物象”的矛盾。因为，舞台表演的刚性原则是人的身体的边界性：生活的限制与生理的局限，而动画表演的刚性原则是“物”的身体的无界性：“无”生活的限制与“无”生理的局限。

所以，动画电影动作是一种无界的、无限制的动作，它不但将人类的表演推向了极致，还将表演的“心象”化境到了“无穷”。

进一步说，舞台上演员与角色的矛盾统一，在动画表演中成了“心象”与“物象”的矛盾统一。而且非常有意思的是，动画的制作一旦完成，“物象”存在就不能“回转”，也不能“重演”，演员“心象”的一切思考、体验、创造的过程，就全部“固化”在这一“物象”的呈现——放映上。这就导致了动画表演的完成，更加重视内外的一致性，并且是建筑在“内”表演上的“外”表演表达：动画角色的一招一式不仅是角色性格的体现，而且是动画制作者自身风格的体现。一些经典的动画电影的角色表演，如《大闹天宫》中的孙猴子，我们通过这“活动的绘画”，其实看到的是背后制作者舞台上的风采，是他们“心象”的传达。

所以，对动画表演来说，无论是斯氏的“体验”，布氏的“间离”，还是中国传统戏曲的“程式”表演，都已经不是一般的“投射”问题，而是制作者利用一切自身的表演知识和经验，用各种技术的手段，化为动画的角色表演，使创造角色的“心象”转换成“满幕生风”的动画形象。此所谓制作者在感情上对“动画”——“物象”的“入乎其内”，在技术上对“物象”——“动画”的“出乎其外”。也因此，“心象”创造的形象与“物象”创造的形象，是相为互动的，甚至是相为影响和作用的。这不仅对制作者而言，对观赏者来说，也是如此。这一点非常重要，尤其是当今动画的数字表演日益成为主流制作后，这种“互动”将更成为常态。

这正是动画表演最基本的规定性。

而一种可能性的动画民族风格的建立，也就植根于这种规定性之中。

今天，动画电影表演在本质上已经是一种“数字化”的表演，正是这种“数字化”的嵌入给了动画表演以无穷无尽的想象空间。

智能时代的到来，必将把“数字”表演与新人类无缝地“捏揉”在一起，

到那时，动画表演已经不仅仅是简单的技术层面的事，而是将人类的叙事推向到了一个新的峰顶，为人类的未来世界，创造出难以置信的精神沟通与交流。

表演动作的最高境界是成为一种哲学。

能够将人类的哲学意境，如此轻松、愉快地呈现在动作的表演之中，就影像表演而言，无出其右。这也是动画电影为何老少咸宜的审美原理之一。

虽然动画电影完全是一种舶来品，但即使在西方，对动画电影的叙事实践和理论探讨，长期以来也一直为“故事”和“制作”所累，往往将动画的表演推出了视界之外，至少，没有将它作为思考的关键所在。

如何将人类的舞台表演体系“转换”为动画的表演体系，如何将人类的表演技巧“转译”成动画表演的技巧，如何在固化的动画动作中“预设”叙事的情感，如何将人的舞台表演经验“内移”进动画的表演之中，如何用数字表演来体现人类未知的沟通与交流，这一切，使我们想想都会“感叹”不已。

可见，在这动画表演的方寸之中，需要我们去探讨和完成的思考与实践可谓长江之水，无穷无尽，但这也正是令我们激动不已与期待万分的地方。

所以，我们期待更多的“别样的‘表演’”论著的问世。

是为序。

蓝 凡

2018年1月6日

清晨，远处一抹淡云，今日是个晴天。

窗下花园中的不知名的小鸟，鸣得越加的清脆。

目 录

序.....	01
绪 论.....	1
第一章 动画中有无表演——动画表演的存在论.....	23
第一节 动画中存在表演.....	23
第二节 动画表演的民族性.....	35
第二章 谁在动画中表演：动画表演的主体论.....	47
第一节 动画中是人在表演.....	47
第二节 动画是人“映射”的表演.....	57
第三节 动画表演中的辅助表演.....	65
第三章 动画表演的核心：动画表演的动作论.....	84
第一节 动画表演的动作是什么？.....	85
第二节 动画表演的动作本体探究.....	104
第三节 动画表演的动作再认识.....	143
第四章 动画表演的类型：动画表演的形态论.....	154
第一节 递型动画表演.....	154
第二节 绘型动画表演.....	162
第三节 创型动画表演.....	172
第五章 创作过程视角的表演特质：动画表演的特征论.....	181
第一节 “演员”死了：独舞和群像.....	181
第二节 没有遗憾的表演：碎片、修正和错位.....	189

第六章 舞台视觉呈现的表演特质：动画表演的特征论	199
第一节 物我合一：模仿和萃取	199
第二节 熟悉的陌生化：想象和夸张	208
第三节 动画表演的时空之旅	218
结语 建构动画表演体系	226
参考文献资料	231
附录 访台南大学动画艺术与影像美学研究所所长余为政教授	246
后 记	254

绪论

一、本书论题的提出

2012年6月，东南大学在南京举办“南京图像与表演国际学术研讨会”，会议规模空前。图像与表演的关系受到前所未有的重视，成为会议的议题。在准备与会论文时，我冥思于一种特殊的图像与表演的关系，以求能在此问题上拓宽新的学术视野。为此，经过深思熟虑，我把研究的对象转到了最为熟悉的动画表演艺术上。

我一直致力于电影学的研究，在电影的几个片种中对动画片情有独钟。加之自己所工作的学院长期重视动画艺术的专业实践，汇集了一些小有名气的动画师和动画教师，具有得天独厚的实践操作条件，可以随时随地同动画师们及老师们交流，向他们请教，同他们一起实践。

在学术研讨会上，我发言的论文题目为《别样的“表演”：动画的表演特质探微》，引起了一定的学术反响，很多的专家和学者对我的研究很感兴趣。我的导师作为深谙表演理论的电影学专家提出了很宝贵的意见，在他仔细询问了我目前的研究状况和研究条件后，便鼓励我开始关于动画表演理论与实践的深入研究。

纵观各艺术门类，长期以来，动画艺术一直是深受各个年龄层，尤其是儿童、青少年喜欢的一种艺术形式。赞叹动画艺术神奇精妙之余，众多学者对动画艺术中的表演问题提出了自己的观点和看法：有的学者将动画的表演形式与影视表演艺术、戏剧表演艺术无条件等同；有的学者甚至认为动画中并不存在表演。动画表演问题由此一度成为影视、动画学界关注的焦点，并迅速闯入人们的视野。

掩卷深思，探讨动画表演这一重要的命题，倘若脱离当下的国内形势和国际形势的大背景，便是无源之水，无土之木。立足于动画艺术迅速发展的今天，必须认清动画艺术赖以发展的当下的国内外形势。

好莱坞动画片无疑是世界动画产业中最强劲的风暴之一，不论是迪斯尼的动画片，还是带有皮克斯风格烙印的动画音像制品，抑或是梦工厂的动画电影，它们的画面中呈现的动画角色的表演动作细腻、流畅、美感十足，都具有

强大的票房号召力。唯一能与好莱坞动画相抗衡的日本动画电影片，其角色表演与好莱坞动画片的表演风格截然不同。与好莱坞动画相比，日本动画片的表演动作呆板，欠细腻性，但依然焕发出独特的艺术魅力，其推出的动画形象一样深入人心，为广大观众所钟爱。

殊途同归，不一样的视觉呈现，却有着同样的成功。这一现象必然引发专家、学者和观众的深层思考：动画表演的艺术魅力究竟在哪里？它有着哪些艺术特质？动画表演是否可以建构属于自己的理论体系？

中国的动画产业通常被称作是朝阳产业，是文化创意产业的重要组成部分，对中国的经济发展具有重要的贡献作用。党的十七届六中全会以来，《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》首次明确提出“加快发展文化产业，推动文化产业成为国民经济支柱产业”。文化产业的发展受到了前所未有的重视和发展。作为朝阳产业的动画产业和动画艺术的相关研究自然就越发受到大家的青睐。

与国外蓬勃发展的动画产业相比，纵观近几年的中国的动画市场，除了《喜羊羊与灰太狼》系列，中国动画基本都严重受挫。用较长远的眼光来看，《喜羊羊与灰太狼》系列的发展后劲也面临着严重不足。何以至此？追本溯源，中国动画无法跟上美日等动画的重要原因不在于中国动画技术的落后，而是很大程度上取决于动画表演的不成功。不难看出，即使像《喜羊羊与灰太狼》系列这样有着成功市场运作的动画表演也一直被学界和观众所诟病，它的成功也根本不可能具有可复制性。可见，离开动画表演和动画创作来谈论动画产业，动画艺术的发展必将不知所向，迷失去途。

综上，动画表演的研究，顺应了国际和国内动画艺术发展的需要，对动漫产业的发展有着难以预计的启迪作用。

二、本书主要内容

动画表演是一种有别于戏剧表演、影视表演的特殊表演形式，它既不是简单指动画中的角色表演，不是动画中的原画，也不是动画和表演的简单相加。它凝结着动画创作的动态过程和动画形象的舞台视觉呈现。

本书从动画表演的存在论、动画表演的主体论、动画表演的动作论、动画表演的形态论、动画表演的特征论等几个方面，共六章，进行动画表演研究，试图构建动画表演体系。

第一章动画表演的存在论，阐明了“动画中存在表演，动画表演是什么”这一重要命题。这是动画表演体系建构研究得以继续的前提性条件。在动画表

演中，逐格拍摄、赋予生命是创作方式和旨趣。戏剧曲艺、音乐歌舞等舞台表演和非动画性影视表演是肉身性的表演，动画表演是物身性的表演。物身性的表演是动画表演的哲学和逻辑起点。

动画艺术中存在表演。动画表演并非动画角色表演的泛称。在动画创作实践中，动画表演是动画艺术中的一个专有名词，它不仅仅是指动画角色的舞台亮相，更重要的是指动画创作过程中的动作设计，是动画师利用设定的动画角色，实现艺术表达，进行移情的过程，是创作中的设计。动画表演的内容由动画的视觉造型表演和声音表演两部分组成。动画表演中声音表演占有非常重要的地位，但鉴于研究时间所限和讨论的方便，笔者重点论述视觉造型上的动画表演。声音表演在此不做展开。

不同的民族，动画表演的形式和特点明显不同。动画表演有着鲜明的民族特性。中日美的地域特点、经济条件、政治影响、文化背景等的差异性，直接决定三国动画表演的差异性。

第二章动画表演的主体论，论述了“谁在动画中表演”“动画表演中人——动画师、角色、演员之间到底是一种什么关系”的问题。这以充分认识动画表演的主体为旨归。动画师是隐藏在动画角色后表演的“羞涩舞者”。以动画师为参照物，动画表演是“传递”和“移情”的过程，是第一自我和第二自我、第一主体性和第二主体性相融合的表演，经历了从不自觉到自觉的创作过程。具身性的符号化的“身体”让动画作品拟呈现的人和物具有了表演性。动画表演的主体经由实体主体、认知主体、生命主体嬗变，对应着自然存在、动画师、动画角色的身份迁移。物象、心象、视象经过多次的映射，最终以虚拟性和拟人化的特点彰显。摄像机、分镜头、剪辑运用、构图、光影、色彩、景别、场景、道具与动画角色一起共同完成了表演。相对于动画师、动画角色的主要表演，这些表演起辅助性表演的作用。没有这些辅助性的表演，动画表演将无法最终完成。

动画表演的主体是人，归根结底，人参与、操作、控制、呈现了动画的表演。摄像机、场景、声音等等诸多影视元素都参与了动画表演，作为辅助表演成为动画表演不可或缺的一部分。

动画表演可以构建属于自己的表演体系。从三大表演体系的视角，可以管窥动画表演。表演理论的梳理皆来自戏剧的表演和实践。世界公认的三大表演体系分别为斯坦尼斯拉夫斯基体系、布莱希特体系和梅兰芳表演体系。以斯坦尼斯拉夫斯基为代表的体验派，主张在创造中强调内在的感情及其真切的外部表达，主张“化身与角色”的“合一”；以布莱希特为代表的表现派，主张在表演中，演员高于角色，控制角色，强调在创造中的理性控制和完美的外部表

现形式；以梅兰芳为代表的写意派，兼有体验和表现的特点，带有醇厚流利的唱腔，程式化动作，形成别具一格的表演方法。¹在三大表演体系中，体验和表现都承认了演员和角色之间的矛盾的存在。动画的表演和梅兰芳的表演体系相近，兼有体验和表现。中庸的特性，契合了中国传统文化精神。

动画表演与以戏剧为基础构建的三大表演体系最大的不同在于，三大表演体系中的角色都是人，而动画表演的角色是物化的虚拟的心象。这种虚拟的心象是在人（动画师）的形象物化构建和情感的移情的过程中产生，是多次的心象的映射。这种映射论，不同于三大表演体系的根本在于，它不仅仅看到了演员和角色的矛盾性质，更看到了演员的角色的一致性和顺应性。由此可以推论，所有物化的虚拟的现象的表演都可以演绎为映射论。

第三章动画表演的动作论，核心讨论了动画表演的动作，详细、完整地思辨动作对动画表演的支撑作用，着重指出，“动画表演的关键是动作”。动画表演的动作是具有美术造型性的动作，是以帧为单位展开的动作。动画的运动规律解决了动画表演“动得对”的问题，想象的自由和规则的约束则实现了动画表演“动得美”的梦想。动画表演的动作伴随着技术的进步从而推进了艺术上的升华，是动画师在理性分析基础上结合自身的独特的感性体验让动画角色进行的被动运动，流溢着动画师寄予的情感。

动画艺术的动作设计是动画表演的核心和关键。动画表演要遵循运动的规律、情感的规律。动画角色的运动和表演须按照运动的程式进行和设计。动画师们从长期的动画实践中提炼出一套成熟的动画动作程式（如好莱坞创作总结的动画动作的金牌12法则²）。既定模式的动画程式，对动画有着重要的指导意义。依照这些共同的法则，动画师创造性地赋予动画角色以生命。鲜活的银幕形象，各自彰显着独特的艺术魅力。

第四章动画表演的形态论，分析了动画表演大致的几种形态，归纳出动画表演不同表演形态特点。按照动画表演的形态，动画表演分为递型动画表演（剪纸动画、偶动画等综合材料型动画表演）、绘型动画表演（绘画型的动画表演）、创型动画表演（数字化立体动画表演）。递型动画表演关键字是“递”，强调表演的传递性；绘型动画表演关键字是“绘”，关注表演的“绘画性”；创型动画表演关键字是“创”，聚焦表演的“生成性”。三种表演形态以三个关键字为中心，廓清了各自的艺术边界和特点。

第五、六章动画表演的特征论，从动画表演特有的概念内涵——设计过程

1 高雯雯：《影视动画的表演技巧研究》，山东师范大学硕士论文，2010年4月，第7-9页。

2 高雯雯：《影视动画的表演技巧研究》，山东师范大学硕士论文，2010年4月，第22-23页。

和影像呈现出发,比较了动画表演、影视表演和戏剧表演等舞台表演,进而总结出动画表演的特质。

从动画创作过程来看,动画表演由动画师的集体“群像”塑造、动画角色“独舞”登场。他们在细节上“随心所欲”地修正动画角色的表演,从整体到局部,专注于局部,进行碎片化的创作,声画分离、错位,直到表演上没有遗憾。

动画表演是一种舞台上没有真人演员的表演(“演员”死了)。动画师作为第三者闯入到了导演和角色之间。¹动画师集中了所有其他动画创作人员的智慧(群像),统一思想,在制作人、角色、观众之间随意跳进跳出,形成良性活动,最终,动画师在舞台上以动画角色“独舞”呈现给观众。

动画表演以局部的形象,可以不关联带动整体、直接以良好的画面观感直接呈现在画框中。这种表演可以不断地被修正,直至令人满意为止。动画表演的实现过程是声音和画面始终不同步的错位过程。动画表演以帧为单位,只要时间允许,动画表演的细腻可以到极限,做到“没有遗憾”。

从动画的舞台视觉呈现来看,动画表演是“模仿”的“模仿”,动画师们按照导演的意图和自身对角色的理解,通过天马行空的想象和信马由缰的夸张,创造出人性与物性统一的动画角色,全面立体地进行拟人化创作,实现生命的幻象,开启一场潇洒驰骋的开放性的时空之旅。在这独特的时空中,动画表演是一种以时间为维度貌似不连续的表演,实质却是连续的悖反的表演。无声动画片和有声动画片因为声音元素的介入,动画表演前后呈现两种完全不同的艺术特征。

动画的舞台效果呈现熟悉的陌生化。动画表演中充溢着丰富的想象和大胆的夸张。这些形象张弛有度,包含着动画师的创作智慧,既让人感到充满着生活质感,又让人产生到梦幻般的遐想;既让人感到亲切感,又让人感到距离感,让动画师和受众都感受到一种生命幻象的实现。

相对于戏剧表演和一般的影视表演,动画表演穿越和演绎了独特的时空之旅。在动画表演中,舞台的形象要表现的影像都是人为地假定的设计,不受时间、空间的限制。动画的这种表演形式是一种以时间为维度貌似不连续的表演但实质却是连续表演的表演。动画的表演完全可以超越时空和性别。动画设计师在动画表演中作为一个表演者,完全可以跨越年龄的鸿沟,创造各个年龄阶层形形色色的人物;动画设计师在动画表演中作为一个角色的缔造者,我们不可避免地会忽视为动画配音的人或设计角色的人的年龄性别,只是静静守候在

1 陈骊:《动画角色表演初步研究》,南京艺术学院硕士论文,2010年5月,第8-10页。

银幕前享受着角色所带来的故事和情节。¹另外，动画的表演的时空常常也是“放大”的。用大量现实时间的表演来呈现影片中短时间内产生的大量行动，从而达到塑造类型化形象、体现鲜明的人物性格的目的。²

由此可见，西方动画表演中仿真的系统、弹性的系统的归纳，都不能全面、准确地构建动画表演的体系。动画表演体系建构研究，初步地勾勒了动画表演体系轮廓，以创新性地构建动画表演体系为旨归。

三、研究的基本方法和重难点

动画表演研究是将动画艺术学科和表演艺术学科“捆绑”在一起跨学科复合研究。跨学科整合研究是本书研究采用的最主要的，也是最基本的研究方法。它将“动画艺术”“戏剧艺术”“影视艺术”和“表演艺术”几个学科目录的内容进行资源整合、打通，保证了研究的新颖性、前瞻性和丰富性。

同跨学科整合研究方法一样，比较研究法也是本书采用的主要研究方法。研究将动画表演与戏剧表演、影视表演等其他表演艺术放在一起进行比较，将斯坦尼斯拉夫斯基³、布莱希特⁴、梅兰芳⁵三大表演体系进行比较构建动画自己的表演体系，将动画表演艺术的不同形态、多国的动画表演放在一起进行比较，寻找艺术特质，均采用的是比较研究的方法。比较研究的方法是一个横向的研究。

再者，本书也用了归纳演绎法进行动画表演的研究。这种研究从纷繁芜杂的动画表演的个案和动画表演的个别现象，兼从动画创作实践，总结和归纳动画表演的共性和规律，总结动画的表演体系；与此同时，本研究用这些共性和规律分析动画表演的个案和个别现象，进而指导动画表演的实践。

对动画表演的深入研究，也不能过分依赖从理论到理论的玄学研究。由此，鲜活的动画作品，动画表演的优秀个案也是必不可少的。个案研究法自然也是研究中需要采用的。它主要是对严谨而深刻的动画表演理论，进行深入浅出的例证分析，力求从动态的个案中寻求一般的规律。

1 王振德：《动画设计师的综合表演素质》，《艺术教育》，2007年第3期，第124页。

2 王振德：《动画设计师的综合表演素质》，《艺术教育》，2007年第3期，第124页。

3 莫斯科人，有名的戏剧家，主张戏剧革新，对戏剧表演很有研究，创立了斯坦尼斯拉夫斯基表演体系，著有《演员的自我修养》第一部、第二部等。

4 德国著名演员戏剧家，提出了并主张“陌生化”“间离化”，所著的作品和理论专著有《大胆妈妈和他的孩子们》《论实验戏剧》《戏剧小工具篇》等，创立了布莱希特表演体系。

5 四大名旦之一，中国著名的京剧表演艺术家，创立了“梅派”表演艺术，自成体系。著名的剧目有《贵妃醉酒》《霸王别姬》等。

另外，本书在对动画表演的民族性研究时，主要是对中日美等国家的动画片个案进行梳理和研究，从历史的视角，以典型国家为参照物，梳理典型国家的动画表演特点，穿插了历史研究的方法；必须一提的是，在研究的始终，尤其是研究现状述评部分主要是采用文献检索和文献阅读的方法，不再赘述。

本研究的重点主要聚焦在三处。第一，与其他舞台表演艺术相比，动画表演的本质是一种什么样的表演，动画表演的关键是什么；第二，动画表演区别于戏剧表演、一般影视表演等其他表演艺术形式的艺术特质有哪些；第三，动画表演能否建构属于自己的表演体系，这种体系如何建构。在研究的三个重点中，由于目前整个学界对这个动画表演领域的理论研究诸多方面存在盲区，资料的收集相对困难。且个案研究费时费力，所以要建构动画表演理论体系是需要学术勇气和学术智慧的。它和同时兼顾动画表演理论和实践两个层面、作为表演核心的动作研究一样，是本研究的两个难点。

本研究的创新之处主要集中在两点：第一，从理论与具体制作两个维度，充分运用比较的方法，跨学科对动画表演进行深入的比较研究，并尝试梳理动画表演独特的制作规律和表现方法；第二，参照三大表演理论体系，进行创新性的研究，试图对动画表演理论进行体系建构。

当然，本研究仅仅将动画表演同戏剧表演、一般的影视表演等这几种艺术的表演形式进行区分从而概括出的动画表演特质，能否穷尽对动画表演特质的认识，囊括总体的动画表演研究，还有待于进一步探讨。

四、研究现状述评和研究意义

（一）国内研究现状和文献综述

动画片作为电影的三大片种之一，是电影学研究相对不足、有待拓展和深入的领域。国内的研究学者相对来说较少。从动画创作¹来看，国内相对能得到专家学者认可的只有北京电影学院和中国传媒大学；从动画理论来看，以上海市高校为参照，主要可以看到华东师范大学聂欣如教授、上海大学蓝凡教授、同济大学杨晓林副教授有相关的论文和论著，除上海之外，还有浙江大学盘剑教授、中国传媒大学贾否教授、廖祥忠教授、贾秀清教授，内蒙古师范大学殷福军老师以及台南艺术大学音像动画研究所所长余为政教授也在对动画理论进

1 运用计算机图像图形等技术进行影视特效和纯理工科的研究，如中国传媒大学的石民勇教授，同济大学的邵敏之教授、王建民教授，上海大学张文俊教授等所做的研究，均不在动画实践本讨论范围之内。

行研究，这样的学者屈指可数¹。目前，致力于表演²实践的高校，主要有北京电影学院、中央戏剧学院、上海戏剧学院等几所高校；从事表演理论研究的专家和学者也是凤毛麟角，主要有北京电影学院林洪桐教授、刘诗兵教授、赵宁宇教授，中央戏剧学院刘立滨教授、上海戏剧学院孙惠柱教授，武汉大学彭万荣教授，上海大学蓝凡教授，中国传媒大学潘桦教授³等。动画规定了表演艺术的具体形式，所以动画表演是表演艺术研究的范畴；表演规定了动画艺术的聚集旨归，所以动画表演是动画艺术研究的范畴。当动画遭遇表演，将“动画艺术”和“表演艺术”融合的理论研究少之又少。

在研究动画理论的几位学者中，聂欣如教授的主要研究方向在动画艺术的整体认知、动画本体美学研究以及动画剪辑上。他最突出的贡献在于提出动画本体美学是叙事的意指、仿真的意指和装饰的意指。蓝凡教授的研究重在对电影的动画片种进行了类别细分，对动画的时空观进行了深度剖析，并着重指出动画片镜头哲学本质上就是建构在造型与照相矛盾统一哲学基础上的假定哲学。杨晓林副教授则重在对动画名片进行分析，并长期着力于对著名的动画导演和著名的动画制作单位的研究。盘剑教授的研究视角主要聚焦在动画产业上。廖祥忠教授主要的贡献在于主编了《中国动画年鉴》，另外，他和贾秀清教授也都很关注动画人才的培养和动画产业的发展。内蒙古师范大学的殷福军老师则把研究视野投向了动画片产生的历史问题。中国台湾的余为政教授有丰富的实战经验，他采访了几十位动画大师写成的《动画笔记》以及与黄玉珊合著的《动画电影探索》等，都引起了巨大的学术反响。

国内研究动画理论的视野主要涵盖动画概论、主要国家的动画研究、动画史学研究、运动规律和技法总结。《日本动漫艺术概论》⁴等是对以动画片闻名于世界的日本的动漫艺术为主要研究对象，是对主要国家的动画研究。贾否、路盛章的《动画概论》，聂欣如的《动画概论》，丁海祥、姚桂萍的《动画概论》，

1 以创作为主的学者和专家，如复旦大学新闻学院的郭红教授早期以创作为主（后期转向了产业研究和对动画现象的思考），北京电影学院的陈廖宇副教授，以及中国传媒大学的路盛章教授等，在此没有列出。

2 绪论部分所讲表演，主要指涉的是影视表演、动画表演、戏剧表演。音乐表演、舞蹈表演等其他表演形式不在讨论的范围内。

3 中国传媒大学电影学教授，博士生导师，主要译作有[美]依特金：《表演学：准备、排练、演出》，华夏出版社2000年版。

4 陈奇佳著，上海交通大学出版社2006年版。

5 聂欣如著，复旦大学出版社2014年版。

6 丁海祥、姚桂萍著，清华大学出版社2006年版。