

动画

高等院校动画艺术专业教材

角色表演



湖北长江出版集团 湖北美术出版社

→ 吴云初 严定宪 著
林文肖 吴 忱

D 动画

角色表演

高等院校动画艺术专业教材

湖北长江出版集团 湖北美术出版社 吴云初 严定宪 林文肖 吴 忱 著



责任编辑 / 戴建国 吴 开
封面设计 / 吴 开
责任印制 / 李国新

图书在版编目 (CIP) 数据

动画角色表演 / 吴云初 严定宪等著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2009.6

高等院校动画艺术专业教材

ISBN 978-7-5394-2821-5

I. 动 …

II. ①吴 … ②严 …

III. 动画—技术(美术)—高等学校—教材

IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 084381 号

动画角色表演

© 吴云初 严定宪 著
林文肖 吴 忱

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市洪山区雄楚大街 268 号 B 座 18 楼

电 话: (027) 87679522(发行) 87679553(编辑)

传 真: (027) 87679523

邮政编码: 430070

H T T P: www.hbapress.com.cn

E-mail: hbapress@vip.sina.com

制 版: 武汉精一印刷有限公司

印 刷: 湖北恒泰印务有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7 印张 字数: 150 千字

印 数: 3000 册

版 次: 2009 年 6 月第 1 版

2009 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 30.00 元 (附赠光盘 1 片)

高等院校动画艺术专业教材编委会

名誉主编: 严定宪 (上海美术电影制片厂 前厂长、一级导演)

副 主 编: 贡建英 (中国动画学会 秘书长)

执行主编: 朱明健 (武汉理工大学艺术与科技学院 副院长、教授)

邢国金 (上海大学数码艺术学院动画研发中心 主任、教授)

编 委: 段 佳 (北京电影学院动画学院 教授)

王 钢 (上海同济大学传播与艺术学院动画系 主任、教授)

常 虹 (中国美术学院传媒动画学院 副院长、教授)

孟 军 (北京大学软件与微电子学院数字艺术系 副教授)

林文肖 (上海美术电影制片厂 一级导演)

凌 纾 (上海美术电影制片厂 一级编剧)

陆成法 (上海美术电影制片厂 一级导演)

吴云初 (上海美术电影制片厂 一级动画设计师)

陈 瑛 (武汉大学新闻传播学院 主任、教授)

魏光庆 (湖北美术学院动画学院 院长、副教授)

张瑞瑞 (湖北工业大学艺术设计学院 副院长、教授)

翁子扬 (武汉大学国际软件学院数字艺术系 副教授)

周 艳 (武汉理工大学艺术与科技学院动画系 副教授)

李新华 (深圳大学艺术设计学院 副院长 教授)

刘小林 (南京师范大学新闻与传播学院 教授)

刘 荃 (南京师范大学新闻与传播学院 副教授)

米高峰 (陕西科技大学设计与艺术学院 副教授)

孙 菁 (东南大学艺术设计学院 讲师)

吕 锋 (沈阳航空工业学院设计艺术学院 讲师)

汤晓颖 (广东工业大学艺术设计学院 讲师)

潘 俊 (中南民族大学美术学院 讲师)

组稿编辑: 戴建国 (湖北美术出版社高校教材事业部 主任)

联系电话: 13995572128 QQ: 513433538

参编院校: 北京电影学院动画学院

北京大学软件与微电子学院

中国美术学院传媒动画学院

上海同济大学传播与艺术学院

武汉理工大学艺术与科技学院

武汉大学国际软件学院

湖北工业大学艺术设计学院

湖北美术学院动画学院

中南民族大学美术学院

武汉软件工程职业学院

东南大学艺术设计学院

南京师范大学新闻与传播学院

深圳大学艺术设计学院

上海大学数码艺术学院

上海邦德学院动漫学院

常州纺织服装职业技术学院

沈阳航空工业学院设计艺术学院

陕西科技大学设计与艺术学院

广东工业大学艺术设计学院

重庆文理学院美术学院

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常迅速，全国已有 200 多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域，又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用，因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象；动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D 动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

希望我国动画教材的出版工作，在动画专家和出版界同仁的共同努力下，不断充实、不断完善、不断提高、不断更新，加速提高我国动画教育的水平，为不断培养更多动画优秀人才作出贡献。

内容提要

动画是一门独立的综合性学科，它是造型艺术与电影艺术的结合，属于表演艺术范畴。长期以来，一直没有一本关于动画角色表演的书籍，这与我国动画产业与动画教育蓬勃发展的形势是不相符合的。

本书就动画角色表演的重要性，动画角色动作的内容、依据、角色动作的共同创造等多个方面问题进行了理论上的探讨和实例分析研究。它是一本图文并茂，通俗易懂的教材，既可作大学动画本科、专科之教材，也适合年轻的动画从业人员学习参考，也同样适合一切动漫爱好者阅读、赏析。

序

自20世纪初第一部动画诞生算起,它才经过了近百年的发展历程。然而它已经从艺术上、技术上产生了巨大的变化,如今动画产业已成为创意经济中热门的朝阳产业,正受到越来越多的国家的普遍重视,并成为一些国家的支柱产业。

目前,我国动画也进入了一个空前发展的新阶段,动画产业、动画教育都呈现了快速发展的新局面。振兴我国动画产业,重建“中国学派”雄风,已经成了全体动画人的共同愿望。然而,动画作品水平不高、动画原创能力不足,也是不争的事实。加强对青年动画人才的培养,是推动我国动画事业健康发展的保障。对正在各大专院校学习的青年学生,需要进行动画创作理论的传授、创作方法的指导和实际动手能力的培养,对已经进入动画业界工作的年轻动画从业者,也还需要继续进行动画创作理论的再学习。

动画是一门独立的综合性艺术学科。塑造生动鲜明的人物形象,是动画作品的首要任务。

动画是造型艺术与电影艺术的结合,它具有表演艺术的属性。在表演艺术中,故事情节的展开,人物形象的塑造,是通过人物的表演来完成的。

动画作品的人物,是具假定性的美术人物。动画的表演,是美术人物的表演。使这些美术人物动起来、活起来,赋予其思想和性格的,是动画的动作设计者,他们是幕后的“演员”。但动画角色动作的创作者并不光是动作设计者,还包括剧作者和影片导演。剧作的文学形象创作、导演对动画表演的总体意图和具体指导、动作设计者的美术人物表演,是动画表演的三大主力,是角色动作成功的关键。

我国动画曾经在国际动画舞台上独树一帜,《骄傲的将军》《牧笛》《大闹天宫》《哪吒闹海》《金猴降妖》《三个和尚》《鹬蚌相争》等是其中优秀的代表。这些影片的成功,除了影片内容与外在形式的强烈

民族风格之外,优秀的角色动画表演也是其中一个重要原因。在这些影片的创作过程中,大家都倾力于角色动作的设计创造。几乎每一部影片,都催生了一个成功的动画形象,给观众留下了难忘的印象。由于缺乏及时的总结和理论上的研究,因此至今尚未形成系统的动画表演的相关理论。

随着国外动画加工片的进入和我国电视系列剧的大量生产,动画创作生产在观念上、生产模式上都发生了极大的变化。这些电视长片、加工片的生产过程一般都严格按照前期设定行事,而不要求人物动作表演上的自由发挥。这就造成了一些年轻从业人员动画创作认识上的误区,对动画角色表演的重要性缺乏应有的认识。加上近年来动画制作手段的进步,新的动画制作软件的开发和使用,更使少数青年学生产生了对软件的崇拜和依赖心理,更淡化了对动画艺术本质的追求。

基于同样的原因,在目前的动画教育与教学中,也普遍缺乏对动画表演艺术的理论研究和课程安排。他们有的对动画表演认识不足,不懂得动画的表演艺术性质;有的则苦于动画表演教材的匮乏,想教而不能教。

然而,更多有远见的动画青年,无论是已经进入动画行业的,还是在校学生,他们已经清醒地认识到:欲使我国动画跻身于世界先进行列,不仅仅在于影片数量的增加,更在于影片质量的提高,并且把提升剧作水平和角色表演水平作为提高影片质量的主要途径。

因此,我们撰写这本书,首先是为解决动画教学的燃眉之急,也是为了满足上述人士对动画表演知识的急切需求。我们将数十年从事动画创作、动画表演的实践经验和些许理论积淀,奉献给所有钟情于中国动画的人们。本书如果能为我国动画的健康发展起一点点作用,我们将感到无限欣慰。

作者

前言

序

1 第1章 动画人物的表演

1 1.1 动画的人物

5 1.2 动画人物的表演

10 第2章 角色的动作

10 2.1 形体动作

20 2.2 表情动作

25 2.3 语言动作

31 第3章 角色动作的依据

31 3.1 外部动作与角色心理

36 3.2 角色动作与规定情境

39 3.3 角色动作与人物性格

43 3.4 角色动作与影片风格

46 3.5 角色动作与动画特性

60 第4章 角色动作的共同创造

60 4.1 剧作创造

62 4.2 导演创造

75 4.3 动作设计创造

86 第5章 加强自我修养 提高表演能力

86 5.1 表演水平与自我修养

87 5.2 角色体验与角色体现

88 5.3 大技巧与小技巧

89 5.4 学习与借鉴

92 第6章 动画角色表演设计图例

92 6.1 动画片《金猴降妖》中孙悟空怒打白骨精的一组动作设计草图

95 6.2 国产动画片《大闹天空》中孙悟空独闯瑶池喝闷酒的原画草图

98 6.3 动画片《骄傲的将军》中公鸡啼鸣动作草图

101 6.4 动画片《回声》中一组动作设计草图与原画

103 6.5 动画片《不怕冷的大衣》中小松鼠说话的原画草图

104 6.6 动画片《天书奇谭》中的一套动作草图

105 6.7 《金猴降妖》中猪八戒挑担过独木桥的一组原画草图



第1章 动画人物的表演

学习目的

明确刻画人物是动画作品的重要任务,明确动画艺术的表演艺术属性。

本章要点

1. 人物是动画作品的关键;
2. 从中外动画经典中三个代表人物看动画人物的独特魅力;
3. 动画角色表演的独特性。

1.1 动画的人物

1.1.1 人是动画银幕形象的主体

文艺作品以人为主要描写对象。“优秀的剧作多是成功地塑造了典型人物,从而反映了一定历史时期的社会生活和复杂的社会关系。”^①

人是一切舞台演出、银幕、荧屏形象的主体,也是动画银幕形象的主体。编剧通过对人物和人物的活动及相互关系的描写,反映生活,表达自己生活的感受和评价。塑造鲜明生动的人物形象,是影视动画的重要任务。

1.1.2 动画中的“人”

动画作品中的“人”,有时候可能是动物、植物。这些动物或植物,一经拟人化处理,便具有了人的特征:人的思想、人的感情、人的生活和需求等。

无论动画作品中的人,还是拟人化了的动物、植物,乃至被赋予生命的器物,例如迪斯尼动画《美女与野兽》中的茶碗、茶壶,国产动画片《三个和尚》中的观音塑像,一旦进入动画故事情节之中,推动情节发展,他们便成为动画作品中的角色。

但在有些动画作品中,虽然一些人或物也出现在镜头画面中,例如被作为后景的街道行人与车辆,飘扬的旗帜,摇曳的树木等等,他们作为一个客观存在的动体,因烘托某种气氛或丰富环境动感之需,被作为动画表现的对象,但不能称作为动画的角色。



《哪吒闹海》



《功夫熊猫》



《黑猫警长》



《白雪公主》



《聪明的一休》



《名侦探柯南》



《大闹天空》



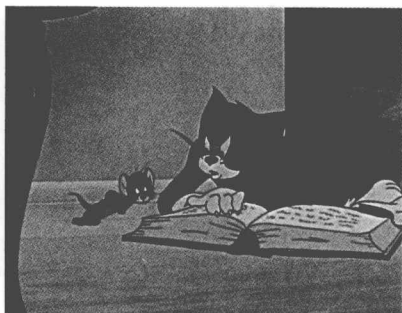
《葫芦兄弟》



《阿凡提》



《米老鼠》



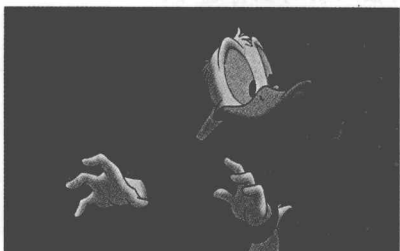
《猫与鼠》



《埃及王子》



《阿拉丁》



《唐老鸭》



《超人》

图 1-1 形形色色的动画角色



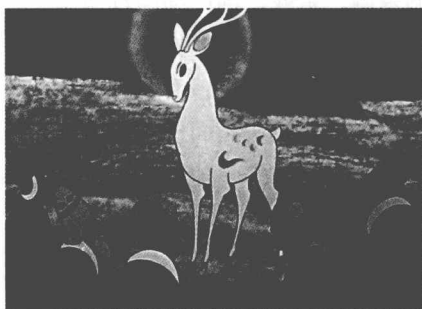
《蝶双飞》



《狮子王》



《小鹿斑比》



《九色鹿》



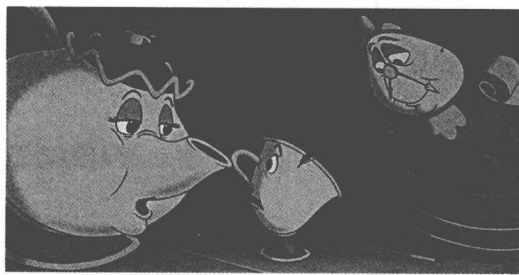
《鹬蚌相争》

图 1-2 保持动物原型的动画角色

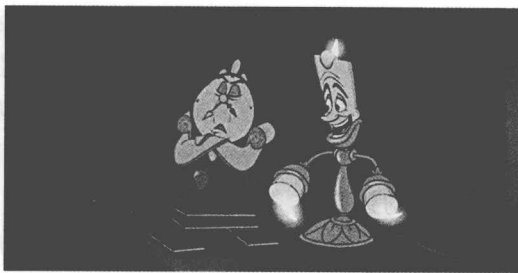
1.1.3 人物是动画作品的关键

经典动画作品之所以成功，一靠精采的故事情节，二靠性格鲜明的人物。情节与人物相比较，观众有时会淡忘情节，但具典型化性格的人物却经久难忘。因此，成功的动画人物，特别是具有独特性格的人物，是动画作品成功的关键。

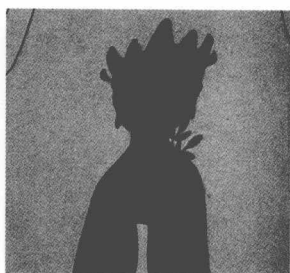
翻开中外动画历史，许许多多动画明星便展现在我们面前：孙悟空、猪八戒、哪吒、沉香、黑猫警长、神笔马良、葫芦娃、阿凡提、白雪公主、埃及王子、米老鼠、唐老鸭、史努比、加菲猫、一休、柯南、阿童木、蜡笔小新、小丸子、功夫熊猫、鼠小弟……这些造型优美、性格各异的动画人物，每一个都给观众留下了难忘的印象。(图 1-1 ~ 图 1-4)



《美女与野兽》中的茶壶、茶碗



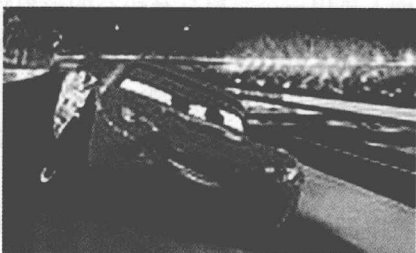
《美女与野兽》中的时钟、烛台



《三个和尚》中的观音塑像



《玩具总动员》

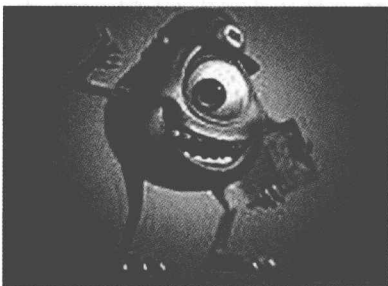


《汽车总动员》

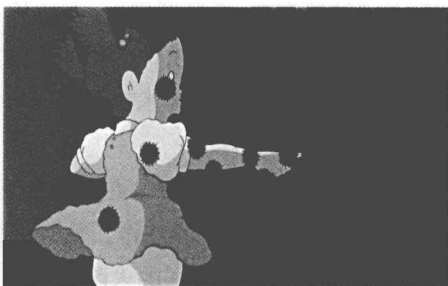


《阿拉丁》中的魔毯

图 1-3 无生命物品的拟人化



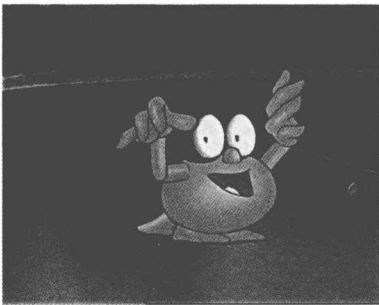
《怪物史莱克》中的独眼



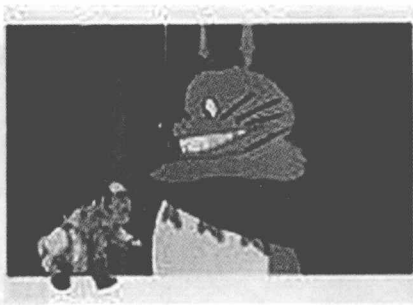
《龙猫》中的灰尘精灵



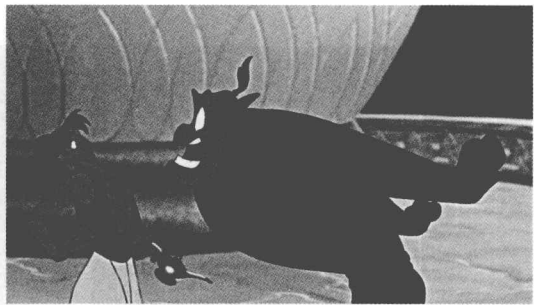
《花木兰》中的木须龙



《魔鬼芯片》中的小怪物



《龙猫》中的龙猫



《阿拉丁》中的精灵

图 1-4 虚拟动画形象

1.1.4 动画人物的独特魅力

动画艺术是造型艺术与电影艺术相结合的产物，美术是动画艺术中极为重要的元素，画面效果在动画中无疑占有非常重要的地位。因此无论是以绘画为主要手段的传统二维动画，还是以雕塑、剪纸为主要手段的偶动画，或是现代计算机动画，它们都要求动画人物造型具有美学价值和艺术感染力，既要符合观众的审美需求，又要体现剧本要求，在职业、年龄、体态、外貌、性格特征诸方面均符合剧作规定。因此，人物造型设计便成为了动画创作中的重要环节。

同时,动画人物造型还具有区别于其它造型艺术的特征,即动画艺术的假定性特征。这使动画人物造型获得了超脱现实的幻想化和夸张性特性,因而使动画人物更具独特的艺术魅力。

我们分析中外经典动画作品中的三个代表人物,便可领略动画人物造型的独特风貌。

一、孙悟空 国产动画电影长片《大闹天宫》中的主角。他是中国老百姓家喻户晓的神话英雄。1960年影片摄制时,该片导演、中国动画的创始人——万籁鸣先生和主创人员用三个字概括孙悟空的形象特征:人、神、猴,即孙悟空集人的感情、神的本领、猴的习性于一身。他具有现实生活中正直人们的高贵品质和智慧,又具有神的超凡脱俗的本领,还具有猴的机灵活泼的习性。按此要求设计出的孙悟空造型是:头戴一顶黄色英雄帽,脸部正中一个红色大鸡心,上配两条绿色宽眉毛,与白色脸庞两侧的棕色猴毛组成一个简洁醒目的脸谱。黑色乌亮的眼珠,在金黄眼圈衬托下炯炯有神,他身穿杏黄色上衣,系一条蓝色围巾,腰束黄色白边黑斑豹皮围裙,下穿大红紧身长裤,足登一双黑靴。整个造型精悍利落、色彩鲜明,既富中国传统韵味,又利于动画的脸部表情刻画和动作表达。导演万籁鸣称他“神采奕奕,勇猛矫健”。在片长120分钟的动画片《大闹天宫》中,美猴王孙悟空这一美术形象和出神入化的表演,给广大观众留下了不可磨灭的印象,乃至其它造型艺术、表演艺术都受到《大闹天宫》孙悟空美术形象的一定影响。(图1-5)



万籁鸣

二、米老鼠 这个已经风靡世界动画影坛80年的美国卡通大明星“米奇”,是动画大师沃尔特·迪斯尼的杰作。他圆头大耳、黑腮白脸,一双乌黑有神的眼睛,一张总是咧开着的笑呵呵的大嘴,翘鼻前端顶着一个大枣似的黑球。尤其是他那不足三个头高的身体比例,梨子形的身段,黑色上肢总是戴着一副只有四



图1-5 中国动画明星孙悟空

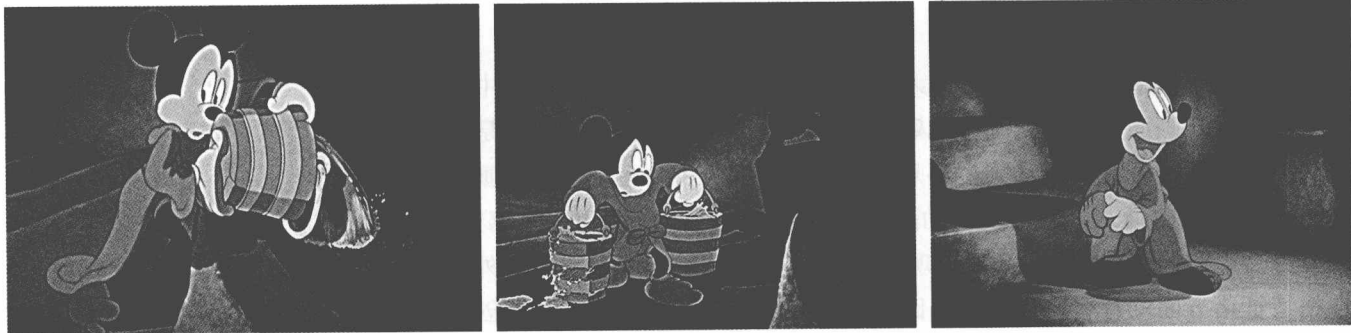
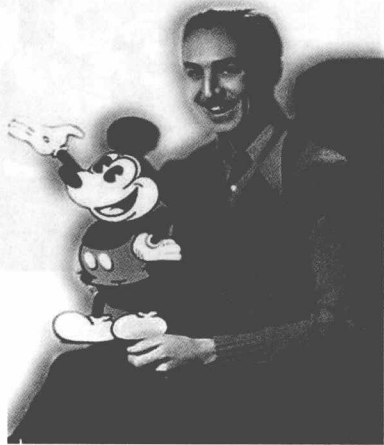


图1-6 美国卡通明星米老鼠

个指头白手套,下身穿一条鲜红宽大的短裤,脚套一双硕大的软底靴。拟人化的造型设计,简练夸张,活泼可爱,似性格温顺的绅士,又像天真顽皮的儿童,看着实在逗人喜欢。

米老鼠这一动画角色的创意,据说来源于年轻的沃尔特·迪斯尼的一段亲身经历。青年迪斯尼每天工作到深夜,画室里经常有老鼠出没,其中有一只与他特别友善亲近。他把它养在小笼子里,久而久之产生了特别的感情,使他萌发了创造一个动画新角色的想法。在他身边几个合作者的参与下,经过两个动画短片的试验摸索,米老鼠这一动画新形象终于在《汽船威力号》中获得成功,博得了热情观众的喝彩和经久不息的掌声,迪斯尼也从此一举成名。1932年,他荣获了奥斯卡金像奖。米老鼠“米奇”也随着影片走向全世界每一个角落,人人都喜爱这个大耳朵、细尾巴、永远可爱的动画大明星。(图1-6)



沃尔特·迪斯尼

三、阿童木 著名日本动画系列片《铁臂阿童木》中的主角,能够在地球和太空间自由穿行的现代机器人男孩。他黑发肉身,一双大眼炯炯有神、莹光闪耀,小鼻子小嘴巴,精巧机灵,身穿黑色泳裤,脚蹬红色喷火长靴。这个充满现代气息的动画形象,是日本漫画家、动画大师手塚治虫的原创,曾经风靡日本、欧美和中国电视荧屏。

20世纪60年代初,随着电视技术的发展和进入家庭,手塚治虫以近200集的动画连续剧《铁臂阿童木》让阿童木这个动画明星举起双臂、脚底喷射着烈焰,进入了每一个家庭。此举不仅让观众看到了阿童木这一动画明星,还在于它结束了先前动画片只能在电影院放映的历史,开拓了动画传播的新天地,让观众可以不出家门,坐在家就能欣赏动画艺术,这是手塚治虫作出的历史性贡献。他不仅是一位多才多艺、风格多变的动画片导演,他还改革了动画的制作工艺——在不影响质量的前提下,减少动画绘制张数,缩短制作时间,节约制作成本,从而加快了电视系列动画的摄制过程。我国观众看到的彩色动画连续剧《铁臂阿童木》,正是他使用“省略法”于1980年代初摄制出来的,阿童木这个动画形象,似一股强劲的旋风,进入了我国广大观众特别是少年儿童的心田,久久难以忘怀。(图1-7)

可见,成功的动画人物,必以成功的人物造型为基础。它通过银幕荧屏,广为传播,深深印刻在广大观众的心间。

1.2 动画人物的表演

1.2.1 动画艺术是表演艺术

影视艺术是一种体现于银幕、屏幕的表演艺术。影视演员在导演指导下,依据剧本需要,通过自身表演,塑造真实、典型、富于鲜明个性的人物形象。



手塚治虫

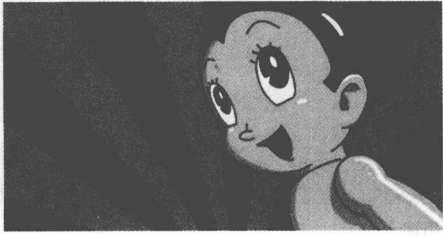
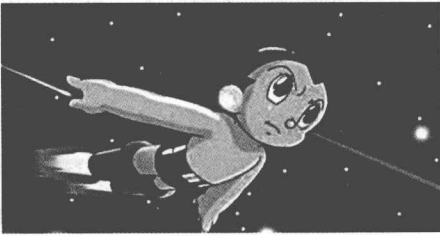
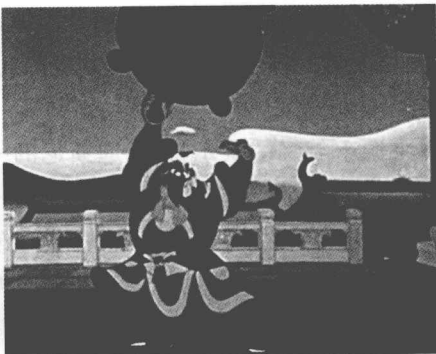


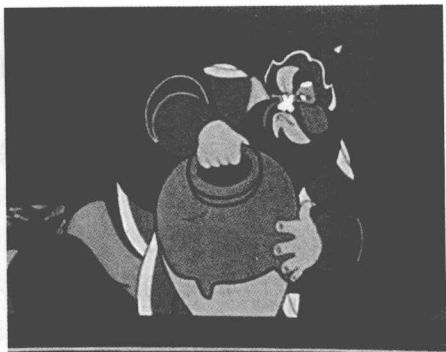
图1-7 日本电视动画明星阿童木



回府



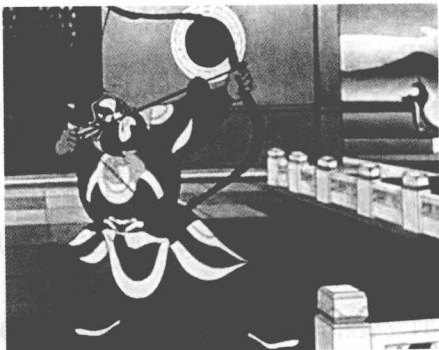
举鼎



饮酒



摇扇



拉弓

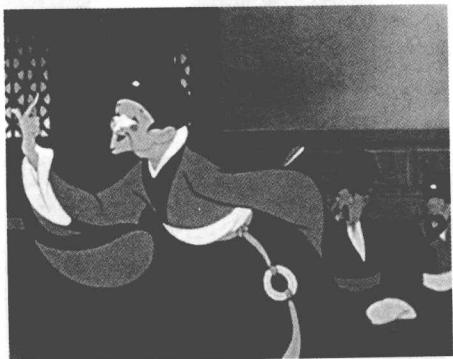


射雁

图 1-8a 《骄傲的将军》中的将军



帮腔



阿谀

图 1-8b 《骄傲的将军》中的食客

作为影视艺术之一的影视动画，同样具有表演艺术的特征。创作者同样以文字剧本为依据，通过动画人物的表演，塑造有血有肉、性格独具的人物形象。

因此，完成了动画人物的造型，还只是完成了人物的外部塑造，大概相当于影视拍摄找到了一个外形与角色较为接近的演员，还需要动画人物去进行“表演”。

任何一部动画片，都是通过动画人物的独特的表演来展开故事、交待情节、发展人物关系、显现人物性格的。优秀的动画影片，对动画人物的表演尤为重视。

以国产动画片《骄傲的将军》为例：该片通过一个将军从得胜回府、刀枪入库、马放南山，最后临阵磨枪，沦为败军之将的描写，成功刻画了一个居功自傲、骄奢淫逸的古代将军形象，揭示了骄傲必败的道理。在回府、举鼎、饮酒、挂匾、拉弓、射雁、磨枪、就擒等一个个环节中，将军的表演都十分精彩，显示了创作者努力吸收传统舞台表演艺术之精华，对动画表演的重视和不懈追求。与将军出色表演相媲美的是另一个角色——食客，以他追随主子的碎步、摇扇、捻须、帮腔、阿谀奉承的绝妙形体动作和脸部表情，连同他忍俊不禁的台词，把这个卑贱、猥琐的帮闲小人勾画得活灵活现。其在表演上所下的功夫，可见一斑。（图 1-8a、b）

为刻画好这两个人物，摄制组特意聘请了表演艺术家作表演指导，动作设计师们也一招一式，边学边做，认真琢磨。该片成为中国动画走上民族化道路的开山之作，其动画人物的出色表演，不能不说是其成功的一个重要原因。

1.2.2 动画角色表演的特性

影视表演中,真人演员以自身活动及情感为表演工具和材料,他既是创作者主体,其完成的作品——银幕形象也是演员自己,此即演员创作的三位一体:创作者、创作材料和创作成品都是演员自己。

动画角色表演是美术人物的表演,创作者不是屏幕形象的直接体现者,而是将自己对角色的体验和理解,以动画手段体现出来。

表演手段的不同,造成了动画角色表演与真人演员表演不尽相同的特征。相对来说,演员表演受到肢体运动能力和自然条件的限制,动作局限在演员的生理限度之内;动画角色表演可以不受肉体能力的约束,可以根据创作者的意愿和观众需求作合理的夸张。由此形成了独特的动画表演艺术。

动画表演的独特性,为动画艺术开辟了想象和夸张的广阔空间:例如《大闹天宫》中孙悟空与二郎神的上天入地、七十二变、无所不能之神奇;又如《天书奇谭》中蛋生变出七个县太爷之父,让贪官县衙无法辩认,叫苦不迭之妙趣;又如《千与千寻》中千寻父母因误闯异境、贪食而变为肥猪的怪诞;再如《白雪公主》里公主召唤小动物们载歌载舞为七个小矮人打扫房间的欢乐……(图1-9a、b、c、d)

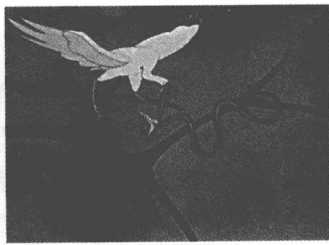
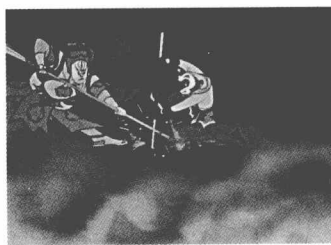


图 1-9a 《大闹天宫》中悟空与二郎神的神奇变幻

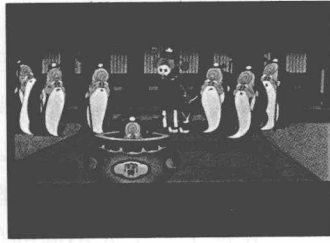
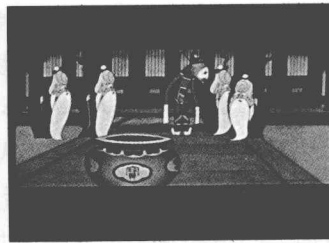
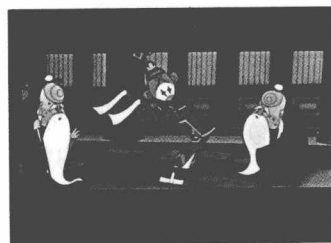


图 1-9b 《天书奇谭》中县太爷认父之妙趣

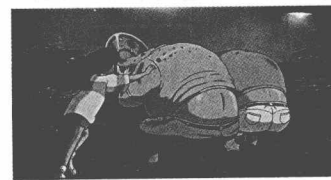


图 1-9c 《千与千寻》中父母变肥猪的怪诞

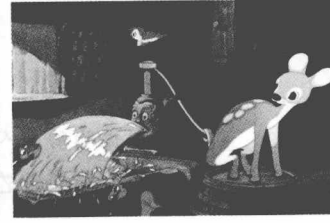
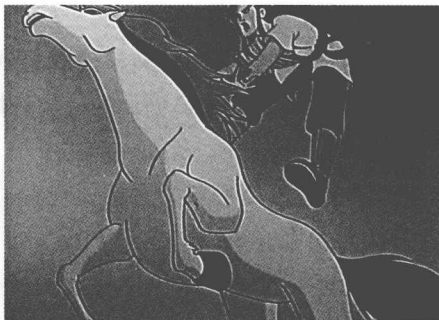


图 1-9d 《白雪公主》中打扫房间的欢乐



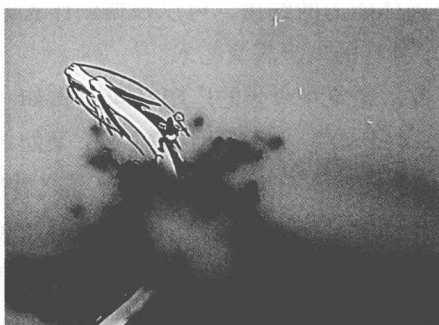
石像被推入火湖



沉香跨上白马



沉香骑马跃向火湖



沉香骑白龙穿越云层



沉香站上云端

图1-10 《宝莲灯》

试以国产动画长片《宝莲灯》“化斧”一节为例：沉香为拯救母亲，与村民一起将巨大的石像推入火湖。炽热的岩浆翻腾着，石像被冶炼成一柄光芒四射的神斧。白马载着沉香，长嘶一声，跃向火湖，接近湖面时，化作一条白色巨龙。沉香骑着白龙，高举神斧，跃出火湖，穿越云层，稳稳地站在云端之上，欲与二郎神的天兵天将拼死一战。神奇的情节，出色的动画表演，成功地展现了沉香拯救母亲的决心和勇气，也显示了动画表演艺术的独特魅力。（图1-10）

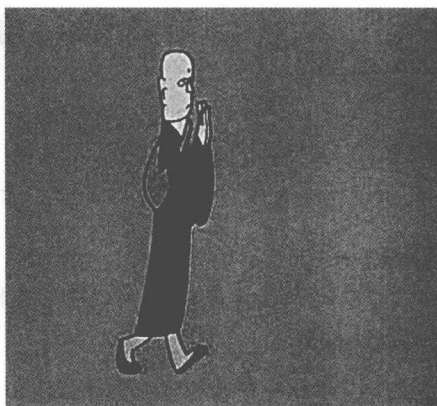
再看动画短片《三个和尚》中的人物表演：影片围绕上山、念经、抬水、救火等情节，三个和尚的表演都堪称尽善尽美。影片虽没一句对白，主要依靠人物外部动作，不仅让观众看懂了情节，理清了人物关系，理解了思想内涵，同时获得了赏心悦目的艺术享受。如三个和尚先后上山时的赶路动作，恰当地表现了三个人不同的体形、心境和性格。其中又加入了配戏的小动物，小和尚——乌龟、长和尚——蝴蝶、胖和尚——小鱼，通过充满情趣的表演，既体现了这三个出家人的不杀生的共同性，又显现了他们的不同个性。再如影片中两和尚抬水时的推诿扯皮、胖和尚的凉水“退火”、吃干粮时的被噎打嗝、救火中的慌乱出错……每个角色动作都夸张适度，表演津津有味，使人物性格层层展现，也给观众带来了无穷乐趣。动画角色表演上的成功，充分显示了创作者严谨的工作态度和对动画角色表演夸张特性的驾驭能力。（图1-11a、b）

思考与练习：

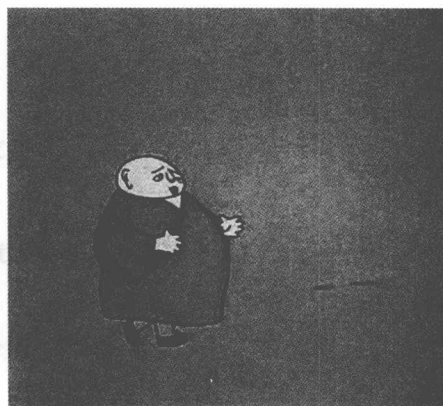
1. 举例说明动画人物是动画作品成功的关键。
2. 怎样理解动画艺术的表演艺术属性？



三个和尚赶路



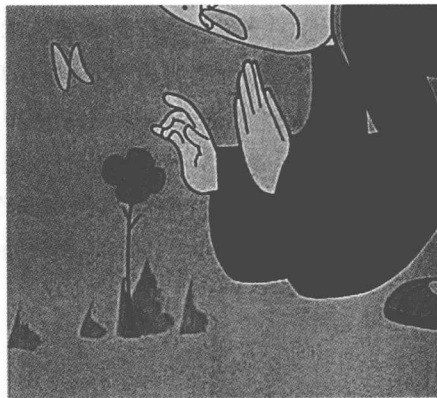
小和尚



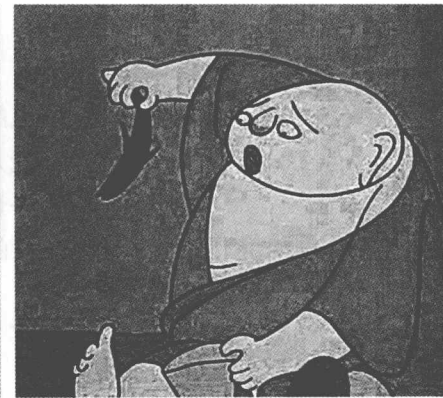
胖和尚



三个小动物配戏



乌龟绊倒



以花引蝶

靴中取鱼

图 1-11a 三个和尚

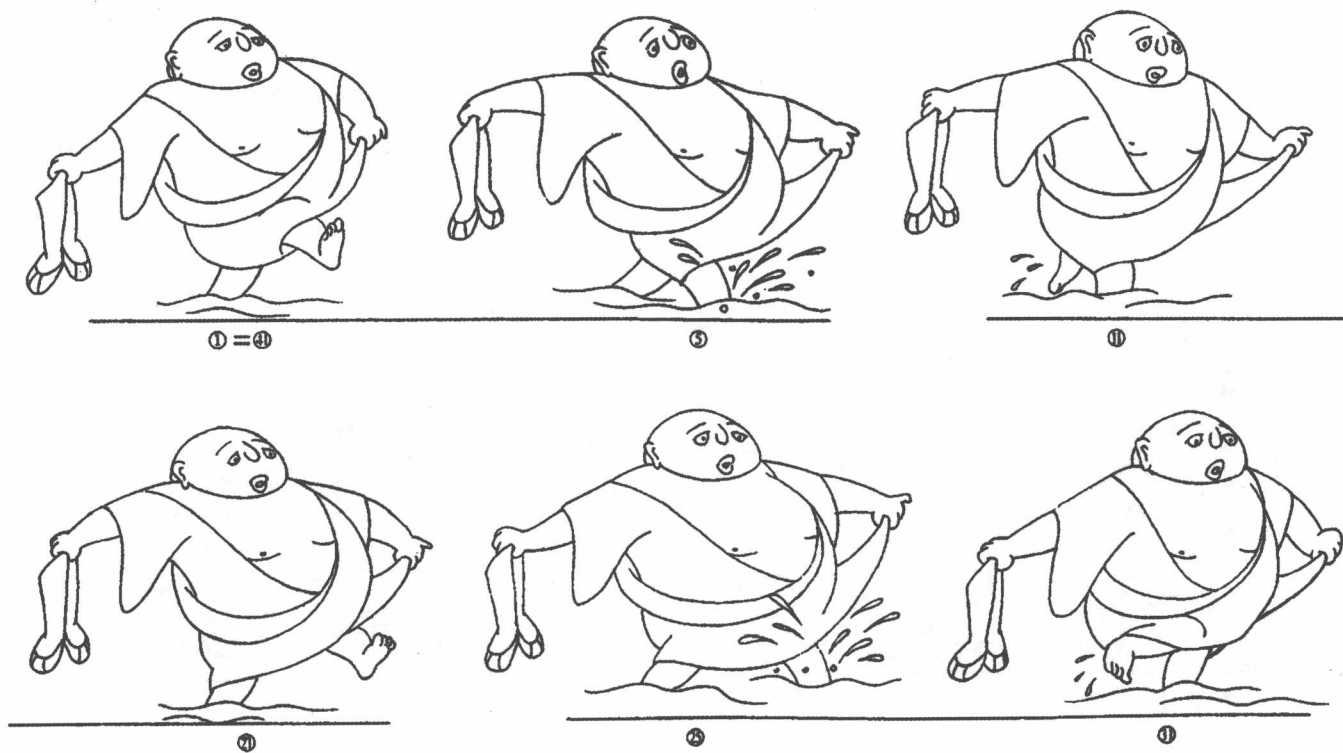


图 1-11b 胖和尚涉水过河

第2章 角色的动作

学习目的:

认识动作是表演艺术的核心元素,掌握角色动作的三方面内容。

本章要点:

1. 角色动作包括外部形体动作、表情动作和语言动作三个方面,他们对刻画人物各具作用。
2. 外部动作刻画是动画的优势。

表演是动作的艺术,动作是表演艺术的核心元素。

表演艺术是通过人物的动作来实现的。演员依靠自己的动作表演,完成对角色的塑造,作为剧中的角色,以他在剧情中的行为动作,显现自己的性格特征。“创造人物形象的材料是动作。一切都应该通过动作来实现,一切都应该从动作开始,一切都必须从动作出发,然后又回到动作上去。”^②这里说的动作,不仅仅指狭义的人物形体动作,还包括人物的表情动作和语言动作。

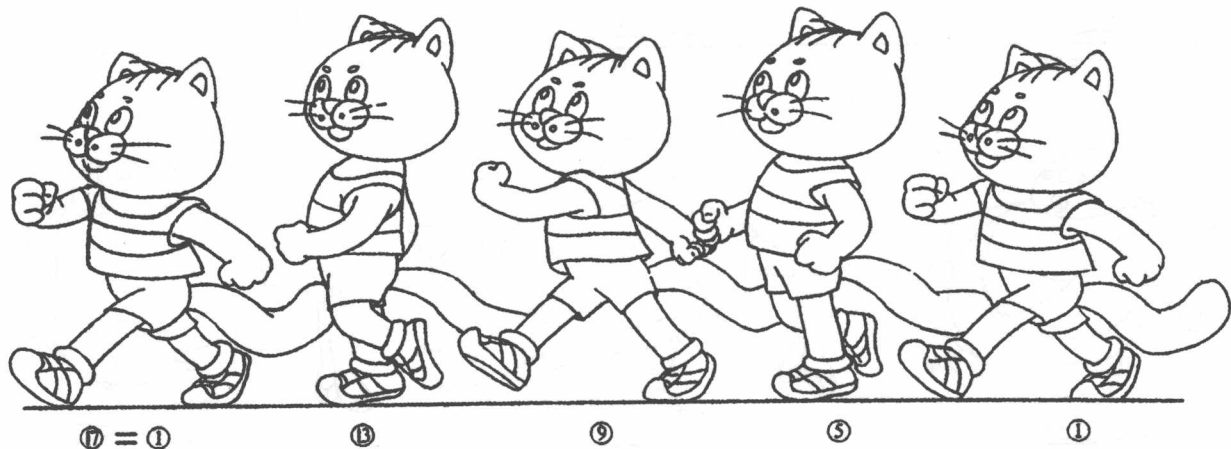
2.1 形体动作

2.1.1 形体动作的作用

形体动作,指人物的外部肢体动作。

一个生活在具体环境中的人,总会与周围环境相接触,与各式人物产生关系,从而使自己的身体产生各式各样的外形变化:或立停行走,或坐卧跑跳,或扭头看望,或转身回避,迅速的或迟缓的,有意的或无意的。

人物的一切外部形体动作,无不传递着各种信息。例如一个行走动作,传递了这个人的年龄特征、职业特征、健康体征、性格特征等等,不仅表明了他的行为目的,还反映了他的情绪心境。其动作的快捷和迟缓,不仅透露他的性格特征,还表明了他的即时感受与处事态度。(图2-1)



《舒克与贝塔》:大花猫神气活现地大步走路。