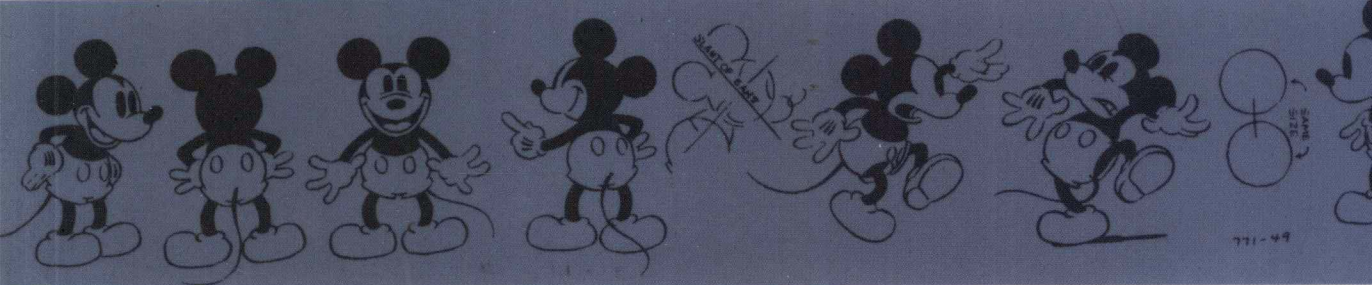


Comic
and
Animation

A Complete Guide to
Audiovisual Animation
Language

强小柏 编著



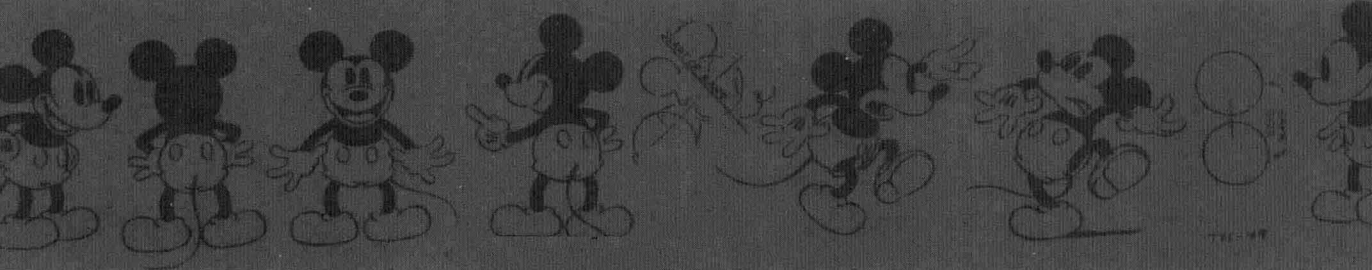
中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画视听语言 完全教程

上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

A Complete Guide to
Audiovisual Animation
Language

强小柏 编著



中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画视听语言 完全教程



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghualawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

中国高等院校动漫游戏专业 精品教材学术专家委员会

吴冠英

(清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志

(南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥

(浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉

(北京电影学院动画学院副院长)

林 超

(中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清

(广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠

(中国传媒大学动画学院副院长)

王 峰

(江南大学数字媒体学院副院长、副教授、博士、硕导)

刘金华

(中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌 纾

(上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎

(香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎

(上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言完全教程 / 强小柏编 - 上海: 上海人民美术出版社, 2011.4

ISBN 978—7—5322—7194—8

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①动… II. ①强… III. ①动漫—视听语言—高等学校—教材 IV. ① J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第028252号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画视听语言完全教程

编 著: 强小柏

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 陶 雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路672弄33号D座5楼

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 10

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-7194-8

定 价: 38.00元

目 录 Contents

前言

1 电影语言的认知基础 / 6

1.1 是影像符号的堆砌，还是视听语言的叙事 / 6

1.2 “中国学派”的动画电影语言 / 8

2 影像是动画电影语言的基础要素 / 14

2.1 动画电影的人物造型 / 14

2.2 动画电影的表现方式 / 19

3 动画电影的构图 / 27

3.1 动画电影镜头及摄影机构图 / 27

3.2 动画画面构图的要素及其处理 / 34

3.3 动画画面构图的技巧 / 44

4 摄影机的运动和拍摄角度 / 53

4.1 摄影机的运动 / 53

4.2 摄影机的拍摄角度 / 72

5 主观镜头与客观镜头 / 77

5.1 主观镜头 / 77

5.2 客观镜头 / 85

6 动画电影的蒙太奇 / 91

6.1 认识“蒙太奇” / 91

6.2 蒙太奇的修辞作用 / 97

7 空间和时间的艺术 / 105

7.1 动画电影的空间艺术 / 105

7.2 动画电影的时间艺术 / 110

8 动画电影的声音 / 125

8.1 动画电影的对白 / 126

8.2 动画电影的音响 / 134

9 动画片的剪辑技巧 / 143

9.1 剪辑的流畅技巧 / 143

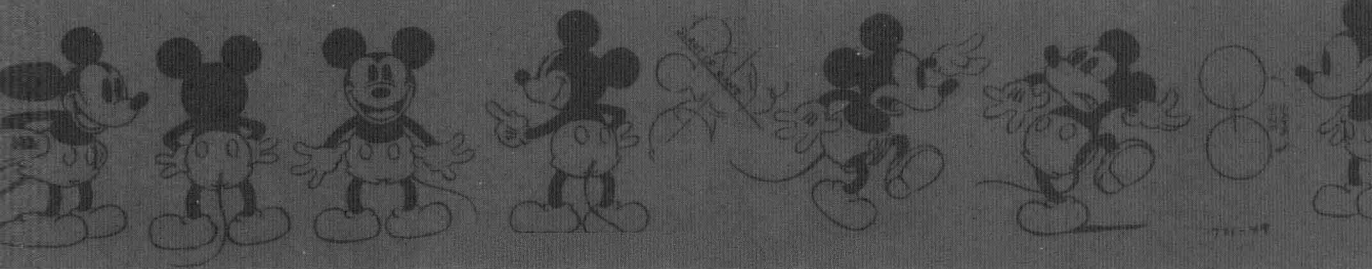
9.2 剪辑中的棘手问题 / 152

课程教学安排建议

参考书目

A Complete Guide to
Audiovisual Animation
Language

强小柏 编著



中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画视听语言 完全教程



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghualawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

中国高等院校动漫游戏专业 精品教材学术专家委员会

吴冠英

(清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志

(南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥

(浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉

(北京电影学院动画学院副院长)

林 超

(中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清

(广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠

(中国传媒大学动画学院副院长)

王 峰

(江南大学数字媒体学院副院长、副教授、博士、硕导)

刘金华

(中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌 纾

(上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎

(香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎

(上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言完全教程 / 强小柏编—上海: 上海人民美术出版社, 2011.4

ISBN 978—7—5322—7194—8

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①动… II. ①强… III. ①动漫—视听语言—高等学校—教材 IV. ① J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第028252号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画视听语言完全教程

编 著: 强小柏

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 陶 雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路672弄33号D座5楼

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 10

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-7194-8

定 价: 38.00元

目 录 Contents

前言

1 电影语言的认知基础 / 6

1.1 是影像符号的堆砌，还是视听语言的叙事 / 6

1.2 “中国学派”的动画电影语言 / 8

2 影像是动画电影语言的基础要素 / 14

2.1 动画电影的人物造型 / 14

2.2 动画电影的表现方式 / 19

3 动画电影的构图 / 27

3.1 动画电影镜头及摄影机构图 / 27

3.2 动画画面构图的要素及其处理 / 34

3.3 动画画面构图的技巧 / 44

4 摄影机的运动和拍摄角度 / 53

4.1 摄影机的运动 / 53

4.2 摄影机的拍摄角度 / 72

5 主观镜头与客观镜头 / 77

5.1 主观镜头 / 77

5.2 客观镜头 / 85

6 动画电影的蒙太奇 / 91

6.1 认识“蒙太奇” / 91

6.2 蒙太奇的修辞作用 / 97

7 空间和时间的艺术 / 105

7.1 动画电影的空间艺术 / 105

7.2 动画电影的时间艺术 / 110

8 动画电影的声音 / 125

8.1 动画电影的对白 / 126

8.2 动画电影的音响 / 134

9 动画片的剪辑技巧 / 143

9.1 剪辑的流畅技巧 / 143

9.2 剪辑中的棘手问题 / 152

课程教学安排建议

参考书目

前言

从事动画创作已有 30 个年头了。由于大部分时间是从事前期和后期的创作，每每拿到一个经过反复修改的剧本，我头脑中思考更多的是如何将这些文字语言的描述落实到分镜头台本中去！而在审看分镜头台本时，我又会考虑画面的语言是否把剧本中的精彩部分表达清楚了。于是，画面语言叙述便成了一个不可逾越的问题。随着对电影理论书籍的研读，特别是有幸与我国动画大师特伟先生、勒夕先生、王树忱先生、钱运达先生，还有被我称为“动画奇才”的阿达先生等前辈们的零距离接触，他们对视觉画面和音响的重视，他们在创作中对问题的精辟分析，以及他们创作出的出神入化的作品，使我渐渐在解读作品中进入了对“电影视听语言”的认知阶段。特别是看了国外大量经典动画片，我越发感觉我国在动画视听语言方面的研究、探索与实践，与国外有较大差距。可以说，越早对电影语言认知和理解，越对动画创作者有益。它不单帮助你减少创作盲目性，也帮助你解读别人的好作品。

电影视听语言是个复杂的语言现象，因为电影本身就是综合类艺术，尽可能予以深入浅出地阐述是我写作此书的目的。本书分为视觉语言和听觉语言两大块，对镜头的构成、镜头词汇语句的属性，以及镜头拍摄中因不同角度、不同处理方法所带来的不同语言效果进行分类讲解。

蒙太奇在电影语言中占有举足轻重的地位，它也是理解电影语言这个概念的一把钥匙。我从蒙太奇实践的角度，解析蒙太奇在电影语言中的修辞作用，声画蒙太奇的神奇效果，蒙太奇在拓展影片的艺术时间和空间中的运用，以及它对影片谋篇布局的影响等等。用案例来讲解，目的是让读者从更广和更深的角度去理解蒙太奇在电影语言中的独到之处。最后，从实践经验出发，从微观上讲解剪辑技巧，所述都是常见的，初学者易于忽略的问题。

本书是在认可“电影视听语言”的基础上进行阐述的，希望能对影视艺术教学和实践有所启发。如果拙著能推进“电影语言学”的研究，那将令我十分欣慰。在此我要特别感谢徐宇怀先生和金婉小姐，是他们为本书绘制了示意图，这对帮助读者理解起到了作用。

强小柏

1

电影语言的认知基础

目标

从两个方面认识动画电影是一门视听语言艺术。
了解动画电影语言的民族化问题。

1.1 是影像符号的堆砌，还是视听语言的叙事

1.1.1 动画电影是一门叙事类艺术

电影是一门艺术，相信在当今是没有人持怀疑态度的。然而，如果把电影看作是创作者对世界及人生的一种语言表达方式，未必会有人同意。对是否有电影语言一说，争论由来已久。

否定电影语言的理论有两种，一种理论认为：电影语言不具有文字语言的字、词、句和遣词造句的功能，它只是一种画面符号的堆砌和排列。另一种则认为，电影虽然不同于书写语言，可归于影像语言学范围内。但动画片的画面仅仅具有绘画语言功能，而故事片则仅有摄影画面的语言功能。后来，一些语言学家由于电影的强劲发展，开始承认电影具有影像符号和特殊语言的功能。然而他们依然否认电影有类似文学语言那样的具有表述特性（包括修辞）的语言功能。这种电影“语言派”理论的论著早在半个多世纪前就引起人们的注意，在今天依然有市场。只要拿起摄影机就可拍电影，只要拿起画笔就可画动画，这是忽略电影语言功能者的结论，它也影响到对影片叙事功能的探讨，进而影响电影的观赏性和它的整体质量。

我们应当肯定电影是一门叙事类艺术，动画电影作为电影大家庭中的一员，同样肩负着“叙事”的功能。人们赞扬某部动画片，最津津乐道的莫过于影片故事情节甚至细节以及剧中人物的情感表现等。可见“叙事”功能是多么的重要。任何一门叙事艺术都有其自身的语言表现方式，都有其“描述性”和“表现性”的特征。小说、诗词、戏曲都有自己的语言表现方式，动画电影亦是如此。认识到动画电影是一门叙事艺术，从而进一步把创作者在叙事时使用的多种方式与手段看作是一种动画电影语言，并对其进行分析是十分重要的。

何谓语言？在《辞海》中是这样表述的：“人类最重要的交际工具。它同思维有密切的联系，是人类形成和表达思想的手段，也是人类社会最基本的信息载体。人们借助语言保存和传递人类文明的成果。”动画电影语言的产生和发展都是人类文明建设的

成果。它在历史长河中逐渐形成了自己的语言表述方式，在约定俗成的欣赏环境中被广泛接受，同时它又不断被新的语汇、新的表达手段所充实。

1.1.2 蒙太奇的实践与理论催生了对电影语言的认知

蒙太奇对电影语言的意义

蒙太奇主要源于格里菲斯的几部杰作。安德烈·马尔罗在《电影心理学简论》一书中曾指出：“蒙太奇标志着电影作为艺术的诞生，因为它把电影与简单的活动照片真正地区分开来，使其终于成为一种语言。”^[1]

电影最初是一种影像演出或者简单现实的再现，它至多是多幅“照片”的组合物，是一种活动的组合物。而当电影的先驱者发现了画面之间的连接还会产生另一种意外的收获后，蒙太奇便诞生了，于是电影（包括动画电影）便逐渐变成了一种以叙事和表达情感为目的的语言艺术。在整个电影的演变过程中，格里菲斯和爱森斯坦扮演着重要角色，因为是他们使人们重新审视电影的叙事功能，他们对电影语言的贡献具有里程碑的意义。格里菲斯创造了“平行蒙太奇”，他用两组镜头前后衔接表现出在空间上相距甚远的两个动作的同时展开。爱森斯坦创造了“杂耍蒙太奇”，其作用在于将两幅看似无直接关联的画面衔接组合起来，传达一种含义、一种情感的暗示或启迪。^[2]电影理论家将其归入非常近似的省略、比喻、隐喻、对比一类的修辞手段中。

随着越来越多的影视精品的出现，我们看到许多新的表现手段被运用其中，它们越来越多地充实电影语言的精髓——蒙太奇，从而使其日趋完善。如果将小说、戏剧、音乐、绘画、建筑设计等的表现手段都看作是艺术的语言表达，我们便可清晰地发现：不同的艺术其语言表现手段是多么的不同。同时，我们更能发现在同类艺术中，由于创作者的审美追求不同，也使得作品风格迥异。电影的风格化主要体现在导演叙述故事时采用了不同的表现手段上，如故事的类型化、场景的“绘画”特质化、演员表演的气质化、音响音乐的风格化、摄影机运动色彩影调的个性化、剪辑手法的多样化等等。因而，影视作品变成了一种独特的画面语言，一种传递情感及交流信息的手段，一种倾述、叙事、抒发和接收、欣赏、感染相交融的语言沟通。

泛蒙太奇观念与其自身的发展和成熟

影视再也不单纯了，它越来越多地呈现一种多元化的表现色彩。同时，电影语言的蒙太奇理论的建立又为其他语言类艺术的研究提供了新的视角。

现代科技似乎特别钟情于影视作品，它使影视作品相对于其他艺术形式具有更多的表现空间和手段。以画面思维为基础的影视画面，其所表达的含义远比口头语言丰富，因为它传递的信息是多元的组合。影视画面含有多种“言外之意”，又有多种内容的扩展和延伸。我们可以将影视语言同文学作品的语言相比。在阅读诗词、小说的过程中，你也能从诗词句间、小说的段落间读出“弦外之音”，读出蒙太奇语言的妙处。任何画面都是提示多于解说。在电影中运用象征手法，意味着采用这样一种画面形象：它能够启发观众的地方要远比简单看到的或单纯听到的明显内容所能提供的信息多得多。

在诗中，情和景的关系是密切结合的，诗人写景抒情有许多种手法。一种是情感与景色分写，如荆轲《易水歌》，上句“风萧萧兮易水寒”，侧重写风和水，饱含悲壮的情怀；下句“壮

[1] 参见[法]安德烈·巴赞：《电影是什么？》，崔君衍译，中国电影出版社，1987年版，第64页。

[2] 格里菲斯对电影叙事的发展作出了极大的贡献。他创造了“平行蒙太奇”的叙事手法，两条或两条以上情节线索（不同时空、同时异地或同时同地）并列表现，分头叙述而统一在一个完整的情节结构中。他在影片《党同伐异》中将四个不同时代不同地域的毫无剧情联系的故事并列表现交错叙述而表现一个共同的主题，是电影史上的经典案例。“杂耍蒙太奇”是爱森斯坦于20世纪20年代初在戏剧与电影实践中采用并在理论上提出的一种结构演出的方法。他在《杂耍蒙太奇》一文中有清晰而全面的阐述。

士一去兮不复还”，写壮士决心，写他至死不屈的意志。自然和情景结合那就更见豪迈之气，更见誓死如归的悲壮了。当然也有借景寄情的，如温庭筠《商山早行》：“鸡声茅店月，人迹板桥霜。”把六样事物排在一起，靠事物的排列来抒发作者的情思。天亮前是鸡叫，鸡一叫，客店里的旅客们便要赶路，而天色还是雾蒙蒙的，空中还挂着月亮。赶路人的足迹，印在板桥的霜上。这一个“霜”字便有多重含义，既使读者感受到清晨天气的寒冷，还能听到赶路人脚踩霜上的板桥和霜及鞋底的清脆声响，语句中处处透露出赶路人的辛劳和匆匆行走的急切心情，短短的诗句就让作者的用意及情感跃然纸上。^[3]含蓄，正是我国古代诗词创作中的重要美学思想。而言外之意（画外之意），这正是蒙太奇语言的基石。

说到这里也许有人会提出质疑：照此种说法，早在古代诗词创作中就产生了蒙太奇思想吗？蒙太奇理论的产生和发展是伴随着电影这门艺术的，它是叙事类艺术语言进化的成果，是现代科技催生电影的成果，是人类语言文化进化的产物。艺术作品与理论，永远是先有作品后有理论的总结。

诗词写作中的“景情交融”，在电影语言中是常见的。如水墨动画片《山水情》（见图 1-1），导演用孩童摇船接老人，岸边救老人，老人在小屋授琴艺及两人离别时难分难舍的复杂情感，来表达这独特的“山水情”。其实，就诗与动画的关系，不仅中国的动画艺术家在创作实践中有深切感悟，外国同行亦是如此。“我确信诗是一切艺术形式的基础，除了方法之外它是艺术的灵魂。同样这也适用于动画。”捷克电影导演贾恩·斯万克耶尔拍的动画片《无聊的话》就是刘易斯·卡罗尔的诗的另一个版本。^[4]就像通过诗词语句中领悟作者的深邃含义一样，善于透过影像画面本身感受动画导演浸润于画面中的情感暗示才是把握蒙太奇的关键所在。

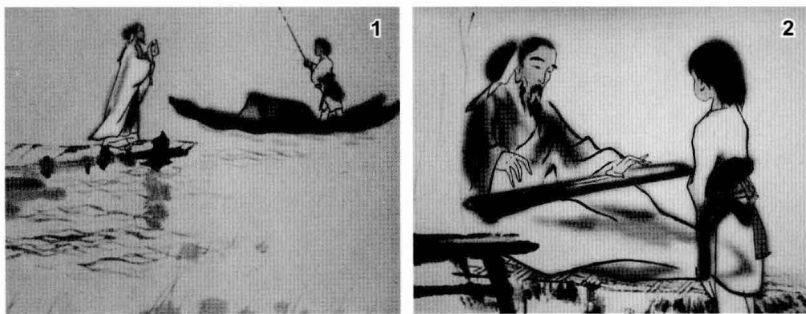


图 1-1
《山水情》
剧照

1.2 “中国学派”的动画电影语言

被世界同行誉为“中国学派”的中国动画片，就强烈地被烙上了“民族化”的色彩。美术电影对国人来说，是舶来品，其传入我国已有 80 多年的历史。我国动画电影曾在国际影坛上享有盛誉。我国动画电影的成功与电影语言民族化密切相关。

1.2.1 “以形写神”的影像特色

我国是有悠久文化的东方古国，几千年的文化遗产，为动画这门外来艺术形式提供了得天独

[3] 参见周振甫：《诗词例话》，中国青年出版社，1979 年版，第 122 页。

[4] 参见 [英] 莉斯·费伯、[美] 海伦·沃尔特斯：《动画无极限》，王可、曹田泉、王征译，上海人民美术出版社，2004 年版，第 98 页。

厚的创作源泉。一个国家动画片创作日趋成熟的标志之一，是它的艺术作品更多地浸润着本民族的艺术情趣和更多适应本民族欣赏习惯的电影语言表达方式，并由此逐渐形成的美学思想和美学原则。

与西方艺术、西方美学体系强调对客观现实事物的真实“再现”、“摹仿”、“写实”相比较，我国的古典艺术则历来讲究“传神”，要求“以形写神”，偏重于“神似”的再现与“写意”的传情。水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》是运用我国传统美学中“以形写神”原则的一次最富有成效的实践。影片创作者要求画面人物动起来之后，达到构图的均衡统一（符合国画的构图原理）又有写意传神的艺术效果。

影片成功地让观众看到齐白石老人传神的笔韵：栩栩如生的对虾，那细而传神的触须伸向不同的方向，显示出虾在水中寻食和游玩的各种姿态。让人叹为观止的是虾体的水墨浓淡相间，衬出它身体一节节透明的外硬内柔的质感。我们从影片中还看到螃蟹，看到它那坚硬的蟹背、粗壮有力的蟹爪和爪上围裹着黑黑的茸毛。还有一群跟在鸡妈妈身后的毛茸茸天真活泼的小鸡，浮萍和水草间穿梭往来的小金鱼（见图1-2），懒洋洋趴在河里休闲的老鳊鱼，乌龟母子等。这些活灵活现的动物在空灵的留白中表演得惟妙惟肖。

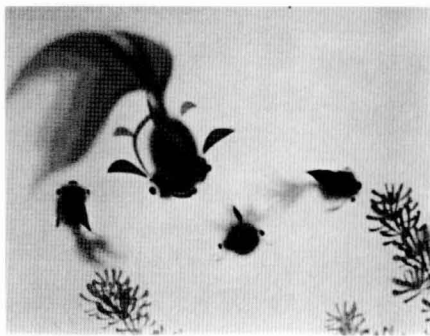


图1-2 《小蝌蚪找妈妈》剧照

1.2.2 “诗情画意”的叙事美学

谈到中国美学体系决不能忘了“诗情画意”。古代诗词创作中对境界与美的追求，至今影响着我国各类艺术创作。“诗中有画”、“画中有诗”是对我国古典艺术在表现手法与技巧上，尤其是对语言表述所要达到的美学境界，作出的精辟的提炼和概括。

所谓“诗中有画”，说到底是指高度的形象化，即用语言来描绘一幅仿佛看得见、摸得着的生动画面。“画”通过诗的语言使生机活跃贯注其间。《牧笛》这部影片成功地将我国山水画大师李可染的画搬上银幕。李可染的山水画被绘画理论家称作：“为中国山水画向自然回归树立了一块里程碑。”^[5]导演特伟、钱家骏两位先生正是在研究了李可染山水画的成就后，为其量身定制剧本，拍出了形式与内容高度统一的杰作。影片一开始，就为我们展现了这样一幅画面：初夏，长堤上的垂柳随风轻轻摆动，长长而翠绿的柳枝轻蘸着小河的水面；宁静的夏日中，蝉鸣阵阵。忽然，一个10岁模样的牧童，身穿无袖短衫，敞着怀，下穿短裤，光着脚丫，横跨在水牛背上，悠然地吹着短笛走进画面。由静到动，宁静的夏日，被由远而近的牧童短笛所打破。说“打破”似乎说得过重点了，其实它是悄然地进入这由静到动的感觉，好像是唯恐把这初夏的宁静破坏了，更怕把谁吓着。牧童的动作未“吓”着你，可明亮透彻的短笛声却有“语不惊人誓不休”的感觉。导演的电影视听语言拿捏得十分准确，这画面中透出诗的意境被徐徐拉开，让你不自觉地沉浸其中。伴随着竹笛吹奏出的优雅委婉的江南曲调，水牛的步伐似乎也听懂小主人的心意，踏着节拍轻松欢快地从你面前走过。这时有两只蝴蝶双双飞进画面，它们东西穿梭好像在寻找着什么，原来是这牧童的短笛声将它们吸引。于是它们围着牧童和笛声像是戏闹逗趣又像是亲近认知。作者以饱蘸着喜悦的笔墨和对江南水乡静谧悠扬的憧憬，细腻地描绘出一幅幅清新活泼、生气勃勃的田园景色。需要着重指出的是，影片的成就一方面是把国画大师李可染的作品搬上了银

[5] 参见郎绍君：《现代中国画论集》，广西美术出版社，1995年版，第141页。



图 1-3 《牧笛》剧照，表现梦中与牛的亲密。

幕，而更重要的是导演在继承我国传统“写意抒情”的美学思想基础上，在电影结构和动画电影语言方面作了具有创新意义的实践。影片采用轻松活泼的散文式结构，没有常见的戏剧冲突，没有明确的情节线层层推进，更没有刻意勾画的人物关系为剧情发展服务的故事结构，取而代之的是夏日里的牧童、河中戏水的牛、笛声、蝴蝶、梦幻，一切似乎处在宁静中，悠扬动听的笛声勾连着牧童和水牛的情感，似娓娓道来，似很有默契。这部影片中没有动画电影中常用的戏谑、傲腾、激越、夸张、刺激的笔触，

也没有扣人心弦的戏剧矛盾冲突，却有牧童那甜蜜的、诗一样的梦幻（见图 1-3，牧童梦中与牛的亲密）；还有那令人心醉的田园式的鸟语花香，以及“叮咚”作响的涓涓细流。影片以它特有的意境，把观众带到那个令人向往的世界，达到出神入化的程度，取得了接近甚至超过诗句所创造的意境，实在令人折服。

1.2.3 京剧表演艺术的传承

京剧表演作为国粹是不会被中国动画艺术家所忽略的。

在叙事艺术中，剧中人物是作家最重视并着力表现的。中国古典小说十分注重人物的出场，这在许多文学作品中可找到。这种美学思想自然也影响到表演艺术。于是在京剧中就形成了出场、造型、亮相等一系列的表演程式，它在京剧表演中是十分必要的环节。

京剧舞台的空间是有限的，但这并不影响艺术家的创作。如周信芳在《徐策跑城》中，随着高拨子的唱腔“湛湛青天不可欺”，他设计了圆场急行、跌扑摔倒等繁重的舞蹈动作，熟练地运用捧袖、摔袖、踢蟒、抓蟒、抖髯、甩髯、亮靴底等一套程式，载歌载舞，唱白相间，把须发如银的老相国一边赶路，一边念叨，急于上朝奏本的喜悦心情表现得入木三分。^[6]动画艺术家在探索中国民族动画风格上学习和借鉴了京剧表演中出场、造型、亮相的特点。如：《骄傲的将军》中，将军一上场的那段举鼎的出场、亮相（见图 1-4）。《大闹天宫》中孙悟空从水帘洞的出场、造型、亮相（见图 1-5）。同是以孙悟空为主角的《金猴降妖》中那从石头里蹦出的猴及他的对手——白骨精的出场发令（见图 1-6），还有经典短片《三个和尚》中三个和尚各自的出场，每个人都有一段显神通显性格的表演。在这里须指出的是，出场、造型、亮相表面看上去是一种程式化，其实从表演艺术体系看，它体现的却是一种东方美学特征的叙事艺术，用最短时间概要地向观众交代了该人物的身份及基本性格特点（武将还交代了他善长的兵器）。动画片继承和发扬了我国京剧的这一表演特长。《三个和尚》中，小和尚出场时表现了他那胆小中的调皮与小聪明，长和尚的持重和木讷，胖和尚的酣畅淋漓及大大咧咧（见图 1-7）。他们的性格特征都在趣味性的表演中得到亮相。

当然除了吸取京剧艺术的“亮相”表演外，京剧的整个表演体系在我国的动画片中都有所体现。如舞台的虚拟空间表演，京剧演员往往在舞台上表演绕场一周以示日行百里。动画片《三个和尚》在表演挑水时的上山下山，也是左右换肩挑担、左右步行，以示绕山路而行（见图 1-8）。该片的这段表演堪称虚拟空间表演的经典，继承京剧表演的范例。在运用京剧的打击器乐上，我国的动画片也有许多例子。最典型的是《大闹天宫》和《三个和尚》中民乐的运用。在人物造型

[6] 参见张永和、钮骠、周传家、秦华生：《打开京剧之门》，中华书局，2009年版，第四节“生、旦、净、丑其他表演流派”。

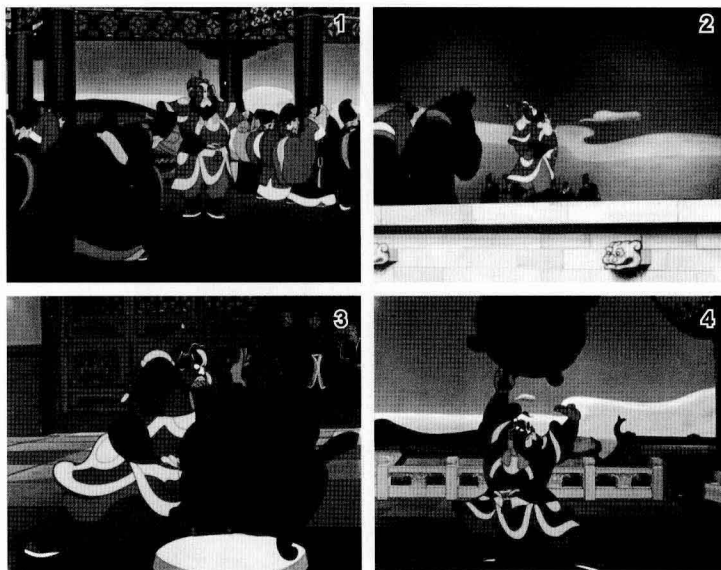


图 1-4 《骄傲的将军》剧照

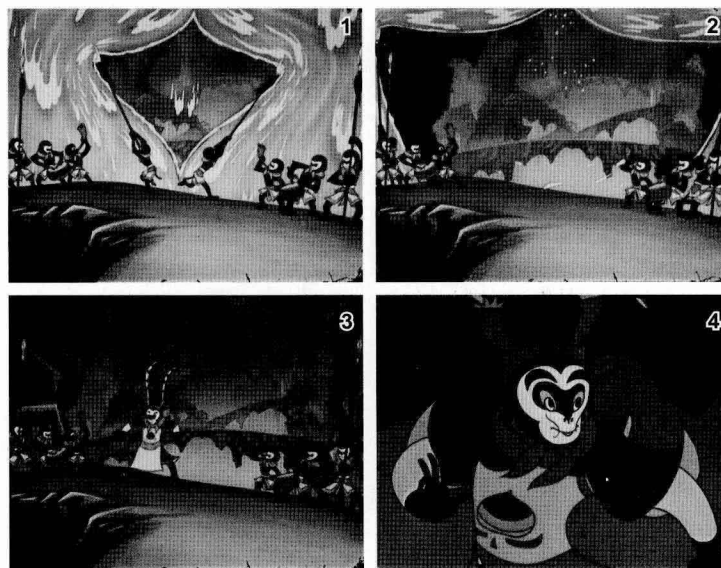


图 1-5 《大闹天宫》剧照

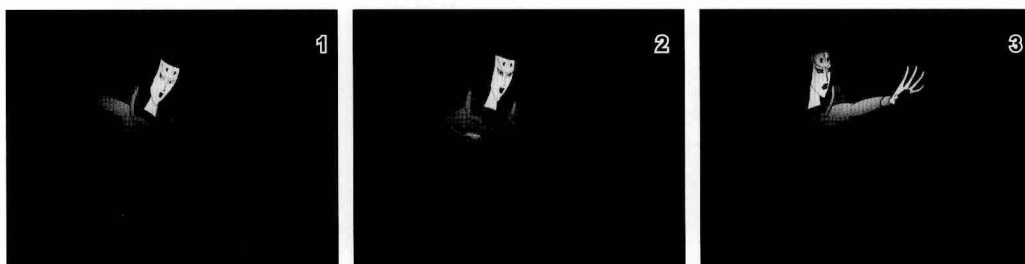


图 1-6 《金猴降妖》剧照

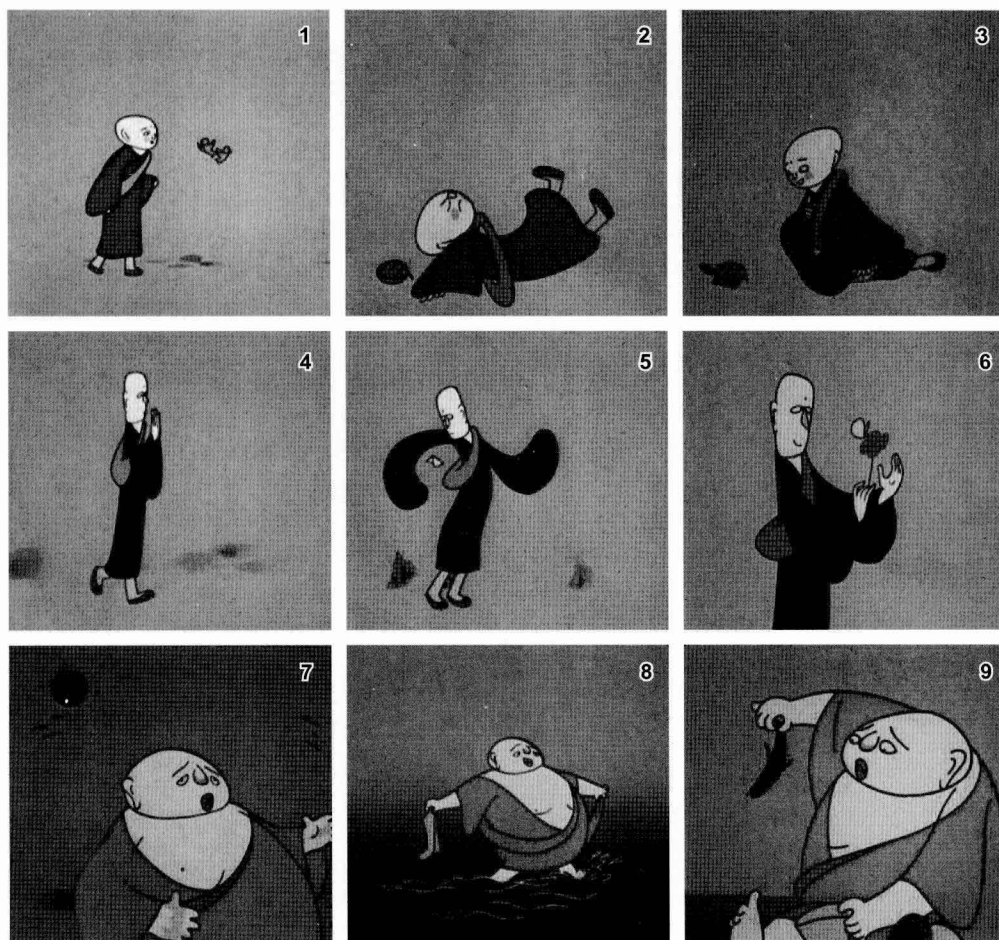


图 1-7
《三个和尚》
中的亮相表演

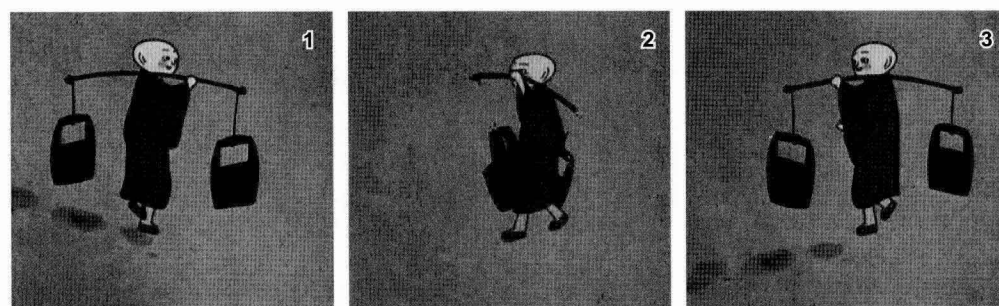
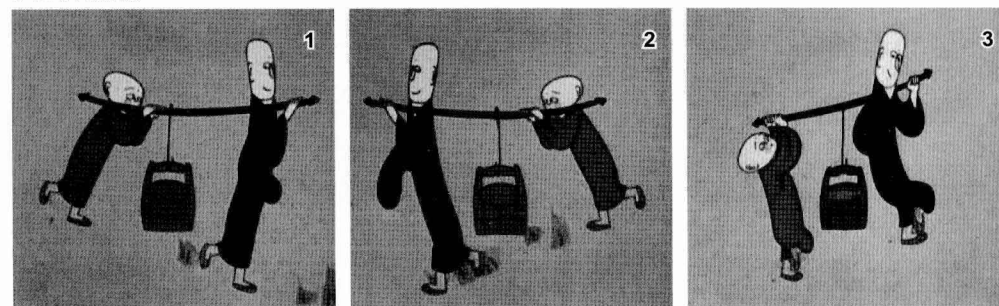


图 1-8
《三个和尚》虚
拟空间的表演



小和尚不断换肩

小和尚和高和尚跳水上山，随着频繁换肩加上小和尚用举担的姿势表示越挑山越高。