

动画表演 

*D* 与影视表演  
DONGHUA BIAOYAN YU  
YINGSHI BIAOYAN

▶ 赵桂静 ○ 著



 吉林大学出版社

# 动画表演与影视表演

DONGHUA BIAOYAN  
YU YINGSHI BIAOYAN



赵桂静 ⊙ 著



吉林大学出版社  
JILIN UNIVERSITY PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

动画表演与影视表演 / 赵桂静著. --- 长春: 吉林大学出版社, 2016.10

ISBN 978-7-5677-7961-7

I. ①动… II. ①赵… III. ①动画片—表演艺术②电影表演—表演艺术③电视—表演艺术 IV. ①J954 ②J912

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 266192 号

书 名: 动画表演与影视表演

作 者: 赵桂静 著

责任编辑: 陈颂琴 责任校对: 张瑞伦

吉林大学出版社出版、发行

开本: 710×1000 毫米 1/16

印张: 15.75 字数: 341 千字

ISBN 978-7-5677-7961-7

封面设计: 寰宇工作室

廊坊市兰新雅彩色印刷有限公司

2017 年 7 月 第 1 版

2017 年 7 月 第 1 次印刷

定价: 49.00 元

版权所有 翻印必究

社址: 长春市明德路 501 号 邮编: 130021

发行部电话: 0431-89580028/29

网址: <http://www.jlup.com.cn>

E-mail: [jlup@mail.jlu.edu.cn](mailto:jlup@mail.jlu.edu.cn)

# 前言

动画表演艺术不同于影视表演和戏剧表演艺术，有其自身的独特性。动画表演是一部动画作品的灵魂，只有通过表演，动画角色才能被赋予生命与活力，个性与情感。沃尔特·迪士尼曾说：“动画只有获得生命力与性格时，它才能被观众认同，并为之感动。”可见表演对一部动画作品的重要性。

影视动画表演即角色动作，是动画的核心，是动画创作者加工提炼现实生活中的运动、动作，在充分理解剧本、贴合动画主题风格的基础上，对其进行符合角色定位及动画特性的艺术加工，进而在作品中实现的二次创作过程，其本身就是一种美的创造。影视动画表演技巧是一部动画成功的要义，是给角色注入生命、赋予灵魂的手段，每一位动画人都应该十分重视动画表演的技巧。

电影艺术被称为“第七艺术”，从诞生不久起，相关人士一直在进行着对影视表演的研究和讨论。随着电影艺术规则的确立，影视表演得风格特点越来越丰富化，表演技巧起到更重要的作用。

本文《动画表演与影视表演》共分六章，对动画表演与影视表演之间的关系，影视表演在动画表演中的运用进行了充分的分析。

第一章：动画表演概述。分别从动画的定义与分类、动画的艺术特性、动画表演的定义、动画表演的特点、动画表演的作用与功能出发，对动画表演做了较为详细的分析。

第二章：影视表演概述。本章节主要讲述了影视表演的定义、风格特点及基本技巧。将影视表演的相关内容完整的呈现出来。

第三章：影视表演与动画表演的关系。为了讲解影视表演与动画表演之间的关系，笔者在这一章中，从影视表演在动画表演中的作用以及两者的差异出发，分析了两者间的内在联系，也为后文做出了铺垫。

第四章：动画表演需要具备的条件与素质。本章主要是分析了动画师在动画设计过程中应具备的条件与素质，同时也是对一名优秀动画师提出的要求。

第五章：动画表演中影视表演元素的体现。本章与第三章相互呼应，即从动画表演与影视表演的关系出发，在动画表演中发现影视表演元素的合理利用。

第六章：影视动画作品中动画表演的运用与表现。本章以三部风靡一时的动画影视作品为案例基础，分析了影视动画作品中不同动画表演风格的运用与表现，综合全书内容进行了案例解析。

在编写本书的过程中，我们查阅和引用了网络、书籍以及期刊等相关资料，因涉及内容较多，在这里不一一注明引用出处。谨向本书所引用资料的作者表示诚挚的感谢。此外，本书在编写的过程中，得到了相关专家和同行的支持与帮助，在此一并致谢。由于水平有限，书中难免出现纰漏，恳请广大读者指正！

# 目录

第一章 动画表演概述	1
第一节 动画的定义与分类	1
第二节 动画的艺术特性	38
第三节 动画表演的定义	48
第四节 动画表演的特点	51
第五节 动画表演的作用与功能	74
第二章 影视表演概述	83
第一节 影视表演的定义	83
第二节 影视表演的风格与特点	94
第三节 影视表演基本技巧	99
第四节 国内外影视表演教学手段之比较	120
第三章 影视表演与动画表演的关系	129
第一节 影视表演在动画表演中的作用	129
第二节 动画表演与影视表演的关系	135
第三节 动画角色表演与影视表演的差异	139
第四章 动画表演需要具备的条件与素质	147
第一节 动画师的理解能力	147
第二节 动画师的模仿力与想象力	157
第三节 动画师的表演思维培养	168

第五章 动画表演中影视表演元素的体现·····	173
第一节 动画表演中的角色性格塑造·····	173
第二节 动画表演中的角色肢体语言表现·····	178
第三节 动画表演中的角色表情塑造·····	181
第四节 动画表演中的角色的情感控制·····	186
第五节 动画表演中的角色动作节奏把握·····	189
第六节 动画表演中角色心理活动的表现·····	193
第七节 动画表演中的夸张与变形·····	197
第八节 分镜头台本中的动画表演·····	208
第六章 影视动画作品中动画表演的运用与表现·····	215
第一节 动画片《功夫熊猫》夸张表演风格的塑造·····	215
第二节 动画片《千与千寻》写实表演风格的表现·····	230
第三节 动画片《天书奇谭》个性化表演风格的展现·····	234
参考文献·····	241



# 第一章 动画表演概述

## 第一节 动画的定义与分类

### 1.1.1 动画的定义及特性

动画片属于美术片范畴，而美术片又属于电影范畴，美术片和故事片、新闻纪录片、科学教育片一起，总称为电影四大片种。其中，美术片又包括动画片、剪纸片、木偶片、折纸片等几类。所以，动画片从本质上，属于电影范畴。

动画的定义，在《电影艺术词典》里是这样总结的：

动画片亦称“卡通片”，美术电影的一个主要片种。它以各种绘画形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段，运用逐格拍摄的方法把绘制的人物动作逐一拍摄下来，通过连续放映而形成活动的影像。一般采取单线平涂方法，也有用其他方法来绘制的。动画电影对于生活的反映不追求外在生活形态的逼真，却具有夸张性、象征性等特殊的艺术特征。

这个定义是目前国内对“动画”的一个相对准确的定义。但是该定义中只提到了动画“特殊的艺术特征”，而对动画在电影范畴内的“本质特征”未作明确的总结，所以对动画全部特征的概括并不完整。因此，要全面了解动画的特征，我们有必要从动画的本质上重新推导。

既然动画片从本质上，属于电影范畴，那么，动画必然继承了电影的基本属性，并具有其内在的独特性。

#### 一、动画的基本属性：电影性

“永远不要把动画片看成一种非电影的东西，动画片的基础应该建立在常规电影之上。”这是法国动画《青蛙的预言》的导演雅克·勒密·吉雷曾说过的一句话。由此可见，电影是动画的基础。电影的基本属性，在《电影艺术词典》





里被归纳为七大方面：①运动性；②视像性；③蒙太奇；④综合性；⑤逼真性；⑥群众性；⑦技术性。其中，电影最重要的特征是：运动性、蒙太奇、综合性这三方面。

动画自诞生之日起，就继承了它的“父亲”电影的基本属性，所以动画也具有：运动性、蒙太奇、综合性这三方面属性。

### 1. 运动性

鲁道夫·爱因海姆认为，电影的本质是“活的画面”。可见，在运动中展示美感，是电影的独特魅力所在。电影是对现实生活中动作的记录，同样，动画也能够记录动作，并使画面“活动起来”。从前面动画的定义，我们可以看到，动画“运用逐格拍摄的方法把绘制的人物动作逐一拍摄下来，通过连续放映而形成活动的影像”，符合电影的“运动性”特征。从对生活的记录方式上看，动画和电影一样，都使用的是“逐格记录”的方法。两者的区别在于，电影用的是冰冷的机器——摄影机来记录，动画则采用人工绘制的方式，将单幅图像连缀成动态影像进行记录。

### 2. 蒙太奇

蒙太奇手法是电影最重要的特性之一。从表达方式上看，动画也借助电影的蒙太奇手法，将一连串镜头巧妙地组合编排，生动地讲述故事，创造鲜活的视听感受。

### 3. 综合性

动画融合了美术、音乐、戏剧等多项艺术门类，和电影一样，是汇聚各类艺术的“熔炉”，属于综合的艺术。由于动画是靠人工制作的，所以工程庞大，必然是多部门、多专业人员合作的结晶。

## 二、动画的特殊属性：高度假定性

如前所言，《电影艺术词典》里把电影的特性归纳为七大方面：①运动性；②视像性；③蒙太奇；④综合性；⑤逼真性；⑥群众性；⑦技术性。除了电影的运动性、蒙太奇、综合性这三方面之外，电影的视像性、群众性、技术性这三点特征，动画也符合：比如电影的视像性，强调电影是一种观看的艺术，而动画是诉诸于视觉的，当然也具有视像性。比如电影的群众性，强调电影是一种广泛传播的艺术，而动画的播出平台也十分宽广，在影院、电视、网络、手机等媒体上广泛流传，当然也具有群众性。再比如电影的技术性，强调电影是在照相术的基础上发展起来的，是一种现代技术催生的产物，而动画也积极地借助新兴技术手段来提高制作效率，当然也具有较高的技术性。



可见,电影的这几项特征,动画几乎都符合。但是其中却有一点不符合,那就是:“逼真性”。从动画片的定义里,我们可以看到,“动画电影对于生活的反映是不追求外在生活形态的逼真,而具有夸张性、象征性等特殊的艺术特征。”因此,动画不仅不追求“逼真性”,而且具有高度的“假定性”。

这一差异,主要是由于动画片独特的制作方式造成的。电影和动画都是对动作的逐格记录,但是二者的记录方式有所不同:电影是用摄像机将现实生活中的真实动作记录在电影胶片上,属于“实拍性地再现”,这是电影与生俱来的“照相”属性决定的。而动画则使摄像机再现现实的“忠实性”发生了向“认识性”的转变。

从前面动画的定义,我们可以看到,动画“以各种绘画形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段”。尽管现代动画的制作手段,已经突破了绘画这一形式,将计算机虚拟现实技术等充分融入,但是动画始终采用的,都是“人工”的制作方式,观众所看到的一切影像都不是“实拍”的,而是人工“创造”出来的,只是动作的幻影,属于“艺术性地表现”,不像电影属于“实拍性的再现”。由于动画用人工方式描摹现实中的动作,将其作为一种“动态幻觉”呈现,因此,动画中出现的角色形象本身不是生命体,而是“用造型艺术手段制作的假定性对象。”

高度假定性,正是动画艺术独特优势所在,这是动画“特殊的艺术特征”。因为,电影能够“以物质形式保留住在时间中流逝的事物”,所展现的只是“一个已逝过程的印记”而已;而动画则把电影的复制性、模拟性,变为了创造性、表现性。如果说电影使“记录动作视幻”,那么动画就是“创造动作视幻”——这是的动画和电影最大的区别。

### 1.1.2 动画表演的三大创作元素

#### 一、动画角色外部形象的塑造

动画表演和真人表演不完全相同,也不是完全不同,而是有所不同。这就是说,动画表演与真人表演在表演的内涵上是一致的、相通的,他们都是外化的表演。如都需要依靠角色的肢体动作、面部表情及其语言来“表达”出他们的情感、体现出他们的性格,反映出他们此时的状态特征。但具体的表现形式、扩展外延及其戏剧性效果是有所区别的。例如动画角色表演的外部形象的塑造,由于动画本身的夸张性,使得动画角色的形象及其动作也有进行相应程度的夸张与变形,这可以是比例上的,也可以是外部形象上的。另外,动画角色形象可以做出很夸张的动作来,而真人角色在表演是很难



做得到。当然，除非是特殊需要，否则真人表演也不需要进行那种程度夸张的尝试。由此可见，外部形象的塑造对于动画表演具有很重要的意义和作用。

关于动画表演的外部形象的塑造，主要包含以下几个方面：角色外在形象，包括角色的比例、服装等、角色动作、角色表情、角色的道具。而这些方面就需要在角色设定时下功夫。而外部形象的塑造的依据主要有：影片的美术风格、剧情安排、主题思想等。影片的美术风格方面，什么样的美术风格决定了什么样的造型特点，如果风格写实，角色造型就不能太夸张。影片的主题思想，如果你想表现沉重悲伤的主题，那片中角色的造型特征就不能是喜剧式的人物，如Q版人物，角色的肢体动作也不能是夸张的、搞笑的。

关于外部形象的塑造中的动作方面，在影视动画表演中每一个动作背后都包含着一定的含义。动画角色动作的作用并不仅仅局限在动作本身，没有无意义的动作，因为动画角色在做某一特定动作时，背后是有某种原因、有某种驱动力的。这就要求我们在动画创作中要避免无任何意义动作的加入。首先，这个无意义动作对动画本身不会产生任何正面的作用。其次，多一个动作就等于给制作团队加了更多的工作量，耗时、耗力还耗成本。

关于外部形象的塑造中的表情方面，主要是指角色的面部表情，虽然说人体的各个部位都能表达情感，但是最容易表达、表达得最全面的还是角色的面部。而关于这一点，即使是体验派大师的斯坦尼斯拉夫斯基也是十分重视的，在其作品《奥赛罗导演计划》中曾多次谈到面部表情与语言表情的动作配合。影视动画创作者要学会像演员那样对周围的生活进行细致的观察，并对这些所观察到的现象进行深入的分析与研究，然后做一定的记录。只有这样，才能在创造出更具有观赏性的影片。

最后，动画表演中外部形象的塑造中还有一个重要的特质，就是适度的夸张及变形，之所以是“适度”是因为考虑到了动画作品中也有不少偏写实的作品。我们看的动画作品中的一些动画角色虽然有不少是有一些生活中的原型，但这并不是照搬，而是经过一定的艺术加工而提炼出来的。此外由于动画的夸张性，一些动画作品中角色们做的一些表情跟动作往往是现实生活中的人们无法做到的。而这又包括两种情况：一是可以做到，但不合适这样做，如一个正常的男青年在走路的时候活蹦乱跳或走“太空步”，这显然会被说成是神经病。二是本来就做不到，如正常的人是无法做到动画角色那些夸张变形的动作的。而这就涉及在动画表演中需要对动画角色的动作或是表情进行“合理的”夸张与变形。当然，这种夸张与变形并非是完全无根据的变，它也是有一定规律可循的。这种规律主要体现在夸张与变形要符合角色的生活背景、心理状态、性格特征、职业、身份地位、生理特点等等。



## 二、影视语言及蒙太奇思维的运用

影视动画中的表演，是一种区别于影视（戏剧）表演的特殊艺术形式。它主要由两个重要的方面组成：一是动画借鉴影视（戏剧）的“影视性”表演，二是角色表现动画的“动画性”表演。前者是动画表演不可忽视的重要因素，而后者是动画表演的灵魂和根本所在，前者主要是画面分镜头台本来实现，而后者主要是通过动画的角色设定及动画角色带有动画性的表演来实现。影视动画创作过程中画面分镜的创作是很重要的，有一个细致完整的分镜，就会使我们在后期的制作过程中顺利很多，省去我们许多不必要的工作。影视动画不像真人影视作品那样，可以一次不成功再拍一次，画面分镜头台本就好比是真人的预演一样，做好充足的前期准备，如背台词、道具准备等。我们在“创作”或“表演”一套动作的时候，为了使我们的动作更加真实、生动，表演更加到位，那么之前创作的那个细致完整的画面分镜就是我们创作的依据，这样就会使我们创作的动作更加符合影片剧情的需要，而这样动画表演在影视元素方面才算是做到位。

相信看过日本悬疑动画《红辣椒》（又名《盗梦侦探》）的人，都会觉得它的画面非常的细腻，镜头感特别强。原因很简单，因为它的创作者——日本著名动画导演今敏在前期创作分镜头时，工作做得非常细致、到位。而细致、到位的原因是导演在动画创作时十分注重动画的“影视性”表演。因此，我们在创作过程中必须做好前期的分镜的准备，让我们的影视动画表演的影视元素更加丰富多彩。

说到影视动画的影视创作元素，主要指的就是我们通常所说的视听语言，而视听语言是指人类创造并使用的，同时依托视觉（眼睛）和听觉（耳朵）两种感觉器官，以声音和图像的综合形态进行的思想、感情的交流。它的功能是叙述、议论、说明、抒情、虚构。我们在影视动画创作中要很好得利用视听语言，使影片的叙事性更强、表意功能更加全面、完整。

此外，关于动画剪辑的问题。我们不能因为影视动画的独特的创作形式就认为影视动画就没有剪辑一说，影视动画中也有剪辑。只不过这种剪辑是区别与影视创作中的剪辑，它是一种前中期创作时的剪辑意识，一种蒙太奇思维。也就是说，在前中期的动画创作中，动画导演需要在剪辑意识的指导下进行相关的创作，而这种剪辑意识主要就体现在画面分镜的创作上。动画中的剪辑与实拍影视的剪辑既有联系又有区别，他们都属于影视视听语言的运用范畴。但是，动画是一种特殊形态的影视作品，在剪辑处理的具体手法上就存在一些与实拍影视的区别。动画剪辑首先也遵循一般影视剪辑的基本规律：影视动画同样需要影视化的镜头安排。在设计画面分镜的时候，动画

创作者可以借鉴实拍影视的一些手法,如蒙太奇的运用、转场技巧等处理手法,以及加减法原则、流畅性原则与时空补偿原则等剪辑法则,通过这些手法的运用会使我们创作的动画作品更具影视性,进而就更具观赏性。

### 三、戏剧(喜剧)要素的借鉴与融入

影视动画的戏剧要素也是构成一部成熟影视动画作品的重要因素之一,一个影片是否吸引人,戏剧冲突起到很大的作用。普通观众很难会对一个平淡无奇的东西感兴趣。在影视动画创作过程中,合理的安排冲突是很关键的。表演大师卓别林的作品,为什么我们在看时一直在笑,因为他总是用他的表演给观众出其不意的感觉。在他的影片中我们能看到很多的戏剧冲突,这也是为什么他的作品能吸引观众的原因之一。

现在的影视动画作品多少都带有一些喜剧色彩,很多人甚至觉得动画就是一个轻松的艺术表演形式。喜剧这种集幽默、风趣、滑稽、诙谐、嘲讽、戏谑于一身的剧种,用荒诞离奇的手法制造出包袱和噱头,用小人物自我暴露缺陷的伎俩来刺激观众的神经,撩拨观众的笑肌,使观众在笑声中认识社会、反省自身、洗涤灵魂,是集娱乐功能、教育功能、商业功能和审美功能于一身的艺术形式。大家仔细回想一下自己所看动画作品,有不少都具有这一特征,原因很简单,它是动画娱乐性的体现。动画作品在动作设计上追求滑稽可笑、诙谐逗乐、风趣活泼,在情节设计上比较简单,但都是离奇荒诞,利用夸张无厘头的设计抖出令人捧腹的包袱噱头。动画表演对于喜剧的借鉴有很多:像是借鉴棍棒喜剧(追逐打斗喜剧),多在动作上制造超出逻辑但幽默搞笑的噱头,如《倒霉熊》等;超越喜剧人物、动作设计上极尽夸张、突破自然规律,如惯性或是地球的引力等,迪士尼、梦工厂出品的动画中的许多动画角色的表演都是如此;借鉴喜剧表演,创造丑化表演,如《美丽三重奏》中角色的设计不少都是夸张或者丑化的。

我国早期创作的许多动画作品如《大闹天宫》等都加入了戏剧要素,结合戏剧的程式化来分析一下影视动画表演对于戏剧的一些借鉴:首先,程式化的动作,以模仿动作和舞蹈动作来代替真实的行为,像《大闹天宫》孙悟空耍金箍棒的动作很像戏剧中的武生们耍枪的动作;其次,戏曲中表现情绪的声音很多,各种不同的角色有不同的发声,音效也同样是动画表演中很重要的组成部分,不只是有台词,还有很多特效声音的加入,为影片增加更多的色彩。

在影视动画的创作过程中,创作者们重点要解决就是有关动画表演的问题,而只有把关于动画表演所包含的三个元素做到位,才能算得上是真正意

义上的动画表演。因此，我们在动画创作时，就要考虑到并重点把握有关动画表演的问题，并把关于影视动画表演的角色外部形象的塑造、影视语言及蒙太奇思维的运用、戏剧要素的借鉴及融入这三个方面的创作元素有机地结合起来。只有这样，才能使创作的影视动画作品完成一次质的飞跃，才能让业内人士认可、让观众接受和喜欢。

### 1.1.3 动画角色表演特点分析

#### 一、中国动画角色表演特点

##### 1. 表演具有写实特性

中国人向来含蓄保守，动画角色表演的风格也不例外。中国动画在对于角色的刻画以及对动画表演整体风格的把握两个方面都富含写实的特性。

##### 第一：角色刻画含蓄保守

中国早期动画片中对角色的塑造比较含蓄，重点突出故事情节。动画角色的喜怒哀乐都是在现实生活表情上稍加地简单改造。夸张的艺术手法运用较少，整体来看是属于比较保守的类型。与美国动画《猫和老鼠》相比，同为猫鼠题材的国产动画片《黑猫警长》、《舒克和贝塔》中的动画角色在表达惊愕这一种表情时，不会出现《猫和老鼠》中汤姆猫下巴掉地上、眼球瞪出眼眶这样出位的表情（图 1-1-1）。黑猫警长的表情为：双眉紧锁，耳朵机警地竖起，眼睛瞪得像铜铃。可见中美动画角色表情的表达区别之大（图 1-1-2）。

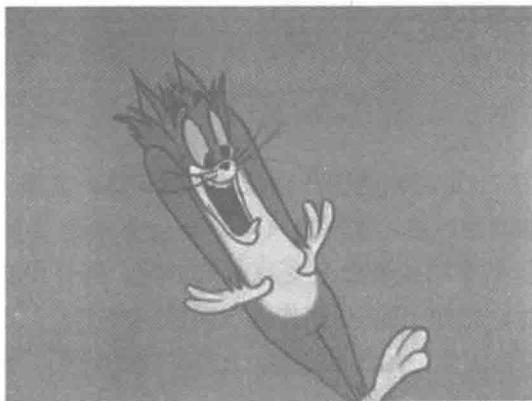


图 1-1-1



图 1-1-2

中西动画在表达上的不同是整体现象而并不是个体现象，这种区别源自剧本创作和角色设计。动画角色从剧本、角色设计、角色表演设计上都受到了传统文化背景的影响，中西文化差异渗透到动画创作的每一个阶段。近期的中国动画角色表演与早期相比，在表情上引入了一定程度的夸张的，但总体来说还是保持了中国传统文化中的沉稳保守的风格，较为含蓄而不张扬。

## 第二：动画表演整体风格写实内敛

中国动画常常运用现实主义题材，搭配写实的表演风格，这类动画的主要重心在于为了传达故事背后的相关哲理。1964年中国动画《草原英雄小姐妹》，取材于真实生活，这部作品中，动画角色设计、场景设计写实，角色的表情和表演都为写实风格，尤其角色动作方面没有过多的夸张变形处理。这样的写实风格主要受到了当年中国社会风气的影响，片中还穿插了很多当时流行的革命舞蹈的动作。写实的动画在一定程度上反映了真实生活，但对于细节的处理不够到位，难以渲染观众情绪。

### 2. 突出民族文化特色

20世纪中期至20世纪末的国产动画的题材丰富，表演风格多样，大多具有民族风格，比如戏曲风格、水墨画风格等等。

戏曲风格的作品在动作表演上受戏曲的影响，具有程式化特点，这类作品非常具有代表性。比如1956年制作的《骄傲的将军》，在创作上借鉴了中国的传统戏曲的许多因素，尤其是京剧，比如京剧的扮相、服装、脸谱、道具、武打等等。在1979年版的《哪吒闹海》中，哪吒在很多打斗场面中的耍枪、转枪、踢枪等动作，都能看到戏曲表演的影子。在《大闹天宫》、《铁扇公主》、《天书奇谈》等很多动画中都体现了博大精深的中国戏曲文化。“中国学派”风格的主要特征就在于动画角色表演中借鉴和运用了传统戏曲元素，形成了



一种独特的风格。这是对中国传统文化，对戏曲的一种传承与革新。戏曲角色表演与动画角色表演的结合为传统艺术的现代化提供了思路，也为动画艺术注入了新的活力。

我国艺术形式具有多元化特征，中国的诗词、水墨画等都能表现出中国艺术中飘逸、雄浑、醇厚、古朴、淡薄等意境美。这也深刻影响了中国动画。

写意派水墨风格动画是非常具有代表性的中国风动画。水墨动画片是上海美术制片厂于60年代初试制成功的片种，其代表作品有1961年的《小蝌蚪找妈妈》（图1-1-3）、1963年的《牧笛》、1988年的《山水情》等。水墨动画片在动画制作中引入了中国民族绘画里水墨画的特点，相较于传统动画中“单线平涂”的人物造型，其中人物造型既没有边缘线，又不是平涂，作品具有虚实相伴和轻灵优雅的特点，将毛笔画在宣纸上的效果表现在了影片中，这样的技巧营造了一种新的动画艺术格调。比如1961年的《小蝌蚪找妈妈》，影片中的动物造型由齐白石先生创作。水墨动画与一般动画片不同，角色造型没有轮廓线，水墨在宣纸上自然晕染、浑然天成，角色的动作和表情优美灵动，泼墨山水背景充满诗意、意境深远。水墨动画片在中国电影艺术的发展道路上，为民族化、大众化的作品开辟了一条新道路。

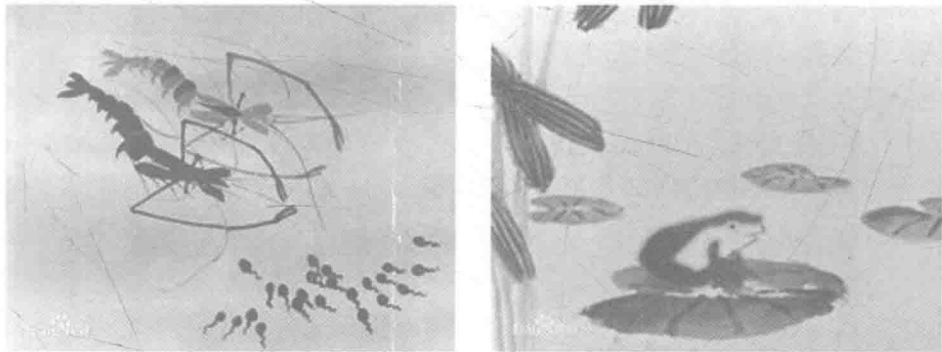


图 1-1-3

## 二、日本动画角色表演特点

### 1. 动作的相对简化

美国动画一般为动画电影，投资高、片长短，所以每个镜头都制作精良。日本动画长篇居多，多的甚至达到几百集，制作时间较长，因此在制作过程中极为注重效率、尽量降低工作量，简化角色的动作表演。一般只在单帧的静止画面加上配音，这样既不影响剧情的发展，也省去了很大的工作量。日本动画通过提高故事的精彩性和猎奇性的手段吸引观众。





美国二维动画的制作方式是一拍一，一张画拍一次，占一帧，每秒画 24 张，所以角色动作显得十分柔和流畅。而日本动漫主要商业化，竞争激烈，大部分作品都以减少帧数来降低成本，一般采取一拍二的制作方式，一张画常被拍两次，占两帧，每秒 12 张，这种方式能够节约大量成本。虽然一拍二的制作方式帧数较少，但观众观看影片并不会觉得不流畅。这是因为动画每秒都有一定画面帧数的指标，只要达到指标的作品，画面都会很流畅，只有帧数过少才会卡。这种方式在一定程度上来说简化了角色的细节动作，而且很适合对速度力量极度夸张的打斗类型的动作表演，创造了一种简洁利落的动作风格。当然日本动画中不全是采用一拍二手法，一些优秀动画电影如宫崎骏的作品基本上采用一拍一的制作方法，做工十分之精细。

### 2. 镜头语言的充分运用

动画角色表演与镜头运动的夸张结合也是日本动画表演的一大特点。在动作性题材的日本动画中，经常可见夸张的动作表演与夸张的镜头，近年来的日本动画很喜欢用这类镜头表演技巧。

比如《火影忍者》中的这组镜头，角色从高空落下，重重落地，落地后除了衣服随惯性飘动整个身体保持稳定，整个动作干脆利落，落地缓冲等细节动作的缺失，不仅没有影响动作的表现力，反而更能表现了角色的身手敏捷。镜头第一帧是以大广角的视角仰拍高空下落的角色，第二帧、第三帧角色的腿在镜头画面中放大变形，给人一种踩入的感觉，随后镜头切换到正常视角，角色一脚落地的时刻，镜头出现了摇晃，给观众一种重物落地直观感受，留下一个精彩绝伦的亮相。类似这种表演镜头的运用在日本动画中十分常见，成为日本动画表演的一大特点。（图 1-1-4）