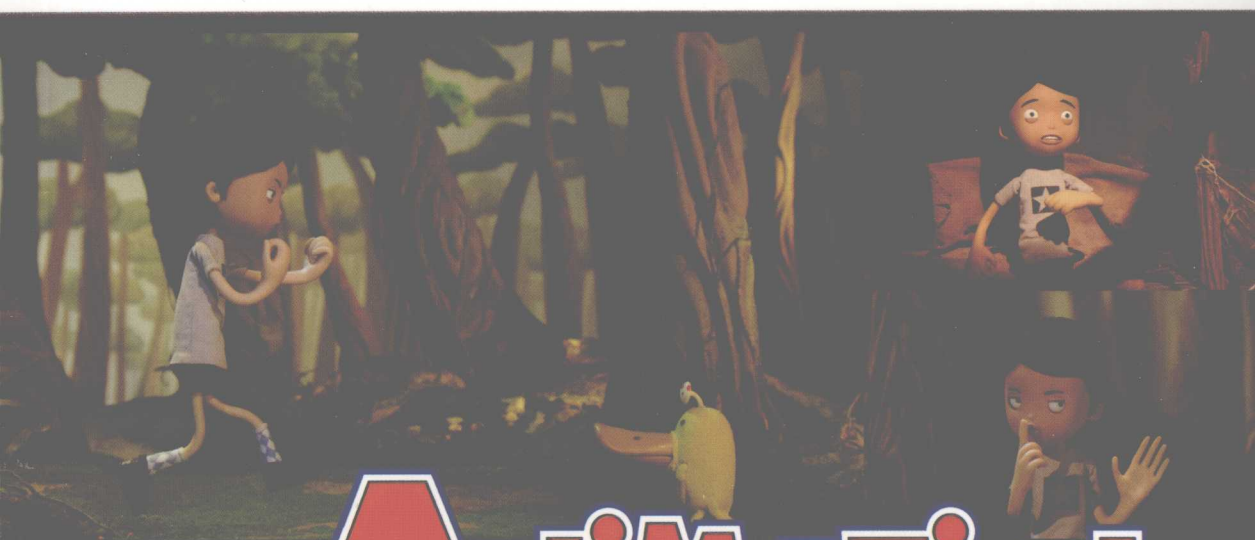
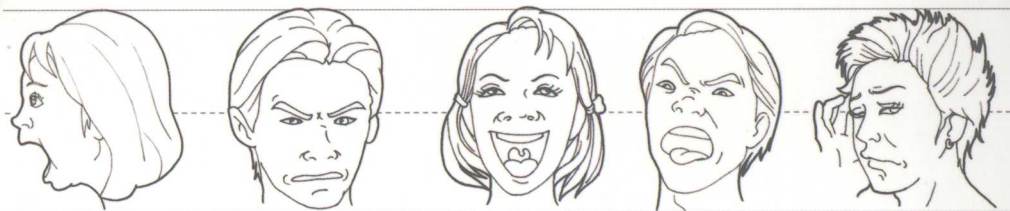




北京电影学院动画艺术研究所推荐优秀动漫游系列教材

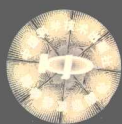
北京电影学院动画艺术研究所
Animation Art Research Office (AARI)



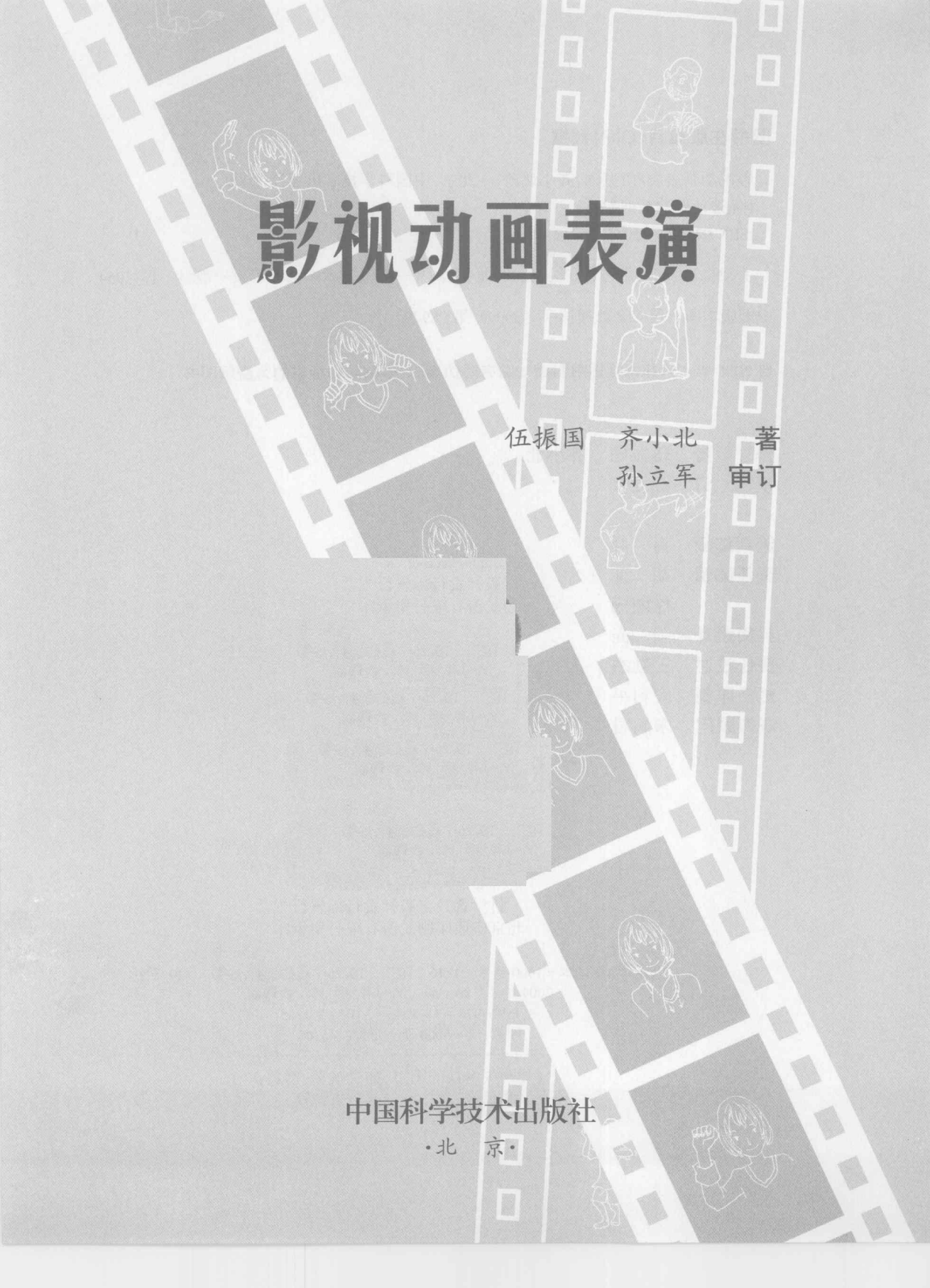
ANIMATION

影视动画表演

伍振国 齐小北 著
孙立军 审订



中国科学技术出版社



影视动画表演

伍振国

齐小北

著

孙立军

审订

中国科学技术出版社

·北 京·

图书在版编目(CIP)数据

影视动画表演/伍振国,齐小北著.—北京:中国科学技术出版社,2009

(优秀动漫游系列教材)

ISBN 978-7-5046-5312-3

I.影... II.①伍...②齐... III.动画片—表演艺术—高等学校—教材 IV.J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 089794 号

自 2006 年 4 月起本社图书封面均贴有防伪标志,未贴防伪标志的为盗版图书

作 者 伍振国 齐小北

审 订 孙立军

策划编辑 肖 叶

责任编辑 胡 萍

徐姗姗

封面设计 阳 光

责任校对 王勤杰

责任印制 安利平

法律顾问 宋润君

中国科学技术出版社出版

北京市海淀区中关村南大街 16 号 邮政编码:100081

电话:010-62173865 传真:010-62179148

<http://www.kjpbooks.com.cn>

科学普及出版社发行部发行

北京盛通印刷股份有限公司承印

*

开本:700毫米×1000毫米 1/16 印张:18.25 彩插:4 字数:320千字

2009年8月第1版 2009年8月第1次印刷

ISBN 978-7-5046-5312-3/J·35

印数:1—5000册 定价:45.00元

(凡购买本社的图书,如有缺页、倒页、
脱页者,本社发行部负责调换)

目 录

1 绪 论

- 2 一、动画表演的起源
- 3 二、动画表演的现状
- 6 三、动画表演的教学

9 第一章 动画表演的人体元素

- 10 第一节 肢体动作与肢体语言
- 13 一、手指与手腕动作（符号型）
- 13 二、臂肘与腰身动作（示意型）
- 13 三、头颈与肩背动作（模拟型）
- 17 四、腿脚与臀部动作（情绪型）

20 第二节 面部动作与形色语言

- 26 一、眉眼与额头动作
- 30 二、耳鼻与头皮动作
- 31 三、唇舌与牙齿动作
- 34 四、面部与喉部动作

35 第三节 言语动作与有声语言

- 36 一、构成语调的六个要素
- 38 二、言语中的音变规律
- 43 三、如何掌握重音与停顿
- 48 四、语音化妆和语言造型
- 52 五、语音发声原理及其练习
- 57 六、语调整奏的对比关系
- 62 七、决定语调的心理因素
- 66 八、动画对白的衔接技巧
- 68 九、动画配音的语言技巧

73 第二章 动画表演的夸张变形

74 第一节 夸张变形是动作的合理伸缩

- 74 一、动作的指示性

75	二、动作的引导性
75	三、动作的抒情性
75	四、动作的描绘性
76	五、动作的隐喻性
76	六、动作的讽刺性
77	七、动作的试探性
77	八、动作的代表性
85	第二节 夸张变形以生活原型为依托
92	一、动作的职业特征
92	二、动作的时代特征
95	三、动作的地域特征
99	四、动作的生理特征
100	五、动作的性格特征
101	第三节 夸张变形以心理感受为依据
104	一、动作的形象感——动作描述的模拟性
106	二、动作的情绪感——动作过程的起伏性
109	三、动作的协调感——动作之间的关联性
111	四、动作的节奏感——动作快慢的对比性
114	五、动作的流动感——动作方向的一致性

117 第三章 动画表演的戏剧元素

118	第一节 动画表演借鉴喜剧
118	一、喜剧的特点
120	二、喜剧的类型
128	三、谈谈丑化表演
130	第二节 借鉴戏剧程式化
130	一、程式化的动作——以模仿动作和舞蹈动作替代真实的行为
131	二、程式化的乐曲——以不同的曲牌表现不同的情绪
132	三、程式化的语言——以某地方言代替各地方言
132	四、程式化的形象设计——以夸张意象的脸谱表现各种类型人物

- 133 五、程式化的服装设计——以夸张的色彩和款式表现各
种人物的服装
- 134 六、程式化的布景道具
- 136 第三节 动画角色性格的塑造
- 136 一、角色性格的概念与类别
- 139 二、角色性格的塑造手段
- 140 三、戏剧与动画人物

145 第四章 动画表演基本训练

- 146 第一节 模仿力是动画表演的基础
- 146 一、模仿飞禽走兽虫鱼
- 157 二、模仿不同类型的人物
- 160 三、模仿聋哑人、交通警察、裁判员手语的提示
- 165 第二节 感受力是动画表演的源头
- 165 一、视觉感受练习提示
- 166 二、味觉感受练习提示
- 168 三、嗅觉感受练习提示
- 170 四、触觉感受练习提示
- 197 五、听觉感受练习提示
- 199 六、心理感受练习提示
- 200 第三节 体验力是动画表演的支柱
- 200 一、体验恐怖练习
- 204 二、体验情绪转折练习
- 215 三、体验激情练习
- 217 第四节 想象力是动画表演的中枢
- 218 一、物体变形的想象
- 219 二、简单动作编小品
- 220 三、用道具编小品
- 230 四、用地点编故事
- 233 第五节 表现力是动画表演的通路
- 243 一、规定情境命题练习提示
- 249 二、单人命题小品练习提示

250 三、人物关系命题小品练习

251 四、多人命题小品练习提示

261 附录一 动画制作的基础手法——原画要领口诀

262 附录二 动画表演动作设计技巧

265 附录三 聋哑人手语图例

277 附录四 独幕话剧——《圣井》

282 附录五 动画表演课教学大纲

284 参考书目

绪 论





动画表演——听起来令人感到有些生僻，即便是学习动画专业的学生也要问：“我们为什么也要上表演课？”他们仍然迷惑不解，以为表演课只是表演系学生的必修课。其实就动画表演而言，在很早以前，人们就利用光影在墙上或地上做手影游戏：马头、小兔子、小狗、大灰狼，不但耳朵会动，嘴巴也能张合。这种光与影的活动其实就是动画的雏形，在做这种游戏的时候即是在进行动画表演。电视节目曾介绍过焦建成和石磊的手影表演，他们做得越是形象逼真，表演得就越好。



一、动画表演的起源

动画片，国人一般以为这是近年来由外国传入的舶来品，其实不然！

相传两千多年前的先秦时期，《墨经》与《韩非子》就曾记载了根据针孔成像的原理制作的暗匣和在透明豆荚内壁上图画景物，并在阳光下投影在屏壁上的史料；西汉时期，宫妃把梧桐树叶剪成人形，映在窗户上表演，逗太子玩；汉武帝时期，有人在帷帐上投射武帝已故爱妃李夫人的影像，汉武帝竟信以为真。

中国动画发展的历史源远流长，其中皮影戏可以算做是中国动画的雏形。皮影艺术诞生于两千多年前的西汉，发祥地在陕西。这种古老艺术形式是光影成像原理与绘画雕刻艺术的巧妙结合，在我国北方地区广泛流传。在清代，华北地区尤为兴盛。在动画制作手段进入我国之后，皮影艺术也被搬上了屏幕，诞生了一系列的优秀作品。虽然在制作手段上，我们是依靠动画制作的方式，但在表现形式和表演艺术的风格上，皮影艺术无疑在中国动画发展史上起到了至关重要的推动作用。

皮影戏的造型虽然是平面的，但它通过灯光照射使“影人儿”映在影窗上，与镂空雕刻艺术巧妙结合，就能表现出变幻莫测的虚实效果，甚至产生立体感，其表演风格幽默夸张、天马行空，忽而腾云驾雾，忽而移山填海，忽而穿针引线，忽而潜入龙宫……大到宇宙，小到针眼儿，表演手法变化无穷，“影人儿”在艺人的操控下几乎无所不能，加上其在幕后的配器配音，真假声巧妙结合，使生、旦、净、丑等一个个栩栩如生的人物形象和妙趣横生的民间故事得以呈现在观众面前。由此可见，艺术的传承与发展、影响与互动，必将使我们今天的动画表演从中汲取丰富的营养。

图1所示的《鹬蚌相争》就是一部利用皮影戏的表现手法、剪纸艺术以及水墨拉毛工艺制作的动画片。



| 图 1 |

《鹬蚌相争》(1983)



二、动画表演的现状

中国动画片从1919年万氏三兄弟制作的舒震东式华文打字机活动广告片《纸人捣乱记》卡通片开始,到著名的《大闹天宫》、《哪吒闹海》,至今已经90年了,其科技含量越来越高,除摄影、照明、录音、剪辑、洗印等环节的技术保证外,数字技术也已经越来越多地被应用于动画领域。1995年,全三维动画电影《玩具总动员》的问世,电脑技术在动画领域的发展突飞猛进,三维动画已渐渐成为影院动画的主流。随着技术手段的进步,创作者对于动画片实现艺术价值方面的要求也越来越高,除剧本创意、整体美术风格的设计与把握,以及音乐、音效设计以外,单就动画表演而言,仅仅利用夸张变形,制造喜闹剧式噱头的表现手法,已经显得太过单一。创作者开始致力于发掘更加丰富饱满的故事情节,设计更加逼真生动的动作表情,创造更加具有可信性并深入人心的动画形象。美国动画片《狮子王》在这一方面可谓是一部里程碑式的作品。如果我们还只停留在使动画人物在说话时机械地张嘴闭嘴的木偶戏阶段,而不能实现人格化的、面部表情丰富的表演,不能与时俱进,就会被甩在时代的后面。因此,我们必须下大力气,跟上世界动画产业蓬勃发展的脚步,使我们培养出来的创作新军不但懂绘画、懂编剧、懂导演、懂三维制作技术,还要懂音乐作曲、懂表演艺术,能够把表演规律、表演技巧融入动画创作中,把培养全方位人才的工作落到实处,才谈得上使我们的动画作品赶上并早日超过世界先进水平。

众所周知,中国动画曾经有过辉煌过去。当时,其丰富多样的表现手段和高超的艺术水平,在世界领域都是位于前列的,除《天书奇谭》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《金猴降妖》这样优秀的长篇作品以外,还涌现出诸如《小蝌蚪找妈妈》、《三个和尚》、《悬空寺》、《猴子捞月亮》、《骄傲的将军》、《拾驴》、《张飞审瓜》、《火童》、《金钱梦》、《一幅僮锦》等大量实验性与艺术性兼备的短篇作品,以及像《葫芦兄弟》、《黑猫警长》、《皮皮鲁和鲁西西》、《舒克和贝塔》等高质量的电视动画系



| 图 2 |
《大闹天宫》(1961 ~ 1964)

| 图 3 |
《骄傲的将军》(1956)

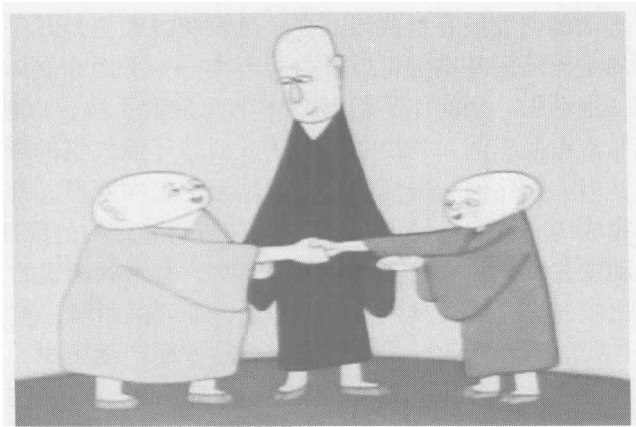


| 图 4 |
《哪吒闹海》(1979)



| 图 5 |

《三个和尚》(1980)



列作品,可谓百花齐放。但是,中国动画的发展之路又是非常曲折的。中国动画创作的先行者并非诞生在太平盛世,而是诞生于新中国成立之前混乱的时期,使得动画产业在中国发展的脚步缓慢。即使在新中国成立后,虽然经历了短暂的春天,也没有一帆风顺地走下去。先是“文化大革命”期间,国内文化事业陷入停滞,致使动画片产量锐减。之后的改革开放,给中国经济发展带来了新的生机,这是从经济到文化的全面开放,但激烈的市场竞争对当时国内的经济体制也构成了挑战,中国动画产业面对国外动画产品的强烈冲击,且面对自身不够健全的产业链,导致中国动画的创作再一次陷入停滞不前的尴尬境地,优秀动画作品的产量也越来越少。俗话说:“逆水行舟,不进则退”。中国动画的发展渐渐落在了时代的后面。

放眼国际,美国迪斯尼公司的“米老鼠和唐老鸭”作为知名动画品牌已经畅销世界 80 年,除此之外其许多卡通形象都已成为世界动画史上的经典,直到今天仍然在产生经济效益。迪斯尼公司于 1998 年出品的取材于中国古代故事的动画影片《花木兰》还曾在全世界创下 1 亿 8 千万的高票房。另外,日本的动漫创作力量一直在国际遥遥领先,韩国作为后起之秀发展速度惊人,欧洲地区的动画艺术短片在全世界独树一帜,这样的国际环境对于中国动画的发展来说可谓形势逼人。

就艺术风格而言,目前世界上可以按地域分为几派,即中、日、美、欧。中国早期的动画创作表现手段丰富多样,主要以国画、剪纸、折纸、皮影等传统艺术形式为代表,写意传神,注重神韵意趣,借鉴了诸如戏曲程式化动作和舞蹈动作等很多传统艺术形式。传统的日本动画以水彩画、油画以及木偶动画为代表,以故事结构取胜。早期的日本动画为了追求大规模的产量而创造了一套高效的制作手段,注重画面和造型的美感,而放松了对动作表演细腻程度的要求。随着国际文化思潮的转变以及三维技术在动画创作领域的发展,如今的日本动画受世界潮流的影响,为了和国际接轨,开始越来越重视动作表情的细化和真实感。从早期手冢治虫的《铁臂阿童木》,到宫崎骏风格的动画品牌,再到大友克洋九年磨一剑的《蒸汽男孩》,



日本动画的发展有目共睹，在角色表演方面更是几乎能够达到以假乱真的地步。美国的主流动画基本上可以分为两大类——平面和立体，其中立体部分包括偶类动画和三维动画。平面作品借鉴日本动画造型手段，以单线平涂为主，施以单色阴影，但非常重视影调和光线变化对于造型和环境气氛的影响，在造型上五官形态极度夸张，但人物比例和透视关系严谨，无论怎样变形，都是在真实的人体比例关系基础上完成的（写实、模拟），注重人体或物体结构的穿插以及角色动作的真实感。欧洲的动画艺术短片风格多样，类型丰富，有木偶剧式的，如《好兵帅克》；也有制作手段比较先进，但极具风格化的作品，如《美丽城三重奏》。

我国动画产业近两年在院线作品方面产量很少，但并非停滞不前，很多动画创作者仍立足于振兴中国影院动画事业而为之奋斗，在制作技术和制作水平上都取得了相当可喜的成绩。由北京电影学院动画学院制作、北京青年电影制片厂出品的动画影片《小兵张嘎》的完成，改写了新中国从 1959 年到 1999 年这 50 年出品包括《宝莲灯》在内的 6 部动画长片的历史。该片荣获第 11 届电影华表奖优秀动画片奖，赢得了业内人士的肯定，使中国的影院动画重新引起了人们的关注。



三、动画表演的教学

电影学院动画专业从 1978 年恢复本科生招考即已开展教学工作，1984 年再次招考，其动画表演课仅占第二学年的一个学期，每周四节课，而且常常因为临时安排老师来授课，没有专门的教学大纲，针对性不强或流于形式，甚至不够重视，影响了教学效果。从 97 级、98 级本科班开始，有了相对固定的教员及其对教学内容的不断钻研，才逐步确定动画表演教学的内容与方向。2002 年，由伍振国与孙立军合著的《影视动画表演》初稿完成，历经 10 年的潜心研究，深入浅出、归纳梳理，遵循了从理论到实践、从借鉴到创新、从继承到发展的思路，完善了动画教学内容体系，填补了这类教材的空白。

动画表演虽然是一门小课，却是必修课。97 级、98 级毕业生如今已成为动画产业界和动画教学领域的重要力量，这与他们知识结构的丰富、完整是分不开的。现在有很多院校都设立了动画专业，专业院校也划分了不同类型和层次，但大都没有开设动画表演课，这会造成学生在知识结构上的缺失。

动画表演——顾名思义，是用会动的漫画来进行表演。动画创作者必须通过自己手中的画笔来实现这个表演的过程。他们不是演员，不必上台亲自演戏，更不用化妆，但他们必须用心排练，将各种动作和表情对着镜子或在心里演示若干遍，然后再将它们移植到画纸上。

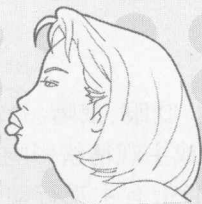
演员在用自身的肢体、面部、声音演戏的时候，需要用角色的性格特点和心路历程来规范自己的动作，才不至于使艺术符号变形或移位，这种角色的心路历程被



称为“内心独白”。演员若缺乏这种行动的真实有机过程，表演就会失去生动性而变成机械地背台词，刻板地走地角位置，显得只有躯壳没有灵魂。同样的道理：动画创作者在创造动画人物时，若缺乏真实有机的过程，也会使作品失去生动性而变成刻板的图解。所以说，我们为动画专业的学生开设表演课的目的，并非要培养他们做演员，而是要使这些学生们摸清表演规律，掌握表演方法，然后全力以赴地为笔下的人物形象去寻找、设计最具外化效果的形象和动作，使人物丰满起来，合情合理，生动感人；还要研究哲学与心理学，将形象思维与逻辑思维相结合。动画表演强调动作性——心理活动是靠肢体动作、面部动作和言语动作综合体现的。因此，我们在训练过程中，对以往的表演教程采取必要的修正和改造，进行必要的取舍与完善。无实物与想象感觉练习要多练；多人小品与片段可以简略；语言造型、配音技巧要重点掌握，因为依照国际流行的创作手段，先期录音为动画人物的确定，提供了重要的语言造型依据。另外，需要借鉴喜剧表演与程式化表演的经验，肢体语言的表意应该明白。总之，一切有利于动画表演的元素都已被列入本教程之中。

第一章

动画表演的人体元素





动画表演需通过三方面不同的表情动作来外化角色的心理感触，即肢体表情动作、面部表情动作、言语表情动作。它们又称为三种语言——肢体语言、形色语言、有声语言。

这三个部分的表情动作都由心理活动来指挥，它们相互关联、相互依存、缺一不可，或者说这三种语言是互相说明、互为补充、协调一致地表达着动画角色的内心独白，形成了动画表演的“三位一体”。

也可以说，心理活动是外部动作的原动力，外部动作是心理活动的显示器。并且，它们往往是二合一或三合一地表达情感，既有形又有色还有声，达到形神兼备、声色俱佳的地步。



| 图 1-1 |

心理活动的“三位一体”表现形式

第一节 肢体动作与肢体语言

我们知道，客观上的条件反射——包括吃喝拉撒睡、眨眼、抿嘴、耸鼻和不经意发出来的声音都不能称为肢体语言，只有受主观意识驱使或主观情绪影响所形成的动作才能称做肢体语言。因此，动作之所以形成肢体语言，必带有主观行动性——想表白什么，想说明什么，想回答什么，想提醒什么，想示意什么，想告诉人们什么……

肢体语言作为有声语言和形色语言的补充与说明，常常是比比划划地来表意，例如说到物品的大小，人的高矮胖瘦、麻脸、秃顶、兜齿、近视、瘸腿等形象特点，都会伴随带有模拟性和描述性的肢体动作出现；又比如说到这儿、那儿、前后左右、