

# 论动画动作和京剧表演艺术的融合

马宁洲

(杭州师范大学 国际动漫学院,浙江 杭州 310012)

**摘要:**设计角色动作是动画片制作中极其重要的一个环节。动画师在设计角色动作时需要亲身体会动作,有时候还要“表演”角色。京剧动作来源于生活,但又不同于生活,是经过艺术的加工提炼的。京剧表演艺术虽然有程式化的特点,但不是一成不变的,它也随着京剧表演艺术家们的努力改善而更加完美。在不背离美的前提下,可以大胆地把相对繁琐的京剧动作简化并解析于动画片中,让观众在理解动作的同时,理解本民族的传统文化。

**关键词:**动画片制作;动作;京剧;表演艺术

中图分类号:J821.2

文献标志码:A

文章编号:2095-0012(2012)01-0099-06

## 一、角色动作在动画片中的重要性及地域性

动作亦称行动,是揭示人物内心世界和刻画人物性格的基本手段,在电影电视中称之为情节(action)。笔者认为如果把一部动画片比作人体的话,其头部就是动画剧本,主导一切;其服饰就是动画风格,动画风格构成每部动画片迥异的外表;其肢体就是动画片的动作——头脑再好,外表再漂亮,如果不会演戏,那么这台戏还是一团糟。动作到位、得体,舞台就有了生气,那么就能演出一台好戏。

提到角色动作就不得不提迪士尼动画。近80年来,动画片的角色动作是最令迪士尼骄傲的“金字招牌”。迪士尼的能工巧匠们将他们源源不断的奇思异想毫无保留地奉献给全世界的人们:除了大名鼎鼎的米老鼠以外,还有在大萧条时期振奋美国人人心的是智多谋的三只小猪,杀死火龙的勇敢的王子,想变成小男孩的木

偶,性情火爆的小鸭子……这些动画形象和动作不仅带给人们欢乐,更重要的是它们往往能引起人们情感上的共鸣,发人深思。<sup>[1]</sup>在不断发展当中,迪士尼动画片的表现力越来越强,越来越能准确地把握普通人纤细的情感和人格特点。迪士尼创造了他们自己的动作模式,这个动作模式给迪士尼带来了巨大的收益和无数的影迷。我并不是故意夸大角色动作在动画中的重要性,而确实是角色的动作直接能为动画片增色不少。设想一下,如果有一天角色动作在动画片中的表现全都一样的话,那么动画片会变得多么乏味,想必观众也很快就会对其厌倦。只有不断的变化才能吸引观众的眼球,这也是动画师最基本的工作。

动作并不是人们想象中的那么简单。举个例子,朋友见面打招呼的动作在东西方甚至在每个国家、每个时代都不一样,而且男女也是区别对待。西方诸多国家的礼节是见到朋友给予拥抱和亲对方的脸颊,这种见面打招呼的方式在这些国家似乎也存在了上千年。而东方和西方的差异就非常大,日本人通常是身体作90度

收稿日期:2011-09-26

作者简介:马宁洲(1977-),男,甘肃兰州人,杭州师范大学国际动漫学院讲师,主要从事动画教学研究与创作。

大鞠躬,有些则跪在地上,双手掌心触地,中指对着中指,表示对朋友的尊敬——这种动作在日本延续至今。以上那些见面动作都不适合中国人跟亲友见面时使用。近现代尽管开放了一些,但像亲对方的脸颊这种动作是绝对不会出现的。在中国,男女礼节动作有很大差别。通常在汉族的古代传统中,男子抱拳,左手在上,右手在下,左手伸开压在右手背上;或者把手藏在袖子里面,两只袖子相对深施一礼。女子行礼叫万福,她们双腿同时向左侧微曲,左手向在腰间的右手轻叩。这些礼节动作是中国传统文化动作中的九牛之一毛,中国古代的礼仪动作成百上千,朝代不同,民族不同,行礼的方式也不同。

动作在不同的国家、地域、时间里有着十分不同的表现和意义,因此动画片里面的动作不能千篇一律,应该有层出不穷的变化。例如孙悟空在腾云驾雾时的动作,在西方的故事里是没有的。曾有一位美国朋友,看《西游记》时不理解为什么孙悟空没有翅膀就能飞到空中去——这就是地域的不同、文化的不同所造就的人的思想和理解的差异。如果像这类动作都要按正常的运动规律来表现,那么孙悟空是不会飞上天空了。所以要活学活用。由西方引进的动画运动规律在中国要变,必须变,而且要变得彻底。随着技术的演进,文化传播的多元化、国际化,动画运动规律也在发生新的转化。

## 二、何谓京剧的表演动作?

要谈动画片中京剧的表演动作,应该先从《骄傲的将军》入手,这应该是中国最早的一部以京剧为动作基础的动画片之一,也是中国动画在国际上享誉“中国流派”美称的开山力作之一。

该片在创作上借鉴了中国传统戏曲尤其是京剧的许多元素。片中音乐大量运用京剧锣鼓,主要人物造型则是借鉴京剧脸谱:将军是大花脸,京剧行当里叫正净;食客、师爷则是丑角。许多人物的语言和动作是动画设计师们依照京

剧演员的表演设计的。例如表现武将出征,便有上阵前紧衣束甲,整装待发,跃跃欲试的舞蹈动作组合。例如楚霸王项羽扎靠登台,即有一套表现楚霸王在大敌当前时即将临阵的表演动作。京剧把这套表演动作继承下来,作为武将临战前的一种固定的表演程式,这种亮相叫做起霸。此后,在这种规定情境中表现将帅风度及威武英姿时常常会套用,并在运用过程中不断地提炼、概括。<sup>[2]</sup>真正的起霸亮相相信很多观众会看不懂,这也是导演和各位艺术家的高明之处。将帅在众人的阿谀奉承下得意洋洋地抛大鼎、射大雁,用力的时候还发出“哇呀呀呀……”的喊声——动画片无时无刻不用特有的夸张形式再现了传统戏曲的韵味。

如果说,《骄傲的将军》是个开始的话,那么《大闹天宫》就是一波高潮了。对于《大闹天宫》的成功笔者就不多加介绍了,这部优秀国产动画片的很多动作也是来自于京剧。该片予观众印象最深的可能是孙悟空和二郎神打斗的场面,两人一开打,京剧的锣鼓就响了起来,两人按照锣鼓点的节奏来打,不仅华丽而且到位,不免让人感叹:“原来动画片也可以这么拍的。”

就这样,以京剧动作为基础的国产动画片浪潮纷纷袭来,《哪吒闹海》《天书奇谭》《三个和尚》等片异彩纷呈。有人或许会问:《三个和尚》中都是漫画式的动作,怎么跟京剧联系起来?方成先生在《从三句话到一部动画片》中有一篇文章《谈〈三个和尚〉的幽默》,里面提到:“和尚念经,全身静止,但念经的嘴却动得飞快,这一静一动的对比,矛盾格外鲜明。挑水时,走路也别致:向前走几步,来个向后转,再走几步,到了。这是京剧的表演程式,一看就懂。”京剧的角色参考和动作设计给这些作品带来了夺目之光,也让人感觉到老一辈动画师对民族艺术的热情。

## 三、京剧的优势和影响

京剧形成的时间已有150年左右,是中国最有代表性的一种地方戏。京剧并不是在北京土

生土长的戏曲,它是从安徽、湖北迁移而来的剧种,到北京以后,吸取了北京的地方语音、腔调,又融合了梆子、昆曲的某些长处,最后才得以成型。

京剧的艺术特点,首先在于它的表演本身就是一种非常复杂的综合艺术。京剧只表演一项,就包括唱、念、做、打四科。如果把音乐、美术(包括化妆、脸谱、舞台设计、布景绘制等)、灯光、服装、道具等包括在内,京剧实在是一种十分复杂的综合艺术。

京剧艺术的另一个特点,是不照搬生活。京剧不是把生活中的自然形态如实地搬上舞台,而是从生活出发,以生活为根基,进行高度的艺术概括,把生活中的形态、语言、动作加以提炼、夸张、美化、装饰,形成一种特殊的表现手段,再用来反映生活——这是京剧最根本的美学特点。动画片中的动作也是这样,不能照搬生活,而是要源于生活,高于生活。

现在有些青年由于看惯了和生活形态比较接近的,甚至逼真的话剧和电影,可能看不惯京剧,认为京剧的动作太夸张了,太脱离生活了。这是对京剧特点的不理解。京剧的这一特点,概括地说就是夸张。京剧的剧本、表演、音乐、化妆、服装,直到舞台设计,都是夸张的。离开了夸张,京剧就失去了生命力,动画片也是一样。如果要真实地表现生活,那还是用摄像机来拍更省事。

京剧所有的形体动作,包括身段、手势、步法,甚至眼神都是非常夸张的。比如在生活中用手指指人,是很简单的,就是从胸前伸出手指,指向对方,就完了。在京剧里处理的时候可不简单,各个人物角色的动作都不一样。如果你用手指的那个对象在你的右前方,那么你指他的时候,手指放在胸前,从胸到左肩,向上划一道小的弧线,把手指先引向你的左后方,然后再从左肩上向下划一条大的弧线,再指向右前方你所要指的对象。在这同时,你的眼神要密切配合,随着手指转动。这叫“以眼领手,以手引眼”,眼神和手指的动作幅度很大,都很夸张。在生活里的这样一个简单的动作,在京剧里就形成了一个特定的、夸张的、美化了的动

作。用手指人是最简单的动作,其他复杂的动作也就可以依此类推了。所以如果要求京剧里的一举一动都跟生活里一模一样,那就永远无法理解和欣赏京剧的美了。

## 四、从京剧入手开发动画动作

京剧表演动作的特点,我们可以从以下几个方面吸取其养分,来创新动画片。

### (一)动作的夸张化

京剧的表演艺术,是构成京剧艺术的核心部分。没有表演就没有一切。有人说京剧的表演夸张到脱离生活了;也有人说,京剧的表演太呆板了、太僵化了,而且缺乏生活气息。其实,这些说法是不对的。如果要求京剧也符合生活里的样式,和实际生活里的面貌完全一样,那其实就取消了京剧艺术。对于京剧舞台上的某一个动作,或者一组动作、一段动作,应常常追问其生活根据是什么,其表现的思想感情是什么。尤其是有些技巧性较强的舞蹈动作,与生活里的动作原型相比,变化非常之大。例如《八大锤》中,当陆文龙把敌手一个一个打败之后,他要耍一套翎子<sup>①</sup>,耍一套双枪,并且一条腿站着——武术上叫金鸡独立,接着又一条腿蹲下,三起三落。这当然是一种难度较大的功夫了,戏迷们往往因此而喝彩。但是,有的人感到不解:这是干什么呢?这不是脱离剧情吗?这不是单纯耍弄技巧嘛?其实这并不是脱离剧情,因为陆文龙是个孩子,但是武功高强,英勇绝伦,力大无穷,他的精力非常旺盛,同时又天真烂漫,童心未泯。所以,在打败了一伙敌人以后,他一方面心里充满了胜利的喜悦,一方面纵横驰骋,搜索敌人。表演突出表现他一边打一边玩的神态,可以充分显示他战胜敌人是绰绰有余、从容不迫的。因此,他的一切动作都是为了抒发他胜利喜悦的情绪和天真烂漫的性格特

<sup>①</sup>在中国戏曲中,“翎子”是一种在某些人物角色的头盔上所插戴的装饰物——雉鸡的尾羽。在中国山西的一种地方戏蒲剧中,有一种特技叫做翎子功,就是用这种装饰物配合身法动作来完成的一种特殊表演技巧。

征。这些动作是着重刻画他的精神世界的,让观众看了以后不仅觉得演员技术高超,同时增加了艺术的美感。像这样的动作,不但没有脱离剧情,而且通过形体动作,从人物的性格上,从他的心灵深处,更加准确地塑造了陆文龙这一艺术形象。这也是京剧特有的,一般只有东方人(或具有东方趣味的人)才能够理解的动作。

### (二)动作的舞蹈化

舞蹈在各国的动画片中都有表现,尤其是迪士尼的动画片,可以说几乎每部迪士尼的动画片都有不同程度的歌舞,舞蹈化的动作在片中占有比较大的比重。在京剧表演的特点中,舞蹈化是比较突出的。京剧表演动作的舞蹈化也是对现实生活中的动作所进行的夸张化、美化。例如跑步。人们在生活中若有急事,便会迈开大步拼命地跑,跑得汗流满面,上气不接下气——这样的形象过于写实,不大好看。在京剧里,就不能这样跑了,不但要跑得有模有样,而且还要跑得美。例如旦角的细步,表演者上场时,走起来好像脚步不动,只见裙子荡起微微的波纹,人就飘移到了台上;跑起圆场来,也莺飞燕舞似的,实际练的时候两腿需夹得很紧,膝盖和膝盖几乎不离,脚跟先着地,一步一步量着走。<sup>[3]</sup>由此可以看出,仅仅是最普通的跑步,在京剧里也得到了夸张和美化。我们做动画可以直接从京剧的动作入手,把京剧的动作再抽象,做到源于京剧,异于京剧——这样的动作又具有文化代表性又有美感。

### (三)动作的程式化

程式化也是京剧表演特点中较为突出的一个方面。什么叫程式化呢?仍以跑步为例。在舞台上跑圆场,出于严格的要求,要有一定的规格。表演程式就是把生活里的一些动作,按照一定的规范来进行提炼、概括、美化,形成有一定规律的可以重复的艺术表现形式。在京剧里,跑步有跑步的表演程式,其他动作有其他动作的表演程式。有人说,京剧的程式化表演已经脱离生活了。其实,程式就如同语言当中的词汇,是表达思想感情的一种符号。京剧的艺术实践告诉我们,京剧的程式体系从来不是凝

固不变的。它之所以能保存至今,就是因为它能不断推陈出新。没有创造、革新和突破,就没有京剧程式化体系的保存和延续,京剧也就没有艺术生命了。

京剧艺术的发展史表明,要想使动画艺术的动作不断得到发展,就要防止两种倾向:一方面要防止一味抄袭前人,僵化陈旧,脱离时代,盲目套用动画成规;另一方面要防止脱离传统文化。中国人的传统舞台动作有自己的特点,要发挥和发扬这些特点,体现出中国文化独有的意境美和韵律美。古人说:“和实生物,同则不继。”<sup>②</sup>就是说,不同成分的东西和谐融洽才能导致事物发展,如果只有相同的东西,事物发展的进程便无法继续下去。动画片对京剧程式化动作的运用,正是要借鉴这一思想原则。

### (四)动作的象征性

动作的象征性,是指从动植物的特性,如动物的生理特征、植物的形态特征,来吸取能表现人类精神形态或行为动态的共同的东西,从而进行艺术创造。京剧经常采用这一手法,动画片也不妨加以习用。

有些生物的特征,与人的形体动作特性甚至精神状态、性格特征很近似,所以可以选择生物的一些动态特征,来创造一些表演手段。猴子很灵巧,狐狸很狡猾,猪很笨,在京剧里,就把这些行为特征在一定程度上吸收进来了。京剧武功的动作特征就有这样的说法:猫蹿、狗跳、兔滚、鹰翻、蛇行、鹤步、虎扑、龙腾……大家在京剧中常见到丑角走“矮子步”,那就是模仿蜘蛛几只脚同时运动爬行的样子。这些动作要运用到动画片的人物动作中,需加以更多的虚拟化处理。

## 五、从“传神写意”到“传情达意”

在动画师的创作中,角色的动作能否准确、能动地体现导演规定的影片总体风格,使影片的

<sup>②</sup>语出自《国语·郑语》,是西周末年由史伯提出的一种关于世界起源的朴素辩证法观点,意思是指和谐、融合才能产生、发展万物。

动作风格与影片的美术风格、音乐风格相互协调、紧密配合,是必须充分重视、妥善解决的重要课题。在此,动画片所表现的京剧动作能不能让观众看得懂,或者说,能否做到恰如其分的“传情达意”,是一个大问题。“传情达意”就是角色的动作到位,使观众能够清楚、明白创作者的意图。能做到“传情达意”,动作火候到位,与主题相得益彰,不是一件容易的事情。

中国传统美学推崇“传神写意”,这是一种与西方式的摹仿写实大相径庭的美学体系。在20世纪30年代,梅兰芳率领的京剧团先后到美国和俄罗斯演出,在西方产生了轰动效应。尤其是当年的一些欧美戏剧大师,如斯坦尼斯拉夫斯基、布莱希特,包括电影大师爱森斯坦,对梅兰芳的戏剧给予了无以复加的赞赏。其中的一个重要原因,就是中国戏曲综合荟萃了中国“传神写意”美学之精髓。

和戏剧一样,动画也是一门虚构性很强的艺术,是对生活的重新处理和再现,一旦成型,就已不同于原来的生活现实了,而是加入了制作者本人思维的特性。动画师通过对事物运动本质的把握,运用色彩、线条等视觉因素,结合时间、运动等动画要素,从自己对事物的理解出发把事物形象化到胶片或电脑上,这是一个从实际到思维又回到实际的再创造过程。动画片中的一些夸张的人物表情和动作是现实生活中的人做不出来甚至是见不着的,但动画把它表现出来了,而且人们看过动画片以后,也不是不能理解这些平常看不到的东西,这就是因为这些内容是从生活中提炼出来的,是对平常生活中的动作进行高度意象概括而形成的形象物。动画片中的动作经过动画师的思维和技术处理,已经不是现实中的动作,而是多少带点意象化的变形动作,同时它又不完全脱离生活。

京剧的动作是“传神写意”的,经过百年的程式化演变,一个从来没接触过京剧的人是很难理解京剧动作的。如果把京剧动作直接搬到动画片中,观众看后不一定能知道这是什么意思,不一定理解角色在做什么,虽然很美,但是没有给观众传递正确的行动信息。这样或造成了形式大于内容。究竟怎么做才是正确的?

这是个问题。《从三句话到一部动画片》这本书给了笔者很大的启发,该书是国产动画片《三个和尚》的制作班底写的。看了他们如何解剖动作和对动作的理解,笔者深深感受到,写意的京剧动作要让人看得懂,必须得“简化”,简化到观众能够接受并能够理解动作的实际意义,同时又不失京剧动作之神韵,这就是“传情达意”给观众。

简化不能单纯地理解成削减,把很多动作去掉,不是这样的。以美术为例,高明的画家常常以至为精炼的笔画,抓住事物之神,以有限的形式表达无限的内容。中国文化具有如下特点:以至精至简的内容,直接而准确地抓住事物的本质,最精炼、最概括地表现这种本质。而这一切,是建立在一种基于直觉的神奇的创造力基础上的,这也就是中国文化最本质的思维特点。<sup>[4]</sup>

所以,设计动画动作需要一个缜密的过程,可以用下面的转化公式来表达:

动画运动规律→“传神写意”的京剧动作→“传情达意”的动画动作

戏剧性是动画角色动作设计的主要特性,表演是动画动作设计的必修课。表演艺术本身是生活的典型化,已非生活的原本样态。中国特色动画片的动作不能按照常规的动画规律来设计,而应该是基于动画运动规律,传承中国戏曲动作之神韵,同时其表情达意能清晰明了的“中和”的动作。

## 六、结 语

动画角色动作设计除了上述风格把握之外,对角色性格、情感以及角色在假定的情境中所表现的心理与行为的准确表达也非常重要。另外,对音乐知识的足够了解能够帮助动画师更加准确地把握动作节奏,音乐与动作的相得益彰才能造就完整的动画动作,这也是以上没有提到的,需要在以后的学习研究中不断完善。

《骄傲的将军》《大闹天宫》《哪吒闹海》等国产动画片的成功告诉我们,京剧的表演艺术是可

以通过动画师们巧妙的技法渗透到动画片中去的。京剧表演艺术虽然有程式化的特点,但不是一成不变的,它也随着京剧表演艺术家们的努力改善而更加完美。京剧动作如此,动画动作何尝不是?在不背离美的前提下,可以大胆地把相对繁琐的京剧动作简化并解析于动画片中,让观众在理解动作的同时,还了解了民族传统文化。除此之外,更需要我们后辈人潜心研究,对前辈留下的动画技法予以继承,同时开发出新技法,并将两者完美地融合到动画片的创作当中去。还是再用那句古语来收尾——“和实生物,同则不继。”

#### 参考文献:

- [1] 靖思. 迪斯尼告别手绘时代[EB/OL]. (2005 - 08 - 22)[2011 - 09 - 12]. <http://gd.sina.com.cn/life/news/2005-08-22/1619339.html>.
- [2] 吕锁林. 戏曲表演程式研究——起霸[J]. 戏曲艺术, 1999, (2): 22 - 24.
- [3] 赵丹. 京剧旦角步法浅析[J]. 剧作家, 2007, (2): 88.
- [4] 古诗、国画、太极拳和原子弹——谈谈中西文化特点[EB/OL]. (2005 - 09 - 12)[2011 - 09 - 12]. [http://club.news.sohu.com/read\\_elite.php?b=guoxue&a=1119374](http://club.news.sohu.com/read_elite.php?b=guoxue&a=1119374).

## The Combination of Animation and Peking Opera

MA Ning-zhou

(International Ani-Com College, Hangzhou Normal University, Hangzhou 310012, China)

**Abstract:** Character design is an important part of the animated cartoon. The animator needs to experience pro-body movements, sometimes even “performing” roles. The actions in Peking Opera, originated in real life, but they are different from life. They have been artistically processed. This paper explores the relationship between Peking Opera and animation. The cumbersome in Peking Opera is simplified in the animated cartoon. The combination of Peking Opera and animation can provide us some new ideas and methods not only for animated cartoon creation, but also for understanding national traditional culture.

**Key words:** animated cartoon production; action, Peking Opera, performing arts

(责任编辑:徐 承)