

THE ANIMATION NARRATIVE METHOD

动画的叙事方法研究

Research on the Animation Narrative Method

程雯慧 著

教育部人文社会科学研究青年基金项目资助
项目编号 11YJC760011

动画的叙事方法研究

Research on the Animation Narrative Method

程雯慧 著

图书在版编目(CIP)数据

动画的叙事方法研究/程雯慧著.

武汉:湖北人民出版社,2015.8

ISBN 978-7-216-08589-2

I. 动… II. 程… III. 动画片—叙述—研究 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第110173号

出品人:姚德海

责任部门:大众纪实分社

责任编辑:刘舒扬 丁 雪

封面设计:程雯慧

责任校对:范承勇

责任印制:王铁兵

法律顾问:王在刚

出版发行:湖北人民出版社

地址:武汉市雄楚大道268号

印刷:武汉市福成启铭彩色印刷包装有限公司

邮编:430070

开本:787毫米×1092毫米 1/16

印张:11.5

字数:191千字

插页:2

版次:2015年8月第1版

印次:2015年8月第1次印刷

书号:ISBN 978-7-216-08589-2

定价:29.00元

本社网址:<http://www.hbpp.com.cn>

本社旗舰店:<http://hbrmcbs.tmall.com>

读者服务部电话:027-87679656

投诉举报电话:027-87679757

(图书如出现印装质量问题,由本社负责调换)

目 录

第一章 绪论	(1)
第一节 研究的对象及研究的意义	(1)
第二节 本课题的研究现状	(4)
第三节 研究方法与创新之处	(7)
第二章 叙事系统	(8)
第一节 画面	(8)
第二节 声音	(29)
第三节 声画结合	(38)
第三章 叙事时空	(43)
第一节 动画的叙事时间	(43)
第二节 动画的叙事空间	(58)
第四章 叙事与剪辑	(71)
第一节 蒙太奇思维是动画叙事的构思和形式	(71)
第二节 反映现实的长镜头	(93)
第三节 场面调度	(96)
第四节 剪辑方式	(108)
第五章 叙事结构	(114)
第一节 叙事的结构类型	(114)

第二节 叙事的结构原则	(116)
第六章 叙事风格	(134)
第一节 内容与形式的契合	(134)
第二节 叙事立意	(138)
第三节 人物的叙事策略	(142)
第四节 法国动画导演西维亚·乔迈的叙事风格	(144)
第七章 叙事视角	(152)
第一节 全知视角的整体把握	(152)
第二节 限知视角的个性展现	(155)
第八章 叙事接受	(158)
第一节 受众的概念和特征	(158)
第二节 动画受众的需求	(162)
第九章 结论	(171)
参考文献	(173)
后记	(179)

第一章 绪 论

动画是一种综合艺术门类,集美术、文学、电影、音乐等艺术和数码、摄影、剪辑、录音等技术为一体。动画作为幻想艺术,能以独特的影像元素直观地表现和抒发感情,体现了人类的想象力和创造力。经过一百多年的发展,动画作为文化创意产业在世界经济发展和文化传播方面都有了重要的地位。越来越多的专家、学者关注动画理论并进行了卓有成效的研究。

动画是通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅,再用摄影机连续拍摄成一系列画面,给视觉造成连续变化的图画。它的基本原理与电影、电视一样,是视觉原理。随着影像技术与数字化传播技术的发展,动画片成为一个独特的影片种类,以独特的影像元素、丰富的情感、超越时空的想象为众多观众所喜爱。

动画片《安娜与贝拉》的导演伯厄·林曾说过:拍电影就是给别人讲故事,你想引起注意,让注意力保持下去,所做的一切都应该以此为中心。^① 法国电影理论家克里斯蒂安·麦茨强调叙事之于影视的重要性,他在《现代电影与叙事性》一文中指出:“没有戏剧,没有虚构,没有故事,就没有影片。”^②动画作为一种影像传播介质,在其叙事性上,与电影、戏剧、小说的叙事艺术有着不可割裂的历史渊源,但又具有自身独特的叙事语言、时序结构和空间表现形式。动画的叙事文本能吸收文学叙事体的一些表现手法和技巧,其拍摄原理又与电影的摄制有许多共同之处,但其创作流程和表现形式与电影、文学叙事体存在着根本区别。

第一节 研究的对象及研究的意义

动画以其充满童心、童趣的纯真情感表达,有趣的夸张、变形,戏剧式的情

① [法]奥利维耶·科特. 奥斯卡最佳动画短片——幕后·手记[M]. 长春:吉林美术出版社,2009:8.

② 麦茨. 现代电影与叙事性[J]. 电影世界,1986(2):14.

节,无拘无束的想象,在工业化、市场化的全球语境中备受瞩目,赢得了世界各国人民的喜爱。动画风靡全球,从古代神话故事到未来的科幻之旅,从普通人生活中的点点滴滴到针对社会问题的严肃讨论,从纯真的幼儿童话到复杂的成人故事,应有尽有,包罗万象。各时期都有代表性的优秀经典作品推出,引起不少电影迷和电影研究者的关注。动画创意常常涉及叙事,目前占据主流的商业动画以娱乐为主要目的,故事要有趣,要能打动观众。其实,从广义上讲,即使是抽象类动画作品(或称为“非叙事类”动画),也是在讲述故事,它可能是表现作品从创作到上映的过程,可能是对某种形式的探索;甚至“混沌”或毫无结构可言的作品也是叙述性的,它们讲述了客观生活中的机会主义或杂乱无序的世界观。一些动画作品引人深思,观众可以借助作品进入内省的状态。抽象类动画叙事并非传统意义上的叙事,但仍然属于广义上的叙事范畴。^①

影视艺术的表达面是由形象性符号构成的,包括运动的影像、对白、字幕、音效、色彩、光影等,比文学的文字表达面要复杂得多。郝朴宁等在《影像叙事论》中阐释了影像叙事理论的产生、意义生成和代码规则等。指出影视叙事学的研究首先区分了故事的“想象世界”和“叙事文本”两个概念。叙事文本即影视表达面,是画面系列的物质性表达,想象世界中的故事是由叙事文本来叙述的。叙事文本也是一种“话语”,涉及“说话者”(叙事者)和“听者”(观众)两个层面。首先,叙事文本必须是可解读的,所以应有一套相对于语法的规则,以组织和排列叙事文本中的各种影像记号,观众按此“语法”去理解叙事文本和想象世界这两个层面上的对象与行为;其次,叙事文本应按此“语法”建立诸影像系列的内在一致性;最后,叙事文本中影像系列的次序与节奏应能保证观众的“读解”能进行下去,并产生叙事的效果。^② 影视叙事学主要研究影视艺术作品的叙事功能和叙事结构。

影视叙事学是在文学叙事学的影响下产生的,其中电影叙事学作为叙事学理论的一个分支,理论研究日趋成熟。“所谓电影叙事学,就是研究电影文本是怎样讲述故事的,它调动了哪些元素与功能,设计了什么样的布局结构,

① [英]莫琳·弗尼斯. 动画概论[M]. 方丽,李梁译. 北京:中国青年出版社,2009:28.

② 郝朴宁,李丽芳. 影像叙事论[M]. 昆明:云南大学出版社,2007:25.

采用了哪些策略与手法,企图和可能达到何种叙事目的。”^①动画叙事理论框架、理论术语与研究范畴的确立都不可避免地受到小说与电影叙事理论的影响。若斯特说:“就像索绪尔认为语言学只是符号学的一部分,文学叙事学现在也只是叙事学的一部分。同样电影叙事学理应考虑其他视觉艺术和形象表现的叙事学的发展,例如有关戏剧的,或者连环画的叙事学。”^②动画是影视艺术的门类之一,画面和声音是其本质的表现形式。动画具有绘制性的特点,主要是以绘制的图像叙述故事,这与以机械拍摄实物景观进行叙事的电影有所不同。因此,动画作为影像文化的一种,对其叙事理论的研究不仅对创作具有重要的价值,还对动画叙事学的发展具有重要的意义。

法国著名电影理论家让·米特里依据科学研究成果,对电影影像的叙事含义进行了说明。他认为任何电影影像都包含三层含义:第一层是影像的知觉层,即影像呈现的光影物理层面;第二层是影像的叙事层,他认为任何具有清晰知觉层次的影像均能够承载一定的叙事功能;第三层便是影像的诗意层面,是影像含义中除去容易被人们识别的知觉层次和叙事层次之外的表意层面。^③让·米特里对电影影像叙事含义的科学论断同样也适用于动画的叙事研究,动画影像和电影影像同属影像语言系统,同样是由知觉、叙事和表意这三个互为一体的动力表达系统构成。动画的叙事同电影的叙事一样,表现为景别、光影、色彩、角度、镜头运动等构成元素的综合运用,遵循蒙太奇、场面调度等叙事手法,两者既有同构性,又呈现出异构性的叙事差别。深入研究动画叙事,不仅要研究动画所涉题材、表意内容,还要探讨原画创作、颜色设定、镜头表达等叙述方式的具体运用,对动画品质的提升具有深远意义。

法国结构主义叙事学的代表人物热拉尔·热奈特在《叙事话语》中认为,“叙事”包含三个层次的概念——叙事、故事和叙述行为,并对它们进行了区分。叙事是话语的虚构,对叙事话语的分析就是对叙事、故事和叙述行为的相互关系的研究。具体而言,叙事话语包括时序、时长、频率和视角等。虽然文学小说和动画影视的故事都指的是作品的情节逻辑与人物的行为,但构成作品的情节逻辑与人物行为的叙事话语及表现手段完全不一样。文学小说

① 李显杰.电影叙事学:理论和实例[M].北京:中国电影出版社,2000:22-23.

② 安德烈·戈德罗,弗朗索瓦·若斯特.什么是电影叙事学[M].刘云舟译.北京:商务印书馆,2005:201.

③ 刘婷.影像叙事[M].北京:北京广播学院出版社,2006:51.

与动画影视之间有本质的区别,前者是靠文字描述的艺术,是一种想象的、时间的艺术;后者是图像和声音综合的艺术,是一种直观的、时空综合的艺术,是以运动、动作、具体的物质空间—时间形态直接作用于观众的视听感官而存在的。因此,动画叙事方法的研究主要是在叙事文本的基础上探讨如何通过叙事话语虚构叙事,也就是探讨动画如何通过图像的表意和声音的表现,与时空相结合来叙述故事以实现叙事意图,并进一步深入分析故事时间安排的层次与功能,空间的显现特征及情节展开叙述的模式。

叙事性是动画创作的重要因素之一。动画作为一种用画面和声音传播信息的影视艺术形式,如何通过画面来叙述故事和情节、表现生动的角色形象,是关系到一部动画成败的重要问题。叙事对于动画创作的重要性不言而喻。除少数实验动画短片外,绝大部分动画片具有描述故事和表达思想的功能,这是动画片的叙事性的表现。以叙事为目的的作品一直是动画的主流,它是动画的标准语言形态。

本书择取动画叙事方法作为研究动画影视创作的切入口,试图从学理层面和操作技巧层面更好地把握动画叙事的规律,对于探究动画艺术的叙事本体、图像的本质特征和时空关系具有重要意义。

第二节 本课题的研究现状

对动画理论的考察是动画研究工程中的重点。从泛研究的形态来看,动画研究可溯源到20世纪早期动画艺术的发轫阶段。但直到20世纪60年代,迪斯尼动画的繁荣推动了国外对动画片真正意义上的学理性研究,研究的话题才逐步涉及整个动画的历史、理论、美学等方面。

在广泛搜集动画资料的过程中,我们发现,国内外现有的动画理论研究范围比较宽广,目前的学术成果往往侧重于对动画史、动画产业、动画教育、动画制作技术等方面的剖析。对动画历史的梳理是动画研究的一项基础性工程,是动画理论得以深入发展的根基,所以一直受到国内外动画研究者的青睐。动画的本体基础理论研究是指导动画创作的基础和前提,尤其是动画叙事本体的规律性与独特性的研究,对从根本上提高动画作品的质量具有重要作用,但目前这方面的理论研究还不够成熟,需要进行系统和深入的探讨。

事实上,国内外对文学和电影叙事理论的研究已有系统的构建。叙事学理论起源于俄国形式主义。俄罗斯著名民间文艺家普洛普的《故事形态学》在

民间故事领域里对故事进行了形态比较分析,总结了故事的结构要素及其组合规律,被20世纪中期欧洲结构主义理论学家们奉为精神源头。随后叙事学在法国获得很大发展,法国文学批评家罗兰·巴特在《叙事作品结构分析导论》中建议将叙事作品分为三个描写层次——功能层、行为层和叙述层,指出任何语言单位可能结合到各个层次之中产生意义,为以后的叙事学研究提出了纲领性的理论设想。热奈特在《叙事话语》中从时间、语式、语态等语法范畴出发,分析叙事作品,他的分析以叙事话语为重点,同时注重叙事话语层次与所叙故事层次之间的关系,这对叙事学的研究有重大贡献。

国外电影叙事理论的研究是在文学叙事理论研究的基础上充实并发展起来的,研究方法亦受其影响。电影叙事理论主要包含爱森斯坦、普多夫金为代表的苏联蒙太奇理论,巴赞、克拉考尔为代表的写实主义电影美学,以及索绪尔的结构主义语言学和麦茨的电影符号学的相关理论,这些理论是影像叙事研究的基础。具有代表性的理论研究有电影符号学的宗师克里斯蒂安·麦茨发表的《电影:语言还是言语》,该书标志着电影符号学的问世。书中分析了电影符号学的基本观念及其研究范畴,并提出了八大组合段概念:非时序性组合段、顺时序性组合段、平行组合段、插入组合段、描述组合段、叙事组合段、交替叙事组合段、线性叙事组合段,对影片的叙事结构进行了研究。加拿大的安德烈·戈德罗和法国的弗朗索瓦·若斯特的《什么是电影叙事学》既关注电影语言的特殊性,又关注为分析电影叙事提供所需工具的必要性。该书运用热奈特的主要叙事范畴和相关的文学叙事学理论,根据电影符号学的观点对声画关系、电影的时空等重新进行了思考。20世纪80年代中期我国逐步开始了对叙事学理论的研究。国内学者翻译和介绍了许多西方最有代表性的叙事理论。同时中国本土化的叙事研究也有了显著成果,如陈平原的《中国小说叙事模式的转变》(1988)、罗钢的《叙事学导论》(1994)、杨义的《中国叙事学》(1997)等,他们在借鉴西方叙事理论的同时,也以中国特有的文学资源和话语形式,以古典文学及现当代小说的叙事研究,丰富了叙事学理论。随后,电影的叙事研究在国内电影界也引起重视,学者运用叙事学理论阐释电影文本并研究电影的叙事规律,推动了电影叙事学研究的发展。

动画作为一种影像传播载体,在叙事上受到了电影叙事一定程度的影响,两者在叙事层面上,包括视觉层、听觉层和技法层方面有相似之处。国外对于动画叙事理论的研究比较有限,对动画基础理论进行深度研究的论著主要有莫林·弗尼斯的《动之艺术:动画美学研究》,该书分两个部分对动画的画面元

素、声音和结构,动画的观众等进行了研究;杰恩·皮林的《动画研究读本》是对动画美学研究较为深入的读本,该书分为五个部分,对动画制作中的新技术、动画文本、动画理论等进行了研究;保罗·韦尔斯的《理解动画》以美国和其他地区制作的商业动画为例,研究了动画的叙述策略、喜剧情节的构成和动画观众的特性等,并进一步从形式上分析了动画文本的构成元素;艾伦·乔洛登科的《生活的幻觉:动画研究文集》受法国电影理论影响,运用符号学等理论,分析了动画的声音和动画艺术等,并从“动”与“画”两个角度进行了探讨。

国内对动画叙事理论的研究也比较缺乏,有些理论研究是对国外经典电影叙事理论的继承。

目前已有的动画叙事理论研究成果主要是对动画编剧的探讨,如研究动画剧本的书籍中就有相关篇幅对动画的叙事结构进行了分析。如凌纾的《动画编剧》(湖北美术出版社2006年版)研究了动画剧本的主题、人物、动作、情节、叙事结构和语言等,结合中、美、日的经典动画案例分析,探讨了动画剧本的创作理念、创作方式和技巧等。还有王乃华、李铁的《动画编剧》(北方交通大学出版社2007年版),李亦中、姚忠礼的《动画编剧》(重庆大学出版社2008年版),葛竞的《影视动画剧本创作》(海洋出版社2005年版),王方、史春艳的《影视动画剧本创作》(电子工业出版社2009年版)等书,对剧作的情节和结构有一定分析。比较系统地探讨动画故事创作的研究是杨鹏的《卡通叙事学》(湖北少年儿童出版社2003年版),该书运用结构主义和叙事学的原理探讨卡通故事的创作,研究对象主要是美国和日本商业卡通。此外,较深入地研究动画叙事的论文有湘潭大学罗湘来的硕士论文《动画叙事研究》,从理论上阐述了动画与小说、电影一样具有叙事性,并对动画叙事符号和叙事的时空进行了分析;浙江大学沈晴的硕士论文《试论中国动画电影的叙事艺术》,从叙事艺术的角度,对中国动画电影的叙事特色和叙事风格进行了探讨;浙江大学龚小萍的《影视动画叙事研究》和山东师范大学贾鸣鸣的《影视动画的叙事艺术研究》都只是从动画剧本的题材、角色塑造和叙事结构等方面对动画叙事进行了解读。

从国内外动画艺术理论研究的现状看,至今还没有比较系统的、专门探讨动画叙事规律的理论著述。在动画叙事的研究中,把特写、场面调度、蒙太奇、镜头段落、景深镜头等作为叙事语言的研究早已出现,但这些叙事语言更多地是指影视的艺术表现手段和特性。从叙事文本与故事、叙事文本与叙述之间的关系来研究叙事图像和声音构成的叙事作用以及叙事时空的还不多,动画

叙事方法有待进一步研究的问题还很多。本书借鉴了相关的电影叙事学理论,从叙事学角度对动画叙事的叙述形态、功能、方式等进行研究,在一定程度上丰富了动画理论,有助于国内动画作品叙事艺术的提升。

第三节 研究方法与创新之处

动画的创作研究,其本质就是一个探讨如何运用影像元素和手段讲故事的过程。探讨动画叙事语言的叙述技巧和方法,具有实践意义。本书立足于动画的画面和声音元素,试图借鉴文学和电影相关的叙事理论,从叙事艺术的角度切入动画的叙事研究;从动画画面和声音的构成要素和表义法则,时间叙事的基本形态、时序结构及图像的叙事空间构成和叙事的接受方面,进行理论上的梳理、阐释和探讨,并通过对具体动画叙事文本的阐释,来论证这些理论模式。

本书以大量中外动画片为实例,综合采用了个案分析法和比较分析法等研究方法,逻辑推衍和理论论证相结合,着重探讨了动画的叙事规律和法则。通过探讨动画如何运用图像、声音等元素与时间及空间相结合来叙述故事情节,如何发挥好图像的表意功能和声音的叙事魅力进行流畅叙事的有关问题,推动动画理论对动画动态叙事活动的探究和对实践创作规律的把握。动画叙事的时序结构和空间的呈现特征,以及图像展开叙述的模式,是本书论述的基本框架。此外,动画创作的最终目的是供人欣赏,动画叙述的故事、主题与其呈现的图像世界有着紧密的联系,作品的整个创作过程都要考虑受众的接受和理解。本书对影响受众欣赏行为的因素和叙事本体与受众需求之间的互动关系进行了分析,从受众接受的角度研究了动画叙事价值的实现。

本书的创新主要有三点:其一是研究对象的创新。择取动画的叙事元素——画面和声音作为研究动画叙事体的切入口,从动画图像的形象性符号和再现性内容等方面深入分析动画的叙事艺术,弥补了动画理论研究中叙事方面分析的不足。其二是研究视角的创新。以文学和电影叙事学的相关理论为研究基础,探讨作为叙事体的动画在叙事语言、叙事时空、叙事视角、叙事结构和叙事接受等方面的特征。其三是研究内容的创新。突破以往动画理论从艺术特征、文化生态或制作技术层面对动画进行的研究,专注于动画叙事本体的基础理论研究。

第二章 叙事系统

动画叙事同电影叙事一样,也是由知觉、叙事和表意这三个动力表达系统构成。动画叙事与电影叙事既有同构性,又有异构性的叙事差别。动画的叙事表现为景别、光影、色彩、角度、镜头运动等影像构成元素的综合运用,遵循蒙太奇、场面调度等叙事手法。动画叙事的研究,不仅要研究动画所涉题材和表意内容,还要探讨原画创作、颜色设定、镜头表达等叙述方式的具体运用,对动画品质的提升具有深远意义。

动画是以画面和声音为载体传达意图和思想的表述系统。动画的画面语言对故事情节、人物活动的呈现能被观众直接感知,构建了动画叙事最直接的基础。视觉叙事是动画艺术的主要特点。动画在虚拟的基础上,通过个性丰满的角色形象、丰富的物像场景和虚幻曲折的情节叙述故事,其对人性的观照,对生活的艺术反映,对社会现实的思考和批判,有着独特的艺术魅力。

第一节 画面

一、画面的建构

画面是动画视觉艺术表现的基础。动画叙事理论注重从影像元素、景别变换、机位变化、场景连接、镜头排列次序、声画组合方式、时空关系、叙事情境去阐释动画艺术的叙事特性。随着动画制作技法的不断完善和创新,电影的蒙太奇思维方式在动画中得到了广泛运用,进一步深入挖掘镜头的表现力和画面的叙述功能,能从理论上深入探寻动画的叙事艺术和形式创造的本质内涵。

动画语言的基本元素有两种,即作为视觉元素的画面和作为听觉元素的声音。画面和声音是动画语言构成的物质基础,也是动画语言进行叙事的首要因素。动画的叙事与表意首先表现在画面上。镜头画面是动画视觉流程中

最基本的单位,也是动画片构成的基本要素。动画片中每一个镜头都是以形式和内容共同负载信息传递任务的载体,镜头的景别、角度、运动方式等因素都是镜头传达叙事和抒发情感的重要方式。

动画叙事通过镜头的组接构成画面场景,再由场景组成段落,段落加段落组成幕,由此构成完整的影像作品,来传达导演的叙事意图。动画画面的叙事元素主要通过镜头的景别与景深、取景的方向与角度、运镜与剪辑,以及场面调度这些叙事手段来表情达意。在动画制作中借鉴电影的表现手法,并灵活运用这些叙事手段,能让动画作品的表现形式丰富多彩,呈现出不同的特色和风格。

1. 镜头的景别与景深

镜头是构成视听语言的基本单位,是由画面和音效组成的一个信息单位。单个镜头并不能表达明确的观念,镜头与镜头连接后形成的逻辑关系,才是动画视听语言用以表达含义和叙述故事的重要手段。镜头所涵盖的区域范围,或者说被摄对象在镜头中的相对大小,被称为景别。景别包括远景、全景、中景、近景、特写、大特写等类型。

景别不仅是画面的结构方式,也是一种叙述方式。每一种景别都不是孤立存在的,摄影机在运动中可以改变景别。在具体运用上,不同景别有着不同的叙事功用。远景主要用以介绍场景、时间和环境气氛,能展现出场景广阔、雄壮的气势,具有较强的抒情效果。《小马王》以大远景开篇,引出故事;故事结束后,回到开篇的大远景,使得影片叙事在结构上完整,在情绪上前后贯通。全景是表现人物全身或场景全貌的镜头画面,常用来展现角色的形体动作,表现具体环境中角色之间、角色与环境之间的关系。中景拍摄角色膝盖以上的范围,其界定范围是所有的景别中最广泛的。中景让观众既能看到环境,又能看到角色的动作以及角色间的交流,非常适合观众的视觉距离。中景镜头中,空间环境和主体的整体形象不再是镜头表达的中心,表达的中心是情节和动作。中景的叙事性很强,影片中重要的角色关系、行为、情节,通常是在中景镜头中完成的。近景能让观众看到角色的面部表情,以及上半身的动作、手势。近景镜头表达的内容使观众在观看时能够更近、更集中地观看角色的动作、表情,产生一种交流感,也产生一种置身于事件之中的参与感。特写是表现细小局部的景别,能使角色的表情得到进一步强化,同时通过对事物关键部位的拍摄传达出一定的情感和特定的意义。

不同的景别在叙事中具有不同的叙事功能,给观众的心理和情感带来不同的影响和感受。景别的排列和构图的变化能产生画面视觉节奏的变化。如全景系列景别(大远景、远景、大全景、全景)强调抒情写意,以环境为主、人物为辅,注重画面气氛的营造,视觉节奏缓慢,抒情性强,常用于影院片。^①动画善于使用不同的景别来叙事,通过景别的排列和构图的变化产生画面视觉节奏的变化,在丰富画面效果的同时,推动剧情的发展。美国动画善于使用大景别来制造气势恢宏的场景画面。如《埃及王子》,在展现古埃及的地域风貌时就充分运用了能使人感到视觉震撼的大景别,以至于放映时被喻为电影史上最为壮观的动画片。该片以《圣经》旧约中“出埃及记”的故事为创作蓝本,场面宏大,气势磅礴。在影片的高潮部分,雷明斯追赶至红海时,摩西举起手中的魔杖,顿时巨浪滔天,红海即刻被分成了两半,在两侧形成了高高的水墙,这一幕震撼人心、壮丽如虹(图2-1)。

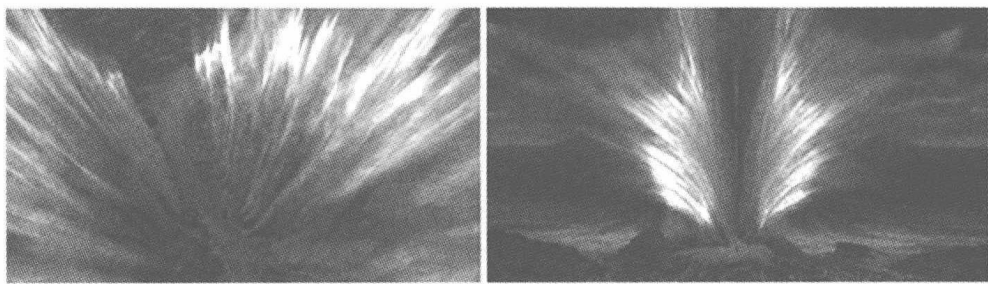


图2-1 《埃及王子》

在美国动画中,还有许多宏大的场景令观众惊叹不已。如《狮子王》的开头,动物朝拜的场景中,各种动物组成不规则的图案聚集在荣耀石下,绚烂的色彩,庄严的仪式,显示了万物蓬勃的生命力,场景宏大,带有宗教仪式的肃穆感。小辛巴被狒狒举起,万物低头朝拜时,大景别制造的场景尤为震撼人心(图2-2)。



图2-2 《狮子王》

^① 吴冠英,祝卉编. 动画分镜头设计[M]. 北京:清华大学出版社,2005:73.

动画导演会依据叙事表意的需要选择合适的镜头景别来表现。《机器人瓦力》的片头表现瓦力在地球上处理垃圾的工作时,多次运用远景和大全景的景别展示小机器人的渺小与孤独,为全片情感叙事的发展奠定了基础(图2-3)。

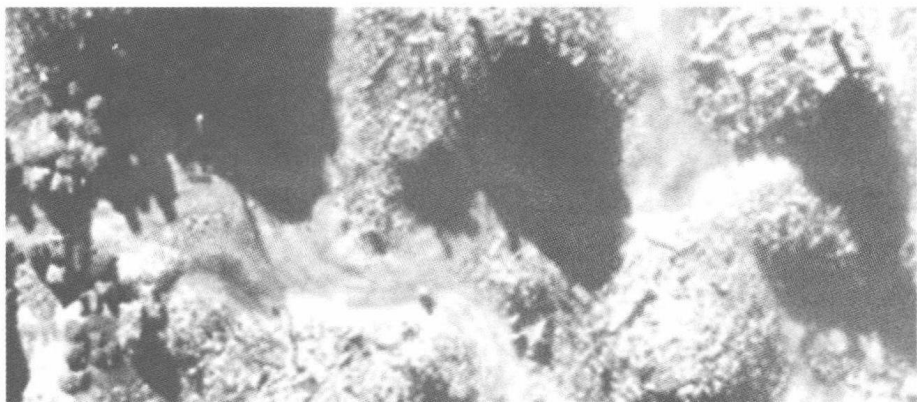


图2-3 《机器人瓦力》

还有《冰河世纪》中冰河断裂的场景,《料理鼠王》中老鼠集团在厨房烹饪的场景,《怪物史莱克 I》中史莱克与驴子大战火龙的场景等,都是大胆构思与高超技术的完美结合。

近景系列景别(中近景、近景、特写、大特写)强调叙事性和纪实性,注重画面人物行为动作的表达,以人物为主、背景为辅,重角度变化。在表现人物会话的场景中,常常会运用该系列的景别。如日本动画《魔女宅急便》中,小魔女即将起飞时,和小伙伴告别。近景的使用将人物推至观众面前,细致地表现出小伙伴们问长问短的面部神态和兴奋的情绪,拉近了画中人物与观众的距离,产生了一种交流感。

动画中大量特写镜头的运用,能够放大局部的细节或人的面部表情,起到比普通镜头更为强烈的叙事推动作用,能达到心理刻画、情感渲染的效果。匈牙利电影理论家贝拉·巴拉兹认为,特写镜头的恰当运用是“衡量电影导演的艺术敏感性和对更深层次真理的预见性的真正尺度”^①,他认为优秀的导演能以特写表达其对现实的独特感受,当然,过多地和过于生硬地切入特写镜头而

^① 贝拉·巴拉兹. 可见的人:电影文化 电影精神[M]. 安利译. 北京:中国电影出版社,2000:50.

破坏画面视觉连续性的做法也是不可取的。动画短片《父与女》紧紧围绕女儿等待父亲归来这一主线设置情节。短片中女儿骑车去湖边的动作贯穿了她从女孩、少女、少妇到老妪的成长过程。片中多次插入了转动着的车轮的特写,这既是时光流逝的象征,也是女儿想念父亲并执著等待一生的真情流露。《机器人瓦力》中瓦力和伊娃牵手的情感动作,用了六次特写镜头来表现,在视觉上起到了强化作用,有效地传达了导演的叙事意图。《埃及王子》中小摩西与母亲的手指渐渐分开的特写镜头重复出现了两次,一次是类似于印象派绘画的运动镜头;一次是古埃及壁画形式的跳格镜头。两次特写之间形成了一种呼应,使摩西回忆起了自己的身世,情节得以向前发展,更唤起了观众对母子离别伤感情绪的再次体味。小摩西被放入河水中时,对母亲的特写是风中摆动的头巾和长发,歌声中悲伤的脸和泪水;摩西长大后和姐姐相遇时,姐姐的脸部特写,也是同样的风中摆动的长发,同样的歌声中悲伤的脸和泪水。这两个特写彼此呼应,揭示了人物的心理(图2-4)。



图2-4 《埃及王子》

《埃及王子》中三次戒指的特写,是叙事的分节点,标志着人物性格的发展。这些画龙点睛之笔,让人过目不忘(图2-5)。

宫崎骏动画作品也常常用特写镜头,引导观众走入角色的沉思与静想,并通过快速改变背景的色调和光度,来弥补动画人物脸部表情的单一和不足,这样的镜头处理暗示了角色的心理变化。