

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材



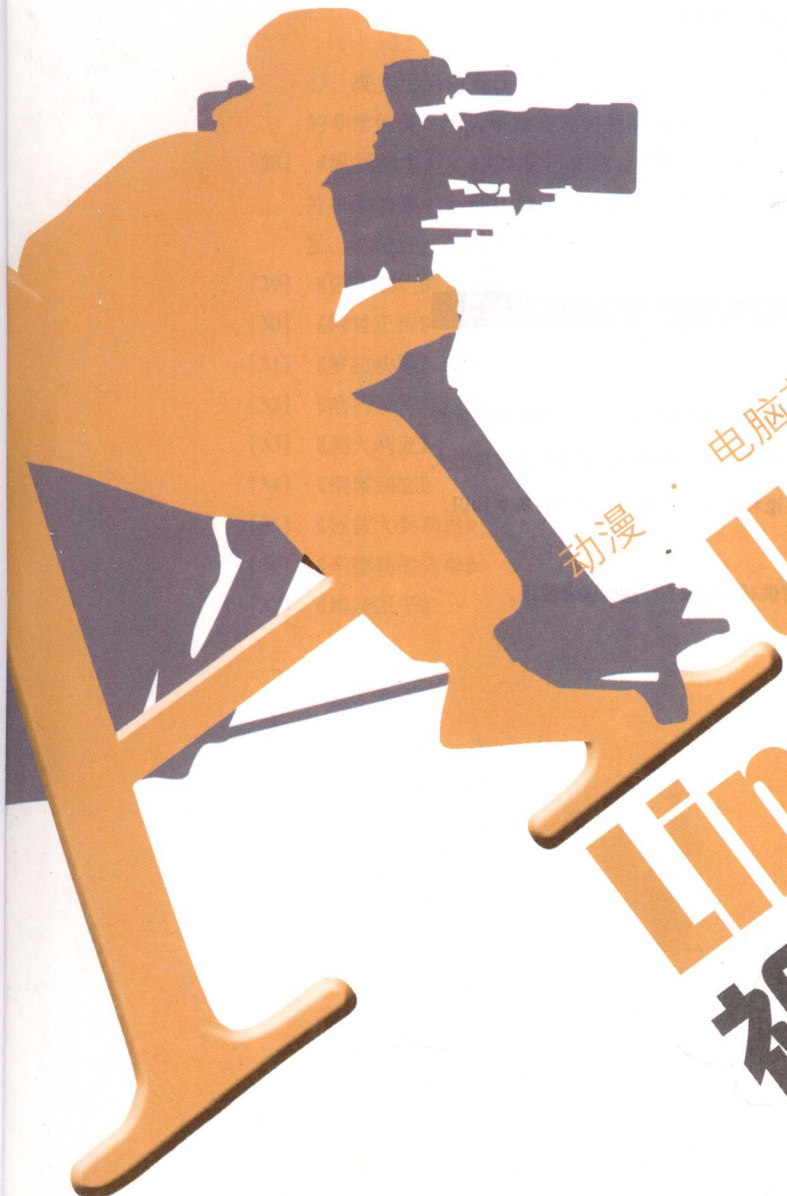
孙立昂 编著

Audiovisual Linguistics

视听语言



中国建筑工业出版社



动漫

电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

Audiovisual Linguistics

视听语言

孙立昂 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

视听语言 / 孙立昂编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2010.7

(动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材)

ISBN 978-7-112-12258-5

I. ①视… II. ①孙… III. ①电影语言 IV. ①J90

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第134239号

本书系统归纳了视听语言的基本概念,详细论述了镜头的概念,场面调度的知识、剪辑和声音的知识。本书运用简单浅显的语言和大量生动易懂的图例及影片片段,对视听语言的元素及其表现形式作了较为清晰的表述,可使学生了解镜头组接及声画结构的理论和技巧。掌握视听语言的基本知识,建立正确的影视思维方式。

本书可作为高校影视动画专业和影视多媒体专业教材,也可供对该领域有兴趣的读者使用。

责任编辑:陈桦

责任设计:赵明霞

责任校对:王颖 王雪竹

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

视听语言

孙立昂 编著

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京美光制版有限公司制版

北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷

*

开本:880×1230毫米 1/16 印张:9¹/₄ 字数:370千字

2010年8月第一版 2010年8月第一次印刷

定价:49.00元

ISBN 978-7-112-12258-5

(19515)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题,可寄本社退换

(邮政编码 100037)

《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

编委会主任：徐恒亮

编委会副主任：张钟宪 李建生 杨志刚

刘宗建 姜娜 王静

丛书主编：王静

编委会委员：徐恒亮 张钟宪 李建生

杨志刚 刘宗建 姜娜

王静 于晓红 郭明珠

刘涛 高吉和 胡民强

吕苗苗 何胜军 王雪莲

李化 李若岩 孙立昂

孙莹飞 马文娟 马飞

赵迟 姚仲波

序

在知识经济迅猛发展的今天，动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。如何培养满足企业需求的人才，是高等教育所面临的一个突出而又紧迫的问题。

我们这套系列教材就是为了适应行业企业需求，提高动漫·艺术设计专业人才实践能力和职业素养而编写的。从选题到选材，从内容到体例，都制定了统一的规范和要求。为了完成这一宏伟而又艰巨的任务，由中国建筑工业出版社有机结合了来自著名的美术院校及其他高等学校的艺术教育资源，共同形成一个综合性的教材编写委员会，这个委员会的成员功底扎实，技艺精湛，思想开放，勇于创新，在教育教学改革中认真践行了教育理念，做出了一定的成绩，取得了积极的成果。

这套教材的特点在于：

一、从学生出发。以学生为中心，发挥教师的主导作用，是这套教材的第一个基本出发点。从学生出发，就是实事求是地从学生的基本情况出发，从最一般的学生的接受能力、基础程度、心理特点出发，从最基本的原理及最基本的认识层面出发，构建丛书的知识体系和基本框架。这套教材在介绍基本理论、基本技能技法的主体部分时，突出理论为实践服务的新要求，力争在有限的课时内，让学生把必要的知识点、技能点理解好、掌握好，使基本知识变成基本技能。

二、从实用出发。着重体现教材的实用功能。动漫·艺术设计专业是技能性很强的专业，在该专业系统中，各门课程往往又有自身完整而庞大的体系，这就使学生难以在短期内靠自己完成知识和技能的整合。因此，这套教材强调实用技能和技术在学生未来工作中的实用效果，试图在理论知识与专业技能的结合点上重新组合，并力图达到完美的统一。

三、从实践出发。以就业为导向，强调能力本位的培养目标，是这套教材贯彻始终的基本思想。这套教材以同一职业领域的不同职业岗位为目标，以培养学生的岗位动手操作应用能力为核心，以发现问题、提出问题、分析问题、解决问题为基本思路。因此，各类高校和培训机构都可以根据自身教育内容的需要选用这套教材。

教育永远是一个变化的过程，我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试，难免会有片面性和各种各样的不足。希望各位读者批评指正。

徐恒亮

北京汇佳职业学院院长，教授，中国职业教育百名杰出校长之一

前言

影视动画已经成为人们生活中一个自然而重要的生活组成,我们对电影电视都非常熟悉,以致常常忽视电影电视作为一种语言的存在。影视给人以无需学习的印象,但事实上,有较高视听文化的人可以从给定的视听语言材料中读解出更多的信息。

当今,一个从文字语言文化向视听语言文化的世界转移已经大规模的展开了,作为以后从事影视动画工作专业的学生来讲,很好地掌握视听语言是非常必要的。

作者根据教学的特点,结合多年从事影视后期制作和教学的经验,对视听语言教材做了认真而切合实际的研究,对于学生在学习中遇到的问题进行了整理,同时,在借鉴中外文献的基础上完成了本书的编写。

本书以视听表达的方法,通过对实例由浅入深的分析,将抽象的理论具体化,从而达到熟练掌握视听语言的基本概念和应用方法之目的,进而提高影视鉴赏能力和创作能力。

全书共分5章。第1章讲述视听语言的基本知识。第2章讲述场面调度的知识,通过介绍演员调度和镜头调度,使学生了解拍摄影视节目时,需要考虑哪些方面的知识。第3章讲述剪辑,在这一章里没有探讨剪辑的技巧,只是要让学生了解有了大量的完美素材,是如何连成动人影片的。第4章讲述声音的相关知识,从音效、音乐和语言三个方面诠释声音对于影视的作用。第5章是用前面学过的知识综合分析一部影片,用来巩固学生所学到的知识。

在编写本书的过程中,得到了唐勇战教授、孙连成、谈正言、王静、郭燕、刘涛、张宁、梁乐等老师的帮助和支持,在此表示诚挚的谢意。同时对参考文献的作者表示感谢。

由于作者的水平有限,书中难免存在错误和不足之处,恳请读者和专家批评指正。

编者

2010年7月

目录

第1章 视听语言的基本知识

- 1.1 视听语言的概述 / 2
- 1.2 视听语言的特点 / 4
- 1.3 镜头的职能 / 6
- 1.4 景别 / 7
- 1.5 角度 / 12
- 1.6 镜头拍摄 / 14
- 1.7 光线 / 18
- 1.8 影调 / 20
- 习题 / 20

第2章 场面调度

- 2.1 镜头调度与演员调度 / 22

2.2 两种调度的结合使用 / 27

习题 / 28

第3章 剪辑

3.1 什么是剪辑 / 30

3.2 剪辑影片 / 43

3.3 电影《纵横四海》镜头分析 / 52

习题 / 76

第4章 声音

4.1 影视声音的发展 / 78

4.2 电影声音的分类及其功能 / 79

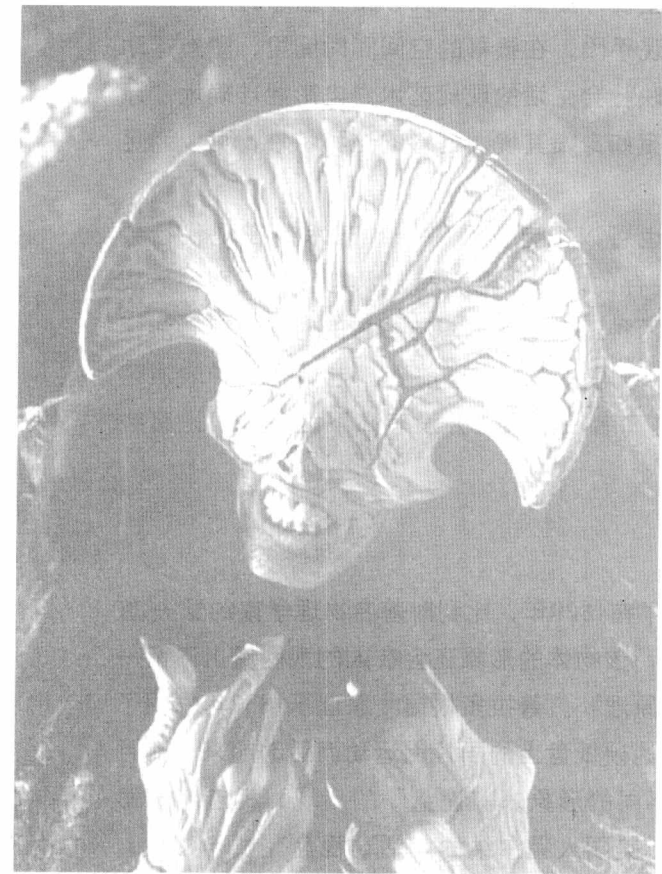
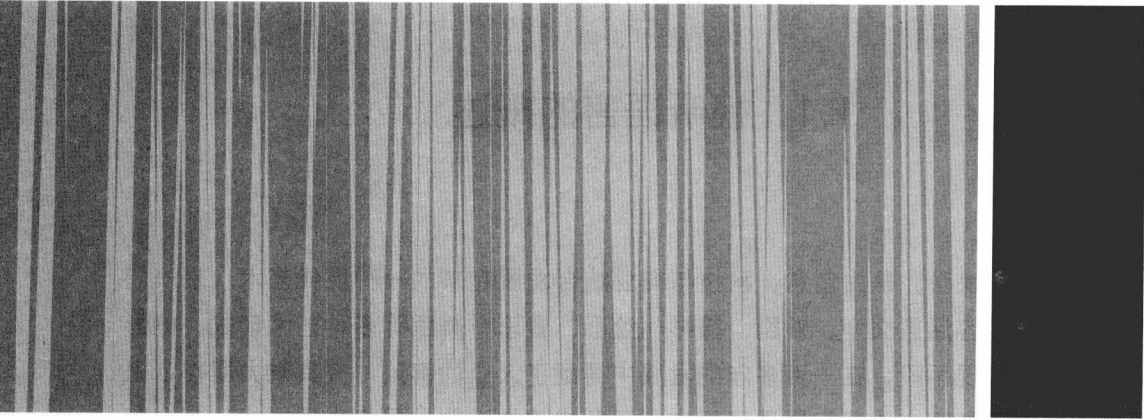
习题 / 86

第5章 动画片《埃及王子》精彩段落视听分析

5.1 剧情介绍	/ 88
5.2 故事背景	/ 89
5.3 影片结构	/ 89
5.4 影片综合分析	/ 90
5.5 影片段落分析	/ 94
习题	/ 136

参考片目

主要参考文献



第1章 视听语言的基本知识

1.1 绪论

1.1.1 绪论

1.1.2 绪论

1.1.3 绪论

1.1.4 绪论

1.1.5 绪论

1.1.6 绪论

1.1.7 绪论

1.1.8 绪论

1.1.9 绪论

1.1.10 绪论

1.2 绪论

1.2.1 绪论

1.2.2 绪论

1.2.3 绪论

1.2.4 绪论

1.2.5 绪论

1.2.6 绪论

1.2.7 绪论

1.2.8 绪论

1.2.9 绪论

1.2.10 绪论

1.3 绪论

1.3.1 绪论

1.3.2 绪论

1.3.3 绪论

1.3.4 绪论

1.3.5 绪论

1.3.6 绪论

1.3.7 绪论

1.3.8 绪论

1.3.9 绪论

1.3.10 绪论

1.4 绪论

1.4.1 绪论

1.4.2 绪论

1.4.3 绪论

1.4.4 绪论

1.4.5 绪论

1.4.6 绪论

1.4.7 绪论

1.4.8 绪论

1.4.9 绪论

1.4.10 绪论

1.5 绪论

1.5.1 绪论

1.5.2 绪论

1.5.3 绪论

1.5.4 绪论

1.5.5 绪论

1.5.6 绪论

1.5.7 绪论

1.5.8 绪论

1.5.9 绪论

1.5.10 绪论

1.6 绪论

1.6.1 绪论

1.6.2 绪论

1.6.3 绪论

1.6.4 绪论

1.6.5 绪论

1.6.6 绪论

1.6.7 绪论

1.6.8 绪论

1.6.9 绪论

1.6.10 绪论

1.7 绪论

1.7.1 绪论

1.7.2 绪论

1.7.3 绪论

1.7.4 绪论

1.7.5 绪论

1.7.6 绪论

1.7.7 绪论

1.7.8 绪论

1.7.9 绪论

1.7.10 绪论

1.1 视听语言的概述

1.1.1 电影

电影，也称映画。是由创意、科技与商业结合发展起来的一种现代艺术。是一门综合艺术，其内容涵盖文学、戏剧、摄影、绘画、音乐、舞蹈等多种艺术形式。电影作为一种艺术表现手段，在一百多年的发展中得到了大众的喜爱，究其魅力所在，电影所传达的信息与观念为我们展现了原本不了解或不知道的世界与生活方式。每一部电影都将我们带入一次新鲜而刺激的美妙旅程，提供一段触及心灵和思想的体验。

电影是运用视觉形象和镜头组接的表现手段，在银幕的空间和时间里，塑造运动的、音画结合的、逼真的具体形象，以反映社会生活的现代艺术。电影能准确地“还原”现实世界，给人以逼真感、亲近感，宛如身临其境。电影的这种特性，可以满足人们更广阔、更真实地感受生活的愿望。

我们既可以把电影看做一种商品，也可以把电影看做一种艺术。在现代社会中，没有一种艺术可以脱离经济而独立生存的。商业电影和艺术电影的区别，导演弗朗索瓦·特吕弗曾经论述过：“导演有两种：在电影构想与拍摄的时候，有导演会在心里想到大众，另一些导演则是根本不考虑大众。对于前者，电影是一种表演艺术；而对于后者，电影是个人的探险。这二者在本质上并没有高下之分，只是路线的不同。”

1.1.2 视听语言

电影的出现与科技的发展密不可分，早在1829年，比利时著名物理学家约瑟夫·普拉多发现：当一个物体在人的眼前消失后，该物体的形象还会在人的视网膜上滞留一段时间，这一发现，被称之为“视像暂留原理”。普拉多根据此原理于1832年发明了“诡盘”。“诡盘”能使被描画在锯齿形的硬纸盘上的画片因运动而活动起来，而且能使视觉上产生的活动画面分解为各种不同的形象。“诡盘”的出现，标志着电影的发明进入到了科学实验阶段。1834年，美国人霍尔纳的“活动视盘”试验成功；1853年，奥地利的冯乌却梯奥斯将军在上述的发明基础上，运用幻灯，放映了原始的动画片。

摄影技术的改进，是电影得以诞生的重要前提，也可以认为摄影技术的发展为电影的发明提供了必备条件。1872年至1878年，美国旧金山的摄影师爱德华·慕布里奇用24架照相机拍摄飞腾的奔马的分解动作组照，经过长达六年多的无数次拍摄实验终于取得成功，接着他又在幻灯上放映成功。1889年，美国发明大王爱迪生在发明了电影留影机后，又经过5年的实验，发明了电影视镜。他将摄制的胶片影像在纽约公映，轰动了美国。但他的电影视镜每次仅能供一人观赏，一次放几十英尺的胶片，内容是跑马、舞蹈表演等。他的电影视镜是利用胶片的连续转动，造成活动的幻觉，可以说最原始的电影发明应该是属爱迪生的。他的电影视镜传到我国后被称之为“西洋镜”。

1895年，法国的奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔兄弟，在爱迪生的“电影视镜”和他们自己研制的“连续摄影机”的基础上，研制成功了“活动电影机”。“活动电影机”有摄影、放映和洗印三种主要功能。它以每秒16画格的速度拍摄和放映影片，图像清晰稳定。1895年3月22日，他们在巴黎法国科技大会上首放影片《卢米埃尔工厂的大门》获得成功。同年12月28日，他们在巴黎的卡普辛路14号大咖啡馆里，正式向社会公映了他们自己摄制的一批纪实短片，有《火车到站》、《水浇园丁》、《婴儿的午餐》、《工厂的大门》等12部影片。卢米埃尔兄弟是第一个利用银幕进行投射式放映电影的人。史学家们认为，卢米埃尔兄弟所拍摄和放映的内容已经脱离了实验阶段，因此，他们把1895年12月28日世界电影首次公映之日即定为电影诞生之时，卢米埃尔兄弟自然当之无愧地成为“电影之父”。

以上是对电影诞生的论述，对历史的了解将会有助于我们更好地了解视听语言的发展以及视听语言在电影中的作用。电影与家庭录像的本质区别在于它有很强的叙事性，同时通过镜头表现、音乐的烘托，将创作者对某一事物的态度呈现出来。同其他艺术形式一样，电影也有它特有的制作方法和表意特征。要想从专业技术角度了解影视，就要从学习视听语言开始。

曾经有很多作家试图解释它，如谷克多^①认为“电影是用画面写的书法”，而“亚历山大·阿尔诺认为”电影是一种画面语言，它有自己的单词、造句措辞、语形变化、省略、规律和文法，让·爱浦斯坦^②认为“电影是一项世界性语言”。尽管上述观点各有所长，视听语言中的“视”可以理解成电影中的画面，而“听”，顾名思义也就是电影中的声音。至于“语言”则是对影视艺术的技术表现方式的功能性的概括说法。

视听语言就是研究视听刺激的合理安排向受众传播某种信息的一种感性语言。从思维方式理解，视听语言是帮助电影创作者通过形象思维反映现实生活的方法；从技术角度理解，视听语言是将电影按照一定的方式和方法，将各种镜头和各种场面段落合理的安排和组合在一起。

注释：

- ① 让·谷克多 (Jean Cocteau) 1889年7月5日生于法国。导演，先锋派最成功也最有影响的影人，同时是颇有成就的诗人、小说家、画家、演员和编剧。名作不断，如《阿拉丁的神灯》、《美女与野兽》、《双头鹰》和《可怕的父母们》。1954年，谷克多当选为法兰西文学院院士，连任3年戛纳国际电影节评审委员会名誉会长。于1963年10月11日病逝。
- ② 让·爱浦斯坦 (Jean Epstein)，法国籍，1899年3月26日生于华沙，1953年4月2日逝于巴黎。散文作家。1921—1922年发表《向电影致敬》、《诗韵学》与《从埃特纳火山看电影》。

1.2 视听语言的特点

1.2.1 电影与其他艺术形式的关系

电影作为一种艺术形式存在的时间相对较短，但也是发展最快、影响最大的艺术。作为一门综合性的艺术形式，电影几乎涵盖了大多数的艺术形式，如绘画、音乐、舞蹈、戏剧以及文学等。各门艺术各有所长，又互相融合。

绘画作为造型艺术中最主要的部分，在感知方式上是视觉的，同电影有相似的部分。绘画在存在方式上具有造型性、视觉性和空间性的特点。从艺术形态上，又表现为静止性、瞬间性和永固性的特点。音乐是“以声表情”的艺术。它在存在方式上表现为抽象性和时间性的特点。在艺术形式上表现为运动性和瞬间性。戏剧是最接近电影的一种艺术形式，但与电影还是有所区别的，主要特点表现在演员扮演人物、当众表演和展现故事情节三个方面。

电影首先是综合艺术，其特点主要表现为它是运动的画面语言，通过声画结合提高表现力，时空转换的自由性打破了时间的先后次序，将相关的场景互相穿插。电影的真实性的表现有别于戏剧，它不需要太多的夸张来表现人物和剧情，可以通过近景和特写等手段，把需要强调的细节呈现给观众，演员在表演上也更趋于生活化。

1.2.2 视听语言的特性

视听语言是一种思维方式，作为电影反映生活的艺术方法之一。德国电影理论家爱因汉姆这样描述艺术作品的造型和日常生活中看见的区别：“艺术作品中的主题物及其特点是通过感觉资料以一种轮廓鲜明、含义丰富的方式表现出来，而我们对现实世界里的形象则通常不要求这种形式上的精确性”。因此，视听语言是利用视听技术捕捉和重塑现实世界，使得影视作品产生意义。

视听语言是电影的基本结构手段、叙事方式、镜头、分镜头、场面段落的安排和组合。利用画面中的场景、细节、事件讲述故事。视听语言应用的好坏直接影响电影的感人程度。

视听语言的特性：

1) “多重假定的真实”

电影工作者通过视听语言的手段对现实生活进行剪切，制造假定的真实；在电影中，可以通过摄像机、编辑机、特技机等对素材的进行处理加工，制造非真实的现实。如《星球大战》中太空里各种星球和不同的生物。

2) 独特的时间与空间的结合

(1) 独特的影像世界，可复现和展示影像。

(2) 独特的时间结构——非连续连续性。

(3) 独特的空间结构——再现的空间与构成的空间。

3) 剪辑

剪辑又称蒙太奇 (Montage)，它来自法语的MONTER，是法语建筑学上的一个术语，原意是装配，构成、组装的意思。我们把这个术语借用到影视艺术中来，意思是指按照一定的目的和程序把镜头组接起来，构成完整的电影艺术作品。

以下通过案例分析，理解上述特点。电影《钢琴别恋》(The Piano)是发生在19世纪中叶，在遥远空旷的新西兰海岸，美国少妇爱达带着九岁的女儿和一架大钢琴嫁给了美国殖民者斯图尔特。由于路途十分艰难，丈夫决定舍弃钢琴，将它留在沙滩上。爱达内心痛苦万分。她从小就丧失了说话的能力，而唯一能让她排遣寂寞的就是钢琴那优美动人的音乐。斯图尔特只是个一心想要发财的商人。他根本不理会妻子的要求。爱达只能求助于邻居乔治·贝因。贝因表示想听爱达的演奏。于是爱达在海边发狂地弹琴，宣泄着她内心的寂寞和痛苦。贝因从这震撼人心的音乐中了解了爱达的心。贝因用一块土地与斯图尔特换走了钢琴，并费尽千辛万苦将它运回家中。为了弹琴，爱达每天去给贝因上钢琴课。而贝因为了亲近爱达，提出用爱抚亲近可以换回钢琴。在音乐与爱抚中，贝因比斯图尔特更深刻地理解和爱着哑女爱达，他们两人的情感也逐渐滋长起来。专横的斯图尔特发现这一切后将爱达与孩子都囚禁在屋中。然而这并不能阻止爱达向贝因表达爱意。狂怒之下，斯图尔特用斧头砍下了爱达的一根手指。这终于导致了一场斗争。两个男人间达成了协议，贝因带着爱达和孩子以及钢琴离开这里。在影片中钢琴的画面具有强烈的暗示和引申作用，象征了女主人公爱达心中渴望理解，渴望爱的热切心情(图1-1)。



图1-1 电影《钢琴别恋》

1.3 镜头的职能

镜头是构成视听语言的基本单位，作为影视创作的实践术语。

一个镜头是指摄影机连续不断地一次拍摄，是某个人认为有意义而记录下的框定的形象。一个镜头是由图像和声音组成的。单个镜头一般是不能很准确地表达明确的观念。

马塞尔·马尔丹^①曾经对镜头做了如下定义：

从拍摄角度讲：镜头是拍摄过程中，摄影机的马达开动至停止这段时间内被感光的胶片；

从剪辑角度讲：镜头是剪两次与接两次之间的那段胶片；

从观众角度讲：镜头是两个镜头之间的那段胶片。

每一个镜头质量的优劣形成了一部影片的整体品质的高低。优秀的影片中使用的镜头



图1-2 电影《阿甘正传》

注释：

① 马塞尔·马尔丹 (1889~1973) Marcel, Gabriel

法国哲学家，剧作家。存在主义的代表人物之一。毕业于巴黎大学，1910年获博士学位，主要从事著述和研究。其哲学思想的基本特征是渲染孤独的人的存在及其痛苦，因此带有明显的宗教色彩。宗教伦理问题是其理论的中心问题。他强调，人在本质上是一种过渡性的存在，人永远在“旅途”中，永远达不到终点，也根本没有终点，人只有与上帝“交往”才能体验到自己真实的存在。著有《旅人》、《存在的奥秘》等作品。

不仅能够提供故事信息,也可以完整的表达导演的创作意图和对某一事物所持观点。

以下举例说明,电影《阿甘正传》(Forrest Gump)改编自温斯顿·格鲁姆的同名小说。阿甘是一个美国人的典型,扮演者是好莱坞著名影星汤姆·汉克斯,阿甘的身上凝聚着美国的国民性,他还参与或见证了美国50年代以来的重大历史事件。阿甘见证了黑人民权运动,赶赴越战前线,目击了水门事件,参与了开启中美外交新纪元的乒乓球比赛;在流行文化方面,他是猫王最著名舞台动作的老师,启发了约翰·列侬最著名的歌曲,在长跑中发明了80年代美国最著名的口号。影片的表层是阿甘的自传,由他慢慢讲述。阿甘的所见、所闻、所言、所行不仅具有高度的代表性,而且是对历史的直接图解。这种视觉化的比喻在影片的第一个镜头中得到生动地暗示:一根羽毛飘飘荡荡,吹过民居和马路,最后落到阿甘的脚下,优雅却平淡无奇,随意而又有必然性。最后一个镜头羽毛再次出现,又随风飘走。导演通过这个镜头的运用,告诉观众一个个重大的历史事件或瞬间就是在不经意间发生的,我们就像羽毛一样在时间的长河中随波逐流,故事可以结束,但时间仍将继续。另一方面,影片也营造出强烈的艺术感染力,给观众留下难忘的印象(图1-2)。

1.4 景别

景别(shot)是画面从二维平面上识别人物位置和空间的关系。

景深是从纵深的画面空间上识别人物位置和空间关系。景别是完成电影电视画面空间塑造的重要形式。

划分景别所指的对象是被摄主体,通常是以画格中截取成年人身体部分的多少为划分景别的标准。

景别主要包括:大远景(extreme long shot)、远景(long shot)、全景(full shot)、中景(medium shot)、近景(medium close-up)、特写(close-up)、大特写(extreme close-up)。

1.4.1 大远景(extreme long shot)、远景(long shot)

1) 大远景(extreme long shot)

大远景多半是从远自四分之一英里(相当于0.4公里)的距离拍摄,其多半是外景,而且可以显现场景之所在。大远景也为较近的镜头提供空间的参考架构,因此也被称为建立镜头(establishing shots)(图1-3)。

大远景适宜展示大的空间、环境、交代背景,展示事件的规模和气氛,表现多层次的景物。一般影片的开头和结尾常用大远景,开头需要交代大环境,而结尾时是因为故事结束需要将观众带出,场景的宽阔意味着情绪的超脱。

2) 远景(long shot)

被摄主体只占画面很小的面积,画面大幅面积为景物,主要被摄人和物处于画面远处或深处。一般而言,远景的范围大致与观众距正统剧场舞台的距离相当(图1-4、图1-5)。



图1-3 大远景 (选自电影《哈利·波特与混血王子》)



图1-4 远景 (选自电影《蒙古王》)



图1-5 远景 (选自电影《先知》)

远景的景别在造型上更为强调空间的具体感和人在其中的位置感。在叙事功能上，远景景别的叙事能力更强，信息交代上更明确。好的远景不应为介绍而介绍，使影像显得单调而呆板。

3) 如何拍好大远景 (extreme long shot) 和远景 (long shot)

一般来讲，拍好远景应考虑以下几个方面：