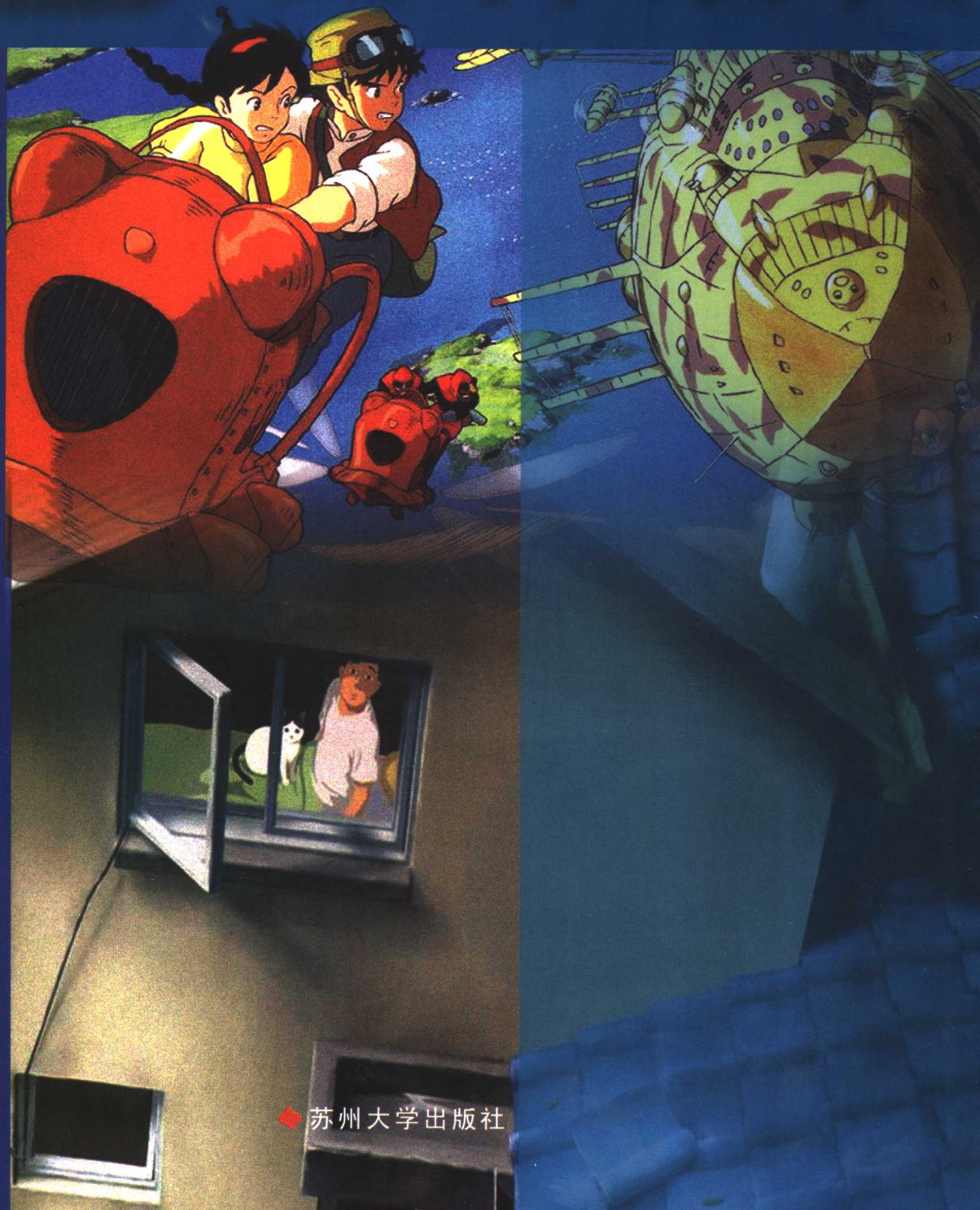


动漫艺术 基础教程

◎ 殷俊 王平 编著

# 动画视听语言



◆ 苏州大学出版社

ANIME

动画基础艺术教程

# 动画视听语言

殷俊 王平 编著



苏州大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言/殷俊,王平编著. —苏州:苏州大学出版社,2006.12  
动漫艺术基础教程  
ISBN 7-81090-775-1

I. 动… II. ①殷…②王… III. 动画片—语言学—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第158395号

## 《动画视听语言》内容提要

本书从视听语言构成的三大要素:影像、声音、剪辑入手,选取了包括日本动画大师宫崎峻的《哈尔的移动城堡》、《千与千寻》,美国迪斯尼动画作品《白雪公主》、《狮子王》,皮克斯制作的《玩具总动员》、《超人总动员》,梦工厂的《埃及王子》,以及别具一格的作品《小鸡快跑》、《圣诞夜惊魂》、《僵尸新娘》等在内的一系列风格形式各具特色的世界经典优秀动画作品,对其中的有关镜头、景别、光线、构图、角度、运动、色彩以及对白、音乐、音响、蒙太奇、场面调度等视听元素进行了科学、理性的分析,深入浅出地论述了视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点及创作技巧、手段与表现方法,在理论和实践结合的基础上对动画视听语言作了全面的理论论述和系统的分析。

全书共分五章,从各个角度为读者勾画出了一个全面、系统的动画视听语言学的核心内容及整体框架,内容丰富,观点鲜明,图文并茂,通俗易懂,有助于读者树立正确的视听语言的观念,了解动画视听语言的基本概念,学习和掌握视听语言的基本构成元素以及视听语言在影视动画中的运用规律和表现技法,开拓思维,提高自身动画创作水平。作为教材,适用于动画、漫画、游戏及相关专业院校师生,对于从事动漫游戏设计及制作人员、影视栏目片头制作人员、网络视频编辑创作人员以及动漫画和相关专业入学、考研均具有很好的参考价值。

## 动画视听语言

殷俊 王平 编著

责任编辑 许周鹑

---

苏州大学出版社出版发行  
(地址:苏州市干将东路200号 邮编:215021)  
丹阳市教育印刷厂印装  
(地址:丹阳市西门外 邮编:212300)

---

开本 880mm×1230mm 1/16 印张 8 字数 100 千  
2006年12月第1版 2006年12月第1次印刷  
ISBN 7-81090-775-1/J·28(课) 定价:42.00元

---

苏州大学版图书若有印装错误,本社负责调换  
苏州大学出版社营销部 电话:0512-67258835

# 序

卡通是英文 cartoon 的音译,它的意思是动画片和漫画。辞典里对动画片和漫画的解释是:动画片是美术片的一种,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而成。漫画则是用简单而夸张的手法来描绘生活时事的图画,一般运用变形、比拟、象征的方法,构成幽默、诙谐的画面,以取得讽刺或赞美的效果。近年来出现了一个比较热门的名词“动漫”,即是以上两种形式的合而称之,是卡通的一种新称谓。当然,如今的动漫由于电脑等高科技手法的介入和运用,在表现形式上也更加丰富多彩,视觉和音响效果都有了较大的提高,甚至还产生了像《狮子王》、《花木兰》、《汽车总动员》这类成本高昂、工艺复杂的卡通大片。

卡通的魅力是无穷的,其优势也是显而易见的,它体现了人类的聪明智慧、艺术创造和科学技术的发展,卡通能表现许多其他艺术形式所不能表现或者说还一时无法表现的东西。记得上世纪 60 年代,上海美术电影制片厂曾经出过一部根据我国古典名著《西游记》改编的动画片,叫做《大闹天宫》,影片中人物生动的造型、夸张的表现给我留下的印象极深,至今记忆犹新。

改革开放以来,国外大量的卡通涌入我国,这其中确实有许多优秀之作,如美国的《猫和老鼠》,在我国几乎是家喻户晓、无人不知。虽然这些年我们国产的卡通也出现过一些观众喜闻乐见的片子,但较之外来众多的卡通就显得微不足道了。

今天,随着社会的不断发展,卡通艺术也越来越受到人们的欢迎,有着巨大的商业市场和良好的发展前景。因为优秀的卡通不仅仅吸引着成千上万的孩子,就是成人也会被它所影响,成为卡通的“粉丝”。

现在,不少国外和我国台湾地区的卡通公司都在大陆开设了工厂,利用国内的资源为其服务。许多艺术院校也都开设了动漫专业,培养卡通艺术人才,据说有的一届就招两千多人。每年不断增多的艺术类考生中,有不少是冲着该专业来的。因此,有人曾经预测卡通是 21 世纪艺术设计最热门的专业之一。

面对这一喜人的发展态势,苏州大学出版社在成功出版了几套艺术类教材之后,又邀请了国内较早开设动漫专业的上海大学数码艺术学院、南京师范大学美术学院、南京艺术学院、江苏大学艺术学院、苏州工业园区职业技术学院(泰山动漫)等多家院校的专家、教授,在总结国内外和以往教学经验的基础上,编撰了这套动漫教材。

这套教材具有前瞻性、创新性、系统性和实用性,全书深入浅出,图文并茂,始终将培养学生的创新思维和原创能力放在首位。

相信这套教材的出版一定会受到广大学生和专业人士的喜爱。



于枕河小筑

2006 年 9 月 10 日



## 第一章

视听语言概论 .....	1
第一节 视听语言的含义 .....	1
第二节 视听语言的基本规律 .....	2
一、视听语言的基本规律是模仿人的视听感知 经验 .....	2
二、视听语言的传播是单向的 .....	3
三、视听语言中的元素与文字或词语语言系统 中的元素是不同的 .....	3
四、视听语言是一种创造性的语言 .....	4
第三节 视听语言的发展简史 .....	4
一、媒介发展史中的视听媒介 .....	4
二、动画电影的起源及发展 .....	5
第四节 动画视听语言的特点及分类 .....	9
一、“动”是动画之本 .....	10
二、实验动画 .....	10
三、叙事动画 .....	11
第五节 视听语言的构成元素及其相互关系 .....	13
一、视听语言的构成元素 .....	13
二、构成元素间的相互关系 .....	13

## 第二章

影 像 .....	14
第一节 动画影像的形成 .....	14
一、二维动画中影像的形成 .....	14
二、三维动画中影像的形成 .....	20
第二节 镜头 .....	23
一、镜头概论 .....	23
二、不同焦距镜头的造型特征 .....	24
三、镜头的三种典型类型 .....	28
四、经典案例赏析 .....	29
第三节 景别 .....	33
一、景别概论 .....	33
二、景别的意义 .....	33

### 动漫艺术基础教程编委会

主 编	廖 军		
副 主 编	仲星明	李向伟	何晓佑
	王 平		
执行副主编	袁 牧	陈正俊	
编 委	(以姓氏笔画为序)		
	王 平	司徒宁	李向伟
	仲星明	任伟峰	何晓佑
	张 明	陈正俊	袁 牧
	高立峰	凌 清	殷 俊
	廖 军		

三、景别的种类及作用 .....	34
四、经典案例赏析 .....	39
<b>第四节 构图</b> .....	42
一、构图的目的 .....	42
二、构图的视觉元素 .....	42
三、主题服务原则 .....	48
<b>第五节 角度与运动</b> .....	48
一、角度 .....	48
二、运动 .....	51
<b>第六节 光线</b> .....	55
一、光线的要素 .....	55
二、光线的作用 .....	58
三、经典案例赏析 .....	58
<b>第七节 色彩</b> .....	59
一、色彩 .....	59
二、色调与局部色相 .....	60
三、经典案例赏析 .....	62
<b>第三章</b> .....	
<b>声 音</b> .....	64
<b>第一节 声音概论</b> .....	64
<b>第二节 电影声音元素</b> .....	65
一、人声 .....	65
二、音响 .....	66
三、音乐 .....	67
<b>第三节 电影声音的制作</b> .....	69
一、人声及音响的制作 .....	69

二、电影音乐的制作 .....	71
三、混合录音 .....	72

## 第四章

<b>剪 辑</b> .....	74
------------------	----

<b>第一节 剪辑概论</b> .....	74
-----------------------	----

一、剪辑的概念 .....	74
二、剪辑的内容 .....	75
三、剪辑的艺术作用 .....	76

<b>第二节 轴线</b> .....	77
---------------------	----

一、轴线的概念 .....	77
二、关系轴线 .....	78
三、越轴 .....	85

<b>第三节 蒙太奇</b> .....	90
----------------------	----

一、蒙太奇的基本含义 .....	90
二、蒙太奇的类型 .....	91
三、蒙太奇与长镜头 .....	93

<b>第四节 如何连接好前后两个镜头</b> .....	96
------------------------------	----

一、镜头组接原则 .....	96
二、画面的分剪、挖剪、拼剪、变格剪辑 .....	99
三、场面转场法则 .....	101

## 第五章

<b>经典段落赏析</b> .....	104
---------------------	-----

<b>后 记</b> .....	119
------------------	-----

# 第一章

## 视听语言概论

### 第一节 ①

#### 视听语言的含义

人类对世界的认识、反应和交流是在思维的控制和指导下进行的。如果将人类的交流分为词语性交流和非词语性交流的话,那么在人类的童年时代(口头语言出现以前),人类的交流基本上是一种非词语的交流——眼神、手势、语调、音高、动作等。口头语言出现以后,非词语交流的主导地位被削弱,甚至退居次席,但仍与口头语言共同承担传播信息的任务。

文字语言出现以后,尤其是随着印刷术和造纸术的发明,文字语言占据了人类文化的中心,非词语交流退到了次要的位置。以往面对面交流中的音容笑貌被冷冰冰的文字所取代。人们只有在艺术的世界中,才能充分领略昔日非词语交流的亲切感和生动性。

文字语言文化的主导作用已持续了几千年。在文字文明的笼罩下,人类早期那种通过自身的感觉器官去认知世界的非词语能力逐渐削弱甚至麻木了。

电影的出现使得现实可以被还原,人们丰富的非词语表现甚至可以放大。另外,电影还可以讲述故事,表达思想。早期无声的默片似乎将人类又带回到了自己的童年——那些以非词语性语言进行交流的年代。前卫的艺术家、理论家对电影的出现表现出了极大的热情。

非词语性语言在电影中找到了昔日的光辉,并力图创造出新的语言。1948年,法国电影家亚历山大·阿斯特吕克在《法国银幕》上抒发了自

己的理想:“我说的语言是这样一种形式:艺术家凭借这一语言,任何抽象的东西都能表达其思想,就像现代随笔或小说表现的那样,可以表达出他的中心思想。因此,我想把这种崭新的电影时代称做摄影机等于自来水笔的时代。这种隐喻具有严谨的含义。由此,我要说的是电影已逐渐摆脱视觉的限制,摆脱以情节直接表达的要求,且与书写语言完全相同,成为一种灵活的微妙的书写手段。”

当电影制作者开始意识到,把各种不同状态下活动的小画格随意接到一起,与把这一系列画面彼此有机地接到一起的做法二者之间有着根本区别的时候,视听语言就诞生了。他们发现,把两个不同的符号结合到一起,便传达出一种新的含义,并且能够提供一种交流感情、思想、事实的新方法。电影作为一种符号体系,作为一种语言运用时,就不能单纯地纪录现实,而必须创造性地运用它。尤里·梯尼亚洛夫在《论电影基础》中写道:“在电影中,可见的世界并非如实地再现,而是具有语义的相关性。否则,电影仅仅是一种活动照相。只有当可见的人与可见的物成为语义符号时,它们才是电影艺术的元素。”正如在其他交流系统中那样,经过电影人百年的探索和努力,电影拥有了它自己的语言,甚至变成了一种交流沟通手段、一种信息传播手段。这些语言特性同它作为艺术的性质并不矛盾,今天,没有人怀疑电影拥有表现完美语言的巨大力量。

文学是语言的艺术,这已经是没有疑义的定义了。同时,法国结构主义大师列维·斯特劳斯特说:艺术也是一种语言。把“语言”的艺术扩展到

所有的艺术领域。法国电影理论家马赛尔·马尔丹在他的《电影语言》中也直接表明了电影是“一种语言,也是一种存在”的理论。“电影最初是一种电影演出或者是现实的简单再现,以后便逐渐变成了一种语言,也就是说,叙述故事和传达思想的手段。”这说明了电影所使用的创作符号和传播符号是一种特殊的“文字”——通过镜头、声音等更为直观的形态来传达其中的含义。

视听语言的定义长期以来随着电影艺术的发展而不断地变化。匈牙利电影理论家巴拉兹·贝拉曾把电影艺术譬喻为一种语言,法国电影理论家亚历山大·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、语行变化、省略、规律和文法。”20世纪20年代,法国印象派电影的重要代表人物之一让·爱普斯坦认为“电影是一种世界性语言”。综合这些理论可以认为,视听语言主要是电影的艺术手段,同时也是大众传媒中的一种符号编码系统。作为一种独特的艺术形态,其主要内容包括:镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系。

电影是一种艺术,同时又是一种影像化的艺术语言。它以摄影机作为表现工具,以化学感光作为成像方式,以影院放映作为传播途径。视听语言的本质,是它区别于其他艺术形式的个性,同时又是所有影片所具有的共性。电影艺术的历史,实际上就是电影艺术不断发展、变化、完善的语言史,是电影语言不断更替、创新的历史。

与文字等语言相比,视听语言是一门新兴的、创造性的语言,因此,视听语言的研究者更需要具备丰富的想像力和活跃的创造性思维。

## 第二节 ●

### 视听语言的基本规律

20世纪60年代,西方结构主义符号学将研究词语语言学的方法和模式引入电影,力图在电影中寻找与词语语言相同的结构系统(如镜头与词汇等同)。结构主义符号学对电影的研究最终与符号学家的愿望相反,电影并不具有词语语言那样的结构和规则。结构主义符号学的研究从反面证明了电影的独立性,同时也将电影理论研

究真正纳入到了语言学的轨道。

事物总是在比较中确立自身的。文字语言或词语语言系统是人类最古老的语言系统,与之比较,可以看出视听语言的特点。

### 一、视听语言的基本规律是模仿人的视听感知经验

文字语言或词语语言的表达依靠的是随意的编码原则,而这些原则的生成是约定俗成的。文字或词语系统一旦确立,人们必须经过刻意学习才能理解和接受语言的意义。而对视听语言却不需要像文字语言那样刻意地学习,因为视听语言使用的机器是在纪录现实,其选取的对象是现实的影像,与现实物件具有无限逼近的类似性(“短路符号”)。视听语言的符号系统是一种短路的符号系统。短路是物理学的名词,所谓短路,即指电路中的火线和零线在没有负载的情况下直接相联时的现象。一个符号的能指(即符号本身——表达形式和表达实体)与所指(即表意的对

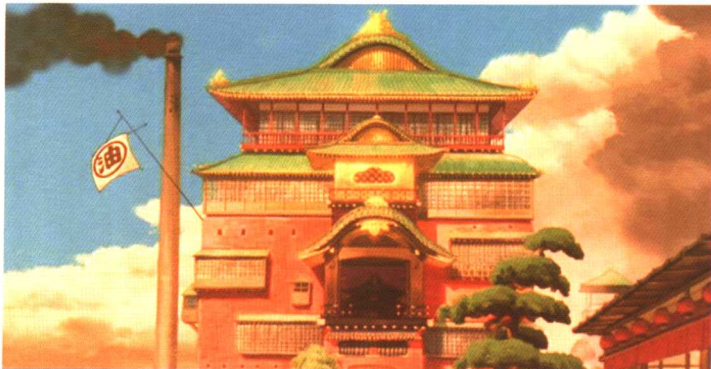


图 1-1

《超人总动员》中的超人家的房子与《千与千寻》中的房子样式虽有不同,但并不影响我们的观赏。



象——内容的形式和内容的实体)常常是分裂的。例如在词语语言中,“房子”的能指是一组声音和抽象的符号(在汉语中是象形的方块字和相应的汉语发音,在英语中则是字母“house”和相应的英语发音),它与所指的关系不是必然的,而是具有约定俗成的任意性。而在电影语言中,出现的是人和物,讲话的也是人和物自身,其能指与所指的关系常常是一致的,所以视听语言是以画面思维为基础的,能指房屋的影像与所指房屋具有无限接近的相似关系——房屋就是房屋,人就是人,花就是花——电影符号的能指和所指常常是同构的,即短路符号。

作为纪录媒介,电影电视的机器具有仿生的性质,即摄影机模仿人类的眼睛,录音机模仿人类的耳朵。电影电视的技术进步大多围绕着使纪录机器更接近人类的视听感知器官。

考察电影电视语言的表达层面,不难发现尽管视听语言是一种创造性的语言,但它的变化和运用都在忠实于人的视听感知经验这样一个领域中,而且都在模拟人的视听感知经验。

人们看电影不像看书那样必须首先学习文字,视听语言给人以勿需学习的印象。事实上,由于电影电视语言是以模拟人的视听感知经验为中心的,而正常人一方面具有与生俱来的物像意识,另一方面在后天生活中又积累了视听感知经验,这就已经构成了他看懂电影的必备“条件”。即使是科幻电影的幻想世界,其中的“人”与“物”、运动和空间都是现实物像世界的延伸,否则科幻电影将成为一种无法认知与理解的怪物。

电影电视的可理解性是因为人们都有视听感知经验,人们可以依据自身在生活中的经验去把握和认知电影电视。电影电视的机器是在模拟人们的视听感知器官,这一模拟性决定了视听语言的编码原则是模拟人的视听感知经验。

因此,视听语言的基本规律之一是:模拟人的视听感知经验和主观思维活动。

## 二、视听语言的传播是单向的

词语语言的交流常常是双向的,而视听语言

的传播是单向的,即单向交流媒介。演讲、讲课、戏剧表演都是用言语和其他身体语言作为传播手段和载体的,而且接受者与信息传播者处在同一个空间,发出者可以立即从接受者的声音、面部表情、动作等方面得到回馈的反应信息,并由此及时调整自己的信息传输方式,使信息得到有效的传达,这是双向交流媒介的优势和特点。电影却没有这样的优势,视听媒介不同于身体媒介的特点在于它的纪录性。因此,在视听信息的传输中,发出者和接受者不但处在不同的空间,而且他们在时间上也是不同步的。电影意指活动只是一种表达手段。它并不在发出者和接受者之间直接发生双向交流,我们不是直接面对电影导演、摄影、演员,而是面对着他们完成的作品——银幕上上映现出的影片。

## 三、视听语言中的元素与文字或词语语言系统中的元素是不同的

镜头不等同于词语,它没有最小信息单位。镜头缺少普通语言学所说的双重分节:词素和音素。词素和音素构成了词语语言中最小的信息单位,而视听语言中是找不到最小信息单位的。例如一个人的特写镜头中,究竟一根头发是最小信息单位,还是头发上的头屑是最小信息单位?视听语言由场景、灯光、音乐、色彩等元素构成,这些元素都能作为独立的表意元素,像辽阔的草原,幽暗的灯光,激昂的乐曲……这些元素的意义单元与其他表意因素相连接、相组合才构成了完整的



图 1-2 《幽灵公主》中,男主角走过茫茫草原

影片。但是从标准语言学上讲,电影中找不到类似于音素、语素、字词这类基本的离散性单元成分,电影中丰富的元素单元使其达到难以确定的程度。而在日常语言中的语言表意单位比电影中的则要确定得多、简单得多。

#### 四、视听语言是一种创造性的语言

由于视听语言的规律是模拟人的视听感知经验,因此其语言的范围常常是无限的,可以说它是一种创造性的语言。电影的出现意味着一种新媒介的诞生,由于电影媒介的纪录本性,电影并不是一开始就有自己的语言的,早期电影如卢米埃尔的作品仅仅是现实的纪录。但是,随着电影的发展,尤其是当电影开始讲述故事时,它必须有一套较为完整的叙事手段。格里菲斯对此作出了自己的贡献。不仅如此,故事电影的叙事手段并不能涵盖所有的视听语言(非叙事电影依然要运用语言),而且叙事手段也在不断地变化。当电影进一步表达思想时,它又需要有自己的表现性手段,爱森斯坦和20世纪20年代的苏联电影创作者创立的蒙太奇学派大大丰富了电影的表现性手段。

由此可以看出,视听语言并不具有文字语言的成规,它是一种创造性的语言。大师的作品有力地表现了视听语言的创造性。例如爱森斯坦在《总路线》中,通过上下镜头的联接,表现了一头牛的死亡:镜头一:牛头的特写,牛的大眼睛慢慢地闭上;镜头二:黄昏,太阳缓缓落入地平线。爱森斯坦用象征性的视觉语言表现了这头对于社员们来说犹如日月一样重要的牛的死亡。

视听语言是一种新兴的语言。电影中的表达系统不像词语语言那样具有长期的固定性,它不是一成不变的。电影电视是高科技的产物,技术和观念的每一次变化都会对语言的表达层面形成影响。从这个意义上讲,电影电视也是一门创造性的语言。

### 第三节 视听语言的发展简史

#### 一、媒介发展史中的视听媒介

我们知道,媒介的社会功能在于传达信息。加拿大传播学者麦克卢汉认为:媒介即信息。

信息交流是人类的天性,社会的发展、进步与传播手段的改善密切相关。伴随着传播媒介而发展的人类艺术史在某种程度上可以说是人类传播史的缩影。我们不妨简要地回顾一下人类传播媒介和艺术媒介的发展历程:

原始时期,为抵御野兽和觅食,人们群集而居。由于没有现代意义上的口头语言,因此,人们的交流主要通过面部表情、手势和非言语的声音等身体语言来进行。原始艺术如仿生舞蹈、哑剧就是在这种语言的基础上产生的。另外,当原始人学会对工具进行加工时,产生了最早的工艺美术品。绘画作为人类最古老的艺术,也在口头语言出现以前就已确立了自己的艺术地位。

在人们要求具体而比较精确地进行交流的强烈欲望的驱使下,口头语言诞生了。这是人类传播史上的第一次大革命。口头语言加强了人类面对面交流的精确性,大大消除了身体语言的模糊性,从而提高了传播的速度与效率。口头语言还能讲出大脑的思维。人类文明因此进入到一个新的阶段,原始语言艺术如诗歌、说唱、原始戏剧等应运而生。在这个时期,虽然由于口头语言的出现使人类的交流发生了质的改变,但社会的文明程度依然不高,这主要是由于社会的记忆能力(即人们储存和回收共有记忆力的能力)有限,人类的交流至此仍然局限在视听所及的范围之内。

文字的出现扩展了社会共有的记忆力,使知识和信息的传播突破了面对面的视听空间。造纸术、印刷术的诞生加速了文字语言的信息功能,文字和造纸术、印刷术相得益彰,构成了人类传播史上的第二次大革命。以文字为主的传播时代到来了。这一时代在人类历史上持续了上千年,以致人们把知识和知识分子与看书写字画上等号。

19世纪以前,人类的传播媒介从媒介材料上

区分,大体可以分为两类:

(1) 身体媒介:以人的生理器官为媒介材料,交流发生在几乎是面对面的实时,艺术表现为舞蹈、唱歌、演戏等。

(2) 再现性媒介:运用间接性的符号(文字、线条、色彩等)表达意义,依靠既定的编码和成规,将信息传达给受众,艺术表现为文学、美术、器乐等。

19世纪,科学技术得到了迅猛的发展。在此基础上,诞生了一种全新的传播媒介:纪录媒介。照相技术使人和现实景物被精确地定格在瞬间。在复制现实愿望的驱动下,录音技术、电影和电视在19世纪末和20世纪初相继出现。这样,现实的声音和运动可以被纪录和回放,人类最大限度地超越了现实时空的束缚。

20世纪是人类历史中最重要的一个世纪,出现了无数新奇事物。其中,对人类文化、日常生活、思维方式影响最大的媒介之一就是电影电视为代表的纪录媒介即视听媒介。作为20世纪科技发展的产物,视听媒介在种类和程度上都不同于传统的身体媒介和再现性媒介。从历史的角度上看,视听媒介的出现就像文字的发明一样重要。

每一种媒介都有自己的特性,这是由媒介材料的性质决定的。作曲家用音符来抒发情感,文学家用文字讲述故事,画家则用线条、色彩等描摹世界。

那么,视听媒介的媒介材料是什么呢?

考察视听媒介的交流过程,你会发觉它时刻与机器联系在一起。摄影机像我们的眼睛,录音机像我们的耳朵,一按开关,眼前的世界就会被自动地记录下来。如果进一步考察摄影机和录音机的工作原理,则发现:摄影机是依靠直接摄取光而产生影像的,对于摄影机而言,是靠光波刺激感光胶片产生化学变化再通过洗印、拷贝、放映等产生影像的;对于摄像机而言,是将光波转变为电信号从而产生影像的;录音机是靠捕捉声音的振动即声波并引发电场的变化而直接产生声音的。至于接受过程只不过是摄取的反过程而已。不难看出,视听媒介的每一个过程都与能量的形式光波

和声波相关,如果没有光波和声波,视听媒介是不可能工作和交流的。因此,我们将光波和声波看做是视听媒介的媒介材料。

光波和声波带给视听媒介的是对运动事物精确而具体的纪录,我们把这种性质定义为纪录性。依靠直觉的把握,我们可以明显地感觉到以光波和声波为媒介材料的视听媒介与身体媒介、再现性媒介的区别。

以光波和声波为材料的视听媒介给人类带来的首先是前所未有的、运动的纪录影像和声音。人类多少个世纪以来力求重现现实梦想得以实现——过去的事件不再受时间流逝的影响,它可以固定在视听媒介中,供人们随时翻看。

人类在认识视听媒介的纪录性后,已开始在广泛的领域利用视听媒介为人类服务:新闻工作者用它捕捉正在发生的、具有新闻价值的事件;宇航科学家用它作为遥感工具来获取外层空间的视觉资料;刑侦、司法部门用它来获取或出示证据;纪录片则充分发挥视听媒介的本体性作用,纪录那些正在消失的人类现象和生存状态……

以文字为主的再现性媒介的历史几乎是20世纪以前人类文明的历史,其重要标志之一就是图书馆。随着视听媒介的出现,图书馆的储藏方向也发生了相应的变化。现代图书馆不仅储藏文字资料,而且收集有价值的影像资料。对于人类学、历史学、民族学、建筑学等学科而言,影像更具有说服力。

当然,任何事物都有两面性,视听媒介也有不少负面作用。例如,视听等大众传媒使世界变成了一个“地球村”,破坏了民族文化中地区之间的多样性;另一方面,在视听媒介下成长的一代,常常把幻觉的真实和生活的真实混为一谈,影响了他们对事实真相的判断和面对复杂现实的适应能力。

## 二、动画电影的起源与发展

### (一) 动画电影的起源

动画的发展历史很长,从人类有文明以来,通过各种形式图像的记录,已显示出人类潜意识中表现物体动作和时间过程的欲望。法国考古学家

普度欧马 1962 年的研究报告中指出,两万五千年前的石器时代洞穴画上就有系列的野牛奔跑分析图,是人类试图用笔(或石块)捕捉动作的尝试。其他如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作之分解图画,也是同类型的例子。在一张图上把不同时间发生的动作画在一起,这种“同时进行”性的概念间接显示了人类“动着”的欲望。达·芬奇有名的黄金比例人几何图上的四只胳膊,就表示双手上下摆动的动作。16 世纪的西方更首度出现了手翻书的雏形,这和动画的概念也有相通之处。

动画的(也是所有电影的)故事开始于 17 世纪阿塔纳斯·珂雪发明的“魔术幻灯”。所谓“魔术幻灯”实际上是个铁箱,里面放一盏灯,在箱的一边开一小洞,洞上覆盖透镜。将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面,经由灯光通过玻璃和透镜,图案会投射在墙上。18 世纪末,魔术幻灯在法国风行起来,戏法越变越多,因为灯光的关系,影子可以互融,加上一些小道具,调整透镜就可以弄得满室阴气森森,鬼影幢幢。

## (二) 动画电影的发展

动画片的普及与发展伴随着各种文化艺术的相互渗透以及工艺技术和新材料的开发。

1824 年,彼得·罗杰提出“视觉暂留”现象,也就是说人的眼睛具有看到一个画面,在一定时间内不会消失的特性。在此基础上,很多人进行了实验,如“幻透镜”与“西洋镜”(回转式画筒),在纸卷上画上一系列连续的素描绘画,然后通过细缝看到活动的形象。还有“实用镜”、“魔术画片”、“手翻书”,也都是利用旋转画盘和视觉暂留原理,得到了赏心悦目的戏剧效果。

事实上,动画创作又汲取了纯绘画的精致艺术以及漫画卡通通俗文化的精神。这种包含前卫精神与通俗文化的两极特性,一直都是动画吸引人的地方。

法国人艾米儿·科尔是第一位将当时知名的通俗漫画家乔治·马努斯的漫画作品制作成动画的人。这一时期的另一位伟大动画家是温瑟·麦凯。他最著名的漫画集《Little Nemo In Slumberland》首刊于 1905 年,他以对生活的细微观察、幽默的趣味表现、丰富的想像力和气派的空间调度,

树立了作品的特殊风格。1914 年,麦凯推出电影史上著名的代表作《恐龙葛蒂》。他把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节。这部动画史上里程碑式的电影,用墨水和纸张所绘制的画超过 5000 张,整体感流畅,时间换算精确,显示了麦凯不凡的创造力。此外,麦凯对戏剧效果也有充分的掌握。在创作了《恐龙葛蒂》之后,他接着制作了电影史上第一部长达 20 分钟的动画纪录片《路斯坦尼亚号之沉没》。他将当时悲剧性的新闻事件,在银幕上逐格呈现,特别是船逐渐沉入水中,几千人坠入海里,消失在波涛中的画面,让观众十分震撼。



图 1-3 麦凯导演的《恐龙葛蒂》

1919 年,加菲猫在《猫的闹剧》中首次登台,由派特·萨利文公司出品,奥托·梅斯麦导演。加菲猫是米老鼠出现前美国动画中最重要的角色,其受欢迎的程度足可与后来迪斯尼公司的卡通人物相媲美。加菲猫影片包含了很多表现动画特性的视觉趣味,梅斯麦沿袭了麦凯创造葛蒂的诀窍,赋予加菲猫独特的个性,并设计了好几款表情和姿势,使得加菲猫在众多动画角色中脱颖而出,成为美国连续 10 年最受欢迎的卡通角色。加菲猫也是第一个成为商品的动画角色,加菲猫玩具、加菲猫唱片、加菲猫贴纸以及琳琅满目的商品,一个以儿童为对象的新市场,一套有创意的电影销售模式,也由此建立起来。

20 世纪 20 年代到 30 年代创造出来的动画人物有米老鼠、大力水手波派、啄木鸟伍弟,这些角色即使在今天仍然脍炙人口。尤其是米老鼠,它面对困境时的乐观态度和顽强生存的精神,使得当时的人们备受鼓舞,至今仍然是孩子们喜爱的



动画形象。

20世纪20年代的欧洲,各种思潮云涌,电影创作者关心的是如何重塑电影的形式,相比于技术的开发,他们更侧重于尝试引进新的美学观念。抽象艺术运动的旋风,写实主义电影和印象主义电影分道扬镳,蒙太奇理论的发展,重叠、溶接的运用,以及对于非平衡式构图的趋向,这些都对视觉艺术的制作,包括对动画电影的制作,造成了很大的影响。抽象的前卫动画在此运动下相应而生。这次运动的先锋,包括芬兰的舍维吉、瑞典的维京·伊果林及德国的奥斯卡·菲斯辛格、汉斯·瑞希特、华特·鲁特曼等。

当欧洲的动画正在往前卫的方向发展时,一个完全不同的运动却在美国崛起了。1928年,迪斯尼推出以米老鼠为主角的卡通动画《蒸汽船威力》,这是第一部音画同步的有声卡通片,并获得了成功。1932年,又推出了第一部彩色卡通片《花与树》,这是第一部获得奥斯卡动画短片奖影片;1937年的《老磨坊》是首次采用多层摄影台营造视觉深度的影片。这一年,迪斯尼动画从早



图 1-4

迪斯尼1937年推出的经典动画电影《白雪公主》拥有多项世界第一,世界第一部长篇剧情动画电影,世界第一部长发行原声音乐的电影(唱片形式),世界第一部使用多层次摄影机拍摄的动画,世界第一部举行隆重首映式的动画,并荣获第11届奥斯卡特别成就奖,奥斯卡最佳原著配乐提名。《白雪公主》不仅成功翻开了动画史上新的篇章,而且也真正改写了电影史,成为动画史上不可多得的里程碑。

期动画在性格塑造和技巧实验的土壤中开花结果,进入了所谓的“美国卡通的黄金时代”。

### (三) 动画电影的成熟

动画电影的成熟主要指技术与艺术达到高度完美的统一之后,影院剧情动画出现并繁荣的时代。赛璐璐片的发明使得动画片制作工业成为可能,电影技术的完善同样完善了动画片的生产工艺,彩色胶片与录音技术的成熟使得《白雪公主》创造了动画产业的第一个奇迹。这部动画电影娴熟地运用了视听语言,给观众讲述了一个引人入胜的故事。同时,影片的精良制作和完美工艺更令影片的艺术感染力大大提高,令人叫绝。通过该片,人们开始重新审视动画艺术的魅力,并由此出现了后来的国际动画产业的竞争局面。多元化的相互渗透、叙事方式的不断演化、主题语言的不断开掘,使得动画片成为一种独立的艺术形态以及商业文化形态。在美国,迪斯尼公司再接再厉,不断推出新的动画剧情片,1940年《木偶奇遇记》、《幻想曲》,1941年《小飞象》,1942年《小鹿斑比》,1946年《音乐与我》、《南方的歌》,1950年

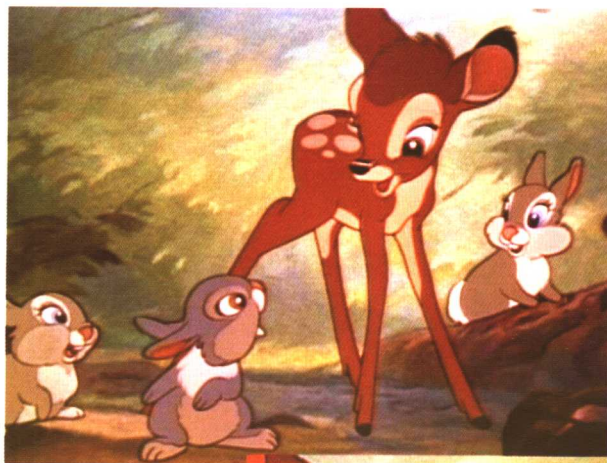


图 1-5

《小鹿斑比》叙述了小鹿斑比的成长故事,是一部主题强调爱与温馨的作品。故事描述斑比从踉跄学步开始,与森林伙伴们一起历经季节迭换,在神奇的大自然里学习成长,但是当人类带着猎枪闯入森林,屠杀了他们的亲人,摧毁了他们的家园时,只有爱是抚平伤痕的唯一力量。本片对森林的和谐气氛与动物们善良本性的描写十分深入,故事里通过可爱的动物们温馨的扶持与相处,展现了纯真童心及处处有爱的寓意。《小鹿斑比》还首创渲染式水彩概念画法。





图 1-6

《玩具总动员》是电影史上第一部全计算机动画长片。本片叙述了小男孩安迪与玩具之间所发生的故事,当安迪得到最新的玩具航天员巴兹光年时,原本当红的玩具牛仔胡迪就失去了原本的地位,经过一连串的摩擦和冲突,后来胡迪和巴兹光年竟意外身陷玩具虐待狂的家里,面对安迪搬家在即,胡迪和巴兹光年必须团结合作才能逃离魔手、重返主人身边。《玩具总动员》由迪斯尼与皮克斯公司合作拍摄,花了上亿美元的成本历时四年才完成,工程之浩大令人叹为观止。本片获得奥斯卡特殊成就奖,奥斯卡最佳原著剧本提名,奥斯卡最佳音乐配乐提名及奥斯卡最佳歌曲提名。

《仙履奇缘》,1951年《艾丽丝梦游仙境》,1953年《小飞侠》,1959年《睡美人》,1961年《101忠狗》,1963年《石中剑》,1964年《欢乐满人间》,1967年《森林王子》,1973年《罗宾汉》,1977年《救难小英雄》。20世纪90年代以后,迪斯尼公司更是进入了一个新的繁荣时代,推出了更多新的作品:1991年《美女与野兽》,1992年《阿拉丁》,1993年《圣诞夜惊魂》,1994年《狮子王》,1995年《风中奇缘》及世界首部电脑动画影片《玩具总动员》(皮克斯制片),1996年《钟楼怪人》,1997年《大力士》,1998年《花木兰》及《虫虫特工队》(皮克斯制片),1999年《泰山》,2001年《失落的帝国》及《怪物公司》(皮克斯制片),2003年《海底总动员》(皮克斯制片),2004年《超人特工队》(皮克斯制片)等;此外,华纳公司出品了《兔宝宝》、《蜘蛛侠》、《超人》、《僵尸新娘》等;20世纪福克斯公司出品了《真假公主》、《国王与我》;梦工场出品了《埃及王子》、《小鸡快跑》、《蚁哥正传》、《恐龙》、《勇闯黄金城》、《怪物史莱克》等。

#### (四) 世界各国动画概况

在美国的卡通动画获得世界声誉之后,欧洲的动画家无法也不愿去复制他们的风格。第二次世界大战摧毁了动画卡通的商业发行和制作渠

道,但世界市场的分裂却有另外一番意义,即不同的国家和地区开始有机会发展自己的动画形式。战争创造了大量的国家宣传的市场需求,特别是美国、加拿大和英国、日本。许多国家成立了动画制作中心,这个情况一直维持到20世纪50年代。第二次世界大战结束后,动画成为世界性的表现媒介。

在欧洲,动画在英国迈开大步。1930年成立的大众邮局培养出一群年轻优秀的动画家。他们在战时拍摄了70多部卡通短片,并在全国的戏院放映。第二次世界大战结束时,为了对群众说明社会结构的变迁和改革,仍然需要通过动画媒介来进行宣导,这些影片是针对大众常识来设计的,采取的是成人的视角,以理性的辩论代替感性的幽默来取得认同和了解。后来,这种形式被电影工业广为采用,因此,动画的内涵和诉求也得以扩展并达到了新的目标。动画媒介进而被运用在公众关系、企业广告和教育方面,而不是仅限于趣味幽默、动感十足的故事了。在西欧的其他国家也发展出了另一种新样式的动画设计风格。

1941年,由于迪斯尼阻止动画家组织工会,导致一批动画家离开了迪斯尼,于1943年成立了“美国联合制片公司”(简称UPA),他们的理想是改革动画既定的风貌。迪斯尼的作品比较注重三度空间表现和写实路线,而UPA则偏爱平实的、风格化的、当下流行的线条设计,以社会政治的批判代替迪斯尼偏好的浪漫童话故事,《兄弟情》和《悬吊者》就是最好的例子。由于资金来源很少,他们无法负担迪斯尼的华丽成本,只能以“有限动画”的方式创作,即只画较少的张数并加强关键动作,以强烈的故事性和有力的声部设计来带动剧情的发展。

南斯拉夫的萨格勒布学派由一群受到UPA影片鼓舞的艺术家和动画家在20世纪50年代中期成立。他们全力实验有限动画,发展有趣的故事和别具一格的线条,如1961年在奥斯卡脱颖而出的动画短片《Ersatz》,就是以康丁斯基的线条为原型,自由挥洒。萨格勒布学派动画的特点是迷人和震撼,在20世纪60年代对世界动画的发展和艺术化产生了深刻的影响。



加拿大国家电影局的动画部门(简称 NFBC)在 1942 年成立,在具有创意的动画家诺曼·麦克拉伦的主持下展开。虽然 NFBC 成立的宗旨是:“向加拿大及其他地区的人说明加拿大人”,但到了 20 世纪 60 年代末,NFBC 已成为跨国性自由创作动画的先锋,它招揽了世界各地的知名动画家,取代了萨格勒布学派,成了向往个人创意的动画者的家,其地位至今依旧。1970~1980 年,NFBC 制作的动画成绩骄人,曾获得七次奥斯卡奖。

在亚洲,日本是唯一进入动画产业竞争的国家。1958 年,安日田拍摄了日本第一部长篇动画《白娘子的传说》(该片取材于中国古代传说《白蛇传》,并结合了西方的艺术表现手法)。手冢治虫将电影手法以及蒙太奇技巧引进了连环画的创作,并且将他的新型漫画改编制作成电视系列动画《原子小金刚》、《铁臂阿童木》、《森林大地》等作品,逐步发展形成了独具日本风味的卡通动画。1984 年,宫崎峻的《风之谷》在国际上引起注目,此片可以说是国际动画领域的一个创举——创造了动画影像的新景观。1986 年,宫崎峻又创作了《天空之城》,其创作理念与制作风格更趋成熟,在叙事结构以及对动画视听语言的探索方面,影片显示出特殊的气质和非凡的想像力。尤其值得



图 1-7

电影《风之谷》由宫崎峻同名漫画改编。讲述了女主人公娜乌茜卡在人与人、人与虫之间周旋和斗争的故事,演绎出一个深入人心的勇敢、细心和坚韧不拔的女英雄形象。剧中独特的世界观以及人性价值观,深刻地影响了其后十余年日本动画的走向。本片的成功奠定了宫崎峻在日本动画界的地位。

关注的是 2001 年的《千与千寻》,仅在上映后的短短几个月时间内,票房收入就超过了当年《泰坦尼克》在日本的票房收入(260 亿日元)。日本动画,从个人独立制作路线,到动画工业的建立,不仅在本国市场上广受欢迎,就是在全世界也造成了一股旋风。

中国动画开始于 20 世纪 20 年代初。1926 年,万氏兄弟在上海制作了中国第一部动画片《大闹画室》,揭开了中国动画史的第一页。1940 年,万氏兄弟创作了中国第一部长篇动画《铁扇公主》,发行到东南亚和日本,受到人们的热烈欢迎,为中国动画走向世界作了很好的铺垫。新中国成立之后,中国动画片的发展加速。1957 年,上海美术电影制片厂建立,特伟任厂长,他提出了“探民族风格之路”的口号,从此开始了中国动画的民族风格建设。中国动画艺术家从中国传统文化艺术中汲取营养,为己所用,力求表现出中国独有的风格,并取得了骄人的成绩。

动画电影作为电影的一种类型,本质上既是艺术的、商业的,也是意识形态的。在不同的政治、经济、文化语境中,因对其属性不同方面的强调,而呈现出不同的动画电影形态。世界两大动画电影王国——美国和日本,一直在市场经济体制中运作,形成了成熟的商业动画电影文化。欧洲与加拿大强调动画电影的艺术探索,形成了艺术动画电影中极具自由精神的一支,而中国与苏联在计划经济体制中发展了非商业化的、具有浓郁民族风格的社会主义动画电影风格。但近一个世纪的世界动画电影史已经显示,动画电影呈现出商业动画与艺术动画的分野,以美国、日本为主体的商业动画席卷全球的现象并非偶然。一般而言,每个国家电影生产的主体都是通过商业渠道发行,主流动画电影的存在与发展需要依靠商业价值来体现,这是由动画电影艺术、商业、意识形态的属性所决定的。

## 第四节 ● 动画视听语言的特点及分类

概括地说,我们可以在动画电影中区别出两种对待世界的基本态度。一是实验动画片。实验动画片是一种视觉风格的探索,在这类动画影片

中,影像是其最基本也是最核心的构成元素。另一种是叙事动画片。叙事动画片利用动画的形式表现事件、人物、思想情感,对这种动画电影而言,其故事结构严谨规范,按照电影文学的章法编故事,严格遵循视听语言的语法规则设计故事结构和叙述方式。然而,无论何种动画片,它们在本质上都具有某些共同性,这些共同性的综合便是区分动画片与其他类型影视片的基本依据。动画片之所以有自己的独特艺术表现力,关键就在于它有独特的艺术表现语言。

## 一、“动”是动画之本

动画的发明和发展与电影有着密不可分的联系,因而电影与动画都有一个在技术层面上的共同之处。它们都是把影像记录在胶片或磁盘上,并且是以每秒24格或30格的速度播放出来。但还有一个非常不同之处,即在它们记录影像的方式上,前者是用摄像机去收录生活中真实存在的景物,后者却是以绘画、雕塑或在虚拟的磁性空间中创造一种艺术的仿真景物。在这些景和物中,既有自然世界的翻版,又有非自然世界的拟造。因此,动画中的影像在“动”的过程中也就产生了自己独特的视听语言特点,这使得动画语言更具有主观性和表现意味。它可以增加许多在现实中不可能实现的想法,并加以实现。它更富有创造力和想像力,可以实现电影实现不了的镜头画面,因为它本来就不是真实的。动画片可以用创造动态视觉的手段表现一切奇迹,由于动画片的假定性形象使得动画片中的奇迹具有特殊的感染力——升华了的观赏态度产生的积极接受心理。例如,传统的二维动画,出现在银屏上的是艺术家们用铅笔画出的场景和活灵活现的形象,在记录真实动态方面将它们与摄像机作比较,显然是处于下风的。但它们是利用绘画特性表现了真实,这种艺术性的真实又是摄像机不可及的,如动画片中的米老鼠、孙悟空等大多是按照自己的方式去“动”的。这中间有许多是我们人类十分熟悉的动作,但也有许多动作是真实生活中不曾存在的。那是动画艺术家们通过对自然生活的提炼并

加入自己的想像力所创造出来的艺术动作,而每一个艺术动作都是一种“独特”。

## 二、实验动画

在动画发展的幼年时期,可以说所有的探索与开发都具有试验的性质,其中一个显著的特点就是个体化创作。应该说动画的技艺是从“实验动画”开始的,当动画的制作开始进入群体化运作时,动画的主流已脱离了实验的性质而成为一种新型的文化产业模式,而那些仍然保持自我风格、形式、技巧以及制作方式的动画艺术家的作品就被称为“实验动画”。今天的实验动画片更趋向于学术探讨的特点,因为这种类型的动画片只在学术研讨会或者电影节展示,所以,有人称其为艺术性动画片。两种不同的动画类型进行相互比较之后的结果,使得实验动画从内涵到形式更趋向于本体元素的极限发挥,而商业动画则更趋向于多元化的相互渗透。

1924年,瑞典画家维京·伊格林完成的《斜线交响曲》是一部精心设计的实验动画电影,该片展示出时间、节奏以及整体结构的音乐性和因明暗与方向变化而产生的运动感。从1921年起,汉斯·瑞克特利用动画工作台与手动剪辑机尝试以停格、顺拍、倒拍等方式制作抽象动画。1921年的《韵律21》是实验方形的形状变化韵律;1923年制作的《韵律23》是实验线条变化的韵律和节奏感;1925年的《韵律25》则实验了线条与色彩的变化关系。瑞克特的实验目的在于运用电影的原理掌握动作与时间的关系。

早期的实验动画大体上都是结合抽象几何图形与古典音乐作为其表现的媒介进行运动形态的研究与探索。20世纪60年代以后,其形式越来越多,内涵也越来越丰富复杂,声音不再单纯作为动作的伴奏,而是作为一种元素丰富了作品的内涵。载体越来越多样,其中有沙动画、粘土动画、物质动画,形式风格也越来越丰富。实验动画片的叙事结构是被简化了的动画片结构和形态,一般来讲由个人编导、设计、制作和配音。描写的内容是经过动画手法处理过的现实,即对现实的评价、看



法以及思考等。开放式影片结构,非典型人物造型,即具有多重性格的普通人,空间观念更加超现实、自由和魔幻。例如,《平衡》是作者面对“平衡”这一现象以及所产生的时空联想、反思等心理现实的描写。类似的还有《沙之舞》、《苍蝇》等。

### 三、叙事动画

叙事动画片是指动画影片按照戏剧文学的叙事规律和电影化的想像架构故事,它们都有严谨的故事结构、明确的主人公、明确的时空关系以及明确的因果关系,一定模式的开头、情节的展开、

起伏、高潮以及较为明确的结局。叙事动画片中的影像首先是为剧情服务的,是大众化的。人物塑造要求性格典型,因为观众去影院欣赏动画片抱有很大的期望值——被感动。角色造型要求照顾到各种角度,这些人物将在一个相对逼真的假定性空间中表演,所以要强调三维的视觉特点。动作设计严格按照解剖关系和物理条件所形成的状态以及严格而有规则的线面关系来要求,强调逼真的表演风格。

随着动画片艺术工业的发展以及各种文化的相互影响,从最早的幽默活动漫画短片发展到后来的剧情动画长片,在经历了多种文化的渗透之

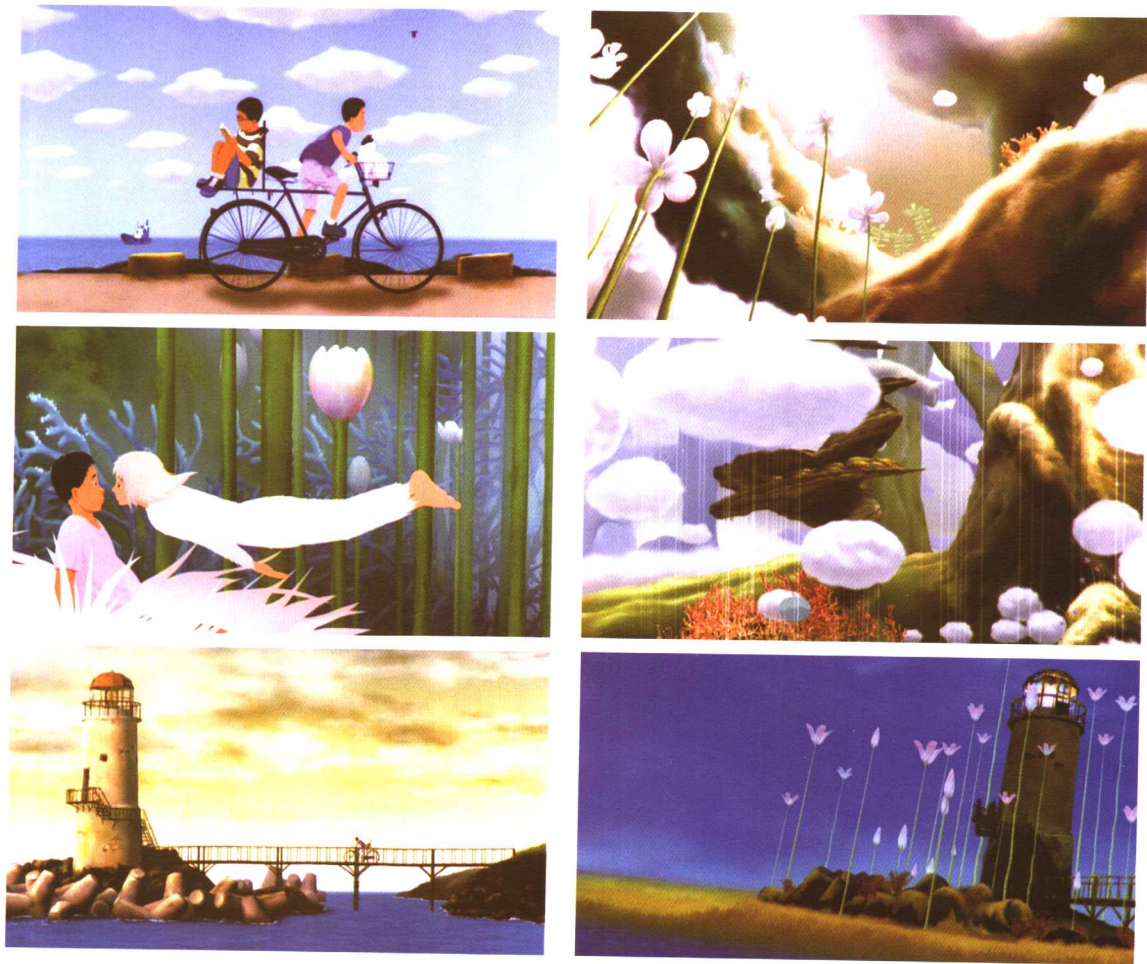


图 1-8

《美丽密语》是一部典型的文学性叙事动画片。影片描写了孤单的海边少年罗武和神秘的白衣少女玛丽的一段若有若无的朦胧初恋,为我们敞开了通往梦幻世界的大门。唯美的画面,诗意的语言,像是永远在夜里缭绕的梦,带给都市人甜美温柔的抚慰,牵引他们超越现实的厚墙,回到天真烂漫的童年。影片中主人公在云中漫步穿行,充满纯真的少年对美好生活的想像,这些画面在电影中很难实现,但在动画片中可以大胆随意地进行创作,利用各种丰富的制作手段去表现非现实的场景正是动画片的独特之处和魅力所在。