

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

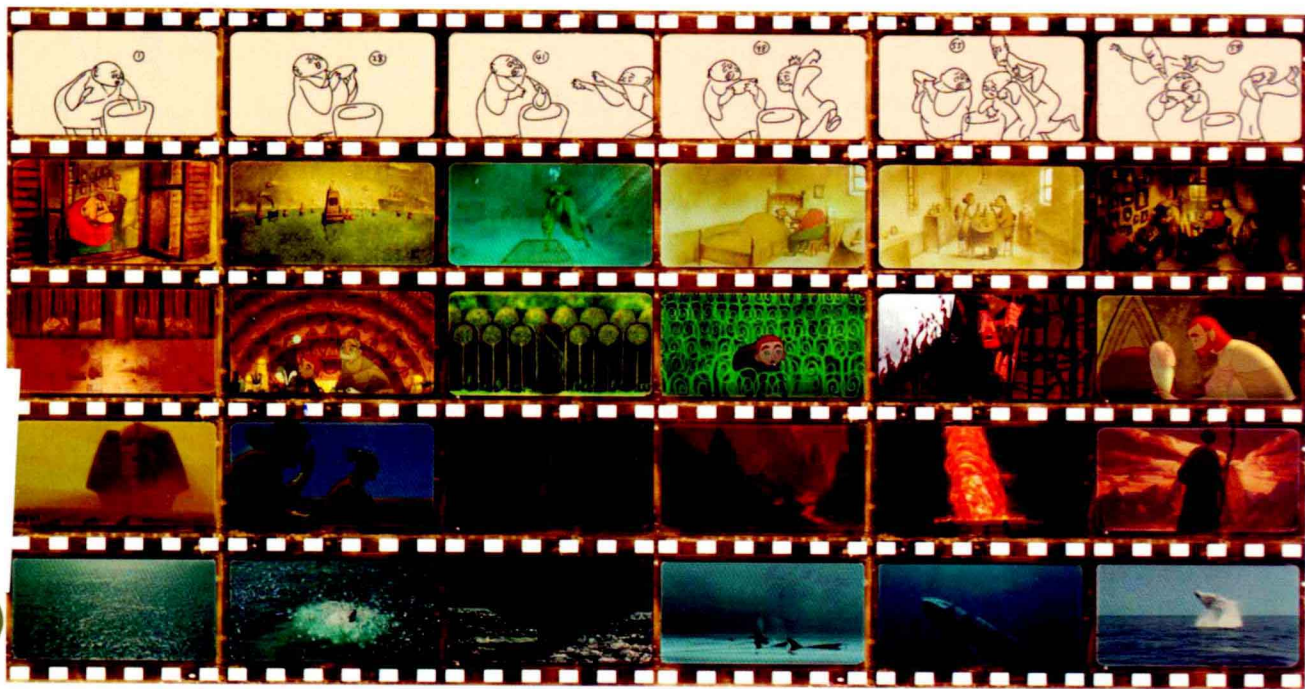
AUDIO-VISUAL LANGUAGE OF ANIMATION

动画视听语言

视听系统·
视觉影像·画框·景别·
构图·角度·镜头运动·
光线·镜头色彩·
剪辑的手段·连戏·
蒙太奇·故事结构·
视听段落

视听系统·
视觉影像·画框·景别·
构图·角度·镜头运动·
光线·镜头色彩·
剪辑的手段·连戏·
蒙太奇·故事结构·
视听段落

邱贝莉 汪 亮 王臻真 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

AUDIO-VISUAL LANGUAGE OF ANIMATION

动画视听语言

王明旭 王明旭 王明旭 王明旭

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyp_law@cypmedia.com
	MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言 / 邱贝莉, 汪亮, 王锋真编著. — 北京: 中国青年出版社, 2013.8

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

ISBN 978-7-5153-1749-6

I. ①动… II. ①邱… ②汪… ③王… III. ①动画片—电影语言—高等学校—教材

IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第147071号

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

动画视听语言

邱贝莉 汪亮 王锋真 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 付 聪

责任编辑: 刘稚清 张 军

助理编辑: 柳 玉

封面设计: 六面体书籍设计

彭 涛 孙素锦

印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 9.5

版 次: 2013年8月北京第1版

印 次: 2013年8月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-1749-6

定 价: 54.00元

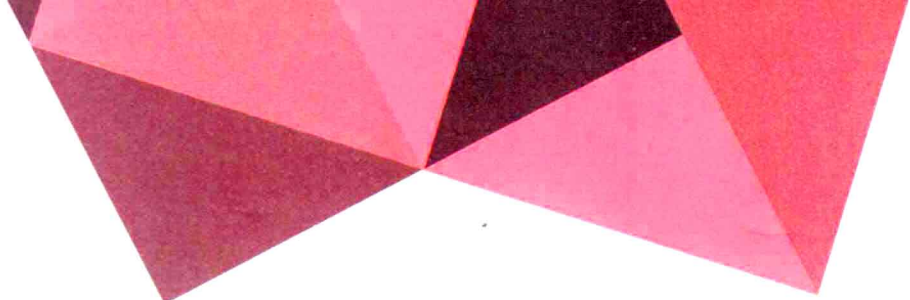
本书如有印装质量问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站

<http://www.cypmedia.com>



序

中国动漫产业正走向大动漫时代。国家制订了“十二五”时期国家动漫产业发展规划、“十二五”时期文化产业倍增计划、国家动漫精品工程等一系列政策来扶持动漫产业。2010年，中国制作完成的国产电视动画片22.08万分钟，已取代日本成为世界第一动画生产大国。“注重品质、创制精品”已然成为中国动漫产业发展的当务之急。动漫产业是资金密集型、科技密集型、知识密集型的产业集群。成熟的动漫市场必须有一条完整紧密的产业价值链。它需要研发、制作、生产和营销等每一个环节的紧密衔接。正如本书案例《埃及王子》中一句名言，“脆弱的一环，却能毁掉整个王朝”。在整个产业链中，中国不缺资本，不缺市场，缺的是高素质的动漫人才。缺少具备国际视野的领军人物正是动漫产业链中“脆弱的一环”。

本文的作者具有专业的学术背景同时具有一线的产业经验。从产业与人才培养的衔接角度提出了极具价值的产业观点，有助于入门者提前把握行业形态，进行专业学习和职业规划。

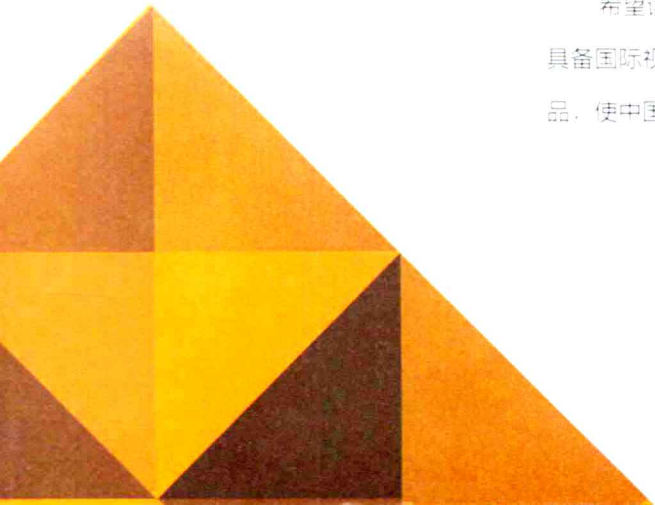
本书集结了国际顶尖的动画作品，这些案例背后不仅蕴藏极具价值的视听思维，更体现了大师们不朽的艺术精神。作者对作品的视听要素、视听剪辑和视听思维都做了细致的解析，引导进入动画艺术殿堂的读者深入地领悟视听语言的技艺。

纵观全书，从视听词汇到视听语法再到视听段落最后到视听思维，知识体系非常完整。本书将引导读者从易到难、系统地理解和掌握视听语言规范和体系。

最可贵的是，作者结合教育和产业经验提出了视听思维这一新的视听理论分支，并提供了行之有效的训练方法，使动画视听语言更具系统性和独创性。视听思维中平衡和超越观念，不仅适用于动画创作，也同样适用于动漫产业，更适用于启迪人生。

希望读者能够沉下心来，细细品味，在学习和创作中熟练掌握视听语言，为成为具备国际视野的动漫高端人才奠定基础。全力打造具有中国品牌和民族精神的动漫精品，使中国从一个动漫消费大国向动漫研发、制作、生产和营销大国、强国挺进！

中国动漫集团 创意总监 朱险峰



自序

作者做过十几年教师，对很多问题很无奈，希望通过教育本身解决动画专业上的问题陷入了一个死循环。每年，新进动画专业的老师往往没有传承动画前辈的积淀，而传承的内容又缺少实践的检验！寥寥可数的动画好学生却因为现实无法生存而退学，更多的动画学子更是直接转行，导致了动画行业的青黄不接。其实与其在课堂上向学生传递舶来品，不如直接进入产业去经历风雨。

理想和梦想很美，但现实很残酷。动画行业刚刚经历寒冬，还要忍受不断的寒潮。内心彷徨时，那些曾经在课堂上与学生一起分享的作品会带给我勇气和力量。行，使我的行！把那些珍贵的记忆和现实中的反思结合起来，才能把动画中的真、善、美更广泛地传播开去，让更多的人受到鼓舞，让更多好的作品能够绽放异彩。

重新执笔，既是一份总结，又是给自己坚持的理由。

电影的视听语言已经是一个成熟的体系，而针对动画视听语言的研究则相对较少。很多研究者是学院派风格，更多来自于电影系统的衍生，缺少产业的角度。缺少从创作者、导演或制片的高度来考量视听语言的构思。

本书试图系统、专业地剖析视听语言体系，为创作奠定基础。通过对世界范围内经典动画的案例分析，拓宽读者的视野，对动画的视听创作有一个直观的了解。知道什么是好动画，我们创作的起点在哪里。

初学者，可以从第一章循序渐进地阅读。

已经对视听语言有一定了解的人，可以直接从第三章视听语法看到一些动画世界里不同的剪辑手法，拓宽前期分镜和后期剪辑的思路。

业内人士可以根据自己的现状来阅读，如正在创作自己作品的同仁们，直接看看第四章视听段落，了解整体视听语言的架构。

而以导演或制片为理想的同仁可以阅读视听思维，进行更高层面的思考。为中国动画的破局和精品化闯出一条新征途。

感谢我的老同事浙江理工大学汪亮老师、郭同事王臻真女士，撰写了第二章与第三章。

更加感谢我的父母，十几年如一日地默默支持我在这条路上跋涉。

也要感谢我的妻儿，在苦难中与我乐观同行。

祝中国的动画早日百花齐放，百家争鸣！

CONTENTS

CHAPTER 1

视听语言

1.1 视听语言概念·····	8
1.2 视听语言系统·····	8
1.3 视听语言的基本特征·····	9
1.4 动画视听语言的特征·····	10
案例分析《三个和尚》——中国学派的视听语言·····	11
案例分析《黑客帝国》动画版之《世界纪录》·····	12
1.5 动画视听语言的分类·····	13
案例分析《机器人总动员》·····	13
案例分析《梨梨色拉》——2013年奥斯卡入围动画短片·····	18
产业观点 中国动画找不到“北”·····	18

CHAPTER 2

视听词汇——世界动画视听饕餮

2.1 视觉影像·····	20	2.1.6 镜头光线·····	46
2.1.1 镜头画框·····	20	案例分析《黑客帝国》动画版之	
2.1.2 镜头景别·····	21	《侦探的故事》·····	50
案例分析《和尚与飞鱼》·····	25	2.1.7 镜头色彩·····	51
案例分析《黑客帝国》动画版之《超越极限》·····	25	案例分析《巴巴爸爸》·····	55
2.1.3 镜头构图·····	26	案例分析《凯尔经的秘密》·····	56
案例分析《黑色姊妹花》·····	32	2.2 影视声音·····	58
2.1.4 镜头角度·····	34	2.2.1 语言·····	58
案例分析《黑客帝国》动画版之《世界纪录》·····	39	2.2.2 音响·····	58
2.1.5 运动镜头·····	40	2.2.3 音乐·····	58
案例分析《黑客帝国》动画版之			
《少年的故事》·····	44		

CHAPTER 3

视听语法——日本动画菊与刀

3.1 剪辑的目的	62
3.2 剪辑的手段	62
3.3 连戏	62
3.3.1 连戏的原理	62
3.3.2 连戏思路	63
3.3.3 转场	64
3.4 蒙太奇	64
3.4.1 蒙太奇基本功能	64
3.4.2 蒙太奇的种类	65
案例分析《回忆积木小屋》	70
案例分析《机动战士高达Seed》	73
案例分析《千年女优》	74
案例分析《秒速五厘米》	76
案例分析《新世纪福音战士》	77
案例分析《浪客剑心追忆篇》	79
案例分析《回忆三部曲》	81
3.5 蒙太奇与故事结构	82
3.5.1 构建故事主线 (Storyline)	82
案例分析《回忆积木小屋》	82
案例分析《回忆三部曲》之《她的回忆》	83
3.5.2 确定叙述者 (Narrator)	84
案例分析《新世纪福音战士》	85
3.5.3 悬念与转折设计 (Suspense& Twist)	86
案例分析《岩窟王》	86
小工具 时间线和叙事线 (Real Timeline & Story Timeline)	87

CHAPTER 4

视听段落——美国动画电影视听盛宴

4.1 故事	90
4.2 故事的结构类型	90
4.3 视听段落的设计	90
商业案例《埃及王子》——光明之子	91

CHAPTER 5

视听系统与思维

5.1 平衡	128
案例分析《平衡》	128
5.1.1 平衡的启发	130
5.1.2 视听思维的培养	130
案例分析《邻居》	131
5.2 希望	132
产业观点 中国的希望	133
5.3 超越	137
商业案例《海洋》	138

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

AUDIO-VISUAL LANGUAGE OF ANIMATION

动画视听语言

邱贝莉 汪 亮 王臻真 / 编著

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com
	MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言 / 邱贝莉, 汪亮, 王臻真编著. — 北京: 中国青年出版社, 2013.8

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

ISBN 978-7-5153-1749-6

I. ① 动… II. ① 邱… ② 汪… I ③ 王… III. ① 动画片 — 电影语言 — 高等学校 — 教材

IV. ① J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 147071 号

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

动画视听语言

邱贝莉 汪 亮 王臻真 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 付 聪

责任编辑: 刘稚清 张 军

助理编辑: 柳 玉

封面设计: 六面体书籍设计

彭 涛 孙素锦

印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 9.5

版 次: 2013 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2013 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-1749-6

定 价: 54.00 元

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站:

<http://www.cypmedia.com>



序

中国动漫产业正走向大动漫时代。国家制订了“十二五”时期国家动漫产业发展规划、“十二五”时期文化产业倍增计划、国家动漫精品工程等一系列政策来扶持动漫产业。2010年，中国制作完成的国产电视动画片22.08万分钟，已取代日本成为世界第一动画生产大国。“注重品质、创制精品”已然成为中国动漫产业发展的当务之急。动漫产业是资金密集型、科技密集型、知识密集型的产业集群。成熟的动漫市场必须有一条完整紧密的产业价值链。它需要研发、制作、生产和营销等每一个环节的紧密衔接。正如本书案例《埃及王子》中一句名言，“脆弱的一环，却能毁掉整个王朝”。在整个产业链中，中国不缺资本，不缺市场，缺的是高素质的动漫人才。缺少具备国际视野的领军人物正是动漫产业链中“脆弱的一环”。

本文的作者具有专业的学术背景同时具有一线的产业经验。从产业与人才培养的衔接角度提出了极具价值的产业观点，有助于入门者提前把握行业形态，进行专业学习和职业规划。

本书集结了国际顶尖的动画作品，这些案例背后不仅蕴藏极具价值的视听思维，更体现了大师们不朽的艺术精神。作者对作品的视听要素、视听剪辑和视听思维都做了细致的解析，引导进入动画艺术殿堂的读者深入地领悟视听语言的技艺。

纵观全书，从视听词汇到视听语法再到视听段落最后到视听思维，知识体系非常完整。本书将引导读者从易到难、系统地理解和掌握视听语言规范和体系。

最可贵的是，作者结合教育和产业经验提出了视听思维这一新的视听理论分支，并提供了行之有效的训练方法，使动画视听语言更具系统性和独创性。视听思维中平衡和超越观念，不仅适用于动画创作，也同样适用于动漫产业，更适用于启迪人生。

希望读者能够沉下心来，细细品味，在学习和创作中熟练掌握视听语言，为成为具备国际视野的动漫高端人才奠定基础。全力打造具有中国品牌和民族精神的动漫精品，使中国从一个动漫消费大国向动漫研发、制作、生产和营销大国、强国挺进！

中国动漫集团 创意总监 朱险峰





自序

作者做过十几年教师，对很多问题很无奈，希望通过教育本身解决动画产业上的问题陷入了一个死循环。每年，新进动画专业的老师往往没有传承动画前辈的思想，而传承的内容又缺少实践的检验！寥寥可数的动画好学生却因为现实面临生存压力，更多的动画学子更是直接转行，导致了动画行业的青黄不接。其实与其在课堂上向学生传递舶来品，不如直接进入产业去经历风雨。

理想和梦想很美，但现实很残酷。动画行业才刚刚俏立早春，还要忍受不短的寒潮。内心彷徨时，那些曾经在课堂上与学生一起分享的作品会带给我勇气和力量，促使我前行！把那些珍贵的记忆和现实中的反思结合起来，才能把动画中的真、善、美更广泛地传播开去，让更多的人受到鼓舞，让更优秀的作品能够绽放在枝头。

重新执笔，既是一份总结，又是给自己坚持的理由！

电影的视听语言已经是一个成熟的体系，而针对动画视听语言的研究则相对较少。很多研究者是学院派风格，更多来自于电影系统的衍生，缺少产业的角度，更缺少从创作者、导演或制片的高度来考量视听语言的构思。

本书试图系统、专业地剖析视听语言体系，为创作奠定基础。通过对世界范围内经典动画的案例分析，拓宽读者的视野，对动画的视听创作有一个宏观的了解，知道什么是好动画，我们创作的起跳点在哪里。

初学者，可以从第一章循序渐进地阅读。

已经对视听语言有一定了解的人，可以直接从第三章视听语法看起，借鉴动画世界里不同的剪辑手法，拓宽前期分镜和后期剪辑的思路。

业内人士可以根据自己的现况来阅读，如正在创作自己作品的同仁可以直接看看第四章视听段落，了解整体视听语言的架构。

而以导演或制片为理想的同仁可以阅读视听思维，进行更高层面的思考，为中国动画的破局和精品化闯出一条新征途。

感谢我的老同事浙江理工大学汪亮老师，新同事王臻真女士，撰写了第二章与第三章。

更加感谢我的父母，十几年如一日地默默支持我在这条路上跋涉。

也要感谢我的妻儿，在苦难中与我乐观同行！

祝中国的动画早日百花齐放，百家争鸣！

CONTENTS

CHAPTER 1

视听语言

1.1 视听语言概念	8
1.2 视听语言系统	8
1.3 视听语言的基本特征	9
1.4 动画视听语言的特征	10
案例分析《三个和尚》——中国学派的视听语言	11
案例分析《黑客帝国》动画版之《世界纪录》	12
1.5 动画视听语言的分类	13
案例分析《机器人与动员》	13
案例分析《警察色拉》——2013年奥斯卡入围动画短片	18
产业观点 中国动画找不到“北”	18

CHAPTER 2

视听词汇——世界动画视听饕餮

2.1 视觉影像	20	2.1.6 镜头光线	46
2.1.1 镜头画框	20	案例分析《黑客帝国》动画版之	
2.1.2 镜头景别	21	《侦探的故事》	50
案例分析《和尚与飞鱼》	25	2.1.7 镜头色彩	51
案例分析《黑客帝国》动画版之《超越极限》	25	案例分析《巴巴爸爸》	55
2.1.3 镜头构图	26	案例分析《凯尔经的秘密》	56
案例分析《黑色姊妹花》	32	2.2 影视声音	58
2.1.4 镜头角度	34	2.2.1 语言	58
案例分析《黑客帝国》动画版之《世界纪录》	39	2.2.2 音响	58
2.1.5 运动镜头	40	2.2.3 音乐	58
案例分析《黑客帝国》动画版之			
《少年的故事》	44		

CHAPTER 3

视听语法——日本动画菊与刀

3.1 剪辑的目的	62
3.2 剪辑的手段	62
3.3 连戏	62
3.3.1 连戏的原理	62
3.3.2 连戏思路	63
3.3.3 转场	64
3.4 蒙太奇	64
3.4.1 蒙太奇基本功能	64
3.4.2 蒙太奇的种类	65
案例分析《回忆积木小屋》	70
案例分析《机动战士高达Seed》	73
案例分析《千年女优》	74
案例分析《秒速五厘米》	76
案例分析《新世纪福音战士》	77
案例分析《浪客剑心追忆篇》	79
案例分析《回忆三部曲》	81
3.5 蒙太奇与故事结构	82
3.5.1 构建故事主线 (Storyline)	82
案例分析《回忆积木小屋》	82
案例分析《回忆三部曲》之《她的回忆》	83
3.5.2 确定叙述者 (Narrator)	84
案例分析《新世纪福音战士》	85
3.5.3 悬念与转折设计 (Suspense& Twist)	86
案例分析《岩窟王》	86
小工具 时间线和叙事线 (Real Timeline & Story Timeline)	87

CHAPTER 4

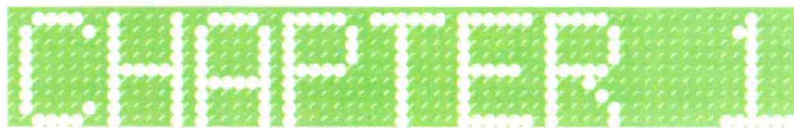
视听段落——美国动画电影视听盛宴

4.1 故事	90
4.2 故事的结构类型	90
4.3 视听段落的设计	90
商业案例《埃及王子》——光明之子	91

CHAPTER 5

视听系统与思维

5.1 平衡	128
案例分析《平衡》	128
5.1.1 平衡的启发	130
5.1.2 视听思维的培养	130
案例分析《邻居》	131
5.2 希望	132
产业观点 中国的希望	133
5.3 超越	137
商业案例《海洋》	138



视听语言

视听语言是一种特殊的语言，本章将阐述其概念，并且仿造传统语言的结构来构建这个特殊的语言系统，帮助读者了解视听语言的基本特征及其独特之处。



每次谈到视听语言，我就想起这个图案。

这是时代华纳有线电视（Time Warner Cable, TWC）的标志，由The Brand Union设计公司设计。

时代华纳有线品牌战略副总裁基姆·贝茨（Kim Bates）谈到这个新标志时说：

“很多科技公司都在高谈创新，而不是在谈论如何“为你”而创新。时代华纳有线电视在构建产品系列时总是谨记一点，即帮助消费者控制他们的体验，以及让他们的生活变得更简单、更轻松。”

解读：视听语言作为一种语言是为了谁而存在的？——是为观众和听众，是为了创作者与观众相互沟通而存在的。

“整个新形象系统从标志开始，在视觉上把我们这些想法传达到生活中。它反映了公司内部所有产品及消费者所关心的创新变革，它显得简单、清新及现代。更新后的眼及耳元素，继承了原来我们的传统，但以一种更现代的方式保持前进。”

解读：套一句老话，叫与时俱进，视听语言在现代不仅追求更明确的表达，也因为时代的进步增加了很多的词汇和表达方式。

而设计公司谈到这个标志时说：

“整体TWC的品牌更新以简洁轻松为出发点，使其充满未来感。这种转变，包括了将品牌文字最少化，字体及视觉效果与图案元素显得更直接……眼与耳元素的更新包括了使用更明亮的颜色，并对图案元素进行重新描绘，使之能更全面展现品牌形象。”更加纤细的线条使标志更适合放大及在文中（作为小尺寸）使用，文字采用了一种定制的字体，使文字与图案两者联系更加紧密。”

解读：对于视听而言，耳与眼的相互合作将传递出更具表现力的内容。正如蒙太奇思维一样，不同的镜头组合，能产生出颇具新意的内容。

那么在本书中，对视听语言是如何进行讲解的呢？

1.1 视听语言概念

视听语言的概念有多种版本，既有经典版，也有网络版，可谓百家争鸣，各有千秋。下面列举几种，作为借鉴。

亚历山大·阿尔诺（Alexander Arnault）：

“电影是一种画面语言，它有自己的单词、名、型、修辞。语型变化、省略、规律和语法。一切语言都是某种既定的成规，一系列被社会承认的、每个成员都能解释的、具有完整含义的符号。讲故事的人或思想家应当首先学会这些符号及其组合规律。”

百度：视听语言（Audio-visual Language）

视听语言就是利用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。

解读：通过视觉和听觉的刺激，让观众获取信息；合理安排引导观众接受特定的故事、内涵。

英文：电影语法（Film Grammar）

电影的文法。同文学一样，视听语言拥有自己的单词和语法。而视听手法也同样具有表现象征、暗示等作用。

解读：电影语法是各种电影镜头调度的方法和各种音乐、音效运用的技巧，有特定的语法规则，完全符合人们的欣赏习惯。

视听语言包括狭义的视听语言和广义的视听语言

所谓狭义，就是镜头与镜头之间的组合；所谓广义，还要包含镜头里表现的内容——人物、行为、环境甚至是对白，即电影的剧作结构，又称蒙太奇思维。

总结一下：

视听语言的概念

- 是一种形象思维方式，是电影等视听艺术反映生活的艺术方法之一；（第五章视听系统与思维）

- 是电影等视听艺术的基本结构手段、叙事方式、场面段落的安排和组合；（第四章视听段落）

- 是电影等视听艺术剪辑的技巧和方法；（第三章视听语法）
- 是电影等视听艺术镜头、分镜设计的源头。（第二章视听词汇）

1.2 视听语言系统

视听语言类似于语言系统，基本的词汇就是视听的各种元素，各元素之间存在紧密的联系，并按照一定的语法规则进行组织，形成了表达特定含义的句子。而句与句的组织形成一个段落，构建起篇章的起、承、转、合，进而形成更大更完整的系统。大到一部电影、小到一部短片，都是一个完整的系统。词汇、句子和段落之间既有紧密的联系，又形成一定的层次关系。如下图所示。

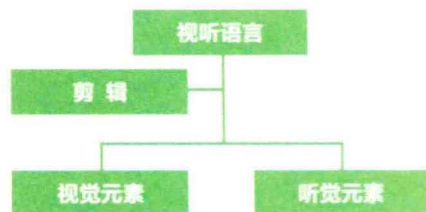


图 1-1 视听语言系统

本书的总体结构将依据这一系统按不同的层级进行阐述。

第二章讲述基本的视听元素，这类似于语言中的词汇，词汇越多，表达的内容越多。

第三章讲剪辑，就是语言中的语法，包括镜头与镜头之间如何组接，声画如何对位等。

第四章讲段落，作为一个完整的作品，其目的是讲述完整的故事，或者传达一种思想。因此谋篇布局也是视听语言更高层面的知识。

本书另一个研究对象——视听思维方式做为第五章，是一种探索。因为我的恩师曾讲授过，学动画最主要是学习一种思维。当然前提是你对各种知识和技术已经掌握。

读者既可以从头读起，也可以根据自己的理解程度选择跳跃性阅读。

重要的是通过案例分析掌握其基本的规律和原理，并学会方法将其举一反三应用于创作。只有在创作中不断地锤炼，才能创造出更出色的视听语言风格。

1.3 视听语言的基本特征

视听语言在这个读图时代已经成为一种主流的交流符号。无论是创作者还是观众都要遵循一定的规范来理解这一特殊的语言系统。就像语言有英语、法语、汉语等,视听语言也发展出各种各样的类型。如电影、动画、广告、游戏等,但一般都具备以下几种基本特征:

1. 交流性

语言本身是一种交际工具,是人们进行沟通交流的符号。语言交际的目的是交流观念、意见、思想等。视听语言是大众传媒中一种符号编码系统,因此视听语言也一样可以叙述故事、传递思想,起到了和语言相似的交流作用。

2. 独特性

视听语言中的元素与语言系统中的元素是不同的。一般的语言学中有音调、字词、语素等构成元素,这些元素在视听语言中是不存在的。视听语言由场景、灯光、音乐、色彩等元素构成,这些元素都能够作为独立的表意因素,像幽暗的灯光、低回的音乐、嫣然的笑靥、摇曳的芳草……同时,这些元素又能互相影响、互相渗透,它们综合形成视觉和听觉的信息,传达独特的语义。见图1-4-4《幻想曲2000》(Fantasia 2000)几何元素与音乐共舞,共同构建幻想的视听世界。

3. 规范性

视听语言的规范来源于模拟人的视听感知和经验,是在电影和观众相互作用下逐渐形成的,也随着时代不断创新与发展变化。观众基于特定的视听习惯能正确地解读影片所传递的信息,而创作者既要正确传递信息,又要使其符合人的基本视听习惯和视听思维习惯。因此创作者们只有理解这种规范性,对视听语言进行熟练掌握及巧妙应用,才能更深层地影响观众。

4. 假定性

电影和电视是一种假定性的艺术,这在创作者和观众之间架起了一座桥梁。其视听思维也是建立在这种假定性上,因此给了创作者一个可扩展的空间,为假定性贴上想象

力的标签。

动画片《平衡》(Balance)的故事情节就是在这样一个假定的空间中展开的。所有的角色都生活在一个悬空的平板上,平板没有支点却在虚拟的空间中维持着自身的平衡,同时利用角色们的位置和移动来保持这种平衡状态。假定的空间——悬空的平板见图1-2。

很多动画片都是在一个假定性的世界中表现的,比如熊猫会功夫、鸟有思想、海里有美人鱼、飞行员有一个猪头等等。

5. 时代性

视听语言是不断变化与演进的,它的发展也反映着电影和视听技术的发展历程,与摄影技术、时代的审美观息息相关。在时代的发展中,视听语言也在不断地丰富词汇,创造新的表达方式。

以前的电影因为技术所限,往往存在各自表现优势题材的情况,比如动画比较适合

表现童真、梦想、儿童等题材,而电影则适合表现暴力、侦探、战争等题材。但随着计算机技术的发展,动画的表现逐渐与实拍电影接轨,甚至在某些特定题材上比实拍有更强的表现力。

现在的三维动画的技术使得动画可以更加自由地变换视角,如《拯救大师瑞恩》(Ryan),见图1-3,可以更加艺术地表现角色的内心情感和情绪,更加灵巧地表现人类“意识流”。

6. 综合性

视听语言是视觉与听觉两方面结合而形成的一套“语言系统”,是两大类媒介的艺术结合。视听语言是一门视听表达艺术,需综合各种知识来实现。在工业流程中,视听语言前承剧本和创意,后承制作和拍摄。在知识结构上,上有视听艺术表现思维,下有心理、节奏、视觉设计、听觉、音乐等方方面面的知识。所以视听语言是综合性极强的系统。

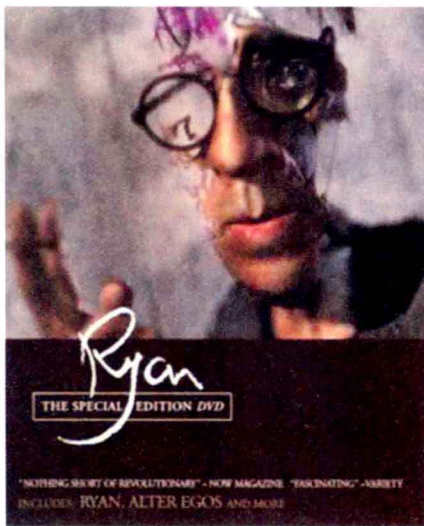
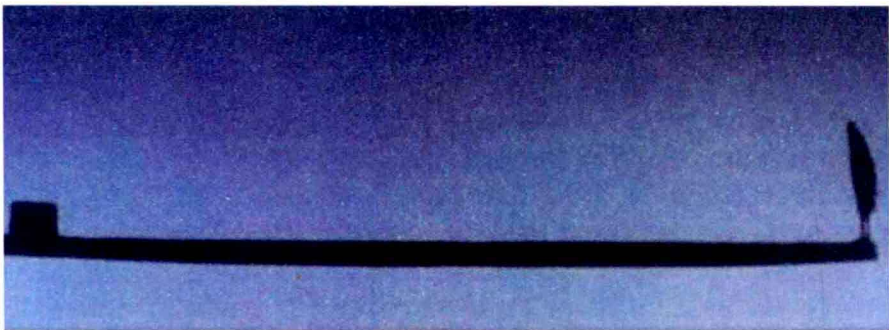


图1-3《平衡》(Balance) 詹姆斯·格里斯(John James Greig) 詹姆斯·格里斯(John James Greig) 詹姆斯·格里斯(John James Greig)

图1-4《拯救大师瑞恩》

图1-5《拯救大师瑞恩》(Ryan) 詹姆斯·格里斯(John James Greig) 詹姆斯·格里斯(John James Greig) 詹姆斯·格里斯(John James Greig)

1.4 动画视听语言的特征

笔者长期在动画产业中理解和应用视听系统,因此会多以动画的案例来进行观点的佐证。动画的视听语言除了基本的视听语言特征外,更具备一些独特的特征:

- 独特的艺术性:基于动画艺术的来源;
- 文化性:因艺术性而产生的深层文化差异;
- 动作性:动画独特的动作的设计性。

1. 独特的艺术性

动画同时具备绘画与电影这两门艺术的特性。动画的视听语言,除了一般的视听语言特征以外,还有其独特的艺术性。

动画在制作工艺上的差异,使得传统绘画的各种形态和风格都可以融入到动画的视觉风格中,因此无论是镜头的构图、色调还是纹理,都继承了绘画所具备的独特艺术性。

如图1-5所示为1987年奥斯卡最佳动画短片《种树的人》(The Man Who Planted Trees)使用彩铅绘制。彩铅所特有的色彩、纹理和材质赋予了动画独特的视觉风格。

又比如视听语法中的转场特效,在动画片中除了可以应用传统胶片的转场技术以外,因动画制作工艺的特殊性,还可以利用手绘线条的逐帧设计和变化,最终能在连续播放时产生独特的变幻效果。

如图1-6所示为动画片《老人与海》(The Old Man and the Sea)中,随着线条和色调的变化,茫茫的大山最终不仅从形状上变成大象,更从静态的山脉变幻为运动的大象,进而转入下一场戏。其特有的转场特效是难以用胶片技术或者是数字技术来实现的。

因此动画的视听语言带有了绘画艺术的基因。

2. 文化性

动画的视听语言还会因为不同民族文化而展现出多样性面貌。中国动画具有十分鲜明的民族特点,它融合了传统艺术的表现形式与东方美学的叙事思维,在视听语言的发展上开辟了新的领域,形成了“中国学派”。例如水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》和《牧笛》,它们充分展示了中国画写意、抒情

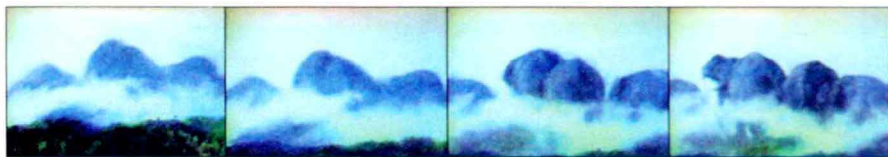


图1-5《种树的》,1987年 奥斯卡最佳动画短片 导演:Frédéric Back

1988年奥斯卡最佳动画短片

图1-6《老人与海》,1999年 奥斯卡最佳动画短片 导演:Alexander Petrov

2000年第72届奥斯卡金像奖

的美学思想,情感表达细腻、婉约,从造型到叙事都洋溢着中国特色,在国际上屡获大奖,令动画片成为让世界认识中国的一个重要媒介。

3. 动作性

动画的动作设计及角色的表演依赖于动画设计师的表现。与真人的表演与拍摄有很大的差异。其动作设计和表演来源于生活,更高于生活。早期的动作制作依赖于动画师的手绘,因此具有手绘动画独特的夸张、变形等特点。很多动画天才们甚至创造了非常独特的动作艺术。使得动画的动作性有别于其他的艺术形态。

美国动画的主流是迪斯尼风格,并在一定程度上成为了世界动画的动作标准。动画的动作性需要符合动作的一般规律:如重力的表现,预备动作,动作的加减速,运动弧线等。这些动作设计的规律使得动画的表现力

更强,更具冲击性。

三维动画,更加强调动作的真实性,使动作的调节更为数字化。迪斯尼三维动画片《纸人》(Paperman)获2013年奥斯卡最佳动画短片奖,重现了迪斯尼的动作风格。

下面介绍的案例正是继承了迪斯尼动画原理的基础上,进行了动作上的探索和创造。