

DONGHUA YINGPIAN SHITING YUYAN

丛书主编 赵前

GAODENGYUANXIAODONGMANYOUXIXILIEJIAOCAI

高等院校动漫游戏系列教材



动画影片

编著 赵前 丛琳玮

主审 黄琳

视听语言



重庆大学出版社

<http://www.cqup.com.cn>

— DONGHUA YINGPIAN SHITING YUYAN —

丛书主编 赵前

GAODENGYUANXIAODONGMANYOUXIXILIEJIAOCAI

高等院校动漫游戏系列教材

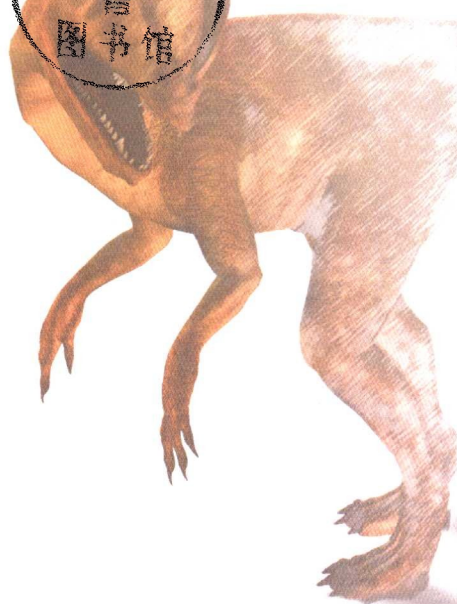


动画影片

视听语言

编 著 赵 前 丛琳玮

主 审 黄 琳



重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>

内 容 提 要

本书是一本讲解动画影片视听语言的专业教材。全书分为四个部分,从概论、视觉语言的表述方式、听觉语言的表述方式、视听语言的综合表述几个方面对视听语言的镜头、场面调度、轴线、蒙太奇、剪辑、声音等具体内容进行深入分析。为便于读者理解,本书结合实例将抽象的理论形象化,以图文并茂的形式,深入浅出地将各个概念呈现于读者面前,是一部引领读者进入动画艺术殿堂,理解其艺术表现方式,从而提高鉴赏力和创作能力的专业教材。

适用于各大专院校影视动画相关专业学生及其他对动画影片视听语言有兴趣的读者。

图书在版编目(CIP)数据

动画影片视听语言/赵前,丛琳玮编著. —重庆:重庆大学出版社,2007.5

(高等院校动漫游戏系列教材)

ISBN 978-7-5624-4132-8

I. 动… II. ①赵…②丛… 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(2007)第 075517 号

高等院校动漫游戏系列教材

动画影片视听语言

编 著 赵 前 丛琳玮

主 审 黄 琳

责任编辑:王海琼 宋 坤 王 研 张金勇 版式设计:李 刚 蔡 斌

责任校对:谢 芳

责任印制:赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人:张鸽盛

社址:重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学(A 区)内

邮编:400030

电话:(023) 65102378 65105781

传真:(023) 65103686 65105565

网址:<http://www.cqup.com.cn>

邮箱:fxk@cqup.com.cn (市场营销部)

全国新华书店经销

重庆高迪印务有限公司印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:15 字数:337 千

2007 年 5 月第 1 版 2007 年 5 月第 1 次印刷

印数:1—3 000

ISBN 978-7-5624-4132-8 定价:57.00 元

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换

版权所有,请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书,违者必究

编委会

COMMITTEE

编委会主任

徐庆平 中国人民大学徐悲鸿艺术学院院长、教授

委员

山口康男 日本动画协会事务局长

中国人民大学徐悲鸿艺术学院客座教授

周凤英 中国动画协会副主席

北京辉煌动画公司总经理

李仲秋 中国动画协会副秘书长

郑晓华 中国人民大学徐悲鸿艺术学院常务副院长 教授

许俊 中国人民大学徐悲鸿艺术学院副院长 教授

徐唯辛 中国人民大学徐悲鸿艺术学院副院长 教授

傅铁峥 中国电视家协会卡通艺委会秘书长

杨尚鸿 重庆市动漫协会副秘书长

秦明亮 北京科学教育电影制片厂动画部副主任 导演

魏惠筠 北京城市学院动画专业主任 副教授

序一

PRELUDE

动画,作为我国艺术教育的一个新型学科,近年来发展的势头令人瞩目。学习动画的学生人数已占艺术类大学生人数之首,根据国家电影电视方面的统计,我国已有 1 000 多所大专院校,设置了与动画有关的专业,在校学生达到 46 万多人。有如此众多的学子热爱动画,有志投身于这一朝气蓬勃,具有丰富想象力的艺术形象的创造之中,令人欣喜,这也反映了国家与民众对于艺术的认知,而艺术对于民族、社会发展的作用,无论如何强调都不为过。

面对这样好的形势,作为一名在高校任教的艺术教育工作者,我深受鼓舞,也想对我国的动画教学提一点建议。

首先,鉴于我国动画教材建设相对滞后,亟待加强的现状,我们应组织力量,编写出我们自己的高水平的教材。教材既要能突出学科基础,更要能反映出中国文化艺术的底蕴和气度。前年中国人民大学出版的 21 世纪经典动漫系列教材和这次重庆大学出版社付梓的动漫系列教材都是在总结我国动画教学经验的基础上作出的卓有成效的开拓与实践,希望有更多的好教材问世。

其次,一定要重视对动画专业教师的培养。教师对学生的影响是终生的。我们的教师应该既有扎实的艺术理论基础,又有优良的创作能力和锐意进取的精神,这一切的核心在于自觉培养和自然形成的审美能力。我想这也是我国高等教育将动画作为一个学科的意义所在。

让我们共同迎接中国动画辉煌灿烂的未来。

徐庆平

中国人民大学徐悲鸿艺术学院院长、教授
全国高校艺术类教学指导委员会委员
全国政协委员
2007 年 4 月

序二

PRELUDE

アニメは最強の訴求力をもった映像である

日本動画協会 専務理事・事務局長 山口 康男

(中国人民大学徐悲鴻芸術学院・客員教授)

アニメは今、世界中の人々から熱い視線を浴びています。何故だろうか？鉛筆や絵の具、そして粘土などあらゆる素材を使って描いたり演技させたり動かしたり、自在な表現が可能だからです。最近ではコンピュータを使ってどんな異世界でも簡単に映像化できます。

アニメを学ぶ要点は三つあると思います。第一にアニメとは何かを知ること。第二点は、アニメはどうやって製作されるのか、その方法を知り、スキルを学ぶこと。第三は多くの芸術、演劇、文学、音楽、映画そしてあらゆる産業動向等について常に関心をもつこと。私はこれを「トンボの目」と呼んでいる。

最後に重要なことは、自分の周りにいる多くの人々、学生や先生方と友達になってほしい。彼らはたくさんの情報やアドバイスをくれるはずだからだ。それは自分をより高めてくれる。

アニメーション産業は国内閉鎖型の産業ではなく、国際的協業の産業になると私は考えている。そして私は中国、日本、韓国など「漢字」文化で育った民族の「協業」=コラボレーションが最も重要であると信じています。

以上

动画片——最富感染力的图像语言

如今,动画片已经受到了世界各地人们的青睐。究竟为何?因为人们运用铅笔等绘画工具、黏土等素材使其活灵活现,能够自由地表现各种形象。最近,由于计算机的广泛应用,任何神秘梦幻的世界都能够轻而易举地呈现在我们面前。

关于动画片的学习,我认为有三点是需要关注的。首先,要深刻理解何为动画片。其次,要清楚怎样制作动画片,也就是学习它的制作方法及技术。第三,还需要多关注艺术、戏剧、文学、音乐、电影以及动画产业未来走势等各个相关领域。我把这种学习方法称为“蜻蜓的复眼”。

最后,也是最重要的一点,就是我希望和自己身边的人、学生以及老师成为朋友。因为他们可以提供很多有价值的信息和建议。通过他们,可以更加丰富知识、开阔视野。

我认为动画产业并不是封闭的国内型产业,而是一种开放的国际型产业。因此,来自中国、日本、韩国等扎根于“汉字”文化圈的民族的“合作”(collaboration)是极其难能可贵的,我深信这一点。

日本动画协会 专职理事 事务局长
日本东海大学客座教授
中国人民大学徐悲鸿艺术学院客座教授
山口康男
2007 年 4 月

前言

FORWORD

从当前动画影片发展情况来看,动画影片中对视听语言的运用和依赖超越了以前任何一个时期,视听语言在动画影片中的运用也使得当前动画影片更具有无法阻挡的艺术魅力。具体来说,视听语言既是一种讲故事的方法,使故事更加扣人心弦;也是表达导演情感与思想的有效途径,使情感表达达到极致它使画面变幻丰富,能够更加吸引观众的眼球;它音画结合,其综合性给观众带来强烈的审美体验。

视听语言既是以音画结合讲述故事的基本语言,又是使影片画面变换丰富、节奏张弛有度的表达方式。它是进行动画创作的理论基础,国内外各大专院校都将其列为影视动画专业必修课。学生只有通过大量动画影片的研读方能了解并掌握视听语言,从而打下坚实的理论基础,并有效指导于创作实践。这也是本书出版的目所在。

与其他语言一样,视听语言有它自身的基本构成单位、表达方式和语法规则。本书以各类动画影片为例,从视觉语言的表述方法、听觉语言的表述方法及视听语言的综合表述几个方面,既阐述视听语言的基本结构及概念,又深入剖析视听语言产生作用的方式及艺术效果,以期帮助读者掌握并且能够运用这门语言。

由于动画片归属于电影的本性,本书的理论多来自于前人研究论证过的电影视听语言,但又由于动画片自身制作工艺与表达方式上的特性,本书将原有的电影理论结合动画片的特性进行分析,在基于电影视听语言理论的基础上,更贴切动画片视听语言的表达方式和艺术特点。对于后者理论的探讨,无论在国内外都属探索阶段,因而书中难免有不足不当之处,请广大专家读者批评指正。

视听语言最终的运用效果是基于流动的画面和声音综合作用的结果,而在本书分析中只能将这些诉诸于视觉和听觉的画面、声音等内容以文字和图片的形式表现出来,因而或多或少会影响读者的理解,因而,如果读者在阅读此书时若能对照本书实例中提到的相应影片的相应段落对照分析,则能达到更好的学习效果。不过,本书在编写时考虑到上述因素,已经尽力减少读者理解的障碍,将相关段落的镜头画面一一截取出来,并且加以标号,并多以文字和图片配合的方式进行分析。因而,在此需要进行一点说明:图中,c-1,c-2…的标号为镜头号,c-1指镜头1,c-2指镜头2,以此类推。而有些镜头中必须连续截取几个画面方能达到更好的论述效果,因而,图中也多有c-1-

1,c-1-2,c-1-3…这样的标号,c-1-1,c-1-2,c-1-3 分别指 c-1 中连续截取的画面 1、画面 2、画面 3,同属于镜头 1,以此类推。

本书在编写过程当中得到了北京科学教育电影制片厂动画部副主任秦明亮、何嵘老同事给予的帮助与支持,感谢重庆大学出版社王海琼女士的悉心编辑,也感谢赵洪宇和孙娜在技术和资料搜集方面的支持。

期望本书能够为动画教育界和动画爱好者提供一点参考。

编 者
2007 年 4 月

目 录

Content

第 1 部分 视听语言概述

第 1 章 概述	<3
1.1 影片的结构	<4
1.1.1 幕	<4
1.1.2 段落	<4
1.1.3 场景	<5
1.1.4 镜头	<5
1.2 视听语言研究内容与结构分析	<6
1.2.1 视听语言层级结构分析	<6
1.2.2 声音	<7
1.2.3 视听语言总体结构	<7
1.3 动画视听语言的特殊性	<8
练习与思考题 1	<10

第 2 部分 视觉语言的表述方法

第 2 章 镜头	<13
2.1 景别	<15
2.1.1 景别的概念及分类	<15
2.1.2 景别具体分析	<16
2.1.3 景别综合运用	<27
2.2 角度	<29
2.2.1 水平角度	<30
2.2.2 垂直角度	<34
2.2.3 角度综合应用范例分析	<41
2.3 定焦镜头	<42
2.3.1 定焦镜头的基本概念及分类	<43
2.3.2 各种定焦镜头的成像范围和空间表达特点	<43
2.3.3 各种定焦镜头的造型特点和艺术表现功能	<44
2.4 运动镜头	<47
2.4.1 推镜头	<47
2.4.2 拉镜头	<51
2.4.3 摇镜头	<53
2.4.4 移镜头	<58
2.4.5 跟镜头	<62

2.4.6 旋转镜头	<63
2.4.7 晃动镜头	<64
2.4.8 综合性的镜头运用	<65
2.5 镜头速度	<66
2.5.1 慢镜头	<67
2.5.2 快镜头	<69
练习与思考题 2	<70
第3章 场面调度	<71
3.1 场面调度	<73
3.1.1 单镜头的场面调度	<73
3.1.2 分切式场面调度	<83
3.1.3 重复性场面调度	<87
3.2 轴线	<88
3.2.1 轴线、轴线规则	<88
3.2.2 轴线与轴线规则存在的必要性	<89
3.2.3 轴线的分类	<90
3.2.4 关系轴线应用探讨	<92
3.2.5 运动轴线应用探讨	<96
3.2.6 越轴	<99
练习与思考题 3	<103
第4章 画面造型	<105
4.1 动画片画面构图特性及概念	<106
4.1.1 构图的基本组成元素	<107
4.1.2 动态构图与静态构图	<112
4.1.3 封闭式构图与开放式构图	<113
4.1.4 几种构图语言	<115
4.2 光线	<126
4.2.1 影调	<127
4.2.2 光线形态	<127
4.2.3 光线效果	<129
4.2.4 光线的方向	<130
4.2.5 动画中简化的光线效果	<136
4.2.6 光线的总体功能	<136
4.3 色彩	<141
4.3.1 色彩的造型功能	<142
4.3.2 色彩的表意功能	<144

4.4 光线与色彩综合运用范例	<149
练习与思考题 4	<150

第3部分 听觉语言的表述方法

第5章 声音	<153
5.1 声音作为听觉语言	<154
5.1.1 声音进入电影的历史回顾	<154
5.1.2 动画片中的声音——听觉语言	<154
5.2 语言	<155
5.2.1 对白	<155
5.2.2 独白	<157
5.2.3 旁白	<158
5.3 音乐	<161
5.3.1 影片中的音乐	<161
5.3.2 动画片中音乐的功能	<162
5.4 音响	<163
5.5 声画关系	<166
练习与思考题 5	<167

第4部分 视听语言的综合表述

第6章 蒙太奇	<171
6.1 概论	<172
6.1.1 蒙太奇原理	<172
6.1.2 蒙太奇发展历程	<173
6.1.3 蒙太奇的涵义	<174
6.2 蒙太奇的诸多形态	<175
6.2.1 叙事蒙太奇	<175
6.2.2 表现蒙太奇	<182
6.3 蒙太奇的总体功能	<191
6.3.1 重构时空	<191
6.3.2 建构节奏	<191
6.4 蒙太奇与长镜头	<192
6.4.1 创造完整真实的时空	<192
6.4.2 表意的丰富性	<192

练习与思考题 6

<192

第7章 剪辑

<193

7.1 动画片剪辑的独特性

<194

7.2 镜头组接的方式

<194

7.2.1 切

<195

7.2.2 淡入

<195

7.2.3 淡出

<195

7.2.4 叠化

<196

7.2.5 划摇

<196

7.2.6 划出、划入

<196

7.2.7 圈入

<197

7.2.8 圈出

<198

7.3 镜头组接的内在结构——序列和并列

<198

7.3.1 序列镜头

<198

7.3.2 并列镜头

<199

7.4 镜头组接的基本要求之一——逻辑性

<202

7.4.1 镜头内容的顺畅性

<202

7.4.2 镜头画面的方向性

<205

7.5 镜头组接的基本要求之二——流畅性

<210

7.5.1 流畅性技巧——错位

<210

7.5.2 流畅性技巧——动接动

<213

7.5.3 流畅性技巧——镜头运动的衔接

<215

7.6 场景与段落连接的方式——转场

<216

7.6.1 以相同或者相似的形象转场

<217

7.6.2 声音转场

<217

7.6.3 光线转场

<218

7.6.4 具有动画片特色的转场

<218

7.7 声画组接

<220

练习与思考题 7

<220

参考片目

<222

参考文献

<225

第1部分

视听语言概述



概述

第1章

章

本章导读

如果说语言是以语音和文字为载体的传达人们意图和思想的表述系统,那么视听语言就是以影像和声音为载体的传达人们意图和思想的表述系统。这两种表述系统的目的是沟通和交流,所以,它们必定需要有为广大受众所认可的、约定俗成的语法规范。视听语言探讨的就是这样的语法规范。

如同每篇文章由诸多自然段构成总的段落结构、由若干句话构成自然段落、由词语构成每一句话,影片也是由段落构成幕、由场景构成段落、由镜头构成场景。视听语言的语法规范就体现在这不同的层次之中,它指导着从构成单个镜头到结构整体影片的语言表述方式和语法规范。所以,对视听语言的认识先由理解影片的结构入手。

NOTION

1.1 影片的结构

根据悉德·菲尔德的理论,一部影片通常由三幕构成,这三幕分别是影片的开端、中段与结尾,它们共同构成影片的整体结构。

1.1.1 幕

第1幕,影片的开端通常是在建置(setup)故事,这一部分中要让观众明白故事的前提与情境、明了故事的主人公并设置出能够暗示故事发展的戏剧性方向的主人公内心需求及主人公内心需求与现实之间的矛盾,从而达到建置故事的效果。

比如动画片《花木兰》,第1幕,就设置了匈奴入侵中原,皇帝决定征兵反抗中原这样一个故事的前提与情境,并且交代了故事的主人公——花木兰,也通过木兰去见媒婆与赐福宣布征兵两个场景设置出花木兰内心需求——寻找自我的价值与她父亲由于残疾无法应征入伍,暗示了故事发展的戏剧性方向——木兰会替父从军。由此,影片的开端一幕完成了。

第2幕,影片的中段是故事的主体部分,这部分是故事的对抗(confrontation)部分,具体说来就是为第1幕中已经确立的主人公的需求设置现实上的障碍,从而产生戏剧冲突。

动画片《花木兰》的第2幕中,木兰为父亲履行义务也为寻找自我而要做1名优秀的士兵的内心需求与残酷的现实——男扮女装的性别障碍,成为一个优秀士兵的艰难训练,与匈奴残酷的搏斗,被发现女性身份时的被怀疑和不信任等障碍的冲突,构成了影片的这个主要段落。

第3幕,影片的结尾。这一幕既是整个故事的结局,也是对主题的完整和升华。

动画片《花木兰》中,第3幕通过木兰在紫禁城上成功打败单于救出皇帝,最终获得了大家的认可,达到了自我需求——实现了自我价值,既使故事生动完整,又使主题清晰可辨。

影片的这三幕基本确立了影片的整体框架,如图1.1所示。

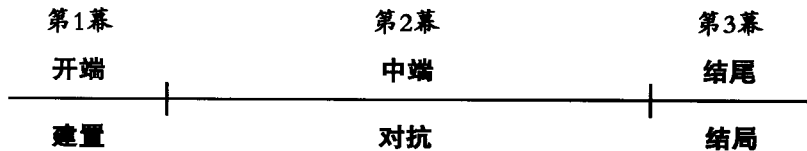


图 1.1 影片三幕结构示意图

影片的三幕结构决定了影片的整体框架,在这个框架之中如何展开具体的故事,则需要引入“段落”与“场景”的概念。

1.1.2 段落

影片中的“段落”是专有名词,与我们通常所说的文字语言中的段落不同,影片中