

Layout Design in Animated Film and Video 影视动画场景设计

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 韩 笑



海洋出版社



Layout Design in Animated Film and Video 影视动画场景设计

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 韩 笑



海洋出版社
北 京

内 容 简 介

动画场景设计是除角色以外一切对象的造型设计,是塑造角色和影片风格的关键创作环节。《影视动画场景设计》是动画专业的必修课。本书用深入浅出的文字,以图文并茂的方式,讲解了影视动画创作的艺术规律和商业规律,是学习如何在镜头画面中表现场景空间的专题著作。

本书在阐述和讲解动画场景设计理论的同时,穿插着大量经典的动画场景画面或镜头的应用案例,这是本书的“点睛之处”,细细品位这些影片主创者在创作设计时的用心和讲究,一定可以让您受益匪浅,并系统地理解动画场景设计的技巧和方法。更难得的是,对于最近的热门新电影《英雄》、《孔雀》等场景创作上的特色,本书也有独到的视点和解析。

本书结构科学系统、案例丰富实用,是学习动画场景设计的最佳参考书,也是高等院校动画专业等相关专业的首选教材。

随书**附赠光盘**中特别收录了500多幅极富收藏和分析价值的场景设计图,供课堂教学及学生赏析之用。

特 别 声 明

本书及附赠光盘涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,这些图形及画面的著作权归原创者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画场景设计/韩笑编著. —北京:海洋出版社, 2005.6

21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材

ISBN 7-5027-6329-5

I.影… II.韩… III.动画片—制作—高等学校—教材 IV.J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第049812号

书 名: 影视动画场景设计

编 著: 韩 笑

责任编辑: 江 颖 钱晓彬

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

CD制作者: 周京艳

CD测试者: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: **海洋出版社**

地 址: 北京市海淀区大慧寺路8号(716室)
100081

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

发 行 部: (010) 62112880-878、875 62132549

62174379(传真) 86607694(小灵通)

技术支持: xiaojiang@wisbook.com

网 址: <http://www.wisbook.com/bbs>

承 印: 北京广益印刷有限公司

版 次: 2005年7月第1版

2005年7月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 11.25 (全彩印刷)

字 数: 380千字

印 数: 1~3000册

定 价: 49.00元(附赠1CD)

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中才会有有一种共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

丛书总序

进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及其动画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病。而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性,我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授(其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学,具备着丰富的教学经验和个人积累),编写历时多年。因此,从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说,本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上,我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合,强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合,内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创,我们本着“依靠理论来指导实践,依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

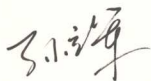
本系列教材的编写过程中,在突出教材实用性的同时,我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念,一方面在写作上突破死板和教条的语言,将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动;另一方面,突出最新的实例来指导教学,拉近知识与生活的距离,让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料,到作者撰写、编辑出版,历时多年,工程浩大,凝聚了许多人的心血,处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风,表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此,我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人!真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展,促进我国动画人才的成熟壮大,开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标,作出我们力所能及的贡献。

当然,由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性,在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏,恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材,同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军,丛书主编
北京电影学院动画学院院长

本书序言

影视动画场景设计在国内的动画行业以及动画理论界往往是不被重视的,在专业培养和理论研究及批评等领域,可以说一直都是个空白。现在的从业者基本都是由其他行业或其他美术设计培养方式中转变而来,所以往往是绘画、设计能力有余,而对影视、动画知识理解不足,特别是“场景”在影视动画中的特殊应用更是雾里看花,似是而非。

动画场景设计很容易让人联想到就是动画的背景绘制,还有些同学常将动画场景设计和工艺美术中的环艺设计相混淆,这都是片面的或不正确的。

动画的场景设计不仅仅是绘景,更不同于环艺设计。它是一门为影视动画服务,为展现故事情节,完成戏剧冲突,刻画人物性格服务的时空造型艺术。它的创作是依据剧本、依据人物、依据特定的时间线索的。

本书的内容凝聚了电影学院动画学院积累的50多年的动画教学精华,充分展示了电影理论在动画片场景设计中的应用,并力求创新。应广大读者要求,本书再次升级出版,在原书的基础上为每个章节中都添加了大量具有时效性的案例分析。例如对于近来的热门电影《英雄》、《孔雀》等在场景创作上的元素剖析;重新选择了大量较原来更加精美的图例进行逐一的分析讲解,内容丰富新颖;特别是新版中增加了“场景的陈设道具”一章,完善了影视动画场景设计的教学内容,有助于动画学习者加强在影视视听语言方面的理解力、表现力;这样全书体系也更加完整、系统、科学。

这是一本促进提高的升级版教材,希望能给大家更大的收获与成功。

使用本书教学,课时安排如下。

章节内容	课时安排	章节内容	课时安排
第1章 影视动画场景设计概述	4课时	第5章 动画影片光影造型	8课时
第2章 场景造型设计的构思方法	4课时	第6章 动画场景的陈设道具	4课时
第3章 动画场景的空间构成	12课时	第7章 动画场景图的制作	16课时
第4章 动画影片色彩创作	8课时	附录 经典动画场景创作赏析	16课时

本书的修订出版,得到了韩锦祥、钮蓉生、周卫国、张民、赵庆辉、范志、辛彦飞、潘华明、袁微微、穆威、张鹏等的帮助,在次一并感谢。特别感谢北京电影动画学院孙立军院长对本书提出了许多建议,以及出版社策划编辑江颖先生对本书付出的努力。

由于时间仓促,书中难免还存在缺点和疏漏之出,恳请读者批评指正。

编者

目 录

第一章 影视动画场景设计概述 1

第一节 影视动画场景设计概念及任务 1

第二节 场景在动画影片中的功能 2

一、交待时空关系 2

二、营造情绪氛围 4

三、刻画角色性格、心理 6

四、场景是动作的支点 7

五、强化矛盾冲突 8

六、叙事功能 9

七、隐喻功能 10

第三节 场景的特性 11

一、时间性 11

二、运动性 13

第四节 动画场景设计的要求 14

一、从剧本出发，从生活出发 14

二、与角色统一的线条感 16

三、写实基础上的绘画感 16

第二章 动画场景设计的构思方法 19

第一节 树立整体造型意识 19

第二节 把握主题，确定基调 20

第三节 探索独特恰当的造型形式 21

第三章 动画场景的空间构成 25

第一节 形的基本概念 25

一、点 25

二、线 26

三、面 27

四、体 28

第二节 造型的规律与方法 28

一、造型须遵循的规律 28

二、造型的方法 29

第三节 动画场景中空间的表现 32

一、空间的概念 32

二、动画场景的要素与分类 32

三、场景空间构成 33

四、空间形态的心理感受 36

五、塑造场景空间的方法 37

六、场景空间在动画影片中的作用 43

第四章 动画影片色彩创作 47

第一节 色彩基本规律 47

一、色彩的属性 47

二、色彩构成的节奏 48

第二节 色彩的心理 55

一、色彩的联想 55

二、色彩的感觉 57

第三节 动画影片中色彩的应用 61

一、色彩的构成要素 61

二、动画影片中色彩表现的功能 61

第五章 动画影片的光影造型 66

第一节 光影造型概述 66

一、自然光（室外光） 66

二、人造光（室内光） 67

三、镜头的采光方向 67

第二节 光影在动画影片中的作用 68

一、塑造空间 68

二、营造气氛 70

三、制造悬念 70

四、刻画角色 71

五、完成动作 71

六、强化矛盾，推进高潮 72

第六章 动画场景中的陈设道具 73

第一节 场景中陈设道具的基本概念 73

第二节 陈设道具在影片中的作用 73

- 一、交代人物身份 73
- 二、塑造心理空间 74
- 三、刻画人物性格 76
- 四、烘托人物情绪 78

第七章 动画场景设计图的制作 79

第一节 场景方位结构图的制作 79

- 一、平面图、立面图的基本画法 79
- 二、鸟瞰图的基本画法 81
- 三、方位结构图在影片创作中的应用 81

第二节 场景效果图的制作 82

- 一、画幅规格 82
- 二、景别 83
- 三、构图 84
- 四、场景图的绘制方法 90

第三节 场景镜头画面透视 93

- 一、镜头画面透视的基本概念 93
- 二、平行透视画法 95
- 三、成角透视画法 97
- 四、仰视画法 101
- 五、俯视画法 102
- 六、灭点的相对性 104
- 七、曲线透视 105
- 八、斜转角的镜头画面透视 108
- 九、假透视 108
- 十、运动镜头的透视 109
- 十一、倒影的透视画法 114
- 十二、光影的透视画法 115
- 十三、数字技术的应用 118

第四节 场景透视的表现功能 119

附录 经典动画场景创作赏析 129

Contents

Chapter One A Brief Introduction of Layout Design in Animated Film and Video

- Section One The Concept and Target of Layout Design in Animated Film and Video
- Section Two The Function of Layout in Animated Film and Video
- Section Three The Characteristics of Layout
- Section Four The Requirement for Animation Layout Design

Chapter Two How to Conceive an Animation Layout

- Section One Build up an Integral Idea
- Section Two Setup the Overall Topic
- Section Three Explore a Unique and Appropriate Form

Chapter Three The Space of an Animation Scene

- Section One The Basic Concept of Shape and Form
- Section Two The Principles for Modeling an Animation Scene
- Section Three How to Express a Space in an Animation Scene

Chapter Four How to Use Color in Animated Film and Video

- Section One The Basic Principles of Color
- Section Two The Psychology of Color
- Section Three The Application of Color in Animated Film and Video

Chapter Five Modeling with Light and Shadow in Animated Film and Video

- Section One A Brief Introduction on Modeling with Light and Shadow
- Section Two The Effects of Light and Shadow in Animated Film and Video

Chapter Six Set and Props in an Animation Scene

- Section One The Concept of Set and Props in an Animation Scene
- Section Two The Effects of Set and Props in Animated Film and Video

Chapter Seven How to make a Layout for an Animation Scene

- Section One How to make a Framework of Positions in a Scene
- Section Two How to make a Layout
- Section Three The Perspective Shot of a Scene
- Section Four The Functions of the Perspective of a Scene

Appendix Layout Designs in Classic Animated Films and Videos

第一章

1

影视动画场景设计概述

第一节

影视动画场景设计概念及任务

本章学习重点

- 影视动画场景设计概念及任务
- 场景在动画影片中的功能
- 场景的特性
- 动画场景设计的要求

学习场景设计，首先要理解“场景”这个词是什么意思！“场景”往往被简单误解为“背景”，但其实它们有着本质的区别。说来也不复杂，只要我们翻阅一下词典就可以得到答案。词典中解释：背景是指图画上衬托的景物。而场景是指戏剧、电影中的场面。

再进一步的分析，背景中“背”是背后的意思，是空间的概念，“景”是景物的意思，也是空间的概念；场景中“场”是戏剧电影中较小的段落，故事中一个片段的意思，是时间的概念。“景”是景物的意思，是空间的概念。所以“背景”指的是后面的空间，而“场景”则指的是时间中的空间。

影视艺术本身就是时空的艺术，所以我们在学习场景的时候，就是要用时间意识思考空间的形式。

影视动画场景设计就是指动画影片中除角色造型以外的随着时间改变而变化的一切物的造型设计。

动画影片的主体是动画角色，场景就是随着故事的展开，围绕在角色周围，与角色发生关系的所有景物，即角色所处的生活场所、陈设道具、社会环境、自然环境以及历史环境，甚至包括作为社会背景出现的群众角色，都是场景设计的范围，都是场景设计要完成的设计任务。

动画影片的场景是展开剧情、刻画人物的特定空间环境。影片的环境化分为数量不等的单元场景进行绘制，设计师在影片总体空间造型的统一构思下对每一个单元场景进行设计。

场景设计既要有高度的创造性，又要有很强的艺术性。

一方面要艺术创作，一方面要通过绘画手段进行绘制。

场景一般分为内景、外景和内外结合景。

场景设计要完成的常规的设计图包括：场景效果图（或称气氛图），场景平面图、立面图，场景细部图，场景结构鸟瞰图，见图 1-1。需要的话可制作场景模型，见图 1-2。

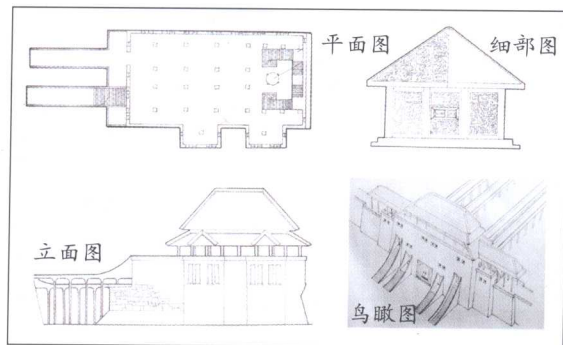


图 1-1



效果图



图 1-2

第二节

场景在动画影片中的功能

一、交待时空关系

1. 物质空间

物质空间指人物生存和活动的空间，它们是由天然的、

人造的景和物构成具象的、可视的环境形象；是影视作品情节和事件发生、发展过程中赖以展开的空间环境。它与情节结构和叙事内容紧密联系，也可以称之为叙事空间，见图1-3。它应符合剧情内容、体现时代特征、事件性质和特点，体现故事发生的地域特征、历史时代风貌、民族文化特点、人物生存氛围（职业、身份、年龄、性格、爱好）。交待故事发生、发展的地点和时间。



图 1-3

2. 社会空间

物质空间中的很多局部造型因素构成情调、氛围的结果，通过观众的联想，主动构建出了另一个完整的空间环境形象，一个贯穿影片始终，引起人们动情的抽象思维空间，将观众的神经兴奋点集中在特定的历史阶段，能够激发情绪的精神境界之中。

案例分析

故事片《霸王别姬》的开场镜头，见图1-4，导演采用了一个长镜头的处理方式。观众通过字幕可以了解到故事发生的时间、地点和时代背景外，但如果没有字幕，观众也完全可以通过画面中的内容得到相同的信息。在背景上的汉白玉牌楼，交叉悬挂的五色旗，路两边小商贩的招幌，人物穿着的厚重的棉袍等等，都是场景传达出的北京、冬季、北洋政府等特定的信息。最有意思的是，导演在处理这一段场景空间的时候，除了仅有的一点在远景的牌楼是建筑场景外，其他的环境空间都是用群众演员组成的天桥集市场面完成的。周围的这些群众演员在这个场景中已经不是“人物”，而是场景物质空间中重要的造型符号，影片的社会空间被准确地传达出来，这也是导演在处理这段场景空间的独到精妙之处。



图 1-4

二、营造情绪氛围

根据剧本的要求,往往需要场景营造出某种特定的气氛效果和情绪基调。这也是场景设计不同于环艺设计之处。场景设计要从剧情出发、从角色出发。

案例分析

在动画影片《魔女宅急便》中,见图1-5,小魔女骑着扫把来到一个陌生的海边小城,被一个食品店老板娘收留,在度过了忐忑不安的一夜后,小魔女清晨起床上厕所,她打开阁楼的门,下楼梯,拐弯斜向穿过小院,开门进厕所。当她再开门出来时听到旁边的响动,忙关上门。原来是厨师也起来工作了,厨师开门,上台阶,斜穿过小院,拐弯进了厨房。小魔女这才胆怯地开门,迅速地跑回阁楼卧室。这场戏的情节很简单,就是要描写小魔女在来到一个新环境时心里的陌生感和恐惧感。我们可以看到场景空间设计得十分复杂,包括了上下左右前后对角的各种空间调度。这恰恰符合了人的一般心理反应,因为任何人在来到一个新环境时都会产生恐惧感,这是源于自己对这新环境的未知,害怕有危险会突然发生在某个角落,对自己造成伤害。所以场景空间越复杂,发生危险的机会越多,这种恐惧感就越强烈。这个场景就准确地营造出了这样一种情绪氛围。



图 1-5

场景还可以准确地传达出多种复杂的情绪,比如痛苦悲伤(见图1-6)、烦躁郁闷(见图1-7)、孤独寂寞(见图1-8)、紧张不安(见图1-9)、凄凉冷漠(见图1-10)、温馨浪漫(见图1-11)、恬静可爱(见图1-12)、压抑窒息(见图1-13)、忧郁伤感(见图1-14)、热情奔放(见图1-15)。



图 1-6



图 1-7



图 1-8



图 1-9



图 1-10

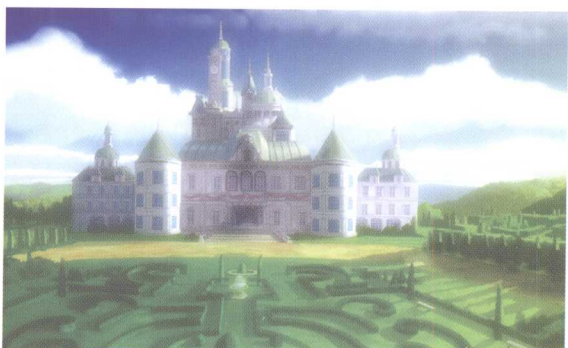


图 1-11

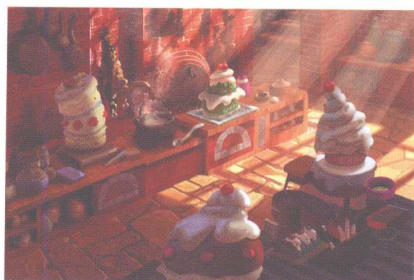


图 1-12

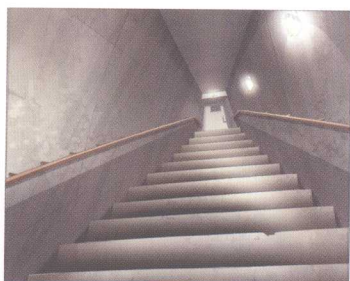


图 1-13



图 1-14



图 1-15

三、刻画角色性格、心理

影片的角色也就是我们经常说的人物，但动画影片中的角色包括更广泛，他可能是人物，也可能是动物或是一切生命化、人性化的物体，这是动画影片自由逻辑系统带给我们的自由想象创作空间。

场景的造型功能是多方面的，集中到一点，就是刻画角色，为创造生动、真实的、性格鲜明的典型角色服务。

刻画角色就是刻画角色的性格特点，反映角色的精神面貌，展现角色的心理活动。

角色与场景的关系是不可分割的，相互依存的关系，就是典型性格和典型环境的关系。典型的场景环境应为塑造角色性格提供客观条件，因而成为典型环境。

刻画角色的性格除了对角色身份的物质空间，包括生活习惯、兴趣爱好、职业特征、对周围事物的爱憎好恶等的塑造外，还要对角色的心理空间进行刻画。

心理空间是反映角色内心活动的形象空间，或因观者的情感动因形成的空间形象。是一种对角色心理变化和内心情感世界的空间烘托，是角色内心感情和情绪的延伸和外化形式，因此，也可以称之为情绪空间，有明显的抒情和表意功能。

1. 主观心理空间

通过对角色想象、回忆、梦幻等的直接描述，对精神幻觉空间的描述，以虚实结合的艺术手段，塑造出与角色的心理活动密切相关的社会环境，刻画角色复杂的内心世界。

案例分析

故事片《美梦成真》，见图 1-16，男主角基斯因车祸而丧生后，灵魂进入了天堂。对于天堂在其他艺术作品中有过很多描述，比如蓝天白云、金壁辉煌等等，这是我们大众普遍对天堂的想象。但在基斯心中，天堂就是自己对妻子安尼的爱，所以基斯进入的天堂就不是传统中描述的样子，而是安尼的画。基斯进入了安尼的画境，他们通过画进行着心灵的沟通。尤其是那株令人心酸的紫色的树，象征着忧郁的蓝紫色的树叶，随风飘落，就好像哭泣的心灵。影片通过现实的油画与虚幻的天堂两个场景空间的转换，将两位主人公的性格与心绪表达得淋漓尽致、生动感人。

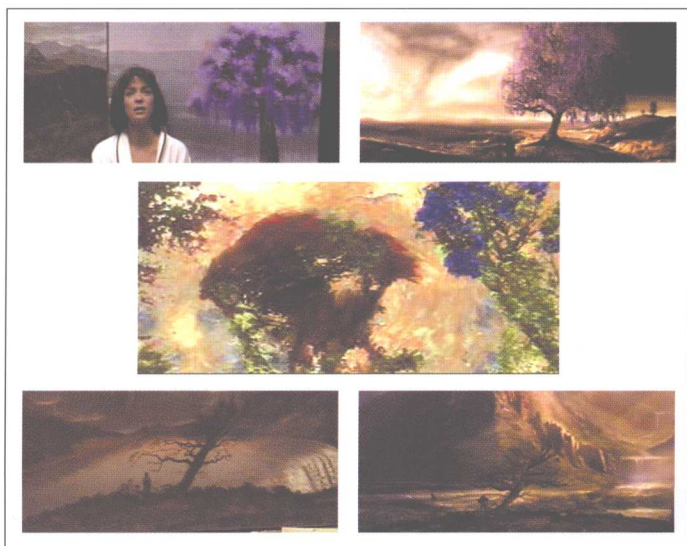


图 1-16