

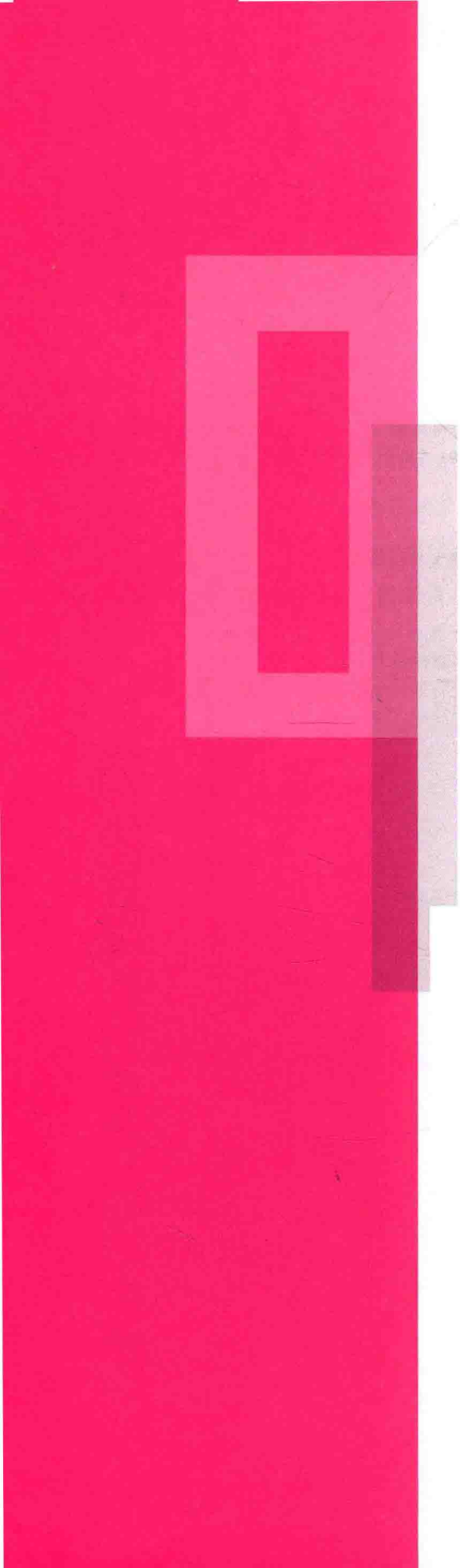
21世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材

# 数字媒体影像视听语言

王丽君 著

清华大学出版社





21世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材

# 数字媒体影像 视听语言

王丽君 著

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书以电影影像为主要代表,讲授数字媒体相关影像创作者所需要掌握的视听语言的概念、语言和语法等系统理论知识,如蒙太奇、镜头、轴线、场面调度、声音、声画剪辑等,并通过对当代数字影视及广告、数字动画和数字游戏等数字媒体艺术主要形式载体的视听语言特点做深入分析,启发学习者的艺术思维,使其在数字影像创作中能够将视听语言所具有的独特潜力最大程度地运用发挥出来。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

数字媒体影像视听语言/王丽君著.--北京:清华大学出版社,2016

21 世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材

ISBN 978-7-302-40880-2

I. ①数… II. ①王… III. ①数字技术—多媒体技术—高等学校—教材 IV. ①TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 164191 号

责任编辑:魏江江 王冰飞

封面设计:常雪影

责任校对:时翠兰

责任印制:宋 林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:12 插 页:1 字 数:205 千字

版 次:2016 年 6 月第 1 版 印 次:2016 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:49.00 元

---

产品编号:041640-01

## 作者简介

王丽君,女,1973 年出生,2008 年毕业于北京电影学院美术系,获博士学位,现任北京交通大学建筑与艺术学院副教授、副院长,硕士生导师,2014 年 3 月~2015 年 3 月任澳大利亚皇家墨尔本理工大学艺术学院客座副教授。主要从事数字媒体艺术、影像造型和艺术景观方向的教学与研究,在国内外重点学术期刊上公开发表专业论文 40 余篇,目前已独立出版专著 3 本:2009 年由中国电影出版社出版《物之银幕狂欢——当代电影美术先锋设计及其美学思维》、2013 年由中国建筑工业出版社出版《城市景观艺术设计与精神生态》和由江苏科学技术出版社出版《造型创意思维》。近 5 年主持参与各级纵向科研和教改项目 10 余项,2011 年担任清华大学出版社《21 世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材》主编。



随着文化创意产业的发展,基于在媒体艺术与数字技术之间形成了复合型关系的数字媒体行业,成为文化娱乐产业的主要支柱,也把新世纪的世界经济推向另一个高峰,随之相关的数字媒体艺术人才需求和储备也越来越受到重视。从2002年起,我国高等学校开始以数字媒体艺术专业名称招生本科生和研究生,短短的十多年中,近百所院校增设了数字媒体艺术、数字媒体技术及相关专业和院系。目前国内各高校的数字媒体艺术专业还是普遍存在着一些影响未来学科发展的问题,像专业定位模糊、构架混沌、课程杂乱、人才培养与产业需求脱节等,总体来说缺乏一个规范的学科体系和教学体系。各院校在专业构架、培养模式和师资建设等方面刚刚开始,都急需成系列的专著和教材作为引领,而现在业内这样的专业书籍和教材还是相当稀少,尤其是以数字媒体艺术专业冠名的教材更显奇缺。从2008年起,笔者在数字媒体艺术专业的教学实践中,试图针对数字内容行业的产业特点、发展脉络和市场需求,综合影像艺术、造型艺术、传播艺术、数字技术以及当代文化观念等领域,清晰界定数字媒体艺术专业定位,制定出具有前沿性、交叉性和开放式的复合型专业结构以及相对应的、切实的专业教学体系,而在其中发现教材建设正是带动专业构架建设的有力牵引。

数字媒体艺术专业中最具代表性的艺术语言就是造型语言和影像语言,笔者作为北京交通大学数字媒体艺术专业的主要建设教师,整合分布在教学一线的北京电影学院校友资源,策划了数字媒体艺术专业系列教材的项目,联合北京各高校的数字媒体艺术专业的青年骨干教师一起合作共同建构数字媒体艺术专业的构架内容。令人惊喜的是,2010年底应清华大学出版社致高校教务处的“普通高等教育‘十二五’规划教材”的通知,笔者的策划书草稿写好发给申报联系邮箱后很快接到了该出版社事业部魏江江主任的出版合同签订通知。2011年初笔者与清华大学出版社签订了《21世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材》(20本)的主编协议和首批11本教材的出版合同,教材作者涵盖国内一流院校的数字媒体艺术专业的一线教师。首批11本教材中,笔者奋勇承担了《数字媒体影像造型设计》、《数字媒体影像视听语言》两本专著型



教材的编写任务。

学科构架研究和教材建设是基础性的、必要性的,且作为一门新兴学科,目前业内还没有出现过该类型的权威性的研究成果,因此此项建设研究融基础性和创新性为一体,既为相关方向的学术前沿研究,又为传播专业知识和技能的主要载体,教材整体内容规划应该在对新学科的宏观把握与关键内容上深入统筹兼顾,既有整体的把握,也有内容的深入。目前,全国各院校尤其是综合院校的数字媒体相关新专业都是从零做起,专业构架急待建设,普遍需要有比较全面和规范的教材和交流,北京的高校具备艺术和教育的领先和标尺作用,希望这套教材的编写出版能够满足全国高校的需求,达到覆盖众多院校的主流教材的目标,为我国数字媒体艺术专业的建设进行探索和奠定基础,为社会新兴产业崛起提供基础理论和教育资源储备。

《数字媒体影像视听语言》一书以电影影像为主要代表,讲授数字媒体艺术相关影像创作者所需要掌握的视听语言的概念、语言和语法等系统知识和理论,如蒙太奇、镜头、轴线、场面调度、声音、声画剪辑等,并通过对当代数字影视及广告、数字动画和数字游戏等数字媒体艺术主要形式载体的视听语言特点做深入分析,启发学习者的艺术思维,使其在数字影像创作中能够将视听语言所具有的独特潜力最大程度地运用发挥出来。

世界上每种艺术形式都有一定的艺术语言与之相对应,视听语言是动态影像最核心的语言内容,而动态影像又成为当今数字媒体艺术的主要构成和最具活力的部分。电影艺术,作为动态影像经典代表,其视听语言的运用和研究已经深入到一定程度,而把它有效引入数字媒体影像的一些新形式之中的应用和研究却少之又少。以数字影视及广告、数字动画、数字游戏、交互设计为出发点对视听语言进行应用,不仅可以提升数字媒体各种形式载体的艺术含量,也可以为影像视听语言的理论提出新的审美延展。

本书首先以电影影像为主要代表,以大量的经典影片和影像实例为基础,从视听语言中蒙太奇、镜头、轴线、场面调度、声音等元素分析视听语言的基本概念、语言和语法,根据对数字影视及广告、数字动画和数字游戏等数字媒体艺术主要形式载体做特色化阐述,又着重对影像剪辑过程中所形成的多种剪辑模式进行深入分析,启发学生的视听艺术思维,使学习者具备独立的动态影像编导、摄影和剪辑能力。本书力求深入浅出地以传统媒体视听语言系统为背景,进而演绎出一些数字媒体各种影像中艺术语言的共性和特性,试图探寻相应的艺术规律与模式,进而为未来建立全面完整的大

媒体视听语言理论体系打下一定基础。

该书稿的完成得到了北京交通大学陈风明老师的倾力相助,陈老师以他扎实的专业基础知识和资料积累帮助我支撑了此书稿的完成,在此对陈老师不遗余力的帮助报以衷心的感谢!并感谢研究生柳峰和窦潇在参与书稿的撰写、整理和校阅过程中所付出的辛勤劳动。

特别感谢清华大学出版社的魏江江主任,没有魏主任的不拘提携和宽容相待,这本书是不可能问世的;同时感谢王冰飞编辑在出版过程中认真细致的编辑和协助。

笔者期望本书可以给读者提供数字媒体动态影像艺术语言运用的思路和启发,为我国数字媒体艺术专业的发展做一点小小贡献。因为任务繁重的日常教学、行政管理工作以及一年时间的国外工作,使得作者力不从心,加上功力有限,难以殚心尽力达到理想境界,所以面对读者和相助的众多朋友我心存惭愧,在此诚恳地希望专家与读者不吝指教。

王丽君于北京交通大学建筑与艺术学院

2015年10月



|                          |    |
|--------------------------|----|
| 第 1 章 数字媒体影像视听语言概述 ..... | 1  |
| 1.1 概念 .....             | 1  |
| 1.1.1 视听语言 .....         | 1  |
| 1.1.2 蒙太奇 .....          | 3  |
| 1.2 意义 .....             | 6  |
| 第 2 章 数字媒体影像视听语言基础 ..... | 7  |
| 2.1 影像视听语言 .....         | 7  |
| 2.1.1 镜头的内容 .....        | 7  |
| 2.1.2 镜头的构成 .....        | 21 |
| 2.1.3 轴线 .....           | 57 |
| 2.1.4 分镜头 .....          | 63 |
| 2.1.5 场面调度 .....         | 81 |
| 2.2 声音 .....             | 86 |
| 2.2.1 影像音响的特征 .....      | 86 |
| 2.2.2 影像音响效果的处理 .....    | 88 |
| 第 3 章 数字媒体影像视听语言语法 ..... | 92 |
| 3.1 游戏平台视听语言 .....       | 92 |
| 3.2 动画视听语言 .....         | 93 |
| 3.3 影视广告视听语言 .....       | 95 |
| 3.3.1 影视广告结构的开放性 .....   | 95 |
| 3.3.2 影视广告的视觉跳跃性 .....   | 97 |



|                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| 3.3.3 影视广告的数字技术化 .....             | 97         |
| 3.4 交互平台设计视听语言 .....               | 98         |
| <b>第4章 数字媒体影像的剪辑 .....</b>         | <b>101</b> |
| 4.1 剪辑概述 .....                     | 101        |
| 4.1.1 传统剪辑 .....                   | 101        |
| 4.1.2 非线性编辑 .....                  | 103        |
| 4.1.3 剪辑的流程 .....                  | 104        |
| 4.1.4 常用剪辑软件简介 .....               | 105        |
| 4.2 剪辑模式 .....                     | 106        |
| 4.2.1 常规叙事性剪辑 .....                | 106        |
| 4.2.2 平行剪辑 .....                   | 106        |
| 4.2.3 连续剪辑 .....                   | 108        |
| 4.2.4 表现性剪辑 .....                  | 109        |
| 4.2.5 心理剪辑 .....                   | 112        |
| 4.2.6 情绪剪辑 .....                   | 112        |
| 4.2.7 跳切 .....                     | 117        |
| 4.3 画面剪接技术 .....                   | 119        |
| 4.4 声音剪辑 .....                     | 120        |
| 4.5 转场 .....                       | 120        |
| 4.6 无缝剪接 .....                     | 123        |
| 4.6.1 数字合成的开篇长镜头效果对比 .....         | 124        |
| 4.6.2 起到转场效果的合成镜头案例分析 .....        | 131        |
| <b>第5章 数字媒体影像视听语言分析范例 .....</b>    | <b>138</b> |
| 5.1 动画电影《东京教父》中的“婚礼”片段镜头语言分析 ..... | 141        |
| 5.2 数字动画短片《老太与死神》镜头分析 .....        | 154        |
| <b>附录A 本书选用的主要电影片例 .....</b>       | <b>177</b> |
| <b>参考文献 .....</b>                  | <b>179</b> |

## 第1章 数字媒体影像视听语言概述



### 1.1 概 念

#### 1.1.1 视听语言

“语言”是大家既熟悉又陌生的词汇,既有用口语形式表达的声音符号系统(即“自然语言”),又有用书文格式表达的文字记录符号系统(即“书面语言”)。人类依赖听觉能力创建并发展了自然语言,书面语言这种形式则需要视觉的能力才能得以发扬。源远流长的文明经过历史长河的发展,口头语言和书面语言在一定的表述空间内已经升级为更高的表达层次。

在艺术领域,通常会说到人们广义上理解的“音乐语言”、“舞蹈语言”、“绘画语言”等词汇,这说明在人们的潜意识中任何一种艺术样式都存在着与其相对应的代表各自风格的表达符号,它们或多或少地与文字语言有着某些相同或相似之处,但这里所表述的语言并不是广泛普及的,它仅存在于艺术领域之中。

世界上每种特定存在的艺术形式都有一定的艺术语言与之相对应,例如舞蹈艺术通过舞台上的肢体动作去表现人物的内心情感,绘画艺术则依靠造型、色彩、构图、光影等视觉上的造型创作来完成画家想要通过画面传递的思想和情感,文学艺术运用文字信息传递思想,那么影视艺术也不例外(图 1-1)。

数字媒体艺术的影像语言方式以电影的视听语言为基础,电影语言则是通过艺术家所进行的各类影视艺术创作的基本手段,是将语言文学的剧本转换成由影像元素、声音元素相结合的动态视听影像,形成视听感官上的一种新的非文字语言,是电影艺术在表达和交流信息中所使用的各种媒介、方式和手段的统称。广义上的电影语言涵盖了摄影、录音、剧作、表演、美术、音乐、剪辑等电影艺术表现形式的各个方面;狭义



图 1-1 舞蹈语言、绘画语音

的电影语言是指画面和声音这两个电影艺术最基本的表现介质,所以,电影语言又被称为视听语言,即导演借助画面和声音表达电影内容和风格的基本手段,如何能够更好地、直观地表达剧本主题、情节和内容是电影导演的基本功课,同样也是文学、表演、摄影、录音、美术、制片等剧组中各部门成员在电影拍摄时沟通的基本语言方式。

如果说 20 世纪以前的人类是“文字的一代”,20 世纪以后的人类是“影像的一代”,所以视听语言被认为是 20 世纪以来的主导性语言。它是电影、电视等传媒更直观地用于表达主题、传达思想、传递情感的媒介和方法的介质,人类通过语言形式进行交流,也是通过语言完成人与人之间沟通、传递信息、表达思想以及抒发情感等一系列活动内容。

文化学者曾这样概括:像以往那样用艺术作品的“审美作用”和“认识作用”来衡量电影、电视对 21 世纪人们的作用和影响已经远远不够了。走进每一个家庭的电



图 1-2 马塞尔·马尔丹

影、电视对人们所起的作用和影响除了艺术作品所能起到的作用 and 影响之外,实际上,它使人类第一次有可能向着“一体化”,向着“世界大同”的方向迈进。

法国作家马塞尔·马尔丹说(图 1-2):电影一开始就是一门艺术。电影最初是一种电影演出或是将现实简单的再现,根据一些基础元素进行再次创作而形成了具有规律的、有着自己特征的符号形式,以后便逐渐变成了一种语言,也就是说,电影是一种叙述故事和传达思



想的手段。

作为一种表达的语言,必然有其自身独特的语法,包括各种镜头调度的方法和各种音乐运用的技巧。这些方法和技巧来自于人们长期的视觉和听觉实践,这些实践经验大多来自于人的本性和长期的研究积累,符合人们的欣赏习惯。电影语言从狭义上讲就是镜头与镜头之间的组合,它包括镜头、镜头的分切、镜头的组合以及声画关系4个主要方面,从广义上讲,还包含了镜头里表现的内容——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。从文化上讲,它是一种电影思维方式,从艺术上讲,它是电影的表现方式或者说是电影的艺术形式,从传播学的角度上讲,它是电影的符号编码系统。而观众的观影过程实际上是对电影语言解码的过程,作为观众,有时会出现看完一部电影但没看懂或是不明白这部电影要说什么的情况,问题无非是两个,一是不了解这部电影大的历史背景和文化背景,二是观众对导演的视听编码的解码过程出现了障碍。由此可以看出,不论是电影导演的创作过程还是观众的视听分析过程都离不开对这门语言的学习。

### 1.1.2 蒙太奇

蒙太奇(法语:Montage)是音译的外来语,原为建筑学术语,意为构成、装配,可解释为有意地把分切的镜头组接起来的手段。它最早被延伸到电影艺术中,后来逐渐在视觉艺术等衍生领域被广为运用。电影的基本元素是镜头,而连接镜头的主要方式、手段是蒙太奇。

蒙太奇是电影视听语言最独特的基础,任何涉及电影的定义都不可能没有“蒙太奇”。因此,可以说蒙太奇意味着将一部电影的各种镜头在某种顺序和延续时间的条件中组织起来。

J-P.夏基埃说过:“连接镜头的蒙太奇是同我们通过连续的注意运动观看现场相一致的。这就像我们在观看景物时会不断产生一种整体感一样,在一种精细的蒙太奇中,镜头的联系是很难被人发现的,因为它同正常的注意运动是一致的,它为观众组成了一种总体表现,使他产生了一种幻觉,好像是在看真实事件一样。”这一确切描绘使我们能够对构成蒙太奇基础的心理手段做诠释,简而言之,我们可以理解为一部完整的影像段落是由创作者根据故事需要在不同时空下拍摄的镜头组接而成的,而创作者对镜头的组接方式会直接影响到观众的理解。

蒙太奇的创作方法核心就是通过镜头的组接(即 $1+1=3$ )来叙事、刻画人物和表

达思想,苏联电影大师爱森斯坦认为,A镜头加B镜头不是A和B两个镜头的简单综合,而会成为C镜头的崭新内容和概念。他明确地指出:两个蒙太奇镜头的队列不是二数之和,而更像二数之积。好莱坞的蒙太奇的创作方法和欧洲的长镜头创作方法体现了制作者与观赏者之间的关系问题,一部影片的镜头组接体现了制作者与欣赏者的关系。换句话说就是,制作者会考虑观者在他的影片中想要充当一个什么样的角色。例如在《被解救的姜戈》中(图1-3、图1-4)将主人公姜戈和奴隶主以及奴隶还有管家这组镜头的拍摄进行镜头的组接来表现人物内心情感的变化,这更加形象生动地表达了在当时的情况下姜戈的境遇与状态,同时也传达了导演的思想。

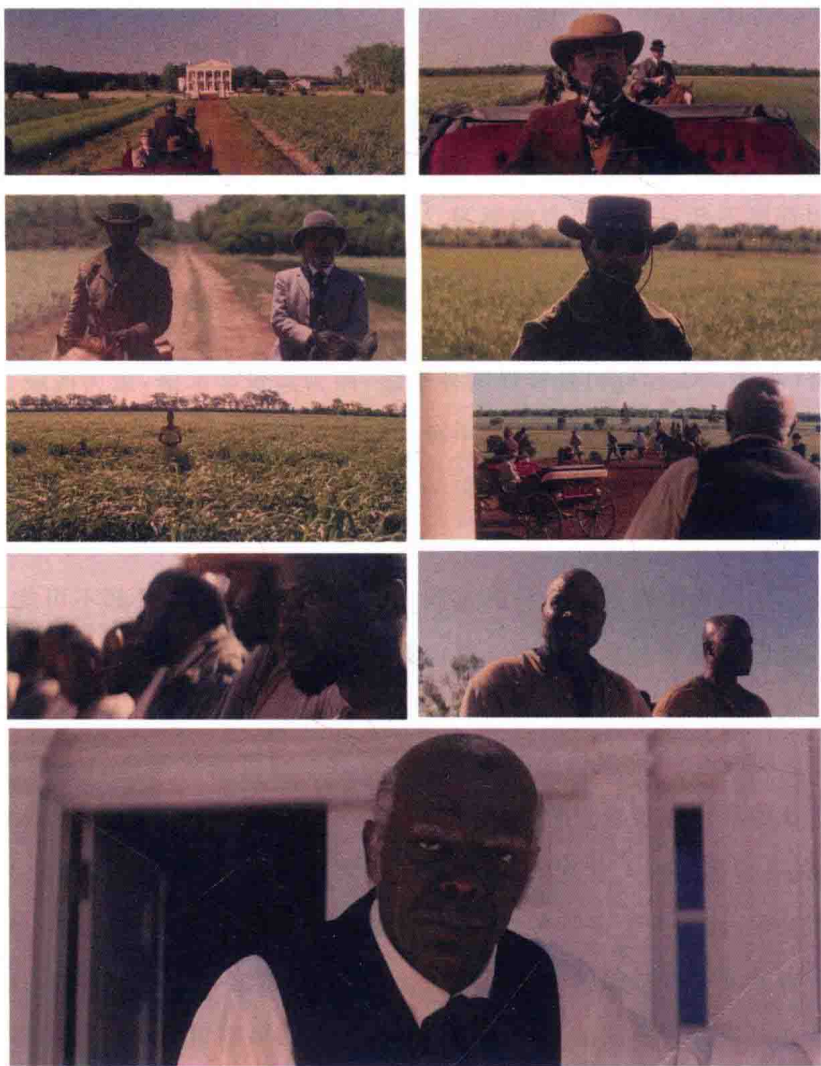


图 1-3 《被解救的姜戈》剧照 1



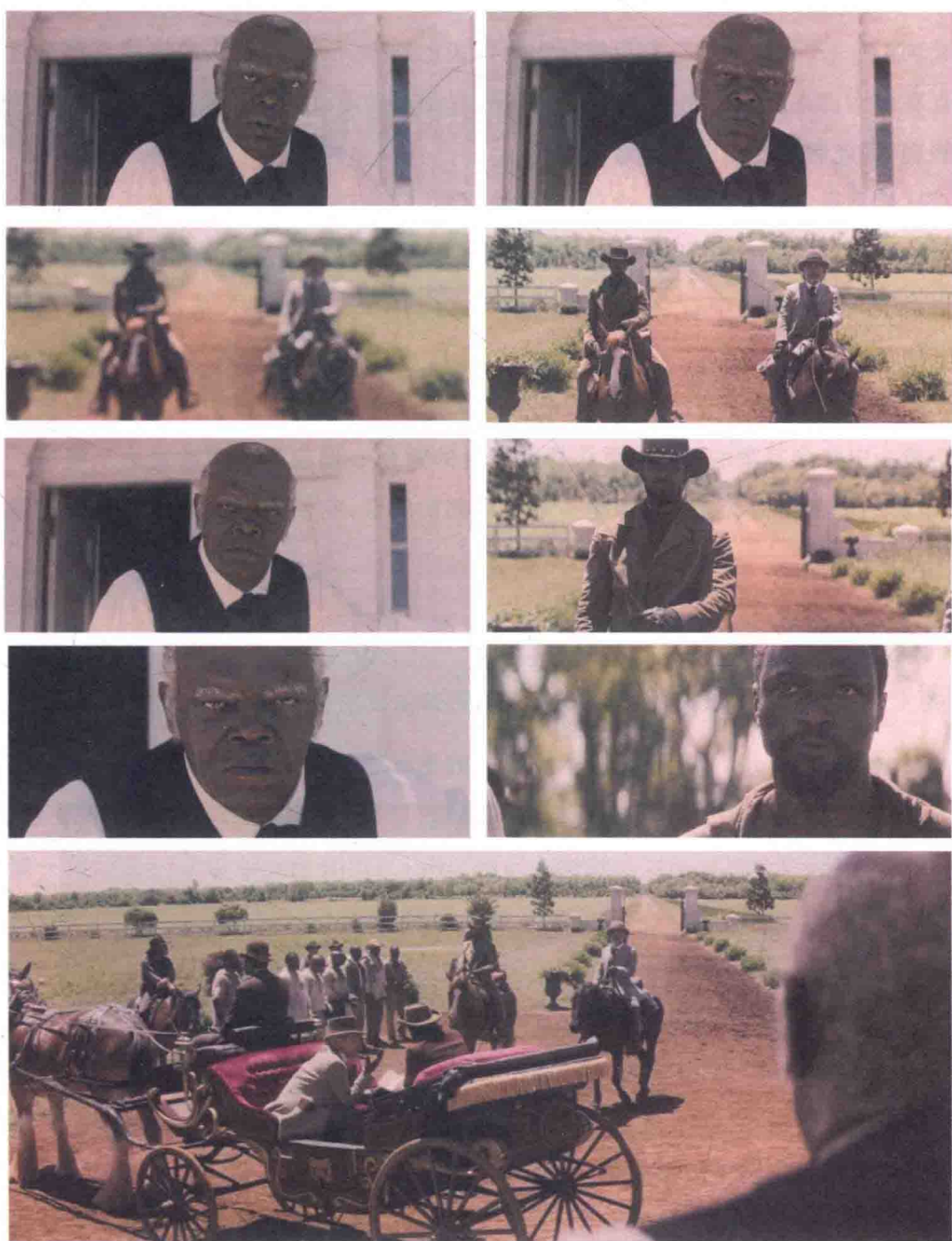


图 1-4 《被解救的姜戈》剧照 2

可以说，一部影片的镜头连接要考虑的因素是影片中人物的视觉方向和观众心里所期冀的方向。简而言之，即精神的紧张状态，因为视觉不过是思想的外在探拓。

人们所说的“精神活动”被确定为镜头的连接元素,而心理的紧张状态提供了一个补充词汇——“视觉活动”,它也被认为是镜头的联系元素,即镜头的连接点都是直接建立在画面内在运动的连续性上的。但是,视觉运动不过是精神紧张状态的外露和实际表现,因此它也受相同的因素支配。

这就是说,镜头的连接不论是以“精神活动”(即心理的紧张状态)或是“视觉活动”(运动)为基础,每个正在演绎的镜头都必须拥有下一个镜头中所需要包含的因素,能够引出下一个镜头的中心点,让镜头与镜头之间存在一种延续关系,这就是蒙太奇所要求的基本条件。

因此,蒙太奇是十分准确地服从一种辩证法规律的:每个镜头都必须含有能在下一个镜头中找到答案的元素;观众身上产生的紧张心理应当由后续镜头来解决。为此,电影的叙事结构看起来就像是一系列局部的综合,它们在一种辩证过程中连续不断地展现中通过。

## 1.2 意 义

在电影的制作中,导演按照剧本或影片的主题思想分别拍出许多镜头,然后按原定的创作构思把这些不同的镜头有机地、艺术地组织、剪辑在一起,使之产生连贯、对比、联想、衬托、悬念等联系以及快慢不同的节奏,从而有选择地组成一部反映一定的社会生活和思想感情为广大观众所理解和喜爱的影片,这些构成形式与构成手段就叫蒙太奇。

广义地说,蒙太奇是运动的创造者,也就是说,是蒙太奇创造了生命的运动和外观,如果我们相信说明这个词的起源的语源学是对的,我们就可以说,上述表现正是电影首要的历史和美学任务。一部影片的每幅画面都表现了人与物的静态特征,而这些画面的连续重新创造了运动和生命。

如果蒙太奇的目的不是叙事性,而是表现性的,那么创造思想就是蒙太奇最重要的作用了。这就是说,将取自现实生活的集合体的不同元素结合在一起,然后通过后者之间的对称相比激发出一种新的意义。

## 第2章 数字媒体影像视听语言基础



### 2.1 影像视听语言

#### 2.1.1 镜头的内容

##### 1. 人、景、物

##### 1) 人

(1) 人脸：脸可以说是人最主要的特征体现，是电影中常见到的拍摄对象(图 2-1、图 2-2)。



图 2-1 《诺丁山》剧照

(2) 手：人的第二张面孔，常见于刻画人物内心、情绪等。

《色戒》中各位名流太太手上频繁出现的各式各样的戒指对塑造角色的身份、地位起到重要作用(图 2-3)。

(3) 形体：身体和动作，人的全部外在物，表现生活经历、身体状况、情绪、性格、欲望等(图 2-4)。

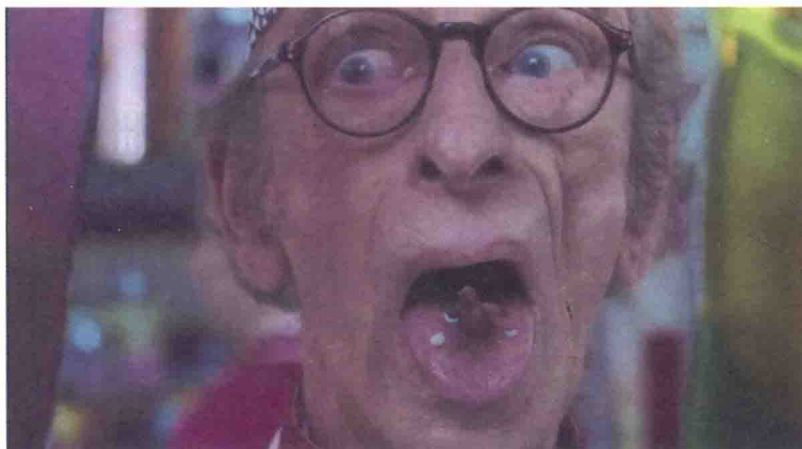


图 2-2 《查理和巧克力工厂》剧照



图 2-3 影片《色戒》剧照



图 2-4 《霸王别姬》剧照

## 2) 景

(1) 内景：内景也称“棚内景”，是在摄影棚内搭建的场景(图 2-5)。由于影棚设备完善，同时不受时间、空间、天气等影响，有利于创作和对有重要戏份的人物的塑造，