



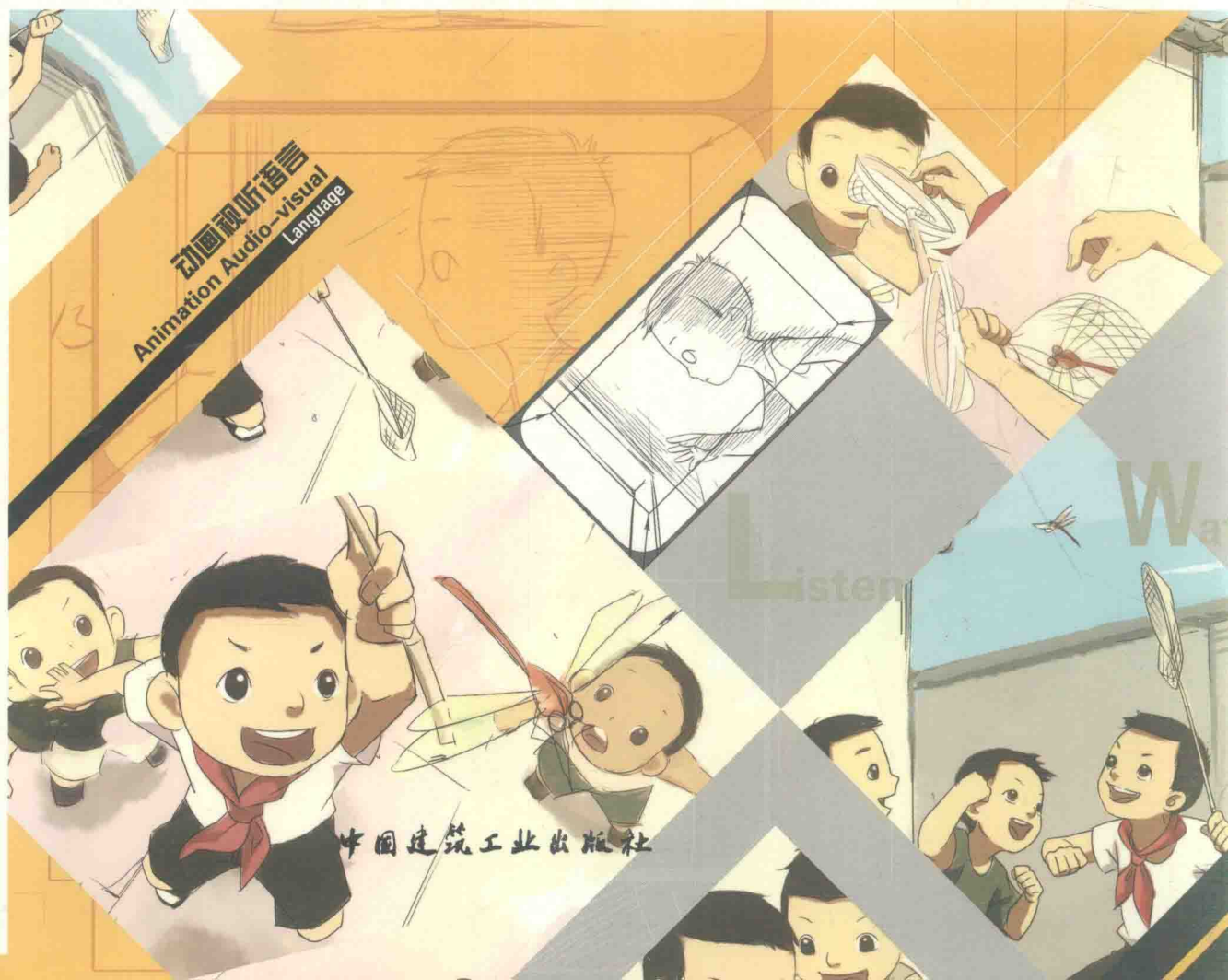
高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

Animation Audio-visual Language

动画视听语言

魏长增 刘东明 刘芳 编著



动画视听语言
Animation Audio-visual
Language

中国建筑工业出版社

高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

动画视听语言

魏长增 刘东明 刘芳 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画视听语言 / 魏长增, 刘东明, 刘芳编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2014.6

高等院校动画专业核心系列教材

ISBN 978-7-112-17071-5

I. ①动… II. ①魏…②刘…③刘… 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 (2014) 第 150343 号

责任编辑: 李东禧 吴 佳

责任校对: 李美娜 张 颖

高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

动画视听语言

魏长增 刘东明 刘 芳 编著

*

中国建筑工业出版社出版、发行 (北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷

*

开本: 880×1230毫米 1/16 印张: 8 $\frac{1}{2}$ 字数: 220千字

2014年11月第一版 2014年11月第一次印刷

定价: 55.00元

ISBN 978-7-112-17071-5

(25674)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)



《高等院校动画专业核心系列教材》 编委会

主 编 王建华 马振龙

副主编 何小青

编 委（按姓氏笔画排序）

王玉强 王执安 叶 蓬 刘宪辉 齐 骥 孙 峰

李东禧 肖常庆 时 萌 张云辉 张跃起 张 璇

邵 恒 周 天 顾 杰 徐 欣 高 星 唐 旭

彭 璐 蒋元翰 靳 晶 魏长增 魏 武

总序

INTRODUCTION

动画产业作为文化创意产业的重要组成部分，除经济功能之外，在很大程度上承担着塑造和确立国家文化形象的历史使命。

近年来，随着国家政策的大力扶持，中国动画产业也得到了迅猛发展。在前进中总结历史，我们发现：中国动画经历了20世纪20年代的闪亮登场，60年代的辉煌成就，80年代中后期的徘徊衰落。进入新世纪，中国经济实力和文化影响力的增强带动了文化产业的兴起，中国动画开始了当代二次创业——重新突围。2010年，动画片产量达到22万分钟，首次超过美国、日本，成为世界第一。

在动画产业这种井喷式发展背景下，人才匮乏已经成为制约动画产业进一步做大做强的关键因素。动画产业的发展，专业人才的缺乏，推动了高等院校动画教育的迅速发展。中国动画教育尽管从20世纪50年代就已经开始，但直到2000年，设立动画专业的学校少、招生少、规模小。此后，从2000年到2006年5月，6年时间全国新增303所高等院校开设动画专业，平均一个星期就有一所大学开设动画专业。到2011年上半年，国内大约2400多所高校开设了动画或与动画相关的专业，这是自1978年恢复高考以来，除艺术设计专业之外，出现的第二个“大跃进”专业。

面对如此庞大的动画专业学生，如何培养，已经成为所有动画教育者面对的现实，因此必须解决三个问题：师资培养、课程设置、教材建设。目前在所有专业中，动画专业教材建设的空间是最大的，也是各高校最重视的专业发展措施。一个专业发展成熟与否，实际上从其教材建设的数量与质量上就可以体现出来。高校动画专业教材的建设现状主要体现在以下三方面：一是动画类教材数量多，精品少。近10年来，动画专业类教材出版数量与日俱增，从最初上架在美术类、影视类、电脑类专柜，到目前在各大书店、图书馆拥有自身的专柜，乃至成为一大品种、

门类。涵盖内容从动画概论到动画技法,可以说数量众多。与此同时,国内原创动画教材的精品很少,甚至一些优秀的动画教材仍需要依靠引进。二是操作技术类教材多,理论研究的教材少,而从文化学、传播学等学术角度系统研究动画艺术的教材可以说少之又少。三是选题视野狭窄,缺乏系统性、合理性、科学性。动画是一种综合性视听形式,它具有集技术、艺术和新媒介三种属性于一体的专业特点,要求教材建设既涉及技术、艺术,又涉及媒介,而目前的教材还很不理想。

基于以上现实,中国建筑工业出版社审时度势,邀请了国内较早且成熟开设动画专业的多家先进院校的学者、教授及业界专家,在总结国内外和自身教学经验的基础上,策划和编写了这套高等院校动画专业核心系列教材,以期改变目前此类教材市场之现状,更为满足动画学生之所需。

本系列教材在以下几方面力求有新的突破与特色:

选题跨学科性——扩大目前动画专业教学视野。动画本身就是一个跨学科专业,涉及艺术、技术,横跨美术学、传播学、影视学、文化学、经济学等,但传统的动画教材大多局限于动画本身,学科视野狭窄。本系列教材除了传统的动画理论、技法之外,增加研究动画文化、动画传播、动画产业等分册,力求使动画专业的学生能够适应多样的社会人才需求。

学科系统性——强调动画知识培养的系统性。目前国内动画专业教材建设,与其他学科相比,大多缺乏系统性、完整性。本系列教材力求构建动画专业的完整性、系统性,帮助学生系统地掌握动画各领域、各环节的主要内容。

层次兼顾性——兼顾本科和研究生教学层次。本系列教材既有针对本科低年级的动画概论、动画技法教材,也有针对本科高年级或研究生阶段的动画研究方法和动画文化理论。使其教学内容更加充实,同时深度上也有明显增加,力求培养本科低年级学生的动手能力和本科高年级及研究生的科研能力,适应目前不断发展的动画专业高层次教学要求。

内容前沿性——突出高层次制作、研究能力的培养。目前动画教材比较简略,

多停留在技法培养和知识传授上,本系列教材力求在动画制作能力培养的基础上,突出对动画深层次理论的讨论,注重对许多前沿和专题问题的研究、展望,让学生及时抓住学科发展的脉络,引导他们对前沿问题展开自己的思考与探索。

教学实用性——实用于教与学。教材是根据教学大纲编写、供教学使用和要求学生掌握的学习工具,它不同于学术论著、技法介绍或操作手册。因此,教材的编写与出版,必须在体现学科特点与教学规律的基础上,根据不同教学对象和教学大纲的要求,结合相应的教学方式编写,确保实用于教与学。同时,除文字教材外,视听教材也是不可缺少的。本系列教材正是出于这些考虑,特别在一些教材后面附配套教学光盘,以方便教师备课和学生的自我学习。

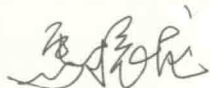
适用广泛性——国内院校动画专业能够普遍使用。打破地域和学校局限,邀请国内不同地区具有代表性的动画院校专家学者或骨干教师参与编写本系列教材,力求最大限度地体现不同院校、不同教师的教学思想与方法,达到本系列动画教材学术观念的广泛性、互补性。

“百花齐放,百家争鸣”是我国文化事业发展的方针,本系列教材的推出,进一步充实和完善了当下动画教材建设的百花园,也必将推进动画学科的进一步发展。我们相信,只要学界与业界合力前进,力戒急功近利的浮躁心态,采取切实可行的措施,就能不断向中国动画产业输送合格的专业人才,保持中国动画产业的健康、可持续发展,最终实现动画“中国学派”的伟大复兴。

丛书主编:



中国传媒大学新闻学院



天津理工大学艺术学院

前言

PREFACE

自第一部动画长片《铁扇公主》上映以来,中国动画经历了曲折的发展历程,曾有过辉煌的创作高峰,也有过低谷时的艰难前行。近年来,中国动画质量齐升,动画从业者越来越多,动画的学习者也越来越多。

一个优秀的动画人不仅需要熟练地掌握创作技法,更应该能够利用画面和声音生动叙事、感染观众。视听语言是动画片创作的基础,是创作者利用声画叙事的基本规律,是所有动画创作者应该掌握的基础知识。

本书分为五部分。第1章是概述部分,介绍动画的发展和视听语言基础知识。第2章讲解动画的影像,分别从镜头、景别、构图、空间、角度、摄影机运动、色彩、光线、场面调度等方面入手进行剖析,这些内容是构成动画画面的基本元素。第3章讲解动画的声音,主要讲述语言、音响、音乐的作用。第4章是动画的剪辑,主要包括概述、技巧、轴线、时间、蒙太奇。前4章为视听语言基础知识和一般规律性阐述。第5章是本书区别于市面其他教材的特别之处,也是本书的点睛之笔,本章为优秀动画作品片段赏析,笔者将动画片受众的观影感受归纳为几种,如引起关注、银幕时间、喜悦、悲伤、感动、愤怒、紧张和恐惧等,对应人的七情六欲中的“七情”(喜、怒、哀、乐、悲、恐、惊),在影片解读的同时,分析了这些片段的情感表达和受众情绪,对视听语言在其中的技巧性应用做了详细的解读。

本书结构清晰明了,讲解简洁易懂,不仅可作为动画本科专业的教材,也可作为从事动画创作活动的读者提高艺术专业水平的工具书。本书的编写主要立足于笔者多年的教学体会和学习研究,但为了准确、清晰地完成本教材的编写,书中有些内容参阅了国内外学术界的一些研究成果,限于时间和篇幅,未能一一标明出处,在此向各位作者和出版者表示诚挚的感谢。

本书作者中,魏长增负责总体指导,承担本书的定位、语言风格的把控、大纲和目录的制定、初稿的审定与修改等工作,刘东明负责第1章和第5章的编写,共承担十万余字,刘芳负责第2章至第4章的编写,共承担十万余字,张笑语负责封面插图的绘制。

目 录

CONTENTS

总序 前言

- 2.8 光线 046
- 2.9 场面调度 050

001 第1章 概论

060 第3章 动画的声音

- 1.1 动画从何而来 002
- 1.2 动画的视觉与听觉 005

- 3.1 概述 060
- 3.2 语言 063
- 3.3 音响 065
- 3.4 音乐的作用 066

009 第2章 影像

068 第4章 动画的剪辑

- 2.1 镜头 009
- 2.2 景别 017
- 2.3 构图 021
- 2.4 空间 033
- 2.5 角度 035
- 2.6 摄影机运动 037
- 2.7 色彩 039

- 4.1 剪辑概述 068
- 4.2 剪辑技巧 070
- 4.3 轴线 073
- 4.4 时间 074
- 4.5 蒙太奇 074

078

第5章 优秀动画片段赏析

5.1 引起关注	079
5.2 银幕时间	085
5.3 喜悦	091
5.4 悲伤和感动	101
5.5 愤怒	112
5.6 紧张和惊惧	116
参考文献	124
后 记	125

第1章 概 论

动画在英文中有很多表述,如 Animation、Cartoon、Animated Cartoon、Cameracature。其中,比较正式的“Animation”一词源自于拉丁文字根“anima”,意为“灵魂”;动词 animate 是“赋予生命”的意思,引申为“使某物活起来”。

首先需要明确几个概念:动画、动画片、影院动画片、电视动画片、网络动画片。动画这个概念有广义和狭义之分,狭义的动画一般指动画这种艺术形式本身,即动画的本体,有时也等同于人们常说的动画片。

动画片则是指动画作品,而且是具有故事情节的动画作品,按照播出渠道和制作成本,可以分为影院动画片、电视动画片、网络动画片,按照受众群体年龄也可以分为低幼动画片、少年动画片、成人动画片,按照创作理念可以分为商业动画片、实验动画片。

影院动画片又叫做动画长片,通常指在影院放映的动画片,片长一般为100分钟左右,也可以更长。影院动画片一般成本很高,制作精良,独立形成完整的故事。影院动画片和真人实拍的电影区别不大,都是作为一种产品出现在电影市场上的。影院动画片由于成本巨大,需要通过多方位的宣传推广、精准的档期安排来获得较高的票房成绩,从而收回成本,获得收益。一些制作规模更大的影院动画片更是通过衍生产品、形象授权等方式取得了高额的回报。

电视动画片是指在电视上播出的动画作品,时长并不固定,一般以连续剧集或系列剧集的方式出现,制作成本较低,主要针对低龄观众。电视动画片播出时间比较固定,每集的播出时间较短,回报主要依赖收视率。有些电视动画片,通

过长时间的滚动播出,受到了观众的认可,收获了良好的口碑,产生了较大的影响力,进而开始制作影院动画片,在电影市场也获得了巨大的收益。

网络动画片是伴随着网络的发展而发展起来的,早期以Flash制作的动画为主,创作者主要是动画爱好者。创作者多是单打独斗,靠个人的力量完成动画短片作品,自发地在网络上传播。这些Flash动画创作者早年间被称作“闪客”,其中比较有代表性的如有“中国闪客第一人”之称的老蒋,可以说,这些“闪客”开启了一个动画的新时代。但当时网络还不是主流媒体,这些网络动画的受众也仅仅是那些刚刚开始上网的年轻一代,在社会上的影响力也是微乎其微的。

随着时代的进步,网络发生了巨大的发展,网民的数量空前增多,包括手机网民在内,网络已经成为一个主流能够与传统媒体抗衡的新媒体。动画在网络上的发展方式也有了新的变化。最突出的是,网络动画由以前的爱好者制作,个人自发宣传的方式,演变成了团队制作,公司化运营,网络平台和公司联合推广的新模式。

网络动画一般时长很短,突出内容的创意性和创新性,更新速度较快,以恶搞、讽刺为主,突出“无厘头”,完全反对板起面孔讲道理,突出娱乐性。网络动画面向的是当今社会的少年、青年和中年人,这种快餐式的动画在他们快节奏的生活中起到了调味剂的作用。

影院动画片、电视动画片和网络动画片,并不仅仅有时长和成本的差别,在画面效果、情节铺陈、矛盾冲突、角色设计、角色表演方面都有着巨大的差别。

1.1 动画从何而来

1.1.1 动画的出现

看动画片一直是孩子们最喜欢的娱乐活动之一。在中国,电视机逐渐普及之后,每个人的童年里,都有了一个叫做动画片的神奇伙伴。从中国的第一部动画长片《铁扇公主》(图1-1)到刚刚上映的中国原创动画《魁拔之大战元泱界》(图1-2),从以迪士尼为代表的美国动画在1937年便

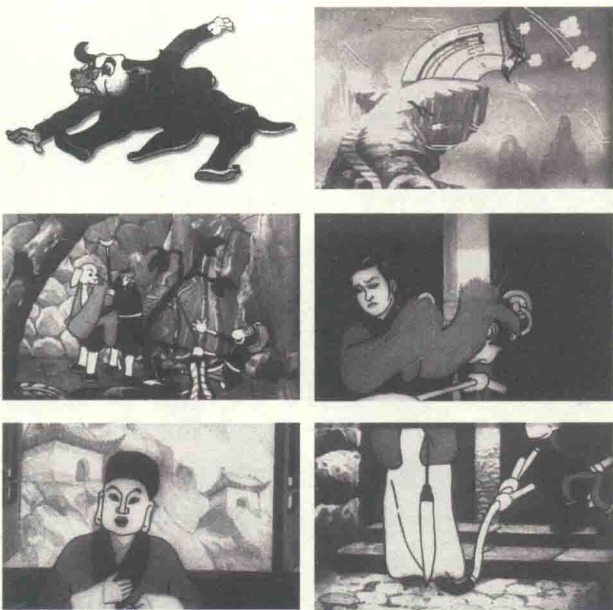


图 1-1 《铁扇公主》

《铁扇公主》(1941年),导演为“万氏兄弟”,中国联合影业公司出品,影片情节出自《西游记》中“孙行者三借芭蕉扇”一段。制作规模浩大,有一百多名制作人员,历时一年多时间完成,片长9700尺,放映1小时20分钟,是中国动画史上第一部长片,也创下了当时亚洲地区第一部长动画片的纪录。



图 1-2 《魁拔之大战元泱界》

《魁拔之大战元泱界》(2013年),王川导演,博纳影业集团出品,是天津市滨海新区青青树动漫科技有限公司出品的系列动画电影《魁拔》的第二部,影片延续了第一部《魁拔之十万火急》的故事,讲述了蛮吉、蛮小满等人乘坐曲镜一号到达涡流岛后,与第四代魁拔旧部十二妖展开第一战的故事。该片于2013年5月31日在全国上映。

制作完成的第一部动画长片《白雪公主和七个小矮人》(Snow White and the Seven Dwarfs)(图1-4),到刚刚在国内上映的《怪兽大学》(Monsters University)(图1-5),动画片的发展跨越了相当长的时间。

动画片由最早的逐张绘画和逐格拍摄演变到现在的数字动画片,以二维手绘动画为主导的动画世界,逐渐被三维动画占据了半壁江山。动画风格和技术产生了日新月异的发展和变化。动画的播出形式也不再局限于影院和电视机,网络更为动画提供了广泛、自由的传播平台。

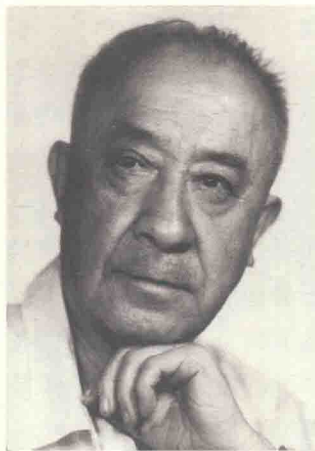


图 1-3 中国动画创始人之一——万籁鸣

万氏兄弟是指中国动画的创始人万籁鸣(1900.1.18-1997.10.7)、万古蟾(1900.1.18-1995.11.19)、万超尘(1906.10-1992.10)、万涤寰四兄弟。其中以万籁鸣的成就最高,成为四兄弟中的核心力量。1926年,万籁鸣及其兄弟们制作了中国第一部动画片《大闹画室》,标志着中国美术电影从万氏兄弟手中诞生。万籁鸣又于60年代完成动画长片《大闹天宫》,经过了近半个世纪的奋斗,他们为中国动画艺术做出了卓越的贡献。



图 1-4 《白雪公主》

《白雪公主》(1937年),导演大卫·汉德(David Hand),迪士尼出品,是世界电影史上第一部长动画片,该片于1937年12月21日在美国首映,此后在全世界许多个国家上映和重映,取得了巨大的成功。影片完美的故事、布景、音响、导演、动画、配乐和色彩让观众身临其境地进入到了白雪公主的奇遇中。影片在1938年的威尼斯国际电影节上获“最佳艺术奖”,同时获得了第11届奥斯卡特别金像奖。



图 1-5 《怪兽大学》

《怪兽大学》(怪兽电力公司2:怪兽大学, 2013), 导演丹·斯坎隆(Dan Scanlon), 该片是2001年皮克斯动画电影《怪兽电力公司》的前传续作, 讲述了毛怪萨利(Sully)和大眼仔迈克(Mike)如何在怪兽大学里成为朋友的故事。该片在前期创作中共绘制了100856个故事板图稿——这是皮克斯影片的最高纪录。该片上映后, 各方评价褒贬不一, 但总体来看, 影片的故事有些老套, 制作水准和搞笑情节还是比较出彩的。

距今2万年前西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内的壁画《奔跑的野猪》, 是人类试图捕捉动作的最早表现, 它的前腿及后腿被创作者重复地绘制, 这样就使这个原本静止的画像在视觉上产生了动感。它被认为是迄今为止人们所发现的最原始的有运动感觉的图像。

动画来源于人们对于记录运动的渴望, 但人类一直没有找到记录这种运动的方法。多种多样的绘画形式, 虽然能惟妙惟肖地描绘各种形象、神态、表情或者动作, 但这也只能将运动的某个瞬间绘画下来, 却不能再现真正的运动。这一状况直到1824年才终于有了改变的可能。

1.1.2 视觉暂留与似动现象

人眼在观察景物时, 光信号传入大脑神经, 需经过一段短暂的时间, 光的作用结束后, 视觉形象并不立即消失, 这种残留的视觉称“后像”, 视觉的这一现象则被称为“视觉暂留”。

视觉暂留(Persistence of Vision)是光对视网膜所产生的视觉, 在光停止作用后, 仍保留一段时间的现象, 其具体应用是电影的拍摄和放映。法国人保罗·罗盖在1828年发明了留影盘, 它是一个被绳子从两面穿过的圆盘。盘的一个面画了

一只鸟, 另一面画了一个空笼子, 当圆盘旋转时, 鸟在笼子里出现了。这证明了当眼睛看到一系列图像时, 它一次保留一个图像。

1917年, 德国实验心理学家对“视觉滞留现象”这种生理现象进行了深度的心理学解释, 阐述了“似动现象”, 为人类的运动视觉感知提供了心理学解释。实际上, 影视中表现的运动, 并不是真实的运动, 而是运动的幻觉。人们过去用“视觉暂留”(视觉残存)原理来解释电影是如何再现运动的, 其实真正起作用的并非生理因素, 而是心理因素。

电影表现一个简单运动过程的一段胶片, 是由许多记录运动瞬间的静止画格组成的。每个电影画格中的静止动姿只占有一定的空间位置。下一个画格中动姿占有空间是位移了的另一个空间位置。在一定的放映速率中, 人们能把相继位移的各个动姿连续起来, 由于“视觉暂留”的生理现象、网膜的映像运动系统容忍间隙维持连续的错位现象, 特别是认知记忆的心理作用, 产生了对对象在空间、时间中的运动幻觉。然而, 单独观看任何一个画格都察觉不出运动, 只能看到动姿。现实生活中, 一切事物的运动都是在时间、空间中持续不断进行的, 而人对运动的感受也是不间断的。银幕上出现的运动却是间断的, 它可以在任何一个瞬间中断、停止, 可以有大的时空跳跃, 也可在任何一个瞬间连接、延续两个无关的动作, 甚至可以时空颠倒、穿插和反复。人们看电影和电视时能连接中断的动作, 接受时空跳跃, 承认动作延续, 理解时空颠倒, 皆因影视再现的运动对视听觉器官的刺激引起了人们记忆中同样经验的“再认”和“重现”。这就是人们认同的心理因素。

“视觉暂留”和“似动”原理的典型应用是1832年比利时年轻的物理学家约瑟夫·普拉托(Joseph Plateau)发明的“诡盘”(Phénakistiscope), 这是在镜子里观看的一种锯齿形的圆盘。普拉托由制造“诡盘”得出一个理论, 这样的带有缝隙的圆盘能够使一系列静止的不同姿态的人物产生运动幻觉, 见图1-6。这表明了电影拍摄和放映原理的诞生,

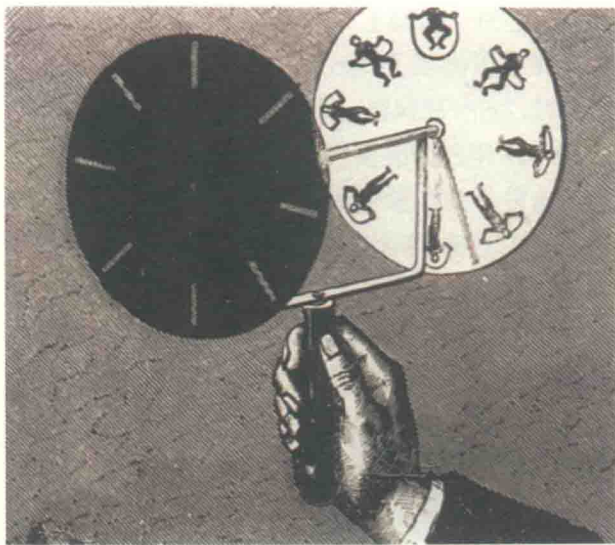


图 1-6 约瑟夫·普拉托发明的“诡盘”，1832年

为电影的拍摄和放映提供了理论基础。

格式塔心理学以完形原理对影像似动现象进行了心理学解释。影片的一幅幅静态画格以每秒16格或24格的速度连续呈现，会产生似动和深度感的幻觉，这不仅是由于生理的视觉暂留现象，而且还有赖于把影像组织成更高层次的动作整体的“完形”过程，是大脑积极参与认同的结果。

1872年，英国人爱德华·幕布里奇在旧金山利用一次和别人打赌的机会完成了一个摄影试验。幕布里奇建立了一个庞大的实验室，里面包含了24个暗房，每个暗房都有一个摄影师和一台相机。马奔跑经过时，24个摄影师依次拍下奔马经过时的影像。听起来如此简单的试验，却耗费了数年的时间才得以完成。通过这一系列的装置，幕布里奇最终把马跑的速度和动作姿态拍摄了下来，见图1-7。这个实验将物体的运动定格了，为电影的拍摄提供了实践的可能。这个实验实现的方法和使用的设备在今天看起来粗陋不堪，却成为电影摄影机的雏形。

动画产生在电影之前。普拉托、斯丹普费尔、埃米尔·雷诺都是动画的创始人，尤其是埃米尔·雷诺，在艺术性、幽默感与人情味方面，至今还无人能相匹敌。但是，动画片的普及还有待于动



图 1-7 爱德华·幕布里奇拍摄的马的奔跑定格，1872年

画和摄影技术相结合。这一点由于美国的一个发明而终于做到了。1907年，在维太格拉夫公司的纽约制片厂里，有一个无名的技师发明了“逐格拍摄法”。

根据这样的方法，詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿拍摄了《闹鬼的旅馆》(The Haunted Hotel)、《一张滑稽面孔的幽默姿态》(Humorous Phases of Funny Faces)。在这些影片里，布莱克顿利用逐格拍摄的方法，使原本没有生命的物体动了起来，仿佛为其注入了灵魂一般。这种拍摄技巧不但为后来的电影特技提供了方便，更开创了一个动画的门类——定格动画（逐格动画）(图1-8)。



图 1-8 詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿

《闹鬼的旅馆》于1907年2月23日在美国上映，《一张滑稽面孔的幽默姿态》于1906年4月7日上映。由詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿(J. Stuart Blackton)导演。

思考题：

1. 动画的起源究竟是什么？
2. 动画和电影的关系是什么？

1.2 动画的视觉与听觉**1.2.1 概念**

“视听语言”可以拆分为“视”、“听”和“语言”，这看起来有些奇怪。“视”是指视觉，即影像。“听”是指听觉，即声音。视觉和听觉都是人的感觉。“语言”是什么呢？显然，这里的语言不是我们沟通交流用的话语。事实上，这里的语言是指动画的艺术语言。

艺术语言又称艺术语汇，指的是各种艺术体裁塑造艺术形象、传达审美情感时所使用的材料和工具。艺术语言是艺术作品形式的基本构成要素。艺术作品的特定内容必须借助于一定的艺术语言才能表现出来，成为可供人们欣赏的对象。没有艺术语言，也就没有艺术作品的存在。各个艺术门类，在长期的艺术发展中，都形成了自身独特的艺术语言。如绘画以线条、形状、色彩、色调等艺术语言，构成绘画形象；音乐以有组织的乐音、旋律、节拍、速度等艺术语言，构成音乐形象；建筑以空间组合、形体、线条、色彩、光影、质感和装饰等艺术语言，构成建筑形象；工艺美术以质材、造型、色彩、装饰等艺术语言，构成工艺形象；电影以画面及画面的组接即蒙太奇，构成电影形象等。

人对世界的感知方式包括视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉五种，欣赏电影时，人依赖的是视觉和听觉（某些4D动画电影增加了观众的触觉感受，但并非当前的主流），所以，动画主要靠视觉和听觉来表达故事，传递情感，其中又以视觉为第一要素。所以，我们经常说“看电影”而不是“听电影”、“摸电影”……

为什么人会坐到银幕前面、电视机前面、显示器前面来欣赏一个个动画作品？为何在观影的过程中，人的情感会产生起伏变化？这正是影视艺术作品的奇妙之处，动画当然也是如此。动画

作品的视觉元素和听觉元素以某种方式结合，同时作用于观众的感官。观众的情感便被调动起来了。情不自禁的观众会投入到动画所描绘的故事中，会跟随动画角色一起完成一段人生的冒险。

视听元素，也就是观众在银幕上、电视机上、显示器上所看到，在扬声器中听到的一切内容。这些内容都是有意义的，都是创作者的主观安排或者选择。如果从观众的角度来说，他们看到的是角色是否漂亮、帅气，声音是否甜美、带有磁性，他们在什么样的环境里活动，说了什么，做了什么，同其他人发生了什么关联。一般而言，观众得到的是一种综合的感受和体验，观众用不着分析是什么内容让自己产生了这样那样的感受。

然而，从创作者的角度来说，如果想要打动观众，就必须明确创作中诸要素的作用，明确他们对观众所产生的影响。所以，动画创作，尤其是商业动画创作应该都是比较理性的一种创作行为，要分析观众，要体会观众的心理，要通过视听元素的有规律的、有目的的安排，以达到理想的效果。

视觉元素从创作方面可以归纳为镜头、景别、空间与构图、拍摄角度与运动、色彩、光线，声音元素可以归纳为人声（主要指对白、旁白）、音乐、音效。语言就是指这些视听元素的选取和组织。如果用做菜来比拟的话，这些元素就是食材，语言则是指食材的选择、配比与烹制，其中剪辑可以比拟为烹饪的过程，要特别注重各种食材的搭配，入锅的先后顺序和火候，只有各个细节配合到位，方能烹饪出色香味俱全的美味佳肴。

1.2.2 视听语言的发展简史——视听语言的前世今生

视听语言的发展经历了很长的历程，电影被发明时，没有人意识到视听规律这个问题。所以最早的电影是纯粹记录形式的，如《火车进站》(The Arrival of the Mail Train)、《水浇园丁》(Tables Turned on the Gardener)，此时的电影处在启蒙阶段，全部为单镜头拍摄，伟大的电影发明家和创作者还没有意识到电影可以停机再拍。由于对

电影的认识刚刚起步，人为参与的程度还低得可怜，通常的电影就是将摄影机放到某个位置，一切在摄影机视野里出现的事物都被拍摄下来，形成电影。虽然是单镜头，但是，创作者们意识到了电影应该可以表现故事，认识到了物体运动在电影中的表现力，这已经十分了不起了。

《火车进站》是法国人卢米埃尔兄弟（Auguste Lumière/Louis Lumière）在1895年秋冬之交在巴黎萧达车站月台上拍摄的，于1896年2月2日上映。这是电影的发明者卢米埃尔兄弟拍摄的世界第一部影片，就是这些情节简单的近乎粗陋的短片，开创了电影的历史。卢米埃尔兄弟向大众展现“火车进站”的画面时，观众被几乎是活生生的影像吓得惊惶四散。火车进站的镜头也象征了电影技术发展的源起。本片只有17米长，用当时的手摇放映机减低了速度，可以放映1分钟左右。

从梅里埃开始，电影进入了多镜头时代，这一时代发明了电影特技，包括停机再拍、慢动作、快动作、叠化等，故事开始复杂化。此时电影的题材以神话、科幻为主，场景多以人工布置为主，一切参照舞台演出的形式进行。

大约1904年前后，电影《火车大劫案》（The Great Train Robbery）被拍摄出来，这又是电影视听语言的一个发展高峰。首先，电影里出现了多场景，分镜头表现，景别上开始出现特写镜头。其次，从影片结构来看，影片利用多个空间完成叙事，情节推进的过程中，出现了平行蒙太奇的手法（虽然那时并没有蒙太奇的概念），使用了交叉剪辑的方式。

1915年，美国导演大卫·格里菲斯拍摄了《一个国家的诞生》（The Birth of a Nation），这部电影共1200多个镜头，使电影表现潜力得到空前的发挥（图1-9）。从这个电影开始，景别作为一种电影手段被广泛采用，远景与特写的创造运用，使不同景别具有不同的意义，使景别的运用规范化。影片构成单位改变，由多个镜头构成不同的段落，再由段落构成影片。大卫·格里菲斯后期拍摄的《党同伐异》（Intolerance）出色地创造出了“最后一分钟营救”手法，这为以后的电影设立了标杆，这样的



图1-9 《一个国家的诞生》

《一个国家的诞生》是美国电影史上最具有影响力也最具争议性的电影之一，也因为电影播放时间长达3小时，成为有史以来，世界上首部具有真正意义的商业电影。此片由大卫·格里菲斯（David Llewelyn Wark Griffith）执导，情节设定在南北战争期间及战后，于1915年2月8日首映。由于拍摄手法的创新以及对白人优越主义的提倡和对三K党的美化，引起了广泛争议。

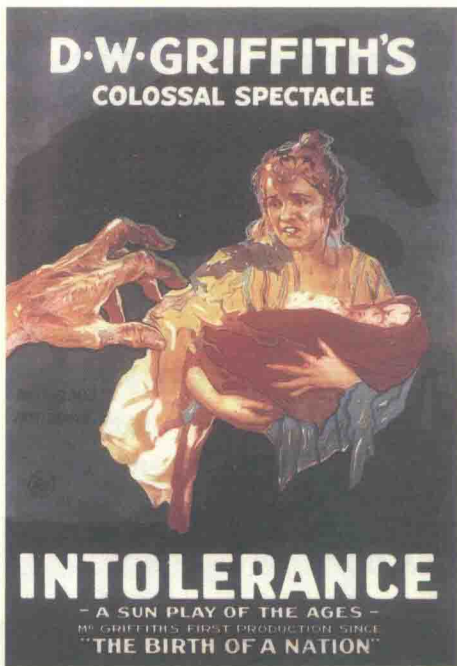


图1-10 《党同伐异》

《党同伐异》由大卫·格里菲斯编剧并导演，于1916年8月5日在美国上映。影片由四段相隔数千年互不相关的故事连缀而成：“母与法”、“基督受难”、“圣巴多罗缪的屠杀”、“巴比伦的陷落”。四段故事反映了一个共同的主题：祈求和平，反对党同伐异。格里菲斯描述他自己的构想：四个大循环故事好像四条河流，最初是分散而平静地流动着，最后却汇合成一条强大汹涌的急流。四段故事不是一个个单独展开，而是交替进行，十分大胆而又流畅地把时间相距甚远的事件联系在一起，平行交替叙述造成逐渐紧张强烈的情绪而达到最高潮。影片在影像结构、叙事结构以及镜头运动、剪辑节奏上的创新对世界电影的艺术表现手法影响极大，被认为是最早的经典影片之一。1958年，在布鲁塞尔国际博览会上，它被评为电影史上12部最佳影片之一。



图 1-11 《战舰波将金号》

《战舰波将金号》，导演谢尔盖·爱森斯坦，是俄国 1905 年革命 20 周年的献礼影片，讲述了敖德萨海军波将金号战舰起义的历史事件。影片具有史诗般的规模，主题重大，既有宏伟的群像，又有细节的描写。敖德萨阶梯大屠杀一段不仅气势磅礴，而且蒙太奇切换充分体现了惊心动魄的场面和感情的起伏。随着这部影片的诞生，爱森斯坦的蒙太奇理论向前发展了一大步，对世界电影的影响也更明显了。这部电影被广泛认为是世界影史上最伟大的影片之一。影片由“人与蛆”、“后甲板上的悲剧”、“以血还血”、“敖德萨阶梯”、“战斗准备”五大部分构成。

手法在今天的电影中仍被广泛使用(图 1-10)。另外，他还创造出了圈入圈出、屏幕分割等特殊拍摄手段。所以，大卫·格里菲斯也被誉为“美国电影之父”。

在电影蓬勃发展的基础上，苏联的普多夫金进一步研究结构性剪辑，把格里菲斯的分镜头理论化。爱森斯坦则更进一步地提出了蒙太奇的概念，将视听语言理论系统化。爱森斯坦还将蒙太奇理论应用到自己的电影创作中，电影《战舰波将金号》(Battleship Potemkin)中的精彩段落“敖德萨阶梯”就是其中的代表(图 1-11)。在以后的电影中，视听语言逐渐丰富和完善，形成了今天比较成熟的视听语言理论体系。

动画的发展也经历了由简单的动作表现到复杂的视听语言的过程。1914 年，美国人温瑟·麦凯创作了动画片《恐龙葛蒂》(Gertie the Dinosaur)，每一帧的背景和前景人物都要重复地画，由于线条的重复绘制不完全对位，在运动时便产生了抖动，但这个影片十分生动有趣，引起了巨大的反响(图 1-12)。不过，此时的动画也是采用单镜头的方式完成的，摄像机固定不动，角色在镜

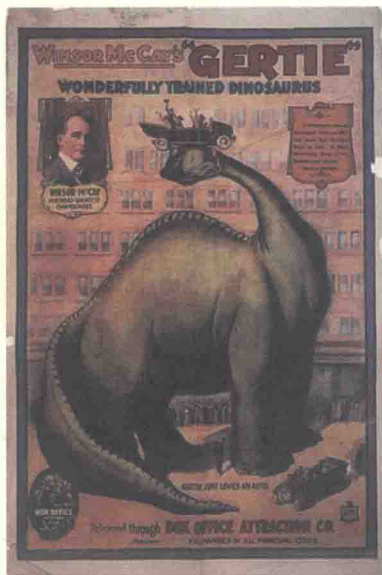


图 1-12 《恐龙葛蒂》
2006 年法国昂西(Annecy)国际动画电影节上，本片被评为“动画的世纪·100 部作品”第一名。本片拍摄于 1914 年，一只叫 Gertie 的雌性恐龙按字幕所示做出一个个动作，期间，她有时乐意，有时不乐意。影片当年曾让美国观众大为吃惊，当时动画仍是新事物，真人与动画相结合的构想亦是超前。该片导演温瑟·麦凯(Winsor McCay)当之无愧是动画片的先驱之一。

头面前表演，这和早期电影《水浇园丁》非常相似。

1914 年，布雷首先取得了“多层摄影法”的专利权，后又分别取得了“绘画影调”以及“赛璐珞动画制作工艺”的专利权。“赛璐珞动画制作工艺”以赛璐珞胶片取代以往的动画纸，结合“多层摄影法”，动画师们不用再重画每一格的背景，而是将人物单独画在赛璐珞片上，把衬底背景垫在下面叠加拍摄。这种技术不仅提高了工作效率，改善了影片的画质，更使制作动画影院长片在人力和财力上成为可能。

1928 年，华特·迪士尼(Walt Disney)创作出了第一部有声动画《汽船威利号》(Steamboat Willie)，1937 年，又创作出了第一部彩色动画长片《白雪公主和七个小矮人》。他逐渐把动画影片推向了巅峰，在完善了动画体系和制作工艺的同时，还把动画片的制作与商业价值联系起来，被人们誉为商业动画之父。时至今日，迪士尼已经发展成为一个庞大的动画帝国。动画视听语言的发展以电影视听语言为基础，结合动画本身的特点，不断丰富完善，逐渐形成了今天比较系统而成熟的完整体系(图 1-13)。

影视动画视听语言是影视动画创作的一般性规律，但不是一成不变的铁律，也不是不能逾越的法律。影视动画的视听语言一直在发展和完善着，原有的规则也不断被打破，甚至被否定。随