

21世纪高等院校
美术专业新大纲教材
21 SHI JI GAO DENG YUAN
XIAO MEI SHU ZHUAN YE
XIN DA GANG JIAO CAI

编著 / 冯文

安徽美术出版社 ANHUI MEI SHU CHUBANSHE

动画

视听语言



21SHIJI
GAODENG
YUANXIAO
MEISHU
ZHUANYE
XINDAGANG
JIAOCAI

21世纪高等院校美术专业新大纲教材

动画视听语言

编著 冯文

DONGHUA
SHITING
YUYAN



安徽美术出版社

21 世纪高等院校美术专业新大纲教材编委会

主任 牛 昕 巫 俊
副主任 武忠平 曾昭勇 黄 凯
委员 (按姓氏笔画顺序排列)

马忠贤	王 峡	王 健	方福颖
冯 文	叶 勇	田恒权	石祥强
刘 刚	刘 临	刘明来	刘 超
江 河	李 杰	李龙生	李方明
李华旭	李功君	李四保	李永春
李锦胜	庄 威	孙志宜	孙晓玲
邢 瑜	汪炳璋	吴纯玉	吴同彦
何健波	季益武	陈 可	陈 林
陈 琳	陈尚勇	周宏生	易 忠
孟卫东	张 彪	张玉春	张正保
杨自龙	杨天民	杨晓军	杨晓芳
胡是平	赵文坛	高 飞	高 鸣
贾 否	钱 涛	陶 宇	黄 凯
黄少华	黄匡宪	黄朝晖	黄德俊
鹿少君	董可木	傅 强	傅爱国
鲁 榕	谢海涛	蒋耀辉	翟 勇
翟宗祝	潘志亮	魏鸿飞	

策 划 曾昭勇 武忠平
本册主编 贾 否
编 著 冯 文
责任编辑 赵启芳
装帧设计 武忠平 徐 伟

图书在版编目 (C I P) 数据

动画视听语言 / 冯文编著. —合肥: 安徽美术出版社, 2007. 8

21 世纪高等院校美术专业新大纲教材
ISBN 978-7-5398-1794-1

I. 动… II. 冯… III. 动画片—电影语言—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 111233 号

21 世纪高等院校美术专业新大纲教材

动画视听语言

编著: 冯文

安徽美术出版社出版

(合肥市政务文化新区圣泉路 1118 号)

出版传媒广场 14F 邮编: 230071)

安徽美术出版社网址: <http://www.ahmscbs.com>

全国新华书店经销

安徽联众印刷有限公司印刷

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 5

2007 年 10 月第 1 版

2007 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5398-1794-1 定价: 32.00 元

发现印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换。

敬告: 鉴于本书选用作品的部分作者地址不详, 应付稿酬敬请见书后与该部门联系: 合肥市跃进路 1 号 安徽省版权局 中国著作权使用报酬收转中心 安徽办事处。

序

发展高等院校的人文学科教育，加快高等艺术教育的发展，这是推进素质教育、调整和改进高等教育的专业结构、促进高教事业发展的需要，也是促进高校学生的全面发展的需要。随着党中央国务院关于推进素质教育决定的实施，各地高等院校重视人文学科教育、重视艺术教育的风气正在形成。目前，全省已有30余所高校开设了美术、艺术设计等专业，还有若干民办高校已经或正在筹备开办这些专业，没有开办这些专业的高校，也大都建立了艺术教育中心或艺术教育教研室，对其他专业的在校学生进行人文和艺术教育。全省高等院校的艺术教育呈现出蓬勃发展的局面，形势非常喜人。

高等院校的艺术教育是推进素质教育的重要形式，也是提高当代大学生人文素养的重要手段。我们的高校毕业生不仅要有自己的专业知识和技能，要有良好的道德品质，而且要有一定的艺术和审美的素养，要有能够欣赏音乐的耳朵和感受形式美的眼睛，要有一定的艺术表现和创造能力，这才能真正成为全面发展的人，才能适应当今社会发展的需要，从而为社会多作贡献。

在高等院校进行艺术教育，不仅要抓好普通专业的大学生艺术教育，而且要办好艺术教育的专业。要通过加强学科建设，使我们已经或正在筹备开办的美术、艺术设计或其他专业的教育水平和教学质量得到提高，从而使质量水平的提高与总体量上的扩张同步发展。这就需要加强艺术教育的科研力量，促进学术交流，重视师资培训，抓好教材建设。其中，编写出版和推广使用高校通用的艺术教育专业教材，是提高艺术教育的水平和质量，加强学科建设的重要环节。

编写高等院校通用的艺术教育专业教材，是艺术教育的基础性工作，因而是一件大事。古人把著书立说视作“经国之大业，不朽之盛事”，这是很有道理的。为了做好这项工作，一要认真研究和把握教育部近年来颁发的有关学科的教学大纲和课程标准，在充分体现规范和标准要求的前提下，编出高校使用的教材，实现“一纲多本”；二是要切实面向教学实际，准确把握高校艺术教育专业相关学科的实际

状况，使编出的教材既能真正符合高校教学工作的实际需要，又能体现新的艺术教育科研成果和专业特色。只有在质量有保证，内容有特色，老师易教，学生易学的前提下，教材才能真正在高校推广开来。

由安徽美术出版社组织编写的这套教材，集中了全省以及外省、市有关高校一批专家学者、资深教师和艺术家的集体智慧，吸取了艺术教育科研工作的最新成果，也基本符合教育部颁发的教学大纲的基本精神和我国高校艺术教育的实际，适合各校艺术教育专业教学使用。这些专家呕心沥血，数易其稿，终成鸿篇，可喜可贺。我向同志们表示衷心的感谢。感谢他们为高等院校的艺术教育提供了优秀的通用教材，为高等艺术教育的学科建设奠定了坚实的基础，为进一步调整和改进高等艺术教育的专业结构提供了重要的条件。

当然，教材的建设和学科的发展一样，都不是一蹴而就的，而是需要一个过程，需要坚持数年的努力奋斗。目前推出的这套艺术教育类教材，包括美术教育和艺术设计两大类，与各地院校的专业设置是相配套的，在各高等院校推广使用过程中，肯定还需要不断吸收科研和教学的新成果，需要不断的修改和完善，使这套教材也能与时俱进，逐步成熟。我们设想，经过若干年的努力，一套更加完善成熟的艺术教育类高校教材必将形成，高等艺术教育学科建设也将得到进一步发展。

这套高等院校艺术教育教材已经编写完成，付梓在即，组织者、编写者和出版者要我说几句话，我乐见其成，写了自己的一些看法，和同志们交流。是为序。

徐根应



目录

概述	1
第一节 什么是动画视听语言	1
第二节 动画视听语言的分类与特点	6
第一章 镜头	9
第一节 景别	9
第二节 摄影机角度	11
第三节 摄影机运动	13
第四节 焦距	17
第二章 轴线	19
第一节 关系轴线	19
第二节 运动轴线	25
第三章 场面调度	28
第一节 角色调度	28
第二节 镜头调度	30
第四章 色彩与光影	34
第一节 色彩设计概述	34
第二节 光影造型概述	39
第五章 声音设计	43
第一节 声音设计的内容	43
第二节 音画关系与应用	49
第六章 剪辑	53
第一节 连戏剪接	53
第二节 蒙太奇	58
第三节 转场	66
第四节 特殊速度表现	70
术语表	72
参考书目	73
后记	74



动画同时具备绘画与电影这两门艺术的特性。美术基础、软件使用等属于动画创作中的“内在构成”，也就是画面设计。而动画作为一项视听传播工具，还需要“外在架构”来组织画面中的元素，并将多个画面组接在一起，达成叙事的目的，这就是所谓的“视听语言”。画面设计与视听语言是密不可分、互相影响的，结合这两者才能形成一部完整的动画片。

“视听语言”之所以被称为“语言”，在于其拥有独特的规范系统。视听语言的规范来源于模拟人的视听感知经验。作为艺术形式，视听语言贵在其独特性；作为传媒符号系统，视听语言必须规范化。动画创作者学习视听语言，是为了能用最有效、最强烈的方式，使观众在正确的时间内接收到正确的信息。

视听语言的发展历程可以说就是电影的发展历程，它与摄影技术的进步、审美观的变化息息相关。也就是说，视听语言是不断变化与演进的，它并非一成不变地遵循着死板的规则。动画的视听语言来源于电影，而更胜于电影，由于没有拍摄技术、拍摄环境、演职人员等方面的限制，动画视听语言的内容可以比电影视听语言更加丰富和理想化。

此外，根据影片传播途径的不同，动画视听语言也会有不同的特点，影院动画片、电视动画片、动画短片等都拥有其独特的叙事方式。

第一节

什么是动画视听语言

一、动画视听语言的定义

动画视听语言，顾名思义是指由“视觉”与“听觉”两方面综合而成的一套“语言系统”，是对动画片中画面、声音艺术表现形式的总称。

“视听语言”的英文是Film Grammar，直接翻译就是“电影的文法”。如同文学一样，视听语言拥有自己的单词、造句措辞、语型变化、省略、规律和文法，运用它可以讲述一个完整的故事。除此以外，视听语言还具有表现象征、暗示的作用。视听语言的规范来源于模拟人的视听感知经验，经过前人的摸索与实验，当今的视听语言已经形成一套成熟的艺术表现手段，其主要组成内容包括：镜头、镜头的拍摄、镜头的组接、声画关系。

视听语言同时也是大众传媒中的一种符号编码系统，是在影片与观众的相互作用下逐渐形成的。它既处于不断创新与日益多样化的发展变化之中，又具有为人们共同接受和理解的约定性。作为一个观众，正确地理解影片所传达的信息，需要通过一定的观影经验。相比之下，创作者对于视听语言的学习更为重要，因为需要传播信息，需要保证信息传达的畅通、准确。

动画的视听语言源于电影，而比电影更具有技术上的进步与思维上的自由。电影是对现实生活的再现，电影导演以省略与强调的手法将现实的场景附加上自己叙事的意图。而动画的视听语言则更加符合人类“意识流动”的思维特性，可以随心所欲地通过自由的摄影机运动、景别、角度来表现角色的内心情感、情绪变化，还可以任意转换视点与时空。时至今日，在实拍电影当中许多摄影机无法完成的画面效果，也都以电脑动画技术来制作。动画的技术进步正在不断地为创作者的想象力提供着更大的发挥空间。

视听语言可以说是我们影视“行当的学问”。同一个故事，不同的人来讲会有不同的效果，这在很大程度上是因为视听语言表现方法的不同。视听语言是形成影片风格的主要因素，而一部好的影片会让观众感到“所有镜头都恰到好处”。作为动画专业的学习者，我们除了需要学习电影视听

图4 西洋镜

动画在发明之初,被视为一种“视觉游戏”。人们着迷于视觉暂留所造成的神秘幻象,但还没有人想到利用动画这种艺术形式来说故事。

图5 滑稽脸的幽默相

早期的动画创作者专注于研究角色的动作设计,大部分影片仅以一个镜头就完成了叙事。

图6 恐龙葛蒂

此片包含了完整的故事情节、角色个性,并采用对切的镜头将真人与动画角色巧妙地联系起来,十分富有娱乐性,是第一部注重动作的“拟真”与“夸张”的动画片。

语言的基本知识,还需结合动画艺术的特殊表现力,在符合观众所理解的视听语言的基础上,发挥动画夸张与幻想的特点。

二、动画视听语言的发展历程

视听语言会随着技术的进步和审美喜好的转变而改变。

1. 视觉游戏

动画的发明时间早于电影。但在动画发明之初,它仅被当作为一种杂耍或视觉游戏,以“手翻书”(flip book)(图1)、“魔术画片”(thaumatrope)(图2)、“幻透镜”(phenakistiscope)(图3)、“西洋镜”(zoetrope)(图4)等形式在小型聚会中流传。法国电影史将1877年8月30日定为动画的生日,那是法国光学家兼画家艾米尔·雷诺发明的“光实用镜”获得专利的日子。那时的动画以投影的形式播放,配合现场演奏的音乐与烟雾效果,是欧洲社交圈里流行的活动。在动画被发明之初,它仅仅被当作一种视觉幻象表演,还没有人尝试利用动

画来表现故事,更别说是表达情感和思想。

1906年,法国人艾米尔·柯尔运用摄影上的定格技术,用负片拍摄动画影片《幻影集》。这部影片不强调剧情,而着重发掘动画表现的可能性,如图像之间的转换与变形。柯尔的这种创作理念,将动画带向更个人化与图像自由发展的方向,开启了欧洲动画艺术实验。而此时美国的动画片《滑稽脸的幽默相》(图5)则以娱乐为目的,讲述了一个简单的情节。这两部影片成为动画两大流派——叙事(主流商业动画片)、非叙事(艺术动画片)的源头。从这两种对于动画艺术截然不同的理解出发,一代又一代的动画创作者衍生出了多样的创作美学观念与视听语言的发展道路。

2. 第一部说故事的动画片

1914年美国动画家温瑟·麦凯制作的《恐龙葛蒂》(图6)被视为动画史上的重要里程碑,因为此片包含了完整的故事情节、角色个性,并采用对切的镜头将真人与动画角色巧妙地联系起来,十分富有娱乐性。这是第一部注重动作的“拟真”



图1 手翻书

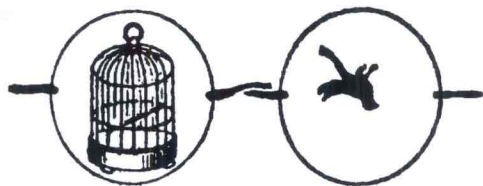


图2 魔术画片

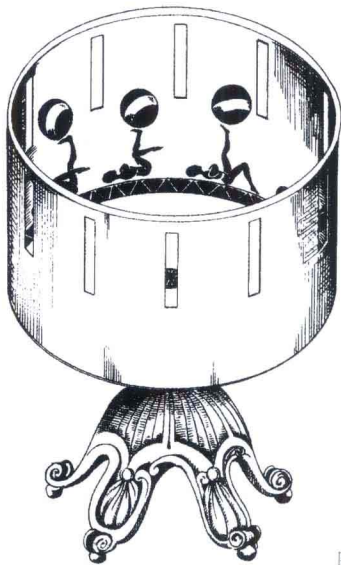


图4

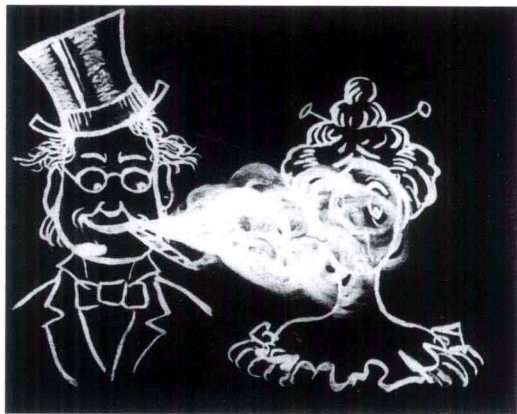


图5

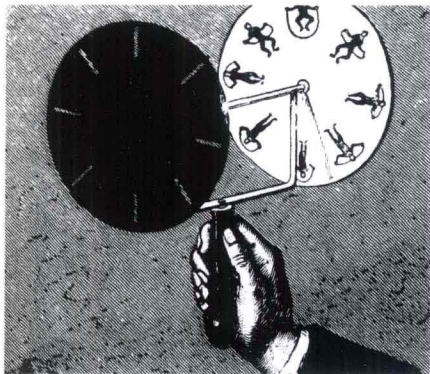


图3 幻透镜

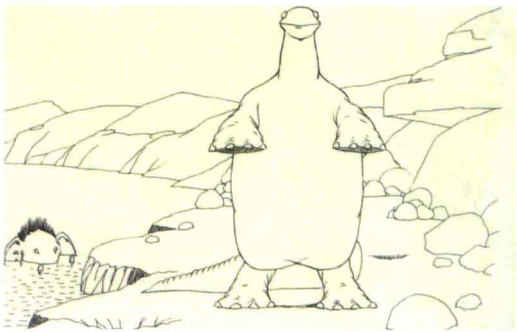


图6



图 7

与“夸张”的动画片，可以说自此开创了美式动画的时代。到了1915年，麦克斯·佛莱雪发明了“转描机”(Rotoscope)，这种设备的作用是将真人的动作准确地记录在赛璐珞胶片上。他在1916年到1929年创作的《墨水瓶人》(图7)和《小丑可可》，就是利用转描机创造出了活灵活现的角色动作，并且通过细致的镜头转换，将实景拍摄的景物与画纸上的动画幻象结合在一起。

美国早期动画片有采用真人实拍与动画结合技术的趋势，借由“逐格描绘”真人的动作来增加动画角色的真实感。此时动画片的发展着重于表现角色的动作，为美式动画的动作设计风格奠定了基础。但从视听语言发展的角度来说，此时的动画片并没有突破电影的成就，主要还是通过“单个”镜头完成叙事。

动画视听语言的发展历程，和电影摄影技术的进步息息相关。当电影创作者开始移动摄影机，调整镜头焦距，发现镜头与镜头组接能产生戏剧化的效果之后，视听语言的内容得到了飞跃性的拓展。

3. 电影视听语言的影响

电影最初是一种对现实的简单再现，卢米埃尔的《火车进站》或《工厂的大门》只是记录了现实生活的片段。1903年的电影短片《火车大劫案》第

一次采用了平行叙事的手法，并且使用了第一个特写(歹徒的枪口)，这个特写镜头带给当时的观众极大的视觉震撼，许多人甚至惊慌地跑出了戏院。当电影创作者开始意识到把各种不同的镜头有意识地组接在一起，镜头所表达的意义远远大于单个镜头本身时，真正意义上的视听语言就此诞生了。通过视听语言能够描述事件、传达感情与思想，让观众能够理解剧情并将感情投射其中，正如同人类其他的交流系统一样，视听语言所传达的信息具有“一加一不只等于二”的多层意义。

此外，电影史上“蒙太奇学派”的出现，为视听语言的发展带来巨大的影响。《一个国家的诞生》(1915年)尝试以不同角度、不同景别来拍摄同一场景；《战舰波将金》(1925年)中的“敖德萨阶梯”是著名的蒙太奇经典片段，通过镜头的并置与序列，延伸了银幕时间与空间，表现了多组角色的行动与情感，并通过多线交错与镜头节奏的推进，在最后完成戏剧性的高潮。蒙太奇的剪辑技巧与观念在经过前人大量的研究与探索之后，已经成为电影视听语言的精髓、一种“电影的思维方式”。

4. 听觉与色彩因素的加入

1927年发明了有声电影之后，声音逐渐成为与镜头画面同等重要的艺术表现手段。迪士尼公司于1929年推出的第一部有声动画片《蒸汽船威

图7 墨水瓶人

此片利用转描机创造出活灵活现的角色动作，并且通过细致的镜头转换，将实景拍摄的空间与画纸上的动画幻象结合在一起。

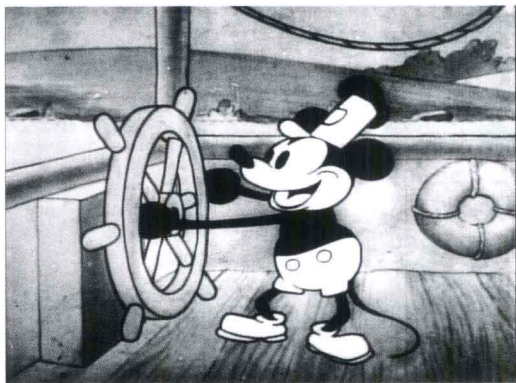


图 8

图 8 蒸汽船威利号

迪士尼公司于1929年推出第一部有声动画片。1927年发明了有声电影之后，声音成为与镜头画面同等重要的艺术表现手段。

图 9 白雪公主

迪士尼公司于1937年推出第一部彩色动画长片。

1935年，彩色电影的时代来临，电影具备了再现真实生活的基础，而对于动画来说，更是多了一个极其重要的视觉表达元素——色彩。自此，动画和电影在视听语言方面的发展与探索可谓齐头并进。

图 10 猫和老鼠

在电视的媒介特性与制作成本的限制之下，电视动画系列片着重于表现角色的动作，在视听语言上则倾向于尽可能的单纯、简约。

《蒸汽船威利号》(图8)，充分表现了声音与角色动作设计、情节创意之间的紧密关联。视听语言的基本元素——“活动影像”和“同步声音”已经完备，一部影片的视听语言设计开始涉及镜头内容、镜头形式、声画关系处理等多个方面。

1935年，彩色电影的时代来临，电影具备了再现真实生活的基础，而对于动画来说，更是多了一个极其重要的视觉表达元素——色彩。1937年，迪士尼公司推出第一部彩色动画长片《白雪公主》(图9)。自此，动画和电影在视听语言方面的发展与探索可谓齐头并进。

20世纪50年代初期，电视的发明改变了人们的观赏习惯，从而在很大程度上也改变了人们的生活习惯。为了减少动画片的制作成本与时间，制作者们采取了“有限动画”的制作方式。许多风格荒诞、造型夸张、节奏明快的著名动画片在此背景下诞生，例如《猫和老鼠》(图10)、《达菲鸭》、《兔



图 9

八哥》等系列作品。然而，在电视的媒介特性与制作成本的限制之下，电视动画系列片着重于表现角色的动作，在视听语言上则倾向于尽可能的单纯、简约。

5. 电脑动画时代的来临

动画的发展与科技的进步息息相关。1982年，迪士尼公司推出的《电子世界争霸战》(Tron)，是第一部在多个场景中使用了电脑三维技术的真人电影，该片在电影技术发展史上占有重要位置。《美女与野兽》(1991年)中，使用电脑三维技术制作了其中一段在宫殿中跳舞的场景。电脑技术的加入使得许多真实摄影机达不到的角度、运动效果成为可能，大力地推进了动画视听语言的可能性。《玩具总动员》(1995年)(图11)是第一部全电脑三维技术制作的动画影院长片，在全球创造了3亿6千万美元的票房记录，自此动画的发展进入了另一个新的纪元。

时至今日，电脑技术所应用的范围之广，使得在视觉效果方面，许多电影与动画片的界限越来越模糊。例如《指环王》、《哈利波特》等电影，使用了大量的电脑动画技术来创造奇幻、绚丽的虚拟世界，大部分实拍电影中或多或少地利用电脑动画技术来辅助表现某些效果。电脑技术的进步加上创作者的想象力，使得今日动画视听语言的发展进程可以说是“只有想象不到的，没有做不到的”。但技术永远是作为人类表达情感的辅助工具。视听语言的规律源自于人类自身感知世界



图 10

的方法，只有在叙事与情感表达清晰的前提之下，运用电脑技术来添加的视觉效果才能使观众感到满意。

6. 动画“电影化”，电影“动画化”

日本是和美国一样拥有强势动画工业的国家，在今敏（图12）、宫崎骏（图13）、大友克洋、押井守等导演的带领之下，日本动画开辟了一条与众不同的道路。他们不主张表现角色动作的夸张、弹性，而是深入角色内心世界，探求更深的情感，追求细腻、写实的绘制效果。在视听语言的运用上，借鉴写实风格的电影，成为世界动画的一道独特的风景。

动画从电影的视听语言发展中得到景别变化、镜头组接、摄影机位置等因素对叙事效果影响的经验，而电影则从动画中得到自由转换空间/时间、表现主义式的色彩/光影、象征性的声音等手法的启发。动画的视听语言就是这样不断地从电影中汲取营养，使之与自身的艺术特性相结合，从而逐渐茁壮成熟。

7. 艺术动画片的多样风貌

动画艺术从发展之初就开始分化并逐渐向两个截然不同的方向发展，其中艺术动画片着重于表现创作者个性化的思想、美学观念，在表现形式

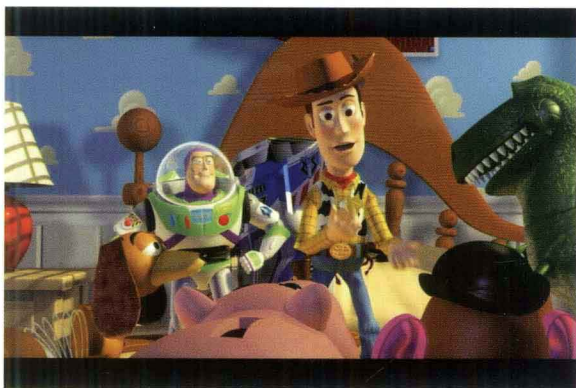


图 11

与视听语言方面，更是具有先锋的实验作用。20世纪20年代，一战后的欧洲，各种思潮风起云涌，电影与动画制作者开始尝试许多新的美学观念，这比新技术的发明更吸引他们的兴趣。许多在主流商业动画片里出现的新的视听语言应用方式，是来源于这些艺术动画片的探索成果（图14）。

动画的视听语言还会因为不同民族、文化而展现出多样的面貌。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》、《牧笛》等，它们充分展示了中国画写意、抒情的美学思想，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，动画片成为让世界认识中国的一个重要媒介。这两部水墨动画片，不但突破了传统思维中“水墨

图 11 玩具总动员

电脑技术的加入使得许多摄影机达不到的角度、运动效果成为可能，极大地扩展了动画视听语言的可能性。

图 12 红辣椒

图 13 千与千寻

日本动画开辟了一条与众不同的道路，他们不主张表现角色动作的夸张、弹性，而是侧重于深入角色内心探求更深的情感，追求细腻、写实的绘制效果。在视听语言的运用上，多向写实风格的电影借鉴，成为世界动画的一道独特的风景。



图 12 红辣椒



图 13 千与千寻



图 14

艺术不能动起来”的误区，更在内容上成功地将中式的情调视觉化了（图 15、图 16）。

第二节 动画视听语言的分类与特点

一、影院动画片

在数字技术尚未普及之前，电影与动画皆以胶片拍摄，在影院播放成为首要的传播途径。因为较昂贵的制作成本与封闭式的播放环境等因素，影院动画片逐渐形成了独特的美学风格。随着录像带、VCD、DVD 等发行渠道逐渐运作成熟，影院动画片的传播更扩大至各个家庭之中。虽然同样可以在电视上播放，但是影院动画片与电视动画片还是给观众截然不同的视听感受。

影院动画片分为短片和长片。短片通常在 30

分钟以内，现今，此种短片形式的影院动画多半是为了表现动画的实验性或是艺术性，属于艺术动画的范畴；影院动画长片则与电影的时间相同，为 90 分钟至 120 分钟，可以说是以动画形式制作而成的电影。

电影院是一个封闭的空间，在这个黑暗的空间中，屏幕是唯一的光源，也是观众目光唯一的焦点，屏幕上的任何细节，观众都能够看得非常清楚，因此精致的画面与细腻的角色动作表演，是观众对于影院动画片视觉上的基本要求。

电视动画片通常没有复杂的摄影机运动，重点放在表现镜头内角色的动作上，而影院动画片在镜头语言方面较类似于电影，包含丰富的镜头运动、多变化的景别、多层次的色彩与灯光、严谨的场面调度、规范的运动轴线等等。影院动画片的导演更重视运用各种视听手段来讲述故事，追求超越实拍电影的视觉冲击。影院动画片中时常运用航拍镜头或是大远景来表现壮阔的画面，这也是来源于影院大屏幕的特殊表现能力（图 17、图 18）。在音乐设计方面，影院动画片讲求全片有统一的风格，并且要求音乐在不干扰剧情发展的前提下，达到烘托气氛、渲染情感的目的。更有许多影院动画片直接以音乐来讲述剧情，例如迪士尼动画公司从《白雪公主》开始，就奠定了以歌舞叙事的传统。

现今，许多影院动画结合了数字技术，或是全部以数字技术输出画面，从而降低了拍摄成本，但完整的故事、紧凑的情节、精致的画面、细腻的角色

图 14 摇椅

使用色铅笔来绘制动画，可以产生十分流畅的笔触效果。“镜头”的概念不复存在，动作之间的转换与时空之间的跳跃，更符合人类“随心所欲”的意识状态。

图 15 牧笛

图 16 鹿铃

视听语言的规范来源于模拟人的视听感知经验，因此深受不同民族、地域的文化差异与审美习惯的影响。中国的水墨动画片来源于国画，留白、借景抒情、写意等独具民族风情的叙事方式令世界其他国家的动画家叹为观止。



图 15



图 16



图 17



图 18

色动作、优秀的音乐音效等，仍然是影院动画片不可缺的组成元素。

二、电视动画片

不同的传播形式具备不同的特色与优势，连带影响了动画影片的风格与制作方法。电视曾经强势地取代了广播在家庭中的地位，也改变了人们去电影院观赏影片的习惯。但是经过多年的发展，各种大众传播媒介的特性被界定得更为清晰，它们在各自的领域发挥着作用。现在的电影院因为有其不可取代的传播优势，依旧广泛存在，而电视几乎成为每个家庭必备的电器，是家庭娱乐最重要的工具，甚至影响家庭成员的生活方式。

电视的传播特性在于它的便利性，只要打开电源就可以观赏；但另外一方面，电视被放置在一个开放的空间中，观众的行动不会像在电影院中那样被限制，他们可以轻易地离开屏幕，或是受到其他事物的干扰而分心。因此，在电视上播放的动画片，必须在短时间内就吸引观众的注意，而且每次播出的时间不能太长，以“少量多餐”的原理分散在每一天播出，这是让观众容易集中精神观看并且留下印象的必要方式。

为了在电视上播放而制作的动画片，一般称为“电视动画系列片”，播出时间有5分钟、10分钟、20分钟等几种规格。电视动画系列片以量取胜，制作成本比影院动画片低廉许多，播出后要求得到即时的反馈与经济效益，这就使得电视动画片在构思与制作方面有许多与影院动画片不同的特色。

在电视动画系列片中，视听语言的设计主要是为了“突显角色动作的表现”或“辅助叙事”，因为制作成本与观赏环境的限制，电视动画的内容和剧本要比绘画技巧重要，顺畅的节奏与热闹的声光效果比起精美的画面更加吸引观众（图19）。日本与美国的电视动画片从漫画中得到许多视听语言的启发，时常利用对话框与特殊的表情符号来表达情感与营造气氛（图20）。

三、动画短片

片长30分钟以下的动画片被称为动画短片，依照其性质与资金运作方式的不同，又分为商业动画短片与艺术动画短片。

商业动画短片一般以叙事为目的，在较短的时间内要讲述一个故事，并吸引观众的注意力，因此其视听语言的运用必须精确、简练，可以说比动画长片更能考验出制作者的基本功（图21）。

而艺术动画短片的创作者则不以迎合观众的喜好为创作目的，它们多数通过较具实验性的形式来表达思想或是讲述作者本人对于人生独到的见解。艺术动画短片追求“形式”与“内容”的结合，在“形式”上，探索“动画可以怎么表现”，在



图 19

图 17 攻克机动队 2

图 18 埃及王子

影院动画片中时常运用航拍镜头或是大远景来表现壮阔的画面，这也是来源于影院大屏幕的特殊表现能力。

图 19 新世纪福音战士

因为制作成本与观赏环境的限制，电视动画的内容和剧本要比绘画技巧重要，顺畅的节奏与热闹的声光效果比起精美的画面更加吸引观众。



图 20

图 20 蜡笔小新

日本与美国的电视动画片从漫画中得到启发, 时常利用对话框与特殊的表情符号来表达情感与营造气氛。



图 21

图 21 鸟

商业动画短片以得到最多观众的喜爱为目标, 为了准确把握观众的反应, 其镜头内容的设计如同机械仪器般精密。本片在不到五分钟的时间里, 清楚地讲述了一个有趣的故事, 每一个镜头的时间、景别、摄影机运动都是“精心设计”的, 是视听语言应用的典范。

图 22 镜框

艺术动画短片在“形式”与“内容”上应有独特之处, 二者应相辅相成。本片通过“镜框”来暗喻社会阶层带给人们的桎梏, 镜框的价值代表了地位的高低, 用替换、抢夺镜框来表现人们的追名逐利。该片的形式独具创意, 并以此深刻表达了创作者对人生独到的见解。

“内容”上, 探索“动画可以表达什么”。艺术动画片在创作过程中不易受商业因素的干扰, 因此成为拓展新的动画视听语言的先驱(图 22)。

四、其他传播媒体

随着科技的进步, 各种新兴的传播媒体带给人们更普及、更方便的多元化资讯, 也让动画有了更广阔的展示舞台。新兴的传播媒体有这样的特点: 方便性、及时性、互动性、综合性。

制作网络动画的软件 Flash 易于操作, 使得非专业人士也能很快上手, 成为最方便的动画制作工具, 同时这种格式的动画易于在网络上传播, 不分国界不分地域, 可以及时地接收与观赏, 打破了传统传播媒介的时空限制。而现在移动设备上网的技术正在快速发展, 包括无线上网、手机上网、

网络电视等, 这使得未来人们可以随时随地地连接上网络。无论是为了工作目的查询资料, 为了娱乐目的而观赏影片、欣赏音乐, 还是为了与别人聊天、传输文件, 网络都是最快速、最方便的工具。未来, 网络将成为日常生活中必备的传播媒体, 而动画作为一种“内容产业”, 其需求量也会因为网络的发达而大幅增加。

传播媒介的无线化、娱乐化、个人化、互动化等趋势, 对于动画内容的影像风格与叙事方式产生了显著的影响。通过网络传播的动画制作周期较短, 内容以“创意”为贵。因为传播媒介传输与放映的技术限制, 大部分作品追求符合时尚潮流的主题、轻松易懂的内容、轻快或强烈的节奏、简约而显著的视觉效果。

思考与练习

1. 试分析、总结学习本课程前后对“视听语言”的认识与理解。
2. 请比较迪士尼早期短片与现代动画短片的差异。
3. 请描述各种不同类型动画片的特点, 包括影院动画片、电视动画片、动画短片、网络动画片等。



图 22

当我们在拍摄现场观察一位导演的时候，会发觉他常常低头静思，或是心思不知道飘到哪里去了，那是很正常的。因为导演要在脑中选择与组织一切，他必须在脑海中想象这部影片已经拍摄完成，他要想象影片剪接后的样子，还有观众观赏时的反应。

有人说，导演就是那个知道摄影机要摆在那里的人，也就是知道“镜头中会出现什么”的人。一部影片的好坏成败，就是建立在影片最小的组成单位——“镜头”上的。“镜头”指的是“摄影机开机到关机不间断拍摄的一个片段”。一部动画影片是由几百个甚至几千个镜头所组成。导演首先要抉择，摄影机和被摄物之间有多远的距离，有什么物件是在镜头中的，有什么物件是被排除在镜头之外的，等等，这就涉及一个镜头内所包含的各种元素，包括景别、摄影机角度与构图、摄影机运动、焦点透视、景深等等。

景别是指被摄物在画面中呈现的范围，一般分为远景、全景、中景、近景、特写。不同的景别大小取决于摄影机与被摄物之间的距离，以及所使用的镜头焦距长短等因素。

摄影机角度是指摄影机拍摄主体时的倾斜度，一般分为鸟瞰、水平角度、俯角度、仰角度、倾斜。

摄影机运动一般分为固定摄影与移动摄影，其中移动摄影又根据移动方式的不同而分为推、拉、摇、移、手持、升、降、旋转等。

焦距是指当镜头对焦于无穷远处时，影片面至镜头光学中心的距离；景深是指能在画面上获得相对清晰影像的景物空间深度的范围。

创作影片的过程就是一连串抉择的过程，镜头的尺寸（景别）、位置与方向（摄影机的角度/运动）的选择，都会影响镜头的效果。这些抉择的答案来源于一个问题：“观众现在需要看到什么？”除此之外，视听语言之所以为一种“语言”，

有其象征/隐喻的功用，学习“镜头”的基础知识之后，还要从实例中去感受各项元素在影片中所发挥的作用：例如特写通常展示了重要的讯息，仰视可以暗示被摄物的强势地位；以摇晃行走的摄影机运动方式来代表角色视点的“主观镜头”等。

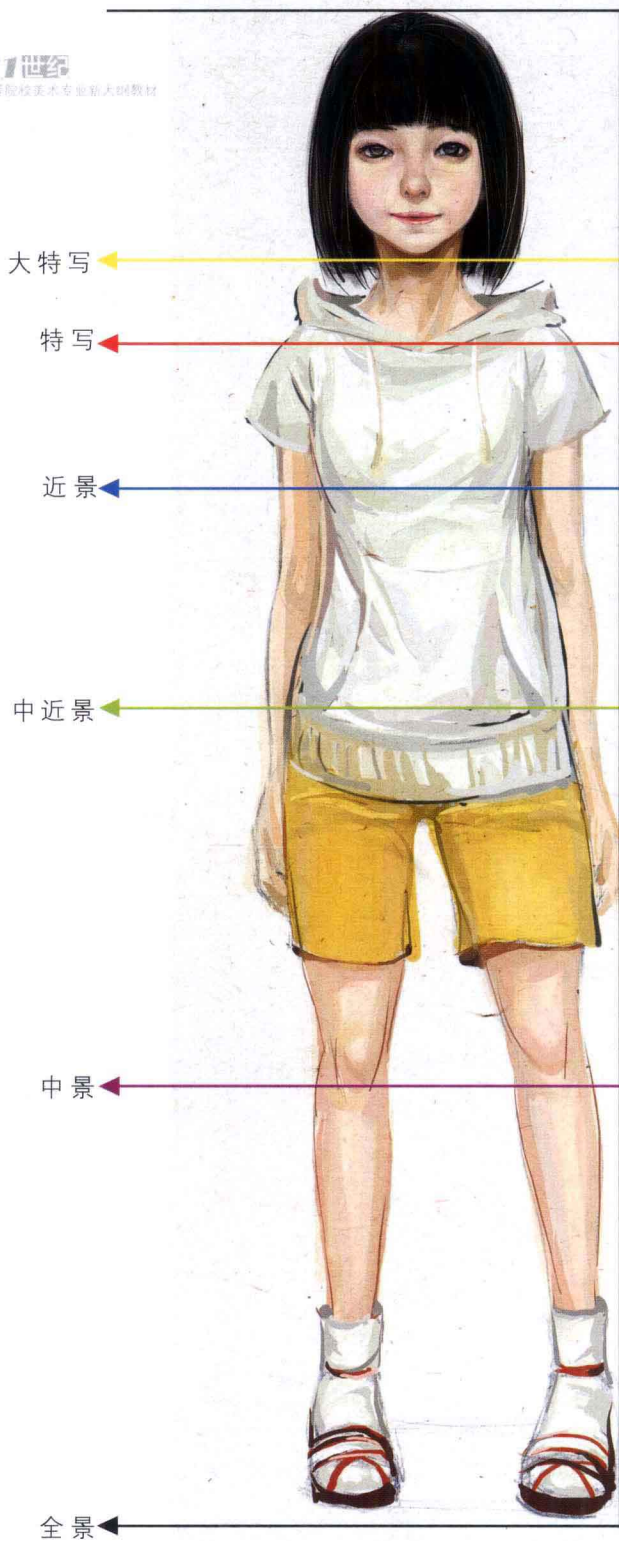
“镜头”的基础概念看似简单，却能衍生出千变万化的影像表现方式，初学者可先使用DV摄影机随时拍摄身边的事物，感受在不同景别、摄影机运动、景深等因素影响下形成的画面给我们带来的不同感受。尤其对学习动画专业的同学而言，在绘制动画时没有真实的镜头画面作为参考，必须在脑子里建立一台“虚拟摄像机”，因而我们必须熟练掌握镜头的各种基础表现方式。

第一节 景别

景别的差异取决于摄影机到主体之间的距离和所使用的镜头焦距的长短。景别一般可分为远景、全景、中景、近景、特写（图1-1）。一部讲究的叙事影片，不同镜头其景别的差异应该是导演有意识的安排，因为不同景别的画面，不仅有不同的叙事目的，还会让观众在生理和心理上产生不同的感受。

有社会学家指出，人与人之间的距离，显示了人与人之间的关系、感情和社会地位的差别。这反映在镜头设计中，即是角色与角色之间的距离，以及摄影机摆放的位置和角色之间的距离。因此，选用不同景别的目的不仅仅是完成其叙事的目的，更代表一种明确的、特定的心理暗示。

如同陌生的人们彼此之间会保持较远的距离一样，景别越大（也可以说角色和摄影机之间的距离越远），镜头中所包含的环境因素较多，传达的是一种较为冷静、客观的视点；反之，景别越小，



则包含更多导演的暗示，越能将观众带进角色的处境，同角色一起感受内心的情感起伏。卓别林就曾说过一句简约但富含深意的话：“喜剧用全景，悲剧用特写。”

远景（图1-2）：又被称为大全景，相当于从很远的距离观看景物，无法清楚地描述细部，它以展现环境为目的，角色在其中显得很小。

远景常出现在影片的开场或是一场戏的开头部分，用来展现故事发生的环境与规模，为其他景别的镜头提供空间的参考架构，因此也被称为“建立镜头”。

在动画片中，远景还有渲染气氛、传达情感的功能，在壮阔的景色之中，人物显得微不足道，仿佛被环境吞噬了——人被“物化”，从而用远景传递出一种悲壮的、孤独的悲剧气氛；远景也能顺应剧情的需要，通过景物渲染一种抒情的、诗歌式的情调。由于远景所包含的内容较多，为了让观众能够看清画面中的景物，镜头的时间相对来说会比较长。

全景（图1-3）：是表现人的全身或一个场景全貌的镜头画面。

全景中，角色的头部接近景框的顶部，脚则接近景框的底部，因此可以让观众看清角色的形体与动作，或角色与环境之间的关系。

中景（图1-4）：中景的界定范围是所有的景别中使用最广泛的，包括了角色从膝或是腰之上所拍摄的范围。

中景可以清楚地传达角色的动作与表情，此外还可以描述部分的背景环境。这样的景别是叙事和情感表达都能得到满足，因此是影片当中使用数量最多的景别，尤其是电视动画片，更是以中景的镜头为主。

近景（图1-5）：是表现角色胸以上的镜头画面，可以让观众看清角色的面部表情与细微动作，使观众更加融入剧情，贴近角色的内心世界。

特写（图1-6）：是表现角色肩部以上的头像、身体某个局部或是某一个物件细节的镜头画面。

特写是电影中刻画人物、描写细节的独特表

图1-1 景别



图 1-2



图 1-3



图 1-4

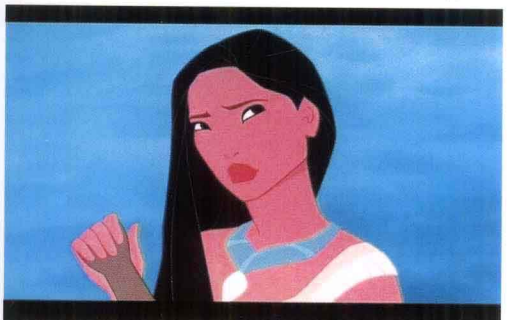


图 1-5



图 1-6

现手段，是电影艺术区别于戏剧艺术的最大特点之一。在动画片中，通过“巨大”的特写更可以创造出真实摄影技术所无法达到的“微观”效果。特写是展现影片中人物心理和戏剧内涵的最有力手段，它可以展现生活中最细微、最隐秘的事件，带给观众视觉上与心理上的强烈感染力。因为特写具备这种鲜明、特定的视觉效果，所以在影片中要谨慎使用特写镜头。

景别的大小是一种“相对”而非“绝对”的关系。景别小的镜头，其内容更加特定，更具有目的性。如果一个角色常使用特写，另一个角色常使用中景，那么观众会对特写的演员产生较强的认同感。

第二节 摄影机角度

我们可将镜头内所涉及的各种组成元素视为“视听语言”语系中的一个符号，它们承载了叙事或象征、隐喻的使命——当然也有些创作者不遵循这些规则，而使影片变得晦涩难懂或是缺乏表现力。摄影机摆放的角度也不例外，它大部分是为了模拟“角色的视角”，此外，它也能暗示创作者的某种主观态度。

水平角度的镜头在一部叙事动画片中占的比重最大，它接近一个旁观者的视线高度，客观地表现着剧情的发展，但同时也代表这种镜头角度缺乏戏剧性与形式感。

如果在一部影片当中，摄影机的角度突然发生了变化，那么这个镜头通常具有特别的意义：角度只是略有变化，则可能象征了某种含蓄的情绪渲染；角度变化趋向极端，则代表一个影像包含了重要的信息。常用的摄影机角度有鸟瞰、水平角度、仰角度、俯角度、倾斜等。

鸟瞰：是指直接从上空垂直俯视的画面，在实拍电影中类似于“航拍镜头”的效果，有一定的拍摄难度，而在动画片中正好可以无所限制地发挥创作者的想象力。这种摄影角度时常被用来表现景物的壮阔，或是代表飞翔在空中的角色的视点，

图 1-2 风中奇缘

远景：交待了环境背景，同时显示两个角色之间的距离与位置关系。

图 1-3 风中奇缘

全景：可以让观众同时看清两个角色的动作，和他们在环境中的位置关系。

图 1-4 风中奇缘

中景：中景是叙事影片中最常用的景别，可以清楚表现角色的姿态、情绪反应和彼此之间的互动。中景可作为一条中线，比中景大的景别（全景、远景）较为客观，比中景小的景别（近景、特写）更为主观。二者或是引导着观众去关注角色内心，或是有着特殊的指向性。

图 1-5 风中奇缘

近景：着重于表现角色的表情。

图 1-6 风中奇缘

特写：特写比起近景更加贴近角色的内心世界，具有强烈的情绪感染作用。