

高等院校艺术类专业系列教材

Aud io- Visu al

Language
of Animation

动画中的视听语言

张建翔 王珏殷 编著



武汉理工大学出版社
WUTP Wuhan University of Technology Press

高等院校艺术类动漫专业系列教材

Aud io- Visu al

Language
of Animation

动画中的视听语言

张建翔 王珏殷 编著



武汉理工大学出版社
WUTP Wuhan University of Technology Press

图书在版编目 (CIP) 数据

动画中的视听语言 / 张建翔, 王珏殷编著. — 武汉: 武汉理工大学出版社, 2009.4

(高等院校艺术类动漫专业系列教材)

ISBN 978-7-5629-2919-2

I. 动…

II. ①张… ②王…

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 (2009) 第 085469 号

整体设计: 杨 涛

责任编辑: 田官贵

出版发行: 武汉理工大学出版社

社 址: 武汉市武昌珞狮路 122 号

邮 编: 430070

网 址: <http://www.techbook.com.cn> 理工图书网

经 销: 各地新华书店

印 刷: 武汉精一印刷有限公司

开 本: 880×1230 1/16

印 张: 6.25

印 数: 1—3000 册

字 数: 250千字

版 次: 2009 年 4 月第 1 版

印 次: 2009 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 36.00 元

发行部电话: 027-87394412 87384729

传真: 027-87397097

策划人电话: 027-87395219

E-mail: yang91234@sina.com

(本书如有印装质量问题, 由承印厂负责调换)

高等院校艺术类动漫专业系列教材 编审委员会名单

主任委员：唐小禾 雷绍锋

副主任委员：陈孟昕 朱明健 王安霞 杨鲁新
刘小林 李 明 钱博弘 丛红艳
张建翔 杨学忠 丁肇成（台湾）

执行主编：朱明健

委 员：（以姓氏笔画为序）

于 瑾	王宏岳	方建国	牛美妮
王珏殷	刘 兰	刘 博	杨 勇
李 莹	陈 峰	张 健	杨 鹏
张开玮	余庆军	李根强	周 艳
罗 傑	郑方晓	侯晓霞	栾雪莲
章 洁	黄文山	黄文婧	蔡新元

目录

1 动画视听语言概论	1
1.1 视听语言的概念	3
1.2 视听语言的基本属性	8
2 动画画面的功能性	13
2.1 象征与隐喻	14
2.2 视点与视角	16
2.3 焦点与焦距	19
2.4 明暗与光线	20
2.5 画面与色彩	23
3 动画语言的基本作用	27
3.1 动画中的镜头	28
3.2 景别的划分及连接规律	28
3.3 镜头的基本运动	30
4 动画中的时间与空间	35
4.1 时间与空间的意义	36
4.2 动画中的时空处理	38
4.3 动画中时空的过渡	40
5 动画中的基本调度	47
5.1 轴线法则及调度	49
5.2 虚拟摄影机的调度	54
5.3 角色的调度	55
5.4 复合调度	61
6 动画中的声音运用	73
6.1 声音发展及意义	74
6.2 动画中的声画关系	75
6.3 动画片的音乐使用	76
7 动画视听的剪辑	81
7.1 剪辑的基本概念	82
7.2 画面剪辑的基本技巧	85
7.3 声音和画面剪辑	86
7.4 剪辑中时空段落的连接	87
7.5 复杂情况下的动作剪辑	89
8 经典动画电影段落分析	91
参考文献	95
后记	96



动画视听语言概论

[学习要点]

- 掌握视听语言的概念，了解影视视听语言的历史和重要人物、影片。
- 熟悉并了解动画片按照视听语言所分出的流派，以及具有代表性的影片。
- 了解并掌握动画视听语言的基本属性。

视听语言正在为也必将为更多的人群所掌握和使用。有人曾预言，在21世纪不懂得、不理解视听语言的人，将成为新一代的文盲。伴随着计算机运算速度的不断提高、数字视频设备价格的显著下降和CG技术的迅速普及，视听语言显然吸引了比以往更多的注意力，不再只是少量的学生有机会使用影像和声音去描述和渲染内心的构思和想法，而十年以前，这还仅仅是一个美好的愿望。当软件普及、技术门槛降低、成本低廉的现实摆在我们面前时，当大量普通人可操作计算机进行影像与声音的制作时，视听语言的重要性就更加清晰地显露出来。

视听语言的进步曾经推动过传统电影的发展，它作为电影创作的核心手段之一，呈现出巨大的生产潜力。纵观影视发展史上的伟大创作者，都在视听语言方面作出了

杰出的贡献——这使得他们的作品永垂青史。其中包括以大卫·格里菲斯为标志性人物的好莱坞经典体系，以谢尔盖·爱森斯坦为标志性人物的苏联蒙太奇学派，还有众多的欧洲电影大师如费里尼、安东尼奥尼、伯格曼、塔尔科夫斯基等。而美国、欧洲、日韩以及中国的杰出动画影视作品，也具有不同的视听语言风格（图1-1）。

当视听语言作为一门语言而存在时，并非像英语、法语、汉语等语言种类一样具有封闭的形态，即用一本语法教材可以穷尽该语种的全部体例和规则。视听语言具有开放性和不确定性。任何一本教程仅可能阐释了视听语言的部分规则——这通常表现为“学院派”的经典手法，但是，视听语言并非是一成不变的和不能发展的。在“学院派”的规则里，同机位、同景别的镜头相互连接是一种常识性的错误，但在新锐导演那里，这可能已经成为一种常见的手法，甚至是一种“标志”，关键的是，这根本没有影响观众对整部作品的欣赏和称赞。到了新兴的“DOGMA电影小组”那里，传统的视听语言已经被突破得千疮百孔，通篇存在的“错误”成了问鼎戛纳金棕榈奖的一种风格。出现这种“一两处错误扎眼，通篇错误反成为风格”的状况并非意外，多元文化和语境下的视听语言的确呈现出多

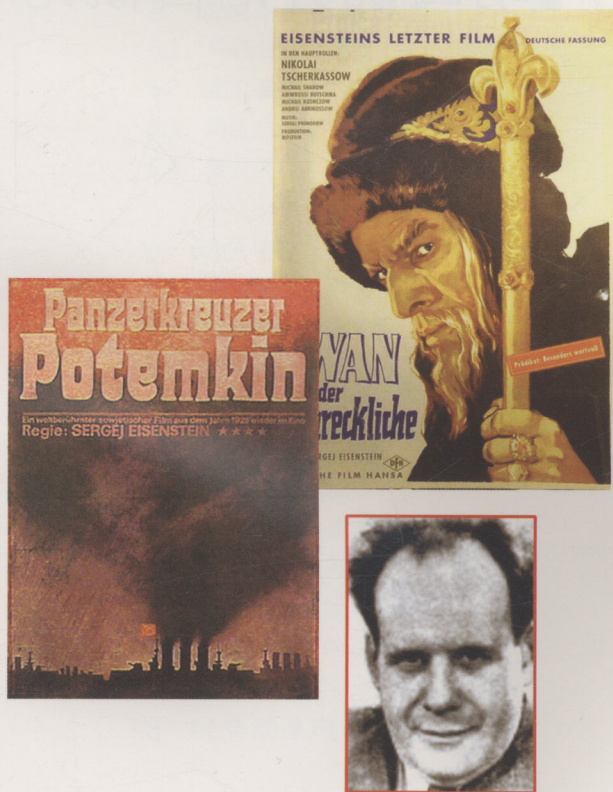


图1-1



图1-2

样的发展状态和特征(图1-2)。

视听语言自身处于不断前进与发展的动态之中,而动画作品与传统影视作品相比,无疑在视听语言的使用上具有更加广阔的拓展空间。超越现实的题材使视听语言在表现的主题、风格、内容上拥有更多的可能性,而不受传统影视机械装置束缚的制作方式,则能解除传统拍摄中对运动、视角、机位的种种限制。此外,CG手段还赋予了动画创作者更大的控制力——它远远超过了传统影视作品拍摄时通过对演员和摄影机的综合调度而实现的控制,这意味着动画导演几乎可以完全按照自身的想法来结构各种场面,甚至创造出全新的调度技巧。基于上述诸多方面的“解放”,动画作品可以允许创作者在创作中尝试更多的新手法。

视听语言的开放性和不确定性为我们学习它带来了难度,因为没有人可以穷尽地掌握这种语言的全部“语法”,即使只是试图做出拓展和创新,也具有相当的困难。但正如电影理论家安德烈·巴赞和阿斯特吕克所认为的那样,视听语言“可以像自来水笔那样被运用”,即视听语言是可以被学习和掌握的。通过基础性的学习和实践练习,人人都可以不同程度地拥有用影像和声音表达思维的基础能力。当然,创新和突破仍旧需要敏锐的感觉和快人一步的思维。

视听语言可以作为抽象理论和具体手法两种形态而成立。在理论研究中,我们可以了解它区别于自然语言、形式语言等其他语言形态的个性特征,但在某种程度上而言,视听语言的具体细节往往会更加直接地影响一部作品的质量。蒙太奇、声画关系、视点、轴线、运动、调度等使用细节都直接或间接地作用于情节进展,影响着观众对作品的评价。因此,了解和把握视听语言的基本规则和常见手法,对于动画作品的创作是大有裨益的。

1.1 视听语言的概念

视听语言是动态视听艺术中,依靠观众视觉和听觉两种感知方式,通过画面和声音相互配置,以期达到叙事、抒情、说理目的的语言形态。视听语言的重点涵盖声音和画面两个范畴,它的发展实际上伴随着人类动态视听艺术的整个发展历程。下面我们可以略举几例,简单参照一下视听语言的发展历程。

1895年12月28日晚,法国巴黎卡普辛路14号大咖啡馆地下室里,卢米埃尔兄弟拍摄的《工厂大门》、《火车进站》和《水浇园丁》等短片的放映标志着电影艺术的诞生。但人们并没有意识到视听语言蕴藏着何种巨大的能量,因为,那时还没有人会使用除了纪实性长镜头以外的

任何其他拍摄手法。但是对110多年前的创作者而言,这已经是了不起的发明了。以致1995年电影诞生100周年时,全球40多位著名导演分别使用卢米埃尔当年用过的同种摄影机,以与《火车进站》等长的52秒长镜头拍摄一则影片,向伟大的视听语言创始者致敬。

视听语言下一步真正的发展出自法国导演乔治·梅里爱之手。当梅里爱看到自己拍摄的一段电影胶片时感到前所未有的惊讶——在画面中,一辆载人的马车行驶在路途中,突然变成了一辆灵车。这迫使他回忆起当时的情形——在拍摄载人马车时,因为摄影机出现故障,卡住了运转的胶片,等他排除了故障后,一辆装运灵柩的马车刚好驶入画面。梅里爱并没有陷入单纯的惊讶中,他开始思考怎样将这种“魔术”运用到电影拍摄之中。法国电影史学家乔治·萨杜尔评价梅里爱说:“这位怪人当他认为只创造了特技摄影时,却发明了各式各样的东西。”停机再拍——不仅成为当时新奇的手法,直到今天它仍在为我们所广泛使用。

接下来的一个承上启下者,理所当然是美国的埃德温·S.鲍特。经过一系列的尝试后,他摄制了著名的《火车大劫案》。在这之前的一系列实验中,他无意中发现了“分镜头”这种创作方法,并且注意到了特写镜头所蕴涵的特殊能量。特写镜头在鲍特手里的使用比大卫·格里菲斯早了至少五个年头。显然,那时的制片人是不能接受特写镜头的,尽管这种镜头在今天显得那么常见和平凡——他们怀疑这是一种分散注意力的手法,并且观众根本不可能理解银幕上发生了什么。德国电影理论家鲁道夫·阿恩海姆多年以后才总结出关于特写镜头的使用方法,他说,特写镜头不能孤立地使用,而必须要和全景镜头结合起来使用。鲍特导演的创作经历及特写镜头使用过程,本身就是人类视听语言发展的一个缩影。

但机械工出身的鲍特最终没能走出技术性的本能,因此我们看到和听到最多的还是大卫·格里菲斯这个名字,而我们印象最深的,还是《一个国家的诞生》和《党同伐异》两部影片。在《一个国家的诞生》中,格里菲斯将“平行蒙太奇”和“交叉蒙太奇”发挥得淋漓尽致,创造了“最后一分钟营救”的场面和剪辑模式。美国戏剧理论家劳逊在批驳这部带有宣扬种族歧视意识的影片内容反动的同时,不得不承认它在技巧上有一种强烈的革命性。匈牙利电影理论家贝拉·巴拉兹认为,格里菲斯不仅创作了一部杰出的艺术品,并且创造了一门崭新的艺术。在《党同伐异》中,格里菲斯走得更远,他将四个故事糅合到一部影片中:现代故事——母与法,基督故事——基督受难,法国故事——教堂屠杀,以及巴比伦故事——巴比伦

陷落。在四个故事之间，格里菲斯使用了一个母亲晃动摇篮的镜头来承上启下，这不仅是蒙太奇技法的体现，而且呈现出某种象征的手法（图1-3）。

毫无疑问，格里菲斯将蒙太奇手法向前大大地推动了一步。在《党同伐异》中，他显然借助了电影的“隐喻”功能，但他从未从理论的高度上对这种功能进行挖掘和开发，真正着手进行这项工作的是苏联蒙太奇学派。其代表人物谢尔盖·爱森斯坦在试验和论述了“吸引力蒙太奇”之后，创作了著名影片《战舰波将金号》。其中“敖德萨阶梯”一段，爱森斯坦成功运用了累积蒙太奇的手法，渲染了屠杀时的强烈气氛，并且延长和扩展了影视时空。爱森斯坦认为，镜头内部的冲突首先发展为两个镜头之间的冲突，然后冲突进一步贯穿到一系列的镜头之中，把经过分解的事件重新组合成一个整体——但这种组合已经掺入了创作者的观点和对现象的态度；蒙太奇的单位——镜头（细胞）分散为一连串的分裂体，然后重新组合为新的统一体——组合为体现出创作者对现象的具体概念的蒙太奇句子。

这时，现代化的视听语言体系已经得以建立并迅速发展了。

视听语言的落脚点是动态艺术的本体——运动中的声音和画面，光线所造成的明暗、色彩不仅造成视觉上的直观感受，在特定的影视和动画作品段落中，还可能显现象征和隐喻的功能；声音不仅传情达意，还可以引导观众进入和退出作品中的时空，表现特定的环境，营造特定的氛围。视听语言是声音和画面的综合运用形成的规律，其中声音和画面构成的声画系统，能显现出变换无穷的效果。

声画系统中包含着大量构成动画作品的重要元素，如镜头（构图、光线、景别、运动、色彩）、剪辑（动作、时空、蒙太奇、节奏）、声音（语言、音效、音响、音乐、空间感）等，它们的作用如此重要，以至于其中每一个项目都可以独立成为一本专门教程。

1948年，阿斯特吕克在《法国银幕》杂志上指出，电影已经拥有了自身一种独特的语言形态，这成为电影创作者用以表达思想和情感的工具，它的使用就像作家使用“自来水笔”进行写作一样。因此，后人将持此观点的艺术家和理论家称为“自来水笔学派”。

而对动画电影来说，视听语言则早已渗透到每一格画面当中，引导着观众进入编导和原画师们创造的动画世界。如果一定要划分种类流派，那么可以简单地理解为以下类别。



图1-3

1.1.1 叙事动画片

此类动画片是指剧本故事合理严谨、结构明确，完全符合戏剧的发展规律，有发生、发展、冲突、高潮、结尾的过程。动画片里也有普通戏剧的各种类型，如青春校园、科幻、战争、神话传说等，叙事方式有直叙、倒叙等。通过美术设定使得人物角色性格鲜明，造型符合角色特点。人物的语言对白逻辑性、引导性很强，观众基本不用思考就可以继续跟着镜头走下去。

当然，动画本身的优势在叙事过程中也较为明显，那就是通过原画师和动画人员的创作，可以在不使用特技的情况下，完成很多真人电影所较难达到的视觉效果，以烘托气氛、推动故事前进。其中较突出的动画片有《花木兰》、《幽灵公主》、《埃及王子》（图1-4）。

案例：美国动画片《花木兰》，是美国迪士尼公司1998年6月推出的2D动画片，由克里斯·桑得斯担任编剧、托尼·班克罗夫特担任导演。它是根据中国北朝民歌改编而成的，但是桑得斯在这个异国故事的后半部分做了大量的修改和增加，把一部抒情叙事的中国乐府诗词变成了一部完善自我、自强不息的个人奋斗史。而二元对立的设置使之更加具有故事的趣味性，敌我冲突、人民内部矛盾也变得明显而尖锐了。改编后的剧本故事在叙事上要精彩多

了：花木兰是性格豪爽的女孩，一直希望通过努力来为自己的家族争得荣誉。时值乱世，北方少数民族柔然进犯边界，北魏征兵抵御，花木兰的父亲被征召入伍。由于父亲年迈，花木兰不愿意父亲去征战疆场，于是她想女扮男装混入兵营，情节由此展开。花氏家族的祖先们非常担心花木兰的安危，也害怕一个女孩不能胜任军中的战斗而给祖先抹黑，于是派遣家族的守护神——木须龙去把花木兰找回来。而木须龙另有打算，他想协助花木兰打败敌人，以此证明自己作为守护神的能力。木须龙等人物在出现的同时，也为故事提供转折埋下伏笔。后来在木须龙和蟋蟀的帮助下，花木兰成功地进入兵营，并交上了一帮好朋友。

故事的第一个高潮出现在雪山上，花木兰的部队遇到了敌人骑兵的袭击。在寡不敌众的危急关头，花木兰冲上山头用火炮制造了雪崩，致使敌人全部被消灭。而她也负伤昏迷，李将军在给花木兰治疗时发现了她的秘密，花木兰因为是女子而被驱逐出了军队。就在举国欢庆胜利的时候，死里逃生的敌酋悄悄潜伏到皇宫，企图刺杀皇帝。这是第二个高潮，也是结束故事前的“最后一分钟营救”。花木兰发现后立刻赶回首都，和李将军一起消灭了敌人，保护了皇帝和都城。花木兰因此得到了奖赏和荣誉，还有李将军的爱情。以圆满的结局来结束，符合这一类题材的

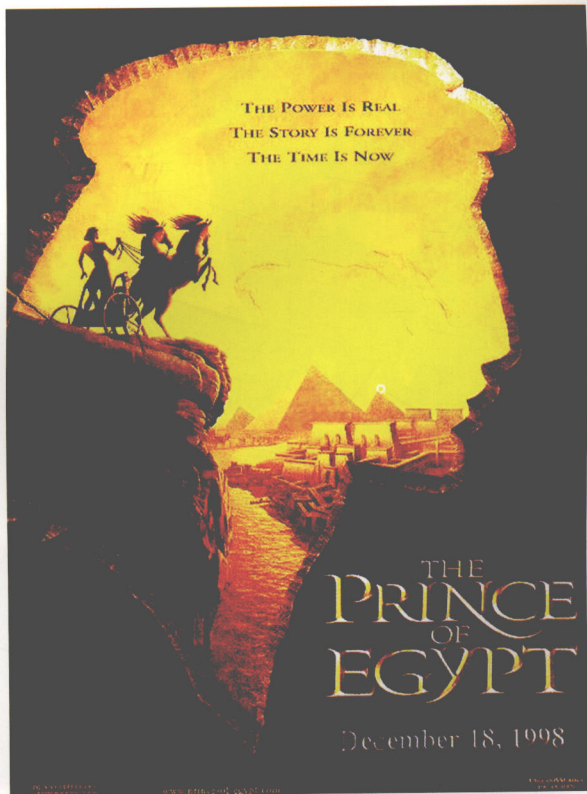


图1-4

叙事原则(图1-5)。

1.1.2 剧场版动画片

被人们津津乐道的往往是这一类动画片,获得国际大奖的动画片几乎都是剧场版。其实,这类型动画片是使用动画独有的画面效果和制作手段的优势来拍摄电影。因此,剧场版动画片拥有与真人电影一样的时间长度(片长大约80~120分钟)、与电影文学一样的影片剧本、与电影制作技术一样的拍摄过程,以及完整的音乐制作(影片的专题乐曲在10首以上)。

但是,动画电影的制作过程却与真人电影有着很大的不同,演员是原画师创造出来的,是靠动画制作人员一笔笔落在纸面上的,或是电脑软件操作员一条线一条线建起来的模型,一块块贴图上去的,然后在导演的监督指导下,由功能强大的电脑软件合成处理。所以,在人力和时间上要漫长得多,拍摄时间一般是真人电影的1~2倍。投资自然也就非常大了,比真人电影要多出2倍以上。如此的风险和投入,也是国内的著名导演没有涉足动画电影领域的原因之一吧。目前有代表性的剧场版动画电影有迪士尼的3D动画电影《汽车总动员》和获得第十二届卫星奖、第六十届戛纳评委会奖,由新人玛简·沙特拉皮执导的黑白动画片《我在伊朗长大》(图1-6)。

案例:美国动画片《汽车总动员》。它是迪士尼公司

及皮克斯公司于2006年6月出品的3D动画片,片长约110分钟。约翰·拉赛特编剧并导演,汇集了众多好莱坞名演员为其配音。故事从以勇夺冠军为人生目标的“闪电小子”麦克·奎恩说起。因为汽车比赛失利而转战到下一站赛场路途中,在高速公路上误入66号公路,他来到了一个人迹罕至的优美小镇。依照电影建置的要求出发,这个故事的起因只在整部动画片中占了一定的篇幅,而主人公的很多细节又给予观众适当的暗示。在麦克·奎恩闯入小镇之后,真正的情节才慢慢随着剧中其他人物的出现展开。由于麦克·奎恩毁坏了小镇的公路,所以他被法院判决做义工修路来抵偿。然而自负的麦克·奎恩觉得非常委屈,他一心想逃离这里去参加比赛,于是他只有和小镇上形形色色的人物打起交道,电影的主题在麦克·奎恩的小镇生活中显现出来。在这个过程中,出现了美丽的律师萨丽和退隐的三届赛车冠军哈德逊博士,在指引麦克·奎恩走出自我的同时,萨丽和哈德逊把故事带入了更深刻的主题——对人生而言,是为了成功放弃享受生活,还是把握住现在和珍惜关爱自己的人。最后当麦克·奎恩离开小镇时,他已经变得更加成熟和稳健,懂得了比赛的真正含义。故事的结局不但完美而且有趣,整个电影节奏和谐、舒缓得当,在轻松搞笑之余又发人深省,观后令人沉思。一个简单的主题却可以用如此的精彩表现来打动人,是剧场版动画片的一个特色(图1-7)。



图1-5

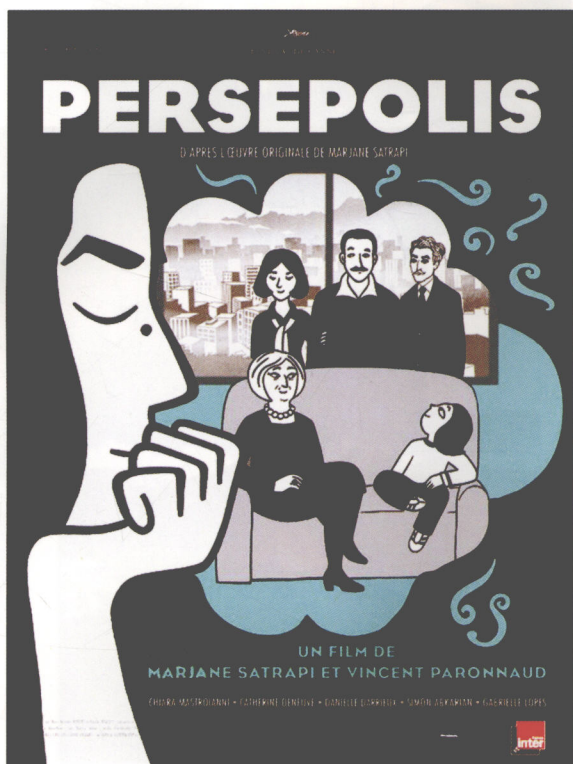


图1-6

1.1.3 TV版动画片

所谓TV版动画片就是通过电视播出的多集动画片，具有真人版电视连续剧的许多特性。这类动画片的产生与市场经济的发展和需求有着密不可分的联系，最早是由于剧场版动画电影的投入成本过高，一些质量相对差的动画片没办法通过银幕来播映，于是就在电视上尝试着播出，结果发现电视观众对于细节的要求远不如电影观众，对于故事的趣味和延续才是电视观众关心的问题。同真人电视连续剧一样，TV版动画片的制作费用和精力相对要少很多，收益却非常丰富。在电视播出成功后，动画片商们发现了这块新的土地，并找到了继续开垦的有效办法。

欧美的TV版动画片多以青少年和儿童为受众对象，这和我我国动画电视连续剧的观众基本是一致的，比如少年喜爱的《变形金刚》，小朋友爱看的《鼯鼠的故事》、《巴巴爸爸》等。而日本的电视动画片就不一样了，首先是受众对象年龄跨度大，从儿童到老年人都有。这是因为电视动画片在日本已经细分到了多个层次，动画片的内容和类型品种繁多，几乎什么事情都可以透过动画片来表达，电视动画片已经成为人们文化生活中必不可少的一项娱乐，还有日本漫画文化对电视动画片的影响。日本的动漫有个特色，就是动漫作家一般先出版漫画单行本作品，在得到市场和读者认可以后就拍成电视动画片呈现给观众，如果

仍旧好评不断，那么电视动画片就要准备升级为真人电视连续剧或者电影了。当然，也有不少电视版动画片直接升级为剧场版动画片的，比如《犬夜叉》、《EVA》等片。日本TV版动画片还有个特点就是有些片子可以说是老少咸宜，《樱桃小丸子》、《蜡笔小新》就是最好的例子。

案例：日本动画片《蜡笔小新》（图1-8）。“大象、大象，你的鼻子怎么那么长……”这个声音瓮声瓮气的小男孩就是精灵古怪的小新。这个由日本漫画大师臼井仪人创造出来的卡通形象，自从改编成电视系列动画片后，就受到世界各地动漫爱好者的喜爱。野原新之助虽然只有5岁，但却是一个满脑袋充满成人思想的小孩子，他喜欢扭屁股，喜欢和漂亮姐姐搭讪甚至占便宜，更会有意无意地作弄大人。这类题材的故事，每一集都会有个新的开始，结局都令人捧腹大笑。这部动画片的绘画技法相对简单粗糙，人物造型简单而有特色，场面单调却不令人生厌，对白则妙趣横生。

《蜡笔小新》动画连续剧取胜的关键在于作者奇妙的脚本构思，以及掌握了电视连续剧的潜在规则，懂得如何循序渐进地把观众“固定”在电视机前面。在《蜡笔小新》播出的10年时间里，关于小新的题材被一再翻新创造，以至于能够延续到现在仍旧大受电视观众特别是中国观众的欢迎。

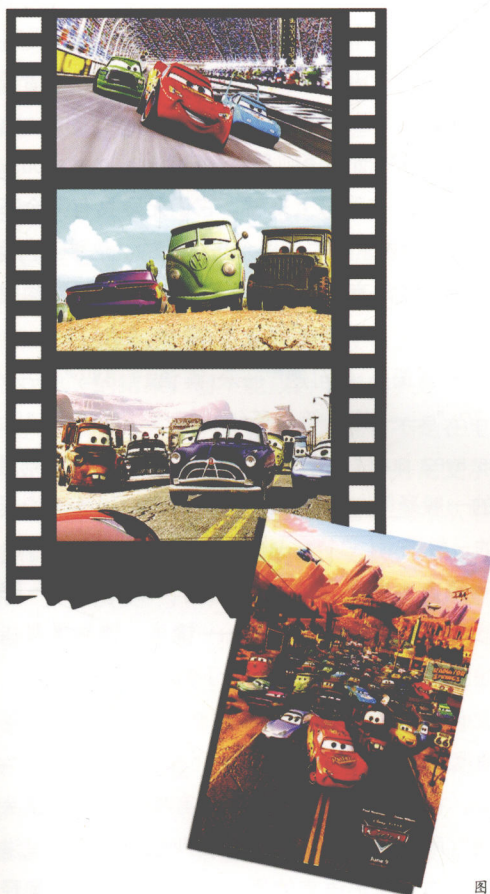


图1-7



图1-8

1.1.4 艺术类动画短片

2000年以后,每年国内都有关于动画短片的比赛和奖项,这在一定程度上说明,动画短片对于培养动画创作队伍、提高从业者对于电影艺术的认识有非常明显的好处。这类动画片的试验性很强,这包括了艺术和技术两个方面,而一般影视作品所强调的商业性在实验动画片里几乎很难找到。可以这样来理解,就像我国“第六代”导演拍的片子,只关注于自己想要表达的内容和思想,角色和场景都摒弃了典型的传统设定,画面和声音,还有关于空间的处理上,也都打破了许多影视制作中约定俗成的东西,采取了少数人的视点来观察环境,留出更多的空间给观众来思索和确定。

而艺术类动画短片的制作手段,比起艺术类电影来又要丰富得多。绘画艺术和工艺美术的各种表现手段都可以使用到动画片的制作过程中,比如中国水墨画、泥塑、木刻、剪纸、拼贴等。

案例:中国动画片《牧笛》。1979年丹麦第三届欧登塞城国际童话电影节,颁给一部名为《牧笛》的中国动画片电影节金质奖。这是十年浩劫后,中国动画片又一次走上国际大奖的领奖台。这部由特伟编剧并指导,根据国画大师李可染先生绘画风格创作于1963年的水墨动画片,在1980年被美国人誉为动画片中的奇迹。

动画片长约20分钟,讲述一个牧童熟睡醒来后发现丢失了自己的水牛,于是踏上了寻牛的路途。在山间他询问了小孩、樵夫、渔翁后,在一处风景秀美的瀑布前找到了自己的牛,牧童吹着笛子坐在牛背上,在晚霞的映衬下踏上归路。《牧笛》是一部带有童话意味的艺术短片,整部动画片节奏舒缓悠扬,画面优美宁静、朴质无华,故事



图1-9

温馨淡雅又充满趣味。在动画片的美术方面,创作者们充分地表现了国画风格下的江南水乡的景致,小桥流水、竹林田野,飞流直下三千尺的俊秀瀑布和碧绿的幽幽潭水。还有在声音部分出现的流水铮铮作响、林间鸟鸣啾啾。看这部动画片,犹如在欣赏一首醇厚悠长的田园诗歌。当牧童在吹响牧笛呼唤水牛的时候,那婉转亮丽的笛声沁人心脾,宛如一缕清风吹拂心田,一湾溪流绕过眼前。透彻而甜美的笛声穿插在大师那质朴浓郁的水墨之中,声画交融,浑然一体。

纵观不少的艺术类短片,有构思奇异怪诞的、有绘画风格个性张扬的、有制作手段新奇创意的,唯有《牧笛》能给人唯美舒适的享受(图1-9)。

这里需要强调的是,对动画片的类型划分的方式和方法是多样的。在进行动画视听语言的实际学习之前,我们应该首先对这种运用起来如“自来水笔”般语言的基本属性有一个大致的了解。

1.2 视听语言的基本属性

视听语言和其他语言有着本质的区别,其基本属性首先表现在它与自然语言——我们赖以思维、传播思维的书面和口头语言的区别上。

1.2.1 视听语言的自然性

按照语种、地域的不同,我们可以将自然语言划分为汉语、英语、法语、俄语、阿拉伯语、西班牙语等。例如,汉语中说:“您有问题吗?”英语是:“Have you got any questions?”而法语则是:“Est-ce que vous avez question?”从外在形态上来看,它们无疑具有完全不同的外观,但它们所表达的内在概念是相同的。这涉及两点。

首先,自然语言是依靠词汇和语法两个要素构成的。例如,汉语的“您有问题吗?”是由“您”——主语、“有”——谓语、“问题”——宾语、“吗”——语气助词、“?”——标点符号所结构而成;法语中“Est-ce que vous avez question?”的“Est-ce que”用法则是语法中常见的一般疑问句用法。可以说,词汇和语法构成了自然语言的一般规则。

视听语言由哪些基本单位构成?或者说,一部动画作品的基本构成单位是什么?——镜头。镜头本是指摄影机从开始拍摄到暂停拍摄所记录下的连续声画内容,不同的镜头之间可能存在对象(画面内容)、景别(取景范围)、角度等元素的不同。

那么,视听语言是否和自然语言相似,是由镜头和视听“语法”所构成呢?乌拉圭导演丹尼尔·阿里洪写有一本经典著作《电影语言的语法》,其中详尽地阐释了电

影语言运用中的各种“语法”，即电影摄制中的规范和原则。这本书成为影视创作专业学生的必读书籍之一。但丹尼尔·阿里洪的“语法”是否就囊括了视听语言的全部语法呢，显然，这是不可能做到的。

其次，自然语言虽然由不同语种的词汇和语法构成，但在使用不同自然语言的人群之中，都能够传达相同的概念。视听语言也不例外，任何一种流派的创作者所使用的视听语言，绝大多数都能为观众所理解，并达到相同或相似的认识——除非在创作之前，创作者就试图赋予作品以强烈的多义性或实验性。这是因为，视听语言主要以人类的形象思维为基础。然而，这种能使观众达到普遍认知的视听语言，其用法并非一定得遵循一种一成不变或僵死的“语法”。

视听语言不是指向动画作品内部的自然语言，它不是指影片中的“对白”、“旁白”或“独白”，甚至也不是“字幕”。它指向动画作品中画面的构图、角色运动、虚拟摄影机的运动、场面调度等要素——这些呈现出开放性形态的声音和图像范畴的元素赋予了视听语言灵魂，从而造就了动画作品独特的艺术内涵。

1.2.2 视听语言的第二个重要属性是开放性

丹尼尔·阿里洪的“语法”并非囊括了视听语言的全部规则。在这本书中，他以二十八个章节详尽地阐释了电影摄制中的各种问题，但他未必因此穷尽了视听语言的“语法”本身。关于视听语言的“语法”，历来就存在争议。有人认为，视听语言存在着“语法”，只是没有一成不变的“语法”；有人则认为，视听语言根本不存在任何“语法”。

美国电影理论家莫纳柯认为“电影没有语法”，他把视听语言的规则全部归结于一种使用方面的并不十分明确的规律。他认为，视听语言是电影使用这类“并不十分明确的规律”的结果，而不能成为电影的决定因素。按照他的观点，视听语言并不是约定俗成的，不是在电影创作之前事先完成的一些规定，而是由很多像丹尼尔·阿里洪这样的创作者和经验总结者通过大量实践并从中发现的某些规律构成的。莫纳柯提到的两个关键词——“行之有效”和“自然演变”，解释了视听语言的来源。最关键的是，他认为视听语言是“描述性的而不是规定性的有机发展”，并且，历经过也正经历着不断的创新与发展。

莫纳柯的观点至少切中了视听语言的两个重要实质：

第一，视听语言是不断发展的结果。从卢米埃尔兄弟的长镜头到梅里爱发现“停机再拍”，从鲍特·格里菲斯的“最后一分钟营救”到爱森斯坦的“累积蒙太奇”，再

到布努埃尔超现实主义的“安达鲁狗”，无一不是视听语言发展中诞生的成果。

第二，视听语言的发展是描述性的。20世纪90年代，欧洲诞生了DOGMA电影小组，他们提出了电影创作中的“十诫”，几乎颠覆了传统学院派视听语言的规则。作品中几乎所有的镜头采用DV设备进行拍摄，画面存在大量瑕疵：曝光过度，丢失焦点，甚至随意晃动；剪辑上竟然存在大量的“同机位，同景别”的剪辑，甚至时空出现短时的混乱。这样的视听语言运用方式，相信一定让很多传统的学院派创作者和影评人瞠目结舌。然而，DOGMA电影却屡屡在国际影坛上获奖。这正好印证了莫纳柯所说的视听语言发展的方式——“描述性的而不是规定性的有机发展”，因此没有人能够预言，明天又有哪部作品在视听语言上表现出何种形态的创造性发展；而今天“为大家所接受的”视听语言，也建立在前人创作经验不断修订的基础上。视听语言的这种“不确定”属性，为新锐创作者在视听语言具体操作手法和风格塑造方面的创新提供了空间。

视听语言的发展历史从某种程度上讲，是摄影机解放的历史。从长镜头到分切镜头，到蒙太奇的应用，到使用复合运动方式进行拍摄，到利用CG技术生成不能实际拍摄出的场面，其中无不反映出摄影机艰难的解放历程。而动画作品，无论是以传统手工绘制还是电脑生成成为技术基础，都从根本意义上“解放”了摄影机，即创作者不必再考虑现实场面调度中摄影机摆放和运动中存在的大量困难，这些困难既有可能是机械性的——诸如运动拍摄中借助常见的轨道车、摇臂、减震装置，也有可能是开支性的——一旦涉及运动拍摄，预算和时间势必增加。由此可以看出，动画的视听语言较传统影视视听语言存在更大的开放性。落实到动画作品的具体创作中，则显现为更多的表现可能性和创作的自由度。

在这里，我们不妨将早期动画片及当代动画片的视听语言应用进行分析和对比。

1. 早期的动画视听语言举例分析

这里还是先用第七艺术的某些基础理论来强调一下：

首先真人电影也好，动画电影也好，都是视、听结合的艺术，关键的要素是影像——“视”，然后是声音——“听”，而这些影像和声音，最后还需通过后期剪辑才能构成一部完整的电影。那么在早期的动画片里，视、听是如何来表达电影特有的语言呢？

案例：《铁扇公主》是1941年底，在上海的大上海、新光、沪光三家电影院公映的。这部中国动画的开山之作讲述的是：唐僧师徒四人在去西天取经途中路过火焰山，被火海挡住了去路。由于牛魔王和铁扇公主的压迫，当地

百姓也苦不堪言。据说铁扇公主的宝物芭蕉扇可以扑灭大火。孙悟空因为同铁扇公主的丈夫牛魔王是把兄弟，就前去芭蕉洞借扇子。哪知铁扇公主不但不借还把孙悟空扇到了小须弥山下。孙悟空遇到了灵吉菩萨，灵吉菩萨赠他定风丹。于是，孙悟空又去借扇子。铁扇公主见再也扇不动他，就躲在洞府中不出来。大圣变成一只小虫飞入洞里，变入茶水进入铁扇公主的肚子。铁扇公主被搅得天翻地覆，只有答应借出芭蕉扇。孙悟空拿到扇子后去火焰山灭火，谁知火越扇越大，还烧着了孙悟空的猴毛，这才知道原来上了当。孙悟空第三次去借芭蕉扇，便变做牛魔王的模样，铁扇公主并没有怀疑，孙悟空顺利地得了宝物。在返回途中，牛魔王变成了猪八戒的模样向孙悟空索要芭蕉扇，孙悟空没有提防，便把扇子交给了假八戒。牛魔王骗得宝扇后正欲逃跑，孙悟空恼羞成怒，与牛魔王大战起来，将其打回原形。最后孙悟空夺得真的芭蕉扇，带领百姓灭掉火焰山的大火，师徒这才继续西去。

在当时的动画孤岛中国，这部催人奋进、号召人民团结斗争的中国首部动画长片反响强烈，获得空前成功。这部里程碑式的动画电影，是中国动画的先驱者万氏兄弟历经千难万险，克服重重困难，在抗战异常艰苦的环境下制作出来的。中国第一部动画长片《铁扇公主》，除了制作上有不少可圈可点的地方外，在一般动画电影的精神领域上也有较大突破。万氏兄弟在原作《西游记——孙行者三借芭蕉扇》的基础上，大胆地改变了故事的结尾，是人民团结的力量打败了恶魔。在日本强占中国领土的背景

下，号召人民群众团结起来加入到反抗侵略的斗争中去。这部黑白动画片由于时代和制作手段的原因，用现在的眼光来看自然会表现得比较中规中矩。首先是镜头的运用，在景别上全景和中景使用的比较多，角度平实没有太多的变化，完全是按照叙事的程序逐个镜头地推进，而运动镜头似乎并不明显，观众会产生观看舞台剧的感受。这和当时世界各国流行的电影拍摄手法有很大关系，是时代局限性导致的。但是孙悟空大战牛魔王的场景里，随着打斗场地的不断变化，跟移镜头忽而在平地旷野，忽而在山间树林，为动画片的高潮烘托了气氛，增强了戏剧的可看性。影片在调度上更倾向于戏剧性的平面场面调度，缺少纵深场面调度。在声音方面，对白和结尾时的旁白在这部片子里起了重要的作用，这和编导有意识的要把主题思想灌输给观众有一定关系，通过孙悟空来讲出团结抗争的道理。除对白以外，动作音响是片中出现较多的声音，马蹄声、打斗声和画面配合较好。而且编导考虑得非常细腻，牛魔王在被孙悟空打回原形后的那几声牛叫，既真实贴切又十分有趣。音乐的编排则体现了民族风格和催人奋进的精神元素（图1-10）。

在那个年代，世界电影技术已经比较成熟了。20世纪30—40年代是好莱坞的黄金时代，这一时期，好莱坞建立了一套以生产大众化叙事影片为主的庞大电影工业，并形成了独具特点的好莱坞影片的叙事模式和风格。迪士尼公司也在1939年推出了《白雪公主》这样的动画巨作。早期的动画片在“视”和“听”上完全沿袭真人电影的套路，



图1-10

还缺乏由动画自身特点而总结出的专属“视听语言”。但是正是有了这些先驱者们的尝试和努力,动画电影才有不断发展的空间。

2. 当代的动画视听语言举例分析

电影技术的进步带动了动画电影的发展,用于特技制作电脑软件的产生,又给动画电影插上了翅膀。动画电影所依存的电影艺术在经过了二十世纪四五十年代意大利新现实主义和法国新浪潮电影运动后,其艺术生命力正生机勃勃。而动画电影则具有独立的思维和制作特色,发展成为一个有别于传统电影艺术的分支。

案例:《千与千寻》是日本东宝映画2001年的主打作品,获得当年柏林电影展金熊奖和2003年奥斯卡“最佳动画长片奖”。故事讲述少女千寻随父母搬到另一个地方生活,在途中因为好奇一家人闯入一条神秘隧道里,穿过隧道后发现一个无人居住的景色奇特的小镇,这里一切都是那么怪异,又是那么安静。父母在一排无人看管的食档狂吃东西,千寻无奈只好离开父母四下查看。在街的尽头她发现了一栋高大的奇特建筑,一个自称小白的男孩突然出现,叫她赶快离开。天色暗了下来,千寻也开始担心起来,在归途中她看见大群精灵和形状怪异的幽灵出没在街上。千寻大吃一惊,发现她的父母变成了猪。天黑了,千寻恐惧地四处找出口逃走,却发现身体开始变得透明,而且快要消失了。此刻,小白出现并拉着她躲了起来。小白告诉她这个镇是精灵栖息的世界,人类是不许进入的,一旦误入就必须遵守两个条件才能得以生存:首先要为掌管镇中大浴场的魔女汤婆婆不停劳动,第二便是要被她剥夺名字。千寻没有办法只有照办。千寻来到了大浴场,找到了这里的主人。穿金戴银的魔女汤婆婆把千寻的名字去掉一字,称其为小千。小千自此彻底脱离人类的世界,在这

个魔幻的小镇生活下来。在大浴场小千的工作很繁重,同时她也认识了很多伙伴,有指导帮助她工作的小玲、负责洗澡水的善良的锅炉爷爷、悄悄帮助她的无面人,还有各式各样的精灵客人。有一天,小白变化的白龙受了重伤,原来他因为到汤婆婆的死对头姐姐钱婆婆那里偷宝物而受伤,汤婆婆宝贝儿子与人头鸟身仆人也被钱婆婆变成了小肥老鼠及小鸟。于是小千为救活小白与汤婆婆交易,她愿意去找钱婆婆,让她把小白救活,并把汤婆婆宝贝儿子与仆人变回原形。条件是给自己自由,变回父母,并一起回到人类的世界。汤婆婆无奈只得答应。小千于是前往另一个精灵的世界……

宫崎骏大师作为该片的原作者、编剧、导演和监制,在动画片的视听上下足了工夫。作为一部2D动画片,摆脱不了分镜头表、人物和背景の設定、原画和动画的制作、色彩设定及指定、上色到上色检查、摄影、音乐、录音合成、后期特效制作、编辑构建过程,而这些都是出现在镜头中的主要元素。《千与千寻》(图1-11)在景别的选取上,既有大全景俯拍,比如夜幕降临时精灵们搭乘的大船从灯火辉煌的对岸缓缓驶来,小千站在澡堂门前看着桥下火车隆隆驶过,水中的铁路伸向远方的天际,又有全景和中景的交替使用,描写在澡堂里穿梭的客人和忙碌的小千等杂役的场景。而在刻画人物内心变化时,特写镜头不时出现,比如小千第一次看到魔女汤婆婆时紧张又恐惧的表情,汤婆婆的宝贝儿子大婴儿在看到血迹后放声大哭时的面部变化。在固定镜头画面的组接上,平拍、仰角和俯拍镜头有机结合,丰富了观众的视点。而小千从澡堂正门偷偷跑下悬空的木梯,然后冲进锅炉房的一段运动镜头,则带给观众身临其境的紧张感。

在场面调度上,虽然故事有三分之二的场景是在澡堂



图1-11

里,但是通过合理的演员调度,不但有效地揭示了人物关系及其情绪的变化,还在镜头场面调度下促使观众有身临其现场之感。如小千为了救活小白,踏上了去魔女钱婆婆处的路途,一路上透过小千的视野所看到的神奇的景色。

日本音乐大师久石让的音乐把《千与千寻》(图1-12)演绎得更趋完美。习惯用钢琴独奏与弦乐编曲的久石让,在为《千与千寻》谱奏音乐时,依旧运用细腻的钢琴的声音来表达少女千寻的情感内心世界。被人评价为:

“琴键流转中闪耀着新世纪音乐与新古典风华,再次展露久石让以简单琴音捕捉复杂情感的独到功力,优雅而美丽的琴音里不时随着剧情坠入调皮、可爱、奇趣、踌躇、犹疑、不安、感伤的思路,并随时与掌握惊险奇异冒险历程的管弦乐交互融合,而繁复多变的弦乐编曲中更见久石让融会日本与西方音乐情感基调的匠心,几段昂扬澎湃的交响弦乐乐章的洗练程度也有超乎好莱坞电影音乐的水准,可以说是一张具有大气度与纤细感的琴弦和鸣之作。”

现代动画片,因为可以依靠的技术和可以参照的电影作品太多,对于传统视听语言技术已经把握得非常好了,唯有发挥导演的风格和特色,透过运用技术手段来表达个人独特的对动画片的理解。

综上所述,视听语言具有不可穷尽性、不确定性和开放性,使视听语言的学习者面临很大的挑战——它是一

门基础性的课程,又广袤浩瀚,使用的时候面临很多种不同的选择,有时甚至决定着作品的成败。对于这门课程,大多数经典的教程都沿用了经典的体系进行阐述,本书亦不例外。视听语言的学习者不必从中找到完美的使用方法——关于视听语言运用手法的完美制作手册还没有诞生,也没有一本教程可以教授“全面完整的”视听语言手法;学习者应通过本书中的基础性讲解,结合分析优秀实例,进而通过实践创作练习形成较为充分的视听语言独立应用能力。

思考题:

1. 什么是视听语言?
2. 乔治·梅里爱、埃德温·S.鲍特、大卫·格里菲斯以及爱森斯坦对于电影中视听语言的产生各起到什么作用?
3. 简述视听语言在影视动画艺术中的独特作用。
4. 按照视听语言基本概念,可以分出几种动画的流派?试列举出更多的同类例子。
5. 莫纳柯的观点至少切中了视听语言的哪些重要实质?



图1-12