

高等院校“十四五”规划教材·动画、数字媒体类

VISUAL & AUDIO  
ART EXPRESSION  
IN ANIMATION

# 视听 语言

(第三版)

殷俊 | 主编



南京大学出版社

高等院校“十四五”规划教材·动画、数字媒体类

VISUAL & AUDIO  
ART EXPRESSION  
IN ANIMATION

# 视听语言

(第三版)

殷俊 | 主编



南京大学出版社

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

视听语言 / 殷俊主编. -- 3 版. -- 南京 : 南京大学出版社, 2023.1

ISBN 978-7-305-26027-8

I . ①视… II . ①殷… III . ①动画片 - 电影语言  
IV . ① J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2022) 第 143222 号

出版发行 南京大学出版社  
社 址 南京市汉口路22号  
出版人 金鑫荣

邮 编 210093

书 名 视听语言  
主 编 殷 俊  
责任编辑 刁晓静 编辑热线 025-83592123

照 排 南京新华丰制版有限公司  
印 刷 南京凯德印刷有限公司  
开 本 880 × 1092 1/16 印张 10 字数 220 千  
版 次 2023年1月第3版 2023年1月第1次印刷  
ISBN 978-7-305-26027-8  
定 价 65.80元

网址: <http://www.njupco.com>  
官方微博: <http://weibo.com/njupco>  
官方微信号: njupress  
销售咨询热线: (025) 83594756

---

\* 版权所有, 侵权必究

\* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购图书销售部门联系调换

# 高等院校动画、数字媒体类系列教材

## 编审委员会

**学术顾问** 朱明健（教育部动画、数字媒体专业教学指导委员会副主任委员，中国数字艺术设计专家委员会副主任委员，中国美术家协会动漫艺术委员会委员，武汉理工大学动画与公共艺术研究院院长，二级教授、博士生导师）

**主 任** 殷 俊（中国动画学会理事，中国高校影视学会微电影分委员会理事，江苏省高校动画、数字媒体艺术专业教学指导委员会秘书长，无锡古运河文化创意中心主任，江南大学设计学院，教授，硕士生导师）

**副 主 任**（排名不分先后）

邱秉常（青岛大学新闻与传播学院院长，教授，硕士生导师）

黄秋儒（江南大学设计学院，副教授，硕士生导师）

**编委会成员**（按姓氏首字母排序）

曹 洋（南京师范大学美术学院）

陈 晨（江南大学设计学院）

陈 辞（南京财经大学艺术设计学院）

高宝宝（南京理工大学设计艺术与传媒学院）

郭 梅（南京高等职业技术学校计算机管理系）

韩 涛（江苏大学艺术学院）

胡起云（江南大学设计学院）

梁洁梅（南京信息工程大学传媒与艺术学院）

刘庆立（江苏大学艺术学院）

卢凯风（中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院）

骆 玮（南京林业大学艺术设计学院）

马晓翔（南京艺术学院传媒学院）

沈艾雯（南京信息工程大学滨江学院传媒与艺术学院）

申福宏（南京高等职业技术学校计算机管理系）

束 铭（南京邮电大学传媒与艺术学院）

宋晓利（江南大学设计学院）

王 丰（江南大学设计学院）

王付刚（澳门科技大学人文艺术学院）

王 玲（扬州大学新闻与传媒学院）

王岩岩（南京信息工程大学传媒与艺术学院）

杨 杰（安徽工业大学艺术与设计学院）

张 宁（南京林业大学艺术设计学院）

赵 燕（江南大学设计学院）

郑 曦（南通大学艺术学院）

朱长永（南通理工学院计算机与信息工程学院）

朱贵杰（扬州大学新闻与传媒学院）

朱 莉（江南大学设计学院）

## 前言

视听语言是一门新兴的、创造性的语言，它主要通过镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系等元素模拟人的视听感知经验。动画艺术是视觉与听觉相结合的艺术，当影像、声音与剪辑这三个艺术元素呈现完美的统一时，动画作品的艺术内涵及效果才能充分地体现出来。视听语言的研究者需要具备并在工作中充分发挥丰富的想象力和活跃的创造性思维。

本书以动画自身特点为基础，选取了包括美国迪士尼动画作品《白雪公主》《小鹿斑比》《寻梦环游记》《疯狂动物城》《冰雪奇缘》《勇敢传说》《赛车总动员3极速挑战》；美国梦工厂三维动画影片《宝贝老板》；日本动画大师手冢治虫执导的动画作品《铁壁阿童木》；宫崎骏监督的动画影片《风之谷》《幽灵公主》《千与千寻》《起风了》；吉卜力动画工作室创始人之一高畑勋执导的《萤火虫之墓》；新海诚监督的动画影片《你的名字》；国产动画影片《西游记之大圣归来》《大鱼海棠》《大护法》《大世界》《小门神》；以及别具一格的传记类油画风格动画影片《至爱梵高·星空之谜》，定格动画影片《圣诞夜惊魂》等一系列风格形式各具特色的世界经典优秀动画作品，对动画艺术形式的性质进行了阐述。全书共分五章，分别是：第一章动画视听语言概论；第二章动画影像；第三章声音；第四章剪辑；第五章经典片段赏析。本书研究了动画视听语言的叙述方式，以及如何运用这种艺术手段来进行创作，并对视听语言的相关理论进行了整合与系统化的工作。目的在于帮助读者系统地学习动画视听语言，掌握动画视听语言的基本规范与原理以及作为动画独特的视听语言在创作中的叙述方法及应用，开拓思维，提高动画创作水平。

动画作为一门视听综合的艺术，与电影的表现方式有很多共同点，因此书中也穿插列举了一些电影视听语言的例子，如影片《妖猫传》《头号玩家》《功夫机动队》《敦刻尔克》等，也是希望学习者不要拘泥于动画影片范畴，而要以更宽广的视野去学习和汲取。

感谢闫永亮、施童钦、Swing Jacob Preston、李洁、李旭竞、葛骥、周梦洁所做的资料收集及整理工作，有了你们的帮助与支持，大家共同营造了良好的氛围，赋予了笔者更加充足的精力与写作的条件。

由于笔者水平所限，书中难免有不足与不妥之处，恳请专家学者以及广大读者批评指正。

殷俊

2022年11月

## 目 录

<b>第一章 动画视听语言概论</b>	001
第一节 视听语言概述	002
第二节 视听语言的基本原理	003
第三节 视听语言的发展与构成元素	005
第四节 动画电影的起源及发展	009
第五节 动画视听语言的分类与特点	021
<b>第二章 动画影像</b>	031
第一节 动画影像的制作流程	032
第二节 镜头	039
第三节 构图	049
第四节 景别	055
第五节 光线	065
第六节 色彩	070
第七节 角度	077
第八节 运动	081
<b>第三章 声音</b>	089
第一节 声音概述	090
第二节 电影声音元素	092
<b>第四章 剪辑</b>	103
第一节 剪辑概论	104
第二节 轴线	109
第三节 蒙太奇	119
第四节 镜头的组接	129
<b>第五章 经典片段赏析</b>	139

动画视听语言 第一章

# 第一章

## 动画视听语言概论

## 第一节 视听语言概论

我们知道，艺术的生命在于表达，影像艺术更是如此。电影、电视通过光波和声波进行的视听化表达方式，我们称之为视听语言。

视听语言是影视艺术用以表达思想、传递感情、完成叙事的手段。它和文字语言、音乐语言一样，有语言元素，有语法，有修辞，是一个完整的科学体系。从大的方面，可以将视听语言分为影像、声音、剪辑三大部分。

法国高等电影学校的入学考试题有七道，年年不变，任选四题。其第一题是用十五段随意选出的例子，试剪辑成一段有趣的视觉段落。第二题是：用一盘录有各种音响素材的磁带，试剪辑成一段有趣的声音段落。其目的是要分别考察学生的视觉构思能力和听觉构思能力。

电视和电影这一对孪生姐妹，在国外又叫视听艺术。其实舞台上的综合艺术，都是包括了视和听的。它们和音乐美术不一样，音乐是听觉艺术，美术是视觉艺术。而舞台上的歌剧、舞剧、话剧，各种地方戏曲，都是综合了其他各门独立艺术的长处而产生的。虽然它们的表现方法各异，话剧主要以对话表达剧情，歌剧主要以歌唱供人们欣赏。然而，都是在一定空间和时间把故事情节人物展示在人们面前，既诉诸于人们的听觉，也诉诸于人们的视觉。

但是，由于舞台空间和时间的局限性，人们看到和听到的东西是极为有限的。电视和电影在时间和空间的表现上的极大自由，为人们视觉和听觉上的满足提供了前所未有的方便。舞台只有几十平方米的活动空间，几个固定的有限场景。电视和电影则可以把五彩缤纷的整个世界呈现在你的面前。如果说电影银幕是剧院墙壁上的一个奇妙的窗口，人们可以通过这个窗口来观望广阔的世界，电视则已经把这个窗口开到了你的家里。波涛滚滚的长江、黄河，风光旖旎的黄山、泰山，绵延万里的中国长城，五洲的异采、四海的风云，异国的情调，可以尽收眼底。电视和电影也可以把听觉化了的人生和外部世界送入你的耳朵。都市的喧闹、山村的寂静、自然界的虫鸣狗叫、美妙的管弦乐、令人陶醉的歌声、大海的议涛、风暴的怒吼，以及男女老少操着古今中外，不同民族不同国家，音调各异的方言，给人以多么丰富的听觉享受！所以，人们习惯把电视和电影叫作视听艺术是有道理的。

21世纪的主导影像形态预计将以多媒体为核心的交互式视听传媒，综合有电影、电视和电脑的特性。在20世纪90年代，电影和电视的合流过程中出现了“影像”概念的全新诠释；而如今，影像的外延则至少应该已经包含了电影、电视和电脑动画。就像电影诞生初期我们需要从文学戏剧中汲取营养一样，我们今天也正需要从经典的电影影像中学习真正“纯正”的视听语言规律。我认为，所谓视听语言的表达，实际

上就是将影视作品的语言分为视觉元素和听觉元素，进而分解成构图、景深（镜头、机位）、色彩、影调、照明、景别、运动、角度、言语、音响、音乐、剪辑等元素。

## 第二节 视听语言的基本原理

在二十世纪六十年代，西方结构主义符号学将研究词语语言学的研究方法和模式引入电影，力图在电影中寻找与词语语言相同的结构系统（如镜头与词汇等同）。结构主义符号学对电影的研究最终与符号学家的愿望相反，电影并不具有词语语言那样的结构和规则。结构主义符号学的研究从反面证明了电影的独立性，同时也将电影理论研究真正纳入到了语言学的轨道。

事物总是在比较中确立自身的。文字语言或词语语言系统是人类最古老的语言系统，与之比较，可以看出视听语言有以下特点。

### 一、视听语言的基本规律是模仿人的视听感知经验

文字语言或词语语言的表达依靠的是随意的编码原则，其生成是约定俗成的。文字或词语系统一旦确立，人们必须经过刻意的学习才能理解和接受语言的意义。而对视听语言却不需要像文字语言那样刻意的学习，因为视听语言使用的机器是在纪录现实，其选取的对象是现实的影像，与现实物件具有无限逼近的类似性（“短路符号”）。电视语言的符号系统是一种短路的符号系统。短路是物理学的名词，所谓短路即指电路中的火线和零线在没有负载的情况下，直接相联时的现象。一个符号的能指（即符号本身——表达形式和表达实体）与所指（即表意的对象——内容的形式和内容的实体），常常是分裂的。在词语语言中，书本的能指是一组声音和抽象的符号（在汉语中是象形的方块字和相应的汉语发音，在英语中则是字母“books”和相应的英语发音），它与所指的关系不是必然的，具有约定俗成的任意性。而在电影语言中，其能指与所指的关系常常是一致的，能指房屋的影像与所指房屋具有无限接近的相似关系——房屋就是房屋，人就是人，花就是花——电影符号的能指和所指常常是同构的，即短路符号。如图 1.1 所示。

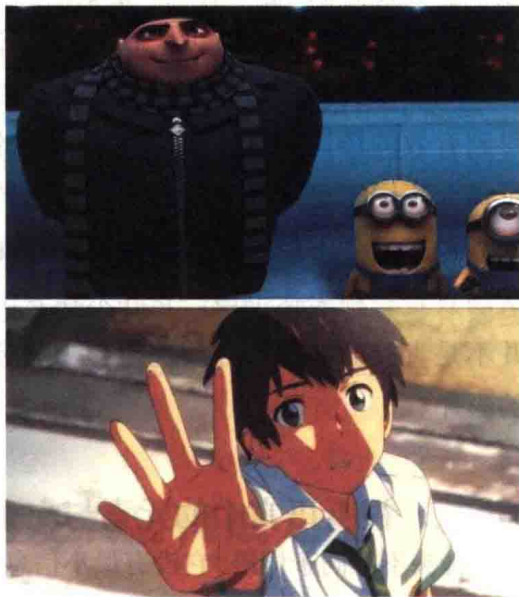


图 1.1 动画影片《神偷奶爸4》与《你的名字》中的角色风格相差巨大，但这并不影响观众对人物的认识和对影片的观赏，他们的形象都是由人的视听经验高度凝练而来

作为纪录媒介，电影电视的机器具有仿生的性质，即摄影机模仿人类的眼睛，录音机模仿人类的耳朵。电影电视的技术进步大都围绕着使纪录机器更接近人类的视听感知器官。

考察电影电视语言的表达层面，不难发现尽管视听语言是一种创造性的语言，但它的变化和运用都在忠实于人的视听感知经验这样一个领域中，而且都在模拟人的视听感知经验。

人们看电影不像看书那样必须首先学习文字，视听语言给人以勿需学习的印象。事实上，由于电影电视语言是以模拟人的视听感知经验为中心的，而正常人一方面具有与生俱来的物像意识，另一方面在后天生活中又积累了视听感知经验，这就已经构成了他看懂电影的必备“条件”。即使是科幻电影的幻想世界，其中的“人”与“物”、运动和空间都是现实物像世界的延伸，否则科幻电影将成为一种无法认知与理解的怪物。

电影电视的可理解性是因为人们都有视听感知经验，人们可以依据自身在生活中的经验去把握和认知电影电视。电影电视的机器是在模拟人们的视听感知器官，这一模拟性决定了视听语言的编码原则是模拟人的视听感知经验。

因此，视听语言的基本规律之一是：模拟人的视听感知经验和主观思维活动。

## 二、视听语言的传播是单向的

词语语言的交流常常是双向的，而视听语言的传播是单向的，即单向交流媒介。演讲、讲课、戏剧表演都是用言语和其他身体语言作为传播手段和载体，而且接受者与信息传播者处在同一个空间，发出者可以立即从接受者的声音、面部表情、动作等方面得到回馈的反应信息，并由此及时调整自己的信息传输方式，使信息得到有效的传达，这是双向交流媒介的优势和特点。电影却没有这样的优势，视听媒介不同于身体媒介的特点在于它的纪录性。因此，在视听信息的传输中，发信者和接受者不但处在不同的空间，而且他们在时间上也是不同步的。电影意指活动只是一种表达手段。它并不在发出者和接受者之间直接发生双向交流，我们并不是直接面对电影导演、摄影、演员，而是面对着他们的完成作品，银幕上映的影片。

## 三、视听语言中的元素与文字或词语语言系统中的元素是不同的

镜头不等同于词语，它没有最小信息单位。镜头缺少普通语言学所说的双重分节：词素和音素。词素和音素构成了词语语言中最小的信息单位，而视听语言中是找不到最小信息单位的。如一个人的特写镜头中，究竟一根头发是最小信息单位，还是头发上的头屑是最小信息单位？视听语言由场景、灯光、音乐、色彩等元素构成，这些

元素都能够作为独立的表意之素，像辽阔的草原，幽暗的灯光，激昂的乐曲……这些元素的意义单元与其他表意因素相连接、相组合才构成了完整的影片，如图 1.2 所示。但是从标准语言学上讲，电影中找不到类似于音素、语素、字词这类基本的离散性单元成分，电影中丰富的元素单元使其达到难以确定的程度。而在日常语言中的语言表意单位比电影中的则要确定得多、简单得多。



图 1.2 王家卫执导的电影《东邪西毒》中，特写镜头的画面，是一个光线明暗交替的镜头。每一帧都是一幅精心策划过光线、远近场景、画面色彩、颗粒感很强的画面。将一半镜框留给暗处，剩下的人物给特写。可见视听语言是由场景、景别、灯光、音乐和色彩等多种元素综合构成

#### 四、视听语言是一种创造性的语言

由于视听语言的规律是模拟人的视听感知经验，因此其语言的范围常常是无限的，可以说它是一种创造性的语言。电影的出现意味着一种新媒介的诞生，由于电影媒介的纪录本性，电影并不是一开始就有自己的语言，早期电影如卢米埃尔的作品仅仅是现实的纪录。但是，随着电影的发展，尤其是当电影开始讲述故事时，它必须有一套较为完整的叙事手段。格里菲斯对此做出了自己的贡献。不仅如此，故事电影的叙事手段并不能涵盖所有视听语言（非叙事电影依然要运用语言），而且叙事手段也在不断地变化。当电影进一步表达思想时，它又需要有自己的表现性手段，爱森斯坦和 20 年代的前苏联电影创作者创立的蒙太奇学派大大丰富了电影的表现性手段。

由此可以看出，视听语言并不具有文字语言的成规，它是一种创造性的语言。大师的作品有力地表现了视听语言的创造性。如爱森斯坦在《总路线》中通过上下镜头的联接，表现了一头牛的死亡。镜头一：牛头的特写，牛的大眼睛慢慢地闭上；镜头二：黄昏，太阳缓缓落入地平线。爱森斯坦用象征性的视觉语言表现了这头对于社员们来说犹如日月一样重要的牛的死亡。

视听语言是一种新兴的语言。电影中的表达系统不像词语语言那样具有长期的固定性，它不是一成不变的。电影电视是高科技的产物，技术和观念的每一次变化都会对语言的表达层面形成影响。从这个意义上讲，电影电视也是一门创造性的语言。

### 第三节 视听语言的发展与构成元素

#### 一、媒介发展史中的视听媒介

我们知道，媒介的社会功能在于传达信息。加拿大传播学者麦克卢汉认为：媒介即信息。

信息交流是人类的天性，社会的发展进步与传播手段的改善密切相关。伴随着传播媒介而发展的人类艺术史在某种程度上可以说是人类传播史的缩影。我们不妨简要地回顾一下人类传播媒介和艺术媒介的发展历程。

原始时期，为抵御野兽和觅食，人们群集而居。由于没有现代意义的口头语言，因此，人们的交流主要通过面部表情、手势和非言语的声音等身体语言来进行交流。原始艺术如仿生舞蹈、哑剧就是在这种语言的基础上产生的。另外，当原始人学会对工具进行加工时，产生了最早的工艺美术品。绘画作为人类最古老的艺术，也在口头语言出现以前就已确立了自己的艺术地位。

在人们要求具体而比较精确地进行交流的强烈欲望的驱使下，口头语言诞生了。这是人类传播史上的第一次大革命。口头语言加强了人类面对面交流的精确性，大大消除了非言语身体语言的模糊性，从而提高了传播的速度与效率。口头语言还能讲出大脑的思维。人类文明因此进入一个新的阶段，原始语言艺术如诗歌、说唱、原始戏剧等应运而生。在这个时期，虽然由于口头语言的出现使人类的交流发生了质的改变，但社会的文明程度依然不高，这主要是由于社会的记忆能力（即人们储存和回收共有记忆力的能力）有限，人类的交流到此为止仍然局限在视听所及的范围之内。

文字的出现扩展了社会共有的记忆力，使知识和信息的传播突破了几乎是面对面的视听空间。造纸术、印刷术的诞生加速了文字语言的信息功能，文字和造纸术、印刷术相得益彰，构成了人类传播史上的第二次大革命。以文字为主的传播时代到来了，这一时代在人类历史上持续了上千年，以致人们把知识和知识分子与看书写字画上等号。

在19世纪以前，人类的传播媒介从媒介材料上区分，大体可以分为两类：

（一）身体媒介：以人的生理器官为媒介材料，交流发生在几乎是面对面的实时，艺术表现为舞蹈、唱歌、演戏等。

（二）再现性媒介：运用间接性的符号（文字、线条、色彩等）表达意义，依靠既定的编码和成规，将信息传达给受众，艺术表现为文学、美术、器乐等。

19世纪，科学技术得到了迅猛的发展。在此基础上，诞生了一种全新的传播媒介：纪录媒介。照相术使人和现实景物被精确地定格在瞬间。在复制现实愿望的驱动下，录音术、电影和电视在19世纪末和20世纪初相继出现。这样，现实的声音和运动可以被纪录和回放，人类最大限度地超越了现实时空的束缚。

20世纪，人类历史中最重要的一個世纪，出现了无数新奇事物。其中，对人类文化、日常生活、思维方式影响最大的媒介之一就是电影电视为代表的纪录媒介，即视听媒介。作为20世纪科技发展的产物，视听媒介从种类和程度上都不同于传统的身体媒介和再现性媒介。从历史的角度上看，视听媒介的出现就像文字的发明一样重要。

每一种媒介都有自己的特性，这是由媒介材料的性质决定的。作曲家用音符来抒发情感，文学家用文字讲述故事，画家则用线条、色彩等描摹世界。

考察视听媒介的交流过程，你会发觉它时刻与机器联系在一起。摄影机像我们的眼睛，录音机像我们的耳朵，一按开关，眼前的世界就会被自动地记录下来。如果进一步考察摄影机和录音机的工作原理，则发现：摄影机是依靠直接摄取光而产生影像的，对于摄影机而言，是靠光波刺激感光胶片产生化学变化，再通过洗印、拷贝、放映等产生影像；对于摄像机而言，是将光波转变为电信号从而产生影像；录音机是靠捕捉声音的振动即声波，并引发电场的变化直接产生声音。至于接受过程，只不过是摄取的反过程而已。不难看出，视听媒介的每一个过程都与能量的形式光波和声波相关，如果没有光波和声波，视听媒介是不可能工作和交流的。因此，我们将光波和声波看作是视听媒介的媒介材料。

光波和声波带给视听媒介的是对运动事物精确而具体的纪录，我们把这种性质定义为纪录性。依靠直觉的把握，我们可以明显地感觉到以光波和声波为媒介材料的视听媒介与身体媒介、再现性媒介的区别。

以光波和声波为材料的视听媒介给人类带来的首先是前所未有的、运动的纪录影像和声音。人类多少个世纪以来力求重现现实的梦想得以实现——过去的事件不再受时间流逝的影响，它可以固定在视听媒介中，供人们随时翻看。

人类在认识视听媒介的纪录性后，已开始在广泛的领域利用视听媒介为人类服务：新闻工作者用它捕捉正在发生的、具有新闻价值的事件；宇航科学家用它作为遥感工具来获取外层空间的视觉资料；刑侦、司法部门用它来获取或出示证据；纪录片则充分发挥视听媒介的本体性作用，纪录那些正在消失的人类现象和生存状态……

以文字为主的再现性媒介的历史几乎是 20 世纪以前人类文明的历史，其重要标志之一就是图书馆。随着视听媒介的出现，图书馆的方向也发生了相应的变化。现代图书馆不仅储藏文字资料，而且收集有价值的影像。对于人类学、历史学、民族学、建筑学等学科而言，影像更具有说服力。

当然，任何事物都有两面性，视听媒介也有不少人们认为的负面作用。例如，视听等大众传媒使世界变成了一个“地球村”，破坏了民族文化中地区之间的多样性；另一方面，在视听媒介下成长的一代，常常把幻觉的真实和生活的真实混为一谈，影响了他们对事实真相的判断和面对复杂现实的适应能力。

## 二、视听语言的构成元素

一般来说，视听语言的构成要素可以分为三类：一是视觉要素，二是听觉要素，三是兼含视觉与听觉的综合要素。视觉要素包括色彩光线、画面构图、画面景别、镜头运动等；听觉要素主要指配合视觉要素来进行表达的各种人声说白、背景音乐、特

殊音效，可简称为声音音效；综合要素是指综合利用了视觉要素和听觉要素的表达方式，一般就可直接理解为影像作品的剪辑方式。如果说视觉要素和听觉要素是视听语言的“语音”和“词汇”，那么剪辑方式就是视听语言的“语法”。

### （一）色彩光线

色彩和光线无疑是对视觉艺术表达的重要元素，通过对色彩的色相、明度和纯度的不同运用和搭配往往能产生不同的视觉效果和心理感受，有时特定的色彩还有特定的象征意义。比如，色彩纯度过低会有昏暗之感，纯度高一些则有艳丽之感，纯度过高则导致画面失真、变得俗不可耐。又比如绿色可代表生命、生机，白色可代表纯洁，红色可以代表热情、喜悦、庆典等。

### （二）画面构图

通常指画面的内容的构成与布局，具体包括了对物体空间关系、主体与环境、主体与背景以及画面给人总的视觉感受等方面的处理。构图往往就是根据主题要求，在画幅之内对要表现的对象作出的有意识的安排，以体现创作者的意图。

### （三）画面景别

就是指在画面的主体形象的位置相对固定的情况下，通过变换取景角度来形成画面的大小远近差异的拍摄手法，主要分为远景、全景、中景、近景和特写。不同景别的画面会形成不同的视觉刺激和反应，产生不同的艺术效果。

### （四）镜头运动

顾名思义也就指画面拍摄时的镜头的运动方式，它主要有推、拉、摇、移、跟五种基本形式。不同的镜头运动方式可以形成不同的表达效果，比如推镜头可描写细节、突出主体、制造悬念等；拉镜头可营造舒展宽广的视觉感受；摇镜头常用于介绍背景环境或突出人物行动；移镜头可将运动中的人物与景位交织在一起，营造出强烈的动态感和节奏感；跟镜头则既能凸显运动中的主体，又能交代其运动的速度、方向、状态以及与环境的关系。

### （五）声音音效

声音音效就是指影像作品中的背景音乐、人声说白（人物台词与旁白）、特殊音效等声音元素，这些声音元素不仅增强画面的真实感，营造某种环境氛围或情感基调，更重要的是可以参与叙事、刻画人物，增添或强化某种戏剧效果。比如，一些喜剧色彩的环境渲染或恐怖的环境渲染往往会用一些特殊的音效或背景音乐来进行渲染铺垫。

### （六）剪辑手法

所谓剪辑，也即“蒙太奇”，就是指将大量的影像素材进行选择、取舍、分解与组接，并最终形成一个连贯流畅的表达一定主题的艺术作品。剪辑手法可理解为用来实现某种特殊表达目的所选择的特殊剪辑方式，它一般包括以下内容：镜头之间的组接、若干素材场面剪辑、影片整体剪辑、画面素材与音频素材的协同剪辑。合理地利用剪辑

手法，也可以实现不同的表达目的。比如对素材的剪接，可以使得素材串接承载特定意义的片段，进而突出或强化主体的特征。又比如镜头组接时，如叠化、切入、切出等技巧营造回忆、梦境、虚幻想象、神奇世界等场景。

### 三、视听语言构成元素间的关系

电影是视、听结合的艺术。电影首先是“视”（影像），然后是“听”（声音），这些“视”“听”（影像、声音）最后通过剪辑，构成一部完整的电影。动画片的剪辑工作通常在设计画面分镜头的时候就已经确定，然后在设计、绘制及拍摄的过程中完成。

## 第四节 动画电影的起源及发展

### 一、动画电影的起源

两万五千年前的石器时代洞穴上的野牛奔跑分析图，是人类试图捕捉动作的最早证据，在一张图上把不同时发生的动作画在一起，这种“同时进行”的概念间接显示了人类“动”的欲望。今天的连环漫画的先驱在大约公元 2000 年前埃及的墙壁装饰上被发现，它描绘了两个摔跤手的一小段连续的复杂动作。达·芬奇的黄金比例人体图上画的四只胳膊，表示双手上下摆动的动作；中国绘画史上，艺术家有把静态绘画赋予生命的传统，如“六法论”中主张的气韵生动，聊斋“画中仙”中人物走出卷轴等（虽然得靠想象力弥补动态）。这些和动画的概念都有相通之处，但真正发展出使图上的画像动起来的工夫，还是在遥远的欧洲。

如果没有首先理解人眼睛的一个基本的原则，动画就不可能实现。视觉的暂留，首先被法国人保罗·罗盖特发现，1828 年他发明了留影盘。它是一个被绳子或木竿在两面间穿过的圆盘，盘的一个面画了一只鸟，另外一面画了一个空笼子。当圆盘被旋转时，鸟在笼子出现了。这证明了当眼睛看到一系列图像时，它一次保留一个图像。

1826 年，法国人约瑟夫·高原利用留影盘原理，发明了转盘活动影像镜，这是在边沿有一道裂缝的转盘画上带循环图的卡。看的人将图画对着镜子，转动转盘，透过裂缝观看，就会把一系列旋转中的图画看成一个运动图像。

1831 年，法国人 Joseph Antoine Plateau 把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上，圆盘可以在机器的带动下转动。这部机器还有一个观察窗，用来观看活动图片效果。在机器的带动下，圆盘低速旋转，圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去，图片似乎动了起来，形成动的画面，这就是原始动画的雏形。

沿用这两项发明技术，1860 年，皮埃尔·代斯威格内斯在圆筒内壁贴上图画，利用转子带动它旋转，观者通过筒顶的槽观看，筒壁上的图画竟魔术般地动起来。这个

动画制作技术一直被沿用至今天，而皮埃尔也因他的这一“旋转圆筒图画留影技术”被当今动画影视界视为鼻祖。



图 1.3 神保史郎导演的动画片《花仙子》，该作品曾在 20 世纪 70 年代的中国刮起一阵美少女风潮，是 70 末及 80、90 初出生的人们童年记忆最深刻的日本动画之一。《花仙子》宣扬人性的真善美，讲述了继承了花仙血统的少女小蓓旅行世界各个国家寻找能带来幸福与快乐的七色花的故事

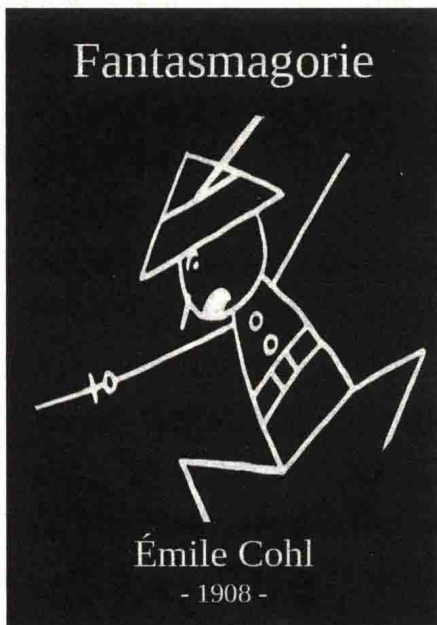


图 1.4 作品《幻影集》，本片无情节无主题，在不到两分钟的影像里，导演埃米尔·柯尔用再简单不过的线条为观众做了多次变形：人变为酒瓶、酒瓶变为花朵、大象变为房子等。今天看来，片中超凡的想象力也让人叫奇。2006 年法国安锡（Annecy）国际动画电影节上，该片被评为“动画的世纪·100 部作品”第二名

## 二、动画电影的诞生

19 世纪末，随着摄影技术的更新，更多的艺术家投入到动作捕捉与分解的研究中，致力探索动作运动的规律特性。1888 年，爱迪生的连续画片记录器发明成功，它虽然比卢米埃尔兄弟的电影早出现了很多年，但并不是用投影的方式，而是将图像先在卡片上处理好，然后显在“妙透镜”（Mutoscope）上，它其实可以说是机器化的“手翻书”。真正动画片诞生的时间，比 1895 年电影发明时间晚了近十年左右。因此，在电影史的记录中，动画片常被排在真人电影之后。如图 1.3 所示，《花仙子》是中国最早引进的一部美少女类动画作品。

## 三、动画电影的发展

1904 年，第一部动画影片在法国问世，是由法国人埃米尔·柯尔（Emile Cohl）完成的。他将每张画面拍成底片冲洗后，直接用底片播放，这个影片没有故事情节，只是由黑色背景和白色线条的人物动作构成。其中《方头》是他的代表作品。1906 年，他开始用摄影停格的技术拍摄第一部动画系列片《幻影集》，以表现视觉效果、开发动画的假象性为主导，不注重故事情节。该影片技法简单而粗糙，更谈不上有艺术价值。从 1908 到 1921 年，柯尔共完成 250 部左右的动画短片。他的动画不重故事和情节，而倾向用视觉语言来开发动画的可能性，如图像和图像之间的“变形”和转场效果。他的创作理念，将动画导向自由发展和个人创作的路线。此外，他还是动画与真人表演合成拍摄成影片的开创者。他利用遮幕摄影法，拍摄出了第一部动画与真人动作的结合画面影片。如图 1.4 所示。

美国动画片的出现比法国晚了近两年。出生于英国的詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿，在美国开了一家名叫维太格拉夫的公司，他运用自己公司中一位技师发明的逐格拍摄法，制作出美国第一部动画影片《滑稽面孔的幽默姿态》，如图 1.5 所示。后来又制作了《闹鬼的旅馆》《奇妙的自来水笔》等几部动画影片。



图 1.5 詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿的作品《滑稽面孔的幽默姿态》，这部影片被公认是世界上第一部动画影片

这个时期动画影片由于受资金、环境和设备等因素的影响，发展非常艰难，影片质量一般，内容也相当简单。但在当时的历史条件下，动画艺术家们通过长期反复探索研究，付出了大量的心血，能使画面在银幕上“活起来”，已实属不易了。经过自 16 世纪以来二百多年漫长的探索过程，动画艺术的发掘研究此时已初见曙光。

**行业形成阶段：**由于动画影片的一次次轰动效应，使世界各地的人们开始关注动画、喜爱动画，同时动画爱好者、漫画家、故事家等也都得到极大的鼓舞和启发，更多的人开始投身动画艺术研究。随着许多有趣的动画影片不断出现，动画片中的卡通人物也悄悄走入千家万户，成为人们心中的明星，受到大众的喜爱。动画这一艺术形式渐渐成为人们不可缺少的娱乐内容之一，也逐渐形成了它自身的行业特性，在各个国家发展起来，并出现了许多不同的风格，动画行业就这样悄然形成了。

之后彩色动画的出现，1867 年生于美国的动画家温瑟·麦凯 (Winsor Mccay)，为美国动画行业的形成发挥了重要推动作用。他是一位著名的漫画专栏画家。1911 年，他做出自己的第一部动画片，也是世界上第一部彩色动画片，使动画从此有了颜色。该片取材于他的漫画集，故事古怪幽默，其中每张画幅都是他亲手上的颜色。1914 年，他完成了动画史上著名的影片《恐龙葛蒂》，其被称为动画史上的种子电影，如图 1.6

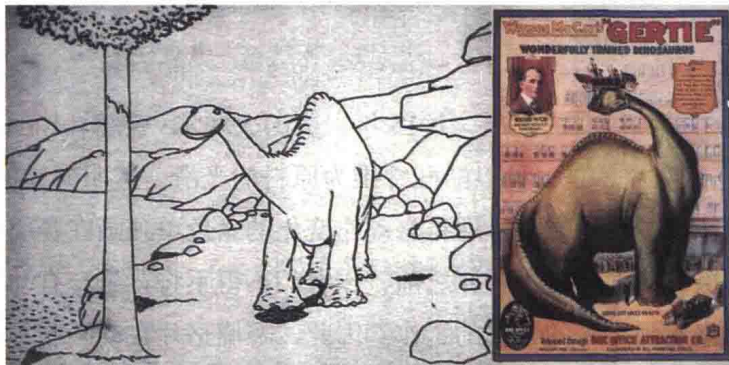


图 1.6 温瑟·麦凯导演的《恐龙葛蒂》，这部动画史上里程碑式的动画作品，用墨水和纸张所绘制的画幅超过 5000 张，整体感流畅，时间换算精确，显示了麦凯不凡的创造力。2006 年法国安锡 (Annecy) 国际动画电影节上，本片被评为“动画的世纪·100 部作品”第一名

所示。他把故事以动画角色和真人表演安排在一起，画面时间计算精确，每格都重画一遍背景，画面透视感强烈。整部片子用了 5000 多张画幅。1935 年他完成了动画史上第一部动画纪录片《卢斯坦尼亚号之沉没》(The Sinking of the Luistania)，如图 1.7 所示。