

第 1 章

动画视听语言概述

本章学习目标

- 了解什么是动画视听语言
- 掌握动画视听语言的学习方法
- 了解动画视听语言的发展史

“语言”是一种由声音或符号组成的知觉媒介,它是人们叙述故事、传情达意以及进行信息传播的一种方法或手段。每一门艺术都有其自身的属性和特质,有自己独立的语言,也有自身的一套符号编码系统。动画是一种具有丰富想象力和创造力的影像艺术。动画艺术以动画影像为媒介,以光波、声波作为媒介材料,以手工创作的画面和非同期录制的声音作为语言的要素,并遵循一定的语法规则和艺术规律讲述故事或表达思想感情。

《西游记之大圣归来》(2015年)(图 1-1)是中国青年导演田晓鹏主创的 3D 动画电影,也是 21 世纪以来中国动画电影的一部现象级作品。影片借鉴了好莱坞动画电影惯用的成长类型叙事模式和超现实主义画面经营手法,并以现代人的审美观念和欣赏习惯重新改编和演绎了中国传统神话故事《西游记》,以大量的短镜头和蒙太奇语言讲述了一个被封印的、自暴自弃的人物形象,是如何成长为一位英雄的故事。

《大炮之街》(1995年)(图 1-2)是日本动画大师大友克洋导演的现实主义风格的作品。影片运用画内蒙太奇的动画手段,主要结合了角色场面调度和镜头场面调度的方法,用 22 分钟的长镜头语言讲述了一个军工家庭中的父亲、母亲和儿子一天的日常生活,实现了“一镜到底”的画面效果,表现了专制军国主义的荒诞和真实。



图 1-1 《西游记之大圣归来》蒙太奇语言



图 1-2 《大炮之街》长镜头语言

英国黏土动画《头朝下的生活》(2013年)(图 1-3)的空间设置相当独特。影片讲述了一对生活在飞行

屋的老夫妻从产生隔阂到互相理解的故事,它以不同空间并置的手法,嫁接了两个方向完全相反的空间,通过丈夫和妻子因重力不同而互为倒立,隐喻了夫妻之间的隔阂。

《昼与夜》(2010年)(图1-4)中的时空设置比较新颖,它既突破了美国皮克斯动画工作室以往计算机三维动画的创作风格,结合了传统手绘动画和计算机三维动画的创作方式,又以不同叙事时间在同一空间中并置,讲述了不同个性的动画角色在白昼与黑夜从陌生、较量、斗殴到互相理解、欣赏、共生的故事。



图 1-3 《头朝下的生活》中不同空间的嫁接

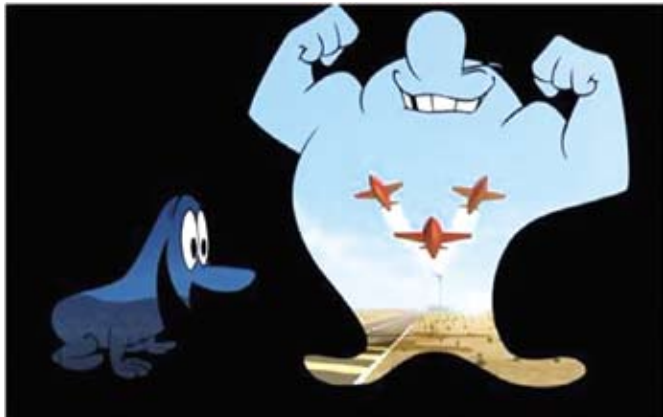


图 1-4 《昼与夜》中不同时间在同一空间中并置

动画艺术是丰富多彩的,其语言形式既丰富多样,又新颖、独特。只有了解了动画视听语言,才能感知动画艺术本身所要传达的信息含量、思想感情;只有熟悉了动画视听语言,才能真正理解动画艺术的本质、内涵和超强的感染力;只有掌握了动画视听语言,才能真正遵循动画艺术创作构思的特点和规律,创造出与众不同的动画艺术。

1.1 什么是动画视听语言

动画视听语言随着动画艺术的诞生而存在,并且随着动画艺术的发展而不断发展。要理解动画视听语言的概念,首先要对动画艺术的概念和本质有一定的掌握。动画艺术的概念和本质确定了动画视听语言的内涵和外延,也规定了动画视听语言的规律性特征。

1.1.1 动画释义

动画的概念可谓众说纷纭,莫衷一是,如“动画是会动的图画”“动画是动画片”“动画是卡通”“动画是美术电影”“动画是漫画片”等。“动画”一词源于第二次世界大战(以下简称“二战”)时期的日本,当时日本把用线条描绘的漫画称为“动画”。“二战”以后,则把线绘、木偶等形式制作的影片通称为“动画”。在美国,动画影片曾被称作“卡通”,美国动画艺术家华特·迪士尼曾说:“真正的卡通是真实的或可能的事物,甚至是即将发生的事物,但加上了幻想与夸张。”

1980年,国际动画协会(ASIFA)对动画艺术做了界定:“动画艺术是指除使用真实之人或事物造成动作的方法之外,使用各种技术所创作出的活动影像,即以人工的方式所创造出的动态影像。”可见,动画艺术的确立有两个必要条件:一是动画的手段;二是动态影像。

国内外不同的学者也对动画做出了一定的界定。保罗·韦尔斯在其著作《理解动画》中写道:“所谓动

画是指某类不依靠常规摄像意义来提供运动幻觉的手工逐格影片。虽然该定义适用于常规的赛璐珞、手绘和模型动画形式,但在描述其他动画形式方面却不准确,像是新技术带来的新动画,尤其是计算机制作图像或者其他图形制作方式的动画。”贾否与路盛章在他们主编的《动画概论》(2002年)中认为:“动画是具有多种可能性的、具体技术和艺术双重性质的手段。”孙立军在其主编的《动画艺术辞典》(2003年)中认为:“动画是由 animation 一词翻译而来的,其字面意义是赋予某物以生命。动画片是电影的一个重要种类,是指运用逐格拍摄的方法把角色动作拍摄下来,并通过连续放映而形成活动的影像,同时也就赋予了角色以生命。”曹小卉、黄颖在他们编著的《现代动画概论》(2008年)中认为:“动画一词是由英文单词 animation 转化而来的,animation 包括所有用逐格方式拍摄和制作出来的电影影片。”余为政在其主编的《动画笔记》(2009年)中认为:“所谓动画,是人类观察外界事物之后,于脑中形成画面、加以动态捕捉之后制造的‘动态幻觉’。”聂欣如在其著的《动画概论(第二版)》(2010年)中认为:“动画片是一种‘逐格拍摄’为基本摄制方法,并以一定的美术形式作为其内容载体的影片样式。”由此可见,动画的概念随着动画技术的发展其内涵和外延也在不断地变化。

当前,动画的概念有狭义和广义之分。

1) 动画在狭义上是指赋予生命(新生命)的动态影像艺术

狭义的动画一般从其词意入手。“动画”的英文单词是 animation,其字源 anima 拉丁语的意思是“灵魂”,animare 则有“赋予生命”的意义。所以,从字源层面上,动画是指根据创作者的意图在创作过程中将原本生命体变成新的生命体(新生命);或者把一些原本没有生命(不活动)的形象(绘画、雕像、玩偶、物质、符号等)经过动画手段制作成动态影像并放映后,成为有生命形象的动力影像艺术。

2) 动画在广义上是指包含了动画技法和动画艺术的动态影像

动画在广义上的概念不仅包含了动画艺术,也包括了动画技术、手段层面的动态影像。它是指把不活动的东西或者活动的人与物通过动画手段,创作成物体运动过程,并且分解成一幅幅(一帧帧)静止的画面。再运用现代科技技术,通过逐格拍摄或逐帧录制,又或者通过计算机数字建模、设定关键帧连续生成等方法,记录到磁带、胶片、硬盘、光盘或计算机等上,再以一定的速度连续地在银幕或屏幕上呈现,使其成为活动起来的动态影像。

1.1.2 动画的本质

动画的定义规定了动画的本质内涵和特征。著名的动画艺术家——英国人约翰·哈拉斯曾指出:“运动是动画的本质。”加拿大动画艺术家诺曼·麦克拉伦认为:“动画的本质在于摄像活动之前通过画纸、黏土制作、模型调整等方式创造幻觉,即变成最终电影画格的物与物之间所发生的一切活动。”动画与真人影像都是一种创造“动态幻觉”的影像,但在创作和表现方法上有所不同,前者是一种创造性的影像记录,后者是一种模仿性的影像记录。

1. 人工造像

动画是建立在“高度假定性”基础上的人工造像。这里的“像”主要体现在两个方面:不存在的形象和虚拟世界。动画的人工造像是指动画中的角色形象和虚拟世界都是由动画创作者模拟人的视听感知经验和主观思维活动绘制或创造而成。

动画艺术中不存在的活动形象,是通过相似客观物体的造型和运动的观察、分析、研究,用动画手段和动画原理制作而成。比如,由王树忱、钱运达导演的中国动画电影经典作品《天书奇谭》(1983年)中的反面角色

三只狐狸,其造型是根据戏曲人物的生、旦、丑形象创造出来的。蓝狐狸头戴纯阳巾,身着交领斜襟直裰,类似生角形象;粉狐狸丹凤眼、瓜子脸、樱桃小嘴,俨然是个旦角;黑狐狸嘴角凸起,呈八字形的黑眼圈,一看便是丑角造型(图 1-5)。其动作是遵循动画运动规律,并结合了人与狐狸的动作特征创造出来的。

通过“夸张”“变形”等创作手法来表现动画艺术的人工造像性,其效果在动作与视觉方面最为突出。“夸张”“变形”不是动画的特性,但恰如其分的运用会取得更加强烈的艺术效果。比如《妈妈咪鸭》(2018年)里“桃源谷驰名烤鸭店”一段,小鸭吃了辣椒,嘴里就喷出了火焰,就是运用了夸张的手法获得了喜剧的效果(图 1-6)。这也是动画与真人影像艺术相区别的独特魅力所在。



图 1-5 《天书奇谭》中狐狸的造型



图 1-6 《妈妈咪鸭》中的小鸭喷出火焰

动画中的虚拟世界也是无中生有的。它既可以模仿真实世界的样子,也可以打破常规,创造出与真实世界完全不一样的世界。如在动画片《头朝下的生活》中,通过象征符号来表现抽象的概念,创作出真实世界中不存在的事物(形象)和空间。影片绘制和嫁接出了两个重力相反的空间,生成一个有别于我们现实世界模样的想象空间,借此隐喻了人与人思维方式、生活习惯与性格的不同。

2. 运动的幻觉

动画与运动是分不开的。动画并不是活动的图画,而是图画的运动。动画运动并不是真实存在的,而是一种“运动的幻觉”。

1) 动画“运动幻觉”的生成原理

动画的“运动幻觉”本质上是人们视觉暂留与视听感知经验带来的心理认同和心理补偿共同作用产生的。动画与真人影像的运动幻觉的生成原理是一样的。

(1) 视觉暂留现象。一般史学家和理论家认为,影像的运动幻觉如留影盘所证明的那样,是由视觉暂留的作用所造成的运动现象。1824年,英国科学家彼得·马克·罗杰特向英国皇家学会提交了一篇名为《移动物体的视觉暂留现象》的报告,他在报告中指出人眼在观看运动中的形象时,每个形象在消失后都仍在视网膜上停留 0.1 ~ 0.4 秒,指出了人眼具有“视觉暂留”的现象特点。同年,法国人保罗·罗杰用一个玩具——西洋镜(zootrope, 回转式画筒),依靠“间歇运动”让人们看到了画面的运动,证实了“视觉暂留现象”(图 1-7)。

1825年,著名的英国物理学家约翰·A. 帕瑞斯创造了光学玩具的



图 1-7 西洋镜

原型——幻盘 (thaumatrope, 留影盘) (图 1-8)。其工作原理是一块硬纸圆盘上分别画上互补的图像,比如一只鸟和一个鸟笼。圆盘在迅速扭转的情况下被人眼观察时,圆盘两面的图像仿佛合并在一起,有了“笼子里的鸟”的视觉效果 (图 1-9),再次证实了人眼视网膜具有视觉暂留的特点。1828 年,比利时科学家普拉托又发现形象在视网膜停留的时间长短,是根据原始物象的颜色、光度强弱和历史长短而变化。在物体表面照度适中的情况下,形象在视网膜上的平均停留时间为 0.3 秒,确切地说是 0.34 秒。



图 1-8 幻盘



图 1-9 笼子里的鸟

依据人眼“视觉暂留现象”,当一个动作被分解成一格格画面,或计算机设定关键帧生成一帧帧画面,当连续放映这些画面且放映的速度达到一定程度时,前后两张静止的画面就产生了融合、重叠、连续的视觉效果,我们就认为这两张静止的画面其实是一张发生了位移的画面。

(2) 似动现象。视觉暂留现象只是使人察觉不到画格的间隔,并不是使影像运动起来的真正原因。1912 年,德国格式塔心理学奠基人马克斯·韦特海默发表了《运动知觉的研究》,提出了人的运动知觉的基本规律,人们通过视幻觉产生运动假象的“似动现象”。影像运动的原理在于观众根据他的生活经验承认连续出现并且与姿态不断变化的画面是同一个被摄体,两幅画面之间断掉的部分则由观众根据生活中的感知经验做了心理补偿,从而产生运动的知觉。这是现代格式塔心理学对运动幻觉所做的解释。比如,现代动画艺术中角色的运动是有省略的,一个动作的中间阶段并不衔接,动画创作者为了减少劳动量,把画格之间的间歇运动改成了 1/12 秒,进而改成了 1/6 秒,于是形成了跳跃的错觉感,但是我们依然认为这是一个连续的动作单元,而不是许多不同被摄体的运动。

2) 动画“运动幻觉”的生成条件

动画与真人影像运动幻觉原理是一样的,但制作手法和表现方式却不尽相同,即创造幻觉的方式有所不同。动画一般通过逐格拍摄、逐格制作,或者用计算机进行数字建模,设定关键帧连续生成画面等人工创作的方法实现动作的连贯,而真人影像则是通过摄影机(摄像机)的拍摄等方式进行“机械复制”并由此生成连续的动作。动画的“运动幻觉”的生成条件主要体现在以下三个方面。

(1) 画面、画面与画面之间设计的合理性。动画“运动幻觉”的生成依赖于画面本身或画面与画面之间设计的合理性,即单幅画面持续时间要合理,前、后两幅画面差距不能太大,且前、后两幅画面的位置关系要正确。单幅画面持续时间不合理,“运动幻觉”就会消失;如果前、后两幅画面造型的线条、形状、色彩、亮度等差别太大,“运动幻觉”就会消失;前、后两幅画面位置关系不正确,“运动幻觉”也会消失。

(2) 模拟人的视听感知经验。动画艺术是一种高度假定性的艺术,它之所以可以被感知,可看、可听,并易于理解,正是因为动画的运动幻觉建立在现实生活经验之上。通过欣赏影片,观众会根据自身在生活中的视听感知经验去把握和认知动画艺术。

动画艺术的影像都是创造的,声画中的形象和世界也是人工赋予的。不过,其形象和世界却是可感知的,它们都是建立在一种类似于现实中的人、物和世界的基础上的。比如,在动画电影《飙风雷哥》(2011年)(图 1-10)中的雷哥是一只宠物蜥蜴,其造型选取了蜥蜴的头和人的身体,既有动物蜥蜴的特征,又有人的身体样貌,我们完全可以感知雷哥这只动物的人性化造型和性格特征。又比如,雷哥身边的狃狃则基本遵照动物应有的样子进行再创造,最大的变化就是它头顶上有一顶帽子,赋予其人的生活特征。同时,它们的动作也是按照现实中的动作模仿设计的,基本上是模仿和结合了人与动物两者的动作特征,我们可以明晰地分辨出它们的神情、动作和思想感情。

(3) 模拟人的主观思维活动。动画艺术不仅模拟人的世界中的人和物,也模拟人的主观思维活动,以意识流的形式展示想象的世界和梦境的世界。比如,在动画电影《飙风雷哥》(2011年)(图 1-11)中,雷哥在沙漠中做梦的情境里,它在玻璃缸中的玩伴都进入了它的梦里,但它们的比例是失调的,鱼玩具变成了一条巨大的鱼,从形体显得很小的雷哥身边游过。这种不协调的比例关系和角色的动作,在梦境里出现是合乎逻辑的。梦是潜意识的改装,它符合人的主观思维活动。



图 1-10 《飙风雷哥》中的雷哥和狃狃造型

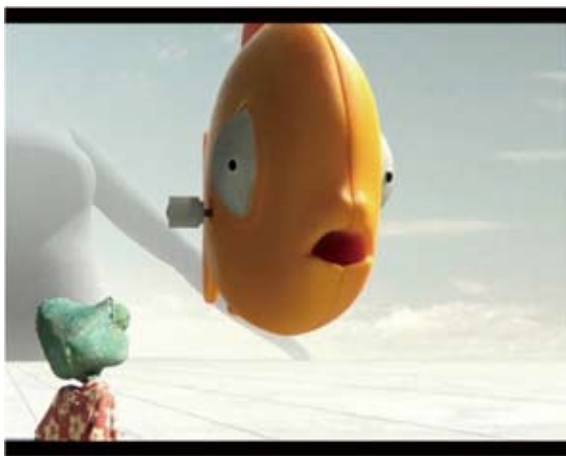


图 1-11 《飙风雷哥》中雷哥的梦

3. 影像的记录方式

影像记录并非动画影像生成的必要条件,因为动画的视觉效果可以通过走马灯、皮影戏、手翻书、魔术幻灯、西洋镜、幻盘、转盘活动影像镜、诡盘、走马盘、光学影戏机等方式,经过人眼观看即可获得。但动画的这种视觉效果往往是一种杂耍或者初级的娱乐玩具形式,不能使动画成为真正的艺术。动画只有在影像的记录中才为大众普遍接受,并成为故事艺术能够更好表达的一种重要的媒介形式。现代动画艺术是一种创造性的影像记录方式,无论是什么方式创作或制作出来,最终都是以影像的形式记录下来。这是动画艺术得以重复观看并长久流传的重要手段。

总而言之,运动幻觉这个特质使得动画艺术与其他艺术区别开来,比如美术、戏剧、舞蹈、音乐等,而使它成为一门独特的影像艺术的一类。而人工造像的特性又使得动画与真人影像相区别,其每个画面都是人工创造的,通过动画手段形成运动的画面,这也是动画艺术自身的独特魅力所在。最后动画又通过影像把人工创造的画面记录下来,记录性是影像媒介共有的特征。

1.1.3 动画的语言是动画视听语言

动画正是以动画影像作为载体,用富有想象力、创造力和感染力的动画视听语言来讲述故事、表达思想感情,从而打动观众并启迪心灵。

1. 动画视听语言的概念

动画视听语言是一种动画影像语言,它是大众传媒中以动画画面和声音作为载体并模拟人的视听感知经验和主观思维活动的一种动画符号编码系统,可以叙述故事,传情达意,进行信息传播。它包括动画镜头及其画面构成和声音构成、动画镜头的语法等一切动画语言要素与动画语法规则。要理解这个概念,我们要明确以下三方面的内容。

1) 动画视听语言是动画的影像语言,不完全是真人影像语言

动画视听语言的媒介材料是光波和声波,相对应的载体是手工创作的画面和非同期录制的声音。动画视听语言与视听语言是有差异的。如果说视听语言泛指影像语言,那么动画视听语言属于视听语言,而又不同于真人影像语言(即一般意义上的视听语言)。视听语言包括了动画视听语言和真人影像语言,它们共同构成了视听语言的全部。动画视听语言与真人影像语言既有视听语言上共性的内容,又有区别于真人影像语言的独特之处。

2) 动画视听语言的规律是模拟人的视听感知经验和主观思维活动

动画视听语言形式的表达必须建立在人工造像所创造的运动幻觉这一动画本质的认知基础上。动画视听语言的组织和安排及其语法规则的建立要符合人的视听感知经验和主观思维活动,毕竟动画艺术的运动幻觉必须符合人的视听感知经验和主观思维活动才可能产生心理效应。

3) 动画视听语言主要包括动画语言要素和动画镜头的语法两部分内容

动画视听语言主要包括动画语言要素和动画镜头的语法两部分内容。本书是对动画视听语言要素和动画镜头的语法规则的编选、梳理、总结和提炼,以经典而丰富的动画作品为分析的案例,作为初学者入门和系统学习动画视听语言的基础性内容。

动画艺术是美学传播系统的基本元素,其动画视听语言也是基于大众的审美习惯和审美需求而形成的。在这种美学传播系统媒体和观众亲和、紧密关系中,本书所阐释的或探讨的动画视听语言的形式和语法规则一方面是动画电影人或动画学者已经总结并实践的,另一方面也是我们对动画艺术在创作过程中形成的新的形式和手段的归纳和总结,而非形式上的理论建构和设想。

2. 动画视听语言的特性

一般认为,动画视听语言作为动画艺术的一种表达方式,是传播思想和情感的符号编码形式,它与口头语言、文字语言、美术语言、舞蹈语言等文学或其他艺术的语言是不同的,动画视听语言自身存在着一些特征。

1) 动画视听语言的构成单位是一幅画面(画格),其没有最小的信息单位

动画视听语言的构成单位是一幅画面。动画艺术是由一幅幅画面组成的,每一幅画面都是可视、可听的。南斯拉夫的动画艺术家波里维·多尼科维奇创作的《动人的爱情故事》是一部形式新颖的爱情动画短片。影片开头出现的画格(图1-12)就像静止的美术作品一样,可以由点、线、面、形状、色彩、光、明暗、肌理等美术语言构成。这既可以传达一幅由黑与白构成,并且有明暗关系的画面信息,也可以体现为在漆黑的深夜一幢楼上还亮着八扇窗等。可见它的信息是丰富的,但又是不确定的。又比如任取影片中的一格画面(图1-13),这格画面有阴雨,

也有晴天,还有连绵不绝的群山,更有留白,信息含量非常多。选取其中那些留白的小画格,可以是由线和面构成,也可以是空间组成的一部分,或者说是一面墙挡住了具象的实物,等等。所以说动画视听语言构成的单位是画格,但没有最小的信息单位。

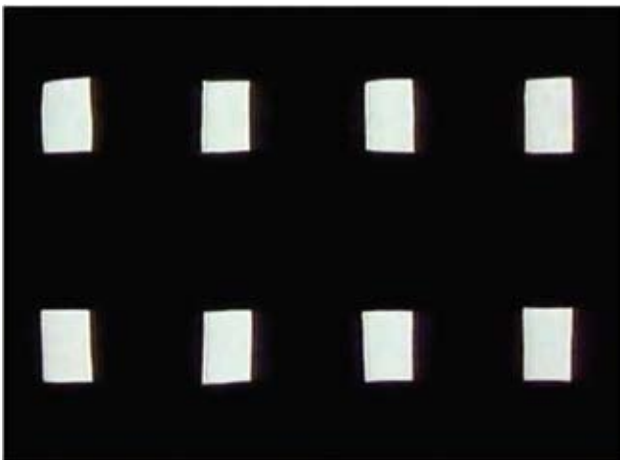


图 1-12 《动人的爱情故事》中的一格

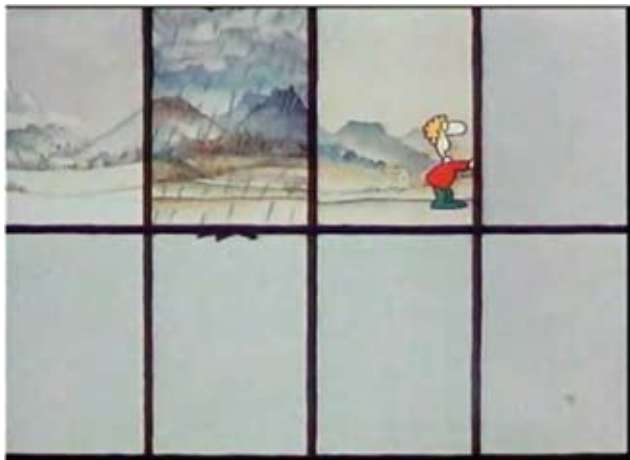


图 1-13 《动人的爱情故事》中的小画格

2) 动画视听语言与语言学系统中的要素是不同的

普通语言学系统中的要素是由词素、音素和字、词等构成的,而动画视听语言的要素则是由包括动画景别、动画角度、动画运动、光、色彩、时间、空间等在内的人工创造的画面和包括人声、音响和音乐等非同期录制的声音构成的,它们是不一样的语言系统。相对于语言学系统的成熟,动画视听语言还未建立起真正的动画视听语言系统,尚处于探索、发展和不断建构之中。

动画视听语言的构成元素是丰富多彩的,它可以吸纳口头语言、文字语言、书法语言、绘画语言、舞蹈语言、真人电影语言,成为自身语言元素的一部分。但是与其他文学或艺术的语言相比,动画视听语言又有自己特有的语言形式。

3) 动画视听语言是一种类似符号编码的形式

动画视听语言是一种全球性通用语言,观众可以通过动画画面和声音去感知和理解动画艺术所讲述的故事或传达的思想感情。这是因为动画视听语言有自己的语言要素,而这些要素的组织 and 安排都是根据人的视听感知经验和主观思维活动,按照动画影像与现实具有一定程度上的类似性符号编码原则生成的。动画艺术中的人或物的创造必须建立在观众可以感知、可以理解的基础上,因为它们之间不需要通过一个中间的形式进行转换。在动画影像中,这种类似性表现在形似或神似上,因为动画是高度假定性艺术,不追求与现实的一模一样,它可以幻想、变形、夸张、滑稽、幽默,但必须与现实具有一定程度的类似性,成为一种带着“现实之物”某种属性的动画影像的人与物。比如,在动画电影《飘风雷哥》(2011年)雷哥邂逅豆豆的场面中,雷哥与豆豆造型是相似的,主角雷哥是一只宠物蜥蜴,而它与实际的蜥蜴不一样,通过拟人化的手段将蜥蜴的头嫁接在人的身体上,从而得到一只人形化的蜥蜴形象;豆豆是一只女性的蜥蜴,也是采用了类似的造型手段,还给豆豆设计了头发(图 1-14)。动画艺术表现不存在事物的运动规律,但是要以相似的客观物体的运动规律为基础,要建立在符合真实情感基础的“高度假定性”特性之上。同样,在这一段中,镜头之间的安排和设计也是以现实生活中人的对话、反应和交流为基础的,与现实生活中人与人相遇情境具有类似性。比如雷哥和豆豆快要到达沙尘镇的时候,首先交代了它们在沙尘镇附近,镜头由俯视变为平视,接着用一个平视的镜头表现他们看向沙尘镇,远处的几幢建筑依稀可见,这就表达了出现实生活中人的运动规律以及看与被看的关系(图 1-15)。



图 1-14 《飙风雷哥》中的雷哥和豆豆



图 1-15 《飙风雷哥》中的豆豆和雷哥看向沙尘镇

4) 动画视听语言的魅力在于象征与暗示的作用

动画影像通过动画视听语言展示出来,是可视、可听的,但动画艺术又通过画外空间、蒙太奇语言等创造出新的含义,这就需要观众通过动画影像思维感悟而获得一种“言外之意”。动画片正是充分发挥了动画视听语言的象征和暗示作用,从而为揭示动画艺术的深度和广度带来更多的可能性和丰富性。比如中国水墨动画《山水情》(1988年)中的山水尽管萧瑟荒颓,但是当风声、水声、鸟鸣、猿啼等自然界的聲音加入后,起到了一种暗示的作用,山水俨然成为“大道”的象征,影片的视听语言为失意尘世而退隐山水的传统文人形象的“乐师”构建了最后的归属图(图1-16)。

波兰动画短片《堕落的艺术》(2004年)中,大胡子军官所在的房间出现时的第一个镜头是一张桌子,桌子上摆放着大胡子军官小时候的照片,画面前景则是黄色橡皮鸭(图1-17)。这个镜头乍一看,只是表现出大胡子军官在小时候是一位小号手,也是一位音乐爱好者。但是当我们看完整部影片之后,却能感知到暗示着曾经美好的儿时生活已经不存在了,深深地揭示出战争对大胡子军官人性的戕害和泯灭。



图 1-16 《山水情》中的山水



图 1-17 《堕落的艺术》中的幸福时光

1.2 动画视听语言的学习方法

学习动画视听语言的目的是掌握动画片叙述故事、传情达意、信息传播的形式和手段。动画视听语言归根结底是形式,是为内容、情感、风格服务的。我们不能仅仅学习动画片创作的某一种形式和技巧,而是要学会理解一部完整的动画片中某种形式和手段对于动画片内容传达的意义。我们也不能仅追求技巧的堆积和炫酷的展示,而是要深刻理解艺术审美中“低调华美”的本质和内涵。动画视听语言的学习不能去寻找捷径想一蹴而就,要在循序渐进、日积月累的“听、看、记、练”中不断提高,使之逐渐化为动画人创作的方法和艺术素养。

1.2.1 动画视听语言的学习对象

1. 动画片释义

动画片是动画视听语言的学习对象。“动画”是一个宽泛的词语,它包括动画艺术和一切动画技术手段。在动画制作领域,“动画”也涉及了“中间画”,是指动画设计者按照原画规定的动作范围、张数等要求,逐一画出动作过程的画面。由于动画范围太广、形式太丰富,媒介类型太多样,所以对其视听语言的研究就会显得无的放矢,无规律可循。动画片在“动画”之后增加“片”字,也规定了其作为一种艺术样式,是具有完整的结构,并有呈现具体动画技术和动画艺术的双重性质,具备一定视听表现的时空艺术。事实上,关于动画视听语言的语言要素和语法规则的归纳和总结也是基于动画片创作实践、经验积累这一现实基础之上的。

影院动画片、电视动画片、网络动画片、适合不同传播媒介的动画短片,以及新兴的VR动画片,它们不但是当前动画艺术的主要类型与核心内容,也代表了当下动画艺术的高层次水平和未来发展方向,也是动画视听语言研究的主要案例,也是动画视听语言学习的主要对象。

2. 动画片是内容和形式的统一

动画片作为一种艺术形式,是内容和形式的统一。动画视听语言作为一种形式和手段不能代替艺术。艺术是感性经验的综合,是“情”“气”“格”的统一,是对“真、善、美”崇尚和追求的一种外化形式,是“发乎情、止乎礼”的情感表达。形式即内容,动画视听语言应是艺术的表现形式和主体内容传达的手段,也是内容的组成部分,动画视听语言的学习应在内容和形式的统一体中学习形式语言,理解形式是如何传达内容的。

1.2.2 动画视听语言的学习要求

动画视听语言不是技巧的炫耀,而是在华美的形式中去感受艺术的本质和精神,理解动画创作人的情感和意趣的表达。在《红楼梦》里,林黛玉教香菱写诗,堆积辞藻是不好的,但是只要意趣真了,词句自然是好的,这叫作不以词害意。同理,作为动画片的视听语言创作,堆积动画视听语言的技巧和手段也是不好的,让动画视听语言自然地显露意趣才是动画片创作的最终目的。

1. 低调的华美

低调的华美这种审美理想贯穿于动画视听语言设计中。低调的华美是中国古代一种审美理想,出自《诗经》

的“衣锦褻衣”，意思是穿着绫罗锦缎的华丽衣服，却用细麻布做的衣服套在外面，有意遮掩令人炫目的华美。动画视听语言追求低调的华美表现在两个方面：一方面是形式独特的，强调形式的华美，在动画镜头内和动画镜头间的设计上有意为之，体现出形式美，成为一种“有意味的形式”；另一方面是形式自然的，极力用影视语言的创作规律和语法去除过分的装饰，不要让观众看到过度的、炫耀性的形式美，而是要凸显思想内涵。

2. 无形

“看不见的剪辑”是对影视剪辑的最高要求，同样，看不见的视听语言也是动画片视听语言创作的最高要求。动画视听语言的表现并不是真正看不见，而是动画创作人精心打磨而成的技巧手段在动画片内容传达中于观众而言是看不见的，观众只是看到了故事、角色和意义。动画视听语言的形式是无形的，它们的目的是表达内容、感情和运动性。让动画视听语言成为无形的手段，这是动画视听语言表达的最高境界。

1.2.3 动画视听语言的学习方式

动画视听语言的学习是一个循序渐进的过程，动画视听语言技巧的掌握需要在“听、观、记、练”中完善和提高。

1. 听

“动画视听语言”这门课程有学校线下课程、网络课程等，它是专业教师对动画视听语言的研究、多年教学积累的成果。聆听这样的课程，对动画视听语言的学习是大有裨益的。

2. 观

动画视听思维的训练是需要一定的观片量作为基础的。动画片是最好的老师。对优秀的动画片进行一定量的观看，在耳濡目染中，感知动画大师创作手法运用的独特性和感染力，进而不断提高自己的观影趣味和审美能力。

3. 记

通过大量的观看和拉片分析（拉片单可参考动画片《鹬》（2016年）片名出现前三个动画镜头，表1-1），以及将课程理论知识和观片经验积累有效地结合，形成动画视听语言理论框架体系，记忆于大脑并内化于心，成为艺术创作经验和艺术素养，为动画片创作奠定理论基础。

表 1-1 《鹬》前三个动画镜头的拉片单

第1场	SC1	景别	远景	拍摄角度	平视	转镜方式	切
运动方式	固定镜头	焦距	标准焦距	出场角色	无	场景	海滩
画面和内容				某海滩，海浪冲刷沙滩			

续表

音乐	轻音乐			音效	海浪冲刷声		
对白 / 独白 / 旁白	无			大约时长 / s	6		
备注							
第 1 场	SC2	景别	远景	拍摄角度	平视	转镜方式	切
运动方式	固定镜头	焦距	拉焦产生	出场角色	鹈	场景	海滩
画面和内容				某海滩, 鹈、蟹在寻找食物			
音乐	轻音乐			音效	海浪冲刷声、鸟鸣声		
对白 / 独白 / 旁白	无			大约时长 / s	9		
备注							
第 1 场	SC3	景别	全远景	拍摄角度	平视	转镜方式	切
运动方式	固定镜头	焦距	长焦焦距	出场角色	鹈	场景	海滩
画面和内容				某海滩, 一群鹈奔向海水			
音乐	轻音乐			音效	海浪冲刷声、鸟鸣声		
对白 / 独白 / 旁白	无			大约时长 / s	7		
备注							

4. 练

创作动画片, 解析每个动画镜头设计的理由, 并研究不同动画镜头组合是否真正体现创作的意图。这样一方面可以提升动画片创作的质量和内涵, 另一方面也可以不断地充实创作理论知识, 为下一部动画片的创作打下基础。

动画视听语言有自身的语言系统和语法规则, 但这些语言系统和语法规则会随着时代的发展、艺术形式的创新和新技术的出现不断地变化和发展。乌拉圭电影导演丹尼尔·阿里洪认为“一切语言都是某种既定的成规”, 它是初学者学习语言的基础。初学者应首先学会这些符号内容及其组合规律, 然后使其被不断超越, 并使之成为出现新的语言系统的铺路石, 进而促使自己不断打破陈规, 创造出新的符号和规则。

1.3 动画视听语言的发展史

动画视听语言包括动画视觉语言和动画声音语言两方面。动画视听语言的发展没有终点,依然还处于不断发展和开拓之中。当前,动画视听语言的发展史主要包括初步形成时期、成熟与完善时期,以及技术开拓和新的挑战时期。

1.3.1 初步形成时期

动画视听语言的初步形成主要表现为动画视觉语言的开始和发展,直至动画听觉语言的出现,最终确立了动画视听语言的完整统一。其时间可以追溯到远古时期的绘画语言的表现方式直至动画声音的出现。

1. 动画视觉语言的开始

在真正的动画艺术诞生之前,动画视觉语言的出现有赖于绘画语言对运动捕捉的一种静态化表达。25000年前的石器时代,阿尔塔米拉洞穴画上就有野猪的腿被重复地绘画了几次的奔跑分析图。大约2000年前,埃及的墙壁装饰上描绘了两个摔跤手的一小段连续的复杂动作。这些都是人类试图用画笔(或石块)捕捉凝结动作,用线条、色彩、肌理等绘画语言来实现表现运动的愿望。

16世纪,西方国家出现了火柴盒手翻书,这是人类在绘画语言的基础上加入了动画时间的元素,从而获得了一种运动的幻觉。17世纪,德国耶稣会教士阿塔纳斯珂雪发明的“魔术幻灯”,以及中国唐朝发明的皮影戏,是人类对光元素的操纵和表现。这一时期,动画视觉语言有了线条、色彩、时间、光影等元素的相互融合,变得丰富多彩。

19世纪初以来,随着西洋镜、幻盘、转盘活动影像镜、诡盘、走马盘、活动视镜、变焦实用镜、光学影戏机、妙透镜等一系列科学技术的发明,动画角色动作之间的变化方式更加合理,运动的幻觉进一步提高。1888年,法国人埃米尔·雷诺用他发明的光学影戏机放映了世界上第一部动画电影《一杯可口的啤酒》,在法国动画史上被认为是动画艺术诞生的日子。1892年,埃米尔·雷诺与法国著名的Grevin博物馆合作,放映了《点燃的哑剧》《小丑和他的狗》《一杯可口的啤酒》《可怜的皮埃罗》,现场伴有音乐与音效,此时,动画已呈现出视觉语言与听觉语言的综合表现方式,但动画听觉元素并非影像本身固有的视觉表现。

2. 动画视觉语言的发展

1906年,美国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿利用卢米埃尔兄弟发明的电影机制作出一部接近现代动画概念的影片《滑稽面孔的幽默相》,将真人与动画结合。1908年,法国人艾尔儿·柯尔运用摄影上的停格技术,创作了动画片拍摄第一部动画影片《幻影集》。两部影片都用动画视觉语言表现动画运动的可能性,注重画面与画面的“变形”效果,表现角色的神情与动作和角色间的互动关系,角色有近景、全景,物体有特写等视觉语言方面的设计。

动画视觉语言在叙述故事中不断发展。美国人温瑟·麦凯是最早注重用动画视觉语言讲述完整动画故事的动画艺术家之一。1912年的动画片《贪婪的蚊子》运用35mm摄影机逐格拍摄而成,动画结构完整,动画镜头有不同景别、角度的变化,动画镜头与动画镜头组合合理,且有黑场等技巧性剪辑的处理,更加注重在平面动画中运用前、后景安排、纵深角色调度等营造三度空间和运用角色入画、出画等创造画外空间,动画视听语言丰富。随

后,动画片《恐龙葛蒂》(1914年)又增加了字幕作为角色的对白,动画片《兔子恶魔之梦》(1921年)对于时间元素的减格化处理,都表现了温瑟·麦凯运用恰当的动画视听语言讲述故事的卓越能力。

3. 动画色彩及声音的出现

动画语言在技术发明中不断丰富,色彩工艺不断完善,出现了手工着色的动画片《小尼莫》(1911年),采用天然色工艺的第一部彩色动画片《汤姆斯·凯特首次露面》(1916年),用彩色胶片拍摄的《托马斯猫的首次登场》(1920年),采用二色法工艺的《戈夫山羊》(1931年),采用三原色工艺的《花与树》(1932年)等,色彩开始成为动画视觉语言的重要构成。

声音技术的革新带来了动画听觉语言的出现。1922年美国动画片《三极管》有了后来改进的维太风的音响系统,被认为是世界上第一部有声动画片。1926年美国动画片《我的肯塔基老家》采用了德·福雷斯特音响系统,角色有了对白:“现在让大家一起跟着节拍唱起来。”1928年,华特·迪士尼创作了世界上第一部有声动画片《汽船威力号》,声音开始作为动画听觉语言,成为塑造角色、叙事、表情达意的动画镜头重要构成元素。

1.3.2 成熟与完善时期

如法国的克里斯蒂安·麦茨在《电影:纯语言还是泛语言》里所说:“并非因为电影是一种泛语言才可能为我们讲述如此美妙的故事,而是因为它为我们讲述了如此美妙的故事,它才成为一种泛语言。”20世纪30年代开始至20世纪末,动画视听语言的成熟与完善,与动画电影艺术的发展与成熟双轨进行,进而随着电视动画艺术的诞生和发展,动画视听语言在叙事中焕发出新的魅力,不断以新的形式出现在大众的眼前。

1. 动画视听语言与动画电影艺术同步发展并不断完善

动画视听语言的完善与动画电影艺术的发展密切相关。华特·迪士尼对于动画视听语言的开发作出了重要的贡献,从1932年《花与树》对动画色彩的创新,1933年《三只小猪》用动画音乐隐喻美国经济大萧条的表现,1935年《龟兔竞赛》对于平面场面调度和角色动作的对比展示,1937年《老磨坊》首度用多层式摄影机营造空间视觉深度,到1937年第一部彩色影院动画长片《白雪公主》,以及《木偶奇遇记》(1940年)、《幻想曲》(1940年)、《小飞象》(1941年)、《小鹿斑比》(1942年)、《爱丽丝梦游仙境》(1951年)等对动画视听语言全方位地展示与表现,凸显了动画视听语言在讲述故事及体现导演意图等方面的独特魅力。

与此同时,不同国家长片动画电影相继而出,比如德国长片剪纸动画电影《阿基米德王子历险记》(1926年),中国长片手绘动画电影《铁扇公主》(1941年)和《大闹天宫》(1961年),英国长片手绘动画电影《动物农庄》(1954年),日本长片手绘动画电影《白蛇传》(1958年)和《天空之城》(1986年),法国长片手绘动画电影《国王与小鸟》(1980年)和《时间之主》(1982年),以及美国的动画电影《小美人鱼》(1989年)和《美女与野兽》(1991年)等,不断丰富着动画视听语言的形式与手段。

动画技术的革新也不断地完善动画视听语言。比如世界第一部宽银幕动画片是华特·迪士尼的《小姐与流浪汉》(1955年),日本第一部超宽银幕动画片是大川博的《少年猿飞佐助》(1959年),宽银幕、超宽银幕的出现,使动画的空间形式发生了变化;比如世界上第一部水墨动画片是中国的《小蝌蚪找妈妈》(1961年),手绘动画电影材质的变化,使角色动作和动画空间呈现出写意化的特点。

2. 电视动画艺术对动画视听语言的补充

1950年,美国全国广播公司下属电视台播出了《十字军兔子》,标志着动画史上第一部专门为电视制作的动

画片诞生,随后不同类型的电视动画片如雨后春笋般出现。由于电视动画剧集自身的特点和不同的传播媒介,造成了语言表现新的特点,进而对动画视听语言做出了一定的补充。

在美国,电视动画片首推威廉·汉纳和约瑟芬·芭芭拉创作的《汤姆和杰瑞》,该片对于动画视听语言的开拓在于追逐场面的平面场面调度与动作设计及其对角色造型和性格的塑造,均富有趣味性。在日本,电视动画在20世纪60年代以后得到了迅速的发展,尤其在“日本动漫之父”手冢治虫创作的《铁壁阿童木》《森林大帝》中,运用了有限动画动作设计理念,其对于电视动画剧的意义影响深远。以科幻动画片为代表的松本零士的《宇宙战舰》系列、富野由悠季的《机动战士高达》系列、河森正治的《超时空要塞》系列等以动画视听语言架构了一个全新的动画世界,获得了广泛的关注。

3. 计算机技术对动画视听语言的开拓

20世纪60年代,计算机动画开始出现,比如美国IBM公司做出了世界上第一部计算机动画广告片。20世纪七八十年代,一些科幻电影开始运用动画片段,比如1978年的《超人》、1979年《黑洞》部分段落都运用了计算机动画技术创作而成。20世纪80年代,迪士尼动画公司的《电子世界争霸战》采用了真人与计算机动画技术合成的手段,全部的画面都运用了计算机技术。

计算机动画片对动作时间设计的自由性和空间开拓的无限性彰显出计算机媒介材料的无比优越性。1994年的《狮子王》是计算机二维动画片的鸿篇巨制。影片用计算机绘制虚拟的角色、运动和场景,手绘工艺和计算机技术自然的融合,用动画视听语言讲述了亲情、友情、爱情的故事,获得了包括第22届安妮奖最佳动画电影在内的多项国际大奖,成为成长类型动画电影的经典版本。1995年,皮克斯动画公司制作完成了第一部全三维计算机动画《玩具总动员》,影片获得了超过3.5亿美元的票房,开启了计算机动画的全新世界,标志着计算机三维动画片时代的到来。

动画视听语言的成熟表现为动画技术与艺术达到高度统一的影院动画片的出现和不断发展。而随着计算机技术的发展,三维计算机动画获得了全新的发展,角色的运动、时空的变化等动画视听语言获得了新的发展并不断完善。

1.3.3 技术开拓和新的挑战时期

动画视听语言的发展和科技进步密切相关。每一次技术的进步都极大丰富了动画视听语言。20世纪90年代以来,随着VR、AR、4K、IMAX、3D以及运动捕捉等技术的不断运用,动画片进入了“万物互联”的时代。这个时代,动画艺术博采众长,出现的各种新形态日趋多样,动画视听语言也更加丰富。在新的动画语言形成中,已有的动画视听语言元素和语法规则面临新的挑战,不过依然还是动画片创作的核心语言形式。

1. 动画时空的不断开拓与创新

动画时空从二维平面化、三维化向四维化、多维化发展。影院动画艺术的3D化或IMAX化是动画艺术的新发展。2009年,《阿凡达》分别以2D、3D、IMAX-3D三种形式在全球放映,给观众带来视听的震撼,获得全新的观影体验。2015年,中国动画电影《大圣归来》以3D化的影像呈现,也给观众带来超级震撼的效果。也许在未来,在3D眼镜的发展下,影院动画艺术会突破画面之框,时间不再是一维,空间无限广大,其叙述的故事也会更加复杂而有深度。

2. 动画视听语言向视觉、听觉、触觉、嗅觉等多感语言发展

有些个性化的影院已经创新出增加触觉、嗅觉观影条件的新型观影方式,但并没有形成大众化、普及化的局面。网络媒介的出现,为互动性动画艺术提供了一个新的传播媒介平台,为多感性的动画艺术提供了发展的空间。当下网络动画艺术已出现了一些有互动性的动画片,比如《十万个冷笑话》《侠岚》,但互动功能较强的还限于动画游戏层面。

具体而言,新兴的VR动画片将是动画艺术的发展方向。VR动画在时空的多维化发展、多感语言的开拓创新上都存在着各种可能性。VR是一种虚拟现实技术,VR动画是计算机动画发展的一个新的形态。VR技术开拓的电影空间有无限的深度和广度,它在3D眼镜的帮助下,可以带着观众仿佛置身于一个真实的环境之中。VR动画能够创造出虚拟、独特、幻想的空间,其给观众带来的身临其境的沉浸体验是无与伦比的。目前VR动画艺术还在不断开拓创新中,其规模也是小众的,仅限于一些动画短片,比如Penrose工作室创作的VR动画短片*Allumette*,观众戴上头盔后可以360°观看画面,不同观众观看到的画面又有少许的差异,观影过程相当有趣。VR动画艺术也可以做成交互式,比如动画导演Patrick Osborne执导的VR动画短片*Pearl*,观众可以通过车里乘客的位置自主选择观看的不同空间。还有中国动画公司平塔工作室推出的*ELLO*,观众根据自己对主角关心程度的不同,可以选择不同的故事发展走向。将来,VR动画呈现的方式越来越灵活,内容也更丰富,观众在人机交互中可以观看不同的故事,得到不同的观影感受。

在动画视听语言上,VR动画片更多地体现在对动画时间、动画空间的无限开拓上。目前的VR动画局限在一个无限大场面、没有边框的动画镜头中,还未实现动画镜头与动画镜头的组合。由此带来了动画场面的画内蒙太奇比已有的更加丰富和多样,动画时间不再局限在放映时间的一维空间上,而是具有了多维性和往复性;动画空间打破二维银幕的局限,生成一个立体的、球形的、多维的全新空间,兼具多维性和自由性的特点。

1.4 习 题

1. 填空题

(1) 动画视听语言是一种动画影像语言,它是大众传媒中以_____和_____作为载体,模拟人的_____和_____的以叙述故事,传情达意并进行信息传播的一种动画符号编码系统,包括动画镜头及其画面构成和声音构成、动画镜头的语法等一切动画语言要素与动画语法规则。

(2) 动画视听语言的魅力在于_____和_____的作用。动画片正是充分发挥了动画视听语言的上述两个作用,从而为揭示动画艺术意义的深度和广度带来更多的可能性和丰富性。

2. 思考题

- (1) 动画视听语言的特性是什么?
- (2) 举例论述动画视听语言的发展情况。

第 2 章

动画视觉语言要素：手工创作的画面

本章学习目标

- 理解动画镜头基本元素的构成
- 理解动画镜头基本元素的基本功能
- 理解和掌握动画镜头元素对角色性格塑造的重要作用

动画片基本的结构单位是动画镜头。动画镜头是指从实际视觉效果上看,一段表现特定动作、对话或事件并且中间没有被打断过,呈现连续性画面的影像。从视觉上来说,一个动画镜头是由一格格(或一帧帧)画面构成。动画镜头的画面是手工创作的画面,是由创作者根据故事或创意,运用动画视听语言、动画艺术创作规律绘制而成。动画画面是动画片叙事表意的主要形式及手段,其画面质量和风格不仅是吸引观众的主要因素,也是决定一部动画片生命力的关键所在。

对于一部动画片来说,动画镜头视觉元素丰富多样,小到线条、形状、构图,大到焦距、运动、时空等综合设计。总体来说,动画镜头基本的视觉元素主要由动画景别、动画角度、动画焦距、动画运动、动画光线、动画色彩、动画时间、动画空间八部分组成。

2.1 动画景别

动画景别是基于动画主体形象与环境空间的大小关系确立的,也是动画画面设计首先要考虑的第一个基本要素。一般为了使动画景别的划分有一个比较统一的尺度,通常以画面中动画人物的大小作为划分动画景别的参照物。

【案例】

《白蛇：缘起》(2018年)是由追光动画和华纳兄弟两公司共同制作,由黄家康、赵霁导演的三维计算机动画电影,讲述了白素贞的前身小白在五百年前与许仙的前身阿宣发生的一段刻骨铭心的爱情故事。影片获得了第六届丝绸之路国际电影节“金丝路”传媒荣誉年度动画片奖、第28届上海电影评论学会奖年度新人编剧奖等。

《冰雪奇缘》(2013年)是由美国皮克斯动画工作室制作,迪士尼电影公司发行,克里斯·巴克、珍妮弗·李导演的三维计算机动画电影,讲述了阿伦黛尔王国公主安娜在平民克里斯托夫的帮助下,开启了拯救姐姐艾莎之旅,并收获了亲情、爱情的故事。该片获得2014年第86届美国奥斯卡金像奖最佳动画长片、第71届金球奖最佳

动画长片、第 67 届英国电影学院奖最佳动画片、第 41 届安妮奖最佳动画电影导演等奖项。截至 2014 年,该片以全球 12.74 亿美元的票房成为全球动画史上的票房冠军。

2.1.1 动画景别的概念和类别

1. 动画景别的作用

1) 动画景别的概念

动画景别是指观众看得见的动画主体形象在动画片环境空间中的比例大小。动画主体形象一般指动画角色,可以是动画人物形象,也可以是动物、植物等。其大小往往根据观众在画面中的可见部分来确定。动画片环境空间可大可小,可以是看得见的“画框”之内的空间,也可以是看不见的画外无限宽广、深远的空间。

2) 动画景别的确定依据

动画主体形象一般以动画人物或者拟人化的动画角色较多见。大多数情况下,动画景别是以可见画面中出现的人物身体为标准尺度和划分依据。

动画景别规定了动画主体形象的大小,也规定了动画主体形象与环境空间的比例关系。对于动画创作人来说,所绘制的动画景别是根据故事创意、动画主体形象与观众的距离关系、动画主体形象与环境之间的比例关系来确定的。

故事创意决定了动画景别的类别。当故事创意需要传达环境空间对主体形象的影响时,就需要给予环境更多的信息量和比例;当动画角色行动或者来往于不同的环境空间时,就需要安排更多地给动画角色行动的范围和空间;当只强调动画角色的神情和具体动作时,环境空间就可以完全不出现。

动画景别确定了观众与角色的距离。动画景别的不同会引起观众对动画主体形象不同的审美感受。当需要观众看清动画主体的形象及其神情时,则要缩短两者之间的距离,动画景别相应地要变小;当需要观众看见动画主体形象的全身动作或者看不清其神情的时候,则需要放大两者之间的距离,动画景别相应地要变大。

动画景别规定了动画主体形象与可见的环境空间的比例关系。当动画主体形象具有更重要的作用时,动画景别要小,当环境空间起到更重要的作用时,动画景别要大。

2. 动画景别的类别

1) 常规的动画景别

根据动画人物在画面空间的占比关系,动画景别主要可以分为特写、近景、中景、全景、远景五种。

(1) 特写 (close-up, CU): 指动画人物的腋部或两肩以上的头像、身体的某个局部或者其他使主体景物细部占满画面的景别。

(2) 近景 (close shot, CS): 指动画人物胸部以上的身体或物体局部的面积占画幅一半以上的景别。

(3) 中景 (medium shot, MS): 指动画人物的 1/2 或 2/3 身体比例在画面中,主要表现人物膝盖及腰部以上的景别。

(4) 全景 (full shot, FS): 指动画人物脚以上的身体或一个场景全貌的景别。

(5) 远景 (long shot, LS): 指用来充分展示环境,表示动画人物及其周围广阔的空间环境、自然景色或群众活动场面的景别。

在动画片《白蛇:缘起》中,女主角小白造型清秀柔美,性格柔中带刚,其在画面中的动画景别也具有多样性。在阿宣带小白到保安堂附近助其找回记忆这一个动画场面中,特写、近景、中景、全景、远景五种动画景别都有所设计和体现(图 2-1)。



(a) 特写



(b) 近景



(c) 中景



(d) 全景



(e) 远景

图 2-1 《白蛇：缘起》中常规的动画景别

2) 非常规的动画景别

除了以上五种常规的动画景别,有时候也会出现一些非常规的类型。比如在此基础上又具体分为大特写、中等特写、全景特写、宽泛特写、中近景、中全景、全远景、大远景等动画景别。

- (1) 大特写 (extreme close-up, ECU): 指动画人物局部的景别。
- (2) 中等特写 (medium close-up, MCU): 指动画人物下巴以上的景别。
- (3) 全景特写 (full close-up, FCU): 指动画人物肩膀以上的景别。
- (4) 宽泛特写 (wide close-up, WCU): 指动画人物腋下以上的景别。
- (5) 中近景 (medium close shot, MCS): 指动画人物腰部以上的景别。
- (6) 中全景 (medium full shot, MFS): 指动画人物脚踝以上的景别。
- (7) 全远景 (very long shot, VLS): 指动画人物全身并留有一小部分前景的景别。
- (8) 大远景 (extreme long shot, ELS): 指充分展示环境且动画人物相对很小的景别。

《白蛇：缘起》在不同的动画场面中出现了以上不同的动画景别 (图 2-2)。

动画景别是依据 100 多年来动画电影创作传统而形成的一种约定俗成的说法,并没有统一的判定标准。事实上,有些动画主体形象可以是动物、植物,也可以是某个物体。比如一支笔就很难说是特写还是全景。所以在具体的动画创作中要具体问题具体分析,应把非人的动画角色参照人的大致比例来设计。对于画面中无人物的情况,就按景物与人的比例来参照划分。



(a) 大特写



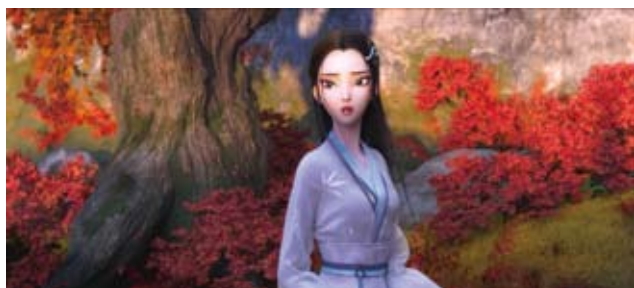
(b) 中等特写



(c) 全景特写



(d) 宽泛特写



(e) 中近景



(f) 中全景



(g) 全远景



(h) 大远景

图 2-2 《白蛇：缘起》中非常规的动画景别

动画景别在一个动画镜头中并不是固定不变的,比如运动镜头或者角色在运动的时候,动画景别不断发生变化。一般来说,如果这个动画镜头的动画景别是从近景到全景的变化,可以用近景—全景来表示。一个动画镜头中有不同角色,其动画景别也是不同的。比如以一个角色近景的过肩镜头看向后景是全远景的角色,可以用近景—全景来表示。

动画景别的划分存有争议。比如中全景,有人认为它是人的膝盖以上的景别,但如果中景也是这样划分,则容易混淆不清,所以为了区分于中景,中全景最好还是以脚踝以上的景别为标准。比如全远景,有人认为是大全景,也有人认为是远景,为了与中景、中全景的界定法相统一,则采用全远景。