

武汉理工大学

硕士学位论文

动画片中的影视性

姓名：石虹

申请学位级别：硕士

专业：设计艺术学

指导教师：朱明健

20060401

摘 要

随着科学技术的迅速发展，动画从最初的实验性产物逐步成为了大众化产业。如今，动画一词已经大大超出了其原有的含意，越来越广泛地渗透到人们的生活之中，并过渡到商业化阶段。

在当今“全球化”已逐渐成为世界各国经济、文化、社会发展的共同背景下，动画片呈现了商业动画（主流动画）与艺术动画（非主流动画）的分野，而商业动画片特别是影院动画片，随着动画技术的成熟，现代科学技术的发展为其不断注入新的活力，逐渐处于动画业的龙头位置。各国的影视制作行业都纷纷开始把目光转移到动画这一具有巨大潜力的市场上来。美国与日本现已成为了两大动画生产国。他们的动画影片与相关的动漫周边产品，为其本国带来了巨大的商业经济效益。

而我国的商业动画与艺术动画在上个世纪六、七十年代曾一度辉煌，如影院动画片《大闹天宫》（张光宇造型）的京剧风格，《哪吒闹海》（张仃）造型的年画风格；艺术动画片中更有具创造、发明意义的水墨动画《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》、《鹿铃》、《山水情》等，形成了自己的一些优秀传统，也积累出了一定的民族特色，奠定了“中国学派”的坚实基础。但是在如今商业动画处于龙头位置的形势下，我国的商业动画片，无论是影院动画还是电视动画都无法与外片抗衡，更不用说登陆海外市场。

本文主要对动画影片中的影视性包括动画的影视美学特性、动画片中的电影思维方式、动画片中的镜头运用进行研究分析，并结合国际国内优秀的动画影片进行分析，阐述影视性在动画中的重要性。

动画中对电影思维的运用，不仅影响着动画的吸引力和可观赏性，而且在很大程度上决定着一部动画片的艺术质量，决定着动画创作艺术上的成败。因此，一部动画影片要想获得成功，必须重视影视性，将电影思维融入动画影片的创作中。

关键词：美学特性，电影思维，镜头

ABSTRACT

With the rapid development of the science and technology, animation has become the popular industry from the initial experimental product gradually. Today, the word animation has greatly exceeded its original meaning, has increasingly infiltrated in our life and it has transmitted to the commercialization stage. "Animation" has become the highest utilization rate, the most popular and most universal art forms.

Today, "globalization" has gradually become a common of the world economic, cultural, and social development. At the background of it, animation divided into two categories, the commercial animation (mainstream animation) and the art animation (non-mainstream animation). With the perfect of animation technologies, commercial animation especially film animation has become the leading position in the animation industry. National film and television production industries have begun to look to the animation market which has great potential. The United States and Japan have become the two major countries of animation producers now. Their animation and the products of comic have brought huge income for their economy.

Our animation and commercial art animation had brilliant in the last century the 1960s and 1970s. They had developed their own fine traditions and accumulated our national characteristics, all of these lay a "Chinese school" foundation. But today, in the situation of the commercial animation is in a leading position, out commercial animation, not only film animation but also TV animation can counter with foreign animation, let alone land overseas markets.

In this thesis, the main character in animation, including animation visual aesthetic character, film thinking and the usage of camera, have been researched and analyzed. Find the importance of film thinking in animation films.

The use of the film thinking in animation creation, not only affects the attractiveness of animation, but also determines the quality of the art animation and its success of arts in creation. Therefore, our commercial animation must be added the thinking of film into its creation, and we must consider the element of cinema as the importance in our animation. In this way, our animation can rise and success in the world.

Key Words: Character of Animation, Thinking of Film, Camera.

此页若属实，请申请人及导师签名。

独创性声明

本人声明，所呈交的论文是我个人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。据我所知，除了文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果，也不包含为获得武汉理工大学或其它教育机构的学位或证书而使用过的材料。与我一同工作的同志对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示了谢意。

研究生签名：石虹 日期 2006年4月17

关于论文使用授权的说明

本人完全了解武汉理工大学有关保留、使用学位论文的规定，即：学校有权保留送交论文的复印件，允许论文被查阅和借阅；学校可以公布论文的全部内容，可以采用影印、缩印或其他复制手段保存论文。

(保密的论文在解密后应遵守此规定)

研究生签名：石虹 导师签名： 日期 2006年4月18

注：请将此声明装订在论文的目录前。

第 1 章 绪论

1.1 课题概述

1.1.1 课题的题目及来源

课题的题目：动画片中的影视性

课题来源： 自选

1.1.2 课题研究的背景

“动画”从中文字面上来解释，是活动的画面，即英文的“Animation”。Animation 的有两个意思，一是给……精神，鼓舞……勇气的行为；第二个是使用逐格拍摄的方法，使木偶等没有生命的事物产生看起来像有生命一样运动起来的电影。“动画是画出来的电影”，这是现在人们对动画最浅显，也是最形象的描述。

随着科学技术的发展，动画从最初的实验性产物逐步成为了大众化产业。如今，动画的影子随处可见，在美、日等许多国家，动画已由影视片出品，延伸到书刊画册、录像带、VCD 等音像制品，进而发展到以动画人物形象为依托的文具、玩具、服装、工艺等诸多衍生产品，甚至扩大到与之相关的主题公园、游乐园等等。现在，动画一词已经大大超出了其原有的含意，越来越广泛地渗透到人们的生活之中，并过渡到商业化阶段。“‘动画’成为使用率最高、最大众化、最普及和最通俗的美术形式。”^①

1.1.3 课题研究的意义

在当今“全球化”已逐渐成为世界各国经济、文化、社会发展的共同背景下，动画片呈现了商业动画（主流动画）与艺术动画（非主流动画）的分野，而商业动画片特别是影院动画片，自 1937 年——迪斯尼制作的世界上第一部彩色动画长片《白雪公主》起进入行业成熟阶段，随着动画技术的成熟，现代科

^① 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 2 页。

学技术的发展为其不断注入新的活力，逐渐处于动画业的龙头位置。各国的影视制作行业都纷纷开始把目光转移到动画这一具有巨大潜力的市场上来。美国与日本现已成为了两大动画生产国。他们的动画影片与相关的动漫周边产品，为其本国带来了巨大的商业经济效益。

我国的商业动画与艺术动画在上个世纪六、七十年代曾一度辉煌，如影院动画片《大闹天宫》（张光宇造型）的京剧风格，《哪吒闹海》（张仃）造型的年画风格；艺术动画片中更有具创造、发明意义的水墨动画《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》、《鹿铃》、《山水情》等，形成了自己的一些优秀传统，也积累出了一定的民族特色，奠定了“中国学派”的坚实基础。但是在如今商业动画处于龙头位置的形势下，我国的商业动画片，无论是影院动画还是电视动画都无法与外片抗衡，更不用说登陆海外市场，其主要原因在于商业动画片中影视性的缺乏。阐述动画片中的影视性（包括动画片中的影视美学特性、动画片中的电影思维方式，动画片中的镜头运用）与其重要性，分析国内外优秀动画片中如何对电影思维与镜头的应用，是本课题研究的目的及意义。

1.2 课题研究的现状

如今中国商业动画片，单从作品形态上分析，直接的缺陷是缺少影视性，“美术与文学（思想）的会含量过高，而电影思维极弱。导演们把动画片当成‘美术作品’来做，而不是当成‘电影’来拍。”^①“画面的镜头感、视觉冲击弱，叙事的节奏很慢而且不流畅，情节性、娱乐性差。”^②动画中对电影思维的运用，不仅影响着动画的吸引力和可观赏性，而且在很大程度上决定着一部动画片的艺术质量，决定着动画创作艺术上的成败。因此，动画影片必须重视影视性，将电影思维融入动画影片的创作中。

1.3 本课题研究的内容

本课题主要对动画影片中的影视性包括动画的影视美学特性、动画片中的电影思维方式、动画片中的镜头运用进行研究，并结合国际国内优秀的动画影片来进行分析与研究。

^① 宫六朝主编《影视美术设计》花山文艺出版社，2002.3 出版，第 56 页。

^② 宫六朝主编《影视美术设计》花山文艺出版社，2002.3 出版，第 57 页。

第2章 动画片中的影视美学特性

动画电影就其样式而言，属于电影的范畴。因此它必然包含着电影艺术所具有的一切特性和要素。

2.1 综合性与技术性

2.1.1 综合性

综合性是影视艺术重要的美学特性之一。主要表现在综合了文学、戏剧、美术、音乐、舞蹈、摄影等各门艺术中的多种元素，“并对其进行了具有质变意义的化合改造，使得这些艺术元素进入电影和电视之后相互融合，形成电影和电视自身新的特性。”^①动画作为影视艺术之一，具有影视艺术的综合性。它综合了文学、戏剧、绘画、雕塑、建筑、摄影、音乐等几乎所有的艺术形式。动画作品的创作和生产，从前期的选题、故事创意构思、剧本的创作开始，到中期的美术和造型设计、动画的制作，直至动画的拍摄到后期配音制作等，无不涉及到上述各艺术门类相关的学科知识。

首先，动画与文学、戏剧有着十分密切的关系。文学融入动画，构成了电影动画、电视动画深厚的文学基础。动画影片故事大多改编自文学作品如小说、神话、童话或民间故事等。动画影片的叙事结构又与戏剧基本相同，它们都具有明确的因果关系，一定模式的故事开头，故事情节的展开、起伏、高潮和结尾。

动画影片的成功首先取决于剧本，从某种意义上讲，影视文学具有举足轻重的地位与作用。迪斯尼动画的题材多来源于文学作品、民间故事等，如《白雪公主》取自《格林童话》、《阿拉丁》取自《一千零一夜》、《花木兰》选自中国民间故事。我国动画影片题材的出处也大多来源于民间故事与文学作品，如《哪吒闹海》、《九色鹿》选自民间神话、《大闹天宫》取自我国四大名著之一的《西游记》。而日本动画影片中虽然奇幻色彩较浓，但其中仍然随处可见其自身的民族文化底蕴：如《千与千寻》、《龙猫》。此外，动画影片还从文学中吸取和

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 234 页。

借鉴了许多叙事方式与叙事手法。动画影片向诗歌学习，产生了富于抒情性的动画片，如我国的《牧笛》；动画影片向散文学习，从而产生了散文性质的动画片，如美国迪斯尼的《幻想曲》、日本的《回忆点点滴滴》；动画影片还向小说学习，吸取了小说的叙事手法与结构形式，从而产生了小说性质的动画片，如迪斯尼的《钟楼怪人》、《泰山》等等。可以说，文学的各种体裁都直接或间接地给动画片以巨大的影响。

影视艺术与戏剧有着十分密切的关系，“戏剧艺术多年来在编剧、导演、表演等方面所形成的艺术规律，为影视艺术提供了宝贵的经验。”^①动画片作为电影的一个片种，当然亦不例外。动画片从戏剧艺术中吸取了许多营养，“不仅借用戏剧的创作题材和表演经验，而且将戏剧性冲突与情境纳入作品之中”^②，用夸张、幽默的戏剧表现手法，来演绎各式各样的戏剧效果。通过制造角色关系，加强戏剧性矛盾冲突，悲、喜剧元素相互穿插和效果的运用，来调整剧情气氛，从而使影片产生强烈的起伏感，具有独特而巨大的艺术表现能力。如《白雪公主》中通过描绘出的七个小矮人的不同性格特征、心理活动和情绪变化，从多个角度来渲染描述出了白雪公主之死悲剧性的一幕，使欣赏的观众产生了同步的效应，从而取得了极为出色的戏剧效果。日本动画电影《天鹅湖》中当奥杰塔公主得知王子宣布与奥吉丽雅结婚后，悲痛欲绝，下决心不再宽恕王子时的一段悲剧展开，到最后王子在奥杰塔和群鹅的帮助下，消灭了魔王，最后巫术消失，他们幸福的在一起的喜剧结局，戏剧性的悲喜剧转换效果的运用，给观众产生强烈的起伏感。

其次，动画从美术（绘画、雕塑、建筑、摄影）中，吸取了造型艺术的规律和特点，使得造型性成为动画重要的美学特性之一。“绘画对于光、影、色彩、线条、形体的独特处理，以及如何运用二维平去创造三维空间的艺术本领，尤其是强烈的造型意识”^③，为动画画面的造型提供了丰富的艺术营养。动画如同绘画、雕塑、摄影作品一样，既是以造型性作为一种信息传递的手段，又通过造型性给人以及大的艺术感染力。例如我国动画片《牧笛》采用了中国水墨动画的手法，以富有美感的画面构图，将山水处理得依稀朦胧。迪斯尼根据雨果的世界名著《巴黎圣母院》制作的动画电影《钟楼怪人》充分借助绘画艺术及

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 235 页。

^② 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 235 页。

^③ 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 237 页。

电影语言的表现力，在影片中展现了歌特式建筑艺术的魅力。

动画与音乐具有非常密切的关系。动画影片从“音乐中吸取了节奏感与感染力，使音乐成为动画作品概括主题，抒发情感、渲染气氛的重要艺术手段。音乐这一长于抒情的听觉艺术元素，大大丰富了动画影片的表现力和感染力。”^①动画片《牧笛》中那一幅幅优美的画面与一曲曲动人的音乐，共同为观众营造了一个“情满于怀”的艺术境界。其中，牧童用竹笛唤牛归来的那段音乐是全剧中最能表达全片主题的曲子。“这是一段完整的笛子曲，由我国著名笛子演奏家南方曲笛的代表陆春龄演奏、在神奇委婉，亲切感人的乐曲中，全片完成了诗情、画意、乐韵的完美整合。”^②1945年美国迪斯尼动画片《幻想曲》，它是世界名曲音乐旋律与节奏为创作基础，全剧没有完整故事情节，没有对白，但通过优美的画面和动作，超凡的想象力，给人以极大的视听艺术享受，达到了其他艺术无法比拟的完美境界。此外，一部成功的商业动画片都具有并且会同时发行其影片的主题音乐。如迪斯尼与日本宫崎骏的动画电影，在影片发行时同时推出电影原声带，其中就包括主题曲与主题音乐，这也是一部商业动画不可缺少的组成部分。

影视艺术是综合艺术，影片创作“正是通过综合性来最大限度地吸取了诸多艺术门类的手段和技巧，将它们作为一种艺术元素，水乳交融地兼容在一起，形成影视作品有机的艺术整体。”^③动画影片其样式是属于电影的范畴，因此动画片同电影影片一样，综合性突破了艺术学的层次，更加集中地反映在美学层次上的高度综合性。“影视艺术对于戏剧、文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、摄影等各门艺术的融会综合，只是艺术学层次上的综合，而影视艺术在美学层次上的这种综合性，主要体现在时间艺术和空间艺术的综合，视觉艺术和听觉艺术的综合，体现为再现性和表现性的统一，叙述因素和隐喻因素的统一。”^④而对于科学技术高速发展的现代社会，动画的综合性美学特性，尤其体现在现代科技与艺术的综合。

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社2002、3出版，第237页。

^② 张慧临《二十世纪中国动画艺术史》陕西人民美术出版社2002、4出版，第94页。

^③ 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社2002、3出版，第238页。

^④ 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社2002、3出版，第238页。

2.1.2 技术性

动画是艺术与技术结合的产物，它的产生、存在与发展，都与科技的进步相关，是建立在现代科学技术基础上的新兴艺术形式。从原始壁画到电脑计算机的广泛的应用，每一次新技术的出现都为动画的制作提供了全新的工具，并且使动画艺术给人们带来了全新的视觉感受。

动画影片的诞生可以说是科学技术发展的产物，艺术与技术相辅相成，技术先导于艺术而服务于艺术。动画艺术的产生，根据有史以来人类的各种图像记录，在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内遗留的距今二三万年前的大量旧石器时代壁画痕迹，就已显示出人类对表现物体动作和时间过程的潜能。在这些动物形象壁画中，有一头形象生动的野猪，在它的身体下方，后方各画有四条腿，这使野猪产生了奔跑状的视觉动感。这就是长期以来公认的最早的“动画现象”。我国传统节日的装饰品走马灯应该算是动画的雏形，它是在灯笼的罩壁上，画出多幅人或动物连续运动的姿态，当点燃蜡烛时灯笼转动，便可看到动起来的人或动物。而更成熟、更接近现代动画的形式是皮影戏，它借助灯光把由人操纵的玩偶形象投射到半透明的屏幕上活动起来，再配以演唱、对白供人欣赏。“这一表演艺术形式，融入了民间文学、戏剧、音乐、美术和技巧，使动画现象从静止的绘画艺术中分离出来，成为有光影的银幕视听动态艺术，具备了现代电影的各种基本要素，是电影发展史上的重要里程碑。”^①19世纪30年代，比利时科学家约瑟夫·普托对人眼的视觉暂留现象进行了五年的研究之后，制成了能使图像活动起来的“幻盘”与“诡盘”，这些都为现代动画片的产生奠定了基础。而真正的动画电影，由美国人斯图尔特·勃莱克顿在法国的卢米埃尔兄弟发明电影十年后的1906年，采用逐格摄影方法拍摄成功的第一部电影胶片动画《滑稽面孔的幽默姿态》。1914年美国入埃尔·赫德发明了透明赛璐璐片，这一技术的发明最终使动画电影的大规模生产得以实现。

至此动画技术的发展已经基本成熟，随后动画片开始沿着艺术动画和商业动画两个方向发展。电视普及后，开始向动画片提出了巨大的播放需求，这便促进了电视动画的发展；计算机图形技术的出现，大大提高了动画制作的效率和视觉上的艺术效果。随着电脑的普及与技术飞速进步，计算机平面动画制作得到了极大的发展；三维动画技术亦日趋成熟，以极逼真的艺术手段和极具想

^① 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学2004、8出版，第31页。

象力的表现手法，大大地增加了动画的艺术表现能力。例如，美国迪斯尼的第一部三维动画影片《玩具总动员》，完全是由 1500 多个电脑制作的镜头组成。

综观动画片的发展史，每一项都是依赖于科学技术的进步与发展。如今，动画能否取得成功，很大程度上取决于高新技术的运用。高新技术不仅为动画的制作提供了全新的工具，还使动画艺术给人们带来了全新的视觉感受，许多动画作品达到了现代艺术的新高峰，同时也更新着人们的思想观念。

2.2 假定性与逼真性

假定性与逼真性是电影美学的两大思潮，也是影视艺术重要的美学特性。动画片作为电影的四大片种之一，同样也具有这两种重要的美学特性。

2.2.1 假定性

“所谓假定性，一般是指通过艺术媒介对客观环境的非原样的表现。”^①

“影视艺术绝不是对现实生活的机械照相式的反映，而是需要遵循各门艺术所共有的规律。它同样是客体与主体、再现与表现、反映与创造、纪实与艺术的有机统一。”^② 动画片在假定性这一美学特性上表现得更加突出。

首先动画在表现形式上，所有影像都是由动画工作者人为创造出来的，并且使一切被创造的物象按照创作者的意思活动起来。“观众在动画电影电视中所看到的影像及其动作，与一般电影电视拍摄真人实物影像的纪实方式大相径庭，不是现实的再现，而完全是创作者的假定设计。”^③ 这些影像的假定性（包括角色的假定和背景的假定），实现了动画创作中夸张、变形等手法的运用，从而为想象和创造提供了广阔的天地，使动画成为不受时间、空间限制的特殊的时空艺术。动画能够无拘束地以其自身所具有的独特表现为、感染力，“做出现实中种种人们无法做到甚至难以想象的奇特、怪诞的动作，使动画艺术家可以从一个行动上具有局限性的世界，跨越到另一个行动随意而无限制的梦幻世界。”^④ 动画这一具有高度假定性的四维艺术形式，特别适合用来表现夸张和虚幻的事物。

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 261 页。

^② 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 258 页。

^③ 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 13 页。

^④ 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 13 页。

其次在动画创作的题材中，童话、神话、民间、奇幻故事占有很大的比重。这是因为这些题材都是带有浓厚幻想色彩的虚构故事，都具有鲜明的假定与象征寓意的因素，它们的艺术规律与动画有着许多共同之处。因此神奇虚幻的故事可以借助动画的假定性，得到淋漓尽致的表现，反过来动画艺术的特性在这些故事中也能够得以充分的发挥。日本动画电影《千与千寻》就是假定了一个非现实的社会，假定了这个非现实社会中与现实大相径庭的社会规则，以及必须遵守这一系列规则的人与物。

在每一部动画片中，都表现出了创作者的主观意识，包括创作者对现实生活的价值判断、道德判断、审美判断。同其它艺术一样，动画的审美价值必然包含着客观和主观的表现这两个方面。创作者将主体意识渗透在作品之中，并且通过作品表现出来。在每一部作品中，都凝聚着动画作者的审美理想、思想情感和艺术追求，体现出艺术家鲜明的艺术风格和创作个性。日本动画大师宫崎骏的作品，多是天马行空之作。每部作品虽然题材不同，但都将梦想、环保、人生、生存这些令人反思的信息融入其中，具有深远的寓意。这些都表现出了他自身对人类和自然的深层哲学思考，更是对环境保护、人文主义的长期思考。“宫崎骏的每一部作品都以其丰富的想象力及深邃的内容，震撼着观众与整个电影世界。”^① 他的每一部作品都他自身世界、人生观、价值观的体现。

2.2.2 逼真性

“逼真性是影视艺术基本的美学特性。电影、电视的摄影技术，能够逼真地纪录和复现客观世界，科技的发展更使得它们能够逼真地再现事物的声音和色彩。”^② 虽然动画具有高度的假性形式，但随着科学技术的迅速发展，动画影片在其内容与形式上越来越追求表现真实客观的世界。

影视艺术的逼真性，首先表现在直观的真实上，这种直观的真实就是视听的真实感，它能真实地再现空间与时间。“纪实美学大师安德烈·巴赞认为，电影艺术与其他艺术相比，其伟大之处就在于只有电影能最有效地把观众直接带到现实本体之前，他把电影的表现基础看作是视觉与听觉的真实、时间与空间的真实。”^③ 现代动画凭借现代科学技术所提供的强有力的手段，不断地追求虚

^① 十一郎《世界动漫艺术圣殿》北京希望电子出版社 2002、9 月出版，第 56 页。

^② 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 253 页。

^③ 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 254 页。

拟现实效果。三维动画技术可以为动画模拟极为真实的光影、材质、动感和空间效果。迪斯尼三维动画影片《恐龙》，是运用三维角色动画和实际拍摄的背景合成，将观众带到距今 1 亿 3 千万年前的恐龙世界，给人以身临其境的审美感受。

“影视艺术的真实性绝不仅限于这种直观的真实。视听的逼真主要是形式的逼真和表象的逼真，而影视艺术的逼真性最重要的体现是内在本质的真实感。”^①1965 年 12 月，由上海美术电影制片厂声拍摄完成的《草原英雄小妹妹》，是我国动画片史上第一部采用写实的形式表现现实的真人真事题材的动画片。“该片是根据内蒙古乌兰察布盟达茂旗联合旗两位蒙古族小姑娘龙梅和玉荣冒着风雪，抢救公社羊群的真实事迹编写的。”^②当时我国主要新闻媒体对两姐妹的事迹进行了报道后，立即在全国引起了巨大的反响。该片以动画的形式艺术地再现了蒙古族小妹妹俩人为了保护公社的羊群，奋不顾身与严寒、暴风雪搏斗的感人情景。尽可能地运用接近生活真实的手法来塑造我们现实生活中的英雄人物，体现了现实主义的内在本质的真实感。

科教动画等是近几年来随着三维动画技术的发展而发展起来的应用类别的动画，它是以阐述科学原理、传播科学知识为目的。“在科技领域中，从宏观到微观，大到无边无际的宇宙空间，小到肉眼无法看到的原子，电子或微生物，甚至抽象的概念定义、逻辑思维、推理设想等，都可以用动画夸张、拟人、象征和表意等手法，准确、形象和深入浅出地把事物和现象和本质展现出来，达到阐明科学内容的作用。”^③在表现事物内在的本质具有高度的逼真性。2001 年 1 月 4 日，美国“勇气号”探测器成功降落火星，通过三维动画逼真的模拟，使全世界人们在第一时间里，得以目睹了探测器从发射、分离、入星、降落到登陆的全过程。使动画在科教领域里成为了一种逼真反映现实中物质本质的手段。

与电影艺术相比，动画的逼真性并不在于画面的逼真，因为它在表现形式上具有高度的假定性；而更大程度在于其寓意本质的真实性上。动画的逼真性离不开假定性，逼真性是以假定的方式表现出来的。反过来，动画的假定性是建立在逼真性基础之上的，因为银幕和荧屏的视听效果必须由可见可闻的人物

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 255 页。

^② 张慧临《二十世纪中国动画艺术史》，陕西人民美术出版社 2002、4 出版，第 94 页。

^③ 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 17 页。

造型、环境造型和声音造型等来完成。在动画创作实践中，逼真性更加强调反映与再现，假定性更加强调创造和表现；逼真性使动画艺术能够再现现实，假定性使动画创作者能够充分地表现自我。两者相辅相成，缺一不可。

2.3 造型性与运动性

电影是一种采取空间形式的时间艺术，“这种‘空间形式’奠定了造型性在影视艺术中的重要地位，而‘时间艺术’又奠定了运动性在影视艺术中的决定作用。”^①因此，造型性与运动性的统一，构成了影视艺术的重要美学特征。而动画又是以艺术造型手段为基础的，借助现代科学技术，来表现事物运动和发展过程的艺术形式，是一种“活动的造型艺术”，具有表现事物发展过程和运动的功能，是一种四维的造型艺术。影视动画是造型性与运动性的完美结合，它不仅具有体现力量、速度、变化的运动性，同时也具有美术绘画中画面的色彩、光线、构图等的造型性。造型性塑造了虚拟的空间环境和艺术形象，运动性实现了画面造型的叙事、抒情等诸多功能。

2.3.1 造型性

“所谓造型，是指在特定视点上，通过形、光、色等空间元素来表现人、景、物，来塑造视觉形象。”^②动画作为综合艺术，首先还是以视觉为主的视听艺术，因而必须通过画面来塑造人物、叙述故事、抒发情感、阐述哲理，将活动的画面形象作为动画影片的基本表现手段。动画作为电影的一个门类，同电影一样，之所以区别其他艺术，就在于它是由具有动感的画面所组成的。在英语中，“电影”也可以被称为“Moving Picture”，直译过来便是“活动的绘画”。法国电影理论家马赛尔·马尔丹曾经指出画面是电影语言的基本元素。“每一部影片的内容和意蕴，都必须通过画面造型表现出来，即使是人物内在的心理活动和情感世界，也只有通过可见的人物造型、环境造型和摄影造型在银幕上体现出来。”^③动画影片也是如此，可以说比一般的电影更加依赖于造型。动画的造型集中体现出影视艺术造型的美学特征。动画影片的画面如同绘画、雕塑、

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 273 页。

^② 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，第 13 页。

^③ 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 274 页。

摄影等造型艺术一样，“既是以造型作为一种信息传递的手段，又通过造型性给观众以巨大的艺术感染力，并形成影视空间和银幕形象的独特规律。”^①

动画影片的造型，包括视觉造型与听觉造型。视觉造型又包括角色造型、道具器物造型、场景造型，镜头造型。这些具体的内容将在后面章节中进行详细的阐述。

在动画作品中，色彩、光线、画面构图等都具有视觉造型的功能。

电影画面造型可以通过色彩来表现，动画也是如此。色彩作为动画电影中一个极其重要的视觉元素，为表现角色的情感空间，为营造场景环境的主题氛围，为增强剧情画面的丰富感、真实感，为提高动画本身的欣赏价值，起到了决定性的作用。色彩在动画中的作用，不仅仅是自然色彩的表现，更重要的在于创作者对于自然色彩的再创造。动画片中的色彩比现实的色彩更具有美学价值，富于艺术意味，更具有审美魅力与情绪上更强烈的冲击力，使人们通过视觉生理效应而产生色彩心理感觉和联想以及暗示。在动画中色彩成为表现思想主题，刻画人物形象，创造情绪意境，构成影片风格的有力艺术手段，色彩造型主要体现在影视作品的色彩基调和色彩构成上。“色彩基调是指统领全片的总的色彩倾向和风格，它既是视觉造型，又是情绪氛围。”^② 例如日本著名动画导演押井守的动画片《人狼》和《千年女优》，两部影片都采用灰暗的色彩基调，以表现沉重的主题与悲剧色彩和剧情(图 1、图 2)。



图 1 《人狼》



图 2 《千年女优》

再如美国动画片《美女与野兽》，在故事开始的段落以黄色、橙色为主的暖色调来表现一种温馨而幸福的情景，表现了女主人公性情活泼、善良，与周围

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 274 页。

^② 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 275 页。

人们的友好与和谐的氛围；“而第二个段的故事讲述了女主人公的老父亲在山路上遇险，偶然间进入那古老而神秘的城堡的过程，因此这个段落运用了以蓝色为主的色调，使观众从阳光灿烂、充满友爱的小镇，来的充满神秘与未知的城堡，表现和预示出一种神秘的气息，同时也预示了一份潜在的危險，令观众的情绪从欢快而变得冷静。”^① 这些段落色彩上的冷暖变化有力地推动了剧情的发展。动画电影的色彩运用可以说是相当自由的，因为动画电影是采用逐格拍摄的手绘画面，或是用电脑生成的逐帧影像，并将这些画面或影像连续放映的非客观真实的电影。

“‘光’是影视艺术赖以存在的基本媒介和主要工具。”^② 从技术上看，光是视觉造型的第一要素；从艺术上看，光具有表现功能，可以用来渲染气氛、创造情调、表达感情。光是动画片构成画面的元素之一，也是构成全剧气氛、情绪节奏的一个非常有效的组成部分。动画创作者完全可以通过对光线的设计运用，根据剧本和导演的要求，有选择地营造画面气氛。光线的设计在整体上可以体现风格化的特点，在场景造型上可以体现典型化的特征，在具体造型处理上可以体现细节化的制作手段。如日本动画导演大友克洋 2002 年指导的动画片《大都会》，在画面中用聚光灯对下部画面进行处理，突出主人公形象，采用舞台式的灯光设计，具有悲剧式的戏剧效果(图 3)。



图 3 《大都会》

影视造型更需要通过画面构图来表现。“在绘画中的构图是指画面的构成，即经营位置。在影视艺术中指所摄人物、景物在画面中的结构安排、位置关系

^① 赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》，中国人民大学出版社，2005.4，第 156 页。

^② 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 276 页。

以及形、光、色的配置关系。画面构图的常见规律是人物的宾主呼应、景物的虚实藏露、线条的简繁参差、色调的浓淡轻重等。”^①画面构图可分为动态构图和静态构图。在动态构图中，视觉造型是不断变化的，画面上的角色与器物，以及镜头都是处于运动的状态；而在静态构图中，则处于静止状态，给人以平稳和停顿的感觉，但这种静态构图并不是固定不变的，而是处于某种暂时相对平稳的状态。因此，动画的画面构图具有运动性的特点，画面构图最能体现出动画影片的造型性。由于动画片的题材、风格、样式不同，所运用的构图手法也不同，因而形成了多样的造型形式。动画造型上不同的创造倾向和美学追求，形成了世界动画的两大流派——主流动画即商业动画与非主流动画即艺术动画。商业动画追求造型与艺术上的大众化，而艺术动画追求的是造型与艺术上的个性化。

2.3.2 运动性

在影视艺术中，造型性与运动性从来就是不能分开的，运动性同样也是影视艺术基本美学特性之一。运动性是指视觉内容的变化及其特点，“它是电影电视区别于绘画、雕塑、照相等一切静态造型艺术的根本原因，使得影视艺术虽然采取了空间形式，同时又需要在时间中延续和展开。”^②

动画影片的运动性，同整部作品的叙事方式、美学追求和艺术意蕴，都有着十分密切的关系。其中的运动性，包括被拍摄物体的运动，摄像机运动，主客体复合运动、以及蒙太奇剪辑所造成的运动。这些运动都综合表现在银幕或屏幕上，使得动画影片具有了无限的视觉表现能力。

被拍摄物体的运动，是指动画中角色或物品的运动。它既包括被拍摄对象在空间和时间中发生、发展的运动过程，也包括被拍摄对象的形态、位移、速度与节奏。

摄像机的运动，是指摄像机借助推、拉、摇、移、跟、升降、变焦、旋转等种种运动形式，是通过机位与焦距变化来造成运动的，摄像机的运动产生了移动镜头效果。移动镜头可以“产生视觉空间立体感的幻觉；展示动作的场面与规模；突出表现剧情中的关键性戏剧元素与人物的内心世界；创造特定的情

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，第 15 页。

^② 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 283 页。

绪与氛围，创造影片的节奏”^①等等。

主客体复合运动，是指在动画影片的一个镜头中，角色或物品与摄像机同时运动，也就是在同一个镜头中，同时具有上述两种运动形式。主客体复合运动可以创造出更加丰富多彩的影视时空和画面动感，“在流畅的物理运动中造成了强烈的心理运动，传递出丰富复杂的信息，具有很强的感染力。”^②

蒙太奇运动，是指运用蒙太奇手法（蒙太奇将在后文中详细阐述），镜头衔接与转化产生的运动。通过镜头的组接，可以产生影视的外部节奏，即蒙太奇节奏。蒙太奇运动主要有两种方式，一种是静态镜头的衔接，另一种是动态镜头的衔接。从艺术表现的角度来看，蒙太奇本身就是运动的组织方式，它与技术结合起来，大大加强了运动的感染力和震撼力。

日本与美国迪斯尼动画片的成功，在很大程度上取决影视动画的运动性的运用。他们在动画创作中对镜头的角度、位置进行了全方位的调度；利用蒙太奇手法加快场面切换速度，调整影片节奏；强化光影和音响效果，对背景进行大幅度移动，对角色加强动作的示意线，给观众造成视觉上的强烈视听冲击。

^① 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 285 页。

^② 彭吉象《影视美学》，北京大学出版社 2002、3 出版，第 286 页。

第3章 动画片中的电影思维方式

一部好的动画作品，它的思想性、艺术性或观赏性都是通过一定的技巧体现出来的。电影是最讲究技巧和手段的艺术，也是技巧和手段最丰富的艺术。动画作为电影，包含着电影艺术的一切要素和特性，也必然依赖电影艺术所特有的技巧和手段——电影思维，作为它具有电影特性和电影美感的表现方式。

动画作为影视片种之一，是由美术和影视两个基本要素构成的。它是以前影视视觉思维方式为基础内容、以美术造型规律为手段营造情境，它具有造型艺术和影视艺术的基本特征。正因为动画具有这些基本特性，这便决定了它除了具有造型和视觉思维，还具有电影的语言与听觉思维。对于商业动画（主流动画）来说，这种电影的思维方式尤其重要。“电影思维不仅是动画具有电影艺术品质的保证，更可能使所呈现出来的画面获得更新的意念和更深的内涵，产生超越画面本身含义的独特而强烈的艺术效果。”^①

迪斯尼动画中所表现出来深入人心的艺术构思，其在美术设计方面并没有多少新颖之处，它的成功主要得益于影片中电影思维的高度活跃性。而日本动画则往往采用减少画幅和动作来降低制作成本，这虽然常使人感到画面不够生动，但是它却能通过引人入胜的故事情节和具有特色的人物造型，尤其是在片中诸多电影手法的动用，包括画面的切换、蒙太奇节奏调整以及娴熟自如的镜头运用和组接，形成了自己独特的动画风格。这些都与他们充分发挥和运用了动画电影思维特性分不开的。而我国的动画影片，虽然从20世纪60年代开始就以鲜明优美的美术风格成为著称于世的“中国学派”，但是这一特点却造成了过于强调美术思维而忽略了电影思维的负面影响，导致我国动画成为了“活动的绘画艺术”。“单纯地追求用绘画来表现流畅的运动，未能根据影片题材、风格和需要等具体情况，从电影思维的角度，运用动画电影语言来达到最佳的动画艺术效果。”^②在这方面，美国迪斯尼与日本动画的制作经验都是值得我们学习借鉴的。

动画片中的电影思维，是一种与一般电影不同的独特的电影思维方式，它的思维独特性是由动画电影本性所决定的。动画具有高度的假定性，动画电影

^① 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学2004、8出版，第139页。

^② 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学2004、8出版，第139页。

的基本构成元素，是由人们运用无生命的物质创造出来的，是一种非现实的假定世界，不受客观现实的约束，这与一般电影有着本性上的区别。如果说一般电影是“物质现实的复原”，那么动画电影的本质则是“物质现实的变形”，这种“变形”正是由动画电影的假定性所决定的。动画电影思维必须以它为前提，把时空观念，视听观念和蒙太奇与长镜头观念建立在这个基础之上。

3.1 时空综合的情节思维

时间和空间是电影构成的两个基本要素，“时间是电影运动的延续性，空间则是电影运动的广延性。”^①对电影中时间和空间的组织与运用是电影艺术的重要特性和特殊表现手段，是最根本的电影思维方式之一。

3.1.1 时空外在综合

在电影中，运动和变化贯穿终结，不仅画面内的形象在运动，而且画面与画面之间也在不停的运动变化着。对于变化运动着的时间和空间的安排、配置及运用，是电影思维所特有的技巧和手段。

“时空的外在综合是指时间艺术空间化，空间艺术时间化，这是电影特有的艺术综合特性。”^②文学是叙事艺术，它的时间过程随着情节的发展向前推移，但人物的形象、音容和运动过程只能靠读者的联想来感知；绘画、雕塑和建筑是造型艺术，具有空间的可视性，但它没有时间的流动感；戏剧与舞蹈的空间局限于舞台内，时间局限于场幕内，其综合性是不完整的。

动画电影的高度假定性，“使它可以在时空观念上，超越现实中的物理时空和一般电影在时空上的局限性”^③，在时空的安排、配置和运用以及对镜头画面的变化等艺术处理方面拥有极大的自由，为动画的结构方式和艺术表现提供了广阔的天地。

例如动画片《三个和尚》中的假定时空的运用：在一个场景画面中，太阳由山脚向上升起，在天空中按照顺时针的方向从画面的左下角旋转至右下角，直到落山。随着太阳位置的移动，表现出了一天中时间的推移变化，这在相对

^① 潘秀通、万丽玲《电影艺术新论——交叉与分离》，中国电影出版社，1991、12出版，第44页。

^② 韩世华《论电影思维》，《中山大学学报》1995年第2期，第116页。

^③ 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学2004、8出版，第140页。

真实时空的一般电影里是不存在的。因为一般电影，需要受到客观现实的制约，它的时间无论怎样跳跃，仍然都需要有一个真实连续的时间过渡状态，不可能完全脱离真实的时间过程。但是动画片中的这种运用太阳假定的跳跃旋转来表现时间过程的艺术手法，不仅没有人会怀疑它的真实性，而且给人以巧妙的画面动感，这些都构成了影片极为协调而自然的总体形式。

“在空间上，该片吸取了中国画的‘写意’表现方法，利用空白形成‘虚境’，产生‘象外象’，让观众在头脑中想象出人物所处的假想场景环境。”^①例如《三个和尚》两幅画面中（图4），虽然背景同样都是空白的，但左边的画面因为画有两只飞动的小鸟，从而使人产生的是天空的想象，一目了然的是室外空间。而右边的画面因为烛台与神龛的存在让观众“看到”的却是寺庙的殿堂。这种实际上不存在的时空假定，也是和动画人物的假定性相一致的。



图4 《三个和尚》

3.1.2 时空的内在综合

时空内在综合主要指电影艺术发展成果的综合运用。“现代电影艺术的每一项成就都是在综合运用艺术成果的基础上取得的。所以，内在综合可以称为电影美学意义上的综合，是电影的第二次综合。”^②

情节有可直观的和不可直观的，电影的表现力比不上文学，其主要原因是电影不能或表现不好非直观情节。“非直观情节如心理活动、深层动机、梦境、幻想和潜意识、下意识、非意识、无意识心理，以及人的触觉、感觉等。”^③为了弥补这一缺陷，电影思维从镜头变化、声画对位与分离、色彩调式的选择，开辟音响空间，或是蒙太奇和长镜头开拓直观心理活动领域，获取表现非直观

^① 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学2004、8出版，第140页。

^② 韩世华《论电影思维》，《中山大学学报》1995年第2期，第117页。

^③ 韩世华《论电影思维》，《中山大学学报》1995年第2期，第117页。

情节的手段，这就是时空的内在综合。

动画电影《迷墙》是一部 130 分钟的音乐艺术片，是根据世界著名摇滚歌星平克·弗洛伊德的生平和他的音乐创作的。在影片中，导演埃伦·帕克通过由摄影机拍摄纪实镜头与人为绘制的动画镜头交叉组接，形成了“现实与超现实、真实与假定时空的反复交替转换。”使“动画的象征、寓意作用得到了充分地运用，不仅深化了影片的内涵，还以强烈的对比和视觉冲击，给人极为深刻的印象”^①。在这部作品中，导演充分利用时空的内在综合，将那些无法在现实的表层被人看到和听到的意象，以视听的形式表现在银幕上，展现给观众一个生理病态、心理异常、心灵扭曲的畸形世界。

动画作为一种具有高度假定性的艺术，它的特点是不追求画面的逼真性，借助于幻想、象征，运用夸张、变形的手法，以达到其审美或精神上某种意念的传达。动画的这种在内容上和形式上重视想象力和夸张变形的特征，决定了其在电影时空构成的安排、配置和运用上拥有更大的自由表现空间。这使其在时空的处理上，可以不受任何现实条件的束缚，任意调度与发挥，创造出一种现实无法企及的时空境界。

3.2 视听综合的影像思维

影像由物像与音响两部分构成，其基本元素为角色造型、环境造型、镜头造型和听觉造型。动画艺术与所有艺术形式一样，源于生活。动画形象的塑造，取材于生活。生活中所见到的各种形体，自然形体与人造形体经过加工成为了动画造型。

3.2.1 角色造型

“动画角色造型是指通过动画电影技巧展示角色的运动形态。角色造型包括肖像、服饰、表情等常规因素，但作为角色造型的关键却是角色性格刻画。性格决定了独特的运动形态，而独特的运动形态反射出角色的性格特性。”^②

角色是指在演艺作品中以生命形式进行活动的各种表演主体，其中不仅包括人物，有时也包括动物、幻想中的神怪精灵，甚至草木虫鱼。在影视动画中，

^① 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 140 页。

^② 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，第 30 页。

角色造型相当于影视中表演者，起着演员表达故事情节的重要作用，尤其是主要角色。它们是全剧的线索，是全片的灵魂人物，他主导着整个动画片的情节、风格趋势等。“主要角色和典型动作是主人公内心表象的肢体语言和个性化符号。”^①而主角的典型动作必须根据剧情的需要而设计，这样才能使它富有艺术感染力，引起观众的共鸣。

从电影的角度来看，角色造型有静态造型和动态造型之分。静态造型与绘画、雕塑一样，要求有静态美，通过角色运动暂停或画面定格的一瞬间，以动作展示人物性格的动态角色造型是动画电影中常用的方法。而角色动态造型多在矛盾冲突中能过角色的动作得以实现。题材不同，冲突的形式不同。例如幻想题材故事中，主要冲突发生在假定的虚拟世界中，角色以虚拟真实的状态，来表现类似真实生活的情节感受，如动画片《阿基拉》、《变形金刚》等。

“动画角色造型设计，包含形象的内涵设定和形式设计。形象内涵设定包括性格塑造与形象的表现；形式设计包括形式发现和形式创造，是对来源于生活的感受以及对生活中的素材进行集中、概括和提炼加工等一系列艺术活动。”

^②动画角色的设计，要以动画剧本对角色的描述为依据，在对剧本深刻理解的基础上，运用美术的造型手段进行塑造，并充分发挥动画表现手法的特点，才能创造出符合剧本精神的动画艺术形象。“许多优秀动画作品的造型，都是以丰富的想象力，通过夸张、拟人的手法，或使非生命以生命，化抽象为形象，或赋予它们以人的性格，把人们的幻想与现实紧密交织在一起，创造出奇妙、出人意料和生动有趣的视觉形象，给人留下深刻的印象。”^③这也是动画艺术区别于其他影视艺术的重要特征之一。

在动画角色造型中，常用的艺术手法有夸张与变形、拟人、组合。

“夸张与变形是对物象外形、神态、习性进行夸大、强调、突出。”^④早在我国古代绘画中，夸张与变形就被广泛地运用在敦煌壁画和南宋、明清的人物画作品当中。特别是在我国的民间艺术如皮影、剪纸、泥塑、年画等造型当中。它们各具特色的夸张与变形，更是令人拍手叫绝。动画角色造型的夸张与变形，包括对动画角色外形、动作、神态和服装以至自然形态各个方面。根据故事情节内容的需要，再充分发挥艺术想象力，创造出新颖、独特的动画艺术形象。

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，第 30 页。

^② 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 147 页。

^③ 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 148 页。

^④ 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 149 页。

拟人是指把人物的性格特点赋予没有思想或感情的对象，使其人格化。以迪斯尼著名动画角色造型米老鼠和唐老鸭为例，那扮演过勇士、顽童等多种角色，有着心地善良、聪明、快乐、天真、淘气性格的米老鼠和具有天真、暴躁性格，常常自讨苦吃的唐老鸭，都已深受大家所喜爱。

组合是动画中另一常用的角色造型手法，它是将不同的物象的元素进行重组，形成新的形象的方法，而这种新的形象往往是现实世界中所不存在的物象。例如我国的龙凤形象，就是人们集中了许多动物身上的不同优美部位组合而成的。“动画所具有的这种高度假定性的造型方法，使得它能够把现实中不可能存在的、无法拍摄的或是幻想的事物，通过组合或虚构臆造出来，从而创造出人们不曾见过的奇异形象。”^①因此我们经常可以在动画片中看到那些只有在神话故事里才会出现的神仙或妖魔鬼怪。正因为动画中所有角色形象、角色动作都由创作者创造出来的，所以他们能够按照人为假定的需要活动起来。这正是动画这一特殊的视听艺术，特别适合表现童话、神话、奇幻故事等题材的缘故。

动画形式风格是多种多样的，其大体上可分为写实类、漫画类、装饰类和儿童画等。写实类接近现实生活中的原形，造型严谨；漫画类造型简练、夸张，具有超越现实、富于想象的特点；装饰类造型是在现实原形的基础进行加工变形，具有很强的形式感和装饰性；儿童画类造型简单，稚拙和富有童趣。实际上动画各类型造型间并无十分明确的界定，往往是互相兼而有之。

3.2.2 环境造型

环境造型指运用动画电影技巧所展示的静态和动态的环境形貌。环境是人物生存和活动的依据，它包括自然景象、社会面貌，幻想世界和推动人物行动有关的器物 and 细节。环境不仅具有造型的意义，即场景的意义，还可作为动作元素，具有突出人物性格、刻画人物心理的作用。从这个意义上说，动画环境造型是富有深刻意蕴的空间，触发思绪的情景，寓意贴切的意境。

环境造型可以营造主题空间、情感空间、象征空间。主题空间是通过空间环境本身反映影片中提示的主题。在动画电影《萤火虫之墓》里，导演高田勋在影片一开始就用遭受原子弹空袭的城市和乡村交接地区，到处是残垣断壁，到处是可见流离的难民、烧毁的房屋和树木以及原野，呈现出一片萧条、破败

^① 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 149 页。

和苦难的景象（图5）。故事还未展开，观众就可以联想到影片的主题了。



图5 《萤火虫之墓》

情感空间是通过环境的结构、形态、器物 and 色彩、音响传达某种情感或情调的空间。情感空间对情感的表现具有系统性和目的性。迪斯尼动画片《狮子王》中当小狮子辛巴失去了父亲又被土狼追赶，此时画面是大片的灰黑蓝色、紫黑色和暗红色的荆棘丛、骨架堆，而辛巴的身躯在画面中如此渺小，孤立无助。此画面给观众传达出一种无限压抑、消极的情感空间。

象征空间是通过富有—定含义的物象所构成的喻意或联想的空间。在动画电影中，有—定含义物象有很多，比如松柏使人联想到高风亮节，江水象征思念，花开象征幸福，叶落象征衰败。象征空间—方式在日本TV动画中经常出现，尤其在表现角色心理活动转变时。

环境造型的目的不仅为—人物提供—活动环境，更重要的是使空间成为推动—情节发展的因素，《千与千寻》中神秘、离奇的油屋、《国王与小鸟》中重重机关的王宫、《天空之城》中形似大树的奇幻浮城都是空间造型推动—情节发展的范例。

在—环境设计中，又以—场景设计为—主要内容。“场景是—展开—动画影片—剧情—单元—场次的—特定—空间—环境，是—剧情—展开的、—具体的、—物质的—单元—场景，—每个—单元—场景都是—构成—动画—片—环境—的—基本—元素。”^①—动画—中的—场景—类型—与—所有—影视—作品—的—场景—类型——样，都是—依据—文学—剧本—和—导演—分—镜头—剧本—中—所—涉及—的—内容—和—剧—情的—要求—设置—的。在—动画—片—中，—通过—场景—不仅—可以—反映—某——特定—地点、—环境、—气氛—和—历史—年代，—还可以—衬托—动画—中—主—人公—的—形象。—场景—对于—塑造—环境、—渲染—画面—气氛、—衬托—动画、—突出—主题—和—增加—镜头—艺术—感染力—等—方面，—就像—戏剧—的—舞台—布—景——样，—起着—重要—作用。—特别—是—动画—中的—主—场景，—是—整—部—动画—片—美—术—设计—的—灵魂，—是—剧情—和—主—要—角色—最—主要—的—展—现—与—活动—场景。—主—场景—的—设计—风格—和—色彩—基—调，—对—整—部—动画—片—最—终—的—画—面—效果—和—风格—的—确立—起着—决定—性—作用。

^① 赵前、何崃《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 32 页。

动画场景风格样式因其题材的多样而丰富多彩，大体可以分为写实风格、装饰风格，漫画风格、幻想风格、综合风格以及非常规风格（主要是指一些艺术短片）。

写实是对客观现实的忠实记录和再现，是一种基于时间与空间的、相对固定的、符合自然规律和历史真实以及人们日常心理、生理习惯的相对真实。在艺术领域中，它是一种风格和流派。写实风格的场景设计是在传统动画片中最常见的一种流派和形式。它是指“从造型样式、自然材质、透视角度、光影关系、色彩规律等绘制方法的运用与处理上，都遵循基本的历史真实和自然规律，符合特定的时间、环境以及特定光照情况下物象的自然属性，并符合人们常规心理和生理习惯，再现客观真实的场景效果。”^①这种写实并不是生活环境的照搬，而是将设计场景时考虑的历史真实、时代要求与地域特色、科学规律等因素加以艺术化的处理和设计，从而达到艺术的真实和写实性。如日本动画片《平成狸合战》中狸猫居住的茅草屋是典型的传统日本乡间农舍（图 6）。设计者依据此片的剧作要求，将农舍设计成一派破败和被人类遗弃的样子，使场景环境、气氛与剧情得到紧密的联系。



图 6 《平成狸合战》

装饰风格是指具有规则性、秩序性的艺术风格。装饰风格带有很强的规则美、秩序美、概括美和形式美。这种风格是“将生活原形中大量的自然形体和繁杂的色彩，进行一定艺术与有机的概括和规则化、秩序化的处理，从而达到

^① 赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 80 页。

一种形式上的美感。”^①装饰风格的动画片一般都有很强的特色，比如我国动画影片《哪吒闹海》和《大闹天宫》（图 7）就是其中具有典型性的代表作品。两部影片的场景设计和人物造型设计都大量吸收了我国传统艺术如敦煌壁画的色彩、构图形式和人物造型，京剧脸谱造型，以及其他各种戏曲服饰、造型色彩，并且大量运用中国卷轴画的散点、多点透视手法。而这些中国传统艺术形式本身都具有浓厚的装饰特色。



图 7 《大闹天宫》

漫画风格是在先有漫画书的基础上制作的动画片。日本的许多动画片都采取这种形式。这些风格动画片的成功推出，是因为在动画片之前，就有一部或一系列与这同名的并且已经十分畅销和备受读者瞩目的漫画作品。因此，在漫画书出名之后，再根据其内容改编，或者直接将原有的故事搬上荧幕。这种风格的场景设计较为简洁、概括和单纯。适合表现那些较为单纯的主题，突出主角的表演。如日本动画片《蜡笔小新》与《樱桃小丸子》，他们的形象并不完美，并且两部系列片的场景设计风格也都是十分简单的漫画风格，但它们却获得了众多观众的喜爱。究其原因就是这两部动画片抓住了生活中不起眼的细节，并将这些具有典型意义的富有生活情趣的“点”发挥到了极致。

幻想是指非现实的、超乎人们日常生活的常规视觉与想象的、非常规的思想和想象。幻想风格的动画片大多数都是“根据剧情的需要，设计出许多不论在场景环境，还是道具的形式造型上都极其大胆、夸张，具有超乎常规想象力和形式感的场景，并在色彩的运用等方面也同样采取新奇、大胆和超出人们常规心理与欣赏习惯的色彩处理，让观众有一种全新的视觉感受，取得对人们的视觉心理都产生强烈感受和奇异效果的、超乎人们常规想象的、带有虚幻感的时空效果。”^②比如有代表性的宫崎骏的《天空之城》、《风之谷》和《千与千寻》等；迪斯尼早期动画电影《爱丽丝漫游仙境》等。

具有综合风格的动画片一般是在一部动画长片中，根据不同段落和剧作的要

^① 赵前、何焱《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 97 页。

^② 赵前、何焱《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 105 页。

求,采用几种不同风格的美术设计风格相互对应。运用这样的手法,需要高超的组织能力,在段落与段落之间运用一些巧妙的连接手法,使观众的心理和视听感受都能够顺畅连贯。综合场景的动画片中,最具代表性的是20世纪50年代迪斯尼的《幻想曲》。在这部作品中,导演将各种手法发挥到了极致。该片的开篇运用抽象装饰风格来演绎巴赫的《D小调触技曲和赋格曲》(图8);紧跟其后的是运用了浪漫、美妙色彩的写实手法与装饰风格结合的《胡桃夹子组曲》(图9);而中间段落表现杜卡的《小巫师》(图10)中则在人物上采用传统迪斯尼卡通风格,场景上采用写实风格来演绎……在电影的各个段落与多种风格的转换上,导演巧妙地运用了乐队演奏乐曲的间歇,作为段落与段落之间的转场和转换风格的过渡,使观众在不知不觉中既得到了视觉与听觉的舒缓与休息,又很自然地进入了下一个环节,并适应了下一种风格的进入。



图8 《D小调触技曲和赋格曲》选自《幻想曲》



图9 《胡桃夹子组曲》选自《幻想曲》



图10 《小巫师》选自《幻想曲》

非常规风格是非主流的属于一些艺术家个体独立制作的小型动画艺术短片的美术设计风格。这些动画艺术短片无论是内容还是形式都是多样、色彩纷呈的,绘画性较强。非常规艺术动画短片有突出的个性和鲜明的特色,这类动画片的场景和造型等风格上都与商业动画片有所别区。它们追求强烈的个性手法与非常规

的设计理念和制作手法，强调画面本身的形式感，形成或简约或繁复的画面。例如加拿大动画片《种树的人》采用纯手工绘制的方法，运用彩色铅笔的方式，历时五年，创作出来的带有强烈绘画感的动画作品（图 11）。



图 11 《种树的人》

3.2.3 镜头造型

镜头造型是指运用镜头角度，利用多空间、多时间、多景别、多位置等技巧进行画面造型，在艺术构思和总体把握上将人物和环境造型体现在影片中。

镜头造型的基础来自摄影机自身的功能，如角度的改变、景别的选择、镜头的运动、摄影速度的快慢、焦距的调节、银幕的分割等都能带来不同的含义；也来自创作者结合自身的美学观念对这些功能的运用。因此，镜头造型可以说是摄影技术与美学的结合。“在剧情的叙述中，对同一事物的叙述，景别不同，角度不同，都会产生不同的戏剧效果”^①（对于镜头的内容将在第三章详细论述）。镜头造型还可以打破内部时空的客观性，把现代与未来，现代与过去、未来与过去的人物和事物集中在梦幻时空之内，完成多重时态复合造型。

动画的镜头造型，是依靠一张张画出来的连续画面而构成的，是通过画面与画面的转换来模拟摄影机的运动及镜头的取舍。“观众通过对画面连续的阅读，产生了人物活动、场景运动的视觉感受，从而在不知不觉中感知到动画镜头中所传达出的时空转换及由此而产生的艺术魅力。”^②

在动画片中，画面是叙事的基础，是故事发展、人物活动以至于导演所要表达的观念和思想的载体。“而动画画面又是一种独特的镜头语言表意系统”^③，镜头造型为观众提供了影像的运动、组合与对比，而这些又都成为动画片中叙事、抒情、象征、寓意以至于说教，逗乐的最基本因素。镜头造型作为一种

^① 韩世华《论电影思维》，《中山大学学报》1995年第2期，第119页。

^② 索晓玲《动画影片画面赏析》北京广播学院出版社，2003、7出版，第82页。

^③ 索晓玲《动画影片画面赏析》北京广播学院出版社，2003、7出版，第82页。

视觉语言形态与表现方式，其表现风格反映出了导演不同的审美情趣与美学追求。动画镜头造型，结合了动画所特有的形式和表现手法，建立在对电影镜头造型深刻理解之上的效果虚拟。如影片《千与千寻》的镜头造型充满了强烈的奇幻气息，采用封闭式和开放式的镜域，创造出富有动画幻想的视觉情感表现。在片中宫崎骏综合了美术与电影思维的表现技巧，用动画镜头造型的独特表现形式充实整个画面，从而实现画面中绘画与电影语言的丰富。如当千寻看到父母变成猪时的情景时，恐慌措手不及；随着镜头中漆黑的全景在千寻的奔跑的同时变换着影别，全景光与色彩的虚幻更衬托出了千寻的弱小。“紧接着在一系列短单、正反打镜头中出现三次虚幻的船和千寻的手臂的虚影，更营造出剧情阴森幽惑的气氛，使镜头造型与观众心理形成强烈的撞击。”^①先取全景交代场景的情景，再使用正反打表现情景的矛盾冲突，这是宫崎骏最擅长运用的镜头造型方式。

3.2.4 听觉造型

影视艺术是以运动的画面和与画面相伴的声音来传播信息、表达思想感情和叙述事件的视听结合的综合艺术形式。视觉与听觉二者相辅相成，互为补充。“画面赋予声音以形态和神韵，声音给以画面生命和生活气息。”^②这种影视艺术所特有的视听语言，具有形象、生动、感人的作用。动画片作为视听艺术种类之一，也是由视觉的画面元素和听觉的声音元素所构成。一部优秀的动画影片，声、画关系必然是非常和谐融洽的。因此在动画创作中，绝对不可忽略对听觉造型的开发与创造。

听觉造型包括人声、音响、音乐，它们是组成听觉造型的三个要素。

人声指的是由人体发出来的所有声音，如说话声、哭笑声、咳嗽声等。其中，最重要的是人与人有来进行交流的、能够直接表达思想感情和说话声。此外人声还因音量大小、音调高低、音色和节奏变化等不同，表现出不同的人物性格、情绪等等。

音响指人声和音乐以外自然界所有的声音。如风雨雷鸣声、鸟兽鸣叫声音、水流火烧声、击打碰撞等等。音响可以用来渲染环境、人与事。

“音乐是通过有组织的乐音所形成的艺术形象，表现人们的思想、情感，

^① 索晓玲《动画影片画面赏析》北京广播学院出版社，2003、7出版，第83页。

^② 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学2004、8出版，第158页。

反映社会现实生活的听觉艺术。”^①音乐用音的高低、强弱、长短等变化，作为它的独特语言表现情感。音乐所具有的非造型性和非语义性、在感情上的概括作用，正是由于它的不确定性所决定的它对世界万物描写的高度概括力，主要由对自然中声音的模仿和引起人们通感两方面构成，它的这种感染力是其它任何艺术不能替代的。

动画片作为视听艺术，是通过视觉与听觉同时感受的。听觉造型在动画片创作过程中，对于动画内容的表达和艺术效果的作用是显而易见的。但是动画影片是一种具有特殊的假定性的视听艺术，因此在听觉造型三个要素的处理上，又与其他艺术有所不同。“在迪斯尼的动画影片中，通常巧妙地利用声画的假定结合来创造喜剧效果，例如米老鼠那些令人捧腹的笑剧常常建立在一些音乐上。”^②此外，动画片往往是以虚构的故事情节和极度的夸张画面，这就更加要求影片中声音的节奏与角色动作的节奏必须高度吻合才能获得生动有趣的屏幕效果。

捷克系列动画片《鼯鼠的故事》中所有的对白都是以小鼯鼠各种可爱的惊叹声来表现，使影片增添了无尽的童趣。此外，片中带有表现情绪的声音和变形的音效与哑剧动作相结合，给予观众愉悦感。在动画片《三个和尚》中，音乐在三个主人公先后出场时分别以三种不同乐器的不同音色，突出了人物不同的性格，使音乐的创造功能和符号功能得到了充分的发挥，从而把三个和尚的形象表现得既生动又准确，也为影片增加了喜剧色彩。

听觉造型是动画影片中的重要元素之一，“尤其是在表现动画的极端假定性这在美学特性上，更便于发挥它的特殊表现力与更多的独特艺术功能。”^③巧妙地利用声画的假定性结合，能够创造出极为新奇的戏剧效果。动画片的创作，如果不能充分运用以动画电影思维为基础的视听语言，忽略它所负载的信息和作用，就等于放弃了一种重要的艺术手段，这样将会影响到影片的完整性，失去了获得更大成功的可能性。

^① 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 159 页。

^② 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 160 页。

^③ 刘小林、钱博弘《动画概论》武汉理工大学 2004、8 出版，第 162 页。

3.3 蒙太奇与长镜头的构剧思维

3.3.1 蒙太奇

蒙太奇(montage),本是法语中建筑学的词语,原意为构成、组合,它被引用到电影艺术里,与镜头剪辑是同一词语。蒙太奇实质上既可专指“从画面的联系中创造出画面本身并未有的意义”这种技巧性符码,又可泛指电影中镜头组接编码。影视艺术借用这一术语专指画面、镜头和声音的组织结构方式。蒙太奇是影视创作中的主要叙述手段和表现手段之一,是影视艺术的基础。电影创作中蒙太奇的运用,使创作者可以按自己的意图重新组接时间、空间和事物的发展运动,创作出一种全新的叙事方式,这种特殊的叙事方式使电影产生了独特的魅力。

影视艺术所能带来的想象是靠蒙太奇思维来完成的。所谓蒙太奇思维,“是指用局部组合成整体的思维方式。影视将一系列在不同地点、不同时间,从不同距离和角度,以不同方法拍摄的镜头排列组合起来,叙述情节、刻画人物”^①。当不同的镜头组接在一起时,往往又会产生各个镜头单独存在时所不具有的含义。“如卓别林把工人进厂的镜头与羊群被驱赶的镜头组接在一起;普多夫金把春天冰河融化的镜头,与工人示威的镜头组接在一起时,就使原来的镜头表现出新的含义。”^②

在组织情节和景象表意系统建构全剧的过程中,蒙太奇原则是基础,是构剧思维线之一。首先,蒙太奇提供了建构剧本的美学原则。电影情节首先要分解为若干场次、段落、场面和镜头,然后再进行集中组合,构筑完整的情节表意和景象表意相结合的体系,完成塑造形象的任务,而这种分解和组合的依据就是蒙太奇美学原则。“它是以人们对外界事物的感受规律为依据,依从情节服从于主题、镜头服从于视觉规律的需要,以画面这一特殊方式艺术地再现客观现实。”^③显然,这一原则与小说、戏剧按情节和动作的直接进程,按观察事物的习惯顺序和认识事物的思维逻辑,对情节进行分解、组合的原则不同。其次,蒙太奇可以创造独特的电影时间和空间,实现时空综合。电影时空包括相互联系和相反相成的两方面,通过剪辑形成内部时空(镜头内时空、现实时空)和

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社2004、5出版,38页。

^② 徐志祥《影视艺术论说》湖北人民出版社2002、4出版,第34页。

^③ 韩世华《论电影思维》,《中山大学学报》1995年第2期,第120页。

外部时空（镜头与镜头之间的时空、戏剧时空、观念时空或心理时空），按照叙事、抒情的需要，或者集中、压缩，或者延伸、扩展，综合成银幕时空，以达到剧本的要求。蒙太奇还可以创造电影节奏。电影节奏是情节发展速度的节拍，蒙太奇通过对镜头角度、景别和胶片尺寸、色彩浓淡、明暗对比度、音响轻重等技术上的调节，造成心理上的紧张、急迫、舒缓或抒情等效果。此外，蒙太奇还创造声画结合的多种形式和效果。“声音和画面都有叙事、抒情、喻理的功能，蒙太奇通过声画对位（互相一致的配合）、声画对比（相互冲突的配合）和声画分离（画面与画外空间声音的不一致配合）等手段，构成声画复合形象，产生新的涵义，深刻表现人物内心活动。”^①凭借蒙太奇的这些作用，影视艺术享有时空的极大自由，甚至可以构成与实际生活中的时间空间不一致的影视时间和影视空间。蒙太奇可以产生演员动作和摄影机动作之外的第三种动作，从而影响影片的节奏。

3.3.2 蒙太奇的基本功能

影视艺术作为一种叙事性艺术，表现的首先是由人物、事件、场景环境所构成的故事。然而这些故事不可能在同一个场景、同一个镜头、同一个画面中被叙述，而是由不同的时空，用不同的艺术手段拍摄的镜头、场景和声音组合而成。因此，蒙太奇的基本功能之一就是各种影视元素组合，使之成为一个完整的故事，也就是他的叙事功能。“在完整故事的叙述中，蒙太奇根据影视作品的需要，将完全不同的时空表现为一个连贯而统一的时空，将虚构的时空表现为一种逼真的时空。”^②从而使影视艺术在时空的选择、创造等方面获得了极大的自由。影视作品叙事是由若干镜头构成场面，由若干场面构成段落，再由若干段落形成完整的影视故事情节，而镜头与镜头、场面与场面、段落与段落的连接则是通过蒙太奇的手法，使之组成完整的情节。

“蒙太奇不仅可以连接时间空间，组成完整的情节，而且可以通过对镜头的组合创造情绪、情感。用朝日东升来表现壮丽辉煌，用秋风落叶来表现愁思失落，用大河奔涌来昭示心潮澎湃，这些都是蒙太奇抒情和创造情感常见的表现手法。”^③这也是蒙太奇的另一个基本功能表意功能。影视是一种视听艺术，

^① 韩世华《论电影思维》，《中山大学学报》1995年第2期，第120页。

^② 徐志祥《影视艺术论说》湖北人民出版社2002、4出版，第36页。

^③ 金丹元《影视美学导论》上海大学出版社2001、12出版，第53页

很难直接表达抽象的思想观念，而蒙太奇则可通过画面的组接使之产生象征、对比、转喻的关系，从而表达理性，阐述观念。表意蒙太奇的节奏是影视作品风格的一个重要组成部分，镜头之间的长度、色光、景别、机位、运动方向的变化等，都会形成一种节奏，从而体现影视作品的风格，不同的节奏可表现不同的情调，直接影响到影视作品的风格形成。

在动画片中，角色行为方面的信息片段比普通影视作品要零碎，而且情节的连贯性必须要观众的思考才能完成。因此，蒙太奇思维的运用就显得更为重要了。用蒙太奇思维的方式来组接画面，用局部组合成整体，再加上观众的积极思考，创作者的意图便会传达给观众了。日本动画片的成功，很大程度上取决于蒙太奇思维方式的运用。如日本动画电影《天空之城》中将希达从空中飘落的情景与巴斯繁忙工作情景的切换，既点明了希达的去向，又交待了将要发生故事的环境特征，使观众多了一份期待（图 12）。



图 12 《天空之城》

3.3.3 蒙太奇的种类

从蒙太奇的功能来区分，可以分为二类，叙事性蒙太奇与表现性蒙太奇。

叙事性蒙太奇是蒙太奇最简单、最直接的表现，就是将许多镜头按逻辑或时间顺序分段组合在一起，“这些镜头中的每一个镜头自身都含有一种事态性内容，其作用是从戏剧角度和心理角度去推动剧情的发展”^①。叙事性蒙太奇又可分为连续式蒙太奇、平行式蒙太奇、同时式蒙太奇、积累式蒙太奇、复现式蒙太奇、颠倒式蒙太奇。

连续式蒙太奇是影视艺术最基本的蒙太奇叙述方式。它按照故事情节结构顺序，将镜头画面条理分明地依据时间的顺序、动作的连续性、情节的因果关

^① 徐志祥《影视艺术论说》湖北人民出版社 2002、4 出版，第 38 页。

系清晰地组接起来。这是动画电影中最常见的蒙太奇叙述方式。

平行式蒙太奇是运用平行发展手段，把同一时间内不同空间的事件连接起来，这即可使剧情紧凑，又可造成悬念，和逐渐强化的紧张气氛。

同时式蒙太奇又称“交叉式蒙太奇”，它是把两个或两个以上的具有同时性的动作，同时地迅速地交替组接起来而构成的。例如，日本动画片《全职猎人》中，小杰与奇犽在分散跟踪幻影旅团的动作场面，以交叉的方式反复切换，营构出一种激烈而紧张的氛围。

积累式蒙太奇是把一串性质相近的镜头组接在一起，构成一种视觉形象的积累效果。动画电影《埃及王子》中开场的一组镜头，通过古埃及金字塔场景，正在做工的奴隶们与在严密监视、欺压奴隶们的工头，构成了影片古埃及奴隶社会的环境全貌。

复现式蒙太奇是将影片前面出现过的画面，在后面重复地组接起来，构成一种前后照应，引人深思的效果。《全职猎人》中幻影旅团成员派克诺姐死前将“记忆弹”射入团员脑中后，在他们脑海中浮现出派克诺姐的记忆。这些重复的记忆画面与影片前面出现的派克诺姐的经历构成了复现式蒙太奇效果。

颠倒式蒙太奇是打破时间顺序，将后面时间的镜头采用倒叙或插叙的方式组接到前面的时间中。如日本动画电影《回忆的点点滴滴》中，由快三十岁的女主人公一点一滴地回忆以前小学时代的事情，回忆的方式就是运用了颠倒式蒙太奇。

另一类是表现性蒙太奇，“它是以镜头的并列为基础，通过两个画面的冲击来产生一种直接而明确的效果”^①。这种蒙太奇是致力于表达一种感情或思想，达到在观众思想中不断产生割裂效果，使观众在理性上失去平衡，以使导演通过镜头的对称予以表达的思想在观众身上产生更活跃的影响。表现性蒙太奇又包括对比蒙太奇，隐喻蒙太奇、抒情蒙太奇、心理蒙太奇与“杂耍”蒙太奇。

对比性蒙太奇是把两个不同的，甚至内容完全相反的镜头组接起来，构成一种对比反衬的效果；隐喻蒙太奇是把两个镜头组接起来构成一种隐喻或比喻的效果；抒情蒙太奇，通过画面或声音等因素的组接，营构出一种诗情画意的艺术效果；心理蒙太奇是以镜头组接的方式展现出人物心理活动和精神状态，常用来表现人的回忆、梦幻、联想乃至潜意识等等；“杂耍”蒙太奇是将时间极

^① 徐志祥《影视艺术论说》湖北人民出版社 2002、4 出版，第 40 页。

短的镜头作闪现式的分切，“把一些动作性强的内容处理成激烈动态的节奏，给观众一种几乎无时间喘息、极其紧张的视觉效果”^①。《埃及王子》中，在摩西回到王宫后两个祭师的表演段落堪称现代“杂耍”蒙太奇的经典。“各种毫不相干的雕像、怪异符号、光影烟雾以越来越快的速度剪辑在一起，在突兀的运动、骤变的影调以及夸张的造型中经过冲突产生出这些孤立的镜头本身没有的理性的含义。”^②

3.3.4 长镜头

长镜头是与蒙太奇相对应的电影思维，也是从电影技巧演变成艺术原则和艺术思维。卢米埃尔兄弟的影片《火车进站》全片以固定的单镜头拍摄，其方法可以称为是“原始的长镜头”。现在，长镜头是指在一段持续时间内（通常在30秒钟以上）连续拍摄的，占用时间较长的镜头，“能包容较多所需内容或成为一个蒙太奇句子（而不同于由若干短镜头切换组接而成的蒙太奇句子）。一般分为固定长镜头、变焦长镜头、景深长镜头、运动长镜头四种。由于长镜头能把镜头中的各种内部运动方式统一起来，因此显得自然流畅，又富有变化，为画面造成多种角度和景别，既能表现环境，突出人物。同时也能给演员的表演带来充分的自由，有助于人物情节的连贯，使重要的戏剧动作能完整而富有层次地表现出来。长镜头的拍摄，由于不破坏事件发生、发展的空间与时间的连贯性，所以具有较强的时空真实感。”^③

长镜头是法国纪实派电影理论家巴赞提出的电影美学主张，他提出电影的本性是“复写”和还原现实真实性。巴赞认为“一个艺术家的视像应当是他选择现实而不改变现实的结果”，这一理论反对“戏剧性事件的单一性”和蒙太奇至上论，提倡生活本身的含义，强调现实的复杂性和多义性，由此“决定放弃蒙太奇，把现实的连续统一搬上银幕”，因而在表现手段上主张采用长镜头和景深镜头，以保持时空的完整性。

与普通镜头相比，长镜头具有三个主要的美学优势：叙述的完整性、表意的丰富性和画面的开放性。“连续性拍摄的镜头段落体现了现代电影的叙事原则”^④，再现了事物的自然流程，更有真实感。画面信息丰富复杂，没有确定的

^① 徐志祥《影视艺术论说》湖北人民出版社2002、4出版，第45页。

^② <http://www.chinanim.com/dh1/newsxx.asp?newsid=4716>

^③ 金丹元《影视美学导论》上海大学出版社2001、12出版，第59页

^④ 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社2004、5出版，40页。

所指，可以避免限制观众的知觉过程，是一种潜在的表意形式，往往需要观众的主动参与来发现和创造意义。长镜头利用场面调度和镜头运动使画面产生运动感，这种运动由于画框边缘的不确定，反而使观众能够对画框外的空间进行想象和补充，从而使长镜头具有比普通镜头更开放的空间容量，增加了画外空间的参照，使得画面的表现力得到了增强。图 13 是迪斯尼动画影片《幻想曲 2000》中的一组长镜头。

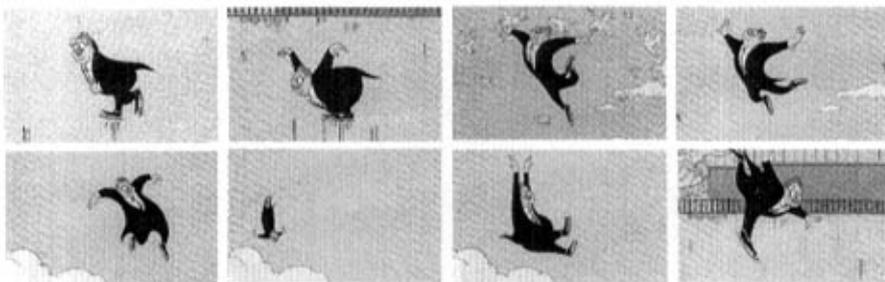


图 13 《幻想曲 2000》

第4章 动画片中的镜头运用

在动画作品中似乎用不到镜头,但实际上,动画作品要达到表意与抒情的目的则必须遵循视听语言的语法,而镜头元素(机位、视角、景别、景深、固定、运动),则是最为重要的手段之一。通过镜头诸多元素的结合运用,而达到创作人员所要求的表意与抒情的目的。“规格框就是动画作品中的镜头,动画创作是通过逐帧拍摄绘制好的画面,给观众以镜头感。”^①

动画创作中,在对许多电影技巧的运用和表现上,有着自己鲜明的特点。如画面镜头的推、拉、摇、移,机位的运动变化等等这些画面视觉效果和镜头形象的塑造。在动画中不是通过实际镜头焦距或方向角度的变化以及摄影机位置的移动来实现的,而是根据相对运动原理,通过在画稿上对形象或造型的位移设计,或通过对镜头中不同层画稿的错位变速移动,来达到这种视觉上的镜头运动的变化效果的。动画中对电影技巧的运用,更多的是结合了动画所特有的形式与其表现手段,是一种建立在对电影思维深刻理解之上的效果虚拟。

4.1 机位与视角

4.1.1 机位

机位是指摄影机在拍摄时所处的位置,也是观众观看影片时接受叙事画面的一种视觉角度。在动画影片中机位是一个借用术语,因为动画片在实际拍摄时机位是固定的。“动画片中所谓的机位的变化是依靠对构成动画片情节叙事的一幅幅连续的序列画面结构的视觉布置”^②,这些连续的序列画面结构就是动画导演与美术设计师以一个摄影师或观众的视角,模拟摄影机的机位,通过画面之外的想象构成画面的视觉设计。

4.1.2 视角

摄影机镜头与被拍摄物体水平之间形成的夹角,称为镜头角度。镜头角度一

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版,42 页。

^② 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版,43 页。

般有三种类型，即平视镜头、俯视镜头、仰视镜头。

平视镜头，指镜头与拍摄对象处在同一视平线上，这种镜头接近常人视角，画面效果接近正常的视觉效果。此视角视平线在在画面的中间。

俯视镜头，是指，镜头高于视平线，从上向下拍摄的画面。“俯视镜头使拍摄对象呈现一种被压抑感。令观者产生一种居高临下的视觉心理，使被摄对象显得弱小、畏缩、卑微，也可以运用于展示场面的开阔和空间的深远，在特定的角度展现场景的韵律和线条。”此视角视平线在画面中线上方^①

仰视镜头，是指镜头低于视平线，从下向上拍摄的画面。仰视镜头可使被摄物体给观众造成一种压抑感或崇敬的视觉心理。（图 14）。此视角视平线在画面中线下方。

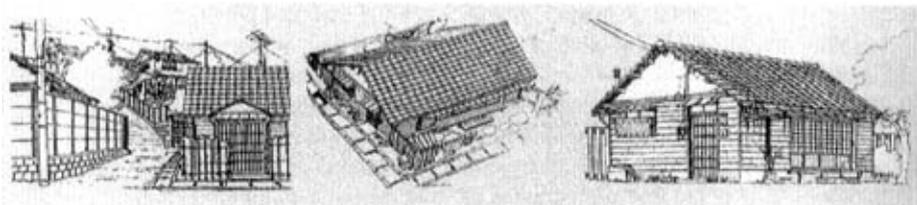


图 14 同一建筑物的平视、俯视、仰视视角

4.2 景别与景深、焦距

4.2.1 景别

景别是指主体在画面中所占空间的大小。景别在实拍电影中，是由于摄影机与被摄主体距离不同，或所用摄影机镜头焦距不同造成的被摄主体在电影画面中呈现范围大小的区别，一般分为大全（远）景、全景、中景、近景、特写、大特写等。“动画创作者通过规格框交替运用各种景别，借用电影艺术的独特语言，表现复杂多变的场面调度和镜头调度，使影像具有不同的叙事功能”，^②并使观众产生不同距离的视觉感，以达到增强动画的艺术感染力的作用。

大全（远）景指的是距离拍摄画面较远的开阔视野和画面，在动画创作中主要用来介绍整体环境情况、渲染影片气氛、展现影片场面。这种画面可以展

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，43 页。

^② 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，44 页。

示主体或人物活动的空间背景或环境气氛，使观众在画面上看到广阔深远的空间定位与时间景象。远景通常可以用来表现“规模浩大的人群活动，渲染气势磅礴的宏伟场面。同时，远景也常被用来抒发情感、创造意境，即通过对自然景物的描写，烘托或突出人物的内心波澜。”^①

全景是指拍摄出人物全身或场景全貌的画面。全景通过一个较为开阔的画面，向观众展示出完整主体或人物所处的环境面貌。全景给观众展示特定的叙事空间，即能充分展示角色间的相互关系，又能表现角色或物体的运动和行为。

中景是指由拍摄主体的主要部分构成的画面。在人物的表现中指摄取人物膝盖以上部分的画面，视距比近景稍远，能为人物提供较大的活动空间，不仅能使观众看清楚人物表情，而且有利于显示人物的形体动作。由于取景范围较宽，可以在同画面中表现几个人物及其活动，因而有利于交代人与人之间的关系，中景在影片中占据比例较大，大部分用于识别背景或交代出路线动作的场合。“中景的运用，不但可以加深画面的纵深感，表现出一定的环境气氛，而且通过镜头的组接，还能把某一冲突的经过叙述得有条不紊，因此常可叙述剧情。”^②

近景是指由被拍摄主体的某个特定的不完整局部所构成的画面。“这种景别用一种放大和夸张的方式突出特定局部、特定细节以便创造一种强烈的视觉效果。”^③在人物的表现中主要用来强化面部或局部细微变化，造成清晰突出的视觉形象，提示人物心灵瞬间的动向，使观众在视觉心理上受到强烈的感染或震撼。特写镜头通过与其它景别镜头结合，加以镜头远近、长短、强弱的变化的，能营造出一种特殊的蒙太奇节奏效果。

特写与大特写镜头在动画片的设计中表现的内容和角色非常局限，一般只表现场景的某一局部和细节，而角色也大多局限在头部或身体的某一局部，比如眼睛或嘴巴等部位。局部特写的前后对比在刻画人物、提示心理、推动剧情发展等方面更有力、更突出。图 15 是同一景中，取景范围不同导致的景别变化。

迪斯尼动画影片《埃及王子》中的一个大全景的俯角镜头——摩西夜里跑回王宫，就给人以视觉的强烈震撼。然而更值得注意的是特写景别，当具有浓厚象征意义的母亲的手指离开摩西的手指的特写第一次出现是在如印象派绘画

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，44 页。

^② 金丹元《影视美学导论》上海大学出版社 2001、12 出版，第 64 页

^③ 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，45 页。

的运动的图画中，重复时却是梦境中的浮雕式的跳格。^①

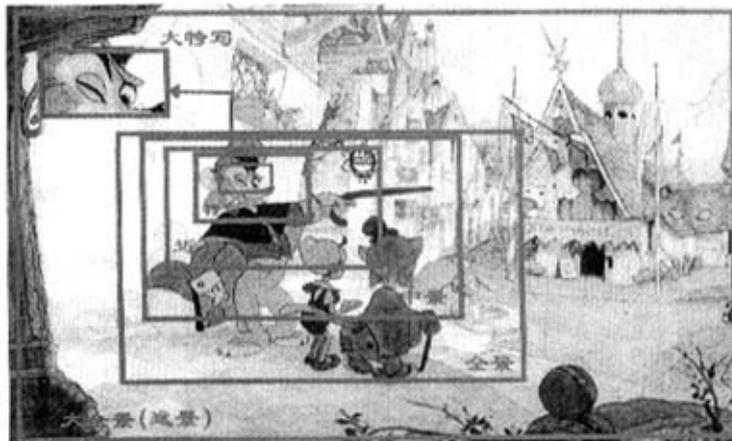


图 15 选自 The Illusion of Life Disney Animation

4.2.2 景深与焦距

“景深是指不同距离上的被摄影对象在底片或磁带上能获得清晰影像的空间范围。”^②在影视作品中景深指画面中不同距离上的景物层次，它是影视作品中纵深场面调度的一种方法。景深越大，影像的清晰范围越大；景深越小，影像的清晰范围越小。

小景深使焦点集中在画面前方，增加了镜头内部的层次感；大景深使前后景物都很清晰，适合表现那些要求精细的空镜头；中等景深使画面前后都保持清晰。而这些景深又是由镜头的焦距来控制的，焦距的长短决定了镜头的视野、景深透视的关系，从而使影像产生了不同的视觉效果（图 16、17、18）。



图 16 小等景深



图 17 大等景深

^① <http://www.chinanim.com/dh1/newsxx.asp?newsid=4716>

^② 赵前、何焯《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 176 页。



图 18 中等景深

在动画片《埃及王子》中景深的处理具有极高的创造表现力。在整部影片中，前后景深的关系成为一种刻意追求的画面表现效果。它追求一种三维感极强的景深关系，从动画影片的审美角度上来说这是一种美学意义上的创新。开篇从第一个全景的仰角拉镜头开始，烟雾弥漫的前景与三维法老头像的背景形成明显的前后景关系。在这个段落后面的运动镜头中，这种景深层次的变化和丰富则更加突出。如前景是处于逆光中的监工，中间是众多正在工作的奴隶，后景是巨大的法老头像，而对于这三个相异景深光线的处理，根据画面需求的不同而截然不同的。“此外，在这个段落中的一个镜头的延续时间中，不断丰富景深层次，通过出入画产生新的前景物体，既提示了画外空间的存在，又将原来的前景变为后景。”^①

影像是通过镜头的光学作用而被记录下来的。“镜头外射入的光通过透镜被聚合为一点，这个点被称为焦点，从焦点到透镜中心的距离称为焦距。”^②不同焦距的镜头通常分为标准镜头、短焦距镜头和长焦距镜头。

标准镜头指焦距为 40~50 毫米的镜头。用该镜头拍摄的画面，接近于人的肉眼感觉和视野，其影像效果更强调对现实物像的还原。常规影片一般采用这种镜头。

短焦距镜头指焦距小于 40 毫米的镜头，又称为广角镜或鱼镜头。该镜头视野比标准镜头广，可以达到 180 度的视角范围，拍摄对象被横向扩张，近景有明显的变形感，同时画面景深也加大，前景与后景体积对比鲜明，产生深远的纵深感。这种镜头在表现横向的场面时可以强化场面的宏伟性，在拍摄纵向

^① <http://arts.tom.com/Archive/1019/2003/6/27-63680.html>

^② 金丹元《影视美学导论》上海大学出版社 2001、12 出版，第 19 页

的运动时可以增强运动的速度感。

长焦距镜头指焦距大于 50 毫米的镜头，又称望远镜头。该镜头可以将远距离物像拉到近处、纵深被压缩、使深度空间被压缩为平面空间，视野小，景深感也小。这种镜头利于调整摄像机与被拍摄物体的距离，同时也可以造成特殊的空间效果。变焦距镜头指焦距可以发生变化的镜头，即一个镜头既可以做标准镜头，也可以作短焦距和长焦距镜头使用。这种镜头可以在拍摄中根据需要随时变焦，造成画面纵深感和物像体积，运动速度的变化，也可以产生推拉镜头的效果，有时还用来造成一种虚实焦点的对比。

焦距对镜头来说，不仅是用来记录和复制现实的技术手段，同时也是一种具有表现力的艺术手段，参与影像造型、气氛营造、人物刻画、思想和情感的表达，甚至成为影视作品风格形成的有机元素。

4.3 固定镜头与运动镜头

无论是普通的影视剧还是动画片，它们的镜头都分为两大类，即固定镜头和运动镜头。但普通的影视作品和动画片的制作有着本质的区别，普通的影视作品是用摄影机或摄像机连续拍摄，再由放映机放映的连续画面；动画片则是用逐格摄影或逐帧扫描的形式制作单幅画面，再由放映机连续放映的活动影像。

4.3.1 固定镜头

“固定镜头是指在摄影机的位置和角度以及镜头的焦距都不变化的情况下拍摄的画面。”^①固定镜头被大量运用在影视作品中，特别是在一些非情节性和故事性的新闻以及访谈节目中大量使用，在动画片中也经常使用。这种镜头类型技法简单，容易让观众视线集中、稳定；但是这种镜头画面内部的场景和角色简单或缺乏运动，这使观众的视觉产生疲劳并让人感觉呆板。但是这种呆板的镜头可以通过画面内部视觉信息、背景、环境来丰富。此外还可以通过背景简洁，前景运动的角色动作和活动路线复杂，来表现内容多样，如，美国动画片《爱丽丝梦游仙境》的固定镜头（图 19）。

^① 赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 192 页。

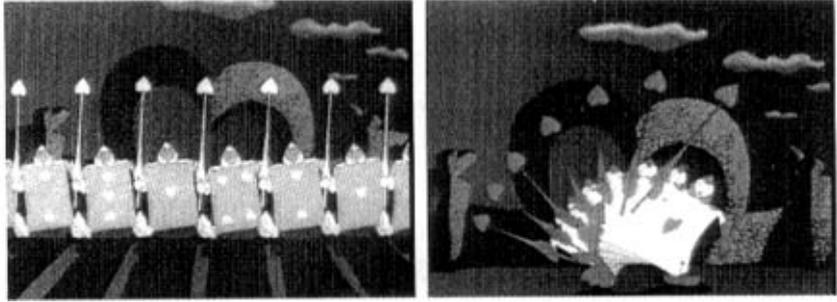


图 19 《爱丽丝梦游仙境》

4.3.2 运动镜头

“运动镜头是指在一个连续的镜头中，摄影机的位置、角度以及镜头的焦距都可以随着拍摄内容的需要而变换的画面。”^①摄影镜头的运动是电影场面调度的手段之一，指摄影机在机身或机位移动中拍摄对象。早期电影均以固定镜头拍摄，20 世纪以来，影片的拍摄大量运用移动摄影方法，使摄影机的功能得到充分发挥，同时大大丰富了影视艺术的表现手法，增强了电影、电视艺术的表现力。“运动镜头灵活、机动，使观众的视线连贯而富于变化，可以向观众展示较为广阔视野和丰富多变的场景，使观众通过运动镜头，连续完整地追踪一个事件或主体情节的发展。”^②不同的镜头运动方式（包括镜头转动、焦距变化和摄影机移动），可以产生推、拉、摇、移、跟等五种镜头运动的基本形式及横移、升、降、旋转等与其他运动方式的组合或变化。

推，镜头运动的方式为逐渐接近被拍摄物。随着视野的集中，被摄主体在画幅中逐渐变大，细节越来越突出鲜明，同时，环境和陪衬物越来越少，其作用是突出主体、描写细节，使所强调的人或物突现出来。“推镜头常被用来引导观众的注意力，强化视觉的冲击效果。”^③尤其是急推镜头，更能表现一种视线迅速寻找的状态或关注的情绪。

案例一：图 20 一个标准的推镜头。镜头的起始是一个近景，表现躺着的千寻与她头部周围的环境。随着摄影机的推进，镜头转换到千寻的脸部特写，通过千寻的眼睛和面部特写，展现角色的内心和情绪。（选赵前、何嵘《动画片场景设

^① 赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 193 页。

^② 赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4 出版，第 193 页。

^③ 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，48 页。

计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4)

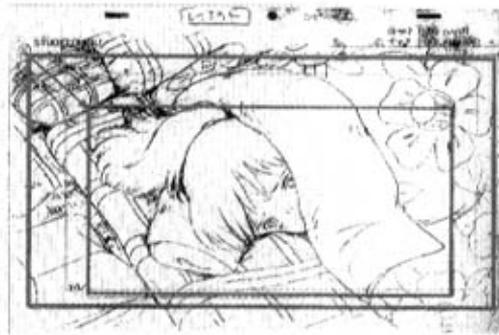


图 20 镜头设计稿《千与千寻》

拉，镜头运动的方式为逐渐远离被摄主体。随着视野的扩大，被摄主体在画面中越来越小，同时周围环境越来越多，使观众在视觉上产生一种从局部逐渐扩展到整体，同时关照到相互之间的联系。拉镜头的作用和效果与推镜头正好相反。

案例二：图 21 是一个拉镜头，由奇奇手拿奶瓶喂小猫“基基”的局部特写，拉开到奇奇与周围环境的中景镜头，使观众的视线从局部开始，经过镜头的拉起看到一个大的环境。（选自前、何蝶《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4）

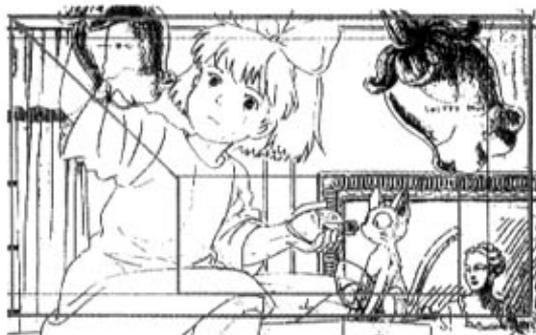


图 21 镜头设计稿《魔女宅急便》

摇，“指摄影机位置不动，机身向上下或左右摇动的摄影方法。这种镜头的运动方式可以改变拍摄角度、拍摄对象，既可跟踪一个拍摄对象，又可表现全景”。^①根据摇拍的速度快慢不同，可获得不同的艺术效果。摇镜头具有较大的自由度与灵活性，由上向下摆动摄影机叫下摇，由下向上摆动摄影机叫上摇，

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，50 页。

上下摇镜头都属于直摇。

案例三：图 22 是日本动画片《阿基拉》中的镜头，这个镜头是一个典型的普通直摇，镜头由下方的 A 画面直摇到上方的 B 画面，展示了一座城市的基本面貌。在下方的 A 画面，镜头是俯视的视角，所有的街道楼宇都是大俯视，而到了 B 画面则呈现接近于平视的小俯视，显然具有摇镜头的显著特点——透视的变化。（选赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4）

在动画片中，不仅对静止的景物采用摇移，还常常为了追踪一个运动物体而采用跟摇的手法进行拍摄。案例四：如图 23 是日本动画片《龙猫》分镜头剧本中的镜头，是大龙猫带着小米一起由大树下向上升起的摇镜头。开始时机位在大树下（即视平线位置），当镜头跟着大龙猫上升上摇移到大树顶部时，就形成了仰拍的角度。（选赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4）

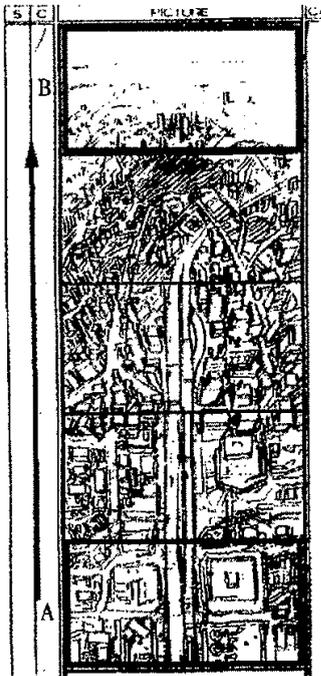


图 22 《阿基拉》镜头设计

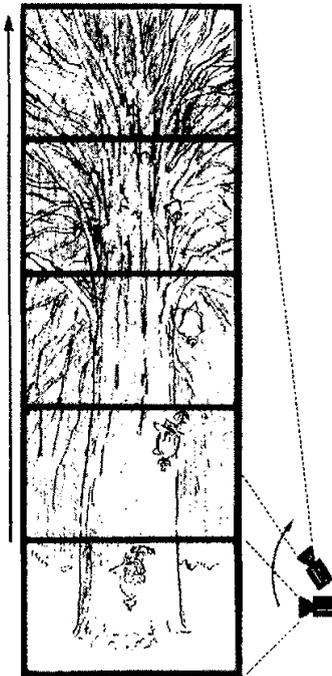


图 23 《龙猫》分镜头画面

案例五：图 24 是日本动画片《魔女宅急便》中小魔女骑着扫把在飞行的 180 度摇镜头。镜头开始里时，观众看到的是小魔女的下面，由远而近迎面飞来；当小魔女靠近摄影机位置时，镜头随即跟着小魔女向右摇转，画面效果是小魔

女的侧面从镜头前快速飞过，然后观众看到的是小魔女的背面由近由近而远地飞去。这个镜头就是模拟实拍中摇镜头的原理，利用动画摄影机固定不动的特点，使景物移动来代替摄影机的摇动，将摇镜头过程中透视上的远近变化绘制在背景上，以达到模仿实拍中摇镜头的效果。（选赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4）

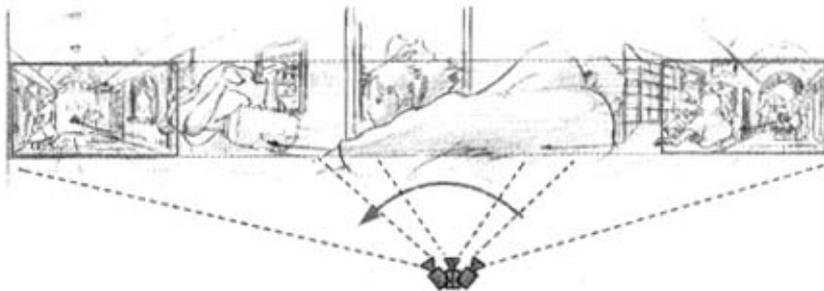


图 24 《魔女宅急便》镜头设计稿

移，指摄影机在拍摄时所进行的上下、左右摇动的摄影方法。“拍摄时将置摄影机于运载工具上，在移动过程中摄取连接而变换的镜头。移动镜头可以扩展画面的空间容量，造成画面构图的变化，即环视、浏览、跟踪相等等视觉效果”^①，移镜头又称跟拍。

移镜头包括横移、直移、斜移和弧移。横移是指画面景物与摄影机镜头成平行方向的左右移动。案例六：图 25，此镜头是动画片《魔女宅急便》从左向右横移镜头，展现了海滨小城美丽而广阔的自然及人文环境。（选赵前、何嵘《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4）



图 25 《魔女宅急便》分镜头画面

直移镜头是画面景物与摄影机镜头垂直方向的上下移动。

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，51 页。

斜移镜头是指固定的景物画面与摄影机镜头成为斜角，使摄影机镜头按照其倾斜角度的方向移动。案例七：如图 26，是一个标准的斜移镜头。首先镜头对准乡间的公路，一辆装载奇奇家家具的小货车从画面右下方驶入画面，向左上方行驶。镜头随着小货车行驶的方位开始向斜上方移动，目的是为了表现更为广阔的乡村环境。此镜头的起始画面略微俯视全景，随着镜头向左上方斜移，机位高度略有降低，景别上也随之扩大成大全景。（选赵前、何喙《动画片场景设计与镜头运用》中国人民大学出版社，2005、4）

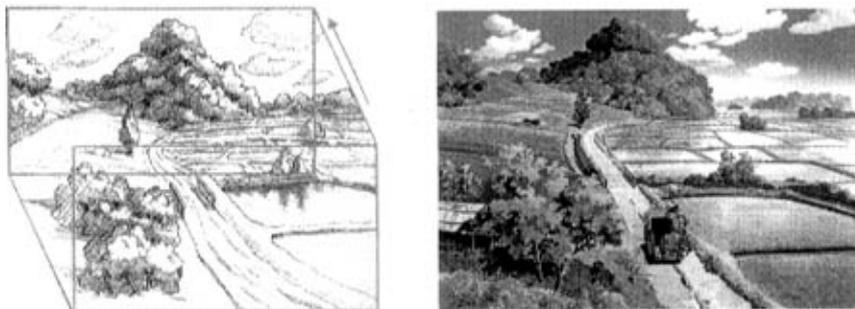


图 26 《龙猫》分镜头画面与镜头最终效果

弧移镜头是指景物画面定位器与摄影机镜头成弧形角度移动的镜头。如下图所示 27 是弧移镜头的分镜头画面。

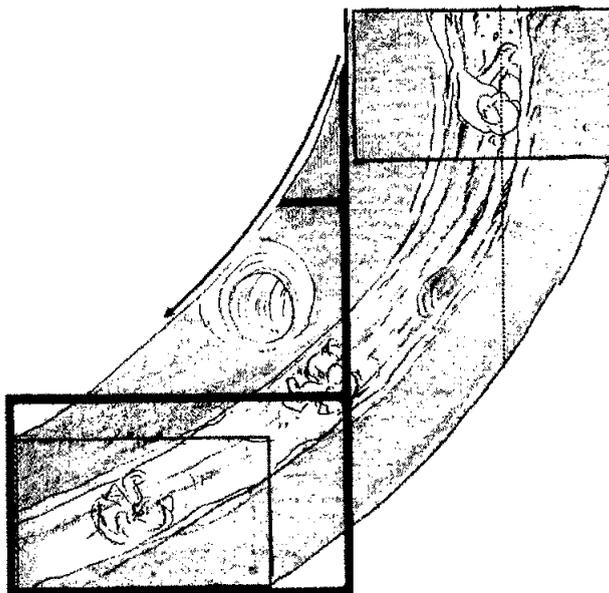


图 27 《龙猫》分镜头画面

跟，指摄影机与运动着的被摄主体保持基本相同距离的同方向运动。“跟镜头可连续而详尽地表现被摄主体在运动状态下的行为和变化，既能突出运动中的主体，又能交代被摄物体运动的方向、速度、状态及其和环境的关系与变化。”^①

案例八：在动画影片《天空之城》中希达“坠落”这一段落中如图 28，宫崎骏以不同的构图和分层运动的变化，运用“拉镜头”和“摇镜头”来延长“坠”的一瞬，从而夸大了希达在空中“坠落”的情景。首先小全景的天空和云淡入，云分三层，前两层向右横移，后一层向左横移，景深是黑与灰相间的光影左移。接是希达头往下速移滑，背景由下往上速移的小全景。再是近景希达头往下，半身继续下滑，背景继续由下往上移；突然“飞行石发光旋转，希达身体随之浮平，下落速度变慢，背景逐渐静止。紧接是又是一个大全景，希达身体浮平下滑，前两层云右移，景深左移。最后，镜头近至大全景，拉镜头，俯视；由希达特写下移拉出全景景深。前两层云，其中一层置画面右，由上面下斜移，另一层云置画面左，由下而上斜移。接下来的时空转场镜头，景别的排列次序是：俯视大全景——俯视小全景——平视近景——平视小特写——平视近景——俯视小全景——俯视大全景。这段镜头的景别由“大”到“小”之后又到“大”，由“俯”到“仰”之后又到“俯”，是一个典型的好莱坞式的“环形蒙太奇句子”。其次序形成一种逐步变化、反向对称、首尾响应的镜头关系，镜头画面处理极为流畅。（选索晓玲《动画影片画面赏析》北京广播学院出版社，2003.7）

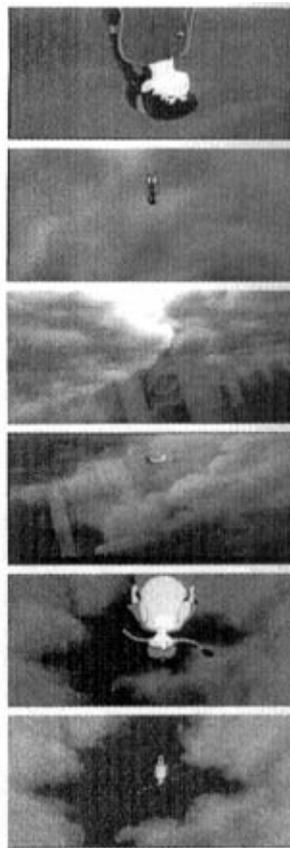


图 28 《天空之城》

这个段落分层、多角度、多方向的动画移动，充分表现出了虚拟摄影机镜头的运动效果。宫崎骏摆脱了实景造型和拍摄时空上的局限性，给我们展现了其在动画镜头表现上无法比拟的巨大想象和表现空间。

^① 阎评、张勃《现代动画艺术设计分析》陕西人民美术出版社 2004、5 出版，51 页。

第 5 章 结束语

在如今动画片在影视片中的地位与日俱增的形势下，如何创造出具有吸引力与可观赏性的优秀动画影片已成为各国动画界追求与探寻的目标。如何将影视美学特性、电影思维与影视镜头技巧运用到动画影片中，是动画创作过程中不容忽视的环节。

作为动画创作者，应该掌握充分的影视美学、电影思维与镜头运用知识，并将其融入动画创作中，只有这样才能创作出优秀的动画作品，才能使我国动画进入世界优秀动画领域，再现“中国学派”的辉煌。

参考文献

- [1] 刘小林、钱博弘. 动画概论. 武汉理工大学, 2004.8
- [2] 张慧临. 二十世纪中国动画艺术史. 陕西人民美术出版社, 2002.4
- [3] 孙立军. 动画造型基础. 中国宇航出版社, 2003
- [4] 索晓玲. 动画影片画面赏析. 北京广播学院出版社, 2003.7
- [5] 赵前、何嵘. 动画片场景设计与镜头运用. 中国人民大学出版社, 2005.4
- [6] 宫六朝主编. 影视美术设计. 花山文艺出版社, 2002.3
- [7] 十一郎编. 世界动漫艺术圣殿. 北京希望电子出版社, 2002.9
- [8] 陈孟昕, 刘兰, 杨鹏, 侯晓霞. 动画造型. 武汉理工大学, 2004.8
- [9] 陈峰、黄文山、刘博. 动画场景设计. 武汉理工大学, 2004.8
- [10] 上海卡通文化发展有限公司. 二维动画创作技法. 电子工业出版社, 2003.9
- [11] 阎评、张勃. 现代动画艺术设计分析. 陕西人民美术出版社, 2004.5
- [12] 彭吉象. 影视美学. 北京大学出版社, 2002.3
- [13] 金丹元. 影视美学导论. 上海大学出版社, 2001.12
- [14] 潘秀通、万丽玲. 电影艺术新论——交叉与分离. 中国电影出版社, 1991.12
- [15] 张健. 声光电影里的社会与人生: 影视艺术导论. 中国人民大学出版社, 1999.6
- [16] 徐志祥. 影视艺术论说. 湖北人民出版社, 2002.4
- [17] 孙立军、李捷. 现代动画设计. 河北美美术出版社, 2001.7
- [18] 李杰. 原画. 机械工业出版社, 2004.10
- [19] 贾否. 动画创作基础. 清华大学出版社, 2003
- [20] 飞思中视动漫产品研发中心编. 动画短片设计先锋, 2003.1
- [21] 王钟、周京艳. 闪客剧场. 北京希望电子出版社, 2001.5
- [22] 汪璎. 原画设计. 上海人民美术出版社, 2004.1
- [23] 朱明健、周艳、粟丹倪、杨勇. 动画制作技法. 武汉理工大学, 2004.8
- [24] 李虎. 原动画技法. 武汉理工大学出版社, 2003.11
- [25] 吕江. 卡通造型设计. 江苏美术出版社, 2002.1
- [26] 张弓、汪洋. 动漫艺术教程. 清华大学出版社, 2002.3
- [27] 黄兴芳. 动画原理. 上海人民美术出版社, 2004.1
- [28] 贝拉. 巴拉兹 [匈]. 电影美学. 中国电影出版社, 1986

- [29] John Canemaker. Before the Animation Begin. Disney Enterprises Inc,1996
- [30] Creative Source 15. Printed in Canada Wilcord. Publications Inc.,1994
- [31] Eney cloedia of Walt Disney's Animated Characters. John Grant. Disney Enterprise. Inc, 1998
- [32] The Best New Animation Design 1/2. RockPort Publishers, Inc.
- [33] Norman Rockwell. Crescent Books New York/Avenel,. New Jersey. Brompton Book corp,1989
- [34] B Artdirectors'incsx to Illustrator 14 Masa to arai graphic pastec Works8-9-6. Shakujiii-cho. Nerima-ku Tokyo 177,Japan
- [35] The very best of children's book illustration. copyright 1993 by North Light Books. Published by North Light Books, an imprint of F&W publicantions,Inc,1507
- [36] The history of Animation by Charles Solomon Copyright. 1989,1994 by Charles Solomon
- [37] Dormer. peter. Design since 1945. Lodon : Thmes and Hudson Ltd. 1993
- [38] H.G.Gadamer. Trans.G.Garden and J.Cum-Ming,Truth And Method,New York Seabury Press 1975
- [39] Pulos, A. American Design Ethic Massachusetts. M.I.T.Press 1982
- [40] Katz,S. Plastics: Design and Materials London. Studio Vista, 1968

作者在攻读硕士学位期间发表的学术论文

- [1] 石虹. 弘扬中华精神 创民族设计. 中外教坛, 2004, 5: 9-10, ISSN 1609-977X
- [2] 石虹, 季岚. 动画设计在城市形象设计中的审美作用. 新视角, 2005, 10: 183-1843, CN11-1469/D, ISSN1002-9788

致 谢

首先感谢我尊敬的导师朱明健教授，本论文是在他的悉心指导和关怀下完成的。在这三年的研究生学习期间，朱老师严谨的治学态度、渊博的专业知识以及忘我的工作热情对我的一生都有着非常深远的影响，激励我不断学习和工作，向着更高的人生目标奋斗！朱老师在学术上给予我很多指导和帮助，为我们创造良好的学习氛围，正是在这种环境下我才能够顺利完成学位论文。此外，读书期间，使我们受益的不仅仅是朱老师广博的知识，丰富的经验，更为重要的是朱老师在为人，为师，以及科研中的态度。在为人方面，我懂得了做人要积极乐观，正直，乐于助人；为师方面，要不遗余力、无私奉献；科研中，要严谨认真、脚踏实地、勤于动脑、勤于动手。这些在我以后的工作和生活中将是我所要努力做到的。

与此同时，我还要感谢许多让我分享他们宝贵经验和知识的老师及帮助过我的师弟师妹们，他们给我提出了许多宝贵的意见，激发了我写作的灵感。在此表示最深的谢意。

感谢父母的养育之恩！感谢家人的理解与支持！感谢艺术与设计学院 2003 级硕士研究生同学的帮助！

最后，对评审论文的各位专家、学者表示衷心的感谢！

石虹

2006 年 4 月于武汉理工大学