

■动画电影 | ANIMATION

# 迪士尼公司动画作品中摄影机运动的符号学分析\*

文/[伊朗] 赛义德·穆罕默德·贾马斯比 穆罕默德·阿里·萨福拉

穆斯塔法·古达尔兹

译/敖柏 李仁杰

## 引言

摄影机运动可以具有不同的技术或语义功能。就摄影机运动的语义功能而言，我们也可以谈及其符号功能，因为两者在任何所讨论的功能中都是同时存在的。因此，摄影机运动可以被视为一种既具有指示性又具有语义性的符号。

在电影的符号学研究中，有时会将摄影机运动作为电影构成符号之一进行简要或宽泛的讨论（如本文中“摄影机运动的符号学”部分所述）。但这些流于泛泛的研究，或关注于某种特定类型的符号，以致忽视了摄影机运动的语义能力，或仅仅探讨这一元素的符号学力量，从而局限于摄影机运动的语义和符号两个方面。因此，这些研究仅停留在一个初始层面，并没有进入下一个层面去探讨摄影机运动传达了哪些概念且可以构成哪些类型的符号。同时，影响人们将其视为符号的感知因素也未得到评估。

本研究结合皮尔士的符号学思想及其对符号的分类（像似性、指示性和规约性）来探究这些盲点。在符号学源自索绪尔（Saussure）和皮尔士（Pierce）的两大传统中，皮尔士的符号学可以为理解电影中的符号提供一个非常有效的理论视域。与此同时，许多研究和理论已经证明，基于语言学的索绪尔符号学在电影领域存在着局限性。在这方面，我们可以引用比尔·尼科尔斯（Bill Nichols）<sup>①</sup>、马丁·艾斯林（Martin Esslin）<sup>②</sup>和丹尼尔·钱德勒（Daniel Chandler）<sup>③</sup>等人的观点作为例证。因此，在从皮尔士的角度考察电

---

\*本文译自美国《电影与视频评论季刊》（*Quarterly Review of Film and Video*）2024年第41卷第2期。原文标题为“A Semiotic Analysis of Camera Movement in Animation Works of Disney Company”。译者敖柏，东北师范大学传媒科学学院东北亚电影电视研究中心执行主任、教授；李仁杰，东北师范大学传媒科学学院戏剧与影视学专业研究生。

①Nichols, B.1975. “Style, Grammar, and the Movies.” *Film Quarterly* 28 (3) : 33-49.

②Esslin, M.1987. *The Field of Drama*.London: Methuen Drama.

③Chandler, D. 2017. *Semiotics: The Basic*.London and New York: Routledge.

影和动画中的摄影机运动之前,有必要首先了解他对符号的定义及其三种分类。然后,通过将符号的定义与摄影机运动相适配,得出对摄影机运动的符号学理解,并从符号学角度探讨摄影机运动的不同类型,以及揭示它们传达种种意义的方式。

因此,接下来将首先讨论皮尔士的符号学理论,然后从技术角度研究电影中的摄影机运动及其类型。最终,在从皮尔士的视角考察摄影机运动之后,本文将对迪士尼作品中的摄影机运动进行符号学分析。

## 文献综述

一部电影由不同的视觉、动作、语言等符号构成。金德姆(Kindem)认为,皮尔士理论中的所有实验现象都可以扮演符号的角色。<sup>①</sup>这也证明皮尔士理论可以用来分析电影中的不同符号。本节将讨论皮尔士符号学理论的最核心部分。

在皮尔士看来,符号是指任何能代表其他事物的东西。他写道:“符号,或称表征符号,是在某个方面或某种能力上代表某个人的东西。它面向某个人言说,也就是说,在那个人的头脑中创造出一个等效的符号,抑或一个可能更为完善的符号。”<sup>②</sup>在他看来,符号是一个产生于表征、解释和对象之间关系的一般概念。<sup>③</sup>

皮尔士认为,表征承载着某种意义。解释是源自解释者头脑中的指涉某个对象(事物等)的观念。皮尔士还认为,解释本身就是一个符号,并且是再次被置于符号的位置。事实上,我们是借助另一个符号来获取一个符号的意义。在他看来,解释至为重要,他说:“当然,除非它被解释为符号[……],否则没有什么是符号。”<sup>④</sup>

皮尔士提出了不同的符号分类,其中最具有影响力、使用最广泛的是:像似性符号、指示性符号和规约性符号。吉尔·德勒兹(Gilles Deleuze)认为:“[……]他建立了一个关于图像和符号的一般分类,这无疑是最完整和最多样化的。”<sup>⑤</sup>皮尔士本人也是这一概念的信徒,正如他所说:“最基本的符号划分是像似性符号、指示性符号和规约性符号。”<sup>⑥</sup>我

---

①Kindem, G. A. 1979. "Peirce's Semiotic Phenomenalism and Film." *Quarterly Review of Film Studies* 4 (1): 61-69.

②Peirce, C. S. 1955. *Philosophical Writings of Peirce*. New York: Dover Publications, Inc.: 99.

③Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.242.

④Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.308.

⑤Deleuze, G. 1986. *Cinema 1: The Movement - Image*. Translated by H. Tomlinson and B. Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press: xiv.

⑥Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.275.

们将在下文详细讨论这些特征,但不要忘记,皮尔士认为任何符号都不是纯粹的像似性符号、指示性符号和规约性符号。在对符号的研究中,通常可以看到这三个方面的结合,尽管其中一个方面可以被认为比另一个方面更为重要,从而占据主导地位。

### 像似性符号 (Iconic Signs)

像似性符号与其对象是相似的。“[……]它之所以如此,仅仅是因为它的特质与那个对象的特质相似,并唤起了心智中类似的感受,而这就是它的‘像’。”<sup>①</sup>事实上,像似性符号与其对象具有共同的特征,从而导致了表征和对象之间的相似性;因此,二者之间的关系是由相似性造成的,正如皮尔士自己所说:“但一个符号可能是像似性的,也就是说,它主要通过与其对象的相似来代表其对象。”<sup>②</sup>在他看来,像似性符号与其对象没有物理联系。<sup>③</sup>

皮尔士将像似性符号分为三类:图像(images),具有简单的特质;图表(diagrams),是其自身元素的像似性表征;隐喻(metaphor),通过展示某种等同性来进行表征。<sup>④</sup>

皮尔士认为,像似性符号具有替代性。<sup>⑤</sup>换言之,所有产生替代物的符号都具有像似性,因为它们之间必须有某种相似性才能维持代替关系。因此,即使语言符号之间的替代也可以被视为像似性的。它们与自身对象具有真正的相似性,这实际上使它们有可能互相替代。皮尔士写道:“特别值得注意的是,这些像似性符号是在常规规则的帮助下形成的,因此,代数公式就是一种像似符号。”<sup>⑥</sup>

电影中的所有元素都可以具有像似性功能。在动画电影中,由于一切都是创造出来的,电影的不同元素可以更自由地创造各种比喻和隐喻,并通过创造隐含意义和丰富电影内容来充当像似性符号。

### 指示性符号 (Indexical Signs)

指示性符号与其对象的关系不是基于相似性和约定俗成,而是由于机械的必然

---

①Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.299.

②Peirce, C. S. 1955. *Philosophical Writings of Peirce*. New York: Dover Publications, Inc.: 105.

③Peirce, C. S. 1998. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Bloomington: Indiana University Press: 273.

④Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.277.

⑤Peirce, C. S. 1998. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Bloomington: Indiana University Press: 105.

⑥Peirce, C. S. 1955. *Philosophical Writings of Peirce*. New York: Dover Publications, Inc: CP 2.248.

性。“指示性符号，它指涉的是它所表示的对象，因为它确实受到该对象的影响。”<sup>①</sup>当然，符号与对象之间可能存在一定的相似性，但这并不是其符号特征的基础，相反，由于符号与对象之间的物理关系，它是一种指示性符号。<sup>②</sup>

在皮尔士看来，指示性符号必然会引起人们对其所指对象的注意。<sup>③</sup>他进一步指出，指示性符号通过与对象的关系获得其符号性质。“一个指示性符号是这样一种符号，如果所指对象被去除，它作为符号的特征就会立即丧失，但是如果没有解释项，它不会丧失那种特征。”<sup>④</sup>指示性符号建立在邻接性的基础之上，这是至关重要的特质。为此，他写道：“从心理学角度看，指示性符号的作用取决于通过毗连性产生的联想，而不是依赖于通过相似性或智力活动产生的联想。”<sup>⑤</sup>除了引起注意和强调某物之外，他认为指示性符号还有一些其他特征，比如震惊性。“任何能吸引注意力的事物都是一个指示性符号。任何让我们震惊的事物，都是一个指示性符号，因为它标记了两部分经验之间的结合点。”<sup>⑥</sup>

因此，在任何一部电影中，每当使用一个符号来强调一个主题或制造一种震撼观众的效果时，该符号都具有功能性指示。然而，在动画电影中，由于电影具有主导镜头的固有能力和更具创意地使用这些符号。

### 规约性符号 (Symbolic Signs)

这些符号与其对象之间存在着契约性关系。表意符或曰能指与其对象既没有任何相似之处，也没有物理上的必然关系。在语言符号中，仅仅存在一种约定俗成的规则来确立这种关系。“符号是一种表征物，它之所以适合于表征其所表述的事物，纯粹在于存在着一种习惯、倾向或其他有效的一般规则，使得它可以被解释。”<sup>⑦</sup>因此，皮尔士认

---

①Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.248.

②Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.304.

③Peirce, C. S. 1955. *Philosophical Writings of Peirce*. New York: Dover Publications, Inc.: 108.

④Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 2.304.

⑤Peirce, C. S. 1955. *Philosophical Writings of Peirce*. New York: Dover Publications, Inc.: 108.

⑥Peirce, C. S. 1998. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Bloomington: Indiana University Press: 8.

⑦Peirce, C. S. 1931-1958. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, MA: Harvard University Press: CP 4.447.

为,凡是具有符号作用,并能够作为习惯、规范或规则的事物,都可以称为符号。与索绪尔一样,他将符号界定为基于契约的符号。然而,不同的是,皮尔士强调整释在理解规约性符号中的重要性。他认为,如果没有解释,就根本不会存在规约性符号(至于解释的重要性,对于解释者亦然):“如果没有解释项,符号就会失去使它成为符号的特性。”<sup>①</sup>在他看来,这种关系是由解释者创造的。“符号与其对象的联系,是通过使用符号的思维的观念而建立的,如果没有这种观念,这种联系根本不会存在。”<sup>②</sup>因此,符号是一种基于通用契约的符号,重复性是它的自然属性,这意味着一个符号一旦被广泛传播,就会形成一种特定的特征。

在电影中,规约性符号也是通过基于类型、电影风格、电影规则等因素的重复而创建的。然而,动画电影可以广泛利用电影元素固有的能力,创造出各种重复的视觉和运动画面作为符号。

### 电影中的运动

由于本项研究探讨的是摄影机的运动,因此有必要简要介绍不同类型的运动以及摄影机与其他电影运动之间的关系。

电影中充满了各种运动。让·弗朗索瓦·利奥塔尔(Jean-Francois Lyotard)写道:“学习电影制作的技术,就意味着要知道如何消除其中大量可能的运动。”<sup>③</sup>电影中有四种主要的运动:物体的运动、剪辑、摄影机镜头的光学或视觉运动,以及摄影机本身的运动。<sup>④</sup>

通过更细致地观察(但似乎仍比较笼统),我们可以推定一部电影中会有六种主要的运动:

1. 事物的运动,既可以是人的,也可以是物体的运动。
2. 摄影机运动,正如波德维尔(Bordwell)和汤普森(Thompson)在《电影艺术》中所说的,是移动取景,其中电影中镜头的光学运动被视为其附属运动。
3. 根据每个镜头的持续时间而产生的运动,与剪辑直接相关。
4. 视觉运动,是在每个场景中,通过色彩、光线、构图等元素的组合和移动而产生的。

---

①Peirce, C. S. 1955. *Philosophical Writings of Peirce*. New York: Dover Publications, Inc.: 104.

②Peirce, C. S. 1998. *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. Bloomington: Indiana University Press: 9.

③Lyotard, J.-F. 2017. “Acinema.” In *Acinemas: Lyotard’s Philosophy of Film*, G. Jones and A. Woodward, 33-42. Edinburgh: Edinburgh University Press: 33.

④Jacobs, L. 1970. “Movement: Real and Cinematic.” In *The Movies as Medium*, edited by L. Jacobs, 76-84. New York: Farrar, Straus & Giroux: 77.

5. 声音运动,指影像中出现的与电影中的某种运动有关的各种类型的声音(对白、音乐等)。

6. 叙事运动,每个故事都有不同形式的内在运动,有时是主动的,有时是被动的。当然,叙事运动仅指故事本身的内在运动。所以,早在被制作成电影之前,就已经存在这种运动。

### 摄影机技术运动

在从符号学角度研究摄影机运动之前,有必要首先从技术角度研究其类型,因为这有助于理解作为一种符号的摄影机运动。

让·米特里(Jean Mitry)认为,运动镜头彻底改变了电影的美学。<sup>①</sup>卡茨(D. Katz)提到了三种主要的摄影机运动:升降(crane)、跟踪(tracking)和平移(pan)<sup>②</sup>,但没有提到移焦(rack focus)和变焦(zoom)也是摄影机的运动方式。

波德维尔和汤普森在某种意义上记述了移动取景和摄影机运动,并将升降、跟踪、倾斜(tilt)和平移视为常见的取景运动。此外,在他们看来,变焦是创造移动取景的一种方式。<sup>③</sup>即使他们也没有把移焦列为一种摄影机运动,但是变焦和移焦也可以被视为运动,因为它们会导致取景的变化。布兰福德(Blandford)等人认为:

变焦或移焦有时被视为摄影机运动的一个方面,因为在同一个镜头中,观看视角发生了变化,尽管从技术上来说,摄影机是静止的。<sup>④</sup>

总之,摄影机的运动可以分为两大类:第一类是物理运动,如推拉、升降、摇臂和平移或任何其他以物理方式进行的摄影机运动;第二类是光学运动,包括移焦和变焦。本研究也考虑到了这一分类。此外,考虑到摄影机的性质,还可以将其分为真实运动和虚拟运动两种主要类型。摄影机的真实运动是真人实景电影内在固有的,而虚拟摄影机则是动画电影所固有的。然而,与真人实景电影不同的是,动画电影中的摄影机运动是像其他元素一样被创造出来的。当然,除了定格动画等摄影机可以实际移动的

---

①Mitry, J. 1997. *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*. Translated by C. King. Bloomington: Indiana University Press: 62.

②Katz, S. D. 1991. *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. CA: Michael Wiese Productions: 279.

③Bordwell, D., and K. Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. New York: MacGrawHill: 195-198.

④Blandford, S., B. K. Grant, and J. Hillier. 2001. *The Film Studies Dictionary*. London: Arnold: 33.

技术之外，动画电影中的摄影机运动都是虚拟的。

尽管如此，真人实景电影和动画电影中的摄影机运动都使用类似的术语。动画电影中的摄影机运动，使这些电影不再面临真人实景电影的技术限制。因为摄影机的物理工具，如操作者、环境条件、摄影机本身等，都会对摄影机运动造成限制。而在动画电影中，这些限制要么不存在，要么受到局限，因此，虚拟摄影机的运动在符号学和语义学意义上具有的潜能有望被更自由地加以利用。

### 摄影机运动的符号学

摄影机的运动，就像事物和人一样，也是电影中运动符号系统的一部分。在电影符号学理论中可以找到关于摄影机运动符号的论述。但这些论述通常仅局限于摄影机运动的符号潜力。

例如，马丁·艾斯林在他对电影符号系统的分类中，将摇镜头和跟踪镜头视为来自于摄影机生成的同一系统的一部分<sup>①</sup>；然而，他并未就这些元素及其作为符号的功能做出任何解释。克里斯蒂安·麦茨(Christian Metz)也认为摄影机运动是电影符号学的主要特征之一。<sup>②</sup>

对这个领域已经进行了大量研究。例如布莱恩·奥利里(Brian O'Leary)的研究，论文题目是《好莱坞西部片的摄影机运动：一种功能符号学方法》。但奥利里将应用语言学作为其研究的理论基础，只探讨了规约性的(类型化的)摄影机运动，而没有提及摄影机运动可以创造其他类型的符号。<sup>③</sup>另一项题为《走向居住空间：电影中摄影机运动的符号结构》的研究由薇薇安·索布切克(Vivian Sobchack)完成。在这项研究中，索布切克从现象学的理论基础出发，研究了摄影机运动。她将莫里斯·梅洛-庞蒂(Maurice Merleau-Ponty)的现象学感知与摄影机运动联系起来开展了研究。<sup>④</sup>然而，索布切克只注重摄影机运动的符号潜力，并没有探讨如何将运动本身视为一种符号，也没有探讨摄影机运动可能产生的意义和符号类型。

然而，皮尔士的理论及其对符号的分类，有可能用来分析摄影机运动所创造的符号类型，以及比喻、隐喻、反复等复杂意义的实现。

从符号学的角度来看，真人实景电影、纪录片和动画电影中的摄影机运动与意义

---

①Esslin, M. 1987. *The Field of Drama*. London: Methuen Drama: 104.

②Metz, C. 1991. *Film Language: A Semiotic of the Cinema*. Translated by M. Taylor. Chicago: The University of Chicago Press: 94.

③O'Leary, B. 2003. "Camera Movements in Hollywood's Westerning Genre: A Functional Semiotic Approach." *Criticism* 45(2): 197-222.

④Sobchack, V. 1982. "Toward Inhabited Space: The Semiotic Structure of Camera Movement in Cinema." *Semiotica* 41(1-4): 317-335.

创造之间并没有差异。不过如前所述,由于摄影机的虚拟性质,动画电影能够创造更复杂的摄影机运动。在动画片中,摄影机可以在空间和位置中自由移动而不受时间、角色等因素的制约。这种特点在二维手绘动画中尤为明显。大多数动画技术都利用了虚拟摄影机所带来的自由移动的优势。因此,这类电影中的摄影机可以创造更复杂的运动,从而产生更复杂的符号和意义。本文将在后面动画电影《寻梦环游记》的开场序列开展案例研究,作为这一观点的例证。

从符号学角度分析摄影机运动时,我们必须注意摄影机是与什么对象一起运动,以及这种运动代表了什么对象。此外,伴随摄影机运动同时出现的其他元素也不应被忽视,因为这种运动本身就是系统的一部分,而系统本身又是由其他元素组成的。在从符号学角度分析摄影机运动时,至关重要是摄影机运动与对象之间的关系,而不是产生运动的装置和设备。

每一个镜头的运动,无论是虚拟的还是真实的,都包含了符号学分析中的重要特征。这些特征包括速度、形式、方向和持续时间。同样,关注摄影机的角度和位置以及场景和影片主题在语义学语境中所起的重要作用,对于理解摄影机运动的意义也非常有效。

下文将根据皮尔士将符号划定为像似性、指示性和规约性的分类来讨论摄影机运动的类型。如前所述,需要注意的是,我们不会遇到纯粹的像似性、指示性或规约性符号;因此,我们只能谈论像似性、指示性或规约性摄影机运动的主导特征。这一点在动画电影中尤其重要,因为这类电影中的摄影机运动旨在创造有时三个方面同等重要的符号,很难将其中一个方面视为主导。

### 像似性摄影机运动 (Iconic Camera Movement)

在这种运动中,摄影机运动与其拍摄对象之间存在相似性。对于运动的特征,摄影机运动必须具有像似性,因此摄影机运动的形式、速度、方向、焦点或流动性等特征必须与对象相似。摄影机的角度和位置对于理解像似性符号的运动也很重要。

像似性运动可以是摄影机运动和物体运动之间存在相似性,也可以是对物体运动的完全模仿。它也可以是被镜头所融合的某物的隐喻,但该物其实并未呈现在影片中。此外,摄影机的像似性运动可以没有明确的对象,但只要它与其对象不存在物理关系,也不继续作为一种象征,就仍然具有像似性的一面,

像似性的摄影机运动具有替代性,因为它建立了相似性关系。例如,大多数主观镜头 (POV) 中的摄影机运动就是一个像似性符号,因为摄影机取代了人物。因此,摄影机的位置、角度、运动形式或速度必须与前一个或后一个镜头中角色的特质相似,才能表示我们正在透过角色的主观视角进行观察。事实上,摄影机的视觉和运动特征必须与人物的视觉和运动特征相似,这样摄影机才能代替人物角色,但主观镜头中摄影机的运动或静止具有指示功能。然而,这些镜头中最主要的符号学特征是像似性的。如果摄影机运动的特征与人物角色不相似,这些镜头就无法被视为主观镜头。实际

上,摄影机运动的形式变得突出,摄影机以某种方式模仿人物的运动,充当演员角色,但在指示性运动中,摄影机运动的形式不能被视为最重要的特征。例如,在动画电影《我在伊朗长大》(*Persepolis*, 2007)中,我们看到一枚导弹击中平民住宅的主观镜头。如果摄影机运动的特征与导弹不相似,观众就无法意识到导弹即将击中住宅楼。虚拟摄影机的能力对于创造这种效果非常重要,因为如果在真人实景电影中制作这种运动,会存在许多技术局限。因此,即使电影是通过实景拍摄,制作这种运动的最好方法也是使用虚拟摄影机。

在主观镜头中,虚拟摄影机有能力转变为任何事物,而从这个角度来看,真实摄影机则存在局限性。除了上述例子,另一个最佳例子是动画短片电影《苍蝇》(*The Fly*, 1980),在这部电影中摄影机转化为一只苍蝇,其运动具有像似性特征。这是真实摄影机无法轻易做到的事情。

动画电影中的虚拟摄影机运动更加容易创造摄影机与对象之间的运动相似性。由于摄影机可以通过模仿或与对象在形式、速度、方向和其他特征上的相似性来建立关系,因此,与真人实景电影和纪录片相比,动画电影在创造像似性方面受到的限制较少。

其他像似性摄影机运动的示例包括使用运动来模拟某种感受。一个著名的例子,也是许多电影评论家关注的重点,就是阿尔弗雷德·希区柯克(Alfred Hitchcock)的《迷魂记》(*Vertigo*, 1958)中的推拉变焦(dolly zoom)运动。希区柯克使用的这种摄影机运动是将后拉运镜(dolly-out)和变焦放大(zoom-in)结合在一起。为了引发和模拟《迷魂记》中虚构角色的晕眩感,导演使用了这种像似性摄影机运动。像似性摄影机运动可用于创造隐喻、比喻和许多其他目的,从而丰富影片的内容。

### 指示性摄影机运动(Indexical Camera Movement)

这种运动遵循着摄影机与其对象之间的物理约束原则。事实上,它使得运动本身成为一种符号。因此,任何诸如相似性、规范、规则和习惯之类的概念都无法令人将它理解为一种符号。

过去,摄影机运动的一个规则是需要与角色的运动协调一致。许多理论家和导演认为,摄影机运动必须有一个理由,而这个理由只能是一个活动的角色。的确,摄影机运动和对象之间存在着必然的因果关系。这足以证明,摄影机运动在许多电影中被用作指示性符号。然而,当代电影不仅利用了活动角色,还广泛使用了与静止角色相关的摄影机运动。即使在这种情况下,摄影机运动也可以被视为一种指示性符号。皮尔士认为,能够带动或吸引我们的符号也是指示性的。因此,如果摄影机运动与对象之间存在物理关系,并受其影响和/或激起注意力或强调对象,或引起我们的视线移动,那它就是一种指示性符号。正如皮尔士所说,由于表征者与对象之间存在物理关系,前者在某种程度上类似于后者。然而,这种相似性并非基础性的。这一规则也适用于指示性摄影机运动。事实上,许多指示性摄影机运动与对象之间存在着某种相似性,但这

种相似性不能作为理解摄影机运动作为符号的基础。

在最常见的指示性摄影机运动中，有一种从技术角度来看具有校正作用的运动，比如有一个角色坐在椅子上，摄影机通过一个中景镜头将他摄入画面，当这个角色从椅子上站起来时，摄影机会向上移动以让他保持在画框中。这种摄影机运动称为“重新取景”（reframing），并被视为一种指示性符号，因为这种运动与角色的动作直接相关。

另一种指示性摄影机运动，是使用各种装置和设备来实现的跟拍镜头。显然，这种运动的目的是跟随移动的角色（无论是有生命的还是无生命的）。摄影机跟随移动的角色，重要的不是运动的形式，而是跟随角色本身。换言之，摄影机的运动或静止都受角色的影响。为了把角色纳入画框，摄影机的方向和速度都要与角色的移动方向和速度相一致；从这个意义上说，这种运动在某种程度上具有标志性，但不是标志性符号，因为摄影机运动的目的是将观众的注意力固定在角色身上。总之，摄影机要设法让角色一直待在画框内，如果摄影机的方向和速度与角色的运动不匹配，就不可能做到这一点。

如果摄影机运动用于建立两个动作之间的关系，它就会具有指示性，因为两者之间的逻辑关系可能与对象有物理关系。使用摄影机运动来营造惊奇感并揭示信息也会赋予镜头指示性特征。此外，如果摄影机运动被用来强调某些东西（例如使用光学变焦等），我们也会见到一种指示性符号。

摄影机的虚拟运动能力，就如像似性运动一样，也高度有助于创造指示性运动。事实上，由于其虚拟性质，摄影机的自由运动使设备具有了更强的技术能力，可以用来创造具有主导指示性特征的符号。例如，在真人实景电影中，摄影机不再受到环境的限制，可以用来跟随主体或强调主体。

### 规约性摄影机运动 (Symbolic Camera Movement)

如果摄影机运动不是建基于与对象的相似性或物理关系，那么它就是充当了一种规约性符号。这种摄影机运动与其对象之间的联系是建基于习惯、规范和普遍性质的规则。在规约性摄影机运动中，反复这一手法扮演着将运动转化为符号的最重要角色。因此，电影中摄影机的规约性运动与规则、类型、导演风格、电影风格（电影流派或续集电影本身的风格）、文化、仪式和习俗等有关。在这种类型的摄影机运动中，与其他规约性符号一样，诠释的重要性日益凸显。正如前文所述，摄影机运动的功能之一就是以类型为基础，起到规约性符号的作用。“对白片段、音乐片段或风格以及场景模式等电影方面的因素，若在同一类型的电影中重复出现，就会成为惯例。”<sup>①</sup>

即使基于某种类型的摄影机运动或静止也可能具有规约性。电影类型的分类法之一是将电影分为主流电影和实验电影两大类。在被认为具有商业性、工业性和娱乐性（当然艺术价值也很重要）的主流电影中，我们可以看到各种各样的摄影机运动，而实

<sup>①</sup>Grant, B. K. 2007. *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower Press: 10.

验电影通常更多地倾向于使用固定镜头，因为较少的运动会引起观众更深入的思考。另一方面，实验电影或艺术电影也使用运动镜头，但没有主流电影使用得那么多。因此，可以得出这样的结论，摄影机运动是主流电影的惯例和规约符号，而摄影机静止是实验电影的规约符号。

另一个主要的电影类型分类是：真人实景电影、动画片和纪录片。真人实景电影和动画电影都没有专门设定的摄影机运动称谓。然而，手持摄影机运动是纪录片的一种规约性符号。尽管这种技术也被用于真人实景电影和动画电影，但由于其广泛的应用，它已成为纪录片的一种规则。当这种广泛使用进入到动画和真人实景电影之中，其目的是传达真实的含义以及场景的现实性和记录性。

通过更详细的划分方法，电影也可以被分为更多类型，只不过学者们对此没有共识。在谈到基于类型的摄影机运动时，拉斐尔·穆瓦纳 (Raphaëlle Moine) 在他的《电影类型》一书中简单地写道：“[……]移动车是音乐电影特有的摄影机运动代码，而快速平移镜头和升降镜头是西部片的特点。”<sup>①</sup>如果我们想基于符号学来解释穆瓦纳的观点，我们可以说，平移和升降镜头是西部电影的一种规约性符号，当观众面对这种类型片时，他们期望在这一类型片中看到这样的摄影机运动。

摄影机运动作为一种标志可以与风格相关。《哈利·波特》(Harry Potter) 中就有这样的例子。在该系列的每一部影片开头，摄影机都会缓慢向前移动，这意味着进入了一个魔幻、神秘、未知的世界。

某位电影制作人或公司的作品，常常可能特别体现某种规约性摄影机运动。频繁使用特殊摄影机运动的导演，会将某种符号应用到自身作品，而成就自身的一种风格特征。某个制片公司在其作品中对特定摄影机运动的使用也是如此。

此外，摄影机运动还可以充当与某个角色、情节等相关的主题性元素，例如，使用特殊的摄影机运动来表现人物的情感，或在整部影片中表现主题相似的场景。

### 迪士尼作品中摄影机运动的符号学分析

华特·迪士尼公司由华特·迪士尼 (Walt Disney) 和他的兄弟罗伊 (Roy) 于1923年创立，最初被称为“迪士尼兄弟工作室”，后来在罗伊的建议下改名为“华特·迪士尼工作室”。从一个默默无闻的动画工作室发展到今天拥有皮克斯、漫威影视、卢卡斯影业和20世纪福克斯等子公司在内的大型企业，迪士尼公司已走过了90多个年头。迪士尼涉足电影制作、娱乐工业等多个领域，至今仍是动画制作的中心。<sup>②</sup>

---

<sup>①</sup>Moine, R. 2008. *Cinema Genre*. Translated by A. Fox and H. Radner. Oxford: Blackwell Publishing: 45-46.

<sup>②</sup>Walt Disney Company. 2021. “Disney History.” <https://d23.com/disney-history/> (accessed 20 June)

迪士尼公司在许多作品中都利用摄影机运动来表达意义。特别是在许多杰出的动画作品中，摄影机的移动并非仅仅为了跟随角色，而是为了传达意义，服务于影片的整体概念。

迪士尼的动画作品善于充分利用虚拟摄影机的移动能力来创造复杂的含义。下面将对该公司动画作品中的一些摄影机运动类型进行分析。

需要注意的是，在本研究中，迪士尼和皮克斯工作室的作品没有区分，因为皮克斯在2006年被迪士尼收购。同时，本文也审视了2006年以来的相关个案研究。

### 动画片《1/2的魔法》分析

在电影开始时，出现黑场和旁白。也就是说，影片开始的第一个镜头是由一段旁白讲述一个奇妙的魔法世界。然后出现一幅风景画面，可以看到一些神奇生物，例如一只飞鸟变成了一匹飞马。摄影机的速度、离地高度和运动形式都非常类似于飞鸟的运动，从这个角度来看，摄影机运动是一种像似性符号。实际上，摄影机本身已经成为一个类似于飞鸟的角色。

在镜头运动和这一场景的最后，摄影机的速度稍稍减慢，巫师成为镜头焦点。他念诵了一段咒语，然后他的手杖中射出光亮，摄影机转向那些光亮。摄影机从巫师转向从手杖中射出的光亮这一过程，描绘了两个动作之间的因果关系，具有指示性意义。因此，摄影机运动是一种像似性-指示性的符号：像似性是因为它与飞鸟的运动相似，指示性是因为它强调了巫师。

摄影机通过这样的运动和细微的变化制造了一种犹如飞鸟一般的逼真感。这是虚拟摄影机运动所能体现的特点之一。

### 动画片《寻梦环游记》分析

这部动画的初始镜头序列是证明虚拟摄影机运动能力和自由度的最佳例子之一。在这个镜头序列中，摄影机在不同部分的运动以及与其对象的关系展现了各种主导的像似性、指示性和规约性特点。这组镜头中采用的摄影机运动具有丰富的符号学意义，因此本段只从符号学角度讨论摄影机运动特征。



迪士尼标识

一开始，摄影机从地面上散落的橙色花瓣开始向上移动。镜头稍稍上移，一位老妇人（可可）进入画面并点燃了一座墓碑上的蜡烛。镜头短暂停留在她身上，随后继续向上移动。在这里，摄影机运动作为一个符号，可以被视为具有规约性意义；因为向上移动既代表着升华和上升，也象征着灵魂和死者世界的轻盈。在许多文化中，人死后灵魂离开肉体进入天堂的观念非常普遍。因此，这种摄

影机向上移动具有规约性意义,它体现了影片的文化视角。当然,当摄影机停留在可可身上时,她点燃蜡烛的行为具有指示性功能。

然后,镜头向前移动,形成了一个进入故事的规约性符号,摄影机移向挂在绳子上的的一件件衣服,每件衣服都是一个画面,讲述着主角米格额外祖母的生活故事。叙述者讲到了伊梅尔达母亲的生活,她的丈夫离开了她,她正努力开始新的生活,这时摄影机有曲线上移的运动,以显示她在经营家族事业时的兴奋和成功,因此这是一种像似性符号。此外,在整个镜头序列中,摄影机速度的加快和减慢都与角色的动作相关联,具有指示性特点,同时,又传达了一种充满挑战性的生活,具有象征性意味。

除了上述方面,在这个镜头中还普遍使用了移焦,这是一个指示性的特点。但是在可的父亲离家出走时,镜头聚焦在看着父亲的可可身上。镜头向后移动,父亲失焦但可可仍在画面中。摄影机的后移和移焦表明了可可和父亲之间的距离。这种对比创造了一个像似意义,即两个角色之间的分离。此外,由于摄影机处于可可眼睛的水平线高度上,画面描绘的是她可能正在沉思的内容。因此,在这里,镜头的光学运动除了具有像似性意义之外,还具有指示性意义。

总的来说,这组镜头中摄影机运动的连续性传达出的意义是,米格尔正在叙述生命的流动。这种连续性和没有剪切的镜头形成了对生活事件的隐喻。因此,一般来说,这种运动具有像似性。

继续往下看,当我们看到米格尔和可可在不同时间和地点发生交集的场景时,摄影机变换成摇镜头,确立了镜头之间的联系。这种运动与时间和地点相关,显示了时间的转瞬即逝。事实上,镜头运动是时间流逝和地点变化的一种象征。利用这种运动来表示时间和空间,证明动画电影中存在着无拘无束的摄影机运动。

### 动画片《疯狂动物城》分析

在电影的开始,镜头从“疯狂动物城”一词(*Zootopia*, 2016。这个词既是片名,也是朱迪表演的剧目)向下移动到一片森林。影片主角朱迪正在讲述过去那个弱肉强食的野蛮世界的故事。

疯狂动物城确实是动物们的乌托邦,是一个更高等、更优越的世界。朱迪所叙述的时间和地点则是关于一个更低等的世界。镜头运动从画面顶端的“疯狂动物城”词语开始,这象征着优越性、更高等的(以及类似的)的概念,然后向下移动到代表低等概念的森林。摄影机本身就是一个像似性的文化符号。在许多文化中,理想、优越、善良等概念与高的方向或位置相关,而低等、卑微、邪恶等概念则与低的方位相关。这里镜头的运动是对朱迪所叙述的更高等的世界或疯狂动物城的一种象征性和对立性表达。

### 动画片《美食总动员》分析

在电影的一个转折点,埃戈即将在古斯迪欧的餐厅用餐(这家餐厅现由林吉尼经

营,实际上是由老鼠烹饪的),并对这家餐厅进行点评。当他将勺子放入口中时,食物的味道将他带回了过去。运镜采用推拉变焦的方式(实际上将场景从埃戈的位置推远)并模糊了背景,将他与周围环境分离开来,这幅画面正是此刻埃戈感受(与所处地点分离)的写照。摄影机随即向后移动,表示伊戈已经回到过去(回忆闪现)。事实上,回到过去对应着摄影机的后拉。时间叙述是以过去为基准的,要回到现在,就需要让摄影机镜头向前移动,这是一个指向现在的标志(尽管埃戈此刻的展现方式某种程度上也可被视为指向未来)。通过推拉变焦镜头,埃戈重返现在的环境,我们看到他有一种醒来的感觉。在这个镜头中,摄影机的运动被用来模拟人物的感受以及与时间概念产生联系,具有像似性的特点。

### 动画片《狮子王》分析

在影片的一个场景中,当穆法沙向辛巴解释生命循环的概念并告诉他有一天他会登上王位时,场景中多个镜头的运镜是以弧形方式移动。事实上,摄影机的运动是对穆法沙所解释的生命循环的模拟。因此,它可以被视为一个像似性符号。

此外,在另一个场景中,当辛巴逃离鬣狗的追赶时,在有角色进入镜头之前,摄影机快速向前移动,辛巴则是穿过岩石冲进画面并朝着摄影机奔跑。鬣狗紧随其后,也进入画面追赶辛巴。摄影机有意识地以极快的速度向角色移动,而辛巴和鬣狗则是穿过镜头画画。

这个镜头中的摄影机运动与拍摄对象的移动无关,同样也不是一个情景符号。因此,这种与角色移动相反的摄影机运动可以被视为像似性符号,意味着敌意和战斗。

### 动画片《机器人总动员》分析

总的来说,这部电影中反复使用的变焦(移焦、拉远焦点和拉近焦点)在符号学层面上具有规约性功能。它确实是基于电影形式的一个符号。从符号学角度更细致地审视,可以认为视每个场景的不同情况和功能而使用变焦也可以具有像似性和指示性。例如,在视点镜头中使用变焦具有像似性功能,有时也用来强调指示性。但总的来说,整部影片广泛使用的变焦赋予其一种规约性功能,与机器人电影世界相关,营造出一种机械感。

同时,在这部动画片中,弧形的运镜被用于呈现瓦力和伊芙的爱情场景,从符号学角度来看,这是与角色特定的感受和情景相关的一种规约性的运镜。

### 动画片《头脑特工队》分析

在这部电影的第一个镜头中,当主角茉莉出生时,镜头快速前推用于进入她的内心,快速后拉用于从她的内心退出。这种运镜与电影的片名和观念相关,即人类内在在感受对外部感受的影响。因此,这种具有指示性意义的运镜方式显示的是茉莉心理情感与外在行为之间的关系。镜头移动的速度表明了心理世界和现实世界两种状态相互影

响的速度。在另外两个片段中，镜头快速前推的方式也被用于进入其他几个角色的内心世界。这种手法反复出现，故而可以被视为一种规约性功能。

值得注意的是，在这个镜头和类似镜头中，当镜头快速前推进入角色内心世界时，都会使用模糊的彩色特效，表示进入了心理世界。颜色根据性别、年龄和情感的不同而有所区别。这种效果的运用是虚拟动画摄影机所具有的特殊功能之一。

在电影开头段落的一个镜头中，摄影机从正面拍摄正在奔跑和玩玩具车的茉莉。由于镜头的移动是功能性的，呼应着角色的移动，所以是一个指示性符号。镜头的移动形式和速度在某种程度上类似于角色，虽然这里摄影机在后退而茉莉在前进，但镜头模拟了角色的曲线式移动。另外，镜头角度与角色视线平行，强化了这种相似性，使得移动具备了某种像似性。这是表征与对象之间的关系所带来的相似感，如诸多指示性符号一样。而受角色影响的镜头运动，也是一个指示性符号。

在这一场景的后续中，通过镜头的切换，观众看到了茉莉的恐惧感，而恐惧感又被添加到茉莉的其他感受之中。通过另一个镜头切换，我们看到，或喜悦或悲伤或恐惧的人物在控制台后面，透过窗口，也就是通过茉莉的眼睛，看着茉莉在继续奔跑。因此，在一个静止的镜头中，呈现的是茉莉主观视角的镜头运动以及她所观察到的情况。如前所述，在主观视角镜头的运动中，占据主导地位的是像似性。这个镜头有一个重要特征：它既是主观的，也是客观的。这得益于动画摄影机天然的虚拟能力，不受制于真人实景电影和纪录片的局限。

## 结语

作为电影构成要素之一的摄影机运动可以被视为一种符号，可根据皮尔士的符号学理论对其进行研究。因此，我们可以将摄影机运动分为像似性、指示性和规约性的镜头运动。这种分类并不意味着我们所处理的是纯粹的像似性、指示性或规约性的运镜，而是表示其中某一个方面占据主导地位。尽管如此，有时候也很难认定某一个方面在镜头运动中就一定被视为主导。

摄影机运动在所有类型的动画、纪录片和真人实景电影中都有符号学功能，它们之间的差异仅仅在于技术层面。因此，就摄影机与其拍摄对象的关系而言，皮尔士对符号的分类方法可以适用于各种类型电影中的摄影机运动。在真人实景电影中，摄影机运动本质上是使用真实的工具和设备在真实环境中执行的，但在动画片中，除了一些如定格动画之类的技术外，镜头运动通常是虚拟完成的。在动画电影中使用摄影机运动，可以让复杂的运动变得更加容易，并且能够发挥更为戏剧化的作用，从而创造出更复杂的线索。

正如从对迪士尼动画作品中摄影机运动的分析所观察到的，这些运镜的使用赋予作品格外丰富的蕴意。迪士尼将运镜用作一种符号，而电影制作者从中获得了他们想要创造的意义。