

后浪

ELEMENTS OF FILM

PROCEDURE OF FILMMAKING

FILM AS BUSINESS

FILM HISTORY

NATIONAL CINEMA

FILM THEORY

(第2版)

电影概论

杨远婴——主编

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

本专著系北京电影学院
“北京市重点学科—戏剧与影视学”成果之一

前 言

作为一种国际化的影像语言，电影学已经成为大学教育的普及性科目。

目前全球的电影院校大约有三种类型：第一种较为普遍，是设在综合大学里的电影科系；第二种属于独立的影视媒体学院；第三种为专项技能培训的职业学校。而检验电影教育的标准也有三种：老师在课堂上教什么，学生的作业做什么，学校的办学理念是什么。不同的学校类型和办学理念设定了不同的教学形式和学生培养模式。

《电影概论》（以下简称《概论》）第一版出版于2010年，目的是编撰一本适应面宽泛的入门读物，为不同程度的电影爱好者提供一个纲要式的认知轮廓，因此普适与专业被作为首要原则。在编写过程中，我们注重吸纳新近创作科研成果，着意呈现电影作为一种艺术、一门语言、一项产业的三体特性，对其光影与视听、生产与销售、嬗变与评说的结构给予尽可能系统的描述。

旧版《概论》全书五个版块，通过媒介特质、创作流程、生产机制、历史过程、批评框架这些功能性环节揭示电影所涉及的技术、工业、文化问题，梳理人类认识影像、制造影像的过程与途径。

第一章 陈述电影光影、色彩、画面、声音的构成原理。

第二章 梳理剧作、导演、表演、拍摄、剪辑的制作流程。

第三章 揭示电影融资、投拍、发行、放映的运作机制。

第四章 勾勒从美国格里菲斯、欧洲先锋派运动、苏联蒙太奇学派、经典好莱坞、意大利新现实主义、法国新浪潮、新好莱坞、日本电影到华语电影的世界电影发展版图。

第五章 介绍爱因汉姆视知觉理论、爱森斯坦蒙太奇概念、巴赞纪实美学、作者论理念、类型研究范式、符号学、精神分析学、性别研究、明星研究等不同电影学说的具体内容。

教材的通用性使之既要遵循“普泛”原则，又要与时俱进。的确，在媒介传播全球化的今天，学生们的视野越来越开阔，涉猎兴趣也越来越广泛，而每一种教学都必须考虑当下的现实需要，每一门课程都应该最大限度地调动学生的积极性。虽然视听语言构成、导表摄录美技巧、历史演变形态、理论评价方式依然是校园教学的基本范畴，课堂讨论不可或缺的主要内容，

但电影教科书必须跟上电影人前进的步伐，对日新月异的国际变化做出及时反应。

新版《概论》对国别电影投注了特别的关照，专门增设“国族特色”一个部分，分章介绍法国电影、俄罗斯电影、意大利电影、日本电影、印度电影、波兰电影、伊朗电影、韩国电影、中国电影、拉丁美洲电影、德语电影、非洲电影、东欧电影的历史与现状，让读者了解不同地域不同国度不同族群的电影人于影像表达所做出的努力与贡献。

原来的第四章——历史过程（新版中的第四部分），增加了“英国电影新浪潮”“纪录电影”与“全球化时代的好莱坞”，以对电影变化过程给出更加完整的描述。

这次再版也重新修订了部分重要内容，它们是：第一部分的第3章“画面”，第二部分“创作流程”，第三部分“生产机制”，第四部分的第17章“格里菲斯与电影叙事”、第16章“好莱坞与工业化生产”、第21章“新好莱坞”，第六部分的第39章“爱森斯坦的蒙太奇学说”、第40章“巴赞的电影美学”、第41章“作者论”、第42章“类型研究”、第43章“电影符号学”、第44章“电影精神分析学”。

轻盈灵便的数字技术使电影教育成为校园最富活力的部分，但仅仅弘扬技能排斥人文的教育不能称之为完整的教育，只有同时强调电影的媒介功用和文化价值才能完整地塑造新人类的智商与情商。电影呈现生活表象，宣泄快乐与忧伤，丰富记忆和想象，良好的电影教育应该启迪学生的心灵，激发其勇气，升华其创造力。我们期望《概论》能够帮助读者了解影像制造奥秘，领略银幕魅力，鼓舞更多的迷影者一起来丰饶这个天地。

在此我向共同完成《概论》的所有同仁致以衷心的感谢。

杨远婴

简 目

前 言 1

Part 1 媒介特质

- 第1章 光 3
- 第2章 色彩 15
- 第3章 画面 31
- 第4章 声音 62

Part 2 创作流程

- 第5章 剧作 85
- 第6章 导演 104
- 第7章 表演 118
- 第8章 拍摄 135
- 第9章 剪辑 152

Part 3 生产机制

- 第10章 融资 173
- 第11章 制片 186
- 第12章 发行 203
- 第13章 放映 225

Part 4 历史过程

- 第14章 格里菲斯与电影叙事 233
- 第15章 欧洲先锋派电影运动 245
- 第16章 苏联蒙太奇学派 257
- 第17章 好莱坞与工业化生产 271
- 第18章 意大利新现实主义 290
- 第19章 法国新浪潮电影运动 301
- 第20章 英国电影新浪潮 311
- 第21章 新好莱坞 329
- 第22章 纪录电影 339
- 第23章 华语电影与动作设计 350
- 第24章 全球化时代的好莱坞 364

Part 5 国族特色

- 第25章 法国电影 379
- 第26章 俄罗斯电影 392
- 第27章 意大利电影 407
- 第28章 日本电影 425
- 第29章 印度电影 443
- 第30章 波兰电影 457
- 第31章 伊朗电影 476

第 32 章 韩国电影	486	第 40 章 巴赞的电影美学	585
第 33 章 中国电影	503	第 41 章 作者论	608
第 34 章 拉丁美洲电影	518	第 42 章 类型研究	620
第 35 章 德语电影	532	第 43 章 电影符号学	632
第 36 章 非洲电影	544	第 44 章 电影精神分析学	643
第 37 章 “二战”后的苏联和东欧电影	554	第 45 章 性别研究	653
		第 46 章 明星研究	676

Part 6 批评框架

第 38 章 爱因汉姆的视觉论	567	出版后记	686
第 39 章 爱森斯坦的蒙太奇学说	577		

目 录

前 言 1

Part 1 媒介特质

第 1 章 光

- 1.1 光的性质 4
 - 1.1.1 反 射 4
 - 1.1.2 阴 影 5
- 1.2 光在电影中的基本功能 5
 - 1.2.1 光的外部引导功能 5
 - 光的空间引导 6
 - 光的时间引导 7
 - 1.2.2 光的内部引导功能 7
 - 光对情绪和氛围的影响 8
 - 光作为戏剧冲突的元素 9
- 1.3 光的控制 11
 - 1.3.1 标准布光 11
 - 1.3.2 布光方式的变化 12
 - 主体与背景 12
 - 明暗对比布光 12
 - 平调布光 13
 - 剪影布光 13

第 2 章 色 彩

- 2.1 色彩的感知 15
 - 2.1.1 光与色彩 15
 - 2.1.2 眼睛与色彩 16
- 2.2 色彩的属性 17
 - 2.2.1 基本色 17
 - 2.2.2 色彩的饱和度 17
 - 2.2.3 色彩的亮度 18
 - 2.2.4 亮度与饱和度的差异 18
- 2.3 色彩的混合 19
 - 2.3.1 加色法 19
 - 2.3.2 减色法 20
- 2.4 色彩在电影中的基本功能 21
 - 2.4.1 色彩的信息功能 21
 - 2.4.2 色彩的象征性与漫画化 21
 - 2.4.3 色彩的构图功能 22
 - 色彩的相互作用 23
 - 2.4.4 色彩的情绪功能 25
 - 冷暖色 25

第 3 章 画 面

- 3.1 电影画面的基本元素 32
 - 3.1.1 构 图 33
 - 视觉中心 34

- 非对称的均衡 35
- 线条与几何形构架 36
- 留白 37
- 封闭式构图与开放式构图 38
- 3.1.2 镜头 41
 - 景别 41
 - 角度 44
 - 景深 47
 - 运动(动态构图) 48
 - 分割画面 50
- 3.2 写实主义电影和技术主义电影的两大传统 51
 - 3.2.1 写实主义传统 51
 - 3.2.2 技术主义传统 52
 - 3.2.3 两种传统的融合 53
- 3.3 技术发展对电影画面创作的影响和意义 54
 - 3.3.1 从黑白到彩色 55
 - 3.3.2 从无声到有声 55
 - 3.3.3 从宽银幕到IMAX 55
 - 3.3.4 摄影技术的发展 57
 - 3.3.5 数字技术的革新 58

第4章 声音

- 4.1 声音技术的变迁 62
- 4.2 声音感知的三个基本特性 64
- 4.3 电影声音的一般功能 65
- 4.4 电影声音的类别 67
 - 4.4.1 人声 67
 - 对白 67
 - 旁白 68
 - 自动对白补录 69
 - 4.4.2 音效 69
 - 4.4.3 音乐 71
 - 创制电影音乐 72

- 电影音乐的作用 72
- 电影音乐的商业效用 75

- 4.5 声音设计 76
 - 4.5.1 声音与影像 76
 - 影像与声音的感知 76
 - 声音对影像时间进程的作用 77
 - 4.5.2 声音设计的原则 77
 - 声音层次 78
 - 声音透视 78
 - 音桥 80
 - 画外声音 81
 - 声音蒙太奇 81

Part 2 创作流程

第5章 剧作

- 5.1 剧本写作流程 85
 - 5.1.1 剧本的前期策划 86
 - 5.1.2 剧本的大纲制作 88
 - 找主题 88
 - 确立人物 89
 - 撰写故事梗概与分场提纲 91
 - 5.1.3 剧本的正式写作 92
 - 编台词 93
 - 5.1.4 剧本的定稿与修改 93
- 5.2 改编 94
 - 5.2.1 忠于原著 96
 - 5.2.2 节选 96
 - 5.2.3 复合 96
 - 5.2.4 取意 97
 - 5.2.5 颠覆 97
- 5.3 剧本写作格式 98
- 5.4 剧本运作 102

第6章 导演

6.1 导演工作 104

6.1.1 筹备阶段 106

构思 106

建组 106

挑选演员 107

6.1.2 中期拍摄阶段 108

对摄影的指导 109

对演员的指导 110

对美术、灯光、造型等的指导 111

6.1.3 后期剪辑阶段 111

6.1.4 最终剪辑权 112

6.2 作者电影导演和商业电影导演 114

第7章 表演

7.1 表演概述 118

7.2 表演艺术的两大体系 119

7.3 舞台表演与电影表演的区别 121

7.3.1 表演风格的夸张化和生活化 121

7.3.2 演员的艺术和导演的艺术 121

7.3.3 舞台之美和镜头之美 122

7.3.4 表演作品的主导性和不可支配性 123

7.3.5 表演过程的连续性和被迫中断性 123

7.4 电影表演创作 124

7.4.1 与电影创作特性的结合 124

7.4.2 表演创作流程 126

前期筹备 126

正式表演创作 127

7.4.3 即兴表演 128

7.4.4 后期配音表演 129

7.4.5 演员与角色之间的一次精神对话 129

7.4.6 电影表演的技巧 131

7.5 电影表演风格在不同历史阶段的变化 132

第8章 拍摄

8.1 传统电影拍摄 135

8.1.1 前期准备 136

分镜 137

美术工作 138

勘察外景 138

选择拍摄器材 140

8.1.2 正式拍摄 141

8.2 非常规的拍摄方式 145

8.3 数字技术对电影拍摄的影响 147

8.3.1 前期筹拍阶段分镜脚本的重要地位 148

8.3.2 具体拍摄过程中的多元化 148

8.3.3 高清技术的创新 149

第9章 剪辑

9.1 电影剪辑综述 152

9.2 剪辑的艺术功能 154

9.2.1 叙事和构建时空 154

9.2.2 表达情感和阐述思想 155

9.2.3 制造运动感和节奏感 156

9.3 电影剪辑的发展 157

9.3.1 卢米埃尔时期 158

9.3.2 梅里爱时期 158

9.3.3 格里菲斯时期电影 158

9.3.4 蒙太奇理论与剪辑 159

9.3.5 长镜头理论与剪辑 159

9.4 剪辑的过程 160

9.4.1 选择镜头 161

9.4.2 制订剪辑方案 161

9.4.3 初剪 161

9.4.4 复剪 162

9.4.5 精剪 162

9.4.6 综合剪 162

9.5 剪辑原则 162

- 9.5.1 符合生活的逻辑和思维的方式 163
- 9.5.2 镜头景别变化的“渐进” 163
- 9.5.3 镜头组接的轴线观念 163
- 9.5.4 镜头剪辑之中的动静组接 164
 - 动接动 164
 - 静接静 164
 - 静接动和动接静 164
- 9.5.5 镜头组接中的色彩和长度控制 164
- 9.6 剪辑技巧 165

Part3 生产机制

第10章 融 资

- 10.1 电影投资制片基本模式 174
 - 10.1.1 公司内部制作 174
 - 10.1.2 制片—投资/发行协议 176
 - 10.1.3 现货负片协议 177
- 10.2 电影投资制片的补充方式 180
 - 10.2.1 国内影视基地协议 180
 - 10.2.2 胶片洗印厂协议 181
 - 10.2.3 经纪人投资协议 182
 - 10.2.4 收尾资金 182
 - 10.2.5 预售融资 183
 - 10.2.6 文化基金资助或政府资助 183
- 10.3 电影制片预算 183

第11章 制 片

- 11.1 前期制作阶段 187
 - 11.1.1 制订详细的拍摄计划 187
 - 11.1.2 选 角 188
 - 11.1.3 建组、勘景和搭景 189
 - 11.1.4 签订各种法律文书 190
- 11.2 正式拍摄阶段 191

- 11.3 后期制作阶段 196
 - 11.3.1 影像处理 197
 - 11.3.2 声音处理 199

第12章 发 行

- 12.1 预 映 203
- 12.2 送审分级 204
- 12.3 宣传推广 209
 - 12.3.1 免费公共宣传 209
 - 12.3.2 付费广告宣传 211
 - 12.3.3 电影花絮 211
 - 12.3.4 置入式/权利出售 211
 - 12.3.5 主题公园推广 212
 - 12.3.6 电影节推广 212
 - 12.3.7 互联网宣传 213
- 12.4 影院发行 215
- 12.5 非影院发行 217
- 12.6 海外发行 222

第13章 放 映

- 13.1 电影放映的发展 225
- 13.2 现代电影放映模式 226
- 13.3 影院经营策略 227
- 13.4 电影院线的未来 229

Part 4 历史过程 231

第14章 格里菲斯与电影叙事

- 14.1 发展期(1908—1914):
 - 经典银幕句法的确立 234
- 14.2 成熟期(1914—1917):
 - 电影叙事观念的革新 236

14.3 衰落期 (1917—1931) :

默片句法的终结 241

14.4 小 结 243

第 15 章 欧洲先锋派电影运动

15.1 第一先锋派: 法国印象主义 246

15.2 第二先锋派: 法国超现实主义与德国表现主义 248

15.3 第三先锋派: 以“城市交响乐”为代表的纪录电影 253

第 16 章 苏联蒙太奇学派

16.1 列夫·库里肖夫 (1899—1970) 259

16.2 吉加·维尔托夫 (1896—1954) 260

16.3 谢尔盖·爱森斯坦 (1898—1948) 264

16.4 弗谢沃洛德·普多夫金 (1893—1953) 267

第 17 章 好莱坞与工业化生产

17.1 第一个电影托拉斯与好莱坞的由来 271

17.2 好莱坞八大电影公司的纵向垄断与相互联合 273

17.3 好莱坞工业化体制: 大制片厂制度 275

17.3.1 制 片 275

流水线式的生产方式 275

制片人中心制 276

明星制度 277

学徒式人才培养 277

类型电影 278

海斯法典 278

观众学研究的引入 279

17.3.2 发 行 282

国内发行 282

海外发行 283

17.3.3 放 映 285

映轮—映区—轮空 285

双片放映 286

17.3.4 利益分配 286

17.3.5 大制片厂制度的缺陷 288

17.4 派拉蒙判决与好莱坞的新发展 288

第 18 章 意大利新现实主义

18.1 新现实主义的土壤 290

18.2 新现实主义的含义和代表作 292

18.3 新现实主义的遗产 297

第 19 章 法国新浪潮电影运动

19.1 新浪潮的历史与文化背景 301

19.2 新浪潮的代表人物与代表作品 304

19.3 新浪潮的国际影响与遗产 307

第 20 章 英国电影新浪潮

20.1 愤怒青年的反叛 312

20.2 《蜜的滋味》的情感代理 316

20.3 运动员的孤独与慰藉 318

20.4 《仆人》: 英国现代电影的某种开端 320

20.5 《亲爱的》和《表演》: 提前定义酷儿电影 321

附录: 英国电影学会世纪百部最佳电影名单 326

第 21 章 新好莱坞

21.1 新好莱坞产生的社会背景 329

21.1.1 社会政治局势:

稳步发展——动荡不安 329

21.1.2 娱乐形式: 电影主宰——电视分流 330

21.1.3 制片体制: 制片厂体系——独立制片	331
21.1.4 文化转型: 美国中心——欧洲旨趣	331
21.2 新好莱坞的发展格局	332
21.2.1 历史进程	332
21.2.2 青年导演群	333
罗伯特·奥尔特曼	334
弗朗西斯·科波拉	334
马丁·斯科塞斯	335
乔治·卢卡斯	336
才华横溢的新好莱坞导演群	336
21.3 新好莱坞的艺术特征	336
21.3.1 政治、文化反思的凸显	336
21.3.2 类型意识的突破	337
21.3.3 作者风格的确立	337
27.3.4 镜语体系的革新	338

第22章 纪录片

22.1 关于纪录片	339
22.2 纪录片的主要流派	339
22.2.1 “人与自然搏斗”的弗拉哈迪模式	339
22.2.2 维尔托夫倡导的“电影眼睛”	341
22.2.3 欧洲先锋实验电影	342
22.2.4 英国纪录电影运动	343
22.2.5 真实电影与直接电影	344
22.2.6 后直接电影	346
22.3 数字技术与纪录片的未来	348

第23章 华语电影与动作设计

23.1 华语电影的概念	350
23.2 华语电影新势力	350
23.3 华语电影发展格局	351
23.3.1 50、60年代“两岸三地”的形成	351
23.3.2 70、80年代“新势力”的形成	351
23.3.3 90年代至今“新势力”的成熟	352

23.4 华语电影对世界影坛的历史性贡献: 武侠动作片	353
23.5 华语电影中的动作设计	354
23.5.1 动作设计的概念	354
23.5.2 动作设计的属性	355
23.5.3 动作设计的源流	356
戏曲	356
武术	357
杂技	359
舞蹈	359
文学	360
23.6 世界电影舞台上的华语动作电影	361

第24章 全球化时代的好莱坞

24.1 独立公司与主流公司的转化与融合	364
24.2 兼收并蓄激发艺术活力	367
24.2.1 体制内外的独立电影人	367
24.2.2 多层次吸收外来文化资源	368
24.3 以数字技术为支撑的电影格局	369
24.3.1 数字技术引领了当代电影观众的 审美倾向	370
24.3.2 数字技术影响了好莱坞电影的 产业体制	370
24.3.3 数字技术触发对电影本体的重新思考	371
24.4 成熟的产业运作模式	371
24.4.1 规模化经营的院线	372
24.4.2 多元化融资渠道	372
24.4.3 宏观的娱乐版图	372
24.4.4 观众是电影的合著者	374

Part 5 国族特色

第 25 章 法国电影

- 25.1 电影发祥地与电影史前史 379
- 25.2 梅里爱作为电影艺术先驱 381
- 25.3 法国早期电影工业及其影响 383
- 25.4 法国作为艺术电影大本营 385
- 25.5 文化例外与法美电影贸易 388
- 25.6 结 语 390

第 26 章 俄罗斯电影

- 26.1 俄国电影的诞生 392
- 26.2 苏联电影的发展 393
 - 26.2.1 蒙太奇电影的创立
(20 世纪 20 年代) 393
 - 26.2.2 社会主义现实主义电影的滥觞
(20 世纪 30—40 年代) 393
 - 26.2.3 解冻电影(20 世纪 50—60 年代) 395
 - 26.2.4 电影样式与风格的探索
(20 世纪 60—80 年代) 397
 - 思想电影 397
 - 散文电影 397
 - 散文诗电影 398
 - 诗电影 398
 - 作者电影 398
 - 军事爱国主义题材影片 399
 - 道德探索题材影片 400
 - 26.2.5 苏联电影的解体 402
- 26.3 重归俄罗斯电影 403

第 27 章 意大利电影

- 27.1 意大利式巨片 407
- 27.2 意大利式喜剧 409

27.3 新现实主义 412

27.4 作者与大师们 415

27.4.1 三位电影大师与现代主义 415

费里尼 415

安东尼奥尼 417

维斯康蒂 418

27.4.2 贝托鲁奇和帕索里尼 420

贝托鲁奇 421

帕索里尼 421

27.4.3 各展风采的意大利作者导演 422

27.5 意大利电影的发展与未来 423

第 28 章 日本电影

28.1 日本电影的历史 425

28.2 日本电影的代表作者 428

28.2.1 小津安二郎 428

28.2.2 黑泽明 430

28.2.3 北野武 432

28.2.4 是枝裕和 434

28.3 日本电影矛盾的美学特质 436

28.3.1 唯美与残酷 436

28.3.2 含蓄与直露 437

28.4 日本电影的民族美学特征 438

28.4.1 对民族美学意境的追求 438

28.4.2 对民族文化符号的展示 439

28.5 日本电影的困境 440

第 29 章 印度电影

29.1 印度电影简史 443

29.2 新世纪印度电影 446

29.3 印度电影代表人物及其作品 448

29.3.1 拉兹·卡普尔 448

29.3.2 萨蒂亚吉特·雷伊 449

29.3.3 米拉·奈尔 450

- 29.3.4 阿米尔·汗 451
- 29.4 印度电影的民族特点 452
- 29.4.1 歌舞场面 453
- 29.4.2 现实主义传统 454
- 29.4.3 世俗化 455

第30章 波兰电影

- 30.1 早期波兰电影 457
- 30.2 第二共和国时期的发展 459
- 30.3 战后的电影重建与波兰学派 460
- 30.4 20世纪70、80年代的
“道德焦虑电影” 469
- 30.5 转型之后的创作状况 471

第31章 伊朗电影

- 31.1 早期伊朗电影 476
- 31.2 伊朗电影的复苏 478
- 31.3 伊朗电影新浪潮的兴起与中落 480
- 31.4 伊朗重要导演 481
- 31.4.1 马克马尔巴夫一家 482
- 31.4.2 阿巴斯·基亚罗斯塔米 483
- 31.5 伊朗电影新时期 484

第32章 韩国电影

- 32.1 韩国电影简史 486
- 32.1.1 从“无声”到“有声”的首个黄金时期
(1919—1945) 486
- 32.1.2 光复后韩国电影的复苏与复兴
(1945—1969) 487
- 32.1.3 独裁时期影业不景气与新电影文化的出现
(1970—1987) 488
- 32.1.4 新韩国电影运动(1988—1998) 489
- 32.2 韩国电影产业发展现状 490
- 32.2.1 管理政策 490

- 32.2.2 产业概况 491
- 32.3 韩国电影创作发展现状 495
- 32.4 韩国重要电影导演 497
- 32.4.1 韩国电影教父：林权泽 497
- 32.4.2 韩国商业电影第一人：姜帝圭 498
- 32.4.3 唯美爱情诗人：许秦豪 499
- 32.4.4 韩国电影急先锋：奉俊昊 501

第33章 中国电影

- 33.1 辨析“中国电影”概念 503
- 33.2 古典美学视野下的“中国电影”特色 504
- 33.3 两岸三地电影格局的源头
——民国电影 508
- 33.4 新中国电影 509
- 33.4.1 十七年电影(1949—1966) 509
- 33.4.2 新时期电影(1978—2002) 510
- 33.4.3 商业电影时期(2002—) 512
- 33.5 香港电影 513
- 33.6 台湾电影 516
- 33.7 小结 517

第34章 拉丁美洲电影

- 34.1 电影进入拉丁美洲 519
- 34.2 20世纪30年代至50年代的
拉丁美洲电影 520
- 34.3 拉丁美洲新电影 522
- 34.4 当代拉丁美洲电影 528

第35章 德语电影

- 35.1 德语电影综述 532
- 35.2 纪录片 535
- 35.3 移民电影 539
- 35.4 国际期望 541

35.5 未来 542

第36章 非洲电影

36.1 奥斯曼·森贝与非洲自我表述的开始 545

36.2 重新想象历史与非洲电影语法的更新 548

36.3 诺莱坞与非洲电影的现实困境 551

第37章 “二战”后的苏联和东欧电影

37.1 概述：消失在地图上的名字 554

37.2 战后到20世纪50年代 555

37.3 20世纪60年代 556

37.4 70年代和80年代 558

37.5 冷战终结之后 561

Part 6 批评框架

第38章 爱因汉姆的视觉论

38.1 电影是不是机械再现现实 568

38.1.1 立体在平面上的投影 568

38.1.2 深度感减弱 568

38.1.3 运用人工照明和没有色彩 569

38.1.4 画面有边框限制，大小随观众与银幕的距离变化 569

38.1.5 时空的连续不存在 569

38.1.6 视觉之外的其他感觉失去了作用 570

38.2 电影是一门艺术 570

38.2.1 形象偏离说 571

38.2.2 蒙太奇的意义 572

38.2.3 默片才是艺术 573

38.3 爱因汉姆的影响和意义 575

第39章 爱森斯坦的蒙太奇学说

39.1 革命艺术 577

39.2 “吸引力”电影 579

39.3 “杂耍”蒙太奇 580

39.4 “理性”修辞 582

39.5 政治史诗 583

第40章 巴赞的电影美学

40.1 巴赞的美学视野 585

40.1.1 瞧这个人：没有粉饰的作者 585

40.1.2 电影是什么？ 588

40.1.3 电影的对象（一）：非纯电影 590

40.1.4 电影的对象（二）：现实作为对象 592

40.1.5 演出：演化为电影元素的平等位阶 595

40.1.6 影评作为语境下的论述与辩证 597

40.2 巴赞的写作策略 598

40.2.1 《电影是什么？》的编辑构想 599

40.2.2 巴赞的影评理想/念 600

40.2.3 巴赞的写作策略 602

40.3 小结 606

第41章 作者论

41.1 谁是“电影作者”？一个充满矛盾的概念 609

41.2 “作者论”的演进时间线 610

41.2.1 1948年：阿斯特吕克与《摄影机—自来水笔：新先锋派的诞生》 610

41.2.2 1954年：特吕弗与《法国电影的某种倾向》 610

- 41.2.3 1957年:巴赞与《论作者策略》 612
- 41.2.4 1962年:安德鲁·萨里斯与
《1962年的作者论笔记》 615
- 41.2.5 1969年:彼得·沃伦与
《电影中的符号及意义》 616
- 41.3 从未消失的“作者论” 618

第42章 类型研究

- 42.1 了解类型 621
 - 42.1.1 定义类型 621
 - 42.1.2 类型电影的形成及历史 622
 - 42.1.3 几种主要的电影类型 624
 - 西部片 624
 - 恐怖片 625
 - 歌舞片 625
 - 强盗片 626
 - 喜剧片 626
 - 42.1.4 类型电影的发展及流变:
 - 反类型、超类型与类型杂糅 626
- 42.2 类型理论的运用 628
 - 42.2.1 类型电影与大众文化 628
 - 42.2.2 类型批评的运用及意义 629
 - 42.2.3 类型理论与当代电影 630

第43章 电影符号学

- 43.1 符号学基础 632
 - 43.1.1 符号学的产生 634
 - 43.1.2 符号学的发展与完善 636
- 43.2 电影符号学的发展及主要内容 637
- 43.3 电影符号学理论的实际运用 638
- 43.4 符号学关键词 639

第44章 电影精神分析学

- 44.1 精神分析学基础 644
 - 44.1.1 弗洛伊德:精神分析的奠基人 644
 - 44.1.2 荣格和拉康:理论的延续与发展 646
 - 荣格与集体无意识理论 646
 - 拉康与语言学及镜像理论 647
- 44.2 电影精神分析学理论 648
 - 44.2.1 电影精神分析学的雏形 648
 - 44.2.2 电影精神分析学的主要内容 649
 - 44.2.3 麦茨的《想象的能指》 650
 - 44.2.4 电影精神分析学的发展及影响 651

第45章 性别研究

- 45.1 电影性别学概述 653
- 45.2 女性主义及其发展趋势 655
- 45.3 同性恋电影 659
- 45.4 性别学观照下的中美电影史 664
 - 45.4.1 《男生女相:华语电影之性别》 664
 - 45.4.2 《胶片密柜:美国电影中的同性恋》 667
- 45.5 “坎普”读解与男性形象 668
- 45.6 酷儿电影所完成的超越 672

第46章 明星研究

- 46.1 明星与明星地位 676
 - 46.1.1 明星形象 677
 - 46.1.2 明星地位 677
 - 46.1.3 明星价值 678
 - 46.1.4 明星的性别化身份 678
- 46.2 明星制与明星研究的方法 679
 - 46.2.1 明星制 679
 - 46.2.2 明星研究的几种方法 681
 - 作为商品的明星
 - 明星存在的基本属性 681

作为类型文本的明星

——明星存在的必要因素 683

作为“被观看者”的明星

——明星存在的隐性缘由 684

作为专业表演者的明星

——明星存在的合法保障 684

出版后记 686

Part 1

媒介特质



第1章

光

光是电影乃至所有视觉艺术的重要创作工具。电影创作会受到自然条件下的光的影响；创作者也会利用各种手段改变自然光，以达到创作目的。而人造灯光更是电影创作中——尤其是摄影——最重要的环节之一。“摄影”（photography）一词在英文中的词源就有“用光来描绘或表现”的意思。

在日常生活中，光最重要的作用就是提供照明，使我们能够看清楚各种事物。但在电影中，光的作用要复杂得多。光不仅为银幕上的各种事物提供照明，更重要的是，它为观众如何观看和理解银幕上的事物提供了不同的角度，同时也对观众产生不同的影响。

大部分的观众和不少的电影创作者只是凭借直觉来描述光在电影中的作用。这是因为光的变化实在是太丰富了，以至于我们很难准确地描述它给我们带来的细微体验。美国导演泰伦斯·马利克（Terrence Malick）和摄影师内斯托尔·阿尔门德罗斯（Nestor Almendros）在拍摄电影《天堂之日》（*Days of Heaven*, 1978）时，就专门挑选在被称为“魔幻时刻”（magic hour）——太阳下山前的黄昏时刻来进行拍摄。这种特殊的光线条件也为这部电影带来了十分特别的效果（见下页图）。

尽管不可能对电影中的光的使用进行完整的归纳和分类，但对光的控制仍然是电影创作中必须要考量的问题。即使是在当下，数字技术已经在影视创作中普及，光的控制在技术上似乎也更容易，可是光所带来的无法细数的丰富体验仍然是电影创作和技术发展的源泉和动力。

在开始具体地讨论电影中的光的使用和效果之前，了解光的一些基本性质是有必要的。它能帮助我们更准确地理解光和控制电影中的光。



《天堂之日》拍摄时间在夏天，摄制组每天利用太阳下山之前大约 40 分钟的时间进行拍摄。这种光线从侧面而非头顶射下，细腻柔和而且具有拉长阴影的效果。整部电影几乎都是在这样的光线下拍摄的

1.1 光的性质

光是一种放射能量。它与我们日常接触到的电磁波，如无线通信会用到的广播、手机信号、卫星电视信号等共同组成在基本性质上是一样的。只不过，光是人类的眼睛可以感受到的，它在电磁波的光谱中只占一个非常狭窄的频段。

不同波长的光会呈现出不同的色彩，而我们通常所说的白色的太阳光，其实是由一组人眼可见的不同波长的光组成的。自然界中出现的彩虹，就是阳光中不同波长的光被分离所形成的效果。

1.1.1 反 射

虽然光可以被人类的眼睛所感知，但光本身并不可见。人在日常生活所见到的光，其实包括光源和被反射的光。例如，我们经常见到电影里让光照射在玻璃和镜子等强反射物体上，或是利用灰尘、烟雾等改变空气对光的反射，以此来直接表现光。如果没有反射，我们只能看见像外太空一样的一片黑暗。

所以，在电影中，光的控制对象不仅仅是光，还有反射。换句话说，光的控制不仅仅是灯光师的工作，也包括选择场景、服装、道具等，甚至包括化妆时所需要考虑的问题。因为，这些方面都会对电影画面中光的效果产生影响。

1.1.2 阴 影

由于反射物体在位置上的差异，我们不仅能够看到光，而且还能看到阴影。通常，我们会忽略阴影，因为它与光总是相伴而至。在电影中，控制阴影也是控制光的重要组成部分。例如，提到黑色电影，我们首先想到的就是其中几乎无处不在的阴影。

阴影的产生一般可以分为两种情况：一是反射体的形状和质地所形成的物体的表面阴影；另一种是物体之间空间位置的差异造成的投影。^① 这些不同原因造成的阴影，会对我们在视觉上判断物体的性质和空间位置产生影响。因此，在电影中，通过控制光与阴影之间的比例和反差，可以改变画面，从而获得不同的效果。

在了解了光的一些基本性质之后，我们需要注意的问题是：在电影中，掌握光的性质，并不一定要还原其自然形态，而是为了更好地帮助电影工作者实现创作意图。歌德在评价鲁本斯的一幅作品时，注意到了其中光的不一致，但他认为：“这种相反的光线作用，其造成的效果确实是极生动的，但是你们也许认为，它违背了自然规律。而我却要在你们大谈它违背自然规律的时候，插上一句，这就是：它还大大地高于自然。”^② 换言之，了解光的自然属性是为了在电影中更好地控制它，而不是让电影束缚在其中。我们可以在电影中复制和模拟自然光，也可以创造属于电影特有的光影效果。

1.2 光在电影中的基本功能

光在电影中可以为观众提供一些最基本的信息。我们可以根据光和阴影的情况判断事物的形状，以及它在空间中的位置；也可以根据光的情况判断大致的时间或季节。这些看起来很简单信息，对于创作者和观众而言，却是非常重要的。

这是因为，光是通过观众的感知提供这些信息的。而且在大部分时候，除了提供这些信息之外，光在电影中的变化还能让观众传递更为丰富的情绪和效果。就像人们在天气晴朗、光线充足的时候会想出去走走，而在天气阴沉、光线不足的时候会觉得情绪低落一样，电影中的光可以引导观众理解创作者试图传递的情绪和感受。

1.2.1 光的外部引导功能

电影中利用光来表现外部环境的手法，我们可以称之为光的外部引导功能。光的外部引导功能主要体现在对空间环境的引导和时间信息的引导两方面。

① 有时，表面阴影也被称作相连阴影，参见〔美〕大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森：《电影艺术：形式与风格》（插图第8版），第147页，后浪出版公司策划出版，世界图书出版公司2008年版。对阴影更详细的讨论和分类可参见〔美〕赫伯特·泽特儿：《图像·声音·运动：实用媒体美学》（第三版），第19～22页，北京广播学院出版社2003年版。

② 歌德与温克尔曼1827年4月18日的谈话，转引自〔美〕鲁道夫·阿恩海姆：《艺术与视知觉》，第440页，中国社会科学出版社1987年版。

光的空间引导

其实，在我们把光和阴影区分开来的时候，也就意味着一种空间上的分离，因为光和阴影将事物置于二者之间。借用导演约瑟夫·冯·斯登堡（Josef von Sternberg）的话说：“每一道光线都有最亮的一个点，也有完全消失的一个点……光线由其核心到黑暗旅程，即是它历险与戏剧的所在。”^①

根据光的情况，我们可以判断出物体的基本外观，并获悉物体与周围环境的空间关系。如果光不同，物体所呈现的外观也会有差别。而不同的阴影，也会让我们对物体的位置产生不一样的理解。例如，在萨姆·门德斯（Sam Mendes）执导的《美国丽人》（*American Beauty*, 1999）中，莱斯特先生第一次被裁员主管叫进办公室的段落中，从左上方进入的光照在他的身上，他的影子投射在背后的墙上。由于他服装的刻意安排（里面白色的衬衣、外面灰色的西服套装），人和影子的长度大小的对比加大，使得他在办公室的空间中显得分外渺小（见下图）。

光对物体空间的指示作用不仅仅体现在对物体与环境的位置关系的指示，还体现在对影像质感的引导。比较常见的婚纱人像摄影可以很清楚地说明光对质感的指示作用。在婚纱照中，

人物的面部以及背景都会显得比日常情况下的质感要柔和、平滑。这是因为摄影时所布置的光消除了空间层次所造成的光的反差。这说明，控制光的反差可以改变影像的质感。

在传统的好莱坞电影中，我们经常见到在拍摄女明星单人的大特写镜头时，采用灯光和滤镜减少反差，使得女明星的面部显得与众不同，几乎完美无瑕（见下页图）。虽然在当下，大量的视觉影像几乎都在利用灯光弱化反差（尤其是广告、MTV等宣传性的影像），实现光滑整洁的视觉质感，但选择何种灯光来制造怎样的质感，完全取决于创作者试图传递何种信息给观众。



主管这边，光并没有制造出投影，空间显得很饱和。有趣的是，主管背后的画巧妙地暗示了莱斯特先生那一面的光和空间的状况



莱斯特先生这边，左上方的光在墙上造成了莱斯特的投影，从而制造了与主管之间的空间对比

^① 转引自[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森：《电影艺术：形式与风格》（插图第8版），第148页。



在刘别谦（Ernst Lubitsch）导演的电影《妮诺奇卡》（*Ninotchka*, 1939）中，葛丽泰·嘉宝扮演的女主人公第一次出场时的远景



当镜头切换到近景时，嘉宝面部的光线突然变得柔和起来，仿佛蒙上了纱一般

光的时间引导

光还能向观众提供时间上的指示。我们日常会根据阳光的变化来判断时间。在电影中也同样如此，只不过，电影中的光并不只有阳光，还有人造光源。对光的控制可以非常微妙地引导我们理解影片中的时间。

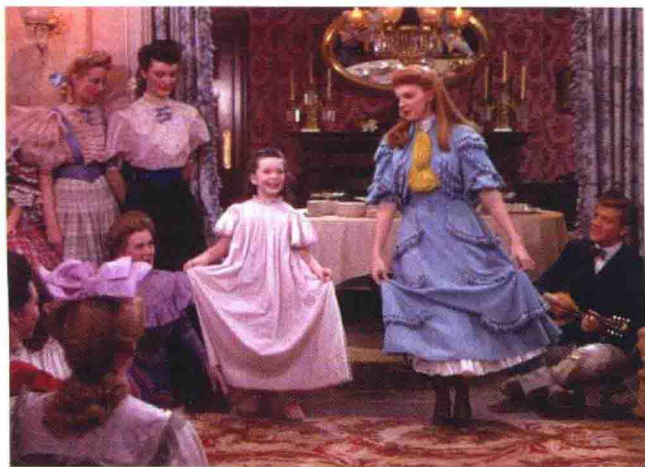
根据光的亮度，我们可以区分出白天和晚上。通常白天的情况下，场景中的物体以及背景都保持着一定的亮度。而晚上，一般只有光源所辐射的范围才会有与之相应的亮度，其他地方都会保持比较低的亮度，甚至完全黑暗。因此表现白天和黑夜必须对光采用完全不同的控制方式。例如，在现在改良过的胶片和灯光技术出现之前，大部分的户外夜景很难在当时的技术条件下完成拍摄，所以通常这些夜景都是在白天以加蓝色滤镜模仿夜晚的光线条件来拍摄的。这种方式被称为“日光夜景”（day-for-night），这也正是弗朗索瓦·特吕弗（François Truffaut）的电影《日光夜景》（*La nuit américaine*，又译作《日以作夜》，1973）名字的来源。

不仅亮度可以为我们提供时间上的引导，阴影也可以起到类似的作用。因为古时人们就是根据物体投影的长度来判断时间的。由于太阳运转位置的不同，每天早晨和傍晚的阳光会产生很长的投影，而午间的投影则会非常短。例如，中国古代的天文仪器日晷就有帮助人们测定时间的作用，而大家经常见到的古代建筑华表也有这样的作用。因此通过对阴影，尤其是投影的控制，能使观众很容易从中找到时间的线索。

另外，不同季节阳光的光照强度和位置都会有不同。例如，冬天阳光的光照强度会比较低，而且位置和夏天相比角度会更小，这就使得冬天的光比较柔和，投影更长，阴影也不会那么浓密。所以光的不同也能够提供季节上的时间信息。

1.2.2 光的内部引导功能

通过对光的控制，不仅能够对我们的外部环境进行引导，而且还会对我们如何感受事物，



在《相逢圣路易》中，歌舞场景总是使用高调风格的照明来衬托欢快的情绪

并对事物进行情感上的判断产生明显的影响。我们可以将光的这种功能称为内部引导功能。

光的内部引导功能大致包括：光对情绪和氛围的影响，以及光本身作为戏剧冲突的元素的效果。

光对情绪和氛围的影响

光就像音乐一样可以很直观地对情绪和氛围产生影响。就像我们在天气好（光线充足）的时候会觉得心情比较好，而在阴天的时候，会觉得情绪比较低落。

光对情绪和氛围的影响在实际的灯光控制上可以从两个角度来进行说明。

高调和低调。高调是指场景中的亮度充足，光与阴影的反差很小的照明风格。高调一般会给人比较积极的情绪，而且由于场景中的各个方面都是清晰可见的，也显得比较容易控制和把握。通常喜剧片、歌舞片等情绪比较积极的电影类型惯于使用高调。电视情景喜剧、脱口秀和新闻节目等等也几乎都是采用高调风格来进行照明。在文森特·明奈利（Vincente Minnelli）导演的歌舞片《相逢圣路易》（*Meet Me in St. Louis*, 1944）中，所有的歌舞段落都是高调风格拍摄的，很难想象这些场景会在昏暗和充满阴影的光线下拍摄（见左上图）。

而低调照明风格基本上与高调相反，一般场景中的亮度都不充足，光和阴影的反差很大。低调会造成比较低落的情绪，而且由于场景中有很多空间处于暗处，再加上明暗反差所造成的冲突，会使得情绪上有不确定甚至是压抑的感觉。黑色电影以及类似风格和主题的电影中，会经常见到明暗反差极强的光，以表现人物命运的不确定性和宿命感。例如，在卡罗尔·里德（Carol Reed）的电影《第三人》（*The Third Man*, 1949）中，神秘的第三个人出场时，镜头中的他只有身体的下半部分处于亮处，而上半部分完全处于暗处，为人物身份留下了悬念；直到下一个镜头中，楼上刚刚亮起的灯才揭示出人物的面目，并且由于人物的服装全是深色，面部的光线便显得分外突出，这使得人物的特性在光线下被揭示出来（见下页上图）。

主要光源的位置也会对我们如何感受影像中的情绪产生影响。因为人类生活中最主要的光源——太阳的位置在所有事物的上方，所以我们往往习惯于主要的光来自我们视力范围的上方，而阴影在下方。也就是说，如果主要光源的位置在我们视平线的上方，我们会比较习惯接受；而如果光来自我们视平线的下方，阴影的倒置会导致我们产生不适，甚至会产生怀疑或恐惧的感觉。很多人都玩过用手电筒的光从脸部的下方照射来吓唬人的把戏，就是利



哈里只有腿部以及暗示身份的猫处在光线之中，而身体和脸部完全处于黑暗之中……



……而下一个镜头中虽然光线照射到身体的上部，但由于哈里的帽子以及衣服都是深色，使得人物面部与画面其他部分的明暗对比显得十分强烈

用了这一原理。例如，在特里·吉列姆（Terry Gilliam）导演的电影《妙想天开》（*Brazil*，1985）中，照射工人们的光源都来自天花板，而照射老板的光源则被设计在了他脚下，让他显得非常奇诡（见下图）。

在电影中，光源位置高于或低于视平线会直接影响我们对事物的感受，并很有可能使我们随之进行情感倾向上的判断。虽然有时这种灯光技巧已经被观众所熟悉，并成为某种老套的手法，但我们往往仍然会根据主要光源位置的“正常”或者“不正常”延伸和投射自己的感受。

光作为戏剧冲突的元素

由于不同的光的条件会对观众的感知造成不同的影响，所以，很多时候，光本身的变化可以成为制造戏剧冲突的元素。通过改变电影中的光的状况，可以帮助创作者强化电影中戏剧冲突的效果。

在杨德昌的《麻将》（1996）的一个段落镜头中，通过改变摄影机摇的角度，光在这



老板所处位置的光源来自身体的下方……



……这种“不正常”的光的位置使得老板看起来好像也有一些“不正常”



镜头一开始，马特拉在卫生间的灯的照射之下，而纶纶处于暗处……



……然后镜头跟随马特拉摇到阳台，亮的区域比之前小了很多……



……接着镜头又摇到冰箱，亮的区域更小了……



……而当她知道原委之后，镜头跟随她的走位摇动，亮的区域完全消失

个镜头中产生了明显的变化，成为纶纶与马特拉对话中直接的戏剧性因素。在这个镜头开始，马特拉因为有机会工作而高兴，因此此时她处在亮处，而纶纶不愿意带马特拉去见工，因为他知道这份工作的性质是卖淫，他所处的位置在暗处。当纶纶开始慢慢吐露实情之时，不明就里的马特拉由于一系列动作的调度，所处空间中亮的区域面积越来越小。当最终纶纶说出原委之后，马特拉完全地处于黑暗之中。在这里，光成为了马特拉情绪的晴雨表（见上图）。

光的这种戏剧性的使用方法也可以用来暗示电影中戏剧冲突发展的方向，使得观众根据光的变化对影片的叙事发展有预先的判断。希区柯克（Alfred Hitchcock）的《迷魂记》（*Vertigo*, 1958）中，旧书店老板向主人公讲述女主人公的祖母夏洛特的身世之时，光线在很短的时间之内迅速变暗。一方面，光线的变化符合书店老板所讲述的故事的情绪，另一方面也预示了女主人公的命运（见下页上图）。



一开始，镜头中的光亮还能让人分辨出人物服装的颜色……



……随着老板的讲述，光线明显变暗。虽然时间是傍晚，但光线变化的速度显然是不符合自然情况的

1.3 光的控制

在生活中，光的呈现只能依赖自然光即阳光的随机条件。但在电影中，光的控制可以在几个不同方面实现。首先，光的控制在电影拍摄中最主要的手段是对灯光的控制，灯光可以决定整个画面中的光量，它直接决定了场景中所有事物的亮度范围。

对光的控制不能忽略对光的反射的控制，在电影中，这主要体现在对场景、布景、服装以及化妆等方面控制，即电影制作中美术指导（art director）主要负责的工作。例如，在电视摄影棚中，由于大多数时候都使用多机进行拍摄，因而整个场景采用均衡布光，以使演员和摄影机获得尽可能多的活动自由。在这种情况下，对光的细节的控制，只能通过对反射的控制来实现。

另外，后期制作也能对电影进行光的控制：在胶片电影中主要是洗印时对胶片曝光的控制；现在数字技术已经得到普及，后期制作中对光的控制主要是通过数字调光来实现的。

当然，就丰富度而言，灯光的控制仍然是最为复杂的。因此我们将从最为常见的几种灯光控制的方式出发来讨论对光的控制需要考虑的问题。

1.3.1 标准布光

经典好莱坞电影中最主要的布光技巧是标准布光，通常也被称为三点布光。顾名思义，这种布光方式是由三种不同目的的光源组成：主光（key light）、背光（back light，又称轮廓光）以及补光（fill light，又称辅助光）。

主光是场景中最主要的光源，用以呈现事物最基本的面貌，一般处于事物的斜前方。背光主要的作用是从场景中区分出主体与背景，并突出主体的轮廓，一般处于事物的后上方。而补光主要的作用是控制亮处与暗处之间的反差和层次，一般在正面比较靠近摄影机的位置。

虽然标准布光在很多时候被当作人工照明的一个基本原则，但实际上这种布光方式只是灯光照明关系的一种主要情况。它人为地用光将场景区分为主体与背景，并赋予一定的明暗层次过渡，能够让摄影机比较清楚地捕捉到主体的面貌并顺利地过渡到背景。

但这只是一种可能让观众最难以觉察到光的存在的布光方式。对比实际自然光的变化，

这种方式其实看起来非常戏剧化（或舞台化），能够表现的光线层次也十分有限。所以，很多时候我们需要根据需求，在标准布光的基础上进行一些改变。

1.3.2 布光方式的变化

主体与背景

通过对标准布光的功能的了解，我们不难发现，对于灯光的控制而言，最主要的问题在于确定主体与背景，以及二者之间的对比关系。

标准布光的目的是为了清楚地呈现主体的面貌和轮廓，并且使明暗有一定的相对层次。但有时我们并不一定需要这样的效果。例如，在一般的恐怖片中，经常会出现这样的灯光设置：人物处于只有背光的场景，观众只能看到人物的轮廓，而不能看到细节，同时明暗对比也非常强。这时，我们可以说创作者刻意向观众隐藏了主体，从而引发观众的好奇以及对不明确

事物的恐惧。而且，主体与背景的关系也缺少过渡，从而强化了刻意隐藏主体的效果。

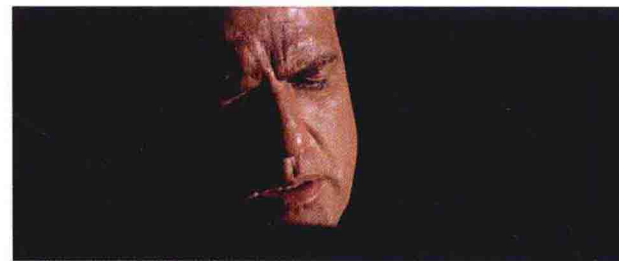
换句话说，确定了主体，也就确定了我们需要通过灯光呈现或者隐藏什么；而确定了主体与背景的关系，也就确定了呈现与隐藏的程度。从这两个角度出发，对标准布光的方式进行改变，就可以获得另外一些常见的布光方式。



威拉德上尉的面部特写，只有从右侧照射过来的主光（聚光灯），人物面部显得凝重而具有立体感……



……在拍摄科茨上校家人的照片时，虽然明暗对比仍然很强（照片和墙），但二者之间仍有一定亮度层次的过渡……



……反过来，科茨上校的面部特写，呈现类似浮雕的效果

明暗对比布光

明暗对比布光在标准布光的基础上减少或取消了补光的使用，极端时甚至取消背光，以强化主体与背景的明暗对比。根据之前讨论的光的功能，我们会发现：明暗对比布光能突出空间的立体感，强化光作为戏剧性元素的效果。

当然，虽然明暗对比布光强调明暗之间的反差，并不一定意味着这种方式缺少光的层次感。我们仍然可以通过对补光的控制来获得不同的明暗对比效果。

左图是弗朗西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）导演的《现代

启示录》(Apocalypse Now, 1979)中的一个范例。此处大量使用明暗对比的布光,但这些明暗对比之间的层次却有一定的差异,直到影片的最后,这种明暗对比的布光才变成几乎只有主光的极致程度,显示出接近浮雕式的效果,以此来表现一场现实的战争如何影响人物的内心。

不过,这种比较极端的明暗对比布光由于光所照射的区域很有限,所以一般只能在比较小的范围使用,而且对于摄影机的控制要求也比较高。

平调布光

平调布光与明暗对比布光相反,要尽量淡化明暗对比的效果,使得整个画面中的光比较均匀地分布。因此,平调布光会尽量强化补光的效果,使得主光和背光等主要的光源不被观众注意到。

这种布光方式明暗反差极小,阴影也具有非常高的透明度。由于这些特性,常见的商业性影视作品大量使用这样的方式来拍摄。首先,这种光线可以获得极佳的可视范围。尤其对于有大量动作和摄影机运动的当代商业影视作品而言,这种方式给予了演员和摄影机运动极大的自由,即使是多机拍摄也不需要烦琐地调整灯光。另外,平调布光可以获得比较光滑、整洁的质感,也符合一般商业性视觉作品的需要。

剪影布光

剪影布光是一种完全调换了主体与背景关系的照明方式,即主光照亮的是背景而非主体。这也就是我们在摄影中常说的逆光。在这种情况下,主体呈现的并不是面貌和空间关系,而仅仅是轮廓。从另一个角度来理解,我们也可以说,对于剪影布光,主体是事物的轮廓。

虽然剪影布光能够提供的事物的信息非常少,但正由于这一点,它也有着其他布光方式所没有的一些作用。很多时候,为了制造悬念或气氛,需要保持某些细节不被揭晓,这会使得画面获得更多的戏剧性。右图是马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)的《无



《无间道风云》中,杰克·尼科尔森所扮演的角色的出场是逆光拍摄的,人物只呈现轮廓



在紧接着的段落中尼科尔森一直保持以背部示人……



……或者在黑暗中



《一一》中，女孩在银幕的光的反衬下形成了剪影效果，这种抽象的形象与科教片的内容显得更为合拍，观众也理所当然地注意到了创作者的意图

时躲进了一间正在播放科教片的教室，这时那个打过洋洋小报告却博得洋洋好感的女生进来了，在找座位的时候，她处在银幕的中央。这时科教片里的解说词正在说：“两种互相对立而又相吸的能量……互相越来越不可抗拒，终于在一个闪电的瞬间，正电和负电激烈地结合在一起……这就是生命的开始”。女孩的轮廓与解说词之间的关系产生某种奇妙的化学反应（见上图）。

虽然在本节，我们将灯光的使用分成了几种类型，但在实际操作中，这些类型之间仍然有着丰富的选择余地。光的控制是一个非常细微，也十分依赖经验的工作。对于光的精确控制能够很大程度上丰富视觉作品的美学效果。

思考题

(1) 在观看电影时，你通常会注意故事经历了多少个白天和晚上吗？试着想想为什么创作者会这样安排。

(2) 你在拍摄一部影片的某一场，假设剧中人物的情绪比较低落，那么你会选择什么样的光

间道风云》（*The Departed*, 2006）中的一个范例，由于剧作结构相比原版的香港电影《无间道》的对称结构的改变，杰克·尼科尔森扮演的黑社会老大的角色从原作中戏份较少的地位变成灵魂人物，因此他的出场就使用了剪影布光的方式来制造人物对局面的控制力。

相比其他的布光方式，剪影布光对于主体的呈现显得更为抽象，因此它也更适合表现一些抽象性的情景。例如在杨德昌的《一一》

（2000）中，小男孩简洋洋在逃避教导主任

线条条件来拍摄？为什么？

(3) 在一个黑暗的房间里，有两盏台灯和一个人，你能想出几种不同的布光方式让我们知道房间里有一人？这些方式传递信息的差异在哪里？

参考书目

[美]赫伯特·泽特尔特：《图像 声音 运动》，赵森森译，北京广播学院出版社 2003 年版。

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森：《电影艺术：形式与风格》（插图第 8 版），曾伟桢译，后浪出版公司策划出版，世界图书出版

公司 2008 年版。

[美]鲁道夫·阿恩海姆：《艺术与视知觉》，滕守尧、朱疆源译，四川人民出版社 1998 年版。
Bruce Block, *The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media*, Focal Press, 2001.

第2章

色彩

色彩在日常生活中是一种非常直观的视觉元素。我们在描述大部分事物时，都会注意到色彩信息。不仅如此，色彩也是我们日常生活中传递情绪的重要工具。比如，我们在说某人脸红了或者面色铁青、面黄肌瘦的时候，色彩往往透露出特定的情绪和感受。

但对于电影以及其他视觉艺术而言，色彩仍然是最难以捉摸和解释的视觉元素。比如在很多时候，不同人对于同一色彩的描述、反应和感受是完全不同的。虽然很多时候，我们可以在书中找到人们感知色彩的方式，但通常这些方式都是非常主观的。在科学研究中，虽然有不少的视觉与色彩的问题得到了生物学和心理学上的解释，但到目前为止，人对色彩的感知仍然是对人的知觉研究中未知部分最多的一方面。

因此，在电影中，色彩的使用是非常复杂以至很难归类的。但正如阿恩海姆在谈到他对于冷色和暖色形成理论时说的，在一个提出的理论很少的领域中，“有一个未经证实的假说总比没有好得多”^①。最起码，可以为讨论问题提供一个参照坐标。

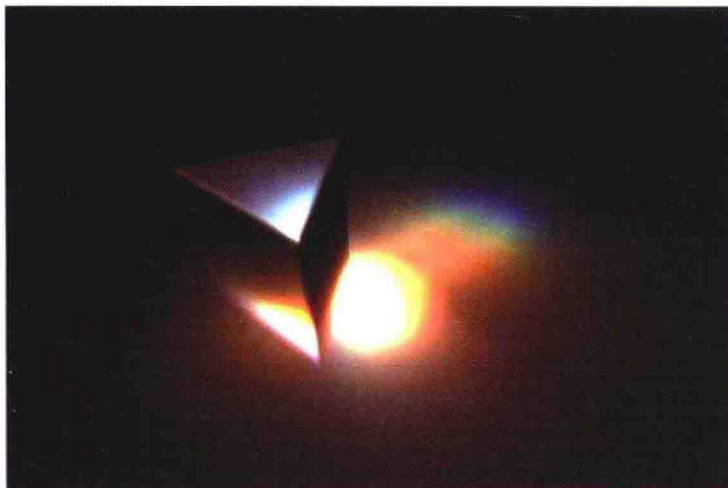
接下来，我们需要先对人与色彩之间的感知关系的基本问题进行讨论，然后，再从电影中常见的色彩使用方式的角度讨论它们可能的原因和功能。

2.1 色彩的感知

2.1.1 光与色彩

色彩是光的组成部分。在物理课上，我们都做过这样的实验：取一个三棱镜，让一束阳光照射它，你会在棱镜另一边看到红、橙、黄、绿、蓝、紫等不同的色彩。棱镜实验显示出

① [美] 鲁道夫·阿恩海姆：《艺术与视知觉》，第464～465页，中国社会科学出版社1984年版。



三棱镜会将阳光分解成不同波长的光，因此就会呈现出不同的色彩。这也是我们在雨后看见的彩虹产生的原理

阳光包含了可见光谱的所有色彩。换句话说，我们对不同波长的光的感受就是色彩（见左图）。

在通常情况下，我们可能觉得阳光是没有色彩的，因为阳光看上去不会改变物体的色彩，或者我们会觉得阳光就是“白光”。但实际上白光并不存在。例如，我们对正午的阳光和傍晚的阳光进行三棱镜实验，就会发现：前者的色光中，蓝色和紫色的光要多一些；而后者红色和橙色的光要多一

些。换句话说，在两种不同的光线条件下，画面的差异不仅仅是光的明暗，而且色彩也是完全不同的。因此要理解色彩，首先必须理解光实际的颜色。

一般我们所见到的不发光的物体都有自己的色彩，而这些色彩都是光的反射物。因为物体的表面将入射光吸收或者消耗一部分，并将剩余的光反射出去。不同的物体对于不同波长的光的吸收和反射的程度不一，因此反射光也会有不同程度的差异，这就使得物体在我们看来有着不同的颜色。

2.1.2 眼睛与色彩

我们可以看见色彩，这就意味着眼睛可以分辨不同波长的光。一个普通人一般可以分辨130至200种不同的色彩。在日常的体检中，医生一般都会对色盲和色弱进行检测。这是因为已有的视觉研究发现，人的色彩感知是由几种不同的视觉细胞的感知组合而成的。

人的色彩感知最常见的理论来自德国科学家赫尔曼·亥姆霍兹（Hermann Helmholtz），他认为：人的眼睛有三种色彩感受细胞，分别对应于红色、绿色和蓝色，其他色彩的感知都是这三种色彩感受细胞混合作用的结果。而色盲则是由于其中一种色彩感受细胞失灵所造成的。^①

另一位德国科学家埃瓦尔德·黑林（Ewald Hering）提出类似的一种解释，他也认为人的眼睛有三种色彩感受细胞，但所对应的并不是单独的色彩，而是复合式的，即红-绿感受元、

① 关于这一问题，虽然已有一定的共识，但对于眼睛的感知细胞具体的工作形式并不明确。参见[美]卡洛琳·M·布鲁墨：《视觉原理》，第118～119页，北京大学出版社1987年版；维基百科网站“颜色”条目，<http://zh.wikipedia.org/wiki/颜色>。

黄-蓝感受元和黑-白感受元。并且这些细胞的反应是互相排斥的，比如在感受到红色的时候是无法感受到绿色的。^① 这种理论相比前一种能够解释更多的色彩现象。比如我们在看到以红色的波长为主的阳光时，通常闭眼之后会出现绿色的视觉反应；色盲的症状也通常是以这种配对的方式出现的。

当然，后来的色彩研究表明这两种理论都只有部分是正确的，于是有人尝试将两种理论结合起来，并提出新的理论。^② 不管怎样，眼睛感知色彩的方式为我们常常使用的一些色彩搭配方式提供了生理学上的解释。尽管对于人的色彩感知机制的了解并不完全，但最起码，已有的研究可以为我们使用色彩的方式提供一些可供参考的角度。

2.2 色彩的属性

虽然我们对色彩很难进行准确的描述，但基于我们感知色彩的方式，仍然可以从三个不同的角度来感知和理解色彩的属性：基本色、饱和度以及亮度。

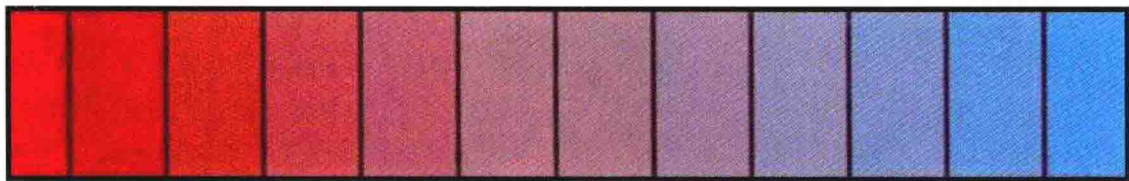
2.2.1 基本色

基本色是指我们在光谱中可以看到和分辨出的颜色。之所以称它们为基本色，是因为光谱色是很稳定的颜色，我们很容易分辨出来。虽然也许我们并不能用基本色完全描述一种色彩，但是如果我们能分辨出基本色就表示不会引起太大的色彩认识混乱。

2.2.2 色彩的饱和度

虽然我们能够比较准确地辨认出基本色或者说光谱色，但是我们日常生活中看到的大部分的色彩都是不纯的。就如同我们看到的光线一样，都是不同波长的光的混合。因此，一种色彩中混合其他的色彩（其他波长的光）的量的多少，也会对我们感知色彩产生影响。

我们把色彩的相对纯度或者强度称为色彩的饱和度。基本色都是最为饱和的色彩。如果我们在一种基本色中添加另一种基本色，会发现：添加越多其他色彩，原来的颜色就会越来越灰，像褪了色一样；添加得越少，色彩就会越鲜艳和浓重（见下图）。



不同比例的红色和青色混合时，会不同程度地变灰

① 参见[美]卡洛琳·M·布鲁墨：《视觉原理》，第118～119页。

② 参见[英]M·W·艾森克、M·T·基恩：《认知心理学》（第四版），第59～60页，华东师范大学出版社2004年版。

2.2.3 色彩的亮度

由于色彩是光的属性之一，所以亮度也会影响到色彩。也就是说，不仅光的波长会影响我们对色彩的感知，同波长的光的不同光量也会影响到我们对于色彩的感知。

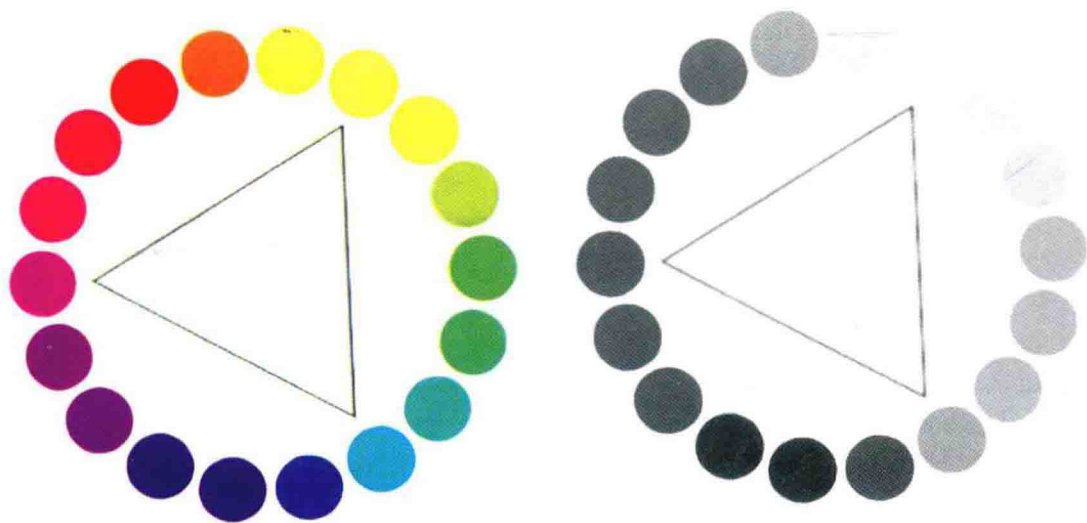
我们可以把色彩的亮度理解为在基本色的基础上添加的黑或白的量。因为当我们用黑白照片拍摄彩色的景物时，会发现它们的色彩会呈现为不同程度的亮度。我们把色彩在黑白画面中呈现出的光亮值称为色彩的亮度。

2.2.4 亮度与饱和度的差异

由于我们在日常生活中常常将对色彩亮度和饱和度的修饰词混用，比如鲜亮，实际上“鲜”指的是饱和度高，“亮”指的是亮度高，两者是完全不同的概念（见下图）。

了解不同饱和色固有的亮度水平是很重要的。饱和的黄色会一直吸引观众的眼球不仅因为它是饱和的，而且也因为它是最亮的。饱和的蓝色会永远比饱和的黄色显得暗许多。也就是说如果我们想控制色彩的吸引力不能仅仅依靠控制饱和度或亮度，而是要同时考虑两者。

掌握色彩的基本属性，可以帮助我们在创作中从不同的角度精确地控制色彩。同时，也有利于在描述色彩时，尽量准确地传递色彩的信息。这一点对于电影创作而言非常重要。在大多数的情况下，影视创作都需要多人合作完成，因此信息传递的准确性越高，对于合作就越有帮助。



相同饱和度的色彩的亮度是完全不同的，比如饱和蓝色和黄色的亮度对比几乎等同于黑白对比

2.3 色彩的混合

在童年时代的游戏中，我们都玩过橡皮泥。当我们把某些颜色的橡皮泥，比如红色的和绿色的混合时，会发现橡皮泥会变成看起来像泥土一样的棕色。画画的时候，也会出现同样的情况。但在晚会上，当全场的灯光都暗下来的时候，如果舞台上出现红色和绿色灯光，你会发现当两束光照射在同一块地方的时候，我们却会看到黄色的光。

之所以相同色彩的混合却得到完全不同的色彩，是因为存在两种完全不同的色彩混合定律。电影创作中，我们并不总是能完全控制场景中的色彩，如果想使用色彩的混合获得我们想要的色彩，就必须了解这两种不同的色彩混合定律的基本情况。

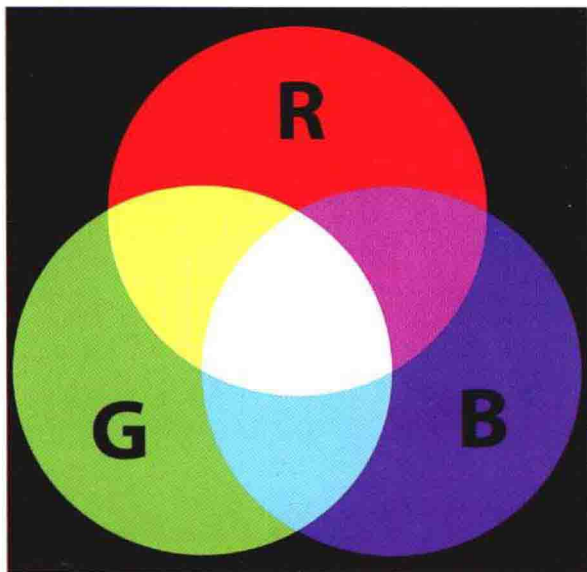
2.3.1 加色法

当我们在黑暗的环境中，将相同比例的红色、绿色和蓝色的色光叠加在一起，我们会得到白色（见右下图）。而如果我们改变其中任何一种色光的比例就会得到无法计数的不同的色彩。加色法，顾名思义就是指当两种不同的色光在某一处重叠或混合，我们会获得新的色彩。当相同比例的红色和绿色混合时，我们会获得黄色；当相同比例的蓝色和绿色混合时会获得青色（接近天蓝色，但更偏绿）；当相同比例的蓝色和红色混合时，会获得品红色（接近紫色，但更偏红）。

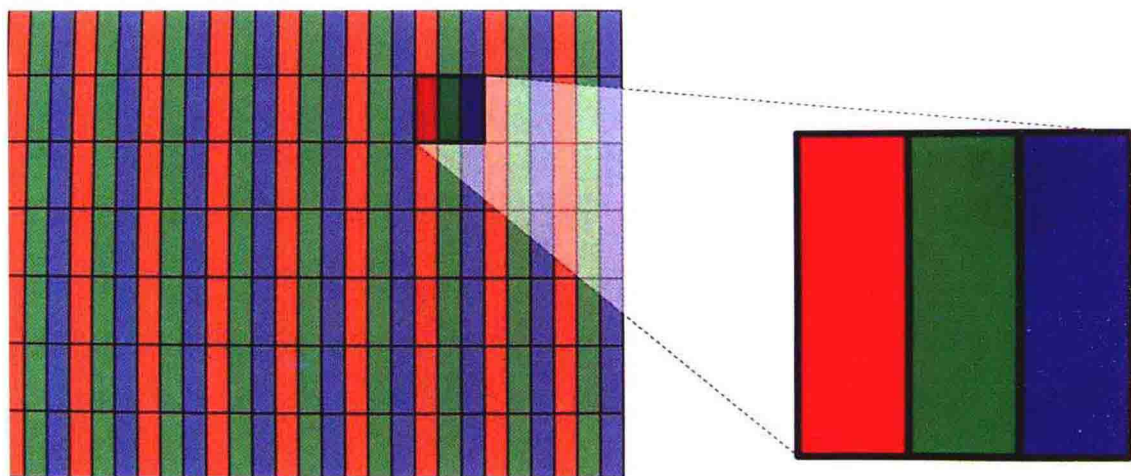
因为同等比例的红色、绿色和蓝色相混合能得到白色，而白色又是眼睛能够感知到的所有色光的总和。因此，我们把红色、绿色和蓝色称为加色法的三原色。

又由于黄色、青色、品红色都是两种加色法三元色的混合，因此当它们与在色盘上所对应的另一种加色法的三原色混合时也呈现出白色。我们把这种情况称为：两种颜色互为补色。在加色法中，青和红互为补色，绿和品红互为补色，蓝和黄互为补色。

我们经常在剧场灯光中大量使用加色法。在电影中也会使用加色法，但在一般的制作中我们不会遇到这种情况。生活中最常见的加色法的实用例证是彩色电视机：我们在距离非常近的情况下，会发现彩色电视机上的色彩是一个一个小方块组成的，而这些小方块又被分成均等的小块，分别显示红色、绿色和蓝色。虽然实际上彩色电视机并没有混合这三种色彩，但是



加色法色盘：当相同比例的红色、绿色和蓝色重叠或混合时，会获得白色

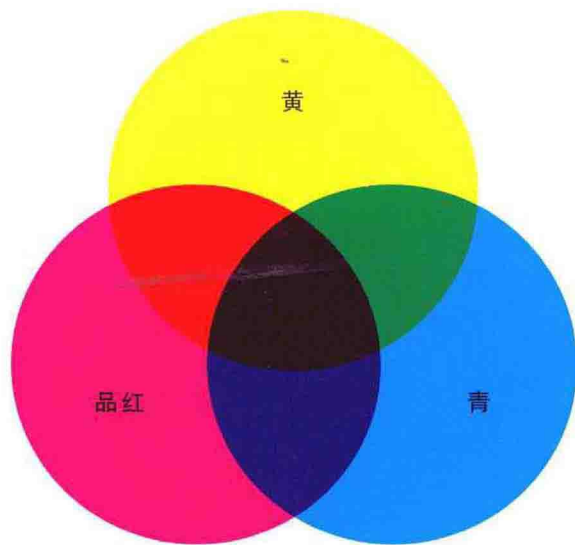


彩色电视机虽然实际上并没有使用加法，但却利用了加色法的原理

由于这些色块非常小，所以眼睛在一定的距离之外会自动地将它们混合在一起。这样，彩色电视机的信号只需要发射不同亮度的红、绿、蓝三色信号就能获得所有的色彩（见上图）。

2.3.2 减色法

实际生活中，我们更常用的色彩混合原理是减色法。不管是绘画里使用色彩时的混合，还是印刷出版里使用的喷墨打印，又或者我们在家庭装修里混合油漆以获得想要的色彩效果，都是在利用减色法的原理。



减色法色盘：当相同比例的黄色、品红色和青色重叠或混合时，会呈现黑色

这可能会让人感到疑惑：分明是两种色彩相加获得了新的色彩，怎么会是减色法呢？要解释这一点仍然需要回到我们讨论色彩的原点——光。

在实际生活中，我们要想看见物体的色彩就必须在有光的条件下。如果没有光，我们是无法辨别物体的色彩的。在“光与色彩”的部分我们提到过物体的色彩其实是物体对光的不同的反射所形成的。换句话说物体本身的反射“过滤”掉了其他波长的光所留下来的色光，就是物体的颜色。例如，在电影拍摄中，我们常常为了获得想要的画面色彩效果而使用有颜色的滤镜。但这种方法所获得的色彩并不是在画面中增加了某种色彩，而是通过滤镜过滤

掉除这种色光之外的所有其他的波长的光。通常使用滤镜的画面看起来会亮度不足，需要加大整个场景中的光量才能弥补被过滤掉的光对场景亮度的影响。

减色法的三原色刚好和加色法相反，是品红、黄和青。因为同等比例的品红色、黄色和青色相混合能得到黑色，即没有颜色——它们重叠或混合之后会“过滤”掉所有波长的光。

通过对加色法和减色法的了解我们会发现，控制色彩同控制光一样，需要同时考虑光的入射和反射。光的亮度、光所含的不同波长的光的比例^①、物体表面的反射等都是控制色彩所要考虑的问题。在电影创作中，通常会同时使用到加色法和减色法，所以必须很清楚两者的差异在使用时所产生的影响。

2.4 色彩在电影中的基本功能

色彩是光的属性，因此在电影中色彩的使用与光有很多类似的地方。从对事物信息的引导到对情绪氛围的影响，色彩都能起到类似的作用。但相比明暗，色彩的效果更为强烈。我们可以从以下三个角度来讨论色彩在电影中的基本功能。

2.4.1 色彩的信息功能

由于我们的现实世界是由丰富的色彩所组成的，因此我们可以根据色彩了解到比在没有色彩的情况下更多的信息。比如我们平时在描述事物时通常会用色彩加以修饰：蓝天、红花、绿叶等等。我们可以根据色彩准确地区分事物，就像我们在地图上用不同色彩的标识来区分国家、山川、海洋一样。同理，色彩可以很清楚地突出我们需要让别人注意到的事物。例如在林超贤导演的《江湖告急》（2000）中，江湖大佬任因久一出场，我们就会立刻注意到他的重要性，他是在一群黑色装扮的人中唯一一个穿红色西装的人（见右图）。



2.4.2 色彩的象征性与漫画化

当然，这种通过色彩标识或识别事物的方式，很久以来就一直存在于人类的历史中。由此，形成了用一系列色彩代表特定事物、习俗和行为方式的社会情境。当然这些色彩所代表的象征性事物与不同的文化、历史经

《江湖告急》中，我们可以很快根据色彩确定人物的重要性

① 由于不同的时间、季节以及不同的灯具都会有不同成分的色光，为了准确衡量光的偏色情况，就产生了一个专门衡量偏色情况的量度——色温，其量度单位为开尔文（Kelvin，以19世纪英国物理学家洛德·开尔文命名）。因此，在使用摄影机和照相机的时候，需要调节“白平衡”（white-balance）来获得整体色彩的平衡。参见维基百科网站：“色温”条目，<http://zh.wikipedia.org/wiki/色温>。



在阿尔及利亚短片《舞蹈》中，法国国旗的色彩被穿在了阿尔及利亚舞者的身上，画面中色彩的象征信息只有在熟悉这种情境的条件下才能准确地体会到



《天下第一拳》中夸张的色彩运用方式，简单却十分有效

验有关，这种象征性并不是色彩本身所具有的。例如，在婚礼中，中国人多以红色象征喜庆，而在欧美则喜用白色，以其象征圣洁。

所以在使用色彩来代表某些象征性的含义的时候，需确保你所预期的大部分观众是熟悉你用色彩所传递的信息的。同样，如果你想要理解你不熟悉其整体社会文化情境的电影，也必须考虑你与它之间的差异。例如在阿尔及利亚短片《舞蹈》（*Dansons*，2003，由 Zoulikha Bouabdellah 导演）中，跳肚皮舞的舞者按顺序缠上蓝色、白色和红色的纱链，并在一首听起来像进行曲的音乐中跳起了肚皮舞。如果你不理解阿尔及利亚与法国的殖民历史关系，不知道这首《马赛曲》是法国的国歌，不明白蓝色、白色和红色在法国国旗中所代表的自由、平等、博爱的象征性含义，那么你很难理解影片里这些色彩所带有的反讽意味。

想让色彩的象征意味明显地体现出来，往往也意味着这种色彩的象征意味必须非常夸张和通俗易懂。这也许会让影片中色彩象征看起来比较漫画化抑或老套。例如，在《天下第一拳》（1972）中，罗烈所扮演的男主角在最后的决斗中终于使出了最危险的招数，为了显示其危险性，导演郑昌和直接用两束红光照射在主角的手掌上，并配以类似警报声的音乐。虽然，这种方式看上去过分直接，就像动画片的色彩使用一样明显，却也直截了当，意图分明。

2.4.3 色彩的构图功能

一般而言，彩色电影中的画面基本上都有多种不同的色彩存在。因此，如何搭配这些色彩就成为电影创作中控制色彩的重要问题。通常，我们希望画面中色彩组合能够搭配合宜，既能突出我们想要强调的区域，又要和其他的区域平衡。这里就涉及不同色彩对我们产生的视觉强度的问题。换句话说，我们希望在画面的色彩构图中，能够达到色彩能量的平衡。

色彩能量与色彩的属性有关，色彩本身的饱和度、亮度都会影响到色彩的能量。通常高饱和度和高亮度的色彩能量也会更高，而且色彩区域的大小也会对色彩能量的高低产生影响。

显然，色彩区域的面积越大，相应的色彩能量也就越高。

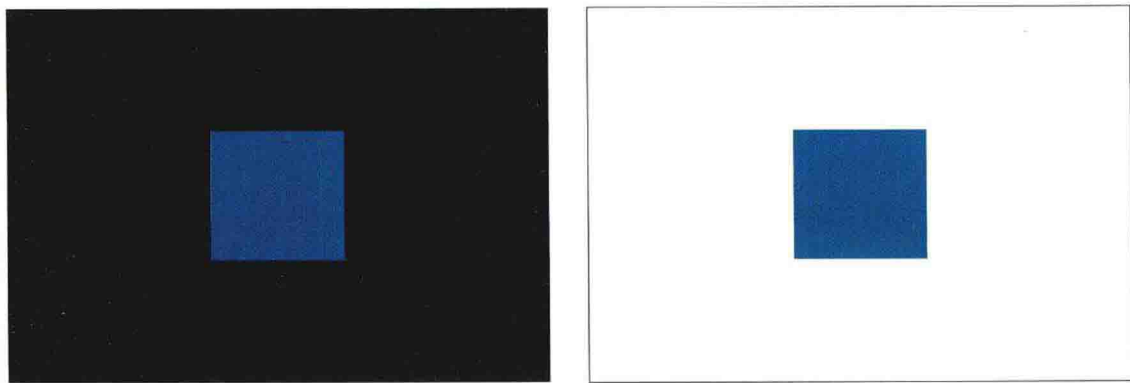
相对构图而言，更为重要的是主体与背景的色彩能量的平衡。我们常见的搭配方式是将小区域的高能量色彩作为主体，放置在大区域的低能量色彩之上。例如我们一般的家庭装修基本上都是这种方式：浅色的墙壁以及相对高能量色彩的装饰，如鲜花、壁画等等。对于电影拍摄而言，这样的色彩构图方式的优势除了色彩能量比较平衡、视觉重点比较突出之外，还对于后期的剪辑比较有帮助。尤其是在有大量摄影机移动和演员调度的情况下，背景的色彩能量比较低，对于控制色彩的连续性而言是比较有利的。

但是在某些情况下，色彩的搭配会受到色彩之间的相互作用的影响。这就需要对某些特殊的色彩组合方式进行讨论。

色彩的相互作用

约瑟夫·阿尔伯斯^①在他于耶鲁大学所做的著名的色彩研究中，发现了色彩的相互作用的原理。阿尔伯斯的研究阐明了这样一种规律：当把一种色彩放置到另一种颜色上，色彩如何显现出颜色、亮度和饱和度的改变。我们从最为常见的三种色彩搭配方式出发，来讨论这些方式如何影响我们对色彩属性的感知。

黑色或白色背景下的色彩。当我们把同一种色彩放置在黑色以及白色的背景之上时，我们会发现人眼对这种色彩在两种背景中的感知是不一样的（见下图）。我们会觉得在黑色中的青色饱和度和亮度更高。从这里可以看出，我们对主体色彩的感知很大程度上受到与背景色彩的关系的影响。因为白色和黑色是亮度反差最大的情况，同理，如果我们把背景换成同



当同样的青色放置在黑色或者白色的背景中时，我们会觉得两种青色是不一样的

① 约瑟夫·阿尔伯斯（Josef Albers, 1888—1976），德国画家、设计师。毕业于著名的包豪斯学院（Staatliches Bauhaus，通常简称 Bauhaus，德国魏玛时期建立的国立艺术与建筑高等学校，由于其对于工业设计、现代戏剧、美术，尤其是建筑领域的深远影响，包豪斯也成为其倡导的建筑流派和艺术风格的统称），并于 1923—1933 年间受聘为包豪斯学院的教师。1933 年后移居美国，先后任教于黑山学院、耶鲁大学。在耶鲁大学期间，他发表著名的色彩理论著作《色彩的相互作用》（*Interaction of Color*, New Haven: Yale University Press, 1975）。

基本色饱和度或亮度不一样的情况，也会有类似的效果。我们最常用的色彩搭配方式——小区域的高能量色彩作为主体放置在大区域的低能量色彩之上——就与这种情况类似。但需要注意，如果两者的面积比例产生变化，那么效果也会产生变化。

互补色的搭配。互补色前后放置，会明显增加补色的饱和度。即使在两个镜头之间也是如此。这是电影中常见的一种色彩搭配方式。这种情况的出现可能跟以下原因有关：从埃瓦尔德·黑林的色彩感知理论我们可以得知，人的红-绿色彩感受元和黄-蓝色彩感受元两极的色彩是互相排斥的，即红与绿、黄与蓝是对立的。而色彩混合规律中，互补色的定义决定了两者的关系也是对立的。这种强烈的对比效应，使得色彩的可混合性降低。而色彩的饱和度的指标正是指以某一色彩混合其他色彩的比例。

在日常生活中，我们经常说红花还需绿叶配。在电影中，我们也经常使用偏黄的颜色表现白天，而偏蓝的颜色则被当成晚上（见下图）。



在英格玛·伯格曼（Ingmar Bergman）导演的《呼喊与细语》（*Viskningar och rop*, 1972）中，清晨从夜到昼的转变，是通过画面中的色彩从偏蓝……



……到偏黄的变化来实现的

互补色的搭配方式有很强的平衡构图的功能。例如在希区柯克的《迷魂记》中，男主人公第一次见到女主人公的段落，虽然背景很罕见地选择了高能量的红色，但是由于女主人公穿的是一件绿色的服装，因此不仅没有让人物被背景的色彩抢去注意力，相反使得女主人公的第一次出现更为突出。这里之所以绿色能够平衡红色的能量正是因为两者互为补色的关系。而且，在之后两人关系的变化过程中这种方式会再次使用（见下页图）。

相近色的搭配。相近色是指在色盘上相邻的两种色彩。例如，红和橙是相近色，绿和青也是如此。当相近色前后放置时，它们看起来像是离开了原来在色盘上所处的位置。即，把橙色放到红色和黄色上，红色上的橙色看起来偏黄，黄色上的橙色会显得偏红。如果我们想改变主体的颜色，但是又有困难，就可以考虑在背景中使用相近的色彩，这样有可能获得我们想要的效果。



餐厅充满红色装饰的墙壁虽然已经非常显眼，但是女主人公绿色的礼服仍然能够从中突显出来。当然，其他客人的衣服也都被严格地控制为黑、灰、近乎黑色的深蓝等暗淡的颜色。



当男女主人公的关系进一步发展的时候，绿色和红色成为平衡两人关系的画面色彩构图的出发点。



如：男主人公绿色的毛衣和背景中红色的窗帘……



……女主人公红色的浴袍和前景中绿色的茶具

2.4.4 色彩的情绪功能

色彩对情绪和行为是有一定影响的，但是这种影响的方式目前尚不明确。虽然有很多人认为色彩的情绪影响是通过联想获得的，但很多试验证明情况并没有这么简单。例如，在色光的照射下，人的肌肉弹性和血液循环会有不同程度的增加，而增加的强度与色光的波长成正比：蓝色光增加最少，而红色光增加最多。^① 我们在讨论色彩属性和能量的时候都会注意到，亮度、饱和度比较高的色彩都会更吸引人的注意。而波长较长的光亮度比较高，波长较短的光亮度比较低。在电影创作中，对这种色彩的情绪功能最为重要的使用方法就是对冷暖色的区分。

冷暖色

一般我们倾向于认为波长比较长的一端（偏红色的一端）是暖色，而波长较短的一端（偏

① 参见 [美] 鲁道夫·阿恩海姆：《艺术与视知觉》，第461页。



画面中海天一色，虽然可以看出是大晴天，但并没有热的感觉



当红色的邮箱出现时，“热”的感觉就强化了许多，并配合出现了蝉声



紧接着，镜头转入室内。红褐色的背景加上红色、黄色为主的张贴画，人物走进画面时就说“天真热呀”

蓝色的一端）则是冷色。然而这种区分方式并不准确。阿恩海姆认为，冷暖的色彩感受并不是由主要色彩来决定的，而是由主色彩向另一种色彩的偏离程度所决定的。比如，饱和的红色是“暖”的，但是如果其中混合了蓝色，它的感觉就会偏向“冷”。^①换句话说，决定色彩冷暖感受的不是色彩本身，而是色彩之间的张力，或者说是色彩发展趋势。偏蓝的红色会变“冷”是因为蓝色成为它变化的方向。而如果两者的比例接近，色彩的“冷暖”属性就会变得很模糊。

在电影中，创作者常常利用冷暖色的感受来影响我们对于气氛和情绪的理解。例如，在小津安二郎导演的《浮草》（*Ukigusa*, 1959）开场的镜头中，画面中的主色调由海和天的蓝色构成，但之后的镜头中出现了红色的邮箱。紧接着，镜头进入室内，偏暖的颜色占据了更多的空间，而人物也拿着扇子，说天气真热。色彩的冷暖变化使得我们能更容易融入场景的气氛中（见左图）。

由于不同色彩的属性及其所引起的情绪和气氛有很大的差异，所以电影创作者可以利用色彩引导观众对事物的情绪判断。我们通常会觉得色彩能量比较高的色彩或者暖色会让人产生比较刺激和兴奋的感觉，而色彩能量比较低的色彩或者冷色会显得比较冷静和低调。相比之下，前者的感觉是扩张、向上的，而后者感觉则是收缩、向下的。例如，我们通常见到需要冷静气质的工种制服基本上都采用偏冷的色彩，如医生、警察。这些日常生活中的色彩选择都与色彩对情绪的影响有着极大的关系。

通过在电影中制造色彩情绪和氛围的变

① 参见〔美〕鲁道夫·阿恩海姆：《艺术与视知觉》，第463～464页。

化和冲突,就能利用色彩主题增强情绪的冲击力和戏剧性。在让-吕克·戈达尔(Jean-Luc Godard)的《狂人皮埃罗》(*Pierrot le fou*, 1965)中,红色和蓝色一直是男女主人公相对应的色彩主题,并帮助我们理解两人之间关系和情绪的冲突和变化。例如,在两人逃亡途中,女主人这边的灯光是红色和绿色,而男主人公这边则是蓝色和黄色,两组对立的色彩使得两人主观情绪的矛盾性直接有趣地体现出来(见下图)。

在一般的商业性制作(尤其好莱坞电影)中,色彩的使用一般都比较谨慎,这与好莱坞



《狂人皮埃罗》的片头字母就以红、蓝两色的方式出现,这也成为影片中的色彩母题



在两人开始逃亡途中,女主人公这边划过的路灯是红色……



……和绿色



而男主人公这边划过的路灯却是蓝色……



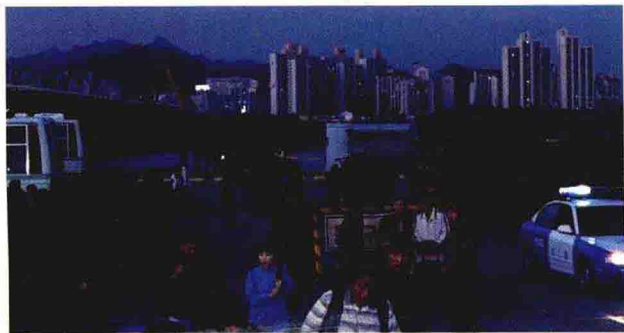
……和黄色



在奉俊昊导演的《汉江怪物》(2006)中,之前的正常的色彩在康斗的女儿被怪物抓走之后变成了……



……昏黄的颜色,但导演设计的情景是傍晚,使得这种色彩的出现看起来是因为光线的变化而导致的



紧接着的镜头中,画面的色彩就变成偏冷的蓝色。表面上看起来,这里的色彩变化可以当作自然光的变化;但纵览全片,从这个镜头开始到怪物被杀死之前,影片一直保持这样偏冷的色调,即使是白天也同样如此。很明显,这里的色彩运用与影片的情绪是直接相关的

的基本制作理念有关。因为他们希望表达手段尽量隐藏。即使是需要强调色彩,这类电影也通常会着重使色彩的出现有一定的合理性(见左图)。

但在某些地区或某种特定风格下,色彩的使用却可以非常大胆。比如香港电影中,或许受到传统戏曲的影响^①,色彩的使用相比较其他地区而言是十分大胆的。例如在《九一神雕侠侣》(1991,由黎大炜、元奎导演)中,男主人公逞哥(刘德华饰演)和好友小川都喜欢女主人公美君(梅艳芳饰演),但美君喜欢的人是谁。因此当逞哥向美君求婚时色调是橙色。随后,敌人试图杀死美君,小川为救美君而死,此时影片中暖橙色被绿色所占据。随后为保护逞哥,美君不得不欺骗逞哥,并拒绝他的求婚。在离开时美君穿过一道门,画面以美君服装的蓝色为主色调,突然在开门之后变成了之前逞哥向美君求婚时的橙色。美君的心理活动通过色彩得到鲜明而直接的体现(见下页图)。

虽然电影中色彩的使用很难通过分类的方式来进行讨论,不过,了解色彩影响我们感知的基本规律,可以为我们提供理解和判断电影色彩使用的一般逻辑和出发点。色彩的表意与不同文化、社会甚至文字^②的关系都十分密切。因此,在拍摄电影时也需要注意在一个准确的色彩信息环境中使用色彩。

① 参见[美]大卫·波德威尔:《香港电影的秘密:娱乐的艺术》,第202页,海南出版社2003年版。

② 有研究表明由于不同语言对于不同色彩的分类和描述方式会让使用不同语言的人对色彩性质的判断有所区别。参见[英]M·W·艾森克、M·T·基恩:《认知心理学》(第四版),第388~389页。



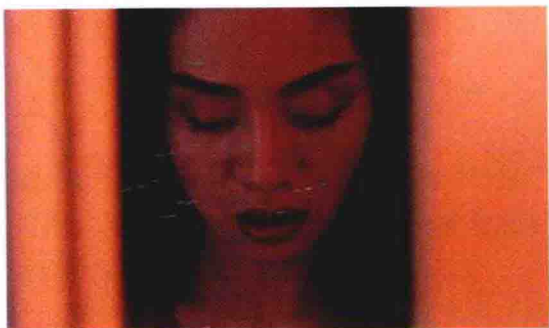
当哥哥向美君求婚时，画面的主色调是橙色



当小川死后，画面中的橙色只占据了一个角落，而绿色成为画面的主色调，光的明暗也强化了色彩的冲突



当美君离开时，画面以衣服的蓝色为主色调



当门打开后，不知道何处而来的橙色光……



……照亮了美君的面部，她的言不由衷和自我放逐的情绪得到了淋漓尽致的释放

思考题

(1) 在彩色电影中，不同时间的光的色彩一般是如何表现的？

(2) 在观看影片时，你有没有注意到某些人与其他人物服装颜色的差异？你觉得这样做的目

的是什么？与人物的性格有没有关系？

(3) 试着举出几个色彩在不同文化背景中表意差异的例子。

参考书目

[美]赫伯特·泽特爾:《图像 声音 运动》,赵森森译,北京广播学院出版社 2003 年版。

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森:《电影艺术:形式与风格》(插图第 8 版),曾伟桢译,后浪出版公司策划出版,世界图书出版公司 2008 年版。

[美]鲁道夫·阿恩海姆:《艺术与视知觉》,滕守尧、朱疆源译,中国社会科学出版社 1984

年版。

[美]卡洛琳·M·布鲁墨:《视觉原理》,张功铃译,北京大学出版社 1987 年版。

[英]M·W·艾森克、M·T·基恩:《认知心理学》(第四版),高定国、肖晓云译,华东师范大学出版社 2004 年版。

Bruce Block, *The Visual Story: Seeing the Structure of Film, TV and New Media*, Focal Press, 2001.

第3章

画面

当我们沉浸在电影之中时，我们既看到了现实本身，又看到了在电影中所体现的“幻想”的优势。当我们再对这个经典话题进行深入探讨之时，便会发现，电影已经成为观察与展示现实的一扇神奇的窗口，那扇窗口连接的是来自生活的现象与来自梦想的影像。

一开始，我们认为记录客观现实的照片是不会说谎的，甚至在很多需要用真相来说话的场合中，比如法庭，它成为最有说服力、最重要的依据，因为我们坚信照相机的记录特性。在这样的情况下，在照相术基础上发展起来的电影摄影，自然而然地成为活的记录画面，让人觉得影像中的世界就是一个真实的世界。然而，事实却是，即便是纯纪录性的画面也会给人一种假象，因为画面的构图、角度等各个方面都潜藏着创作者个人的观点，无时无刻不在表露着“创作主体”的想法，这种再现与表现的双重魅惑性自然引起观众的思维和想象，并在创作者与观赏者的共同参与下，创造光影的价值。

所以说，电影是一个有趣的矛盾体，电影说的往往是现实，在描绘和展示现实过程中，并不改变现实本身，而是建立了一个新的影像世界。这个影像世界不存在于现实当中，却生动地记录了我们所在的现实世界。

电影画面与以往的摄影画面截然不同，摄影画面讲究以单帧的方式讲故事，在纷繁的生活中抓取最摄人心魄的刹那，留下永恒的、停滞的瞬间之美。而电影画面则讲究通过连续性的画面来讲述故事，除了对单一画面关注之外，更重要的是通过前后画面的衔接来表达情节，留下的是时间绵延的运动之美。

在制作一部影片的时候，导演根据剧本内容和项目的前期创意及未来的影片构思，与摄影师一起通过观察镜头来制作每一个即将呈现于银幕的影像，他们往往根据自己的艺术理念进行每一个场面的处理和每一个镜头的概念设计。这时，这些艺术家们的眼睛就成了最敏锐的镜头，也成了镜头语境中最初的创作者和观赏者。

电影是形象的艺术，这是老生常谈的话题。对于观众来说，一部影片能够引人注目的关

键,除了出色的创意和故事之外,还有镜头语言的丰富性。有时候人们可能不记得某部影片的剧情,却可能对其中的某个镜头印象深刻,念念不忘。1997年奥斯卡获奖影片《泰坦尼克号》中,经典的男女角色在船头作飞翔状的镜头成为风靡世界各地、大家争相模仿的摄影构图范本;而《黄土地》中一望无垠的黄土高原则构成了人们对那片雄浑的西北热土最直观形象的体验和想象。

事实上,从电影诞生之初,对影像满怀好奇的艺术家们就对镜头内的表达方式产生了浓厚的兴趣。1895年,卢米埃尔兄弟最著名的早期作品《工厂大门》《火车进站》就完全是早期关注镜头表达的代表之作。拍摄《工厂大门》的摄影机镜头并非处于大门的中心点,而是处于偏离位置,角色从门内鱼贯而出显得真实自然。在《火车进站》画面的机位设计中,卢米埃尔兄弟仍然没有遵循以往剧场表演观赏的特有惯例,把摄影机摆放在与月台垂直角度的位置上,而是聪明地把摄影机架在铁轨的斜角之处。这样设计的优势在于,进站的火车从斜角度驶入,增加了画面构图的活泼性;同时,当停驶的火车在等待上车的乘客之时,银幕前的观众不会由于只看到乘客的背影而造成不满足感,观众甚至可以看到,从车厢上下乘客之间的细微表情变化,观众与角色之间的距离感拉近。另外,人与人之间的间隙也增加了镜头中空间的层次。卢米埃尔之后拍摄的另一部影片《婴儿的午餐》,他们选择了中景的方式,而非早期电影常用的全景摄影。银幕上角色的表情细腻生动,仅34秒的篇幅就让观众很快记住了这幸福的一家子。这三部早期的影片虽短,且仅仅由一个镜头构成整部影片,却从一个方面体现出画面设计在影片制作和观赏过程中的重要性。

摄影机是一部冷静而理性的机器,它不可能凭空创造出镜头前的物体和环境。摄影机所记录下的都是以物质形态存在的物体。尽管动画艺术出现之后,创作者能够以一种前所未有的状态勾画一个个原创的有生命力的想象的世界,但它不是像小说那样,通过文字作用于读者脑海勾连起联想,而仍然是直观呈现,用镜头来说故事。所以,镜头内的内容显得格外重要。雅克·奥蒙(Jacques Aumont)在《电影导演论电影》中这样说道:“有时,电影以现实世界为参照物,它继绘画之后并且和绘画一起寻求表现现实的方法;有时,电影投向不可见的世界,希望通过影像来表现超越可见现实的东西。”

在中国传统的京剧艺术中,常常讲究一种“亮相”的手法,即演员在出场时,通过肢体的表演停顿来让台下的观众对角色有一个最初的印象和判断。从镜头前的原生态到表现物恰恰需要的是造型的设计,正如京剧亮相所营造的刻意气氛,这一步骤也是把银幕前的观众带入假定空间,让观众理解认同角色的关键过程。

3.1 电影画面的基本元素

人类自步入文明社会以来,通过在岩石和墙壁上各种形式图像的描绘和记载,不断地显示出自身潜意识中企图表达物体动作和时间过程的欲望。例如,西班牙阿尔塔米拉洞穴内旧石器时代的壁画野牛奔跑分析图,就是早期的人类试图用笔(或石块)捕捉凝结动作的原始

现象（见右图）。

随着绘画艺术愈加成熟地记录和表现现实，人们对绘画投入极大的热情和创作实践，为几千年之后相继问世的摄影和电影艺术提供了翔实而科学的参照依据。如我们在影片《香水》中看到的法官们商谈的场面，所借鉴的正是古典油画的构图方式；《教父》中的城市场景，则借鉴插画的图景中阴影布局的表现方式。



西班牙阿尔塔米拉洞穴内的野牛壁画

与以往绘画不同的是，电影画面的规格要相对单一得多。绘画由于创作材质——边框的多变，如长方形、圆形、三角形等，带来创作形式的多样丰富。但电影的主要材质——胶片的拍摄和放映特点对画面规格的要求相对固定和严格。

一般来说，目前大多数的影片以宽高比为 1.85 : 1 和 2.35 : 1 的宽银幕方式拍摄，有限的边框选择促使摄影师只能在特定的矩形边框内完成画面的设计。所以，有人会说“画家以画面适应构图，而电影导演和摄影师则是以构图适应画面”。构图永远在电影创作者的影像中占有至关重要的地位。

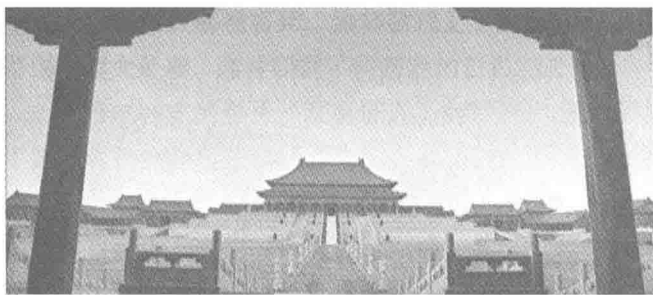
3.1.1 构图

构图一词的英文为 composition，是造型艺术的一个术语。构图可以理解为艺术家为了表现一定的思想、意境、情感，在一定的空间范围内，运用审美的心理形象、符号的位置关系，组成有说服力的艺术整体。

在中国画论当中，“章法”“布局”等特定的称谓指的都是构图。其中“布局”这个提法与“构图”的意思最为接近，“布局”的“局”泛指一定范围内的一个整体，“布”就是对这个整体的安排、布置。因此，构图必须要从整个局面出发，最终也是企求达到整个局面符合表达意图的协调统一。

概括来说，构图涉及创作者个人的思想和情感，只不过这一点很少被人们明确地认识到，人们更乐意接受说构图是一种无意识的、无理性的习惯成自然。因为人们也说不清当初凝视一幅画卷时，为什么中央的位置最先吸引了他们的注意力；为什么自己在给朋友拍照时，为了突出形象，一边取景一边会通过不断地做出“靠左边点，靠右边点”的手势，来提醒对象靠近镜框的中央。恰恰就是这样的自发行为明白无误地传递出，构图观念在人们潜意识中根深蒂固。

今天，当我们有幸能提起摄影机，进行艺术创作的时候，代价昂贵的每一帧画面应该不再只是“经验”之谈或感性的选择，而要明确地告诉观众必须这样构图的理由。



《投名状》电影画面。视觉中心居中，充满稳固感

视觉中心

在常规绘画的构图中，几何中心和视觉中心的概念一再被提及。矩形的几何中心居于画面的中央，以画面对角线的中心点或者对边中线的交叉点作为标准，这个对称点所起到的是一种强化的作用，均衡的形式感较强，人们总会格外关注

中央的物体形象，中央也是在现实生活中使用频率最高的构图区域（见左上图）。

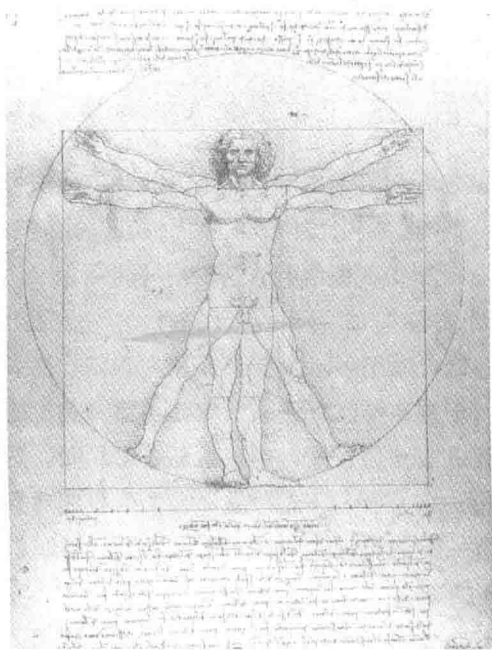
但千百年一如既往的固定模式总会让人产生审美疲劳，觉得画面呆板而缺乏生气。于是，很多的导演为了追求画面的活泼感，会把希望着重突出的物体置于略偏离中心点的位置，兼顾突出庄重和形式上的变通。

视觉中心并不一定是画面的中央，而是视觉上最有情趣的区域，或者也可称之为趣味中心。如果画面也似剧本般有开端、发展、高潮、结局的节奏感的话，那么视觉中心就是节奏变化最强的部位，是一幅画面的高潮。

画面通常由主体、陪体、环境（分前景和背景）和空白组成。画面的布局就是研究如何使各种画面成分占有合理的位置，同时使之有主有次，相互关联地构成一个整体。其中主体是指画面的主要对象，是画面内容和结构的重心。其他景物都围绕它来配置。为了把主体形象安排在画面的优势区，构图的过程中需要了解确立的原则。黄金分割率是构成这块区域

的一个源远流长的确立原则。所谓的黄金分割率诞生于古埃及时期，当初是一个关于建筑的基本比例，人们将一条线按照某种方式分成长短两段，当长的一段和整条线的比率与短的一段和长的一段的比率相等，且都为 $1:1.618$ 的时候，这座建筑在视觉上最具有平衡感和美感。

“维特鲁威人”是达·芬奇以比例最精准的男性为蓝本所作的素描，这种“完美比例”即数学上所谓的“黄金分割”。他认为“人体中自然的中心点是肚脐。因为如果人把手脚张开，作仰卧姿势，然后以他的肚脐为中心用圆规画出一个圆，那么他的手指和脚趾就会与圆周接触。不仅可以在人体中这样地画出圆形，而且可以在人体中画出方形。即如果由脚底量到头顶，并把这一量度移到张开的两手，那么就会发现高和宽相等，恰似平面上用直尺确定方形一样。”（见左图）



“维特鲁威人”所呈现的黄金分割比例

自文艺复兴以后,西方艺术几乎无一例外地把黄金分割率作为形成艺术之美的重要原则。达维特的《萨平妇女》和米勒的《拾穗》的构图,都是按照黄金分割率严格安排的,米罗的维纳斯、大卫以及太阳神阿波罗的塑像,他们的下肢与身高之比也都近乎 $1:1.618$ (最完美的人体比例,即下肢与身高之比为 0.618)。中国古代画论中所说“丈山尺树,寸马分人”讲了山水画中山、树、马、人的大致比例,其实也是根据黄金分割而来。画面中黄金分割率带来神奇的科学之美,同时黄金分割点也成为画面创作中产生丰富表现力和视觉冲击力的重要区域。黄金分割律在构图中也被用来划分画面和安排视觉中心点。比如在委拉斯开兹的《崇拜耶稣》中小耶稣的头部正好处在黄金分割线的一个交叉点上。

当然,黄金分割法只是一般的构图方法,而不是绝对的构图规则。

此外,中国传统的九宫图(也称井字图)所确定的中央区域虽与黄金分割率略有不同,却也有异曲同工之妙。

非对称的均衡

就人们长期以来的观赏习惯来说,观众的视线总是会从画面的左侧往右侧移动,从下方往上方移动。这样的情况下,导演为了达到画面的均衡,往往会有意识地使画面的左侧和下方分布的分量更厚重些,以达到画面的平衡。相反,则很容易造成明显的右重左轻、头重脚轻的失衡感。

均衡并不意味着对称或是物象重量上的等衡,而是纯心理感觉上的一种均衡,并根据人们在生活中重要性、关系密切程度和导演的创作理念确定。影片《第七封印》便运用非对称的构图揭示了人物之间的微妙权力关系(见右下图)。其他的范例还包括:《末代皇帝》中,左边人数上占多数的代表着皇权的群体与蕴含家的概念的单个保姆形成了一种左右的对峙;《虎胆龙威》表现迈克·克莱恩与匪帮头目对峙的关系,利用了斜线构图的不稳定感。

镜头画面内的信息含量往往是惊人的:角色、环境、道具,等等细节。当导演刻意地强调或试图通过某一方面达到隐喻的目的时,他往往会把这些关键的、需要观众格外注意的信息放置在几何中心或者视觉中心的版块或基点上,充分调动起观众的注意力,达到支配观众视线、突出叙事的目的。而画面底部和顶部、左侧和右侧的边缘线则常成为观众所忽视的区域,除非导演故意制造危机或者隐喻,否则处于这些区域的角色常显得软弱而无足轻重。在黑泽明的《七武士》中,导演为了表现农民地位的微不



《第七封印》中,看似人物关系均衡,但却又隐藏着明显的不安——地平线微微倾斜,骑士头顶乌云密布,略低于死神



《七武士》的构图中，农民的地位甚至不如空间中的地面，边缘化的处理让人对他们的命运唏嘘

上方的地平线则产生纵深感，宏观掌控效果较强；居中的地平线往往造成割裂画面、天压地的呆板感觉，故往往不是创作者的首要选择。如果不是特别需要突出地强调，地平线常规的处理是让它位于远远高于画面中部的位置，即天空占三分之一、地面占三分之二的比例，这样的处理源于人们的审美习惯，轻松的画面容易让人产生一种愉悦和惬意。

作为电影摄影色彩与构图实践方面的佼佼者，中国电影导演张艺谋曾经在接受《三联生活周刊》的采访中提到，他写过一篇《就拍这块土》的文章，文章针对他自己的摄影作品《黄土地》表达了他的艺术观点：“讲张力也罢，讲信息也罢，其实就是注重视觉的表现性，……挑选冬季拍摄，排除绿色，突出黄色，用高地平线的构图法，使大块黄土地占据画面主面积。”在《黄土地》549个镜头中，就有20多个黄土地、黄河的空镜头。《黄土地》中，我们发现无边无际的隐忍中展现出一种雄厚，一种生命的激昂张力。在《黄土地》的摄影阐述中他是如此解释他在电影中一以贯之的视觉追求：“我要表现天之高远，地之深厚……设色取浓郁，不取清淡……构图取单纯，不取繁复……”

构图的基本结构形式要求极端的简约，通常概括为近似的几何形，如三角形、S形、圆形（见下图）。埃及金字塔形状的三角形给人以厚重、坚实、稳定的感觉，构图原则的确立促使导演在进行画面构图时，有意识地进行谋篇布局。例如以构图来展开人物关系，包括二人二元

足道，故意将他们安排在角落的不稳定处（见左图）。

线条与几何形构架

在外景的拍摄中，画面中显现或隐含的地平线的存在方式常具有烘托主体、加强视觉冲击力或者平衡画面的作用。

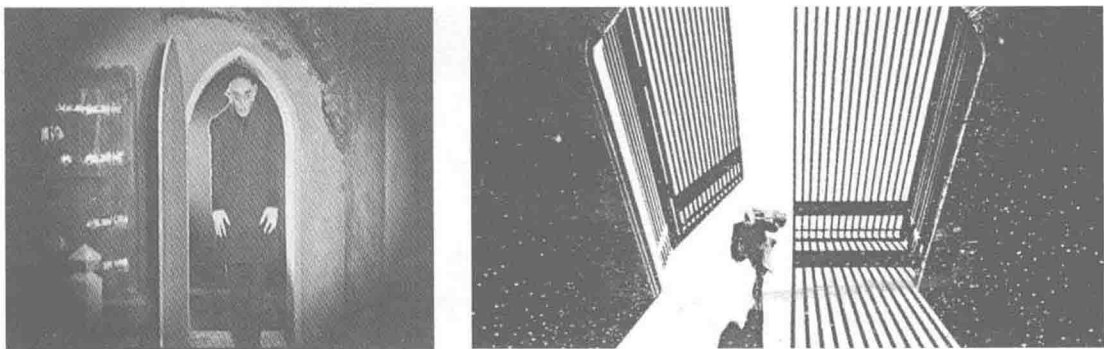
不同的地平线位置产生的效果和意境是截然不同的。一般来说，我们看到最多的是处于画面下方的地平线，这样的构图可以产生辽阔感，主观视觉效果较强；而处于画面



《投名状》的圆形构图带来的循环感



《海上钢琴师》的圆形构图，恰如少女不禁撩拨起通往主人公心灵之门的琴弦



从《诺斯费拉图》（左）到《罪恶之城》（右）的表现主义风格构图

的平衡构图，通过左右人物占画面的比例表现强弱势关系对比，三人不稳定的微妙戏剧变化，小分队抵抗大军团的剑拔弩张，等等。

万物有立就有破，当一切都已经成千篇一律之后，总是会有新的挑战。有时候，导演为了追求失重感和迷乱性，故意地打破画面构图的均衡和传统，营造一种新的氛围。

著名导演罗伯特·罗德里格兹导演的美国影片《罪恶之城》大胆采用了“表现主义”方式创新电影构图。“表现主义”本是20世纪初的一个文艺流派，其艺术追求是通过夸张奇特的形式和极度变形失真的形象来表现创作者内心的强烈情绪。表现主义和电影很早就结缘了，尤其是德国导演维内的《卡里加里博士的小屋》和导演茂瑙的《诺斯费拉图》等片，大量运用了表现主义的布景道具等手法，把表现主义中尖耸的哥特式风格、阴郁的令人毛骨悚然的气质发挥得淋漓尽致。电影中的表现主义构图的突破性在于，通过变形夸张、极具主观色彩的画面构图，来表现导演所要传达的意旨和艺术风格。（见上图）

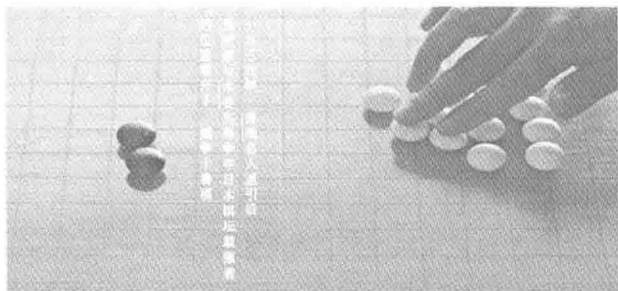
留白

在中国的传统绘画论中有一个提法，“疏可走马，密不透风”，讲究的是留白的创作手法，在重峦叠嶂或者河涧深处，故意留出白色的区域，造成一种意境。在疏密的布局上走点极端，以强化观众的某种感受，创造自己的风格。

空白的留舍及空白处与实处的比例变化，的确是一种创造性地进行画面布局的重要手段。在现代艺术创作中，与古代的文人墨客那样追求清幽和雅致不同的是，创作者设计这种非实体的对象往往是为了造成一种悬念和一触即发的紧张感。

在电影构图中，摄影画面上除了看得见的实体对象之外，还有一些空白部分，它们由单一色调的背景所组成，形成实体对象之间的空隙。空白虽然不是实体的对象，但在画面上同样是不可缺少的组成部分，它是沟通画面上各对象之间的联系，组织它们之间相互关系的纽带。

首先，画面上留有一定的空白是突出主体的需要，使主体醒目，具有视觉的冲击力；其次，空白还是画面上组织各个对象之间呼应关系的空间安排，能体现不同的呼应关系。在具体的创作中，当孤立的人物处于画面右侧的时候，观众常常会习惯性地对左侧的区域抱有期



《吴清源》中随处可见的留白构图凸显出导演在美术风格上的艺术追求

构图意图——尽量不把画面填得很满，着意留白，精心设计的构图不仅产生了美感，还产生了意境。由于《吴清源》的故事本身就是着重于表现主人公的内心世界，所以对这部影片来说，留白给影片增加了一种独特的韵味，形式与内容的和谐统一充分彰显出导演的创作意图。（见左上图）

所以说，留白在画面上的作用，如同标点符号在文章中的作用一样，能使画面章法清楚，段落分明，气脉通畅，还能帮助作者表达感情色彩。在这个方面，希区柯克可谓深谙此道的高手，他的多部影片之中都体现出留白在营造角色由于身处危机而险象环生的紧张气氛中的作用。

封闭式构图与开放式构图

与人的眼睛看到的画面相比，电影由于银幕的限制，只能在这块长方形的幕布上展现画面，所以从很早的时候开始，人们就不断地为影像中的画框限制展开争论，争论的焦点在于，画框内的画面究竟是应该表现一个严格意义上的封闭空间，还是仅仅是广袤现实中攫取的环境片段，并暗示着银幕外环境的存在。而这一点，归结起来就是构图中的封闭式构图与开放式构图问题。

众所周知，在影视摄影中有两种不同的构图观念：封闭式构图与开放式构图。用框架去截取生活中的形象，并运用空间角度、光线、镜头等手段重新组合框架内部的新秩序时，我们就把这种构图方式称为封闭式构图。封闭式构图源于绘画，一幅成功的画需要有完整性、均衡性，而且所表现的内容只限于画面之内。在一个有限的框架之内，追求的是画面内部的统一、完整、和谐、均衡等视觉效果。

大卫·波德维尔在提到经典好莱坞电影时，曾提到这样的规则：“银幕的中心地带近似于‘T’字形：银幕上方的三分之一和中心垂直的三分之一构成镜头构图的‘中心’。这个中心决定着远景、中景、特写的构图，而且，群像戏也是如此构图。经典时期的电影制作人对于把人物（物体）置于画框边缘是比较忌讳的，而正面安置的处于画框边缘的人物或道具，无论多么无足轻重，也极少给垂直的边框切去。”

《一代宗师》的摄影，与以往的王家卫电影中杜可风的摄影风格不同，摄影师菲利普·勒索（Philippe Le Sourd）给影片带来了更多经典好莱坞摄影封闭式构图。片中对于人物肖像的处理大量采用井字形构图方式，将人物或者面部集中在画面的三分之一处，他们的脸冲着画面，

期待有人或有物进入来填补空白，达到画面平衡。在恐怖电影的构图中，空白则呈现出一种未知的张力，导演故意在主人公的前方区域留出一片空间，在这片空间中莫名的，或许是无形的恐惧总是时时刻刻揪着观众敏感的视觉神经。

在田壮壮导演的新片《吴清源》中，影片的构图可以清晰地展现出导演的



《一代宗师》的摄影视觉中心突出，再配合丰富而华丽的布光，充满了油画质感

身后通过留白及虚焦配合景深效果，注重突出人物角色的主体性位置。该摄影构图方式给影片所展现的中国武林及风云人物增添了更浓郁的仪式感与庄重感。（见上图）

以封闭性的构图表现一个精心铺陈的环境是一种方式，这种方式营造一个自成一体的假定性的空间，讲求构图的规整和严密，将观众的注意力紧紧地锁定在画面内部，使其心无旁骛。但是，对于这样的画面构图而言，除非导演想故意地造成封闭画面内令人几乎窒息的气氛和效果，否则“出气口”的确立成为他需要在构图中同时考虑的元素。在《美国往事》一片中，少年罗伯特·德尼罗通过门锁洞偷窥女孩跳舞，仓库里屋顶亮得有些让人眩晕的自然之光使少女虽身处被偷窥的境遇，却丝毫没有压抑和不安全感。《阳光灿烂的日子》中同样采用了这样的构图思路。

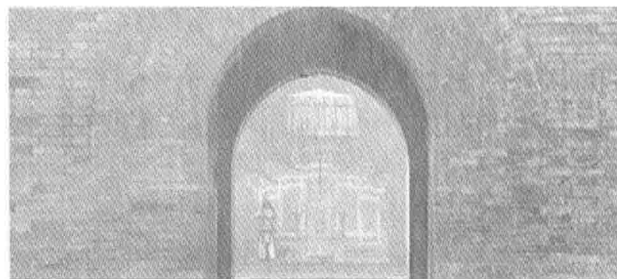
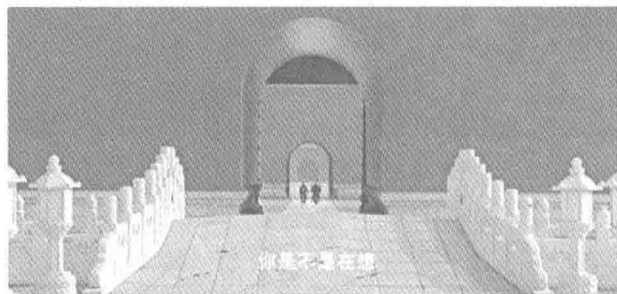
人们以往观看戏剧的经验中，角色总是会从舞台的一边走入，又从另一边走出，舞台外的现实空间与舞台上的表演空间都真实得让人从未怀疑两者的存在。在戏剧基础上发展起来的电影艺术，特别是电影特有的纪实性，更让人不得不意识到小小画框之外的大千世界，就算当某些时候某些演员离开画框之外，观众还是会想当然地认为他还在画框之外的某处。这种习惯性的经验让开放式的构图方式成为一种设计可能。

相对而言，开放式构图常常以浓缩性的线条或者角色物体造型来暗示画面外空间的存在，

以小见大，造成一种银幕内外的存在感或叙事场面的壮观性。开放式构图在安排画面上的形象元素时，着重于向画面外部的冲击力，强调画面内外之间的联系。

开放式构图的表现形式，首先是画面中人物视线和行为落点常常在画面之外，暗示与画外有着呼应和联系。其次是不讲究画面的均衡与严谨，让观众获得更大的想象空间。三是有意在画面周围留下被切割的不完整形象，被切掉的那一部分自然也就留下了悬念。四是显示出某种随意性，让各种构成因素有一种散乱而漫不经心的感觉。例如在战争场面中，塞满了人物群相的画框边缘中，人物通常不是完整的形体，缺失的肢体部分延伸至画面构图之外，促使画面内外产生无法割舍的粘连，鼓励观众的注意力自然而然地从画中延伸到现实的空间，在脑海中主动完成场面的大致形象。由此，观众由被动地接受转化为主动地思考，这是对观众的创造力、想象力和参与能力的充分信任。

在《花样年华》中，镜头不再像王家卫以前的作品那样晃来晃去，而是以固定镜头和平稳的移动镜头为主。看似简单缓慢的平移镜头不仅营造了一种慢条斯理的生活氛围，使人物故事如流水般徐徐展开，还有利于展现人物细节动作，也可以表现人物与环境之间的关系。



《投名状》中多次运用“门”这一视觉隐喻

比如当苏丽珍拿着一包烟出现在过道里的时候，镜头从她的手拍起，逐渐上移，展现出她曼妙的身姿，却始终不让观众看到她的脸。这种开放式的构图可以引起观众无限的想象力。

实际上，很难存在完全意义上的封闭式构图和开放式构图，这两种美学观点只是相对观念，并非绝对观念，并在今天的创作中依然并存且各成风格。

此外，在构图的过程中，我们经常在影片中看到一些带有暗示性的视觉载体，这些镜头画面中的道具成为构图中重要的视觉符号传达。

比如带有多义性的“门”在电影画面中就构成了丰富的语境表达（见左图）。“心灵之门”“封闭之门”“禁忌之门”等等都可以在画面中找到对应。打开的门对于屋内的人来说体现着出口，又或者预示着隐隐的不安；对于屋外的人来说则代表着通道，代表着偷窥与入侵，又或者是对人物内心的长驱直入。在《杀手里昂》一片

中,那扇通往生命之门以神奇之光和中规布局给人以强烈的视觉冲击,构图与叙事相互映衬,相得益彰。

人类审视自我的天性,促使镜子成为生活中的必备,而从另一方面来说,现实中从来没有哪样工具能够如此清晰地让我们面对自己。于是,构图中的镜子成了拓展空间延伸,表现人物的常用工具之一。镜像中,角色二元反衬,观众所关注的不仅是角色本身,更是角色细腻的内心世界。再如《末代皇帝》中,溥仪自杀前的镜子,折射和隐喻了丰富的角色内心。此外,现实空间中的楼梯、哥特式的建筑、蜿蜒曲折的路径等都成为构图中含义异常丰富的线索。

3.1.2 镜头

从广义的角度来讲,电影画面构图的基本元素分为两大类:镜头和造型。电影画面主要是通过摄像机的镜头拍摄记录下来的,因而镜头的运用对画面有着直接影响;而对于一幅特定的画面,通过形、光、色等空间元素来表现人、景、物,塑造视觉形象,则是画面造型的工作。

电影镜头中所呈现的画面主要来自摄影机的取景。取景是指导演在拍摄中取用哪部分视觉元素来构成画面,舍弃哪些部分,摄像机处于什么位置,取什么样的角度拍摄。

在通常情况下,导演及摄影师在取景过程中需要考虑的因素包括:决定镜头是对准所有的人物,还是对准其中的几个;用全景、中景,还是近景;仰摄、俯摄还是平摄的等等。由此可见,取景的过程既含有技术的成分,又含有艺术的成分。

在技术上,一方面需要保证所摄画面的完整与清晰,让观众一目了然地理解主体以及画面中的信息;另一方面镜头的运动要“平、稳、匀、准”,让观众在适宜的观察中接受画面内容。在艺术上要根据内容的需要来选择视点,确立机位、视距、角度、景别,这些对影片能否成功地创造视觉空间至关重要。

景 别

(1) 关于景别

景别的概念与摄影机距被摄体的距离有很大的关系。在同一距离拍摄不同物体的时候,物体形体大小的差异也会造成不同的景别,例如拍摄三米远的人和非洲象就可能得到人的全景和非洲象的局部特写。因此在判断其景别时,角色和物体出现在画面中的比例成为最基本的判断和决定因素。

一般来说,电影中的景别大致被分为五种。

远景镜头:角色大概占画面的一半到四分之三的高度。这种镜头呈现一种绘画性的构图,重写意抒情,美国好莱坞影片常以远景构图开场,交代影片发生的时代背景,因此也常被称为建构镜头。相对于以下将提及的镜头,远景镜头的表现重点在于环境的独立性,或者角色在环境中的依存性,或者隐含深意的心理情绪的外化。

《黄土地》《七武士》《指环王》等片都是通过远景镜头表现非凡气势的例子。另外在《巴顿将军》一片中，巴顿在俱乐部聚会上胡言乱语，为了表现他当时的愤怒和无助，导演出人意料地采用了远景镜头来表现巴顿的心境，而没有选择近景或者更近的特写。走廊中，巴顿的身影被拉得很长很小，几近被淹没在这个深邃空洞的环境空间中。

意大利导演安东尼奥尼曾经说过，“没有我的环境就没有我的人物”，环境是一切的根本。他所强调的环境成了塑造角色和气氛最重要的道具。

全景镜头：角色占据画面的整个高度，人物取代环境而成为表现主体，环境成为一种造型的补充和背景展示，两者处于一种平衡态势，既有角色形体动作的完整，又清楚展现角色与环境的关系。在波兰斯基的《苦月亮》当中，甲板上的画面基本都采用全景的方式，流露出一丝孤独和诗意。

中景镜头：角色大半身，即膝盖以上的部分都处于画面中，人们说的“膝上髁下”镜头指的就是这种取景方式。中景构图中，环境处于焦点之外，空间感较弱，但人物上半身的肢体表演清晰，情绪感染力更强，是表现人与人之间关系运用最多的叙事镜头。

近景镜头：又称为“肖像画面”或“肖像景别”，角色胸部以上的部分占画面面积的一半以上，环境虚态更明显，人物面部表情、头部形态成为画面的主导和主要内容。角色的传情达意、对事件的反应都集中在角色脸部。

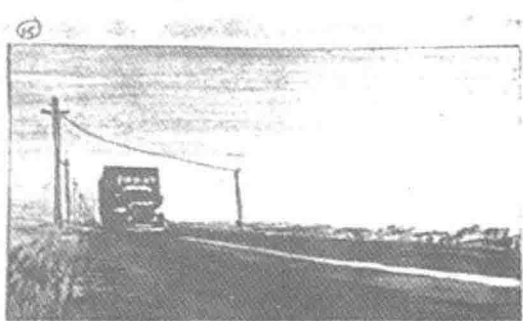
特写镜头：角色肩膀以上的头像或者某些物体、动作细节占据了几乎整个画面，环境和背景完全淡化。画面强调造型渗透力，或者某种心理暗示。凝思的眼神、微翘的嘴角、颤抖的手指……局部成为绝对意义上的主角，也成为揭示人物丰富内心世界的最直观信息。当镜头中出现桌下的炸药包、掺着毒药的琥珀色红酒、布袋中的钻石等——这些被放大的局部成为镜头的全部中心时，所有的观众都可以从中读解出某些玄机。

事实上，除了这样的粗略划分之外，还可以增加大远景、大全景、中近景、大特写四个景别，合计九个景别。但是各种分类也只是在程度上有差别，并没有放之四海皆准的标准。例如大远景和远景之间，大全景和全景之间，并没有精确的分界点和明确分野。然而这样的分类还是需要的。这不仅体现在导演与其他工作人员分工合作时的台本要求，同时景别的确定、在全片镜头中所占的比例也将极大地影响影片的造型、构图、节奏、运动及风格。从影片镜头数的分析来看，特写镜头运用较少，中景、近景镜头最多。风格上，全景镜头多，则影片较写意；近景镜头多，则影片较写实。

（2）景别与距离观念

另外，景别的差异虽然在于摄影机与被摄物体的距离，但其实这种距离更多源于人的内心，源于审美习惯的沉淀和长久以来形成的心理模式。

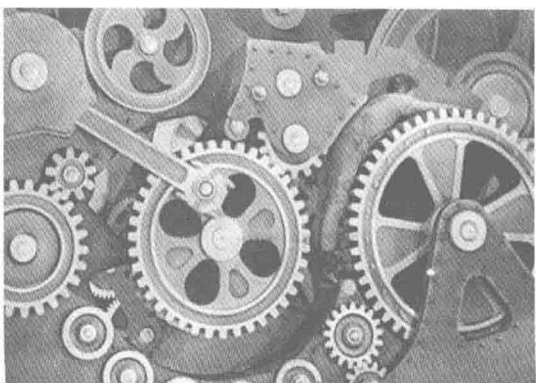
美国的路易斯·贾内梯教授曾经在他所著的《认识电影》一书中说道：“在现实生活中，显然每个人都得遵守某些空间距离，但在电影中，这种距离观念也被用于描述镜头与被摄物的关系。虽然镜头不一定按以上距离呆板规划，但其距离远近是会暗示心理效果的。导演要用哪种镜头来传达意念有许多选择，而关键在不同的距离关系的影响（虽然通常都是不自觉



希区柯克在《西北偏北》中充分运用多种景别烘托气氛，看似平静的画面，却制造出一种令人不安的悬念

的)。每种距离关系都有最合适的镜位。例如：‘亲密距离’比较接近特写和大特写；‘个人距离’约是中近景；‘社会距离’约在中景和全景距离内，而‘公众距离’则在远景和大远景内。摄影机的镜头代替了我们的眼睛，镜位的远近也限定了我们与被摄物间的关系。特写通常是亲密关系，使我们关心、认同被访者。如果被访者是个恶人，再对他用特写，他似乎便侵犯到我们的亲密距离，使我们生出憎恶情绪。摄影机离被摄物愈远，我们观众的态度就愈中立。尤其是公众距离，总会引起某种疏离感。相反的，越接近一个角色，情绪感染力越不同。”

常有人说“距离产生美”“沙漠是性感的”，这种心理正是源于对这一自然景观绵延凹凸线条的全景式的观瞻，如果眼睛或摄影机凑近沙漠细部，则所见仅仅是物质状的沙子，性



《摩登时代》中特写（左）与全景（右）的运用，充分地体现了卓别林的理念

感的概念更是无从提及。

而“万绿丛中一点红”的视觉效果也是基于全景带来的心理效应，离开了全景的“万绿”，那“一点红”再娇艳也只是单调的色调，仅此而已。同时，物距的远近与人们关系间的亲疏奇妙地画上了等号。超然的、置身事外的“只可远观不可亵玩”的远景模式，远远不及身边触手可及的一张陈年旧照片动人心弦。人与人、人与物的距离，因逐渐远离而使情感淡然和消解，也会随着一点一滴的凑近和放大，而使情感愈加强烈。

美国喜剧大师卓别林曾有名言“拍喜剧片用全景，拍悲剧片用特写”，就是对心理和景别关系最有力的诠释。在他的影片中，给观众带来爽朗笑声的喜剧感皆源于全景式的肢体表演技巧，而能让所有观众都屏息凝神、泪眼婆娑的，却往往都是那些银幕上细腻而丰富的演员表情，是那些深入人们内心的近景和特写画面。（见上图）

角 度

镜头的拍摄角度会对构图产生影响。

（1）关于角度

长期以来，创作者的艺术理念和观赏者的审美习惯使角度设计变得有章可循。镜头的角度一般分为三种类型，即平视镜头、俯视镜头和仰视镜头。

平视角度：摄影机处于与人眼等高的位置，画面中地平线居中且与画框的竖边缘线成垂直关系，有厚度的物体呈现扁平化，前后景物重叠，空间透视层次不足。从表现特点来看，由于平视的画面符合人眼的正常观看效果，所以观感上较为平稳和平淡，表现意味的内涵较少。但是，恰恰是这样的一种取景角度成为日本导演小津安二郎个人风格的独特标志，他擅长对镜头语境中的空间进行精心布局，并把机位调整到接近地面的位置来进行拍摄，表现世俗中的人物及普通生活，传达一种平和气韵，从而带来一种深富感染力的魅力（见下页左上图）。

俯视角度：摄影机处于人眼视线的上方，“往下看”是其形象通俗的解释，画面中的地平线处于上方，或者营造出让地平线位于画框上方边缘线之外的视觉效果。景物层次分明，



《早春》画面。平视的角度，生活恬淡而平静



《父辈的旗帜》中仰视角度表达英雄式的颂扬

具有压缩感，宏观场面的声势和壮阔是选择俯视角度的主要原因。另外，由于“往下看”这种缺乏自信表现的心理学习惯，让人自然而然地产生卑微感，因而当角色处于被俯视的境遇，且尤其是居于画面中的边缘角落时，观众明显地会感受到角色的羸弱及孤立无助。

仰视角度：摄影机处于人眼视线的下方，如同生活中人们抬起眼帘观察景物一样，这时候的地平线处于画面的下方或者下方边缘线之外。前景形象几乎遮挡背景，向上的张力使镜头中的景物高大而神秘，观众对角色油然而生一种敬畏感（见右上图）。通过对角度的控制和选择来表现角色的身份和立场，在中国“文革”时期的样板戏中，运用得较为普遍，且宣教意味浓郁。

在很多的影片中，导演往往借助仰视与俯视角度的综合运用来达到特殊的目的。如奥斯卡获奖动画短片《棋逢敌手》，讲述晚年孤独的老头一人扮演二人对弈的独自下棋的故事，创作者通过俯视和仰视的交织运用，来表现人物的强势与弱势对比和人物关系的微妙逆转。在《阳光灿烂的日子》一片中，为了表现毛主席像的伟岸和鲜活，导演姜文以摇镜头开场转至仰视的角度，达到直观和独特的效果。

角度确实在表现空间的透视关系、人物的主观性及视觉形象方面起到了关键的作用，但是，应该说，由俯视与仰视所传达的渺小与崇高的信息并非绝对意义上的规定。有时候当仰视与斜向构图结合起来的时候，往往会造成一种危机感，特别是与光影结合创造的剪影效果，更令这种难以言传的恐怖感加强。

对于角度的特殊取舍，鲁道夫·阿恩海姆曾这样写道：“通过用不同寻常而且奇怪的角度来重现对象，艺术家强迫观众对它产生强烈的兴趣，而不仅仅是注意或接受。而被拍摄出来的事物有时不但更具真实性，而且更令人印象深刻。”^①

此外，单一被摄物体的角度选择也会造成不同的效果。摄影机的独特性给观众提供了一个“偷窥”的最佳位置，极大地满足了人们观看的欲望。想象下，自己正通过一个锁眼偷窥

① 转引自[美]大卫·波德维尔、克莉丝汀·汤普森：《电影艺术——形式与风格》，第230页，北京大学出版社2003年版。



《七武士》画面。主人公背向观众有点欲说还休的意味，激起观众好奇心

屋内发生的情形，从水平视线来看，你最愿意看到人物的哪个角度呢？答案当然是显而易见的，所有的人几乎都会选择人物的正面。就算我们从锁眼里看不见完整的形象，我们也会拼命地调整自己的角度去找到并试图读出人物的脸部表情。这个锁眼就相当于摄影机镜头前的画框，角色正面的形象当然能够让观众一目了然地知道眼前正在发生的事情，但是缺乏猜测的乐趣；人物半侧面或者四分之三侧面的角度，则更能让观众禁不住去打

量和揣摩角色的神情态度。这种角色与观众的疏离感，甚至是排斥感反而激起了观众的兴趣，让他们不自觉地参与和进入无意识的主观体验。当人物背面朝向我们的时候，我们所有的窥视特权被终止，我们无法获知角色的准确消息，他的身份和喜怒哀乐完全是一个谜（见左上图）。而角色也恰恰因为无视或者不知道偷窥者的存在，使结果变得有趣而有无限可能。希区柯克的炸弹理论——“是否让观众知道炸弹的存在会造成不同的心理体验”——在这里同样适用。同样的情形之下，让观众直接看到角色的脸部表情，还是让他们通过猜测和想象来获取情报，是截然不同的心理体验。但无论使用哪种角度，应该都是与影片的叙事和风格统一的。构思取景角度的乐趣在于，在如此多的选择中，导演究竟想使用哪一面来诱惑他的观众。

（2）角度与视点

关于电影中的角度和视点，我们有必要做一个区分。

一般来说，角度指的是模拟人视线的摄影机在空间中所处的位置，以什么样的高度、方向或距离来拍摄被摄物体，是一种纯客观的物理位置。而视点则与叙事有关，包含着银幕画面上暴露的信息量，如导演视点、观众视点、角色主观视点、第三者客观视点、摄影机视点等，是一种心理位置。应该说，电影画面同时综合交织着角度和视点的选择，但是对两者予以区分，在构图设计中分别对待，是具有现实意义的。

虽然摄影机可以在现实空间中寻找无数的拍摄点对事物进行捕捉，但是由于摄影机模仿的是人眼的视线，替代了观众的眼睛在进行情境体验，所以从生活经验和实际操作来说，摄影构图中的水平角度、仰视角度（向上看）和俯视角度（向下看）的角度选择与影片的叙事、风格、视点等关系紧密，即角度选择的目性成为摄影机机位的根据。

角度和视点概念上的差异性带来构图的侧重点不同。当摄影机的镜头不再只是客观冷静地默默充当第三者客观视点的时候，这双凝聚了角色心绪或导演深意的眼睛成了有生命特征的代言体，从而带有强烈的“他”看到或听到的“知觉主观性”，在画面的构图、角度或者色彩等多方面都表现出主观化色彩，故意在原有的现实画面之上添加人为的视觉元素。例如

前景为铁丝网的画面代表着牢狱内的主人公向外张望的视点画面，略仰的倾斜不稳的晃动画面代表着倒地大口喘息的士兵所见……有些构图设计甚至可能是夸张化的扭曲的世界。

应该说，正是基于镜头同时蕴含着视点和角度，电影画面才有了无限多样的组合而意境深远。

景 深

景深是镜头内部的构图。在景深概念中，影像画面越大，观众关注度越大的金科玉律被打破。随着镜头大小而变化的景深，成了形成影像根本冲击力的主要因素之一。

很多导演力求将摄影机的镜头想象成人的眼睛，事实上两者确实异曲同工，摄影机出现时模拟的对象也恰恰是人的双眼。我们可以想象，当我们凝视一事物时，这个处于我们视觉焦点的事物，不论它是否处于我们眼睛的最近处，总要远远清晰于周围任何风景，而其他的风景虽然仍然居于视野之内，却是被忽略甚至是混沌的。景深的出现即源于这样的一种生活经验。

现在对于景深的解释有多种，李·R·波布克在《电影的元素》中指出，“镜头的景深通常是指在最终的银幕影像中体现出来其焦平面前后的清晰范围。”^①而理查德·麦特白在《好莱坞电影：1891年以来的美国电影工业发展史》中认为，“景深是一个用来描述一幅画面的聚焦范围大小的术语，它是由透镜的光孔大小来决定：光孔越小，景深越大，越需要有更多的光来帮助完成胶片的曝光。”^②

通过以上的概念分析，我们可以这样认为，景深与摄影镜头的角度或焦距的选择息息相关：镜头的角度越大，景深就越大；镜头焦距越长，景深就越小，反之亦然。焦距的长短直接决定了镜头的视野、景深和透视关系，使影像产生不同的视觉效果。

同时，为了更加清晰形象地叙述景深，有必要引入前景、中景、后景的概念对画面内部予以区分。事实上，对前后景的合理布局也是导演摄影中景深处理的重要功课之一。

按焦距的不同，可以把镜头分为标准（焦距）镜头、长焦镜头和短焦镜头三种。在创作中，标准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。短焦镜头（广角、鱼镜头）拍摄的画面被横向扩张，画面景深加大，前后景体积对比鲜明，可造成悠远的纵深感，在表现横向的场面时可以强化场面的宏伟，在拍摄纵向运动时可以增强运动的速度感。奥逊·威尔斯（Orson Welles）的经典电影《公民凯恩》（*Citizen Kane*）就以大量使用大广角镜头来强调剧中角色间物理和心理上的距离感而闻名。长焦镜头可以将远距离物象拉到近处，压缩纵深，使深度空间压缩为平面空间。“选择焦距的目的就是要配合你所拍摄的场景的感觉。你想通过大小、距离感和透视感来强调什么关系？你是要像场面调

① [美] 李·R·波布克：《电影的元素》，第77页，中国电影出版社1986年版。

② [澳] 理查德·麦特白：《好莱坞电影：1891年以来的美国电影工业发展史》，第297页，华夏出版社2005年版。



《阿甘正传》画面。大景深，前后景一样清晰，因为导演想让观众关注的不仅是阿甘，同时还有屋内的情况



《阮玲玉》画面。背景以平面布景，少纵深，表现老上海的怀旧气氛

度那样去调动观众注意力吗？”^①

一般来说，处于画面前景的事物总会最先夺人眼球，引起观众的注意。但是通过对景深的合理运用，这种先验性的判断逐渐被否定，有时候画面中的中景，甚至是后景成了表现的主角，关键在于导演究竟想让观众看什么。通过景深可以强制性地让观众注意某些东西，甚至是一些特殊微小的细节，同时阻止观众去注意另一些东西。这样的空间布局既让观众旁观，又让他们体会到主观介入的参与感（见左上图）。

相对于西方的绘画和摄影构图，东方传统美学的空间观念要“平坦精致”得多，历来绝大部分卷轴绘画均不在于刻意强调制造景深的效果，而是一种平板的空间设计，力图讲求一种诗情画意之感，与西方形成了一种大相径庭但各映其趣的透视空间。这种观念也进而影响了早期日本的电影创作，深受歌舞伎和浮世绘传统影响的早期电影作品，形成以平面绘画幕布为背景，结合舞台剧表演式的视觉特点。这个传统直到第二次世界大战日本战败之后，才逐渐有所改观。有时为了“一种怀旧式的美，或者出于某种技术实现难度不得已而为之，这种景别在有些片子当中还是有所运用。如1992年张曼玉饰演的《阮玲玉》一片中，旧上海的很多背景环境借用摄影或绘画布景完成，造成的效果犹如舞台，虽缺乏纵深，怀旧感伤之情却十分浓郁（见右上图）。

运动（动态构图）

单独研究电影动态构图的视觉问题时，我们就会发现，电影所表现的是一个运动的空间。当摄影机运动的时候，在它的画框里出现的情况是——原来的空间被排除在画框外，新的空间进入画框，画面在不断地变化。所以，在一定程度上，电影的构图问题，是画框内与画框外的空间变化的问题。

由于电影摄影画面与平面图像，包括绘画、漫画、静态摄影等，都是在固定的纵横边界

① [美] 琳恩·格罗斯、拉里·沃德：《拍电影：现代影像制作教程》，第80页，后浪出版公司策划出版，世界图书出版公司2007年版。

内完成设计任务，所以其在构图、角度、边界内外的关系和景别、空间距离等诸多方面均互为借鉴，唯独有一样是电影摄影画面所独有的，即摄影机镜头内外的运动性。运动的影像对画面的构图提出了更高的要求：除了静态的造型美之外，更需要在摄影机的运动和后期剪辑中表现出电影独特的“动态美”。这一特点使原本静止的画面可以产生全新的生命力。因此，动态构图成了摄影机的专属特权。当然这种独特优势也带来一项极具挑战性的任务，动态结构是一种综合了专业性和艺术积淀的创作。

当人们在观看电影时，画面内人物的活动和摄影机自身的运动，使沉浸于丰富剧情的观众很少意识到摄影机这一中介物的存在。人类眼球的自动调焦功能和转向功能是运动摄影合理存在的基础，人类适应了最初的影像内容后，会自然地跟随着画格的移动而习惯性地自我认定自己在调整视线，并自觉地采用或接近，或退后，或越过等多种方式锁定对象。相应的，动态构图的意思也即在画框——这一摄影机特殊的视野之内，通过角色的运动或者摄影机的运动改变事物的高度、距离、角度或者水平度。所以，对于动态构图来说，最关键的是处理景别变化、水平变化和角度变化。当然这些变化的实现，仰仗于角色主体及摄影机各自运动或同时运动。

运动镜头在影视拍摄中频繁使用，不仅可以用来描写人物、环境，叙述故事，而且可以创造节奏、风格、意蕴，是一种重要的艺术表现形式，是影视艺术审美创造的重要手段。

运动镜头包括推、拉、摇、移、跟五种基本形式。

推镜头：突出被摄物的细节，突出画面的中心，有意识和强制性地引导观众注意力，强化视觉的冲击效果。

拉镜头：表现被拍摄主体与周围环境之间的特殊关系，使观众被迫把拍摄主体与一定的参照环境结合起来观察和思考。

摇镜头：改变拍摄角度和拍摄对象，或者对拍摄对象进行追踪，具有更大的自由度和灵活性。

移镜头：扩展画面的空间容量，造成画面构图变化。当与物体同时运动时，由于背景的变化可以制造强烈的运动效果。

跟镜头：在运动中跟踪被拍摄的物体，使观众能够细致地观察在运动状态中被拍摄主体及其环境的变化。

主体的运动通常是角色根据叙事的需要，在画框内通过自身的活动改变构图，产生丰富变化；而摄影机的运动除了人们常提到的以推拉摇移这样的基本操作，实现水平、垂直、纵深运动之外，模拟人眼、镜头内部的变焦也成为其变化多端的方式之一。

事实上，无论哪种运动方式形成的银幕构图，都是一种主客观的综合。但相比之下，依赖主体运动形成的动态的构图较冷静旁观，而偏重摄影机运动的构图方式主观色彩就显得浓郁得多，观众的眼睛被导演的镜头牢牢控制，往往处于导演给什么看什么和不得不看的境地。所以，很多支持电影写实性质的评论者撰文批评摄影机的运动导致观众观影过程中的选择自主权被剥夺。

出于习惯性心理,运动的速度和节奏会让人产生相应的心理反应。摄影机迅速逼近角色,从全景到特写能强烈地增加戏剧的张力。构图中人物慢慢地远离摄影机,融入环境,则往往表现出浪漫或伤感的意境;镜头从高空缓慢地下降可制造气势恢宏的壮观场面;镜头的后拉或迅速180度反向转动暗示故事的重要信息……总之,构图的动态效果常常调节和控制着观众的情绪感受。另外从画框内移动的特点来看,横移的方式比纵向的移动速度更快。

摄影机一旦摆脱了固定的机位,就使原本僵化的画面变得活泼而灵动,影像空间也得以丰富和提升,这个技术上的成功使最初的电影创作者兴奋不已。尤其到了现在,越来越轻便的摄影设备不断涌现使动态构图变得越来越灵活。但是有必要记住的一点是,无论如何自由掌握手中的摄影机都必须是有目的性的,并非随意地摇头晃脑。

从通常的意义上来说,无论多高明的运动取景总是刻意的,并试图避免让观众意识到摄影机运动的存在;但在《女巫布莱尔》一片中,创作者有意打破了这样的陈规,通过运动取景努力表现摄影机存在,这在观念上是一次大胆而有意义的尝试。

那么,是不是在画面中,运动就一定比静止更能引人注目呢?答案当然并非绝对。有时候在活动影像中相对静止的角色更让人牵肠挂肚。这个手法在今天已经被越来越多的人认同。在《美国往事》一片中,罗伯特·德尼罗扮演的男主人公“面条”失意地徘徊于车站,打算离开,观众注意的焦点并不是车站周围总是在活跃的人,哪怕是偶然挡住“面条”的前景,观众真正揪心的是,处于构图中心形单影只的“面条”,他究竟在想什么。突发事件把他逼向了孤立的境地,此刻他会做什么?这种唏嘘不禁让观众对相对静止的“面条”的观察和关心要远远超出周围运动着的其他个体。中国古语“蝉噪林逾静,鸟鸣山更幽”所讲的是意境的反衬,却也生动地对应了动态构图中的动静关系。

分割画面

最后,有必要谈一下复格画面的特点,这种画面通常也被称为分割画面,即把一个较大的银幕画面分割成多种形状大小的画面,表现同时同地发生的情节线索。

这种手法通常在早期的电影中通电话的场景出现,例如1913年菲利普斯·斯莫利(Phillips Smalley)作品《悬念》(*Suspense*)。20世纪60年代之后,随着电影技术的不断发展,宽银幕的出现,人们又开始重新抬起了这种陈旧的表现手法,偶尔取代格里菲斯创造以来的经典的剪辑方式,来表现和制造悬疑紧张的气氛。

导演迈克·菲吉斯(Mike Figgis)的《时间密码》(*Timecode*, 2000)具有探索意味。九十分钟的影片一反常规,始终由分布在整个银幕上的四个画面掌握叙事,这四个画面分别代表着四条情节线索,并且都是九十分钟的长镜头。线索之间互相补充叙事,替代了以往影片中常常采用的蒙太奇的叙事手段,表现出电影人不断突破电影形式的渴望。(见下页图)

此外,令人印象深刻的美国电视连续剧《24小时》,也常常以分割画面的方式,展现多情节线的平行发展,使叙事紧凑,烘托危机气氛。

就单一的小画框内部的构图设计而言,其创作方式与普遍性的构图原理是一致的,只不



《时间密码》通过4音轨、4画面、4机位、4场地震、4个长镜头齐步走的方式阐释影片主题

过就银幕规格而言，同一画面中不同大小的画框往往对观众的注意力产生影响。通过对形状大小的控制来重点吸引观众的注意力，或者均衡分布画框大小让观众在各个情节影像中跳入跳出，成为复格画面设计需要考虑的因素。

3.2 写实主义电影和技术主义电影的两大传统

美国和法国几乎同时发明了电影，而两者却从早期的影像选材开始即体现出未来截然不同的发展方向：爱迪生公司的第一批影片是杂耍表演，卢米埃尔兄弟拍摄的第一批影片则是以“火车站”“工厂大门”为场景的日常生活。最初的选择无意中成就了电影史中光荣的两大传统，两个传统在具体的拍摄手法和美学观点上渐行渐远。

世界电影史论书中对此均有详细记载，这里将不再赘述，本节将着重探讨这两大传统在电影画面创作中的差异性。

3.2.1 写实主义传统

照相术出现之后，其简单机械的复制方式所达到的对现实甚至细节的再现能力要远远超过传统绘画艺术所能达到的水平，由此，法国画家保罗·德拉罗什（Paul Delaroche）曾一度宣称“从今天起，绘画已经死亡了”。

在这样的观念催生之下的电影，自然而然地与人们再现生活的猎奇心理紧紧地联系在一起。固定机位，画面的单一透视，全景式的构图，对角色精益求精的逼真展示，是早期电

影采用的普遍性手法。

1923年苏联电影导演吉加·维尔托夫首创了名为“电影眼睛”的理论体系,并提出了相关的创作方法。维尔托夫在宣言性文章《电影眼睛人:一场革命》中阐释“电影眼睛”就是“眼睛加电影家”、“我观察”加“我思考”的创作观念,主张电影摄影机是“出其不意地捕捉生活”的“眼睛”,强调选择重要的观察瞬间,表现“客观世界的实质”。实践上,维尔托夫以“电影眼睛”理论宣言为旗帜,力求通过真实素材的再现歌颂苏维埃政权。不过,囿于技术的限制,“电影眼睛派”未能彻底贯彻自己的理论主张。对此,乔治·萨杜尔这样评价道:“他们在拍摄过程中,遇到了一些难以逾越的障碍,尤其因为当时的摄影机粗大笨重难以操纵。”然而,“电影眼睛派”的理论与实践毕竟影响了后来的现实主义创作及美学流派。

在遭受了战争的一系列严重破坏后,继承了欧洲卢米埃尔用摄影机捕捉日常生活的传统理念,写实主义在第二次世界大战以后真正地发扬起来。意大利新写实主义提出的“扛着摄影机,到街上去”的口号曾令卖弄技术的好莱坞也一度相形失色。相对来说,写实主义更强调即兴的摄影机运动,强调外景,强调实景,排斥人为的矫揉造作和虚假改造现实。

于是,20世纪40年代末至50年代初,以写实主义主将安德烈·巴赞为代表的法国电影评论家们开始结合具体摄制,归纳总结并倡导了写实创作的风格特点,巴赞特别强调了观众观赏影片的选择权利。在对奥逊·威尔斯经典影片《公民凯恩》的分析中,他发展了自己的美学观点,着重阐述了景深观念。他认为景深使视觉结构更真实更客观,画面多信息的处理可以让观众更积极主动地投入思考。

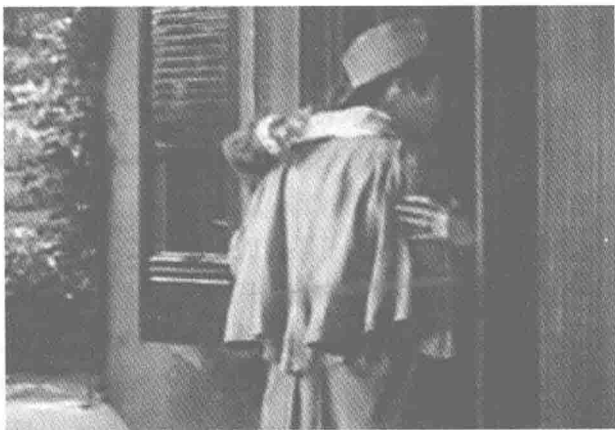
根据巴赞理论的倡导和写实运动的创作实践,深焦距、远景、长镜头的画面运用成为写实主义影片重要的特点之一。

3.2.2 技术主义传统

技术主义电影在美国好莱坞的发展壮大,与一位重要人物登上电影舞台是分不开的,他就是大卫·格里菲斯。他最大的贡献在于使电影的组成单位,由原来传统戏剧创作习惯的场景变成电影中的镜头,镜头成为了独立的单元,并进而产生了蒙太奇。

电影的拍摄距离随之产生了巨大的变化,画面不再只是固定在一点上的采集,而在角度、距离等方面都追求变化。格里菲斯是一个勇于突破陈规,在剧作和艺术表现方面都有着无限热忱和执着追求的人。较早的时候,他和自己的合作者——当时活跃于影坛最优秀的电影摄影师比利·比策(Billy Bitzer)发挥创意,运用光照和晕渲的技巧,使画面中演员的头发表面产生一层光晕,为角色带来某种神秘气息,也营造出一种优雅的、诗情画意般的影像风格。在《一个国家的诞生》《党同伐异》中,格里菲斯又直接把摄影机绑在马车上,由此制造的动作效果和镜头变化运动渐渐成了创作规律和此后电影案例分析援引的重要内容。此外,他在画面中,出人意料地对联想性镜头和暗示性镜头进行了创新。在《一个国家的诞生》中,为了表现南方军官带着伤感却又喜悦之情回家的场面,格里菲斯没有简单处理成团圆后,家

庭三人的相拥而泣。进门处，军官和他的妹妹与门内的母亲抱在一起，被门框阻隔的母亲的身影没有出现，但一双有力的手却从屋内伸出，紧紧搂住了屋外的儿子……（见右图）这种极富表现力的暗示方式在以往的电影画面中几乎从未出现，之后却被不断仿效而成为一种流行的样板。同时，也恰恰因为生硬模仿的泛滥，技术主义电影对镜头内元素的人为编排痕迹太多，预先的精心布局和设计成为技术主义画面遭人诟病、引发争议的重要一环。



《一个国家的诞生》画面。没有出现的母亲，却通过一双有力的手说明了尽在不言中的一切

此后，好莱坞电影成为技术主义传统的典型代表，好莱坞电影城成为技术主义电影的世界性基地，获得了“世界电影王国首都”的称号。随着大量的技术主义电影从好莱坞涌出，观众从中感觉到了一种“似是而非的真实”和“梦幻中的现实”，因此好莱坞又获得了“梦幻工厂”的外号。

3.2.3 两种传统的融合

相对于封闭镜头之内完成细节铺陈的技术主义电影画面而言，写实主义电影更偏爱开放形态一些，因为这可以让银幕前的观众从局部联想更为广大的外部世界。似乎明显受到纪录片审美标准影响的开放画面，其中的形象更多源于非故意安排的自然生活，构图上亦避免对人物的过度突显和矫饰，亲切自然的画面风格更接近真实瞬间的凝固。

尽管电影史上这两种创作传统和模式一度都有走向极端的地方，但两者的关系却实为互相借鉴。过于强调艺术性，过度地封闭和极不自然地考究会让人觉得矫揉造作；而随意地驾驭摄影机，缺少中心控制、失去重点地任意取景，又会让画面显得粗糙简单甚至丑陋幼稚，同样会使观众因缺乏艺术美而深感厌烦。

电影发展到了今天，无论导演秉持的是技术主义至上还是写实主义见长的理念，往往会在具体的拍摄过程中打破貌似森严的壁垒，结合导演个人风格和艺术理解予以灵活把握。美国电影理论家布里安·汉德逊是综合学派的代表人物。他在其1976年所著的代表作《电影理论的两种类型》一书中，对两种电影理论学派的经典理论进行了分析和研究，指出了各自特点和片面性，认为摄影艺术中存在传统的非写实主义，绘画中也有通过非摄影手段而得到的写实主义。同时，在法国电影学者雅克·奥蒙编著的《电影导演论电影》一书中，作者同样提到此类观点：“卡拉瓦乔风格和摄影艺术的共同之处既不是它们平凡的现实主义，也不是作品中体现出来的一些非现实主义的效果。把立体转化为平面，往往给我们以假乱

真的感觉。”

在一些以神话故事为题材的影片中，导演故意以随意的不平衡构图，回避人为的工整，形成画面边缘的开放式特点，强调一种即时性和偶然性；在历史片中，导演不完全拘泥于历史的细节、人物和呆板的布景，甚至通过让充当前景的群众演员故意偶尔遮挡画面主角的方式来获得更真实更自然的效果。

在好莱坞商业电影《谍影重重3》中，影片运用非固定机位的拍摄方式，尤其大量采用跟拍操作，摄影师与演员奔跑、跳跃等表演节奏频率力争一致，使画面呈现出晃动以及倾斜的不稳定构图，烘托一种身临其境的急促感和真实感，再结合凌厉的快速剪辑，将观众的注意力牢牢地吸引在剧中人物所处的情境之中，达到一种写实和技术支持的和谐统一。

北京电影学院张会军教授曾在《数字技术引起电影制作与观念的思考》这样说道：“电影艺术的发展和人们对电影的审美观念发生了较大的变化，技术对艺术构思的实现表现出了极大的方便，技术上对艺术的表达没有任何的制约，只有越来越多的帮助，大光孔、大景深的镜头，高技术、高质量的胶片，轻便的各种各样型号的摄影机，运动、静态拍摄越来越广泛地交叉使用，使现代电影的表现方式是动态和静态画面的融合。”

所以，在探讨两大学派的画面语言特点的时候，我们已经不拘泥于究竟谁的构图、运动等方式更为科学或者更接近于电影的本性，而是在求同存异中寻找最佳的结合点，最大限度地挖掘和表现光影魅力。

3.3 技术发展对电影画面创作的影响和意义

波德维尔、斯泰吉尔、汤普森等学者认为电影风格模式的“最明显的变化总是发生在技术变革时期”，事实也的确如此，历史上从来没有哪项艺术形式与技术的关系显得如此紧密。短短一百多年的电影发展史，却历经了多次的技术革新，其频率之快也数度引发了紧随其后的影像表现力的不断突破。

从舞台表演中积累下丰富经验的电影人在创作初期，常以较大的场景调度实现电影主题、故事、背景、前景的融合，用相当长的镜头将“全部”事物都收纳在画面的方寸之内。这种由创作传统带来的人物正面全景，甚至是远景式的构图方式使之后出现的中近景镜头令观众是这般不安，甚至对银幕上的“残肢断臂”心生惶恐。随着明星效应的出现，越来越多的观众开始关注那些漂亮迷人的偶像，他们忍不住想知道银幕上的角色究竟在想什么。在听不见演员声音的默片时代，导演和编剧也急于引导观众探索角色心理层面，达到使之融入剧情的目的。在这样的情形之下，摄影机渐渐地离演员越来越近。1909年，角色上半身的中景镜头零星出现，而当初只是表现剧中人物通过锁眼或者望远镜窥探事物的“特写镜头”也开始频频亮相（1900年G. A. 史密斯的《祖母的放大镜》中，特写只是尝试性地走出了第一步），明星制无形中成了景别由远及近变化中推波助澜的催化剂，随之而来的《战舰波将金号》等影片中，那些令人印象深刻的特写镜头也成了经典的历史瞬间。

3.3.1 从黑白到彩色

电影色彩的出现,使电影对自然世界的表现能力提高了一大步,色彩不仅为影片提供再现客观世界必要的技术条件,而且成为表现人物和情感的重要的艺术手段。

1935年,美国拍摄的彩色影片《浮华世界》,标志着世界上第一部彩色电影的出现,从而使色彩真正作为一种元素、手段,进而形成风格进入了银幕的世界,也丰富了电影的视觉效果和艺术风格。

3.3.2 从无声到有声

录音系统在20世纪20年代经反复研制终于出现了。1927年,美国影片《爵士歌王》中出现了几段难能可贵的对白和歌声,虽然当时技术条件有限,无法真正“声画同步”。但是,声音的出现对于电影来说,是具有重要意义的。银幕画面终于呈现出影像和声音的统一,电影的影像与生活现象本身更为接近了。

有声电影的发明需要相应地改变胶片面积来附着声带,接近于正方形的宽高比1.17:1的规格最先被采纳。苏联著名导演爱森斯坦于1930年提出,正方形是最为理想的画格。当然这种选择一方面源于人们的艺术尝试,另一方面在一定程度上还无奈地归结于技术的限制。有声片的早期,光学声轨占据了长方形画面左侧的位置,这个位置原本是默片时代影像构图的区域之一,这种拍摄的结果导致了正方形影像的形成和放映。

另外,早期的收录声音技术,没有成熟到可以随心所欲地清晰捕捉所需的声音素材的地步。现场工作人员的杂音,或者因为笨重的摄制机器移动而造成的噪声都成了收音过程中无法避免的不利因素。这样的情况,导致导演在拍摄中不得不进行相应调整。例如在拍摄外景的过程中,导演往往需要在现场安排多台摄影机共同完成:一台以标准镜头拍摄一个远景镜头;一台从其他不同的角度进行拍摄;一台在旁边的隔音室以望远镜头拍摄中景,或者拍摄短暂的运动摇镜头,从而保证表演动作能够始终处于画面的中心……早期这种多机拍摄的尝试使画面产生出丰富变化,但与默片时代相比,拍摄现场笨重的隔音室使摄影机很难达到取景的精确性,因而快速重新取景的摇镜头在当时也成为普遍性的画面风格特点。

无论如何,电影声音的出现,对画面是一种促进,在丰富画面表现力的同时,也给相关技术人员提出新的观念和挑战,构图的策略更是必须做出相适应的调整。

3.3.3 从宽银幕到IMAX

一直以来,人类总是对既有的标准有着无限的探索欲和破坏欲。对于电影人和观众来说,银幕画框的长宽限制也令人产生不断扩张的欲望,相关从业者相继进行了一系列几何学实验,这些实验对电影画面的设计也相应产生诸多连锁反应。无声片末期,导演阿贝尔·冈斯拍摄了《拿破仑》,以“三格式”的比例拍摄,并将画格同时并置,创造特殊的宽银幕效果,这个最初的范例为之后人们的尝试提供了更多的想象。紧接着,有声电影的出现给画格带来深

远的影响。为了统一拍摄和放映标准,美国电影艺术与科学学院做出了所谓“学院比例”的规定,即在画框的上方和下方都贴上黑色的长条,来重新界定长方形的摄制区域,并规定画面宽度和画面高度比为 $1.33:1$ 。严格地说,绝大部分国家的电影胶片都是以 $1.37:1$ 的方式生产,但 $1.33:1$ 这个粗略的数字还是被作为标准画面的要求通行世界,一直持续到50年代宽银幕的出现。

50年代中期开始,在银幕表现力和经济利益的双重驱使下,各种宽银幕逐渐主导影片的拍摄。1953年第一部宽银幕电影,圣经史诗电影《圣袍千秋》(宽高比 $2.55:1$)由20世纪福克斯率先推出,取得了相当出色的票房成绩。应当说,这种在观众面前以弧形方式展开的宽幅画面,极大地扩展了观众的视野,而且对于拍摄历史片、西部片、战争片这样的宏观场面来说,有非常理想的表现效果。但生活言情片却是它的软肋,少数人的景别,特别是面部特写,角色常常不是削了额头就是缺了下巴。

因此,在宽银幕和标准银幕之间急需找到一个平衡。当然,这种界定更大的原因在于电视的出现,当电视荧屏开始越来越替代电影银幕成了娱乐经济收入的重要来源时,宽银幕尺寸的统一和匹配变得刻不容缓。60年代,被称为“学院宽银幕”的 $1.85:1$ 被美国电影电视工程师协会确定并沿用至今,到目前为止还是北美最常使用的比例设定;在欧洲,电影人则广泛采用了 $1.66:1$ 和 $1.75:1$ 的比例完成影片的构图和叙事。



无论是《盗梦空间》还是《星际穿越》,诺兰电影都强调了大量恢宏动作场面、演员的精彩演绎和独特叙事,由此营造出了别具风格的磅礴气势

尽管之后很多导演仍然尝试去延伸画框空间,不过,随着宽银幕在电影和电视中越来越普及,在规范了的宽银幕画框之内掌控镜头语言,寻求两者的最佳结合还是成了绝大多数人的共识。

为了吸引更多观众走入电影院,加强电影的视觉震撼,更大画幅的需求最终体现在IMAX影院。IMAX是Image Maximum的缩写,是一种能够放映比传统胶片更大和更高解像度的电影放映系统。这一整套综合IMAX技术包括以IMAX规格摄制的影片拷贝、放映机、音响系统、银幕等环节,目的就是让观众在观影的时候持续享有身临其境之感。

IMAX的出现立即引来许多导演的关注和尝试,其中最具有代表性的莫过于导演克里斯托弗·诺兰,他在制

片公司的重重施压之下坚持不用 3D 立体技术,坚持采用胶片拍摄,宣传 IMAX 是他认为的目前最好的电影制式。诺兰的多部电影都与 IMAX 公司合作,他的代表作《蝙蝠侠:黑暗骑士》《蝙蝠侠:黑暗骑士崛起》《星际穿越》都是使用了 IMAX 摄影机拍摄的电影,他认为 IMAX 摄影机能给观众带来最广的画面和全沉浸式的观影体验。

3.3.4 摄影技术的发展

技术总是在给艺术制造障碍的同时又给予其新的契机。基于舞台的表演习惯和早期笨重的摄影机带来的移动难题,许多 40 年代生产的影片基本上都局限于大摄影棚内完成,且固定机位完成的镜头数所占比例很大。

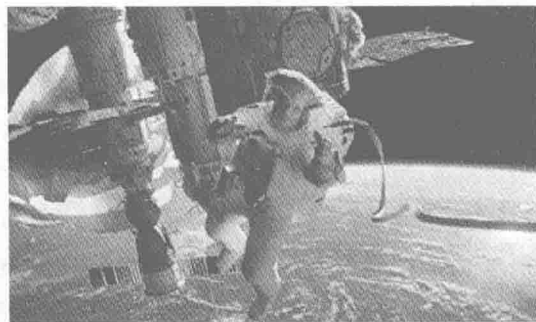
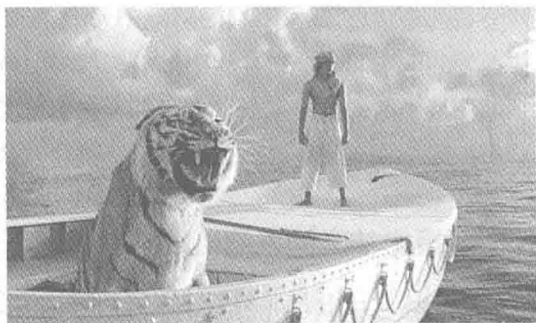
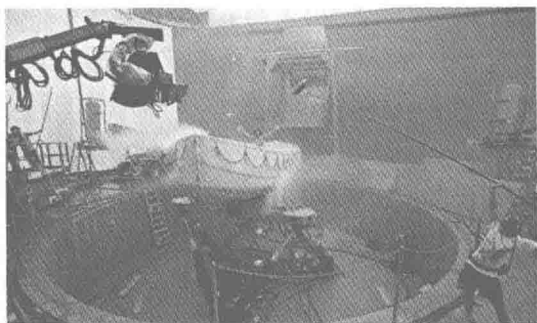
尽管后来移动车和升降机等出现大大地发挥出摄影的机动性,但是大范围、灵活的运动取景还是一个难题。难题总会有解决的一天,小型的、轻便的、无声的摄影机被发明出来,摄影机能动的天性被彻底释放出来,大量的由手提摄影机拍摄的场面影响了画面取景方式的流行倾向。这种由技术的改良带来的风格流变促成了 50 年代世界电影史上极负盛名的法国新浪潮的诞生。这些得益于技术创新的电影弄潮儿在移动构图之中改变镜头的焦点,赋予镜头更自由奔放的主观色彩。让-吕克·戈达尔著名的影片《筋疲力尽》中跳动不安的影像,无法不让人意识到摄影机的存在,展现出一种狂放的生命力。动态构图在成就了欧洲电影的同时,也对好莱坞提出了挑战。

随着工业技术的飞速发展,一些更新的摄影技术被电影工业广泛采用,比如由美国人盖瑞特·布朗(Garrett Brown)发明的斯坦尼康摄影机稳定器(Steadicam,见右下图)。它自 20 世纪 70 年代开始逐渐为业内普遍使用。这种可以手提的轻便的电影摄影机机座极大地提升了摄影效果。其中,运用斯坦尼康设备拍摄的《光荣之路》更是因为出色的画面表现力赢得了 1976 年的奥斯卡最佳摄影奖。从使用效果来说,斯坦尼康显示出在水平方向位移的极大优势,能够以最大程度的灵活性和稳定性完成复杂的移动拍摄,保证图像质量。2002 年,亚历山大·索科洛夫的《俄罗斯方舟》能够以一个长镜头完成 86 分钟的电影巨制,很大程度也应归功于斯坦尼康的娴熟运用。

20 世纪中期前后的影坛上总是有太多需要解决的画面难题,50 年代彩色宽银幕底片对感光度的高度挑剔给深焦影像带来了很大的困扰。到了 60 年代,超长焦距的拍摄使影像获得了有如浮雕般的相反效果。但这个时期无论技术还是意识形态方面都显得捉摸不定,广角镜头



斯坦尼康使美国的电影工业改变了拍摄方式,造就了全世界拍摄电影的新局面



《少年派的奇幻漂流》（上）和《地心引力》（下）通过摄影与数字的出色技术结合，为影片呈现出极佳的视觉效果

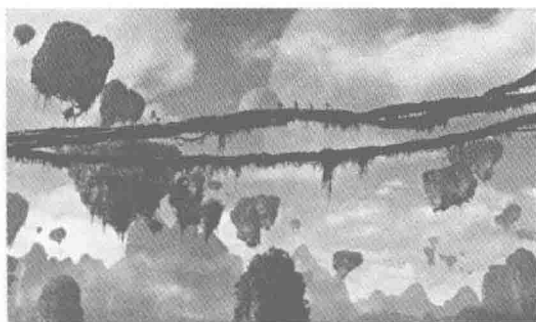
的变形影像使银幕上的空间很不稳定。直至 70 年代，人们疯狂的表现欲望才渐渐趋于理性，原先经典的取景方式重新获得了尊重，很多创作传统再次被确立起来。

进入数字技术时代，随着蓝幕技术、后期合成技术的大量运用，电影摄影在技术及观念上要求不断革新。2013 年，《少年派的奇幻漂流》获得第 85 届奥斯卡最佳摄影奖；紧接着，2014 年《地心引力》获得第 86 届奥斯卡最佳摄影奖，两部摄影与数字技术紧密结合的电影相继获得最佳摄影奖。其中，《地心引力》摄影师艾曼努尔·卢贝兹基采用纪录美学的技巧来处理演员在宇宙空间中的弹跳、无重力飘逸等动作。这些运动镜头为后期转制 3D 提供了更多加工的空间，给观众带来充满心灵冲击的视觉盛宴。（见上图）

3.3.5 数字技术的革新

如前所述，当代电影发展到今天，新技术的不断发展带来了电影创作及观念的不断创新。世纪末计算机数字技术的出现和运用再一次给电影摄影方式以新的飞跃和表现的可能。从常规上说，人们想象的步伐总是先于技术的现实，但也恰恰因为如此，技术才有可能不断被超越，曾经电影中难以逾越的技术鸿沟正在被慢慢填平。

尤其是 20 世纪 90 年代以来，以史蒂文·斯皮尔伯格和乔治·卢卡斯为代表的新技术主义悄悄改变了以往的电影语言，影像不再依赖对现实的复原，而借由电脑创造生命个体甚至



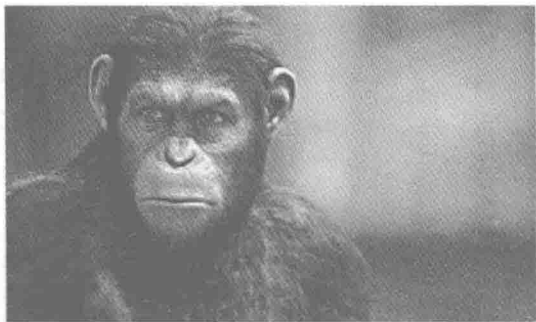
《阿凡达》通过 3D 数字技术创造前所未有的视觉奇观

世界。从传统的电影胶片存储影像到计算机中的数字信息，数据替代了模拟信息，“原创”成了电影从内容到形式的真正变革。

这个革命性趋势表现在从《阿甘正传》《泰坦尼克号》《终结者 2》对计算机技术的小试牛刀到后来影片创作中的比重越来越大，比如《黑客帝国》《指环王》《阿凡达》，数字技术越来越体现出史无前例的商业和艺术价值。中国观众所熟悉的影片《侏罗纪公园》《独立日》《星球大战》《哈利·波特》《2012》等，其中大量的奇观构成毫无疑问的商业卖点和艺术亮点。

技术的创新再次为画面构图提供了原先几乎无法想象的实现可能。作为一再被改编的电影《金刚》，在过去的 1933 年、1976 年等版本中，大全景、远景是最惯用的景别方式，这一方面是为了以人与巨猩在图景中的鲜明反差来形成视觉震撼，另一方面也由于技术的缺憾导致无法以近景来直接展示猩猩粗糙简陋的面貌。2005 年《金刚》再一次被搬上银幕，通过娴熟的表情捕捉技术，安置在演员面部的 132 个传感器生成的电脑影像，人们看到更多的是金刚的喜怒哀乐，他的细腻的表情、深情执着的眼神，这些极富煽情性的特写画面使 05 版的“金刚”比以往任何一位“金刚”都要打动观众的心灵。如今的数字技术，一改曾经三维技术在蹒跚学步过程中的稚嫩、呆板，灵活的摄影机运动取代了以往的固定和平面化，穿越奇形怪状的魔兽军团和惊涛骇浪的海洋，活泼多变的动态构图最大限度地挑战着观众的视觉体验。

在考察电影史的过程中，我们总是认为有太多有价值的创意和进步可以归功于技术的发明；然而从另外一个角度来说，技术也总是在艺术表现的促进下，不断完成自我提升，并且



《金刚》中数字技术使“虚拟”金刚的一颦一笑都显得栩栩如生，拥有了情感（左）；而在《猩球崛起》中，数字技术让“虚拟”凯撒拥有了具有信服力的思想成长过程（右）

在其产生的那一刹那便被吸纳进既存的美学体系和经济利益体系之中，正是这个包含着技术、工业、美学的整体才共同孕育和催化了今天电影的繁荣。数字化对电影的革命性挑战，应该说其意义远远超出了当年声音进入默片，或者彩色代替黑白对电影所产生的影响。

必须强调的一点是，尽管科学技术为表现影像提供了的多样可能，但是这些经过了精心组织而蕴含作者深意的影像，最终是为了影片内涵服务。一般情况下，所有的画面手段和技巧都应退居幕后，让位于故事叙述，除非画面风格作为影片的“主角”，否则镜头基本上都置身事外，避免人们意识到还有另外一层“他者”在替代观众的眼睛。

同时，对于所有的技术或者画面表现方式而言，一切的规矩并非生搬硬套，画面构图并不是绝对限定，相反更需要的是艺术家不断突破陈规的勇气与创造力，从整个语境中去决定每一个景别的取舍，这也是电影语言日臻娴熟、亮出新意至关重要的原因。但打破陈规并不意味着对传统的全盘摒弃，当今天的数字技术让电影拍摄不再神秘和昂贵，越来越多的人有机会举着机器到处取材的时候，当所有人都认为自己可以成为天才摄影师的时候，学习镜头内的画面布局却变得更为弥足珍贵。突破章法的前提是学习章法，在学会走路之前就想跑步如同不系绳索的蹦极一样危险。

只有意识到了这几点，在实际的创作中，才有可能在“再现空间”（存在于摄影机并由摄影机所记录的区域，或者是计算机原创的区域）和“表现空间”（包含着超越现实的某种意义、感情或者体验的空间）之间找到最佳的平衡点，实现二维平面影像与三维空间的真正结合。

思考题

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| (1) 构图中的视觉中心是什么？ | 观念上有哪些异同？ |
| (2) 封闭式构图与开放式构图的区别是什么？ | (5) 技术的一再变革对电影构图提供了哪些挑战和契机？ |
| (3) 动态构图与静态构图相比有什么特点？ | (6) 当代的构图观念有哪些传承和开拓？ |
| (4) 写实主义与技术主义两大电影传统在构图 | |

参考书目

[美]埃里克·舍曼:《导演电影:电影导演的艺术》,丁昕等译,广西师范大学出版社2005年版。

[美]大卫·马梅:《导演功课》,曾伟祯编译,广西师范大学出版社2003年版。

[法]雅克·奥蒙:《电影导演论电影》,车琳译,上海人民出版社2008年版。

[英]马克·卡曾斯:《电影的故事》,杨松铎译,新星出版社2009年版。

张会军:《电影摄影画面创作》,中国电影出版社1998年版。

葛德:《电影摄影艺术概论》,中国电影出版社1995年版。

[美]大卫·波德维尔、克莉丝汀·汤普森:《电影艺术——形式与风格》,彭吉象等译,北京大学出版社2003年版。

张会军主编:《光影世界:电影摄影创作》,中国电影出版社2007年版。

[澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891年以来的美国电影工业发展史》,吴菁、何建平、刘辉译,华夏出版社2005年版。

邹正洪:《绘画构图学》,西南交通大学出版社2006年版。

蒋跃:《绘画构图学教程》,中国美术学院出版社2003年版。

[美]琳恩·格罗斯、拉里·沃德:《拍电影:现代影像制作教程》,廖澹苍、凌大发译,后浪出版公司策划出版,世界图书出版公司2007年版。

[美]路易斯·贾内梯:《认识电影》,胡尧之等译,中国电影出版社1997年版。

[法]乔治·萨杜尔:《世界电影史》,徐昭、胡承伟译,中国电影出版社1982年版。

郑国恩、王伟国:《影视摄影技巧与构图》,科学技术文献出版社1993年版。

第4章

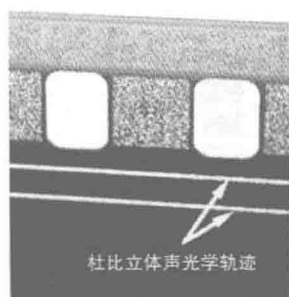
声音

电影的历史虽然被划分为无声与有声两个时期，但它从来就与声音有着不解之缘。在无声时期，影片的放映总是伴随着音乐的演奏以及观众的热列反应之声；从无声到有声的变化，也意味着电影的表现力变得更为强大。而声音成为电影的重要手段后，声音与影像各自的能量以及它们之间的互动更是得到了电影制作者无尽的探索。近几十年来，随着声音处理技术的进一步发展，对声音的认识更加深入，声音在电影制作、影片结构以及发行中都变得越来越重要。

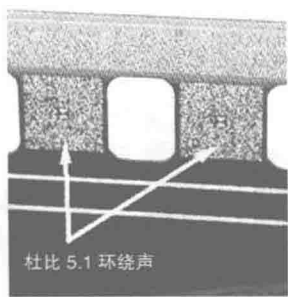
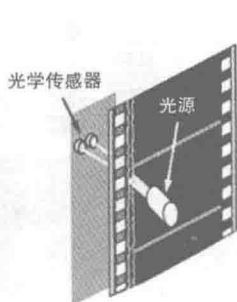
4.1 声音技术的变迁

当代电影已经习惯于使用多个声道传递声音信息，把观众包围在一个动态的、三维的声音场域里。如果能够回到20世纪30、40年代，我们就会发现，那时候的电影声音基本上只是一种单声道的简单玩意儿，影院中的每一个音箱接收到的都是一模一样的信号。那时候，声音被转换成光信号记录在电影胶片的两边，导演和录音师总是对音量的损失、极为有限的频率范围以及音效的扭曲感到失望。那时，音量过低的声音往往变成嘈杂的嘶嘶声；音量过高的声音则导致另一个不可避免的问题：在光学轨迹上，声音越响亮，它的光学编码量就越大，所需求的胶片空间也就越多，然而，胶片上留给声音的空间却是非常有限的。那时候，用于记录声迹的位置位于胶片上影像格与锯齿之间，那些耗尽了这一空间的高音量声音往往会变成刺耳的噪音。

20世纪50年代以来，随着电视竞争的出现，好莱坞开始转向宽银幕格式，其中的一些格式使用了多轨立体声技术，并使用磁带来记录声音信号。为了播放这样的声轨，放映机必须配备特殊的播放设备。像CinemaScope（35mm）和Todd-AO（70mm）之类的宽银幕格式，就有四个或六个声轨。然而，这类伴随宽银幕的磁带立体声主要服务于一些具有特定诉求的电影，



杜比立体声光学编码示意图



杜比 5.1 声道编码的胶片示意图

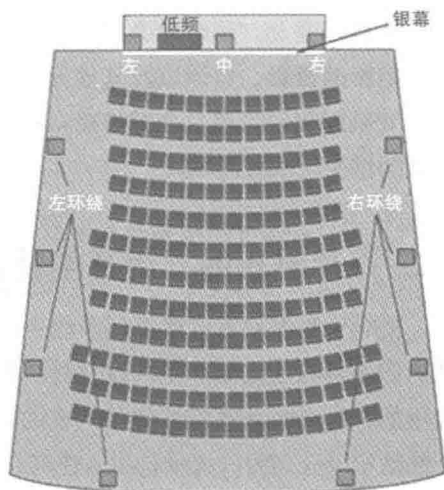


并没有普及开来。所以，直到 70 年代，电影的工业标准仍然是单声道光学轨迹。

1976 年，杜比立体声采用两条光学轨道，使用四个声道传达声音信息，由左、中、右、后（环绕声）四个轨道组成。随着杜比立体声的出现，多声道声音在电影工业中开始得到广泛的使用和发展。1992 年，当杜比开始采用数字化的六声道系统时，电影声音变得更为丰富细腻和精巧动人。杜比数字声这个系统除了影院的银幕前方左、中、右三个声道之外，增加了两个完全独立的后方声道（左右环绕声），以及一条专门服务于低频信号声道。这种数字声音的数据放在胶片的齿孔之间，同时胶片上依然保留着模拟立体声声轨。

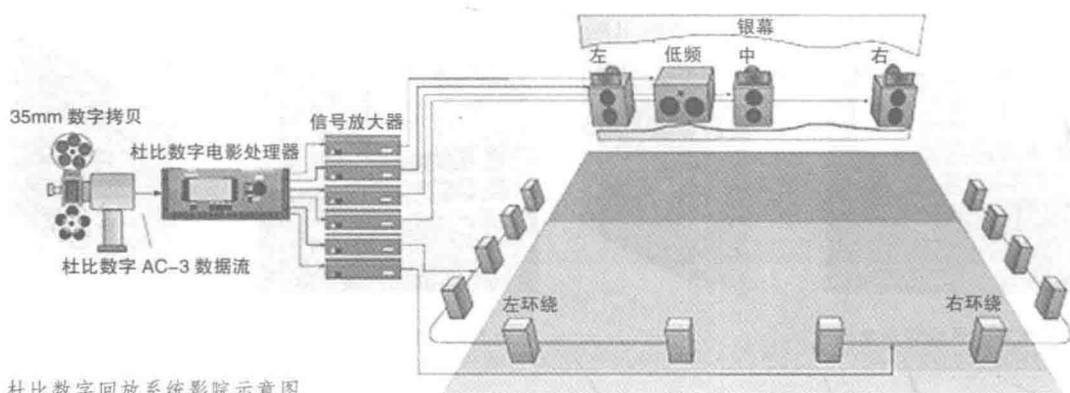
1999 年，杜比公司开发出杜比数字 EX 系统，它是一种七声道的系统，在六声道系统的基础上增加了一条安置于观众身后的环绕声道。这条额外的声道能够用来制作飞翔的声音效果，它在《星球大战前传 2：克隆人的进攻》^① 中得到了极为有趣和有效的应用。

数字回放技术使电影声音艺术发生了一场革命。电影工作者不必再受制于光学声轨的缺陷。通过前方的三条声轨以及专门用于低频信号的声轨，声音空间变得更为开阔和宏大。当代动作电影充分利用了低频声轨赋予影片的表现潜力。而后部环绕声轨则使得声音场域更加富有动态感和立体感，能够把观众搁置在多方位声音的包围圈中。荣获第 69 届奥斯卡最佳音效剪辑奖影片《暗



杜比立体声 DTS 影院示意图

^① 英文片名为 *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones*，2002 年上映，导演为乔治·卢卡斯，声音设计及剪辑总监为本·伯特（Ben Burtt）。



杜比数字回放系统影院示意图

夜猎杀》^① 甚至夸张地使用了极其复杂和极具侵略性的六声道混录技术。

今天，电影工业使用了几个相互竞争的数字声音格式：Dolby Digital，DTS，SDD。然而，每一个电影拷贝，仍然有一条光学声轨作为备用，以防数字信息出现问题。此外，仍有许多影院仅仅配备光学放映设备，所以也有必要保留光学声轨。

电影声音技术的发展看上去虽然令局外人眼花缭乱，但简而言之，我们大致可以归纳出如下的轮廓：它早期经历了从默片（无声片）到单声道（平面声），再到普通立体声（五路还音，矩阵编解码处理）和频谱录音工艺的电影立体声（SR 声音处理技术）的发展；从 20 世纪 90 年代至今，则发展到以数码技术为基础的数码立体声技术。

某种程度上，是声音决定了当代电影在电影市场上的威力。在今天，一个人也许会因为一部电影的摄影、剪辑以及其他元素而走进影院，但他更可能是因为声音所赋予影片的独特美学效果而掏钱买票。今天的观众在影院里能够享受到一种全面的声效体验，这与早期电影观众的感受绝不可能相同。

4.2 声音感知的三个基本特性

相对于影像而言，声音似乎是一个更加难以捉摸和难以把握的现象。声音除了在声音场域的传播具有流动感和空间感之外，有三个基本特性是各类视听艺术必然涉及并且广泛加以应用的，这三个基本特性就是声音的音调、音色和音量。对于某种具体的声音而言，这三种特性是不可分离的，也就是说，任何一种声音都具有音调、音色和音量。

音调，即由公认音阶衡量出的声音的相对高低。某种声音的音调通过它的振动频率被感知和测量。高音调的声音比低音调的声音振动频率高。特定的乐器总是具有特定的音调，但

^① 英文片名为 *The Ghost and the Darkness*，1996 年上映，导演为斯蒂芬·霍普金斯（Stephen Hopkins），音效剪辑总监为布鲁斯·斯坦布勒（Bruce Stambler）。

绝大多数声音,无论是生活中还是电影中,都具有复合的音调,包含不同的频率范围。在电影中,音调有助于我们区别不同的声音,更重要的是,它能够帮助我们我们从噪音中区分出人物的声音和音乐。当然,人声的不同音域也有着音调上的差异,音调的差异也有助于塑造出不同的人物形象。例如,我们不看影像只听声音就能分辨出《李米的猜想》中周迅所扮演的角色,因为她的声音的音调与其他角色有着非常明显的差异。在自然音响中,一些有固定频率的东西也有音调的差异,如钟、铁轨、锅碗瓢盆、汽车喇叭、汽笛等等。

音色,也称音品,用以指示声音的特质或色彩。精确地讲,声音的音品由泛音的种类和数量决定。泛音是声源在其基础频率之外共同振动的一些频率。每一种乐器都有不同的音色。每个人的声音由于发声机制的差异,所以也具有不同的音色。当我们说某人的声音听起来瓮声瓮气或者清脆甜美,我们说的就是他的音色。比起音调或音量,音色是一个更少得到强调的元素,但音色对于描述某种声音的质地或感觉却是必不可少的。在电影中,不同音色的声音对人物形象的塑造具有不同的重要作用。比如,通过改变人物声音的音色,可以引起恐惧、喜悦、滑稽、严肃等不同效果。

音量,也称响度或声强,指的是我们所感知到的声音的明显的强度。声音振动的幅度(振幅)使人的听觉产生响度感。在电影中,改变声音的响度,可产生不同效果。不同的环境在音量上具有不同的特征,比如医院里的病房总是安静的,而市场总是嘈杂的。例如,在影片《都市里的村庄》中,丁小亚未被邀请参加婚礼的整个段落是用喧闹的婚宴场面和丁小亚孑身一人的寂静场面之间的交叉出现来突出丁小亚的孤独的。人的声音之间也有音量的差异,例如,有的人天生大嗓门,而有的人说话总是细声细气。音量较大的人常常被认为是性格豪放的人。随着情绪的变化或具体情况的需要,人声的音量会发生变化,当一个人从平静变得愤怒,他的声音音量也总是会由小变大。

4.3 电影声音的一般功能

电影中总是使用到不同音调、音色、音量的声音,这些声音在电影中具有许多功能,并且相互重叠,它们主要取决于场景的目的和特定视觉情境的内容。为了更加清楚地理解电影中的声音,美国学者、影视制作人赫伯特·泽特尔^①把声音的功能归纳为三种:信息功能、内部引导功能、外部引导功能。

声音的信息功能主要体现在以言辞传达特定的故事信息。电影中的言辞主要有对白和旁白两类。对白就是两个人或更多人之间的谈话。当一个人对自己说话即进行内心独白之时,也可以称之为与自己的对话。对白或对话能够传达故事中事件的内容,推进故事进程,告知故事中关于人物特定的环境和性格,以及事件在哪里、何时、何地起着什么重要作用。

^① 赫伯特·泽特尔(Herbert Zettl),美国旧金山州立大学广播和电子传播艺术教授。曾就职于KQVR电视台(位于萨克拉门托),并出任CBS旧金山分部KPIX的制片人兼导演。他的著作《图像 声音 运动》(Sight Sound Motion)和《电视制作手册》(Television Production Handbook)已有中文译本。

声音的内部引导功能涉及情绪、人物内心情形、能量以及影片结构等等。

音乐是建立情绪最为直接的手段之一，它可以令我们或者欢欣鼓舞或者泪流满面，或者感到轻松愉快或者感到烦闷无聊。音乐直接作用于听者的情感，不必事先经过理性的过滤。所以，音乐在与影像事件的关系中，能够产生一个声音—影像的库里肖夫效果的劝服性场景。不同感情色彩的音乐能够改变场景的内在情绪和含义。

声音也可以表达人物的内在情绪或者环境的内部情形。恐怖电影中常常使用持续不断的尖锐刺耳的声音来强化受到的威胁的女主角的内心境况。

除了建立情绪和表达内在情形之外，声音还可以提供和增强场景的美学能量。卡通片非常依赖音乐和音效作为美学能量的源泉。汽车追逐的场面也常常伴以节奏疯狂的音乐。两个人相互凝视的静态场景，恰当的音乐也有助于揭示他们的内心状态及其相互之间的能量交换水平。

声音能够赋予特定视觉事件以独特的节奏。声音的节奏与视觉镜头的节奏既可一致也可不一致。当声音节奏与影像节奏一致时，影片的整体结构就会变得统一—稳定。声音节奏也可像晾衣绳一样，能够使得电影工作者不必牺牲节奏的连续性而“悬挂”各种长度的镜头。在影片结构上，声音节奏和影像节奏的辩证关系赋予了电影制作者在电影节奏处理上极为重要的创造空间。

声音的外部引导功能包括空间、时间、环境和外部事件的引导。

特定的声音可以帮助我们揭示和定义事件发生的地点、空间环境以及银幕外空间的情况。单声道的录音系统可以忠实地体现声音的距离、纵深运动等空间特征。立体声系统还可以体现横向运动。因此它大大增强了银幕上二维影像的立体幻觉。例如，杯盘的碰撞声不仅仅是简单的音响效果，它还描绘了声源所处的空间，并且能够传达使用者的情绪状态。

声音的全方向性传播的特点及人耳全方向性的接收形成一个无限连续的声音空间，因此在事件或叙事空间以及外事件或外叙事空间中，声音没有画内画外空间之分，我们通常说的画外音和画内音只是声源有画内画外之分。声音体现的空间有：事件或叙事空间、超事件或超叙事空间、非事件或非叙事空间（如解说词或评价性音乐）。在事件或叙事空间中，看不见声源的声音可形成极其丰富多变的空问变化，并创造出各种情绪气氛。

像光一样，电影中的声音也可以表达重要的时间或时刻，甚至表达出不同的时代感和文化感。我们很容易将一些典型声音与清晨、正午、夜间或者春夏秋冬相联系。比如，在电影中，总是用闹钟的声音、起床的声音之类表示清晨的到来，用蟋蟀的声音、风吹树叶的沙沙声、偶尔响起的狗叫声传达午夜的寂静。不同时代的声音也具有不同的声音特征。比如，不同时代的街道具有不同的声音，当代的街道充满了汽车发动和行驶的声音、各种电器发出的嘈杂声等等。

声音对外部事件的引导通常通过改变我们对银幕上不同事件或事物的注意来实现。比如，当我们在一个镜头里听到一个婴儿的哭声，我们并不需要看到婴儿就能知道婴儿的存在。声音还可以表示危险的迫近、灾祸的降临，这在恐怖电影中已经成为最为基本的手法。还可以

通过一小段音乐或声音暗示一个的活动或某种境况的重复出现。声音的这种运用涉及所谓的声音的主导动机或声音的母题。具有主导动机或某种确定母题的声音常常引导观众去期待某种循环出现的特定场景。例如，你每一次看到变态杀手出现时都听到沉重的呼吸声，当你再次听到这个声音时，你就会期待再次看到这个坏家伙，即便是故事的发展已经表明他不可能再出现。

4.4 电影声音的类别

电影中声音的种类繁多，但我们大致可以根据声源区别出人声、音效和音乐这三种不同形式，它们都具有传达信息、刻画人物、推动事件发展以及描绘环境、气氛、时代、地方色彩的功能。

4.4.1 人 声

人的声音是人类进行交流的重要手段之一，它包括文字语言的口语表达，以及同时起作用的音调、音色、音量等要素。在有声电影中，人物总会在某些时刻说话或进行对话。20世纪20年代以来，当同步声音成为电影的基本特征之一时，电影中主要使用两种不同类别的人声（voice）：对白（dialogue）和旁白（voice-over）。

对 白

在电影中，对白的使用涉及一系列非常多样的地区方言和语言类别。对白使说话者不仅仅是讲故事者虚构的造物，也成为一个个活生生的个体或真实可信的人。在戏剧场景中，对白常常用来传达故事的进展以及表达人物的情感与动机。当对白用以进行电影人物的塑造时，观众则很难意识到角色与演员之间的差别。《李米的猜想》一片中，周迅就是李米，电影人格与现实人格混合在一起，形成一种新的人物维度。这是因为，演员的声音特点正是塑造角色的一个重要因素。

当声音的特点与演员的长相、动作相符合时，一个完整真实的人格就显现了，观众不是看到一个演员在卖力地表演，而是看到一个人物在生活中挣扎和奋斗。对白如何使用，也是一个十分有趣的风格和样式问题。不同影片中对白的使用方法和数量各不相同，有的影片对话非常少，比如《2001 太空漫游》^①。有的影片对白繁多甚至滔滔不绝，比如《猎豹奇谭》^②，里面的对话用很快的速度无休无止地说出来。这种对白的使用不仅突出了角色那种令人头痛的性格，同时也表现了故事本身的荒唐性和生活的两面性，从而产生出一种奇妙的幽默感。又如，周星驰和冯小刚的喜剧电影常常通过各种幽默的对白来取悦观众。

① 英文片名为 *2001: A Space Odyssey*，1968 年上映，导演为斯坦利·库布里克，音效总监沃特金斯（A.W. Watkins）。

② 英文片名为 *Bring Up Baby*，1938 年上映，导演为霍华德·霍克斯，录音师为约翰·L·卡斯（John L. Cass）。



“迪翠克森是我杀的——我，沃特·内夫，保险推销员，32岁，未婚——”



《伤逝》中，涓生的旁白引出了他和子君一起生活的画面

旁白

旁白也是一种极为重要和极具特色的表现手法。旁白在今天的电影中似乎用得越来越少，但在某些时期和某种类型的影片中却形成显著的特征，并具有重要的作用。在20世纪40、50年代，许多黑色电影都通过伴随旁白的闪回镜头展开它们复杂曲折的故事。中国新时期之初的许多电影中，旁白也用得非常普遍。在比利·怀尔德的电影《双重赔偿》^①开始，一位泪流满面、肩上带着血迹的保险推销员对着录音话筒诉说他的罪行：“迪翠克森是我杀的——我，沃特·内夫，保险推销员，32岁，未婚——”（见左上图）。水华的《伤逝》也用这样的方式来展开故事，在王心刚扮演的涓生缓慢而沉痛且充满自责的旁白声中，他和子君过去的生活情景一幕幕呈现在观众面前（见右上图）。

在费穆导演的影片《小城之春》中，贯穿全片的女主人公的旁白似乎重复了画面上的视觉动作，但她的语调却起到了视觉画面所缺少的音乐性情绪的作用。此外，这种旁白叙事也使得影片故事的真实发生变得可疑，恍惚如一场春梦。

旁白也能产生讽刺和戏谑的效果。在著名的黑色电影《日落大道》^②中，旁白的叙述者实际上是一个死去的人。电影以一个漂浮在游泳池里的男性尸体的镜头开场，当那位名叫乔·基利斯的剧作家讲述谋杀怎样发生之时，警察赶来，运走了那具尸体。直到影片的最后，观众才意识到那个死去的人就是剧作家乔，他充满渴望地讲述着警察把他从游泳池里捞起来往地面上放时的感觉。死人是不能说话的，这样一来，《日落大道》中的叙事本身就变得不可信，

① 英文片名为 *Double Indemnity*，1944年上映，录音师为斯坦利·库利(Stanley Cooley)和瓦尔特·奥姆斯特(Walter Oberst)。

② 英文片名为 *Sunset Boulevard*，1950年上映，导演为比利·怀尔德，录音师为约翰·科普(John Cope)和哈里·林格伦(Harry Lindgren)。

令人产生些许疑惑。在《美国X档案》^①中,当那个叙事者已经被杀害之后,他依然继续着他的讲述,甚至评述死亡教给他的一些感受。《美国丽人》^②也使用了这样的手法。

旁白更为常见的地方是纪录片中。尤其是在新闻片中,旁白几乎是不可或缺的。在电影发展的初期,新闻片总是与故事片、动画片或系列电影一起放映。在这些新闻片中,总是会有一个讲述旁白的叙事者,这样的叙事者通常是男性,并且总是使用深沉、激越和专断的语调说出某种见解。这种声音通常被称作“上帝之声”。

在奥逊·威尔斯的杰作《公民凯恩》中,他讽刺性使用了新闻片叙述者的那种“上帝之声”。电影开场就是凯恩的逝世,然后就是一段新闻片片段。在这个片段,导演威尔斯专业地模仿起新闻纪录片的“上帝之声”。新闻片的真实性和电影的虚构性在这里构成了一种有趣的对位。除了假新闻片的使用,《公民凯恩》还提供了其他几个旁白叙事者。毫无疑问,《公民凯恩》是使用旁白叙事作为影片结构的基本成分并达到复杂效果的经典范例。

自动对白补录

我们在电影中听到的绝大部分的对话都来自电影拍摄阶段的现场录制,但目前的电影中大约有30%的对白却是ADR(自动对白补录,automatic dialogue replacement)技术的结果。所谓ADR,简而言之,就是事后重新录制拍摄时没有处理妥帖的对白。ADR剪辑师(ADR editor)决定哪些对白需要补录,演员们就按照画面中嘴唇的动作以及相关场景的情绪要求同步地再说一次对白。ADR混音师(ADR mixer)则将对白录制下来,用作影片中正式使用的声带。塞尔吉奥·莱昂内(Sergio Leone)的《美国往事》^③中的对白几乎全部都是通过ADR方式制作出来的。

ADR技术和一般的配音过程有着很大的差别,配音基本上是译制片的做法,没有原始的参考声带,而自动对白补录要求替换后的对白完全符合影片设定场景的原初要求,演员的语音、语调、情绪都要尽量模拟现场录音的参考声带。

4.4.2 音效

音效是指那些伴随着物理环境和物理动作的物理声音。音效包括环境音效和动作音效。环境音效指的是故事中自然环境存在的声音,比如树林中的风声、城市中的车流声,等等。动作音效指人物的某种动作或物体的某个行为发出的声响。武侠电影中拳头击打在身体上或者兵器撞击发出的声音,科幻电影中宇宙飞船穿越太空的声音,酒吧场景中杯子掉在地板上的声音,都属于动作音效。

① 英文片名为 *American History X*, 1998 年上映, 导演为托尼·卡耶(Tony Kaye), 声音设计师为弗雷德里克·霍华德(Frederick Howard)。

② 英文片名为 *American Beauty*, 1999 年上映, 导演为萨姆·门德斯, 声音剪辑总监为斯科特·M·格辛(Scott M. Gershin)。

③ 英文片名为 *Once Upon a Time in America*, 1984 年上映, ADR 录音师为罗伯特·瑞迪(Robert Rietty)。

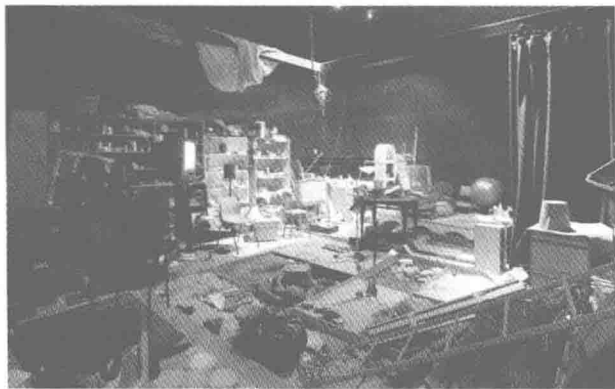
音效也可以分为同步声和非同步声。同步声是指与画面吻合的声音，例如，如果画面上是一个人在弹钢琴，那么钢琴的声音就是同步声。同步声使影片更具现实感，也有助于创造出特殊氛围。例如，“吱吱”的开门声，可能仅用于使观众相信画面的真实性，观众也许只是无意识地期待着门打开时一定会发出这样的声音。但是，如果“吱吱”的开门声是某个动作，比如入室行窃的前兆时，混音师（sound mixer）可能就会把“吱吱”的音量增大，以此来引起观众的注意，从而把观众带入紧张悬疑的气氛中。非同步声就是那些与画面情景不相匹配的声音。这种声音用于产生特定的情感差异，它们同样也可以用来为影片增加真实感。例如：画面是夫妻吵架，前景的声音是他们在吵架（同步声），但是制作者可能会选择在背景声音中加入一辆救护车的警报声。这种非同步的警报声突出了争吵所带来的精神上的伤害，同时，警报的声音也使得影片设定的城市环境显得更加真实。

目前，声音处理的数字化技术使得声音设计师能够分离或混合各种声音元素，这使得当代电影声音的质地更为丰富和精细。实际上，当代电影中的所有音效都是后期制作的结果。现场录制的声音首先要通过电子化手段进行去噪和优化处理。这些音效大部分都并非拍摄现场录制，而可能是在其他场合录制生成。这种录制音效的制作方法称为拟音（Foley Technique）。拟音指的是在放映画面时同步制作声音效果。当影片的画面在拟音录音棚里放映时，拟音师（Foley artist）看着画面中的动作然后制造出相应的效果声音。他们也许会穿着硬鞋在地板上走来走去以制造影片所需要的脚步声，或者把一个玻璃盘子扔到地板上来制造银幕动作所需要的效果声。拟音技术要求拟音师的身体具有相当的灵活性，有时候他们甚至如同杂技演员一般利用奇特的身体动作来制作出奇特的效果音响。拟音技术的重要性在当代电影中表现得十分明显，因为当代电影常常使用无线话筒录制声音，而无线话筒虽然具有极大的灵活性，但却不能有效地拾取环境中的自然声音。

拟音师之所以常常使用并非该场景里的物体发出的声音来制造场景中某种物体的音效，是因为声音具有非物异特性，也就是说，把某种声音从产生它的环境里移出，人们就很难识别出它是什么物体发出的声音。在《星球大战前传2：克隆人的进攻》中，拟音师

为了制作外星人的动作音效，就混合使用了菠萝、椰子、甜瓜砸碎时发出的声音。

除了使用拟音技术制作声音，当代的声音处理软件也能使声音工程师改变现存声音的声波特征，增强或引入某种特殊效果。作为声音处理技术领域的领跑者之一，卢卡斯影业在1984年就开发出一套储存和混录数字声音的工作站ASP（Audio Signal Processor）。在《夺宝奇兵2：魔宫传



拟音录音棚里总是堆着各种破铜烂铁、泥沙石块之类能够发声的东西

奇》^①中,当琼斯被一团射向他的箭簇包围的时候,飞箭所发出的呼啸声就是经过ASP技术处理的声音。

如果简简单单录制某种声音,这种声音常常缺乏情感冲击力。因此,声音工程师通常需要通过添加一些其他声音元素来增强它的效果,以便达到特定的表达强度。在《现代启示录》^②中,当那位惊慌的美国士兵在轮船上用机关枪扫射另一条船上的几个越南人时,声音设计师沃尔特·默奇想要增强观众对机关枪声音的心理反应和情感反应。他的目的是想要观众感觉到那些声音更具真实感,所以最后他制作出的声音并不是机关枪射击声音的现场录音,而是多个不同声源声音混录的结果。默奇把麦克风放置在枪的后面得到一份清晰的录音,然后加入金属弹筒撞击的叮当声以及热金属的嘶嘶声等补充元素。通过这种与他的录音技巧相匹配的方式,默奇制造出了一种具有说服力的真实感。这种工作方式说明,当代电影常常对声音进行分解组合而不是直接录制使用。

在《终结者2》^③中,为了那场地下停车场的枪战,声音设计师嘉里·瑞德斯托姆(Gary Rydstrom)在具有混响的车库空间里录制了枪战声。为了使它的声音听起来有趣味,他还在这个车库里录制了轻微的掌声,将其加入到枪战声音使其质地显得更加丰富。在其担任声音设计的另一部影片《烈火雄心》^④里,他通过加入动物的咆哮声和猴子的尖叫声赋予了熊熊燃烧的火焰一种现场感和独特性。由于电影情境的作用,他知道观众不会将这些声音听成动物的吼叫声,而是会认为那就是烈火发出的声音。为了表现烈火吸入氧气的爆裂声,他甚至加进了狼嚎声,这使得炽烈大火具有潜在的独特性和趣味性。富于表现力的音效通常极为复杂,而且是人为的产物,它们总是具有超越现场声音的成分。

4.4.3 音乐

音乐在电影出现之际就与观众相伴随。电影中的音乐通常是从纯音乐形式转化而来的电影视听手段的一个组成部分,由于它被纳入了电影的时空关系之中,从而获得一个为纯音乐所不具备的电影空间,因此其性质完全不同于纯音乐。在默片时期,电影音乐常常来自公共领域的没有版权纠纷的古典音乐或者同时期的流行音乐。此外,默片时代也有专门为电影编写的音乐。

在有声电影时期,专门为电影配乐已经成为电影产业中一个十分重要的项目。各种不同的音乐类型都能用于电影配乐,如《爱情至上》(*Mo' Better Blues*, 1990)中的爵士乐,《比尔

① 英文片名为 *Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984 年上映, 导演为史蒂文·斯皮尔伯格, 声音设计为本·伯特(Ben Burtt)。

② 英文片名为 *Apocalypse Now*, 1979 年上映, 导演为弗朗西斯·科波拉, 声音设计为沃尔特·默奇(Walter Murch)。

③ 英文片名为 *Terminator 2: Judgment Day*, 1991 年上映, 导演为詹姆斯·卡梅隆(James Cameron)。

④ 英文片名为 *Backdraft*, 1991 年上映, 导演为朗·霍华德(Ron Howard)。



录制电影音乐的一般情形

和泰德历险记》(*Bill & Ted's Excellent Adventure*, 1989) 中的摇滚乐,《拉格泰姆舞曲》(*Ragtime*, 1981) 中的拉格泰姆音乐,《星球大战》(*Star Wars*, 1977) 中的交响乐。音乐通常伴随着银幕上特定的场面并且在塑造人物情感方面起着十分巨大的作用。

电影音乐基本上分为声源处于事件或叙事空间的音乐和声源不处于事件或叙事空间的音乐,前者如影片《城南旧事》中英子在音乐课上唱的《小

麻雀》或《离别歌》,后者如影片《城南旧事》中片头出现的管弦乐队演奏的《离别歌》。

创制电影音乐

电影音乐的制作一般包括五个明显的步骤:定位、建清单、作曲、演奏和录音,以及混录。第一步是定位,作曲家、导演和制片人坐在一起观看电影的精剪版,决定哪里和什么时候可能需要音乐。这一步常常留给作曲者决定,尽管与导演进行讨论也非常普遍。有的导演对配乐具有强烈的风格偏好。有时导演会使用一条临时声轨,要求作曲者根据临时声轨的风格谱写相关乐曲。定位之后,音乐编辑会准备一份清单。这个清单包括相关场景配乐的类型和长度。这样,作曲者就能根据清单准确地确定乐曲的长度,谱写符合相应场景要求的曲目。

清单准备完成之后,第三步就进入了真正的作曲阶段。当作曲者写完相应乐曲之后,就进入演奏和录制的阶段了。影片被投射到一块银幕上,一大群音乐工作者根据清单和时间码开始演奏,录音师打开录音设备进行音乐录音。最后一个阶段是混录。混音师将电影音乐、对白、音效等多个声轨混合在一起进行录制处理。

许多电影,特别是一些低预算的影片,常常会选用一些早已录制好的音乐。在这种情形下,就需要一位音乐总监(music supervisor)负责寻找合适的音乐,并确定是否有合法的使用权。

电影音乐的作用

电影音乐的作用主要体现在五个方面。

(1) 确立场景

电影音乐能够确立一种具有说服力的时间和空间气氛,也能够传达出故事发生时代和场所的文化气息。通常,这也许包括能够反映宗教或伦理音乐特征的某种特定乐器的使用。《战火下》^①是一部关于尼加拉瓜 1979 年革命的电影,这部电影的作曲家杰瑞·戈德史密斯使用了

① 英文片名为 *Under Fire*, 1983 年上映,导演为罗杰·斯波蒂斯伍德(Roger Spottiswoode),配乐为杰瑞·戈德史密斯(Jerry Goldsmith)。

排箫。通过使用一种在中美洲许多农民文化中都可以找到,但与尼加拉瓜却没有特别关系的乐器,戈德史密斯能够创作一种与尼加拉瓜革命有关联的音乐,同时又能包括其他中美洲农民文化的某种回应。

有时候作曲家需要创造出的时空感在现实中并不存在。在《人猿猩球》^①,戈德史密斯依赖羊角和铜制汽笛之类不太寻常的乐器,并使用直接对着麦克风敲击木制乐器的键盘之类不太寻常的演奏技巧。其结果使得很多人都以为他使用了电声乐器,而戈德史密斯并没有使用任何一类电声乐器。这种崭新和不寻常的声音十分吻合这部电影令人畏惧的外星球世界的奇幻场景。

(2) 加强感情色彩

所有作曲家都强调电影音乐在强化情绪方面的重要性。影像只能展示可见的场景,音乐却有能力暗示那些看不见的东西。音乐能够通过把心理和情感的质素加诸影像之上从而扩展影像的意义。

不同类型的影片常常使用不同风格的音乐来强化影像的情感色彩。西部片总是使用19世纪末浪漫主义时期的音乐作为配乐,当满眼含泪的情人即将分手之际,总会有小提琴如泣如诉的声音在声轨上响起。

电影音乐强化情感效果的作用常常是通过直接的象征方式实现的:音乐具象化了和符号化了银幕动作的情感属性。另一种方式是在影像和音乐之间形成对比,尽管与直接的音乐符号化相比,其作用十分有限。

雷德利·斯科特的《黑鹰坠落》^②一片的直升机袭击段落中,有一个十分突出的例子。黑鹰战斗机在现实中的声音是很喧闹的,但本片却把引擎的声音缩减到极轻的程度,有时候甚至完全消除了引擎声,而是用音乐取代引擎声,把直升机机翼的呼啸声音乐化了。主观化的情绪音乐取代了客观的效果声。这种方式传达出那些美国战时即将在战区着陆的精神压力:他们心中只想着即将到来的战斗,听不到直升机的声音。观众也能以非直接的方式感受到这种音乐中所包含的情绪和意义。

美国导演斯坦利·库布里克因喜欢以相互对立的方式使用影像和音乐而著称。在1964年的《奇爱博士》^③中,在世界毁灭于一场核武器屠杀之际,响起的音乐是20世纪40年代的歌曲《相逢有日》(We'll Meet Again)的轻快旋律。更为独特的是,在1971年的《发条橙》强奸一场戏中,库布里克使用的音乐来自米高梅公司1952年的歌舞片《雨中曲》欢快的主题歌。

① 英文片名为 *Planet of the Apes*, 1968 年上映, 导演为弗兰克林·J·沙弗内 (Franklin J. Schaffner)。

② 英文片名为 *Black Hawk Down*, 2001 年上映, 导演为雷德利·斯科特, 配乐为汉斯·齐默尔 (Hans Zimmer), 音乐总监为鲍勃·巴达米 (Bob Badami)。

③ 英文片名为 *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964 年上映, 导演为斯坦利·库布里克, 配乐为劳里·约翰逊 (Laurie Johnson), 声音总监为约翰·考克斯 (John Cox)。