

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

写给未来的电影人



Focal Press
Taylor & Francis Group

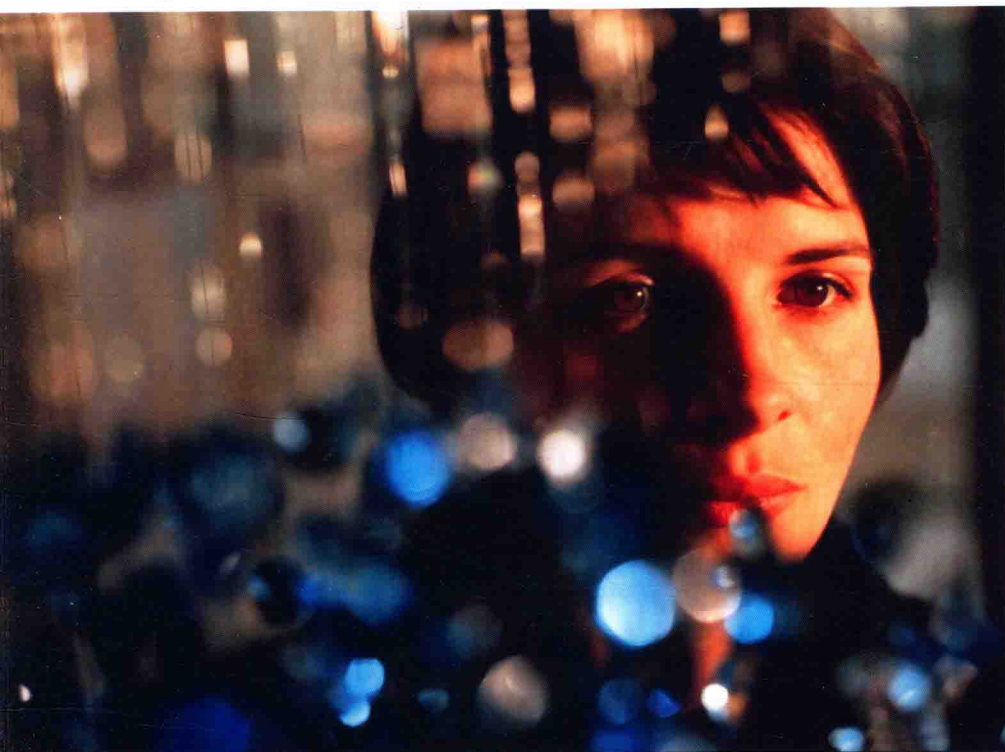
经典镜头
插图版

电影人之眼 活用电影构图

the filmmaker's eye

[美]Gustavo Mercado 著 黄裕成 译 周炜 审

learning (and breaking) the rules of cinematic composition



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



写给未来的电影人

经典镜头
插图版

电影人之眼 活用电影构图

the filmmaker's eye learning (and breaking) the rules
of cinematic composition

[美]Gustavo Mercado 著

黄裕成 译 周炜 审

 Focal Press
Taylor & Francis Group

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

电影人之眼：活用电影构图：经典镜头插图版 /
(美) 默卡多 (Mercado, G.) 著；黄裕成译。— 2版。—
北京：人民邮电出版社，2016.4
(写给未来的电影人)
ISBN 978-7-115-41827-2

I. ①电… II. ①默… ②黄… III. ①电影摄影技巧
—研究 IV. ①J931

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第046944号

版权声明

The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition, 1st Edition by Gustavo Mercado.

ISBN 978-0-240-81217-5

Copyright© 2011 by Focal Press.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC; All rights reserved; 本书原版由 Taylor & Francis 出版集团旗下 Focal 出版公司出版，并经其授权翻译出版。版权所有，侵权必究。

POSTS & TELECOM PRESS is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. No part of the publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

本书简体中文版授权由人民邮电出版社独家出版，仅限于中国大陆境内销售。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或发行本书中的任何部分。

本书封底贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签，无标签者不得销售。

-
- ◆ 著 [美] Gustavo Mercado
译 黄裕成
审 周 炜
责任编辑 宁 茜
责任印制 周昇亮
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷
- ◆ 开本：889×1194 1/20
印张：10 2016年4月第2版
字数：301千字 2016年4月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字：01-2011-4662号

定价：69.00元

读者服务热线：(010) 81055339 印装质量热线：(010) 81055316

反盗版热线：(010) 81055315

广告经营许可证：京东工商广字第 8052 号

内容提要

用活动画面讲述故事是我们这个时代最令人兴奋的艺术形式之一。本书介绍了电影基本镜头的构图原理，通过阐述如何用画面来讲故事、如何通过画面与观众进行交流，来帮助读者驾驭电影这一艺术。由此，读者朋友对每个镜头在电影叙事中所扮演的角色将有更深入的解读，同时将了解如何从技术层面为拍摄强有力的、令人印象深刻的画面做好准备。

本书收录了几百部彩色电影案例，是一本内容集中、可随手翻阅的参考书。书中介绍了如何为影片的每个镜头做有效而富有表现力的抉择，从而使读者学会利用视觉流利地讲述故事。不管你是菜鸟还是经验丰富的老手，本书都将扩展你的眼界。

本书首先简要介绍了基本的构图原则，之后按照以下结构分析各种类型的镜头。

- 构图特点: 介绍每种类型镜头的习惯用法。
- 构图分解: 通过案例插图，分析每个镜头如何完成其叙事任务、揭示其构图方法及技术运用等。
- 技术因素: 介绍拍摄每种类型镜头所要考虑的设备、技术及技巧等问题。
- 打破常规: 通过案例，展示那些构图规律被大胆颠覆以达到表现力和形式感最大化的手段。

本书作者Gustavo Mercado是一名独立电影人，在制片、编剧、剪辑、导演等方面拥有十几年的从业经验，用胶片及高清视频拍摄过电影。其电影曾在美国国内外的电影节中展映，其中微电影《敏感》(*Sensitive*, 2002年)在Showtime电视网“拉丁电影展播”(Latino Filmmaker Showcase)中获得大奖。Mercado还是纽约亨特学院(Hunter College)电影与媒体研究系的教授，开设剪辑、编剧、电影制片以及电影摄影等课程。

序

随着时代的进步与科技的发展，电影艺术的呈现较之100年前有着惊人的拓变。今天，越来越多的青年人拿起DV，通过影像的拍摄圆自己儿时的梦想；也有更多的青年人通过系统、专业的影视教育，进入影视行业，展示他们的艺术才华，使得世界各国的电影、电视剧领域欣欣向荣，迎来了文化产业的大繁荣、大发展。

作为一名教授电影专业课的老师，我始终认为学习电影制作、电影艺术创作的务实方法归根结蒂：一是要看电影，二是要做（拍）电影。

专业的影视教育为学生提供了较全面、规范的电影制作课程，为青年学子打开了一扇窗，提供了一个前行的平台。但如果仅止于此，学生的专业水准还只是一个“皮毛”。在此期间和随后一个相当的阶段，看电影和拍电影就是他们迅速成长，或成为合格专业人员甚至大师的不可逾越的过程。

看电影，对于专业学习来说亦不能仅停留在欣赏阶段，在感知经典作品艺术魅力的同时，要分析、研究、解析每一部电影在主题表达、人物塑造、影像构成、声画结合等诸多方面的构思与手段，达到庖丁解牛的境地。看电影首先要有量，对中外经典电影作品应无所不及，了解、熟知、思考，举一反三，触类旁通。

拍电影，就是要亲自动手，写剧本、分镜头，通过摄影机把自己的构思、设想付诸实践。没有这个过程就会导致眼高手低，或永远是个旁观者，是个看客。当然，最初的拍摄可能会幼稚、粗糙，但正是在这种亲历亲为的创作过程中才会有学习电影刻骨铭心的经验和教训，缺失不得。

美国学者古斯塔沃·默卡多（Gustavo Mercado）的著作《电影人之眼——活用电影构图》由中国传媒大学青年教师黄裕成翻译成中文。将这本书介绍给中国读者，特别是青年的中国电影人、电影学子，是一件非常有意义的事情。该书作者是美国资深的独立电影人、制片、编剧、剪辑、导演，长期从事影视教育，可谓既有实践经验又有理论功底。同时该书立论严谨、体例新颖、内容丰富、图文并茂，是一本针对性、实用性很强的电影专业著作。

这些年来，国内作者研究摄影构图的书籍并不少见，但古斯塔沃·默卡多教授的著作却独树一帜，令人耳目一新。

首先，该书并不是单纯地论述构图技巧，而是结合整部影片的叙事、人物塑造，将摄影技术层面自然有机地与叙事紧密结合，分析经典电影镜头中的精彩画面，令人印象深刻。

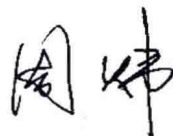
其次，书中不仅有准确、鲜活的评价和分析，还翔实地介绍了许多精彩构图的创作过程、技术因素。在梳理、归纳这

些手段如何成为约定俗成的用法的同时，也不拘一格地介绍了打破常规的创新案例。

书中所涉及的内容均是电影史上经典作品的精彩片段，风格多样、与时俱进，犹如色彩和构图形成的电影史，非常珍贵。

古斯塔沃·默卡多著作的内容实际上是很好地起到了看电影和拍电影这样一个学习电影方式中桥梁的作用。对于中国读者来说，这一点尤其重要。

衷心希望青年电影学子能从本书中学习和了解电影构图的真谛，勇于实践，创作出更优秀的电影作品。



电影导演、中国传媒大学教授

2012年4月



《在云端》(Up in the Air), 2009年, 导演: 贾森·雷特曼

引言

贾森·雷特曼的电影《在云端》（*Up in the Air*, 2009年）刚上映，我和朋友一起去看了。从电影院回来时，我们讨论了这部影片。有人喜欢，有人觉得节奏有点慢，也有人认为是一部了不起的电影。之后，我们的讨论集中到了电影摄影上。一位朋友提到，对开页展示的那个镜头实在太漂亮了。虽然我们对电影的观点不尽一致，但都同意了他的看法，认为那个镜头确实很精彩，很有内涵。于是，我们回顾了镜头的所有细节：画面构图，在影片中出现的位置，最重要的是——它为何显得如此重要。在这部电影中，有许多有意思的画面和精彩时刻，但这个镜头却有一些特别之处，让我们这些人抛开各自对影片的看法，真正引起我们的共鸣。那是什么呢？是镜头的构图吗？是表演？或是其他什么东西？

为了解这个镜头拍得如何好，我们需要先了解一下影片的剧情。娜塔莉（安娜·肯德里克 饰）是位新员工，她发明了一套视频系统，可以远程解聘员工，从而为公司（专门提供裁员服务）节省大笔用于裁员专家飞赴业务的费用。瑞恩（乔治·克鲁尼 饰）是公司的一名高级裁员专家，他觉得这个系统隔断了人与人之间的真实接触，对它的可行性提出质疑。于是公司老板让瑞恩负责娜塔莉的培训，把两人组成了一个团队，以便娜塔莉亲自体验如何解聘一个人。在一段令人心

痛的蒙太奇段落以展示员工看到自己被解聘时的反应之后，紧接着的镜头是娜塔莉独自坐在摆满椅子的房间里等瑞恩。瑞恩回来接娜塔莉时，询问她是否有事，娜塔莉耸了耸肩没作回答。两人一起离开了。这就是那个镜头前后的故事情节，它可以帮助我们更好地分析是什么原因让这个镜头如此精彩。从构图的角度来说，这个镜头并不算特别复杂，它就是一个简单的全景，娜塔莉被空空的办公椅包围着。然而，如果我们更进一步分析，分解画面的各个视觉元素，研究它们在画面中的组合规律，以及其中的技术运用，一个更为复杂的景象就浮现出来了。

这是个全景镜头（画面中包含了人物的全身，以及周围大片的背景环境），围堵在娜塔莉周围的许多椅子都入画了，喻示当天有大批员工被她解聘了。同时娜塔莉在画面中看上去显得比较小，很孤独。镜头略微有点俯拍，让观众一眼就能看出那些椅子是空空的。倘若换成水平角度拍摄，那么大部分后景的椅子会被前景的椅子挡住。俯拍还可以让娜塔莉看上去受到了挫折，显得脆弱和心烦意乱（俯拍通常用来表现人物的类似情绪）。娜塔莉的位置是根据三分构图法来安排的，她所面对的一侧留有足够的视线空间，画面显得比较生动。更重要的是，这样的安排让人从视觉上和情感上都觉得，娜塔莉是被椅子挤到那个角落的（而如果她位于画面中间，就不能传达这种

含义)。摄影机与人物的距离加上光圈的选择,使画面的景深很大,避免观众的注意力只集中到娜塔莉身上,以保证那些椅子和人物一样对解读这个镜头有相同的重要作用(创作者可以拍成浅景深的效果,那样人物就能凸显出来)。这些构图策略传递出一个明确的信息,即娜塔莉当时的真实感受,而后来她与瑞恩见面时表现得若无其事,并不是她自己的真实感受。这个镜头向观众表明,除了公司,娜塔莉并没有考虑其他人的感受,她把自己人性情感的一面隐藏起来了,展现了一个现实的、被职业所影响的人。但这个镜头的动人之处和戏剧分量并不仅仅是构图规律运用的结果,其中的技术、综合抉择和叙事情境等在表达内涵方面都起到了重要作用。这个镜头之所以能给我和我的朋友留下深刻持久的印象,不仅仅是因为视觉上的吸引,更重要的是对故事的共鸣和感动。

本书将综合介绍电影构图规律及其具体应用,从技术角度和叙事层面来分析如何拍出类似《在云端》中那个镜头一样的精彩画面。由此我们将对电影视觉语言最基本的元素——镜头进行广泛而深入的探讨。我们将对每种最常用的电影镜头类型的构图进行分析,同时还将介绍创造这些画面的工具,以

及如何创造这些画面,分析每个镜头在影片中的叙事功能,以呈现出一幅更清晰的画面,从而理解如何创造出既能在视觉上让人印象深刻又具有叙事含义的镜头。为什么是针对某一类型的镜头来分析其中的构图规律,而不是介绍更广泛的一般性构图呢?原因其实很简单,随着电影语言的发展,有些构图法已经成为一种标准,并适用于某些特定画面,就好像某些技术手段(比如镜头的选择和景深的运用)在一些拍摄中用得很普遍,而在某些影片中则很少用到。这些技术和视觉手段与叙事有着复杂的关系,经过长期积累,影片中的某一关键时刻已经和某一特定镜头类型相关联了。通过具体分析某一特定镜头在视觉、技术和叙事上的手法,可以揭示这些手段如何成为约定俗成的法则。

本书的另一观点是认为电影的构图并非一成不变。所谓的规则其实是非常灵活的,只要运用得当,一些不可思议的、甚至与传统相悖的用法有时也可以产生不一样的冲击力,并引起观众的共鸣。因此,在分析每种镜头的构图时,我们也分析那些打破常规的、意想不到的、富有创造力而又行之有效的办法。所以,“弄懂规则,才知道如何巧妙地打破规则”,这句老话说的就是这个道理。

本书对构图进行综合分析，并针对基本的电影语言进行探讨，而不是全面介绍与画面构图相关的概念及技术手段。在书中，多数章节都有许多与构图和摄影相关的重要词条。如果希望对每个名词或构图规则进行更全面的了解，最好参考其他详细介绍视觉构图的相关书籍。在这里，我推荐布鲁斯·布洛克的《视觉的故事》¹，这本书也是由Focal Press出版，图文并茂，对构图的基本内容及高级用法都进行了全面介绍。对于影视制作技术方面的参考书，我推荐由我的朋友、导师兼同事米克·胡碧斯·切里尔所著的《声音与画面》²。这本书同样由Focal Press出版，我有幸为该书做了插图设计。《声音与画面》运用综合分析的手法，介绍了为创作出富有创意的影像，在影视前期策划、拍摄和后期制作中所涉及的技术、艺术、叙事和逻辑等内容。在很多方面，本书都受到了《声音与

画面》的启发。

本书采用一种新的形式来介绍电影构图的规律（及如何打破常规而活学活用），以及超出一般常规的构图用法。当然，电影构图绝对不能刻板地去照搬。大家不要受某一技术所摆布，而是要把该技术转化成自己故事所需要的特定效果。谈及这些，是希望提醒读者朋友，只有更全面地了解每个镜头在故事更大的叙事层面和主题思想中起到的作用，画面的冲击力和感染力才有可能被创造出来。全面综合地设计影片中的每个镜头，对真正驾驭电影这一艺术形式并获得观众的认可是至关重要的。我希望本书可以启发大家，在下次摆好摄影机、准备拍摄时能构思出更具活力的拍摄方案。

祝大家好运。

1. 原标题是“The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media”，作者为Bruce Block——译者注

2. 原标题是“Voice & Vision: A Creative Approach to Narrative Film and DV Production”，作者为Mick Hurbis-Cherrier——译者注

致谢

我要向在本书编写过程中给予我支持、帮助和指导的每个人致以衷心的感谢。

由衷感谢Focal Press的出版团队，他们是Robert Clements、Anne McGee、Dennis Schaefer和Chris Simpson。特别是Elinor Actipis，她从本书开始编写到最终完成（包括本书不俗的书名），一直给予我非常宝贵的指导和建议，花费大量时间扶持我这个第一次写书的人，并毫不犹豫地保留了我对本书最初的想法。

感谢我在纽约城市大学亨特学院电影与媒体研究系的同事们，他们在电影艺术和工艺研究与教学上的热情和奉献，一直激励着我，启发我的灵感。他们是Richard Barsam、Michael Gitlin、Andrew Lund、Ivone Margulies、Joe McElhaney、Robert Stanley、Renato Tonelli、Shanti Thakur，以及Joel Zuker。同时，感谢亨特学院Jennifer J. Raab主席、Vita C. Rabinowitz院长、Shirley Clay Scot院长，以及电影与媒体研究系James Roman系主任的大力支持，在他们营造的氛围下，学者和教师们都乐于奉献于各自的教学。

此外，我要感谢纽约城市大学城市学院的同仁Jerry Carlson、David Davidson、Herman Lew及Lana Lin，感谢他们慷慨相助。Elvis Maynard一直协助我进行相关调研。

如果没有那些图书评论家给予我巧妙的建议，这本书就不会是如今这个样子了。这些评论家包括加州大学伯克利分校的David A. Anselmi、瑞文斯博艺术与传播学院的David Crossman、德保罗大学的David Tainer，尤其是纽约大学的Katherine Hurbis-Cherrier，她对我的请教总是有求必应。

我要特别感谢我贤惠的妻子Yuki Takeshima。她的耐心、理解和支持，一直伴我熬过了每一个漫长的写作之夜，而且毫无条件地牺牲了自己的大量时间，让我日复一日地专注于电脑前写作。

我最想感谢的是我的导师、同事兼朋友Mick Hurbis-Cherrier。从酝酿初稿开始，他就给了我无私而富于启发的建议、评论和指导帮助，他的栽培和对电影的热爱都凝结于本书的每段文字当中。



《教父》(The Godfather), 1978年, 导演: 弗朗西斯·福特·科波拉

目录

第1章 电影画面	1
第2章 电影构图原理与专业名词	6
第3章 画面体系	21
第4章 大特写	29
第5章 特写	35
第6章 中特写	41
第7章 中景	47
第8章 中全景	53
第9章 全景	59
第10章 大远景	65
第11章 过肩镜头	71
第12章 建置镜头	77

第13章	主观镜头	83
第14章	双人镜头	89
第15章	多人镜头	95
第16章	斜拍镜头	101
第17章	标志性镜头	107
第18章	抽象镜头	113
第19章	近摄镜头	119
第20章	推拉镜头	125
第21章	水平摇镜头	131
第22章	垂直摇镜头	137
第23章	移动镜头	143
第24章	移动变焦镜头	149

第25章 跟拍镜头.....	155
第26章 斯坦尼康镜头.....	161
第27章 摇臂镜头.....	167
第28章 组合镜头.....	173
电影作品年表.....	178

第1章 电影画面

最近，我有幸参加了一个电影菜鸟的短片展映。影片的第一场戏是坐在沙发里的一对小年轻，他们的争吵正在不断升级。这个镜头景别很松，几乎把整个房间都包括进去了。房间里到处是杂志、DVD光盘、空的易拉罐，沙发下隐约可见几双运动鞋，而四周的墙上贴满了电影海报（很显然，这是年轻导演自己的房子）。这个镜头的前景有一张小桌子，上面摆着一台游戏机，游戏机正不停地播放游戏画面，非常显眼。影片放映结束后，安排了一个与导演互动的环节。那位导演看上去对自己的影片非常自豪，热切地想回答大家的提问。观众里有位先生问道：“坐在沙发里的那位老兄是不是在模仿崔维斯·比克尔？”¹ 导演有点不解，反问观众为什么他会想到崔维斯·比克尔。那位观众回答说，男演员后面正好是《出租车司机》的大海报，他觉得海报是故事的一部分。“不，海报只是碰巧贴在了那里。”导演回答。另一位观众问：“他是不是想从她那里骗钱去买更多的游戏？”导演一脸茫然。“她是不是因为他没有收拾房间而生气了？”有人又问。导演显然很受打击，他终止了提问，开始解释那个引起争议的场景其实是讲两个年轻人要结婚了，他们正努力避免两人的第一次争吵。导演觉得

通过小伙子在握住未婚妻的手时他的手紧张抽搐的动作应该能很明显地把事情讲清楚了。至于电影海报、电子游戏以及杂乱的房间，其实都与这个故事和场景关系不大。当有人问导演，影片结尾时那对情侣慢速走向观众的镜头是不是模仿了昆汀·塔伦蒂诺的《落水狗》（*Reservoir Dogs*, 1992年），导演显得很兴奋。“对！”他回答道，“我很高兴你居然看出来。”当问到这样的模仿对影片的故事有什么特别含义时，导演说：“我觉得那看起来挺酷的。”提问者却依然不得其解。这部影片的其他地方同样存在着与开头那场戏以及那个模仿镜头一样的问题，画面的构图与其叙事功能完全脱节了。

那位导演最大的问题是影片画面并不能清楚地讲述故事。在开始的那场戏里，画面内容太密集，细节太多，而且很多细节与故事没有什么关系，反而妨碍观众理解导演所要传达的意思。画面中，电影海报、游戏机、沙发下的球鞋以及啤酒罐等太过显眼，将丈夫搓手的动作淹没了，观众无法解读到画面的意思。在拍摄过程中，当导演从摄影机的寻像器上查看画面时，他只关注画面中丈夫搓手的动作，而没有看到其他内容，这是因为他自己早就知道搓手是这场戏中有意义的动作细节。

1. 崔维斯·比克尔是影片《出租车司机》（*Taxi Driver*）中由罗伯特·德尼罗所饰演的角色。——译者注

但观众们可不明白这一点。在影片的最后一个镜头中，导演克隆了另外一部电影的镜头，虽然观众认出了这个镜头，但很快发现它与影片的故事并没有什么关联，于是如此克隆就给观众造成了困惑。该导演并没有从电影的角度去考虑自己的故事，没能通过画面从视觉上强调故事的重要情节以及影片的主题思想。假如他了解电影制作中技术手段、不同类型镜头的功能以及构图之间的关系，那么他的影片就会是另一个样子。

要想成为效率高的故事讲述者，其中最重要的一件事就是要对故事有一个清晰的视觉构思，同时反映出自己独有的特点，而不是别人的。当给别人讲自己的奇闻趣事时，没有经过多少思索，我们本能地就这么做了。比如向朋友讲述发生在高速路上的事——由于并了一个人的线，对方大发雷霆地追了上来。我们不会一上来就描述当天起床后自己都做了什么，洗澡花了多长时间，吃早饭时看了什么新闻，穿了什么样的衣服，以及在钻进汽车后上高速路之前所发生的其他事情。我们会很自然地只讲最重要的事，这样朋友才会明白路上碰到的事情是如何可怕，或有趣，或疯狂。那部短片的导演在拍摄前没有做这样的工作。由于画面满是没用的细节，就好像描述了沙发里的那个未婚夫穿什么颜色的袜子，而不是在展示他握着未婚妻的手时，他是多么地紧张和不自在。

观众认为，画面中的任何内容都是有特别意义的，都与正在放映的电影有着直接的关系，那些内容可以帮助他们理解影片。这是几千年来通过视觉讲述故事所形成的一种套路（连古人知道不要在岩壁上画无关的内容！），直到今天，它依然如从前那般重要。如果将此原则进一步扩展，我们可以补充说，画面中任何细节的位置、大小、清晰程度等，同样会影响观众对它们在故事中的重要程度的理解。

让我们看看本章开始前，摘自弗朗西斯·福特·科波拉《教父》（*The Godfather*, 1978年）的一个镜头。那是个远景，有一辆车停在一条荒野公路上，后座的人用枪对着前座的人。在背景的远处，可以看到自由女神像矗立在一片杂草之上。这一简单的画面有其清晰的含义：在一条荒郊公路上，有人被谋杀在一辆汽车里。实际上，这个镜头的意思是如此明了，以至于即便没看过《教父》这部电影的人也会明白此时发生了什么。这个镜头很好地说明，应该只把对表达导演观点绝对有用的内容引入画面。要是我们更进一步地观察这个镜头，我们会注意到其中一个细节。如果说画面中的所有内容都是有意义的、对理解故事都是有必要的，那么为什么要把自由女神像包括进画面？仅仅是为了说明谋杀发生的地点吗？为什么雕像离得那么远，显得那么小呢？如果仔细察看这个画面，