

Media

TECHNOLOGY

传媒典藏

写给未来的电影人

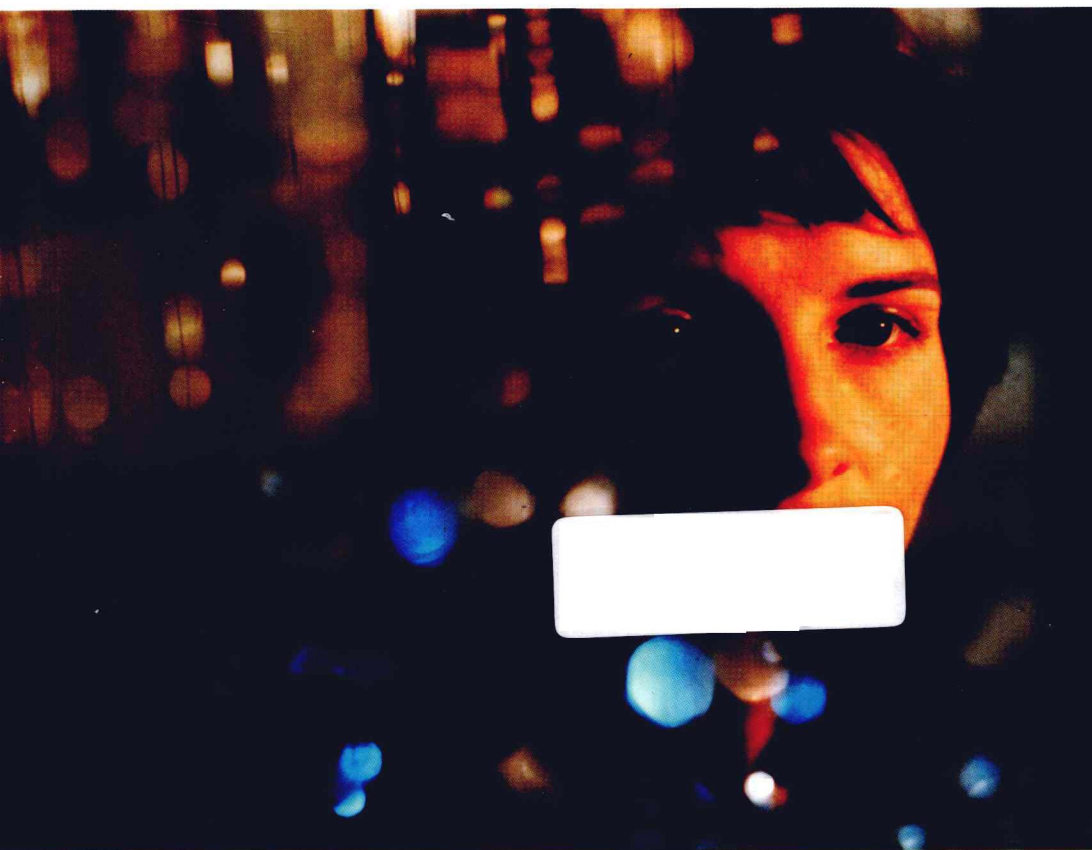


Taylor & Francis
Taylor & Francis Group

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



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

写给未来的电影人

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

人民邮电出版社
北京

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。

图书在版编目 (C I P) 数据

电影人之眼 : 活用电影构图 / (美) 默卡多 (Mercado, G.) 著 ; 黄裕成译. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2013. 1

(写给未来的电影人)

ISBN 978-7-115-30095-9

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 (2012) 第278376号

写给未来的电影人

电影人之眼——活用电影构图

- ◆ 著 [美] Gustavo Mercado
- 译 黄裕成
- 审 周 炜
- 责任编辑 宁 茜
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 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
字数: 282 千字
印数: 1—4 000 册
- 2013 年 1 月第 1 版
2013 年 1 月北京第 1 次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2011-4662 号
ISBN 978-7-115-30095-9

定价: 58.00 元

读者服务热线: (010) 67132837 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

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，我有幸参加了一个菜鸟电影人的短片展映。影片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，沙发下隐约看到几双运动鞋，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的互动环节。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，他认为那是故事的一部分。“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

小伙子在握住妻子的手时，他的手在紧张抽搐着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、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与开头那场戏，以及那个模仿镜头一样的问题，画面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。但观众们可

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

不明白这点。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故事并没什么关联，于是如此克隆就给观众造成困惑。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得可怕，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丈夫穿什么颜色的袜子，而不是展示在丈夫握着妻子的手时，他是多么得紧张和不自在。

观众认为，画面中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（连古人都知道不要在岩壁上画无关的内容！），直到今天，它依旧如从前那般重要。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，可以看见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，只把对表达导演观点绝对有用的内容引入画面。要是我们更近距离地观察这个镜头，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，我们会

发现自由女神像是远远地背对着发生谋杀的汽车的。这个细节有意义吗？对于进入画面的内容，从它的位置到拍摄的角度，所有东西都是有意义的。让我们再回到与朋友分享高速路上奇遇这件事上来。在讲述故事时，我们省去了无关的细节，从自己独特的观点描述亲身经历的事件。但如果这件事正好发生在自己第一次开车上高速那天，结果会是怎样呢？这对我们如何讲述故事有什么影响吗？更重要的是，朋友对此会不会有什么不同的感想呢？我们或许强调了自己缺乏驾车经验，或者发生这样的事情让我们厌倦开车上高速，或者当有别的车跟着自己时很难离开高速路。换句话说，我们把独特的经历（不仅仅是事件本身，还有我们的生活经验）立即融入到事件的讲述中，并强调、添加某些内容，从而改变事件，使之反映出自己的个人经验。拍摄有意义的镜头也是一个道理。这个画面应该能反映自己对故事的理解，传达自己对问题的看法、价值观、意识形态及视觉构思。从自由女神像的拍摄角度、在画面中的大小及位置看，科波拉将自由女神像纳入画框就是这个目的，表达了自己对这件事情的看法和评价，这比汽车里的谋杀含义多多了。将人人皆知的、象征自由、美国梦和移民的雕像包含到画面之中，它会对汽车里的谋杀作何评论呢？

之前那位短片导演克隆了电影《落水狗》里开篇那个著

名的慢放镜头，并希望观众也像看塔伦蒂诺的电影那样读解他的影片。但事与愿违，这是因为塔伦蒂诺的镜头只在原电影特定的情境中才有效果，当观众认出这个克隆镜头时，他们或许会有所反应，但在他们意识到这个镜头与正在放映的影片故事没有任何关系时，这个镜头就变得毫无意义。画面构图可以表达意念，依靠的不仅是画面内各视觉元素的摆放安排，而且还与镜头所处的情境有关系。比如，俯拍镜头（摄影机的位置较高，形成俯瞰的效果）通常用来表现人物内心的挫败感，或缺乏信心，或懦弱等。虽然如此，但如果没有故事情境的支持，我们不能想当然地认为，观众看到这类镜头时就会自觉产生这样的联想。故事里发生的事情与所设计的画面必须直接关联起来。这就是一些常规视觉手法，如升格慢放的一个人走向镜头，首先会与某种联想相关联。另外，由于情境的不同，同一个镜头的含义会有很多，对于有些镜头，我们也可以颠覆其常规的理解。比如，我们也可以用俯拍的角度来表现一个人的自信、武断或掌控一切，只要与镜头所处的故事情境配合好，观众是不会觉到有什么不妥的（俯拍镜头的这种用法详见“中特写”一章）。

但我们应该根据故事的哪些元素来决定镜头的景别和构图呢？什么样的情景可以配合这样的决定呢？在拍摄之前，

我们得明白画面主体是什么，什么内容入画，什么东西不能入画，除了画面里的内容之外，这个镜头还能表达什么意思等。一个办法就是要明确影片故事的主题思想，以及故事的精髓和核心观点。我们要弄清楚故事的真正内涵是什么。好的故事都有明确的核心理念，可以增加情感深度和情境，让观众观看后产生共鸣。比如，约翰·G·艾维尔森的电影《洛克》（*Rocky*, 1976年）讲述了一个业余拳击手在只有百万分之一的获胜机会下，挑战重量级世界冠军的故事。但这不是故事的真正所在。《洛克》其实是关于一个男人的故事。他原本可以成为一名拳击手，但机会一次次被他浪费掉了，因此他自认为是一名失败者。备战与世界冠军比赛的过程，使他意识到自己还有机会变成另一个人，以重塑自己的尊严并得到别人的尊重。找回自尊，这就是核心理念，是《洛克》故事背后的主要诉求。每个镜头的构图设计都要支撑这个核心，通过视觉策略（选择胶片类型、颜色、照明、镜头、景深、滤镜、调色及其他措施的抉择），在整部影片中反映出这一主题。如果尚未拍摄的《洛克》剧本送到我们手里，我们有百万分之一的机会来执导这部影片，那么我们应该如何创造画面来表现“重塑自尊”这一核心呢？比如，我们可以展现洛克找回自尊的历程，这样，在影片开始阶段，他还没有要改变自己的动力，拍摄角

度可以略微高一点，使人物看上去缺乏自信，有点懦弱（俯拍镜头的习惯用法，但使用时需要有设计的情境及视觉策略来支撑）。当洛克明确了自己的目标，训练越来越刻苦时，摄影机可以慢慢调整到稍稍仰拍的角度，以准确表现人物自信心得到提升，态度有所改变。这一简单的处理就可以获得恰当的画面，来反映我们对故事的观点。但我们还需要结合本书中提到的其他构图规律。比如，在影片中，我们可以把画面中人物的位置与其重塑自我的过程相匹配——在开始阶段先不把人物安排在中间位置，画面始终是不均衡构图，之后再慢慢调整到均衡构图。或者从广角镜头变换到远摄镜头，从浅景深变成大景深，从开始的手持拍摄，到后来更稳定的镜头等。

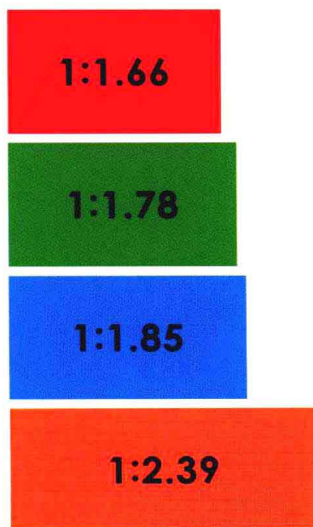
根据故事的核心理念，不管选择什么样的视觉策略，它都应该一直贯穿于影片始终，让观众在我们创建的情境中去解读画面。我们的画面抉择要始终服务于影片，从一个镜头开始，到每场戏，每个段落，直到整部影片。如果在故事的某个阶段，某个构图表现了“他缺乏自信”，那么我们应该避免使用相同的构图去表达其他含义，否则即便观众跟上了我们的故事，也不会理解故事的中心思想。所以每个镜头都要设计好，不管它看上去是多么得无关紧要（不管怎么说，只要放进影片里，就没有哪个镜头是无关紧要的，对吧？）。

让我们再回到坐在沙发上的那对小情侣身上。导演还能有什么不同的处理手法呢？其实正确的问题应该这么问：故事核心理念是什么呢？对于这场戏，它的中心思想又是什么？除了讲那对情侣在设法避免争吵，这场戏真正的目的是什么？根据这些问题的答案，导演可以设计出一套视觉策略来支撑故事核心理念，然后使用本书分析的那些构图规律，创造出支撑其核心理念的画面。依据电影构图规律（或者在合适的情境下打破这些规律）可以拍出生动的画面，但只有当画面表达了创作者对故事的见解，观众才能真正理解它们。这是电影人在形成自己视听风格的过程中最重要的一步。

第2章 电影构图原理与专业名词

画幅宽高比

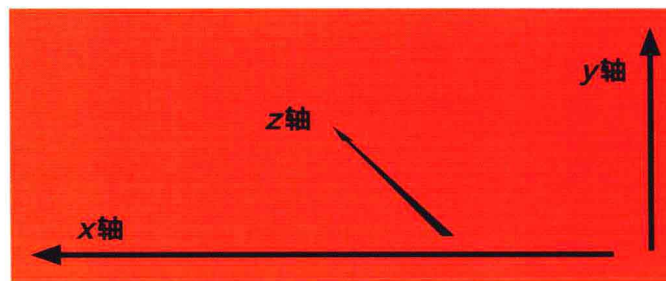
在决定画面构图之前，我们首先要决定的是画面画幅。画面宽度与高度的比例称为宽高比 (aspect ratio)。不同的拍摄格式会有不同的画幅宽高比。最常见的宽高比有1:2.39 (也称为变形宽银幕, 20世纪70年代以前, 宽银幕宽高比一直是1:2.35)、1:1.85 (美国院线标准, 也称为“无变形银幕”)、1:1.66 (欧洲院线标准)、1:1.78 (高清电视标准, 也称为16:9, 高清摄像机用的就是此格式), 以及1:1.33 (16mm及35mm胶片的拍摄画幅, 在20世纪50年代之前一直是影院的放映格式, 也是模拟电视的格式)。了解拍摄的宽高比与展映、发行的宽高比都很重要, 在制作过程中, 可以保证作为视觉策略组成部分的画面构图保持不变。



最常见的画幅宽高比

画面坐标

电影画框实际上是二维的, 电影画面可以用两个坐标来定义, 即横坐标 (x轴) 和纵坐标 (y轴)。此外, 用来表示画面深度的第三个坐标 (即z轴) 可以通过纵深线索 (depth cue, 本章稍后会介绍) 来产生画面纵深感, 也可能有意使之弱化而获得一个平板的画面, 如同下图中, 史蒂夫·麦奎因在电影《饥饿》(Hunger, 2008年)里的两个画面。然而, 多数电影人希望在构图上创造出纵深感, 希望通过强化z轴来克服二维画面的平面感, 使之更加逼真。运用不同类型的镜头可以操控物体与周围环境的空间位置关系, 从而获得不同的距离感。



画面坐标



强化z轴纵深感的画面

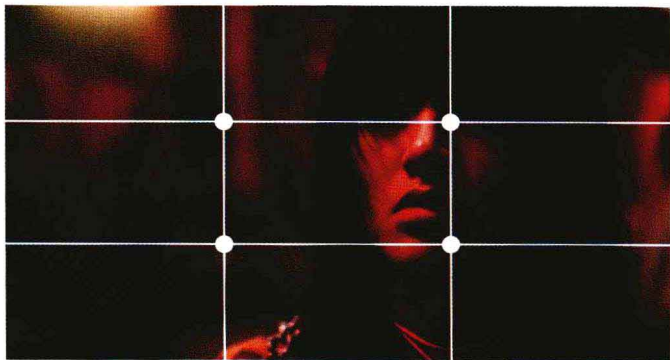


弱化z轴的画面很平

三分构图法

人们在过去几百年的艺术实践与发展中，形成了一些和谐构图的程式。其中最为悠久的一条就是三分构图法（the rule of thirds）。即沿着画面水平和垂直方向将画面分成三等份，分割线的交叉点就是趣味中心，将画面里重要的元素安排在这些趣味点上可以获得生动的构图。在大远景镜头（extreme long shot）或建置镜头（establishing shot）中，地平线还可以安排在这些分割线上。按照三分构图法，人物的眼睛通常被安排在这些趣味点上。如果角色向画面右侧看，那眼睛就放到左上角的趣味点上；如果角色向左侧看，眼睛就安排在右上角的趣味点上。比如王家卫《堕落天使》（1995年）里的例子。这样的构图使角色前方有足够的视线空间，是获得均衡构图的程式手法。如果没有给角色留下足够的视线空间（比如忽略角色看向的那一侧，而将其安排在画面中间），画面就会显得比较平静，缺少视觉张力。不过这样的效果有时也恰恰是我

们所希望的。使用上端的分割线也给角色留下合适的头部空间：角色头部位于画面相对较高的位置。头部空间的大小反映了画面里人物的大小。如果是特写，为了获得合适的头部空间，角色的头部就会被上方的画框切掉。而对于全景镜头来说，角色头顶则会有大量的空间。当人物沿着画面x轴移动时，还可以利用三分构图法来安排他们的位置：如果人物移向右侧，那他们应该位于左侧的垂直分割线上，以保证角色有足够的移动空间。反之亦然。除非我们希望获得令人局促的、非均衡的画面构图。



根据三分构图法站位的角色

希氏构图法¹

弗朗索瓦·特吕弗在《希区柯克与特吕弗对话录》一书中提到，希区柯克曾向他分享了一条极其简单但相当有效的构图法，即画面中物体的大小应该与物体在当时故事中的重要程度

1. 原文为“Hitchcock's rule”，即“希区柯克法则”之意，本书统一简称为“希氏构图法”或“希氏法则”——译注

直接关联起来。这条法则适用于画面中有一个或多个视觉元素的情形，可以用来制造紧张感或悬疑效果，这在观众还不清楚我们为什么要在视觉上如此强调某一物体时尤为明显。下图来自罗伯·莱纳的《危情十日》（*Misery*，1990年）的截图。企鹅小陶俑占满了画面，因为这个小陶俑是影片女主角安妮（凯西·贝茨 饰）后来发现被她软禁的作家保罗（詹姆斯·安 饰）已经成功逃脱的一个线索。



希氏构图法的运用实例

均衡构图与非均衡构图

画面中的每一物体都有其视觉分量。物体的大小、颜色、亮度及摆放位置等都会对其相对的视觉分量产生影响。当物体均匀分布于画面时就能创造出均衡的构图，而当视觉比重仅集中于画面某一区域的时候，所获得的画面构图就是不均衡的。尽管均衡与非均衡这类名词在画面构图中并没有实际的测量数值，但我们不难发现，均衡构图里视觉比重对称或均匀地分布于画面中，以传达整齐性、一致性或先决性。与此相反，非

均衡构图经常与追逐、局促或紧张联系在一起。均衡构图或非均衡构图所传达的效果将很大程度上由叙事情境决定。在下例中，张艺谋的《英雄》（上图，2004年）通过均衡构图告诉观众，接下来看到的将是一场势均力敌的战斗，从而给这场戏增加了悬疑和紧张感。而约翰·希尔寇特的《关键协议》（*Proposition*，下图，2005年）中，画面非均衡的构图同样产生紧张感，人们正目睹对一位年轻人遭受不公正的惩罚。要注意的是，尽管是非均衡构图，大多数的视觉分量都位于画面的右下角，但其中的主体还是根据三分构图法来安排的。



均衡构图



非均衡构图

仰拍与俯拍

摄影机相对于演员的高度可以用来控制观众与演员的相对关系。水平镜头的摄影机与演员眼睛齐平。俯拍镜头（high angle shot）的摄影机位于视线水平之上，结果是观众在俯视被摄主体。而仰拍镜头（low angle shot）将摄影机置于视线水平之下，让观众仰视主体。通常我们通过仰拍镜头来表现自信、权力或支配地位，而俯拍镜头来表现软弱、被动或无助。但这种诠释并不是绝对的，根据画面所呈现的内容，其传达的意义也可能是完全相反的。仰拍或俯拍一个常见的误区是角度太大，虽然此时的构图很具活力，但



仰拍



俯拍

也会分散观众的注意力。将摄影机略微高于或低于视线水平就足以影响观众的心理。左侧的两个例子来自于弗洛里安·亨克尔·冯·多纳斯马的《窃听风暴》（*The Lives of Others*, 2006年）。画面通过这样的构图来表达男主角截然相反两种情绪状态——上方画面是一个微微偏低的角度，展现一个自信的、甚至有点威胁性的史塔西国家安全局职员魏斯曼（乌尔利希·穆厄饰），他正有条不紊而又冷酷无情地审问一名疑犯，直到其供认罪行。下方的画面出现在影片比较靠后的地方，此时运用的是俯角拍摄，用来强调魏斯曼在监听到史塔西要突击一位民主人士的居所，而这位民主人士却是自己一直冒着生命危险来保护的时候，其内心的紧张与恐惧。

纵深线索

为了克服画面画框本身只有两维的问题，我们最常见的一个构图策略是创造出纵深感，以获得生动的画面和令人信服的三维空间。为画面增添纵深感的手段有很多，其中最常用的两个纵深线索（depth cue）是物体的相对大小和物体相互重叠。物体相对大小的纵深线索是基于我们认定，如果两个物体大小相同，那么看上去比较小的就应该位于较远的地方，从而形成立体感。电影人利用这个原理，将物体沿着画面的z轴摆放，如下一页中截自昆汀·塔伦蒂诺的《无耻混蛋》（*Inglourious Basterds*, 2009年，上图）的图例。正如其叫法一样，物体相互遮挡的方法就是物体在z轴上相互重叠。当某一物体被另一物体部分遮挡或重叠时，被遮挡的物体就离

我们更远，从而在构图上形成了立体纵深感。电影人在利用这项技术时，往往找个理由在画面前景摆上个东西，用来部分挡住画面的焦点。过肩镜头（O.T.S.，即over the shoulder shot）或许是运用这种技巧最常见的形式了。为了增加画面纵深感，在前景放置物品的情形屡见不鲜。比如在迈克尔·贝的《勇闯夺命岛》（*The Rock*，1996年，下图）中，前景的铁链增强了画面的立体感，而画面的主体（尼古拉斯·凯奇）正好在构图的焦点上。



相对大小的纵深线索



物体的相互重叠

封闭式构图与开放式构图

封闭式构图（closed frame）指的是画面中不需要借助画框外的空间进行叙事，其叙事所需的元素都已包含在画框

之中。而开放式构图（open frame）的画面中并没有包含所有的叙事信息，还需要借助画外空间来完成。暗示存在画外空间的构图技巧有很多，用来说明画框里并没有包含故事的所有内容，就像窗户之外是一个更广阔的世界一样。根据故事的需要，这两种构图形式各有优势。画外空间也可以用来制造紧张和悬疑，特别是在惊悚片和恐怖片中。在下面的两个例子中，乌利·艾德的《巴德尔和迈因霍夫》（*The Baader Meinhof Complex*，2008年）制造了一个封闭式构图（上图），用来



封闭式构图



开放式构图

强调乌丽克（马蒂娜·戈黛特 饰）在狱中的孤独。而在第二个例子中，佩德拉（亚历山德拉·玛丽亚·拉娜 饰）在闯过路障后，正试图与前来逮捕她的德国警察进行枪战，开放式的构图增加了双方对峙的紧张感。

画面焦点

为了向观众清晰传达我们的观点或主题，其中一个办法就是确定明显的焦点（focal point）。画面焦点指的是画面中的兴趣中心区域，由于画框内视觉元素的有机安排，这些区域在观众瞄一眼时就会被吸引住。画面焦点可能包含一个或多个物体，通常运用了本章先前介绍过的构图规律，如三分构图法、希氏构图法或均衡/非均衡构图法等。事实上大家会发现，本书所引用的全部案例都有明显的画面焦点。什么东西包含在画面中，什么内容排除在画框外，哪些是实焦，哪些要虚焦，光要打到哪里，哪里不需要照明，什么内容是画面的主体……经过这些精心设计，观众就不会看不懂影片画面了。这在创造传

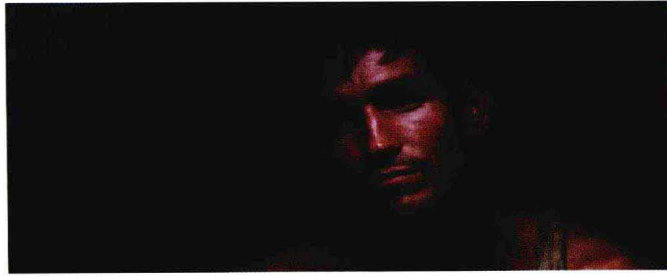


明显焦点的构图

神的迷人画面时是最重要的原则之一。左图是洛夫·德·希尔的影片《坏小子巴比》（*Bad Boy Bubby*, 1993年）中的画面，画面的焦点很突出，是个构图的典型案例，其中使用了一个视觉比喻（看着地平线好像看到了他们的未来）。许多电影人，如乔治·卢卡斯及维尔纳·赫佐格等，也都是用过相同的手法。

180度法则

180度法则（180° rule）用来保持空间的连贯性。当物体在场景里活动时，空间的连贯性必须要维持，这也直接决定了物体在画面中的位置安排。这条法则很简单，就是要求摄像机



180度法则