



山西省普通高等院校艺术教材（试用）

影视鉴赏

YINGSHI JIANSHANG

山西省教育厅 编

山西出版集团
山西科学技术出版社



山西省普通高等院校艺术教材（试用）

影视鉴赏

YINGSHI JIANSHANG

山西省教育厅 编

山西出版集团
山西科学技术出版社

图书在版编目(C I P)数据

影视鉴赏 / 许并生主编; 山西省教育厅编.
— 太原: 山西科学技术出版社, 2011.2
山西省普通高等院校艺术教材
ISBN 978-7-5377-3840-8

I. ①影… II. ①许… ②山… III. ①电影-鉴赏-高等学校-教材 ②电视(艺术)-鉴赏-高等学校-教材
IV. ①J905

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 020783 号

山西省普通高等院校艺术教材: 影视鉴赏

山西省教育厅 编

出版 山西出版集团·山西科学技术出版社
(太原建设南路 21 号) 邮编: 030012
发行 山西出版集团·山西科学技术出版社(电话: 0351-4922121)
经销 各地新华书店
印刷 山西省建筑科学研究所印刷厂
总编室电话 0351-4922134
电子邮箱 zbs@kjs.sxpmg.com

开本 787 毫米 × 1092 毫米 1/16 印张: 12.25
字数 223 千字
版次 2011 年 3 月第 1 版
印次 2011 年 3 月太原第 1 次印刷
印数 2000 册

书号 ISBN 978-7-5377-3840-8
定价 25.00 元

如发现印、装质量问题, 影响阅读, 请与发行部联系调换。

《山西省普通高等院校艺术教材》

编 委 会

主 任 武保旺

副主任 任向东 王德科

成 员 (姓名排列不分先后)

高 兴 王 亮 李德仁 姚国瑾 许并生
刘维东 姚恒璐 肖连珠 赵瑞锁 张宪平
杜湘萍

编 写 组

组 长 高 兴

副组长 王 亮 李德仁 姚国瑾 许并生 高鑫玺
姚恒璐 刘维东

撰稿人 (姓名排列不分先后)

高 兴 李德仁 姚国瑾 许并生 刘维东
吴高歌 胡紫南 谢 萌 赵维红 周 亚
姚恒璐 贾 月 贾根龙 赵瑞锁 肖连珠
张宪平 崔 哲 丁雅琴 倪志媛 王 亮
王玮莲 马长春 邓 懿 田 静 邱怀生
张晋俐 杨美媛 张 娟 赵建斌 赵海英
常晓菲 李雅君 秦晓英 张 雁 陈 蓉
王丽雯 胡文英 杜菁菁 王 璐 樊 慧
杜建民

《影视鉴赏》编写组

主 编 许并生

副主编 赵瑞锁 肖连珠 张宪平

撰稿人 贾根龙 贾 月 丁雅琴 崔 哲 倪志媛

黄沛舜 刘晋利 刘国帅 王 通

总 序

艺术,伴随着人类文明发展史从古走到今,在生生不息的人类进化中显示出无穷的魅力:它赋予人类高雅的气质、优美的风度,开启人类智慧的天窗,激发人类生命的活力。正如德国诗人席勒所言:“人啊!唯有你才有艺术。”翻开历史那一页页辉煌,哪一位叱咤风云的历史伟人没有艺术的才华?哪一个伟大的科学家没有受过艺术的教化?艺术,承载了人类高尚的文明,孕育了人类无数的精英。

在当今科技发达、共享精神文明的和谐社会中,艺术更突显出它非凡的作用。为了培养高素质、全面发展的兴国人才,在高等院校的教育改革中,教育部把艺术教育置于重要地位,加强大学生艺术教育成为高等院校适应当代社会文化、科技发展大趋势的必然选择。为了落实教育部《全国普通高等院校公共艺术课程指导方案》,我省教育厅组织专家学者历经两年多的时间,编写了《普通高等院校艺术教材》。这套教材包括《艺术导论》、《音乐鉴赏》、《美术鉴赏》、《影视鉴赏》、《戏剧鉴赏》、《舞蹈鉴赏》、《书法鉴赏》、《戏曲鉴赏》共八册,将按照计划先后出版。这套凝聚着集体智慧的教材,将会对普通高等院校大学生艺术素质的提高起到推进作用。

在教材编写中,我们力求做到:增加“鉴”的知识,提升“赏”的能力,知识性、思想性、可读性相结合,既写出地域特色,又突出时代特征,打造高校先进教材。教材编写组全体成员以良好的愿望努力寻求教材的完美,但真正的完美还需要广大师生在教材使用实践中不断完善,恳请选用本套教材的广大师生对教材的不周之处提出宝贵意见,以备将来进一步修订。在本套艺术教材即将付梓之际,谨向审阅教材的专家李保彤、李京利、郝向炫、马婕等同志致以衷心感谢,向山西科学技术出版社的工作人员表示由衷的敬意!

《普通高等院校艺术教材》编写组

2011年3月

目 录

第一章 影视原理及基本知识

第一节 画面的线条与构图	1
第二节 画面的光影、影调与色彩	4
第三节 画面的景与景致、声音	7
第四节 运动摄影	9
第五节 画面的组织	10
第六节 影视剧的人物、情节与结构	16

第二章 影视审美与鉴赏

第一节 影视美的本质与特征	20
第二节 影视美的形态	21
第三节 影视审美的心理特征	23
第四节 时代文化与影视审美	25
第五节 从影视结构把握影视鉴赏	28
第六节 影视艺术的真实性	30
第七节 影视美的价值	32
第八节 影视审美的娱乐性	34
第九节 审美音乐 MTV 和电视舞蹈	36
第十节 影视艺术审美与国际性的“后语境”	37

第三章 影视纪录片

第一节 影视纪录片的定义与简介	40
第二节 影视纪录片的类型	43
第三节 经典纪录片介绍	50

第四章 中外电影作品鉴赏

第一节 中国电影作品鉴赏	57
第二节 外国电影作品鉴赏	99

第五章 中外电视剧赏析

第一节 中国军事题材电视剧	137
第二节 古装剧与时代变迁	141
第三节 都市青春偶像剧	152
第四节 特情题材电视剧	157
第五节 美国电视剧文化解读	163
第六节 韩国电视剧的艺术呐喊	170

附录 世界著名电影节及其奖项	174
----------------------	-----

后 记	187
-----------	-----

参考文献	188
------------	-----

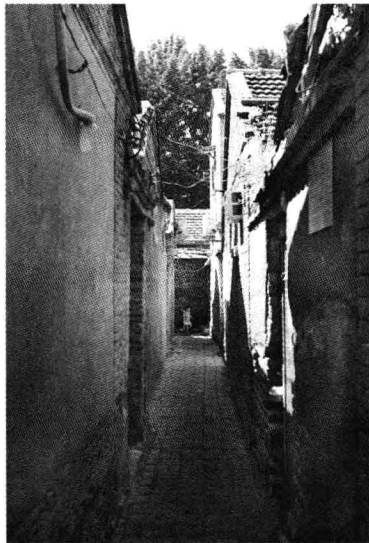
第一章 影视原理及基本知识

第一节 画面的线条与构图

人人都喜欢看电影、看电视,但“会看的看门道,不会看的看热闹”,本书正是围绕电影电视的“门道”展开,希望对大家的感受力、表现力、鉴赏和创造能力的提高有所帮助。

一、影视的原理与生产

从原理上讲,电影是通过摄影机把拍摄的人物与景象,通过光学原理投射到感光胶



片上,通过放映机把感光胶片的图形投射到银幕上。

电视是通过摄像机把拍摄的人物与景象,通过光电原理录制在磁带和数码储存器上,然后通过发射器把磁带和数码储存器的信号传送到电视机,电视机通过光电方式扫描在荧屏上呈现出图像。

电影和电视的每一个环节都伴随着科技的发展,它们是科学技术的产物。

电影和电视作品的拍摄、制作和播放(出)是由众多工作人员共同协作完成的,所以电影和电视又是集体创作的产品。

电影和电视作品的内容是由影视技术基础上的戏剧创作、表演、音乐及美术共同完成的,所以电影和电视是综合性很高的艺术。

电影胶片是通过拷贝方式大批生产的,电视片也是通过机器大量生产,所以又是工业生产。人们之所以把电影叫做电影工业,也是这个原因。

影视艺术从本质上说就是拍照片,不同的是,影视艺术是运动的摄影摄像,运动的摄影摄像有着多种多样的方式,通过所拍摄的画面表达多种创作意图。

二、影视的画面

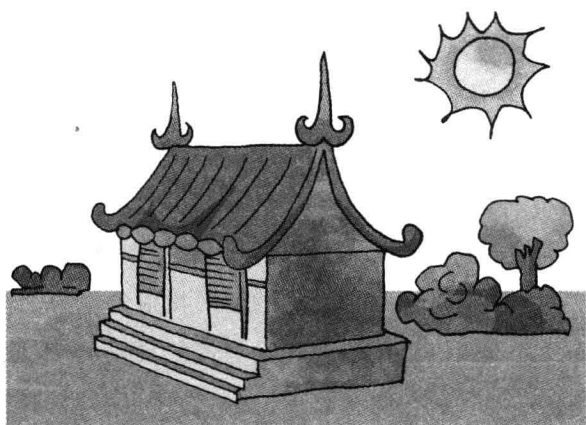
我们是通过银幕和荧屏观看电影电视的,银幕和荧屏呈现给我们的是大小不等的方框,通过这些方框接收带有声音的图像,人们把带有声音和图像的方框叫做画面。

在实际生活中,人们看到的景物都是立体的,换句话说说是三维的,但影视里的每一

个画面都是平面的,它和绘画作品一样是二维的。了解画面首先要了解线条,光影,以及透视和构图。

三、画面的线条

面对生活中的人物形态,物体轮廓,人物和物体前后左右的空间位置,以及之间的位置关系,为表达某一意图所布置的景象局面,实际上我们感知到的就是线条,但为什么



么我们并不觉得感知的是线条呢?这是因为我们关注的重心是内容信息,长期的习惯使我们忽略了对线条的关注。

线条分直线、曲线,有粗细、浓淡、虚实的不同,不同线条构成的图形所要表达的意义和对人们的心理作用是不一样的。

直线给人的感觉是稳定的,这是指与人的视觉平行的直线,如果是倾斜的直线,就会给人以失重的感觉。例如意大利比萨斜塔,给人感觉快倒下来了;倾泻的水面,感觉快要冲溢出来了。倾斜的直线还可以给人以积极向上或走向希望的感觉。如电影《紫日》中,三个主人公一起在大草甸走着,画面处理在大斜线上,在傍晚紫日的映衬下,充满了走出困境的信心。

两条垂直或横向的平行直线,是稳重和静态的,会给人以平静和安全的感。但如果两条平行直线是倾斜的,人们会感到反常而产生危机感。直线是多种多样的。例如,两条梯形直线,下宽上窄,会给人以延伸的感觉;反之,下窄上宽,会让人产生开阔的感觉;而两条直线交叉,会令人产生不畅通、停滞和终结的感觉。

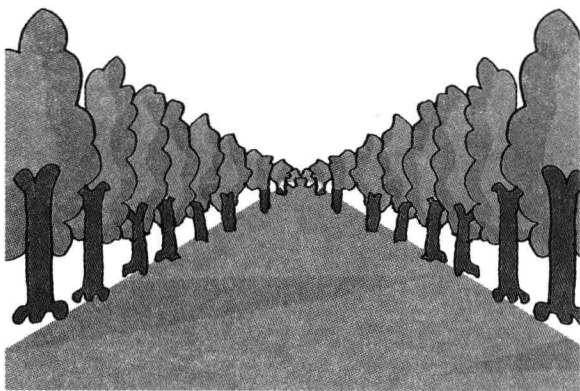
曲线的种类很多。一般说来,曲线给人变化、动态等多种感受。电影《那山,那人,那狗》中金黄色弯弯曲曲组成的大片稻田,显示出湘西山村的生机。浓重的线条给人凝重,纤细的线条给人轻盈,实线条给人确切,虚线条给人缥缈的感受。我们远望大海深处的海岛,朦胧且起伏的线条,立刻让人产生迷蒙奇幻的感觉,难怪古人认为海岛上面住着神仙。

影视画面里的线条,可以用点、线、面来概括和看待,它们都有着视觉上的意义,反过来说,这些意义可以在观看中直接获得。例如,高空中的一个点是飞机、鹰,还是风筝?大海中的一个点,是遇难者还是鲸?影片里的这个点,编创者要说明什么意思是可以看出来的。面也一样,例如湖面、海面、一片森林、一扇开启的大门,都同样携带着一定的含

义,这些含义是通过点、线、面来实现的。

四、画面的构图

说到画面的构图,首先要说透视与景深。银幕和荧屏与绘画中的画面一样,都是在一个平面上,即用二维的空间表现三维空间,三维空间是通过透视方法来获得的。大家可以做个试验,在一张纸上画两条梯形直线,靠近自己的下方宽,远离自己的上方窄,并形成交叉点,两条梯形直线的旁边按照平行直线的关系画上延续的树木或电线杆,你会立刻看到一个延伸远方的大路,延伸到远方的交叉点就是焦点,这样我们就获得了一个三维空间的画面。这是影视艺术在二维空间上表现三维空间的原理。



在画面里焦点并不总是在画面的正方,也可能是侧方。我们可以观察到,如果你侧面对一个房屋的山墙,那么你会看到房屋以及房屋周围的院落,院落背后的山峦都面向一个方向延伸,逐渐缩小,这个延伸带远方的焦点是在侧面。

我们之所以谈到透视,是因为影视作品里人物的活动以及景物的构置就显现在这个透视区域内。这个透视区域还有个景深问题,所谓景深就是画面中我们看到的前景到前景背后远处清晰的范围。如果你拍照片,所拍的人物到背景的清晰范围,就是景深。一般说来,画面里的人物越大景深越短,人物越小景深越长。这种现象可以通过光学效果获得,比如相机的光圈越大景深越短,光圈越小景深越长。

画面的对象,可以是人,也可以是物。可以是单一的,也可以是众多的,一般是众多的。在众多的对象里,有主要拍摄的对象,影视艺术中把它叫做主体。陪衬或烘托主体的人或物,叫做陪体。构图时就是运用一切方法使主体突出、鲜明,而陪体的作用是突现主体,渲染气氛,起到均衡画面的作用。

五、画面的方向性

画面中的人物是运动的,事物也是变化和变换的,因此画面构图有了方向性的问题。表现方法有横向、纵向和透视方向。

一般说来,在运动主体的前方留出适当的空白,使观众能感到运动主体有足够前进的余地,空白留在人物视线的前方。人总是脸朝着前进的目标,就是人们常说的脸朝前。

人的脸和运动方向一致是由人的生理结构和特性决定的。在武术上利用了这个特性,只要把人的脸扳转这个人就会倒地。舞蹈中也运用了这个特性,舞蹈演员在迅速旋转时,

每次都是把头先转过来,所以在观看舞蹈时,我们看到旋转的演员总是唰唰地转头。这是左右方向在运动的前方留空白。



那么上下方向呢?如果主体向下看,就在画框上卡掉人物的额头上部,如果向上看就在画框上卡掉颈部甚至下巴,就是说空白总是和人物的视线一致。如果主体是侧面,则卡掉耳朵以后的部分,目的仍

然是为前方留下空白,这样画面与观众感觉视线的方向是一致的。

拍摄前进的轮船或走向远方的人,需要在画面的下半部留下足够的空白,以显示主体的前进和主体所处的环境的遥远和辽阔。我们在影视片中常见沙漠里行走的骆驼队,画面的下半部留着很大的空白。电影《紫日》中,主人公走出了大草甸,逆光下人物黑影画面呈现出大半的黑色,而且黑色边缘呈现出一条斜线,表现了人物行走的艰难和走向希望。长方形画框里的斜线比直线长,片中的这条斜线显示了道路的漫长。

当然主体的空白也可以留在主体的后方。同样在影片《紫日》里,黑色大斜线的上方是人物,人物的身后留下了长长的向下倾斜的山坡,表现了人物已经走过了许多路程。我们在拍摄雪地的影片里可以看到长长的脚印延伸到远方,远方是一个黑影,这些脚印表示人物已经走了很长时间,如影片《走出绝境》。

第二节 画面的光影、影调与色彩

一、画面的光影

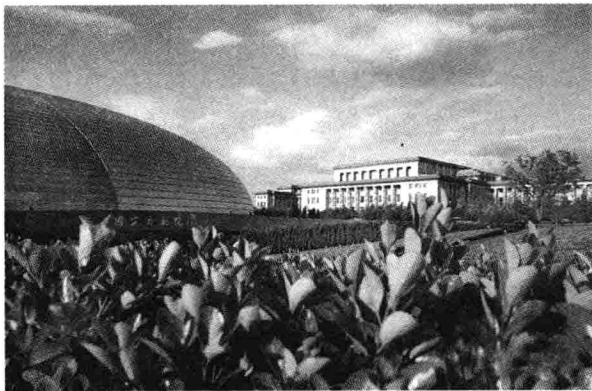
我们眼睛看到的物体,是通过光映射在物体上而感知的,没有光,就什么也看不到。电影和电视正是利用光来实现它的产品。

我们所感到的物体的实体性,获得的立体感,也是通过光来实现的。比方说物体的着光部位显得明亮,物体随着光照的递减,而逐步暗下来,形成物体的层次,我们获得了物体的立体感和实体性,这种现象在画的一块大石上会非常明显。这是一种普遍的现象,诸如房子和各种建筑、树林的深处。

光和影是不可分割的,有光自然就有影,最明显的例子是人们在太阳光下行走,会

看到自己的影子。在强烈的阳光下大树和房屋会形成遮阳的阴影。树荫和房阴使我们感到那里的凉爽,这是利用光和影构成的画面意味。

光影可以造型。大家可以做个小实验,用手电筒从下向上照自己的脸,分明的光影



效果会使面部显得狰狞。影视艺术正是利用了光影来造型的。例如,影片《紫日》高墙上出现的拖着绳索的蹒跚移动的人影,显示了日本侵略军对无辜的中国乡民的残暴屠杀。

有光就有影,光和影的对比能够产生突出的效果,如强烈阳光下的地面和树荫、房阴的对比,会使人

获得炎热与凉爽的明显感受。这种手法常常在影视艺术中被采用,如影片《那山,那人,那狗》中,从邮递员的房屋向外看,从村委会的房屋向外看,从五婆的房屋向外看,三个画面都采用了光与影的对比,准确地表达出创作意图。

从光源上看,光可以分为自然光源和人工光源。自然光源下的景物显得自然和真实,形象也显得柔和,人工光源下可以塑造鲜明的形象,给人强烈和突出的感觉,这种现象在日常生活中常常见到。舞台艺术中的人物形象是鲜明的,灯光足球场上的运动员的身影非常清晰,如果你留心会看到他脚下有四个短小的影子,这是灯光从运动场的顶部由四面照射下来的缘故。在希区柯克的影片《公民凯恩》中,我们可以看到大量的人工光源造型的画面,从而实现创作所强调的意义。在张艺谋的《我的父亲母亲》影片中,晨曦下,篱笆墙外女主人公挑着挂水桶的扁担经过,在自然光下人物显得清新秀丽。

在影视艺术里光影效果是个总称,实际上还包括烟雾,炊烟缭绕,树林里弥散的晨雾,江南的雨雾,西南竹林里阴湿的潮气,灶台上的蒸汽腾腾,这些不仅是生活中的现象,而且被影视艺术有效利用,使人们产生不同的感受、联想和想象。这些利用烟雾构架的画面,我们在影片《那山,那人,那狗》中也可以看到,如苗家寨子里娶新娘的夜晚,红灯笼照映下的夜幕,广场上人们围着的篝火升腾的烟雾,这些画面充满了生活气息。

电影理论家们对光影有非常好的说明:影视是光和影的学问,由于光效的性质、成分、角度、强弱、明暗,构成了多种变化和光效语言用以表现环境,塑造人物形象,揭示思想内容。光影可以使画面富有生气,增强画面的层次感。还可以补充画面的空白,使画面得到均衡。理论家们所说的光效就是光线效果的意思。他们认为影子有时更能引起观众

的联想和思考,而光影可以暗示某些运动。

在影视作品里,光效是体现时序的重要因素,影视作品借助于光影的变动,把时序的特征鲜明地表现出来,增强了观众的感知。一般说来,利用自然光可以明显表现出春天的美,特别是逆光的朝霞、夕阳,鲜明地显示了春天的气息;夏天清冽的阳光和五彩的光环,突出了夏天的特征;秋天影调偏暖且室外的反差比较适中,表现了秋天的温情;冬天色调偏冷,反差强烈。利用不同光效语言可以让观众形象地看到持续变化,并且将观众身临其境地带入不同的时序中。

光效还可以描写环境。利用不同的光效语言,可以创造不同的环境,还可以描绘出环境的不同特征,以增强画面的生活气息和艺术真实感。光效还可以塑造人物形象的特殊语言形态,使人物形象更加鲜明突出,具有立体感。光效语言还可以渲染烘托人物的思想感情,从而引起观众的共鸣,产生深厚的艺术感染力。

二、影调

所谓影调,就是影片画面总体给我们的明暗程度的感觉。例如,影片《紫日》的影调高,画面明亮,影片《摇呀摇,摇到外婆桥》的影调低,画面暗淡。前者用以描写大兴安岭清秋景色的美丽,后者描写了旧中国的苦难生活。

影调的类型有亮调、暗调和中间调。景物间明暗反差的大小强弱又形成影调的硬调、软调、中间调。景物和影像表现的明暗对比,又有着影调对比的效果。画面的明暗反差、明暗对比构成影调语言,对观众的视觉、情绪和心理产生影响,可以直接体现创作意图。影调实际上是光线效果的总体表现形态。

这里再附带说一下影调透视。我们在生活中所见到的一切都是存在于大气中的,我们是通过空气来透视的,因此离我们近的东西就清晰,对它的形状、色彩和质感都能清楚地辨别,离我们远的东西会变得模糊,甚至难以辨别。这种近大远小,近的清晰远的模糊,在影视艺术里叫做影调透视。

影调透视就是利用日常生活中的这种现象,来表达一定的创作意图。例如,在影像中细雨蒙蒙,雨滴碰撞形成水雾,被风吹动下像烟雾一样飘动,雨中的小桥、人家,起伏的远山朦胧,典型地反映了江南景色。这种效果就是采用了影调透视的方法。

三、画面的色彩

大自然本身有着各种各样的色彩,热带丛林的花朵、鸟类有着斑斓的颜色,海底的鱼类、珊瑚鲜艳奇异的颜色让人们喜爱,不过对于没有去过热带的人来说,这些大多是在影视纪录片《大自然》、《海底世界》中看到的。在影视作品的画面里除了反映自然本身的色彩外,利用色彩同样可以造型,来构成和产生某种形象意义,因此色彩也是画面构

图的重要组成部分。

色彩的本质是光。色彩对人的心理会产生普遍的意义。对于色彩的一般心理意义,美学家、心理学家、美术家和影视理论家都有所论述。一般说来,红色给人以激情。影片《那山,那人,那狗》中,苗家婚礼晚上的红灯笼和篝火相映衬,画面呈现一派红色,充满了喜庆的热烈气氛。

橙色给人以温暖,给人安宁和温馨,比如金秋季节、金色大厅,影片中金黄色的稻田。

绿色给人以希望。这种来自大自然显示生机勃勃和生命旺盛的色彩,常常被影视导演所看重。电视连续剧《我的兄弟顺溜》虽然描写的是战争,但部队修整的场面中,我们依然看到绿色的田野,片中的绿色也包含了多重寓意:生命力、希望以及美好的家园被侵略者践踏等等。

青色给人以严峻;蓝色给人以深沉、辽阔、飘逸甚至恐惧和高深莫测,这种感觉来自人们对大自然的感受。画面的色彩是建立在人们对大自然感受的基础上。

第三节 画面的景与景致、声音

一、画面的景与景致

画面的景与景致。画面中的人或物总是处于一定的环境,根据它的所处位置的不同,又可以分为前景、后景,左景、右景。在影视艺术中,主体不一定总是处于前景,反过来说处于前景的不一定是主体,也可能是陪体。在张艺谋的影片《活着》中,春生夜晚来告别,前景是房屋外边堆放的一堆大白菜,主体是房屋的灯亮了。这个前景是陪体,用来表示时代、季节以及当时的生活状况。



画面在拍摄时构成的景致可分为全景、中景、近景和特写,这些名称在影视的拍摄中常常使用。全景拍摄辽阔景致的画面,中景和近景多使用在电视剧的拍摄中,主要适应于电视内容的有限范围和近距离观看的特点。特写在电影中使用最多,以刻画和反映主人公的感情变化和细腻心理活动。

特写不只是拍摄人物的面部,还包括身旁的器物,如手中的一把水果刀,脚下地雷绊线等,这些都会引起观众的特别关注,为设置悬念服务,或便于细腻地刻画人物。

二、画面的声音

影视艺术的画面是同声音一起作用于观众的视听,所以影视艺术又是视听艺术。声音包括自然声音和人工声音。自然声音包含了自然界的一切声音,例如雷声、雨声、风



声、流水声、海涛声、鸟声、兽声、落叶声等。人工声音包括所有人工制造物的声音,例如机器声、运载车辆声、飞行器声,还有话语声和音乐声。话语声包括叫卖声、对话声和人语嘈杂声。对话声里还有私语声。

在画面声音方面,我们有必要提出音响效果的问题,并且与自然声与人工的物体声在概念上区别开

来。音响是音响师利用各种物件在录音棚里模拟出的自然和人工的各种声音,音响师几乎可以模拟出所有的声音。音响师利用两个木碗扣在地上敲击,模拟出的马蹄声逼真且具有艺术性。音乐声也属于音响,因为它是特意配置的。音响效果这个术语是从舞台艺术延用过来的。在现代影视艺术的音响效果里,可以用计算机及音响设备模拟出更多的声音,比方鲸鱼发出的高频声音,假想的飞跃太空的声音。

影视艺术强调画面的声音,是因为这些声音可以给我们时代的、环境的、季节气候的印象和心理感受。例如我们听到剃头挑子师傅划动手中铜叉的声音,思绪会回到 20 世纪 50 年代以前。鸡鸣的声音可以把我们的思绪带回山村。所以声音在影视造型里是非常重要的一个方面,只有画面与声音结合才能完成视听艺术创造。

声音与画面有配合关系。声音和画面的结合可以是同步的,也可以是对位的。对位这个术语来自音乐。声画对位是说画面与声音两者是平行关系,各自起作用,并行进行。例如,影片《紫日》中,画面是秋叶子在侵略军的枪声中倒下,她手边是球形娃娃的八音盒,而音乐是八音盒弹拨出的乐曲声;影片《我的父亲母亲》中,画面是破旧的教室,声音是孩子们的琅琅读书声。

一般情况下,声画对位含有一定的寓意、隐喻和象征的创作意图,如用枪声和飞起鸽子的画面,来表现追求和平。列车上一个深思的女孩,旁边是喋喋不休的妇女,画面没有声音,表示这个女孩什么也没听见,只是一味地想着自己的心思。此外还有对立关系,

例如侵略军惨败的画面配以欢庆的声音,表现了对立的情感。

画面里的声音有画内音,即画面内容的人物与景物发出的声音。有画外音,《我的父亲母亲》中采用了“我”讲述的画外音,画外音是对画面的补充性说明。为画面所配的音乐也属于画外音,但音乐不是对画面的补充性说明,而是和画面产生融合性的效果。我们在观看影片时常常忘了音乐的存在,因为画面引起的情感起伏和音乐的起伏已融为一体。

无声同样是声音的一种表现形态。例如,伏在战壕里等待战斗打响的士兵,此时一点声音也没有,体现了战前的战场呈现死一般的寂静,窒息般的紧张笼罩了一切。

虽然画面可以单独分析,但事实上影视艺术的画面是声画结合的产物。

第四节 运动摄影

一、拍摄角度

我们前面说过影视艺术的基本特性是照相,不同之处在于影视艺术是运动摄影。作为摄影首先要确定拍摄角度。拍摄角度中的正面拍摄和侧面拍摄,属于平拍,它与人们的视线是一致的。

此外还有仰拍、俯拍。仰拍给人高大的感觉,如楼房、树木,对英雄人物的造型常常采用仰拍的手法。需要注意的是,镜头距离物体某一部分近,另一部分远的时候,就会产生近大远小的明显差异。例如拍摄高大的楼房,楼房的下面显得很大,而楼房的顶部显得很小,实际楼房的上下大小是一样的,这与我们视觉的感知是一致的。

再如,面对斜躺在草地的同学拍照片,结果同学的脚异常大,头却很小,这是由于相机的镜头距离同学的脚太近了,而距离同学的头较远的缘故。这里涉及相机与拍摄物体的距离,以及与物体各部位的距离问题。

利用距离的效果,我们可以拍出十分有趣的照片,请距离相机镜头近的同学伸出手掌,请另一个同学沿着镜头的光轴站在远处,从取景器看到远处同学的脚和近处同学的掌心在一条水平线时按下快门,你可以得到手掌上站着一个小小的照片。

俯拍给人居高临下、俯瞰的感觉,在山顶向下拍摄可以获得“一览众山小”的效果。

