

后浪 北京电影学院摄影系学术丛书



GRAMMAR OF
THE SHOT, 2E

镜头的语法

(插图修订第2版)

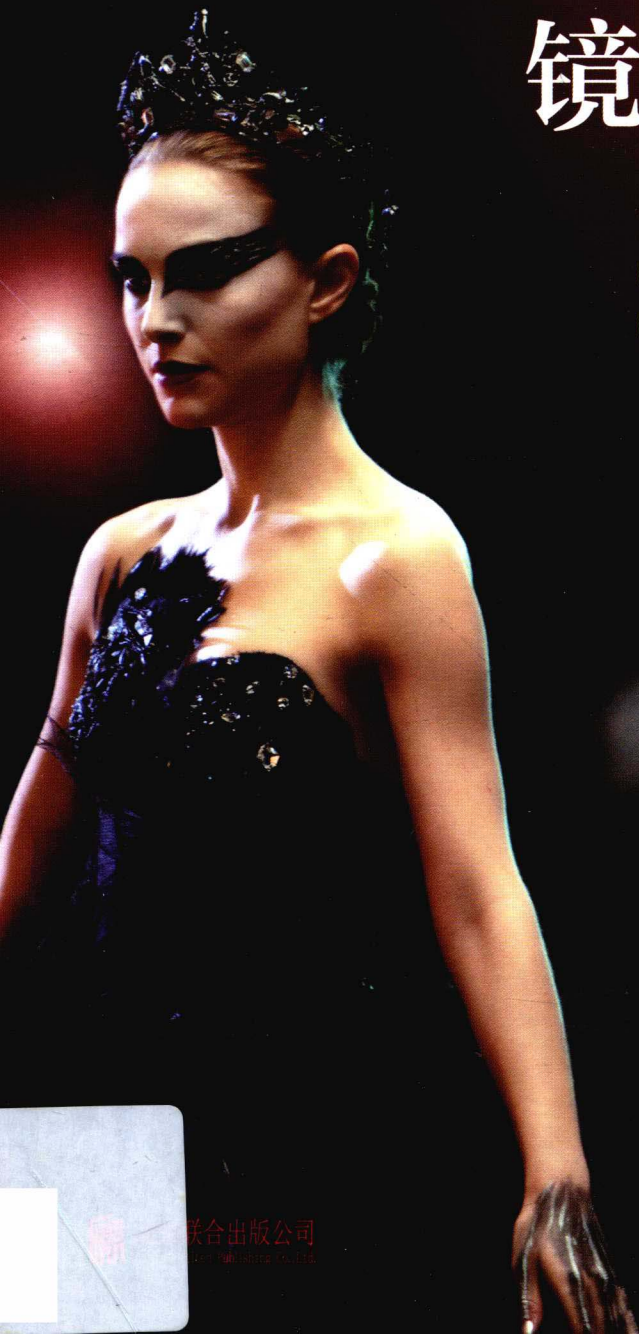
[英] 罗伊·汤普森

(Roy Thompson)

[美] 克里斯托弗·J·鲍恩 著

(Christopher J. Bowen)

李蕊译



联合出版公司
China Federation of Literary and Art Circles Publishing House



Focal Press
Taylor & Francis Group

后浪

电影学院 043

本成果系：北京市教委“人才强教深化计划——学术创新团队”



GRAMMAR OF
THE SHOT, 2E

镜头的语法

(插图修订第2版)

[英] 罗伊·汤普森 [美] 克里斯托弗·J·鲍恩 著
(Roy Thompson) (Christopher J. Bowen)

李蕊译



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

图书在版编目 (CIP) 数据

镜头的语法:插图修订第2版/(英)罗伊·汤普森,
(美)克里斯托弗·J·鲍恩著;李蕊译.--北京:北
京联合出版公司,2017.3

ISBN 978-7-5502-9779-1

I. ①镜… II. ①罗… ②克… ③李… III. ①电影摄
影技巧 IV. ①J931

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第023968号

Grammar of the Shot, 2e / by Roy Thompson and Christopher J. Bowen / ISBN: 978-0-240-52121-3

Copyright © 2009 by Taylor & Francis. All rights reserved.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC.

本书原版由Focal Press出版公司出版,经其授权翻译出版。版权所有,侵权必究。

POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (Beijing) Co.,Ltd is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. 本书中文简体翻译版权授权由后浪出版咨询(北京)有限责任公司独家出版。限在中国大陆地区销售。

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. 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。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有Taylor & Francis公司防伪标签,无标签者不得销售。

镜头的语法(插图修订第2版)

著者:[英]罗伊·汤普森 [美]克里斯托弗·J·鲍恩

译者:李蕊

选题策划:后浪出版公司

出版统筹:吴兴元

编辑统筹:陈草心

特约编辑:赵丽娜

责任编辑:李征

封面设计:红林文化

营销推广:ONEBOOK

装帧制造:墨白空间

北京联合出版公司出版

(北京市西城区德外大街83号楼9层 100088)

北京京都六环印刷厂印刷 新华书店经销

字数199千字 690毫米×960毫米 1/16 12.5印张 插页4

2017年9月第1版 2017年9月第1次印刷

ISBN 978-7-5502-9779-1

定价:38.00元

后浪出版咨询(北京)有限责任公司常年法律顾问:北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com
未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容
版权所有,侵权必究

本书若有质量问题,请与本公司图书销售中心联系调换。电话:010-64010019

前 言

人们常常会有这样的印象，即现代生活完全是在以一种或另一种形式体验传媒。我们总是在讲电话、看电视、上网、听广播，阅读书籍、报纸和杂志，看着广告牌和广告，去看电影，等等。而我们理解这种传播并能从中获得更深含义的能力，则依赖于我们的教育——我们是否能读、写、说、识别影像和声音、解读符号，等等。

这种教育，无论是来源于学校或仅仅来源于生活，都有助于增强我们的理解能力。总的来说，随着时间的推移，我们已经掌握了视觉传播的密码——从象形字到文字到绘画、照片以及现在的电影，我们所描绘的事物都有其可辨识的含义，观众也知道如何去解读他们所看到的影像。而对所看到东西的清晰理解和阐释，则源于随时间发展所建立起来的既定语法或描绘法则。

这种种来自结构意义的语法是电影创作者非常依赖的。故事片、纪录片、新闻报道、情景喜剧、电视剧、广告、MV、谈话节目、电视真人秀等，都使用相同的基本视觉语法来实现对观众的传播。作为一名电影导演，当你“说”通用的电影语言时，你能把你的故事传递给全世界的观众。

本书是专为那些刚刚进入视觉叙事领域，想要更好地了解全球性电影视觉语言的基本规则、惯例和实践的人而设计的。它会告诉你画面的基本框架、不同的景别以及在画面中组合视觉元素的方法；你会接触到照明基础、银幕方向、三维原理、摄影机运动以及许多为了更丰富、多层次的视觉呈现而做的基本练习；更重要的是，它将为你提供必要的信息以拓展你的视觉词汇表，并帮助你在这个不断发展的视觉传播世界里启动你的电影职业生涯。

致 谢

首先我想对焦点出版社的编辑埃莉诺和迈克尔表示感谢，因为她们给了我一次绝佳的机会来完成《镜头的语法》的第二版，该书第一版早就盛名在外。当然，如果没有罗伊·汤普森先生在第一版中所作出的辛勤努力的话，这一切都是不可能的。我希望修订版能够继续指点和启发那些刚刚在拍电影的领域中开始创作之旅的读者们。

作为一名在职的教育工作者，我想对那些在我接受高等教育期间给予我正面影响的人表示感谢，他们是我在布兰迪斯大学和波士顿大学的导师们。他们给予我的人文科学的广阔视野为电影制作领域中所需求的独特视点和技术作出了极好的准备。现在我把这些价值观念同样分享给我的学生，也感谢他们所带给我的一切。

作为一名媒体从业人员，我想感谢那些帮助我在每一个新案例中继续学习的同事和委托人。

同样感谢第二版准备过程中几个慷慨同行为我提出宝贵意见，他们是约翰·卡罗、罗伯特·J·德·玛利亚、罗伯特·哈里斯和迈克尔·科瓦斯基。

另外，我想感谢我的演员们为这个项目所付出的宝贵时间，他们是温迪·晁、汉娜·库尔特、亚历山大·斯科特、史黛西·史莱弗勒和伊丽莎·史密斯。感谢初版作者提供了书中所有的图表和插图。我必须对与我合作的插画师珍·夏普表达感激之情，其独特的风格和慷慨的贡献使本书成为更好的学习工具。同样，我要感谢玛丽·詹姆斯的建议和帮助。

最后，我要对家人给我的支持和帮助表示感谢，尤其是瑞秋·斯温，感谢她在任何情况下都陪伴着我，还帮助我整理稿件。

本书是为所有想学电影和视频拍摄的人准备的。我希望你们能享受这个过程，并从中得到乐趣。如果你想更多地了解这门课程、寻找更多资源，或更多地了解作者本人的话，请访问他的主页：www.fellswaycreatives.com。

目录

Contents

前 言	1
第一章 镜头及如何取景	001
1.1 给观众展示什么?	004
1.2 宽高比	005
1.3 基本构建模块: 不同的景别家族	007
中 景	008
特写镜头	009
远 景	009
1.4 基本景别的拓展家族	010
大远景	012
全远景	012
远景 / 广角	013
中远景	014
中 景	015
中近景	015
特 写	016
大特写	018
极特写	018
1.5 章末回顾	019
第二章 构图的艺术	021
2.1 取景人物的简单法则	023
头顶留白	023

拍摄方式之主观 VS 客观	025
视线留白	026
九宫格定律	028
2.2 摄影角度	030
水平摄影角度	032
垂直摄影角度	037
2.3 双人镜头：带两个人的画面构图	041
侧面双人镜头	042
直接面向摄影机的双人镜头	044
过肩双人镜头	045
2.4 构图基础总结	047
2.5 章末回顾	047
第三章 构图进阶	049
3.1 第三维	051
地平线	052
荷兰角	054
斜线法	055
电影空间的深度：前景 / 中景 / 后景	057
深度线索	059
3.2 摄影机镜头：构图中的眼睛	060
变焦镜头	061
焦点：在画面中引导观众的眼睛	064
3.3 构图中的光线：似有若无	068
光作为能量	069
色 温	069
自然光或人工光	070
光的强度：感光度和曝光	071
光的性质：硬光 VS 柔光	073

对比度	074
基本的人物照明：三点布光法	076
布景和外景照明	080
3.4 章末回顾	081
第四章 把镜头放在一起：预想剪辑过程	083
4.1 在一个场景中匹配镜头	086
4.2 连续性	086
4.3 银幕方向的连续性	087
轴线：银幕方向的基础	089
假想线：180° 法则	091
越 轴	093
30° 定律	093
往复式意向	096
视线匹配	098
4.4 章末回顾	099
第五章 动态镜头：运动中的演员和摄影机	101
5.1 演员调度	103
5.2 运动中的摄影机	104
手持摄影	104
横摇和俯仰摇摄	105
横摇和俯仰摇摄的拍摄方法	107
5.3 用于移动摄影机的设备	108
三脚架	109
移动摄影车	110
升降车等	114
5.4 章末回顾	115

第六章 实际操作指南	117
6.1 跟演员交流	119
6.2 拍摄大特写或极特写	120
6.3 保证眼神光	122
6.4 为适应家庭电视制式而切割画幅	123
6.5 用全方位云台跟拍动作	124
6.6 为剪辑而拍摄重叠动作	125
表演的连续性	125
运动速度的匹配	126
过度重叠动作	127
6.7 耗片比	127
6.8 故事板和分镜头表	128
6.9 永远有一个聚焦点	129
6.10 为前后衔接的镜头留出适当的视线留白	130
6.11 拍摄对话时匹配摄影角度	131
6.12 把重要的被摄对象放在画面的上半部	133
6.13 在作品中注意颜色的选择	134
6.14 注意头顶留白	135
6.15 把喧宾夺主的物体留在镜头之外	136
6.16 利用电影空间的深度调度多人镜头	137
6.17 匹配三人对话场景中会迷惑剪辑师的镜头	138
6.18 尽量把被摄对象的双眼展示出来	139
6.19 注意小景别镜头中视线的方向	140
6.20 了解在拍摄时何时以及如何进行变焦	142
6.21 给推拉镜头提供动机	143
6.22 安全越轴的方法	145
6.23 拍摄每个镜头时都多留出一点时间	146
6.24 让所有的表演在停机前完成	147
6.25 尽可能轻装简从地拍摄纪录片	148
6.26 拍摄同一个场景时谨防连续性陷阱	149

6.27	利用短焦距镜头隐藏摄影机运动	150
6.28	拍摄特写镜头时小心广角镜头	150
6.29	控制景深	151
6.30	在镜头的开头打板	153
6.31	章末回顾	154
第七章	总 结	157
7.1	了解规则是打破规则的前提	159
7.2	拍摄是为剪辑打基础	159
7.3	镜头应该为整个故事增色	160
7.4	让观众尽可能融入其中	161
7.5	努力做到不突兀	162
7.6	熟悉设备	163
7.7	熟悉主题	163
7.8	了解灯光状况：自然的和人工的	164
7.9	研究已有的视觉作品	165
7.10	总 结	165
	重要词汇	167
	译后记	186
	出版后记	188

第一章

镜头及如何取景



《红》（*Trois couleurs: Rouge*, 1994）

问：什么是镜头？

答：镜头是摄影机一次捕捉一个特定动作或事件的视觉信息的最小单位。

你想要拍摄一部有特色的电影、一段发布在网上的趣味短片，或是在表亲婚礼上放映的访谈片段，但又不太确定如何着手？那么，这本书将会是你开始入门的不错选择。就像一开始在学校学习如何读写一样，你要熟悉电影视觉语言的标准规则。跟世界上许多种语言复杂并看似矛盾的语法规则不同的是，镜头的语法，或者说电影语言，是对全球所有的文化都适用的。它是一门通用语言。这是一种全球通用的刻画人物、事物以及动作的方式，以至于所有那些看到影像的人都能马上理解它。

如果我们想要讨论镜头的语法，那么要先定义所谓的语法和镜头。我们要理解的是，这里的语法指的是控制一部影片里包含的视觉元素的结构和表达方式的那些基本规则。这些都是如何把视觉信息展示给观众的公认的指南。观众，也就是我们这些看着电视和电影长大的人，已经经过了多年的训练来观察、解码和理解在影像创作中用到的各式各样的镜头中各式各样的元素。换句话说，我们虽不能有意地去表达，但我们知道某一影像的含义以及它们带给我们的直观感受。一个内行的导演会利用镜头和观众之间的作用来更好地讲故事。

镜头，是一次从特定角度对某一个动作进行的记录。虽然同一个动作可以从相同的角度或机位重复拍摄，比如故事片的拍摄，但它仍然是一个镜头。如果你想更换拍摄角度、摄影机机位或是焦距（本书有更多关于焦距的信息）的话，那么即使跟之前拍摄的是完全相同的动作，得到的影像也将是一个截然不同的镜头，一种不同的观察这个动作的方式。每一个镜头在它被原始记录的时候都是独一无二的。

所以我们要探索镜头的基本类型以及它们如何影响创作。我们也

会看到从这些镜头中观众能够得到哪些信息和含义。记住，影片制作是一项同时兼备创造性和技术性的工艺，而你的成功程度往往取决于你的影像能在多大程度上感染观众。观众需要消费、消化并理解影片；如果你用拙劣的电影语言或是不合适的视觉语法使他们疑惑不解，那么他们就很可能不会对你的作品有好的回应。

为了简便，大多数情况下我们会在在下文的讨论和说明中使用一些总称。例如，“影像”一词用来表示那些由单幅画面组成、向我们的眼睛快速展示、显示出移动效果的任何作品、演出、项目或节目。“摄影机”一词指代任何可以记录影像的设备，无论它的存储介质是胶片、录影带还是硬盘。“摄影师”或“摄影助理”指任何操纵摄影机来记录活动影像的人，无论男女。

1.1 给观众展示什么？

由于电影和电视都如此依赖视觉元素，所以你需要在创作过程中尽早决定哪些是要重点呈现给观众的部分，以及该如何表达这些信息、动作、事件和细节。对于拍摄什么的选择可能是许多参与这个项目的人共同合作的结果，包括编剧、导演、摄影师、演员和制片人。无论是谁，总要有人去做这样的选择。而对于你的处女作来说，这个人很有可能就是你自己。

故事片的剧本，或纪录片中的即时事件，都有助于引导你作这个在实践中如何去构思以及用摄影机和镜头去拍摄什么的选择。摄影机和镜头共同作用来记录矩形之内的事实。这个矩形框只是摄影师周围现实世界中很小的一块，或者说是被切割了的窗口。这个窗口被称作画幅（frame，见图 1.1），有着明确的边缘。无论镜头前的现实世界如何，它都将在这个画幅中以一个二维（2D）图形的形式被记录下来。目前，由于我们的摄影机只能真实捕捉宽高两个维度（画面从左到右

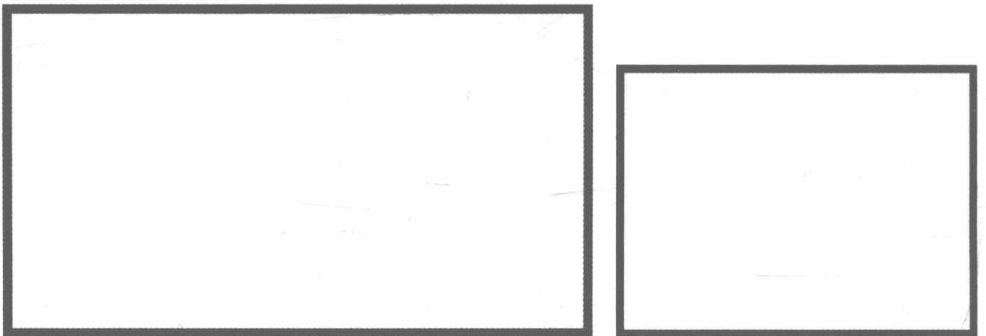


图 1.1 16:9 的标准宽银幕画幅和 4:3 的标准电视画幅。把它们想象成一块空白画布，你得用镜头中各式各样的元素去描绘它。

以及从上到下), 因此它们被展示于只能以平面投影的方式展现于电影银幕、电视屏幕或电脑屏幕上。第三维度——纵深——虽然在现实中是呈现在摄影机前的, 但在二维电影或电视中只能被捕捉成一种类似纵深的错觉。这个概念在第二章中将有更详细的讨论。

我不想从一开始就过于技术, 但接下来的这一话题——画幅大小和宽高比——确实应该尽早处理, 这样你就可以带着对视觉画面可靠的理解去拍摄你的作品。使用的摄影机格式(成像器画面的宽度和高度)和镜头的种类决定了你最终能拍摄到的一切和观众最终能在你所捕捉的二维矩形画面中能看到的東西。我们稍后会讨论镜头, 但我们现在应该关注画幅尺寸这一话题, 因为你对摄影机的选择(视频格式或带遮幅的胶片规格)决定了最终画幅的大小和尺寸。

1.2 宽高比

摄影机画幅的大小(有效取景范围), 或者说画幅宽度和高度之间的关系, 经常被表述为宽度与高度的比率的形式。这一比率被称为宽高比(aspect ratio), 如4:3、16:9、1.85:1等等——这取决于所用媒介的格式。在第一个例子中, 4:3(有时说成是 4×3)意味着如果高度是三个基本单位, 宽度就是四个同样的单位。它是北美(NTSC和NTSC miniDV)以及欧洲(PAL和DV PAL)标清(SD)电视的宽高比, 也可以写成1.33:1(所谓的一三三比一), 在这里数字1表示标准画幅的高度, 而数字1.33表示画幅的宽度是高度的1.33倍。所有的高清(HD)视频都是16:9(经常写成 16×9)的, 意味着宽银幕, 它的横向有16个单位, 而纵向只有9个单位。

图1.2显示的是电影和电视中几种画幅宽高比的演变史, 随着技术的革新, 数十年来画幅尺寸一直在演变。目前, 电影、标清和高清电视都有不同的宽高比, 所以把一种影像的格式转换成适合于另一种格式的形状是非常复杂和令人困惑的, 不过现在我们不必为这一点担心。全球化宽银幕数字高清电视(16:9)的发展趋势是毋庸置疑的, 所以我们将



图 1.2 影视史上多种画幅比的对照，请留心宽银幕的趋向。

用 16:9 的宽高比来举例。如果你使用的是某种规格的胶片、NTSC 制式的 DV 或 PAL 制式的 DV，也完全不用担心，我们的例子全部适用于你的画幅尺寸。电影语言的美好之处就在于，无论画幅和摄影的宽高比是多少，语法规则都是不变的，就像在过去九十多年的岁月中，它都几乎没有什么改变一样。

深入探究

宽高比简史

北美地区的电影很久以来一直是宽银幕（1.85:1）的，欧洲的宽银幕影院放映的则是 1.66:1 的影像，而直到高清电视（大约 1.78:1，或 16×9）的出现以前，家庭用的标清电视（大约 1.33:1）又一直比宽银幕短。造成这种差异的原因有很多，不过其中最重要的一点是经典好莱坞时期

沿用多年的35mm电影胶片的宽高比是1.33:1（几乎接近正方形）。在电视刚开始流行的时候，电视台需要更多的内容来播放，好莱坞恰好可以提供几十年的影片，因此电视的宽高比也变成了1.33:1。

随着电视越来越受大众欢迎，电影业开始尝试制造像维斯塔维兴宽银幕电影系统（vistavison）和立体声宽银幕电影（cinimascope）等不同宽高比格式的宽银幕影片来与之抗衡。于是，更加现代化的宽银幕宽高比应运而生。问题在于，如果要放映1.85:1、1.66:1，甚至是2.4:1的电影的话，尺寸为1.33:1的电视机就太小了。于是一种全景扫描的方法应运而生，这样一来，小屏幕就可以从更大更宽的原始电影中截取视图来展示给电视观众了。然而，有些本该展现出来的部分却被切割掉了。随着高清电视（新的16×9电视机）走进千家万户，它自身的宽屏幕已越来越接近宽银幕故事片的宽高比，于是那些原始画面被切割的问题就越来越少了。可以这样说，银幕的宽度越长，在水平方向越扁平，它的图像获取度就越好——它的形状更吸引我们的视线，因为这个视野更接近于人眼自然观察世界时所看到的视野范围。因此，我们在这个新的、更宽的16×9的画幅基础上来探索镜头的语法。

1.3 基本构建模块：不同的景别家族

我们知道，镜头是电影中拍摄人物、动作或事件的最小单位。同时我们也在看电影和电视节目时得知，我们所看到的这些人物、动作和事件并不是从相同的角度、透视关系或距离呈现的。因此，尽管每个镜头都代表着对一段表演的一种独特的取景方法，但很明显常用的景别是多种多样的。也许你对于特写、中景、远景这些术语已经很熟悉了，但我们还是要看一下每个景别的具体例子。记住，我们要先从最简单的单人（画面里的被摄对象）固定镜头开始探讨，然后再加入更复杂的内容和结构。所以，让我们从头开始。