

2012年教育部新颁高校本科
广播电视编导专业核心课程

影像 语言

孙英莉
沈嘉达
编著

上海人民美術出版社

新世纪全国高等院校影视舞台设计 / /
专业十二五重点规划教材

影像 语言

孙英莉 沈嘉达 编著

图书在版编目(CIP)数据

影像语言 / 孙英莉, 沈嘉达编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2013.3

新世纪全国高等院校影视舞台设计专业十二五重点规划教材

ISBN 978-7-5322-8318-7

I. ①影… II. ①孙… ②沈… III. ①摄影艺术—高等学校—教材 IV. ①J4

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第034874号

影像语言

新世纪全国高等院校影视舞台设计专业十二五重点规划教材

编 著: 孙英莉 沈嘉达

责任编辑: 余小倩

技术编辑: 季 卫

装帧设计: 肖 波

出版发行: 上海人民美术出版社

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787×1092 1/16 10.5印张

版 次: 2013年3月第1版

印 次: 2013年3月第1次

印 数: 0001-2300

书 号: ISBN 978-7-5322-8318-7

定 价: 38.00元

写在前面

本书是我们在以往多年“视听语言”课程教学与科研的基础上，根据2012年9月教育部新颁布的《普通高等学校本科专业目录（2012）》的指导思想编写而成。目录中新增艺术学门类，其中广播电视编导专业中的核心课程“视听语言”被修改为“影像语言”。我们对于这一课程名称修改的理解是：其一，它具有更大的包容性，能够指涉所有的影像媒介，不再局限于传统意义上的电影和电视，而是包括图片摄影、液晶屏广告、移动电视、多媒体、Flash、三维动画、手机视频等一系列影像媒介；其二，它更科学准确，“视听语言”局限于“视觉”与“听觉”语言两个层面，这使得诸如声画关系、剪辑等同时兼有“视觉”与“听觉”语言的概念在归类时陷入尴尬处境。

基于以上认识，《影像语言》一书把内容划分为“视觉语言”、“听觉语言”、“结构语言”三大部分，力图使课程体系结构更加清晰。其中“视觉语言”部分章节以及第十章“构图”适当兼顾到图片摄影；“听觉语言”部分，我们对“音响”、“语言”、“音乐”分别独立一章进行论述，弥补了此前同类著述偏重于论述“视觉语言”而挤压“听觉语言”的缺失；“结构语言”部分，我们把构图、场面调度、声画关系、剪辑纳入其中，并把构图定位于“平面视觉结构”，场面调度定位于“空间视觉结构”，声画关系定位于“声画结构”，剪辑定位于“时空结构”，试图概括影像语言的核心与实质。

书稿是湖北省属高校十二五期间重点学科“戏剧与影视学”和湖北省精品课程《影视作品分析》的阶段性的成果。在这里我们首先要感谢黄冈师范学院教务处对这个教材项目的支持，感谢学校科技处、学位办对其的厚爱；其次要感谢武汉大学教授、博士生导师黄献文先生在百忙之中为本书写推荐语；同时还要感谢在写作过程中给予过帮助的汪少明教授、金洪申副教授以及卢伟博士；在为书稿配插图时，黄冈师范学院曾穗辉同学收集了大量影像资料，在此也表示感谢；最后要特别感谢的是上海人民美术出版社的工作人员，他们为本教材的出版付出了艰辛的劳动。

由于我们水平有限，本书必定还有许多疏漏和错误，敬请各位前辈、同行批评指正，也欢迎诸位读者指出不足，以便再版时修正。

孙英莉 沈嘉达

目 录

绪 论 / 2

- 一、活动影像的原理及其意义 / 2
- 二、影像语言的概念及其内容 / 4



第一部分 视觉语言 / 7

第一章 景别 / 8

- 一、景别的概念 / 8
- 二、景别的功能 / 9
- 三、景别的意义 / 17

第二章 角度 / 20

- 一、角度的概念 / 20
- 二、角度的功能 / 21
- 三、镜头视点 / 28

第三章 景深与纵深 / 34

- 一、焦距及其造型功能 / 34
- 二、景深的艺术表现力 / 36
- 三、纵深的艺术表现力 / 39

第四章 光线 / 42

- 一、光线的类型及画面造型 / 42
- 二、影调 / 45
- 三、光线的艺术功能 / 48

第五章 色彩 / 54

- 一、色彩的情感与象征功能 / 54
- 二、色调 / 57
- 三、局部色 / 60

第六章 运动 / 64

- 一、人物的运动 / 64
- 二、镜头的运动 / 65
- 三、镜头运动的意义 / 75



第二部分 听觉语言 / 79

第七章 音响 / 80

- 一、电影声音的分类 / 80
- 二、音响的认识及其分类 / 81
- 三、音响在电影中的作用 / 88

第八章 语言 / 92

- 一、对白与独白 / 92
- 二、内心独白与旁白 / 95
- 三、语言在电影中的作用 / 100

第九章 音乐 / 106

- 一、电影音乐的特性 / 106
- 二、电影音乐的分类 / 108
- 三、电影音乐的功能 / 112



第三部分 结构语言 / 115

第十章 构图：平面视觉结构 / 116

- 一、电影构图概述 / 116
- 二、电影构图的元素 / 118
- 三、电影构图的形式 / 125

第十一章 场面调度：空间视觉结构 / 128

- 一、场面调度概述 / 128
- 二、场面调度的基本内容 / 129
- 三、场面调度的修辞手法 / 136

第十二章 声画关系：声画结构 / 142

- 一、声音与画面的空间关系 / 142
- 二、声音与画面的时间关系 / 143
- 三、声音与画面的表意关系 / 147

第十三章 剪辑：时空结构 / 150

- 一、电影剪辑的形成 / 150
- 二、时空连续性剪辑 / 152
- 三、时空非连续性剪辑 / 157
- 四、图形和节奏的剪辑 / 162

参考文献 / 164

P1

341
201350

新世纪全国高等院校影视舞台设计
专业十二五重点规划教材

影像语言

孙英莉 沈嘉达 编著



绪 论

一、活动影像的原理及其意义

1839年8月19日，法国人达盖尔发明了“达盖尔银版摄影术”，使摄影成为人类在绘画之外保存视觉图像的新方式，并由此开辟了人类视觉信息传递的新纪元。1895年12月28日晚，法国的卢米埃尔兄弟在一家咖啡馆地下室首次以公开售票的形式放映了《工厂大门》、《火车进站》等十多部影片，标志着活动摄影术——电影的正式诞生。1936年11月2日，英国广播公司在伦敦市郊开始定期播出黑白电视节目，标志着电视事业的开端。随后，一系列影像媒介相继诞生，液晶屏广告、移动电视、多媒体、Flash、三维动画等等，正式宣告人类进入了“影像时代”。影像是指借助于光学成像或数字技术等手段记录和存储图像及声音的媒体。影像媒介种类多样，既有静态影像，也有活动影像；既有实物影像，也有动画影像。不同的影像媒介，其发明原理也各有不同，但由于电影在所有影像中最具代表性，所以我们这里着重介绍电影影像的发明原理。

法国电影理论家安德烈·巴赞在追溯电影发明的原因时指出，一切造型艺术产生的根源来自于人类的“木乃伊情结”。他说：“如果用精神分析法研究造型艺术，就可以把涂防腐香料殓藏尸体视为造型艺术产生的基本因素。精神分析法追溯绘画与雕塑的起源时，大概会找到木乃伊‘情结’。”^①随后他分析了照相术与电影的发明对绘画的影响以及与绘画的区别，最后得出结论：“基于这种观点，电影的出现使摄影的客观性在时间方面更臻完善。影片不再满足于为我们保存被摄影物的瞬间情景，就像保存得完整无损的在琥珀中数百年的昆虫，而是使巴洛克风格的艺术从似动非动的困境中解脱出来。事物的影像第一次也是事物的时间延续，仿佛是一具可变的木乃伊。”^②的确如此，活动影像的发明正是基于人类渴望记录世界万事万物及其运动，把人类活动永恒地保存起来的愿望。

任何艺术都有其独特的媒介，传统艺术如文学、绘画、雕塑、建筑的媒介都比较简单，但电影的诞生却是与科学技术的发展紧密相连的。电影最主要的媒介工具就是摄影机和放映机。有声电影诞生后，还需要有录音和放音的设备。电影的发明是建立在照相术的基础上的，由于它能够呈现活动的影像，所以又被称为“活动照相术”。摄影机本质上仍是一个照相机，只不过它是一个能够连续拍摄多格画面的照相机。要实现这一要求，摄像机内部必须要有一个能够使胶片间歇性传动的装置。法国科学家奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔兄弟就创造性地运用缝纫机间歇运动的机械原理发明了电影放

①【法】安德烈·巴赞：《电影是什么》，文化艺术出版社2008年版，第5页。

②【法】安德烈·巴赞：《电影是什么》，文化艺术出版社2008年版，第11页。

映机的抓片机构，解决了电影胶片如何间歇地通过放映机片门的问题。放映机的结构与摄影机的结构大体相似，只是光路恰好相反而已。摄影机把外部场景的反射光通过透镜照射到胶片上曝光；放映机是由内部提供一束强光透过成像的胶片，再经过透镜把影像投影到银幕上。实际上早期卢米埃尔的摄影机和放映机就是一体的。

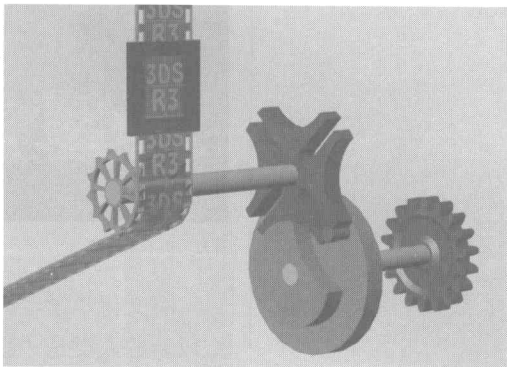
既然摄影机本质上仍是一个照相机，那么为什么当放映机中的胶片一旦运转起来，我们能在银幕上看到物体的运动呢？这又与观众的生理和心理现象有关。首先是与人的生理现象，即视觉滞留原理有关。

1892年，比利时科学家约瑟夫·普拉托通过观察发现，外界物体从人的眼前移开后，该物体反映在视网膜上的物像不会马上消失，而是继续短暂滞留0.1至0.4秒的时间，这就是所谓的“视觉滞留原理”。电影一秒钟放映24格画面，也就是说每两格画面之间的时间间隔不到0.1秒。根据视觉滞留原理可知，当第一格画面在眼睛的视像还没消失时，第二格画面就进入了眼帘。如此继续下去，于是银幕上一系列静态的画面就会给观众造成一种连续不中断的视觉印象，使我们在银幕上看到了物体的运动。

但仔细思考会发现，视觉滞留原理并不足以完全解释电影画面中的运动。视觉滞留原理可以解释电影放映时，尽管快门（当胶片走动时遮断光线，而当胶片停留时通过光线）在间歇性地遮挡光线，但观众并没有在银幕上看到光的闪烁现象。因为当快门遮挡光线时，由于视觉滞留，前一格画面的影像会滞留在视网膜上，所以看到的是一直亮着的画面而不会出现变黑的现象。但视觉滞留原理根本无法解释画面上人物为什么会运动。根据视觉滞留，即使物体在视网膜上物像滞留0.1秒，那么其间至少放映了两格画，前一格画滞留的物像还没消失，第二格画面又成像在视网膜上，如此看来，银幕上应该出现一堆模糊重叠在一起的静止影像，而不是顺畅的动作。

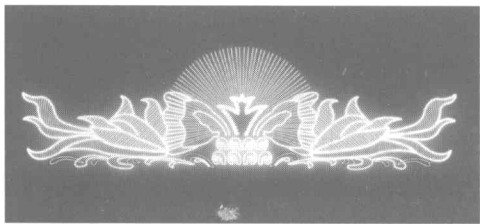
实际上，大家都知道，银幕上并没有运动，每格画面都是静态的。银幕上的静态画格之所以出现运动的感觉，是因为观众根据生活经验，承认连续出现的姿势不断在变化的影像是同一个被摄体，而两个画面之间所缺失的部分则由观众自己根据生活感知经验作了心理补偿，从而产生一种真实、流畅和连续运动的“幻觉”，也就是所谓的似动现象。所以说银幕上的视觉现象不是发生在银幕上，而是发生在观众的心理层面上。早在1912年，德国格式塔心理学家雨果·明斯特伯格就说过：“现在我们发现运动也是感知的，但眼睛却并没有接收到真正运动的印象，它仅是运动的暗示，而运动的概念在很大程度上是我们自己的反应的产品。”^①

似动现象就是一种不同于实际运动的“运动幻觉”，它在生活中有多种形式。比如生活中我们经常会出现这种幻觉：夜晚感觉月亮在运动，而实际上是云层在运动；坐在火车上感觉火车在启动，而实际上是旁边的火车在向后启动，这些都属于似动现象中的诱导运动或相对运动。电影中的似动现象



摄影机中胶片间歇性传动的装置

①【德】雨果·明斯特伯格：《电影：一次心理学研究》，载李恒基、杨远婴主编：《外国电影理论文选》（上集），三联书店2006年版，第11页。



霓虹灯的象征运动

则属于表象运动，即“当一个静止的物体被另一个静止的物体所替代时，两个物体之间的变化可能被视为一个物体的运动”。^①所有活动影像以及霓虹灯都是利用这一原理制作而成的。

有文化学者曾这样概括：20世纪以前的人类是“文字的一代”，20世纪以后的人类是“影像的一代”。实际上，文化学学者的概括忽略了人类早期文化史。在人类早期一开始并没有语言，人类主要是通过直观的和视听感知的面部表情、手势动作和意义含糊的口头发声进行“非词语性交流”。口头语言产生后，因其意义的明确性而渐渐取代“非词语性交流”的主导地位。文字语言出现以后，尤其是随着印刷术和造纸术的发明，文字语言文化占据了人类文化的中心。文字的出现标志着文明的开始，但同时也意味着以往面对面交流中的音容笑貌被冷冰冰的文字所取代。人们只有在诸如绘画、雕塑等艺术世界中，才能领略人类早期非词语性交流的直观性和生动性，但也局限于静态。影像的出现，从某种意义上说正是对于消失已久的人类早期的“非词语性交流”的回归。这种回归并不是人类传播史上的倒退，恰恰相反，它是人类传播方式上辩证否定发展的结果。

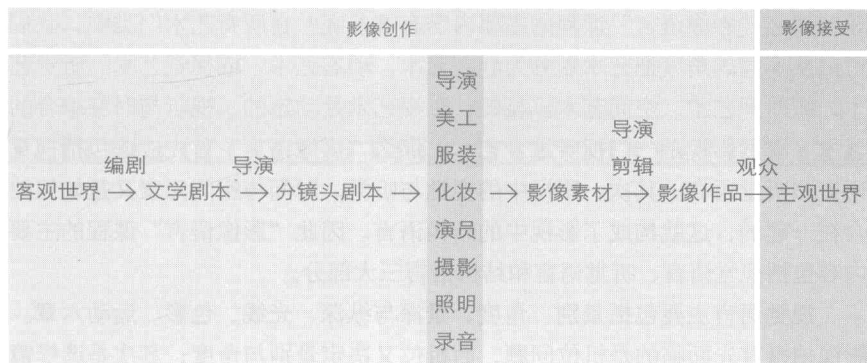
辩证否定发展是指任何事物的发展都会经历“肯定—否定—否定之否定”三个阶段。为了说明辩证否定发展观，举个生活中的例子说明：解放初期，人民生活贫穷，膝盖上磨烂了的裤子还在穿。20世纪70年代末改革开放后，人民生活水平有所提高，破旧的裤子基本不穿了，有钱就穿新裤子。到了90年代，破洞牛仔裤开始流行于年轻人，现在依然有很多年轻人在穿。从形式上看，90年代的裤子好像又回到了解放初期的裤子，但其本质上已经发生了根本性变化，因为后者是受物质条件限制的被迫无奈，而前者是设计理念上的时尚潮流。再比如电视的播出方式，就经历过从早期技术条件限制下的“直播”到录像技术产生后的“录播”，再到后来时效性、现场性等传播理念下的“直播”。德国诗人席勒认为，人在现实生活中是不自由的，他既受到自然力量和物质力量的压迫，又受到理性法则的束缚，人只有在艺术活动中才能摆脱各种外在的压迫和束缚。作为艺术重要组成部分的影视，摆脱了文字符号的理性约束，以感性直观的视听形式为表现手段，为人类实现“自由而全面发展”奠定基础。

二、影像语言的概念及其内容

美国文学批评家艾布拉姆斯在其著作《镜与灯——浪漫主义文论及批评传统》中提出文学活动的四要素：世界、艺术家、艺术作品、读者。这四个要素在文学活动中形成相互渗透、相互依存和相互作用的系统。客观世界投射到艺术家的大脑中，经其“本质力量的对象化”转化为艺术作品，而艺术

①【美】布鲁斯·布洛克：《以眼说话——影像视觉原理及应用》，世界图书出版公司2012年版，第158页。

作品经过读者的大脑后，反映出一个主观的世界。人类的文学活动实质上正是物质与意识之间互动的过程。其实任何艺术活动都可以概括为这四个要素相互渗透、相互依存和相互作用的系统。应用这一观点，我们来分析影视艺术的生产与传播活动，影像活动流程如下图所示：



从上图可见,影像活动由影像创作与影像接受构成,其中影像创作的过程就是一个客观世界影像化的过程,而影像接受的过程则是对影像世界读解的过程,是在观众头脑中建构一个主观世界的过程。在生活中,人类要传递信息、交流思想、表达情感,需要借助于言语这一特定的媒介来完成,而言语的表达与理解又需要通过对自然语言的学习与掌握才能够实现。影像活动是影像创作者把对客观世界的认识、理解、感悟、评价与观众进行交流的过程,而影像作品就是他们交流的媒介。正如言语的表达与理解需要对自然语言进行学习、掌握一样,影像作品的创作与解读同样需要对影像活动中特有的“影像语言”进行学习、掌握。

“影像语言”是一种建立在人类视听感知特性基础上,运用画面、声音进行交流的语言,它是影视媒介特有的表达方式。“影像语言”中的“语言”不像自然语言一样有着完整的体系、确定的词汇和规律性的语法,“语言”一说其实是对影视艺术的技术表现方式的功能性比喻。影像语言与日常文字语言有很大的差别。

索绪尔认为每一个语言符号包括能指与所指两个部分。能指是符号的物质形式，由声音—形象两部分构成。这样的声音—形象在社会的约定俗成中被分配与某种概念发生关系，在使用者之间能够引发某种概念的联想，这种概念就是所指。比如“树”这个字符是能指，而各种树抽象出来的概念则是所指。能指和所指之间的关系是自由选择的，因此完全可以用其他文字符号来表示汽车的概念，只是语言一旦形成，就约定俗成。所以日常文字语言的编码原则是任意的、约定俗成的。文字或词语系统一旦确立，人们必须经过专门的学习才能理解和接受语言的意义。由于能指和所指是分裂的，所以日常文字语言是一种“间接意指符号”。而影像语言中，我们看到一棵树，那么它所表达的意义也就是树本身，而不可能表示书、桌子，也就是说，其能指与所指具有无限接

近的相似关系，因此影像语言是“直接意指符号”。影像语言的编码原则是模拟人的视听感知经验，而每个正常的人都具有视听感知经验。因此，一个不识字的人无法看懂小说，但却能够看“懂”电影里的画面内容。

有著名摄影师甚至说：“在20世纪，一个人不懂摄影机等于不识字，也是文盲。”可见拥有读懂影像的能力，即对“影像语言”的掌握是多么重要。那么“影像语言”课程的主要内容有哪些呢？在所有艺术门类中，我们可以从不同的角度把艺术划分为静态艺术、动态艺术，或视觉艺术、听觉艺术，或时间艺术、空间艺术。显然，影视艺术是动态的、视听与时空综合的艺术。既然影视是一门视听综合艺术，那么“影像语言”首先应该包括视觉语言和听觉语言。其次，影视中的视觉与听觉、时间与空间元素又是如何综合在一起的，这就构成了影视中的结构语言。因此“影像语言”课程的主要内容包括视觉语言、听觉语言和结构语言三大部分。

视觉语言主要包括景别、角度、景深与纵深、光线、色彩、运动六章。影视拍摄首先面临的是机位问题，而机位又决定景别与角度；其次是选择镜头焦距的问题，而焦距又涉及到景深与纵深问题；再次，影视创作还需要照明、布景、服装与化妆等，所以视觉语言还包括光线与色彩；最后，影视艺术与传统艺术的一个本质区别在于其独特的运动性，所以运动也是视觉语言的一个重要内容。听觉语言主要包括音响、语言、音乐三章。音响是除语言和音乐之外的一切声音；语言是人物在传达信息、表达思想与情感时从嘴里说出来的话语；音乐是人通过器乐演奏或演唱所形成的声音。结构语言主要包括构图、场面调度、声画关系、剪辑四章。影视作品是通过一个个镜头剪辑而成的，这本身就是一种结构，更不必说影视还是视听与时空综合的艺术，所以复杂的结构是其重要特征。构图是在取景框（或监视器）的二维平面内对各元素进行布局，侧重于影视平面视觉结构；场面调度是在拍摄现场的三维空间内对各元素进行安排，侧重于影视空间视觉结构；声画关系主要研究影视声音与画面之间的组合关系，即视听结构；剪辑研究镜头的组接形式，主要涉及到影视的时间与空间元素，所以是影视的时空结构。

尽管“影像语言”是影视媒介特有的技术表达方式，但在这里有必要告诫初学者切勿陷入技术主义的误区。影视作品作为艺术创作的结果，体现出强烈的主观性与个人化痕迹，它应该是一个鲜活的艺术作品而不应该沦为机械化的产品。不同的创作者即便是面对同一个题材和故事，对于影像语言的表达也会各有不同。影视作品的丰富多样性使得“影像语言”根本无法穷尽影视技术表达手段的所有可能性，“影像语言”更多地是对影视技术表达手段的基本规律的总结与概括。我们不能寄希望于对“影像语言”的学习可以“包治百病”，能够准确地解读任何影视作品。对影视作品影像语言的分析不能拘泥于对一些技术手段的解读，仅停留在形而下的层面，而应该结合影片的具体内容、主旨，甚至是导演的思想观念、审美态度，从整体风格和美学追求上去观照，从而上升到形而上的层面。只有通过大量影片的具体实例分析才能提高影视作品影像语言分析的水平。

第一章 景别

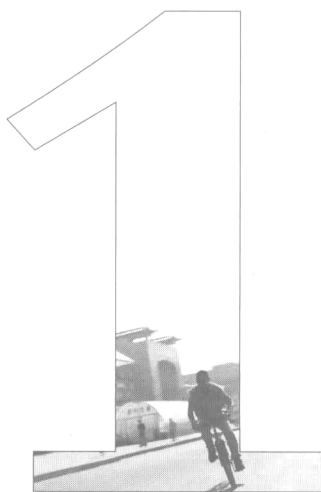
第二章 角度

第三章 景深与纵深

第四章 光线

第五章 色彩

第六章 运动



第一部分 视觉语言

23



第一章 景别

电影拍摄时，导演首要面临的问题就是机位的摆放。摄影机的镜头代替了观众的眼睛，机位不同，观众观看的位置也不同。同一个机位涉及到两个方面的内容：距离与角度。摄影机距离被摄主体远近不同，形成景别的不同；摄影机与被摄主体的水平夹角和高低落差不同，则形成角度的不同。

一、景别的概念

当摄影机距离被摄主体远时，被摄主体在画面中所呈现的范围就小；当摄影机距离被摄主体近时，被摄主体在画面中所呈现的范围就大。因此，景别是指被摄主体在画面中所呈现的范围大小的不同，或者说在画面中所占面积比例的不同。除拍摄距离外，摄影机镜头焦距的长短不同也会导致景别的不同。在实际拍摄中，为了实现某种景别效果，往往会配合使用不同的拍摄距离和镜头焦距。

景别的划分通常是以画面中截取成年人身体部分的多少为标准，分为远景、全景、中景、近景、特写。远景是人物在画面中的比例不超过画幅高度的1/2，场面较为开阔（图1-1）；全景是画面高度恰好为成年人的全身（图1-2）；中景是画面从成年人膝盖到头顶（图1-3）；近景是画面从成年人胸部到头顶（图1-4）；特写是画面为成年人头部或身体其他局部（图1-5）。



图1-1 《西北偏北》中的远景镜头。



图1-2 《西北偏北》中的全景镜头。



图1-3 《西北偏北》中的中景镜头。



图1-4 《西北偏北》中的近景镜头。

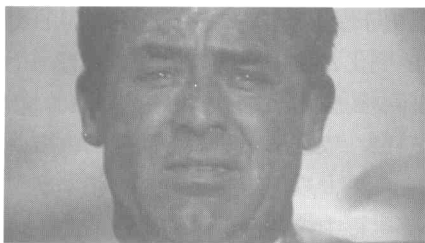


图1-5 《西北偏北》中的特写镜头。

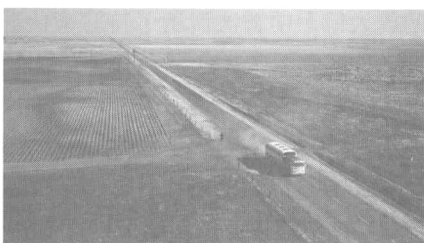


图1-6 《西北偏北》中的大远景镜头。



图1-7 《西北偏北》中的大全景镜头。



图1-8 《西北偏北》中的中近景镜头。



图1-9 《这个杀手不太冷》中的大特写镜头。



图1-10 《这个杀手不太冷》中的大特写镜头。

有时景别的划分还可以更细致些：把远景分为远景和大远景，把全景分为全景和大全景，把近景分为近景和中近景，把特写分为特写和大特写，即所谓的“九分法”。大远景中，人物在画面中的比例不超过画幅高度的 $\frac{1}{4}$ ，有时人物在画面中几乎成为一个点（图1-6）。大全景较之全景环境更为宽松些，人物在画面中的比例关系约为画幅高度的 $\frac{3}{4}$ ，主要用来表现场景全貌（图1-7）。中近景是指画面从成年人的腰部到头部（图1-8）。从审美的角度来看，中近景既不如中景好看，也不如近景好看，因为它不符合黄金分割美。但中近景介于中景与近景之间，既能够呈现人物上半身动作，又能够顾及人物面部表情，因此常用于屏幕较小的电视里。大特写是指拍摄人物眼睛、嘴巴、手等人物局部或物体细节（图1-9、图1-10）。

二、景别的功能

早期电影，如卢米埃尔兄弟的《火车进站》、《工厂大门》、《水浇园丁》等，摄影机只记录一个场景或一个事件，画面景别全部是一个大全景，并且保持机位不变。随着电影的发展，一些导演在电影中尝试改变机位拍摄，并且还发明了不同景别的镜头。如英国导演史密斯就在其影片《祖母

的放大镜》中首次使用了特写镜头。但由于受传统戏剧思维根深蒂固的影响，早期电影尽管有了一些机位和景别的变化，但一个场景基本上只有一个镜头，其实质仍然是银幕上的戏剧。直到格里菲斯的电影《一个国家的诞生》，才第一次充分运用了各种机位和景别，叙述了一个惊心动魄的故事，标志着电影艺术的诞生。从电影的发展史可见，景别的变化对电影艺术起到至关重要的作用。换句话说，只有在一部电影中综合运用各种景别的镜头，充分发挥各种景别的功能，电影才成为电影艺术，而非银幕上的戏剧。那么，不同景别在电影中扮演着什么样的角色呢？

我们知道，小说有三要素：人物、环境、情节。电影也一样，区别在于，小说是用文字语言进行叙事，而电影则是通过影像进行叙事。电影中任何一幅画面，基本上都可以概括为“人物+环境”，而一系列画面按照一定顺序组合并叙述事件，则构成情节。人物是电影作品表现的主体，环境是人物生存的空间。一部电影中画幅面积是保持不变的，当人物所占面积小，环境所占面积则大；反之，当人物所占面积大，环境所占面积则小。因此，从远景到特写，人物所占面积越来越大，环境所占面积越来越小。这也意味着，从远景到特写，画面重点表现的对象从环境渐变为人物。而处于中间的景别，则同时兼顾到人物与环境。可见，了解画面中人物与环境之间的地位关系，对于考察不同景别的功能具有重要的指导意义。

景别最基本的功能是叙事，把事件讲清楚，把场面视觉化。而景别的叙事功能又集中体现在“交代关系”和“展现动作或细节”两个方面。关系主要包括人物与环境、人物与人物之间的关系。一般来说，远景和全景适合交代人物与环境之间的关系；全景和中景适合交代人物与人物之间的关系。动作主要包括行体动作、上半身动作、面部表情动作三个由整体到局部，由外在到内在的层面。通常全景适合表现人物行体动作；中景适合表现人物上半身动作；而近景和特写则适合表现人物面部表情动作；特写还适合表现细节。其中，全景、中景和近景是叙事功能最强的景别。除了叙事功能外，景别还具有“渲染情绪”的功能。“渲染情绪”是指导演通过画面内容激发观众情绪、情感上的反应，这一功能集中体现在远景和特写中。总之，景别的功能概括来说无非就是“交代关系”、“展现动作或细节”和“渲染情绪”。下面我们详细论述各种景别的功能。

1. 远景

(1) 介绍环境

人物并非孤立地存在，而是生存与活动于特定的环境中。在小说中为了展现人物生存环境，往往要单独进行环境描写。电影中，同样存在着环境描写，只不过是借助于画面直接呈现。在所有景别中，远景画面容纳大量的景物，人物只占画面画幅很小比例。尤其是大远景镜头，环境景物是画面中的造型主体，人物仅仅是画面构成的点缀。因此，远景镜头常用于影片开头，起到介绍故事环境的作用。这里的环境不仅指自然环境，也包括社会环境，甚至包括画面中反映出来的时代背景。

如卓别林的影片《淘金记》中的第一个镜头：一条长长的队伍就像蚂蚁一样在冰雪覆盖的山坡中爬行（图1-11）。影片开头就介绍了故事发生在崎岖险峻的环境中，而时代背景正处于美国淘金潮时期。再如希区柯克导演的影片《精神病患者》开头：一个城市上空的远景镜头，并依次显示字幕“亚利桑那州，凤凰城”、“12月11日，星期五”。影片开篇即以图文并茂的形式交代了故事发生的时间、地点。

以远景画面开头，画面中许多信息一目了然，未免显得过于袒露，缺乏悬念。一些现代电影往往反其道行之，以特写画面开头，一开始就拉近观众与被摄对象的距离，而且还能制造悬念。如影片《红高粱》《这个杀手不太冷》《毕业生》《法国中尉的女人》开头，或是固定镜头，或是运动镜头，但都是以特写开始，在影片中都起到重要的作用。后文有叙，此处不赘。

（2）抒发情感

远景不仅可以用来介绍环境，还可以用于抒发情感。情与景是密切联系在一起的，我国古典诗词中很多用来表达情与景之间的联系：借景抒情、情由景生、情景交融、一切景语皆情语……当我们面对着蓝天白云、广阔草原、大漠孤烟、长河落日时，能不为之动情、感慨万千吗？

我们试举一例说明。为了奋斗，许多年青人背井离乡来到一座新的城市。刚出火车站，首先映入他们眼帘的是一幅城市陌生的“远景画面”，他们或许无比的兴奋与激动，但他们更想宏观上了解这个城市的面貌。所以这一“远景画面”主要起到介绍环境的作用。当他们奋斗失败，一无所有地离开这座城市时，他们忍不住回眸这座城市，这又是一个“远景画面”。此时的回眸对于他们来说并不是想了解这个城市的面貌，而是对这个城市有着太多的感慨、万般复杂的心情，因为他们在那里努力工作过、奋斗过。此时的“远景画面”起到了抒发情感的作用。

影片《林则徐》中林则徐登高远眺、目送邓廷桢乘船沿江远去一场，采用了李白的“孤帆远影碧空尽，唯见长江天际流”的唐诗意境，用画面渲染人物惜别之情，成为中国电影史上的经典段落（图1-12）。当然，好的远景镜头应该是，既介绍环境，又抒发情感，并且使两者浑然一体。如影片《黄土地》开头连续叠化多个黄土高原的远景镜头，我们不仅了解了故事发生的环境，更能感受到创作者对这片土地深厚的情感和浓浓的诗意（图1-13）。镜头间的叠化，使从远处走来的顾青就好像从黄土地里走出来一样，寓意黄土地是养育中华民族的母亲；而多个黄土地镜头反复呈现，暗示着它已不仅仅是故事发生的环境，而是和人物一样成为电影中的一个重要角色。

2. 全景、中景、近景

全景、中景和近景是电影中使用最多的景别，我们称之



图1-11 在《淘金记》开场中，用大远景介绍环境。

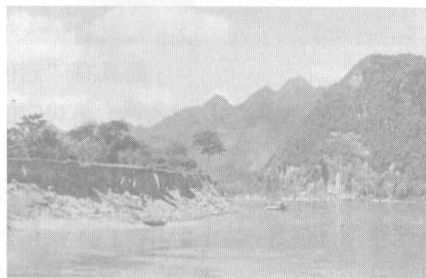


图1-12 在《林则徐》中，颇有“孤帆远影碧空尽，唯见长江天际流”意境的远景画面。



图1-13 在《黄土地》中，顾青好像从黄土地里走出来。