

新世纪全国高等教育
影视**动**漫艺术丛书



曾途 彭晓 编著

影视视听语言



动画

视动画教学研究基地专用教材
重庆动画产业人才培养基地专用教材

西南师范大学出版社

J90/18

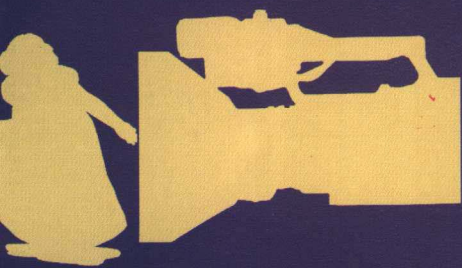
2007

新世纪全国高等教育
影视动漫艺术丛书

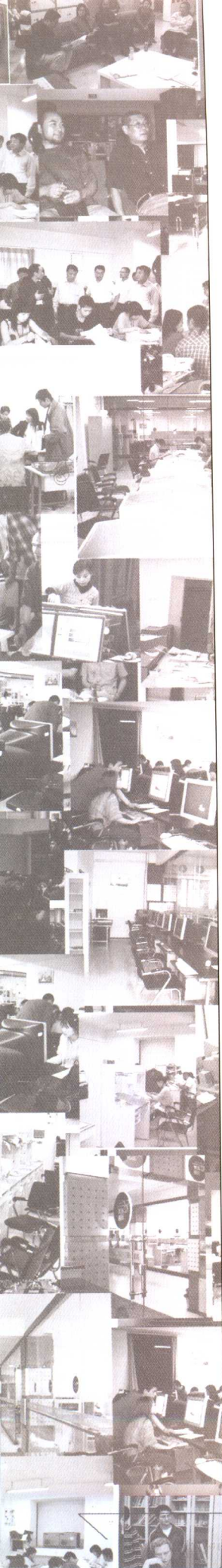
动画

影视视听语言

曾途 彭晓 编著



西南师范大学出版社



图书在版编目(CIP)数据

影视视听语言/曾途 彭晓编著. —重庆: 西南师范大学出版社, 2007.4
(新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书)
ISBN 978-7-5621-3863-1

I. 影... II. 曾... III. ①动画片—电影语言②动画片—
电视—语言学IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第047751号

丛书策划: 周安平 王正端

新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书

主 编: 周琮凯

影视视听语言 曾途 彭晓 编著

责任编辑: 谭 玺

整体设计: 周琮凯 王正端

出版发行: 西南师范大学出版社

地址: 重庆市北碚区天生路1号 邮编: 400715

<http://www.xscbs.com.cn> E-mail: xscbs@swu.edu.cn

电话: (023)68860895 传真: (023)68208984

经 销: 新华书店

制 版: 重庆海阔特数码分色彩印有限公司

印 刷: 重庆康豪彩印有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 8

字 数: 256千字

版 次: 2007年9月 第1版

印 次: 2007年9月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-3863-1

定 价: 39.00元

本书部分作品因无法联系作者, 客观上不能按照法律规定解决版权问题, 我社已将该部分作品的稿酬转存于重庆市版权保护中心, 请未收到稿酬的作者与其联系。

重庆市版权保护中心地址: 重庆江北区杨河一村78号10楼(400020)

电话(传真): (023)67708230

出版、发行高校艺术设计专业教材敬请垂询艺术设计事业部。

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。

读者服务部电话: (023)68252471

市场营销部电话: (023)68868624 68253705

艺术设计事业部电话: (023)68254107



序



动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。此外，动画创作还涉及到团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。所以还涉及到团队合作精神和工程规划设计流程管理等。怎么去实施这些内容的教学呢？这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。我们是有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我們不断探究的问题。但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

动画教育应有什么样的模式和学科建设方式呢？我们在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实作基地，以课目项目化的方式实施教学改革，使同学能够在具体的电视动画的制作过程中去学习，我们每年可以生产三千七百多分钟的电视动画片，也使学生的作品能每天在电视台播出，通过收视率评价引入了社会评估，使教学对接行业标准，适应社会需求，一方面通过引入的项目和实战平台促进教学，另一方面以高校的学科、人才资源支持产业发展。

特别值得一提的是，这套丛书的编写是集合了多个高校的专家作者共同研讨、论证而完成的，并在重庆科委的支持下建构了重庆高校动漫联盟，促成了高校之间的沟通、交流，共同高举产、学、研大旗推进教育改革。在编撰这套丛书的过程中，我最大的感受是参与这套丛书的各个高校都有自己的教学特色和独特的优势，来自不同高校的专家作者提出了许多独特见解。如果这套教材有幸能获得广大读者的认可的话，即应归功于这次合作。中国动画事业的发展，需要相关高校联合起来，实现信息互通、资源共享、整合力量，才能提升我们的教学实力，为中国动画事业的发展培养优秀的人才。在此感谢参与该套丛书的各高校领导和学科带头人的支持与指导。

在这儿，应特别感谢重庆市科学技术委员会。重庆市科委为我们搭建了一个让大家聚在一起的平台——重庆动画产业人才培训基地，这套丛书即是在这一平台中产生的，该基地也使这套教材有了检验的场所。

当然更应该感谢西南师范大学出版社将这套教材推介给全国广大的读者和同行。在整个编撰过程，他们的许多建议和努力促进了该教材的完善，尤其是西南师范大学出版社社长周安平教授、责任编辑王正端先生，不仅直接给予了该教材的具体指导，并为这套教材的出版做了大量繁琐的事务工作，在此深表感谢。

丛书主编

周琮凯 副教授 四川美术学院影视动画学院副院长

特邀专家顾问 (排名不分先后)

罗力 四川美术学院副院长 / 四川美术学院影视动画学院院长 / 教授
郝大鹏 四川美术学院副院长 / 四川美术学院设计艺术学院院长 / 教授
周旭 重庆市科学技术委员会主任
潘复生 重庆市科学技术委员会常务副主任
董小玉 西南大学新闻传媒学院常务副院长 / 教授
王东亚 重庆市科学技术委员会高新技术发展及产业化处处长
陈锋 重庆市科学技术委员会社会发展处副处长
周西庭 重庆重视传媒有限责任公司总经理

学术指导委员会成员 (排名不分先后)

周晓波 副教授 四川美术学院影视动画学院常务副院长
陈昌柱 教授 四川音乐学院美术学院动画系系主任
夏光富 教授 重庆邮电学院传媒艺术学院院长
罗江玫 副教授 重庆工商大学设计艺术学院基础教研室主任
罗瑶 副教授 江西理工大学应用科学学院艺术设计教研室
游踪 工程师 重庆大学数字艺术研发中心副主任
彭一虹 教授 重庆长江师范学院美术学院院长

编委会成员 (排名不分先后)

刘兴 总经理 重庆视美动画艺术有限责任公司
许世虎 教授 重庆大学艺术学院院长
陈航 教授 西南大学美术学院院长
曾强 副教授 重庆交通大学人文学院设计艺术系系主任
邓旭 教授 重庆师范大学美术学院院长
胡虹 副教授 重庆工商大学设计艺术学院院长
柳小成 副教授 重庆长江师范学院美术学院副院长
崔毅 教授 重庆三峡学院美术学院院长
陈克 教授 河南师范大学美术学院院长
王天祥 副教授 重庆文理学院美术系系主任
苏大椿 副教授 重庆正大软件职业技术学院数字艺术系主任
陈丹 高级工程师 重庆工商职业学院传媒艺术系系主任

参编单位 (排名不分先后)

四川美术学院影视动画学院
重庆视美动画艺术有限责任公司
西南大学新闻传媒学院
西南大学美术学院
重庆大学艺术学院
重庆邮电大学传媒艺术学院
重庆交通大学人文学院设计艺术系
重庆师范大学美术学院
重庆工商大学设计艺术学院
重庆教育学院
重庆长江师范学院美术学院
重庆文理学院美术学院
重庆三峡学院美术学院
河南师范大学美术学院
重庆工商职业学院
重庆正大软件职业技术学院

重庆市科技计划项目资助教材



目录

一个时代的语言 1

第一章 建构画面 5

- 1.1 四边形中隐藏的力量 5
- 1.2 荧幕的四边 6
- 1.3 画面的各部分 9
- 1.4 质量(视觉质量) 11
- 1.5 格式塔理论 12
- 1.6 潜在的理性——形与色 15
- 1.7 矢量 18
- 1.8 光 22

第二章 摄影机 27

- 2.1 景别 27
- 2.2 焦距 32
- 2.3 角度 36
- 2.4 摄影机的运动 39

第三章 时间 44

第四章 剪辑 46

- 4.1 镜头的连接关系 47
- 4.2 连续性剪辑 57
- 4.3 蒙太奇剪辑 69

第五章 连续性剪辑的前期拍摄 75

- 5.1 主镜头拍摄 75
- 5.2 三机位及变体 77

第六章 与声音在一起 96

- 6.1 那些看不见的空间 96
- 6.2 声音的功能与元素 102
- 6.3 声画合力的原则 104

第七章 我们看见的和不知道的 107

- 7.1 影视中的象征与隐喻——符号世界 108
- 7.2 影片中的编码与解码 116
- 参考影片目录 120



一个时代的语言



人类通过对物像的抽象图示化（象形文字）以及对声音的抽象图示化（表音文字）的漫长实践，最终使得人类文明进入了成熟文字的阶段。文字从最早的记录、再现时空、传达信息的信息工具，逐渐和人类社会一起成长为拥有繁复表现功能的巨大信息结构。

事实上，文字所拥有的再现功能一直是它存在的主要原因，甚至于它的表现功能（文学）都是基于前者而生的。我们阅读大量文字的目的在于通过文字接受视觉信息，而非体会抽象情感，比如描述形象、介绍环境。我们总是易于把接受的文字信息在头脑中建构为图像，也即是说大多数视觉信息是通过文字媒介传递的，其原因并不是人们喜欢文字传达视觉信息时的不确定性。事实上人类总是试图传达更精确的视觉信息，如早期报纸中用素描插图去再现新闻现场一样。但出现的最大的问题是，无论在技术难度或成本控制方面，传递高数据量的图像远比低数据量的文字困难，即使摄影术、电影早已诞生，要让影像传递到其他地方依然困难重重。

但是，全球共时化的时代马上就要到来了。先是电视，然后是卫星电视，之后又有了互联网络。尤其是新兴却迅猛扩张的互联网络使得大数据量随心所欲的自由传递成为可能，数年前不敢奢望的实时图像传送，今天的人们已然习以为常，而且，随着信息技术的发展，人类对高质量的信息传递率的要求越来越高。你可以想象一下，此时此刻海洋与天空中那些来往穿梭的巨量数据流，这是印刷术为传播方式的时代所不敢设想的神话。今天的人们开始习惯于直接接受海量的视觉信息，而不是通过阅读文字的转述，再经由个人经验进行联想产生图像。当今的绝大多数成年人对于文字的习惯与依赖是毋庸置疑的（正如这些文字正在

表现的功能),但视觉时代的浪潮将更加澎湃地扑来,不管我们对于文字的眷恋多么的深切,文字的书写与阅读势必显得越加困难和奢侈。

电影已成为人类最日常的生活化的艺术审美行为,不论是在有着高标准视听还原条件的影院还是随意地依在自家的沙发上。在电影被全球化发布公映的今天,亿万人同一时间选择这部影片将自己生命的几个小时交由黑暗房间里那块发亮的四方屏幕。也许正是人们看影视作品的数量和时间已经远远大于绘画作品、文学作品和其他艺术形式的作品。人们仿佛从不吝啬对于影视作品的意见和评论,这种随意散漫的批评随处可见,老一辈观众好评论美丑善恶,年轻人好以视觉化的判断喊出如“酷”、“爽”、“帅”、“卡瓦伊”、“强”等口号。这些纠缠着各种视觉价值判断甚至伦理道德判断的言论在一部有争议的电影公映后最容易听到,这说明两个现实:

1. 影视作品能吸引大量观众并对之产生影响。
2. 影视不同于以往古典艺术形式主要为少数阶层服务,影视是民主时代的大众艺术,如何与大众沟通非常重要。

我们也注意到非专业的观众对一部电影的评价是多层面的,同时又是散乱无序的。在分析和评论一个艺术作品时(当然包括影视作品),为了更加客观和公正,我们可以从以下几个方面来考量,即个人视角、历史价值、纯技术角度、道德标准、文化立场、终极价值。

个人的好恶仅仅停留在个人视角这个最基本的层面,其标准的产生来源于无数差异巨大、经历迥异的个体人生体验,日常那些无谓的个人观点的争论基本停留在这个层面上,而这个标准是最不可靠的。因为这些争论不是针对作品本身出发,而是试图通过对影片的争论强调自己的个体经验与视角价值的独特性。一个不能脱离个人视角的评论者不可能超越个人的偏见,其见地不足为信。

每种视觉媒介都有其历史,每种影片类型也不例外。每一部影片从开始策划到实现都离不开一个个从历史影响中产生的人的合作,任何一部影片都不是从虚空中凭空产生的。将来源于过去的回声,在新的事物中寻找和比对它的由来,在今昔差异中感受变化和变化是人类很重要的学习方法。当我们看到新的《星球大战前传》时,被唤起的应该是与70年代的三部曲的回忆与对比,同时也唤起对同时代的科幻片与西部片(星战的故事内核实际更似西部片的结构)的联想,从而在这与之有关的历史语境中进行对比评论是有效的。如果你一定要将星战里糟糕的爱情描写与一部同是描写大时代下爱情的《卡萨布兰卡》拉在一起,离开特定的历史语境讨论问题显然是不智的。

纯技术角度的比较容易理解一些,但却是最难进行讨论的一个方面。所谓“纯”技术是指剥离了表现内容意识形态的纯粹语言形式。本书将要学习了解的视听语言即是属于这个范畴。基本镜头的语法混乱导致观众不知所云;文字视觉化的技术拙劣使一部优秀的小说被改编为一部糟糕混沌的电影;影片毁于对某种摄影与剪辑风格的盲目追求;与整个影片完全不搭调的糟糕配乐与声音方案令音画脱节;本末倒置的视觉特效设计使影片失去整体面貌,乃至影片成本预算和预期票房落差太大

导致亏损,这些都是技术层面的灾难。技术视角覆盖对一切制作影片的环节的批评,也即是以创作者的角度去考量与评论一个作品。

作为一种公众影响力巨大的文化艺术形式,影视作品带出的世界与价值观实实在在地影响着一代又一代的观众,同时又将他们的理智与情感尽数收入其中。回忆一下20世纪50年代的新中国情怀《英雄儿女》、《地雷战》、《地道战》和其他社会主义兄弟的作品,六七十年代的革命人生和八大样板戏,20世纪80年代的人性复苏与《庐山恋》、《小花》、《芙蓉镇》、《红高粱》和外国影片《追捕》、《佐罗》、《人证》,20世纪90年代的个人解放与《秋菊打官司》、《霸王别姬》和大量正式和非正式渠道进入的“香港制造”与“好莱坞大片”,新世纪后初生的大国自信与国产大片《英雄》、《无极》、《功夫》……一个时代电影和与之同时代的人们之间的互动,可以看到电影反射着一个时代的价值观和世界观。这种明显的文化互动的现象涉及道德责任等问题。比如现今大多数黄金时段清廷古装戏的享乐主义原则,大多数纪录片追求和表现的希望人类直面事实的原则,日本、中国台湾等东方导演作品中的中庸主义态度,美国超级英雄片表现的宗教式的绝对善恶观。这些影片都反映着某个文化圈某个时代的很大部分人的精神现状和价值取向。

所谓文化立场是指作者在作品中所常采用的符号(包括视觉设计、剧情设计、叙事风格及其他美学因素的总称)在其产生的时代及社会中的意义。比如《霸王别姬》中的几个符号:“霸王(盖世英雄)”,“别(宿命惜别)”,“姬(婊子[婊子无情]),戏子[戏子无义]”。在常规语境中所代表的符号含义在特定的时代背景中被重新诠释为“霸王的卑微懦弱”,“背叛与出卖”,“婊子的忠贞爱情”,“戏子的忠诚”,其更深沉的含义乃是以“霸王别姬”为符号暗喻一个时代对时间对自己过去无情背离的主题。

电影里是如何衍生出更大的生命力和影响力的?最终的终极价值的标准建立在一个超越艺术形式本身的广义的人类文化的角度之上,其讨论的是一部电影可能造就的一切影响力。在这个层面各方面的学者与评论者都会基于自己的专业角度拿影片说事。

在不同的杂文中我们可以看到以社会学、历史学、哲学、文学、心理学等各个角度切入的影评文章。也有影视专业的同学一直对此心存芥蒂,认为这不是真正的影评。作为一个创作者,可能他认为只有以技术角度去讨论才是真正的影评,一时的狭隘反而使他的视野变得更窄,失去跳出自己专业视野的能力。所以我们应该明白的是说事的范围和语境,这样就可以节约一些争论的时间,去除一些不必要的偏见。在学者们的各式各样的文章中也许一时看不到你作为一个创作者希望的直接的专业建议,但我们却可以从中了解到电影在更广阔的世界里是如何衍生出更大的生命力和影响力的。

任何一部影片如果可以从以上几个角度去综合分析,我们可以得到客观公正得多的评价,更正确的见地对于作者或者学习的我们都是非常重要的。

经验上我们已经习惯了各种媒介上视觉形象的泛滥,理智上我们



依然不清楚它们究竟意味着什么,就好像过去的画家们第一次面对一张照片时一样。我们并没有变得比他们更聪明,与他们一样,我们始终面对着新的未来。在本书中提到的无非是先行者经验的小结,它们相当有效但而绝非真理。真理永远在我们探索之外,这恰恰是一切艺术得以存在的基本前提。

第一章 建构画面

1.1 四边形中隐藏的力量

说实在的这件事很奇怪，我们会更多地选择去面对一块四方的矩形，无论是电影的银幕、电视的屏幕还是它们之前的画布上的油画、墙上的镜框、印刷的书本，大都以这样的四方矩形作为视觉传达的空间。当然除了矩形以外还有很多形状都曾被不同的文化强调和喜爱，但也许基于整个人类对于水平线和垂直线的普遍认同，以及材料加工上的便利与节约，最后以水平线与垂直线构成的四边形作为一种非常重要的形状存在于整个人类文明中。我们讨论的基本前提是建立在对四边形画面以内的世界的研究与讨论，这个矩形可能小到是家里的留影照片或电视荧屏，也可能大至摩天大楼上的巨幅广告。在创造和利用这些各式各样的矩形画面（后边没有特别说明的“画面”皆指矩形画面）传播信息的过程中，人们逐渐发现这个画面中隐藏着秘密的秩序，很多艺术家自觉不自觉地运用了某些方法，使得画面更加有效地传递了他们想表达的思想，以至于观众为之触动而难以忘却。更关键的是，如果观众的记忆足够强烈，其数量足够巨大，那么这个画面就可能上升为一个时代标签甚至文化符号。当它再次被正常或异常地运用的时候，观众在面对它时被唤醒的就不只是片刻的视知觉反应，而会是更深层地感受着个体生命与时空合力的纠缠。符号不断被注入新的内容又反复地被重新诠释，这个审美过程随着人类整体历史与个人经历的不增加而愈加复杂和有趣。

在我们试图去利用这样的空间进行表达之前，我们应该先来分析一番，究竟是什么左右着在这个奇怪的矩形中流连的我们，究竟那些让人们动容的力量从何而来，哪些是我们可以通过理性分析学习掌握的，而又有哪一些是真正的“大师的行为”而让人必须谦逊的。我们将要学习了解的是人类对近半个世纪以来的西方视觉心理研究的主要成果。它们基于对视觉和人的视知觉的研究得出了很多有见地的观点，一方面，我们可以发现看似不可言说的图像在很大程度上可以找到合乎逻辑的视觉心理分析，而不是随心所欲、天马行空的个人情感的宣泄。另一方面，当试图用非视觉的语言去分析和学习视觉的时候，有一些危险我们必须警觉，我们有可能被看似丰富细致的解释和描述所迷住，让自己觉得仿佛明白甚至掌握了视觉的要素，而这时真实的视觉感受有可能被语言的华丽所取代。

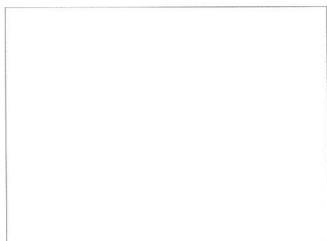


1.2 荧幕的四边

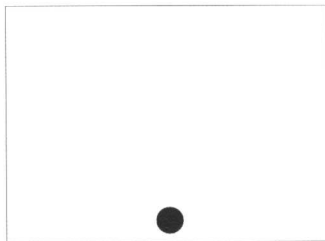
一个画面中什么位置是最重要的？

这是个让同学很迷惑的问题。答案有很多，大多数是选择画面的中央，也有不少同学选择画面上部和右边，选择画面下角的却几乎没有。同学在选择的时候进行了很认真的思量，最后的选择并非草率，一定有什么左右了他们的决定，其中的原因我们在后边的章节可以分析。至于这个问题的答案看小节的主题大家就应该明白了，可是重要的是为什么会是荧幕的边界而不是同学们希望的中心或其他地方呢？其实道理很简单，银幕四边的重要意义在于，它的存在决定了我们工作的范围，在四边以内是我们可操作和创造的视觉世界，四边之外则是那个被认为是真实的世界。我们必须明白我们的边界在哪里，画面的边界在哪里，银幕的边界在哪里，然后我们才可以讨论如何在这个四边的世界里去营建另一个“真实”的世界。如果不明白四边的作用，那么所说的中心或其他位置就无从谈起了。

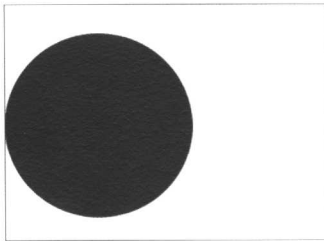
除了界定作品和真实世界的边界，下面的事例我们可以看到四边对画面内空间的作用。



在一个四边矩形里，仿佛什么也没有，如果不是四条黑边的存在，这个空间会轻易地消失于书本纸张的白色中。



但如果我们在其中加入一个实心圆，会有什么变化？



如果圆变得更大又更加靠近一侧的边缘呢？



当画面中人物所占的面积多于空间时，他显得比较稳定，仿佛他统领着空间。如果他正好处于画面的中央区域，那么他的统领力将显得更强。你会发现他越接近画面的上边框，就越加显得稳固与不可动摇。



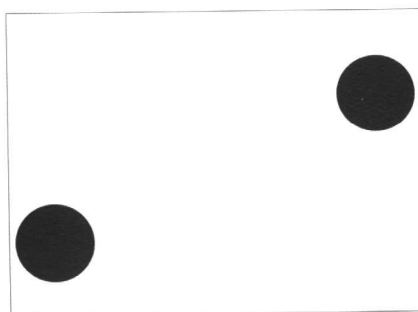
而当人物在画面中所占面积、空间有限的时候，如上图，他则反过来被空间驾驭，他的处境看起来不那么自在，还有些被动，如果又恰好掉在画面的下边框的话，他甚至有被挤出画面的危险，而头顶上大量的空间对他产生着很大的压力。



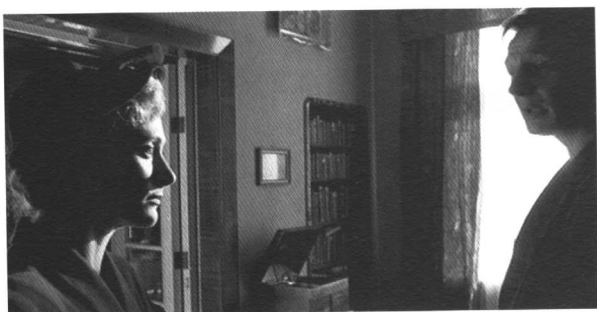
如果他又这样地出现在画面中呢？现在他控制了半个画面，整个上下画框被他的脸充满，则在画面中的地位非常的稳固。可是由于他的形象有半边出画，使得他会被左侧画框的力拉扯，这种出画的倾向使画面失去平衡感。从而整个看起来有着令人不安的压迫感和神秘感。

我们可以明显地感觉到三种情况给我们的感受是完全不同的。最后一张男人的脸仿佛呼之欲出，比实际感觉更加的突兀，让人产生压迫感或紧张感；而第二张却是相反的感觉，因为他看起来如此微小而让人升起一丝怜悯之情；第一张图片又如此的正常，以至于显得有些无趣。可实际上这三张照片中的男人是完全一样的。我们视觉上什么也没有的空间其实并非空无一物，我们被诸多力量左右而不自知。画面的边界就是答案，画面的边界会产生强烈的吸引其附近物体的力，这种力并非物理力，并不能测量而得。在后面的分析中我们还会大量感受到这样的力，因它的产生来源于视觉和知觉的互动，我们统称之为视觉能量。

越靠近边界的圆越感觉是被边界吸住的，我们甚至感觉需要用很大的力才可以抗拒四边框的吸引力而让它重新回到中央。还有一种默认的力，是时时影响我们却非常容易被忽视的，那就是重力。画面中的一切元素都会受重力的拉扯影响，具有下坠的倾向。

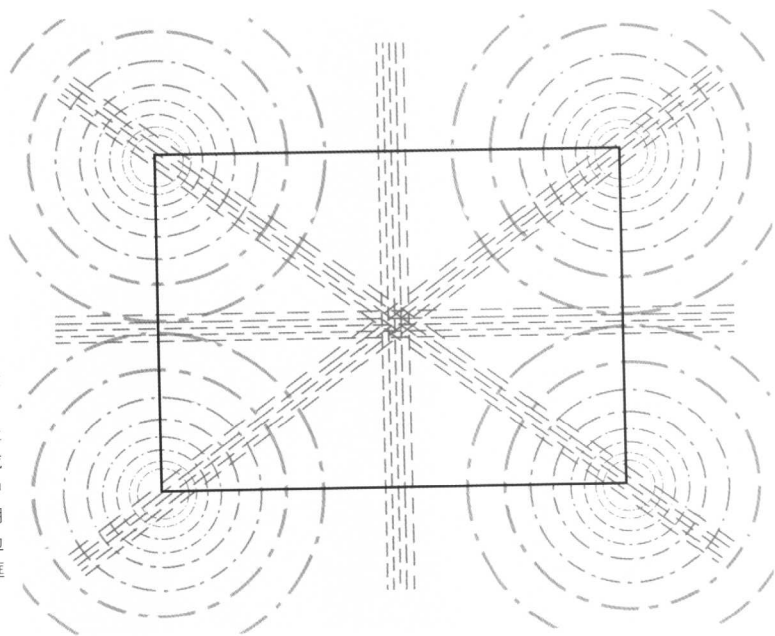


图中的两个圆点受右边框和左边框的吸引而相互分离。左边的圆点还受下边框和重力的影响，合力向下而使其更有向画面外逃逸的倾向。



注意辛德勒夫妇脆弱的夫妻关系是如何表现的，左下角的女人是怎样被挤出画面的。画框引力与重力明确暗示出这个女人在这个场景中的被边缘化的处境。

这张图可以帮助我们更为形象地认识画面中力的相互影响。实线所示的画框和虚线表示的力场清晰地表现出画面中心与四个角放射状的力量场，以及它们之间的相互呼应而形成的线状拉扯力和四边框对于其附近区域的吸引力。我们可以看到中心和四角受多种合力的作用所表现的引力最强，而下边框与重力的合力使得下边框的吸引力强于其他三条边。



着盛装的霸王和虞姬站在破旧的篮球场中央准备排练，灯光亮起之前，二人孤零零地伫立在灰暗的画面中心，画面上方的建筑顶的阴影和下方漆黑的观众席形成包围的无形围墙，在这沉闷郁结的气氛中，灯光将突然亮起，进入回忆的世界。



蝶衣（右）和菊仙（左）都爱着同一个“霸王”，只是一个在戏里一个在戏外。在影片的大多数篇幅中二人都处于对立、冲突的立场。在三个镜头中我们会察觉到她们俩之间无法缩短的距离，摄影师总是使她们各自占据画面的两侧，而强调其间无形的隔阂，同时画框边界的拉力也更加使得二人无法接近。三组镜头根据剧情需求的变化也有些不同的处理。第一个镜头中，小楼夹在二人中间，二女各立一旁，相对而峙、嫉怨暗生。画面完全对称，二女初次相见，画面分量亦势均力敌。下一个镜头菊仙因有求于蝶衣而在二人关系中处于劣势，蝶衣更主动地把控着局势，画面中蝶衣实在而稳定地占据了几乎一半的画面，而全身入镜的菊仙的空间则显得局促而被动。第三个镜头中，蝶衣落难入狱菊仙相救，二人的关系有缓和的趋势却又依旧紧张，但二人的地位又回复了平等，故而在画面中她们又回到了最初的平分画面的关系，但灯光的设计暗示着她们依然是难以沟通的两个世界。



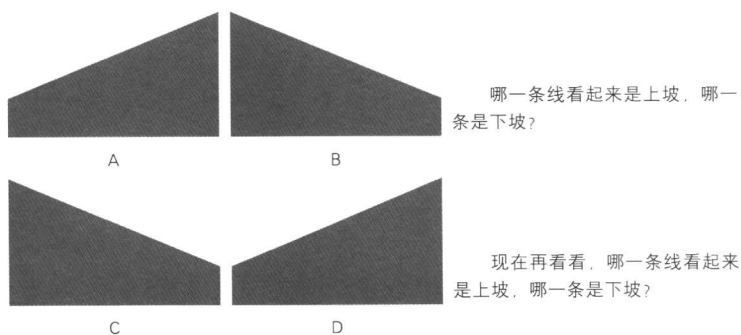
“霸王”小楼被自己的养子出卖。小楼被安排在画面的下方，受整个幽闭的空间压迫，右上方唯一的光线却被出卖他的人占据。养子在画面中所占的面积虽小，但他的位置高于小楼，且光线造型强烈，所以他给画面下方人物的压迫感还是显而易见的。



1.3 画面的各部分

但凡有过一段绘画经验的人，都会多少有这样的体验，画面的各个部分的重要性是不一样的。我记得一位启蒙老师曾经这样要求我们的画面：所有物体宁靠顶边勿靠底边，光线来的方向多留些空间。这是我听闻最早的关于画面空间策划的说法。画面各部分给我们的感受确实是有明显差别的，画面上部空间的物体离边界越近越易被边的引力所吸引，这尤以A图右上角的上升能量最为明显。如果一个质量感觉比较轻的物体置于那里，质量会感觉更轻盈甚至会产生明显上升的趋势，带出的情绪也比较明朗向上。画面的下部则受下边界和重力的合力影响产生下坠力，这尤以B图左下角的下坠力最为明显，这个位置放置的物体下坠的质量或情绪感受都会倾向沉重。

人们观察一个事物时通常是从左向右、由上往下看。我们目光扫视的顺序开始于左边和上部而最后停留在右边和下部，开始扫视时的轻快感转变为后来更稳定的注视。不难发现，画面的左部和上部明显轻于右边和下部，因为后者被投入了比前者更长时间的关注而使观者感受了更强的视觉能量，从而产生了主观判断上的差别。虽然这种停留时间通常是我们几乎无法仔细感知和计算的。画面的左右部分的不一样很大程度上就来源于我们这样观察事物的方式。试对比一下以下的两张图：



在看上面两张图时，我们会自然地认为A图是上坡，B图是下坡。也许有人会认为是图形顺序的关系，那么我们调换后再看C图和D图。我们会发现C图感觉是下坡，而D图是上坡。这说明我们的知觉是不公正的，我们的知觉习惯会自然地让我们以从左至右的顺序去看物体。

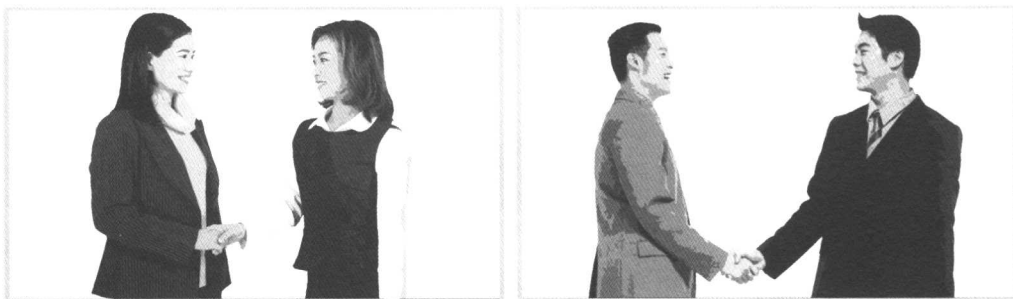
这时候如果在斜线上加上一辆汽车，要让它跑得轻松，就要由左往右开，这样汽车可以得到我们视觉习惯的助力。相反，如果让车由右向左开时我们的习惯就会转变为阻力，汽车看起来就显更吃力，即使右边的轿车本来应该比左边的大货车更轻盈。





拉斐尔的这张画左右镜像之后，你总会觉得有一张是不正常的，这和作者最初设定为某一方向进行构图创作有相当的关系。

屏幕上的右边比左边得到更多的注意力，尽管这并非一个绝对的结论，但我们在生活中确是实在的在感受、利用又不断地强化着这个潜在规律。如下面左图中，你会更注意哪一个人呢？在右图中你又感觉谁在向谁靠近呢，谁更像是主人呢？



答案会具有概率上的合理性，多数人更加注意右边的人，而通常觉得是左边的人去靠近右边的人。回想一下电视中天气预报员为什么把气象地图放在右边，明星主持人为什么无论如何要坐在荧屏的右边，实际上大多数的时候嘉宾也应该占据着这个位置。在实践中，“右边重要”的原则是有效的，在以后的创作中我们有必要注意它产生的视觉惯性。下边图例都来自电视节目，人物在左边或右边完全取决于制作者更重视什么信息。

