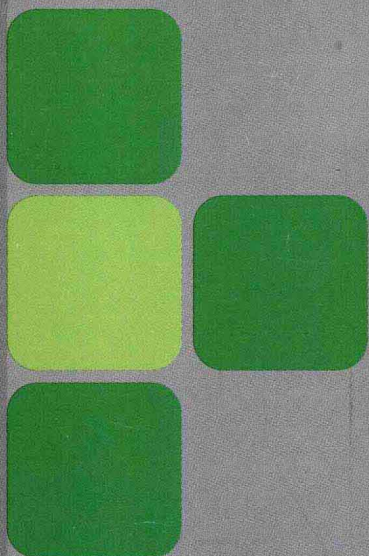


中国高校动画专业系列教材



电影中的异度 空间研究

编著 颜隽

中国出版集团
东方出版中心



中国高校动画专业系列教材

电影中的异度空间研究

编著 颜隽

东方出版中心

图书在版编目 (CIP) 数据

电影中的异度空间研究 / 颜 隽编著.——上海: 东方出版中心, 2011.12

ISBN 978-7-5473-0309-2

I. ①电… II. ①颜… III. ①动画片-高等学校-教材

IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第262879号

中国高校动画专业系列教材

电影中的异度空间研究

编 著	颜 隽
-----	-----

策划/责编	张 晶
-------	-----

书装设计	荣成设计
------	------

封面设计	王似垚
------	-----

责任印制	周 勇
------	-----

出版发行	东方出版中心
------	--------

地 址	上海市仙霞路345号
-----	------------

电 话	62417400
-----	----------

邮政编码	200336
------	--------

经 销	全国新华书店
-----	--------

印 刷	上海书刊印刷有限公司
-----	------------

开 本	787×1092毫米 1/16
-----	-----------------

印 张	11
-----	----

版 次	2011年12月第1版第1次印刷
-----	------------------

I S B N	978-7-5473-0309-2
---------	-------------------

定 价	48.00元
-----	--------

版权所有，侵权必究

编委会

编审委员会主任

王荔

委员

钱运达

马克宣

严定宪

常光希

廖祥忠

邵敏之

龙 全

序一

几句话——代序

大约是一年之前，同济大学传播与艺术学院的朋友告知，该院动画系的青年教师结合几年来的教学实践，正准备合作编写一套专业教材。我认为这是一件大好事，应该放胆去做。现在已完成10本，准备付梓。书写得咋样，留待读者评定。但我想说几句心里话代替作序，一是怕写不好序，对不住同仁；二是想就教材编写的相关背景谈几点个人的感想。

同济大学是一所历史悠久、享誉中外的百年学府。它的教育理念鲜明、务实，那就是强调培养人的动手解决问题的能力。同时，这种务实的作风又形成了同济人特别的文化特征。我与他们交往，能感受到他们说话实在、做事实在，每每与之讨论问题都有健脾胃之感。

同济大学名师荟萃，文理并茂，底蕴深厚，人才辈出。尤其在东西文化交流方面有着优良的传统，凡教育之事——经比较和碰撞后，就获得了互补与融合的益处。因此，同济人既拥有严谨科学的精神气质，也洋溢着思维敏捷，视域开阔的活力风采。

传播与艺术学院是同济大学中一所年轻的学院，该院有一支充满朝气和活力的教师团队。这套教材的编写者均为动画系的一线专业教师。虽然年轻，但他们大多有着五年以上的实践教学经历、从业经历和拥有博士与硕士学位。他们对事业的热切与淡定，执著而从容，秉承了同济的精神气质，给人印象深刻。他们善于学习、积极进取、真诚恳切、独立思考的治学态度常常让我感动。他们的带头人是一位艺术修养颇深的教育管理者，能够以人为本、高屋建瓴地认识教材建设的重要性，按她的话说：即一切工作的目的都是为了人才培养包括青年教师和学生；一切目标的实现都是为了教师和学生的成长。

由于他们重视师资队伍建设与不断调整知识结构，采取“请进来、走出去”的办法，请有识之士进来，创造条件让青年教师参加各种相关学术活动或出国进修、考察，开眼界、长见识，因此教学与科研于短短几年中很快便有了长足的发展。组织教师编写这套“中国高校动画专业系列教材”，是源于他们获得了教育部批准的“动画特色专业”建设项目，是该项目建设的重要内容之一。

近来，传播与艺术学院迁入同济大学嘉定校区新学院大楼，大楼内不仅充满了人文气息与朝气蓬勃的景象，还拥有一流的硬件环境。

古人有言：“千里之行，始于足下”。路要一步一步走，事要一件一件做。只要坚定地去走，认真地去去做，就一定能做成，而且，一定能做好。

马克宣

2010年6月于北京

序二

授人以鱼不如授人以渔

当我们开始酝酿编写“中国高校动画专业系列教材”这套教材时，大家不约而同想到的便是“如何彰显它的特色”。自然，对“特色”的理解有许多种解释，但归纳起来最主要的有两点：一是这套书的书籍装帧设计要富有动画教材之特点，二是教材内容如何保证高质量、有个性。而后者是关键，是衡量这套教材优劣的根本所在。换言之，同样是动画教材，又如何能够做到“人无我有，人有我优”呢？

我们以为：各类针对本科或研究生教学的教材，在基本层次、基本内容和目标，甚或大纲定位方面，都有可能相似、相近或一致。但能否用新的合适的角度切入，用深入浅出的方法教授或引导学生较快地进入前沿领域，却在每本教材之间会有很大的区别。所谓“授之以鱼”与“授之以渔”，并非是简单用来衡量教师对或错的标尺，而是教授者对自己教授方式或针对教授对象在“教”与“学”上视具体情况予以权重和取向的方法。“授之以鱼”在教学中允许视具体情况而采用，但对大学本科与研究生教材而言，“授之以渔”就显得至关重要了，甚至在大多数情况下应将它摆在首位。

动画教学如何做到“授之以渔”？其难度在于动画的教与学都遇到了空前的大挑战，也即这根鱼竿不再是传统意义上的钓竿，而是逐渐变得越来越有力量并能够对付各类“鱼种”的数字钓竿。

“授之以渔”因此必须经历从绘画（角色）设计到影像合成数字化演绎教学的全过程。原本认为在动画创作后期才会涉及的用数字技术进行处理，而今在前期的原创设计也用计算机作为“画笔”了，“无纸动画”已成为动画教学、动画创作、动画制作的必然和趋势。因而利用数字手段实现创意与特效成为本系列教材的一根主线，目的是教会学生在操作计算机的过程中，能快速解决动画的“运动规律”及演绎各种氛围，不经意地进入绘画与算法融合的世界，培养贯穿这根主线的强烈自我意识与自觉行为。本系列教材之《动画背景设计CG技法》、《动画中的东方绘画元素》、《QUEST 3D虚拟现实设计》、《艺术与传播》无不是在这样的目标下编写而成。

创作技能与风格塑造并非对立，两者之间的高度统一才是出产动画精品的前提保障，娴熟的技能更有助于个性鲜明的风格的形成和彰显。本系列教材之《中国动画之“中国学派”重读》、《动画中的东方绘画元素》、《动画素描》为专门论述动画之中国学派及如何运用东方绘画元素进行创作。有中国传统文化为源头，有充满智慧、义理精华的哲学思想作支撑，还有丰富多彩、根植本土创造的表现形式与手法可供选择，我们是没有理由在动画原创教学的问题上彷徨或迷失自我的。基于动画教学无处不面临着对人类文化哲学的再思考与科学技术的挑战这样双重的使命与责任感，我们将本系列教材作了现在这样的编撰安排。

希望本系列教材如古人所云：“授人以鱼，不如授之以渔，授人以鱼只救一时之急，授人以渔则可解一生之需。”通过阅读它们，能使学生在动画创作方面获得可持续发展的能力与方法。

王荔

2010年6月于上海

导言

“动画影片分析”是很多高等院校动画专业的必修课程，是笔者比较喜爱上的课程，也是与学生交流较多的课程。

目前这方面的教材不少，而且各有特色。有些教材从动画影片的题材、剧本入手分析；有些以动画特有的角度切入，强调动画片的创制特色；有些以电影理论为基础对动画影片进行详尽分析……林林总总，研究的方式方法很多，但大部分仅针对动画影片进行分析。在教学中，笔者从中汲取了不少养分。但同时也在不断问自己，是否动画影片分析课程的内容只能仅限于动画影片？将真人电影引入课程是否不妥？动画片和非动画电影之间真的有那么一道鸿沟吗？

当然，从字面上理解，“动画影片分析”似乎应该就是对动画片的分析。但是因“动画”二字而放弃“电影”这个包含动画片，且更为宏大、浩瀚的艺术范畴中的其他电影，似乎有点可惜。况且，动画影片并不只是为儿童、青少年服务的，也不是幼稚、简单的代名词。动画影片与非动画类的电影一样也具有深刻的意义，也需要人们在解读、创作时进行深刻的思考。仅仅以是否动画片，或者看起来像动画片来选择分析的对象，似乎有失偏颇。

另外，动画片与非动画电影之间和界限似乎并非那么明显。诚然，那些独立或者小制作的动画艺术短片，争奇斗艳，散发着动画影片自身的独特魅力，对于它们的研究的确很有意义。但是，我们也看到，在技术层面，随着电脑技术的不断发展，虚拟等技术的运用越来越普遍，商业的、主流的动画片和非动画片的界限似乎变得越来越模糊。不仅真人演出电影的场景用电脑虚拟完成、动画角色和普通演员共同出现在一部电影中，而且捕捉真人的真实表演而完全以动画角色出演的电影已经不是梦幻，而真人的动作捕捉技术也已经可以结合到传统二维手绘中去，相信在不久的将来会更加成熟，可以更便捷地运用到二维手绘动画中。而在艺术层面，动画影片与非动画电影本来都归属于电影门类，特别对于主流长片，它们的主题、剧本、结构的创作，美术设计方式，场面调度，蒙太奇的运用方式和手法都有相通之处。由此笔者可以推断：一方面，那些带有传统动画特色的艺术动画片将继续存在并继续发出其独特光芒；另一方面，也许今后某日，作为大投入、长时间创制的商业动画长片和真人出演、实拍的普通影片之间的界限会越来越模糊，甚至融合在一起。所以，如果非动画的电影中有动画片创作可以汲取的养料，似乎拿来分析并无不妥。

因此，笔者在影片选择上，除了动画片以外，也选择了一定数量的真人出演的影片。希望能通过较深的挖掘和分析，加深学生对于电影的理解，以利于其今后在创作道路上的发展。

动画片已如繁星，授课内容涵盖的影片内容不可能面面俱到。所以笔者在选择分析对象时，以动画片为主，以商业、主流影片为主，充分考虑想象在动画创作过程中的作用，选择了带有魔幻、幻想色彩的8部影片。围绕这8部影片，进行一系列镜头解读、结构分析、创作理念的探讨。在分析

中还选择了其他影片作为讲解案例，以点带面，尽量做到深入浅出，案例翔实。

在分析角度的选择上，笔者选择了一个较新的，且其他动画赏析类教材较少涉及的角度——空间。希望读者和学生得以通过一个新的视角来看待动画，看待带有幻想色彩的电影。

空间，是20世纪下半期以来哲学、社会学最热衷的课题之一。自20世纪60年代以来，空间受到了前所未有的理论关注。而近几十年，这一关注蔓延到了电影领域。现代科技造成了新的时空体验，空间的概念早就超出了近代哲学中的三种经验——处所（τοπος， place）经验、虚空（κενόν）经验和广延（extension）经验，而可以被看做一种秩序，一种主观秩序，一种反映着人的秩序、社会的秩序的秩序。

电影由于其放映的方式，它本身就需要一个空间（银幕）来承载。这个空间（银幕）由于边框、构图、光色等种种因素对镜头所摄的空间进行重构、对于现实生活进行重构、对于人们头脑中自己、世界的认识进行重构。从创作者的角度，它反映着创作者对于现实中人、社会、自然、科技等秩序的认识；从受众的角度，因受众观影过程中的理解方式、能力等因素，再次对这个空间进行重构，他们会在自己的脑海中，勾画出自己对电影中人、社会、自然、科技等秩序的理解。电影使现实生活中的空间（或称为秩序）以一种极其客观又极其主观的方式呈现在人们眼前。本书将围绕空间对影片进行分析。

本书将电影中的空间分成以下几个不同层次来展开论述：

其一，镜头所拍摄的空间。主要指实景或者摄影棚中的实际空间。如《哈利·波特》中的空间，是将现实中的几处空间嫁接起来，重新构筑一个基于《哈利·波特》剧情需要的空间体系。这个现实取景的空间是本书阐述的电影空间的第一个层次。

其二，电影放映时观众感受到的空间。这里又分如下几个层次：

一是画面空间。指胶片上每格画面所呈现的空间。它以静态方式呈现在人们面前。在这个层面，关注画面中的色彩、光影的运用，形态与构图；摄影机的角度、方向，所用的景别和景深等因素对于空间的重构。这部分将在本书第一、二、三、四、五章中具体展开。

二是镜头空间。指一个镜头中所呈现的空间。这里，从画面空间到镜头空间，增加了时间的属性，也就增加了运动属性。一个镜头，可以通过镜头运动、对角色的调度，或者综合运用镜头及角色运动，对空间重构。这部分请参见本书第二、三、五章。

三是段落空间。主要指多个镜头组成段落中所呈现的空间。这部分可以参见本书第五、六、七章。

除了画面空间所关注的因素，多个连续镜头还通过场面调度和蒙太奇重构空间。原始空间由于空间出现次序的变化、空间的连接方式不同而呈现新的空间形态和含义。

四是影片空间。作为整个影片的空间，从整体来考量的空间，它为电影的人物行为提供支点，为叙事、抒情提供了场所，更重要的是，空间，作为电影叙事、抒情的一部分，实际上扮演着一个特殊的角色。有些电影更是以空间为母题进行创作，空间成了所要表达的主体。如贾樟柯的《二十四城记》，就是以很多人的视角，叙述那个即将搬迁的国营大厂。以这个特殊空间作为主体，作为纽带，讲述其中的故事。

其三，电影所指涉的空间。这一层面，空间将人（剧中演员为代表）的喜怒哀乐外化，体现着人对自身的思考，体现着人与人、人与自然、人与科技等等关系，体现着人类社会的不同层面。电影不同，指涉空间则不同，有体现人的内心空间、表达虚拟空间、反映社会空间等等。

在本书中，关于这个层面的空间的论述限于篇幅及笔者功力，只能作粗浅的论述，仅依据笔者个人研究，略写一二，穿插在整本书中。如在对每一部电影分析的最后，有所涉及：《哈利·波特》、《指环王》创造了“魔法空间”；《千与千寻》将人的内心剖析外化为空间表达，创造了带有日本风味的“魔幻空间”；《大都会》体现了都市空间，对近些年很热的都市空间理论有了导演自身的解释；《机器人瓦力》展望未来空间，展现媒体（如屏幕等）与空间结合，空间由此有所变化；《银翼杀手》在未来空间中，展现人与人之间的关系，而人际关系、人的内在心灵距离外化为空间关系；《千年女优》反映人的心理空间，反映了千代子一生所在的社会空间，对日本上下千年的历史空间也有所涉及；《黑客帝国》对虚拟空间有了电影自身的展望、解释，也是对20世纪90年代关于互联网和虚拟空间的探索的一个回应。在最后一章简略地提到了影片主题与空间的关系。

电影空间的这三个层面相互联系、相互作用，密不可分。

对于每一部影片，先进行剧情等基础资料的简介，随后对其中的问题进行概述，再展开具体理论讲解，之后对每部片子进行分析研究，最后以简洁语句小结该章内容。

本书是笔者在教学、研究中的一些体会及其总结。而从空间角度去看电影、研究电影，可以进行的研究内容非常广、研究深度也可以很深。笔者以为，今后可以从这些角度来进行深入研究：其一，建构影像中的空间的方式、方法。如：以文本分析方式研究如何构建、重构影像中的空间；其二，这些建构方式方法的深层次原因，这些原因包括对于影像、空间的认知，社会、文化背景等等。如近些年来很热门的从空间角度研究都市影像，从而挖掘藏在这些影像背后的文化、社会现象；其三，这些影像最终对个人、社会、文化、国家的影响，如从空间角度看待影像中国家的形象的传播及其效应。希望本书能抛砖引玉，有不妥之处望读者予以批评指正。

目录

序一	
序二	
导言	
第一章 《大都会》——幻想中的都市空间	1
一 银幕边框对于空间的重构	4
二 影片中空间的创造与解读	10
第二章 《千与千寻》——宫崎骏的幻想空间	17
一 纵深空间感的产生	22
二 人物运动与空间描写	26
三 空间组	30
第三章 《哈利·波特》——魔法空间	37
一 光影与魔法空间	42
二 运动镜头与魔法空间	47
三 现实空间与魔法空间	53
四 其他各部中的魔法空间欣赏	57
第四章 《指环王》——魔幻史诗空间	61
一 空间尺度与物体大小	66
二 色彩与空间	71
第五章 《银翼杀手》——银幕上的人际空间	83
一 人际空间	87
二 银幕上的人际空间	89
第六章 《机器人瓦力》——影像超空间	101
一 蒙太奇与空间	105
二 影像与“超空间”	118
第七章 《千年女优》——时空重构	121
一 电影中的时间	125
二 时空与结构	131
三 时空转换	137
第八章 《黑客帝国》——虚拟空间	147
一 声音与空间	151
二 主题与空间	153
三 虚拟空间	155
结语	159

第一章

《大都会》 ——幻想中的 都市空间

《大都会》

导演：林太郎

编剧：手冢治虫（同名漫画）

大友克洋（剧本）

动画制作：丸山正雄 八卷磐

人物设计/动画监督：名仓靖博

艺术指导：平田秀一

音乐：本多俊之

出品：东宝株式会社

片长：109分钟

首映：2001年5月26日



剧情简介

夜幕下，绚丽烟火在后现代的巨大都市“大都会”上空绽放，广场上，人头攒动。手握实权的瑞德先生正与总统布恩一起主持被称之为本时代进步象征的超级摩天楼——济古瑞大厦的落成典礼，他慷慨陈词，与总统相互吹捧。这时，台下一名黑衣青年男子在警察的重重戒备下公然拔枪杀人。一阵骚乱之后，这名黑衣男子却被判明只是射杀了机器人，若无其事地离去。这人就是瑞德的养子洛克，一个从小被瑞德收养，对瑞德崇拜顺从，却一直得不到养父承认和肯定而郁郁寡欢的少年。

大都会是一个依靠机器人运转的未来都市，由先进的地上部分和颓败的地下部分构成。它冲突频发，满是社会矛盾。在这里生存的人类中间，有从高度发达的机器人世界中受益、享受技术优越性的人，也有被机器人夺走工作无以糊口的人；这里有要求让机器人同样享有人权自由的党派，也有要从机器人身上找回人权的地下组织；在这里，总统、军方、瑞德权力各方表面一团和气，私底下却各怀鬼胎，利用拥有不同政见的党派和团体，争夺权力，希望消灭对方。

瑞德为了得到无上权力，私下致力于研制控制国家的强大武器。济古瑞实际上是一个超级武器，它可以制造太阳黑子，使地球充满电磁辐射，使机器人发生故障，从而控制国家。他指使罗顿博士进行全新人造人的开发。罗顿因使用人的躯体进行人造人的研究和制造而成为国际通缉犯。他所制造的这个人造人拥有和

瑞德死去的女儿蒂玛一样的美丽容貌，也拥有控制济古瑞、毁灭整个帝国的强大能量，是一件美丽的杀人武器。

洛克跟踪养父，发现了机器人蒂玛。养父对这个机器人深深的爱使他妒火中烧，他难以接受冰冷的机器拥有父爱又拥有统治帝国的能量。他认为机器人蒂玛引诱了养父，为了拯救养父，他必须毁灭这个机器人。于是他杀了罗顿博士，并捣毁了其工作室。在工作室被毁之前，蒂玛被启动，逃离火场。这时，正在寻找罗顿的日本侦探春作阪及外甥建一也找到这里。他们正依靠机器人刑警皮罗的协助，进行器官走私案件的调查。建一遇到蒂玛，并救了她。而春作阪在救火场中的罗顿时，发现了罗顿的笔记，得知了蒂玛的真正用途。

在废墟中，洛克并没有找到蒂玛的残骸。于是，他继续寻找并追杀蒂玛。蒂玛和建一在机器人的帮助下，惊险地逃过洛克的追杀。他们躲在地下，被致力于推翻瑞德、毁灭济古瑞，建立一个拥有人权世界的革命党人发现。建一谎称自己是记者的侄子。革命者为了让他传播这里的故事，收留了他们。革命者与军方联合，在济古瑞庆典结束时发动暴动。最后却发现，他们被瑞德和军方利用了。在杀死总统，政变胜利后，他们却被出卖并消灭。这时，瑞德拥有了帝国的无上权力。

在街道上，洛克与建一、蒂玛和侦探相遇。洛克意欲杀死蒂玛。这时瑞德出现，发现蒂玛还活着，痛骂洛克并带走蒂玛和建一。

蒂玛在瑞德的豪华宫殿里一心想念着建一。她被冒用建一名义骗她离开住所的洛克劫持后，又被春作阪所救。这时，她开始探求自己是否是一个和建一同样的人。春作阪在蒂玛的帮助下得知建一在瑞德处，于是带着蒂玛去找瑞德，想要回建一。在济古瑞中，建一被带来，这时洛克出现，意欲杀死蒂玛，枪声响起，蒂玛中弹，发现自己是机器人。这时候蒂玛身体里内置的程序自行运作，她的人性和记忆被程序取代，成为了统治世界的军事武器。她走上为她准备的宝座，接通了线路，启动了毁灭世界的程序，世界一片混乱。这时，建一扑上去，拼命地从宝座上拉下蒂玛。他叫着蒂玛的名字，希望能唤醒她的记忆和人性。在暴乱和打斗中，瑞德和洛克启动毁灭装置，象征权力的济古瑞在爆炸中毁灭。此时，蒂玛随着爆炸跌下钢桥，建一欲救未果。蒂玛死了，济古瑞被毁了，世界和平了，机器人与人类和平生活在一个世界中。过去的记忆只剩下废墟和蒂玛机器人的心脏以及她追问自己是谁的声音。

1927年，在科幻电影史上书写辉煌一页的奥地利导演弗里茨·朗（Fritz Lang）推出了德国影片《大都会》，成为无声时代科幻电影的里程碑。20多年后，日本漫画大师手冢治虫根据其故事改编创作同名系列漫画。由于手冢担心制作效果不能完美地表达构思，生前一直反对将其拍成动画片。20世纪末，随着电脑技术的完善和动画技术的进一步发展，与手冢治虫合作过多部动画作品的林太郎认为时机已经成熟，力邀以表现机械、工业空间闻名的动画巨匠大友克洋加盟。经过5年的努力，绘制了15万幅画面，运用最新的CG合成技术，2001年，这部日本动画巨片终于呈现在银幕之上，以此向大师手冢表达着深深敬意。

在银幕上，该片为观众提供了一份丰盛的视觉盛宴。影片中画面丰富多彩，所呈现的空间纷繁复杂，充分体现了后工业时代以技术为支撑的繁复的空间美学。同时映射着当今后工业社会物质的极度丰富而造就的都市空间，展望未来都市空间的纷繁形态。影片中对这样的都市空间所承载的文化和社会问题进行了反思。特别是对于机器人和人类的关系、人类的自我认同这样的哲学主题进行了深入探讨。而这一切的主题都被容纳于这样的都市空间中，一个纷繁的、天马行空的未来都市空间。

一 银幕边框对于空间的重构

银幕的边框初看上去很简单，是银幕上白色长方形部分与黑色边框部分的四条交界线，或者是来自放映机的光线围成的画面与银幕其余部分的界线。但正是由它在现实空间中切割出另一个空间来。在这一空间区域，提供了一个新的、浓缩的生活空间，一个美学表达的新领域。它呈现出来的是通过摄影机的镜头对现实空间进行重构和诠释的新空间。

1. 边框的作用

首先，它将二维银幕画面空间和现实观影空间分离开来，并将现实空间和银幕上所表达的艺术化的空间分离开。通过这个边框，观众怀着特殊的心理，经历银幕所投射的幻觉空间。在观影时，观众随着主人公的悲欢离合而喜怒哀乐；观影结束，画面变暗，边框消失，观众重新回到现实中。

其次，由于它的限定，使某些细节突出，具有特殊意义。比如在《大都会》中，最后一个镜头是从一堆废墟中摇下定格到一个破旧的、播放着蒂玛的声音“我是谁（Who am I？）”的录音

机。这个录音机是蒂玛用过的，并留下了她的声音。在影片的最后，导演用这个录音机再一次证明了她的存在，表达了她的疑惑。并且进一步、又一次地对人的认同问题、机器人能否成为真正的人的问题、机器人能否与人和谐共处等等这些问题进行反思和探讨。这里画面并不是通过银幕四边限定，而是通过废墟的构筑物对画面进行重构，这样的处理使焦点集中到画面中间的录音机上，深化了影片主题。（图1-1）



图1-1 《大都会》最后一个镜头画面

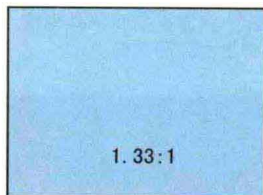
2. 边框对于空间的艺术处理

(1) 高宽比的影响

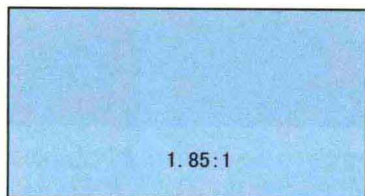
银幕高宽比的主要形式如图1-2：

传统高宽比（4:3）的优点是银幕宽与高之间相差不大，横向和纵向维度都能被注意，不会使人不恰当地强调其中一维。在这样的高宽比银幕中，可以在横向取景为主的空间（如宽阔的海洋与天空）中不浪费太多竖向银幕空间；或者在竖向取景（如高

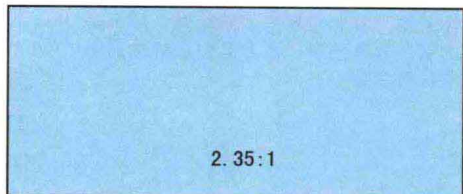
传统电影屏幕和传统
电视、计算机屏幕高
宽比：1.33:1（或称
4:3）



宽银幕电影（wide-
screen format）的
高宽比：1.85:1



全景视觉格式
（Panavision 35
format）（如宽屏幕
电视及电影屏幕）的
高宽比：2.35:1



HDTV（高清晰度电视）
屏幕高宽比：1.77:1
（或称16:9）

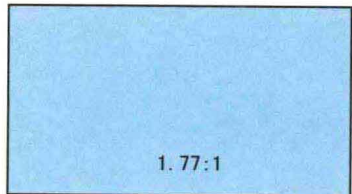


图1-2 银幕画面比例示意图



图1-3 两根大立柱重构了画面比例

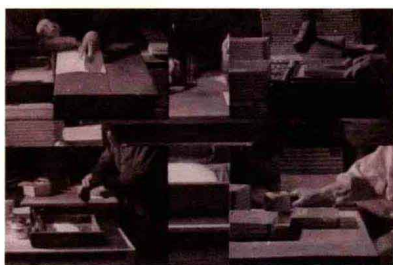


图1-4 《枕边书》中对于书籍印刷的描写画面。以四个画面重构银幕，这是以四个角度来描写一件事情，事情之间没有主次前后之分。



图1-5 《大都会》中画面：总统和军方高层谈论时政。双方各占据银幕的一边，以中间的大柱子隔开，表明双方各怀鬼胎，并非想真正团结起来。预示着之后的故事发展，两方势力最终决裂图谋各自利益。

楼)不必担心如何填充银幕的两侧。

宽银幕的优点是可以使取景的视角更宽广，特别在表达宏大的场面时这样的优点尤其突出。而在表达一些需要观众关注的特写时，也需要对周围环境进行更多的关注，因为周围环境也能被清楚地看到。

(2) 改变高宽比

从电影早期开始，改变固定高宽比，重构边框，以适应画面内容是导演们经常做的探索。也可以运用自然场景元素进行遮蔽以改变边框位置以及高宽比(如图1-1所示的镜头画面就是一种尝试)。或者以巨大的前景或者暗部来模糊原来边框，创造新的画面比例。如图1-3，两根大立柱遮盖了大部分的屏幕空间，将人的视线集中到中间的已经变成纵向的空间中，表达远处的高耸的济古瑞大厦的纵向空间。甚至可以用带有特殊形状的遮挡物遮挡镜头使画面呈现特殊的形状和边界效果。这种方式在电视屏幕上经常见到。

(3) 用多个屏幕或者二级画面来重新定义边框，重构画面空间

如《枕边书》(The Pillow Book)中(图1-4)，对于印刷书籍的描写，将屏幕刻意划分成四个，从不同角度描写印刷过程。这样等分划分的方式使这四个画面在权重上相似，表达的内容是平等的，没有主次之分。

这样的方式在电视中运用也非常多。如在新闻节目的播出中，主持人占据屏幕主要位置，而报道内容的画面同时出现在电视屏幕上，占据次要位置。

还有一种电影中常用来创建二级画面空间的方式：用场景道具或者用阴影来划分画面空间，刻意从二维画面中划分两个或者多个画面空间。这样的运用往往有着较深的含义。

如图1-5，影片中，总统和军方谈论革命党和瑞德等时，总统与军方头目第一次出现在银幕上。这两方势力各占据银幕空间的左、右两方空间，这两个空间的形成并非实际空间中的阻隔，而是利用柱子，透过镜头之眼(在这里是导演的安排和绘制)，将银幕上一个整体的二维空间，人为地分割成左右两个。暗示着这两方势力并非真正团结起来想解决大都会中的问题，他们各怀鬼胎，相互利用，为了各自权力，明争暗斗，最终将反目成仇，为了利益争得你死我活。(最终的确如此，影片中的总统被军方头目打死，军方控制了济古瑞。)被分割的两个空间很好地表达了这样的势力关系。

3. 边框对于物体的张力作用引起空间感受的变化

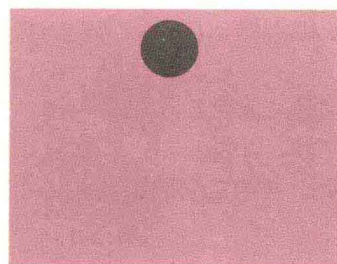
银幕边框对它们近处的物体有着吸引力。在银幕中心出现的物体，对于四个边框的引力相互抵消，所以受力最小，也最为稳定。可以注意到图中圆盘像被“粘”在了顶边。而当圆盘远离边框一点，这种粘合力就消失了。在图中，圆盘很大，它的边界和边框距离小，看起来有膨胀感。而图中圆盘小，在银幕中心，边界与边框距离较远，看起来有压缩感。（图1-6）

从《一个和八个》开始，中国第五代导演尝试着打破原来传统的、追求甜美安稳美感的银幕造型方式，而探索具有视觉张力的方式，重新构建中国银幕造型的美感。他们的影片通过强有力的视觉张力来凸显人物情感、表现影片主题。在影片《黄土地》中，大量运用了边框与其中物体的张力作用来创造强有力的视觉效果。银幕上，常常是大部分面积被黄土地所占，人被挤在银幕顶边。靠近顶边的地平线被顶边吸引着，加剧了地平线与顶边之间距离的狭小感。这样的感觉，让人觉得压抑。感觉到厚厚的黄土、沉沉的历史，是滋养华夏儿女的力量源泉。但是，这样的沉沉的历史，在另一方面，其中的封建糟粕，又是禁锢华夏儿女的思想枷锁。生活在黄土地上的人被它养育、支撑又被它挤压到银幕上方，几乎无法呼吸。

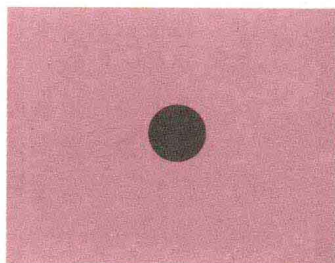
《大都会》也运用了这样的方式。如图1-7：暴动者贴着屏幕空间的下部边框，上面大部分空间被都市空间所占据，特别是巨大的雕塑、巨大的城市构筑物占用了银幕的大部分空间。这种



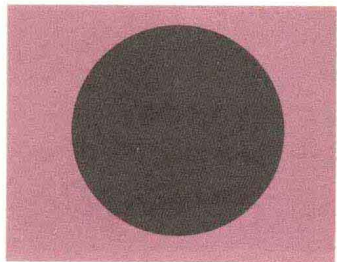
图1-7 《大都会》中画面：暴动的群众紧贴画面底部。上部大面积空间被巨大的城市构筑物所占据。



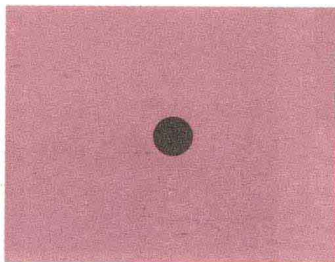
靠近顶边，顶边对圆盘具有吸引力。



圆盘在屏幕中心，顶边对圆盘吸引力就变小。



圆盘边界与四边较近，圆盘有膨胀感。



圆盘边界与四边距离较远，看起来有压缩感。

图1-6 边框对于物体的张力作用