

## 電影藝術初探 教學單元參考資料

### 第一至二節

	場景	概括內容	討論重點
1	餐廳	洛奇建立欲望的近因	主角洛奇想做甚麼？
2.	街道	洛奇建立欲望（再上擂台）並交代兒子不理解和不支持	有甚麼事情阻礙洛奇達成目標？
3.	屠房	交代好友的不理解和不支持，與洛奇想再上擂台的原因	洛奇做了甚麼事情去衝破障礙？
4.	會議室	第一個衝突（因年齡而不獲拳師執照）並交代洛奇有甚麼行動去爭取	洛奇成功與否？

### 第三至四節

#### 「電影語言」

- 「電影語言」是指電影通過影像及聲音與觀眾溝通的手法。要把劇本中意念或故事以影像及聲音傳遞給觀眾，需要運用特定的方法。
- 電影是由影像配合聲音而組成。影像可從運用不同手法獲得，如鏡頭（Shot）距離、角度、構圖（Framing）、鏡頭運動、分鏡，以及剪接（Editing）技巧（如營造節奏感）；聲音則包括音效和音樂。適當地運用影像及聲音，能有效地表達情節、意念和感覺。

#### 「場面調度」（Mise-en-Scene）<sup>1</sup>

- 「場面調度」是電影語言其中一種元素。
- 「法文原文 *mise-en-scene*，意為「將動作舞台化」，被引伸為導演戲劇（Drama）的能力。電影學者將這一辭彙擴大到電影的戲劇上，意指導演對畫面之控制能力……所謂場面的調度，就是指導演為攝影機安排調度某事件的場景以利拍攝。」
- 「場面調度」的元素包括：場景（Setting）、服裝與化妝（Costume and Make-up）、燈光（Lighting）、演出：動作與表演（Staging: Movement and Acting）

### 第五節

#### 「鏡頭（Shot）」

- 鏡頭（Shot）是構成電影的基本單元。
- 如果一部電影表達一個故事（Story），故事則由「場」（Scene）組成，而「場」則是由個別鏡頭所組成，並以不同方式組合。因此，鏡頭可算是電影的基本單元。

<sup>1</sup> 詳細內容請參考 Bordwell, D. and Thompson K. 著，曾偉禎譯（2001）《電影藝術》，頁 175。

## 「鏡頭距離」<sup>2</sup>（可運用數碼攝錄機示範）

- 遠景（Wide Shot）：通常用於交代 / 介紹環境（Establish Shot）、表現出主體 / 主角與環境的關係。
- 全身景（Full Shot）：通常用於交代主體 / 主角的外觀。
- 中景（Medium Shot）：通常用於表現主體 / 主角的某些上半身動作。
- 特寫（Close Up）：通常用於表現、強調某些重要的表情 / 動作 / 部位，由於特寫的壓迫力較大，故給予觀眾的感覺相對強烈。

### 《飲食男女》選段重點

- 圓桌飯局開始初段，導演處理對話場面時，多以雙人鏡頭來表達情侶、母女等等的親密關係。
- 二女（吳倩蓮 飾演）是單身女子，因此導演以單人鏡頭拍攝，突顯她的處境，亦呼應對白的內容。
- 當拍攝遠景鏡頭時，父親老朱（郎雄 飾演）是一家之主，被置在畫面的正中央，有助顯示他的身份和地位。
- 老朱站立講述「一家人」的關係時，鏡頭變成遠景拍攝所有人，此拍攝方法配合老朱對白的內容，強調了家的整體。

## 「鏡頭角度」<sup>3</sup>

- 仰視角度：若以低角度拍攝，即攝影機放置於比拍攝對象的視平（Eye Level）低的位置。
- 俯視角度：若以高角度拍攝，即攝影機位置擺放於拍攝對象的視平之上，從高向低望。
- 拍攝時，以仰視角度和俯視角度拍攝，會帶給觀眾不同的感受，如被仰視或俯視對象的地位，這些感受是人們從成長與生活中潛移默化得來，例如嬰孩（弱者 / 要求者）仰視父母（强者 / 供應者）、領袖俯視群眾。
- 主觀鏡頭（Point-of-view Shot: POV Shot）：意指攝影機代入了某一位角色的視點，這種鏡頭可讓觀眾完全代入角色，看角色所看。這種手法，在恐怖片中甚為常見，它可加強恐怖效果。

### 《蜘蛛俠》選段重點

- 以高角度拍攝女主角身處懸崖，突顯她的無助，亦因為觀眾看得見懸崖的高度，所以增強了危機感。
- 從低角度拍攝蜘蛛俠，突顯他的强者風範。

## 第六節

### 「鏡頭運動」

移動攝影機主要分為以下四種方法：

- i. 放置在三角架上
- ii. 軌道（Track / Dolly）

---

<sup>2</sup> Bordwell, D. and Thompson K. 著，頁 255。

<sup>3</sup> Bordwell, D. and Thompson K. 著，頁 253-254。

- iii. 升降枱 (Crane)
- iv. 手提 (Hand Held)

效果

i. 垂直移動：

- 由下至上 — 躍起 / 昇華 / 興奮
- 由上至下 — 沉重 / 低落 / 墮落

- Tilt Up / Tilt Down — 較自然 (同時亦可改變鏡頭角度)
- Crane Up / Crane Down — 較不自然

ii. 前後移動：

- 由近至遠 — 鬆馳 / 安全感
- 由遠至近 — 緊張 / 不安全感 / 壓迫感

- Track Out / Track In — 較自然 (如行走一般)
- Zoom Out / Zoom In — 最不自然 (如人的眼睛不能變焦)

iii. 水平移動：

- 由左至右 — 自然 / 往 / 正義
- 由右至左 — 不自然 / 返 / 反派

- Pan Right / Pan left — 自然 (類似搖頭)
- Track Right / Track Left — 自然 (如同行走一樣)

《亂世佳人》選段重點

- 一般由近至遠的鏡頭運動，會帶給觀眾心理鬆馳的效果，但影像語言是多變的，選段從女主角的近鏡慢慢移後成大遠景 (Wide Shot)，揭示她原來身處死傷慘重的戰場後方，觀眾看見越來越多的傷者，不安的感覺愈來愈強烈。

「分鏡」

- 所謂分鏡，就是導演在拍攝前或拍攝時，決定了用什麼鏡頭距離、角度及鏡頭運動去表現一系列鏡頭，再把它們接合起來。
- 正如之前提及，鏡頭是電影最基本的單元，鏡頭要通過剪接的接合才可以組成片段。
- 導演的角色是一位主動地帶領觀眾去「看」的人，鏡頭就等於觀眾的「眼」，導演運用不同的分鏡手法，讓觀眾在不同的時候，看見不同的東西。

## 第七至八節

### 剪接 (Editing)<sup>4</sup>

- 剪接是指一個鏡頭與下一個鏡頭的接合，是控制不同鏡頭關係的技巧。

鏡頭與鏡頭的組合基本考慮：

---

<sup>4</sup> Bordwell, D. and Thompson K. 著，頁 289-335。

- i. 圖像關係 (Graphics Relation)
  - 兩個鏡頭畫面的圖形有對比、相似、連貫的地方。
- ii. 節奏關係 (Rhythmic Relation)
  - 每個鏡頭的長度：有些鏡頭很長，有些卻短至半秒甚至 1/12 秒。
- iii. 空間關係 (Spatial Relation)
  - 製造兩個空間的相連性，使兩個鏡頭都像是同處於一個空間的。
- iv. 時間關係 (Temporal Relation)
  - 鏡頭的排列組合正常是順序，但也可以是倒敘 (Flashback)、前敘 (Flash Forward)、省略、延長。

## 第九至十節

### 意識型態 (Ideology)

- 群體 (社會) 信奉的價值觀，對事物的共同價值，被大眾視之為自然的事情或看法，例如在宗教信仰、政治觀點、性別、種族等層面的普遍立場。<sup>5</sup>
- 會因應不同文化、國家、種族、歷史而不同和變化。
- 電影具有建立、傳遞或強化意識型態的能力。

### 從意識型態角度分析電影的重要性

- 反映現實的電影有助進行文化和歷史研究
- 有助觀眾判斷電影的質素
- 有助認識電影的影響力，觀眾不宜盲目接收電影宣揚的價值觀
- 有助了解電影的創作動機，如批判一些主流意識
- 有助增加觀賞電影的樂趣與滿足感

---

<sup>5</sup> Bordwell, D. and Thompson K. 著，頁 497。