

2 | 導論

壹、影音藝術的欣賞

現今是影像爆炸的時代，我們無時無刻都暴露在大量的靜態或動態的影像之中，無論是百貨商圈林立的廣告看板或是播放新聞的大型電視牆，甚至回到家中，我們也無法抗拒電視和網路所傳播影像的誘惑。有人說，身處在現代社會，不會閱讀影像的人將成為新一批的文盲。我們經常無意識地讓影像流過眼前，卻很少思考這些影像的意義以及它如何建構我們對這個世界的認知和面對周遭事物的價值體系。長久以來，我們學習閱讀文字來獲取知識，使用文字作為人際溝通的方式，如今，影像的影響力已不容小覷，但教導我們如何閱讀影像的管道卻嚴重缺乏。因此，影像教育的奠基與發展實屬必要的關鍵課題。不過，影像的來源何其多，究竟要如何選取適當的影像媒介作為教學和閱讀的題材也是非常重要的問題。例如：電影可說是大眾最常接觸的媒介之一，由於電影本身具備貼近大眾和寓教於樂的價值，不啻為閱讀和思考影像的入門選擇。除此之外，透過電腦與網際網路所建構的影像作品，例如：電腦動畫、多媒體藝術作品、網路與線上遊戲等，都是身處二十一世紀數位時代的我們所必須了解的。

就電影而言，電影是現代人尋求娛樂消遣不可或缺的休閒方式，我們買票進電影院，為的就是要逃脫現實環境的束縛，遁入由導演和編劇虛構的世界，去體驗劇中角色的生活，聆聽一個從未發生在自己身上的有趣故事。透過電影，我們可發揮無窮的創意和想像，並結合影像和文字來發想和述說一個精彩的故事，對長期接受制式教育而較欠缺活潑創意的學生而言，電影具有不同於繪畫和工藝的創意訓練課程的潛能。另一方面，電影也能幫助表達人們對自我、他人和整個世界的觀感。我們可從經典和當代的大師作品中，了解他們如何用攝影機探索自我，用底片記錄人生；電影和永垂不朽的文學作品一樣，能幫助我們省思人生，進而解決生命中如家庭、事業、感情等許多難解的問題。

除了刺激創意的發掘及思索人生意義之外，電影亦扮演著認識異國歷史和文化的窗口。現代人普遍接觸的影視媒體，大多僅提供表面的事件陳述，亦或刻板意識形態的呈現，多少窄化了我們對世界其他角落的認知。透過觀賞不同國家所拍攝各種不同題材的劇情片或紀錄片，我們得以了解其他國家特有的民

族性格與風俗文化，甚至提供完全不同於報章雜誌詮釋種族、性別和歷史事件的角度，使我們重新檢視和批判對既有事件的態度和看法。而這也比閱讀提供單一思維的歷史和地理課本的照片和文字，更具有學習的效果與價值。

電影能使我們放鬆心情，也能使我們思考反省。電影能幫我們逃避現實，也能幫我們面對現實。電影結合了娛樂和藝術的價值，容易為眾人接受，也更容易發揮對個人和社會的影響。因此，學會如何看電影，將有助於我們以多元、深層的角度了解內在自我的心智和外在社會的運作。

由認識電影開始，我們需要注意更寬廣的影像世界。如前所述，人們的生活其實被各種影像包圍著，從路邊的廣告招牌，到個人電腦上展示的網頁，都閃爍著五花八門的影像與圖像。就音像藝術領域而言，電腦動畫、數位媒體與錄影藝術等產製的作品，同樣需要學習賞析的方法，才能從傳統的類比影像，跨越到數位內容的學習。



圖2-1-1 《翻滾吧！男孩》劇照

貳、電影發展史概述

電影從一八九五年誕生至今約已一百多年，從一個遊樂場的玩具發展成爲一種俗稱「第八藝術」的形式；從一種記錄現實的工具而發展成一種表達人類思維與內在感情世界的媒介；從無聲發展到有聲，從黑白到彩色，豐富了人類文化生活的內涵。電影成爲超越國界與語言種種限制，了解各種不同文化的最便利的工具。

然而觀賞電影其實是一種視覺上的幻象，我們相信自己看到銀幕上的是連續、流動的動作，實際上，那是短暫而連續的分割畫面串連起來所產生的「動作」。眼睛之所以會將他們變成連續動作，主要是由於眼睛的視覺特性以及腦中詮釋訊息的方式。當人的眼睛離開所看的物體之後，該物體的影像不會馬上消失，而會在視網膜上繼續滯留一段時間，例如：持一個點燃的亮點在暗處旋轉，會產生像一條發亮的帶子或火圈之感，這種現象稱爲「視覺暫留」。

電影的發明一直要到攝影科技有了相當程度的發展後才開始。一八七九年英國攝影師梅勃立奇並排將十二架使用玻璃感光板的照相機，以快速曝光的方式拍了一系列馬在跑的照片，他的目的是凝住運動的剎那，證明馬能四腳騰空，這種系列影像的攝影，就是電影攝影的前身。

一八八九年，美國人喬治柯達發明了一種底片，稱作賽璐璐，這種底片既柔軟，韌度又強，能夠通過攝影機的快門而曝光，同時其長度又可大幅度增加，使得拍攝的時間亦可相對的延長。

至於在放映機方面，事實上在十九世紀中葉，就有人採用魔術幻燈的投影原理加以改良，並加上快門裝置，製作成早期的電影放映機。爲了要讓影片在接受光線時能產生間歇的運動，以穩定而持續的通過快門，法國科學家馬海在一八八八年又發明了馬爾他齒輪，加裝在攝影機和放映機上，使影片在接受光線時，底片能做短暫的停止，後來這種齒輪成爲攝影機與放映機必備的裝置。

透明底片、快速曝光讓底片產生間歇運動及順利通過快門的裝置等種種的設計組合，在一八九〇年左右終於完成，電影於焉誕生。

電影的發明起源眾說紛紜，如果我們認真考察一下當時的史實，這些說法都不足爲奇。科技的發展本來就凝聚著眾多科學家的智慧，後繼者承襲前人的成果。在法國、俄國、美國、英國同時都有人進行電影放映以及從事電影相關之發明，然而在所有的電影先驅者當中，以美國的愛迪生及法國的盧米埃兩

兄弟之發明最重要、成就最高，他們被公認為電影之始祖。愛迪生的貢獻是發明了西洋鏡，這可說是遊樂場中的一種玩具，每次只能給一個人看的「窺看機器」。所放映的影片沒有故事可言，純然是片段的動作或運動的記錄罷了，例如：舞蹈魔術、小丑表演或世界奇觀等，由於這些動作栩栩如生，吸引了大量遊客。故西洋鏡在一八九〇年代早期出現後，很快就成了雜耍遊樂場中不可缺少的項目。

法國的盧米埃兄弟則秉持著不同的理念。他們一開始就將電影放映視為大眾娛樂，而致力於電影放映到大銀幕的研究。他們的研究對近代電影有著深遠而直接的影響。盧米埃兄弟於一八九四年開始研究愛迪生的放映機和攝影機，並加以改良，成功研發一種輕便並兼具拍攝與放映功能的攝影機。一八九五年初，盧米埃兄弟拍攝了世界第一部無聲影片，叫《工人們離開工廠》；同年的十二月二十八日，他們又在巴黎的「大咖啡館」正式向社會公開放映《火車進站》與《水澆園丁》等十部短片。這些短片捕捉了事件流動、自然的影像，記錄著當時每日所發生的事情，因此我們認為盧米埃兄弟是電影寫實傳統的建立者，所以大抵認定一八九五年是電影的誕生年。

電影初期的成功，導演們開始尋找更複雜、更有趣的形式來吸引大眾的興趣。一八九六年梅里葉從英國買了一架放映機改裝成攝影機。梅里葉是個魔術師，發明了許多簡易的電影特效。梅里葉製作如幻想世界的精細布景，拍攝他的魔術。除了簡單拍攝魔術表演，還用一系列「景畫」來拍較長、純屬想像的奇幻影片，如《月球之旅》等，因為他的影片大都混合著幻想式敘事結構和奇幻場面，立下了影像形式表現傳統的開端。

在一九〇五年的美國，開始出現所謂的五分錢戲院，吸引各個社會階層的觀眾，展開所謂好萊塢式的電影片廠與明星制度。一九〇八年葛里菲斯開始了他的導演生涯，在五年中拍了近百部短片，皆是在短時間中製造相當複雜的敘事線。葛里菲斯在拍攝《國家的誕生》與《偏見的故事》時，開始用交叉剪接，同時交代好幾個地點所發生的事件。為了捕捉演員臉部的細微表情變化，他開始將鏡頭向前移，比一般早期電影中的全景或腰部以上的中景鏡頭更接近演員。他的影片影響深遠，尤其是在《偏見的故事》後段場面的快速剪接，對二〇年代俄國蒙太奇風格有相當大的衝擊。

一九二〇年艾森斯坦受了一九一九年葛里菲斯的《偏見的故事》影響，而進入電影界。他的第一部劇情片《罷工》，成為蒙太奇運動的開端。第二部《波坦金戰艦》上片後也大受歡迎，引起許多國家對該運動的注意。接下來的數年，艾森斯坦、普多夫、維多夫等拍了一系列具蒙太奇風格的經典作品。

一九二七年，華納兄弟公司所拍攝的《爵士歌手》代表有聲電影的誕生。該片受到觀眾們的熱情歡迎，使得當時瀕於破產的華納兄弟公司賺到了起死回生的利潤，也促使美國所有的電影製片廠在兩年之內都改拍有聲片。美國電影觀眾於是從一九二七年的六百萬，暴增到一九二九年的一千萬。電影的無聲時代就此宣告結束。

義大利新寫實主義電影在第二次世界大戰之後興起，成為西方電影在此一時期最為重要的電影現象。義大利傑出的電影藝術家，在漫長的法西斯主義統治下，從戰後的碎磚瓦礫中站立起來，想盡辦法籌措資金和膠片來拍攝影片。他們就像第一次世界大戰之後的歐洲電影藝術家一樣，不顧忌傳統，富有創造性和探索精神。一批批義大利新寫實主義電影作品相繼推出，引起世界影壇的關注。他們以極為樸實、真摯和深刻的藝術影片，打動全世界每個民族。事實上，影片中所表現的戰後特定題材和內容，幾乎是全世界所共有的經驗，義大利電影藝術家以最直接、最迅速的方式在影片中反映出來。他們緊緊地抓住這個機遇，發展了屬於自己民族的電影文化，同時，也屬於全世界的電影文化。義大利新現實主義鮮明的美學特徵，標誌著有聲電影以來，電影趨向於現實主義美學追求的最突出成就。同時，他們改變了西方電影與美國電影之間的抗衡，向傳統的戲劇電影挑戰，創造出較為電影化的藝術作品。義大利新寫實主義，是一次從內容到形式徹底的美學革命，在世界電影史上出現的第二次電影美學運動，這對於世界電影的發展產生了極其深刻的影響。

一九五〇年代中期，法國一群年輕作者常在電影期刊上攻擊當時頗受藝術界尊重的電影導演。然而如楚浮、高達、夏布洛、侯麥、賈克希維特等人，一起推崇被認為已經過時的導演如尚雷諾、馬克斯歐弗斯或布列松等人。重要的是，這些評論家在攻訐當時法國電影制度時，並不覺得欣賞誇大花俏的好萊塢作品是一種矛盾。重要的電影期刊《電影筆記》在一九五八年誕生，貢獻了新的電影形式與風格，大力提倡「作者論」，帶動所謂「新浪潮」。後來這些年輕人轉而拍攝電影，到了一九五九年形成了一股勢力：高達的《斷了氣》、楚浮的《四百擊》、希維特拍的《巴黎屬於我們的》等在坎城得首獎。這批精力充沛的電影生力軍被記者稱為新浪潮，且這五位導演的作品源源不絕出現，在一九五九～一九六六年間共拍了三十二部劇情片。這麼多產量的作品之間的敘事形式和電影風格非常類似，明顯的形成一股新浪潮運動。新浪潮影片最明顯的創新特質在於這些年輕導演外表不修邊幅，讚揚義大利的新寫實主義電影，反對棚內拍攝，因此在巴黎市區尋找實景拍攝形成了一種通則。

數位化時代的來臨，電影也在進行一場新的數位電影革命。數位攝影技術目前正蓬勃發展，像是美國的《星際大戰3》、俄羅斯電影大師蘇古諾夫以一天拍攝完成的一鏡到底鉅作《創世紀》等，此外，許多重要的影展特別開放播放數位電影的專區，由此可知電影界對數位電影並非排斥，而是接納及期許。雖然數位電影目前還未發展成熟，但是全新的詮釋方式，震撼了觀眾及評審的感官，讓未來電影發展趨向多樣化、數位化。

雖然新科技的形成有助於品質或成本的提升，但這只是所謂的表現手法不同而已。一部好電影不在於使用的技術多好，而是能感動人心的劇情，讓人們留下深刻的印象。科技的運用只是輔助電影拍攝的圓滿達成，而非最終目標。在數位科技的影響下，我們必須將過去所學的美學、經驗、成果等，應用在新電影，並且靈活運用新工具，整合藝術與科技，為數位影像領域做新的發展與詮釋。

參、影音基本元素介紹

如何欣賞影音作品？我們可以從欣賞電影的方式開始談起。其實觀看電影的方式有很多角度切入，例如：是寫實還是抽象、是紀錄片還是劇情片、是前衛影像、不然就是什麼類型的劇情片。通常電影依其風格與類型分為三類：寫實主義、古典主義還有形式主義。其基本類型又分為：紀錄片、劇情片和實驗片，這些分類也只是為了區別的方便，因為在電影中他們經常彼此重疊。由下圖表提供大家一個清楚的脈絡：

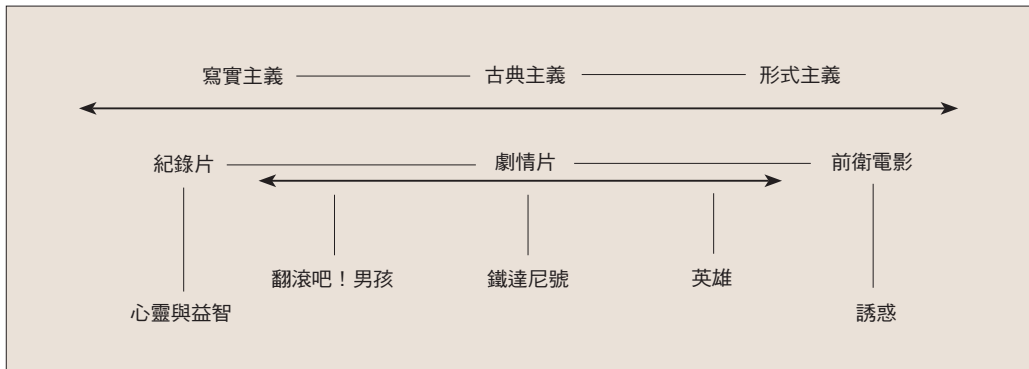


圖2-3-1

由上面的圖表（圖2-3-1）可知，紀錄片也可以是劇情片的元素，比如《翻滾吧！男孩》雖然是紀錄片，卻也有劇情片的要件，像是故事的起承轉合，沒有一個地方看不到劇情片的元素。又如《英雄》雖然是劇情片，但其電影表現太過於注重形式，所以影片中也有著實驗性質的感覺。接下來的章節，就以一般劇情片的幾種欣賞方法來解析如何欣賞電影。

通常看電影，我們總會注意到幾種元素：攝影、場面調度、剪接、聲音、形式等。以下我們就由這幾個元素開始，細細道出欣賞電影之道。

一、攝影

攝影可細分為：鏡頭、角度、光影與色彩。就鏡頭而言，可分為大遠景、遠景、全景、中景、特寫、大特寫，還有比較特別的深焦鏡頭。大遠景通常用在建立鏡頭，這種鏡頭在史詩電影常常出現，如在電影《魔戒》中，這種鏡頭就常常出現，用以表現磅礴的氣勢。遠景與全景鏡頭頗為類似，主要用在拍攝

人的全身鏡頭，卓別林的喜劇影片就非常偏好此種鏡頭，因為這樣可以把演員誇張的肢體動作表露無遺，這種鏡頭比較有劇場舞臺的感覺。中景是人物膝或腰以上的鏡頭，一般用在兩人對話的掌鏡。特寫鏡頭是把鏡頭焦點放在物件的細微部分，大特寫則是其特寫鏡頭的再擴大。最後，深焦鏡頭即所謂的廣角鏡頭，在深焦鏡頭內，不管遠近事物一律清晰可見。

角度有鳥瞰鏡頭、俯角、水平角度、仰角和傾斜角度。俯角拍攝會減少被攝物的重要性，使人物顯得卑微。仰角鏡頭與俯角相反，通常給人恐怖感、莊嚴及令人尊敬的感覺。傾斜角度是一個比較特別的鏡頭，會給人緊張、轉換及動作即將改變的感覺，通常用於暴力場景。

最後是光影與色彩。光影往往和電影的主題與氣氛有關。比如喜劇愛用明亮的光，恐怖片就比較偏黑、暗調的光。談到色彩，最鮮明的例子就是《英雄》，它以紅、藍、白、黑講述故事，這種電影往往都帶有表現主義的味道；它同時呈現心理意涵，是電影中下意識的元素。色彩具有強烈的情緒性，訴諸的不是意識與知性，而是表現性和氣氛。

二、場面調度

場面調度一詞借自於法國劇場，原意是「舞臺上的佈位」，在劇場裡泛指固定舞臺上一切視覺元素的安排。電影裡，場面調度有四個不同的形式元素：動作的安排、布景與道具、構圖方式、景框中事物被拍攝的方式。希區考克曾表示說：「我只想該如何像填畫布一樣，將空白銀幕填滿，這就是為什麼我把分鏡及道具安排的草圖給攝影師。」以場面調度來說，最好的例子就是香港杜琪峰所導演的《大事件》，該片是一部警匪片，然而在開場七分多鐘的長鏡頭中，卻能夠把警匪對峙的關係交代得清清楚楚，警方到底要抓誰？如何部署？歹徒又是如何逃脫？在攝影機的鏡頭運行之下，讓觀眾一目了然。

三、剪接

鏡頭是電影組成的基本元素，而電影靠著鏡頭與鏡頭間的組合產生意義。這個鏡頭與鏡頭間的組合就是所謂的剪接，也就是電影文理。說到剪接，不免要提到蒙太奇。普多夫金認為兩個鏡頭並列的意義大於單個鏡頭的內容。庫勒雪夫做了很多片段組合的實驗，他發現有時候演員不一定要演戲，光是鏡頭的並列，戲劇效果就已經產生。而後艾森斯坦又說，兩個不同鏡頭組合在一起，

會產生不一樣的效果。以電影《芝加哥》為例，在律師操縱布偶人的那段戲，便是現實與虛幻的相互剪接。現實中，律師大放厥詞，講得天花亂墜，目的只為了操縱媒體；而在虛幻的畫面，記者與女主角變成了他操縱的布偶。這兩者交互剪接，把故事與畫面經營得讓觀眾更能深入體會。

四、聲音

電影的聲音分為三種：音效、音樂與對白。黑澤明曾說過：電影的聲音不僅有加強、連接影像的效果，其效果更是加大了好幾倍。音效的主要功能是在營造氣氛，但也可以成為電影的主要意義，如在驚悚或懸疑片中製造恐怖效果。有時候，在有聲片中突然的無聲，通常象徵著死亡。如在電影《情書》（圖2-3-2）中，女主角藤井樹在醫院等待的畫面，整個空間突然無聲。而後，她看到已故的父親躺在病床上，被眾人推往急診室。

接著，我們談談電影音樂。音樂的作用很多，當電影字幕升起時，音樂宛如序曲，代表電影整體的精神和氣氛。在《狂琴難了》中，音樂為最重要的主題。故事從一個未完成的旋律到一首完整的歌曲出現，每個階段都有不同意義。音樂在未完成時，三人之間的關係與愛情在發酵，音樂完成後也正式宣告三人的關係開始走樣。女主角不得已獻唱那首歌“Gloomy Sunday”時，導致作曲者自殺，三人關係從此崩離。

五、形式

形式即電影系統。可以分為兩種關係：一是形式與情感，另一則是形式與意義。情感在形式經驗中，占有很重要的地位，又可分為兩類：作品中所呈現的情感以及觀眾觀賞時的情感反應。電影的情感即由攝影、燈光、色彩、場面調度、聲音以及演員表演所產生。比如：喜劇演員的演出，恐怖片的燈光處理等。這些元素彼此間交互影響，並透過形式結構來表達電影裡的情感、有系統的與其他部分互動，觀眾的反應即由此而生。



圖2-3-2

形式與意義的關係就像情感一樣，意義對藝術的經驗相當重要，其中有四種不同面向：

- 指示性意義
- 外在意義
- 內在意義
- 徵候性意義

指示性意義即故事最基本的骨架摘要；外在意義指電影透過主角告訴我們什麼；內在意義是觀眾看完後理解影片的涵意並得到感想；徵候性意義即電影中的意識形態。在此，我們以《悲情城市》來解釋上述所說：

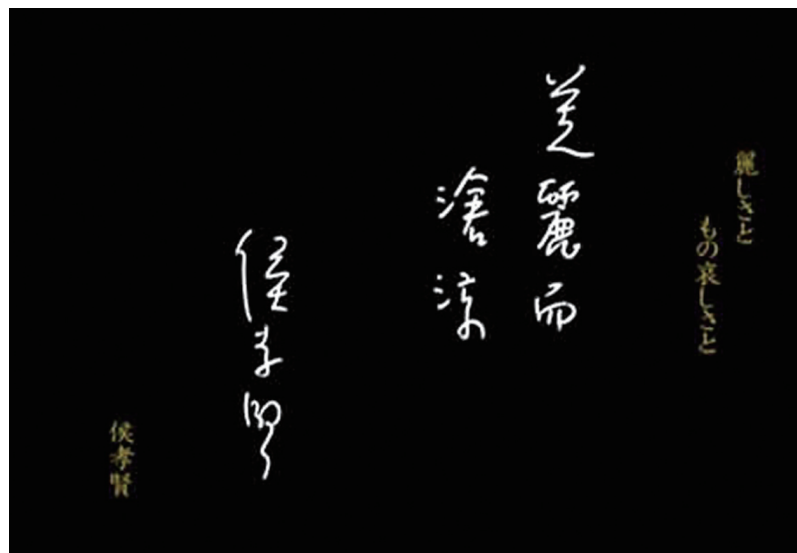


圖2-3-3

- 指示性意義

《悲情城市》中的指示性意義是日本投降，臺灣光復後的九份為背景，以這個背景來描述二二八的故事。（圖2-3-3）

- 外在意義

在《悲情城市》中，電影透過文生這個角色，甚至文生的家人來述說一個大時代的無奈。（圖2-3-4）

- 內在意義

本片讓我們思考，在那樣的一個時空背景下，人的一舉一動無法隨心所欲，時代的壓力與誤解，造成不可抹滅的傷痛。《悲情城市》不是要揭開舊歷史的傷痛，而是要讓大家了解在大環境中，有許多事是人力所不可及的。

• 徵候性意義

此即影片的意識形態。《悲情城市》說的就是殖民統治下，臺灣人的殖民觀——走了日本人，卻來了大陸的國民兵。

結論

什麼是一部好電影？我們先把個人喜好作為判斷電影好壞的標準放在一邊，當我



圖2-3-4

們評論一部電影時，有的人以道德為準則，有的人卻是以寫實為準則。在此，我們加入一些形式的觀點來考量作為評論標準。首先，看影片首尾有無一貫，依本質而言，一個作品夠不夠完整、生不生動、是否扣人心弦引人入勝，都是一個好作品必備的條件。二是複雜度。能否吸引觀眾多方面的注意力，並且在眾多的形式中創造出創新而有趣的表現。最後就是原創性，一部好的電影必須有其原創性，當然不是為原創而原創就是好，如果一部電影能夠在舊有的題材上，發揮新的創意，展現新的表現手法，創造出一個新形式，不啻是一部好作品。

本篇關鍵字

第一章：網際網路、電腦動畫

第二章：視覺暫留、五分錢戲院、蒙太奇、義大利新寫實主義、法國新浪潮

第三章：場面調度、剪接