

開麥拉角度與畫面構圖

白克

(一) 開麥拉角度的變化，使電影畫面中所表現的事物，可以獲得各種不同的情趣效果，同樣一個「遠」「中」「近」景或「特寫」鏡頭，却會因開麥拉角度的不同，而表現出完全相異的意境。

開麥拉角度，可以採取「縱」「橫」「俯」「仰」四種方位；正對着事物對象，成爲「縱」的位置；從側面攝取對象，則成爲「橫」的位置；或者從下面對向所要攝取的事物，變成仰望的「仰」角度，有時從被攝對象的上方，作往下看的「俯」瞰攝影；而這四種角度，祇是一般性的區別，從「縱」到「橫」，由「仰」至「俯」，實際上還包含着無數變化，要看如何去運用，作爲一個電影導演，把握這種方位差別的微妙，是全視其個人的藝術修養程度而定的。

開麥拉角度的功能既是表現情趣，「縱」「橫」「仰」「俯」的運用自然各有其表現的情趣，因此不可以濫用，茲分述如下：

縱位置 開麥拉採取縱的位置，可以令人起深邃或嚴重之感；一列火車採取縱位置，拍攝火車頭迎面而來，後面拖着長長的列車，或者一隊士兵，用縱位置自後面攝去，看見長蛇陣似地走向遠處而絡繹綿亘，就有一種深遠的感覺；如果對象祇有兩個人，一個從正面對向開麥拉，另一個背面對向開麥拉而正對着前面那個人，常常用以表示兩人吵架或其中一人受着威脅，假使背影中的人物，以焦點外的詭術攝影來攝取，更能之光影模糊中獲得緊張的效果。

橫位置 開麥拉對於事物對象取橫的位置，可以令人起明快之感，例如描寫火車，橫貫通過畫面，如果用適當的大遠景表現，那麼每一列車廂都可以看得清清楚楚，假使對象是兩個人物，那麼兩個人分佔左右各一半畫面，就都充分地看得非常清楚；兩軍對壘，如果在同一個畫面中出現雙方人馬，那麼在大遠景中採取橫的位置，雙方人馬各自畫面的左右方向中間對衝，這樣觀衆就可以看得非常明瞭，而避免淆混不清。

仰攝 自下往上的仰攝，表現一種崇高莊嚴或威迫壓倒的情趣，這種銳角度的運用，使被攝取的對象有居高臨下的氣勢，最適宜於表現有權力的人物或激昂的動作。

仰攝表現崇高莊嚴之感的，最常見的是攝取耶穌像或壁上掛着的十字

架；要想表現一個將軍的威嚴英武，「仰攝」馬上英姿，就可以表現這種情趣；新聞紀錄片中，閱兵臺上的元首，更少不了仰攝特寫鏡頭。

革命者在群衆中大聲疾呼，慷慨激昂的動作，祇有「仰攝」的角度才能表現這種情趣；以靜物來說，仰攝一座摩天大樓或巍峨的高山，就令人有壓倒威迫之感；在動的事物中，坦克車或馬隊在仰攝的角度中，看來好像滾過觀衆的頭頂，更有一種身臨其境被壓倒的神妙感覺。

俯攝 俯瞰攝影，恰與仰攝相反，表現事物對象一種卑下孱弱的感覺；受欺凌的可憐少女對着聖母像俯禱，用俯攝纔能顯示這個人物的卑苦無援，被審判的罪犯，也常常以俯瞰的角度來攝取；一個自命不凡的英雄，導演如欲加以嘲弄，祇要用俯瞰的角度來拍攝他，就會變成身段矮小，卑微不足道的人物。

用在大遠景中的俯攝，則有明快深遠的感覺，近代電影常利用直昇飛機的俯瞰攝影介紹風景，如「羅馬之戀」中，威尼斯水城的俯攝畫面，就顯得特別明麗。

(二) 除了暗示情趣之外，開麥拉方位的功能，還有兩種，第一、是「代表視線」，第二、是「顯示中心」。

代表視線 以開麥拉所採用的角度，來代表人的視線，描寫肉眼所見的事物映象，這可以說是最原始的功能；例如攝取事物對象的正面或側面最爲普通，就是用以代表一般人所取的正常觀點；朝上或向下，代表人的仰望或俯視，對於脫望寬廣的場所，或俯瞰高遠的事物，盡了寫實的功；這種寫實的開麥拉角度，作爲一個電影導演是最起碼的常識。

顯示中心 以開麥拉所採用的角度，代表藝術家的視線，那麼較之代表普通視線的原始功能，更躍進了一步，這種開麥拉方位所表現的是，如何顯示畫面對象的中心點；導演決定開麥拉方位的時候，他有權力去選擇畫面中：那些被攝的事物對象要強調，那些要隱藏不讓出現，或暫時不要立刻出現；在這個角度所見的畫面中，一個電影導演必須利用電影構圖的決定要素，來配置景物，以美學上的集中，均稱，變化等原則來顯示中心；這樣，開麥拉角度的技巧運用，纔真正走進了藝術創造的境界。

(三) 最後，談到開麥拉角度的選擇問題。

有人主張，開麥拉角度的選擇祇有一個，如保羅洛泰所說的：「不用置辯地，或甚至見解上有所不同；如果形象及其情節關聯中的情趣為劇本規定明白，則開麥拉可以安放的位置祇有一個，祇有在這位置上，才得使這鏡頭最能表現所需要的情趣。」但有人却並不贊同這種絕對性的看法。

在繪畫中，同樣一件被描摹的對象，通過畫家的構思和靈感，表現出的色彩線條不會完全一樣，因為每個畫家的修養和持法各有不同；在電影的藝術創造中，同樣一件事物被攝取，由於各個電影導演的見解和造詣不同，也決無法將開麥拉角度絕對一致固定在同一地位上的，祇有敏感度特強的超人，才真能極細微地去辨識開麥拉位置變化所引起情趣上的差異，普通人總有一定的限度，開麥拉怎麼安置都可以，並不能看出有何差別。但才能弱的導演與學識卓越的導演之間，却有着差別，才能弱的導演，祇要開麥拉位置安放妥當就滿意了，而能力比較強的就會爭辯那些位置是否最好而不錯誤，他會爭論到這個開麥拉位置是否能表現劇中需要製造出的情趣與意境。

所以結論是，開麥拉角度的選擇並無絕對的束縛，各有選擇的自由，唯所表達的意境與情趣，却能看出導演才能的高低。

(四) 懂得開麥拉角度方位的運用之後，才配談電影畫面構圖，兩者之間是有着不可分的關係。

電影畫面的構成，不像繪畫是以畫筆色彩自由地塗抹而成，而是通過開麥拉和光影來顯現的，如果是有色電影，那麼再加上一層色彩的變化，所以電影畫面構圖的決定要素，是被攝事物對象的配置。

普通三十五米寬的膠片，每一個格的畫面幅度，是恰好符合美學上的「黃金段」(GOLDEN SECTION) 比例的，即潤與長是「1:1.618」，或「5:8」；一個電影導演，而如何在這畫框式的標準格子中，提供一種誇大的透視，安排被攝對象的位置和明暗關係，而構成各種不同的畫面；所以繪畫中的構圖原則：「集中」，「均稱」，「變化」，同樣可以在電影畫面構圖中運用。

電影畫面構圖的最低常識，是如何「安置重點」，劇中人物對話時，常常安置在畫面的中心，這和舞臺劇中的區位強調，沒有多大的差別；所

不同的是電影因開麥拉位置可以縱橫俯仰各種角度不同的變化，而任心所欲地將被攝事物對象安置重點，舞臺劇却受到限制，沒有這樣方便而已；這種「安置重點」的電影構圖，基於導演的藝術修養，而各有不同的匠心；例如「老人與海」一片中，小孩在街上走着，遠景中，巨大的建築物投影成爲三角狀，而小孩則安置在這三角尖端，在構圖上顯得非常巧妙而有深邃的美感。

(五) 除了「安置重點」之外，電影畫面的最重要任務是：「表示氣氛」，廣大的蒼穹作爲畫面的大部份，常可以襯出人物精神的氣魄，如史丹利克爾瑪導演的「氣壯山河」中，地平線上看見群眾互拖着一門巨砲，後面襯映的是佔去畫面四分之三的雲天，顯出一種雄渾的氣勢；阿弗萊德希區考克的「迷魂記」中，美術館內，患有精神分裂症的金露華，端坐凝視壁上掛着的油畫人像，鏡頭右前的圓柱旁，躲着詹姆斯史都華在偷窺，光影附以色彩，不但在遠近的對比中構成一幅絕妙的畫面，並且有一種寧靜與神秘的氣氛；同片中在古木參天的森林中，詹姆斯史都華陪着金露華遊覽，希區考克以巨大而高的樹木，和濃密的樹叢中所滲透出一絲陽光來堆砌出窒息沉鬱的氣氛，而金露華的突然轉身不見，尤有令人感到神秘和恐怖的情節。

以故德國大導演厄斯特別謙，不用人物而以空間構圖來創造一種新的大場面，如光滑而寬暢的地板，高聳圓渾的柱子，長而寬廣的帷幔，以及巨大的門，樓梯，摩天樓等，都能够產生一種廣大深邃的感覺。

一部電影由三百至五百個長短不同的鏡頭所構成，每一個鏡頭的距離角度，作爲一個導演，必需把握其最能表現的功能加以運用；而在畫面構圖上，不同才華的導演，表現不同的風格，祇有低能和毫無藝術修養的導演才不重視畫面構圖；像史丹利克爾瑪這樣的導演，在他所拍攝的影片中，幾乎每個鏡頭都創造適合劇中需要的氣氛，連一個短短的閃現斷片都不肯輕易放鬆，「氣壯山河」中，大砲偷進教堂時，以巨輪的仰攝特寫而見教堂屋頂天花板上的畫，此種動人的意境，至今印象深刻令人難忘。

電影講

座之一