

電影藝術前進校園

認識電影

輔助教材

本教材適用於國中課程

教學
官網

<http://edumovie.culture.tw>
含專有名詞解釋等延伸資源

學生
手冊

單元 2

時間的幻術

電影攝影與剪輯

指導
單位



主辦
單位



單元說明

教學目標

單元 1 故事的解剖

電影敘事與編劇

《熱帶魚》

教學目標

1. 認識故事的基本架構，三幕劇結構：開始 / 鋪陳、衝突、結局 / 解決。
2. 認識電影編劇的工作內容。
3. 能分辨故事與劇本的不同。

連結領域

藝術與人文、語文

單元 2 時間的幻術

電影攝影與剪輯

《溺境》

教學目標

1. 認識電影鏡頭分類，如近景、中景、遠景與分鏡概念。
2. 認識電影基本剪接技巧和產生之效果，如線性和非線性剪接與時間軸和故事間的變化。

連結領域

藝術與人文、國語文、生命教育

單元 3 聲音與光影的魔術

電影聲音與色彩

《魔法阿媽》

教學目標

1. 認識電影聲音的技術。
2. 認識畫內音與畫外音，及其在電影聲音表現的功能。
3. 認識電影色彩的技術。
4. 認識電影色彩如何影響觀眾的感知。

連結領域

藝術與人文、自然與生活科技

單元 4 再見真實

紀錄片拍攝方式與手法

《奇蹟的夏天》

教學目標

1. 能認識紀錄片的起源與發展過程。
2. 欣賞不同類型的紀錄片。
3. 能著手拍攝影像、進行剪輯，而後製成紀錄片。

連結領域

藝術與人文、社會、綜合活動

單元 5 光陰的故事

台灣電影的那時此刻

《那時·此刻》

教學目標

1. 認識台灣電影各時期的發展與代表作品。
2. 認識台灣電影重要導演、作品及拍攝手法。
3. 認識台灣重要影展及電影節。

連結領域

藝術與人文、社會

單元 6 時光台灣

台語電影發展史

《大俠梅花鹿》

教學目標

1. 認識台灣台語片歷史，其興盛與衰落的原因。
2. 認識台語電影的重要導演、作品、拍攝手法。

連結領域

藝術與人文、社會

單元 2

時間的幻術

電影攝影與剪輯



請想像以下畫面：打鬥間，絕世高手瞥見埋伏一旁的敵人拉滿強弓，瞄準他心儀的美人，猝然放箭！高手瞠目欲裂，幾個快步飛奔、翻身躍起，伸手將心儀對象攬入懷中，縱身後退。看似柔弱的美人後仰，避過這一箭，同時玉腕一轉、揉指捻花，朝敵人疾彈而出……。

連結領域

藝術與人文、國語文、生命教育



這樣的畫面在現實生活裡（倘若現實生活裡真的有絕世高手的話），或許只是幾個瞬間，電影中卻會以數個鏡頭或十幾秒的時間呈現；高手與美人的十年相戀，也可能用幾個鏡頭帶過……。這，是電影的時間幻術。

本單元將用《瀟境》這部影片為媒材，介紹電影的語言，包括鏡位、鏡頭角度、攝機運動與剪輯。我們將為你揭露時間的幻術，並把這幻術，傳授予你……。

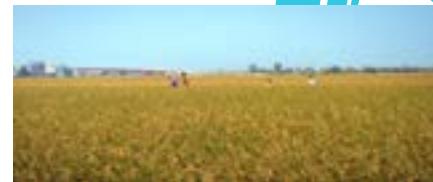


鏡頭會說話： 鏡位分類與功能

戲劇中，創作者用各種手法與媒介呈現戲劇行動。「死了一個人」在劇場裡可以用聲音音效或人物對話表示，也可以用視覺文字與肢體動作顯現。電影中，最重要的媒介是「鏡頭」。

路易斯·賈內梯 (Louis D. Giannetti, 1937-) 在《認識電影》(Understanding Movies) 一書中所提到的「鏡頭」可以對照好幾個英文單字，包括攝錄影機械的鏡頭 (len) 和鏡位 (shot)。在這裡我們要討論的重點是鏡位，也就是景框裡被拍攝物體的圖像大小與多寡。

1 大遠景



2 遠景



3 全景



4 中景



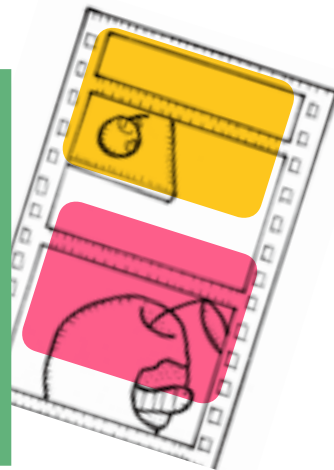
5 特寫



每個不同的鏡位框架不同的視覺範圍，引導觀眾從不同的距離來觀察人物、故事、角色關係及創作者的意念。



俯視或仰望： 鏡頭角度



導演大衛 鮑威爾 (David Bordwell, 1947-) 在《電影敘事—劇情片中的敘述活動》(Narration in the Fiction Film) 中提到，當觀眾坐下來，啟動電影播放鈕，進入「看電影」的內在默契後，鏡頭將決定你能看到什麼、怎麼看、先看或後看哪個片段，甚至決定你和被攝體的距離和角度。

讓我們先從空間脈絡談談鏡頭的角度。當攝影機固定不動，拍攝同一個場景中的同一個被攝體時，觀眾與被攝體的相對位置會暗示劇情與意義，也可以強化故事意象，帶給觀眾各種思考與感受。這些角度包括 (1) 水平視線角度、(2) 仰角、(3) 俯角、(4) 鳥瞰、(5) 水平線傾斜。



鳥瞰角度讓觀眾猶如高高在上的天神，冷眼看待人間即將發生的故事



仰角讓觀眾彷彿躲在低處田間偷看。



俯角讓觀眾垂下眼簾，看著主角年幼的弟弟插嘴壞事。

遠眺·近觀·追逐： 攝影機運動

電影不只是空間的藝術，也是時間的藝術。當我們伸縮攝影機鏡頭或移動攝影機，便可以形成不同的攝影機運動 (movement)，繼鏡位、鏡頭角度之後，產生另一種「讓鏡頭說話」的方式。

幾種主要的攝影機運動包括：(1) 橫搖鏡頭、(2) 直搖鏡頭、(3) 推軌鏡頭、(4) 升降鏡頭、(5) 伸縮鏡頭、(6) 手搖攝影機、(7) 跟拍。它們是無聲的語言，用鏡頭模擬觀眾的眼睛或身體移動，或讓觀眾化身為電影中的角色，引發不同思考與情感。



《溺境》第一場第一鏡，攝影機從右往左橫搖，引導觀眾從主角視角看民眾圍觀、看刑警與家長對談、看救難人員工作。



第二場最後一個俯角大遠景的升降鏡頭，鏡頭拉遠、小孩奔離攝影機，也奔向「溺境」，奔向未知卻註定困溺的未來。

時間幻術大法師：電影分鏡與剪輯

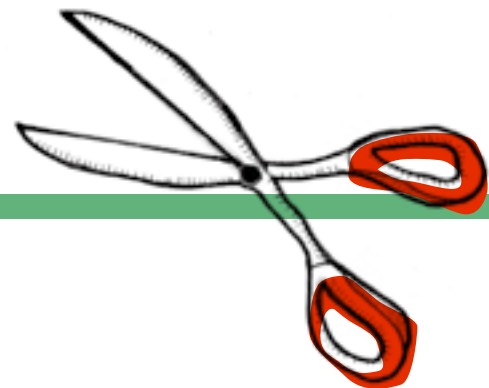
早期拍攝電影時按下攝影機啟動／停止鍵，就開始拍攝電影；直到完成情節，創作者才按鍵，結束這個鏡位和鏡頭 (shot)。「停機重開」創造了電影段落，也創造了「分鏡」的概念。從此，同一個場景可分成數個鏡頭，以擷取精華、節省時間；觀眾憑藉經驗與想像填補鏡頭空隙，串連故事、產生意義。

舉例來說，創作者想呈現「死了一個人」，在過去只能一鏡到底，「影片時間長度」等於「電影情節長度」，也等於「故事實際長度」。有了「停機重開」之後，可以拍攝死者衰敗的臉色、兇手神情淡漠和他死亡那一瞬放鬆垂下的手臂；或拍攝不同場景的情節，讓故事在不同時間或空間之間跳躍、銜接，

甚至交叉剪輯不同的故事線，用非線形敘事表現文學中的倒敘和插敘，例如加上遠方奔來想拯救死者的友人、例如另一個國度有人在悠閒享樂時接到消息，冷笑不語等等。

這樣的分鏡與剪輯，是專屬於電影的時間幻術，也是電影和戲劇最不一樣的地方。

現在，你可以開始用《溺境》當材料，研究影片中的鏡頭與攝影機運動，分析分鏡和剪輯；你也可以利用「高手對決、美人遇襲」的片段或其他故事題材拍攝短片。祝你練習有成，也許某一天，你會成為一位不凡的時間幻術大法師呢！



實 作 活 動

一號 小練習

想想看，如果在劇場舞台上呈現第一頁「高手對決、美人遇襲」，可以怎麼演？如果拍攝成電影，每一個畫面可以用什麼樣的鏡位和角度呈現？攝影機又可以如何移動和運動，帶領觀眾用不同的角度觀看和感受呢？

二號 小練習

讓我們一起試試看，把第一頁的「高手對決」這段文字化為畫面吧！你可以使用黑色卡紙製作取景框，模擬攝影機的鏡位和運動；也可以實際用手機、平板等行動裝置或攝錄影機拍攝定格的畫面或動態的影片。

三號 小練習

創作的題材無所不在！現在你已經從電影《溺境》中學得一些電影時間的幻術，也通過前面幾個練習了。現在不妨從生活中取材，透過鏡頭看世界，藉由剪輯形塑世界吧！



學習檢核表

學習目標

- 1 我知道分鏡類別的定義和功能，並在影片中判別。
- 2 我知道幾種基本的攝影機運動方式和功能，並在影片中判別。
- 3 我知道電影剪輯的基本功能，並可分辨影片中的線型敘事與非線形敘事。
- 4 我瞭解電影中故事長度、情節長度與銀幕長度的區別。
- 5 我能判斷剪輯對影片時間的影響，並運用影片中的片段說明。



請再加油



大致理解



舉一反三