

日本导演黑泽明也喜欢在影像和音乐之间建立对比关系。在1948年的《泥醉天使》^①一片中,当那个身染沉疴即将死去的无赖汉在人头簇拥的街道上咳着嗽踉跄而行之时,为了强化主角内心的绝望,黑泽明和他的配乐师使用的是一首《杜鹃圆舞曲》。黑泽明知道,这首圆舞曲中所包含的那种没头没脑的乐观主义,与人物的状态形成了强烈的对比,能够强化这个无赖汉的绝望和悲伤。

(3) 作为背景音乐

与当代电影中音乐的复杂作用相比,老电影常常把音乐当作影片的背景来使用。20世纪30年代的一些中国电影和好莱坞电影,从影片开始到结束,每一个段落每一个场景都有与场景动作毫无关系的音乐声持续不断地响着。

(4) 增强影片的流畅感

与对话和音效一样,音乐也能起到连接镜头、强化镜头流畅感的作用。音乐常常为蒙太奇段落提供一种统一的结构。一个经典的例子可以从奥逊·威尔斯的《公民凯恩》中找到。在著名的早餐场景中,威尔斯仅用两分多钟就表现出凯恩和第一任妻子艾米丽从新婚的陶醉到同床异梦的微妙变化,浓缩了九年的婚姻过程。著名的电影配乐艺术家伯纳德·赫尔曼为了这个蒙太奇段落编写了一首短短的华尔兹乐曲,这首乐曲随着镜头的展开,变得越来越冷漠,越来越具有强迫性,强化了凯恩和艾米丽之间日渐疏远的情感关系。

电影音乐增强影片流畅感的最重要的方式是使用主乐调(leitmotif)结构。这也是电影配乐最为常见的一种方式。所谓主乐调或主导音乐,指的是用于一个人物、一个地点,一种思想或者一种情绪的一段乐曲。一旦设定主乐调,当与此乐调相关的人物或地点或思想或情绪出现之际,这段乐曲就会响起。这既能描述那些人物、地点、思想或情绪的特征,也有助于观众对于那些人物、地点、思想和情绪的感知和识别。根据人物、地点、思想、情绪重复出现时的不同情况,主乐调也能发生节奏和音色上的变化。

莱昂内1968年的影片《西部往事》的配乐中,使用了非常明显的主乐调结构。影片中的四个主要人物,每一个都有自己的主题音乐。在整部电影中,当某一个人物出现之时,相应的主导乐曲就会出现,观众仅仅通过倾听音乐就能够追随故事的发展和冲突的展开。尽管每一部影片的配乐都会有它自己的主题结构,但使用主乐调确实是创造影片流畅感的一种十分有力的方式。

音乐也能够通过在场景内创建速度和节拍的方式增加影片的流畅感。一旦给某个场景配上音乐,影像就会获得一种本身所不具有的节奏感和速度感。西部片《七侠荡寇志》^②的作曲家艾默·伯恩斯坦指出,他为这部电影编写的配乐,其目的在于加快银幕上的动作。伯恩斯坦(Elmer Bernstein)的配乐强化了影片的节奏,为影片赋予了一种不可或缺的激越感。

① 1948年上映,导演为黑泽明,配乐为早坂文雄。

② 英文片名为《The Magnificent Seven》,1960年上映,导演为约翰·斯特吉斯(John Sturges)。

（5）强化影片高潮

电影音乐能够用以强调场景或影片的高潮。电影中的音乐常常开始和结束于某个特定的动作，比如开门和关门，汽车开动，怪物从黑暗中跳出来，等等。在这些时刻，音乐的目的在于提示观众注意场景的高潮和情绪爆发点。丹尼·埃尔夫曼为《蝙蝠侠》的配乐是这方面的卓越例子。

在强化动作或强化情绪高潮方面，有时候也利用音乐的停歇所形成的强烈对比来实现独特的效果。在《警网铁金刚》^①那场著名的汽车追逐戏里，音乐早早就停止了。当侦探史蒂夫·麦奎因开始追逐那两个杀人疑犯时，充满紧张和不祥感的音乐开始响起，然后又停了下来，以便突显引擎的轰鸣和车轮的摩擦之类的音效。绝大多数电影都会使用节奏强劲的音乐来强化汽车追逐的激越，但《警网铁金刚》却因回避了这种明显的策略而在配乐上具有重要的示范作用。

电影音乐的商业效用

今天，电影音乐已经成为电影商业中的一个重要部分。制片公司常常借助于流行乐队和流行歌手的演唱来促进影片的销售，电影配乐所灌录的CD本身也是收入的一部分。这导致制片公司或制片人总是把眼光投向那些能够流行的歌曲和具有流行特质的作曲家，造成许多影片的配乐听上去大同小异。很多影片，比如《阿甘正传》《天生杀人狂》等等更是直接使用曾经十分流行的老歌作为电影的配乐。

有时候，诉诸商业效益的电影音乐会对电影配乐造成某种不良影响。电影配乐的主要目的是为了在影像与音乐之间构建一种整体感和和谐感，但那些主要目的在于市场的音乐常常忽略与影像的对应关系。这里有一个商业性损害电影配乐艺术性的有趣例子。阿尔弗雷德·希区柯克和作曲家伯纳德·赫尔曼一直合作良好，赫尔曼为希区柯克的很多影片提供了非凡的配乐，诸如《怪尸案》《知情太多的人》《伸冤记》《西北偏北》《迷魂记》《艳贼》《鸟》等等。然后，1966年，希区柯克拍摄《谍海大追击》（*Torn Curtain*），赫尔曼提供的是阴沉和不祥的音乐。但是，这部影片的制片人想要的是能够哼唱和在收音机上播放的流行歌曲。迫于压力，希区柯克放弃了赫尔曼的配乐转而使用了更为传统的乐曲。赫尔曼因此大发雷霆，从此再未与希区柯克合作。

像赫尔曼一样，大多数电影作曲家都认为流行歌曲会损害他们的配乐的完整性。有时候，流行歌曲的使用与影片内容和影片整体配乐完全分裂。《十面埋伏》由凯瑟琳·巴特勒演唱的英文片尾曲《爱人》就是这方面的一个例子。

影片和流行音乐的交叉营销现在已经成为文化工业的一种惯例。有些电影的配乐明显过火，对场景动作的塑造作用甚少。然而，电影配乐行当中的艺术家仍旧十分活跃，有些雄心勃勃的作曲家仍在持续地为现代电影贡献自己卓越的才华。

^① 英文片名为 *Bullitt*，1968 年上映，导演为彼得·耶茨（Peter Yates），配乐为拉罗·齐弗林（Lalo Schiffrin）。

4.5 声音设计

现代电影声音的复杂性以及一部电影中声音设计的日益增强的重要性，需要制作团队里存在一个极富创造力的成员：声音设计师。沃尔特·默奇在《现代启示录》中精彩的工作为声音设计做出了表率。因为他对整部影片艺术设计方面的贡献，《现代启示录》的片尾字幕出现了“声音设计”一职。在《现代启示录》中，默奇和他的助手们使用了160条声轨来制作最后的完成声轨。从那以后，“声音设计”这个术语开始广泛使用。

今天，声音设计远远超越了过去那种对白、音乐、音效声轨的简单使用。声音设计师为一部电影的影像创造出一个总体的声音环境，这种声音环境不仅支撑着影像，而且以动态的方式延伸着电影影像的意义。一部电影的声音设计总是现实声音与合成声音的混合。现实声音匹配一个现实的声源。与现实声音不一样，合成声音则是被发明出来，在实际生活中没有对应物，但能够维系银幕上的图像，扩展它们的含义。史蒂文·斯皮尔伯格电影中的人物E.T.的声音来自人声和动物声音的合成，使用了八种不同的声音元素。在《星球大战3：绝地归来》一片中，激光枪的声音和空中摩托车的声音通过使用电子化手段修改和翻录几种不同声源的声音制作而成。

现代电影观众能够体验到电影声轨空前的复杂性和微妙性。声音设计师对声音信息需要进行高度复杂的创造和处理。这些处理方法依赖于对声音独特性的无尽探索。

4.5.1 声音与影像

声音与影像的感知主要有两个方面：对于影像和声音，观众注意到什么；声音怎样塑造影像的时间感。

影像与声音的感知

影像是可见的，而声音不可见。影像剪辑，无论是切，淡入淡出，溶，划，在银幕上都是可见的。声音剪辑却是不可见的。影像可以触摸，声音却不能。因此，观众倾向于注意影像中的手法，而忽略声音上的设计。观众倾向于认为电影的本性是视觉的，声音仅仅是它的



在《现代启示录》中，沃尔特·默奇通过把一架直升机的声音加到一个天花板上旋转着的电扇上的镜头，创造出一种令人记忆深刻的图像—声音并置的效果

背景元素，用以支撑影像的延续。因此，很多观众认为，他们是根据影像来解释声音的。

然而，在大多数例子中，声音塑造影像与影像塑造声音同样重要。在《现代启示录》中，沃尔特·默奇通过把一架直升机的声音加到一个天花板上旋转着的电扇上的镜头，创造出一种令人印象深刻的影像—声音并置效果（见左图）。观众听到一架直升

机的引擎声和旋转的机翼声，但是看到的却是电风扇旋转的叶片。在这种精彩绝伦的对比中，声音和图像同样分明，同样重要。有些观众也许认为影像更重要，但在这一场景中，直升机声音为影像提供了加强感知和理解的语境，正如影像为声音提供了感知的语境。

声音设计是电影结构中一个极为重要但又是几乎处于隐匿状态的元素。声音是流动的，影像却没有这种属性。把一种声音与它的声源分离，人们就很难判断它的声源是什么。声音的这一特点使得声音设计师能够自由地使用声音，能够自由地把它们应用于各种场景和不同的镜头。声音也能够以一种影像所不具备的方式激发观众的想象。在科波拉的《对话》一片中，吉恩·哈克曼（Gene Hackman）扮演的监听专家哈利·考尔（Harry Caul）偶然听到一桩发生在旅馆隔壁房间的谋杀，谋杀中剧烈的声音通过墙壁传到了哈利的房间。声音设计师沃尔特·默奇知道，观众（和哈利）根据声音所进行的想象会远远超过图像所呈现的东西。

声音对影像时间进程的作用

除非包含明显的运动，许多影像在时间方向上是模糊不清的，它们常常能够以几乎不可觉察的差别向前发展或向后回溯。比如，一片森林或者一个房屋内部的长镜头在时间方向上就显得很模糊，但城市中滚滚车流或奔跑者镜头的时间方向却明明白白。观众能够区分后两种影像所描述的事件在时间上是向前发展的，但几乎不能区分前两种情况的时间向度。

声音能够塑造影像的时间方向感。有了声音，观众就能明确感知时间进程模糊的影像到底是在向前展开还是向后回溯。乔治·斯蒂文斯的西部片《原野奇侠》^①为声音的这种使用方式提供了一个有趣的例证。斯蒂文斯意识到，一个人从马上跳下的动作要比爬上马鞍看起来更为优雅。因此，当电影中的匪徒爬上马鞍的时候，剪辑师使用的是那一人物跳下马的镜头，但将之倒放。然而，场景中的声音——汨汨的溪流声，风声，银幕外另一个人物的说话声——却给予了这个镜头一种清晰的向前的时间感。知道这个把戏的观众就能够看出这个镜头其实是动作的倒放，但对于大多数观众来说，因为不清楚这种剪辑的魔力，就不会注意到这一点，这个镜头的声音是清清楚楚地根据时间的前进方向向前展开的。

声音能够给予影像向前运动的要素，或者在已经存在这种要素的镜头中加强这种要素。原因在于前面所说的声音持续性原则。然而，创造持续性仅仅是复杂声音设计的成就之一，像影像制作一样，声音设计也是一种具有某些规则的特定实践。

4.5.2 声音设计的原则

为了建构观众看电影时所享受的完整声轨，声音设计师常常利用以下五条基本的“声音-影像”制作原则：（1）声音层次；（2）声音透视；（3）音桥；（4）画外声音；（5）声音蒙太奇。

^① 英文片名为 *Shane*，1953 年上映，导演为乔治·斯蒂文斯（George Stevens），配乐为维克多·杨（Victor Young）。

声音层次

因为有声电影中声音的多样性以及组织声音帮助观众理解故事信息的需要,声音设计师通常要根据声音的不同重要程度对声音进行极为细致的处理。当电影制作者处理某个场景中的对白、音效和音乐时,其层次关系典型地表现为对对白的强调。正如一位混音师所说:“当一个观众坐在电影院里,你正把他带往另一个世界。如果他必须回来询问邻座的人,‘银幕上那人在说什么啊’,那么这时你就破坏了信任幻觉。现在他们回到了他们的现实世界,不再凝神于故事中了。”因此,对白在声音混录时具有决定性的作用,它通常是混录的第一元素,音效和音乐必须保持更轻柔的水平以便在对白的下一层次运作。

喜爱看电影的人们可能都见过这样的场景:一个重要人物即将在喧闹的战场上死去,但他在死去之前总要说点什么。一旦这个人开始说话,战争背景音的音量必然降低到对白的音量之下。一旦这个人物死去,战争背景音马上又会恢复到先前的水平。这种情形遵循的一般惯例是,对观众来说,对白必须是清晰且可以理解的。

然而,总有些电影制作者并不遵守这种惯常的声音层次。一些人经过深思熟虑,试图违背这种原则,从而发展出崭新的电影风格。在20世纪70年代,一个重要的美国电影导演罗伯特·奥尔特曼在电影声音录制技术方面掀起了一场革命,他大胆地挑战了声音层次中演员声音总是处于主导地位的惯例。从《加州分裂》^①和《纳什维尔》开始,他就一马当先,使用多声道、多轨迹录音技术来制作自己影片的声音。相对通常情况下使用一个悬挂在演员头顶附近的有线拾音器,奥尔特曼选择了无线拾音器。每一个演员都拥有一个无线麦克风,他们各自的声音都能够清晰地到达录音设备。进行混录时,奥尔特曼的目标是制作像一个挤满了人的嘈杂屋子那样的庞杂声音:《加州分裂》的人群场景,许多演员都在说着各自的话,对白的层次极其丰富,充满交叉和重叠。此外,无线拾音器也会收录到演员服装发出的沙沙声,而这在传统的声音录制中常常是被排斥的。在奥尔特曼的影片中,某一个演员的声音并不抑制场景中的其他声音,所以他的影片听上去显得极端复杂和多维。奥尔特曼的方法可能令电影批评家觉得沮丧,因为他们通常习惯于常规的声音层次,习惯于每一个声音都各在其位,每一个人物说话的声音在混录时具有主导作用。奥尔特曼的电影在20世纪70年代初期引发了诸多争论,但多轨声音处理技术在今天已经成为一种工业标准,尽管今天许多电影的目标并不像奥尔特曼的影片那样,它们所需要的可能并不是体现在声音方面的强度和密度。

声音透视

一般而言,透视一词所指的常常是影像的空间感或深度感。然而,我们也可以使用声音透视一词来表示声音所特有的表现物理空间的属性。声音透视的基础当然是观影者来自日常生活中对空间中的声音的感知经验。通常,银幕上的某个物体靠近或远离我们,我们会期待

^① 英文片名为 *California Split*, 1974 年上映, 导演为罗伯特·奥尔特曼, 声音剪辑为凯·罗斯 (Kay Rose)。

它发出的声音变大或变小。这种现象被称为多普勒效应^①。声音设计师通常都使用声音频率的变化表现三维空间中有声物体的移动。在许多科幻电影中，常常用到这种方法。

声音透视也可以通过混响和改变音量的方式创造出来。根据录音方式，我们可以把声音区分为直接声和非直接声。直接声是指那种从声源发出就直接进入拾音器的声音，因此它甚少或几乎没有什么混响，包含的环境信息也微乎其微。非直接声也叫反射声，与直接声不一样，声源发出的声音经过了环境中各个物体表面的反射，从而产生混响。不同的物体表面以不同的方式反射声音，这些差异反映了声源环境中的物理信息。玻璃和金属表面能够很迅速并很有效地反射声音；而柔软的表面，比如地毯之类，声音的反射则很微弱。这些柔软的表面倾向于吸收声音，甚至能让声音完全消失而毫无反射。

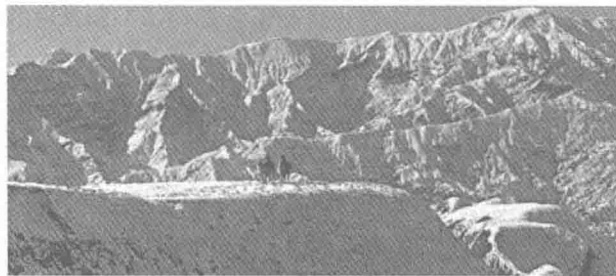
因此，声源环境能够根据它们的反射声或声音消退的属性来描述。声音设计师非常关注这些特性。通过调节混响的数量和强度，他们能够使所创制出的声音与场景或镜头里展现的物理条件相匹配。例如，在《剪刀手爱德华》那巨大空旷的城堡中，声音当然会有大量的混响，但《与狼共舞》中的西部平原却并不会这样。

此外，在有声电影的动作场景中，环境声非常重要。明确地说，环境声指的是录音环境中的一般噪声。如果拍摄外景，环境声也许包括头顶上飞机飞过的声音；远处小孩的哭喊声，风吹过树林的声音，等等。任何环境中都存在环境声，即使是在一间空旷的、似乎寂静无声的屋子里录音，它的声轨也不会完全沉寂。因为现代的录音技术能够录制这个房间的音调，这个空间所拥有的微妙声音，表现出这个房间本身所拥有的空间属性。这表明当代声音设计所创造出的声音环境绝不会是沉寂无声的，而是总会展现某些声音信息。

声音透视常常与视觉透视相关联。如果动作发生在远景镜头里，观众就会听到放入远景镜头的声音。在一个有混响的环境里，如果那声音离摄影机越来越远，反射声就会逐渐加强。当那声音离摄影机越来越近，反射声就会越来越弱。通过改变反射声的数量，电影制作者能够在视觉空间中建构特定声音的声源定位和特定音响效果。

如果影片里的动作是一个特写，直接声就会远远超过反射声。演员的声音听起来就像是直接在对着我们说话。声音设计师沃尔特·默奇曾经宣称，他不仅录制环境中的声音，而且也录制听者与那些声音之间的空间。在实际的电影制作中，话筒的摆放位置并不会完全与摄影机位置相平行。在特写和远景镜头中，摄影机的位置常常是相距很远的，但话筒的位置移

① 多普勒效应 (Doppler effect) 是为纪念奥地利物理学家及数学家克里斯蒂安·约翰·多普勒 (Christian Johann Doppler) 而命名的，他于1842年首先提出了这一理论。多普勒认为，物体辐射的波长因为光源和观测者的相对运动而产生变化。在运动的波源前面，波被压缩，波长变得较短，频率变得较高，即蓝移 (blue shift)。在运动的波源后面，产生相反的效应。波长变得较长，频率变得较低，即红移 (red shift)。波源的速度越高，所产生的效应越大。根据光波红/蓝移的程度，可以计算出波源循着观测方向运动的速度。恒星光谱线的位移显示恒星循着观测方向运动的速度。除非波源的速度非常接近光速，否则多普勒位移的程度一般都很小。简而言之，就是波在波源移向观察者时接收频率变高，而在波源远离观察者时接收频率变低。所有波动现象（包括光波）都存在多普勒效应。



《太阳照常升起》中，周韵扮演的疯妈和孔维扮演的“天鹅绒”骑着骆驼在天山上行走，无论她们在视觉上处于远景还是近景，她们对话声音的音量却都没有任何改变

空间形成鲜明的对照。姜文 2007 年的影片《太阳照常升起》中也存在这样的情形（见左上图）。

音 桥

我们也可以根据声源的出现与否来对声音做出区分。如果声音与银幕上的一个声源相联系，这种声音称之为有源声音。如果产生声音的声源没有被呈现在银幕上，这样的声音就是一种与声源无联系的声音，观众听到声音，但是没看到发声的声源。比如，在对话的场景中，当我们听到的声音就是展现在银幕上的人物发出的，这一声音就是有源声音。如果银幕上的人物嘴唇紧闭，我们听到的是与之对话的人物的声音，那它就是无声源声音了。

声源在银幕内外之间的变换，赋予了电影制作者在剪辑他们的电影时足够的灵活性。因为并不是每一种被听到的声音的声源都需要展示在银幕上。这样就使得摄影机在拍摄对话场景时，不需要谁说话就拍谁，因此可以灵活地去展现这一场景的方方面面，银幕上出现的细节可以完全独立于观众听到的声音。制作者此时需要做的，就是时不时地展示有源声音的声源，以便维持观众与银幕事件之间极为重要的视听感知关系。在对白场景的剪辑中，制作者常常通过拿拍摄于其他地方的人物面孔作为反应镜头来“行骗”，而这并不会影响观众把这个表情读解为对于银幕外空间说话者的反应。

电影制作者也使用声源在银幕内外的变化来创造镜头之间的连续性。因为声音能够赋予影像一种明确的方位感和延续感，所以声音能够在同一个场景中不断改变的镜头之间建立起时间持续感。这种功能就是所谓声音的桥梁作用，简称音桥。通过音桥，两个或多个镜头能够被结合在一起，形成时间和空间上的一致感。音桥已经成为当代电影中最为重要和最为有力的创造延续感的手段之一。

当然，各个电影制作者会在具体的影片制作中对音桥进行不同的修正。在当代电影中，声音的转场常常发生在镜头切换之前。也就是说，声音切换得比镜头更早。在迈克·尼科尔斯的影片《毕业生》中，其中一个动人的片段表现了年轻主人公的社会地位和情感上的变化。他穿上潜水服躲进父母的游泳池中，摄影机拍摄他，把他孤立 in 游泳池的深处。当摄影机慢慢从他身上移开，观众听到了下一个场景中的声音，比影像切到下一场景提前了大约 13 秒，

动却可能仅仅只是一米左右的距离。然而，也许出于信息传达的需要，许多当代电影的远景镜头中使用的却是直接声，这与视觉和声音的透视关系完全背离。彼得·威尔的《死亡诗社》（1989）有一个这样的镜头：一个男孩和他的好友坐在防波堤上，谈论他成为戏剧主角的激动心情。视觉上，这男孩离我们极远，但是他的声音的空间感觉却离我们很近，这与视觉空

这时本杰明在电话里邀请罗宾逊夫人到旅馆与他幽会。本杰明电话中的声音,与他在游泳池里的情景明显不同步,违背了游泳池场景的时间和空间,但是观赏者却接受了这样的声音剪辑,把它作为一种新奇、有趣、不寻常的过渡到下一场景的方式。当《毕业生》在1967年发行时,这还是一种相当新颖的转场方式,但今天它已经是一种十分流行的转场技巧。在姜文颇富实验色彩的影片《太阳照常升起》中,周韵和孔维分手后,就出现了伴随俄语翻译的对话声。在经过了十几个镜头之后,我们才看到对话的场景,原来是一位俄国老太太在向周韵解释,她寻找的男人已经牺牲,只留下一些信件作为见证。在这一场景中,声音比影像提前了几乎一分钟出现,令观众十分好奇和惊讶,也提前向观众告知了周韵寻找到的只能是失望。

画外声音

严格说来,声音并无画外画内之分,因为声音总是会占据整个影院空间。然而,就像与声源连接的声音和不连接的声音之间的差别是理解声音在场景中或镜头之间的延续感的原则一样,画外声音也有助于解释声音怎样扩展观众对于视觉空间的感知。同无声源声音一样,画外声音是指某个场景中的某个声源没有呈现于银幕上的人或物发出的声音。通过声音中所含纳的信息,影片中的场景延伸到了一个不确定的、由声音再现出的画外空间。

在有声电影刚刚兴起不久,电影制作者就迅速地掌握了画外声音,并加以创造性地运用。弗里茨·朗在他的经典影片《M就是凶手》^①里,对画外声音的应用非常独到和精彩,他通过画外声音暗示出杀手无处不在的潜伏和看不见的在场。那个变态的杀手在杀死孩童前,总要以口哨吹出相同的曲调。他那轻快的口哨声出现在多个场景中,在观众的心中造成一种悬念,引发观众的焦虑,并使其本身显得异常神秘,也为他最后被买气球的盲人确认埋下了伏笔。尽管这部影片拍摄之时,有声电影的历史才只有短短几年,但弗里茨·朗凭借他对电影和声音的敏锐,迅速掌握了声音点燃观众想象的能力。通过画外声音的巧妙运用,使那个看不见的杀手比起当摄影机最终揭示出他的形象来之时,更加令人感到害怕。画外声音在恐怖片中是一种更为基本的技巧,常常用以展示看不见的怪物,从而把观众带入一种想象的恐惧幻觉中。

声音蒙太奇

与镜头的剪辑一样,当代多轨声音的设计也有属于自己的蒙太奇观念。在这种观念中,声音剪辑是电影用来制造意义和情感反应的一种非常有趣和非常复杂的模式。《现代启示录》的开场部分使用了一段非常富于创造力的声音蒙太奇。维拉德躺在西贡一家旅馆的床上,他极其渴望返回丛林参加战斗,以满足内心的暴力欲望。当他躺在旅馆的床上时,他想象自己已经处于丛林之中。在这里,声轨起着负载他内心幻想的作用。声音设计师沃尔特·默奇用丛林里的声音逐渐地替换了旅馆外面的城市喧闹声。城市的喧闹声——警察的口哨声、汽车和摩托车的引擎声、街道上人群的声音——逐渐变成丛林的声音,鸟鸣声,昆虫的叫声、猴子的吼声。默奇指出,这些声音的变化能够表达这样一种情景:尽管维拉德的身体躺在西贡

^① 英文片名为M,拍摄于1931年,声音处理为阿道夫·扬森(Adolf Jansen)。

的旅馆床榻，他的思想却已在丛林深处漫游。

视觉上的蒙太奇能够通过镜头的排列组合表达那种无法包含在单一镜头中的特定含义。《现代启示录》使用类似的策略，但这种策略却是通过声音的排列和并置来实现的。在《现代启示录》中，声音的总体安排表达了维拉德的幻觉，而这种幻觉以单独某一种声音是不可能实现的。

今天，影院中六声道回放系统的普遍使用，已经使当代电影中声音设计的蒙太奇结构变得越来越重要。通过声音的空间分化策略——传送分离的不同的声音元素到影院中不同位置的扬声器中——六声道回放系统强化了声音蒙太奇的丰富性和多维性。此外，数字化声音所提供的更为宽广的动态范围，也使得电影制作者能够很容易地构造出更为复杂的声音蒙太奇，从而形成了当代声音美学的基本特征。

思考题

- (1) 声音怎样影响我们对影像的感知？
- (2) 声音怎样塑造空间和时间？
- (3) 声音的节奏与影像的节奏构成了怎样的关系？
- (4) 声音怎样影响我们对于影片情节和故事的理解？
- (5) 怎样理解声音与文化的关系？

参考书目

- [美]戴维·索南夏因：《声音设计——电影中语言、音乐和音响的表现力》，王旭峰译，浙江大学出版社2007年版。
- 周传基：《电影·电视·广播中的声音》，中国电影出版社1991年版。
- 姚国强、孙欣主编：《审美空间延伸与拓展：电影声音艺术理论》，中国电影出版社2002年版。
- 王云阶：《论电影音乐》，中国电影出版社1984年版。
- [美]赫伯特·泽特尔：《图像 声音 运动》，赵森森译，中国传媒大学出版社2003年版。
- [英]简卢卡·塞基：《黑暗中的呼喊：后经典电影声音的功能》，范倍译，载《北京电影学院学报》2008年第1期。
- [美]凯文·马克斯：《数字声音对电影叙事的影响》，杨文火编译，载《北京电影学院学报》2008年第1期。

Part 2

创作流程



第5章

剧作

电影能够最终摆脱杂耍的命运，与剧本的介入密不可分。剧本，作为电影文本能够再现时代生活，表达作者个人理念，阐述复杂的哲学内涵。

拍摄电影就像孕育一个婴儿，从最初孕育的胚胎到最终的瓜熟蒂落，离不开各个环节的紧密协作，而剧作就相当于这条生命之链的发源，一切的惊心动魄都将从这里开始。

剧本是电影的基础，它明确规定了未来影片的主题、人物、情节、结构，以及风格、样式等，也给之后的创作者提供了可操作的蓝图。所以，常常有人说，一部好的剧本可以拍出一部好的影片，也可能由于某些因素拍出差的影片，但是一部差的剧本是绝对不会拍出一部好的影片的。因此，好莱坞大制片厂每年都会花费庞大的开支去进行剧本开发，有时候，这个费用会高达数亿美元。

5.1 剧本写作流程

剧本，常称为戏剧文本或者是电影文本。

按剧本的形式和功能划分，通常电影剧本包括三种不同的剧本，即电影文学剧本^①、电影分镜头剧本和电影完成台本。就一部影片的故事内容而言，这三种剧本是大致一样的，但它们是由影片创作中不同职务的工作人员完成的，而且在影片制作的不同阶段出现，发挥着不同的作用。

人们常所说的电影剧本也就是电影文学剧本，它是一部影片总体创作过程中的第一个环节，由电影编剧来完成。电影分镜头剧本常被称为导演台本或导演剧本，由导演创作完成。完成台本常被称作镜头记录本，是在整部影片拍完之后，由场记完成的工作。导演在拍片过

^① 电影文学剧本，是叙事文学、抒情文学、戏剧文学外的第四种体裁，这是1955年苏联电影理论家马契列特在他的《演员与电影剧作家》一书中提出的。

程中并不总是按照分镜头剧本进行拍摄,电影完成台本就是影片拍摄最忠实的记录。

从一般意义上说,我们口中常谈及的剧本指的就是电影文学剧本。然而,这里需要说明的一点是,虽然电影剧本被冠以文学二字,但是剧本写作与文学创作是截然不同的,所以在剧本教学界对于“文学”的提法具有很强的质疑。

相对于文学创作单纯个人化的写作而言,剧本创作的成本要昂贵得多,会有整整一支团队在剧本的基础之上进行后续创作。如果剧本出了问题,如果拍摄过程中,剧本还在不断地调整,不断地推翻与重建,那么支出和损耗将是惊人的。所以,剧本写作的态度是慎重的,而且创作过程往往具有明确的规范和程序。

剧本写作流程一般包括——前期策划、大纲制作、正式写作、定稿和修改,这几个阶段也是一个剧本不断走向完整和丰富的过程。

5.1.1 剧本的前期策划

剧本的构思阶段是不可逾越的重要阶段。如果该剧本是一项命题作文,那么这个阶段需要包括制片方、导演、编剧等前期策划人员共同参与,反复讨论剧本故事的大致方向,并最终确立一个创意与选题;如果剧本仅是创作者个人的行为,那他也必须耗费大量的精力在这个初始阶段。前期考虑得越充分、越详细,对于之后创作工作的展开越为有利。

剧本前期策划的主要内容是故事创意及题材的构思和取舍。在今天这样一个商业环境中,在艺术和市场双重压力之下,对于创意的挖掘和题材的选择已经变成电影创作者首先考虑和郑重对待的一个课题。因为这个方向性的决策将直接对影片未来的市场回报产生影响。所以,在商业电影创作中,制片人往往还会做得更深入一些,借助目标观众调研来考察故事创意、角色塑造等一系列内容。

从概念上讲,创意是一部影片在创作过程中的最初形态。一开始,它也许只是一种不成熟的思想火花,也可以是某时某地的一种情绪情感;它既可以是具备初步内容的梗概,也可以只是情节过程中最有意思的闪光点。

题材的丰富性已然构成了今天电影的特征和趋势,战争题材、历史题材、侦探题材、情爱题材、灾难题材、魔幻题材、励志题材……这些电影题材一方面极大丰富了影像内容,另一方面也给目前的题材把握提出了新的挑战,选择一个好的题材几乎可以为之后的剧本提供一个出色的创作基础。因此,对于题材的选择除了需要具备必要的敏感性,更重要的是要有前瞻性。

举例而言,王子与灰姑娘的题材一直以来是绝大部分爱情故事经久不衰的命题,可是如果今天的创作依然拘泥于原有的模式,就很有可能无法引起观众的兴趣。于是从《灰姑娘》至《麻雀变凤凰》再到《曼哈顿女佣》,直到夸张化演绎的《流星花园》——一个灰姑娘对四个王子,题材不变,但是其中的内容和包装方式却因为时代变迁而千变万化。

同样是公主系列题材,我们从同一公司(迪士尼)如何在剧本阶段对这一题材与时俱进地进行演变来看这个问题。早期迪士尼经典时期,在《白雪公主》中,白马王子用真爱之吻唤醒了白雪公主;《睡美人》中王子战胜了女巫,吻醒了睡美人公主;20世纪90年代在迪

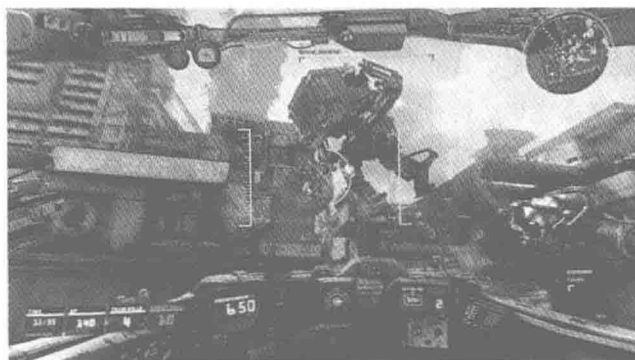
士尼黄金时期,《小美人鱼》中小美人鱼为爱牺牲,最终拯救了王子;《美女与野兽》中贝尔用爱的眼泪为野兽救赎;《花木兰》中花木兰凭借勇敢与智慧挽救了李翔,挽救了整个国家;步入21世纪,迪士尼走向更深层次的改变与创新。在《长发公主》中,长发公主跟盗贼谈上了恋爱,真正意义的“王子”不复存在;《勇敢传说》(由迪士尼子公司皮克斯制作)中不仅有个性十足的公主,甚至故事里连像样的男主角都没有了,还通过“射箭”情节来调侃那些可笑的“王子”,而且故事的重点从爱情转向了母女亲情,整个故事不需要王子,更不需要爱情;2013年《冰雪奇缘》创造了迪士尼最高全球票房的公主系列作品,影片第一次出现了双公主设置,故事核心也成为姐妹亲情——不仅直接撇开王子,还把王子当作了反面角色,甚至重新定义了真爱之吻——公主姐妹之间的真爱,颠覆了迪士尼几十年来传统的爱情核心模式。

另外,题材间的不断融合成为创作的一种趋势,爱情与战争、科幻与恐怖、励志与冒险……多媒体数字化时代的到来,让电影与游戏产生了某种新型的互动态势。游戏的电影化与电影的游戏化得到了双重的融合与发展,产生了寻宝式的《夺宝奇兵》《国家宝藏》《加勒比海盗》《第五元素》《古墓丽影》,以及更有突破性的《黑客帝国》《罗拉快跑》《明日边缘》等一批影片。

特别是《明日边缘》,观众的整个观影过程如同一次玩家的闯关游戏。创作者不仅从内容上而且在叙事手法上都融入了全新的游戏观念,汤姆·克鲁斯所扮演的主角的成长基本体现了一个新玩家是如何在“机甲游戏”中从陌生到熟练、从到处碰壁到掌握攻略、最终完成整个任务的过程,无论是美术设定、战斗场面、镜头视点、任务设置,乃至通过NPC角色^①来解读剧情,推进任



《明日边缘》从造型到场景,尤其是叙事,都充分体现出玩家的游戏体验



游戏《机甲世界》中玩家视点的游戏截图

^① NPC 是 Non-Player Character 的简称,意为“非玩家控制角色”,在游戏中指玩家购买贩卖物品、提供任务等功能。NPC 又分为剧情 NPC 和功能性 NPC。剧情 NPC 是游戏剧情故事中必不可少的组成部分,用于推动整个剧情的发展。

务,都给观众带来截然不同的观影体验。

然而,在浩如烟海的故事素材中确立一个创意和题材相当不易,并且具有不可预知的风险。编剧此刻不仅需要对市场审美趋势有敏锐把握,还需要面对所有参与者提供的意见和建议,做出果敢的判断。

5.1.2 剧本的大纲制作

剧本的题材与风格基本确定之后,主题的选择和人物小传的编写工作随即展开,直至形成一个完整的故事梗概,并进而逐步衍生成初步的分场大纲。

找主题

需要说明的是,我们把主题提到写作流程中如此靠前的位置来表述,并不是主题先行,以主题去套一个故事。事实上,主题的概念并非局限于此。所以此处的小标题为“找主题”而不是“设主题”,一字之差,但意思截然不同。

主题的概念一直以来都贯穿在文字工作者创作的始终,从最初的作文练习,我们就开始不断地强调一个“主题”。与以往把主题的着眼点局限于思想所不同的是,剧本中的主题拥有更复杂的层面。

王迪说:“主题是目的。”

悉德·菲尔德说:“主题是人物和动作。”

麦基说:“主题=主控思想,描述生活如何以及为何从故事开始的一种存在状况转化为故事结局时的另一种状况。”

高尔基说:“主题是从作者的体验中产生、由生活暗示给他的一种思想,可是它聚集在他的印象里还未形成,当它要求用形象来体现时,它会在作者心中唤起一种欲望——赋予它一个形式。”

清代戏剧家兼戏剧理论家李渔在《闲情偶记》中说:“止为一人而设……又止为一事而设。此一人一事,即作传奇之主脑也……古人作文一篇,定有一篇之主脑。主脑非他,即作者立言之本意也。传奇亦然。”

这些对“主题”内涵的不同注解,表现出中外剧作者理解上的不同,有侧重思想层面的,也有侧重情节层面(动作性)的,李渔的定义则言简意赅地表达了主题是“一人一事”和“作者立言之本意”的结合。这一观点既不偏颇,也不只讲动作,避免了过于强调思想价值带来纯粹的概念化,或者过于强调情节性而一味追求商业价值。笔者较为赞同李渔的观点,即主题的概念涵盖了动作和思想。当然,如果再延伸出去的话,主题还应该包含情感。

由此,主题往往含有三个层面:思想主题、情节主题和情感主题。思想主题即透过影片所传递的观念情结,是不可操控的,只能透过故事反映主题思想而非直白解释;情节主题即叙述逻辑,是可控的主题,正是通过情节主题的积累,讲述故事,来传递作品思想主题;情感主题,是影片的主导情感,是壮烈抑或是凄绝,在以情动人中表达作者观念。应该说,

在任何一部优秀的影片中，主题的这三个层面都应该相辅相成，互为依托和陪衬，从而使影片具有可看性、可感性和可信度。

因此，在找主题的过程中应牢牢把握主题所涉及的三个层面，从而为后续的艺术创作提供一个强有力的精神内核，同时在操作时也可避免编剧迷失在庞杂纷繁的创意素材之中。

确立人物

电影是一门叙事艺术，任何的叙事艺术都离不开写人，人物是故事的中心和重点，是“电影剧本的基础，它是你故事的~~心脏、灵魂和神经系统~~”^①。

人们进入电影院看电影看的是人的故事，看主人公如何面对不可预知的未来，或者面对突如其来的灾难，又或者面对不期而至的爱情……

在创作中，人物不是编剧手中的傀儡，他们有自己的思想和存在的价值。

一般来说，一部影片的主要角色的数量都控制在一至两位，但也有一些影片有五个以上的主要角色，比如《七武士》《落水狗》《低俗小说》《两杆大烟枪》《罪恶之城》《指环王》《东邪西毒》《无间道》系列……人物一多，由此繁衍出来的情节线和人物前史必然众多，剧作者需要忙于应付衍生出来的繁杂的事件和枝节，而没有时间顾及主要人物性格的塑造，对于创作来说，这是非常致命的。所以在绝大部分的影片中，剧作者为了说清故事，往往都会慎重地控制主要角色的数量。当然，还有一种方式，就是将众多人物整合成一个团队作为单一角色来叙述故事，如《十一罗汉》等。

在类型片占据当代电影创作主流的今天，类型人物相对而言占据着大部分电影。无论是警匪片、喜剧片、惊险片或恐怖片，类型电影中的人物塑造相对都呈现出模式化的现象。当电影创作完全处在商业操作流程中，这种现象尤其明显。但是，有很多电影剧作者把在类型故事中塑造富有特点和个性的人物作为创作的突破口，塑造了诸多精彩的角色诸如《异形》系列中的里普利、《夺宝奇兵》的印第安纳·琼斯、《沉默的羔羊》的汉尼拔等。

随着电影叙事的不断发展，人们越来越乐于关注人物情感的冲突、牵肠挂肚人物内心的纠葛。因此，在越来越多的电影中，人物性格开始往复杂的多层次综合体的方向发展，戏剧的冲突内化为人物情感的冲突、人物内心的纠葛，角色的身上体现出与我们现实中的真实人物的同一性——一样的需求，一样的渴望，一样的困惑，一样的缺乏安全感，一样的希望被爱，希望成功……但同时，这个人物又具有自己的个性特征，个性让他能够在剧本所营造的故事情境里面，应付各种各样的情况，完成编剧设置给他的一道又一道障碍。而且，多层次的人物性格亦会随着影片的推进产生叠加式的微妙变化，表现人物性格命运的发展轨迹。正如黑格尔所说的：每个人都是一个整体，本身就是一个世界，每个人都是一个完满的有生气的人，而不是某种孤立的性格特征的寓言式的抽象品。^②

作为叙事中心的人，身处故事旋涡中的人，角色的塑造不断被探索着，并构成了各个时

① [美] 悉德·菲尔德：《电影剧本写作基础》，第30页，中国电影出版社2002年版。

② [德] 黑格尔：《美学》第1卷，第270、295页，人民文学出版社1962年版。



《蝙蝠侠：暗夜骑士》中小丑角色的“魅力”被演绎得淋漓尽致

代人物命题的特征。《正午》中的英雄，身处虚伪冷漠懦弱的小镇，比以往任何时候都显得无助；《虎胆龙威》中的警探虽然神勇，却总是在喋喋不休的抱怨和幽默中完成一个又一个几乎不可能完成的任务；《新警察故事》中哭哭啼啼的悲情警察形象……以往无坚不摧的银幕硬汉越来越显现出平

凡的人性。就连战无不胜的超级英雄都走下神坛，回归普通人。《超人总动员》《蜘蛛侠》《蝙蝠侠》《全民超人》等片中的超级英雄也不再只是一味坚强勇敢的标签式人物，他们的困境、他们的无奈、他们的弱点让这些“超人”越来越像一个现实中的人。与此相对应的，反面角色的身上也被倾注了更多人文关注，表现出恶人的“个性”。

英雄要成就传奇，离不开他的历险，以及在与敌对势力的战斗中突破自我。所以，有英雄就必然有邪恶力量存在的价值，两者就像并蒂莲，缺少谁都构不成一台戏。在大部分以英雄叙事为主体的文学或戏剧影视作品中，善恶忠奸表现分明，贤愚真假刻画明确，在社会道德和立场选择方面不可能存在妥协的余地和中间灰色地带，邪恶势力只有从外到内丑陋卑劣到极致，才有可能烘托英雄人物的崇高与伟岸。并且作者往往还会通过对人物外形的变形或丑化来达到强调的目的，反面人物的第一次出场还常常体现出山雨欲来风满楼的嚣张气势。然而创作上的创新让反面角色的塑造也不再是标签式的，《教父》中的维托·唐·柯里昂的家庭观念、《冰血暴》中反面角色的狼狽平庸、《蝙蝠侠》中“小丑”的高智商……时代的变革带来了人物创作上的不断丰富和多样化，当然这种变化也使得银幕上的形象越来越像坐在银幕下、黑暗中的观众自己……

常常有一种观念，“认为故事的精彩可以让人忽略人物形象的价值，这个观点绝对是错误的。写剧本的关键依然还是对人物命运的关注，当然并不是在正式写作时才开始考虑这个人物“他究竟有什么样的性格？”相反，在剧本故事的策划阶段，他已经在编剧头脑中丰满起来。

分析人物、确立人物的文字形式就是人物小传，人物小传可以简略，也可以复杂，简略的人物小传只要把人物的个性特点表达清楚即可。复杂的人物小传还需要表现人物性格发展的脉络线索，甚至“刨根问底”追溯人物前史。但无论如何，都必须了解剧本故事中的人物，考察这个人物之所以成为“他”，而不是其他任何人的的人生历程。只有这样才有可能塑造一个丰满的形象打动自己，也打动观众。

在可能的情况下，花费时间梳理故事中的人物关系是相当必要的，人物性格的内在因素是人物前史，而导致人物性格变化的外部层面，则是故事情境中的人物和环境，多边型的人际关系会导致角色相应地产生行为的更多选择。分析任何一部题材深刻的影片，都可以发现其人物关系图谱相当复杂，错综复杂的人际交往脉络不仅折射社会百态，而且更隐含了无数戏剧矛盾的可能性。

对人物前史的追溯和人物关系的整理,能够帮助编剧顺利找到一个他期待中的理想人物,当然这个新生的人物也更令人可信。

撰写故事梗概与分场提纲

故事梗概是剧本内容的最初呈现,从几十字至几千字不等。一般来说,梗概必须包括主要人物和明确的事件,即这个剧本讲的是谁的故事,讲的是什么样的故事。简单的梗概可能仅仅是“主人公做了一件什么事”或者“主人公遇见什么困境,追求什么目标”等这样清晰的故事脉络。详细的故事梗概则包括了主要事件之外,还有可能涉及的几场重要的戏剧冲突或者戏剧情境的描写,来强化读者看下去的冲动。

由于故事梗概针对不同的对象,常常有不同的叙述重点。面向观众的故事梗概除了讲故事之外,更重要的是悬念的刻画。此类故事梗概常常以这样的文字结尾:“危险接二连三地出现,他该怎么办?”或者“面对这样的危机,他究竟该做出什么样的选择……”这些文句能有效激发观众的好奇心。如果故事梗概面对的不是观众,而是投资方或者导演,那么故事梗概的写作重点并不是制造悬念,而是展示创意点和出彩的故事,投资方希望知道影片的卖点在哪里,导演希望知道他要拍的是是什么,而不是故事接下来会发生什么。所以这种故事梗概,除了必须提供一个完整的故事情节线索之外,如果还有足够吸引力的卖点,有足够煽动力的创意展示,那么就应当予以叙述和浓墨重彩的渲染。

当故事梗概获得投资方或者导演的认可,编剧就开始着手扩展和丰富故事梗概,把简略的故事细化为几个大的情节段落,并在大版块确定之后,划分出更加详细的明确的场次。这种逐步细化的好处在于,编剧可以随时对自己的剧本脉络和结构进行梳理,分析,看场面是否合适,是否具备推动力。在好莱坞,有些编剧常常会做这样的一个小工作,把几乎所有可以列出来的场面分别写在一张张的小卡片上,通过一遍又一遍地排列自己的小卡片来整理思路,不断梳理的成果便是剧本结构会变得越来越严谨,这种科学的方法值得我们借鉴和提倡。

剧本大纲制作的书面形式是分场提纲,分场提纲最重要的工作是确立剧本的结构模式,形象地说就是设计未来剧本写作的路线图。

自从电影使得时间成为可被消费的对象和商品之后,结构就一直成为创作的重点关注内容之一。对于剧作来说,尽管其故事内容是具有决定性意义的,但是再精彩的故事也必须依附于某种特定的形式,电影要呈现给观众的不仅仅是一场庞杂的视觉盛宴,更应该是一场愉悦的造梦旅程。由此,叙事的谋篇布局成了继人物、题材之后影响剧本成败的重要因素。

传统的叙事策略遵循有序的经典模式:“一开始先介绍事情的原始状态,随后一些突发事件打乱了这种平衡,接下来的事件又试图重建原来的状态,但是一一次又一次遭受挫折,直至影片的末尾,秩序才得以恢复”^①。其着力刻画的故事进程力求达到希腊人“恰如其分”

① [美] 约翰·贝尔顿:《美国电影美国文化》,第32页,上海人民出版社2010年版。

(meden agan)的理想状态,但是这种平衡状态随之被打破,新的结构创意层出不穷。

剧作结构的基本样式可分为传统剧作结构和非传统剧作结构。

脱胎于戏剧的传统剧作结构是目前最主流、影响最大的结构形式。这种结构强调以戏剧冲突为核心,运用戏剧冲突构成的因果链,按照时空顺序性使影片形成一个启、承、转、合的整体。

非传统的剧作结构比较宽泛和复杂,现代小说中版块式、套层式、间离式、意识流式的结构都可以在电影中找到相似的借鉴和运用。阿伦·雷乃的《去年在马里昂巴德》、黑泽明的《罗生门》、昆汀·塔伦蒂诺的《低俗小说》、卡雷尔·赖兹的《法国中尉的女人》、亚历杭德罗·冈萨雷斯·伊尼亚里图的《通天塔》等都是结构方式的独特性而著称的电影。

分场提纲的写作是有段落感的,即作为大情节的电影是由若干个小情节段落构成,这要求剧作者在结构的把握过程中,时刻保持清醒的头脑,对过场戏和重场戏予以区别对待,也可以对重场戏进行标注,以备在剧本写作阶段重点关注。

5.1.3 剧本的正式写作

分场大纲完成,剧本的骨架已经基本确立,之后的工作就是往这个骨架之中填充肉身,把每一场戏中可能发生的事情做一个视觉化的描述,从而使之具备镜头感和未来的可拍性。正是通过这样一系列的谋篇布局,一个深思熟虑且富含电影画面的剧本应运而生。

回顾剧本发展的历史,可以看到从剧本诞生之初至现在,都有大量的戏剧家或者作家进入编剧的行业,但是剧本的写作方式与小说、戏剧等其他艺术截然不同。

曾有一个美国人做过相关研究,发现小说家能够成为成功剧作家的案例很少。相反,记者却很容易成为出色的剧作家,因为记者懂得语言精练,懂得如何以简短的语言抓住读者,更懂得如何从小事里面搞出悬念来。

但这项研究只是提及剧本创作的特点之一,事实上,剧本的美学特征——视觉造型性是造成剧本创作与其他艺术创作所不同的重要原因。

小说和电影剧本都需要运用形象思维写故事,但叙事的方法、手段和构思的规律却有着千差万别。电影的形象思维更为特殊,我们称之为电影思维。这种思维要求剧作者在构思的时候,时时刻刻以摄影师的立场和视点展开艺术想象,而且其表述内容都是具体、实实在在的,剧本写作是一种避虚就实的创作。

视觉造型的电影思维是电影特有的表现方式,综合了画面的光影、构图以及镜头的剪辑所形成的节奏和情绪冲击力等。尽管这个视觉造型需要一个团队来最终完成和实现,但是如果在剧本准备中没有提示,人人都按自己的想法落实,那么影片最后呈现出来的可能就会零乱而毫无体系。

文学作品中人物内心思想情感的描述、夹叙夹议的手法、抽象诗意化的意境表达、言简意赅的转场方式,都应该而且必须转化为人物肢体动作、台词,以及直接的画面陈述。

有时候,为了更简单直接地展现人物心理,编剧也会采用独白或者旁白的语言方式,但

是除非希望以这种方式达到一种风格,一般来说,心理活动的外化,通过人物的动作展示要远比直接诉说来得更生动,“做”往往比“说”更能打动观众的内心。

初学者的剧本中,往往容易把“我想……”这种叙述习惯引入剧本写作,这样的常规错误应该予以重视和纠正。只有把“想……”的具体内容转化为可拍的画面,导演和演员才有可能获得充分提示,并进行再创作的想象。

编台词

台词的写作是剧本写作的重头戏。

无声电影到有声电影的转变,使语言不可避免地成了电影表演的重要元素,剧情的交代和推动,人物性格的呈现都需要借助台词的力量。

戏剧舞台的局限性,让角色“说”永远多于“做”;电影画面的灵活性,让角色“做”远大于“说”。从观众角度来看,“看画面”永远比“听台词”来得更具煽动性。但是有些影片恰恰反其道而行之,并获得了独特的艺术魅力,台湾影片《征婚启事》、德国影片《索菲·索尔》、伍迪·艾伦的喜剧影片等都为此类风格代表,言谈间,剧情、人物情感、性格一一陈现,平静之下的波澜却显得惊心动魄。

对于同样一件事情,不同的人肯定会说不同的话;同样一个人,不同的阶段对于同一件事的说法也不相同。性别、年龄、家庭、立场、受教育程度、心境变化……都会影响人物的谈吐。

另外,特定的人物关系、特定的情境之下,即使同一个人都会呈现截然不同的说话特点。例如同样属于恋人关系,甜蜜中的恋人、即将分手的前恋人、已经分手的恋人,其语态、语速、语意都值得玩味推敲。

在真正的写作过程中,写台词是一件颇为棘手的工作。这与创作者的生活阅历、对事物观察的敏感度有很大的关系。

剧本的正式写作是实现以往准备工作的重要阶段,也是丰富前期创意的重要阶段。人物性格的不断揭示、结构起承转合的充分展开、情节矛盾的逐步推进都会在这个阶段完成。

5.1.4 剧本的定稿与修改

当创作者在计算机键盘敲下最后一个句号的时候,相信他的成就感和喜悦感会占据全部的心绪。一个由简入繁,由框架到不断成熟完善的过程即将宣告结束,但这并不意味着写作过程的终结,一部成熟的剧本,往往需要经历几稿甚至无数次的丰富与不断的修改,包括故事情节的梳理、角色的塑造、台词的丰富等各个方面有针对性的持续工作。

实际操作过程中,很多的电影会在拍摄过程中对剧本进行调整,但是这种调整往往都是局部的,彻底地推翻重来是相当慎重的行为选择。另外有很多的电视连续剧会在创作过程中,根据观众的兴趣度和情感点对故事和人物进行相应的调整。极个别的情况下,影片拍摄完成之后,也有可能对剧本进行部分修改。比如2013年的《僵尸世界大战》,影片预期2012年

底上映,但是内部试映时,观众对于过于暴力血腥的结尾很不满意,为了避免影片的负面内容影响票房,制片方决定重拍结尾,于是编剧达蒙·林德洛夫(他的作品有美剧《迷失》、电影《普罗米修斯》)受邀为影片重设了一个光明的尾巴,从而为影片后来的高额票房收益提供了一定的保障。

绝大部分的情况下,在摄影机正式开拍之初,完整的剧本定稿相当必要,而且必须予以重视。这也是为什么常常开机前,制片方还会邀请有经验的编剧(也有专门的剧本医生)对剧本进行修整。修改意见可能由投资人、制作方、有一定话语权的导演、明星提出,为确保影片的顺利开拍和上映做好准备。

事实上,剧作各项元素如题材、主题、人物、结构、台词……几乎蕴涵于创作的全部过程之中,并非仅仅局限于某个环节的孤立思考。前期策划需要人物形象创意,大纲阶段需要编写人物小传,并使其性格和动作贯穿整部叙事,剧本的正式写作更加需要对人物予以丰满化、形象化。

剧本的写作是我中有你、你中有我的互为融合、共同推进的过程,本章节把各个元素打散,单独在各个环节中重点陈述,是希望通过这种方式,直接醒目地告知初学者各个环节必须予以重视的侧重点和完整的知识内容框架。

电影是一个工业体系,影片的制作有一套规范的流程。严格按照流程写作剧本可以规避很多的弯路,从而使整个剧本写作更顺利。

从以往的文字写作至现在剧本创作的不断练习,身份的转换、心态的转换、创作习惯的转换都需要初学者经历一个很长时间的适应过程。当他掌握了剧本写作的规则和语言时,他就拥有了创作剧本的游戏规则,也才有可能在此基础上展开想象,实现自己的艺术理念。

事实上,编剧早已充当了一个“双面人”的角色,过的是一种双重生活,需要时刻的跳进跳出,在现实生活与他所虚构的情节之间来回切换。这种生活既要求编剧充分体验生活,同时亦需要把对生活的独特认识寄情于想象的世界,找到二者最理想的结合点。

5.2 改 编

针对当前剧本题材的来源分析,有必要把改编单提,予以重点介绍。

根据资料统计,世界电影年产量中,改编影片的数量往往会占据电影整体数量的近一半,甚至超过一半。其中就包括很多影展获奖影片和商业票房成绩出色的影片。

国内导演张艺谋的众多影片中,获极高赞誉的《红高粱》《秋菊打官司》和陈凯歌导演的《霸王别姬》都属于改编之作,金庸武侠小说等名著的改编都取得了非常理想的收视效果。

改编的优势,一方面在于,制片方能够凭借原有作品故事结构、调性、受众群体分析等对未来的影片有一个可预期的想象;另一方面,成功的改编作品能够整合产业结构下

的各种资源,带动其他衍生产品的开发,获得联合营销带来的丰厚利润,比如在电影上映之后,紧随而来的音像制品,角色授权之后的相关玩具、食品、日用品等。因此,改编不仅是电影作品的创意来源,也成为重要的商业战略。

跨界改编的来源有很多种,宗教、戏剧、小说、散文、诗歌、漫画、民间传说、神话、音乐、舞蹈、游戏、网络剧等几乎无所不包。在1994年到2003年间,每年好莱坞的原创剧本数量要远超过改编作品的数量;但是在2004年到2013年的十年间,有八年的改编剧本数量反超了原创作品。其中,“续集”电影日益繁荣;在2012年好莱坞电影票房前100名的电影中,“续集”电影是1999年的5倍之多。

好莱坞电影改编漫画作品的现象成为一种潮流,尤其是好莱坞大片,原创题材的比重明显低于改编美式漫画。从《超人》开始,美式超级英雄漫画一直是美国流行文化中的重要组成部分,最终形成DC漫画和漫威漫画两大公司各自拥有着以超人、蝙蝠侠为代表的正义联盟和以美国队长、钢铁侠为代表方面复仇者联盟这两大英雄阵营的局面。

被华纳收购的DC漫画在电影化的起步要早,从70年代的《超人》电影系列开始,在《蝙蝠侠》系列获得巨大成功,又经历《蝙蝠侠与罗宾》的票房失利后,凭借《蝙蝠侠》系列的回炉重拍,《蝙蝠侠前传》三部曲重新崛起。《正义联盟》系列必然在全球电影市场与漫威漫画狭路相逢。漫威虽然起步晚,但是却凭借授权其他制作公司开发《X战警》《蜘蛛侠》电影系列赢得了市场。在漫威被迪士尼收购之后,漫威开始自主制作电影,从第一部《钢铁侠》一鸣惊人之后,《美国队长》《雷神》系列独占鳌头,在集大成的《复仇者联盟》接连刷新票房纪录的同时,掀起了全球的超级英雄电影热,倒逼华纳重新启动《超人》系列和《蝙蝠侠》系列。在市场及观众的多年培育下,目前这股潮流依然不会很快降温,但是如此众多的超级英雄频繁地出现于银幕,以及大同小异的人物设置、故事叙事类型和视觉奇观的营销模式是否会让观众审美疲劳,还需拭目以待。

同样需要注意的是,一批经典的动画电视作品在近期不断被搬上银幕,经典动画《变形金刚》《史努比》《加菲猫》《丁丁历险记》《蓝精灵》也陆续被改编成真人电影进入大银幕,全新的演绎使得整个电影市场呈现出更加丰富的面貌。

随着戏剧和电影艺术的创作发展,改编方式也常出常新。以往,美国电影理论家杰·瓦



DC的正义联盟将与漫威的复仇者联盟在电影市场正面PK

格纳把改编的方式分成三种：移植式、注释式、近似式^①。那么，对于今天的创作来说，改编的方式再一次被创新，我们可以简略地把它分为以下的几种常用的模式。

5.2.1 忠于原著

忠于原著的改编以《傲慢与偏见》《简·爱》《雾都孤儿》《哈利·波特》等为代表。保留原作的故事框架和人物，力求把原作的内涵、塑造的人物忠实地表现出来，这种改编是一个把抽象的文字转化成具象的视听语言的过程。

导演李安的作品中很多都是改编创作，最为成功的有《卧虎藏龙》《少年派的奇幻漂流》《断背山》等。其中，他在1995年改编自英国伟大女作家简·奥斯汀同名小说的电影《理智与情感》中，通过其内敛细腻的导演风格，将原著的围绕理智与情感的爱情、家庭故事的精髓拍得含蓄而充满情趣，不失英国风貌的优雅。

另一个案例也值得我们关注，作为一个时代红色经典的《智取威虎山》在2014年被徐克搬上了银幕，作品改编自小说《林海雪原》，它曾被改编为京剧、电影、交响乐等多种艺术形式，并且无一例外都获得了巨大的成功。尤其是作为香港导演，徐克并未受到原有桎梏的束缚，为一个传奇故事增加了全新的时代视觉元素，成就了“英雄多义胆，战场似江湖”的武侠世界。

当然，忠于原著并不是完全意义上的原著再现，而是在原作基础上加入了创作者个人的想象和理念，使电影作品更趋视听化和时代感，同时让对原情节熟悉的观众再度获得新的观感和惊喜。

5.2.2 节选

就电影的篇幅来说，短小精悍的短篇小说比较适合改编成电影，因为这类小说的形态、结构等各方面正合适，既经济又满载。很多鸿篇巨著则常常人物众多，故事繁杂，面面俱到将其表现出来几乎完全不可能。于是在这样的困境之下，一部分的创作者会选择节选的方式，将作品中某些让改编者备感激动的章节抽取出来，剔除多余的线索和人物，化繁就简进行创作。

香港电影《笑傲江湖》《天龙八部》等，就是将原作中精彩的部分，或者相对完整的一段，提炼之后予以改编。

5.2.3 复合

出于某种创作目的，创作者可以将原本独立的两个或多个故事进行整合，从而形成一部新的作品。如此前香港的电视连续剧《状王宋世杰》就是将周星驰主演的三部电影《九品芝麻官》《审死官》《算死草》的故事进行了整合；黑泽明著名的《罗生门》则是将芥川龙之

① [美] 杰·瓦格纳：《改编的三种方式》，陈梅译，载《世界电影》1982年第1期。

介的两篇小说合并改编而成，他以《罗生门》做影片的框架，以《筱竹丛中》的故事作为基本情节脉络，达到了出色的效果；迪士尼动画电影《救难小英雄》（1977）综合了玛格丽·夏普的 *The Rescuers* 和 *Miss Bianca* 两部小说，形成了影片的完整叙事；宫崎骏的《龙猫》故事则是综合了西班牙电影《蜜蜂的耳语》和宫本常一的《被遗忘的日本人》中“寻找孩子”的章节来勾勒小梅的下落不明，也受到了林明子的图画书《麻惠和小妹妹》等东西方文化作品的影响。

5.2.4 取 意

创作者从某一部作品当中获得灵感和启示，由此出发构思创作，但仍保留了原作当中的人物关系或者故事基本框架，衍生出一部新的作品。有时候，取意显得比较隐蔽，是以旧作为原点而展开创意。如果不是细嚼慢咽、抽丝剥茧式的分析，或者创作者主动介绍创意渊源，往往很难找到故事的出处。较为出色的、取意改编而成的影视作品有黑泽明的作品《蜘蛛巢城》和《乱》。

黑泽明将莎士比亚的名作《麦克白》和《李尔王》的故事结合民族特点，进行本土化的创造，获得了巨大的成功。中国电影《夜宴》（脱胎于莎士比亚的戏剧《哈姆雷特》）和《满城尽带黄金甲》（取意自曹禺的话剧作品《雷雨》）也是此类改编作品。宫崎骏最初的《幽灵公主》以《美女与野兽》的故事为框架。由押井守、冲浦启之导演的动画作品《人狼》则始于声优千叶繁的一个短篇企划，押井守将之丰富为1986年的黑白电影《红色眼镜》，后来又再度扩充为漫画《犬狼传说》。动画电影《人狼》是其系列故事的第四部，押井守巧妙地借用《格林童话》中的《小红帽的故事》来重塑童话，构筑起一个沉重灰色的现实世界。

5.2.5 颠 覆

颠覆是对原作做彻头彻尾的改编，虽然可能仍然会冠以原作的名字，但是其中的故事内容已经面目全非。可无论是何种方式的颠覆，其中必有破，也必会有立，破除以往创作模式的同时，需要树立起自己故事的逻辑原则，仅有破而无立的作品只能称之为“恶搞”，往往缺乏艺术性的价值。

颠覆式的改编在香港拥有广泛的施展空间，香港编剧发挥娱乐精神将很多传统经典进行了灵活的颠覆，如耳熟能详的《大话西游》《水浒笑传》《东成西就》等影片分别是对中国古典名著《西游记》《水浒传》和金庸小说《射雕英雄传》中的某些章节进行的改头换面式的包装。而动画电影中的《怪物史莱克》、《小红帽》（2005）、《公主与青蛙》则不仅颠覆了人们印象中童话故事普遍形态，还以新视角和另类的思维方式诠释出当代人的价值观。应该说，颠覆是当代最具突破性的改编手段之一，其既批判传统又关照传统的基调必然需要找到足够的闪光点，是一项需要足够智谋的艺术。

在实际的创作过程中，改编的几种手段常常综合运用，尤其近年来的创作，针对某部作品的改编早已突破了单一的技巧，多手法的交织并举使得原有的题材真正实现了新旧艺术之

间脱胎换骨式的影像多元。

另外,改编需要面对时代感的问题,毕竟原文与搬上银幕的作品中间有个时间差,必须把这个时间差纠正,归结到一点,就是突显当代的存在质感,正如克罗齐所言,“一切历史都是当代史”^①。改编题材与形式永远都不可能改变的就是时代印迹,以及因创作者个人的风格魅力所赋予原作的精神内涵和新意。

5.3 剧本写作格式

2007年,北京电影学院召开了一个由国内著名编剧参加的座谈会。会上有位编剧在界定“编剧是什么”的问题时,做出如下比喻,“编剧是电影的 mother,导演是电影的 father,摄影是 uncle,美术是 aunt……”,通俗的话语却形象地道出了编剧在电影创作中的地位,而且这个地位是至关重要的,父母的基因将对这个未来的作品产生不可估量的影响力。同时,这个比喻也一语中的,阐明了电影的团队协作关系,如果别人看不懂作品最初的蓝图——剧本,那怎么可能通过它来拍出一部出色的电影呢?

所以,编剧不但要学会写作的方式,同时也必须坚持使用正确的写作格式,在电影这个行业里,没有人会接受一个格式不正确的剧本。

电影最小的单位镜头构成场,场构成情节段落,情节段落构成剧本。目前,剧本写作的普遍格式,仍以场来划分。以文学剧本《罗生门》片段为例:^②

1 罗生门

倾盆大雨,烟雾迷蒙的全景。

隐约看见小小的两个避雨的人影。

这两个人——一个是行脚僧,一个是卖柴的。

两人抱膝坐在城门洞的石板台基上,凝视着猛打石台阶的雨点,在思索着什么事。

“不懂,……简直不懂!”

卖柴的脱口说出这样一句话。

行脚僧掉头望望卖柴的半边脸,仍回过头去凝望着雨脚。

水珠儿一滴一滴地从僧衣袖角滴到石板上。

2 路面

一双穿着草鞋的湿脚,噼哧啪嗒地蹬着雨雾茫茫的积水坑洼,溅起泥浆,急急赶上前来。

① [意] 贝奈戴托·克罗齐:《历史学的理论和实际》,第2页,商务印书馆1982年版。

② 剧本摘自外国影片研究丛书之《罗生门》,中国电影出版社1979年版。

3 罗生门

一个打杂儿的跑进门洞。

他站在题有“罗生门”三字的匾额底下，拧他那淋透了的头巾，擦脸上的雨水。

在石板上踩着两脚，噗叽噗叽地挤草鞋里饱浸的泥水。

“不懂，……简直不懂！”

打杂儿的似乎听到这句话的声音，才觉着这里有人，回头一看。

卖柴的正在嘟囔着：

“简直闹不清到底儿怎么回子事儿。”

“怎么啦？……”

打杂儿的正愁躲雨憋闷，恰好有了聊天的伴儿，就挨着卖柴的旁边坐了下来，对卖柴的说：

“不懂什么呢？”

卖柴的：这样的奇怪事儿，从来也没听说过。

打杂儿的：所以嘛，说说我听听哪。……好在这里还有一位看样子就是识多见广的大和尚呢。

说完，笑咪咪地向行脚僧那边，伸伸下巴颏儿。

行脚僧针对他的嘲笑，一本正经地答道：

“唔，这样离奇古怪的事，恐怕那有名的识多见广的清水寺的光仁上人也没听说过。”

打杂儿的愣了一下眼，说道：

“嘿，……那么说，您也知道有这么件离奇古怪的事儿了。”

行脚僧点点头，掉过脸去望一望卖柴的：

“唉，就是刚才，我和这位一同亲眼看到，亲耳听来的。”

打杂儿的：嘴……在哪儿呀？

行脚僧：在纠察使署的堂下。

打杂儿的：纠察使署？

行脚僧：案子是有一个人遭了杀害。

打杂儿的：哎，杀死个把人，又算得什么呀？……你上这罗生门的门楼上去看看！不管多咱，没主儿的尸首总有个五条六条躺着哩。

行脚僧：那倒是。兵荒咧，地震咧，风暴咧，火灾咧，荒年咧，疫病咧，……连年灾难不断。再加上成群结伙的强盗，没有一天晚上不像海啸一般地到处骚扰，我简直记不清，亲眼看到多少人就像虫豸一般地死了，或者被惨杀了。可是，像方才这样可怕的事，还是破天荒第一遭呢！

……

这种剧本写作略带文采，也满足人们的阅读习惯，因而具备趣味性和可读性。

而在《罗生门》的分镜头剧本中，内容更注重拍摄需求，为导演和摄影师提供创作的基础，所以在行文中更加突出电影拍摄的操作性，例文如下：

1 罗生门

★罗生门的全景（大远景）

倾盆大雨，雨雾迷蒙中，影影绰绰地看得见半倾圮状的巨大的罗生门。

★隐约地看得见罗生门下避雨的两个身影（远景）

前景是倒在地上的大圆柱。四根罗生门圆柱中间，有两个人坐在石板台基上。一个是行脚僧，一个是卖柴的。

★坐在石板台基上的行脚僧和卖柴的（近远景）

画面的右前方是一根大圆柱，拍得很大；它的后边是这两个人。猛打石头台基的雨点。两人呆呆地望着脚下，在沉思什么事儿。

★卖柴的和行脚僧（特写）

画面前方是卖柴的半边脸，他旁边是行脚僧。

卖柴的：不懂……简直不懂！

他脱口而出地说了这样一句话。

★行脚僧（特写）

行脚僧掉头瞟了一眼卖柴的半边脸，仍扭过头去凝望着雨脚。

★行脚僧和卖柴的（近远景）

从正面拍摄坐着的两个人。水珠儿一滴一滴地从僧衣袖角滴到台基上。

2 路面

★路面·罗生门（特写→远景）

画面的左前方出现跑来的两只脚。一双穿着草鞋的湿脚，噼哧啪嗒地踏着雨雾茫茫的积水坑洼，溅起泥浆，奔罗生门跑来。

3 罗生门

★跑来的打杂儿的（远景）

打杂儿的从后景跑进罗生门来。

★打杂儿的脚（特写）

打杂儿的从右边走出画面。

★打杂儿的（近景）

打杂儿的从左边跑进画面，他拧了拧那淋透了的头巾，用它擦着身上。画外传来卖柴人的语声：

“不懂，……简直不懂！”

打杂儿的似乎听到这句话才觉得这里有人，回头一看。

★卖柴的和行脚僧（近景）

画面的前方是卖柴人的半边脸（左边脸）。他的旁边是行脚僧，背景是站着的打杂儿的。

卖柴的正在嘟囔着：

卖柴的：简直地闹不清到底怎么回子事儿。

★打杂儿的（特写）→打杂儿的、卖柴的、行脚僧三人（全景）

打杂儿的：怎么啦……

打杂儿的正愁着躲雨憋闷，恰好有了聊天的伴儿，就走近两人跟前。（摄影机跟拍，把三人拍成全景）

打杂儿的挨着卖柴的旁边坐下来。

打杂儿的：怎么啦？

★打杂儿的和卖柴的（特写）

打杂儿的：……不懂什么呢？

卖柴的：……这样奇怪的事儿，从来也没听说过。

打杂儿的：所以嘛，说说我听听哪……

★行脚僧、卖柴的、打杂儿的（近景）

左前方是行脚僧，他旁边是卖柴的，卖柴的旁边是打杂儿的。

打杂儿的：……好在这里还有一位看样子就是识多见广的大和尚呢。

说完，笑眯眯地向行脚僧那边伸下巴颏。行脚僧针对他的嘲笑，一本正经地答道：

“唔，这样离奇古怪的事儿，恐怕那有名的识多见广的清水寺的光仁上人也没听说过。”

打杂儿的愣了一下，说道：

“嘿，……那么说，您也知道有这么件离奇古怪的事儿啦。”

行脚僧点点头，掉过脸望一望卖柴的：

“唉，就是刚才，我和这位一同亲眼看到，亲耳听来的。”

打杂儿的：嗨……在哪呀？

行脚僧：在纠察使署的堂下。

打杂儿的：纠察使署？

行脚僧：案子是有一个人遭了杀害。

打杂儿的：哎，杀死个把人又算得什么呀。

打杂儿的站起来。

★打杂儿的（特写）

打杂儿的：……你上这罗生门的门楼去看看。不管多咱，没主儿的尸首总有个五六条躺着哩。

说着话，往下脱衣服。

★行脚僧（特写）

行脚僧：那倒是。什么兵荒咧，地震咧，风暴咧，火灾咧，荒年咧，疫病咧……连年灾难不断——

★打杂儿的（近景）

打杂儿的拧着脱下来的衣服。

行脚僧画外音：——再加上那成群结伙的强盗——

★行脚僧（特写）

行脚僧：——没有一天晚上不像海啸一般地到处骚扰。我简直记不清，亲眼看到多少人就像虫豸一般地死了，或者被惨杀了。可是，像方才这样可怕的事，还是破天荒第一遭呢！

……

事实上，剧本的格式并非唯一，不同的国家可能有不同的剧本格式和写作方式，也不存在孰优孰劣之分。但无论如何，必须强调的是前后格式必须统一。常常出现一种情况是，刚开始写作的时候，创作者以饱满的创作激情，采用了一种很烦琐的剧本写作方式，事无巨细都有所交代，之后却由于写作过程的枯燥，而在后面的写作中越写越简单，最后只有几句话草草收场。因此，写作训练是一项持续的、艰苦的工作，一开始就应该有充分的准备。

电影大师科波拉写过 27 个剧本，获得了众多电影奖项和提名，他在 36 岁之前，就获得了 5 个奥斯卡奖（3 个最佳编剧、1 个最佳导演、1 个最佳影片）。他曾这样告诫编剧：“一、每天选个最适合自己的固定时段写作，只要坚持写，就会越写越好。二、情绪稳定，编剧新手最喜欢写十页就回头看，看了改，千万别。写完一起改。否则总是纠结在前十页改来改去，写到最后才发现前十页根本就应该从剧本中砍掉，那该多浪费。”

5.4 剧本运作

由于剧本在当代电影中的重要地位，所以制片人和投资者对于剧本的选择是相当慎重的。

目前，剧本的运作一般有两种方式：第一种方式，制片商萌生出某个电影点子，确立了某个选题，寻找剧作者编写，这种方式对于制片人和剧作者来说都比较直接，创作方向也明确，双方合作的成功率会很高。第二种方式，制片商或者导演看中了某个剧本或者剧本的创意，出费用将其版权购买下来，然后聘请原作者或者其他作者参与创作或者修改。被制片商选中的原始剧本可以是制片人或者导演从相关途径获得的剧本创意，也可能是剧作者带来的自己的剧本。这类剧本在好莱坞通常被称为“投机剧本”（speculative script）。对于编剧来说，上门推销的方式一方面可以争取机会，另一方面，被别人利用劳动果实的风险系数也比较大，尤其是对于初写剧本的人来说更是如此。所以签订相关著作协议相当必要。

这两种方式在今天的电影创作中都有大量的运作案例，但相对来说，第一种方式较为普遍。

第二种则概率较低，而一旦通过，获得的回报相当丰厚。比如1969年上映的影片《虎豹小霸王》（*Butch Cassidy and the Sundance Kid*）的剧本是在1960年以40万美元成交的。20世纪末，出现了一批超过百万美元的剧本，作为好莱坞的成功编剧沙恩·布莱克（Shane Black）曾在1987年以25万美元成功交易了自己的第一部作品《致命武器》，接着以175万美元的价格相继出售了另外两部作品《终极尖兵》（1991）、《幻影英雄》（1993）。1996年，他的《特工狂花》在历经了竞标之后，以400万美元的价格成交，创下了当时好莱坞投机剧本的最高价记录。

剧本创作不仅是个人行为，更是团队合作。好莱坞也因此形成了一整套的分工体系，包括负责整个剧本开发运作的制片人，剧本执笔的编剧，编剧的经纪人，剧本评估分析师，对剧本进行润色的剧本医生，等等。此外，创作剧本或者对剧本进行相关修改时，也往往需要与导演探讨，与演员沟通，与技术人员交流，从而使剧本的创作更顺畅，更富生动的影像表现力。

思考题

- （1）在题材选择和人物塑造方面，当今的电影剧本创作有什么样的趋势？
- （2）根据同样一个创意分别以大约500字和2000字撰写一个故事梗概。
- （3）按照剧本的写作格式和要求改编一个短篇故事。

参考书目

- [美] 悉德·菲尔德：《电影剧本写作基础》，鲍玉珩译，中国电影出版社2002年版。
- [美] 约翰·贝尔顿：《美国电影美国文化》，米静、马梦妮、王琼、顾博译，上海人民出版社2010年版。
- [意] 贝奈戴托·克罗齐：《历史学的理论和实际》，傅任敢译，商务印书馆1982年版。
- [日] 芥川龙之介、桥本忍、黑泽明：《罗生门》，钱稻孙、李正伦译，中国电影出版社1979年版。

第6章

导演

有人说戏剧是表演的艺术，电影是导演的艺术，所以很多影像作品打上了“某某作品”的字幕，成为导演的个性化标签。

事实上，导演更多的是一种个人化的艺术和技艺。一般情况下，没有两个导演创作风格或工作方式是完全相同的。有的导演风格细腻，有的则较为豪放；有的导演事必躬亲，有的则给予合作者充分自由……

除了前期寻找资金和后期的宣传推广之外，导演工作几乎涵盖了电影制作中所有与创作有关的环节。

导演是电影创作的领导者，是真正的核心。一部影片的艺术成败和导演的能力有着相当紧密的关系。

6.1 导演工作

尽管导演仍然像编剧、演员一样，以一个特定的称谓来表述拍摄过程中的职能，但事实上，界定导演的身份要复杂得多。一般情况下，导演常常以技术者、创作者、管理者这些多重的身份完成作品。

电影导演的任务，主要是把电影文学剧本中的文字形象、文字画面通过电影手段转化为视听结合的银幕形象。

“电影是‘眼睛’，但是如果没有想象力这个内在的慧眼，就会视觉模糊。影像是艺术和艺术家所属的领地，现实要服从它，否则电影只是给事物平庸地照相。阿贝尔·冈斯（Abel Gance, 1889—1981）是提出这样一种‘影像’观念的最早的几个电影导演之一：影像是超出我们现实的神奇画面，然而艺术使得我们可以进入其中，它是思想之外的东西，它是思想，但

是摆脱了理性思维的约束和负担。”^①

在整部影片的制作过程中,导演之所以占据着核心地位,主要在于导演要对整个影片的思想主题、风格技巧承担主要责任。另一方面,电影导演必须是一个管理者,负责调动电影这一综合艺术的各部门创作者的创造性和想象力,使整个团队同心协力、步调一致地创作出一部充分体现导演创作思维、尽善尽美的电影作品。

今天,从电影导演的核心作用和中心职能的角度来看,导演中心已经成为世界上比较通行的电影艺术创作规律。

众所周知,作为一门综合性的艺术——电影,是通过影像的创作而塑造形象的过程,这也必然要求其缔造者具备更高更全面的艺术素养,从国家政策到艺术人文,从组织决策到摄影、美术、音乐、录音、剪辑等具体技术环节,导演能力是综合素质和能力的体现。

作为技术者——导演需要了解电影拍摄过程中的各个环节,他可以不是某个方面的专家,比如出色的美术师、摄影师、编剧等,但是他必须清晰地了解和熟悉这些环节的工作内容,具备充分的专业影视制作技术知识和技能,并相应提出自己建议性的要求。曾经有人戏言:“只要有人给我一部摄影机,我也能成为大导演,拍出一部伟大的作品!”可是当他真正开始制作的时候他就不知所措了,貌似容易掌握的艺术却同样需要深厚的专业知识的积淀。当导演成为技术者,他就会非常明确,如何实现自己的创意和能否实现自己的创意。

作为创作者——导演会面临这样的批评“这部影片的导演技术差”,可客观的情况却并不仅仅由于导演的技术不过硬,而是创作理念上的能力差异。作为一名艺术工作者,个人的修养和才华往往能够带给故事截然不同的叙事风格,赋予影像不同凡响的表现意境……同样拍摄《007》系列、《哈利·波特》系列、《虎胆龙威》系列等,同样的题材不同的导演来拍,其电影风格相去甚远。创作者的身份让导演真正成为一部影片的灵魂人物。

作为管理者——导演不仅需要在创作上有自己的追求,同时他还需要组织一个善战的团队来实现他的创作理念。相对于现代企业的管理方式,剧组这个团队较为特殊,是一群由于某部影片而暂时融合为一体的人。在这样的情况下,人与人之间的磨合、创作理念上的碰撞都有可能很多意外情况的发生。导演除了组织工作之外,更重要的是充当协调者的角色,给予剧组成员强大的凝聚力,让其同心协力地完成一部影片的创作。

所以,日本著名导演黑泽明在他的导演手记里这样写道:“导演的工作就是创造电影,所以导演像人生一样是多方面的。导演不但是用来表达技巧,而且还是反映人生的工具,所以导演能拍出想拍的东西,其导演技巧便能发挥得淋漓尽致。导演的工作就像把人性的每一面都投射出来,最难以用逻辑解释的部分,便是导演的艺术风格。有人经常会问及我拍摄意图,我总是回答‘自自然然变成这样’。我并不故弄玄虚,是真的如此认为的。在实践之中,通过挑战自己从而取得经验,从众多的记忆之中,一定可以找出适合该作品的自我风格。”

以下,我们将通过导演在影片摄制过程中工作内容的阐述,详细解读导演这个特殊的角色。

① [法] 雅克·奥蒙:《电影导演论电影》,第78~79页,上海人民出版社2008年版。

6.1.1 筹备阶段

构思

一般情况下,当制片公司确定选题之后会邀请导演开始介入影片的创作;或者导演自己有一个构思希望能够拍摄成影片;也有的情况是编剧个人带了自己的创意和剧本向电影公司或导演推荐,希望能够引起他们的兴趣从而投入拍摄。无论哪种情况,导演都将是先进入创作组的成员之一。

对于导演个人而言,他在影片创意形成之初或者接到剧本之后,便会形成大致的想法,并根据自己的理解和创作意图与编剧反复沟通,进行修改,内容包括人物性格、情节结构、影片主题等。

曾经与张艺谋合作《千里走单骑》的编剧邹静之在接受采访时谈到,他为了满足导演给他的创作要求,原创了8个故事,反复修改才最终确定了现在影片的这个故事。

导演对影片的要求不同也往往导致对剧本采取不同的修改要求。有些导演希望影片给观众提供娱乐精神,那么这种修改可能就是在情节精彩程度上的追加;有些导演希望能够透过影片捕捉到历史和文化的内涵,那么修改的侧重面就是对故事叙述角度和内容的推敲;有些导演希望影片能够直指丰富多维的人性,那么挖掘人物性格成为必然;还有一些导演提出更高层次的要求,希望作品中体现出人文关怀,那么剧本的主题提炼和推敲则承担了重点的修改方向……

总之,导演对剧本写作施加的影响是直接且强烈的,甚至,导演常常喜欢在故事中反映出他的哲学观点和艺术追求,而这也成为当代电影的特征之一。

非常难得的情况是导演对剧本百分百满意,所以在创作中,导演与编剧之间的争执也总是层出不穷,甚至对簿公堂。但无论怎么说,剧本直接确定了影片的内容,也成为影片成败的关键因素,所以导演对于剧本环节的掌控常常会非常用心,且给予热切的关注。

建组

当导演确定拍摄某部影片的时候,制片和导演开始建组,进组人员包括摄影、美术、录音等环节的工作人员。

大多情况下,他们会选择那些曾经有过默契合作的人,因为有过合作经历,相对来说大家更容易沟通,并能尽快进入工作状态,而不需要花费大量的时间进行讨论和磨合,这也是影片合作中的惯例。例如很多的黄金组合使影片大放异彩:徐克与造型师张叔平,王家卫与摄影师杜可风,宫崎骏和音乐制作人久石让,北野武与服装设计师山本耀司……很难说,他们的艺术作品究竟是谁成就了谁,但是恰恰就是这些强者之间的合作,团队之间的碰撞让创造力不断涌现,进而创造出一系列观众喜爱和艺术价值较高的作品。

由于每部影片都有可能是不同的类型和风格,所以团队中总会不断融入新鲜的血液,有新的人员加入。

建组的过程需要仔细斟酌,就相当于现代企业的招聘和任命,因为这支新的团队不仅要

在接下来的几个月内一起工作，一起分享创作中的成败得失，而且更重要的是，团队的质量也将影响到之后影片的制作和效果的呈现。

绝大部分的导演都会挑选与自己气质和创作理念相一致的合作者，因为合作过程中的片场气氛对创作的心态起关键作用。只有在和谐的凝聚力整合下，所有工作者的积极性才会最大限度地被调动起来。万一出现由于团队的磨合欠缺而导致中途换组，必将导致资金和创作力上的巨大损失，所以建组是一项慎重的工作。

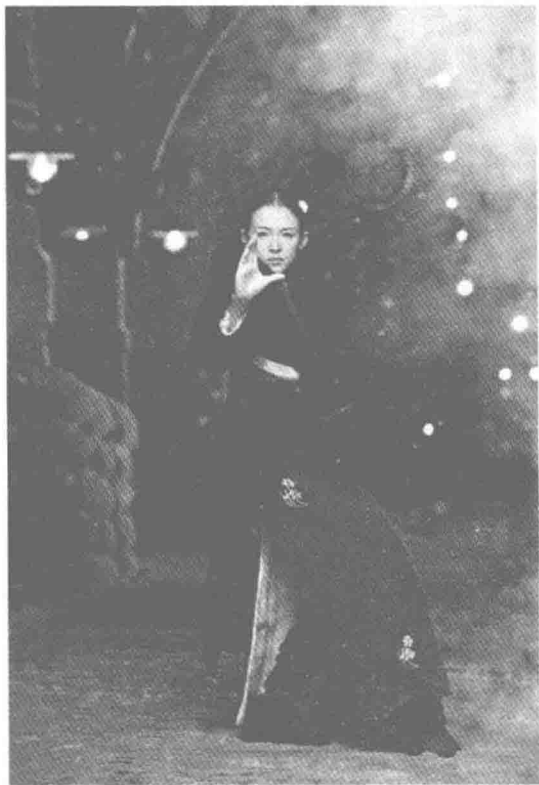
挑选演员

从实际利益的角度上讲，挑选演员有时候比选拔工作人员还要慎重得多，因为剧组替换幕后工作人员容易，替换已经在镜头前有过表演的演员则难得多。不仅要重拍镜头，浪费大量的胶片，而且今天的拍片方式下，演员已经不像以往会在片场随时候命，等候导演的拍摄，而有自己的档期安排。替换演员之后，还要再将与这个演员演对手戏的其他演员重新召回来开拍，这是一件非常困难的事情。所以，挑选演员，挑选一个令人满意的又适合剧情角色的演员是导演在前期筹备中需要认真考虑的一个问题。

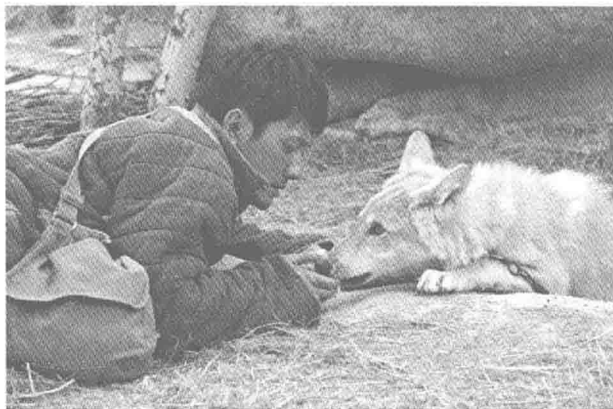
在绝大部分情况下，演员是影片的一个重要的卖点，明星参与表演会使最终票房利润的实现具备一定可预期的保障，而且明星的金字招牌让影片获得投资的概率也大大提高。

“有两周一成（周润发、周星驰、成龙）参演的影片”与“有不知名的演员参演的影片”，投资人当然更愿意为前者掏腰包。这时候也会有一个矛盾之处，究竟演员的知名度更重要，还是与角色的匹配度更重要，这是导演需要考虑的一个重要问题。

这种选择的冲突一直体现在众多的影片中。比如《集结号》这部大制作影片，华谊兄弟公司首选起用刘德华、任达华这样的明星主演，但由于气质的差异，最终还是确定了张涵予。不经意的选择反而成就了影片，也成就了演员自身，最终张涵予的努力表演为他赢得了第45届台湾“金马奖”最佳男演员奖。另一个典型的例子则是《红色恋人》，故事以抗战为背景，邀请了张国荣作为主演，尽管张国荣的表演无可厚非，可是其个人气质与所扮演角色的“革命形象”相差甚巨，因此始终无法让人信服……这样的案例不胜



章子怡在《一代宗师》中扮演宫二，将这个角色演绎得非常丰满



《狼图腾》的拍摄很大程度上也在考验着“狼”的演技

演员本身。如李安《色戒》中名不见经传的女演员汤唯，张艺谋《一个都不能少》里的非专业演员魏敏芝，赵薇执导的《致我们终将逝去的青春》中的杨子姗等基本都是新鲜的面孔。有些导演则更青睐熟悉的明星演员，让观众由于对明星的好奇而对角色产生更多的窥视欲望。影片的投资数额也是挑选演员的考虑因素之一。

但无论从哪方面来讲，演员的选择确实都需要认真权衡，因为观众在银幕上看的就是“他们”的故事。

除了以上提到的前期工作之外，导演还需要与制片人一起制订拍片计划，进行内景和外景地的策划，以及将自己的构思付诸笔头，确立导演阐述，并完成导演分镜头剧本。

筹备期从数天到几年不等：有些品质不高的影片准备一周便匆匆投入拍摄，马丁·斯科塞斯的《纯真年代》从开拍前一年即进入了准备工作；《狼图腾》剧组为了顺利拍摄狼与演员的戏份，特意开拍前养了20匹狼，找来训狼专家养了三年，剧本筹备了五年，电影拍了三年；王家卫《一代宗师》前期准备五年，拍摄三年，主演梁朝伟亲拜叶文之子叶准门下，学习咏春。前期准备工作越充分，考虑越周全，在拍摄阶段就会越加顺利。但有时候，准备工作的时间长短和精细程度不是导演所能控制的，创作周期和资金运行的压力会迫使制片人督促导演尽快进入拍摄阶段。在有限的时间内，尽可能条理清晰、方向明确地制订相应的筹备工作计划对导演接下来工作的开展，影片进度的有效推进，都是有百利而无一害的。

6.1.2 中期拍摄阶段

拍摄阶段在整个影片的创作过程中持续时间最长，其地位就如同剧本结构中的发展段落，篇幅最长，却时刻要求主线明确，有条不紊地围绕中心事件往前推动。对于导演来说，拍摄阶段的基础任务是把影片拍出来，但更高的要求则是把影片拍摄得更好。

在这个阶段中，导演身兼多职，他不仅要指导摄影、美术、录音等工作人员充分实现他的艺术主张，而且要担当一名出色的组织者，起到关键的作用，需要协调剧组成员，激励他们齐心协力地投入到这项伟大事业和艺术创造中去，并激发他们自身最大的潜能来保证这项

枚举。

在《一代宗师》中，章子怡所扮演的宫二，角色与演员在神形及气质上十分契合，表演富有层次，有神采有韵味，压抑的美感中展现了难得一见的气场。到最后，宫二向叶问淡然地告白“我心里有过你”的这场戏中章子怡既做到含蓄克制，又能够让观众情绪获得满足。

有些导演喜欢起用新演员，这样可以让观众更关注角色本身，而忘却

充满蓬勃生机的工作的推进和完成。

一般情况下,拍摄的原则是先拍外景再拍内景。因为气候条件的多变,导演必须能够保证剧情需要的风景能够被及时捕捉,同时也给搭建内景创造必要的时间。当然,这种工作模式也可因地制宜,产生变化。

对摄影的指导

在拍摄阶段,摄影师的工作可以说是全部工作环节的中心,但是以什么样的叙述角度,什么样的镜头视点来完成影片创作,是导演的重要手段之一,导演会按照自己的艺术审美,对镜头的构图方式、拍摄角度、机位分布等提出自己的要求。

在美国商业导演迈克尔·贝的一系列影片中,追逐戏成为他个人在摄影风格上的标志。纵观他执导的《绝地战警》《勇闯夺命岛》《逃出克隆岛》《变形金刚》等影片,都可以发现他惯用的、在高速飞驰的公路上完成惊险的追车段落的摄影风格,以这种极速的、逼真的、障碍物由远及近疾冲向镜头的画面造成一种震撼的视听效果。

以往枪战片、动作片的画面拍摄,常以精彩为前提要义,因此凌厉的招式和客观的第三视点的画面设计成为惯例,如《终结者》系列、《杀死比尔》等等。而在今天来说,由于人们更愿意投注角色的内心世界,所以动作片也不断出现了对人性和人物当时状态的真切刻画和反映。《黑客帝国》一片中,尽管追逐、打斗的手法依然大行其道,甚至画面很大程度有借鉴吴宇森枪战风格之嫌,但是出人意料的是,导演将画面表现的重点转变为角色的主观视点下的造型画面,镜头中变形的画面、声效、人物肢体动作都成为新的镜头语言。

如果导演曾经有过做摄影师的经历,那么他对于镜头语言的掌控通常体现出独特的地方,也能够提出更具有建设性的意见,并能够确立影片镜头的个人风格。但绝大部分的导演并非专业摄影师,如果在此阶段,摄影师结合自己的经验提出更有艺术价值的意见和建议,作为导演来说,他应该认真听取和采纳,导演陈凯歌与摄影师张艺谋合作的《黄土地》、导演李安和摄影师鲍德熹合作的《卧虎藏龙》,都由于摄影师在这个环节中的优秀表现而在画面艺术上取得了非同一般的成绩,这与导演对摄影师的充分信任也是分不开的。

拍摄过程中的取舍是颇为矛盾的一环。在拍摄过程中,往往会出现一种情况,就是镜头



拍摄《赤壁》时导演吴宇森在与摄影指导张黎交流



美国导演迈克尔·贝为其导演的《变形金刚》掌机



《地心引力》拍摄过程中，导演阿方索·卡隆在给演员的乔治·克鲁尼和桑德拉·布洛克说戏

画面太过于出色而造成了故事取舍上的难题：是为了这些华彩的镜头而改变故事，还是坚持故事为重，重新选择镜头设计？

故事叙述和摄影技巧上同样出色的导演阿尔弗雷德·希区柯克说：“电影不是炫示技巧的，它是一种叙述故事的方法。在这里，无论是技巧、美或是对摄影机的巧妙运用，如果有碍于故事的发展，一切都必须作出牺牲或者妥协。”^① 他的这句话恰好是给这个难题最有力的答案。

对演员的指导

对演员的指导也是导演在拍摄过程中的重头戏。众所周知，演员的表演是实现影片可看性和可信度的关键元素之一，正是演员构成了影片的焦点。导演需要不断说戏，或者不断采用各种方式来诱导演员，充分调动和激发角色来展现“他”想象的世界。

有时候当这些都不奏效，异想天开可能会有帮助，而导演就等同于演员表演灵感爆发的催化剂。曾经有个故事是关于阿尔弗雷德·希区柯克的，当他在拍摄《三十九级台阶》的时候，女演员马德琳·卡罗尔始终都无法成功表现当她在开门后，面对恐怖的尖叫，在经历了无数次的停机之后，她又一次打开大门，看见希区柯克叉开双腿，露出自己身体的隐秘部位坐着，卡罗尔终于惊叫了起来……

在处理导演与演员之间的关系问题上，林洪桐教授的《表演学习手册：九重城与三字经》中曾经说道：有的导演更愿意像摆布棋子那样去指挥演员。哪怕他将演员当作重要的棋子——“炮”或“车”，但他毕竟是导演创作中的工具。即所谓的“工具论”。苏联评论界称这种类型为“‘导演的’演员”或“作为元素的电影演员”。另一些导演认为导演在创作中只是启发演员创作灵感，仅是演员的一面镜子。导演的意图必须通过演员的创造性劳动来体现。他们十分尊重演员的创作主动和创作个性。人们称之为“死在演员身上的导演”。苏联评论界称这种类型为“‘演员的’导演”。^②

应该说，导演指导演员时，应该尊重与信任，有时候甚至要充当润滑剂，因为有些情况下演员会向导演抱怨剧本台词的问题，或者摄影的角度不足以给他丰富的表现力，这时导演需要给以适当的安慰和鼓励，从而推动影片拍摄的顺利进行。

① 韩小磊：《电影导演艺术教程》，第2页，中国电影出版社2004年版。

② 林洪桐：《表演学习手册：九重城与三字经》，第270页，中国电影出版社2006年版。

对美术、灯光、造型等的指导

虽然后期调色能够很大程度地弥补拍摄过程中的很多缺憾，并赋予影片别样的表现效果，但在拍摄过程中，通过对美术、灯光、造型的掌控来创造富有感染力的氛围，出色的艺术表现力也是导演需要考虑的一个方面。

拍摄《天使爱美丽》和《漫长的婚约》的法国导演让-皮埃尔·热内、拍摄《罗拉快跑》和《香水》的德国导演汤姆·提克威，都堪称在色彩方面的杰出表现者，他们处理人物的脸部阴影用光细腻，色彩饱满，宛若古典油画一般，弥漫怀旧气息。这种色彩、灯光上的基调由导演确立，得益于导演本人的审美意识及非同一般的表现力。

尤其是有些影片的导演会在美术、灯光、造型等方面充分挖掘其丰富的层面，赋予隐喻性的效果。如斯皮尔伯格在《太阳帝国》一片中，为了向观众充分传达日不落帝国的含义，采用了相当多太阳的符号性画面造型，并通过不断渲染造成意象性指向。

拍摄过程是一个高度紧张的过程，周期的限制、制片人的压力、剧组的关系都是导演工作中需要面对的问题。通常的情况下，导演还需要应对各种可能发生的状况并及时做出判断和决策。管理一个现代企业尚且不易，更不要说要在极短的时间内，完成一个既定的成本高额的艺术目标，导演——这个电影 CEO 身上的担子并不轻松。

对于初学导演的人来说，在拍摄现场学习是培养自己成为一名合格导演的最佳方式。他可以通过耳濡目染的环境体验和实际的操作来学习相关知识，从而获得书本之外的有价值的实践经验。

6.1.3 后期剪辑阶段

拍摄完最后一个镜头，就意味着影片创作基本告一个段落，除了有些演员需要在后期的声音中还继续介入，绝大部分的演员和工作人员都会离开剧组，或者开始另一个新的影片的拍摄。但是对于导演来说，他的工作还远远没有结束，而且影片最终呈现的风貌将取决于这最后的冲刺——后期制作，包括剪辑、录音、配乐等工作。

有的剪辑师在影片拍摄阶段即进入创作，边拍边剪，给导演提供及时的、直观的、有建设性的参考意见；有的剪辑师则在后期制作时才介入，为整部影片完成最后的叙事。

一般情况下，剪辑师会根据拍摄的素材，按照导演的构思和分镜头剧本完成一个粗剪，然后在导演的参与下再进行精剪。

剪辑过程是导演的再创作，他可以将新的思考和已有的素材进行新的整合——可能是对原有剧本故事的重新调整，也可能是对原有结构板块的再拼贴，总之导演赋予剪辑以技术之外的更深层次的意义。在弗朗西斯·科波拉《教父》片尾的清洗运动中，新教父迈克在接受他的教子洗礼的时候，导演故意将教堂神圣的洗礼与他残酷的清剿运动进行了平行的叙事剪辑，不但令人印象深刻，而且弦外之音更值得咀嚼和玩味。而卓别林的《摩登时代》一片的开始段落中，这位表演和导演同等出色的大师将大批的人群与大批的猪群进行了杂耍蒙太奇的剪辑，其用意一目了然。



国内剪辑工作室（左）和后期录音工作室（右）

剪辑有时候还能弥补拍摄过程中留下的遗憾，也有一种可能的情况是镜头的重拍，这个时候导演需要权衡究竟需不需要不惜代价这样做，当然有经验的剪辑师也有可能给导演提供剪辑方面的建议。至于最终做何种选择，导演需要有清醒的判断。

数字化时代的到来，使影像的表现力、更加丰富的想象力有了新的可能。但问题也接踵而至，究竟如何运用数字技术，数字技术究竟能够实现到何种程度，是纯粹的技术堆砌还是以技术来表现故事？陈凯歌导演的《无极》就是在这种新兴的数字艺术时代，进行盲目尝试的一个并不成功的案例。

事实上，数字化时代的来临无异于当年无声片向有声片的过渡与发展，导演需要敏锐的嗅觉捕捉和适应日新月异的技术，但同时也更加需要清醒的判断力来辨别，利用新技术为实现自己的艺术理想提供可能。

除此之外，后期的录音、音效、音乐等同样需要导演的掌控。有时候音乐会在影片策划之初即参与其中，导演会将自己的意图和部分的创作素材或者相关的音乐参考提供给配乐师；也有在影片全部拍摄完成之后，配乐师才开始介入。无论哪种情况，影片风格与音乐之间的调和与相得益彰均有赖于导演的努力。

6.1.4 最终剪辑权

在人们的普遍印象里，导演对自己作品的掌控是毋庸置疑的，当然也包括影片拍摄完成之后的剪辑权利，但是在商业影片最为成熟的好莱坞，情况却并非如此。生产的流水线，对影片放映时间的压力等各种因素让导演对剪辑的控制远不及在拍摄过程中那么充分，选择剪辑的镜头和方式基本上掌握在剪辑师的手中，并且这种操作模式一直沿用至今。所以很多导演为了充分表现自我的艺术追求，常常会在剪辑师完成之后，按照自己的构思和理念重新剪辑一个完全忠于自己意志的版本，体现在剪辑的速度与节奏、镜头角度的选择和剪切的方式、美术用光的效果、音乐音响的介入、片头字幕的出现等。这也就是为什么往往在该作品问世的同时，或者若干年后会出现一版导演剪辑版的作品。

当然，这样的操作模式与好莱坞长期以来的电影制作模式息息相关。从20世纪20年代开始，制片人就开始了电影生产流水线上最核心的位置，剧本的选择和修改、导演和演员的任用、预算开支的控制、影片的宣传和发行等都牢牢掌握在制片人的手中，即“谁出钱，谁说了算！”剪辑作为电影拍摄流程中的一个环节，被赋予了更有意味的含义，最终剪辑权如同一个权力的象征，让每一个好莱坞导演都魂牵梦萦。

好莱坞大公司的最终剪辑权完全凌驾于导演之上，因此当有人说“编剧的天敌是导演”的时候，导演立刻予以反驳，他们辩称“自己也非万能，导演的天敌是剪辑”。这些好莱坞的“剪刀手”们可以任意决定镜头的去留和剪辑顺序，甚至彻头彻尾地改变或违背导演的创作初衷和意图。所以无权剪辑构成了好莱坞导演心中永远的伤痛，受影响的包括很多世界著名的大导演，如奥逊·威尔斯、雷德利·斯科特、詹姆斯·卡梅隆、彼得·杰克逊等，大卫·芬奇到现在都因为被剥夺剪辑权而没有承认《异形3》是自己的作品。2005年3月，吴宇森受聘北京电影学院“客座教授”一职，他在电影学院放映大厅对于最终剪辑权是这样说的：“在好莱坞的大片里，拥有‘最终剪辑权’的只有几位大导演，就是电影的一切以导演的意旨为准，其他人不能干预。而我刚到好莱坞的时候并不知道这种情况，不知道‘最终剪辑权’是在公司手里的，连大明星也可以拥有很多权力。当时《终极标靶》的男主角拥有最终的剧本决定权、最终剪辑权、甄选演员权，这都是在合约上写好的。于是，那个男主角把他的镜头延长，把别人的镜头缩短，我很生气，但那时候我是个新导演，无能为力。直到1997年的《变脸》卖了一亿几千万后，我才拥有‘最后剪辑权’，但公司也会为了市场的需要做修改，我会与他们抗争，但并不能每次都把自己的想法坚持到最后。”^①

如此这般，是否拥有最终剪辑权成为衡量导演是否被业界承认的标志。当然，掌此大权的导演虽风毛麟角也不乏其人，例如执导《大白鲨》之后的斯皮尔伯格等。但这个争夺的过程正如吴宇森所说的那样，是极其艰辛和痛苦的。有些导演既希望能够拥有完整把握自己作品命运的权利，又必须处理与制片人的关系，紧张的矛盾不仅对作品的投资和发行不利，而且更可能砸了自己的饭碗，所以这种抉择是两难的。有时候当导演得知自己不能参与剪辑，即无法监管自己“孩子”命运的时候，难免会做出疯狂的举动，比如《星期天》的导演乔纳森·诺西特就企图通过窃取自己的影片，来获取创作上的剪辑权。一个例外且赢得重大胜利的例子是乔治·卢卡斯的创业案例，1975年卢卡斯拿着《星球大战》的策划案去找投资，结果很多大制作公司将他拒之门外，只有福克斯站了出来。但出乎他们意料的是，卢卡斯为了完成自己的“雄心壮志”，放弃了自己的薪酬，只要最终剪辑权、40%的票房利润、续集拍摄权和所有外围产品的制作权。恰恰是这些在当时被忽略的“权益”让聪明的卢卡斯获得了能够建立自己电影王国的巨大资本和重大契机。

回顾这些银幕背后的战争，可以窥见好莱坞导演在获得剪辑权的斗争何等曲折，又需要何等智勇。

^① 见北京电影学院《简报》2005年第2期。

纵观导演的工作职责,可以看到导演的角色远非表面那样光鲜,尽管鲜花和掌声会献给创作者,但臭鸡蛋和烂番茄也同样会出现。创作的过程将穷其心智,创意构想者、技术部门监督者、CEO以及心理学家的多重身份又让导演需要应对诸多创作之外的烦琐内容。

导演行当也有来自各行各业的人,很多与影视行当相关的专业人员都有可能转行担当导演,比如编剧、摄影、美术、演员等,比较著名的有摄影师张艺谋,演员汤姆·汉克斯、姜文、周星驰、成龙……演而优则导、摄而优则导的现象屡见不鲜,甚至还有一些影视行业之外的人员都有可能完成这样的转型,如美国漫画大师弗兰克·米勒、法国作家玛格丽特·杜拉斯、法国学者居伊·德波等等。这些有着专业背景的人员的加入使导演的队伍日渐丰富,作品也百花齐放。

对导演自身来说,这些经历确实会给影片的创作提供不可多得的经验,但是如何在自身专业与影像艺术之间找到融会贯通的结合点是几乎所有人都将面临的重要问题。学习电影语言,学习导演艺术,领会导演这门手艺的学问必然是关键一课。

6.2 作者电影导演和商业电影导演

一般情况下,好莱坞电影华丽愉悦但却虚幻,欧洲电影朴实但却沉重……国别的不同会带来电影风格的差异,创作者的丰富个性同样会使电影风格迥异。

对于一部影片来说,抛开投资方与制片人的介入不谈,影片风格最重要的界定者是导演。影像语言的个人化、艺术审美的个人化、人生阅历的个人化使影片不可避免地带上导演个人化气质的标签,其系列化的作品往往也一脉相承地延续着他的个人化追求。

尤其是很多的欧洲电影和亚洲电影人,文化积淀的深厚,加上风格化的个人创作理念,让电影真正成为一种表现个人的艺术。英国的纪录片运动、意大利的新现实主义、法国的新浪潮、日本新电影、中国新电影等电影运动,催生了一大批的电影弄潮儿,让·雷诺阿、让-吕克·戈达尔、弗朗索瓦·特吕弗、德西卡、米开朗基罗·安东尼奥尼、英格玛·伯格曼、黑泽明、小津安二郎等等,这些创作者的艺术实践和创作理念让电影真正地脱离了杂耍的命运,而成为新的艺术表现形式。因此,很多电影理论家都将他们称为作者电影导演。

对于这些作者电影导演而言,他们不会为了传统的导演手法而放弃自己的艺术主张,相反,想表达什么和以什么样的方式表达是最重要的。戈达尔的《筋疲力尽》颠覆了传统的常规剪辑方式,以跳切等多种电影化手段来表现他的存在主义哲学命题;阿伦·雷乃的《去年在马里昂巴德》故意打破时间、地点的确定性,体现怀疑主义的思考;小津安二郎以平静的固定机位表达一种拙朴的禅意;在法国学者居伊·德波的一部电影中,他更以黑屏画面,仅靠画外音旁白的方式用电影做社会实践,以此表达他的反电影情结……可见,对于作者电影导演来说,表达自己的话语才是最重要的。

回顾电影史可以看到,在电影发明的最初阶段,绝大部分的导演都是一个人在战斗,如格里菲斯、茂瑙等一些大师,他们几乎控制了影片的全部制作,包括游说资金、创作剧本、

选聘演员、后期剪辑等，因此导演以其个性特征能够完全控制影片从首至尾的创作格调。

随着20世纪30年代和40年代的来临，导演的地位开始出现动摇，一些制片人逐渐扮演起比导演地位更重要的角色，他们为了保护电影公司的财政利益，对导演的控制权提出了种种限制。

第二次世界大战后，导演再次获得了在影片制作中的主导地位，作品也越来越多地打上了某位导演作品的烙印。但是这种现象在好莱坞却是例外。

电影艺术与其他前辈艺术截然不同的是，这门艺术的成本是高额，它更需要回报的最大化，创作者的创作不是一个人的，而是一群人在完成一个理想。所以，工业化、流水线、票房利润赋予电影产业更多的商业要求。尤其在好莱坞，这个电影产业的最大价值被挖掘和发挥得淋漓尽致。所以曾任好莱坞导演协会的会长的、《一夜风流》的导演兼制片人卡普拉曾说道：“在好莱坞，能够按照自己想法创作的导演没有几个……”进而无数批评家直指：“类型批评”是好莱坞电影研究的最直接有效的方法。

所以，尴尬的一点是，作者电影的导演能够在电影史上留下自己的足迹，而好莱坞电影的导演就如同沧海一粟。几乎没有哪位观众能够从一部好莱坞的商业影片脱口而出此片的导演，因为对于好莱坞而言，导演也只不过是完成这件商品中的一环，虽然关键，但是模式化的操作让很多人都可以取代导演的地位，作品终究会生产出来，只不过是换个导演的名字而已。因此，对于目前占据电影市场绝对主力的类型电影和商业电影的导演而言，把一部电影拍出来是首要的，其次才是艺术上的提高。他们拍电影考虑更多的是以精彩的故事、多变的影像来迎合观众的兴趣和口味，有时候甚至是一些格调不太高雅的审美趣味。生存比艺术显得更为重要，要尽可能不赔本，不辜负制片公司、投资人的要求，并尽最大的努力来赢得高额的票房，从而保证自己能够获得更多的拍摄电影的机会。

这种现象导致了长期以来，将电影作为艺术的学院派对好莱坞嗤之以鼻，认为其不登大雅之堂。这种批评一直持续到20世纪60年代，当电影研究开始作为一门学科在高校中出现，一些电影研究的言论逐渐多了起来。接着，70年代来临，好莱坞出现了电影上的“文艺复兴”，一些区别于以往制片厂培养的学徒式导演的新生力量出现了，这些人的实践和努力深刻地影响了好莱坞电影的艺术形态，其中就包括史蒂文·斯皮尔伯格、斯坦利·库布里克、弗朗西斯·福特·科波拉等今天我们所熟知的导演和制片人。他们的出现，使商业电影出现一个新的现象，即好莱坞与艺术并非绝缘。

从这些导演个人的利润和口碑履历来看，截至2008年11月，弗朗西斯·福特·科波拉的《教父》票房为326 303美元，IMDb^①排行第二名；史蒂文·斯皮尔伯格的《拯救大兵瑞恩》票房为212 274美元，IMDb排行第五十八名；马丁·斯科塞斯《无间行者》的票房为191 028美元，

① IMDb 全称为 Internet Movie Database（互联网电影数据库），是一个关于电影、电影演员、电视节目、电视明星、电子游戏和电影制作小组的在线数据库。它是目前全球互联网中最大的一个电影资料库，里面包括了几乎所有的电影，以及1982年以后的电视剧集。目前，使用最多的电影评分就是IMDb评分。IMDb官方网站：<http://www.imdb.com/>。

IMDb 排行第四十五位……

这些数据一方面从票房成绩体现出好莱坞明星导演创造的骄人的商业利润，同时 IMDb 的排行也从一定侧面反映出其作品的艺术水准。众所周知，商业电影并非单纯涉及金钱问题，但电影产业是商业活动的观念一直影响着电影美学。因此，在这种理念之下，通过自己的创作来实现个人的表达是相当不易的。这些盛名之下的导演介于商业电影导演与作者电影导演之间，他们有自己的艺术主张，但是面对好莱坞的运营，他们相对圆滑，能够在商业利益与个人风格之间游刃有余地开展自己的工作。他们的一系列影片中既有满足观众的娱乐精神，同时也蕴含他们对艺术、哲学、人生的理解。马丁·斯科塞斯对美国社会问题的关注，库布里克对人性的探索，斯皮尔伯格对战争的思考……都糅合进了一部部商业性与艺术性并存的影片之中。

当初拍摄《辛德勒的名单》时，斯皮尔伯格坚持以过去黑白片的方式来拍摄影片，而制片人则彻底不认同这样的主张，他们之间的拉锯战一直持续了很长的时间，最终斯皮尔伯格做了相应的妥协，如在片中保留那抹被法西斯杀害的鲜艳的亮色——红外套的女孩，让整个画面显得触目惊心，震慑心魄。斯皮尔伯格虽然放弃了他的部分主张，但却以更为巧妙的方式扫除了他与制片人之间的障碍，而且在表现结果上取得了惊人的效果。

这种选择不仅体现在好莱坞，法国导演吕克·贝松，德国导演汤姆·提克威，东方导演黑泽明、张艺谋、徐克等都不断地试图在两者之间找到一个最佳的结合点和突破点，甚至连一向严肃的电影研究者都试图在商业与评论分析之间找到互动结合点。斯洛文尼亚著名哲学家斯拉沃热·齐泽克在他的《变态者电影指南》一片中，以精神分析学说和个人化的理解，并结合精彩的影片案例，深入剖析希区柯克、大卫·林奇、沃卓斯基兄弟等众多导演名作，使原本枯燥乏味的理论变得通俗生动，获得了相当不俗的市场反馈和学术界的高度赞誉。

以警匪片、枪战片见长的导演杜琪峰，拍摄了电影《大事件》《PTU》《枪火》《文雀》等，不但多产而且优产，他在第 23 届香港电影金像奖上接受采访时说道：“我喜欢新东西，每次都希望和上次不同。我可以拍自己喜欢的电影，也可以拍挣钱的电影，但这不等于我不喜欢商业电影或只喜欢艺术电影，我希望所拍的每部电影都属于杜琪峰格调。对于这部电影是剧情片还是什么片，全由自己决定。我希望每部电影都有不同的思想，如果是商业电影就要看投资者的要求，如果是个人风格的电影，那就纯粹看自己的想法。”也许这席话可以作为目前商业电影导演境遇的一番解释。

同时从观众的角度来看，目前很多情况之下，艺术与商业之间的界限已经完全不似以往那般泾渭分明，观众审美趣味的提高，导演创作水平的进步，都促使商业电影越来越重视对艺术价值的挖掘，而艺术电影也越来越直接或者间接以营利为目的。

思考题

- (1) 导演工作的内容有哪些？他在电影制作的前期、中期、后期分别承担了哪些具体工作？
- (2) 在今天的商业形势之下，如何在影片的票房与艺术性之间找一个平衡点？
- (3) 创作过程的未知性，要求导演具备哪些素质和能力？

参考书目

- [美] 大卫·马梅：《导演功课》，曾伟祯编译，广西师范大学出版社 2003 年版。
- [法] 雅克·奥蒙：《电影导演论电影》，车琳译，上海人民出版社 2008 年版。
- [美] 埃里克·舍曼：《导演电影：电影导演的艺术》，丁昕等译，广西师范大学出版社 2005 年版。
- 韩小磊：《电影导演艺术教程》，中国电影出版社 2004 年版。
- 林洪桐：《表演学习手册》，中国电影出版社 2006 年版。
- 乌兰主编：《世界著名电影导演研究》，中国电影出版社 1998 年版。

第7章

表演

表演，这个特殊的制作阶段对于整部影片来说显得至关重要，因为前期策划、中期的拍摄、后期的剪辑，几乎所有的技术都隐藏在幕布之后，而只有表演这个艺术元素才真正走在台前，引领观众进入一个梦幻的世界。

尽管影像的故事内容和镜头画面，抑或剪辑方式，都有可能让观众意识到创作意图的存在，但表演却让观众的体验更直接和明确。观众看画面事实上主要是看演员在表演的故事，显现的层面是演员，隐藏的层面是故事。在短时间内，观众首先受到的是画面的视觉冲击，视觉冲击在心理上的影响远远大于意识过后的回味，表演是吸引观众视线的关键一环。

电影发展到了今天，演员的价值更是在影片制作和放映时得到了淋漓尽致的体现。当投资方和观众都能够从影片中看到他们所熟悉的演员的名字或者面貌的时候，资金回收相应会有更多的保障。

7.1 表演概述

有一种理论认为，表演起源于因原始思维而产生的技艺活动——巫术。英国学者简·艾伦·哈里森（Jane Ellen Harrison）进而提出她的考证，古希腊悲剧源于酒神节上纪念酒神死亡与再生的仪式，后来不断在艺术创作中添加了新的演员和情节，这种巫术渐渐地演变为了戏剧艺术。

新石器时代，中国出现了杂技雏形。其后出土的文物和历史资料显示，中国历史上出现最早的具有表演功能的戏剧是傀儡戏。

这些资料都从不同的角度充分肯定了一点，就是表演艺术在人类的早期即以某种方式产生并不断延续传承，绵延至今。而非常奇妙的是，作为最为年轻的艺术——电影把这个古老的技艺糅合进了自己的生命，绽放出一朵瑰丽的奇葩。

表演是一门独特的艺术,表演最重要的创作工具是演员的身体——创作者是“他”,表演者是“他”,艺术成果也是“他”,只不过这最后一个“他”指的是演员通过自己的身心创作出来的人物形象。因此,很多人都把演员的表演艺术称为“三位一体”。



斯坦尼斯拉夫斯基与梅兰芳的合影

在斯坦尼斯拉夫斯基的《我的艺术生活》一书中,他着重强调了与其他艺术相比,表演艺术的独特性:“没有一种艺术是不需要技术的,技术的完美是没有最后尺度的。法国画家德

加说:‘如果你已经有了价值十万法郎的技巧,请再付五个苏买一些吧。’这种取得经验和技术的需要,在戏剧艺术上尤其显然。绘画的传统被保存在书籍中;音乐的传统被保存于乐谱。青年画家可以在一张画前站几小时,逐渐观察提香的着色,凡拉斯开斯的谐和,安格尔的绘画;但丁的充满灵感的诗句,福楼拜等等的杰作,可以一读再读;巴赫和贝多芬的作品的每一弧线,可以细加研究。但是诞生在舞台上的艺术作品,只能一瞥即逝,无论它怎样美丽,我们不能命令它永远地留在我们中间……演员艺术与其他艺术的主要区别,是在于:任何其他艺术家,可以在具备灵感的情况下从事创作。但舞台艺术家却必须主宰自己的灵感。这是我们艺术的主要奥秘。”^①

中国的戏曲表演艺术家曾经用古代的文化形式——对联,精辟地道出了戏曲表演的内涵:“是我非我,我是我,我亦非我;装谁像谁,谁装谁,谁就像谁。”上联说的是表演的技艺,下联说的是表演的要求。“是我非我”——演员通过表演创作出来的“他者”,演员已经化身为角色形象,这个“我”是主体、载体、角色的综合;“装谁像谁”——演员扮演得惟妙惟肖,演员与角色在外部面貌、内部精神气质上合二为一,充分融为一体。

表演艺术的这种独特性使其与其他工作技艺相区别,又不同于其他艺术创作,充分地表现出一种古老传承的艺术昂扬的生命力。

7.2 表演艺术的两大体系

在表演艺术理论方面,一直有两种体系之争:“俄国的斯坦尼斯拉夫斯基学派”和“德国的布莱希特学派”。基于对大量舞台表演的实践研究形成的这两种理论体系,逐渐对世界戏剧表演产生了至深的影响。

^① 转引自顾春芳:《戏剧交响》,第81~82页,复旦大学出版社1998年版。

“斯坦尼斯拉夫斯基学派”创立者为康斯坦丁·斯坦尼斯拉夫斯基，他是俄国享誉世界的导演、演员、戏剧教育学家、戏剧理论家和舞台戏剧的改革者。他一生演过 100 多个剧目，导演过几十部话剧，著有《我的艺术生活》《演员自我修养》等书。他建立的“斯坦尼斯拉夫斯基体系”也被称为“体验派”，要求演员在表演时“化身为角色”，在创作过程中有真正的情感体验。

“布莱希特学派”创立者贝托尔特·布莱希特，是德国剧作家、导演、戏剧理论家和诗人。他一生创作了 48 部戏剧、2000 多首诗歌，开创了史诗性戏剧的先河。他建立的“布莱希特体系”也被称为“间离派”，要求演员在表演时与角色保持一定的距离，不要把二者合而为一，高于角色、驾驭角色、表演角色才是演员表演的方法。

这两种理论体系都对中国的戏剧产生了深远的影响，特别是布莱希特在创立“间离派”的过程中借鉴了很多东方文化形成，尤其是日本古典戏剧和中国戏曲。20 世纪 80 年代当这个学派在中国再次被提及的时候，中国的戏剧界引起的反响是相当巨大的。

在电影表演专业的培养上，斯坦尼斯拉夫斯基体系基本上成为东西方各国表演训练主要的理论支持和实践方式。布莱希特体系在电影表演方面尽管相对引用较少，但是有些创作者恰恰以这样的方式为创意，故意强化电影和观众的距离，大大突破了传统的表演模式，获得了独具匠心的艺术效果。

在《罗拉快跑》一片的序曲段落，人群中间，拿着足球的警察对着观众说：“人类是充满疑团和神秘的动物……地球是圆的，游戏只有 90 分钟，所以，来吧，游戏开始了……”接着罗拉的不断奔跑和她的重新选择都使故事与观众之间建立起一种“间离效果”，让观众充分地、清醒地意识到这是一场游戏。同样，在东方，周星驰的很多影片之中，周星驰惯用的角色忽然面对镜头说话的表演方式，造成的也是一种突然的、陌生化的表演效果。这种手法在 2006 年热播的古装情景喜剧《武林外传》中也一再被借鉴。

归根到底，体验与表现的目的都是为了塑造一个生动的人物形象。两者是有机的综合，既不是单纯意义上的体验，也非纯粹追求表现的形式。缺乏体验的表现如同无源之水，毫无生机和动人心魄的魅力；只有体验而缺乏鲜活的表现形式，同样是一种缺憾。对演员来说，只有充分体验生活，并且在此基础上找到精准的表现形式，才有可能创作“形神兼备”的角色，捕获观众的心。

除了“斯坦尼斯拉夫斯基体系”和“布莱希特体系”之外，有些理论家将中国的戏曲艺术，即“梅兰芳演剧体系”称为第三种表演艺术体系，并归纳为一种程式化的表演体系。

本书并非表演理论专著，因此将不对划分方式和理论进行更深入的探讨，本章叙述的目的在于对电影表演来说，了解这些表演理论对于电影表演都具有现实意义，而且在今天多样化的表演类型和风格中，这样的创作实践也一直在继续。

7.3 舞台表演与电影表演的区别

从表演类型上看,表演可以是歌唱、舞蹈、杂技、戏剧、戏曲等多种形式,但是在电影表演出现之前,演员创作的主要场所是舞台,而且除了杂技表演之外,绝大部分的表演都是只可远观的艺术。

电影问世不仅给传统的表演注入了新的形式,也再一次扭转了以往的表演观念。虽然,电影表演与戏剧等舞台艺术的表演有着许多共同之处和联系,但是,由于电影自身的特性,电影表演有它区别于舞台表演的诸多特点。

7.3.1 表演风格的夸张化和生活化

戏剧表演由于本身的要求和舞台的限制,会形成相应的表演风格,这种风格常常是夸张的,因为不夸张则无法向诸大的戏院中的各个角落传达角色的情绪和内心。喃喃细语变成了嘹亮的颂扬,世俗俚语变成了华丽辞藻,平常的运动变成想象的转移……总之,相对于细腻的表演,戏剧表演要风格化得多。

绝大部分的电影都以纪实性为要求,电影表演需真实自然。电影演员常常在现实的或者逼真的环境中进行表演创作,特别是20世纪50—60年代之后兴起的写实主义风格,更是将表演活生生地搬到了现实生活中,街道、商场、郊外都成了演员表演的舞台,真实细腻的自然流露与真实环境直接融为一体。

电影技术的发展也一再提升了演员表演的难度,运动的摄影机可随时地改变观众与演员之间的距离,捕捉到演员细腻的表演,演员一个游离的眼神,或者细微的嘴角变化都变得清晰可见,任何的矫揉造作都有可能让观众产生不信任感和厌恶感。但是,应该注意的是,表演风格的真实绝非对生活的照搬,绝非单纯意义上的自然主义,而是生活体验基础之上的自然,是经过了选择、加工、提炼后对生活再现的艺术。

7.3.2 演员的艺术和导演的艺术

尽管电影表演和传统的表演艺术一样都将演员前置,即无论是镜头前还是舞台上,演员都构成了观众的视觉中心,成为艺术作品不可替代的重要元素。但是,演员在电影制作和戏剧表演中的地位是不一样的。

在戏剧表演中,导演所有的艺术构思都由演员来完成,舞台美术、灯光处理、音乐效果等工作都围绕演员而展开,如何使演员的表演更精彩,牢牢吸引观众是戏剧设计的重要内容。而且,舞台幕布拉开的一刹那,导演已经无法完全控制现场,一部戏的成败,几乎全依赖于演员对角色的阐释和个人化的表演。所以,演员往往成了一部戏的主宰和灵魂。在很多舞台戏曲中,演员个人的魅力,个人的号召力足以吸引观众对戏产生无限的遐想和热情。美国的百老汇戏剧、中国的国粹京剧艺术等众多的舞台表演都孕育了大批闻名遐迩的明星和名角,也正是他们引领着一个又一个时代对舞台艺术的痴迷和疯狂。



黑泽明在拍摄现场给演员说戏

而电影表演中，尽管演员仍然是银幕前面最重要的一环，但是演员的表演方式却牢牢掌握在电影导演的镜头语言中：内敛还是夸张，平静还是激动，需要导演从叙事的谋略、影片风格的定位上予以引导。有时候演员自认为出色的表演却被导演否决，导演拥有绝对的话语权。当然，不可排除电影演员个人的出色表演会为影片加分，但是一般情况下，决定影片成败的关键却是导演。

所以演员在舞台艺术和电影艺术中的地位差异，决定了表演方式上的差异。

7.3.3 舞台之美和镜头之美

舞台的距离感可以让三十多岁的女子扮演一个七十多岁的老太太，可以让一个四十多岁的男子扮演纯情少年。而在银幕上，在今天化装技术充分发展之前，那是完全不可能的事情，因为摄影机镜头的敏锐性会轻易捕捉哪怕一道虚假的皱纹这样的细节。

舞台的距离感让演员不得不以夸张的肢体动作、嘹亮的声音台词去演绎一个平常角色，哪怕是情人间的喃喃细语也必须大声说，好让远处的观众听见。京剧中的虚拟性表演更是在封闭的空间里极大地调动起观众的想象力，让观众穿透时空，进入舞台上的情境世界。

舞台表演追求的恰是在有限空间之内的斗转星移，追求的是一种变形演绎之中的人生百态，这样的审美乐趣不可替代。

电影表演的出现，让表演向观众的传达多了一部机器，也多了几道工序。演员再也不是与观众面对面地直接交流，也不是在同一个房间里激发情感上的共鸣。摄影机大大突破了舞台的封闭和观众的固定视点。摄影机一方面以极大的特权满足了观众以任何的角度来观赏演员的表演的欲望，使观众既可远观又可近距离凝视演员瞳孔的颜色；另一方面，貌似不会说谎的摄影机却透过各种技术手段来粉饰或者丑化对象，达到银幕设计的目的。

另外，摄影机镜头的纪实性特点和蒙太奇手段的运用大大改变了舞台的格局，突破了空间限制。电影中时空表达更为自由，演员表演的自然质朴取代了原有的夸张。

电影表演让演员直面的不是观众而是冷静的机器，与机器的合作成为演员必修一课，忽略摄影机的存在却又要时刻记住它的位置让演员的表演充满了挑战。但无论如何，“镜头之美”让画框之内的演员变得生动细腻而真实，而这种形式也要求电影演员的脸部特征比以往任何时候的舞台演员更拥有打动观众的魅惑力。

7.3.4 表演作品的主导性和不可支配性

不管是传统的舞台艺术还是电影这门年轻的艺术，它们与绘画、文字是截然不同的，强调的是团队的参与性和创作力。正是群体的力量让聚光灯下的表演显得既包含了丰富阅历之后的睿智，又充满初生牛犊般的生命张力。

编故事的人（编剧）、表现故事的人（导演）、丰富故事的人（摄影师、美术师、灯光师、配乐师等）……都为舞台上和银幕前的演员献出了自己的创意财富。但是，当舞台上灯光亮起、幕布拉起的时候，演员将独立完成一部作品，将独立走完故事的跌宕起伏，“角色”的命运掌握在舞台演员自己的手中，他自主完成了“角色”的人生乐章；而在片场当摄影机的机器转起，演员的表演定格的时候，“角色”的命运却掌握在别人的手里。电影演员不仅无法确定究竟银幕会呈现他的哪种表演，不知道这场戏的“角色”最后会不会出现，甚至在极少的情况下都不知道“角色”的最终归宿。电影演员的表演只不过提供了原始的素材，提供了剪辑的内容，导演和剪辑师还会在这个基础上进行再创作，他们才是“角色”命运的最终操控者。

不同的表演方式，都是舞台演员的表演体验在聚光灯下一次完成；而电影演员则需要不断重复，因为不仅是导演、摄影师、剪辑师等工作人员，还包括演员自己，都希望银幕前的“角色”是最出色的。

7.3.5 表演过程的连续性和被迫中断性

一出戏的表演时间可能是几十分钟至几个小时不等，一部影片的篇幅也同样如此，但是电影表演耗费的时间远比舞台表演的时间要多得多。

从故事的开端，直至故事的结束，舞台上的演员一气呵成地完成了“角色”人生的起承转合、春夏秋冬。人物性格连贯的发展脉络使演员与“角色”真正地在短短的一部戏的长度内融为一体。

但是，在电影制作中，按照故事的发展顺序来组织拍摄基本无法实现，时间、地点、天气状况、设备情况、演员档期、资金成本等多种因素都导致演员的表演不可能按着“角色”的人生线性前进。资金的高效运转让影片制作人尽可能精简可操控的经费，同一场地内完成角色非延续性的人生片段历来都是拍摄时的惯例。可能一天前角色已经穷途末路，第二天演员却还必须演绎意气风发的得意人生；可能前一场戏是恋人间的甜言蜜语，在下场戏中就已愤怒决裂，甚至形同陌路……

此外，同一情景的多片段拍摄让电影演员的表演也不可能一蹴而就。一般情况下，镜头从开机到关机的时间从几秒到十多分钟不等，在此期间，现场环境、技术条件、演员入戏的默契程度等因素都有可能将导致演员的表演将被中断多次，并重新拍摄。在这样的情况之下，电影演员需要具备相应的心理素质，不仅需要迅速准确地进入角色的规定情境，而且在剧情和人物情绪状态的衔接方面更应流畅细腻。

除了以上提到的差异之外，电影表演与舞台表演在空间的假定性、环境的现场感、服饰

的夸张性等方面都有着截然不同的创作方式。

电影演员褪去了舞台演员因为空间距离而造成的陌生感和神秘感,选择的科技手段让他们的创作极富挑战。

7.4 电影表演创作

每次在看电影的时候,我们的脑海中总有两个矛盾的观念同时存在:一方面明明知道银幕上演的是一个虚构的故事,演员只是忠于自己的职责在扮演一个与他毫不相关的人物;另一方面,我们又不可避免地暂时投入到剧情中,分享角色的人生经历,移情于人物复杂多变的内心世界。观众这种矛盾心理的转换是通过摄影机视点的转换和演员生动的表演实现的。

7.4.1 与电影创作特性的结合

一方面,电影拍摄是一个镜头、一个镜头地进行。即使是在同一场戏里,也不可能把摄影机和灯光器材,每拍一个镜头便移动一次。通常是将同机位、同角度的镜头集中在一起分别进行拍摄,因此演员的表演创作必然是断续的、颠倒的。虽然演员表演在拍摄时既不按顺序,又不连贯,甚至前后颠倒,但作为一部电影,镜头最后组接起来,人物形象必须是完整的,是按人物思想情感有逻辑地发展的。

另一方面,演员在表演时要处理与摄影机之间的互动。表演是通过摄影机的拍摄而记录下来的。所以演员必须了解不同的镜头。变焦镜头、广角镜头、标准镜头、长焦镜头等光学性能的差异,会导致被拍摄对象在不同的镜头中,光影、色彩、形态、透视等影像的不同。

掌握镜头光学的特性对演员适应不同镜头的拍摄有很大的帮助,他可以根据其特点来调节自己的表演。另外,演员在表演时要时刻意识到摄影机的位置——机位,即演员在镜头的画面中的远、近、大、小、角度以及与背景的关系等。与摄影机交流是镜头前表演特有的一种创作形式。摄影机就是演员的交流对手,演员需要通过对上一条的记忆,寻找出感觉与冰

冷无生气的摄影机进行沟通。演员必须将摄影机当作活动的、变化着、有生命的对手,具备与镜头配合的能力,并随着它的活动而不断调整。

镜头感要求演员必须适应摄影机的镜头特性,它是演员找到表演分寸、行动、变化和感觉的依据。当然,镜头感的实质性内容也是多样化的,包括对画面的想象、对不同拍摄方式的适应、对景别差异的配合、对实景环境的体验、对无对手交流的处理等。



《亚瑟和他的迷你王国》中演员的表演与摄影机紧密结合

演员必须拥有强烈的表达欲望和适应能力,根据不同的景别相应采用不同的表演方式,全景加强运动幅度,特写传达细微情感……这些都需要演员面对镜头完成,而且常常是在导演构思之下的一种个人创新和发挥。

其他方式的表演者可以不了解技术,但电影演员必须关注而且重视电影技术,蒙太奇的方式、构图的策略、音效光影的处理等都会对表演带来加分或者减分作用,并最终影响影像的整体效果。如何适应摄影机镜头,同时又利用摄影机镜头为表演所用,是电影演员学习和考虑的重要内容,唯有这样,才有可能使镜头之中的自己更富生动性和生命力。

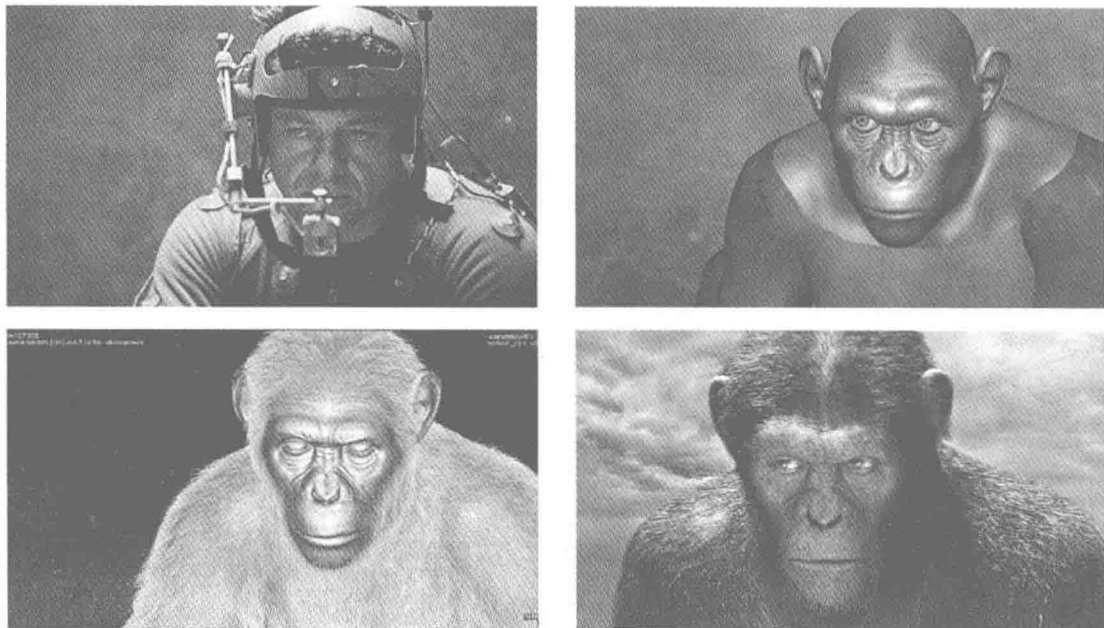
以往,塑造奇异角色依赖的是高超的化妆技术;现在,在日益精进的计算机技术(动作捕捉和CG技术)的协助下,我们不仅可以逼真再现各路角色,而且可以最大限度地保留真人演员的表演,甚至创造虚拟角色,银幕出现了崭新的“表演”时代。

1990年的《全面回忆》是动作捕捉的起点,2001年的《最终幻想》则做了更伟大的尝试,在这部号称“一部计算机挑战真人表演极限的动画影片”中,为了让女主人公艾琪看起来和真人无异,制作方史克威尔公司不仅追求让皮肤的纹理和衣服的褶皱等细节部分栩栩如生,甚至在艾琪完美的皮肤上特意加了一点小雀斑,让有点小缺陷的她更像真的女人,并且用软件操作她六万根飘逸的秀发……2001年,《指环王》成为动作捕捉的标杆之作,“咕噜”的出色演绎,让《指环王2》为其申报奥斯卡“最佳男配角奖”。与此同时,面部捕捉技术长足发展。在《黑客帝国2:重装上阵》和《黑客帝国3:矩阵革命》中,无标记的面部捕捉实现真正飞跃,在实现效果上,呈现出让人信服的逼真度。2004年,罗伯特·泽米基斯的《极地特快》首次将面部捕捉和动作捕捉合并在一起完成,这一突破使影片被收录到了2006年的《吉尼斯世界纪录》中。2006年,《金刚》再次将动作捕捉技术进行提升,而同时期的《加勒比海盗2》则让动作捕捉技术从摄影棚绿幕前走出。2007年,罗伯特·泽米基斯在《贝奥武夫》一片中把动作捕捉技术运用得炉火纯青,可是也同时深陷在技术的迷惘之中。次年的《本杰明·巴顿奇事》建立的真人CG角色,其毫无痕迹的逼真表演真正让人重拾虚拟角色的信心。到了2009年的《阿凡达》,剧组建立了电影史上最大的虚拟拍摄实验室,还采用头盔摄像突破了面部捕捉的瓶颈,创建了让人惊叹的外星人虚拟生命体。2010年的《创:战纪》用虚拟手法创造了一个“真人”一般的角色——年轻的杰夫·布里奇斯,他既不同于人类没有见过的外星生物,也不同于想象的老年版的本杰明·巴顿,这个生动的“现实中”的人物让《创:战纪》赢得了业内一致的好评。

回顾这个历程,让人有理由期待演员在新技术的机遇和挑战之下的表现。被誉为电影CG时代的“卓别林”的安迪·瑟金斯主演了《金刚》中的大猩猩、《指环王》中的咕噜、《猩



《阿凡达》中的虚拟角色想要生动表达嬉笑怒骂,依然需要演员投入的表演



《猩球崛起》中凯撒一角从动感捕捉、建模、毛发到最终呈现的整个过程

球崛起》的猩猩领袖凯撒。善于挖掘角色内心世界的安迪把咕噜的那种疯癫、复杂的欲望展现得淋漓尽致,把原来只是纯技术工种的动作捕捉,演变成了一门独特的表演艺术和电影技法。安迪·瑟金斯的虚拟表演在当代电影表演中开拓出越来越大的空间。他认为,表演捕捉和演员的真人表演一样,关键是对角色心理的揣摩,其次才是通过动作和神情表现。因此,安迪创造虚拟角色的塑造途径,和“方法论”表演是一致的。在这个基础上,他建立了一家名为Caveman Film 的电影公司,旗下开设了The Imaginarium 工作室,专门培养从事动作捕捉表演的演员。

7.4.2 表演创作流程

前期筹备

首先是分析剧本和人物。演员表演之前需要了解他未来扮演的角色究竟是怎样的一个人,包括角色的性格、生活经历、人生目标等,并尽可能多地深入角色内心层面去探寻他的情感、他的困惑、他的矛盾、他的痛苦、他的喜悦……只有了解得越多,他才有可能越深刻地体会角色在故事情境中的动机和相应的反应,才有可能出色地完成这个角色在故事中的生命历程。

接下来进入正式拍摄前的排演。由于胶片和人力资源等昂贵的投资成本,同时也为了增加拍摄的成功率,在正式拍摄之前导演往往会安排演员走位和彩排,此时灯光、造型、美术等各个技术部门也会相应地配合。排演阶段演员需要熟悉环境,使自己尽快融入情境,找到

相应的情绪,构思角色肢体表演,熟记行走路线和表演区域,并与各创作部门互动,协助完成开拍之前的构图光影等设计。

排演阶段是一个必不可少的环节,不仅为演员赢得情绪铺垫的时间,而且给各个创作部门提供最后协调和有序准备的时间,为接下来的正式拍摄提供成功的保障。

正式表演创作

正式表演阶段是演员以往所有表演技能的一次大爆发,是演员对角色的理解从孕育到诠释的“瓜熟蒂落”的过程。

演员的身份转换相当迅速。前一分钟,拍摄现场还是一个喧嚣繁杂的工作环境,充斥着高声喧哗、机器忙乱的噪音等。可是当导演一喊“开始”,现场顿时变得寂静无声,只有镜头前的演员鲜活起来。所以,从闹到静的瞬间转化,对演员心理状态的要求相当严格。

近几年来,电影制作的前期筹备阶段越来越短,这给电影表演带来了很大的困扰和障碍,演员需要在最短的时间内了解角色,完成性格转型和角色间的搭配对戏,这就更需要电影演员具备表演方面的迅速适应性和灵活性。

再优秀的演员,在表演时,他的情感变化也是需要有一个过程的。所以通过想象来达到情绪之间的转换是演员常用的一种方式。在规定情境之内,演员间的互动和启发,或者触景生情,也会让演员找到角色内心的入口。这里有必要提到的一点是演员之间的相互磨合是相当重要的,有时候这种磨合会带来神奇的效果,当然也有可能因为彼此之间的艺术主张不同带来合作间的身心疲惫。

有一个趣闻是,法国著名喜剧电影《虎口脱险》的拍摄过程中,路易·德菲内斯(Louis de Funès)是一个入戏非常慢的演员,他需要重复拍摄好几条才有可能找到角色的状态。然而与他配戏的喜剧大师布尔维尔则入戏很快、驾轻就熟,所以他对于自己与德菲内斯的合作状态十分不满,几乎到了崩溃的边缘。幸好两位艺术家都带着对表演事业的无比热爱出色地完成了影片的拍摄,也最终孕育了这部轻松愉快的、彰显法国浪漫才情的喜剧名片。

正式拍摄过程中,一些无法预估的情况常常导致演员无法聚精会神地始终保持角色的心理状态。不按故事人物发展线索的拍摄方式,环境天气的多变,电影技术的局限,比如画面构图对演员表演的要求、灯光对演员表演的限制、焦点对演员表演的限定等,都使演员一心二用,心有旁骛。演员一方面要感性地投入角色,另一方面要保持表演的理性,所以,正式拍摄阶段对于演员来说压力是异常巨大的。

此外,在拍摄阶段,演员应具备相应的职业素养,不管工作如何艰苦



法国喜剧大师路易·德菲内斯

如何危险,也都必须以大局为重,在导演的创意和领导核心之下,出色完成角色塑造的重任。

一般情况下,正式拍摄的结束也意味着演员创作基本完成,除非牵扯到后期的配音工作。尽管从通常意义上讲,后期制作并不属于演员的工作范围,但是后期剪辑将极大地影响影片的风格节奏,当然也包括演员最终的画面呈现,所以有时候演员对于最后的环节也给予了关注,甚至会提出自己的建议和意见。

7.4.3 即兴表演

即兴表演可以分为导演要求的即兴表演和演员自身的即兴表演。

有时导演在拍摄过程中,因为现场环境或者其他因素,忽然有了新的想法,改变了原有的拍摄计划,他就会要求相关的各创作部门马上按照他的新思路布置新的工作方案,当然也包括演员在内。有时候导演要求演员即兴创作则是出于保护演员的表演热情考虑,他们担心过多的反复排演会给演员造成困扰和疲惫感。无论哪种情况都需要演员在极短的时间内,迅速调整转换原来的理解和情绪,准确地进入新的表演情境。

还有些导演拍摄时习惯不受分镜头剧本的束缚,喜欢现场发挥想象和创意。他们认为真实环境可以激发更多的冲突和惊喜,因此自然会要求演员与其一起在现场完成灵感的迸发,在这种情况下演员就需要以即兴的表演使自己适应导演的工作方式和标准。如约翰·卡萨维茨所说:“即兴发挥与随意做出超出计划之外的事来是有区别的。不知该做什么和随口说出些话语来也是有区别的。不论对于演员、作家、电影制作人还是摄影师,什么事情都是具体的。对我而言,没有必要指挥或者写下一个醉鬼的内容,要做的就是告诉他们那儿有一个酒瓶。我会在那儿放上一个酒瓶,他们就明白要表演喝醉的场面。我不想告诉他们如何喝醉或者他们应该如何去做,因为我不想束缚他们的思想,使得他们无法尽情发挥,表演出应有的水准。你不能对他们直接说出来。”^①

还有一种情况是演员在正式拍摄时,因为与角色真正地融为一体,并且深受现场的刺激,产生了即兴表演的欲望,有时候这种即兴表演的效果显得更真实。

周星驰在影片中经常抛开剧本,即兴表演,这与他影片的“无厘头”风格非常吻合,看似毫无准备的“无厘头”,实则体现出了周星驰在艺术追求上的严谨与认真,这种创作态度使其作品越来越显现出人物的真实感和厚重性,以及严肃的主题思考。同样,美国喜剧明星金·凯瑞在即兴表演方面也颇有心得,长期的喜剧表演经验让他积累了各种各样搞笑的创意鬼点子。他在拍摄《新抢钱夫妻》时,经常会灵机一动,信手拈来不少即兴创意。比如在原剧本中,金·凯瑞和蒂·李欧妮需要假扮成索尼和雪儿去抢劫一辆私家车。凯瑞即兴要求修改剧本,自己“男扮女装”。于是,整出戏的喜剧效果更加突出。

即兴表演对于演员来说是一项必不可少的特殊技能,同时也是演员职业生涯中面临的众多挑战之一。

^① [美] 埃里克·舍曼:《导演电影:电影导演的艺术》,第235页,广西师范大学出版社2005年版。

7.4.4 后期配音表演

默片时代,演员的表演随着拍摄的结束而结束;有声片时代,除了同期声的现场录音或者其他专业配音演员的介入,一般情况下,演员在电影的后期剪辑制作时还需要承担配音的工作。

语言历来都是人类表情达意的重要工具,也是电影视听造型的重要表现内容。生动的画面和富有表现力的语言可以给影片带来巨大的冲击力和感染力。有时候,电影的故事和画质均非常出色,却因为声音的欠缺而导致最终的失败。所以,无论是导演出于对影片质量的掌控,还是演员出于对自身形象的考虑,都非常重视配音工作。

另外,在拍摄阶段演员已经深入角色内心,所以由演员来完成配音,可以使角色从形到神更和谐更可信。这也就是人们常常提到尽管语言不通,但还是宁愿听原声片、看字幕来欣赏电影的原因。

配音时,演员看到的是已经按照故事脉络发展而串接起来的情节画面,但是因为拍摄的完成与后期剪辑间隔了一段时间,所以演员仍然需要找回当初对人物的感觉和回忆拍摄时刻的人物状态。对于演员来说,配音阶段是使人物更加丰满的过程,也同样是声音表演塑造人物的重要功课。

俗话说“听其言,观其行”,语言很大程度上体现了人物的内心——无论是真情流露还是丰富的潜台词,演员所要做的就是将这种情感用声音传递给银幕之下的观众。而这种传递需要平常的不断观察和训练,不同职业、身份、经历等的人有不同的说话方式和语言习惯,这就对电影演员提出了更高层次的要求。现在很多的表演专业都开设了专门的声音训练课,这是正确且十分必要的。

如今,人们越来越深刻地认识到了声音在电影之中的表现价值,尤其需要提到的是日本的动画界,常常被称为声优的配音演员不仅给虚构动画角色注入了真实的生命感,而且更重要的这种生命感是蕴含了思想、理念、情感等一切人类共有的永恒的魅力。正因为其出色演绎,一些不断积聚起观众人气的声优们开始说而优则唱,说而优则演,从幕后走到幕前,真正开始了自己的演艺生涯。

7.4.5 演员与角色之间的一次精神对谈

作为中国传统国粹的京剧艺术对演员有一个分类,即生、旦、净、末、丑。电影演员同样有一个大致的分类,只不过与京剧的分类不同的是,电影演员按照演员在影片中的地位可以分为:主角、配角、群众演员,此外还有客串演员、替身、特技演员。

一般条件下,如果资金允许的话,影片的主要角色往往由明星来担当,明星是拥有一定知名度的演员。几乎所有的演员,都会有一个当明星的梦想。

对于一部影片来说,除了一些知名度较高的导演,最具票房号召力的工作人员首推电影表演明星。绝大部分的情况是电影明星的名人效应远远大过导演,尤其是在大制片厂制度之下,被包装起来的明星,其拥有的商业价值让无数的投资者趋之若鹜,也让无数的观众心甘情愿地掏腰包买票进入电影院一睹其风采。

演员的成功要素除了自己的努力,百分百的运气,拥有娇好的面容、出挑的体型往往可以让自己获得有利的观众关注度,当然以这种方式成功的演员往往被赋予“偶像明星”的称号;而当不具备这些外在的有利条件时,演员靠出色的表演同样可以激起观众的兴趣,这些演员被冠以“演技派明星”的称号。这样也就带来了演员的另外一种划分方式,以其表演类型为划分的依据,分为本色演员与性格演员。值得注意的是,本色演员与偶像明星之间并不能简单画等号,而性格演员与演技派明星之间倒是颇有共通之处。

本色演员充分调动自身素质塑造与自己形象、气质相近的角色。本色演员很容易被定型,尤其是很多以美貌出名的女演员常常因为形象亮丽但演技不佳而无奈地作为陪衬存在,甚至被形象地称为“花瓶”。当然也有众多的本色演员像奥黛丽·赫本、罗素·克劳、李小龙、高仓健……他们通过生动演绎,创造了一系列经典的银幕形象,也在电影史上写下了浓墨重彩的一笔。特别是李小龙,几乎他所有的角色都是永不服输的东方功夫小子,只不过换了一个名字和服装而已。

还有一个特别经典的例子是《寅次郎的故事》,这部绵延了近三十年的电影系列剧创造了影史上最长寿的系列电影的纪录。影片能够有如此长久的生命力,一方面在于编剧兼导演的山田洋次老先生非凡的艺术感悟力和细腻真挚的情感观察,另一方面寅次郎的表演者渥美清赋予人物一种夸张但自然,豁达又质朴的精神气质,他把一个热爱家乡又四处游荡,不断恋爱又总是失恋的日本平民演得生机勃勃,嬉笑间流露淡淡的惆怅。“寅次郎”的形象也让渥美清赢得了东方卓别林的赞誉。

性格演员则往往因为对不同类型的,甚至是与自身形象、性格相差甚远的各类角色的出色演绎而被观众所关注。

于演员个人而言,本色表演尽管保险,但是演技水平却无法得到真正提升和飞跃,而总是陷于同类角色的反复之中。于是,一些有远见、进取心和冒险精神的本色演员尝试着向性格演员的方向发展。当初,作为英俊小生的马龙·白兰度为了完成《教父》一片中黑手党教父唐·柯里昂的角色,宁愿自毁形象,以装假牙的方式让柯里昂一张影史中符号化的冷酷无情的黑手党头目形象,而变得随和体面,富有人情味。这样的一个教父形象以往从未有过,之后也很难被逾越。



李小龙的表演浑然天成



延续近三十年的《寅次郎的故事》



马龙·白兰度与《教父》中的形象差异之大

通常情况下，在浩如烟海的电影作品中，人们可能会忘记影片究竟讲了什么，可能会忘记影片中究竟都有谁，但往往会忽然之间在脑海里闪现出其中的经典角色，有时候甚至愿意以他们喜欢的角色来给演员贴上标签。

演员的精彩演绎会赋予角色以一个经久不衰的生命，赋予角色以灵魂，如汤姆·汉克斯扮演的单纯执着、一往无前的“阿甘”，约翰尼·德普演绎的爱惹事又迷人的“杰克·斯帕罗船长”、安东尼·霍普金斯诠释的高智商的恐怖的“汉尼拔博士”，林青霞反串的英武俊美的“东方不败”……阿尔·帕西诺在《闻香识女人》一片中，将一个失明的、意志消沉的退伍军人史法兰中校演绎得感人肺腑，“性感”的探戈、恣意的飙车、酣畅淋漓的演讲……诉说了一个生命的双重“重生”。

演员表演，不仅是在完成一件艺术作品的创造，更重要的是他在完成一次与角色人物之间的精神对谈，这是一次身与身的交流，是一次心与心的沟通，也是一次智慧与智慧之间的碰撞。

演员的魅力，不在于他头上耀眼的光环，不在于他时髦的装扮，真正在于他对生活的真诚和感悟，他把这些情感通过角色传达，从而让经久不衰的角色生命赢得观众的心。

7.4.6 电影表演的技巧

表演技艺不是天生的，演员需要接受相应的表演技巧训练，需要对生活有感悟。学院派的教学常常采取斯坦尼斯拉夫斯基的体验教学法，而自学成材的演员则更多地仰仗对演技的大量摸索和长期以来的观察，学习别人怎样走路，怎样说话，怎样抽烟，怎样交谈……无论哪种方式，在拍摄过程中，都会有一些不可忽视的技巧。

首先，作为演员，熟读剧本是表演的关键，演员通过剧本可以知道故事背景、情节发展、角色状态等，熟读的过程一方面可以在演员与角色之间架设起一座桥梁，为接下来的表演做好充分的心理准备；另一方面他可以针对自己不熟知的角色人生去寻找相关的素材，或者是

对相关经验者的采访，或者是亲自体验陌生的生活。

其次，正式表演时，外部动作与内部动作、台词和潜台词构成演员表演的核心。角色能够让观众记住、了解、熟悉、喜爱、关注的所有基础都集中在：演员会“说什么”，说话的背后“隐藏了什么”；演员会“做什么”，他“为什么会这样做”，这些也恰恰是演员表演的所有内容。

电影表演是一个复杂过程，是生理与心理的充分配合。通常情况下，演员的表演要求角色的逼真，当然这个逼真不是对真实的完全再现，而是影片情境中的真实，这个真实的相反面即人们常说的表演的虚假。只有当演员深入角色的内心，探索“他”隐藏得最深的心灵角落，演员才有可能出色地完成另外一个“非我”。

因此，实际上演员的职业让他成了一个心理学家，他需要揣摩各类人的思维特点、心理惯势，由外而内地刨根问底会让演员的表演更有说服力，不断在心理层面进行追问可以使演员在即兴表演时厚积薄发。

此外，规定情境之中的想象可以帮助演员在原有生活积累的基础之上，唤起以往类似的情绪和记忆，达到和角色之间的沟通体验，集中注意力进行形象思维和虚构艺术形象。同时，演员之间的情感传递和相互影响会激发彼此的创作灵感，往往出现的情况是演员对手戏时遇强则强，酣畅淋漓的演技发挥需要演员间的配合和刺激。

电影表演的技巧是一门学问，也是一种经验的积累。其实任何的技巧都是师傅领进门，修行靠个人。演员只有在不断学习的基础之上不断地实践和总结，才有可能真正把表演这项事业做久做好。

7.5 电影表演风格在不同历史阶段的变化

表演从来都不是一门独立的学问，表演方式一直以来都与时代、影片类型风格、技术发展等因素息息相关。

电影诞生后很长一段时间里，由于摄影机真实再现的技术特点，导演和演员都将电影奉为了现实主义创作的最佳形式。渐渐地，自然主义的表演构成了电影特有的一道风景线，并与原有的舞台表演方式区别开来。明星开始出现了，道格拉斯·范朋克、阮玲玉等默片时代的明星们凭借着对角色的理解和朴实内敛的演技，在镜头的帮助下，建立了电影最初的打动人心的表演风格。

与此同时，一直将电影奉为艺术的欧洲电影人也在不断尝试独特多变的风格，表现主义电影中人物神经质的、造型化的，甚至是夸张的表演与意象性的电影风格改写了电影的历史，也形成了一种与自然主义表演方式截然不同的表演风格。

关于默片时代的表演特征，特别需要着重提及的是喜剧类型表演特点。早期的闹剧一度成为默片时代影片中重要且特有的创作类型之一，与这样的风格相适应，演员的表演风格更接近于夸张的舞台表演，有时候为了制造精彩的笑料和表达深切的情感，甚至故意表现出一种癫狂的行为举止。深受法国喜剧明星麦克斯·林戴的影响，美国电影喜剧之父麦克·塞纳特创造了著名的“启斯东警察”的形象，夸张的模式化造型和表演进而构成了好莱坞喜剧片

的类型特征。

但是,如果仅仅停留于这样表面化的表演风格,美国的喜剧艺术也不可能获得长足的发展。查尔斯·斯潘塞·卓别林出现了,他对喜剧表演的贡献,在于他大大突破了以往喜剧表演只注重滑稽逗乐的局限,而赋予人物更多的人性和细腻的情感。他在《寻子遇仙记》《淘金记》《城市之光》《摩登时代》等一系列喜剧片中塑造的流浪汉形象虽然滑稽,但更多是在演绎小人物的辛酸,深切的人文关怀默默在角色身上流转。卓别林在表演上及导演上的出色成绩奠定了他默片大师的地位。



至今也无人撼动卓别林默片大师的地位

当然,默片时代同样有与电影奢华的制作相适应的虚矫浮夸的表演。有必要了解的一点是,早期的拍摄和放映方式有几种不同的规格,后来的放映画格速度与当初拍摄时不同,因此观众常常会被其中急速的肢体表演逗乐,而事实上,这种效果很大程度是由设备的不同造成的,而并非单纯是演员的表演带来的夸张效果。

当有声技术出现后,在默片时代徘徊了很久的演员获得了更加真实的表演效果。但也有演员因为无法适应声音,或者虽有迷人表情但声音的欠缺而被淘汰了下来。无论怎么说,声音技术的发展,让电影比以往任何的艺术都更加忠实于现实,这个流光溢彩的声画世界也变得更加生动丰富起来。

1927年,改编自音乐剧的《爵士歌王》作为第一部有声电影问世,随后歌舞片开始大量的出现,电影表演与舞台表演终于找到了共同的舞台,五彩缤纷的庞大歌舞场面与命运多舛的定型人物构成了一部梦境与现实交织的虚拟人生。《霹雳舞》《黑暗中的舞者》《红磨坊》《芝加哥》等影片中,演员把平常生活的平静表演与酣畅淋漓的舞台秀在相互映衬中揉为一体。

更为精妙的是,“片中片”的方式让电影表演再一次突破舞台与电影表演原有的融合方式,呈现出表演在电影与现实之间丰富微妙的不同趣味。在1981年《法国中尉的女人》一片中,梅丽尔·斯特里普一个人分别演绎两种人生状态,在影调的配合之下,她靠娴熟的演技把片中演员安娜需要饰演的维多利亚时代的女子莎拉那种神秘执着、孤傲压抑的气质通过略带夸张的、程式化的表演方式呈现出来,而现代社会女演员安娜的自信以及对爱情的迷惘和彷徨,则通过平实的接近于生活流的状态呈现。不同人生的反差,不同表演风格的反差,让这部影片也成了研究戏剧化表演方式与写实表演方式极具参考价值的案例之一。

技术的发展让电影表演一再突破挑战,以往的表演经验让专业演员可以在任何的虚假环境中开始表演,摄影机的声音、现场工作人员的注视都不足以构成对表演的干扰,可是数字技术的发展,让银幕上不再只表现现实空间,幻想的人物、幻想的世界让一切不可能变成了可能,演员的表演再次有了新的要求和表现空间。

从《谁陷害了兔子罗杰》开始,与演员演对手戏的合作者不仅包括真实的人,还出现了想象出来的、无中生有的角色,动画人物、恐怖生物、天外来客……层出不穷的虚拟角色使演员不得不学会对着空气表演的方式。这不仅是对数字技术的挑战,也是对演员演技的挑战。

此外,蓝幕技术的运用,让银幕角色随时都有可能来到异度空间展开不可思议的旅行,《天空上尉与明日世界》《罪恶之城》《指环王》《斯巴达三百勇士》等数字影片的拍摄过程中,演员的表演基本在摄影棚的蓝幕背景下完成,等表演结束之后,导演再通过后期的数字技术让演员的表演素材与计算机设计的背景素材进行缝合,达到出人意料的表现效果。

数字化时代的来临极大地考验着演员的想象力,除了必备的演技,对虚拟角色和虚拟世界的想象构成了情感体验的最重要的基石。当然,丰富的想象还是源于对生活的充分体验,否则想象恰如同无源之水,无本之木。

几乎所有的演员成功前后往往都会历经一段“天将降大任于斯人也,必先苦其心志,劳其筋骨,饿其体肤……”的磨炼期。这段因人而异的磨炼几乎会让所有的演员都印象深刻,很多有过表演经历的演员都会对周星驰的《喜剧之王》产生共鸣,因为这个故事真切得就如同他们入行时的真实写照。

香港著名电影人张坚庭曾经说:“电影演员的成功,有三分之一是剧本,有三分之一是导演,余下的三分之一是自己……”对于演员来说,特殊的工作方式可以让自己体验不同的人生,而如果要把这段没有任何生活体验的表演做到让人信服,除了专业上不断进取,生活中还需不断提升个人修养。

北京电影学院第一任院长、著名戏剧家章泯曾说过:“如果问我,什么是世界上最容易的艺术,我说是表演艺术;可什么是世界上最难的艺术,我说还是表演艺术。”^①所以要真正成就一段华彩的戏梦人生,演员要走的路还很长……

思考题

- (1) 电影表演与戏剧表演有哪些差别?
- (2) 电影技术的一再革新给电影表演带来了怎样的机遇与挑战?
- (3) 如何才能塑造一个丰满的、充满人性魅力的角色?

参考书目

- 梁伯龙、李月主编:《戏剧表演基础》,文化艺术出版社 2002 年版。
- 李锦云:《表演心理学》,世界图书出版公司 2007 年版。
- 林洪桐:《表演学习手册》,中国电影出版社 2006 年版。
- [美]埃里克·舍曼:《导演电影:电影导演的艺术》,丁昕等译,广西师范大学出版社 2005 年版。

^① 章泯:《表演作为艺术》,载《北京电影学院学报》1985 年第 2 期,第 99 页。

第8章

拍摄

众所周知，电影是“拍”出来的，一个“拍”字几乎涵盖了整个电影制作，足见其分量之重。

拍摄阶段，是银幕所有可见素材的制作阶段，是参与创作者最多的庞大工程，也是一个不可预知的充满了无数可能性的复杂过程。

特吕弗曾经说过：“电影是一道时间运用的考题。”这个考题让所有参与拍摄的人都极具战斗力和兴奋感，也承受巨大压力，因为没有哪项创作能够像拍电影这样在有限的期限之内与时间赛跑，与智慧较量，尽可能在最短的时间内创作最昂贵的艺术作品，这让团队的所有人都热血沸腾。

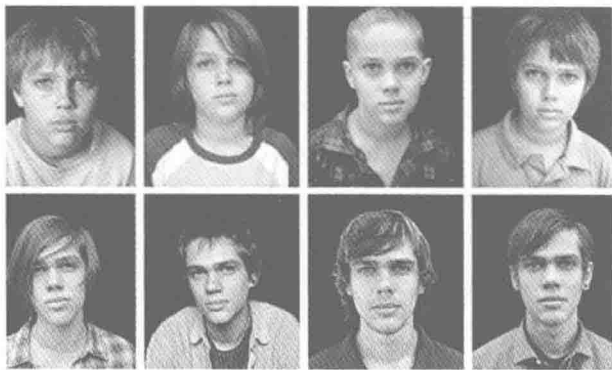
8.1 传统电影拍摄

一张图片和一段文字的吸引力哪个大？答案显而易见，人们的目光总是最先锁定图片。《小大人》和《时代广场的胜利日》这样的平面摄影作品一图胜千言，镜头内的客观世界与镜头外的主观意识全部浓缩于一张图片之中。

电影的拍摄是单帧画面的连续运动，运动的优势让电影获得了远比静态画面更积极更明确的传情达意效果。只不过与最初的照相术不同的是，电影多是先有文字创意后有图片影像，这个把文字转化为运动影像的过程，即拍摄。没有影片的拍摄，一切创意，前期的一切准备都只是纸上谈兵。

看完一部影片，观众做出影片质量评判的重要依据是故事；而观众走进电影院，他只要花几分钟，就可以做出自己的好恶判断，而影响判断的首要因素自然是影片的视觉画面。曾经有一个电影实验表明，一部没有任何情节、没有台词，但银幕形象好看的影像作品可以吸引观众长达八分钟以上。这都表明，画面造型对一部影片质量起关键作用。

把故事拍出来是电影制作的基本要求，而把故事拍得生动则是拍摄阶段更高层次的要求。



《少年时代》用电影“真实”地记录了一个男孩从6岁到18岁的成长历程

一部影片从镜头开拍之前的筹备到停机结束，周期从短短数天到几个月时间不等，甚至更长，可长达数年。获得第72届美国电影电视金球奖最佳导演和最佳影片的《少年时代》，拍摄了整整12年，再现了美国少年梅森从6岁到18岁的成长日记。

发生在镜头内与镜头外的电影制作工作主要经历前期准备、正式拍摄和后期制作三个环节。

8.1.1 前期准备

拍摄的前期准备包括资金的筹措、剧本的编写、导演的介入、分镜头剧本的确立、拍摄计划及预算的制订、摄制组的建立、演员的挑选等各个环节。

前面三章中已经谈到剧本创作、导演建组、演员的挑选等环节，这里将不再赘述。

在融资方式上，目前我国的运作方式可以分为两种，一是商业运作，二是政府运作。就商业行为而言，电影制片人主要考虑的内容是尽最大可能地获得商业利益，所以在电影创意方面和导演、演员人员的选择等方面应充分考量其商业价值；相对来说，政府行为更多考虑主旋律的价值宣扬和社会效益，所以在影片的制作上更多强调正面积极健康的内容和形式。

建组完成之后，剧组是一个临时性的团队，为了确保影片能够顺利拍摄，这个团队必须分工明确，遵守相应的职业道德和纪律。

作为剧组的核⼼，导演往往是一位凝聚全部组员人心的灵魂人物，也是实际的指挥者。绝大部分情况下，影片的导演只有一人，也有在完全平等的合作情况下与其他导演共同担任的，比较有意思的是兄弟导演搭档的出现，比如《冰血暴》的科恩兄弟、《我为玛莉狂》的法拉利兄弟、《黑客帝国》的沃卓斯基兄弟等。

剧组中的其他部门还包括制片部门，摄影部门，负责布景、服装、化妆等工作的美术部门，负责现场记录的场记，当然还有演员。

一个值得注意的现象是，由于摄影技术及设备器材的改进，剧组的成员不仅在人数上，而且在工作职能上也经常会有变动。

前期准备是一个按部就班的过程。导演制作明确的进度表；场记则根据导演的要求分出场次表；摄影、录音、美术等部门的工作人员考虑租用什么样的器材；化妆师、服装师设计角色造型。总之，剧组分工明确，每一个人都知道该做什么。

剧本创作、导演分镜等工作的完成意味着影片前期策划告一段落，拍摄的准备工⻉开始

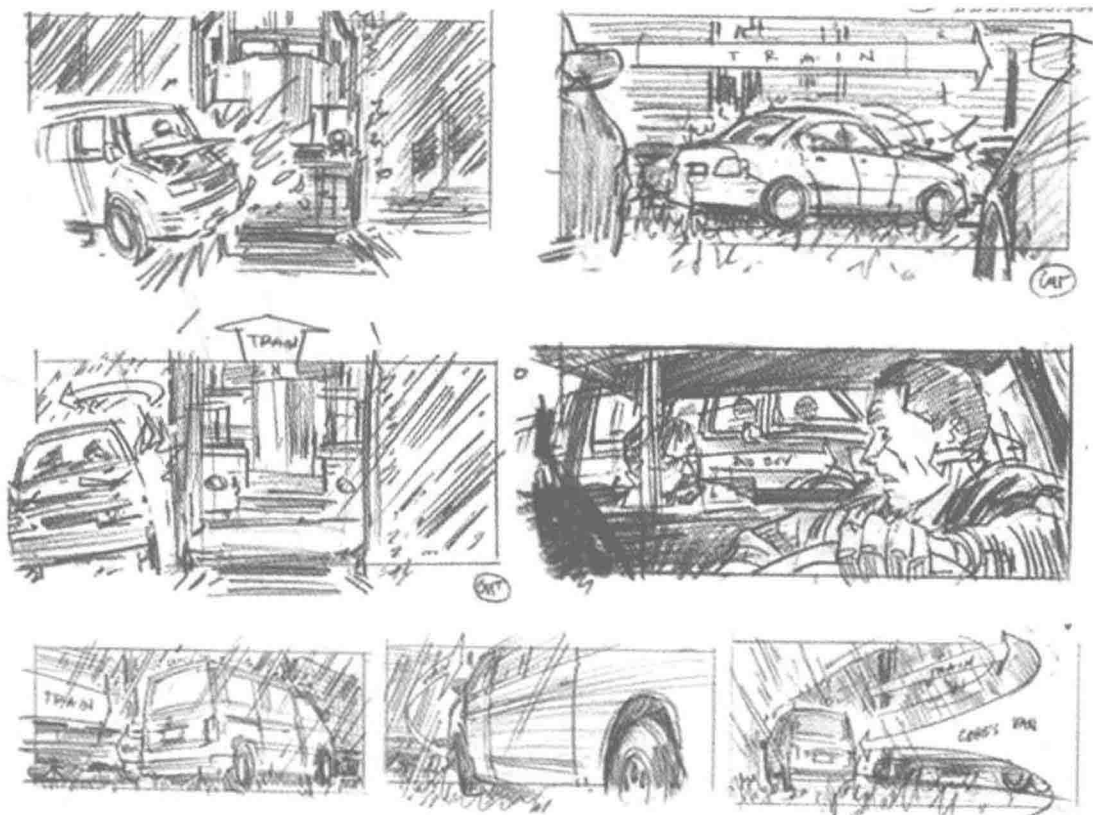
真正运作起来。对于投资人和制片商而言,支出成本与拍摄周期是成正比的,所以拍摄前期的工作准备越充分,拍摄中期的工作也会进展得越顺利。周期有合理的保障,成本自然就可控制。

分 镜

事实上,拍摄阶段的工作常被分为镜头外的工作和镜头内的工作。镜头内的工作常常会在导演的分镜中进行设计和呈现。

摄影机的镜头在客观上如同人的眼睛,可以捕捉任何细微的东西;又不像人的眼睛,镜头对世界的一切可见的东西都抱以同样的兴趣,是一种不加选择的“观看”和记录。所以对于电影创作者来说,如何在这个方寸之内,通过取舍和设计,表达自己的意愿和引导观众注意力便十分重要。

主镜头的选择、镜头内的构图、场面调度、色彩的调和、光影的布置等画面元素都体现在拍摄的画面中。拍摄绝对不是一种感性认识上的爆发,是理性参与的成果。镜头的运用方式要根据影片整体构思的需要或者画面内涵表达的需要,而不是一种想当然的冲动。《落水狗》片头餐馆谈话段落中,摄影机有意无意地对角色(粉红先生)的重点关注,都是事出有因的设计,因为正是他揭开了故事结尾出人意料的悬念;《黄土地》女孩结婚段落,相当多比例的镜头



《盗梦空间》的分镜画面设计

从群众背面拍摄,通过过肩画面表现前景内容,将一种冷静旁观似的麻木的情绪悠悠传达出来。

长镜头的设计有时会造成一种情绪上的延长和期待。希区柯克有一个理论:不停地“切换”和长时间的单一镜头都会给观众造成一种透不过气来的压抑感。周星驰《功夫》片头那段自如的长镜头运用既完整地展现了特殊的环境,也表达了某种不安。希区柯克的《美人计》一片中,英格丽·褒曼扮演的艾莉卡偷走了丈夫的钥匙,镜头从楼梯顶部俯瞰角度的长镜头开始,直至艾莉卡手中钥匙的特写镜头结束,这种刻意的长镜头能够逼近角色内心的紧张与面临的危机,同时也通过这个手段让观众意识到了摄影机的存在,体现了电影作者的主体表达。

非安全空间的画面设计,以一种颇具“虐待狂”意味的游戏策略,试图抓住观众的无意识瞬间,通过对摄影机视角的严格限制来营造危机,使观众在没有任何心理准备的时候成了虚构的受害者,斯皮尔伯格的《大白鲨》中所设计的效果出色地完成了这样的任务。

导演的分镜稿设计可以在电脑上完成,也可以是手画的草图,并且会随着影片拍摄的逐步展开而不断调整。事先的设计可以让导演有一个大致的创作方向,一个拍摄进度的大致估算,同时从心理上也更加胸有成竹。当然,也有一些导演是在场景现场,在拍摄即将开始时完成分镜创作的。

美术工作

美术设计是剧本已经完成导演提出方案之后,美术部门的重要工作内容。在美术部门向导演提供造型设计后,便可以拍摄定妆照,并把照片插在剧本的相关页面,为之后实际拍摄中的化装、服装等工作人员提供参考标准。

在一些艺术要求较高的影片中,导演提出构思之后,剧组的美术部门、摄影师、灯光师会坐在一起探讨影像风格的设计方案,有时候还会搜集相关的图片和电影素材,提供给创作者参考。像《指环王》《加勒比海盗》《蝙蝠侠》等影片,画面风格的基调、角色的造型设计、道具的使用、场景的气氛效果图等都会经历反复论证,并在拍摄之前予以确定。

在早期电影的拍摄中,由于技术条件远没有达到可以虚拟一个世界的程度,所以靠搭建人造微缩模型的方式来营造故事氛围是常用的手段,较早的《夺宝奇兵》《金刚》都以这样的方式完成拍摄。在这样的情况下,筹备期的工作当然还涵盖了模型的设计和制作。

勘察外景

拍电影除了拍人就是拍景,特定的情境构成了画面的风格,也创造了戏剧的可能。于是,“外景地”的挑选成了准备阶段,与其他部门的准备工作平行进展的重要内容之一。电影外景地的选择不得不兼顾艺术的需要、制作周期的需要、资金投入的需要和操作的可行性。在条件允许的情况下,导演、摄影师、美术、灯光师、录音师甚至编剧等主创人员的共同参与来确立外景地。选景之前编剧、导演、美术等人员之间的交流是十分必要的。

采用什么样的外景,一般考虑两个方面的因素:是否符合剧本故事的要求,是否符合拍摄条件。剧本的故事往往提供大致的时代背景风貌,古典、现代或者未来,乡村、城市或者

荒野……比如系列电影《哈利·波特》中，场景大部分都在英国拍摄，其中近苏格兰爱丁堡的阿尼克古堡是霍格华兹魔法学校的主要取景场地，除此之外主创者还到伦敦、格洛斯特与牛津这三个重要的城市取景。

拍摄条件则是从可操作性的角度考虑，摄影机架在哪里，是否可以自由调度，现场是否有障碍物阻挡镜头取景，电源线是否合适，灯光布光的位置、录音话筒的位置是否会受到干扰……现场的因素都有可能对实际的拍摄造成影响。

不同的实景地选择，会造成拍摄风格的区别和演员表演的不同，也带来好莱坞商业影片中震撼视听的汽车追逐戏与成龙电影身手灵活矫健、就地取材、插科打诨式的追逐方式的的东西方区别。例如同样拍摄一场追逐戏的段落，是选择在高速公路上以速度来制造危机（《变形金刚》片中的高速公路追逐段落），还是选择在密集的城市道路间穿梭造成一种压迫感（《碟中谍》系列片中的城市间追逐段落），又或者是在穷街陋巷以丰富的道具制造喜剧感（成龙《A计划》系列片中的小巷追逐段落等）？……

实景拍摄可以确保影片具有真实感，20世纪40年代开始的意大利新现实主义提出的“扛着摄影机到街上去”的拍摄方式成就了一种电影美学。虽然由于各种原因，这股电影浪潮仅存在了六年左右，但是这种拍摄方式却影响了之后世界各地的无数电影人。

纪录电影常常需实景拍摄，而对于故事电影来说，毋庸置疑的是，适当的实景必然能够增添影片的逼真性和可看性，有时候现场的风景还能启发导演的创作。



《哈利·波特》中，无论是“霍格华兹快车”还是“九又四分之三月台”都离不开风景优美的外景地的帮助



美国电影《变形金刚》中追逐场面的拍摄

谨慎的勘景是一件痛苦并快乐的工作。张艺谋当初拍摄《红高粱》，为了获得“爷爷”和“奶奶”在繁茂高耸的高粱地里野合的那种原始的生命张力，作为导演的他借种子种了近百亩的高粱地，除了施肥，他还天天给高粱除草浇水。当按原计划开拍的时刻来临，100亩的高粱真正成形了才50亩，但恰恰就是这50亩地却在银幕的光影之中，幻化为最生猛的纠葛。2004年张艺谋拍摄《十面埋伏》的时候，为了找到鲜花曼妙的外景他走遍世界，最后在乌克兰找到了影像中的世外桃源，然而气候的原因让影片的拍摄和最终呈现一波三折，或多或少背离了张艺谋原来的设计初衷。

实景拍摄还常常会横生枝节。有时候为了获得理想的采光和气候，整个剧组必须等待合适的时机，自由度受到很大的考验。《加勒比海盗》的导演和演员在接受采访时抱怨说：在外景海面拍摄的时候，有风向的日子，阳光不对；有阳光的日子，船帆不对。拍摄需要应对各种各样的情况。所以，外景拍摄的不可控制性让一部分电影制作者以搭景或者摄影棚内拍摄的方式来替代外景的效果。

相对实景拍摄常常带来的“意料之外”，搭景拍摄和摄影棚内拍摄则更体现出“意料之中”的掌控能力，光线、影片的色调、建筑风格以及一些艺术设计的创意都可以灵活实现，而不必受到环境的影响。

早期的搭景是不得已而为之，如国内的电视连续剧《红楼梦》的制作。但到了数字化时代的今天，在投资费用许可的范围之内的搭景则是为了忠实营造一个想象的世界和建立真实的场景气氛。马丁·斯科塞斯在《纽约黑帮》的拍摄过程中，为了重现19世纪的时代氛围，刻意舍弃了后期的数字技术，而在意大利某小镇搭建了一个“纽约”，还原了那个年代的艺术风貌和真实的建筑质感；香港电影《功夫》和《十月围城》分别在上海实景搭建了充满了“老香港”味道的“九龙城寨”和旧中环场景；而美国电影《鸟人》的导演和摄影师在位于洛杉矶的片场搭建了“圣詹姆斯剧院”的模拟场景，来给正式拍摄减负。

从早期的《卡里加里博士的小屋》《公民凯恩》在棚内场面调度的自由，再至近年来数字化的制作模式，使得摄影棚内的世界正变得“无所不能”，很难想象《泰坦尼克号》《蜘蛛侠》《加勒比海盗》《盗梦空间》《少年派的奇幻漂流》等磅礴之作，其中惊心动魄的情节都出自棚内拍摄，但科技的发展让这一切不可能都变成了可能。

外景拍摄、搭景和摄影棚内拍摄确定后，需由制片部门与相关部门联系协调，签订租用场地的合同。当然实景拍摄需不需要签订合同视具体情况而定，并非绝对。至于究竟选择什么样的拍摄方式除了与艺术上的追求有关，也与制作成本息息相关。一部低成本的影片往往很难考虑采用后两种拍摄方式。拍摄场景确定之后，场地布置、造型、道具设计等工作相应地紧锣密鼓地开展起来。

选择拍摄器材

回忆一下导演要开拍之前最常说的一句话是什么？“Camera ready？”即“机器准备好了没有？”摄影的相关设备准备构成了拍摄的前提和基础。

传统电影的拍摄，什么器材都可以缺，没有灯光可以拍外景，没有声音可以拍默片，但是有两样基本元素是绝对缺少不了的——摄影机和胶片。

19 世纪末最原始的 35 毫米的胶片诞生了；1920 年，柯达公司为了鼓励非专业电影摄影爱好者的使用，推出了 16 毫米的胶片；随后，8 毫米胶片、超 8 毫米胶片、超 16 毫米胶片、70 毫米胶片相继问世。从影像最终呈现的播放品质上来说，70 毫米胶片的清晰度非常高，但基于其昂贵的成本，一般只有大预算的史诗电影或者特效电影才会使用。

不同规格的胶片需要与不同的摄影机相适应，制作成本的压力和最终放映的方式会让制片人做出选择。目前，世界范围内主流的胶片拍摄方式还是采用 35 毫米胶片。16 毫米和非常之少的 8 毫米则是一些低成本的记录性质影片、新闻片或者实验电影常常采用的格式。

选择摄影设备需根据剧情的需要。在拍摄动作戏，尤其是追逐段落时，为了表达强烈的视觉效果和真实的现场感，手持摄影机成了重要的武器。手持摄影机最初在无声片时代小试牛刀，如德莱叶、克莱尔、维尔托夫、让·维果等的影片，随后运用在一些有声电影，在棚内拍摄的片段里。电影史上最具有影响力的十大电影摄影师之一——早期打拼好莱坞的华裔摄影师黄宗霁曾经为了拍摄一场拳击场面，他脚踩四轮滑冰鞋，手抱摄影机，追着演员从各个角度运动抓拍，获得逼真的视觉效果，而他也成为世界电影史上使用长焦摄影和手持摄影机动态摄影的先驱，开创了革命性的动态摄影技法。

20 世纪 60 年代的法国新浪潮和之后的美国真实电影，使手持摄影机真正开始向人展示出巨大的潜力。轻便灵活的操作特点可以使创作者及时捕捉和拍摄素材；可以跟踪动作，制作出一种亲近感；在某些时候还可以给画面带来强烈的感染力，以达到装在三脚架或者摄影移动车上的摄影机所无法实现的效果。

胶片，摄影器材，灯光设备，辅助拍摄设备如摄影移动车、工业型车载升降台等的选择购买或者租借必须在拍摄之前确定，还需对设备进行必要的检查和维护，要查看电池是否充电，镜头是否有刮伤，备用灯泡和电源线是否充足……以免为接下来的正式拍摄增添不必要的麻烦。

拍摄电影的筹备工作体现出艺术者严肃、严谨的创作态度。有些影片从确立题材创意到拍摄前的准备时间长达数年之久，其目的就是尽可能为拍摄提供扎实的基础，成就一部伟大的艺术作品。

8.1.2 正式拍摄

尽管在呈现方式上，电影不必像戏剧、舞蹈等现场艺术那样，一次表演后其艺术水准便盖棺定论——一切创作只要还未进入放映阶段，就可以针对布局、画面结构、光线明暗、色彩等元素进行调整后，甚至重新拍摄。但是抛开胶片这项昂贵的成本不谈，自然环境的变幻、演员档期的压力、制片方的投资支出等各项因素都要求尽可能避免重新拍摄。所以，正式拍摄期间，导演和整个剧组的压力都是巨大的。丰富的专业经验，一定的艺术修养，敏锐地捕捉和果敢的判断，都有可能帮助他们获得最佳的银幕效果。

正式拍摄阶段是一部影片完成的关键阶段，是一支包括十几个部门，几十人乃至上百人

的队伍，在一定的时间内朝着一个艺术目标，齐心合力的过程，也是制作中最辛苦的阶段。有时为了抢拍清晨的朝阳，演员和化妆师得在凌晨二三点便起来化妆、准备；有时为了达到出色的镜头效果，演员和相关工作人员必须不顾危险，飞身跃上飞驰的汽车或纵身跳入寒冬腊月的冰河……但恰恰这段磕磕碰碰的，常有“意外”发生，还会不断有艺术上的分歧和争吵的时期，令剧组的全部工作人员在共甘同苦中建立起深厚的感情，在拍摄完成，剧组解散之时依依不舍。

“导演、演员、工作人员就进入到了拍摄阶段（production），此期所有素材将拍摄完成。画面部分使用摄像机来拍摄，声音则是采用模拟式的录音机来录制，灯光被小心地摆设，以期营造出的气氛能使明星看起来更富魅力。拍摄的电影底片要被送到冲印厂去冲洗，然后印出原始底片的一个拷贝，也就是工作样片（work print）。声音被转录到磁性声带（magnetic film）上，这种声带和底片一样大小，而且在两边也都有片孔（sprocket holes）。原始的底片和录音带则暂时被保存起来。”^①这段话简明扼要地把现代电影拍摄的过程描述了出来。

通常情况下，电影拍摄以先拍外景后拍内景、先易后难的原则展开工作。外部环境瞬息万变，要找到符合剧情且理想的环境相当不易，所以，外景拍摄必须抓住有利时机。天气情况不理想的话可以及时转入内景拍摄；外景拍摄可以为内景的布景、装修留出必要时间，内景拍摄还可以对外景拍摄的不理想部分进行弥补。在条件允许的情况下，尽可能地多捕捉一些外景空镜头，为之后的剪辑提供丰富的可用素材。

从鼓舞团队士气的方面考虑，先进行简单的拍摄可以给演员与演员之间，创作部门之间提供一个熟悉和相互了解、协调适应的过程，而且拍摄顺利的好心情可以增强彼此之间的凝聚力和信心，为接下来的工作挑战打下一个很好的心理基础。

电影的拍摄顺序是按场次来进行，一般会把发生在同一场景中的戏集中起来拍摄。一部90分钟的影片，一般情况下是一百多场戏，如果把重复性的场景合并重新计算的话，一部影片有大概三十多场至五六十场不等的不同场景，以此表现不同时间、地点发生的事件。电影实际的拍摄过程就是以这些场次划分为顺序，同一场景内的戏全部拍完才转入下一场景工作。相应的工作人员需要在这些场景中设置好相应的设备。场次的繁多，必然带来工作的复杂性，除了参考拍摄计划日程表，如一天中拍摄的镜头、一场戏拍摄的周期等前期准备计划，导演和其他的辅助人员有必要保持清醒的头脑，注意场次与场次之间，同一场戏拍摄的镜头与镜头之间的衔接。

特别是戏份较多的主场景——同一场景中有多场次的表演——可以给影片定下一个重要的故事舞台和画面风格。例如《肖申克的救赎》，监狱成为主要的叙事空间；侦探片《东方列车谋杀案》《尼罗河上的惨案》，充满戏剧张力的车厢和船舱构成了重要的表现场景；再如《小岛惊魂》《幽灵船》等恐怖片更是通过对封闭房间的刻画营造出紧张气氛……同一场景的多次拍摄，必然要求拍摄按故事发展阶段的变化而变化，镜头、角色服装、角色性格、

① [美]琳恩·格罗斯、拉里·沃德：《拍电影：现代影像制作教程》，第16页。

时间等因素的变化都需要详细规划,充分考虑。不按时序拍摄肯定会带来纰漏,如《拯救大兵瑞恩》中,草地上前进的小分队中出现了之前已经牺牲的队员。尽管这很大可能是后期剪辑的问题,但正是这些画面上的小漏洞引起了很多影迷费尽心思挖掘的无限兴趣。所以,镜头之间的前后衔接和镜头内部语境的考虑在拍摄中必须理性清醒地对待。

进入现场拍摄阶段,当导演、摄影师、灯光师、布景等在布置过程中或者全部就位,演员开始练习走位。美国导演弗朗西斯·福特·科波拉说:“一部影片的成功只有两个因素,一个是剧本,另一个是演员……”剧本的故事在拍摄之前就已经确定,而演员的生命在拍摄阶段开始绽放。在摄影机正式运转之前,导演往往会安排演员排练,走位,并与演员沟通,当演员已经做好准备,进入故事情境时,才正式开拍。拍摄中还要根据现场的效果、演员的表演调整相应的机位、灯光、服装等环节。如果有群众演员参演,在主要演员表演之前,相关人员就必须对临时演员说戏和排演,以免因为准备不足造成现场混乱,而浪费人力、物力、时间和资金。当不需出现在画面中的搭戏演员缺席时,剧组必须安排人员替代缺席的演员给正在表演的演员提台词。

正式开拍,助理导演会在现场喊:“录音机启动,准备;摄影机启动,准备。”听到口令,声音混录师和摄影师启动相应的设备。摄影助理或者其他工作人员会把拍板拿到摄影机前拍板。拍完板,导演喊“Action”(开拍),演员的正式表演开始了。

导演通过监视器或者摄影机的取景器进行现场指挥。取景器的画框是一个分析工具,导演通过取景器观察正在准备或者排练的镜头,对未来银幕上可能会呈现的画面进行选材和组织。这个方式可以使导演将自己全部的注意力局限于取景,以免被周围灯光、美工、技术人员的工作所干扰,聚精会神地确定画面是否达到自己想要的造型效果。

正式拍摄时,摄影师的工作尤显重要,所有的工作都将配合他达到最佳的表现效果。此时摄影师就如同炼金术士一般,用他的火眼金睛对灯光的处理、镜头景深的把握、构图比例的设计进行判断和调整来表现主题,制造银幕梦境。摄影师助手则分别负责装胶片、拍摄轨道装卸,以及推动轨道车。绝大部分情况下,现场的摄影机不会只有一台,多台摄影机、多个角度同时拍摄是现代电影拍摄的常规方式,尤其在很多动作场面的拍摄中,多机共同捕捉可以节省重拍的时间,也可以提供多个视角而使画面更具动感。摄影机之间的协调和运作,专业人员的合理配备是确保顺利完成拍摄的重要环节。

尽管有时候摄影师与美术、灯光师等其他工作人员一样,需要与不同的导演合作,配合他们不同的风格而拍摄,但是当导演的摄影知识在实际创作中不足以表达他全部艺术构思的时候,摄影师就需要及时介入,发挥自己的专长提出有建设性的意见,引导并实现理想的镜头风格。

当然,有时候摄影师凭借其工作经验和出色的个人能力,能够在众多影片中展现和保持个人风格和视觉标准。例如早期与导演格里菲斯合作了十多年的比利·比策、近年来的顾长卫、鲍德熹、杜可风、戈登·威利斯等电影摄影师,正是他们的艺术追求给影片创造了充满个人魅力的镜头语言。特别是戈登·威利斯,在《教父》一片中,他以一种低照度的方式,形成“琥

珀黄”的复古影调，使画面具有神秘的力量，这种前所未有的尝试很快便影响了之后全球的电影拍摄。

灯光师的工作也是影响画面艺术风格的重要因素，每盏灯都有专人负责移动位置和调整角度，不同的光源会产生不同的效果。正面照明会使角色显得平板，缺乏生气；侧面照明能够突出维度和表现纹理；逆光则给人以忧郁和浪漫色彩，也常常给人以孤立之感；底光则营造出一种恐怖效果……通常情况下，布光方案都是几种光源综合运用结果。在纪录片拍摄中，光线常常以辅助的形式处理，并且更多注重曝光值而非气氛效果。应该说，电影中的用光方式，无论在早期的黑白片中，还是在今天数字格式拍摄的电影中，都依据不同的侧重点给予了相应的关照。《现代启示录》反映了两种文明社会的矛盾冲突，为了使这两种碰撞表现得更显而易见，设计了两种用光方式，一种是利用傍晚夕阳西下时柔和的自然光，另一种则采用人工布光来达到冲突效果。

录音师的工作，除了要完整录制没有杂音的对白声带之外，还要建制环境声、同期音响效果和不同步台词。所录制的同步音响效果可以出现在完成片中，也可以用作音效剪辑师的控制声带。

电影拍摄过程中的场记工作绝对不能忽视，而且负责场记的工作人员必须是一个细心的人，他需要在拍摄时随时记下值得注意的事项，比如演员的服装配饰，剧本中对白的改动，每个拍摄镜头的拍摄数量，以及画面中的相关信息，如道具的摆设、摄影机使用的滤镜、演员动作的方向……他的这份记录将被送交给剪辑师，这样剪辑师就能够正确地将画面连续串接起来。

同样的一个镜头可能为了得到特写镜头、反应镜头、对切镜头等需要重复操作多次。对于单个镜头来说，几乎也不会一条就通过的，往往都会拍上三四条，或者更多，这是没有规律的事。这既取决于在拍摄过程中导演、摄影师，或者演员的要求，比如一些有价值的但之前并没有发现和挖掘的东西要重新表现，演员的表演要重来一次等；也是后来的工作者剪辑师的要求，因为这样可以为剪辑提供更多的可供选择的素材。也有一些导演，比如让·雷诺阿，他常常一个镜头只拍一次，因为他认为重复拍摄的结果并不会比第一次好多少。所以拍摄的条数也与导演的工作习惯有很大的关系。

一场戏拍完之后，就可以进入下一场戏的拍摄。如果场景不变，美术部门的布景工作就不用耗费太多的时间，只要演员化好装，表演情绪准备好就可以开拍。如果场景有所改变，那么美术部门需要对场景做一定幅度的调整，才能开始进入接下来的拍摄。

拍摄环节是工作量最大，参与人数最多的异常复杂的阶段，所以意料之外的状况随时有可能发生。同时，主创者的创造力会随着拍摄的不断进行而迸发，导演常常会改变原来的拍摄计划，针对场景、演员、工作环境的实际状况进行调整，增加镜头、删减镜头、合并镜头的拍摄是非常多见的。

当天拍摄结束之后，导演会习惯性地安排放映当天或者前一天的工作样片。观看工作样片时导演会查看人物表演是否到位，构图是否满意，镜头长度是否合适，有没有“穿帮”镜

头（在镜头中出现了与故事情节和时空顺序不符的细节），等等。通过整理，选定没有拍好的场景另挑时间重拍。如果导演召集演员和其他工作人员一起观看的话，这个环节还可以促使剧组成员互相激励，从而获得更大的工作动力。

8.2 非常规的拍摄方式

部分导演会在具体的操作中突破原有的模式，尝试不同的拍摄方式。为了不破坏故事的连贯性和演员表演情绪的连续性，一些导演采用按故事情节顺叙拍摄的方法来制作电影，这种方式尽管更容易让导演和演员进入拍摄情境，但是实际执行起来却困难得多，演员之间档期的磨合、场景租用时间的协调、一些无法预计的意外情况等，都会促使制作成本大幅度增加，甚至可能会多花近一倍的资金。但是这种不切实际的拍摄方法还是引起了某些导演的兴趣，比如奥利弗·斯通在2006年拍摄《世贸中心》的过程中，为了表现对“9·11”历史事件的尊重，为了准确还原真实事件，他和全体剧组成员一起，面对重重困难，坚持按时间顺序完成了拍摄。

还有的导演越过剧本写作环节，以无剧本的创作方式进入拍摄，并随着拍摄的不断深入，不断涌现灵感，最终完成电影。早期的格里菲斯以他无剧本的即兴创作完成了《党同伐异》这部伟大的电影。意大利的费里尼、法国的戈达尔、伊朗的阿巴斯等都是此类风格的代表人物。更为出人意料的案例是意大利的米开朗基罗·安东尼奥尼，他就要拍摄自己的作品《奇遇》了，可是在他带着剧组全体成员赶赴外景地之前，他还不知道自己该拍什么和将会拍什么，整部影片完全是在现场环境之下，即兴发挥的灵感之作。正如安东尼奥尼本人所说的那样：“电影是自我发现”，“一旦电影完成，我才明白自己的意图……”

一些耳熟能详的香港导演王家卫、杜琪峰和周星驰等也喜欢采用这样的创作方式。他们常常标榜自己的无剧本、现场即兴创作的操作模式。王家卫是较为极端的案例，其电影中所有的故事情节都是任凭“感觉”现场发挥，为了找到对的感觉，浪费无数的胶卷也在所不惜。所以，参演他的电影的演员常常说自己不知道该表演什么，也不知道自己究竟已经表演了什么。这种创作方式制作的成本是相当巨大的，也是极具风险的事。有一个非常有趣的案例，当初王家卫以其个人化的创作模式拍摄《东邪西毒》时，这个过程不但进度缓慢，而且资金出现巨大的缺口，几乎令他和刘镇伟组建的公司濒临破产。无奈之下，刘镇伟拉上《东邪西毒》的全班人员包括演员拍了一部《东成西就》。这部闹剧式的武侠电影一经上映，不仅获得了观众的口碑，而且出色的票房成绩终于挽救了公司，最终也成就了《东邪西毒》经典的地位。

周星驰的创作方式与王家卫稍显不同，开拍之初，他会和编剧一起构思搞笑的包袱，可是他每次看了几个编剧的剧本之后，只在其中选择一个或两个可供参考的点，最后还是根据现场的情况，结合自己的创意来表现故事内容。

从创作特点来看，无剧本的创作可以使导演不断地产生新鲜的灵感和火花，而不必拘泥



周驰导演在《功夫》的拍摄现场

于原剧本的束缚；有助于加强导演与演员之间的互动性；充分调动和考验现场编剧、导演和演员的能力……这种意识流的个人化的创作习惯使导演得以通过发掘自身的潜意识来获得真实。

还有一些导演的即兴创作相对较为温和，仍然沿用以剧本为拍摄前提的传统，只是把拍摄前构思分镜的环节后置，根据现场状况来进行分镜。日本导演北野武自己担任编剧，但他不会事先完成镜头构思，而是在现场想到什么拍什么，拍了一种镜头方案再拍一种，最后在剪辑的环节完成整理和再创作。

从实际的可操作性来看，即兴创作的制作方式带来的经济压力是相当巨大的，成就一部经典影像作品的同时也意味着无数的胶片被耗费。所以，在通常的情况下，即兴创作的模式并不被广泛应用。以上提及的导演能够以这样的

的非常规方式创作，也是基于其个人独特的创作魅力和以往有说服力的成功作品。

还有一种非常规的拍摄方式——“偷拍”，特别是在一些纪实性题材的影片拍摄中，这样的手法屡被采用，甚至有被拍到的路边人诉诸法庭要求维护肖像权等情况发生。因此对于偷拍来说，必须保证采集到的镜头画面内的所有元素是合法可用的，尤其到了如今，人们权益意识逐步增强，这个问题不可回避。

偷拍的目的是为了抛开虚假，获得真实自然的效果，所以，拍摄者常常把特殊的摄影器材放置于掩体之中，避免让被拍摄者注意到。在这样的情况下，摄影机位置的事先布局，演员的走位便非常重要。静止的固定机位比较好办，摄影机只要布置在不被人注意到的地方就可以；如果采用跑动、追赶等移动的方式，则相应的跟踪方式也必须事先考虑周全，面包车、轿车、三轮车等都是可以采用的交通工具，当然这些事先准备好的移动设备同样需要相应的掩藏布置来避免引人注意。偷拍最需要避免的就是大声喧哗而导致的人群围观，否则不仅不利于拍摄的顺利完成，也达不到偷拍的效果和目的，所以偷拍一般情况下都是偷偷摸摸进行的。

总之，对偷拍来说，在开拍前，整个剧组从摄制设备的架设，到话筒的安置等准备工作都必须周密和慎重的，只有如此才有可能获得真实而满意的拍摄效果。意大利新现实主义影片《罗马，不设防的城市》，为了生动呈现意大利人的英勇事迹，部分镜头是在战争情况下偷拍完成，画面虽然粗糙，但很真实。国内导演张艺谋在拍摄《秋菊打官司》中，只用了四个职业演员，其余的人物及人物生存的环境都是采用“偷拍”的方式拍摄。《一个都不能少》中没有采用偷拍的形式，却全部使用了非职业演员，且这些非职业演员在影片中扮演的角色同他们在生活中的身份、职业、名字是一样的，其目的就是追求客观的真实性。

偷拍的方式，还需要成功处理现场群众的难题。《鸟人》一片的拍摄中，有一场戏是迈



《鸟人》的实景拍摄。对于主角迈克尔·基顿而言，遇到的挑战分为“可预料”和“不可预料”两个部分

克尔·基顿穿着小裤衩在时代广场穿梭，如何处理时代广场上汹涌的人潮成为主创团队一件头疼的事情。经过多次讨论，剧组最后把拍摄时间挪到了人群相对较少的后半夜，并且邀请了一支高中毕业生组建的乐队在时代广场演出，来转移广场上围观群众的注意力。最后，实拍从晚上八点半开始，一共拍了四条，完成了这个艰巨的拍摄任务。

拍摄是一个复杂的过程，面临的问题总会层出不穷，只有真正经历过这个过程才能体会到电影作品的来之不易。在此期间的每一个人，就如同一个神圣的助产士那样充满了无比的自豪之情，尤其当剧组拍完最后一个镜头的时候，这种浸润着汗水所收获的成就是难以言传的幸福。

8.3 数字技术对电影拍摄的影响

从电影产生之初，人们就对胶片这个载体赋予了无限的遐想，因为胶片不仅复制了客观的影像，更在人为的主观控制下，记载了一段记忆和情感。但无可辩驳的是，胶片的保存条件、技术限制等都有一个时代的深深烙印，今天的人就算希望回到电影产生初期的那种影像风格都变得不太可能，乳胶的因素甚至让同一批生产的胶片都有一定的差别。今天当我们在银幕上观看影片《狂人皮埃罗》的时候，已经很难看到与原作一致的影像光影和原始的放映尺寸比例。所以，电影这门昂贵的艺术尽管可以被无限复制，但是当时光流逝，这种复制已经与原作有了截然不同的艺术效果。

技术的更替每次都会改变电影的面貌和形态，都会对电影拍摄产生深远而切实的影响，总是会在电影艺术的发展过程中留下深刻的烙印。

20 世纪 90 年代，好莱坞开始注意到数字特效技术在电影表现力方面的优势。于是，在一段时期内，数字合成拍摄电影蔚然成风。

从最初的《E. T. 外星人》《终结者》中的机器人，逼真的史前恐龙，再到《阿甘正传》中虚拟出阿甘在历史镜头中与肯尼迪总统的“亲切会晤”，及之后一系列视觉特效，各有所长的数字特效技术一再大显神威，一次又一次地把电影的丰富多彩推向巅峰和极致。技术已

经不再是羁绊和弱项，在不断被开掘出最大潜能的同时，也不再是单纯意义上的工具和卖点，而是与创意相结合，体现出智慧和技术的双重胜利。特别是1997年的《泰坦尼克号》，取得了商业和艺术上的巨大成功，成为数字技术运用在电影中的具有里程碑意义的坐标点。至此，电影制作行业开始大规模地向着数字化方向进军。

技术手段的突破和应用带来了胶片的“保鲜”，带来了拍摄过程中的相应变化。制作虽然仍然与原有的传统电影拍摄相接近，但在此基础上有了新的特点，也产生了深远的影响。

8.3.1 前期筹拍阶段分镜头脚本的重要地位

数字技术再次丰富了视听化手段，从而使剧本题材更多样化，以往不可能呈现的世界和角色能够幻化出真实鲜活的生命力，给观众营造起一个奇观化的异世界。在这种创作之下，编剧丰富的想象力被充分调动和挖掘，未来的剧本说是想象力的比拼也不为过。

分镜头脚本的制作被越来越明确化。分镜头脚本也称之为故事板脚本，是制作班底根据剧本制作出一组故事板，包含了描述每个镜头的静态图画、文字和技术说明。例如，表现丛林中一个人与恐龙之间的紧张对峙，恐龙是计算机后期制作的虚拟形象，那么在此之前的实景摄制环节中，演员凭空表演，摄影机在他们之间来回切换10次，这场戏中就包含了10个镜头，这些镜头在故事板脚本中被一一绘画出来并予以仔细标注。在后期制作阶段，这些镜头再以脚本中的前后顺序被串联起来，构成完整的段落。

以往的传统拍摄方式虽然也经常使用分镜头脚本，如希区柯克《西北偏北》一片的经典段落，其故事板设计广为流传，但是这些故事板脚本，通常情况下仅是导演个人给摄影师和其他工作人员的一个创作参考，并不要求脚本设计得细致入微。数字技术介入之后，故事板的重要性被进一步放大，分镜环节被提升到重要的地位。只有故事板脚本刻画得详细，才有可能让计算机设计人员明确把握导演的构思意图，高效率地完成设计要求，也才有可能在真实拍摄与虚拟角色、场景之间找到最佳的缝合点，使得镜头前后的衔接更加流畅。如果缺少故事板环节，后期计算机合成、特效创作都将遇到巨大的障碍。

8.3.2 具体拍摄过程中的多元化

很多电脑特效分量重的电影当中，新技术手段影响到了拍摄过程中导演对演员表演的指导和具体的拍摄。像在《黑客帝国》《星球大战前传》等影片的拍摄过程中，演员们很多时候都是在蓝幕背景下举着不存在的武器和不存在的数字演员表演着对手戏，自己甚至都不知道将来上映后会是什么样的效果。只有在计算机特技完成制作之后，才会清晰地展现令人震撼的视觉效果和故事内容。

相应的，虚拟的角色和虚拟的场景在电影拍摄中越来越普遍，极大地影响到了拍摄方式。在《最终幻想》《极地特快》《指环王》《黑客帝国2：重装上阵》《黑客帝国3：矩阵革命》《阿凡达》《猩球崛起》《丁丁历险记》等一系列影片中，CG仿真人物的造型技巧被推向了巅峰，鲜活饱满的角色人物让人“怦然心动”。在拍摄设备的运用上，不仅用常规的摄影机来捕捉演

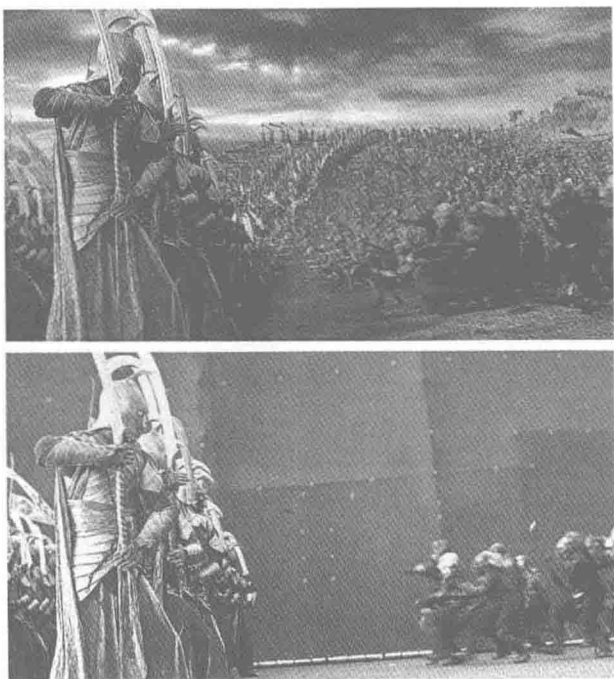
员的表演,而且通过计算机技术,运用表情捕捉和动作捕捉仪器来获得演员身体动作,并结合传统动画中的关键帧技术来创造人物,CG可以创造和真实人类一样的角色,或者完成一些常人不可能实现的危险动作。

在虚拟场景方面,《罪恶之城》《斯巴达三百勇士》等影片中,演员表演基本都在摄影棚中完成,常规的内外景拍摄、各地的取景等环节都被计算机前数字设计师的设计所替代,计算机技术可以实现导演艺术创作中任何奇观。所以在拍摄过程中,导演所要做的就是指挥演员在蓝幕前做各种各样的表演。

数字化制作直接导致实景拍摄过程大大缩短,后期制作环节大幅度增

加。甚至只要前期准备中的剧本和分镜头脚本足够充分,电影制作者坐在计算机面前就能完成一部出色的影像作品,这种彻底的数字化另一个称谓就是数字动画电影。

数字化时代使原有的线性制作方式日益被平行发展的创作模式所取代。使用数字技术录制的素材历经多次的复制与修改仍然具有较好的品质。而且,多环节的指令作业可以同时完成,导演通过网络传输拍摄的数字素材,可能是由摄制组在非洲拍摄实景,特效在美国好莱坞制作,而制片人则在亚洲监控。制作周期大大缩减,效果却更加出色。总之,数字技术已经革新并且仍在不断地改变电影的拍摄。

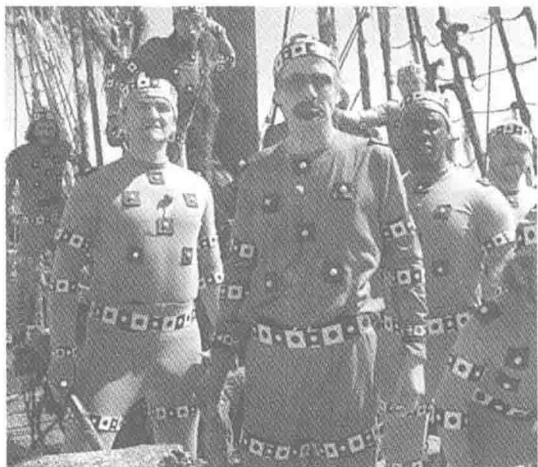


《指环王》将实际拍摄与数字合成的素材完美结合

8.3.3 高清技术的创新

今天的电影已经大大突破了长期以来的胶片模式,日益形成一个胶片和数字电影共存的时代。高清晰度电视和相应的摄影机,作为不同的载体,由于储存介质的多样化,具有操作便捷、成本偏低、画面清晰、色彩艳丽、保质时间长、放映方便等方面的优势,可是在色彩的呈现方面却远远不如胶片的细腻质感,数字影像总显得相对锐利。曾经一度有人企图通过相关的试验让高清画面能够达到胶片画面呈现的饱和度,但是最终的效果总是有一定的差距,现在这些试验还在继续着。但无论如何,新兴的材质带来了相应的制作方式的变化,而且变化还在扩大。

高清技术的发展使电影、电视同时套拍成为一种可能。现在,只要一部高清摄影机和相应的电影镜头,同一题材的两个剧本,同一个创作班底,就可以套拍出一部20集的电视剧和



《加勒比海盗》中演员表演通过动感捕捉来实现

一部数字电影。

目前, 高清技术带来的技术革命正改变着电影制作手段的格局。随着一些结合电影胶片和电脑视觉特效的格式出现, 数字电影的机器硬件、镜头配置等环节换代升级的完成, 拥有优异影音品质、素材操作更显便捷的数字电影必然日益符合电影制作及放映要求, 高清电影的时代已经来临。

事实上, 电影领域的数字化并非仅仅局限于拍摄, 这个新技术给电影声音、后期制作、特效实现等各个环节都带来了深刻的影响, 本节只是选取了拍摄环节中几个代表性的方面。本节探讨的目的并不在于总结或归纳胶片电影与数字电影的优劣, 而在于为选择适合自己拍摄的方式和材质提供一个参考。

思考题

- (1) 电影拍摄过程中各部门如何分工合作?
- (2) 传统电影与现代数字电影拍摄有何异同?
- (3) 试以自己感兴趣的电影段落为例, 撰写其具体拍摄方案。

参考书目

[美]琳恩·格罗斯、拉里·沃德:《拍电影: 现代影像制作教程》, 廖滢苍、凌大发译, 后浪出版公司策划出版, 世界图书出版公司 2007 年版。

[美]大卫·波德维尔、克莉丝汀·汤普森:《电影艺术——形式与风格》, 彭吉象等译, 北京大学出版社 2003 年版。

[澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影: 1891

年以来的美国电影工业发展史》，吴菁、何建平、刘辉译，华夏出版社 2005 年版。

[美] 布鲁斯·F·卡温：《解读电影》，李显立等译，广西师范大学出版社 2003 年版。

[美] 路易斯·贾内梯：《认识电影》，胡尧

之等译，中国电影出版社 1997 年版。

张会军主编：《光影世界：电影摄影创作》，中国电影出版社 2007 年版。

葛德：《电影摄影艺术概论》，中国电影出版社 1995 年版。

第9章

剪辑

剪辑是一个寂寞的工作，因为剪辑师往往需要一个人在小房间里独自完成影片的梳理。同时，剪辑又是创造和孕育一部影片第三次生命的过程。剧作者的剧本构思是影片的第一次创造，是在文字形式上构想影片的视听形象；导演的执导拍摄是影片的第二次创造，是用摄影机、录音机等现代设备把文字形式幻化为真实的影像，并以胶片或数字的形式保存下来；剪辑师则是把原始的素材按照运动规律和叙事情节串联起来，这个第三次的创造让影片真正成为可以放映的银幕影像。

最初的无声电影时代，工作人员以手工方式直接在胶片上完成剪接工作；进入有声电影时代之后，机械设备介入，手工操作的对象不再只是胶片，还包括简单的机器。但是无论何种手工操作都由于其过程烦琐，效率缓慢，逐渐被新的技术和手段淘汰。从20世纪80年代开始，一些公司开始开发计算机非线性剪辑系统。这种使用数字技术采集素材的方式，打破了原先从头至尾线性剪辑在操作和修改时的困境，从而使剪辑变得更简便和灵活。

一部电影剪辑过程的完成，也意味着一部电影真正拥有一段完整的生命历程。

9.1 电影剪辑综述

“剪辑”一词的英文是 editing，其意思是“编辑”；德语意为裁剪；俄文原意装配、组合；法语中则原为建筑学术语，意为“构成、装配”，后来才被运用于电影，音译成中文就是我们经常说的“蒙太奇”。中文的“剪辑”二字既保留了德语中对胶片剪切之意的联想，又将英语、俄语与法语中“编辑”、“组合”和“构成”之意浓缩在“辑”字之中，“剪”与“辑”两字并列所形成的新词准确且鲜明地阐述了这一创造性劳动的内涵。

电影实际上是一段规律性的影像序列，镜头的组接形成场面，场面的组接形成段落，段落的组接则构成一部完整的电影。这些相应的组接工作都由剪辑这个环节来完成。电影艺术



《爆裂鼓手》在剪辑上充分利用了音乐的节奏来带动画面

中的剪辑就是通过从大量的拍摄素材中选出合格的部分，把画面、声音、色彩等元素进行编排组合，从而最终形成一部结构合理、主题明确、富有艺术感染力的影像作品。“电影里的惊人的说服力有赖于电影的基本特质：如何选择和剪辑激动人心的镜头。”^①

剪辑环节是影片制作过程的关键一环，也是重要的创作环节和技术环节。有时候人们常把剪辑称为“剪接”，事实上，就今天的电影来说，这样的称谓已完全不能表达剪辑的真正含义。从《一个国家的诞生》到《罗生门》，从《战舰波将金号》到《猜火车》《爆裂鼓手》，剪辑已经不仅仅是常规的技术组接，不仅仅是一门纯工艺操作，更重要的是，剪辑的过程完成了一项艺术创造。这个富有创造性的阶段将直接影响甚至决定银幕形象的连贯性和情感穿透力。

电影创作的流程中，可以轻易找到分镜头脚本创作与蒙太奇剪辑的共同点和相似性。其实两者的创作对象都是电影镜头，只是前者是一个概念的构思，实施者是导演，后者是真正的操作实现，实施者是剪辑师。所以也有一种说法，称剪辑为“分镜的后期工作”。

① [英]卡雷尔·赖兹、盖文·米勒编著：《电影剪辑技巧》，第308页，中国电影出版社2008年版。

早期电影的生产,都由导演全面掌控,大到故事编写、影片风格确立,小到镜头组接,都由导演亲自完成。随着科技的发展、电影艺术表现手法的多样化、剪辑工艺的日渐复杂,导演亲自操作设备完成影片的最终剪辑变得不切实际。于是,导演从剪辑工作中独立出来,由专业人员来担当剪辑,即剪辑师和剪辑助理,他们和摄影师、录音师等一样,是创作团队中的重要成员。20世纪50年代至60年代,剪辑逐渐成为电影生产和创作中一个独立的专业部门;随着计算机技术的日趋发展,剪辑部门渐渐担当起更加重要的艺术表达重任。

具体剪辑过程中,剪辑师除了运用蒙太奇技巧,充分完整地表达导演的创作意图之外,亦需要根据自己的工作经验和审美判断,提供有价值的建议和意见,包括某些镜头的删减或追加,镜头结构的局部调整或补充等,从而使影片画面更生动,情节脉络更富艺术节奏。

9.2 剪辑的艺术功能

剪辑是一项富有挑战性的工作,因为实现影片讲述故事、传情达意的目的所依赖的技术手段是剪辑,剪辑将一系列素材进行巧妙的整合,这些整合方式表达出剪辑的艺术功能。

9.2.1 叙事和构建时空

电影表达的基础是叙事,讲一个流畅的故事是电影最基本的要求,所以这就要求电影按照情节线索的时间顺序、因果逻辑来组接镜头,形成完整的时空,并进而串联场面和段落,完成叙述故事的任务。

从剧本构思故事开始,到分镜头的拍摄,文字逐渐幻化为真实的影像,影像素材的戏剧性呈现则仰赖剪辑手段把时间、空间元素有效组接,影像中的时空并非对现实的简单记录,是经过蒙太奇方式达到的逼真的影像艺术的时空。

一般来说,电影中的时间、空间概念常常有三种存在方式:现实中客观事物实际存在和运动的时间与空间,电影中存在的时间与空间,影片完整放映需要的有效时间。电影时空以现实时空为依据,但又与现实中的时间、空间并非一致,绝不是对现实事物所在时间和空间的简单“复制”,而是通过剪辑手段对原有的时间、空间进行的延长或压缩,从而创造出一个与现实大相径庭的银幕时空——“电影的现实”。

银幕时空的魔术技巧——任意地延长或压缩——对电影来说具有非同一般的意义,这种技巧可以把短暂的一分钟内发生的事件扩展成一小时的叙事,也可以把若干世纪的开天辟地浓缩于短短的一小时之内……有些导演就是通过这种对时空控制的手段来达到蛊惑人心的紧张效果,一方面通过选择恰当的剪辑点,调整关键性镜头出现的时机和顺序,使重点镜头能够在最适当的时机出现;另一方面,通过暗示或者延缓危机事件制造紧张悬念,营造恐怖气氛。

事实上,电影时空技巧的依据源于人类的正常心理。通常情况下,人们对于紧张恐惧的瞬间总会觉得漫长而压抑,甜蜜快乐的时光则总觉太快。对时间技巧的有效利用使得电影能够发挥出艺术虚构的最大潜能。

第三种电影时空的概念在电影中运用较少。1952年弗里德·齐纳曼导演的《正午》，讲述了一个发生在封闭的西部小镇中的孤胆英雄的故事，时间被精确地控制在85分钟的封闭式情节结构之内，从上午10点40分到正午12点整的事件过程与电影放映时间长度吻合。2000年，迈克·菲吉斯以更为极端的方式导演了《时间密码》，他除了采用分割画面，还一镜到底地拍摄了每格画面中长达一个半小时的镜头，这种尝试既是挑战也是冒险。当然，这种探索也为之后的电影创作者提供了新的启迪，近几年来热播的美国电视连续剧《24小时》就是以时间概念作为创意元素和商业卖点的作品。

9.2.2 表达情感和阐述思想

电影叙事的目的是通过移情，让观众能够得到情感上的共鸣或者升华。单一镜头可以表达一定的意义，但意义也可以通过前后镜头之间的连接而带来，即蒙太奇手段。

20世纪20年代早期，电影理论家的列夫·库里肖夫做了一个著名的实验，这也成为电影史上被讨论得最多的一个电影片段。根据普多夫金所言，库里肖夫把演员伊凡·莫兹尤金的同一个面部特写镜头和三个其他镜头分别剪辑在一起：一碗汤、一个玩玩具熊的小孩子和一个躺在棺材里的女人。但是当把它们呈现给观众的时候，“观众为艺术家的表演所倾倒，他们指出当他面对那碗被遗忘的汤时，他脸上挂着浓重的沉思……看到死去的女人脸上露出深切的悲伤……看到玩耍的小女孩他浮现出轻松、快乐的微笑。但是我们知道在所有三个案例中，这张脸是一模一样的”。库里肖夫实验的这段电影胶片非常著名，却遗失已久。尽管如此，实验结果成为苏联电影蒙太奇理论的基础。

从库里肖夫实验延伸出去，就是镜头画面之间的隐喻关系和象征性可用来阐述抽象性的思想观念，这种思想蒙太奇被众多创作者运用在影片中进行了不间断的实验，早期爱森斯坦的名作《母亲》一片中流冰与工人群众游行聚会的对切，《战舰波将金号》中石狮与大屠杀的对切，《广岛之恋》中情人的躯体与满目疮痍的断垣残壁的对切，《意志的胜利》中整齐的纳粹部队行军到万字标记的结束，《少年派的奇幻漂流》中角色关系和岛屿场景等视觉呈现的隐喻，等等，都是通过不同镜头间的类比来达到表情达意的目的。正如巴拉兹在《电影美学》中写道的：“上下镜头一经联接，原来潜藏在各个镜头里的异常丰富的含义便像电火花似的发射出来。”对情感和思想的关注令画面突破了其本身含义的局限，产生了以现实画面为基础又升华了内涵的新意义。

众所周知，纪录电影一直以来被认为是真实的影像记录，并作为一种权威性的严肃形象出现在电影长廊之中。随着时代的演进，“客观中立”的纪录影片也发生了很多新的变化，纪录片被制作人包装得更具争论性和娱乐性，这些带有明显作者主观倾向的纪录影片不仅创造了一个又一个的社会热点话题，而且影响深远。

较具影响力和特色的如迈克·摩尔的纪录影片（如《医疗内幕》《华氏911》，其中剪辑手法则成为迈克·摩尔制造“神奇魔力”的主要手段。同样中性的素材，同样客观的资料，一经迈克·摩尔剪辑，完全变成了抨击和嘲讽的犀利武器。比如在影片《华氏911》中，从



《华氏 911》的一组剪辑段落

48 分 48 秒开始的几分钟内大量运用了素材剪辑，迈克·摩尔利用剪辑凸显各个新闻媒体面对恐怖袭击正襟危坐的画面，充分调动了声音、画面的对比效果，特意连续两次选择了拉登似乎含有深意的笑容对切（画面出现时配有尖叫声），造成重复的效果。

最辛辣段落的是主持人郑重其事地说道：“他们会利用畜牧业来对我们进行攻击吗？”迈克·摩尔接入的画面正是草原的牛羊，再紧接着是近景的牛，它点着头叫着，似乎在肯定。迈克·摩尔正是运用了剪辑的“旁征博引”来展示美国各界对于恐怖的夸张演绎，庄重的画面与嘲讽的声音形成了鲜明的对比，主观性很强的剪辑烘托出了战争的荒谬性。在段落的最后，他总结想表达的主题——“我们制造了一种持续不断的恐怖气氛，使他们害怕……”我们看到，整个小段落对于美国发动战争的合理性产生了巨大质疑，由此表明迈克·摩尔抨击布什所发动的战争的态度。剪辑在整个段落中起到了举足轻重的作用。试想，倘若最后观点鲜明的人物直接将主题说出来，而没有前面的剪辑，那他所宣扬的主题将显得何其苍白。这正是剪辑的手法让观众在忍俊不禁当中感受到导演的嬉笑怒骂背后想要说出的事实真相。

由此可见，不同的镜头连接方式带来了情感思想表达的多样性，写意化的情绪、复杂深刻的思想内涵都有可能是由不同剪辑造成的结果。

9.2.3 制造运动感和节奏感

电影是一门时间的艺术，也是一门运动的艺术。电影的运动除了包含画面和叙事层面的元素之外，还包括剪辑产生的运动感，运动可以说是剪辑阶段重要的美学任务。

运动带来的真正意义是节奏。几乎所有的艺术都有其自身的节奏，文字创作中的诗歌韵律，



希区柯克在《精神病患者》中充分运用剪辑频率，在制造强烈视觉震撼的同时，营造悬疑惊悚气氛。

音乐中的音符，绘画中的色彩和线条……在电影中，节奏则体现在情节、角色性格等各个元素变化脉络之中，正是节奏的抑扬顿挫激励着观众完成一段难忘的造梦旅程。

电影剪辑的节奏与单元时间内一定长度的镜头数有关，取决于镜头切换的频率和单个镜头持续时间的长度，并对观众心理产生情绪的感染力。镜头短，画面切换频率快，容易引起紧张、激动感，视觉和心理的双重冲击力强；镜头长，画面切换频率慢，则带来沉闷、压抑感，尤其是大景别的长镜头，节奏缓慢，表现出一种宁静的诗意感。通过剪辑来强化或者弱化与叙事内容相应的情绪，造成心理起伏是电影心理常用的手段之一。

在宫崎骏的动画影片《千与千寻》中，千寻进入异世界走下楼梯的情节，时长1分40秒，共15个镜头，开端部分镜头节奏缓慢，到最后突然加速，强烈的节奏对比表达强烈的戏剧冲突，瞬间就把观众引入了和角色一样的未知险境和困境，让银幕前的观众和银幕内的角色一起感受危机之中的恐惧。

另一个比较有说服力的案例是同一时期上映的《谍影重重3》和《虎胆龙威4》，同样是商业大制作影片类型，同样是表达一个危机事件的出现与解决的题材，但对比两者剪辑，《谍影重重3》快速的、零碎的剪辑方式与《虎胆龙威4》沉稳的、中规中矩的剪辑方式正好形成了鲜明的对比，表达出悬念营造上的风格差异。

也应该看到，剪辑赋予了一部影片以可见的节奏，但是基础却是影片自身的合乎规律的情节，以及在镜头画面之中的人物动作、摄影机运动、音乐、空间等的对比变化，剪辑手段只是从外部进行一定程度的调整。

绝大部分的电影都不是按剧本故事的顺序进行拍摄的，但前期策划中的剧本及分镜头脚本却为剪辑提供了创作的蓝本。恰到好处的剪辑可以赋予一部电影流畅的视觉表现、恰当的节奏和丰富的感情，并在很大程度上确立起整体化的结构逻辑。

9.3 电影剪辑的发展

早期电影由于篇幅短小和技术的局限，只有一个镜头贯穿到底，剪辑的观念无从谈起。

随着电影篇幅的延长,技术和观念的发展,剪辑逐渐成为必需的步骤。剪辑的方法经过无数电影艺术家呕心沥血的创作实践,被不断认识和挖掘,逐渐形成了与时俱进的观念体系。

综合来讲,电影剪辑的发展主要体现在两个方面,其一是技术的发展,其二是观念的发展。

从技术的角度来说,电影剪辑与电影艺术的发展史交相辉映。无声电影阶段中,手工剪接影片;有声电影阶段中,手工操作简易机器进行剪辑;计算机阶段,采用“非线性”剪辑。基本上,电影技术各个环节的发展都是环环相扣的,正是二者的合力才最终推动了电影技术在画面表达上的不断提升。

而观念的变化,则主要体现在电影观念、电影艺术手法的演变和进步,最大限度地推动了电影剪辑成为一种再创造艺术,并向着更高的层次和更大的范围迅猛发展。

9.3.1 卢米埃尔时期

和卢米埃尔所拍摄影片一样,早期电影基本上都只是活动照相,是一种单纯的记录生活和再现生活的方式。一个镜头(从开动摄影机到停机的不中断的活动影像)就是一部电影,时间也只是一分钟左右的长度。因此,这个阶段没有现代电影的剪辑观念。

9.3.2 梅里爱时期

梅里爱的电影则是对卢米埃尔纯写实的“户外拍摄”方式的改进和突破,他在电影中引入戏剧观念,把摄影机架设在观众席中间的某一位置,长时间地固定取景,原封不动地记录。他的这种观念和拍摄方式使电影呈现出一种情节化的舞台剧特点。

这个阶段,虽然已经有了剪辑的概念,如以蒙太奇的手法对时间和空间镜头进行连接,但是这种连接方式还仅仅是固位机位和固定构图之间的剪辑,缺乏在不同景别与不同视点之间的转换观念。

9.3.3 格里菲斯时期电影

20世纪初,美国导演大卫·格里菲斯开始他伟大的电影生涯,正是他第一个使电影真正摆脱了戏剧美学观念的束缚,赋予电影以一种独特的风格,并进而推动电影走入了艺术的殿堂。

贝拉·巴拉兹对格里菲斯的贡献给予了高度评价,称他“不仅创造了杰出的艺术作品,而且创造了一门全新的艺术”。雷内·克莱尔则说:“自格里菲斯以后,电影艺术再也没有什么实质性的进展。”^①

具体创作上,格里菲斯抛弃了以往固定视点的拍片传统,采用了分镜头的方式,把场景分割成全景、近景、特写等不同的景别,通过对这些系列镜头的组接来制造气氛、节奏,达到强烈的视觉和戏剧效果。另外,格里菲斯使摄影机运动起来,他破天荒地把摄影机绑

^① 郑洞天:《电影导演的艺术世界》,第172页,中国电影出版社1993年版。

在卡车上来创造动感。格里菲斯亦把英国批判现实主义作家狄更斯的平行叙事观念引入电影创作,为达到惊心动魄的效果,用交叉剪辑和“最后一分钟营救”的方式来控制观众情绪,强化紧张感。这些全新的手法在他的杰作《一个国家的诞生》和《党同伐异》中,都得到了纯熟的运用和展现。

格里菲斯的实践活动开创了一个截然不同的全新理念的蒙太奇时代,使电影开始逐渐形成独立且相对完整的艺术体系。但是,支撑格里菲斯创作的只是他自己对电影的狂热迷恋和直觉,而非严密的蒙太奇理论的总结,他甚至个人也从未对这些创作进行科学的探索和论证。

在此基础上把蒙太奇技巧加以理论化,并进而形成电影体系的,是以库里肖夫、普多夫金、爱森斯坦为代表的苏联的一些电影大师们。

9.3.4 蒙太奇理论与剪辑

格里菲斯的电影作品出现之后,后人开始意识到剪辑手段的运用方式,特别是苏联的电影导演们,他们深入分析,渐渐形成了一套完整的电影理论体系——蒙太奇学派,从而把对蒙太奇的探索提高到全新的高度,也奠定了电影剪辑的基础。

蒙太奇学派认为,不同镜头之间的组接可以产生新的关系和意义,具备了对照、写意、传情等功能。爱森斯坦对此进行了理论的总结,他提出:“任何种类的两段胶片放在一起就会从那种并列状态中不可避免地产生一种新的概念、一种新的品质”“两个接合的镜头并列并不是简单的一加一——而是一个新的创造”“两个蒙太奇镜头的对列不是二数之和,而更像二数之积”。据此,他创立了“杂耍蒙太奇”的理论,即采用杂技表演中的杂耍概念来表述剪辑手法的特有方式和结果,达到艺术的夸张和深化。电影的后来者又将蒙太奇从形式上进行了归纳并加以不懈的实践,提出平行蒙太奇、交叉蒙太奇和重复蒙太奇的分类。

蒙太奇理论使得电影脱离了单纯的技术形式,做出其历史贡献。

9.3.5 长镜头理论与剪辑

从电影发展的历史来说,初期的电影都是长镜头,往往一部影片就是一个镜头,这种长镜头只是起机械记录时间的作用,并不代表任何的意义。

20世纪50年代开始,安德烈·巴赞等人提出了长镜头的美学观念,逐渐形成了与蒙太奇理论相对的长镜头理论。

巴赞认为电影从本性上来说照相的延伸,是对客观现实的真实再现,是对“物质现实的复原”。他认为,电影最重要的是时空的真实,是一个“未经组织的”真实的时间和空间,尤其是“空间的真实”。在这个基础上,他认为长镜头的运用能够最大限度地保持空间的客观真实的连续性,而景深的处理方式则能够让观众自己更加自由地选择观看的内容和重点,而不是被动接受导演强加给观众的东西。

据此,可以看到巴赞对于蒙太奇手法的排斥,他认为其最大的问题就是导演支配着观众观看时的状态,而这种手段是“最反电影手段”的。他同时认为,用一个长镜头拍摄的一段

完整的段落比一个由蒙太奇组织起来的拼接段落震撼力要大得多。

事实上,作为电影美学上的两大形态——蒙太奇与长镜头,虽有对立与矛盾,但二者可以说是一种辩证的统一。这两种理论恰好是技术“照相本性”与“艺术本性”的合二为一。

有时候出于成本方面的考虑,由于现场布光的经济限制,场地的限制等,导演在创作上只能采用固定机位、长镜头等创作方式。在经济充裕,有条件进行选择的情况下,对“长镜头”的使用,应该体现导演在创作上的思考,包括场面调度,镜头内重要动作的交互关系等,而不仅仅是简单的对时间的划分。

长镜头在作品中展现出的特殊风格魅力使其一直以来都有众多拥趸,并且深受一些追求个人风格化创作的导演青睐。这些导演都进行了相关的尝试和探索,他们在影片中不做任何剪辑和中断,纯粹就是画面内部的镜头运动,并以此来造成特有的节奏和韵律。例如:米开朗基罗·安东尼奥尼的《过客》结尾处的6分半钟,让-吕克·戈达尔《周末》中7分25秒的塞车场景开场,罗伯特·奥特曼《大玩家》8分钟的开篇,布莱恩·德帕尔玛的《蛇眼》13分钟的长镜头,《地心引力》12分半钟的开场……

对于无剪辑长镜头的使用必须做到充分地前期策划和组织,这种准备工作有时候比一般影片拍摄还要繁复得多,特别是一些极端的长镜头案例,因为需要考虑胶片长度的限制、表演能力的配合、现场环境的调度等。只有各制作部门之间周密部署,齐心合力,各司其职,才有可能保障不停机的拍摄运动顺利完成。亚历山大·索科洛夫的影片《俄罗斯方舟》的拍摄中,导演带领一支4500人的团队在圣彼得堡博物馆,克服了很多拍摄过程中的技术难题,紧锣密鼓地拍了四遍,终于实现了影片表现上的一镜到底的野心;第87届奥斯卡斩获多个奖项的影片《鸟人》,导演亚历杭德罗·冈萨雷斯·伊尼亚里图的野心是要使整部影片一镜到底,拍摄时他采用大量运用镜头平移时帧间融合的剪辑手段制造无缝结合,最后“伪装”成了一镜到底的视觉效果。

需要说明的一点是,“一镜到底”的长镜头其实是一种误解,受到胶片和摄影机的限制,单个镜头的时长往往达不到常规电影90分钟的篇幅,因此,有时候为了制造长镜头的错觉,创作者在制作时刻意模糊剪辑点,比如把剪辑画面通过渐黑隐藏起来。

回顾电影剪辑的发展,是为了廓清这门手艺的简单历史,从而使创作者在进行具体实践时能够在意识层面和技巧层面收放自如。

9.4 剪辑的过程

剪辑是一项繁重的工作,也是一个需要静下心来耗费创意和心智的过程,这个过程充满了各种未知的可能。

从具体的操作上来讲,剪辑一般包括初剪、复剪、精剪、综合剪等步骤,当然这些步骤包括了剪辑师在原有基础上的调整和创新。

9.4.1 选择镜头

影片拍摄完成之后的底片经过冲洗会形成一套工作样片，剪辑的工作人员就是以这套工作样片为素材进行后期的创作工作。

一部一个半小时的影片往往会有几百至上千个镜头，所有的镜头素材加起来几乎会超过十多个小时，包括内外景、实景和搭景，要在规模如此庞大的资料库中选择合适且最有表现力的镜头是相当不易的。

一般情况下，从镜头数量上来说，每个镜头都会拍摄多次以备剪辑，重场戏更是会根据现场的实际情况反复拍摄数次。对于同一个镜头来说，绝大多数的镜头都拍得比实际采用的镜头长度要长，剪辑师需要从中找到理想的剪接点，或者把原先的一条镜头素材剪切成多段镜头，并重新进行组织排列。

实际操作过程中，剪辑师用剪刀或者计算机把选定的镜头从样片中提取出来，使其成为独立的、可以任意拼接的片段，然后用接片器或者通过电脑软件把这些素材串接起来，观看大致的效果。

选择镜头需要剪辑师具备艺术敏感度和一定的艺术修养，是对画面造型、角色表演、时空构成的综合判断，同时兼顾导演、美术、摄影等的要求。

9.4.2 制订剪辑方案

剪辑师并不是单纯意义上的技术工人，他必须是有思想的创作者，他应该而且必须在文字剧本、分镜头剧本和导演概念的基础上提出自己的设想，制订具体的可操作方案，包括结构方式、转场方式、声画节奏等。

剪辑方案是剪辑师创作的蓝图，是实现电影从镜头到场面到段落直至影片的完整构思。在剪辑方案的构思过程中，剪辑师凭借丰富的专业经验常常可以弥补前期拍摄过程中的不足，甚至在艺术上有新的超越和突破。

9.4.3 初 剪

初剪也被称为粗剪，完成的结果是剪辑初稿，是剪辑师——有时候是导演在剪辑师的帮助下——根据分镜头剧本的顺序剪接，制作出一个没有特效和音乐的版本。这个版本尽管不完善，却是整部影片的雏形，以往所有的努力在这个阶段都有了直观的体现，所以初剪阶段常常令人兴奋而有成就感。

虽然初剪完成的初稿以故事为序，但剪接过程却并非严格按照从头到尾的拍摄顺序或者故事顺序。这个过程包括胶片的剪裁、排列和组合，剪辑师随时会在某个片段中剪开，插入或者删减镜头，再重新排列。现在的剪辑一般都是在电脑中完成的，所以拍摄完成的胶片素材经过格式转换输入电脑，剪辑师再通过相应的剪辑软件来完成镜头之间的组接。剪接的过程会不断地重复，直到剪辑师认为满意为止。剪辑是一个非线性编辑的过程。

初剪完成的样片会给制片方或投资方进行内部播放,导演或者制片方、投资方之间以此进行新的沟通交流,双方提出新的建议和要求,以免发生所有剪辑工作结束之后还要推翻重来的事件。

现代电影的制作有分工合作的趋势,很多的镜头画面会给不同的制作公司制作,初剪之后常常会出现一些问题,需要重新调整和协调。

9.4.4 复 剪

复剪是在原有剪辑初稿的基础上进行更精细的剪辑,使原有的角色表演和影片结构通过修改趋向定型。

这个阶段,对剪接点的精挑细选是重要的内容。剪接点是电影镜头之间的接点,选择准确的剪接点是剪辑工作的关键一环。

从画面上来说,常规的剪接点包括动作剪接点、情绪剪接点和节奏剪接点。这些剪接点的确立由一系列相关的要求而定,例如动作是否连贯、情绪是否贯穿、镜头运动是否流畅、语言是否合乎逻辑、时空关系是否明确等。剪接点的混乱会导致影片前后矛盾、漏洞百出,观众自然无法产生对影片的可信度和认同感。因此,剪接点的寻找是一项需反复权衡、慎重斟酌的工作,也是对剪辑师技术能力和艺术水平的考验。

9.4.5 精 剪

精剪是复剪基础上的再次查漏补缺,反复推敲,是更加细致地处理画面造型和语法等,突出艺术表现力,直至对白双片定稿。

9.4.6 综合剪

综合剪是剪辑创作的尾声,是剪辑师和导演合作对作品进行的最后雕琢,也是对影片的总体把关,尤其是结构和节奏层面的充分考量。他们通过反复论证,共同决定调整和增减一些对于影片整体风格而言显得太密集或太松弛的镜头或者片段,完成一部可供放映的完整影片。通过这一系列的完整的剪辑过程,电影终于能够面向观众揭开其神秘的面纱。

9.5 剪辑原则

尽管艺术创作是一个灵感不断闪现的过程,但剪辑却并不是一个随意的工作,剪辑工作需要不断发挥创意和想象,却同时又必须得遵循相应的戒律规则。通过考察电影历史中镜头组接的方式,我们可以归纳出一些剪辑的艺术功能,正是这些功能让剪辑拥有了一套自身的语言系统。

传统剪辑主要有两个要求:镜头之间组接的流畅感和段落之间转换的连贯性。前者让观众忽略掉镜头的存在,后者则让观众意识到不同地点和时间发生的故事段落。当然,这种刻

意的安排必须流畅自然，而不要使观众思路因此被打断。

传统剪辑遵循的是生活的逻辑，却又不仅仅是对生活原搬照抄，是在不断实践的过程中逐渐确定的，并被电影人和观众双重认可的艺术创作手法。

9.5.1 符合生活的逻辑和思维的方式

所谓的逻辑性指的是时空变化的逻辑、事物发展的逻辑、人物关系发展的逻辑和视点变化的逻辑。千百年来人们说故事的习惯造就了今天电影讲故事的方式，昼夜更替，线性的故事脉络和人物关系的变化使电影的叙述方式会经历相应的起承转合。

有时候，创作者因为影片创作结构方面的创新而改变剪辑手段，使剪辑手法突破常规，颠覆以往的习惯思维，但是剪辑创新的基础在于编剧或者导演在分镜初期阶段的充分思考，单纯因为剪辑手法的刻意创新而脱离故事的现象几乎不存在。

9.5.2 镜头景别变化的“渐进”

观众视觉的转换是一个循序渐进的适应过程，上下镜头之间的景别和角度突然变化，或者变化幅度过大，就会显得突兀。一般情况下，镜头之间很少出现远景和特写镜头之间的直接切换，“有条不紊”的剪辑方式是，远景、全景、近景到特写的不断过渡，切换的方向可以不同，比如远景向特写的循序转换或者特写向远景的循序切换。景别由大到小与由小到大造成的情绪力量是不同的，前者可以造成激昂的情感，后者则带来忧伤的情感。

景别剪辑在“有条不紊”过程中有一点必须予以考虑：即同一被摄物体同一机位的不同景别画面组的剪辑，如果画面组变化幅度小，会让人觉得是同一物体的不断重复；变化幅度过大或者画面中景物略有变化，就会造成跳跃般的抑扬顿挫感。除非是创作者故意以这样的手法来造成一种风格，否则就需要加入相应的过渡镜头或者重拍某些镜头来弥补这样的错位感。法国影片《筋疲力尽》以跳切的方式闻名，但这种手法也只是作为一种探索，不具备普遍意义。

9.5.3 镜头组接的轴线观念

电影中的“轴线”观念不仅在拍摄中具有重要的参考价值，而且在剪辑中也起关键作用。拍摄中轴线确立之后，摄影机就会根据实际需要，保持在轴线的同一侧拍，这样拍摄下来的电影画面在剪辑时会显得自然，而不会因不同方向拍摄而造成画面之间组接的“跳轴”。

例如，拍摄二人谈话画面时，第一个镜头画面往往是AB（分别以A、B来代表不同的两个角色）双方均在画内的双人镜头的主镜头，目的是确立观众对画面角色的布局观念，第二个镜头中当画左的人A面向右边说话，组接的第三个镜头毫无疑问地应该是画右的人B面向左说话，如果第三个镜头是B向右说话，观众就会产生疑问：究竟他们之间有没有在交流，还是说对话是发生在不同的场景？为了避免这种情况的发生，剪辑时的“轴线”概念应该清晰明确。