

9.5.4 镜头剪辑之中的动静组接

电影画面的状态只有两大类,运动画面和静止画面,其中运动的概念包括画面内部的运动和画面外部的运动,即角色运动、景物运动、镜头运动等。静止画面是相对的,因为在电影创作之中,基本上每个镜头的存在都有其推动意义,都会对故事情节或者人物性格起到显现的或潜藏的催化或促进作用。所以,静止只是针对画面状态而言,并非绝对意义上的。

电影剪辑的目的就是要将这些动态的和静态的画面剪辑到一起,其中的剪辑方式有原则可循。

动接动

前后画面都是运动的,同一主体或不同主体之间的动作,或者上下运动镜头之间是连贯的,是可衔接的,这种剪辑方式常被称为“动接动”。

动接动的优势在于画面组接流畅,过渡自然。需要注意的是运动主体的组接要找到恰当的动作剪接点。在考虑借助角色、交通工具或者摄影机镜头等动作和动势的相似性、衔接性完成组接或转场的时候,上下画面中运动的方向应该保持一致。

80年代中期,MV音乐影像开始出现,其叙事和镜头变化的节奏更快,影响了电影中运动剪辑的风格,让“动接动”变得更富个性和韵律。

静接静

电影是时间的艺术,与静态的照相术截然不同的一点就是运动性,所以静接静也是相对的,往往多指动作开始或结束之时的短暂停顿,而这个没有明显动感的停顿也恰恰构成了前后镜头可供切换的状态。这种画面剪辑,关键之处在于找到合理的、稳定的动作停顿点或合理使用道具,例如可以在运动主体被前景障碍物遮挡的瞬间完成画面组接。

静接动和动接静

“动”和“静”的组接是电影剪辑中较为特殊的规律,是指由相对静态的画面突然进入运动强烈的画面,或者相反的由“动”至“静”的突变,两者都属于不同寻常的处理方式,节奏控制得当可以令观众在急剧的变奏中感受情绪张力和冲击。

9.5.5 镜头组接中的色彩和长度控制

一般来说,电影色彩的基调都会贯彻到底,比如《天使爱美丽》的奔放、《剪刀手爱德华》的阴郁、《红高粱》的张扬、《太阳照常升起》的鲜丽、《布达佩斯大饭店》的华丽,而且这些影片都以其特有的色彩让人印象深刻。也有一些影片以分段式的色彩基调来完成命题阐述,例如张艺谋的《英雄》是以特别的色彩完成了对于同一件事情不同叙述视角的读解,颜色在此片中起到至关重要的作用。从情绪的连贯性和影片意义的注解方面来说,创作者都无一例外地把同一影调和色彩的画面组接在一起,构成表达上的一致和流畅。

在常规剪辑手法中,由于远景带来的信息量要大大多于特写,所以画面持续的时间要比

特写长；影调较暗的画面观众接受信息量慢，因此要比明亮影调的画面持续时间长；静止画面对观众的吸引力要比运动画面的少，所以静止画面比运动画面在银幕上的停留时间长……这些都是镜头剪辑原则中需要注意的内容。

除了画面剪辑之外，声音内容的剪辑也是作为声画艺术的电影创作中的关注点之一。声音的表现力有时候可以穿透画面，达到意想不到的效果。

利用画外音或者画内音的解说词来转场，利用音乐桥段与蒙太奇片段的组接实现时间过渡，这些手法在一些歌舞片、儿童故事片、动画片等中运用较多。

声画合一和声画对位是两种不同的声画蒙太奇的方式，也是两种不同的剪辑方式。声画合一是为了营造电影世界的逼真性，烘托环境气氛，塑造人物，或者为了透过画外音传递声音的方式扩展银幕空间，增加想象。声画对位则是为了表达某种弦外之意，是借由内容和情绪上的声画反差和对立来制造独特的“和谐”效果。

这里需要提及的一点是，在进行多声音并列制造的混合效果中，应该有主次之分，主旋律永远都是创作者刻意选取的、最有表现力的、承载某种含义的声音，比如对比中的反衬、同类中的突显等。在喜剧电影导演雅克·塔蒂的《我的舅舅》一片中，他对音效进行了不断的实践，把城市嘈杂喧嚣的声音与乡村的声音做了有意识的夸张渲染，从而达到一定的表现效果。

“于无声处觅有声”“此时无声胜有声”的“静默”处理同样有着别样的声画魅力。无声可以是恐惧，可以是孤寂，可以是压抑，更可以是抗议……这段停顿的声音空白期给人的力量极其震撼，或是“山雨欲来”的前奏，或是“疾风骤雨之后”的静止，有强大的艺术感染力。

电影剪辑中的声画处理，在具体实践中必须结合创作目的，有重点有变化使用，避免盲目堆砌和无意义重复，从而创造声画艺术表达的无穷韵味。

9.6 剪辑技巧

剪辑是细致的创作，其目的不仅要使由无数镜头组成的故事连贯自然，而且要尽可能使镜头之间的逻辑组接蕴含内部意义的表达，当然后者的表现是在前者叙事基础上的提升，是更高层次的要求。因此，对剪辑师来说，他需要掌握传统剪辑原则并不断更新剪辑技巧，从而使剪辑后的作品既有流畅性又具表现力。

在电影镜头的转换中有一些常规的光学技巧和操作方式，例如“切”“淡”“划”“叠画”等。

“切”属于“无技巧剪辑”“零度剪辑”，直接将上下画面衔接，是经典好莱坞电影剪辑中利用最多的组接方式，特点是干净利落、不拖泥带水，但同时也缺乏个性。

“淡入淡出”又称“渐显”“渐隐”，源于戏剧舞台幕布的升、降，画面由亮变暗，或由暗变亮的逐步变化过程，较多运用于电影篇首或篇尾、段落首尾，特点是营造情绪上的铺

垫和回味。

“划”是以直线或波浪线的形式从画面中心或边缘开始将当前画面抹去，下一个画面同时介入，形式如上下左右、螺旋等，这种俏皮、活泼的转场方式较多运用于动画片、广告等镜头中。

“叠画”又称“化”或者“溶”，与“淡”单一画面的“渐显”或“渐隐”相比，“叠”是两个画面或者多个画面“渐显”或“渐隐”于一个画面，常用于剧中人物的幻想、梦境、回忆，或者进入奇幻世界等情境，其悠然的节奏和意境可以“溶化”情绪，人物或环境的变迁有如国画中的墨迹晕染出一个世界。

此外，在剪辑手法上还常借助焦点和画面分割的方式完成转场。前者主要以焦点的逐渐变虚，表现主体眼中的世界和当时的身体状态等；后者则以同一画面中的多格方式表现同一时间不同地点的事态变化等。

从表现手法上来说，除了“切”之外，“淡入淡出”“划”“叠画”“焦点变虚”“多格画面”等都属于明显的剪辑技巧。至于究竟要让观众意识到剪辑这种表现形式的存在，还是刻意回避或掩藏人为的剪辑痕迹，则是影片综合考量的结果。

最后，把快速剪辑和与之相对的长镜头手法做一个简单的比较。基于传统观念，快速剪辑一定比长镜头更让观众具有紧迫感，但是现实情况也许并非如此。可以试想一下，同样的场面表现持枪歹徒与主人公的对峙，是一组快速镜头的来回切换让人揪心，还是冷静旁观似的长镜头更显紧迫？虽然剪辑可以创造电影节奏，但电影的心理机制并不是单纯依靠镜头剪辑的快慢所决定的。导演陆川就深刻意识到了这一特点，在他的影片《可可西里》中，当偷猎者枪杀队长的时候，他采用了客观的长镜头来代替频繁的对切，造成一种悲凉和无助感。这也就是为什么长镜头能够成为众多导演较为青睐的重要方式之一。

快速剪辑的应用中，特别要提到香港武侠片中的剪辑方式，而且这种方式事实上确立了香港武侠电影在表现上的一种美学风格。这种剪辑方式常被称为“暴雨式剪辑”，作为香港武侠电影的开山代表人物之一的胡金铨以其特有的8格镜头，营造了一个出神入化的武侠世界。大卫·波德维尔对此赞誉有加，他认为胡金铨在《忠烈图》中处理凌厉的飞踢，都是“运用快如闪电的剪接法，但每次的镜头组合皆有所不同。他几乎每次都删去动作某些步骤，展现出构成剪接其实可以制造各种各样的省略效果”^①。尤其在轻功的表现环节，为了展现其神奇之处，剪辑师常常故意把人物突然跃起的画面与忽然落地的画面组接在一起，省略的关键环节营造出武侠的传奇效果。

“暴雨式剪辑”给了电影创作者很大的启发，其后的一系列影片都采用这种方式来营造双峰对决的紧张感，甚至在展现现代化热兵器时代背景下的枪战中，出现平均每个镜头少于1秒钟仅16帧的剪辑速度。比如吴宇森的《英雄本色2》、昆汀·塔伦蒂诺的《杀死比尔》等影片，都以快速凌厉的剪辑树立起登峰造极的暴力美学流派。

① [美] 大卫·波德维尔：《香港电影的秘密：娱乐的艺术》，第301页。

采用什么样的拍摄方式和剪辑方式,取决于影片自身的需要,而非单纯出于炫技,技术和内容不能本末倒置。

在历代电影大师的探索之下,电影的剪辑方式品类丰富且内涵隽永。无论是采用极端长镜头的方式,还是追求剪辑的表现形式,事实上都与故事题材、类型、风格、人物、时代背景和导演喜好等因素密切相关。因此,剪辑的手法从来都不孤立存在,而是在表达内容与表达形式之间寻找一种“和谐”。

思考题

(1) 剪辑的艺术功能有哪些?

(3) 如何巧妙借用剪辑技巧达到创作要求?

(2) 剪辑的原则是什么?

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》,廖澹苍、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。 | 出版社 2002 年版。 |
| [美]李·R·波布克:《电影的元素》,伍茜卿译,中国电影出版社 1994 年版。 | 傅正义:《实用影视剪辑技巧》,中国电影出版社 2006 年版。 |
| 傅正义:《电影电视剪辑学》,北京广播学院 | 邵牧君:《西方电影史概论》,中国电影出版社 2006 年版。 |
| | 姚争:《影视剪辑教程》,浙江大学出版社 2007 年版。 |

Part 3

生产机制



通过《外出归来》（1935）、《归来》（1936）、《归来》（1937）等作品，田代百合子不仅在日本国内，也在国际上获得了广泛的声誉。从某种意义上说，她代表了那个时代的日本女性形象。

田代百合子（1901-1971）是日本著名女演员。



电影虽然在诞生之初的短短几十年内就迅速完成了从世俗娱乐到世界第七艺术的升华，但是它并不像文学、绘画等艺术形式那样，可以仅仅凭借创作者一己之力便将一个重塑的艺术世界展现于欣赏者面前。

一部投资巨大的电影往往要牵涉到大量与艺术无关的营销、工程甚至经济法律问题，任何一个环节的纰漏都可能导致整个电影项目的失败。《黑暗之心：电影人的启示录》（*Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*, 1991）和《地狱之旅：一个电影人的长征》（2012）这两部纪录片分别记录了《现代启示录》和《南京！南京！》这两部制作过程命运多舛的影片的完成过程，可以说是了解电影生产机制最生动的教材（也可以被称作“反面教材”）。

《南京！南京！》是陆川融合商业表达与个人表达最具野心的尝试，其制片流程也是一次极大的冒险。在影片2006年10月建组之前，陆川就担任了执行制片人的角色，“单枪匹马地勾引了一大堆投资方”^①，而这时电影剧本甚至还没有立项；在《南京！南京！》剧组2007年10月开机的时候，位于吉林长春的南京城外景地才刚刚破土动工。当艺术家膨胀的自我变得无法约束的时候，他就面临失控的危险。拍摄期间历尽艰难的《可可西里》和《南京！南京！》便是导演艺术个性与制片体制博弈的绝佳案例，这种违反制片常规的操作方式为影片接下来的拍摄带来了很大麻烦。这两部电影无论从评论和票房成绩上都不大令人满意，而这种不正规的制片模式更直接导致了《王的盛宴》（2012）的全面失败。

挑战，乃至颠覆现有创作体制，首先需要对体制有足够的了解。有一种导演，在其导演生涯中能够游刃有余地游走于体制之内，进行不同类型的电影创作，完成艺术与商业的调和，达到了“君子不器”的境界。霍华德·霍克斯、约翰·休斯顿和比利·怀尔德堪称其中最优秀的创作者。霍华德·霍克斯诸多类型创作包括：匪帮片《疤面人》（1932），西部片《红河》（1948）、《赤胆屠龙》（1959），战争片《战地新娘》（1949），黑色电影《夜长梦多》（1946）、喜剧片《猎豹奇谭》（1938）、《女友星期五》（1940），歌舞片《绅士爱美人》（1953），冒险片《天使之翼》（1939）。另一位代表人物约翰·休斯顿，创作了西部片《碧血金沙》（1948）、冒险片《非洲女王号》（1951）、惊悚片《巫山风雨夜》（1964）、黑色电影《马耳他之鹰》（1941）、喜剧片《乱点鸳鸯谱》（1961）、战争片《铁骑雄狮》（1951）、黑帮片《普利兹家族的荣誉》（1985）。比利·怀尔德的成功作品则包括：喜剧片《热情似火》（1959）、黑色电影《双重赔偿》（1944）、战争片《战地军魂》（1953）、剧情片《失去的周末》（1945）、爱情片《龙凤配》（1954）、悬疑片《控方证人》（1957）。这些类型涉猎广泛的导演，从某种意义上来说，真正代表了最优秀的电影类型创作体制特征。

^① 参见纪录片《地狱之旅：一个电影人的长征》。

严肃的艺术表达，绝对不是创作者唯一需要面对的创作困境，对于“电影作为艺术”这一命题，德国文艺理论家鲁道夫·爱因汉姆在20世纪30年代就颇有见地地表示：“电影并不一定就是电影艺术”^①。从诞生之日起，电影便表现出资本主义的工业大生产属性，“除了所有阶段都由一个创作者承担的个别实验性影片，电影基本上是合作的产物：这是一项集体的艺术”^②，从低俗玩物到高雅艺术，不可否认的是电影艺术与资本、商品式买卖和劳动协作之间那种“剪不断，理还乱”的牵连。无论是营造大众靡梦的商业影片，还是盈溢着作者私语的文艺影片，甚至是饱涨着叛逆狂欢的先锋影片，任何一部电影最终意义的完成都需要经过融资（financing）、制片（production）、发行（distribution）和放映（exhibition）四个环节的考验，从而结束一部影片的流通过程。

传统摄影场拍摄/影院放映的电影生产机制在从最初梅里爱的蒙特洛伊摄影场、法国高蒙公司、德国乌发公司到“二战”后美国好莱坞半个多世纪的高速发展中已日趋固化。至20世纪60年代末，随着电影产业全球化和计算机技术急速发展，当代电影生产在融资、制作、发行和放映内部及各环节之间的关系等方面都发生了微妙的变化，在充分继承单一摄影场拍摄/影院放映的生产机制前提下，发展出一些新型的制片和产业运作模式，如资金投入和回笼的多元化、数字技术对于电影制作的全面侵入、跨媒体平台对传统影片发行和放映模式的改变。因此，对于电影生产机制的深入了解，有助于重新认识电影作为大众娱乐和文化消费的商品属性，而非单纯的艺术或传媒属性。

① [德] 鲁道夫·爱因汉姆：《电影作为艺术》，中国电影出版社2003年版。

② [法] 玛丽-特蕾莎·茹尔诺：《电影词汇》，中国电影出版社2006年版。

第10章

融资

资金的成功运作是一部电影能够顺利完成的先决条件和经济保障。由于电影拍摄所需的成本与文学、绘画所需成本相比极其高昂,像路易斯·布努埃尔那样可以依靠富有母亲的资助,以个人资金完成影片拍摄的艺术家人只是少数^①,资金的筹措和回收一直都是电影公司或创作者首要考虑的问题。低成本影片虽然投资风险较低,但在市场拓展时会受到局限,一般无法带来高额经济回报;巨额的资金投入更加容易带来事件性的轰动效应,但同时也带来更大的投资压力。

正常运转的电影工业是以商业绩效作为衡量一部电影成功与否的首要标准,而一部影片的制片成本通常预示着其商业潜力:像《人咬狗》(1992)、《疯狂店员》(1994)和《天注定》(2013)这样个人风格过于强烈的电影注定无法得到广泛发行,只能引起小范围的关注,票房较难突破千万的瓶颈;如《浅坟》(1994)、《两杆大烟枪》(1998)、《普通嫌疑犯》(1995)和《摔跤手》(2008)这样由小型制片公司以中低预算完成的电影会凭借影片良好的口碑,以较长的放映期等待票房的持续增长,票房预期值一般在千万美元左右;像《狼族盟约》(2001)、《36总局》(2004)和《敢死队》系列(2010—2014)这样由中型电影公司预算数千万美元制作的主流商业电影主要依靠广大的目标观众群体,凭借充裕的发行资金进行宣传,票房一般在数千万至数亿美元左右;而美国好莱坞大集团斥资上亿美元炮制的“票房炸弹”,如《X战警》系列、《哈利·波特》系列、《变形金刚》系列和众漫画超级英雄系列电影则依靠密集轰炸式的跨媒体宣传,票房收入都在数亿美元。正是在好莱坞巨片“高

^① 布努埃尔在回忆筹拍超现实主义电影《一条安达鲁狗》(1929)时表示,“像这样一个剧本,创意太新,过分的前卫,一般的电影公司是不可能接受的,我又再度面临了资金的问题。我跑回家跟母亲开口要钱,起初母亲不肯,她认为搞电影没有出息,后来多亏我家那位律师朋友出面才说服了她”。转引自[西]路易斯·布努埃尔:《我的最后一口气:布努埃尔自传》,广西师范大学出版社2003年版。

投入,高产出”诱人投资回报的刺激下,各个国家都开始投入巨资拍摄商业巨片,如俄罗斯史诗战争片《斯大林格勒》(2013)、中国历史战争巨片《赤壁》上下集(2008—2009),连一直都拥有政府辅助资金庇护的欧洲电影也无法置身事外,开始拍摄能够吸引本土观众的主流商业电影,如法国影片《漫长的婚约》(2004)和德国影片《香水》(2006)等,都试图以高成本影片对抗好莱坞的票房攻势,而好莱坞的应对策略则是拍摄成本更加高昂的巨片,《蝙蝠侠:黑暗骑士崛起》(2012)的单片成本高达2亿5000万美元,已经超过了21世纪初《指环王》三部曲的全部预算。

筹措如此高额的制片成本在传统电影融资模式,即电影公司独自出资的经济环境下显然是“不可能完成的任务”。20世纪80年代初美国联艺公司孤注一掷投资的《天堂之门》(1980)直接导致公司破产,而80年代后电影全球化发行、跨集团的联合融资和营销渠道才能保证如此巨额成本能够成功筹措,并最终产生盈利。这种联合融资方式也因为其巨额预算带来的投资风险和高利润率开始吸引金融界的注意,风险投资银行和保险公司开始进入电影投资领域。随着影片预算的不断上涨,电影公司不得不联合其他公司共同承担制片或发行费用,甚至向商业银行和保险公司进行贷款抵押。这些金融机构为了保证贷款顺利回收,实际上成了电影制片公司的监督者,导演中心制、制片人中心制和演员中心制似乎已成为历史,一个资本中心制的电影时代已经到来。

10.1 电影投资制片基本模式

在独家和联合资金的基本资金结构下,电影业建立起几种基本的投资制片模式。

10.1.1 公司内部制作

公司内部制作(In-house Production)是最为传统的电影投资方式,可以说电影工业初期,公司内部制作是电影公司唯一的投资模式,也是制片人在考虑为自己影片融资时的最优先考虑,因为这意味着影片在概念开发阶段便进入制片公司视野,而一切开销都将由电影公司支付。影片开发阶段包括:建构影片概念;购买已完成的剧本或文学作品的改编权;修改剧本,并对剧本进行润色;与理想的导演和演员进行接洽等。但是随着电影产业跨地域、跨媒体时代的到来,电影公司之间的合作日益加深,而日趋高昂的制片费用也让电影公司无力独自承受,因此电影制片公司每年只会以公司内部制作的方式制作少数几部有十足赢利把握的影片。

经典好莱坞大量电影依靠签约导演和演员,以制片人 or 制片小组为核心,完成公司内部制作。

制片人小组的优势在于:以单独制片人为中心的制片单位比20世纪头十年到20年代的制片厂中心管理制统一控制的方式更有效率;制片人监督负责制有助于控制影片质量;小组成员之间的合作默契程度会得到加强。

制片小组制度为各大制片厂拍摄出风格各异的电影提供了创作基础,因为每一个制片小

组都会以某个制片人、导演或者是明星为创作中心,拍摄出表现他们个人品质的作品,曾经赫曼·曼凯维奇负责监督马克斯兄弟主演的影片,如《胡说八道》和《鸭子汤》,而勒·巴荣则负责监督梅·韦斯特主演的电影,如《我不是天使》。这些肆无忌惮的疯狂喜剧的出现再次证明了拉斯基在1931年秋天发表的声明:“制片人小组,在无可避免的大范围影响电影工业的诸多限制和对电影数量的需求下,将成为电影工业最重要的希望。”^①

20世纪50年代著名导演道格拉斯·瑟克作为一名签约导演,只能被动接受任务,无权选择剧本和演员。在与乔恩·哈里迪访谈中,瑟克谈及在翻拍的时候对原版本电影的颠覆性修改:“你必须尽最大可能厌恶它,然后爱上它。我看到《天老地荒不了情》的第一反应是困惑和挫败,但我还是被电影中非理性的一些东西吸引。一些疯狂和愚蠢,在某些方面令人着迷,因为这就是一个非常疯狂的故事。”^②《天老地荒不了情》证明了在商业类型制作中,一个导演是如何战胜自己对项目的个人喜好,而以娴熟的技巧化腐朽为神奇。

瑟克在制片厂制度的“镣铐”中舞蹈,将家庭情节剧提升到了艺术的高度。瑟克电影最终文本样态的形成,不仅仅是因为瑟克拥有令所有导演同行嫉妒的米达斯之手,其精致影像的基础更来自当时的制片小组制度,即制片人负责下的“制片人-导演”创作制度。在大制片厂制度中,制片小组负责实际操作大制片厂的电影拍摄,并将所有拍摄计划分成若干个部分,以某一制片人为中心,搭配导演、编剧和演员,负责数部电影的拍摄。

好莱坞家庭情节剧这一电影类型在20世纪50年代的建立,离不开瑟克与制片人罗斯·亨特和阿尔伯特·楚格史密斯的紧密合作。瑟克与亨特的合作,正是制片厂制度下,“制片人-导演”合作制的典范。在1954—1959年间,瑟克与罗斯·亨特合作完成了10部电影,这些作品以当代美国中产阶级家庭生活为背景,在瑟克浮华的影像中,呈现出了男女主人公的生活酸楚。

1954年的《天老地荒不了情》是瑟克在环球公司的第一部家庭情节剧,翻拍自约翰·斯泰尔1935年执导的同名电影。这部翻拍片一鸣惊人,获得1954年美国电影年度票房第七名,可见当时观众对于婚姻家庭题材类型电影的兴趣。该片预算78万美元,属于50年代的中等成本电影,片中唯一的明星简·怀曼^③片酬15万美元,编剧罗伯特·布里兹酬劳7.7万美元,但影片最后取得800万美元全美票房,对于一部以室内戏为主、没有任何大场面的电影来说(除了电影开场在湖面的赛艇场面),不能不说是一个巨大的成功。

再以《角斗士》(2000)为例,实际上早在1996年制片人弗朗佐尼就拿着一个以古罗马角斗士为题材的故事与梦工厂接洽,并与梦工厂的高层沃特·帕克斯、制片人道格拉斯·维克一起为这个故事填充新的内容。此时,他们面对的一个事实是,虽然古罗马史诗类型在20世纪60年代中期盛极一时,曾有《罗马帝国衰亡史》(安东尼·曼导演,1964)这样的佳片,

① 马修·伯恩斯坦:《沃尔特·旺格,好莱坞独立制片人》,第96页,伦敦:明尼苏达大学出版社1994年版。

② 约翰·默瑟、马丁·辛格勒:《情节剧:类型、风格、情感》,第44页,伦敦:紫罗兰出版社2004年版。

③ 好莱坞知名女星,罗纳德·里根的前妻,凭《心声泪影》(1948)获得第21届奥斯卡金像奖最佳女主角。

但随着视觉冲击力更强劲的科幻片类型的兴起, 史诗题材进入了一段长达 30 余年的衰退期。鉴于数字特效的突飞猛进, 如何将古罗马的历史风貌完美展现成为制片方首要考虑的问题, 因此善于重现历史环境细节的雷德利·斯科特成为执导此片的首选。因为从首部影片《决斗》(1977) 开始, 雷德利·斯科特就表现出对表现历史细节的偏好, 在接下来的《异形》(1979) 和《银翼杀手》(1982) 中, 充满真实细节又不失想象力的未来景象更为斯科特的故事建构了一个可信的未来世界。在导演雷德利·斯科特同意执导之后, 影片剧本创作才正式进行, 弗朗佐尼完成第一稿, 并与约翰·罗根和威廉姆·尼科尔森合作完成剧本创作。

如果电影公司决定将一项计划纳入公司内部制作的计划, 影片将得到制片公司发行机构的全力支持。这也意味着, 如果电影公司在电影开发阶段、制作阶段和发行阶段都投入资金, 公司将会获得绝大部分的影片权益, 而制片人只能得到一定数额的佣金。即便如此, 能够获得公司内部制作的制片人都与电影公司保持着紧密的联系。美国大制片公司的新闻发言人就曾表示每个大制片厂及其发行机构都与 30 到 40 个独立制片人和大制片厂以外的独立制片公司保持密切的关系, 这些制片人大都在制片厂拥有办公室, 作为交换, 他们必须将自己运作的影片计划首先交给大制片厂过目。

10.1.2 制片 - 投资 / 发行协议

制片 - 投资 / 发行协议 (Production-Financing/Distribution agreement, 简称 P-F/D 协议) 是新好莱坞后最为常见的投资模式, 与经纪人制度的成熟紧密相连。P-F/D 协议签署的前提是影片已经完成了开发阶段, 剧本初稿已经完成, 包括导演、演员等一揽子计划已经筹措周详。如果电影公司有意拍摄这部影片, 便会以发行方的身份与制片方 (独立制片人) 签订合同, 为影片提供制片资金; 作为交换, 电影公司将在影片完成后获得包括影片发行权在内的各种权利。通常的情况是, 电影公司投入的资金越多, 控制影片的程度就愈深, 这种控制会延伸到剧作、预算、导演和主演的选择、开拍日期、外景地选择、影片长度, 甚至电影分级等众多方面。此外, 电影公司的主导性投资使其有权利在影片成本超过预算的一定的百分比或拍摄时间超过原定拍摄计划一定天数的情况下接手影片制作。

P-F/D 协议适用于高预算商业大片, 因为只有这样的高预算才能召集本国乃至国际最具商业号召力的导演和演员, 并筹集上亿元的风险投资。此外, 商业大片在发行和放映环节会得到比中低成本影片更好的待遇。由于制片厂投入了大量的资金, 因此在 P-F/D 协议中, 导演往往要放弃创作上的最终控制权。

小制片公司尽管有时可以为预算较低的影片计划提供 P-F/D 协议, 但还是要寻求多方资金合作以降低投资风险。《惩罚者》(2004) 除主要制片商狮门公司之外还有 5 家公司参与制片; 《怒火攻心》(2006) 由湖岸娱乐 (Lakeshore Entertainment)、基础传媒 (Radical Media) 和格林街公司 (GreeneStreet Films) 三家公司与狮门共同制片; 《游侠》(2007) 由现代娱乐 (Current Entertainment)、凶猛娱乐 (Fierce Entertainment) 和马赛克传媒 (Mosaic Media Group) 三家公司与狮门共同制片。这种三方甚至多方制片能够将投资风险减至最低。

10.1.3 现货负片协议

现货负片协议 (Negative Pick-up) 也叫成片收购协议, 指发行方在影片拍摄前即与制片方达成协议, 由制片方包办一切制片事宜, 包括剧本、选角、制片和寻求投资。在成片满足发行方在合同中提出的种种要求之后, 发行商按照合同写明的价格收购影片, 并承担影片的发行工作。如果成片收购协议是由大型制片公司或经济收益稳定的独立发行公司签订, 那么制片人可以将签订的发行和付款协议作为抵押, 在商业银行或者拍摄物资租赁商处换取低于付款协议额度的现钞作为制片费用。同时, 制片方在签署此合同后可以另外寻求风险资金的加入, 凭借同具有良好声誉的制片公司所签订的发行和付款协议, 可以让投资者在相信他们的投资将会获得相应回报的前提下对影片进行个人投资。

在某些情况下, 制片方会保留影片在某些特定领域的权利, 如音像制品版权、影片附属产品开发权、影片预售权或某些与第三方合作者单独签订的协议。乔治·卢卡斯在制作《星球大战》前便向 20 世纪福克斯公司要求保留影片附属产品开发的所有权利, 当时电影的主要收入还是来自影院票房, 还没有电影公司意识到非影院收入的巨大商业潜力, 20 世纪福克斯并未多做考虑便同意了卢卡斯的要求, 最后卢卡斯凭借电影周边产品的开发得到了数十亿美元的附加收入。现在, 任何制片公司都不会轻易放过任何获利的机会, 因此只有那些极具权势的著名制片人才能与发行方达成这样的协议。

成片收购协议与发行承诺协议 (Distributor Guarantee) 最大的不同在于, 发行商不需要承诺为制片方清偿任何制片贷款或个人投资, 而只是承诺发行由制片方按照成片收购协议完成的影片。如果影片制作成本超出预算, 则完全由制片人负责寻找影片的完工担保 (completion bond) 来保证影片会按照计划完成。这样发行商便不用担心影片没有按时完成或成片与协议中某些条款不符带来的经济损失。如果出现问题, 完工担保人 (completion guarantor) 必须偿还所有的银行贷款。在成片收购协议中, 发行方会要求制片人严格遵守成片的特定标准: 影片必须按照由发行方通过的剧本完成; 必须明确列出演员出演的相应角色; 保证由发行商认可的导演人选执导影片; 严格保证影片片长的最高限度; 确保影片得到协议中规定的电影分级。如果完成的影片不能满足上述某些条款, 发行商有权利拒绝付款和对影片进行发行。

在 20 世纪 90 年代初, 美国电影业甚至还发明出一种与成片收购协议相似、旨在节省影片拍摄成本的投资模式。《综艺》(Variety) 杂志 1992 年 9 月 14 日报道指出: “大制片厂现在热衷于一种降低制片成本的新奇制片方式: 将一个影片计划发展至拍摄阶段, 然后以成片收购协议的方式将影片制作交给一个独立制片人……大制片厂定期以这种方式发行 1/3 的影片, 尤其是低预算影片。工会曾经看似接受了这种新兴的运作模式, 但是现在已经开始出现不满的声音。工会的发言人表示, 在这种成片收购协议下, 摄制组的规模和薪资都较低, 并且独立制片人较之大制片厂, 能与工会达成价格更加低廉的协议, 非大制片厂的拍摄不需要支付健康津贴、养老津贴、加班费和饮食补助……大制片厂以‘成片收购协议’的方式投资影片, 并表示它们完全不干涉影片的艺术自由, 只负责影片的发行, 我们知道它们并不是这么做的。实际上, 对于非工会影片制作的投資, 使大制片厂节省了数千名工作人员的津贴和

福利开支。”^①

大制片厂将一个电影计划发展成形后，便与一家处于大制片厂体制外但与大制片厂关系紧密的独立制片公司签订成片收购协议，这种制片模式被称作“伪收购协议”（Artificial Pickups）。这种情况的出现源自国际影剧院与摄影棚雇员联盟（International Alliance of Theatrical and Stage Employees，简称 IATSE）^② 针对大制片厂投资的一项规定：在宣布完全放弃创作控制并在开拍前 30 天将此决定通知联盟的情况下，IATSE 允许大制片厂全资投拍那些非大制片厂制作的影片和电视剧集。没想到这一旨在鼓励非大制片厂影片拍摄的规定却成了大制片厂压低制片成本的合法手段。大制片厂利用这一规定减少“线下成本”中摄制组工作人员薪资的支出。

在这三种基本资金运作模式下，电影公司还会同时使用其他的辅助融资模式。其实，无论使用何种资金模式，制片公司就是要通过一切手段将电影利润最大化，并尽可能多地攫取利益。

而那些规模较小的制片公司不具备大型电影制片公司拥有的巨额资金来源或政治便利，因此无法向高预算影片提供 P-F/D 协议，这样就使商业巨片成为大型制片公司的垄断专利。通常来说，小制片公司很少在影片开发阶段便进行资金投入，而是投资那些已经完成开发阶段的影片计划或购买已经完成的影片。

更多的情况是，小制片公司因为规模较小无法在风险投资银行获得大量贷款，不得不寻找新的融资途径。狮门电影公司的副主席迈克尔·伯恩斯早在 1995 年便与好友锡尔森一起组建了好莱坞股票交易所，最初的设想是想让电影和黄金一样进行交易，但是失败了，伯恩斯不无遗憾地解释道，失败是因为在这项电影交易中并不存在像金银一样的等价物。正值狮门公司开始拍摄筹拍已久的《美国精神病人》，伯恩斯决定将自己的电影股票构想运用在这部电影中。就这样，狮门公司向消费者提供参与影片利润分享的机会：只要用好莱坞货币购买观众分享凭据，如果影片票房在前 4 周能达到 2000 万美元，所有购买者就可以一起分享电影收益中的 2 万美元；如果票房没有达到规定数目，购买者则一分钱也拿不到。最终影片在全美 1236 块银幕上放映，公映 3 个月后影片票房为 1507 万美元。同年 10 月，在狮门公司发行《吸血鬼魅影》（约翰·马尔科维奇和威廉·达福主演）时，公司允许消费者用现实货币参与影片制作：只需要 50 美元，消费者就能作为电影 DVD 版本的执行制片人，将名字收录入 DVD，并且获得首映邀请和红利。如果电影首映月票房达到了 1000 万美元，参与者就可以分享 15 万美元，并且红利数目会随着票房的增加而增加。消息发布的 3 个星期内就有 800 多人签署协议，最后影片全美票房为 827 万美元。虽然在这两次尝试中，投资者都没有获利，但是这一利益分享构想除了成为一种有效的电影融资工具，还成为一个重要的市场营销工具。

① John W. Cones, *43 Ways to Finance Your Feature Film*, Southern Illinois university press, 1995, p.56.

② IATSE 作为中心机构，统领北美上千个涉及电影制片、发行、放映各个领域的工会团体，包括舞台管理工会、化妆师工会和服装师工会等。

从某一层面来讲,如果消费者参加影片利益分享,他一定会积极劝说朋友观看这部影片。同时,公司也可以从投资者参与的情况预测影片的票房前景。

几乎是与此同时,韩国电影业也发展出一种相似的网络融资方式。1999年韩国网站 Intz.com 首次为喜剧影片《茅趸王》建立了一种网民基金,网民可以以基金购买的方式分享影片的票房利润。网民基金设立的初衷不过是为了提高影片的知名度,起到宣传作用,但随着同年《生死谍变》引发的票房井喷,韩国观众对电影投资信心大增,因此这种网络融资的方式也日益得到重视,更重要的是68%的网络基金购买者是20岁左右的年轻人,而他们正是观影的主要人群,随着网络的日益便捷,利用网络投资还有更大的发展空间。^①

除了以上融资模式,私人融资(Self-funded Sole Proprietorship)绝对是最简单直接,但风险程度也最大的投资方式,文艺电影和大部分的先锋电影都采用这种运作方式。私人融资通过建立有限公司的方式筹集资金进行电影拍摄。对于某些电影拍摄者来说,有些电影题材绝无可能获得电影公司投资,有些电影人还认为向电影公司筹措资金意味着出卖自己的创作自由,因此,这些电影创作者决定以私人融资的方式保持这种自由。

作为独立电影的偶像式人物,科恩兄弟的筹资经历具有典型的借鉴作用。二人在筹措拍摄《血迷宫》(1984)资金的时候从萨姆·雷米筹资的经验中得到启发:首先用35毫米胶片拍摄出一段两分钟的电影预告片。由于20世纪80年代初低成本恐怖片总是能给投资者带来丰厚的利润,因此科恩兄弟在预告片中有意强调了电影的“动作、血腥和情节”。伊森·科恩表示:“如果你打电话给一户人家,你通常要说:‘可以给我10分钟的时间吗?我向你推荐一个电影投资的好机会。’他们会说:‘不,我不需要。’然后就挂上了电话。但是如果你打电话说:‘我可以拜访您,占用您10分钟时间,给您放部电影吗?’效果可能会不一样。”^②就这样,科恩兄弟带着投影机挨家挨户地为潜在投资者放映这段拍好的预告片,以期说服人们出钱投资他们的电影,最后《血迷宫》从65名投资者手中总共获得了750万美元。

对于绝大多数独立电影人来说,科恩兄弟的融资方式也很难效仿,当下著名导演达伦·阿伦诺夫斯基最早只用6万美元拍摄了《圆周率》(又译《死亡密码》,1998),影片入围圣丹斯电影节主竞赛单元,达伦最终获得最佳导演奖。《圆周率》对冰冷的现代都市文明的呈现明显受到冢本晋也的《铁男:金属兽》(1989)和大友克洋的《阿基拉》(1988)的影响,而大反差、硬调的黑白影像与弗兰克·米勒的漫画《罪恶之城》十分神似。《圆周率》以躁郁、诡异的叙事风格获得评论界一致赞誉,达伦也被誉为90年代末美国独立电影天才导演。

由福克斯探照灯公司出品的《黑天鹅》(2010)让更多观众认识达伦,但这则黑色寓言依然充满了新锐的独立精神。由派拉蒙公司发行、罗素·克劳领衔的《诺亚方舟》(2014),以近1.3亿美元的预算让达伦完成了从独立电影导演到好莱坞主流商业导演的蜕变。

① 转引自张会军、黄欣主编:《崛起的力量:韩国电影研究》,第61页,中国电影出版社2008年版。

② [英]斯蒂芬·罗温斯坦:《我的第1部电影》,第8页,江苏美术出版社2006年版。

10.2 电影投资制片的补充方式

除了上述的融资途径,还有其他资金注入的方式作为补充来帮助影片完成拍摄。大多数时候,一部影片会存在多种资金运作模式。

10.2.1 国内影视基地协议

国内影视基地协议(Domestic Studio Facilities Deals)。“Studio”这一概念可以特指完成了垂直整合的美国制片发行联合体:拥有实体的摄影棚、不定数目的制片公司和发行公司,甚至拥有电影院线的股份。但是这里的“Studio”是影视基地的意思,它包括摄影工作室、仓库、演员化妆室和摄影平台等摄影所需的整套技术设施,因此“Studio”一词多少含有误导的成分。这些影视基地并不制作、发行电影,而是专门为剧组提供拍摄场地、录音棚、道具、办公室、物资供应等服务。有些时候,修建这样的影视基地并非以营利为目的。例如美国几乎每个州都拥有地方性质的电影委员会,它们的首要任务就是为地方吸引更多的摄制组前来拍片。

从当代美国甚至全球影视基地当下的运营及发展状况来说,电影基地的盈利情况并不在于年净利润,而是致力于当地劳工岗位的增加和对其他相关产业消费的拉动。德国IFO景气调查显示,电影工业2010年在伊利诺伊州共消费1.61亿美元。据此利益基点,美国各州为了吸引电影制片业,早在20世纪90年代就纷纷开始实施税费激励政策。2002年,美国只有五个州出台了制片激励制度。至2010年,已有44个州颁布了有效的制片激励制度,如伊利诺伊州退税费率为30%,某些州或美国本土外国家的退税率甚至高达40%。而作为电影基地势力最为强大的加州,2009年之前的退税额度仅为20%,这样就意味着同样制作一部影片,在加州拍摄要比在其他地区拍摄的成本增加数百万美元。在这种情况下,摄制组纷纷“逃离”加州,选择更理想的拍摄场地。

但是,在利益链条化的当代电影产业中,退税并不是吸引摄制组的绝对因素。地区自然景观特色、文化特色、交通便利程度和拍摄某些特定影片所需的稀缺资源等因素,都影响着某一影视基地是否居于强势的市场竞争地位。

例如,夏威夷虽然并不拥有高额度的退税额度(夏威夷主岛欧胡岛为15%,其他临近岛屿为20%),但因其鲜明的热带海岛风光、便利的交通(飞往伯班克的空中客车)和良好的影视基地基础建设,同样吸引了大量摄制组。ABC的热播剧集《迷失》和《加勒比海盗4:惊涛怪浪》(2011)都选择在夏威夷拍摄。^①

优秀的交叉合作推广项目可以给投资方和影视基地带来双赢的产业良性运转。双方在获得经济利益的同时,还可以取得巨大社会效益。《加勒比海盗4:惊涛怪浪》投资方迪士尼将夏威夷作为影片外景,同样具有商业交叉推广的意图——影片拍摄完成后,迪士尼在夏威夷

① 《加勒比海盗》系列前两部位于巴哈马的外景在2005年10月被过境的台风威尔玛摧毁,因此天气情况较稳定的夏威夷成为《加勒比海盗4:惊涛怪浪》的首选。

开设新的主题公园景点。从这点可以看出,恰当地利用本地区资源,是一所影视基地能真正成功的关键。

此外,英国最大的3米尔制片厂(3 Mill Studios)拥有20英亩的海岛场景和18世纪以来各种样式的不同年代建筑场景。基地基础设施包括14座摄影棚、10座排练厅、200余间摄制办公室、道具间、油漆间、一座放映室和超过300个停车位。

3米尔制片厂毗邻伦敦,交通便捷,因此在提供基地内部拍摄的同时,还能够提供其他外景地的拍摄服务。在基地安全保障协助下,剧组可以在基地外实景拍摄警察局、夜店、机场候机厅、伦敦商业区,以及纽约和维多利亚街道景观等场景。受惠于与包括英国电影学会(British Film Institute,简称BFI)、英国银幕机构(UK Screen Agencies)和电影伦敦(Film London)在内的电影发展机构的良好合作关系,基地可以为英国境内外景地拍摄的准入和制片资源需求提供有效协助。

然而,已经获得资金并准备拍摄的影片毕竟为数甚少,因此各地方电影委员会也需要彼此竞争,争相为摄制组提供更好的拍摄条件,地方性质的摄影棚也就应运而生。现在,包括加利福尼亚、北卡罗来纳、夏威夷、佛罗里达、得克萨斯和田纳西的美国各个州都修建了摄影棚。随着摄影棚的过度兴建,寻找合作伙伴变得更加艰难,这时候便发展出国内摄影棚设备提供协议,这一协议同海外设备提供协议(Foreign Facility Deal)有相似之处,其宗旨是向制片方提供低于市场价格的“线下成本”服务,包括拍摄场地、拍摄设备、本地工作人员和临时演员、伙食承包商、制片办公室和后期制作等。这些摄影棚为了吸引影片到本地拍摄以增加工作岗位和拉动地方经济,都提供极为优惠的条件,希望以此建立起摄影棚的良好口碑。这就使制片人有了更多的选择,大大节省了线下成本的消耗。

选择廉价的拍摄场地尤其是低成本影片控制预算的首选。狮门公司与许多地区都建立了牢固的合作关系,如新墨西哥州、宾夕法尼亚州、马萨诸塞州、康涅狄格州和加拿大的魁北克省和亚伯达省,这些比较偏僻的外景地与狮门公司恐怖片中荒蛮死寂的场景十分切合,为狮门公司当前和未来的影视制作提供了廉价和多样化的外景地。

世界各国政府一般都会对在本国拍摄的电影提供相当优惠的财务奖励方案,以吸引世界各地的电影公司到本国开展制片工作,以刺激地方消费和增加本土工作岗位。美国电影公司制作或发行的电影和电视中有近一半的影片在国外选景拍摄,特别是像加拿大、英国或澳洲等地,最著名的例子就是《指环王》系列完全在新西兰取景拍摄,使得三部曲能以较低的成本完成,并且帮助新西兰完成了主题旅游的开发。

10.2.2 胶片洗印厂协议

胶片洗印厂协议(Film Laboratory Deals)是私人融资影片节省制片成本的有效方法。有些胶片洗印厂为了增加收入,提供了针对影片制作的服务。美国一家位于加利福尼亚的胶片洗印厂协议内容如下:提供价值40万美元的设备和服务;根据提供的设备和服务的价值,分取影片净利的25%~34%;影片收入首先支付洗印厂的投资;当所有制片费用和投资付清之

后,继续增加的收入将作为净利按照原定的比例分成;与所有货币投资人拥有平等一致的权利;洗印厂投资影片的发行工作必须交给跟洗印厂有合作关系的独立发行公司运作;发行商对影片的最终预算和剧本有决定权。^①洗印厂提供的拍摄物资及服务包括:生胶片、胶片处理、调音台、剪辑室、摄影机、片头制作、音效剪辑、胶片剪切、放映胶片洗印和影片的胶转磁等。胶片洗印厂协议降低了制片人的正式拍摄和后期制作的成本,并提供了影片的发行,但同时一定程度上限制了电影拍摄者的创作自由。

10.2.3 经纪人投资协议

经纪人投资协议(Talent Agency Financing)。最初经纪公司的业务范围仅限于帮助旗下演员、导演和编剧寻找工作,但是一些有影响力的经纪人发现可以利用将多个客户放入同一电影计划以增加此部影片投拍可能性的方式来提高收入。经纪人进一步意识到他可以在制片厂体制外为自己的电影一揽子计划寻找资金,进而增加他在影片制作中的参与程度。对于一些独立制片人来说,经纪公司凭借旗下明星的商业号召力能够帮助制片方募集到大量拍摄资金。不同于大型制片公司的资金来源,经纪人不会用自己的钱投资电影,也无法获得国际联合制片资金、海外政府补助金和影片预售等融资方式,而仅仅参与投资协议的达成。现在,如果一个影片的计划受到经纪公司的青睐,制片人不但可以得到该公司的明星,经纪公司还会安排本公司的其他导演和演员,甚至可以通过产业合作伙伴安排制片资金和影片发行。经纪人帮助制片方寻找资金的目的是增加自己的收入,在得到大约10%的佣金后,还会获得一部分融资的分成。

10.2.4 收尾资金

收尾资金(Completion Funds)适用于那些私人融资的电影。一些公司会为那些即将完成,而苦于缺少最后收尾资金的影片提供资金。这些公司向那些正式拍摄即将完成,或已经进入后期制作阶段,甚至后期制作已经完成却因无法支付后期费用而无法获得拷贝的电影提供资金帮助。提供收尾资金公司的主管相信投资一部接近完成的电影比投资那些尚未制作或处于制作初期的影片更加安全,因为较之处于开发或制作阶段的影片,更容易从一部接近完成的电影推测到影片的完整样态,从而估测到影片在商业/艺术价值上的潜力。这种收尾资金的投资策略不但成功地将经济风险降到最低,而且这种“雪中送炭”式的资金注入,更利于投资者在谈判中获得更高的分成比例,因为没有这最后的资金投入,之前的投资将付诸流水。

与收尾资金相似,还有一种叫作拷贝和广告资金(Prints and Ads,简称P&A)的后期赞助模式。如美国佛罗里达州成立的佛罗里达电影与电视投资信托基金规定:如果一部影片40%以上的制片预算都花在佛罗里达,那么该基金就可以对影片投资300万美元,用作洗印胶片和广告宣传费用。

^① John W. Cones, *43 Ways to Finance Your Feature Film*, Southern Illinois University Press, 1995, p.30.

10.2.5 预售融资

从广义上来说,预售融资(Presale Financing)指制片方将影片音像制品或其他领域的权利提前出售给发行方,以换取影片的制片资金。如果影片与本土或海外发行方、付费或有线电视网、音像制品发行商达成预售协议,制片方同样可以以此作为抵押,将一纸协议变为现钞。在影片未完成时便出售包括发行和放映权在内的诸种权利,有的时候是出于无奈之举,而有的时候则是为了最大限度地获取利益。《终结者3:机器的觉醒》在拍摄前就以1200万美元的价格将日本市场出售给Tojo影业,其他的国外发行权则归索尼所有。

对于小电影公司来说,预售影片的国际发行权可以抵销一部分电影制片开销,有效地降低投资风险。有时预售所得甚至会多于制作影片的开销。出售国际发行权时,电影公司通常会保留影片在本土发行的所有权利,包括影院票房、DVD发行、付费电视、视频点播和免费电视,以此创造复合式的收入渠道。

10.2.6 文化基金资助或政府资助

除此之外,还存在文化基金资助或政府主导等投资模式。如法国政府在60年代时便从每张电影票抽取11%的税金,利用这笔税收建立了自动资金和选择资金两种资助模式;德国政府的内政部门与德国电影资助机构在1990至1993年共花费1.07亿马克资助原民主德国的电影拍摄及相关产业;英国90年代初通过了新《电影法》,以保障影片拍摄投资并给予拍片人一定的免税额。^①

10.3 电影制片预算

无论采取何种资金运作模式,制片方都会提交一个依照剧本拍摄进程的基本预算。拍摄前,制片人会与投资公司讨论影片的预算和拍摄周期。在这个博弈的过程中,投资公司会尽一切可能地削减预算、删减剧本、降低某些段落的拍摄复杂程度或要求连续场景在不同地点拍摄,而制片人则要为自己的影片据理力争。即便是在商业上已经取得巨大成功的导演也无法完全掌控自己的影片,史蒂文·斯皮尔伯格在《大白鲨》获得巨大成功之后,还需要向哥伦比亚高层表示确保按照拍摄计划后,才能开始拍摄《第三类接触》。

一部影片的成本预算可分为线上成本(above-the-line costs)和线下成本(below-the-line costs)。线上成本包括收购剧本创作的各项权利、剧本开发及付给演员、导演、制片人、编剧的薪酬。线下成本则包括拍摄和后期制作的各项实际开销,这些开销的实际支出取决于拍摄的实际情况与计划的吻合程度,为防止意外情况发生,还会预留专门资金作为保险和意外应急资金。

影片的预算会被制片审计部门仔细核查,任何不合理的开销都会遭受质疑。在这样的审

① 转引自江晓雯:《当代世界电影文化:1990—2000》,第75、92、106页,中国电影出版社2004年版。

核下，一部严格遵守产业原则的影片开销预算都会相当详细。以标准的主流商业大片《终结者3：机器的觉醒》为例，在制片方长达156页的备忘录中，详细记载了影片的各项预算。

该片线上成本7050万美元，其中包括：“终结者与约翰·康纳联手对抗另一个邪恶终结者的探险历程”的故事开发，1750万美元；主演阿诺·施瓦辛格片酬，2800万美元；导演乔纳森·莫斯托片酬，500万美元；4位制片人马里奥·卡萨、安德鲁·瓦吉纳、乔·迈克尔斯和哈尔·利伯曼的佣金，1000万美元；其他配角片酬和主演、导演的津贴，1000万美元。

线下成本7700万美元，其中摄制费用包括：制景、服装设计和拍摄器材，1210万美元；特效制作，770万美元；灯光照明，260万美元；摄制组，240万美元；音效，35.9万美元；化妆，56.6万美元；演员服装，160万美元；第二拍摄小组，540万美元；拍摄场地，440万美元；运输，390万美元；特技演出，150万美元；制片工作人员，200万美元；临时演员，39.5万美元；艺术部门，160万美元；胶片购买和胶片处理，120万美元；租借制片厂摄影棚，190万美元，等等。此外，还包括2700万的后制作费用：数字特效，2000万美元；剪辑，250万美元；对话配音，69.1万美元；配乐，180万美元；片头和片尾制作，180万美元。

最后，预算还要包括1340万美元的消耗资金：影片完成担保，240万美元；演职员保险，200万美元；法律事宜和商业审计，200万美元；不可预知事件预备金，700万美元。

不难看出，在整个制片预算中，明星阿诺·施瓦辛格占据了最大的份额。现代电影制片成本的大幅上升与明星脱离电影制片公司的控制不无关系，当明星不被所谓的“七年合同”控制时，他们便可以依靠经纪人抬高自己的片酬。美国一线明星甚至已经不仅仅满足于获得两千万美元的片酬，还要参与影片毛利的分成。根据合同，当《终结者3：机器的觉醒》在所有媒体平台的收入超过一定金额之时，阿诺·施瓦辛格便会获得超过部分20%的分成。也就是说，无论这部影片是否成功，施瓦辛格的收入都一定会超过制片厂的收入。

在一部需要靠明星效应吸引观众的电影中，明星演员拿走的片酬越多，留给实际拍摄的费用便被不断压缩。在预算为3亿人民币的《投名状》中，四个主演李连杰、刘德华、金城武和徐静蕾分别拿走了1亿、1600万、1200万和200万元的片酬，占去了整个预算的将近一半。而对于不启用明星的影片，尽可能削减线上成本是在保证影片质量前提下最好的控制影片预算方法。《集结号》（2007）投资8000万人民币，所有主演的片酬没有超过100万元，王宝强和邓超的片酬都不足10万元，主角张涵予的片酬也没有超过20万元，充足的线下成本保证了影片战争场面的震撼，弥补了影片缺少明星的不足。

制片公司是否对一部影片“开绿灯”直接决定影片计划是否继续进行，除了以私人融资方式拍摄的影片，这个问题一直困扰着所有工业体制内的电影导演。日本电影艺术大师黑泽明在回忆《罗生门》筹拍的艰辛时表示：“大映^①的领导们对这个计划却不怎么高兴，他们说

① 《罗生门》（1950）的制片公司。

主题很难被理解而且标题也不吸引人,因而他们也不热心给影片的拍摄开绿灯”^①。除非拍摄题材有问题,演员和导演都会在合同中签署“付钱或演出”的条款。这就意味着一旦一部影片“绿灯”通过,即使最后拍摄计划搁浅,制片方也要付出全额的薪资。在一部大型制作中,影片计划一旦启动,支出金额将急剧上涨。根据美国大制片厂的统计,2003年为一部影片“开绿灯”的平均预计金额在1亿3000万美元左右。电影公司分部主管会一起讨论这个计划的可行性,“制片公司甚至在向一部影片‘开绿灯’前就向市场和发行的负责人咨询影片成功的可能性,并且会分析为了达到预定票房所需的启动资金成本”^②。而影片拍摄所需的实际成本则由制片部门在经济部门监督下估算完成,“更复杂的部分是计算营销一部电影需要多少钱”^③,因为这涉及国内发行商、国际发行商、家庭娱乐和市场营销等一系列的重要问题。

当电影公司决定为影片“开绿灯”之后,便可以进入到正式的拍摄筹备阶段。在各种合同(包括制片人、导演、投资人及种种制片原则)签署完成之后,制片厂会在银行专用账户中注入制片启动资金,派出制片小组进入拍摄的各个领域,以保证影片能够按照前期策划所期望的样貌完成。

思考题

- (1) 试分析大制片厂与独立制片在资金筹措模式上有何种不同,融资方式的不同是否有更深层的原因。
- (2) 如果你自己要拍摄一部影片,你打算如何筹集到拍摄需要的资金?
- (3) 在资金成为主导的当代电影创作中,电影人如何在保证收回拍摄成本的前提下,保持个人创作特色?

参考书目

- [英]斯蒂芬·罗温斯坦:《我的第1部电影》,韩秀荣等译,江苏美术出版社2006年版。
- [法]马克斯·泰西埃:《日本电影导论》,谢阶明译,江苏教育出版社2007年版。
- 江晓雯:《当代世界电影文化:1990—2000》,中国电影出版社2004年版。
- 张会军、黄欣主编:《崛起的力量:韩国电影研究》,中国电影出版社2008年版。
- Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, New York: Random House, 2005.
- John. W. Cones, *43 Ways to Finance Your Feature Film*, Southern Illinois University Press, 1995.

① [法]马克斯·泰西埃:《日本电影导论》,第37页,江苏教育出版社2007年版。

② Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, New York: Random House, 2005, p.140.

③ 同上。

第 11 章

制片

制片是一个相当复杂的专业化工程，为了完成一部影片，往往需要数以千计的剧组人员分工协作：演员、美工、技工、制景工人、司机、伙食承包商，甚至包括明星的随从人员。《香水：一个谋杀犯的故事》作为德国有史以来最昂贵的影片（预算为 5000 万欧元），有对白的角色共 67 个，共动用了 5200 位群众演员，搭制场景百余处。即便是《莎翁情史》（1998）这样的中等成本影片，剧组雇用的人数也达到了 400 人。特别是在那些人力资源成本远远低于数字特效制作成本的国家，拍摄一个大型场面动用群众演员的数量将会更加惊人，中国影片《投名状》拍摄一个冷兵器战争场面动用的群众演员都在数千人以上。这种庞大的拍摄队伍对制片的统筹能力无疑是一种巨大的考验，除此之外，明星自带的随从人员同样会增加拍摄团队管理难度。在拍摄《基地疑云》（2002）的时候，明星主演约翰·特拉沃尔塔的私人随从就包括 1 位制片公司（特拉沃尔塔自己的公司）的总裁、2 位飞行员、1 位发型师、1 位化妆师、1 位厨师、1 位私人站位替身（stand-in）、1 位私人司机和 5 位特拉沃尔塔的朋友（特拉沃尔塔甚至特别安排这 5 位朋友在片中出演角色）。

因此在制片阶段，必须有制片人来统筹，他会涉足艺术创作和财务管理，不但是将演员、导演、编剧和制片公司连接在一起的桥梁，而且还要负责“筹集资金、组建摄制团队、监督拍摄的准备和后来的管理和操作”^①。

虽然当代的制片人不再像早期的制片人那样紧紧控制着影片的拍摄走向，但作为整个制作团队的灵魂人物，当代制片人还是需要巧妙地运用自己的人际资源、社会关系和其他一切有利于电影制作的资源帮助电影顺利完成。这是一项极其烦琐的任务，因此当我们看到电影片尾演职人员表出现七八位制片人的时候不必感到奇怪，其实在这些署名的制片人中可能有些人与实际拍摄工作没有丝毫瓜葛，而只是起到了中间人的作用。在当代的制片体系中，制

^① [法] 玛丽-特蕾莎·茹尔诺：《电影词汇》，第 122 页。

片的职责都由数人担任：执行制片人（line producer），负责控制影片成本和拍摄进度监管；联合制片（co-producer），可能仅仅是影片的投资者；行政制片人（executive producer）可能只是一个荣誉称号，那些掌握某种影片拍摄所需资源的人，会要求以署名为行政制片人为条件，来交换这种资源；助理制片（associate producer）是为影片拍摄做出某些贡献的人，更有制片人戏称道：“如果你无法为自己的秘书加薪，那么就给他个助理制片的名头吧。”

除了负责统筹的制片人，导演可以说是摄制组中的灵魂人物，他掌控着整部影片的拍摄节奏和各种艺术效果的决定权。在《长江7号》（2008）的后期制作中，万宽电脑艺术设计有限公司为影片中的外星狗形象制作了300多个概念图才通过影片导演周星驰的审核。但这并不意味着导演可以凭借一己之力完成影片拍摄的所有工作，一部成功的影片往往需要摄制组成员的协同合作才得以完成。

除导演外，核心摄制组人员还包括：现场制片，在片场负责监督影片每日的拍摄；第一副导演（first assistant director，简称1st AD），负责组织演员和开拍前摄影器材的准备，以保证导演能够进行正常拍摄；摄影指导（director of photography，简称DP），负责指导摄影机和灯光组；美术总监（production designer），负责制景和选择拍摄地；服装负责人（wardrobe head），负责提供演员服装；外联制片（location manager），负责外景地拍摄的后勤工作；制片组助理（unit manager），负责监控制片日常开销和处理账务等。

一部影片的制作流程可分为前期制作阶段、正式拍摄阶段和后期制作阶段，这个制作流程可长可短，大多数香港影片从前期制作到最后公映可能仅仅月余，但是香港也不乏制作严谨的影片。

11.1 前期制作阶段

一部影片从“开绿灯”到开始正式拍摄之间的时间属于前期制作（pre-production）阶段，有许多准备工作要在前制阶段完成。在《香水：一个谋杀犯的故事》开拍前，导演汤姆·提克威甚至和摄影导演、美术指导和服装设计一起研习了卡拉瓦乔、伦勃朗和约瑟夫·赖特等名家画作，以保证影片在美学风格上能够准确地捕捉到18世纪法国社会生活的风韵。如果一部影片的前制工作过于仓促，会直接影响正式拍摄的进度，甚至成片的质量。前制工作大致可分为四个部分。

11.1.1 制订详细的拍摄计划

拍摄计划包括确定演员档期、拍摄场景和其他使用档期紧张的资源。如果饰演主要角色的演员在相近档期还有其他影片需要拍摄，那么他会要求在合同中签订一个“结束日期”（stop date）条款。这意味着一旦超过了这个期限，明星便有权拒绝继续拍摄。以《基地疑云》为例，影片计划拍摄周期为2001年11月26日至2002年1月29日，而明星主角萨缪尔·杰克逊签订了“结束日期”为12月11日的合同，这意味着他只有16天的拍摄档期。为了保证拍摄或

补拍时间的充裕,所有萨缪尔·杰克逊出现的场景都被安排在第一周拍摄。即使没有签署“结束日期”条款,明星们也会在合同中签订一项叫作“承诺档期”(guaranteed period)的条款,以保证他们有权限制自己的档期。如果制片厂在这个时段内需要明星的协助,就要另外支付高薪。例如,阿诺·施瓦辛格在拍摄《终结者3:机器的觉醒》时,在“承诺档期”为影片进行了为期21周的影片宣传,每一周的薪酬为140万美元。

因为诸多不可控因素的影响,拍摄计划很少能够按照影片情节的时间发展顺序进行。为了避免在同一场景重复拍摄,不管在同一场景发生的情节是不是发生在同一时间,都会被安排到同一时间进行拍摄。另外,为了保证影片拍摄的高效率,影片的每一个场景都会被转化为单位工作时间的任务片段,影片的剧本会被涂上不同颜色进行编码:白色表示白天室内;黄色表示白天室外;蓝色表示夜晚室内;绿色表示夜晚室外。制片部门会根据这些不同的颜色来决定演员、设备、临时演员、特技演员和场地分别需要在何时准备好。

为了使制片工作更加精确,很多导演会使用故事板(storyboard)。所谓故事板就是为每一个镜头画出简单的素描,准确地表现出景别、镜头调度方式、角色的站位及与周围场景的关系。导演布莱恩·德帕尔玛在拍摄《铁面无私》(1987)前就极其细致地画出了每个镜头的“故事板”,以至于制片人认为影片在开拍前几个月就已经完成。此外,美术总监、摄影指导、场景设计、选角导演、特技演员等都会根据提前完成的“故事板”来计划他们的工作。尤其是对于那些以视觉特效为主的影片,随着计算机软件更多地参与到电影制作中来,数字化的故事板可以将场景以三维的方式呈现,以便于摄制组在拍摄前就能设计打光和摄影机运动轨迹等,这种提前将场景视觉化的处理方式给诸如水下拍摄和爆破等复杂场面的拍摄带来了极大便利。但是也有一些相信艺术灵感和拍摄时意外收获的导演,如布莱松、卡萨维茨和王家卫等,则不会使用故事板。

11.1.2 选角

一部影片的主演(principles)通常在影片的剧本开发阶段已经选定,许多影片更是为明星演员量身打造的。因此,在前制阶段导演一般只需要选择适合的配角演员和特技演员等。

选角(casting)的最终目的就是“让编剧创造的抽象角色与让角色鲜活的演员产生联结”^①。这就使得选角工作异常繁杂且需要丰富经验,因此这项工作大都由选角导演(casting director)协助导演完成。选角导演需要阅览数千张由演员经纪人送选的演员照片,由于某些电影对于特定角色的需要,选角并不局限于职业演员,运动员、流行歌手和模特等各领域内的专业人士也可能是导演的最佳选择。在为美式足球题材影片《挑战星期天》(1999)选角时,为了增加影片中美式足球身体对抗的真实性,选角导演就向导演奥利弗·斯通推荐了十多名职业美式足球运动员。

在选角导演工作的同时,导演也会向其推荐自己熟识或者曾经合作过的配角演员,并且

① [美] 布鲁斯·F·卡温:《解读电影》,第392页,广西师范大学出版社2003年版。

倾向于让曾经成功扮演过特定角色的“黄金配角”扮演类似的角色。如约翰·斯宾塞经常扮演政府或军方高级官员，大卫·摩斯是扮演警察或雇用军的首选，史蒂夫·布希密大都扮演神经兮兮的角色，而迈克尔·迈德森则经常以施虐残忍的形象出现。如果导演认为某个演员的表演会为影片增添光彩，甚至会改写剧本以适合演员。待选的演员会被要求参加试镜（screen test），试镜的内容是该角色在影片中的一场戏，许多演员在试镜中确定了他们该角色不二人选的地位。60年代末陷入演艺生涯低谷的马龙·白兰度就是凭借在试镜中对老教父的传神演绎，征服了原本坚决反对他出演这一角色的派拉蒙高层，迎来了其演出生涯的又一高峰。在试镜过后，导演会做出最后的角色判定。

接下来，被选定的演员会与制片方签署名目繁多的合同，在法律上确保这些演员预留出正式拍摄和补拍的档期。有时候，演员可能在表演中需要的某些专业要求上有所欠缺，如口音、舞蹈技巧或武术功底。为了改进这种状况，演员会在正式拍摄前接受专业训练。寻找和训练演员的过程要经历数月之久。

在拍摄《黑客帝国》（1999）的时候，导演沃卓斯基兄弟要求包括基努·李维斯在内的主要演员接受长达半年的武术训练。在武术指导袁和平的指导下，对功夫一窍不通的美国演员也能像模像样地大秀拳脚。而中国台湾演员张震在拍摄《一代宗师》（2013）前接受了长时间的太极拳训练，最后达到参赛选手的水平，因此才能在银幕上展现一代宗师“一线天”的卓越风姿。

其实，演员们也都以自己的履历中有更多的技能为荣，像马术或精通多国语言。这些特殊技能能让演员在争取角色的时候占有更多的主动权。

11.1.3 建组、勘景和搭景

组建一支出色的拍摄小组是一部优秀影片的先决条件，因为电影拍摄的每一个细微的实际操作都由这些工作人员完成，而摄制组成员的工作能力直接决定影片最终的质感。美术总监作为美术部门的主管和美术师、置景师、绿幕搭建人员和搭景组的监管者，负责每个场景的布景、服装和手工制作的道具，这些都会被画入“故事板”中。工程师、木工、道具采购员等专业人士会尽可能将故事板中的二维画面还原为真实的场景。与此同时，剧照、灯光、录音等小组需要陆续成立。摄影指导需要召集对焦员（focus puller）、摄影机操作员（camera operator）、装片员（clapper loader）等组成摄影小组。照明电工（electrician）的主管——灯光师（gaffer）需要召集照明大助（best boy）和其他灯光技术人员。此外，制片人还要雇用发型师、化妆师和服装师等工作人员。

“二战”前，一部电影的拍摄几乎全部在本地完成，随着当代世界电影实景实地拍摄的情况渐趋普遍，一部电影的实际拍摄过程便会涉及很多不同地区，甚至国家。

以洛杉矶为核心的电影基地开始向美国各州扩散，除了大制片厂下属的拍摄基地和后期制作基地，各个州都在政府扶持下大量兴建影视基地。潘纳维申公司于2011年在美国佐治亚州的亚特兰大市开始兴建一座面积为九百多平方米的影视器材租赁基地，提供包括35毫米、

16 毫米、HD35 和 2/3 英寸等格式的胶片摄影机和数字摄影机。

《香水：一个谋杀犯的故事》的勘景小组在考察了欧洲 8 个国家后才决定将影片的主要场景——18 世纪的巴黎定在西班牙的巴塞罗那。找到适合的地点后，勘景小组便开始评估外景地对影片拍摄的影响因素，如噪声情况、造成视觉穿帮的建筑物、照明情况、天气和摄影器材的运输便利程度。所有一切都要为人数庞大的摄制组的到来准备就绪，包括安排食宿，租借机动车、房车和移动厕所，雇用安保人员、医护人员、消防人员等。此外，还需要获得必要的施工许可证来改变拍摄场地的样貌，安装动力网和发电设备，甚至修建新的交通设施。为拍摄《黑客帝国 2：重装上阵》（2003）中高速公路追逐的高潮场面，摄制组便真的修筑了一段高速公路。

勘景小组要尽可能寻找与影片情节最为贴近的外景地，同时还要综合考量场景租金、当地劳动力价格，甚至外景地所在国家政府能够向摄制组提供的优惠政策，以此达到拍摄效果与制片成本的最佳平衡。

《角斗士》制片方就是基于拍摄成本考虑，决定不在美国本土搭景，但是在古罗马原址搭建场景也因为在拍摄过程中可能对古迹造成的损害而不可实施，因此最终将欧洲其他地区 and 北非作为影片外景地。在 1998 到 1999 这两年间，《角斗士》制景小组耗费 19 个星期，在马耳他一个建于 19 世纪、现已废弃的兵营基础上完成了影片中最壮观的场景搭建——“罗马城”的搭建，整个外景群包括按原比例重建的罗马圆形大剧场局部、凯撒王宫、公会所和罗马集市，余下的部分在后期制作时由电脑绘图进行数字填充。

制景工作完成之后，便可以等待正式拍摄的开始。

11.1.4 签订各种法律文书

达伦·阿伦诺夫斯基先后成为《蝙蝠侠：元年》^①、《超人》续集^②、《机械战警》^③、《X 战警金钢狼》^④ 等好莱坞主流片厂科幻大作的导演首选，但由于种种原因，都失之交臂。每个导演都遇到过相似的情况，每部电影开拍前都要经过复杂的签约过程。

随着法律条款、影片制作分工和利益分享更加明细化，电影公司要保证自己能够在毫无法律瑕疵的前提下获得尽可能多的利润。

大量的法律文书签订必不可少。在前制阶段，制片公司雇用的律师必须起草并签订包括雇用合同、责任弃权证书、拍摄许可证、租借合同、保密协议和保险合同等各种法律文书。所有文书的签订都是建立在对剧本完全操控的基础上的，这就意味着那些对故事创意、拍摄资源有所贡献的人必须签署法律文书放弃对影片制作的控制权。此外，律师还要与拍摄地的

① 此项目最终由克里斯托弗·诺兰执导，更名为《蝙蝠侠诞生》（2005）。

② 此项目最终由布莱恩·辛格执导，更名为《超人归来》（2006）。

③ 此项目因制片方米高梅的破产危机而中止。

④ 此项目最终由加文·胡德执导，更名为《X 战警前传：金钢狼》（2009）。

劳工工会进行各种问题的繁杂谈判。即使是拍摄剧情需要的动物,也必须签署相应的动物权利保障合同来保证这些动物演员在拍摄过程中不会受到伤害。如果未成年人参与到影片的拍摄中,无论是主要角色还是群众演员,都要获得监护人的许可,并且制片厂必须聘请教师在拍摄期间给儿童演员授课。

大型电影公司出品影片的前制期大约需要9个月,中小电影公司只需要4个月左右甚至更短。充足的拍摄准备期让制片方能够进一步细化自己的拍摄计划。绝大多数电影公司的首席执行官虽然因为公务繁忙通常将拍摄准备阶段的种种事宜交予属下的执行长官负责,但是他们还是会参与前制阶段的某些决议。迪士尼前CEO迈克尔·艾斯纳就曾亲自修改了《变身辣妹》(2002)剧本中20余个与迪士尼风格相悖的笑话。

11.2 正式拍摄阶段

中国导演陆川曾经表示:“整个创作过程就是一个选择过程,也是一个发现过程,每一部影片都面临一千条路、一千个方向可以走,你选择什么?”^①

当所有筹备工作完成后,漫长又充满惊喜的正式拍摄(principal photography)便可以开始了。

正式拍摄就是摄制组与时间赛跑的过程,因为每一天的拍摄都有极其昂贵的支出,拍摄计划延期造成的额外支出可能会使影片最终赢利化为泡影。因此,整个拍摄过程既需要剧组全体的协作,有时也需要上天的眷顾。

2000年每部好莱坞电影的日平均开销达到16.5万美元,即使像小罗伯特·唐尼主演的低成本喜剧《唱歌神探》(2003),线下成本也高达600万美元,每日的开销为8万美元。像《角斗士》这样预算在亿美元之上的巨片,意味着数千名群众演员的参与,拍摄地跨越5个国家,拍摄周期长达4个月,4个摄制组同时拍摄。《角斗士》于1999年2月初正式开机,首先在英国拍摄影片开场罗马人和日耳曼人的战役;2月24日完成这一场景拍摄后,摄制组移至摩洛哥拍摄角斗士训练营的段落;其实早在1998年12月,一支摄制组就在摩洛哥开始了忙碌的实拍准备。摄制组在摩洛哥拍摄3星期后前往马耳他拍摄罗马帝国的段落,从3月中旬至5月底完成了包括罗马竞技场在内的重要场景的拍摄。随后雷德利·斯科特和主摄制组来到位于意大利中部的托斯卡纳,用两天时间拍摄主角马克西莫斯家乡的段落后,整部影片的拍摄计划才宣告结束。

在正式拍摄阶段遵循制片计划如此重要,不仅仅表现在惊人的日常开销,更因为如果明星、导演和技术人员有其他影片合约在身,并且签订了“结束日期”条款,他们就可以在拍摄延期的情况下拒绝继续拍摄。因此,任何由天气、演职员伤病、意外事故、劳工问题、性格不合造成的冲突及任何意想不到事件所带来的拍摄延误,任何像《埃及艳后》(1963)这样“在紧急中设计,在歇斯底里中拍摄和在盲目恐慌中完成”^②的影片对于投资公司都是灾难。

① 林洪桐:《“生命体验”之震撼传达》,载《当代电影》,2004年第6期,第32页。

② [法]蒂埃里·茹斯、帕特里斯·罗莱、塞尔日·图比亚纳编:《电光幻影100年》,第196页,广西师范大学出版社2003年版。

在拍摄现场,导演并不像“上帝”那样掌控一切,在某种程度上,他要依靠第一副导演开展工作。第一副导演要确保开拍前所有演职人员各司其职。无论是外景还是棚内拍摄,拍摄每一个镜头的工作流程基本相同。首先,人工布光让场景处于最佳照明状态,演员或站位替身在场地标出的位置等待工作人员检测曝光度和架设收音器材。与此同时,道具师、服装师、化妆师在正式拍摄前争分夺秒地调整演员的妆容和现场的布景,以保证开拍时一切都与“故事板”内容相符合。

摄影指导通过监视器保证现场没有任何玻璃、镜子等反光体会让拍摄小组暴露在镜头中。最后,场记会为场景拍摄照片,并将场景内所有演员和物品所在的位置和所处的状态详细记录,以保证下个镜头拍摄的连续性。当所有部门都认为拍摄现场准备就绪之时,摄影机开机,打板,导演喊出“开始”(Action),演员开始表演,然后导演喊“停”(Cut),一个镜头(take)就完成了。如果导演对这个镜头不满意,就会要求重拍这一镜头,所有的工作人员会重复上述的工作流程直到导演、摄影导演和录音师感到完全满意。同一镜头反复拍摄的条数取决于导演个人的风格,斯坦利·库布里克完成1个镜头通常要拍摄超过30条,西德尼·吕美特则通常拍摄5条以内就会满意,而以拍烂片著称的埃德·伍德通常1个镜头只拍摄1条。因重拍次数过多造成的胶片消耗和洗印费用增加也是影片成本增加的主要原因,因此在电影拍摄中,同一镜头的平均拍摄条数基本控制在5到10条之间。

在一个镜头完成之后,导演通常会变换机位进行拍摄,这需要整个摄制组再一次进行复杂的调度。每一个场景的改变通常要三四个小时,在这段时间,主演就会回到专属的更衣室或房车处理私人或者演艺方面的问题。在场景改变完成之后,制片助理会通知主演重新开始工作,如此循环往复,直至一天的拍摄完成。

一天的拍摄结束后,导演、制片人、第一副导演、摄影指导和剪辑师会到放映室观看洗印成35毫米胶片的未剪辑工作样片(rushes),并以分镜头的编号顺序放映给摄制组主创。在这些长达两三个小时的片段中,导演可能只会从中选出短短几分钟甚至几秒钟的镜头,摄影指导和美术总监需要确定被选择的片段没有任何技术瑕疵,剪辑师要确定这个镜头拥有正式剪辑时需要的弹性,制片则确定这个镜头符合制片厂和投资伙伴的诸多要求。与此同时,电影公司主管也会在专属的放映室观看样片并提出自己的修改意见,于是第一副导演就会安排重新拍摄相关段落。如果一切没有问题,影片就会进入新的场景拍摄。

在如此多的外景地拍摄并不意味着导演要穿梭在各个拍摄场地,对于那些没有主角戏份的场景,导演通常会将拍摄任务交给第二摄制组(second-unit)以加快制片进度。第二摄制组会根据导演提供的“故事板”进行拍摄,如果所拍内容与导演的预期不符,则进行重拍。虽然在导演监督下工作,但第二摄制组是一个相对独立的拍摄小组,拥有自己的导演和工作人员,并且根据不同的需要还会雇用不同领域的能手。在拍摄《黑客帝国》之时,为了完美地拍摄影片角色在矩阵世界中腾空飞行的打斗段落,制片方专门从香港请来16位拉钢索的行家,专门负责拉扯钢索。

为了保证拍摄进度,一部电影可能会有很多个第二摄制组同时拍摄。拍摄《007之明日

帝国》(1997)时,饰演007的皮尔斯·布鲁斯南在伦敦郊外的弗罗格摩尔片场拍摄危险系数较低的戏份之时,几个第二摄制组正在不同地点同时拍摄由特技演员完成的动作高潮戏:一组在英格兰汉登拍摄007驾驶BMW冲入购物中心停车场的镜头;一组在佛罗里达拍摄007高空跳伞的段落;一组在伦敦郊外的派恩伍德片场拍摄007的潜水镜头;一组在百慕大拍摄007驾驶快艇的场景。影片拍摄周期为5个月,如果导演罗杰·斯波蒂伍德自己拍摄所有的场景,那么整部电影可能要拍一年。此外,如果让布鲁斯南亲自拍摄所有危险特技,保险公司必然会因为明星潜在意外伤害介入影片拍摄,这必然会大幅度增加影片成本。

在看似按部就班的拍摄中,很多因素会延迟原定的拍摄计划,剧组人员甚至要付出生命的代价。在高原长达108天的拍摄中,《可可西里》剧组从100多人,减员至60余人,哥伦比亚制片人员葛陆明在探班时因车祸丧生。制片主任直言这次经历是一次共赴患难,同经生死的人生体验。实际拍摄时恶劣环境下的生死极限体验,进一步塑造了影片粗粝凶悍的极简风格,以凝滞、静默的镜语风格呈现了生命绝境下的执着生存和脱离现代社会文明的残酷杀戮。

此外,演员对自己的表演、摄影指导对拍摄的镜头,或录音师对收音情况感到不满意,都会导致影片计划延迟,甚至是制片人签订的一些拍摄合同有时也会延误影片拍摄进度。例如《天生杀人狂》的制片人便在影片拍摄时与某牛仔靴厂商签订了一项协议:厂商免费赠送导演和每个制片人员两双牛仔靴,条件是在一场两辆车交汇的段落中展示该厂商的品牌。这就需要实拍时两辆车精确地同时出现在镜头前,因此两辆车的驾驶者必须通过无线电不断地协调,而一次次费时的重拍就是为了履行合同中规定的条款。

除此之外,导演还会受到来自保险公司的种种限制。这些公司往往负责托管大型电影公司的影片,保证制片中的“重要元素”(包括明星主演)在使用时完全遵守合同规定。自从妮可·基德曼拍摄《红磨坊》(2001)时膝盖受伤之后,保险公司就禁止她拍摄任何可能伤及其膝盖的动作戏,因此制片方只有雇用动作替身或用机械装置保护她的升降。此外,工会问题,设备安全问题或工作环境问题都可能会延误拍摄工期。

上述传统的拍摄流程随着数字时代的到来开始有所改变。数字虚拟拍摄开始在商业大片中逐步取代传统拍摄方式的统治地位。

首先,影像载体发生了本质的改变,数字化存储同胶片的化学记录相比,不但更加便于保存,并且在后期制作中给工作人员带来了极大的工作便利。有专家预言数字拍摄在不远的将来必然会取代胶片拍摄,而这一制作环节的变革,必然影响到后来的放映环节,《星球大战前传2:克隆人的进攻》(2002)便是首部以全数字化进行拍摄的影片。

其次是拍摄方式发生改变,由于电影中大量计算机生成影像(CGI)需要在后期制作中完成,因此在实际拍摄中演员往往需要在绿幕背景下与不存在的角色(或角色的替代物)共同演出。罗伯特·泽米基斯执导的《谁陷害了兔子罗杰》(1988)首次将真人角色与动画角色完美结合,拍摄之时,主演鲍勃·霍斯金斯便是对着“空气”进行表演,在后期制作之时再将动画角色加入。在《指环王》第二、三部中,“咕噜”这一角色在实际拍摄时都由替身演员安迪·瑟金斯身穿绿色紧身衣扮演,然后在后制中替换为“咕噜”数字生成形象。数字



《谁陷害了兔子罗杰》中真人与卡通演员的配合堪称电影史经典

技术的高速发展甚至可以让一部影片完全在电脑中完成制作,《玩具总动员》(1995)便是首部完全由电脑制作的影片。

如果制片开销不幸超出了制片方的预算,导致拍摄迟迟不能完成,此时制片人为了保护投资方的利益,可能会做出删减剧本内容的决定。当《哥斯拉》(1998)的拍摄开始超出预算的时候,影片的制片人迪恩·戴弗林便决定大幅删减剧本中有关人物性格发展的段落,他将这一举措解释为:“反正怪兽片也不真靠着人物性格发展卖钱。”^①

陆川是幸运的,监制姜文制约着《寻枪》的拍摄进度和资金预算,最终影片39天如期完成现场拍摄。一个有效的制片体制保证并约束陆川恰如其分地释放自己的创作个性。

大多数影片的正式拍摄期在3到5个月之间,当拍摄接近尾声的时候,制片公司主管会审看所有摄制组拍摄的素材,以保证所有制片厂提出的制片要求都在影片中得到满足,如有缺漏,则重新拍摄。

中小规模电影公司与大型电影公司相比,影片预算中线上成本和线下成本的比例不同,因为缺少一线明星演员和知名导演,几乎所有影片预算都属于线下成本,因此节省正式拍摄的资金支出在中低成本影片中更为重要,被称作“独立电影皇帝”的罗杰·科尔曼便以低成本高效率的制片方式影响着中小成本电影的创作。

罗杰·科尔曼拥有斯坦福大学的工程学学位,也许正是因为对工程学的了解,让他在统筹方面有着惊人的缜密。虽然科尔曼的大部分电影离艺术的标准相差甚远,他担任制片的《恐怖》(1963)在《纽约时报》得到的评论为:“小东西,彩色的,片名叫《恐怖》,剧情就是这样子。”^②但是科尔曼在低成本制作影片领域有着“前无古人,后无来者”的地位。从1954年开始,科尔曼执导了50多部电影,制作并发行了260多部电影,并且发掘和雇用了在接下来的50年内世界最为知名的电影艺术家,包括马丁·斯科塞斯、弗朗塞斯·福特·科波拉、杰克·尼科尔森、詹姆斯·卡梅隆、汤米·李·琼斯、约翰·塞勒斯、彼得·博格丹诺维奇

① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, New York: Random House, 2005, p.162.

② [法]蒂埃里·茹斯、帕特里斯·罗莱、塞尔日·图比亚纳编:《电光幻影100年》,第209页。

和乔纳森·德米等。50年代,科尔曼靠向朋友进行股份集资组建了保罗·艾尔托制片公司(Palo Alto Productions,以他位于斯坦福的家的名字命名)。科尔曼的天才在于他能够以任何灵活的方式获得资金。公司的股东中有一个叫沃特·奥登的演员,贡献了组建公司所需11000美元中的2000美元,条件是科尔曼保证让他能够得到执导影片的机会,科尔曼毫不犹豫地答应了。

《来自海底的怪物》(1954)用6天的时间在马里布拍摄完成,科尔曼仅使用了最基础的拍摄小组,以此来降低拍摄成本。为此,科尔曼不仅担任制片人,还兼任司机。虽然这部影片的摄影师是曾在《禁忌》(1931)中掌镜的摄影大师弗洛伊德·克罗斯比(Floyd Crosby),但整部影片还是糟烂无比,片中的巨型章鱼只是一个隔着充满烟雾的鱼缸拍摄的活动木偶。但是罗杰·科尔曼毫不在乎,因为他有一套自己的影片制作模式:“当你在近乎不花费任何费用的情况下拍摄电影,那你就很容易获得利润”^①。这部电影以6000美元的价格预售给狂言电影公司(Lippert Pictures)。最后,这部影片给保罗·艾尔托制片公司带来了11万美元的收益。这点琐碎的总收益相对于大型电影公司拍摄一部电影的收入绝对是九牛一毛,但是罗杰·科尔曼低成本的拍摄策略使《来自海底的怪物》的收益达到了拍摄成本的10倍,如此高的收益比是大型电影公司投资的绝大多数影片无法比拟的。科尔曼的拍片实践代表了中小规模电影公司“以片养片,步步为营”的特色,正如科尔曼所说:“我用从前一部电影中赚来的钱拍下一部电影,从未停止拍摄的脚步。”^②

科尔曼接下来编剧并担任制片,用5万美元的预算和9天时间完成了《速度与激情》(*The Fast and The Furious*, 1954)。这部影片的拍摄过程可以充分体现大多数中小成本影片的真实情况——这与艺术无关,而是一项需要精心统筹的复杂工程。拍摄前,主演约翰·埃尔兰德提出的出演影片的唯一条件就是担任这部电影的导演。这个要求在任何一个严肃的电影艺术家看来都是不可理喻的,但是科尔曼还是同意了这个要求。当影片完成后,共和、哥伦比亚和联艺等电影公司都希望得到这部影片的发行权。面对这些大公司的邀请,科尔曼却决定和老朋友吉姆·尼克尔森合作。这时吉姆·尼克尔森和一个叫萨姆·阿克奥夫的律师创办了一个独立制片公司,在发行第一部影片《速度与激情》时叫作美国发行公司,两年后改名为美国国际电影公司(AIP)。AIP和其他小规模电影公司一样,在50年代大量发行怪物恐怖类电影,后来又根据观众的喜好,转向青少年电影制作。AIP制作的这些廉价爆米花电影,让它在青少年市场赢得了巨额利润。

罗杰·科尔曼在AIP工作的同时,也资助其他小公司的电影,并且为其他独立公司拍摄带有AIP风格的影片。1955年,科尔曼执导了《西部五枪手》,他用6万美元的预算和9天的拍摄时间,完成了这部彩色电影。同年,科尔曼为拥有美国南部州际权利的发行商伍纳兄弟拍摄了《沼泽女》。同科尔曼的所有影片一样,影片情节、摄影和音效等元素质量极其低劣,因为科尔曼省去了一切在他看来不必要的开支。1956年,科尔曼拍摄了他最好的作品《世界

① Greg Merritt, *Celluloid Mavericks: A History of American Independent Film Making*, Thunder's Mouth Press, 1999, p.124.

② 同上。

终结之日》。在 1956 和 1957 年之间,科尔曼拍摄了 12 部影片,其中《爬行怪兽攻击》是科尔曼第一部票房突破百万美元的作品。科尔曼怪物电影成功的关键可以归纳为:一个耸人听闻的片名、一段恐怖的预告片和一张异想天开的电影海报。这种将重点放在发行宣传的策略现在仍然被恐怖电影使用,影片艺术内涵无关紧要。科尔曼表示:“我只是要讲一个有趣的故事,这个故事能够吸引年轻人进入汽车影院和室内影院,并且在看电影的时候不会让自己把银幕上发生的一切太当一回事儿。”^①

罗杰·科尔曼的制片方式影响了世界众多低成本影片的拍摄,狮门电影公司便继承了科尔曼短制作周期和低成本的制作方式——不超过 1 个月的拍摄周期和不超过 1500 万美元的制作预算。在低成本恐怖片《电锯惊魂》的拍摄中,仅有的 3 处外景戏中有一场汽车追逐戏,为了节省拍摄成本,制片方将这场外景戏改在一座车库内拍摄,摄制组关闭车库内的灯光后再施放一些烟雾,拍摄时则由工作人员晃动车辆,然后摄影机前后移动进行拍摄,以取得汽车疾速行驶的运动效果。由于预算拮据,连片中的死尸都是由演员本人扮演。《电锯惊魂 2》(2005)的最后拍摄剧本由雷·沃纳尔和温子仁在一个星期内完成,制片人甚至向《惊声尖笑 4》(2006)的制片人请求使用他们的卫生间布景,因为这个布景是对《电锯惊魂》布景的精确复制。总之,中小成本影片的拍摄需要尽一切可能减少拍摄支出。

当最后一批演员完成了最后一个镜头,正式拍摄阶段也就宣告结束。当需要拍摄的元素确定无有遗漏之后,拍摄小组便可以解散,租借的摄影器材和机动车辆如数退回。虽然如此,整个制片过程还远远没有结束。随着数字技术的蓬勃发展,电脑生成图像的高度拟真性使得电影中没有什么元素是不可替代和重现的,因此后期制作开始在制片过程中占据更加重要的位置。

11.3 后期制作阶段

虽然正式拍摄已经结束,但是所有拍摄素材只是零散的碎片,很多影像和声音还不完整并有待加工。电影的后期制作(post-production)实际就是将这些零散的素材碎片进行加工和剪辑,最终连缀成片。胶片电影的后期制作是指“所有拍摄完成之后的操作,包括影片的制作(剪辑、混音)和拷贝印晒”^②。进入数字时代之后,更可以认为电影创作存在两种并存的制作流程:在摄影棚或外景地进行的实际拍摄和由后期制作完成的数字加工。这就意味着后期制作已经获得与实际拍摄同样的地位,在某种程度上说,后期制作甚至决定了影片最终呈现在观众眼前的样态,现在我们可以说影片不是拍出来的,而是做出来的。

后期制作基本可以分为影像处理和声音处理两个部分。

① Greg Merritt, *Celluloid Mavericks: A History of American Independent Film Making*, Thunder's Mouth Press, 1999, p.128.

② [法]玛丽-特蕾莎·茹尔诺:《电影词汇》,第 119 页。

11.3.1 影像处理

据统计,2010年,北美地区电影票房稳定地保持在106亿美元,但是3D电影票房已经达到约22亿美元,占总票房的21%。^①影像的后期处理变得极为重要。

美国后期制作基地主要集中在洛杉矶和旧金山,形成了一个相对集中的后期制作基地群落。

其中,最知名的后期制作基地当属工业光魔(Industrial Light & Magic,简称ILM)。其基地总部设在旧金山,曾参与大量著名影片的特效及后期制作,并与新西兰的维塔公司一起完成了《阿凡达》(2009)的特效制作。该基地还制作了包括《兰戈》《超级八》《变形金刚2》和《加勒比海盗4:惊涛怪浪》等2011年国内公映的美国商业大片。工业光魔的基地并不限于美国本土,新加坡卢卡斯电影工作室2006年在新加坡成立,加拿大温哥华分部于2013年成立,伦敦工作室于2014年成立。

数字领域工作室(Digital Domain,简称D2)坐落于洛杉矶,是一个在美国可以与工业光魔相提并论的特效工作室,其技术优势表现在对于粒子特效的制作上。《后天》(2004)的风暴和海啸特效与《加勒比海盗3:世界的尽头》(2007)中结尾的海战对决,都可以展示出D2逼真细腻的特效制作效果。

除了著名的视觉特效公司之外,业内电影声音后期制作王牌的天行者工作室坐落于加州的卢卡斯谷,是一座庄园式的后期基地。从1977年开始,天行者工作室便在声音设计艺术家本·伯特的带领下,为《星球大战》系列进行后期声音制作。

传统后期制作以素材剪辑为主,而计算机大量引入后期制作后则改变了这一工业惯例,后期制作人员的数量在短短十几年内有着明显的上升,在《星球大战》(1977)的职员表中列入了143名特效制作人员,而在采用全数字制作的《星球大战前传2:克隆人的进攻》的职员表中技术人员数量已经猛增到572名。在当代电影制作中,数字特效已经成为不可或缺的重要元素,不单是那些致力于营造视觉奇观的商业大片,即便是喜剧或家庭伦理剧等传统类型也开始利用数字技术制造独具新意的转场或对实际拍摄中的瑕疵进行修饰和掩盖。

电脑数字技术成本的大幅度下降引发了后期制作环节的“革命”。罗伯特·泽米基斯在拍摄《极地特快》(2004)的时候,用数字生成的角色替代了包括汤姆·汉克斯在内的所有真人演员。动作替身身穿安装着数个电子传感器的“动态捕捉服”进行真人表演,以捕捉更为真实的演员面部表情和动作。数字动画绘图师将这些片段转化为电脑文件后,将这些角色与电脑生成的背景、道具和视觉特效结合起来。

数字技术发展到现在,《西蒙妮》(2002)中电脑虚拟的完美“数字明星”已经完全具有实现的技术可能性。工业光魔的创始人乔治·卢卡斯表示:“我们能做出一只动物,如果

^① 卡洛琳·杰拉蒂娜:《潘纳维申在亚特兰大兴建器材租赁基地》,载《好莱坞报道》2010年12月1日。

你真的要做的话，我们也能做出一个人。”^①其实，许多世界知名影星，如金·凯瑞、汤姆·克鲁斯、丹泽尔·华盛顿等人的形象都已经由激光扫描后存为数字文件，在这些明星无法表演或不愿表演的时候，这些电脑生成的克隆形象便会代替他们演出。

不同于传统时期靠摄影机创造影像的电影制作模式，电脑生成影像在当代影片后制阶段中占有重要地位。《指环王3：王者无敌》主要由电脑在后制阶段绘制完成，且不说片中大兵压境的数十万兽兵均由电脑生成，在影片中的1000多个镜头中，更是有70%的镜头根本不是由摄影机拍摄完成的。这些镜头在后期制作时由世界上不同国家的特效工作室完成，数字编程人员、数字建模师、软件开发商等等可能从来没有出现在拍摄现场，甚至互不相识，但正是这些分散在世界各地的后期从业人员共同创造了《指环王》的神话。

电脑数字影像在后期制作中所占比例不断加大，并且跨越了实体胶片与虚拟数字之间转化的鸿沟，不但加快了后期制作的速度，也大大降低了后期制作的成本。拍摄和后期制作方式的改变，进一步引发放映数字化革命，早在1999年，乔治·卢卡斯就在几家影院以数字放映技术试映《星球大战前传1：幽灵的威胁》，当时没有观众感到数字放映与传统放映有何不同。

虽然数字技术的发展给后期制作带来了极大便利，但制作电脑合成影像的成本仍然极为昂贵，《终结者3：机器的觉醒》数字特效的制作花费将近2000万美元。

当代影片的后制不再直接在胶片上进行，而是由特效工作室将拍摄素材数字化后，合成影像工程师再逐像素修改图像。《角斗士》中罗马竞技场后期数字合成由米尔影业（Mill Film）^②完成，其主要任务是利用电脑数字影像重建环形竞技场的二、三层（拍摄时只按原规模搭建了第一层），用数字技术将实拍时的2000名观众增加至35000人，以及拓展罗马街道的场景。并且，主演罗素·克劳的面容被扫描入计算机，并转化为“数字面具”，用以替换那些面孔被涂成绿色的特技演员的面孔，特效公司花费了8个月才完成了这项替换工作。凭借数字技术，罗素·克劳被塑造成“战神”似的英雄。

数字特效制作有着庞大的工作量，为了保证影片如期完成，制片方会将不同段落交给不同的特效公司制作，《X战警》的CG工作就是由8个特效公司共同完成。当特效制作完成后，导演及制片小组其他成员将对其进行评估，如果有不满意的地方，所有工作将被送回特效公司重新制作，但是重新制作会增加制片成本，并且可能延误影片的上映。因此在特效制作工作开始之前，会有国际电影担保人（International Film Guarantors，简称IFG）这样的银行为影片担保，银行会要求导演将需要完成的CG工作列出两份名单：必须完成的部分和希望完成的部分。必须完成的部分会被优先完成，如果影片制片预算超支，希望完成的部分将不被制作。

数字特效在后期制作中的大量使用，并不代表传统特效制作方式被弃置一旁。在展示某

① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.346.

② 位于伦敦的特效制作公司，特效作品包括：《12只猴子》（1995）、《古墓丽影》（2001）、《哈利·波特与魔法石》（2001）、《黑鹰坠落》（2001）、《007之择日再死》（2002）等。

些壮阔场景的时候,采用模型微距拍摄的方式比使用数字技术更加经济划算。鉴于模型拍摄是一种独特的拍摄技法,如烟火、机械操纵和模型制造,制片方通常将这部分工作交给视觉特效公司拍摄。特效公司将根据导演提供的“故事板”进行拍摄。在《恐惧的总和》(2002)中有一个美国航空母舰被攻击的场面,实际拍摄时只需要航拍美国航空母舰在海中航行的场景,其余的部分会在后期制作阶段完成。在后制阶段中,担任这段特效制作的 Rhythm & Hues 特效工作室^①在摄影棚的蓝幕前爆破一座6米高的指挥塔模型,然后将这组爆破镜头加到航空实拍的航空母舰的特定区域中去,经过数字处理后,才最终完成这个足以乱真的爆破场面。当传统的制作方式比数字制作更加便利并成本低廉的时候,制片方还会雇用众多传统艺术家手工绘制场景影像或制作三维微缩模型,然后进行微距拍摄。《指环王》三部曲便是微缩模型拍摄与 CGI 技术完美结合的佳作,说《指环王》三部曲是由后期制作完成的影片也毫不夸张。

也有很多导演不希望让电脑特效充斥自己的电影。在《珍爱泉源》(2006)中,导演达伦·阿伦诺夫斯基更加关注对于死亡和永恒生命主题的探讨,而非空洞的视听震撼铺陈。视觉特效总监亨利克·菲特表示:“达伦很清楚他想要的效果并且最大可能地减少电脑数字特效的使用。”^②《珍爱泉源》最大程度降低数字特效的干预,尽量在现场拍摄阶段完成最终效果,最终,手术室内的射灯、西班牙宫殿的烛火与未来太空的星空一起营造出迷梦般的幻想世界。执导《蝙蝠侠前传》系列的克里斯托弗·诺兰,也尽可能采用实拍的方式,完成影片中的视觉奇观,以增加影片独特的真实质感。

除了影片的视觉特效部分,导演在正式拍摄的时候往往会出于节省时间和充分利用演员拍摄档期的考虑,选择不去拍摄某些“插入镜头”,如手部特写、枪械特写、报纸标题等等。制片公司会将这些“插入镜头”交给有资质的特效公司制作,如果“插入镜头”包括人体的特写部分,往往需要招募身体替身进行拍摄。除此之外,有些影片还会需要从旧资料片、电视节目、业余 DV 或其他电影中寻找插入式内容。制片商会从电影公司、电视网、博物馆或其他渠道购买这些资源。《拯救大兵瑞恩》(1998)就使用了1944年诺曼底登陆的旧新闻片;《天生杀人狂》(1994)还使用了洛杉矶警察殴打罗德尼·金的新闻片段。

11.3.2 声音处理

除了对视频素材进行处理,声音素材的处理是后期制作准备阶段的另一重要部分。在实际拍摄过程中,绝大部分的现场对白因为各种噪声的影响无法成功录制,如《指环王》三部曲在新西兰拍摄之时,经常有飞机在实拍时经过拍摄场地。即便是那些在极佳状态下取得的对白还是需要重新录制以改进声音的纯净度和情绪表达力度。后期对白的录制被称作片环音(looping),即演员看着画面一遍遍对口型。

① 总部位于洛杉矶,参与特效制作的影片包括:《木乃伊3》(2008)、《黄金罗盘》(2007)、《超人归来》(2006)和《指环王》三部曲等。

② Bill Desowitz, *Look Effects Does More With Less CG on The Fountain*, Animation World Network, 2006-10-23.

在录音导演的监督下,演员或声音替身总是要不断重复同一句台词直到导演满意为止,录音过程可能会持续数星期之久。演员如果因为种种原因无法完成录音工作,那么这项工作将由声音替身完成。如当演员的口音出现问题的时候,台词通常会由声音替身进行重录。在《007之金手指》(1964)实际拍摄还未完成时,导演盖·汉弥尔顿就发现扮演头号反派“金手指”的德国演员加特·弗罗比的发音模糊不清,因此他的对白由声音替身迈克尔·柯林斯模仿德国口音完成。此外,随着世界电影拍摄交流的增多,同一电影将会为不同国家制作多种版本,不同语言的版本则会使用配音演员帮助演员完成人物塑造,如在法国影片《的士速递3》(2003)的法语版中,美国电影明星西尔维斯特·史泰龙在影片开场客串演出的段落使用法语进行了声音重录。

有时,导演甚至会用重录某些具有说明解释性质的对白的方式对影片情节做出些许改动,这些非同步台词(wild line)通常在观众无法看到演员嘴的时候加入。

即便所有演员的对白都被精确地录制下来,这些录下的声音在影院中听起来也还是不真实,这是因为缺乏自然中存在的大量背景音,如果整部影片中没有这种声音,就会显得虚假。美国特技演员杰克·福利(Jack Foley)研制出的被后人称为“福利音效”的系统解决了这个问题,他将背景音分离成一条独立音轨。声音处理人员先将影片素材音频中录制的大部分背景声音(关门声、衣服摩擦声、演员呼吸声等)删除,因为这些自然音效在电影中都显得不自然。然后,这些自然背景音将会被人工合成的背景音替代。次要演员的声音也都是在后期制作的时候加入的,这些声音通常由一个被称作“哇啦哇啦”的声音小组(Walla-walla Group)在录音棚中完成,如果对谈话的内容没有具体规定,许多背景的声音是从声音特效工作室的声音素材库中直接购买的。

在声音处理中最重要的要算被彼得·古博(Peter Guber)^①称为“影片的心脏和灵魂”的电影音乐,电影音乐通常包括原声配乐和主题歌曲。

原声配乐是专门为影片谱写的原声音乐,让观众的情绪随着影片情节发展起伏。成功的配乐会让观众对看到(将看到)的东西感到恐惧、放松或紧张。配乐大师伯纳德·赫曼为希区柯克《惊魂记》(1960)中诺曼·贝茨洗浴间杀人一段所配的音乐已经成为渲染恐怖气氛的经典。许多作曲大师都为影片谱写配乐,如伊戈尔·斯特拉文斯基、埃里希·科恩戈尔德、谢尔盖·普罗科菲耶夫、德米特里·肖斯塔科维奇和阿瑟·苏利文。配乐师在看过影像之后开始谱写与之配合的音乐,然后由交响乐团演奏录制完成,分插到影片不同的段落。主题歌曲的使用权则是由制片公司从音乐公司购买。主题歌曲在影片中有不同的用途,如突出影片主题、渲染历史氛围或制造娱乐话题等。在《几近成名》(2000)中,导演卡梅隆·克劳为了营造美国70年代早期摇滚时代的氛围,选取了尼尔·杨、史蒂夫·旺德、凯特·斯蒂文斯、艾尔顿·约翰等当年最具代表性的音乐人作品;派拉蒙公司为《碟中谍2》(2000)花费100

① 前哥伦比亚公司总裁。

万美元购买金属制品合唱团 (Metallica)^① 演唱的《我消失》;《天生杀人狂》的音乐更是花费了 200 万美元之巨。影片的主题曲甚至可以成为宣传的亮点,如麦当娜在《007 之择日再死》中演唱主题曲并客串演出。当音乐的使用权被购买之后,便可以在片头或影片中使用。

当视频和音频的素材都已经准备好之后,便可以进行最后的剪辑工作,剪辑一般会由剪辑师和导演一同完成,但这并不意味着这就是影片的最终样态,有太多的因素会迫使导演对完成影片进行删节。《角斗士》由导演雷德利·斯科特和剪辑师佩特洛·斯嘉丽娅完成最终剪辑,汉斯·齐默尔(时任梦工厂电影音乐部主管)和莉莎·杰拉德为影片配乐,影片最终在谢伯顿制片厂 (Shepperton Studios)^② 完成所有后期制作,并在合同规定的时限和预算(1 亿 600 万美元)内将影片交付梦工厂。这时,制片厂主管会试看“导演剪辑版”,以保证没有任何问题会危及影片的首映。

在影片进入剪辑的最后阶段,由于当代电影放映业相对独立的经营模式,制片方在制作影片时就要考虑到影片的放映问题。其中,电影片长是一个最为现实的问题。以美国放映业为例,一部电影片长超过 128 分钟就意味着每天在影院少放映一场,这会直接导致周末观影人数减少三成。影院除了会因此损失数百万美元的票房分账外,更重要的是减少了爆米花和饮料的销量。影院或许会对《珍珠港》(2001)(片长 183 分钟)和《指环王》三部曲(片长均在 180 分钟以上)这样大制片厂发行的重量级“事件电影”网开一面,因为这类电影总是少不了无孔不入的公共宣传,在票房上的风险系数较低。除此之外,影院总是将那些片长超过 128 分钟的影片安排在座席较少的小厅放映,这无疑减少了新片首映的影响力和票房收入,因此发行方总是力图使影片最终剪辑的版本控制在 128 分钟之内。

初剪完成就意味着后制阶段进入尾声,发行工作拉开序幕,发行公司首先会安排影片预映,让观众对影片提出问题,以便在公映前再次修改。

思考题

- (1) 选定一部影片,然后尝试利用互联网等方式,绘制一张影片从前制到完成试片的流程图。
- (2) 数字技术的发展给制片环节带来何种改变?
- (3) 观看《最终幻想》电影版和《最终幻想之再临之子》,思考数字制造出的角色是否有可能替代真人成为影片主角。

① 世界顶尖的重金属/激流金属乐队,与炭疽 (Anthrax)、杀手 (Slayer)、大屠杀 (Megadeth) 并称为激流金属乐四巨头。

② 隶属于派恩伍德制片集团 (Pinewood Studios Group),位于伦敦,提供影片设备和后期制作服务,参与制作的影片包括:《哈利·波特与密室》(2002)、《大卫·戈尔的一生》(2003)、《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》(2004)、《V 字仇杀队》(2005)、《黄金罗盘》等。

参考书目

[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。

[法] 蒂埃里·茹斯、帕特里斯·罗莱、塞尔日·图比亚纳编:《电光幻影 100 年》,蔡秀女、王玲琇译,广西师范大学出版社 2003 年版。

[法] 玛丽-特蕾莎·茹尔诺:《电影词汇》,曹轶译,中国电影出版社 2006 年版。

Paul Grainge, *Brand Hollywood: Selling entertainment in a global media age*, New York: Routledge, 2008.

第 12 章

发行

12.1 预 映

发行商是将制作完成的影片以多种形式提供给市场的个人或公司。对于那些资金运作比较紧张的影片，发行商会在首映前放映影片——预映（preview），以期寻求资金并吸引社会注意力。而主流商业影片的试映（sneak preview）则主要测试观众对于影片的反应，并参考观众意见对影片进行修改。虽然许多导演认为“有的时候试映影片能够发现剪辑中未曾注意的倦怠之处”^①，但是也有导演坚决反对试映影片，威廉·弗莱德金曾经表示：“只要我活着，就不会把我的电影在观众面前测试。永远不要举行电影试映，或者让观众通过按钮来决定你要不要用一个演员。在日落大道就有一个这样的试映点，观众坐在有按钮的座位上，一个演员走了出来，如果你喜欢就按按钮。另一个人走出来说：‘大家好’。然后 85 个人表示他们不喜欢这个人，这个演员就出局了！真的，他们就要将这部分重新拍摄了！我从不试映我的影片。如果我试映《法国贩毒网》，20 世纪福克斯可能还会重新剪辑。”^②

现在很多影片的制作试片主要针对占观影人群主体的青年男性观众，根据他们观片后的反馈，制片公司会对已拍摄内容做出调整。在多年积累的试片经验中，电影发行方发现这类观众对动作场景情有独钟，因此他们会要求那些在夏季档期上映的影片增加火爆刺激的动作戏份。当环球公司计划于 2002 年 6 月上映《谍影重重》之时，行销主管在制作试片中发现影片还缺少几场能够吸引青年男性观众的动作高潮戏，因此导演道格·利曼重新召集演员，用两个星期在巴黎拍摄了桥头对峙和影片结尾处楼梯枪战等数场动作戏，以取代将近 20 分钟的心理斗智戏。

① [美] 埃里克·舍曼：《导演电影：电影导演的艺术》，第 315 页，广西师范大学出版社 2005 年版。

② [美] 埃里克·舍曼：《导演电影：电影导演的艺术》，第 316 页。

此外,从观众反馈的信息来看,大多数让观众感到不满意的地方来自电影的结局,例如,主人公的生和死、爱情被接受或被拒绝等。为了避免因结局而产生的恶评,制片公司在试映的时候通常会准备几个不同的结局。一旦试映观众对供选择的结局比最初的结局更加满意的时候,制片方会毫不犹豫地命令导演改变结局。家庭惊悚剧《致命诱惑》(1987)在试片的时候曾经放映过4个不同的结局。《终结者2》(1991)拍摄了3个不同结局:世界最终依然被核子战争摧毁;世界因最后一块来自未来的电脑芯片的摧毁得以保全;结局不明,前途未卜,汽车在黑夜中疾速前行。最后发行方选择了乐观的结局,其他两个结局则被收入特别版DVD。

12.2 送审分级

作为制作的最后一道程序,制片方会将完成的影片送审分级。不同的国家对影片审查和分级尺度有着不同的标准,但唯一相同的是,分级的结果直接决定了影片的命运,因为分级结果直接决定影片是否能够得到广泛的主流院线发行。

说到分级制,就不能不提到美国。美国电影分级制的前身是行业自律性质的“海斯法典”。1968年,时任美国电影协会(Motion Picture Association of America,简称MPAA)主席的杰克·瓦伦蒂宣布将建立一套电影分级体系来取代《海斯法典》,以此限制青少年观看不适合的电影,这就是电影分级制度的开始。最初,美国电影被分为G、M、R和X四级,MPAA在1986年将M级改为PG和PG-13,X级改为NC-17,这种五个级别的分级方式沿用至今:

G (general audiences): 适合所有年龄层观众观看,影片无裸露、性爱和毒品内容,暴力卡通化,可能包含一些不合乎礼节的语言。

PG (parental guidance): 适合所有年龄层观众观看,但有些内容可能会引起人的反感,如粗口、部分裸露、轻微暴力。

PG-13 (parents strongly cautioned): 13岁以下的儿童需要在成人陪同下方可入场;13岁至17岁观众无须成人陪同即可入场。程度较PG稍强烈。

R (restricted): 限制级,17岁以下观众需要成人陪同方可入场。影片含有性爱主题或场景、严重粗口和极端暴力。

NC-17 (no children): 17岁以下儿童观众不得入场。影片含有非常规性行为和变态行为等内容。

各国现行的电影分级制度基本从美国电影分级制度获得灵感,并针对本国国情做出适当修改。韩国电影在1993年金泳三当政后废除了“半官半民”的电影审议制,实行电影分级,将电影分为五级:(I)全民皆宜:所有年龄段的观众都可以观看;(II)未满12岁观众不能观看;(III)未满15岁观众不能观看;(IV)未满18岁观众不能观看;(V)限制放映:

对于影片上映、广告和宣传需要一定限制。

在美国,那些大制片厂投入巨资的影片,一旦影片被定为R级,就意味着将要失去大量的青少年观众。我们可以看到许多大制片厂预期中的“票房炸弹”不乏高额的投入和当红的影星,但是R级的限制使它们在票房表现上未达到发行商预期的效果:《珍珠港》(2001),动作片一线导演迈克尔·贝战争巨作,成本1亿3500万美元,美国票房1亿9853万美元;《纽约黑帮》(2002),莱昂纳多·迪卡普里奥主演,成本9700万美元,美国票房7767万美元;《风语者》(2002),吴宇森导演,尼古拉斯·凯奇主演,成本1亿1500万美元,美国票房4091万美元;《最后的武士》(2003),汤姆·克鲁斯主演,成本1亿4000万美元,美国票房1亿1111万美元;《基地疑云》(2003),约翰·特拉沃尔塔主演,成本1亿500万美元,美国票房2653万美元;《终结者3:机器的觉醒》(2003),阿诺·施瓦辛格主演,成本1亿7600万美元,美国票房1亿5035万美元。被MPAA评为R级不但让这些影片在公映的时候失去大量潜在票房,也失去了很多在电视上播放和进行宣传的机会。即使影片取得了一定的票房成绩,影片的明星演员和明星导演也将“瓜分”制片厂的大部分利益。

不过电影营销并不能达到数学般精确,其间总是充满了变数,也不乏惊喜。同样被评为R级的《基督受难记》(2004),制片成本仅约3000万美元,全美票房却达到了3亿7061万美元。

一部运作成功的商业大片能够改变一个制片公司整年的财政状况,“如果不是2002年的那部《蜘蛛侠》,索尼将会迎来其历史上第二差的一年”^①。这种电影的观众群定位在所有年龄层的观众,将给影片的高票房带来极大保证。因此一般来说,一部影片的收入与电影获得的分级级数成反比。

虽然电影票价格与20年前相比上涨了一倍^②,但2012年美国电影票平均价格也只有7.96美元,一个标准四口之家的观影消费不会超过50美元。这种“合家欢”的家庭观影结构,能够帮助电影票房收益最大化。

时任安舒茨电影集团首席执行官的大卫·韦伊认为“(美国)合家欢电影市场非常不成熟”^③,而其电影集团下属的福克斯沃登公司正致力于制作适合全家观看的G和PG级电影,由菲利普·安舒茨投资,沃登传媒推出的《纳尼亚传奇》系列,正是面向儿童和家庭的儿童电影作品。

虽然出现了《雨果》(2011)这样适合全年龄段观赏的儿童电影,但即便是精于制作儿童电影的迪士尼公司,也没有完全掌握合家观影的禁忌。迪士尼公司发行的《蒂莫西的怪异生活》(2012)便在公映时因影片的怪异叙事引起儿童的观影不适,这种不适源于过于成人化的叙事与低幼儿童理解能力的矛盾。

① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, New York: Random House, 2005, p.236.

② 1992年美国电影票平均价格仅为4.15美元。

③ Dave McNary, “Walden prepares for kid-film battle”, *Variety*, 2007.10.5.

因此,合家欢电影实际上以儿童能够接受的价值尺度为标准进行创作,而尺度的具体把握体现在以电影分类和分级委员会(CARA)为主导的美国现行的电影分级制度。

对敏感话题和语言的规避,使得美国商业大片转向视觉特效、动画和保守叙事。2013年的《魔境仙踪》和《巨人捕手杰克》便以宏大的视觉效果、低幼化的价值观念为核心。新兴的、以儿童为核心的合家欢产业模式使得电影市场对于G级和PG级电影需求增加。

考察2012年度北美票房前10名(见下表),除了《泰迪熊》虽是表现亲情的主旋律叙事,但因粗俗的语言和明显的性指涉被评为R级(限制级),其余9部全都是PG-13以下级别的影片。在前20名,也只有两部影片被评为R级(《泰迪熊》和《被解救的姜戈》)。在以下10部影片之中,传统意义上的儿童电影只有2部PG级动画片,且处于排行榜尾端,而漫画和畅销小说改编电影,如《复仇者联盟》《蝙蝠侠:黑暗骑士崛起》《超凡蜘蛛侠》《饥饿游戏》《霍比特人:意外之旅》《暮光之城:破晓2》都在吸引成年人观众的同时,也受到青少年追捧。值得一提的是,狮门公司作为传统意义上的独立电影公司,凭借对美国青少年儿童观影趣味的准确把握,推出以表现青少年真挚爱情为核心主题的《饥饿游戏》和《暮光之城》系列,取得了极大的成功。

2012年度北美票房收入前10名^①

名次	电影名称	发行公司	总票房(美元)	上映影院数	分级
1	复仇者联盟	迪士尼	623 357 910	4349	PG-13
2	蝙蝠侠:黑暗骑士崛起	华纳兄弟	448 139 099	4404	PG-13
3	饥饿游戏	狮门	408 010 692	4137	PG-13
4	007:大破天幕杀机	索尼	304 360 277	3526	PG-13
5	霍比特人:意外之旅	华纳兄弟	303 002 568	4100	PG-13
6	暮光之城:破晓2	狮门	292 324 737	4070	PG-13
7	超凡蜘蛛侠	索尼	262 030 663	4318	PG-13
8	勇敢传说	迪士尼	237 283 207	4164	PG
9	泰迪熊	环球	218 815 487	3303	R
10	马达加斯加3:欧洲通缉犯	派拉蒙	216 391 482	4263	PG

以儿童为核心的合家欢电影的需求,使得上述电影中虽展现了暴力和杀戮,但仍以艺术化处理和暴力漫画化的方式将其控制在分级制PG-13的范畴以内,以适合儿童观看。

通过对比1992年和2012年年度票房收益靠前的电影可以直观地看到美国电影产业观念的巨大变化。在1992年度北美票房前10名中,除符合合家欢观影理念的儿童电影《阿拉丁》

① 数据来源: <http://boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2012&p=.htm>。

和《小鬼当家2》位于票房前两位之外,《致命武器3》《好人寥寥》《保镖》《本能》4部电影均因为强烈直接的暴力内容、政治敏感话题或色情裸露被评为R级。如果再考察票房排行11至20名^①,可以发现这10部影片因暴力呈现、敏感政治议题、种族话题、粗口和恐怖等原因,全部被评为R级。

现行的美国分级制度大大限制了R级电影的宣传和放映,对于分级制度的严格执行更减少了作为当代观影主体的儿童观众观众,国家影院所有者联盟(NATO)主席约翰·费西安2013年4月表示:“几个星期以前,联邦贸易委员会公布其最新的秘密消费者调查,在其开展调查的10年间,超过四分之三的未成年儿童被售票员和引位员挡在了限制级电影门外。”^②

与此同时,院线也希望放映更多能够面向青少年儿童观众群体的PG级电影。因此,电影发行公司也以各种方式保证自己的电影被评为PG级。这种选择已经更多地出于电影发行考量,而非艺术观念,以至于美国舆论开始批评电影分类和分级委员会作为主流电影公司的利益共同体,将大量本该被评为R级的电影降等为PG级。

以分级制作为产业准则,PG级电影将儿童电影的范畴不断扩大,最后形成利益规模最大化的合家欢电影产业,而PG-13级别以下的合家欢电影遵行的饱和放映模式,更是为合家欢观影在美国本土的发展奠定了强大的文化舆论基础。

电影分级制的初衷是给电影贴上某种使观众易于识别的标签——裸露是否出于纯粹展示目的,暴力是否过于极端或语言是否过于粗俗下流,以此帮助父母决定是否让他们的未成年子女观看某部电影。但分级制度自实行以来,便招致大量电影从业者的不满,很多中小规模电影公司将电影分级制度看作为大型电影公司利益服务和秉持极端保守价值观念的官僚机构。

美国电影的分级过程以匿名分级委员不记名投票的秘密流程完成,并且该委员会不向外界透漏分级的操作细则,因此美国电影分级委员会被众多电影人称为“神秘委员会”(Unknown Board)。对于那些美国大制片厂体制外的独立电影人,影片制作期的最后阶段就是与分级机构进行漫长而艰巨的“拉锯战”。《男孩不哭》(1999)的导演金伯莉·皮尔斯表示:“影片(《男孩不哭》)是相当写实的,它反映了我认识的在纽约商业区生活的女孩,她们都化装成男人。当我在剪辑室的时候,我的制片人打电话给我说:‘有个坏消息,我们的电影被评为NC-17了……而制片公司不打算让这部影片以NC-17级推向市场。’”分级委员会对于《男孩不哭》提出了三点建议:第一,片中暴力场景过于真实;第二,强奸戏的拍摄过于自然主义;第三,片中女性角色的性高潮时间过长。这些模糊的标准大多数时候让影片创作者无所适从。

世界各地许多知名电影人都遭遇过美国电影分级委员会“NC-17”的噩梦,这意味着他

① 分别为《不可饶恕》《推动摇篮的手》《潜龙升天》《爱国者游戏》《惊情四百年》《黑白游龙》《最后一个莫西干人》《偷心情圣》《闻香识女人》和《哭泣的游戏》。

② Pamela McClintock, CinemaCon: MPAA Tweaks Movie Ratings System in Wake of Newtown School Shooting, the Hollywood Reporter, 2013.4.16.

们的影片只能在极少数的影院上映：斯坦利·库布里克、大卫·林奇、约翰·沃特斯、保罗·施拉德、威廉·弗莱德金、罗伯特·奥尔德里奇、罗斯·梅耶、菲利普·考夫曼、彼得·杰克逊、萨姆·雷米、韦斯·克雷文、阿贝尔·费拉拉、萨姆·佩金法、沃卓斯基兄弟、昆汀·塔伦蒂诺、斯派克·李、奥利弗·斯通、保罗·托马斯·安德森、凯文·史密斯、艾伦·帕克、彼得·格林纳威、让-雅克·阿诺、米开朗基罗·安东尼奥尼、贝尔纳多·贝托鲁奇、简·坎皮恩……但这并不足以成为指责美国电影分级的理由，因为在世界任何地方电影分级都代表着社会的主流意志，韩国的电影分级制也“不代表导演就可以随心所欲地拍摄，因为影像物分级委员会代表着韩国社会主流意见，甚至偏向保守的一端，成员根据自己的价值观、性格、爱好决定影片的等级”。虽然一些电影人以创作自由被限制为由对分级制的偏颇之处口诛笔伐，但面对庞大的工业机器，人们只能选择适应或离开。

不管电影公司如何声称它们对艺术的尊重，其最终目的还是商业盈利，没有电影公司愿意出钱拍摄那些无法进入主流院线的电影。因此，为了获得期望中的电影分级级别，电影公司会对影片台词和影像反复推敲，甚至删除整段的电影段落。像奥利弗·斯通这样激进的导演总要面对分级的困扰，在《天生杀人狂》送审之前，华纳兄弟公司便对这部影片做出了详细的修改备忘录。但在奥利弗·斯通按照备忘录进行修改之后，MPAA 分级委员会还是对影片非议颇多，该片制片人简·海姆舍表示：“为了得到制片合同中早已规定的 R 级，最后我们不得不将影片送审 5 次，并做出 150 余处修改。这些修改完全破坏了整部影片的节奏和意蕴。”^①更甚者，斯坦利·库布里克的遗作《大开眼戒》为了得到 R 级，华纳兄弟公司不得不额外花费 50 万美元雇用特效公司用数字技术遮盖神秘仪式场景中所有正面全裸镜头中出现的性器官。

在与电影分级制的斗争中，中小电影公司并不像大多数人想象的那样比大电影公司更执着于艺术表达的自由。《电锯惊魂》的 NC-17 版本在圣丹斯电影节吸引了众多观众的目光，随后狮门公司购得了《电锯惊魂》的全美发行权。狮门公司原定直接发行这部影片的 DVD 版本，但由于试映时观众反响热烈，遂决定改为影院发行。但是一部被评为 NC-17 级的电影会大大降低它的票房收入，因此狮门决定对《电锯惊魂》重新剪辑以得到 R 级的分级。影片导演温子仁表示：“当我们拿出第一个版本——圣丹斯电影节版时，我们被告知这个版本过于咄咄逼人，真的吗？我将要因坚持导演应当坚持的原则而受到惩罚？我想他们对电影本身的‘格调’也有疑议。你如何剪切一部影片的‘格调’呢？你如何审查影片的‘格调’呢？”但是在狮门的坚持下，这部电影最终还是以 R 级片上映。

《梦之安魂曲》推出时，MPAA 打算将这部影片定为 NC-17 级，表面看是因其对吸食毒品的细节性呈现和震撼性极强的硬核性场面，但更核心的原因，恐怕是影片散发出的阴暗、颓废的煽动性气质。影片最后三分钟四条线索的高速平行蒙太奇更是完成了一个令人不忍目

^① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.201.

睹的残酷戏剧高潮。但导演达伦拒绝修改影片，不接受 MPAA 的分级，最终此片以“无定级”（unrated）的形式发行，这意味着它只能在特定的影院放映，票房必然大打折扣。

除了各个国家的电影分级机构，能够左右影片命运的还有影响力更为强大的宣传媒体。加拿大影片《欲望号快车》（*Crash*, 1996, 由大卫·柯南伯格执导）在获得戛纳电影节评审团奖之后便开始全球放映。影片还未在英国上映就遭到了《每日邮报》和《标准晚报》等著名报纸的攻讦，这些报纸针对影片道德上的敏感内容，如对残障人士的极端心理描写、对冲撞的沉溺和性高潮等，要求将这部影片在英国禁演，最终英国媒体的强烈攻势使威斯敏斯特区政府率先决定禁演这部影片。最终，英国电影审查局（简称 BBFC）在经过法律咨询、接受心理专家意见和为残障人士举行试映后，认为影片既非淫秽，对社会道德准则也并无伤害，而决定不禁演此片，也不对影片进行重剪。在经过一番波折后，《欲望号快车》在 1997 年才得以在英国公映。

有的国家并没有在电影业使用分级制，而是采取统一的政府审查制度。在法国，文化部长拥有对电影的审查权利，而他对影片的审查依据来自一个政府属下的监控委员会。在法国对一部电影的禁映“可以是彻底的或者部分的，部分的禁止针对某一年龄阶层或者影院级别（X 级）；也可以是涉及某些镜头、画面或者符号”^①。随着法国国家电视频道越来越多地参与电影制作，这种审查已经偏向了经济化的监控。与此同时，政府审查也可以是政治化的，这同样会迫使影片发行方对影片做出局部修饰，甚至对影片情节做出根本修改。如香港影片《无间道》（2002）最初的结局是刘德华饰演的帮派分子刘健明成功瞒天过海，继续承受他作为警方“内鬼”的“无间”之苦；而在内地公映的版本中，结局变成刘健明在犯下累累罪行后被香港警方擒获，法律最终击败犯罪。这种意识形态的审查将影片的人性劫难的内涵降至法律惩戒层面，完全破坏了影片成功营造的“无间地狱”氛围。

12.3 宣传推广

一旦影片通过审查，就表示它可以随时与观众见面，发行商除了与院线达成放映协议，最重要的工作就是安排影片的市场宣传。市场宣传是否到位，直接决定了影片的票房表现。

12.3.1 免费公共宣传

免费公共宣传（free publicity），即制造那些媒体认为具有新闻或娱乐价值的消息，甚至一些负面的新闻。有些电影由于题材的敏感性，在拍摄之初就已经引起社会的广泛关注。当年基督教团体在《基督最后的诱惑》（1988）拍摄之初就对制片公司施加了强大压力，甚至在影片拍摄结束后表示只要环球愿意将影片拷贝交出销毁，他们愿意补偿所有的拍片费用，这时《基督最后的诱惑》已经成为全民讨论的焦点话题。环球公司趁这个机会公开表示支持

① [法] 玛丽-特蕾莎·茹尔诺：《电影词汇》，第 20 页。

导演,甚至将首映日期从9月23日提前到8月12日,于美国9块银幕首映。影片公映期间不断发生暴力事件,不承想这些争议新闻却引起观众更大的好奇心,使得影片在两个月里得到了837万美元的票房。

除了影片题材带来的焦点效应,更重要的是有计划地不断制造新闻话题。《电锯惊魂2》制片人丹尼尔·海夫纳曾在影片公映前放出话来,影片送审7次才得到了R级,前6次都被定为NC-17,以此增加影迷的观影预期。在《电锯惊魂3》的宣传中,托宾·贝尔(Jigsaw的扮演者)更是捐出两小瓶自己的鲜血,并将血倒入装有红色油墨的大桶中。公司用这桶油墨印制1000张海报,以每张20美元的价格出售,并且将印刷出的第一张海报拿出拍卖,表示出售海报所有收益所得都会捐献给美国红十字会。

另外,在更大电视媒体各个节目的曝光,也可以增加电影和明星的知名度。面对物质文明高度发达的社会现实,当代青少年对商业时尚的追逐,多元化的电影类型选择,使这个年龄段观众的构成超越了类型和年龄预期,发展更加复杂。这一特征明显地表现在尼克国际儿童频道举办的年度儿童电影奖——“孩子的选择”。

2013年3月23日,第26届“孩子的选择”颁奖典礼举行,为配合《钢铁侠3》的宣传,小罗伯特·唐尼化身“钢铁侠”出现,让参与典礼的儿童嘉宾大为兴奋。

最终,《暮光之城:破晓2》的女主角克里斯汀·斯图尔特被评选为最受欢迎女演员,并且凭借《白雪公主与猎人》获得最受欢迎“海扁女星”。克里斯汀·斯图尔特与凭借《饥饿游戏》获得提名的女演员詹妮弗·劳伦斯一样,都是标准的“90后”(1990年后出生的年轻人),这些新一代的演员已经成为美国青少年儿童的偶像。

而最受欢迎男演员评选中,约翰尼·德普因在《黑暗阴影》中诡异另类的演出被评为最受欢迎男主角。提名演员,除扎克瑞·戈登(《小屁孩儿日记:狗日子》)只有15岁之外,德普已经50岁,安德鲁·加菲尔德(《超凡蜘蛛侠》男主角)30岁,威尔·史密斯(《黑衣人3》男主角)已经45岁,可见成熟的男性演员(父亲角色)同样是儿童们心中的偶像。

这种活动注定是一场双赢的游戏,影视业获得了他们的曝光率,而观众则获得了与明星互动的极大满足。

电影产业的触角甚至可以延伸至商业范畴之外。2012年,卢卡斯电影公司便与英国儿童慈善组织合作,推出“星战”慈善主题,对外发售“星战2012金色之心”徽章(售价1欧元),并将重映《星球大战前传1:幽灵的威胁(3D版)》作为主要活动。对于英国儿童慈善组织而言,瑜伽熊、蜘蛛侠、史莱克等形象都成为历届活动的主题。在此基础上,商业与慈善进行了一次互惠的跨平台合作。对于电影产业来说,每一次跨平台合作都是一次积极的产业扩张。

总之,“发行过程的设计旨在为发行方带来利润,而不一定能为制作公司带来利润”^①,

① [美]珍妮特·瓦斯科:《浮华的盛宴:好莱坞产业揭秘》,第49页,中信出版社2006年版。

罗伯特·奥尔德里奇^①表示他“从未见过破产的发行人，倒是见过很多破产的制片人……如果片子很不好，你就完了。如果片子好，他们就会白白将电影拿走，如果运气好也许还会还你上次欠的钱”^②。

12.3.2 付费广告宣传

付费广告宣传（paid advertising），即发行方在电视、电台、广告牌和印刷物等媒体平台为影片进行的有偿宣传。这个宣传过程早在实际拍摄阶段就已经开始，主要演职员会在影片拍摄间隙接受被媒体称作电子宣传工具（Electronic Press Kits，简称EPK）的宣传访谈，主演可能会在访谈中完全按照制片方准备好的台本发表关于影片拍摄的种种信息，作为重要的电视宣传。

在发行之初，发行公司会以发行多款海报和预告片的方式吸引观众。梦工厂和环球影业在发行的最初阶段便推出了《角斗士》的首款宣传海报。整款海报以低角度中长镜头拍摄扮演主角罗马大将军马克西莫斯的好莱坞明星罗素·克劳，克劳身着铠甲，手持象征男性阳具崇拜的宝剑，罗马竞技场围绕在其脚下，一系列元素向观众展现出一个高大雄壮、英武强硬的男性英雄角色，以此满足观众的观影预期。

12.3.3 电影花絮

电影花絮（making of）原本是记录影片拍摄过程的纪录片，最早的花絮有记录法国影片《金钱》（1928）（马塞尔·莱皮埃执导）拍摄过程的短片《〈金钱〉内外》，而奥逊·威尔斯为《奥赛罗》（1949—1952）拍摄的花絮《拍摄〈奥赛罗〉》在几十年后已经成为一部单独的影片在影院放映。自20世纪80年代起，电影花絮开始成为配合影片发行的宣传品。

原本一向不重视发行的中国大陆电影，在《画皮》（2008）的发行工作中为后来者树立起一个典范。为了不断吸引观众对画皮的关注，发行公司做出了为期长达一年的宣传策略，从电影海报、电影预告片到主创人员不断曝光于热门娱乐或谈话性节目，制片方要求主创人员不但要出席北京、上海等票房重镇的影片首映，而且还要出席影片在众多二级城市的首映式，攻坚战式的发行宣传最终使影片取得了令人惊喜的票房成绩。这种精心策划的宣传方式在《赤壁》上下集（2008—2009）和《梅兰芳》（2008）中得到了更加圆熟的使用。

12.3.4 置入式/权利出售

置入式/权利出售（Tie-ins/Merchandising），即电影发行商与某种消费产品达成共同获利的交叉营销联盟。一个成功的交叉营销案例来自可口可乐与《哈利·波特》系列影片的合作。

① 美国著名导演、编剧、制片人，代表作包括：《死吻》（1955）、《最毒妇人心》（1964）、《凤凰劫》（1965）、《十二金刚》（1967）、《最长一码》（1974）等。

② [美]埃里克·舍曼：《导演电影：电影导演的艺术》，第320页。

可口可乐公司以1.5亿美元的天价从时代华纳手中买断了《哈利·波特》系列影片的独家使用权,这就意味着可口可乐公司可以在其品牌饮料包装或者广告中使用《哈利·波特》系列影片的所有人物形象和场景。

12.3.5 主题公园推广

除了直接的宣传推广外,各个影视集团还以主题公园推广的方式扩大影响力。

大制片厂解体后,业务中心由制片业转向发行业,之前兴建的电影基地出现大规模的闲置。为了有效利用闲置资源,制片厂利用知名影片的社会效应,将之前的拍摄场地改为主题公园,让观众切身体会电影制作工程的神奇乐趣。

美国电影主题公园在向游客提供观赏娱乐的同时,还保留着一些电影基地的实用制片功能,在增加游客观赏乐趣的同时,还能够充分利用基地资源,对电影进行辅助推广。

美国电影基地改造的主题公园之所以能够取得巨大的社会效益和经济成功,原因在于美国电影有着极为丰富的内容资源,这是世界其他国家电影基地无法媲美的。加之美国电影主题公园利用现代科技和新颖的文化创意,使内容优势转化为现实的经济社会利益。

除了中国游客比较熟知的迪士尼游乐园之外,佛罗里达环球制片厂也是一座主题鲜明、特征突出的电影主题公园和影视基地。位于奥兰多的佛罗里达环球制片厂是环球奥兰多度假地的一部分,于1990年6月7日营业,公园主题为“乘车看电影”。环球片场最重要的经营策略是利用本制片厂或其他没有兴建主题公园的制片厂的内容资源^①,经过创意性的改造后作为主题公园优势娱乐项目。环球公司借用曾经在美国引起巨大社会文化效应的《大白鲨》(1975)作为旅游卖点,乘坐观光车的游客将在行至海滨时被“大白鲨”攻击。其他的主题娱乐项目还包括《E.T. 外星人》探险吸引之旅、《辛普森一家》大游行和《木乃伊的复仇》之旅等。2010年佛罗里达环球制片厂共接待游客510万人次,成为美国当年游览人数最多的八大主题公园之一。

除主题公园之外,一些历史悠久的大制片厂旧址已经成了著名的历史文化名胜。比如老华纳制片厂仍然保持在1927年拍摄《爵士歌王》时的原址,其于1977年成为美国历史文化地标建筑,并于2002年成为国家注册历史胜地。

这些主题公园和主题旅游都扩大了好莱坞的电影文化品牌宣传。

12.3.6 电影节推广

本节将以圣丹斯电影节为例说明电影节对影片宣传的作用。美国新独立电影创作的兴起,让1984年罗伯特·雷德福创办圣丹斯电影节变得顺理成章。从彼时起,圣丹斯电影节和各地陆续举办的独立电影节,以及美国各个电视网的独立电影频道为美国独立电影的发行和播放

^① 如哥伦比亚公司的《捉鬼敢死队》(1984)和《黑衣人》(1997)、20世纪福克斯公司的《辛普森一家》,以及梦工厂的《怪物史莱克》系列等著名影片。

提供了媒体和文化舆论平台。

可以说,圣丹斯电影节直接帮助优秀的青年独立电影导演进入电影行业。科恩兄弟正是凭借其处女座《血迷宫》(1985)获得第1届圣丹斯电影节最佳剧情片,获得世界影坛瞩目,进而走向世界电影大师的创作之路;第7届最佳剧情片《毒药》(1991)作为托德·海恩斯的处女座,同样一鸣惊人,让他开始成为新酷儿电影的代表;第9届最佳剧情片《媒体风云》(1993)让28岁的布莱恩·辛格一举成名,而其两年后完成的《普通嫌疑犯》(1995)成为当年美国电影界绝对的热点话题;获得第10届电影人奖的《疯狂店员》让“业余票友”凯文·史密斯^①正式踏上了电影创作之路;第11届最佳剧情片《麦克马伦兄弟》探讨了爱尔兰天主教家庭的生活,开启了时任某电视台助理制片人的爱德华·伯恩斯^②集编、导、制、演为一身的全才型创作。

布莱恩·辛格在拍摄《普通嫌疑犯》之后,被大制片厂选中,开始担任《X战警》系列、《超人归来》等好莱坞超级商业大片的导演;沃卓斯基兄弟在完成《惊世狂花》(1996)之后,为华纳兄弟打造了科幻大片《黑客帝国》三部曲;萨姆·门德斯在拍摄了《美国丽人》(1999)、《为子搬迁》(2009)、《革命之路》(2008)、《锅盖头》(2005)等细腻的文艺佳品之后,为米高梅执导了《007:大破天幕杀机》(2012),为所有观众带来了一个焕然一新的詹姆斯·邦德;而克里斯托弗·诺兰为华纳公司拍摄的《蝙蝠侠前传》三部曲更是把好莱坞超级商业类型大片提升到了一个前所未有的艺术高度。^③克里斯托弗·诺兰以非线性叙事从低成本独立电影声名鹊起,《蝙蝠侠前传》系列让其在好莱坞拥有无上的权势,而接下来的《盗梦空间》(2010)则将独立电影的灵魂装入主流商业类型片的躯壳,将主流商业片与艺术实验杂糅,其撕裂时空的套层叙事策略,获得了两极的极端评价,而对于观众来说,让主流商业大片摆脱幼稚的叙事已经是众望所归。《盗梦空间》的艺术成就需要时间去证明,但其引发的大规模社会性讨论正证明了好莱坞充满活力的多元特性。

12.3.7 互联网宣传

除了基本的发行宣传模式,随着20世纪末互联网的兴盛,世界电影发行也产生了一种全新的网络宣传模式。虽然电影业在90年代中期就开始发掘互联网的营销潜力,但成功案例直到20世纪末才浮出水面。《女巫布莱尔》(1999)因其首次成功利用互联网宣传取得高额影

① 代表作:《要酷一族》(1995)、《猜·情·寻》(1997)、《怒犯天条》(1999)、《疯狂店员2》(2006)、《拍档侦探》(2010)。

② 代表作:《麦克马伦兄弟》(1995)、《爱是唯一》(1996)、《爱情临界点》(1998)、《出情致胜》(2001)、《灰烬星期三》(2002)、《伴郎团》(2006)、《紫罗兰》(2007)、《新婚夫妇》(2011)、《菲茨杰拉德家的圣诞》(2012)。

③ IMDb网站评选的世界最佳250部电影中(截至2013.8.7),《蝙蝠侠:黑暗骑士》(2008)以8.9分位居第6位,仅位列《肖申克的救赎》(1994)、《教父》(1972)、《教父2》(1974)、《低俗小说》(1994)、《黄金三镖客》之后。

院票房而注定在电影史上占有一席之地。《女巫布莱尔》成本 35000 美元，拍摄和剪辑工作从 1997 年底持续到 1998 年才完成，于 1999 年初在圣丹斯电影节放映之时被艺匠公司买下。艺匠公司在发行这部影片的时候，决定将 16 毫米手持摄影建立起的“真实”作为发行的切入点。其实早在 1998 年 6 月，影片制作者就建立了一个网站“www.blairwitch.com”来宣传自己的影片。艺匠公司在此网站基础上又制作了一些伪纪录素材，包括警方录音、女巫布莱尔的历史、日记等，以此增加虚构故事的真实感。亦真亦幻的宣传使观众坠入谜样的沉思：女巫布莱尔是真实存在还是纯属虚构？1999 年 4 月，一款影片预告片出现在“www.aint-it-cool-news.com”网站上，关于剧情真实性的热烈辩论也在非官方网站展开。截至 1999 年 7 月 16 日影片北美公映之时，《女巫布莱尔》的官方网站访问量达到了惊人的 2200 万次，这也就不难解释全球 2 亿 4000 万美元的票房收入。此后，发端于中小成本影片发行的网络平台进一步被大制片厂发展为“重磅炸弹”影片的宣传方式。

现在，网络宣传已经成为电影宣传的主要平台，因为网络使用主体大都为 16 岁至 24 岁的青少年，而这些人恰恰正是观影观众的主体。因此，网络宣传不仅比传统宣传方式更加经济和迅捷，并且能够直接与观影主要人群进行互动。

新线公司针对《指环王》三部曲的发行成为“重磅炸弹”影片宣传的典范。新线拿出 1 亿 4500 万美元作为三部曲的影院发行费用：《指环王：魔戒再现》和《指环王：王者无敌》各 5000 万美元，《指环王：双塔奇兵》4500 万美元。新线公司的高级市场营销主管罗素·施瓦茨将新线发行《指环王》三部曲的基本原理解释为：“我们最初就将观众分为三组。其中 25% 是那些已经等不及电影上映的狂热指环迷。对于这些观众，重要性在于让他们相信我们很认真地对待影片拍摄，并且以正确的方式进行。另外 50% 是那些听说过这套书但没有读过的人。最后 25% 是那些从来没听说过托尔金，并且（对改编电影）十分冷漠的人”。^① 如何对不同观众群体进行有效的锁定宣传对于电影营销极其重要。《指环王》三部曲 PG-13 的分级定位使它能够将青少年和成年男性作为目标人群，作为一部在 20 世纪 50 年代出版的魔幻史诗巨作，影片发行工作最重要就是激起观众的观影预期。

《指环王》三部曲的首部曲《魔戒再现》的发行宣传经过精心策划，这种品牌宣传将发行商单方面的推销变为观众间口耳相传的谈资。早在《魔戒再现》2001 年 12 月 19 日北美公映前，首款预告片便在 1 月份发布，预告片以极富吸引力的腔调说道：“你将探寻到冒险之旅，或者，冒险之旅会找到你。”早期预告片和电视宣传详细预告了三部曲的公映计划，新线公司正是将《指环王》三部曲作为一个整体进行宣传，强调影片的传奇史诗形态和战争场面。虽然预告片已经无法完全激起观众的期望，但是随着它们在互联网上的流传，这些宣传已经成为一种发行方与网友的互动，成为公映前宣传吸引观众的策略。此时，网络再次成为关键的宣传平台，影片导演彼得·杰克逊开始在极具影响力的电影新闻网站“Ain't it Cool News”上公开回答网友提出的各种问题。与此相应，新线公司在 1999 年 5 月开放了《指环王》

^① Paul Grainge, *Brand Hollywood: Selling entertainment in a global media age*, New York: Routledge, 2008, p.136.

的官方网站,以此作为发布影片拍摄进程、主创访谈及下载相关电脑壁纸和屏保的网络平台。截至《魔戒再现》公映之时,网站的点击率已经高达5亿次。当《魔戒再现》首款网络预告片在2001年4月发布之时,当天的下载量就达到了170万次,创造了当时电影宣传日下载量的纪录。《指环王》三部曲的网络宣传模式将《女巫布莱尔》创造的网络宣传模式发扬光大,使得《指环王》三部曲上映之前就成了大众讨论的热门话题。

除了影片的官方网站,影迷自组的指环王非官方网站也成为影片宣传的重要力量。新线公司自觉地利用这股几乎成本为零的宣传力量,除了为这些网站提供不断更新的影片消息,还时不时地邀请这些网站管理者到拍摄现场参观。新线以各种方式细心地经营着观众对影片的激情,“利用狂热影迷组建的现有媒体平台,达到比传统市场营销渠道更迅速有效地进行发行宣传的目的”^①。最终,《魔戒再现》在3359块银幕上映,首映周票房6611万美元,全球票房达到8亿7600万美元。

2013年4月18日,美国著名的玩具公司孩之宝为了宣传变形金刚系列面世30周年,发起了一项名为“粉丝组装机器人”的在线调查^②,变形金刚迷可以按照自己的意愿勾选一款最新“变形金刚”角色的形象,甚至可以用投票的方式决定该角色是加入汽车人还是霸天虎阵营。这种简单的选项勾选,能够有效地激发变形金刚玩具的主要消费群体——学龄前儿童主动参与的极大兴趣,通过对新变形金刚角色的组装和命名,孩之宝公司成功宣传了自己的玩具品牌,并最终将此品牌效应成功地转换到其系列玩具及《变形金刚》系列电影的经济收益中。

12.4 影院发行

尽管在当代电影业中,影片收入并不仅仅依靠影院发行获得的票房,但是来自电视、家庭录像、DVD以及其他形式的收入都将受到影院票房成绩的极大影响^③,因为大多数观众会根据一部影片的票房成绩决定是否租借或购买这部影片的音像制品,失败的首映通常会扼杀一部影片,并将断送这部电影在其他市场上的发展。因此,影院发行,尤其对那些商业巨片,仍然是发行公司宣传的重中之重。虽然发行环节的市场宣传如此重要,但这并不表示一部电影可以仅凭宣传就把观众骗进电影院。随着信息传播速度的加快,观众在首映日就可以读到网友关于影片的评价,积极的网络舆论可以帮助影片取得票房佳绩,但恶评如潮也足以葬送一部影片的票房前景,这是电影发行机构无法左右的。罗伯特·奥尔德里奇表示:“发行电影没有诀窍。如果你有一部好片子,就要做两件事:有足够的钱去租一间电影院,然后做些广告。如果那部电影叫座,那么你就成了发行人了。但是,如果影片本身不好,就是20世纪福克斯也没有办法发行好。”^④

① Paul Grainge, *Brand Hollywood: Selling entertainment in a global media age*, p.139.

② 参见 <http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/transformers-hasbro-asks-fans-help-442278>.

③ [美]珍妮特·瓦斯科:《浮华的盛宴:好莱坞产业揭秘》,第88页。

④ 同上。

以《角斗士》的影院发行为例,由于梦工厂与环球签署了长期的发行协议,因此《角斗士》由梦工厂和环球联合制片、投资和发行。梦工厂和环球将影片定位为“票房炸弹”:以饱和放映的方式预定院线,同时进行跨平台的市场宣传。影片2000年5月5日在北美市场近3000块银幕上同步公映,在首映周获得3500万美元票房,占据北美票房首位。这种典型的影院发行模式使得影片在评论出现前便能最大范围地吸引观众的注意力,最大限度地赚取票房。

中小型电影公司没有发行巨头支持,也缺少充足的发行资金,因此在发行工作上如履薄冰。作为一个中型电影公司,狮门公司非常注意控制影片发行的预算,甚至是否将一部影片进行影院发行也是一个需要发行部、购片部和狮门许多高阶主管参与论证的重要议题,诸如影片的预期效果、市场性、商业潜力、购片成本、未来将影片发行最大化所需投入的营销费用,以及影片从院线下片后在二级市场的商业潜力等问题都要进行周全的考量。在狮门公司大约有2/3的影片可以得到精心设计的院线发行,另1/3则采用其他平台发布。

由于中小型发行公司用于影片市场运作的费用有限,因此影片只有在取得一定的商业成功后,才能得到大规模影院公映的保证。《戴珍珠耳环的少女》(2003)最初仅仅在美国8块银幕上映,依靠良好的口碑逐步增加至400块。截然相反的例子是《指环王:王者无敌》(2003)在公映5天内就在全球28个国家上映,仅全美的放映银幕数就高达3703块,这种在获得巨额票房同时所要承担的惊人营销风险也是中小型发行公司一直努力避免的。

中小发行公司在发行影片时既要避免与发行巨头发行的影片题材雷同,还要对具有潜力的题材保持高度的敏感,才能够与大公司分庭抗礼。《华氏911》就是一个成功的影院发行案例。2004年5月,一部讽刺总统布什出兵伊拉克并分析布什家族与本·拉登家族紧密关系的影片《华氏911》在戛纳获得金棕榈大奖。因为对总统布什辛辣的讽刺,这部被戛纳推上顶峰的纪录片却面临在美国本土无法发行的窘境。白宫和布什的支持者担心这部影片会影响11月总统大选布什的连任,试图阻止这部影片在全美上映。迪士尼方面因党派的关系强令禁止其子公司米拉麦克斯发行这部影片^①,但米拉麦克斯主席温斯坦兄弟还是秘密地买下了这部影片,并希望与尽可能多的公司达成发行协议。华纳兄弟和派拉蒙都在政治压力下退出,隶属于派拉蒙的焦点公司也在最后放弃了投标。最终,狮门敏锐地抓住这个机会,与米拉麦克斯达成了发行协议。2004年6月25日,《华氏911》在全美868块银幕上公映,首映周票房约2400万美元,至2004年10月28日,全美票房达到了1亿2000万美元,成为美国历史上票房最高的纪录片。狮门公司在影院发行中还采取多方合作的方式,IFC娱乐公司负担25%的影院发行费用(大概在800万至1000万美元之间),娱乐时间电视网(Showtime)则同意在有线电视网播放这部作品。就在各大公司对这部充满争议的影片却步之时,狮门做出了明智的选择。《华氏911》的票房收入约占当年狮门票房收入的1/3,成为狮门当年发行最为成功的作品。菲斯莫尔表示:“狮门发行这部影片是因为我们认为这是一部好影片和一桩好生意。面对争议,狮门不会畏缩不前,相反,我们对争议题材保持着高度的敏感。”^①

① 雪伦·沃克斯:《加拿大制片厂计划发行摩尔的〈华氏911〉》,载《纽约时报》2004年6月2日。

影片上映档期的选择也十分重要,档期概念首先被美国电影业开发出来,由《大白鲨》开创的“暑期档”成了大片厂攫取票房的必争时段,其票房占全年总额的40%。从11月底的感恩节到12月底的圣诞节的“圣诞档”是一年之中继“暑期档”后的第二个黄金档期。此时除适合推出合家观赏的影片外,还因为奥斯卡金像奖评选的临近,成为各片商推出“冲奥”影片的最佳时期。档期概念在被其他地区电影业借鉴的时候,还会根据当地情况开发出新的档期,如香港电影的贺岁档等。

由于档期冲突等问题,发行商可能不会马上发行一部影片,而是等待一个更好的时机。典型的例子是狮门公司早在2004年秋天便已购入《撞车》,但是直到2005年5月才开始影片的发行工作,最终使这部低成本电影在5部提名最佳影片的水平普遍不高的第78届奥斯卡颁奖典礼上异军突起,一举获得最佳影片、最佳原创剧本、最佳剪辑三座小金人。

12.5 非影院发行

某些非影院发行通常针对少数非营利性组织或机构,如教育机构、军事基地、医院、航空公司、旅馆、养老院、夏令营、画廊、博物馆、电影协会及私人家庭,但以上非影院发行均无法产生产业链式的经济效益,在此不做详细讨论,本节中主要讨论的非影院发行是作为家庭娱乐中心的音像制品发行。

在非影院发行尚未得到广泛开发的时代,一部电影在首轮院线放映结束后的几个月内便进入二轮院线放映,而判断一部影片是否成功的标志就是这部影片首轮放映是否能够长时间持续。而当代电影典型的发行模式为先进行大约6个月的影院放映,然后进行DVD或录像带等音像制品发行,在音像制品发行两三个星期后在付费频道发行,一年之后在有线电视频道和电视网发行,最后在公共电视频道发行。其中,音像制品发行成功与否,逐渐成为衡量一部电影是否成功的另一重要因素。广大观众除了租借的方式,还可以在各大超级市场和零售商店买到电影音像制品,可以说音像制品发行的成熟拯救了观影人数日益下滑的电影业。

直至20世纪70年代中期,电视网还是除影院外唯一的电影发行平台,随着时代华纳和索尼在1975年分别推出家庭付费电视(HBO)和盒式录像带,新兴的非影院发行平台开始成为影片收入日益重要的组成部分。

最初,电影公司对盒式录像带的出现并不看好,甚至感到恐慌,认为它是分流影院上座率的因素之一。可以说,这时的电影公司并未意识到音像制品对于电影收入的重要帮助,美国福克斯公司甚至在1979年将公司电影的音像制品发行权以仅800万美元的价格出售给马格纳电影公司(Magna Film),后来不得不以高价买回;哥伦比亚公司否决了建立音像制品部门的提案,仅仅因为时任哥伦比亚董事长的费·文森特将音像制品发行与“色情出版物”等同视之,最终哥伦比亚将电影音像制品发行权让渡给美国无线电公司(RCA);米高梅则将音像制品发行权出售给泰德·特纳公司。

从20世纪80年代末起,电影公司开始转变音像制品的行销方式,以低廉的价格吸引消

费者购买（不再是租赁）音像制品。《壮志凌云》（1986）的录像带销售取得了首次成功，《壮志凌云》录像带售价为12美元，是之前音像租赁商店购买一部影片价格的六分之一，只有销量上的优异表现才能弥补价格上的低廉。最终《壮志凌云》录像带售出300万盘，这次录像带发行的成功也预示着音像制品时代的到来。

随着计算机技术的发展，以数字作为存储方式的数字视频技术终将取代录像带成为市场主流。早在1982年，飞利浦公司和索尼公司就已经研制出激光视盘（VCD），虽然索尼在20世纪80年代中期就已经成功开发出将影像数字化的技术，并于1986年成功推出了一款专业的数字录像机。但是数字技术遇到了一项巨大的技术障碍，即如何在不降低影像的清晰度的前提下将整部影片装入CD大小的光盘，这就使当时的数字光盘成本极高，无法成为普通家庭的消费品。直至20世纪90年代计算机技术高速发展和解码芯片价格大幅下降，才使激光视盘发展为当代意义的数字通用光盘（Digital Versatile Discs，简称DVD）。

世界首款家用DVD播放机于1996年出现在日本，DVD的出现也促成了录像带租赁系统的衰落。DVD首次出现便表现出极大的优势：高品质画质和音效；超大信息容量，最长8小时的视频播放、8条数字音频和互动花絮；DVD专业播放机、电脑和游戏主机的多平台交互使用。在DVD出现的最初阶段，时代华纳和索尼便将其影片以DVD形式发售，售价一般在14到18美元之间。虽然DVD还是会在音像店出租，但是DVD销售开始成了大制片厂的主要收入。与录像带最初的遭遇相同，很多公司担心DVD的低廉售价会对影院票房产生影响，如维亚康姆旗下的“票房炸弹”娱乐分部和派拉蒙分部就产生了分歧。“票房炸弹”娱乐分部的执行长官怕DVD销售会危及管辖下上万家录像带租赁店的生存，因此极力反对派拉蒙将DVD作为影片发行平台，这导致派拉蒙发行影片有接近两年时间没有出现在DVD的销售阵营中。

当代电影工业中，电影票房收入不再是电影公司唯一的收入，跨领域的产业营销模式使当代电影工业的主要收入来自影片对于家庭娱乐和各种电影附属产品的交叉营销。以美国电影为例，2003年，派拉蒙、福克斯、索尼、华纳兄弟、迪士尼和环球六大制片公司共花费113亿美元用来制作、宣传和发行自己的80部影片；67亿美元用于制作像米拉麦克斯、新线、福克斯探照灯等附属独立制片公司拍摄的105部电影。在这180亿美元（不包括那些中途放弃的影片计划开销）巨额开销后，六大公司只获得了64亿美元的全球票房。如果在经典好莱坞时期，这高达116亿美元的亏损绝对意味着万劫不复的破产，但在当代电影业的发行模式中，票房收入仅仅是电影公司获取利润的开始。

仅仅《指环王》三部曲就在世界范围内开发出300项专营权，包括录像带、DVD、游戏、公仔玩具、衬衫、游戏卡、邮票、武器模型和电影音乐等。2003年，美国家庭娱乐（home-entertainment）音像制品的全球收入高达189亿美元，占总收入的近50%，同年美国家庭娱乐的全部产品收入更是高达330亿美元，完全可以弥补影院上映的财政亏损。不难预言，家庭娱乐的高速发展将深刻地改变世界电影发行的经济模式。

鉴于音像制品租赁/出售获得的巨大收益，世界各大电影公司不再出售片库名目下的影片音像制品权利，而是开始建立自己的DVD品牌。这时，片库就成为各大制片厂取之不尽的利

润来源。

截至1996年5月,美国各大制片厂片库藏片数量如下:环球,3101部;索尼,2327部;20世纪福克斯,2077部;猎户星座,1986部;米高梅-联美,1523部;华纳兄弟,1102部;派拉蒙,908部;迪士尼,548部。^①大制片厂片库的价值是如此惊人,梦工厂包括《拯救大兵瑞恩》和《角斗士》在内的59部影片的价值为9亿美元,米高梅拥有4000部经典影片的传奇片库价值更是高达48亿美元。作为中等规模的电影公司,现在狮门影业最宝贵的财富便是拥有12000部影片和剧集的片库,其中不乏音像制品领域的常青树,包括《辣身舞》《落水狗》《终结者2》《本能》《全面回忆》《女巫布莱尔》《撞车》《死囚之舞》和《电锯惊魂》系列,以及名噪一时的剧集《单身独妈》,以及泰勒·派瑞的一系列喜剧影片。一些分析家在2006年估算,“狮门片库的价值在9亿6000万美元左右,已经超过了狮门公司现在的市值”^②。狮门影业的片库每年产生超过2.5亿美元的可再生收益和大约9000万美元的现金流动,这些资金流能够帮助公司解决一部分制片和营销的开支。以适当的价格买入影片,增加现有片库规模,是电影公司能够进化为内容提供商的关键因素。

一部影片的DVD发行活动通常在影片从院线下映3到6个月内开始。DVD的销售量主要取决于这部影片的首映票房以及强力媒体宣传的余波,此时发行公司只花费很少的钱向音像店提供海报和剧照,并不用提供另外的宣传费用,这也就是为什么发行公司都急于在影片影响力还未淡出观众视野之时推出DVD。《角斗士》公映结束时,美国本土票房约1亿8800万美元,全球票房已经达到4亿5200万美元。在影片公映后的6个月,《角斗士》的DVD和录像带于2000年11月21日在北美首发。这套双碟DVD包括:导演评论音轨、11段影片删节片段、一部制作花絮纪录片、纪录片《角斗游戏的历史》和一段剧场预告片。由于发行方预料到DVD在即将到来的假期必将有惊人的销售量,因此在发行日期到来前将260万套DVD提前交送零售商。《角斗士》在2001年3月的奥斯卡颁奖典礼中获得12项提名,并最终获得最佳长片、最佳男主角(罗素·克劳)、最佳服装设计(詹蒂·叶茨)、最佳音效和最佳视觉特效5项大奖,更是为《角斗士》的DVD发行推波助澜,最终DVD销售情况超出发行方预期数量,全球售出450万套。

另一方面,对于票房收入不利的影片,尽快发行音像制品也是发行方的首选。《终结者3:机器的觉醒》2003年7月初在北美地区首映,7月和8月进行主要海外市场放映,随后就在11月发行了录像带和DVD。《午夜善恶花园》(1997)在北美地区仅仅取得1000万美元的票房,虽然华纳兄弟公司已经花去了2700万美元的电视广告宣传费用,还是不得不缩短影片上映时间,尽快转入音像制品发行,最终取得了2400万美元的音像制品收入。

虽然DVD发行仍然需要巩固其在家庭娱乐的地位,但是它的确已经切实地改变了世界电影工业的面貌。

① Paul Grainge, *Brand Hollywood: Selling entertainment in a global media age*, p.187.

② 参见《纽约时报》2007年7月18日。

首先,由于DVD拥有极大的容量,它不仅仅可以承载高画质的正片,还包含丰富的“花絮”(Bonus):删节片段、主创人员评论音轨、拍摄花絮、原声音乐、电影预告片、小游戏等等。制片厂将这些加入新内容的DVD称为“特别版本”(Special Editions)。2003年,迪士尼为《狮子王》加入了近2小时的全新内容,包括一个比原版多出1分钟的重新剪辑版本、4个动画游戏、删节片段、导演评论音轨和艾尔顿·约翰演唱的主题曲MTV。全新的《狮子王》DVD一经上市便售出1100万套,为迪士尼获得了2亿美元的收入。

一位电影公司高层人士在接受《华尔街日报》采访时表示:“我们意识到我们能够时时地以重新升级和打包电影的方式来利用片库的价值”^①。制片厂会以各种名目发行影片的DVD版本,如剧场版、限量收藏版、签名版、豪华版、导演剪辑版、礼盒版、终极版、周年纪念版等等,无论何种版本都无非是以升级影片影音配置或增加所谓独家花絮的方式使同一部影片反复获利。

最经典的DVD发行当属《指环王》三部曲。新线公司分步骤地为《指环王》推出了各种各样的DVD版本。先是在2002年和接下来的两年相继在影片公映的6至8个月内推出了《指环王》剧场版DVD,除了拥有令人称道的Dolby Digital 5.1 EX音轨之外,DVD还包含长达2小时的花絮内容。此后又根据不同观众观影需要发行了全屏版和宽屏版DVD。在剧场版DVD发行4个月后,新线又不失时机地推出了白金系列特别加长礼盒版。整套DVD可称DVD制作的典范,以2004年12月14日发行的《指环王:王者无敌》5碟装豪华礼盒版为例。影片视频格式采用变形宽银幕,在包含正片的1-2碟中,采用片长250分钟的导演剪辑版——比剧场版多出50分钟从未公开的片段。除了采用DTS-ES 6.1和DD-EX 5.1音质极佳的正片音轨外,还包括4条DD 2.0的评论音轨:影片导演彼得·杰克逊和编剧弗兰·沃尔什、菲利普·鲍恩斯的评论音轨;艺术设计团队的评论音轨;后期制作团队的评论音轨;伊利亚·伍德、伊恩·迈克莱恩和丽芙·泰勒等演职人员的评论音轨。《指环王》DVD套碟中还包含海量花絮(详细内容见下页表)。此外,礼盒版还包括一座王城米纳斯·提瑞斯的微缩雕像,整套DVD售价仅为39.99美元。

2006年8月29日,新线公司又推出了《指环王》三部曲的剧场版和延展版无缝切换的版本,并计划于2009年推出影片的蓝光版。低廉的价格、精良的制作和让人目不暇接的花絮,极大地激发了消费者的购买欲望,带给消费者一种影院观影无法企及的收藏和消费快感。

其次,DVD的出现使众多电影公司片库中的老电影重获生机。起初,老影片只有依靠重新放映才能为电影公司获取利润;至60年代,电影公司依靠向电视网出售老影片的电视播映权获利。虽然录像带时代的到来使得电影公司能够将老影片出售给音像店,而由于音像店可以在购买少数的录像带后进行无限制的拷贝,因此公司只会获得极少量的利润。而DVD的发行会使这些老影片再次为公司带来巨额利润。老电影拥有稳定的消费人群,因此能保证经典

① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.217.

2004 年《指环王：王者无敌》特别礼盒版 DVD 套装花絮清单

碟 3	碟 4	碟 5
导演彼得·杰克逊的介绍	《一个时代的逝去》	托尔金插图
《托尔金：中土传奇》	《伊利亚·伍德 / 肖恩·阿斯丁 / 比利·鲍伊德 / 多米尼克·摩纳根的介绍》	家艾伦·李概念设计
《从小说到剧本》	《拍摄〈王者无敌〉》	《〈指环王〉
《从小说到剧本——打造最后篇章》	《镜头中的中土世界》	交响乐的现场片段》
《丢弃的概念：阿拉贡和索伦的决斗》	69 张制作图片	奥斯卡得主霍
《设计和建造中土世界》	《视觉特效》	华德·肖访谈
《设计中土世界》	《维塔数字公司》	
《Big-atures》	《猛犸象战斗》演示 / 互动花絮	
《维塔工作室》	《后期制作：旅程结束》	
《服装设计》	《编者：三部曲的终结》	
2123 张影片设计图	《中土世界的音乐》	
《中土世界的人们》（附带讲解）	《一切都结束了》	
《中土世界的疆土》（附带讲解）	《一个时代的逝去》	
《微缩模型》（附带讲解）	《卡梅伦·邓肯》	
《马主之家》	《卡梅伦·邓肯：灵感的产生》	
《中土地图：亲历魔戒远征队的路程》	短片《DFK6498》	
互动地图 / 外景采撷	短片《攻击地带》	
《作为中土世界的新西兰》		

影片的销售量。派拉蒙就曾经将《教父》（1972）、《教父 2》（1974）、《教父 3》（1990）和一部叫作《教父家族：探秘》（1990）的纪录片打包为《教父》收藏版套装出售。

在此发行模式的基础上，电影公司还将电视剧集推出“季套装”，这就使公司除了能够在《越狱》《英雄》这样的热播剧集中获得二次利润之外，还能够在《星际迷航》《老友记》等经典剧集中获利。剧集季套装销售日趋火热。最重要的是，因为已经拥有稳固的观众群和影响力，旧剧集的发行通常不需要巨大的人力成本投入，这无疑是发行方期待已久的获利方式。

从录像带到 DVD 的过渡还没有完全完成，音像制品盗版和网络免费下载也使各大公司不断损失巨额利润，并且网络的高速发展使下载开始超过盗版音像制品，成为电影工业的主要敌人。即便这样，各个电影公司在音像制品上还是收获颇丰。2007 年英国 DVD 的销量突破了 2006 年 2.29 亿张的纪录，达到 2.5 亿张，高清介质产品如蓝光和 HD-DVD 的销售量也超过百万张。当电影公司在公共宣传中发布自己电影票房失败消息的同时，这些亿万计的音像制品销售正以不为人知的方式增加公司的收入，并成为当代电影最重要的收入模式。

面向低龄儿童的电影最重要的获利方式是贩卖其附属产品所带来的巨大利润(电影公仔、玩具、服饰、游戏、教育产品等),因此美国当代儿童电影产业更加重视电影所带动的特许经营产品的开发,梦工厂拍摄《疯狂原始人》之前就已经收购了原产地为丹麦的巨怪娃娃形象的特许经营权。

12.6 海外发行

当一部电影完成其国内发行之后,可能还没有收回其高昂的制片和发行成本,因此海外发行也成为发行商获取利润的重要方式之一。一部电影最多可能会发行到数以百计的国家,但是只有几个国家的放映能够带来利润。以美国电影业为例,其最大的海外收入来源于日本、英国、德国、法国、西班牙、墨西哥、意大利和澳大利亚八个国家。2003年,美国全球海外票房为32亿2720万美元,上述八个国家的总票房就达21亿1220万美元,^①占全球海外票房收入的65%,其中日本一国的票房即为4亿5000万美元,这也就不难解释为什么好莱坞如此重视日本市场,甚至将一些影片的首映选在日本。

为了使自己的电影在海外获得可观的收入,很多大型电影公司都利用跨国发行公司紧紧控制着海外发行。如派拉蒙和环球控制着最大的海外发行商——联合国际影业(United International Pictures),这个发行机构掌控着派拉蒙、环球、梦工厂(后被派拉蒙收购)、狮门及其他独立制片商的海外发行;迪士尼拥有博伟国际(Buena Vista International);索尼拥有哥伦比亚三星国际发行(Columbia TriStar Film Distributors International);福克斯拥有福克斯国际(Fox International);时代华纳拥有华纳兄弟国际影业(Warner Bros. Pictures International),这个发行机构同时还发行新线和HBO的影片。这5家发行商几乎承担了所有美国电影的海外发行。

国际发行公司负责订购院线、组织市场营销公司、输送拷贝并回收海外票房。海外发行公司面对的是不同国家的发行状况,最重要的是使发行影片宣传适合当地电影审查标准。例如,德国的法律虽然不禁止裸露场面,但是禁止影片展示自然主义式的银幕暴力,而意大利情况正相反。除了要考虑各个国家的审查制度,海外发行商还要尽量保证自己的影片内容与放映当地的宗教信仰、社会习俗、社会禁忌或民族尊严不发生冲突,因此发行公司通常会为不同市场剪辑不同的版本。在《独立日》的日本发行中,福克斯专门针对日本市场增加了一场日本新闻会议,表现日本作为拯救世界不可或缺的力量,以此来取悦日本观众。

世界范围发行中的语言障碍在无形中增加了发行商的前期投入,如《极速60秒》为制作国外拷贝、运输、翻译、海关准入许可等花费了1270万美元。除此之外,海外发行商还要考虑天气、节假日和各国家放映条件的差异。即使在全世界电影票价最高的日本,仍然有许多影院没有安装空调系统,因此在炎炎夏日观影将会变成一种痛苦的经历。在这种情况下,日

^① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.204.

本发行商会将最有商业潜力的影片安排在新年和春季等气温较低的季节。

一旦影片被院线订购,发行商便开始面对更为艰巨的宣传任务。一部影片必须分别对美国、欧洲、亚洲及拉丁美洲进行独立的市场宣传,但是海外发行一般只拥有与本土发行相比少得多的宣传费用,直接导致宣传效果不尽如人意。一位福克斯公司的高管透露:“为了在电视中达到相当于美国本土的宣传覆盖率,我们得再花上5000万美元,这花费将抵消掉我们的海外票房收入。”^①再次以《极速60秒》为例,迪士尼在北美投入4200万美元进行广告宣传。而对于整个海外市场宣传,迪士尼只投入2520万美元,其中包括日本650万、德国310万、英国250万、法国140万、澳大利亚110万、西班牙99.7万、意大利91.5万、韩国82万、巴西76.9万、墨西哥64.8万和中国台湾52万,余下的600万则用于其他的市场宣传。如果迪士尼要达到北美的宣传覆盖程度,那么它需要再付出6000万美元。

因此,国际发行商不得不在某种程度上依赖放映国家媒体的“免费宣传”,这种宣传最重要的原动力来自明星效应。如果一部影片缺少具有足够国际吸引力的明星,那么这部影片的海外放映几乎注定是失败的。投资近4000万美元的《午夜善恶花园》可以说集中了当时美国最优秀的演员——约翰·库萨克、裘德·洛和凯文·史派西,但是当时以上三人还没有人具有国际票房号召力。即便发行方华纳兄弟国际影业投入600万美元进行广告宣传和拷贝制作,影片最终也只获得了310万美元的海外票房收入,华纳兄弟不得不面对290万美元的海外发行亏损。

如果是一部由一线明星担纲主演的影片,并且明星本人能够到放映国家配合宣传,国际发行商便会借机提高分账的份额。阿诺·施瓦辛格在《终结者3:机器的觉醒》的合约中即被要求“预留至少10天的档期参加在本土和海外为配合影片首映式而举行的公共宣传活动(最少海外7天、本土3天)”^②,合同中更是明确地说明需出席的宣传活动包括“电视、电台、拍摄宣传照片、访谈、首映式、在线访谈、聊天室以及类似的活动”^③。尽管明星本人可能不愿出席这些单调乏味、千篇一律的宣传活动,电影公司还是会用向明星提供一定比例的票房增长分红和网络利润等方式换取明星的配合。一位大型演员经纪人公司的高层表示:“现在,大制片厂希望明星们看他们支付的2000万美元片酬的分上,帮助制片厂打开海外市场。即便这一点没有写在合约上,这也应该是交易的一部分。”^④

随着电影全球化的日益加剧,海外发行与音像制品发行、电视播映权和其他专利权出售一起成为影院放映后最重要的收入组成部分。

① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.206.

② Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.207.

③ 同上。

④ Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.208.

思考题

(1) 尝试着为自己观看的影片分级, 然后思考分级制的利弊, 并结合中国实际, 思考分级制是否适合中国电影。

(2) 像《哈利·波特》系列这样的“票房炸弹”, 除了影院放映, 你能想到的发行平台都有哪些?

(3) 尝试登录某部影片的官方网站, 分析发行公司的网络发行手段都有哪些。

(4) 如果让你负责发行一部叫作《对不起, 亲爱的, 我爱上了一只黑猩猩》的影片, 你如何制订发行计划?

(5) 比较同一部影片不同版本的 DVD, 思考发行方如何诱使消费者不断地对已购买的 DVD 进行“洗牌”。

参考书目

[法] 蒂埃里·茹斯、帕特里斯·罗莱、塞尔日·图比亚纳编:《电光幻影 100 年》, 蔡秀女、王玲琇译, 广西师范大学出版社 2003 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。

[法] 玛丽-特蕾莎·茹尔诺:《电影词汇》, 曹轶译, 中国电影出版社 2006 年版。

[美] 珍妮特·瓦斯科:《浮华的盛宴: 好莱坞产业揭秘》, 毕香玲译, 中信出版社 2006 年版。

Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, New York: Random House, 2005.

Paul Grainge, *Brand Hollywood: Selling entertainment in a global media age*, New York: Routledge, 2008.

第 13 章

放映

13.1 电影放映的发展

电影放映业在电影发明之初就已经出现，并且一直是盈利最为丰厚的一个商业环节，但随着电影工业分工的不断细化，电影放映业开始受制于作为内容提供商的制片业和发行业。在好莱坞黄金时期，除了那些在大制片厂压榨下苦苦挣扎，被迫接受“打包订片”合同^①的独立放映商，整个放映业均隶属于大制片厂的产业利益链条。为了达到单场观影人数的最大化，即售出票数最大化（利润最大化），当时每一座剧院几乎都能容纳数千观众，位于纽约的派拉蒙剧院便拥有 4000 张座席。此外，剧院经常以延长影片上映期的方式帮助电影发行方获取尽可能多的票房利润。

窘迫的放映商为了增加自己的收入，除了经营电影放映生意，不得不在剧院举办现场音乐演出。在美国，弗兰克·辛纳屈和艾灵顿公爵乐团等当时最受欢迎的歌手和演唱团体都曾经在剧院进行现场表演。此外，“新闻片、卡通片、风光片、B 级片和一些银幕猜奖活动，甚至连小卖部出售的爆米花、冰激凌”^②都成为早期放映业收入的重要组成部分。随着为数众多的中小规模电影公司的出现，相对独立的院线不再仅仅订购大型电影公司的影片，内容提供商的大量出现开始让作为平台提供商的院线在面对大电影发行公司的时候占据主动权。

大型电影院线集团从 20 世纪 80 年代才开始出现。随着超大屏幕电视和家庭影院系统的不断完善，影院也开始重新改造以创造新型的观影体验。影院变得更大，装潢更加华丽且具风格，并且可以购买品种繁多的零食，座椅也变得更加宽大舒适。1979 年，加拿大的标放影院在多伦多开设了拥有 18 块银幕的多厅影院（multiplex theatre）。3 年后，标放影院涉足美

① 在购买一部由当红明星主演的热门影片时需打包购买数部由二、三流明星主演的低成本影片。

② [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》，第 109 页，华夏出版社 2005 年版。

国放映业，在洛杉矶购物中心斥资 300 万美元修建了拥有 14 块银幕的贝弗利中心，影院会用三四个影厅同时放映最新的电影。随着多厅影院在北美的成功，标放影院收购了加拿大的电影院线，合并为标放-奥迪恩（Cineplex-Odeon），1985 年收购了普利特院线后，奥迪恩成为美国四大院线之一。

多厅影院的经营模式虽然改变了影院的外在结构，但是世界电影放映业仍掌握在少数公司手中。电影制片和发行巨头在控制本国产线同时，还拥有大量海外的电影院线。截至 2000 年，英国大约有 350 家放映公司，但奥迪恩、UGC（法国公司，部分隶属于维旺迪，环球的母公司）、UCI（属于派拉蒙和环球）和 Warner Village（属于华纳国际影院和澳大利亚 Village Road show），四家最大的院线占据了英国 55% 的银幕数和 65% 的票房。作为最大的放映商，奥迪恩拥有 630 块银幕，UGC 和 UCI 分别拥有大约 350 块，WV 拥有大约 320 块。

13.2 现代电影放映模式

根据一部影片影院放映规模的不同，可以将放映模式分为：独家放映（exclusive），影片只在一家影院放映；复合放映（multiple），影片同时在不同城市数家影院的数百块银幕公映，以期制造影片良好口碑；饱和放映（saturation），影片同时在本土或全球数千块银幕上映，以期在首映初的最短时间内回收巨额票房。《哈利·波特与魔法石》（2001）创下了当时公映规模的世界纪录，2001 年 11 月 16 日（星期五）在美国 3672 家影院的 8000 块银幕公映，占全美银幕总数的 21%；在英国大概 500 家影院的 1140 块银幕公映，占全英银幕总数的 38%。

如此巨大规模的公映和动辄数亿美元的票房给一些人带来了误解，认为影院上映有利可图，实际并不是这样。1995 年以后的影院票房收入只占整个电影业收入的不到 20%^①，不同于电影的辉煌时期，现在的电影公司在影院上映环节几乎无一例外地亏损。以迪士尼的《极速 60 秒》为例：制作费用 1 亿 330 万美元；胶片洗印 1300 万美元；保险、报税、分级后重新剪辑和运输费用 1020 万美元；世界范围内的广告宣传 6720 万美元；与不同同业公会和工会签署授权合同的剩余费用 1260 万美元。这样算来，为了让《极速 60 秒》在院线公映，迪士尼总共花费了 2 亿 650 万美元。虽然影片最终的票房为 2 亿 4200 万美元，但这看似 3550 万美元的盈利只是一个美丽的愿望。因为按照协议，电影院线从总票房分得 1 亿 3980 万美元，实际上迪士尼的发行部门只拿到了票房收入中的 1 亿 220 万美元，这个数字还没有扣除迪士尼付给员工的薪金。如果加上 1720 万美元的日常开支和 4180 万美元的贷款利息，我们会发现这部票房突破 2 亿的“票房炸弹”在影院放映环节给迪士尼带来的是超过 1 亿 6000 万美元的亏空。

《极速 60 秒》并不是影院上映环节亏损的特例，而是当今电影业公映影片的普遍现象。这种亏损并非由制作或市场营销上的错误决定造成，而是由当代电影工业的经济现实决定。

① [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》，第 174 页。

除去由各种媒体平台带来的观影人群的分流,失去对院线的控制成为发行公司票房不复往日辉煌的重要原因。

现代意义上的影院放映不同于早期的大型豪华首轮电影院和汽车露天影院。多厅影院多建于城镇中心外的主要公路旁和大型购物中心之中,在同一影院内拥有多个平均座席为200个至300个的“迷你影厅”。大多数多厅影院由20块,甚至更多银幕组成。这种“迷你影厅”的出现客观上受到美国1990年《残疾人保障法》的影响,该法案规定拥有300个座席以上影厅需要修建轮椅通道,这必然会占据更大的观众座席空间。因此,剧场经理尽可能将座位数控制在300以内。同时,由于电影放映机和银幕之间距离至少需要10排,因此,全世界多厅影院的最少座位数在100个左右。

13.3 影院经营策略

当代电影院线在自主赢利模式主导下的影院经营逻辑不但给电影放映业带来了全新的改变,也在某种程度上遏制了大发行公司的内容垄断地位,并向中小发行商提供了展示其影片的广阔平台。一旦影片进入院线与观众见面,发行方就完全无法掌控影片的命运。现在的放映业已经成为自足的经济利益主体,不可能再以维护电影公司利益为根本目的。作为放映商的院线有着自己的经济考量,因此院线与电影发行方之间的利益冲突开始凸现,这使得双方的关系十分微妙,既相互依靠,又有着不同的利益抉择。

首先,作为独立的经济个体,如何有效支配银幕广告放映必将优先于制片公司的宣传需要。影院的一部分收入来自在放映期间播放各种商业广告,这种收入是不需要成本的,如可口可乐会以每年5万美元的价格买断一块银幕的广告播映权。各个电影发行商同样希望能够利用放映的间隙宣传本公司即将上映的影片,但是影院经营者通常会选择放映那些将在自己影院首映的影片的预告片。

其次,发行公司要依靠院线保持影片放映时的音画质量,但影院时常因经济利益考量降低放映标准。多厅影院的优势在于降低了每组放映厅的损耗成本,完成了单位资源的最大优化配置。为了节省成本,影院在多厅放映中往往只雇用1名放映师同时放映8部电影,这样影院就节省下7份薪水。这时二者的矛盾再一次显现出来,一部影片得以完美呈现的终极结合必然是精于操纵放映设备的放映员对最佳艺术效果的保持^①,但是一个放映师在换胶片时需要在八个影厅间不停穿梭,难免有失查看。为避免胶片卡在放映机中或者被放映机高热灯光烧毁等事故的发生,影院大都选择增加胶片与放映灯之间的距离。这样在增加了放映安全系数的同时,却导致放映影片存在轻微的失焦情况。另外,影院还会推迟更换放映机的灯泡(每只价格在1000美元之上),一年便可节约数万美元的放映成本,以至于放映机不能提供足够的亮度,导致影片呈现的亮度偏暗。影院经营者之所以敢于这样做是因为他们发现“青少年

① [美] 唐·弗·克洛普弗:《电影放映与影院经营管理》,第2页,中国电影出版社1982年版。

在专注于充斥动作和特效的场面时根本不在乎画面的模糊”^①，这样就使影片在放映时从某种程度上改变了影片制作时的影像风格。在影院获得利益的同时，潜在地伤害了制片发行方的利益，因为失焦和过暗的画面可能会降低观众的观影满意度，并因此影响一部首映影片在观众中的口碑。

最后，院线的持续运转所需的绝大部分费用并非来自电影票出售和银幕广告，而是来自爆米花、软饮料和其他零食小吃的出售。爆米花的利润比高得惊人，售价1美元的爆米花，利润可以达到90美分。此外，为了增加观众饮料的饮用量，影院甚至在饮料中增加盐的比重。剧院在每个座椅上设计了一个放置饮料杯的圆托，就是为了方便观众起身购买更多的爆米花和饮料。有的影院所有者甚至表示，爆米花销售是“自声音以来最重要的电影技术革新”^②。因此，观影人数的下降直接影响了爆米花的销售，即伤害了影院的核心利益。此时，电影发行公司和影院不可调和的利益冲突开始显现：一方想使自己花费数千万制作发行的影片在院线停留尽可能长的时间，以获取更多票房；另一方为了增加爆米花销量则千方百计将上座率低的影片安排至座位数少的影厅放映，甚至下映。影院对于维护自己利益的强硬，可以使像《风语者》这样采取饱和放映（首映周2898块银幕）的巨片血本无归，也可以帮助像《我盛大的希腊婚礼》（2002）这样的小规模放映（首映周108块银幕）影片取得票房佳绩。院线所要制造的效果就是观影人群在多厅影院中保持良性持续流动，例如在《侏罗纪公园：失落的世界》（1997）上映之时，多厅影院大都用4块相邻的银幕放映此片，以保证每半个小时就有一部开映。

在这种“爆米花”经济逻辑引导下，一部影片的分级就直接影响着影院在放映这部影片时的态度。一部限制级影片会让院线陷入尴尬的境地，因为法律规定，影院必须将没有成年人陪同的青少年观众拒之门外，而这些人正是爆米花和饮料的最主要消费人群。因此，院线大都拒绝在节假日等观影高峰期订购这样的限制级影片。此外，如果一部影片被定为PG-13、R或NC-17，那么尼克国际儿童频道和迪士尼等以儿童为观看主体的电视网就会拒绝为其播放宣传广告，因此，放映此类电影会使院线无利可图。

为了让影院延长电影的上映时间，制片发行方不得不增加院线分取票房的比例。一般来说，影院在首映周仅能分取相当于租金费用的10%的票房，在影片上映的前两周，制片厂可以拿到票房收入的70%~80%，随后，剧院的分成便以每周10%的份额增加，到第四、五周的时候，影院可以拿到绝大部分的票房收入。

① Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, New York: Random House, 2005, p.198.

② Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, p.198.

13.4 电影院线的未来

数字技术在影片制作阶段所占比例不断增加,直接促使放映数字化时代的到来。现在世界上很多国家都已经修建了采用数字放映方式的数字影院(e-cinema),虽然数字放映机价格颇高(每台20万美元,而传统胶片放映机价格仅为3万美元),并且数字文件在传输过程中可能更容易被损坏或盗窃。但媒体分析家指出,至2020年,电影的放映媒介将从35毫米胶片完全变为数字文件。这种转变为电影放映商提供诸多便利:如省去影片高昂的胶片洗印费用(每张拷贝1000~2000美元,一部饱和放映影片的胶片洗印费高达数千万美元);DVD、互联网传送、有线传输和卫星等更加灵活的传输形式;拓展影院的经营业务,如增加体育赛事和演唱会直播。

纵观电影放映史,随着电视、家庭录像、有线电视、卫星电视和家庭多媒体娱乐的出现,电影工业越来越重视盈利远超影院放映的非影院市场,但是非影院市场的收入很大程度上还是取决于一部影片的首映票房收入。人们一次次预言着电影院的消亡,然而时至今日,电影院还是观众最快看到影片的唯一平台,并且目前还没有一个平台能够像影院放映那样展现出丰富的影像和声音细节。

通过以上论述不难看出,电影作为一项极为复杂的文化工业,拥有着复杂的融资、拍摄、发行和放映流程,其中任何一个环节出现的错误都可能导致一部电影作品在商业或艺术上的失败。对于电影这种产业属性的认识,可以让我们重新审视唯作者论和唯商业论的偏颇,这样的再认识或许能够让我们在认识电影本体的道路上走得更远。

思考题

- (1) 思考放映数字化时代的电影创作与传统电影创作是否会有不同,是否预示着胶片电影逐渐淡出历史舞台。
- (2) 现代人已经习惯了在电视和个人电脑上观看电影,随着家庭影院系统的不断完善,这是否意味着影院这一观影方式正走向没落。
- (3) 如有条件,去影院观看一部3D版本的影片和一部IMAX版本的影片后查找资料,看看影院都采取了何种放映技术的创新来创造新的观影体验,以吸引观众走进电影院。这些方法是否成功?你对于创造更奇特的观影经验有何设想?
- (4) 盗版音像制品的猖獗是影院票房不断降低的重要原因,随着数字技术的成熟和网络速度的提高,在网上下载一部盗版电影将变得更加容易,对这种情况,你有何解决办法?

参考书目

- [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]唐·弗·克洛普弗:《电影放映与影院经营管理》,林作坚、夏剑秋译,中国电影出版社 1982 年版。
- Edward Jay Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, New York: Random House, 2005.

Part 4

历史过程





第14章

格里菲斯与电影叙事

1895年12月28日,是世界公认的电影诞生日。这天,在巴黎卡普辛大街的地下咖啡馆里,卢米埃尔兄弟放映的《火车进站》《工厂大门》等影片,向世人展示了一门全新的艺术形式。当然,与如今日臻完善的电影艺术相比,初期的影片只是简单质朴的活动影像,一般只采用一个全景镜头呈现或搬演相对纪实性的场景。之后,世界各国的电影人开始用不同的方式对电影进行探索。乔治·梅里爱的魔术电影创造了最早的电影特技;英国的布莱顿学派对摄影技巧的研究为打破摄影机固定视点奠定了美学基础;法国的艺术电影运动让电影叙事与经典文学结合得更加紧密;美国导演埃德温·鲍特(Edwin Porter)则完善了剪辑的基本原理,进一步丰富了电影的视觉语言。越来越多的电影人意识到电影作为一门叙事艺术的潜力。

尽管早期的电影人很快就掌握了用影像来叙述故事的基本语法,并摄制出了相当数量的故事影片。然而这些影片在叙事手法和技巧上与小说、戏剧等经典的叙事艺术相比,仍显得稚嫩和单薄,直到美国导演D. W. 格里菲斯的出现,这一切才有了本质的突破,电影亦开始拥有属于自己的银幕句法。

D. W. 格里菲斯,1875年1月22日出生于美国肯塔基州的拉格兰基,1948年7月23日逝世于好莱坞。格里菲斯的父亲是因南北战争而破产的南军上校,受时代和家庭环境影响,格里菲斯爱好维多利亚时期风格的文学作品,个人既富于浪漫主义的诗意气息,又或多或少会流露出一些种族主义思想。格里菲斯早年经历坎坷,曾做过新闻记者、消防员、诗人、流浪汉、冶金工人,虽曾一心想当作家,其作品却始终未被人赏识。后又在巡回剧团做过演员,与演员琳达·阿维森(Linda Arvidson)成婚,却依旧穷困潦倒。1907年,夫妇二人受雇于爱迪生公司,担任配角演员;后又比沃格拉夫公司雇用,加入该公司的摄制组。1908年,该公司知名导演麦克·寇琼年老退休,格里菲斯接替了他的工作,于当年6月导演了第一部影片《陶历险记》(*The Adventures of Dollie*),由此开始了他二十年的辉煌导演生涯。

电影史家一般把格里菲斯的电影生涯划分为三个时段,即发展期、成熟期和衰落期。本

章将通过格里菲斯三段电影生涯的简要回顾,介绍并论述格里菲斯为现代电影所做的诸多贡献。

14.1 发展期(1908—1914):经典银幕句法的确立

早在1903年,美国导演埃德温·鲍特的《火车大劫案》(*The Great Train Robbery*)已经具备了叙事电影的诸多元素,如完整的情节线、分场景叙事等等。该片因较早使用了交叉剪辑和外景拍摄成了同时期电影的佼佼者。然而鲍特的电影毕竟还停留在场景之间切换的阶段,并未运用景别的变换来丰富叙事。1907年,鲍特在影片《从鹰巢里救出的人》(*Rescued from an Eagle's Nest*)中启用了年轻的格里菲斯作为演员,格里菲斯也因此承袭了鲍特对电影时空表现手段的探索,逐步将电影推向了叙事艺术的巅峰。

以其1908年的影片《纸醉金迷》(*For Love of Gold*,根据杰克·伦敦原著改编)为例,格里菲斯想表现一个窃贼的心理活动。之前表现人物心理活动最先进的电影手法是“二次曝光”,但这种特技手段的呈现比较机械,有其局限。他的前辈鲍特曾经试图通过人物的晃动来表现人物的内心,但由于早期电影的摄制景别大都为全景或远景,在没有对白的前提下试图依靠演员肢体动作来表现人物内心显然收效甚微。于是格里菲斯尝试将摄影机推近演员,这样观众可以看清楚演员的面部表情、肢体动作,而演员的内心世界也可以通过表情、动作传达给观众。这一简单却大胆的尝试令格里菲斯意识到,景别的变化足以令电影表演同舞台表演区分开来。

在影片《多年以后》(*After Many Years*,1908)中,格里菲斯这样表现一场妻子思念丈夫的戏。当安妮·李坐着思念丈夫的时候,插入了一个安妮的特写镜头,而紧接着特写镜头的,便是她丈夫在荒岛上的画面。这种剪辑手法现在看来极为平常,当时却也引起制片方比沃格拉夫公司的质疑,他们并不认同这种非连贯性的剪辑方式。但事实证明格里菲斯是对的,这部影片公映后得到了普遍的赞誉。

电影史家刘易斯·雅各布斯(Lewis Jacobs)如此评价格里菲斯在这部影片中所做的艺术尝试:“格里菲斯的直觉是对的。在特写镜头方面,他利用了电影摄影机最有价值的特性,并且在‘剪辑’上把安妮与她远在千里之外的丈夫联系在一起,打破了过去一场戏只能一个镜头的硬性规定,揭示了电影结构更为基本的方法:不单一场戏可以包括几个镜头,而且一场戏还没完又可以接上另一场戏;镜头之间不是由时间才连接在一起,也不是因空间而分开,而是按主题效果上来贯串以取得一致。从而格里菲斯证明了:不单电影表现的基础是剪辑,而且剪辑的单位是镜头,不是每一场戏。”^①因此有评论者认为,现代电影的分镜头原则自格里菲斯之后才真正开始确立。

① [美]刘易斯·雅各布斯:《美国电影的兴起》,第111页,中国电影出版社1991年版。

1910年,格里菲斯拍摄影片《千钧一发》。为了营造出教堂的整体氛围,格里菲斯拍摄了教堂的各个细微之处,并将这些表现细节的画面穿插在一场戏中。在此之前,很少有人会将这些似乎与故事发展无关的画面搁置在影片中,格里菲斯却发现,场景中的细节不仅可以突出故事情节,更能渲染气氛,剪辑的功能亦因此而进一步得到拓展。



格里菲斯在片场

1911年,格里菲斯拍摄了《隆台尔的话务员》(*The Lonedale Operator*)。

在这部影片中,格里菲斯对剪辑的探

索又向前迈进了一步,他发展并完善了节奏性剪辑。前文已经提到过,平行剪辑、交叉剪辑等非连续性叙事手法在格里菲斯前就已经有人使用过,如埃德温·鲍特所拍摄的《火车大劫案》。但毕竟早期平行剪辑的主要功能还是用于保证叙事的基本逻辑,而格里菲斯却将平行剪辑用于控制影片的叙事节奏。影片《隆台尔的话务员》中,有一场戏是叙述少女被绑匪关押在铁路电报房里,她的父亲、情人和铁路员工开着一辆火车来营救她。镜头就在被劫持的少女与飞驰的火车间交替切换,并且镜头交替时间越来越短,节奏越来越快,营造出了一种紧张、急迫的氛围,产生了悬念效果。这一如今被广泛运用的节奏性剪辑手法被后人尊称为“格里菲斯最后一分钟营救”。

除剪辑技巧之外,格里菲斯对摄影手法亦进行过深入探索,他最早有意识地系统使用运动镜头来营造戏剧氛围,也较早地运用照明来渲染情绪,这些手法在当时都较为罕见。

格里菲斯通过早期的电影实践,逐步认识到电影作为一门艺术的一些基本要素。例如,电影的主要工具是摄影机和胶片,其次是演员。电影剧本应从摄影和剪辑的角度来构思。影片的基本单位是镜头,一组连贯的镜头构成一场戏,一组连贯的戏剧场景则构成情节,一系列相关的情节则构成一部故事电影。

如今的好莱坞电影已经形成了一套标准的叙事系统,电影学者们称之为“经典叙事系统”,这套叙事系统所采用的一套标准的剪辑方式则被称为“经典剪辑”。经典剪辑一般采用如下叙事方式:先是建置镜头,即用全景展示环境和人物。接着是中近景别的镜头,用来交代人物的动作与反应,然后切入近景或特写,用于突出表现某个细节,最后再回到全景,作为一个段落的结束。

虽然这套叙事规则一直为当代诸多电影人所诟病,认为其束缚了电影的艺术表现空间,但不能否认这套“陈规”自身的价值——它最低限度地确保了叙事的清晰和流畅。格里菲斯曾表示这种叙事技巧的灵感源自英国作家狄更斯的写作方式。他曾说道:“狄更斯的写作方

法就是我现在所用的手法，唯一不同之处只是我的故事是用形象来叙述而已。”^① 尽管电影发展的历史往往被书写成电影不断摆脱“戏剧”“小说”等叙事形式束缚的历史，但事实上，电影自诞生伊始，就从未与其真正分开过。

随着早期电影叙事技巧的不断发展，电影叙事渐渐可以与戏剧、小说等经典叙事艺术相提并论，但胶片的长度却成了制约叙事艺术发展的瓶颈。早期电影放映时间只有一分钟左右，之后渐渐发展到十分钟左右，也就是大约一本胶片的长度。由于电影叙事手段越来越丰富，所讲述的故事也越来越复杂，一本胶片此时已经很难容纳一个完整的故事。因此格里菲斯对美国当时一部电影限制用一本胶片的硬性规定非常不满，认为如果要想让电影成为重要的艺术，必须增加其长度。之后他不顾公司反对，强行摄制了他的第一部两本电影《爱诺克·阿登》。虽然公司后来将这部两本影片拆成两部一本影片发行，但到了1912年前后，多本电影已经被电影界接受，电影向长片发展已是大势所趋。

14.2 成熟期（1914—1917）：电影叙事观念的革新

1913年前后，欧洲电影亦有了长足发展，意大利豪华影片《你往何处去》和《卡比利亚》震惊了整个美国电影界。这些影片以宏大的群众场面、战斗场面和燃烧中的城市场景令同期的美国电影黯然失色。虽然这类影片的结构和技巧并没有打破艺术电影运动的传统，但却激发了美国人对豪华巨片的兴趣。已经在美国电影界赢得不少声誉的格里菲斯于1914年雄心勃勃推出了试图与《你往何处去》相抗衡的豪华片《贝利亚女王》（*Judith of Bethulia*），遗憾的是由于发行时机的问题使得这部影片并没有起到预期效果。但在这部影片中，格里菲斯已经能够自如地运用各种电影技巧处理兵车大战、火烧兵营等雄伟壮观的大场面。这些场面的拍摄经验也促使他于1915年2月拍摄出了至今还在电影史上占据重要地位的伟大作品——《一个国家的诞生》。

《一个国家的诞生》改编自美国作家托马斯·狄克逊（Thomas Dixon）的小说《同族人》（*The Clansman*），从开拍到完成费时9个星期，摄制费用10万美元以上。影片长达12本，成为当时美国最长的电影。该片以美国南北战争为背景，讲述了南北方两个家族在战争前后的命运故事。该片虚构地表现了大量历史事件，如“废奴运动”“彼得堡战役”“林肯遇刺”“3K党成立”等等，令影片具有强烈的史诗感，开创了好莱坞史诗电影的先河。在这部影片中，格里菲斯已经可以随心所欲地使用他拍摄短片时获得的经验技巧，充分发挥了分镜头和剪辑的独特表现力，并运用了不同景别、多变角度、移动摄影等摄影技法，令这部影片的艺术水准远远领先于同时代的其他作品。

影片中，格里菲斯将他最擅长的节奏性剪辑——“最后一分钟营救”发挥到了极致。如影片结尾的段落，有三场戏平行展开：副州长林奇将斯通曼的女儿埃西尔软禁起来，强迫与

① [法] 乔治·萨杜尔：《世界电影史》，第137页，中国电影出版社1995年版。

之成婚，并扣留了前来交涉的斯通曼。卡梅伦一家被困在荒野的一座小木屋里，拼死抵抗着前来屠杀他们的黑人士兵。本·卡梅伦正在纠集 3K 党军队，前来攻占林奇的地盘。格里菲斯将这三场戏有条不紊地交叉剪辑在一起。一边是即将受辱的埃西尔，一边是即将被攻破的小木屋，另一边则是正在集结出发的 3K 党军队。

在这个气势恢宏的段落中，格里菲斯不仅频繁切换着景别大小来渲染危急的氛围，还采用了跟拍等移动摄影手法，突出骑兵奔袭的紧迫感。除此之外，格里菲斯在该段落中成功运用了两次“最后一分钟营救”的技巧，并且两次处理的方式各有特色。

第一次是在林奇府邸营救埃西尔的段落。先是一个固定机位的全景，前景中林奇仍然在和埃西尔纠缠，后景里一群黑人士兵进来准备保护林奇。之后接了两个 3K 党人攻占府邸的镜头。又切回原来的机位，前景中还是林奇和埃西尔在纠缠，这时 3K 党人突然蜂拥而入，成功营救了他们。虽然第一次营救所采用的剪辑手法并没有跳出格里菲斯常规的剪辑方式，仍是按照经典剪辑的套路进行，但毕竟这还不是标准的“最后一分钟营救”，因为救援者的任务还没有完成。

格里菲斯对情节的安排亦有所侧重，这次营救不过是紧张氛围中的稍微缓和，真正的危机并没有解决。于是在最后小木屋营救的段落中，格里菲斯更加频繁地变换着景别，用更多的笔墨来渲染小木屋中的危机，却较少地插入救援的镜头，留足了悬念。在木屋段落里，卡梅伦一家正在和黑人士兵搏斗，此时插入一个小女孩扑在母亲怀里哭泣的特写镜头，这些细节的刻画充分体现了格里菲斯对影片节奏的纯熟把握。

此外，格里菲斯还用圆形光阑罩住了大部分屏幕，仅在屏幕正上方露出一个“圈”，“圈”中的画面是那座小木屋，周围敌人正在向它围拢。该段落的结尾处，这个镜头再次出现，“圈”迅速拉开，恢复成全景，景深处大量的 3K 党军队正冲向小木屋前来营救。这就是格里菲斯首创的“圈入”“圈出”的特技手法。有人将“圈入”“圈出”看成是与“渐显”“渐隐”相类似的转场特效，但格里菲斯并不是简单地将其用于场景间的转换。通过上述镜头可以看出，在影片中加入“圈入”效果，相当于从局部扩展到整体，即由特写拉到全景。

在当代电影中，由一个镜头实现从特写到远景的方法可以通过变焦距镜头或数字技术轻而易举地实现，但当时变焦距镜头并没有出现，更遑论数字技术。格里菲斯却创造性地运用“圈入”的手法，在有限的技术条件下很早就解决了单个镜头内景别的两极变换。在《一个国家的诞生》中，格里菲斯多次用“圈”来实现特写功能（见右图）。这种技巧恐怕更多是



《一个国家的诞生》中的“特写”镜头，实际上是依靠“圈”这种遮挡的方式实现的特写效果

由于摄影条件的限制，并不一定是电影史家乔治·萨杜尔所认为的“为了打破和舞台框相似的长方形银幕的单调感”^①。

当然，格里菲斯的确对长方形银幕进行过一些有趣的实验，依然以《一个国家的诞生》为例，他将画面上下一分为二，上半部分表现焚烧中的亚特兰大城，下半部分表现匹兹堡的残酷战斗。这种画面内部的“平行剪辑”技巧在这部影片中的效果并不是很明显，但是分割画面的电影技巧却一直沿用到今天。

为了塑造人物、推进剧情，具备相当文学素养的格里菲斯还在该影片中运用了象征、隐喻等文学手法。比如在影片中大量插入动物的镜头来寓意人物的性格品质，用猫狗的打架来隐喻南北战争的实质——家庭内部斗争。尽管这些手法如今已是“陈词滥调”，但在当时却不乏新意。

该片从1915年上映到1931年，票房收入已达到1800万美元，到1946年观众人数超过两亿人次，至今仍保持着默片票房收入的最高纪录。乔治·萨杜尔认为，“1915年2月8日《一个国家的诞生》首次在美国上映的日子乃是好莱坞统治世界的开始，同时也是至少在以后几年间好莱坞艺术称霸世界的发端”^②。

尽管这部影片取得了空前的艺术成就，却也引起了当时美国全国的骚动和抗议。因为该片内容带有强烈的种族主义倾向。影片将南北战争中的南方描写成受害者，黑奴描写成残暴的罪犯，白人则是被压迫者和正义之师，并将美国历史上臭名昭著的“3K党”塑造成由诚实的美国人组成的英雄军队，有人愤怒地批评这部影片是“一部存心侮辱一千万美国公民的影片”。这个事件充分表明电影发展到一定阶段必然同意识形态紧密结合，与社会价值体系相互影响。正如斯坦利·梭罗门所言，“我们无法为了艺术的缘故而对有关的争论采取超然的态度。这种歪曲直到今天还使美国的电影界感到尴尬”^③。

自幼生长在南方的格里菲斯不可避免地会受到南方价值观念的影响，他并没有完全意识到影片对黑人所造成的伤害，相反他认为自己是一个人道主义者，人们对他的指责与影片造成的恶劣影响完全是出于偏见产生的残暴和虚伪。于是，为了“答复”批评他的人，他再次运用自己高超的电影手段，于1916年拍摄出一部更具野心的宏大作品——《党同伐异》（*Intolerance*）。

影片由四个独立的故事组成，其中最为核心的故事叫“母与法”，讲述一个女孩的丈夫被误认为是杀人凶手，她为解救丈夫四处奔走却未能如愿，最后一刻犯人投案自首，丈夫终于获救。该故事的灵感来自当时的一起类似命案以及联邦工业委员会镇压罢工工人的事件。第二个故事名为“基督受难”，描写的是基督被钉上十字架。第三个故事“圣巴特罗缪节大屠杀”，描写1572年前后天主教徒屠杀胡格诺教徒的事件。第四个故事“巴比伦的陷落”，

① [法] 乔治·萨杜尔：《世界电影史》，第135页。

② [法] 乔治·萨杜尔：《世界电影史》，第137页。

③ [美] 斯坦利·梭罗门：《电影观念的叙事结构：〈党同伐异〉》，齐宇译，见杨远婴、徐建生主编：《外国电影批评文选》，第92页，世界图书出版公司2014年版。

叙述一个乡下姑娘爱恋贝尔谢扎，并奋力从波斯王及其军队手中抢救巴比伦城，但最终失败。

影片的序幕镜头如下：

(1) 字幕：本片由发生在四个不同历史阶段的独立故事组成。

(2) 字幕：每个故事所表现的时代的仇恨、偏执与仁爱、宽容的斗争，这些斗争贯穿所有的时代。

(3) 字幕：因此，你会发现本片从一个故事到另一个故事，都是根据这相同的主题展开。

(4) 字幕：摇篮外的世界始终动荡不安。

(5) 全景：前景是一个妇女在摇动着摇篮，背景中有三个修女低头窃窃私语。

(6) 字幕：今天如同昨天，无止境地动荡，伴随着人类同样的热情、欢乐和悲伤。

.....

通过上述文字，我们似乎可以管窥格里菲斯创作此片的初衷。但格里菲斯却做了一个更具颠覆性的举动，他将这四个原本已经独立的故事交叉剪辑在了一起，每个故事仅讲述一小段就跳入下一个故事，故事与故事之间有时会插入序幕中的摇篮镜头，有时仅一个字幕就直接切换，并且四个故事之间的切换并没有一个规律性的顺序。

这部摄制费用高达200万美元的影片上映后以完全失败告终，亏损100万美元以上。格里菲斯从此债台高筑，之后毕生的精力都用在偿还这笔债务上。

从影片的制作水准看，《党同伐异》无疑比《一个国家的诞生》更为精致和成熟：画面构图、人工置景、场面调度、镜头运动、剪辑技巧等各个方面均有质的突破。虽然《一个国家的诞生》中已经出现少量的运动镜头，但《党同伐异》中可见格里菲斯显然不满足于简单的跟拍，希望尝试更复杂的镜头运动形式。

在第四个故事“巴比伦的陷落”的开场段落，第一个镜头就显示出格里菲斯的创造力（见下图）。该镜头表现的是古巴比伦城墙外的景观。格里菲斯再次使用“圈入”的手法，先遮住整个屏幕，只在“圈”中呈现右下方的画面——城墙脚下的人群。接着这个“圈”缓缓斜45度角上升，画面渐渐出现高耸的城墙，当“圈”升至画面中央，再完全展开，露出巴比伦城墙外的全貌。虽然该镜头只是一个静止的大远景，但格里菲斯却用“圈入”的手法模拟出了“升”和“拉”的运动效果。在又一个全景之后，紧接着一个表现城门口的镜头，格里菲



在《党同伐异》中，通过“圈”的手法，在一个镜头中实现不同景别的变换，模拟“升”和“拉”

斯真正使用了“推”的手法。镜头缓缓地推向人群的纵深处，从城门里驶出了一辆马车。下一个镜头描写的是女主角出场。首先依旧是一个“圈入”，圈中央，一个少妇正蜷缩在城墙边上，“圈”拉开，少妇边上坐着一位少女（女主角），之后镜头推近少女，少女起身向城门走去。镜头先是随着少女向左摇移，接着跟着少女的步伐推向纵深处，直至少女进了城门。这一个镜头不仅包含了推、拉、摇、移四种运动方式，还体现了导演高超的场面调度能力，至今仍令后世的电影学者赞叹不已。

也许是格里菲斯的电影观念过于超前，他仍然想进一步发展他的成名技巧——交叉剪辑。《党同伐异》之前的交叉剪辑一般用于表现同一时间不同地点相关联的多个事件，或是通过交叉剪辑的节奏变换产生一种悬念感。而格里菲斯却尝试将不同时间、不同地点、毫不相关的不同事件交叉剪辑在一起。随着剧情的深入，故事间的交替逐渐加快。乔治·萨杜尔如此评价道：“在影片《党同伐异》中，他把摄影机这种无所不在的表现能力扩展到时间上。和古典悲剧的三一律相反，他创造了一种地点、时间和动作的‘三多样律’。”^①

正是这所谓的“三多样律”，令这部影片遭到了严重的“滑铁卢”。之后诸多著名电影人对这部影片发表过看法。普多夫金认为：“第一，这部影片虽被勉强地压缩成十二本，但它沉闷乏味，使人非常疲倦，这就大大地削弱了它的效果。第二，由于素材过多，以致导演只能对主题作一般的表现，无法触及细节，因此，主题好像高深，形式却极肤浅，极难相称。”^②欧纳斯特·林格伦（Ernest Lindgren）认为，四个故事都具备自己的情节主题，“在表现故事的时候，它们虽然互相交织，但由于全片缺乏一个总的情节主题，因此任何手法也不能掩饰基本上的缺乏统一性”^③。谢尔盖·爱森斯坦也指出：“由于不能把这四个插曲融合为党同伐异这一统一形象而遭到的形式方面的失败，只不过是主题与思想上的错误的反映”^④。

有趣的是，后世的电影人一面批评影片叙事结构上的失败，一面又赞扬影片叙事上的创新精神，赞扬其再次突破了电影的叙事时空，革新了电影观念。斯坦利·梭罗门认为，《党同伐异》“确实体现了这位电影创作者的雄心勃勃的方法，即他怎样构思一个庞大的电影观念，这种观念可以导致关于人性和人类命运的某些一般性结论；也说明了他怎样在影片的许多部分中用出色的细节表现自己的观念”^⑤。从某种意义上说，《党同伐异》式的叙事方式并不能算成一种失败，只是它过于先锋，过于超越同时期观众的观影经验，因此有学者称之为“一部现代主义的电影”。

如今这部影片已经得到了越来越多的理解与肯定。刘易斯·雅各布斯如此评价：“这部影片早已恢复它是美国电影制作业的峰巅这个正确的位置，它集结过去一切之大成，并且是电影艺术今后新发展的起点。它的影响普及世界，特别是德国、法国和苏联的导演。《党同

① [法] 乔治·萨杜尔：《世界电影史》，第145页。

② [苏] 普多夫金：《论电影的编剧、导演和演员》，何力译，第18页，中国电影出版社1982年版。

③ [英] 欧纳斯特·林格伦：《论电影艺术》，何力等译，第40页，中国电影出版社1979年版。

④ 邵牧君：《西方电影史概论》，第22页，中国电影出版社1982年版。

⑤ [美] 斯坦利·梭罗门：《电影观念的叙事结构：〈党同伐异〉》，见《外国电影批评文选》，第93页。

伐异》是格里菲斯艺术生涯成熟的界碑，它标志他的第二个时期，即最灿烂辉煌时期的终点，以及他事业的转折点”^①。斯坦利·梭罗门亦坦言，“对于公众来说，格里菲斯仍然是一个历史人物，有待于人们从艺术观点而不是历史观点重新加以评价”^②，并认为格里菲斯是“第一个用艺术观点看待电影的人，也是第一个构思电影观念的人”^③。

随着人们影像经验的不断丰富，《党同伐异》式的“多段非线性”叙事结构也逐渐由先锋走向时尚，从昆汀·塔伦蒂诺的《低俗小说》，到亚历杭德罗·冈萨雷斯·伊尼亚里图的《爱情是狗娘》《通天塔》，再到汤姆·提克威和沃卓斯基姐弟联合执导的《云图》等影片，无不可以看作是对《党同伐异》的致敬和继承。这些影片亦得到同时期观众和电影人的认可及赞誉。

14.3 衰落期（1917—1931）：默片句法的终结

1920年前后，世界电影都有了长足的发展。在美国，除了格里菲斯外，涌现出诸如麦克·赛纳特、查理·卓别林等知名导演，他们开创了美国喜剧电影的叙事形式；法国则继续着对电影艺术的探索，以热尔曼·杜拉克、路易·德吕克为代表的印象主义电影创造了电影心理叙事风格；以《卡里加里博士的小屋》为标志的德国表现主义电影也在这一时期取得了不俗成就；前苏联的蒙太奇学派也即将孕育出他们相对独立的电影美学体系。由于《党同伐异》在商业上的惨败，格里菲斯的职业生涯也开始走下坡路。

格里菲斯建立了电影的银幕句法，但电影艺术却并没有因为这套句法的建立而终止发展的道路。换句话说，格里菲斯只是建立了某一类电影——经典叙事电影的语言体系。他虽然可以纯熟地使用这套语言，却无法再突破这套语言。

在好莱坞类型电影中，有一种类型被称为剧情片（drama）。广义上的剧情片泛指一些故事电影，而一般意义上的剧情片主要指那些以家庭人物关系，特别是以男女两性情感纠葛为主体内容的影片^④。1917年之后，格里菲斯所拍摄的大部分电影基本都是围绕两性情感纠葛来展开故事，因此有学者认为格里菲斯亦是好莱坞剧情片的先驱。

虽然格里菲斯后期的电影画面依然考究，剪辑依旧纯熟，题材继续选自文学作品，但在艺术水准上却再也无法超越《一个国家的诞生》和《党同伐异》这两部影片。他后期拍摄的影片中，只有《残花泪》（*Broken Blossoms*, 1919）获得过较高的反响。

《残花泪》改编自英国作家托马斯·博克（Thomas Burke）的小说《中国佬和孩子》（*The Chink and the Child*），于1918年11月在南加利福尼亚开拍，1919年5月于纽约上映。故事的背景设置在伦敦，情节围绕三个人物展开——中国青年程桓、15岁的英国女孩露西和露西

① [美] 刘易斯·雅各布斯：《美国电影的兴起》，第212页。

② [美] 斯坦利·梭罗门：《电影观念的叙事结构：〈党同伐异〉》，见《外国电影批评文选》，第99页。

③ 同上。

④ 蔡卫、游飞：《美国电影研究》，第152页，中国广播电视出版社2004年版。



影片《残花泪》剧照

的拳击手父亲巴洛斯。小店店主程桓，因吸食鸦片而萎靡不振，却爱上了时常流连橱窗前的女孩露西。露西最终不幸被巴洛斯毒打致死，程桓为替露西报仇，杀死巴洛斯，而后自杀而死。

影片所呈现的凄美、浪漫并跨越种族的爱情感动令观众为之倾倒，曾被媒体誉为银幕上的“贝拉科斯”的格里菲斯，又被冠以了“电影界的莎士比亚”的称号。一向保守的《纽约时报》于1919年10月19日给予其高度的评价，

认为格里菲斯所拍摄影片的本领，“不论是他发明的或掌握的高明技术也好，或者是他铺排故事使用的巧妙方法也好，统统都在拍摄《残花泪》中用上了。这部影片是部杰作”^①。英国《曼彻斯特卫报》亦于同年评论道：“只是伴随第一部银幕悲剧《残花泪》的完成，电影观众的心灵才投映上了一缕不同寻常的电影的光芒。”^②雅各布斯则评论道：“总而言之，《残花泪》是在美国影坛上‘可怜无辜有情人’这个时代正在消逝，而由情节曲折、构思大胆的‘三角恋爱’时代接替中的一部最优异作品。”^③

随着1927年有声电影的出现，默片时代的诸多电影技巧逐渐淡出了电影人的视野，虽然格里菲斯也拍摄过两部有声片，但他已经再也无法跟上电影发展的潮流。不过他对有声电影的预言却依然充满前瞻性：“交谈声、吵闹声、呻吟声、歌唱声、尖叫声……无论你怎样称呼这些声音，我都会很认真地、严肃地对待这些声音。我相信，随着技术的不断发展，再过十年，我们一定会看到最具艺术性的媒介方式出现在声音领域。”^④

值得一提的是，当格里菲斯在美国观众中的影响日渐式微时，却于20世纪20年代初期在中国观众心目中逐渐升温并达到沸点。在1919年至1924年这五年间，格里菲斯的七部影片——《世界之心》《党同伐异》《一个国家的诞生》《残花泪》《赖婚》《乱世孤雏》《恐怖之夜》在上海接连上映，其中《党同伐异》《赖婚》等影片在五年内几番重映，一度形成世界东方的“格里菲斯热”。

1931年，格里菲斯拍摄了其生命中最后一部影片《斗争》（*The Struggle*），这部影片只放映了几场就被撤下，正式宣告其导演生涯的终结。1935年，美国电影与科学学院为其颁发特别奖，但格里菲斯毕竟已经属于“老一代的大师”，只能承受被众人遗忘的结局。

① [美] 刘易斯·雅各布斯：《美国电影的兴起》，第416页。

② 葛聪敏：《格里菲斯与中国》，载《当代电影》2005年第3期，第108页。

③ [美] 刘易斯·雅各布斯：《美国电影的兴起》，第415页。

④ [美] 汤姆林森·霍尔曼：《电影电视声音：录音技术与艺术创作》，第1页，姚国强等译，华夏出版社2004年版。

14.4 小 结

对格里菲斯的研究是西方电影学界的一个重要课题，因为在默片时代，格里菲斯所做的贡献无人可以替代，他的影片不仅汲取了前人电影探索的精华，亦对之后的诸如苏联蒙太奇学派、好莱坞类型电影都有着深远的影响。正如英国著名导演希区柯克所言：“今天，你看的每一部影片，里面总有东西是格里菲斯开创的。”^① 格里菲斯使电影在默片时期就可以与小说、戏剧等经典叙事艺术相提并论，将电影真正推上了艺术殿堂。

电影史家一般将格里菲斯对电影的贡献归结为如下三点：

- (1) 发掘并完善了叙事电影的基本语言，并将之标准化。
- (2) 发展了电影剪辑技巧，拓宽了电影的表现时空，为蒙太奇理论的提出奠定了美学基础。
- (3) 大量借鉴戏剧、小说等文学作品及其叙事技巧，提升了电影的艺术地位。

早期的西方学者，尤其是美国学者，往往更迷恋于考证哪项电影技巧或观念源自格里菲斯。但随着研究的深入，尤其是1978年电影资料馆国际联盟（FIAF）在布莱顿召开年会后，大量早期默片的重见天日，令越来越多的历史学家认识到，格里菲斯同时期的许多导演都在探索同样的技巧，世界各国的电影人亦在按照他们自身的美学理念推动着电影艺术的发展。大卫·波德维尔则指出，格里菲斯的重要性“似乎在于他有能力以极为大胆的方式把这些技巧组合到一起”^②，并认为是格里菲斯的“艺术野心而不是纯粹的原创性，使得他走在了同时期电影制作者的前面”^③。

因此我们可以说，格里菲斯最大的贡献在于：他完善了用画面来讲述戏剧性故事的技巧，他所确立的分镜头原则以及经典剪辑模式归根到底还是为了能够用电影来讲述之前文学作品所能够讲述的故事。换句话说，格里菲斯是为“故事”找到了除戏剧和小说之外的第三种载体。

思考题

- (1) 根据格里菲斯影片的特点，尝试总结好莱坞经典叙事手法的主要特征。
- (2) 分析影片《党同伐异》的叙事特点和剪辑技巧，并结合《低俗小说》《通天塔》《云图》等影片，尝试总结“多段非线性”叙事电影的艺术特征。
- (3) 结合格里菲斯的《残花泪》，考察20世纪20年代格里菲斯对中国电影的影响。

① 陈旭光、苏涛等：《美国电影经典》，第4页，对外经济贸易大学出版社2005年版。

② [美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森：《世界电影史》（第二版），第73页，北京大学出版社2014年版。

③ 同上。

参考书目

杨远婴、徐建生主编：《外国电影批评文选》，后浪出版公司策划出版，世界图书出版公司2014年版。

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森：《世界电影史》（第二版），范倍译，北京大学出版社2014年版。

蔡卫、游飞编著：《美国电影艺术史》，中国传媒大学出版社2009年版。

陈旭光、苏涛等：《美国电影经典》，对外经

济贸易大学出版社2005年版。

蔡卫、游飞编著：《美国电影研究》，中国广播电视出版社2004年版。

[法]乔治·萨杜尔：《世界电影史》，徐昭、胡承伟译，中国电影出版社1995年版。

郑亚玲、胡滨：《外国电影史》，中国广播电视出版社1995年版。

[美]刘易斯·雅各布斯：《美国电影的兴起》，刘宗锟等译，中国电影出版社1991年版。

第 15 章

欧洲先锋派电影运动

欧洲先锋派电影运动，是指 20 世纪 20 年代左右发生在欧洲的第一次实验电影运动，通常认为发端于 1910 年代末，20 年代进入高峰时期，以法国和德国为中心，波及意大利、英国、匈牙利等其他欧洲国家。另外，以库里肖夫、爱森斯坦、普多夫金等为代表的苏联蒙太奇学派，也被认为是欧洲先锋派电影运动中的一个重要学派。

欧洲先锋派电影运动大致分为三个阶段：第一先锋派，以法国印象主义电影为代表，从 1917 年到 1929 年贯穿先锋派电影运动始终；第二先锋派，以法国超现实主义电影和德国表现主义电影为代表；第三先锋派，是指阿尔贝托·卡瓦尔康蒂（Alberto Cavalcanti）创立的纪录电影流派，他于 1926 年制作完成的影片《只有时间》（*Rien que les heures*）标志着这个流派的正式诞生，后被法国电影史学家乔治·萨杜尔称为“第三先锋派”^①。虽然三个先锋派的影片特点不尽相同，但是作为欧洲先锋派电影运动的有机组成部分，它们都有一个明显的相似点，即不以商业盈利为目的，不以讲述故事为宗旨，并且由于当时有声电影还没有发明，因而主要探索无声影片的纯视觉表现力和美学特征。

欧洲先锋派电影运动中，出现了一批具有较高艺术水准的作品，同时孕育了一些电影理论家和创作者。这场实验电影运动，是继美国格里菲斯打破以往一个镜头表现一个场景，开始在电影时空和节奏以及叙事形式方面有所革新之后，西方电影艺术家对电影视觉表现手段的又一次实验和探索，从而使 20 世纪 20 年代电影艺术创作的中心从美国回到了欧洲。这场运动之所以能在 20 年代迅速崛起，与当时欧洲的社会环境、科技发展、社会思潮的流行以及电影自身的变革需求等方面紧密相关。

“一战”结束后到 1929 年资本主义世界爆发经济大危机之前，欧洲国家经历了一段相对稳定的和平发展时期，饱受战争创伤的欧洲大陆逐渐复苏，工业生产连创佳绩，物质财富逐

^① 参见 [法] 乔治·萨杜尔《世界电影史》，第 240 页，中国电影出版社 1995 年版。

步积累,科学技术也随之发展,技术创新不断实现。这些因素自然影响到了胶片、灯光和摄影机等与电影创作相关领域的科技革新,为电影艺术家的创作打下了良好的物质基础,创造了有利的技术条件。

第一次世界大战在欧洲思想文化界引发了连锁反应,人们开始怀疑甚至否定以往的社会传统观念与精神文明成果,促使19世纪末已经出现的现代主义文艺思潮快速发展。其中弗洛伊德精神分析学说影响比较大,它认为人类不再是完全理性的,非理性的一面不仅在人身上存在,而且从某种角度说可能占据着更加重要的位置。爱因斯坦的相对论使人们开始从运动的角度观察所处的世界,“相对论对于抽象动画电影有着潜在影响,而精神分析理论直接影响了表现主义与超现实主义电影”^①。加上1840年英国率先完成工业革命后机器大生产开始在经济社会生产中占据主要位置,人在生产中的地位因而逐渐被机器代替。大机器工业的规模化使用,使人产生了自身个性被慢慢抹杀的想法,同时人似乎也越来越严重地感受到工业对自己的压抑与制约,所以个人化的追求渐渐成为一种趋势。

最后,欧洲先锋派电影运动的出现也是电影自身发展必然要经历的一个阶段。“一战”破坏了欧洲许多国家的电影制作活动,而远离战场的美国好莱坞影片在确立了自己适用的叙事形式后繁荣发展起来,并在“一战”期间大肆进入欧洲市场。“一战”结束后,好莱坞的叙事影片占据了欧洲大多数国家的电影市场,欧洲电影在艺术上几乎处于停滞状态,并且商业化倾向愈加严重,因而欧洲电影艺术家立志革新当时的电影美学。

作为一种新出现的大众传播媒介,电影为了自身更好地发展,刚开始时更多地吸收借鉴了其他艺术的表现形式。但是,移居法国的意大利未来主义左翼作家卡努杜1911年发表了著名的《第七艺术宣言》,倡导应把电影作为一门独立的艺术看待,并将其称为“第七艺术”。他还组织“第七艺术之友社”,团结了一批先锋主义的艺术家的,“反对让文学和戏剧的古老传统统治电影,认为电影因总结了时间艺术和空间艺术而成为一种‘动态的造型艺术’”^②。卡努杜的主张对后来的先锋电影运动产生了重要影响,欧洲先锋派电影从某种程度上说正是一次努力将电影发展成为一门独立艺术的尝试与实验。

15.1 第一先锋派:法国印象主义

“印象主义”一词,最早出现在1874年,被用来命名以法国画家克洛德·莫奈作品《日出印象》为代表的绘画流派。该画派主张以色调分离、色彩闪烁等手法表现画家对大自然的主观印象,提倡形式革新,反对当时思想保守、题材僵化和手法老旧的学院派绘画。法国电影史学家亨利·朗格卢瓦首先在电影中使用了这个名词,指以路易·德吕克、热尔曼·杜拉克、马塞尔·莱皮埃、阿贝尔·冈斯和让·爱浦斯坦等人为代表的法国20世纪20年代的一个电影学派。

① 华明:《西方先锋派电影史论》,第2页,中国电影出版社2006年版。

② 郑亚玲、胡滨:《外国电影史》,第48页,中国广播电视出版社1995年版。

面对第一次世界大战给法国电影工业带来的沉重打击,以及从1915年开始大量涌进法国市场的好莱坞影片,法国电影理论家路易·德吕克等人以《电影》杂志为主要阵地,提出了一套与他们的前辈观点不同的理论。他们不认同电影只是谋求商业利润的工业产品,而认为电影与诗歌、绘画、小说、音乐、戏剧等其他艺术门类一样,是一门独立的艺术。印象主义电影理论家指出,电影是一个表达艺术家自我情感的场所,应该描写人物内心细微的心理变化,并在电影拍摄实践中相继体现了这些主张。1920年,德吕克编剧、杜拉克导演的影片《西班牙的节日》(*Spanish Fiesta*),成为印象主义电影的最初代表作。影片讲述的是两个男人在异国他乡同时被一个女人迷住,为了争夺这份感情最后互相残杀的故事。影片情节设置较为简单,着眼点不在于人物外在行为的简单记录,而是通过回忆、追溯等主观化手法,在叙事中呈现角色内心深处的意识状态,表达人物的复杂情感。他们深受印象主义绘画影响,强调表现人们对自然景物的光影印象和主观感受,提倡用画面说明一切问题。因此,印象主义电影中的人物,往往与他们所处的场所有着天然的密切联系,并且他们内心的情感大多也与周围环境体现出来的气氛一致。

此外,印象主义电影导演在创作中积极实验各种新的摄影技巧,以新的手段表现角色的心理状态、思想情感。如爱浦斯坦的影片《忠实的心》(*Coeur fidèle*, 1923),通过将水面上一堆腐败物与女主角的脸叠印在一起,表明她不想去酒店当招待的复杂心情;阿贝尔·冈斯的《车轮》(*La roue*, 1922)为了揭示司机对诺玛的爱恋,将诺玛的头部画面与车头的烟雾叠印在一起。为了加强影片的视觉主观性,印象主义电影还大量采用主观视点的剪辑方法,比如莱皮埃的《黄金国》(*El Dorado*, 1921)为了突出人物的主观感受,先是出现这个人物注视远方的镜头,然后马上出现从这个人物所在位置拍摄下来的、远处阿尔汉勃拉宫在太阳照射下熠熠生辉的画面,影片用摄影机的镜头充当了人物的眼睛,形象地模拟了人物的视点。

这一时期科学技术的发展,也带动了电影摄制相关器材的发展。印象主义电影创作者迅速采用了这些科技发展的最新成果,推动了电影表现手段的进一步多样化,其中最杰出的代表是法国导演阿贝尔·冈斯。他在史诗影片《拿破仑》(*Napoléon*, 1927)中先是使用新的摄影机镜头以及宽格画面,然后将轻便的摄影机捆绑在奔跑的马身上拍摄了拿破仑在科西嘉岛上仓皇而逃的镜头,创造了拍摄运动镜头的新方法;为了更好地模拟人的视点,他让摄影师穿上溜冰鞋,使用制造商德伯雷专门改造而成的一种可以手持的摄影机拍摄运动镜头;将摄影机从悬崖上抛向大海模仿拿破仑跳海时的情形,还实验了“炮弹的视点”“雪球的视点”等类似的镜头,让人们在利用摄影机模拟人的视觉感知经验方面获得了不小的启发。除了冈斯之外,莱皮埃在《金钱》(*L'Argent*, 1928)中将摄影机吊在巴黎证券交易所的屋顶上俯拍那些近似癫狂的股票投机者的动作,也为观众提供了另一个视角观看世界的方式。还有,高速摄影和低速摄影也在印象主义电影中出现,如杜拉克的《微笑的伯代夫人》(*La Souriante Madame Beudet*, 1923)通过高速摄影放慢镜头,表现了伯代夫人幻想一个年轻人向她走来时的情形。

在剪辑方面,印象主义电影导演进一步继承、发展了格里菲斯对电影节奏的认识,通过

快慢不同的剪辑形成了不同的视觉节奏,反映了人物对各种事物的不同感受。爱浦斯坦的影片《忠实的心》为了表现秋千架上一对恋人空中摆动时头晕目眩的感觉,采用了一连串的4格、2格等长度不一的镜头剪辑在一起的方式;《车轮》中,冈斯使镜头长度由13格逐渐递减到2格,形成越来越快的剪辑节奏,从而将火车相撞时的紧张激烈气氛淋漓尽致地表现了出来。

印象主义电影在心理表现、摄影镜头与剪辑模式方面的探索,丰富了电影在处理人物心理状态方面的表现力,这些创新与变革也成为当时法国电影制片厂与好莱坞电影抗衡的一种手段。印象主义电影的创作者虽然坚持先锋艺术的风格,但大多数还是在电影工业体系中生存,创作出来的一些印象主义电影也确实在市场上为大制片厂赚得了不错的票房。他们直到20世纪20年代中期才开始成立自己的制片公司进行电影创作,并且依然从大制片厂租赁电影摄制器材,依靠大的影片发行商如百代或者高蒙公司来发行影片。

然而,印象主义电影毕竟属于先锋和实验艺术的范畴,更多的还是偏向精英文化,对于大多数观众来说显得有点超前,所以整体来说在商业方面并不成功。1924年德吕克逝世之后,这个电影学派也慢慢趋于解体,一部分人走上了拍摄商业电影的道路,如冈斯转而拍摄了场面宏大的历史题材影片,莱皮埃转向拍摄心理分析式的情节剧,爱浦斯坦致力于古典名著改编,而另一部分人走上了与商业电影彻底决裂的先锋派道路。有声电影技术的发明使电影摄制成本不断增加,原本就在好莱坞电影冲击下生存艰难的法国本土制片厂境况变得更加不景气,冈斯的《拿破仑》和莱皮埃的《金钱》这两部高成本影片在遭遇票房滑铁卢之后,影片拍摄预算持续吃紧,也不再可能会继续冒险制作市场成绩不好的先锋派影片了,因此这两部影片应该可以算是印象主义电影最后的两部代表作。到1929年,印象主义电影创作基本终止。

15.2 第二先锋派:法国超现实主义与德国表现主义

超现实倾向的电影是“第二先锋派”的一个主要创作趋势,流派较多。为了更好地了解此时的先锋派电影特点,有必要引入三个概念:“立体主义”“未来主义”“达达主义”。“立体主义”最早出现于绘画领域,强调表现人对外界事物的主观印象和感觉,注重形式,反对传统的写实主义。毕加索1907年创作的《亚威农的少女》是第一幅立体主义绘画。“立体主义”是先有作品问世,然后再归纳理论;而“未来主义”是先有理论的提出,然后去指导创作过程。意大利艺术家马里内蒂(Filippo Tommaso Marinetti)1909年在法国《费加罗报》发表了《未来主义的创立与宣言》一文,歌颂运动、速度之美,是在整个文化领域反对传统的艺术主张,标志着未来主义的诞生。1916年《未来主义电影宣言》发表,提出电影应该发挥自己的能动作用、超越对现实的简单机械化复制。“达达主义”大概于1910年代在瑞士苏黎世形成,最早出现在绘画、文学领域,后来才被引入电影。“达达主义”的先驱查拉曾将此概念阐述为:“自由,达达,达达,达达,这是忍耐不住的痛苦的嗥叫,这是各种束缚、矛盾、荒诞的东西和不合逻辑的事物的交织:这便是生命。”

立体主义、未来主义反对传统的艺术观点,达达主义颠覆以往艺术的提法与后来先锋派

电影运动的探索,有着内在的一致性,因此人们通常也把未来主义、达达主义等看作欧洲先锋派电影运动的前奏,包括以印象主义电影为代表的“第一先锋派”创作都受到过这些现代主义思潮的影响,而受未来主义影响最大的是这一时期提出来的“纯电影”“抽象电影”等概念。

纯电影主张将电影从其他艺术的束缚中解放出来,反对叙事,强调通过有力的剪辑凸显画面的节奏感,让画面主宰一切,避免那种无法专用画面表现的东西,让画面的威力单独起



《机械芭蕾》中,莱热将一个女人扛着物体上台的镜头连续使用了七次,给人的感觉是似乎这个女人一直在上台阶

作用,并且让这种威力压倒影片中的其他东西。法国先锋派电影导演亨利·肖梅特(Henri Chomette)以及女导演热尔曼·杜拉克(Germaine Dulac)是纯电影的主要倡导者,而立体主义画家费尔南·莱热(Fernand Léger)的影片《机械芭蕾》(*Ballet mécanique*, 1924)是纯电影的代表作。

在《机械芭蕾》中,莱热试图通过一些物品之间的形状匹配,让日常生活中的一些常见场景,如上楼梯的妇女、荡秋千的小女孩儿以及活动的木马等,与经过电影手法处理过的、已经“运动”起来的商店里的日用品、机器零件等物品联系在一起,给人一种非常特别的运动感受,似乎这些往日常见的动作像钟摆等机器一样有了节奏,跳着优美的舞蹈。此外,纯电影作品还有肖梅特导演的《光和速度的反射》(1925)、《纯电影的5分钟》(1926)等。

后来,人们通常也把纯电影归入抽象电影的范畴,这是因为抽象电影也是追求最纯粹的电影形式的一种先锋电影。该流派认为电影不仅应是视觉节奏的艺术,而且还应是光的艺术。抽象电影的最初制作始于意大利出现的未来主义电影运动,创作者大多是抽象派的画家,早期代表人物包括:拍摄《对角线交响乐》(1921)、《平行线交响乐》(1924)和《地平线交响乐》(1924)的瑞士画家维金·埃格林(Viking Eggeling),拍摄《节奏21》(1921)、《节奏23》(1923)和《电影习作》(1926)的德国艺术家汉斯·里希特(Hans Richter),以及在1921—1925年导演了“作品1—4号”的德国电影导演瓦尔特·鲁特曼(Walter Ruttmann)等。

法国抽象电影则深受抽象主义画家康定斯基影响,主张为形式而形式,为艺术而艺术。以热尔曼·杜拉克为代表的原纯电影倡导者,也为了实现他们提出的纯粹电影主张,从音乐的节奏中得到启发,将音乐与电影联系起来,创作了一些抽象电影,如杜拉克从肖邦音乐中得到灵感创作的《957号唱片》(1928)、受德彪西音乐影响而制作的《阿拉伯花饰》(1929)。杜拉克认为,电影和音乐是有共同点的——“运动只凭它的节奏和发展就能创造情绪,节奏是由一个物质因素和一种感情因素组成的运动的发展。”“她在影片中便以富有视觉节奏的

画面与音乐作品节奏之间的相互对应,创造出了她理想中的‘投射在银幕上的视觉交响乐’。”^①

从历史上看,达达主义电影是对未来主义电影的继承和发展,它的第一部代表作是美籍摄影师曼·雷(Man Ray)在法国拍摄的《回归理性》(*Le retour à la raison*, 1923)。导演在拍摄这部影片时,将纽扣、照片和钉子等日常生活用品直接放在胶片上曝光,留下物品杂乱的光影轮廓,以表现其无理性的精神追求。雷内·克莱尔(René Clair)的《幕间休息》(*Entr'acte*, 1924)是达达主义电影的杰出代表作,拍摄对象多为大炮、跳舞的芭蕾舞演员、对弈的人、送葬的众人等,但是克莱尔有意打乱他们原有的逻辑关系,创造了新的剪辑可能性。原本是一堆金属的大炮在影片一开始迫不及待地跑了出来,似乎具备了生命;一个人拿枪瞄准一个鸵鸟蛋,但鸵鸟蛋在击碎后却从里边飞出来一只鸽子,落在持枪者的头上;这时另一人也开枪射击鸽子,却意外地打死了之前的那个人。原本庄重肃穆的送葬场面,在这里具备了十足的动感,灵车越跑越快,随行的人也只好加快脚步紧紧地跟随。最后,棺材从灵车滑落,躺在棺材里的人奇迹般地站了起来。《幕间休息》的这些片段被富有节奏地剪辑在一起后,产生了一部充满想象力的达达主义影片。而其中最能体现达达主义荒诞色彩的场面,莫过于那个男人跳芭蕾舞的情形了。

开始时是仰拍的穿裙子跳舞的芭蕾演员,接着镜头沿着摆动的手臂慢慢摇下来后才发现原来身段优美、舞姿漂亮的这个演员竟然是个身着女式芭蕾舞裙子的男人。影片通过一种幽默的方式引发了观众的大笑,从而体现了创作者反对常规逻辑的目的。

达达主义电影对现实素材的超现实化处理,后来推动了欧洲先锋派电影运动中最重要派别之一——法国超现实主义电影的产生。超现实主义电影在法国是与印象主义电影同时存在发展的,不同于印象主义电影的是,它大多是依靠私人赞助获得拍片的资金,并且多在艺

术家聚集的地方放映,也因此它与大众的距离就更加疏远。法国超现实主义电影秉承了超现实主义文学家安德烈·布勒东(André Breton)的理论主张,同样强调真实的无理性行为、梦幻的重要意义、不协调的形象对列所产生的情绪力量,执着追求个人快感。超现实主义电影深受弗洛伊德精神分析学说影响,寻求表现人物潜意识的流动,通常认为杜拉克导演的《贝壳与僧侣》(1928)是第一部超现实主义电影,而当时居住在法国的西班牙导演路易斯·布努埃尔摄制的影片《一



《幕间休息》中这个段落刚开始一直出现的是在跳芭蕾舞的人的下半身,给人的感觉是“她”应该是个女人,但是后来镜头中出现的却是一个戴着眼镜、胡子邋遢的男人

① 郑亚玲、胡滨:《外国电影史》,第56页。

条安达鲁狗》(An Andalusian Dog, 1929)和《黄金时代》(Age of Gold, 1930)则是这一流派的代表作。尤其是前者,甚至可以说已经成了超现实主义电影的标签。

影片《一条安达鲁狗》的创作起源,据说来自布努埃尔与萨尔瓦多·达利两人分别做的梦。影片以一个男人拿着一把剃须刀在月夜将一个女人的眼球割开开始,接着就到了八年以后,一个穿着西装的男子骑自行车穿过街道,突然跌倒在地。而这一切被楼上的一位女子看在眼里,她马上就冲下



《一条安达鲁狗》中的一个镜头,一堆蚂蚁在一个人的右手掌心爬动,给人异样的观影感受

楼去援救这个男人,并把他的物品带到自己屋里。这时另一个男人出现,他的手掌中不断有蚂蚁爬来爬去,马上一系列令人惊愕的事件又接二连三地发生:一只断手被人发现,男子突然想非礼女子,以及后来男子拖动放有死驴的钢琴,等等。影片的情节没有如以往那样注重前后逻辑与因果关系,并且充满了暴力、性欲和荒诞。正如布努埃尔自己所宣称的那样,“这部影片代表着对于当时所谓‘先锋派’电影的激烈反抗”^①,更是对以往传统叙事电影的反叛,影片的创作者们希望借助完全自由的表达方式来激发观众潜藏在内心深处的隐秘意识。

超现实主义电影不再像纯电影和抽象电影那样过分关注物体的线条与图形、强烈的动感节奏,它实际关注的是人内心深处的现实。超现实主义电影与其他先锋派电影一样,到最后也不可避免地走向了创作低谷,它作为一个独立的电影运动的历史大概终止于1930年左右。

除了超现实主义电影外,“第二先锋派”的另一个重要组成部分是1919—1926年之间出现的德国表现主义电影。德国表现主义电影的出现,与德国当时整个的环境有很大关系。第一次世界大战爆发时,德国的电影工业发展相对落后,电影院中放映的大多是法国、意大利、丹麦和美国的电影。后来因为战事的缘故,法国、美国相继停映了德国电影,而德国由于本国电影作品数量不足以满足市场的需要,所以没有立即做出禁止放映外国电影的决定。后来为了满足本国电影市场需求,打击国外的进口影片,以及战事宣传的需要,德国政府从1916年开始大力扶持本国电影工业,并且禁止了除丹麦之外的所有国家的电影(由于丹麦电影与德国电影工业联系密切,并且丹麦在战争中处于中立国的地位,所以丹麦影片能够继续在德国上映)。

由于政府的政策干预,德国电影的制片机构大量出现,影片数量也大大增加。但是,1917年受俄国革命影响,德国国内反战呼声日益高涨,政府为了更加牢固地控制电影这个宣

^① 华明:《西方先锋派电影史论》,第72页。



经表现主义画家赫尔曼·瓦姆、瓦尔特·雷曼和瓦尔特·勒里希之手的独特环境设计，使影片的表现主义风格得以更好地体现

传工具，于1917年末联合德意志银行组建了一家强大的电影制片公司——乌发公司（UFA）。乌发公司虽然有很强的政治目的，但是凭借强大的经济后盾，迅速招徕了许多电影制作的专业人才，建成了当时欧洲最好的电影制片厂。此后乌发公司制作的影片迅速进入国际市场，赢得了海外市场份额，这些为后来德国表现主义电影的出现提供了坚实的物质基础。^①

另外，表现主义电影吸收和借鉴了文学、绘画、戏剧等领域的表现主义运动的精髓，并且深受凯尔希奈创

立的“桥社”以及康定斯基创建的“青骑士”等先锋主义艺术社团的美术作品影响。1917年左右，德国剧场中出现了许多舞台布景采用表现主义绘画风格的表现主义戏剧，后来表现主义进入电影之后同样延续了这种样式，导致德国表现主义电影作品中的布景通常是失真变形的。还有，德国表现主义电影继承了许多其他国家电影中已经出现的制作方式，如丹麦电影中采用的仰拍和俯拍，用弧光灯呈现出的低调光以及相应的轮廓效果，美国电影中采用的呈现主观感受的叠印，以及经常利用的阴影效果等。表现主义电影中的表演也多借鉴了当时戏剧的处理方式，借助演员缓慢而幅度较大的动作呈现夸张的情感。^②三位表现主义画家赫尔曼·瓦姆（Hermann Warm）、瓦尔特·雷曼（Walter Reimann）和瓦尔特·勒里希（Walter Röhrig）担当设计师，罗伯特·维内（Robert Wiene）导演的影片《卡里加里博士的小屋》是德国表现主义电影的代表作。

影片《卡里加里博士的小屋》的编剧卡尔·迈尔（Carl Mayer）与汉斯·雅诺维茨（Hans Janowitz），为影片提供了不同以往的电影叙事方式，一开始由一个名叫弗朗西斯的人向另一人讲述他经历的一段往事，接着便出现了去市政机关申请演出许可的卡里加里博士，以及一系列的谋杀事件。在这个过程中，弗朗西斯总是感觉这些命案的凶手就是卡里加里博士，但是苦于没有证据。后来，在一起谋杀未遂案件发生之后，弗朗西斯跟踪博士来到了一家医院，发现了博士利用催眠术控制病人进行谋杀的“真相”。这时，影片切回到开头弗朗西斯讲故事的场景，他再次来到了一家精神病院并与一个叫卡里加里的医生发生了冲突。然而这个过程却揭示出弗朗西斯是一个真正的精神病人，之前一直被怀疑为坏人的卡里加里博士其实是

① 参见[美]大卫·波德维尔、克莉丝汀·汤普森：《电影艺术——形式与风格》，第444页，北京大学出版社2003年版。

② 参见巴里·索尔特：《从卡里加利到谁？》。

一个非常善良的医生。他在对弗朗西斯进行认真诊断后,认为弗朗西斯的病是有希望治愈的,到此影片结束。

影片《卡里加里博士的小屋》借助演员身着的奇异服装、夸张的表演、明显的光影处理以及富于创造性的场面调度等创作手段,形成了一种风格化的视觉造型,增加了神秘色彩,将“一战”后人们对现实生活的恐慌、紧张等复杂情绪展现了出来。

这部影片是埃里克·庞茂领导的德克拉独立制片公司(Darla Film-Gesellschaft)制作的一部先锋电影,其上映后分别在柏林、法国、美国以及其他国家和地区引起了轰动,获得了不错的票房收入,后来成为唯一一部商业发行非常出色的德国表现主义电影。之后,又分别有《盖努因》(*Genuine: A Tale of a Vampire*, 1920)、《蜡人馆》(1924)等五部严格意义上的德国表现主义电影诞生。德国表现主义电影大多是在乌发公司的资助下拍摄的,但是1924年美国道维斯经济援助计划让德国重新开始进口外国影片,加上表现主义电影的制作费用越来越高,1926年最后两部代表作——茂瑙的《浮士德》和弗里茨·朗的《大都会》——因高额开支使乌发公司的运转也陷入了困境,难以继续支持表现主义电影的制作,所以之后影片中的表现主义特点越来越少,表现主义电影的创作作为一个电影运动走向了结束。

15.3 第三先锋派:以“城市交响乐”为代表的纪录电影

第三先锋派是一个纪录电影流派,虽然在反对单纯的叙事方面与之前的其他先锋派电影相似,但与它们又有所区别。之前的先锋派从某种程度上来说是对现实的一种逃避,而欧洲纪录电影制作者从苏联“电影眼睛派”导演吉加·维尔托夫的《电影真理报》(1922)和《电影眼睛》(1924)等作品中得到启发,更多关注的是现实社会生活。

阿尔贝托·卡瓦尔康蒂的《只有时间》是“第三先锋派”的先声之作,表现了一个大都市从早到晚一天的日常生活情况,因而后来也被称为第一部“城市交响乐”作品。除此之外,“第三先锋派”时期属于“城市交响乐”这种纪录电影形式的作品还有瓦尔特·鲁特曼的《柏林:一个大都市的交响乐》(*Berlin: Symphony of a Great City*, 1927)、尤里斯·伊文思的《雨》(1929)、维尔托夫的《持摄影机的人》(1929)、让·维果的《尼斯印象》(1930)等。

影片《柏林:一个大都市的交响乐》是鲁特曼从抽象电影走向关注现实后拍摄的一部纪录片,从各个角度记录下了柏林这个都市某一天的生活、工作情形——既有早上人们急匆匆地上班、机器启动开始有节奏运转的情形,又有人们下班后观看或参加体育运动、夜晚娱乐活动的场面。为了使影片获得真实的生活场景,创作者采用偷拍的方式拍摄了大量的素材,后来经过富有想象力的剪辑,加上德国著名作曲家埃德蒙·迈泽尔专门为影片创作的交响乐曲,形成了一首有节奏的关于柏林的“视觉交响乐”^①。

影片《雨》是纪录电影大师伊文思早期的一部电影,记录了阿姆斯特丹某天从下雨初始

^① 滕国强:《〈柏林:一个大都市的交响乐〉分析》,见单万里、张宗伟主编《纪录电影分析》,中国广播电视出版社2007年版。