

电影学院 037



GRAMMAR OF THE FILM LANGUAGE

(插图修订版)



电影语言的语法

(乌拉圭) 丹尼艾尔·阿里洪 (Daniel Arijon) 著

陈国铎 黎锡 等译 周传基 审校

北京联合出版公司

全球畅销的经典之作

中国第五代电影人入学基础教材

北京电影学院三十年来指定必读书目

孙明经、周传基等策划引介、集体翻译

★ 全球畅销三十余年并被翻译成数十种语言，被公认为讨论导演、摄影、剪辑等电影影像画面组织技巧方面最详密、实用的经典之作

★ 从实践出发阐明摄影机位、场面调度、剪辑等电影语言，为“用画面讲故事”奠定基础

★ 百科全书式的工作手册，囊括拍摄中的所有基本设计方案，如对话场面、人物运动，使初学者能够迅速掌握专业方法

★ 近 500 幅机位图、故事板贯穿全书，帮助读者一目了然地理解电影语言

★ 对大量经典影片的典型段落进行多角度分析，如《西北偏北》、《放大》、《广岛之恋》、《桂河大桥》，深入揭示其中激动人心的奥秘

★ 本书是中国老一辈电影教育工作者精心挑选的教材，在翻译、审订中投入了巨大的心力，译笔简明、准确、流畅，惠及无数电影人

陈列建议：电影、艺术教材、大众读物

ISBN 978-7-5502-1183-4



9 787550 211834 >

ISBN 978-7-5502-1183-4

定价：49.80 元

拍电影网
www.pmovie.com



后浪出版咨询(北京)有限责任公司
POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (BEIJING) CO., LTD.
www.hinabook.com

后浪出版公司官方网站
网址：www.hinabook.com



后浪出版公司

电影学院 037

GRAMMAR OF THE FILM LANGUAGE

(插图修订版)

电影语言的语法

(乌拉圭) 丹尼艾尔·阿里洪 (Daniel Arijon) 著

陈国铎 黎 锡 等译 周传基 审校



NLIC2970863840

北京联合出版公司

图书在版编目 (CIP) 数据

电影语言的语法 / (乌拉圭) 阿里洪著; 陈国铎译. — 北京: 北京联合出版公司, 2012.11

ISBN 978-7-5502-1183-4

I. ①电… II. ①阿… ②陈… III. ①电影—剪辑 IV. ①J932

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 278536 号

Copyright © 1991 Daniel Arijon

This Translation edition is published with the permission of Silman-James Press, Inc., Los Angeles, CA.

This Chinese translation edition copyright © 2013 by Post Wave Publishing Consulting (Beijing) CO., LTD..

电影语言的语法 (插图修订版)

作 者: (乌拉圭) 丹尼艾尔·阿里洪

译 者: 陈国铎 黎 锡 等

审 校 者: 周传基

从 书 名: 电影学院

选题策划: 后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司

出版统筹: 吴兴元

编辑统筹: 陈草心

特约编辑: 赵 卓

责任编辑: 张 萌

封面设计: 史 岩

版式设计: 王雨薇

营销推广: ONEBOOK

装帧制造: 墨白空间

北京联合出版公司出版

(北京市西城区德外大街 83 号楼 9 层 100088)

北京正合鼎业印刷技术有限公司 新华书店经销

字数 510 千字 787 毫米 × 1092 毫米 1/16 22.75 印张

2013 年 3 月第 1 版 2013 年 3 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5502-1183-4

定价: 49.80 元

后浪出版咨询 (北京) 有限公司常年法律顾问: 北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容

版权所有, 侵权必究

本书若有质量问题, 请与本公司图书销售中心联系调换。电话: 010-64010019

出版前言

丹尼艾尔·阿里洪是一位优秀的乌拉圭电影导演、编剧和剪辑师,他有着丰富的实践经验,对电影制作过程中的各种语法规则了如指掌,而他精心写作的《电影语言的语法》一书更成为一部包罗场面调度、剪辑原则、银幕上的运动、影片速度和节奏等电影语言的百科全书。

本书共有 28 章,分别就电影艺术、电影语言的特点以及电影的拍摄过程进行了精确细致的分析。其写作风格深入浅出,以实践经验为主,辅以对影史佳作的分析说明,绝无卖弄理论、故作深奥的弊病。正因如此,本书问世以来,即被公认为研究电影艺术最佳的一本入门书,并被翻译成几十种文字,其销行之广、享誉之隆,于此可见一斑。

20 世纪 80 年代初,北京电影学院便组织一批教育工作者对本书展开了翻译工作,由陈国铎、黎锡、李溪桥、祝善忠、何振淦、梅文、吕锦瑗、杨大伟、裴未如、张中平、周传基等集体翻译,周传基校订并统一笔调。陈国铎、黎锡、王澍、孙明经、李溪桥等组织翻译工作,白景晟参与了初稿的审读。本书对中国新时期的电影产生了难以估量的影响,“第五代”导演便从中深深受益,而在其后的 30 年间也一直被列为北京电影学院导演系、摄影系的必读书目。

虽然电影技术日新月异,但基本的语法规则永不过时。而且在今天这个全民参与的影像时代,我们更需要这套语法。怎样处理两个或更多演员的对话场面?怎样掌握摄影机的运动?怎样平衡剪辑给画面带来的跳跃?对电影拍摄的种种问题,本书都给出了明确有效的解答,相信也定能对电影制作者提供助益。因此正值《电影语言的语法》一书在中国首次出版三十周年之际,我们推出了全新修订版。在编辑过程中,我们深切感受到译者严肃认真的态度和考究严谨的作风,谨向他们表示敬意。但因翻译时间久远且所处分散,有部分译者我们未能找到,还望见本书后与我们联系。

在本次修订中,我们对照原文调整了原译稿的部分表述与专业术语,以使其更符合今天业界的标准。另外,为方便读者阅读,我们对版式以及图文关系进行了调整,并对重要词汇、电影片名、人名等附加了英文原名,以供读者参考。

服务热线:133-6631-2326 139-1140-1220

服务信箱:reader@hinabook.com

“电影学院”编辑部
后浪出版咨询(北京)有限责任公司
拍电影网(www.pmovie.com)

2013 年 1 月

推荐序

我很庆幸能与电影结缘,并将不弃不离追随它到生命尽头。我也陶醉于我的工作:既在大学教授电影,又作为导演、摄影师拍摄影片,并不自觉地将理论和实践相结合。电影原来不过是工业革命和技术发明的一个小小成果,但在一个多世纪的短暂时间中它却成长为人类最迷人的艺术之一,在不断介入、建构和追忆着人类的历史,它涵盖了人类的思想、生活、情感、梦想、哲学、科技,无所不能。它神圣而奥妙,吸引了无数光影信徒的虔诚朝拜。它有了自己的历史、自己的学科、自己的经典以及自己的语言。

我们已经如此地习惯于口头语言和文字语言的表达以至于无需思考它的语法。但我们还并未熟练和自觉地运用视觉语言,而读图观影时代却已经来到。视觉文化在我国还没被真正认识,人们对视觉语言的掌握也处于滞后状态。早在20世纪80年代,美国社会学家丹尼尔·贝尔就曾指出:“当代文化正在变成一种视觉文化,而不是一种印刷文化,这是千真万确的事实。”21世纪的文盲已不再是传统意义上不识字的人,而是对照相机和摄影机陌生的人,不知晓镜头语言的人。而电影无疑是当今最流行,也是最重要的视觉文化之一。电影是运用电影语言表达的视听艺术,学习电影的学子和拍摄电影的同仁必须学会运用电影语言去说话。语言都有其自己的基本语法规则,电影语言也不例外。丹尼尔·阿里洪的《电影语言的语法》就是这么一本教你掌握基本电影语言的实用读物,当年我们“第五代”在电影学院做学生时几乎人手一册。它也是我的最爱,因为它质朴、实用、准确而又简明扼要、深入浅出。

我时常羡慕现在学习电影的孩子们,他们有读不完的各类电影书籍,有众多操作简便、性能良好的设备,还有看不完的令人激动和震撼的经典影片。而在我们学习电影的年代,刚刚改革开放,上述一切都处于稀缺状态。但仔细想来这也未必全是坏事,凡事都有两面性,都是双刃剑。书不多便可以潜下心来仔细研读,两遍三遍,学通学透,所以掌握牢固;设备不好,胶片难度大,因此必须苦练基本功,学深学精,以致技艺扎实。读书不在多而在精,关键是要消化悟出其中的道理。

而好的书籍和优秀经典电影一样没有时间的限制,是金子就会一直闪光。电影艺术成长发展了,电影科技进步创新了,但电影的本体没有变,电影的基本语言规律、法则没有变。后浪出版公司选择再版《电影语言的语法》可谓用心良苦,现在的电影学子正迫切需要一本电影语法的百科全书。

如今,有关电影方面的书籍可谓百花争艳,但这本在三十一年前翻译出版的小书依然灿烂夺目。直到现在,我备课时仍然经常翻阅那本包着挂历书皮的,纸页已经发黄,在今天看来十分简陋的旧版书。终于有盼头了,不久我会和大家一样拥有一本全新的《电影语言的语法》。

我真诚建议正在学习电影的本科生、研究生和已经开始从事创作的电影人都来认真仔细阅读这本书,同时要如书中所说的去做,阿里洪在后记中写道:“电影和大部分艺术形式一样,培养和提高技艺的最好办法,还是研究这一表现手段的能工巧匠的作品。最显见的方法就是尽可能多

看他们的片子。不过研究一部影片的最有裨益的方法是在看片机上把拷贝拉一遍(今天是电脑或DVD上),去分析使你激动的场面,注意它们是怎样组合起来的。只有这样,才能揭示出使你激动的那些影片或场面的奥秘,并对你未来的电影制作有所启发。”我还要加上一点:当今时代,视频产品很多,如短片、微电影、电视电影等,拍摄的机会也很多,要动手去做。在实践中揣摩那些道理,体会那些方法。首先遵守规则,最终达到创新,突破规则。

梁 明

电影导演、摄影师

中国传媒大学教授、博士生导师

2012年于北京冬天

原编者的话

在电影制作中经常运用的视觉叙述的各种形式,首次被撰写成文而问世了。本书的读者对象是电影学院的学生或从事电影制作的人——专业的,或不完全是专业的。对于编剧、导演、剪辑、摄影、广告宣传者,甚至对热爱电影的观众来说,本书不啻是总结实践知识的一笔财富。它避免理论论述,而是集中谈实践经验。它对电影学院和电影组织中的教学工作,肯定也是有用的。

当你在写剧本、拍片或剪辑过程中碰到叙述性表现手法上的各种问题时,你很可能在本书中找到恰恰是你所要寻找的解决方案。它将使你能够合理运用电影语言来表现一个故事;使你能处理两个演员或更多演员之间的对话场面;使你能掌握银幕上的运动,帮助你进行流畅的剪辑。你将学会通过剪辑一场戏和动作性强的场面而改变其速度和节奏。本书详尽地介绍了两种主要的剪辑原则,即剪接和画面内的组接,以及当几条故事线索穿插进行时所使用的不同类型的剪辑手法。本书还讨论了如何使用一架以上的摄影机,如何把歌舞场面搬上银幕,以及如何调动摄影机和演员以获得最佳效果等题目。

这是一本可随时参阅的重要参考书。它对电影创作提供了很有价值的指导方法。本书引用并分析了电影界最有才华的大师创作的一些名片段落。为论述每个论点,有一千五百幅插图贯穿全书。

丹尼艾尔·阿里洪作为一名电影剪辑师、编剧和导演,以其创作实践经验编写的这本书,足以满足那些渴望通过电影进行自我表现的创作者的基本要求。他于1959年首次成为专业电影工作者。他曾在乌拉圭、阿根廷、巴西和智利拍摄过新闻片、广告片、纪录片和大型故事片。他也教授过电影课程,并在一些杂志上发表过著作。

序 言

关于影片制作方面的书籍已经为数很多了,有人不禁要问,为什么还要写一本,而且为什么要写这一本?作者认为,并且根据个人的经历确信:近二十年来市场上还没有出现过一本有关电影叙事技巧发展的有实用价值的书。

一个年轻人并非总有运气能同一些优秀的影片创作者一起工作,他通常要从书本中寻找所需要的知识。他能找到许多论述各种电影理论,或者载有评论、访谈和随笔的书。像电影制作这样一种高度复杂的工作,要求许多专业工作者的辛勤劳动。他们当中有些人曾写过很好的有关技巧的书。但是近年来,关于这个主题中的一个部分——可以称为“银幕形象的组织工作”的这一部分被忽略了。论述这一主题的现有的一些书,不是过时的,就是不全面的,而且其中很少能提供一些真正实用的知识,以供初出茅庐的电影创作者吸收并运用到自己的工作中去。本书旨在填补自从那些著作问世以来至今仍存在的这一空白。

电影,特别是它的叙事形式,发展速度非常惊人。原因是:一方面新式轻便摄影机、手提录音机和其他技术有了巨大发展;另一方面,良好设备租价低廉,胶片和洗印的价格也很便宜。因此,拍摄一部专业的低成本长片,几乎是每一个人都可能做到的。如果说上一代人的梦想是创作一部表现本时代的宏伟小说,那么青年一代的目标则是拍摄出几部优秀的影片。本书主要献给青年人,以及那些把电影作为一种表现手段,有志于拍摄影片的人。本书旨在缩短读者求艺年限,并且使他们避免零敲碎打地搜罗点滴材料的无效劳动,它旨在把电影叙事的基本方法汇编起来。读者在本书中找不到理论,只有实例,这是世界各国电影创作者在拍摄各种样式影片的长期实践中,经过试验和证实的,并可供照搬照抄地应用在你所要拍摄的任何一部影片中去的实例。

本书是我在从事电影创作事业过程中花了近十二年的功夫写成的。我希望我的微薄贡献,对于那些像作者本人一样在这样的国家或地区——那里的电影产业并不吸收新鲜血液——开始或准备从事电影工作的人们,能有所裨益。

年龄、国籍和背景都无关紧要。重要的是,你要通过电影手段,以自己的方式、自己的风格,能够而且必须表现出你所要表达的东西。我们时代的最伟大的影片尚未被制作出来,让我们试做创造这些影片的人吧。

致谢

没有乌拉圭加维隆电影制片厂(Carrillon Films del Uruguay)的帮助,本书不可能完成。他们对我的计划无限支持,多年来一直将声画编辑机和放映机提供给我使用。

作者在研著中所需要的无数影片拷贝,是由路易斯·埃尔韦特(Luis Elbert)和内尔松·皮塔(Nelson Pita)提供的。乌拉圭电影工作者协会(Cinemateca Uruguay)的曼努埃尔·马丁内斯·卡里尔(Manuel Martinez Carril)也及时地为本稿提供了供观摩和分析用的影片拷贝。此外,豪尔赫·卡

拉索(Jorge Calasso)、埃莱娜·尤拉谢维奇小姐(Miss Elena Iuracevich)、劳尔·费尔南德斯·蒙当(Raul Fernandez Montans),还有米尔顿·塞亚(Milton Cea),均给予我非常宝贵的帮助和建议。对他们所有的人,均在此表示最衷心的感谢。

丹尼艾尔·阿里洪
1975年于乌拉圭蒙得维的亚

目录

Contents

出版前言 / 001

推荐序 / 002

原编者的话 / 004

序言 / 005

第1章 作为一种视觉交流系统的 电影语言 / 001

1.1 电影语言的起源 / 002

1.2 电影创作者的类型 / 002

1.3 电影的表现形式 / 003

1.4 明确我们的目的 / 003

第2章 电影平行剪辑的重要性 / 005

2.1 两种基本类型 / 005

2.2 动作和反应 / 007

2.3 高峰瞬间和理解力 / 008

2.4 怎样运用平行剪辑 / 008

2.5 一个宽广的前景 / 009

第3章 基本手段的定义 / 010

3.1 新闻电影 / 010

3.2 纪录电影 / 011

3.3 故事电影 / 011

3.4 三种类型的场景 / 012

3.5 电影语法诸元素 / 012

3.6 镜头 / 013

3.7 运动 / 013

3.8 距离 / 013

3.9 剪辑类型 / 015

3.10 视觉分句法 / 015

3.11 场景的匹配 / 016

3.12 对视 / 018

3.13 注意中心的交替 / 019

第4章 三角形原理 / 021

4.1 基本的身体位置 / 021

4.2 关系线 / 022

4.3 头部的重要性 / 025

4.4 三角形原理的五个基本变化 / 025

4.5 构图重点 / 028

4.6 视觉重点的类型 / 029

4.7 三角形原理:一个人 / 033

第5章 两个演员的对话 / 035

5.1 面对面 / 035

5.2 数量对比 / 036

5.3 演员肩并肩 / 036

5.4 演员一前一后 / 038

5.5 注意事项 / 040

5.6 摄影机的距离 / 041

5.7 摄影机和演员的高度 / 043

5.8 人物并排躺着 / 045

- 5.9 电话里交谈 / 046
- 5.10 相反的对角线 / 046
- 5.11 半透明的遮板 / 049
- 5.12 演员在镜子中的反映 / 050

第6章 三个演员的对话 / 051

- 6.1 常规的情况 / 051
- 6.2 非常规的情况 / 052
- 6.3 内/外反拍摄影机位 / 056
- 6.4 内反拍摄影机位 / 057
- 6.5 平行摄影机位 / 058
- 6.6 枢轴 / 058
- 6.7 注意中心的突出 / 060
- 6.8 局部突出 / 061
- 6.9 全部突出 / 061
- 6.10 “南—北”变为“东—西” / 063
- 6.11 只用四个摄影机位 / 064
- 6.12 引入内反拍镜头 / 066
- 6.13 使用八个摄影机位 / 067
- 6.14 采用三种摄影机位的简易方法 / 069
- 6.15 使用枢轴镜头 / 070
- 6.16 有意的舍弃 / 071
- 6.17 小结 / 072

第7章 四人或更多人的对话场面 / 074

- 7.1 若干简单的情况 / 074
- 7.2 围桌而坐的人群 / 075
- 7.3 人群再细分为若干组 / 077
- 7.4 几何图形 / 078
- 7.5 几个相对立的区域 / 079
- 7.6 处理一大群人 / 081
- 7.7 一个演员面对观众 / 082
- 7.8 关系线的交叉变化 / 083
- 7.9 主要演员处于中心的人群 / 084
- 7.10 作为枢轴的演员 / 084

第8章 静态对话场面的剪辑形式 / 087

- 8.1 接近与远离形式 / 087

- 8.2 一场戏如何开始 / 088
- 8.3 再交代镜头 / 088
- 8.4 沉默的响应的重要性 / 089
- 8.5 插入镜头和切出镜头 / 089
- 8.6 数量对比 / 095
- 8.7 主镜头的平行剪辑 / 096
- 8.8 关系线:变换到轴线另一侧 / 098
- 8.9 对话之间的顿歇 / 099
- 8.10 时间的压缩 / 101
- 8.11 加速对白的节奏 / 103

第9章 画面动作的特性 / 104

- 9.1 运动的分割 / 105
- 9.2 随着运动变换视点 / 106
- 9.3 切出镜头的使用 / 106
- 9.4 中性方向 / 106
- 9.5 用演员表明方向的变换 / 106
- 9.6 在同一半画面的对立运动 / 110
- 9.7 镜头切换的条件 / 111
- 9.8 切换点 / 113
- 9.9 在运动中切 / 113

第10章 运动结束后的剪接 / 115

第11章 画面内的运动 / 120

- 11.1 转身 / 120
- 11.2 起立 / 125
- 11.3 坐下和躺卧 / 127
- 11.4 行走和奔跑 / 131
- 11.5 用外反拍镜头 / 131
- 11.6 使用共同视轴 / 134
- 11.7 直角摄影机位 / 139
- 11.8 横跨画面的运动 / 143
- 11.9 穿过门洞 / 147
- 11.10 小结 / 150
- 11.11 个人爱好 / 152

第12章 入画和出画的动作 / 153

12.1 多片段 / 153

12.2 三个片段运动 / 154

第13章 演员A走向演员B / 159

13.1 会聚运动 / 159

13.2 直角摄影机位 / 160

13.3 反拍摄影机角度 / 162

13.4 平行摄影机位 / 162

13.5 共同视轴 / 163

13.6 A越过B / 164

第14章 用主镜头拍摄画面中的动作 / 166

第15章 不规则的例子 / 175

15.1 若干人的视觉顿歇 / 176

15.2 省略顿歇 / 177

15.3 利用反拍摄影机位 / 177

15.4 分散运动 / 179

15.5 一个演员在画面上的某一固定位置 / 179

15.6 两个演员同时运动 / 179

第16章 演员A离开演员B / 180

第17章 演员们一起运动 / 191

17.1 间断运动 / 201

第18章 困难的剪辑情况的解决 / 202

18.1 摄影机和静态人物之间的运动 / 202

18.2 第二个镜头开始时的动作 / 203

18.3 在静态演员身后的动作 / 204

18.4 运用直角摄影机位 / 205

18.5 两个演员都在运动 / 206

18.6 第一个镜头中遮住一个运动的人物 / 206

18.7 使用一个强烈的前景动作 / 207

18.8 静态人物的替换 / 208

18.9 重新转移注意力 / 208

18.10 运用非人体的动作 / 210

18.11 拉开帷幕的效果 / 211

第19章 其他类型运动 / 212

19.1 环形运动 / 212

19.2 垂直运动 / 216

19.3 强烈的停顿 / 219

第20章 运动镜头的二十条基本规律 / 221

20.1 运动和摄影机 / 221

20.2 摄影机运动的基本准则 / 221

20.3 有根据的戏剧动机 / 224

第21章 摇摄镜头 / 225

21.1 全景摇摄 / 225

21.2 追逐场面 / 226

21.3 间歇摇摄 / 234

21.4 环形摇摄 / 235

21.5 快速摇摄 / 236

21.6 用两个方向 / 238

21.7 垂直摇摄 / 238

21.8 倾斜摇摄 / 240

21.9 固定镜头和摇镜头的连接 / 241

21.10 两个连贯的摇镜头的剪接 / 242

21.11 杂耍式的摇镜头 / 245

第22章 移动摄影 / 246

22.1 用连续移动拍摄间歇动作 / 246

22.2 把一个静止镜头和一个移动镜头连接起来 / 247

22.3 摄影机的间歇移动 / 250

22.4 运用轨道的两侧 / 251

22.5 蜿蜒路线 / 252

22.6 移动时摇摄 / 254

22.7 摄影机和演员向反方向移动 / 256

22.8 单列纵队 / 260

22.9 移动摄影的速度 / 261

- 22.10 拍摄对象接近移动的摄影机 / 261
- 22.11 剪辑连贯的移动镜头 / 262
- 22.12 在一个移动的主镜头中插入静止镜头 / 263
- 22.13 环形移动 / 265

第 23 章 摄影升降机和变焦距镜头 / 268

- 23.1 跟随动作 / 268
- 23.2 前景道具强调高度 / 268
- 23.3 把两个或更多的情节要点
从视觉上加以结合 / 269
- 23.4 把动作注入静态情境中 / 269
- 23.5 以摇摄动作突出情节重点 / 270
- 23.6 为动作中的剪接提供有力的运动 / 271
- 23.7 变焦距 / 272
- 23.8 变焦的速度 / 272
- 23.9 变焦和摇摄相结合 / 273
- 23.10 仰俯拍镜头使用变焦距效果 / 274
- 23.11 摄影机在变焦距时移动 / 274
- 23.12 穿过前景障碍物变焦 / 275

第 24 章 动作性场面 / 276

- 24.1 标准的公式 / 277
- 24.2 主观视点 / 278
- 24.3 加强视觉动作的五种方法 / 282
- 24.4 推向视觉高潮 / 283
- 24.5 把高潮动作分为若干镜头 / 285
- 24.6 在动作性场面中使用高速和慢动作 / 287
- 24.7 跟焦距技巧 / 287

第 25 章 镜头内的组接 / 289

- 25.1 需要事先的计划 / 289
- 25.2 运动之间的顿歇 / 290
- 25.3 表演区的更换 / 290
- 25.4 接近或远离摄影机 / 292
- 25.5 变换身体姿势 / 294
- 25.6 画面区域中的替换 / 296
- 25.7 调换画面区域 / 298

- 25.8 数量的对比 / 303
- 25.9 在画面内的组接 / 304

第 26 章 由一个表演区到另一个表演区 / 307

- 26.1 一般原则 / 307
- 26.2 一组人由一个表演区移到另一表演区 / 307
- 26.3 一组人的展开 / 308
- 26.4 两种进一步的变化 / 310
- 26.5 一名演员移动, 另一名保持静止 / 311
- 26.6 一组人的聚拢 / 313
- 26.7 改变表演区的手段 / 313

第 27 章 组合的技巧 / 317

- 27.1 逐个镜头的剪辑 / 317
- 27.2 技巧的组合使用 / 322
- 27.3 小结 / 325

第 28 章 电影的分句法 / 327

- 28.1 场面到场面的转换: 淡出—淡入 / 327
- 28.2 白色淡出淡入和彩色淡出淡入 / 327
- 28.3 叠化 / 327
- 28.4 划入—划出 / 328
- 28.5 圈入—圈出 / 328
- 28.6 暗区的使用 / 328
- 28.7 字幕 / 328
- 28.8 道具 / 329
- 28.9 光线的变化 / 329
- 28.10 问和答 / 329
- 28.11 同一方向的运动 / 329
- 28.12 物件的替换 / 329
- 28.13 字句的重复 / 329
- 28.14 视觉的欺骗性配合 / 330
- 28.15 围绕著一件道具切换 / 332
- 28.16 一个意料不到的特写镜头 / 332
- 28.17 平行剪辑的转移 / 332
- 28.18 一个场面的起始 / 334
- 28.19 演员 / 334

- 28.20 摄影机 / 334
- 28.21 视点的交代 / 335
- 28.22 突然的跳切用作分句 / 336
- 28.23 跳切用作时间推移 / 337
- 28.24 选择动作的高峰 / 338
- 28.25 空场用作分句 / 338
- 28.26 孤立的镜头用作叙述中的顿歇 / 339
- 28.27 整个段落用作叙述的顿歇 / 340
- 28.28 虚像画面用作分句 / 340
- 28.29 全暗画面用作分句 / 341
- 28.30 摄影机运动用作分句 / 342
- 28.31 垂直的分句法 / 347
- 28.32 定格 / 349
- 结束语 / 350

作为一种视觉交流系统的电影语言

通过办公室敞开的门,我可以看到那个剪辑台,几星期来我们一直用它来剪辑我们最近的一部影片。从桌子上望过去,我可以看见剪辑台的小屏幕的一部分。现在,它只是一个白色的小长方块——不具有任何生命特征,只是一块有涂层的玻璃而已。在一阵突然的冲动之下,我站起来,向那个房间走去。我停在门口,以从未有过的神情打量着它。物件看上去是很熟悉的——片盒、装满胶片的箱子、剪刀、接片机。在小钩子上挂着许多片条,有些只有几格长,有些长得一直散落到箱子里。

我从中拣起了一条片子装到剪辑机(moviola)上,按了几个开关,于是片子开始转动,小屏幕上突然呈现出影像。我们置身于一座现代化的、充满禁欲气氛的宏伟教堂里,一个天真无邪的少女向我们走来。我们一直跟着她,直到屏幕上出现另一个人物。这是一个身穿黑色宇宙服、头戴一顶不寻常的耀眼头盔的演员。我们刚看到那顶头盔投射面上的一只闪烁的玻璃眼,镜头就结束了,小屏幕又变成一片空白,只有余晖在玻璃后面微微闪烁。

我所看到的正是我曾拍摄下来的一个真实的片段。这真实是在电影摄影机前经过周密地安排和排练的。其他的电影胶片也通过同一过程记录下来。真实在这里分解成一个个小画格(frame),现在我站在剪辑间里,思考着我这一行当的技能。

这些影片片段,是经我选择,由摄影师摄录在胶片上,在洗印车间浸泡在药水里,直至影像清晰可见,再固定在胶片片基(celluloid base)上的。它们映现在剪辑台的屏幕上、电影院的银幕上或是千百万个电视屏幕上时,只是一些影像,是抓不住的、千变万化的图案。

在最后几星期中,我们在这房间里干什么呢?我们摆弄着记录下来的时间的片段,安排着影像和音响来表现一个故事。我们追求着真实的瞬间,试图表达某种情感,抓住线索,从而赋予这些形象以力量,去抓住我们永远不认识的观众的注意力和情绪。

我们试图怎样去做呢?答案多种多样,并且相辅相成。但它们有一个共同的基础,它既稳定不变,又千变万化——这就是我们行当的学问。英文的“film editing”(影片剪辑)、法文的“montage”(蒙太奇)、德文的“schnitt”(剪辑),都是用来表达这个意思的。从最简单的含义来说,它们也给一个简单的工艺程序下了定义:把两条胶片接起来。这是一个漫长工序中的最后一步。出色的影片剪辑是从创作一个准备在影像记录机械——电影摄影机前表现出来的电影剧本开始的。我们从哪去学习这种工艺呢?它是怎样演变来的?它的明确的法则又是什么?

1.1 电影语言的起源

当电影创作者开始意识到,把各种活动状态下的小画格随意接到一起,以及把这一系列画面彼此有机地接到一起的做法,二者之间是有区别的时候,电影语言诞生了。他们发现,把两个不同的符号结合到一起,便传达出一种新的含义,并且能够提供一种交流感情、思想、事实的新方法——一加一等于三——正如在其他交流系统中那样。理论家们开始进行实验,但是并没有路标引导他们去找到所需要的语言。这方面所涉及的许多概念是如此纯理性、如此抽象,致使它们与现实并没有产生联系。尽管这些影片创作者犯了不少错误,产生过错觉,并做出了错误的发现,然而他们全都很刻苦。如果说他们的规律有什么价值的话,那就是实验的产物,是他们从事这项行当的日常实践中所找到的答案的积累。这些规律对他们和他们的时代来说确是有用的。美中不足的是,这些规律的应用有限,并且不可能把它们变成恒定的原则。很少有电影创作者能够把他们的创作思维过程理论化,变为成文的、有分析力的理论形式。

一切语言都是某种既定的成规,是一个社会或者约定俗成或者被后天规定,使其每个成员都使用统一的意义来解释的一些符号。讲故事的人或思想家应当首先学会这些符号及其组合规律。但是,这些符号并非一成不变。艺术家或哲学家可以影响这个社会,他们可以引进新的符号和规则,并且摒弃过时的东西。电影的情况也是一样。

电影作为视觉交流的媒介,其发展史是和电影语言表达现实的能力直接相关的。但是“现实”是一个不断变化的概念,是一种随着认知的改变不断被重塑的概念。所以电影剪辑反映了电影语言的使用者对现实的感受,也反映了他如何协调当前流行的电影语言表现方式。

1.2 电影创作者的类型

开创者和匠艺师的区别就在于:前者敢于创新、实验和发明。他不怕犯错误,因此总在前进。而匠艺师则使用开创者所获得的最好的知识,避开实验阶段,只有当一些新发现已为大众所接受时,才把它们纳入自己的常用手法之中。

对于这门行当来说,两种电影创作者都是需要的。1910—1940年所摄制的影片是丰硕的文化成果,在此时期,这项产业为大众消费生产出大量影片,而在此基础上做了各种视觉和听觉的实验。这一因素可能对电影语言的发展做出了最大的贡献。匠艺师稳妥的工作使产业得以运行,现在一个健全的产业继续为创作者提供新的实验的机会。

一部好影片并非都是即兴创作的产品,它是创作者所见所闻、所思所想的成果。创作者的这种认知不仅体现在影片所描绘的生活与世界中,而且体现在更具表现力的创作者传达自己想法的技术手段中。

1.3 电影的表现形式

电影语言的一切形式在艺术上都有其正当的理由,除非把它们当做空洞的形式游戏。如今的电影观众厌恶抽象地、深奥莫测地来使用电影叙事手段,这是很自然的。观众寻求的是一种对现实的表现,不论是外在的、内在的或是幻想的,只要它不是堆满了暗示、字谜和莫名其妙的符号就成。

电影作为一种表现手段有其局限性,你必须了解它的优点和缺点。冲突和运动更接近其实质,而平静、希望和伟大的真理,全都具有一种静态的性质,电影手段便无法很好地表现出来;思维和概念,特别是抽象的概念,在电影中便不能像文字表达得那样清楚。这些必须通过人物、动物或事件的行动由摄影机记录下来。电影仅仅描绘外部结果——由动机、思想或者愿望所产生的动作反应。罗伯特·弗拉哈迪(Robert J. Flaherty)曾经说过:“你不可能像写作那样表达得那么多,但是你却能以巨大的说服力说出你想要说的话。”他的话是对的。

1.4 明确我们的目的

本书的目的很简单,但也可以说雄心勃勃。电影语法的一切规则已在银幕上长期存在。世界各地的电影工作者,不论所处的地域或风格有何不同,如日本的黑泽明(Akira Kurosawa)、瑞典的伯格曼(Ingmar Bergman)、意大利的费里尼(Federico Fellini)和印度的雷伊(Satyajit Ray)都使用它们。对这些电影创作者和无数其他创作者来说,这一套普遍的规则,是用来解决一个故事的视觉叙述中所提出的特殊问题的。本书则要系统地记录当代对于解决这些特殊问题的各种方案。我们一直与之打交道的行当经常变化,这里所收集的实践方案,经证明在很长时期内是稳定的,而且希望它们今后还要继续稳定很长一个时期。

美国电影学会的理查德·卡伦伯格(Richard S. Kahlenberg)指出,对于胸怀大志的电影创作者来说,从未像今天这样具有学习电影制作技能的充分机会。过去,影片拍成后只供放映几周,就被束之高阁。现在,要感谢电视,这些片子仿佛通过一个怀旧的时间机器,又能在家里重映了。影迷又可以看见过去大师们的作品。电视使得画面“冷化”下来,因此人们能够充分欣赏其中的技巧。卡伦伯格指出,许多电影创作者就是通过研究这些老片子而学到了其中的技巧。彼得·波格丹诺维奇(Peter Bogdanovich)就是一个使用这种方法的众所周知的例子。

正如论述某一实践问题的著作一样,这当然不是没有局限性的。你不能仅仅通过范例,或是分析别人的作品来学习电影语言,只有亲手摆弄过影片之后,你才能完成学业。他人的知识和自我的经验对于获得电影感同样重要。遗憾的是,我只能提供这项工作的前一部分,我们希望它能鼓励你去进行下一部分。写到这里最好还是提一提安东尼·哈维(Anthony Harvey),一位影片剪辑师兼导演,在英国杂志《视与听》(*Sight and Sound*)的一次访谈中的谈话:

我一向最担忧的是过于技术化。一个人日复一日、年复一年地坐在电影剪辑机前,就有变为一个机械迷的危险。于是机械代替了一切。这样一来,你就会失去一场戏的要点。当然,你必须了解技术上的一切可能性。但你必须了解得十分透彻,使它们变成你的第二天性,而不是用它们把你手头的材料搞得乱七八糟。^①

高明的电影创作者坚持他们的视觉形象。这该是他们首先关心的问题。但把视觉形象从创作者的脑海中转移到一条胶片上,二者之间还有复杂的工艺过程,而这个复杂过程不应使创作者看不见那个激发他要用电影作为交流手段来表达的主题,不应使他脱离自己对主题的富有个性的独特的想法。

^① 见罗杰·赫德森(Roger Hudson):《给它以魅力》(“Putting the Magic in It”),《视与听》杂志,1966年35卷第2期。

电影平行剪辑的重要性

尽管电影摄影机作为一种器械构造复杂,并且要具备专门的知识才能操作它,但对电影创作者来说,就像作家的笔和打字机一样,它只是一种记录的机械。只要有一个得力的摄制组,就能掌握一架摄影机。对于电影创作者来说,更重要的是处理主题思想和构思的能力。

一旦构思在一段段胶片上具体化以后,就需要把它们组织起来。为此创作者就得主要依靠一条剪辑原理:交替地表现两个或更多的注意中心(centre of interest)。这种“电影平行剪辑”(parallel film editing)是电影语言中经常使用的形式之一,用于清楚地表现两条故事线(story line)的冲突和联系,从一个注意中心交替转换到另一个注意中心。这种技巧非常常见,以致在每部影片中出现时观众都认为它是理所当然的。如果在一部影片中避免运用这一技巧,反而会使观众不舒服,尽管连他自己也不知道这是什么缘故。

2.1 两种基本类型

要阐明什么是平行剪辑,这里举一个例子——一部著名影片中第一场戏的概述。

(1)埃里奥·贝多里(Elio Petri)的影片《第十个牺牲者》(*The Tenth Victim*, 1965),从乌苏拉·安德丝(Ursula Andress)小姐在纽约的一条街上被一个追击者乔治·王(George Wang)追击开始。追击者暂时被警察拦住,检查他那由政府颁发的“枪杀许可证”是否有效。

(2)一个男人(无名氏)的特写,他开始说明“大追击”是怎么回事。在不久的将来,公民们将利用“枪杀许可证”来进行政府发起的决斗。

(3)影片转回乌苏拉·安德丝在纽约的街道上被追击者追击的情形,后者不断开枪,但始终没打中。

(4)无名氏又在特写中出现,讲述关于“大追击”的更详细的情况。

(5)安德丝小姐逗引追击者不断开枪,直至他把子弹打光。

(6)无名氏再次在特写中出现,详述在十次追击的过程中,时而是追击者,时而是被追击者怎样轮流占着上风。

(7)追击者紧紧追逼乌苏拉·安德丝,她跨上汽车引擎盖,越过一道铁丝网,跑进“马索赫俱乐部”。

(8)追击者赶到,停了一下,也进入了俱乐部,他在未来主义风格的室内,从坐着的会员间走过。

(9)一个司仪站在舞台上(就是我们在特写中见过的那个讲解“大追击”机制的无名氏)正介绍一名舞蹈者。她戴着面具出现,穿一身满是蓝银两色亮片的服装,然后开始跳舞。

(10)追击者坐下,并注视着她。

(11)她在俱乐部会员中间走动,人们把她的衣服一件件脱掉,最后只剩下两件小内衣。

(12)追击者注视着她。

在这段戏里可以找到两种类型的电影平行剪辑。首先,两种不同的情境交替地呈现在观众面前:

纽约大街上的追击

无名氏讲解大追击是怎么回事

每条故事线都独立发展,每次交替出现都提供了更多的信息。从追击的外部景象(第一条故事线)我们注意到发生了不平常的事情,然后我们看到被追击者怎样随心所欲地摆布追击者。后来我们看到她怎样把他引到预定的地方[段落(1)、(3)、(5)、(7)]。俱乐部司仪的特写(第二条故事线)在解释“大追击”是怎么回事,其次是它的机制是怎样的,最后是在十次连续追击中脱险的互占优势[段落(2)、(4)、(6)]。

其次,在同一场景里两个情境是交替出现的:

舞蹈者

追击者

一旦出现在俱乐部内,电影平行剪辑的形式就变了,注意力全都集中在假扮成舞蹈者的被追击者[段落(9)、(11)]和迷惑的追击者[段落(8)、(10)、(12)]这两者的关系上。

电影平行剪辑承担了表现两条或更多的故事线、人物或事物的任务。这些平行剪辑的类型可区分如下:

(1)相互作用的线索紧连在一起,在同一空间之内。

(2)相互作用的线索彼此远离,发生在不同的地点,仅有一种共同的动机使它们联系在一起。

舞蹈者和追击者的对抗就是电影平行剪辑的第一种类型的示范。分别由摄影机拍下来的两个人物的对话也属于这个范畴。

纽约街上的追击与司仪的阐述相互交替表现,是电影平行剪辑的第二种类型的示范。二者的相互关系可以是直接的(就像在赛跑中两个对手跑向一个共同的终点),也可以拖延到结尾,如所引用的例子中故事一开始,那个讲话的人(他就是司仪)的身份故意不让观众知道。而正是这个人物把两条故事线贯串了起来。

以平行剪辑的方式将两条故事线联系起来便使得它们相互依存,因为一般电影观众已惯于期待这种组合所得出的反响。

在银幕上可以用这种方法来表现对比性的行为。在纪录电影里有意识地将若干事件以平行的形式剪辑起来,便很容易获得出色的形象联想。例如几个运动员在不同的运动项目中准备进行比赛,比赛开始了,有些参赛者失败了。在这个行为的三个不同阶段里拍摄同一批运动员,并在各阶段中把他们相互交替地表现出来,就可以获得一种电影所特有的时间—空间关系。

2.2 动作和反应

当我们听一个故事时,我们下意识地想要知道两件事:

什么动作(action)正在进行
 相关的人对这一动作有什么反应(reaction)

如果讲故事的人忘了这两件事,听众就会糊里糊涂或者一知半解。如果你亲自对别人讲故事,遗漏的地方听众就会向你提问,而你就得作补充。

但在银幕上讲故事就不是直接参与的事,因为你难得看到你的观众或者听到他们的反应。影片一旦洗印好,故事就不能改变,如果你遗漏了什么,你不能把影片停下来再补充漏掉的情节。大部分影片在一个镜头内都包括动作和反应。请看这个使用两个镜头的例子:

镜头1 一个猎人左右移动他的来复枪,然后射击。
 镜头2 一只飞鸟突然被击中掉下来。

镜头1显示出猎人瞄准(动作),然后射击(反应)。镜头2显示鸟在飞(动作),然后它的飞翔突然被打断(反应)。

但是如果我们在镜头1和2中不是把动作和反应连在一起,而是按下列方式组合起来,我们就能更好地理解正在发生什么事情:

(动作)

镜头 1 猎人移动他的来复枪,向画面外瞄准。

镜头 2 天上一只鸟在飞。

(反应)

镜头 1 猎人开枪射击。

镜头 2 鸟被击中,掉下来。

在这种方法中我们首先将镜头中有信息量的部分组合在一起,从而使我们对结果更易理解。这种镜头的交替:镜头 1—镜头 2—镜头 1—镜头 2,就是电影平行剪辑,只不过仅是其中的一种。在这个例子里我们处理了两条动作线索,但在不同的情况下也可以增加若干条线索。

这些动作和反应的组合充满了整部影片的结构;从两个镜头的结合,到两个或更多段落的并列,以至更进一步延伸到整个故事的结构。

2.3 高峰瞬间和理解力

以上所描述的处理动作的过程,使我们在编排一个电影故事时进行选择,我们只在银幕上表现故事的高峰瞬间(peak moments),而所有其他拖沓的、没有提供什么新的有意义的素材的事件和动作,则全从叙述中删掉了。

高峰瞬间的选择意味着对时间和动作的控制。内行的电影创作者始终不断地在压缩或扩展时间,然而他却造成一种错觉,仿佛在给我们提供整个事件的真实时间。可以根据一种动态标准将运动分为片段,并加以控制。电影剪辑取消了传统戏剧的时间和空间的统一,它毫无预警地就把观众从这个地方带到那个地方,从现在带到过去,而观众却相当自然地接受了这一切。

当人类发明了文字语言时,就出现了这样的过程。成文的思想迫使读者去分析和消化每一个图形符号,从而得到它的含义,而这种经过培养能够立即进行分析和比较的能力,使我们有别于原始人。原始人确实是生活在周围环境的统一体之中,他们永远意识到那个整体,而没有能力进行抽象思维。要正确理解电影的视觉语言,观众需要学习,就像学习其社会特有的惯用符号组成的文字语言那样。有了这种能力,他才能把银幕上的活动影像之间相互联系的常规方式融会贯通起来。

对观众来说只要保持一连串的动作和反应就行,而不要求他们去理解这种视觉语言的具体结构。但对电影创作者来说,这个动作—反应的形式决定着摄影机机位、镜头段落的结构和剪辑所要求的程式。

2.4 怎样运用平行剪辑

用电影平行剪辑来表现故事的要点,可以有两种手法:

若干短的单镜头(single shot)

若干长的主镜头(master shot)^①

如果用若干短的单镜头,那么两个或更多关联的动作是分别用几个不同的摄影机位拍摄下来的。

这些镜头是这样剪辑的:从一个动作到另一个动作,交替地改变拍摄角度,这样就把整个事件或场面拼在一起。所用的每一个镜头、每一片段,都是整个故事线所包括的一系列动作和反应的高峰瞬间。

用这种方法,只有当所有短镜头都剪辑到一起时才能反映出整个事件。这就是单镜头和主镜头两种处理方法的主要不同。主镜头顾名思义就是从一个摄影机位上把那个事件完整地拍摄下来。实际上可以同时使用两三个摄影机位以提供几个主镜头。如果选出那些主镜头中的某些片段并平行地剪辑起来的话,那么对于所记录的整个事件就可以使用各个主镜头中最好、最有意义的部分来重新加以编排,这样就出现了一个跟短的单镜头处理相似的分为片段的场景。一个优秀的电影创作者哪一种方法都使用,两者都相当富于动作性,而且在画面上的表现肯定比只用一个镜头把整场戏拍摄下来要强得多。

2.5 一个宽广的前景

平行剪辑在描绘两条叙述线索相互作用上具有更大的可能性。故事中人物之间的了解程度或观众对故事的了解程度可以在以下几种情况中作变化:

- (1) 两条故事线相辅相成,两者交替提供情况以构成一个故事。
- (2) 在一条故事线中动作或意向保持不变,而在另一条故事线中对那重复不变的动作的反应却每次都不一样。
- (3) 两条故事线中的人物不知道另一组在做什么,只有观众知道全部事实。
- (4) 两条故事线所表现的情况是不完整的,亦即剧中人物了解所有事实但故意不告诉观众,以引起他们的兴趣。

该用哪一种处理手法,必须由故事的作者和有关的电影创作者来决定。但有一个事实是不变的,即电影平行剪辑永远是把需要的情况传达给观众的最好的方法。动作和反应这两个基本元素,将有助于完成这一表现。

^① 作者在本书中所使用的“主镜头”这一术语,所指的是从头至尾拍下一个场面的镜头,以有别于切出或插入镜头。——译者注

Chapter 3

基本手段的定义

以摄影机拍成的电影几乎总在讲故事。在这些电影中,真实的人和物被记录在胶片上并以同样的节奏(每秒 24 格)再现在银幕上。但有时可以改变这种做法,以每秒 24 格放映的图画、图案、物体、动物和人物,在记录时速度可高达每秒数百格,或者低至逐格拍摄,每格的曝光有不同的时间间隔。

我们可以把电影形式分为两类,第一类如下:

新闻电影(newsreel)

纪录电影(documentary)

故事电影(fiction)

第二类则包括所有那些拍摄技术根本不同的电影。其中包括:

动画电影(animated cartoons)

木偶电影(animated puppets)

对物体、植物、动物或人的延时拍摄(time lapse photography)

我们这里特别关心的是适用于前三种形式的电影技巧。

3.1 新闻电影

新闻电影试图记录一种无法重复的动作和事件。电影创作者很难控制他所记录的事件,他是一名使用视觉记录机械的旁观者。这类电影最粗糙的形式制造出一系列不连贯的镜头,这些镜头记录了整个事件的局部,而在银幕上放映时则是一片混乱,许多东西没有被表现出来,不过解说员能使这组镜头多少连贯一些。如果用另外一些表现旁观者的反应的镜头把这些镜头衔接起来,那么就达到了中间阶段。这造成一种“动作—反应”的关系,从而使观众可以接受,虽然他们仍然意识到自己正在观看一个不完整的事件。

最彻底的电影记录方式就是用一架或几架电动摄影机与同步磁带录音机,把所有的事件,不论其有趣或乏味,全都拍摄下来,就像一些“真实”电影所做的那样。

但在电影中,根本没有一个理想的摄影机位可以把一个情境全面且毫无偏袒地表现出来。摄影师要选择他的位置、高度、镜头、光线,所有这些都导致一种妥协——一种不可避免的选择,而且没有人会用完全一样的方式拍摄这个情境。

3.2 纪录电影

纪录电影的形式较新闻电影又有所变化。首先,大多数纪录片不是处理一件事,而是处理一连串的在共同动机下所发生的事件。当银幕上表现这些素材时,对这一情境的真实顺序可做出各种改变。许多动机可以包括进去,如:

(1)由共同的刺激所引起的若干情境组合成一个段落,当刺激的性质改变时,拍摄对象就重新组合成新的段落。每个单独的拍摄对象本来是作为一连串刺激所引起的连贯的反应而拍摄的,而现在把它们动作分割为片段,然后再按照各种不同的“行为”形式组合起来,这样就打断了时间的连贯性而得到一种循序渐进的概念。

(2)打破事件的线性记录,插入一种性质不同的说明性的视觉变化。例如以动画来表现一个不能使用真实元素拍下来的过程。

(3)一系列事件通过不同的形式或顺序来重复表现,以探索多种多样的处理和解决方案。

可以列举更多例子,但实际情况就是需要施以控制——各种事实必须加以安排以便最好地表现出来。一个事件往往要重复拍摄若干次。而重复就意味着搬演(staging)。

我们控制事件,用一种能够掩盖我们企图干预事实的技巧来进行选择,而这样便使其离故事电影更近了一步。

3.3 故事电影

许多最好的纪录片把纯粹的真实和精心组合的虚构混成一体,从中获取益处。这种做法把我们引到最终的电影形式——完全的虚构。在这里,事件也是真实的,不过可以根据需要任意重复,直到我们从一个、两个或更多角度把表演或者动作最准确的微妙神韵拍摄在胶片上。为了有利于拍摄,每个情境都要经过仔细的设计和排演,其最终目的是为求模仿真实。事实上,我们所看到的是一种更为丰富多彩的真实的版本。没有单一的视点,而是多元的,那是在真实生活中任何人也得不到的。重新组合的真实是电影最受欢迎的形式。

电影故事既可能经过设计,也可能未经筹划。这里所讨论的技巧主要涉及经过设计的处

理手法,也就是对事件进行选择、编排和演出,使之成为一系列有关联的情节动作。而未经筹划的事件必须处理得使它们可以和经过设计的场面混合起来。

3.4 三种类型的场景

电影故事一般的结构是从情境的开场起,通过冲突的发展,逐场发展下去,直至收场。所有的场景不外以下三种类型:

- (1)有对话无动作
- (2)有对话有动作
- (3)有动作无对话

这些当然是简单化的分类。演员在讲话时可以不动,但他们所乘的交通工具以及摄影机却可以活动。当演员在对话期间活动时,摄影机却可以与他们保持固定,或者同他们一起运动。在第三种例子中,解说员的声音或者人物的内心独白可以伴随银幕画面上的纯粹的运动。此外,在一个段落中,这三种技巧可以一起使用。这种分类对学习语法规则是必要的。

3.5 电影语法诸元素

把一场戏从剧本落实到画面,任何规则都必须有双重的效果:

- (1)我们必须这样来拍摄影片,使它以后可以连贯起来。
- (2)我们需要为不同情况下出现的剪辑问题准备各种解决方案。

为此,我们必须控制两件事:

- (1)记录事件的距离。
- (2)表演事件的人物动作。

选择距离时,我们决定使观众看到什么,以及出现在各个镜头中演员和物体的数量。故事的重点或突出的瞬间,可以由接近或远离主要拍摄对象加以控制。

至于第二种手法,我们在不妨碍演员自由活动的条件下,可以对活动的记录过程加以一定的控制。

3.6 镜头

现在让我们来确定什么是电影语言的语法手段。首先是镜头(shot)。

镜头的长度仅受摄影机片盒容量限制,例如,4分钟、10分钟和33分钟。镜头可以完整地全部使用,或者分为几小段以便与其他镜头交切。一个搬上银幕的事件可以全部或部分地从同一个或几个不同的拍摄位置来反复拍摄。一般来说,当一个场面演得不太理想时,就在同一机位上重拍,但更应有意识地变换摄影机位,以便使电影剪辑师可以进行交替剪接(cross-cut,又译为交叉剪接)。

3.7 运动

拍一个镜头时,摄影机或者保持不动,或者进行水平摇摄(pan),或者仰俯拍(tilt),或者摆在活动的运载工具上以不同的速度移动(travel)。

摄影机可以记录简单或复杂的事件,可以运动以加强所记录的动作。

这一切都可以从各种不同的距离来操作,这些距离可以用实际的或光学的方法来获得。

3.8 距离

摄影机和拍摄对象间的距离远近是不受限制的。从实践中我们可得出五种有明显区别的基本距离。它们是:

特写(close up)或者大特写(big close up)

近景(close shot)

中景(medium shot)

全景(full shot)

远景(long shot)

不过,这些名称无法规定出具体情况下的绝对距离。这些术语有相当的灵活性,它们主要是表明一种概念。很明显,拍一座房子的近景和拍一个人的近景,摄影机与对象之间的距离并不相同。

图3.1至3.5所示为各摄影机位所包括的范围。

通过实践可发现人体有几种“分截高度”(cutting heights),不论画面上展示的是一个人或几个人,按这几种高度可以得到悦目的构图。



图 3.1 特写



图 3.2 近景

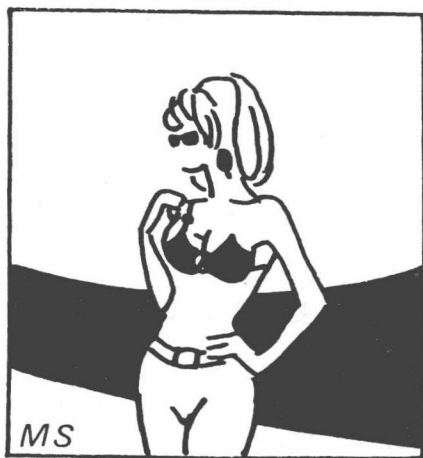


图 3.3 中景



图 3.4 全景

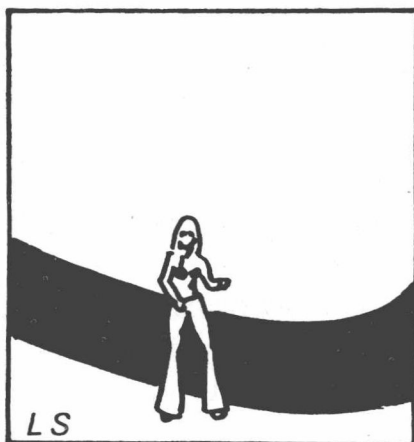


图 3.5 远景

这些分截的高度是：

腋下, 胸下, 腰下, 臀下, 膝下。

如果拍人体的全景, 就必须包括拍摄对象的脚, 在脚踝上分截会产生一种不悦目的构图。图 3.6 所示为不同的分截高度。

3.9 剪辑类型

一个场景可以有三种主要的剪辑方法：

(1) 一个主镜头记录整个场景。为了避免单调, 可以在“影片内、画面内”或者说“在镜头内”有各种剪辑技巧。

(2) 一个主镜头与其他短镜头交切。其他这些镜头则从不同的距离来拍摄这一场景的片段, 或者引入别处的对象, 它们穿插在主镜头中, 从而强调一场戏的关键情节。

(3) 两个或更多的主镜头平行地混在一起, 这样, 我们的视角就交替地从一個主镜头转到另一个主镜头。

我们表现一个段落时可以运用这三种方法中的任何一种或全部方法都运用。一个段落包括一个场景, 或者一系列相互关联的具有时空连续性的场景。一般来说一个段落有开始、中间和结尾。结尾或处在低潮或处在高潮, 或者处在故事的发展从激烈降到低落的时刻。

3.10 视觉分句法

段落是由两种分句法连接在一起的：

- (1) 直接的切(换)。
- (2) 光学的转换。

直接的切换在视觉转换上是生硬的, 其方法以后再加详述。至于光学的转换, 使用淡出(fade out)、淡入(fade in)、叠化(dissolve)和划(wipe), 可以得到一种平稳的视觉转换。

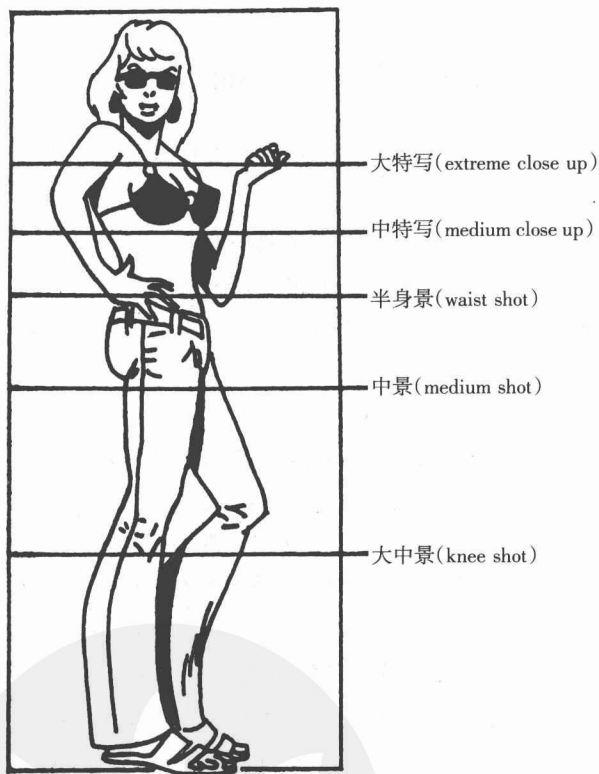


图 3.6 景别的类型: 大特写, 中特写, 半身景, 中景, 大中景。

3.11 场景的匹配

为使有关场景匹配,必须满足以下三个要求。需要匹配的有:

- (1)位置(position)
- (2)动作(movement)
- (3)视线(look)

电影银幕是一块固定的平面,如果一个演员的全景展现在银幕的左侧,那么在切换至同一视轴上的近景时,他必须处在银幕的同一侧。如果不遵守位置匹配的规则,银幕上就会出现怪异的视觉上的跳动,迫使观众把注意力从一侧转到另一侧,去寻找他们一直在观看其惊险经历的主人公。这既使观众感到讨厌又使他们分神。必须使观众的眼睛保持恒定的方向,能舒服地扫视画面,从而使他的注意力集中在故事上(见图 3.7)。

为达到此目的,银幕一般划分为两个或三个垂直区来安置主要演员。所有的位置匹配都以这些区域的一个或全部为准。

运动的匹配具有类似的逻辑基础,在记录一个演员的连贯动作的两个衔接镜头中,动作方向要一致,否则观众将混淆了假定的运动方向(见图 3.8)。

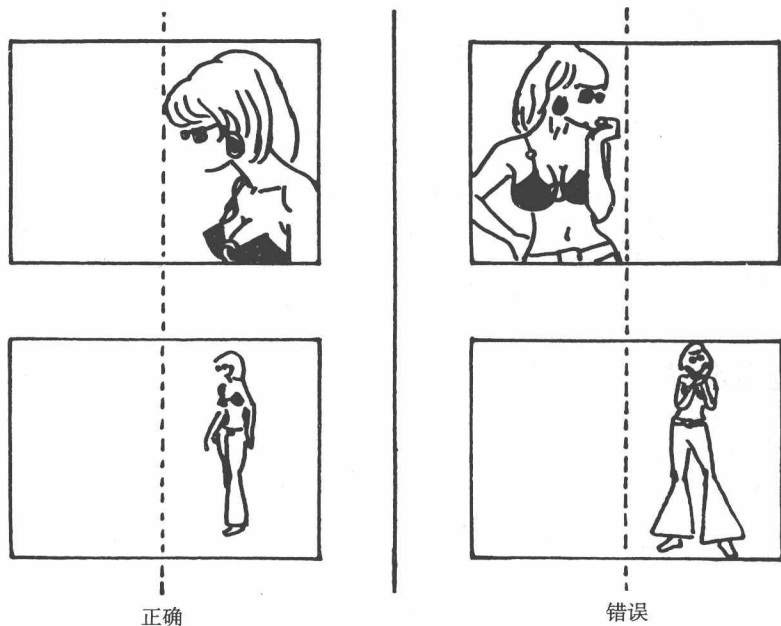


图 3.7 从一个镜头切换至另一个镜头时,在一般情况下场景中的中心人物在画面中应保持同样的位置,如第一个例子。

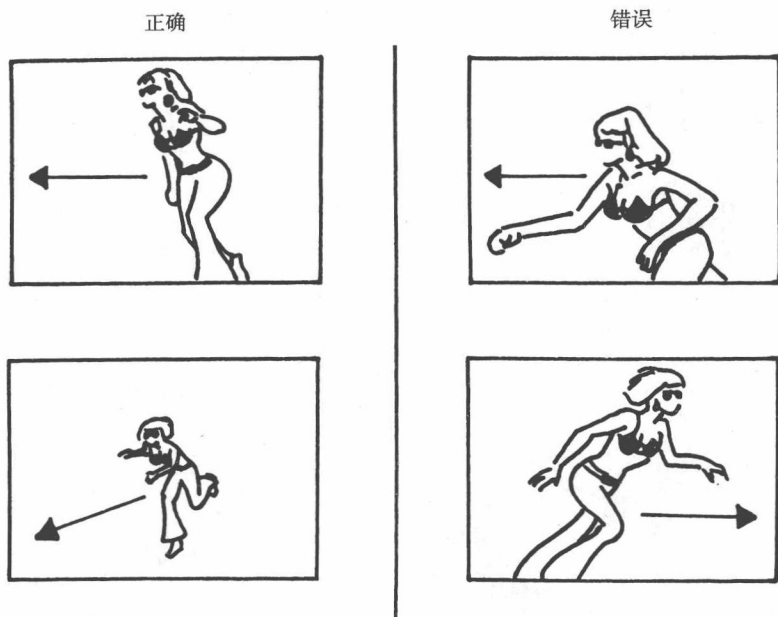


图 3.8 在左图中动作相似,方向一致,因此观众容易跟随演员的动作。但如果在右图第二个镜头中动作方向突然反了,就会把人物的去向搞乱。

在一组镜头中,不论演员是单个或成群出现,视线的匹配是第三个需要加以考虑的因素。在银幕上匹配的视线总是相反的。两个互相对视的人物,其视线的方向相反,如图 3.9 所示。



图 3.9 当两人面对面时,他们的视线呈对立的方向。

如果两个演员分别在单独的镜头中出现,为了保持正确的视觉连贯性,他们的视线也必须保持相对(见图 3.10)。

如果在两个镜头中两个演员都面向同一个方向,从逻辑上说他们必然是看着第三个人物或物体,而不是互相对视,如图 3.11 所示。

没有这些对视,场景就会变得薄弱,有时毫无意义。



图 3.10 如果两个演员以单独的镜头分别加以表现,他们的视线仍然必须呈相对的方向。



图 3.11 当两个演员朝同一个方向看时,他们不是互相对视,而是在看另一样东西或另一个人。

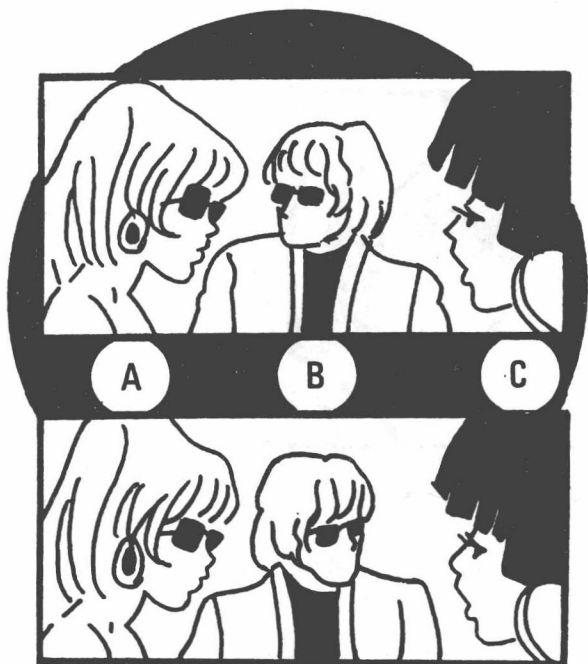


图 3.12 演员 B 作为注意力的主宰者,把头从 A 转向 C,就使注意中心由 A 转到 C。

3.12 对视

在两个互相对视的演员之间建立和保持恒定的相对方向很容易做到。唯一的要求就是让他们面对面。他们之间的实际距离是无关紧要的。如果一个演员走到背对着另一演员的位置上,但仍不时地转过头来回顾,或者过一会儿又转过身来重新面向对方,那就仍然保持了相对的视线。在三人一组的镜头中,其中有一人成为注意力的主宰者。当一个演员说话时,其他两人都看着他。如果注意中心转移,一个演员朝着新的注意中心看去,就会造成一种有效而明确的使观众能够跟随的变换(见图 3.12)。

在图 3.12 中,上图的注意中心



图 3.13 在左图中,两个演员集中注意前景的人物,这样,后者就成为居主要地位的人。在右图中,B朝另一方向看,观众的注意力被引开了,他们被迫进行选择,但又难以选择。要么演员C是主要的,要么银幕外的某些东西在抢戏,观众无从知道。

是演员A,下图的注意中心则是演员C,我们必须使注意中心的主宰者(在此则为演员B)把头从一侧转向另一侧,从而引导观众随着注意中心的转换从A转向C。

这种情况在给演员分别拍摄单独的镜头时也同样适用。如果让演员看错方向,出现两个或更多的方向,就会破坏场景的注意中心。我们必须引导观众,而不是把他们搞糊涂(见图3.13)。

3.13 注意中心的交替

当要表现一大群人时,就出现了两种可能性:

(1)所有演员集中注意于一个中心人物,当注意中心转移时,他们就一起转移到第二个注意中心上去。

(2)在场景中出现若干人群,各人群又有两个基本注意中心。这就需要选定一个主导群。

在第一种情况下,有两个对象是人群中的注意中心。观众以及银幕上其他演员的注意力从一个人转到另一个人身上,然后再回来。沉默的演员是注意力的主宰者,他们一起看着吸引注意的演员,而当中心转移时,就把视线转到另一个演员身上。有时可以引进第三个注意中心以打破在两点之间不断转来转去的单调,特别是以单一的摄影机位来拍摄的较长的场面更是如此。



图 3.14 这一大群人的注意力首先集中在 A, 然后集中在 G, 这两个演员是这群人的注意中心, 沉默的演员用他们一致的视线方向来决定在某一时间内哪个人占主导地位。

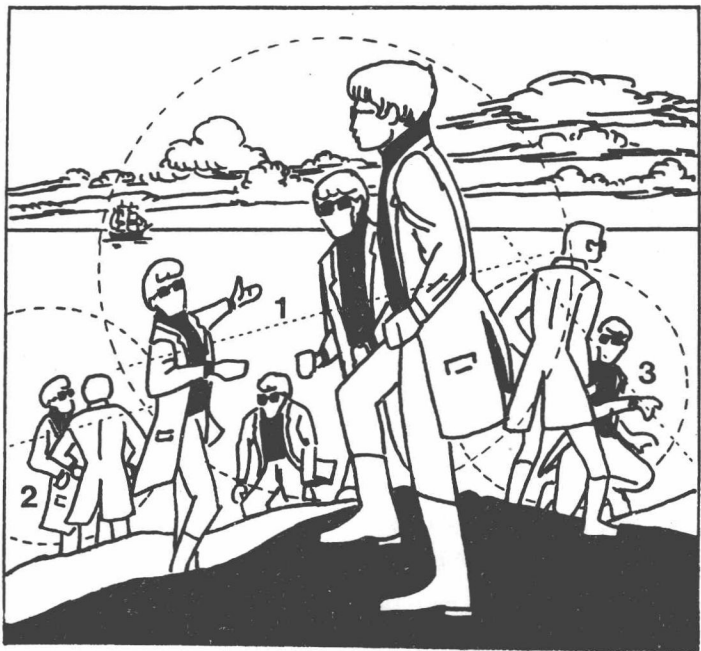


图 3.15 场景中有若干人群, 最靠近摄影机的是主导人群。

以上提到的第二种情况可以有两种处理方法。两种方法中主导人群总是靠近摄影机的。

在第一种处理中, 画面中有两三个或者更多的静态的人群, 引起我们注意的是靠近摄影机的那一组。

其他几组人则处于后景 (background)。他们各自有自己的注意范围, 彼此无关。

从逻辑上来说, 最靠近我们的人群要求得到直接的注意, 对于其他人群, 我们仅仅意识到他们的存在。只有当他们突然离开了, 我们才会觉得少了些什么。

为了戏剧性地强调前景 (foreground) 的情境, 其他人群有时可以打破各自的注意范围, 转而看着前景的那群人。

第二种处理提供了另一种变化方案: 前景的人群保持静止, 但从属的人群在后景上作横跨画面的运动。例如大街上的来往行人, 或者是舞厅里的舞者。

但是这些活动必须是不显眼的, 否则它们就会干扰前景的动作。

三角形原理

4.1 基本的身体位置

在所有的对话场景中都有两个中心演员。电影场景中这两个居支配地位的演员可以有两种排列方式：

成直线的构图

成直角的关系

图4.1说明了这个概念。

在这些布局中，当两个演员谈话时可以采取四种形体关系(见图4.2)：

- (1)演员面对面。
- (2)两人并排。
- (3)一个演员背向另一个。
- (4)两人背靠背。

人的身体可以采取以下几种姿势：

- (1)卧姿(仰卧、俯卧，或侧卧)。
- (2)跪姿(躯干挺直，或蹲在脚后跟上，或是向前俯身，两肘支撑着地面)。
- (3)坐姿(在任何高度的坐具上的坐姿)。
- (4)倚姿(或向后靠在支撑面上，或向前以肘支撑着)。



图4.1 两个演员可以如图所示布局，或成一直线，或成一直角。

(5) 立姿(直立或用一只手撑着倚立)。



图4.2 两个对话中的演员可以采取的四种基本形体关系。

两个演员可以采取同样的姿势或各自选择不同的姿势。后者提供了各种组合:不同的排列方式、形体关系和姿势提供了范围宽广的视觉表现,从而可以富于戏剧性地突出两个静态人物之间的对话。

可以说两个对话者之间有一条关系线(line of interest)。这是一条直线。

4.2 关系线

一个场景中两个中心演员之间的关系线是以他们相互视线的走向为基础的。在关系线的一侧有三个顶端位置,一般不能越过关系线到另一侧拍摄。这三个顶端构成一个底边与关系

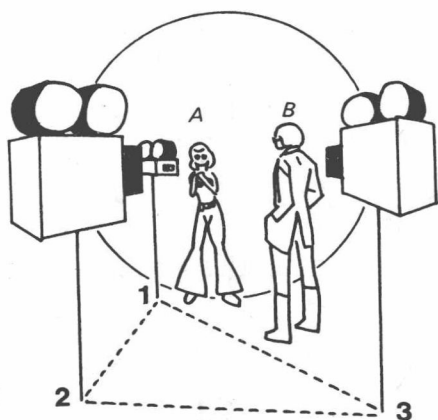


图4.3 拍摄处于共同关系线上的两个演员的三角形的基本位置。

线平行的三角形(见图4.3)。

主镜头中摄影机的视点是在三角形的顶端角上。其主要优点是演员各自处在画面固定的一侧,在每个镜头中都是演员A在左侧,演员B在右侧(见图4.4)。

在关系线的两侧各有一个三角形的摄影机位布局(见图4.5)。



图4.4 摄影机在拍摄两个静态演员对话的场景时使用三角形原理,就保证了两个演员的画面位置是一致的。注意:三个镜头中,少女A总是在左侧,男青年B则保持在画面的右侧。

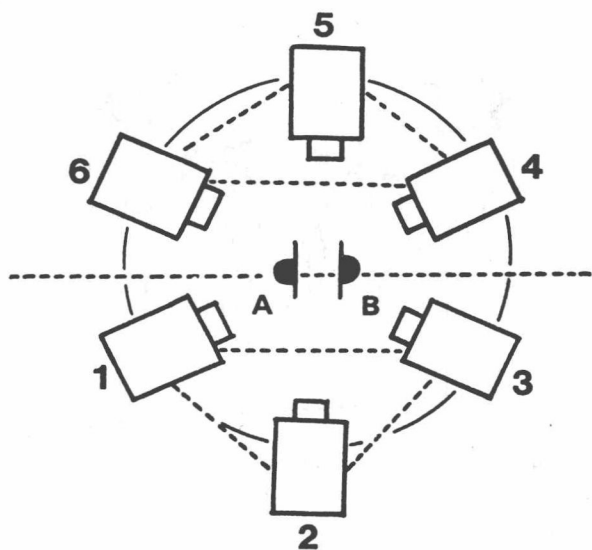


图4.5 可以使用关系线任何一侧的三角形布局,但只能选用其中一侧而排除另一侧。

但我们不能从一个三角形机位切换到另一个三角形布局上的某个机位。如果那样做,就会把观众搞糊涂了,因为使用两个不同三角形布局上的机位,演员在画面上就没有固定的位置,出现了前一章所讲到的镜头匹配方面的问题。

三角形摄影机布局原理(the triangular camera principle)有一首要规则,就是选择关系线的一侧并保持在那一侧。这是电影语言要遵守的最重要的规则之一。当然可以破例,正确的做法以后再讲。

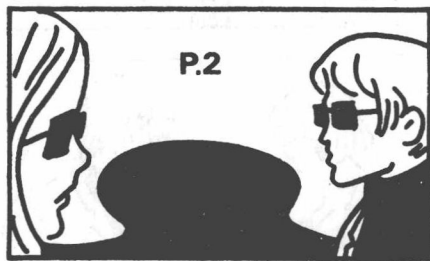


图4.6 位置2和位置5是关系线两侧的两个相对的直角位置。

4.3 头部的重要性

当两个演员面对面站着,或者相对而坐,在他们之间画一条关系线是很简单的。但当演员躺着,他们的身体相平行或者向反方向伸展时,二者之间的关系线就似乎难以确定了。不过只要记住交谈双方的中心点是他们的头部,那就相当简单了。

不论身体位置如何,直接吸引我们注意的是头部,因为头部是人说话的来源,而眼睛则是人用来吸引注意或表示兴趣所在的最有力的方向指示器。因此身体的位置不是问题,关键在于他们的头部。甚至在一个演员背向另一个,或者彼此背对背的情况下,也有一条关系线通过他们的头部。在所有的电影场景中,关系线必须穿过两个中心人物的头部。

4.4 三角形原理的五种基本变化

使用三角形摄影机布局原理从视觉上来表现直线构图时,可以有三种不同的处理;当演员成直角关系时,仅有两种三角形可以用来从视觉上表现场景。现在让我们来看看这五种变化。

外反拍角度 (external reverse angles)。在与场景关系线平行的三角形底边上的两个摄影机位,提供了三种变化来拍摄演员的直线排列。在那两个视点上的摄影机可以在各自的轴上转动,得到三个很不同的位置。这三个位置中的每一种都是成对应用的。我们指的是,三角形底边的两个摄影机的角度在与它们所拍摄的演员们的关系上都采取了同样的相对位置。

第一种情况是,在三角形底边的两个摄影机位都是在两个主要演员的背后,靠近关系线,向里把两人都拍入画面(见图4.7)。

内反拍角度 (internal reverse angles)。在第二种方案里,摄影机则在两个演员之间,从三角形向外拍,靠近关系线,但并不表现演员的视点。在两种情况下的任一情况中演员都不是正对着摄影机,虽然实际上很接近(见图4.8)。

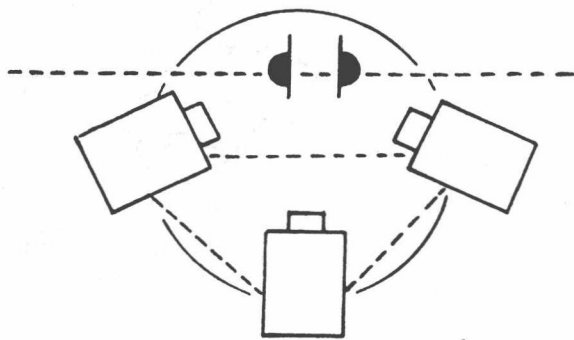


图4.7 外反拍角度。摄影机处于平行于关系线的两个位置上,向里对着演员。注意:符号代表人物;平整的一面表示人物的正面。

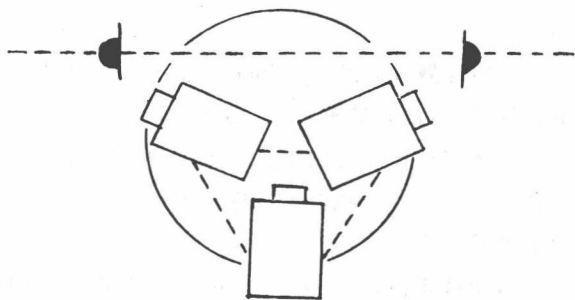


图4.8 内反拍角度。在这种变化方案中两个摄影机位与关系线平行,面向外各自拍一个演员。

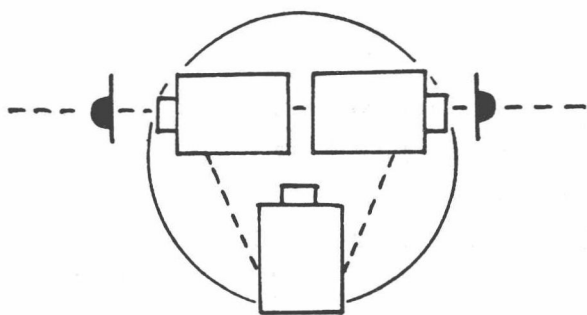


图4.9 主观摄影机角度。如果摄影机角度是背对背地位于关系线上,它们便各自成为镜头外的演员的主观视点。

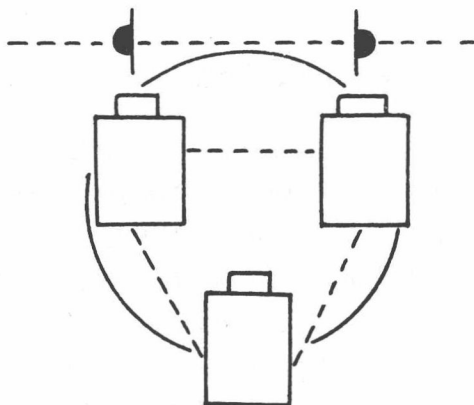


图4.10 平行的摄影机位。当两个摄影机的视轴互相平行时,它们各自拍下一个演员的侧面像。

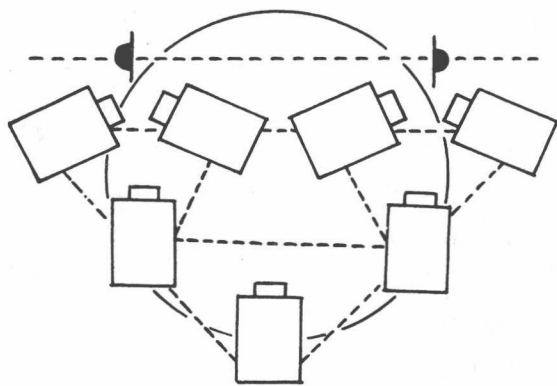


图4.11 上述三种基本变化,可以组合成一个大三角形的布局。这样,拍两个静态演员对话时可以有各种各样的和足够的摄影机拍摄角度。

在关系线的任何位置,摄影机背对背,这一效果表现了镜头外的那个演员的视点(见图4.9)。

平行位置(parallel positions)。在第三种方案中摄影机位于接近关系线的三角形底边,它们的视轴是平行的(见图4.10),各拍一个演员。

上述三种情况可以组合为多样的摄影机布局。图4.11展示出各种组合的全貌。一个三角形内包括七个摄影机视点。所有位置可以成对地组合来拍摄两个演员,唯有内反拍和平行位置只能各拍一个演员。

直角位置(right angle positions)。当演员肩并肩成L字形位置时,摄影机的视点在假设的三角形底边上获得一种直角关系,接近两个演员之间所贯通的关系线。在这种情况下摄影机放在演员的前面(见图4.12)。

在演员的背后可以进行同样的布局,以获得表现对话场面的一种新变化(见图4.13)。

共同的视轴(common visual axis)。当一个主镜头只拍一个演员,而另一镜头包括两个演员时,三角形底边上两个视点之一的摄影机必需沿着它的视轴向前推。

从两个视点之一向前推(光学地或实际地),我们就得到所选定那个演员的更近的镜头,从而使他比对手更突出(见图4.14)。

上述五种基本变化,不仅用于表现一组演员的静态对话,而且也可以表现他们在画面中的运动。

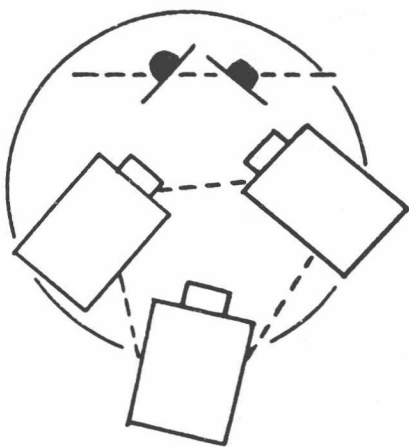


图4.12 演员肩并肩成L字排列时,在三角形底边上安置两个摄影机位,形成一个直角形的摄影机关系。

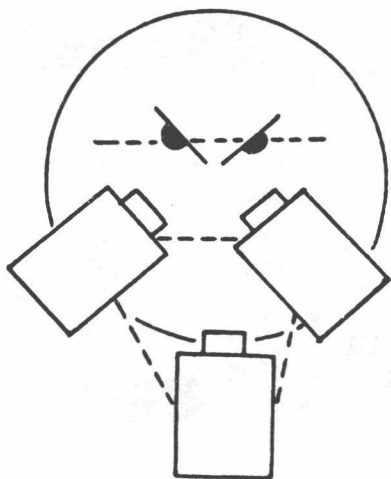


图4.13 直角摄影机位不仅可以在演员前面,也可以在演员的后面。

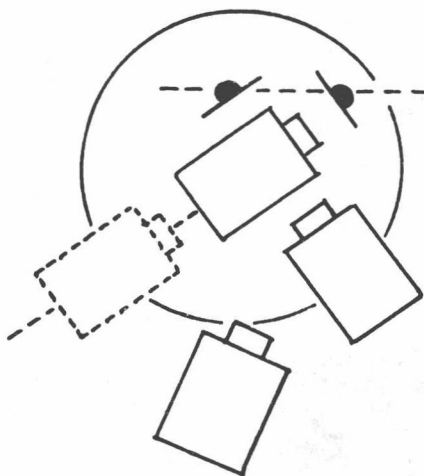


图4.14 沿着摄影机的共同视轴向前推进。为了拍摄人群中的单独一个演员,可让摄影机沿着三角形底边两个位置之一的视轴向前移动。

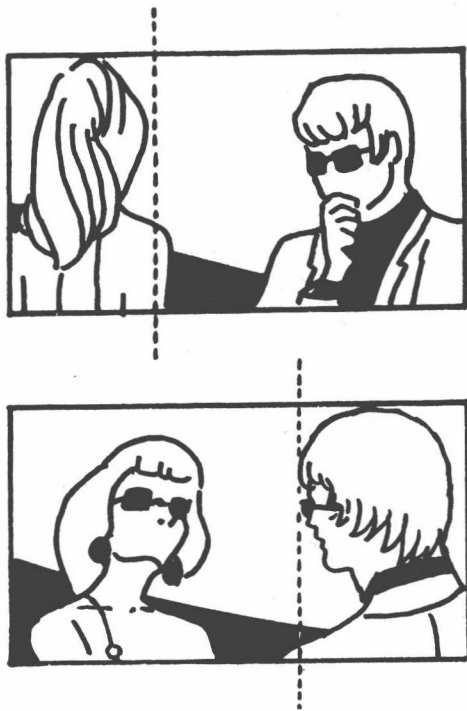


图4.15 在这两个外反拍主镜头中可以把三分之二的画面空间给予面向摄影机的演员,其余三分之一留给背向摄影机的那一个演员。

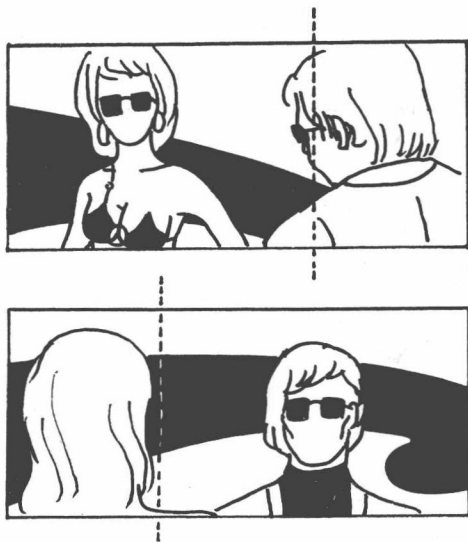


图4.16 宽银幕视觉构图上也沿用三分之一、三分之二的空间分配原理。

4.5 构图重点

当两个演员面对面地进行对话时,记录他们对话的最有力的摄影机位就在平行于关系线的三角形底边,外反拍摄影机位1和3。比起在三角形顶点的摄影机位有两个直接的优点,一是使构图有纵深感,因为从它们的视点看去,演员们位于两个不同的平面:一个靠近摄影机,另一个远离。

第二个优点是一个演员面向摄影机,得到我们充分的注意,而另一个则背向我们。在戏剧术语中,第二个演员处于一种开放的形体位置(面向观众),而第一个则处于封闭的形体位置(背向观众)。因此面对摄影机的演员是主导的。

可以用镜头构图中画面空间的分配来进一步强调这一点。如图4.15所示。

在标准画幅(4:3)中,讲话的演员占画面空间的三分之二,而其对话者仅占三分之一。

如果后者稍微虚化一些,将更有力地突出说话的演员。

三角形布局的第2号位置是三个位置中最弱的。它从侧面来拍摄这些演员(半开放的形体位置),在画面中他们处于同一平面,所占画面空间相等。它可以用于一场对话的开始和结束,也可以用作一场戏的剪辑节奏上的顿歇(pause),或者用作剪辑形式改变之前的过渡。

上述三分之一、三分之二这种空间关系也适用于宽银幕画面,如图4.16所示。

不过,在宽银幕上用近景镜头来表现两人的对话时,由于繁多的银幕影像在镜头之间变来变去,在视觉上显得跳动太大。可以找到一个解决办法,从构图上把画面分为三等分。在各个反拍镜头中总有一个演员位于画面的中央部分。这就是说,在位置1时演员B位于画面

的中央,在位置3时演员A位于画面的中央。在图4.17的画面构图中,前景的构图分别偏重在左方和右方。余下的第三部分画面空间,可以用后景景物或热闹的细节填充,以平衡前景的构图。

这样观众的注意力就始终集中在画面中央,而不用打破摄影机布局的三角形原理。这种视觉上的解决办法也可以用于标准画幅的构图上。但是不会像在宽银幕上造成那样壮观的效果,特别在近景和中景时更是如此。

4.6 视觉重点的类型

现在宽银幕已被普遍使用,于是许多电影创作者就利用这种长方形画幅,在使用我们称为外反拍镜头方面进行大胆的构图对比。

前景演员的身体遮住了一半画面。通常他得到的照明度比较差,形体全是剪影。而在后景上,面对镜头的演员得到的照明度是强的。这样交替地使用反拍镜头时,画面上的亮度区域就由左移到右,又倒过来(见图4.18)。

另一办法是增加前景演员所占的画面面积。他背向观众而且受光量极少。前景的演员占了画面的大部分面积,只留小部分画面让观众看见后景中的主要演员(见图4.19)。

这样的画面设计特别有力,因为我们的注意力集中在画面的小区域上了(通常是在上方,偶尔是下方)。当两个极端的外反拍摄影机位平行剪辑时,从一个镜头到另一个镜头,画面的左上角和右上角形成对比(见图4.20)。

当内、外反拍摄影机位结合使用时,有些电影创作者在两个镜头中都把演员摆在远离画面中心靠近侧面的位置上,空出三分之二的画面用色彩填补,或者安置一些不会干扰演员的东西。图4.21说明了这个概念。

另一种情况是,在两个镜头中黑暗部分各

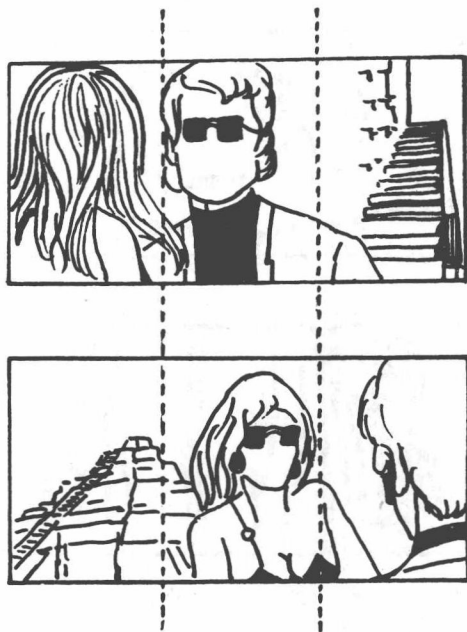


图4.17 把画面分成三等分,在各主镜头中主要演员可以置于画面中央而不用打破摄影机布局的三角形原理。这样注意力始终保持在画面中央。



图4.18 一半画面被前景演员的身体遮挡,他的背部光照极少,以突出后景中光度较亮的形象。

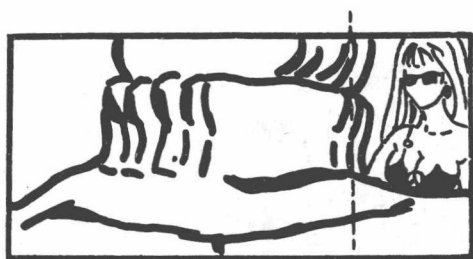


图4.19 这里,用画面上方的很小区域来表现各个反拍主镜头中主要的演员。



图4.20 在这个例子中,各个反拍主镜头内用画面下方的很小区域来安置关键性人物。



图4.21 一个内反拍镜头和一个外反拍镜头位置使用了把演员集中在画面同一侧的画面构图。



图4.22 两个主镜头的注意中心都保持在画面左侧,把余下的画面部分变暗以突出得到充分照明的关键区域。导演西德尼·J·弗里尔(Sidney J. Furie)在他的影片中运用了许多这类构图,特别是在《伊普克雷斯档案》(The Ipcress File, 1965)、《阿巴卢萨》(The Appaloosa, 1963)和《赤身裸体的跑差》(The Naked Runner, 1967)三部影片中。





图4.23 这一例使用了两个内反拍镜头,两个演员都安排在画面的同一区域。注意:这里是用相反的视线方向从视觉上表现演员之间的相互关系。

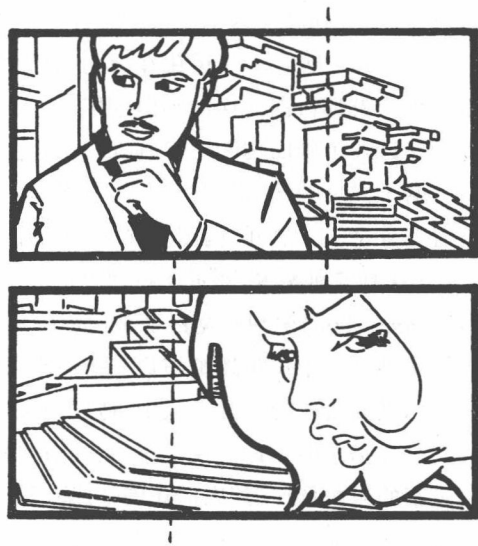


图4.24 各个主镜头画面区域的三分之二都是用来安排单个的演员,让演员前面空着,以得到悦目的画面构图。



图4.25 这是一种把两个演员安排在一对外反拍主镜头中的奇特方法。它那惊人的效果常常赋予场景一种凄凉的情调。



图4.26 这里,演员的脸部置于画面的一侧,让画面的另一侧空着。以这种不平常的构图来连接两个内反拍镜头,使这个场景得到一种独特的视觉上的夸张效果。

占三分之二的画面,这也能得到同样的效果,如图4.22。

这一技巧也进一步运用在分别拍摄两个中心人物的内反拍摄影机位上。在各个反拍镜头中每个演员都占据同样的画面区域。

在这两个画面构图中,画面的三分之二是空的(见图4.23)。

两个内反拍镜头经常采用的布局是使主要演员的形象占画面区域的三分之二,让他前面空着三分之一。这样,构图在前方就留有余地(见图4.24)。

让·加布利埃尔·阿尔比科柯(Jean-Gabriel Albicocco)在影片《美国的老鼠》(*Le Rat d'Amérique*, 1963)中利用宽银幕来构成一对对异乎寻常的外反拍镜头。图4.25展示他如何从一个镜头到另一个镜头地把演员安排在银幕相反的一侧。

内反拍镜头的对称形式中,他应用了同样的构图概念(见图4.26)。

这类构图能迅速抓住注意力,同时也易于脱离场景的基调。然而在一定的情况下,比如表现亲密的爱情场面时,它们还能造成一种异乎寻常的不平衡的构图来渲染气氛。如果把一个演员放在画面下方,另一个放在上方,那就可以使用位于关系线上不同高度的外反拍角度,并可以在反拍镜头中互换他们在画面上的位置(见图4.27)。

这些原理不仅适用于特写。从三角形的三点延伸出来的视轴上,摄影机可以拍到特写、近景、中景和全景(见图4.28)。

我们现在来看这些原理如何应用到两人或更多人的对话场景中。三角形布局的各个摄影机位都用来拍摄一个主镜头。一个场景至少要从两个摄影机视点来拍,而且要把整个场面全拍下来,这样,剪辑这些主镜头时就能得出整个场面的视觉形象。

在讲这些公式之前,让我们探讨一下如何应用三角形原理去表现单个演员。

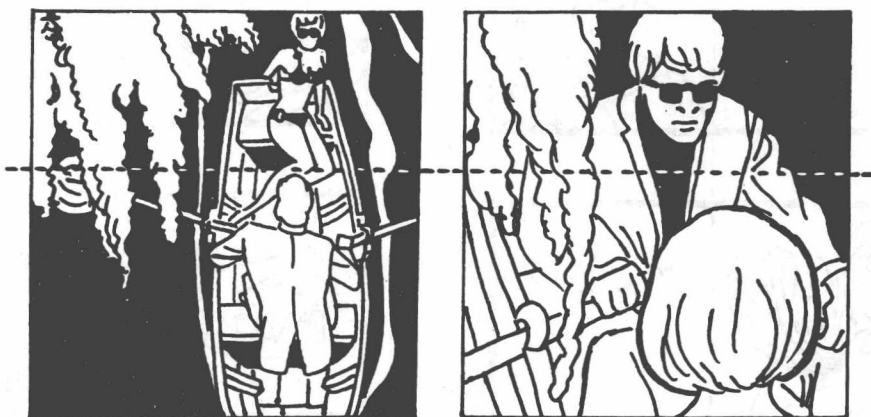


图4.27 这里两个外反拍摄影机位都直接处于演员的后面,位于他们的关系线上。只有高角度才允许这种排列方式。

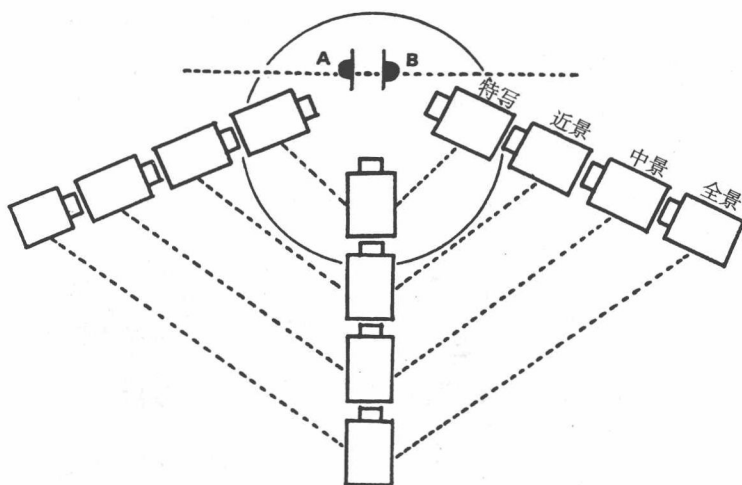


图4.28 从三角形摄影机位三个点延伸出来的轴线上,摄影机可以从任何距离拍下场景中的两个主要演员。

4.7 三角形原理:一个人

在电影里,像生活中一样,一个人可以独白或者自言自语,但在电影里内心的思想却可以被听见。这种手法在文学、戏剧和无线电广播中常用来表达现在、过去或将来时态。但不论演员是否讲出声来,也不论他们是否在与别人对话,电影都是直接地表达人的内心。在表达内心声音时,演员是闭着嘴的。表情可以有反应,但没有同步的口型。内心声音可以由主角回忆的或想象的声音来代替。

在任何时候单个演员的视线方向决定着对他的视觉表现。从他的眼睛到所注视的对象之间引出了一条关系线。甚至当我们还没有看到他所凝视的物体,或者他只是凝视着空间时,也存在着这条关系线。但是一旦建立了这条关系线,就可以应用三角形摄影机布局原理。人物不必要保持静态——他可以写、画或者展开形体活动,只要他保持在原地就行。他的视线方向成为我们的关系线,甚至当他的头转向一侧时也是如此(见图4.29)。

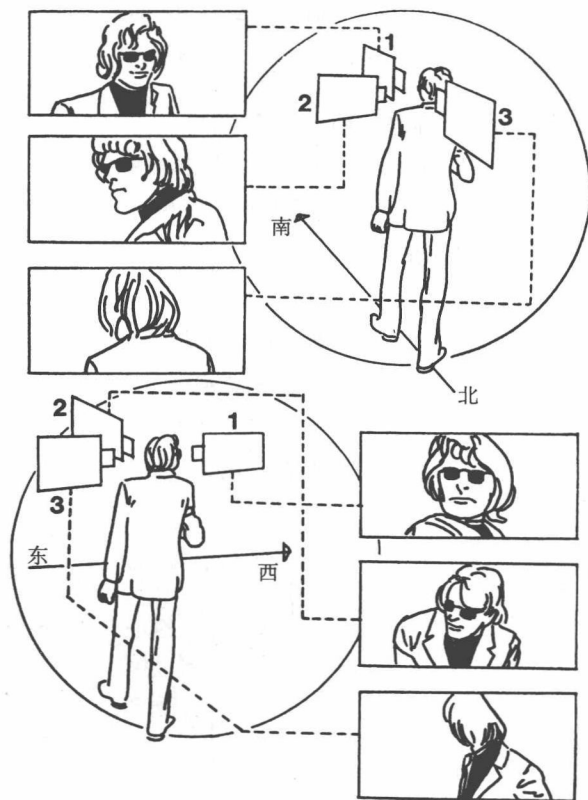


图4.29 主要演员的视线方向决定了三角形摄影机位,如上述示意图那样。

如果单个演员直视前方,我们的关系线则经过他的身体成为南北走向。随着他的头部转向一侧,关系线就成为东西走向。

如果演员直视前方,就不能用东西走向的关系线来安排摄影机位。因为这样来接上反拍镜头时,就会破坏方向性,如图4.30。

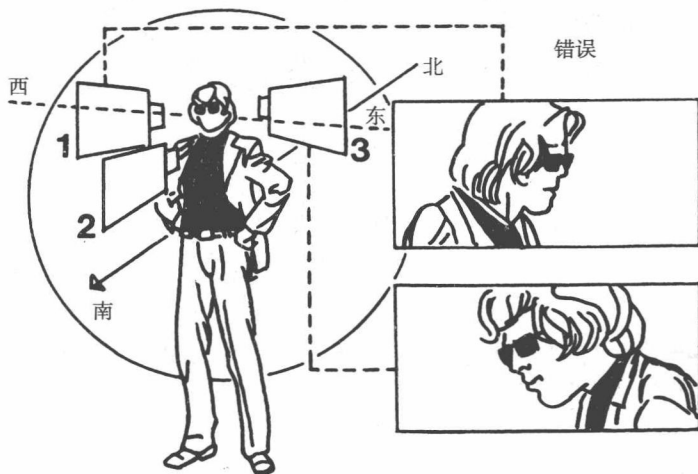


图4.30 当单个人物直视前方(南北走向)时,摄影机的三角形布局不能为东西向。否则反拍角度将出现相反的视线方向,那是不对的。

同样,如单个演员向一旁看时,就不能运用南北的关系线。必须坚持以视线方向为关系线,平行于此线来安排摄影机的三角形布局。

当单个演员把头从一侧移向另一侧时,关系线的方向就改变了,这时可以用以下两种方法来拍:

- (1) 头部转动近180°时,摄影机用东西走向的关系线来拍。
- (2) 头部转动90°时,摄影机用南北走向的关系线来拍。

图4.31说明在这两种情况下三角形摄影机视角必须转移。

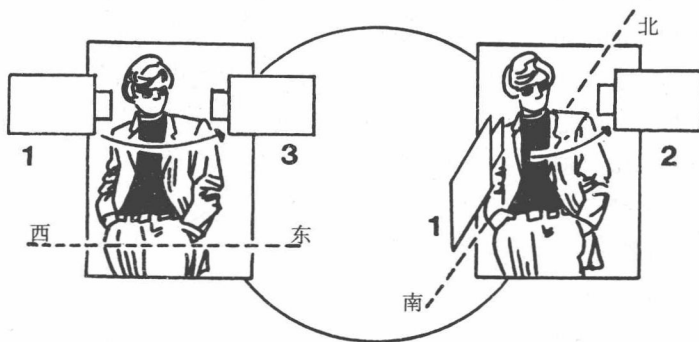


图4.31 当单个演员的头部转动半个圆周时,用东西走向的摄影机位来表现。如转动90°时,则用南北方向摄影机位拍摄即可。

两个演员的对话

拍摄对话场面时视觉表现公式是有限的——虽然可以通过服装、后景、照明等取得一些变化。

与关系线相平行的两个最富有表现力的摄影机位是用来拍摄静态对话的主镜头的位置。首先以一个摄影机位拍摄这一场景的局部或全部，然后再从另一机位加以重复，以便后来进行平行剪辑。

究竟如何使用这两个主导摄影机位来进行拍摄，我们将以上一章所探讨过的关于摄影机调度的五种变化为基础来进行分析。

5.1 面对面

面对面的谈话，最简单的处理是用一组外反拍角度。前景的演员（背对着镜头）在外反拍镜头中鼻尖不应超出面颊轮廓线——从这种角度我们根本看不到他的鼻子。三分之一、三分之二的画面空间配置是基本方案，虽然需要的话也可以使用探讨三角形原理时已讨论过的一些变化。

图 5.1 是一种典型的布局，它受到全世界电影创作者的广泛喜爱。

一个内反拍角度可以与一个外反拍镜头结合使用。在内反拍镜头中被单独表现的演员更为突出。可以采取两种方案（见图 5.2）。

另一种可能性是用内反拍镜头分别拍摄两个人物。在每个主镜头里只拍摄一个演员（见图 5.3）。

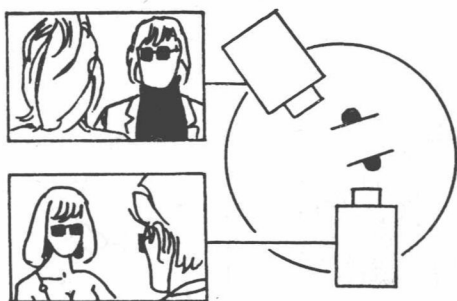


图 5.1 两个演员对话的场面。这是拍摄两个面对面演员的外反拍主镜头的最常见的构图。

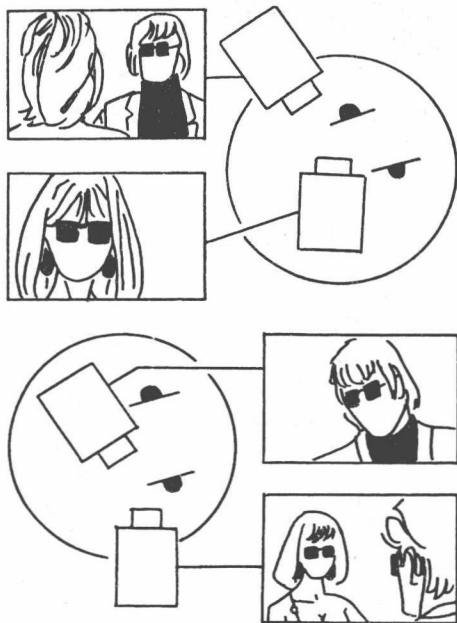


图 5.2 一个外反拍角度和一个内反拍镜头相组合的两种可能。

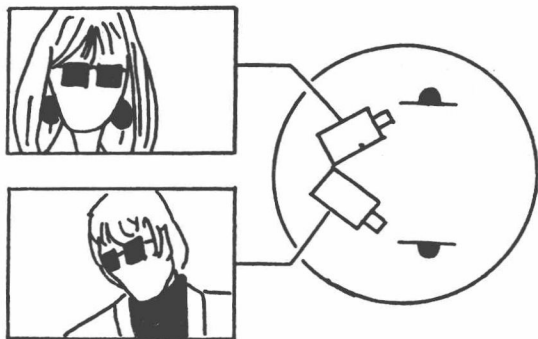


图 5.3 分别拍摄演员的两个内反拍镜头。

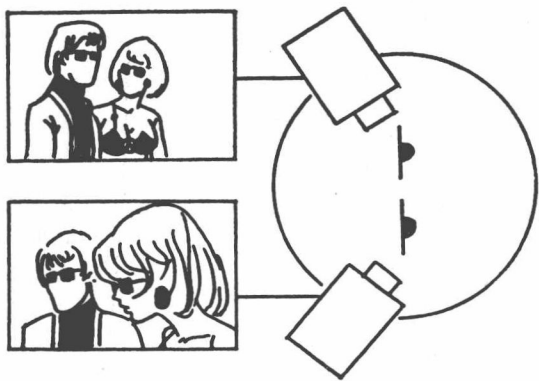


图 5.4 用外反拍镜头拍摄排成一线的演员,他们看着相同的方向。

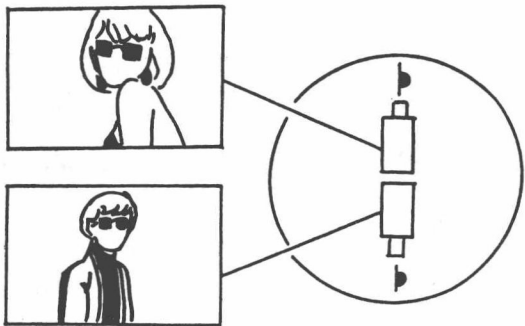


图 5.5 内反拍镜头拍摄两个坐在汽车前座上的演员。

5.2 数量对比

一个外反拍和一个内反拍位置的结合在画面上造成数量对比(number contrast)。外反拍镜头包括两个演员,而内反拍镜头只表现一个演员。

这样可以有以下三种位置:

两个演员到两个演员——两个主镜头都在外反拍位置。

两个演员到一个演员——一个主镜头是外反拍,另一个是内反拍。

一个演员到一个演员——两个主镜头都是内反拍角度。

5.3 演员肩并肩

两个演员肩并肩地排成一条线,并有共同的方向感。然而,这不是我们关系线的方向——关系线横跨他们的头部——不是他们彼此对视的方向,也不是他们之间心理上的联系。即使在整场戏中他们没有彼此相视,也许他们陷入一种互相回避的情绪之中,他们低着头,可能还闭着眼,只有他们的声音偶尔打破长时间的缄默,但这些都不会影响他们之间内在的联系。

有一种可行性是用外反拍角度(见图 5.4)。

另一种可行性是用内反拍角度(见图 5.5)。

第三种可行性是使用平行的摄影机位从人物的正面拍摄,如图 5.6 所示。当两个人物坐在一辆行驶在马路上的车子的前座上时可以直接而自然地采用这三种并排的拍摄方式。

当两个演员采取直角形体关系时,拍摄并排的构图可以有几种变化。第一种是最简单的(见图 5.7)。

第二种变化是沿着其中一个镜头的视轴向

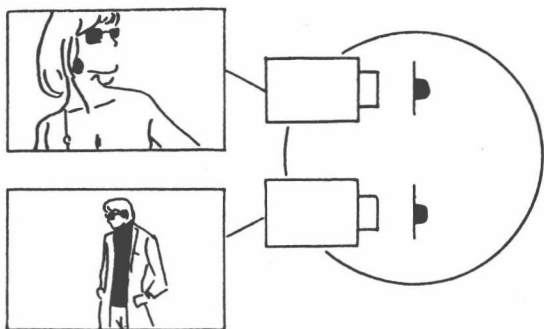


图 5.6 平行的摄影机位拍摄正面对摄影机的两个演员。

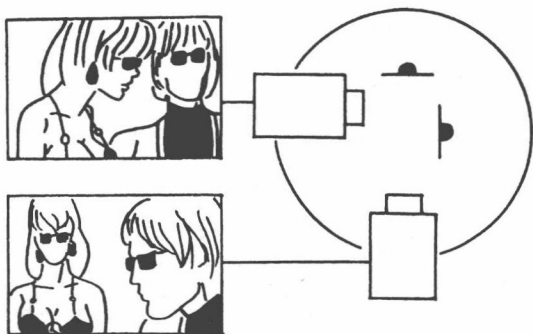


图 5.7 以直角形的摄影机布局拍摄两个位置成 L 字形的演员。

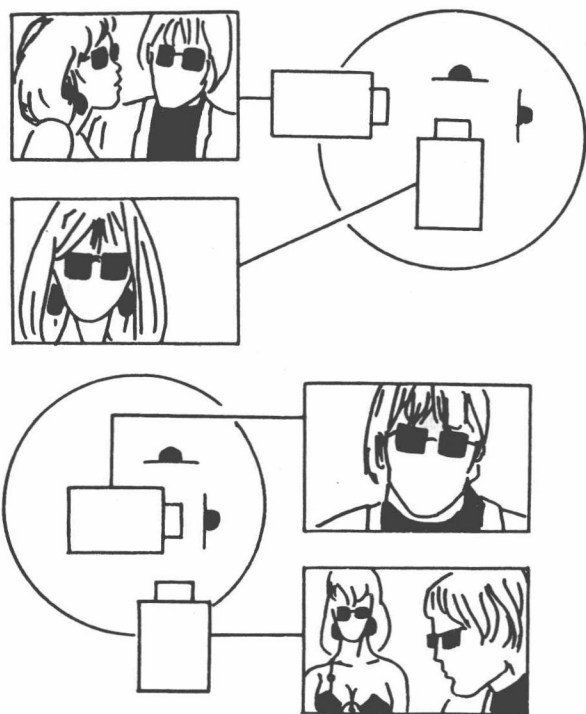


图 5.8 沿着一个镜头的视轴向前移近,只拍摄一个演员的近景时的两种可能。

前推进,因此只表现一个演员,有两种方案可以采用(见图 5.8)。

在前例中,演员是面向里的。如果演员背向站着,那么上述三种方案就变成图 5.9 的样子。

在所有这些成直角形的肩并肩的例子里,都是从正面去拍摄演员的。我们也可以从背面来拍摄,图 5.10 表现了三种拍摄方案。

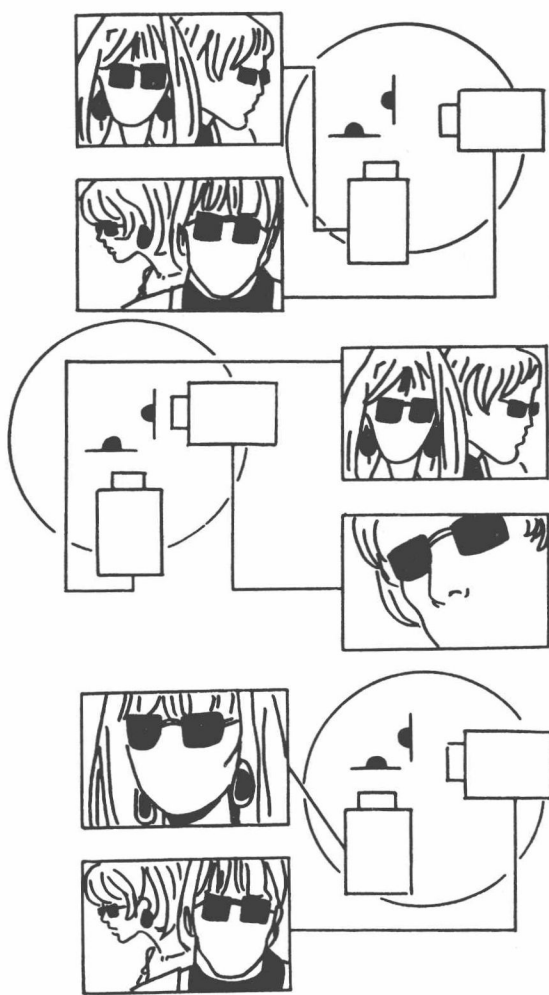


图 5.9 演员们背向直角之外看。这三种方案都有一种直角关系。

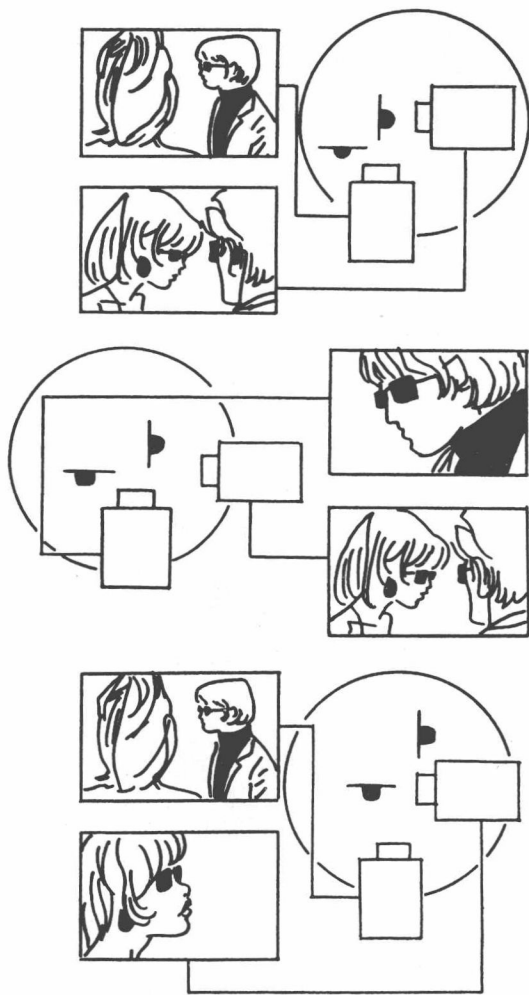


图 5.10 演员的布局与图 5.9 相似,但摄影机现在是从背后拍。

5.4 演员一前一后

这种情况仅在十分特殊的情境下才出现:两人同乘一匹马,或同骑一辆自行车、一辆摩托车,或共乘独木舟时,他们被迫以一种固定的姿势来进行谈话。前面的人经常转过头来用眼角看后面那个人。在拍摄这种对话场景时,最常用的电影手法是外反拍机位和平行摄影机位。

拍摄这种情况还要使用移动的车辆,这使场景复杂化了,因为从理论上说我们要把摄影机放在另一辆以同样速度移动的车上。在三角形的顶点 2 号位置上的交代镜头(establishing shot)经常是从一个移动的摄影平台上来拍的。但是要准确和安全地拍摄乘坐

行驶中的车上的演员的近景镜头,是较困难的。因此,高速的近景是在摄影棚内静止的车辆上拍摄的,用背景放映(back projection)或活动遮片(traveling matte)来造成移动的后景。再让某些东西从演员面前掠过,就会使这种运动的错觉尽善尽美了。凭借这种视觉上的花招,就可在有控制的情况下拍摄这种镜头。将车子放在一个可以转动的底座上,置于投影屏或拍活动遮片用的蓝屏前,这样,只要使演员面对或背对着摄影机,就可以得到三角形法则中1和3的位置。图5.11所示是外反拍的1和3的位置。

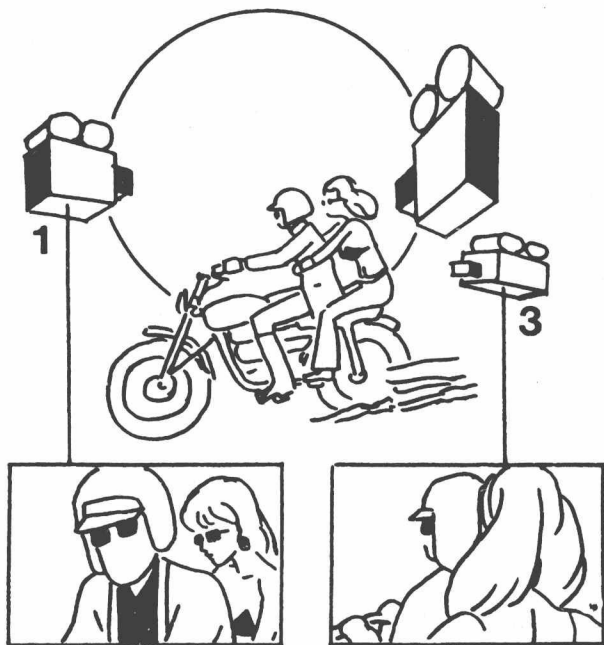


图 5.11 外反拍镜头拍摄的一前一后的两个演员。

第二种手法是运用平行的摄影机位。位置1和3各自单独地表现一个演员,而位置2则把两个演员都包括在画面内(见图5.12)。

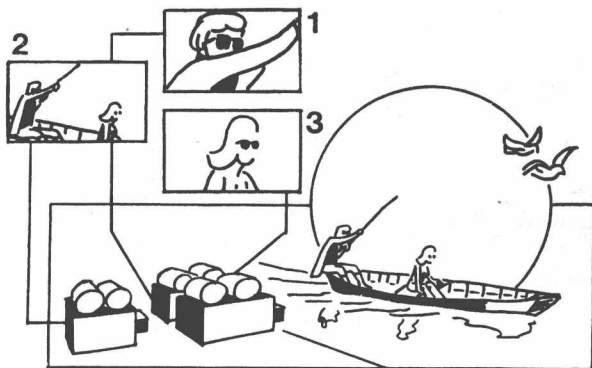


图 5.12 拍摄一前一后两个演员的一种平行摄影机布局。

还可以在共同视轴上使用1和2或3和2的平行摄影机布局。这样从一个镜头切换到另一个镜头时,不仅有数量上的对比,而且还可以更好地强调其中某一个演员。

在其他的情况下,这种对话场景是从单一的摄影机位用一个镜头来表现的,这个位置通常是三角形布局中2号位置(顶角)。

5.5 注意事项

当拍摄两个以上演员的单个镜头时,可能会出现错误。我们重新布置摄影机时,在更换、调节镜头和照明时,往往会忘了演员所看的方向,特别是如果这个新镜头是一个正面近景的话。

一个演员原来看着左方,现在可能不自觉地视线移向右方,这就把这场戏搞糟了。

拍摄一个正在对话的演员的单人镜头时,让第二个演员留在原地,但在摄影机视线之外,这是个好办法,理由有二:

(1)它使摄影机不至于错摆到关系线的另一侧去。

(2)摄影镜头内的演员的表演会更自然一些,因为他有个说话的对象,而不是对着空处说话。如果拍第一个演员的单独的镜头时,因为某种原因而不能用第二个演员,那就要给演员在遮光罩(camera hood)的一旁定出一个参考的视点。

或者一工作人员站在那里代替缺席的演员,或者选一个物体来达到这个目的。有一些技师喜欢把他们的拳头放在遮光罩旁作为参考视点。图5.13展示了这种情况。

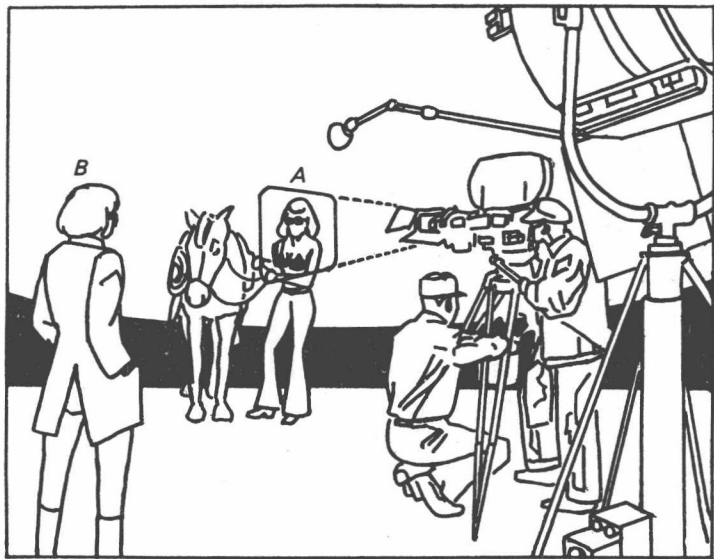


图5.13 不在画面中出现的演员应处于摄影机的视野之外,以保证摄影机位的正确布局。演员或替身B位于镜头之外以便给女演员A提供正确的参考视点,使人感到她的注意力仍集中在前面镜头中出现过的一个明确的物体或人物上。

演员一定不能看着摄影机镜头。这样准会破坏关系线的方向,使观众感觉演员像是直接看着他们而不是看着其他演员。在故事片中只有为着特殊的目的演员才可以看镜头。例如:

(1)演员向观众独白,如劳伦斯·奥利弗(Laurence Olivier)在他的影片《理查三世》(*Richard III*, 1955)中所做的那样。这是从舞台剧借来的手法。在舞台上演员可以打断剧情的发展,向观众发表自己对事件的观点。它是一种沿袭惯例,但可能破坏演出的流畅。

(2)另一种更正规的做法是演员像电台或电视广播员一样向观众进行讲述。

在第一种情况下,演员直接向观众讲述。于是观众突然成为演出故事的参与者,而不是旁观者。这种手法破坏了坐在漆黑的电影院里的观众的安全感。而第二种例子,演员是在和另一个演员交流,不论后者是否出现在前后的镜头中。所以,在第二种例子中,虽然演员也直对着镜头,但观众感到更自然得多。

这样的场面不要轻易使用,要用就得有强烈的戏剧动机。演员无须一直看着摄影机镜头。他可以看看别处,以一种泛泛的视线而并非特意集中在某一个固定点上,然后突然转向摄影机,注视镜头,念出他独白中的重要句子,从而突出了这段话。

5.6 摄影机的距离

回顾关于拍摄电影场景中两个演员谈话的例子,我们注意到有三个限制:

- (1)所有镜头都是近景;
- (2)两个演员身体的高度相同;
- (3)在两个镜头中摄影机高度相同。

还可以采用进一步的变化。三角形原理的三个点形成了几条轴线,摄影机可以沿它们移动。不同的摄影机距离可以从视觉上强调一场对话,并使场景表现得更有生气。在一个外反拍角度的例子中,位置3可以是一个中景,而位置1是个近景。图5.14说明了这一情况。

同样,拍摄两个分得很开的演员时,这种距离上的差别可以使注意力集中于其中最重要的一个人身上。

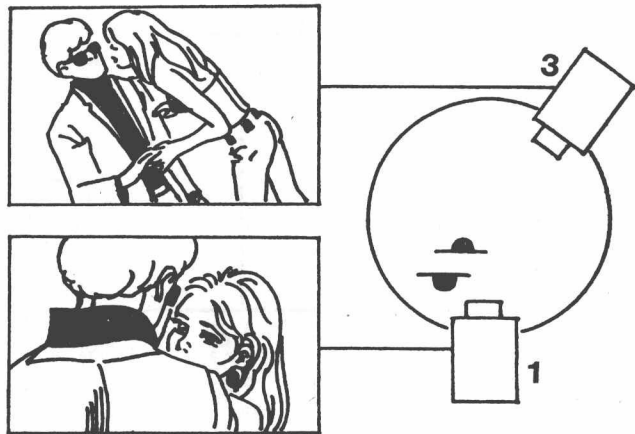


图5.14 在一组外反拍摄影机位中,摄影机与对象的距离各有不同。

例如,在一个空荡荡的牢房里,一个法官在审问一个囚犯,法官支配着这场戏。他的问话和等待回答是这段情节的核心,而囚犯的态度却是消极的、不合作的。

改变镜头与对象的距离,给法官以近景,而给囚犯以全景(见图 5.15),就能强调出这种情境。

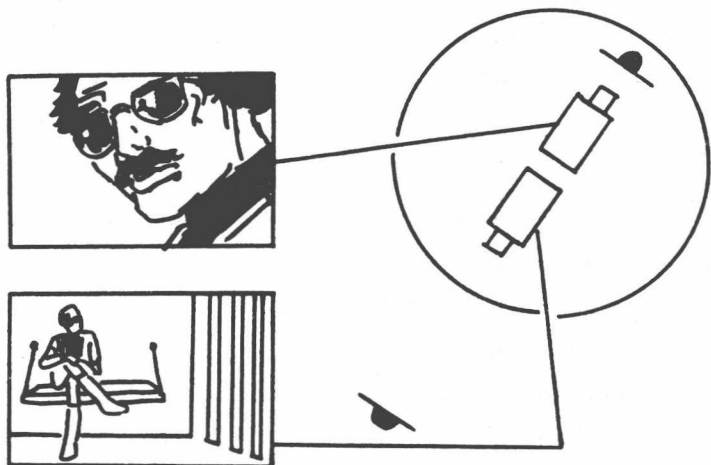


图 5.15 在一组内反拍摄影机位中,摄影机与对象的距离各有不同。

这些距离应配对使用,要得到好的效果,不能超过四个不同距离(两对)。

例如:对话场景的前一半可以用位置 1 的中景和位置 3 的近景来表现,后半半场景则以位置 1 拍近景,而以位置 3 拍中景。在这第二对主镜头中把距离位置倒换过来,就可得到一种有效、简单而又紧凑有力的表现。

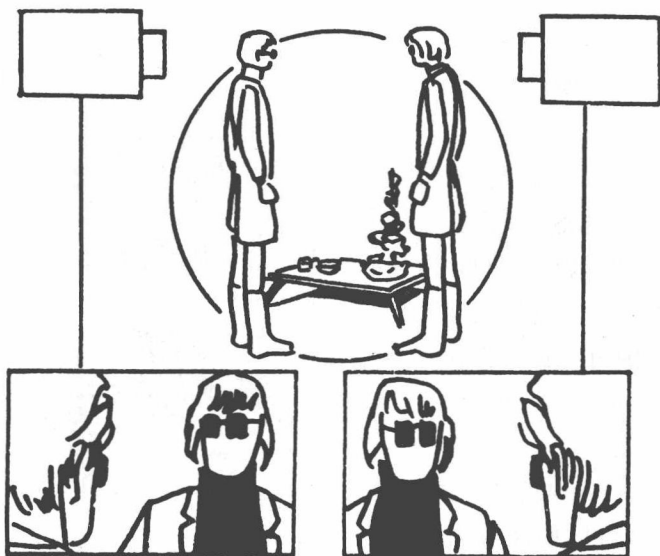


图 5.16 两个摄影机位与所拍摄的演员的高度相同。

5.7 摄影机和演员的高度

摄影机的高度影响画面的表现力,拍摄谈话的场面时,一般情况下镜头与坐着或站着的演员们的高度相同。

如果一个演员站着,另一个坐着,在相反的镜头中可以改变摄影机的高度(见图 5.17)。



图 5.17 各摄影机位必须选择适当的高度,以适应演员自己的不同高度。

前面的例子使用的是外反拍角度。如果用内反拍位置来拍摄同样的情境(一个演员站着,另一个坐着),在单独拍摄各个演员时,摄影机要时高时低地进行拍摄,就像从各个演员的视点来看一样(见图 5.18)。



图 5.18 在一对内反拍镜头中运用了不同的摄影机高度。

如果摄影机俯仰角度太大,效果就不真实,因为我们一般不从极高或极低的视点去看人。这种角度应保留做震撼人心的作用,以强调情节重点或特殊事件。在另一种情况下,当两个演员都站着时,我们只要在两个外反拍主镜头中都把摄影机放低,就可以得到一种高度的对比(见图 5.19)。

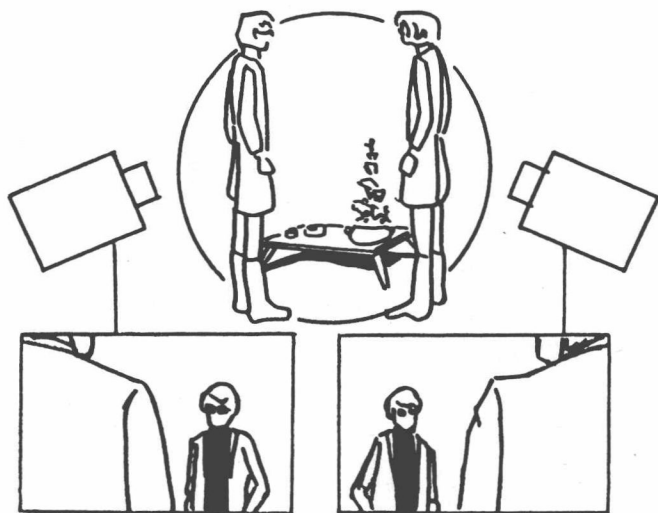


图 5.19 当两个摄影机都设在低位置时,它们在两个演员之间造成一种高度上的相互影响的作用。

在两个站着的演员的外反拍镜头中,可以用不同的摄影机高度去强调一个演员(见图 5.20)。

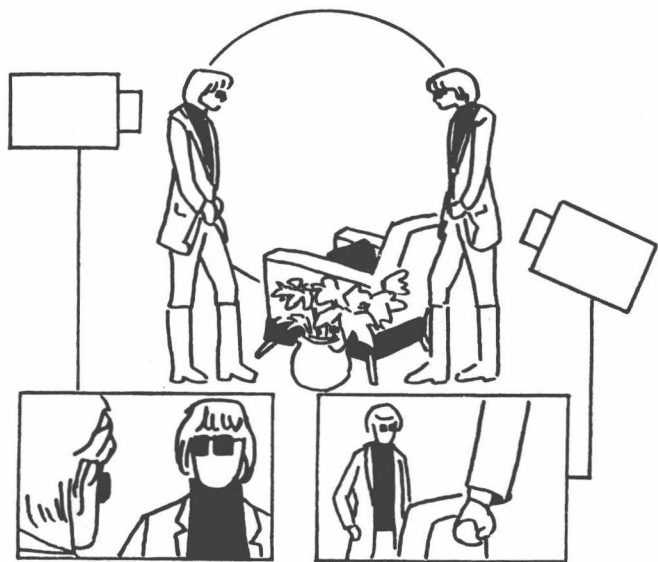


图 5.20 这种一高一低的摄影机位的组合,可用以突出两个演员中的一个。

关系线不一定是水平的。为了表现一个演员平躺着而另一个站着或跪着的情况而使用三角形摄影机位时,位置1和3(它们接近关系线)靠近演员的头部,因此有不同的高度。垂直的关系线也是有可能的(见图5.21)。

图中展示了以垂直的摄影机位拍摄每个演员的头部。

不管关系线是水平的、倾斜的或垂直的,摄影机布局的三角形原理对它都适用。

5.8 人物并排躺着

两个面对面或者背靠背躺着的演员,可以用直角的摄影机布局来拍,使画面上交替地出现每个演员。

摄影机可与躺在地上的演员水平,也可从高处拍摄:或者以倾斜的角度,或者从垂直的位置(见图5.22)。

演员的头部都保持在画面的同一区域,但是其高度在画面中可能有变化。图5.22中所示(相应于图中摄影机的1号位置)那个男人的头部在画面的左下方,而在摄影机的2号位置中他的头部则在左上方。在画面右侧的那个女人也是同样的情况,她始终处在自己的画面区域内,只是在各个镜头中位置有高低的变化。在各个镜头中,居高临下的位置是由主要演员占据的。用两个反拍主镜头拍摄,其中一个摄影机位低于演员。为此要设法把演员安排得使摄影机在高于或低于演员时都有充分的视野,这就需要在演员前面有一个陡坡。在摄影棚里这很容易办到,在外景中演

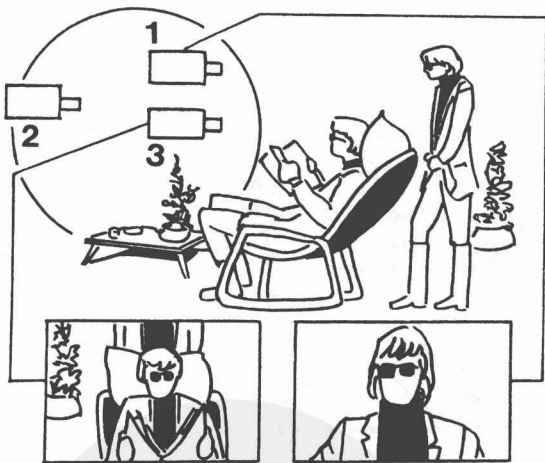


图5.21 用三角形摄影机布局拍摄垂直关系线。

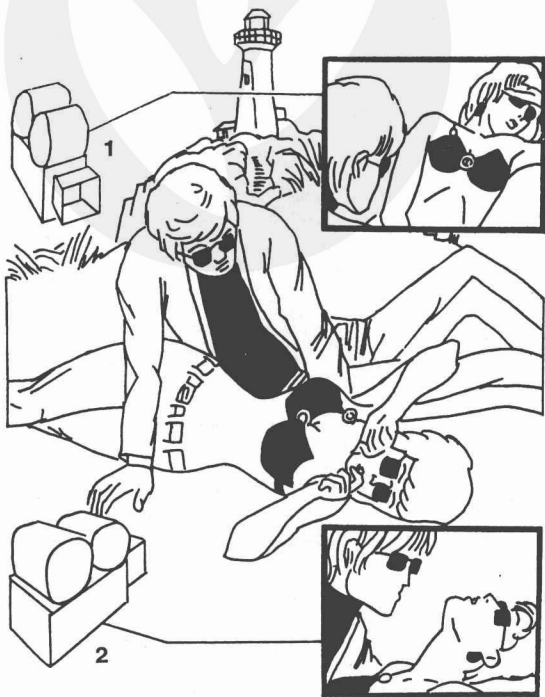


图5.22 用直角摄影机布局拍摄两个并排躺着的演员。

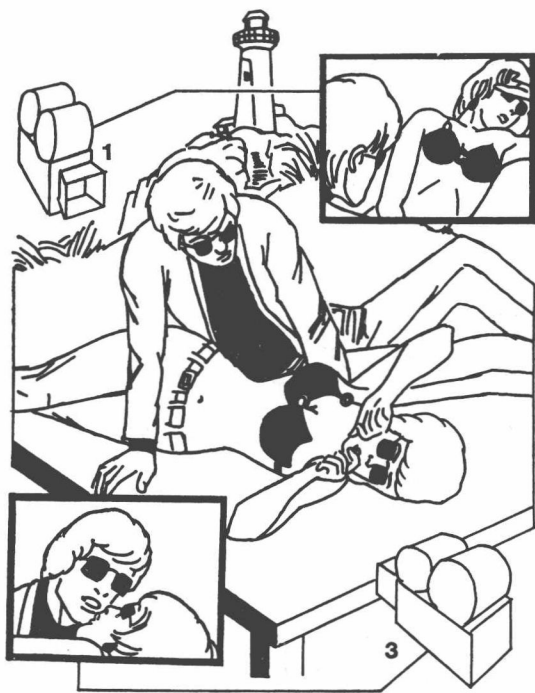


图 5.23 安排一对外反拍摄影机位,以拍摄两个并排躺着的演员;可以使用一个平台以便从低处拍摄其中一个人的镜头。



图 5.24 两人在电话中交谈,通常要保持相对的视线。

员也可以躺在一个平台上,或者在地面上挖一个坑,把摄影机安置在坑里来拍摄其中一个反拍镜头,尤其当背景是一固定物体时,更可以这样做(见图 5.23)。

许多电影创作者喜欢在外景拍摄这种处于自然环境的远景交代镜头,而近景镜头则在棚里拍摄,这样做自然是为了节约成本。

5.9 电话里交谈

两个演员在打电话,这只能单个地拍摄,然后交替地剪辑来表现他们对话的过程。但是为了造成正常谈话的感觉,两个演员应该面朝相对的方向,特别是在“屏幕分割”(split screen)的段落中。因为每个演员是分别拍摄,而在印片时用遮片结合到一个画面上的(见图 5.24)。

5.10 相反的对角线

当人们互相交谈时,他们的身体未必是挺直的。

有时头部不自觉地歪到一侧以表示一种松弛或是亲切的情绪——这是在安排近景构图中交替使用相反对角线的好机会(见图 5.25)。

我们已讨论过的任何一个三角形摄影机布局都可得到这种效果。这种处理对宽银幕的构图也很有利,图 5.26 就是一例。

人们彼此面对面谈话时各有特殊的站立姿势。他们的身体很少完全排成一线,稍微偏对方的一侧站着,从心理

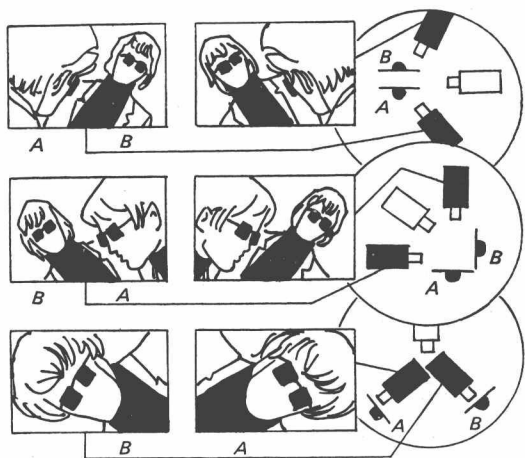


图 5.25 对于任何一种三角形摄影机布局,都可以在镜头的构图中得到相反的对角线。

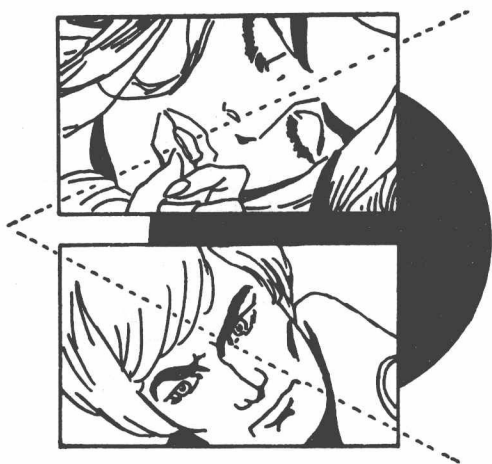


图 5.26 对角线的画面安排,对宽银幕构图也很有利。

上说是更舒服的姿势。所以在两个外反拍摄影机位中,让演员们排成一线或者在他们之间有或大或小的斜向间隙。

如果演员们完全排成一线,那么两个反拍摄影机位必须靠近由他们的关系线所形成的轴线,但不要与关系线平行,否则占主要地位的演员就不突出了。两人的身体在画面上呈对角线的构图时,画面效果会很好。靠近摄影机的演员的面部轮廓不应露出鼻尖。当两个演员之间有一个斜向的小间隙时,外反拍镜头的位置关系如图 5.27 所示。

其中一个镜头保持了对角线的构图,而另一个镜头则是从背对镜头的演员的肩部来拍的。

如果他们之间横向间隙较宽(比如有物体或家具摆在演员之间),那么外反拍摄影机位则采取一种直角关系,如图 5.28 所示。



图 5.27 表现两个面对面的演员之间有小间隙的外反拍角度。

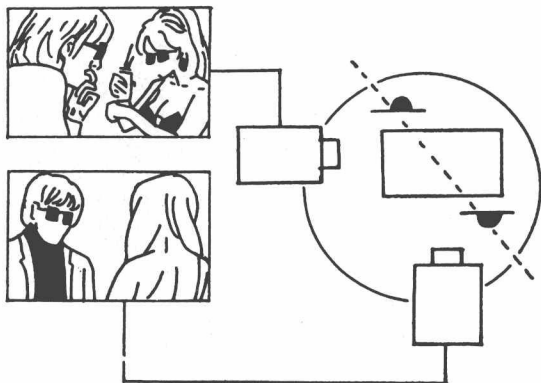


图 5.28 在演员之间有大间隙时,则采用直角布局。

有时,一个内反拍镜头和外反拍镜头相对使用时,其中一个演员的方向感会遭到破坏。然而这种处理是正确的,因为作为主导依据的应是关系线(见图 5.29)。

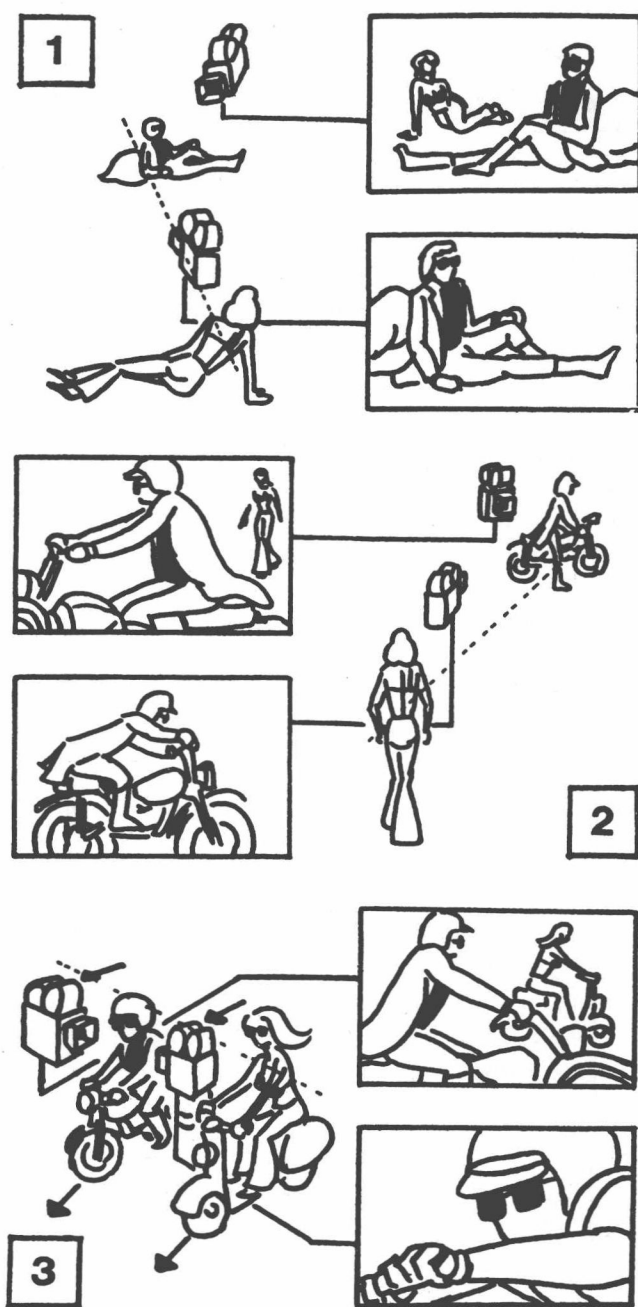


图 5.29 在这三个例子中,演员们的身体位置或他们行进的方向,都违反了三角形摄影机布局的原则。然而这些例子都是正确的,因为它们都没有离开关系线。

在这些例子中,摄影机保持在关系线的同一侧。但从一个镜头到下一个镜头时,演员面对的方向显得是硬反过来的。例1中,外反拍镜头中演员的腿向左伸,而在内反拍镜头中却向右伸。但身体方向不足为凭,重要的是两人头部之间的关系线,而所有这些例子都没有违反这一规律。如果两个反拍镜头是移动镜头,如例3,那么画面上所出现的运动方向就是相反的。

5.11 半透明的遮板

日本导演冈本喜八(Kihachi Okamoto)在三船敏郎(Toshir Mifune)主演的影片《暗黑街的对决》(*Ankokugai no Taiketsu*, 1960)里成功地运用了这种大胆的技巧。这手法并不新鲜。摄影导演们经常用各种渐变滤光器来遮住外景中远景的晴朗的天空,以造成夜景的效果。在彩色片中,有时用蓝的、绿的、红的渐变滤光器来达到同样的目的。但冈本喜八和摄影师山田一夫(Kazuo Yamada)在阿克发底片(Agfacolor film)和东宝宽银幕(Tohoscope screen size)上使用的是密度一致的半透明遮板(translucent density masks),有明确的边缘,由于遮板在焦点外,因而拍出来的边缘是模糊的。这些遮板是斜着置放的,很少垂直或水平地放置,可以单独或成对地来使用。成功地使用这种技巧是以遵循其精确的标准为基础的。基本上它们用来加重枪战场景中阴沉的效果。导演很少把遮板用于晴朗的日景或光线明亮的场景。他使用不同规格的遮板,在一个接一个的镜头中,遮板在画面上的位置也不断改变,但不影响一般主镜头的剪辑形式。遮板是按如图5.25和5.26所描述的那种相反的原理来变化的。在某些情况下,它把同一遮板用在前后两个镜头中,然后再换成其他遮板位置。不用遮板和用遮板的镜头在一个段落里穿插使用。他甚至让摄影机带着遮板摇摄和向前移动,这时遮板造成了一种少见的隔离效果,当摄影机向前推时,主要拍摄对象便慢慢地被黑暗所包围。

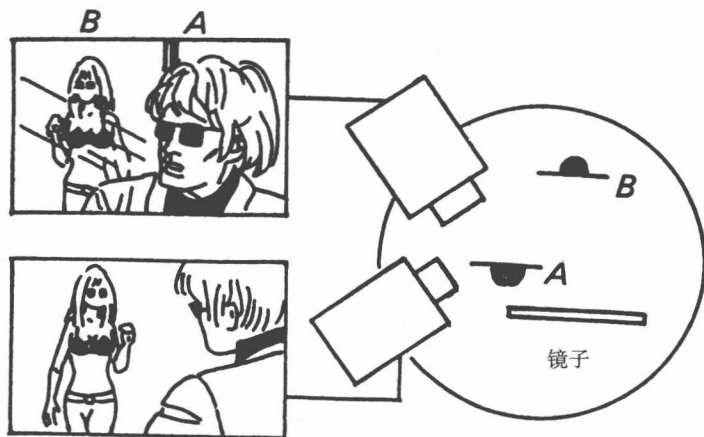


图 5.30 这是一个反拍镜头的简单例子,其中一个演员是通过镜子反映出来的。

5.12 演员在镜子中的反映

镜子永远吸引着电影创作者,有人曾在两个主镜头平行剪辑时,用一两个或更多的镜子来产生各种各样的惊奇效果。

当表现两个演员的全景时,人们最喜爱用的一种效果就是用一面镜子,把它放置在与两个演员有关的三个关键位置的任何一个位置上:在演员后面,在两者之间,或者在他们的侧面。例如,如果镜子放在演员的身后,在第一个镜头中一个演员在前景,他背对镜子,而第二个演员的身影则出现在镜子里,但他是处于镜头之外的(见图 5.30)。

三个演员的对话

表现三个演员的对话有几种不同的视觉处理手法。有三种基本的布局：

- (1) 直线形。
- (2) 直角形或L字形。
- (3) 三角形。

每种布局都要求用不同的解决方法,尽可能发挥各自的长处。

6.1 常规的情况

如前所述,对于主镜头来说,摄影机应靠近关系线。如果三个演员在一条直线上,最简便的位置安排就是每个演员在各个镜头里都保持原有的画面位置(见图6.1)。

现在两个演员一前一后,并面对第三者。但是这两人也可以被安排在线的两端,面对中间的那个演员(见图6.2)。

三个演员都是站着的。进一步的变化可以让一个或两个演员坐着,或者把他们安排在多层的不同高度上。这种微妙的变化,包括人物之间空间距离的变化在内,将有助于弥补那种过于四平八稳的画面构图的缺陷,而这在直线形平面布局上是很容易产生的。以直角摄影机位拍摄的L字形布局,在两个主镜头中也可使演员们保持同样的正常顺序,如图6.3A所示。

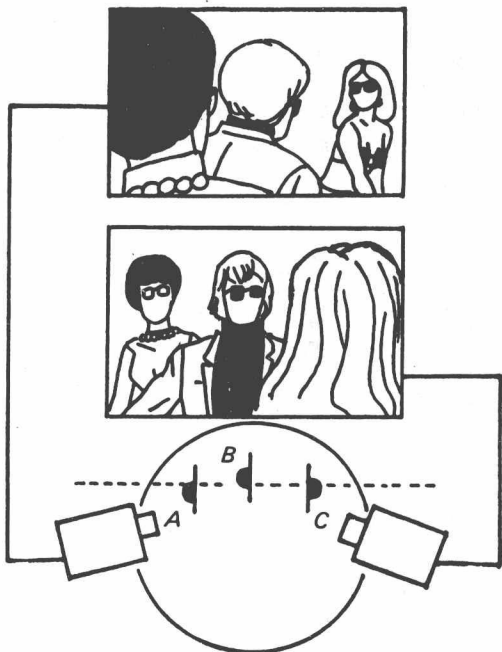


图6.1 演员排在一条直线上,并由两个外反拍摄影机位表现;在两个镜头中所有演员都保持他们的画面位置。

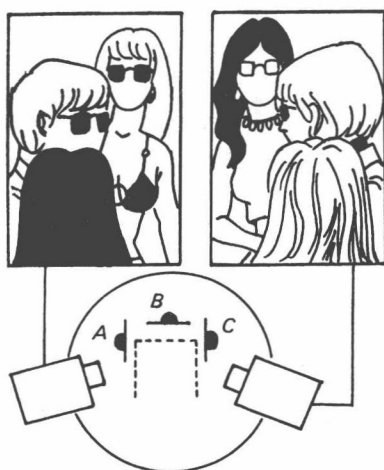


图6.2 两个外反拍摄影机角度把三个站成C字形的演员们表现出来。他们在两个镜头中都保持同样的画面位置。

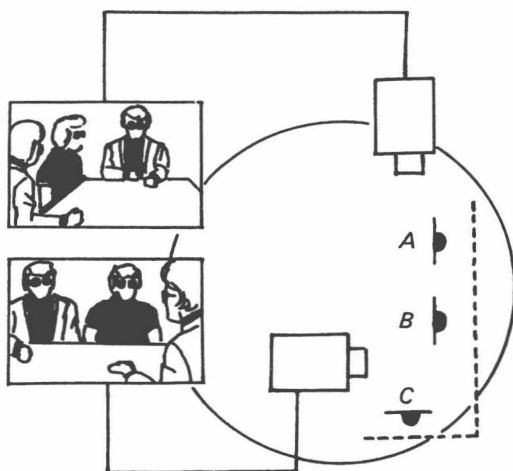


图6.3A 演员们按L字形排列,用两个外反拍摄影机角度表现,在两个画面中所有的演员都保持了同样的画面位置。

6.2 非常规的情况

如果演员的位置被安排成三角形,便有两条关系线集中到主要人物身上,其中一条是主导的。观众的注意力以及画面上那群人物的注意中心,可以随任何一个次要演员的动作而转移。因此他成为注意力的主宰者。如果他的头部从主要人物转向另一个演员,后者就会变成戏中的主要人物。这种方法可以有以下两种形式:(1)注意中心在两个演员之间来回转移。第三个演员只是处于被动地位,用他的头部转动来决定他的伙伴中哪一个占主导地位。(2)注意中心围着演员的三角形位置绕一周,这三个演员依次成为注意中心。

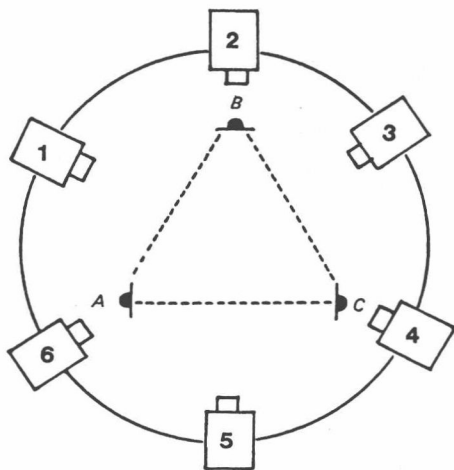


图6.3B 排列成三角形的演员们有六种可能的外反拍摄影机位。

外反拍镜头有三个基本公式。这些公式都有不规则的变化形式,因为,这种几何图列的安排使每个演员在画面上都没有固定不变的位置。

这些公式中的摄影机位是选用图6.3B中所示六种机位中的两种。在这个图例中,当任一演员起到三角形顶端的作用时,都会有两个外反拍镜头。

公式A

处于一群人中央的主要演员在两个主镜头中都处于原位置,而两边的演员在前后两个镜头

中则相互变换了位置。

在这个公式中,被安排在一条中立的关系线上的三个演员的实际位置是准确不变的,这两个镜头交替地表现出一个背面和一个正面(见图6.4)。

这种处理方案最适宜于表现凑在一起的人群,因为亲密或粗暴的情境要求细致地表现演员的动作和反应,这些演员被分为两组交替地表现。

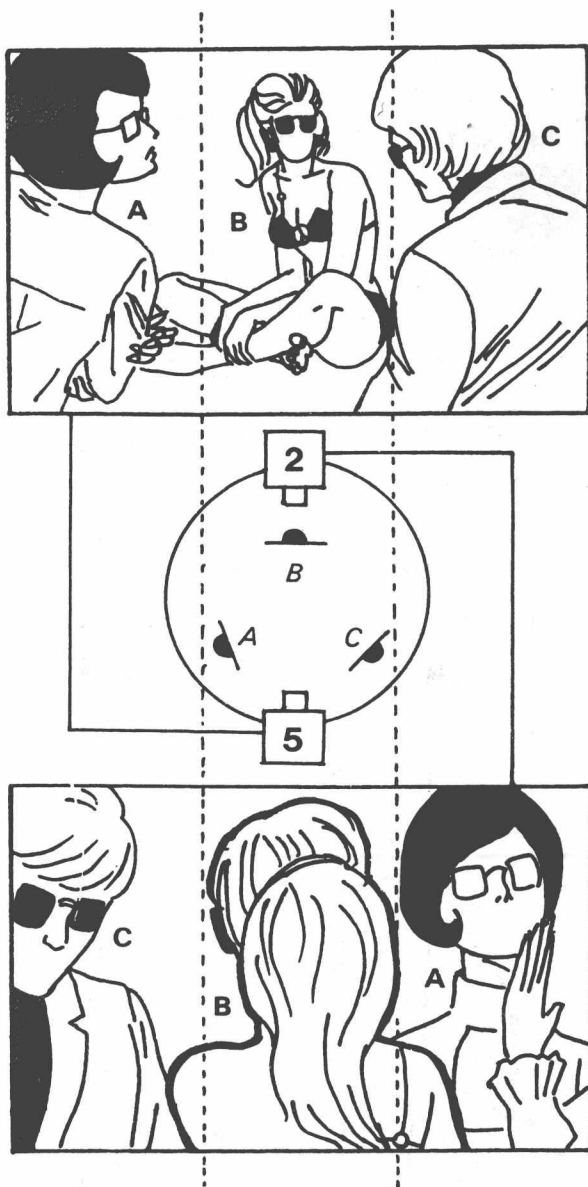


图6.4 公式A

公式B

在这个公式中,作为注意力的主宰者的演员(一个默不作声的旁观者)被安排在画面的一侧。在下一个镜头中,她出现在相反的一侧。

另外两个演员(在一条斜的关系线上)进行对话,则保持他们之间的相对位置,并占了如图6.5所示的画面位置。

将坐着和站着的演员结合起来,并以不同的距离拍摄,可以使画面多样化。

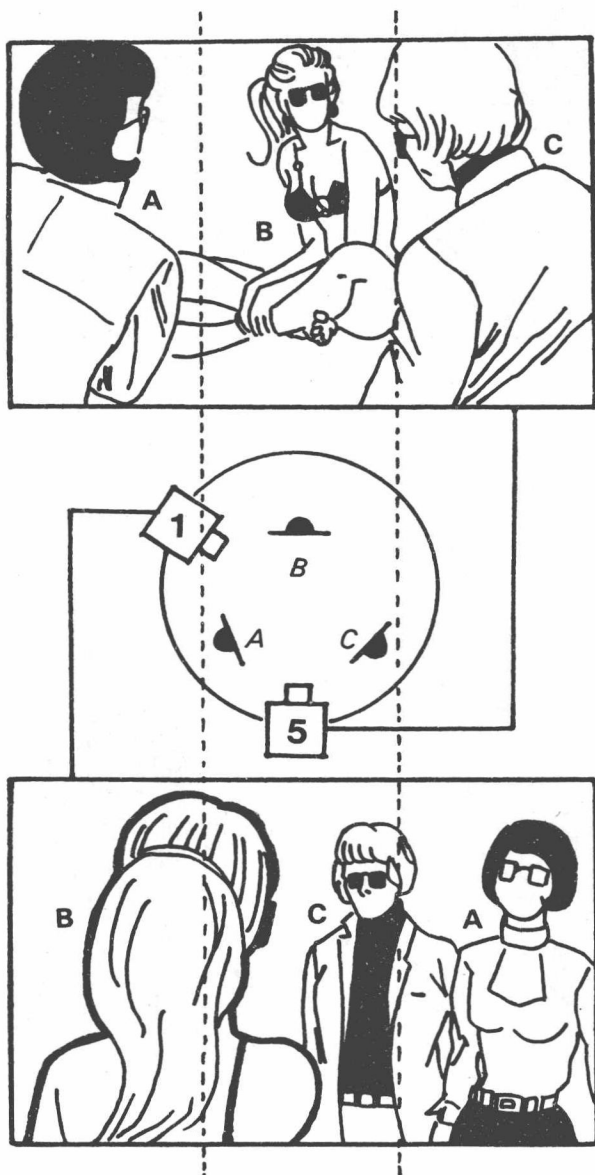


图6.5 公式B

公式C

处于画面一侧的主要演员在两个镜头中保持了原来的位置,其余的两人则在不同镜头中互换位置。

在公式B中,注意中心的主关系线是倾斜地向背景延伸的,掌握注意力的演员在靠近画面的一侧。

在公式C中主关系线在前景两个演员之间横向延伸,而主宰注意力的演员则被安排在线外了(见图6.6)。

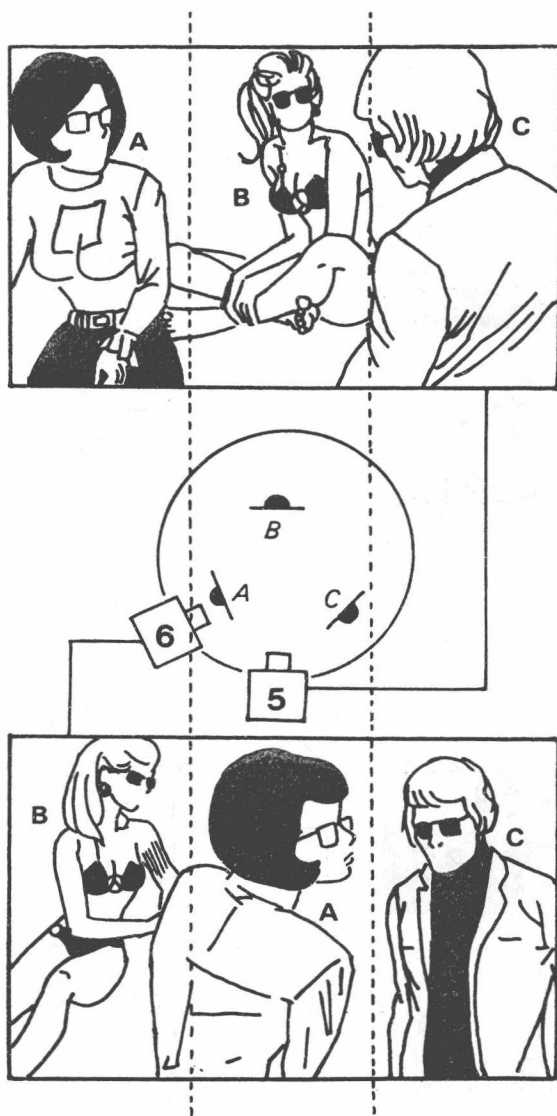


图6.6 公式C

注意:在所有三组图例中,如上所示演员的实际排列顺序始终是A—B—C。
 下图顺序的变动说明了不同公式的效果。

6.3 内/外反拍摄影机位

在画面上,相对的内/外反拍摄影机位提供了一种可以称为“数量对比”的情况,因为外反拍位置表现的是全体,而内反拍位置却只表现一部分。这就为表现手法提供了变化。

可能有两种处理方案。图6.7展示了一种3:1的数量对比。

图6.8表示了第二种变化,在不同的镜头中出现了3:2的数量关系。

我们一再强调这个事实,即在场景中演员不必全都站着。他们当中的一两个人可以坐着、斜倚着或者躺着。这就可以使画面的构图多样化。

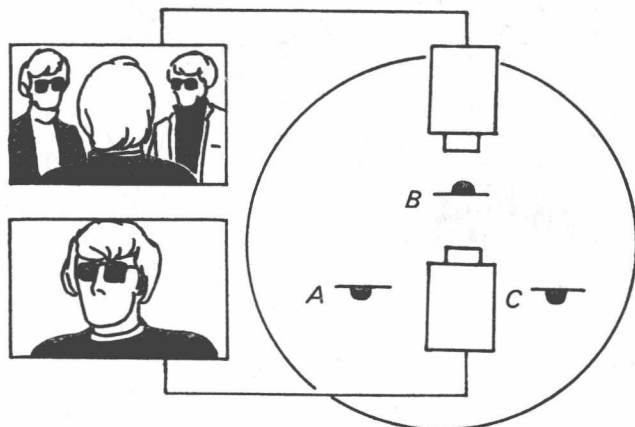


图6.7 由一个外反拍镜头和一个内反拍镜头的并列,得到3:1的数量对比。

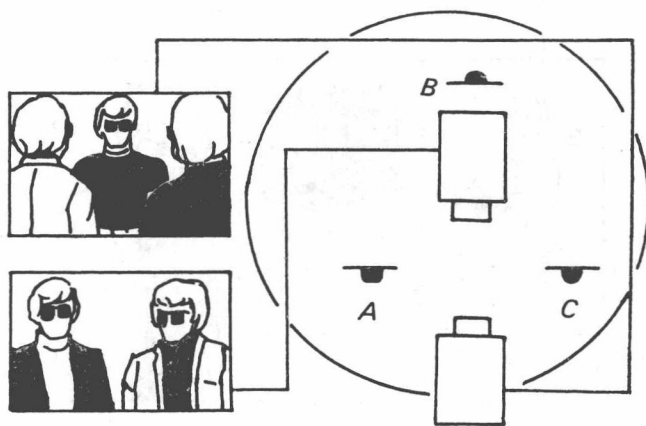


图6.8 由一个外反拍镜头和一个内反拍镜头的并列,得到3:2的数量对比。

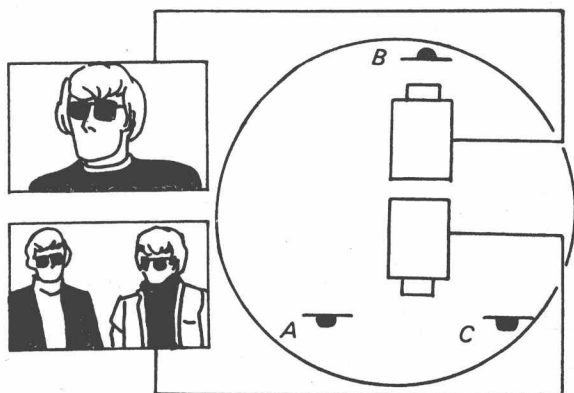


图6.9 用两个内反拍镜头得到2:1的数量对比。

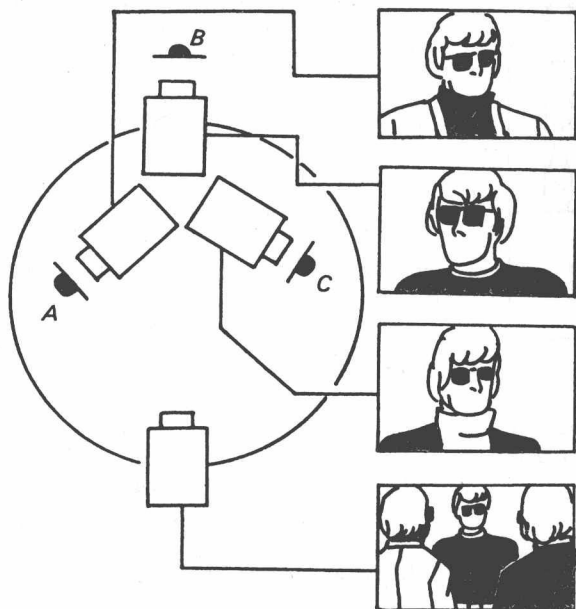


图6.10 各用一个内反拍摄影机位分别表现出一群人中的各个演员；
用一个交代镜头提醒观众：这群人是一个整体。

6.4 内反拍摄影机位

将三人群体分成两组,所得到的2:1的数量对比便可增加三人镜头的表现可能性(见图6.9)。

可用三个内反拍镜头分别表现被大致安排成三角形的三个演员。用一个外围镜头表现全体,它作为交代镜头,可以不时地重新插入,以提醒观众这三个人是一个整体(见图6.10)。

重要的一点是,必须正确地处理演员之间关系线的方向,因为其中一个演员控制着另外两个演员的注意力。

6.5 平行摄影机位

如果从主导的平行摄影机位上拍摄分成两组的三个人,则演员都呈侧影。

这里没有注意力的主宰者,因为有两个演员面对起主导作用的第三者。数量对比是通过下述方法取得的(见图6.11)。

用一个交代镜头交代全体,按一般习惯,这个镜头用在场景的开端、中间或结尾处。

如果中间的演员是注意力的主宰者,那群体则可一分为三:处于两端的演员呈侧影,中间的那个演员则面对摄影机(见图6.12)。

在同一条轴线上,摄影机从第一个位置上来表现全体,而从更近的位置上表现主要演员。他可以处于三人的中间或一侧(见图6.13)。

把演员安排得具有不同的高度和间距,就能像在其他处理手法中一样,提供新的画面构图。

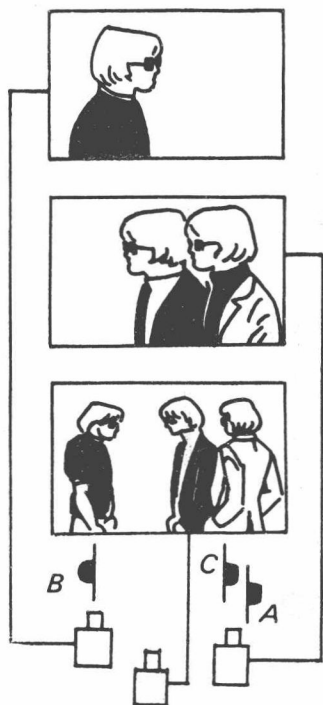


图6.11 在三人一组中运用了平行摄影机位,用这种方法取得了2:1的数量对比。

6.6 枢轴

在一个场景中,三个演员可以通过在每一主镜头中只包括两个演员的方法来表现。在每个镜头里都出现的演员可以在这些镜头中保持同样的画面位置,也可以在变换镜头时从画面的一侧换到另一侧。

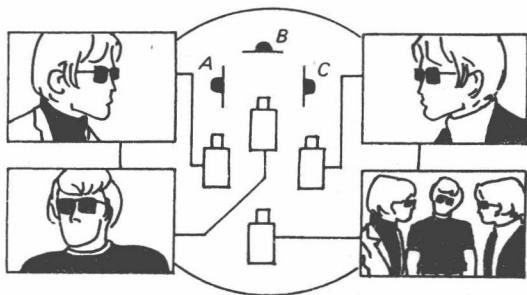


图6.12 使用平行摄影机方位可以分别表现三人一组中的各个演员。

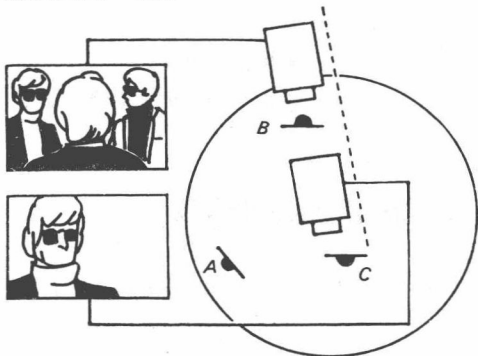


图6.13 在一共同视轴上的两个摄影机位表现呈三角形的三个演员,其中一个镜头强调处于场景中间的主要演员。

当演员被安排成近似三角形的布局时,可以采用第一种方法;演员被安排成近乎直线时则使用另一种方法。在这两种方法中,有一个演员成为这两个主导摄影机位的枢轴(pivoting point)。

图6.14表明一种三角形构图,以处于中间的演员为枢轴。

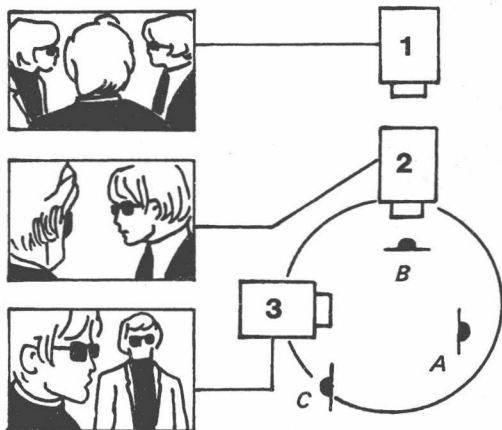


图6.14 这组演员中的一人用来作为枢轴,以此联系成直角的两个主镜头。作为枢轴的演员在两个镜头中位于画面的同一侧。

在上述例子中,位置1交代了整个场景。位置2和3是主镜头。在这种情况下,交代镜头有时是处于三角形原理中两个强有力的摄影机位之一的轴线上。

必须指出,两个主导摄影机位是彼此成直角的,两者都把中心演员(B)摆在画面的同一侧。

上述例子中,起枢轴作用的演员在两个主镜头中都保持在前景的位置。如转换镜头时要改变距离(即在一个主镜头中起枢轴作用的演员靠近摄影机,而在反拍镜头中他则处于后景之中),那么只要使起枢轴作用的演员在两个镜头中都保持在画面的同一侧,就能使镜头流畅地转换(见图6.15)。

反拍镜头中作为枢轴的演员必须转动他的头部,使注意中心从演员B转到演员C。

下例中,两个外反拍角度的摄影机位围绕着场景中作为枢轴的演员(见图6.16)。

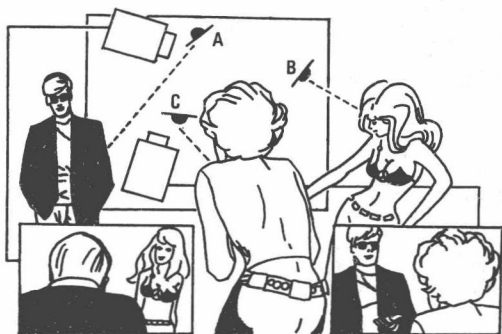


图6.15 在这个例子中,当各主镜头平行剪辑时,起枢轴作用的演员从前景转为后景,但仍保持不变的画面位置。

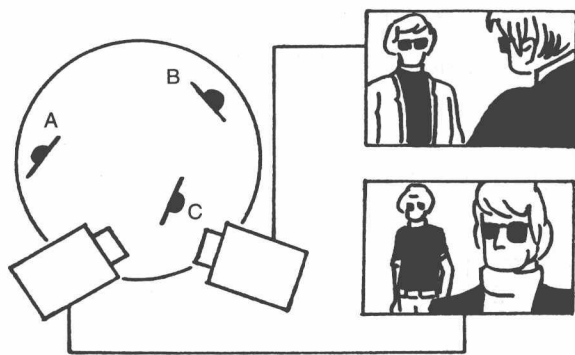


图6.16 一组外反拍摄影机位围绕着一侧作为枢轴的演员,以表现这组三个演员。

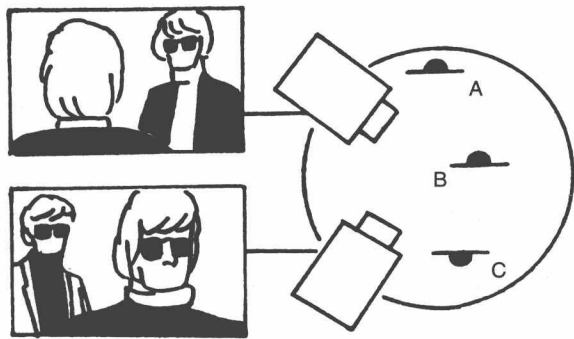


图6.17 对一组直线排列的演员做了非常规的表现,当每个主镜头平行地交替剪辑时,起枢轴作用的演员从画面的一侧转到另一侧。

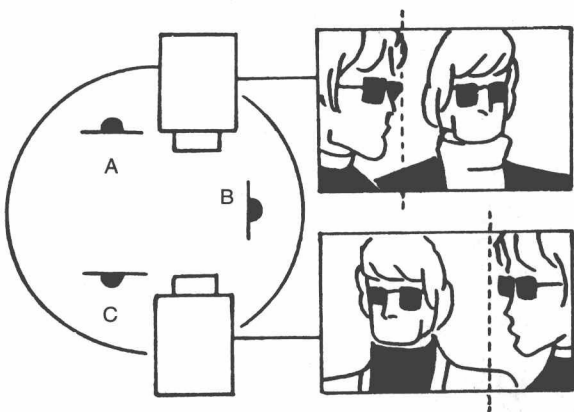


图6.18 在这个例子中起枢轴作用的演员是一个被动的角色。当主镜头交替出现时,他就从画面的一侧转到另一侧。

如果三个演员处于一条线上,其中两人面对第三者,而中间那个起枢轴作用的演员在两个镜头中都出现的话,那么如图6.17所示,他就要从画面的一侧转移到另一侧了。

上述例子中,起枢轴作用的演员是主导者,他在场景中起重要的作用,但是他也可能处于被动地位。图6.18中,起主导作用的是演员A和C。处于中间的演员B可以只是在听其他两人的热烈争论。但是演员B是作为摄影机位的枢轴来使用的,他在两个镜头中都出现,先在画面中的左侧,后来到了画面的右侧。他以侧面出现,目光低垂,故意不注意其他两人,这些都强调了他的被动性。他在画面上只占三分之一的面积,这也缩小了他的作用。

不仅演员可以起枢轴作用,摄影机的位置也能起这个作用。这种起枢轴作用的摄影机位是从两个主要的外反拍方位之一上沿着同一视轴向前推进,把场景中被选为注意中心的演员拍成近景。

在位置1和3中插入了主导演员B的特写(见图6.19),当我们看到了从第二位置所拍的画面时,就注意不到A和C在画面上的位置变化了。

6.7 注意中心的突出

如果三个演员对话时有意强调其中两人而尽量避免第三者的参与,那就可以有两种处理方法:

- (1) 突出一条单一的关系线。
- (2) 以交叉方向转移场景中的关系线。

第一种方法中,三个演员只有一条关系线。可以局部或全部地予以突出:局部突出(partial emphasis)就是第一个主镜头中表现

三个演员,但第二个主镜头中仅有两个主导演员;全部突出(total emphasis)就是从3:3的关系转到2:2的关系,只表现两个主要演员。

6.8 局部突出

运用三种基本布局之一:直线形、L字形或三角形就能突出局部。图6.20展示出直线形的演员布局的局部突出。

图6.21所示为另一种变化,在这里,外—内反拍摄影机位移到直线形布局的另一端。

L字形的演员布局易于处理局部突出。图6.22为一个简单的例子。

对于三角形的一组人来说,有两种主要的方案可以采用。图6.23展示了第一种方案,在这里次要演员安排在画面一侧。

第二种方案是把次要演员置于有三个演员出现的主镜头中央(见图6.24)。

6.9 全部突出

如前所述,全部突出可以用两对主镜头来处理。即分别表现三个演员一组和两个演员一组的镜头。这四个摄影机位都是外反拍的。图6.25展示了一种简单的例子。

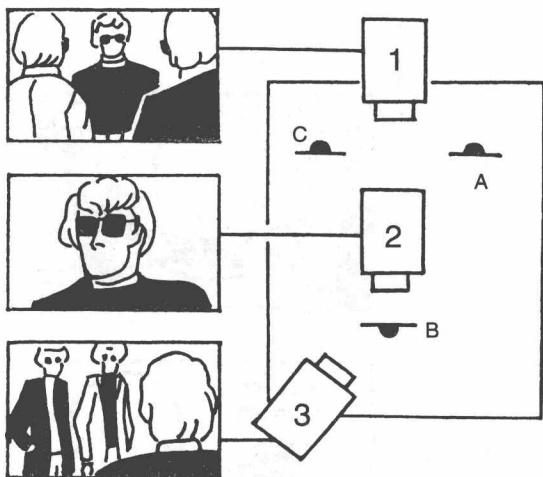


图6.19 主要演员的较近镜头用来作为枢轴镜头,以此连接三个演员一组的两个外反拍镜头。

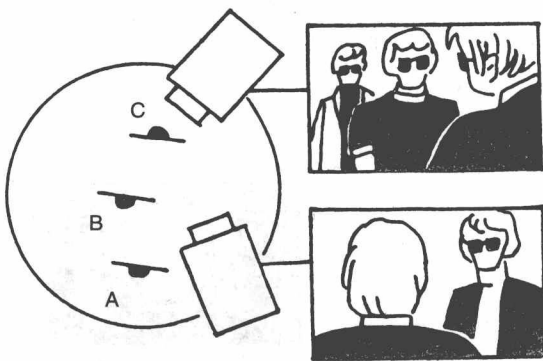


图6.20 三个演员成一条线时的局部突出。

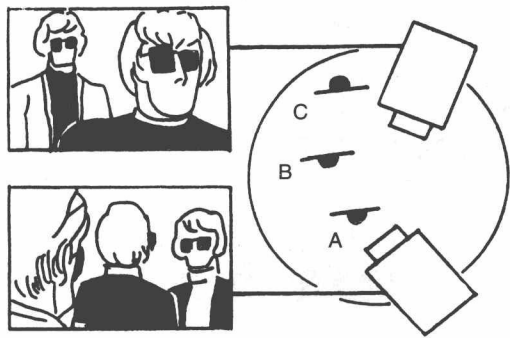


图6.21 局部突出的变化,用于三个演员直线排列时。

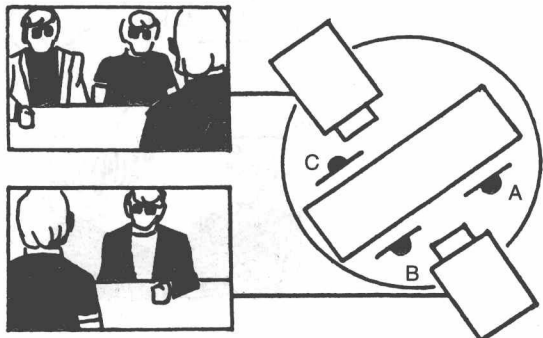


图6.22 局部突出,用于演员呈L字形排列时。

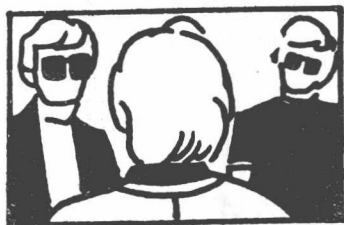


图6.23 在运用于三角形布局的局部突出的方案中,次要演员处于画面的一侧。



图6.24 在运用于三角形布局的局部突出的另一种方案中,次要演员位于画面的中央。

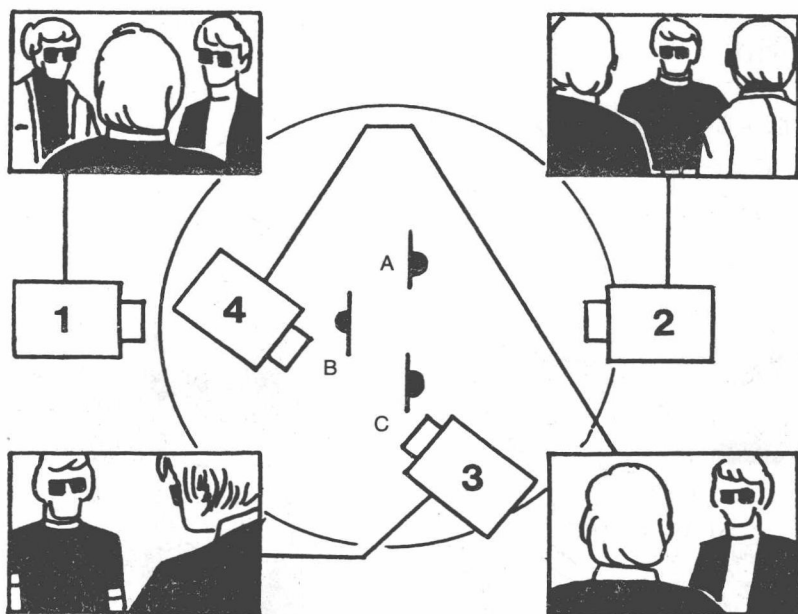


图6.25 运用于三人群体演员的全部突出。剪辑形式从主要演员的3:3的关系转为2:2。

四个主镜头通常按如下方式进行剪辑：

镜头 1—2—1—2—1—3—4—3—4—3—1—2—1—2
(——) (——)

这样编排,就有一个演员在段落中间被排除在外,而结尾时再出现。

从三人镜头切换成两人镜头时,要获得更好的效果,可把两人镜头摆在与三人镜头相反的位置上,而不是在同一视轴上向前推近。例如,镜头1有三人,镜头3有两人。如果将镜头1和2进行平行剪辑,那么,要转为只有两人出现的镜头时,就要在镜头1之后接上镜头3,因为镜头3正是镜头1的反拍位置。这样的剪辑顺序将以下列形式出现:

镜头 1—2—1—2—1—3—4—3—4
(——)

从视觉效果上来说,这一剪辑顺序要比下列那种在同一视轴上前移的剪辑顺序好得多:

镜头 1—2—1—2—1—4—3—4—3
(——)

从两人镜头回到三人镜头可遵循同一规律。

每个主镜头中都包括三人的外反拍镜头的三种不规则公式,可用全部突出的方法处理,其中两人实际上被选为主要表现对象。

6.10 “南—北”变为“东—西”

以上谈到的关于突出方法的例子,只限于南北延伸的单一关系线。如果我们现在突出处于“北”部的两个演员,那么关系线将转至从“东”而“西”的主导方向,而把处于“南”部的演员排除在外。

从下图我们就可以见到,这条新的关系线可以安排在镜头所表现的两个演员的任何一侧。在注意力转移并突出两个演员时,摄影机位的安排应使这条关系线能流畅地转到另一条关系线。各条关系线上都可以采用一组外/内反拍镜头,如图6.26所示。

不妨从简单的情况开始,然后逐步转至更复杂的情况。

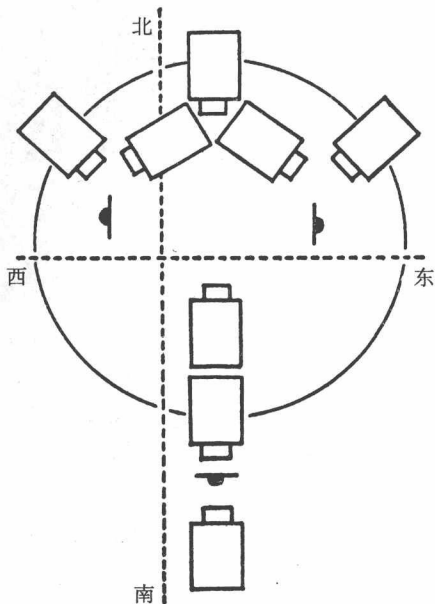


图6.26 关系线从东—西转变为南—北时,对三个一组的演员运用了两组外/内反拍镜头。

6.11 只用四个摄影机位

表现关系线方向交叉改变的最基本方法,要采用四个摄影机位——关系线的每个方向各有两个位置,这四个位置都是外反拍角度。三个演员最初出现在“北—南”关系线上,用外反拍三人镜头的三个不规则公式之一表现这条关系线上的演员。当面对第三人的两个演员转为彼此相对时,关系线的变动是从“北—南”摄影机位上表现出来的。这种方向的改变很容易实现。接着,可用两个外反拍位置拍摄,并突出处于新关系线上的两个演员,而将第三人排除在外。

图6.27表现了四个摄影机位,位置1和位置2通过平行剪辑交替出现,直到我们从位置1看到了关系线方向的改变。为了突出两个主要人物,我们交替使用位置3与位置4,并只表现这两个人。

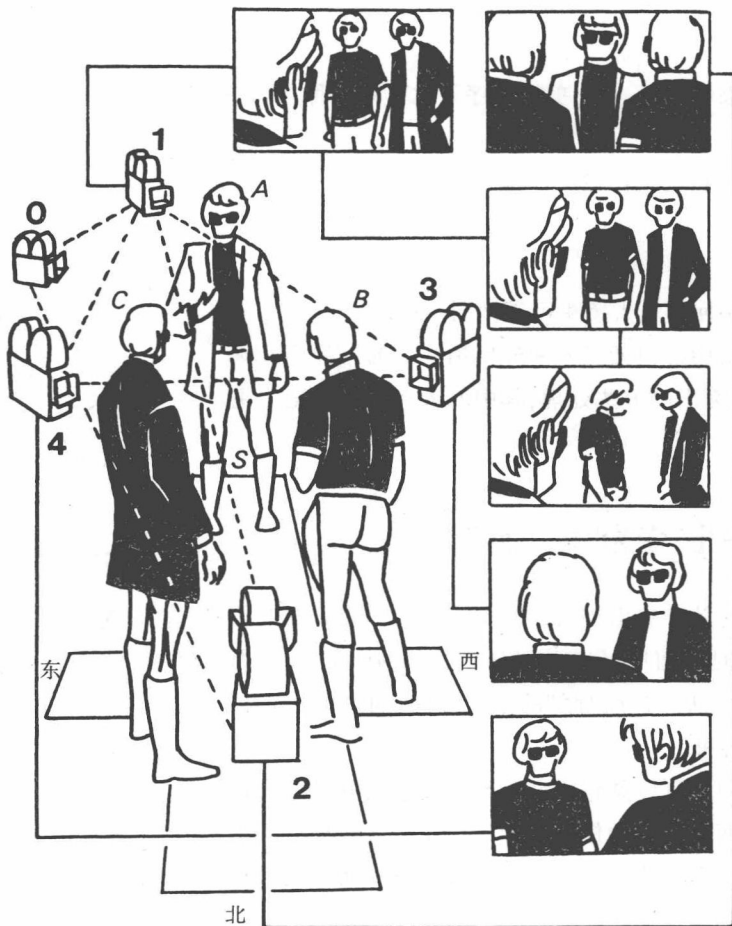


图6.27 关系线方向由“北—南”变为“东—西”。运用了四个主要摄影机位,并且全都是外反拍镜头。位置1被选作表现关系线方向改变的摄影机位。

如果第三人要重新参与其中,那就可以回到“北—南”位置来表现整体。这四个摄影机位的简单的剪辑顺序可以下列形式出现:

镜头 1—2—1—2—1—3—4—3—4—1—2—1—2

注意:在上述例子中,中心的转移是通过镜头位置1表现的。如果从演员身后表现(位置2),那么,“东—西”摄影机位就应该处于演员的身后。为什么?

不妨再次参考图6.27,“北—南”关系线是由位置1和2拍摄的,这两个位置是摄影机布局的三角形原理的两个主要反拍角度,而其顶点是中间位置0,即用来交代场景的位置。

如果从位置1处表现关系线转至“东—西”方向,那么,位置1就成为一个由3—1—4所组成的新三角形的顶点,而其中位置3和位置4应在新的关系线的一侧。因此,如果从位置2表现了这种变动,那么位置3和4就必须与新三角形的顶点在关系线的同一侧。图6.28展示了这个情况。

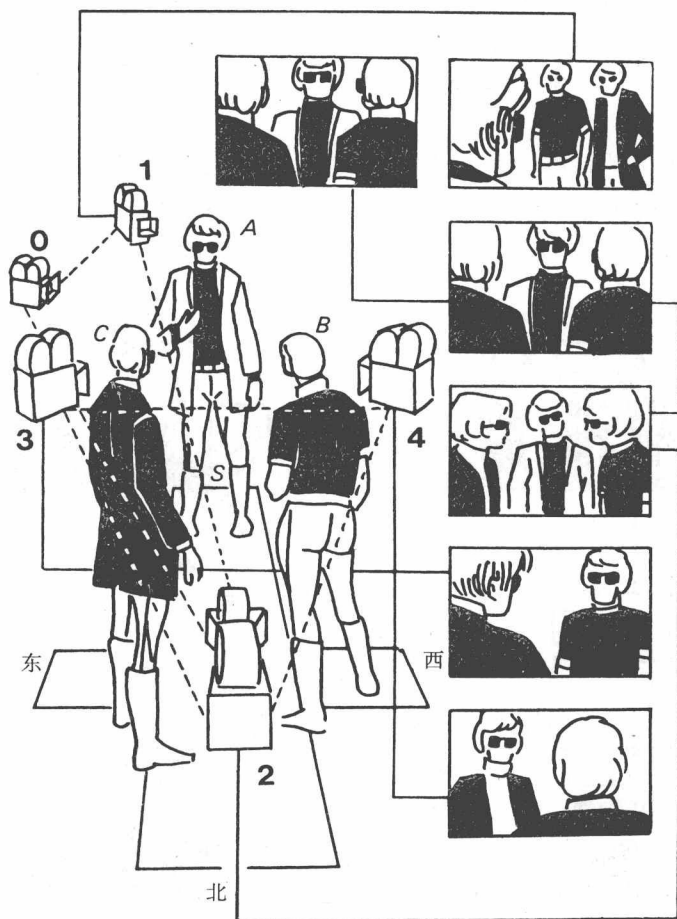


图6.28 用与前例相似的方法,把关系线从“北—南”转到“东—西”方向。不过在这一例中,从位置2看到了这种变化。

如果再回到表现全体人物的“北—南”方向上,那就要用位置2来表现这种方向变动。用位置2表现关系线变动的段落,可以按以下顺序出现:

镜头 1—2—1—2—3—4—3—4—2—1—2—1

应该承认,上述公式不太容易说清楚,然而一旦掌握,就能运用自如。

6.12 引入内反拍镜头

我们上面所谈的都是外反拍位置。

如果引入内反拍位置,我们便有了一种表现全部人物的新方法,虽然仍使用四个摄影机位。这些主镜头仍然是成对地使用。

在这组镜头中,位置1变成交代镜头,位置2和3变成主镜头,位置4则是反应镜头(见图6.29)。

演员的对话是从“北—南”线上的位置1和4的交替剪辑而开始的。这样画面上就出现了数量对比。

如果需要把主导方向转至“东—西”线上,我们先从位置1表现方向转移,然后用外反拍镜头表现两个被突出的演员。我们时而插入镜头4,表现演员A在旁观,如图6.29所示,他默默地做出反应或偶尔插几句话。采用这种安排的典型段落的剪辑顺序可以表现如下:

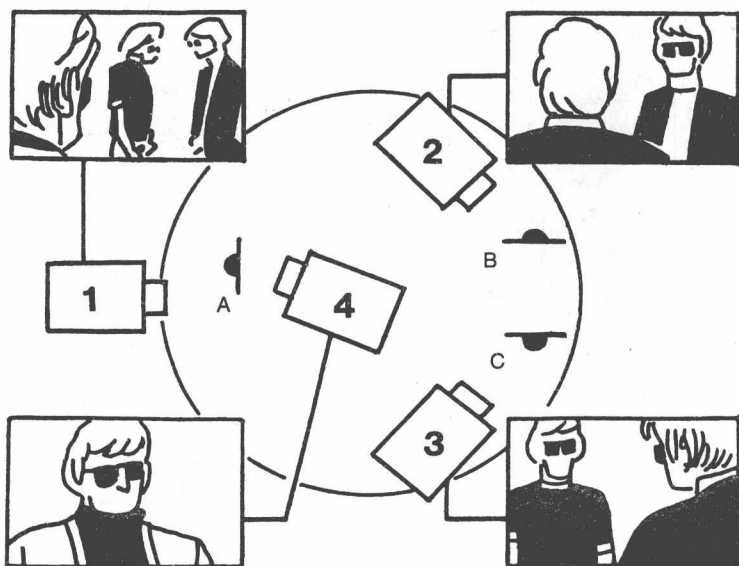
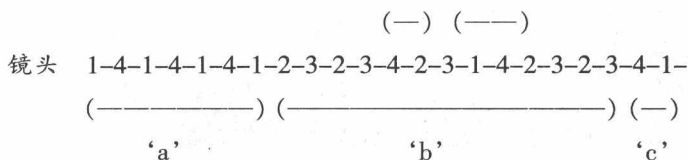


图6.29 为了转移关系线,使用了四个摄影机位。其中一个内反拍镜头。



在这个段落的第一部分(‘a’)中,主导关系线成“北—南”方向,演员B与C直接与演员A交谈。当演员B与C转而彼此交谈时,演员A变成默不作声的旁观者,从而也就成了从属关系。随即形成了“东—西”关系线,这一部分(‘b’)主要是使用位置2和3的平行剪辑。两次插入位置4来表现那个从属演员的无声反应。中途,又插入位置1(起作用的是“东—西”线),以便重新交代全部演员。在段落的结尾部分(‘c’),以位置4表现演员A在说话,然后在位置1结束整个段落,这时处于后景的演员(B与C)转向演员A,从而重新建立“北—南”关系线的主导地位。图6.29表明了上述情况。

6.13 使用八个摄影机位

上述手法再进一步发展,就是每个关系线的方向上都使用全套外/内反拍位置。如图6.26所示,至少采用了八个摄影机位表现这一段落。

要提高这三个演员的对话段落的表现力,可以用外/内反拍镜头的组合来表现或者连接三个演员(沿“北—南”关系线),然后转用另一组外/内反拍镜头,只表现两个被突出的演员(沿“东—西”线),排除第三人。

图6.30表明这八个基本摄影方位。整个段落的编排顺序大致如下:

- 镜头1 处于后景的B和C同A交谈,A背向摄影机。
- 镜头3 演员A回答。他向画面外右方注视。
- 镜头4 从A的角度看到的演员B与C,两人向左注视画面外的A。
- 镜头3 A继续说话。
- 镜头4 B和C回答A。
- 镜头3 A说完话。
- 镜头2 处于前景的C与B转身彼此相视。这时画面中间的演员A则不重要了。
- 镜头5 反拍。C与B谈话。
- 镜头6 反拍。C与B谈话。
- 镜头5
- 镜头6
- 镜头8 B单独出现。
- 镜头7 C单独出现。
- 镜头8

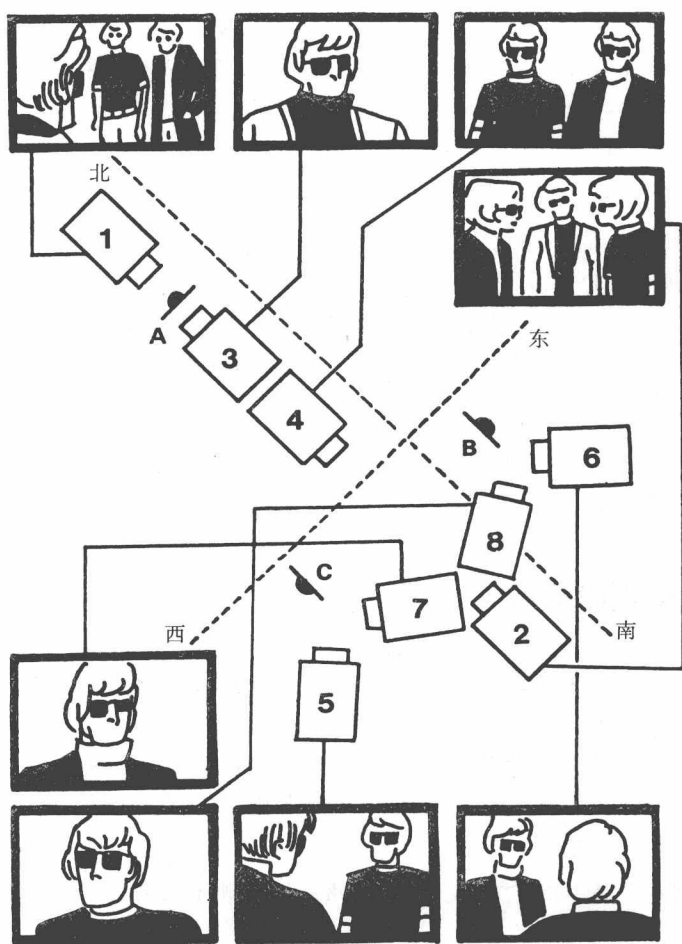


图6.30 文中所述的八个基本摄影机位。

镜头7

镜头3 A重新参加交谈,他面对我们,向右注视画外。

镜头4 B与C转头面向我们,向左看着画外的演员A。

镜头3 演员A又说话了。

镜头1 A、B、C又全组重现。

图6.30表明位置1、2、3与4是在“北—南”关系线上表现的,而位置5、6、7与8则转移到“东—西”关系线上。

可用位置2来体现出关系线从“北—南”至“东—西”的转移。必须注意,位置2与位置4(原先用来从视觉上突出两个演员的)不同,演员们在画面上的位置是调换了的。在位置4中,演员在画面上的顺序是B—C,从位置2看,这些处于前景的演员是按C—B顺序排列的。

但是镜头3(内反拍位置)则把这种相反位置衔接起来。这种手法之所以起作用,是因为镜

头3和4是反拍角度的关系,而3与2又处在共同视轴上。实际上,演员A被用作枢轴,在这两组位置间起桥梁作用。

在这一段落中,如果关系线的方向后来又从“东—西”转回到“北—南”,我们也可采用同一原则来处理。镜头3再次把东西关系线两侧的位置7与位置4衔接起来。从“东—西”到“北—南”的这种转移,实际上是通过位置4来实现的,这个位置从拍摄“东—西”线开始,最后成为重新起主导作用的“北—南”线的一端。

采用由几组外/内反拍镜头方位拍摄交叉转移的关系线来表现一个三人的段落,可以用少于上述八个的位置拍摄,只用那些必要的摄影机位。

在上述考察的例子里,由于关系线的转移而被排除在外的演员是安排在三人的中间的。如果想排除两个处于三角形底边上的演员中的任何一个,也可以运用同一原则。

对于那些不太习惯运用三角形摄影机位原理表现静态对话场面的人来说,以上两种手法可能有些复杂。如果我们记住围绕演员的摄影机位所依据的从“北—南”转到“东—西”的关系线呈十字形交叉,那也许有助于我们牢记上述简单原理了。其中,两个被突出的演员变成了十字形或T字形的两臂。至于那个暂时不被注意的单独演员,则被安排在十字形或T字形的下端。不论采用四个摄影机位(均为外反拍镜头或是外/内反拍镜头的组合)或是八个摄影机位,所拍摄的基本形式都是十字形或T字形的。我们将在下面讲到用L字形表现演员的两种较简单的方法。

6.14 采用三种摄影机位的简易方法

有一种简单的手法,只需三个摄影机位就能突出三个演员进行对话时的注意中心。其中一个位置作为主要镜头,表现三个演员。其他两个只表现不同的两组演员。这些从属主镜头是与那个主要的镜头平行剪辑的。

在这一组人中,最重要的演员处于中间,即演员B(见图6.31)。当她同C对话时(一条“东—西”向的关系线),镜头1与镜头2相联系。镜头2与镜头1成直角关系。

当演员B转过来(这种转向从位置1上看到)同演员A说话(“北—南”向)时,就变成镜头1与镜头3相连。镜头3是镜头1的反拍角度。如果我们的镜头是从三人切至二人,镜头的转换就始终存在数量对比。镜头2和镜头3不能平行地剪辑在一起。

采用上述方法的典型段落可以按如下形式出现:

镜头 1—2—1—2—1—3—1—3—1—2—1—3—1
(——) (——)(——)

数字下所标的短线表示关系线发生转移的点。

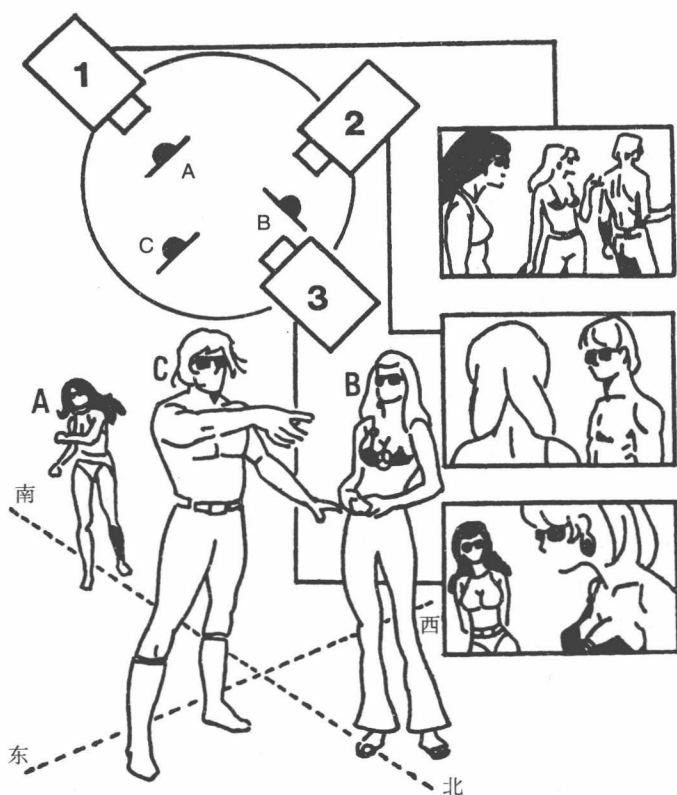


图6.31 仅用三个摄影机位就使一条“东—西”关系线改变为“南—北”的方向。

6.15 使用枢轴镜头

如用中间的演员(即图6.32中的C)的近景镜头作为枢轴镜头(pivoting shot),就能使上述例子有变化。这个近景镜头代替了上述例子中的交代镜头,而其作用则相同:它记录了中间的演员将其注意力从一个演员转到另一个演员。

这个近景镜头1在这一段落中是关键性的主要位置,它同两个从属主镜头(即2和3)交替切换以表现对话场面。

2与3两个主镜头还是无法平行地剪辑到一起的。采用这一方法的简单段落可剪辑成以下形式:

镜头 1—2—1—2—1—3—1—3—1—2—1—3—1
(——) (——) (——)

请注意:这些镜头的剪辑顺序与上一节中所使用的顺序是何等相似。

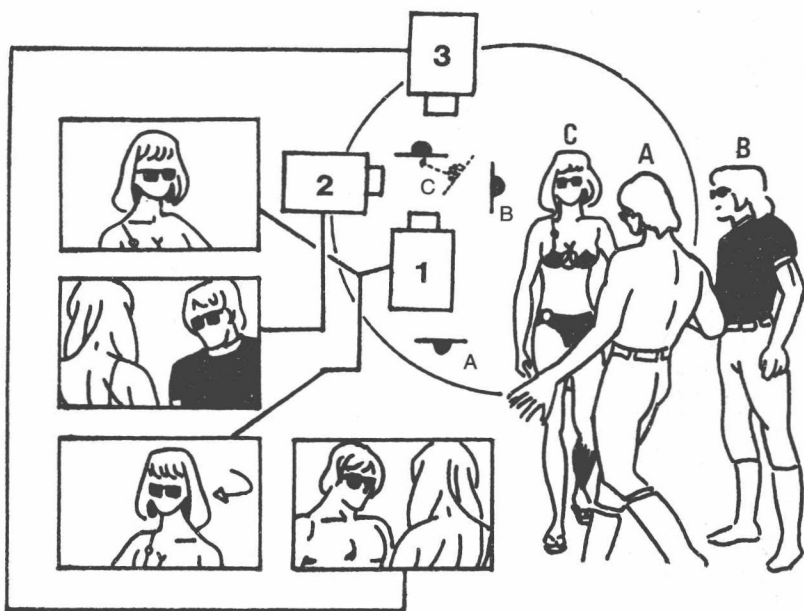


图6.32 把一个演员作为枢轴,以改变一场戏中的关系线方向。

在上述剪辑顺序数字下面标出的记号再次表示,主镜头1中的演员C将头从这边转向另一边,从而转移了关系线。

6.16 有意的舍弃

假如我们需要有意舍弃一个演员,那么,只要我们从反拍位置切至另一个镜头就行了。这会给人一种错觉,仿佛所有规律都被破坏了。

图6.33所表明的例子,是利用布景中的一个障碍物来挡住位于三角形布局中间(同时也是后景)的演员。

正如我们看到的,女演员B在两个镜头中变换了画面位置,而两个男演员则分别出现和消失在相反的画面位置上。在两个反拍镜头中,最远那个演员本来应出现在画面中间的后景里,但是布景(在图中是廊柱)遮住了他。

我们在银幕上看到的将是下列构图:

镜头1 B—A

镜头2 C—B

真正的画面结构是:

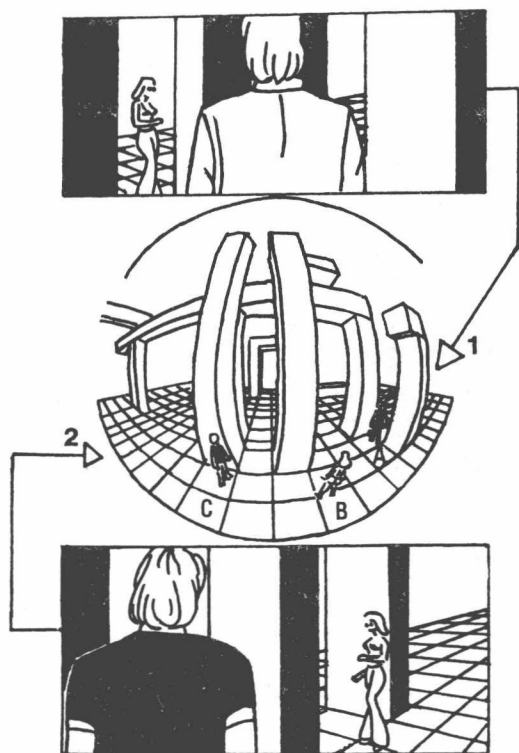


图6.33 这是一个有意舍弃的例子，一个演员被遮挡在某布景之后。

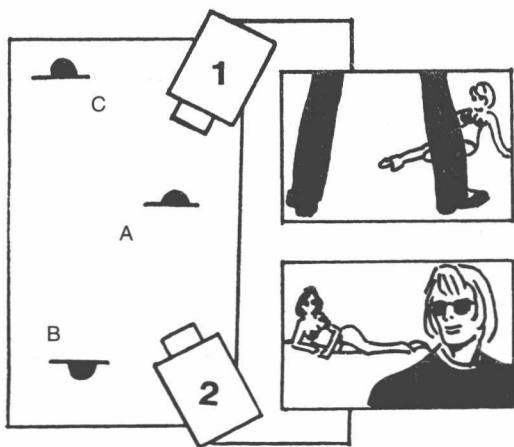


图6.34 前个例子中，枢轴演员处于两个镜头的后景中。而在这个例子中，他处在前景，并从画面的一侧转到另一侧，其他两个演员在两个交替的镜头中分别被有意识地舍弃一个。

镜头1 B—C—A

镜头2 C—A—B

在下述例子中，两个反拍位置都移近位于三角形布局中心的那个演员，把本应是如下的对比：

镜头1 A—B—C

镜头2 B—C—A

改变为2与2的对比关系，这就成了：

镜头1 A—B

镜头2 C—A

这样，演员C与B就交替地被舍弃了，而演员A则从画面一侧转至另一侧。不同的摄影高度是用来增加变化的(见图6.34)。

6.17 小结

简略地回顾本章所涉及的题目，我们现在就可以强调指出一些有关三人进行静态对话的要点。大致可归纳如下：

(1) 三个演员可按三种布局方式排列，即直线形、直角形或三角形。

(2) 三个演员在交谈，其中有两个主导的注意中心和一个沉默的主宰者，这些演员可以通过使用三角形摄影机位的原理而保持在原来的画面位置。

(3) 演员的三角形布局可以用十五对外反拍镜头表现。这些摄影机位包含在三种不规则的公式之中。

(4) 可以用下列方式取得数量对比：一个外反拍和一个内反拍镜头相组合，或只使用内反拍镜头。平行的摄影机位

可取得同样的效果。

(5)在两个反拍镜头中都出现的一个演员,可以作为枢轴来表现三人的镜头。

(6)在前后两个镜头中如果演员互换画面位置,就可以用一个枢轴镜头来缓冲这一转换过程。

(7)可以只用外反拍镜头在视觉上突出一条关系线。这种突出可以是局部的或是全部的。

(8)在一场景中,关系线可以以交叉方向转移。概要地介绍了五种不同的方法。前三种方法是采用外反拍与内反拍镜头的组合,后两种方法使用了枢轴演员。

(9)在两个镜头转换时,可以有意舍弃掉一个演员,这使人产生错觉,认为以三角形原理安排演员的所有“规则”都被打破了。

表现三个静态人物的可行方法是相当广泛的,它足以在视觉上产生一些变化。

Chapter 7

四人或更多人的对话场面

表现两三人的静态对话场面的基本技巧也适用于表现更大的人群。但是,四个人同时进行对话的情况是罕见的。其中,有意无意地总有一个为首的演员作为主导者将观众的注意力从一个人转到另一个人身上,因而,对话总是分区进行的。

在比较简单的情况下,两个讲话的主要人物只是偶尔被他人打断。在这样一组人中,如果呈几何图形(常见的是三角形,但也有方形或圆形)地让一些人站着,另一些人坐着,那看上去就舒服得多。如果有些人比另一些更靠近摄影机,那就加强了景深的幻觉。

有一种十分微妙的手法可以用来突出一群人中的任何一个。在舞台上这种技巧通常称为隐藏的平衡(occult balance)。一群坐着的人是由一个站立的形象来平衡的,反之也是如此(见图7.1)。

在表现一组人时,布光的格局也起着重要的作用。按常规是主要人物照明较亮,其他人则照明较暗,虽然能被看见却处于次要地位。

现在来说明如何用表现两个人、三个人的各种手法来表现四个或更多的人物得到的画面。

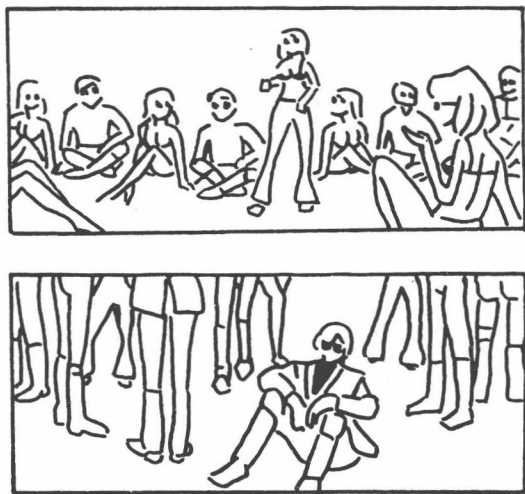


图7.1 动作的视觉平衡原理。一个站着的演员可以平衡一群坐着的演员,反之也如此。

7.1 若干简单的情况

如果全体人物以及中心人物两者都必须从视觉上表现出来,那么就应当设想至少有两个基本主镜头,一是人群的全景,一是(一个或几个)主要演员的近景,例如:

使用共同的视轴

两个具有共同视轴的镜头进行交替剪辑。这用来表现有景深的对话。当演员B与D对话时,用的是镜头1(见图7.2)。但当B转向C时,我们便移到近景镜头2。当D

加入谈话,然后转身同A说几句的时候,就要重新回到镜头1。如果演员A和D背向我们,那么他们就把观众的注意力引向演员B与C,不过,要是演员A与D转身面向我们,那么他们自己就变成注意中心了。

进一步的变化是让演员A与D只作为对话的旁观者,这时我们就会发现重要的只是他们对谈话所做出的面部或形体的反应。镜头1仅作为再交代镜头(re-establishing shot)而定期地交替剪辑到主镜头2之中以扩大人群,为对话场面增添了色彩。

使用直角摄影机位

图7.3展示了另一种方案。在这里,意图与上例是相同的。或是表现所有演员与两个中心人物的对话场面;或是表现演员A与B在其他人的注视下进行的讨论。这种方案在第二个近景镜头中用了直角摄影机位。

7.2 围桌而坐的人群

电影场景中常见到人们围桌而坐。有几种方法可以把他们向观众交代清楚。三角形摄影机位的原理,可以有效地处理剧本中这类场景的许多棘手情况。在场景中起主导作用的依然是两端的注意中心。

例1

上述的共同视轴和直角摄影机位可以结合起来表现人群中的两个主要演员,分别给两人以单独的镜头(见图7.4)。

这种手法很简单。镜头1表现全体。演员A和B是注意中心。演员A向全体讲话。当他把注意力转向演员B时,切至镜头2,表现A向画面外的B讲话。现在,切至镜头3,表现演员B在回答。然后,再切回镜头2,表现演员A答复B,接着再回到镜头3,表现演员B把自己的观点阐述清楚。

现在,我们回到镜头1,重新交代全体人员的反应。如果A和B再次互相谈话,我们可以再次穿

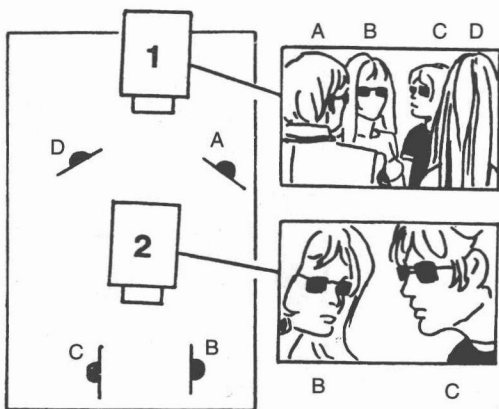


图7.2 以两个处于同一视轴上的主镜头拍摄一群人。其中一个镜头包括整组人,另一个镜头则从视觉上突出这群人的注意中心。



图7.3 这里用了直角摄影机位表现整组人以及他们之中的注意中心。

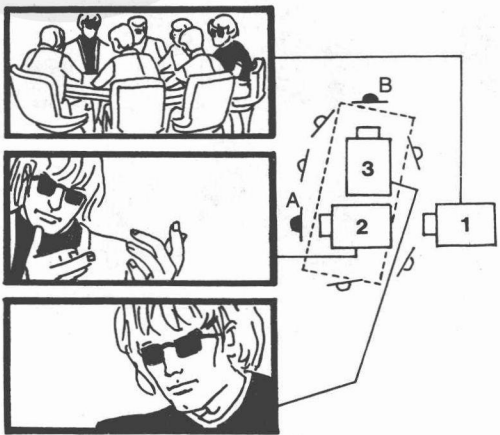


图7.4 它表现了一群人,其中用单人镜头突出两个中心演员。

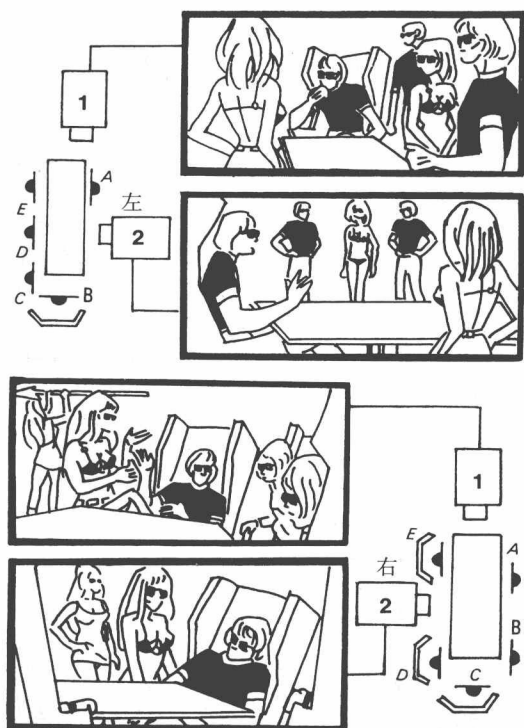


图7.5 不规则的拍摄方法,随着镜头的转换,一个处于画面一侧的演员将转到另一侧。其他人在画面上的视觉顺序保持不变。

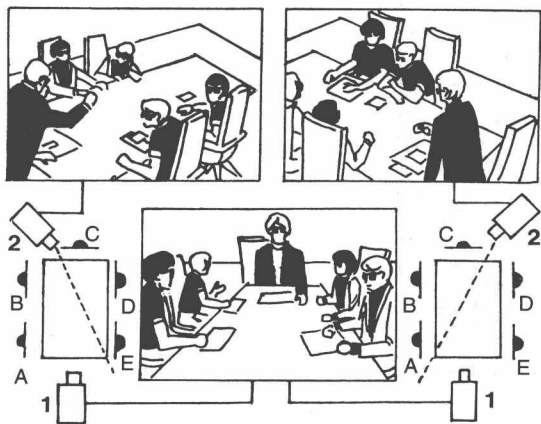


图7.6 用外反拍镜头拍摄对角关系线的群体会遵循图中所展示的视觉规律。两个不在关系线之内的演员,在第二个镜头中移至画面另一侧,并互换了位置。本图说明了对两条对角关系线都适用的解决方案。

插他们的个人镜头,然后又回到表现全体人员的镜头1上,以便听人群中另一人发表意见。

例2

图7.2,7.3以及7.4中,第二架摄影机更靠近人群,因此,将某些人物排除在镜头之外。在图7.5中,摄影机同人群的距离是相等的。

这种直角摄影机位在银幕上产生了一种视觉规则,它与用来表现三角形三人群的不规则公式中的一条相似。由于第二架摄影机位于左侧,所以在位置1中处于画面左侧的演员A在位置2中就变到右侧。其余的演员则保持原来顺序:

镜头1 A B C D E

镜头2 B C D E A

如果第二架摄影机出现在右侧,就会出现相反的情况:在镜头1中处于右侧的演员E在位置2中就转至左侧了。

镜头1 A B C D E

镜头2 E A B C D

四人或五人的群体可用这些直角形摄影机位进行拍摄。

例3

以外反拍角度拍摄五人群体时,虽然可以沿用同一规则,但稍有变化,这是不难说明的。图7.6表明了对同一例子加以表现的两种手法。第一种是关系线在演员C和E之间,另一种是关系线在演员C和A之间。处于关系线对面的两个演员从画面的一侧转至另一侧,并互换了位置,而其他人则保持原来的顺序。当需要演员C与E占主导地位时,镜头顺序如下:

镜头1 A B C D E

镜头2 C D E B A

如果C与A为主导,其表现形式正好相反:

镜头1 A B C D E

镜头2 E D A B C

请研究一下图7.6, 你将看到这个公式对于对角关系线是如何起作用的。

例4

下述例子同样是用外反拍镜头来表现围桌而坐的一群人,但起到了不同的效果。

演员B与C是主要对话者(见图7.7)。摄影机位集中在这两个主要演员所形成的关系线的一侧。

请注意演员A与D在反拍镜头中是如何互换画面位置的。而画面中间的演员B和C则始终保持在原来的位置。

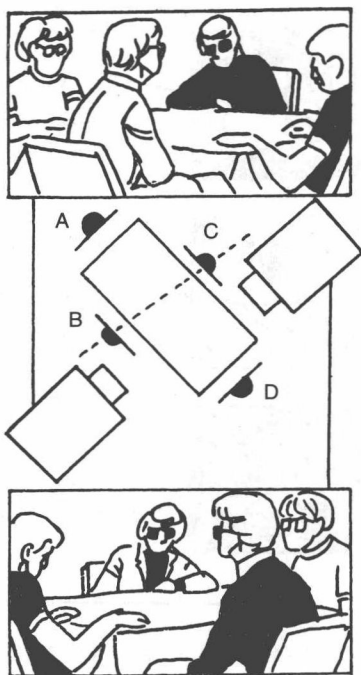


图7.7 在交替剪辑的外反拍镜头中,当主要演员处于画面中央时,位于画面两侧的演员在各个镜头中就改变了位置。

7.3 人群再细分为若干组

以上我们用外反拍镜头表现处于中景的人群。另一方面,内反拍镜头却能把一群人再分成若干组,使各部分相对立而造成一种视觉上的交替呈现。同时,数量对比也增加了画面形象的变化。

这种划分有以下三种基本形式:

- (1) 一个演员与其余的人群相对。
- (2) 整个人群分成对等或不对等的两组。
- (3) 分成若干组。

每种形式都需要一个交代镜头(至少常规如此)作为整个段落的开端,并且可以在中间和结尾处再现。图7.8所示为第一种形式。在人群的内部用两个内反拍镜头,一个演员被安排在与其他人相对的位置上。

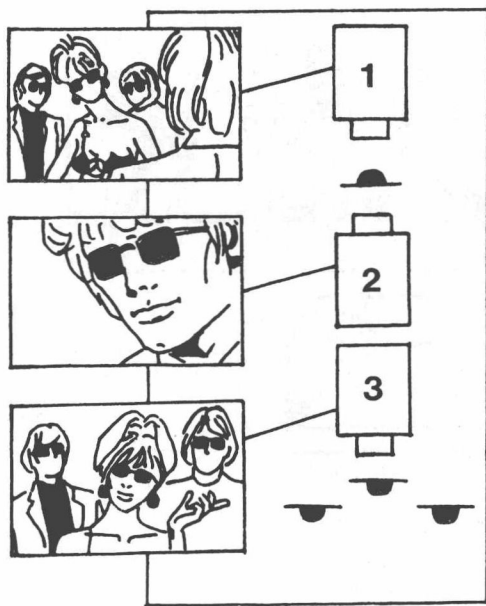


图7.8 人群被分割。主导演员处于同其他人相对的位置。

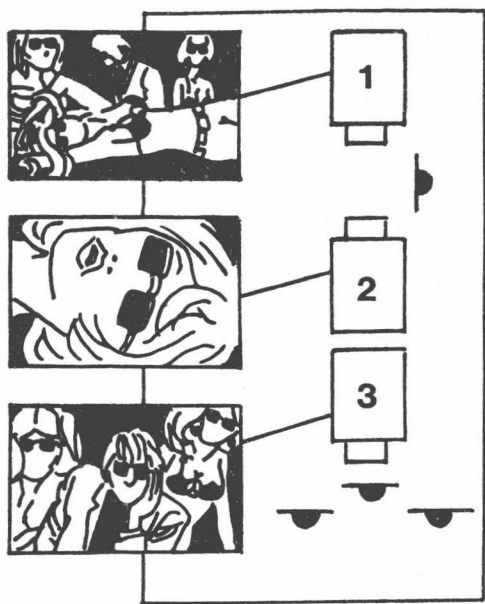


图7.9 当人群被分割,而主导演员又与其余的演员相对立时,演员可以被安排成不同的高度,这样并不削弱上述视觉公式的效果。

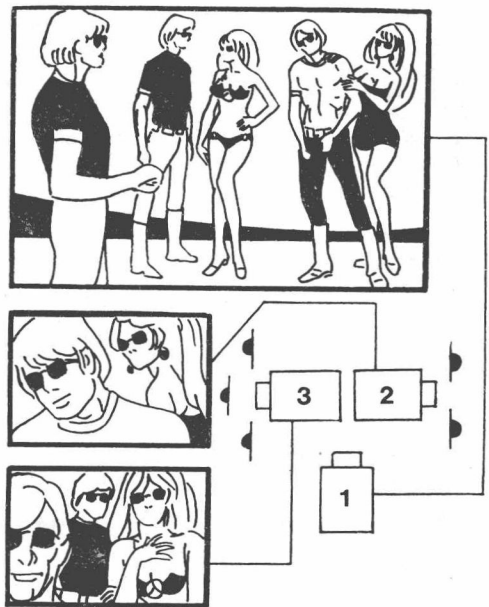


图7.10 全组人被分割成较小的两群,随之形成的几个主镜头是平行剪辑的。

在短对话中,段落可剪辑如下:

镜头 1—2—3—2—3—2—3—1

如对话较长,则为:

镜头 1—2—3—2—3—2—3—1—2—
3—2—3—1

当然,演员可以处于不同的高度(见图7.9)。

图7.8和7.9展示出位置1是交代镜头,镜头2与3(在人群内部)则为反拍镜头。

另一种手法是将人群分为两个较小的部分。偶数的演员可以在画面上分为相等的两部分,但这不如两部分人数不等更有意思,如图7.10。

剪辑形式与前例相似:用一个交代镜头作为段落的开始,然后转入与它成直角的内反拍镜头。这一对较近的镜头在一段时间内交替剪辑,最后又转回到第一个镜头。

另一种手法是将内向与外向的反拍镜头结合起来。可在前后两个镜头中用相反的对角线构图,拍摄分布在一条直线上的五个演员,其中内反拍镜头突出这条线上的部分人员(见图7.11)。

7.4 几何图形

一群人可以聚集成各种几何图形,如圆形、长方形、正方形、三角形等,或者根本没有明确式样的不规则形状。但是,画面构图是受演员的平面分布和高度所决定的。两者都能平衡画面的构图。平面布局决定每个演员出现的位置。另一个可变方案涉及他们的姿势——躺着、坐着、斜倚或站着。这两者的结合与平面上的布局相反,给予画面一种纵深感。

有时,起主导作用的几何图形仅用于几个主要演员,而次要演员的安排则不拘任何形式。

例如在三角形对话场面中(见图7.12),两个摄影

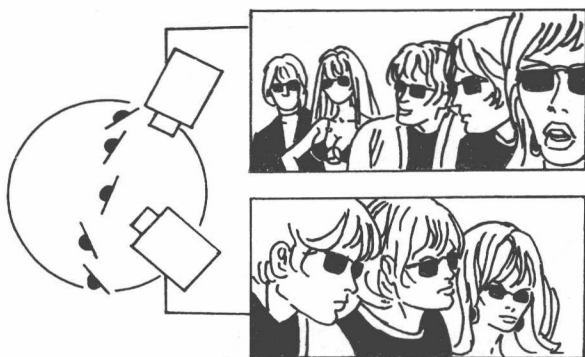


图7.11 成直线排列的人群，用一个外反拍和一个内反拍镜头表现。

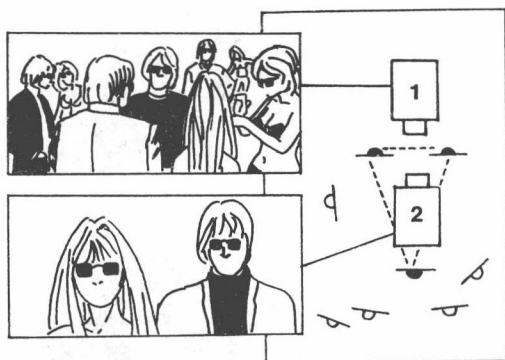


图7.12 镜头1所表现的整群演员有一个主导的三角形。反拍镜头遵循这类布局的不规则公式之一，使用了内反拍镜头。

机位之一是拍摄整个人群，但突出这个三角形顶点的那个演员。第二个摄影机位只拍摄处于三角形底边的那两个演员。

7.5 几个相对立的区域

使用交代镜头和内反拍镜头拍摄分成三组或更多组的人群时，对话场面的表现同那种三人成三角形的单镜头的手法相似，但是在这里从某种角度拍摄到的不止一人（见图7.13，用四个摄影机位拍摄分为三部分的人群）。

按上述原则拍摄的段落可以剪辑如下：

镜头1 交代整个人群。

镜头2 演员C向画面左侧注视。

镜头3 演员A和B与画面外的C说话。

镜头2' C答话，并向右转头。

镜头4 演员D和E答复画面外的C。

镜头2'' C答话。

镜头4' 演员D与E答话，然后转头，但并非向左看画面外的C，而是注视画外的右侧。

镜头3' 演员A和B看画外的左侧，回答D与E。

镜头4'' D与E答话，仍然看着画外的右侧。

镜头3'' A与B结束与画外左侧的D与E的对话，然后向画外的右侧转头，对着C。

镜头1' 整组人。演员C重新成为主导的人物。其他四个演员看着他。

在上述段落中，关系线从一组到另一组转了一整圈（见图7.13）。



图7.13 以转圈方式逐步改变的注意中心

多平面的布局变化无穷。如其中之一(见图7.14)是以三角形布局安排六个演员,构图有纵深感。第一个主镜头把全体演员的位置交代清楚。两个直角三角形中,左侧的一个以前景坐着的演员A为顶点;另一个的底边在前景上,其顶点则在远处的演员F身上。位置2与位置3分别平行地拍摄这两个三角形布局。位置4与位置2和3成直角,以三角形布局拍摄坐在前景的人物。

这一群人中,主导的演员在前景坐着,其余的站着。

进一步可按照不断变化的形式将人群分组。比如:先交代整体,然后将其分成三部分,以不同的摄影角度分别表现每个部分,重新回到交代镜头之后,这些人在更近的镜头中再次出现,不过,这时人群只分为两部分,其视觉布局不同于先前出现的三个主镜头。进一步地将这五个主镜头混合起来,以一种自由的形式剪辑,其间交代镜头不时地再现出整体。

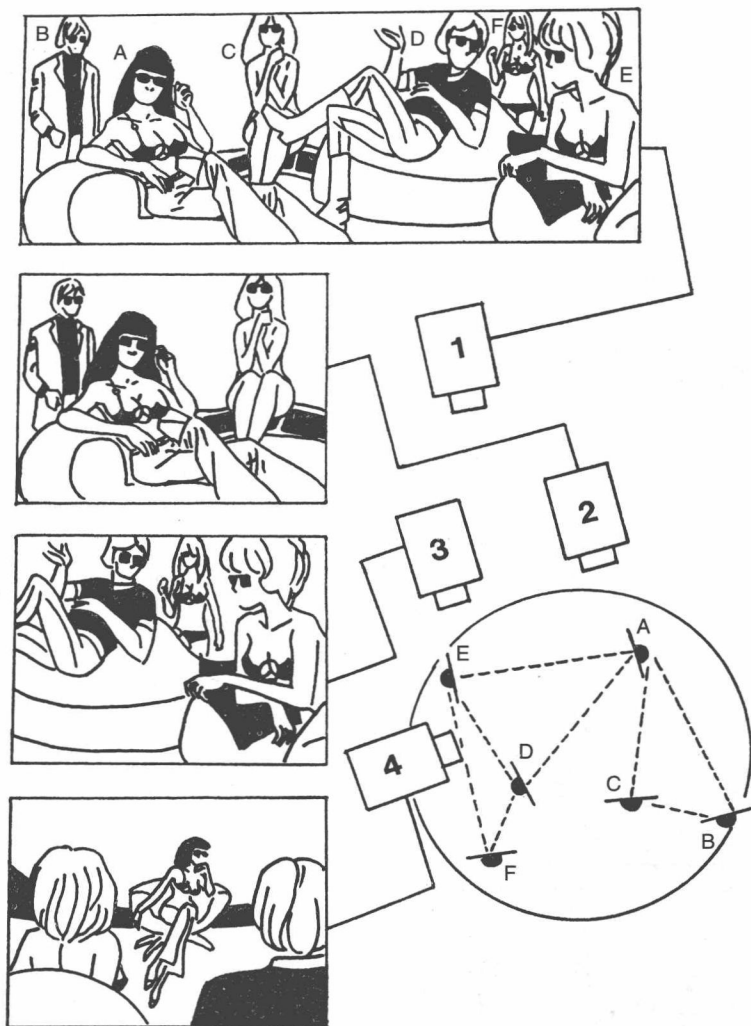


图7.14 一大群人在各个主镜头中被分为三角形的画面构图。

7.6 处理一大群人

如果对象不是十分密集的人群,而是分散在场景周围的几组人,那么,固定的摄影机位仍然能表现分区进行的对话场面。为此,不妨确定一个成为情节中心的人群或个人作为对话者和聆听者来表现,并使他将观众的注意力从一个演员转到另一个演员身上。

可以偶尔成对地使用主镜头来重新交代大部分人。如果关系线不断地变换方向,那么,这种变换越简单越好。在两个主镜头中(或在一个重新交代全体的镜头中),可将一个演员作为枢轴,当他的头从一个中心演员转至另一个身上时,就能清楚地表明方向的变换。

许多导演都喜欢比较简明的情境,如果面临一种复杂的布局,就在一段戏中间移动摄影

机,或使演员进行活动,从而把问题简化。一个好导演的分寸感,常表现在处理这种复杂的对话场面时,只用固定的摄影机位,尽量少让演员挪动,除非剧情严格要求这样做。希区柯克(Alfred Hitchcock)在他的《群鸟》(*The Birds*, 1963)一片中,曾这样拍摄了一场咖啡馆中的戏:当群鸟袭击了一个学生后,一个年迈的女鸟类学家对这次袭击事件表示怀疑。当时在场的有米兰妮·丹尼尔斯、酒店侍者、鸟类学家、母亲和她的两个孩子、厨师、侍女、流动推销员、当地的酒鬼和船长等,他们全都在一起议论,这场戏占了一整卷片子(约8分钟)。希区柯克用固定摄影机位单独或成组地来表现这些人物。

7.7 一个演员面对观众

在许多影片中,常常需要表现主要人物面向一群人。他可能是个正向一群飞行员讲课的飞行教官;可能是个向队员讲话的足球教练;可能是个正向群众演讲的政治领袖;也可能是个

在为群众演出的音乐家。人群的多寡无关紧要,对他们有两种处理方法:一是将其作为一个独立的整体去处理,二是将其作为一系列与主要演员有联系的几个部分去处理。

在第一种情况下,影片中的听众和我们的主人公构成了注意力的两极,这两极之间有一条虚拟的关系线。当摄影机选定了关系线的一侧之后,可按三角形原理来布置摄影机位,两种反拍摄影机位(一为内向,一为外向)可以轻易达成(见图7.15)。

主要演员一直朝前看,把观众作为一个整体。在这个例子里,他在所有镜头中都是向左看的。

群众中的成员不以个人身份参与对话。没有人站起来同我们的演员说话。群众(不论多少)都是被动的观众,他们只是来玩乐或听讲的。

如果我们主角的视线从这边转向那边,回应个别观众的问题或意见,摄影机的处理与表现三角形人群的手法相同。

如果要在人群中出现可以辨认的脸,那就把这个人群分为若干区。这些区辐射形地聚向我们的主角,后者和群众保持两种形体关系:或者在群众的边上,或者在他们中间。

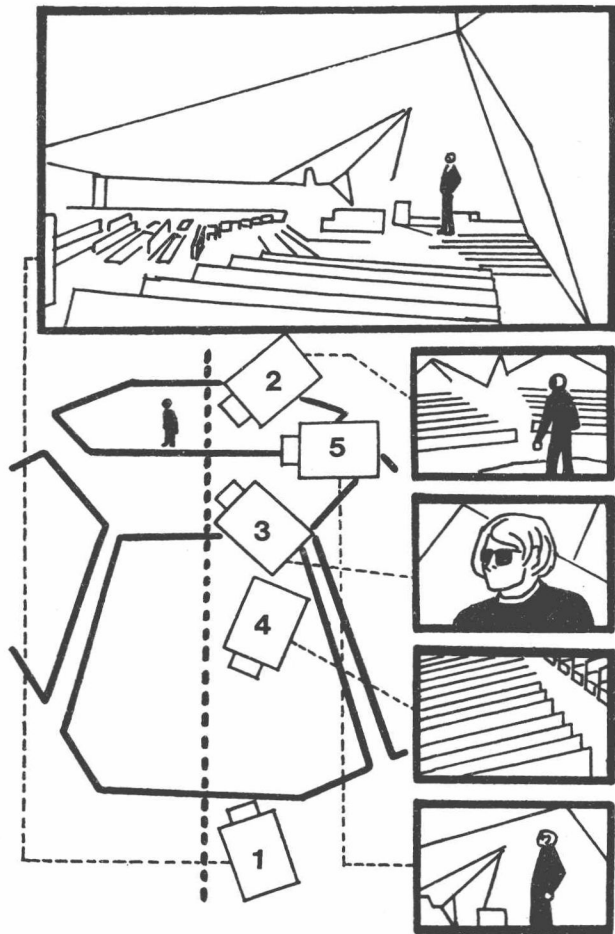


图7.15 将一大群人作为一个整体处理,主导演员的视线方向确定了关系线。摄影机位选在关系线的一侧。

在第一种情况下,至少有两群人或几群人呈弧形地面对我们的演员。在他与人群中的个别人之间,可以安排两种摄影机位,一是外向,另一是内向(见图7.16)。

我们的中心人物作为注意力的主宰,把他的注意力从一群人转至另一群,如果群众中有人彼此交谈,暂时将主要演员排除在外,那么这时注意中心就会变成三角形。

这些人物是重要的,而他们周围的人则是次要和无名的。他们的作用只是通过直接望着主要人物而衬托出他的重要性,所以他们不过是像合唱队那样,来突出注意力的任何转移。图7.17表明一个简单段落,其中主要演员是注意力的中心和主宰者。

图7.17所标的数字与平面图7.16相符。

在上述例子中,外反拍镜头(1—2或5—6)交代了现场,而各个内反拍近景(所有其他镜头)则将注意力集中于注意中心上。

如果我们的主角面向两个以上的人群,而把他的注意力转移到第三或第四个对象上,那就始终出现彼此相对的情境。如果在各人的近景中,两人都注视画面的同一侧,那他们彼此之间便无联系,而是同画面外的某人有关联。

7.8 关系线的交叉变化

不论是突出台上或是台下观众中的对象,关系线从“北—南”到“东—西”的转换,都适用于处在人群中的两个注意中心。

图7.18所示的第一例中,被突出的是舞台上的那些演员,他们与观众以及彼此之间有着联系。起主导作用的是“东—西”线。演员们通过彼此对白,偶尔看看观众,来转移关系线的方向。群众被当做整体来处理。

图7.18右侧的第二例可能是一个夜总会的场景,在这里,被突出的是围桌而坐的两个客人,而不是那个站在乐队前的美丽女歌星。当桌上的客人交

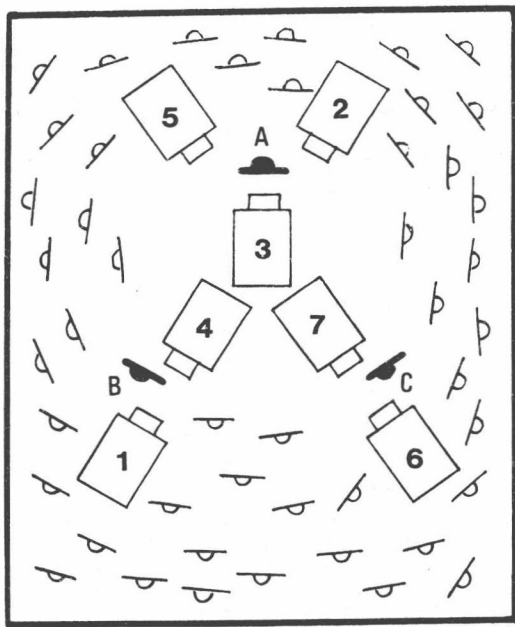


图7.16 平面图表明,当面向群众的单个演员把视线从一侧转向另一侧而改变了关系线时所用的摄影机位。



图7.17 根据图7.16所示平面图处理的剧情进展。

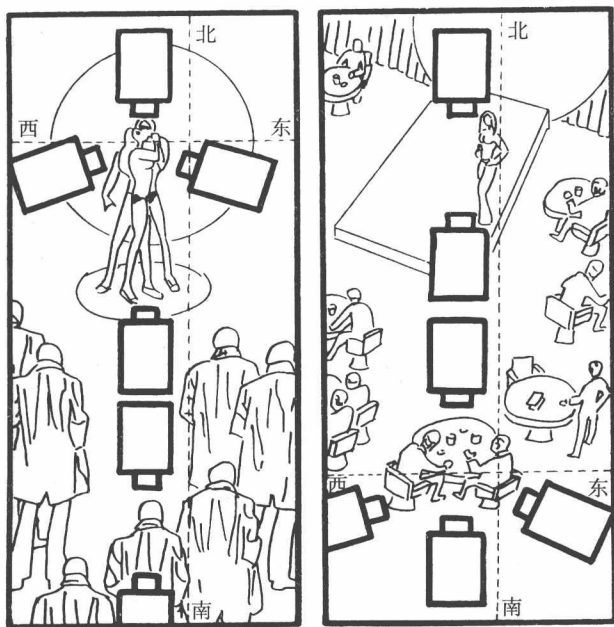


图7.18 交叉变换方向时的摄影机位,不论在舞台上或地面上都可使用。

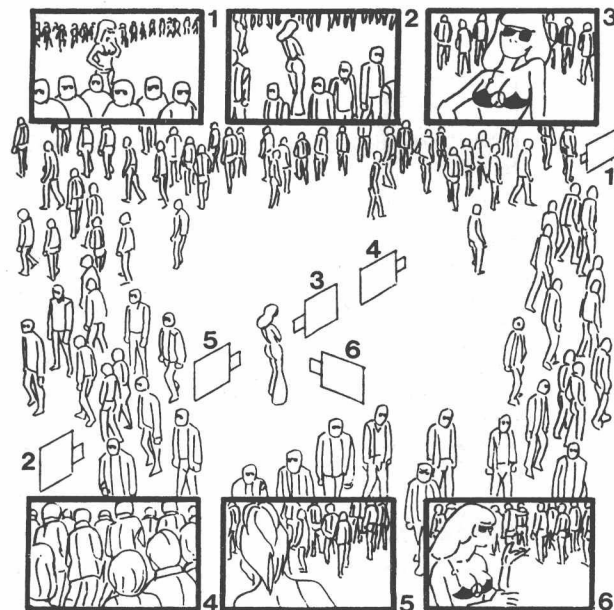


图7.19 主导演员站在群众中心。她的视线方向决定场景的关系线,而摄影机被放在关系线被选定的一侧。

谈时,起主导的是“东—西”线,但当两人注视歌星时,“北—南”关系线便占了主导地位。

当然,无需使用图7.18平面图所示的全部关键镜头位置。在这类情况中,众多的剪辑组合方式,可使人们只用较少的摄影机位就能表现出同样的情境。

7.9 主要演员处于中心的人群

如果主要演员独自站在群众中间,那她只与其中一半,即与她面前的那部分人有联系,而那些在她背后的人只同她有间接的联系。

摄影机布局原则与前相同,即外反拍与内反拍镜头这两种位置。图7.19所示位置1与2是外反拍,3与4是内反拍。由于主角是处于群众中央,所以摄影机可以放在作为枢轴的她的周围,把她 and 四周的群众联系起来(如镜头5与镜头6所示)。

7.10 作为枢轴的演员

在处理三个演员的例子中,我们曾阐述过其中一名演员可被用作枢轴,把拍摄群体的主镜头贯串起来。我们说过,那个作为枢轴的演员在两个镜头中可以置于画面的同一侧,或者采取一种不规则的手法,使之在画面的两侧交替出现。以上两种规则都适用于表现一个演员同一群人的关系。他可以被安排在群众(或多或少)中间,或被置于边缘。图7.20的例子中,中间那个演员便是作为枢轴出现在一小群人当中。

图7.20清楚地表示出中间的女演员是最重要的,在镜头2中,面对她的是她的对手,而在镜头1中出现于她身后的人,则是她的朋友或观众。演员A随着镜头的转换而从画面的

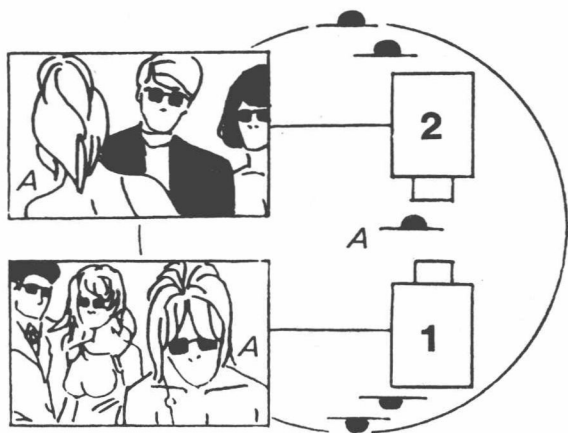


图7.20 中间的一个演员可被当做群体分成两小部分的枢轴。而这个枢轴演员是以不规则的方式使用的。她将从画面的一侧转移到另一侧。

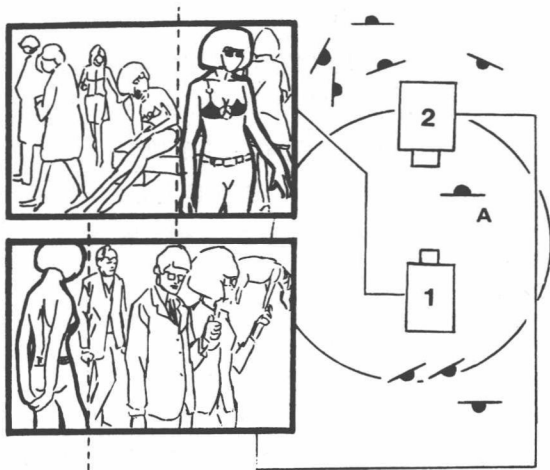


图7.21 此图与图7.20的情况相似，不过她是处于一大群人之中。

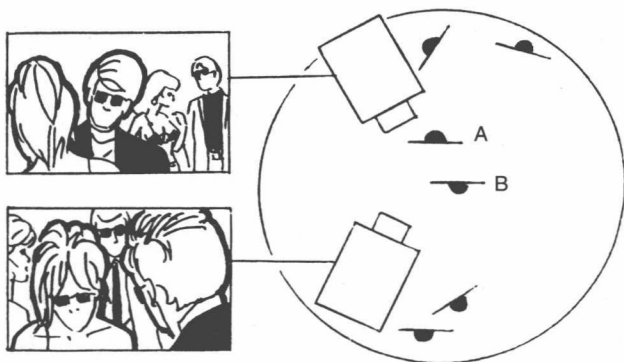


图7.22 人群中的两个主要演员作为视觉枢轴，以表现围绕他们的那群人。在这个例子中，主导的演员处在人群的中央。

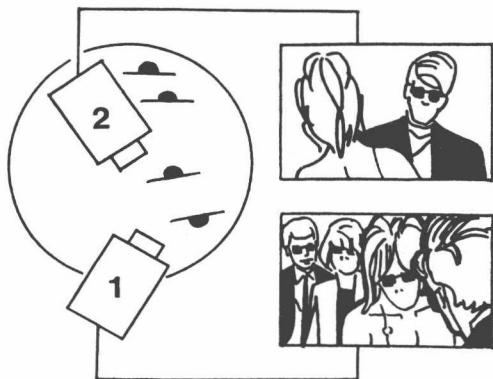


图7.23 两个主导演员安排在人群边缘，因此只有一个镜头表现了群众。

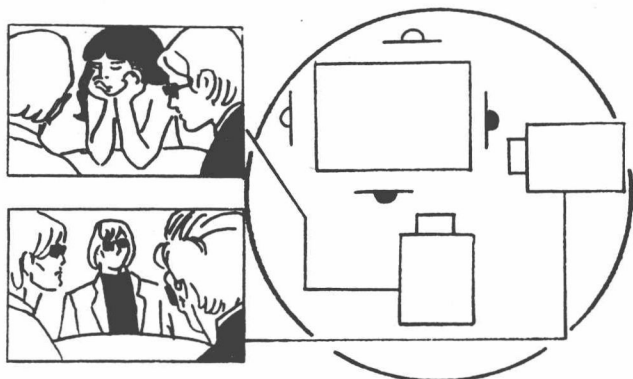


图7.24 在这里，两个枢轴演员的作用是被动的。由于每个主镜头平行地进行剪辑，因此主导演员交替地出现在画面中间。

右侧转到左侧。

这是密集的一群人,而我们用中景来表现这个场景。不过演员A背后和面前的人群可能更多或更分散。在这种情况下,她实际上变成了两群人中间的一个岛屿,因此摄影机仍能像表现密集的人群那样来表现他们(见图7.21)。

两个演员,不论是主导的还是被动的,都可以在一场戏中被用来作为枢轴。图7.22所示,两个中心演员都是主要人物,并处在人群中央。

演员A与B对话,而其他演员站在后景注视着他们的表演。

如果这些演员是在人群的边上,在一个反拍镜头中主要演员以外的群众将被排除在外。图7.23展示了这类情况之一。第一个镜头中,主要演员身后的人群被包含进来,但第二个镜头中仅出现两个主要演员。

如果作为枢轴的演员在场景中的作用是被动的,那就可以把他们安排在前景中,这有助于和分散的人群建立联系。这两个演员始终处于画面的边上,但是处于中间的一个或几个演员则随着镜头的转换而不断变换。两个镜头的摄影机位成直角才能做到这一点。图7.24表明一种只有四个人物围桌而坐的简单例子。

如果将那两个直角摄影机位所拍摄的主镜头做平行剪辑,那就可以在拍这场戏时玩弄一些手法。

由于某种原因,两组演员无法同时出现在舞台或现场时,可以将两个枢轴演员都安排在两个镜头的前景,这就可以完美地把他们联系起来。唯一的要求是,这两个演员都能参加两个镜头的拍摄。在第一个镜头中,一群人出现在画面中央,同画面外的某个人说话,这个人可由答话的替身演员来代替。

过了一周或一个月再来拍摄第二个镜头,这时要拍摄前景两个枢轴演员之间之前缺席的人群,此时用的是第二个摄影机位。中心演员也看着画外,但正好与第一个主镜头中的视线相反。

等到剪辑时,两个镜头平行地剪辑到一起,只要用光上小心配合,就看不出差别来。这种公式容许我们玩弄许多手法:例如可以在各个镜头中使用两种不同的布景或外景,这就在画面上产生了一种由两种不同布景混合而成的虚构的布景。

静态对话场面的剪辑形式

在任何对话场面中,如果演员只是不离原位置地活动,并且摄影机也不做运动,那么只有依靠剪辑形式,才能使场景的表现多样化和鲜明易懂。

一部电影必须活动。因此我们的剪辑形式就不能一成不变,所以拍摄主镜头的关键位置必须有两个以上。

一个主镜头(从一个摄影机位上拍下的长镜头)是表现一场完整的戏或一整段对话的。如果演员们在这个长镜头的范围内活动,倘若它遵循了一些必要的规则,那么这个镜头就是独立的。在这种情况下,无需通过插入其他镜头或较近镜头对其加以“润色”。

而在我们现在谈到的那种被动的场景中,这就远远不够了。这样的场景太乏味了,很难在视觉上引人入胜——除非情景和对话非常富有意义和戏剧性,以致任何视觉上的变化都会干扰整场戏的气氛。

除上述情况外,一个表现整段对话的主镜头如果能用近景和插入其他镜头强调某些对白,那就会非常引人入胜了。

另一个解决办法是以平行剪辑的两个主镜头表现整场戏。但是一般来说,这也是不够的。因为对话的出发点就是要令人发生兴趣,因此我们总愿意更接近地观察演员,抓住他们脸部的任何微妙表情变化和瞬间出现的反应。

用剪辑形式解决的最简单办法,是用两个主镜头(最好是中景)来表现前半部对话,用另两个近景表现后半部。

8.1 接近与远离形式

长对话应当具备一定的高潮。全篇对话不应该高度集中,否则,结尾的效果就会削弱,甚至丧失殆尽。

我们建议的那种高潮的方式能使观众在感情上出现某种松弛,从而能更充分地去感受真正重要的段落。一场戏的对话部分应当非常贴切地根据编剧意图,创造对应的视觉形象。

电影导演应当懂得使用剪辑上的“接近与远离法”。可先用中景拍摄演员,在到达高潮时则用近景或特写镜头,然后再回到中景,以便让观众进入另一个高潮之前先休息一下。

这种“接近与远离”法不应当太明显。因此,从这一高潮到另一高潮的各段对话,应当使用不同的剪辑形式,以便使观众难以发觉所用的各种引导他们的手法。为了使场景多样化。也可以让演员在每个高潮之后,变换表演区(zone),不过,我们现在谈的只是静态场面。

8.2 一场戏如何开始

在画面上,我们一般不以如下方式开始对话场面:演员已经处在指定位置,让他们对话,然后直接切至另一场戏。正常情况下,我们是按照事件的自然顺序:我们的演员先是相遇,然后交谈,最后分手。对这一情境,可以有不同的变化,并不是非这样不可。在另一种情况下,当段落开始时,剧中人已经就位,无需彼此介绍。但我们总愿意在听到他们谈话之前,先从视觉上看到他们。然后再接近他们,听他们说些什么。

但是,下面这种段落却很少见,即第一个镜头一开始,演员就开始在他的位置上讲话。段落的开始或结尾几乎总是包含运动。我们将在这里介绍六种常用的方案,它们能表现上述那种运动如何转换到静态的位置,从而使对话能自如地展开。

(1)两个演员进入摄影区(camera range),向我们走来,然后,停下来交谈。

(2)一个演员已经处在画面中,另一个进入画面,在他身旁站住,然后他们开始交谈。

(3)在上述两例中,摄影机是固定的,但也可以摇摄或跟拍其中一个演员或两个演员,直到他们停下来。

(4)如果使用摇摄或跟拍,就可利用第三个人物开始这场戏,让他走到两个人跟前,给他们什么东西然后再走开。摄影机则停下来表现两个主要人物(或更多的人),此时他们开始对话。

(5)也可从没有人的地方开始用摇镜头或推镜头转到主要人物身上作为段落的开始。可以在演员们出现前表现他们的话声。

(6)可以在静态的对话开始前,先以若干镜头展现动作,作为段落的开始。

上述的各种方案也适用于表现更多的人群。表现段落结束时人物的退场,只要把上述各种动作倒过来就行。应当认识到,上述开始和结尾的动作,对于演员停在固定地点所进行的对话场面,是一个重要部分。

8.3 再交代镜头

为了使兴趣在情境中能被充分唤醒,那就必须时时提到吸引我们注意的那个剧情的发生地点,这就要求我们在剧情展开的中途至少运用一次再交代镜头。这种镜头有以下几个用途:

(1)它能重现剧情发生地点,提醒我们,演员与他们在场景中所处位置之间的空

间关系,而这一点常常是在我们集中注意近景时容易遗忘的。

(2)它能作为叙述的顿歇——一种视觉上的顿歇,以打破在对话场面展开过程中近景的过度集中。

(3)它能用来结束一段戏,给演员以散去或离开的空间。

(4)如果段落没有中断,它能使人觉察不到剪辑形式的改变,或者使演员能在转入新的剪辑形式前变换表演区。

(5)如果集中拍摄主要人物时插入近景,而把有些演员排除在镜头之外,那么一个再交代镜头就能提醒他们的存在。如果不重新交代一次,那么他的消失就会使我们感到莫名其妙,因为我们并不知道他的退场。

当然,用更近的交代镜头——再交代镜头——表现对话的这种形式也有例外情况。我们可以用近景来作为一场戏的开始,然后,过一段适当时间后,再交代剧情的发生地,如在《第十个牺牲者》中(见第6页)表现玛索赫俱乐部那场戏的开端,报幕员先以近景单独出现,故事的发生地点只是到后阶段才予以表现。这种手法同样正确。但是,我们很少能完全不用交代镜头。

8.4 沉默的反应的重要性

一个在聆听的演员的沉默的反应常常要比讲话者的脸孔更有表现力。比如,我们以一个演员开始讲第一句话作为段落的开端,待他讲到一半后,我们又切换到默默地聆听的另一个演员,而第一个演员的话声仍在继续。当他讲完话时,第二个演员的形象依然留在银幕上,并做出回应。现在,我们也可以把这一表现公式倒过来:此人讲至一半时,切至第一个主镜头,表现他的伙伴在默默地做出反应。这是一场戏最粗略的处理形式。在剪辑主镜头时,决定让多少话声转入下一个镜头,或者提供多少聆听者的沉默反应,究竟要精确到什么程度是由整场戏的来龙去脉,及其在整个故事中的意义和地位来决定的。

如果一个演员面对一群人发表长篇谈话,我们不能单靠他的个人镜头有效地抓住人们的注意力,必须在他持续的演讲中不时插入默默聆听的群众镜头。

指出一些最常用的规则后,我们现在不妨再提出某些特殊情况,探讨一下用固定摄影机位表现静态对话场面的一些常见剪辑手法。

8.5 插入镜头和切出镜头

许多导演和剪辑师仍然倾向于将静态的对话场面拍摄和剪辑成一个连续的静态镜头。这是受舞台剧的影响并在电影导演中一代一代传下去。这就使电影演员能够以同他们的舞台经验相仿的方式来表演。这样的场面势必很长,而演员也有充裕的时间去深入角色,并演得淋漓尽致。

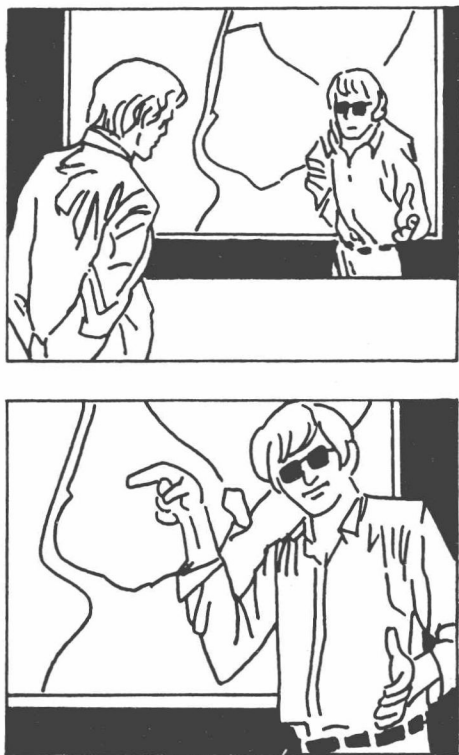


图8.1 插入镜头与主镜头的视轴一致。



图8.2 插入镜头与主镜头有反拍角度关系。

但摄影机却被贬低为被动的观众,而它具有的电影表现可能性也被剥夺了。许多电影工作者感到这种表现手法保险,而害怕在剪辑(蒙太奇)上进行试验,即打破场景的自然节奏,赋予它一种独特的节奏。这种节奏的规律只有通过不断的剪辑实践才能掌握。

早期有些导演和剪辑师了解到这种肤浅手法的局限性,他们首先尝试用插入镜头(inserts)和切出镜头(cut-aways)来摆脱它。所谓插入镜头,即用来代替部分主镜头而接上去的镜头,它更细致地表现主镜头所拍摄的场景的一部分。所谓切出镜头是指插入主镜头中的镜头,而它所表现的事件或人物在主镜头中并未出现。如果上述两类镜头一再出现在一个主镜头中,那它们本身也就变成附属的主镜头了。这种静态对话场面的剪辑手法虽然是最基本的,但今天还在沿用。

例1

让我们首先研究一下插入镜头,假定在一场戏里有一个人向另一个人解释某件事。在他们身后的墙上挂着一幅地图(见图8.1)。为了进一步澄清观点,有一个演员突然指向地图的某一部分。如果我们切至与主镜头在同一视轴上的他的近景,那么观众也同样能领会他的观点了。

然后我们再回到前一个主镜头。那个插入主镜头的短镜头就起到了突出部分对话的作用,因此它的使用是合理的。事实上,如果我们没有利用这一时机向观众更清楚地表现故事,那才是一个错误。

另一种可能性是从反拍的摄影机位拍摄一个插入镜头。例如一辆汽车停在一个警察的身旁,警察正在盘问司机(见图8.2)。我们先从全景表现这段对话。当警察将一张证件递给司机时,我们切至一个反拍近景镜头,恰好看到他递过的证件。在这种情况下的反拍位置使我们更清楚地看到了事件过程。现在,我们回到作为主镜头的全景,使这场戏圆满结束,并且目睹司机把车开走,警察目送他离去。

插入镜头不仅使人集中注意某一物件,并且能细致地展现演员脸上的情绪反应,这种手法同我们前述的几个情况相似。

例2

一个插入镜头可以在主镜头中使用两次。例如主镜头全景里有两人在讲话,插入两个镜头,表现其中一人默默地聆听对方的讲话。当这一情况出现在主镜头中时,本来在全景中出现的反应就由插入镜头取代,以近景来表现同一反应,剪辑顺序很简单:

主镜头

插入镜头1

主镜头

插入镜头2

主镜头

在这种情况下,两个插入镜头表现的是同一个演员,但是,也可以交替地突出两个演员。方法是在第一个插入镜头中表现一人,在第二个插入镜头表现另一人。

这第二个插入镜头不一定放在主镜头中间。它可以用在主镜头结尾时,以便借插入镜头所展示的细节来结束这段戏。

例3

插入镜头常被当做连接两个主镜头的枢纽。例如:三个军官在一幅军用地图前商讨军情(见图8.3)。军用地图斜对着观众,因而看不清。当一个演员指向地图时,我们插入一个近景,表现地图和在地图上指划的演员的手。这个镜头可以用直角摄影机位去拍摄,这就是我们的插入镜头。但是,我们没有回到前面的主镜头,而是切至接续这一场面的第二个主镜头。这个主镜头可以用任何适合表现群众的三角形摄影机位之一拍摄,而这一群人也和以前一样,可以全部出现在画面中。或者有选择地只拍其中一部分人。

例4

在过去,事实上也是在最近一段时期中,尤其是在美国,静态对话场面常常是以以下的标准程序拍摄的:

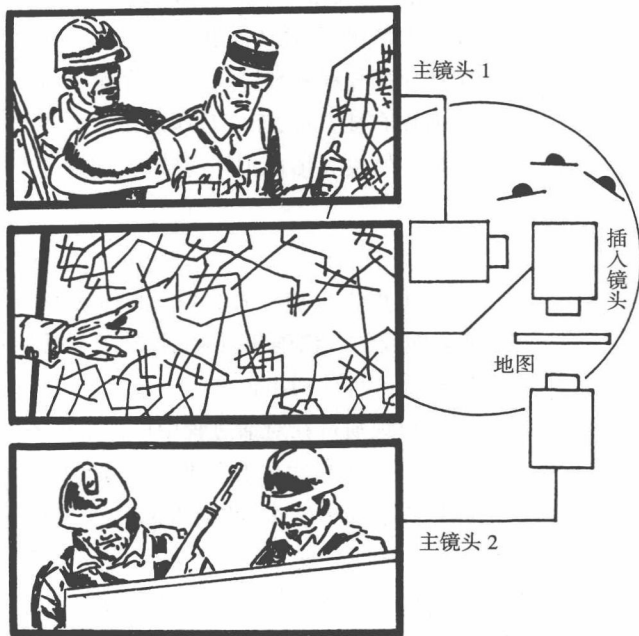


图8.3 插入镜头用来衔接两个主镜头。

(1)一个主镜头(通常是全景)贯串整场戏。

(2)全体出场演员被分成若干组,分别拍摄各组人,从头至尾重复整场戏。同时,其他演员在整场戏中都是在摄影范围外闲待着。

(3)拍摄每个有关演员的近景贯串整场戏的近景。

这意味着影片的剪辑师在剪辑影片时有广泛的选择余地,因为他需要的对话和无声的反应全都有了。由他决定哪些拍摄角度出现在画面上。如果导演后来又想删去某段对话或词句,剪辑师也可轻易地办到,因为他手头有许多镜头(插入镜头和切出镜头)可供选用,以便填补被删去的那个空档。

例5

主要表现心理状态和主要依靠对话的场景中,演员的表演和实际的场面调度应当优先于镜头的安排。这种场景典型的拍摄方法,如上例所述,是最简单的。但可能并不是最经济的。它允许导演和剪辑师尝试几种不同方案,直到他们找到最满意的为止。

如果在场景里有特殊的東西值得在视觉上加以强调,导演就拍下来以供剪辑师在适当时机用在段落中。这种插入镜头可以是简单的脸部反应,手的动作或机械运动的细节等。事实上,所谓的插入镜头往往是特写镜头的同义语。剪辑师无需把它们全部用进去,很可能在最终拷贝中,这些镜头一个也没有用。但是导演依然要把它们拍下来,以供必要时使用。当大家都在拍摄现场充满激情地急于把一个场景拍成片子的情况下,有些创作意图便无法正确地加以体现,而且很可能最后的剪辑方案还没有定下来。

在其他情况下,插入镜头也可以用来弥补某些无意中造成的技术性差错。例如有些镜头由于某些原因模糊不清,或者实拍时镜头范围外的某人在灯光前走动等。这些差错在印成正片前可能没有被发现,而一旦印成正片后再去重拍,就会费用过高或根本不可能。这时,如果用一个插入镜头去填补拍坏的镜头,问题往往就得到了解决。

例6

对话过程中人物有时会谈及画面外的东西,如一座建筑物、一只动物、一辆车或者某个人。如果涉及的对象确实重要,那么在表现对话的镜头中插进那个对象的镜头,是十分自然的事。这种插入称作切出镜头。

为了展现演员在对话过程中所涉及的不同注意中心,可以在主镜头中插进不止一个切出镜头。例如:有两人站在山上讲话,我们以中景拍摄。其中一人指着右侧画外,我们插入一座远处的建筑物的切出镜头。我们再回到两个演员的主镜头。过了一会儿,第二个演员转身指向左侧的画外,我们又插入另一个切出镜头,表现远处的一座桥。然后我们再回到两个演员的中景,他们结束了谈话,转身向背景走去。这样,这场戏就以一种直截了当的简明表现方式干净利落地结束了。

在上述例子中,两个切出镜头表现的是不同的拍摄对象。我们也可以不这样做,而让两个

切出镜头表现同一个拍摄对象,不过第二个切出镜头是同一视轴上的更近的镜头。不妨重复上例:两个人物站在山上谈话,面对观众(见图8.4)。他们抬起头来仰望画外的天空。我们插入第一个切出镜头,落在一棵高树上的一只鹰。这是树和鹰的全景。

我们再回到主镜头,稍后,插入第二个切出镜头,落在树枝上的鹰的近景。

这种方法也适用于无声场面,表现一群人或数群人,注视远处发生的事件或者被另一群人所注视。

例7

下一步该做的是如何将两个以上的切出镜头插进同一个主镜头之中,而切出镜头所表现的始终是同一对象。公式很简单。主镜头是一个或几个主要人物的全景。插进去的切出镜头从全景开始,逐渐变为第二个中景,第三个近景,第四个特写。

这一公式可用于对话场面或无声的情境。我们不妨举两部著名影片为例。第一部是马克斯·奥菲尔斯(Max Ophuls)的《劳拉·蒙特斯》(*Lola Montes*, 1955),饰演马戏班班主的彼得·乌斯蒂诺夫(Peter Ustinov)站在一个高架上,向群众介绍劳拉·蒙特斯的生平。下面的竞技场上,由玛蒂妮·卡罗(Martine Carol)饰演的蒙特斯在旋转木马上转,那里有几组侏儒,代表了她一生的各个阶段。表现乌斯蒂诺夫的是一个静态的全景,也是主镜头。在主镜头中插入一系列劳拉·蒙特斯的镜头,她开始回忆自己一生中特别令人心酸的事件。随着影片声带上一个敲击的声音不断增强,我们越来越近地看见坐在旋转木马上的她,这些镜头是插进彼得·乌斯蒂诺夫的镜头之中的。

第二个例子是希区柯克的影片《群鸟》。片中心米兰妮·丹尼尔走出校舍,坐在操场旁吸



图8.4 两个插进主镜头中的切出镜头有着共同的视轴。

烟,几只鸟开始落在操场的肋木架上,她没有发现。

以全景拍摄操场,接着插进丹尼尔斯的越来越近的镜头。整场戏完全没有对话,它大致是这样展开的:

全景:一只鸟飞来,栖落在肋木架上。

全景:米兰妮·丹尼尔在吸烟。

全景:几只鸟栖落在肋木上,一只乌鸦飞来。

中景:丹尼尔在吸烟。

全景:又有鸟飞来。

姑娘的近景:丹尼尔慢慢地吸着烟。

全景:更多的鸟飞来,与已经聚集在操场上的乌鸦汇合。

姑娘的特写:她停止吸烟,向左转头,看着画外。

一只鸟在天空中飞翔。摄影机以长镜头自左向右跟拍飞鸟,表现这只乌鸦如何与目前已布满操场金属架的鸟群汇合。

姑娘的特写:她惊恐万状。

丹尼尔坐在凳子上吸烟的全部镜头都用同一个视轴。

例8

切出镜头可以是推拉或摇摄的,也可以是静态的。例如:

一个女演员正向一群人发表长篇演说。

我们看到她的正面中景。

第一个切出镜头是全景,表现一群人默默地看着她。

回到她的中景。

第二个切出镜头是摇摄,摇过群众的脸。

又回到女演员的中景主镜头。

第三个切出镜头是全景,与第一个相同。

又回到女演员的中景主镜头,她演说完毕,段落结束。

例9

切出镜头也能唤起往事。黑泽明和阿伦·雷乃(Alain Resnais)是两个十分擅长运用这种手法的导演。在主镜头中占主导地位的拍摄对象可以引起回忆,人物内心的记忆也可以突然视觉化地加以表现。

如在《罗生门》(*Rashomon*, 1950)中,黑泽明这样表现一场戏:强盗(三船敏郎饰)告诉法官他在犯案那天遇到的种种事件。其中有一段特殊的时刻,结构大致是这样的:

强盗说,他记得那天曾骑马长途旅行。

强盗的口述没有中断,就插入一个切出镜头,画面上地平线很低,骑在马上**的强盗的渺小身影在地平线上,横跨画面。**

强盗又如第一个主镜头中那样重现,继续向法官叙述往事。

在上述重现往事的切出镜头中,两种不同的时间短暂地同时出现在银幕上。观众毫无困难地接受这种切出镜头,因为,演员的思路提供了动因。

阿伦·雷乃擅长把往事突然插到现时之中,并且毫无警告,一般也只是闪现一下。他的《广岛之恋》(*Hiroshima, Mon Amor*, 1959)就有很多这类例子。

法国女人在旅馆房间中凝视着她那已在床上睡着了**的日本情人的手。**

在观众毫无准备的情况下,跳到一个短镜头,以特写表现另一个男人的手痛苦地扭动。

接着是一个短暂的上摇镜头,表现一个俯卧着的德国男人。

接着又是这个女人看着她那睡着的情人。

这里没有对那突然出现的闪现镜头立即做出解释。它是突如其来的。只是后来,当这部分重新出现几次以后,我们才明白,这只手是她那已死去的德国情人,二战中的一个士兵的。对于观众来说,这不容易领会。我们最初的反应是震惊,而根本不明白发生了什么。

当这种体验不断重复的时候,我们便懂得被动地去接受那种表现,等待着作者做出解释,我们肯定他以后是会提供解释的。

例10

插入镜头或切出镜头在银幕上应停留多长时间?

这取决于内容。

如果它表现的是着重强调的动作,那么,它就以动作的开始为起点,直到动作结束为止。事实上,这类镜头的长度取决于它自身。如果所强调的动作是一个长动作的一部分,那么,主镜头和插入镜头的视觉关系可以建立在动作的切换上。

这个问题以后还要谈。

如切出镜头表现的是一个静物或者一个无表情的人的无声近景,那么两秒钟就够了,这甚至还显得太长。但是,当一个沉默的演员在画面上表现出以一种被动的神情来聆听一句话、一段台词或一段音乐时,这个画面就能轻易地延续十秒钟以上而不显得冗长。

8.6 数量对比

我所说的“数量对比”是表现大段对话场面的极有用的手段之一。因为我们在各个镜头中

表现的是不同数量的演员,这就使影片在视觉上接近和远离的手法不那么夸张。数量对比是靠平行地表现三人或更多人的镜头,但主要是通过一个外反拍镜头同一个内反拍镜头的并列而获得的。这种手法适用于两人或更多的人群。其最简单的方法就是逐渐减少数量。如:

两个演员对两个。

两个演员对一个。

一个演员对一个。

与这种对比变化相应的景次为中景、近景与特写,从而逐渐形成对话的高潮。如果把上述公式倒过来,就使对话进入低潮,为下一个高潮作准备。

一对反拍镜头(三角形摄影机位的五种变化中的任何一种)以不同的距离去表现拍摄对象,就可以使最后的剪辑形式变得多样化。如果三角形摄影机位的顶点(交代镜头的摄影机位)是全景,而处于三角形底边上的另两个摄影机位是近景,那么同被摄物距离上的巨大差异就能使一场戏具有戏剧性的开端和结束。

8.7 主镜头的平行剪辑

交替主镜头的平行剪辑与前述方法,即一个主镜头中接上插入和切出镜头,两者的主要区别何在?

区别主要在于概念的不同。第一种方法是用一个摄影机位拍摄全部场景;而第二种方法,场景被分为几个区域,每个区域都被给以不同的视觉处理。

插入镜头与切出镜头在上述方法中所起的作用,现在则由一对摄影机位的平行剪辑达成。这种新技巧可以归纳为两种主要形式:

(1)以一个交代摄影机位作为段落的开端;用一对外反拍镜头表现部分对话;重新回到表现全组的交代镜头,在这之后,剪辑形式变成内/外反拍镜头的对位;然后再以全景重新交代全体演员,并使用新的剪辑形式(内反拍镜头)。最后以一个再交代镜头结束这一段落。

(2)以全景交代一个场景后,把几对平行剪辑的反拍镜头,按形式一个接一个流畅地衔接起来。将各个剪辑形式中最后的镜头作为转至下一个剪辑形式的枢纽。着重强调一条关系线或从“北—南”关系线变为“东—西”关系线,都不必使用再交代镜头(这种交代镜头的使用应当是有节制的)。

这类剪辑形式的顺序和性质是由导演拍摄前决定的,这也就限制了剪辑师的作用,使他的创造性劳动现在仅限于控制每个镜头的画面时间了。

正是这种方法使前几章介绍的所有成对的主要拍摄位置得以正当地使用。

变化A

运用插入镜头和切出镜头的技巧只是为了加强效果,在一场戏的一个或若干剪辑形式之中突出一个物体、一句话或一个脸部表情。

导演不必因为有大量成对的主镜头可供选择而感到手足无措。他只要根据故事的需要去挑选并采用最能符合他意图的那类组合形式就成了。

变化B

为求多样化而使用拍摄距离不同的镜头的手法,还可以进一步加以发挥(见图8.5)。

图8.5中所示的四种主镜头位置可以剪辑成如下的一种简单的形式:

镜头 1—4—1—4—2—3—2—3

从近景变为特写。为了取得这样的效果,我们将相同距离的反拍镜头摆在一起;镜头1与4为近景,2与3为特写。

不过,两种不同的距离也可加以对比,让特写接在近景之后,在段落中间再把顺序倒置,段落便成为:

镜头 1—3—1—3—1—3—2—4—2—4—2—4

这种常用的变化能为活泼的对话增添一层光彩。

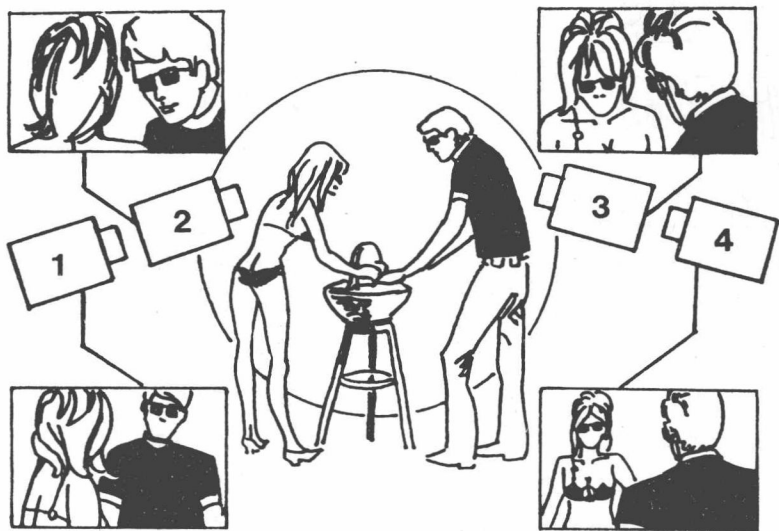


图8.5 通过四个主镜头的反拍镜头的距离对比,可使对话场面更富于动态的视觉表现。

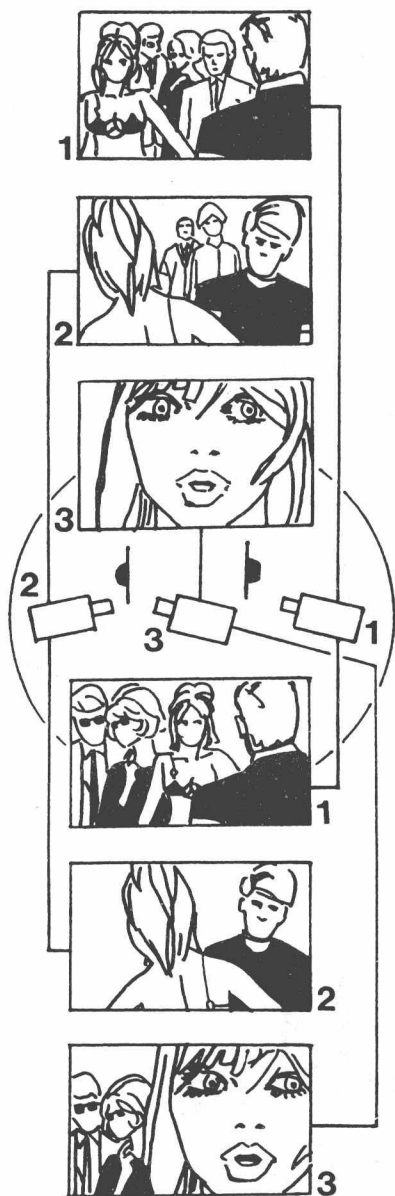


图8.6 三个基本主镜头可以用来表现一大群人,其中,有两个主要演员作为枢轴。请注意两个例子中数量对比的不同。

变化C

这是另一种广泛使用的变化,适用于两个演员静态对话场景的平行剪辑。这一方法要求使用两种处于同一视轴上的摄影机位去拍摄其中一个人物,而只用一个摄影机位去表现另一个演员。如果你用两个主要摄影机位去表现对话,而又感到对话过长的话,那就可以将其中一个主镜头在视轴上向前移,去表现对话的后半部分。

图8.6说明了两个演员作为人群枢轴的两个例子。如果对话不长,这段戏的剪辑顺序可表现如下:

镜头 1—2—1—2—1—2

如果对话较长,我们就可在对话中间,在其中一个主镜头的视轴上推到近景(这就突出了一个演员)。剪辑顺序就变成:

镜头 1—2—1—2—1—2—3—2—3—2

上述两个例子表明,如果在一场戏里加进了在其中一个视轴上的更近的景次,那么在数量对比上就会出现微妙的差别。

8.8 关系线:变换到轴线另一侧

如果两个演员坐在桌旁长谈的场面,是从他们之间的东西关系线的一侧来拍摄,而我们又担心对话本身冗长而单调,那么,我们可以暂时转至北南轴,过一会儿再回到东西线上,但这次是回到关系线的另一侧。图8.7表明画面构图和平面位置。

关系线的变动可以从三角形摄影机位的任何一点开始。我们在本例选择了没有演员占主导地位的中心镜头2。这就能轻易地转移注意力:演员们不再相对而视,而是把头转离我们,望着左侧画面外的某一点。然后,我们切至镜头4,演员C正向他们招手。再切至镜头5,两人向左看,并对画面外的演员做出反应。镜头4中的演员C中断了他同桌旁的演员们的视觉联系后,离开了画面。再回到镜头5,演员B与A不再向左侧画

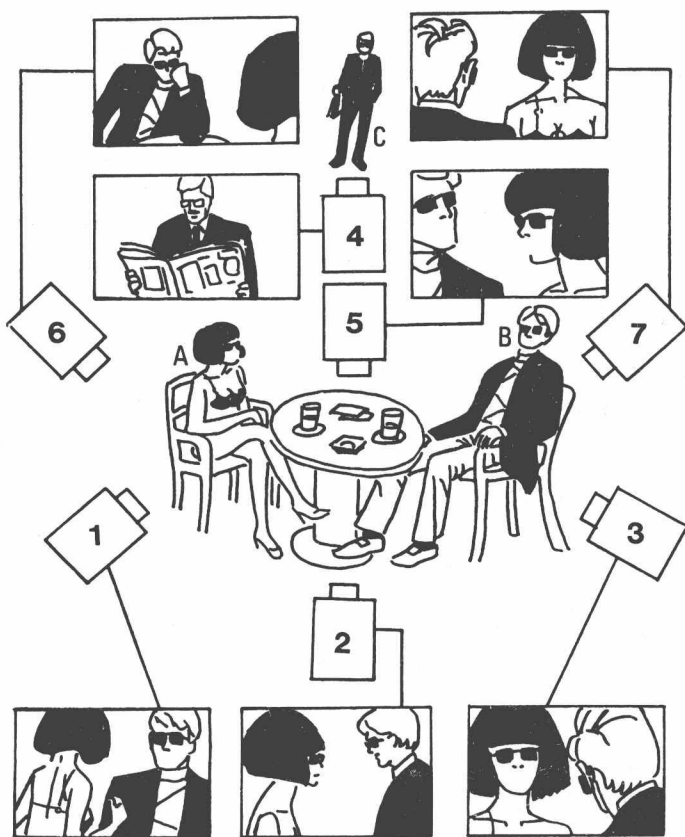


图8.7 三角形布局转到关系线的另一侧。本例利用关系线的暂时交叉变换，来转移三角形摄影机布局。

外看,而是重新对视。这时,我们处在关系线的另一侧,反拍镜头也就可以重新开始。

我们的两个主要演员在画面上互换了位置,这一变动是在不知不觉中完成的。因为关系线暂时变动了。这一段的剪辑顺序可如下:

镜头 2—1—3—1—3—1—3—2—4—5—4—5—6—7—6—7—5—6—7

8.9 对话之间的顿歇

静态的长对话在视觉上难以持久,它们需要若干连续的注意高峰。但是这种冗长的对话,间以一小段一小段无关紧要的话,写出来和念出来都很难令人信服,理由有二:首先,使人感到太啰嗦;其次,很难每次都合乎逻辑而自然地从一个部分转到下一部分。

解决的办法是:根本不要这些过渡性语言,而代之以视觉上的顿歇。这样就使对话只作为一连串的高潮出现在银幕上。

视觉上的顿歇是一种用来表现与这场戏有关但又不影响高潮的内容的某种东西。例如大卫·里恩(David Lean)在影片《日瓦戈医生》(*Doctor Zhivago*, 1965)的开端就使用了这样的技巧:

(1)影片开始时,亚利克·基尼斯(Alec Guinness)饰演的叶夫格拉夫从他办公室的窗口向外眺望。

(2)清晨,长长的工人行列进入水电站。

(3)叶夫格拉夫同他的助手交谈,回忆起革命时期的艰苦岁月。

(4)来水电站工作的人们的单镜头。

(5)叶夫格拉夫声称他要在工人中间寻找某个姑娘。

(6)来水电站工作的人们的单镜头。

(7)丽塔·塔欣厄姆(Rita Tushingham)饰演的一个姑娘在叶夫格拉夫办公室外敲门,得到叶夫格拉夫的接待。

第(3)、(5)、(7)组是一个连贯场景的一部分,表现对话中的三个要点。如果它们被拍成一个连贯的场景,那么夹在高潮之间的对话势必使观众分心,从而破坏了原意图——将有关故事的重要事实传达给他们。

因此,插进了视觉上的顿歇镜头,即镜头(4)和(6),表现工人来到水电站。

这样,对话的各个高潮就被隔开,并且达到了目的。但是,为了给视觉顿歇提供根据,并且防止顿歇镜头离题,它们与主要人物的关系早在镜头(1)、(2)中就交代清楚了。

有时即将出现的视觉顿歇事先就在对话中做了交代。理查德·布鲁克斯(Richard Brooks)的影片《职业大贼》(*The Professionals*, 1966)中就有这样的例子:

李·马文(Lee Marvin)为火车的事来此,受到铁路老板格兰先生的接待。

当他们登上火车时,一个工人告诉格兰先生,他们必须转到侧线上,让一列快车通过。火车开始移动。车厢内,格兰先生一一介绍了他招来的三个人,从而向观众和剧中人预告了这几个人的主要特征和能力。

快车驶过格兰的车厢。

又是车厢内,格兰先生说明他的问题和计划。

这里用来把各对话高潮隔开的视觉顿歇显得自然,因为事先在无关紧要的时刻,已经在口头上对其做了交代。

日常生活的场景可以轻易地用这种手法拍摄:

两人在一辆行驶的汽车前座交谈。谈完一出关键,就切至……

……汽车外景镜头,表现汽车穿过马路,横过整个画面。再切至……

……行驶的汽车内,两个演员表明他们的对话已进入新的阶段。

这一手法简单而有效。如使用得当,可以使故事在画面上得到鲜明、突出的发展。

8.10 时间的压缩

有些情景中,为了正确表达所发生的事,似乎需要保持长对话。但是,我们还是感到太啰唆,而且它使影片节奏慢了下来。有一个解决办法,其效果是十分电影化的,而且始终能吸引人的注意。这办法基本上就是压缩对话场面的时间过程,尤其是中间部分的时间。段落的开始与结尾照常。图8.8形象地表明了这一原理。

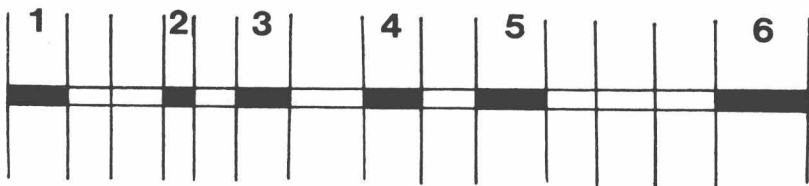


图8.8 直线代表场面的全长,其中选出主要段落并剪辑在一起,删掉其余与场面的实质无关的片段。这样,就压缩了时间。

图中的直线代表场景的实际长度。有编号的小段是在银幕上出现的。我们看到,开端和结尾不变。但是,在中间,只选择了有意义的片段(2—3—4—5),并且简单地剪辑在一起,而不用光学转换手法把各片段连接起来。

选用的每一片段各自传达一个完整的意义,仅此而已,接着就切至下一个片段。背景和发生地点都没有改变,只有时间被压缩了。

例1

选择的片段表现以不同姿态和在场景的不同部分出现的演员。阿伦·雷乃在《广岛之恋》中曾多次运用这一效果。我们还记得片中那个日本情人向法国女演员叙述他的某些往事时的一场戏。表现他那段话的三个镜头大致是这样编排的:

那个日本人躺在床上,讲着话,当他说完一个思想时,镜头切至……

……同一背景,日本人坐在床上,讲着话,他的话接着前段话的思路,切至……

……同一背景。日本人站着。他的叙述结束。

这样,把画面上听她讲话的女人的反应省略了(如果不省略她的反应,那就不得不让她说话,于是那个日本人必然要做出答复)。

由于排除了不重要的时间片段,整场戏就显得简明而紧凑。

例2

如果用这种技巧表现两个人,那么每个镜头可能只有两句话,也许只是一问一答,而这些话就体现着一个完整的思想或观点。由于镜头是直接切割的,因此,这场戏十分短促,在画面上产生了一种断续的节奏。这种气氛由于演员变换位置和姿势以及画面区域,而得到了渲染。

一个镜头中使用顿歇可以打破单调的断续节奏。

由于我们通过压缩实际时间来表现场景,我们就在各个对话高潮之间取消了各种含混、重复以及停顿,使画面上只保留一场戏中的重要部分。

例3

可以将同样的手法做进一步的发展,随着围绕中心主题进行的对话,让每个演员在段落中周期性地交替出现。

在法国片《北回归线》(*Without Apparent Motive*, 1971)中,饰演警长的让-路易·特兰蒂尼昂(Jean-Louis Trintignant)在审问一个嫌疑犯。警长问,嫌疑犯答。过了一阵子,这一形式被打破了,出现第二个嫌疑犯出乎意料地回答一个问题。接着第一个嫌疑犯回答下一个问题,然后又是第二个,下面又是第一个,直到整段戏结束。原来这是在不同的时间内在同一房间里进行的两次审讯。这些场景是以电影平行剪辑手法接在一起,使观众了解的情况不致重复。

如果第二个嫌疑犯对同样的审问做出同样的答案,那就会使人感到重复。采用上述手法,提供给观众的就是那两个嫌疑犯所讲的不同情况了。

时间的简单压缩可使一场戏简单明了。

在米洛斯·福尔曼(Milos Forman)的《逃家》(*Taking Off*, 1971)中,有一首插曲,名为《让我们来点感情》(*Let's Get A Little Sentimental*),是把各式各样的姑娘在试听会上演唱的片段用跳跃式的镜头剪接在一起的。每个姑娘只唱一句或几个字,便由下一个姑娘接唱下去,在画面上足足出现了二十多个姑娘,才把整段曲子唱完。

例4

日本导演黑泽明在他的影片《丑闻》(*Ikiru*, 1950)中,采用了同样的技巧,只是环境不同而已。

影片开始时,一群妇女在市政厅提意见,政府的职员把她们打发到另一个部门。经过一系列快速划镜头,政府各部门的职员相继闪现,并以各自的方式说明事情不归他管,然后把她们打发到别的办公室去。最后,转了一大圈,这群妇女又回到她们第一次出现的职员处。

一个妇女突然对着一个男职员大发雷霆,指责他们的工作制度。

当这场戏开始时,我们看到一群妇女和这个职员,这职员把妇女们领到另一间办公室时,

画面上出现了第一个划镜头,随之便出现了一系列职员的特写镜头,他们直接对着摄影机说出他们的托辞。当这一系列面孔出现时,我们既看不到妇女,也听不到妇女的声音,直到第一个职员再次出现为止。

黑泽明运用这一手法相当直率地表达了他对社会的批评。

例5

在《日瓦戈医生》中,大卫·里恩也采用了压缩时间的技巧。但是不同之处是用一个旁白者说出这个视觉部分被压缩了的场景的氛围。

叶夫格拉夫发现日瓦戈正在把篱笆上的一些木条拆下来。叶夫格拉夫认出他是自己的异母兄弟(他的内心独白告诉了我们),于是随他进屋。这时出现了一场日瓦戈与两个从他房中搬出书籍来的警察之间展开的短戏。叶夫格拉夫的到来打断了他们之间的争执,他轻蔑地捻响两指,把那群邻居轰散了。

这时,又响起叶夫格拉夫的内心独白,而画面上出现的却是日瓦戈拥抱他的异母兄弟,两人一起边吃边谈。但是只听见叶夫格拉夫的独白。突然,出现了日瓦戈的特写镜头,他说:

“不喜欢?我的诗没有人喜欢?谁不喜欢?”随着画面上叶夫格拉夫缄默的脸,他的内心独白在银幕上说出他想要说而没有说出来的真心话。

戏在继续,演员们无声地做出各种手势和活动,直到叶夫格拉夫的独白再次被日瓦戈的话所打断。

叶夫格拉夫的来访在视觉上减少到几个画面,压缩了时间,只表现了两人会见期间的高潮时刻。

8.11 加速对白的节奏

有一种奇怪现象,我对其无法做出合理的解释。当你以正常速度拍摄一场戏,然后在一幅小银幕上放映时,银幕上再现的速度是同拍摄这场戏时的速度相符的。但同样是这部片子,放映在供大量观众观看的大银幕上时,那场戏的速度就慢下来了。这是一个很多导演都可作证的事实。

如果是动作性强的场面,摄影机慢拍,那么,当影片以正常速度放映时,就加快了片中拍摄对象的速度。但是,当我们在处理一场静态的对话场面时,又该如何去解决这样的问题呢?那就可将场景的速度比正常速度加快大致三分之一。

这种技巧不宜在传达情绪气氛时使用,它适用于报道性对话的场面。

如果对话场面的速度加快了,演员的语声势必更响。如果你让他们说得平静些,他们的音量在最后完成的段落中听起来就会显得更自然。

Chapter 9

画面动作的特性

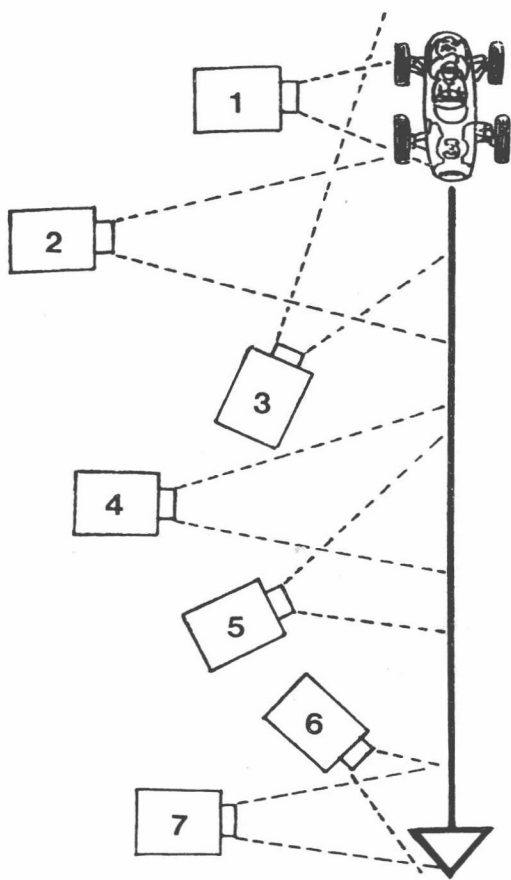


图9.1 以几个摄影机拍下的连贯运动，要求这些摄影机都在运动对象所经过的路线的同一侧拍摄。

如果想使一部影片的各个部分顺畅贯通，那就必须进行控制、组织和选择。为了控制，就必须考虑运动，即演员的运动和摄影机本身的运动。二者都可以按环形、横向或垂直方向运动。一个演员站在原地转身，其转圈运动相当于摄影机的摇(panning)。一个演员做横向运动，包括行走、奔跑或骑马，同放在一个合适的活动支架上的摄影机的类似运动相仿。当一个演员从卧姿或坐姿起身、上楼梯、爬绳或被一台机器提起来时，显然他是在做垂直运动。一台摄影机也能如此运动，必要的话，它也能将上述三种运动结合起来。

但是，单靠电影手法也能获得一种运动感，即让演员坐在活动的投影背景前，例如在拍汽车、火车车厢内的镜头一般用的就是这种方法。另一种使人产生运动感的方法就是先拍一个人的近景，他望着画外，下一个镜头就切至一个如同从行驶车辆上看到的景色。

虽然这个人物实际上是静止的，但是，他看上去就像在一辆行驶的车中一样（如果演员适当地转动头部，这一幻觉就会更加强烈了）。

作为一种表现手段的电影有它独特的性质，即它只使用从各个不同角度拍下的动作的片段就能取得一种连续运动。由若干片段将运动的典型部分拍下来，往往要比只用一个镜头拍下整个运动更生动，更有趣味。但是，在这种情况下，重要的一点是：选定的摄影机位必须都在同一侧(见图9.1)。

如果把摄影机摆在运动线 (line of movement) 的另一侧拍摄一个镜头,那么,拍摄对象就会突然以反方向横过画面(见图9.2中的3与6位置)。而这些镜头就无法被正确地剪接起来。

9.1 运动的分割

这种区域性运动可以通过如下方法拍摄:将拍摄对象安排在画面的同一区域或者拍摄其入画或出画(这些动作往往只占画面的一半区域,入画和出画在相反的区域),也可将这两者结合起来。

转身、坐下、站立、走路或奔跑等运动可以用两种位于同一视轴上的摄影机位,或按三角形摄影原理的两种或更多的摄影机位拍摄。横向运动(这是最常见的)可以是横跨画面,或成对角线,或从一个中性的方向开始(直对镜头走来或离去)以及成弧形。任何方向的改变必须在画面上表现出来,从而使观众在看到演员突然向相反的方向走动时,不致感到莫名其妙。

例如,你从椅子上站起,走到桌旁去取一本书(见图9.3),你起身的动作可以用镜头1表现,走向桌子运动以镜头2表现,在镜头3里则到达桌子旁了。在桌旁,你拿起书,转身回到椅子上。我们看到你转身,走出画面,在你返回时又回到前摄影机位(镜头2),然后在镜头1里你又回到椅子跟前。

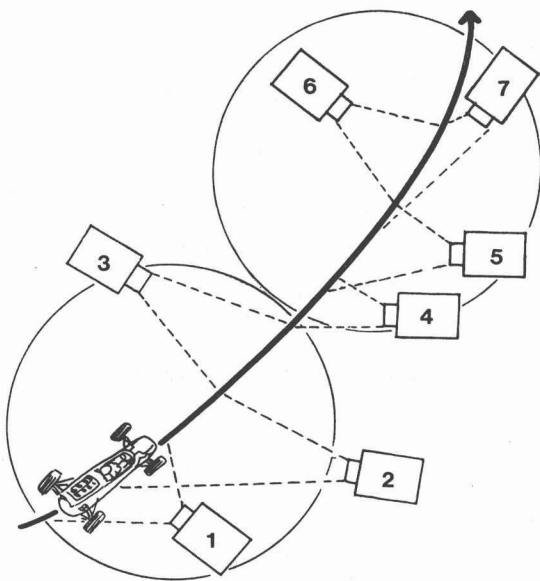


图9.2 如三角形原理一样,应当选定运动线的一侧并且坚持不变。从运动线的另一侧拍摄的任何镜头将无法正确地与以上用过的镜头相接,因为,一旦出现了相反的运动方向观众就糊涂了。

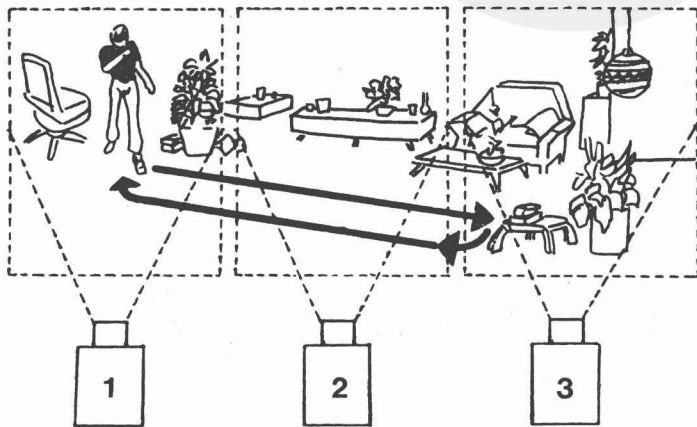


图9.3 在画面上出现的任何运动方向的变换都应当向观众交代清楚,使他们随时都掌握方向。在此例中,镜头3就起了这个作用。

9.2 随着运动变换视点

将摄影机始终保持在运动线的同一侧是有局限性的。你时常想转到运动着的拍摄对象的另一边去。因为,从那里可能获得动作感更强烈的画面构图和更好的角度。这时你可以插入一个切出镜头,或采用一条中性运动线,或借助演员来表明方向的变换,或使方向相反的运动出现在画面的同一区域内。

9.3 切出镜头的使用

切出镜头可使观众忘记了最后出现的那个运动的方向感。因此,观众不会对新变换的方向感到不自然。一个观众在看影片时总是等待着新的镜头。观众的注意力是那样集中,以致他们对前面的视觉记忆力就变得非常弱了。他们在注视着这个镜头时,对于前面出现过的镜头最多也不过记得一两个。由于他们忙于注意故事情节,所以不可能花更多的时间注意方向,也就谈不上反对由一个切出镜头在画面上造成的方向的改变。例如,表现赛车的场面,为了获得更广阔的视野而想转到跑道的另一侧去时,你就可以做如下设计:

几辆汽车自右至左横过画面;更多的汽车自右至左沿对角线方向行驶;另外一些汽车从人山人海的看台前自右至左驶过;时钟的特写镜头表示了时间;名次牌的特写;全景,表现汽车自左至右驶过;近景,表现其他汽车自左至右疾驶而过。

9.4 中性方向

同一个问题的另一种解决办法是变换横跨画面的运动方向时,使用一个中性运动方向。以上一场面为例,我们可以将摄影机放在横跨跑道的一座桥上,面对驶来的汽车拍摄,或从汽车后面拍摄。然后把这样的镜头插进改变横跨画面的运动方向之间。两个中性运动镜头可以一起使用,因此,汽车直朝我们驶来,驶出画面的下方,然后从我们下方出现,向远处驶去。

9.5 用演员表明方向的变换

演员可以在一辆行驶的车辆中或者站在地上,以头部或身体的转动表明方向的变换。演员注视的方向与摄影机的摇镜头运动结合起来,就表明了车辆行进的真实方向。

图9.4表现了一艘在河上航行的船只的典型场面。

我们只用从船舷上拍摄的移动镜头——摄影机位1与3表现船的前进动作。

机位2 一个面对我们的人物近景。他向右注视着画外。

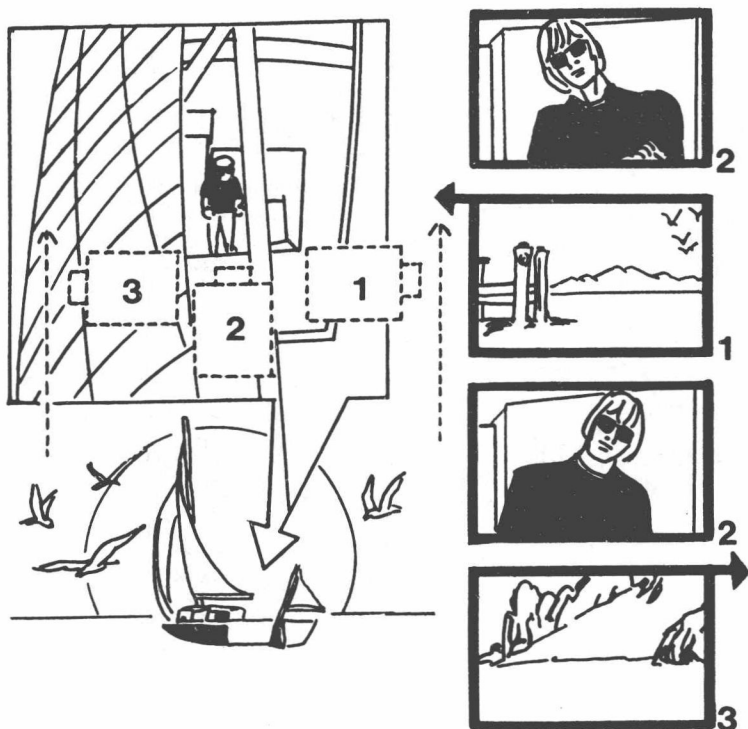


图9.4 移动镜头1与3的相反方向,可以通过插进一个表明改变方向的人物镜头而正确地连接起来。这个人只要简单地转动头部就能表明这一方向的改变。

机位1 河岸自左至右移过画面,船显然是向左移动。

机位2 人物近景,他自右向左转动头部。

机位3 河岸自右至左移过画面,船显然是向右移动。

船始终向前移动,尽管从位置1和位置3看,运动的方向相反,但是,我们并没有失去方向感。镜头2中,人物改变了他的注意方向,因而使方向的改变显得自然,而没有妨碍我们了解真正的前进方向。主宰我们注意方向的那个人物遮住了后景,使我们无法看到船的中性运动方向。

在上述段落中,那个人背靠船头,虽然这在画面上并不一定很明显。他在船上的位置是由画面上出现的运动方向的先后顺序表明的。我们只需改变镜头的剪接顺序就能用同样的镜头,而使观众感到演员是面对船头的(后景仍被遮住)。所以:

机位2 一个面对我们的近景,他向右注视画外。

机位3 河岸自右向左移过画面,船显然是向右移动。

机位2 人物的近景,他自右向左转动头部。

机位1 河岸自左向右移过画面,船显然是向左移动。

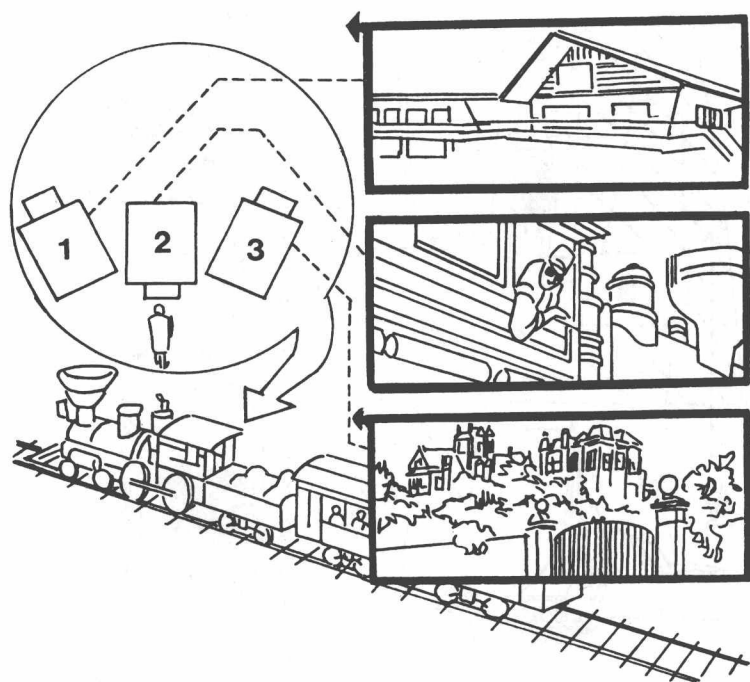


图9.5 从行驶着的车辆一侧拍摄的两个相反视点的镜头，表现了全景的前移与后退。两者是通过一个插入镜头连接起来的。在这个镜头中，一个人的头部从一侧转到另一侧，从而提示了视线的改变。

只需将后景遮住，这个镜头就可以在摄影棚内拍摄，虽然演员是站在地上，但是却能使人感到他是在一艘行驶着的船上。

从一辆行驶的交通工具的同一侧拍摄的一个静态人物的相反视点的两个镜头，是可以“连接”在一起的，其方法是插入一个人物镜头，表现他的视线从画面的一侧转向另一侧（见图9.5）。

在一列行驶的火车上，以正前方四分之三的角度成正切线拍摄经过的建筑物（镜头1）。镜头2（摄影棚内景）表现一个人向右注视画外，然后慢慢地转向左方。镜头3从人物的新视线拍摄建筑物，现在我们以一个向后看的四分之三的角度离开这些建筑物。

上述两个镜头中，静态的建筑物都是从左向右移动，这就肯定了演员的视线是在火车的同一侧，这不是真正的横跨画面的方向变换，而只是在同一条运动线上改变视线。

还有三种方法可以移至运动线或关系线的另一侧。第一种手法是利用演员的横向运动。第二种是将拍摄对象的这种横向运动与摄影机的摇摄相结合。第三种是运用人物在画面上的垂直动作来掩盖摄影机移到另一侧的动作。

我们将要论述的这三种方法并不费事，而且如果使用得当，可以转换得很顺畅，使观众毫不觉察。

第一种方法，一个演员注视远去的物体，然后他在前景转身从画面的一侧走出，接着他在

下一个镜头里从画面的另一侧进入,停下来看着一个拍摄对象自右向左越过画面(见图9.6A)。

图9.6B表明第二种方法。

一列篷车队自左向右移动,下一个镜头中,一个人自右向左走。摄影机跟他摇摄,并随他一起停下来,望着远处的现在是由右向左移动的篷车队。这个演员在第二个镜头中转移注意力的动作是用来引出一个从篷车队运动线的另一侧拍摄的视野。

第三种方法是从表现两个人物面对面开始,摄影机从一侧拍他们。接着,一个人蹲下去捡起地上的一件东西。他的下蹲动作完成后立即切至第二个镜头,这个镜头是从演员的另一侧拍摄的。但开始时只拍那个静态的演员。稍后,那个蹲着的演员站起来,再度进入画面。这时,两个演员在画面上已换了位置,然而一个演员的垂直运动掩盖了摄影机的转移。

最后一例中,演员可以站在地上或建筑物的地板上或一辆行驶的车辆上。在这种情况下,摄影机可以按同样的公式转移到演员的另一侧,而不必顾及车辆的运动方向。

我们将解释这三个横跨关系线的额外方法。它们使用相对立的运动来实现这种转变。最后的手法牵涉到两次使用同一画面区域。

用一组外反拍镜头拍摄一辆行驶的车辆上的两个人,或者跟拍两人步行的镜头,这样就能呈现出画面方向的改变(见图9.7)。

如果将主要镜头交替地表现,就能在画面上造成相反的运动方向,而不会使观众感到混乱。此外,两个演员在画面上的地位始终保持不变。

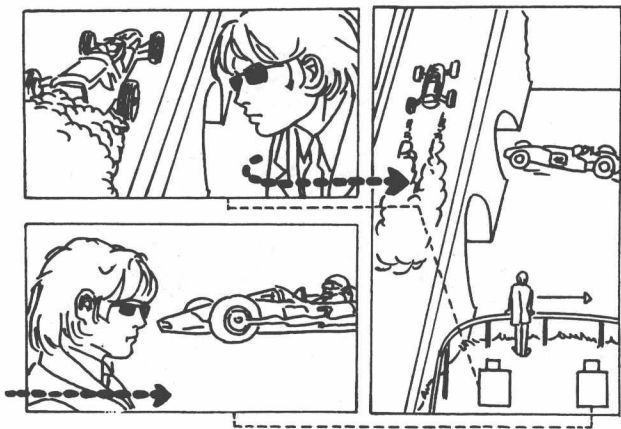


图9.6A 在两个镜头中表明方向转变的那个人,可以在第一个镜头中走出画面,在另一个镜头中进入画面,这就把两个不同的地点连在一起了。

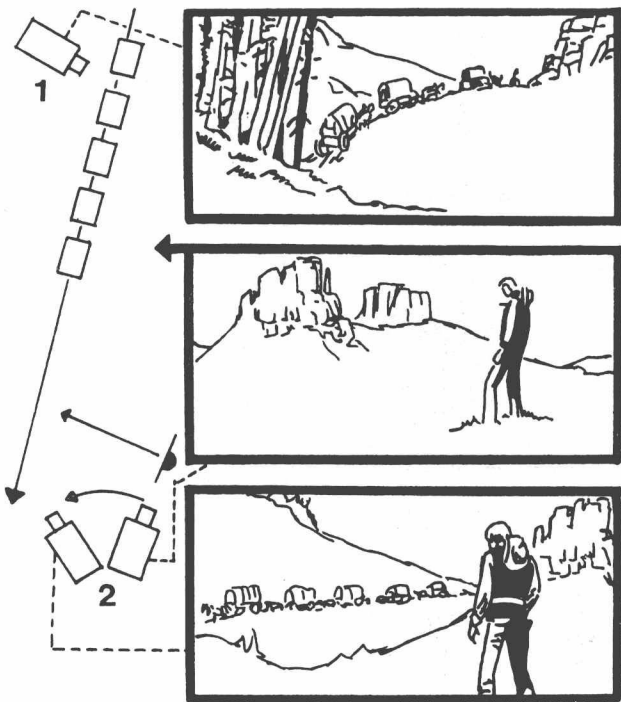


图9.6B 第二个镜头开始时演员的运动掩盖了后景中那个拍摄对象的方向的变化。

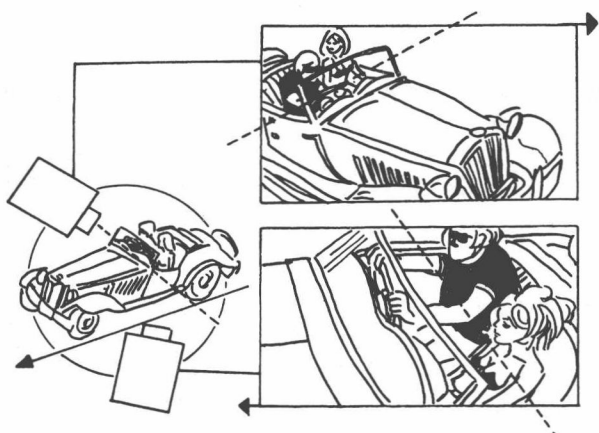


图9.7 包括两个主要人物的移动镜头平行地剪接在一起,就可以呈现相反的运动方向。这些人物在镜头中既可以是步行,也可以坐在车内。

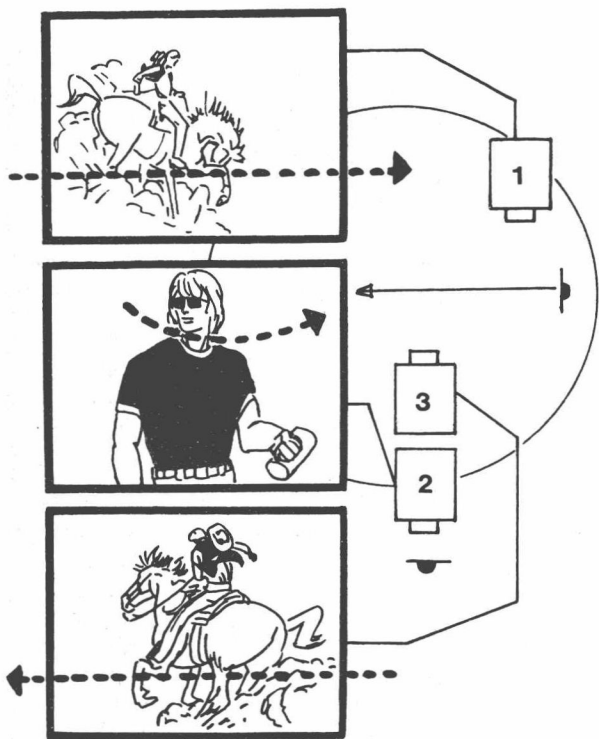


图9.8 一个站在地上的演员,可以用来表示横越画面的主要对象运动方向的变换。

将一个静态人物的镜头放在两个镜头之间,这有助于表现一个横过画面的运动中的人或车辆的方向变换。这一手法既适用于固定地面,也适用于行驶的车辆内。图9.8为常见的例子。

在第一个镜头中,骑手自左向右移动。第二个镜头中,一个旁观者自左向右移动头部,观看画外的骑手经过。

第三个镜头中,骑手自右向左移动。我们很自然地接受这种方向的变换,因为这个镜头是代表旁观者的主观视点。这样就可以清楚地表现一个运动物体在屏幕上相反的运动方向。那个静态的旁观者可以出现在第一个镜头的背景中,也可以不在背景。同样,除了表现一个人从画面的这一边转头至另一边外,也可以表现一群人,不过他们必须一起转动头部,视线随着同一注意中心(骑手)转移,好像他在画外从摄影机后驰过似的。

9.6 在同一半画面的对立运动

最后一种手法是:动态的人物始终保持在画面的同一侧。两个外反拍镜头在这同一侧表现连续的运动。

例1

演员A(静态)在两个镜头中都出现,在此例中,他始终处于左侧。可以随便用一个静物来替代他,诸如一辆停靠的汽车、一座纪念碑、一棵树等(见图9.9)。

演员B在第一个镜头中是从右走到中央。当她到达那里时,镜头就切至第二个,在这个镜头中我们看到,她从画面中央走到右侧。因此,我们看到,她在镜头1中是向左侧运动,在反拍镜头2中,则向右运动。

两个拍摄对象,即静态的人物和动态的人物,在两个镜头中都是安排在相同的画面区域中的。

例2

上述例子中的运动是连续的,但是我们也可以通过运用同样的视觉公式表现中途有停顿的运动,如图9.10所示。

演员B从左侧进入镜头1,停下来和演员A交谈。我们切至镜头2,看到演员B结束同A的谈话,从左侧走出画面。虽然演员B在相同的画面区域中向相反的方向运动,但是联系着演员A,他的方向感则是连贯的。

例3

在上述两例中,摄影机在两个外反拍镜头中都是固定的。但是,也可以使其中的一个移动的,而画面上的运动依然是相反的(见图9.11)。

镜头1 高角度,俯拍剧院中的空座。唯一的演员沿观众席通道从中央走到右方。当他走近画面边缘时,切至……

镜头2 摄影机从另一侧以中景自右向左跟拍,那个单独的演员始终保持保持在画面右侧。

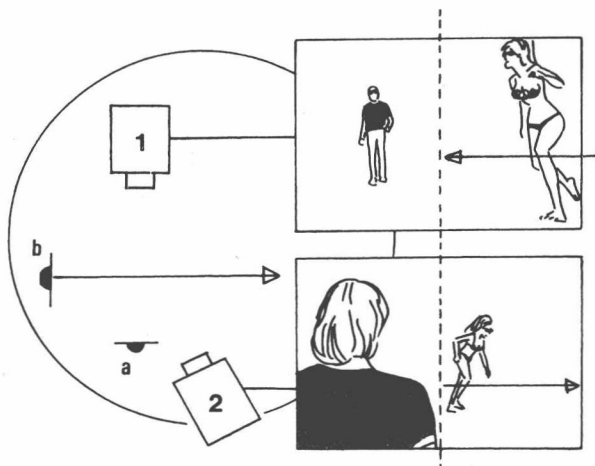


图9.9 如果拍摄对象反方向的运动保持在画面的同一个半区域中,这就有助于使观众保持一种连贯的方向感,即使改变摄影角度也无关紧要。

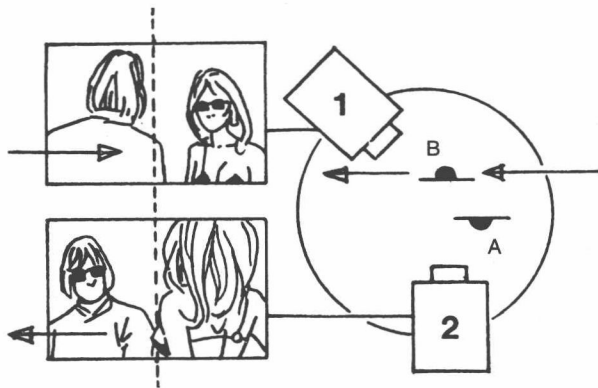


图9.10 拍摄对象的反方向运动如在画面的同一半区域中进行,那么,即使运动的中途出现停顿,观众也会感到是连贯的。

由于在两个镜头中相反的运动出现在同一侧,因此上述手法是可行的。

尽管始终保持相同的运动方向很重要,但是,实拍前也必须注意另一个因素。

原来并不衔接的镜头,以后则要组接在一起,因此,必须知道在什么时候“切”才能使画面流畅。为此,必须遵守某些条件。

9.7 镜头切换的条件

切换(cut)必须提供连贯的因素,以免观众在观看时产生混乱的感觉。

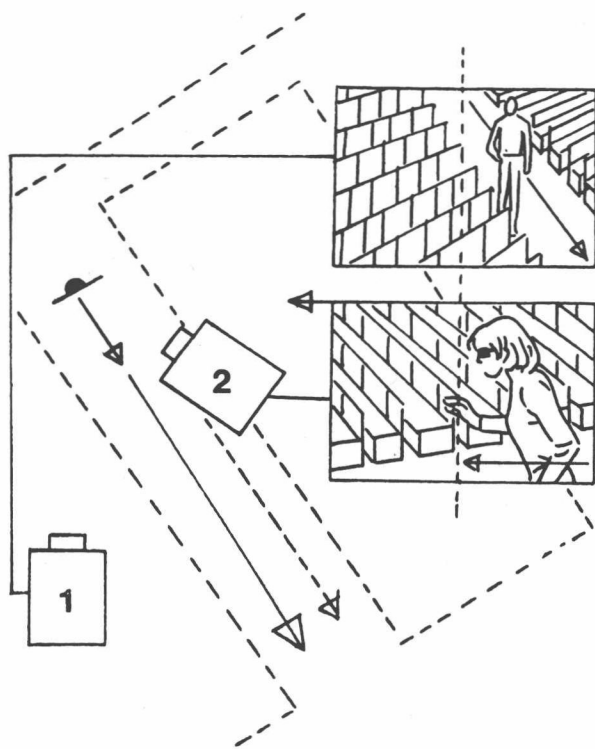


图9.11 这里使用的也是在相同画面区域中出现相反运动的原则，不同的是第二个镜头是移动的。

把一个连贯动作的两个不同片段的胶片组接在一起时,有三条基本规则必须遵守。这三条基本规则包括一些匹配工作,可确定如下:

- (1)位置的匹配。
- (2)运动的匹配。
- (3)视线的匹配。

第一条规则涉及两类匹配:

- A.演员的形体位置,包括他们的手势、体态和在布景中的位置。当然,他们的服装在各个镜头中都应当是一样的。
- B.他们在画面中的位置。

第二条规则包括:

A.当我们通过镜头切换靠近或远离演员时,人物的运动在画面中应当是连贯的。

B.各个镜头中的运动方向应当匹配。

第三条匹配规则只要求:

两个人物或两群人对话或面对面时,视线方向应当是相反的。

当两人或两群人相对地运动时,他们在画面上的方向是相反的,而他们每个人在画面上的运动方向从摄影机的角度来看应当保持不变。

一群人应当始终向右移动,另一群人则向左移,这两种相反的方向交替地出现,直到会聚在一起时为止。相对的运动是冲突的基础,如士兵彼此相对地行进、坦克对坦克、印第安骑手对美国骑兵,都是向着冲突前进,因此都应保持原有的方向,直至双方相遇。

9.8 切换点

应当在运动的哪个阶段切换?是在运动当中、运动之前还是运动之后?

首先让我们看看切换究竟是怎么一回事。试举一例:一人面对摄影机,我们想用全景来表现他和环境的关系,然后我们又想表现他的中景(视轴相同)以突出他的脸部表情。两个镜头都没有运动。因此,我们只要将它们先后接在一起就行了。

如果将这两个剪接好的镜头拿来放映,那么,镜头之间的过渡就显得很突然,银幕上明显出现一种视觉上的跳跃,而镜头之间的过渡就会吸引我们的注意力,使我们受到短暂的干扰。为什么?因为这里有着大小的变化。这种变化随着我们接近或远离某一拍摄对象而不可避免地发生。难道真没有办法吗?我们需要设法分散注意力,这种注意力的分散必须出现在变换镜头的时刻,这就是切。

什么样的分散能有力量足以在切换时转移我们的注意力呢?答案很简单——运动,任何运动。所以,最好是在运动中,或在运动后切。常见的是在运动中切,一般来说,这用于银幕所特有的两类运动:一是画面内的运动,以及入画和出画的运动。这两种手法都是用来表现拍摄对象的三种基本运动的,即环形、横向与垂直的运动。

9.9 在运动中切

每一个镜头几乎都是从拍摄某种运动开始的。很少有例外。镜头所表现的这个运动可能就是与前一个镜头结尾的运动相吻合的。如果这是一个切出镜头或者是新的镜头,那么一开始就应该表现人或物的运动。甚至可能是摄影机的运动。

理由很简单,在运动中切换,足以使切换顺畅到使观众觉察不到视觉上的不协调,而这种不协调是摄影机和拍摄对象在距离和位置关系上发生变化时,常常产生的。

即使是两个静态人物对话的大特写也应以动作开始。例如,人物可以正好张嘴说话或者在他说话前先做一个脸部表情。或者让我们看到他聆听别人讲话时做出的反应:他那聚精会神的眼神或者是头部前倾的姿态。实际上,当演员聚精会神的时候会做出许多细微的、下意识的动作,这种动作便可由摄影机以近景镜头加以放大。切换时,前后镜头的匹配多半依靠画面中央活动的人物,尤其是镜头中只有一个人物的话。当画面上有两个或更多的演员时,画面往往被分成两半,需要匹配的动作只在其中的一半中出现。切的时候只有主要的动作需要匹配,如果前后两个镜头足够引人注目,并且处于同一视轴上的话,后景中的动作和这些动作的方向也需要与前景中主要动作相匹配。一般说来,最好避免出现这种过多的匹配。但是,在某些动作难以控制的情况下,比如活动着的群众场面,可以运用某种特殊的手法保证切换的顺畅。

实际拍摄时,如果动作需要匹配,那么主要演员在第一个镜头结尾处的最后动作,应当在下一个镜头开始时全部重复。这样,以后剪接时就能匹配。大多数情况下,经常是第一镜头的动作占三分之一,第二个镜头的动作占三分之二。

运动结束后的剪接

虽然运动过程中的切换是连贯性切换中使用最广泛的技巧,但我们还要简略地谈谈运动结束的切换。它经常用于相同视轴上的镜头。

运动,既可以是演员的,也可以是摄影机的运动。

如果是演员运动,那么,他是沿中性方向走近(即在画面中间,直朝我们走来),或者他在原地做垂直运动。横跨画面的运动,对于这类匹配的切换并不合适。如果是摄影机移动,那么,既可以横拉或升降,也可以按上述两个方向摇摄。一般来说这种切换常常是从全景切至中景或近景。

这一技巧很简单,从第一个镜头的动作完成后的二、三个画格处切至同一视轴的近景。这种公式几乎是专用于向前切,很少倒退回来从近景切至全景。

现举几个实例。

例1

全景,表现远处一座小木屋的窗户。窗里有人拉起百叶窗。当百叶窗全拉起来时,镜头切至此人的中景,他的手臂依然上伸至窗的上槛。他一动不动地站在那里向外看。

第一个镜头包括了全部运动。第二个是静态镜头(见图10.1)。

在远景中观众肯定看见手向上举的动作完成了。事实上,在这个镜头的结尾处必须留出二至三格的静态画面,然后再切至那个动作中的拍摄对象的静态近景。如果需要的话,第二个镜头可以是静态拍摄对象的侧面或反拍镜头。



图10.1 垂直运动在第一个镜头中结束后,切至第二个镜头,开始时,主体是静止不动的。

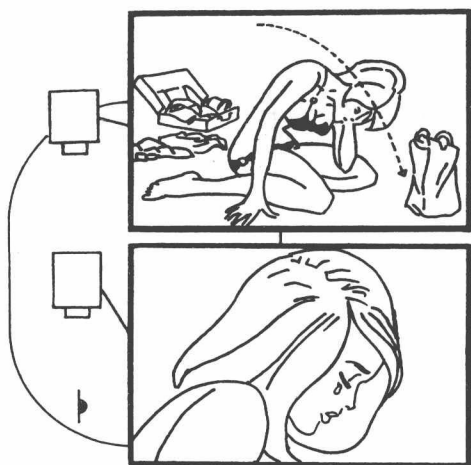


图10.2 运用运动后切换的原则表现人物俯身的运动。



图10.3 在中性方向上表现的动作，可以用运动后切换的技巧，把镜头推成近景。

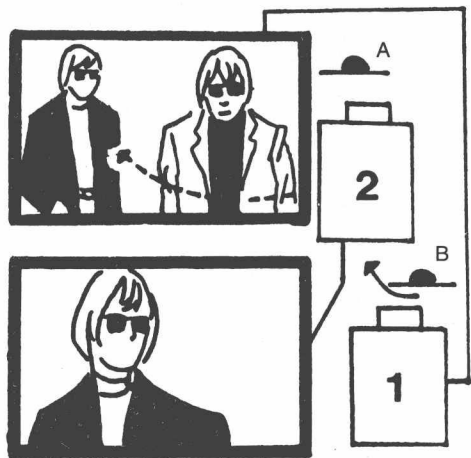


图10.4 一个演员转身注意他身后的演员，当他刚停止转动，镜头就切至另一演员的近景。

例2

这是演员做垂直运动的另一例。前一例是向上的动作，现在研究的则是向下的运动。

全景，表现一个姑娘跪着。她在提包中寻找什么东西。

她突然从包中取出几件折皱的衣服，扔在一边，俯身，然后就不动了。

一旦她静止不动，便在同一视轴上切至她的一个近景。

图10.2表明上述例子。

如果需要的话，第二个镜头可以切回到姑娘的一个远景，姑娘弯着身体在画面中央显得很小。

例3

在中性方向上完成的运动，尤其是那种并非太快的动作，也可以用这种方式处理：例如两人向我们走来。他们站住，面对我们，全景。

当他们一停下来的时候，我们可以切至他们站立不动的中景（见图10.3）。

如果外形大小的变化足够大，而拍摄对象大体上又不动的话，那么从这一镜头切至另一镜头时，就不应出现任何不悦目的跳跃。

例4

这种技巧也可以用于表现做转身运动的人物，他转过身来注视站在他身后的静止演员（见图10.4）。

剪辑的顺序如下：

镜头1 演员A与B面对摄影机。

演员B在画面右侧的前景中。他正在说话。演员A在背景中聆听，接着演员B转向A，当他停止转动时，立即切至……

镜头2 演员A的近景,视轴相同。他聆听着,此时,演员B的声音继续以画外音出现。

例5

在图10.5的第一个镜头中,一个演员向摄影机走来的动作可以用作运动后的切换。这一手法也可用于离开我们的中性方向运动。

在图10.5的第一个镜头中,我们看到演员A向俯卧着的B走去。走到一半的地方,A站住了。此时,切至镜头2,演员B的近景,与前一镜头的视轴相同。

在演员A刚停下的画格后面,切至一个移近了的镜头,将演员A排除在外。在两个镜头中演员B都是完全静止的。

例6

我们也能以一种更常规的方法切换如图10.6中所示的远去的运动。

第一个镜头中,A向远处静止的B走去,在他面前停住。他一停下来,就切至第二个镜头,这是在同一视轴上的前移。这种手法用得较少,因为在正常情况下,对于这类场景要用到更富于动作性的手法,这一点以后再讨论。

如果必须处理横跨画面的动作,那就要符合这种更富于动作性的同一准则。现举一例,说明在动作结束后如何切换的手法:

镜头1 以远景表现画面左侧侧身站着的静态演员A。第二个演员自右侧进入,横跨画面,停下来,面对静态演员A,切。

镜头2 中景,两个演员都侧身对着摄影机。

在第一个镜头中,运动结束后的切换是在同一视轴上的。相反的情况,即先用中景后用远景,则用得很少。

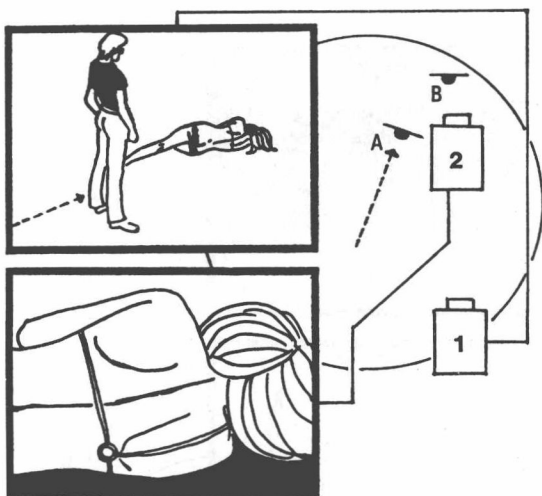


图10.5 在这一情境中,一人离开摄影机向背景中的人或物走去,这就突出了背景中的人或物。这一情境适合于运动后的切换。当那行走的演员停下来,镜头立即切至背景人物的近景。

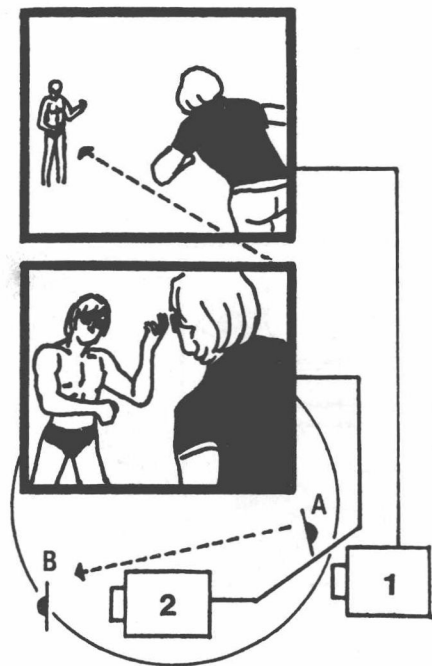


图10.6 在此例中,当远去的那个人在他伙伴旁停下后,两个演员都出现在第二个镜头中。



图10.7 此例用了一个反拍角度，用运动结束后的切连接两个镜头。

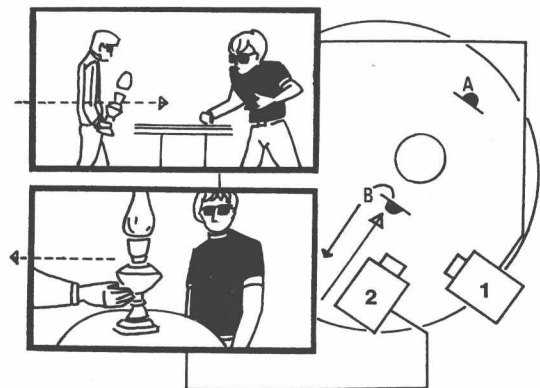


图10.8 连贯运动的中间的顿歇也是运动结束后以切来连接两个镜头的手法。

正如前面指出的，我们将在以后有关处理进入和走出表演区的章节中，研究处理这种情景的更富于动作性的手法。

例7

有时，当演员在第一个镜头中停下来时，也立即切至一个反拍镜头(见图10.7)。

我们从高处看到一条僻静的路，路旁耸立着几棵大树。一个孤单的骑者慢慢地走远了。接着他停下来。切至……

这个人的反拍近景镜头。他闭着双眼，头稍稍向前倾，他在马鞍上睡着了。

例8

有时是在运动的顿歇中切(见图10.8)。

第一个镜头中，演员B把油灯摆在桌上。用三、四个画格来表现他的手放在灯上不动。切。

第二个是侧面拍摄。演员B在前景中的手从左侧挪出画面。

这样，运动中间的顿歇就被用来转换镜头，并且接近主要对象。这个顿歇提供了一个在运动结束后切换的机会。

出于戏剧性的需要，第一个镜头结束时的顿歇也可以拖长些，但是在第二个镜头的第一格就必须重新开始运动。

例9

也可以用同样的手法处理行走动作。演员A走向控制台，停下来，按下开关。他稍停片刻。切。侧面拍摄。他转身走回来(见图10.9)。

以上各例用的是固定的摄影机位，运动的是演员，这种情况可以颠倒过来。

例10

演员坐在后景,摄影机自右至左横移,表现一张空的会议桌。我们通过拱门,看到一个演员坐着。摄影机继续移动,直到演员处于画面中央为止,接着切至视轴相同的近景,表现此人倒在椅子上,安详地睡着了。

例11

摇摄时,手法也一样,摄影机自前景中的一个 人物向上摇摄,把后景中的一个建筑物的敞开的窗户纳入画面,透过窗户一个人出现在画面中央,切至近景,视轴相同(见图10.10)。

虽然这种运动结束后切的技巧的使用多少有些局限,但是如果要不知不觉地靠近对象,这种技巧是非常有用的。由于我们是在运动结束后再切,这就满足了观众自然会产生下意识的要求,即更近地看到那个吸引他们注意的对象。

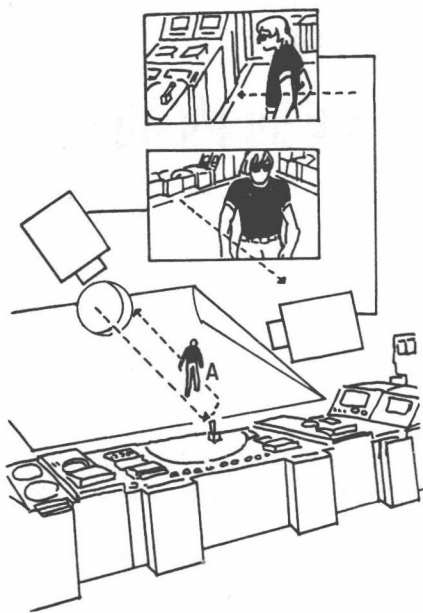


图10.9 朝两个相反方向行进的步行动作,可以按上例的方法处理。人物刚停步并开始转身,镜头切至第二个镜头,此时,他的转身变换了画面上的方向。切换是在第一部分运动结束时进行的,在方向改变前还有一个短的顿歇。

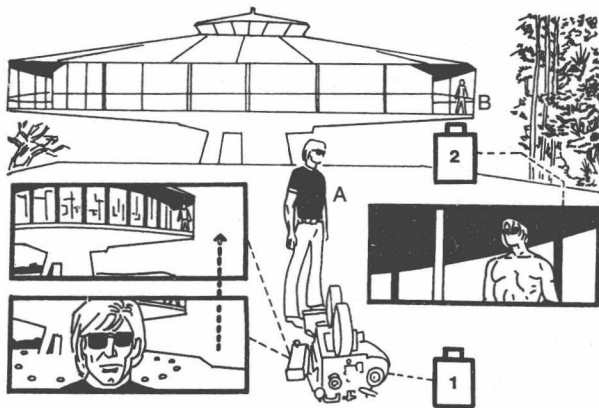


图10.10 这是垂直的上下摇摄。摄影机自演员A处向上摇到后景中的演员B。一旦摄影机停止上摇,镜头便切至演员B的较近的景次。

Chapter 11

画面内的运动

在银幕上表现运动的处理方法,就是把个别镜头片段剪接在一起,这正是电影这一媒介特别具有生动性的原因。它能使我们围绕着一个或一组人物,顺畅地改变我们的视点。当一个动作的两个完整镜头相互剪接时,一般原则是把运动(开始)的三分之一放在第一个镜头的末尾,运动的三分之二(结束)放在第二个镜头的开始。这并不是一个严格的规则,但它可能是一个很好的起点。过去由一些电影理论家所规定的据说是不可违背的严格规则,曾经是从事制作电影的一代人的习惯,但后来却被认为是不合理不切实际的而被丢弃了。如果你知道你打破的是什么,为什么要打破它,那么任何规则都是可以打破的。目前这个例子,究竟从哪一个画格开始切到下一个镜头,是通过视觉比较来决定的。把两条片子并排移上移下,直到两个画格中运动的位置和方向匹配时,就在那里切。通过实践你会“感觉”到应当在什么地方切。

当然,在几条片子中运动量可能不同,换句话说,其中一条片子中运动的时间较长,特别是在运动被分别拍成两个镜头的时候更是如此。因此,在拍摄时,就应当考虑到运动速度的匹配,以便容易获得两个以上相互剪切的镜头。

如果匹配得不好,通常最好在下一个片段中让它快一些。用两个、三个或四个镜头重新组合起来,可能比原来的实际运动短些或长些。例如,第一个镜头是全景,第二个镜头是近景,其中部分运动可能重复。或者在另一种情况下,在不影响过渡到下一镜头的流畅度时,有若干画面可以弃之不用。有时在第一次匹配剪切后看起来不完善,那是由于运动没有正确地匹配好。这很容易解决,只要把片子分成几个片段,在一条或两条中删去几个画幅,就能找到正确的视觉记录。通过多次在剪接机上的实践,你很快就能掌握窍门,几乎一眼就可以正确地做出判断,决定应当在什么地方剪开。

11.1 转身

一个人在原地站着,坐着或躺着,他沿着身体的轴线做 90° 、 180° 或者一整圈的转身。为剪切一个运动,这三种情况中,转一整圈的可能性最不令人发生兴趣。所有这些转身动作,可由摄影机布局三角形原理中五种变化中的三种来拍摄(见第25页4.4内容)。很容易理解的是,由

于拍摄范围是分散的,所以一组内反拍角度和一对平行的摄影机位不适于拍摄连续运动,让我们看看那些可能采取的方法。

例1

一个演员在一组人中的转身动作,可以用一对外反拍镜头拍摄。在第一个镜头中,两个演员都面向摄影机,一个人站在前景,另一个人在较远处。前面的演员转身,他的转动在第二个镜头中完成,两个演员在两个镜头中都保持在画面的固定位置(见图11.1)。

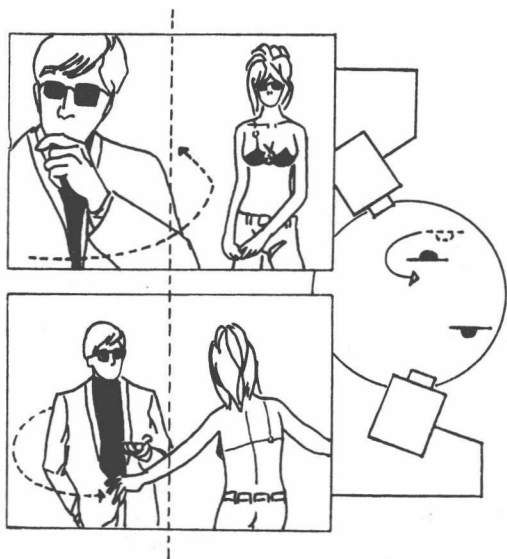


图11.1 一个演员的一次转身动作分为两个镜头。两者都保持在固定的画面区域。使用一对外反拍摄影机位。

例2

下面的一个例子谈的是用直角关系的摄影机拍摄90°角转身的情况。图11.2表示两台摄影机的位置和它们拍摄的画面构图。在画面中只有一个演员转动。可以看出,处理手法很简单。

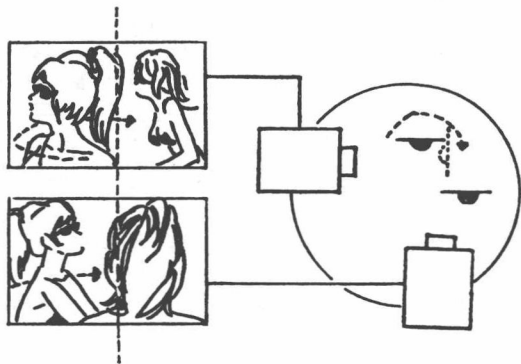


图11.2 用直角关系机位拍摄转身动作。

例3

一个人的转身动作镜头的切换,最常用的方法之一,是在同一视轴上把摄影机向前推进。

第一个镜头,中景,一个演员以侧身出现在画面的一侧,然后他的头部开始转向我们。切至一个特写镜头,他在这个镜头里完成转身运动。现在他面向摄影机。两个镜头用同一视轴,而演员都在画面的固定区域;在画面的中央,或者在画面上按构图原则划分好的三个区域之一。图11.3表示最简单的处理手法。

例4

另一个可采取的方法是,在第二个镜头里,使画面人数增加或者减少至只剩一人,作为运动匹配的一部分。用几个例子就可以说明不同的可行的处理方法。

用直角机位拍摄时,第二个镜头可以采用两种手法。在第一个镜头中,主要演员只有一个,他面对摄影机。当他以 90° 角向一侧转身时,我们就把摄影机转到一个直角机位,演员可能在画面的中央或一侧。如果他在中央,新出现的那些演员则在两侧。如果演员在一侧,新进入画面的演员则占据画面上的其他区域。图11.4表现了这两种处理手法。

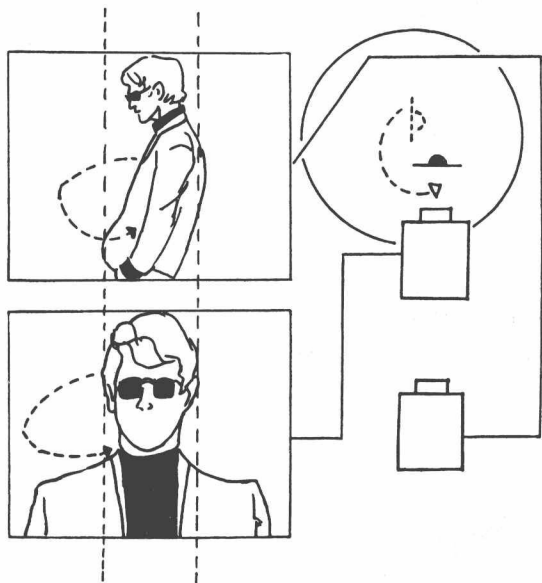


图11.3 将一台摄影机在同一视轴上向前推进,拍摄演员的转身动作。

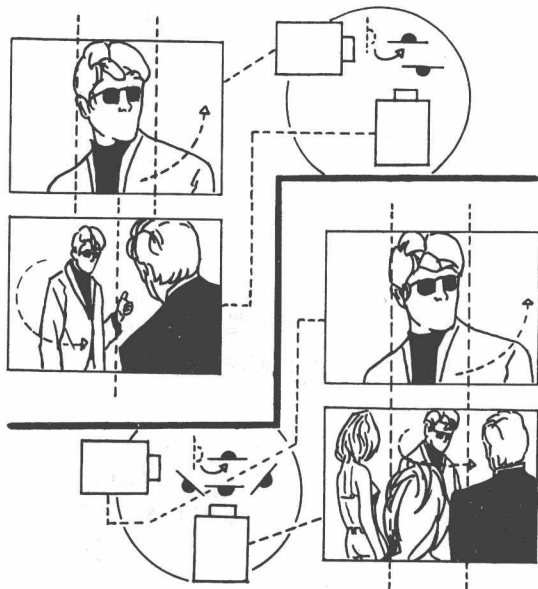


图11.4 这里表明了对第二个镜头的两种拍摄方法。在这个镜头中,画面人数增加了一个或多个。用直角摄影机位拍摄主要演员的转身,以连接两个镜头。

例5

同样的原则,当采用摄影机沿同一视轴向前推进的办法以扩大或缩小观众看到的演员群体时,借其中一个主要演员的转身动作来引入或排除场景中他周围的人(见图11.5)。

例6

如果将外反拍和内反拍角度结合使用,同样可以在画面上得到扩大或缩小一组演员的效果(见图11.6)。

到现在为止,所有引用的例子中,演员都是在固定的地面上。但是,如果把他们放在运动中的车辆上,那么这种转身动作将会影响到后景的运动。如果第二个镜头被安排在同一视轴上,后景的运动要始终在同一方向上。如果结合一个外反拍镜头拍摄,后景则按相反的方向运动。如果用直角机位,那么一个摄影机位记录后景运动,而另一个的后景可以被障碍物遮挡。如果可以看到后景,那么隐约看到的运动方向是中性的,即向前或向后的运动。

在所有的例子中,都要以前景运动为主,并且一切必须跟它正确匹配。



图11.5 摄影机向前推进转身的演员,画面中的两个演员减少为一个,她及其动作得到突出。

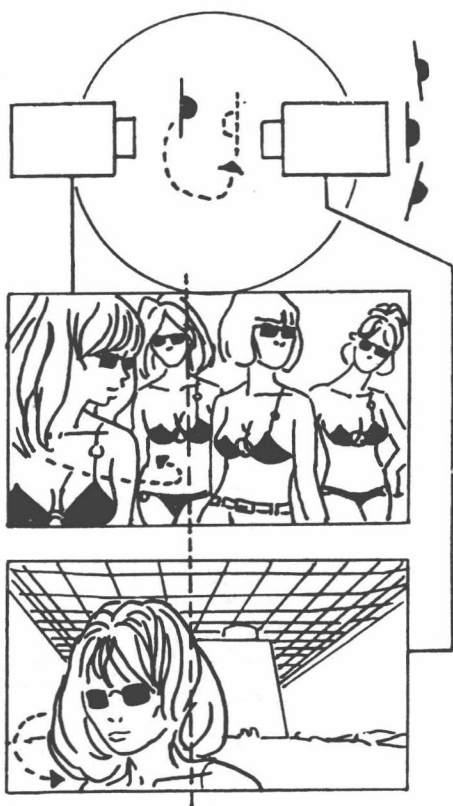


图11.6 在这个例子中采用内外反拍摄影机位拍摄,从而在视觉上强调中央的演员。

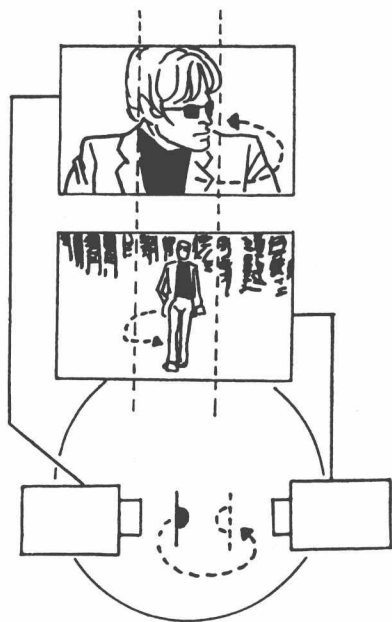


图11.7 使用外反拍机位拍摄一个单独的演员转动时,可以得到方向相反的感觉。

例7

有一种情况,在同一个连续运动的两个片段中,出现了相反的方向感。这就是在拍摄一个转身 180° 的演员时,用一对位于他转动弧的两个顶点的外反拍机位来拍摄(见图11.7)。

镜头1 演员的近景,面向摄影机。他开始向后转,结束时背向我们。

镜头2 以相反的方向拍全景。演员在画面中心,背对我们,然后转身面向摄影机,动作停止。

剪接这两个镜头时,第一个镜头表现转身动作的前半部分,后半部分则出现第二个镜头。在第一个镜头中,演员从中央转向一侧;在第二个镜头中,从相反的一侧转向中央。相反的方向并没有把我们弄糊涂。因为演员的转身动作对我们来讲是很清楚的。他从开始到转动结束都面向我们。对突然的转动,经常是采用这种方法拍摄的。

例8

两个人的突然转动,也可用同样的步骤处理。在第一个镜头中,两个演员同时转离我们,从中央转向一侧。而在第二镜头中则从画面的另一侧转向中央,结束转动(见图11.8)。

用外反拍机位拍摄,在画面上演员互换了位置。

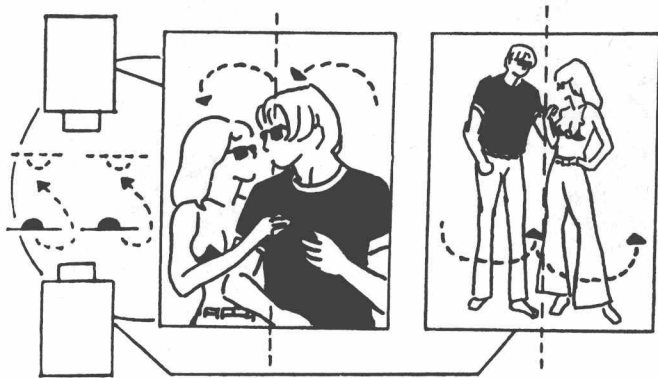


图11.8 如果采用外反拍摄影机位拍摄两个演员的同时转动,那么在第二个镜头中他们就互换了位置。

例9

当一个演员在前进中转身时,他的运动轨迹是一个弧形。如果我们想强调方向的改变,那么,用一对外反拍机位,或者用直角关系机位拍摄即可。

我们不仅必须在运动中切换,而且,也要使演员在两个镜头中都处于画面上同一区域。图11.9表示两个外反拍角度的例子。

11.2 起立

这是一种垂直运动。不管我们拍摄上升动作是用哪一种摄影角度组合(共同视轴,直角机位,或者是外反拍镜头),运动的方向总是向上的。

例10

如果我们想把运动保持在画面之中进行,最好先拍中景,然后切至后移的全景,或者切至前移的近景。

图11.10表示一个起立的运动。开始时用中景,在全景中完成动作。两个镜头在同一视轴上。

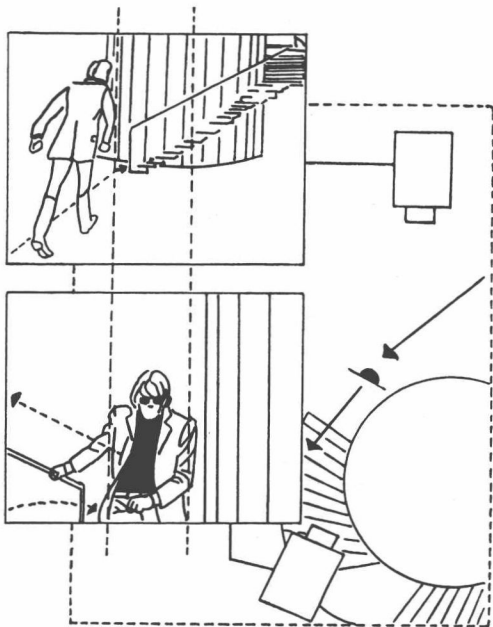


图11.9 为了切分演员在两个镜头中的运动,演员的转动应当在画面上同一区域中进行。

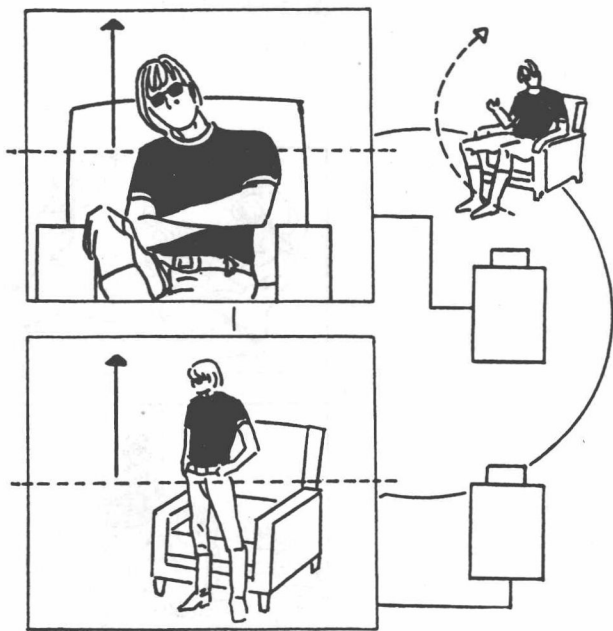


图11.10 两个摄影机位用同一视轴,拍摄一个演员的起立。第二个镜头机位后移。

例11

在这个例子中,同一个演员的动作从中景开始,以近景结束。第二个镜头用第一个镜头的同一视轴(见图11.11)。

例12

这里用直角摄影机位来拍摄演员的起立动作(见图11.12)。

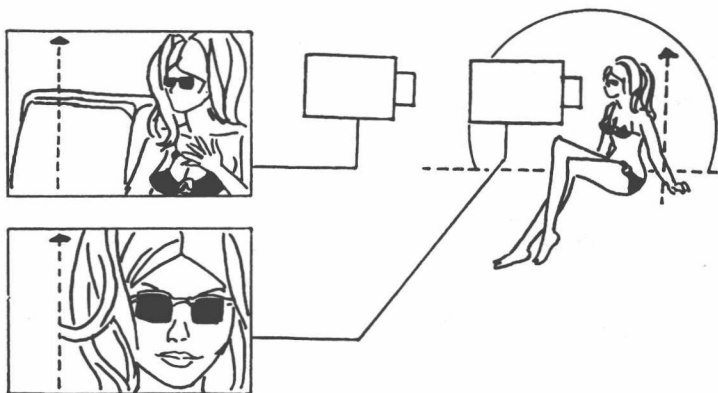


图11.11 两个机位用同一视轴,不过在这个例子中第二个镜头的机位挪近了。

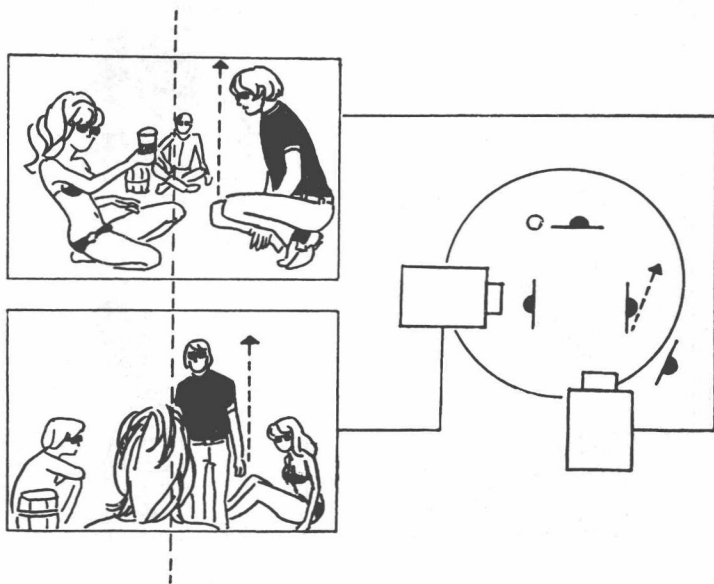


图11.12 用直角摄影机位拍摄中央演员的起立动作。

例13

在拍摄起立运动时,可以用一个外反拍和内反拍角度的组合提供画面中的数量对比(见图11.13)。

11.3 坐下和躺卧

拍摄坐下和躺卧的全部动作时,把动作分成两个镜头,两部分可有相同的方向感,或者不合常规,有相反的方向感。

例14

如果摄影机位在同一视轴上,在两个镜头中演员坐下的动作可以处在画面的同一区域。第一个镜头中演员开始坐下,第二镜头中他完成坐下的动作(见图11.14)。我们可以从全景切至中景,或者反过来。

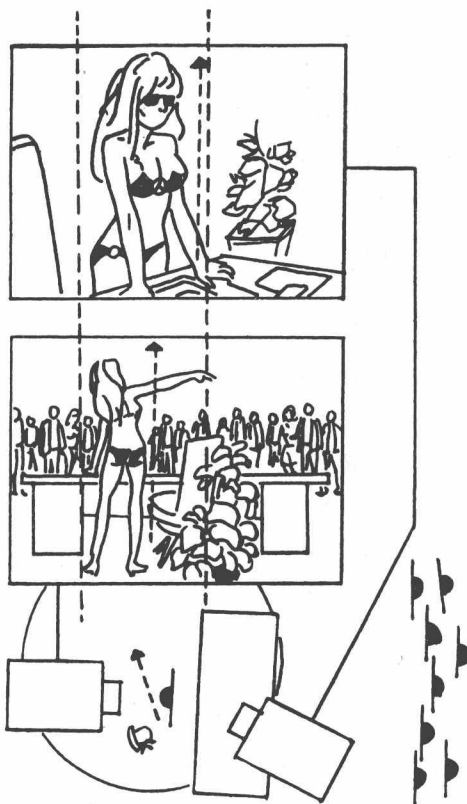


图11.13 这是围绕着一个起立的演员以一个外反拍和内反拍角度拍摄的例子。

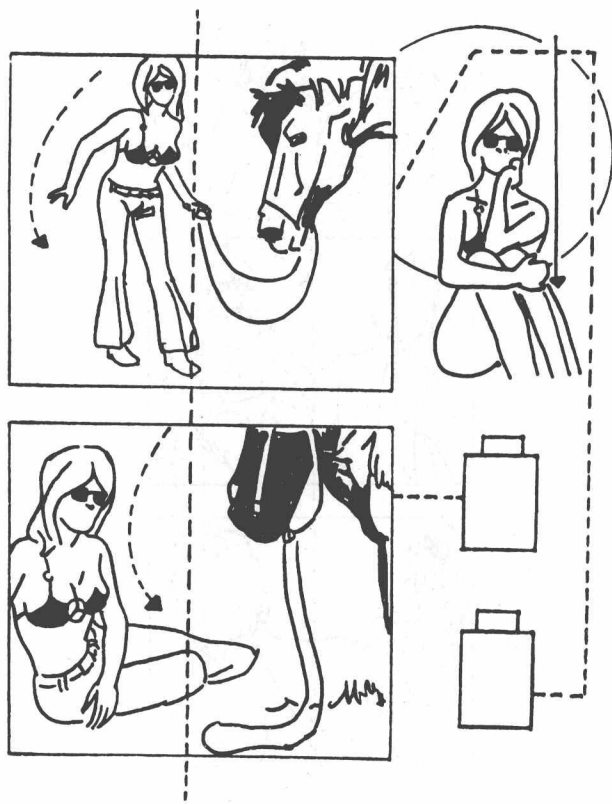


图11.14 用共同视轴拍摄一个演员坐下的动作。

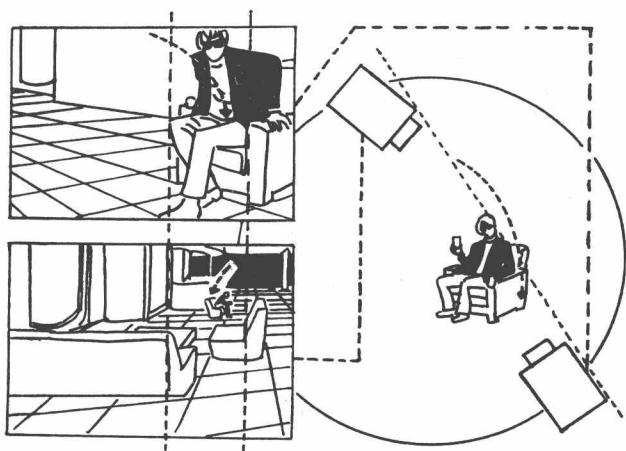


图11.15 用反拍的摄影机位拍摄演员的坐下动作。利用这种手法可以获得向下运动时相反的方向感(先是向右,后来是向左)。

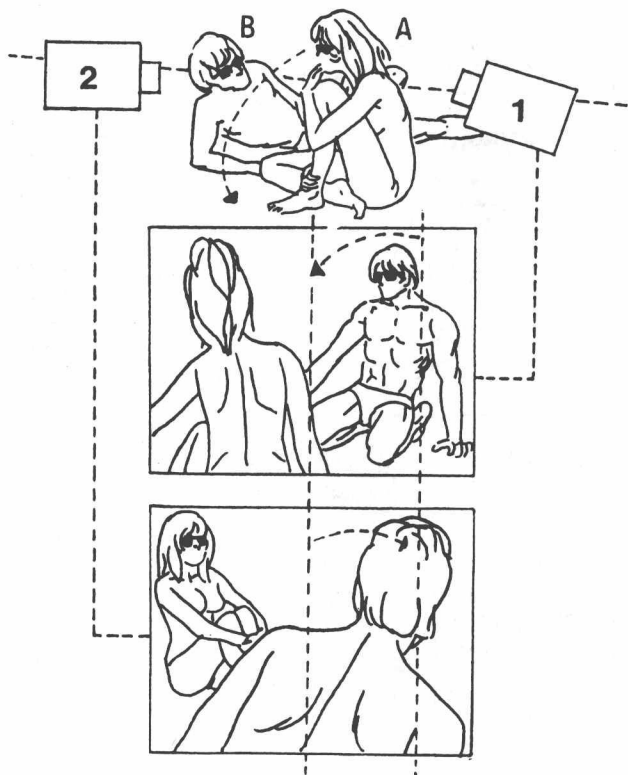


图11.16 在银幕右侧的演员的躺卧动作。从第一个镜头切至第二个镜头,运动的方向感相反。第一个镜头中他从右侧向中央运动,而在第二个镜头中,其动作是从中央向右。

例15

用外反拍角度拍摄单独一个演员坐下的动作,在画面上呈现出两个相反的弧形运动。由于人身体的特殊构造,一个坐下的动作要将身体弯成弧形并以曲线向下运动才能完成。

因为两个镜头都是拍摄演员的侧面,所以在画面上出现相反的运动方向。

图11.15表示一个坐下的动作开始时是向右,在反拍的镜头中完成时则是向左。为了使剪接能够平稳顺畅,即使后一个镜头为中景,而另一个镜头为相反的远景时,运动都应处在画面同一区域。

例16

拍摄一个从坐姿开始向下躺卧的动作,可按照连续动作分割成的两个片段中方向相反的规则。

图11.16的例子是用外反拍角度拍摄,并且其中只有一个演员运动。

镜头1 演员B开始用右肘撑着身体斜卧下去。他的身体是从画面的右侧向中央运动的。

镜头2 反拍的镜头中,演员B结束他的斜卧动作,但在这个镜头中他是从中央向右侧运动的。

做躺下动作的演员,始终处于画面上同一区域,但每个镜头中其运动的方向是相反的,而第二部分的动作补充完成第一个镜头中的动作。两个演员在两个镜头中都保持其原有的画面区域。

例17

先后用外反拍和内反拍摄影机位拍摄一个做躺下动作的演员，就能在画面上不同区域中产生一种运动方向相反的感觉。图11.17表示演员向左躺下，如镜头1(内反拍)所表现的，他是从中央向左运动的。但他在镜头2(外反拍)是以中央向右的方向完成动作。镜头1中他面向我们，而在第二个镜头中，他背对摄影机，因此出现相反的方向。

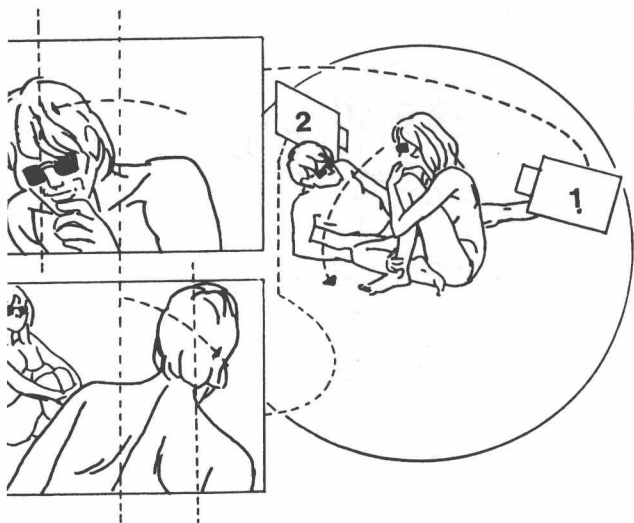


图11.17 在这个例子中突出了连续运动的相反的方向感。因为在第一个镜头中，演员B的动作是从中央向左，而在第二个镜头中是从中央向右。

例18

在前两种情况中，我们是从人物的正面切至背面来表现他的动作。也可以用相反的步骤，以外反拍和内反拍机位进行拍摄。这样在画面同一区域就获得相反的运动方向。图11.18表示用一个外反拍机位拍一个演员正在推倒另一个演员的动作，而摔倒的动作则是用内反拍摄影机位完成的。

外反拍机位与演员呈水平高度，但是内反拍镜头是从低角度拍摄的，以表现被推的人倒下的完成动作。

例19

可以想象两个演员一同动作，倒向同一个方向。这个动作分成两个片段，用外反拍拍摄的两个镜头中的运动方向是相反的，他们作为一个独立的整体运动。他们的位置在每个镜头中都保持在画面的同一区域。第一个摄影机位表现动作的三分之一，剩下的动作则在第二个镜头中完成(见图11.19)。

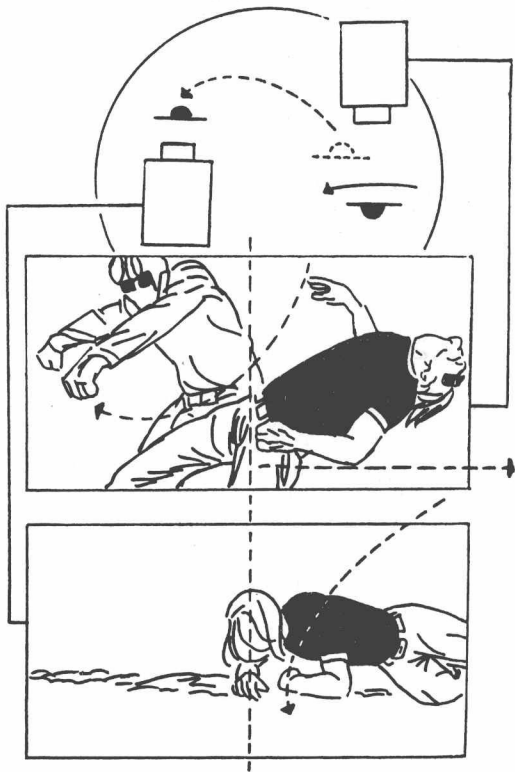


图11.18 用外反拍和内反拍镜头拍摄一个连续运动，以在银幕上获得两个相反的运动方向。

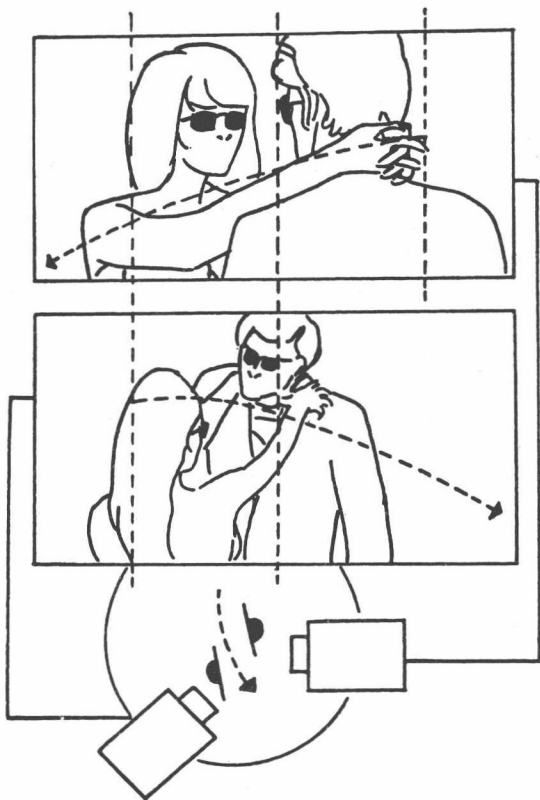


图11.19 当两个演员一同向一边倒下时，用反拍摄影机位来拍，这个动作在银幕上就产生相反的方向感。

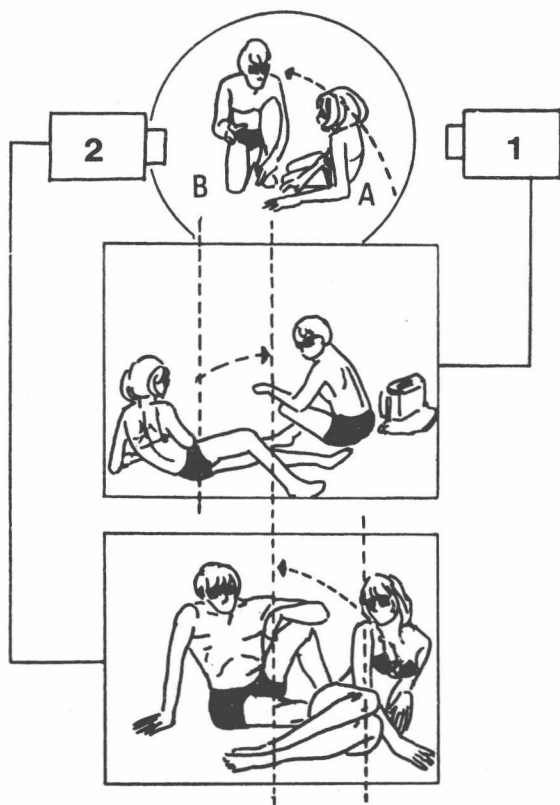


图11.20 用这里所叙述的方法，可以得到相反的方向感和画面上位置的互换。第一个镜头中斜躺着的演员从左侧向中央移动，第二个镜头中她从右边移向中心。她始终居于画面的中央，她的伙伴则换了位置。

例20

在上两个例子中，演员们都保持在画面的同一区域中，下面介绍另一种形式——在第一个镜头中正在移动的演员从画面一侧移向中央，但在第二个镜头中完成他的动作时，则是从画面的另一侧移向中央（见图11.20）。

镜头1 演员A和B背对我们坐着。演员A开始斜倚向B，她从画面左侧移向中央。

镜头2 外反拍镜头。演员A移向B，她从画面右侧移向中央，完成了她的动作。

第一个镜头是两个演员的全景，第二个镜头是两人面向摄影机的近景。

11.4 行走和奔跑

上一节所讨论的有关运动都是在某一点上的动作。现在我们应当解放我们的演员,让他们走或者跑。奔跑和行走,不管是连续的或者是间断的,都是电影中最常见的运动。

11.5 用外反拍镜头

例21

一对表现行走或奔跑运动的外反拍镜头可记录演员在两个中性方向上的运动:远离摄影机或走近摄影机。这两个方向可以交替出现,以获得两个简单而基本的变化。操作起来很简单,在第一个镜头中,我们看到主要演员离开我们。第二个镜头他走向我们,最后停下。三分之一的动作在第一个镜头中进行,剩下的三分之二则在第二个镜头里进行(见图11.21)。

注意两个摄影机的位置都在运动线的同一侧。如果有一个物体在第一个镜头的后景中出现,而在第二个镜头中它则处于前景,那么这个问题就很严重了。这个物体在两个镜头中必须在画面的同一区域之中。

摄影机可以放在相同的高度上。我们可以采用同样的方法拍摄一个演员走向等待他的人,而不是走向某物体。行走的路线在两个镜头中各占的比例也可以反过来。运动在第一个镜头中占三分之二(离开),在第二个镜头中占三分之一(走向我们)。

例22

正如上面所指出的,另一个办法是将两个基本镜头反转过来。在第一个镜头中,演员走向我们,第二个镜头他离开我们。在这两个镜头中,他都不走出画面。第一个镜头是用全景或中景拍摄他朝我们走来,接着切到第二个镜头,他背向我们,以中性方向走开,也是全景或中景(见图11.22)。

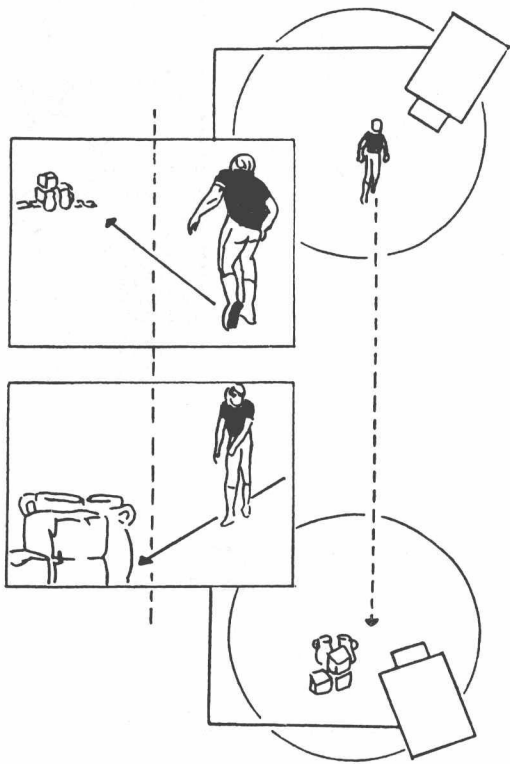


图11.21 用外反拍摄影机位拍摄一条运动路线。

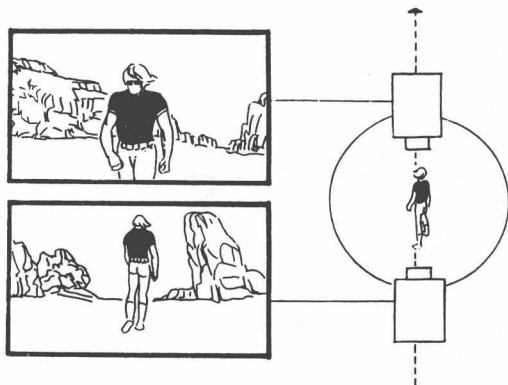


图11.22 用拍摄人物正面或背面的摄影机位来拍摄中性方向运动,在这两个镜头中都不让演员走出画面。

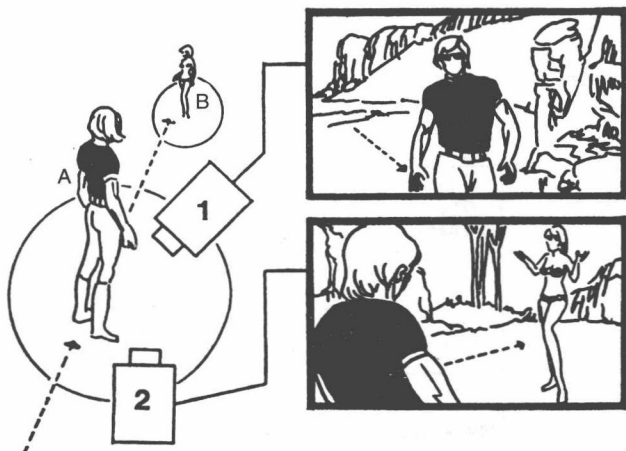


图11.23 可以用两个镜头拍摄走动的不连续动作。

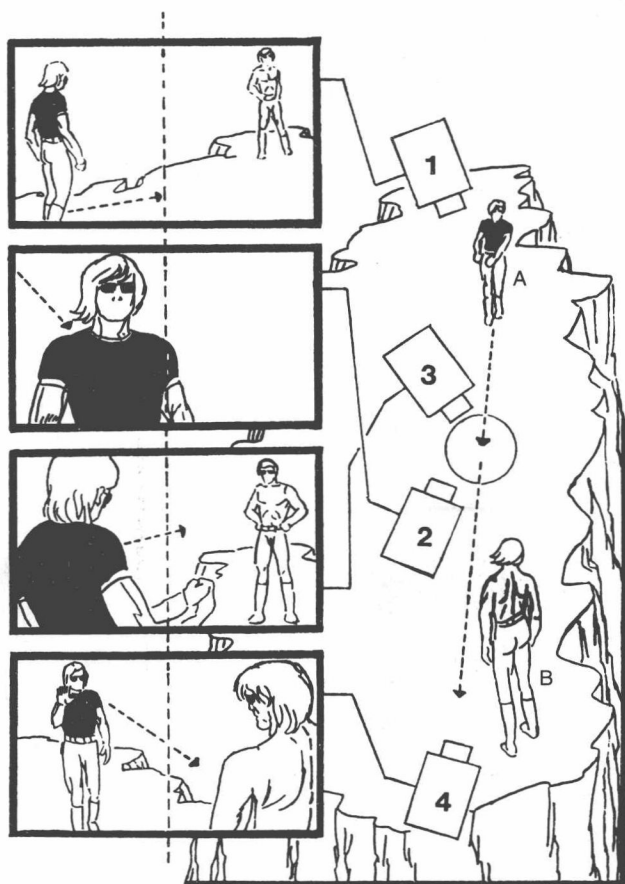


图11.24 一个演员走向一固定目标时,可用四个机位拍摄他的不连续运动。

例23

走或跑的动作可能是连续的,也可能是不连续的。

现在讨论第二种变化。运动在中间停顿了一下。演员走过来,停了一会儿,然后离开,走向目的地去。图11.23表示如何剪接。

镜头1 演员A走向我们,并在近景中停下来,向右方画外看去。他可以保持沉默,或者说几句话。

镜头2 反拍,演员A向后景中等待着的B走去。

例24

在画面中的不连续运动,也可以用四个摄影机位拍摄,如图11.24。

镜头1 演员站在前景中,背对我们。B在后景中等A,A开始走,离开我们。

镜头2 反拍,演员A走过来,停下。近景,他向右方画外看。

镜头3 反拍,演员A在前景,背对我们。在远处的后景可看到B,A又开始走向等待着他的B。

镜头4 反拍,演员B在前景中,背对我们,在那里等待。A来到B跟前停下。

在这四个镜头中,一个演员走动的间歇动作被分成片段,而在每个镜头中两个演员都保持在画面中固定的区域之中。

例25

如果是用两个高角度摄影机位拍摄行走或奔跑的演员的中性方向的运动,那么一个镜头中演员是向下走,另一个镜头中则是向上走(见图11.25)。当我们切换镜头时,围绕走动着的演员的物体或人,在画面上就从一侧变换到另一侧。

例26

用两个外反拍摄影机位拍摄的运动并不总是中性方向的。这种运动常见的路线是从画面的一侧到中央的对角线。以上五个例子都可以拍成演员以斜线方向走或跑。

有时这种斜线运动的方向可以改变,从而使人感到它是连续的。下一例的情况正是这样,如图11.26所示。演员C实际的运动方向在镜头1和镜头2中是改变了的,因在画面上使人感到在两个镜头中它是同一个连续运动。

在这两个运动被分割的镜头里,演员C在画面同一区域,沿对角线从右侧走向中心。第一个镜头中A和B背对摄影机,演员C在B的身后走向画面的中心。

当我们切换到反拍的摄影机位时,B和A在画面上交换了位置,面向摄影机。演员C处于前景,靠近画面右侧,离开我们走向中心,面对那两个演员停下来。

运动的第二部分是伪造的,因为第二个摄影机的反拍位置改变了走动着的演员的方向感:她本应从左边走向中央。

为了使镜头之间衔接顺畅,她的实际运动方向改变了,从而使这一段运动和前一段在画面上看起来有相同的方向。图11.26说明了这种情况。

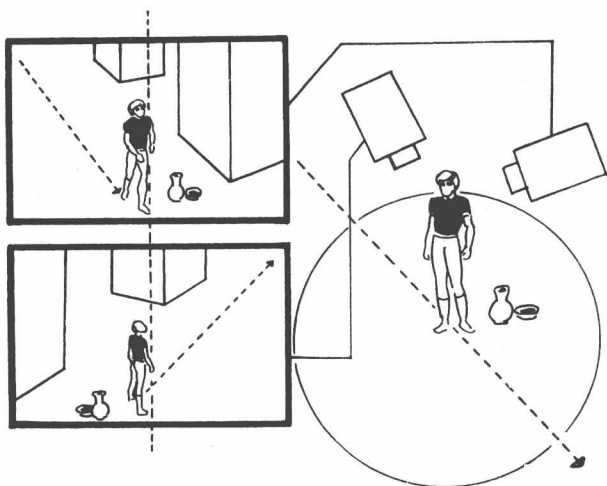


图11.25 用两个角度相反的高摄影机位拍摄中性方向运动。第一个镜头中运动向下,第二个镜头中运动向上。

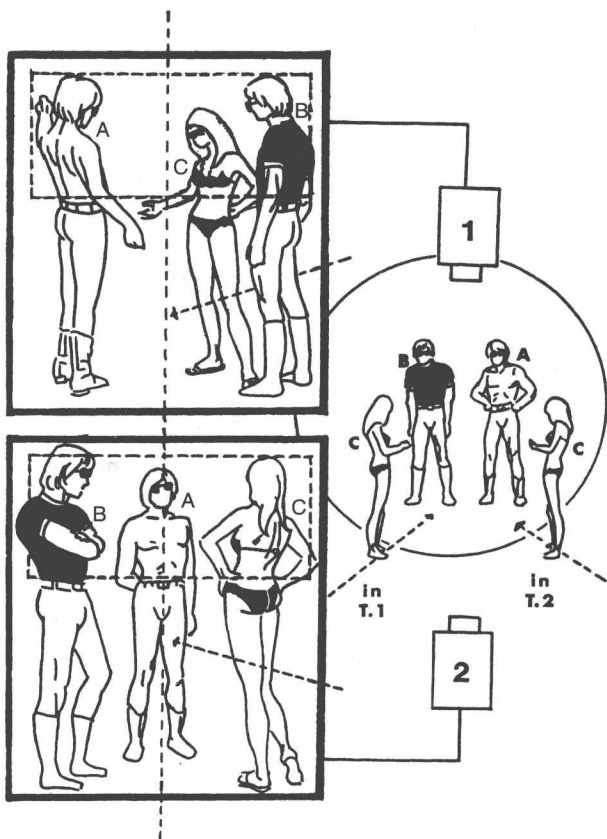


图11.26 为了使第二个镜头和第一个镜头表现的运动方向一致,有时实际运动的方向改变了。

11.6 使用共同视轴

例27

现在研究一下两个摄影机位在同一视轴上拍摄的行走或奔跑的运动。这些中性方向运动在画面同一区域中,以正对着摄影机的方向,或以斜线方向远离或靠近摄影机。图11.27说明一个处理奔跑的简单方法。一个演员从前景跑向远处,其中三分之二的路程在第一个镜头里表现。在第二个镜头中(在同一视轴上前移),演员从靠近摄影机处跑到目的地,停下来。第二个镜头包括路程剩下的三分之一部分,演员在画面中同一区域中运动:从右侧跑向中心。

当然,我们可以把斜线路径的方向反过来,这样在两个镜头中演员都是从左侧跑向中心。原理是一样的,重要的是它所使用的概念——做法则相当简单。

在拍这样的运动时,可让演员在第一个镜头中从一点跑或走到另一点。然后把摄影机挪近,让演员站在机前,背对摄影机,开始拍摄并让演员跑完余下的路程。剪辑时,首先把第一个镜头的末尾部分和第二个镜头的静止部分剪掉,然后把动作接起来。

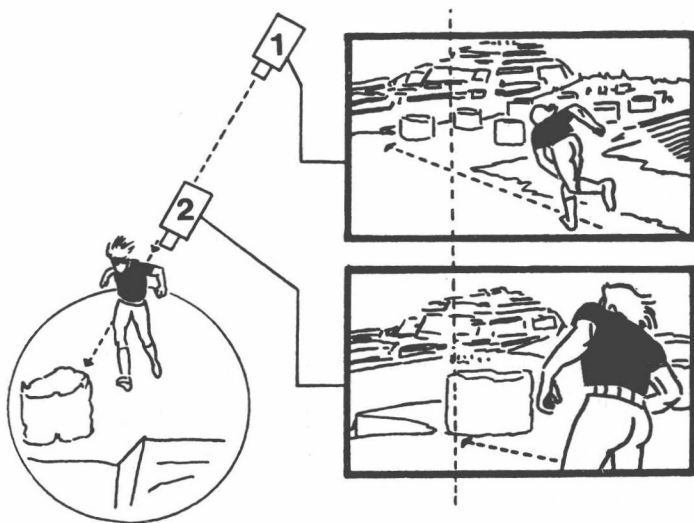


图11.27 两个摄影机放在共同视轴上,拍摄一个奔跑的演员。

例28

同样的方法可以应用在拍摄两个演员一同离开摄影机的运动,图11.28表现一个短距离的移动。

镜头1 全景。演员A、B和C在谈话,然后B和A转身走开了。

镜头2 中景。这个位置是在共同视轴上前移,演员A和B靠近摄影机,停下来继续谈话。

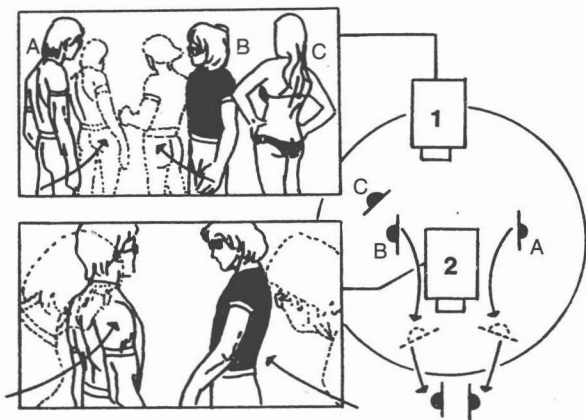


图11.28 在共同视轴上的两个摄影机位,拍摄两个演员以中性方向离开我们。

两个演员的移动不超过五步,在第一个镜头中走三步,在第二个镜头中走两步,由于在第二个镜头中排除了演员C而产生了数量的对比。

例29

前面几个例子中,第二个镜头的摄影机位都是在共同视轴上前移,但它也可以向后拉(见图11.29)。

镜头1 中景。演员在画面中心,面对摄影机。他转身走开。

镜头2 远景。演员仍在中心,走向远方。

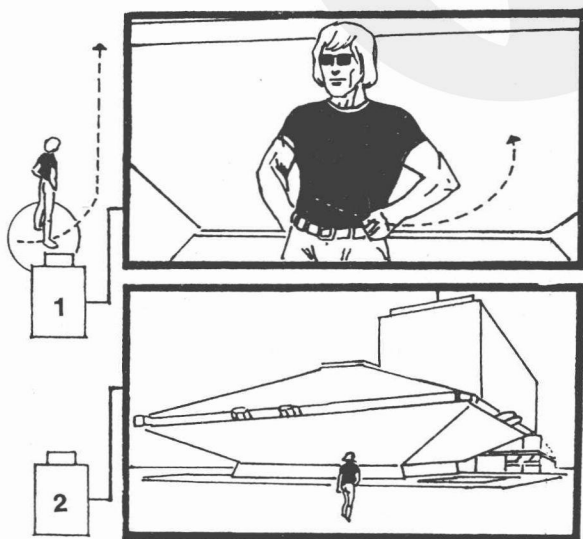


图11.29 在这个例子中,第二个镜头在共同视轴上,但不是向前移,而是向后拉。

例30

前一个例子中,第一个镜头拍摄的是演员走的一小段距离,而在第二个镜头中,则是一大段距离。图11.30所示为反过来的情况,但使用的是相同的视觉手法。

镜头1 中景。演员A站在附近,靠画面右侧,背对着摄影机。沿斜线走向后景左侧等着他的B,当A接近B时,切至……

镜头2 全景。同一视轴,A在中央走两步,在B的旁边停下来。

这种手法的关键在于运动着的演员在第二个镜头一开始就完成了他的运动,在画面中央只走了一两步便停了下来。

同一原则也可用于全景—中景的镜头。

例31

现在讨论演员向我们走来而不是离开的几种情况。

在这些镜头中,第一个镜头用全景拍摄画面中央的人或车辆向我们前来。当他充满画面时(这并不意味着他的身体完全挡住我们的视线,让他的头部触及画面的顶端即可),切换到第二个镜头,用同一视轴拍全景。

这个处在画面中央的人,再一次向前走,并停在前景。其效果是扩大了第二个镜头的视野,因为演员向前行进的动作使他的身体在画面上逐渐增大。这就在视觉上造成切回到全景的视觉需要,从而把他和他周围的环境联系起来,并展现出最终的目的地。这个连续运动的前一部分是使观众认出这个演员,同时表现出他的意图或感情。图11.31表示的就是这种情况。

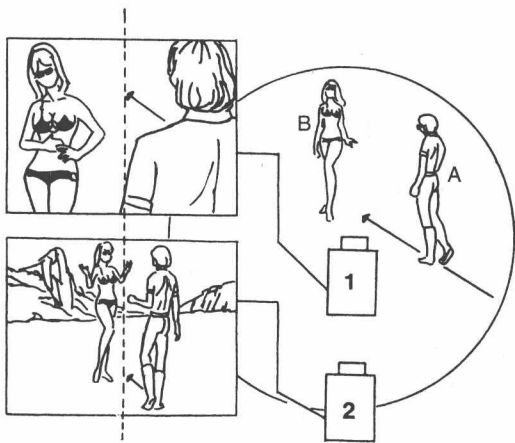


图11.30 行走着的演员在全景中完成他的行动。

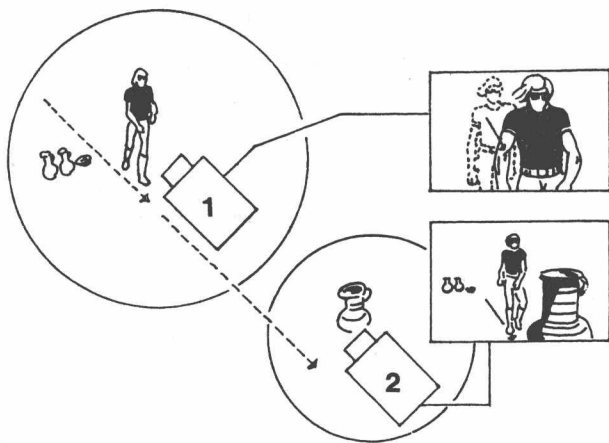


图11.31 两个摄影机位用同一视轴拍摄以中性运动方向前进的运动。

这些镜头中的运动没有多大变化,但是可利用较高或较低的摄影机位拍摄第二个镜头,以便与第一个镜头的高度形成对比。

例32

下一个例子被电影创作者广泛用来表现行走运动的开端。它利用画面上同一区域内的重复运动(见图11.32)。

首先,用特写镜头拍摄演员A向右方画外看。然后他开始往那个方向走去,他的头部沿对角线从中央向右移动,当他的面部触到画面边缘时就切至第二个镜头。这个新的全景,是把摄影机沿共同视轴向后拉,演员在中央,以对角线向右走。

例33

现在在一个人迅速走来的镜头中,我们看到一个静止的对象。中景,演员B在画面右侧,背对摄影机,正等待着从画面左侧沿直线走来的A。第二个镜头是特写,它在第一个镜头的同一视轴上前移。这是一个B背对摄影机在前景右侧的大特写。A在左侧,也近了,走过来停在B的前面,运动的前三分之二部分以全景表现,其余的为特写(见图11.33)。

例34

如图11.34所示,可以两次使用共同视轴上的两个摄影机位来拍摄一个断续的动作。

镜头1 全景。一个单独的骑者在三分画面的中央部分移动,他在山脊上看起来很小,他按斜线从左侧向中央移动。

镜头2 中景。骑者从画面左侧边缘向我们走来,停止在画面中央,脸向右看。

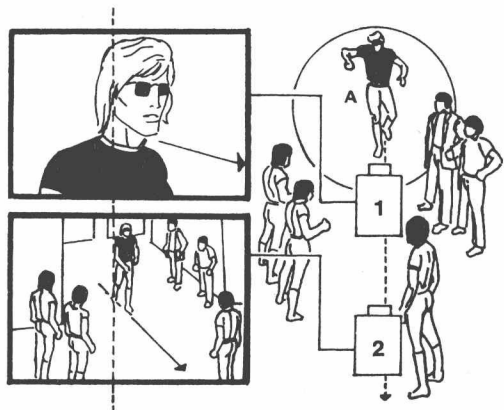


图11.32 用共同视轴拍摄运动的开始,可首先用特写拍摄,然后用全景拍摄运动的完成。这两个运动片段在银幕的同一区域重复。

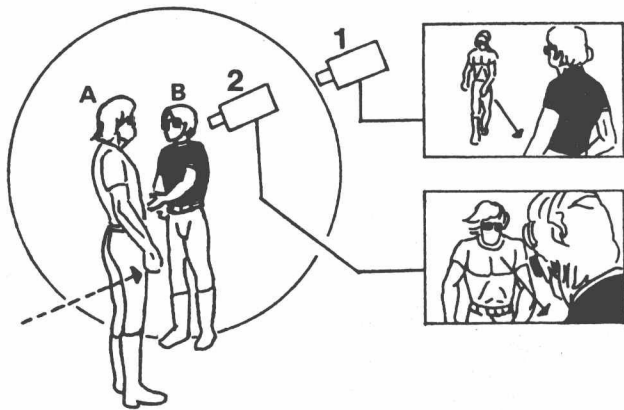


图11.33 显示一个演员到达处于两个镜头的前景的目标的动作。

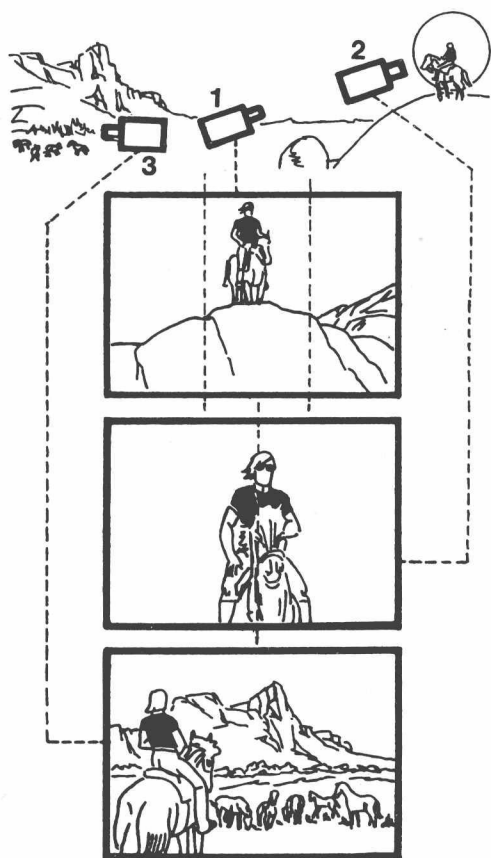


图11.34 这里所展示的每个镜头都使用两次以表现一个向前走的演员的断续动作，他停下来侦察地形，然后继续向新的地方走去。

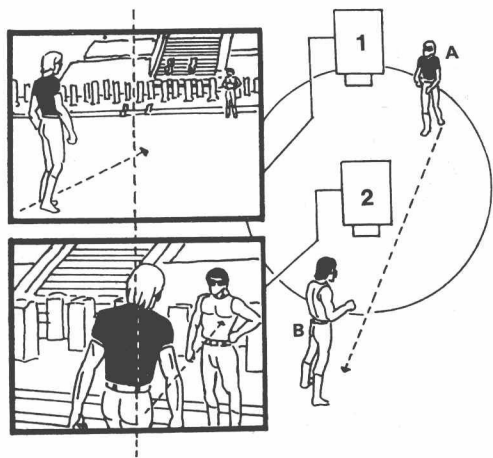


图11.35 运动沿对角线横过银幕，每个镜头都只利用画面的一半区域。

镜头3 切出镜头，全景。有一群马放牧在平原上。这个镜头表现骑马人所看到的東西。

镜头2 中景。画面中央的骑马人又开始移动，一直走到接近画面的边缘。

镜头1 全景。画面中央的骑马人向右移动，朝我们走来。在这个镜头中，他的动作始终保持画面的中央区域里。

镜头3 反拍，全景。马群放牧在平原上，骑马人在前景中央，离开我们朝马群走去。

处于同一视轴上的镜头1和镜头2被使用了两次以拍摄骑马人的不连续运动。请注意第一次这两个镜头是如何运用的，它们只用了画面左侧那个区域。在切出镜头之后，两个镜头表现的骑马人则是从中央向右移动的。

这样，画面的左右两个区域是成对使用的，改变摄影机位之前，在每个区域之中做重复运动。它的顺序是：左区两次—切出—右区两次—反拍镜头（和切出摄影机位相同）。骑马人在前景从山坡下到溪谷，从而结束了整个段落，并且通过骑马人走过的同一地段，再次肯定了前面的切出镜头的内容。实际上，这个切出和反拍镜头可以在不同的位置拍摄。

把这两个镜头剪辑在一起，两个位置看起来就成为同一个地点。

这种时间和地点的分解处理，由于一些实际情况在银幕上是经常出现的。它使电影创作者可以利用地理位置上相距很远的若干出色的地点。如果拍摄情况允许的话，我们应当利用这种方法。

例35

在如图11.35描绘的横过画面的对角线运动中，每个镜头只利用画面的一半区域。

全景。A在前景处，沿对角线走向处于远处背景上的B。当A走到画面中央时，切至中景。在这第二个镜头中，以同一视轴拍摄处在画面中央的A，他仍然背向摄影机，沿对角线继续从

中央向右后方前进,并在那里停下来,面向在两个镜头中都出现在画面右侧的B。

11.7 直角摄影机位

用直角摄影机位可以增强画面中的运动感。因为这种方法可以通过更大的范围来拍摄运动。两个在共同视轴上的摄影机位限制了横跨画面运动的视域,把它限制在一个窄小的范围之内。直角摄影机位可把横跨画面运动和对角线运动,以及横跨画面的运动和中性方向运动结合起来。

例36

下面的例子是采用直角摄影机位表现只占半边画面的运动。第一个镜头中演员横跨银幕的一半区域,下一个镜头中他则沿对角线走过银幕的另一半区域(见图11.36)。

镜头1 演员A从靠近画面右侧边缘的位置横跨画面走向中央。当他到达中央还继续前进时,切至……

镜头2 演员A的特写。他背对我们,占画面的右半边,沿对角线向左走去,并停在后景处。

例37

运用直角摄影机位,并在第二个镜头中使用中性运动方向,就可以拍摄一个演员在不离开画面边缘的情况下,从一处走向另一处的一段很长的路。图11.37描述了电影创作者常用的一种手法。

演员A自右向左横跨画面。当他走到画面左侧三分之一处时,切至直角机位的第二个镜头,在那里他离开我们走远。第一个镜头的末尾和第二个镜头的开始,演员都在画面的同一区域——

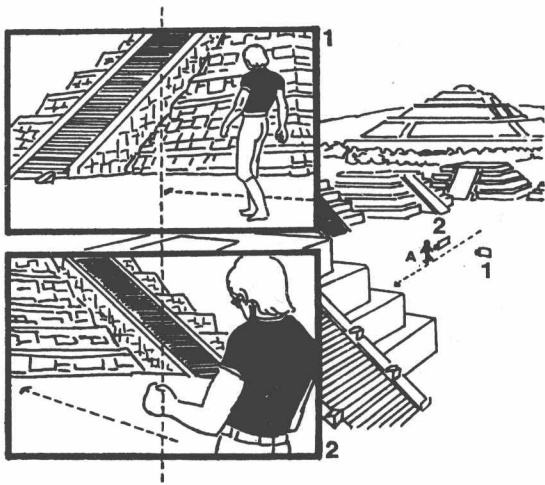


图11.36 用直角摄影机位拍摄的一种方案。每个镜头中运动只占半边画面。

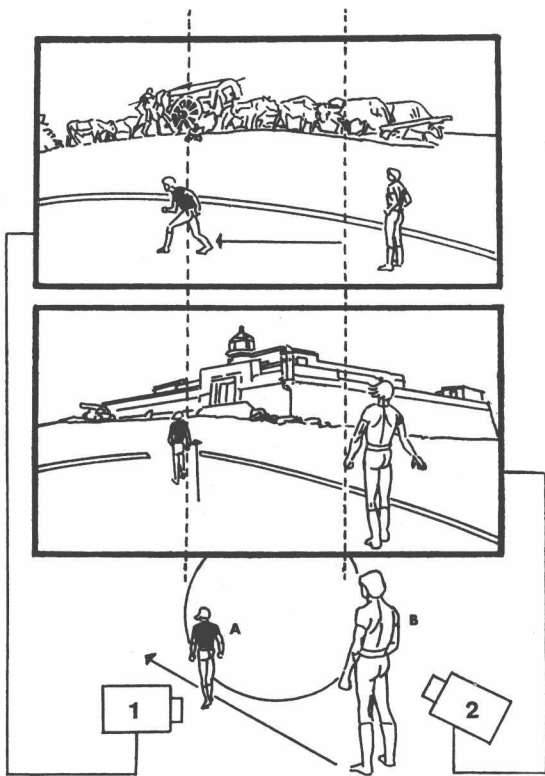


图11.37 用直角摄影机位拍摄一个远去的人。

这是这类剪接形式的一个重要条件。如果运动着的演员的位置没有准确地安排好,那么剪接就不顺畅。

例38

也可以将顺序反过来拍摄前进的运动,而不是前例中人物向远方离去的运动(见图11.38)。

演员A在第一个镜头中,从画面左侧边缘走向中央。在这里,我们切至第二个镜头,远景。A在中央,沿中性方向走过来。

反过来,演员在第一个镜头中沿中性方向走向摄影机,到达中景时切至第二个镜头,用中景拍演员从中央横跨画面走向一边。这种设计虽然在技术上是可行的,但很少使用。

这里所讨论的技巧,要求在切换镜头时,两个镜头中运动着的演员身材大小要一致。然后他在第二个镜头中,或向前进或向后退,其体形再变大或缩小。在切换镜头时主要演员的大小不一致,会显得很笨拙。

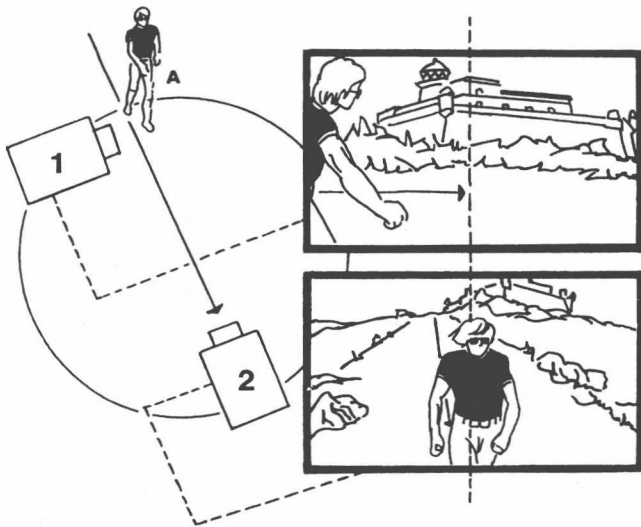


图11.38 用直角摄影机位拍摄一个运动,以画面的中央作为切换镜头的中心。

例39

当第一个镜头中的中性运动在第二个镜头中画面的一半区域中结束时,就不需要使主要演员从边缘进入画面。他可以从已经处在前景的演员的身后出现。这样,可以缩短他水平方向的运动。

图11.39中,我们看到第一个镜头中演员A沿画面的中央走过来。当她接近B时,切至下一个镜头。第二个镜头是从侧面拍的,演员A从B的身后走出来,并且在静止的B和C之间站住。如果拍摄演员A同C谈话之后离去,我们只需以同样的机位,把拍摄顺序反过来即可。当演员A走到B的后面隐没时(从第二个机位所见),切至第一个镜头的机位,演员A在中央,以中性方向走远。

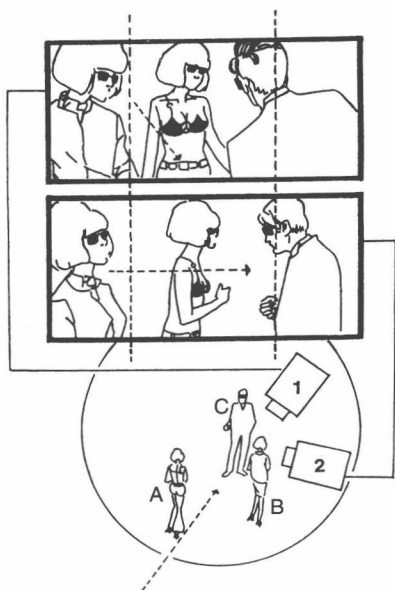


图11.39 用直角关系机位拍两个镜头,运动都在画面中央进行。

例40

可以利用第一个镜头中出现的开着的门或者其他类型的开口来拍摄第二个镜头中运动的剩余部分(见图11.40)。

镜头1 全景。演员A沿走廊向摄影机走过来。当他靠近左边的一扇门时,切至……

镜头2 从室内透过门看到他在左边的门口出现,停下来朝摄影机这边看。

两个镜头中,运动的两个部分都位于画面的中央。在第二个镜头中,因为门是在走廊的左边,所以演员从左侧走向中央。如果门是在右边,那么画面上他就是从右侧走向中央(机位3,图11.40)。因为中性运动方向,镜头1可保持原样。

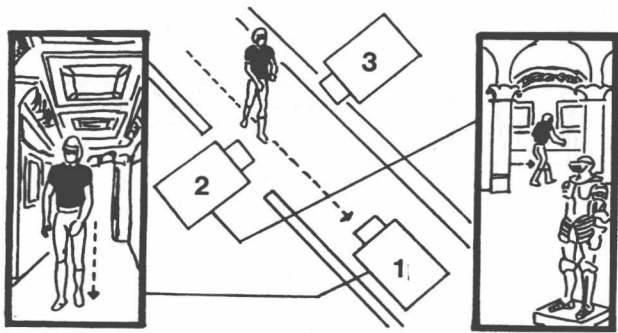


图11.40 另一种用直角摄影机位拍摄方案,在两个镜头中运动都发生在银幕的中央部分。

例41

如果在第一个镜头中演员以斜线方向前进,那么第二个镜头的机位则必须在运动线的同一侧(见图11.41)。

镜头1 演员A在画面右半区走动。他以对角线方向从后景走向中央。当他走到B和C之间时,切至……

镜头2 从侧面拍。画面中央的演员A走向左边,停下来。

两个镜头都是全景。画面中央用来匹配运动。

例42

现在考虑一种情况。在第一个镜头中运动从中央向一侧移动,第二个镜头中则从另一侧移向中央(见图11.42),即与上一例子相反。

处在正中的演员A,面向右边走,当他到达画面边缘时,切至下一个镜头。从背后拍摄演员从左侧沿对角线向中央区域走去。

例43

用直角摄影机位拍摄一个行走或奔跑的演员,可以将场景中两个不同的区域联系起来。演员A在第一个镜头中,离开C从中央横过画面走向一侧。第二个镜头(从背面齐腰拍成中景)中,他已经在画面中央,并以对角线向右侧的B走去。演员D在画面的左边后景处,注视A的运动(见图11.43)。

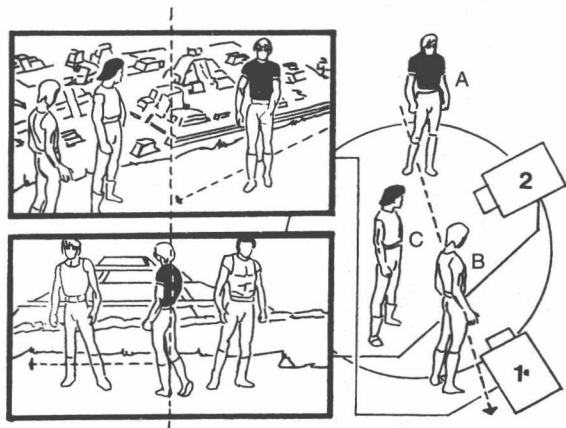


图11.41 用直角摄影机位拍摄,运动在两个镜头中的不同区域使用半边银幕。

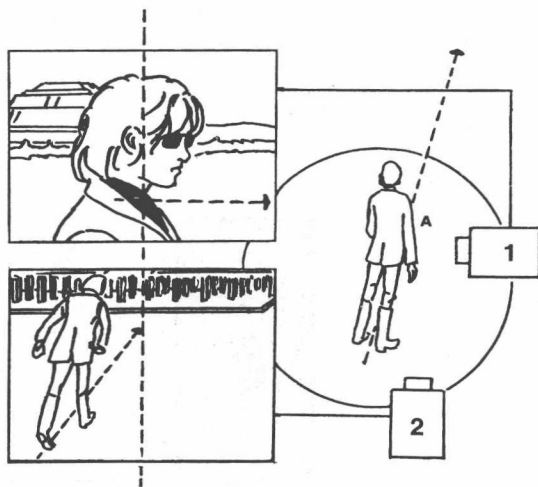


图11.42 另一种直角摄影机位拍摄一个离去的演员。

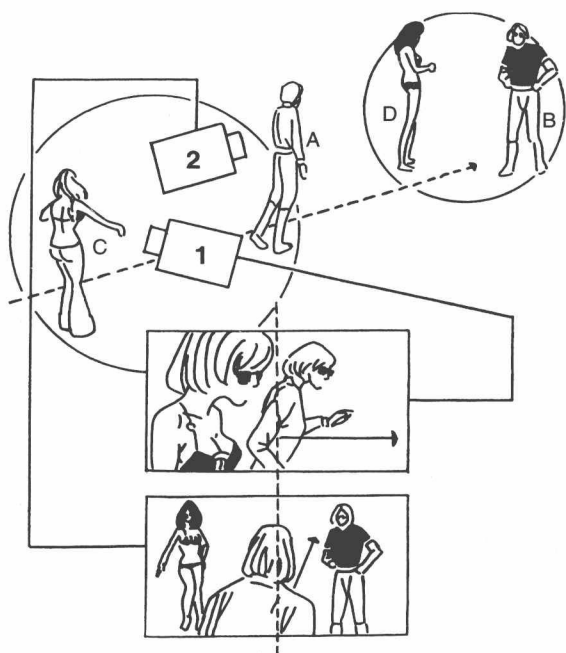


图11.43 一个场景中的两个不同区域,可依靠一个演员的行动,用直角摄影机位联系起来。

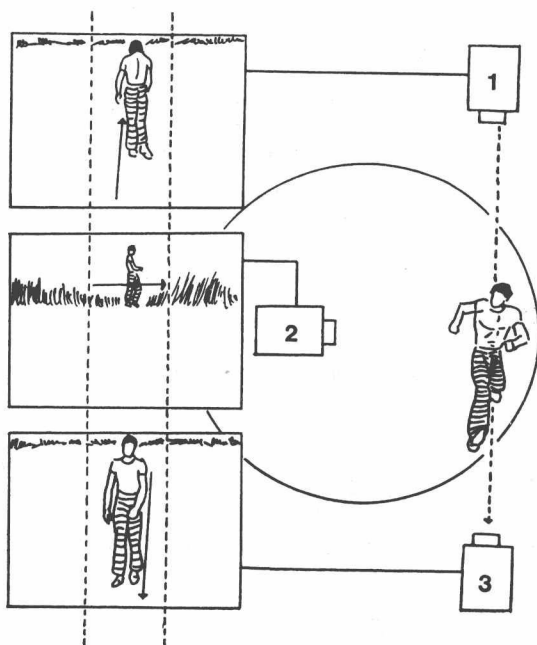


图11.44 这个例子中,第二个摄影机位与其他两个机位成直角关系。三个镜头中,演员的运动都在画面的中央。

例44

最后一个例子,用三个镜头(其中一个与其他两个成直角关系)拍摄一个奔跑的人。这个例子有个特点:三个镜头中的运动都处在画面的中央区域(见图11.44)。

镜头1 全景。一个处在画面中央的逃跑的囚犯,以中性方向在一片空旷的沼泽地上跑向远方。

镜头2 远景。画面上身影很小的囚犯在画面的中央部分,从左边横跨银幕向右跑。

镜头3 全景。他那很小的身影从画面中央跑向摄影机,停在前景(中景)喘气。

因为活动限制在银幕的中央区域,纵然人物有时变得很小,观众也能很容易地跟随他的动作。

11.8 横跨画面的运动

在画面范围内把一个连续运动的两个片段连接起来时,横跨画面的运动可以用来表现演员来去的运动,如下例。

例45

这是一个简单的场面。第一个镜头中,演员在画面中央,面向摄影机,他转身向右走。在这个镜头中,他的脸部没有离开画面,但当他到达画面左侧边缘时,切至中景,这时演员从画面中央向左走出画面(见图11.45)。

例46

下一个例子(见图11.46)和前例不同之处,仅在于演员在第一个镜头中已经是侧身。他的动作和前例的第一个镜头相似,而第二个镜头则完全相同。

例47

下面的变化(见图11.47)是用远景拍摄第二个镜头。第一个镜头同前例,当演员的脸到达画面边缘时,切换至远景,演员细小的身影从右边慢慢地走到左边停下来。

例48

在几个连续镜头的画面同一区域中把动作相匹配的技巧,也可用来连接拍摄横跨画面的运动的摇镜头和静止镜头(见图11.48)。在第一个镜头中,用中景摇镜头拍摄演员在画面的右半区,从右向左跑。他的身体位置从第一个镜头的末尾切到第二个镜头的开始时是匹配的。第二个镜头用静止的机位,全景,拍他从右奔跑向左侧停下来。两个镜头为同一视轴。这种方法经常用来结束横跨画面的行走或奔跑动作。

例49

这一个水平方向的运动使用的是画面上相反的区域,但是却始终保持相同的方向感。第

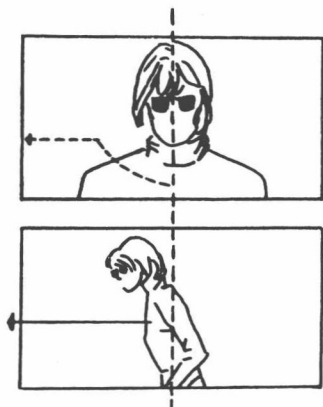


图11.45 两个摄影机位,以共同视轴表现一个运动横跨画面的情况。

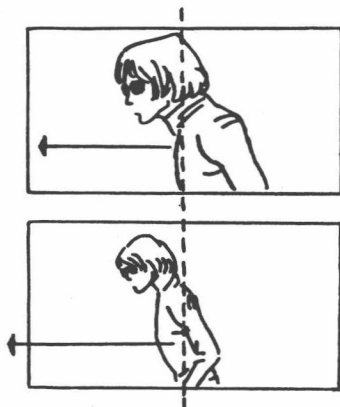


图11.46 这个例子和前例相似,只是在第一个镜头中演员已经是侧身对着摄影机的。

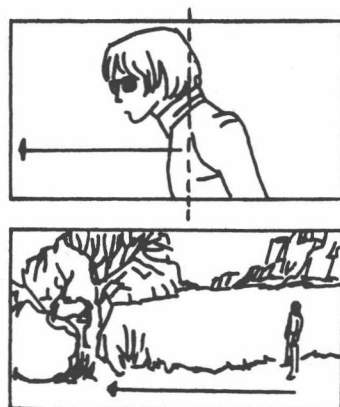


图11.47 和前两例不同之处是:第二个镜头用远景。演员不必像前两例那样走出画面。

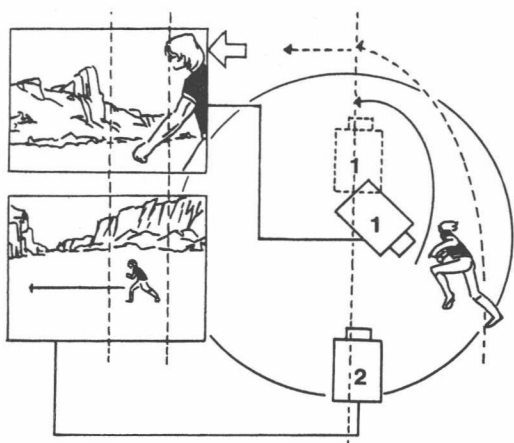


图11.48 使演员保持在银幕的同一区域中,可以使摇镜头和静止机位配合得很顺畅。

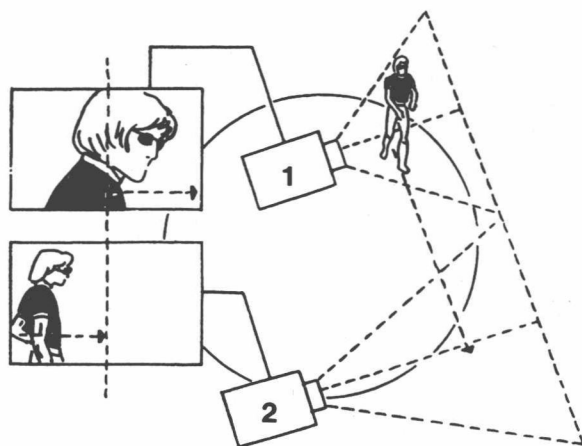


图11.49 用两个平行的摄影机位,拍摄不同画面区域中水平方向的运动。第一个镜头,演员从中央走向一边;第二个镜头中,演员从相反的一边走向中央。

一个镜头用特写,演员从中央向右走,直到接近画面边缘。第二个镜头用全景,他从左边走到中央,停下来(见图11.49)。

例50

以共同视轴拍摄画面的连续区域:一边/中央,或者中央/另一边。图11.50表示某人在一群人的前面,他开始运动。在第一个镜头的中景里,他侧身对着摄影机从右侧走向人群。接着切至一个人群的全景,他从中央向左走出画面。

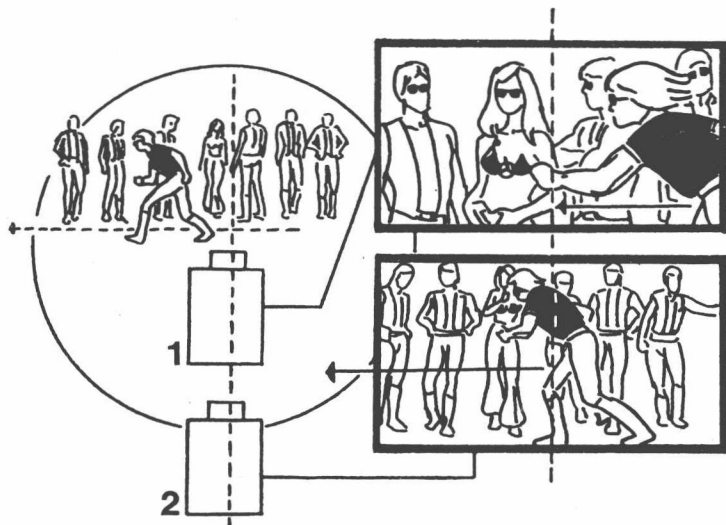


图11.50 两机位以共同视轴拍摄一个水平方向的运动。在第一个镜头中,演员从一边走向中央,下一个镜头从中央走向另一边。

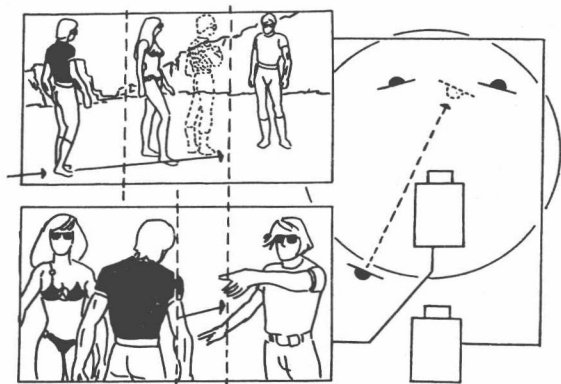


图11.51 在第二个镜头中,演员在画面的一个小范围中做重复运动,以完成动作。

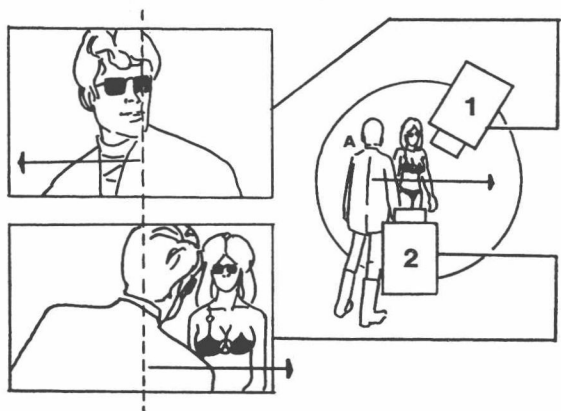


图11.52 用反拍的摄影机位拍摄一个演员的离去。他的运动在画面上成两个相反的方向。

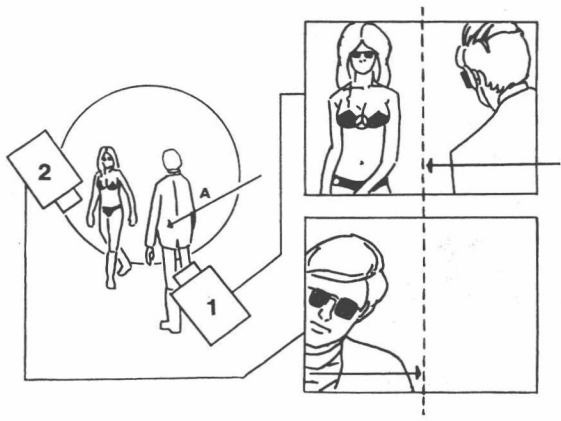


图11.53 画面上以相对的运动表现一个演员的到来。第一个镜头中,他从一侧走向中央,而在第二个镜头中,他则从画面的另一侧走向中央。第二个镜头是内反拍镜头。

例51

现在用同样的方法,但以相反的顺序拍摄一个演员的到来。全景,他的到来是从左边走向中央,而在下一个镜头(中景或特写),他从中央向右走一两步。采用重复横跨画面上一段很小的区域来获得一种微妙的变化。走动着的演员进入画面,从一侧横跨画面宽度的三分之二(见图11.51)。然后,以同一视轴切至下一个近景镜头,演员从中央出发走完剩下的一段区域。

第二个镜头中,重复运动用了银幕中央三分之一的区域。

例52

至此,在我们所讨论的横跨画面的运动的全部例子中,两个镜头的摄影机位都是使用同一视轴和具有同样的运动方向感。我们也可以代之以两个外反拍角度,或者一个外—内角度的组合。图11.52中演员A正在离开。第一个镜头中他从中央向左走,当他到达画面边缘时,切至第二个镜头,以反拍的角度拍摄A从中央向右走,直到离开画面。

对于到来的动作,情况则相反。第一个镜头中,演员走入画面,而在第二个镜头中结束他的动作(见图11.53)。

在这个公式里,一个演员在一个镜头中是背对观众,而在另一个镜头中则是面对观众。如果他是侧对着观众,那么突然转变的相反的方向就会使得剪接无法获得流畅的效果。这是因为,从侧面拍摄时,注意中心在演员的前方前移,如果把运动表现在画面的两个相对的半边区域之中,那么注意中心就突然从一侧跳到另一侧,这就破坏了画面方向一致的原则。但是,如果演员运动的一半过程中是背对着我们,而另一半是面对摄影机,那么注意中心就保持在画面中心。所以,如果这个公式运用于侧面位

置,就需要有一个中性运动方向(见图11.54),或者有一顿歇(参看第175页)插在两个镜头之间。

例53

原来互不相容的双人镜头,可由演员四肢明显的匹配动作把它们联系起来(见图11.55)。

一个姑娘(右)掴一个男人(左)的脸,当她的手打到他脸上时,切至下一个镜头,在其中手臂的动作得以完成。

现在他们的位置是反过来了,而两个镜头的相接是顺畅的,因为这一段落里手臂的运动方向是连续的。

11.9 穿过门洞

例54

这是经常在画面上出现的运动之一。正规的处理方法是:把摄影机放在运动路线的内侧或外侧都可,但要保持在同一侧。其效果见图11.56。

例55

如果有意识地采取不常规的方法,那么,两个镜头中的运动方向就是相反的。因为摄影机位是在行动路线相对的两侧(见图11.57)。

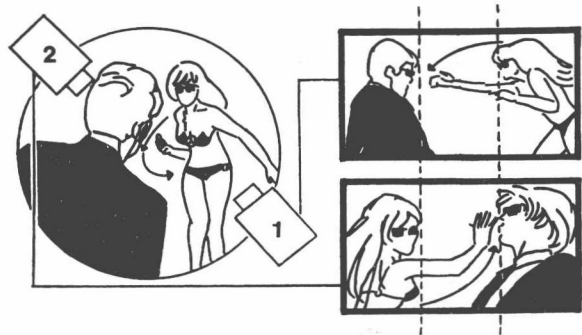


图11.55 这个例子中的运动方向之所以有连续感,是由于姑娘在掴那个男人的脸时,她手臂的弧形动作掩盖了两个镜头在切换中画面上演员位置的突然转变。

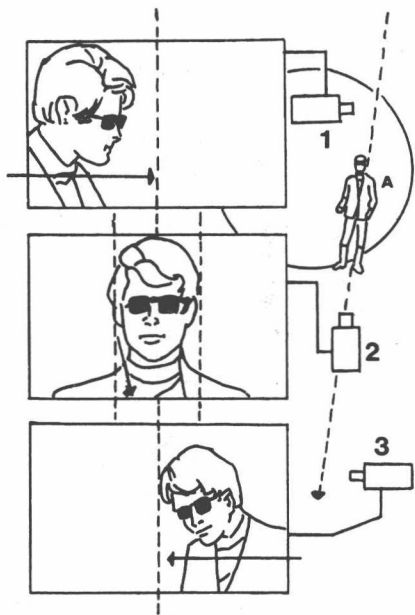


图11.54 一个中性方向的运动插在两个相互冲突的镜头之间,从而使从一边到另一边的转换感到顺畅。这样,尽管镜头1和镜头3有相反的方向,但是从画面上看起来动作还是连续、方向不变的。

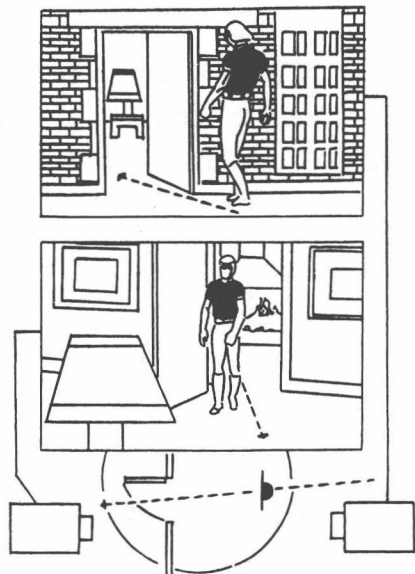


图11.56 运用摄影机位的三角形原理,表现一个演员通过门口的方法。摄影机位在运动线的同一侧。



图11.57 以不规则的手法表现穿过门洞的运动。

这种方法的画面效果更加有力，特别是当这两个镜头中的运动是通过一扇敞开的门的时候。假使要开门，那么就可以在开门时进行镜头的切换。半圆形的运动有助于掩盖方向的变化。

例56

有些剪辑师在表现一个演员必须打开门走进去时，设法节约时间。影片《金手指》(Goldfinger, 1964)的剪辑彼特·亨特(Peter Hunt)，在影片的第一场戏里表现詹姆斯·邦德身穿潜水服，跪在一个大水槽的底部的情景。邦德按了一个隐藏的开关，于是一道暗门打开了。切。邦德在水槽里关上他背后的门，并向前来，在硝化甘油桶上安放塑胶炸药。跨过暗门的实际动作被省略了，只表现了动作的开始和末尾，剪辑师在时间上压缩了没有戏剧性价值的动作。

相反地，如果开门的动作发生在极其富于戏剧性的时机，那就可以用尽可能延缓开门的时间加以强调，而绝不会损害这场戏的效果。

另一种情况是，第二个镜头开始时有一段顿歇，从里面看，门静止了几秒钟，然后被打开了，在前一个镜头中向门走去的演员走进来。

例57

如果表现两个演员一同以中性方向走向一个敞着的门，那么，在第二个镜头中我们用反拍镜头拍摄下一半动作时，他们在画面上的位置就会是互换的(见图11.58)。

例58

如果一个演员站在门旁等待另一个演员走过来进入门内时，也会发生同样的互换位置的情况。行走的演员在两个镜头中都是以中性方向运动。他在画面上的位置尽可能是匹配的(最

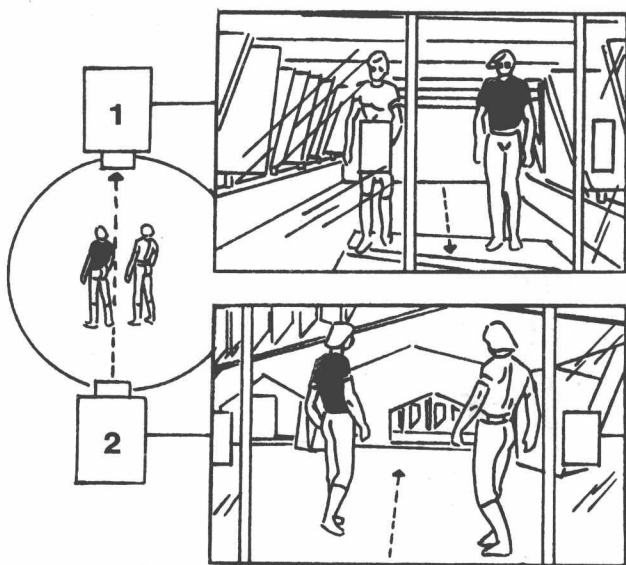


图11.58 两个演员以中性方向离开,在第二个镜头中,他们在画面中的位置互换了。

好是在中央),从而使等待的演员在第一个镜头中是在银幕的一侧,在第二个镜头中则在画面的另一侧,而走动的演员始终保持在画面的中央。

例59

当一个演员要进入一个关着门的地方时,又要在他进门时安排一个顿歇。第一个镜头中,我们看到他走到门口,停下来敲门。在他敲过门之后,我们切至第二个镜头——我们从里面只看见门。或者有人在画外回答,让敲门的人进来;或者稍停片刻,门外的人推开门进去了。第二个镜头开始的顿歇,使演员有机会改变行动的方向。从里边看,门是静止的,在画面上什么动作也没有。在开门前暂停一两秒钟,构成了视觉顿歇。

例60

因为在讨论涉及门的例子,让我们暂时离题去讨论拍摄两个演员隔着一扇关着的门交流的情形。要得到他们之间相互交流的感觉,两个

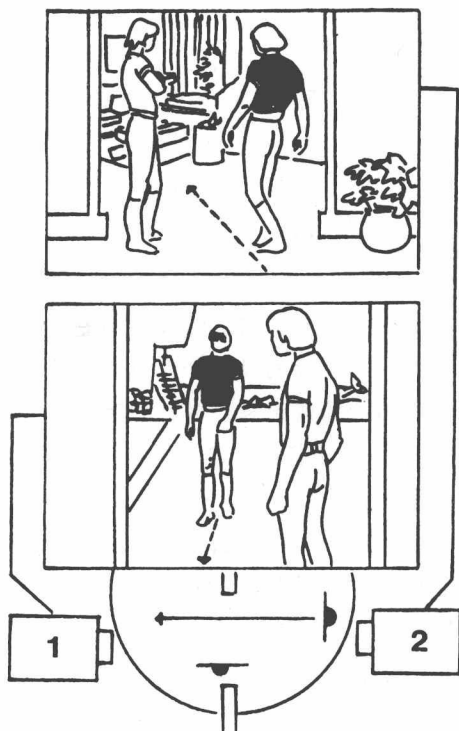


图11.59 当一个演员静止不动地站在那里看着在他面前走过的演员时,他们在银幕上也出现位置的互换。

镜头应当用相反的方向。由于不得不隔着这扇他们打不开的门来讲话,这就表现出两者之间友好关系的感受。

图11.60表现这种例子。注意,一个演员向右看,门另一侧的演员则向左看。

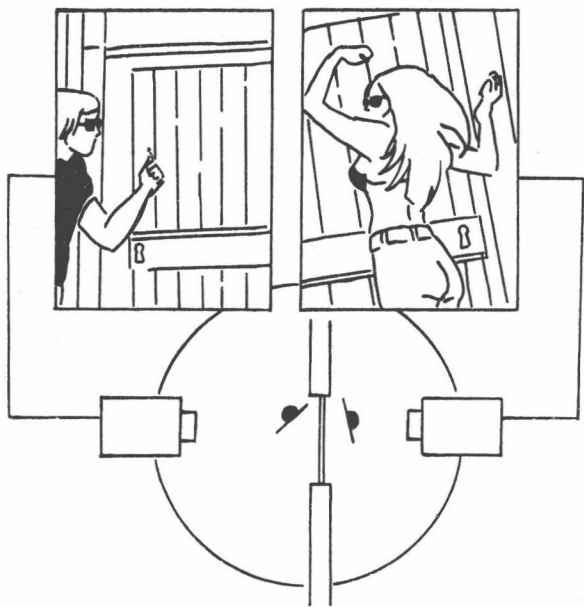


图11.60 处于关着门的两侧的演员,必须向相反的方向看,以便在画面上表现出他们的关系。

11.10 小结

以上所阐述的要点综述如下:

(1)一个运动最少分为两个片段;(2)要在动作上进行镜头与镜头的切换;(3)切换镜头的同时,改变摄影机和行进着的演员之间的距离;(4)有两种基本类型的运动——在固定的一点上运动,以及沿着一定路线运动;(5)在固定地点的运动,拍摄一个不连续运动可用摄影机位三角形原理的三种变化——反拍镜头、直角摄影机位和共同视轴,拍摄沿一定路线的运动可以运用全部五种变化;(6)这里提到的各种公式都可以倒过来,从镜头1—镜头2,变为镜头2—镜头1;(7)拍摄运动的片段时,画面一分为二或分三个区域;(8)每个镜头中的运动只限于画面的一个区域之中。

在将连续运动分解为两个镜头,每个镜头只用一半画面时,可以运用三种常见规则来表现运动感:

使运动在画面的同一区域内重复,或是同一方向或是相反的方向。

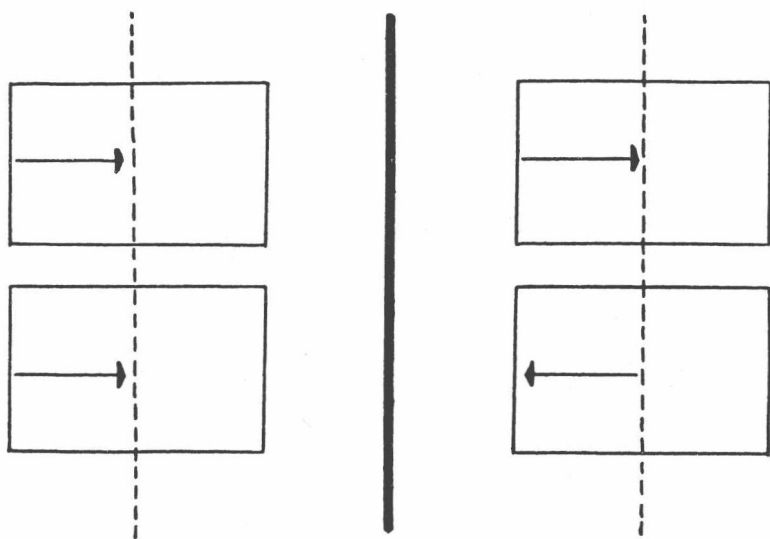


图11.61 一个运动在画面上以相同或相反的方向,在同一区域中重复。

运动开始和结束时在中央,或者开始时在一侧,结束时在另一侧。

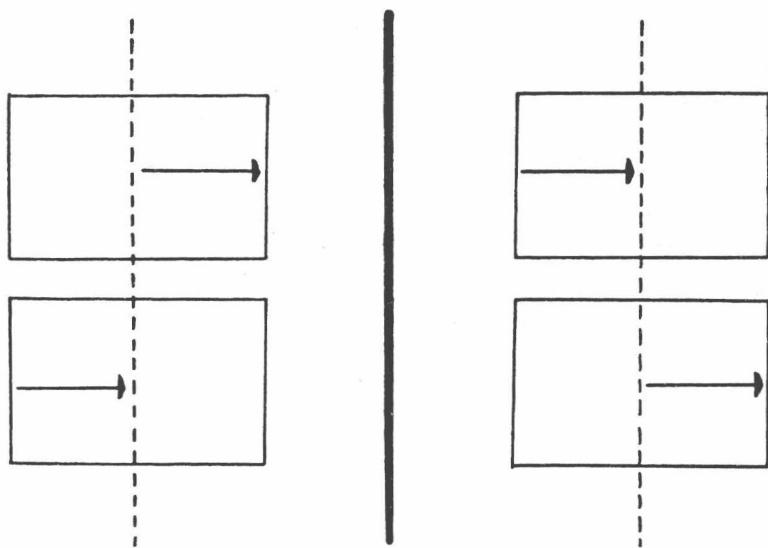


图11.62 运动从中央开始,结束时也在中央,或者从画面的边缘开始,在画面的另一侧结束。

运动向中央集中,或向两边分散。

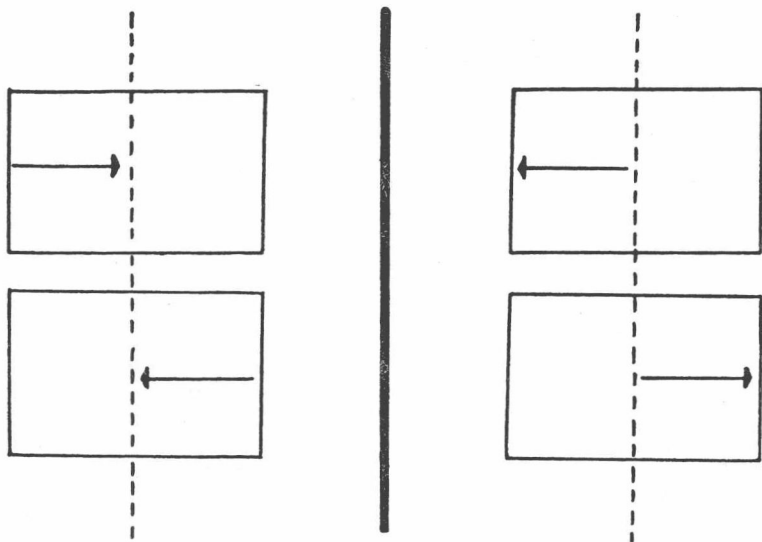


图11.63 运动向中央集中,或向两边分散。

11.11 个人爱好

不少导演和剪辑师喜欢采用“画面内的运动”以节约动作。他们把拍好的运动剪接成:第一个镜头里演员不走出画面,第二个镜头再进入画面。

这些电影创作者发现,一个人物从中央走到画面边缘或反过来的运动所给人的暗示,较之让演员真正走出画面有效得多、经济得多。不管演员走得多么快,主要选择的部分依然不变。

应用我们所讨论过的这些公式和例子的准则,你就能真正获得迅速、经济和富于动作性的镜头切换,把演员、动物或车辆的连续动作记录下来。

另外,拍摄对象可以进入或走出画面,这一手法将在下一章讨论。

入画和出画的动作

使用这种方法时,第一个镜头中运动着的拍摄对象全部或部分地离开镜头,再进入第二个镜头。但对第二个画面有两种选择:拍摄对象可以是从走出画面的相对一侧进入画面,或已经处于第二个画面之内,它可以在画面中心,也可在画面的一侧。

前一章结尾中所总结的三条基本规律在这里都是适用的,除非为了暗示延长运动本身而必须有所变通,那么对象便必须真正进入镜头或完全离开镜头。

如果是离开镜头的运动,那么拍摄对象离开画面后就立即切换:

- (1)拍摄对象部分离开画面时切。
- (2)拍摄对象离开画面后再拍几个画格。

这些方法在用于拍摄进入画面的拍摄对象时正好反过来。运用三角形机位拍摄时,它的五种变化在这里都适用:外反拍角度、内反拍角度、直角摄影机位、平行摄影机位以及拍两个以上镜头的共同视轴。

12.1 多片段

假如运动是短暂的,那么一般说来两个视觉片段也就足以表现开始和结尾了。如果运动长而重复,那么一个单一的镜头通常是不能解决问题的。可以把它分成三个或四个片段,或是在运动的开始和结尾之间插入一个切出镜头,这样可以缩短运动而不会使观众感到莫名其妙。

如果只增加重复运动的长度,而对故事并没有增加重大意义或细节,那就只会削弱故事。如果需要保留整个的长运动,那就应当赋予它确实有用的视觉质量,虽然这有时会成为勉强而造作的场面调度。拍摄对象从一个镜头走出画面,又从下一个镜头进入画面,这样的运动有助于比较自然而轻易地把两个不同的场景结合在一起,使两个区域之间的过渡令人信服。

图12.1所示,一个人在第一个镜头中是在建筑物前面走,在第二个镜头中是在山峦景致的后景前面走。建筑物和山峦之间可以远隔重洋,但通过画面上演员的运动,却可以使人确信它

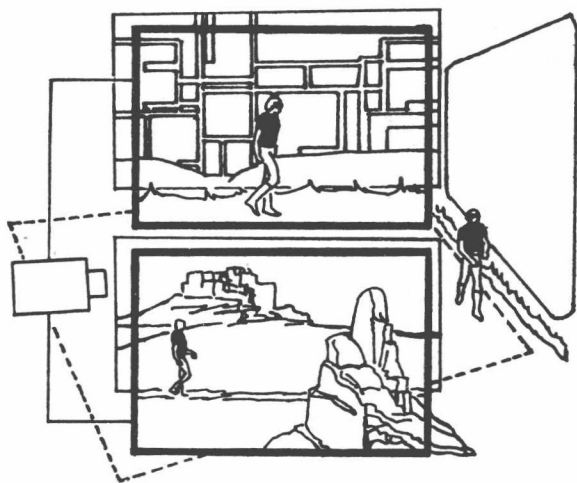


图12.1 一个演员在所拍摄的两个外景前面横向走过,这样可使人感到两个外景在画面上相互接近,虽然实际上它们相距很远。

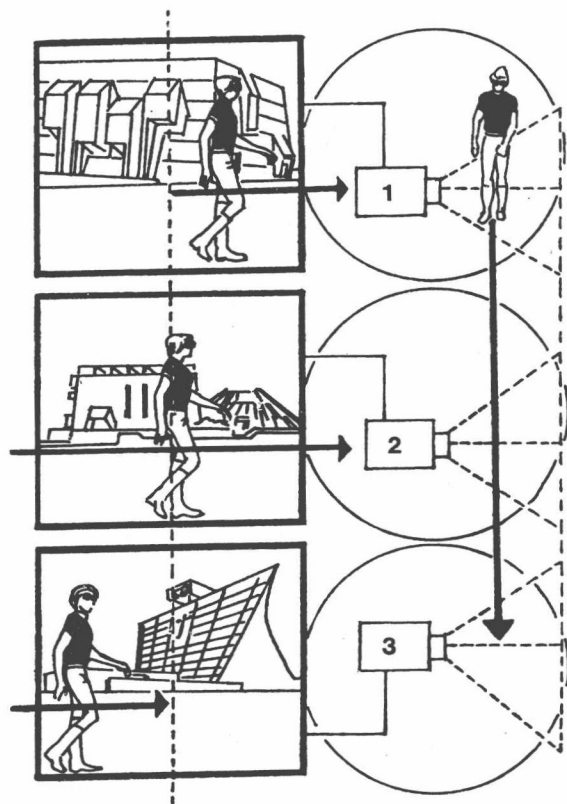


图12.2 三个平行的摄影机位所拍摄的横向运动。均为全景镜头。

他们是彼此紧挨着的。如果这一场景是在摄影棚内拍的,那么演员只要在使用活动蒙罩法(travelling matte process,亦称活动马斯克)的背景放映幕或蓝屏幕前面走两次就行了。

12.2 三个片段运动

可以利用三个记录连续运动的若干远距离片段的平行摄影机位,把从一个区域走向另一个区域的人拍摄下来。对象先是离开他所处的区域,然后穿过他出发地点和终点之间的空间,最后在目的地停下来。图12.2所示就是在一条和拍摄对象运动平行的线上用三个摄影机位拍摄的简单实例。三部摄影机同拍摄对象的距离都是一样的。

第一个镜头是从中心走向右侧的横跨半边画面的运动,演员从右侧走出画面。第二个镜头中,演员从左侧走进,以侧面对着摄影机横过画面,从右侧离开画面,他横跨了整个画面。第三个镜头中,演员再次从左侧进来,然后停留在中心。这样,在两个横跨半边画面的运动之间,加入一个完整的横跨画面的运动,就把整个路程记录下来了。变通的方式是改变摄影机与演员之间的距离。为了达到最大的戏剧效果,可挪动中间的那个摄影机位,把它向后移,从而形成一个全都向正面拍摄的三角形布局。

拍摄运动线两端的摄影机位记录演员运动的起点和终点,而中间的机位则拍摄:

- (1)起点和终点之间的中间空间。
 - (2)中间空间和到达的区域或出发的区域。
 - (3)整个空间,镜头中包括出发区域、中间空间和目的地。
- (画面可以分成两个或三个区域)。

例1

图12.3所示为上述第一种情况。第一个镜头和最后一个镜头是近景,记录运动的出发(开始)和终点(结尾)部分。中间的镜头是全景,可以看到演员从画面一侧进来,走到画面中心为止。他和他的目的地处在相对的画面区域。

在所讨论的例子中,后两个镜头,画面分区运动重复出现。这些镜头的剪辑十分简单。在第一个镜头中,当演员完全(或快要)离开画面时,就立即切至演员从另一侧进入画面,走向中心的第二个镜头。当演员到达中心时,切至第三个镜头,演员重新进入画面,停下来。

这种从近景到全景再到近景的组合,可以清楚地展示演员从一个区域走向另一个区域的运动。中间镜头是一种重新交代的镜头(并且经常作这种用途),它表现演员要走向的下一个区域,或将前后两个毗邻的区域都表现出来。

例2

当两个毗邻的区域都出现在同一个镜头中时,画面就分成三个区域,毗邻区域位于左侧和右侧,把画面中心区域留作主要演员的行动区。

在这样的例子中,画面上只有中心运动(见图12.4)。

镜头1 近景。演员A一拳打在B的下巴上,把他向右打出画面。

镜头2 全景。A站在左侧。B从中心往后一个跟跑。右侧是一辆马车。

镜头3 近景。B从左侧跌跌撞撞地退进画面,身子砰的一声撞在车轮上,猛地站住。

通过突然切至很远的视点,就加强了第一个镜头和第三个镜头的猛烈程度。

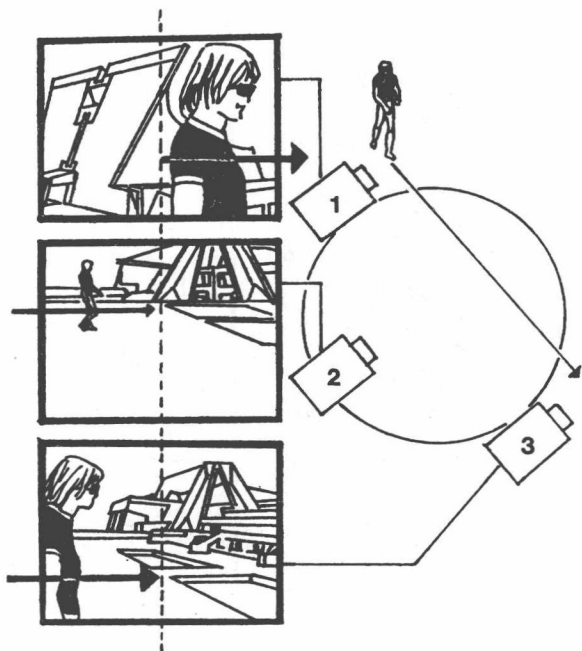


图12.3 把中间摄影机位放在稍后一点的地方,演员的目的地在他到达之前即展现出来。

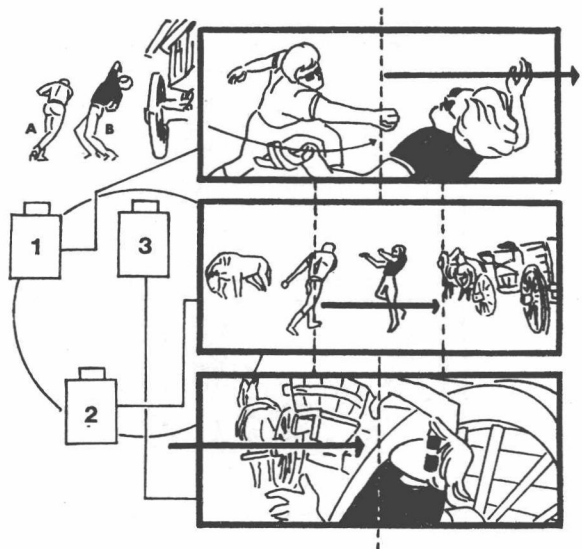


图12.4 在这个例子中,中间镜头包括场景的两个区域以及两者之间的中间空间,这就向观众重新交代了整个场景。镜头1和3分别记录了起点和终点。

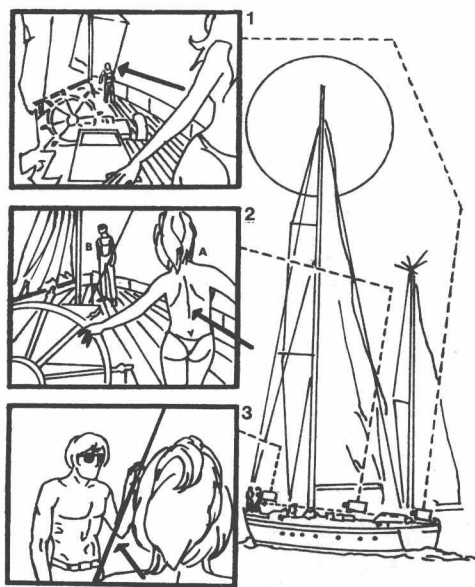


图12.5 本例所示,三个摄影机位均处在运动路线上,并随着演员走向目的地不断向前移。

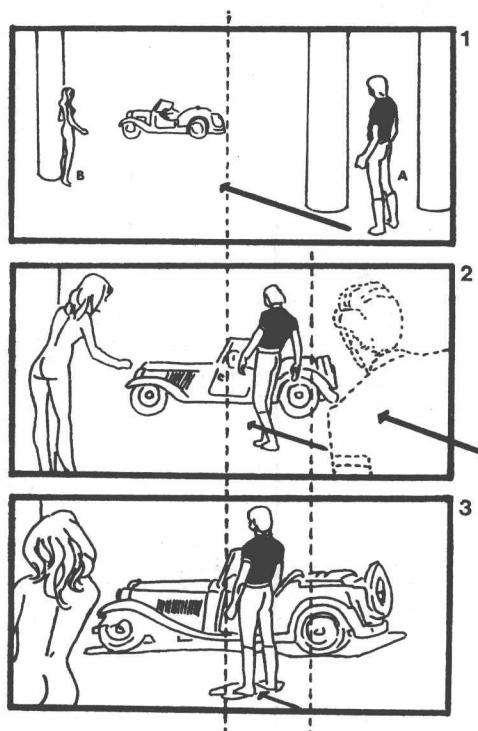


图12.6 安排在运动线上的摄影机位的另一实例。这里,运动着的演员越过静止的演员走到后景。左侧的演员B始终是静止的,但是她的外形在每一个新的镜头中变得越来越大。

例3

在上述的实例中,三个摄影机位是和演员的路线相平行的,但是它们也可以摆在这条路线上。这样,全部视点就有一共同视轴,运动被拍成若干段,摄影机在那些行走或奔跑的演员后面不断向前移动。

如要进一步变动,可把画面内的运动和进入画面的运动结合起来,如图12.5所示。

第一个机位处于帆船的船尾,指向船头。前景中的演员A开始向背景中的B走去。当她走了一半路程时,切至同一视轴上的第二个机位。演员A从右侧进入第二个机位的视野,并继续向B走去。当A又一次走到余下的路途一半时,切至机位3,A靠近摄影机右侧,走完这段行程和B会合。

例4

图12.5所示的例子里,演员从临近第一个机位的区域开始运动,向B走去。如果把他的目的地摆在比演员B更远的地方,那就会有进一步的变化。这个运动既可以是连续的,也可以在中间有一个中断。图12.6再次表示了摆在一个共同视轴上的三个片段。

镜头1 A从右半边画面开始运动。切至……

镜头2 A从右侧进入画面,停在前景,背对着我们。稍候片刻,他继续前行。走到画面中心。

镜头3 处于画面中心的A往前走两步就停下来。

此例的两个演员有一个共同注意中心——背景中的汽车。

三个镜头从空间上向汽车接近。把这些镜

头连成一个段落有两种方法。从镜头1到镜头2使用重复画区运动——A在镜头1结束和镜头2开始时都在右半画面运动。连接镜头2和镜头3的方法就不同了。画面中心的动作是准确匹配的。B在所有的镜头中都处于静止状态，她的外形随着镜头的推进越来越近，所以我们看见她在镜头1中是远景，在镜头2中是中景，在镜头3中则是近景。

例5

一个动作分成三个镜头时，也可以在所有的镜头中重复使用一个画面区域的运动，同时，在镜头1和镜头2之间使用直角关系，在镜头2和镜头3之间使用共同视轴上的前移。

镜头顺序的组接(见图12.7)并不困难：

镜头1 A从右侧入画，横跨画面走向中心。切至……

镜头2 反拍直角机位。B出现在左侧的后景。A从右侧进入画面，沿对角线离开我们走向中心。当他走向B时，切至……

镜头3 B的近景。与上一镜头为同一视轴。B在画面的左侧。A从右侧进入画面，停在B的面前。

这样把一个动作分成几段就能使两个不同的外景在空间上相毗邻。这种幻觉在画面上能产生很好的效果。

如果把一个连续运动分成四五个甚至更多片段，就会使人厌烦，达不到预期的效果了。当距离很远时，可以使用四个镜头，如图12.8所示。

运动在最后三个镜头中可以限制在同一画面区域中。但我们的目的是要寻求一个可以使人感到运动长度而不必表现整个运动的

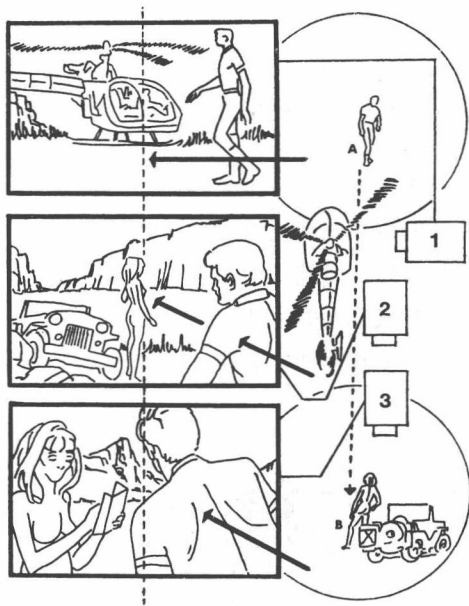


图12.7 这个例子是让演员A的运动在三个镜头中，在同一个画面区域重复的情况。通过镜头1和2之间形成的直角镜头组合，并沿着镜头2和3之间的共同视轴向前推进，可使这个画面区域出现运动重复的情况。

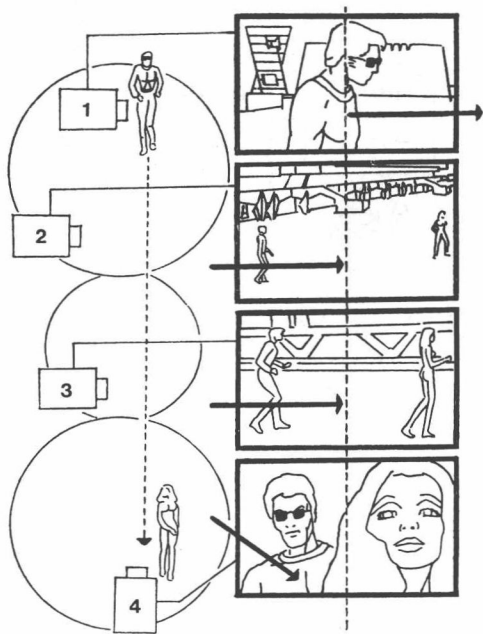


图12.8 多片段适用于演员的长距离运动。画面区域重复使用在后三个镜头中。

剪辑方案,以免令观众厌倦和使故事拖沓。

为此目的,三个镜头就足够了。图12.8中,我们只用镜头1、2、4。在第一个镜头中,运动着的演员离开他所处的画面区域。在第二个镜头中,外形显得很小的他正在穿过他与目的地之间的空间,目的地有另一个演员在等候。镜头4开始的几个画格,只表现那个在等待的演员,然后那个运动着的演员进入画面。

演员在画面上等候另一演员到来所经历的时间,暗示出行程的长度。运用这种手法时,通常都要压缩时间。如果仅仅是为了表现演员从这儿走向那儿,那么重复性的运动(走或跑)极少具有戏剧性的价值。

快速或剧烈的运动可以分成四、五段,以便在视觉上加强运动本身的剧烈性。图12.9的例子利用了反拍角度。

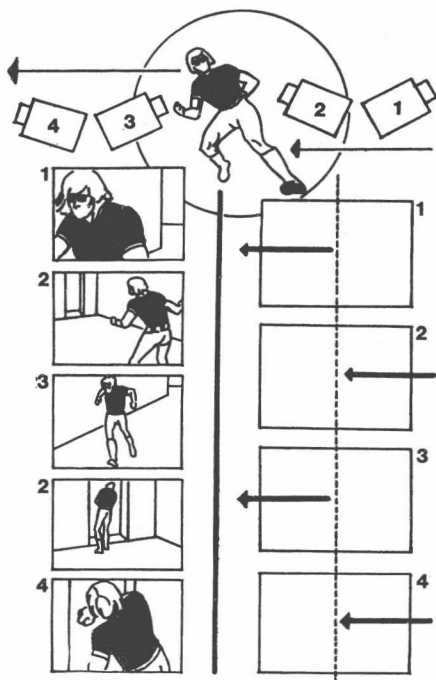


图12.9 把一个动作分为更多的片段,以突出人物运动的强烈性。

镜头1(近景)中,演员A向前猛冲出画面。镜头2(全景)中,他进入画面,向后景跑去。跑到一半时切至镜头3,他以中景出现在画面中心。他向我们跑来,跑出画面。

有三种办法结束这一运动:

(1)切至镜头2(全景),演员跑到门前用拳头砰砰敲门,这样就结束了他的运动。

(2)他在近景镜头4中到达门前。

(3)把以上两种方法结合起来结束这一运动,在前三个镜头后使用镜头2和4。

解决方案1和2包括4个片段,而第3个方案则使用5个片段把这完整的运动串起来。

演员 A 走向演员 B

一个演员走向另一个或一群演员,其视觉表现手段几乎可以无限地变换。以下所述仅仅是对基本情况的一些提示,它可成为对我们的创作设想进行查对的一览表。

13.1 会聚运动

在两个镜头中,运动的演员在画面上都是向前走来(见图13.1)。但在第一个镜头中,他是从右向中,在画面的右侧运动;第二个镜头中,他则从左向中,在画面的左侧运动。演员的前进运动是先后利用画面的左右两侧,而会聚在两个镜头的画面中心。

在第一个镜头中放一面镜子,可以看到走来的演员单独行动时的会聚方向,而在两个镜头画面的同一侧可看到那静态的演员。

影片创作者常常喜欢在一个镜头中放一面或更多的镜子,因为这样可以使他有机会在画面上进行独特的视觉处理。

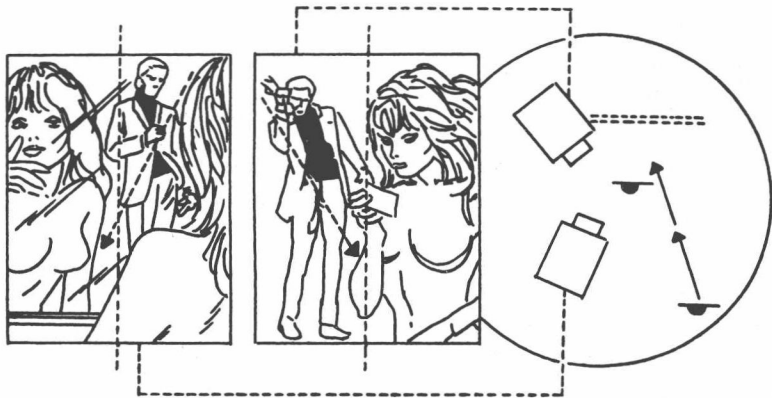


图13.1 单个演员向静态演员运动的会聚方向(利用镜子的反映)。

13.2 直角摄影机位

两个主要摄影机位成直角关系,最简便的方法如图13.2所示。演员A在镜头1中背对摄影机,开始离开我们向演员B走去。镜头1为全景,三分之二的运动从此视角拍摄。然后切至镜头2,中景。A进入画面,停步,面对B。B可站、可坐、可卧。

两个镜头(全景到近景或中景)中摄影机和演员之间距离的不同,可使视觉形象增加变化。A始终在画面的同一区域运动。虽然展示的运动是从右至左,但同以下所有的例子一样,相反的方向也同样适用。

对上述情况进行变换或补充之处,就在于运动一开始首先以反拍近景表现出来(见图13.3)。

演员A开始在近景1中运动,然后走出画面,进入全景2,并以再次进入中景3而结束其运动。下述几种情况也是从近景开始的。

另一种方案是第一个镜头用摇摄,演员走在与第一个摄影机位的摇镜头弧线相切的直线上(见图13.4)。

图例所示为第一个镜头中的180°摇镜头。它可以得到如图13.3中前两个镜头的同样效果。

在第一例中,以及部分地在其两个变通的例子中,演员开始运动时是背对摄影机的,最后则以侧面姿势结束运动。图13.5所示为直角摄影机位,表现演员以侧面姿势开始运动,然后面对摄影机结束运动。在第二个镜头中,运动着的演员可以沿任一区域走向摄影机。

另一个可能的方案和上例的变化恰好相反。演员在第一个镜头中就面对摄影机走来,最后以侧面姿势进入画面而结束运动(见图13.6)。

图13.7所示的演员运动,在第一个镜头中侧对摄影机,在第二个镜头中背对摄影机。

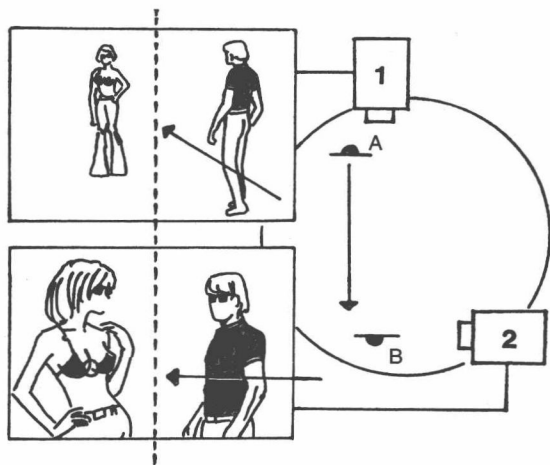


图13.2 短程运动最常用的方案之一,用于只有一个演员向另一演员运动的时候,两个摄影机位成直角关系。

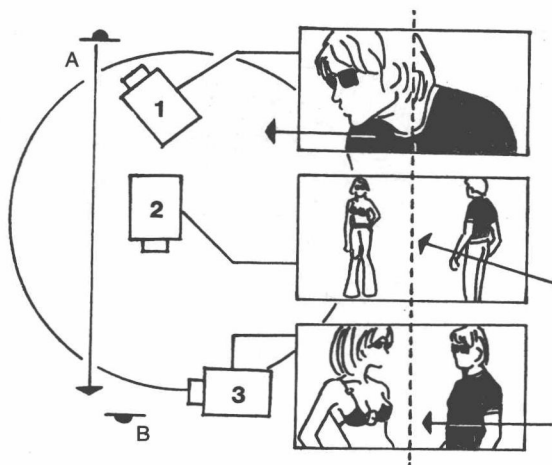


图13.3 第一个镜头是对上例的改进。

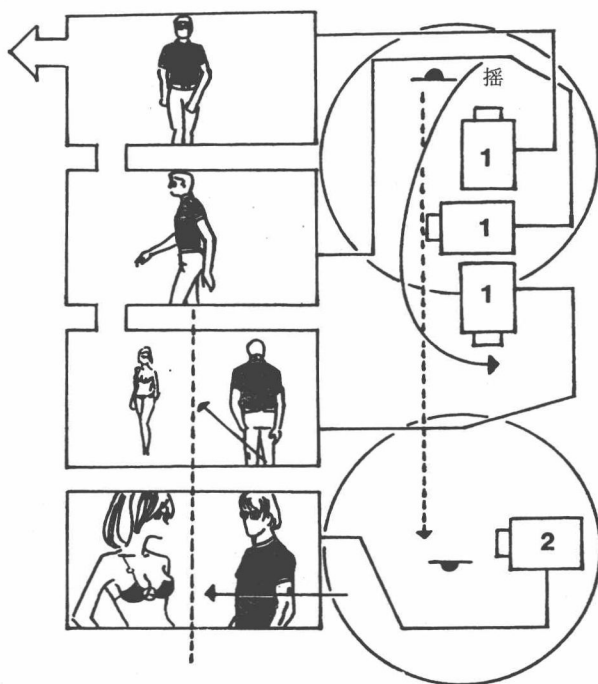


图13.4 第一个镜头为摇摄。这是图13.2所示的基本方案的另一变形。

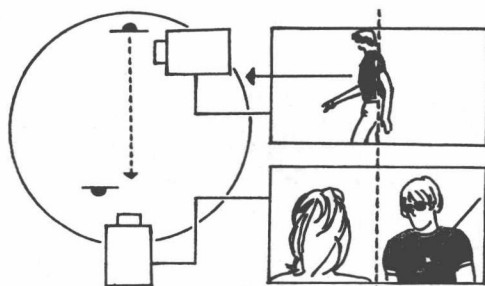


图13.5 在这个以直角摄影机位拍摄的基本方案的变形中,演员面向摄影机进入第二个镜头,而不是像上例中那样,侧身对着摄影机。

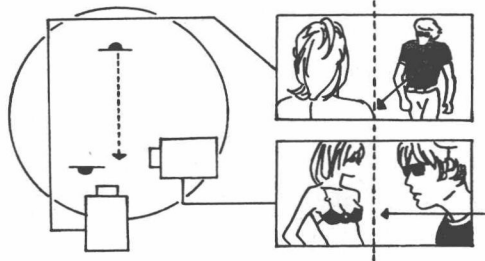


图13.6 在这个基本方案的处理中,静态演员作为摄影机位的枢轴,一直处于两个镜头的前景。

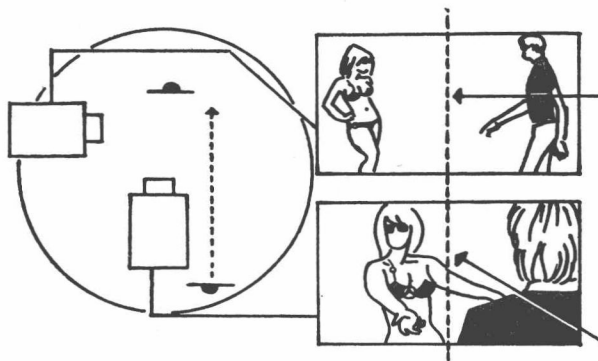


图13.7 在这一方案中,摄影机位是对图13.6中的摄影机位的补充。

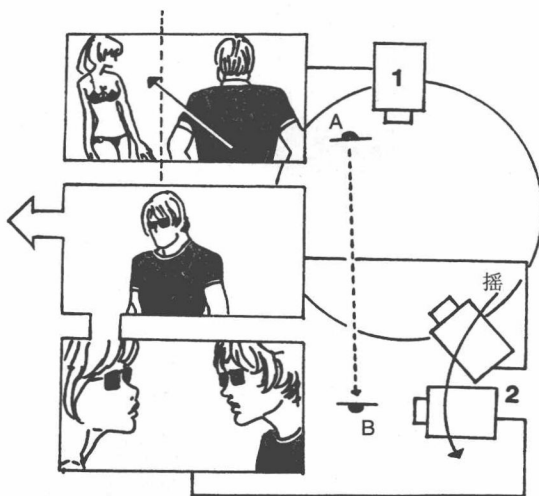


图13.8 本例中,基本方案在第二个镜头中有所变化,这里用摇镜头。

图13.8的例子表现第二个镜头用的是摇摄。在第一个镜头中,A离开我们向着背景中的B走去。在第二个镜头中,A在画面的中心(或从右侧进入画面),用一短的摇摄镜头跟随他,直到他停下来面对演员B而结束了运动。

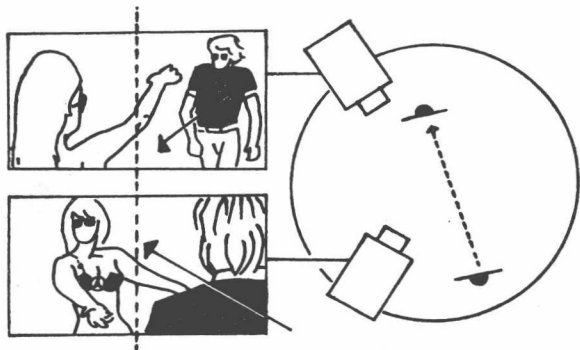


图13.9 利用一组外反拍角度的简易手法。

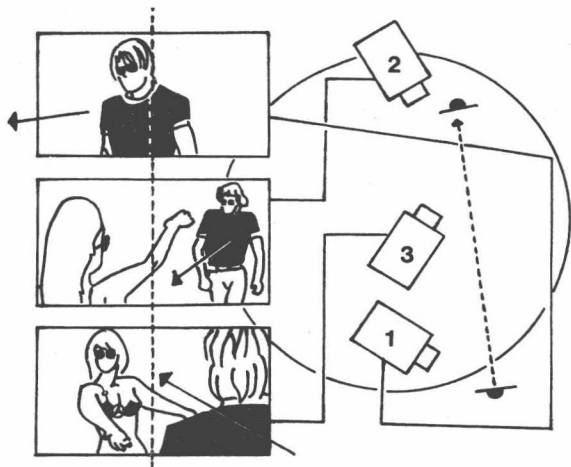


图13.10 第一个镜头是对上例中外反拍角度处理的改进。

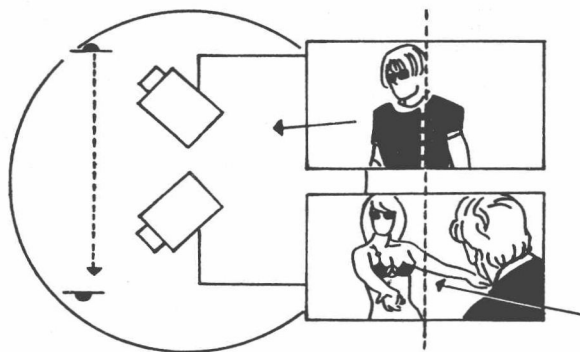


图13.11 本例所示,是用一组内反拍角度所拍摄的运动中的演员。

13.3 反拍摄影机角度

图13.9所示是运用反拍摄影机角度拍摄运动的几个变化方案中的第一个方案(也是最简单的方案)。

第一个镜头中,演员一直走向摄影机,进入第二个镜头时则背对着我们。采取这个方案时,我们也可以利用近景拍下开始时的运动,如图13.10所示。

直到目前为止,我们的例子是让两个演员都出现在两个镜头中。用内反拍角度,我们也可以拍下运动着的演员所走过的路线。

之前,这一变化方案都是在其他公式的开端用来表现运动的开始的。但是它也可以有单独运用的价值。图13.11的示例中,两个镜头从摄影机到拍摄对象都在同一距离上,但这也会有所变化。

13.4 平行摄影机位

采取平行摄影机位来拍摄演员横过画面的运动,之前已广泛探讨过,所以这里只举一个最简单的例子(见图13.12)就可以了。

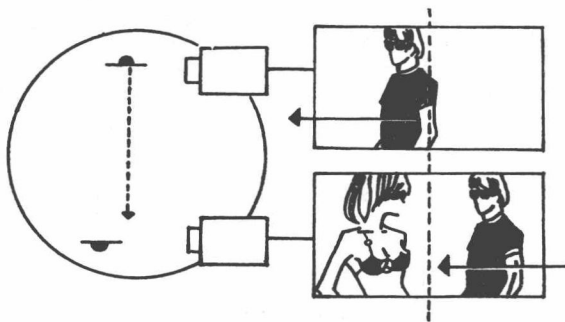


图13.12 这是一平行摄影机位,用以拍摄一个演员走向另一静态演员的运动。

13.5 共同视轴

以下各例的关键是，摄影机位都在共同视轴上。图13.13所示是常用的例子。它的方法极为简便，其视觉效果也十分清楚。所以这种方法经常被采用。

如图13.14所示，运动线和拍摄运动的两个摄影机位的共同视轴是平行的。

在以前的一些例子中，终点（演员B）一直出现在演员A所运动的两、三个镜头中。在下述例子中，这个终点则只出现在第二个镜头中。这是由于演员的运动正好以一对角线经过我们的视野（见图13.15）。

在第一个镜头中，演员A以对角线远离摄影机，从左侧走出画面。然后他从第二个镜头的右侧进入画面，停步，面向B。A在两个镜头中都是背对摄影机的。

在这一例中（见图13.16A），我们反转了上例的情境。运动着的演员在两个镜头中都面向摄影机。

在镜头1中，演员A以对角线走向摄影机，从左侧走出画面。对镜头2，可有两种处理。演员B在这两种方案中都处于前景。A既可在画面右半边

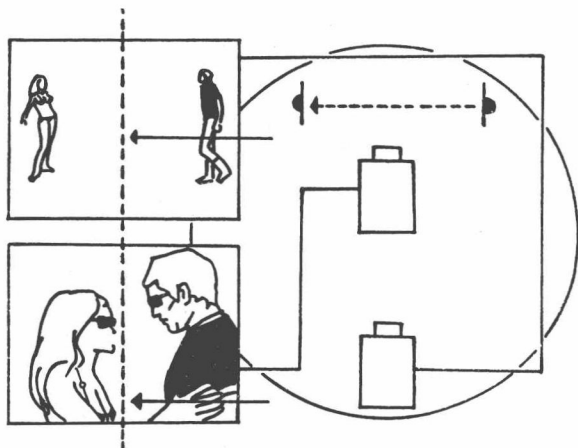


图13.13 这里用两个视轴同一的摄影机位来表现运动中的演员。

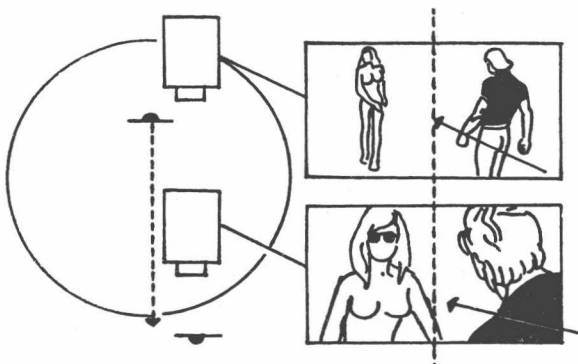


图13.14 运用共同视轴上的摄影机位所拍摄的中性方向上的运动。

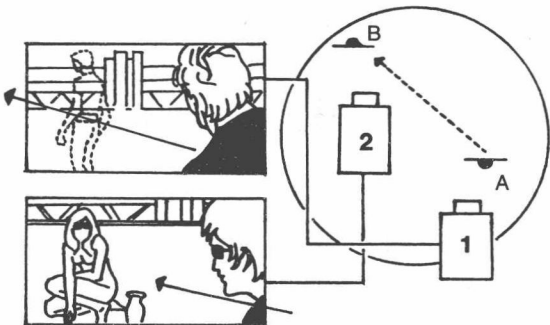


图13.15 在第一个镜头中，A沿斜线离开摄影机，从左侧走出画面。在第二个镜头中，他从右侧进入画面，仍然是背影，然后停步，面向B。

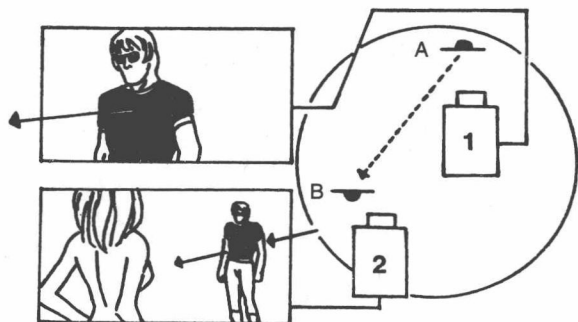


图13.16A 此例与上例的区别在于，在这里演员是面向我们走来，而上例则是背向摄影机运动。

的中心,又可以从右侧进入画面,再走到前景。

在第一个镜头中,迎面走向画外目的地的方案最受电影创作者的欢迎。因为迎面走来比起离开,更富于动作性。

在第二个镜头的后景上可以放一面镜子,使其和演员走出画面时的方向线形成一个角度。这样,在第二个镜头中,我们首先看到她(在镜子里)从左侧进入画面,然后当她的反影从镜子的右侧走出镜子时,她的形体从左侧进入画面,然后面对B站住。这样,在第二个镜头中,她进入画面的运动出现两次,而且都是在同一个画面区域(见图13.16B)。

我们在其他章节曾指出,利用镜子可使运动重复,从而造成惊人和奇特的视觉效果。

这一公式同样可用来表现演员A离开C,在第二个镜头中走向演员B身旁(见图13.17)。

运动在两个镜头中都沿斜线进行。在第二个镜头中C不出现。在第一个镜头中,C与A在交谈,然后A沿对角线从后面经过C的身旁,从左侧走出画面。

在第二个镜头中,他已出现在右半边画面的中心,并向前景中的B走来,然后和她交谈。

13.6 A越过B

经常出现这种情况:运动中的演员从静态演员旁边走过,然后越过他停下来,这可按如下方式拍摄:

演员B,即静态拍摄对象,可作为两个镜头的枢轴,从而把一个运动分开来表现的两个镜头从视觉上联系起来。如图13.18所示。B在第一个镜头中背对我们,在第二个镜头中则面向摄影机。A走出第一个镜头的画面,再进入第二个镜头。为了表示他的运动是有动机的,可以让他

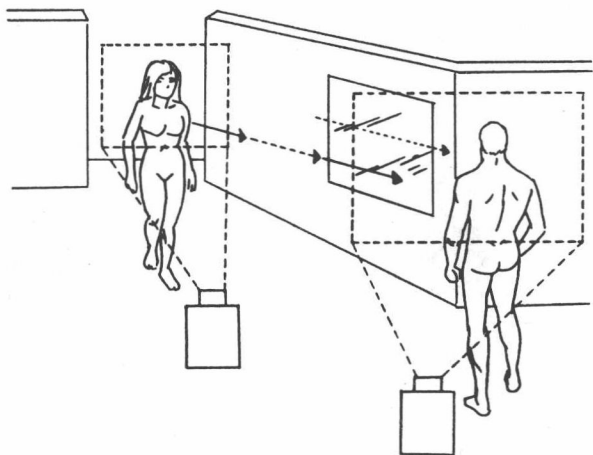


图13.16B 第二个镜头中利用镜子,演员可重复两次进入画面,并都在同一个画面区域内。

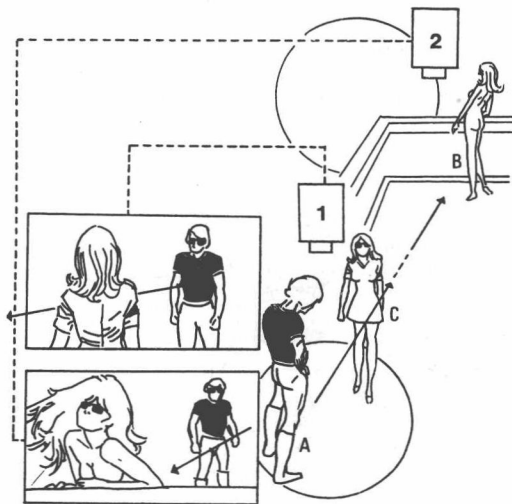


图13.17 这一处理手法不同之处在于,其中有两个静态演员,运动着的演员在两个镜头中由此走向彼。

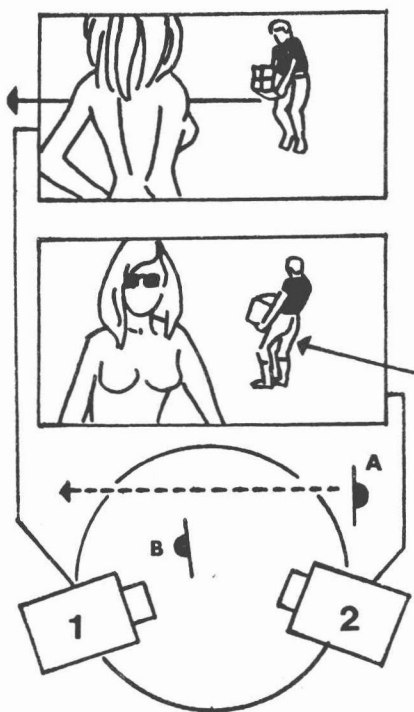


图13.18 走动着的演员经过一静态演员身旁往远处走,静态演员是两个摄影机位的枢轴,他始终处在两个镜头的前景。

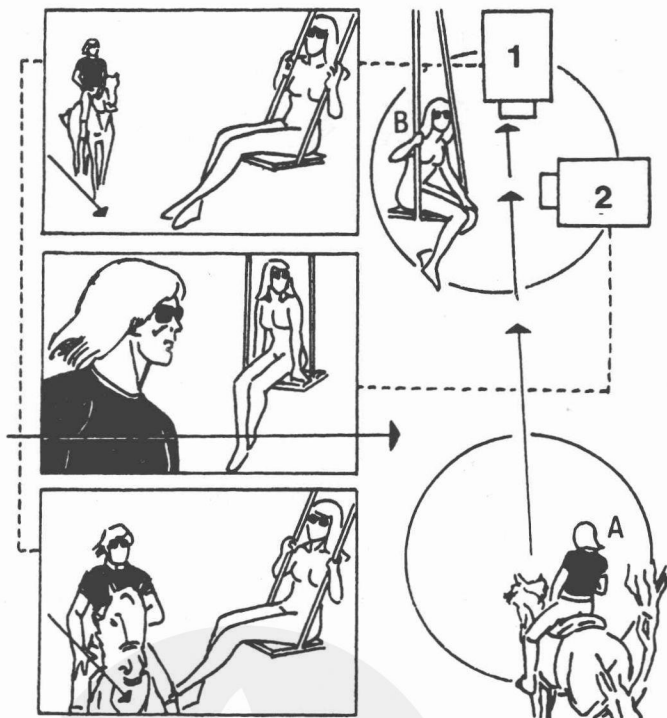


图13.19 用直角摄影机位拍摄运动着的演员经过静态演员继续走下去的动作。第一个镜头使用两次来表现运动的开始和结束。第二个镜头拍摄运动的中心部分。

做一件有意义的事情,例如在镜头1中他举起一只沉重的箱子,在镜头2中把它放下来。第二种处理方法如图13.19所示。

在镜头1中,演员A出现在后景。他沿中性方向走来。B坐在画面的右侧,以全景出现。当A走近她时,切至镜头2,A从左侧进入画面,从B的前面横跨我们的视野,从右侧走出画面。

再切回到镜头1。A已从B身旁走过,朝我们走来并停在前景上。

正如本章开始时提到过,这里列举的例子并不能包括一切。

Chapter 14

用主镜头拍摄画面中的动作

我们之前讨论过的画面动作，在镜头的划分和使用方面很少能分成两部分或更多的部分。在一个主镜头中的插入或切出镜头，可以为拍下来的动作提供一个顿歇，以强调一个情况，或者便于使人认出有关的人物。

下面的例子中表现，演员在一座大建筑物面前暂停一下，然后再向它走去，这时插入一个反拍镜头(如图14.1)。

主镜头1 一座大建筑物位于后景。A从左出现，然后停步，背对观众。向大建筑

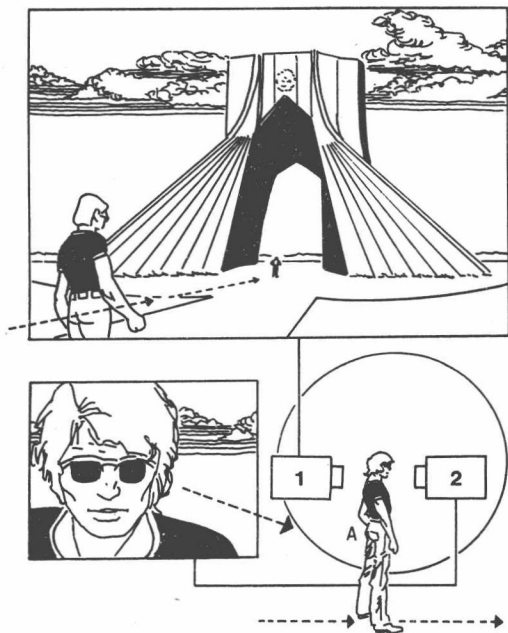


图14.1 演员A独自一人面对着一座大建筑物。他进入画面，站住，然后(在第二个镜头中)向大建筑物走去。再从第一个镜头的摄影机位拍摄。

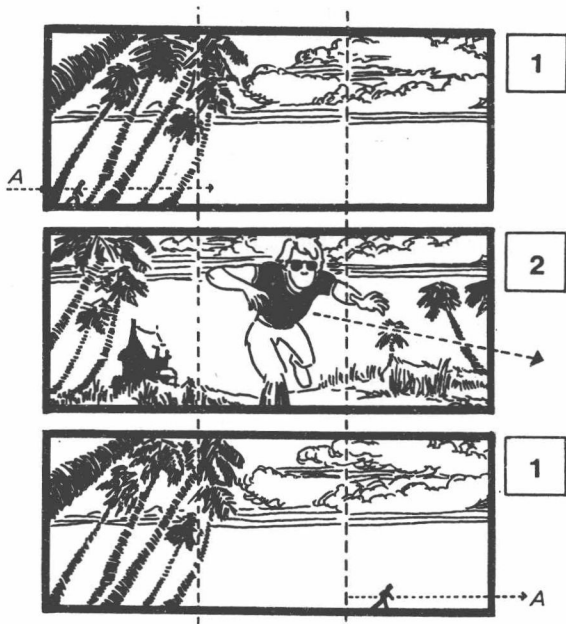


图14.2 第一个镜头用了两次。演员的横向运动经过画面的第一和第三个三分之一部分。镜头1中间部分应有的运动，被镜头2中所表现的运动所代替。镜头2是从直角摄影机位，靠近演员的位置拍摄的。

物观看,切至……

插入镜头2 A的反拍镜头,处于画面同一侧。他望着右侧画外。他向前走,从右侧走出画外。切至……

主镜头1 画面中心的A离开观众向大建筑物走去。

这种镜头的组合很容易做到。主镜头1可以不受干扰地一直拍下去。演员A进入画面,停下,向大建筑物走去。切。

然后演员走回来,站好位置拍第二个镜头。在这一镜头中,我们可以看到,他仔细观察大建筑物时的表情,然后向它走去。剪辑时,把主镜头中相当于插入镜头中出现的部分去掉,换上插入镜头2。这个反拍镜头是从演员正面拍摄的。远比用镜头1能更好地表现演员的反应。

在另一例中,在一个大远景中看到一个人在走动,这使观众产生了愿望:在这个人有进一步的行动之前,想要知道他是什么人。这可以作如下处理(如图14.2):

主镜头1 A由左进入视域,向右跑去。在天空的背景下,他的外形显得很小,他跑过海滩。当他跑到画面的三分之一处时,切至……

插入镜头2 画面中心的A向观众跑来,在靠近摄影机处从右侧跑出画面。他向前跑时,观众有机会认出他是谁。

主镜头1 A跑过画面的最后三分之一部分,仍然是在地平线上奔跑,外形极小,由右侧跑出画面。

演员A在主镜头中跑过整个画面,用一个近景来表示那一动作的一部分。在主镜头中,他的运动按画面空间一分为三。我们可以用第一部分和第三部分在开始和结尾时表现演员和他的环境。剪辑时,把画面中间部分的那段动作换成插入镜头。

一种改进方法是,仍用上述办法,但在切回到主镜头后,再加上一个镜头3来完成这一动作,从而结束这场戏(如图14.3)。

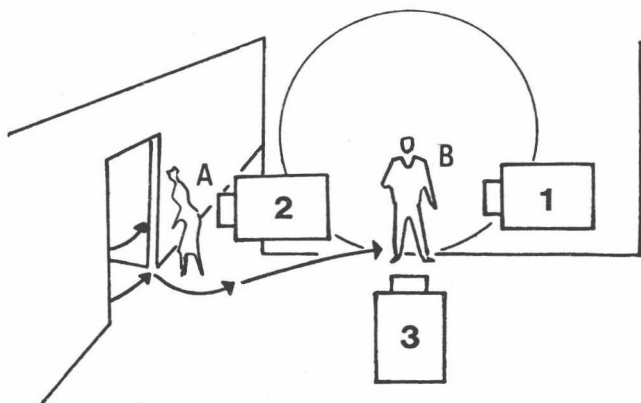


图14.3 拍摄一个演员的简单运动时的几个摄影机位布局平面图。

全景。一个女孩A从门里进入走廊。她不知道有个男人B已经在这儿。她背对观众关上门。男人安详地和她打招呼：“哈啰！”女孩子吃了一惊，转向观众。在运动中切，切至同一视轴的近景。



她结束了转身动作，向画外右方观看。当她认出他来，就微笑了。然后她开始朝观众走来（向右），当她的头部一半出了画面时，再切至全景。



画面中心的女孩子正在朝观众和前景中的B走来。当她走近时，切至B的侧面近景。



A从左进入并停步。他们开始交谈。



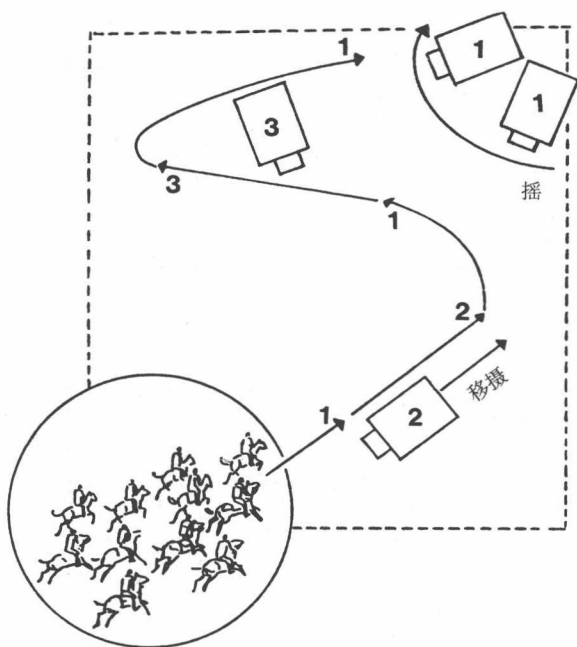
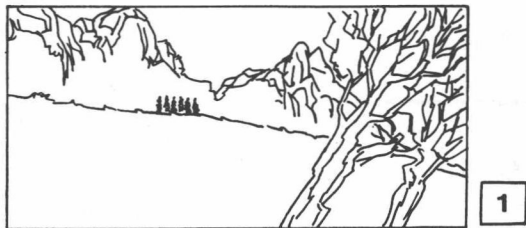


图14.4 从不同摄影角度拍摄一个简单运动的摄影机布局的平面图。其中之一作为主镜头1。

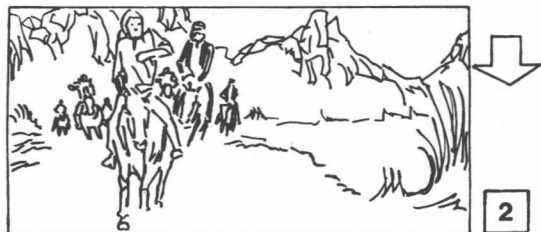
用单一主镜头拍摄一个精心结构的动作场面,可以用两个插入镜头来加强。图14.4所示为这种情况下的摄影机位。

这场景发生在一个多岩的荒漠地区,我们可以看到后面的群山。地面上有一条踏出来的小径。有一支马队三列并进,彼此距离大致相等。

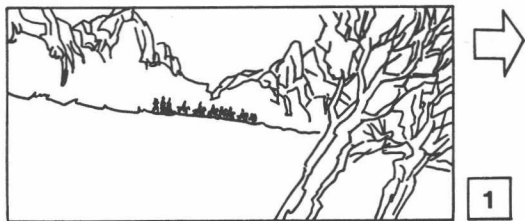
先是一个高角度远景。马队从画面左侧向中心接近。



然后是一个全景,摆在路上的摄影机和他们一块儿前进,他们骑着马朝观众走来。



又是一个高角度远景。马队转弯向右横跨过画面,镜头向右跟摇。



低角度全景。马队沿对角线从左至右进入画面,并从右侧走出画面。



又是高远景。马队转身朝摄影机前来,并从右至左沿斜线移动。摄影机摇摄并向上跟摇,直至他们离开画面。



在这一例中,两个插入镜头使主镜头更为生动有力。主镜头是一个全景画面。它的价值在于说明马队被隔绝在一片宽阔的荒凉地带。插入镜头提供的剧烈动作和主镜头的平静形成对比。当两个插入镜头出现在银幕上时,声音随之加强。而当主镜头又出现时,声音突然减弱,以强调迫在眉睫的威胁。

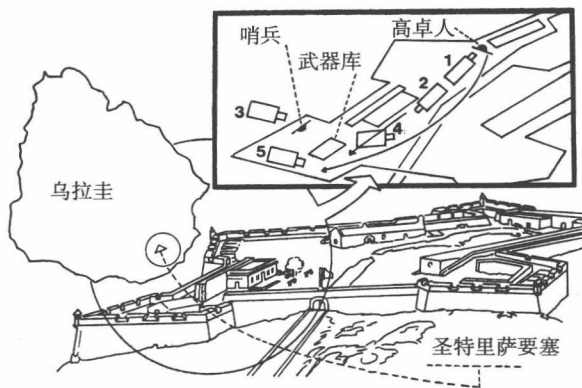


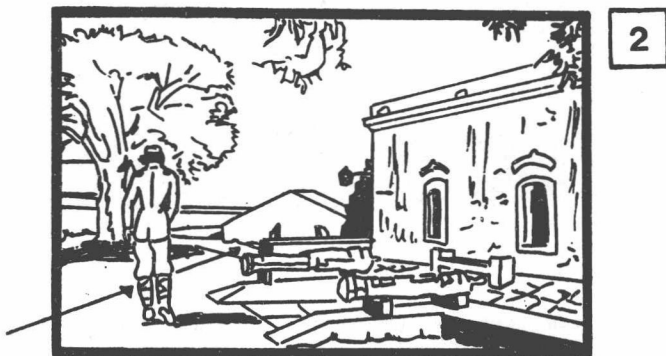
图14.5 镜头顺序按文中所述,平行剪辑。

几个主镜头可以平行剪辑起来表现一个演员的运动,用以强调所有可能产生的戏剧性效果,并造成一系列能为观众创造刺激、悬念或强烈动作的形象。这里举的例子引自一部未完成的影片《东方君主》(El Senor del Este)中乌拉圭圣特里萨要塞中的一场戏。一个高卓人,身穿从一个被他打倒的葡萄牙军人那里夺来的军服,正准备穿过要塞的院子,向他计划要破坏的武器库前进。一个哨兵背着院子在城墙上站岗。高卓人开始穿过院子(见图14.5)。

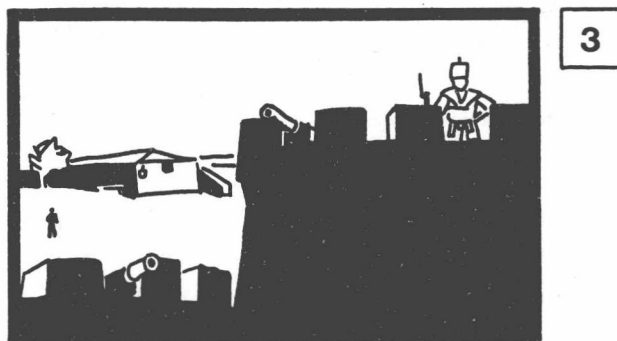
镜头1 高卓人在拱道下面的石路上走动,从右侧走出画面。



镜头2 反拍镜头。高卓人由左侧进入画面向后景走去。在此观众看到了他的目标:武器库。



镜头3 从要塞炮台的墙上(前景),观众看到哨兵背对高卓人站着,同时看到高卓人在后景中正向武器库走来。

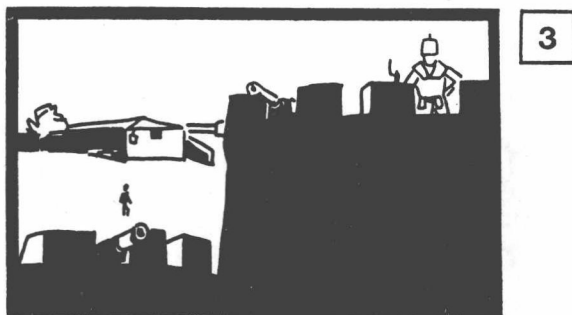


这一场景中气氛很重要,一个遥远的男声和着忧郁的六弦琴调子唱着,伴之以哨兵马靴在城墙石头上的重重的踏步声,可以强调潜在的危險可能突然暴发的感觉。

镜头4 低角度,摄影机随着高卓人在中景的走动向后拉。



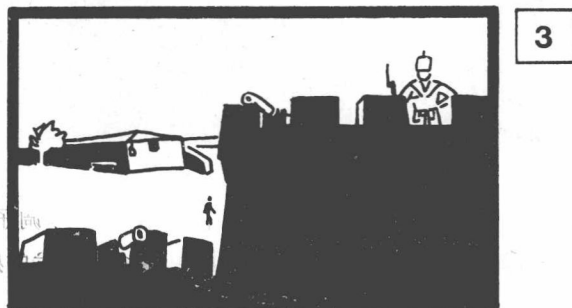
镜头3 城墙的全景。高卓人在后景中向前移动。



镜头4 跟随高卓人移动的低镜头。



镜头3 墙的全景。高卓人到达武器库,并消失在它后面。

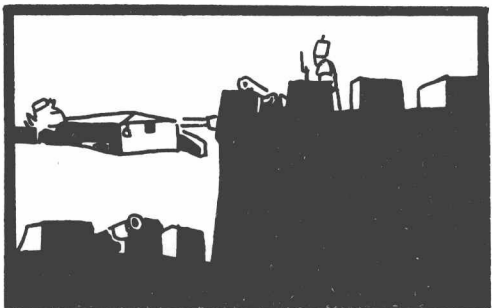


镜头5 前景为武器库的墙。高卓人以中性方向向观众走来，跪在一个明亮的窗口下。他等待着。



5

镜头3 要塞墙上的哨兵转过身来，并向后景方向观看。



3

镜头5 高卓人慢慢地站起来，并通过武器库窗户缝隙往里张望。



5

这场戏共分十个小段，由三个主镜头和两个单镜头组成。这两个单镜头用在这场戏的开始，以表现动作发生地点的两端。在镜头1中，我们看到高卓人离开他的隐蔽处，并在镜头2中表现他向他的目标——远处的武器库前进。主镜头3和4拍摄他通过危险地带的大胆行动。主镜头3表现在前景中的哨兵随时都可能转过身来并盘问他。在这一镜头中，高卓人的动作表现在画面中的三个连续地段。它们与镜头4穿插组接，使人看到高卓人在开阔的院中前进时的情绪状态。

当主人公到达武器库时，即切至主镜头5，在这个镜头中表现他已来到窗下。

然后切至镜头3的最终效果。创作者始终在培养观众的紧张情绪(在故事的前一部分)。画面已清楚表明,如果哨兵一转身,主人公的计划就遭破坏(观众已经知道,在要塞围墙之内每晚实行戒严)。现在表现哨兵转身,便强调了所暗示的危险确实存在,但幸运的主人公恰好已越过了危险区。然后再回到主镜头5。高卓人开始他的下一步行动。故事就这样继续下去了。

不规则的例子

有时出于戏剧性的需要,有一些视觉表现手段势必违反前面论述过的运动规律,以下的例子就属于这一范畴。可以用两种办法解决这个问题——要么用顿歇,要么用画面的一小部分。在许多影片中,出现这样的难题:一个演员必须在两个不同的、注意中心主导方向相反的区域之间活动,以致从一个概括全面的摄影机位,我们只能面向一个注意中心,而同时只看到另一个注意中心的背面。如要避免这种情况,就必须在第二个镜头的开头运用视觉上的顿歇。如图15.1有两个演员,一个在走动,另一个是静态的。这里只用两个镜头拍摄两个注意中心区域之间的运动。

镜头1 远景。演员B在右侧,背对着我们,面向后景上的景致。A在左侧,横跨画面走向B,当A到达画面中心时,切至……

镜头2 反拍的中景。现在演员B处于画面左侧,面向我们。他独自一人在画面中停了一会儿,然后A从右侧进入画面,在他身旁停下。现在两个演员都面向摄影机,或者彼此相视。

用来掩盖方向转变的这个顿歇是放在第二个镜头的开头。运动中的演员暂时离开画面,使静态演员单独在画面中稍留一下,这就使观众有点时间来适应新的摄影机位。

前面的一个章节在讨论画面内的相反运动时有这样一例:运动中的演员在半边画面中背对着摄影机,在另一半画面中,则面对着摄影机(见第11章例52)。为了使运动看起来是连贯的,这种做法是必要的。因为在这个例子中,演员和观众的注意中心都集中在画面中心。

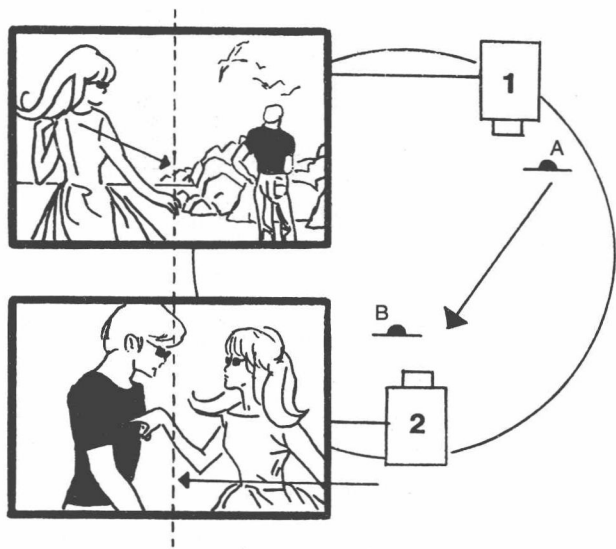


图15.1 第二个镜头的开始引入一个视觉顿歇,使一个演员运动方向的改变显得顺畅。

在本例的方案中,第二个镜头的开始引入一个顿歇,运动中的演员在两个镜头中都以侧面出现。这个演员或其他运动中的对象都可横跨画面,或沿对角线运动。

15.1 若干人的视觉顿歇

如果画面中有若干人,那么运动的片段就可以由一个演员开始(见图15.2A)。

镜头1 A和C在谈话,B从右侧进入画面,经过C身后停在中央。B对A说话,然后A走向B,当A横过画面三分之一时,切至……

镜头2 反拍中景。B在左侧,侧面向右。接着A从右侧进入画面,面向B停下来。然后,A和B都转身背向我们,以中性方向走向后景。

两个主要演员(A和B)在画面中交换位置是不可避免的,但第二个镜头开始时有一个顿歇,会使观众的注意力暂时分散,这个顿歇中断了主要运动的方向,使观众可以重新调整他们的注意力。

也可以不让两个演员同时出现在两个镜头中,而只出现在一个镜头中(见图15.2B)。

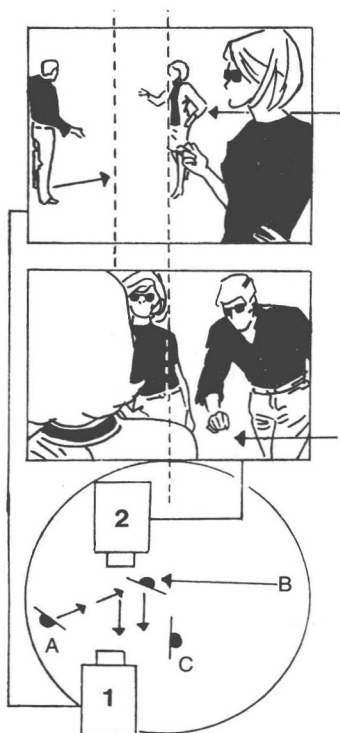


图15.2A 几个演员在运动,第二个演员的运动中有一个顿歇。第二个镜头中,演员们交换了画面中的位置。

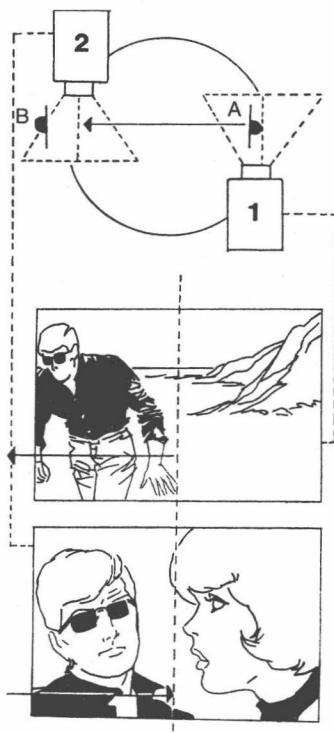


图15.2B 画面上同一区域中,一个演员做相反方向的运动。第二个镜头开始时稍停一下,可把两个运动连接起来。

第一个镜头中,演员A从画面中央向左侧走出画面。第二个镜头开始时,B(静态)在右侧。经过一个顿歇,A从左侧进入画面走到中央为止。

运动是以相对的方向在画面的同一区域(左侧)中完成的。

15.2 省略顿歇

用直角摄影机位拍摄,有时可省略顿歇。两个镜头直接相切。一个演员的运动在两个切换镜头中出现在相反的半边画面中(见图15.3)。它的特点是,在一个镜头中,他的运动只经过画面中心的一段很窄的区域。图15.3中第二个镜头运用了短运动。

两个运动片段都趋向画面的中央。用这种视觉上极其有趣的手法,不仅可以很好地表现两个演员的相遇,还可以用来表现例如一个演员站在高处,帮助另一个演员爬上来的运动(见图15.4)。

A和B向画面中央集中。A把手伸向B。用直角机位在动作时切至第二个镜头,A的身体自左侧进入画面与B会合。这个例子,短运动出现在第一个镜头。

15.3 利用反拍摄影机位

一个演员坐着,另一个演员站着的时候,会给人一种感觉,为了突出某一点或其他原因,从一边移到另一边势必会有一个运动。这个运动也是分为两段出现在画面相对的两侧区域的(见图15.5)。

因此,速度因素非常重要,设计这类场景时应当加以考虑。这个例子中,第一个镜头运用了小范围的短运动。

这个方案和第11章例52相似,只不过第二个镜头中演员是进入画面,而不是从一侧走向中央。

由于第二个镜头用特写,演员进入画面就更快。这样,她穿过这半边画面要比前一个镜头中横跨相对的另一半画面快得多。

正如别处提到过,一个动作分成两个片段时,两

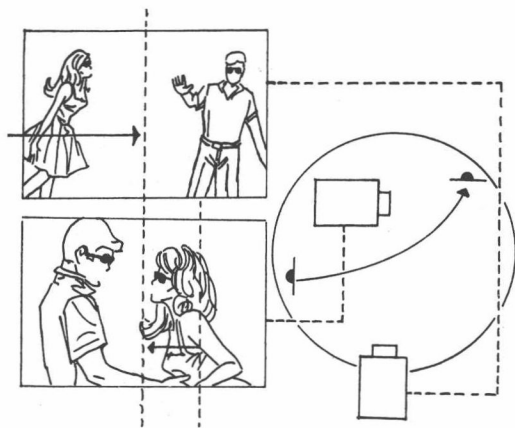


图15.3 用直角摄影机位拍摄运动,两个镜头中,运动都向画面中央集中。

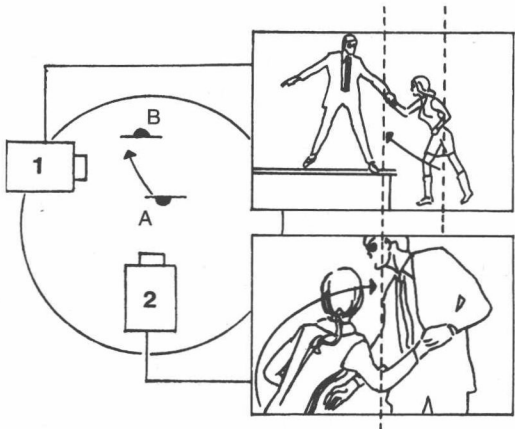


图15.4 第二个镜头的开始略去了顿歇,直接切至第二个镜头,两个镜头中的运动都向画面的中央集中。

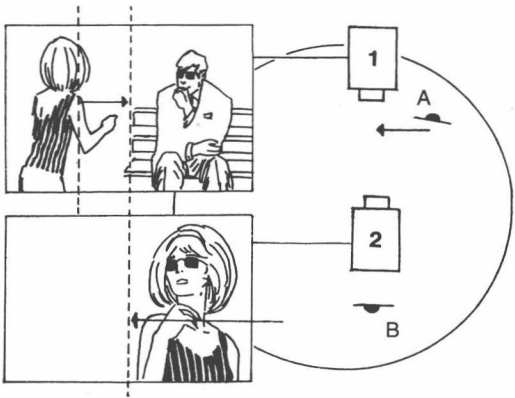


图15.5 这一例中,拍第二个镜头时把静态的演员去掉了。

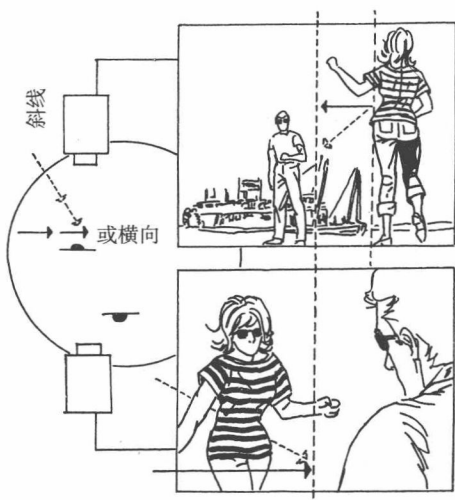


图15.6 前后两个镜头中,演员沿对角线的运动方向交换位置。在两个镜头中,演员的运动都向画面中央集中。

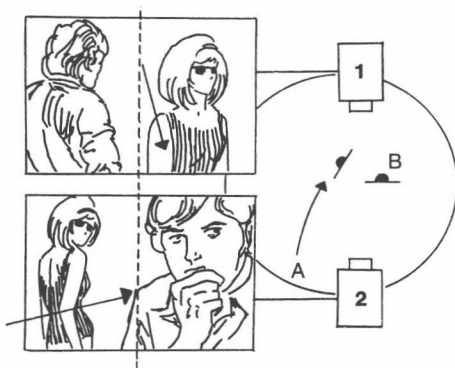


图15.7 运动是沿中性方向进行的。第二个镜头中,演员们交换了画面位置,同时演员A完成了她的动作。

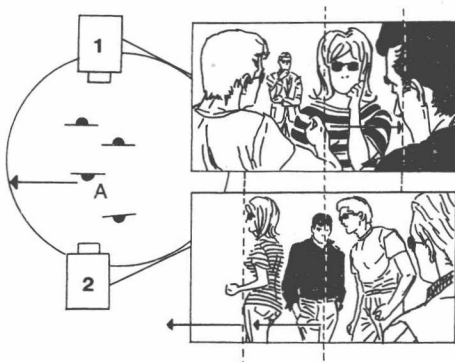


图15.8 演员的运动方向是从中心走向边缘。

段运动的速度应当是一样的。但是特写增大了形象,同时也加快运动的速度。由于特写是用作从视觉上强调,所以这个速度的增加能够 and 前面较慢的动作很好地剪接起来。把情况反过来,从一个镜头切到另一个镜头以表现一个连续运动时,使速度降低便不合适了。

虽然在第二个镜头中排除了对象B(镜头成为他的视点),但是也可以让他出现在那个镜头中——演员变换了画面区域位置(见图15.6)。

图中很清楚地说明,演员的运动有两种不同的方向可选择。她可以在每一个镜头中都以水平方向横跨一半画面,或者她沿对角线先向远处行进,接着向镜头走来。

一个演员沿中性方向运动也可以用同样的公式(见图15.7)。

镜头1 B在前景,背对摄影机,A(在右侧)走向我们,当她靠近B时切至……

镜头2 反拍,B在右前景。A从左侧进入画面,当她走到B后面时,转身向他。

在两个相对的画面区域里,这里来和去的中性方向运动代替了横跨画面走向中心的运动。

不需要在第二个镜头中表现演员从一侧进入画面。虽然使用进入画面的运动有助于使动作更强烈,但如果我们只表现演员背对着摄影机站在B的旁边,然后在和第一个镜头相对的那半边画面中走向后景,这也是可行的。两个镜头都用特写镜头,可明显地突出两个演员在画面上位置的互换。如果都用远景拍摄,也可以用这种方法,只是演员交换位置并不明显。因为演员都处在画面的中心,以全景出现。他们在画面上交换位置所使用的空间要比特写镜头中做同样的动作小得多。

15.4 分散运动

演员可以从画面中央走出画面，而不是进入画面（见图15.8）。

首先是一组演员的中景。A从画面中心走向右侧，并从那一侧走出画面。

然后是一个反拍全景。A(中心)完成了她的运动。她可从左侧走出画面，或者在边上停住，并转身面向全组。

15.5 一个演员在画面上的某一固定位置

在某些情况下，当其他演员横跨画面时，可使一个演员保持在画面的某一固定区域，而不必换到相对区域去（见图15.9）。

镜头1 B(静止，在左侧)。A(右)沿中性方向向纵深走去，切至……

镜头2 从侧面拍。B(静止，在左侧)。A从同一侧进入画面，横跨画面，停在右半区。

15.6 两个演员同时运动

进一步的不规则变化，就是两个演员同时运动。两个演员沿平行路线相对运动，他们同时站住，互相对视（见图15.10）。

镜头1 用中景拍摄两个演员从相对的两侧进入画面，走向中央。当他们两人几乎要重叠时，切至……

镜头2 反拍特写镜头。两个演员仍然是从相对两侧进入画面。然后，停下来，互相对视。

在第二个镜头中，两个演员交换了位置。虽然两个镜头中每个画面区域中的集中运动是由不同的演员表现的，但是集中运动在画面的每个区域中都是相同的。

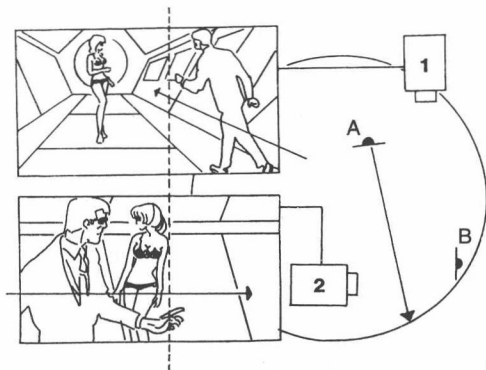


图15.9 演员B在两个镜头中始终处于画面左侧不动，另一个演员在第一个镜头中沿中性方向运动，第二个镜头中横跨画面。

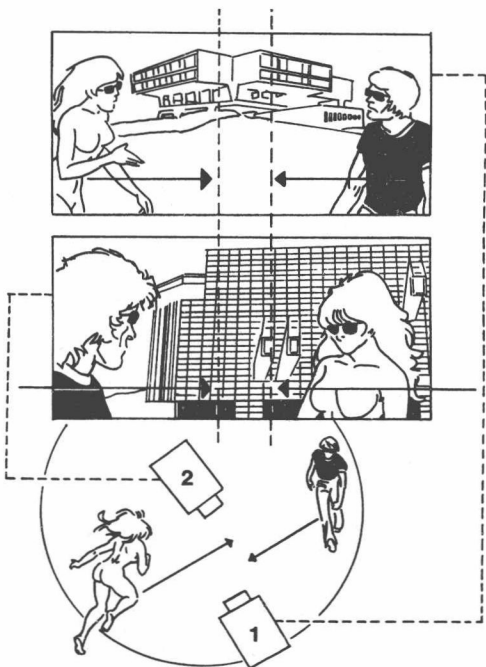


图15.10 两个演员从相对的方向行进，并在某一点相遇。第二个镜头，演员在银幕上交换位置，但切换是顺畅的，因为两个镜头中运动是相同的。

Chapter 16

演员 A 离开演员 B

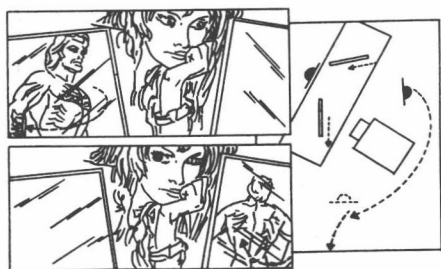


图16.1 用两面镜子在银幕的两个相对的半区中表现一个离去的演员的运动。

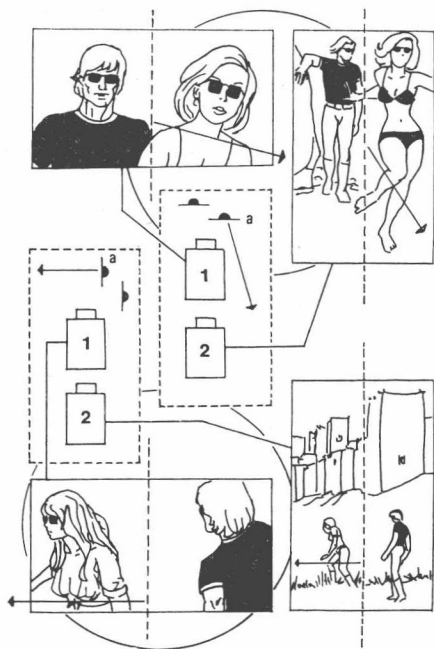


图16.2 拍摄离开运动的两种不同形式。第一种为中性运动方向,第二种横跨画面。

在和以上讨论过的情境相似的情况下,一个演员离开另一个演员,只要把拍摄流程反过来即可。也就是只要把镜头顺序和运动方向反过来就足以得到顺畅的方向改变的表现。同在第十三章中,演员A向演员B移动时一样,三角形摄影机位原理在此依然适用。

讨论对这类运动最常用和典型的处理手法之前,让我们先介绍一个特殊的例子(见图16.1)。在银幕画面上有两面相互成角度的镜子,这样就可以表现一个正在离开的演员。开始时,他的影像离开一面镜子,然后进入另一面镜子,从而完成他下一半的运动。这两面镜子成为表现他的运动的两块小银幕,而静态演员则一直出现在大银幕上。

两个摄影机位用一共同视轴,可以拍摄一个离开的运动,这个运动在两个镜头中既可横跨画面,又可以沿对角线方向靠近摄影机(见图16.2)。

运动的两个片段,在两个镜头中都出现在同一半边画面。第一个镜头中,演员A从一侧离去,第二个镜头中则从中央走向同一侧。用外反拍摄摄影机位拍摄的情况,如图16.3所示。

现在用直角摄影机位拍摄一个演员离开。第一个镜头表现两个演员,第二个镜头只表现那个运动的演员(见图16.4)。

A在第一个镜头中走出画面,而第二个镜头

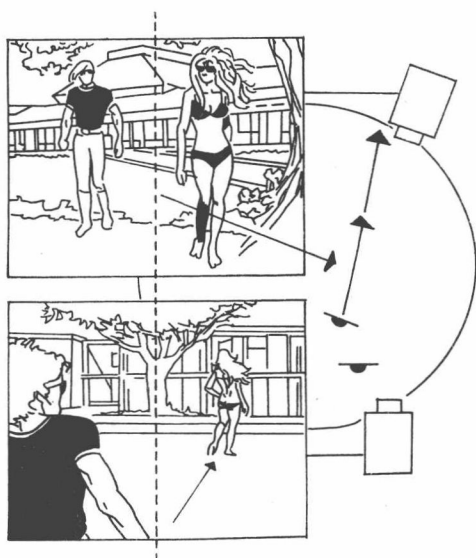


图16.3 用一组外反拍摄影机位拍摄演员的离开。

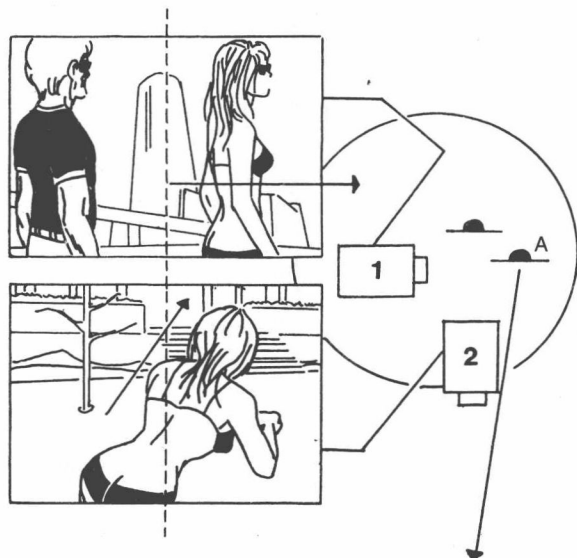


图16.4 第二个镜头中略去了静态演员。

中她已经处在画面的中央,以中性方向离开我们远去。

第二个镜头实际上是留在原地的演员的视点。其中运动着的演员的远近,正是静止演员本人的视点。如果第一个镜头中两人都处于全景,那么,第二个镜头中运动着的演员的离开动作也是全景。因为在全景中横过画面到达边缘所走的路程,要比用中景时观众所看到的距离长。前例中的第二个镜头,离开的演员更靠近摄影机,以适应第一个镜头中移动路程的距离。

我们看到演员的运动,起初是靠近摄影机,接着远离摄影机,然后再一次靠近摄影机。这样就赋予一个连续运动片段以充满活力的视觉节奏。

用直角摄影机位时,进一步的发展是第二个镜头用摇镜头(见图16.5)。

首先A在前景转身向右走出画面,然后切至第二个镜头。A(在中央)继续向右走,摄影机随着她摇摄。

其效果与图16.4相似,只是现在第二个镜头已不是被排除在画面外的那个演员的视点,而是强调离开的演员在运动中的客观视点。这就是在拍摄这类场景时所采用的两种相似方式的微妙差别。第一种更突出,另一种则差一些。电影创作者可以根据故事情节的需要,选择最合适的一种。

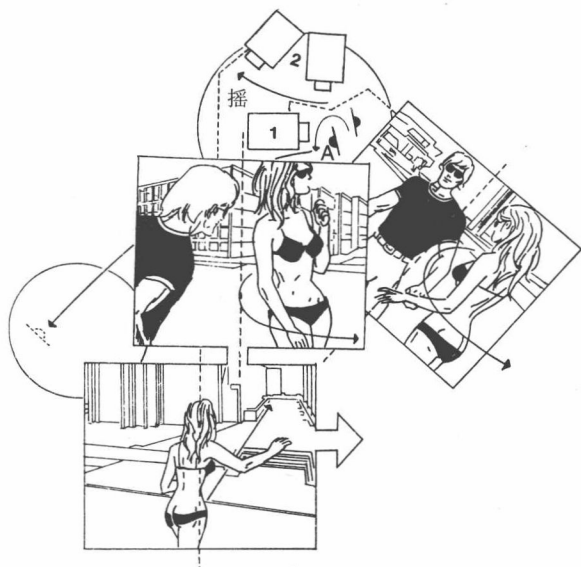


图16.5 第二个镜头是一个摇镜头,摄影机随着演员离开那个静态演员摇摄。

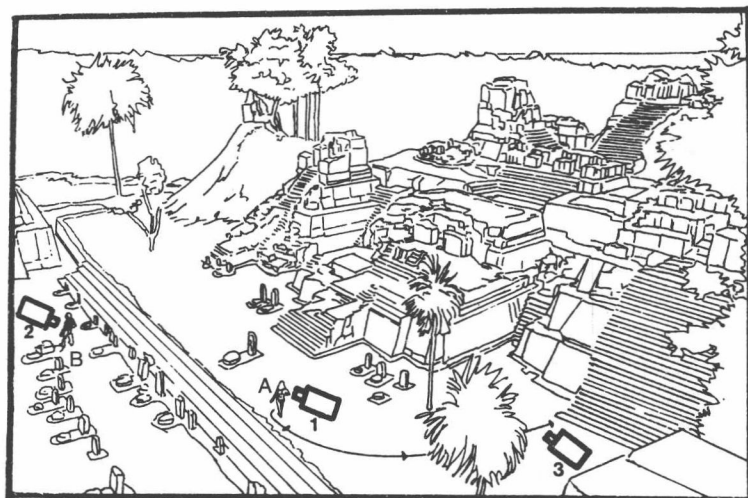


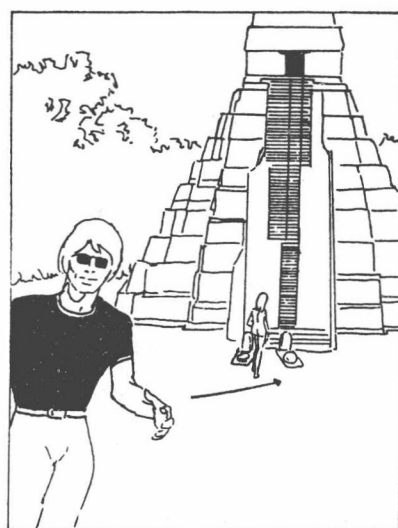
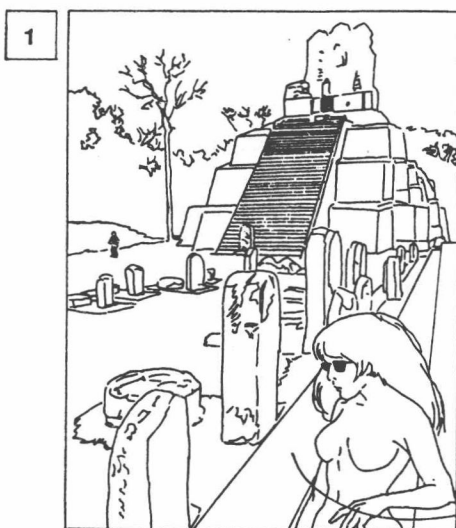
图16.6 离去演员的运动,分作三个镜头。

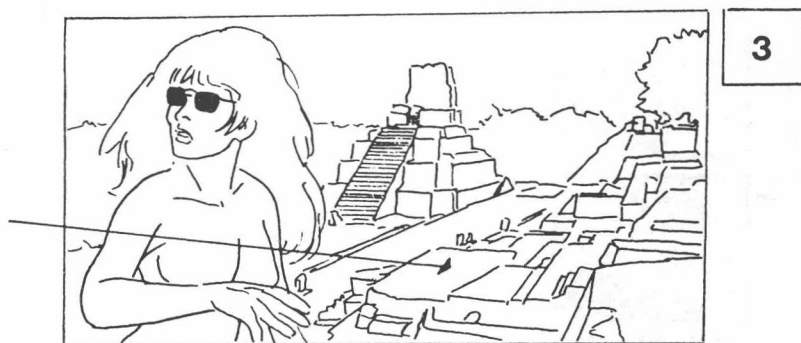
有时一个运动可以用几种摄影机角度拍,特别是持续时间长的运动,图16.6便举例说明使用三种镜头的情况。

镜头1 A在前景,转身向右走出画面。

镜头2 反拍,B在前景,后景中央的A向右走去。在这个镜头中她不走出画面。

镜头3 低近景。A从左侧进入画面,越过我们的视线,从右侧离开(或者停留在中央)。





用两个外反拍镜头拍摄两个演员面对面的情况。主要演员(比前景的演员靠后)离开他的伙伴。如果在第一个镜头中,演员朝着摄影机走来,那么在第二个镜头中的连续运动应当表现在画面内(见图16.7)。

这个办法和图15.7相似,只是运动的演员并不重新进入画面。

第一个镜头中,演员开始走动;第二个镜头中,她经过静止的演员完成了动作。在不规则的情况下,他们则交换画面上的位置。但是,如果离开的演员在第一个镜头中走向后景,那么,他在第二个镜头中就走出画面。实际应用中,两个主镜头是平行剪辑的,镜头角度发生变换(见图16.8)。

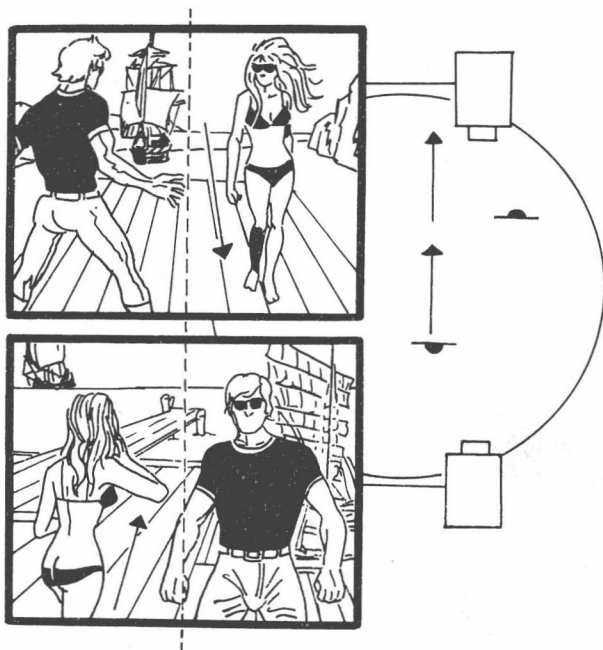


图16.7 行走的演员以中性方向向我们走来。当她走近静态演员时,切至从她背后拍摄的反拍镜头。她正在离开摄影机,经过静态演员,继续向后走去。由于采用了外反拍摄影机位,演员们在画面上交换了位置。



图16.8 只用图中所示的反拍摄影机位的两个主镜头,拍摄一个离开的运动,把它们分成几个片段来表现。

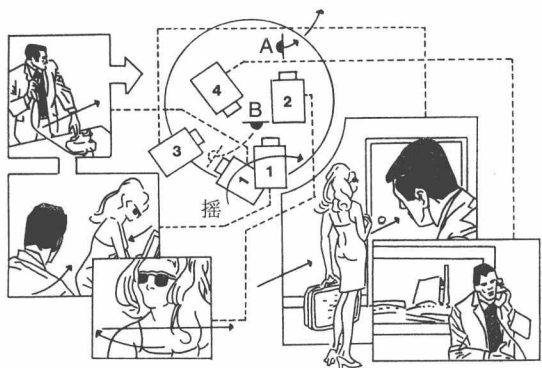


图16.9 离别动作被摆进一个更加复杂的运动形式中。这里表示的是其中的中心动作。

镜头1 A和B的中景,他们从右侧进入画面,停下来,面对面。她背对着我们,他占主导地位。他说:“我什么时候再见到你?”

镜头2 两人的反拍特写。她回答道:“晚祷以后,在教堂里。”然后她转身离开我们。

镜头1 中景。她结束转身动作,向我们走来,向左走出画面。

镜头2 从这个反拍位置,我们看到她在画面的左半区中向背景走去。

镜头1 近景。他单独待了一会,望着左侧的画外,然后转身横过画面,从左侧走出画面。

两个镜头中,女演员的运动都在同一半边画面中,在视觉上把告别场面按我们所描绘的来处理,由于各镜头所有的运动都利用了画面的同一区域,以及主镜头交替出现的重复剪接,所以使画面上的运动显得更加有力。特写和中景的并列增强了距离的对比。

运动必须顺畅地进入另一运动。一个离开的运动,即使只是一小部分,也可以和一个段落的总的运动设计结合起来(见图16.9)。

镜头1 演员B在前景,挂上电话,转身向右。摄影机随着他摇摄,表现左侧的B和远处的A,A在收拾手提箱子,B对她说话。

镜头2 演员A的中景,镜头开始时她抬起头来对画外做出反应。她回应,然后关上提箱,提起来从右侧走出画面。

镜头3 演员B在前景右侧。A从左侧进入画面,向背景中央的门口走去。她开门走出去。

镜头4 反拍镜头。B的近景。他弯下腰又拿起听筒,拨了号码,把听筒放在耳边,等了一会儿,然后说话。

镜头4能有很多种拍法。A从镜头3走出以后,下一个镜头可以表现她沿旅馆的过道走下去。这样故事情节就随着她发展。如果相反,要描写B遇到了什么事情,那么,从镜头3以后,就可以把一个事件适当地发展成一段故事情节,于是一个运动顺畅地进入另一个运动。

值得注意的是,摄影机从演员B的右侧移到左侧的有趣的方式。

第一个镜头里,摇镜头结束时他在银幕的左侧,背对着我们。镜头2表现演员A,镜头在共同视轴上向前移。A向左看,这就从视觉上和前一个镜头联系起来了。然后她从右侧走出画面。镜头3中,她从左侧进入画面,向后景走去。但现在,我们是在演员B的另一侧,他处于画面的右侧。可是动作很顺畅,因为A进出画面的主导动作是从画面的一侧出,从另一侧进的。这就掩盖了在再交代镜头3中,B已经移到新的区域去这一事实。A的主导运动使这一转换得以顺畅进行。

在这个例子中所用的方法——从视觉上转移到演员的另一侧看来并没有违反三角形摄影机布局原理。这种方法,可以归入第九章所介绍的跳过关系线或运动线的一系列方法中。

如果一个演员走出了画面,那么下一个镜头中就不必继续拍他的运动。如果切至留在画面中那个静态演员的面部表情,可能更富有效果。

图16.10所示,演员A一离开画面,就在同一视轴上切至B的特写。如果运用到表现车辆在全景中离开画面的情况,那么第二个镜头就切至那个原先处在后景的演员的特写。

这种形式强调了留在画面中的演员,使其成为主要人物。切至他的特写,就能突出他接下来要做的任何运动。

把拍摄顺序反过来,就不那么有力了。例如,我们先拍静态演员的特写,然后在同一视轴上切至另一个演员,她开始走动,从一侧走出画面,场景中只留下静态演员很小的身影。这样,两个演员都没有加以突出,因为离去的演员在后一个镜头中出现的时间太短,而静态的演员又处在离我们很远的位置上。

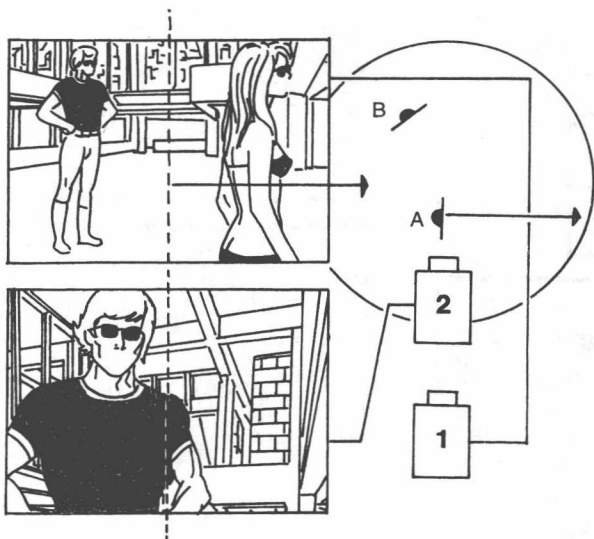


图16.10 在第二个镜头中,排除了运动的演员,这样就强调了留在画面中靠前的那个静态演员。

一个连续的追逐运动在画面上可以有两个相反的方向,这只要用两个外反拍机位来拍摄横跨画面的动作即可(见图16.11)。

首先,拍两个演员的特写。演员A从右侧走出画面,切至反拍镜头2,也是特写。具体的处理方法有两种。一是A在画面中央,以身体挡住演员B,然后从中央向左走出画面。

另一种方法是A从右侧进入画面前景,背对着我们,在B和摄影机之间通过,从左侧走出画面,B从右向左转头。

如果用一个外反拍和内反拍机位,那就没有表现主要演员离开的动作,而是用另一个演员头部的转动来加以暗示(见图16.12)。

第一个镜头中的A离开画面时切至第二个镜头,演员B跟随暗示的A的运动方向而转头。

还可以用从画面的一侧走向中央来表现她的离去(见图16.13)。

镜头1 B和A在谈话。A决定离去,向左走,当到达中央时,切至……

镜头2 演员B的近景(摄影机沿前一镜头的视轴移向前)。A从右侧进入画面,经过B身后,再从左侧走出画面。

第一个镜头中,A向左的短暂运动很快跨过画面的一半。第二个镜头中,她从静态演员的背后横跨整个画面。在这个镜头中,静态演员在画面的中心位置上占主导地位。

以上的方法的一个变化,就是两个演员在两个镜头中分别出现。开始时,用一个交代镜头表现他们在一起,接下去每人拍一个单独镜头,平行剪接起来,然后一个演员离开画面(见图16.14)。

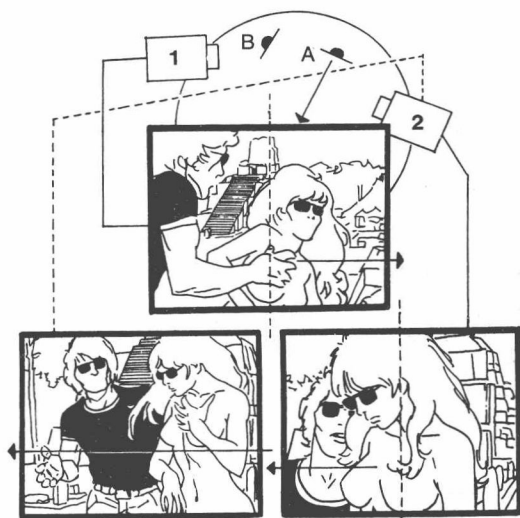


图16.11 离去的演员在两个镜头中以相反的方向走出画面。这是用外反拍机位拍摄的。

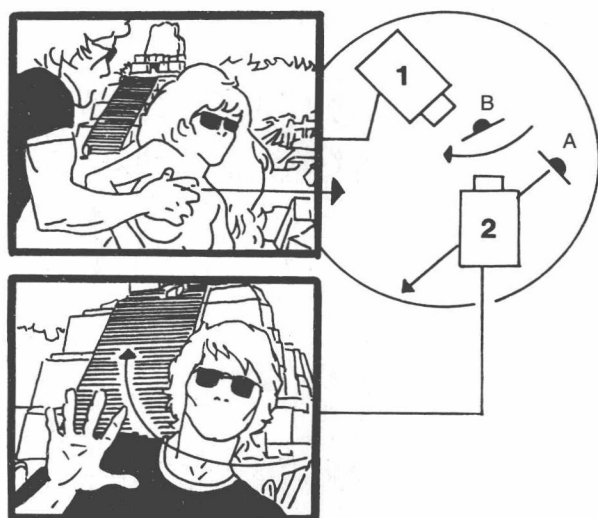


图16.12 在第二个镜头中排除了运动的演员,静态演员转动头部,以暗示离去演员的运动方向。

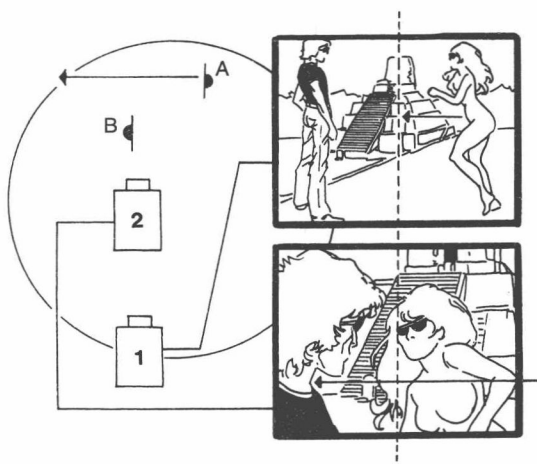


图16.13 以共同视轴上的两个摄影机位，拍摄一个演员经过静态演员的背后离开画面。

镜头1 特写。A从中央向左走出画面。

镜头2 B的特写。在他背后,A在焦点之外,从右向左横跨画面。

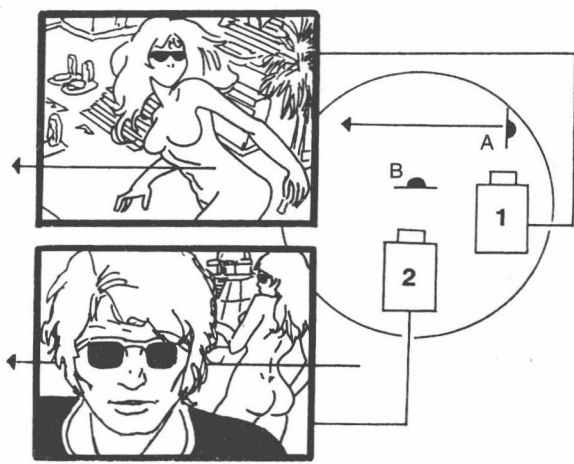


图16.14 第一个镜头中不表现静态演员,第二个镜头中运动着的演员从他身后走过去。

人们经常使用这种方法把这类单人镜头连接起来,而不重新回到先前交代的镜头,因为这种交代镜头可能突出了另外一个演员,以致另生枝节。第二个镜头中,由于A在焦点外的后景运动,因此她的作用就被减弱了,但也不是完全不起作用。

还可以这样表现,当第二个镜头开始时,露出留在画面上的演员,表现他的正面(见图16.15)。

摄影机位成直角关系。在第一个镜头中,演员A转身离去。第二个镜头中,背对摄影机,当她完成了转身动作离开画面时,露出了静态演员的正面。使用这种简单而有力的视觉表现,注意力就转移到另一个演员身上。在这个例子中演员A转身离开我们,但同样的原则也适用于她转身向着摄影机然后离开画面的情况(见图16.16)。

在图16.15中,离开的动作在两个镜头中都是在画面上同一区域中完成的,而图16.16所表示的则是从画面中央向相对的两侧运动。静态演员留在中央。

一个动作繁多的离开运动只需要表现运动的开始和结束即可——这又回到以前所讲的节省时间的原则,如图16.17所示。

镜头1 特写。A与B谈话。然后A转身走向我们,从右侧走出画面,摄影机继续拍仍在说话的B,然后切至……

镜头2 全景。A在前景,向摄影机走来,停下,转身,面向后景中的B。

这个动作再次发生在同一半边画面,并是在同一视轴上拍摄的。步骤上的区别在于:当A走向B时,顿歇出现在第二个镜头的开始,A离开B时,顿歇则在第一个镜头的结尾。

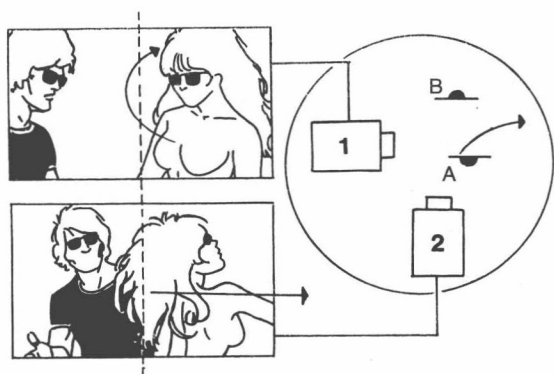


图16.15 用直角摄影机位拍摄一个演员离开的动作。第一个镜头中,她开始离开摄影机;第二个镜头中,在她完成离开动作时露出了静态演员的正面。

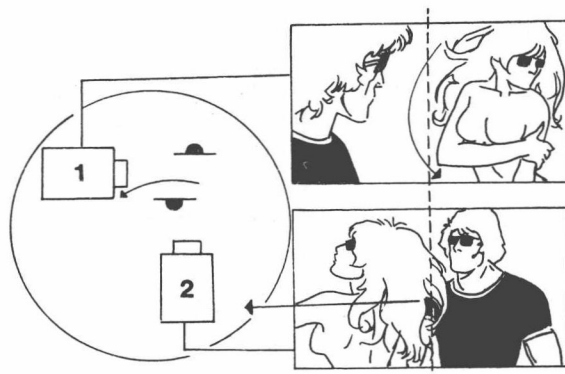


图16.16 此例和前例的区别在于:第一个镜头中演员走向摄影机,而不是离开摄影机。

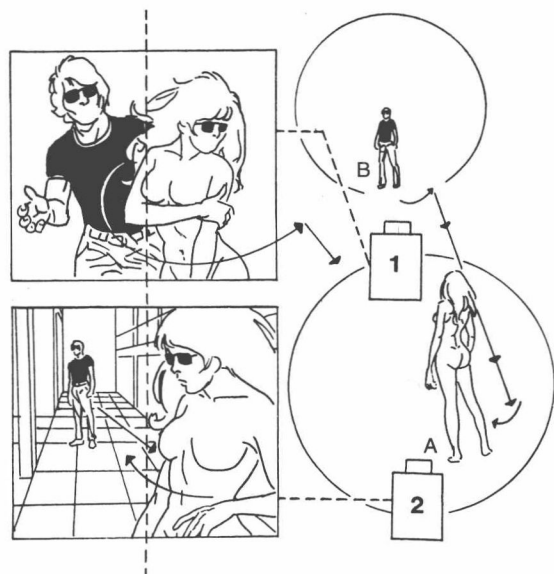


图16.17 第一个镜头结束时有一个顿歇(只拍摄静态演员),以缩短一个较长路程中重复的运动。

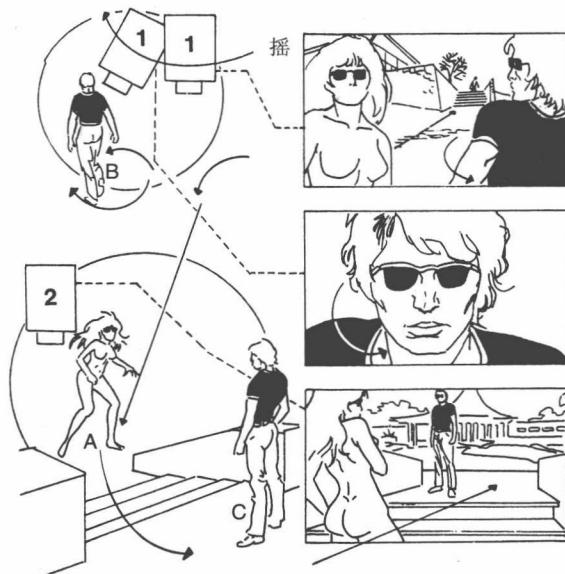


图16.18 第一个镜头结束时,引入了一个转移注意力的动作,以略去一个演员走向后景中另一个演员的远距离运动。

一种类似的解决办法是用视觉上注意力的分散来补充顿歇。当离开的演员直冲着后景走去时(我们可以看见他的目标),可能就需要这样做。分散注意力的目的在于使我们暂时对离去的对象和他的目标不感兴趣,而把注意力集中到留在前景的人物身上(见图16.18)。

镜头1 A和B在前景谈话,在远景距离的后景可以看到C站在一个平台上等待着。然后A开始离开走向C。B在前景向右走,摄影机随着他摇摄,把其他两人排除在外。镜头对着B稍停片刻,以表现B的反应,或者说些什么,然后让故事情节继续发展。

镜头2 演员C的中景。A从左侧进入画面,登上台阶,然后转身和C一起看着右侧画面外的B。

这里摄影机和前景演员的结合运动,是从视觉上分散注意力的。也可以只用摄影机的运动:用摄影机仰拍前景中静态演员所表现的细节。摄影机的运动虽然更安全,但是也可以不用,而让处于前景的演员向摄影机走来,这样就挡住我们对后景的视线,迫使我们去看演员面部的特写。

也可以用切出代替顿歇来缩短离开和到来之间的距离。

这个切出必须和故事的主要情节相联系。图16.9表现了一部著名影片中的这类例子。

镜头1 全景。格兰特从玉米地走出来,跑向后景的公路,那里正有一辆卡车全速开过来。

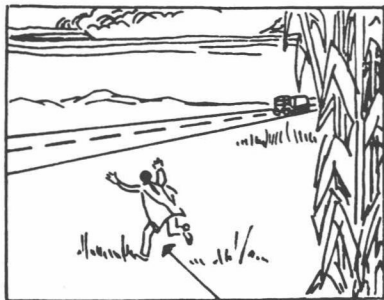
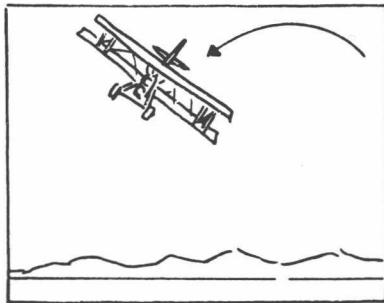
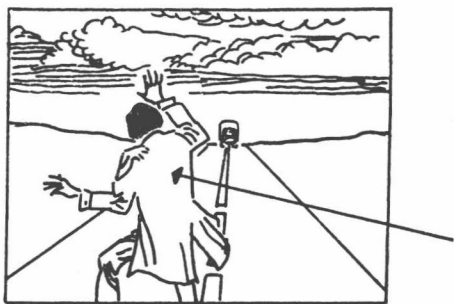


图16.19 用切出的方法缩短演员必须经过的路程。选自希区柯克的影片《西北偏北》中的一例。

镜头2 远景。一架双翼飞机转向我们,直冲着摄影机飞过来。



镜头3 全景。摄影机在公路的中央。格兰特从前景右侧进入画面,背对着我们,他停下来,挥动双手想让卡车停下来。



这是希区柯克影片《西北偏北》(*North by Northwest*, 1959)里,飞机于光天化日之下在辽阔的平原上追逐加里·格兰特(Gary Grant)那场戏中的一个场面。

演员们一起运动

我们已经分析过只有一个主要演员入画、出画的画面运动,不过也会有两个演员一起运动的情况,这类运动有三种:

- (1) 两人向同一方向运动。
- (2) 两人向对方运动。
- (3) 两人向不同方向运动。

我们将对每一种处理手法加以剖析,并对每一种提供若干实例。

例1

两个演员,一前一后向同一方向行走。通过对下面一对外反拍镜头的剪辑,即可得到富于动作性的表现(见图17.1)。

镜头1 全景。B从画面中央向右侧运动,走出画面。切至……

镜头2 反拍全景。A从左侧进入画面,跟在B的后面远去。

镜头1中,A从左向中央运动,B从中央向右运动。镜头2中,二人在各自原来的画面区域做相类似的运动。但镜头1中B走出画面,而镜头2中A从另一侧进入画面。第二个镜头中,B已处于画面中央,正向背景运动。

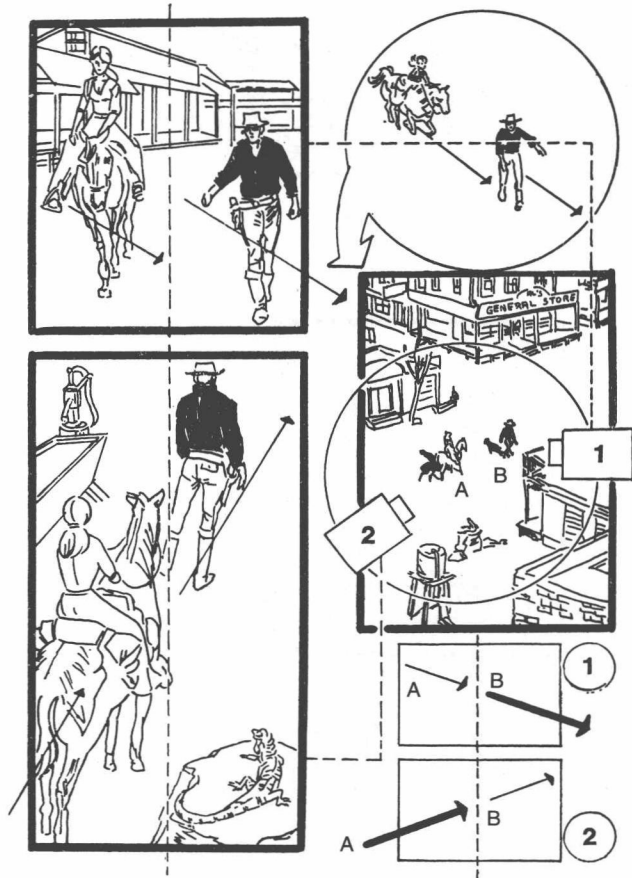


图17.1 每个演员在每个镜头中各在半边画面的运动。

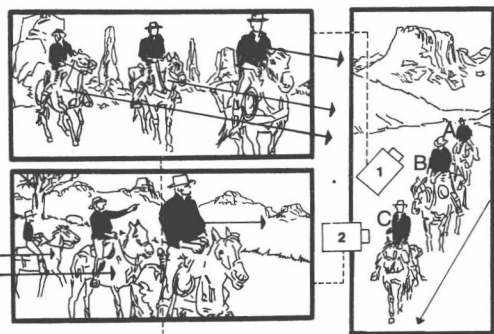


图17.2 这里用第二个镜头里从画面中间开始的运动,把两个镜头从视觉上联系起来。



图17.3 用直角摄影机位拍摄若干演员依次离开的运动。

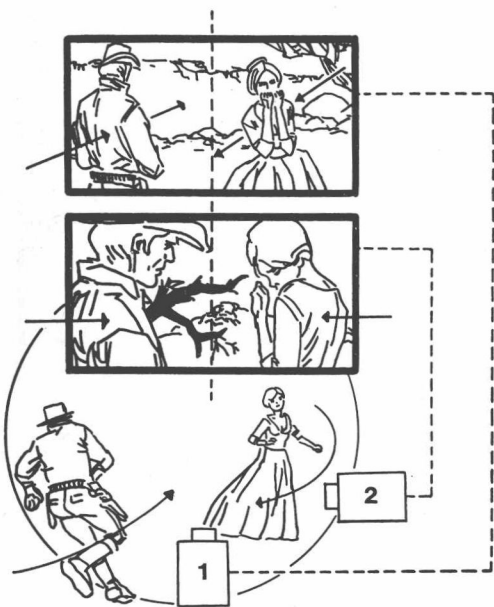


图17.4 直角拍摄法可记录两个演员逐渐聚集的运动。

例2

如果三个人在同一条线上运动,可采取与此类似的处理方法(见图17.2)。

两个用来进行富于动态的剪辑的摄影机位几乎成直角关系。其表现原则是一样的。

镜头1 演员A、B、C排成一行,沿斜线向右移出画面。当最后一个人离开画面时,切至……

镜头2 演员C在画面中央,向右运动。他停下来;B和A从左侧进入画面,也停下来。

不难看出,C进入画面的动作被省略了。由于让他自镜头中央向画外运动,所以获得了较强的动作效果。

例3

如图17.3所示,用直角关系机位拍摄也是可行的。

第一个镜头中,四个人侧对着摄影机站在那里,他们注视着画外左侧的什么东西,然后向左方运动。A走出画面,B(在画面中央)走向画面左侧边缘,C和D移至画面中心。切至与第一个镜头成直角的第二个镜头。A和B已在画面的右侧,向后景燃烧着的飞机走去,从右侧进入画面的其他人跟随着他们。C和D是在重复的画面区域中活动,而A和B则先在画面的一半区域活动,第二个镜头里又在另一半区域活动。

例4

两个相互接近的演员,以直角机位拍摄为宜(见图17.4)。

第一个镜头中,两位演员沿中性方向相对走近。切至镜头2,两个演员各自从一侧进入画面,走到靠近画面中心的地方停下。

例5

将摄影机摆到共同视轴上,也能很好地表现这一会聚的运动(见图17.5)。

第一个镜头的画面分为垂直的三等分。两个演员处在两端,向三等分线移动。然后切至共同视轴上的近景,双方在各自的一侧停了下来。

或许没有必要指出,两个演员运动的速度应大致相同,这样他们就能同时到达各自指定的画面区域。如果一个演员的运动慢于对方,那么他或她在第二个镜头进入画面时就要比对方慢,这种视觉表现会弱一些。

如果这种差别出现在第一个镜头,那么还可以耍个花招,让两人在下一个镜头同时进入画面。

例6

演员可以以直角方式互相接近,如图17.6所示。

可采用类似前例的剪辑顺序。

这里的直角摄影机布局 and 演员本身的直角运动是一致的。第一个镜头里两片画面区域中的中性与横向运动,转到第二个镜头时就有所减弱了。

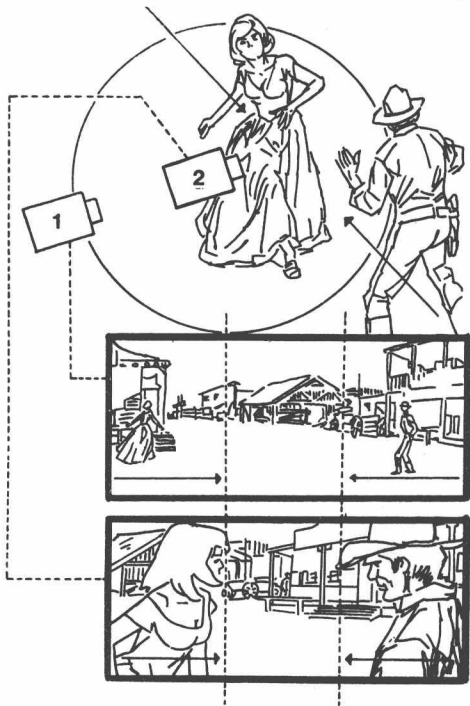


图17.5 从共同视轴上的两个摄影机位拍摄相向走到一起的演员。

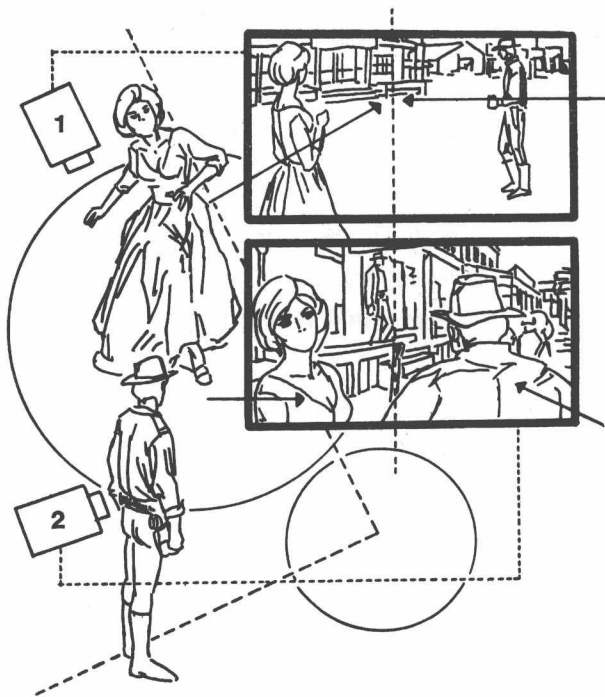


图17.6 两个运动着的演员在路上以直角方式相聚,采用直角机位来拍摄。

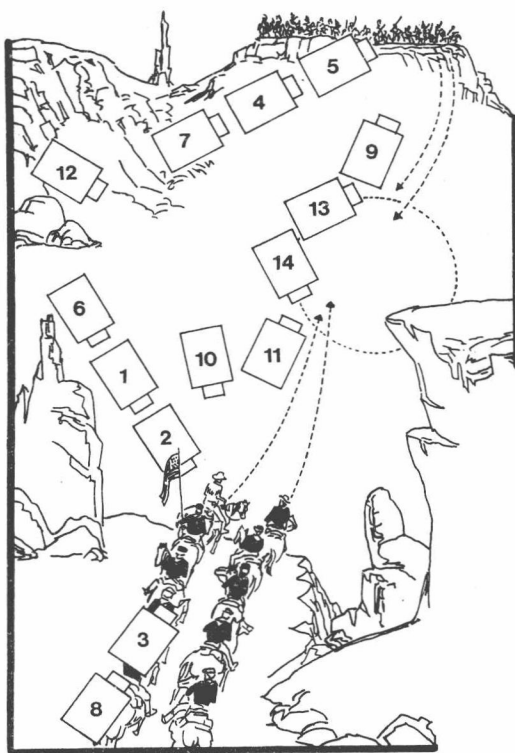


图 17.7

例7

向一个中心点汇合的两个演员的运动,可以扩展为两组。剪辑时,可以交替表现这两个运动,或在同一镜头中把它们都加以表现。例如:一个印第安酋长和一位骑兵指挥官约定在中立地带讨论他们的争端,双方都率领了武装卫队前来,但是当首领们下到山谷的指定会晤地点时,卫队仍留在各自的山头。这一场戏是这样展开的(见图17.7)。

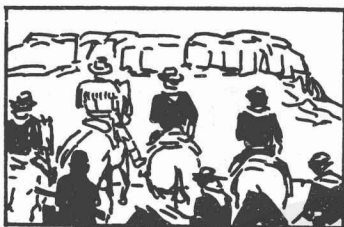
镜头1 低角度全景。一队骑兵出现在山边,停下来。他们从右向左移动。当他们停住时,切至……



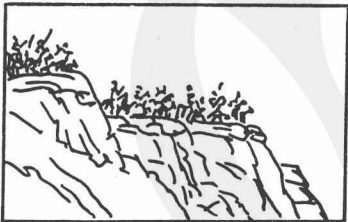
镜头2 三个骑兵的低角度近景。他们是一名军官、一名印第安向导和一名指挥官。他们观望着,等待着。



镜头3 反拍全景。我们从骑着马的士兵的后面看到对面的山头,隐隐传来马蹄声。



镜头4 低角度全景。印第安人出现在对面的小山脊上,停下来(他们从左向右运动)。



镜头2 三名骑兵的近景。指挥官挥动他的手臂。



镜头5 三名印第安人的低角度近景。中间的那个是酋长。



镜头2 三名骑兵的低角度近景。他们在等待着。



镜头5 三名印第安人的低角度近景。酋长举起他的手臂,然后放下。



镜头2 三名骑兵的低角度近景。印第安向导和指挥官向左移动,移出画面。他们开始下山。



镜头6 全景。两名骑兵(印第安向导和指挥官)向左下山,移出画面。其余的士兵在山顶上等着。



镜头5 三名印第安人的低角度近景。酋长和他的儿子向右移动,并从右侧下山,移出画面。



镜头7 全景。两名印第安人从左向右下山,从右侧移出画面。他们骑马缓行。其他印第安人散布在他们的山头上。



镜头8 全景。前景有一些骑马的士兵。下面的山谷里,两名骑兵和两名印第安人相对骑着马走下坡来。在对面山头上。一排印第安人在监视。



镜头9 全景。与前面一排印第安人到山顶的镜头处在同一视轴上。印第安酋长和他的儿子骑着马面朝向我们顺着斜坡下来,朝画面下方移动并移出画面。



镜头10 中景。印第安向导和指挥官从右侧进入画面,沿对角线横过画面下山,从左侧移出画面。



镜头11 反拍全景。两对骑马者相互接近。



镜头12 全景侧面。两名印第安人从左侧进入画面。两名骑兵从右侧进入画面,在画面中心会合。



镜头13 印第安酋长的近景。他的面容十分威严而深奥莫测。他默默地等待着。



镜头14 指挥官的近景。他首先开口。



镜头13 印第安酋长的近景。他做出回答。



镜头14 指挥官的近景。他再次说话。



全段的节奏很慢,这给整个事件造成了某种紧张气氛。双方互不信任,互相接近时都存有戒备。从叙述故事的角度来看,这一段落的结构简单而明了:

士兵和印第安人来到会晤地点,发出约定的信号。双方的首领下到山谷去进行谈判。

这一段落的电影语言也是简练的:

先介绍第一组人(士兵),然后交代周围的环境。第二组人(印第安人)来到。发出了约定的信号。各方都是用单独镜头来表现的。

印第安人不急于回答信号,这造成了一个延缓。

当双方代表下山时,首先各用两个镜头分别表现他们。其中第二个镜头扩大了视域,以展示他们的运动地带。接着是一个再交代镜头。在这个镜头中两组人马都出现了。

在这之后,注意力就集中表现双方首领和他们的随从缓缓下到山谷。这之后双方的卫兵就不再出现在这场戏里了。

通过两个全景表现了他们怎样面对面地站住。再用近景表现两个首领的脸部。从这时起,这两个人就始终占主要地位。这两个人回到他们的武装卫队去的运动最好更加生动一些。

谈判过后,他们便没有必要再以这种缓慢的节奏返回,否则就会产生低潮的效果。

例8

本章开始时曾谈到第三种可能性,即两个演员互相分开时,只需要把两个演员面对面走来的那些形式颠倒过来即可。在视觉上加以突出就能表明这个意思,如图17.8所示。

第一个镜头前景中出现两个背靠背的决斗者。他们接到从画面外传来的命令后,便各自开始分开。当两个人刚一离开画面,我们马上切至第二个镜头,他们正在走着,之间的距离越来越大。最后他们站住了……

例9

一组演员各自走开,有时可以显露出藏在他们身后的目的对象,这正和拉开帷幕以展示舞台一样。下面就是运用这种效果的例子:

在一座豪华的公馆里,贵族们聚集到一起跳舞。突然一个侍从走进来,郑重其事且兴高采烈地宣告:王子查理殿下驾到!

乐声消失,舞伴们向两旁分开,闪出一条通道,露出在大厅尽端的显贵。王子穿过人群,向公馆的主人走去。在这个场面中,我们的兴趣仅在于表现这一群人向两边分开的运动。

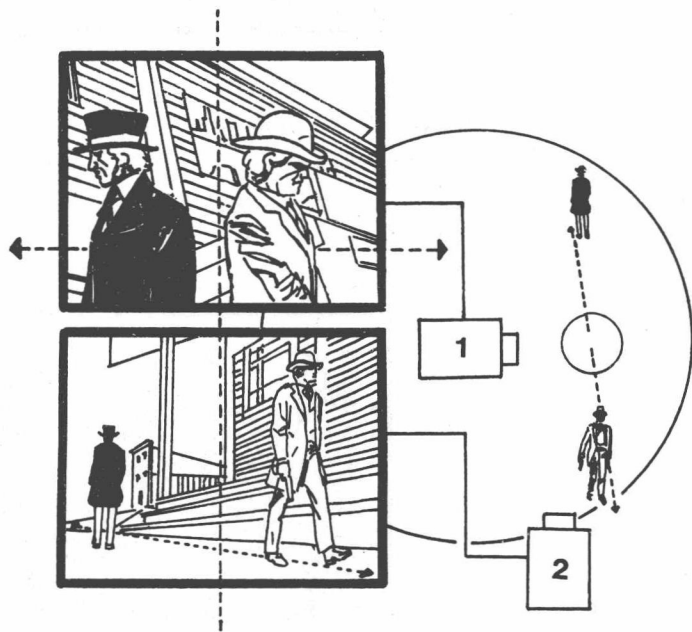


图17.8 两个演员背对着离开。用直角摄影机位拍摄。

镜头1 远景。前排的人开始向画面两侧移动,由两侧退出视野。



镜头2 全景。离人群较近些。前景的人各由一侧退出视野。



镜头3 中景。最后几个人移出画面,显露出公馆的三个主人。

每个镜头约延续2~3秒,所有的镜头都在一共同的视轴上,我们随着每一个镜头越来越深入人群。舞者从靠近画面中心的地方向两侧运动。这几个镜头中的运动都是相同的。

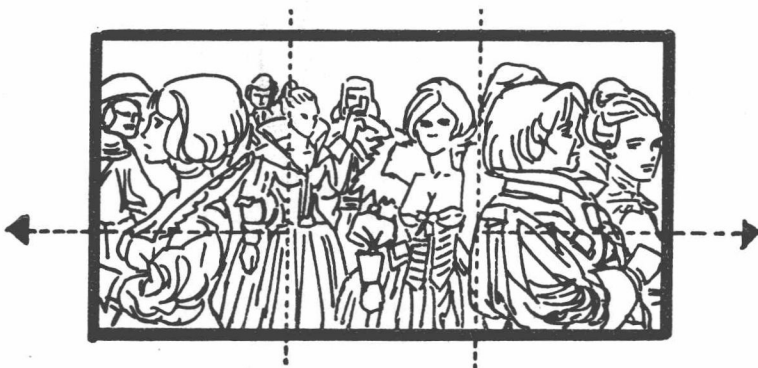


图 17.9 以开幕的效果露出一群人后面静态的演员。

17.1 间断运动

回顾一下横向进入和走出画面的运动,我们看到,这仅仅涉及一个或两个演员的连续运动。但是间断运动(即演员轮流运动),在影片中也是很普遍的。这种情况在演员经常改变位置的对话场面中最常见。这个问题,在讨论影片的画面内组接和一场戏的结构时,再进行研究。

Chapter 18

困难的剪辑情况的解决

剪辑电影镜头时往往会遇到两种困难情况——它涉及由于戏剧性需要而出现的极端——完全没有运动,或过多的运动。本章要介绍的是一套能够干净利索而有趣地解决这些困难的处理手法。

18.1 摄影机和静态人物之间的运动

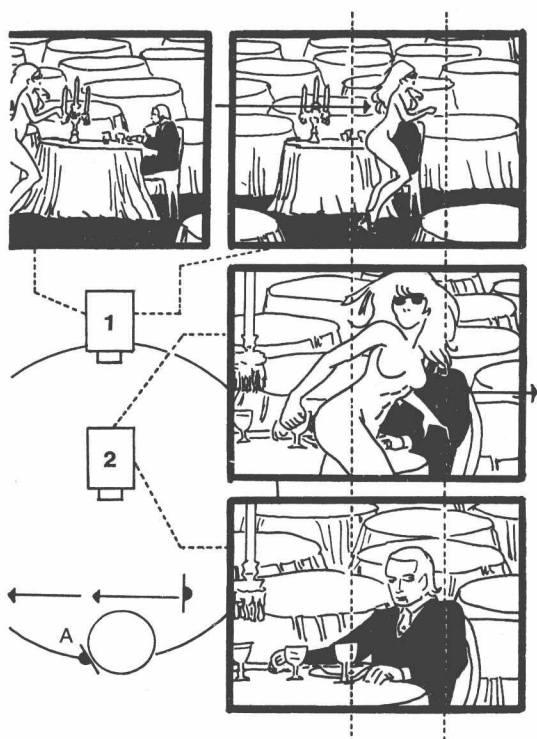


图18.1 处于画面中心的静态演员,被一个从旁经过的演员遮住,并在遮住时切,便能获得一个流畅的切换。

例1

让我们首先分析一个段落中主要演员不做运动的例子。

我们的演员坐在夜总会中一张单独的桌子旁。他出现在一个室内远景中。他周围是一张张空荡荡的桌子,这突出了他的孤独。现在我们希望切至他的中景,从而使观众可以认识这个演员,并且看到他的面部表情:疲惫不堪、昏昏沉沉、眼睛低垂,呆视着一只空玻璃杯。

这个人一动不动,因为没有必要动。事实上,如果给这个演员任何动作,那都会是戏剧性的错误。但是,我们怎样从一个静态远景镜头切至一个静态中景镜头,而又能避免银幕上视觉的跳跃呢?一种方法是:引进一个过路人的动作来分散观众注意力,借此切至中景(见图18.1)。

镜头1 A的远景。一会儿,一个过路人从一侧进入镜头,横

跨画面。当她身影处于画面正中,把A完全遮住时,切至……

镜头2 摄影机的视域完全被过路人的身影遮住,她继续往前走,于是露出处于中景的A。过路人走出画面。这个镜头的视轴如前。

重要的是,从一个镜头到另一个镜头的过渡必须是流畅的。

不论第一个或第二个镜头,都没有必要让这个过路人的身影全部填满画面。不过,她应当完全或者几乎完全遮住那个将要在更近的景别中出现的人。

例2

那个有助于流畅地切换画面的人物,可以本来就在画面之中,并假设也是处于静态状态。只需要他越过我们的视线就能达到以上的效果(见图18.2)。

镜头1 我们看见坐在桌旁的A的中景镜头。站在前景右侧的B和A正在谈话。稍后,B向左走动,一等到她到达画面中心遮住了A时,就切至……

镜头2 处于画面中心的B露出了A之后就停止走动。A现在处于近景。

18.2 第二个镜头开始时的动作

例3

上述情况也可以颠倒过来,我们可以从一个静态演员的近景镜头往回拉(见图18.3)。

镜头1 A的近景。她坐着打电话,切至……

镜头2 全景。一个人从画面中心向一侧走去,于是露出处于后景的A。

第一个镜头中根本没有运动。但是第二个镜头一

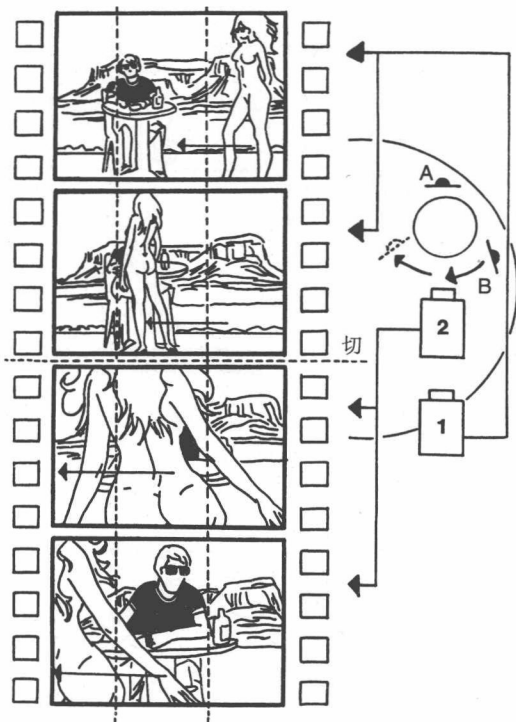


图18.2 借助于一个演员横跨画面的动作,以达到遮住另一个人的效果时,在分割这一运动的两个镜头里,这个演员都可以留在画面之内。

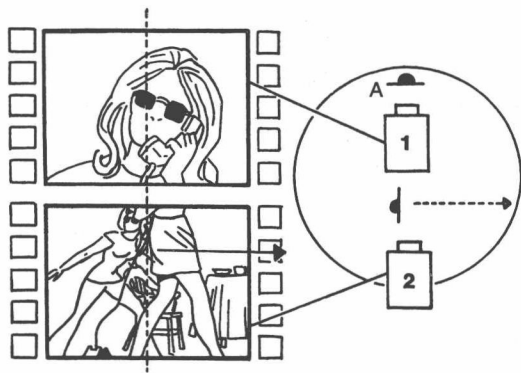


图18.3 一个演员从画面中央向一侧走去,这一个镜头可以和前一个没有运动的镜头连接起来。在第二个镜头中,静态演员出现在走动的演员的远处。

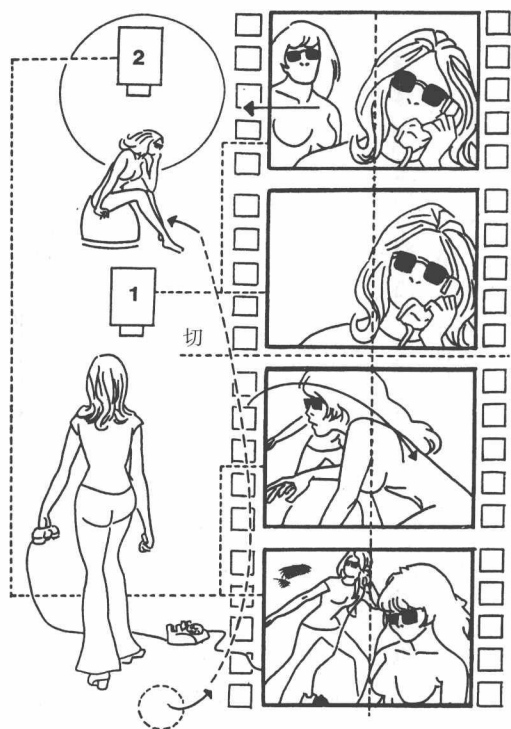


图18.4 第一个镜头中，后景的女人走出画画。第二个镜头中，走动的女人遮住我们的视线，当她坐下来的时候，就露出在她后面打电话的那个女人。这个坐着的女人以侧面对着我们，她的运动使连接顺畅，并重新安排了这个场面。

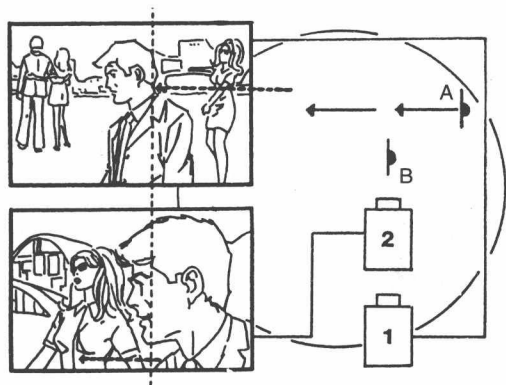


图18.5 第一个镜头中，当走动的演员隐没在静态演员后面时，便切至第二个镜头。走动的演员从另一个人后面出现。

开始就突然引入运动。在静态演员的背后，也可引入后景运动，并且第二个镜头中仍继续下去。它不会干扰镜头的切换，因为靠近摄影机的那个运动更醒目，并且占据主导地位。

出现在这场戏中的任何有关人物，都适合于做这一关键性的运动。例如这场戏发生在餐馆中，就可以借用一个侍者。

例4

也可以用一个主要演员，而非不相干的人物。他可以是一个需要向观众再次介绍的人物，同时他的运动也使表现静态演员的景别切换变得流畅（见图18.4）。

第一个镜头中，一个女人站着打电话。她旁边的另一个女人，站了一会儿，随即从左侧走出镜头。稍后，切至第二个镜头，我们的视线被距离摄影机较近的地方坐下来的第二个女人遮住了。当她坐下来时，便露出了第一个仍在打电话的女人。在这个镜头中，第二个女人距我们更近，呈侧面处于前景，后景的另一侧，则可以看到第一个女人的全景。这样，两个目的就干净利落地达到了：第二个人物被再次引进这场戏里，并与她的朋友在视觉上联系起来。而后者在画面上的新位置也向观众交代清楚了。

18.3 在静态演员身后的动作

例5

上述分析过的一些例子中，运动处于摄影机和我们的主要对象之间，而重点落在静态演员身上。但是，如果这个主要演员是在运动之中，并且在静态演员身后运动，那么，他就成为主要人物，而另一个人则成为次要的角色（见图18.5）。

镜头1 中景。B站在正中。A从右向左进入画面。当她从B身后走过，被B遮住时，切至……

镜头2 B的近景处于画面右侧。A从他身后出现,向左走去,停在画面之内。

第一个镜头中可以有几个静态人物,但是唯独A有动作。第一个镜头中,B必须处于画面中心,以达到有效的镜头切换。

例6

通过遮挡从静态对象后面经过的人物和车辆的方法,可以把一个摇镜头和静止镜头连接起来(见图18.6)。

第一个镜头中,一个人站在公路上(在画面左侧)向一辆驶近的汽车挥手。这辆汽车在远景镜头中从右至左横过画面。当这辆汽车刚驶到静态人物身后时(现在两者均处于画面中心),我们便与前一摄影机成90°角的位置切至第二个镜头,取静态演员背对着我们的中景。这辆汽车从他身后出现,横过,并驶出画面。那个静态演员转身面向我们,注视着远去的汽车(画外),脸上露出失望的神情。第二个镜头是由固定的摄影机拍下来的。(此例取自阿尔弗雷德·希区柯克的影片《西北偏北》中的一场戏。一架双翼飞机追赶着在一条荒漠的乡村大道上奔跑着的加里·格兰特。)

这一例中另一个值得注意的变化是,两个摄影机位成直角关系。而不是向上述所有例子中那样,它们在共同视轴上移动。第一个镜头中拍下来的运动,比第二个镜头的更持久些,因为第二个镜头中对象尺寸变大,迅速移出画面,所以,这就赋予动作以强烈的视觉效果。

18.4 运用直角摄影机位

例7

两个静态演员分开来表现。每个成直角的镜头各拍摄一人。可以由一个次要人物的运动把他们连接起来(见图18.7)。

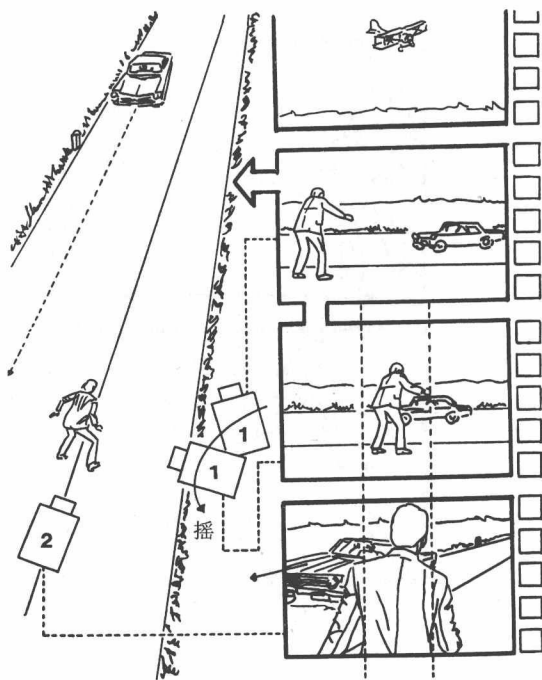


图18.6 取自阿尔弗雷德·希区柯克的影片《西北偏北》中的一例。运用直角摄影机位,当运动的对象(汽车)从前景中静态物体后面驶过时进行切换。

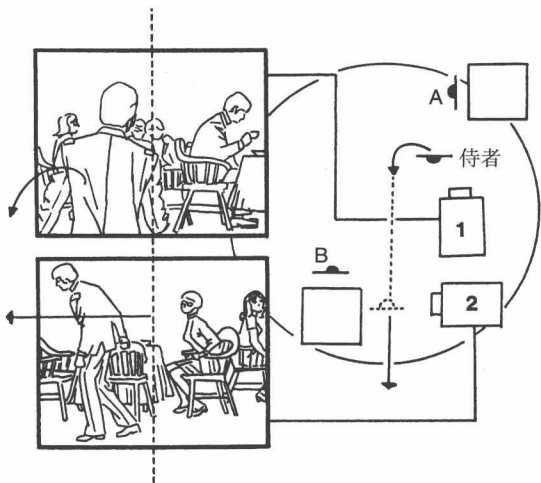


图18.7 用一个次要人物走出画面的运动把两个静态演员联系起来。两个摄影机位安排成直角。

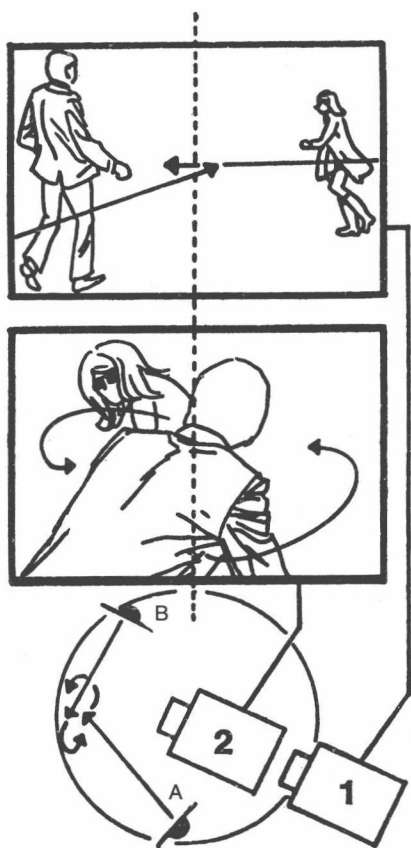


图18.8 当两个演员在画面中心错过时切。这两个摄影机位是在同一视轴上的。

轴)。B从A背后露面,最后两个演员各停在画面的一侧。

18.6 第一个镜头中遮住一个运动的人物

例9

如果一个人在画面中心按中性方向移动,我们很难直接切至一个同一视轴的近景。当人物往深处去时,他的外形也缩小了,切至一个更近的镜头会使他的外形突然变大,然后再逐渐变小。当然,这一效果在视觉上是不协调的。它和横跨画面的运动情况不同,因为后者的人物外形大小不变。所以,在同一视轴上接近一个按中性方向移动的对象,就需要加入一个分散注意力的镜头(见图18.9)。

表现A的第一个镜头中,一个侍者背对着我们在前景站立片刻,然后向左转并走出画面。切。第二个镜头与前一个镜头成直角,位于中央的侍者走出画面,露出了B。这样,我们就不必把两个主要演员(A和B)放在同一个交代镜头里,使观众了解他们这一场景中真实具体的位置。反之,我们使用上述方案,由于一个次要人物——侍者的运动,而这个侍者和第一个演员(A)的关系在镜头1中向观众做了交代,因此演员B的出场就更加富于戏剧性,更加明确了。此外,这一方法可使两个主要演员都有各自的注意中心(例如他们正在吃的食物),而不必要求他们相对而视才能确立他们在两个镜头中的关系,因为这种要求事实上对这场戏是没有好处的。

18.5 两个演员都在运动

例8

两个演员可能同时走动,相错而过,这也可以运用同样的方案(见图18.8)。

第一个全景镜头中,A从左向正中按斜线行走,B从右向中间横穿而过。当他们交叉错过,B被A遮住时,我们就切至演员的中景或近景(同一视

镜头1 一个人背对着我们,站在画面右侧朝湖面望去。一艘快艇从右侧出现,

然后转弯,在画面正中离我们远去。那个人向前走,把船遮住时,切至……

镜头2 快艇的近景(同一视轴)。它向远处驶去。

这是一个简单的处理方案:用一个更强烈的分散注意力的运动,遮住一个中性方向的运动,从而获得流畅的切换。

18.7 使用一个强烈的前景动作

例10

对两个同一视轴的镜头进行配合准确的切换时,运动过多,是造成困难的另一极端。这种通常出现在群众场面中的动作,具有相互冲突的性质。在混乱的群众场面中,会出现若干方向相反的运动。一个或两个中心人物在这一乱哄哄的后景走动或站立,镜头剪辑时要避免出现明显的视觉跳跃,是很难做到的事。

在分散注意力的运动上切换的原则,也可用来解决这一运动多的难题。

例11

一个直角镜头转换也可以利用这样的技巧:在乱哄哄的后景让两个不同人物暂时遮住那个要加以突出的演员而进行切换(见图18.10)。

A独自站在人群的正中。切换时,一个人进入前景将他遮住。另外一个人(大小近似)在前景向同一方向走动,于是我们不仅更近地看见A,而且是从侧面看见他的。

例12

用这种解决办法还可以拍摄同一视轴上的两个群众场面的镜头。首先我们拍一个几对舞伴在舞池中跳舞的中景。为了退到一个可以把舞厅纳入全景的位置,让两个人物越过前景,这个暂时分散注意力的动作如此醒目,以致后景上的不协调就不被人注意了。

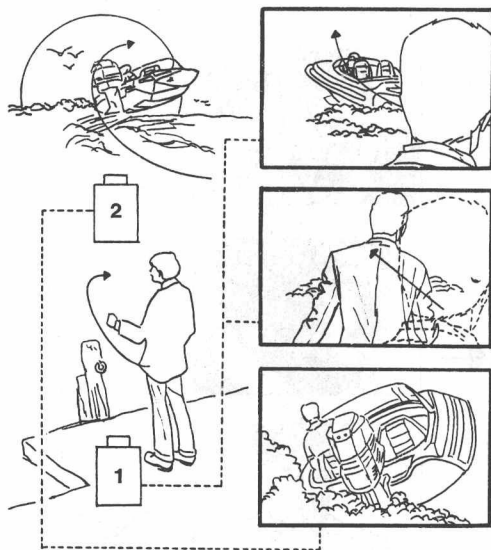


图18.9 前景中一个人物的走动遮住了画面中心正要离开的对象。当这个主要对象刚被遮住时,便可切至其近景,这样的切换是顺畅的。

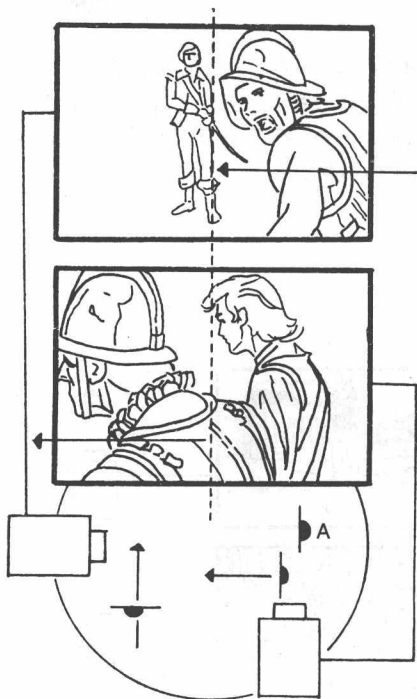


图18.10 两个次要演员先后成直角关系走动,从而使表现站在他们后面的主要静态演员的两个镜头获得顺畅的切换。

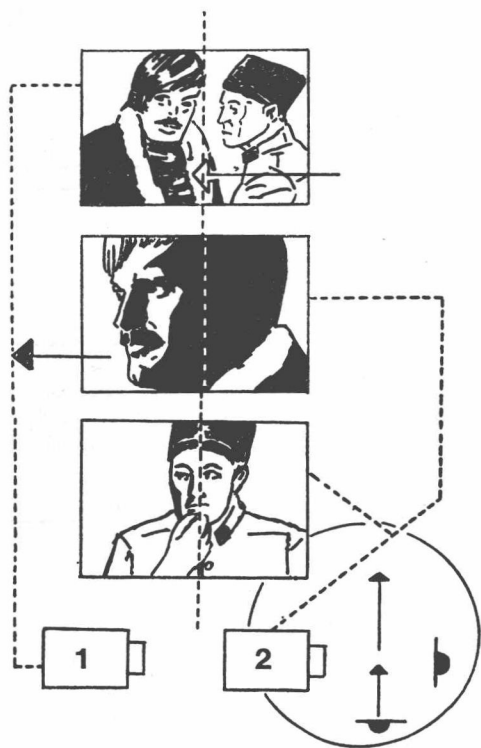


图18.11 两个演员的位置互相调换。利用静态演员在画面中心被完全遮住的时刻,使走动的人变成静态,而另一个人则反之,从而表现时间上的转换。

18.8 静态人物的替换

例13

镜头转换前,用一个演员的运动来遮住我们的注意中心,这一手法也可以用来表现时间的转移。大卫·里恩在他的影片《日瓦戈医生》中,表现叶夫格拉夫去拜访他的异母兄弟日瓦戈的那场戏里运用了这一手法。叶夫格拉夫发现日瓦戈正在把栅栏拆毁当劈柴烧。过了一会儿,在日瓦戈的屋子里,叶夫格拉夫见到他的家人,并和他们谈了话。这场戏是叶夫格拉夫用画外音来叙述的。在这场戏进行到将近一半时,使我们感兴趣的那个效果发生了。

日瓦戈的中景。他倚着空荡荡的墙壁站着。叶夫格拉夫从右侧进入画面,走向中央遮住了日瓦戈。这时,在同一视轴上切至第二个镜头。前景上的人走开,露出叶夫格拉夫的远景。他还是倚墙站着。

这个效果是惊人的,这一“角色的转换”同时还提示了时间上的变化(见图18.11)。

18.9 重新转移注意力

例14

当一个人沿中性方向走动,从近景切回到远景时,在第二个镜头里的大小比例问题是很尖锐的,因为距离的变化使运动范围看上去缩小、运动感看上去减弱了。所以在第二个镜头开始时必须引入一个占支配地位的动作。图18.12是一种处理手法。

A向前走来并从左侧走出画面。第二个镜头中,一个次要人物从中央向左走出画面,露出A渺少的身影从后景向前走。另一方案是这个次要人物从A所离开的那侧进入画面(见图18.13)。

这个次要人物的动作把观众的注意力从主要演员身上引开。她在近景中进入画面的动作是强有力的,所

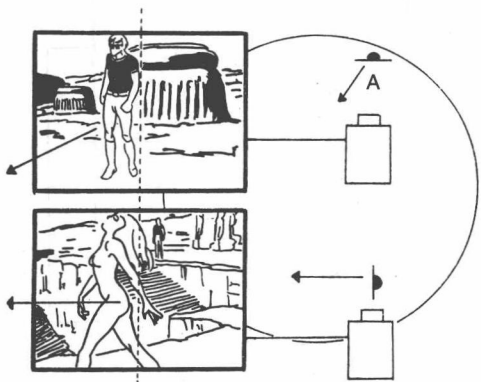


图18.12 我们的注意力被第二个镜头开始时次要人物在前景上的强烈运动引开了。后景上主要演员向前走来。

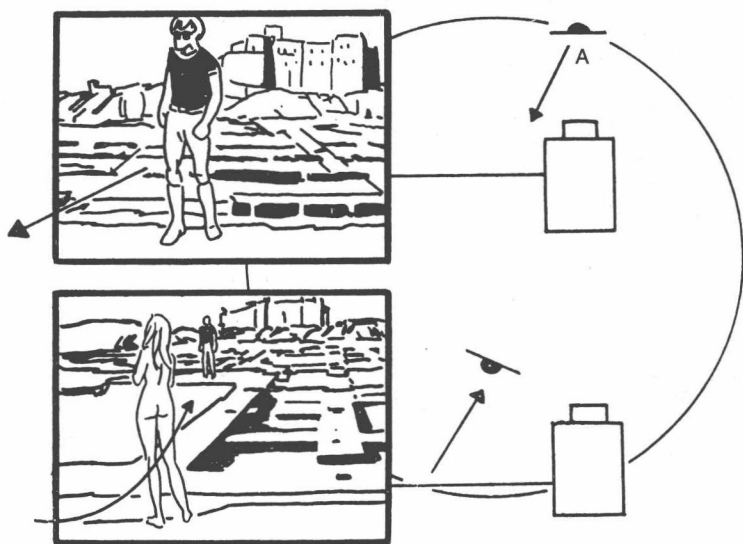


图18.13 第二个镜头的开始,次要人物进入画面的动作,将我们的注意力从后景的主要演员身上引开。

以观众就会跟随她的动作方向。

当A再次变成我们注意的中心时,这个过路人便从场景中消失了,她或者在一个橱窗前站住,或者进入一家商店,或者拐进一条巷道消失了。

例15

在处理另一种场面,即运动中的主要人物的背后和两侧都有群众时,也可以使用类似的手法(见图18.14)。

第一个镜头中,A和B从后景活动着的群众中向我们走来,偶尔也有群众在他们面前走动。A和B迎面走近,从左侧走出画面。我们(在同一视轴上)切到一个旁观者C。他从右侧进入画面,沿对角线走到画面左侧停住,和其他群众站在一起。这时A和B从正中后景走来。从上面的调度来看,C靠近摄影机越过画面,有助于掩盖后景群众场面大小的不协调。当A和B经过C到达前景时,他们可以停下来,或者摄影机往后拉,这就取决于这场戏如何发展了。

例16

另一个方案是在第二个镜头开始时,把画面完全挡住(见图18.15)。

镜头1 A和C面对我们。A说着话往前走,从左侧走出画面。

镜头2 (同一视轴)B背对着摄影机站在前景,遮住了我们的视线。他走向左侧停下来,露出朝着摄影机走来的A,他停下来和B说话,C留在后景。

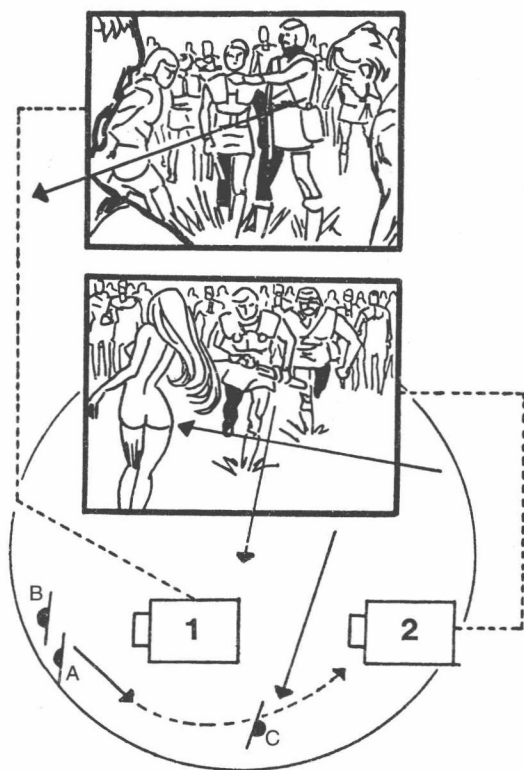


图18.14 运用第二个镜头开始时次要人物(C)在前景的强烈运动,可以减小景别转换中群众场面大小匹配不当的毛病。

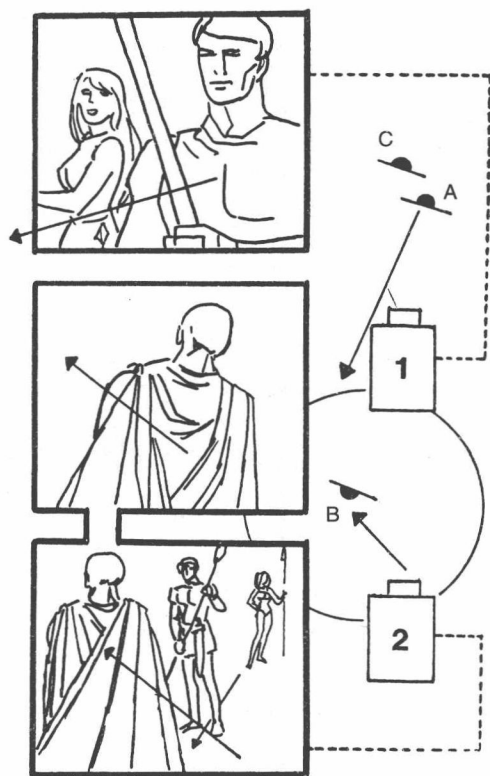


图18.15 第二个镜头开始时用一个演员挡住摄影机的镜头来造成一个强烈动作,从而掩盖第二个演员(A)在同一视轴上向前走来的运动过程中的匹配不当。

第二个镜头开始时画面被遮住了,因为当演员A从C面前走过时,在他还没有完全走出画面之前,便开始切。越过画面的动作发生在画面左侧,为了配合准确,本应在第二个镜头的同一区域结束。然而,他们都出现在右侧,因此前景上就需要一个分散注意力的动作。

18.10 运用非人体的动作

例17

摄影机的镜头不一定要用一个演员来遮挡。像水、沙或烟雾这类自然景物都可达到同样的目的。它们在摄影机和演员之间出现或经过,当它们停止或消散时,就显露出被突出的演员的近景。摄影机镜头上的闪光可以用来获得同样的效果。下一个镜头也必须从闪光开始,然后恢复正常的曝光,显露出一个人物的近景,或是他的一个新的角度,或是另一个演员。这个镜头必须在闪光时切。弗兰克林·斯凡那 (Franklin Schaffner) 在他的影片《巴比龙》(Papillon, 1973)中用一个阴影横跨画面,也获得同样的效果。

18.11 拉开帷幕的效果

例18

有时必须虚拟一个演员动作以避免危险。这个情况排除了在主要演员的动作上进行切换的可能性。一个分散注意力的动作必须在第二个镜头开始时就使用,以遮住省略了的全部动作。这个分散注意力的动作在画面中心开始,然后像帷幕一样向两边分开。在图18.16中,从马上摔下来这一危险动作的后一部分是虚拟的。

第一个镜头中,主要演员模拟从马上摔下来的动作,实际上他只是弯下了身。在第二个镜头中,处于前景的群众背对摄影机向两边分开,露出这个筋疲力尽而摔在地上的演员。人群暂时遮住这虚拟的下跌动作。这一效果也可以利用与这场景有关的车辆或其他物件来获得。

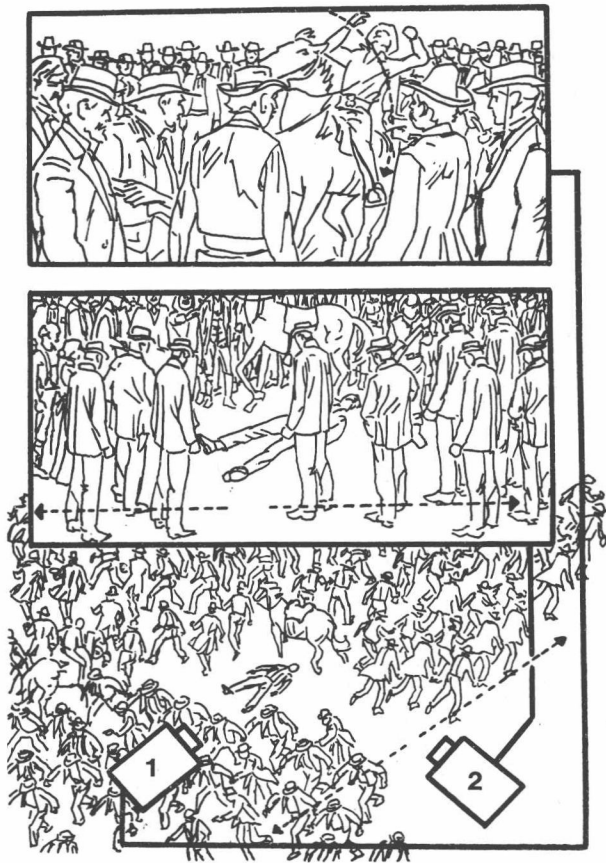


图18.16 前景上一群演员分别向两侧剧烈运动从而露出后景,可以把被显露出来的演员的许多没有做完全的运动掩盖起来。在此例中,第一个镜头使人感到一个人正要从马上摔下来,但第二个镜头中,并没有表现这个动作,而代之以前景的强烈运动。当主要演员显露出来时,他模拟跌下来的最后动作,实际上并没有真摔下来,因为这样有危险。

Chapter 19

其他类型运动

虽然常见的运动大多数是直线动作,但其他类型运动,如环形运动和垂直运动、穿过画面消失或进入视线的其他种种方案,都能使画面动作更活泼有力、更生动。这里再举若干具体例子。

19.1 环形运动

例1

环形运动中演员的动作在视觉上必须很清楚,以免给人以方向混乱的感觉(见图19.1)。

镜头1 高角度。演员A由左侧进入后景,并以弧形路线跑向右侧,然后向左转,走近摄影机,最后由左下方离开画面。

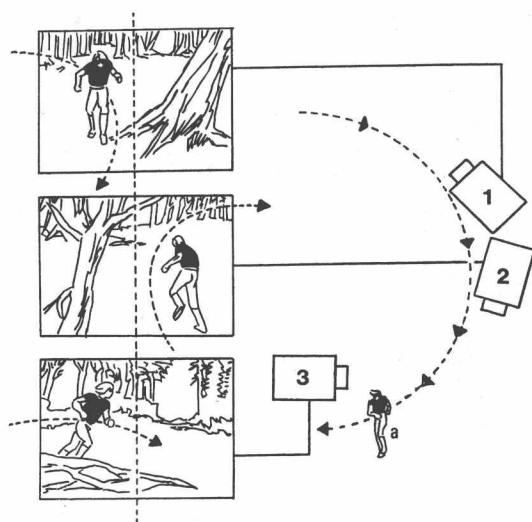


图19.1 演员A的环形运动是用动作的半边画面原则来拍摄的。头两个摄影机位与环形相切,第三个在环形之内。

镜头2 反拍。演员A由右下角进入画面,并以弧形路线向左跑去,然后向右转跑出画面。

镜头3 A由左侧进入,停在画面中心。

环形运动和置于圆周外的头两个摄影机相切。第三个摄影机的位置安置于环形之内。由于A的环形路线而使运动方向改变,从头两个镜头中可以清楚地看出这一点。

如果第三个摄影机也放在奔跑着的演员行进的环形路线之外,就会重复第一个镜头中所拍摄的动作。

头两个镜头可用来拍摄一个人绕过一个街角。不管使用高摄影角度、水平摄影还是低角度来拍摄这种运动,都要保持只用半个画面不变,以表现环形路线。

既然上述头两个镜头的处理涉及两个背对背的反拍摄影机位,那么,这种手法可以用一个在画面上看来是连贯的动作,把两个不同的地点联系起来。只要让同一个演员在两个地方出现并做这一动作就足够了。

例2

从环形路线内拍摄也是可能的。摄影机的两个位置可以背对背(见图19.2)。

镜头1中,演员A由右侧走出画面。镜头2中,由左侧进入画面。他停下来面对着等待他的演员B。镜头1中当演员A从右侧出画面时,眼睛望着左侧画面外,这样就突出了他走的路线是环形的。

例3

如果一个摄影机位在环形路线之外,而另一个在其内,变换镜头时演员们在画面上各自的位置将会反转过来(见图19.3)。

B抓着A的手把A拉过来,这就迫使她要完成一个以B的右臂为轴心的环形动作。第一个镜头中她从左侧出画面,然后在反拍镜头中由右侧重新进入画面。A的动作处于画面上相对的两侧,但始终向一个方向移动。

例4

一个环形运动由两个和环形相切的外反拍摄影机位拍摄。这样,画面中的两个演员就调

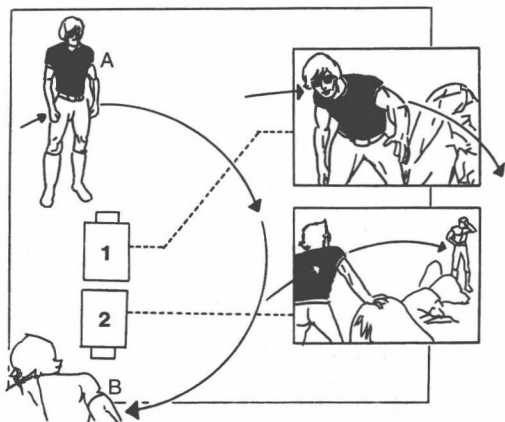


图19.2 两个摄影机位都在演员动作形成的环形路线之内。

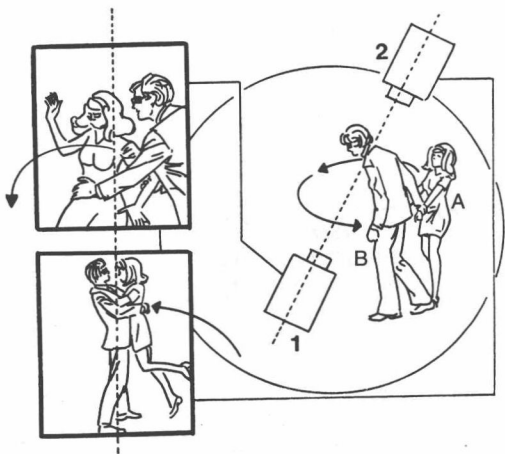


图19.3 这种环形动作作用外反拍摄影机角度拍摄,演员们调换了位置。

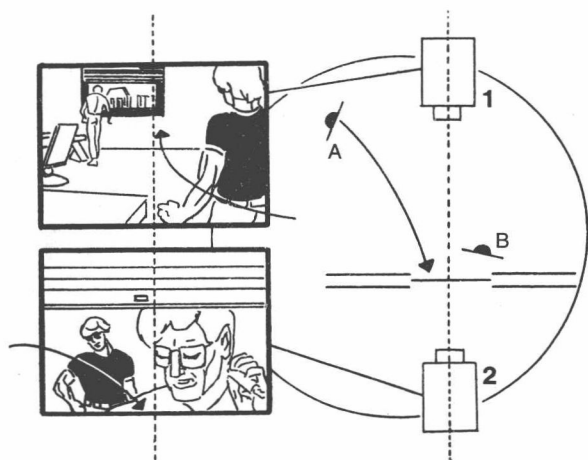


图19.4 外切的外反拍摄影机位调换了演员们在画面上所占的位置。

换了他们的位置。只有一个演员在动,两人都以画面中心为共同的注意中心。这在一个镜头中暗示出来了,在另一个镜头中则具体表现了出来(见图19.4)。

镜头1 中景。演员A在前景以半圆形路线走向窗户,演员B正在窗前向外眺望。当A接近B时,切至……

镜头2 由窗外拍近景。B在右侧前景。A由左进入画面,完成他的动作停下来。

A在两个镜头中的运动成相反的方向,在其中都是朝画面中心运动的。在此例和前例中,环形运动分解成的片段,在每个镜头中只占半边画面。

例5

一个演员围着一大群人走动,可由两个反拍摄影机位拍摄,一个位置在环内,一个在环外。

图19.5是这场景的平面图,演员B、C和D都坐着,因而是静态的。演员A围着他们做环形运动。

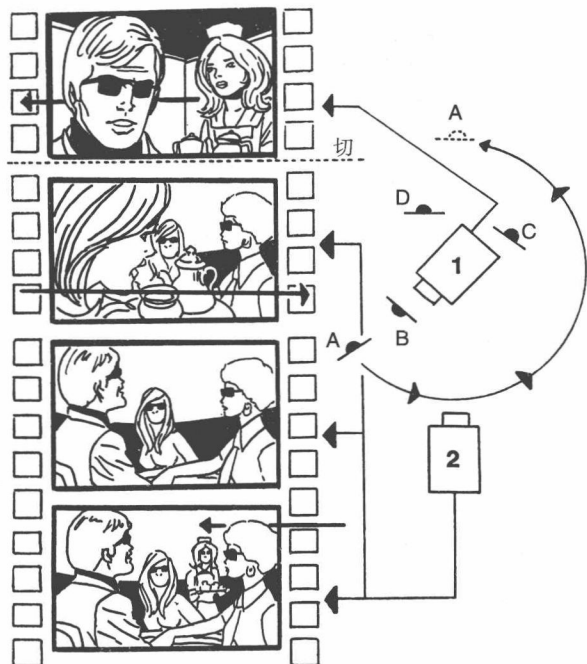


图19.5 各用一个环内和环外的摄影机位来拍摄环形运动。运动的演员从一侧出画,在第二个镜头中从同一侧(而不是相对的一侧)重新进入画面。

第一个镜头中,我们看到B在前景。A从他右后方进入画面,走到左侧。她一离开画面马上切至反拍镜头2。

B背对着我们,画面上还出现D和C。A由前景左侧进入画面,迅速横跨画面,来到右侧。暂时,我们只看到B、D和C,然后A再次从后景的右侧进入画面,在这几个人中间停下来。她手中端着一个摆满茶具的托盘,开始把饮料分给其他演员。

她离开画面很短的时间之后,在镜头2中又从画面同一侧进入画面,这就清楚地表明A的动作是环形的。

例6

此例给人的印象与前例相同,只不过第一个镜头中环形运动处于后景,而第二个镜头中则处于前景(见图19.6)。

两个摄影机位以外反拍角度从四周拍摄场景中的静态演员。镜头1中,A从右侧走出画面。反拍镜头2中,A由前景右侧进入画面,并走向左侧。在镜头1的末尾,有一个间歇是必要的,这是因为演员A重新进入画面之前要走过一段路。

例7

当一个走动的演员和一个静态的演员同时存在时,可用直角关系摄影机位在镜头2中突出静态演员(见图19.7)。

角度的改变呈现了演员穿过画面的整个运动,这是最能加强画面动作性的方法。

镜头1 中景。A在左,B在右。两人在交谈。稍过片刻,A走到B的后面,然后转向摄影机。一直在跟摄A的摄影机此时将两个演员都纳入画面的中心,当A正在B的后面时,切至……

镜头2 B的近景。A在她身后从画面中心向右走出画面,B单独留在镜头中。

环形运动的主要部分已在镜头1中拍摄下来,而它最后的完成部分则是在第二个镜头开始的瞬间表现出来了。

例8

如果演员从左侧走出画面,留下一个空画面(而镜头继续着),那么他就不能从另一侧重新进入画面。

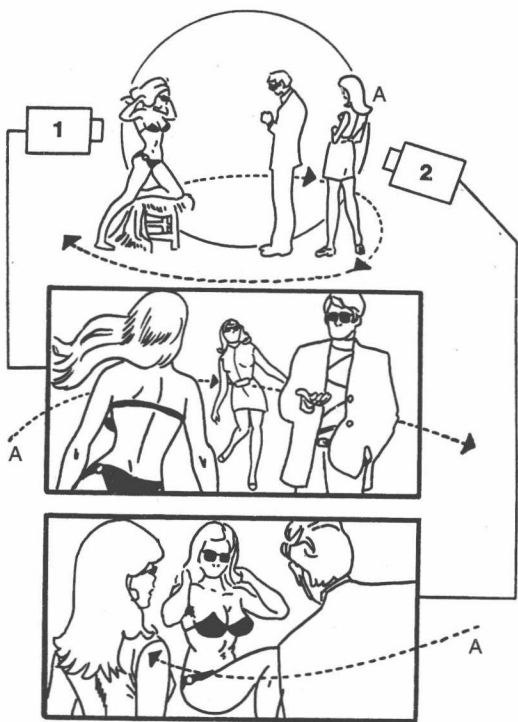


图19.6 一个环形动作在镜头1中出现于后景,在镜头2中则出现于前景。

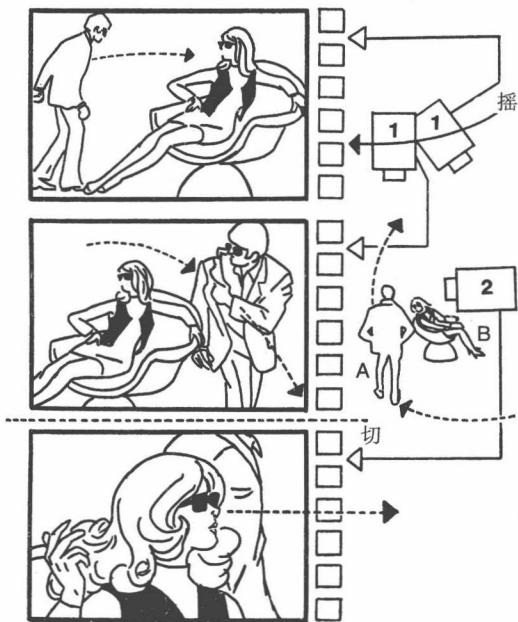


图19.7 用直角摄影机位可以拍摄一个演员围着一个静态伙伴做环形运动的情形,镜头1是摇摄。

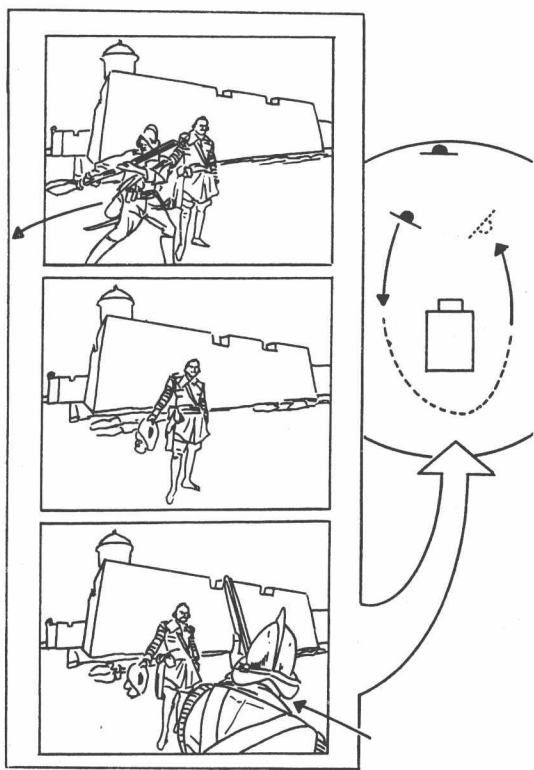


图19.8 在同一镜头内，一个演员从画面的一侧走出去，又从另一侧走进来时，需要一个静态演员转动他的头或用眼睛注视着，以表示出去的演员经过的路线。这样他从另一侧重新出现时，观众就觉得自然了。

否则观众就会感到影片骗了他们。但如果在第一个人离去后，有另一个人留在画面，并转动他的头，好像是在注视着摄影机后面那个演员的走动，那么，第一个演员就可以从相反的一侧重新进入画面。

这种头部的转动，可以向观众表明他所注视的那个方位，有一个改变方向的环形运动（见图19.8）。

在静态演员的背后，放上一面镜子，从前景走出画面的演员就出现在镜子里，在后景移动。这样，背对着镜子的演员注视着他的行动。而电影观众则注视着他在镜中的反影。因此当走动的演员本人后来从另一侧进入画面时，观众对他的来去就不会感到混乱了。这样的镜头只存在一个问题，就是如何不让摄影机的反影出现在镜子中。在这一例子中，留在镜头中的静态演员用他的身体挡住了镜子中摄影机的反影。

另一种变换方法是，当运动中的演员离开画面时，用变焦镜头推成近景，拍出静态演员的近景和左侧运动中的演员在镜中的形象，这可以使画面结构更加紧凑。然后运动中的演员在镜子中从静态演员背后走向右侧。之后，当我们在镜子中看到他的影像转过来开始向前行走时，变焦镜头拉

回来变成广角，给他留出余地，使他从另一侧重新进入画面，停在前景的左侧。

19.2 垂直运动

垂直进出镜头的运动可以是向上或向下的，三角形摄影机布局原理在这儿也可以应用。

例9

在同一视轴上向前推移比较简单。演员A向上伸展她的身体，上半身离开画面，然后在(较近的)第二个镜头中进入画面。这一强有力的进入画面的动作，清楚地突出了所表现的垂直运动(见图19.9)。

如演员在镜头1中不离开画面(如在一个远景中)，而只在镜头2中用进入画面的动作，也可获得这一效果。如果镜头1中不止一个人，那么，可在切至近景时将他们舍弃掉。对不同的情况，镜头顺序可以颠倒。

例10

用直角摄影机位拍摄垂直运动,仍可利用前例所介绍的规律。如图19.10所示。

演员侧对着镜头在画面内伸展身体,接着在下一个镜头中从正面拍摄她从下部进入画面来结束她伸展身体的动作。

在本例与前例中,第二个摄影机位要比第一个镜头的位置高些,这是为了跟随演员向上的动作。

例11

反拍的垂直运动,也遵循前两例的规律。在图19.11所示的场景中,是以起立的演员为枢轴的。

例12

有时一个中性方向的水平运动,在第二个镜头中可以变为垂直运动。为了拍摄这样的镜头,摄影机要高于演员,采用俯拍(见图19.12)。

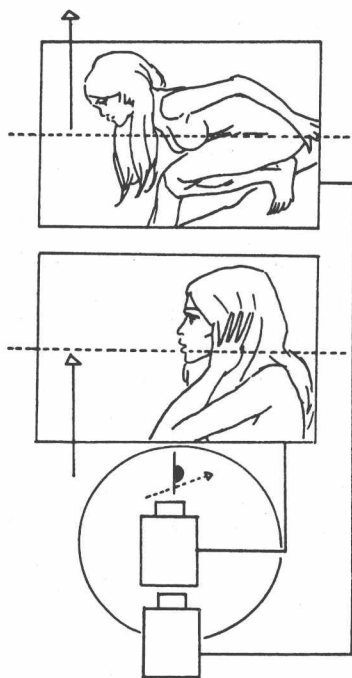


图19.9 一个垂直运动可用同一视轴的两个镜头表现,由镜头1向前切至镜头2。

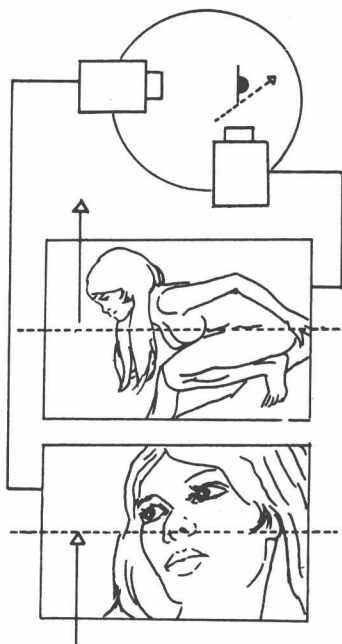


图19.10 用直角关系摄影机位拍摄垂直运动。

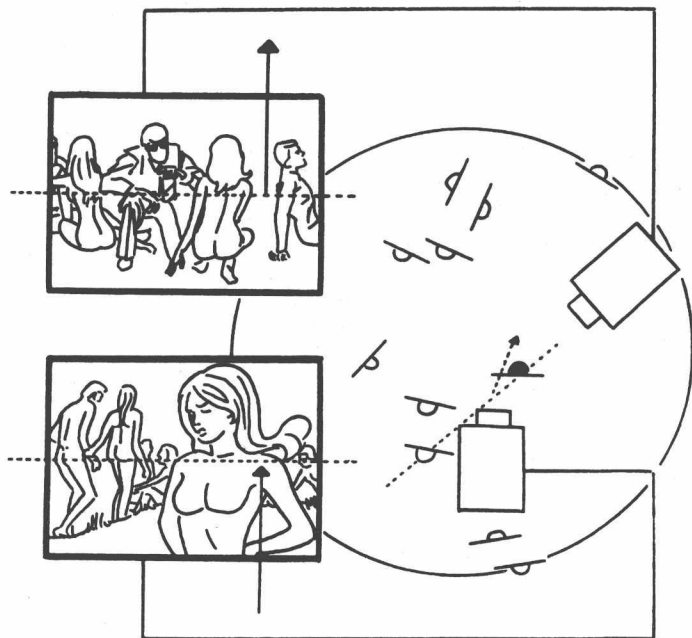


图19.11 一个反拍的垂直运动,以起立的演员为枢轴。



图19.12 一个高摄影角度拍摄演员们在画面的视野中往上走的运动。

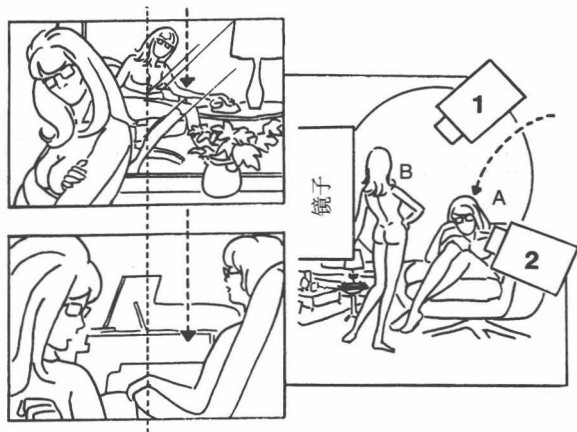


图19.13 在此例中,垂直运动首先在镜子中出现,然后本人在画面镜头中做这个动作。

这样一个场景可描述如下:

镜头1 低角度。前景中两人由右侧进入画面。转身向后景走去。

镜头2 高角度。他们由下面进入画面,并且向后景走去(走出画面或用摄影机跟拍)。

如果在镜头2中摄影机从高处俯拍,角度逐渐向上仰,演员将留在画面上的同一部分。直到摄影机停止向上运动,演员才能在画面中继续向后景走去。

例13

一个富有想象力的影片创作者,总是会寻找新手法来表现熟悉的和普通的事物。一种表现向下动作的新颖方法是使用镜子(见图19.13)。

镜头1 演员B的近景,处于前景左侧。从一面摆在B身后的镜子中反映出来的演员A在右侧坐下来。

镜头2 中景。B在左侧,A在右侧坐下。现在两个演员都呈侧面。

由镜子中反映的动作和实际的垂直动作,在画面内的同一部分出现。

例14

坐下的动作自然使身体划一个弧形,用直角摄影机位拍摄会出现一个有趣的效果。

在镜头1中(见图19.14),演员A开始坐下,切。A的侧面镜头遮住整个画面,她沿弧形在画面一侧坐下,从而露出身旁的B。

例15

人在运动时其四肢往往会划出弧形。一个女人用两手把举在她头上的东西放到齐腰的水平,这动作可用两个镜头表现。镜头2表现放下来的物品的细节。

镜头1中(见图19.15)演员将物品放到画面的水平中线,然后切至同一视轴的近景,物品从上面进入画面。

有时镜头2用一个反拍的角度,使后一个镜头中的弧线与前一镜头的弧线相反,但一直保持连续的垂直运动(见图19.16)。

19.3 强烈的停顿

例16

一个演员的动作可能有意突然刹住。特别是在他在奔跑中骤然停住,或者是正在走路时突然止步的时候用一个强有力的表现方法可加强其半途停顿

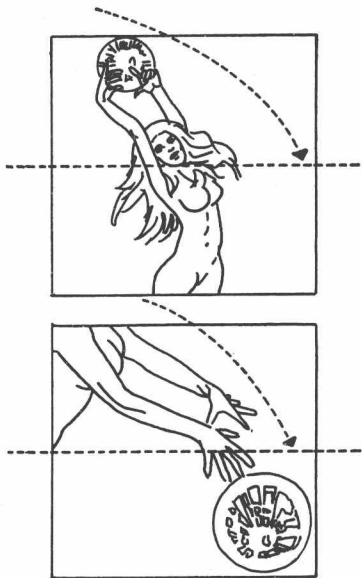


图19.15 用重复画面表现垂直运动。两个镜头都用画面的上半部表现运动。

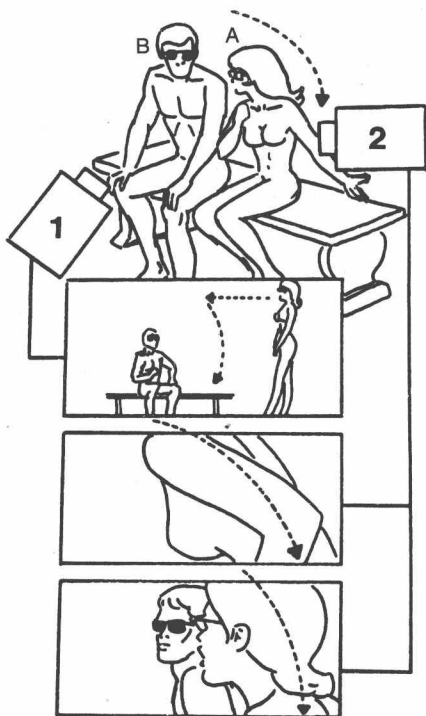


图19.14 直角摄影机位。在镜头2开始时,演员坐在前景,遮住画面,然后露出后景中的伙伴。

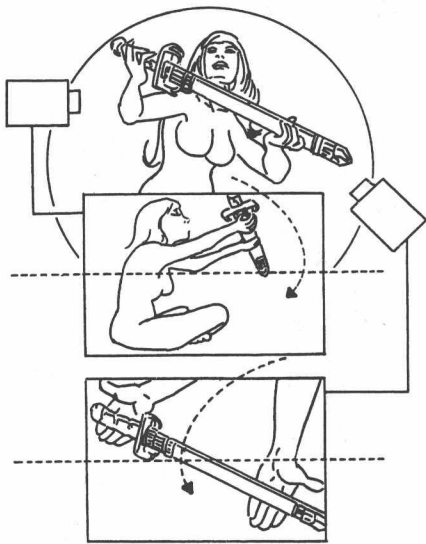


图19.16 用两个方向感相反的镜头表现垂直运动(镜头1向右,镜头2向左),两个镜头用的都是银幕的上半部区域。

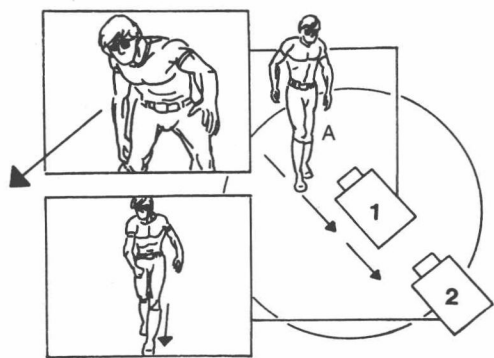


图19.17 镜头1是全速运动中的演员,镜头2中只向前走一两步便停下来,这样可以获得有力的停顿。

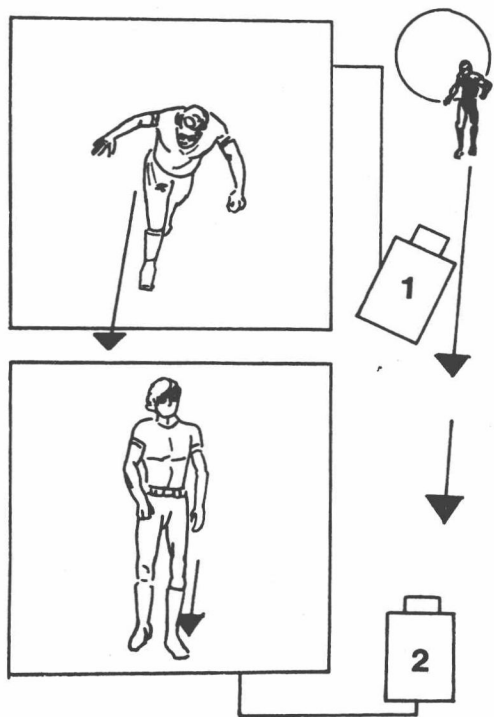


图19.18 俯拍一个镜头,再水平拍摄一个镜头,把两者结合起来,便可得到有力的停顿效果。

的那种动势。在这里两个摄影机位放在共同视轴上最为适当(见图19.17)。

镜头1 演员A以全速冲着摄影机跑来。他径直跑到摄影机前,几乎跑出镜头。

镜头2 处于画面中心的A向我们只跑两步便突然停步(两个镜头的视轴相同)。

停顿像一个轻微的震动,因为前一镜头给人相反的暗示。如果跑步的演员在镜头2中向前只跑一步,然后便跳入一条沟、一个坑或跑下一段楼梯的话,他的突然下降的动作从画面上看来就会更强烈些,特别是将第二个摄影机向后拉,以致突然露出一个自然障碍物时,更是如此。

例17

如果有一个或两个演员在地上滚动,几乎滚出画面,然后在镜头2的画面中心位置停下来,也可以运用同一种技巧来表现。第二个镜头的摄影机位在第一个镜头的后面,但视轴相同,好像是为了补充第一个镜头的不足。

举例来说,如两人在地上搏斗,我们可以表现他们向前几乎滚出了画面,镜头2中则于画面中心靠近摄影机的地方停下来。上面的那个人举起刀来刺向他的对手。

如果第二个镜头这样来强调,动作就更富于戏剧性效果了。

例18

如果第一个镜头从上面俯拍,而第二个镜头用水平角度,以上公式同样适用(见图19.18)。

由于演员在行走,镜头2中只需他向前走一步就得停下来。如果演员在奔跑,那就需要走两步或三步。

图19.18的例子中,只涉及一个人,但如果是向同一方向运动的六、七人组,也可以用同一技巧拍摄,使他们停在同一范围。

运动镜头的二十条基本规律

运动镜头虽然给影片带来新的空间和自由,但在运用的过程中它也可能成为一件危险的武器——它会轻易地破坏幻觉。对运动镜头不恰当的使用,很快会造成干扰:它会和影片的节奏,甚至和故事的含义发生矛盾。约翰·福特(John Ford)有一句名言:“钉死摄影机,去依靠剪接。(Nail down your camera and depend on the cutting)”虽然这种偏激的见解并非毫无道理,但未免有些夸张。

20.1 运动和摄影机

大体上,电影中可以安排三种类型的动作:

- (1)人或物在镜头前活动。
- (2)镜头向着静态的人或物前移、左右移动或者后退。
- (3)以上两种运动同时出现。

摄影机本身可以提供三种不同的运动:摇摄(panning)、移动(travelling)或者变焦距(zooming)。调节摄影机内胶片运行的速度,使它比正常的速度快或慢,也会影响画面上所看到的运动速度。

要获得成功的画面调度,不仅要知道如何去创造它,而且要知道调度的时机和目的。

20.2 摄影机运动的基本准则

以下列举的要点有助于恰当地掌握摄影机的运动。

(1)当拍摄一个激烈的动作时,运动镜头可以从剧中人的角度表现,从而使观众身临其境地体验到剧中人的强烈感受。例如,一个司机突然发现车闸失灵。我们看到他在注视着前方道路时脸上露出惊恐的表情。下一个镜头则从他的视角来拍,表现镜头沿着一条曲折的道路冲

向前面的一个险弯。

(2)把摄影机当成一个演员的眼睛。这就是所谓的主观手法。它更进一步涉及人物的感觉。在上述例子中摄影机只有片刻处于演员的位置,立刻又切回到表现他或者车子的外部镜头。如果主观镜头长一些,摄影机就更有说服力地成为一个演员了。它可以像演员一样东歪西倒,前后摇晃。戏中的其他演员都把摄影机当做一个演员,直接对着镜头谈话,和它进行交流。

可是,运用这种手法不太容易获得成功,因为观众往往意识到这是在向他们要花招。

拉尔夫·尼尔森(Ralph Nelson)导演的影片《重量级选手的安魂曲》(*Requiem for a Heavyweight*,1956),开始时有一个很好的场面就是运用这种手法的。罗伯特·蒙哥马利(Robert Montgomery)四十年代所拍的影片《湖上艳尸》(*Lady in the Lake*,1947)中,充分地发挥了这种技巧,把它的局限性和可能性全部显示出来了。在大型故事片中,这可能是唯一一部从头到尾使用这种手法的影片。其他的电影创作者则较有节制地运用这种手法。如卡达尔(Jan Kadar)和克洛斯(Elmar Klos)在《我们不会忘记》(*Death is Called Engelchen*,1963),德尔默·戴夫斯(Delmer Daves)在影片《逃狱雪冤》(*Dark Passage*,1947)中开头的二十分钟里,约翰·古勒米(John Guillermin)在《我是蒙蒂的替身》(*I Was Monty's Double*,1958)一片中德国突击队进行袭击的那场戏中,都运用过这一手法。

(3)摇摄或移动摄影可以用来直接或是通过一个演员的眼睛来表现场景。在纪实风格的影片中一般采用直接报道的形式。可以直接表现一系列同演员在观望的前后镜头无关的对象。假设一个人被叫到警察局去辨认一排嫌疑犯,那么,扫过这排嫌疑犯脸孔的摇镜头或移动镜头就是那个人的主观视点,因为在这个镜头之前或之后的其他镜头里已交代了他正在审视。

(4)摇镜头或移动镜头可以在动作结尾时揭示出一种预料中的或意外的情况。例如摄影机先拍一把翻倒了的椅子,然后是地板上的一盏灯、乱扔在那里的一双鞋、一个打破了的花盆,最后是一具死尸。在这些摇镜头或移动镜头的最后究竟会出现什么,镜头的进程中已逐步地预示给观众了。

如果镜头的结尾出现一只山羊在嚼地毯,那就成了意外结局。因为已经提供给观众的情境使他们预期出现一个特定的结局,而这个意外的结局会使人感到突然。

(5)直接切换要比运动镜头快些,因为它立即转入一个新的视角。如果用摇镜头或移动镜头转到新的重点而不用切换镜头,我们就会仅仅为了过渡而浪费大量胶片去拍一些无关紧要的东西。摇摄或移动时必须拍有意义的动作或物体,以证明使用运动镜头是有根据的,否则这场戏就拖沓了。

(6)从一个注意中心转至另一个注意中心的摇摄或移动摄影可以跟随一个次要人物,开始时他进入画面,当镜头停止在新的注意中心时,他就离开了画面。

例如,镜头开始时是一家喧闹的夜总会里的一场豪华的即兴表演。一个侍者托着一盘饮料进入画面,镜头跟随他摇摄或移动,在一张张桌子中间穿来穿去。镜头停在前景桌子旁边坐着的两个主要人物身上,然后侍者走出画面。

(7)镜头从一个兴趣中心摇摄或移动至另一个中心,它的动作可分为三段:开始时摄影机是静止的,中间是运动的部分,最后则是结尾,摄影机重新静止下来。我们不能把同一个静态

的人或物的运动镜头和静态镜头剪接在一起,因为这在视觉上显得跳跃。如果前一个镜头摄影机已经停稳了,那么后一个镜头就可以接上同一对象的静止镜头。

(8)摇摄和移动拍摄经常结合起来去拍摄活动的人物或车辆。我们跟着一个坐在轮椅上的人沿着走廊走下去。当他到达一个拐角时就转弯离开了我们。镜头停止跟拍而用摇镜头拍摄他进入一个等着他出席的、拥挤的大教室中。

(9)跟随一个做重复性动作的对象移动或大范围的摇摄,在剪辑时可以根据需要剪成任何长度。跟拍一辆汽车移动的镜头,构成了重复性的动作,因此这个镜头可以按需要利用十秒或者两秒。实际上这种镜头可以分成两三段,与其他一系列运动的或静止的镜头平行地交替剪接,拍摄对象可以是不同的,也可以是相同的。

(10)以摇摄或移动镜头接到一个有活动的人或物的静止镜头时,把对象保持在画面上的同一部位是有好处的。画面上运动的方向也要保持不变。例如:

静止的远景中,一个人在河里游泳,他大约处于画面的中央位置,从右向左游。

近景,跟着游泳的人从右向左摇摄,他始终处于画面中央。

远景,从河的另一部分拍摄。人在画面中央显得很小时,从右向左游。

跟拍的中景,从船上跟着游泳的人拍摄,从右至左,他还是在画面中央。

(11)镜头的运动,不论是摇摄还是移动,在跟拍主要运动时,都可以有选择地删去多余的对象,并在场景中引入新的人物、实物或背景。

(12)摇摄或移动要做得有把握和准确。动作要得心应手。痉挛式的摇摄,或者不定的镜头运动——一会儿摇到这边,一会儿又摇到那边,这表现出一个在概念和实践上都是外行的业余爱好者的水平。

(13)人物的动作可以使观众不去注意镜头的运动。让你的人物先动起来,然后镜头才跟上。同样,要在人物停止活动之前先把摄影机停下来,让他在画面里再稍为往前走一点。

(14)当连续摇摄或移动时,摄影机要走简单的路线,让演员或车辆在画面范围内作各种复杂的运动。

(15)摇摄或移动镜头的起幅、落幅,在构图上要保持画面的平衡。

(16)静态镜头的有效剪辑长度取决于镜头内的动作,而运动镜头的长度则取决于摄影机运动的持续时间,所以摇摄或移动镜头的运动时间要掌握得恰到好处。过长或过短的运动都会妨碍故事的发展。

(17)摇摄或移动经常用来重新平衡画面的构图。一个对象离开画面之后,剩下别的演员在构图上就不平衡了。稍为摇一下或者向前移一点,很简单地就可以使画面恢复平衡。一个新的人物进入画面时也要这样做,这种摄影机运动很慢,位置调整也不大。

(18)把对象置于从背景放映或者前景放映的投影屏前,或者置于作为活动蒙罩用的蓝屏前,可以得到运动的幻觉。虽然对象是静态的,然而后景的动作使你觉得他像是在一辆行驶的车上。如果我们想如实地表现演员在活动背景银幕前走动,可以在摄影机视野外的摄影棚地

板上放一个踏步鼓轮(treadmill),让演员在上面走。踏步鼓轮可以在使他位置保持不变的基础上,使动作看起来都很自然。

(19)推拉镜头(tracking shot)经常用来在整个镜头拍摄过程中保持固定的画面构图。摄影机面对一个行走的对象后拉时,取景的距离总是保持不变,而对象的后景则不断变化。

(20)演员乘坐的汽车的运动,常常是暗示的。

在交代镜头里看到一辆汽车夜里在街上行驶,下一个镜头切至车内的演员。从实际和节约出发,这些镜头是在棚里拍的。没有必要在汽车的后面放置背景放映银幕。闪动的光线先从一侧投入,然后又从另一侧投入(暗示这是在穿过路口,或是经过任何夜间街道中这样明暗闪烁的区域),这样足以构成运动的幻觉。如果在这场戏里先看到汽车在街上行驶,那就更加强了这种幻觉。

20.3 有根据的戏剧动机

镜头的运动任何时候都必须有正当的理由。你在决定使用运动镜头时,必须考虑到它的效果。这些效果必须有助于更清楚、有力而精确地表现故事的情节。

摇摄镜头

摇摄可以对一个拍摄对象进行水平扫视或让镜头跟随运动着的对象。

在后一情况中,摄影机和拍摄对象可以连续或间歇地运动。

21.1 全景摇摄

例1

连续的横摇,能展示一批静态的拍摄对象,例如人物、机器、物件或远处的风景。这种横扫的摇摄,可以中速拍摄上达半圈的宽阔区域(一整圈的摇摄较困难,而且看起来不够自然)。太快或太慢的摇摄,或者会把表现拍摄对象的时间拖得太长,或者由于急促地掠过拍摄对象而使观众没有充分的时间去抓住其中的细节,从而都达不到原来的意图。通常在这些摇摄镜头的前后,总有一个表现一个或几个人向四周环视的镜头。事实上这些摇摄就是目击者的主观视点。短的摇摄有时用来从一个注意中心转到另一个中心。如果只有两个注意中心,摇摄则只起到把它们从视觉上联系起来的作用。

例2

前例中讲到演员环视四周的反应出现在摇摄之前的一个镜头中。但也可以把动机和反应在同一个镜头中表现出来,如图21.1。镜头开始时表现演员A向左侧看。她听到画外传来的声音,当她转头向右方看时,摄影机开始随着她的视线向右摇,离开了她,继续摇到那个引起她注意的演员B。

这样,动作和反应都包括在一个镜头内了。这种处理,也适用于表

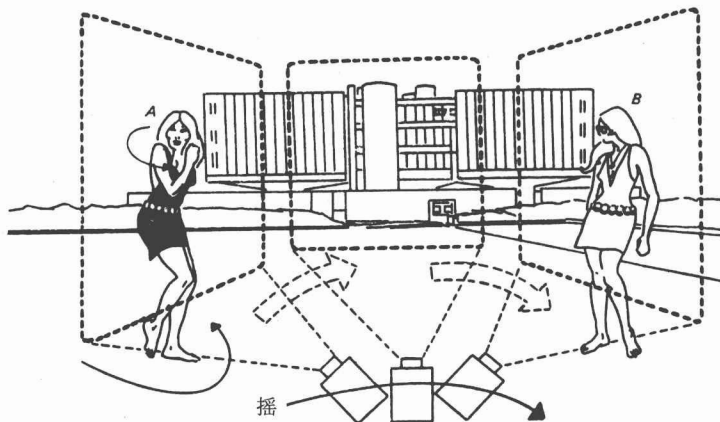


图21.1 演员的转头引起镜头的摇摄,最后出现了引起她反应的人物。

现一个开始走到场景的新表演区的演员。镜头开始时这个演员静止地处在第一区,然后,当他开始走向一侧时,摄影机开始随他摇。但不是紧跟着他,而是摇得快些,在他之前到达第二表演区。从而使观众能够在演员重新进入画面之前看到第二区及其注意中心(它可以静止或运动,并有自己的画面构图)。

21.2 追逐场面

例3

追逐场面经常用重复的摇镜头(分别或同时地)去拍摄追逐者和被追者。这有几种组合。其中一种是在一个机位拍一对摇镜头,然后,换一个机位,再拍一对摇镜头。举例如下:

镜头1 全景。两个骑兵迎镜头跑来,镜头从右到左跟摇半圈,他们向远处跑去。

镜头2 全景。同一机位,四个印第安人奔驰而来,镜头从右到左跟摇半圈,他们跟着向远处追去。

动作发生在不同地点的下一个机位,还是用同样的手法。追逐者与被迫者用不同的镜头来拍摄。

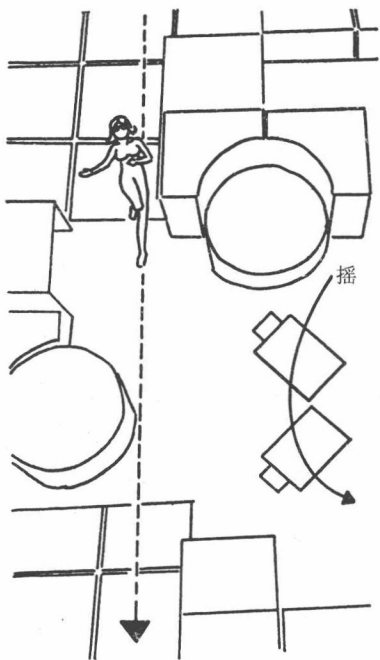


图21.2 运动着的人物在与摄影机轨迹相切的路线上奔跑。

例4

另一种手法是用平行剪辑,分别在各个摇镜头里表现追逐者和被迫者在奔跑,这两个镜头是连续不断的,每个演员在半圈的摇摄中都处于画面中心。

前例中演员的路线与镜头的运动相切(见图21.2)。

现在演员沿着环形路线奔跑,与摄影机保持等距离。如果用长焦距镜头拍摄成近景,由于景深,只有演员焦点清晰,而前后景都是模糊的(如图21.3)。

这样有助于把演员所走的并不是一条直线的事实掩盖起来。如果在奔跑的演员与摄影机之间放置些障碍物,摇摄的效果会非常强烈,因为演员好像连续地通过一段间隔着的空地。但如果是呈垂直线的障碍物,如栅栏,那就会得到一种令人眼花缭乱的万花筒般的效果。所以最好还是用不规则形状的障碍物。

例5

当镜头逐个切换时,追逐者与被迫者将交替出现在画面的中心。如果不是两个人,而是五六个人朝着同

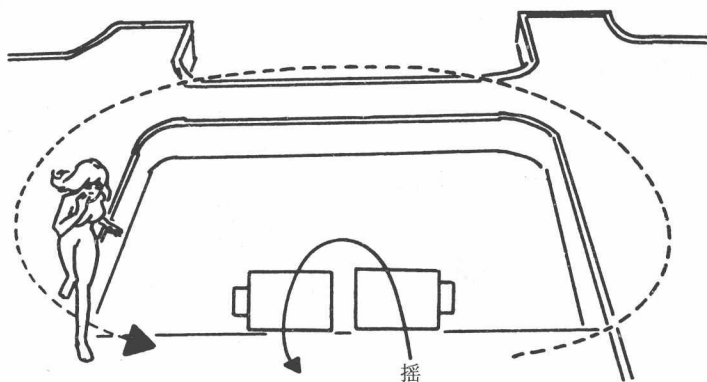


图21.3 人物奔跑在环绕着摄影机并与它保持等距离的环形路线上,这样摇摄更容易。

一方向跑,每个人分别用长焦距镜头拍摄,而且摇镜头越来越短,那么,在仿佛是连续不断的摇摄中,人物不断地被替换,这就造成了紧张的气氛。

例6

用同样的手法,可以拍摄一个奔跑着的人的近景(用长焦距镜头),他在环绕着摄影机的环形路径的障碍物后面奔跑。如果每当整个画面被前景的障碍物遮住时,就切至下一个镜头,而切至的这个镜头也是从被障碍物全部遮住的画格开始跟摇的话,那么,就能拍下一条移动摄影所无法拍下来的路径。把所有这些镜头逐个剪接起来,看起来就像是一个连续的运动镜头,既具有相当的长度,取景也精确。

每次切换镜头时,镜头和对象之间的距离变化不能太大。如果在闪过的黑画格(指在摇摄中镜头被遮住的画格)前后镜头的距离相差太悬殊,那么,看起来就不像是连续的了,而是变成一种忽前忽后的影像,当然这也是一种很有意思的视觉变化。

如果每个摇镜头的背景和照明,以及服装都改变了的话,这就暗示着时间的变化。

例7

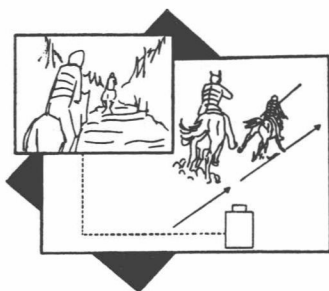
黑泽明,日本杰出的电影语言大师,在他的影片中广泛地运用了上述效果。但他改进了这种用交替的摇镜头来表现追逐场面的粗糙手法。他从追逐者的摇镜头切至被追者的固定镜头,从而在视觉上造成强烈的对比,这特别适于表现激烈的场面。

从下面的例子我们可以看到他并不满足于已论述过的简单的并列公式,而是在这场戏的第二部分做了巧妙的变化来加以改进。这样便丰富了他对这场戏的视觉处理。

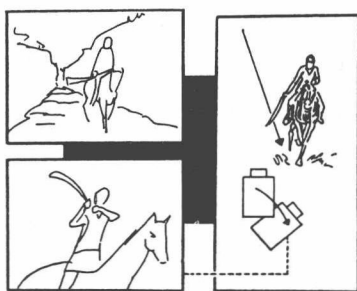
他拍摄的影片《战国英豪》(*The Hidden Fortress*, 1958)中,有一场著名的戏,三船敏郎骑马追赶两个手持长矛骑马逃跑的士兵。这段情节发生在穿过密林的狭路上。

我们引用这场戏的一个片段来说明黑泽明使用的剪辑技巧:

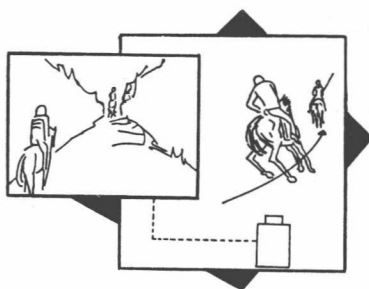
镜头1 第一个士兵从画面中央骑马远去。第二个骑兵由左方进入画面,骑马远去。摄影机保持固定,运动由左至中央。



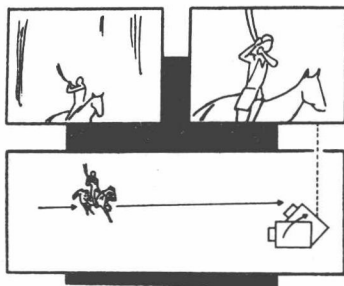
镜头2 三船骑马由左至右。摇镜头,保持他在画面中心,后景虚,前景空。三船举起他的刀,镜头只摇了90°。



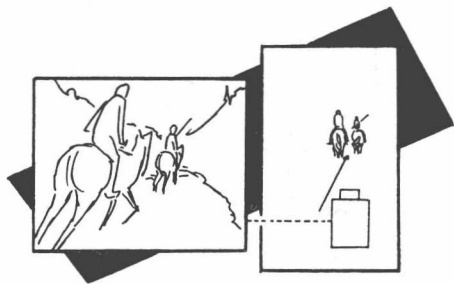
镜头3 两个士兵骑着马由左侧进入画面,向画面中心远去,他们频频回头张望。固定镜头。



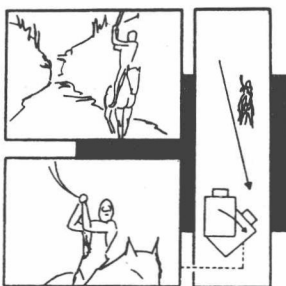
镜头4 中景,三船骑在马上(画面取至马前腿的膝部)。他站在马蹬上高举着刀。由左至右摇摄(90°)。



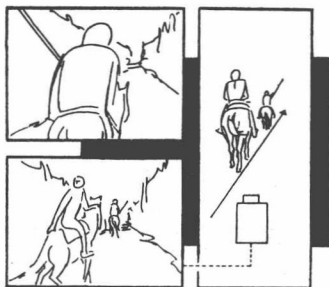
镜头5 固定镜头。全景。第一个士兵在画面中心。他回顾身后,骑马远去。第二个士兵由左侧进入画面,当他到达画面中心成中景时,切至……



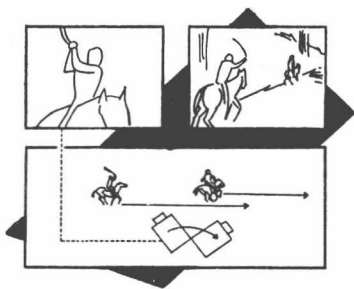
镜头6 后景上出现大树,三船骑马由左向右方。几乎成90°的摇摄。



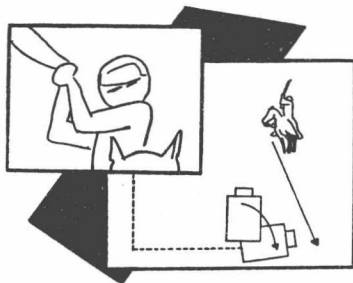
镜头7 固定的低镜头。第一个骑兵(在中心)走远。第二个士兵由左侧进入画面,当他到达画面中心时,切至……



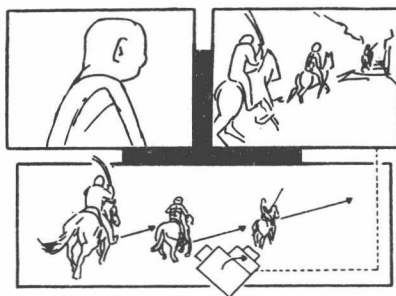
镜头8 由左至右摇摄,三船成中景在镜头前横过,跟摇,直到他背对摄影机追赶第二个士兵。几乎摇半圈。



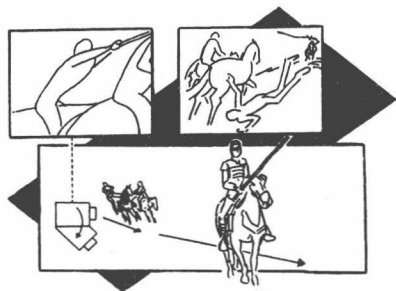
镜头9 三船的中景,他骑着马由左向右。接近90°的摇摄。



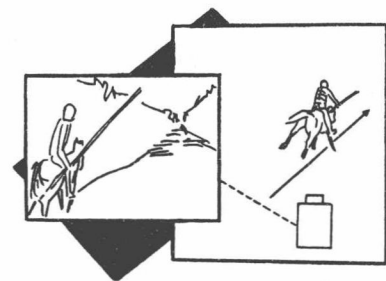
镜头10 第二个士兵的近景。他远去,镜头跟他向右摇摄。第一个士兵在后景,三船由左侧进入画面,赶上第二个骑兵。他开始把刀往下砍,在下砍动作上切(90°摇摄)。



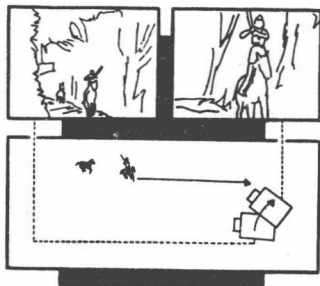
镜头11 低镜头。由左向右摇。第二个士兵在前景右方,三船在左方,结束他的下砍动作。第二个士兵在摇摄中倒下,最后他摔倒在地,掀起一阵尘土。在后景的右方可以瞥见第一名士兵。当三船和那匹空坐骑越过画面中心时,切至……



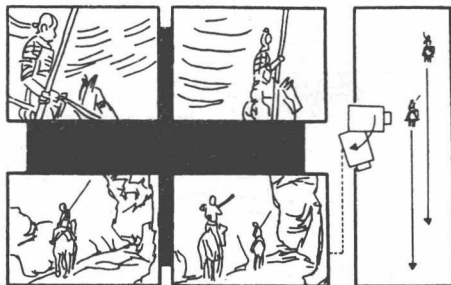
镜头12 固定的低镜头。第一名士兵骑着马自左奔向画面中心,同时向后回顾,当他到达画面中心时,切至……



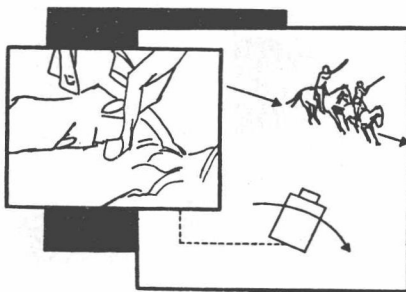
镜头13 全景。三船从画面中央跑向右侧,那匹空骑在左侧远处奔跑。向右摇将近 90° 。低镜头。



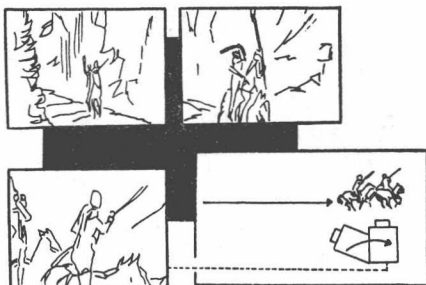
镜头14 低镜头。由左向右摇。开始是中景,第一个士兵由右侧远去,三船由左侧进入画面。第一个士兵在马上转过身来,并准备好他的长矛来迎击三船的攻击。摄影机停止摇摄,双方沿着那条路策马远去。



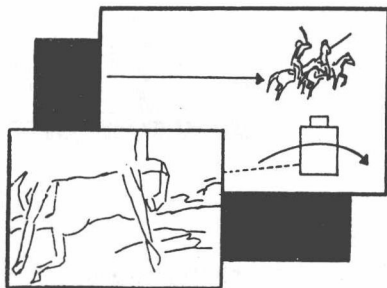
镜头15 低镜头。由左向右摇,只拍摄两匹马的腿。180°快摇。



镜头16 全景。三船和第一名士兵都在画面中央,三船从后面连砍几刀都被第一名士兵用矛挡开。摇摄 90° 。



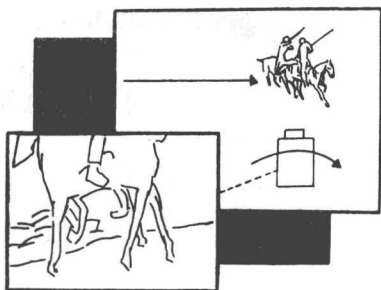
镜头17 低镜头。镜头跟随两匹奔跑着的马的腿部,由左向右摇半周。这一镜头为24格。



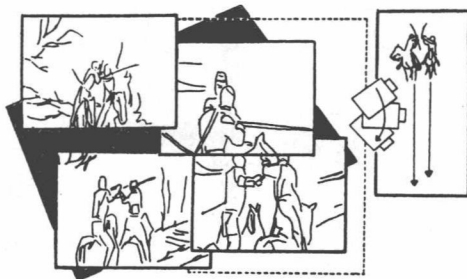
镜头18 三船和士兵在画面中心迎镜头而来,他们骑近,然后横跨画面奔向远景(半周摇摄)。两人砍杀。



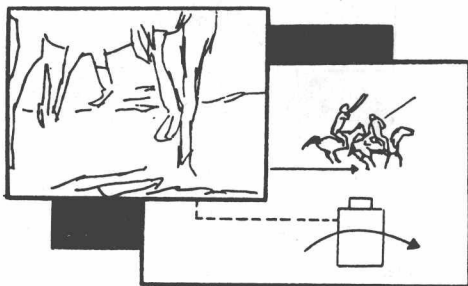
镜头19 低镜头。当马跑过镜头时,跟着马的腿部由左至右摇摄半周。这一镜头为29个画格。



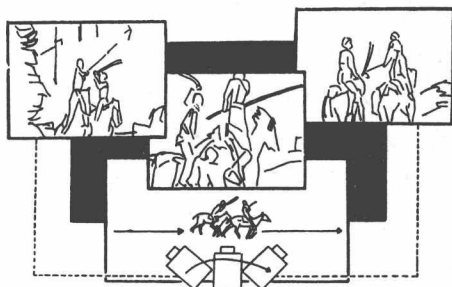
镜头20 两个骑者的中景(拍摄马的膝部以上)。两匹马并排跑着,两个骑者互相砍杀。摇摄运动拍摄他们一直来到镜头跟前,当他们刚背向我们时就切至……



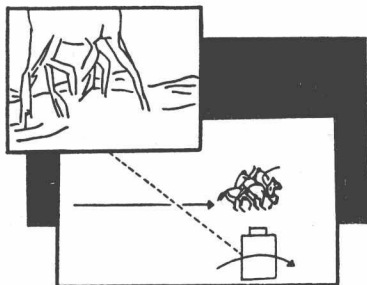
镜头21 低镜头。跟拍他们奔跑时马的腿部,由左向右摇半周(27格)。



镜头22 高镜头。两匹马并排跑,两人继续砍杀,由左向右短摇。



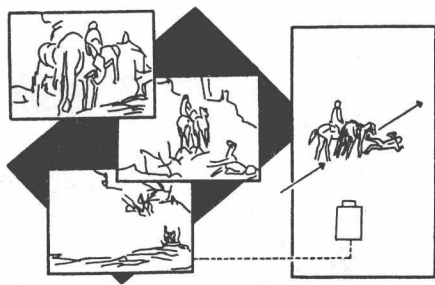
镜头23 低镜头。镜头跟着奔跑着的马的腿部由左至右摇半周(25格)。



镜头24 全景。两个骑者在画面中心。由左向右摇摄90°。当两人骑至近景时,三船一刀刺入第一名士兵的后背。到摇摄终止时,这个士兵开始向右摔出画面。



镜头25 低角度。固定镜头。两匹马进入画面,受伤的士兵在前景摔下马,三船和空骑奔向后景,然后他折向左方,消失在灌木丛中。



黑泽明在这场戏里,技巧运用得简练而丰富。镜头1、3、5和7表现被追逐的士兵向远处奔去。他们的动作始终在画面的左侧,而且都是用固定镜头。镜头2、4和6用90°摇镜头表现追逐者三船敏郎迎向镜头奔来,他由画面左侧奔向画面中央。导演以此确立了追逐的强烈节奏之后,就用四个镜头把第一个被迫的士兵处理掉了。

镜头8和11记录了三船如何追上他的头一个敌人并杀死了他。镜头8交代了他们两人之间的距离。镜头9表现三船赶上来。镜头10和11描绘士兵被杀死。

交代镜头8是180°的摇摄;镜头9只摇90°,表现三船从画面左侧到中心。镜头10和11从画面中央向右运动,三船把刀往下砍时,切。镜头12(固定镜头)重新交代剩下的那个士兵。他在画面左侧奔跑。镜头13表现三船骑着马已跑到被他杀死的士兵那匹空坐骑的前面。镜头14是三船追上他的第二个敌人。镜头13和14都是90°摇镜头,但前者是从左到中央,而后者是从中央到右。

接着黑泽明改变了他的视觉表现方式。他把两人在马上相互砍杀的镜头和并排地奔驰着的马腿的近景镜头,交替地剪接在一起。镜头15、17、19、21和23是表现马腿奔跑的快摇镜头。每一个镜头仅在银幕上持续一秒钟。镜头16、18、20和22表现两人在战斗。除了第一个镜头是90°摇摄外,其余都是180°。一个长而且角度广的摇摄(镜头18)和两个较快的近摇(镜头20和22)。最后,导演只用两个镜头就结束了这场戏。镜头24以90°从左摇到中央,表现三船如何杀伤他的敌手。受伤的士兵开始倒下去。

这场戏的最后一个镜头(固定的低镜头),表现两匹马进入画面,靠近镜头,士兵倒在前景。三船和那匹空骑继续沿着道路向远处跑去。

这场戏的结构是简练的典范。不相干的细节全省略了。例如,镜头12不仅没有再交代被杀死的士兵,也删去了三船继续在路上向前追赶的动作,他在下一个镜头里已跑在空骑的前头。而在镜头14里三船已经赶上他的另一个敌人。在这25个镜头中,6个是固定镜头,其余19个都是摇镜头。

21.3 间歇摇摄

例8

一个连续的摇摄能够拍下几群人的间歇活动(见图21.5)。

一批两列纵队的士兵由右至左移动(1)。镜头开始跟他们摇摄。当他们走到远处时遇到另

一群转向左侧的队伍,摄影机跟摇(2)。士兵们在一个推着手推车的花匠面前停下(3),镜头又跟着花匠摇摄。当一个骑马的人从花匠面前经过时,花匠停下,镜头又跟随这个骑者摇摄(4)。当他从左侧走出画面时,镜头停在前景。

摄影机始终是缓慢而又连续地运动着。直至最后一个镜头才静止下来。由于这种间歇而又重叠的动作介绍了环境,因而到最后出现的两个中心人物(5),就很自然地被认为是整体的一部分。

例9

如果在摇摄的过程中有几个注意中心的话,最好是在运动过程中安排一些顿歇,使观众能更好地看到他们,如图21.6。

演员要做一些符合情境的动作,促使镜头移向下一个演员或一群人,这才能使镜头的进一步运动获得依据。这样,画面上的效果就显得更自然。比起演员以他们自己的动作提供戏剧性动机来说,拍摄若干静态人物的一系列短镜头需要更强烈的动机。在第一种情况下,摄影机的运动补充了演员的运动。

21.4 环形摇摄

例10

缓慢的摇摄不仅仅用来拍摄静态的演员。如果演员们依次按环形行走,每当他们走向一个新位置时,镜头就跟摇,这样就可以摇摄一整圈,拍下整个场面。米开朗基罗·安东尼奥尼(Michelangelo Antonioni)在他的影片《一个爱情故事》(*Cronaca di un Amor*, 1950)中运用了这种调度。图21.7是那一个镜头的运动的图解。

这个场面发生在桥中心,只有两个主要演员。镜头中的多次顿歇分布得如此完整,除非你特别注意,否则不会注意到这是一个完整的环形运动。

像这样的镜头中的动作必须经过周密设计,才能获得成功。

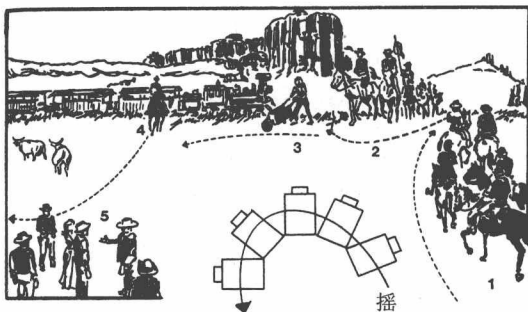


图21.5 一个连续的摇镜头拍摄几组人在做着重叠的动作,他们沿着一个总的方向围绕着摄影机移动。

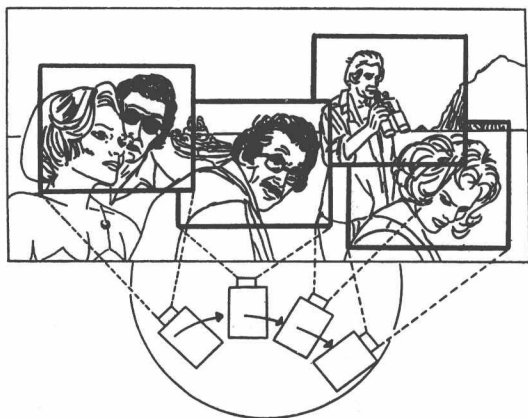


图21.6 静止的拍摄对象,镜头间歇地由一个演员摇向另一个演员,他们彼此之间是相关联的。



图21.7 在米开朗基罗·安东尼奥尼的影片《一个爱情故事》中,360°的摇镜头所拍的运动。地点发生在一座桥上,连续不断的场面,用了132米胶片(约五分钟)。

例11

快速的环形摇摄有时也用来拍摄舞蹈,仿佛是从一个舞蹈者的主观视点来拍摄的。舞伴可保持在前景,而后景则快速地旋转。拍摄这种场面通常的办法是用一条短绳系住摄影师和演员的腰部,当他们回旋时,就能保证画面的准确(如图21.7A)。

这种形式的镜头要有节制地使用,除非有强烈的戏剧性动机。而且这是一种已经用滥了的杂耍镜头。

例12

用摇镜头拍摄一个演员缓慢地沿着环形路线行走时,可把后景中四周的环境都拍下来,而演员则始终处于前景画面的一侧。如果后景有人群,那么画面上给人的印象是这个人物完全被人群包围了(见图21.8)。演员哈里·安德鲁斯(Harry Andrews)在西德尼·吕美特(Sidney Lumet)的影片《山丘》(*The Hill*, 1965)中监狱暴动那场戏里,以及伯特·兰卡斯特(Burt Lancaster)与他那群人在罗伯特·奥尔德里奇(Robert Aldrich)的影片《黄金篷车大作战》(*Vera Cruz*, 1954)中,被墨西哥人所包围的那场戏里,都把这种技巧运用得十分有效。

21.5 快速摇摄

例13

非常快速的环形摇摄也称作快速摇摄(swish pan)。它连接两个注意中心,而扫的过程呈现短暂的虚像。它用来连接两个毗邻的场景。头一个镜头的末尾开始快速摇摄。下个镜头由快速摇摄开始,然后停下来,画面上出现一个新场景。如果两个镜头的虚化部分是衔接的话,

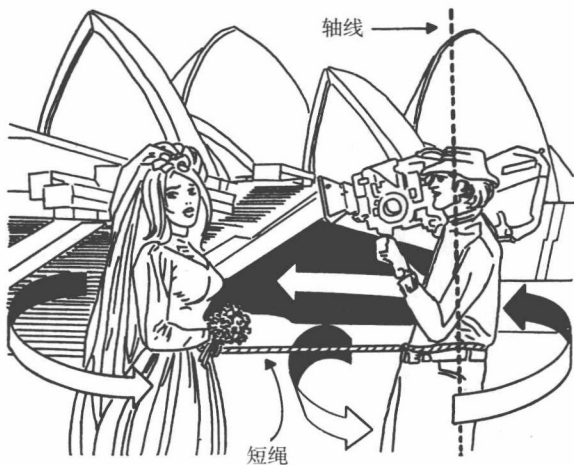


图21.7A 拍摄快速回旋摇摄的镜头的场景中,摄影机和人物保持固定的距离。

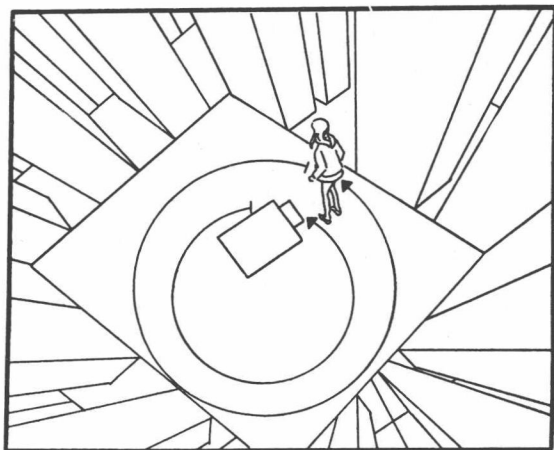


图21.8 摄影机做环形运动,整个镜头始终把演员保持在前景位置。

快速连接的意图就实现了。

现在,有些电影创作者拍快速摇摄镜头是用一个完全虚的运动画面,接在两个固定镜头中间,以造成同样的效果。这样的摇摄意味着时间和地点的变化。

大卫·里恩在他的影片《日瓦戈医生》中用快速摇摄连接发生在同一场景的两场戏。柯马罗夫斯基和娜拉在跳舞。舞曲结束,这对舞伴停在舞池中。一个向右的快速摇摄之后,我们看到柯马罗夫斯基照顾娜拉到舞池边上的一张桌旁坐下。快速摇摄省略了他们走过大厅的过程,因为它对这场戏毫无用处,甚至会使它拖沓。这样,跨接场景两部分的快速摇摄就删除了无用的时间。

例14

用快速摇摄从视觉上连接两辆不同的车辆,意味着时间的消逝,而演员在不同的地点和时间旅行。理查·布鲁克斯在他的影片《冷血》(*In Cold Blood*, 1967)中运用了这种效果。一辆公共汽车驶过来,镜头开始随着车向右摇摄。当汽车随着摇摄驶过镜头时,就出现车身的虚像,切。下个镜头从一列火车驶过镜头的虚像开始。摄影机摇摄方向与前一镜头相同,当它停下来时,画面上这列火车向远处驶去(见图21.9)。

例15

快速摇摄有时也在追逐场面的镜头中间使用。镜头开始时演员A由左至右奔跑。镜头随他摇摄将近180°。突然镜头以快速的虚像动作快速摇摄回到左侧去拍摄演员B,这个追逐者进入拍摄范围。镜头现在跟着这个新演员再次摇向右侧,直至他走出画面。

例16

有时摇镜头开始时主要人物在画面的一侧,而结束时这个人物却在另一侧。这就是说,镜头的运动比人物的运动快些。有时需要这样做,用以在镜头结尾处摄影机停止不动时,达成较

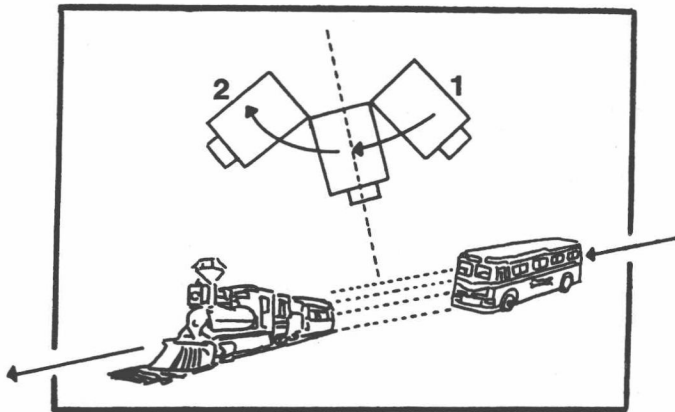


图21.9 《冷血》中用虚的摇摄,去连接两辆方向相同横跨画面的车辆。



图21.10 镜头摇摄比人物运动要快些,从而在镜头结束时,使她处在画面的另一侧了。

连续的垂直摇摄可以把上下的不同注意中心联系起来。摄影机仰俯常用慢摇,好让观众有足够时间去接受视野的改变。这里举例说明:

夜晚,烟火在夜空中绽放。当烟火将熄灭时,镜头开始下摇,掠过一群待在屋顶平台上的乐师,他们开始演奏欢乐的音乐。

镜头继续往下摇,出现一个开阔的院子,这里正举行宴会,人们穿着晚礼服,聚集在长桌四周,侍者们在上菜。镜头再往下摇,拍摄放在前景桌上的一块精美的蛋糕,上面写着“祝贺蒂许”的字样。

例19

间断的垂直摇摄,可以连接垂直关系的注意中心。但我们所拍摄的人或物,并不一定要做垂直的运动。这里选择约翰·休斯顿(John Huston)的影片《恩怨情天》(*The Unforgiven*, 1960)为例加以说明:

门打开了,在地板上投射进一道长方形的光线。前景地板上铺着一张色彩鲜明的兽皮。

好的画面平衡(见图21.10)。这种处理也可以用来给人物的前面留出画面空间,摄影机停摇时,使演员可以穿过画面走出去。

21.6 用两个方向

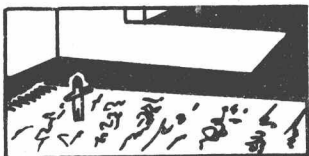
例17

在一个镜头内,如果中间有顿歇,摄影机可以向两个相反的方向摇摄。举一个简单的例子,B和A并肩站着,A向右走去,然后停下来,在他走动时,镜头单独跟他向右摇。稍停片刻A回到B那里。镜头又摇回左方,再次拍摄这两个演员。

21.7 垂直摇摄

垂直方向的摇摄也称为仰俯拍(tilt)。仰俯拍运动不如横摇那样使用频繁。镜头仰或俯,用起来并不难,因为一般只用于拍摄人和物的垂直运动。

例18



两双靴子从门外走进室内,停在兽皮前。



左侧的人走向后景。镜头跟他向上摇摄。他打开一扇窗户,房间里更亮了。右侧的演员转身对着镜头。我们看见他身体的中段,他的右手握着一支枪。



左侧的演员返回到前景,镜头再向上摇,拍摄两人的面部。他们俯视已在画外的兽皮。



右侧的演员弯下腰离开画面去拿兽皮,然后再从下侧进入画面,手里拿着兽皮。



接着两个演员转身走到后景的一张桌前,把兽皮摊在桌上,镜头下摇,把他们拍成中景。

正如这个例子所表明的,这个镜头是连贯的,摄影机由一个注意中心转到另一个上,而在每次重新仰俯之前都稍作停顿。

例20

仰俯摇摄的动作与水平成直角弧形的关系。如果仰俯摇摄从水平开始运动 180° ,那么最后整个画面就颠倒了过来。有些追逐场面由于发挥了仰俯镜头的这一特点,有时取得了较好的效果。例如:一辆坦克追逐一个人,他们迎镜头而来。摄影机在高处俯拍,当他们从下面走过

去之后,镜头继续跟随下摇。最后画面就颠倒过来,人和坦克像是违反地心吸力而附着于地面,向着颠倒的地平线远去。一部著名的苏联影片《士兵之歌》(*Ballad of a Soldier*, 1959)就运用了这样的镜头(见图21.12)。

21.8 倾斜摇摄

例21

有时用仰俯摇摄最后的倒置画面表现戏中主要人物混乱的精神状态。但另一些电影创作者喜欢运用倾斜镜头。当人物发生精神错乱时,镜头就部分歪向一边,直到人物精神状态恢复正常以前,各个镜头继续保持倾斜角度。倾斜的反拍镜头方向是相反的(见图21.13)。

90°的倾斜摄影只有在具有十分强烈的戏剧性根据时才使用,因为它将水平面变成垂直的了。

开始时斜向一边,接着又斜向另一边,可用于拍摄船舱和潜艇舱内的场景。要造成爆炸的效果,最好是晃动摄影机,而不要把布景歪来歪去。演员的晃动,有助于渲染这种气氛。

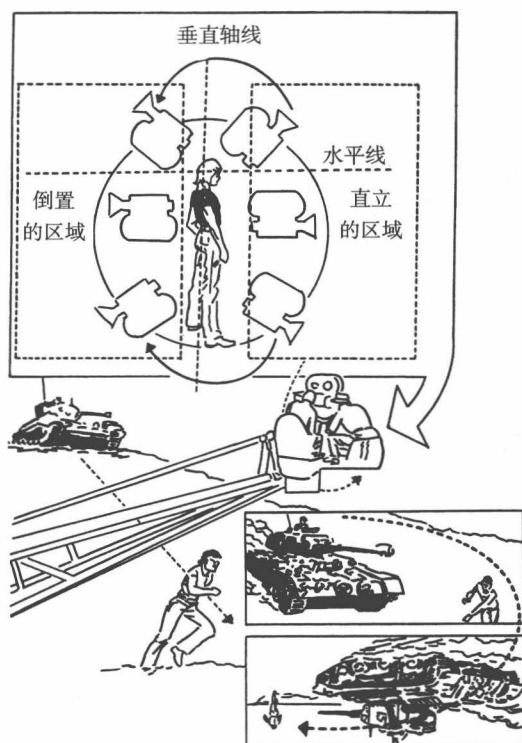


图21.12 苏联影片《士兵之歌》中的一个镜头,摄影机向下摇摄经过180°的弧形,在镜头的最后成了倒置的画面。

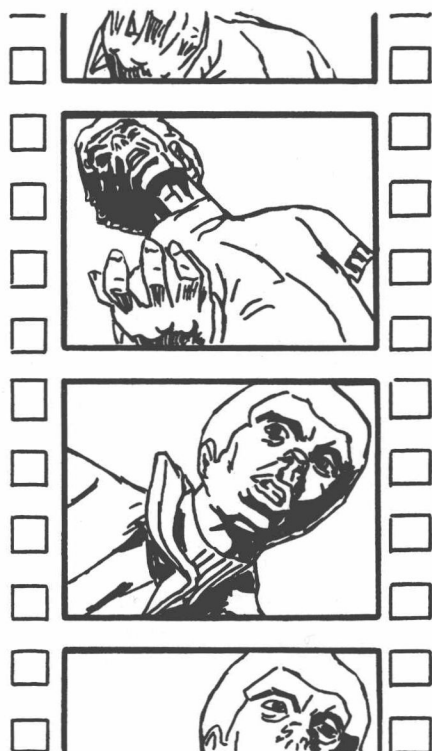


图21.13 画面倾斜的构图用以表示情境的异常或画面中人物的反常——镜头之间用相反的方向以造成视觉上的对比。

21.9 固定镜头和摇镜头的连接

例22

固定镜头和摇摄镜头能够接到一起来拍摄水平或垂直的动作。方法很简单,只要在第二个镜头用横摇或仰俯摇即可。在镜头1中,演员A从一侧走出画面(他或者横过画面或者迎镜头走来,在靠近镜头时走出画面)。第二个镜头里,他从另一侧进入画面,镜头跟着他摇摄。当他到达后景的目的地时,停止摇摄(见图21.14)。

例23

一个镜头中有两个演员,一个走动而另一个静止,也能用同样的组合(见图21.15)。第一个镜头中,A由后景走来,经过B从右侧走出画面。第二个镜头开始时两个演员都成侧面,处于画面中心的A向右走,镜头随他摇摄,将B从画面左侧排除出去。

例24

在同一视轴上前移,拍摄演员A从站着的B身后走过的运动,用一个近景摇镜头接在固定

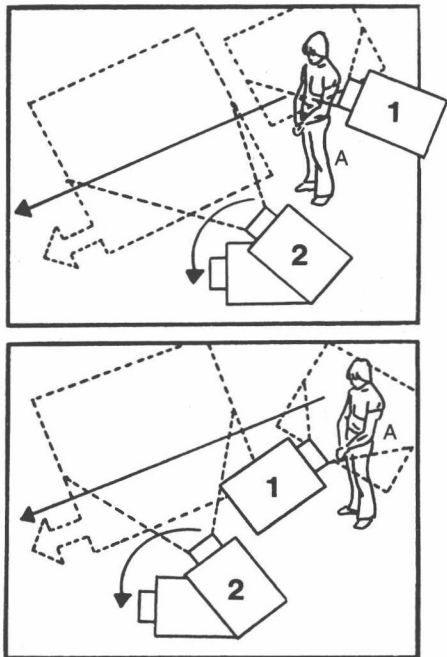


图21.14 用固定镜头接上摇镜头,拍摄演员运动的两个相似的方案。第一例的镜头1中,演员与镜头成平行方向走出画面。第二例中的镜头1中,演员成对角线走出画面。

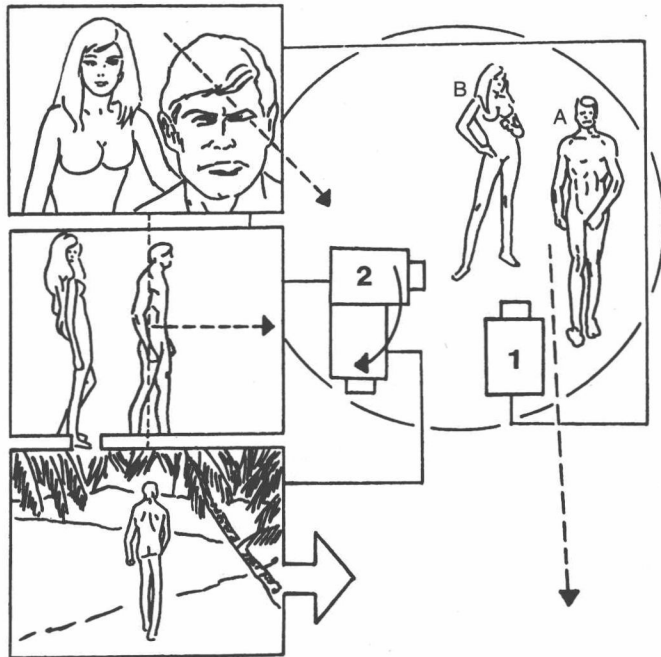


图21.15 固定镜头与摇摄镜头相接的另一种变化。在这里,摄影机位互成直角。

的全景镜头之后,就很容易地使B最后停在画面的另一侧(见图21.16)。

下面我们说明这个场面。

镜头1 全景。B站在画面左侧,A从右侧开始向左移动,当她走到画面中心接近B时,切至……

镜头2 近景。B左,A右。镜头一开始摄影机已随A向左摇,她经过B身后走到另一侧。最后的画面构图成了A左B右。

动作中切换时,运动着的人物在两个镜头中都处于同一画面区域。

21.10 两个连贯的摇镜头的剪接

例25

在研究摇镜头运动的运用时,我们发现可进一步让运动着的演员走出一个镜头,然后再进入下一个镜头之中(见图21.17)。

第一个镜头用近景拍摄走动着的演员,摇摄的结尾她走出画面。下一个镜头是全景,她由另一侧进入画面,我们继续跟着走动着的演员朝同一方向摇摄。

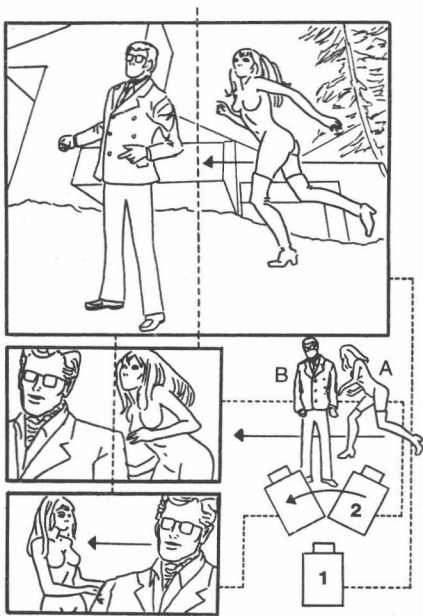


图21.16 进一步改变固定镜头与摇镜头的连接。

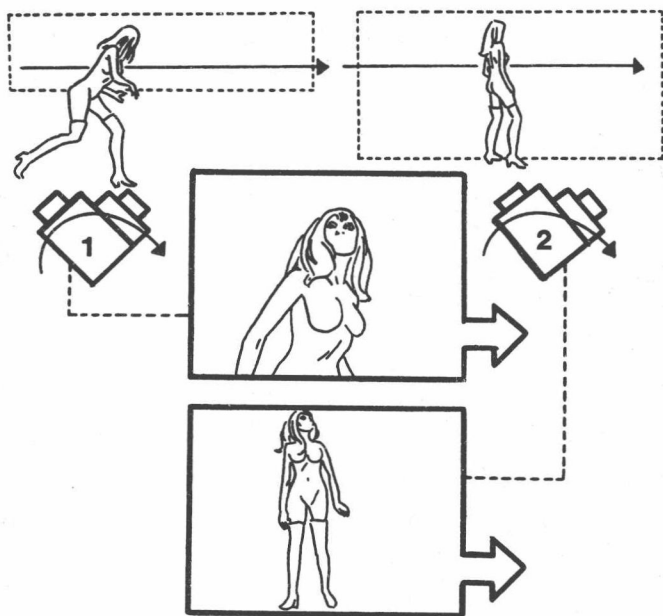


图21.17 两个连贯的摇镜头拍摄同一个走动着的演员。连接时,让人物在前一个镜头走出画面,下一个镜头中再进入画面。

例26

两个演员不出画面的连贯摇镜头,如果利用前景遮挡物来切,就可剪接起来(见图21.18)。下面我们说明这个场面:

镜头1 A在一群人中穿过。她的前后都有人。她处于全景。摄影机随她摇摄,我们让一个人靠镜头很近,从而使主要人物隐入她的身后。切至……

镜头2 一个人成近景在画面右侧。A从他后面出现成近景,按之前的方向行走。镜头随地摇摄。虽然人群在她身后继续走动,但现在她与镜头之间已没有遮挡物。A在摇摄的结尾时停下来,人群继续来回横跨画面。

例27

如果演员的运动以对角线穿过画面的话,两个相反方向的摇镜头可以接到一起(见图21.19)。第一个镜头,演员绕过一个拐角走进一条街道,镜头随他由左向右摇。切。演员仍在画面右侧,他向左走来,镜头随他由右向左摇。

为了获得成功的剪接,演员在画面中的位置和大小,在剪接点上一定要相同。如图21.19所示。两个镜头中,演员与画面右侧边缘距离相等,垂直高度也相近。观众不会注意那些细小的误差。摇摄的速度很重要。第一个镜头的末尾,摄影机的横摇慢下来,在下一个镜头反方向摇时开始增加摇速。

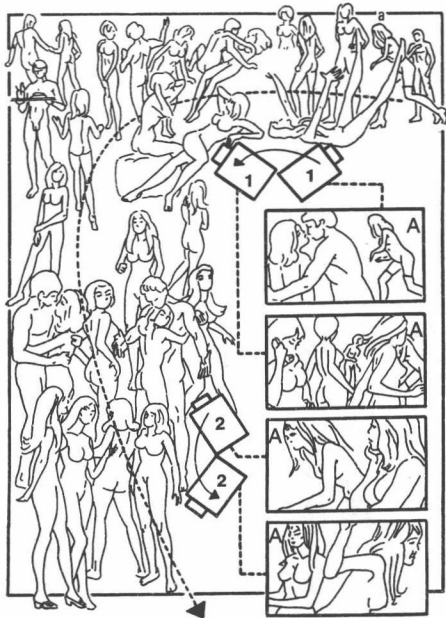


图21.18 第一个镜头的结尾和第二个镜头的开始,用前景遮挡物连接两个连贯的摇镜头。

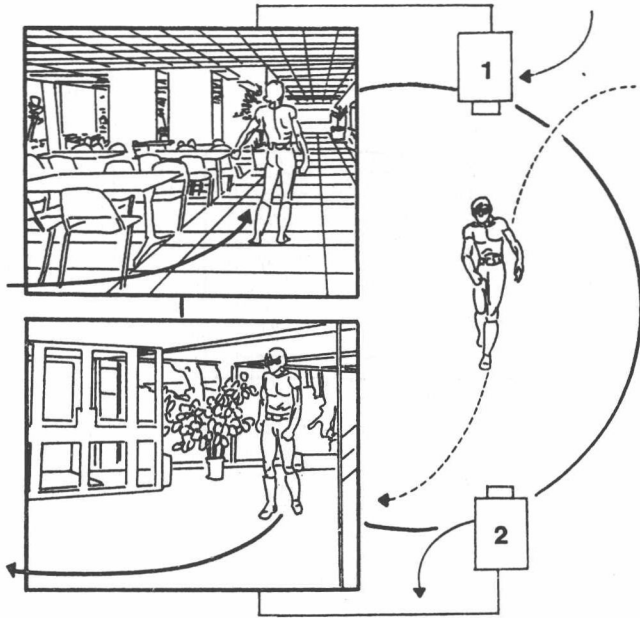


图21.19 两个拍摄同一人物的方向相反的连贯摇镜头。如果剪接时演员位于画面上相同区域,就可以接在一起。

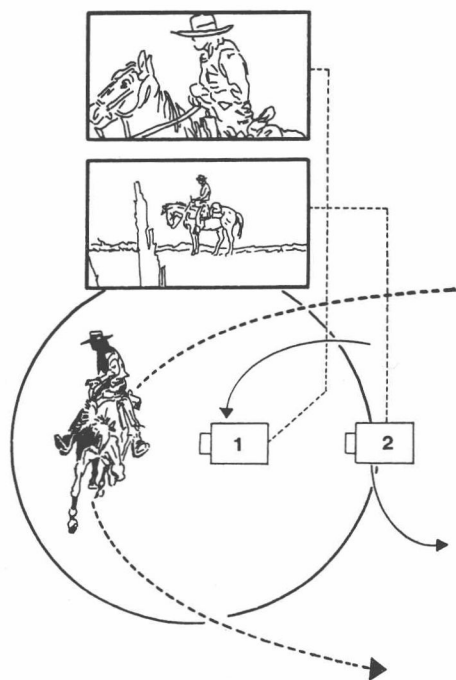


图21.20 拍摄同一人物的两个连贯的镜头。切换时两个镜头正处于共同的视轴上。

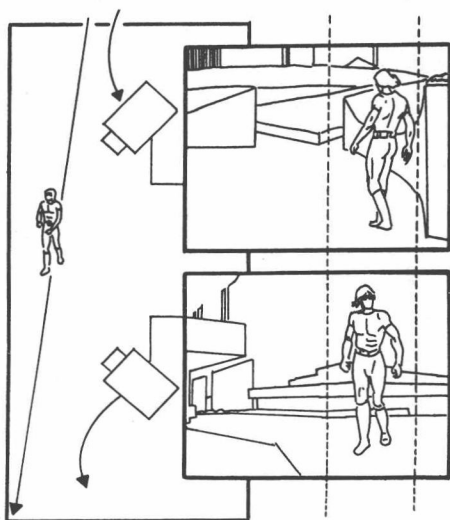


图21.21 两个连贯的外反拍摇镜头。拍摄同一个演员朝相同的方向行走。

例28

让演员处于画面中心,就可以使两个摇镜头接到一起,这两个镜头要在同一视轴上(见图21.20)。

第一个镜头是近景,第二个是全景,但是顺序当然也可以颠倒。在这两个镜头中,如果演员都处于画面的一侧,就可以获得反拍角度的画面,两个镜头的摇摄方向相同(见图21.21)。

按照这种方式,第二个镜头可以在另一个地点拍,这样就可以利用同一个演员的运动来造成一个时间的变迁。

例29

朝着一个方向但是中断了的运动,可用摇镜头拍摄运动的前一部分,用固定的反拍镜头拍它的第二部分(见图21.22)。

下面说明这个场面:

镜头1 低镜头。一辆汽车驶来,它向左转,镜头随它摇摄。汽车成全景停在几码以外,现在看见的是汽车的背影,当汽车刚停下时,立即切至……

镜头2 汽车的反拍低镜头。车门打开,人们跳出车来,迎着镜头从左边跑出画面。

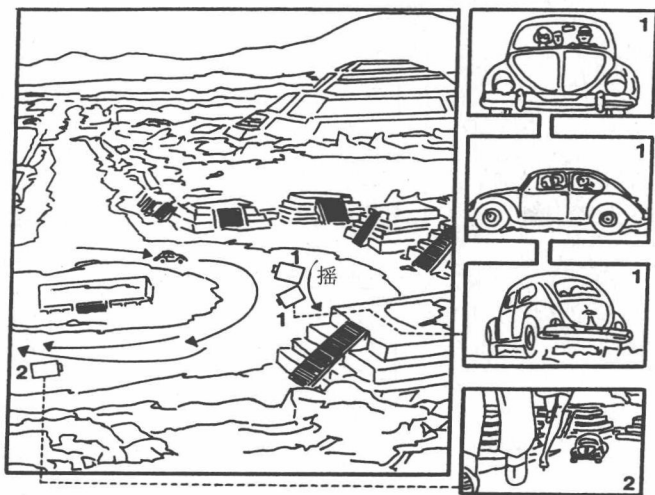


图21.22 第一个是摇镜头,第二个是静止镜头。

例30

仰俯镜头可用上述方式和固定镜头相连接。

这里所提示的那种摇镜头可以倒过来,先用固定镜头,再用摇镜头,这样就为动作的拍摄提供了更多的可能性。

21.11 杂耍式的摇镜头

下述两个例子是视觉上非常惊险的摇镜头。

为了达到这个目的,摄影机必须做某种空中翻跟斗的动作。

例31

用横摇拍摄一个人物迎镜头而来,从摄影师的面前走过,摄影师拿着摄影机跟着他摇摄。

但如果横摇时,运动着的人是往摄影师身后走过,那又怎么办呢?

为了把他拍进画面,摄影师不得不把身体向后仰。这样的动作将使摄影机在摇摄运动中有一段是倒置的。被拍摄的人物在画面上的行动会是这样的:他直立地迎镜头走来,然后他的身体转向一边,开始沿画面的三个边旋转;首先转到一边,然后他达到顶端,这时他在画面上是完全倒立的,然后再从另一侧转下来恢复正常的直立姿势,离镜头远去。

在电视连续剧《办不到的任务》(*Mission Impossible*)中,摄影师把这种视觉上翻跟斗的方法使用得十分广泛。

图21.23是这一例子的图解。

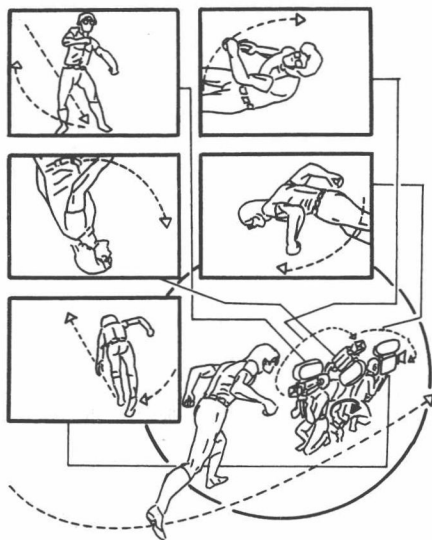


图21.23

例32

当摄影机直对着下面拍摄一个横过画面的运动时,将摄影机在垂直轴上旋转 180° ,可以获得惊人的效果。影片《草莓声明》(*The Strawberry Statement*, 1970)中有这样一个镜头:俯拍一条细长的小划艇从右侧进入画面,当它划到画面中心时,摄影机在垂直轴上转半圈,因而这只小划艇掉转方向又从右侧,也就是从它进来的那一侧出画(见图21.24)。

往左转或往右转都没有什么关系,只要转够 180° ,最后的结果是相同的。

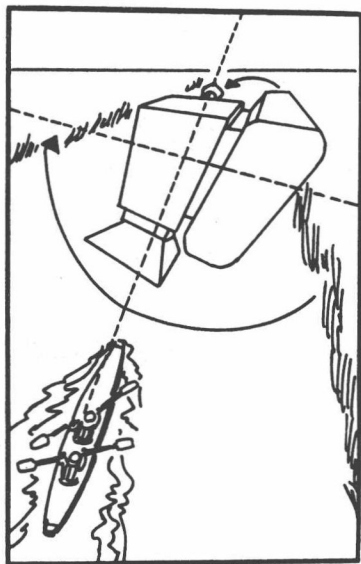


图21.24

Chapter 22

移动摄影

在银幕上,运动有其方向、力度、速度、持续时间和节奏。一般说来,大量运动能造成一种有活力的、急促的、激动的或暴力的感觉。较少或完全缺乏运动,则表示沉闷、安静、压抑、庄严或走向另一个极端:根据一场戏的上下关系,它能表现一种情绪上的极度紧张状态,以致一切活动都停止了。

运动往往和对白相吻合。如果运动发生在对白之前,则突出对白。如果对白在运动之前,则突出运动。

摇镜头所使用的许多方法,对移动摄影也是同样适用的。这里有几个方案:

(1)最使人感觉舒服的移动镜头就是摄影机平稳地、没有颤动地以常速移动。如果需要加大或者减低速度,都不应变换得太突然。

(2)用远景镜头或全景镜头拍摄人物时,要加强移动的效果,可以在摄影机与拍摄对象移动路线之间安放一些静止的物体。由于有了层次的对比就可以获得更好的画面构图,从而避免了呆板的感觉。

(3)移动摄影穿插着顿歇,即摄影机和拍摄对象短暂的停顿,这样可增加变化,甚至打破连续重复运动的单调感。

(4)如果在一个移动镜头中演员和摄影机需要停顿,一般说来,最好避免在前景中有其他物体的地方停下来,除非这些物体在影片中有特殊含义。因为它们势必会被大大突出,如果它们只是碍事,那么最好避免这样做。

22.1 用连续移动拍摄间歇动作

一个连续移动镜头,不必从头至尾跟随一个演员或者一组演员。例如,摄影机可以跟拍一组为数不多的人群,当这组人停下来时,摄影机继续按照不变的方向移动。

假定,我们跟拍一群士兵和一个军官押着一些囚犯上刑场,后面跟着一个神甫。首先摄影机随着整群人物移动,然后士兵停下,神甫、担架兵、军官继续向前走。担架兵跪下扶一个受伤的囚犯,军官和神甫继续向前走。然后军官停下来,神甫继续走到一个囚犯跟前,摄影机停下

来。斯坦利·库布里克(Stanley Kubrick)在《光荣之路》(*Paths of Glory*, 1957)一片中就使用了这样的镜头(见图22.1)。

上述例子中,摄影机和演员在平行的路线上移动。如果摄影机跟在一群演员的后面拍,也可以使用同样的原则(见图22.2)。

A沿着走廊前进,E从摄影机右后侧进入画面,经过A的身边走过去,A拐入另一走廊,摄影机随A向左摇摄并开始跟拍。F沿着走廊走过来,他向A打个招呼,继续迎镜头走来,然后从左边走出画面。当A到达电话间时,C正在打电话,此时可看到B从附近一个门里出来并从A的前面横过,往左走进另一走廊,摄影机向左移动跟着B。此刻C离开电话间跟在B的后面,摄影机跟随B和C沿着走廊移动,中途B进入左边的门。我们继续在C后面跟拍,C走到四个正在吵吵嚷嚷的人跟前。就在这时,庭吏D指指左边的门请大家安静,摄影机停下,随着庭吏的手势向左摇摄,然后对着玻璃上写有“陪审员”字样的门停下。

整个过程,连续移动一直拍摄演员们的重叠动作,把观众兴趣引向镜头的高潮。这像专为电影设计的芭蕾舞那样,其动作要仔细地配合好。

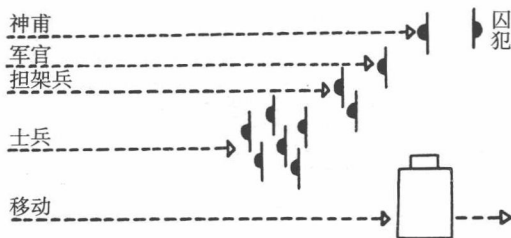


图22.1 用连续移动拍摄间歇动作的简单例子,一群演员沿途逐渐减少,最后只剩一个演员到达终点。

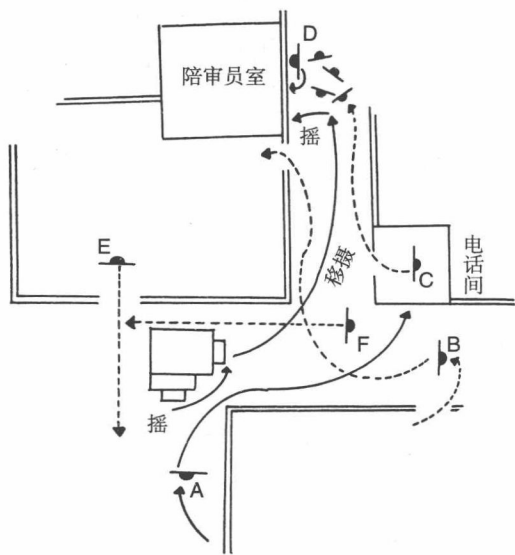


图22.2 移动的摄影机跟在走动着的演员们后面,拍摄重叠动作的另一例子。

22.2 把一个静止镜头和一个移动镜头连接起来

当摄影机跟拍行走或奔跑的人群时,它很难同他们一起停下来。在镜头的最后取准画面是个关键。这需要进行认真的排练,只有熟练的摄影人员才能做到动作一致,如果采用简单的切至一静止的摄影机位的手法,则比较容易实现这种停顿。

例1

如果演员朝我们走来,在他行走了一半时,摄影机边拍边向后拉,我们可以在同一视轴上切至一个全景的固定镜头,演员仍处在画面中央(见图22.3)。

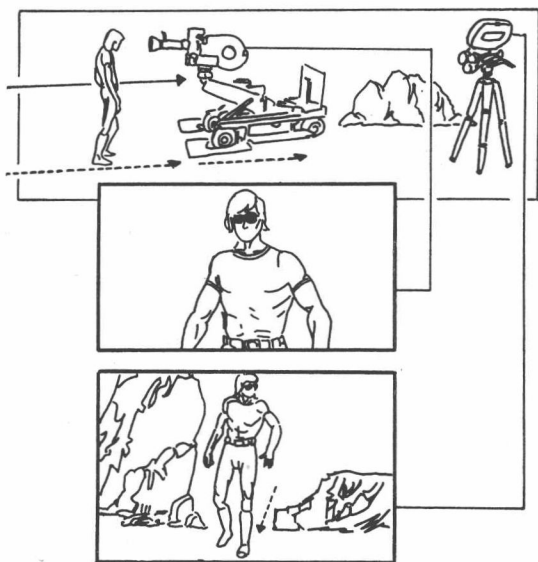


图22.3 在一个共同视轴上连接一个移动镜头和固定镜头,这些镜头拍摄同一个走着的人物。

例2

第一个镜头动作较快,比如:演员向着后拉的摄影机奔跑过来,他可以在镜头的最后加快速度,然后跑出画面。在第二个镜头中,演员在中央向前再跑两三步,然后停下来(见图22.4)。

例3

如果我们后拉拍摄一个改变方向的演员的动作,最好在第二个固定镜头中表现出这一方向改变(见图22.5)。

第一个镜头与前例一样。演员在近景中行走,摄影机随演员后拉,接着我们切至一个全景,他处在中央。此时,演员朝镜头走三四步,然后拐弯走出画面,摄影机跟摇。

例4

与演员平行跟拍的方法可以利用其他办法解决。第一个近景镜头中,我们可以从演员的侧面或

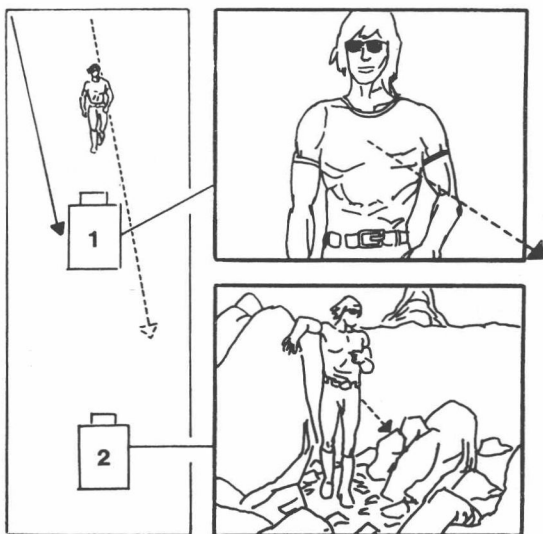


图22.4 如果在移动镜头中让走着的人物走出画面,这样一个快速移动镜头和一个固定镜头就能比较容易地接到一起。

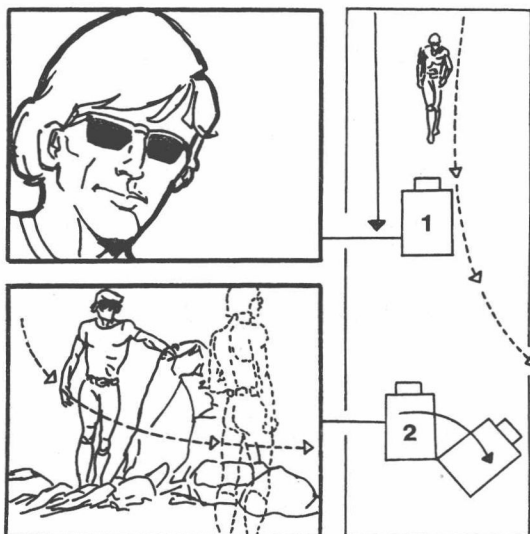


图22.5 对象动作方向的改变,最好出现在第二个镜头,固定的摄影机位。

以四分之三的视角跟拍,然后切至一个固定的全景。演员从与他走动方向相反的一侧进入画面,走到中央停下来(见图22.6)。

例5

摇摄镜头可以作为第二个镜头使用,这样当演员停止行走和奔跑时,可以随着慢下来(见图22.7)。

第一个镜头中,演员与摄影机同时移动,然后切至一个全景。

处在画面中央的演员朝同一方向移动,摄影机跟摇,直至演员停下来。

正如前几例中指出的,两个镜头中的人物大小以及画面位置,对于镜头的转换成功与否是个关键。特别在这里,随着演员在第二个镜头中走远,人物的身影也就逐渐变小了。

例6

一个固定的直角摄影机位可以用来拍摄一个奔跑的演员的第二个镜头。第一个镜头是演员的中景,他处于中央。摄影机与演员在同一条线上移动。镜头将近结尾部分,摄影机稍稍摇向一边,在演员前面留下一半空画面。下一个固定镜头中,在同一个画面位置演员离开我们向画面的中央跑去(见图22.8)。

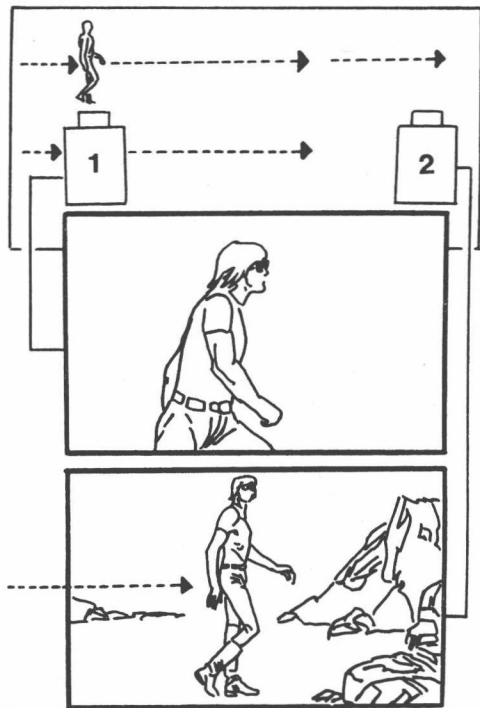


图22.6 这个公式使用了固定摄影机位的平行排列。

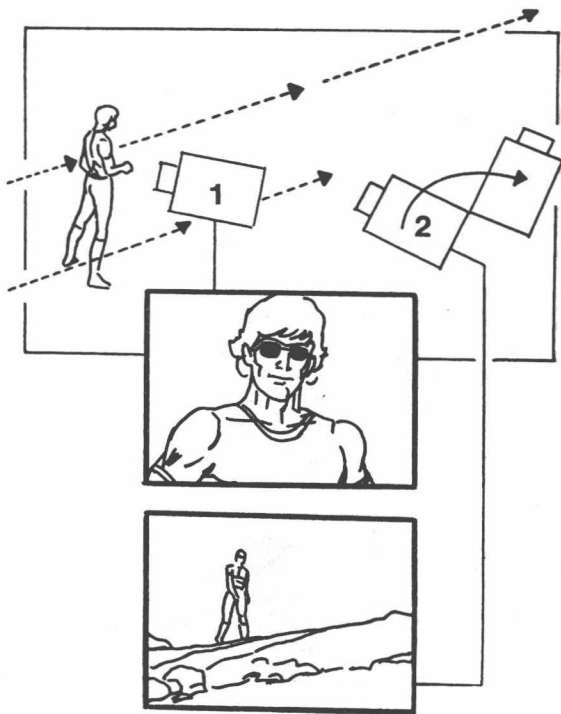


图22.7 如果拍摄对象的运动太快,那么按直角布局的第二个镜头可以摇摄。

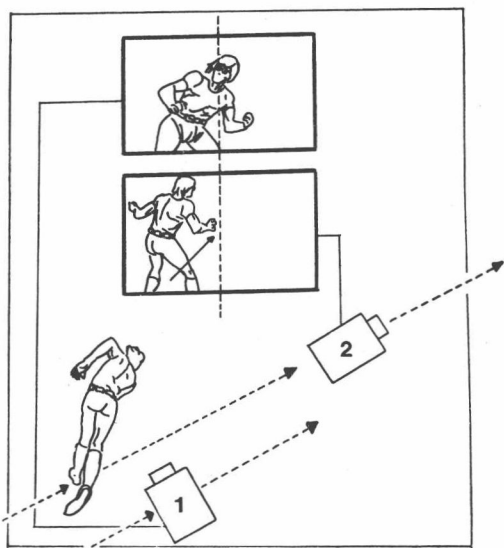


图22.8 在这一摄影机的直角布局中,走动的演员应保持在两个镜头画面的同一侧。固定镜头拍摄演员沿中性方向朝纵深走去。

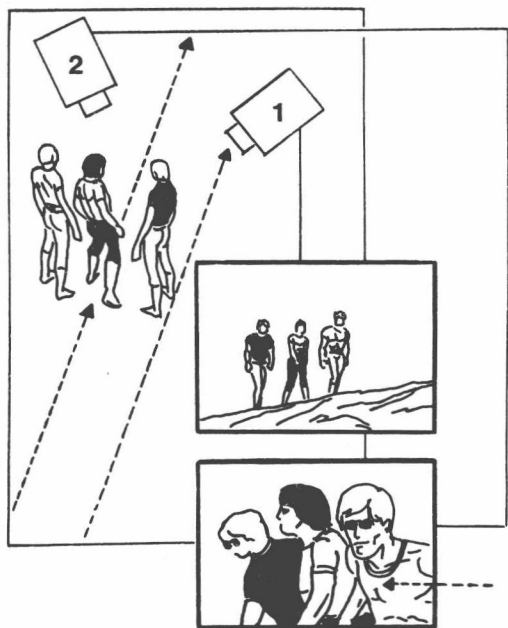


图22.9 外反拍摄影机位,用一个移动镜头和一个固定镜头拍摄一群走动的演员,他们在第二个镜头中停下来。

例7

一个反拍摄影机位可以用来拍摄一群演员停在一个地方(见图22.9)。

第一个镜头中,以全景跟拍这群演员。

切至一个反拍的中景。固定镜头。演员以反方向进入镜头,然后停下。

固定的摄影机位应安置在运动路线的另一侧,这样对于行走与奔跑的动作可以取得富于动态的视觉结尾。

22.3 摄影机的间歇移动

例8

大部分移动镜头,都是把摄影机安置在专为拍摄这种特殊镜头而装配的合适轨道上的移动车上拍摄的。这样,摄影机可以连续移动、间歇移动,或者在任一点上改变方向。图22.10是使用移动摄影机的一个场景的平面图。

两个士兵,A和B穿过战场,摄影机在一侧跟拍,当他们到达位置1时,两人卧倒下来等待着。摄影机停止移动。两个士兵重新站起来,但只有A继续前进,到达位置2时他停下来,摄影机跟拍。当A发现只有他一人时,就转身朝B走去。摄影机跟着A返回到位置1,摄影机第三次停下。B受伤了,A把B扶起来,B的手搭在A的肩膀上,两人艰难地向位置2走去,摄影机第四次停下。

摄影机恢复原来的运动方向。两个士兵休息一下,然后继续向位置5走去,演员与摄影机在位置5再次停下,B表示不能再继续前进了,他想留下等死。

在每次停顿之间,演员们可以在各种不同的障碍物,如在铁丝网、翻倒的大炮和高高的草丛后面移动。

例9

摄影机可以跑完整段长轨,停下,然后回到第一个位置。图22.11中演员在作间歇移动。

镜头从固定的摄影机位开始拍摄一群演员中的A。当A开始穿过两边人群时,摄影机向右移动跟拍,A走到B跟前停下,B向右走到C的身旁停下,此时摄影机停下来拍摄人群中的B与C,然后C向前走来,在前景停下,此时摄影机仍然处于固定状态。C向左边穿过人群,摄影机开始向左移回,C停在D的前面并给他一把钥匙,D向左移动并把钥匙插入一个机器里,摄影机停下来拍摄前景中操纵机器的D,其他演员处于后景。

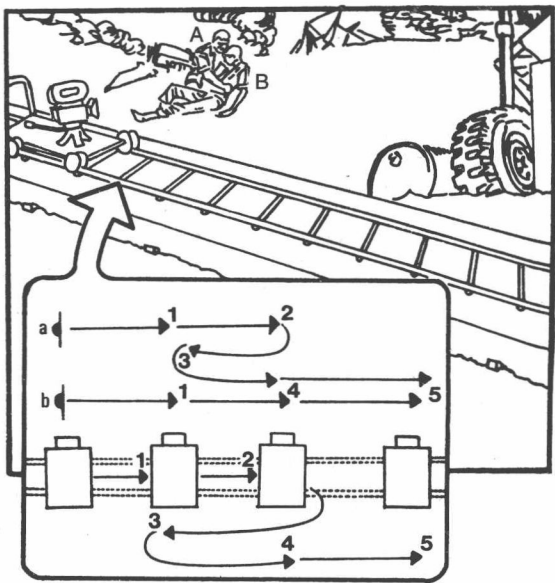


图22.10 摄影机间歇移动,其中向反方向移动一次,然后恢复原方向。

22.4 运用轨道的两侧

例10

虽然摄影机只向一个方向移动,但是只要摇摄半圈将摄影机转向轨道的另一侧,画面上移动的方向就可以反转过来。这个运动是连续的,所以观众能毫无困难地接受这种方向的改变(见图22.12)。

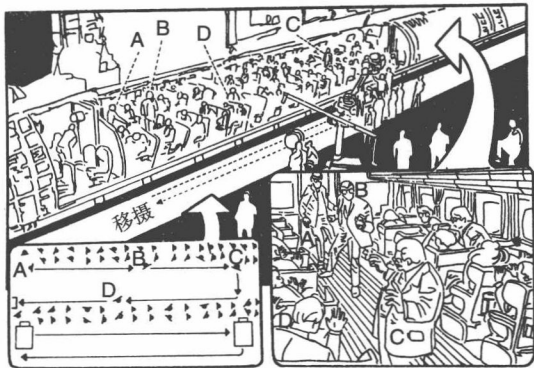


图22.11 此例使用了摄影机和演员的间歇运动。

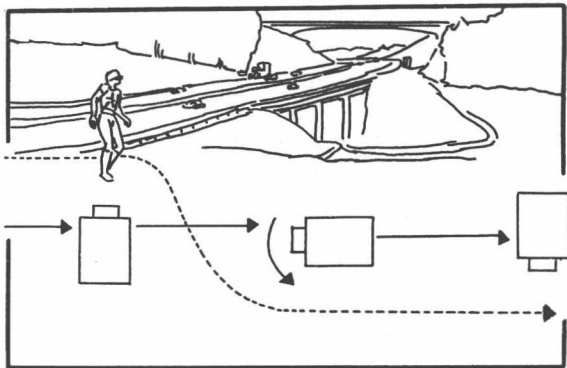


图22.12 在移动镜头的途中通过摇摄,就可以在同一镜头中利用到移动轨道的两侧。

例11

一个镜头可以沿整段移动轨道拍摄,并利用到其两侧(见图22.13)。

A走近B,他们跑一段到位置1,在那里停下。然后两人再次向左边跑去,摄影机跟拍到他们穿过篱笆,这道篱笆在前一镜头的前景曾短暂地出现过,摄影机停在位置2上,然后随演员从位置2摇到位置3。

这时摄影机面向轨道的另一侧,然后再次跟拍两个演员从位置3到位置4,摄影机与演员稍停片刻,然后演员跑回到位置5,躺下,摄影机跟到位置5而结束了这个镜头。

在轨道的一端摇摄半圈,使摄影机从轨道的一侧转向另一侧,摄影机从位置1至4的运动是连续的,但是摄影车的运动却不是这样。时而把篱笆拍摄进去是为了增加镜头的视觉变化。

22.5 蜿蜒路线

例12

一个出现在移动镜头中的演员并不必须走一条直线。他可以沿着一条蜿蜒的路线走近或者离开摄影机,但是摄影机则在直线上移动。这样的动作,在摄影机与演员之间布置一些静止物体以产生一种纵深幻觉和层次对比,是很必要的。如果想要造成一种幻觉,仿佛演员力图在障碍物中寻找一条道路(例如穿过人群或者森林),那些使他在障碍物中穿出穿进或忽现忽隐的动作就更加使人信服。如果当他把人群或者树丛推开时,仿佛遇到一些阻力,那就更给情境增添了真实感。

摄影机可以和人群平行地或成斜线地移动,摄影机的运动如图22.14。

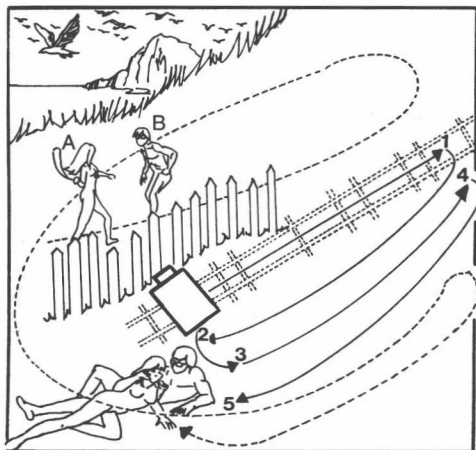


图22.13 这个例子说明拍摄连续移动镜头时,使用轨道的两侧进行拍摄,这个镜头随着动作的移动,反复改变其方向。

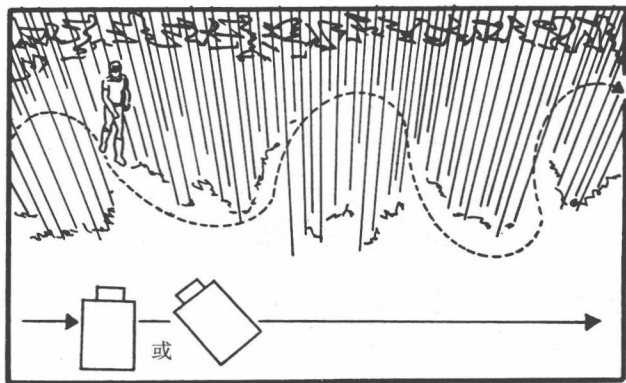


图22.14 摄影机在直线移动轨道上拍摄一个演员在蜿蜒的道路上行走。

例13

进一步的变化是摄影机沿直线后拉,而人物顺着一条蜿蜒的道路朝摄影机走来,摄影机不断地从一侧摇向另一侧,使演员一直保持在画面之中。这个公式可以用来表现一个演员穿过稀稀拉拉的人群(见图22.15)。

例14

同一种摄影机沿直线移动,并从一侧摇向另一侧的方法,也可以用来拍摄围成半圈的静止的人群。摄影机从远景开始向前推,一路上从一侧摇向另一侧,最后停在中心人物上(见图22.16)。这种运动需要有强烈的戏剧动机,这种拍法也可以使用变焦距镜头。

例15

间歇移动的摄影机跟拍从一个表演区走向另一个表演区的人物,实际上就是把一条弯路变成一系列的三角形(见图22.17)。

在机位1我们取A的近景。当他走到表演区1时,摄影机跟他移到位置2,现在他出现在全景中。他倒了一杯水,B在前景走过。然后A向前走入近景停在表演区2。B在他身后从相反的方向横过整个画面,现在A转身走到表演区3。摄影机由机位2移至3。A一边喝水一边看着窗外,然后转身走到表演区4。摄影机又从机位3移至4,把A纳入近景。

B穿过画面的动作穿插在主要演员的来回动作中,以增添画面表现的变化。

例16

两个演员移动的蜿蜒路线可以在连续移动的摄影机前面相互交错(见图22.18)。

这种表现手法,可以使出现在画面上的若干人物

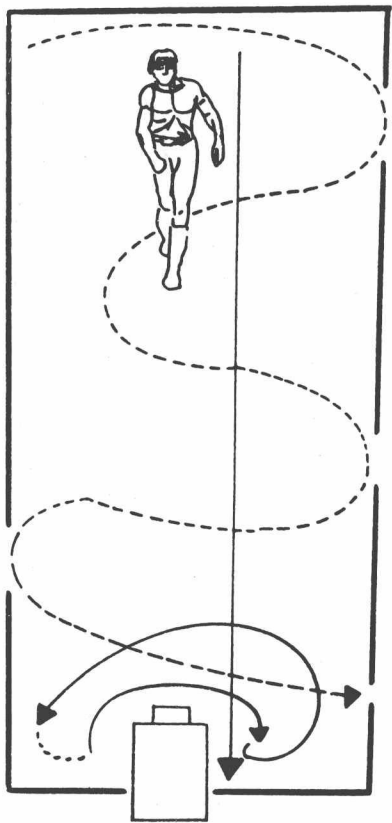


图22.15 当演员在蜿蜒的路上前进时,可以用一个在演员的前方沿直线后拉的摄影机来拍摄。

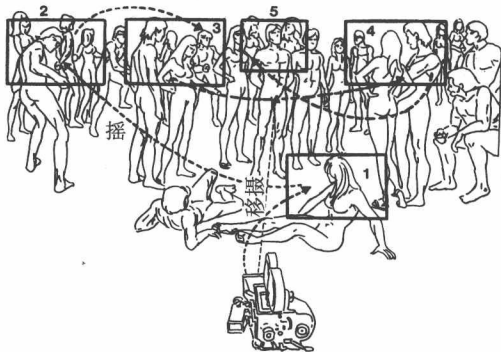


图22.16 摄影机沿直线向前推,同时,由一侧摇向另一侧,直至最后停下来,把半圆形人群中的人物纳入画面。

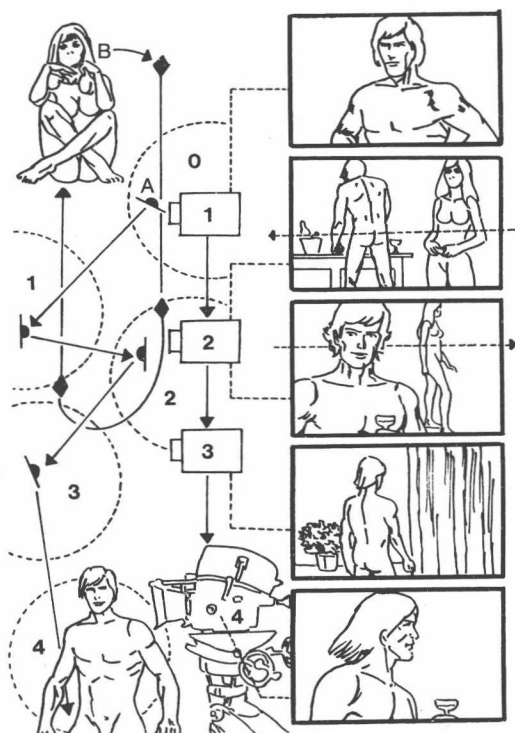


图22.17 间歇运动的摄影机拍摄演员的间歇运动,他的运动是不规则的或成三角形的。

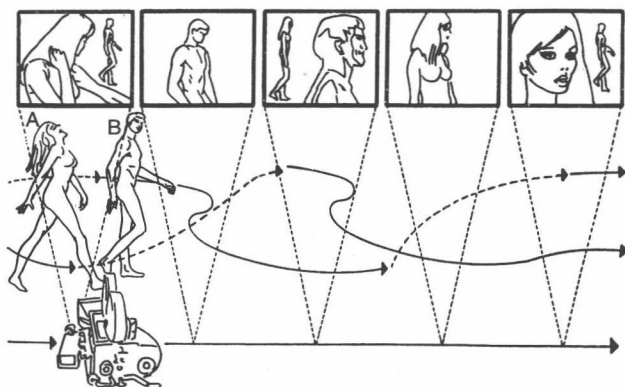


图22.18 这个镜头中,两种曲线的运动形式组合在一起,使两个演员在画面中交替地出现。

形成某种数量上的对比。行走的演员A在前景慢下来,移动摄影时A留在画面外,移动的摄影机则集中拍摄向前走来的B。当B走近时,A在后景从她出画的一侧重新进入画面,从B身后走到画面右侧。B—A的构图持续了片刻,然后B慢下来,A再次变成近景,最后B在后景重新出现。图22.18的虚线表示没有拍入画面的演员的路线。

22.6 移动时摇摄

例17

当然,移动镜头的中间可以摇半个圆,镜头的结尾也同样可以这样做,这可能有两种变化,如果镜头开始时拍摄演员的正面,那么,摇摄以后就会从她的背面来拍(见图22.19)。

如果摄影机从演员的后面开始拍摄,将得到相反的效果,镜头结束时他们便调换位置面对摄影机了(见图22.20)。

这两个例子中,摄影机沿直线移动,摄影机与演员之间的距离保持不变。

例18

摄影机可以先在直线上移动,当演员转过一个墙角时,它也拐一个直角。如果演员在摄影机后拉时朝着摄影机走,那么,镜头就很容易拍摄(见图22.21)。

在一场设计更为复杂的场景中,演员可以在直角路线上走动,和摄影机的直角路线相对(见图22.22)。

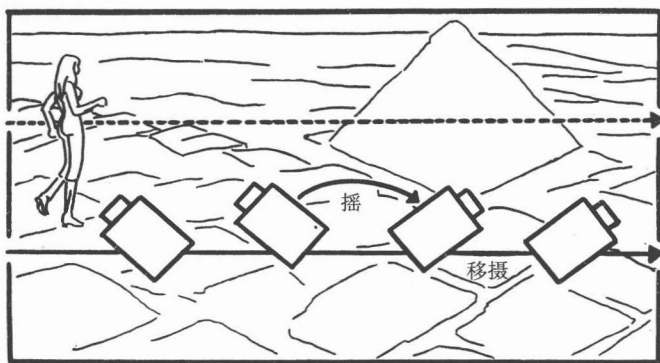


图22.19 在移动镜头的中间进行摇摄,从拍摄对象的正面变为拍摄她的背面。

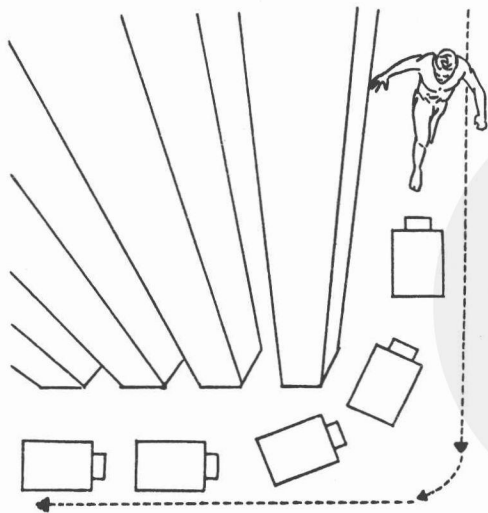


图22.21 一个演员走的是拐直角的路线,面对着他的摄影机向后拉,按演员预定的行进路线移动。

摄影机在两个士兵后面跟拍他们穿过一条荒凉的街道。当他们到达一个拐角时,两个演员朝着—辆被抛在街道中心的毁坏的无轨电车走去。远处传来机枪声,两个士兵在电车旁停下查看周围的动静。在这整个过程中,摄影机一直连续移动,并用跟摇以保持演员始终在画面之中,然后转入另一条街道。最后士兵们开始朝镜头跑来,摄影机以同样的速度后拉。

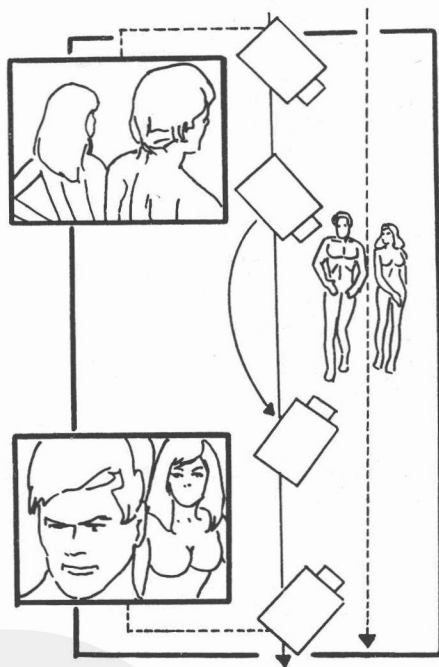


图22.20 如果摄影机从演员的后面开始跟拍,而在中间通过摇镜头改为从正面拍摄他们,那么,摄影机在摇镜头时要比演员走得快,才能从正面拍摄他们。前一例中摇镜头的摄影机是逐渐慢下来的。

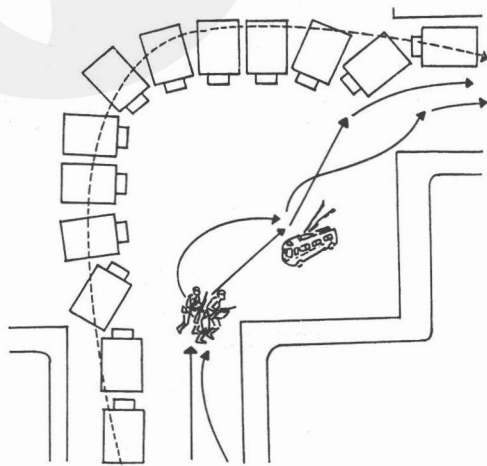


图22.22 摄影机在连续移动摄影中拐了一个直角,拍摄演员在场景中的间歇活动。

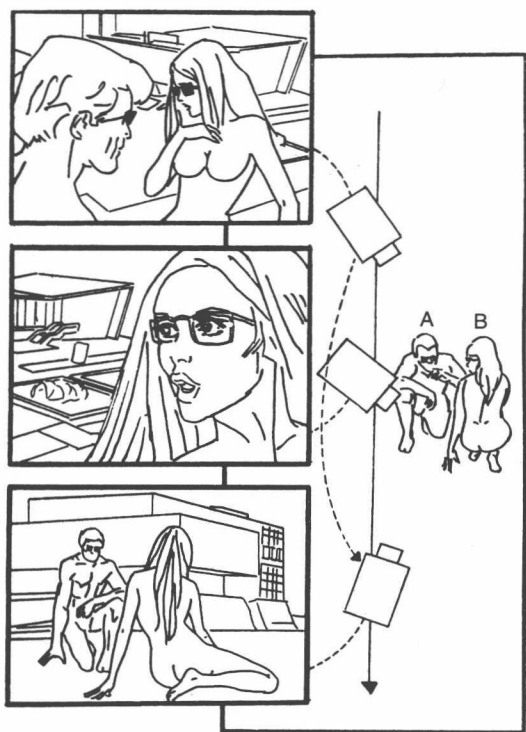


图22.23 移动摇摄的镜头中以一个演员为枢轴。两个演员均不动。

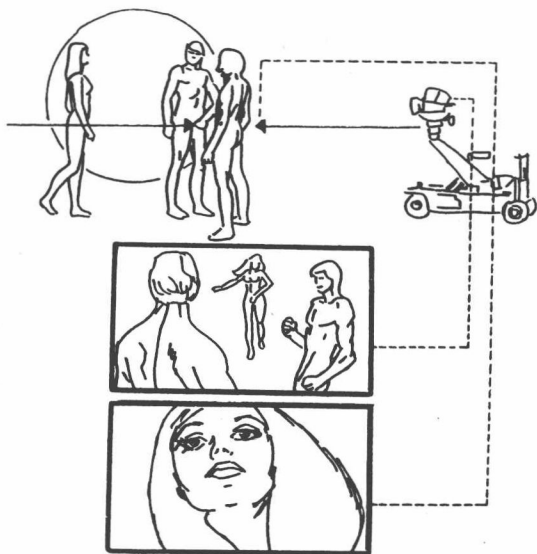


图22.24 演员和摄影机都在运动,双方沿中性方向相互接近。

在这里,拍摄对象距离的不断变化,使镜头增加了画面价值。当演员停下来而摄影机继续移动时,由于动与静的对比以及场景的前后关系,更使人感到荒凉街道的萧瑟景象,从某处传来的威胁性声响,表明一场战斗正在进行。

例19

拍摄两个静止演员时,可以在移动镜头的中间摇摄,如图22.23。

摄影机开始时拍摄A和B的近景,然后移向B。当摄影机推近她以后又摇向一边,摇摄的方向正和其前进方向相反。摇摄动作以演员B为枢轴,摄影机继续移动,但现在是在倒退着离开A和B,直至停下,让他们处于中景。

22.7 摄影机和演员向反方向移动

有时,在一个镜头中安排摄影机与演员以相反的方向运动。这可以有若干变化。

例20

演员和摄影机相向移动,并面对面停下来。如果前景有演员,那么,镜头结尾时就把他们排除在外(见图22.24)。

上面概述的方法在突出一个演员和情境时可大大加以发挥,这是很容易领悟到的。如果摄影机后退,离去的演员也走远,这种摄影机和演员的反向运动也同样具有强调作用。当主要演员走远,摄影机也向后拉远时,便从画面的视觉上强调出这场戏的情绪的中断。如果连续使用几个这类动作,或是靠拢或是离开来表现不同的演员,那就突出了这些动作结束后出现的情境。用两三个演员就足以造成视觉上的强调。

例21

如果摄影机和演员沿斜线靠拢,那也会从全景开始,以近景结束(见图22.25)。

例22

另一种安排就是摄影机和拍摄对象在并行的道路上相错而过。当她经过时,摄影机用摇镜头跟拍她,她先朝摄影机靠近,然后离开摄影机走远(见图22.26)。

摄影机与拍摄对象都以同样的速度反向移动,可以让她比摄影机稍早片刻停下来。

例23

如果镜头中包括一个静态的主要演员,可以得到进一步的变化,走动的演员和摄影机都向这个静态演员靠拢,但是走动的演员比摄影机要先停下来。摄影机只有在到达与最初位置相反的角度时才停下(见图22.27)。

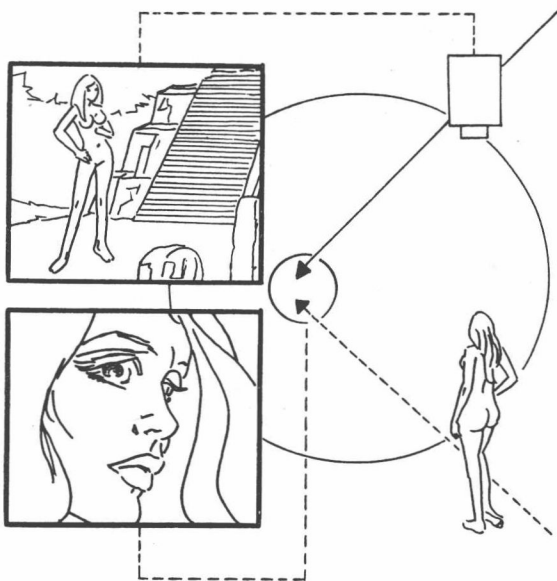


图22.25 这一例中,摄影机和演员都使用了斜线路径。

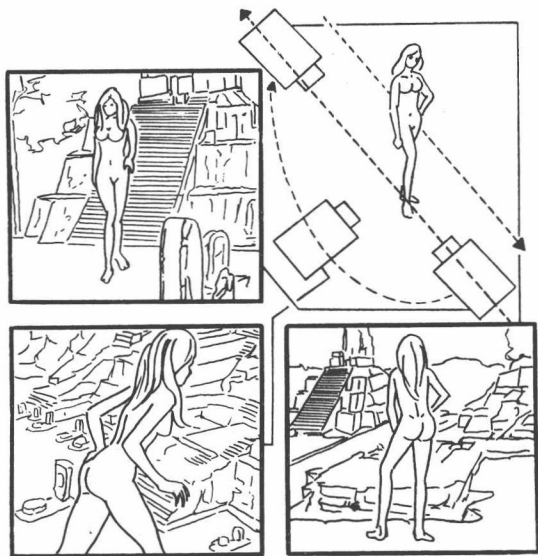


图22.26 摄影机和演员相向移动,交叉而过时,继续离她远去的摄影机跟她摇摄。

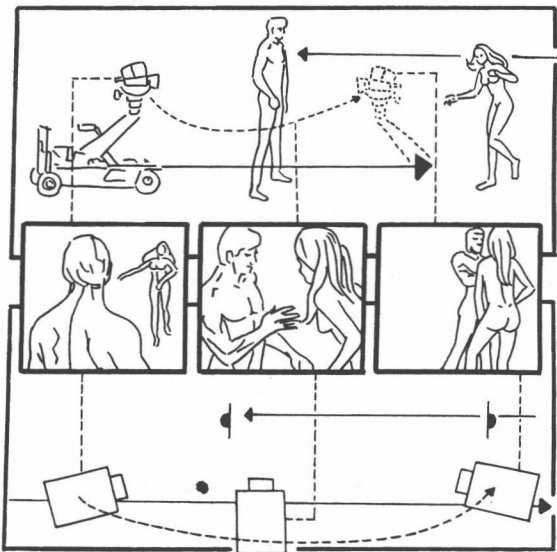


图22.27 演员之一与摄影机反向移动,静态演员作为画面上的视觉枢轴。

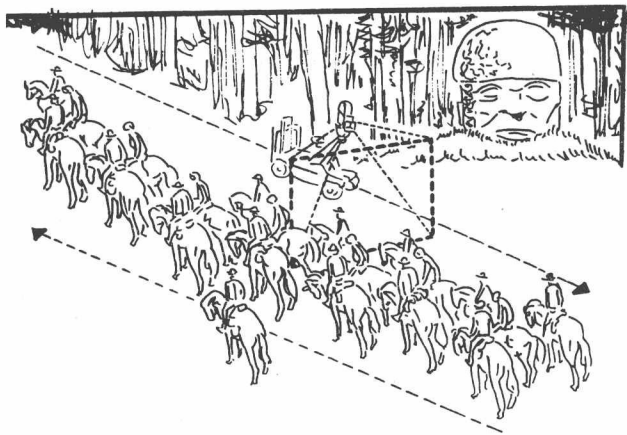


图22.28 一大群人与摄影机反方向前进,摄影机以四分之三的角度取景。

例25

此例包括移动摄影中四分之一周的摇镜头(见图22.29)。

摄影机在此和行走的演员A以反向移动。以静止对象B作为枢轴。

例26

如果演员A朝着B走去,摄影机在最后位置则表现两个演员的侧面(见图22.30)。

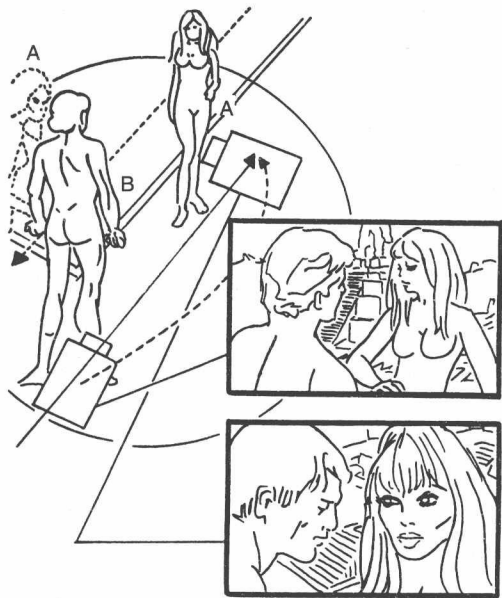


图22.29 移动摄影机从一个固定区转向另一个与之成直角的区。

例24

如果摄影机朝着迎面走来的一群人反向推移,而不使用跟摇镜头,那么,把摄影机摆在一个朝前四分之三的角度是最适宜的(见图22.28)。

摄影机的这一位置使我们可以舒适地看见演员们从后景走过来,然后走出画面。如果把摄影机摆在和演员们平行的位置上,那就会将其拍成一个侧面。演员们就会过快地横过画面。但这种拍法速度太快,看起来不舒服,而且这一快速重复动作,很快就使人感到厌倦。

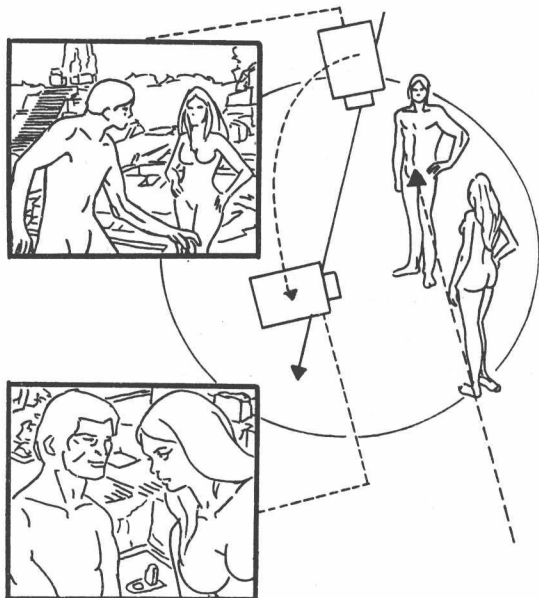


图22.30 这里的程序与前例相似,只是结尾时演员彼此面面对。

不同的是,A的动作结束时,她在画面中侧面对着B,而在例25中,两个演员的形体关系是L形的。A站在B的身后,正面对着镜头,B则以侧面面对着观众。

例27

如果走动的演员走在静止的演员和移动的摄影机之间,那么,画面上两个演员就调换了位置(见图22.31)。

如果把这一镜头后一部分的移动镜头和摇镜头方向倒过来,就能获得更为复杂的跟摇运动。一位姑娘一面和她的男伴谈着话,一面向左走去,摄影机一面随着她向左移动一面摇摄,从而从一面镜子中把她以及她的同伴的反影拍下来。她面对着镜子停下来,摄影机也停止跟摇——把她摆在画面右侧,而她在镜中的反影则居中,她的同伴的反影居左。然后她转身面对摄影机。从镜中看到她的同伴向她走过来,走到她跟前停下,但是他本人实际上并未进入画面。她向右前方走动,摄影机后拉并随她向右摇。她从那个男伴面前走开,摄影机只跟着她。她停步,摄影机也停下来。她左转身面对画面外的男伴。当她整个转过身来时,男伴则从左侧进入画面。两人都以侧面对着摄影机。对于画面来说,摄影机和演员是以舞蹈动作在移动,这是“在摄影机内”剪辑镜头的基础。这一点以后再加以阐明。

例28

镜头开始时可以运用一个摇镜头,接下去用移动镜头作为其继续——当摄影车停下来时,再用一个摇镜头来结束这一镜头(见图22.32)。

这是介绍演员(第一个摇镜头),当他们说话时随之移动并表现他们走向目的地(第二个摇镜头)的简单方案。这一方式,跟拍只是用在镜头的最主要部分。在第一个镜头结束时的摇镜头,使演员A、B和C的目的地(演员D和E处)可

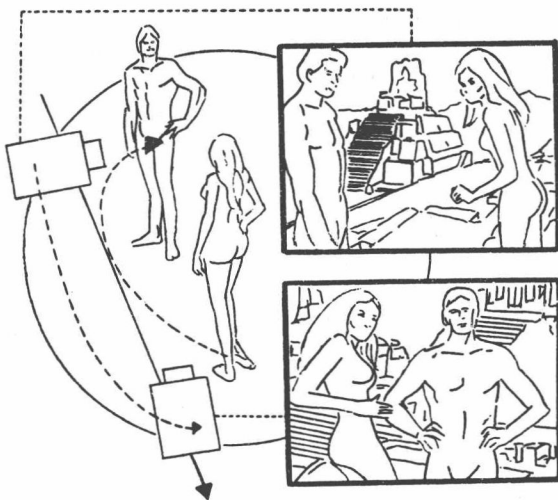


图22.31 这里摄影机的移动与前例相似,但是演员们横跨摄影机,在画面上调换了位置。

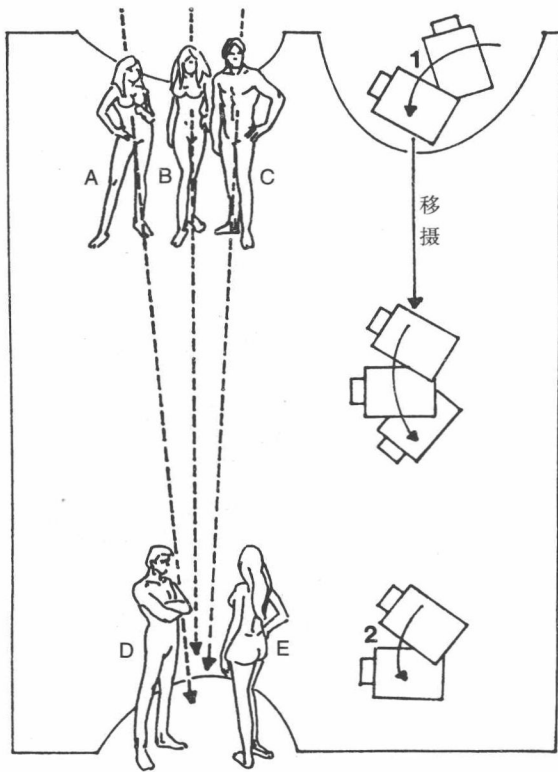


图22.32 三个人向两个等待的人走去,这两个镜头用动作接动作,使摄影机的运动不露痕迹地衔接起来。

以出现在后景。

第二个镜头借助四分之一周的摇镜头拍摄主要演员走近镜头,并且在他们相遇时把整组演员都拍摄下来。

22.8 单列纵队

演员们以单列纵队行进时,跟拍的摄影机可以快于或慢于他们移动。

如果摄影机的移动快于演员的行进,则演员们会逐个露面,并且迅速掠过而向后去。但是如果摄影机维持一个不变的速度,则演员们可以逐个地进入镜头,放慢步子和摄影机同步。然后加快步伐向前走出镜头,让后面的演员跟上来进入镜头。这种循环可以连续不断,不受人数的限制。

另一个方案是,让一个人处于行列之外,跟着摄影机移动,但快于行列。那么,他就会逐个地超过其他人。

他或者处于摄影机和这一行列之间,或者在这一行列的另一侧。头一种情况,他处于前景,后一种情况,他处于后景。

更为精心的设计是,行进的行列与主要演员和摄影机逆向行进。主要演员保持在画面的中心,或者在前景,或者在后景,而行进的人群则从另一边横跨画面。这样就会出现一个动作性很强的镜头。

不过在这个例子和前一个例子中,为了加强感染力,摄影机应该与行列呈四分之三的角度,而不是呈平行角度(见图22.33)。

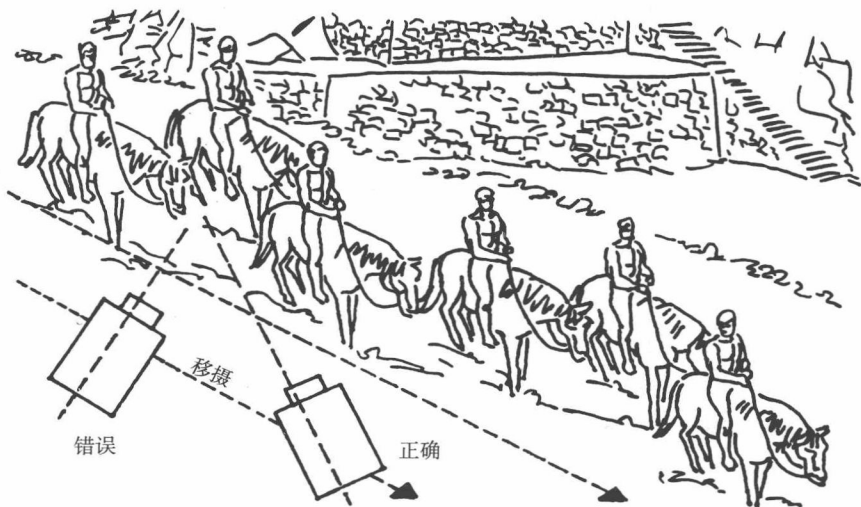


图22.33 一个移动摄影机以四分之三的视角拍摄一群行进的人,比从平行角度拍摄更能清楚地表现出动作来。

22.9 移动摄影的速度

摄影机的跟拍速度几乎总是取决于拍摄对象的速度。如果摄影机用推拉镜头拍摄一个或一群静止的人物,那么,它所采用的速度实际上就是对这场戏做出的评价。

一个演员从全景到近景的典型转换,在移动摄影的结尾部分,可以用来突出演员的各种面部表情和形体动作。

一个快速后拉镜头,可以用来揭示前景中新的情况,也就是促使演员在近景镜头中有所反应的情况。

慢速推移拍摄,则造成一种悄悄向演员靠拢的亲密情绪。

缓慢而稳定地朝着一个说话或沉默的演员推近,使观众能够更充分地接近他。他的问题成为我们的问题,我们对他的同情更自然地流露出来。

缓慢的后拉移动,能突出一种悲哀或孤独的感情。它把处于静态的演员和观众隔绝开来。

使用重复的移动摄影时,不论是从旁经过不同地点的景致,或者是伴随着不同的对象移动(每个镜头中分别拍一个对象),移动的速度必须相称。同样,如果重复使用不同对象的推镜头(或拉镜头),速度也应该是同样的。如果推拉镜头交叉使用,从而对静止的人物或对象进行评价,也有同样的要求。镜头与镜头之间的速度不一,便会削弱效果。

22.10 拍摄对象接近移动的摄影机

正面移动的摄影机在开始拍摄对象时无需摆在一个很近的位置上。一辆沿着林荫大道驶来的汽车,出现在一个正面后拉拍摄的全景中,接着汽车加速驶近。当它几乎处于平行位置时,摄影机微微摇向它,然后用中景拍下后座上的一名乘客。汽车和摄影机现在以同样的速度移动(见图22.34)。

这一镜头在开始时也可以只是拍摄对象朝摄影机移动,而摄影机只是在拍摄对象靠近时,才和他一起移动起来(见图22.35)。

当摄影机开始移动时,先慢,逐渐加快,可以避免观众的注意力被吸引到摄影机本身的运动上去。更聪明的做法是,让演员在摄影机前停步,当他再起步时,摄影机跟拍。这样,演员新的行动给摄影机的移动提供了根据。

这种有动因的动作能够自然地让观众所接

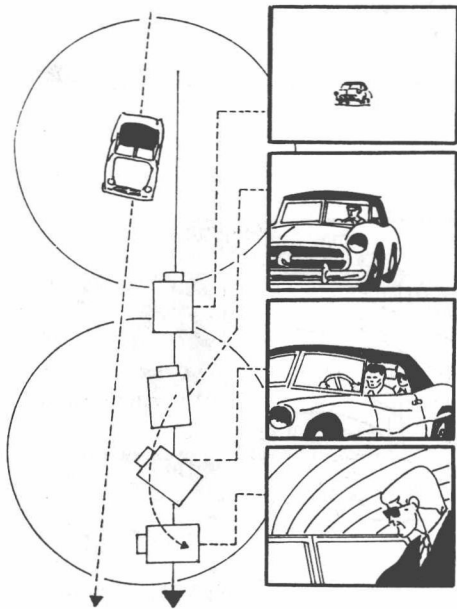


图22.34 当汽车朝我们开来时,它要比摄影机移动得快,然后减到与摄影机同样的速度。

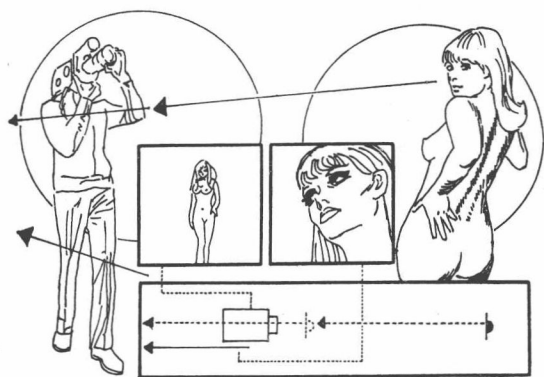


图22.35 演员刚走动时,摄影机在固定位置上拍摄,当她走得很近时,摄影机才开始随着她向后拉。

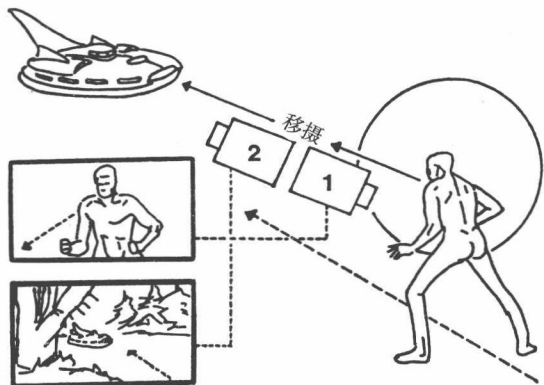


图22.36 第二个摄影机位是走动的演员的主观视点。这里使用一个中性方向。

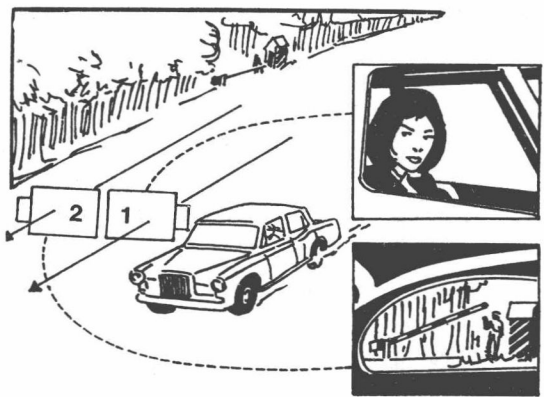


图22.37 第二个摄影机位成为主观视点,两个镜头都运用了水平摄影机运动。

受,因为它没有故意把观众的注意力吸引到摄影机身上去,而只是实现了根据戏的要求而动作的下意识的愿望。

22.11 剪辑连贯的移动镜头

可以将一个演员的移动长镜头切断,插入一个反方向的移动镜头,以表现演员走动时所注视着的东西。移动的方向是相反的,实际上这个镜头已变成演员的主观镜头(见图22.36)。

让观众置身于向一目标前进的演员的处境,这就从视觉上突出了走动的演员的视点。

如果摄影机从旁跟着演员,那么他会保持在画面的同一区域,背景则从画面的一侧出现,而在另一侧消失。在那个移动的反拍镜头中方向反过来(见图22.37),它代表了人物的视点。

假如摄影机在拍摄对象的后面跟拍,那么,在反拍镜头中摄影机就是随着向前走来的演员后拉(见图22.38)。

这里有这样一个例子:

镜头1 在院子里,摄影机跟拍一个

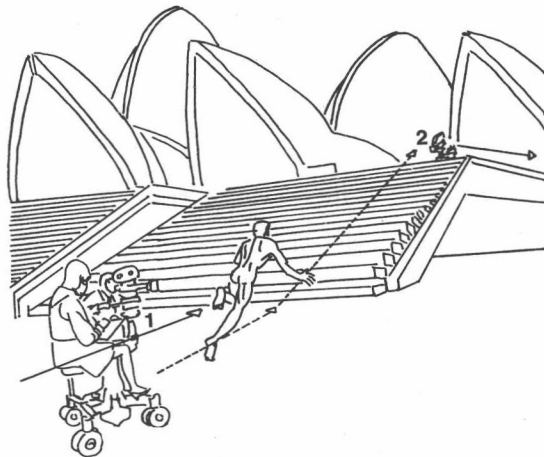


图22.38 外反拍移动镜头拍摄走动着的演员。

演员,然后演员爬上阶梯,当摄影机到达阶梯的第一级时,就切至……

镜头2 摄影机安置在阶梯的最高的一级,面对演员。当演员向阶梯顶上走来时,摄影机随他往后拉,然后又随着演员沿走廊往后拉。

一个更为简单的运动是,当演员在平地走动时,也用同样的方式拍摄。

22.12 在一个移动的主镜头中插入静止镜头

例29

在一个正面移动镜头中可以插入几个固定镜头,摄影机和演员的运动在移动主镜头中保持不变,评论或强调故事重点的有关镜头可以插入其中(见图22.39A)。

这里有一个简单的段落:

镜头1 A的中景,当演员向我们走来时,摄影机以低角度随他往后拉。演员头戴耳机,在他脸部前有个小话筒,他拿着一块核对表板,在一间拥挤的地下控制室中行走。

A:“好,让我们听听你的最终报告。”

镜头2 B的近景,他面向左侧身坐在一套控制台前,他按了几个电钮。

B:“先生,计算机准备好了。”

镜头1 A的中景,摄影机随他往后拉。

A:“好了吗? 勃克?”

镜头3 C的近景,他侧面向右站在一排仪表前。

C:“跟踪站已跟上信号。”

镜头1 A的中景,摄影机随他往后拉,他手拿铅笔核对他的表格。

A:“点火系统准备好了吗?”

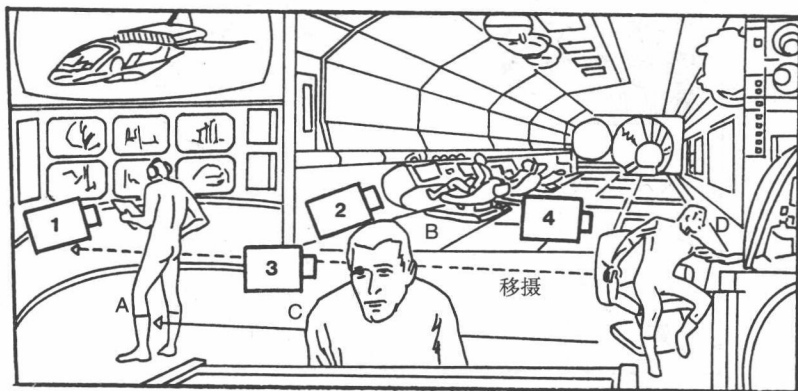


图22.39A

镜头4 D的近景,他背对我们,坐在两个电视监视屏前,从荧光屏上能看到火箭发射台上的火箭。

D:“是的,先生,全是绿灯。”

镜头1 A的中景,他朝我们走来,停下,摄影机也停下,保持在中景距离。

A:“好,准备,还有两分钟。”

以上的例子说明,一问一答的穿插,赋予视觉更强的连贯性,哪怕在这一例中,演员之间虽然没有一条从视觉上联系起来的关系线。这个例子中所拍摄的这四个演员都是互相背对背的。

例30

在一个移动主镜头里插入几个静止的镜头时,声轨上保持一种共同的音响,将有助于把类似的剪辑情况连贯起来(见图22.39B)。例如:

镜头1 城内荒凉的街道上,残垣断壁之间,一辆重型坦克向前开去。一队武装士兵跟在后面,不断地提防着狙击手。摄影机从一侧移动,拍摄这组士兵的全景。

镜头2 手持步枪的狙击手隐蔽在被遗弃的楼房第二层一扇破碎的窗子后面,他斜对着画面的右下角瞄准。

镜头1 坦克和那队士兵随摄影机移动。

镜头3 两个紧靠着门的士兵,在一堆瓦砾后面架好机枪向画面左方瞄准。

镜头1 坦克和那队士兵随摄影机在到处都是燃烧着的物体和大水泥块的街道上移动。

镜头4 两个老百姓准备好火箭筒,把火箭筒口对着我们。

镜头1 坦克和那队士兵沿着街道前进,摄影机跟拍。

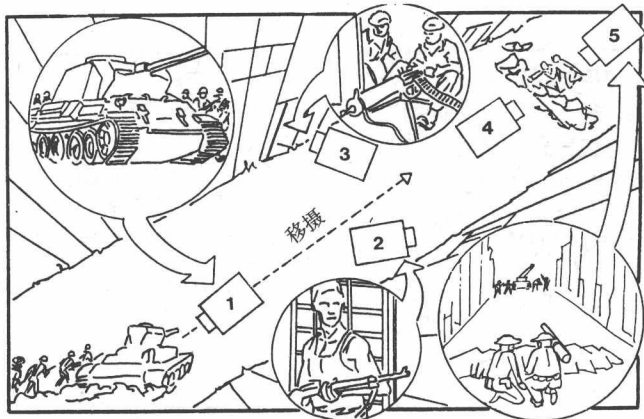


图22.39B

镜头5 老百姓在前景拿着火箭筒背对我们,对准从后景向我们驶来的坦克和士兵。

镜头4 相反的视点,两个老百姓面对我们,向画面的左侧发射火箭。

镜头1 摄影机跟随坦克和士兵前进,火箭弹突然在坦克前面爆炸,顿时一股烟火腾空而起。

镜头2 打坏的窗户后面的狙击手开始射击。

镜头3 靠着门旁的两个士兵用机枪射击。

坦克的发动机和履带震动着大街,一连串刺耳的声音贯串着整场戏,镜头2和3插入主镜头中表示抵抗运动部队是如何准备突然反击的,虽然从视觉上没有明确表现出他们所处的位置与坦克的关系,但是通过镜头的交叉剪辑和行驶着的坦克的震耳的声响,这两者就联系起来了。

这场戏的最后部分介绍了镜头4和5,镜头4第一次出现时与镜头2和3一样,与主要事件的关系都是不清楚的。但是当镜头5插入后,便把这两部分人从视觉上联系起来,含义就清楚了。移动的主镜头里由于动作是连续和重复的,所以能够不断插入其他镜头。

22.13 环形移动

环形移动(circular tracking)是比较棘手的,所以要慎重使用,只是有强烈的戏剧性根据时才用它。一个连续的环形移动镜头,会把观众的注意力吸引到摄影杂耍技巧上而掩盖了故事的要点。

围绕着两个人的环形拍摄,经常用来表达十分强烈的情绪,从而成为两人关系上的关键。

例如:一对夫妻在意外的启示下恢复了相互间的信任而接吻(见图22.40)。

如果摄影机跟着一个演员,围绕一个静态的主要演员进行环形拍摄,那就可以获得某种变化,移动的演员保持面对摄影机,而另一个却是用不断变换的视点来表现的(见图22.41)。

有时在一个镜头里,仅用半圆形移动就足以表达一种特殊的情绪。

例如:一个领袖向农民发表演说,摄影机在他们后面作半圆形移动,把领袖保持在后景的中央(见图22.42)。

这就突出了对一个中心人物或力量有所仰仗的感情。因为注意力,哪怕在运动之中,始

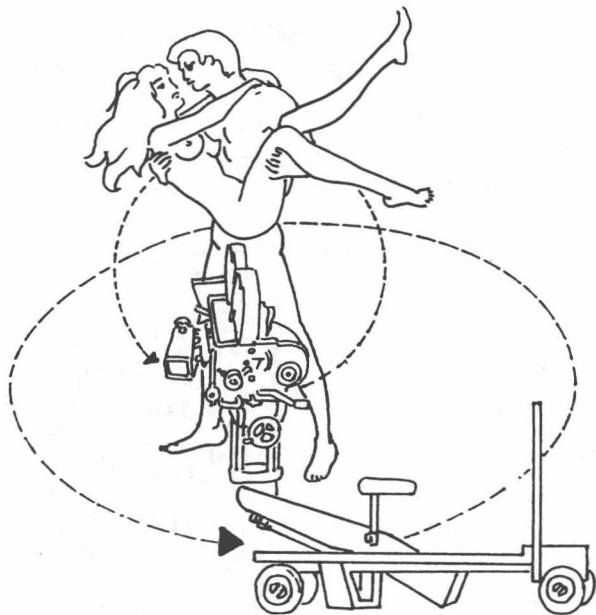


图22.40 摄影机围绕两个静态演员作环形拍摄。

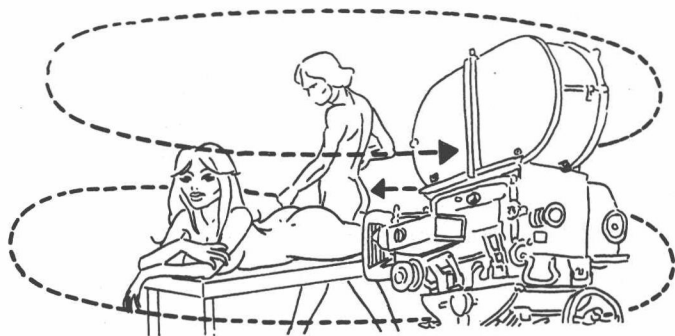


图22.41 演员A围着他的静态对手移动,摄影机随着他移动。



图22.42 摄影机围着一群静态的演员做半圆形移动摄影。

终投向作为枢轴的那个领袖。一个半圆形摄影机运动能够在轨道的两端摇摄。这样,镜头的开始或者结束时都能拍摄到圆圈的中心部分。劳伦斯·奥利弗(Laurence Olivier)在他改编的《哈姆雷特》(*Hamlet*, 1948)一片中就使用了这种安排。

哈姆雷特在城堡里安排了一场演出来证实他的后父——国王是有罪的,在演出时,剧中的关键人物在舞台前分为三组(见图22.43A)。

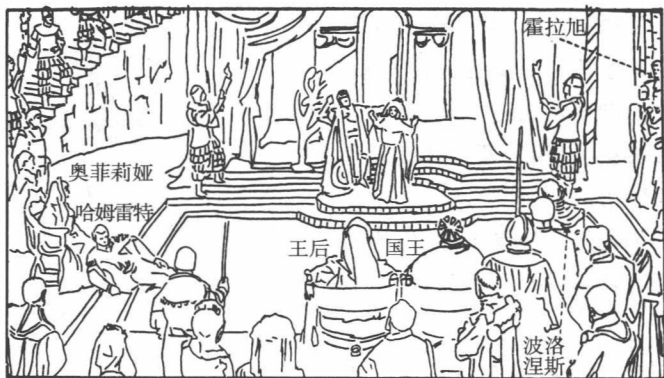


图22.43A

这时我们来描述一下这一独特的镜头。

镜头开始时从一侧以全景表现波洛涅斯、国王克劳迪斯和王后乔特鲁德(1)。国王显然烦躁不安,波洛涅斯从旁观察着他,他向前一步以便更清楚地观察国王。摄影机向左摇(2),展现出在观众池对面的霍拉旭,他也在察看国王。摄影机继续往左摇(3),展现出舞台上一个女人出场,她发现了另一个演员的躯体。哈姆雷特处在前景,向右看着画面外的国王。他的后面,戏台上的女演员跪在另一个演员的后面做哑剧。戏台上的哑剧进行时,摄影机开始向右按半圆形移动,经过看戏的人物群后面。摄影机(4)经过王后、国王和波洛涅斯身后,此时剧中的凶手出场,安慰那哭泣的女人,两名蒙着头套的人上场把死者抬走,摄影机(5)在霍拉旭背后停下。他处于前景右侧,戏台上的伶人在后景左侧。此时霍拉旭向左看并往那边走几步,摄影机跟摇(6)。哈姆雷特和奥菲莉娅出现在后景左侧,霍拉旭仍处前景右侧然后他再次向左侧走去,摄影机跟摇。克劳迪斯和乔特鲁德被纳入画面左侧(7)。霍拉旭仍处于前景右侧,他向右转头面向戏台,而摄影机开始向左作半圆移动,开始时先向右摇(8),正好表现出戏台上两个哑剧演员重归于好,然后摄影机从后面摇摄经过波洛涅斯、国王和王后,从后景我们可以看到戏台上两个演员正在退场,当摄影机向左移动时,经过处在前景的王后,然后向右摇(9),把霍拉旭纳入后景。朝臣在正厅四周站着,摄影机以左侧的国王和王后的侧面中景镜头停止,国王站了起来,显然被这场戏触痛,把双手举起挡着眼睛。

正如以上的描写清楚地表明,半圆的摄影机路线在一个镜头里用了两次,而且每次半圆形移动结尾的摇镜头,都以正面角度表现了两个中心人物(国王和王后)被另外两组人(哈姆雷特和霍拉旭)仔细观察着。整个镜头中,戏台上的演出连续不断,但是这个演出只是间歇地出现一下,而且只是在对其他三组中心人物的反应具有重大意义的剧情高潮时刻才出现。

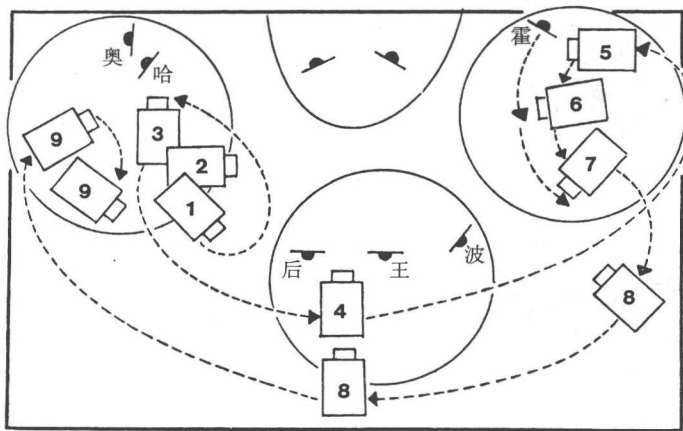


图22.42B 图解所示为劳伦斯·奥利弗根据莎士比亚的《哈姆雷特》改编并导演的影片中,哑剧演员们为国王及其朝臣演出时,摄影机采取的半圆路线的运动。

Chapter 23

摄影升降机和变焦距镜头

摄影升降机(camera crane)可以把摄影机和摄影人员垂直地或沿弧形升起。升降机多半不做摄影机运动之用,而只是用它从一些特殊的角度来拍摄静态镜头。这种角度用其他办法不可能得到,或者只有费尽工夫才能得到。

23.1 跟随动作

升降机常用于执行简单的尤其是缓慢的运动。最常见的用法是跟着演员从一个高度到另一个高度的上下活动,跟随演员登楼梯就是一例。例如,升降机上的摄影机能使演员始终保持

中景。升降机的活动使镜头“层次”分明,或者从前景拥挤的人群转到后景中广大的人群,或者以缓慢的垂直运动富于情感地阐释一场戏的情调。有时从一种意想不到的角度来俯视场面,也许镜头还是移动的,会使观众处于超然的角度,造成一种不介入的心境。

23.2 前景道具强调高度

当摄影机向上时,如果前景摆有一个垂直高度的物体,由于景深的幻觉,就能给观众增强高度感。同样的方法也适用于升降机的下降动作。

图23.1中,画面深处有一群骑手向我们走来。摄影机摆在升降机上拍摄他们的远景。前景有几枝枯树枝自下面伸进来。当骑手走近时,摄影机以弧形向下摇摄。

摄影机透过前景的树枝,拍摄骑手在靠近街口的一幢建筑物前停下来。



图23.1 前景上垂直的道具强调了升降机镜头的高度。

23.3 把两个或更多的情节要点从视觉上加以结合

升降机运动经常用来从视觉上描述错综复杂的布景。例如从上俯拍典礼中的全体群众和装饰物。然后摄影机下降,从表现全貌转到表现个别对象,或者反过来从一个注意中心转到另一个注意中心。

升降镜头应当适应动作的方式,而不是以动作适应升降镜头。首先要按这场戏的剧作目的来设计表演动作。一旦这些动作确定后,再来设计摄影机的动作,提供一个方案,从而获得最充分的效果。升降动作往往被滥用——特别是有人喜欢用它做大幅度摆动运动。这样会把影片毁坏掉。升降动作应该有节制地使用,只在它们能提高一场戏的价值时才用。

23.4 把动作注入静态情境中

升降运动和移动相结合的镜头能形象地描绘静态的人群或一个场面。西德尼·吕美特在他的影片《山丘》里,用以下几个镜头来描述一群在阅兵场上列队等候指挥官到来的士兵。

那天天气炎热,而目的便是展示出尽管由于天气炎热身体感到不适,但是队伍依旧秩序井然。图 23.2 是现场的调度规划图。

镜头 1 队列全景。在前景看到挂着队旗的旗杆。摄影机逐渐升起。

镜头 2 侧移镜头。摄影机以四分之三的角度从士兵肩膀的高度拍摄。它从队列一侧移过。

镜头 3 在队列后面,摄影机下降。下降的过程中在左侧前景纳入一幢建筑物的一角。

镜头 4 向左移动的侧面镜头。摄影机缓慢地与队列平行着移动。有些人跪着给士兵擦鞋。当摄影机停止移动时画面上出现两只手(在前景)给立正站着的人擦鞋。

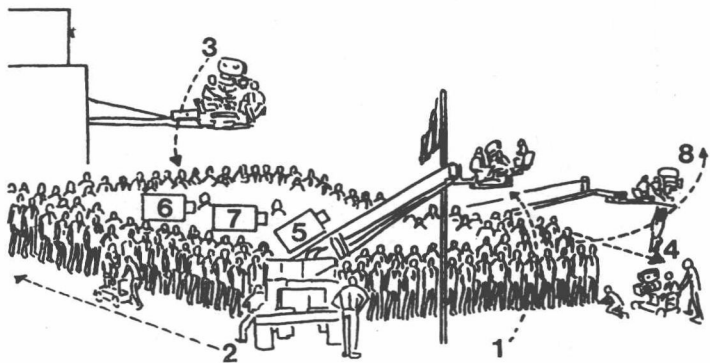


图23.2 布置了四个运动摄影机位拍摄静止的人群,其中两个是升降镜头。

镜头5 从下面仰拍。在宁静的天空中旗杆顶端低垂着红旗。

镜头6 一张流汗的脸的特写。他向右方看。

镜头7 另一张流汗的脸的特写。侧面向右方。

镜头8 第三张流汗的脸的特写。侧面向左方。两只苍蝇落在士兵面颊上。摄影机后拉并升起,摆向左侧,从后面拍摄队列,并面对要塞的大门,指挥官乘坐一辆吉普车从那里进来了。

升降镜头发挥了效果,突出了场景中的气氛——人们精神和身体上的紧张状态。

这个段落里,只是摄影机有动作而演员没有动作。如果用静止的摄影机位拍摄,结果就会成为一系列跳跃的剪接。

演员们静止的行列和静止的摄影机位很难合到一起。动和静的对照在视觉上更加强烈。

23.5 以摇摄动作突出情节重点

“降—摇—升”的动作经常用来拍摄移动缓慢的田园式的场景,或者强调十分快速的动作。图 23.3 描绘了第一种可能性。

摄影机从高处拍摄向我们走来的两个人。摄影机慢慢下降并摇起,使演员保持在画面中间。当两个演员走近时,摄影机跟着他们,同时升降机的臂也朝同一方向摆过去。现在是从后面拍他们,当他们走开时,摄影机升起,同时向下摇从而把他们保持在画面里。如果需要的话,当摄影机和他们一般高时可以停一下。这使演员们在继续走动之前有时间来做戏。如果摄影

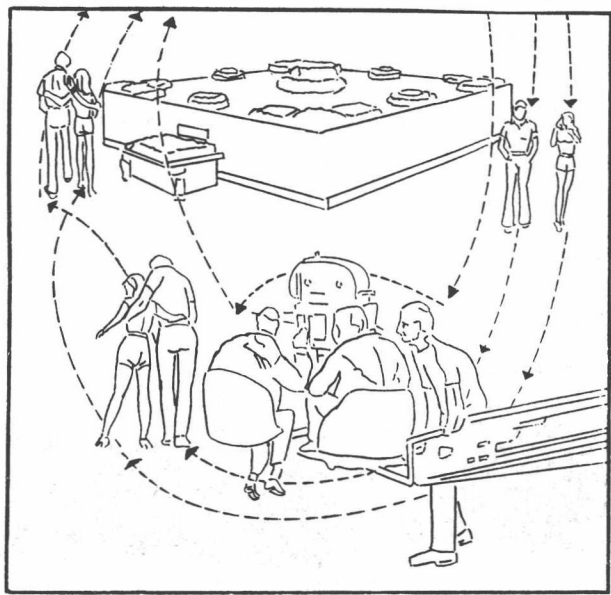


图23.3 这一例中,升降动作是用以强调场景的重点,从一般到个别。

机在平台上不作上下摇动,那么镜头开始和结束时只能展示远景,只有在垂直运动的中途才能显示出演员。较快的对象,如一辆汽车迎面驶来,可以用更快的升降动作拍摄。在这种情况下,升降机的臂实际上在朝着车辆行驶的方向下降和升起时做了一个弧形的动作。

这种公式的关键是:动作由一般到个别,再回到行动的宏观景象。这样,镜头的中间突出了一个选定的事件,然后,事件的主人公们重新回到整体运动中。

23.6 为动作中的剪接提供有力的运动

从高处拍一群人时,如果场景中缺乏强烈的动作(比如有些人从人群中穿过),就难以切至一个反拍镜头。我们现在谈的是杂乱的熙熙攘攘的人群。由于剪接上找不到干脆利落的形式,使用升降动作会是个办法(见图23.4)。

镜头1 远景。摄影机静止不动,从升降机的高台上俯拍,我们看到市场上熙熙攘攘的人群。

镜头2 水果摊的近景。摄影机升起,从一个反拍角度展现出人群。

由一个静止的远景切至一个运动的近景,这就解决了剪接动作的问题。因为在第二个镜头开始时,由于动作就展现在摄影机跟前,所以显得相当强烈。而且上升的摄影动作使镜头间的剪接显得流畅。上升的动作可以和移动相结合,如果第一个镜头也是移动的(向相反方向移动),那么仅靠摄影机的动作,就能从视觉上把它所拍摄的这些单个的动作连贯起来。



图23.4 摄影机用升降动作使杂乱的活动形式连贯起来。

23.7 变焦距

摄影机推向对象和变焦距镜头从广角(wide angle)推向长焦(telephoto settings),两者之间的基本区别在于,移动镜头中,景的透视改变了(前景影像大小比后景上的影像变大得更快);而在相应的变焦距镜头中,场景的所有部分是等量放大的。

当焦距变到长焦距位置时,它就具有这样的特性:画面的深度感实际上“变平扁了”,后景显得向前靠近了前景的对象。

如摄影升降机一样,变焦距有基本的应用范围,它的活动能力不是处处都适用的。升降机有一个平台可以迅速地升降到任何高度。变焦距则具有大量可供选择的变化焦距范围,从而提供一种为具体场景中迅速选出一个适当焦距的手段。

有些变焦距镜头变焦范围比其他的镜头大。使用变焦距有这三种基本方法:

- (1)镜头焦距推向或离开一个静态的对象。
- (2)用变焦拍摄一个运动中的对象。
- (3)变焦时摄影机移动。

头两种情况摄影机位是不动的,变焦效果是唯一的运动。但在第三种情况中加上了摄影机的运动,可以是摇摄或者移动拍摄,或两者结合。

23.8 变焦的速度

慢变焦在视觉上前进和后退时有稳定的速度。快变焦则用于造成震惊的效果。不过变焦距可以从慢逐步加快,这样,停止变焦时会造成突然停顿的效果。快起动和慢停顿看来更舒服些,但这样的起动会显得相当突然和使人不安。

如果从变焦距的可用范围的两个极端使用慢—快—慢的结合,似乎更理想。当然不需要把变焦距镜头的全部焦距范围都用上,在小范围内变焦,一般情况下更有效果。变焦距推向一个静态人物时会把观众的注意力吸引到变焦动作本身,而快速变焦则从视觉上突出选定的对象,急速地排除了所有周围的东西。因此它可以突出一个演员的反应,比如呼喊或尖叫,或是部分藏在衣服里的物件,或是指向镜头的枪口,或是后景中一个沉默的目击者,变焦距推到他面前而加以突出。

缓慢的变焦距悄悄地向前接近含泪的双眼,可以使观众不知不觉地置身于这种亲切的情绪之中。

变焦拍摄的镜头中,如果演员随着焦距的变化而移动,那么变焦距就显得更自然而完整。当一个演员在动作的时候,就有根据使用变焦镜头拍摄(见图23.5)。

镜头开始时看到A的左侧面,他显然在看着什么。他转过头来面向我们时,就把焦距变到

广角以表现前景的物体。

身体运动时可采用变焦拍摄:一个人走向摄影机,变焦距镜头在长焦距位置上拍他的近景。随着人物的前进而逐步变焦,使他保持在近景。这种向后拉的光学动作模拟一种实际的移动,但效果是不同的。

另一种可能性是相反的动作方向——摄影机变焦推向迎着我们走来的演员,变焦随着演员停下来。

23.9 变焦和摇摄相结合

变焦可以与仰俯或摇摄相结合。例如一个演员走向另一人时可以用短摇摄,从中景开始,最后用变焦把两个演员拍成近景。

图23.6的例子中,演员运动的距离很短,变焦时也只使用了可用的焦距范围的一部分。

近景的转头动作,可以使用一种结合变焦动作的摇摄,以表现一种探索的情境。

图23.7中的情境是:演员A隐藏在光线暗淡的东方情调的花园中的柱子后面,近景。他向左看,突然银幕外传来的声音引起他的反应,他转头向右。摄影机随他转头而开始摇,一直横过花园摇到右方,在摇摄过程中焦距慢慢变长,最后停在一个隐蔽在雕像后面的手持武器的演员B的中景上。

缓慢的探索性摇摄与变焦动作相结合,可造成一种在花园中的两个注意中心之间平稳地移动的幻觉,而摄影机只是水平地摇动。

半圈的摇摄与向前或向后的变焦相结合,将提供一种环视探索动作,例如浏览风景、建筑物或室内的布置。主要演员从一个表演区走到另一个表演区的运动,也可以用这种摇摄—变焦的技巧。

前一章有一个例子,说明拍摄一个走在一条弯曲的小道上的人物时结合使用摇摄与变焦距,



图23.5 演员的动作,给摄影机镜头变焦距提供了动因。可以通过变焦距控制影像的大小。

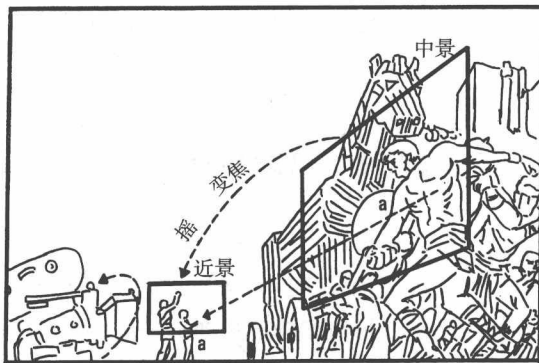


图23.6 摇摄中可以变焦距,因为这可以得到流畅的结果。



图23.7 一个演员的转身或行走引起了摄影机的摇摄和变焦动作,它离开第一个演员而在第二个演员处停下。

见图22.16,摄影机在两个人物间交替地摇。米开朗基罗·安东尼奥尼在他的影片《放大》(*Blow Up*, 1966)中,使用这种效果作为主要演员的主观视点来检查两张照片。摄影机先对一张照片拍了一下,然后摇到另一边拍第二张照片,焦距变成近景保持不动,然后回到原来的照片,焦距调近,停在更近的景别上。当摄影机再次摇到第二张照片时,焦距调成第二张照片的极大特写来结束这个镜头。马里奥·卡穆斯(Mario Camus)在阿根廷拍的一部影片《让他们说去吧》(*Digan Lo Que Digan*, 1968)(由西班牙流行歌曲歌手拉斐尔主演),使用同样的效果把一支歌《闭上我的眼睛》(*Cierro Mis Ojos*)搬上银幕,从演员到他身后的五面镜子里的反影交替变焦。

23.10 仰俯拍镜头使用变焦距效果

仰俯拍和焦距变至广角的结合,经常用来拍摄交代镜头。例如从有涟漪的河面近景结合向上仰拍和变焦距,变成桥的全景。

23.11 摄影机在变焦距时移动

摄影机沿直线移动,镜头横跨场景,可以把摄影机、变焦镜头和演员所提供的几种运动形式结合起来。如图23.8所示的情况。

拍摄战场的场面——地形起伏,到处是沟谷和铁丝网。士兵们从右向左前进,手榴弹和炮弹在他们中间爆炸,伤亡惨重。指挥官督促他们前进,摄影机保持稳速水平地向左移动。场景拍成远景。

在移动中,摄影机变焦把指挥官纳入中近景。摄影机跟了他一会儿,然后焦距变回原来的战场远景。它保持在远景(变焦范围的最广角)的时间稍微长一些,然后又重新调到指挥官,这一过程反复若干次。

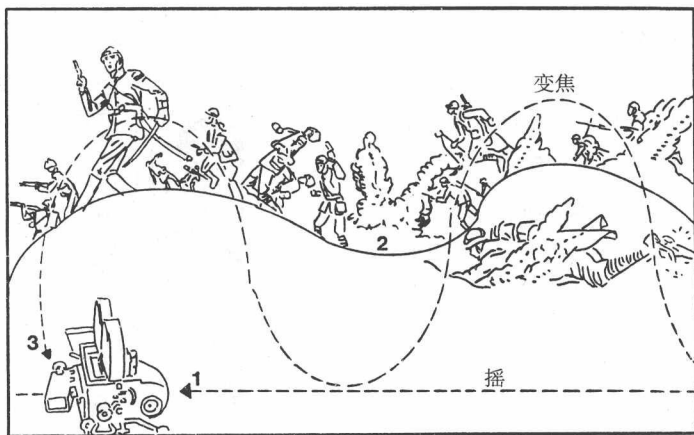


图23.8 变焦动作与移动摄影相结合,拍下了演员的起伏运动。这样就把三种运动形式结合起来了。

人和摄影机不断地向左移动,人们在爆炸中奔跑和倒下,彼此穿插越过。在这里可以看到三种明确的活动形式:摄影机水平直线移动;士兵们在起伏中前进;用移动的摄影机构成靠近和后退的变焦距形式。

斯坦利·库布里克在他的影片《光荣之路》中成功地运用了这种运动的结合。

摄影机移动和摇摄时变焦距,给人一种通行无阻的幻觉。移动和摇摄掩饰了变焦距动作,如果变焦距慢到一定程度,甚至可以使它几乎觉察不出来。

如果移动方向和变焦方向相反,这种结合可造成惊人的视觉效果。如果摄影机往后拉,而变焦往前调,特别是在走廊中,那么距离和拍摄对象的大小变化就出现特殊的畸变。

希区柯克在影片《迷魂记》(*Vertigo*, 1958)中就使用这种效果,准确地传达出詹姆斯·斯图尔特(James Stewart)站在教堂钟楼顶朝楼梯下张望时的那种感觉。还可以造成另一种畸变,就是以四分之三的角度对着人群,然后高速后拉,再以斜角朝人群把焦距调近。大卫·里恩在《日瓦戈医生》中骑兵冲锋的几个场面中就运用了这种效果,摄影机跟着几名骑兵跨过冰冻的河面。图23.9说明了这里所讨论的几种效果。

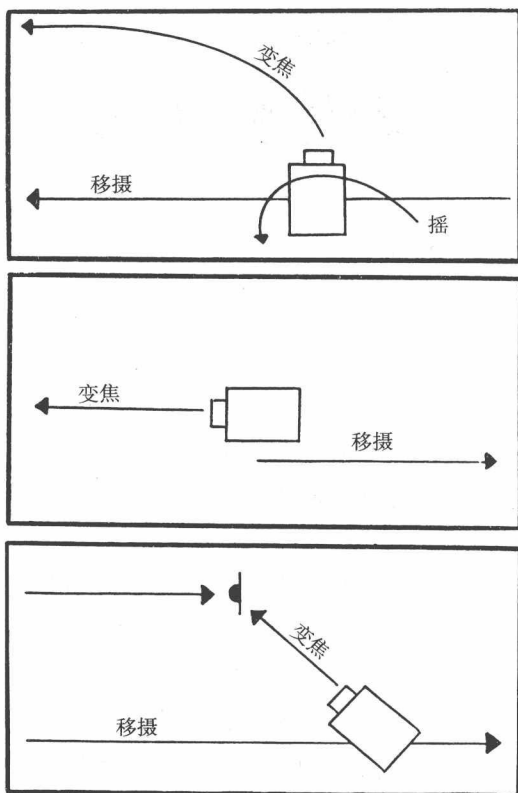


图23.9 在移动和摇摄时变焦。摄影机后拉,焦距前调,这就获得了光学畸变(optical distortion)。拍摄对象和摄影机朝同一方向运动,并以斜角变焦。

23.12 穿过前景障碍物变焦

形状不规则的物体,如椅背支柱、一串铁环,或其他物体,可以摆在一个变焦镜头的前景。如变焦为广角,那么,前后景都是清晰的。但是,如果调成长焦镜头,则前景物体会渐渐发虚,直到最后只剩一片模糊的色彩,而透过它,远处的主要动作却是清晰的。

如果前景的拍摄对象本身在运动,而且恰好是重复的运动,那就能获得极有趣的效果。由西德尼·弗里尔导演的影片《伊普克雷斯档案》,就对上述变焦运动的可能性进行了一系列的探索。

Chapter 24

动作性场面

没有“动作性场面”(action scenes),电影就不会发展成今天这样大规模的商业活动。动作性场面的效果是由电影语言的一个基本前提所造成的:动作和反应,而电影平行剪辑是其关键。

在这样一场戏中表现的情节,必须始终使观众清楚。它不应是一系列随意拼凑起来的零碎的情节,而应当是结构扎实的故事。为此,动机必须明确,并且对细节要加以琢磨。故事情节的发展靠一系列的事件来推动,这些事件一般可分为四类——追逐、人的搏斗或战斗、人与机械的战斗以及意外事件。如果这类事件再加上紧迫的时间因素,就会更富于戏剧性。

追逐可分为若干形式:主人公被剧中的坏人或恶棍追逐;主人公可能持有另一伙人想搞到手的东西,或者他(她)本人就是对方要猎取的对象;情境也可以反过来,主人公追逐恶棍。双方的力量既可势均力敌,也可以相差悬殊。

如果一方陷入似乎无法摆脱的困境时,他们必须能够靠自己的力量和机智来脱险,而不是靠巧合或偶然事件。他们必须以合乎逻辑的方法自己解决力所能及的难题,或者在合理的人或物的帮助下解决。追逐的方式可以是步行、乘骑(马、骆驼、象等)、乘车或船,还有飞行工具,以及这四种方式所允许的一切组合形式。

搏斗也有若干变化:搏斗双方可以赤手空拳,也可以使用古老或现代化的武器。人可以和野兽或机械搏斗;搏斗可以发展为群斗,变成混战;如果两支强大的力量发生冲突,就会出现大规模的战斗。

上述各类都受一重要规则的支配:战斗必须设计得一环扣一环。惊险场面中每一情境都必须事先仔细计划好。情节设计不应过早暴露,以免观众失去兴趣。

在银幕上不知表现过多少次这样的场景:一个机械如果不立即停止运转就会造成灾难,或者由于不慎或错误的操作会引起爆炸,把危险的因素从一地转到另一地,以免发生意外,这是第二种变化;会触发警报的机械装置是第三种变化。再加上时间的限制会使危险显得迫在眉睫,因而加强了观众的兴趣。

银幕上出现的意外事件可以是真实的或搬演的。这一般包括高速交通工具,如赛车、摩托车或飞机。曾有不少摄影师在实际的现场把真正的坠毁和令人胆战心惊的摔跌拍摄下来,然后把它们加进影片的惊险段落中去。这些意外事件一般都只用一个镜头拍下来,因为不可能

有任何事先的计划,所以它们都是偶然的产物。

搬演的意外事件更适合电影表现,因为可以以若干镜头拍摄它们,这样就能展示出事件的多角度的视点,并且着重突出某些方面。受过特殊训练的特技演员可以非常壮观地撞毁车辆,但是只使用简单的摄影特技就可以翻倒任何车辆。比如一辆赛车或赛艇沿对角线高速向摄影机驶来,摄影机跟着摇摄。当它占满画面时,摄影机突然倒向一侧。这样就获得翻车的效果。要造成这种效果,必须考虑到两个因素:首先,银幕上不能出现地平线,否则就会破坏效果。如果看不见地平线,观众就会认为那个突如其来的急促动作是车辆的而不是摄影机的。其次,摄影机翻转的方向必须和行驶中的车辆方向相反。这就把车辆方向突然变成画面上垂直向上的运动。

24.1 标准的公式

以下简介的几条法则,多年来在惊险场面中的使用证明其是成功的。

对话妨碍情节的发展。必须向观众表现正在发生的事情,而不是用对话来告诉他。战士发出简单明了的命令时则除外。

对话可以作为情节中的顿歇,使观众得到休息。持续不断的情节很快使观众情绪达到饱和,这时就需要用顿歇来更新,亦即用口头的解释来阐明故事的一些要点。

惊险情节中的顿歇可以是具体的。它使战斗的双方有喘息的时间,然后一决胜负。在一番紧张的战斗之后,双方暂时脱离,以恢复体力,并衡量对方的实力。突然,他们又投入战斗,交手几下就结束了战斗。

战斗的场面可以慢慢推向高潮,然后迅速结束。

要抢救一种机械装置,首先要设置障碍。然后交代那些要去克服障碍的人。有些要使用的工具必须在视觉上表现出来,但不要说明(或部分说明)如何使用它们。然后通过动作来表现如何实现排除障碍的计划。要穿插一些情况严重到几乎造成灾难的干扰,但是它们都被参与者所克服。最后的成败取决于抢救队的努力。

除非为了达成诙谐的效果,否则可信度不应遭到破坏。

追逐的结局不应让观众事先猜测到。追逐者和被追者各自遇到的种种障碍,使观众拿不稳结局。

进一步的变化是双重的追击。追逐者追捕他的猎取对象,而两者又被对其中一方发生兴趣的第三者所追逐。如果前两者不知道第三者的存在,那么追逐的结局取决于这后者的行为。

如果有两组人同时追捕故事的主人公,那么险情就加倍了。这一情境在迷宫式的建筑物中能得到最好的发挥,而在开阔地区则完全失效。

有些格斗场面可以利用一种机关来结束。例如在间谍片中不断采用这样一种手法,即在一隐蔽的地方藏着一件特殊的武器。

惊险场面在达到决定关头后不应持续太久,可用一诙谐的场面来冲淡紧张的情绪。

24.2 主观视点

实际的冲突可以从种种客观的视点来表现,或者从一固定的焦点来表现。客观视点(impersonal point of view)就是让摄影机表现每一个演员和情境,而不是单挑出一个突出的人物,把他的视点加之于观众。一切事实都从外部来表现。让观众始终作为旁观者,而不要求他在情绪上参与其中。

另一方面,也可以通过影片中心人物的主观视点(subjective point of view)来表现情节。从被突出的演员的位置来拍摄一系列反应镜头,就能达到这一效果。这一技巧一般是先用正面近景介绍中心人物,然后用远景来表现他所看到的事件的景象。他对事件的态度可以是消极的或积极的。

如果演员仅从远处目击事件,对它有所反应但并不离开原地,那么,他的态度就是消极的。詹姆斯·斯图尔特在阿尔弗雷德·希区柯克的影片《后窗》(*Rear Window*, 1954)中所扮演的角色就是这样的。观众始终从这个演员的视点看到公寓大楼的里院发生的事情。

至于演员参与事件的情境,则是积极的。在这样的场面里,当情节一经确立,就用平行剪辑手法把仅限于以正面近景或特写来突出中心人物的镜头,同表现其对手的远景镜头剪接起来。

表现双方搏斗时,就用全景(客观视点)把他们全都表现出来;一旦他们分开,就立即恢复到原来的主观视点。于是,视觉上的重点又落到主要演员身上。这个演员极少出现在反应镜头的前景中,因为这种镜头代表他的主观视点,所以把他排除在外。中心人物从来不从他的对手的视点来表现。

这种始终不变地保持中心人物的视点的主观手法,迫使观众从这个演员的角度来看待这一事件。但是,由于观众看到一系列动作和反应镜头,所以他们觉察不到自己是从一个特定角度来观察事件。这一技巧不仅在富于动作性的场面中是有力的,而且对于加强一个以对话为主的戏剧性场面的感染力来说,也是理所当然的好手段。主要演员可以一面跟别人说话,一面集中精神做另一件事,而主观镜头则在视觉上突出表现这一件事。导演也可以借此表达一种对话中所没有暗示出来的情绪。这样,这一场面借助于电影的表现手段大大丰富起来了。

这一手法的一个重要的细节是,如果主要演员走动的话,要保持原来的情绪。对以上所谈的主观视点,我们假定那个主要演员(事件是从他的角度来表现的)是站着或坐着的。如果他必须走到场景的另一处,千万别切回到全景给他让出走动的空间,因为这样会破坏这一场面的调子。应该使用和拍摄那一演员的静止镜头一样的手法,当他向另一处移动时,随着他摇摄或推拉。这样就保持了场面的情绪。切莫因为有富余的场地而试图切回到全景。如果这样做了,那就不再是主观镜头,而变成客观镜头,于是手法就改变了。

主观视点的应用相当广泛,它可用于表现处于外景或内景的不同地点的几小组人物。下面举英国导演大卫·里恩的影片《桂河大桥》(*The Bridge on the River Kwai*, 1957)中的一例。在影片的最后一卷里,一批英国战俘离开战俘营,通过大桥前往一个新地点。一个计划炸桥的小组,从三个不同的地点注视着他们。图24.1为演员和摄影机的位置。

镜头17 杰克·霍金斯(Jack Hawkins)饰演的华登的低角度中景。他在岩石旁向右侧画外张望。一个泰族年轻姑娘站在右后方。华登举起望远镜看(92个画格)。

镜头18 镜头被圆框片遮挡四周,表示通过望远镜看到的视域。我们从高处俯视大桥。战俘们正接近大桥(189格)。

镜头19 威廉·霍尔登(William Holden)饰演的希尔和M.B.查克拉班都(M. R. B. Chakrabandhu)饰演的亚伊的中景。他们待在岩石后面,带着轻机枪,向右侧画面外注视着(57格)。

镜头20 从这两人的位置看到的大桥远景。战俘们正接近第一个桥墩(141格)。

镜头21 乔弗来·豪恩(Geoffrey Horne)饰演的乔爱斯的中景。他蹲在一块大石后面,向左侧画外望去。他向右移动,摄影机随他摇摄(130格)。

镜头22 从他的视角我们看到桥的远景。英国士兵到达桥中心(164格)。

镜头23 希尔和亚伊的近景。与镜头19同视轴(71格)。

镜头24 这一镜头是镜头20的继续。英国士兵现已全在桥上(139格)。

镜头25 华登的中景,如镜头17。他手里拿着望远镜,但当他注视着右侧画外时没用它(96格)。

镜头26 大桥的鸟瞰全景。前景有几棵树。英国士兵仍然在过桥,吹着《上校波吉》(Colonel Bogey)曲子的口哨。

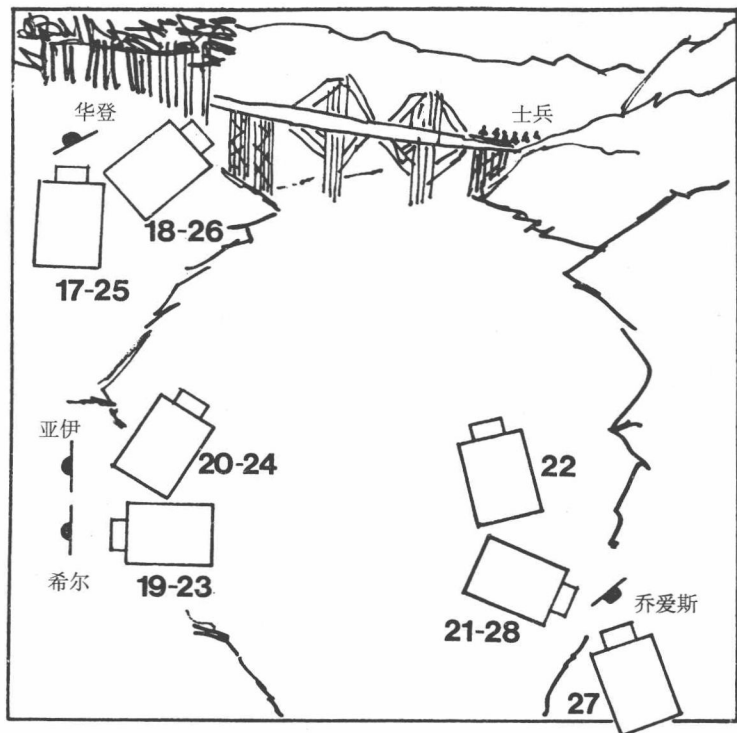


图24.1 主观视角可适用于表现处于场景中不同地点的几小组人。《桂河大桥》中的一例。

镜头27 全景。乔爱斯背对我们站在前景。远处是干涸的河床和河上的大桥。战俘仍在过桥(90格)。

镜头28 乔爱斯的中景,如镜头21。他站起来向左走去。摄影机随着他摇摄(156格)。

这里所使用的技巧是简单的。第一个位置用的是近景,然后是在那个位置上的演员所看到的景色,这是主要事件的远景。用同样的方式接连表现了第二和第三个位置,这样就从不同的角度在画面上表现出中心事件。

还可以有进一步的变化。原来是从几个角度加以强调的中心事件,突然占了主导地位。我们向前接近它,把它和它自己的兴趣中心联系起来。这一处理手法可作为一场戏的剪辑形式。试举一例:

一人持枪隐藏在森林中。他出现在近景。

远景中,一只豹沿小道慢慢走来。接近前景处有一只羊被拴在木桩旁。

另一持枪的人。他藏在树上,角度稍仰的近景。

从这人的视角看见下面那只豹在远景中向前走来。山羊在右下角。

豹的近景。摄影角度与豹呈水平方向,豹走得更近,停下来,向前看。

从豹的视角看见远景中的山羊,拴在小道中间的一个木桩上。

第一个猎人的近景,他注视着。

从他的视角的远景,我们看见豹又重新沿着小道向山羊走去。

第二个猎人的近景,他向下看。

从他的高角度看见那只豹沿小道向它的猎物走去。

中景,与拍摄对象呈水平方向。豹走到摄影机前停下来。

从豹的视角看到的山羊的全景。

豹突然向右跑出画面。

反拍镜头。豹从左侧进入画面,奔向后景的山羊。

从第二个猎人的俯视角度看到那只豹冲向它的猎物,踩到一个用树枝覆盖着的陷阱上,突然“漂亮地”掉了进去。

我们观察到,在这场戏里,那只豹首先是从两个猎人的视点来表现,然后断断续续地加以突出,把它和它自己的兴趣中心——山羊联系起来。这一形式在这场戏里重复了两遍,直到结局的到来。

下一步发展就是主观视点的随意转移。中心视点不是固守着一个不断重复的安排好的形式,而是随着它们所拍摄的事件的情绪线(emotional line)而转移。下面一场戏取自大卫·里恩的《日瓦戈医生》,它从头至尾交替使用了三个主观视点。图24.2给出了摄影机位的平面图。

镜头1 一列骑兵,背对着我们,望着他们前面的一条空荡荡的长街道。在街道尽头拐角处传来乐曲声。

镜头2 指挥官的近景,他向右方看。

镜头3 从他的视角看到的空无一人的街道。片刻后,人群在拐角处出现。

镜头2 指挥官的近景。面无表情。

镜头4 日瓦戈出现在他家的阳台上,向我们走来。他停下来朝左侧画外看。

镜头5 从他的俯视角度我们看见下面的人群拐过街角,朝着街道的高坡走去。

镜头4 日瓦戈的近景。

镜头5 从他的俯视角度。人群在乐队的喧声中朝远处走去。

镜头6 巴沙一面指挥乐队,一面朝我们走来。

镜头2 军官的中景。他喊:“拔刀!”向左摇到马上的士兵,他们拔出军刀,举刀做好预备姿势。

镜头6 巴沙走在人群前头,然后停下,他的近景。他朝左面街道看去。

镜头7 远景。那列骑兵走向前来,挡住了整个街面。

镜头6 巴沙的近景。他身后的乐曲声静了下来,人们紧张地向一侧移动。

镜头7 骑兵的远景。他们不断加速地向我们奔来。

镜头6 巴沙的近景,他身后的人们陷入一片恐慌,开始四散奔逃。

镜头7 远景。那列骑兵急速接近。

镜头6 巴沙的近景。人们奔跑,他被推到一边。

镜头4 日瓦戈的近景。他依然惊呆了。

镜头5 从他的俯视角度,我们看到骑兵向人群冲击、人们四下奔逃的全景。

镜头4 日瓦戈的近景。

镜头5 从上面俯视的迫在眉睫的冲突。

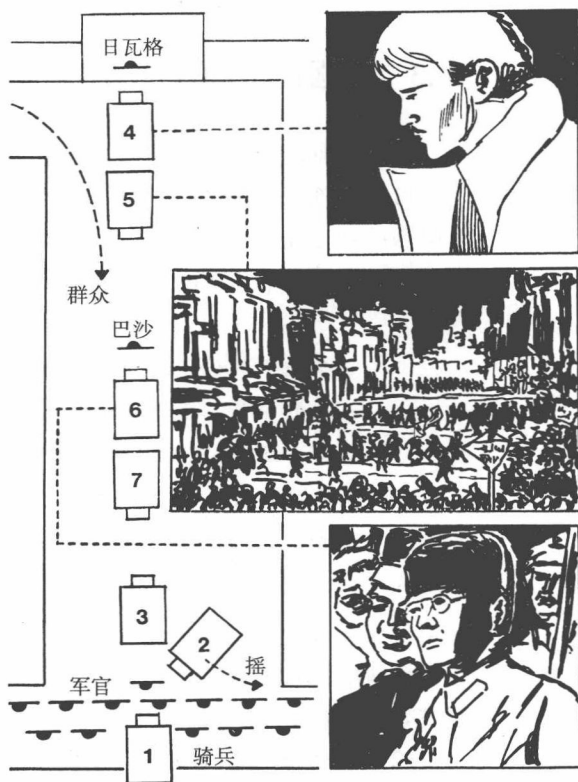


图24.2 随意变换主观视点,而不固守一个不断重复的安插好的形式。这样,中心视点就可随着事件的情绪而转移。

这场戏利用三个关键人物发展情节,并赢得我们情绪上的共鸣。首先利用那个骑兵军官的视角表现群众在大屠杀之前如何出现在街头。接着,日瓦戈出现在相对的位置上。通过他的视角,获得了更广阔的视野。然后是巴沙,他处于人群之中(唯一可识别的人),通过他的眼睛我们看到骑兵开始残暴地冲锋。人群惊慌失措时,日瓦戈的视角再次给予我们一个广阔的视野。

24.3 加强视觉动作的五种方法

下列诸概念,在增强一个动作性场面的视觉刺激方面被证明是有效的:

(1)固定的和移动的摄影机角度结合使用,可以赋予一个追逐场面或一组奔跑的人以更为强烈的视觉效果。拍摄对象的较近景别用移动镜头拍摄,而远景则用固定镜头拍摄。固定镜头后面要接上一个移动镜头,这一公式不断重复,偶尔穿插着动作的顿歇。下举一例:

一条街道的俯视远景。两个人沿弧线从左上方跑向左下方,然后跑出画面。

两人的中景。摄影机随着他们向后拉。

远景。两人,在街道中央的两个小身影,向我们奔来。

两人的中景。我们再次在他们前面后拉。

俯拍全景。两人向我们跑来,在前景停下来。他们向四周看了看,然后分手,各自向不同方向跑去。

移动的摄影镜头(手提摄影机)有时显得颤抖不稳,因此这些镜头的时间必须短(大概不超过五秒钟),以免使观众不耐烦。这种不平稳的运动往往给追逐场面增添刺激性。

(2)在一个固定镜头中有计划地逐步增加动作性,能非常激动人心。摄影机前众多的纵深层次,可以根据摄影机的远离或逼近动作的不同形式而加以利用。可以逐渐或同时地把动作安排进去。

试举一例。在全景中,一个美洲印第安人半跪在前景左侧,向一名从后景右侧进入画面的骑兵射出一支箭。那个骑兵摔下马来,他的马继续向前奔跑,从左侧离开画面。另一名徒步的士兵从右侧进入画面,一剑刺入弓箭手的腹部。印第安人倒下。在那步兵和摄影机之间,另一名印第安人骑马进入画面,用长矛刺中士兵。当那士兵瘫倒在地时,印第安人从右侧离开画面。在前景右侧,第三名士兵和印第安人滚进画面,赤手空拳地搏斗。那名印第安人终于骑在士兵身上,用刀连扎几下。所有这些动作都是迅速重叠,所以当动作从后景逐渐移向前景时,这场戏的节奏并未松弛下来。这一场景选自拉乌尔·沃尔什(Raoul Walsh)的《马革裹尸还》(*They Died with Their Boots On*, 1941)。

(3)要在画面上突出强烈的一击,可以把它分为两个镜头。一拳打出去或飞腿一踢,可以分成两个镜头,从而获得更猛烈的表现。动作的前一部分用中景,最后的完成动作作用同一视轴的近景。拍摄这种场面时要拍两次完整的打击动作,然后按上述办法剪接起来。第二个镜头里,我们可以用一静止的摄影机位(在这种情况下受到打击的演员踉跄摔出画面外),或者随着挨揍的人倒下时摇摄。

车辆撞到障碍物上,也可用同样的方法处理:

一辆卡车沿大路急速驶向院子的木门。

卡车在远景中从左至右行驶。

门的全景。卡车从左进入画面,撞到门上,门开始倒下。

反拍全景。从院内我们看到门的另一面。卡车把门撞倒,从右侧高速驶出画面。

很明显,这需要三台摄影机同时把这一情境拍摄下来。

(4)摄影机和战斗的一群人之间进行的动作,使我们只能间歇地瞥见主要的事件。由于我们极力要去追随远处发生的事件,这就提高了我们的兴趣。如果主要人物是进行大规模战斗的大批人员中的一部分,那么我们就可以让其他一些战斗人员在他们之前活动;在他们和摄影机之间横跨画面(如果使用长焦距镜头,那么前景的战斗人员就会是虚的)。这些横跨画面的小批人员可以是步行、骑马或乘车的。他们不应在前景停留过久,应及时离开画面,由其他人员取代。运动方向并不一定同一,横跨画面的运动可以从两侧交叉进行。

如果冲突只是在两人之间进行,那就可以让一些目击者在摄影机前活动,经过两个搏斗的人前面。另一种变换方法就是改让一批动物在摄影机和主要事件之间的前景上活动。低角度镜头可以在视觉上突出这些频繁出现的遮挡。在前景上活动的机器(例如一只急速转动的大车轮)可以用来代替人或动物在前景活动。还可以在前景安置一些形状不规则的静止物体,而摄影机却随着远处的战斗人员摇摄或推拉,这样,这些静止的物体在摄影机移动时就横跨画面。

(5)大规模的战斗中,动作一片混乱的群众场面,应和表现一个或几个主人公单独进行战斗的场面穿插在一起。这是一种表现动作的点面结合的形式,从而使观众游离于全体和部分之间。这样,主要人物就和整个场面结合在一起,而他们和整体的关系,就能更加有力地被观众所领会。这些群众场面,以及突出表现主人公的那些镜头,应避免成为情节缺乏中心目的的松散场面。

次要的故事情节也应加以发展,从而使每一场戏都包含着推动故事发展的完整的小戏。

24.4 推向视觉高潮

对于拥有迫在眉睫的暴烈结局,而且观众已经预感到这种可能性的那些情节,可以用一系列短镜头来把事件迅速推向结局。这有两种安排方式:(1)灾难到来之前,无规则地缩短镜头的长度;(2)逐步缩短镜头长度,最后冠之以高潮。

有关的几条故事线索应用平行剪辑,以表现灾难发生前的各种反应。奥尔德里奇的影片《德州四杰》(4 for Texas, 1963)中有一场戏的片段,展示了如何运用无规则缩短镜头的手法:

镜头102 弗兰克·辛纳特拉(Frank Sinatra)坐在驿车驾驶座的中景。他面对摄影机,使劲勒住缰绳。右脚蹬住制动杆(21格)。

镜头103 特写,他的右脚蹬住制动杆(22格)。

镜头104 特写,制动器紧压在转动的驿车车轮上(32格)。

镜头105 摄影机在驿车前面向后拉,把前面的两匹马纳入近景,在两匹马之间可以看到坐在驾驶座上的辛纳特拉(32格)。

镜头106 中景,辛纳屈拉的双手用劲把缰绳向后勒(31格)。

镜头107 最前面一对马的脑袋的侧面中景。摄影机跟着它们向左移动(36格)。

镜头108 马蹄的低镜头,当它们向左拐时,马蹄踢起尘土。摄影机跟拍(46格)。

镜头109 高角度镜头。固定机位。驿车在全景中沿对角线向左驶近(33格)。

镜头110 驿车内中景。迪恩·马丁(Dean Martin)在画面左侧,转过身来,抓住靠近中间窗口的扶手。一个肥胖的死人瘫在右侧(35格)。

镜头111 从车内向外拍窗口的近景。外面的景色飞逝而过(10格)。

镜头112 近景,肥胖的死人(12格)。

镜头113 车内迪恩·马丁的近景。他抓牢车上的扶手。驿车开始向左翻。当车底翻进画面时,画面转暗(14格)。

镜头114 辛纳特拉的正面近景如镜头102。驿车开始向右翻,同时把他带出画面(10格)。

镜头115 全景。驿车在摄影机前翻倒。赶车人被抛到空中,然后摔落在摄影机前。一股尘土扑向摄影机,挡住了画面。当尘土慢慢落下时,出现第一组片头字幕。相当远的景。

从这一场面的结构可以看出对镜头的精心安排。首先看到赶车人勒紧缰绳,蹬住制动器。这些动作的效果我们也看到了,当驿车来到一个拐弯处时,速度丝毫没有减低,这时插入一个重新交代驿车的全景。然后我们看到车厢里的人的反应。最后,驿车开始翻倒(镜头113—114)。最后一个镜头记录了这场车祸。

这些镜头都相当短,其中有许多还不足一秒钟。镜头的长度也是随意的:29—22—32—21—36—46—33—35—10—12—14格。最后四个镜头最短,因而加速了这场戏的节奏,直到高潮的到来。这四个镜头各自持续的时间大约为前面那些镜头的一半。

选自阿尔弗雷德·希区柯克的影片《群鸟》中的一例,说明了另一种可能性:在视觉高潮到来之前,逐渐缩短镜头的长度。

镜头29 从米兰妮的视角看到的停车场的全景。一辆汽车在前景熊熊燃烧。另一辆汽车在后面着火,爆炸。有些人从后景奔来救火。第三辆车在右侧爆炸。浓烟遮住了画面(73格)。

镜头30 米兰妮在咖啡馆窗前的近景。她侧面向左,朝下看。她身后两个男人向右看(20格)。

镜头31 近景,一道汽油一直通向加油站。火焰顺着街道中心的那道汽油从右向左蔓延(18格)。

镜头32 米兰妮的近景,如镜头30。她做出反应(16格)。

镜头33 火焰的近景,如镜头31。摄影机随着火势的蔓延向左摇(14格)。

镜头34 米兰妮的近景,如镜头30。她现在向右方看,脸上露出恐惧的神情(12格)。

镜头35 加油站的远景。右侧的那条火焰向油桶伸延。一名警察、受伤的加油站管理员和米奇向左侧逃走(10格)。

镜头36 米兰妮的近景,如镜头30。她向右看(8格)。

镜头37 加油站的远景,如镜头35。汽油桶在地狱般的轰隆声中爆炸。巨大的火舌窜得比楼房还高(34格)。

剪辑师乔治·托马西尼(George Tomasini)用按两格逐步缩短镜头的方法,造成了一种不断增强的效果,直到爆炸的发生。他将三个镜头平行剪辑成七个片段来加快影片的节奏。每个镜头都持续不到一秒钟:20—18—16—14—12—10—8格。最后一个镜头在画面上只持续了三分之一秒。同时也可以注意到主观视点原理在这场戏里起了作用。米兰妮是关键人物,正是通过她的眼睛目睹了这场灾难。

高潮到来之前加速的节奏,使观众产生短暂的紧张,直到发生爆炸时才得到解脱。

24.5 把高潮动作分为若干镜头

如果在高潮情节中不包含意外的因素——因为观众把它当做合理的结局,那就可以细致地从开始到余波,把一场灾难表现出来,把它和造成这场灾难的演员的反应,以及受难者的反应穿插在一起。最刺激的镜头,亦即暴烈的动作发生的时刻,至少应分为两个片段。如果破坏是缓慢而波及面广的,那么这个动作就可以分为若干镜头。下例选自迈克尔·麦卡锡(Michael McCarthy)的影片《乱世鸳鸯梦》(*Operation Amsterdam*, 1959):

镜头1 全景。彼得·芬奇(Peter Finch)扔出一个炸药包。伊娃·巴尔托克(Eva Bartok)站在他身后的街上。

镜头2 那个炸药包滑到堵住街道的一辆卡车下面。近景。

镜头1 伊娃和彼得转身走进一家商店。

镜头2 卡车下的近景。一名士兵匍匐进来,伸出手去抓炸药包。

镜头3 中景。他们两人从右侧进入画面。他们在商店内。

镜头4 全景。卡车猛烈地炸起来。

镜头5 远景。和前一镜头同一视轴。滚滚浓烟升向天空。

镜头3 两人紧紧靠在一起。

镜头5 卡车的碎片渐渐落下来。

镜头3 两人拥抱在一起。摄影机向前推,停在他们的近景上。

导演毫不犹豫地把一个紧张的事件分成三个镜头——卡车的爆炸,由于和在商店里躲避的两个人的行动平行剪辑起来而获得一种极其强烈的效果。同时还应注意导演对悬念的精彩安排:爆炸前,出现一名士兵,当那两人已转身离开现场时,他试图去移走炸药。

一名业余爱好者或许会犹豫不决,是否该剪断一个他认为是重要的镜头。但如果把一个事件毫无间断地完整地表现出来,他就会削弱了戏剧性效果,并限制了观众的享受。

把一个动作分割为二就延长了时间,因而对于观众来说,目睹一个壮观的事件在视觉上的享受就增强了。

这里试举大卫·里恩的《桂河大桥》中的一例——在火车通过时炸桥的最后场面:

镜头133 俯拍。火车从右侧驶入画面,向后景远处的大桥驶去(2秒11格)。

镜头134 亚利克·基尼斯(Alec Guinness)饰演的尼柯尔逊的仰拍近景。他受了致命伤,向我们走了几步,抬起头来向着天空,然后倒下,出画面(3秒6格)。

镜头135 中景。尼柯尔逊的身体从左侧进入画面,倒在起爆器的手柄上,把它压了下去(26格)。

镜头136 远景。前景躺着希尔、赛依托、乔爱斯和尼柯尔逊的尸体。远处是大桥。火车在大桥的右上方的一段上行驶,第一个桥墩壮观地炸起来,桥的中段塌了下去。火车继续前行一直到缺口的边缘(4秒4格)。

镜头137 华登和一群泰族姑娘的中景,有些姑娘站着。他们全都朝着右下方看。然后站起来(4秒4格)。

镜头138 从河岸上亚伊和希尔原来占据的位置上看到的大桥远景。火车头和几节车厢往河里掉落(5秒11格)。

镜头139 华登和那几个泰族姑娘的中景。如镜头137。随着华登站起来,摄影机向上摇,华登倚着拐杖站在那里。他们向右下方看(1秒11格)。

镜头140 远景。从前一镜头的那群人的角度看几节货车坠入河中(3秒5格)。

镜头141 仰拍,如镜头138。最后两节货车坠入河中。第二个桥墩爆炸,这样,整座桥就被彻底破坏了(3秒10格)。

镜头142 尼柯尔逊躺在爆炸器旁的中景。画面构图与镜头135同(4秒7格)。

镜头143 视角与镜头136同。大桥的最后几段残骸塌入河中(7秒20格)。

镜头144 詹姆斯·唐纳德(James Donald)饰演的克利普顿的中景。他看着左侧画外。他朝那方向走去,摄影机随着他下山摇拍。他停下来喊:“疯狂!”(4秒7格)。

镜头145 高角度。水边沙丘上四具尸体的全景:尼柯尔逊、赛依托、乔爱斯和希尔(3秒1格)。

镜头146 华登站在摄影机前的中景。他看着右侧画外,然后转身向着后景上的泰族姑娘说:“我必须这样做!我必须!……”“他们会被活捉的!”他转回身来,再次看着右侧画外(16秒18格)。

镜头147 与镜头140的视点同。从华登的视角向下看到爆炸的后果(3秒14格)。

注意,炸桥是从三个视角拍摄的。每一个视角的镜头在整场戏中只用两次就从头至尾把爆炸的过程全表现出来了。炸毁大桥在画面上只用28秒钟就完成了(那六个镜头的长度),而这场戏从镜头136到147却用了60秒零6格的胶片。整个事件由于插入了华登和泰族姑娘的反应,以及河对岸高处孤独的克利普顿军医助手的反应而拖长了。这样来表现事件,就获得了更为丰富多彩的方案。

24.6 在动作性场面中使用高速和慢动作

无声电影时期,人们发现慢摇摄影机(指用手摇传送胶片)能赋予追逐和动作性场面以紧凑有力的效果。这一发现在今天还是有效的。正常的拍摄速度为每秒24格,如果以每秒16格的速度拍摄运动着的对象,那么拍成的影片以正常速度放映时,拍摄对象的运动速度就显得加快了。

摩托艇、汽车、骑手、奔跑的人群,在惊险场面中如果采用这种戏法,就会显得更富有戏剧性。但必须注意不应滥用这种效果,否则运动就会痉挛得引人发笑。

如果本来就想达到逗人发笑的效果,那就一定要用每秒8格的速度拍摄。这样,拍摄对象的运动速度就会大大增加。

使用慢动作的目的是使动作变得庄严。跳水员从高处跳入海中,一个物体往下面坠落,用慢动作来表现可获得正常速度所表达不出来的优雅(甚至当它粉碎或溅射时也是如此)。在高潮时,有人从高高的悬崖上跳下去,或一辆汽车冲入海里,或者一次强烈的爆炸毁掉一个巨大的支撑物等等,均可用稍高的速度拍下来,然后按正常的每秒24格的速度放映,就能获得一种符合这场戏的情调的壮观效果。

曾经有人在银幕上用慢动作来表现死亡。是黑泽明在他的影片《七武士》(*Seven Samurai*, 1954)中最先搞起这种新花样的。这一手法曾在银幕上获得一些极其有趣和令人惴惴不安的效果。例如,山姆·佩金法(Sam Peckinpah)在影片《日落黄沙》(*The Wild Bunch*, 1969)疯狂的枪战中,便将死亡以慢动作表现出来。

24.7 跟焦距技巧

当摄影机推拉、摇摄、仰俯,或者一名演员朝摄影机走来或离去,或者在不同的距离横过时,从摄影机所看到的兴趣中心在变换位置。这就有必要调整焦距以保持景物清晰。要达到这一目的,可以采用两种方法:用手操作或自动调焦。使用第一种方法时,负责跟焦点的人站在摄影机旁,按照要求调整调焦环(focus ring)。不过调焦环也可以用机械或遥控装置来遥控调节。

下面是需要跟焦控制的四种基本情况。(1)摄影机在拍摄现场四处活动,拍摄静止的或活动的对象。摄影机对着拍摄对象推或拉,或者以固定距离横向拍摄。(2)摄影机保持不动,拍摄时,拍摄对象移前或移后。(3)机位不动,但在拍摄中从一个对象转向另一个距离不同的对象

时,摇摄或仰俯,或二者兼用。(4)静止的摄影机拍摄场景中两个以上的对象时,在不同的对象之间把焦点换来换去。

在场景的地面上标出明显的记号,有助于跟焦点的人员按预先确定的位置调准镜头的焦点——如移动的起点和终点,以及某一特定中间距离。可以在地面上用粉笔划线,或用一段胶布做标记。当摄影机后拉,而难以使一个或多个演员保持在固定位置上时,那么可在移动车前安上一T形木条。这能使演员们和这一装置保持一定关系,从而保持正确距离,使焦点清晰。

有些镜头中,可有意识地把焦点转到后景,或者再调回到前景。这样有选择地使用焦点可以获得许多富于戏剧性的效果。

镜头内的组接

自从早期的那种只用正面角度的剧院式的拍摄方法被弃用后,长的主镜头也一度被弃之不用了。现代电影创作者又把它重新发掘了出来,并在其中增添了镜头内组接(editing in the camera)的技巧,或者称之为画面内的组接(editing within the frame)! 这种手法不需要视觉上的分切,而是通过摄影机和拍摄对象的运动来达到所需要的效果。人们对这种技巧进行了广泛的试验,甚至发展到极端,有人仅用十个画面内组接的镜头来构成一部大型故事片——如阿尔弗雷德·希区柯克的《夺魂索》(*Rope*, 1948)。

25.1 需要事先的计划

适合用这种方法组接的镜头,是不能随随便便或凭一时的灵感拍摄出来的。这需要事先做出周密的计划,需要有经过认真考虑好的演员与摄影机的综合运动,就像芭蕾舞那样,演员和摄影人员必须准确地加以执行。执行得好,效果才能赏心悦目。这样的场面,进展自然流畅,观众便觉察不到手法的存在。同时演员也有更好的机会进入角色,因为这场戏就像舞台上那样是连续演出的。

拍摄这类镜头时,如果出现差错,代价就相当大。对于摄制经费有限的影片尤其如此。重拍的耗片量相当可观。因此,开拍前彻底排练是非常必要的。但是,如果差错已经造成,那么一个在行的导演就会在出差错的地方使用一个切出镜头。随后再回到主镜头上来,这样就能部分地利用镜头。

如果配备训练有素的演员和摄制人员,采用这种方法的工作进度,远比用分段镜头剪辑起来的同一场戏的麻烦手法快得多。对工作日有限的电视连续剧,采用这种方式拍摄大有可为。综合使用一般的外部剪辑方法和画面内组接方法,是相辅相成的最合理的办法。这两种系统各有其局限性,但是精通电影语言的电影创作者,可以根据自己的创作意图,混合使用这些技巧以取长补短。

下面是画面内组接的镜头所采用的七种基本技巧:

(1)运动之间的顿歇;

- (2)表演区的更换;
- (3)接近或远离摄影机;
- (4)身体姿势的改变;
- (5)画面区域中的替换;
- (6)画面区域的转移;
- (7)数量的对比。

一般在一个镜头中结合使用几种方式,而不限于其中一种。

25.2 运动之间的顿歇

演员或摄影机从一个表演区移到另一个表演区,稍停片刻,又移到第三个表演区,并就此停下来。如果动作是连续的(不为顿歇所中断),那就仅有一个跟镜头,无论随着镜头的移动,景色怎样变化,观众根本来不及欣赏。因此,每个新演员或新摄影机位都必须在画面上持续一段时间,交代清楚,然后再转到下一个位置。

25.3 表演区的更换

在电影院里,银幕的位置始终是固定的。我们如同通过一个窗口来观看银幕上的景物。

如果这个窗口是固定的(摄影机是固定的),那么观众所瞥见的始终是同一背景,并且视点也不变。

在画面内组接的镜头中,这就成为一种局限,并且实际上,它很快就會使观众厌倦。因此,必须使背景发生变化,以造成演员活动场所的空间感。为了避免上述不良效果,可通过下述办法变换表演区:(1)使用固定摄影机;(2)摇摄;(3)移动拍摄。

例1

使用固定摄影机,表演区可按纵深景别分布(见图25.1)。亦即:前景区、中景区和后景区。

例2

如果用摇摄,几个表演区之间的关系就会发生变化,如图25.2所示。

对于小于 180° 的摇摄,图25.2诸例所提供的各种变化是很充分的了。第一种情况,三个表演区以摄影

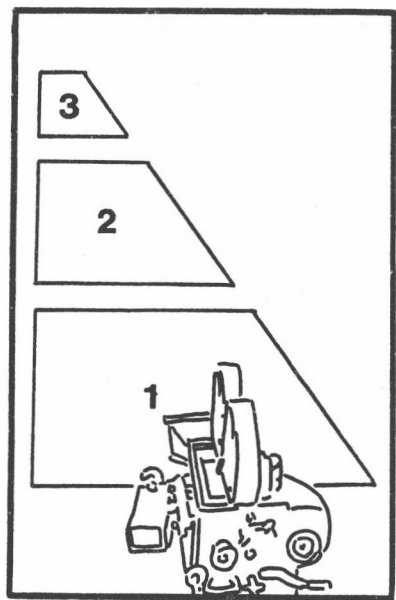


图25.1 三个表演区按纵深分布在固定的摄影机前。

机为中心成弧形分布。这样,从一个表演区运动到另一表演区时,摄影机距三个表演区的距离相等。第二、三、四种情况所示,有两个表演区与摄影机等距,第三表演区或远些或近些。第五、六种情况则表示各表演区与摄影机的距离均不相同。

如果摄影机的摇摄转过 360° ,那么,摇摄过程中可随意安排若干表演区(见图25.3)。

例3

如果摄影机向逐个表演区移动,这些区域可能在一条直线上,也可能有不规则的排列。如果采用水平移动,可能有三种方式(见图25.4)。

第一种情况,摄影机前推或后拉通过三个表演区。在此例中,全部表演区在镜头的开始或结尾(这要看摄影机是前推或后拉)会同时出现。

在第二、三例中,各表演区安排得和摄影机的移动方向平行,并与它等距。以摄影机移动路线为准把表演区安排成三角形,可为内部组接的镜头提供更多的变化(见图25.5)。

可以使用一个固定的摄影机位来表现单独的演员向纵深方向移动,不过变化有限。如图25.6B所示,几何图形最适合于这种技巧:椭圆形、三角形和U形。

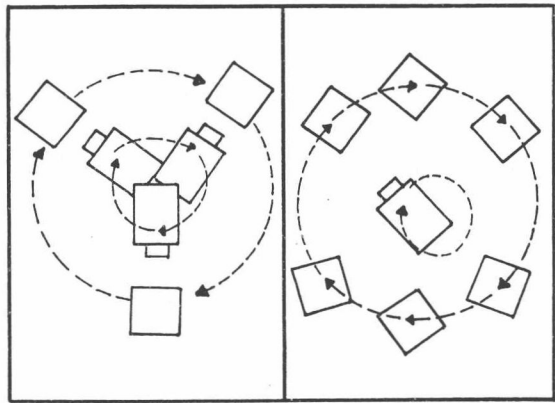


图25.3 在一摇摄摄影机四周,可安排若干表演区。

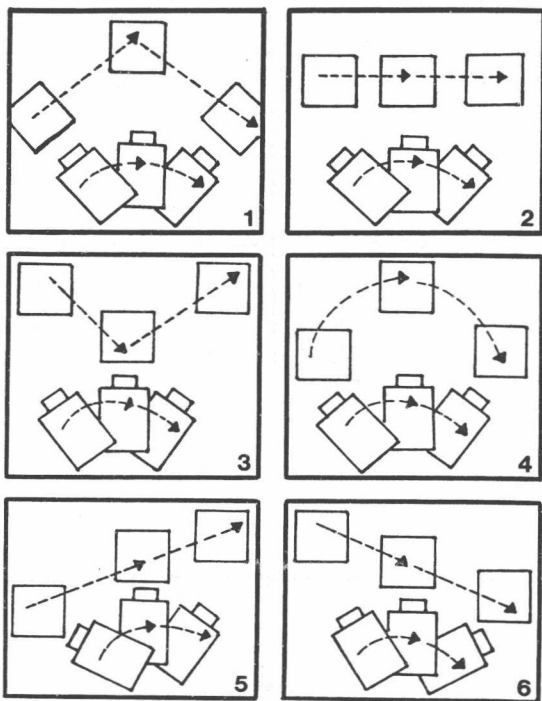


图25.2 摄影机摇摄时,表演区之间的关系可以改变。

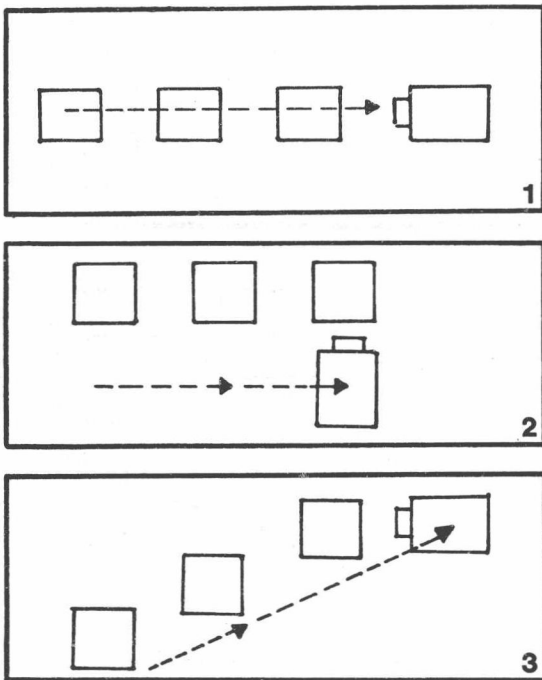


图25.4 移动的摄影机可以直接通过表演区,或者以水平或是斜线与它们平行。

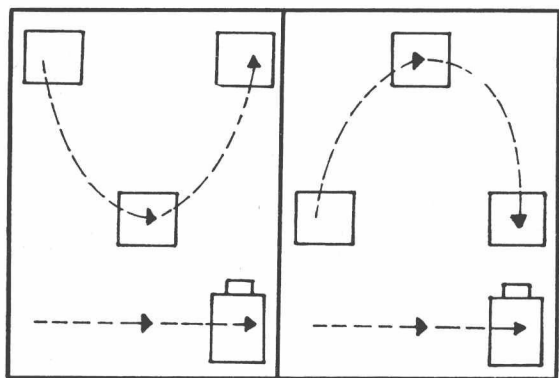


图25.5 表演区可安排成三角形,以供摄影机移动拍摄,如图所示。

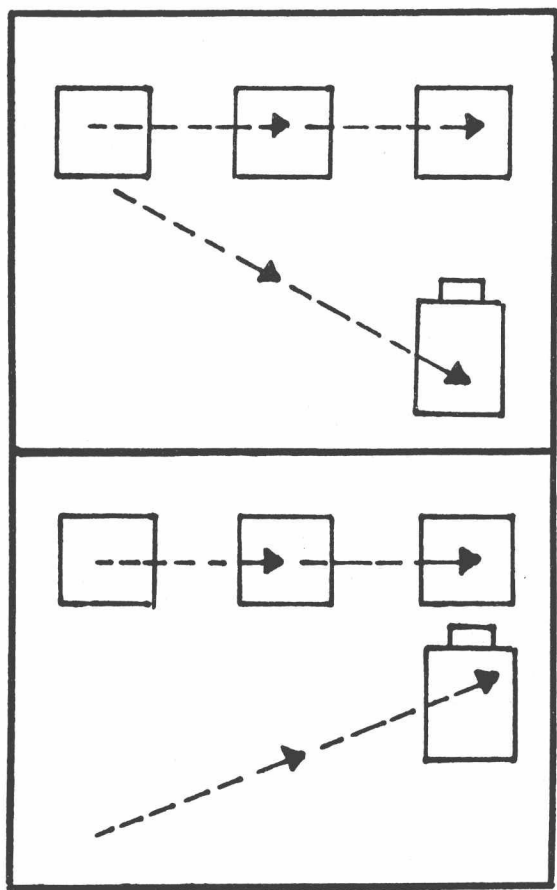


图25.6A 表演区安排成直线,而摄影机沿斜线逐渐接近或远离表演区。

在场景中的一名演员可以按三角形路线接近或远离摄影机。如果摄影机与演员通过表演区的直线路线成斜角移动,距离就发生了变化(见图25.6A)。

这些表演区也可以安排在不同的高度,由摄影机仰俯拍或将其摆在升降机上,也许还同时摇摄或推拉。进一步的做法是在镜头内把摄影机的运动再反过来,这样,实际上有一两个表演区被使用了两次。

25.4 接近或远离摄影机

纵深运动是这一技巧的关键。其变化即是从前景向后景移动,或反之。这一运动可由以下几种方法拍摄:

- (1) 固定摄影机位;
- (2) 摇摄;
- (3) 移动摄影(前推或后拉)。

表演区可沿一条直线伸向后景,或与摄影机成斜线。但重要的是,不论这组演员有多少,一次只有一名演员跨越表演区。其他演员留在原地,

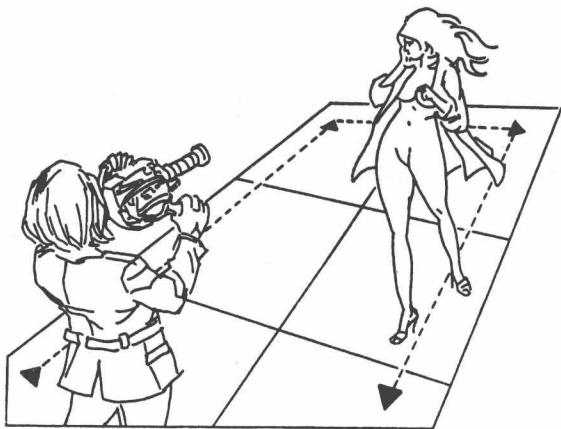


图25.6B 单独的一个演员在纵深中运动,走向后景再朝摄影机走回来。她走了一条U字形的路线。

这样就保证能清楚地表现出表演区的变化。由于观众自然要跟随主要动作,因此,这种变化就容易办到,也容易使人毫无困难地理解。

例4

固定的摄影机位,对于纵深运动可有多种形式的处理手法。可以利用若干综合的视觉形式。下面是包括两名演员的几个简单例子。

两个演员(A和B)在前景。B走向后景。A留在前景(见图25.7)。

两个演员在前景。B走到后景。稍后,再回到前景(见图25.8)。

两个演员同在前景。B走到后景。然后A与他会合(见图25.9)。

两个演员在前景。B走到后景,稍后又回到前景。然后B留在前景,A走到后景。过一会儿,A回到前景(见图25.10)。

例5

摇摄很容易把与其成切线的两个表演区连接在一起。演员从靠近摄影机处向后景移动,由摄影机摇摄。在同一镜头里,这一运动可以反过来,让演员回到前景,摄影机反方向摇摄(见图25.11)。

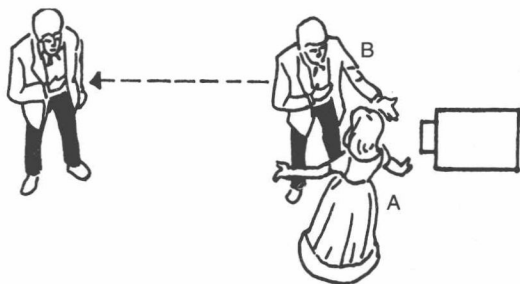


图25.7 纵深运动。两名演员都在前景。B走到后景。



图25.8 两名演员同在前景。B走到后景,然后再回来。

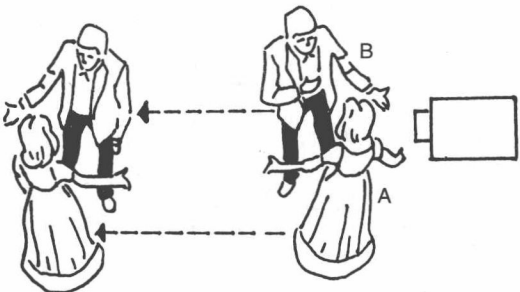


图25.9 两名演员在前景。其中一人走到后景,然后另一人跟去。

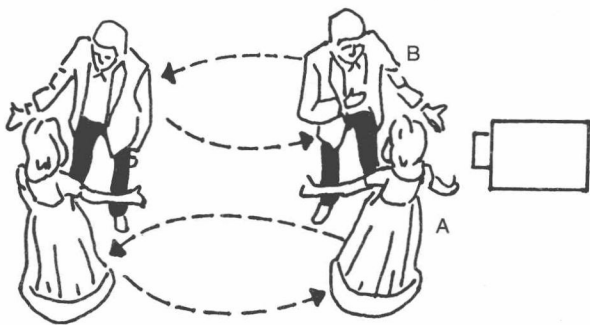


图25.10 两名演员在前景。每人依次从前景走到后景,再返回。

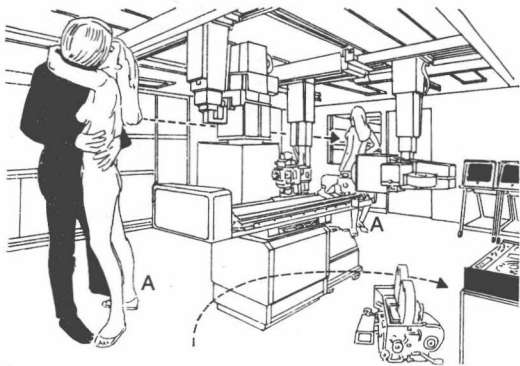


图25.11 摇摄可以把与其成切线的两个表演区连接起来。

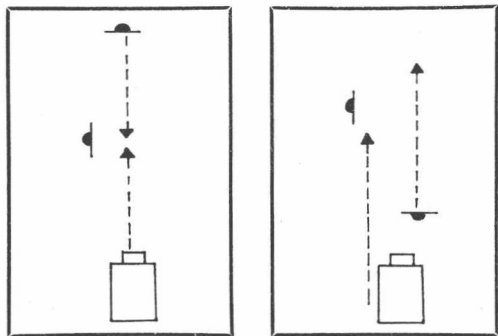


图25.12 一名静止的演员处于摄影机和后景的另一名演员之间, 后景演员走向前者, 同时摄影机推进他们。

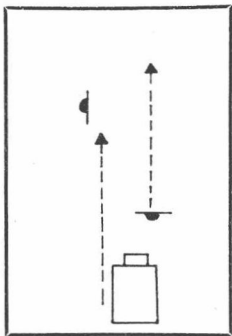


图25.13 活动的演员处于摄影机和后景的静止演员之间。当前景的演员向后景演员接近时, 摄影机跟拍。

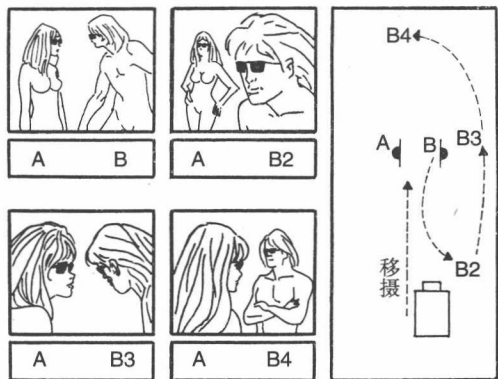


图25.14 摄影机可通过移动而突出画面的一部分。

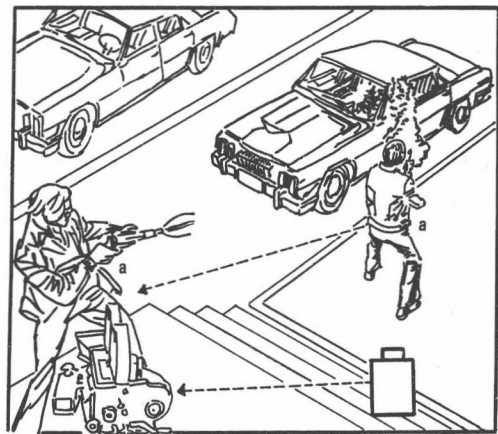


图25.15 摄影机横移跟随活动的演员, 可以把静止的拍摄对象排除在外, 本例对象为汽车。

例6

摄影机随着一个移动中的演员前推或后拉, 可以增加种种视觉结合的数量。下面是几个例子:

静止的演员处于摄影机和后景另一演员之间。后景演员向处于中间距离的静止演员走来, 同时摄影机推进他(见图25.12)。

一名活动的演员处在摄影机和后景的静止人物之间。前景的演员与摄影机一起向着后景中的静止演员靠拢(见图25.13)。

在整个镜头中, 摄影机只需要在加以强调的地方移动, 其他时候不需要移动(见图25.14)。

镜头开始时两名演员出现在中景, 两人交谈。然后B向前来, 画面构图形成A—B2, 当B转身走回到A处时, 摄影机跟拍, 直到把两名演员纳入近景(A—B3)。然后B又走到后景, 使画面上的构图变为A—B4。

摄影机向两侧横移, 就会把静止的演员排除在外(见图25.15)。

当然, 演员人数在两人以上, 变化也就更多。摄影机不必一定跟随运动着的演员, 它也可以有选择地拍摄静止的人群。移动的摄影机可推进或后拉以突出其中每个成员。

25.5 变换身体姿势

在银幕上与舞台上一样, 演员身体姿势(body position)可以是主导的或从属的(见图25.16)。

演员面向摄影机的正面姿势一般称作开放姿势(open position); 侧身是中性姿势(neutral view); 如果演员背对摄影机, 那就是封闭姿势(closed position)。

开放的正面姿势, 从戏剧性上来说是最强的。封闭的或演员的背面姿势是最弱的。(不过这一概念从属于

一场戏的整体结构,例如,在情节中一个演员最初只以背影出现,那么由于观众不知道他是谁,他反倒成了注意的中心。)

身体姿势的变换和舞台或场景中位置的变换结合起来,就格外有效。身体姿势的变换和行走动作结合起来,就更加引人注目。而且这样可以保持一种自然的感觉,使观众觉察不到影片创作者在有意地操纵他们的兴趣中心。

有时在一个场面中,两个演员都向纵深移动,这样就改变了画面的构图(见图25.17)。主导演员应先移动。

可以不用剪接的方法而取得对这两名演员的外反拍镜头,也就是从他们在镜头中的运动取得。身体姿势的变换可以意味着方向或高度的变化——他可以从卧姿变为斜倚、跪立、坐或站立的姿势。这样的高低变化可以恰当地和他对手的姿势变化相配合而构成非常悦目的各种综合的垂直运动(见图25.18)。

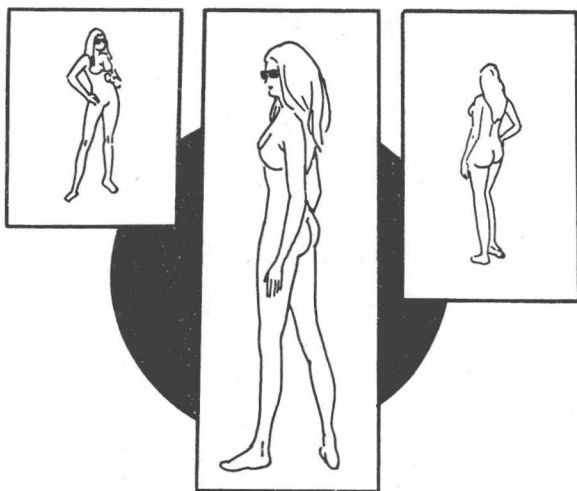


图25.16 摄影机所拍摄的三种基本的身体姿势。



图25.17 固定摄影机通过演员从前景到后景或与此相反的调动,从而获得相反的演员姿势。

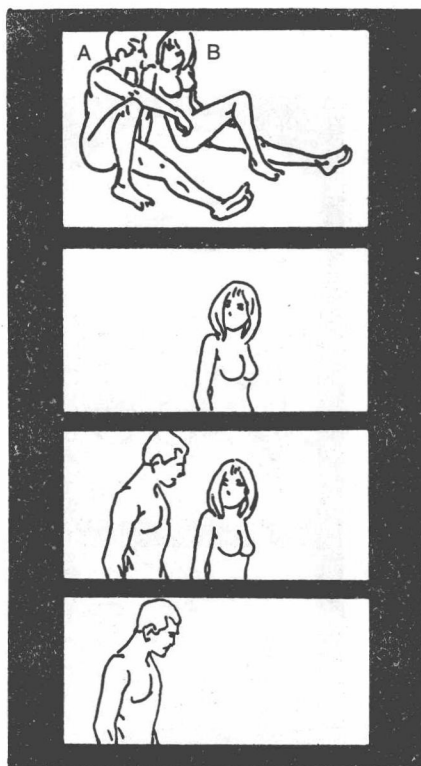


图25.18 产生数量对比的演员的垂直运动。



图25.19 画面区域中的简单替换,一名演员离开画面,由另一名演员替代。



图25.20 这里的画面区域的替换是按纵深进行的。

镜头开始时,两名演员(A和B)都出现在画面上。然后B站起来,摄影机向上仰,画面中只剩她一人。现在A站起来,从下方进入画面。这时两个演员都站着。然后B又跪下,离开画面,只剩下A留在画面中。

25.6 画面区域中的替换

这一技巧意味着使用固定摄影机位。这一手法是把画面中处于某一特定区域(sector)的演员换成另一演员,而画面中其他演员的位置则不变。

我们已经知道,画面可以垂直地分为两个或三个部分,而运动可以在前景或后景景次上进行。我们就是利用上述因素来取得替换效果的。

例7

A和B在前景侧面对, B转身从右侧走出画面。然后C从同一侧进入画面, 占据了B所空出的画面区域。A留在原来的画面区域(见图25.19)。

例8

纵深景次上的替换是另一种容易做到的变化(见图25.20)。

镜头的开始,A和B处于前景,面对摄影机。当A从画面左侧离开画面时,他露出了后景的C。C或者留在后景,或者向前走到近景的B身旁。

例9

把画面分为三等分的构图,对于表现一个领导者向其下属发号施令的情景是理想的。

领导者处于画面中心,在他两侧的演员们离开和进入画面,互相替换(见图25.21)。

例10

利用二等分的画面区域来交替替换,是一种更为细致的处理办法(见图25.22)。

镜头的开始,A和B在画面中。B离开画面,并为C

替换。然后A离开画面,由D替换。然后,D又离开画面,由E替换。E留在画面内,同时C由F替换。

例11

有时区域中的替换只用两名演员。其中一人始终留在画面内,同时另一人进入和离开画面。这一过程可重复进行或反过来进行。另一种方案是让一名演员从右侧进入画面,停在画面中心,然后从右侧走出画面。第二名演员从左侧进入画面,停在画面中心,然后从左侧走出画面。接着,第一名演员再次从右侧进入画面,整个公式可以重复。为了有所变化,整个场面可以分为三个纵深景次,结合应用。可举一例来说明这一手法。图25.23所示,即这样一种场面进行中的场景。

全部动作都用一个镜头来表现,摄影机固定不动。下面对这一手法加以说明:

在镜头的开始,场景是这样的:前景有一张桌子,上面摆着文件和文具。桌上方挂着一盏灯,暂时是熄着的。后景左侧有一天桥和陡直的楼梯,楼梯下到中景的一个方形建筑的后面。后景右侧有一扇关闭着的门。

这一场面动作如下(摄影机位固定):

- (1)前景的灯亮了。
- (2)然后演员A从前景右侧进入画面,忙着在桌上的文件中寻找什么。
- (3)B从左侧在天桥上出现,蹲下身来向下看。A没有觉察。
- (4)A从右侧走出画面。
- (5)后景上的B站起来。
- (6)A拿着一个小皮包重新从右侧进入画面。他挑出几张文件,放进皮包,然后从右侧走出画面。
- (7)片刻,什么动静也没有,然后

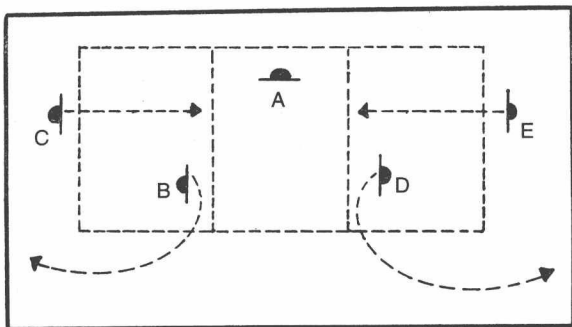


图25.21 在画面一侧的演员由其他演员替换,而正中的演员在整个镜头中始终不动。

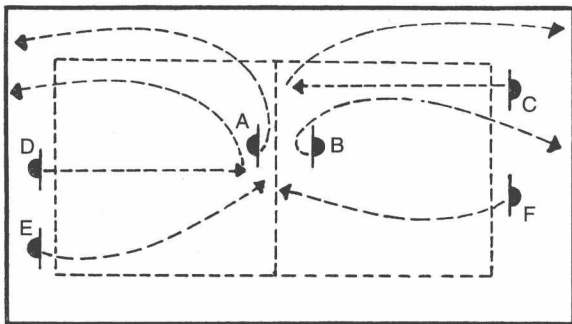


图25.22 此例中,所有演员都替换到最后两人。

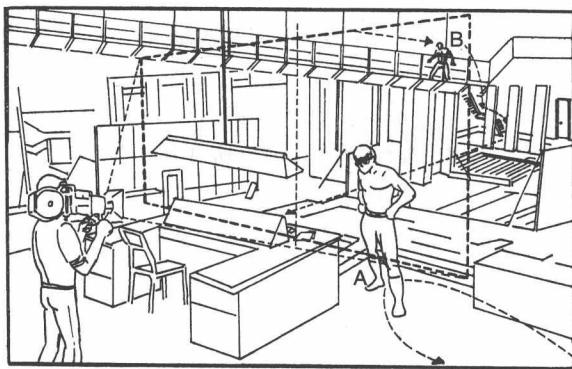


图25.23 这一场面中综合利用了三个纵深景次。

前景的灯熄了,显然是A在画外关掉的。

(8)B从中景的那个方形建筑后面出现,镇静地向我们走来,一直保持在画面左侧。当他到达前景位置时,他的剪影突出在被照亮的后景上。他从外衣里取出一只小手电筒,用手电射出的细小光束扫视桌上的文件。

(9)突然,画面右侧后景的那扇门打开了,走出两名武装警卫。

(10)在前景的B迅速关掉手电,蹲下,从下面离开画面。

(11)右侧后景上,两名警卫用强烈的手电光照射左侧的天桥,又把灯光扫过来对准摄影机镜头,然后熄灭灯光,在后景向右走出画面。

(12)B站起来,重新进入画面前景左侧。他从桌面上拿起几张纸,然后从左侧离开画面。

请注意这一场面如何利用前景和后景的动作来发挥纵深的作用。

同时也要注意, A始终在画面的右半边,而B始终在左半边活动。

这一场面中,十二个小动作是由下述四个因素造成的:

(1)灯光:它在镜头的开始时被打开,在中间又被关掉。

(2)演员A:他在画面中进出两次,每次都在画面前景右侧活动。

(3)演员B:他在后景出现,从高处下来,隐没在一个障碍物后面,接着重新露面(仍然在画面左侧)走向前景,从画面下端消失,又重新进入画面,最后从左侧走出画面。

(4)警卫:他们只在后景右侧活动。

在镜头的前半部分,A在前景的动作和B在后景的动作相对应,而B和后景上警卫的关系也使用同样的手法。银幕上左右两个区域交替使用了纵深。

前景上那盏灯的亮与熄灭,增添了画面的变化,加强了场面的气氛。

25.7 调换画面区域

除非有特殊原因,否则一个画面构图不应长时间不变。在进行画面内组接的主导长镜头中,画面构图必须有所变化,以免单调。固定不变的构图只能提供有限的方法以突出重要的时刻、动作和对白。

演员和摄影机的运动,对于扩大表现力的范围是必不可少的。

最简单的变化就是调换画面区域。处于右侧的演员移到左侧去,而另一名演员则相反。这种调换运动可以同时进行,或只让一名演员移动。后者同时涉及摄影机的运动。

当两个演员交换位置时,他们相错而过。

按照古老的舞台惯例,主要演员总是较其他演员稍稍靠近舞台后部(见图25.24)。

处于舞台后部的演员面对观众,另一个则背对观众。让摄影机处于观众的位置,画面上就出现同样的情境。演员的开放或封闭的姿势可以使主要的关系稍微得以调整(见图25.25)。

这种手法对于固定的摄影机位是 very 有效的,但是,如果有一名演员离开了画面,那么留下的那名就居于主要地位了。如果摄影机跟着那名离开的演员,那么他就被突出了。当主要演员与舞台上另一演员交错而过,他应当从另一演员前面而不是后面走过,除非那人坐着。理由很简单,如果主要演员从另一人身后走过,那么观众的视线跟到这里就势必要留在那个静止的演员身上。

但在近景画面中,主要演员可以从另一封闭姿势的人身后走过,而不至于造成上述情况(见图25.26)。

另一个古老的舞台惯例就是,静止的演员需要做一补偿动作以重新建立舞台平衡。他在另一名演员从他前面经过遮断了观众对他的视线时开始,向相反方向移动一较短距离。

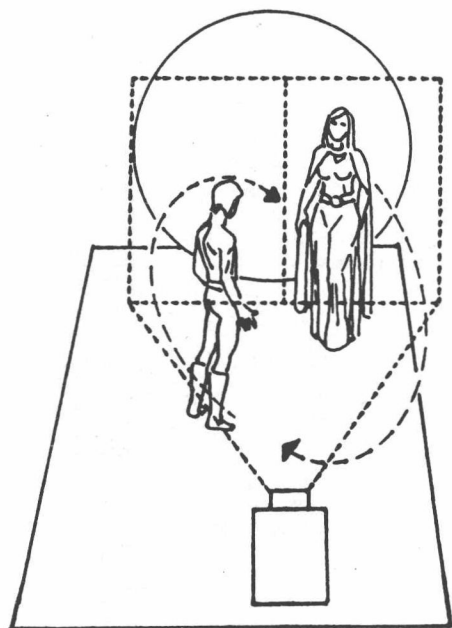


图25.24 演员横跨画面交换画面区域,主要演员较另一名靠近舞台后部。

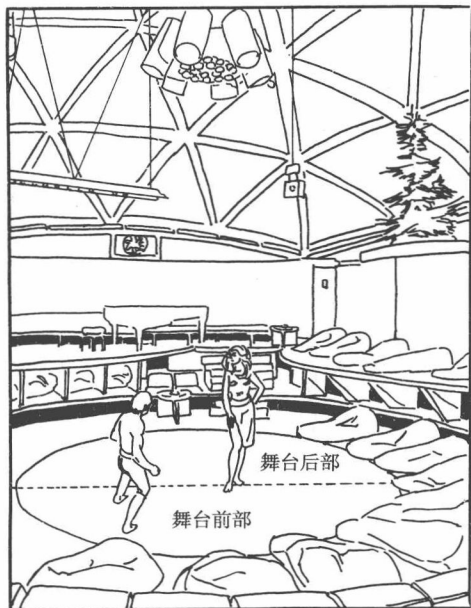


图25.25 舞台后部的演员面对摄影机,另一演员则背对摄影机,演员开放或封闭的姿势可使主要的关系稍微得以调整。

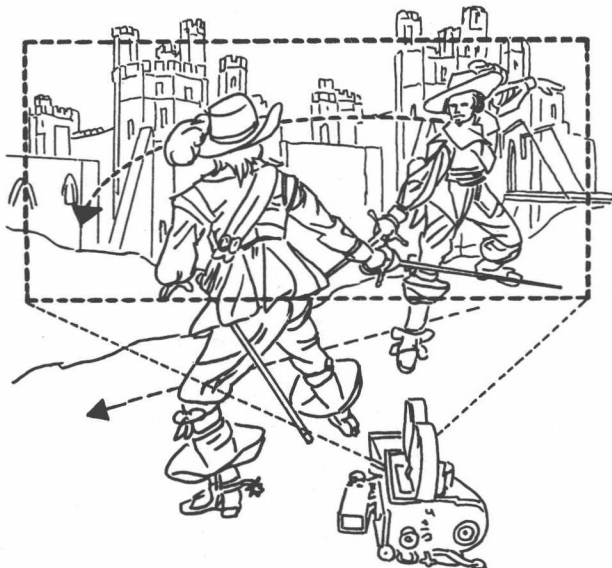


图25.26 在近景中,移动中的演员从静止演员的身后经过。

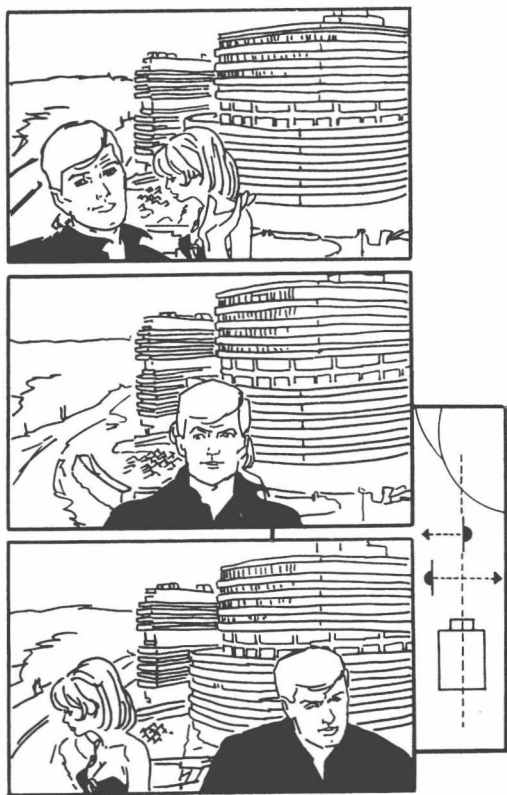


图25.27 两名演员都移动的简单的穿行动作。

用固定摄影机位拍摄时，可在画面中使用这一方法(见图25.27)。

两人站在水门大厦前面。男的在左,女的居中,靠后。后来,他开始横过画面往右去。当他经过女的前面挡住她的身影时,她开始向左做一补偿动作。当那男的到达画面右侧停下来时,她也在画面左侧的新位置上停了下来。

这样,摄影机保持不动,演员们干净利落地调换了位置。

另一古老的舞台惯例可适用于画面运动,它包括以上描绘的动作。不同的是,观众的注意力不是始终落在主要演员身上,它转到另一个演员身上,然后再回到主要演员身上(见图25.28)。

演员A开始穿过B身后走向舞台后部。同时B向相反的方向走了一个半圆形,吸引着观众的注意。B(以半封闭的姿势)停了下来,然后转而朝A望去,从而把观众的注意力引向A。最后A转身以开放姿势面向观众而结束这一镜头。

所有的运动都必须有动机,或者必须使人感到确应如此。这是舞台演出的最古老的原则,无论从剧院观众的角度来看,或从电影舞台上的电影摄影机的角度来看都是如此,而运动的最自然的理由出自对白。

作为情绪的结果的运动是最有感染力的。如果找不到动作的情绪动机,也可以找一个实际的动机。

电影语言规律的知识给我们提供了技巧,而技巧是电影创作者宝贵的财富之一。甚至当我们缺乏最重要的因素——想象力的时候,我们也能依赖这些技巧来维持我们的工作。但是如果我们仅仅依靠技巧而排除想象力,那我们就成了机械的匠人。而如果我们仅靠想象力而忽视技巧,我们的工作就会陷入混乱。所以,我们必须了解电影的表现手段,并尊重技巧。

这是从能工巧匠成为艺术家的唯一途径。

如果摄影机距演员们很近,那么,原来静止的演员就不必移动来重新确立画面的平衡。摄影机只要

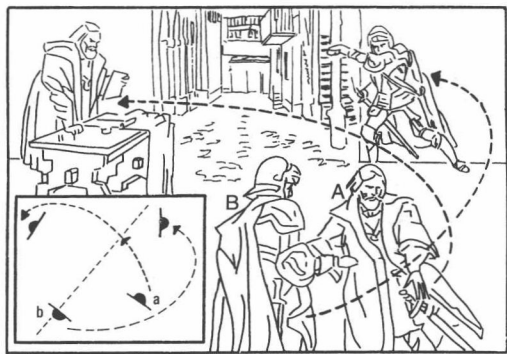


图25.28 环形处理造成演员在舞台上穿行的复杂方式。

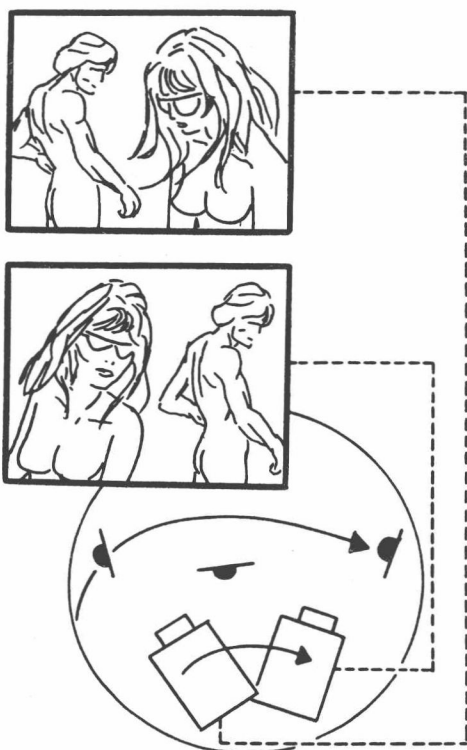


图25.29 穿行的演员由摄影机摇摄。

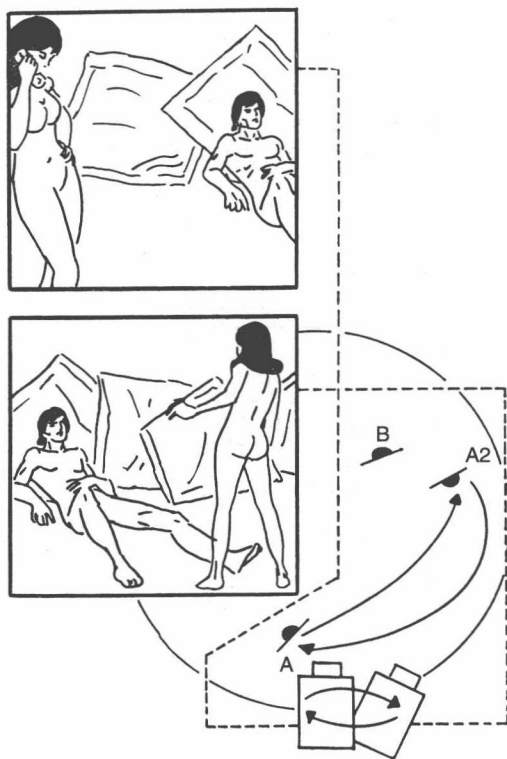


图25.30 主要演员按纵深移动,这样就变换了表演区。

随着移动的演员摇摄,就可以顺畅地转换画面区域(见图25.29)。

不过演员们也不是非得离摄影机很近才能做到这样的转换。只要让一个人按纵深移动,从后景向前景,或相反方向移动,摄影机摇摄,即可获得同样的效果(见图25.30)。

镜头开始时,A处于前景,B在后面。当A开始走向她的新位置时,摄影机随她摇摄,画面成为B—A2。随后她又回到前景原先的位置上,摄影机随着她向左摇回来,于是最初的画面构图又重复出现。也可以用移动镜头来获得同样的效果。在这种情况下,也出现区域的变换(见图25.31)。

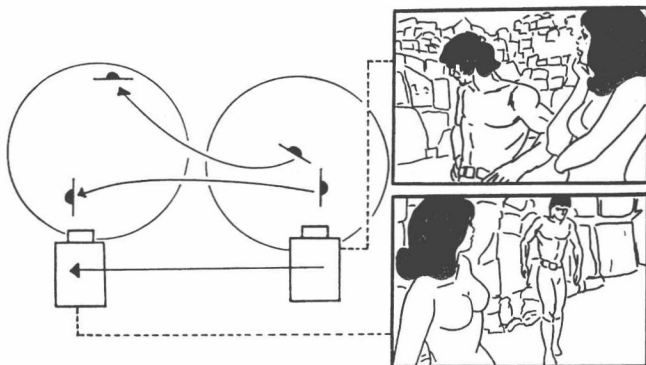


图25.31 移动摄影促使演员们随着摄影机移动时变换画面区域。

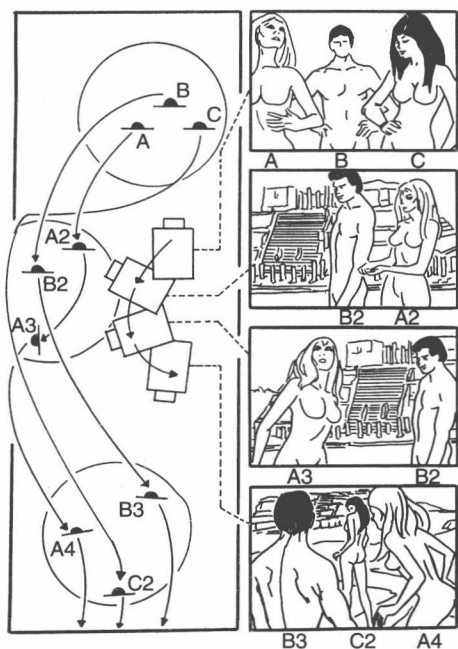


图25.32 使用三个表演区在画面内进行组接的简单例子。

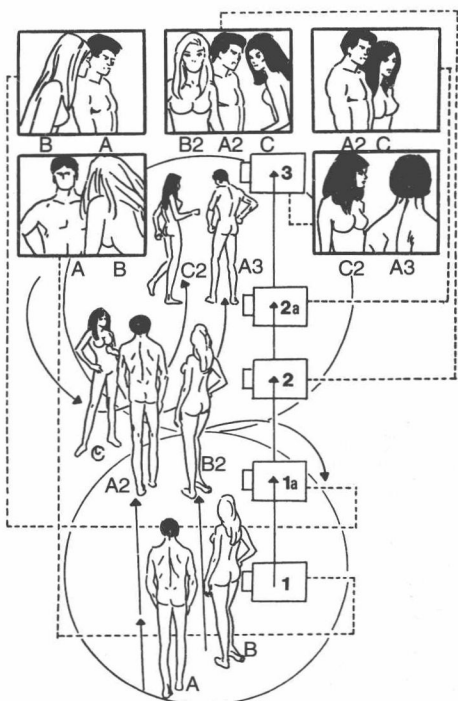


图25.33 利用三个静止的摄影机位和五个不同的画面构图，来拍摄镜头内组接的一个场面。

演员们在摄影机移动的过程中交换画面区域，移动镜头的起幅和落幅的画面构图都是静止的。下面的一些例子用来说明在间断的摇摄与移动摄影的过程中，三个人如何交换画面区域。

例12

三个演员交换画面区域时，也以同一原则为根据。如果他们同时也变换表演区，那就更容易，并且更富于动作性。摄影机的摇摄可按图25.32所示。

这个镜头包括一个180°的摇摄。镜头开始时表现演员A、B和C在交谈，中景。然后A向左走去，摄影机随她摇过去。她停在新位置上。B从右侧进入画面，停在新位置上。C从右侧进入画面，从他们后面横跨画面，从左侧离开画面。摄影机仍然把其他两人保持在画面中。现在A向左走到B的另一侧。摄影机再次随着她摇摄，形成了新的构图。B开始向左移动，当他经过A时，她也开始向同一方向移动。摄影机随他们向左摇，把背景的C也纳入镜头。当摄影机停下来时，我们看见三个演员向远处走去，如图所示。在这镜头的拍摄中，演员们从一个表演区走到另一表演区的过程中交换了画面区域。

例13

有三个演员的移动摄影可以设计出大量的变化方案。

下面举出的简单例子包括画面区域和表演区的变换(见图25.33)。

镜头开始时表现A和B在交谈。他们开始走，摄影机跟拍。A先起步，从B身后穿过，因此在跟拍时构图为B—A。

当他们停下来时，C从右侧进入画面。他们交谈。构图为B2—A2—C。B从左侧离开画面。已随演员停下来摄影机这时向右摇摄，只把A2—C纳入画面。这两个演员开始走，摄影机再次跟着他们移动，构图为A—C。当他们停下来时，画面构图成为C2—A3。

虽然只有三个固定机位（起幅、落幅和中间的停顿），但却有五种画面变化。

画面区域的变化,是画面内组接的有效手法。它不仅单独使用,而且可以结合其他手法使用,从而使效果更加丰富多彩,更富于表现力,使场面得到更好的处理。

25.8 数量的对比

一个人和一群人相对,或一小群人和一大群人相对,本身就具有戏剧性的含义。这种数量的对比可以通过隔离的方法来加以突出。这种效果可用于画面内组接的主导镜头中。

有三种方法,可以在这类镜头中达成数量对比。

一个演员离开画面,让他的伙伴单独留在画面中。稍后,他重新进入画面,形成一个2—1—2的对比(见图25.34)。

一个演员移动时,摄影机随着他摇摄或推拉。如果他单独进入一个表演区,然后再回到他的伙伴中去,那么,对比的形式就是简单的2—1—2,或3—1—3。

如果他走到一个已经有其他人在场的表演区,那么组合的可能性便增加了(见图25.35)。

如果摄影机对一组人推或拉,那么根据戏的需要,纳入镜头的人数可以有增有减(见图25.36)。

图25.37所示为数量对比与其他技巧的结合。

A和B出现在中景。B走出画面,摄影机不动,画面中只有A一个人。然后她从表演区1走到表演区2。摄影机随她摇摄。她停在表演区2,面对B。然后B走向表演区3。摄影机随他摇摄。他单独在那里待了几秒钟,然后A与他会合。

请注意,在这简单的镜头中所使用的不同技巧:

(1) 数量对比以重复的形式进行:2—1—2—1—2。

(2) 三个表演区绕着摄影机成半圆形,但距离不等,因而当摄影机摇摄时,演员们出现在一个越来越紧密的构图中,从中景变为近景,再变为特写。

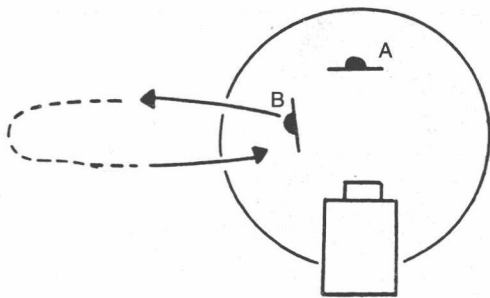


图25.34 一个演员离开画面,其他人留在画面中;然后第一个重新进入画面——数量对比。

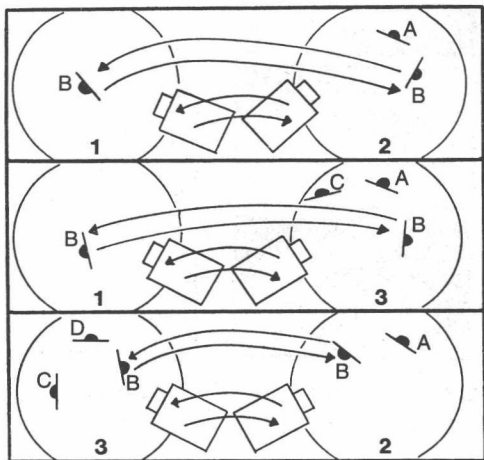


图25.35 摄影机跟随离去的演员,他的运动形成了数量对比。

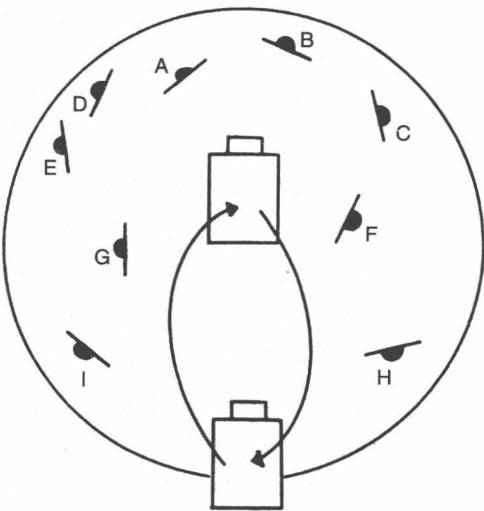


图25.36 摄影机朝一组人推或拉,纳入镜头的人数可有增减。

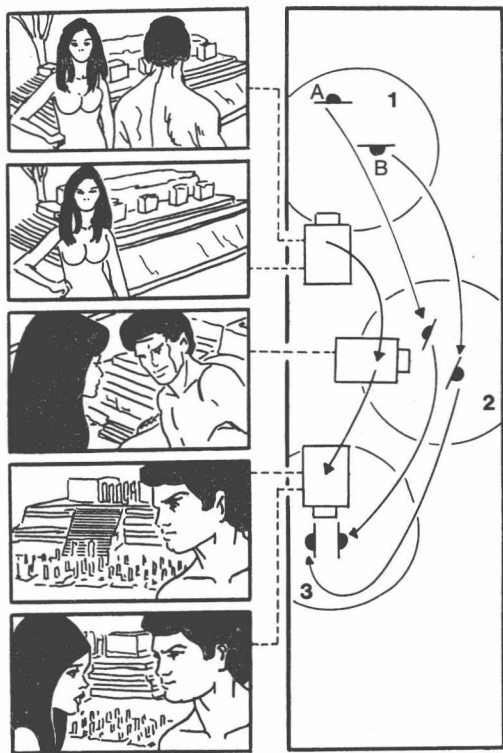


图25.37 本例中使用了画面内组接的若干公式。
演员A始终处于画面左侧,B处于右侧。

(3)演员们在每个表演区中都改变他们的姿势。最初,他们在舞台上交换前后位置,然后进入同一景次。

(4)只有两个摇镜头。先是跟A,接着是跟B。

此例说明,结合使用七种技巧对于获得主镜头的流畅结构是多么重要。由于把演员和摄影机的运动结合起来,这一技巧就排除了有形剪接的必要性。然而它却极其自然地体现了一个场面在剪辑上的重点和变化。

25.9 在画面内的组接

法国电影创作者把这称作“段落镜头”(le plan sequence),西班牙则是“段落内的蒙太奇”(montaje en el cuadro),美国人把这称作“流畅的摄影风格”(afluid camera style)。这些指的全是同一种电影语言形式——一个流畅的、完全容纳一个场面或大部分场面的主导长镜头。大部分电影创作者都使用它,而欧洲

的导演们特别热衷于使用这一手段。他们的一些影片就是由许多这样的主镜头组成的。他们似乎偏向于较慢的节奏,以及这一手法所提供的更为流畅的镜头处理。

美国人对这种手法的运用表现得较为节制。更多的是使用分割的剪辑,但也有值得注意的例外。例如西德尼·吕美特和奥托·普雷明格(Otto Preminger)就经常使用镜头内的组接。

也许差别来源于大西洋两岸所使用的工作方法。一般来说,在美国,电影导演在拍摄一个场面时,是从三角形的三个点上拍好几个内反拍主导镜头,再拍几个切出镜头或其他备用镜头,以备后期需要额外素材时使用。

有经验的电影剪辑人员看过素材之后,就按照加上注解的剧本把片子剪辑成一场戏。他负责选择最后采用的镜头,由他来决定什么时候切至一个近景或拉成远景,以便有重点地表现一个场面,而导演的任务就是向他提供各种角度的画面,使他有充分的选择余地。偶尔,电影剪辑师也把一场戏剪辑成两三个方案。然后由导演和制片人审查他所剪辑出来的这些段落,并提出修改的建议,或决定该补充哪些镜头。

影片的剪辑是一项单独的作业,它是在导演于现场拍摄其他场面时进行的。用这种方法,胶片的消耗量相当大——平均每实际利用1英尺就需要实拍10英尺胶片。

但这种生产组织形式很少担什么风险。在这只要工效高的工匠的体系中,像欧洲电影创作者所珍视的个性,是没有多少机会得到发挥的。这并非是对这种生产方式的批评。在一个必

须生产出高产量产品的电影工业中,是宁肯要高效率的工作人员,也不愿要具有独特个性的艺术家的,因为后者需要较长的时间才能获得成果。在电影工业中,来自时间和成本以及其他因素的压力是很大的。

独立电影创作者,尤其是在欧洲,由于组织形式的不同,能够有更充裕的时间从容不迫地拍摄影片。他们一般使用较轻便的设备,并且很少进行同期录音(lip-sync)——或许只录一条供后期配音参考用的磁带,碰运气的情况较多,但也不冒太大的风险。

此外,这类电影创作者,比较愿意积极参与影片的剪辑工作。所以他备用镜头拍得不多。

他可能事先设计好一场戏的几种不同的处理方案,然后择其一进行拍摄。但也并非一成不变。他随时准备根据外景或棚内的实际工作情况而做出改进。阿尔弗雷德·希区柯克有句格言:“优秀的影片是在案头产生的——而不是在摄影棚里产生的。”这是很好的建议。

画面内的组接则是只采用一种方案。一场戏只用一种方案来拍,没有替换的备用镜头来改变处理方案,尽管可能用几个切出镜头来强调无法在主导镜头中表现出来的故事情节的重点。奇怪的是,这种拍摄方法反而比拍摄若干备用镜头以供剪辑的传统方法的进度要快。其主要风险是不能产生太大差错。演员在局限的表演空间活动,简单的对白可用中景或近景拍摄。

电视连续剧可以广泛使用这一手法,因为连续剧的插入式事件的性质非常适于使用它。几个摄制组同时工作,可以高速度地完成影片。人们广泛使用准确的几何图形,特别是环形和三角形来表现运动。环形运动可以环绕一名静止的演员、一件家具、车辆或道具。

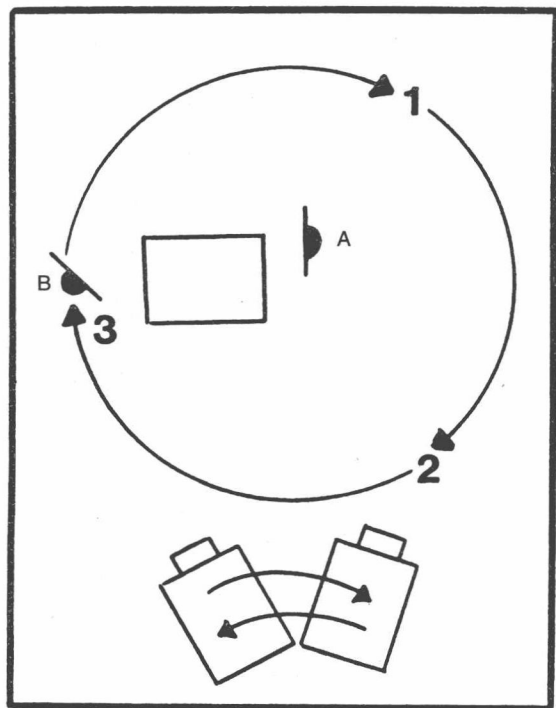


图25.38 围绕着一件家具和静止演员的环形运动。

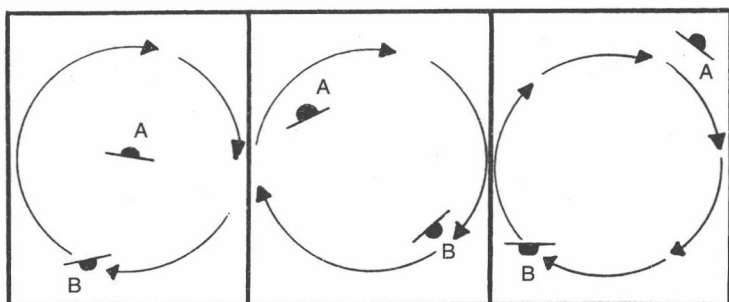


图25.39 不同的环形运动形式。静止的演员处于圈外,或者圈内中心以及边缘附近。

图25.38所示,一名演员围着一件家具绕了一整圈,而另一名演员在镜头中始终不动。

这个演员在环绕静止的演员A运动时,依次在三个位置上停留。当演员B由一个位置走到另一个位置时,摄影机随着他摇摄。

静止的演员可以站在圆周的圆心或边缘近旁,或者在圈外。图25.39所示为几种环形路线的例子。

三角形路线也得到广泛使用。图25.40为一简单例子。

三角形路线可作更精细的安排,演员可交替沿三角形路线和在摇摄或移摄的摄影机前移动。

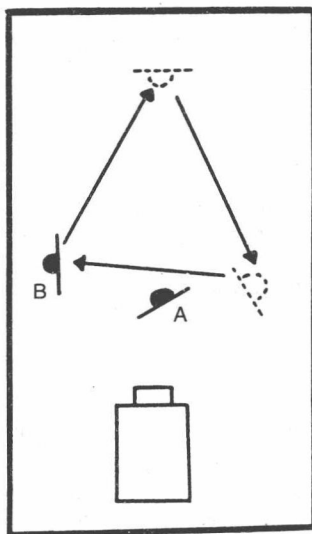


图25.40 一名演员沿三角形的运动。

由一个表演区到另一个表演区

在讨论一组人对话场面的处理方法时,我们是假设这一组人大致处在场景中的同一区域内,画面的变化和视觉重点是依靠以三角形原理为基础的外部剪辑形式来实现的。但是,让演员从一个区域移动到另一区域,也有助于给场面增添真实感。虽然演员们在每个区域内都是静态的,但身体的姿势变化、演员之间的距离、画面中的布局等等,决定了他们的关系。

表演区的改变不仅使演员身后闪现的背景发生变化,而且可以使电影创作者变换其外部剪辑的形式,不会让观众察觉到银幕上表现场面的剪辑程式。这可以一再地反复运用,但是,由于情境各不相同,演员也不同,所以不会使人感到手法雷同。这样,电影表现中最棘手的难题之一,即处理静态的对话场面,也以一种自然而悦目的方式解决了。富于动作性的场面、平行发展的事件在电影中比较容易表现。但是静态的对话,虽然对于一些交代性场面是必要的,却容易削弱影片的电影特性。使用外部的剪辑再加上表演区的变化就可以解决这一问题。

26.1 一般原则

有了表演区的变化,一组演员可以从一个表演区移到另一个表演区,从一个表演区扩展到几个表演区,或从若干表演区会聚到一个表演区。表演区的数量没有限制,不过一般三至五个就足够了,因为如果故事发展需要的话,每个区域可重复使用若干次。

运动必须(或者仿佛)由某种事物提供动机。而电影情节中的对白就为运动提供了最合理的理由。最吸引人的运动就是情绪的结果。如果动作没有情绪上的动因,那就必须找到一个实际的理由。以下所举的例子只涉及两人。人数更多的场面也遵循同样的法则,而不同的仅在于人数的增加使画面上有更多的组合。

26.2 一组人由一个表演区移到另一表演区

表演区的变化主要是为了取得画面变化。它的第二个作用是使场面中的感情和情绪发展到各种不同的程度。表演区改变时,戏的情绪也随之而变化,变得更亲切、紧张等等。

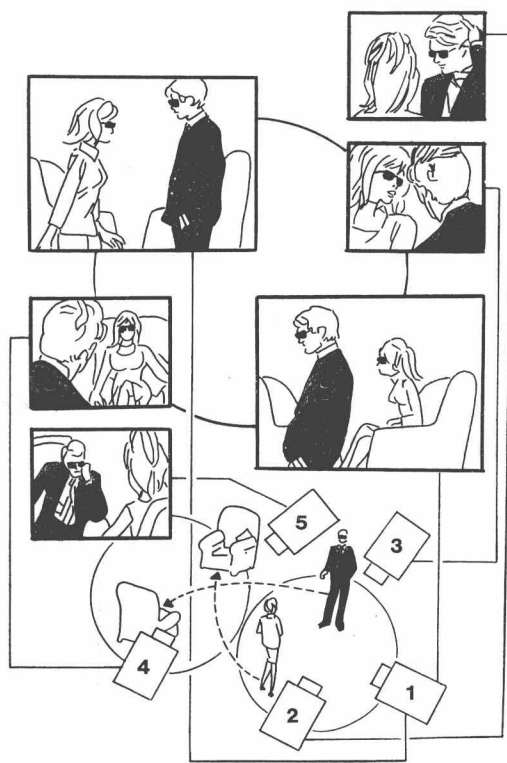


图26.1 这是一组演员在交谈的过程中从一个表演区走到另一表演区的简单例子。身体高度和姿势的改变增加了多样化。

使用一个再交代镜头把两种不同的剪辑形式连接起来的时候,可以改变表演区(见图26.1)。

这个例子中,只用了两个表演区。这场戏的镜头剪辑顺序如下:

1—2—3—2—3—1—4—5—4—5

这场戏的开始交代了两个演员所处的整个环境。这场戏的第一部分两个演员都站着,然后平行交替切至主镜头2和3,这两个镜头是在演员周围的两个外反拍机位上拍摄的。

这场戏的第一部分结束后立刻回到镜头1。现在用这一机位向观众重新交代场景。然后让两个演员一起朝着后景的第二表演区走去。这里附带完成的两个变化是:两个演员交换了画面上的区域,当他们坐下时降低了身体的高度。主镜头4和5再次使用外反拍机位来拍摄这对人。尽管使用的剪辑形式与前面相同,但银幕上的画面构图却发生了变化,因为演员互换了画面上的位置。

场景的情绪也发生了变化。现在演员们采取了比较舒适的姿势,从而为他们的关系增添了亲切的气氛。

这一公式很简单:在第一和第二表演区重复使用同样的剪辑形式。这些剪辑形式在每一表演区可以有所不同,并且可以根据三角形摄影机位的五种方案利用这些主镜头的若干组合。需要记住的是:一组演员可以从场景的一个表演区走向另一表演区,不论距离有多远。这样,静止的主导镜头中就出现了不同的背景。

如果演员的人数较多,可以让中心人物单独走到另一表演区。

可在场景中选出二、三、四或五个区域作为这场戏的故事情节的表演区。每个表演区都可以有许多形式的视觉变化。不仅仅是不同的剪辑形式,还有体态、姿势、距离等等都可精心安排,以造成自然而生的幻觉。

26.3 一组人的展开

移动整组人(刚才讨论过)的手法是有限的,不过可加以改善,把这组人加以展开,或者用戏剧术语来说,使用更广的区域间动作(inter-area motions)。

要获得展开的效果,或者是利用选择性的剪辑,或者是让中心组的某个人物走到另一表演区去。

选择性的剪辑,可以突出人群边缘上的一个沉默的演员,或者改变了剪辑形式获得画面的变化(见图26.2)。

这样一场戏的剪辑可按如下顺序:

镜头1 房间内一群人的全景。他们围成一圈,两个中心人物在中间,讨论问题。沉默的人群或坐着,或斜靠在四处摆着的家具上。只有中心人物是直立的,引起我们的注意。



图26.2 使用选择性的剪辑进行一组人的展开。这一段落的后半部分,运用场景上(那个姑娘和中心组)的两个不同表演区。

镜头2、镜头3 每个镜头都以外反拍的近景拍摄两个中心人物,他们正在讨论一个大家都感兴趣的问题。两个镜头都是主导镜头,并且是平行剪辑起来的。它们表现这场戏的第一部分。



镜头4 从室内另一角度重新交代整个人群。前景左侧有一个背对着摄影机而坐的姑娘,她看着背景中的两个中心人物。她处于围绕主要人物的人群的边缘。



镜头5 这个姑娘的反拍近景。她看着右侧画外。这是个沉默的主导镜头,那个姑娘没有表情——当她听别人的谈论时,脸上没有任何反应。



镜头6 两个中心人物和他们周围的部分人群的全景。主要演员继续讨论。摄影机的位置与镜头4同视轴,但近了一些。



实际上,这个画面代表了那个姑娘的视点。这也是一个主镜头,并时而切至镜头5,表现那个姑娘默默地注视着,同时声轨上继续传来讨论的声音。姑娘的沉默镜头很短,每次约两秒钟,而镜头6的片段则较长。

镜头7 又从一个新角度重新交代场景,然后结束。一个好办法是让一个参与讨论的主要演员在镜头6的结尾就开始离开他的同伴,然后在这一动作上切至镜头7。



在这一镜头里,整组人活动起来,全都走到其他房间去。

从这个例子中可以看到,整个组,包括中心人物在内,在这场戏里始终处于场景中的固定位置上,只是结尾时才有所移动。主导镜头2和3集中强调了场景中一个表演区的兴趣中心。在视觉上,主导镜头5和6之间的关系通过将场景中处于不同位置中的人物联系起来,从而把这组人展开了。于是,没有移动任何演员就获得了画面的变化。

26.4 两种进一步的变化

如果一个演员由一个表演区走到另一表演区,而他的同伴仍留在第一表演区,那么,这实际上也是一组人的展开(见图26.3)。

这场戏的第一部分是把两个外反拍主镜头平行剪辑。重新交代整个场面时,演员从一个表演区移到另一表演区。这场戏的第二部分的剪辑形式采用了两个内反拍机位,每个机位负责一个表演区,从而从视觉上把两个演员联系起来,然后用一个再交代镜头结束这场戏。这个

例子的剪辑顺序如下：

1—2—3—2—3—2—3—4—5—6—
5—6—5—6—7

一组人的展开可以包括整组人变换表演区，从而使一个长段落多样化。在这种情况下，段落以两个演员同在第一表演区开始，并使用外反拍镜头的剪辑形式。然后两个演员都移到第二表演区，并在移动过程中交换画面位置。

也可选用直角关系的外反拍机位来表现这一表演区的演员。此后，其中一名演员移到第三表演区，这两个表演区（第二和第三）借助于内反拍机位联系起来。每次变换表演区都要重新交代场景。图26.4详尽说明了上述运动与摄影机位的布局。

26.5 一名演员移动，另一名保持静止

在这一变化中，一名演员从两人共处的表演区走到背景中的另一（或若干）表演区。主要的区别是，他始终保持运动，直到返回他的对手身旁，而他的对手则始终留在原来的位置上和他对话。这一程式很简单：

镜头1 两名演员的中景。一名演员走开时，摄影机随着向一侧摇摄。

镜头2 始终处于原来位置上的那名演员的内反拍镜头。

镜头3 主导摇镜头。那名活动的演员在场景中走来走去。他时走时停。在这一主导镜头中两次插入那个静止演员的较短的主导镜头。它们是在共同视轴上的内反拍镜头。

镜头4 这一段落的结尾。表现那走动的演员如何回到静止演员旁边的原来位置上。

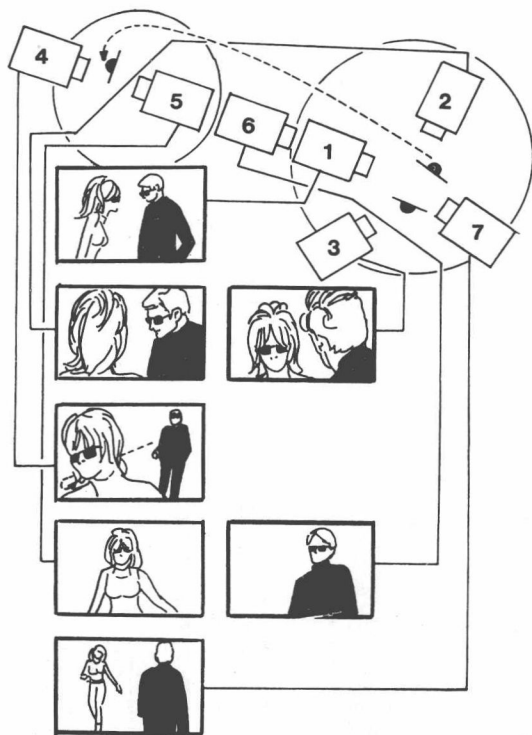


图26.3 只有一个演员移至另一表演区，而他的同伴则留在第一表演区。

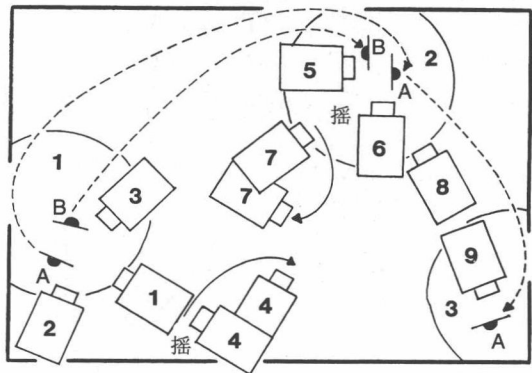


图26.4 这里是前两个手法的混合使用。这一组人从一个表演区移到另一表演区，然后展开，其中一人移到第三表演区。同时他的同伴留在第二表演区。

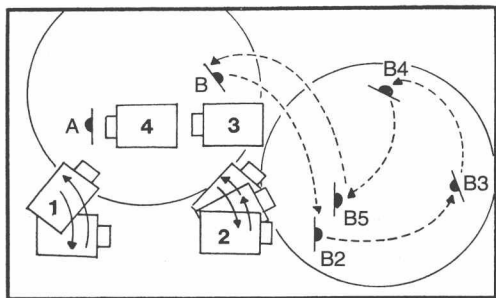


图26.5 下一例中所所示的段落的平面图。在此例中一名演员在两个表演区中活动,另一名演员停留在固定位置上。

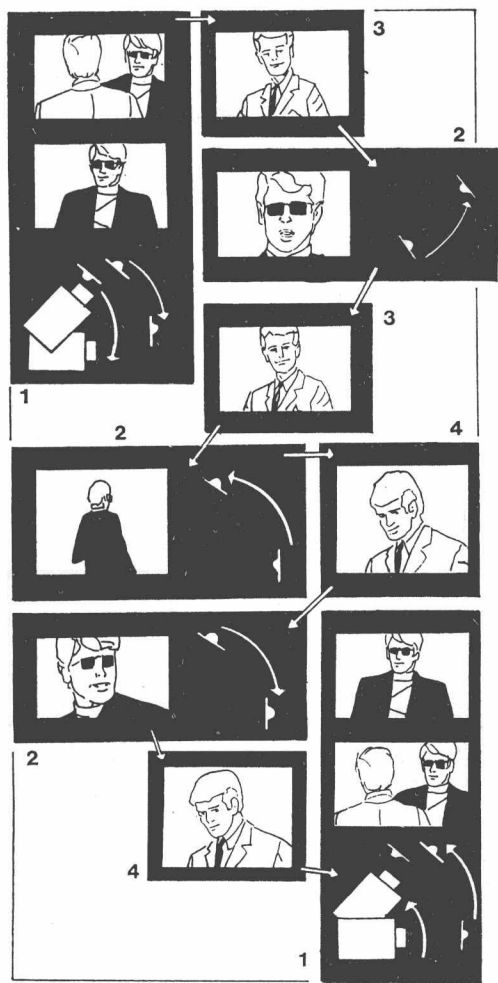


图26.6 一个简单例子,其中一名演员在表演区之间移动,而另一人在整个段落中始终不动。

图26.5所表示的一个段落仍使用上述手法,但加入了对话,顺序如下:

镜头1 中景。A与B交谈。B转身向后走去。摄影机随着他摇。B停下并转身面向画外的A。

镜头3 A面向摄影机的中景。他答话。

镜头2 B面向摄影机的近景。他转身走向后景的B3位置,然后停下来面向摄影机成中景。摄影机随着他向左摇。他讲话。

镜头3 A的中景。他聆听。

镜头2 B的中景。他又向左走到B4位置,成近景。摄影机随着他摇。他讲话。

镜头4 A面向摄影机的近景。他聆听。

镜头2 B的近景。他向右走到B5位置,成近景。摄影机随着他向右摇。他讲话。

镜头4 A的近景。他答话。

镜头1 B的中景。他向右走到A旁边。摄影机随着他摇,直到把两名演员都纳入中景。他们交谈。段落结束。

在整个段落中不必让两名演员都始终站着。那名静止的演员可以坐下。走动的演员在运动中可以做些事情,如点一支香烟、把桌上摆着的花瓶搬到另一张桌子上去——任何可以为他从一个表演区到另一表演区提供理由的小事情。

图26.6所示为组成这一段落的四个主导镜头每次出现时的画面构图。

长段落中,走动的演员可以在中途坐下来,过一阵子再站起来走动。当走动的演员单独在表演区之间走动时,摄影机不仅随着他摇摄,并且还可以推近或拉出。

如果段落特别长,可以在中途让走动的演员回到另一演员身旁,使他们重新会合,停留片刻,然后那名走动的演员走向另一侧,再一次重复全过程(见图26.7)。

关键在于,一名演员始终不动,而另一名则在区域之间走来走去。

26.6 一组人的聚拢

上述例子中,一组人最后聚拢了——分散在不同表演区的演员重新回到一个表演区。这种手法对结束段落很有用。表现两个演员一起由一个表演区走到另一个表演区。然后把已经展开的这组人收拢,让他们回到一起以结束这个场面。一个段落中周期性的展开与聚拢的运动,应当为故事服务,而不应随意强加上去。最好选出最适当的剪辑方案。

26.7 改变表演区的手段

我们曾提到过,如果用一个再交代镜头清楚表现两个有关的表演区,并且介绍地理环境,那么,表演区的改变就能行之有效。改变表演区有几种不同的程式,可以采用各种各样的剪辑方案。

例1

用内反拍镜头表现演员A与B。平行剪辑这两个主镜头。然后A离开她的主镜头,进入主镜头2(现在画面中有两个演员,见图26.8)。

一组人的聚拢,在这里就是简单地让一个演员由他所在的表演区移到对手的表演区去。现在主镜头2可以继续表现两个演员,或者用两个平行剪辑的外反拍镜头来表现这对演员。如果把这一程式倒过来就可以表现一组人的展开。

例2

摇摄运动可以使演员们重新会合在一个表演区。主镜头1与2是平行剪辑的两个内反拍镜头,分别表现一个演员。A在主镜头1中移动时,摄影机随她摇摄,表现她如何走近B并留在他身旁(见图26.9)。

其结果与例1相似,镜头的后部分等于前例所使用的镜头。

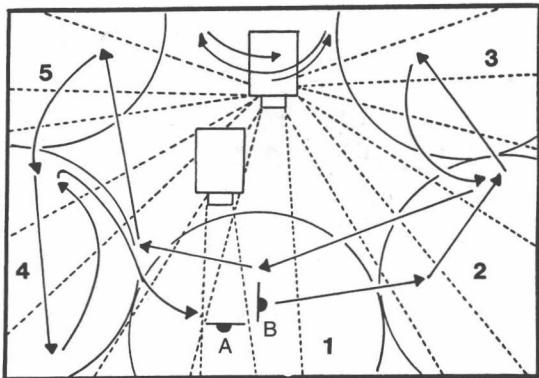


图26.7 一个较复杂的段落的图解,其中一名演员移动,另一名演员在整个段落中都留在固定位置上。



图26.8 最初分别表现两名演员。然后一人向另一人靠拢,因此他们就处在同一区域。用一对外反拍镜头来拍摄。

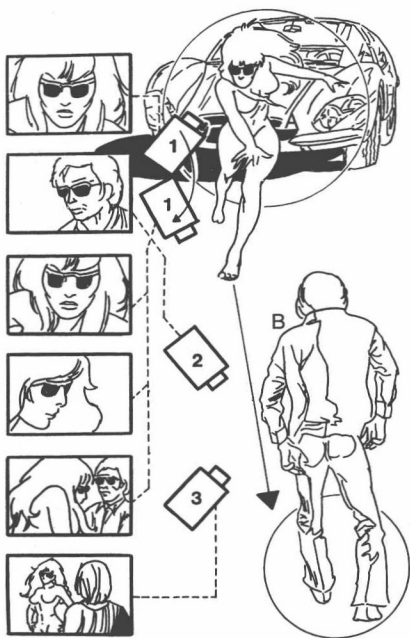


图26.9 这与前一例相同,唯一的区别在于用摇摄来表现表演区的转变。这个摇镜头跟着移动的演员到第二表演区,她的同伴在那里等待着她。



图26.10 一个移动镜头伴随着移动的演员从一个表演区走向另一表演区,另一人正在那里等待着她。

例3

处于不同表演区的两个演员往往可以用一短的移动镜头表现其聚拢,这两个演员先分别用内反拍镜头表现。这种段落如下所示。

镜头1 A的近景。

镜头2 B的近景。

镜头1 A的近景。

镜头2 B的近景。

镜头1 A向摄影机走来。摄影机向后拉,经过B。

当B背对摄影机出现在画面一侧时,摄影机停下来。A在B面前停下。

镜头3 B—A的外反拍镜头。

镜头1 B—A的外反拍镜头。

镜头3 B与A在一起。

镜头1 B与A的双人镜头。

这一方案和前两例相似,当两个演员回到同一表演区时,剪辑形式由内反拍变为外反拍(见图26.10)。

图中所示为段落的后一部分提供了第二种方案。在上面介绍的那个场面里,那个姑娘A停在B面前,在画面上是A左,B右,这是镜头1的最后的位置。变化方案是让A移到B的另一侧,因此镜头1的最后,B在画面左侧,背对我们,A在右侧,面对我们。而镜头3的机位现在则处在运动线的另一侧,恰好得到一个外反拍角度。这场面开始时的演员之间的关系线,当移动摄影把两个演员带回到同一表演区而结束时,也变成新的方向。

例4

当两名演员都从一个表演区移向另一表演区时,可让一个演员先走,而不是两人一起走(见图26.11)。

镜头1 A与B交谈。A离开B,从左侧走出画面。

镜头2 A从右侧进入画面,并转身面对画外的B。

镜头1 B独自一人,说了一两句话,然后从左侧走出画面。

镜头2 B从右侧进入画面,与A会合。

上述例子中,两个演员在两个表演区都是侧面影像。但是,如果两个摄影机位摆成直角关系,那么,使用同样的程式也可以使画面产生变化(见图 26.12)。

镜头1 B和A交谈。B从左侧离开画面,A单独留在画面中心。然后A也从左侧离开画面。

镜头2 B处于画面左侧,面对摄影机。A从右侧进入画面,停在右侧,背对摄影机。

这是对前一例的细致处理的简化方案。

例5

在同一摄影机位上做两次连续摇摄,可以表现两个演员从一个表演区先后走到另一表演区的场景(见图 26.13)。

镜头1 B和A的中景。当B向左侧移动时,摄影机随着她摇,直到她与C会合。

镜头2 A的中景,他仍在原来的位置。然后他向左侧走去。摄影机随着他摇,直到他与C和B会合。

现在三个演员都处在第二表演区,然后可以按三角形原理突出这个整体,或单独表现每个成员。第二次摇摄(镜头2)可以跟随A越过B和C摇到第三表演区(见图 26.14)。

如果摇镜头中的演员都处于远景,那可以在前景摆上一些静物或道具以增加摇摄运动的纵深感。第二次摇摄也可以采取与前一机位同视轴的距拍摄对象更近的位置。

例6

可以平行穿插几个主导镜头以推迟第二个演

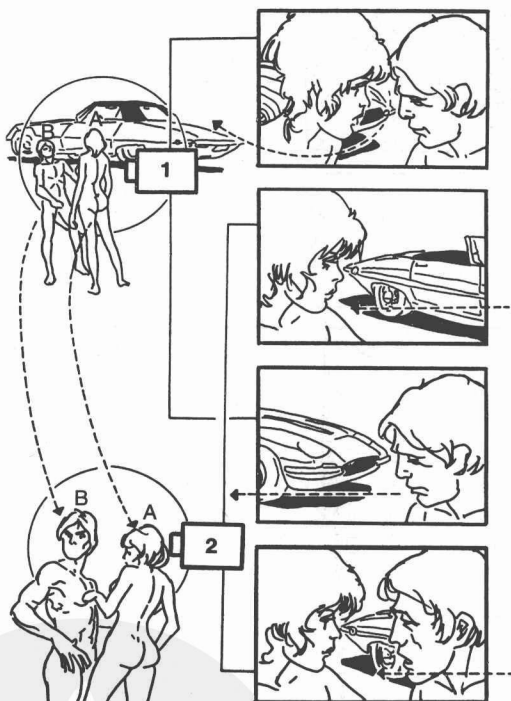


图 26.11 两名演员交替从第一表演区移至第二表演区。两个主镜头用平行剪辑手法来体现这一效果。

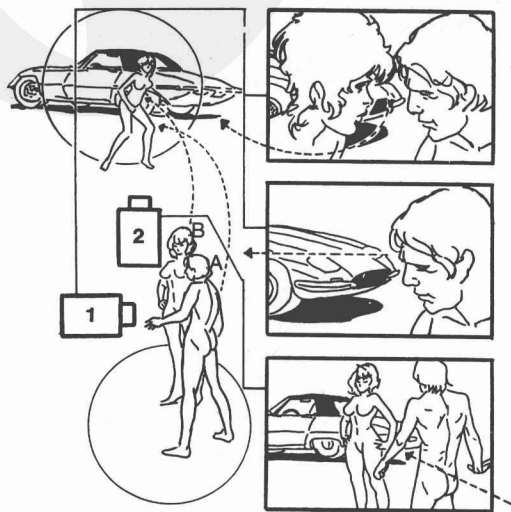


图 26.12 直角关系摄影机位在这一例中用来变换表演区,演员是交替活动的。

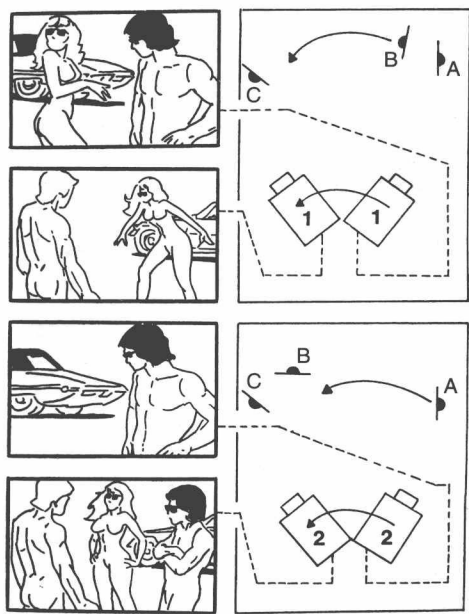


图26.13 两名演员从一表演区移至另一表演区,摄影机摇摄,两个摇镜头都使用同一机位。先是一名演员移动,然后另一名移动,第三名演员在新表演区中等他们到达。

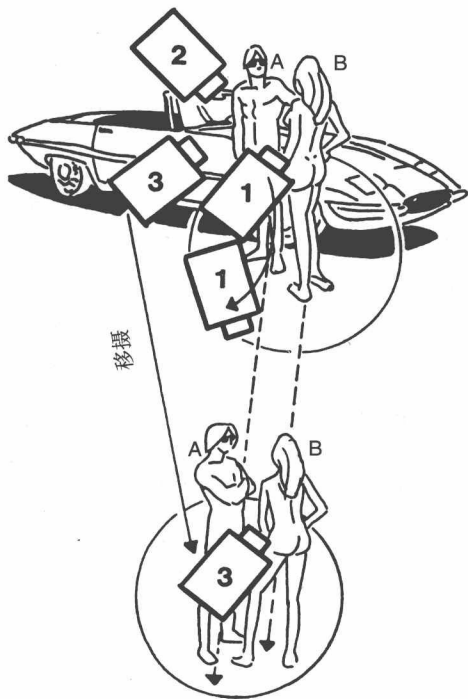


图26.15 摇镜头和跟镜头结合,以表现两个演员先后变换表演区。中间有一顿歇。

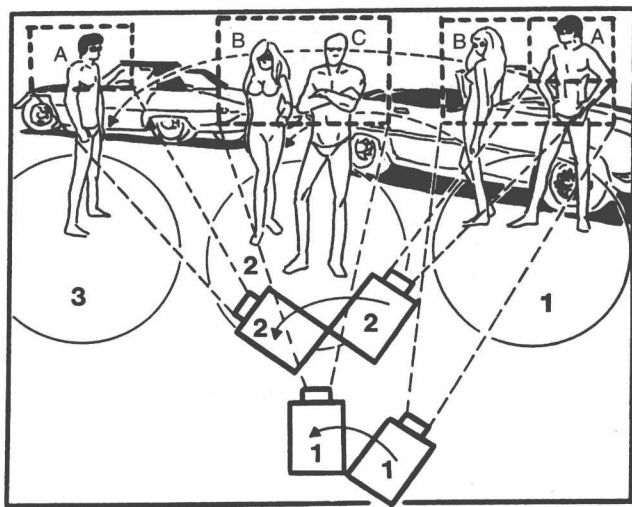


图26.14 两个具有共同视轴的摇镜头分别拍摄两个移动的演员变换表演区的运动。

员改变表演区的运动(见图26.15)。

这样的段落,其剪辑方式可如下:

镜头1 演员A和B的近景。

镜头2 两人的反拍近景。

镜头1 演员A和B的近景。

镜头2 两人的反拍近景。

镜头1 片刻后,B向右移动。摄影机随着她摇摄,表现她的单独近景。

镜头3 A的近景。

镜头1 B的近景。

镜头3 A的近景。他朝摄影机走来,摄影机跟着他向后拉,直到B背对摄影机出现在画面的一侧。A停下来,面对着地。

这种延迟改变表演区的处理手法看上去人工痕迹较少,并且只要情境能保证让演员顺利地从一个表演区移向另一表演区时,就可以使用。

当然,对于涉及两三个或四个人物的变换表演区的问题,有更多解决方案。前文(第二十五章图25.2)曾概略介绍了若干法则和实例。

组合的技巧

摄制故事片的人很快就会发现,他的大部分工作便是处理对话场面。对话可以使观众了解情节,规定人物的行为,使人心情愉快轻松,并有助于发展剧情和表达感情等等。

纪录片导演也经常遇到一些需要对话(或有同步的口型,或者仅是画外音)以便更有效地在他们的主题中体现一个论点。

研究处理对话场面的电影表现手段时,我们应当把外部的剪辑技巧和镜头内的组接的综合使用包括在内。这种组合提供了适用于不同情况的各种处理方案,因而扩展了表现手段的范围。不过,真正重要的在于这些处理方案所体现的理念,因为,可供使用的方案几乎是无限的。

27.1 逐个镜头的剪辑

用这类手法拍摄一个场面,使用镜头的数量和长短可按需求不受限制。长镜头既可是静止的,也可是“镜头内组接”的。

在设计对话场面时会遇到一些困难,因为只有一种方式来剪辑这样的段落——演员所说的一句话或几个演员的一组对话,只能用一个镜头来表现。

由于不依靠对话,纯动作性场面更易于用逐个镜头剪辑(shot by shot editing)的技巧处理。电影诸法则如在动作上剪接、在演员周围的摄影机三角形布局原理、动作与反应等等,完全适用于这种剪接手法。法国电影导演塞尔日·布吉尼翁(Serge Bourguignon)擅长使用这一技巧,他是在整部影片中始终用逐个镜头剪辑的少数几个导演之一。他的影片《花落莺啼春》(*Les dimanches de Ville d'Avray*, 1962)、《报酬》(*The Reward*, 1965)和《九月里的两星期》(*Two Weeks in September*, 1967)就是这类手法所获得效果的惊人范例。每个镜头他只使用一次,每部影片只出现一两次例外;他不得不把一个镜头一切为二,中间接上一个插入或切出镜头。用这种方法制作影片,需要有扎实的电影技巧知识,因为拍片过程中累积的差错,在剪辑台上组接时是难以纠正的。

几乎所有的电影创作者都使用过这一技巧。大型故事片在不同地方局部地使用它,特别是在描绘纯动作的段落中。纪录电影创作者则始终依靠这种技巧。

例1

下面是一个段落的小片段,可以使我们了解到这种手法是怎样用于对话场面的。

镜头308 中景。两个人坐在树旁茂密的草地上。摄影机缓慢前推,渐渐停下来。

他说:“这儿离村子这么远,太好了。这使我感到生气勃勃,充满了欢乐。”

这个青年往后躺下去。在这动作中切。

镜头309 两个人的侧面镜头。青年在前景完成躺下的动作,头枕着双手。稍远的姑娘转向他,笑了起来。

她说:“你真孩子气,比利。”他报以微笑,然后抬起身子。摄影机跟着他稍向右摇,画面中出现两人的右侧面,并排坐在草丛中。

他说:“有时该这样。这对身体有好处。”

他开始把脸转向姑娘。在运动中切。

镜头310 从后面拍摄两人。他继续转向她。他抬起手,温柔地托起她的下巴。

他说:“瞧这双美丽而天真的大眼睛……”

他把她的头拉近些去吻她的嘴唇。在动作中切。

镜头311 两人的反拍近景。年轻人的头部在树荫里。他的脸部轮廓由姑娘那张被光线照亮的脸衬托出来。她低头凑过去。两人接吻。摄影机在他们的头后面向右移动,然后向左摇摄他们脸部的另一侧。随风摇曳的树枝在他们脸上投下晃动的阴影。他们停止接吻,她的头向后靠,注视着他,脸上挂着微笑。两人互相凝视。突然附近传来一声马嘶,打破了他们的凝神屏息。两人转过脸去向画外看去。

镜头312 反拍中景。两人在前景,背对摄影机。在远处后景上,一个骑马的人默默地望着。

镜头313 骑马人的近景。与前一镜头同一视轴,他咧着嘴微笑。

骑者说:“我好像打扰到了你们?”

上述例子中,每一个镜头都表现了这一场面的一个片段。没有一个摄影机位是重复的,没有一个镜头是和其他镜头平行剪接起来的。这个例子是短小而相当简单的。

例2

根据同样的原则,可以使用镜头内组接的镜头。可以用一组中等长度的镜头(各一两分钟)一个接一个地切,以表现整个段落或其中的部分。下述例子就属于这种手法。图27.1为这一段落的平面图。

镜头426 摄影机跟着演员A(女)从右向左移摄,与演员B(男)会合,在第二表演区把B和A拍成近景。两人交谈一阵后A向右走去,摄影机跟拍。当她再次回到第一

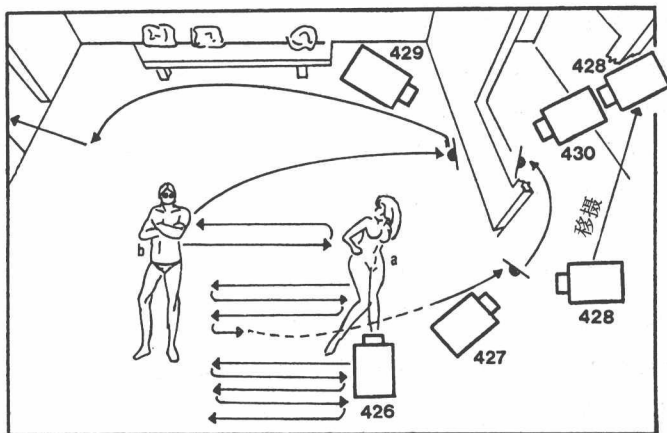


图27.1 使用逐个镜头的剪辑拍摄一场戏的平面图。每个镜头只用一次,但是有些镜头使用镜头内组接的原则,从而使这场戏的画面多样化。

表演区时,停下来向左转,继续说话。然后她又向左边的第二表演区走去。摄影机跟拍,直到把B—A纳入近景。两人拌了几句嘴。B向右走去,到达第一表演区,摄影机跟拍。他停留片刻又返回第二表演区,画面构图成为A—B的近景。他最后骂了一句,A穿过他向右走出画面,只剩下垂头丧气的B一人在那里。

镜头427 A从左侧进入画面。她向远处走去,背对摄影机停下来成中景。她转身向左,大声说了句谴责对方的话,然后又扭过头去背对摄影机。在动作中切。

镜头428 反拍中景。B在画面后景左侧背对摄影机。A在前景往右走到另一房间去。摄影机跟拍。她走进另一房间,在靠近画面右侧入口处的地方停下来。在后景中侧身站着的B转向摄影机,朝演员A走来。

镜头429 反拍镜头。A在第二个房间,位于画面左侧。B从右侧进入画面,背对摄影机停下来。他说话。

镜头430 A和B的反拍近景。视轴与镜头428相同。B结束说话,左侧A的反应是扭转身背对摄影机,她恶语相答。B转身向后景走去,从那里的一道门走了出去。A独自留在画面中。

渐隐。

本例的镜头内容介绍省略了对话部分,以便鲜明而集中地表现有形的动作。这样,我们就能清楚地观察到每个画面内组接的镜头是怎样和前一镜头连接起来,以达到动作的连贯性。这里的技巧采用了前面所介绍的逐个镜头剪辑的原则。

例3

把平行动作的各个镜头剪辑起来是比较容易的,而像前面一个例子中那样,按连贯的动作剪接起来,则较为困难。利用平行剪辑时,一个段落的时间长短可用压缩或延长一些镜头加

以调整。而采用连贯的逐个镜头的剪辑手法时应该考虑到,一旦影片创作者已经把素材拍下来并印成样片,他就难以做什么修改。使用备用的插入或切出镜头,可以删掉主镜头中的某些部分,不过这也是困难重重的修补工作。

另一方面,交替出现两个或更多的平行故事线索的逐个镜头的剪辑,就比较容易组合、改变或删减。下面援引的例子属于这种情况。这一片段是一搏斗场面的结尾:

镜头456 远景。一个姑娘站在紧靠悬崖的路上。她看着那个坏蛋(前景)把男主人公摔倒在地。两人都倒下。坏蛋爬起来向左跑出画面。主人公也站起来往左跑去追他。摄影机跟着主人公向左摇,把姑娘排除在画面外。再次出现那个坏蛋,他跑向悬崖的边缘。主人公赶上来,和他交手。

镜头457 姑娘的近景。她朝着左侧画外看。

镜头458 远景。主人公和坏蛋搏斗。主人公挨了一拳,摔倒在地。坏蛋伸手去拿一块石头。

镜头459 中景。姑娘跑上前去捡路面上的枪。摄影机随着她的动作上下颠簸地摇摄。

镜头460 远景。主人公的朋友驾驶的一辆汽车在公路上飞速向摄影机驶来。

镜头461 远景。坏蛋把石头高举过头,向男主人公走去。

镜头462 特写。姑娘把枪对着左侧画外,朝摄影机开枪。

镜头463 全景。躺在地上的主人公慢慢苏醒过来。举着石头的坏蛋被击中,往后跌倒,摔出画外。

镜头464 从悬崖上面拍的远景。坏蛋的身体随着一声水溅坠入海中。

镜头465 中景。仰角,男主人公从下方站起来进入画面。他往下看。

镜头466 全景。主人公的朋友迈出车门,在公路上往右跑去。摄影机随着他摇到那一侧。

镜头467 近景。主人公从右侧走出画面。

镜头468 姑娘的近景。她拿枪的手向下垂出画面。然后她向摄影机走来,从左侧走出画面。

镜头469 全景。主人公向右朝公路走去。摄影机随他摇摄。

镜头470 中景。他的朋友沿公路向前走来,然后站住。姑娘从右侧,男主人公从左侧进入画面。他们俩都背对摄影机。突然他们全都转身向摄影机,往上看着右上角,因为画外传来爆炸声。

镜头471 远景。山顶上的一辆孤零零的公共汽车在猛烈的爆炸中变成碎片。

这场戏的每个镜头都描绘了事件的不同部分。有三条主要的故事线索交替在画面上出现。由于每个动作在视觉上都是独立的,因此可以按需要调整镜头的长度。这是电影创作者加快或放慢影片节奏的一个重要因素。

例4

在许多情况下,一个镜头只向观众表现一个事实。每个镜头等于一个句子或简短的陈述。这些镜头有时可以和叠化(dissolve)连接起来以表示时间的变迁。下面援引德尔默·戴夫斯(Delmer Daves)的影片《牛仔》(Cowboy, 1958)中的一例。

叠化

野外的远景。太阳慢慢地在天际升起。

叠化

近景。篝火上的咖啡壶,一只手伸进画面,掀起壶盖。壶里的水在沸腾。

叠化

全景。牛仔们被画外传来的敲打煎锅的声音吵醒。其中一人靠近篷车站起来,向左走去。摄影机随着他摇,展现出其他人,然后停下来。前景是杰克·莱蒙(Jack Lemmon)的睡眼惺忪的脸。

叠化

近景。篝火红炭上的铁丝格子。上面摆满了烤的牛排。一只拿着叉子的手进入画面,叉起一块牛排。摄影机向上摇,展现出一个牛仔正把牛排分给他的伙伴们。

叠化

篝火的近景。有人把咖啡壶里的东西倒在灰烬上,扑灭了火。

叠化

全景。篷车队从左至右在摄影机前掠过。

远景。背景左侧,牛仔的篷车队向摄影机走过来。一批和善的印第安人骑着马从右侧进入画面。

他们骑马向后景走去。

牛仔与印第安人在摄影机前相错而过。摄影机随着杰克·莱蒙(故事中的新手)向右摇,他看着那些印第安人。

叠化

篷车队在摄影机前懒洋洋地沿着Z字形路线从左向右前行。格伦·福特(Glenn Ford)和他的墨西哥头人骑马走在车队的前面。杰克·莱蒙跟在后面,他在马上打盹。

日落。格伦·福特在车队前面,勒住马,举起手臂示意大家停止前进。

叠化

夜间篝火旁一个新的段落开始了,它表现了白天车队旅程中的种种事件。每个镜头相当于一个句子。

这一段落不需要话语,仅靠画面表达。

27.2 技巧的组合使用

除了使用主镜头的平行剪辑和在镜头内组接一个场面外,也可采用以这两种手法的组合为基础的表现手段。其主要的组合方式为:

- (1)在一系列画面内组接的镜头后面接上两个(或更多的)主镜头的平行剪辑。
- (2)对两个(或更多的)画面内组接的镜头进行平行剪辑。

例5

这些技巧可以反复使用。因为仅有两种可能的变化方案,其表现是可以按照一种交替方式来加以重复的。尽管如此,由于每种手法本身有一整套的组合方式可以掩盖总的形式,因此变化方案的范围是很广的。下面的实例描绘了这种结合手法的面貌。

镜头1 A从左侧的门进来,走到A2的位置。摄影机随他摇摄。演员B坐在较远的右侧。A吹灭一支蜡烛,然后走到A3的位置,现在的画面构图为B—A3。然后B站起来向摄影机走来。她停在前景,形成B2—A3的构图。稍候片刻,当他们交谈了几句之后,A向前走到A4的位置,形成B2—A4的画面构图。现在两名演员在中景侧面相对。

镜头2 B和A的外反拍近景,以A为主。他们又交谈了几句。

镜头3 B和A的外反拍近景,以B为主。仍继续谈话。

镜头2 两名演员的近景。A占主导地位。

镜头3 两名演员的近景。在视觉上B较他的对手突出。

镜头1 B和A再次出现在中景,侧面相对。画面构图与第一个镜头的结尾相同。A走到后景坐下。构图变为B2—A5。然后B也走到后景A处,在他身旁坐下。现在构图为B3—A5。

镜头4 插入镜头。坐着的B和A的近景。这一镜头突出他们之间的一句话。与镜头1的视轴相同。

镜头1 画面构图再次成为B3—A5。演员A又站起来走到前景。摄影机随他向左摇摄,他停下来转向后景,构成A6—B3。

镜头5 插入镜头。A的内反拍近景。他在听。

镜头1 再次成为A6—B3的构图,中景。B在后景站起来向前景的A走来。当她

向A走来时,摄影机向前推成两人的近景,构图为A6—B4。他们交谈。

镜头6 A6—B4的外反拍近景。在这一构图中A占优势。

镜头1 A6—B4的近景。构图中B占优势。

镜头6 A—B的外反拍镜头。A占优势。

镜头1 A—B的近景。随后A从左侧离开画面。B把头转向左方,注视着他在画外的动作。

镜头7 背景一道门的全景。镜头开始时A从右侧进入画面向门走去,然后在门口停下往回看。他说话。

镜头1 B面向左的近景。她静静地听着。

镜头7 演员A靠近门口的全景,他打开门走出去。

镜头1 B的近景。她低下头,然后转身背对摄影机走向后景。摄影机随着她往右摇摄。她坐在长凳上,忧心忡忡。

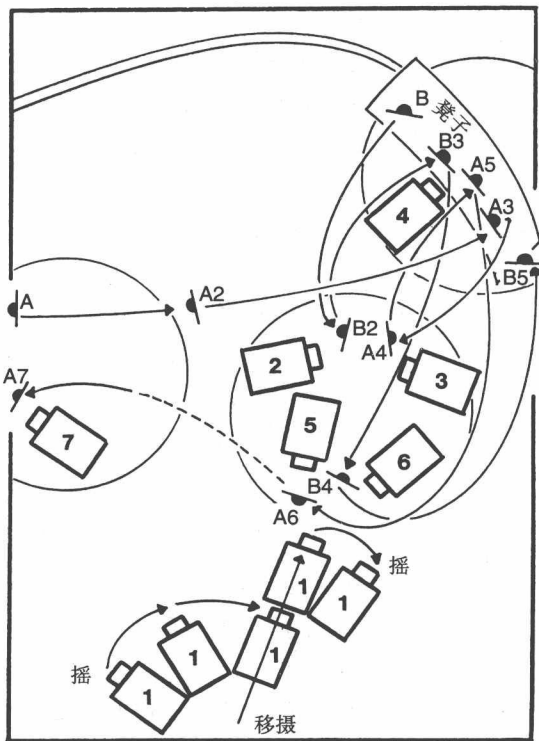


图27.2 使用若干摄影机位拍摄一个对话段落的平面图。镜头1是把整个段落拍下来的主导长镜头。其他镜头或者作为插入镜头,或者和主镜头平行剪辑在一起。这样就把几种剪辑技巧结合起来表现一个段落。

上述段落虽然开始时稍显复杂,但其结构是简单的,下面的分析即可说明这一点。这一段落是由下列成分组成:

镜头1 用一长的主镜头把这一场面从头至尾拍下来。它采用了镜头内组接的技巧,在整个镜头中,用摇摄和移动摄影把演员们在场景中的三个表演区之间的运动拍摄下来。在这个镜头里插入了另外一些镜头,其目的是表现不同于主镜头的一些视点,并取代主镜头的某些部分。

镜头2、镜头3 一对外反拍镜头。镜头1作为三角形摄影机布局的顶角。镜头2和3是三角形底边的两角。

镜头4 这是一插入镜头,用来强调一句对话。它短暂地表现了两名演员更近的景别,其视轴与这一段的镜头1相同。

镜头5 沉默的反应镜头。用内反拍机位,以便观众有机会看到原来在主镜头1中背对摄影机的那个演员的反应。

镜头6 将这个镜头与主镜头1进行平行剪辑,它是场景中两名演员另一侧的

外反拍镜头。

镜头7 将这个镜头也和主镜头1进行平行剪辑,它不同于镜头6的地方在于,镜头6拍摄的是在场景中同一表演区的两名演员。而镜头7则将主镜头1最后部分的第二表演区和第一表演区都纳入了镜头。

这一段落可分为四部分,这四部分不同的组合形式使用的是前面提到的基本方法。

(1)我们可以看到,主镜头1首先只用了镜头内组接的方法。其中出现的演员使用了场景中的三个表演区:一个靠近摄影机,其他两个成直角。

(2)在适当的地方中断镜头1,平行切至两个人的镜头,以强调对话的一部分。

(3)返回到镜头1,再次使用镜头内的组接方法。两个插入镜头表现场景中的相邻部分,一个有讲话的声音,另一个则是沉默的反应。

(4)然后,在这一段落的第四部分,镜头6和7与主镜头本身平行剪辑。镜头6为第二表演区的两人的反拍镜头。当两名演员各在一个表演区时,镜头7表示留在第二表演区的演员的视点,这样这两个表演区即可平行剪辑。

这一段落运用了三种手法。第一种结合使用“镜头内组接”的主镜头和平行插入的固定镜头。第二种是两个插入镜头切入主导镜头中。第三种是两个较次要的固定主镜头和主要的主镜头平行剪辑。

上面提到的第二种手法是重要的。在需要的时候,一个镜头内组接的主镜头内可以切入沉默的或说话的反应镜头。它们可以用来表现当时没有出现在主镜头中的事件或演员。这类反应镜头有两种:切出或插入。后者是把那个中心主镜头所表现的一个动作、一句对话、一个成分或人物加以突出。

例6

可以将两个镜头内组接的主镜头平行剪辑在一起。其手法相当简单,把第一个主镜头的最后一部分和第二个主镜头的第一部分交叉相接。下面的例子具有这种特征。图27.3为场景中演员运动的平面图。

镜头1 两个人的近景。她在前景背对摄影机站着。他在右侧较远的地方面对她站着。然后她向右走去,摄影机跟拍。她在第二表演区站住,转身对着此刻尚在画外的伙伴。摄影机停下来,把她纳入近景。在这之后,她回到左侧第一表演区。摄影机又跟拍,然后停下来正对那男人,这时姑娘在男人前面经过,从左侧走出画面。摄影机继续保持男人的近景,他向左侧画外看着。

镜头2 姑娘的中景。她在画面中心转过身来面向我们朝画面外右侧看。摄影机继续拍摄她讲话。

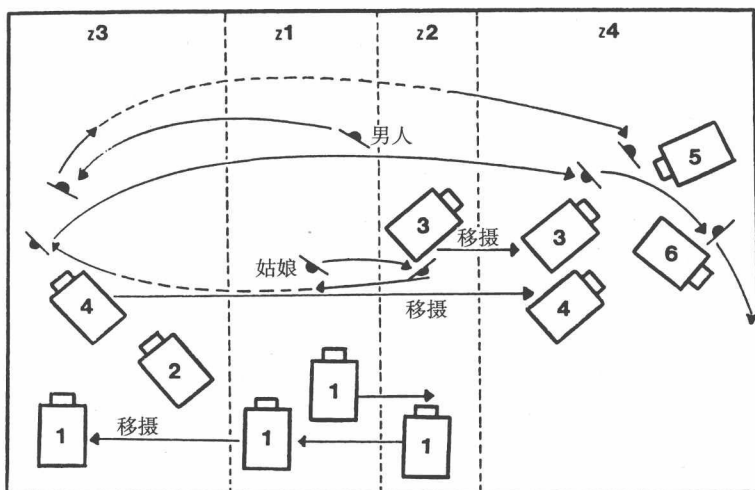


图27.3 此例是把几个镜头内组接的镜头平行剪辑在一起,采用了更为复杂的手法表现一个对话段落。

镜头1 男人的近景。他向左走到第三表演区。摄影机随着他移摄,当他和姑娘会合时摄影机停止移动,画面成为他们两人的近景。他们在谈话,然后男人从右侧走出画面,画面中只留下姑娘一人。她的画面持续了片刻。

镜头3 近中景。男人走到后景的栏杆旁。摄影机随后跟拍,当他走近栏杆坐下时,摄影机停下。

镜头4 姑娘的近景。她在说话。

镜头3 男人的中景。他坐在栏杆下回答。

镜头4 姑娘的近景。她说话。

镜头3 坐着的男人的中景。他在说话。

镜头4 姑娘的近景。她在说话,然后走到男人所在的第四表演区。摄影机随她跟摇到那一侧,在移动镜头结束时,画面落幅中包括两个演员。她在前景左侧,背对摄影机。他面向她坐在右侧。他们交谈。

镜头5 她的近景。这是表现那个姑娘的内反拍镜头。

镜头4 两人的中景。摄影机角度侧重他。

镜头5 她的近景。

镜头4 两人的中景。他回答。然后姑娘向右走出画面。他的画面持续了一刹那。

镜头6 大远景。从高处通过前景的拱门看到姑娘在画面中心向后景走远。镜头开始时,她从一个圆形柱后面走出来进入画面。

上述例子中,说明问题的主镜头是镜头4。镜头3平行插入镜头4开始的静止部分。然后镜头4中的摄影机开始从第三表演区移动到第四表演区,并在第四表演区停下来成为静止镜头。

镜头4的这一最后部分与姑娘的一个内反拍镜头(镜头5)平行剪辑在一起。在这个例子里,像镜头4这样简单的镜头却获得了最大限度的表现力,它开始时把第一表演区和第三表演区联系起来,后来又使用了第四表演区的反拍角度。

27.3 小结

上述几个例子说明,如何能够在一些简单的镜头中结合运用不同的剪辑技巧。还可以使用更复杂的剪辑形式,不过这要看使用这种手法的场面的上下关系。不论采用多么复杂的方案,必须始终遵循两个动因:

- (1)技巧必须为剧情服务,而不是相反。
- (2)银幕上放映时的视觉效果应使人感到自然而逼真。

如果技巧没能表达出影片创作者的意图以及演员在摄影机前的惟妙惟肖的表演,那么技巧就违背了自身的目的。

电影的分句法

电影的分句法 (film punctuation)——段落之间的划分、叙述中的顿歇、句子中的着重点——是由剪辑、摄影机的运动或拍摄对象的运动(单独或综合地)实现的。最为人熟知的方法如下所述。

28.1 场面到场面的转换:淡出一淡入

这种“时间转换”的手法(银幕上的影像逐渐暗下来,由另一个影像以淡入或突然出现的方式所接替),一般是在洗印车间里达成的。如果胶片尺数不足,可以使画面“冻结”,然后再淡入(fade in)或淡出(fade out)。

28.2 白色淡出淡入和彩色淡出淡入

作为一般淡出淡入的替换是淡出至一块白银幕。淡出淡入也可利用一种主导的色彩。需要淡出的画面突然染上一层彩色,彩色越变越浓,直到把画面完全盖住,只剩下一片单色的画面。然后这片彩色又逐渐变淡,直到展露出一个新的场面。还可以采用两种不同的彩色,一种用于淡出,另一种用于淡入新的场面。阿涅斯·瓦尔达(Agnès Varda)在她的影片《幸福》(*Le bonheur*, 1965)中多次使用了这种手法,她采用了单色(红、蓝)或几种彩色的结合(蓝—红;绿—紫),暗示由彩色淡入淡出所连接起来的两场戏的情绪关系。

28.3 叠化

叠化是把淡出和淡入结合起来,叠印在同一条胶片上。据说乔治·梅里爱(Georges Méliès)于1902年在他的影片《月球旅行记》(*A Trip To The Moon*, 1902)中第一次使用了叠化。快速的叠化可以造成相当突然的场面转换,而缓慢的叠化可以将两个场面的情绪联系起来。如果重叠的部分扩展了,那么叠化的过程就延长了,这或许可以突出一种强烈的怀念或富有诗意的情绪。

把淡出和淡入结合起来使用可以在画面上造成幻影。首先把空场景拍下来,停拍后让演

员走进镜头,然后摄影机再开始拍摄。之后,在洗印车间把两个镜头叠化起来,不知道从哪儿出现的演员变得具体可见了。

场景的照明强度始终不变,摄影机也不能运动。

28.4 划入—划出

划入—划出(wipe)是在洗印车间里造成的效果,它就是在画面上加进一个新场景,而同时把前一个场景推或划到一边:划入—划出有两种。第一种是新场景从一边或上方出现,把前一个场景推出画面。第二种方法是有一条细线横跨画面,抹掉了前一个场景,同时展现出新场景。

第二种划入—划出,即移动的线的方式,是在画面上表现时间推移时最常用的。这条移动的线可以是水平的、垂直的或斜线的,可以从右到左,或相反。

更复杂的图形,如螺旋形的划入—划出或多角形的划入—划出也可用来表现时间的推移,不过这类引人注目的效果主要用在预告片中。

28.5 圈入—圈出

多年来,对圈入—圈出(iris)的效果的运用有一些变化。最初它为一个逐渐缩小的圈,把注意力集中在被圈出的对象或细节上。后来由于过分滥用,人们不再把它当做时间推移的方法,仅仅用作动画片的收场效果。后来又有人重新采用它,使它又流行起来。例如,在一套美国电视剧《蝙蝠侠》(*Batman*)中,一只风格化的蝙蝠在画面中心向着摄影机靠近,越变越大,直到遮住了整个画面,然后又往回缩小成一个点,展示出一幅新画面。

28.6 暗区的使用

另一种表现时间推移的形式是把摄影机摇摄或移动到一个暗区(dark area)或形状之后,直到它布满整个画面,然后切至另一场面,以同样的方法开始。如果摄影机在这两个镜头中都朝同一方向移动,那么它较反方向移动显得转换更为流畅。演员可以朝着摄影机前进,或者后退。场景中只有一个人时,效果会显得造作,而有两人时效果则要复杂,当他们向摄影机走来时,越来越靠近对方,直至达到前景。然后在下一个镜头中他们在一个新的地点和另一个时间分手。

28.7 字幕

使用字幕(titles)来分开两场戏是默片时代的残余。不过现今利用字幕可用来识别故事发生的地点、准确的时间或年代。它可以出现在场景中一张典型的风景画面上,也可以出现在空白的背景上。

有些纪录片使用子标题(sub-titles)来标志新的段落。

28.8 道具

有关时间的道具(props)能够用来暗示时间的流逝。这种方法是挑选在很短一段时间内就可显著改观的物件来描绘时间所造成的变化。首先,表现一个完整的道具,然后化入它最后状态,道具已残缺不全、消耗殆尽或磨损了。这些道具有:点燃的蜡烛、香烟、炉火、篝火、时钟、日历和标明日期的报纸大标题,尽管这些东西现在已经成了陈词滥调。

28.9 光线的变化

从早晨的光线变到傍晚的光线也可以暗示出时间的推移。摄影机取一个固定的场景,改变摄影棚内的灯光来表示变化。观众看到光线在变化造成阴影逐渐移动的效果,然后摄影机或演员进入场景,开始新的一场戏。

28.10 问和答

这一方法是依靠一种思路来造成时间推移的效果。例如,故事中的一个人物问:“你认为帕米拉当真漂亮吗?”另外一个演员在不同的时间地点回答站在他身旁的另一个人:“是的。”提问者和回答者并没有靠视线联系起来,而只是话语之间的关系造成推移的效果。

28.11 同一方向的运动

一名演员坐在一辆赛车的车座里。他的车停在他的乡村别墅前,朋友围着他。然后他发动了汽车,向右侧驶出画面。在下个镜头里,赛车从左侧驶入跑道,以高速驶向远处。这里使用的是同一辆车,运动方向都是从左向右,不过地点、时间和气氛都改变了。

28.12 物件的替换

有一个人手里拿着一杯香槟酒。他被一件事所激怒,顺手把手中的杯子扔向画面外。突然切至下一个镜头,表现一扇玻璃被一块石头砸碎。在那扇砸碎的玻璃窗后面出现一张脸,向下张望:大学的学生正在向教职员的住所的窗户扔石头。这两场戏是靠同一音响效果联系起来的。

28.13 词句的重复

一个人物在近景中说出一个词结束了这场戏。在下一场戏的开始,另一个演员在不同的

地点和时间重复了那个词。他可以用同样的语调重复那个词,或者把它变成疑问的形式。新的场面就从这里开始。

28.14 视觉的欺骗性配合

在场面转换中,如果在一个镜头的结尾和下一个镜头的开始依靠同一个元素,这一元素可以在每个镜头中起着不同的作用。观众最初以为新的场面是他前面看见的那场戏的一部分,但是突然他明白了这是一场新的戏,中间隔了一段时间。

造成这一效果的两个基本手法是:(1)反应镜头;(2)运动的连续。第一个花招是使观众在出现某一动作之后期待着一个反应镜头,然而这一反应却以另一种方式和后面的情节联系起来。例如,在大卫·里恩的影片《桂河大桥》中有这样一个场面,克利普顿军医抬头向天空望去,抱怨那暴热的天气。下一个镜头表现灼热的太阳。这是军医的主观镜头。但是镜头并没有切回到克利普顿,而是继续表现太阳。突然,希尔斯(那个逃跑的美国人)的身体从下面立起来,挡住了太阳,逆光站着,摄影机用低角度拍摄。希尔斯乱发蓬蓬,衣衫褴褛,已经到了发疯的边缘。当他向前走去,这场戏就继续下去,我们发现是在不同的时间和地点。

转换的另一种方法可以是,一个拍摄对象最初不能准确辨明是什么,直到一个人物出现才弄明了它的面貌。

安东尼奥尼在影片《夜》(*La Notte*, 1961)中就运用了这一手法。故事的主人公——一个作家,在他的公寓里等待他的妻子。他在书房的沙发上躺着,眼望着画面外。下一个镜头是一幅抽象的图案。它仿佛是房间墙壁的一部分,直到一个细小的女人的身影在这图案的左下角出现,这幅画面才获得了含义。它原来是一幢大楼的侧墙。于是新的一场戏开始了。

用“闪现”的场面转移可以增强视觉上的惊人效果。在弗兰克·塔许林(Frank Tashlin)的影片《雌雄双谍》(*Caprice*, 1967)中,多丽丝·黛(Doris Day)和雷·沃尔斯顿(Ray Walston)在阿尔卑斯山的一座荒凉的山上幽会。理查德·哈里斯(Richard Harris)在远处监视,并且把一架隐藏的电影摄影机对准了那对交谈的人。突然出现多丽丝·黛和雷·沃尔斯顿的双人镜头。它看起来就像这一场面的一部分,是场面的继续,但是意料不到杰克·克鲁琴(Jack Kruschen)的身影从银幕下方出现,挡住了画面,现在画面投射在他的身上。画面消失了,但是一幅白银幕依然留在那里,于是另一场戏在办公室展开了,前面出现的那段影片就是在这个办公室内的一块银幕上放映的。

从一个镜头延续到另一镜头的运动可以用作场面的转换,即使拍摄对象被替换了也无妨。摄影机本身的运动就可用来进行场面的转换,这需要暂时分散一下注意力。可以在第二个镜头的开始先用一个近景或特写,然后再表现出在这个新镜头中各个对象的真实关系。这里试举科斯塔-加夫拉斯(Costa-Gavras)的影片《卧车上的谋杀案》(*Compartiment tueurs*, 1965)中的一例(见图28.1)。

A在体育馆里沿着台阶往下走了几步,他和摄影机一起停在前景。他背对着我们,远处有两个拳击手在台上对垒。然后切至中景,表现两个拳击手在银幕中央相互挥拳。稍过一阵,摄影机

向右移,展示出A穿过人群走来,然后在前景坐下。

第二个镜头仿佛是在第一个镜头的共同视轴上前移了。这是正常的,但出人意料的是,当摄影机移到另一处时,表现主人公已经来到观众的前排。他从上面的看台向拳击台走下来的那段时间用上述手法省略了。用一个与周围环境隔绝的近景,可以在一个场面之内进行时间推移。安东尼奥尼在他的影片《放大》中使用了摄影机运动来达到同样的效果。图28.2表明两个摄影机位。

这两个镜头如下:

镜头1 在公园里,那个年青的摄影师蹲在前一晚上一具男尸横卧的地方。当他抬头朝树枝望去的时候,摄影机在他身后跟着他的视线拍。

镜头2 树枝的低角度近景。这显然是从他的视角来表现他所看到的景色。稍候,摄影机往下摇,展示出那个年轻人站在树丛旁。

这一表现是出人意料的,因为这个年轻人所处的位置和主观视点所提示的前一镜头的位置是矛盾的。围绕一个中心人物的切换,又是另一种变换方案。一个人物的特写可以把他所处的两场戏衔接起来。然后摄影机往后拉,展现出新的故事发生地点。在两个镜头中都使用中性的背景,可以掩盖变换的过程。特写仿佛是第一场戏的一部分,而实际上是属于两者。

例如:

镜头1 越过父亲的左肩我们看见男孩子躺在床上。男孩子说话。

镜头2 内反拍。父亲出现在近景。他回答,试图安慰他的儿子。

镜头1 孩子和父亲如前,孩子继续说话。

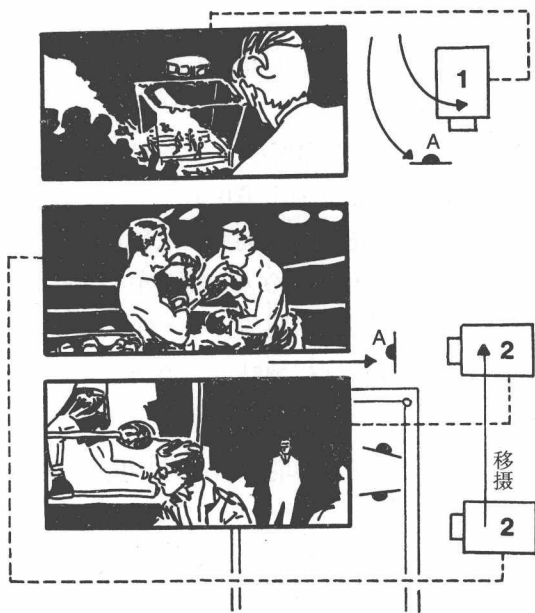


图28.1 借助于视觉的欺骗性配合而达到时间的推移。这一场面仿佛是一个镜头接一个镜头延续下来,然而却表现出一段时间的间隔。

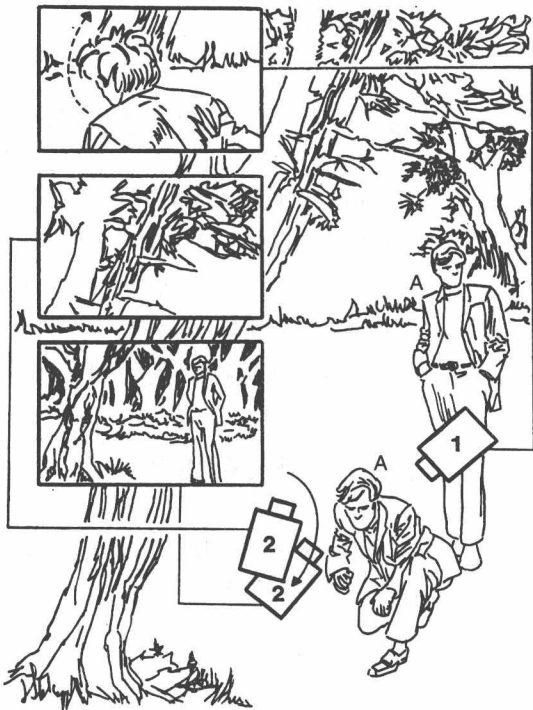


图28.2 采用视觉的欺骗性配合的另一种时间转移手法。这是安东尼奥尼在他的影片《放大》中所使用的。

镜头3 内反拍。父亲出现在近景,对他儿子的话做出痛苦的反应,他把头转向右方。摄影机向后拉,展现出他坐在一家餐厅的桌子旁。声带上爆发出嘈杂的人声。

图28.3所示这一场戏,是导演盖伊·格林(Guy Green)在影片《怒而不发》(*The Angry Silence*, 1960)中采用的。

还有一种类似的欺骗性手法,就是用一句对话来激起一种预期,而后果和那句话恰恰相反。例如,一个人在特写中威胁一个姑娘说:“如果你不合作,我就杀死你的妹妹。”下一个场面在特写中出现的是那个妹妹张嘴大叫一声向后倒去。摄影机跟着她摇,于是我们看见她穿着游泳衣向后翻跳进一个游泳池——她正和自己的游伴们在兴高采烈地玩耍。

28.15 围绕着一件道具切换

上例的进一步发展是利用一件道具。说明如下:

一个人和另一人谈话时要求对方把他介绍给第三个人。他递上自己的名片,那人把名片接过来。名片出现在特写中。第三个人和第二个人的近景。第三个人手里拿着名片。但是地点、时间和其中一个人物改变了(见图28.4)。

特写镜头前后的镜头构图是相同的,不过情境却不一样了。这里纯粹用电影手法越过了一段时间。

28.16 一个意料不到的特写镜头

用作视觉桥梁的特写镜头,不必同前面的镜头有什么联系。可以径直地切至一个物件或人物的特写镜头,然后在下一个镜头里表现出它的准确的前后关系。例如:

一场戏以一个房间的内景结束。接着是一架四盏灯的电灯柱的特写,第三个镜头是一个全景,它表现出那个灯柱是一个公园的总的景色的一部分。新的人物处于前景。

前面出现的特写镜头是和后面镜头的总体联系起来的。

28.17 平行剪辑的转移

布莱恩·G·赫顿(Brian G. Hutton)在他的影片《血染雪山堡》(*Where Eagles Dare*, 1968)开始不久的段落,使用平行剪辑插入一个闪回(flashback)。理查德·伯顿(Richard Burton)作为突击队队长,坐在把他们送往目的地的那架飞机里:

镜头1 理查德·伯顿在近景中注意到飞机里的绿灯闪亮了(观众看不到绿灯,只见到它在布顿身上的反光)。

镜头2 天花板上绿灯泡一闪一灭的特写。

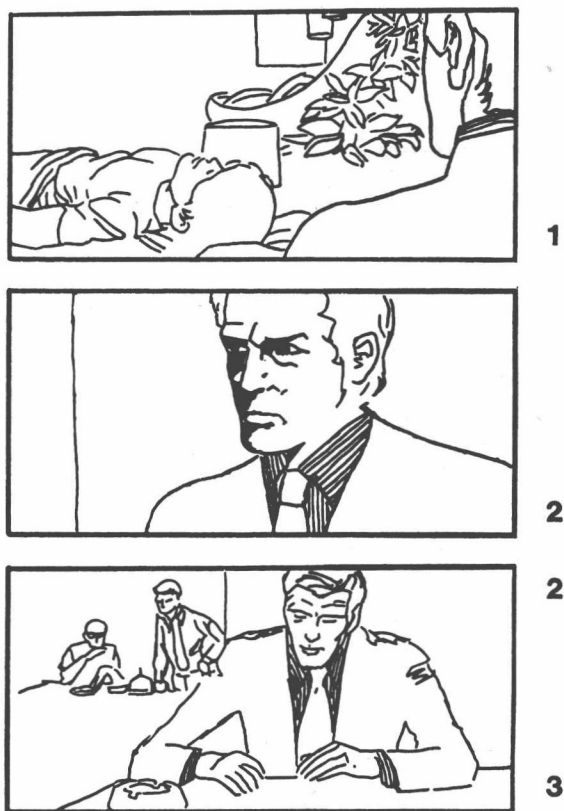


图28.3 这一场戏的第二个镜头是具有双重关系的。它既属于结束的那个场面，又属于后面接下去的那个场面。在第二个镜头中，后景是中性的，从而使前后两场戏能顺畅地结合起来。

镜头1 伯顿的近景，同前，被绿光照亮着，他在望着绿灯。

镜头2 天花板上绿灯的特写。摄影机向下摇，展示出那个绿灯并不是在飞机上，而是在一个指挥所的地下会议室里。

这些镜头的平行剪辑在视觉上流畅地将时间拉回到过去。罗杰·科曼(Roger Corman)在他的影片《迷途》(*The Trip*, 1967)中也使用了同样的手法转变到将来。上述两个例子的剪辑速度是从容的。可是丹尼斯·霍珀(Dennis Hopper)在影片《逍遥骑士》(*Easy Rider*, 1969)(丹尼斯·霍珀和彼得·方达[Peter Fonda]都曾参加了罗杰·科曼的《迷途》的摄制工作)中采用这一效果时，从一个场面到另一场面的转移是利用在两个场面之间迅速来回切换几次的办法而达成的。

这样的效果显得相当造作。只有通过时间的考验才能看出它是否能替代叠化的手法。



图28.4 一个物件的近景，在这里用来造成场面与场面之间的时间推移。

28.18 一个场面的起始

如果所有的场面都是突然开始的,那么往往会使这些场面里出现了不合宜的重点,这无疑和场面本身的性质格格不入。所以最好是从中性开始,然后向主要事件或人物发展。这两种方法——让演员或摄影机移动。

28.19 演员

演员的身体遮挡住镜头。接着他离开镜头,展示出了场景。

前景上的某件东西(影像是清晰的)被一个演员取走。摄影机变换焦距拍摄远去的演员,然后演员停下来,开始使用他在前景所取走的那件用具。

有人打开一扇窗(摄影机在外面)或者拉开一扇关着的门(摄影机在内),展现出他自己和后面的场景。开场时经常使用的道具有:门、百叶帘、窗户遮阳罩、窗帘和室内灯光(挨个儿打开,逐渐把场景照亮)。

28.20 摄影机

在一个场面开始时,一件东西被拿起来或取走。然后摄影机摇摄或移动到另一处,拍摄主要情节开始的地点。这一起揭示作用的运动可由主要演员自己做,或由一个次要人物做,当他展示出中心人物后就立即退场。

摄影机取一件实物的剪影,它完全或几乎遮住了画面,然后摄影机移至一侧,展示出后面的新场景。

摄影机从一件实物的特大特写往后拉,展现出这一实体所处的环境。这一道具既可以是一个人身上穿戴的东西,如珠宝饰物、手表,也可以是摆在家具上,甚至地板上的一件东西。所使用的道具必须和这一场面的内容有某种联系。场面开始时,也可以让摄影机摄取场景中空无一人的部分,然后移动摄影机,摇摄或下降到有演员的地方。

场面开始可以是一个人的近景,然后摄影机往后拉,这时观众才看到,原来摄影机是通过一块帷幕开口的地方拍摄的,现在这块帷幕处于摄影机和主要人物之间的前景。然后人物从帷幕后面离去,走到场景的另一部分。

一幅绘画、一幅刺绣的风景、报纸上的一张照片都可用作场面的开端。它们淡入为一幅突然活动的画面,凝固的画面获得了生命。在场面的结尾,这一程序恰好相反,画面在银幕上冻结了,摄影机往后拉,从而展现出一段有文字和标题的报纸新闻。

绝对的静止是引入一个新场面的又一种方法。一场戏结束后,径直切至一个新镜头,在几秒钟之内镜头里没有任何动静。然后演员从任何一侧,或通过后背的一扇门走了进来,戏就开始了。斯坦利·库布里克在他的影片《发条橙》(*A Clockwork Orange*, 1971)中,这种方法使用了

好几次。

以上列举的场面起始手法并不表示场面之间时间的间隔,它们是以各种不同程度的强调引入一个事件的惯用方法。

28.21 视点的交代

交代一个人物在银幕上的主观视点,首先用近景表现他本人,然后从他的位置上拍摄一个将他本人排除在外的镜头。这一视点可以用主观运动或者让镜头中出现的人物直朝着镜头看等等来加以强调。这里试举一例(见图28.5)。

一个年轻人走进办公室。摄影机从左至右随他摇摄。现在从这个人的位置拍一个镜头,摄影机在一张写字台旁从右向左移摄,桌后面的姑娘抬眼望摄影机,她的目光跟着摄影机移动。然后我们切至这一男一女的静止机位的镜头。男的(在左侧)向后景走去,女的望着他。

摄影机表现那个主要演员的视角的主观镜头,突出了这一情境。摄影机的运动、摇摄和移动结合,代表身体的运动。

另一种可能性是在一个移动镜头内插入一个固定镜头,以表现那个主观镜头所属的人物(见图28.6)。

镜头1 摄影机向前推。演员A(在右侧)把B拉到一边。切至……

镜头2 A和B站在前景右侧。一辆汽车从左侧驶入,横跨画面,从右侧离开画面。切至……

镜头1 摄影机继续朝着后景的墙壁推。

镜头3 从一侧——汽车从左侧进入画面,撞到墙上。

镜头3只是整个事件的结尾。镜头1是主镜头,

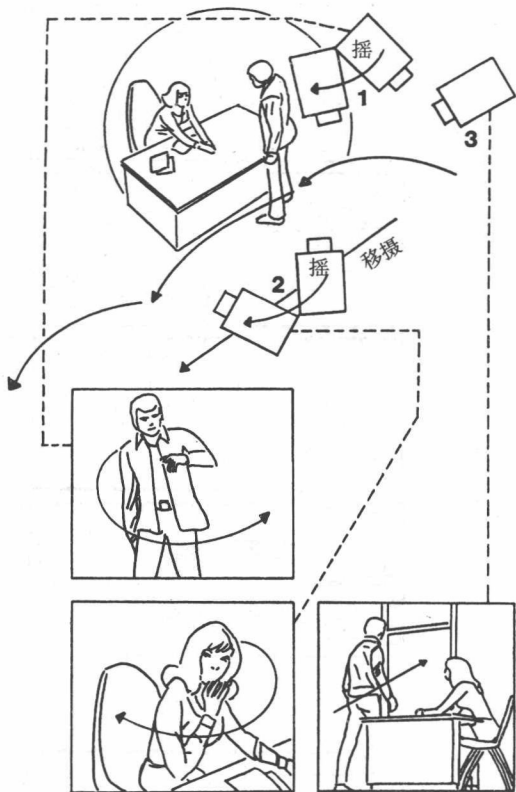


图28.5 使用一主观摄影镜头以强调一个人物的视点。

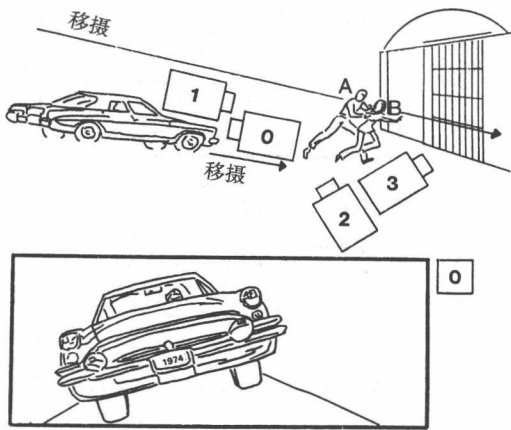


图28.6 中断一个主观镜头来强调它在故事叙述中的冲击力。

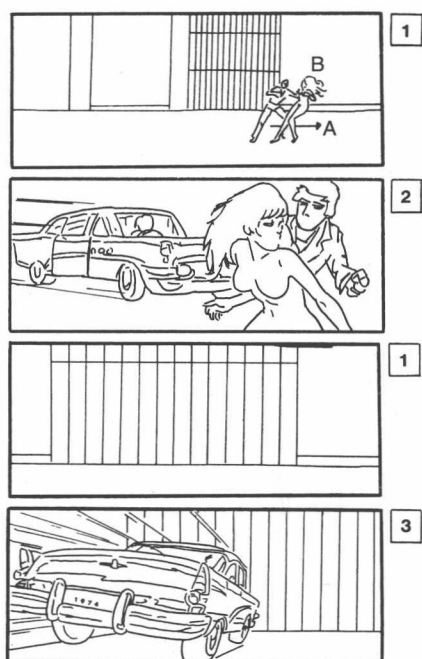


图28.7

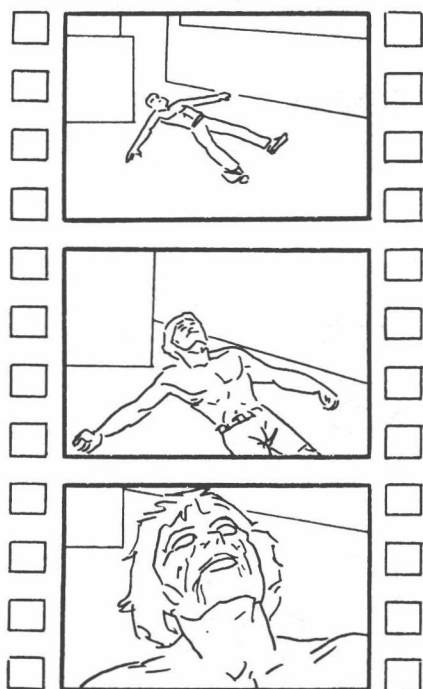


图28.8 用一连串静止的镜头给一个情境分句。这是希区柯克的影片《群鸟》中的一例。

驾着汽车朝墙上冲的那人的主观镜头。镜头2出现在关键时刻,重新交代了运动中的汽车,由于摄影机突然停止运动,和车内的主观视点的视野形成强烈对比。

有时不需要先交代那个观察者就可以引入主观视点。像望远镜的轮廓、枪的准星等这些标志,立即会被人认出是代表主观镜头的,而观察者或枪手将在下一个镜头中出现。

画面上的一种主导色彩也可以代表主观视点。罗伯特·奥尔德里奇在他的影片《十二金刚》(The Dirty Dozen, 1967)里,在向德国炮台做最后一次袭击的场景中,突然出现一个通过红滤色片拍摄的景色,接着是狙击手扣扳机的画面。再下一个镜头是进攻的队伍中一人应声倒地。当导演第二次使用带红色的画面时,我们立即觉察这是另一个狙击手的主观视点,不过这次我们只听见枪响,然后是下一场面(正常色彩),表现一颗子弹从一个进攻的士兵身旁擦过。

还有一种无须让本人出现的引入主观视点的方法——前景上的一个动作,伴随着低低的声音。例如,前景上一根树枝被画外一只手拉低了,显露出远处有一队士兵在横过树林。我们听到画外有人低声发表意见,计划怎样出其不意袭击敌人。前景的树枝被放开时重新挡住了远处的景。

28.22 突然的跳切用作分句

跳切(jump cuts),正如这个术语所提示的,是银幕上非常显眼的切,因为镜头至镜头的切换是突然的。这种手法一般是让画面上或多或少的静止的拍摄对象出现在共同视轴上的一系列镜头之中。

在《群鸟》一片中,希区柯克在一场戏里使用跳切来突出一个令人毛骨悚然的发现。当米奇的母亲发现那个农夫的身体躺在他的床旁,双眼被鸟啄掉时,三个短镜头向那人的脸推去。农夫是静

止的对象,而这三个镜头则处在同一视轴上以强调这一发现的冲击力量(见图28.8)。

这一效果也可以引入一个新的视觉元素。安东尼奥尼在他的影片《红色沙漠》(*Il deserto rosso*, 1964)中的一场戏开始表现一座金属做的人工岛耸立在离海岸一段距离的大海中。三个越来越近的连续跳切镜头展现出那个人工岛的上层结构。

纪录片有时使用跳切着重介绍一个新对象。贝尔特·汉斯特拉(Bert Hannstra)在他的影片《大海不再存在》(*The Sea Is No More*)中几次采用这一手法,不过只局限在两个镜头。一个是远景镜头,另一个是同一视轴上的全景——声轨上保持衬托跳切的打击乐器音乐伴奏。

在另一种情况下,这一效果可用作意外揭示之前的顿歇。在刘易斯·吉尔伯特(Lewis Gilbert)的詹姆斯·邦德影片《007之雷霆谷》(*You Only Live Twice*, 1967)中,一架飞机投下几只橡皮筏,落在海面上。岛上灾难的幸存者向橡皮筏游去。詹姆斯·邦德和一个年轻姑娘爬上一只橡皮筏,准备舒舒服服地等待救援。接下来的三个镜头表现橡皮筏在海上颠簸,镜头一个比一个近,不过每个镜头都比较长。最后是一个近景,邦德的橡皮筏从下面升入画面。原来是一艘潜水艇从橡皮筏下面升出水面,把橡皮筏顶离了水面。

对话场面也可以这样来处理。在《华氏451》(*Fahrenheit 451*, 1966)中,弗朗索瓦·特吕弗(François Truffaut)用它来表现一个人在电话里接到了警告。

这一效果可以在洗印车间通过放大一个画幅而直接获得。《戴绿帽的间谍》(*The Spy in the Green Hat*, 1966),一部拿破仑·索罗间谍剧集之一,成功地在一些镜头中运用了这种手法。

约翰·弗兰克海默(John Frankenheimer)在他的影片《第二生命》(*Seconds*, 1966)里把这一手法倒过来使用。汉密尔顿先生在他的工作室等待一个重要的电话。这一场面开始时是演员的双眼的大特写,接着一系列跳切退到房间的全景,那个演员坐在书桌后面,显得很小时。电话铃响了,导演切至汉密尔顿先生的大特写,他从画面外拿起话筒,把它举到画面内说话。

导演吉拉德·拉堪普(Gerard J. Raucamp)在他的纪录片《今日荷兰》(*Holland Today*)中采用了一系列沿轴线不断向左偏的镜头来拍摄一座炼油厂,这是一系列逐步向前移的静止画面。

28.23 跳切用作时间推移

跳切的另一性质就是在某种情况下可以用作场面之间或之内的时间推移。在选择用于这一特殊目的的表现形式时,必须有良好的判断力。并非任何情境都能用得上这一手法。

罗伯特·安利可(Robert Enrico)的《冒险者》(*Les Aventuriers*, 1967)里有一场在巴黎街道上的汽车追逐。摄影机从追逐的汽车前座上拍摄。被追逐的汽车始终处于画面中心,不过每切一次,环境就变一次。这几个移动镜头接在一起就形成了一个长时间追逐的概念。

正如影片《放大》所表明的,跳切可以把时间中冗余的部分省略。在这部影片里,戴维·海明斯(David Hemmings)在给一个模特儿拍照,从同一个摄影机位得到的那个模特儿的各种体态的一系列跳切,代表他给她拍的各种照片。

28.24 选择动作的高峰

如前所述,把一场戏里大量没有意义的动作删掉后,故事依然可以很顺畅地进行。在影片《放大》里,照相师离开了古董店,进入自己的汽车。他打开工具箱取出照相机。他把工具箱合上。我们切至一个反拍镜头。他拿着照相机站在离开汽车很远的地方,正在选择拍照的好角度。

这一转换进行得很顺畅,因为在第一个镜头里动作结束了,而在第二个镜头里开始了另一个动作。此外,实际上摄影机角度的改变,在这里利用了一个反拍,就有助于顺畅的切换。《冒险者》也采用了同样的原则。阿兰·德龙(Alain Delon)在试飞一架双翼飞机,他飞越利诺·文图拉(Lino Ventura)在机场上竖立的一些障碍物。试验完毕,文图拉驾着一辆卡车回家,而那架飞机跟随着他做游戏。这场戏中的一段是这样的:

摄影机随着卡车在机场上移动。利诺在画面左侧望着后视镜,向右侧从后景飞

来的双翼飞机招手,然后飞机从右侧飞出画面。切至:从卡车内拍摄,文图拉在左侧前景,背对着我们。当卡车沿着跑道向前驶的时候,飞机在右侧朝我们低飞过来,然后拉起来从左上方飞出画面。切至:摇镜头,右至左。卡车向左驶去,飞机紧紧跟在后面。然后飞机侧转飞向后景。

我们可以注意到,从一个镜头切至另一镜头时,飞机绕圈子的运动全都省略了(每当飞机飞出画面时就切换),但并没有影响转换的流畅。在这部影片的第一场戏里也采用了这一转换的方法。这场戏分别表现两个正在交谈的人。接近结尾时,其中一人说了一句话,但是(在这场戏结束以前)并没有切至一个反应镜头,这个镜头省略了,而是直接切至下一场戏。

28.25 空场用作分句

如果一个镜头开端或结尾的画面上没有动作,那就顺利地从前一镜头转换过来,或从这一镜头转换到下一镜头,也就是说当两个镜头之间隔着一个静止的画面时,转换是很容易的。这有两种使用方法:

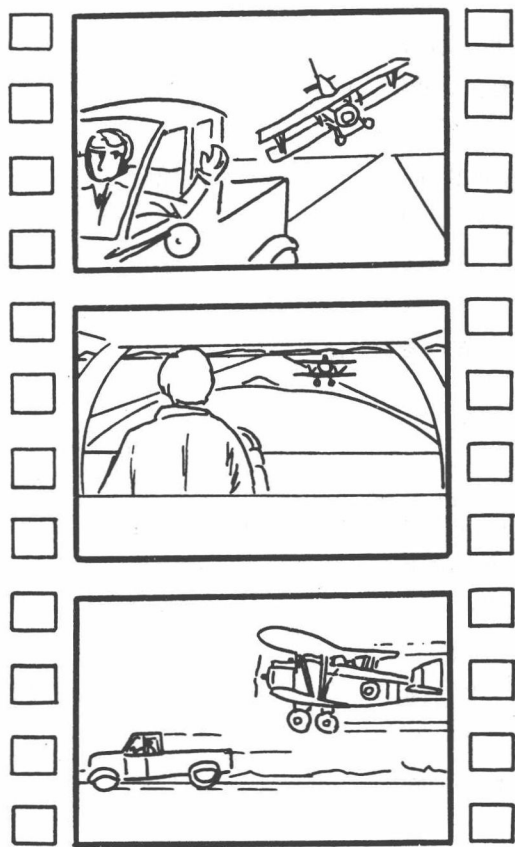


图28.9 罗伯特·安利可的影片《冒险者》中一场戏的片段。

- (1)在镜头的结尾。
- (2)在镜头的开端。

这种静态场面可以是人物离开后的那个场景的一个镜头。这种镜头可以是一段风景、一段空墙、一幢空建筑物,或者只是大海的美丽的远景。

28.26 孤立的镜头用作叙述中的顿歇

有些情况下,如果结束后突然转换,就会把一场戏的收场效果破坏了,尤其是当前后两场戏的情绪截然相反的时候。这时就需要一个视觉顿歇来过渡;或者在两场戏之间插入一个暗淡的引导镜头,或者达到戏剧高潮后继续延长这场戏的最后一个镜头,还可以在两场戏之间使用一个不同关系或毫无关系的镜头。使用第一种手法——全暗的银幕——可让观众的情绪完全静止下来。但这一方法不能用得过分,否则就会使人感到不舒服。接下去的场面可以用淡入或直接切换。安东尼奥尼在他的影片《女朋友》(*Le Amiche*, 1955)中就曾使用过这一效果。一个姑娘在大街上和她的情人吵架,然后画面淡出到全黑。过了一会儿新的场面突然开始,警察从河里捞起那个姑娘的尸体。她投河自杀了。

有时这段全黑时间还伴随有音量加大的背景音乐,当新的场面淡入时,音量逐渐减小。

在戏剧高潮过后延长最后一个镜头的手法(约翰·福特经常使用)可以松弛我们的紧张情绪,并传达出一种忧郁的情绪。而接下来的一场戏一般以一个全景或远景开始。这样的画面冲淡了我们集中的精神,松弛了我们的注意。

上述第三种手法是最常用的——用单独一个镜头作为两场戏之间的顿歇,它或者是和结束的那场戏有着联系,或者没有任何故事情节的联系,只是渲染一种情绪效果。

我们对第一种情况试举一例。在彼得·叶茨(Peter Yates)的影片《警网铁金刚》(*Bullitt*, 1968)中有一场戏,主人公布利特和他的女友把汽车停在公路旁,讨论他们的个人关系(这发生在一场极其凶暴的,勒死一个女人的戏之后)。这一场戏开始时是路上繁忙交通的远景。稍后,那个姑娘的白色跑车从路上出现,向摄影机驶来。她把车停靠一旁,下车走到河边。过一会儿,布利特也来到她身旁。她责怪他的生活方式——他对杀人毫不在意。这场争吵对两个人物来说是揭发性的、痛苦的。他们暂时取得了一致意见,沉默下来,这时切至一个交通景象。然后新的一场戏开始了。表现来往汽车的最后一个镜头实际上是一个顿歇。导演又使用了同样的效果。一个谋杀犯在一个航空站的尽头遭到了可悲的下场,接下来的镜头是旧金山空荡荡的街景。下一个镜头,布利特第二天早上回到自己的家。这里又用了——一个单独的镜头,不过这次是和新的段落联系着的,用作两场戏之间的顿歇。

另一种情况是,把这样的镜头插入两个不同场面之间作为视觉顿歇,但是它和所连接的两场戏毫无联系,完全是利用镜头本身的情绪内容。

在《摩托车上的女孩》(*The Girl on a Motorcycle*, 1968)中就利用这一手法,把同样两个人物处于同一场景而情绪有所改变的两个场面连接起来了。影片中的那对中心人物,阿兰·德龙

和玛丽安娜·菲斯福尔(Marianne Faithfull),在旅馆房间的床上,他向她讲述当一名摩托车手的经验。这时的情绪是热情奔放和充满着欢乐的。当这场戏告终时,我们看见薄暮中港口里停泊着一艘远洋轮,船上灯火辉煌,它的轮廓被落日的余晖衬托出来,一艘较小的船在前景驶过。这一场面的情绪是田园风味的,意味着宁静与完满。然后这场戏继续表现旅馆里的那对情人,仍然在床上。但是情绪却改变了,他们互相打量着对方,判定双方的感情和态度。那个过渡的镜头并没有介绍新的故事发生地点,也不是对前一段故事的回想。它的价值仅在于本身的视觉内容——酝酿另一种情绪的触媒剂。

28.27 整个段落用作叙述的顿歇

单独一个镜头往往仍不足以充作两场情绪不同的戏之间的顿歇。当两个故事高潮不能相容时,应当把它们隔开。

在彼得·叶茨的影片《警网铁金刚》里,一个匪徒得到主人公(布利特)的保护。布利特派一名警卫去监护那个匪徒,自己却去会见女友,他带她到一家充满了垮掉一代气氛的小酒店去吃饭,然后两人上床了。这时,那些杀手们前来消灭那个受监护的匪徒。

可以看到,布利特的行动和主要的情节发展是没有联系的。有关联的情节是一个告密者受到保护,而他以前的同伙终于把他谋害了。从故事结构上来说,这两个场面都是很强烈的。如果把它们摆在一起,那么我们会始终处于情绪饱和点来观看这两场戏,那也就不会在乎发生什么事情了。它们太一致了。所以,我们就设法使每一场戏独立起来,在它们中间加进了一场毫无关系的戏。这一特殊的段落是用作叙述中的顿歇,并且选择一个有借口的题目以掩盖其真实的作用——揭示主人公的私生活。但是注意力并没有集中在他和那个姑娘的特殊关系上。整场戏表现得很随意,更着力渲染了小酒店的垮掉一代的乐队而不是那对中心人物。

这种分散注意力的手法对于造成悬念是很有用的,希区柯克已用大量的实例证明了这一点。在影片《后窗》中,格蕾丝·凯利(Grace Kelly)走进了那个杀人嫌疑犯的寓所。詹姆斯·斯图尔特从里院的对面楼上看见她在那寓所里查看一些东西。突然,他的注意力被一个在前面交代过的老处女的行为吸引过去,那个老处女仿佛正企图自杀。这样我们就被引到一个新的情节之中。我们暂时看不见格蕾丝·凯莉和她所进行的任务,所以当我们后来看见那个杀人嫌疑犯走进他的寓所时,我们大吃一惊,也无从警告待在寓所里的姑娘。如果我们没有被引到一个次要的情节中去,我们就会期待那个杀人犯随时出现,而当他出现后,我们的期待实现了,同时也对它失去了兴趣。但是像现在这样不同的处理,杀人犯的出现具有一种情绪冲击力,因为它是突如其来的。故事情节中的两个强烈的场面,被一个用作间歇的中间插入段落隔离开了。

28.28 虚像画面用作分句

这一效果更经常在电视直播中而不是在电影中使用。方法很简单:把一场戏的结尾场面

变虚,直到模糊得无法辨认。然后切至新的段落,画面从焦点完全发虚开始逐渐变清晰。而这个新画面表现的场景处于另一时间和地点。

安东尼奥尼使用了另一种变换方案。一场戏的开始是一堆发虚的红火。它是一个错综复杂的色彩和不定形的图案。几秒钟以后,一对女人的赤裸的脚以实像进入前景。于是这一场面就获得了意义。也可以用同样的手法来结束一场戏。一个在前景的人物,实像,离开了画面,只剩下虚像的背景在画面上停留了片刻(顺便提一下,现在有一种倾向,用虚像的画面作为片头字幕的背景)。虚像的动作还经常用来特意突出某一点。例如,在西德尼·弗里尔的影片《伊普克雷斯档案》中,主人公在一个画面中下床(实像),然后作为后景上的一个模糊影像,他打开窗户的百叶窗。在前景的实像是一座表示时间的闹钟。

另一种手法是让一个演员始终处于前景实像,而另一个演员完全成虚像在后景活动,然后他向前走入焦点范围和那个演员在一起。约翰·休斯顿在他的影片《红磨坊》(*Moulin Rouge*, 1952)中就用过这样的效果。图鲁兹·劳特瑞克和他的女友发生了口角,女友走了,出去时砰地一声把门关上。下一个镜头表现沮丧的劳特瑞克在前景,面对摄影机。过了一阵子,后景上的门(完全是虚像)开了,那个姑娘回来,慢慢地走到前景,直到她完全变成实像来到画家的身边。

实像也可在后景。两个实像的恋人开始接吻,然后慢慢向前走,影像逐渐变虚,直到变成无定形的活动影子。

如果要暗示一个人失去知觉或将要晕倒,有些电影创作者就使用逐渐变虚的主观镜头。如果想要表现相反的情况,则使用相反的效果。

如果要暗示一个人的视力出了毛病,那么那个人的主观镜头所看到的東西就由清楚变模糊,再变清楚。正如讨论如何在一个镜头中使用不同的焦距时提到的,现今有一种倾向,先把焦距对准前景的对象,当他回过头面对后景时,焦点就移到后景,因此前景的演员就变模糊了。迈克·尼科尔斯(Mike Nichols)在《毕业生》(*The Graduate*, 1967)中就用了这一手法。在那一场面中,本恩向伊莱恩暗示他和她的母亲有一段关系。当她听见这一秘密时,正靠近她卧室的半开着的门旁。她处于前景。在后景,她的母亲出现了。伊莱恩转回头去看,这时摄影机把焦点对准她的母亲。她母亲被雨淋湿了,和本恩一样。过了一会儿,她母亲走开了,于是伊莱恩转回头来对着我们。不过她的影像暂时还是虚的,当她醒悟过来出了什么事并做出愤怒的反应时,她的影像变得清晰而鲜明了。她逐渐完全领悟那一情况的思想过程,是由延缓调焦在视觉上向观众表明的。

28.29 全暗画面用作分句

全暗画面(dark screen)可以有效地用来分隔镜头或场面。这种分隔的效果是彻底的,每个场面突然出现在观众面前,并且造成强烈的情绪感染。观众等待着银幕上出现画面,但不知道什么时候才出现。这就赋予这场戏以某种悬念,每一个或每一组镜头的出现,都能确有把握地产生强烈的效果。试看一部由费尔南多·索拉纳斯(Fernando Solanas)和奥克塔维奥·赫蒂

(Octavio Getino)摄制的名叫《燃火的时刻》(*Hora de los hornos*, 1968)的阿根廷影片中的一例:

全暗画面。声带上有鼓声。

突然一只握着火炬的手出现在画面上。稍向右摇,跟着一个奔跑的人的手臂动作。

又是全暗画面。击鼓声继续。

出现一群拿着机关枪的警察,在黑夜的街中心奔跑。随着他们稍向右摇。

又是全暗画面。

一个平民向一家商店的橱窗扔出一个燃烧瓶,它爆炸,出现一团猛烈的火焰。

又是全暗画面。

一个平民沿着街道从右往左跑,摄影机跟摇。一个警察用警棍从后面打他,那个人跪倒,第二名警察从左侧进入画面,踢那人的腰部。当那人痛得蜷缩起来跪在那里时,第三名警察从左侧进入画面,用他的皮靴残暴地一脚踢在他的脸上,使他向后翻滚过去。

又是全暗画面。

这一场戏里所使用的镜头全都取自布宜诺斯艾利斯发生暴乱时的新闻片,这是通过两位导演所看到的情景,对国家在那一时期的政治情势的强烈而激动人心的控诉。影片的开场戏之所以如此使人震撼,正是由于把几段全黑的胶片和为那场戏挑选出来的几个独立的镜头平行剪辑起来了。

连续不断的音响——此例中为打击乐器的基调——把这场戏统一了起来,并有助于加强视觉的冲击力量。有时用全暗画面作为开始,并且发出一个声音,然后突然出现一个画面,展示出这个声音的正确关系。贝尔特·汉斯特拉在他的纪录影片《竞争的世界》(*The Rival World*, 1955)以一幅全暗画面和一只苍蝇的嗡嗡声开始。突然一幅画面呈现在银幕上——一个人的特写,他睁开眼睛,发现有只苍蝇落在他的鼻尖上。这是影片别具一格的开场方式。

28.30 摄影机运动用作分句

前推或后拉的摄影机,可以突出或孤立画面上的一个人物或情境。

例1

正如我们在别处已经提到的,摄影机运动出现在一个演员说的那句对白之前,就突出了那句对白;如果运动出现在那句话之后,它就突出了演员的反应。如果主要演员说一句很长的台词时摄影机向前推,就造成一种亲切感。如果它后退,则演员就变得不突出,而他的周围环境却变得重要起来。

例2

一个演员的运动可以和起分句作用的摄影机运动结合起来,从而给场面增强视觉效果。例如,一个人受到挑战,下个镜头摄影机推向一群人。在前推的过程中,有一个人转向一边,露出了后面那个受挑战的人。摄影机停下来,取这个人物的近景。

也可以用延缓的摄影机运动。例如,近景中的一个人物在近景逗留了几秒钟,然后走到后景,成为全景。他停下来,开始转身。这时,摄影机迅速推向前,再次拍成他的近景。

例3

一般来说,在使用摄影机来分句时,在镜头的开始,摄影机是固定不动的,当戏展开时,摄影机开始运动,然后镜头再次以静止的摄影机作为结束。

这一手法的变换方案是在镜头开始时有运动,结束时切回到运动开始前同样的静止镜头。例如,场面开始时是一个人坐在长桌一端的近景。摄影机在桌面上往回拉,展现出两排客人。然后在桌子的尽头停下来,再切回到前一镜头开始时那人的近景。许多音乐片都利用这一手法,例如,镜头开始时是两对舞蹈者的全景,同时摄影机往后拉,然后突然向上升。接着摄影机垂直下降(用远景把整个场面纳入画面),停在舞蹈者的高度。接着在同一视轴上切至一个全景,然后全部运动再重复一遍。

例4

前推或后拉的运动可连续重复两三次甚至更多,在一部由莫洛·鲍罗尼尼(Mauro Bolognini)执导的意大利影片《阿弋斯蒂诺》(*Agostino*, 1962)中,主人公——一个名叫阿弋斯蒂诺的男孩,目睹了另两个男孩在画外进行的性行为,这使他深受震动,这个场景在视觉上是以前六七次前推镜头来表现的。摄影机从中景推至特写,然后突然又切回到同一视轴的中景,并再一次缓慢前推。

阿伦·雷乃在影片《去年在马里昂巴德》(*L'Année Dernière à Marienbad*, 1961)中使用了同样的重复前推运动,但是他在洗印车间里增加了画面过度曝光的效果。影片中的那个姑娘从一间房间里跑到一个宽大的阳台上停下来,高兴地张开两手。摄影机从同一个方向连续向她前推了几次,并且在摄影机每一次运动之前加一个静止的顿歇。

另一个例子是劳伦斯·奥利弗的《哈姆雷特》中国王和奥菲莉娅的兄弟密谋杀害哈姆雷特的那个场面。它以两个演员的中景开始。摄影机向后往上拉,直到他们成为下面很小的身影。然后切至两个演员周围的摄影机三角形布局另一端点上,成中景。后来,摄影机再次向后往上拉。接着切至两个演员的反拍中景镜头。摄影机稍停一会儿,再次向后往上拉。就这样,强调出了密谋的气氛。

例5

把摄影机推向一个演员或往后拉的重复运动,可以和那个人物的回忆场面平行剪辑起

来,从而表示一种返回过去的状态。以下是这样一场戏的片段:

摄影机推向一个在横渡大西洋的客轮甲板上背对着船舷栏杆坐着的年轻人,从全景推向中景。然后切至……

一个女人打开门,面对着摄影机说了些什么。

这是在前面一场戏中出现过的一个场面。

摄影机朝着那个坐着的人从中景推至近景。

在推的过程中切至……

全景,那个年轻人在公园里和一个姑娘并肩散步。他们在交谈。

年轻人在一个房间里,背对摄影机在前景左侧。

在右侧,另一个男人向他走来,停下来说了些粗暴的话。

那个年轻人在船上。摄影机从中景推向近景。

那个年轻姑娘转过身朝后景走去。

一个房间。她转回身来,说了几句话。

那个年轻人在甲板上。摄影机从近景推到大特写然后停下,表现出那个年轻人的正面形象,一颗泪珠流下年轻人的面颊。

和前几场戏中使用过的画面相应的那些镜头都和重复前推的镜头平行剪辑起来,表示在追忆往事。

每次切换都是在摄影机移动时进行的,除了在最后。摄影机可以逐渐慢下来,并停止移动。上述方法对于强调两个同时进行的动作之一也是可行的。例如:

一个人坐在前景背对我们。他在看一本书。后景有一个姑娘面向他,然后转过身向后景走去。

反拍镜头。那个男人仍在读书。摄影机朝着他从全景推至近景。当摄影机仍在移动时,切至下一镜头。

那个姑娘进入画面,停下来,转身向画面外看,然后她转身向后景走出门外。

摄影机朝着那个仍在埋头看书的男人从中景推至近景。

朝着那个男人的重复前推动作,强调表现出他不知道那个姑娘想要和他说话的情况。

例6

从两个相反的摄影机位分别向前推的运动可以平行剪辑起来(见图28.10)。

一个男人朝一辆汽车走去,车里有一个姑娘在等他。第一个摄影机位在那男人的背后,当他向汽车走去时,摄影机跟拍。第二个摄影机位在汽车的另一边。当那个男人从后景朝着这架摄影机走来时,摄影机向汽车前推。这两个镜头都以两名演员的近景构图结束。两个镜头朝

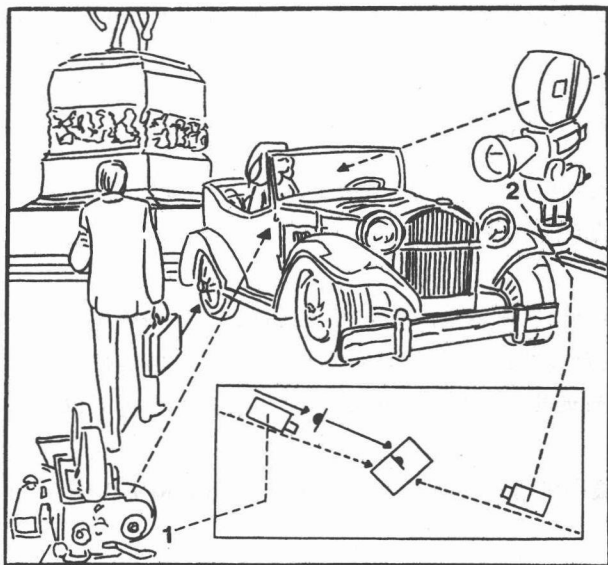


图28.10 把相反方向的摄影机运动平行剪辑起来,以强调那一情境。

着静止的目标(车中的姑娘)前推的那部分,可以平行剪辑,两个摄影机位在静止时的那部分,也可以平行剪辑。这两个方向相反的摄影机运动的平行剪辑,有助于使场面的表现更富于动作性。

例7

平行剪辑的前推运动,可以用来分别表现两个面对面或相对交谈的演员。前推运动的速度可以变化,从而使一场戏的情绪效果发生变化。这一方法不是对每个演员仅拍一次推镜头,然后把这两个镜头平行剪辑起来,而是对每个演员分别拍几个前推镜头,一次比一次更接近。前推运动的路线可稍稍重叠,结果是在前一镜头结束的那一段,在下一镜头的开始又重复出现(见图28.11)。

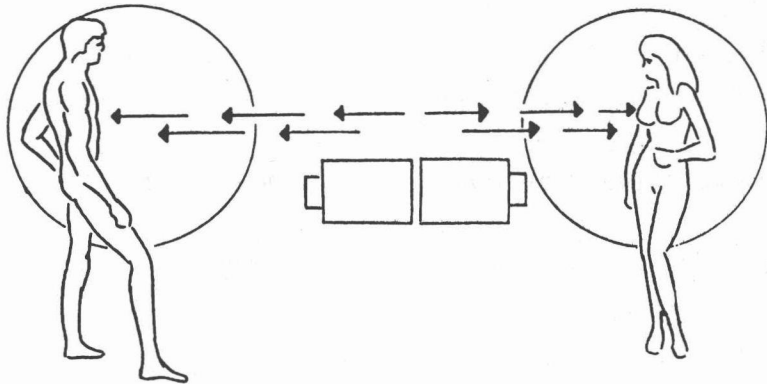


图28.11 每个演员都用若干重叠的摄影机运动拍摄,以后再加以平行剪辑,以便把注意力集中在演员身上。

表现每个演员的一系列镜头中的最后一个在演员前面停下来,结束了前推运动,并把他保持在画面中。

例8

两个摄影机运动加以平行剪辑(一个摄影机拍一个演员)的进一步变化可以是在这场戏的结尾用一个相反的方向。试举一例:

镜头1 摄影机迅速推向演员A,接近的过程中逐渐慢下来,切至……

镜头2 摄影机以前面同样的速度向演员B前推,然后慢下来。

镜头3 A的近景。摄影机迅速往回拉,然后慢下来直到以全景停止。

这种突然改变摄影机运动方向的手法,是把移动摄影镜头用作分句的又一例。

例9

摄影机以相反方向运动的两个镜头,向一个演员前推,从另一个演员往后拉,也可以平行剪辑。用这一手法可以使一个演员不被强调,而另一个演员却在视觉上加以突出。在本例和前面所有的例子中,拍摄对象是静止的,而运动全部由摄影机承担。

例10

摄影机的运动和画面内的运动结合起来,可以用来强调一个突如其来的意外事件或灾难。下举一例,其中视觉分句出现在灾难之前:

摄影机朝着一个惊愕的人快速前推。

第二个人走进画面,右侧。

摄影机朝着第三个人快速前推。

摄影机从一群人迅速往后拉。

摄影机朝着一个人快速前推。当摄影机靠近他时,他向下躲闪。

连续几次爆炸把那地方炸得粉碎。

注意从镜头到镜头的相对的运动方向。这些动作是短促的,而结局那一连串爆炸本身,却更长一些。

下一个例子是几个演员对一突然来临的灾难的各种反应。

爆炸的远景。

一个妇女的特写,她把头转向左方。

一个男人的特写,他把头转向右方。

另一男人的特写,他从下方站起,向右看。

另一男人的特写,他沿斜线从右向左走来。

远景中爆炸的余波。

这里,作标点用的运动是由演员而不是摄影机来做的。突然转身是最经常用作一个情境的视觉标点的动作。连续几个转头的特写,可以强调一个人物的到来。这些动作出现在主要人物到达之前。它们可以重叠或反复。图28.12表明两种可能性。

所有的动作都是慢的,在重叠的转头运动中,三个人物共转了三分之一周,人物逐个变换时,镜头与镜头是匹配的,因而获得顺畅的转换。

这两种可能性局限于同一画面区域内和同一方向的重复运动。几个静止对象的缓慢的、相对的移动摄影,可以用来造成亲密的、紧张的情绪,或者着力酝酿主人公们正在准备做的一项工作。有些电影创作者使这一手法更臻于完善,其中值得注意的有英国的电影创作者J·李·汤普森(J. Lee Thompson),在他的影片《太阳王》(*Kings of the Sun*, 1963)、《历劫余生》(*Return from the Ashes*, 1965)和《凶宅惊魂》(*Eye of the Devil*, 1966)中具有运用这一技巧的杰出范例。



图28.12 画面上表现一个重要的情节之前用演员的动作来加以突出。

28.31 垂直的分句法

有些情境其主要动作都是按水平方向进行的,因此一个突然的发展也不会造成明显的视觉强调,除非用一个垂直的动作来协助突出那一突发事件。试举大卫·里恩的影片《桂河大桥》中的一例来加以阐明。在炸桥的战斗中,故事的两个主人公乔艾斯和希尔斯被打死。这个片段是这样的。

镜头105 尼柯尔逊和乔爱斯的全景。他们在导向引爆器的电线旁搏斗。

乔艾斯:“你不明白!”

他们朝后景爬去(2秒20格)。

镜头106 亚伊和希尔隐蔽在一根倒下的树干后面的中景。希尔站起来,朝右侧画面外喊。

希尔:“杀了他!杀了他!”他右手持刀(3秒22格)。

镜头107 与镜头105同。乔爱斯挣扎着朝后景的引爆器爬去,但是尼柯尔逊紧紧抱着乔艾斯的腿不放,不让他接近引爆器(47格)。

镜头108 希尔的全景,他站在右侧。亚伊蜷伏在左侧。希尔下了决心,向前翻过树干,跳下左侧去(2秒3格)。

镜头109 全景。后景上是大桥。在左前景希尔跳下来开始向右侧跑去。摄影机随着他摇过去,他涉水过河,从右侧离开画面。在后景,四个日本兵从靠近大桥的对面河岸上走下来(4秒7格)。

镜头110 中景。希尔横过画面向右侧游去。摄影机随他摇摄。他在喊。

希尔:“杀了他!”(3秒23格)。

镜头111 中景。尼柯尔逊和乔爱斯在前景。他们一边爬一边挣扎着向右去。在后景有两组日本兵向前走来。他们开枪射击。乔爱斯中弹,躺倒,朝摄影机滚过来(3秒1格)。

镜头112 近景。一个美丽的泰族姑娘从山上下来,向右面看(39格)。

镜头113 与镜112同。尼柯尔逊把躺在地上的乔爱斯翻过来,脸朝上,看见他胸部出血。尼柯尔逊扭过头去望着后景的那些日本兵(8秒7格)。

我们看到,尼柯尔逊和乔爱斯的匍匐,希尔的奔跑以及游泳,都是水平运动。如果不是突然出现一个镜头(112),其中一个泰族姑娘站在高高的悬崖上往河岸看,那么乔爱斯之死就会平淡无奇。这没有给故事增添什么内容,只是在那突然的意外事件之后的一个强烈的垂直运动。那个泰族姑娘密切注视着乔爱斯之死。当希尔也中弹时,再次使用了这一手法。下面是这一片段:

镜头116 全景。尼柯尔逊站在乔爱斯的尸体旁。后景的日本兵朝河中心看。他们开枪。尼柯尔逊转身向左方看着河面。摄影机摇过去,表现出希尔在远景中朝我们游过来(3秒12格)。

镜头117 与镜头110同。希尔向右游的中景(3秒10格)。

镜头118 从低角度拍摄的尼柯尔逊的中景。他以怀疑的神情望着左方。他向摄影机走来,在近景中停下(3秒9格)。

镜头119 希尔在河中的全景。他站起身,涉水朝前走来。突然他中弹倒下(4秒4格)。

镜头120 近景。另一个美丽的泰族姑娘从下方升入画面,朝右侧画面外观望(33格)。

垂直的运动在这里是向上的,用来把注意力指向它前面的运动。上述手法,如果想要用来强调一个主导的水平动作,那将是简单、顺畅而有效的。

这些例子运用的是画面内的运动,不过,一个突出的摄影机垂直运动也能达到同样的目的。上面援引的那部影片里就有若干这样的例子。枪声惊起了热带丛林里的鸟,镜头表现鸟群横飞过银幕。但是在镜头中间,摄影机垂直向下摇,表现鸟群掠过树林时投到繁枝密叶上的影子。

28.32 定格

使用定格(frozen frame),时间就仿佛在画面中停止了。许多影片是以一个突然的冻结画面结束的,这样就打断了动作流。另一些电影创作者使用这一效果来结束一场戏:画面停下来,稍后淡出。在一场戏的中间,有时一个镜头的结尾冻结了,以便把注意力集中在一个事实和人物身上。变焦距镜头调到镜头之后冻结,能造成出色的效果。

单独一个镜头也可以在任何一幅画格上停一瞬间——一次或多次。鲍勃·福斯(Bob Fosse)在影片《生命的旋律》(*Sweet Charity*, 1969)里让动作停顿了一瞬间,以此强调一个人物的反应,或者在一个音乐节目中数度停顿,以打断那丰富多彩的节奏。

他还在定格的画面上的改用其他色彩:印制时用带色滤色片来改变正常的自然色彩。

这一技巧的来源可追溯到斯坦利·多南(Stanley Donen)的影片《甜姐儿》(*Funny Face*, 1957),这部影片的一个音乐节目里,奥黛丽·赫本(Audrey Hepburn)穿着不同时装的画面在银幕上不断定格,并改变了几次颜色,然后再转入下一个镜头。

必须做出仔细的判断来决定一幅画面究竟在银幕要定格多长时间。

音响在动作停顿时可以打断、放慢或加快,以便和场面的情绪形成对比或协调。

结束语

本书讨论了电影语言的诸多方面,当然这绝不意味着已经把电影的表现可能性包揽无遗了。但是,除了纯美学的方面外,本书的论述还试图对电影如何阐释思想和情绪,提供某种基本的结构方法。

电影和大部分艺术形式一样,培养和提高技艺的最好办法,还是研究这一表现手段的能工巧匠的作品。常见的方法就是尽可能多看他们的片子。不过研究一部影片的最有裨益的方法是在看片机上把拷贝拉一遍,去分析使你激动的场面,注意它们是怎样组合起来的。只有这样,才能揭示出使你激动的那些影片或场面的奥秘,并对你未来的电影制作有所启发。