后浪出版公司
电影学院 003



Film Art: An Introduction,8e

电影艺术

形式与风格（插图修订第8版）

李　安　焦雄屏　杨远婴　王宜文　何　平　林良忠　周旭微　**等特别推荐**

(美)大卫·波德维尔(David Bordwell)　克里斯汀·汤普森(Kristin Thompson)　**著**

曾伟祯　**译**　“电影学院”编委会　**校**

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co.,Ltd.



这本书在美国出版时，对评论界和学术界是个震撼。它摆脱了长久电影理论的僵硬观念，准确地从形式主义出发，深入浅出注释电影的完整概念。它使阅读理论成为乐趣，使学生进入电影领域有所凭借。

——焦雄屏，著名电影学者，华语世界重要电影人

本书以形式与风格的专题昭彰，其实是一本系统的电影概论，全书内容涵盖宽泛，从原始的制作到高端的学术皆有描述。作者以意义传达、视听风格、历史传统的不同维度分章断节，对电影的构成素材进行多角度解析，并凭借丰厚的专业素养实例举证，施予细腻而感性的鉴赏……一册在手，有关电影的林林总总了然于胸。

——杨远婴，北京电影学院教授

很少有电影著述像这本书一样如此简洁明了，却又系统严谨地介绍电影艺术的全部内容。不同层次的读者都可以从本书中受益。

——王宜文，北京师范大学艺术与传媒学院副院长

这是我个人电影求学过程中最具影响力的一本书。这本书在美国近年来已经成为各影剧学校最热门的教科书，也是一本见解犀利、有观点的电影入门好书……

——周旭微，资深影人

这本书最大的功能是指引了我们如何思考电影。好的影片往往启发观众的思想，好的电影书则可以帮助热爱电影的人来思考电影的种种。

——林良忠，著名摄影师，代表作《饮食男女》《推手》等

虽然全书旨在讨论电影，但是其中的观念却能启发所有从事影像工作（电视、广告、MTV）的朋友，帮助大家更深入地了解影像媒体。

——王玮，广告导演

陈列建议：电影、艺术教材、大众读物

ISBN 978-7-5502-5091-8

9 787550 250918 >

ISBN 978-7-5502-5091-8

定价：88.00 元

拍电影网
www.pmovie.com

后浪微信：hinabook

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

电影艺术

Film Art: An Introduction,8e

形式与风格

（插图修订第8版）

李安 焦雄屏 杨远婴 王宜文 何平 林良忠 周旭微 等特别推荐

（美）大卫·波德维尔（David Bordwell） 克里斯汀·汤普森（Kristin Thompson） **著**

曾伟祯 **译** “电影学院”编委会 **校**

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co.,Ltd.

图书在版编目（CIP）数据

电影艺术：插图修订第8版 /（美）波德维尔，（美）汤普森著；曾伟祯译.
——北京：北京联合出版公司，2015.7
ISBN 978-7-5502-5091-8
Ⅰ.①电… Ⅱ.①波…②汤…③曾… Ⅲ.①电影理论 Ⅳ.①J90
中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第080344号

David Bordwell, Kristin Thompson
Film Art, An Introduction, eighth edition
ISBN: 0-07-331027-1
Copyright © 2007 by McGraw-Hill Education.
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including without limitation photocopying, recording, taping, or any database, information or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.
This authorized Chinese translation edition is jointly published by McGraw-Hill Education (Asia) and Beijing United Publishing Co., Ltd. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only, excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan.
Copyright © 2015 by McGraw-Hill Education and Beijing United Publishing Co., Ltd.
版权所有。未经出版人事先书面许可，对本出版物的任何部分不得以任何方式或途径复制或传播，包括但不限于复印、录制、录音，或通过任何数据库、信息或可检索的系统。
本书中文简体翻译版由麦格劳—希尔（亚洲）教育出版公司和北京联合出版公司合作出版。此版本经授权仅限在中华人民共和国境内（不包括香港特别行政区、澳门特别行政区和台湾）销售。
本书封面贴有McGraw-Hill公司防伪标签，无标签者不得销售。

电影艺术：形式与风格（插图修订第8版）
著　　者：（美）大卫·波德维尔 克里斯汀·汤普森
译　　者：曾伟祯
选题策划：后浪出版公司
出版统筹：吴兴元
编辑统筹：陈草心
特约编辑：凌　雯　杨　宁
责任编辑：刘　凯
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）
北京嘉实印刷有限公司印刷　新华书店经销
字数876千字　787×1092毫米　1/16　38.5（黑白）+1（彩色）印张　插页3
2015年7月第1版　2015年7月第1次印刷
ISBN 978-7-5502-5091-8
定价：88.00元

后浪出版咨询(北京)有限责任公司常年法律顾问：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

推荐导言

这本书在美国出版时，对评论界和学术界是个震撼。它摆脱了长久电影理论的僵硬观念，准确地从形式主义出发，深入浅出注释电影的完整观念。它使阅读理论成为乐趣，使学生进入电影领域有所凭借。

焦雄屏

华语世界最有影响力的电影人，"电影馆"主编，台北金马影展主席

电影学界几乎无人没读过大卫·波德维尔及其夫人克里斯汀·汤普森的著作，他们那些或历史、或理论的教科书流行于各国的电影课堂。因为格外钟情功能认知探讨，他们的研究方法在文化批评兴盛的时刻受到了简单刻板的贬斥。然而对于影像读解能力不那么敏锐的学人来说，这些形式至上的著作读来却颇有裨益。

本书以形式与风格的专题昭彰，其实是一本系统的电影概论，全书内容涵盖宽泛，从原始的制作到高端的学术皆有描述。作者以意义传达、视听风格、历史传统的不同维度分章断节，对电影的构成素材进行多角度解析，并凭借丰厚的专业素养实例举证，施予细腻而感性的鉴赏。**一册在手，有关电影的林林总总了然于胸。**

大卫·波德维尔和夫人执教数十年，著述等身，仅两岸三地的汉译本就已有7本，堪称学界劳模。他们雄心勃勃的写作糅容电影工业和电影诗学的不同元素，刨示镜头意义的建构过程，提炼电影评论的基本框架与理念，身体力行地开拓了原初的电影研究。

杨远婴

北京电影学院电影学系主任、电影研究所所长

很少有电影著述像这本书一样如此简洁明了，却又系统严谨地介绍电影艺术的全部内容，而且自成体系、个性鲜明。作者是有着丰富教学经验的著名学者，深刻明了如何帮助读者建立起关于电影的基本概念和知识体系，并且提供一套科学有效、操作性强的电影分析与批评方法，因而，不同层次的读者都可以从本书中受益。

王宜文

北京师范大学艺术与传媒学院影视传媒系主任

基础的知识解决最基本的问题；基本的问题是一切迷惑的根源。**《电影艺术》有正本清源的作用，怎不令人惊喜？**

何平

资深导演、编剧和监制，作品有《双旗镇刀客》《不见不散》《大腕》等

译者序

工欲善其事，必先利其器

翻译这本书的原始动机相当单纯：一是从翻译中温习及反省自己的电影思考；二是提供大专院校电影系或相关科系学生作为教科书之用。

1989 年自纽约大学（NYU）电影研究所（Cinema Studies）毕业回台之后，由于在母校辅仁大学大传系兼课，为了准备学生教材，我开始在书店中搜寻一些适合学生阅读进修的中文书。结果发现当时市面上关于电影的书大部分是影评文集、资料性电影书或电影作者（auteur）专论的编译。当时较适合做课堂教科书的，除了焦雄屏老师译自路易斯·贾内梯（Louis D. Giannetti）著作的《认识电影》（*Understanding Movies*）（远流出版社）是较具电影入门性格的书外，理论方面以陈国富先生译自杜德利·安德鲁（Dudley Andrew）的《电影理论》（*The Major Film Theory*）（志文出版社），虽不容易在市面上找到，却是比较进阶介绍影史中各重要理论现象的好书。前者以知性感性兼具的方式着重简介影史中已出现的电影技术；后者可帮助学生从几个基本问题入手，去概知各理论家对电影现象提出的独到的系统化的看法。但是光这两本并不够，要让学生除了体验电影外，更去思考影片，并能对电影保持高度兴趣，需要一本综合这两类，且有系统的方法去讨论电影的书。书架上的其他书本虽有参考价值，但仅是课后学生充实自己视听之用，并不能当作教科书。我因此开始调查了解学生的需要，然后回头到以前在国外求学的外文数据，寻找适合的教材。

这本书原名为 *Film Art: An Introduction*，是当年入学时，研究所里规定第一学期必修课之一的指定教科书。虽然 Cinema Studies 研究所着重的是学术性的电影研究，但是所里并不只收电影科系的学生。所有受过相关的文学、戏剧等学科训练的申请者，经过系内评估之后，都可获准入学。所以，为了先统合来自世界各地不同背景的学生以往对电影的认识，这本《*Film Art: An Introduction*》遂在第一学期的课程中扮演着重要角色，是学生在选修其他专论课程前的基础训练。

这本书最大的特点，我认为是：它以一个非常系统的方式进行电影“形式”与“风格”方面的概念思考，同时佐以巨细靡遗的影片举例，详细分解构成电影的元素，说明电影的形式系统（叙事与非叙事性）与风格系统（摄影、剪辑、场面调度与声音）如何在影片中交互作用。所以对学生的帮助，是让他们在了解一部电影时，不再是以过往观影经验所累积的惯性直觉方式，去感受影片技术上或情感上的精彩片段，而能将电影看作是一个创作者在凝粹创作意念之后，执行到影片胶卷上的完整呈现，是一个像其他艺术如诗歌、建筑、音乐与舞蹈一般的完整体。

而从教学者的观点而言，由于本书作者在序言及其他重要部分的前言已详细揭橥他们写作此书的理念，以“形式”与“风格”为主的美学方法论，理论逻辑轨迹明晰可循，也具

通论性质，因此拿来当教材用，可以随时就同一议题提出其他美学论点，并佐以不同影片的例子，让课堂更活泼，学生因此可以有一个更周延的管道，融会贯通地了解、体会及思考“电影是什么”这个问题，进而发展出属于个人的观点。

在书的内容上，2007 年第八版增译，大卫与克里斯汀夫妇更针对新世代读者的需求，重新编排章节，许多章还加上更多新的、更易读的内容，包括中文读者会感到熟悉及认同的侯孝贤导演的《悲情城市》场面调度，和王家卫导演《重庆森林》的深度分析；此外，还增加了“深度解析”专栏，以及更多新片数据以增加阅读的新鲜感及认同感。许多网络资源搜寻信息，也加在章末，供读者进一步查阅。以及最令人兴奋的是，其实我们平常收集的原版 DVD 电影里，常会收录幕后花絮及制作过程的纪录片，收纳当代电影技术的制作过程，正是无可比拟、超级棒的教学影片！作者细心帮忙找出具代表性的影片，并分类，与章节的主题结合，更是不用进电影课堂，就可以在家自己充实学习现成影像教材。

当然从 20 世纪 90 年代初期到今年已是 21 世纪的第八年，电影书出版已蓬勃太多，网络的电影信息及论坛，与愈来愈多的进口原版书，使喜欢电影多元阅读的人，不免也觉得眼花缭乱。但这本书在国外的重要性地位不减，被海峡两岸许多大专院校的影像相关系所指定为教科书，可见本书受重视且受欢迎程度，堪称一部打好电影基本功的好书。

在翻译时，由于该书内容相当丰富，整个译事工程庞大，2001 及 2007 年的增译时，也花了不少力气。在尽力统合各章术语译法中，想必仍有疏忽之处；同时为了让读者及学生能更快进入本书的内容精神，我假设自己用了深入浅出的文字，想必也有颇多疏漏。人的性格影响文字性格，内文之中若有许多前辈、专家读起来不对劲的地方，在此恳求指正，使本书更臻帮助学生的学习效果。

多年来在增译补译最新版本间，感谢纽约大学学长，现在已经是国际大导演的李安及王志成对本书的鼓励与推荐；在过去数年来有许多电影界前辈与好友帮忙，不论是对本书译事的建议还是关于技术与专有名词之疑难处，王玮、焦雄屏女士、张昌彦先生、林良忠先生、蓝祖蔚先生、胡幼凤小姐、李幼新先生、石伟明先生、章蓁熏小姐、王耿瑜小姐及前《影响》杂志诸君、李泳泉先生等，在不同时期都提供了相当珍贵的数据及意见。

此外，译事的庞杂工程中，从最早期的赵曼如小姐，纽约的同窗好友林宜欣，辅仁大学英文系学妹董佩琪、王郁君，电影界好友刘蔚然、余桂花，到近期的陈久会女士等，在不同时期均帮了不少忙，对她们的感谢没有改变。

这本书能一直在市场长销，要感谢麦格劳—希尔公司台湾中文部、世界图书出版公司及多年来各位编辑的耐心及费心。最后再次请前辈专家对本书不吝指正。

曾伟祯

（第四版 1996.6/ 第六版增译 2001.7/ 第八版增译 2008.1）

前　言

让自己在电影中展开

当我们在 1977 年开始撰写《电影艺术:形式与风格》(*Film Art: An Introduction*) 时,电影才刚开始在大学成为正规课程。在当时是有些入门性的电影教科书,但在我们看来太过简化,并且缺乏明确的组织。经过我们自 1960 年代以来对电影的研究,以及在威斯康星大学麦迪逊分校教授电影导论课程之后,我们就尝试将所学整合起来。

我们有两个目的。首先,要以清晰详尽的方式描述电影基本技巧,如场面调度、摄影、剪辑及声音。除此之外,我们希望能补充早期电影书中忽视的某些部分。我们想要使学生了解电影的整体形式(form)或结构(structure)。这项目标是分析整部电影,而不仅止于单独的场景而已。我们想要显示电影媒体的个别技巧,如何能够运用在电影更大的情境脉络当中。

为了达成这些目标,我们尝试要做的事情,就不仅仅只是摘要过去已有的影评与理论。当然,我们不会忽略重要的思想家。但是,当对电影的研究愈多,就愈了解到许多电影的重要层面,在长久以来受到忽视。因此,在综合前人成果之余,我们必须进行创新。

在某一个学科的早期历史阶段,有时候整理调查性质的书籍会变成原创性的作品,而这本书也将是如此。例如,我们发现,在电影剪辑当中蕴藏了许多可能性,而这些可能性却从来没有以系统化的方式加以呈现。类似地,过去没有人调查整理电影整体形态的不同种类。而几乎在每一处,我们都会试着填补理解上的漏洞,并且对于拍片者在创意方面的选择,我们会提出新颖的洞察。

自三十年前开始这项写书计划以来,《电影艺术》这本书已经历了多次改版。我们为配合教师们的需要,也因应电影在制作与观看方式上的变化而陆续对本书做出了调整。当这本书第一版在 1979 年问世时,Betamax 录像带才刚开始成为消费品,而到了今天,人们则已是在 iPod 上面看电影。不过,虽然历经了这些变化,但是电影艺术却没有根本上的改变。关于拍片者向来所使用的基本技巧与形态策略,因特网与数字电影仍然在使用。同样地,电影艺术这本书的目标也依然相同:引导读者了解电影艺术的基本特征。

我们将心目中的读者分成三类:第一类是对电影有兴趣的一般读者;第二类是以本书作为教科书的电影导论课程学生;第三类是电影系的高年级学生,他们可以在这本书中找到电影美学的概论,以及从事专门性作业的一些建议。

自本书出版以来,其他电影导论的书籍也相继出版。我们认为,在电影艺术方面,这本书依然提供了最为全面而系统的探讨。而在创意可能性方面,这本书也提供了其他书籍中所没有的讨论。而令我们欣慰的是,电影学术著作时常会引用这本书,以作为电影美

学的权威性与原创性的来源出处。

■ 本书组织

电影书的组织方式往往采取检阅当代所有电影的研究取向，而这种作法本身并没有缺点。不过我们认为，在接触不同的学术研究取向之前，学生想要知道的是电影媒体的核心特征。因此，这本书先以逻辑步骤引导读者了解制作整部电影的技巧与结构，而这是本书首创的一种取向。

电影观众所融入的是电影的整体经验，而不是片段。我们所选择的取向强调了电影整体——以特定方式制作，显示全面完整性，使用特定的技巧或表现方式，以及存在于历史当中。我们的取向可以分析为一系列的问题。

电影如何由规划阶段发展到上映？ 为了解作为一门艺术的电影，知道电影制作与上映的过程会有所帮助。这种问题导引出本书第一部分的研究。“电影艺术与制片”(Film Art and Filmmaking)这一部分包含电影制作、发行与上映。我们届时可以看到，这些活动如何能塑造电影产品。在每一个阶段当中的决定，将会影响到我们在屏幕上的所见所闻。

整部电影如何运作？ 我们假定，电影就像所有艺术作品一样，会拥有一种形式。为了要影响观众，许多相互关联的部分，在一定的刻意方式下组成了电影。在本书第二部分“电影形式”(Film Form)中，我们将会检讨电影形态的观念，以及它如何影响我们。我们也将介绍最熟悉的形态种类，亦即叙事(the narrative)。

电影技巧如何促成电影形式？ 电影是一种独特的媒体，每部电影都整合了多种技巧而形成整体形态。在第三部分“电影风格”(Film Style)中，我们将探讨主要电影技巧的艺术可能性：场面调度、摄影、剪辑与声音。以上各项都会有专章说明，而在每一章的结尾，将会分析这些技巧如何造就一部电影的整体形态。

电影如何分类？ 我们看电影的时候，很少会不知道影片的种类。第四部分将研究两种主要的电影分类方式。一个是电影类型(genre)，例如科幻片、恐怖片和歌舞片。此外，我们也经常使用电影与现实的关系，或者电影的制作方法，来区分各种电影。因此，除了真人演出的剧情片之外，我们将电影分为纪录片、动画片与实验电影。

如何深入分析一部电影？ 一旦我们对于电影媒体的可能性有所了解，就能分析个别的电影。在本书第五部分“电影分析评论”(Critical Analysis of Films)中，我们将会借由研究几部重要电影，而展示分析的技巧。

电影艺术如何随历史改变？ 在本书最后的总结部分，我们提示了电影形态层面如何在历史情境脉络下发生变化。在第六部分“电影史”(Film History)中，我们将检阅电影史上一些重要时期与运动，而这将显示，了解电影的形态有助于将电影定位在更大的情境脉络当中。

■ 我们的研究取向:分析整部电影

我们研究电影的整体式取向,来自于多年来的教学经验。在研究过的电影当中,我们希望学生能够从中看到且听到更多东西。不过,只在课堂上提供教师自己的观点,并不能帮助学生自己去理解一部电影。理想状况是,学生应当掌握一些有用的基本原理。我们相信,导览电影艺术的最佳方式是强调一般性的形态与风格原理,然后在具体的电影当中指出这些原理。而这就是我们所强调的技能。透过研究技巧与形态的基本概念,学生就能在所看到的电影当中有更敏锐的感受。

本书在技术上的强调还有另一种结果:为了显示电影的范围与多样性,我们在书中引用了相当多的影片。但我们知道大多数读者并没有全部看过,甚至于没有听过这些影片。由于这本书所强调的是概念性技巧的重要性,为了理解这些一般性原理,读者并不需要看完书中提到的影片。很多其他电影都可用来做同样的说明。

例如,为了说明摄影机运动的多样可能性,除了《大幻影》(*La Grande Illusion*)之外,也可以用《车轮》(*La Roue*)或《大象》(*Elephant*)作为解释。以古典好莱坞电影制片为例,《*My Darling Clemenine*》和《西北偏北》一样好用。虽然学校电影课程进度可以选用本书所使用的主要范例,但是教师可以使用一套完全不同的电影。这本书的重点不是在于众多的片名,而是在于其中的概念。

也就是说,我们觉得任何一门艺术的导论,都应该平均地辅以读者熟悉及不熟悉的例证。如果我们想要说明电影中丰富的创造性,所举的例证当然不能只局限在近期好莱坞电影的范围里。提高学生的品位和视野,使其超越原先的见地,是一个教师的责任。电影能够改变我们的思想和感受,而将自己在电影中展开,往往使我们受益。是以,我们才大胆地介绍一些如无声时期、美国以外及实验性的电影。这些电影当中,有很多曾经改变了我们的生活,也许也能为其他人带来一些改变。

■ 本书特色

底片放大及图说

电影书通常需要大量的图片说明,而大部分书籍的确是如此。不过,许多电影书籍都是采用剧照。剧照是电影拍摄时以静态相机拍摄的相片,但相机与摄影机的拍摄位置几乎都不会相同。因此剧照成品与电影当中的影像毫无关联。本书使用的图片几乎都是摄影底片的单元格放大影像,亦即由 16 毫米与 35 毫米拷贝中印出的放大相片。与市面上其他书籍相比,本书包含了更多图片说明,而在这最新一版当中更包含了许多新图片,(关于底片格放大照片更多资料,详见第一章"延伸阅读"单元)。

“延伸阅读”单元

在本书第一版诞生时，我们认为，在每一章结尾都包含一个导引其他阅读数据的单元，远比单纯列出通常书目来得重要。现在每一章都有“延伸阅读”的补充单元，我们会在其中提出议题、引发讨论，并且建议更进一步地研读阅览数据。这些章节补充资料也会列出网站与 DVD 补充资料，以阐述或发展章节中的观念。



延伸阅读
Where to Go from Here

关于场面调度的起源 On the Origins of Mise-en-Scene

场面调度努力找到定义。其历史写到 19 世纪戏剧。若想了解其历史及其与电影的关系，可参看：Oscar G. Brockett and Robert R. Findlay, *Century of Innovation* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1973)。研究电影场面调度标准的作品有：Nicolas Vardac, *Stage to Screen* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1949)；以及 Ben Brewster and Lea Jacobs, *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film* (Oxford: Oxford University Press, 1997)。

关于场面调度的写实主义 On Realism in Mise-en-Scene

许多电影理论家和电影人一样支持（例如，齐格弗里德·克拉考尔（Siegfried Kracauer）、巴赞及帕金森（V. F. Perkins））场面调度写实，电影的神奇之处就在于它能够呈现现实。因此，写实的场面调度通常讲究深焦及远景拍摄来表现“自然”的表演，以及不易被视觉感到扰乱。帕金森指出，最终的重要功用在于揭示事件——“一个让人信以为真的环境（*Film as Film* (Baltimore: Penguin, 1972), p.84）。巴赞则赞誉 20

“深度解析”专栏

这些专栏会将正文当中的观念应用到当前的制片。例如，在关于《指环王》（*The Lord of the Rings*）的讨论中会介绍计算机合成影像（computer-generated imagery, CGI）。



深度解析 [电影演员的工具箱 The Film Actor's Toolkit]

我们习惯认为，以最真实的方式表达自己，是演员最重要的任务。当然，声音与肉体在电影当中很重要，不过，由电影场面的角度来看，演员演绎整体场面设计中的一部分。许多电影场景很少对话，就算甚至没有对话，也是在银幕上的每一刻，演员都必须融入角色当中。演员与导演最后通常所成败攸关。

一般以来，电影演员最常运用肢体来表演。这在有声电影出现之前更是如此，而默片让影星们则是相当简单直接：卓别林（Charlie Chaplin）、莫德·奥古与莉莲·吉许（Lillian Gish）等人精湛的表演举止。由于采取极本质情（快乐、悲伤、愤怒）具有普遍文化的性质，因此，过去默片也在全世界受欢迎，并不令人惊异。在今天，当主流影片使用脚本对白写作时（参见第 49–60 页），演员的着重大幅放大，演员更必须利用肢体来传达感情。

即上表情等生动的脸部特征更容易、搞笑的演，这些部分也起来，演员表现出角色如何在影中被剧中他出反应。芒德利先生（*Jerry Maguire*）中，会计员乐于延续原在机场门等候名动雅贝茨。她原以每件做发票的，部分原因是，她原意做到运动经纪公司所提出的建议。怎样才能运动的时候，她将电视看记者出这段声明，面部、肩膀和肢体的细微表现与专注细节，表示了她不能把人真看电话当事情（图 4.85）。当本能说：“聊聊”，并只带着聊电视聊聊的，我们便可以推论这个回答。她只是社交礼貌性的随应而已，而非真心感兴的结果（图 4.86）。这说明了演员运用电影的一个原则——表演的细微差异需要一看就得支持，因为都可能随时会变动，而造成不同的下场。

肢体在电影中具有特殊地位。在任何场景，关键的表情信息都来自于角色的脸部方向与面部对比。在《城市之光》（*City Lights*）中，卓别林的流浪汉常令人忍俊不禁一幕出现在，当盲姑娘买花

图 4.85 格莉丝丝丝莉丝所说是的表情支持态度的微妙演出。

图 4.86 杰瑞有礼貌地回答，但是他的眼神偏向与脸不相同，由于他的说是，他不方便当开。

精彩引言

在整本书当中，我们穿插了大量来自作者、编剧、制片、导演、摄影师与演员的谈话引言。这些引言当中有的幽默可爱，有的发人深省，有的博学多闻，有的则特立独行，可以使学生体会到电影工作者的多样观点。



"巴斯特·基顿的电影最厉害的地方，是他对每个笑料所花费的心力，它的价值在它不只是让人们笑。难怪基顿的童年梦想是当一个行政官。"

——凯文·布朗洛(Kevin Brownlow)，电影史学家

重要词汇

如同其他所有艺术都具有专门化的术语，我们在书中也附上了一份重要词汇表。当本书正文初次提到一个词汇，将会以粗体字标出，而这表示在词汇表中将提供进一步的解释。

■ 第八版新增

重新组织的部分

本书先前版本的第三与第四部分，在这一版中的次序被调换了。至于讨论纪录片、实验影片与动画片等"电影类型"(Types of Films)的章节，现在调到了电影技巧等四个章节之后。本书章节顺序的变动，来自于配合许多教师使用本书的方法。许多使用者认为电影技巧是课程的重点部分，因此本书便先加以介绍。而这也意味着，纪录片、实验电影与动画片的分析在书中正文成为连续的部分，而不再分隔成两个章节。

第一章的新开头

在进入制片过程幕后的科技与制度之前，这个单元讨论了电影如何身为一门艺术的议题。而我们将以希区柯克(Hitchcock)的经典电影《辣手摧花》(*Shadow of a Doubt*)作为开场。

大卫·波德维尔与克里斯汀·汤普森的博客：www.davidbordwell.net

大卫与克里斯汀的观念与经验，会在博客中与教师及学生分享。这个网页会时常更新数据，并以容易接近利用的格式，介绍与书中观念相关的影评、书评、影展报导与评论。

先前个别出版的麦格劳—希尔电影观众指导手册（*The McGraw-Hill Film Viewer's Guide*)已经纳入本书"样本分析"(Sample Analyses)一章当中的导论正文。

■ 补充性教材

学生补充资料

搭配本书的学生网站是 www.mhhe.com/filmart8。学生可在当中发现许多强化所学与扩充知识的数据。例如，多项选择题、报告作业习题、网上练习，以及本书每一章的网络链接。

教师补充资料

所有的教师资源都放在 www.mhhe.com/filmart8。在准备教学之用的“教师手册”(Instructor's Manual)中，包含有章节大纲、章节教学目标，以及客座讲授与案例研习建议、参考书目、指定报告作业建议与 DVD 补充数据。

关于测验题与考试数据，本书网站提供了有密码保护的测试数据库，其中有多项选择题、是非题与报告作业习题范例样本等等。

■ 服务咨询

欢迎采用本书作为教材的老师向世界图书出版公司“大学堂”编辑部联系联系索取影像教材教学光盘及其他教辅资料。同时希望得到您对于本书的宝贵意见和建议。

服务热线：139-1140-1120　133-6631-2326　010-8161-6534

服务信箱：teacher@hinabook.com　onebook@263.net

简　　目

推荐导言 …… 2
译者序：工欲善其事，必先利其器 …… 3
前言：让自己在电影中展开 …… 5
目　　录 …… 11

第一部分　电影艺术与制片 …… 001
　第一章　电影即艺术：创意、科技与商业 …… 003
第二部分　电影形式 …… 063
　第二章　电影形式的重要性 …… 065
　第三章　叙事是一种形式系统 …… 089
第三部分　电影风格 …… 131
　第四章　镜头：场面调度 …… 133
　第五章　镜头：摄影 …… 191
　第六章　剪辑：镜头之间的关系 …… 255
　第七章　电影的声音 …… 305
　第八章　总结：风格是一种形式系统 …… 353
第四部分　电影的种类 …… 371
　第九章　电影类型 …… 373
　第十章　纪录片、实验电影及动画片 …… 399
第五部分　电影分析评论 …… 455
　第十一章　电影评论：范例分析 …… 457
第六部分　电影史 …… 523
　第十二章　电影艺术与电影史 …… 525

重要词汇表 …… 573
人名对照表 …… 588
片名对照表 …… 598
出版后记 …… 613

Contents

目 录

简 目 1

推荐导言 2

译者序:工欲善其事,必先利其器 3

前言:让自己在电影中展开 5



第一部分
电影艺术与制片

第一章 电影即艺术:创意、科技与商业 003

《辣手摧花》中的艺术性 004

电影的技术 009

制造幻象的机器 009

深度解析:找出模式 010

拍片:电影制作 017

编剧与集资阶段 018

准备阶段 019

拍摄阶段 020

组合阶段 024

深度解析:电影制作中的用词与职称 026

制作过程的艺术影响 028

电影制作模式 029

大型制作 029

剥削劳动力及独立制片 030

小规模制片 031

不同制作形态的启示 033

深度解析:胶卷底片与数字影片的会合 034

将电影带到观众面前:发行与放映 038

发行:权力中心 039

影院及非影院放映 045

发行与放映的艺术影响 048

结论 054

延伸阅读 054

相关网站 059

DVD 推荐 060

电影幕后花絮 DVD 推荐 060



第二部分
电影形式

第二章 电影形式的重要性 065

电影形式的概念 065

形式即系统 065

"形式"与"内容" 067

形式的期待 068

惯例与经验 070

形式与情感 071

形式与意义 072

评论 076

电影形式的原则 077

功能 078
类似与重复 079
差异与变化 080
发展 082
统一 / 不统一 084

结论 085
延伸阅读 086
相关网站 088
电影幕后花絮 DVD 推荐 088

第三章 叙事是一种形式系统 089

叙事结构的原则 089
叙事是什么? 090
情节与故事 091
因果关系 093
时间 096
深度解析:玩弄故事时间 099
空间 102
开场、结尾和剧情发展的模式 103
叙述:故事流程 105
故事内容的范围 106
故事内容的深度 108
叙述者 110
总结叙述 111
经典好莱坞电影 113
《公民凯恩》的叙事形式 115
《公民凯恩》整体叙事上的期待 115
《公民凯恩》的故事与情节 116
《公民凯恩》中的因果关系 118
《公民凯恩》中的时间 119
《公民凯恩》中的动机 122
《公民凯恩》中的平行对照 123
《公民凯恩》情节发展的模式 123
《公民凯恩》的叙述 124

结论 127
延伸阅读 128
相关网站 130
电影幕后花絮 DVD 推荐 130



第三部分
电影风格

第四章 镜头:场面调度 133

什么是场面调度? 133
写实主义 134
场面调度的威力 135
场面调度的元素 136
布景 136
服装与化妆 143
灯光 147
演出:动作与表演 155
深度解析:电影演员的工具箱 157
整体表现:空间与时间中的场面 165
空间 167
时间 176
场面调度的叙事功能——范例影片:《我们的好客之道》 180

结论 185
延伸阅读 185
相关网站 189
电影幕后花絮 DVD 推荐 189

第五章 镜头:摄影 191

摄影的影像 191
色调的范围 191
影片的速度 196
空间透视关系 198

深度解析：由怪物到凡人：《指环王》中的计算机合成影像 210
取景 213
景框的面积与形状 214
画内空间和画外空间 219
取景的角度、水平、高度及距离 221
动态景框 227
影像的时间长度：长镜头 242
长镜头的功能 243
长镜头及动态景框 246

结论 249
延伸阅读 249
相关网站 253
电影幕后花絮 DVD 推荐 253

第六章 剪辑：镜头之间的关系 255

何谓剪辑？ 256
电影剪辑的特性 258
镜头 A 与 B 的图形关系 258
镜头 A 与 B 的节奏关系 263
镜头 A 与 B 的空间关系 265
镜头 A 与 B 的时间关系 267
连续性剪辑 270
空间的连续性：180° 线 271
《马耳他之鹰》中的连续性剪辑 273
连续性剪辑：几个重点 278
更进一步：越过动作轴 280
交叉剪辑 281
时间的连续性：顺序、频率和长度 284
深度解析：紧凑的连续性剪辑：《洛城机密》与当代剪辑 286
连续性剪辑之外的剪辑法 291
图形及节奏方面的其他可行性 291
空间与时间上的不连续性 293
不连续性剪辑的功能：《十月》 297
结论 300
延伸阅读 301
相关网站 304
电影幕后花絮 DVD 推荐 304

第七章 电影的声音 305

声音的威力 306
电影声音的基本要素 308
知觉特性 308
选择、改变与组合 310
电影声音的特性 318
节奏 319
忠实度 321
空间 322
深度解析：画外音与视觉观点：《危险关系》中的现金调包 326
时间 333
电影声音的功能：《死囚越狱》 338
方丹的口述 338
音效与叙述 340
声音母题 341
音乐 342
声音段落举例 343

结论 347
延伸阅读 347
相关网站 351
电影幕后花絮 DVD 推荐 351

第八章 总结：风格是一种形式系统 353

风格的概念 353
风格与电影导演 354
风格与观众 355
分析电影风格 356
第一步：决定该片的组织结构 356

第二步:辨识显著的技巧 356
第三步:找出整部影片中技巧的模式 357
第四步:提出这些技巧的功能以及形成的模式 358
《公民凯恩》的风格 360

结论 367
延伸阅读 368
电影幕后花絮 DVD 推荐 368



第四部分 电影的种类

第九章 电影类型 373

了解类型 373
类型定义 373
分析类型 375
类型历史 376
深度解析:当代类型:犯罪惊悚片 378
类型的社会功能 383
三种类型 385
西部片 385
恐怖片 387
歌舞片 391

结论 395
延伸阅读 395
相关网站 397
电影幕后花絮 DVD 推荐 397

第十章 纪录片、实验电影及动画片 399

纪录片 399
何谓纪录片? 399
纪录片的种类 401
纪录片与剧情片的分野 402
纪录片的形式种类 404
分类式 404
策略式 412
实验电影 419
实验电影的形式类别 421
抽象式 422
联想式 430
动画片 439
叙事型动画电影实例:《狂鸭》 443
实验型电影实例:《富士山》 446

结论 448
延伸阅读 449
相关网站 453
电影幕后花絮 DVD 推荐 453



第五部分 电影分析评论

第十一章 电影评论:范例分析 457

经典叙事电影(剧情片) 458
《星期五女郎》 458
《西北偏北》 462
《为所应为》 467
经典电影拍摄手法的叙事选择 472
《筋疲力尽》 472
《东京物语》 478
《重庆森林》 482
纪录片的形式与风格 487
《持摄影机的人》 487
《细细的蓝线》 491
形式、风格与意识形态 498
《相逢圣路易》 498

《愤怒的公牛》 505
附录:电影分析评论写作 511
准备书写 511
第一步:发展一个你会在文章中加以说明解释并举证的论点 511
第二步:做出电影的分段分析表 512
第三步:注意片中杰出的技巧 513
组织及写作 514

结论 516
分析论文范例 516
延伸阅读 520
本章分析范例电影 DVD 信息 520



第六部分 电影史

第十二章 电影艺术与电影史 525

早期电影 (1893 ~ 1903 年) 526
经典好莱坞电影的发展 (1908 ~ 1927 年) 530
德国表现主义 (1919 ~ 1926 年) 534
法国印象主义和超现实主义(1918~1930 年) 537
印象主义 537
超现实主义 540
苏联蒙太奇运动 (1924~1930 年) 542
声音技术引进后的经典好莱坞电影 545
意大利新写实主义 (1942~1951年) 549
法国新浪潮 (1959~1964 年) 551
“新好莱坞”与独立制片 555
当代香港电影 561

延伸阅读 565
电影幕后花絮 DVD 推荐 571

重要词汇表 573
人名对照表 588
片名对照表 598
出版后记 613

Part 1

电影艺术与制片

Film Art and Filmmaking







与其他大多数媒体相比，电影是一种年轻的媒体。绘画、文学、舞蹈与戏剧都已经存在了几千年，但是电影问世只有一百年出头。尽管发展时间相当短，但是，这个新事物已经成为一种活泼有力的艺术形式。

电影的艺术性正是本书所探讨的内容。以下章节会展示创意人如何借助电影，使我们获得宝贵体验。对于电影在讲述故事、表达情感与激发观念上的力量，我们将会检视其中的原理与技巧。

但是，这种艺术具有一些不寻常的特征，需要我们在一开始的时候加以注意。相较于大多数的艺术，电影更加依赖复杂的科技。如果没有机器的话，活动影像就会停止活动，而电影工作者则没有工具可用。此外，电影艺术往往需要众多参与者的合作，而这些人所遵循的，是已历经充分验证的作业惯例程序。电影不仅是创作，也是一种产品。而同样重要的是，电影与社会、经济脉络有密切关联。电影是为观众发行与放映的，金钱在其中每一个阶段都有举足轻重的作用。

第一章将检视制片过程中的所有层面。首先，我们将针对电影艺术进行整体性的研究，然后借由观察一部电影，展示电影艺术的技巧与效果。之后，本章将继续讨论电影的科技、实际操作及商业的部分。所有这些共同造就了电影这门艺术。



1 电影即艺术:创意、科技与商业

Film as Art: Creativity, Technology, and Business

电影在我们生活中占有重要的一席之地,实在很难想象没有电影的世界会是什么样子。在电影院、家、办公室、汽车、公车里以及飞机上,我们都在享受电影。我们还使用笔记本电脑与 iPod 随身携带电影。只要按下按钮,机器就会播放电影取悦我们。

近百年来,人们尝试去了解这种媒体的魅力究竟何在。电影传达了信息与观念,向我们展现了原本不知道的世界与生活方式。即使这些好处有相当的价值,但是有某种东西却更加重要:电影为我们提供了赏心悦目的观看与感受方式,电影以体验掳获我们。这些体验通常通过故事来带动,这一点我们将在本书的章节中加以讨论。然而,电影也可能发展出观念,或是探索视觉特性与音响质感。一部电影会把我们带进一段旅程,提供一段触动我们心智与情感的特殊经验。

这并非事出偶然,电影原本就是被设计来影响观众的。在 19 世纪晚期,电影成为一种大众娱乐。由于电影呼应了广大观众的想象需求,因此获得了成功。所有出现的电影传统——说故事、记录实际事件、使物体与图画栩栩如生、纯粹形式的实验等等,都是用来使观众获得在其他媒体上所没有的体验的。电影工作者发现,他们可以通过控制电影的样貌,提供给观众更为丰富、迷人的体验。经由相互观摩学习,以及在电影选项上推陈出新、去芜存精,电影工作者开发出了电影艺术形式的基本技巧。

要谈电影的起源,一些泛泛之谈对于我们深入理解电影并没有用处。就拿“艺术”(art)及“娱乐”(entertainment)的区分来说,某些人会说,在多厅电影院(multiplex)放映的卖座电影只是“娱乐”,而小众电影才是真正的艺术,例如独立制片、电影节或专门性的实验作品等。通常这种艺术 / 娱乐的区分带有明显的价值判断:艺术是高品位的,而娱乐则是肤浅的。然而,事情并不是这么单纯。如我们刚才所指出的,许多电影的艺术资源是为大众提供娱乐的电影工作者所发现的。例如,在 20 世纪头 20 年,许多娱乐性电影为电影剪辑开启了新的可能性。而在价值上,通俗传统显然能够培育出高质量艺术。就像莎士比亚(Shakespeare)与狄更斯(Dickens)都为大众读者而写作,许多伟大的 20 世纪音乐,包括爵士与蓝调,也都源自通俗传统。电影之所以是一门艺术,原因在于它允许创作者为观众设



"导演有两种：在电影构想与拍摄的时候，有些导演会在心里想到大众，另一些导演则是根本不考虑大众。对于前者，电影是一种表演艺术；而对于后者，电影是个人的探险。这二者在本质上并没有高下之分，只是路线的不同。"

——弗朗索瓦·特吕弗(François Truffaut)，《朱尔与吉姆》(*Jules and Jim*)的导演

计体验，而这些体验的价值不会因为其出身血统而受到影响。不论是小众还是大众电影，都属于我们称之为电影的综合性艺术。

有时候，人们会把电影"艺术"(art)与"商业"(business)加以对立。这种区分与电影的娱乐性有关，因为娱乐基本上是销售给大众的。然而，在大多数现代社会，没有一种艺术能够脱离经济的束缚。小说之所以能够出版，不论内容高下平庸，都是因为有期待热销的出版商的介入与帮忙；同样的，画家希望收藏家与博物馆能采购他们的作品。当然，某些艺术作品是来自于政府公款或私人捐献的赞助，但是，这个过程也使得艺术家涉入了财务交易关系。电影自然也不例外。某些电影的拍摄目的，是希望消费者付钱观赏；其他电影的资金则是来自于赞助者(想要使电影完成拍摄的投资者或组织)，或者是公共资金(例如，法国就很慷慨地补助各种电影计划)。甚至于当你决定拍摄自己的数字电影时，你也会面临经费的问题——而你可能会希望能多赚一些，以弥补付出的时间与心力。

关键在于，金钱考虑不一定会使艺术家减少创意，或使电影计划降低价值。金钱能够败坏任何事业(如政治)，但是它不必然如此。在文艺复兴时期的意大利，天主教会聘用画家绘制圣经故事。米开朗琪罗(Michelangelo)与达·芬奇(Leonardo da Vinci)就受雇工作，但是很难说这就有损他们的艺术性。

在这里，我们不假定娱乐性被排除在电影艺术之外；我们也不会采取反面的立场——主张只有好莱坞大众市场电影才值得一看。同样的，我们不会设想电影艺术能够超脱商业需求，但我们也不认为金钱就能支配一切。任何艺术形式都能提供广阔的创意可能性。我们的基本假定是，电影身为一门艺术，提供了观众认为有价值的体验——娱乐、刺激、困惑或陶醉。但电影是如何做到这一切的呢？

《辣手摧花》中的艺术性
Film Artistry in *Shadow of a Doubt*

查理舅舅到住在加州圣塔罗莎(Santa Rosa)的姐姐家中作客。查理是一个见过世面、挥霍无度的人，他的姐姐艾米崇拜他，甚至将女儿取名为查莉(编者按：原文皆是 Charlie)，以表示对他的敬意。但是，当查理舅舅在城镇中四处游荡，外甥女小查莉开始认为，他就是专挑有钱寡妇下手的连环杀人犯。她无法证明这件事——片名本身就带有疑云(*Shadow of a Doubt*)，但是现在她发现了他险恶的一面。

在某一天晚餐时，查理舅舅称赞小镇生活。他说，在圣塔罗莎这样的小镇里，女人们很勤快，而不像城市里那些有钱、被宠坏的女人。接着他慢慢地说出了一段恶毒的独白：

> 这些妇人，这些没用的女人，她们做些什么？在旅馆，在最好的旅馆里，你们每天可以看到几千个这种女人。她们把钱喝掉、吃掉、打牌输掉，整天整夜玩乐。满身铜臭味，只会炫耀珠宝。这些可怕……肥胖、人老珠黄、贪心的女人。

听到这些话，小查莉脱口而出："但她们还活着！她们也是人！"查理舅舅回答："她们是吗？她们是吗？查莉？她们究竟是人，还是肥胖、气喘吁吁的动物？又老又胖的动物会有什么下场呢？"查理舅舅似乎意会到他太过分了，于是微笑着转变回和蔼可亲的态度。

这是一段有力的场景，至于它是如何影响观众的，则需要依赖许多艺术上的判断。这部剧本提供了生动的对话与强大的冲突。这个场景是小查莉确认舅舅是凶手的过程。由于我们身为观众也有同样的怀疑，因此，这个场景也推动我们更接近相同的结论。这个场景暗示他有一点疯狂；他的行凶不仅是为了窃盗目的，更带有对女人的深刻憎恨。这个场景使我们更加了解他的人格。而在我们的反应中也有情感的层面，因为他将女人贬为动物的描述，让人心惊胆战。

在一部电影当中发生的任何事情，都会受到情境的影响。有时候，我们截取其中片段加以研究，我们在这里所做的就是如此。但是，为了获得这个片段的完整效果，我们需要从头到尾观察整部电影。任何一部电影都有整体性的组织，我们称之为"形式"(form)。之所以称为形式，就意味着一部电影不仅仅是一堆片段而已，形式是一种模式(pattern)。《辣手摧花》是一个故事组织，而我们所检视的这一幕晚餐场景，强有力地推动了故事的进展。我们可以说，这个场景提供了形式功能(formal function)。

实际上，这个场景提供了好几个形式功能。故事的发展基于查理舅舅拜访家人，以及小查莉逐渐发现他是凶手。诚如查理舅舅所指出的，她不能对任何人说出真相；这么做的话会让她的母亲崩溃。这创造了一个强大的冲突，冲突不仅存在于小查莉与舅舅之间，也存在于她的内心里。同样的，当她知道真相之后，她的态度就改变了。起初她崇拜舅舅，但最后她却痛苦地知道了他的本性。她对这个世界的信任开始破灭，如果她亲爱的舅舅会如此残忍，她又怎能希望在家庭之外找到善良？因此，这幕晚餐场景使得小查莉的角色有所成长。

甚至于连这幕场景发生在晚餐时也具有重要性。在同一张餐桌上，先前已经发生了许多欢乐场景。在某一刻，查理舅舅把修补过的父母亲相片拿给艾米，显示他对艾米与家人有真诚的关爱。小查莉则是非常欢喜(图 1.1)。这些先前的场景告诉我们，舅舅与外甥女之间的亲情关系，他甚至送了她一枚高雅的戒指(图 1.2)。这枚戒指在剧情中扮演了重要的角色，因为小查莉发现戒指上有刻字(戒指上的刻字说明戒指可能是受害者的)。

借此，查理舅舅仇恨性的独白与我们先前看过的其他片段连接了起来。这就是"形式"在艺术当中运作的方式。小说中的一幕场景、音乐中的一段和弦，或是绘画中的一片色彩，在与其他层面结合之后，便能创造出我们对作品的全盘体验。形式模式可以激发观



图 1.1 在《辣手摧花》中，当查理舅舅拿出她外祖父母的相片时，小查莉满面欢喜之情。



图 1.2 查理舅舅赠送给外甥女一枚戒指，这种类似爱人订婚的样子相当诡异。



图 1.3 整体的镜头显示了餐桌上的一家人，而查理和查莉最为醒目。



图 1.4 在艾米的镜头之后，希区柯克剪接到了小查莉不安地看着她的舅舅。

念与情感。

为了欣赏电影的艺术可能性，接下来我们需要考虑这部影片的故事组织，亦即为了创造特定效果而串连各部分的方式。同样重要的是，我们需要思考电影工作者运用电影媒体的方法，亦即我们呈现故事的技巧。在小说当中，作者对于文字的运用，传达了剧情的进展与角色的发展；作曲家则使用旋律与节奏创作歌曲。同样的，电影媒体提供给电影工作者一些方法，有助于每个段落的形式发展。

《辣手摧花》的导演希区柯克（Alfred Hitchcock）深信，可以运用电影媒体带动观众的心灵与感受。因此，当查理舅舅进行内心独白时，希区柯克为我们呈现了一整张餐桌的镜头（图 1.3）。在早先的场景中，我们已经看过某个类似的镜头，而使我们知道场景中主要角色的位置。同时，希区柯克将餐桌主位安排给查理舅舅，而不是艾米的丈夫，也看出他在家中的优势地位。当查理开始发言，在一个艾米的镜头之后，接着是小查莉焦虑地看着他的简短镜头（图 1.4）。当他开始指责“没用的女人”，并继续批评的时候，这里的镜位非


图 1.5 查理舅舅开始发表关于“无用的女人”的独白。


图 1.6 摄影机移近他……

常靠近他(图 1.5)。

在这里，约瑟夫·考登(Joseph Cotten)的表演非常重要。口中说着“肥胖、人老珠黄、贪心的女人”，使他愤慨而激动。他说话不眨眼，似乎是在自言自语，而不是与别人说话。希区柯克在画面中清除了餐桌上的其他人，而放大考登的演出效果。随着查理舅舅的独白逐渐提高愤怒与强度，摄影机一路稳定地向他推进，而将他的脸填满整个画面(图 1.6)。


图 1.7 ……然后非常接近。当小查莉抗议“这些女人也是人”的时候，他转头反问：“她们是吗？查莉？”

希区柯克原本可以使用其他的技巧，或者从查理舅舅身后拍摄，让我们看不见他的脸，而看见餐桌上其他人的反应；或者中断查理舅舅的镜头，而插入艾米、她的丈夫与孩子的反应。可是，当查理舅舅显露出对于女人的愤恨时，通过将镜头缓慢而稳定地移向他的脸，希区柯克在这里造就了一种特别的效果。纵使他是在大声说出这些台词，但摄影机不为所动的前进却意味着我们正在一窥他的心灵。

小查莉脱口而出：“但她们还活着！她们也是人！”多数导演的镜头会离开查理舅舅，而转切她说这些话的镜头。但是，希区柯克将她的爆发表现留在银幕之外，而我们只能听到这些话。接下来，他加上了一个极具震撼力的画面。当摄影机移动到了极度紧贴的特写时，查理舅舅稍微转头，看着镜头回答：“她们是吗？查莉？”(图 1.7)

突然间，我们被置于这个年轻女孩的位置，而看见了她舅舅满脸的愤恨。〔在《沉默的羔羊》(*Silence of the Lambs*)中，乔纳森·戴米(Jonathan Demme)运用了这个技巧拍摄片中杀人魔汉尼拔·莱克特，见图 8.3。〕和小查莉一样，我们开始了解到查理是一个有反社会倾向的人，而更可怕的是他那稳定的凝视及欲言又止的发言。希区柯克在布景、摄影画面、声音与剪辑上的这些决定，深深地将我们的心情带进了故事当中。



图 1.8 在电影先前的段落中，当小查莉开始怀疑她的舅舅时，她停留在前门台阶。



图 1.9 希区柯克接着给我们一个让她有所迟疑的视觉观点镜头：查理舅舅使她的母亲如痴如醉。



"他（希区柯克）使全世界的人为之颤抖。同时，他使惊悚片成为文学作品。"

——戈达尔(Jean-Luc Godard)，《筋疲力尽》(*Breathless*)的导演

像这些电影技法抉择常创造出有目的的模式，而这就被称为电影的"风格"。对于小说，我们会使用风格这个词来称呼其中的语言模式。艾尔莫·雷纳德(Elmore Leonard)的新黑色小说(neo-noir fiction)，在风格上与托妮·莫里森(Toni Morrison)的抒情小说截然不同。同样的，当我们说一首歌是嘻哈风格，或者一幅画属于印象派风格，我们所指的是，在音乐或视觉艺术当中，艺术家如何选择并安排可用的技巧。

我们已经看到，在《辣手摧花》当中，晚餐场景的戏剧性发展是如何与其他场景相联系的。希区柯克在这里的风格，与整部电影的技术选择息息相关。一方面，这一幕查理舅舅的镜头，是我们最接近他的镜头，而这个大特写取景赋予这个场景独特的力量；另一方面，就整体来说，希区柯克所运用的技巧把我们放在角色的位置上。贯穿整部电影，他运用视觉观点向我们呈现的事物，大致上就是角色所看见的样子。而片中，我们最常分享的是小查莉的视觉观点(图 1.8 与图 1.9)。

这种风格模式依然持续到餐桌独白的过程。小查莉的简短镜头，提醒了我们她在舅舅旁边的位置(图 1.4)。但是，查理舅舅并不是看着她而开始这段独白的，希区柯克让他对餐桌上其他人说话，或者是只对他自己说话(图 1.5 与图 1.6)。只有当小查莉在银幕外爆发之后，查理舅舅才回头看她——以及我们(图 1.7)。这一刻的视觉观点最具有震撼性，而希区柯克把它用为结尾的镜头。

这幕场景的风格也强化了本片中更大的一个模式。在查理舅舅到达圣塔罗莎之后，我们看到了他的言行，但是视点主要集中在艾米家人，尤其是小查莉身上。我们对她舅舅的所知，比她的认识略多一点。例如，在开始的时候，我们怀疑警察正在找他，但我们不知

道他们在调查什么。稍后，我们知道了查理舅舅剪下报纸上的一篇报导，但是直到他的外甥女发现了，我们才知道他正想要隐藏剪报。跟随着小查莉，我们逐渐发现杀害寡妇玛莉的凶手仍然逍遥法外，而查理舅舅则是主要嫌犯。

这个故事发展的整体形态及每个场景的风格呈现，都使我们更亲近小查莉。我们大致上知道她所知道的事情，而当她获得某些关键信息时，我们也都会知道。在餐桌场景中，故事内容的发展及希区柯克的风格，使我们与小查莉更加密不可分。当查理舅舅以挑衅姿态转向摄影机时，这一刻就成为这个模式的高潮。

在这本书的其余部分，将会更仔细地探讨形式与风格的概念。在这里我们主要想指出，像《辣手摧花》的这场戏是电影艺术的典型。题材与主旨有助于电影的艺术效果，但是，这些题材与主旨本身只不过是原料。关于连环杀手的电影很多，但是有多少能像《辣手摧花》这样生动？如同歌曲、戏剧或小说，正是借由形式与风格，电影才能一步步带着我们入戏。当一部电影随着时间而展开，它的发展模式会让我们追究事情的发生原因，并且让我们想知道接下来的发展，我们因而感受到好奇、悬疑与惊讶。电影操纵了我们的视觉与听觉、我们对世界的认识、我们的观念以及感受。电影工作者能够创造出结构性的体验，而使我们身陷其中——有时甚至会改变我们对人生的想法与感受。就像在看过《辣手摧花》之后，许多观众会怀疑，世界究竟是不是总是那样光明？

电影的技术
Mechanics of the Movies

电影现在无所不在，几乎与印刷品及音乐一样普及。但是在一开始的时候，电影是如何被制作出来的？“制作”(making)电影意味着两件截然不同的事情。首先，人们使用机器制作电影。只要有纸笔，任何人都能够写小说；只要有吉他，有天分的孩子就可以成为音乐家。然而，电影所需要的不仅如此。即使是最简单的家庭摄影机，它的基础科技就极为复杂。一部大型的电影牵涉到精致的摄影机(cameras)、灯光设备(lighting equipment)、多轨混音录音室(multitrack sound-mixing studios)、精密实验室，以及计算机合成特效(computer-generated special effects)。制作电影也涉及商业。公司制造设备，其他人供应资金，某些人负责发行，而最终则是由电影院或其他场所将成品展现给观众。在本章的其余部分，我们将介绍电影制作的科技层面与商业层面如何将电影造就成一门艺术。

制造幻象的机器
Illusion Machines

如果人类视觉完美无缺的话，电影与电视这类移动影像媒体就不会存在。我们的眼睛非常敏感，但是它们可以被欺骗。曾经暂停过 DVD 放映的人都知道，电影是由一系列的格(frames)或静止画面所构成。然而，我们不会察觉到个别的格，而是看到连续性的光线与动作。

深度解析 [找出模式 Picking Out Patterns]

把电影当作艺术加以研究的时候，你可能偶尔会怀疑：我们提到的这些形式与风格模式，果真出现在电影当中吗？这些模式是来自于电影工作者实际上的安排，还是只是我们自己的解读？

当电影工作者被问及这个问题时，他们通常会说，他们在形式与风格上的选择，是为了创造特定的效果。希区柯克是个有工程师特质的导演，他会精心策划故事，并且在选择技巧时，充分意识到它们的可能性。他的电影《绳索》(*Rope*)将情节局限在一间公寓里，而且只用了 11 个镜头；《后窗》(*Rear Window*)将情节限制在主角从公寓里见到的范围。在这些以及其他电影当中，希区柯克刻意为自己创造形式与风格上的挑战，并且邀请观众一起加入。大多数的导演并没有这种雄心壮志，不过在这本书当中，我们会引用电影工作者的评论，显示我们提出的观念的确是他们的手法之一。

虽然有时候，电影工作者是以更加直觉的方式进行工作的，他们依然必须在不同的故事情节发展，或不同技巧中有所选择。由于这些片段性的选择将融合在一起，因此，最终完成的电影会有整体上的统一性。乔尔·科恩(Joel Coen)与伊桑·科恩(Ethan Coen)兄弟是《血迷宫》(*Blood Simple*)、《抚养亚历桑纳》(*Raising Arizona*)与《冰血暴》(*Fargo*)的导演，他们说，导演并不会在心中设定特别的风格。伊桑·科恩的说法是："拍摄电影的时候，就只是做出个别决定。"而乔尔·科恩接着说：

> 就只是在一个接一个的场景中，找到最好的说故事方法。关于特定的场景，你做出了你认为恰当、有说服力或者有趣的个别决定。然后，在一天结束的时候，你把它们放在一起，而别人看了会说："那就是他们的风格。"仿佛其中有某种一致性。

即使科恩兄弟并没有事先规划每一个选择，最终完成的电影却显示了特有的形式与风格模式(图 1.10 与图 1.11)。



图 1.10 在《赫德萨克的代理人》(*Hudsucker Proxy*)中，老板在画面中央，由陡峭的角度俯视街景。

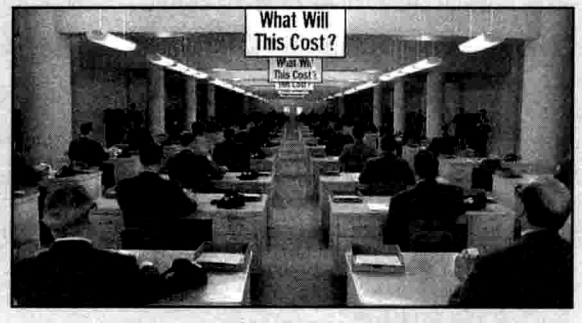


图 1.11 在公司里，以同样的构图显示缺乏人性的办公桌布局。

专业人员会去注意其他电影工作者在形式与风格上的选择。当妮可·基德曼(Nicole Kidman)观看斯坦利·库布里克(Stanley Kubrick)的电影《闪灵》(*The Shining*)时,她指出一个镜头的构图如何具有当下的意义,以及连接整体故事的企图(图 1.12):

> 在这个场景中,看刀架如何挂在男孩头后方的背景中……这不仅表示男孩有危险,而且稍后温蒂会拿其中一把刀保护自己,以对抗她的丈夫(图 1.13)。

库布里克告诉基德曼,导演必须重复故事的信息,使观众能够跟上故事。换句话说,即使是在无意识的情况下,模式有助于电影的组织,并且塑造观众的体验。

库布里克的说法点出了另一个理由,使我们在找出模式的时候能够有某些自信:电影工作者并不是凭空创作电影。所有电影都会从其他电影与其他艺术中借用观念与说故事的策略。而这种情形往往受到传统规则所支配,我们将这些传统规则称为"惯例"(conventions)。当库布里克显现丹尼后面的菜刀时,他是在执行一个古老的说故事惯例:为观众准备接下来的情节。当希区柯克在《辣手摧花》中逐渐放大查理舅舅的脸时,他也是在遵循一种风格惯例:稳定推进摄影机能够强化场景中升高的张力。

我们屡见不鲜的是,一部电影中的模式与其他电影的模式雷同。即使电影工作者并不解释他们的所作所为,身为经验老到的观众,我们仍可以察觉到他们表现了类似的形式与技巧模式。



图 1.12 在《闪灵》中,旅馆厨房的一个早先的场景显示了哈洛兰与丹尼之间的关系,而丹尼的父母亲则是旅馆冬天淡季的管理人。菜刀在厨房中是很自然的厨具,但是在画面中却被排放在丹尼的上方。



图 1.13 换个角度看,稍后丹尼的母亲温蒂到这个刀架上拿了其中一把菜刀当作武器。



图 1.14 起源自 1834 年的旋转画筒（Zoetrope），纸条上的影像在滚筒中旋转。

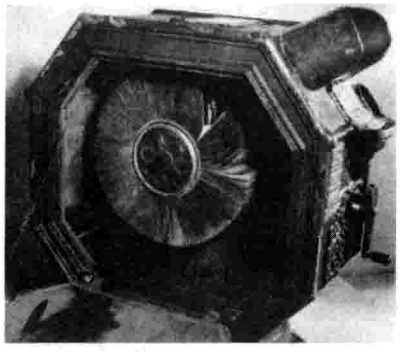


图 1.15 活动影像机（Mutoscope）是 20 世纪早期的娱乐器具，通过快速翻动一叠卡片，在观众眼前呈现影像。

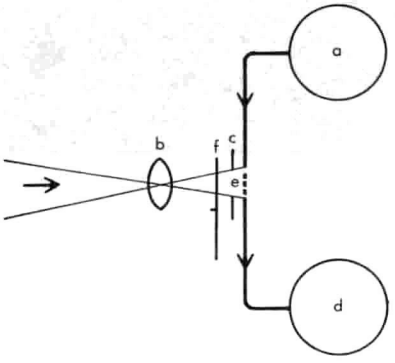


图 1.16 摄影机。

这种印象是如何造成的？

完整的答案没有人知道。许多人认为，这种效果来自于“视觉暂留”（persistence of vision），亦即影像在视网膜上的短暂停留。如果这就是原因的话，我们看到的应该是一堆模糊重叠在一起的静止影像，而不是顺畅的动作。目前的研究认为，电影动作中牵涉到两种心理过程：临界闪烁融合（critical flicker fusion）与似动现象（apparent motion）。

如果不断地让闪灯闪得越来越快，当速度快到一定的程度时（约每秒闪 50 次），就会看到一道光束，而不是闪烁的灯影。电影的拍摄与放映通常是每秒 24 格。放映机的快门会在每格画面通过时将光束切断，并在它通过结束时也切断一次。所以，每个画面等于被投射到银幕上两次。这种让闪烁（flick）数目增加的方式，就是“临界闪烁融合”。早期无声电影以较慢的速度拍摄（通常是每秒 16 格或 20 格），而放映机快门在每个画面通过时只打断光束一次。因为这样，当时电影就有个别名叫“flicker”，而到现在都还有人称电影是“flick”。

似动现象是创造电影幻象的第二个因素。如果视觉显现的变换速度够快，我们的眼睛就会被愚弄，以为看到了动作。广告霓虹灯通常看起来像是飞奔的箭，但这只是静态灯在一定速度下开关闪烁造成的幻象。我们的眼睛与脑中有些细胞专门用来分析动作，而类似于动作的刺激欺骗了这些细胞，使这些细胞传送错误信息。

“似动现象”与“临界闪烁融合”都是人类眼睛视觉系统中的特异机制，而科技则利用了这些特异机制制造出幻象。在电影发明之前，就已经存在某些流动影像的机器（图 1.14 与图 1.15）。当相片首次被印在有弹性的长条赛璐珞（celluloid）上之后，我们现在所知的电影就问世了。

在一部电影拍摄的所有阶段中，机器会将底片一次一格地通过光源。首先是摄影机（图 1.16）。在一个不透光的箱子里，一个传动装置将尚未曝光的底片由送片滚动条（a）经过镜头（b）及光圈（c），送到承接滚动条（d）。镜头将场景所反射的光纳入每一格电影（e），传动装置则间歇性地拉动底片，每拉一格至光圈处会暂停一会儿。当底片每一格停妥并

接受感光的时候，则由快门(f)让光通过镜头，使底片感光。有声电影的标准送片速率是每秒 24 格(fps)。

放映机(projector)基本上与摄影机相反，它的光源在机器内部而不是外部(图 1.17)。传动装置将电影由送片滚动条(a)经镜头(b)及光圈(c)送到承接滚动条(d)。当光线穿过影像(e)之后，被镜头放大的光线影像就投射到银幕上。同样的，传动装置间歇地将电影送经光圈，而快门(f)让光线穿透每一格暂停的电影。如我们先前所见，标准的放映速率是每秒 24 格，而快门在每一格画面中开关两次，银幕上的影像才不至于闪烁不定。

一部长篇电影的底片是一条非常长的录影带，一部两个小时电影的底片大约有 2 英里(miles)长。在大部分的电影院里，放映机以每分钟 90 英尺的速度播放底片。在典型的电影院里，底片会被装在一个大转盘中，当底片通过放映机之后，就由另一个转盘承接

图 1.17 放映机

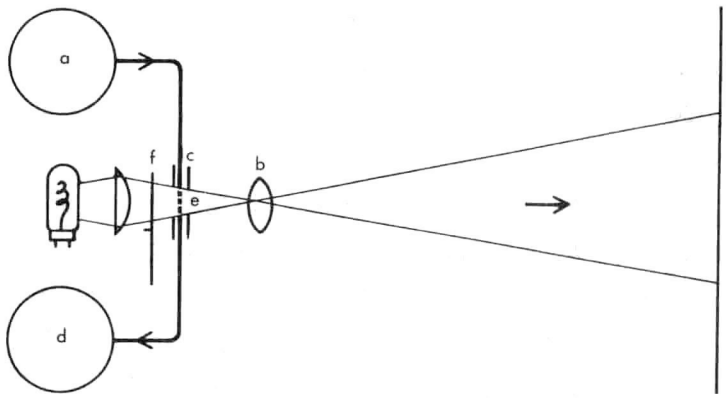




图 1.18 大部分的多银幕电影院使用转盘式放映(platter projection)，电影被卷成长条而输送进放映机(见图片左后方)。在图中转盘上的电影是一卷 Imax 70 毫米的电影拷贝。

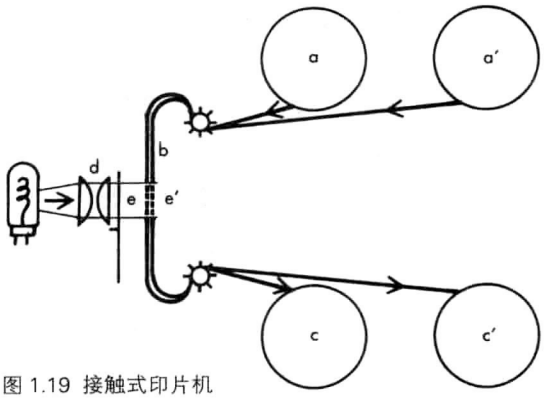


图 1.19 接触式印片机

(图 1.18)。如果是在数字电影院放映,底片则是被储存在硬盘里。

从摄影机出来的底片通常是“负片”(negative),也就是说,它的颜色与亮度与原本的场景相反。为了要放映影像,则必须制作正片拷贝(positive print)。正片是通过“印片机”(printer)来制作的,它能将出自摄影机的胶卷备份或加以修改。和摄影机一样,印片机聚焦光线而形成影像——在印片时,聚光在未感光的胶卷上。所有的印片机都是不透光的暗箱,由传动装置将负片或正片胶卷由送片滚动条(a),经光圈(b)送至承接滚动条(c)。同时,一卷未曝光的胶卷(a′,c′)以间歇或连续方式经过光圈(b)。借由镜头(d)让光线穿过光圈,而将影像(e)复印到未曝光的胶片上(e′),这种印片机就称为接触式印片机(contact printer)(图 1.19)。接触式印片机可用于制作工作拷贝(work print)、放映拷贝(release print),以及各种特殊效果。

虽然电影工作者能在电影胶卷上,以描绘、彩绘或刻画方式创造非摄影的影像,但大部分人仍依赖于摄影机、印片机及其他摄影科技。数字电影(digital video, DV)使用电子方式将影像编码,而不是使用光化学方式。此时,影像被撷取储存为二元信息,而非相片。不过,基本上,数字摄影机与放映机都依赖与摄影科技相同的光学原理。

当你在处理通过这些机器的底片时,你会发现这样几件事情。底片的一面比另外一面光亮。电影底片是一层透明的醋酸盐底面(acetate base),表层覆盖着一层感光乳剂(emulsion),而感光乳剂则是含有光敏感物质的胶状物质。在黑白底片的感光乳剂上有卤化银(silver halide)颗粒,一旦受光,这些颗粒就会开始一连串的化学反应,使这些颗粒晶体变成微粒。在感光底片上的每一格,都形成数十亿微粒。这些微粒共同形成了潜伏的影像,可以对应出拍摄场景当中的明暗区域。经过化学程序处理后,这种潜在影像便清晰可见,而形成白色底面上的黑色颗粒。这样的电影胶卷是负片,由此可以制作出正片。

彩色电影的感光剂则有三层,每一层各有一种对三原色(红、黄、蓝)感光的化学染料,每一层会过滤掉其他颜色的光。在曝光及显影时,卤化银晶体接触了感光层上的染料与有机化学药品,便能创造出影像。彩色负片在显影过程后产生了互补色影像,例如,在负片上的蓝色呈现为黄色。

不过,究竟是什么东西使得底片可以通过摄影机、印片机与放映机呢?原来底片两边都有穿孔,所以,机器中的扣片齿轮(sprockets)可以用固定的速度顺畅地卷片,而底片上也留有音轨(sound track)使用的空间。

边孔的位置、大小及音轨区域,在全世界都已经标准化了。底片的宽度也已经标准化,而电影**规格(gauge)**则是以毫米为单位。商业电影使用 35 毫米(35mm),其他国际标



图 1.20 对于业余或实验电影工作者来说，超 8 毫米曾经是常用的规格。这部以尼尔·杨（Neil Young）为主角的音乐电影《马年》（*The Year of the Horse*），就是用超 8 毫米底片拍摄的。



图 1.21 16 毫米底片可用于业余及专业电影。在此可看到右边有音轨。



图 1.22 35 毫米底片是商业电影标准格式；音轨在影像左方。



图 1.23 这是一段电影《侏罗纪公园》（*Jurassic Park*）的 35 毫米底片，注意立体音轨是左右两条平行的弯曲线条。在音轨与画面之间类似莫尔斯密码的小点，以及扣片齿轮孔附近的微粒区域，代表本片可以在各种数字音响系统上播放。

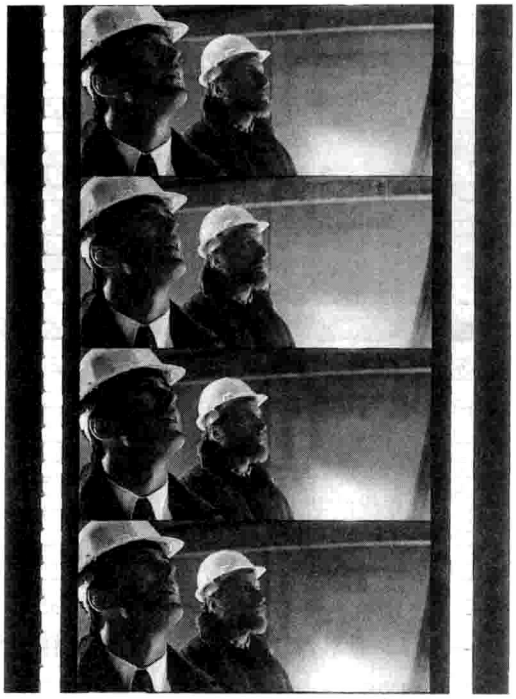


图 1.24 另外一种可在电影院放映的规格是 70 毫米底片，大部分是用来拍摄历史剧或史诗格局的电影的。这是《猎杀红色十月号》（*The Hunt for Red October*）的录影带片断，可以看到立体声的磁带音轨位于两侧。



图 1.25 Imax 影像是印在 70 毫米底片上的，但是以水平方向播放的，这使得影像是 35 毫米电影的 10 倍大，以及 70 毫米电影的 3 倍大。Imax 电影能够放映在超大银幕上，而不会有细节失真的情况发生。

准化的规格还包括超 8 毫米(Super 8mm)、16 毫米及 70 毫米(图 1.20 至图 1.24)。

通常规格越大，影像质量也越好，因为在越大的画面区域上，影像的清晰度越好，细节越丰富。在其他条件相同的情况下，35 毫米的质量显然比 16 毫米更好，而 70 毫米则比 35 毫米及 16 毫米更好。在当前公开放映的系统中，Imax 系统的影像质量最为精细（图 1.25）。

在底片侧边的是音轨。音轨可能是磁带音轨或光学音轨。如果是磁带音轨(图 1.24)，底片边缘可能有一条或一条以上的磁带。在电影放映时，这些磁带通过与录音机相似的磁头而同步发出声音。在当今的电影院中，磁带音轨几乎都被淘汰了。

大多数电影都是光学音轨底片，声音信息被编码转换成明暗区块，随着电影一起播放。在制作过程中，来自于麦克风的电子脉冲被转换为光的震动，而这些震动则被刻在移动的底片带上。当底片在放映机上通过时，这些光学音轨就会产生不同强度的光，而被转换回电子脉冲，然后再转换为声波。16 毫米的光学音轨在右侧(图 1.21)，而 35 毫米底片的光学音轨在左侧(图 1.22 与图 1.23)。在 16 毫米与 35 毫米中，声音都沿着画面带而被编码在黑白波形的“变量区”(variable-area)。

电影的音轨可能是单声道(monophonic)或立体声(stereophonic)。16 毫米录影带(图 1.21)与早先的 35 毫米录影带(图 1.22)都是单声道光学音轨。立体声的音轨则是记录在底片左边的一对弯曲线条(图 1.23)。至于数字声音，音轨是在底片穿孔旁边的点划带状区域，可能是在穿孔之间或者是靠近片格左边，以提供音轨信息。放映机则以类似读取条形码的方式扫描这些记号。

我们对于所喜爱的电影的记忆，竟然是起源于不会动的穿孔赛璐珞长条。激发我们感情及想象的电影，原来是依赖这么具象的材料与机器。如果没有这些东西，电影工作者就会一筹莫展，就像画家没了颜料。本章接下来所要探讨的艺术性，则大多依赖于电影工作者如何选择使用科技所提供的调色盘。

拍片：电影制作

Making the Movie: Film Production

即使科技很重要，电影仍是社会制度的一部分。有时电影的社会情境相当亲密，例如家人用电影记录生活，展示给亲朋好友观看。但是，以公众为目标的电影则进入了更广大的体制。基本上，一部电影会经历三个阶段：制作（production）、发行（distribution）及放映（exhibition）。电影的制作来自于某个团体或公司，发行商则将电影拷贝出租给连锁电影院，而在当地电影院放映电影。之后，DVD 版的电影会发行到连锁商店或出租店，而在电视机、计算机屏幕或随身播放器上放映。对于随选点播影片（video on demand）及许多业余电影来说，因特网可作为发行的媒介。

这整套体制显然基于有电影可供流通，因此，让我们以电影生产过程作为开始。大部分的电影会经过四个主要阶段：

1. 编剧与集资（scriptwriting and funding）：电影观念开发完成，完成剧本。电影工作者也需要为拍片计划获得财务援助。
2. 拍片准备（preparation for filming）：一旦脚本大致完成，且至少有了某些资金，电影工作者就可以开始计划实体的生产过程。
3. 拍摄（shooting）：电影工作者创造出电影的影像与声音。
4. 组合（assembly）：这些影像与声音组合成最终的形态，其中牵涉到剪辑图片与声音、执行特效、加入音乐或额外对白，以及加上标题名称。

这些阶段可能会相互重叠。在拍摄与组合电影的阶段，电影工作者可能还要张罗资金，而在拍片期间，通常就有某些组合工作正在进行。除此之外，每一个阶段会修改前阶段的东西。当脚本敲定时，电影的原有构想可能已经被大幅修改；脚本的情节，在拍摄期间仍可能会有巨大改变；所拍摄的素材在剪辑过程时更可能出现新意。就如法国导演罗伯特·布烈松（Robert Bresson）所言："电影在我的脑中出生，但在剧本纸上被我杀掉。演员带给它新生，而之后在摄影机中被杀掉。在剪辑室中，被肢解的片段组合成最终形态，而电影得到第三次，也是最后一次的生命。"

这四个阶段都包含众多的分工。大多数我们在电影院所看到的电影，都有几十种专业分工，由数百名专业人员来执行。对于大预算的电影，有了人力的精密分工，就能可靠地完成前期准备、拍摄及组合等工作；至于小制作的电影，个人就要身兼数职。导演可能兼任编剧，而主要录音师可能也需要监督混音工作。为了制作《诅咒》（*Tarnation*）这部关于成长于问题家庭的自传片，乔纳森·卡奥伊特（Jonathan Caouette）花费了 19 年搜集相片、录音带、家庭电影与录像带。某些录影是由他的父母拍摄，而某些是他在儿童时期自己拍摄的。卡奥伊特拍摄了新场景，用 iMovie 剪辑所有数据、混音，并且将成果转换为数字电影。在制作这件个人成长纪录时，生产电影所有阶段的工作几乎都是由卡奥伊特自己执行的。

编剧与集资阶段
The Scriptwriting and Funding Phase

制片(producer)与编剧(screenwriter)是这个阶段的核心人物。制片主要负责财务及组织上的工作。如果是独立制片,则要去发掘拍片计划,并说服制片公司或赞助者出资。制片也可能任职于电影发行商,而负责新片提案。制片厂也可能雇用制片人去整合项目计划。

在编剧过程当中,制片要照顾整个拍片计划、筹募资金、安排人事等。在拍摄及剪辑期间,制片往往是编导及出资者之间的桥梁。在电影完成后,制片通常还要安排发行、宣传、营销,以及监督制片成本的回收。

单一制片或许可以接管所有这些工作,但是在当代美国电影产业中,制片的分工更加细密。执行制片(executive producer)通常负责安排财务与洽谈版权(不过电影工作者抱怨,执行制片的功劳有时候却被某些不劳者或少劳者分掉一杯羹)。一旦开始拍片,就有在线制片(line producer)监管导演、演员与剧组的日常工作。在线制片是由助理制片(associate producer)所指派,而助理制片负责协调冲印厂或技术人员。

编剧的主要任务则是准备剧本(screenplay)或脚本(script)。有时候,剧本作者会将剧本委托经纪人交给制片公司。或者,资深编剧直接与制片会面,提供一些剧本的点子。在罗伯特·奥尔特曼(Robert Altman)的《超级大玩家》(*The Player*)中的第一个场景,就在讽刺名编剧提出了"《漂亮女人》(*Pretty Woman*)遇上《走出非洲》(*Out of Africa*)"这种异想天开的点子。另外的情形是,有时可能是制片有一个点子,而雇用编剧开发剧本。这种方式在制片买下小说或舞台剧版权后改编成电影时相当普遍。

剧本的完成会经历几个阶段,包括大致交代主要情节(action)的大纲(treatment)、一份或多份完整脚本,以及最后的拍摄脚本(shooting script)。大幅改写是正常现象,而作者看着他们的作品一再被修改,经常会半途退出。在《辣手摧花》中,就有几个作者先后与希区柯克合作。有趣的是,我们在本书第 6~8 页讨论的晚餐场景,在计划阶段早期就已形成这个构想。希区柯克认为这是关键场景,为了准备这个场景,他甚至要求这些作者修改之前的场景。

拍摄脚本也常被修改。有些导演容许演员改变他们的台词,场景中的改变当然也得更改脚本。在剪辑组合的过程中,已经拍好的场景时常会被浓缩、重组或删除。



"书写作品只是电影剧本的次要部分;电影剧本是精密的符号系统,换句话说,是一种可视化的符号。"

——拉里·麦克默特里(Larry McMurtry),《断背山》(*Brokeback Mountain*)的编剧

如果制片或导演不满意某一个作者的剧本,他们可以雇其他作者加以修改。在好莱坞,大部分的编剧都是靠修改别人的脚本维生。可想而知,到底哪一个或哪些作者可以挂上编剧头衔,这样的冲突时有所闻。在美国电影产业中,这类争执是由编剧公会(Screen Writers' Guild)来裁决的。

在剧本的撰写或改写阶段,制片就会开始寻找

资金，同时也要寻找导演及明星，使这套拍片计划看起来有利可图。至此，制片必须准备的预算项目，包括在线成本（above-the-line cost）——版权、编剧、导演及主要演员的成本，以及线下成本（below-the-line cost）——剧组、次要演员、工作人员、拍摄、剪辑组合、保险与宣传等费用。这两者的总合就称为负片成本（negative cost）（即制作一部电影负片的总成本）。在2005年，好莱坞电影的平均负片成本增加到了6,000万美元。

事实上，某些电影并不是遵循写好的剧本而拍摄的。例如，对于纪录片（documentary）来说，很难事先编写完整的脚本。不过，为了获得资金，这些计划通常会有剧情摘要或大纲。此外，即使明知电影会随着拍片过程而有另外的发展，某些纪录片导演还是喜欢有一份书面计划。如果是由既有的录影带制作**集锦纪录片（compilation documentary）**，在完成最后版本的稿词之前，电影工作者通常会为旁白内容准备重点大纲。

准备阶段
The Preparation Phase

当资金大致就绪，脚本初步完整，即将开拍的时候，电影工作者便可以准备实体制作过程。在商业制片中，这个活动阶段称为**前期制作（preproduction）**。在计划早期阶段，导演可能曾经有所参与，而到了这个阶段与接下来的阶段，导演便扮演起核心的角色，整合所有工作人员来创造电影。虽然导演没有绝对的权威，但他通常被认为是电影最终影音样貌的负责人。

在这个时候，制片与导演会组成制片办公室，雇用剧组、选角，并勘探拍片地点。他们也会根据预算订出拍摄日程进度。制片认为电影可以跳拍，意即以最方便制作的次序安排拍摄进度，而最后在剪辑室按剧情次序组合起来。由于运送器材及人员到拍片地点所费不赀，制片通常会喜欢将同一地点的所有场景一次拍完。例如在《侏罗纪公园》，主要角色抵达岛屿与片尾离开岛屿的镜头，都是制片前期在夏威夷三周内拍完的。此外，制片也必须配合演员时间来安排，尤其是那些无法每天在现场的人。对于片中最困难的场景，许多制片会尝试及早订出拍摄日程，以便安排选角及雇用剧组。例如，《愤怒的公牛》（*Raging Bull*）一片在复杂的职业拳赛段落先拍完之后，接着才拍对话场景。在预估所有突发状况之后，制片就可以针对演员、剧组、地点，甚至季节因素进行安排，而订出一份最有效率的拍摄进度单。

在前期制作期间，有许多事情在导演与制片的监督下同时动工。剧本作者可能正在修改剧本，而选角总监（casting supervisor）在物色演员。由于大型制片的分工细密，导演需要协调几个部分的人员。导演与场景组（set unit）或制作设计组（production design unit）一起工作。其中，场景组以制作设计总监（production designer）为首，负责电影场景的视觉设计。关于场景的建筑与色调，则由该组绘制草图并进行规划。制作设计总监之下有美术指导（art director），负责监督场景的建造与油漆；陈设指导（set decorator）通常具有室内设计



图 1.26 希区柯克的电影《群鸟》(*The Birds*)当中的一页分镜图。

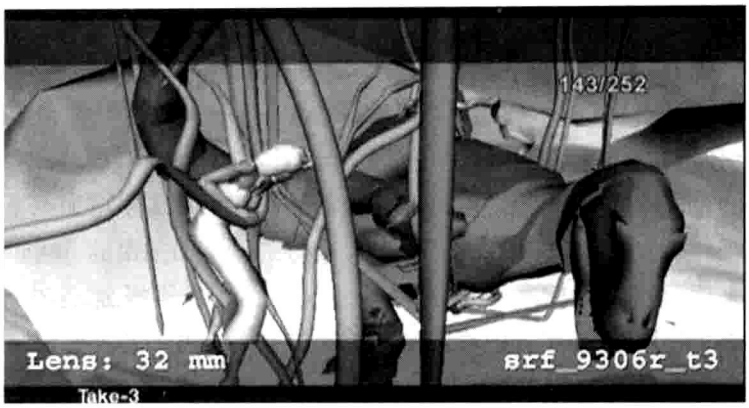


图 1.27 电影《金刚》(*King Kong*)的预视化动态脚本。

的专长,负责根据特定拍摄需要而调整陈设,并监督找寻道具的人员,而布景人员(set dresser)在拍摄时摆设道具;服装设计(costume designer)则负责电影中所有戏服的设计与制作。

与制作设计总监合作的还有绘图师(graphic artist),其职务是画**分镜表(storyboard)**。分镜表类似于漫画,将每场戏的镜头绘制成草图,并就服装、灯光、摄影机运动做出提示(图 1.26)。大部分的导演并不要求所有场景都有分镜表,但是,关于需要特效或有复杂摄影机运动的情节段落与镜头,则需要有详细的分镜表。有了分镜表,摄影组及特效组便能初步了解完成后的镜头会是什么样子。分镜影像以拍摄剪辑的方式制作,并且配上音效协助场景的影像化,这就是一种动态脚本(animatics)。

计算机绘图将拍片规划带到了新境界。**预视化(previsualization; previz)**的过程可以将分镜表呈现为三维空间动画,其中有角色、对话、音效及音乐。当代计算机软件能够创造出接近电影效果的布景与角色,并可以添加质地与明暗阴影效果。预视化动态脚本最常用在规划复杂动作场景或特效时(图 1.27)。例如《星球大战 3:西斯的复仇》(*Star Wars Episode III–Revenge of the Sith*),乔治·卢卡斯(George Lucas)的预视化团队做出了 6,500 个详细镜头,其中三分之一成为最终电影的镜头基础。此外,在场景布景、摄影机运动及段落计时上,预视化也能协助导演进行测试。

拍摄阶段
The Shooting Phase

虽然制作一词包含了拍摄电影的整个过程,但好莱坞电影工作者也使用这个词指称拍摄阶段(shooting phase)。主要剧情的拍摄也被称为是主摄影(principal photography)。

在拍摄过程中,导演会指挥导演组(director's crew)的工作人员,其中包括:

- 场记(script supervisor):这项工作,在传统制片厂时期多由女性担任,因此称为女场记

(script girl)，但现今好莱坞有五分之一的场记是男性。场记要负责每一镜头的**连续性(continuity)**细节，还必须检查演员的外表(例如，前一场景中，康乃馨是在演员左边还是右边的纽扣孔？)，以及道具、灯光、动作、摄影机位置，与每一个镜头的时间。

- 第一助导(first assistant director, AD)：是万事通类型的人，与导演计划每日拍摄进度。AD 依据导演指示，为每个镜头做拍摄前准备，并掌控演员、监督安全设施，以及维持拍片的士气。
- 第二助导(second assistant director)：担任第一助导与摄影组、电工组之间的协调工作。
- 第三助导(third assistant director)：担任导演与行政人员之间的传达工作。



"如果你在拍摄现场自顾自地乱晃，你一定会知道哪个人是第一助导(AD)，因为他就是要赶你出去的人。AD 就是在现场喊'就位'(Places)、'现场安静'(Quiet on the set!)、'午餐一个半小时'(Lunch-one-half hour)，以及'大伙儿收工！'(That is a warp, people)的人。非常仪式化的，就像在军队中的起床号及熄灯号一样，刺耳但是具有立刻安定人心的神奇效果。"

——克里斯汀·瓦丘(Christine Vachon)，独立制片人

- 对白员(dialogue coach)：为演员提词，或扮演不在镜头内的角色与镜头内演员对话。
- 第二组导演(second unit director)：在主要拍摄点的远距离外，负责拍摄特技动作、外景镜头与打斗动作等。

大众最熟悉的工作人员应该是演员(cast)。演员组当中包含明星，他们是扮演主要角色以吸引观众的知名演员。演员组另包括演出次要角色的配角(supporting players)、次要演员(minor players)，以及担任路人、群众或办公室职员的临时演员(extras)。导演的职务之一是指导演员表演，多数的导演会花许多时间讲解如何念台词或做动作，提醒演员这一场戏在全片当中的地位，并协助演员保持前后一致的表演。第一助导通常要负责与临时演员沟通，并调度群众场景。

在某些电影中，还需要更加专业的角色。例如，特技演员(stunt artist)是由特技教练(stunt coordinator)所指导的；专业舞者则与舞蹈指导(choreographer)合作。如果需要动物演出，则由驯兽师(wrangler)处理这些动物。在《冲锋飞车队 2》(*Mad Max Beyond Thunder Dome*)中有驯猪师，《夺宝奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*)中有驯蛇师，而《小魔星》(*Arachnophobia*)中有驯蜘蛛师。

另一组专业人员是摄影组(photography unit)，以摄影师(cinematographer)为首，或称为摄影指导(director of photography, DP)。摄影师必须是摄影、灯光及掌镜专家。摄影师与导演会沟通每一场戏的灯光及拍法(图 1.28)。摄影师负责监督以下人员：

- 摄影机操作员(camera operator)：负责开机、换片、对焦及跟焦、推轨等等。
- 场务领班(key grip)：领导场务助理(grips)搬运及放置设备、道具等场景及灯光器材。
- 灯光师(gaffer)：监督灯光位置与架设。

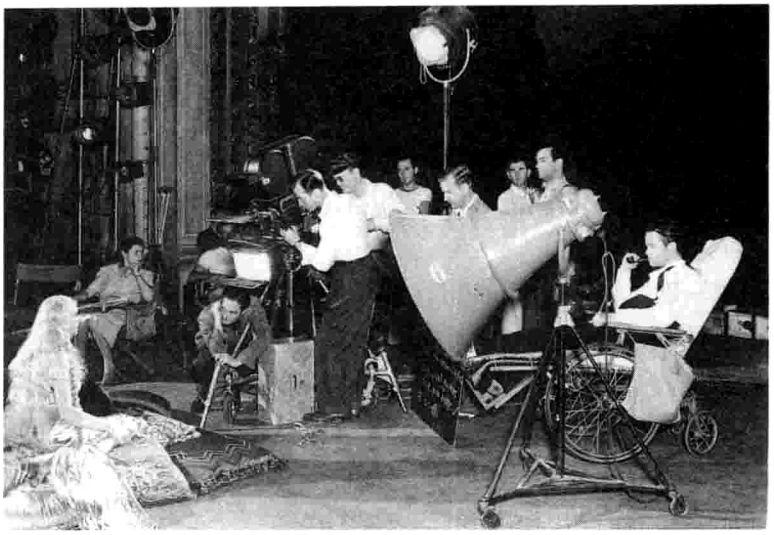


图 1.28 这是《公民凯恩》(*Citizen Kane*)一幕拍片现场。导演奥逊·威尔斯(Orson Welles)坐在右边的轮椅上导片,摄影师格莱格·托兰德(Gregg Toland)弯身在摄影机下,女演员桃乐丝·康明歌(Dorothy Comingore)跪在左方。女场记坐在左后方的背景位置。

与摄影组并行作业的是音效组(sound unit)。以录音师(production recordist; sound mixer)为首,主要职务是在拍摄时录下对话。通常录音师的工具包括磁带式或数字式录音机、几组麦克风,以及一架可以调整及混音的仪器。在演员没有对话时,录音师通常会录下环境音(ambient sound),以便日后填补对话间的空白。录音师的助理有:

- 麦克风操作员(boom operator):负责操控吊杆式麦克风(boom microphones),以及把无线麦克风藏在演员身上。
- 声效控制员(third man):负责安置其他的麦克风,铺设音效电缆、控制环境音。

有些编制还包括"音效设计师"(sound designer),在前期制作便开始参与,为全片设计适当的声音风格。

视觉特效组(visual-effects unit)是由**视觉特效总监(visual-effects supervisor)**指挥,负责准备及执行枪击、模型、画面合成、计算机合成影像与其他技术镜头(图 1.29)。在规划阶段,导演与制作设计总监会决定需要哪些特殊效果,而视觉特效总监则要随时与导演及摄影师沟通。视觉特效组的人数可多达几百位工作人员,其中包括木偶与模型制作及数字构图的专家。

总务组(miscellaneous unit)包括化妆师(makeup staff)、服装师(costume staff)、发型师(hairdresser),以及负责运送演员与剧组的司机。在拍摄过程中,制片通常有一组工作人员,其中的核心人物是在线制片,负责管理日常性组织事务,如安排食宿等。另外,制片会计(production accountant; production auditor)监督开销,制片秘书(production secretary)协调各单位与制片间的电话联络,制片助理(production assistants, PAs)则负责跑腿。一般而言,电影产业的新进人员通常由制片助理做起。

这些分工合作的努力动用了数百工作人员的编制,其成果便是几千英尺的感光底片



图 1.29《侏罗纪公园 2：失落的世界》(*Jurassic Park: The Lost World*)的特效组工作人员正在雕塑恐龙模型。这个模型将被扫描到电脑中进行数字处理。



图 1.30 在法国导演戈达尔的《中国女人》(*La Chinoise*)中，镜头中开始所显示的拍板。

与录音磁带。在脚本或分镜表上所需的每一个镜头，导演通常会拍摄几个镜头或版本。例如，在最终电影上需要一个演员念一句台词的镜头，导演可能会要求演员做好几遍，而每一遍做不同的演出。但并非每个版本都会被印出，只有其中一个会成为最终电影上的镜头。多出来的底片，则可用于宣传预告片(trailers)与电子新闻稿(electronic press kits, EPK)。

由于场景拍摄很少依照剧情次序进行，所以导演与剧组人员必须设法记录每一次拍摄的镜头。当摄影机开动，摄影组工作人员会拿出一个拍板(slate)放在镜头前，而拍板上面则写有片名、场景、镜头与镜次。在拍板上方有一个活动杆，用来拍打发出响声，在组合剪辑阶段，录音师便借着这个拍打声使音轨与录影带同步(图 1.30)，如此一来，每一个镜头都能够被标示出，作为将来参考之用。现在也有电子拍板，可以自动记录每一个镜头，并提供数字数据。

在拍摄时，大多数的导演与技术人员会遵循组织化的程序进行。当剧组在架设灯光与测试录音设备时，导演会为演员排戏，并指导摄影取镜。导演会指导拍摄主镜头(master shot)，以记录场景中的全部动作与对话，因而可能会有好几个版本。之后，场景的某些部分会以近距离特写或不同角度拍摄，这些镜头便被称为衔接镜头(coverage)，且每个分镜可能会有许多版本。当今的大多数导演都会拍下一大堆分镜，而且往往采用两架或更多摄影机同时拍摄。场记则检查并确保这些分镜的细节相互一致。

在电影史上，大部分的电影是用单一摄影机拍摄的，从不同的位置拍摄以得到不同的背景。近来，因为拍“主要摄影”部分的时间压力，能越快完成越好，因此导演和摄影组会运用两架或更多摄影机。动作戏更是得在同一时间多架摄影机一起开动，因为像追逐、撞击或爆破是无法重来的。例如，《角斗士》(*Gladiator*)中用了七架摄影机，拍《限制级战警》(*XXX*)片中的特技场面时，用了十三架摄影机。至于对话戏，一般会用两架摄影机，其中一部为A，另一部 B 则用来捕捉双方演员的不同反应。数字摄影机因为成本低廉，导演

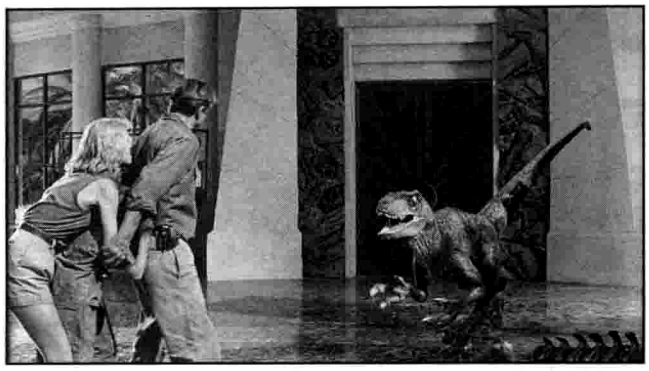


图 1.31《侏罗纪公园》的这段高潮戏，演员是在大厅中拍摄的，但迅猛龙和暴龙都是之后通过电脑合成加进来的。

会实验性地从许多角度来拍摄对话场面，希望能抓到更多表演中出乎意料的即兴画面。拉斯·冯·特里尔(Lars von Trier)的《黑暗中的舞者》(*Dancer in the Dark*)中有几场戏，就用了 100 部数字摄影机。

当电影牵涉到特效制作时，在拍摄阶段就必须谨慎规划。很多时候，演员是在蓝色或绿色背景前表演，而使拍摄的影像能够合成到计算机设计场景中。或者在拍摄时，导演会使演员们知道，将来在电影画面中会另外加进哪些素材，使演员能配合演出(图 1.31)。

组合阶段
The Assembly Phase

电影工作者将组合阶段称为后期制作(postproduction)。〔如果制作过程中发生问题，就有人说会在“后制”时搞定它(fix it in post)。〕然而，此阶段并非在拍摄完成后才开始，在整个拍摄过程中，后制人员就已经在幕后动工了。

在电影开拍前，导演或制片可能已经聘请了剪辑师〔editor，也称剪辑指导(supervising editor)〕。剪辑师负责分类及组合拍摄出来的各个镜头。同时，他们也与导演合作，讨论如何剪辑录影带以达到最好的创意效果。

因为通常每一个镜头有几个版本，电影并非依照剧情次序拍摄的，而且以主镜头/衔接镜头方式拍摄会产生大量录影带，因此，剪辑师的工作其实相当繁重。一部 100 分钟的 35 毫米电影约有 9,000 英尺录影带，而这可能是由 500,000 英尺录影带剪辑而成。因此，在一部大成本制作的好莱坞电影中，后制时间往往长达七个月，有时甚至需要数个剪辑师与助理共同完成。

通常，剪辑师会尽快自冲印厂取回冲好的录影带，一般称之为毛片(dailies; rushes)。剪辑师察看毛片之后，就把它交给助理，进行影像与声音同步及分场作业。剪辑师会与导演一起看毛片，但是如果拍摄地点太远，那么剪辑师会通知导演毛片的状况。由于重拍劳民伤财，为了及早发现拍摄上是否有焦距、曝光、构图，或其他视觉问题，经常检查毛片就很重要。由毛片中，导演会选出最好的拍摄镜头，交由剪辑师记下。为了省钱，导演及制片都只看毛片转成的录像带画面，但是因为在录像带上看不出原始影带的瑕疵，因此在正

式剪辑电影之前，剪辑师会检查这些原始镜头。

随着录影带的累积，剪辑师便将镜头组合为粗剪(rough cut)。粗剪只是按顺序将镜头串连起来，而不含音效或音乐。粗剪有时会相当长，例如《现代启示录》(*Apocalypse Now*)的粗剪长达七个半小时。经过与导演沟通后，剪辑师会由粗剪中修出一份定剪(fine cut; final cut)，没有使用到的镜头则是剪余片(outtakes)。当剪辑师准备定剪时，可能会有第二组摄影组(second unit)拍摄插入镜头(inserts)，以用于填补画面。这些通常是城市或机场的全景长镜头，或者是一些对象的特写镜头。此时，片名、演职员表、字幕正在准备，而进一步的冲印厂作业或特效作业也在同步进行。



"《现代启示录》的同步对嘴录音(ADR)把所有演员累坏了。由于整部电影都重新录音，因此所有声音都要重做。所有演员被关在一个房间录音好几天，到最后，每个人都用喊的声音配音。因为他们不是在直升机背景音中喊话，就是在船的背景音中喊话。"

——沃尔特·莫奇(Walter Murch)，声音设计师

一直到20世纪80年代中期前，都由剪辑师剪辑工作拷贝(work print，即从电影负片底片印出来的录影带)。为了尝试不同镜次的版本，剪辑师必须亲自一再重排这些镜头。今日，几乎所有商业片都使用电子化剪辑。首先，毛片被转换到磁带或盘片，之后再被转换到硬盘。剪辑师可以在计算机数据库中直接标注每一个镜头。这种电子化剪辑系统是一种非线性系统(nonlinear system)，可以使剪辑师任意进出整个数据库并选取任何镜头、连接其他镜头，或是修剪、丢弃镜头。某些系统更可以直接测试特效与音乐。虽然非线性系统大幅提高了剪辑速度，但是对于关键场景，剪辑师还是会要求有一个工作拷贝，以检查颜色、细节及速度。

一旦这些镜头的组合接近最终完成版本，声音剪辑师(sound editor)便开始建立音轨。导演、作曲、剪辑师以及声音剪辑师会先看过电影，以决定在何处加入音乐或特效，这个过程便称为定音(spotting)。在声音剪辑师之下，会有一组专门人员就对话、音乐或声音特效进行混音。

令人讶异的是，电影最后版本很少使用拍摄时的录音。通常一半以上的对白会在后制阶段重录，并使用同步对嘴录音(automated dialogue replacement, ADR)程序进行。ADR的质量通常会比现场录音的质量更好。借由使用导轨(guide track)录音，音效剪辑师可以在录音室中录制演员的台词〔称为**对嘴配音(dubbing**; looping)〕。至于异步对白(nonsynchronized dialogue)，例如群众的声音，也可以使用ADR加入。

同理，我们在电影中听到的声音，很少来自拍摄现场的录音。音效剪辑师会加上音效，例如从声音数据库(library of stock sounds)取得现成的声音，或者为电影制造声音。音效剪辑师经常制作脚步声、撞车声、枪声，或拳头打进肉里的声音(通常是用斧头敲进西瓜的声音)。在《终结者2》(*Terminator 2*)中，T-1000穿过监狱铁栅栏的声音，是由狗食包中慢慢倒出狗食到盘中的声音。音效技术人员的听觉非常敏锐。有一个退休的音效专家

深度解析 [电影制作中的用词与职称 Some Terms and Roles in Film Production]

由于“包拍”(packaged production)的盛行、工会的压力以及其他因素,制片必须在片尾为工作人员留名。此外,大型制片带来的分工专业化,也自创了一些行话,本书正文已经解释了最常见的用语。以下是其他常见于电影人员名单上的用语:

- ACE:出现在剪辑师名字后面,即美国电影剪辑师协会(American Cinema Editors)的缩写。
- ASC:出现在摄影指导名字后面,是美国电影摄影师协会(American Society of Cinematographers)的缩写,英国则是 BSC。
- Additional photography:一组由摄影指导监督的工作人员,负责主要摄影外的拍摄工作。
- Best boy:来自经典制片厂时代的用语,原本用来指灯光师助理。现今,电影人员名单表中可能会列出灯光师助理(best boy electric)与场记助理(best boy grip)。
- Casting director:寻找并为演员试镜的工作人员。为导演建议主角(leading role),及其他角色(character part,通常是典型化的角色)的人选。选角指导也可能会物色临时演员(背景人物或没有台词的角色)。
- Clapper boy:负责打板的工作人员。
- Concept artist:为导演设想的场景与服装绘

曾经提到,门声有不同的种类:“浴室的门有空气,因此与一般橱柜的门不同。前门声会重一点,你必须听到门闩的声音……不可以随便找个门制造声音,要先确定是哪种门。”

如同画面剪辑一样,声音剪辑也仰赖计算机技术。声音剪辑师将声音录在数据库中,以所需要的方式加以分类与重组。音质可以进行数字修改,例如频率(frequencies)、音调(pitch)、回响(reverberation)、均质化(equalization)或是速度(speed)。在《猎杀红色十月号》(*The Hunt for Red October*)中,水底动作的隆隆声与震动声,是把平凡无奇的音源放慢,并予以处理,例如游泳池跳水声、庭院水龙头的冒水声,以及迪斯尼乐园空调的运转声。这部影片的一位技术人员说,数字音效剪辑就是在“雕塑声音”。

在音轨的定音过程中,电影作曲者(composer)也在组合阶段进入。作曲者有一个提示清单(cue sheet)来记录音乐位置及长度,然后做出乐谱,不过他/她不一定会亲自编曲。在作曲家写谱的同时,电影的粗剪版本则先使用“临时配音”(temp dub)进行同步化,这些临时配音来自于过去录好的歌曲或经典音乐片段。而音乐家则使用“点击式磁道”(click track)协助录下乐谱;点击式磁道是在磁带上与电影定剪同步的节拍声音。

对话、音效与音乐被录在不同的音轨上,而每一种声音也可能各自录在独立的音轨上。在最后的合成**混音(mixing)**阶段,导演、剪辑师与声音剪辑师会把数十种音轨合成为一个元音轨(master track)。通常对白音轨最先完成,接着加入音效与对白平衡,最后则是

制图样。

- Dialogue editor：负责确保对话部分的录音是否有足够的音量。
- Dolly grip：负责操作摄影机推车的工作人员。
- Foley artist：声效工程师，负责制造人体移动时所发出的声音，名称源自后制音效先驱者杰克·佛雷(Jack Foley)。
- Greenery man：负责照料场景中植物的工作人员。
- Lead man：负责管理记录场景中大小道具的工作人员。
- Loader：属摄影组人员，负责装卸片盒、撤底片、送冲印厂。
- Matte artist：特效组中的一员，负责绘制背景片并合成到镜头上，以表示一个特别的场景。
- Model maker：(1) 制作设计组中的一员，负责场景物的制作；(2)特效组中的一员，为场景、汽车、人物等制作模型，以模仿真人或仿实物拍摄。
- Property master：属于场景组，负责管理所有道具的使用。
- Publicist, Unit publicist：制片组人员，负责电影宣传、安排报纸或电视访问导演及明星，以及对外发布有关电影制作的新闻。
- Scenic artist：场景组人员，负责油漆场景。
- Still photographer：拍摄剧照及工作照的平面摄影师，这些照片可用于灯光、场景设计及色调的检验，也可做宣传照使用。
- Timer, Color timer：冲印厂中负责看光及调光的工作人员，以维持全片色调的统一。
- Video assist：将录像机与电影摄影机联机，以便检查灯光、构图或表演。借此，导演及摄影机可以在正式开机前，用录像机先预演一次。

加入音乐以创造最后的混音。在混音过程中，可能会需要进行均质化、过滤(filtering)与其他调整。一旦全部混音完成，元音轨会被转换到 35 毫米底片上，这些磁带的声音就被编码成光学或数字信息。

摄影机负片(camera negative)是毛片与工作拷贝的来源，因为原始拍摄的底片太过珍贵，因此不会用作最后拷贝的来源。传统上，冲片厂会从负片录影带做出中间正片(interpositive)，以供制成中间负片(internegative)。而中间负片即可依定剪进行剪辑组合，成为将来拷贝的主要来源。此外，另一个方法是制造数字中间片(digital intermediate)。先以高分辨率的数字方式一格一格扫描摄影机负片，之后将扫描的成品录制成中间负片。数字中间片使摄影师可以轻易地校正颜色、消除刮痕与灰尘，并添加特效。

完成中间负片之后，便会与元音轨进行同步。而这个有完整画面与声音的版本，就称为 A 拷贝(answer print)，一旦 A 拷贝获得导演、制片等人的认可，便可用于制作将来的放映拷贝(release print)，也就是在电影院里看到的拷贝。

尽管最终电影院版本已经完成，电影的制作作业仍未结束。经由与制片及导演讨论之后，后制人员便准备制作飞机或电视放映版本。如果是销售成功的电影，则可以发行导演版或加长版 DVD。有时候，可能会需要为不同国家准备不同版本。像是瑟吉欧·莱昂内(Sergio Leone)的《美国往事》(*Once upon a Time in America*)美国版就全部重剪。斯坦利·库

布里克(Stanley Kubrick)导演的《大开眼戒》(*Eyes Wide Shut*),欧洲版比美国版有更多裸露镜头;在美国版中,有些裸体情侣的画面就通过数字手法用前景遮蔽。一旦各版本就绪,每一版本都将被转录到录像带母带(master videotape)或硬盘上,以制作未来发行的录像带或影碟。在转录过程中,通常需要重新调整色调质量与声音平衡感。

过去曾经有许多剧情片以电影制作为故事题材。像是费里尼(Federico Fellini)的《八部半》(8½),就是有关电影开拍前的准备阶段;特吕弗(François Truffaut)的《日光夜景》(*Day for Night*)是以电影拍摄期间为故事背景;布莱恩·德·帕尔玛(Brian De Palma)的《凶线》(*Blow Out*),则发生在一部小成本恐怖片的录音阶段;《雨中曲》(*Singin' in the Rain*)是跟随一部电影的拍摄过程,最后的镜头是大型电影宣传广告牌充满整个画面。

制作过程的艺术影响

Artistic Implications of the Production Process

每一件艺术作品都会有时间、金钱与机会上的限制,在所有艺术之中,拍片是受限制最多的种类之一。拍片必须在预算与截止进度内完成,天气与场地会出现无法预测的情形,还得协调每一组人员可能出现意外的差错。即使是好莱坞卖座片,虽然可能看起来有无限的自由,其实却受到层层限制。对于协调几百名工作人员,以及费心斟酌影响上百万元的各种决定,高预算的电影工作者有时候会感到厌倦,反而开始向往较小的拍片计划,希望能有更多时间可以好好思考最佳的安排。

每一部电影的制作都是各种限制下的妥协产物,当我们知道了这一点,就能更好地欣赏电影。当马克·波力许(Mark Polish)与迈克尔·波力许(Michael Polish)在构想独立制作电影《双子的天空》(*Twin Falls Idaho*)的时候,他们原先想把故事开展到几个国家。但是,旅行与取景的费用迫使他们重新思考电影剧情:"我们必须决定,究竟这部电影是讲双胞胎还是旅行。"类似的情况是,强势导演的介入可能在编剧阶段重新改造电影。在《证人》(*Witness*)的原始剧本当中,主角是寡妇蕾切尔,她是阿米绪人(Amish),而约翰·布克爱上了蕾切尔,剧情主轴架构在这段感情与蕾切尔对布克错综复杂的感受之上。但导演彼得·威尔(Peter Weir)却想强调和平与暴力之间的冲突。因此,编剧威廉·凯利(William Kelley)及厄尔·华莱士(Earl Wallace)便改写剧本,转而强调悬疑路线,也因此男主角布克的情节和平静的阿米绪部落出现了城市犯罪,便成为了电影的中心。在这些新的限制下,编剧为《证人》找到了新的形态。

不过,某些电影工作者致力于反抗这些束缚,进而拓展了原来的限制范围。我们将在以下章节中研究《公民凯恩》,当时这部影片在许多方面都有高度的创新性。然而,即使是这样的拍片计划,仍必须接受片厂的成规与当时科技的限制。更常见的情形是,电影工作者在作业方式上的选择与其他人一样。在《辣手摧花》中,希区柯克在构图、剪辑与声音上的创意选择,当时的其他电影工作者也都能做到,只不过他们没有想到这些简单的技巧会

如此强而有力。

在最终完成的电影里，我们在银幕上看见的东西，都是来自电影工作者在制作过程中的各种决定。对于电影艺术研究，先知道制作过程能让我们了解一些影像与声音所提供的可能性。在之后的章节将会介绍，制作过程中做出的决定会有哪些艺术效果，以及说故事的策略，和布景、拍摄、剪辑与音效作业的各种技巧。电影工作者在制作限制下进行选择，便创造出了电影的形式与风格。



"在美国，其实每个人的心底都想要把自己的工作辞掉，不管是保险理赔员、法律秘书、会计师，甚至是抢匪，然后去拍一部自己的低成本电影。要不然，生活实在是太单调了。"

——乔·昆南(Joe Queenan)，影评人及独立制片者

电影制作模式
Modes of Production

大型制作
Large-Scale Production

我们先前描述的电影精密分工，正是片厂制片(studio filmmaking)的特征。片厂是以生产电影为业的公司。所有最知名的片厂都发迹于20世纪20年代~60年代的好莱坞，包括派拉蒙、华纳、哥伦比亚等等。这些公司拥有器材及许多摄影棚，并与大多数的工作人员签下长期合约。每个片厂的管理中心决定拍摄计划，再指派个别负责人员从片厂人员中组织演员与剧组。片厂的事业组织很有效率，建立了一套书面化流程系统。一开始是记录剧本的各个版本；拍片时则有摄影机拍摄尺数、录音、特效及冲片结果的书面报告；在剪辑组合阶段，则有一堆分类好的镜头数据，以及音乐、混音、配音、字幕等的提示清单。这种储存纪录的作法向来是大型制作的一部分，不过现在大多数是计算机作业。

虽然电影制作看起来像是一条工厂流水线，但是比起生产汽车或电视机，它却更有创意、合作更密切，而且更加不固定。每部影片都是一件独特的产品，而不是某个基本的复制品。在片厂制片中，专业工作人员相互合作生产出这种独特产品，但是另一方面，依然遵循管理阶层所规划的蓝图进行(图1.32)。

目前中央管理的制片系统几乎已经绝迹。好莱坞黄金时代的大片厂虽然还是会提出计划，投资并监督他们所发行的电影，但是目前都已经转型为发行商。旧片厂会有签约明星及工作人员，因此，同一组人员可能共同拍摄一部又一部的电影；相较之下，现在每部电影都是独立项目，导演、演员、工作人员与技术人员等，都只在这部片中合作。片厂可能只提供录音室、摄影棚及办公室，但大部分的情形是，制片会与片厂外的公司接洽，请其提供摄影机、食物、场地、特效及其他所需用品。

不过，制作过程的各个阶段细节仍然类似黄金时期的片厂制作。事实上，近年来拍片

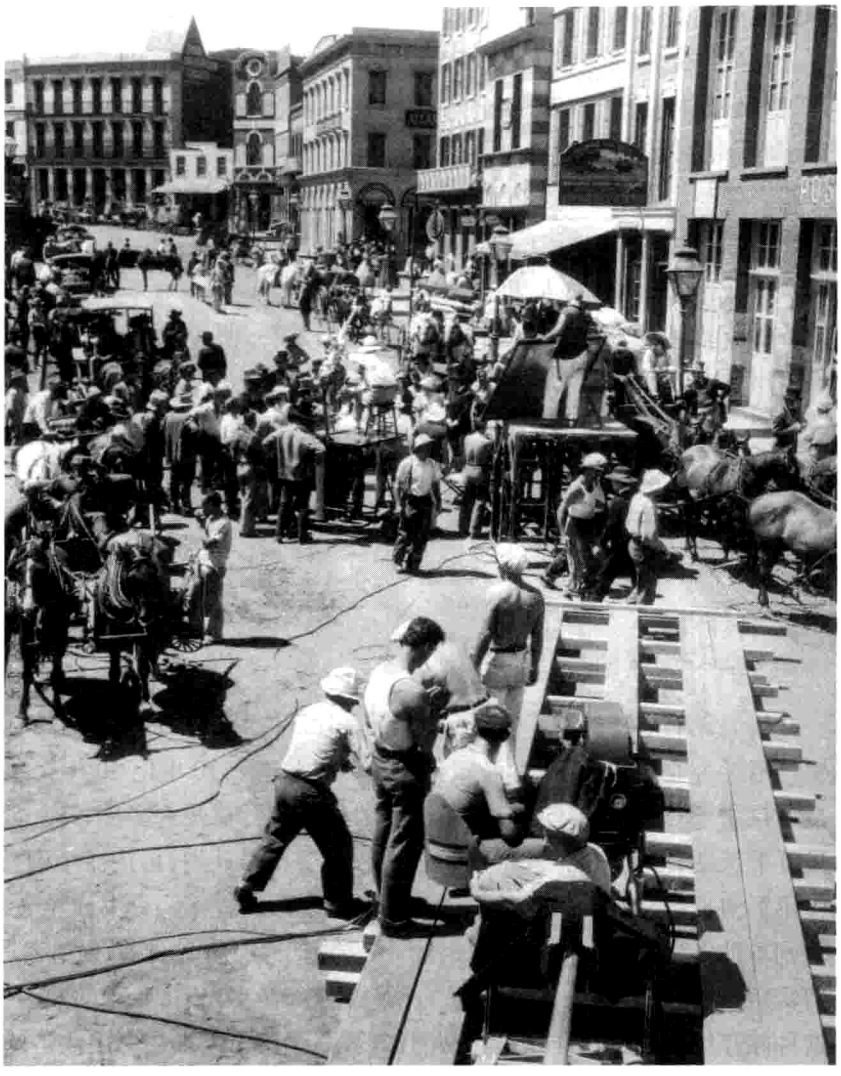


图 1.32 片场制作的特征就是有一大群专业工作人员。照片中是几组人员在准备移动式摄影机拍摄 1937 年的影片《*Wells Fargo*》

比以往更加复杂，主要是由于预算扩充及使用了更多的计算机特效。举例来说，《泰坦尼克号》(*Titanic*)的片尾字幕中就有超过 1,400 名的工作人员。

剥削劳动力及独立制片
Exploitation and Independent Production

运用片厂式分工的电影制作不都是大预算的电影，也有一些是提供给特殊市场〔如早期的实验剧场(fringe theatres)或汽车电影院(drive-ins)，现在则有专门的录像带出租市场〕的低成本剥削劳动力电影(low-budget exploitation)。卓玛电影公司(Troma Films)是拍摄此类电影的最知名公司，它的《毒戒复仇》(*The Toxic Avenger*)和其他给青少年看的恐怖片或性喜剧片，都用 10 万美元以下的预算就搞定了所有成本。不过，这样的公司也类

似于大片厂，有制片、导演到工作人员等的人力分工。

这种剥削劳动力电影往往逼得工作人员身兼数职。例如，罗伯特·罗德里格兹(Robert Rodriquez)的《杀手悲歌》(*El Mariachi*)，当初主要是为西班牙语系的录像带市场拍的电影。这个21岁的导演就身兼制片、编剧、摄影师、录音师及混音师，并自己掌镜、拍剧照；他的好朋友卡洛斯·加拉多(Carlos Gallardo)是演员兼联合制片人、联合编剧、制片经理，以及电工；卡洛斯的母亲则负责为众人煮饭。最后，他只花了7,000美元来拍摄这部影片。

不过，不像《杀手悲歌》，许多剥削劳动力电影都没有在电影院上映，而其他低成本电影〔广义上称作"独立"(independent)制片〕的主要目标是拍摄在电影院上映的电影，但它们没有大发行商提供资金。有时候，独立制片电影工作者是很有名的导演，例如斯派克·李(Spike Lee)、大卫·柯南伯格(David Cronenberg)，或者是乔尔·科恩与伊桑·科恩兄弟，他们都喜欢以远低于产业标准的预算拍片。这样的小规模资金其实能获得更大的自由度，来选择演员及故事。通常由导演发起电影计划，然后他会找制片来协助执行。资金通常来自欧洲的电视公司，美国发行商若觉得该片有商业潜力，则会买下北美版权。例如，大卫·林奇(David Lynch)的低成本电影《史崔特先生的故事》(*The Straight Story*)，就是由法国及英国电视投资，迪斯尼公司则买下发行权。

可想而知，这些独立制片者也以和大片厂制片一样的分工方式拍片。不过，因为这些计划不需要向外筹措太多资金，所以导演在制作过程中能掌握更多控制权。例如，伍迪·艾伦(Woody Allen)的合约允许他在初剪后可以大幅改写剧本并重拍。

独立制片是一个很广泛的范畴，可包括知名度较低的导演作品。例如，维克多·诺斯(Victor Nuñez)的《尤里的黄金》(*Ulee's Gold*)，以及米兰达·朱丽(Miranda July)的《爱情我你他》(*Me and You and Everyone We Know*)。虽然预算低于商业电影，但独立制片者依然得面对许多困难(图1.33)。他们得通过朋友及亲戚来筹措拍片资金；另外，还得找发行商将他们的电影租给电影院线，或卖给大发行商。即使如此，他们觉得这样拍片仍比大规模的片厂制片有益，因为他们可以处理许多片厂忽略或不愿意碰的题材。没有片厂会支持吉姆·贾木许(Jim Jarmusch)的《天堂陌影》(*Stranger Than Paradise*)，或凯文·史密斯(Kevin Smith)的《疯狂店员》(*Clerks*)。因为成本低廉，不需要那么多的观众就可能回收成本，因此它的题材可以很个人或很富争议性。总之，不论成本多低，都仍仰赖与片厂制片一样的基本分工模式及制片阶段。



图1.33 在拍摄《IRT少女》(*Just Another Girl on the IRT*)时，独立制片导演莱斯利·哈里斯(Leslie Harris)运用场景中的现场灯光，以求快速拍完。她用17天拍完一部影片。

小规模制片
Small-Scale Production

在大片厂与独立制片中，都有许多人各司其职一起工作，但也有单独一人就担任所有工作：计划、投资、表演、操

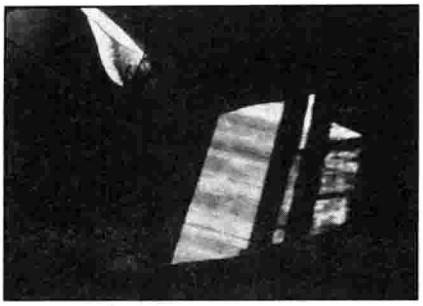


图 1.34 在《鲁门之谜》(*The Riddle of Lumen*)中,斯坦·布拉哈格将阴影与日常事物组合成生动的画面。



图 1.35 在《午后的罗网》中,片中主角的多重影像由导演玛雅·德伦自己演出。



图 1.36 在《美国哈兰郡》中,一辆卡车的司机对剧组人员开枪。

作摄影机、录音,以及剪辑配音。这些电影在电影院中几乎看不到,但却是实验电影及纪录片的主要模式。

以斯坦·布拉哈格(Stan Brakhage)为例,他的电影大概是所有电影中最个人化的,如《水窗中的颤动婴儿》(*Window Water Baby Moving*)就是他的家庭生活诗意写真(图 1.34);《狗星人》(*Dog Star Man*) 探讨自然的神秘;《诗篇分流 23 号》(*23rd Psalm Branch*)则以类似纪录片的形式研究战争与死亡。布拉哈格以申请补助与自费的方式,几乎一手包办所有电影制作工作。在冲片厂中,他甚至也自己冲片、印片。他的作品超过 150 部,证明独立电影工作者也可以是单独执行所有工作的艺术家。

小规模制片常用 16 毫米底片拍摄,财源往往是导演自费、申请补助或亲友的资助。其中的分工很少:电影工作者掌管每一件工作,并亲自执行大多数工作。虽然有技术人员或演员的帮忙,但是,所有创意方面的决定都取决于导演个人。实验电影导演玛雅·德伦 (Maya Deren)的《午后的罗网》(*Meshes of the Afternoon*), 由她丈夫亚历山大·哈密德(Alexander Hammid)掌镜,玛雅就自编、自导、自演、自己剪辑(图 1.35)。

小规模制片也运用在纪录片中。法国人类学家让·鲁什(Jean Rouch)常与一小群工作人员一起在国外拍摄边缘地区少数民族的生活。他自导、自演、自拍的《疯狂的灵媒》(*Les Maîtres fous*, 1955),是他第一部知名电影。在片中,他研究非洲加纳人的信仰仪式,而加纳人过的是双重生活:他们在大部分时间是廉价劳工,但在仪式中则进入疯狂的出神状态,并自以为是统治者。

同样的,芭芭拉·卡普(Barbara Kopple)花了四年拍摄的《美国哈兰郡》(*Harlan County, U.S.A.*),是一部记录肯塔基矿工工会抗争的电影。在基金会支持取得资金后,她与工作小组在工人罢工阶段,与工人们生活了十三个月。拍摄时她身兼录音师,与摄影师哈特·派瑞(Hart Perry)合作,有时她也充当灯光师。人员少的原因一方面是因为资金有限,同时也是为了可以自然融入该小区。和矿工们一样,这些电影工作者经常遭受破坏罢工者的暴力威胁(图 1.36)。

有时候,小规模制作常变成联合(collective)制片。它不由导演一人主导计划,而是几个制片小组成员共同参与,大家有共同目标,并以民主方式决定制片细节。角色也可轮流,录音师可以在下一部片中担任摄影师。一个最近的例子是加拿大电影《冰原快跑人》


图 1.37 在《冰原快跑人》中，主角在越过冰层的行程中屹立。

(*Atanarjuat: The Fast Runner*)。三个因纽特族(Inuit)爱斯基摩人〔即萨杰里士·库努(Zacharias Kunuk)、保罗·亚培·安吉里克(Paul Apak Angilirq)、保罗·吉力塔(Paul Qulitalik)与一个纽约人诺曼·柯恩(Norman Cohn)〕，在1990年成立了Igloolik Isuma制片公司。在制作了几部短片与一部电视片之后，这个团体根据一个关于爱情、谋杀与复仇的口述传说，撰写了一部剧本。借由电视公司与国家电影委员会的资金，演员与剧组在北极拍片六个月，这段时期内只能睡帐篷、吃海豹肉。柯恩说："我们没有上下等级，没有导演，也没有第二、第三或第四助导。我们是一组人尝试找出作业方法。"由于因纽特族人过着共同体的社群生活，Igloolik团队也邀请当地人参与计划，从而扩大了集体参与的范围。某些人必须重新学习传统的制作工具技术，以及使用骨头、石头与兽皮制作衣服。柯恩说："因纽特族相当平等，我们是以因纽特族的共识与合作方式制片。"这部影片展现了数字测试版电影的力量(图1.37)，而在2002年戛纳电影节中赢得最佳电影奖。柯恩说，这让人们相信，"一群在世界边缘的爱斯基摩人也能够精巧地制作电影"。

小规模制作使得电影工作者能够紧密地控制拍片计划。数字电影的兴起让小规模制片更受人瞩目。《拾穗者》(*The Gleaners and I*)、《大企业》(*The Corporation*)、《好好先生》(*Yes Man*)，以及其他新近的电影，显示了单一电影工作者或小制作单位的作品，都能在电影院市场中占有一席之地。

不同制作形态的启示
Artistic Implications of Different Modes of Production

我们可以用制作方式将电影区分为纪录片(documentary film)与剧情片(fiction film)。纪录片导演往往只能控制各制作阶段中的某些变量。某些变量(如脚本、排演)可能会被省略，而某些变量(如布景、灯光、人物表演)即使存在，也难以控制。比如在访问一名事件目击者时，导演可能控制的是摄影机及事后的剪辑，但却不能告诉目击者要说些什么、做些什么。例如，在纪录片《制造共识——乔姆斯基谈媒体》(*Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the Media*)中，导演马克·阿克巴(Mark Achbar)与彼得·温特尼克(Peter Wintonick)只能拍摄乔姆斯基的长段访谈，让乔姆斯基说明他的想法。相较之下，剧情片对于剧本及制作过程有较大的控制权。

同样的，集锦片(compilation film)则是组合现有的影像与声音，呈现某一个议题的历史见证。集锦片导演省下了拍摄阶段，通过选辑数据库的影像来创作故事。例如，在《噩梦的力量》(*The Power of Nightmares*)中，亚当·柯蒂斯(Adam Curtis)搜集了新闻电影、电视节

深度解析 [胶卷底片与数字影片的会合 CONVERGENCES: Film and video]

传统摄影胶卷底片依然被使用于世界大多数的电影院所放映的电影中，但是在电影的制作、发行与上映等阶段，数字影片(digital video, DV)的重要性正与日俱增。使用 DV 拍片也是遵循电影制作的模式，而二者在拍片重要问题上的艺术选择也相同。不论是以哪一种媒体作业，艺术家都必须在形式与技巧上做出决定。这两种媒体的基本差异，在于科技以及电影工作者运用科技的方式。

在使用胶卷拍摄的电影中，是由场景反射的光引发底片物质的化学变化，因而产生了影像，这些化学变化就固定在感光乳剂的分子结构中。相比之下，DV 来自于将光波转换成电子脉冲，而记录在磁带、盘片或硬盘上。DV 使用摄影机镜头后方的计算机芯片，来捕捉场景所反射的光。在任何数字媒体上，信息都会被编码为长串的 0 与 1。高分辨率(high-definition, HD)格式是最好的数字影片质量，能够产生清晰的影像。在电影制作与上映中，目前有几个不同版本的 HD 在相互竞争。

对于我们眼睛能侦测到的大量信息，没有一种电影可以完全捕捉，但模拟式摄影(analog photography)的效果最好。在一格 35 毫米的底片上，能包含相当于 1,200 万像素(pixel)以上的信息，这能呈现出很高的分辨率与细节。一部不是 HD 格式播放质量(broadcast-quality)的电影，可以显示大约 35 万像素，而宽银幕 DVD 一格能显示大约 50 万像素，各种 HD 电影每格则可以呈现大约 200 万像素。电影上所能呈现的最多颜色大约是 1,700 万色，但是与胶卷的 8 亿色相比，则是小巫见大巫。基于这些理由，只要是在情况允许下，档案管理人员都偏爱使用底片保存动态影像。

在摄影底片上，一个不太移动的风景镜头，与飞车追逐镜头占用的储存空间是相同的，因为在风景镜头底片格子里，每一处分子还是储存了不同的亮度与色彩。如此一格一格加起来，一部长片就包含了数以兆计的位数据，因此电影若要



图 1.38 在《星球大战前传 2：克隆人的进攻》(*Star Wars: Episode II Attack of the Clones*)当中的空中追逐镜头，背景与动作是电脑合成影像(CGI)创作的。

进行数字化储存，就必须压缩图片信息。最精致的压缩格式能够针对电影画面的动静，而选择性地压缩影像。通常在编码与储存量上，风景镜头比飞车追逐镜头更少，因为天空与森林的微小变化不需要在每一格中加以重复。而结果便是，DVD 的静态场景有时候像是静物图片，而缺乏胶卷电影所呈现的细微光影变化。

高预算电影在后制期间采用高分辨率数字影像的情形日渐增加。扫描电影负片之后，便可做出数字中间片，而用于剪辑、音效后制与调整色调。数字中间片能再扫描转成放映拷贝的底片，并作为 DVD 母带的来源。数字中间片每格的分辨率是 4,000 位，而能够与电影院放映的摄影底片相匹敌。因此，数字版本电影能够通过硬盘、卫星或因特网发行到电影院。

在 20 世纪 90 年代，低预算的电影工作者被 DV 的低成本与弹性所吸引。经由有经验的摄影师打光，即使是一般消费者格式的数字影片也相当有吸引力，例如由艾伦·克拉丝（Ellen Kuras）拍摄，而由斯派克·李担任导演的《迷惑》（*Bamboozled*）。或许最重要的是，只要故事引人入胜，观众就不会在意画质上的缺点。《恰克与巴克》（*Chuck and Buck*）、《四月碎片》（*Pieces of April*）、《迷途人生》（*Personal Velocity: Three Portraits*）与其他独立制片，便以坚强的剧情及精湛的演出拍出了 DV 电影。

高预算的电影工作者也利用了 DV 在经济上的优势。自从《玩具总动员》（*Toy Story*）开始，便有一连串的动画片借此省略胶片动画（cel animation）的耗时程序，并能直接在计算机上创造卡通角色。相较于 2D 动画，这种 3D 动画更能制造出完整与逼真的质感。在乔治·卢卡斯的《星球大战》系列最后两集中，他就直接用 Sony 的 HD 摄影机拍摄，因此省下了数百万美元。而在《罪恶之城》（*Sin City*）中，则是以演员的 HD 影像结合后制期间制造的风景图像。因为罗伯特·罗德里格斯完全使用数字科技拍片，使他在德州奥斯汀家中的工作室就能进行剪辑、混音及制作特效。

数字摄影机所能带来的控制效果，也是卢卡斯使用它的原因之一。在《星球大战前传 2：克隆人的进攻》中，**计算机合成影像**（computer-generated imagery, CGI）创造出了充满动态的未来式景象（图 1.38）。卢卡斯说，如果演员眨眼的时机不对，他就可以用数字方式消除这个眨眼。卢卡斯相信，DV 的低成本与弹性将使它变成未来的主流格式。罗德里格斯也同意："我已经不再使用胶卷底片了，你不能再回头了。就好像你有了可录式的 DVD，就不会再回去使用化学药剂冲洗底片了。"

即使是忠于模拟摄影的电影工作者，也都使用 CGI 来制作特效。将摄影底片转换成数字格式之后，就能轻易消除不相干的背景事物，或是利用几个人创造出一堆群众。拍摄吊钢丝飞来飞去的演员之后，可以在后制阶段用数字方式消除钢丝。此外，CGI 也可以创造摄影底片不可能达成的画面。在《黑客帝国》（*The Matrix*）中的子弹时间（bullet-time）特效，便是用摄影机环绕拍摄半空中的演员（图 1.39）。同时，计算机也能变出像《指环王》（*The Lord of the Rings*）中逼真的咕噜（Gollum）角色。魔幻与科幻小说电影助长了 CGI 的发展，但是所有其他种类的电影也跟着受惠，例如《丈夫一箩筐》（*Multiplicity*）中可多重复制一个角色，以及创造出《拯救大兵瑞恩》（*Saving Private Ryan*）中，奥马哈海滩（Omaha Beach）登陆攻击的逼真血腥场面。



图 1.39《黑客帝国》的子弹时间特效场面，是以一圈摄影机环绕捕捉人物影像送进电脑处理，而在顺畅的动作中重叠出不同的视角。

导演们也开始利用 DV 的独特影像质量。拉斯·冯·特里尔的《黑暗中的舞者》使用了饱和性的 DV 影像，显示出年轻母亲逐渐失去视力后的幻想世界。哈莫尼·科林（Harmony Korine）以迷你 DV 摄影机拍摄《驴孩朱利安》（*Julien Donkey-boy*），再将电影转换到胶卷底片上进行重复印片。最后的成果是，画面的像素与颗粒呈现出独特质感，以及高对比性的纯色与形状（图 1.40）。

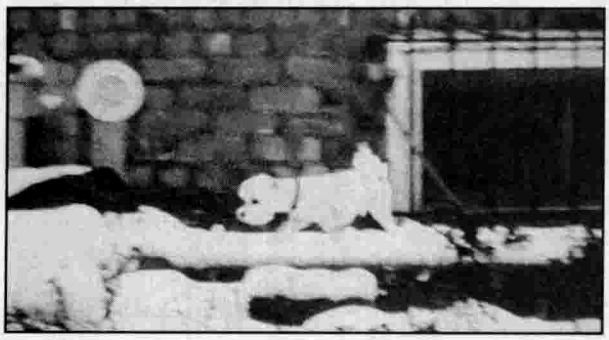


图 1.40 在《驴孩朱利安》中，将低写真性的数字底片转换到胶卷底片，创造出如幻般的影像。

在迈克尔·曼（Michael Mann）的电影《同行杀机》（*Collateral*）中，片中描述杀手与司机在洛杉矶市夜晚的过程，其中大部分是以未压缩的 HD 拍摄。这种格式对亮度非常敏感，因此在点缀城市灯光的一片漆黑中，能够显出演员轮廓分明的脸（图 1.41）。

DV 格式与电影摄影正在融合，带来耳目一新的画面，激发了电影工作者的想象力。这个新的选择性，就像是画家原本用油彩画一幅画，用压克力（acrylics）颜料画另一幅画，而现在可以在同一幅画中使用这两种技法。一如往常的是，艺术家必须选择最适当的画质，以符合电影的预算、题材、形式与风格。



图 1.41 未压缩的分辨率录影带，使得《同行杀机》能在低亮度的洛杉矶市夜晚拍摄。

目、电视广告与剧情片段落，来追溯第二次世界大战后兴起的政治与宗教原教旨主义派别。

根据制作方式还可以区分出一种电影。动画片（animated film）通常是一格一格制作而成。影像可以直接画在底片上，或是以摄影机拍摄图画或立体模型，例如《酷狗宝贝》（*Wallace and Grommit*）系列电影的动画片。《僵尸新娘》（*Corpse Bride*）并非使用动画摄影机拍摄，而是以数字静态摄影机拍摄每一格后转换到底片上。不论是在电影院还是在因特网上放映，现今大多数的动画片都是用影像软件直接在计算机上制作而成的。

生产与作者（Production and Authorship） 作为一种艺术形式，电影的制作过程会有另一种影响。常有人问：谁是“作者”（author）？谁是电影的负责人？在个人制片中，单一的导演就是作者，例如斯坦·布拉哈格、路易·卢米埃尔（Louis Lumiére），或者就是你自己。至于集体制作的电影，作者就是整个团队。然而，若是大规模制片模式，尤其是片厂制片模式时，这个问题就比较难回答。

片厂制片会将工作分派给许多不同的个人，因此很难决定谁才是有控制权或决定权的人。是制片吗？在好莱坞体制的黄金时期，制片与电影拍摄可能一点关系也没有。是编剧吗？在拍摄及剪辑的时候，剧本可能早就完全改观。所以是像合作模式那样，一组团队都是作者吗？也不是。因为在上下层级当中，只有少数几个人能做关键决定。



“让我感到悲哀的是，我总是遇到成堆乳臭未干的年轻人……这些人对电影历史一点也不懂……不知道奥逊·威尔斯是《公民凯恩》导演的人，多到让人吃惊。……他们所迷恋的是商业与商业的魅力，而不是拍片。”

—— 史黛西·雪儿（Stacy Sher），《低俗小说》（*Pulp Fiction*）与《永不妥协》（*Erin Brockovich*）的制片

此外，如果在考虑控制权及决定权之外，也考虑“个人风格”的话，的确，某些工作人员对电影留下了独特而不可磨灭的标记。例如，摄影师格雷格·托兰德(Gregg Toland)、布景设计师赫尔曼·沃姆(Hermann Warm)、服装设计师伊迪丝·海德(Edith Head)、舞蹈指导金·凯利(Gene Kelly)等等，这些人在电影中的贡献独树一格。那么，作者的观念要如何在片厂制度的电影中适用呢？

大多数的电影研究者会认为，导演是电影的主要“作者”。虽然编剧准备了剧本，但是在往后的制作过程中，剧本可能会被改得面目全非。即使制片监督了整个制作过程，他们却很少时时刻刻控制制片人员的活动。关于演出、布景、打光、画面构图、剪辑与配音，是由导演做出主要决定。整体而言，导演经常是最能控制电影视听效果的人物。

然而这并不意味着，导演是每项工作的专家，或者能指挥所有事情。在片厂制度下，导演可以将工作分派给自己信任的人员，而且导演往往习惯与某些演员、摄影师、作曲家及剪辑师合作。在片厂制度时代，导演知道如何将演员与剧组的各自的天分组成一部电影。亨弗莱·鲍嘉(Humphrey Bogart)的才华在不同导演的手中有不同表现。在迈克尔·科蒂兹(Michael Curtiz)的《北非谍影》(*Casablanca*)、约翰·休斯顿(John Huston)的《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*)、霍华德·霍克斯(Howard Hawks)的《夜长梦多》(*The Big Sleep*)中，他都有不同的表现。格雷格·托兰德的摄影在奥逊·威尔斯的《公民凯恩》及威廉·惠勒(William Wyler)的《黄金时代》(*The Best Years of Our Lives*)中，也呈现了不同的风貌。

在大规模制片的情况下，当今功成名就的导演拥有可观的控制力。史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)及科恩兄弟能够坚持使用人工剪辑而不用数字剪辑；罗伯特·奥尔特曼及马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)不喜欢事后配音，而倾向于在最终完成的电影中大量使用现场录音。在好莱坞片厂体制时期，有些导演会用间接方式进行控制。当时，大多数的片厂不准导演干预剪辑，但是约翰·福特(John Ford)通常只为每个镜头拍一个镜次。他“在脑中”事先剪辑电影，几乎是强迫剪辑师按他的计划来组合镜头。

在全世界，导演一般都被认为是关键人物。在欧洲、亚洲及南美洲，通常是由导演提出构想，并与编剧紧密合作。在好莱坞，导演通常是以自由工作(freelance)方式拍片，而顶尖的导演可以自己选择拍片计划。大多数情形下，是导演在塑造电影的独特形式与风格，而这两个元素是电影之所以能成为艺术的核心原因。

将电影带到观众面前：发行与放映

Bringing the Film to the Audience: Distribution and Exhibition

关于电影艺术的制作过程，我们已经讨论过了。其余两个制片阶段又是如何？如同在导论中提到的，金钱在发行与放映中都扮演了重要角色。关于电影艺术以及观众对某一部片的体验，我们以下会看看这些阶段到底有何影响。

发行：权力中心
Distribution: The Center of Power

在电影产业当中，发行商是经济力量的中心。电影工作者需要这些公司流通作品，而电影院需要有电影可供放映。虽然欧洲与亚洲也拥有一些大的媒体公司，但六家好莱坞公司无疑是世界上最主要的发行商。这些我们耳熟能详的公司包括：华纳（Warner Bros.）、派拉蒙（Paramount）、迪斯尼/博伟（Walt Disney/Buena Vista）、索尼/哥伦比亚（Sony/Columbia）、20世纪福克斯（Twentieth Century Fox），以及环球（Universal）。

这些公司给全世界的电影院提供主流娱乐。它们发行的电影占了全美及加拿大票房的95%，并且占了国际市场一半以上的票房。在世界各国首都，它们都拥有分公司，以便安排宣传、档期与当地语言的电影拷贝版本（配音或字幕）。通过在每个地区的积极营销，这些大公司也能够发行非美国拍摄的电影。例如，宫崎骏（Hayao Miyazaki）的畅销动画片《千与千寻》（*Spirited Away*）与《哈尔的移动城堡》（*Howl's Moving Castle*），是由迪斯尼/博伟发行，即使在宫崎骏的本国日本也是如此。

这些大发行商之所以能握有这样的权力，是因为大公司最能承担电影院电影的风险。拍片所费不赀，而大多数电影无法通过电影院放映获利。就全世界来说，卖座排名前10%的电影占据了50%的票房收入，而卖座排名前30%的电影占据了80%的票房收入。一般的情形是，只有当电影以有线电视、卫星或家用影片（home video）的形式发行之后，才能打平收入或得到利润。

在美国，电影院经营者向发行商出价标下电影放映权，而在大部分州，发行商必须使他们在下标前能看到电影。而在世界其他地区，发行商可能会强迫放映者在没有看片之前，向他们租片放映〔这称为“盲目订片”（blind booking）〕，甚至有时候电影都还没有制作完成。放映者也可能为了要获得一部想要的电影，而被迫租下一组电影〔所谓的配套订片（block booking）〕。

一旦放映者签约放映电影，发行商就可提出严苛的条件。在总票房收入（称为毛利，gross或grosses）中，电影院只拿到极小部分的分账。标准的分账方式是，发行商可在第一周获得90%的票房收入，然后几周之后逐渐递减到30%。这种条件对电影院并不优渥。那些票房失败而很快下片的电影，几乎使电影院无利可图，即使是卖座的电影，主要票房收入都是出现在上片开始的前二、三周，在这段期间内，放映者所分配到的票房金额比例并不高。平均而言，长销的成功卖座电影，电影院分得的毛利不会超过50%。为了弥补电影院收入的不足，发行商会允许放映者从缴付的毛利中扣除经营成本。此外，电影院贩卖部的收入全部属于电影院，那可能就占电影院收入的70%，所以如果不卖昂贵的零食，电影院将难以维生。



“卖食物才是我的工作，只不过我的工作地点刚好在电影院。”

——纽约上州一名电影院经理

在部分毛利分配给放映者之后，发行商所收到的

毛利称为“租金”(rentals),而这笔钱还要继续分账下去。一家主要美国发行商通常分得35%的租金作为发行费。如果发行商出资拍摄这部电影,则可从这笔钱当中另外取得一部分比例。另外,还得扣除印电影拷贝及广告的费用,剩下的则是由电影工作者获得。制片必须支付所有营利性参与者(profit participanrs)的费用——如导演、演员、行政主管与投资者。

就大多数电影而言,回到制片公司的钱相对非常稀少。在支付工作人员薪资以后,制片与其他主要角色通常必须等待录像(video)和其他附属市场的收入。因为这种时间上的延后,对于发行商的账务正确性便可能出现疑虑,因此,大牌演员与导演会要求分第一笔账,亦即从发行商最先收到的钱分账。

大公司与小公司(Majors and Minors) 电影发行商都隶属于跨国娱乐集团(multinational conglomerate)。例如,时代华纳(Time Warner)拥有华纳电影公司,从事电影制作与发行,并且控制旗下附属公司,如新线电影(New Line Cinema)、影屋(Picturehouse),以及华纳独立电影(Warner Independent Pictures)。此外,时代华纳拥有因特网供货商美国在线(American On Line)。这个集团拥有 CNN、HBO 与卡通频道(Cartoon Network)等传播媒体、有线电视媒体,以及出版公司与杂志如《时代》(*Time*)、《生活》(*Life*)、《体育画报》(*Sports Illustrated*)、《人物》(*People*)等杂志和漫画集团 DC Comics,并有亚特兰大(Atlantic)、伊蕾克拉(Elektra)等音乐公司,六旗(Six Flags)主题游乐园,以及亚特兰大勇士队(Atlantic Braves)、亚特兰大老鹰队(Atlantic Hawks)等球队。由于发行商经常收购并分出许多公司,因此整个事业版图有时会有出人意料的变化。例如,原本与环球公司紧密结盟的梦工厂(DreamWork SKG),在 2005 年却被派拉蒙公司收购。在以下的网站中(highered.mcgrawhill.com/sites/0072484551/information_center_view0),列出了这些大媒体公司目前拥有的关系企业。

至于独立制片与外国电影工作者,通常没有获得大发行商的投资直接渠道,因此,他们会尝试在拍片前卖出发行权以筹措资金。在电影完成之后,他们会设法在电影节上吸引发行商的注意。例如,当伍迪·艾伦的《赛末点》(*Match Point*)在 2005 年戛纳电影节获得好评之后,梦工厂就签下了这部电影的美国发行权。同年,南非影片《黑帮暴徒》(*Tsotsi*)赢得了多伦多国际电影节的观众票选最佳电影奖(People's Choice Award),博伟公司就买下了这部片的北美版权。



“我们的基本哲学是,所有的媒体都是一体的。”

——鲁伯特·梅铎(Rupert Murdoch),新闻集团(News Corp.)与 20 世纪福克斯公司的经营者

有些特别的发行商,例如纽约的 Kino 及 Milestone 公司,专门收购外国电影与独立制片电影,提供给艺术电影院、学院或博物馆放映。当这类观众人数在 20 世纪 90 年代增加之后,大发行商也进入了这个市场。独立制片的米拉麦克斯(Miramax)公司曾经制作了一些低成本卖座片,被迪斯尼公司所收购。经由迪斯尼的出资与营销渠道,米拉麦克斯的电影,如《低俗小说》、《惊声尖叫》(*Scream*)、《恋爱中的莎士比亚》(*Shake-*

speare in Love)与《英雄》(*Hero*),都获得了更多的票房收入。而在最近,时代华纳也成立了华纳独立电影公司,纪录片《帝企鹅日记》(*March of the Penguins*)则是它的第一部卖座片。

隶属于跨国集团的电影发行商,具有银行融资、证券发行与其他资金来源渠道;而各主要国家的分公司则能将电影带入全球市场。索尼公司的全球渠道可以使它为《蜘蛛侠 2》(*Spider-Man 2*)发行 11 个不同版本的电影原声 CD,每一种都由当地熟悉的明星担纲。同样重要的是,媒体集团能够进行"整合造势"(synergy)——由各部门针对一件"品牌"商品进行联合营销。例如,《蝙蝠侠》(*Batman*)与《X 档案》(*The X-Files*)就是公司旗下电影、电视、出版与音乐公司相互拉抬的例子。因此,每一件商品都有助于促销其他商品,而母公司旗下每一部门也都能分一杯羹。甚至于一部电影还能在片中为另一部电影做广告(图 1.42)。虽然整合造势有时候会失败,但多媒体巨头占据了优势地位。



图 1.42 在《致命武器》(*Lethal Weapon*)中,莫陶与瑞格离开热狗摊之后,他们路过一家电影院门口。这家电影院正在宣传华纳公司的另一部电影《粗野少年族》(*The Lost Boys*),而这部电影则是在《致命武器》后几个月上映。镜头中显著的百事可乐商标,属于产品置入(product placement)行销。在电影中宣传知名品牌,可以交换金钱或获得交叉促销的服务。

发行商会安排档期、制作拷贝,并从事广告宣传。对大公司而言,由于量大便于分摊成本,能增加发行的效率。一幅海报设计可以用在多个市场,因此可向冲印厂定做 1,000 份拷贝,平均费用比定做一份拷贝更低。大公司的地位也使它能够适应发行费用的上涨。目前,好莱坞电影的平均制作成本估计约 6,000 万美元,而发行成本则是 3,500 万美元。

大众市场制片具有风险性,导致大公司采取两种不同的策略:"阶段性上映"(platforming)与"同时上映"(wide release)。如果是阶段性上映策略,则电影只会在某些大都市开演,之后则逐渐扩展到国内其他电影院放映,但是不会在所有地区放映。如果这项策略奏效,观众对于这部电影的期待就会增加,从而成为几个月内的话题。大发行商倾向于针对特别的电影采取阶段性上映策略,例如《慕尼黑》(*Munich*)与《断背山》这种需要时间累积影评支持与口碑的电影。小型发行商则是迫于情势而采取阶段性上映策略,因为他们无法负担广泛上映的成本,不过,话题的累积则对他们有利。

在同时上映的情况下,电影会同时在许多都市与市镇开演。在美国,这就需要制作数千份电影拷贝,因此只有大发行商才有资金进行同时上映。同时上映是主流电影的典型策略,每一周会有两、三部新片在 2,000~4,000 家电影院开演。同时上映的电影可能是中预算电影,如喜剧片、动作片、恐怖片、科幻片或儿童动画片;也可能是高预算电影,例如《世界大战》(*War of the Worlds*)或最新一集《哈利·波特》这类的主打片。

发行商希望广泛开演能够使电影成为"必看"之作,或至少是一部巨片。同样重要的是,同时上映可以快速回收成本,因为发行者在上片早期分得的票房收入比例比较多。但这也是一种赌注。如果一部片在第一周的票房就惨淡,几乎就会兵败如山倒而迅速赔钱。

即使是成功的电影，每一周都会减少 40%或更多的收入。因此，当两部高预算电影在同一个周末开演，就会面临两败俱伤的惨况。所以，各公司会安排主打片档期，以避免两虎相争。当福克斯公司在 2005 年 5 月推出《星球大战》最后一集时，美国就有将近 3,700 家电影院开演，而没有其他电影在同时上映。而四天之内，《星球大战前传 3：西斯的复仇》就有将近 1 亿 6 千万美元的票房毛利。

同时上映已经蔓延到全世界。随着盗版的日渐猖獗，如果只有在美国同时上映，而国外其他地区在几周或几个月后才开演，届时非法 DVD 可能就已经上市了。基于此，美国公司开始为他们的大型主打电影进行全球同步上映。《黑客帝国 3：矩阵革命》(*Matrix: Revolution*)便同时在美国 8,000 家电影院及 107 个国家的 10,000 家电影院同步开演。这部电影的噱头是：在全球所有时区同一分钟同步播放。

卖片(Selling the Film) 发行商不只提供电影，也进行宣传活动（publicity campaign)，这些成本则与影院业者分摊。发行商会提供预告片给电影院播放。许多发行公司主管认为，预告片是最有效的宣传品，因为常看电影的人会注意预告片。电影原声唱片(sound track album)则是另一个被证明可行的宣传渠道，尤其是能配合影片的 MV。宣传者会让电影明星出席现场访谈节目与脱口秀节目。“电影花絮”电视节目(Infotainment TV program)可以使观众注意这部影片，而有线电视频道也会播映该片的“电影制作过程”(Making-of...)，精心安排的特别首映会则能吸引媒体关注(图 1.43)。发行商会针对记者



图 1.43 在 2003 年 12 月 1 日，《指环王：王者无敌》(*The Lord of the Rings: The Return of the King*) 举行世界首映会时，在新西兰国家博物馆(Te Papa Museum) 举行了媒体记者说明会。

提供电子新闻稿，其中包括电影剧照、背景信息、明星访谈与主要场景片段。甚至连较小成本的电影《待到梦醒时分》(*Waiting to Exhale*)，也有大力的促销活动：五种版本的音乐录像带，明星上电视参加欧普拉·温佛瑞谈话秀(Oprah Winfrey show)，并且在数千家书局与美容院做宣传。《我的盛大希腊婚礼》(*My Big Fat Greek Wedding*)的制片成本是500万美元，但发行商的宣传费却超过了1,000万美元。

在1999年，两位年轻导演通过设立网站而找到了目标观众。该网站的内容是拜访女巫布莱尔(Blair Witch)。一位片厂行政主管说："这个电影是网站的延伸。"当《女巫布莱尔》(*The Blair Witch Project*)赚进1亿3千万美元之后，发行商才恍然大悟到因特网的力量。现在每一部电影都有网页，为观众提供剧情信息、明星传记、游戏、屏幕保护程序与商品链接。发行商已经了解到，如果上网的人能够参与发布数据，他们会热心通过"病毒式营销"(viral marketing)来设立网站帮忙宣传。例如，哈利·诺维尔斯(Harry Knowles)的影迷网站 Ain't It Cool News，便有内幕消息与独家渠道宣传即将上片的电影。举办在线竞赛则能够收到许多电子邮件账号，用于促销商品或其他电影。基于《指环王》网站的成功经验，彼得·杰克逊(Peter Jackson)将《金刚》电影将近90%的工作日志放上网站。而无线通讯自然会是下一步，例如，《哭泣杀狼》(*Cry Wolf*)的预告片与文字宣传信息便被传送到了手机上。

商品化(merchandising)也是可以直接回本的促销形态。商品生产公司向电影公司购买使用电影人物、电影名称或影像的权利。这些授权金可以分摊制片与发行费用，如果这些商品流行起来，便可以成为发行商的长期收入，而购买这些商品的人可能甚至都没有看过电影。虽然《电子世界争霸战》(*TRON*)在1982年的影院票房不佳，但是它的电玩游戏却受到欢迎。目前几乎所有大型电影都依赖商品化，其中至少会有小说或电影原声CD之类的商品。至于儿童电影则会全面利用商品化的所有可能性，例如玩具、电玩游戏、餐盒与书包等等。电影《怪物史莱克》(*Shrek*)就有铃声、保龄球，以及医院手术衣(hospital scrub)；乔治·卢卡斯的娱乐帝国，则来自于《星球大战》商品的权利金。

类似的手法还有"交叉促销"(cross-promotion)或"品牌结盟"(brand partnering)，这使得一部影片与一条产品线能同时进行广告。结盟公司将会支付一定金额的广告费，而片厂可以省下数千万美元的宣传费。例如，米高梅(MGM)公司就安排007电影《明日帝国》(*Tomorrow Never Dies*)中的明星出现在喜力啤酒、斯米诺香烟、宝马汽车、Visa信用卡，以及爱立信手机的广告中。这五家结盟公司为广告花了将近1亿美元，而这些广告则是在为电影做宣传；而电影公司的回馈，便是让这些商品出现在电影中。至于《怪物史莱克2》(*Shrek 2*)，则由汉堡王(Burger Ring)、百事可乐、通用磨坊(General Mills)、惠普电脑与Activision电脑游戏公司支付广告费。31冰淇淋(Baskin-Robbins)也将史莱克、驴子与穿长筒靴的猫做成站立纸板人物来招揽顾客。至于美国邮政局，则是以史莱克与驴子的邮戳招揽生意。此外，主流性不强的商品也能依靠交叉促销。例如，在星巴克咖啡店里，到处充满《阿基拉和拼字游戏》(*Akeelah and the Bee*)的海报、咖啡杯套与其他促销物品。而纪录片《篮球梦》(*Hoop Dreams*)则获得耐克及美国国家篮球协会(National Basketball Asso-

ciation)的宣传。

附属市场(Ancillary Markets) 当电影在电影院下片之后,它的映演生命还没结束。从20世纪70年代后期开始,录像带已创造了一个广大的副产品市场,而这些市场的收益往往高于电影院的票房收入。发行商会谨慎地计划录像(video)的上市时机,首先是由飞机与旅馆电视系统开始,然后是付费电视(pay-per-view),接着是DVD,最后则是有线电视、无线电视网及有线电视的回放(reruns)。录像同时也是小发行商的重要收入来源。外国片与独立制片的电影院收入微薄,但是在录像市场中,这些片子却有利可图。

网络空间(cyberspace)是影片发行的新天地,而电影随选点播则是终极目标。当带宽增加之后,任何长度的电影都能在线流通。随选点播影片被看好能有巨大利润,并且能够阻止消费者复制电影。发行者的目标是减少实体商品的购买或出租,而使这套体制成为服务业。

大发行商将来控制在线发行的程度,是否能达到现在他们控制影院发行的程度呢?Google在2006年春季宣布了一项计划,使"全民制片"(citizen filmmaking)向前迈进了一步。Google将设立一个网站,使任何人都能上传电影进行出售。电影工作者可以自订价格,而Google会得到一定比例的卖价。即使Google录像商店(Google Video Store)的主要内容可能将是娱乐集团提供的电影、运动节目与电视栏目,但Google与YouTube这类网站还是能为创新性作品提供全球性的发行渠道。或许下一集《记忆碎片》(*Memento*)与《女巫布莱尔》将会是在线电影。

在电影发行之后,还可以在周边媒体上延续生命。《星球大战》繁衍出了畅销平价小说;《捉鬼少女巴菲》(*Buffy the Vampire Slayer*)的周边产品是漫画书及电视剧集;环球片厂的主题乐园则按照《回到未来》(*Back to the Future*)的剧情来设计游乐行程;《狮子王》(*The Lion King*)与《金牌制作人》(*The Producers*)被改编成百老汇舞台剧;《阴间大法师》(*Beetlejuice*)被改编成电视卡通,另外也有许多电影被改编为电玩游戏。



格斯·范·桑特(Gus Van Sant):你的电影在美国博物馆圈子里称霸,例如明尼艾波利斯市(Minneapolis)、哥伦布市(Columbus)……。

德里克·贾曼(Derek Jarman):对,尤其是明尼艾波利斯市,在那里电影是活的,它已经进入了学生课程当中。现在,电影借着录像而得以继续发展。我从不觉得自己是个外人。

——导演格斯·范·桑特访问独立制片导演德里克·贾曼

由于数字发行与周边市场的兴起,这些集团正谨慎地守护他们的产品。他们在整条"价值链"(value chain)上小心翼翼地防止盗版,并且对成为知识产权(intellectual property)的内容索取授权费。拜有线电视、卫星电视、DVD与因特网之赐,发行商以前所未有的方式从电影中压榨出更多的钱。但是,相同的科技也导致电影在未经过授权的情况下,被自由地复制与流通。当大发行商致力于提供随选点播电影的同时,早已有几百个网站提供了非法复制的新片。当媒

体公司在主导这个体制的时候，盗版已经成为散布电影的有效方法。

影院及非影院放映

Exhibition: Theatrical and Nontheatrical

在电影的商业阶段，我们最熟悉的就是“放映”，也就是买电影票、租 DVD 或下载电影。影院（theatrical）放映是对购票公众播放电影，例如在商业影院播放。其他种类的影院场所还有城市艺术中心、博物馆、电影节或电影俱乐部等等。非影院（nontheatrical）放映则是指其他所有的放映形式，例如在家看电影、有线电视、卫星传送，以及学校放映。

有些电影是用于非影院放映的，如某些剧情片、纪录片及实验电影。关于非戏院放映，Kino 是其中一个知名的国际运动。Kino 发源自 1998 年加拿大蒙特利尔（Montréal），它的座右铭是：“没料可以做，有料做更好，最好现在就做！”（Do well with nothing, do better with little, and do it right now! ）Kino 的活动是为期一个月的电影放映，对于电影工作者的电影内容完全不设限制，由观众前来观看这些电影工作者的电影，而由同好们所组成的网络会鼓励电影工作者制作更多电影。截至 2005 年，在世界四大洲，Kino 网络的参与单位已超过 50 个。Wis-Kino 是第一个 Kino 单位（Kino cell），出现于 2002 年美国威斯康星州麦迪逊市（Madison）。Kino Kabaret 是这个运动的盛会，每年举行一次或两次，由各地的 Kino 单位举办。在 Kino Kabaret 期间，主办地的团体会招待来访的 Kino 电影工作者，而参与者须在仅仅 48 小时之内拍出一部短片。

公开电影放映是商业影院的核心。大部分的影院会播放大发行商推出的同时上映电影，而其余的影院则专门播放外语片或独立制片电影。整体来说，到影院看电影的观众不是很多。在美国，平均每周的门票收入大约 3,000 万美元，相较于每周 2 亿左右的电视观众人数，简直是小巫见大巫。在总人口中，只有大约五分之一的人会经常到电影院看电影。

那么，使影院市场继续维持的因素是什么？电视是其中一个因素。在 20 世纪 60 年代，美国电视网络开始支持好莱坞拍片，以购买片厂电影的电视播映权。低预算电影工作者指望向欧洲电视与美国有线电视销售电影。当出租录像带在 20 世纪 80 年代流行的时候，片厂从中获取暴利，即使是小发行商也得到利润。DVD 格式的出现提供了另一波新的暴利。在 2004 年，美国大发行商在全世界电影院赚进约 100 亿美元，而家用影片的收益则是 230 亿美元。多数影片收入来自于销售 DVD，这为发行公司带来比票房收入更多的利益。

如今，DVD 市场是全世界影院制片的最主要部分，但电影院依然是这套放映体制的中心。影院放映能集中公众的兴趣。影评人评论电影，电视与媒体宣传电影，而人们则讨论电影。影院就像是电影的发射台，往往可以决定电影在附属市场上的成败。在影片出租店流通的电影，其中高达 80%的部分是电影院的卖座片。

最多人光顾的电影院都属于连锁影院或是联合院线，而在大多数国家，这些电影院都是被少数几家公司所控制的。直到 20 世纪 80 年代，大部分影院都只有一个放映厅，但

是放映者开始了解到，如果在同一屋檐下有好几个放映厅，就可以降低成本。多厅式影院(multiplex theater)会有三个或更多放映厅，而大型多厅式影院(megaplex)则会有十六个以上的放映厅，因此能比单一放映厅影院吸引更多人潮。而中央控制的放映机与电影院贩卖处也有助于降低成本。多厅式影院的兴起，使得放映者能够升级播放设备，并提供高质量的座位与数字音响。在北美洲、欧洲与部分亚洲地区，多厅式影院是现在电影院的标准形态，并且有提供当地口味的零食——爆米花与糖果几乎到处都有，在欧洲电影院有啤酒，在香港电影院则有鱿鱼干。

美国是全世界最有利可图的电影院市场，占全球票房收入的40%(见表1.1)。就国家而言，日本名列第二，主要原因是票价非常昂贵。之后的名次则是西欧与亚太地区。西欧在全球票房中占25%，因此，西欧(含英国与北欧国家)是北美以外最重要的市场。基于这些原因，全世界的电影工作者都想在这些市场兴隆的国家发行电影。

比较不重要的市场则是拉丁美洲、东欧、中国大陆、印度、中东与非洲。不过，多厅式影院的策略已经打进这些地区。这些地区平均拥有的影院数量还很少，因此，企业家在俄罗斯与中国便发起大手笔的多厅式影院兴建计划。好莱坞的发行商将这些海外多厅式影院视为重要商机，他们可以在这些地区投资电影院，确保产品有销售渠道(美国反托拉斯法禁止发行商在美国经营影院)。在过去历史上，好莱坞发行商曾经在许多国家停止发片，因为当时票价太低而无利可图。在2000年，菲律宾的平均票价大约是0.7美元，而印度则是0.2美元。随着不发达国家的中产阶级人口增加，舒适的多厅式影院吸引了上层的观众，导致老式的单厅影院门可罗雀。到了2004年，拜多厅式影院的成长之赐，全球平均票价达到3.16美元，是有史以来的最高点。

正当电影院由底片式放映转型到数字放映时，DVD这种数字科技早已经席卷了非影院市场。由于碟片携带方便，占据空间比VHS录像带更少，并且能提供良好的画质与音效，因此消费者乐于接受这种格式。DVD由于能够在桌面播放器、随身式播放器、电玩游戏机与计算机上播放，而成为家庭影院系统的主力。此外，DVD也非常容易取得。在美国，沃尔玛连锁超市(Wal-Mart chain)已经成为DVD的主要供货商，占了DVD总销售额的三分之一。

在早期，当有线电视与VHS录像带流行的时候，放映者曾经担心他们的生意会受到影响。事实证明没有。在20世纪90年代，全世界影院观众人口显著增加，即使DVD出现，人们也没有因此不去电影院看电影。不过，在新市场成长的同时，美国与欧洲观众可能反而会减少，因为家庭影院、电玩游戏与因特网娱乐已加入战局。自21世纪初开始，放映者尤其担心“空窗期”(windows)缩短，亦即影院上片与DVD及其他平台上片的间隔时间缩短。他们担心，如果DVD在电影下片后迅速上市，那么人们就会宁可等待DVD，而不去电影院看电影。发行商则是希望能由网络播放电影，并提供完整的附加赠送片段与电影解说。有些公司在实验影院、DVD及有线电视同时上片，这种做法将会消除保护放映者的空窗期。放映者吸引观众忠诚度的方法，则是尝试建造Imax放映厅，以及不时播出这

表 1.1 银幕上的电影：2004 年电影院放映档案

电影院电影全球产量：4,100 部剧情片
全球观众：76 亿张门票
全球票房毛利收入：240 亿美元

美国票房收入：87 亿 5,000 万美元
西欧票房收入：67 亿美元
日本票房收入：19 亿美元

国家与放映厅数量
最多：中国 38,496 厅；美国 36,652 厅；印度 10,500 厅；法国 5,302 厅；德国 4,870 厅；西班牙 4,390 厅；意大利 3,762 厅；英国 3,475 厅；墨西哥 3,248 厅；加拿大 3,190 厅
最少：卢森堡 24 厅；肯尼亚 22 厅；尼加拉瓜 22 厅；卡塔尔 10 厅

每百万人放映厅数量
最多：冰岛 154 厅
最少：肯尼亚 0.7 厅
其他：瑞典 131 厅；美国 125 厅；西班牙 104 厅；加拿大 100 厅；澳洲 95 厅；英国 58 厅；日本 22 厅；俄罗斯 13 厅；印度 9.5 厅

每人每年电影院看片次数
最多：冰岛 5.4 次
最少：摩尔多瓦 0.05 次
其他：美国 5.3 次；新加坡 5.1 次；澳洲 4.6 次；英国 2.84 次；俄罗斯 0.52 次

平均票价
最高：瑞士 11.52 美元；日本 11.47 美元；瑞典 10.43 美元；丹麦 10.21 美元
最低：菲律宾 1.33 美元；中国 1.32 美元；埃及 0.60 美元；印度 0.20 美元
其他：英国 8.24 美元；澳洲 7.31 美元；法国 7.24 美元；美国 6.21 美元；加拿大 5.91 美元

每个放映厅平均票房收入
最高：日本 690,000 美元；香港 621,100 美元；新加坡 483,000 美元；朝鲜 483,000 美元；卢森堡 446,000 美元；
最低：塞尔维亚 40,000 美元；乌拉圭 34,000 美元；斯洛伐克 29,000 美元；中国 5,000 美元
其他：英国 406,000 美元；澳洲 350,000 美元；美国 260,000 美元；俄罗斯 135,000 美元

种格式的主打片。例如，《极地特快》(*The Polar Express*)、《四眼天鸡》(*Chicken Little*)以及其他此类电影的收益当中，有很大部分是来自于 Imax 与 Imax 3D。

即使 DVD 格式快速崛起，发行商依然对此媒介颇为担心，因为这种盘片容易复制和大量制造，导致了全世界盗版盛行。在中国，好莱坞电影的 DVD 盗版品可以卖到 0.8 美元的低价。此外，在 2005 年底已有将近六万部电影，基于商店架上空间宝贵，折扣连锁商店便以低价出清滞销电影，导致 DVD 零售价格开始滑落。对于遏止盗版而重新收回市场，发行商将希望寄托在一种新的高画质 DVD 格式上，借此吸引消费者再度花钱购买喜爱的电影。就长期而言，发行商希望消费者能开始购买不需要包装出售的媒体，最好是能在线购买，并且使用 XBox 360 或 PlayStation 这类多功能合一设备在家中电视机上观看。但

是，可想而知，届时电影院的处境将会更加危险。

发行与放映的艺术影响
Artistic Implications of Distribution and Exhibition

毛利、联合造势、票价，以及电玩游戏机上的电影，这些可能看起来与电影艺术相差甚远，但电影是一种以大众为对象的技术媒介，因此电影流通与展现的方式会对观众体验造成影响。家用影片将观看行为限缩成小团体或个人的活动，而在拥挤的电影院中看电影的反应完全不同。许多人觉得，在电影院中看喜剧片似乎更有趣，因为富有感染力的笑声会很容易在电影院观众中扩散。电影工作者知道这个差异，因此会试着让喜剧片步调稍微放缓，使观众的笑声不会掩盖关键台词。



"《黑客帝国》是媒体汇流时代的娱乐，整合了多重文本而创造出一种大型叙事……"

—— 亨利·詹金斯(Henry Jenkins)，媒体分析家

影片的发行与放映，已经为说故事的方法带来了新选择。在 20 世纪 80 年代之前，人们无法随意重看电影；但是有了录像带，尤其是 DVD 之后，观众就可以重复检视电影。DVD 附赠的电影资料，有助于让人们回到电影中发现忽略的片段。某些电影工作



图 1.44 在《木兰花》(*Magnolia*)中，一再出现的数字 82 预言了气候剧变，而数字 82 则是来自于《圣经·出埃及记》的章节段落。

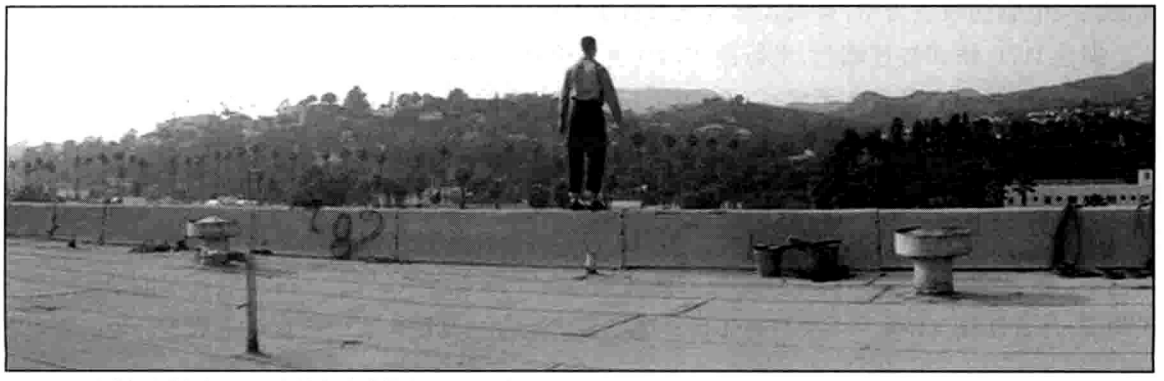


图 1.45 在《木兰花》中，屋顶水管盘绕成数字 82 的形状。



图 1.46 位于美国俄勒冈州波特兰市的派拉蒙电影院内部。该影院建于 1928 年，有 3,000 个座位，而当时全城人口大约是 30 万。墙上与屋顶的精致装饰，是当时典型"影院皇宫"(picture palaces)的设计。

者利用这个机会创造出了谜题电影(puzzle films)，例如《记忆碎片》、《死亡幻觉》(*Donnie Darko*)，影迷可以在片中检查剧情谜题的线索(图 1.44 与图1.45)。另外，录像版本(video versions)能比影院版本更加复杂，例如《蝴蝶效应》(*The Butterfly Effect*)在其影片版本中增加了额外的结局。某些交互式 DVD 电影还可以让观众选择剧情发展的方式。格雷格·马克斯(Greg Marks)的电影《11 点 14 分》(*11:14*)，可以让你在不同点上进入平行发展的剧情线，而重新塑造电影的整体形态。

当因特网成为发行平台之后，我们应该可以预期电影在叙事形态上会出现变化。较短的说故事形态已经出现在家庭网络、卡通与漫画上，我们甚至可以看到专门为手机设计的电影。例如，《反恐 24 小时》(*24*)之类的电视剧，已经由电视剧情中分出了"行动影集"(mobisodes)。网络则理所当然是交互式电影的下一步，在其中可以使用超级链接加强或跳过某些情节线。

营销与商品化能够以引人入胜的方式扩展电影剧情。在《星球大战》小说与电玩游戏中，角色人物有更多的冒险故事，更增加了观众们对于电影的投入程度。《记忆碎片》网站则提供了诠释电影的线索。《黑客帝国》电玩游戏提供了电影剧情的关键信息，在电影第二集中则隐藏了游戏获胜的方法。当故事场景流动于不同平台之间时，便会造就出一种多媒体的神话传奇，而观众的体验也将随之改变。没有玩过《黑客帝国》电玩游戏的观众，对故事的理解可能会与玩过的人有所不同。



图 1.47 在电影院的大银幕上，《瘦子》(*The Thin Man*，1934)中所有人物与脸上的表情都相当清晰。

发行与放映也能影响电影的风格，影像大小则是

明显的例子。20 世纪 20~50 年代间，电影是被设计来在大型场所播放的（图 1.46）。典型的都会型电影院能容纳 1,500 人，并备有 50 英尺宽的大银幕。这样的规模不仅能呈现大型影像，更容易使观众看到细节。导演能够让好几个角色在同一画面中互相对话，而且每一个人都很醒目（图 1.47）。在那个年代的电影院里，《辣手摧花》中查理舅舅的近距离特写（图 1.7）会是相当具有震撼力。

当电视在 20 世纪 50 年代流行之时，它的影像较不清晰，而且非常小，有时对角线长度只有 10 英寸，因此早期的电视节目倾向于借助近距离特写（图 1.48），才易于在小屏幕上观看。进入 60 年代与 70 年代，电影观众减少，电影院就变得比较小。当银幕缩小之后，电影工作者开始更加依赖电视中的近距离特写手法，这个趋势持续到了今天。即使现代的多厅式影院有相当大的银幕，观众却已习惯于银幕上只出现大面孔（图 1.49）。现在，大多数电影是用光盘来播放观看，将来更多电影会是在掌中设备上观看，因此，商业片似乎会继续以近距离特写来处理对话场景。就这方面而言，科技与放映环境造成了风格上的限制。不过，某些当代电影工作者依然忠于传统的技巧（图 1.50），要求观众在影院大银幕上观看他们的电影。



图 1.48《法网》（*Dragnet*, 1953）：由于电视荧幕尺寸小，早期的电视相当依赖近距离特写。

此外，影像比例也有改变，这同样也是受电视放映的影响。自 20 世纪 50 年代中期以来，几乎所有电影都是在比传统电视机上更大的银幕上播放。数十年来，当电影在电视上播放时，部分画面区域就会被切除（图 1.51 至图 1.53）。某些电影工作者的对策是，在镜头构图中设计“安全区域”（safe area），将镜头中的主要动作放在适合电视机



图 1.49《红眼航班》（*Red Eye*）：在现代电影中，极接近演员脸部的特写相当常见，部分原因在于，电影常被用光碟播放观看。



图 1.50 在《海上花》(*Flowers of Shanghai*)中，导演侯孝贤在每一个镜头场景中都拍摄好几个演员。在小荧幕上播放会失去画面信息，而在电影院银幕上观看的效果最佳。



图 1.51 奥托·普雷明格(Otto Preminger)的电影《华府风云》(*Advise and Consent*)，其中一个原始镜头……



图 1.52 ……在录像版本中变成了两个镜头……



图 1.53 ……因而丧失了演员同时互动的场景。

"要不要每一部电影都有手机版本？也许，将来每部电影都有四个版本——电影、电视、DVD 与手机也说不定。"

——亚文·戴维(Arvind Ethan David)，Slingshot 多媒体公司管理主任

"直到在大银幕上重看《西北偏北》(*North by Northwest*)之后，我才确实了解银幕尺寸带来的巨大差别……也许这就是年轻人很难欣赏老电影的另一个原因：他们只在电视上看过这些电影，而这会减少电影的奥妙与神秘震撼性。"

——彼得·博格丹诺维奇(Peter Bogdanovich)，《最后一场电影》(*The Last Picture Show and Mask*)的导演

荧幕的位置，这产生了镜头视觉效果的细微变化(图 1.54 与图 1.55)。而对于安全区域的依赖，使得电影工作者运用了更多"单人镜头"(single)，亦即只呈现一个演员的镜头。在宽银幕画面上，单人镜头能够弥补被电视切除的部分(图 1.56)。

今天，大多数电影的有线电视与 DVD 版本都被裁成宽屏幕格式，用屏幕上下方的黑条纹模拟电影院银幕比例。绝大多数的电影工作者都同意这种作法，但斯坦利·库布里克却偏爱将他的某些电影以"全画面"(full frame)播放。这就是为何《闪灵》的镜头在这本书中都是全画面图片(图 1.12 与图 1.13)，而在影院观看这部电影的人，并不会看到这样的头顶空间。如今，几乎没有商业影院能够以全画面播放电影；不过，戈达尔经常以全画面格式构图，但如果裁切成宽银幕，就会损害构图(图 1.57)。在这些情形下，发行与影院放映在一开始会限制电影工作者的选择，但录像版本却扩大了他们的选择范围。

即使是产品置入行销都能够提供某些艺术表现机会。银幕上的丰田(Toyota)卡车或玉米脆片通常会使我们分心，但是《回到未来》(*Back to The Future*)却巧妙地将品牌融入剧情故事当中。马蒂·麦可佛莱被时光机从 1985 年送到 1955 年，在那个时代并没有低糖减肥汽水，当他在饮料摊买汽水的时候，他向店员要无糖百事可乐(Pepsi Free)，但是店员说并没有免费(free)的百事可乐——他当然得用钱买。稍后，当马蒂在贩卖机上买了一瓶百事可乐之后，他拼命想要扭开瓶盖，但是未来的父亲乔治·麦可佛莱却轻松地用贩卖机的开瓶器打开瓶盖。百事可乐交织在整部影片中，一再显示出马蒂无法适应父母亲的年



图 1.54 在《泰坦尼克号》中，当女主角罗丝在船头上感受到"飞行"的兴奋时，强有力的水平构图强调她双手伸展如同双翼，迎风飞舞于宽阔的天际线。



图 1.55 在录像版本中，几乎所有的水平构图感都消失殆尽。

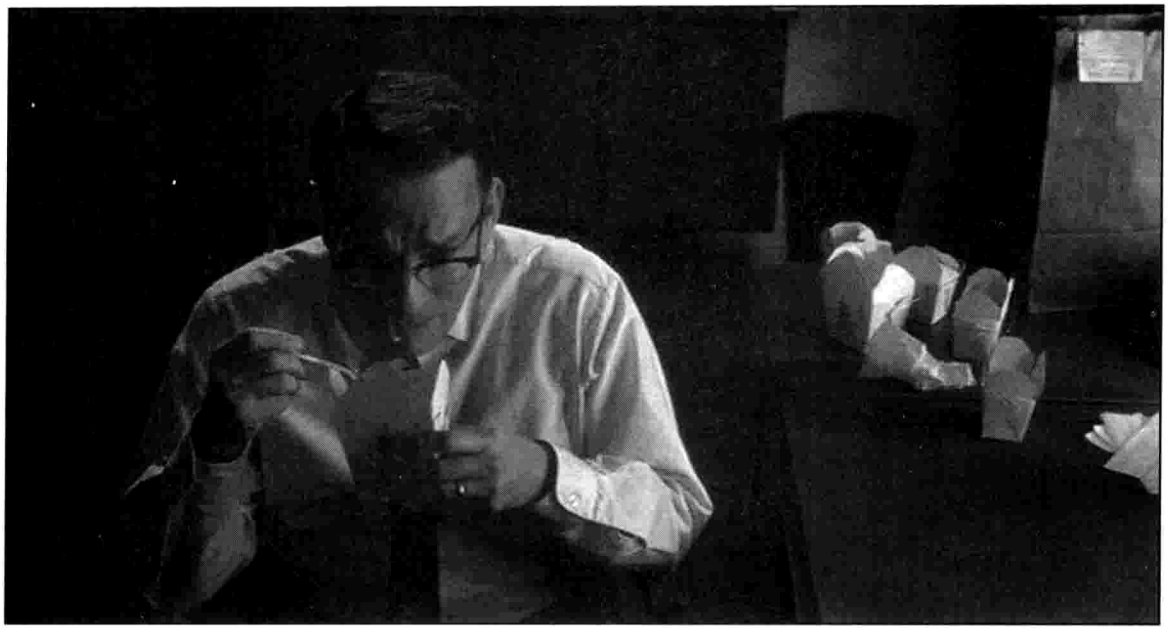


图 1.56《消遥法外》(*Catch Me If You Can*)：如同现代许多宽银幕电影，传统电视荧幕只能保留电影的主要信息。例如切除这个影像会损失一个次要信息——堆积如山的外卖食品纸盒意味着，汉拉提探员已经在办公桌上连续工作了好几天。



图 1.57 在戈达尔的电影《侦探》(*Detective*)中一幕紧密的高潮镜头。虽然戈达尔的电影有时会在电影院银幕或 DVD 版本中被切除，但若在老式而比较方正的格式上播出，会有最佳的构图效果。

代——这或许可以引发某些观众的思古幽情，而回想起从他们年轻时期起，日常生活都已经点点滴滴改变了。

结论
Summary

从最早期的似动现象(apparent motion)实验开始，到最新的计算机程序，电影艺术一直依赖科技。同时，电影也依赖使用科技的人，这些人一起合力拍片，并且从事发行与播放工作。只要电影的目标是大众，不论人口多寡，电影就会涉入制作、发行与放映的动态社会关系当中。经由这些科技与作业程序，电影工作者为观众创造了一种体验。而在整个拍片过程上，他们势必要针对形式与风格进行选择。他们有哪些选项可以选择？电影工作者如何将电影组织成一个整体？他们如何运用这种媒体的技巧？本书以下两个部分将会检视这些可能性。

延伸阅读
Where to Go from Here

电影的技术根源 Film's Roots in Technology

巴赞(André Bazin)曾说，在电影诞生之前，人类早已对它梦想了很久："人类对它的想法被放在心中，犹如在某种柏拉图式的天堂里。"〔*What Is Cinema?* vol. I ,Berkeley: University of California Press, 1967, p.17〕不管电影的前身可追溯到古希腊时代还是文艺复兴时期，只有到了 19 世纪才在技术上有所突破。

动态影像依赖于众多科学与工业领域的发现：光学与镜头制造、控制光线〔尤其是弧光灯(arc lamps)〕、化学〔尤其是纤维素(cellulose)〕、制钢、精密仪器等。电影机器与每个时代的其他机器密切相关。例如，19 世纪工程师设计出以固定速率在长条型物质上间歇卷动与打孔的机器。摄影机与放映机的驱动机器，是源于制造缝纫机、电报纸带与机关枪的科技。由于我们早已习惯了电子与数字媒体，因此电影在 19 世纪的机械与化学程序起源，在今日对照下特别明显。

关于电影科技发展史，可参考：Barry Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis* (London: Starwood, 1983)；以及 Leo Enticknap, *Moving Image Technology: From Zoetrope to Digital* (London: Wallflower, 2005)。关于电影科技，Douglas Gomery 是研究这方面经济史的先驱，可参阅：Robert C. Allen and Douglas Gomery, *Film History: Theory and Practice* (New York: Knopf, 1985)。关于这个主

题最包罗万象的参考书籍是：Ira Konigsberg, *The Complete Film Dictionary* (New York: Penguin, 1997)。关于电影科技的有趣讨论，请参见：Nicholson Baker, "The Projector," *The Size of Thoughts* (New York: Vintage, 1994), pp. 36–50。

电影发行与上映 Film Distribution and Exhibition

关于当今主要"内容供应者"(content providers)的详尽调查整理，参见：Benjamin M. Compaine and Douglas Gomery, *Who Owns the Media? Competition and Concentration in the Mass Media Industry* (Mahwah, NJ: Erlbaum, 2000)；Barry R. Litman, *The Motion Picture Mega-Industry* (Boston: Allyn & Bacon, 1998)；以及 Edward S. Herman and Robert W. McChesney, *The Global Media: The New Missionaries of Global Capitalism* (London: Cassell, 1997)。

关于大型发行商的出色研究，参见：Edward J. Epstein, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood* (New York: Random House, 2005)。Douglas Gomery 的 *The Hollywood Studio System: A History* (London: British Film Institute, 2005)探索了许多发行商的历史，呈现他们如何扎根于垂直整合的电影系统中，同时控制了影片的制作和放映。

关于看电影行为，参见：Bruce A. Austin, *Immediate Seating: A Look at Movie Audiences* (Belmont, CA: Wadsworth, 1988)。Douglas Gomery 的 *Shared Pleasures: A History of Moviegoing in America* (Madison: University of Wisconsin Press, 1992)提供了美国电影放映史。

电影制作阶段 Stages of Film Production

关于电影制作，一份非常好的调查资料是：Stephen Asch and Edward Pincus, *The Filmmaker's Handbook* (New York: Plume, 1999)。关于制片，参见：Paul N. Lazarus III, *The Film Producer* (New York: St. Martin's Press, 1991)；以及琳达·欧布斯特 (Lynda Obst) 辛辣的回忆录：*Hello, He Lied* (New York: Broadway, 1996)。亚特·林森(Art Linson)是《不可触犯》(*The Untouchable*)与《搏击俱乐部》(*Fight Club*)的制片，曾经就他的角色写了两本有趣的书：*A Pound of Flesh: Perilous Tales of How to Produce Movies in Hollywood* (New York: Grove Press, 1993)与 *What Just Happened? Bitter Hollywood Tales from the Front Line* (New York: Bloomsbury, 2002)。关于准备与拍摄的组织细节，参见：Alain Silver and Elizabeth Ward, *The Film Director's Team: A Practical Guide for Production Managers, Assistant Directors, and All Filmmakers* (Los Angeles: Silman-James, 1992)。关于导戏的调查整理，参见：Tom Kingdom, *Total Directing: Integrating Camera and Performance in Film and Television* (Beverly Hills, CA: Silman James, 2004)。许多关于电影拍摄幕后的书都有分镜表的例子，参见：Steven D. Katz, *Film Directing Shot by Shot* (Studio City, CA: Wiese, 1991)。关于布景及制作设计的书，参见：Ward Preston, *What an Art Director Does* (Los Angeles: Silman-James, 1994)。Norman Hollyn 的 *The Film Editing Room Handbook* (Los Angeles: Lone Eagle, 1999)，提供影像与声音剪辑程序的详尽解说。关于计算机合成方法的讨论，参见：Gael Chandler, *Cut by Cut: Editing Your Film or Video* (Studio City, CA: Michael Wiese, 2004)。关于助理导演等许多工作人员自己的现身说法，参见：Barbara Baker,

Let the Credits Roll: Interviews with Film Crew(Jefferson, NC: McFarland, 2003)。

有几本书说明独立制片如何筹资、制作与销售，其中内容最完整的是：David Rosen and Peter Hamilton, *Off-Hollywood: The Making and Marketing of Independent Films* (New York, Grove Weidenfeld, 1990)；以及 Gregory Goodell, *Independent Feature Film Production: A Complete Guide from Concept Through Distribution*, 2nd ed.(New York: St. Martin's Press, 1998)。比利·弗利克(Billy Frolick)的 *What I Really Want to Do Is Direct*(New York: Plume, 1997)，记录了七个电影学校毕业生如何筹拍低成本电影。克里斯汀·瓦丘(Christine Vachon)是《男孩别哭》(*Boys Don't Cry*)及《天上人间》(*Far From Heaven*)的制片，在她的书中分享了一些洞见：*Shooting to Kill*(New York: Avon, 1998)。另见：Mark Polish, Michael Polish, and Jonathan Sheldon, *The Declaration of Independent Filmmaking: An Insider's Guide to Making Movies Outside of Hollywood*(Orlando, FL: Harcourt, 2005)。

在 *How I Made a Hundred Movies in Hollywood and Never Lost a Dime*(New York: Random House, 1990)书中，罗杰·柯曼(Roger Corman)回顾了他拍低成本电影的生涯。书中有一段："在 1957 年苏联发射人造卫星那年，我拍了《人造卫星之战》(*War of Satellites*)，不到十天就拍完，当时没人知道人造卫星是什么样子，我说它该长什么样子就是什么样子。"(pp.44-45)柯曼也在以下这本书中写序：Lloyd Kaufman, *All I Needed to Know about Filmmaking I Learned from the Toxic Avenger: The Shocking True Story of Troma Studios*(New York: Berkeley, 1998)，书中详细说明卓玛电影公司如何拍摄《*The Class of Nuke 'Em High*》与《*Chopper Chicks in Zombietown*》。收录许多访谈的书，可参见：Philip Gaines and David J. Rhodes, *Micro-Budget Hollywood: Budgeting (and Making) Feature Films for $50,000 to $500,000*(Los Angeles: Silman-James, 1995)。

约翰·皮尔森(John Pierson)是一位制片、发行商及电影节选片人，他研究《疯狂店员》、《美梦成真》(*She's Gotta Have It*)、《性、谎言与录像带》(*Sex Lies and Videotape*)，以及其他低成本电影，参见：John Pierson, *Spike, Mike, Slackers, and Dykes*(New York: Hyperion Press, 1995)。关于低成本电影的历史调查整理，参见：Emanuel Levy, *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*(New York: New York University Press, 1999)。关于重要发行商米拉麦克斯的早期独立制作历史，参见：Alissa Perren, "Sex, Lies and Marketing: Miramax and the Development of the Quality Indie Blockbuster," *Film Quarterly* 55, 2(Winter 2001-2002): 30-39。

在个案研究中经常可学到许多制片经验，参见：Rudy Behlmer, *America's Favorite Movies: Behind the Scenes*(New York: Ungar, 1982)；Aljean Harmetz, *The Making of "The Wizard of Oz"*(New York: Limelight, 1984)；John Sayles, *Thinking in Pictures: The Making of the Movie "Matewan"*(Boston: Houghton Mifflin, 1987)；Ronald Haver, *"A Star Is Born" The Making of the 1954 Movie and Its 1985 Restoration* (New York: Knopf, 1988)；Stephen Rebello, *Alfred Hitchcock and the Making of "Psycho"* (New York: Dembuer, 1990)；Paul M. Sammon, *Future Noir: The Making of "Blade Runner"*(New York: Harper Prism, 1996)；以及 Dan Auiler, *"Vertigo": The Making of a Hitchcock Classic*(New York: St. Martin's Press, 1998)。John Gregory Dunne 的 *Monster: Living off the Big Screen* (New York:

Vintage, 1997)，是作者回忆用八年时间重写一个剧本，最后成品是电影《因为你爱过我》(*Up Close and Personal*)。斯派克·李的电影拍摄过程出版了许多像拍摄日志类的书，例如："*Do The Right Thing": A Spike Lee Joint*(New York: Simon & Schuster, 1989)。关于独立制作部分，在瓦丘的 *Shooting to Kill* 一书中记载了托德·海恩斯(Todd Haynes)《天鹅绒金矿》(*Velvet Goldmine*)的拍摄过程。

电影工作者的谈话 Moviemakers Speak

近数十年来，电影工作者访谈录已经相当普遍。在本书以下关于电影技术的其他章节中，我们将会提到关于设计总监、摄影师、剪辑师、音效技术人员与其他人员。不过，导演是全程监督拍片的人，因此，我们在此列出最佳访谈书的清单：Peter Bogdanovich, *Who the Devil Made It* (New York: Knopf, 1997)；Mike Goodrich, *Directing* (Crans-Prés-Céligny, 2002)；Jeremy Kagan, *Directors Close Up* (Boston: Focal Press, 2000)；Andrew Sarris, ed., *Interviews with Film Directors* (Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1967)；以及 Gerald Duchovnay, *Film Voices: Interviews from Post Script*(Albany: SUNY Press, 2004)。Paul Cronin 的 *On Filmmaking* (London: Faber & Faber, 2004)，收录了亚历山大·麦肯德瑞克(Alexander Mackendrick)的著作。麦肯德瑞克是一个优秀导演与一流老师，对于制片所有阶段，从编剧("使用巧合让角色陷入麻烦，而不是摆脱麻烦")到剪辑("场景地形必须使观众一目了然")，本书提供了一针见血的建议。另见：Laurent Tirard, *Moviemakers' Master Class: Private Lessons from the World's Foremost Directors*(New York: Faber & Faber, 2002)。自 1992 年以来，Faber & Faber(London)出版社每年出版一册导演访谈录：*Projections*。两位重要的好莱坞导演曾经写书谈论他们的手法：Edward Dmytry, *On Screen Directing* (Boston: Focal Press, 1984)；及 Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopf, 1995)。

Rick Lyman 策划了一本书，邀请导演或演员挑选一部重要的电影发表评论，参见：*Watching Movies: The Biggest Names in Cinema Talk About the Films That Matter Most* (New York: Henry Holt, 2003)。在本书中所引用的妮可·基德曼对于《闪灵》的评论，就出自这本书。另参见：Mark Cousin, *Scene by Scene: Film Actors and Directors Discuss Their Work*(London: Laurence King, 2002)。

编剧及行规 Screenwriting and Rules

在大众电影的制作中，编剧需沿用传统的说故事模式。几十年来，好莱坞喜爱通过奋斗达成清楚目标的强势主角。根据大多数专家的经验，剧本应有三段式结构(three-act structure)：第一段的高潮发生在大约电影四分之一的部分；第二段的高潮出现在大约电影四分之三的部分；而最后一段的高潮解决了主角的问题。剧本也应当有"转折点"，将剧情带往新方向。

关于这些公式的讨论，参见：Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Delta, 1979)；Linda Seger, *Making a Good Script Great*(New York: Dodd, Mead, 1987)；以及 Michael Hauge, *Writing Screenplays That Sell* (New York: HarperCollins, 1988)。克里斯汀·汤普森(Kristin Thompson)主张，许多电影不仅只有三段，而是有四段戏结构，这取决于主角如何界定与改变重要目

标，参见：Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*(Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999)。另见：大卫·波德维尔(David Bordwell), *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: University of California Press, 2006)。关于编剧，年代稍嫌久远但依然值得参考的书籍是：Eugene Vale, *The Technique of Screenplay Writing*(New York: Grosset & Dunlap, 1972)；以及 Lewis Herman, *A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Television Films*(New York: New American Library, 1974)。

对于被滥用的说故事惯例，一本有趣的收录是：Robert Ebert, *Ebert's Little Movie Glossary* (Kansas City: Andrew & McMeel, 1994)，可特别参看"杀手说话的谬误"与"炸弹处置的原则"两章。

小规模制片 Small-Scale Production

关于小规模制片的技术性研究与合作式制片模式，相关书籍并不多，但仍有一些数据性的书籍。关于讨论让·鲁什，参见：Mick Eaton, ed., *Anthropology-Reality-Cinema: The Films of Jean Rouch*(London: British Film Institute, 1979)；《美国哈兰郡》与其他独立纪录片的作者们讨论了他们的制片方法，参见：Alan Rosenthal, *The Documentary Conscience: A Casebook in Film Making* (Berkeley: University of California Press, 1980)。关于玛雅·德伦的作品分析，参见：P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*, 3rd ed.(New York: Oxford University Press, 2002)。斯坦·布拉哈格对于制片方法的思考，参见：Stan Brakhage, *Brakhage Scrapbook: Collected Writings*(New Paltz, NY: Documentext, 1982)。关于其他实验电影工作者的信息，参见：Scott MacDonald, *A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers*(Berkeley: University of California Press, 1988)；以及 David E. James, *Allegories of Cinema: American Film in the Sixties* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1989)。

关于合作制片，参见：Bill Nichols, *Newsreel: Documentary Filmmaking on the American Left*(New York: Arno, 1980)；及 Michael Renov, "Newsreel: Old and New-Towards an Historical Profile," *Film Quarterly* 41, 1 (Fall 1987): 20-33。关于电影与其他媒体的合作制片，参见：John Downing, *Radical Media: The Political Experience of Alternative Communication*(Boston: South End Press, 1984)。

剧照 vs.底片格放大的照片 Production Stills Versus Frame Enlargements

通过看平面摄影照片，也通过看电影的经验，电影就这样存在于我们的记忆中。这些照片可能是来自于电影成品中某一格底片的放大，这通常被称为"底片格放大"照片(frame enlargement)。然而，我们在书籍与杂志中所见到的大部分照片则是剧照(production stills)，亦即电影拍摄时拍下来的照片。

剧照通常拍得比底片单元格放大的照片清楚，可用于研究场景或服装的细节。然而，它们却与底片的影像不相同。通常剧照摄影师会重新安排及重新打灯，而拍摄演员的角度及距离也不同于最后的底片。因此，单元格放大的照片比较忠实于最后的底片。

例如，图 1.58 与图 1.59 都曾经被用于解说让·雷诺阿(Jean Renoir)的电影《游戏规则》(*Rules of the Game*)。图 1.58 是剧照，其中演员的构图有刻意摆位，而三位演员都很清楚。可是，这并未忠于最终完成

的电影。图 1.59 是由电影镜头中取出，其中的构图较为松散。底片单元格放大照片也能显示出雷诺阿用中央走道暗示情节发生的深度。在此，如同一般情形，剧照比较无法捕捉出导演视觉风格的重要特征。

在本书中，所有照片都是取自底片单元格放大的照片。



图 1.58 电影《游戏规则》的剧照。



图 1.59 电影《游戏规则》的单格放大。

相关网站 *Websites*

一般参考数据 General Reference

- www.imdb.com/ 关于世界各地电影、人物与公司的基本参考数据。网站的强力搜寻功能特别有帮助，但其中数据可能有错误，所以需要用其他网站数据比对查证。
- www.afi.chadwyck.com/ 美国电影学院(American Film Institute)的美国电影目录，提供详细电影信息，包含剧情简介。网站内容为知识产权，仅限由图书馆进入网站。
- www.fii.chadwyck.com/ 电影索引国际网站，包含电影与人物书目信息。仅限由图书馆进入网站。

关于电影产业 On the Film Industry

- www.cjr.org/tools/owners/ 《哥伦比亚新闻学评论》(*Columbia Journalism Review*)期刊网站，讨论媒体集团，并提供关系企业名单更新数据。
- www.boxofficemojo.com/ 列出目前美国与国际电影票房毛利收入，以及近几十年来的电影票房纪录。
- www.indiewire.com/ 提供当前美国独立制片电影信息。
- www.wis-kino.com/kino.htm/ 提供全世界 Kino 运动链接。
- www.aintitcoolnews.com/ 哈利·诺维尔斯设立的影迷网站。
- www.mpaa.org/ 主要电影发行公司的官方网站，极力强调反盗版活动。
- www.natoonline.org/ 影院经营者全国公会(National Association of Theatre Owners)官方网站，提供了某些统计数字。

DVD 推荐 Recommended DVDs

Sunday Morning Shootout: Best of Season 1：彼得·巴特(Peter Bart)是《综艺》(*Variety*)杂志的主编，与 Mandalay Pictures 公司的总裁彼得·古柏(Peter Guber)讨论当前产业趋势。本章所引用的史黛西·雪儿的谈话，就取自于这一套资料的第三张光盘。

电影幕后花絮 DVD 推荐 Recommended DVD Supplements

在激光碟与 DVD 出现之前，关于拍片制作过程的纪录片并不普遍，不过，某些老电影的纪录片已经被整理集合起来，其中有现存演员与剧组的访谈、完成的录影带、剧照及其他数据。精彩的例子包括："The Making *of American Graffiti*"、"The Making of *Jaws*"、"The Making of *Amadeus*"、"Guns for Hire: The Making of *The Magnificent Seven*"，以及"Destination Hitchcock: The Making of *North by Northwest*"。《异形》(*Alien*)的幕后花絮分为"前期制作"、"制作"与"后期制作"，并收录了西格妮·韦弗(Sigourney Weaver)特别出色的试镜(screen test)范例。"The Making of *20,000 Leagues Under the Sea*"是《海底两万里》的几份幕后花絮之一，对这部 1954 年的老片有非常详尽的讨论。

当激光影碟，尤其是 DVD 的年代开始之后，幕后花絮也成为制片过程之一，进行事前规划的摄影现场录影带与访谈。一个不错的早期范例是"The Making of *Jurassic Park*"，即是《侏罗纪公园》的相关幕后花絮。当 DVD 幕后花絮盛行之后，就出现了更长与更有系统的幕后花絮。一个出色的范例是《怒海争锋》(*Master and Commander*)的百日纪录片"The Hundred Days"。《指环王》加长版提升了深度报道的涵盖范围，电影三部曲均附有两张幕后花絮光盘。

幕后花絮当中经常包含分镜表的影像。导演里德利·斯科特(Ridley Scott)曾经受过绘画和设计的训练，在《异形》的幕后花絮中，搜罗了一些他所绘制的精彩分镜表。在《玩具总动员》的纪录片"Story"单元中，有几幕呈现分镜绘图师向工作人员解释情节，并以草图搭配他的解说。接下来，还把分镜图影像与最后的影像加以比较。

许多拍片制作过程数据的内容是制片的主要部分，例如设计、音乐作曲、选角等等。不过，幕后花絮偶尔会收录不常见的部分。例如驯兽，马是常见主题，而"Home of the Horse Lords"记录了《指环王：王者无敌》当中的驯马过程。"Inside the Labyrinth"是电影《沉默的羔羊》的拍片制作过程纪录，其中包含了驯蛾师。《查理和巧克力工厂》(*Charlie and the Chocolate Factory*)DVD 当中的"Attack of the Squirrels"则是这类驯兽资料最有趣的片段之一。

某些不常见的幕后花絮，包括独立制片电影《木兰花》(*Magnolia*)非传统的制片日记；以及《终结者 2》中八分钟集锦的回顾纪录："T2: On the Set"。"The Making of *My Own Private Idaho*"则显示了低预算独立制片如何节省经费。

当预视化(previsualization)越来越普及，DVD 幕后花絮也开始收录预视化选辑。例如，《世界大战》

碟片中的分镜动态脚本、《指环王》每一部分的动态脚本、《金刚：彼得·杰克逊的制片日记》(*King Kong: Peter Jackson's Production Diaries*)当中的"Day 27: Previsualization"，以及预视化短片"The Making of a Shot: The T-Rex Fight"(收录了本书引用的图 1.27 场景)。

虽然 DVD 经常收录电影预告片与海报，但却很少描述电影的营销。有极少数情形是收录了静态摄影师制作宣传镜头，例如《一夜狂欢》(*A Hard Day's Night*)的"Taking Testimonial Pictures"以及《金刚：彼得·杰克逊的制片日记》的"Day 127: Unit Photography"。 在这两张 DVD 当中，还包含了与披头士宣传的访谈"Dealing with 'The Men from the Press'"，以及"Day 53: International Press Junket"，其中一组宣传人员接送记者到工作现场。

整体而言，《金刚：彼得·杰克逊的制片日记》的盘片介绍了许多我们在这一章提到的制片与营销具体情形，例如"Day 25: Clapperboards"、"Day 62: Cameras"(摄影机操作员现场打开机器，展示机器如何运作)、"Day 113: Second Unit"，以及营销餐会"Day 110: Global Partner Summit"。

在《天涯沦落女》(*Vagabond*)的法文版 DVD(法文原文片名 *Sans toit ni loi*)当中，阿格妮丝·瓦尔达(Agnès Varda)收录了一篇一流的制片文章(电影本身与幕后花絮都有英文字幕)。在导演华达迷人的个人拍片制作过程资料中，收录了这部影片的制片、营销及国际电影节上的展示资料。

Part 2

电影形式

Film Form







第一章概括地指出人们如何运用技术来拍电影。在这一章中，我们将稍微讨论得抽象一点，并提出一些不同的问题："电影是根据什么原则组成的？到底各部分之间是如何连接成一个整体的？"这些问题帮助我们分析具体的电影作品，并引领我们进入电影作为艺术媒体的讨论核心。

接下来的两章将会回答这些美学上的疑惑。首先，我们假设电影并非一堆元素的任意集合。如果真是如此，那么，观众应该不会在乎是否错过了电影的开场或结尾，或是看一场没按照场次顺序放映的电影。但事实上，他们十分在乎。当你以"不忍释手"来描述一本书，或以"非常扣人心弦"来形容一首曲子时，就表示有一个格式在里面——意即有一个内在系统管理着各部分之间的结构关系，吸引你的兴趣。我们称这个系统为形式(form)。第二章的内容主要就是检视电影形式，并观察为何在了解电影艺术时，它是一项重要的概念。

虽然电影有许多种结构方式，但是，我们最常遇到的商业电影形式都是说故事的形式。在第三章，我们将提到叙事形式(narrative form)如何吸引观众的注意，并带领观众进入电影从开始到最后的事件。叙事形式可以抓住观众让他们期待电影的所有情节，在结尾前安排戏剧性的变化，以及设置令人满意的结果。



2 电影形式的重要性
The Significance of Film Form

艺术常会为我们带来一种强烈的涉入经验，比如我们可能会说“那部电影把我整个人都吸引进去了”。我们也会被一本书、一曲音乐吸引；对一本让人读不下去的小说，我们会说“我无法被吸引”，对不喜欢的音乐，我们说“没有感觉”，就好像它们是什么蹩脚的交谈对象似的。

这些说法都说明了，我们在欣赏艺术作品的过程中动用了感官(senses)、感觉(feelings)、心智(mind)等功能，同时这个过程不断提高我们的兴趣与涉入的程度。这是怎么回事呢？因为艺术家们创造了一个模式，艺术作品同时激起并满足了人类对形式的渴望。艺术家们赋予其作品一个形式，让我们可以享受这个建构的经验。

由此可知，无论表达媒介是什么，形式都是任何艺术作品的核心。艺术形式的概念盘踞在诸如哲学家、艺术家、评论者的心头已有数个世纪，我们自然无法在这里论断一切，但确实有些已臻完善的相关概念，有助于我们对电影的了解。本章对此将有概述。

电影形式的概念
The Concept of Form in Film

形式即系统
Form as System

人类在观赏戏剧表演、读小说、听音乐或看电影时，总先察觉到它们的艺术形式。人们通过这些活动而认知生命的各种状态，即一种意识活动。比如在街上行走时，人们会去注意明显的东西——认识的脸孔、熟悉的路标、下雨的征兆。我们的意识从没停歇过，它永远在平常的模式中，寻找秩序与意义，以及新的经验。

艺术作品便是依赖人类这种具动力及合成力的心灵特质。因为艺术作品提供了设计

好的情境，让我们在其中演练个人的能力去注意、期待即将发生的事件、下结论，并理出头绪。每本小说总会留给读者一些想象的空间；每首曲子都会引发我们期待特定的旋律；每部电影也都诱导观众将发生在所有场景的事串连成一个故事。但是，到底这些事物是依据哪些程序而起作用的，使一首诗、一座公园的雕像等东西，都能引发我们特定的意识活动？

对于这些问题，未必都有适当的答案，因为我们的意识活动并不存在于艺术作品本身。一首诗仅是纸上的字句，一首歌仅是音韵的振动，而一部电影更只是银幕上光影的构图罢了。这些事物本身什么事情也没做，要不是观众去感受，艺术作品也无法存在，因此这两者之间是相互依赖的。

最理想的答案是，如果没有作品唤起我们的情感，就无法开始或维持这种心灵感知。若无人类情感的参与去接受作品的信息，艺术作品也只是人为产物罢了。一幅画会以颜色、线条及其他技巧引发观赏者去想象它的空间，臆测画中物被画前后的状态，并比较它的颜色与材质。沿着创作者所设定的轨道，眼睛即在画面的构图中游移。诗的文字可以触发我们的想象，去体会隐喻的意象，以及期待音韵的节奏。《辣手摧花》(*Shadow of a Doubt*)中(参见第 7 页)，从表现查理舅舅对女性的反应时所使用的对白和摄影方式，可以很明显地看到他的冷酷及带有威胁的言行，进而创造了戏剧上的张力。一般而言，每件艺术作品均有诱发观者心灵活动的线索(cues)。



"剧本就是结构。"

——威廉·戈德曼(William Goldman)，《虎豹小霸王》(*Butch Cassidy and the Sundance Kid*)的编剧



"我的个性使我对导演这个工作很有兴趣。我喜欢听马克·桑得里奇(Mark Sandrich)导演叙述他如何画出弗莱德·阿斯泰尔(Fred Astaire)的歌舞片分镜表，来决定舞蹈部分要放在什么地方。你希望观众了解什么？如何把话说清楚？电影中的段落如何划分？还有你从这个过程中获得什么？"

——史蒂芬·弗雷斯(Stephen Frears)，《致命赌徒》(*The Grifters*)的导演

进一步来说，这些线索并非随意出现，而是有一定的系统(systems)。系统的说法非常直接贴切：它指任何一组元素不但彼此依赖，且互相影响。人类躯体即是一例，假设心脏机能失常，其他器官均将受到波及。在身体内还有其他独立、组织小一点的系统，如神经系统或视觉系统。就像一辆车的汽缸功能不良，整辆车就有可能停摆；其他部分虽不需要修理，但是，整辆汽车的运作却依赖于每一部分的健全。其他比较抽象的关系之间也能组成一个系统，比如一套治理国家的法律，或者是湖泊中所有生物的生态平衡等。

上述的每个例子都说明了，电影也不仅是一堆拼凑在一起的元素而已。如同所有的艺术作品一样，电影也有它的**形式(form)**。广义的电影形式是指观众在看电影时所认知到的整体结构，也就是电影中各元素的整体关系系统。本书的这个部分(电影形式)与第三部分(电影风格)将会探讨电影元素的种类。因为观众通过辨识电影中的元素来明白电影的意义，我们也会探讨形式与风格如何影响观众经验作品的方式。

如此说明形式仍嫌笼统，让我们举许多人都看过

的《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*)为例。在《绿野仙踪》中有很多特别的元素组,其中最明显的是一组构成故事的叙事元素(narrative elements):桃乐丝梦见一股旋风将她吹到奥兹(Oz),她在那儿碰到一些人物,梦醒了才发现自己仍在堪萨斯州。另外是一组风格元素(stylistic elements):镜头运动、构图的色块配置、音乐搭配,以及其他的设计。我们将在后面几章中谈到形成这些风格元素的电影手法。

因为《绿野仙踪》含有明显的系统,而非随意拼凑的,因此观众可以主动连接,并比较一些叙事元素:旋风使桃乐丝来到奥兹;奥兹里的人物很像她在堪萨斯州实际生活中的人物。而风格元素之间也有明显的关联,比如说,每当桃乐丝碰到旅途中的新伙伴,"我们要出发去找巫师"(We're Off to See the Wizard)的歌曲旋律即会出现。就因为指出了电影这个大系统中的两个副系统——叙事与风格,我们认为这部电影具备完整性。

此外,我们的意识也会连接这些副系统。在《绿野仙踪》中,叙事系统与风格系统彼此攸关。比如说,色彩标示了地区的区隔,像堪萨斯(黑白)和黄砖路(黄色);摄影机运动提醒观众注意剧情变化;而音乐也用来描述特定人物或情节。这些副系统所形成的网络,构成了《绿野仙踪》的形式。

"形式"与"内容"
"Form"Versus "Content"

人们经常将"形式"与"内容"视为相对的概念。这种假设意味着一首诗、一首曲子或一部电影就像一个瓮,而这个容器能容纳一种可以轻易被装起来的东西。这样假设的结果是:内容比形式更重要。

不过,我们不认同这种说法。倘若观众认为,整个电影系统是一种形式,那么它就没有内外之分。因为每个构组的部分在电影整体格式里都有它的任务,因此我们认为这些形式元素正是一般人所谓的内容。这个观点意思就是,主题事件和抽象概念都属于整个艺术作品的系统,它们能引发我们去期待或臆测剧情走势。观看电影的观众不但会连接所有个别的元素,并且会让它们有机地互动,与在系统之外时完全不同。

比如像美国南北战争这类的历史题材,它的前因后果在研究上一直有颇多争议。但在格里菲斯(D. W. Griffith)的《一个国家的诞生》(*The Birth of a Nation*)中,南北战争并非中立的"事件",它与这部电影的其他内容元素交织在一起:两个家族兴亡史、战后组织合众国的政治理念、拍得有如史诗格局的战争场面等等。格里菲斯这部电影的形式,就是包括了南北战争的事件元素,以及其他相关情节统合在一起的内容。若由另一个导演来拍,他可能也会采用相同的事件——南北战争,然而在不同的形式系统中,处理方式自然也不同。在《乱世佳人》(*Gone with the Wind*)里,南北战争就成为女主角罗曼史的时空背景;而在《黄金三镖客》(*The Good, the Bad, and the Ugly*)中,战争成为了三个愤世嫉俗的人淘金的动机。因此我们可以说,事件内容是依据形式元素的脉络,以及我们对它的认知塑造出来的。

形式的期待
Formal Expectations

现在我们可以开始讨论电影的形式如何引发观众心理的反应。一首被打断的歌、一本还没看完的书之所以带给我们挫折感，是因为我们对形式有强烈的需求；感觉作品尚未完整，必须增添更多的元素关系，直到形式完整了，才能满意。前面我们已体会了元素之间关系的互动，现在就来谈谈到底这些线索是如何激发我们去发展，且完成电影形式的模式的。

形式到底如何影响艺术经验呢？至少形式给人一种“万事皆备”的感觉。所以，为什么之前只是惊鸿一瞥，而在一个小时后又出现了这个角色，或者画面的一个色块被另一色块补色之后，我们就有了满足感？那是因为各元素之间的关系说明了组织电影形式有一套规则——它自己的系统。

此外，形式引导观众的参与，它能紧紧吸引观众的注意。平常，我们以比较实际的方式去观看身旁的事物，但是在电影里却非如此。如果有人在街上跌倒，我们一定赶上前去扶他起来，但如果是巴斯特·基顿（Buster Keaton）或是卓别林（Charlie Chaplin）在电影中跌倒了，我们却只是坐在椅子上笑。第五章会说明在电影整个制作中，像取景（framing）这样的基本技巧，就可以制造新的观看方式。在电影里，日常生活言行已不在“外面”的世界进行，而是在一个自给自足的系统中。电影形式让我们对事物有一个全新的看法，震撼我们脱离惯性的知觉，提示我们用新的方式去听、去看、去思考。

为了说明纯粹形式的特性如何影响观众，不妨看看接下来这个实验。假设“A”是字序中的第一个字母，那么下一个字母是什么？

AB

按照一般的推测，由“A”开始的字序，表示可能按照英文字母的顺序出现。你的期待被证实了。“AB”之后呢？大部分的人会说“C”。然而，形式结构通常不会依照我们原先的期望安排：

ABA

这个形式令人吃了一惊，使我们迷惑踌躇。但是，当被新的发展方式困扰时，我们也会很快就调整出新的期待，然后再试一遍。“ABA”之后呢？

ABAC

这里有两种可能性：ABAB 或 ABAC（注意：你的期望在选择可能性的同时也会限制可能性）。如果你原本猜想是 ABAC，那么你的期望得到了满足，接下来便可自信地预测下一个字母。倘若你认为是 ABAB，就应该再放胆猜一下。

ABACA

这个简单的游戏说明了形式吸引人的力量。身为观众的你，绝不会轻易让艺术作品的任

何部分只在眼前溜过。你会主动地参与,一起和它形成合作关系、提出看法,并在发展经验的同时,重新调整对形式的期待。


图 2.1 在《绿野仙踪》中,一开场桃乐丝与狗儿托托出走画面。

现在以电影故事为例。在《绿野仙踪》一开始,桃乐丝带着她的狗托托往街的另一端跑去(图 2.1)。很快的,我们开始期待另一个角色会在路上出现,或者她将抵达终点。每个类似这样的情节,都会引发观众预测"接下来是什么",积极参与进行中的剧情,然后再重新调整自己的期待。到最后,我们开始期待桃乐丝与托托实现愿望,回到堪萨斯州。事实上,整部电影的结构就是一个 ABA 的形式:堪萨斯—奥兹—堪萨斯。

"期待"充满于我们的艺术经验中。阅读一本侦探小说时,我们总会期待在某个点上(通常是在结尾)可以真相大白。听一曲乐章时,也会期待旋律或主题的重复(事实上,很多音乐的格式也依循刚才所谈论到的 AB、ABA 和 ABACA 的格式发展)。观赏一幅画时,也会寻找我们期待具有显著意义的特色,然后再观察其他次要的部分。我们对艺术作品的参与,大部分都是靠期待在进行。

但这不意味着所有期待都必须立刻获得满足。有时候,它会被刻意地拖延。在刚才的字母练习中,如果没有出现 ABA,可以用:

AB……

这一连串的点延后了下一个字母的出现,通常你会等着要知道到底是什么。这种所谓的悬疑(suspense),其实不过是拖延一下满足期待的时间。就像它的表面字义,悬疑就是将期待"悬"在那儿——拖延即将出现的剧情,以及我们对"完整"(completion)的渴望。

期待的结果可能是被骗了,就像希望是 ABC,结果出来的是 ABA。一般来说,惊奇(surprise)是错误期待的结果。我们不会去期待 20 世纪 30 年代芝加哥帮派份子发现家中的车库有一艘游艇;但是,倘若他真有那么一艘,我们就会重新调整对这个故事发展模式的假设(这个例子可解释,喜剧通常皆有赖于先给观众一个期待,再给人出其不意的结果)。

期待尚有另一种导向,它会引发观众去猜测:在这之前发生了什么事?桃乐丝在剧情一开始就在街上奔跑,不但引发我们想象她的去处,也会怀疑她究竟想逃离什么。同样的,一幅画作或照片并非只描绘景观,它会要求观众去思索已发生的事件。这种假设已发生事件的能力,我们称为好奇(curiosity)。第三章将会说明好奇在叙事形式中的重要性。

很明显的,艺术形式可以激发期待,随后也会很快或者直到最后才满足观众。然而,它也可能用来干扰这些期待。我们经常认为艺术作品应该宁静祥和,但是,很多作品却充满冲突、紧张与惊吓。形式可以因矛盾及失衡而给人不愉快的感觉,就像实验电影常令人感到不安。观众常被像《吃》(*Eat*)或《天蝎星升起》(*Scorpio Rising*),以及其他实验类型的电影所困惑或惊吓(参见第 421~440 页)。稍后,我们在谈到爱森斯坦(Eisenstein)的《十

月》(*October*)的剪辑(第六章),或戈达尔(Godard)《筋疲力尽》(*Breathless*)的风格(第十一章)时,都会遇到类似的问题。

虽然令人困惑,但是这类电影仍激发我们对形式的期待。例如,在一般的观影经验中,我们往往期待电影上半场出现的角色,到了下半场还是依然会现身;但是,在王家卫的《重庆森林》(*Chungking Express*)中,就不是这么一回事了(参见第 484~489 页)。当期待受挫,我们就会感到困惑迷惘,但是仍会在心中试着为这部影片营造出适当的期待。

事实上,如果我们能调整对这类作品的期待,就会更加投入,不安的情绪也会因开始习惯影片独特的形式系统而减轻。例如,霍里斯·弗兰普顿(Hollis Frampton)的《佐恩引理》(*Zorns Lemma*),就慢慢训练观众将一系列影像与英文字母的关系串连起来,而看这类电影谜题的观众通常都会很投入。如同《重庆森林》和《佐恩引理》所显示的,这类令人困惑的电影提醒了我们对一般电影的惯性期待,也促使观众反省自己一向视为理所当然的电影概念。

构组一部电影的方式是无限的。有些电影可能会以强烈的手段颠覆我们原先的期待,然而,如果能够保持开放的心态,接受这类前卫电影所提供的陌生经验,那么我们将更能够享受电影所带来的愉悦。

惯例与经验
Conventions and Experience

前面 ABAC 的例子还可说明另一重点:许多预感(hunches)来自于先前的经验。我们对字母顺序的认识,使得 ABA 较不可能出现。这个事实暗示了美学形式的心灵活动并不在经验之外,因此,对于艺术家或观众来说,理解形式的能力是来自于先前的经验,这有着很重要的涵义。

正因为艺术作品是人类创作的产物,也因艺术家生活在历史与社会中,他们的作品很难不和社会现象以及其他作品产生关联。传统、主导风格、流行形式可能同时出现在一些不同的作品中,这些共有的元素便称作惯例(conventions)。前面我们曾经看过《闪灵》(*The Shining*)中一个镜头中的惯例(图 1.12),导演库布里克(Kubrick)通过刀子的画面,让观众期待影片高潮的来临。在第九章,我们将会看到,电影的类型与惯例息息相关。比如说,在歌舞片类型中,约定俗成的惯例是剧中的角色都必须唱歌跳舞,《绿野仙踪》就彻底遵循此惯例。另外,一般剧情片的惯例是故事中角色的冲突到最后都能获得解决;《绿野仙踪》也遵行不误,让桃乐丝在片尾回到了堪萨斯老家。



"对说故事的人来说,旅程是很好的工具。它提供了一个明显的思路,可以将许多想到的事情串连起来,由此产生一个不同、无法预期,但具连贯性的新东西出来。我会把这当作是一种技巧。"

——托尔金

以观众的角度来看,观众对形式的体会均来自作品中的信息,以及先前的经验——源自于日常生活和其他艺术经验。ABAC 的玩法来自于对字母顺序

的认识，这些可能是在日常生活中（教室里、父母口中）或从其他媒体（有些小孩从电视卡通中学英文）中学到的。同样的，能够认出《绿野仙踪》里“旅行”的模式，可能是因为自己曾到外地旅游，或在其他电影里看过〔例如《关山飞渡》（*Stagecoach*）或《西北偏北》（*North by Northwest*）〕，也可能是在其他形式的作品中找得到这个剧情模式，如荷马（Homer）的《奥德赛》（*Odyssey*）或是托尔金（J.R.R. Tolkien）的《魔戒》（*The Lord of the Rings*）。这些辨别信息、观察形式结构和产生心理期待的能力，都来自真实生活的经验以及对形式惯例的认识。

因此，在理解电影形式时，观众也会从生活及艺术两种经验中，去寻找作品的信息。但是，如果这两种经验产生冲突呢？在现实生活中，人们无法像《绿野仙踪》的人物一样说唱就唱，说跳就跳。通常，电影惯例能将它从真实生活中区隔开来，换句话说：“现实生活的言行准则在这类作品中并无影响。而且，根据这个作品的游戏规则，不寻常的事可以发生。”所有风格化的艺术，如芭蕾、歌剧、哑剧及喜剧等类型，都要求观众先自行搁置平常的生活习惯，接纳各个作品独特的惯例。若坚称这些作品的形式惯例不真实，而质问特里斯坦（Tristan）为什么对伊索尔德（Isolde）唱歌，或基顿为什么不笑（编者按：巴斯特·基顿以“冷面笑匠”著称），就显得荒谬了。因此，对理解形式而言，先前的经验中，艺术经验显然比日常生活经验来得重要。

最后，我们必须认清一个事实：艺术作品能自己创造出新惯例。一个高度创新的作品可能一开始被认为奇特、异类，因为它拒绝顺从一般大众期待的规则，例如立体派绘画（Cubist）、20 世纪 50 年代盛行于法国的 “新小说”（New Novel），以及环境音乐（ambient music）。这些不依附潮流惯例的作品，初看难懂，再看则会发觉，它们自有一套脱离正统的形式结构。通过它们，我们学到了新的辨识方法，并有了新的体会。但到最后，这些新创意下的新形式结构可能因为变成经典或新惯例，因此也形成新的期待。

形式与情感
Form and Feeling

情感在我们的形式经验中当然重要，我们将之区分成两类：一类是作品中所呈现出来的情感，二是观众在观赏时的情感反应。如果演员很痛苦地做出愁眉苦脸的表情，这痛苦的情感就是属于电影中的；而倘若观众看了哈哈大笑（比如看喜剧），这种快乐的情绪则是观众的。二者各有其形式上的含义。

电影中的情感与其他元素在整体电影结构中相互影响。比如，演员痛苦的表情代表他听到了坏消息；而某个角色的阴险笑容，可以提醒我们稍后注意他狠毒狡诈的一面。还有，欢乐的场面拿来与哀愁的心情对比，或者用滑稽的音乐或剪辑手法来处理悲剧场合等。所有电影中的情感元素都通过形式结构，有系统地与其他部分互动。



“如果我的电影能多让一个人觉得悲惨，我会觉得任务达成。”

——伍迪·艾伦（Woody Allen），《汉娜姐妹》（*Hannah and Her Sisters*）的导演

观众的反应和电影形式也息息相关。先前我们已讨论，作品的信息如何与生活或艺术经验有关。通常，作品的形式都诉诸成型的情绪，比如对黑暗或高度的恐惧，或者是对特定影像／形象（性别、种类、社会阶层）都有典型的反应。但是，形式不只能弹出老调的情绪反应，也能创造新反应。就像形式惯例常使我们暂时搁置现实生活规范，它也可以诱导我们抛弃日常生活中的情感反应。比如说，平常所藐视的人可能在电影中变得魅力十足，而令人厌恶的题材则变得值得玩味。原因是形式以一套有系统的方式，来引导我们的经验。举例来说，在《绿野仙踪》里，我们觉得奥兹国应该比堪萨斯州更有趣，但是，剧情结构的形式带领我们的情感，开始同情想家的桃乐丝。也因此，当她终于回到家时，我们也感受到极大的满足。

这正是形式强而有力的作用，使我们将感情投射其中。比如说，期待会激发情感。“到底会发生什么事”的期待，使我们对该状况投入情感。而悬疑可引发焦虑或同情（anxiety or sympathy），如侦探找得到凶手吗？男孩能赢得芳心吗？旋律会重现吗？期待被满足（gratified expectation）后，便可产生安心满意的圆满感觉（谜团揭晓，男孩娶了女孩，旋律又再次出现了）。而错误期待或好奇心会引发困惑或激发更强烈的兴趣（原来他不是侦探？这不是爱情故事？第二段音乐取代了第一段）。

要注意的是，这些情感都有可能发生。电影或小说都没有一定的秘诀可以制造“正确的”情感反应，它们完全根据脉络（context）——意即每个完整作品中的独特系统来决定。肯定的是，观众的反应是来自整体作品的形式系统，这就是为什么我们该尝试认识各种电影形式，因为经验越多，我们的感受会越准确、丰富。

然而，以电影的脉络来说，影片中所呈现的情感与观众的情感反应可能相当复杂。例如很多人认为，没有比婴儿的死更悲伤的事了。在大部分的电影中，可能以此作为悲伤的总结。但是，形式可改变观众的情感历程。在让·雷诺阿（Jean Renoir）的《兰基先生的罪行》（*The Crime of M. Lange*）里，愤世嫉俗的印刷商巴特拉强暴了年轻的洗衣女艾丝特拉，接着又抛弃她。他失踪后，艾丝特拉却怀着他的小孩回到未婚夫身边。

剧中一场情绪的高潮戏是，艾丝特拉的老板范仑铁向众人宣布婴儿一出生就死掉时，第一波情绪是深沉的悲哀，每个角色都面带愁容。但突然间，巴特拉的侄子说：“真遗憾，怎么说他也算是个亲戚。”在这种电影脉络中，这段话被当作笑话，将原本愁容的角色们都逗笑了。这段戏中的情感转折使我们毫不设防，因为剧中角色都不是冷血无情的人，我们也因此调整了对死亡的反应——就像剧中人的反应：松了口气。因为艾丝特拉能活下来，远比婴儿的死更重要。这部电影的处理方法使一个在现实生活中可能是错误的反应，成为适当的情感宣泄。这是比较大胆、极端的例子，但是它却戏剧性地说明了，银幕中的情感和观众的反应均依赖于形式的脉络。

形式与意义
Form and Meaning

像情感一样，**意义（meaning）**对艺术经验也非常重要。观众不断主动地测试、寻求作

品的旨趣，他们所认定作品中的意义种类可能差异甚大。让我们来看一下《绿野仙踪》里，关于其意义的四种不同说法。

1. **指示性意义(Referential meaning)**：在经济大恐慌时代，一场飓风将一个女孩从堪萨斯州的农庄家里，吹到一个叫做奥兹的神秘地方；在经历了一连串的冒险后，她终于回到了家。

以上是非常具体、几乎是故事最基本骨架的摘要。在这个说法中，主要旨趣在于观众确认了一些特定的细节：美国历史上一段称为经济大恐慌的时期、一个地方叫堪萨斯州，以及关于美国中西部气候的特征(飓风)。对以上这些信息不熟悉的观众，可能会漏掉这部电影的某些意义。我们称这种容易明白的说法为指示性意义。因为这部电影指示(refer)了一些已含有重要意义的地方或事情。

一部电影的主要故事——在《绿野仙踪》里，是 20 世纪 30 年代美国中西部的农村生活——通常就建立在指示性意义上；而且，人们会期待指示性意义在整部电影中如何发挥作用。就像我们前面讨论到，美国南北战争如何在《一个国家的诞生》中产生作用一样。假设桃乐丝不是住在空旷、平坦、有田园风光的堪萨斯州，而是在好莱坞的比弗利山庄。当来到奥兹时(假设她是被大洪水带走的)，奥兹的肥沃丰美和桃乐丝家乡的贫瘠荒凉之间的对比，就不那么强烈了。在这里，“堪萨斯州”的指示性意义对这部电影形式所创造出来的场景的整体性对比，有决定性作用 。

2. **外在意义(Explicit meaning)**：一个女孩梦想着能够离开家，远离她的烦恼；直到她经历了一些事，学到了经验，才了解家对她的意义。

这个说法对于这部电影的意义来说，仍然相当具体。如果有人问你，这部电影的“重点”在哪里——有什么是留在你脑海中的，你大概也会如此回答。也许你还会提一下桃乐丝在片尾的最后一句台词：“没有什么地方比得上家”作为她学乖的总结。我们称这种广泛的说法为外在意义。

就像指示性意义一样，外在意义也在该片的整体形式中产生作用，根据电影的脉络而赋予意义。举例来说，我们很可能将“没有什么地方比得上家”当作整部片子的意义。但是，首先，为什么我们觉得这句话非常有意义?在日常用语中，它是陈腔滥调。然而在电影文本中，这句台词却是在特写中被说出来，而且是在电影快结尾处出现(一个形式上非常具优势的时刻)，并与桃乐丝的欲望及她所受到的严酷考验相呼应，将这部电影的故事往她所完成的目的发展。那就是这部电影的形式，赋予这个熟悉的说法一个非比寻常的地位。

这意味着，我们必须检视外在意义在电影中如何和整体系统中的其他元素交互作用。倘若“没有什么地方比得上家”已恰当并彻底地概述了《绿野仙踪》的意义，那么就不用去看这部电影了，这个结论就够了。但是，如同情感一样，意义也是来自于形式的作用，它们和其他元素共同组成一个整体的系统。

我们通常并不能将某一独特的重要时刻独立出来，并说它是整部片子的意义。甚至是桃乐丝说的“没有什么地方比得上家”，不管它在《绿野仙踪》里作为意义的指标是多么

强而有力，都必须被放在整个电影脉络中奥兹这个令人迷惑的幻象里。如果“没有什么地方比得上家”是全片的重点，为什么奥兹会那么迷人？因此，电影的外在意义是被安放在整部片子中，并且与其他元素产生动力形式上的关联。

若要尝试寻找电影中具有意义的时刻，我们可以把全片中各个具有意义的时刻列举出来做对照。因此，桃乐丝的最后一句台词，可以和所有角色到达翡翠城后，打扮得整齐干净的场景并列在一起。我们可以试着不要假设这部片子具有某种特定的意义，而是关于两种意义之间的关系——在幻想世界中的冒险与欢乐，相对于家庭的舒适与安稳。如此一来，这部片子的整体系统就会大于只找到任何单一的外在意义。因此，我们不问：“这部片子的重点是什么？”而是问：“这部电影的众多意义之间具有什么关联？”

3. 内在意义(Implicit meaning)：一位很快将要面对成人世界的青春期少女，梦想着能够回到童年的单纯世界，但是最后，她终于接受了成为一个成人的考验。

这个说法比起前述两个显得相当抽象，它的假设超越了这部片子表面上的明显意义：《绿野仙踪》是一部(就某个层面来说)“关于”从儿童期到成人期过程的影片。从这个观点来看，这部电影暗示或意味着在青春期，人们都渴望回到童年那个较不复杂的世界。桃乐丝和她叔叔婶婶之间的挫折，使她渴望逃到一个“彩虹之外”的地方，因此被用来作为解释青春期现象一般概念的例子。和“没有什么地方比得上家”这句台词不同的是，这层意义并没有在影片中直接陈述出来。这种联想的意义便属于内在意义。当观众理解一个艺术作品，并提出其内在的意义时，通常称之为诠释。

不用说，**诠释(interpretations)**的结果不会只有一个答案。某个看过《绿野仙踪》的人会说它确实是关于青春期的电影；另一个人则可能认为它是关于勇气与耐心的电影；或者有人说它是关于成人世界的反讽电影。艺术作品吸引人的原因之一，就是它邀请欣赏者进行诠释，而不设标准答案。再者，艺术作品会诱导欣赏者进行心灵活动，而引发内在意义。不过，这些艺术作品的整体形式会再次影响观众的诠释方式。

有些观众看电影，是想从中学到伟大的人生课题。他们可能会称赞一部电影，因为它传达了意义深远的信息。虽然意义非常重要，但这种态度经常会犯下将电影裂解成内容(意义)和形式(装载内容的容器)的错误。由于内在意义的抽象特性，很可能导致非常空泛的概念〔通常称为主题(theme)〕，如这部电影是关于勇气，那部电影是关于爱情。这些说法有其价值，但它们太一般性了，可以适用于数百部片子。要简单地把《绿野仙踪》概述为为青春期困扰，对这部电影的独特质量并不公平。我们认为，追求内在的意义不应忽略电影里任何独特和具体的特征。

这并不表示我们不该诠释电影，而是说应该观察电影的主题如何通过一个整体形式呈现出来，再试着准确地诠释。在一部电影里，外在意义和内在意义都跟故事和风格化形式元素息息相关。在《绿野仙踪》里，“黄砖路”这个视觉元素本身并没什么意义，但如果检视它联系故事本身、音乐和色彩等元素所达到的功能，就会发觉“黄砖路”确实意义丰富。桃乐丝强烈的回家欲望，使“黄砖路”成为她的渴望象征。我们希望桃乐丝能顺利地回家，

因此，这条路参与了渴望家园这个主题。

不过，诠释影片的意义本身并不是终点，它还帮我们了解影片的整体形式，而且诠释是永无止境的。我们可以谈论许多关于黄砖路的事，而不只谈它对影片主题材料的意义。我们可以说黄砖路代表奥兹是个想象的国度，因为现实生活中的砖路好像都是红褐色的；我们可以分析这条路如何成为影片中舞蹈和唱歌的舞台；我们可以看它在故事里的重要性，因为桃乐丝在十字路口的犹豫，延迟了她见稻草人的时间；我们可以为这部影片做一个色谱，来对照黄色的路、红色的拖鞋和绿色的翡翠城等等。从这个观点来看，诠释也可以被认为是一种形式分析，尝试揭露电影的内在意义。但是，这些意义都应该不断地置入电影具体的脉络中来测试。

4. 象征性意义(Symptomatic meaning)：在一个以金钱衡量人性价值的社会里，家园与亲人可能是人性价值的最后避难所。在经济恐慌的时代，比如在 20 世纪 30 年代的美国，这种信念非常盛行。

如同第三个说法一样，这也是非常抽象和一般性的，它将影片放在某个思潮中，该思潮在 20 世纪 30 年代被认为是美国社会的特征。这个意义的说法可以运用到其他电影，以及小说、戏剧、诗、画、广告、广播节目、政治演说，还有那个时代的许多文化产品上。

但这项说法仍有值得注意之处，它将《绿野仙踪》的外在意义("没有什么地方比得上家")，当作整个社会广泛价值的特性声明。而在内在意义的表现上，也可以如此看待。如果我们说，这部电影意含着青春期男女面对转型的困难，那么我们也可强调青春期是人生里某个特殊时期的说法，来暗指美国社会的某个时期。换句话说，当我们在了解一部片子的外在与内在意义时，可以视之为承载着特定的社会价值。我们称之为象征性意义，而那组被突显出来的价值即被认为是社会的**意识形态(ideology)**。

电影中象征性意义的可能性提醒我们，不论指示性或是外在、内在的意义，都涉及到广泛的社会现象。电影里的意义最终都是关于某种意识形态；也就是说，它们都是从文化上对世界的特定信仰所开展出来的。宗教信仰、政治观点，或对种族、性别或社会阶级的观念，甚至我们最无意识却根深蒂固的人生观——这些都构成意识形态框框内的参考架构。虽然我们总是认为自己对于这个世界的解释是唯一真实的，但是，只要和其他族群的文化、历史背景的意识形态比较一下，就可知道历史和社会如何塑造出这些不同的看法。在其他时代或其他地方，"家园"和"青春期"所代表的意义，必定不同于 20 世纪初的美国所赋予的意义。

因此，电影就像其他的艺术作品一样，可以检验其象征性意义。然而，此种意义的抽象性和一般性可能引领我们远离电影本身的具体形式。在分析电影的内在意义时，我们应该努力在电影的独特性上寻求其确实的象征性意义。一部电影必定是从它与众不同的形式系统里，展现其意识形态。在第十一章中，我们将会在《相逢圣路易》(*Meet Me in St. Louis*)里看到，如何从故事和风格系统中分析出意识形态上的意义。

简单地说，电影所"拥有"的意义，其实是由我们赋予的，因此，我们不该认为意义是

从电影中提炼出来的简单产品。有时候，电影导演会引导我们偏向某些特定的意义；有时候，可能会发现超出导演预期的意义。我们的心灵会在各种层面探索艺术作品的意义：指示性意义、外在意义、内在意义和象征性意义。意义越抽象、越一般，我们越可能错过电影本身特殊的形式系统。因此在分析电影时，我们所关注的焦点必须在具体系统和广泛意义之间取得平衡。

评论
Evaluation

在谈到艺术作品时，人们总会评论它，亦即形容它是好或坏。在报刊杂志或网络上的影评，通常只告诉我们某部电影是否值得去看；朋友们也总是逼我们去看他们这阵子最喜欢的电影。但是我们经常发现，别人称赞的片子，我们看来却不过是平庸之作。这时，我们实在不得不承认：大部分的人评断一部电影，都是根据他们自己的（大部分是特殊的）品味。

然而，我们到底要如何用稍微客观的方法来评论一部电影呢？首先，我们应该了解个人品味（personal taste）和评价判断（evaluative judgement）之间的差异。说“我喜欢这部片子”或者“我讨厌它”，不代表说“这是一部好片子”或“差劲的片子”。在这个世界上，很少有人只喜爱伟大的经典作品，大部分的人都能享受一部不是很出色的片子。这没什么问题——除非他们开始试着说服别人，说这些片子是在永不凋零的经典作品之列。这时，别人大概就会把耳朵捂起来了。

因此，我们可以把以个人喜好作为判断电影质量的方法放在一旁。一个影评者在做较客观的评论时，往往会用一些特定的准则（criteria），来作为评论其他作品的标准。影评者会以某些准则为基础来比较影片中的相关质量。

准则的种类五花八门。有些人以“写实”的程度来评价电影；也就是说，以电影是否符合他们对现实的看法来评断好坏。有军事历史狂的人，可能会以在战争场面上使用的武器是否符合正确的时代背景，来评判整部电影的价值，他们对剪辑、角色塑造、声音和视觉风格等，一点兴趣也没有。

某些人可能会因为剧情不合理而谴责一部电影，他们会说：“谁会相信 X 那么巧就刚好碰到 Y。”但是我们已经了解，不少艺术作品经常违反现实的法则，并且依它自创的道理或内在规矩运作。

观众也可能会用道德标准来评价电影。最狭隘的方式是，在电影形式系统的脉络之外进行评价。有些人会觉得，影片中有裸露、妨害风化或暴力的镜头是不好的；有些人则觉得就是因为这些镜头，该片才值得嘉许。比如说，有些观众可能会谴责《兰基先生的罪行》中让新生儿死亡的剧情，而完全不理会电影本身的脉络。另外，比较抽象的方式是用道德准则来评价一部电影的整体意义；这时，电影的整个形式系统成为评价依据：一部电影可能因它描述了对人生的整体看法，或是愿意展现不同观点，或呈现了某种情感层次，

而被认为是好电影。

也许“写实”和“道德”这两种准则非常适合针对某些特殊目的的评论，但是，本书只打算把电影视为一种艺术整体，容许我们尽量把电影的形式纳入考虑范围，作为评论的准则。首尾一贯(coherence)就是一种形式的准则，这种特质就是所谓的整体性(unity)，它在传统上被视为是一个作品好坏的正面因素。同时，它也是指效果的强度(intensity of effect)；如果一个艺术作品生动、扣人心弦并引人入胜，就被认为是有价值的作品。

第二个准则是复杂性(complexity)。我们可以说一部复杂的电影就是好电影。一部复杂的电影可以在许多层面上吸引观众的注意力，并在众多独立的形式系统中建立多重的关系，同时创造感觉和意义的诱导模式。

第三个准则是原创性(originality)。当然，为原创而原创是毫无意义的，只是和别人不一样并不表示它就是好作品。但是，如果艺术家选择了一个旧题材，运用另一种表现手法使它再富新意，那么从美学的观点来看，所完成的作品就可说是一部好电影。

请注意，这些准则都有程度上的差别。一部电影可能比另一部复杂，但第二部片子可能比第三部更复杂。再者，在准则之间，经常有“此长彼短”的情形。一部电影可能相当复杂，但是缺乏首尾一致性或强度；90 分钟的黑画面可能是富原创性的电影，但不够复杂；一部动作片可能在某些场景非常激烈，但整体缺乏创意，而且组织松散、过于简单。因此在运用这些准则时，影评者经常得左右衡量。

评论具有很多功能，它能使我们注意到被忽视的作品，或让我们重新思考面对经典作品的态度。但是，就像发掘意义并不是形式分析的唯一目的一样，我们认为评论应建立在详细检阅影片的基础上。一般性的评语(“《绿野仙踪》是一部经典作品”)鲜少让我们眼睛为之一亮；会吸引我们的评论，通常是因为它指出了我们对该片一直忽略的关系或质量。(“在《绿野仙踪》里，巧妙地安排了堪萨斯和奥兹的人物对照，例如，高齐小姐带着书面的命令要带走托托，就对应着邪恶的女巫愤怒地在空中写字，要翡翠城的人们‘交出桃乐丝’。”)评论就像诠释一样，当它带领我们回到电影本身的形式系统里，且帮助我们更了解它的系统时，才是最有用的。

在阅读本书时，读者会发觉，我们在内文中尽可能减少评论。我们认为，大部分书中所分析的电影，或多或少都具备我们所提到的艺术准则。但是，本书的目的并不想要说服读者去接受一份经典作品的名单，相反，我们相信，如果能仔细地说明电影如何成为一个艺术系统，读者自然会拥有坚实的基础来进行评论。

电影形式的原则
Principles of Film Form

因为电影形式是一种系统——亦即将一组相互关联、彼此依赖的元素组合在一起，因此，在系统之内一定有一些原则(principles)，帮它们建立彼此的关系。除了艺术修养之

外，这些原则可能是一组组的规则。就像在物理学上，原则可能以数学定理的形式出现。举例来说，设计师设计一架飞机时一定会考虑到飞行动力学的原则，他一定得以他对这些原则的认识与知识，来决定飞机的外形。

然而，在艺术领域里，却没有绝对的形式规则要求所有艺术家来遵从。艺术作品是文化的产物，因此，很多艺术形式的原则是惯例的问题。在第九章，我们将会检视各种类型的电影如何呈现非常不同的惯例。但即便一部西部片并不遵循传统西部电影的惯例，也不表示它就是错的。因此，艺术家服从（或违抗）的是模式、惯例本身，而不是法则（laws）。

但是在社会惯例里，每一个艺术作品仍倾向于建立自己独特的形式原则。不同电影的形式可能天差地别，然而，我们仍然区别出五个一般原则，供观众在理解一部电影的形式系统时使用：功能、类似与重复、差异与变化、发展，以及统一／不统一。

功能
Function

如果电影里的形式是不同元素之间的整体交互关系，我们可以假设，在这个整体里的每个元素都有一个以上的**功能（function）**。也就是说，每个元素在整个大系统里，将履行一个或更多的任务。

我们可以拿电影里的任何元素来审视它的功能为何。回忆一下《绿野仙踪》里的例子：高齐小姐一直想从桃乐丝那儿抢走托托，后来在奥兹的戏里，她化身为女巫再度出现。另外，在片子开头，高齐小姐迫使桃乐丝离家出走；在奥兹，女巫也不让桃乐丝进翡翠城，拿走红拖鞋，使她回不了家。

甚至显然是次要的元素（像那只狗托托）都发挥了许多功能。争夺托托的事导致桃乐丝离家，也让她来不及回家，又找不到躲避飓风的地方；之后，当桃乐丝准备离开奥兹时，由于托托追逐一只猫，使桃乐丝从大气球上跳下来，又回不了堪萨斯。甚至托托身上的灰毛，对比奥兹国的鲜丽色彩，延续了电影一开始那段黑白的堪萨斯与后来彩色奥兹的对比。因此，功能大都是多重的。故事和风格元素都具有功能。

要抓住一个元素的功能，要领是看看其他元素需要它呈现什么。例如，当故事要求桃乐丝离家时，托托就被设计来完成这个目的。而且，桃乐丝一定得看起来和邪恶女巫不一样，所以，两者的服装、年龄、声音和其他特征都必须发挥对比的功能。还有，从黑白转换成彩色的功能是为了强调：亮丽的幻想国度奥兹到了。

必须注意的是，功能的概念未必是电影工作者的意图。讨论电影时，经常会碰到这样的问题，例如在选择某个元素时，“他到底知不知道自己在做什么？”在问及功能时，我们并不要求听到一段制作历史。从意图的观点来看，桃乐丝唱“彩虹之外”（Over the Rainbow），可能是因为朱迪·嘉兰（Judy Garland）和米高梅公司的合约内，要求为一首热门歌做宣传。但是，从功能的观点来看，我们会说，桃乐丝唱的那首歌在片中发挥了一些叙事和风格的功能（它确立了她想离家的渴望；它和彩虹的对照，预示了奥兹国度那段彩色的情

节等等)。因此,在问及形式的功能时,我们不问:"这个元素为什么在这里出现?"而是问:"这个元素在这里做什么?"

有个注意功能的方法是,考虑这个元素的**动机(motivation)**。因为电影是人类的创作物,我们希望电影里的任何元素都有在此出现的逻辑解释,这就是指该元素的动机。例如,当高齐小姐以女巫的模样在奥兹出现时,我们判定她化身的理由,是因为在前面的堪萨斯那段戏里,她是胁迫桃乐丝离家的人。而当托托为了追猫而跳出大气球,我们给予它的动机是:当猫出现时,狗总是会去追。

有时候,人们会用"动机"这个词来解释人物的行为,就像谋杀通常都来自某个特定的动机。然而在这里,我们将"动机"用于电影里的任何元素。例如,服装需要动机。如果有一个人穿着乞丐的衣服出现在高雅的舞会里,我们会猜测他为什么这样穿。他可能被恶作剧所骗,以为是去参加化装舞会;也可能是个怪异的百万富翁,故意穿那样去吓朋友。这样的场景确实出现在《我的男人古德菲》(*My Man Godfrey*)里。在舞会中出现乞丐的动机,是由一个寻找清道夫的游戏而来:一群年轻的社会人士被指派去带回很多东西,其中一项就是一个乞丐。因此,在聚会场合中,寻宝游戏让穿着不当的角色有了出现的动机(理由)。

动机在电影里非常普通,观众很容易视其为理所当然。蜡烛在房间里出现,给我们"可以看清楚人物"这个事实一个动机(注意,影片中的光源并不只是烛光,但蜡烛是表面上的光源,让光有出现的理由)。人物穿越房间的动作,可能给摄影机运动——跟随人物走,保持他在景框之内——一个动机。当我们讨论到叙事形式原则(第三章)和各种类型的电影(第九章和第十章)时,会对动机如何赋予元素特定的功能做更详细的研究。



"举例来说,像《一世之雄》(*Angels with Dirty Faces*)中,少年詹姆斯·凯格尼对他的好友帕特·奥布莱恩说:'你听到什么,你要说什么?'之后随着年龄增长,詹姆斯奋力向上爬,并发展得很好,他又问帕特:'你听到什么,你要说什么?'等到有一天,詹姆斯坐在电椅上,即将被行刑前,帕特来到詹姆斯面前聆听他的告解,詹姆斯又问:'你听到什么,你要说什么?'这种在三个不同地方由同一个角色说出同样的话,是利用某一元素的单纯重复,突显环境际遇的变迁。它所营造出来的戏剧性,比任何强加的叙述还来得有效。"

——罗伯特·汤(Robert Towne),《唐人街》(*Chinatown*)的编剧

类似与重复
Similarity and Repetition

在之前 ABACA 的例子里,我们已了解为什么可以预测出下个字母会出现什么。其中一个理由是,重复出现的元素有一个规律的模式。就像音乐的拍子或诗歌的格律,A 在模式中重复出现,建立并满足我们对形式的期待。因此,类似和重复构成了电影形式的重要原则。

"重复"是了解所有电影的基础。例如,我们必须能回想并认出再次出现的人物及场景。更进一步说,我们应该能观察出整部电影中,任何事物的重复出现,从台词、音乐的节奏、镜头运动、人物行为,到故事情节。



图 2.2 这个堪萨斯的算命者马佛教授，与下图中的老江湖郎中非常神似……



图 2.3 ……老江湖郎中就是奥兹国的巫师。



图 2.4 高齐小姐在开场时所骑的脚踏车……



图 2.5 ……变成了奥兹国女巫所骑的扫帚。



图 2.6 当狮子在对众人陈述他的胆小怯懦时，大家所围站起来的位置……



图 2.7 ……就像是扎克说他怕猪时，大家所站位置的镜中倒影。

通常，我们将这些重复称为**母题(motif)**。只要是电影里任何有意义且重复出现的元素，都可称为母题。母题可能是物品、颜色、地点、人物、声音，或人物的个性，也可以是打光法或摄影机的位置，只要它在整部片子中重复出现皆属之，如《绿野仙踪》就用到了所有刚才提到的母题。甚至在这样简单的电影里，也充满了电影形式中重复与类似的原则。

电影形式除了运用类似手法外，也运用精确的复制。若要了解《绿野仙踪》，就必须看得出堪萨斯农夫和桃乐丝在黄砖路上碰到的三个人物，他们之间的相似点；还得注意堪萨斯那位流浪算命者和奥兹的巫师，两者惊人的相像之处(图 2.2 至图 2.5)。这些复制并不完美，但非常类似。这些相似处就是所谓的平行对照(parallelism)，正是因为重复的作用，加强了一些相似的地方，而吸引观众去比较两个或两个以上不同的元素。例如，在某个场景中，桃乐丝说她觉得似乎以前就认识稻草人、锡人和胆小的狮子；而在另一个镜头中，人物位置的安排则强调了其中的相似处(图 2.6 及图 2.7)。

因此，母题能帮助建立平行对照的原则。观众会注意、甚至期待，每当桃乐丝在奥兹碰到一个人物，该场戏的高潮就一定会出现“我们要出发去找巫师”这首歌。就像诗的韵脚被认为是诗的魅力所在一样，识别平行对照也能够提供我们观赏电影的乐趣。

差异与变化

Difference and Variation

电影的形式很少只由重复构成，AAAAAA 的形式会非常沉闷。不管多么细微，其中一

定有某些变化(variation)。因此,差异(difference)是电影形式的另一个基本原则。

我们已经了解了电影对于多样性、对比和改变的需求。人物的个性得有所区隔、场景必须变化,还要有时间和活动的转换。即使在影像里,我们也必须区别不同的色调、质料、方向和运动的速度等。虽然形式需要像类似和重复那样稳定的背景,但同时也必须创造差异。



图 2.8 邪恶女巫透过她的水晶球嘲笑桃乐丝。

这表示,虽然母题(场景、布景、剧情、道具、风格设计)可以被重复,但它们鲜少是一模一样地重复,一定会有变化。在《绿野仙踪》里,堪萨斯农庄的三个工人,并非原封不动地被复制到奥兹里(平行对照需要某种程度上的差异,也需要醒目的类似)。当马佛教授假装在水晶球中读出桃乐丝的命运时,观众并没有看到水晶球中有任何影像(图 2.2)。而在桃乐丝的梦中,将水晶球变成女巫城堡中的大球,球中还显示着令人害怕的景象(图 2.8)。相同的,托托一而再、再而三的打搅而改变现况,也变成一个重复出现的母题,但功能却不同。在堪萨斯时,它打搅高齐小姐,迫使桃乐丝带着它离家;但是在奥兹时,它的打搅反而使桃乐丝想家,却回不了家。



图 2.9 画面中上方的翡翠城与下图中……

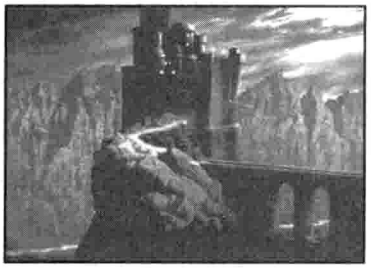


图 2.10 ……西方邪恶女巫的城堡构图相同,但呈现强烈的对比。

元素之间的差异经常变成截然对立。我们最熟悉的对立形式是人物之间的冲突。在《绿野仙踪》里,在不同时候,桃乐丝的欲望与艾玛婶婶、高齐小姐、邪恶女巫和巫师的欲望是相对的,因此,该片可以从人物身上衍生出很多戏剧性的冲突。但不只是人物,场景、剧情和其他元素都可以是对立的。另外,也有颜色的对立:黑白的堪萨斯与彩色的奥兹、身穿红白蓝衣的桃乐丝与黑衣的女巫等等。场景也是如此——不只是堪萨斯对奥兹,奥兹国里不同的地点,尤其是翡翠城对女巫的城堡也是(图 2.9 和图 2.10)。音质、音乐调性及很多其他元素彼此间相对立,证实了所有母题都可以彼此对立。

当然,差异并非只是单纯的对立。桃乐丝的三个奥兹朋友——稻草人、锡人和狮子——不只在外表上有明显的区别,还有三种他们所缺乏的东西(脑、心和勇气)。其他电影可能依赖较不明显的差异,来暗示人物间的渐层差异,如让·雷诺阿的《游戏规则》(*The Rules of the Game*)里的人物。极端的例子如在一部抽象电影中,可能在各部分间只有极小的变化,例如在杰·墨菲(J. J. Murphy)的《印刷时代》(*Print Generation*)里(参见第 424 页),同一段影片每次出现都只有非常细微的变化。

重复与变化其实是一体两面,注意到其中一个,必定会注意到另一个。在分析电影时,我们应该寻找相似和相异的地方,只要经常观察,即可找出母题以及其中潜藏的对比变化,



图 2.11 桃乐丝踏上黄砖路的起点，由一条很细的线变成宽宽的砖路。

辨识出影片中重复的平行对照，并同时注意到重要的差异。

发展
Development

要学习注意类似和差异在电影形式里的运作，其中一个方法是寻找各部分之间的发展。发展是构成相似和相异点之间关系的模式。前述的 ABACA 模式不但基于重复(A 的反复出现)和差异(B 和 C 的插入)，也在于其进展(progression)，因此我们可视之为一个原则(在 A 后面接着按字母顺序连下来的字母)。虽然它很简单，但这个发展的原则主宰了整个字符串的形式。

试着把形式的发展想成从 X 经 Y 到 Z 的进展。例如，《绿野仙踪》的故事呈现了很多方面的发展。首先是旅程(journey)：从堪萨斯经过奥兹到堪萨斯。好女巫葛琳达告诉桃乐丝“凡事都要从头开始”(It's always best to start at the beginning)，来强调此形式的重要性(图 2.11)。其实，许多电影都拥有这种旅行情节的安排。《绿野仙踪》不只是一趟旅程，同时也是一种探索(search)：一开始是远离家园，然后寻找不同的方法回家，最后结束于找到回家的路。在这部电影里，还有一个形式是解谜(mystery)，通常也有从 X 经过 Y 到 Z 的模式：先开始于一个谜(谁是奥兹的巫师？)，经过寻找答案的尝试，然后结束于问题获得解答(巫师是一个骗子)。大部分的剧情片都是由好几个发展的模型所组成的。

为了分析电影发展的模式，将它分段(segmentation)会是很好的办法。分段其实是将电影大纲分开成几个重要和次要的部分，并将每个部分编上连续的数字或字母。如果剧情片有 40 个场景，我们可以将每个景用 1 到 40 的数字标出来，也可以将每段细分下去(如场景 6a 和 6b)。将电影分段不但使我们能注意到各部分之间相似和相异的地方，在设计形式的整体进展时，也更容易安排情节。以下即是《绿野仙踪》的分段。〔在进行电影分段时，我们用“C”来代表开场的演员名单(credits)，用“E”来代表结束(end)，其他分段则用数字来表示。〕

《绿野仙踪》剧情段落

C. 演员名单

1. 堪萨斯

a. 桃乐丝在家，烦恼高齐小姐对托托不好。

b. 桃乐丝离家出走，遇到马佛教授要她回家。

c. 一阵飓风将房子连同桃乐丝和托托一同卷向天空。

2. 孟基市

a. 桃乐丝碰到葛琳达，孟基市的人庆祝东方邪恶女巫终于死去。

b. 西方邪恶女巫威胁要抢桃乐丝的红宝石鞋。

c. 葛琳达要桃乐丝去找巫师寻求援助。

3. 黄砖路

a. 碰到稻草人。

b. 遇上锡人。

c. 遇见胆小的狮子。

4. 翡翠城

a. 女巫设下陷阱，但是葛琳达前来搭救桃乐丝等人。

b. 市民欢迎他们。

c. 当他们在等着见巫师时，狮子唱起歌来。

d. 害怕的巫师同意帮助他们，只要他们能取得女巫的扫帚。

5. 女巫的城堡与相邻的森林

a. 在森林中，飞猴将桃乐丝及托托带走。

b. 女巫明白，只有杀了桃乐丝才能取得红宝石鞋。

c. 稻草人、锡人及狮子潜进城堡；在追逐中，桃乐丝杀死了女巫。

6. 翡翠城

a. 虽然身份暴露，巫师原来是个骗子，他还是答应让稻草人、锡人及狮子的愿望实现。

b. 桃乐丝坐热气球回家失败，是红宝石鞋把她送回家的。

7. 堪萨斯——桃乐丝向家人及朋友描述奥兹的模样。

E. 结尾演员表

要做出一份分段表，可能看起来有点过于讲究，但基于本书的程序，我们想试着说明，这么做会帮助我们对整部电影有更清楚的视野。现在，可以先思考一下这个情况作为对照，当你走进一栋建筑物时，随着脚步前进，你的经验会继续发展。比如说，在很多天主教堂中，入口的通道都相当窄小，但当我们进到里面空旷的中殿，空间就整个开阔起来，身在其中，身体好像缩小了，我们的注意力会被远方正中央的圣坛所吸引。前面那个有点窄小的入口通道，和之后宽广高耸的空间形成了对比。有如在任何一个主题游乐园中一样，我们在其中的经验是经过仔细考虑设计的。只有仔细回想，才能了解整栋建筑物的不同部分在设计上的连续与发展形成了我们的经验。如果可以研究一下它的建筑蓝图，你会一眼就看到整个布局。这和一点一点慢慢地经验它，是很不同的。直接看到蓝图，我们会很清楚这些经验是如何形成的。

电影和上述情况并没有多大不同，在观看电影时，随着每个段落的形式发展，我们也就越来越涉入其中。因此，如果我们想要研究事物整体的形状，就必须往后站一点。电影并没有建筑蓝图，但通过制作一份情节分段表，我们对电影的整体设计便多了一些了解。


图 2.12《绿野仙踪》的最后一幕。

从某方面来说，我们是在找出电影的基础架构，分段使我们能够弄清楚在看电影时直觉感受到的模式。在第三章和第十章中，我们会讨论如何为不同类型的电影分段；而在第十一章中，将会通过几个例子，利用分段法来进一步了解电影运作的方式。

另外一个判断电影形式如何发展的方法，是比较开始与结束。观察开始与结束之间的相似和差异，就可以了解电影的整体模式。我们可以再以《绿野仙踪》为例，来说明这个方法。故事的开始与结尾显示出，桃乐丝的旅程结束于她回到了家；这个旅程一开始是寻找“彩虹之外”的地方，结果变成寻找回堪萨斯的路。因此，最后一幕戏重复并发展了该片一开始的故事元素。风格上，开始与结束都是用黑白胶片拍摄的，但这个重复支持了梦想国度奥兹和贫瘠的堪萨斯之间的对比。

在影片最后，算命者马佛教授来探望桃乐丝（图 2.12），就对照着当桃乐丝想离家时，曾经去拜访马佛教授。在影片一开始，马佛教授曾经劝桃乐丝回家；然后，在奥兹的世界里，他又化身为巫师，仍然象征了她想回家的希望。最后，桃乐丝认出了马佛教授和农庄工人们都是她梦里的人物，于是记起了她是多想离开奥兹赶快回家。

前面提到电影形式如何吸引我们的情感和期待，现在应该更容易看出为什么会如此。借着类似和差异、重复和变化之间持续的相互作用，带领观众主动且逐渐地发觉电影的形式系统。借助分段，电影的发展固然可以通过静态的词句来呈现，但是我们不可忘记，形式发展是一种动态的进展过程。形式创造了我们的观影经验。

统一 / 不统一
Unity / Disunity

元素之间的所有关系创造了整体电影系统。即使某个元素看起来似乎与其他的毫无关系，也无法说它“不属于这部电影”，最多表示该元素是难以理解或无条理的，可能是整个系统里的一个缺点——但它确实影响了整部电影。

当我们在一部电影中感知的所有关系都很清晰，且完美地彼此交织在一起时，便可称该部电影具有统一性（unity）。一部统一的电影很紧凑，因为在形式关系里似乎没有任何缝隙；每个呈现的元素都有一组特定的功能，相似和差异处都很明显，形式也逻辑化地发展，而且没有多余的元素。如此一来，电影的统一性会使我们感受到完整和满足的体验。

然而，统一性是程度的问题。当然，鲜少有电影能够紧凑得完美无瑕。例如在《绿野仙踪》里，有一段戏是女巫谈到她曾用蜜蜂攻击桃乐丝和她的朋友，可是却没有出现在影片上，令人非常困惑。原来这段被蜜蜂攻击的戏是拍了，但在最后完成的影片中被剪掉，因此，女巫的这段台词就显得缺乏动机。另外，在影片结束处还有一个明显的失误，我们始终不清楚高齐小姐到底发生了什么事；也许她仍能合法地将小狗托托带走，但在最后一

幕时，无人提及。然而，观众可能会下意识地忽略这个不统一的成分，因为高齐小姐的对照角色——女巫——在奥兹那段幻想的戏里已经被消灭了，所以我们不期待会再看到她。因为完美的“统一性”并不容易，所以我们应该了解，即便是一部首尾一贯的电影，其中仍会有无法被整合的部分。

如果我们认为，形式统一是评价电影的必要条件，那么，一部前后不统一、无动机元素的电影就算是失败之作。但是，对于特殊形式的电影就不一定如此了。例如，在《低俗小说》(*Pulp Fiction*)的结尾，就悬而未决地没有提到手提箱中到底装了什么，而手提箱是整部电影中警匪情节的重心。不过，这样的内容反而更有意思〔就像是经典黑色电影《死吻》(*Kiss Me Deadly*)当中的“不点明出来的人事”〕。因为没有明确指出内容物，所以，观众关心的焦点会集中在剧中人对这个人、事或物的反应，片中最有名的片段是在快餐店里，杀手南瓜死盯着手提箱，但是，本身是虔诚教徒的杀手朱尔〔由塞缪尔·杰克逊(Samuel Jackson)饰演〕冷静地坚持要把它交给老板。通过这些方式，我们可以了解“不统一”可以让电影有更宽阔的形式及主题意义。

结论
Summary

如果有个主题在主导电影美学形式，那就可以称之为具体化(concreteness)。形式即我们感受一个艺术作品内在各元素关系的特殊系统。这样的概念可帮助我们了解内容的元素——主题或抽象概念——在任何作品中产生的功能。

感受一个艺术作品也是一个具体成形的过程。在作品中寻找“线索”(cue)，形成期待，并且被作品内容所激发、主导、延迟、欺骗、满足或干扰，我们因而经历好奇、悬疑及惊奇的经验。我们会将作品与生活中所经历过的境遇及艺术品做比较。作品的形式内容会表达及刺激我们的情感，并使我们可以构筑各种意义；甚至当我们用一般原则来评价作品时，也可以将之运用来深入探讨作品的特殊之处。本书从下一章起，将会探讨电影形式的各种性质。

我们以一组适用于询问所有电影的问题，来为电影形式的原则下个结论：

1. 举出电影里任何一个元素，问问自己：它在整个形式中的功能是什么？它的动机为何？
2. 在整部影片中，元素或模式有出现重复吗？如果有，在什么时候出现，它是如何重复的？母题和平行对照是否在邀请我们比较元素？
3. 元素之间如何产生对比及差异？相异的元素彼此如何对立？
4. 发展或进展的原则在整个电影形式中如何运作？更精确地说，比较影片的开场与

结尾如何呈现影片的整体形式?

5.在整部电影的形式中,统一的程度如何?不统一的成分是附属在统一的整体格式里,还是支配着整部影片?

在本章中,我们检视了一些抽象且基本的电影形式原则,以这些一般性原则作为装备,我们即可再进一步去辨识更多形式的类型,而认知形式的类型正是了解电影艺术的核心所在。

延伸阅读
Where to Go from Here

各种艺术里的形式 Form in Film and the Other Arts

本章里的许多概念都是根据其他艺术中也找得到的形式概念而来,下列各书可作为进一步阅读的参考:Monroe Beardsley, *Aesthetics* (New York: Harcourt Brace and World, 1958),特别是第四、五章;Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*(Berkeley: University of California Press, 1974),特别是第二、三、九章;Leonard Meyer, *Emotion and Meaning in Music*(Chicago: University of Chicago Press, 1956);以及 E. H. Gombrich, *Art and Illusion*(Princeton: Princeton University Press, 1961)。

其他关于形式与观众的关系,可参考上段提到 Meyer 的书。至于 ABACA 模式的例子,是参考 Barbara Herrnstein Smith 书中的个案,见:*Poetic Closure* (Chicago: University of Chicago Press, 1968)。可比较 Kenneth Burke 的说法:"形式是欣赏者在心中的欲望,且为了适切满足该欲望所创造出来的",参见:Kenneth Burke, "Psychology and Form," *Counter-Statement* (Chicago: University of Chicago Press, 1957), pp.29-44。

本章假设所有电影工作者都采用基本的形式原则,但是,不是所有人都有这个自觉。许多导演很本能地运用这些形式原则,但有些导演则是谨慎刻意地采用。导演斯派克·李(Spike Lee)的《学校迷情》(*School Daze*)的摄影师欧内斯特·狄克森(Ernest Dickerson)提到:"全片不断重复运用两个人的侧面画面,就是刻意的选择。"〔*Uplift the Race: The Construction of "School Daze"*(New York: Simon & Schuster, 1988), p. 110〕。导演西德尼·鲁迈特(Sidney Lumet)在拍摄《十二怒汉》(*Twelve Angry Men*)时,便是遵循着一套严谨的发展方式进行,摄影机的位置随着剧情的开展而有不同的安排,"随着画面一路进行,我希望房间看起来越来越小……电影的前三分之一是以眼睛以上的视角拍摄的,中间三分之一是以眼睛水平视角拍摄,到了后面三分之一则以低于眼睛水平的视角拍摄。如此,到了最后,画面中就会出现天花板。"〔Sidney Lumet, *Making Movies* (New York: Knopk, 1995), p.81〕

形式、意义与情感 Form, Meaning, and Feeling

电影是如何带动我们情感的呢?这实在是个谜。如果有一只大黑猩猩当街朝我们走来,我们一定吓得拔腿就跑。但若是在银幕上有只大金刚向我们走来,在害怕之余,我们却不会真的逃离电影院。当时我们是否真的觉得害怕,只是克制自己想逃跑的冲动?还是说,我们其实知道那不是真的,而是假装的害怕?同样的,当我们对角色产生认同心理,其中的真正意义又是什么?是对其中的角色感同身受?但有时我们的感受并非来自剧中角色,其中掺和了自己的怜悯和同情。我们能够在不起任何同感的情况下,对角色产生认同吗?

在 20 世纪 90 年代,哲学家和电影理论家都想要针对前述问题一探究竟。相关实例请参见:Carl Plantinga and Greg M. Smith, eds., *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999)。书中文章内容所涉及的议题,多出自以下这几本颇有影响力的书:Noel Carroll, *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart* (London: Routledge, 1990);Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*(Oxford: Oxford University Press, 1995);Joseph Anderson, *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*(Carbondale: University of Southern Illinois Press, 1996);Torben Grodal, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition* (Oxford: Oxford University Press, 1997)。另外参见:Greg M. Smith, *Film Structure and the Emotion System*(Cambridge: Cambridge University Press, 2003)。

为了解观众对电影的反应,对此有一类研究称为"感受研究"(reception studies)。这方面的概述,请参见:Janet Staiger, *Media Reception Studies*(New York: New York University Press, 2005)。通常在这个领域从事研究的学者,所探讨的是特定种族或某特定历史时期的观众,对某些电影的感受。相关研究请见:Kate Brooks and Martin Barker, *Judge Dredd: Its Friends, Fans, and Foes*(Luton: University of Luton Press, 2003);以及 Melvin Stokes and Richard Maltby, eds., *American Movie Audiences: From the Turn of the Century to the Early Sound Era* (London: British Film Institute, 1999)。Janet Staiger, *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*(New York University Press, 2000)这本书指出观众和评论家对电影的响应,可能是电影工作者无法预期的。

有很多电影评论专注于意义诠释,包括外在的与象征的意义。有关诠释方法的概论,请参见 R. Barton Palmer, *The Cinematic Text: Methods and Approaches* (New York: AMS Press, 1989)。David Bordwell, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989),书中评论了电影诠释的走向。

线性分段和图表 Linear Segmentation and Diagramming

将电影分成不同部分以利研究它的形式,称之为分段。这通常不难,我们往往会不自觉地这么做。

通常剧情片的长度不会超过 40 场,也不会少于 5 场,所以,如果在分段时发现太过琐碎或太粗陋,就可以试着换另一种分法。当然,场与幕均可以再细分下去。无论如何,为电影分段时,一个大纲或线性图表可以帮助我们看出各元素之间的形式关系(开场与结尾、平行对照与发展模式等)。我们将在

下一章引用大纲的方式来分析电影《公民凯恩》，并在第十章讨论本片的拍摄模式。

相关网站 *Websites*

- www.uca.edu/org/ccsmi　电影研究中心（Center for Cognitive Studies of the Moving Image）的网站，探究对电影的心理和情感反应中各种不同的维度。
- en.wikipedia.org/wiki/Art　介绍在不同的艺术媒体中形式的作用。

电影幕后花絮 DVD 推荐 *Recommended DVD Supplements*

DVD 的幕后花絮大多跟幕后制作过程有关（包括特效、配乐等），有时候会分析电影的不同形式。《同行杀机》（*Collateral*）的幕后花絮"City of Night: The Making of *Collateral*"大部分都在讨论本片叙事发展的原则：利用机会让主角相遇、角色随着互动而改变、对应不同形态的配乐等等。《查理和巧克力工厂》（*Charlie and the Chocolate Factory*）的幕后花絮"Sweet Sounds"探讨其中的配乐，作曲家丹尼·艾夫曼（Danny Elfman）谈到，如何以不同的曲目描绘片中每个小孩，既在之间创造出平行的关系，又以不同风格的音乐去做出分别。

《一夜狂欢》（*Hard Day's Night*）的幕后花絮"Their Production Will Be Second to None"中，有对导演理查德·莱斯特（Richard Lester）的访谈，当中谈到了本片的整体形式。例如，他说在影片的前三分之一，他刻意用狭窄的空间和低矮的天花板，跟披头士逃往的开放空间做对照。



3 叙事是一种形式系统

Narrative as a Formal System

叙事结构的原则

Principles of Narrative Construction

我们的周遭充满了故事(stories)。从小时候的童话和神话故事,到青年时期所接触的短篇小说、历史和传记,都是由一则则的故事所组成的。而宗教、哲学和科学也经常在实例故事中,传达它们的教义或学说。舞台剧也讲故事,电影也一样;其他如电视节目、漫画书、绘画、舞蹈,以及许多文化现象里,都有故事。我们与别人的对话或多或少也包含着故事——不管是已发生的事件或开个玩笑,甚至报纸里的文章都是;当我们向别人询问某些事情时,会说:"到底发生什么事了?"(What's the story?)连睡觉时也逃不了,因为梦里的经历也像是片段的故事。也许"叙事"(narrative)正是人类了解这个世界,给予它一个意义的基础。

生活中充满故事,是我们需要仔细研究电影里**叙事形式(narrative form)**的一个理由。当我们说"去看电影吧",通常都指去看一部叙事片——一部说故事的电影。

叙事形式最常出现在剧情片中,但也可能出现在其他电影类型中。纪录片就常进行叙事,例如,《初选》(*Primary*)就记录了休伯特·亨弗瑞(Hubert Humphrey),以及约翰·肯尼迪(John F. Kennedy)1960 年在威斯康星州竞选总统的过程。许多动画片,例如迪斯尼及华纳片厂的卡通或卡通短片就常讲故事。也有些先锋派或实验电影虽然形式独特,但也常用叙事手法,这个部分将会在第十章提到。

因为生活周遭充满了故事,观众在接触剧情片时,就会有一定的期待。可能我们已十分清楚电影里要说的故事内容,可能是因为读过它的小说,或看过该片的上集。更广泛地说,我们的种种期待正显示着它们是故事形式的特性:假设某些人物会因剧情安排



"叙事是一种组织知识的方式。我曾一直认为,这是传递及吸收知识最重要的方法。我现在比较不这么认为了,但对于叙事的热情却从没减少过,反而更加饥渴。"

——托妮·莫里森(Toni Morrison),《挚爱》(*Beloved*)一书的作者



"我曾完全陷入故事的漩涡中，如果我在编剧阶段就简化故事，那么稍后在剪辑时，我就可以剪得更多；但我宁愿陷在其中直到找到故事逻辑为止。到那时，如果我剪得太多，观众一定会茫然无头绪。"

——詹姆斯·卡梅隆(James Cameron)，《异形 2》(*Aliens*)导演

而互相牵连，也期待一些事件彼此有关联；同时，也预期剧情中的问题或冲突会达到一个最终状态——不是被解决，就是对该冲突有新的解释。我们有很多假设或预测，这些广泛的说法，正说明观众准备好了解电影意义的程度。

观众观赏电影时，会主动接收信息，回想片中前段出现的剧情，预测即将发生的剧情，并全面地参与该部电影形式的创作。电影则运用引起好奇心(curiosity)、制造悬疑(suspense)以及惊奇效果(surprise)等手法，来诱发观众的心理反应。观众也因此发展出对剧情走向的一定程度的预期，这些共同控制着我们对电影的期待，直到片子终了。结局具有满足或出卖观众期待的剧情结果的职责；它也可以引发观众去回想影片前段的剧情，并可能引发他们从一个新的观点去回忆。下文在检视叙事形式时，会研究它在许多方面上如何吸引观众进行这样的心灵活动。当 1999 年《灵异第六感》(*The Sixth Sense*)上映时，许多观众被结尾的剧情所震撼，事后又回头看一遍，并试图弄清他们的期待感是如何为电影所控制的。

叙事是什么?

What Is Narrative?

我们可以把叙事(narrative)当作是一连串发生在某段时间、某个(些)地点、具有因果关系的事件。虽然叙事这个词在后文中会有稍微不同的解释，但通常它就是我们说的"故事"。通常，一个叙事均由一个状况开始，然后根据因果关系的模式引起一系列的变化；最后，产生一个新的状况，给该叙事一个结局。而我们涉入故事之中的程度，则取决于我们是否了解其中的变化和稳定、因果关系，以及时间和空间的模式。

我们对叙事所定义的元素中——因果、时间及空间，对任何媒体中的故事都非常重要，但是，因果和时间是核心。一些随意凑合出来的事件很难被理解成一个故事，例如："一个辗转难眠的人。一面镜子破了。电话在响。"因为在这些事件中，我们无法猜测它们的因果或时间上的关系。

现在试着重新描述这些事件。"有个人和上司起冲突，在夜里辗转难眠。早上起床后，因为他仍在愤怒中，刮胡子时便一拳把镜子打破了。然后，电话铃响，是他老板打电话来道歉。"

现在才算是一个故事。我们可以在空间中串接这些事件：主角先在办公室，然后在床上，镜子在浴室里，电话在房间的某处。更重要的是，我们已经可以理解，这三个事件是因果关系中的一部分。与上司的争吵导致了夜里的失眠，以及早晨镜子的破裂。之后，上司打来电话解决了这个冲突，于是故事结束。在这个例子里，时间也非常重要，无眠的夜发生在破镜之前，更在电话铃响之前，所有的动作都发生在某日到次日清晨。从上司与下属

之间的冲突情势，经过一连串由冲突引发的事件，发展到该冲突的解决。这个例子非常简明地说明了因果关系、地点与时间对故事形式的重要性。

但是，叙事对因果关系、时间、空间的依赖，并不表示其他基本原则在电影里不存在。举例来说，叙事可能会运用到平行对照（parallelism）的方法。在第二章中曾指出（参见第80页）过平行对照法在不同元素中安排的相似点。例如，《绿野仙踪》里，堪萨斯州的三个工人就对照了桃乐丝在奥兹遇到的三个同伴。故事本身即可能引发观众去比较角色之间的异同，以及场景、情节、时间等其他元素。在薇拉·齐蒂洛娃（Věra Chytilová）的《差别》（*Something Different*）里，一个家庭主妇的生活和女体操员的生活场景交互出现。但是，因为这两个女人从未碰过面，并过着显然不同的生活，观众几乎无法串接这些场景的因果关系。反而，我们是在对照及比较两个女人的行为和状况——也就是说，我们在用平行对照法。

另一部纪录片《篮球梦》（*Hoop Dreams*）更强调平行比较的方法。两个芝加哥贫民区的黑人中学生梦想成为职业篮球选手，电影就围绕着他们的运动生涯进行。电影不断在比较两个人的性格、所遭遇的难题，以及他们的选择。另外，包括学校、教练、家长及男性亲戚们，仿佛也活在运动荣誉的梦中。平行比较两人的手法，相较只记录一个人物，能让电影内容更丰富，也更复杂。

但是，《篮球梦》（就像《差别》）虽是纪录片，但仍然还是一部叙事电影。两个故事都同样有时间、空间及因果关系的剧情，也都指向广义的因果驱动力。两位主角都来自贫民区，而运动成就是最显明的成功象征，因此他们都朝此方向前进。

情节与故事
Plot and Story

了解一部电影的故事，是由对事件所发生的因果、时间及空间等因素的辨别开始的。身为观众，我们也进行其他的活动，像推断没有明显表演出来的剧情，以及认出表面上与剧情无关的人或事物。在此，为了说明观众如何进行上述的心理活动，我们必须界定一下故事和情节（plot，有时候称为剧情），虽然两者的差异并不难分辨，但是两者的差异对了解叙事形式非常重要，所以必须详加说明。



图 3.1 在《西北偏北》中，纽约曼哈顿区穿梭的行人。


图 3.2 玛姬忙着记下罗杰·索希尔所说的内容。

我们经常会对剧情片中的事件（event）进行假设与推断。举例来说，希区柯克（Alfred Hitchcock）的《西北偏北》（*North by Northwest*）的开场戏，发生在上下班高峰时间的曼哈顿市区。该信息来自于：摩天大楼、拥挤的交通、匆忙的路人等等（图 3.1），然后看见罗杰·索希尔和他的秘书走出电梯，越过大厅，而且一边走一边口述，让秘书速记下来



图 3.3 戏中一名怀抱希望的赞助者进入电影院……



图 3.4 ……摄影机移向海报，预告歌舞剧的成功。

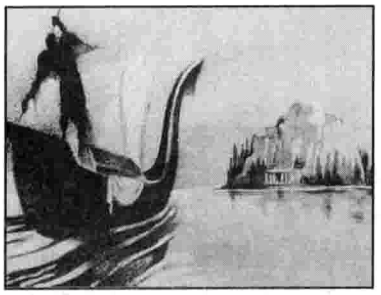


图 3.5 ……但是，有三个与剧情无关系的滑稽图像揭露了它的失败：像鬼一样的人物站在船上……

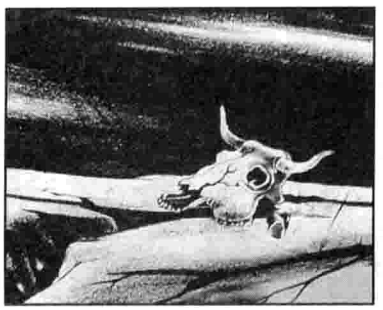


图 3.6 ……沙漠中的枯骨……

(图 3.2)。索希尔显然是一个非常忙碌的主管，因此我们推断，在银幕上看到他和玛姬出现之前，他已在口述，甚至在进电梯前就已开始。换句话说，我们推论了起因、时间关系，以及发生地点——这些信息在电影里都没有被演出来。也许观众对这些推断的心理活动并不是自觉的，但是，这些推断不会因为不被发觉而有所动摇。

叙事中所有的事件，不管是演出来的，或是由观众在心中推演的，共同组合成了这个故事。在前面举例的故事里，包含了两个演出的事件，以及两个推演的事件。我们可以将推演出的剧情以括号标出：

(罗杰·索希尔在办公室忙了一天。)
高峰时间的曼哈顿。
(索希尔仍对秘书玛姬口述，离开办公室后一起走入电梯。)
索希尔和玛姬走出电梯穿过大厅。

故事中发生的所有事件，通常称为电影的剧情(diegesis，此希腊字的意思是 recounted story)。在《西北偏北》的开场，银幕上看到的街道、摩天大楼与人潮，以及在银幕外，我们所推演的事件中的街道、摩天大楼与人潮，都是剧情，因为它们都一样被假设存在于电影所描述的世界里。

情节是用来形容所有在银幕上观众看得见、听得见的事物。首先，情节包括了所有演出来的事件，在刚才《西北偏北》的例子中，包含了两个明显的事件：曼哈顿高峰时刻，以及索希尔口述给玛姬速记。

第二，情节可能包含与故事里的世界不相关的事物。例如，《西北偏北》开头呈现繁忙的曼哈顿街景时，我们也看到演职员字幕表(credit)，听到序曲音乐。这些元素无关乎剧情，因为它在剧中描述的世界之外(影片中的演员看不到也听不到)。演职员表和序曲音乐都是与剧情无关(nondiegetic)的元素，将来在第六章和第七章会谈论到，剪辑和声音是如何与剧情毫不相关地运作的。目前，我们只需了解电影的情节——电影的全部——是可以引进无关于剧情的事物的。

无关剧情的事物并不只是演职员表而已，在《龙国香车》(*The Band Wagon*)里，有一场很矫情的歌舞剧首演：一群急切

的赞助者涌进戏院（图 3.3），摄影机移动靠近门上面的海报（图 3.4），然后出现两幅景色苍凉的黑白画（图 3.5 至图 3.7），紧跟着是一幅有颗蛋的画。这三幅画均伴有哀伤的合唱歌曲作为背景音乐。很显然的，这三幅画及合唱部分和剧情是毫不相关的，它们由外界被安插入故事的世界中，来表示该制作是一场灾难，完全砸了锅。在这里，情节为了达到喜剧效果，在故事中加入了其他元素。

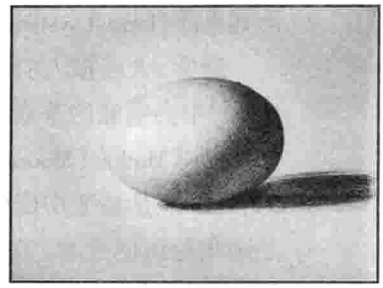


图 3.7 ……还有一个蛋。

总而言之，故事与情节在某些方面彼此重叠而又有分歧。情节明白地呈现故事中的事件，因此，事件是两个领域共有的。情节外的故事暗示了银幕上看不到的事件；而故事外的情节则用与剧情毫无关联的影像及声音来表示，并影响了我们对故事的了解。以图表来说明就是：

故事

推论出来的事件	表演出来的事件	无关乎剧情的元素

情节

我们可以从两方面来思考故事与情节之间的差异。从说故事的人——电影导演——的观点来看，故事是整个叙述中所有事件的总和。说故事的人可以直接在银幕上说出一些事件（也就是说，部分的情节），可以暗示未呈现出来的事件，也可以简单地忽略其他事件（例如，在《西北偏北》里，观众后来知道索希尔有个母亲，但一点也不知道他父亲怎么了）。导演也可以加入非剧情的事物，如同《龙国香车》中的例子。因此，从某方面来说，导演将故事变成情节。

但从观众的观点来看，事情看起来就不一样。在眼前出现的就是情节——所有事件的安排。我们基于这些情节所提供的线索，在脑中创造故事；我们也认得出情节在何时出现与剧情无关的事物。

这种故事与情节之间的差异表示，如果你要简述一部剧情片，可以从情节中第一事件给你的线索，开始推论到整个剧情结束，或者，你可以转述电影中的情节，从影片中出现的第一事件开始直到最后一个。

我们最初对叙事的定义，以及对情节和故事之间所做的区别，都是用来分析剧情如何作用的工具。现在，我们来看看故事与情节两者之间的差异，是如何影响故事的三要素：因果关系、时间与空间。

因果关系
Cause and Effect

如果叙事很依赖因果，那什么是因呢？通常因果的动力是角色（characters）。在电影的

形式系统(formal system)中,角色可以引起一连串的事件,并给予回应。

通常,人或拟人的物体,如兔宝宝或外星人,或甚至是《美女与野兽》(*Beauty and the Beast*)中会唱歌的茶壶,我们通称他们为角色。所以,《罗杰与我》(*Roger and Me*)中的迈克尔·摩尔(Michael Moore)与《西北偏北》中的罗杰·索希尔都是角色,尽管迈克尔是真有其人,而罗杰是情节中虚构出来的人物。在任何叙事电影中,不论剧情片或纪录片,因果都是因角色而创造的。在形式系统中,角色创造事件,并对剧情转折有所反应他们的行为和反应都强烈的吸引我们进入剧情中。

不像小说中的角色,电影中的角色是指真正看得见的躯体。这是我们早就视为理所当然的基本惯例,但在某些情况下也不尽然,有时角色只出现声音,就像《星球大战:帝国反击战》(*The Empire Strikes Back*)中死去的欧比王,托绝地大师尤达训练天行者路克。在路易斯·布努艾尔(Luis Buñuel)的《欲望的隐晦目的》(*That Obscure Object of Desire*)中,由两个女演员共同演绎一位女性的两个性格层面。托德·索朗兹(Todd Solondz)则将这项创新更加推进,《少女心事》(*Palindromes*,又译"回文")中,主角是一个 13 岁的女孩,由不同年龄和种族的一男一女两个演员来诠释。

一个角色,除了如前述有个身体之外,还得有特征(traits)。特征包含了态度、才能、嗜好、品味、心理动机,以及其他能够区别角色的特质。有些角色如米老鼠(Mickey Mouse)只有一些特征。当我们提到某部电影中的角色非常"复杂"或者"发展良好"时,我们的意思通常是,该角色有很多不同性格特征的组合。如福尔摩斯(Sherlock Holmes)这个角色就包含了一堆特征,反映在嗜好方面,如喜欢音乐、嗜食可卡因;反映在其天性方面,例如洞察力、厌恶愚蠢、自负的专业能力,以及偶尔在女性面前会逞英雄献殷勤等等。

从人们老喜欢八卦这一点,就可知道我们常对别人感到好奇,然后又将这项看人的本事发挥成为叙事的能力。通常在电影中,我们自己很快就会认定银幕上的人物特征,当然,电影本身也透露了不少。大部分银幕中的角色特征要比现实中的人来得清晰而容易辨认。《夺宝奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*)一开场,就让印第安纳·琼斯的性格展露无遗,我们一下子就知道他是大胆又富有机智的人,具有勇气却也有恐惧。通过为博物馆找寻古代宝藏的过程,他展现了对科学知识的热诚与投入。过不了几分钟,他本质上的特征就被直接表现出来,我们也因此对这个角色产生认同。

在《夺宝奇兵》中,一开场就将主角特征展现出来,这当然与之后的场景是有关联的。通常在剧情里,任何一个角色都会有足够的性格特征来完成因果关系的任务。在希区柯克的《擒凶记》(*The Man Who Knew Too Much*, 1934)中,女主角吉尔是一个来福枪的射击高手。但大部分剧情和她这方面的特征并没有关系,直到片末,当一个警长失手时,她成功地射击了一个流氓。这种枪法并不是有一个叫做吉尔的人物的天生能力,它是一种性格特征,帮助塑造一个叫吉尔的角色,并有特殊的作用。角色的性格特征可以包含态度、喜好、心理需要、外貌及服装的特征,以及任何电影需要创造一个角色所需的特定才能。

然而,有些因果并不是由角色衍生出来的。在所谓的灾难片中,地震或潮汐带来的灾

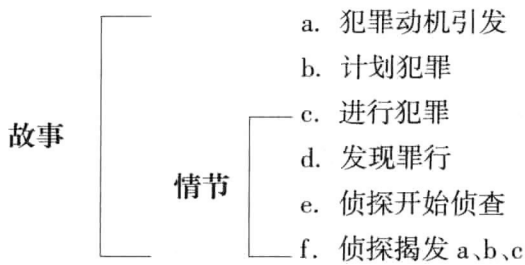
害，是引起角色一连串行为的肇因。同样的原理也可发生在动物身上，比如《大白鲨》(*Jaws*)里的大白鲨，它的出现威胁了一个小区的生存。但是，这些自然的"因"只要一旦制造了情况，接下来即由人类的欲望及动机目的承接叙事发展。例如，从洪水中脱难的角色必须决定要不要救他的敌人；在《大白鲨》中，为了要制止大白鲨的肆虐，他们所采取的策略将剧情顺势推展。

一般而言，观众会主动连接事件的因果。状况一发生，我们即会去臆测是什么原因引起的，或可能会有什么结果。换言之，我们寻找因果动机。再看第二章举过的例子《我的男人古德菲》(*My Man Godfrey*)里，在一个社交舞会中寻找捡破烂的人的游戏，即为乞丐的出现设下了因(参见第 79 页)。

因果动机通常在前几场戏中就已"植"下相关的伏笔，就像在《闪灵》(*The Shining*)中厨房的那场戏(图 1.12 与图 1.13)。在《洛城机密》(*L.A. Confidential*)中，理想主义的警探艾克利向愤世嫉俗的同事文森斯表示，他是因父亲被杀才决定当警探的。他私下称未知的谋杀者一个别名："罗洛·托马西"，代表未被处罚的魔鬼。这些对白一开始似乎只是一些心理的描述，但是，稍后腐败的警长史密斯枪杀了文森斯，文森斯在咽下最后一口气时，说出"罗洛·托马西"来。当史密斯警长怀疑地问艾克利，到底谁是罗洛·托马西时，我们才恍然了解前段所提到的别名，在此变成指证谁是真正腐败的杀人者。所以，在最后艾克利要枪杀史密斯时，就告诉他，原来罗洛指的就是他——史密斯。在此，一个次要的细节变成重要的"因"，也是情节的母题。而也许这个不寻常的名字罗洛·托马西，是用来帮助观众，使他们在经过好几场戏之后，仍能记得全片的母题。

目前我们已提及的因果，大部分均属于情节的直接原因与结果。在《擒凶记》中，吉尔被处理成射击好手，因此她能救她的女儿；《大白鲨》的镇民对鲨鱼攻击游客的反应，在片首也有提及。但是，情节也可以用引导我们去猜测原因与结果的方式，来组成一个故事。

谋杀案发生了，也就是说，观众已知结果，但不晓得原因——凶手、动机，甚至杀人的方法。这类神秘故事即仰赖观众强烈的好奇心——想知道情节发生前一切事件的欲望。而侦探的任务即是在最后，将不见的部分——凶手的名字、杀人的动机，以及杀人的方式等原因——揭露出来。也就是说，侦探片中情节(观众所看到的剧情)的高潮，正是故事中(观众所没看到的事件)的秘密揭晓。我们可以通过图表来解释。



虽然这个模式在侦探片中非常常见，事实上，任何电影的情节都能运用保留肇事原



图 3.8《四百击》的最后一个镜头，并没有给故事一个结局。

因动机，来激发观众的好奇心。如恐怖片与科幻片经常置观众于黑暗中，感受事件背后的威胁。在《异形第一集》(*Alien*)剧情进行了四分之三时，我们才知道官员艾什是保护异形的机器人同谋。在《隐藏摄影机》(*Caché*)中，一对夫妇收到一卷记录他们日常活动的匿名录像带。整个剧情就是在说，他们要找出是谁做了这件事，以及为什么要这么做。一般而言，任何电影在任何时间若想塑造神秘气氛，只要将一些故事中的"因"保留下来，而仅在剧情中交代事件的"果"即可。

但是，情节也可以只呈现事件的因而保留果，来刺激观众的想象力。在《沉默的羔羊》(*The Silence of the Lambs*)中，食人者莱克特在田纳西监狱里攻击一个警卫后逃逸，接着所有警察搜索整栋建筑物，我们一开始认为，躲在电梯天花板上流血的人就是受伤的莱克特。在一场悬疑的戏后，观众才发现，原来莱克特换了死去警卫的衣服，掩人耳目之下顺利逃走。

保留事件结果的手法最常在片尾使用。最有名的例子是在特吕弗(François Truffaut)的《四百击》(*The 400 Blows*)片末，小主角安托尼·达诺逃离少年感化院，向海边一直跑，镜头跟着他，然后推进他的脸部，再突然冻结画面，定格在他茫然的脸上(图 3.8)。剧情没有交代他是否被抓回去，而是让观众惊愕地思考接下来会发生什么事。

时间
Time

因果关系是叙事的基本，但是，它们必须发生在时间的范畴内。在此，故事与情节的差异区隔，非常有助于说明时间如何塑造观众对叙事的了解。

当我们看一部电影时，我们通常是根据电影的情节内容来建构故事的时间的。举例来说，情节可以不依时间发展方式呈现。在《公民凯恩》(*Citizen Kane*)中，观众在看到凯恩的年轻时代前，先看到他的死亡，再看到他一生的过程。即使事件是依时序排列，但大部分情节都不会从开始到结尾巨细靡遗地呈现。故事中，角色的衣食住行等与情节没有直接相关的部分会被跳过。另外一种可能是，当主角回忆一个创伤的经验时，可以在情节中重

复那个故事的片段。在吴宇森的《喋血双雄》(*The Killer*)一开场,一个歌手因意外瞎了眼,之后随着主角充满遗憾地不断回想这个经历,我们也一遍又一遍地回溯了这个事件。

这表示观众在建构电影情节的实际故事时间时,均尽量将事件以出现的时间顺序(order),来了解相关的时间长度(duration)与频率(frequency)。我们可以分别看看这三个时间要素。

时间顺序(Temporal Order) 观众已相当习惯不依故事发生的**故事次序(story order)**而展开的电影情节。比如闪回(flashback)就是不按情节发展时间顺序出现的故事片段。在《剪刀手爱德华》(*Edwards Scissor hands*)中,我们先看到女主角维诺娜·赖德(Winona Ryder)老的时候正在小孙女的床前给她讲故事。此后,影片大部分的故事便从女主角高中时期说起。虽然这样的安排打乱了时间顺序,但是观众并不感到困惑。因为,观众可轻易了解第二个镜头的事件之所以比第一个镜头早发生,乃是因为我们已在脑中以时间先后顺序,有逻辑地重组了这些事件:童年早于成年。从剧情的情节次序,我们回头推测故事顺序。假设事件发生的次序是 ABCD,那么,用闪回方式叙事的情节即类似 BACD。同样的,闪进(flashforward)——由现在情节瞬间转到未来发生的事件,再回到现在,也是情节在故事顺序间跳跃来回的一种方式。闪进可以类似 ABDC 的方式出现。

重组故事的一个常用形式是,在情节中改变过去及现在。在特伦斯·戴维斯(Terence Davie)的《远方的声音》(*Distant Voice, Still Lives*)中有一场戏是年轻女人婚礼的现场。然后通过闪回,我们看到以前他们全家都生活在父亲暴虐的阴影下。有趣的是,她的回忆并没有依照故事时序,童年的事件和青春期的场景相互混合,让观众自己去组合这些故事。

有时,一个简单的时序重组会带给故事复杂的效果。在昆汀·塔伦蒂诺(Quentin Tarantino)的《低俗小说》(*Pulp Fiction*)中,开场是一对情侣在快餐店吃早餐时,起意要抢劫。在故事中,这个事件其实是故事后半场才发生,观众也只有在最后看到这一段时才明白,原来这一段抢劫打断了本片两个主角在快餐店的对话。所以,单纯只是将一段戏提前,竟可造成惊奇的效果。在影片中,尚有一个杀手在戏中被枪杀,但是稍后,他又神奇地出现在其他场景,他与同伴还在努力埋一具尸体。导演塔伦蒂诺又是将故事中间的一段戏(在该男人死前)放到后面的情节中。这些事件因为时序在情节中的调整所获得的观众的注意,远比平铺直叙还来得有利。

时间长度(Temporal Duration) 《西北偏北》的情节是关于发生在罗杰·索希尔生命中四个连续日夜的遭遇,但是,故事却回溯到更早的事件。包括索希尔过去的婚姻、美国情报局设计出虚构人物情报员乔治·卡普兰的计谋,以及范·丹不法的走私勾当。

一般来说,电影的情节会选择一段特定的故事**长度**(story **duration**)。如《西北偏北》是选择主角在四天四夜之中发生的事件;或如《公民凯恩》中,在一段期间中,跳过一些时间,只选择有意义的事件,如主角的童年到青年时期,以及中年期等等。这些片段故事时间的总合,就组成了整体的"情节长度"(plot duration)。

但我们仍需要另一个定义来区分。电影放映的长度——20 分钟、两个小时,或八个小

时〔例如，汉斯·于尔根·西贝伯格(Hans Jürgen Syberberg)的《我们的希特勒：来自德国的电影》(*Our Hitler: A Film form Germany*)〕。因此，叙事电影中这第三种时间长度，我们称之为"银幕长度"(screen duration，放映时间长度)。故事长度、情节长度与银幕长度之间的关系非常复杂(可参考本章末"延伸阅读"中进一步的讨论)。但我们可以说，电影导演是主宰放映时间长度的主要人物。在《西北偏北》里，故事横跨好几年，全部剧情是发生在四天里，但是放映时间为 136 分钟。

就如情节长度是从故事长度中筛选出来的一样，放映长度也是从情节长度中决定出来的。在《西北偏北》里，也只是呈现四天中的某些片刻。有趣的特例是《十二怒汉》(*Twelve Angry Men*)，它因情节长度与实际放映长度一样而著名：主角们的生命长度与片长一样是 95 分钟。

在特定的层次上，情节可以利用银幕长度来延长故事长度。比如，爱森斯坦(Sergei Eisenstein)的《十月》(*October*)就利用剪辑技术，延长了原来短时间发生的事件，以此获得强调该事件的效果。相同的，情节也可以利用银幕长度来压缩剧情。比如，将长时间的事件浓缩成几个连续镜头。这些例子均是用来表示剪辑技术是决定银幕长度的主要角色。在第五章及第六章，我们将集中讨论这方面的问题。

时间频率（Temporal Frequency） 电影的情节可以用很多方式改变故事出现的**频率**。倘若故事中有重复发生的活动，情节可能只选择一个或一些片段来造成这些活动的总和。偶尔，相同事件会在剧情中多次出现。如同在倒叙中，我们第二次看到较早在剧情中发生的事件。有些电影则采用多个旁白者的方式，让每个人重复叙述相同的事件，如此可让观众理解每个人诠释的差异，而获得其他相关的信息。就像《低俗小说》开场的抢劫，当它在结尾高潮时重复出现时，才显现出它的趣味。在《罗拉快跑》(*Run Lola Run*)中，一个事件在发生后不断地被重复。罗拉的男朋友在电话中对她大喊，他掉了一个装满钱的"皮包"(德文 Tasche)。虽然我们知道两人可能只喊了一两次，但是因为画面不断重复，我们听到他和劳拉互相喊"皮包"好多次。在电影整个亢奋的气氛中，正好强调了他们的惊恐心理。在稍后，我们探讨《公民凯恩》一片时，会提到内容的重复出现如何让旧信息产生新意义。

这么多不同的处理故事的顺序、时间长度，以及频率次数的方式，说明了观众在欣赏剧情片时，是如何主动地配合理解。情节提供了年代次序的信息、故事所横跨的时间长度，以及事件出现的频率，但是，这些都得由观众自己决定如何去推测或期待剧情。在某些情况下，了解时间的关系会变得相当复杂。在某些情况中，时间因素可能使叙事更复杂。在《非常嫌疑犯》(*The Usual Suspects*)中，一个看起来是个小罪犯的家伙，在向 FBI 探员讲述他的帮派的犯罪内容。他的回忆以回溯方式呈现，有些事件是我们在开场就看到的。但结尾的大转折说明了他的回忆有说谎的成分，观众因此陷在整理故事时序，以及故事的真正因果关系之中。像这样刻意让时间混乱的剧情呈现方式，在近几十年间越发常见(参见下文的"深度解析")。

深度解析 [玩弄故事时间 Playing Games with Story Time]

对于旁观者来说，从剧情当中重建故事，可能会是一种游戏。在大多数好莱坞电影中，这种游戏玩得比较简单。然而，正如我们喜欢学习新游戏，不喜欢一再重复玩同样的游戏，有些少见的电影，其事件的呈现方式较难以预料，从而让我们可以享受这种挑战。

自 20 世纪 80 年代以来，除了单纯闪回及闪进以外，偶尔会有一些电影利用其他技巧创造乐趣。例如，用小说的方式记录事件。《低俗小说》的开场与结束都是餐厅抢劫案——看来似乎是传统的故事架构。不过实际上，故事中最后发生的事件——布鲁斯·威利斯(Bruce Willis) 饰演的角色与他的女朋友逃到洛杉矶，是在最后一个场景之后才发生。在电影一开始，事件的重新组合令人惊奇而混淆，但正是以这种方式，才能戏剧性地强迫我们重新思考先前所见到的东西。

《低俗小说》的成功，使得玩弄故事次序在美国制片当中更容易被接受。1999 年，道格·利曼 (Doug Liman) 执导的影片《狗男女》(*Go*)中，发生在一个夜晚的情节呈现了三次，而每一次都来自于不同角色的观点。由于许多事件在先前版本当中有所保留，而在第二与第三版本中陆续被揭露，因此直到电影结尾，我们才完全知道真相。

《低俗小说》与《狗男女》是独立制片电影，但是，更主流的好莱坞电影也在玩弄故事与剧情的时间关系。1998 年，史蒂文·索德伯格 (Steven Soderberg) 的电影《战略高手》(*Out of Sight*)中，故事开场是抢银行的笨贼爱上了 FBI 女探员，而女探员则不顾这番爱意而追捕他。在这段怪异感情的发展过程中，出现了一连串与任何人记忆无关的闪回。这些闪回似乎牵涉另一段个别的剧情分枝，而这些闪回的目的令人费解。直到本片的下半段，当最后一次闪回，或许是某个角色的回忆，接回了开场的情节之后，才解开了主要的剧情事件。

主流电影也会运用科幻或奇幻前提，呈现出未来的不同发展，这通常称为“要是如果”(what if?) 叙事。(电影产业网站 Box Office Mojo 甚至将“要是如果”列为个别的电影种类，而将它定义为：“在现实背景中，以奇幻方式发生形而上学问题的喜剧片。”)在这类电影中，通常会在影片开始的时候呈现一种处境，而当某一个因素发生变化之后，便显现出原先的处境在不同因果链下的发展。例如，在 1998 年彼得·豪伊特 (Peter Howitt) 执导的《滑动门》(*Sliding Doors*) 中，女主角海伦在被解雇之后返回她的公寓，撞见了她的男朋友与另一个女人在床上。我们看见海伦进入地铁站搭乘列车，但是之后这个动作倒回，而她重新进入地铁站。这次她在台阶上撞到一个小孩而没有搭上列车。这部电影的其余剧情，就交错在海伦的两个未来之间。如果搭上列车，海伦就会撞见男朋友外遇而搬出去。如果没有搭上列车，她就会在另一个女人离开后回到家，而继续与不忠实的男朋友同居。剧情就来回于这两条互不相容的因果链，直到片尾才接合这两条因果链。

1993 年，哈罗德·雷米斯 (Harold Ramis) 执导的《偷天情缘》(*Groundhog Day*，又译《土拨鼠日》)，助长了这类“要是如果”剧情的流行。在 2 月 1 日，一名讨人厌的气象播报员菲尔到庞斯

塔维尼(Punxsutawney)报导著名的土拨鼠节庆典。后来他发现自己被困在 2 月 2 日,因而每天重复活在 2 月 2 日当中。这些 2 月 2 日的不同结局,取决于菲尔每天的作为,有些日子是无聊琐碎的,有些日子则是作奸犯科(图 3.9 与图 3.10)的,而后来菲尔便开始尝试改善他的生活。在经历了许多日子之后,他才变成了可取的人,而日子就神奇地不再重复了。

不论是《滑动门》或《偷天情缘》,都没有解释主角为何出现生命路线的分叉。我们只能假设,有某种更高的力量为了改善他或她的处境而介入其间。其他电影可能会提供某些改变的助因,例如时光机。在罗伯特·泽梅基斯 (Robert Zemekis) 执导的三部《回到未来》(*Back to the Future*)电影(1985, 1989, 1990)中,安排了马蒂的博士朋友发明时光机。在《回到未来》第一集,时光机意外地将马蒂送回 1955 年,当时他的父母还未谈恋爱。由于马蒂意外改变了他们谈恋爱的情况,因此,危及自己在 1985 年的存在。尽管是青少年喜剧片,而且是以时光机作为改变助因,然而这三部电影,尤其是第一集与第二集,却创造了复杂的因果交叉。马蒂促使他的父母亲谈恋爱,而平安回到 1985 年,且由于他的第一次时光旅行,他回来时生活也改善了。但是,马蒂在 2015 年发生的事件却影响了 1955 年,这是因为坏人毕夫使用时光机,改变了当时发生的事——而这会给博士与马蒂全家带来可怕的后果。马蒂必须再次回到 1955 年,阻止毕夫改变这些事件。在第二集片尾,马蒂被困在 1955 年,而博士被意外送到了 1885 年。在第三集,为了另一些危害将来的变化,马蒂与博士在 1885 年会合。如果这些故事听起来很复杂,那的确就是很复杂。即使电影叙事在因果链上整合得相当出色,但还是非常迂回曲折,以至于博士必须在黑板上为马蒂(与我们)画出事件图加以解释!

不令人意外的是,这类叙事游戏是受到了欧洲电影的类似趋势所影响。在 1981 年,波兰导演克日什托夫·基耶斯洛夫斯基(Krzysztof Kieslowski)完成了《机遇之歌》(*Blind Chance*),这部电影根据主角是否在影片开始搭上列车,而显示了三种结局。可是,不像《滑动门》,《机遇之歌》将这些不同的未来各自呈现为完整的故事。这种方式同样出现在 1998 年汤姆·提克威 (Tom Tykwer) 执导的德语片《罗拉快跑》中。在片中,女主角拼命想调钱,帮助笨男友交给毒贩一比巨款,而罗拉在行动上的微小变化,则会产生出三



图 3.9 在《偷天情缘》中,菲尔处在重复的 2 月 2 日,他想测试能否以犯法逃脱 2 月 2 日的重复,因此让自己在晚间入狱……



图 3.10 ……却只发现自己在另一个土拨鼠节醒来,再度回到原来的旅馆。

种截然不同的结局。此外，基于各角色的矛盾记忆而创造出不同事件版本，使用这种手法最著名的电影是 1950 年黑泽明的《罗生门》(*Rashomon*)，以及 1961 年阿伦·雷奈(Alain Resnais) 的《去年在马里昂巴德》(*Last Year at Marienbad*)。

时间交错与“要是如果”前提使我们不容易拼凑剧情，不过，拍片者通常会在一路上给我们足够的线索，使我们不至于受挫。通常电影不会有太多不同的未来——或许只有两、三个。而在这些未来情况当中，因果链仍然是直线式进行，因此我们可以理出头绪。在所有这些故事分枝中，角色与背景倾向于保持一致——不过，通常会有外表上的小变化，以便帮助我们追踪事件的发展(图 3.11 与图 3.12)。而这些个别的故事分支则倾向于平行发展。在《罗拉快跑》当中的三种事件发展，即使过程与结局不同，但目标是相同的。这类电影中最后的事件呈现方式，倾向于让我们以为这是最终的真实，因此，“要是如果”电影时常会创造出一种结束感。片中角色有时甚至会提到这些事件改变了他们的生活，例如，《回到未来》第二集中博士在黑板上的解释。而在《滑动门》中，海伦则提到：“万一我搭上了那一列该死的列车，它就不会发生了。”

这些电影迎合了我们在日常生活中的思考方式。我们偶尔会想象，如果某一件事情改变的话，我们的生活将会变得如何。我们轻易地就能理解这些电影所呈现的游戏，而我们也愿意玩这种游戏。



图 3.11 在《滑动门》的一个故事分枝当中，幸好海伦是短发，我们才能区分……



图 3.12 ……另一个故事分枝当中的海伦留长发。(在剪发之前，这两个海伦完全相同，因此，前额上的发际线是区别的重要线索。)

不过，越来越多的“谜题电影”(puzzle films)不给我们这种统一性与清晰性。在这种电影当中，拍片者创造出令人困惑的故事时间模式或因果关系，而相信观众可以通过重看电影找到线索。一个早期的例子是，1998 年克里斯托弗·诺兰(Christopher Nolan) 的电影《记忆碎片》(*Memento*)，片中呈现了男主角在两条时间轨道上进行调查。简洁的黑白场景显示了进行中的现在，其中故事情节依照时间先后顺序发生。而彩色的宽阔场景，在时间上则是倒退发生。因此，我们见到的第一个剧情事件是最后的故事事件，而第二个剧情事件则是倒数第二个故事事件，以此类推。同时，男主角的记忆有相当的不确定性，导致在影片结束时，观众会怀疑可能还有某些疑问没有解决。

DVD 能够允许观众任意选择要观看的场景，因此鼓励了走这种路线的拍片者。因特网也提供了另一种方式的鼓励。网站与聊天室上充满着对于片中真相的猜测，例如《死亡幻觉》(*Donnie Darko*，2001)、《致命 ID》(*Identity*, 2003)、《雷管》(*Primer*, 2004) 与《蝴蝶效应》(*Butterfly Effect*, 2004)。如同其他扭曲或打断故事时间的电影，谜题电影就是要让我们全神贯注于叙事形式的动态变化。

通常，我们必须在重要的因果信息中，推敲出时间的安排方式。比如说，在闪回前，一定有一个相关事件作为因，以致引发主角开始回忆过去。而且，情节可依事件的重要与否，跳过中间不重要的年份。重复出现的动作可依情节的需要，提供观众相关的症结。

空间
Space

有些媒体的叙事只重视因果及时间关系，很多事件并不强调动作所发生的地点。然而，在电影中，**空间**是个相当重要的因素。事件通常都发生在容易辨识的地方，比如堪萨斯或奥兹，或者是《罗杰与我》中的密歇根州佛林特市(Flint)，以及《西北偏北》中的曼哈顿。在第四章，我们会对场景中的道具做比较详细的讨论，但在这里，我们会简略地谈论情节与故事如何处理空间。

通常，故事发生的地点就是情节发生的地点，但是有时候，情节会激发我们去想象故事中的其他地点。我们从没看过罗杰·索希尔的办公室，也没见过开除凯恩的学校。因此在叙事里，我们经常被要求去想象没有出现在银幕上的情节与地点。在奥图·普雷明格(Otto Preminger)的《出埃及记》(*Exodus*)里，杜夫·蓝道在接受有意加入的恐怖组织对他的讯问时，非常不情愿地说出他曾是纳粹集中营的刑官(图 3.13)。虽然这部电影的倒叙中从没呈现那个地点，整场戏的效果却极端仰赖观众听了杜夫凌乱、片段的叙述后，用想象力去想象集中营的模样。

最后是与银幕长度相似的概念。除了故事空间、情节空间，电影还有所谓的银幕空间(screen space)：在银幕框中可见的空间。第五章中，当我们在分析取景(framing)的摄影技



图 3.13 在《出埃及记》中，杜夫·蓝道重新叙述了他在集中营的过往。在这段回溯的过程中，镜头不用倒叙的方式，反而停在他的脸上，让我们看到他内心的折磨。

巧时，会讨论到银幕空间与银幕外空间的细节。现在我们只需了解，如同银幕时间是选择了部分情节的时间来呈现剧情，银幕空间也一样是选择了部分情节的空间，作为故事发生的地点。

开场、结尾和剧情发展的模式
Openings, Closings, and Patterns of Development

在第二章讨论形式发展时，我们曾提到比较开场与结尾的用处。在剧情片中，也可以运用这个方式：因为因果关系、时间与空间的运用，通常是为了改变原先的情况，以达成最后的结局。

电影当然不仅只是开个场而已，电影的开场即已铺叙了后来的内容，以吸引观众进入剧情。典型的方式是，在开场时，尽量以连续发生的情节动作来引发观众继续看下去的好奇心。这种情形可用“让观众陷在剧情中不能自拔”来形容。观众会在已呈现的事件当中推测可能的原因。在《非常嫌疑犯》一开场，一个名叫索兹的神秘男子就杀了另一个主角，并放火把船烧了，其余的情节都是在交代这些事件的过程。其他有些电影则是在重要事件发生之前，会先向我们介绍有关角色本身和其处境。

通常，情节开始之前所发生的事件，会先有说明或暗示，让观众能组织起全部故事的来龙去脉。在开场点明叙事的重心，以及人物的重要性格特征的这个部分，就称作开场（exposition）。一般而言，在开场中，我们所看到的事件，以及想象它可能发生的原因，都是被设计来增加观众对剧情的期待的。事实上，电影的前四分之一常被视为“铺叙”（setup）。

随着情节发展，因果关系会将剧情进展的模式界定得越来越清楚。模式的可能性很多，但是有几种经常用到的模式，在此值得一提。

大部分情节发展模式都是借因果关系改变主角的境遇。最普通的一种是“改变认知”(change in knowledge)。经常,主角在剧情中学习到新的经验,并在最重要的转折点上领悟其中道理。在《证人》(*Witness*)中,躲藏在阿米绪人农场的约翰·布克发现他的伙伴遭到杀害时,他的愤怒立刻成为剧中的高潮。

一种较常见的模式是“目的取向”(goal-oriented):主角在剧情中一步一步完成计划,或者达到某种目的。找寻(search)是目的取向模式的一例:比如,在《夺宝奇兵》中,主角设法要找到传说中的法柜;在《百万法郎》(*Le Million*)里,人们竞相找寻遗失的彩券;而《西北偏北》中,罗杰·索希尔找寻虚构人物乔治·卡普兰。另外一种由目的取向模式转变而来的模式是:调查(investigation),即侦探片的典型模式——主角的目的不是找到人或物,而是找到解谜的线索。在费里尼的《八部半》(*8½*)这类心理剧里,找寻与调查的模式都内化入主角的内心世界:一位著名的导演想找出自己创作困境的根源。

时间与空间也提供情节发展的不同模式。一个正发生的事件可以引发一连串回溯,来说明现在事件的起因,如同《非常嫌疑犯》中的回溯段落。在《篮球梦》中,是关于两个主角在高中时期的篮球生涯,电影的每部分都关注于他们在一年中所发生的事。情节也可以设定动作的时间,一个有效的截止日;比如《回到未来》中,主角就必须配合雷电出现的时间,设定时光机器,使他能回到原来的生活。情节也可以设计一种按事件的循环而重复的模式,即一种所谓“又来了”的模式。伍迪·艾伦(Woody Allen)的《变色龙》(*Zelig*),就是描写一个轻浮的主角,不断模仿他周遭的人,以致于失去自我认同的故事。

另外,空间也是提供模式的基础。通常会发生在单一的场景中:像安东尼·曼(Anthony Mann)的《草原帝王》(*The Tall Target*),故事就发生在火车上,或者如西德尼·鲁迈特(Sidney Lumet)的《长夜漫漫路迢迢》(*Long Day's Journey into Night*),全部场景就是一幢房子。

当然,情节可以融合以上各种模式。任何有关旅程的电影,如《绿野仙踪》或《西北偏北》,都包括时间及行程地点(空间)。雅克·塔蒂(Jacques Tati)的《胡洛先生的假期》(*Mr. Hulot's Holiday*),就利用了时间与空间模式来组成它的喜剧情节:为期一周的夏日假期,地点在海滩及邻近地区。频率在这剧情中也插了一脚,因为每天均有同样的例行事件发生:晨操、午餐、下午的户外活动、晚餐及夜间娱乐。本片大部分的幽默即是借着胡洛先生以他自己的休闲方式,干扰了其他旅客过于惯性的例行休闲(图 3.14)。虽然因果也关系着这部片子情节发展的模式,时间与空间依然是形式上的核心。

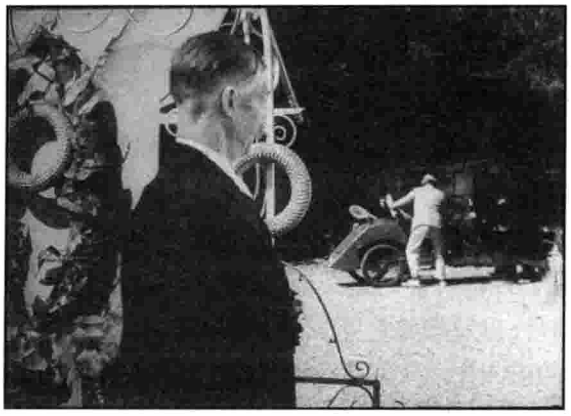


图 3.14 在《胡洛先生的假期》中,胡洛先生那辆又老又吵的车子,轮胎泄了气,惊扰了别人的丧礼。

任何发展的模式都会使观众产生特定的期待,这种特殊的形式使电影越来越像是在“训练”观众一样。比如说,一旦我们体会到桃乐丝

想回家的欲望，接下来的情节，我们都会解释成帮助或阻碍她达成目的设计。因此，她的奥兹之旅就不是单纯的观光而已，旅程中每一站（如到翡翠城、女巫城堡，再回到翡翠城）都由一个原则主宰——她想回家的欲望。

在任何一部电影中，发展模式的中间部分都会运用悬疑的手法——延后预期结果的到来。片中，当桃乐丝终于找到魔术师时，他却设下一个新障碍：要她拿到女巫的扫帚。同样的，在《西北偏北》中，希区柯克也不断设计点子，阻碍罗杰·索希尔发现有关卡普兰的阴谋，以此来制造悬疑效果。另外，情节发展也制造出其不意的惊奇，比如，桃乐丝发现魔术师原来是骗人的，索希尔也发现爪牙李奥纳多竟射杀老大范·丹。这些设计都是为了能在观众心理上产生预期，然后再延后、欺骗，或满足他们的这些期待。

电影不能只是演完就好了，它还必须要有结局。叙事常利用将故事发展到一个高峰，或称高潮（climax）来解决故事因果关系。在高潮的段落中，所有剧情在结尾时，已经没有太多发展的可能性了。例如，在《西北偏北》中，索希尔与伊娃悬荡在总统山（Mount Rushmore）时，就只会有两种可能性，不是掉下去，就是被救起来。

由于高潮非常集中地展现了可能的结局，所以它通常用来解决贯穿全片的各事件的因果。在纪录片《初选》里，片中的高潮是选举夜，肯尼迪及亨佛瑞等待计票结果，看谁赢了选举。在《大白鲨》中，与大白鲨数场战役后的高潮是小船破了，昆特船长死了，霍普也显然不行了，而布洛迪最后赢得胜利。在这些电影中，结局解决或"关闭"了所有的因果关系。

在情感上来说，高潮主要是制造最高度的紧张及悬疑效果。但因为结局通常就只有那么几种方式，所以，观众常会期待新的、特别的结局。很多电影的高潮都能在形式圆满中，带给观众满足的情绪。

然而，有些叙事是故意反高潮的。虽然电影中不断制造出令人期待的因果关系，但是，编导不愿意果决地去解决它。最有名的例子是《四百击》（*The 400 Blows*）的最后一个镜头（参见第 96 页）。在米开朗基罗·安东尼奥尼（Michelangelo Antonioni）的《蚀》（*L'Eclissel / The Eclipse*）中，两个主角誓言要见最后一面，但结尾时也没有。

这些电影的结局都是"开放式"的，意即最后结局让我们觉得故事情节是未定案的，我们的反应比起看有清楚结局的电影显得较不确定。但这样的形式鼓励我们去想象接下来会发生的事，并思考其他让我们的期待情绪得以满足的可能结局。

叙述：故事流程
Narration: The Flow of Story Information

情节的功能之一是，呈现或暗示故事的来龙去脉。《西北偏北》的开场就呈现了高峰时段的曼哈顿，以及索希尔是个主管；它同时也暗示了，在观众看到索希尔出现前，他一样忙着让秘书速记。导演早已知道，观众的注意力是可以通过谨慎安排的情节，来加以操

纵的。因为,一般而言,在我们看电影前,对情节所知甚少;直到结尾,才了解全部的故事是什么。那么,中间呢?

情节可以为了悬疑及惊奇的效果,而暂时保留故事的内容;或者可以说,情节是借着制造期待或悬疑,来传递故事的内容的。这些过程即形成**叙述(narration)**——情节为了达成特定的效果,呈现故事内容的方式。因此,叙述就是不时地引导观众将情节转化成故事的过程。叙述的元素很多,包含情节所提供的故事内容中最重要的广度(range)和深度(depth)。

故事内容的范围
Range of Story Information

在格里菲斯(D.W. Griffith)的《一个国家的诞生》(*The Birth of a Nation*)中,一开始就叙说黑奴被带到美国的历史,以及关于该如何释放黑奴的争论。情节紧接着介绍了南方的卡麦隆和北方的史东门两个家族,并提到了政治事件,包括林肯希望化解南北战争的冲突。如此,从片子开头中,我们知道的非常多,它的情节大大地横跨了几个历史时期、疆域领土,以及众多人物角色。整部影片的故事内容范围都牵涉极广。当本·卡麦隆创立三K党,一开始这个想法出现在他脑海中时,观众就已经知道了,远比剧中的其他角色要早得多。在剧中的高潮中,观众知道三K党人正骑马赶去抢救几个被围困在小屋中的伙伴,但这些被围困的人却不知道。整体来说,《一个国家的诞生》的叙述方式是非限制型的(unrestricted):我们比故事中的角色知道、听到、看到得更多。像这般信息丰富的叙述现象,通常就称作全知叙述(omniscient narration)。

另外,我们来看看霍华德·霍克斯(Howard Hawks)的《夜长梦多》(*The Big Sleep*)。电影是从警探马罗走进斯特恩伍德上尉的办公室,接受委派任务开始。每当他有所动作,观众才知道剧情的进展方向。整部片中,几乎每场戏都有马罗,他不在场的戏,观众看不到也听不到。因此,这种限制型叙述(restricted)范围是局限在马罗的认知中。

不妨特别注意一下这两种不同叙述功能的优点。《一个国家的诞生》让观众纵览美国某段历史时期的全貌,因此,在呈现人物命运与国家命运相互交缠时,全知叙述是必要的。倘若格里菲斯当时采用《夜长梦多》的叙述方式,我们大概仅能从一个角色中得到故事的信息——比如说,从本·卡麦隆的个人观点。如此一来,观众就看不到前面的序幕、林肯办公室的场景、战争场面,或林肯被暗杀等等的场景,因为本都不在现场。情节会变得只专注在一个角色对于南北战争及战后的经验上。

同样的,《夜长梦多》的优点也在于它的叙述方式。由于我们的认知局限在马罗所认知的一切,因此电影能制造观众的好奇心,并给予惊奇的效果。叙述范围的限制对悬疑性强的侦探片而言非常重要,因为影片就是通过这种保留事件的因,来吸引观众的注意力。《夜长梦多》也可以被处理得比较不局限,倘若导演将马罗调查的场景,换成赌场老板艾迪·马尔斯在策划阴谋的过程;不过,如此一来,此片的悬疑性就减低了一些。以上这两部

片子均说明，叙述的范围可以在观众心理上产生特定的效果。



"在《落水狗》(*Reservoir Dogs*)的第一段，一直到欧兰治先生枪杀了布郎德先生，角色知道的故事信息比观众多——而且，观众知道的都是些矛盾的信息。到了欧兰治那一段，观众才开始有点搞懂是怎么回事。然后到了第三段，回到仓库那里的高潮戏时，这时观众知道的已经比剧中角色们还多。"

——昆汀·塔伦蒂诺，导演

非限制型与限制型叙述方式并非牢不可破，它们不过是叙述方式的两极罢了，只有程度差别的问题。事实上，一部电影可呈现得比《夜长梦多》的叙述范围还广，但又不必达到像《一个国家的诞生》那样的全知叙述。比如说，在《西北偏北》中，前段的剧情先局限在罗杰·索希尔所认知的范围里，直到他逃离联合国大厦，叙述方向转到华盛顿的情报局人员正在讨论已发生的状况。在这场戏中，我们先知道了索希尔所不知道的事：他所寻找的人乔治·卡普兰根本不存在，因此我们知道得比索希尔还多。在另外一方面，我们也比情报局的人更知道情况的复杂性。然而，我们还是不知道有其他哪些状况会扯进这段戏中。比如说，我们就不知道范·丹的爪牙之一是情报局的人。依循这样的方式，任何电影都在"非限制型"与"限制型"叙述的范围之间呈现故事内容。（有关《西北偏北》的情节叙述，参见第 97~98 页。）

事实上，就整部电影来说，叙述不可能完全不受限制，总有一些我们不知道的事，比如电影将如何结束。因此，通常影片都像《一个国家的诞生》里那种典型不受限制的全知叙述：情节不断从一个角色的观点跳到另一个角色，提供不同的故事信息。

同样的，完全限制性的叙述也不常见。即使情节只关乎一个人物，叙述中还是会呈现一些主角看不到的场景。虽然《窈窕淑男》(*Tootsie*)的叙述几乎整个都围绕在男演员迈克尔·道西身上，有时候，还是会有一些镜头带到他的朋友在购物，或在电视上看着他。

情节提供故事内容范围的尺度拿捏，于是就形成了认知层级(hierarchy of knowledge)之分，使每部电影都不同。在任何时刻，我们都可以想一下：到底观众有没有比剧中人知道得更多或更少，或一样？以刚才讨论的三部片子为例，在下列格式中，排在较上面的人，认知范围就比排在下方的人广。

《一个国家的诞生》	**《夜长梦多》**	**《西北偏北》**
（非限制型叙述）	（限制型叙述）	（综合在二者之间转换）
观众	观众——马罗	情报局
剧中人物		观众
		索希尔

最简易的方式是问："谁在什么时候知道什么？"观众当然是包括在这些"谁"当中，不仅因为我们可以比剧中某人知道得还多，而且还知道所有剧中人都不知道的事。《公民凯恩》的结局正是绝佳的例子。

以上例子说明了处理叙述的范围可以达到有力的效果。限制型叙述可以给观众较大的好奇与惊奇效果。例如,一个罪犯进屋行窃,我们看到他所看到的,突然间一只手从门后伸出来,会吓我们一大跳。相反的,希区柯克即指出,某种程度的非限制型叙述可协助产生强力的悬疑效果。他向特吕弗解释说:

> 像我们现在这样,正天南地北地聊天。假设桌下有一枚炸弹。起先没什么事发生,然后,突然间"轰!"炸开了。观众吓了一跳,且在被吓到之前,平常得没有任何特殊征兆。现在,换成悬疑的情境:观众知道桌下有炸弹,也许剧中已说明是无政府主义的恐怖分子放的。观众知道炸弹在一点钟时会爆炸,壁炉上还有一个钟,指针指出只剩15分钟了。然后,我们这样聊天就变得很有趣了,因为观众已投入剧情,会很想警告剧中人:"赶快停止聊这些芝麻绿豆大的事吧,桌下有一枚炸弹要炸啦!!"
>
> 第一种爆炸情形,我们可以给观众15秒的惊吓效果。但在第二种情形,我们则提供了观众15分钟的悬疑。结论是,不管任何时候,观众必须先知道究竟要发生什么事。〔François Truffaut, *Hitchcock*(New York: Simon and Schuster, 1967), p.52。〕

希区柯克一生坚信这个信念。在《精神病患者》(*Psycho*)中,莱拉·克伦探索贝兹旅馆的方式,就像上述假设的人物一样。虽然有些奇怪的惊吓时刻(当她知道有关诺曼和他妈妈之间的事),但大部分的剧情是借着悬疑方法进行,因为我们已知道莱拉所不知道的事:贝兹太太就在房子里(事实上,如同在《西北偏北》里一样,我们所知道的并不完全正确,只是当莱拉在调查时,我们认为是对的)。就像希区柯克的逸事趣谈中提到的,观众(我们)的认知范围可以制造悬疑效果,正因为我们能预知角色人物无法预期的效果。

故事内容的深度
Depth of Story Information

电影的叙述不仅处理观众或人物的认知范围,还处理认知的深度。这里所说的,是剧情深入角色人物的心理状况程度。如同叙述的范围有限制型与非限制型之分,叙述的深度也有客观与主观之分。

情节可以完全限制观众,让他们仅看到人物的言行,意即外在行为。这种叙述是相当客观(objectivity)的。或者,电影的情节可以让我们看到及听到人物看到或听到的一切。比如,在**主观镜头(point-of-view shot, POV)**中,镜头就是从主角的视点拍出去,我们依此看到及听到的,就像人物本身所看到及听到的一样。这样的方式提供较大程度的主观性(subjectivity),我们称之为知觉主观(perceptual subjectivity)。

但情节还是可以提供更大程度的主观性:让观众进入角色的内心世界。比如,我们可以听到人物自我对话的旁白,或者看到人物的"内在影像"所呈现的,如记忆、幻想、梦境,甚至幻觉等,我们称之为心理主观(mental subjectivity)。简言之,叙述可以呈现角色内在

心理生活的不同深度。

也许你会认为，越是限制角色的认知范围，主观性越大（深），但这并不尽然。在《夜长梦多》中，角色的认知范围非常狭隘，但我们很少从马罗的知觉观点看到或听到什么，而且，我们从来也没有进入过他的内心世界。《夜长梦多》采用的几乎是完全客观的叙述。而《一个国家的诞生》的全知叙述，从另外一个角度来说，其视觉上的主观镜头、回溯镜头，以及最后没有战争的世界之幻想等等，却探触了相当深的故事信息。在希区柯克的影片中，他喜欢给观众比剧中人物更多的信息，但是有时候，他却把观众限制在人物的知觉主观上（比如，从主观镜头看出去）。因此，认知的范围与深度都是独立的变量。

所以，这就是为什么“观点”（point-of-view）这个词有些暧昧的原因。通常它可以指认知范围（就像影评人提到“全知观点”）或是认知深度（像是“主观观点”）。但在本书中，我们对“观点”的用法只是指知觉主观方面，意即“视觉主观镜头”（optical point-of-view shot）。

认知深度的运用有许多功能与效果。深入人物心理主观可以增加观众对角色的认同，而且，可以激发观众期待人物将要出现的言行。阿伦·雷奈（Alain Resnais）的《广岛之恋》（*Hiroshima mon amour*）的回忆片段，以及费里尼的《八部半》的幻想场景，都提供了关于主角未来言行的线索；这些场景若以客观叙述的方式呈现，效果必然打折扣。主观的回忆镜头可以制造角色之间的平行对照，如沟口健二（Kenji Mizoguchi）的《山椒大夫》（*Sansho the Bailiff*）（图 3.15 至图 3.18）。情节可以先制造观众对人物动机的好奇，然后再运用主观叙述手法——例如，内心对话、主观回忆——来解释行为肇因。在《灵异第六感》中，儿童心理医生与他太太间怪异的隔阂关系，一直到当他回忆一个年轻的病人曾告诉他的内容时，观众才开始搞清楚怎么回事。

另一方面，客观叙述在保留故事剧情上是有效的手法。《夜长梦多》没有用主观叙述手法处理马罗这个角色，其中一个原因是，侦探片类型的趣味就在于不让观众知道侦探推论的思考过程。任何时候看电影，我们都可以自问：“我对人物的情感、理解力及思想知道多少？”这问题的答案将会说明这部电影究竟是运用客观还是主观叙述手法，来达成其形式功能或在观众心理产生特定效果。



图 3.15 《山椒大夫》中的闪回手法，一开始是母亲跪在溪边的画面，和她的孩子过着被放逐的生活。



图 3.16 然后画面回到过去，她的丈夫正要召唤自己的儿子厨子王。



图 3.17 在这场回忆的戏中，高潮的一幕是，父亲给儿子厨子王一个观音菩萨像，并劝诫他永远要待人以善。



图 3.18 照一般作法，离开闪回的片段之后，应该要回到之前母亲的画面，表示这是母亲的回忆。但这里却接到厨子王现在背着神像的画面，好像是在说，他和母亲对这份父亲的礼物有着共同的回忆。



图 3.19 在《西北偏北》中，罗杰·索希尔从范·丹的窗户看过去(客观叙事)。



图 3.20 接着是索希尔的观点镜头（主观感知)。



图 3.21 再接回索希尔偷看的画面(又是客观叙事)。

关于叙述所呈现的认知深度，尚有一点需要说明：大部分整体上是客观叙述的影片，还是会插入一些主观镜头。譬如说，在《西北偏北》中，罗杰·索希尔爬上范·丹的公寓，从窗户看进去(客观叙述)；然后就切入索希尔的主观镜头(知觉主观)；再切回索希尔在看的镜头(图 3.19 至图 3.21)。相同的，梦境的画面通常也会用两个躺在床上的镜头，将它前后“括”起来。

回溯镜头也为客观叙述的影片提供不寻常的效果，因为它通常是主角回想过去的情景，所以是属于人物的心理主观叙述。然而，在回忆的画面里，事件经常还是用完全客观的叙述方式，而且是以非限制型的认知范围来呈现的，甚至可以包括一些主角所不知道的事件。

换句话说，大部分的影片是以客观叙述的方式呈现剧情为底线，间或以主观叙述的方式增加故事深度，但终究会回到原来的底线。然而，有些影片拒绝采用这种惯例，反而将主观与客观叙述用一种暧昧的方式混合起来，费里尼的《八部半》、布努艾尔的《白日美人》(*Belle du jour*)、哈尼克(Michael Haneke)的《隐藏摄影机》、雷奈的《去年在马里昂巴德》，以及诺兰的《记忆碎片》，都是极佳的例子。在此，处理故事情节并非只是“电影中”所发生的，任何关于广度或深度的选择，都使观众随电影进展而将其想法或感觉具体化。

叙述者
The Narrator

所以，叙述即是情节向观众呈现故事内容的过程，这个过程可以在限制型或非限制型之间，或主观与客观之间游移。叙述也可以运用一位叙述者(narrator)向观众叙说故事的内容。

叙述者可以是故事中的一个角色。在文学中，我们都很熟悉这种用法，如《哈克贝利·费恩历险记》(*Huck Finn*)或《简·爱》(*Jane Eyre*)，均用个人叙述的方法带动整个故事。爱德华·德米克里特(Edward Dmytryk)的电影《爱人谋杀》(*Murder, My Sweet*)，以侦探回忆回答警官的质问来讲述整个故事。在纪录片《罗杰与我》中，迈克尔·摩尔说明他就是叙述者，电影以他回忆自己在密歇根州佛林特市的童年开始，然后他出现在镜头前访问工人，并与通用汽车的警卫发生冲突。

电影也可使用非片中角色的叙述者。最常运用在纪录片中，我们从不知像《大河》(*The River*)、《初选》、《篮球梦》等片的叙述者是谁。剧情片也会用此手法。在《朱尔与吉姆》(*Jules and Jim*)中，导演特吕弗用了一个没感情的、实事求是口吻的叙述者，让电影有了一个客观的氛围。而有些剧情片是为了制造一种写实感，例如，《不夜城》(*The Naked City*)中急切的旁白声。

电影也可以互用角色／非角色叙述者的手法，只要不将叙述者身份点破即可。在《关于一个女人的电影》(*Film About a Woman Who...*)中，我们以为主角就是叙述者，无法确定的原因在于，我们听不出到底是哪个角色的声音。事实上，那很可能是非片中角色的叙述者旁白。

必须注意的是，任何一种叙述者都可出现在不同的叙述手法中。叙述者可以讲述他(她)没有目击到的事件。非剧中人物的叙述者也不需要是全知者，叙述内容可以仅限制在单一叙述者的认知上。剧中人物的叙述者可以非常主观，详述他(她)内心世界的细节，也可以非常客观，只叙说自己的外在行为。非剧中人物的叙述者可以引领观众进入人物的内心世界(如《朱尔与吉姆》)，也可以仅叙述事件的表面。在任何情况下，观众在体会剧情、产生期待或组织情节内容时，都受到叙述者说什么和不说什么的限制。

总结叙述
Summing Up Narration

我们可以用乔治·米勒(George Miller)的《冲锋飞车队》(*The Road Warrior*)〔即《疯子麦斯 2》(*Mad Max II*)〕来简述叙述的塑造功能。该片以成年男子的画外音旁白，回忆“战士麦斯”的英勇事迹作为开场。在叙述世界大战使整个人类社会退化成几个彼此残杀的族群之后，旁白者沉默下来。有关这个旁白者的身份一直没有说明。

接下来的情节一直围绕着麦斯遇到了一群想逃到南方的队伍，他们却受到残暴的机车族杀戮，而暂困在沙漠中。情节的因果关系建立在麦斯愿意以打工的方式来换取石油。紧接着，一次与机车族正面冲突之后，他受了伤，他的狗死了，车子也被毁，导致他决定帮助这些人脱困。剧情的高潮就在麦斯驾着一辆载满石油的油车，于敌车环伺之下冲锋而出。

麦斯是情节因果链的中心，他的目标和冲突推动着剧情的发展；并且，在无名氏旁白

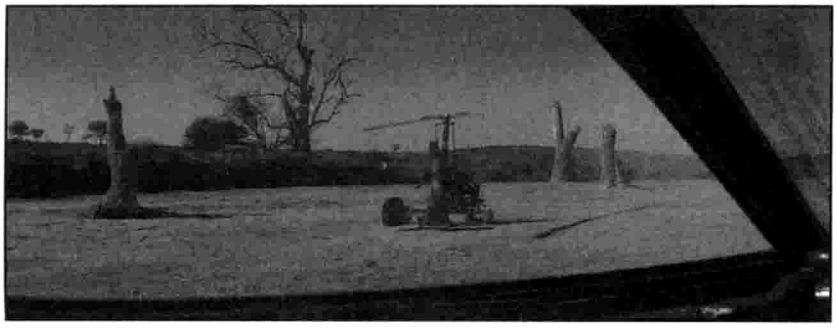


图 3.22 在《冲锋飞车队》中，当麦斯开车的时候，是以麦斯的主观镜头呈现。



图 3.23 受伤的麦斯所看到的眩晕景象，运用了重复曝光的手法。



图 3.24 当镜头渐渐远离麦斯，我们听到叙述者的旁白："公路战士后来怎么了?这是我们最后一次见到他，如今，他只活在我的记忆中。"

者的序言之后，影片的叙述方式即锁定在他的认知范围内。就像是在《夜长梦多》中的菲利普·马罗，麦斯不但出现在每场戏中，观众也通过他而知道了大部分的剧情。当麦斯开车时，电影叙述提供了他的观点镜头(图 3.22)，并透过他的望远镜，看到了掠杀的场面。当他撞车获救之后，于精神错乱的状况下，画面运用了传统的慢动作、重复曝光的影像及慢音(图 3.23)，来呈现他的心理主观视像。这些叙述手法激发我们去认同麦斯这个人。

然而，在一些片段中，叙述变得非常不受限制。尤其主要的是在追逐及动作冲突场面中，观众看到了麦斯所不知道的画面，从而塑造情节的悬疑性。直到最后的高潮，麦斯终于甩开那些敌人，让其他同伴顺利逃往南方；而在他的油罐车翻了之后，麦斯——和观众——才知道油罐车里只有沙土，油罐车只是障眼法。因为我们对剧情的认知局限在麦斯的认知范围内，所以才造成惊奇的效果。

然而，还有一些必须知道的是，在片末，原先的旁白者回来告诉我们，他原来就是片中那个被麦斯当朋友的野孩子。当那群沙漠居民驶离现场时，麦斯独自站立在公路的中央。电影的最后一个镜头是：镜头往后拉，孤立地站在路中间的麦斯越来越远(图 3.24)——这是运用了知觉主观叙述(小孩的主观视线镜头看着麦斯，远离他)，同时也是心理主观叙述(旁白者回忆麦斯)。

在《冲锋飞车队》中，情节的形式结构不只是由因果关系、时间、地点，而且也会由统一的叙述手法来组成。影片的中间部分运用观众对麦斯的认同，并间或以较非限制型的叙述手法来塑造观众的预期心理，但这个中间部分是由一个身份起先不明的旁白者讲述一个遥远的故事，而将之"框"起来。旁白者先出现在片头，引导我们去期待他在片末出现，并说明

他是谁。因此,通过因果关系的架构和叙述模式,让观众在观赏时得到一个统一的经验。

经典好莱坞电影
The Classical Hollywood Cinema

叙述的种类有无限多种,然而,在历史上,电影似乎已经被一种叙述形式所主宰。在本书中,我们称这个强势的形态为"经典好莱坞电影"。"经典"表示它源远流长的历史,"好莱坞"是因为这个形态在美国片厂出产的电影中完成了它目前的外貌。这个形态到现在仍主宰许多其他国家的叙事电影。例如,《冲锋飞车队》就是一部运用经典好莱坞电影叙事手法的澳洲电影;许多纪录片,如《初选》,也仰赖好莱坞的剧情片叙事模式。

基本上,这类叙事是由所有剧情从"人物作为因果关系的中心"(individual characters as causal agents)这样的概念发展而来的。自然肇因(洪水、地震)或社会因素(制度、战争、经济萧条)可以作为情节的催化剂或前提,但叙事重心在于人物的心理原因:选择、决定,或人物性格特征。

通常使故事发展下去的重要特征是欲望(desire),人物有需要、欲望,因此形成目标,然后,叙事的发展即是达成目标的过程。《绿野仙踪》的桃乐丝有想回家的欲望,所以有一连串的目标:先从高齐小姐那里救出托托,然后从奥兹回家。回家路上还得先到翡翠城杀死女巫。

如果欲望所希求的目标只是唯一的剧情元素,那么,人物一下子就可以立刻达到目标。但是在经典叙事中,有个相对的元素:冲突(conflict)。主角会碰到性格、目标和他相对的人物。结果,主角必须尝试改变目前的情况,才能达到他的目标。桃乐丝想回堪萨斯的目标被邪恶女巫阻挠:不让她拥有红宝石拖鞋。桃乐丝在最后终究必须除去女巫,才能穿拖鞋回家。在《星期五女郎》(*His Girl Friday*)中,两个主角的目标需求相冲突,直到结局时才获得解决(参见第 460~464 页)。

因果暗示改变(change)。如果人物不想和电影开场的情形不同,"改变"就无从发生。因此,人物与他们的性格特征,特别是欲望,是因果的重要来源。



"对我而言,电影就是主角完成观众极度希望他完成的需求。编剧的工作就是设定了主角的需求,然后不管用何手段一直设计阻碍他,到最后不管他尽了什么努力,就是要他达到目标。"

——布鲁斯·乔尔·罗宾斯(Bruce Joel Rubin),《人鬼情未了》(*Ghost*)的编剧

但是,难道所有叙事中都有这样的主角?事实上不然。20 世纪 20 年代的苏联电影,如爱森斯坦的《战舰波将金》(*Potemkin*)、《十月》或《罢工》(*Strike*),并没有这样单独的主因。像爱森斯坦和小津安二郎(Yasujiro Ozu)的电影中,很多事件的起因并非由人物所引起,而是更大的外力(社会规范及大自然力量)使然。有些电影,如米开朗基罗·安东尼奥尼的《奇遇》(*L'Avventura*),主角是非常被动的。因此,主动而有

目标的主角虽然很普通，但并不出现在所有的叙事电影中。

在经典好莱坞叙事形态中，一连串从心理因素产生的言行，给予情节事件的发生以相当的动机。在很多方面，时间是附属于因果关系链中的。情节会省略相当长的时间，而只呈现因果上重要的事件（桃乐丝和同伴走在路上的时间被省略，但当她遇到新伙伴时就出现）。情节会组织故事的时间顺序以求呈现有力的剧情。例如，在《汉娜姐妹》（*Hannah and Her Sisters*）里，伍迪·艾伦所饰演的米奇是一个有自杀倾向的忧郁男子。在几段戏后，他变得快乐轻松。我们对他突然的转变感到好奇，并强化了他在回溯中向友人解释的喜剧感，因为他看了马克斯兄弟（Marx Brothers）的喜剧片，而开始对人生有了虔诚的态度。

特定的方法可以使情节发展的时间依附于故事的因果链。在因果链中，情节可以特别地安排时间这个元素：约定见面时间（使人物在特定时间相遇）和截止期限（使情节的长度有所依据）。在经典叙事电影中，动机都尽量越清楚越完整越好——甚至是在幻想式的歌舞片中，主角想表达自己的情感，或纯粹舞台秀，都是片中歌唱或舞蹈的重要动机。

经典好莱坞叙事电影运用了很多技法，但最明显的倾向是采用“客观叙述”，意即，基本上呈现一个非常“客观”的现实，人物的知觉或心理主观性通常被省略。因此，经典叙事电影通常都用非限制型的叙述手法。纵使观众只注意一个人物，通过剧情，他们通常可以获得很多剧中人所不知道或没听到、看到的情节信息（《西北偏北》及《冲锋飞车队》依然是好例子）。这个手法在某些类型（比如侦探片）中，就被废弃了，而《夜长梦多》就是一个例子。

最后，大部分的经典叙事电影都在片尾有明显的结局。它们都会为所有的因找到一个果，很少有没结局的状况。通常在结局时，观众会知道人物未来的命运、谜团的答案，以及冲突的结果。

然而，再次提醒，以上这些特征对一般的叙事形式并非一定必要。事实上，没有什么可以阻止一个导演去呈现沉闷的剧情，或在事件中间加上动机不明的插曲〔特吕弗、戈达尔（Jean-Luc Godard）、卡尔·德莱叶（Carl Dreyer）、安迪·沃霍尔（Andy Warhol）各用不同的方式做这样的事〕，导演甚至可以重新排列故事的时序，使情节的因果链更令人迷惑。比如说，让－马里·斯特劳普（Jean-Marie Straub）和丹妮尔·胡莉叶（Danièle Huillet）的《绝不妥协》（*Not Reconciled*）中，剧情就在三个时间段落中来回呈现，其中也无说明。杜尚·马卡维耶夫（Dusan Makavejev）的《电话接线生的悲剧》（*Love Affair, or the Case of the Missing Switchboard Operator*）都用闪进镜头（flashforward）与主要情节交错进行；直到最后我们才了解，原来闪进镜头的内容即是“现在”的事件。

导演还可以将与因果关系无关的剧情植入情节中，比如，在特吕弗电影中无来由的际会、戈达尔电影中关于政治的独白或访问、爱森斯坦电影中的“理性蒙太奇”（intellectual montage），或小津安二郎的“转场”（transitional shot），等等；也可以是完全主观的叙述，如《卡里加利博士的小屋》（*The Cabinet of Dr. Caligari*），或是在主观与客观叙述之间巡游的《去年在马里昂巴德》。最后，这些导演甚至不给剧情一个结尾，在经典传统叙事主流之

外的电影，通常都有相当“开放”的结局。

在第六章，我们将会说明在经典好莱坞体系中，电影的空间如何通过剪辑，帮助建立起因果关系的。现在，我们只需注意经典模式中独特的处理叙事元素及叙述过程的方式。然而，经典好莱坞模式也仅是许多构筑电影的语言系统中的一种罢了。

《公民凯恩》的叙事形式
Narrative Form in *Citizen Kane*

《公民凯恩》因为在形式上的独特与风格上的多样，非常适合用来作为分析电影的例子。下面我们将检视《公民凯恩》，看看叙事形式的各种原则，如何在一部特别的电影中发挥功能。例如，调查凯恩死因的主要情节，带领我们去分析因果关系与人物如何在片中运作。本片处理传递故事信息的叙述范围与深度的方式，也会阐明“情节”与“故事”之间的分野。还有，在片中动机不明的剧情元素，也可用来说明暧昧如何产生。此外，在本片开场与结尾的比照，可证实一部电影如何脱离经典好莱坞叙事模式。最后，本片可以揭示主宰故事内容的叙述手法，如何提供给观众一个故事的轮廓。

《公民凯恩》整体叙事上的期待
Overall Narrative Expectations in *Citizen Kane*

在第二章已经谈过，我们的电影经验大部分是通过对电影的期待，以及电影本身确认我们的期待而来。在看《公民凯恩》之前，也许你已经知道这是一部经典作品。1941 年的观众可能会更期待它，因为有一个说法，片中人物就是当时报业大亨威廉·伦道夫·赫斯特(William Randolph Hearst)的化身，观众会期待把在片中看到的事件，与赫斯特的真实生活联想在一起。

前面数分钟的剧情，观众已从片中类型惯例表现手法中，产生了特定的期待。先前“热线新闻”片段，暗示了本片可能是传记剧情片，接着记者汤普森出现，开始调查凯恩的一生后，片子确实遵照一般传记电影的大纲模式——如典型地讲述一个人一生的故事，再以戏剧化手法呈现一些轶事。此类型电影的范例是《风流世家》(*Anthony Adverse*, 1936)和《权力与荣耀》(*The Power and the Glory*, 1933)，《权力与荣耀》中闪回手法的复杂运用，被认为对《公民凯恩》的影响极大。

观众也快速地辨识出本片使用新闻报道类型的惯例——通常是记者为寻找故事素材历尽万难的经过。因此，我们不只期待看到汤普森调查的事件，也期待看到他成功地挖掘出故事的真相。这些片段就跟《偷照片的人》(*Picture Snatcher*, 1933)、《最后的五颗星》(*Five-Star Final*)(1931)及《星期五女郎》(1939)这些电影里的手法类似。在片中，苏珊的戏也用了歌舞片类型的表现手法：如狂乱地排演和后台准备，以及最突出的——她演唱歌剧的蒙太奇镜头，就如《五月时光》(*Maytime*, 1937)这部电影里所用的手法。更广泛的，

本片显然运用了侦探片类型的手法，因为汤普森的目的是想解出谜底〔到底凯恩死前所说的“玫瑰花蕾”(Rosebud)指的是什么？〕，他访问一些相关人士，也极像侦探在质问嫌犯寻找线索一样。

然而，值得注意的是，《公民凯恩》的类型片用法是相当不明确且暧昧的。若是一部传记电影，本片似乎较重视主角的心理状况，而非他的作为与社会关系；若是新闻片，片中不寻常的地方是，记者也没有得到他所要的消息；若作为侦探片的话，本片也没有解答所有的谜。《公民凯恩》正是综合运用各类型片的惯例，但结果反过来破坏了那些被类型引起的期待。

相同的暧昧的地方，也发生在《公民凯恩》与经典好莱坞电影之间的关系。即使对本片没有先前的认识，我们通常也会猜想，1941 年美国片厂出品的电影应是遵循它既有的模式。大致上，本片是有所遵循的：我们会在片中看到欲望(desire)如何推动叙事发展、人物性格特征和目标如何塑造因果关系、冲突如何导致结果、时间如何依剧情需要而安排、客观叙述以及限制型与非限制型叙述如何综合使用等等。不过，我们还可看到本片比一些这样惯例下产出的片子更加暧昧的地方：有时并没有说明欲望、性格、特征与目标；冲突有时候并没有确定的结果；在片末全知的客观叙述口气被减至最低。尤其是结尾，并非是一般经典叙事电影处理结局的方式。以下对《公民凯恩》的分析，将详述它如何运用叙事惯例，又同时破坏观众对好莱坞电影的期待。

《公民凯恩》的故事与情节

Plot and Story in *Citizen Kane*

分析电影的第一步是将之分段(segment)。分段可借电影的技法(如叠化、淡入淡出、切接、黑场等等)来形成具有意义的单位。在叙事电影中，各段落即是情节的各部分。

在叙事电影中，段落情节通常称作“场(景)”(scenes)。这个词源自戏剧，指在相当完整的时空中有明确的剧情分段。以下是本片的分段。在这份大纲中的阿拉伯数字表示主要的情节部分；有些只有一场，但大部分都是好几场，会再以小写字母表示。很多段落是可以再细分下去，但这个分段方式已足够我们运用了。

如此分段已可让我们看到情节主要分布的情形，以及场景组织的方式。这个大纲也大概说明了情节如何构建因果与时间之间的关系。

《公民凯恩》：剧情段落

C. 片头字幕

1. 仙纳度豪宅：凯恩去世

2. 放映室：

a. “热线新闻”

b. 一群记者讨论“玫瑰花蕾”

3. 蓝丘夜总会:汤普森尝试访问苏珊

4. 撒切尔图书馆:

第一次回溯
- a. 汤普森进入,读撒切尔的手稿
- b. 凯恩的母亲让撒切尔带走凯恩
- c. 凯恩长大之后买下《询问报》
- d. 凯恩发动凌厉攻势,在报业表现突出
- e. 经济大恐慌:凯恩出售报业系统给撒切尔
- f. 汤普森离开图书馆

5. 伯恩斯坦的办公室:

第二次回溯
- a. 汤普森拜访伯恩斯坦
- b. 凯恩掌权《询问报》
- c. 蒙太奇:《询问报》成长
- d. 宴会:《询问报》庆祝买下《纪事报》
- e. 里兰和伯恩斯坦讨论凯恩的国外之行
- f. 凯恩回国,带着未婚妻爱米莉出现
- g. 伯恩斯坦结束他的回忆

6. 疗养院:

第三次回溯
- a. 汤普森与里兰交谈
- b. 蒙太奇:早餐集锦——凯恩婚姻生活恶化
- c. 里兰继续追忆

第三次回溯(继续)
- d. 凯恩遇见苏珊,并走进她的房间
- e. 凯恩参加竞选、演讲
- f. 凯恩周旋在盖提、爱米莉和苏珊之间
- g. 凯恩竞选失败,里兰要求转调
- h. 凯恩与苏珊结婚
- i. 苏珊的歌剧首演
- j. 里兰喝醉,凯恩为里兰写完艺评
- k. 里兰结束回忆

7. 蓝丘夜总会:

- a. 汤普森与苏珊交谈
- b. 苏珊练唱
- c. 苏珊歌剧首演
- d. 凯恩坚持苏珊继续唱歌剧
- e. 蒙太奇:苏珊的歌剧事业

第四次回溯

f. 苏珊想自杀，凯恩终于答应让她放弃歌剧
g. 仙纳度豪宅：苏珊感觉沉闷
h. 蒙太奇：苏珊玩拼图
i. 凯恩提议野餐
j. 野餐：凯恩与苏珊二人
k. 仙纳度豪宅：苏珊离开凯恩
l. 苏珊结束追忆

8. 仙纳度豪宅：

第五次回溯

a. 汤普森与雷蒙谈话
b. 凯恩捣毁苏珊的房间，捡起镇纸，口中喃喃念着："玫瑰花蕾"
c. 雷蒙结束回忆；汤普森与其他记者交谈；全部离去
d. 镜头巡视凯恩的收藏，然后出现"玫瑰花蕾"的谜底；豪宅的栅栏，结束

E. 片尾字幕

《公民凯恩》中的因果关系

Citizen Kane's Causality

本片由两组人物引发所有事件。一组是想采访凯恩一生的记者们；另一组是凯恩自己和其他认识他的人，提供给这些记者调查的线索。

因果关系首先建立在凯恩之死上，这使得一些记者为他的事业做了报导。但电影开始时，新闻报道已结束，情节接着介绍这些记者；老板——劳斯顿提供了调查凯恩一生的因，但汤普森的报道结果让他失望。劳斯顿想从另一个角度了解"玫瑰花蕾"的意义，这使汤普森有了一个目标，开始探查凯恩的过去。他的查访即是情节的主线。

但另一线剧情——凯恩的生活——已发生在过去。在过去，已有一组人物让剧情发生：很多年前，凯恩母亲的寄宿宿舍有一个贫穷的寄宿生，以一纸银矿契约书作为房租。由这银矿带来的财富，使凯恩夫人得以聘撒切尔做查理·凯恩的监护人；而撒切尔的管教方法（片中没有清楚说明），使凯恩长大后变成一个被溺爱的、叛逆的年轻人。

《公民凯恩》不寻常的地方在于，这些调查者的调查对象，其实是象征一个人的性格特征。汤普森想了解的是，到底是什么人格使凯恩在死前说出"玫瑰花蕾"这样的字眼，而这个动机使汤普森开始一连串的查访。凯恩是一个非常复杂的人物，他的性格特征还影响了其他人物的言行。然而，我们将看到的是，《公民凯恩》的故事到最后依然没有界定出凯恩所有的性格特征。

凯恩的生活有一个目标：寻找与"玫瑰花蕾"相关的目标。但剧中人在思索凯恩这个

人时，在有些地方均不约而同地认为，那是他已失去或无法得到的东西。这再次说明了凯恩的目标虽有但不明确，却使这个故事非常不寻常。

凯恩生命中其他的人物为叙事提供了因果素材。虽然凯恩已死，但几个认识凯恩的人的存在，使汤普森的调查成为可能。特别的是，这些人物提供了关于凯恩一生相当程度的认识，这使观众得以重建电影里的事件顺序。撒切尔认识凯恩的童年；伯恩斯坦（他的经理）了解他的事业；好朋友里兰了解他的私人生活（尤其是第一次婚姻）；苏珊·亚历山大是他第二任妻子，知道他的中年；以及佣人雷蒙在凯恩的晚年处理他身边诸事。这些人物不但在凯恩的生前，同时也在汤普森的调查中，扮演着因果关系的角色。该注意的是，凯恩的妻子爱米莉在故事中没有回忆，是因为她的部分必然会与里兰的回忆部分重叠，对剧情没有太大帮助，因此情节即将她略去（通过一场车祸）。

《公民凯恩》中的时间
Time in *Citizen Kane*

《公民凯恩》的情节在处理不同的事件时，其次序、长度和出现的次数之间差别甚大。本片的力量就来自情节复杂地以重组故事的方式提供给观众线索。

若要了解故事中的时序、各事件的时间长度和出现频率，观众就必须循着这些错综复杂的事件网络，自己理出头绪。例如，第一次回溯撒切尔的日记，透露了凯恩在经济恐慌时失去报社的事件（4e），此时，凯恩已是一个中年人。但在本片第二次回溯中，伯恩斯坦却叙述凯恩年轻气盛进驻《询问报》，并与爱米莉新婚之事（5b, 5f）。观众在心理上就主动调转了这些情节次序，待新的事件出现时，再放入故事中正确的时序位置。

相同的，故事中最早的部分，应该是凯恩的母亲得到一纸价值不菲的银矿矿权；但我们却是在第二段情节的新闻片中才得知，而片中情节的第一段却是凯恩的死讯。因此，观众必须相当努力才能厘清这些顺序。让我们假设凯恩的一生包含下列各阶段：

童年
青年期：报社事业
新婚生活
中年
晚年

有趣的是，片子的前段包括了凯恩各阶段的生活片段，并来回游移；直到后段才轮流专注在各个特定阶段。“热线新闻”的段落（2a）让观众先纵观他生命的全貌，撒切尔的手稿（4）让我们知道凯恩的童年及中年。然后，所有的回溯段落才开始依年代次序出现。伯恩斯坦的回忆（5）集中在身为编辑的凯恩，以及未婚妻爱米莉的生活；里兰的回忆（6）横跨凯恩的新婚生活到中年；苏珊（7）则讲述中年及老年凯恩的故事；雷蒙所谈的凯恩生前

轶事(8b)集中在他的晚年。

到这里,情节才变得比较依循"线性"发展。这个功能是使观众不再在各阶段中来回跳跃,在组织情节时空次序上发生困扰。也因此,早先情节所引起的期待,都在后段的情节里得到确认或修正。

经由事件的时空重组,情节激发了观众内心里特定的期待。从凯恩的死以及新闻片的内容开始,情节制造了两个强烈的好奇:究竟"玫瑰花蕾"是什么?到底是发生什么事,使一个有权势的人在晚年如此孤立?

这些同时也产生了相当程度的悬疑。因为我们已知道凯恩两次婚姻都失败,朋友也都将离他远去等等,因此,我们即集中去注意到底这些是如何以及何时发生的。所以,有很多场景的功能就在于延后我们已知的结果。例如,我们已知苏珊在某时会离凯恩远去,所以每次凯恩残暴地对待她时,我们就期待她会如此去做。有好几场(7b–7j)她都差点离他而去,包括她尝试自杀、他抚慰她的那一段。情节其实可以安排她早一点离开(7k),但那样的话,他们之间关系的浮沉就无法引人入胜,也就无法产生悬疑效果。

并且,若无"热线新闻"的存在,观众在心理上重组事件时序的过程,可能就非常不同。第一段的仙纳度豪宅死讯让我们摸不着头绪,因为我们对死者一无所知。但新闻片本身结构的出现,很快提供了相当多的信息;而且,它的叙述内容得以与后段电影内容平行对照,也提供了剧情简介。

A. 几个仙纳度豪宅镜头
B. 丧礼;报纸以头条新闻报导凯恩死讯
C. 经济王国的成长
D. 银矿和凯恩母亲的寄宿宿舍
E. 撒切尔在会议上的证词
F. 政治事业
G. 私人生活:婚礼,离婚
H. 歌剧院和仙纳度
I. 竞选
J. 经济大恐慌
K. 1935年:凯恩的老年
L. 仙纳度豪宅内孤立的生活
M. 宣布死讯

新闻短片与整部影片的内容相较,在形式结构上有惊人的相似点。"热线新闻"一开始强调凯恩是"仙纳度的主人",接着一段关于这幢巨宅的镜头:房子、庭院及内景(A)。这是整部影片开场的变奏(1),镜头包括庭院,直驱入巨宅的画面。开场结束在凯恩的死亡,而新闻片在外景介绍之后,紧接着凯恩葬礼的镜头(B)。接下来也是各报头版新闻宣布凯

恩的死讯，稍加比较《公民凯恩》的情节流程图就会发现，这些头条新闻相当于全片中新闻片所占的比例(2a)。即使头版的标题“对 4,000 万名报纸读者来说，比凯恩名字在他报纸上的标题更有价值的，是凯恩本人……”)，也与放映场这场戏做了一个简短的平行剪辑处理，在这场戏中主管决定汤普森应该继续去调查凯恩“有价值”的一生。

而新闻短片的叙述次序，也大略与汤普森采访众人的回溯次序平行。“热线新闻”从凯恩的死讯转到报导他的报业王国(C)，而片中第一次回溯(4)，告诉观众撒切尔如何管教凯恩，以及凯恩第一次尝试经营《询问报》(3)。这种大略的平行对照还发生在：新闻片中报导凯恩的政治企图(F)、他的婚姻(G)、建歌剧院(H)及竞选(I)等等。里兰的回溯也包括了凯恩的第一次婚姻(6)、与苏珊的外遇、竞选，以及歌剧首演。

在新闻短片和全片之间的相似之处还不只这些，如果将两者仔细比对，还可以找出更多。总之，新闻片提供给我们一个“地图”，使我们在观赏回溯的场面时，已相当期待一些事件的发生；同时，也有了一个大略的时序概念，等着将这些事件一一重组成完整的故事。

《公民凯恩》中大量的闪回让我们直接看到过去的事件，也因此，故事时间与情节时间大约相当。凯恩死时为 75 岁，但电影一开始时他已 10 岁，所以情节大约涵盖他的人生约 65 年，再加上汤普森约为一周的调查。另外是凯恩夫人在做矿产买卖时，我们可想象是她将儿子凯恩交给撒切尔的前几年；因此故事比情节稍长——约为 70 年。在银幕上的时间约为 120 分钟。

就像大部分的电影一样，《公民凯恩》也使用了省略的手法。情节略过实际故事时间，而放映时间也缩短了汤普森查访一周的时间。同时运用蒙太奇手法，将故事时间浓缩在几个镜头内，如《询问报》的成长(4d)、发行量的增加(5c)、苏珊的歌剧事业(7e)、苏珊玩拼图打发时间(7h)。这种“摘要”的手法非常不同于一般叙事场景。在第八章，我们会花较大的篇幅讨论蒙太奇场景，然而，目前我们已能了解这些片段对帮助观众厘清故事长度的价值。

《公民凯恩》同时也展示了在故事中只出现了一次的事件，可以在情节中重复出现的实例。苏珊与里兰的回忆片段都提到了苏珊在芝加哥的歌剧首演。里兰的回忆角度是从观众席看向舞台，因此，观众看到的是舞台上的表演(6i)。苏珊的版本(7c)则包括后台的种种与台前的表演，使观众看到她所受的屈辱。因此，这同一事件的两种版本并没让观众产生困惑，因为观众看得出这是同一事件的不同场景(“热线新闻”在 G 和 H 的部分也提到苏珊的歌剧事业)。通过重复她的难堪，让凯恩迫使她去经历的这个痛苦过程，整个更加清晰。

综合来看，《公民凯恩》的叙事运用回溯手法将汤普森的查访戏剧化，激发观众去寻找凯恩失败的原因，并识别“玫瑰花蕾”的真正意义。就像在侦探片中，我们会去寻找遗漏的因果部分，将故事组成首尾一贯的模式。因此，经由操作事件的时序、时长及出现的次数，情节可以既帮助观众寻找遗漏的部分，又可以将之复杂化，以激起观众的好奇心，并制造出悬疑的效果。

《公民凯恩》中的动机

Motivation in *Citizen Kane*

有些影评认为，导演奥逊·威尔斯运用寻找“玫瑰花蕾”真义的手法，是本片的缺点，因为事后证明这只是一个噱头。然而，如果《公民凯恩》的重点只在于验明“玫瑰花蕾”的意义，以上的控诉也许就成立。事实上，“玫瑰花蕾”在本片的功能仅是制造动机，它让汤普森有了查访的目标，也让观众集中注意力于他去查明凯恩一生真相的努力。因此，《公民凯恩》成为一部侦探片，但它却不是调查犯罪动机，反而是记者去调查一个人物的性格特征。因此，“玫瑰花蕾”的信息在于成立一个基础动机，以推动整个剧情的发展（当然，“玫瑰花蕾”还有其他功能；比如，小雪橇提供一个转场的功能，从寄宿宿舍到撒切尔在圣诞节时送给查理一个新雪橇）。

《公民凯恩》的叙事即围绕在查访一个人性格特征的过程，结果是，这些特征又为许多事件提供了动机（这一点，本片倒是颇符合经典的好莱坞叙事体）。凯恩想替苏珊证明，她是一个歌唱家而不仅是他的情妇，是让他开始跨入歌剧事业的动机。凯恩的母亲过度关心凯恩小时候的教育，认为她所处的环境是坏环境，给予她将凯恩交给撒切尔看管的动机。这些行为的动力都来自于角色的特征和目标。

在片子末了，汤普森宣布他放弃寻找“玫瑰花蕾”的意义，因为他不认为“任何字眼可以完全解释一个人的一生”。在这点上，汤普森的说辞给予他接受失败的动机。但是，观众若要接受“没有可以解开一个人一生谜团的钥匙”这样的概念，还需要更进一步的理由，电影也提供了这些理由。先前在放映新闻片的放映室里，劳斯顿说：“也许他死前躺在床上所说的话就已说明一切。”另一个记者回答：“对，但也许他什么也没说。”在这里，即已先暗示了“玫瑰花蕾”是一个没有谜底的谜。里兰在稍后尖酸地排斥了这个话题，只谈其他事件。这些简短的片段均帮汤普森建立了最后消极的论调。

汤普森第一次在蓝丘夜总会拜访苏珊的场景（3），一开始可能令人相当困惑。不像他拜访其他人的场景，这里没有回溯发生。汤普森从酒保那儿知道，苏珊对“玫瑰花蕾”一无所知，而这些他可以从第二次拜访她时得知。所以，为什么影片还包括这一段？有一个理由是，这场戏引起观众的好奇心，也加深了凯恩的神秘感。还有，苏珊的故事是关于凯恩的中晚年，而在故事中段之后，所有的回溯都依照年代顺序进行；如果苏珊在第一次汤普森拜访时即先说出，我们还没有足够的信息来了解这些内容。然而，汤普森的查访先由苏珊开始是合情合理的，因为她是凯恩的前妻，应是活着的相关人中与他最亲密的。第一次拜访她时，她因喝醉而拒绝受访，让她的回溯延后出现能够有一个动机；到那时，关于凯恩的生活伯恩斯坦和里兰已谈了相当多，也就为苏珊的回溯铺了路。因此，第一次的拜访在功能上正提供了延后苏珊回溯剧情的理由。

动机使叙事理所当然。凯恩的母亲希望儿子能成功富有地生活，这个动机让她将凯恩交由撒切尔管教。而撒切尔是个有权势的银行家，给予新闻短片一个理由，将他在听证

会的证词(证明他的地位)放在新闻内容中。而他的社会地位也说明,他可以将自己的日记手稿放在纪念图书馆中。这些共同说明汤普森可以取得凯恩童年生活的数据。

尽管本片有着对心理动机的依赖,但是,《公民凯恩》却有意在一些地方脱离经典好莱坞叙事手法,将一些动机暧昧化。而这些暧昧的地方主要是来自于凯恩的性格。每个人物对凯恩都有一定的说法,但这些却又不完全说明凯恩的人格。伯恩斯坦用同情及充满情感的方式回忆凯恩,而里兰则用愤世嫉俗的语气谈论他与凯恩之间的关系。这些说法依然没有完全说明凯恩的一些言行。例如,凯恩开一张 25,000 美金的支票解雇里兰,是念在老友的分上,还是想以高姿态证明自己比里兰更慷慨大方?而他为什么一直购买一些甚至没拆封的艺术品放在仙纳度里?在对这些问题保持开放的同时,本片邀我们一窥凯恩性格的不同侧面。

《公民凯恩》中的平行对照
Citizen Kane's Parallelism

平行对照并非《公民凯恩》的基本叙事结构,但是片中有一些平行的结构存在。我们已讨论了新闻短片与整部影片之间有一个平行对照的结构,也注意到两条剧情线的平行:凯恩的生活与汤普森的调查。"玫瑰花蕾"是凯恩一生中所追求目标的代名词;我们从他的生活中看到,他无法获得友谊与爱情,以致孤单老死在仙纳度。而他无法获得幸福与汤普森无力获知"玫瑰花蕾"的真义,产生了平行对照。当然,这不意味着他们有相同的性格特征,而是说,它提供了两条剧情线同时朝相同的方向发展。

另外一个对照是,凯恩一边进行竞选,一边忙着他将苏珊塑造成歌剧明星的歌剧事业。在这两方面,凯恩均尝试运用报纸对大众舆论的影响力,来膨胀自己的知名度。为了让苏珊成功,他强迫报社同仁撰写赞赏她演出的乐评;这个动作与他竞选失败时,《询问报》立刻宣布此次投票无效的动作相呼应。这些情况表示,凯恩并不明白他的势力并不足以掩盖他的失败:他与苏珊的外遇导致他竞选失败,接着他也拒绝承认苏珊没有唱歌剧的能力。这里的对照指出,凯恩如何在他的生命中不断地犯同样的错误。



"我们知道,凯恩只爱他的母亲、他的报纸、他的第二任妻子,和他自己。也许他全都爱,或全都不爱。这由观众来决定。凯恩是自私的、也是无私的;他是一个理想主义者、也是个混蛋;是一个大人物、也是一个小人物。全看是由谁在说他。他从没被作者的客观角度来评判,本片目的也不是在解决整部电影一直在探讨的问题——他到底是什么样的人。"

——奥逊·威尔斯,导演

《公民凯恩》情节发展的模式
Patterns of Plot Development in *Citizen Kane*

汤普森拜访凯恩的旧识的顺序,让这些回溯有一个清楚的发展轨迹,因为他从了解凯恩童年的人开始,到知道他晚年生活的人,依序拜访。此外,每一

个回溯均描绘凯恩特定的一面。撒切尔提供凯恩的政治概观，伯恩斯坦则谈论他处理报业的手腕。情节先概述了凯恩早年得志，再导入里兰对他私生活的看法，由此我们得知了第一个关于凯恩失败一面的暗示。接着，苏珊谈到凯恩如何操纵她的个人意愿，以及雷蒙的回忆，使凯恩逐渐变成一个可怜的老头。

因此，虽然情节中每个事件的时序、时长及出现的次数均互异，片中仍通过一个稳定的发展模式呈现凯恩的生活。叙事的现在时——汤普森的调查——也有它自己的格局（片末汤普森的调查失败，呼应凯恩自己无力追寻幸福或个人成就的命运）。

由于这个失败，《公民凯恩》的结尾比 1941 年的好莱坞电影“开放”许多。汤普森其实已为“玫瑰花蕾”找到了自己的解答，因为他说这并无法解释凯恩的一生；因此，观众借这个行为模式获得更大的思考空间。汤普森已经了解到，人生并没有办法用一个词来总结。但是，在大部分的经典叙事电影中，主角通常都会完成最初的目标（汤普森是这条剧情线的主角）。

另一个关于凯恩的剧情线显得更开放。不仅凯恩没有达成目标，电影本身也从没有确切说清他的目标是什么。大部分的经典叙事都要制造冲突，让主角挣扎到片末才来化解。凯恩以成功的生活开始（顺利营运《询问报》），然后渐进入孤单、落寞的生活，我们从不知什么可以使他快乐。《公民凯恩》这种处理手法使它在当时非常不寻常。

但寻找“玫瑰花蕾”的结果却有了一个交代：观众在片末终于发现“玫瑰花蕾”是什么。借着这个发现，结尾的镜头与开场遥相对照。开场镜头经过栅栏向豪宅推进，结束则由屋内向外后拉，直到栅栏外，硕大的 K 徽章及“禁止进入”的告示牌充满了整个画面。

然而，即使如此，我们对汤普森的说法仍然有暧昧的感觉。因为光知道凯恩死前说的“玫瑰花蕾”是怎么来的，我们就了解凯恩全部的性格特征吗？也许汤普森是对的——没有任何字眼可以解释凯恩的一生；或许，片末那个“禁止进入”的告示牌正在暗示，不论是汤普森或观众都难以一窥凯恩的内心世界。“玫瑰花蕾”好像解释凯恩一生的问题，不外是来自于童年失去的那个雪橇，以及童年生活；但本片又暗示这样的解答太过简单。这正是片中劳斯顿所谓的新闻点。

多年来，影评界一直在争论“玫瑰花蕾”究竟是否解开了本片的叙事症结，这些争论其实证明了《公民凯恩》所运用的暧昧手法。电影本身只提供线索，却不交代完整的结局〔不妨与第十一章中《星期五女郎》、《西北偏北》的封闭式结局做对照，或是与第十一章同样是开放式结局的《为所应为》（*Do The Right Thing*）做比较〕。

《公民凯恩》的叙述
Narration in *Citizen Kane*

在分析《公民凯恩》的情节如何呈现其故事内容时，可以特别注意一个现象：我们唯一直接面对凯恩的时候是当他死的时候。其他时候，他不是出现在新闻短片中，就是存在

于其他人物的回忆里。这个处理方式使这部电影成为一个人物的肖像，一个从各种不同角度探讨该人物的研究。

片中五个叙述者，也是汤普森追踪调查的对象：撒切尔、伯恩斯坦、里兰、苏珊以及仆人雷蒙，均多少呈现了凯恩的某一面。在撒切尔的部分(4b–4e)，叙述的方式是：只呈现有撒切尔出现的场景，甚至凯恩的报业事迹也依撒切尔认知的范围来呈现。在伯恩斯坦的回溯(5b–5f)中，有些场景超出了他目击的范围，但大致是依照他的认知范围而来。比如在《询问报》的庆功宴上，我们受限于伯恩斯坦与里兰之间的对话，而此时凯恩在背景的大厅中兴高采烈地跳舞。同样的，我们从来没有看到凯恩去欧洲旅行的镜头，只看／听到伯恩斯坦读着凯恩发回的电报给里兰听。

里兰的回溯部分(6b, 6d–6j)则明显超出叙述者的认知范围。我们可看到凯恩与爱米莉共进早餐的镜头、凯恩与苏珊二人相遇，以及在苏珊的公寓中，凯恩与盖提的冲突。在场景 6j 中，虽然有里兰出现，但他几乎是不自觉的(在这部分的情节中，里兰透露他所知的一切均是凯恩告诉他的，但本场的细节却明显超出里兰的认知范围)。等我们看到苏珊的回忆部分(7b–7k)，她的叙述中呈现的认知范围，与她本人最为契合。而仆人雷蒙的叙述也符合他自己的认知：他站在凯恩捣毁的苏珊房间的门外(还有一场戏 7f，苏珊对于这个行动并不知情)。最后的回溯戏(8b)由雷蒙回忆，并与他所知的范围相吻合；因为当凯恩捣毁苏珊的房间时，他正站在门外。

运用多个叙述者来传递故事信息拥有许多功能。它提供了“写实”的成分，而且呈现凯恩复杂的多面。还有，这些人物的叙述如同苏珊的拼图一样，我们只能一块一块地拼起来，引起观众的好奇心——到底“玫瑰花蕾”与凯恩的过去有何关联？也增强了悬疑性——他是如何失去朋友及妻子的？

这个策略暗示了本片形式结构的重点。当汤普森由不同的叙述者口中得到信息，情节却利用两者(汤普森与这些叙述者)来传递故事信息，与此同时也封闭(conceal)了故事信息。因为这使我们了解，没有任何说法可以说明任何人的一生。倘若我们可以直接进入凯恩的意识，也许可以更快了解“玫瑰花蕾”对他的意义。这种多重叙述的用法是用来模仿真实生活的现象，利用片断、不连续的信息来引发好奇与悬疑。

虽然每个叙述者均大部分受限于自我的认知范围内，但情节并没有设法将回溯的场景用比较主观的叙述手法来呈现叙述深度。它用旁白作为转场，带领观众进入回溯情境，但也没有做任何尝试去呈现这些叙述者的主观性。只有在苏珊的部分有主观叙述手法的痕迹。在场景 7c 中，里兰的存在都是从她站在舞台上的主观视觉角度去看的，而那些关于她歌剧生涯的蒙太奇，也呈现出一些心理主观性，透露她的挫败感。然而，整体而言，本片符合经典好莱坞以客观叙述手法呈现剧情的惯例。

除了这五位叙述者，片中还有“热线新闻”短片所呈现的认知范围。我们已知道它存在的功能，但它另外还提供给我们一个大范围的认知——凯恩的生与死，而这些将由那五位叙述者来补充更多的信息。它同时也比片中其他部分更为“客观”——它根本没有透

露任何凯恩的内心生活。正如劳斯顿的说法:“这些不足以告诉观众一个人物的作为,你必须告诉我们他是怎么样的一个人。”在功能上,汤普森的目的即是去增加新闻短片对凯恩表面介绍的深度。

然而,这些还没说完这部复杂、大胆的影片的叙述处理手法。至少,新闻短片与五位叙述者所透露的信息,都是由汤普森这个人串连在一起的。就整个程度而言,他是本片的代言人:挖掘、组合所有谜题。

值得注意的是,汤普森几乎没被赋予任何性格特征,我们甚至很难记住他那张脸,而这在电影里是惯用手法,如果让观众多了解他的背景,他反而会变成主角。不过,《公民凯恩》是比较关注他的探寻(search),而非他这个人。情节处理汤普森的方式,使他像一个中立的搜集站,搜集各方信息(虽然他在片末的结论“我不认为任何字眼可以解释一个人的一生”暗示经由调查,他改变了立场)。

然而,汤普森还不是一个完美的代言人,因为电影的叙述是在一个更大范围的认知中,堆入新闻短片、五位叙述者及汤普森。回溯的部分是非常限制性的,但许多部分呈现了一个整体上的全知叙述。如开场的手法,即如“上帝的观点”(god's-eye-view)一样进行镜头的运作;我们进入一幢神秘的豪宅——凯恩的领土仙纳度。我们大可以借一个人物的旅程进入这个场景,如同桃乐丝在奥兹的历险一样。然而,在这里,却是一个全知的叙述者在带领这趟旅途,最后进入一个黑暗的卧室。一只手握着玻璃镇纸,与风雪的景象并置(图 3.25)。

这个画面戏弄着我们:这到底是尝试诗意的叙述手法,还是一个即将死的人脑中的画面?这两者均提供了相当大量的信息,让观众感觉到全知的力量,尤其是他死后,一位护士冲进房间,显然没有一个剧中人知道得比观众还多。

在另外一方面,全知叙述非常明显。在里兰回忆苏珊的歌剧首演时(6i),我们看到高高在上的舞台工作人员对她演出的反应(这种全知手法通常与摄影机运动有关,将在第八章详述)。然而,最明显的应该是片末的全知部分。当汤普森与一群记者离去,“玫瑰花蕾”的谜底没有解出,而镜头仍停留在仙纳度的仓库中。这全归功于全知的叙述手法,观众因此得知“玫瑰花蕾”原来是凯恩童年的玩具——小雪橇——的名字(图 8.13)。现在我们终于可以连接起开场的镇纸与片尾的雪橇。


图 3.25 在《公民凯恩》中,令人难解的手握镇纸的画面。

这个叙述的全然全知,“知道”故事开场的重要线索在哪里,不断用暗示戏弄我们(雪、镇纸中的小木屋),最后终于揭开片头谜题之谜底。镜头又回到“禁止进入”的告示牌,提醒我们片子开场的方式。如同《冲锋飞车队》,本片不只是依循因果与时间的原则,同时也是借叙述的

模式塑造好奇、悬疑，以及在最后惊奇的效果中，完成首尾一致的统一。

结论
Summary

并非所有分析叙事的模式均依照本章提到的顺序进行：从因果关系、情节与故事的区分、动机、平行对照、开场到结尾的进展方式、叙述范围与深度，依次分析。我们的目的在于通过检视《公民凯恩》，来说明这些概念如何帮我们分析一部电影的故事。影评者通过练习，对这些分析工具越熟悉，越能有弹性地运用它们来配合分析各种电影。

在观看任何叙事电影时，问下列问题会有助于了解该部电影的形式结构：

1. 哪些事件是由情节直接呈现给观众的，哪些是需要观众自行推测的？有没有非剧情元素出现？
2. 故事中最初的事件是什么？它如何与后来的事件产生因果上的关系？
3. 这些事件的时间关系如何？情节如何处理它们的时序、出现次数及长度，来影响我们对故事内容的了解？
4. 对照开场，结尾的处理是否呈现了一个轮廓清楚的发展模式？所有的剧情线是不是在结局中都有交代？或者有些是“开放性”的结局？
5. 叙述手法如何传递故事信息？它是局限在一个角色的认知范围内？还是自由地在各人物之间呈现比较不受限制的故事面？它是否探索人物的心理状况，提供给我们相当程度的故事深度？
6. 本片与经典好莱坞电影的标准特征有哪些相似之处？如果它没有这些特征，它拥有什么样的形式原则？

大部分采用叙事形式的电影，以及绝大多数戏剧性电影，都是以好莱坞说故事的方式为前提的。但其实仍有其他形式的可能性，我们会在第十一章探讨非叙事形式的各方面。

同时，电影中还有其他部分也需要我们的理解。谈到形式，我们已探究了作为一个观影者，是如何受到影片整体形式的影响的。然而，电影是影像和声音的复杂混合，由艺术设计、演员、摄影人员、剪辑师、录音师，以及其他各种专家的投入，引领我们去体会，并享受观影的经验和乐趣。在本书第三部分中，我们会仔细探究电影艺术中的各个技术层面。

延伸阅读
Where to Go from Here

叙事形式 Narrative Form

对于叙事研究的最佳介绍，见：H. Poter Abbott, *Cambridge Introduction to Narrative*(Cambridge: Cambridge University Press, 2002)。对于历史和文化中的叙事概述，见：Robert Scholes and Robert Kellogg, *The Nature of Narrative*(New York: Oxford University Press, 1966)。

大部分的叙事概念都是从文学理论而来的。安伯托·艾可(Umberto Eco)的著作《悠游小说林》(*Six Walks in the Fictional Woods*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1994)，提供了一趟富有娱乐性的旅程。另一本比较系统化的导论是：Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*(Ithaca, NY: Cornell University Press, 1978)。另外，还有《*Narrrative*》期刊和由 MarieLaure Ryan 编辑的文选：*Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* (Lincoln: University of Nebraska Press, 2004)。

观众 The Spectator

观众如何了解叙事的意义？Richard J. Gerrig 在他的著作中提出"旁观参与者"(side-participant)的模式，见：*Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading* (New Haven, CT: Yale University Press, 1993)。Meir Sternberg 在他的 *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*(Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978)中，强调期待、假设和推论等读者在阅读文学作品时产生的心理活动。大卫·波德维尔(David Bordwell)在他的著作的第三章提出了一个观众理解故事的模式，见：*Narration in the Fiction Film*(Madison: University of Wisconsin Press, 1985)。可比较：Edward Branigan, *Narrative Comprehension in Film*(New York: Routledge, 1992)。

叙事时间 Narrative Time

大多数理论家均同意，因果关系与时间是叙事的重点。在前文所引述的著作中，Chatman 和 Sternberg 提供了关于因果及时间的有用研究。特别讨论在电影中这方面的研究，有：Brian Henderson, "Tense, Mood, and Voice in Film(Notes After Genette)," *Film Quarterly* 26, 4(Summer 1983): 4–17；以及 Maureen Turim, *Flashbacks in Film: Memory and History*(New York: Routledge, 1989)。

本章提到，情节长度、故事长度及放映长度之间的区分必须被单纯化。这些区分在理论层面行得通，但在某些状况下，这些区分则消失了，在一整部电影中，情节与故事的时间是差异最大的，就如一个两年的故事，在一个发生于一周内的情节中透露出来，然后，这个星期的时间被浓缩在两个小时的放映时间内。在小一点的范围内，比如说一个镜头或一场戏中，我们通常认为，故事和情节长度相等，而与银幕时间不相等。这种情形在大卫·波德维尔的 *Narration in the Fiction Film*(见前文引述)中的第五章中，讨论得最为详尽。

叙述 Narration

有关叙述方法，曾在电影和文学之间做过类比。小说有第一人称叙述（如"我叫依莎美"），和第三人称叙述（"马格轻轻抽着烟斗，缓慢地走在小径上，手背在后面"）。电影也有第一人称或第三人称的叙述吗？有关将语言学中的人称（person），运用到电影中的讨论，见：Bruce F. Kawin, *Mindscreen: Bergman, Godard and First-Person Film*(Princeton, NJ: Princeton University Press, 1978)。

另一个文学上的类比是观点。英语著作中最好的概论，见：Susan Snaider Lanser, *The Narrative Act: Point of View in Prose Fiction*(Prinseton, NJ: Princeton University Press, 1981)。电影中观点适用性的详细讨论，见：Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*(New York: Mouton, 1984)。

我们都知道，电影工作者对于叙述有一种特别的兴趣，他们必须在众多观点中，决定观众该知道些什么，又如何将这些信息以最引人注目的方式呈现出来。同时，他们还得决定如何隐藏某些信息，好激起观众的好奇心。格斯·范·桑特(Gus van Sant)导演的《大象》(*Elephant*)，故事追溯一些导致校园枪击的事件，随着不同角色的认知，剧情就在时间中前前后后转换。导演说："多重观点取代了线性的故事发展。"还说："观看一个重复的行为，或在一个交叉点上一遍又一遍发生……会将观众一直留在故事就像是看着一个未解的谜。"

经典好莱坞电影已死？ Is the Classical Hollywood Cinema Dead?

在 20 世纪 90 年代初期，许多电影史学者认为，好莱坞电影的经典叙事手法在 20 世纪 70 年代即已消褪，而被"后经典"、"后现代"、"后好莱坞"的电影所取代。当代电影目前均以极简、高概念(High Concept)的前提来形成风格，因为集中高速的动作软化了因果关系，也牺牲了人物心理描述。商品化及通过其他媒体的发行宣传，也分割了电影叙事。有些电影史学者认为，这些改变并没什么，因为骨子里都还是有经典叙事原则的。

针对后经典主义的重要早期文章，可见：Thomas Schatz, "The New Hollywood," in *Film Theory Goes To the Movies*, ed. Jim Collins, Hilary Radner, and Ava Preacher Collins (New York: Routledge, 1993), pp. 8-36；及 Justine Wyatt, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*(Austin: University of Texas Press, 1994)。Steven Neale 和 Murray Smith 所编的 *Contemporary Hollywood Cinema*(New York: Routledge, 1998)，有许多文章支持(如 Thomas Elsaesser, James Shamus, and Richard Maltby)及反对的(如 Murray Smith, Warren Buckland, and Peter Krämer)的论点。有关好莱坞电影仍固守传统的争论，请见：Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999)，以及 David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movie* (Berkeley: University of California Press, 2006)。

教剧本写作的老师们认为，当代最好的电影制作仍依循着经典的做法去建构。两位最具影响力的剧作家导师，见：Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*(New York: Delta, 2005)，以及 Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*(New York: Harper-

Collins, 1997)。

"玫瑰花蕾" "Rosebud"

许多影评对《公民凯恩》有详尽的讨论，例如：Joseph McBride, *Orson Welles* (New York: Viking, 1972); Charles Higham, *The Films of Orson Welles* (Berkeley: University of California Press, 1970); Robert Carringer, "Rosebud, Dead or Alive: Narrative and Symbolic Structure in *Citizen Kane*," *PMLA* (March 1976): 185–193; James Naremore, *The Magic World of Orson Welles* (New York: Oxford University Press, 1978)；及 Laura Mulvey, *Citizen Kane* (London: British Film Institute, 1993)。

波琳·凯尔(Pauline Kael)在一篇著名的文章中指出，"玫瑰花蕾"是一个天真的噱头；有趣的是，她的讨论中强调《公民凯恩》是新闻影片的类型，却呈现出侦探故事的特性。可参阅：*The "Citizen Kane" Book* (Boston: Little Brown, 1971), pp.1–84。相反的，其他影评人认为，"玫瑰花蕾"对汤普森的查访而言，并非完整的解答；特别比较上面提到的 Naremore 和 Carringer。在"Interpreting *Citizen Kane*," in *Interpreting the Moving Image* (Cambridge: Cambridge University Press, 1998), pp.155–165 中，Noël Carroll 说，《公民凯恩》故意强调"玫瑰花蕾"与"谜"。Robert Carringer 的 *Making of "Citizen Kane,"* rev. ed. (Berkeley: University of California Press, 1996)，提供了《公民凯恩》最详尽的解析。

相关网站 *Websites*

- www.screenwritersutopia.com/ 内容有剧本写作问题的讨论，包括有关经典剧本结构的辩论。
- www.wga.org/writtenby/writtenby.aspx/ 《*Written By*》杂志的官方网站，由美国剧作家的专业组织"西方剧作家同业公会"(Writers Guild West)发行。网站内容针对剧本写作的风潮走向有信息丰富的文章。
- www.creativescreenwriting.com/index.html/ 《*Creative Screenwriting*》杂志的网站，内容有在线访谈和一些精选文章。

电影幕后花絮 DVD 推荐 *Recommended DVD Supplements*

DVD 幕后花絮中很少谈到电影叙述的形态。《圣诗复仇》(*Titus*) DVD 中的 "Making of *Titus*"，导演茱莉·泰摩(Julie Taymor)谈到了这些叙述上的元素，如母题(motifs)、观点、调性和情感冲击，以及电影技术的功能，如配乐、场景安排、剪辑、摄影和灯光等。有关电影《教父》，有段难得一见的幕后纪实"Francis Coppola's Notebook"，导演让我们看到他在马里欧·普佐(Mario Puzo)的原著小说上所做的详尽批注。科波拉还谈到节奏、重点强调，以及各种技巧的叙述功能。《异形 1》DVD 幕后花絮中的"Star Beast: Developing the Story"单元，追踪了本片一系列的故事。

Part 3

电影风格

Film Style







在这部分，我们仍然尝试了解组合电影的原则。第二章所谈到的电影形式概念为此提供了一条途径，在第三章，我们已讨论了叙事形式是如何把电影组织起来的，接下来我们要探讨常被运用于纪录片和实验电影的其他形式。

当然我们看一部影片时，并不只看它的形式。我们所体验到的是一部电影，而不是一幅画或一本小说。分析一幅画需要有色彩、形状与构图方面的概念；如同分析一本小说需要语言方面的知识。要了解任何艺术的形式，必须先熟悉艺术所使用的媒介物是什么。因此，要了解电影，就必须了解电影这个媒介的各种特性。本书的第三部分就专门研究这个方向。我们将审视四组电影技巧：两个属于镜头方面的技巧——场面调度和摄影、镜头之间的关系——剪辑以及声音与影像的关系。

每一章将独立介绍一个技巧，探索它可以提供给导演哪些选择。而且，除了说明如何辨别各种技巧和解说它们的用法之外，最重要的是，我们会专注于阐明每一个技巧在形式系统中的功能。我们也会试着解答：某一技巧如何引导观众的期待，或给予电影不同的母题，它在整部影片中如何发展；它如何左右我们的注意力，澄清或强调某些意义以及塑造观众的情绪反应。

在第三部分里，我们也会发现，在任何一部影片中，某些技巧通常会形成自己的形式系统。而每一部影片在格式化的形式系统中，也会发展出特定的技巧。这种对于特定技巧的选择，在电影中呈现出具有统一性、发展性，且富有意义的手法，我们称作风格 (style)。在研究一些电影例子时，我们会说明每一个导演是如何创作出具有他们鲜明风格的系统的。

研究各种组成电影媒介的手法——电影的风格，并不能独立于电影的叙事或非叙事形式之外。我们将发现电影风格和与形式系统彼此之间的互动关系。通常，电影技巧不但支持而且加强了叙事或非叙事形式，在剧情片中，风格还可以催化因果关系链，产生平行对照、处理故事 / 情节之间的关系，以及维持叙述的流程。然而，电影风格同时也可以独立在叙事或非叙事形式之外，个别以它独特的方式吸引我们的注意。例如，有些电影技巧就是只为提醒观众它风格的模式。然而，在任何一种情况下，在下列各章节中，我们将会继续针对形式系统（叙事及非叙事）和风格系统之间的关系进行讨论。



4 镜头:场面调度

The Shot:Mise-en-Scene

在所有的电影技术中,**场面调度(mise-en-scene)**可能是最为一般人所熟悉的项目之一,在看过一部电影后,我们不见得会记得剪辑、运镜、叠化或画外音等,但却能记住场面调度的细节。我们仍记得电影《乱世佳人》(*Gone with the Wind*)中的服装,或《公民凯恩》(*Citizen Kane*)中,主角查理·凯恩的别墅仙纳度中冰冷的灯光。而《夜长梦多》(*The Big Sleep*)中阴沉多雨的场景,或者是像《沉默的羔羊》(*Silence of the Lamb*)中,比尔所住的地方,日光灯照射下的迷宫一样的地窖。我们也难忘凯瑟琳·赫本(Katharine Hepburn)在《费城故事》(*The Philadelphia Story*)中,挑衅地将加里·格兰特(Cary Grant)的高尔夫球杆劈成碎片,以及迈克尔·福克斯(Michael J. Fox)逃离学校所用的改良式滑板〔《回到未来》(*Back to the Future*)〕。简言之,许多让我们记忆深刻的电影画面,多半是属于场面调度的某些元素。

什么是场面调度?

What Is Mise-en-Scene?

场面调度的法文原文 mise-en-scène,意为"将动作舞台化",起先被应用到戏剧导演的实践中。电影学者将这一词汇延伸到电影的导演上,意指导演对画面的控制能力。因为原为戏剧的术语,因此场面调度包括了许多与舞台艺术相同的元素:场景、灯光、服装及肢体动作。所谓场面的调度,就是指导演为摄影机安排场景,以利拍摄。

场面调度通常是经过设计的,但是也有导演不刻意去安排。演员会在剧本之外即兴多说句台词,灯光的一点改变,也会改变整个戏剧效果。《骑士与女郎》(*She Wore a Yellow Ribbon*)中的约翰·福特(John Ford)在马车要穿越整个山谷时,就恰当地运用了当时正要袭来的暴风雨,天空的强烈变化增加了整场戏的力量(图 4.1)。虽然约翰·福特并没有预期到或控制暴风雨,但它已成为这部电影场面调度的一部分,很幸运地加强了这部

电影的戏剧效果。让·雷诺阿(Jean Renoir)、罗伯特·奥尔特曼(Robert Altman)和其他导演,都让演员即兴演出,让整部电影的场面调度更即兴,也更不可预期。

写实主义
Realism

在我们详细分析场面调度之前,必须先有一个认知。正如观众多半能记得一部电影中的某些场面调度的细节一样,观众也因此往往以"写实"(realism)的标准来评判场面调度。比如说,一部车看起来很真实,因为它符合影片所叙述的年代;而某个动作看起来很假,因为在真实生活中,人们并不会这样做。

然而,以写实与否作为评判的标准,是有某些漏洞的,因为写实的观念会因文化、时间,甚至个体差异而有所变化。马龙·白兰度(Marlon Brando)曾声称,他 1954 年的作品《码头风云》(*On the Waterfront*)是写实的表演,但从今天的角度来看,他的演技却是极为风格化的。对 20 世纪最初 10 年的美国影评人而言,威廉·哈特(William S. Hart)的西部片是写实的,但对 20 世纪 20 年代的法国影评人来讲,同样的影片却被认为像中古史诗般雕琢。最值得注意的是,若僵化地把写实的框框套入所有的影片中,我们会错失许多场面调度上的可能性。

我们可以看看《卡里加利博士的小屋》(*The Cabinet of Dr. Caligari*)中的一个画面(图 4.2),锯齿状的屋顶及倾斜的烟囱,绝不符合我们对写实的认知。但批评本片缺乏真实感是愚昧的,因为这其实是以此风格来表现一个疯子的幻想。本片借用了表现主义绘画和戏剧的手法,并赋予这些手法以暗示狂人思想行径的功能。

比较好的方式应该是去检视场面调度的功能(function),而非因不合写实标准去摒弃某些元素;也就是说,导演可采用任何结构的场面调度,而观众须从全片的角度去分析它的功能——它的产生、变化或进展,以及它与其他电影技巧之间是如何互动的。



图 4.1 《骑士与女郎》:莫尼门特山谷中的一场大雷雨。



图 4.2 在《卡里加利博士的小屋》中,用锯齿状的斜坡及倾斜的天花板,构成了表现主义式的屋顶场景。

场面调度的威力
The Power of Mise-en-Scene

把电影限于写实主义的概念，确实会淡化场面调度，只要一窥电影史上第一位场面调度大师梅里爱（Georges Méliès）的作品，便知道这项技术可以超越一般写实观念。梅里爱的场面调度，使他在电影中创造出一个全然想象的空间。

梅里爱原是一名插画家及魔术师，1895 年，他被卢米埃尔兄弟（Lumière brothers）在当年所发表的短片深深吸引。在制造了一部类似卢米埃尔的摄影机后，梅里爱开始拍摄一些街景及日常生活点滴。某日，他在歌剧院前摄影，拍到一辆巴士经过时，摄影机有些卡住了；经过一番调整后，他又开始拍摄，这时巴士早已离开，而镜头前正好有一部灵车通过。事后，梅里爱在放映影片时有了意外的发现：一部行进的巴士突然变成一辆灵车。此轶闻不知真假与否，但它至少戏剧性地描述了梅里爱发现场面调度的奇妙经过。之后，他便全心投入于影像戏法。

但戏法是需要事前准备的，因为梅里爱不能光靠像巴士变成灵车那样幸运的意外，他必须为摄影机事先策划及安排剧情。借助于他对舞台的经验，梅里爱建造了第一个摄影棚——一个狭小、拥挤的空间，密布着舞台装置、高台、地板门及活动布幕。他在卡通方面的天分，使他能事先画出详细的分镜，并设计场景及服装，图 4.3 及图 4.4 即显示，他所画的草图与完成的镜头有多接近。然而这些似乎还不够，梅里爱还在自己的影片中演出（往往在一部片子中扮好几个角色），他这种制造特效的强烈欲望，促使他对影片中的场面调度做了最精密的控制。

这样的控制对实现他的幻想天地是必要的，唯有在摄影棚里，梅里爱才可能拍成《美人鱼》（*The Mermaid*）（图 4.5）这样的片子，片中的海底世界由一名经过造型设计的女演员、摄影机前的鱼缸、一些景片，以及“载怪物的小推车”组成。他还让自己（饰演一位天文学家）在《测量月亮》（*La Lune à un mètre*）中，被一堆卡通化的大型望远镜、地球仪及黑板所包围（图4.6）。

“当布努艾尔导演在做《资产阶级的审慎魅力》（*The Discreet Charm of the Bourgeoisie*）的前期工作时，他为他的剧中人物选择了一个两排都是树木的道路场景。该场景就在乡村的旷野上，很能象征他的人物对过去及未来的茫然之感。布努艾尔的助理说：‘你不能用那条路，因为至少有十部电影用过那条路。’布努艾尔回答：‘十部电影？那这条路一定是好路。’”

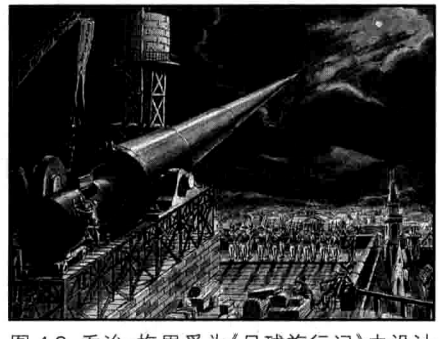


图 4.3 乔治·梅里爱为《月球旅行记》中设计的火箭发射台的场景。



图 4.4 《月球旅行记》中的一景。

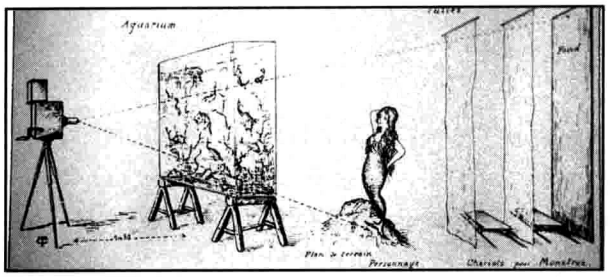


图 4.5《美人鱼》中的水中世界，是把一缸有鱼及水草的水族箱放在摄影机及演员之间作为前景拍摄的，背景则是画有水怪的景片。

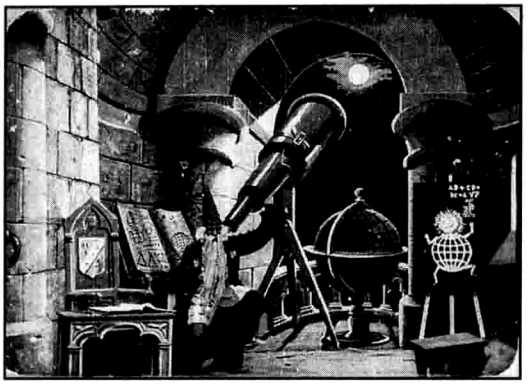


图 4.6 电影《测量月亮》中的望远镜、地球仪及背景板，都是平面的、画出来的。

梅里爱在他的“星影”(Star-Film)摄影棚拍出了几百部幻想短片及特效电影。就这样，借着对画面中各元素的控制，电影史上第一位场面调度大师在此展现了这项技术的种种可能性。可以说，梅里爱的魔术留给我们一个令人喜悦的虚幻世界，并展示了他充满变幻的想象力。

场面调度的元素
Aspects of Mise-en-Scene

场面调度赋予导演的选择及控制的可能性有哪些？我们将举出四大项目：布景、服装与化妆、灯光、演出。

布景
Setting

在电影早期的时候，影评人与观众就认为，布景(setting)在电影中扮演的角色，比其他戏剧形式都来得活跃。安德烈·巴赞(André Bazin)写道：

> 人物在戏剧中是最重要的，而银幕上的戏剧却可以不要演员，一扇砰地关上的门、风中的一片叶子、拍打岸边的海浪，都会加强戏剧效果。有些经典影片只把人物当成配件，像临时演员般或作为自然的对比，而大自然才是真正的主角。



图 4.7《水浇园丁》。

因此，电影的布景便被强调出来，它不再是一个人类行为事件的容器，反而可以堂堂进入叙事事件中(图 4.124、图 4.127、图 6.114、图 6.124、图 6.125、图 8.135、图 8.136 中，可

以看到没有人物角色的布景)。

导演有多种控制布景的方式,方式之一就是在现成的景物中去挑选,这种方法在最早的影片中已被采用。路易·卢米埃尔(Louis Lumière)的第一部影片《水浇园丁》(*L'Arroseur arrosé*)(图 4.7),就是在一座花园里拍的,而让-吕克·戈达尔(Jean-Luc Godard)在《轻蔑》(*Contempt*)中的外景戏,是在意大利南方名胜卡布里岛拍摄的(图 4.8)。在第二次世界大战后,罗伯特·罗西里尼(Roberto Rossellini)在柏林废墟中(图 4.9)拍《德意志零年》(*Germany Year Zero*)。今天的导演都会到现场取真实布景。

当然,导演也可以选择造景,梅里爱就深知在摄影棚中能获得更高的控制度,而其追随者更是不乏其人。在法国、德国,尤其是美国,为了在影片中制造全然人工的世界,已发展出多种造景的方式。

有些导演特别强调历史考据,比如,由图 4.10《贪婪》(*Greed*, 1924)的剧照可看到,导演埃里克·冯·施特罗海姆(Erich von Stroheim)在布景考据上傲人的成就;《水门事件》(*All the President's Men*, 1976)为了再现《华盛顿邮报》办公室的气氛,也在这方面下了工夫(图 4.11)。除了在音效上极力仿造出报社的各种声响外,甚至在整个布景内,散满由真正的报社取得的废纸。有些影片就不那么忠于历史上的拟真,尽管格里菲斯(D. W. Griffith)



图 4.8 在《轻蔑》中的这个镜头,导演并未设置任何场景,但借由角色位置和取景而形成几近抽象的构图。



图 4.9《德意志零年》。



图 4.10 在《贪婪》中,屋顶上悬吊下来的彩纸以及墙上的海报,点出了该场景是酒店的一角。

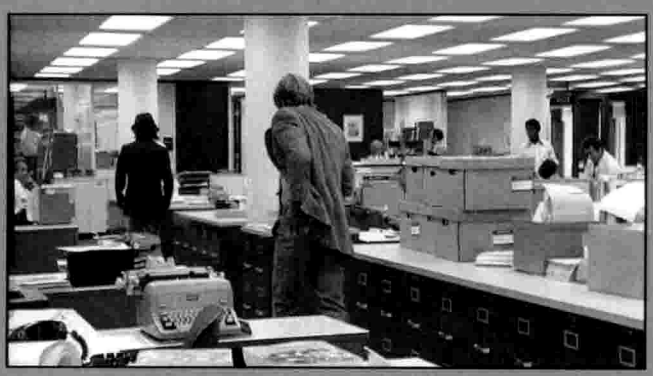


图 4.11 在《水门事件》中所建造出来的新闻办公空间。

对于《党同伐异》(*Intolerance*)中所呈现的各年代曾做过考据,但是,他的巴比伦城却融合了亚述、埃及及美国的建筑风格,俨然是一个他个人心目中的城邦(图 4.12)。同样的,在《伊凡雷帝》(*Ivan the Terrible*)中,爱森斯坦(Sergei Eisenstein)对沙皇宫殿的设计,则完全配合灯光、服装及人物走位,因此,角色们可以穿梭于看起来像老鼠洞的门厅,或者僵立于具象征意义的壁饰前(图 4.13)。

布景有时会盖过演员的表现,如维姆·文德斯(Wim Wenders)的《柏林苍穹下》(*Wings of Desire*)(图 4.14);布景特色也可能减至最少,甚至根本没有,如弗朗西斯·福特·科波拉(Francis Ford Coppola)的《惊情四百年》(*Bram Storker's Dracula*)(图 4.15)。

布景的设计会影响我们对剧情的了解。在路易·菲亚德(Louis Feuillade)的系列默片《吸血鬼》(*The Vampires*)电影中,歹徒杀了一个正要前往银行的办事员。与歹徒同伙的女子埃玛·薇普也是银行中的职员,她正在告诉主管有关办事员不见了的消息,此时,一个戴着帽子及假胡子的家伙从后面出现(图 4.16)。当他向前逼近时,他们两人大吃一惊,连忙移开(图 4.17)。当时法国电影很少剪到较近的镜头,所以,导演将演员放在背景的中间

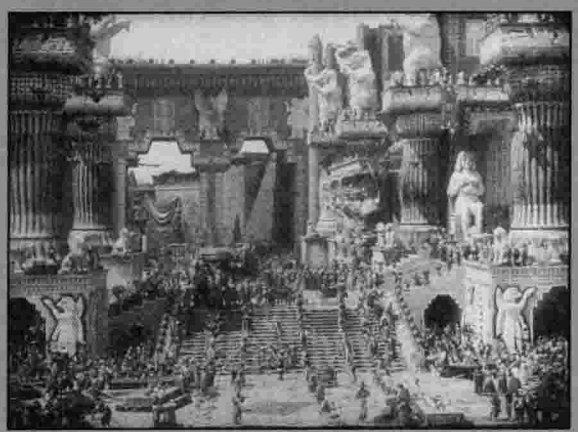


图 4.12 在《党同伐异》中,巴比伦帝国的这场戏,融合了亚述历史、十九世纪圣经中的意向,以及现代舞。



图 4.13 《伊凡雷帝》第二部分,角色走动时,得迁就这些布景。



图 4.14 在《柏林苍穹下》中,丰富鲜艳的壁画,把我们的注意力从躺在地上的男人身上移开。



图 4.15 在《惊情四百年》中,除了蜡烛之外,场景中其他的布置都被黑暗吞没了。

来吸引我们的注意。

伊丹十三(Juzo Itami)导演的《蒲公英》(*Tampopo*)拥挤的布景设计中，也有类似的情况。剧情围绕着一位一心想改善自家餐厅服务质量的寡妇。其中有一幕，她的好友——一位戴着牛仔帽的卡车司机——载着她到另一家面店去学些经验。导演在这场戏中，同时安排了厨房和柜台两个地方。一开始，寡妇看着面店老板在为客人服务，和她的好友待在厨房的旁边(图 4.18)。很快，柜台挤满了要点菜的顾客。卡车司机鼓励她上前去帮忙招呼顾客，于是，她上前去站在厨房的中央(图 4.19)。在她正确无误地为顾客点菜之后，转过身背向我们，于是我们的注意力便朝向在柜台前为她喝彩的那群顾客们(图 4.20)。



图 4.16 在《吸血鬼》中，背景中间的大门……



图 4.17 ……是用来强调从中进来的人物的重要性。

如同在《蒲公英》中所示，色彩也可以是布景中的重要元素。寡妇的红衣裳在深暗色调的厨房中显得醒目。在罗伯特·布烈松（Robert Bresson）的《金钱》(*L'Argent*)中，运用相同的暗绿色背景，以及冷蓝色调的道具和服装，重复出现在不同布景——家、学校、监狱，制造了平行对照的效果(图 4.21 至图 4.23)。相反的手法，比如在雅克·塔蒂(Jacques Tati)的《游戏时间》(*Play Time*)中，以更换明显的色调作为剧情发展的准则之一。在《游戏时间》的前半部，其布景(及服装)多半呈灰色、棕色及黑色，属于冷硬色调；到了后半部，从餐厅开始，布景开始出现桃红、粉红及绿色系。此布景色系之变化是为了辅助情节发展，呈现一个原来很非人性的城市景观，后来被生命力和自然生机所改造。

值得注意的是，布景不一定要依实际大小来搭造。



图 4.18 在《蒲公英》中，一开始面店柜台上只有两个顾客，在整个画面的正中央。寡妇和她的卡车司机好友不引人注意地站在左方。



图 4.19 后来，柜台上挤了满满的顾客。当寡妇接受挑战，站起来招呼顾客点菜时，整个场景的重点就被转移到厨房这边来。她的红衣服也有助于吸引我们的注意。

“最简单又最像样的场景设计，当然是最好的；场景中每样东西都应该对故事的进行有帮助，如果没有，就不该放进来。真实场景通常都太过复杂，里面往往有太多过度或矛盾的东西，需要简化：把东西拿走或将色调统一等等。像这样对简化的要求，搭景会比实景容易达到这个目的。”

——斯图尔特·克雷格(Stuart Craig)，《诺丁山》(*Notting Hills*)的艺术指导

为了省钱或制造特殊效果，影片制作小组可利用模型，且其可行性与我们讨论过的一般布景无异。近来，数字特效技巧常被用来填充背景，如《星球大战前传1：魅影危机》(*The Phantom Menace*)和《第五元素》(*The Fifth Element*)(图4.24)。因为视觉特效也与摄影有关，所以我们会在下一章中再详加说明。

为符合剧情需要而设计布景时，一些道具(prop)也应运而生。这名词也是从戏剧场面调度的用语中借来的，它的定义是：布景的某一对象与进行中的情节息息相关时，我们称之为“道具”。不用说，电影中充满这类例子：《公民凯恩》一开始摔破的暴风雪景镇纸、《M就是凶手》中小女孩的气球、《双虎屠龙》(*The Man Who Shot Liberty Valance*)的仙人掌玫瑰，以及《终结者2：审判日》(*Terminator 2: Judgment Day*)中，莎拉·康诺的医院病床变成健身器械。喜剧中，也有很



图4.20 当她成功地为客人服务之后，赢得了满场的喝彩。此时，导演刻意让她背向我们，再次强调了柜台区域，现在挤了满满的人。



图4.21 在《金钱》中，用颜色将“家”连系到……



图4.22 ……学校……



图4.23 ……之后又连接到监狱。

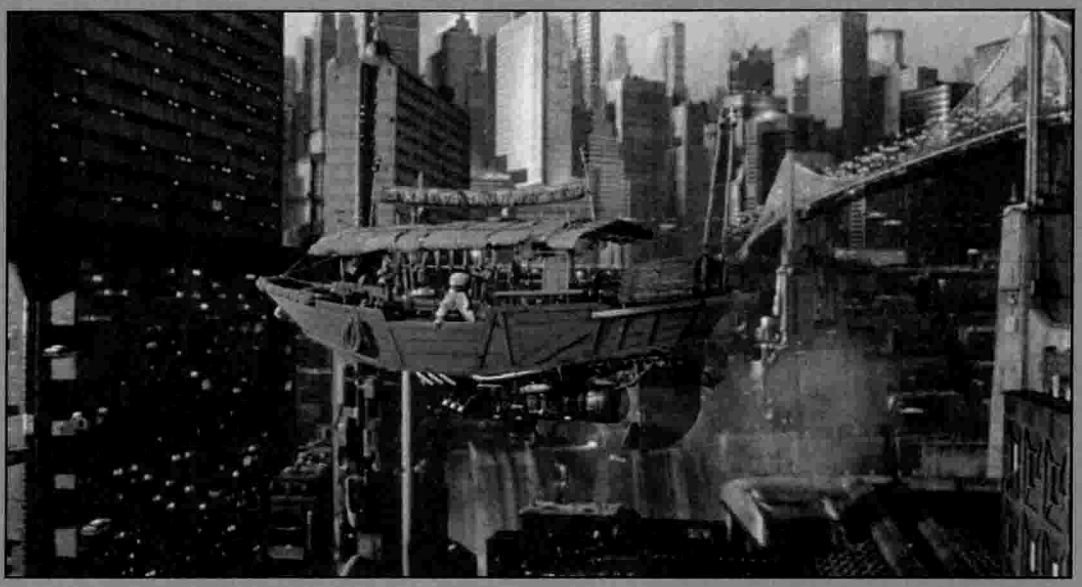


图 4.24 在《第五元素》中,将从各种渠道收集来的图片,用电脑合成在一起,创造出具有拼贴效果的城市风格。

多用来制造幽默笑料的道具(图 4.25)。

在剧情发展中,道具也可成为视觉母题,例如,《精神病患者》(*Psycho*)中浴室谋杀的那一场戏中,浴帘原本在布景中并不显得可怕;但是当凶手进入浴室之后,浴帘可用来遮挡我们对女主角的视线。而杀了人后,诺曼·贝兹就是用这浴帘把受害人的尸体裹起来的。



图 4.25 在《偷天情缘》(*Groundhog Day*)中,没有责任感的主角及丰富的早餐。桌上的道具早餐,在前景中占了主要的位置。

导演亚历山大·潘恩 (Alexander Payne)在《选举》(*Election*)一片中,借着不断重复某一种道具,来建立故事母题(story motif)。剧中挑剔、沮丧的高中教师清理着教职员冰箱,开始了这一天(图 4.26);之后没多久,他又捡起走廊上的废纸(图 4.27)。剧情中的转折点是,他决定将那个被揉皱后偷偷丢进废纸篓的选票单隐藏起来(图 4.28)。潘恩称此为"垃圾母题","有人把带起全剧高潮的关键事物给扔了"。



图 4.26 在《选举》中,教师正在丢弃冰箱中坏掉的剩菜,后面的管理员正在怀疑地看着他,而这个管理员将是他后来陷入困顿的关键人物。

当导演使用色彩来制造各

布景之间的元素对照时，一个色彩母题可能与不同道具结合，如苏莱曼·西塞(Souleymane Cissé)的《风》(*Finye/ The Wind*)(图 4.29 至图 4.31)。他在本片诸多布景中不断重复利用橘色，创造一连串与自然有关的母题。稍后在本章，我们会深入探究布景设计中的元素，如何在叙事中交织而形成母题。



图 4.27 他将一团废纸投入走廊上的垃圾箱。



图 4.28 从特写镜头中，看见这位老师正将一张选举学生议会主席的关键选票扔掉。



图 4.29 在《风》中，风穿过树丛的沙沙声中，一个头顶着桔色葫芦盆的女人走过。



图 4.30 稍后，一位复仇心重的祖父，穿着桔色衣服在一堆火前面作法，准备要搜出迫害他孙子的人。

服装与化妆
Costume and Makeup

如同布景一样,服装(costume)在影片中也有其功能,而且有很多可行的方式。比如说,冯·施特罗海姆对服装的考据绝不下于布景,据说,他还为演员制作内衣,以帮助演员培养情绪。在格里菲斯的《一个国家的诞生》(*The Birth of a Nation*)中,有一个令人心酸的场面,是甜姐儿正在用棉花来装饰衣服的缀边(图 4.32),这样的衣服说明了南北战争后,南军失败后人民的贫穷境况。

然而,在其他影片中,服装也可以极端风格化,纯粹强调其线条及款式。在《伊凡雷帝》(*Ivan the Terrible*)中,每套服装在颜色、质料,甚至摆动之间,都经过精心协调。比如,在伊凡和菲利浦的镜头中,长袍僵硬地扫掠与翻动(图 4.33)。在乌尔里克·奥廷格(Ulrike Ottinger)的电影《怪诞的奥兰朵》(*Freak Orlando*)中,本身也是服装设计师的他,就大量使用光谱主色,并以最大彩度设计戏服(图 4.34)。



图 4.31 最后,小男孩将一个桔色的大碗交给银幕外的人——可能是早先出现的夫妇。



图 4.32 在《一个国家的诞生》中,即使甜姐儿已经试着为衣服添上一些热闹的花边,却发现这身衣服依然寒酸。



图 4.33 在《伊凡雷帝》中,祭司身上轻质的打褶黑长袍,与沙皇身上拖着长下摆的华丽厚重斗篷,形成对比。



图 4.34 《怪诞的奥兰朵》中风格化的服装。

正如布景中的道具一样，服装往往在剧情中担任重要的、母题性的角色，亦可以辅助剧情发展。只要一提到吸血鬼，我们总会想到他是怎样张开裹在身上的宽大斗篷，覆住他的猎物。说到费里尼的《八部半》(*8½*)中的男主角马契洛，我们很难忘记他总是戴着太阳眼镜，作为他与外界间的屏障(图 4.35)。在《星期五女郎》(*His Girl Friday*)中，女主角希尔蒂从家庭主妇的角色变为记者时，她戴的帽子便由低垂的帽檐改为较男性化的帽子，帽檐也往上提起，一副记者打扮(图 4.36 与图 4.37)。在《生死时速》(*Speed*)的巴士逃亡戏中，杰克与坏蛋霍华德在用手机讲电话时提到"野猫"，指的是安妮。杰克看一下安妮的运动衫上有亚历桑纳大学的标志，他明白坏蛋已经在巴士上装了一个监视器。服装提供了线索，让杰克得以与坏人斗智。

刚才讨论到《蒲公英》和《金钱》(参见第 140~142 页)时，即指出服装与布景通常必须紧密搭配。因为导演通常会较强调人物，因此，当背景显得中立时，服装就得点出人物特性，颜色尤其重要。在《怪诞的奥兰朵》(图 4.34)中，服装即从灰色人工湖的背景中跳了出来。在《圣洛伦索之夜》[*The Night of the Shooting Stars*，塔维尼兄弟(Paolo and Vittorio Taviani)导演](图 4.38)中，一场小型战斗场景里，发亮的麦田里是法西斯分子黑蓝色的制服。其他导演也会以协调方式处理服装和背景的颜色。在费里尼的《卡萨诺瓦》(*Casanova*)



图 4.35 在《八部半》中，男主角马契洛用太阳眼镜做为抵挡世界的盾牌。



图 4.36 在《星期五女郎》较前面的戏中，海蒂的帽沿是低边的……



图 4.37 ……而当她回到工作岗位上后，她戴上了一个较阳刚的、新闻工作者风格的高边帽。



图 4.38 《圣洛伦索之夜》中的小规模战斗。

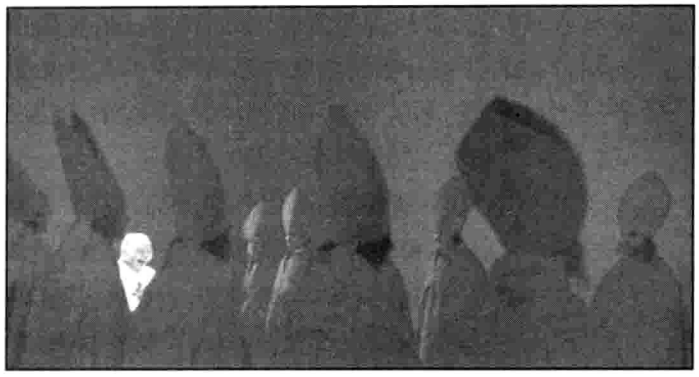


图 4.39《卡萨诺瓦》：微妙的颜色渐层，远处用不同颜色给予戏剧化的点缀。



图 4.41 在《恋爱中的女人》中，前面是明亮的颜色，然后……

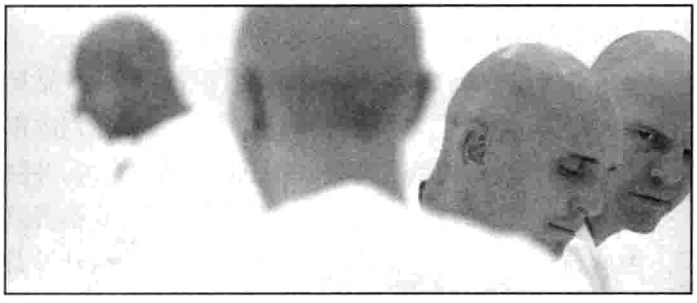


图 4.40 在《五百年后》中，在一片白色的服装和场景里，演员的头有如飘在空间中似的。



图 4.42 ……转成温和色调的绿树和田野……



图 4.43 ……最后是明显的黑白色调。

中，则让红服装在红色渐层的墙面上，远方则呈白晖现象（图 4.39）。这种戏服如流血般溶至布景的方法，在《五百年后》（*THX 1138*）这部电影的监狱场景中达到顶点，乔治·卢卡斯（George Lucas）将整个布景与戏服做成一条白色到惨白的色带（图 4.40）。

肯·拉塞尔（Ken Russell）的《恋爱中的女人》（*Women in Love*），可以说是戏服与布景如何对协调影片整体情节进展有所帮助的范例。开场是描述主角空虚的中产阶级生活，影片运用高浓度主色与补色的布景与服装来呈现（图 4.41）。而在电影的段落中，我们的主角在田园中找到了爱，淡色的田园色调就弥漫至整个画面（图 4.42）。最后一段的布景是在山区里，主角们身上的颜色也一样淡了下来，变成更苍白，并由全白及黑色顶替（图 4.43）。戏服可以与布景充分互动，具有推动情节及突显主题的功能。

刚刚提到的一些有关服装的特性，同样适用于场面调度中的另一项目：演员化妆（makeup）。在早期，化妆是为了补救底片对演员脸部感光的不足。到今天，化妆发展出各种方式来强调银幕上演员的外观。德莱叶（Carl Dreyer）的《圣女贞德受难记》（*La Passion de Jeanne d'Arc*），因其完全

不化妆而声名大噪(图 4.44),全片完全以特写及细微的脸部变化,来创造这一极具张力的宗教剧。而演员尼古拉·柴卡索夫(Nikolai Cherkasov)因为与爱森斯坦心目中的沙皇伊凡四世相去甚远,而必须在《伊凡雷帝》中戴上假发、胡子、眉毛等(图 4.45)。将演员扮成历史人物,是化妆术最基本的功能之一。



图 4.44 德莱叶的《圣女贞德受难记》,以只有光晕的空白背景,让观众的注意力集中在演员的脸上。



图 4.45 《伊凡雷帝》第一部分中,利用眼部和眉毛的化妆,强调出伊凡锐利的眼光。

尽管现在化妆都尽量做到自然,但仍会对演员脸部表情有所强调。由于镜头会残酷地呈现一切在平常生活中可能不会被注意到的脸部细节,所以,像是皱纹、小斑点、下垂的皮肤线条等等,都得被掩盖起来。化妆师通过笔刷和阴影的运用,可以像雕塑作品一样,让脸看起来窄些或宽些。观影者已预期到女演员会涂唇膏和使用其他化妆品,但其实男演员也是化妆的(图 4.46 与图 4.47)。

电影演员的表演非常仰赖他们的眼睛(参见第 159 页"深度解析"),而化妆师通常能够强化他们眼部的表情。眼线笔和睫毛膏可以吸引别人的注意力,并强调出眼神关注的方向。近来,每个演员连眉毛也都各具表情。眉毛延长会将脸部放大,而眉毛短一点会让脸看起来小巧些。将眉毛修得稍微上扬些,看起来比较喜气;画得稍微向下倾斜,看起来就有点悲伤的味道。浓直的眉毛通常比较适合男人,可加强其坚毅严肃的眼神。所以,眼部的化妆确实有助于演员的表演(图 4.48 与图 4.49)。

近年来,化妆技术因恐怖、奇幻及科幻电影类型的广受欢迎而有新发展,塑料及橡皮可以制造出内脏器



图 4.46 在《盗火线》(*Heat*)中,阿尔·帕西诺(Al Pacino)的眉毛画得比较圆,同时在灯光的辅助下,眼袋看起来也缩小了。



图 4.47 《教父》(*Godfather*)第三集比《盗火线》早五年,但帕西诺看起来却更老些。在灯光的辅助下,他眼睛下陷,眼袋明显,双颊凹陷,下巴又长又垮。

官、人造皮肤,如大卫·柯南伯格(David Cronenberg)的《苍蝇》(*The Fly*)(图 4.50)。在这类电影里,化妆和服装一样变成创造角色的特殊工具,也是推动剧情进展的重要元素。

灯光
Lighting

灯光(lighting)几乎可以决定一个影像的震撼力。在电影中,灯光不只是为了照明;一个画面中的明暗部分不但影响整个构图,也能引导观众去注意某些物体或动作——亮光可吸引我们的注意,或泄露一个重要的举动;而阴影则能掩饰某些细节,制造悬疑。此外,灯光还能呈现质感,比如说,脸庞柔软的线条、木头粗糙的纹理、蜘蛛网细致的网络、玻璃的光泽、宝石的闪耀。

灯光也用光影来修饰物体。强光(highlight)指以一道光投射在表面,如图 4.51〔塞西尔·德·密尔(Cecil B. De Mille)的《欺骗》(*The Cheat*)〕中人物的脸部,或图 4.52〔布烈松的《扒手》(*Pickpocket*)〕手指的边缘部分,都是强光的范例。强光可以显示事物表面的质地,若是平滑面,如玻璃或铜,强光一打则显出光亮或闪亮;若表面粗糙,如粗石头,则会扩散更多强光出来。

另外,有两种基本的阴影(shadow):相连阴影(attached shadow, 或 shading)及投射阴影(cast shadow),两者对画面构图都很重要。所谓的相连阴影,是指一个物体的某部分因其形状或表面特性,挡住了其他部分的光源。比如说,当你在暗室中面对一支蜡烛,你的背部完全不受光,也就是被相连的阴影遮住。然而,同时蜡烛的光投射在你身上,在背后的墙上留下影子,这就是投射阴影。比如说,在图 4.51 中的阴影为投射阴影,由位于演员与光源之间的栏杆所形成。然而在图 4.52 中的手,一部分有阴影,这些阴影即是相连阴影,是因为手本身的起伏、曲线所造成。



图 4.48 在《生死时速》中,桑德拉·布洛克(Sandra Bullock)的眼线、眼影和拱形的眉毛,使她的眼睛看起来较为生动,表情灵活。

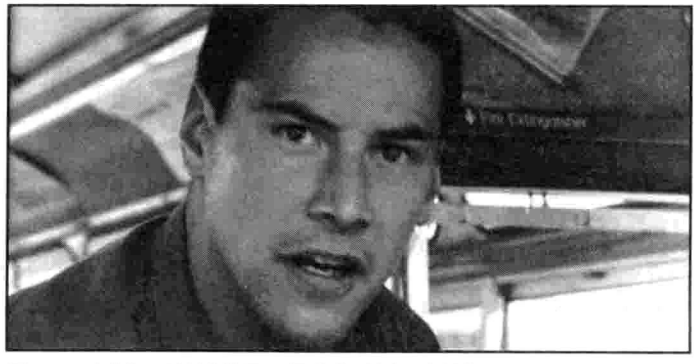


图 4.49 在《生死时速》的同一场戏中,基努·李维斯(Keanu Reeves)的眼线突显了他眼睛的上缘。眉毛的弯度强调了他微皱的眉头。

由以上的例子可看出,光与影还可以帮观众了解布景的空间,如



图 4.50 在《苍蝇》中，杰夫·高布伦(Jeff Goldblum)所饰演的角色正要变成苍蝇的造型，他脸上丑恶的化妆令人几乎认不出来。

"光是一切，它可以表示意识形态、情感、颜色、深度、风格。它可以掩饰、叙述及形容。光如果打对了，丑或傻的表情都能发出美丽或聪慧的光芒来。"

——费里尼(Federico Fellini)，导演

图 4.51 中的阴影就暗示了一个牢房的空间。灯光也对构图造成影响，约翰·休斯顿(John Huston)的《夜阑人未静》(*Asphalt Jungle*, 1950)中，就以顶罩灯圈住所有帮派成员(图 4.53)，同时也塑造了人物的重要性，以最明亮而且照明最清楚的角度，强调男主角的地位。

此外，灯光也影响我们对对象本身形状与质地的感受。当一只球由正前方打光，它看起来是圆的；但同一只球，若从侧面打光，我们所看到的会是一个半圆。霍里斯·弗朗普顿(Hollis Frampton)的短片《柠檬》(*Lemon*)，主要就是呈现一颗柠檬上逐渐变化的光影。此片正好证实电影史上的灯光大师约瑟夫·冯·斯登堡(Josef von Sternberg)曾说过的一句话："正确使用灯光效果，不但可以修饰任何物体，还可以加以戏剧化。"

以下我们将单独讨论电影灯光的四个要点：质感(quality)、方向(direction)、来源(source)及色彩(color)。

所谓光的质感，意指其明亮的强弱度。"硬"(hard)光可形成非常清楚的阴影，而"软"(soft)光则有柔光的效果。在大自然里，太阳可以制造出硬光，而天空只能提供软光。这些名词是相对的，而大部分的灯光效果，则属这两个极端的中间地带，但其间的差异并不难辨识(图 4.54 与图 4.55)。

所谓光的方向，意指光线由其来源到受光体所走的路线。冯·斯登堡曾说："每一道光线都有最亮的一个点，也有完全消失的一个点……光线由其核心到黑暗的旅程，即是它



图 4.51 在《欺骗》中，导演塞西尔·德·密尔用强光在演员的脸上照出铁栅栏，象征他在监狱中。

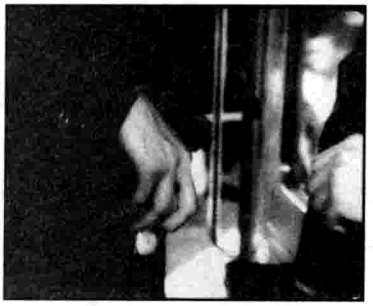


图 4.52 导演罗伯特·布烈松的《扒手》。



图 4.53 在《夜阑人未静》中，演员脸上的阴影加强了戏剧感。

历险与戏剧的所在。”简单说来，光的方向可分为正面光、侧光、逆光、底光及顶光。

所谓的**正面光(frontal lighting)**，几乎是看不到阴影的，图 4.56 是戈达尔的《中国女人》(*La Chinoise*)中的一个镜头，在这里，正面光的效果让我们看到一个很平的画面。在《历劫佳人》(*Touch of Evil*)中，奥逊·威尔斯(Orson Welles)以极强的**侧光(sidelight, or crosslight)**塑出角色们的轮廓。图 4.57 可看到由鼻子、颧骨、嘴唇所制造的阴影，以及映在墙上的影子。

逆光(backlighting)，如同其名，光源是来自被摄物的背后，可放置在任何角度：高于主体或侧边各角度，或甚至直对镜头，或由下而上。若在同时不使用其他光源，逆光可造成所谓的剪影效果(silhouette)，如图 4.58 所示。若与其他光源合用，则可产生温和不突兀的明亮气氛。这样的背光用法则称作轮廓光(edge

“彩色片的特写镜头常使背景的视觉元素变明显，抢走观众对演员表情的注意力。这就是为什么黑白片时期的女演员表情如此令人难忘。现在的影迷都还能记得玛琳·黛德丽（Marlene Dietrich)、葛丽泰·嘉宝(Greta Garbo)……为什么？在黑白片中，打光能使她们看起来像是自己从内在发出来的光一样。当银幕上的脸曝光多一点，即可以抹去不完美的低反差布光法(high-key technique)，让脸看起来像一个从银幕上涌出来的光亮体。”

——奈斯特·阿曼德罗斯(Nestor Almendros)，摄影师



图 4.54 在萨蒂亚吉特·雷伊（Satyajiet Ray）导演的《不屈者》(*Aparajito*)中，强光打在阿普的母亲和她手上的地球仪上，形成光与阴影的强烈对比……



图 4.55 ……同片中的另一场戏，导演则用柔光处理，温和的光揉合了线条及物体的质地，光与阴影之间的对比也显得柔和。



图 4.56 在《中国女人》的这个画面中，运用正面光，使得阴影完全落在我们看不到的女演员正后方。



图 4.57 《历劫佳人》中档案室中的场景，侧光使得演员的鼻翼、脸颊及唇边都产生了强烈的阴影。



图 4.58 导演戈达尔的《激情》(*Passion*)这场戏中，台灯和来自窗口的光源共同形成了背光，画面中的女子几乎整个成了黑色剪影。



图 4.60 《灵异第六感》(*The Six Sense*)这场戏中，利用手电筒在小男孩的脸部打底光，当他发现有鬼的时候，这个灯光有助于我们融入他所在的情境。



图 4.59 在《翼》(*Wings*)中，一束窄光将两个演员从背景中突显出来。



图 4.61 冯·斯登堡的《上海快车》中这场戏采用顶光打法。



图 4.62 《奇迹的缔造者》的明灯与暗灯打法。

lighting, 或 rim lighting)(图 4.59)。

底光(underlighting)是指光线来自物体的下方，如图 4.60 所示，这样的底光暗示画面外的火光，由于底光往往会扭曲相貌，通常被用来制造恐怖效果。当然，有时只是用来表现一个实际光源，比如火炉等等。

图 4.61 中冯·斯登堡的《上海快车》(*Shanghai Express*)例示了何谓**顶光(top lighting)**。图中，顶光几乎完整直接地打在玛琳·黛德丽的脸上。斯登堡经常使用这项打光法，以显示明星脸上独特的轮廓(图 4.53 的《夜阑人未静》也是顶光的一例，不过，是较不强调轮廓美感的用法)。

灯光也可以依其光源特质不同，而表现出不同的特性。在纪录片中，导演较倾向用自然光或现场光。剧情片则会用其他光源，来控制对象人物在银幕上所呈现的模样。例如，在剧情片中所看到的街灯或桌灯，并非主要光源，这些可见的光仅是用来协助摄影师决定如何打光。导演通常会努力把灯光打得与现场光一致。在图 4.62 的《奇迹的缔造者》(*The Miracle Worker*)中，背景的窗户与前景右方的桌灯，即画面中场面调度的光源。但观众可以看到玻璃灯上的许多白点，这是在摄影棚拍戏所用的许多光源反映在玻璃上的结果。

一个镜头通常不会只有一个光源,灯光大师们早已发展出一整套光源的规则,但在此,我们只需了解其中两项:**主光(key light)**与**补光(fill light)**。主光就是影像的主要光源,此光源投射主要的亮度及明显的影子。至于补光,则是用来"修补",可减低或去除主光所造成的阴影。主光、补光两相配合,即可营造出所要的光度。

主光可以从任何角度来照亮主角人物或对象。图4.77中,《伊凡雷帝》里,底光显然是主光,而柔和一点且暗一点的光则打在主角背后的背景上。

来自不同方向的光源可以任意组合,一个镜头中可以不用逆光,而只用主光和补光。在《保镖》(*The Bodyguard*)(图4.63)的这个画面中,左边景框外投入强烈的主光,使得右边的墙上留下戏剧化的阴影。主角背后和天花板上都有不显著的黯淡补光,让我们可以稍微看清楚周遭的环境,但却让主角左边的脸颊完全在黑暗中。

图4.64是《贝金草原》(*Bezhin Meadow*)的一个镜头,在这里,爱森斯坦用了好几种光源。打在剧中人身上的主光来自左方。此光在前景的老妪脸上显得非常强烈,但在男子的脸上,由于有右方补过来的光而变得柔和。而老妪围巾折痕上,薄薄的光辉显然是一些逆光造成的。

经典好莱坞电影的习惯是,每个镜头内至少有三个光源:主光、补光及逆光。图4.65就是以这三种光源做最基本的安排的。逆光来自角色的后上方,主光



"当我开始看电影时,大约在20世纪40~50年代间,印度电影受好莱坞电影美学所影响,大部分都是强调在脸上'完美打光',用很多滤镜以及背景强光的打法。我现在痛恨所有不用自然光,以及用一大堆陈腔滥调的背景光的电影。用背景光的电影就像在每道菜中都用辣椒粉调味一样,每道菜闻起来都一样。"

——萨布拉塔·米特拉(Subrata Mitra),摄影师



图4.63《保镖》这个画面中,结合了强烈的主光,和柔和的补光。



图4.64《贝金草原》。

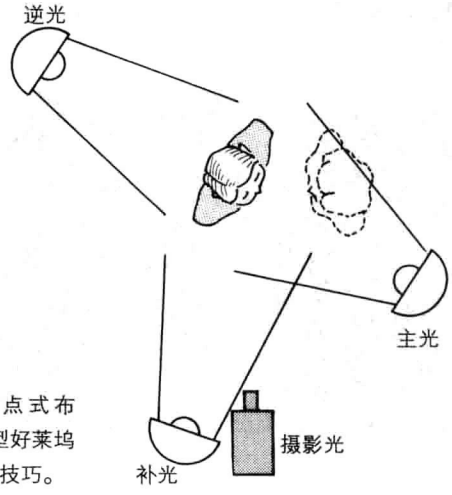


图4.65 三点式布光法,是典型好莱坞电影的基本技巧。

从前方斜打过去，补光则来自靠摄影机不远的位置。通常主光比补光离角色近，亮度也较高，而逆光的光度则介于两者之间。通常一场戏的主角，都会有他/她个人的主光、补光及背光。如果多了一个演员（如图 6.65 处的线画的人形），前者的主光可变为后者的逆光，而前者的逆光则成为后者的主光。

例如，图 4.66，贝蒂·戴维斯（Bette Davis）所饰的角色在《红衫泪痕》（*Jezebel*）中是场中最重要的人物，这种**三点式布光法（three-point lighting）**使她成为焦点。由右后上角打下来的逆光，突显了她的秀发及左臂的线条；主光则来自左方，将她的右臂打亮；虽然她脸上的光挺平均的，但仍从摄影机右边打来一束补光，且由于它的亮度仍低于主光，以致于我们仍可依稀看到她的鼻影。这样的灯光使演员的脸部转为立体，不至于太平板（注意一些鼻影落在她脸上）。另外，贝蒂的逆光及主光主要是用来照亮她身后右方的女人的，其他补光〔称作背景光（background lighting）或是布景光（set lighting）〕就落在左后方的人群身上。三点式布光法开始于好莱坞片厂时期，至今仍受到广泛运用，如史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）导演的《逍遥法外》（*Catch Me If You Can*）（图 4.67）。

也许你已经注意到，每一盏灯的安排都会随着镜位或构图而改变，即使所费不赀，大部分的好莱坞电影只要镜位改变，灯光也都得重新修改。当然，这些修改不见得要合乎写实的标准，但绝对有助于镜头的构图，并引导观众的注意力。



图 4.66 从《红衫泪痕》的画面中，最可以看出好莱坞三点式布光法的效果。



图 4.67 在《逍遥法外》中，高明度打光突显了这场戏中父子间欢欣的气氛。

三点式布光法特别适用于经典好莱坞电影中常用的**低反差布光（high-key lighting）**。低反差布光不强调明暗对比，主要着重在全面打亮的设计。通常，这样的光打起来柔和，暗处看来也有透明感。图 4.66 的《红衫泪痕》，以及图 4.67 的《逍遥法外》，正是低反差布光的范例。好莱坞导演与摄影师就运用此打光法，拍摄喜剧、冒险动作片，以及大部分的剧情片。

低反差布光并非只单在如舞会或晴朗午后等明亮环境下使用，它是一种可以呈现不同光线情况，以及表现一天中不同时间的布光法。例如，图 4.68 是《回到未来》在运用低反差布光的情况下，使白天和明亮的小餐饮店光度一



图 4.68《回到未来》:白天……



图 4.69 ……对比黑夜。



图 4.70《下水道》这场戏的低明度布光方式,使得画面中女子的脸部一半明亮,一半是深暗的阴影。

致。而图 4.69 是另一个晚间画面,导演在房间中仍用低反差布光手法,这可从明显的柔和光线、低反差及暗处细节等情形看出来。

高反差布光(low-key illumination)则制造高对比度、更明显且暗的阴影。灯光显得较硬(hard,相对于柔和),补光被减弱或取消。这种效果称为明暗法(chiaroscuro),即画面中同时呈现极亮和极暗的部分。图 4.70 是安德烈·瓦依达(Andrzej Wajda)的《下水道》(*Kanal*, 1955)片中一景,在此,补光及背景光比起低反差布光显得较不突出。结果,左边的阴暗部分变得阴暗、晦涩。莱奥·卡拉克斯(Leos Carax)导演的《坏血》(*Mauvais sang*)(图 4.71)中的高反差布光镜头,从侧边而来的主光显得很硬。卡霍去掉了补光及背景光,在人物四周制造出强烈阴影,以及黑暗的空间。



图 4.71《坏血》这场戏中只有一个单独的主光,女主角脸上没有任何补光,让我们几乎看不到她的表情。



图 4.72《南方》这场戏采用低明度打光,暗示小孩眼中充满神秘和危险的成人世界。

如上述举例,高反差布光通常被用于神秘的布景。在 20 世纪 30 年代的恐怖电影,以及 20 世纪 40 及 50 年代的黑色电影(films noirs)中都常用到。到了 80 年代,此种布光法再度被使用,如《银翼杀手》(*Blade Runner*)及《斗鱼》(*Rumble Fish*),并延续到 90 年代的电影,如《七宗罪》(*Se7en*)及《非常嫌疑犯》(*The Usual Suspects*)。在图 4.72 的《南方》(*El Sur*)中,维克多·艾里斯(Viector Erice)即以高反差效果,描述孩童眼中的成人世界。

当演员走位时,导演必须决定是否要调整灯光。导演将几个主光重叠,可以保持光源打在演



图 4.73《卡比利亚之夜》中，女主角身边环绕着一帮年轻的街头音乐家。



图 4.74 她一边走动的同时，脸上的灯光也没有改变，使我们能够看到她脸部表情的细微变化。



图 4.75《罗生门》这场戏中有斑点的光影。



图 4.76《绿屋》利用橙色滤镜，拍出其中这场烛光戏。

员的身上，即使他在布景中移动也不会改变。虽然这样延续的光显得不写实，但也有它的优点，主要是光点与阴影不会改变，所以在演员身上看不出来。如在费里尼的《卡比利亚之夜》(*Nights of Cabiria*)片末，女主角伴随一群载歌青年，以斜角方式移向镜头。当她走动时，打在她脸上的光并没有变，使我们可以看到她脸上的表情有些许变化（图 4.73 与图 4.74）。相对的，导演也可以让他的人物在光与阴影中游走，《罗生门》(*Rashomon*)中的比武场面，就因比武的激烈，以及光线喜悦般跳跃在剑柄上的情景，而被强调出来(图 4.75)。



图 4.77 在《伊凡雷帝》中，角色的恐惧表露在脸上……



图 4.78 ……中途突然闪现蓝光。

也许多数人以为电影灯光不外乎模拟白花花的阳光，或昏黄的室内灯光，然而，只要在灯光器材上加上一层透明的色纸，一个布景就可以有各种色调。如摄影师通常会用橙色调滤镜来暗示烛光，例如特吕弗(François Truffaut)的《绿屋》(*The Green Room*)(图 4.76)。然而，色彩的变换也可以是非写实的，在《伊凡雷帝》第二部分中，爱森斯坦突然将一道蓝光打在一名演员身上，以突显此人在得知自己命在旦夕时的恐惧(图 4.77 与图 4.78)。这样的手法往往有出人意料的效果。

打灯技巧通常都是运用在拍摄中，但计算机合成画面让拍片者能够创造出虚拟的灯光设计。功能强大的 3D 计算机程序，能让拍片者增加画面整体的亮度，或是特定方向的灯光效果，聚光灯能让金属发出闪光。通常拍片者在现场拍摄的时候，也会利用灯光隐藏现场中不必要出现的大量细节，

让空间可以更清楚地呈现出来。相反的,数字灯光却是由简单的元素一点一点建构起来的,因此非常花时间;移动一个镜头中的阴影,可能就需要花掉一天或一个晚上。不过,新型软件和快速的计算机也许可以加快这个过程。

我们总是忽略生活周遭的光线,因此电影中的灯光常被视作理所当然,然而,一个镜头的外观均是以灯光的质感、方向、来源及颜色来控制,导演可单独运用或一起配合,来帮助电影的表现。我们几乎可以说,场面调度中没有一个细节比"灯光的戏剧及其冒险"更重要。

演出:动作与表演
Staging: Movement and Performance

导演也可能控制着各种人物以便进行场面调度。这里所指的"人物"(figure)涵盖很广,可以是一个人,也可以是动物,如灵犬莱西(Lassie)、驴子(the donkey Balthasar)、唐老鸭(Donald Duck),或是机器人〔如《星球大战》(*Star Wars*)中的 R2D2 及 C3PO〕,或是物体(图 4.79),甚至只是一个形状(图 4.80)。场面调度可赋予这些"人物"表达情感、思想的能力,也可赋予他们动感。

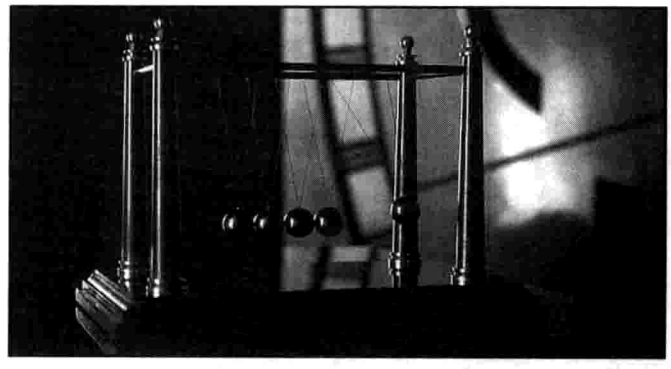


图 4.79 在《金钱帝国》(*The Hudsucker*)中,当送邮件的小弟诺维尔提出他的新玩具设计时,在老板桌上的球突然无故地停了下来。

在《七武士》(*Seven Samurai*)(图 4.81)中,武士战胜强盗。原本画面中唯一的动态物是倾盆落下的大雨,但战士们垂着头支着长矛的姿势,表达了他们的疲惫。在《白热》(*White Heat*)中,人物的表情与动作呈现一个愤慨的内心世界。图4.82 中,詹姆斯·

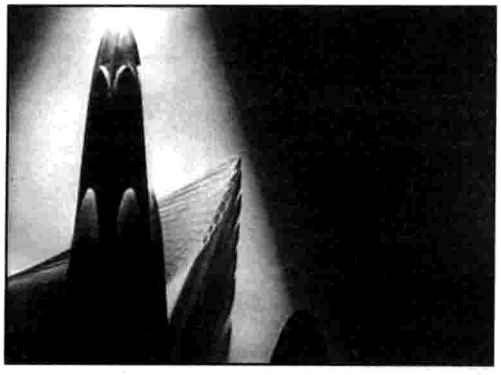


图 4.80 在抽象电影《*Parabola*》中,导演使用光影及一个单纯的背景来强调雕塑的形状。



图 4.81 《七武士》中的演员在雨中的疲惫站姿。



"对于很多好莱坞电影中的这个前提，认为所有的意义和情绪都该写在演员那小小几寸的脸上，我实在不能苟同。我觉得保留一些信息，再慢慢让它显露出来，这个做法其中自有力量。以一种能被接受的方式，让观众在影片中随着时间自己去发现。"

——艾莉森·麦克林(Alison Maclean)，《迷恋》(*Crush*，又译《推动情人的床》)的导演



图 4.82 在《白热》中，主角在听到母亲死亡的消息时，突然从监狱的餐桌上，一跃而起。

凯格尼(James Cagney)所饰的角色，在得知其母逝世的噩耗时，从监狱的餐桌上一跃而起。

电影中的表情及动作并非只局限在人物身上。在第十章，我们会提到动画、绘画或 3D 对象，均可被赋予许多有生命力的运动。例如，科幻电影中，通过单元格拍摄(stop-action，或 stop-motion)，怪物及机器人可以有表情及动作。作法是通常先有一个小模型，一个动作拍一、两格，再改变它一点动作，再拍一、二格，依此持续下去。放映时，即产生连续(即使有时候是有些僵硬的)动作的效果。在《机器战警》(*Robocop*)中的战警 ED-209，就是由 12 英寸大的模型所饰演（图 4.83)。单元格拍摄也能表达抽象或超现实的目的，如图 4.84 中杨·斯凡克梅耶(Jan Svankmjaer)的《对话的维度》(*Dimensions of Dialogue*)。

导演也可以不用到具体的三维空间的人或物来安排动作，例如动画片中并不真实存在的《阿拉丁》(*Aladdin*)或《达菲鸭》(*Daffy Duck*)。其他无论是恐龙还是怪兽，只是先创造出一个模型，经过扫描，通过计算机合成画面，再让它们栩栩如生地动起来。

演技与真实（Acting and Actuality） 虽然抽象动作及动画人物也算是场面调度的一环，但通常讲到人物的表情(expression)及运动(movement)时，多半是指演技(acting)。表演和其他场面调度元素一样，都是被创造且拍摄下来的。一个演员的表演，包括一些视



图 4.83 《机器战警》中呈现的大机器人，原来只是一个小模型。



图 4.84 在《对话的维度》中，两个泥塑人一块一块地互相抓扯，以致毁坏。

深度解析 [电影演员的工具箱 The Film Actor's Toolkit]

我们可能会认为，以逼真动听的方式念台词，是演员最重要的任务。当然，声音与谈吐在电影当中很重要，不过，由电影场面的角度来看，演员则是整体视觉设计中的一部分。许多电影场景很少对话，或者甚至没有对话，但是在银幕上的每一刻，演员都必须融入角色当中。演员与导演最后都是通过画面来形成表演的。

一直以来，电影演员都是运用脸部来表演。这在有声电影出现之前更是明显，而默片理论家们则是相当赞赏查理·卓别林（Charlie Chaplin）、葛丽泰·嘉宝与莉莲·吉什（Lillian Gish）等人精细的表情呈现。由于某些基本表情（快乐、恐惧、愤怒）具有跨文化的性质，因此，过去默片能在全世界受欢迎，并不令人讶异。在今天，当主流剧情片使用越来越多近距离特写（参见第49~50页），演员的脸被大幅放大，演员更必须时时刻刻控制他们的表情。

脸上表情最生动的部分就是眉毛、嘴与眼睛，这些部分合起来，可以表现出角色如何在剧中情境中做出反应。在《甜心先生》（*Jerry Maguire*）中，会计师桃乐丝突然在机场行李转台处遇见杰瑞。她表现得有些爱慕他，部分原因是，她欣赏他对运动经纪公司所提出的建议。当他开始退缩的时候，她热心地凭着记忆念出这段声明；蕾妮·齐薇格的诚挚微笑与专注凝视，暗示了她比杰瑞更认真看待这些事情（图 4.85）。当杰瑞说："嗯哼"，并且带着疑心观察她时，我们便可以肯定这个印象。他只是社交礼貌性的僵固地微笑，而非真心感到荣幸（图 4.86）。这场相遇设定了这部电影的一个前提——杰瑞的理想憧憬需要一直获得支持，因为他可能随时会退缩，而落得龙困浅滩的下场。

眼睛在电影中具有特殊地位。在任何场景，关键的故事信息都来自于角色的眼光方向与眉目形状。在《城市之光》（*City Lights*）中，卓别林的演出中最令人心碎的一幕出现在，当盲眼卖花

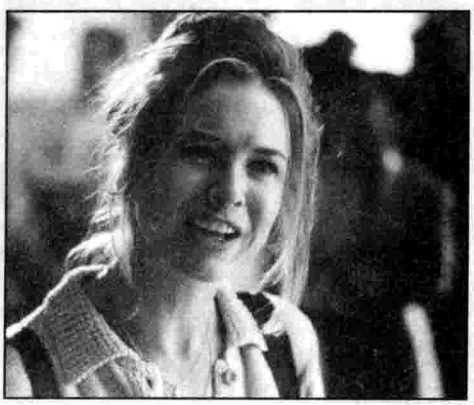


图 4.85 桃乐丝以活泼而诚恳的表情支持杰瑞的理想建言。

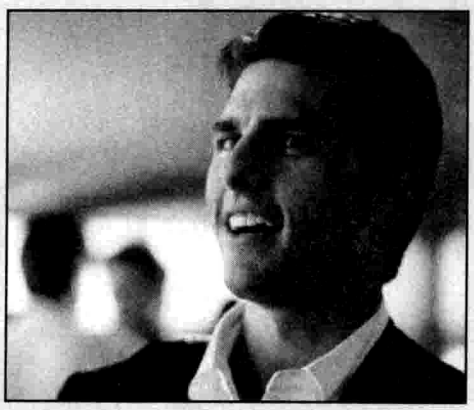


图 4.86 杰瑞有礼貌地微笑，但是他的眼神偏向与眉毛暗示着，由于她的诚恳，他不方便走开。

女的眼睛复明之后，才知道他就是她的恩人。卓别林拈了一朵花咬着，我们见不到他的嘴形；必须经由他的眉毛与深沉凝重的注视，才能读出他的内心渴望（图 4.87）。

通常，我们不会专注凝视与我们说话的人。在谈话中大半的时间，我们会看其他地方整理思绪，而在一分钟内大约眨眼 10~12 次。但是，演员必须学习互相直视对方，锁定眼睛而且很少眨眼。在谈话中，如果演员看其他地方，这会暗示分心或逃避。如果演员眨眼，这就暗示对于场景中发生的事有反应（惊讶或焦虑）。饰演强硬角色的演员通常会凝视不动。关于演出杀人魔汉尼拔·莱克特这个角色，安东尼·霍普金斯（Anthony Hopkins）说："如果你不眨眼，就能迷住观众。"（见图 10.1 与图 10.3）在《甜心先生》的场景里，主角们注视着彼此，但当桃乐丝称赞杰瑞时，杰瑞反而闭了眼睛，这就表示他担心那番声明所引发的情况。

演员也会使用身体演戏。一个角色的走路、站立与坐下的方式，传达出许多人格与态度上的信息。事实上，在 18 世纪与 19 世纪，态度（attitude）一词是用于描述人的站姿的。舞台剧演出为早期电影提供了内心状态的表达技巧。在 1916 年的意大利电影《皇家母老虎》（*Tigre Reale / The Royal Tigress*）中，皮娜·曼彻莉妮（Pina Menichelli）饰演有不可告人的往事的伯爵夫人。在片中某一刻，她以华丽的态度承认事实，而表现出了高贵的痛苦（图 4.88）。虽然现在很少有演员会使用这么风格化的姿态，但早期电影观众会接受这种富有表情的生动演出，如同接受舞蹈中的一段舞步。在其他部分，曼彻莉妮的演出平静许多，但依然运用了富有表情的态度（图 4.89 与图 4.90）。

卓别林与曼彻莉妮的姿态显示了，手也是电影演员的重要工具。手之于身体，正如同眼睛之于脸：手集中了我们的注意焦点，并且表现出角色的思想与情感。女演员莫琳·欧哈兰（Maureen O'Hara）曾经这样说过亨利·方达（Henry Fonda）："他只是摇一摇小指头，就能成为全场焦点。"世界末日惊悚片《奇幻核子战》（*Fail-Safe*）就是一个好例子。亨利·方达饰演美国总统，知道有一架美国战机因意外而被派去轰炸苏联。当方达直立在电话旁听到飞机的坏消息，他就抬了一下左手（图 4.91 至图 4.94）。导演西德



图 4.87 在《城市之光》的高潮，卓别林咬住花而遮住了嘴，让我们必须在上半部的脸上找到他所表达的渴望。



图 4.88 在《皇家母老虎》中，曼彻莉妮的右手抓住头发，像是陷入苦恼，拉着头往后仰；但是她的身体却表现出轻蔑的态度，以左手撑腰，身体向前挺直站立着。

尼·鲁迈特（Sidney Lumet）使这个场景保持沉寂，而使方达的手指成为主要焦点，由手指表现出总统的深思熟虑，以及暗示出这场危机的压力。

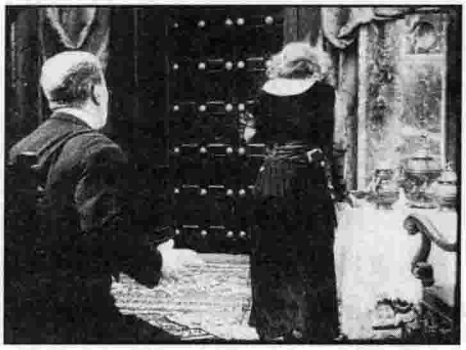


图 4.89 当曼彻莉妮开始感到羞愧时，她退到壁炉，以颓丧的方式转身远离我们，表现她的悔恨。

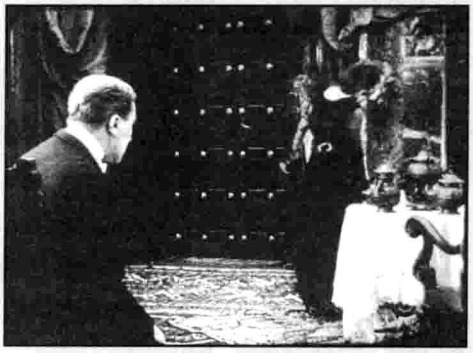


图 4.90 她退后时背对摄影机，现在是可怜的样子。



图 4.91 在《奇幻核子战》中，总统站立在电话旁听到飞机的坏消息，抬了一下左手。



图 4.92 总统停顿了一下，若有所思地摩擦手指……



图 4.93 ……之后，用右手按对讲机。

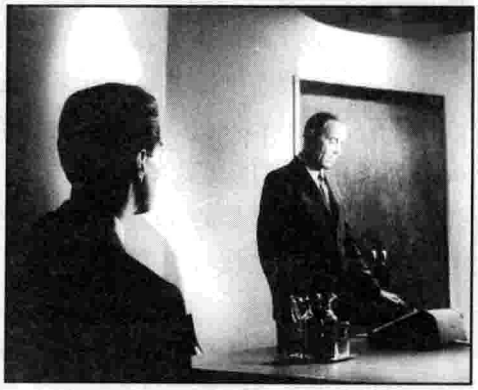


图 4.94 当他在等待的期间，左手指焦虑地摇动着。

觉元素(外表、动作、脸部表情)及听觉元素(声音、音效)。当然,当电影还在默片阶段时,演员只能传达一些视觉元素。与此类似,演员的表演有时也只存在于配音之中,在《给三个妻子的一封信》(*A Letter to Three Wives*)中,艾迪·罗丝这个角色只以声音做旁白叙述,而不曾出现在银幕中。

表演有时会被以写实性的角度进行探讨。但随着电影历史不断发展,写实的意义与概念也有所演变。今日来看,我们可能会认为在《铁拳男人》(*Cinderralla Man*)中的罗素·克洛(Russell Crowe)和蕾妮·齐薇格(Renee Zellweger),以及在《断背山》(*Brokeback Mountain*)中的希斯·莱杰(Heath Ledger)、杰克·吉伦哈尔(Jake Gyllenhaal),更接近人们的真实行为。然而在20世纪50年代早期,以马龙·白兰度(Morlon Brando)在《码头风云》(*On the Waterfront*)及《欲望号街车》(*A Streetcar Named Desire*)中的表演为代表的纽约表演学派,在当时被认为极度写实,虽然今天,我们对白兰度在这些片中的表现仍表赞赏,但总觉得那是较刻意、夸张、不写实的。而职业与非职业演员的表演,同样也很难以写实加以界定。第二次世界大战后的意大利新现实主义电影,以接近纪录片的手法描写意大利生活,在当时备受赞誉,但有些影片中的表演在今天看来,与好莱坞电影中那种修饰过的演出相去不远。20世纪70年代,像罗伯特·德·尼罗(Robert De Niro)在《出租车司机》(*Taxi Driver*)中非常写实的表演,现在看起来似乎太风格化。而谁敢说,《局内人》(*The Insider*)及《意外边缘》(*In the Bedroom*)和其他近期的电影,在几十年后看起来又是什么样的风貌呢?

尽量避免把写实作为分析演技的标准,并不只是因为写实的定义并不固定,通常当人们说表演不写实时,往往是一种批评。然而,并不是每一部影片都走写实的路线,我们不应一味要求表演要写实,因为演员的表演是场面调度的一环,电影是可以由许多种表演风格呈现的。如果在影片中,非写实的演出最能达到效果,那么演员便会努力做这样的表演。在《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*)中,为了制造幻境的效果,这种非写实的演出就非常明显(一个"写实"的巫婆要怎么演呢?)。而且,写实表演只是演技中的一种选择,在大量生产的电影工业环境里,如好莱坞、印度及香港,夸张表演相当重要,且是观众娱乐的来源。观众大概不会狭隘地要求李小龙或成龙在功夫片中写实地表演吧!

最后,看剧情片时,我们都明白银幕上的表演是演员决定的演技(参见本章"深度解析")。当我们用"比真实人生真实"(大于人生,larger than life)来形容一个有效的演出时,我们通常是肯定演员的表现的。分析一部电影时,通常必须超越对写实主义的依赖,并且考虑演员表现演出技巧的功能与目的。

演技:功能与目的(Acting: Function and Motivation) 1985年,好莱坞最大的争议之一,是史蒂夫·马丁(Steve Martin)在喜剧《双重身份》(*All of Me*)中的演出,居然未得到奥斯卡的提名。片中,史蒂夫·马丁饰演一个右半身被女鬼附身的男人,马丁以声音的变换及突发的诡异行径,来表现一个分裂的躯体。1999年,《楚门的世界》(*The Truman*

Show)中的吉姆·凯瑞(Jim Carrey)没有被提名为奥斯卡最佳演员,也有人公开提出声援。这部电影是关于一个人并不知他的一生一直都被电视当成是情境喜剧播映出去。不管史蒂夫·马丁还是吉姆·凯瑞,因为故事题材并不存在于真实世界,因此很难让他们"写实地"表演。然而,放在一个魔幻喜剧的模式中,他们的演出不仅称职,而且堪称卓越。

一部影片会因许多因素而需要非写实的表演。像是在《双重身份》或《楚门的世界》中,如果以写实的方式表演,可能会与影片设定的类型、叙事风格,以及整体的场面调度,不尽兼容。这说明表演无论写实与否,都应以全片脉络为基础,在当中取得功能上的协调与一致。

我们可以由这两个层面来思考表演。表演或多或少都会有个人化(individualized)或风格化(stylized)的现象。通常论及"写实"表演时,都会想到:它塑造出独特的人物性格,并且不会过分夸大或压抑。马龙·白兰度在《教父》中所扮演的维多·柯里昂,就相当个人化。白兰度演出了教父的复杂心理状态、突出的外表和嗓音、一系列面部表情和姿势等,这些都让他跳脱出了以往既定的帮派老大形象。说到风格化,白兰度将对维多·柯里昂的演绎,保持在一种中间的调性,既不过于平淡,也不流于浮夸;既不呆板,也没有凌驾于整个戏之上。

但这个通常被认为是写实表演的中间调性,并非是表演上唯一的选择。若论个人特征的分寸拿捏,电影也可以创造出更为宽泛、更无特色的角色形态。经典好莱坞叙事架构在意识形态上典型化的角色有:执行巡逻任务的爱尔兰警察、黑人奴仆、犹太当铺老板、机谨的表演女郎或女侍。通过"依人物类型选角"(typecasting),表演者被遴选且被指导去吻合某种类型的角色。然而,比较老练的演员会重新为角色灌入新鲜感,使之栩栩如生。在 20 世纪 20 年代的苏联电影中,有些导演运用一种称为类型化表演(type-page)的原则,演员被期望扮演出某个典型的社会阶级,或历史运动的代表人物(图 4.95 与图 4.96)。



图 4.95 爱森斯坦的《罢工》开场,用常用的卡通化方式,呈现戴着高帽子的资本家模样……



图 4.96 ……而工人则以对比的方式,呈现出勤奋谨慎的模样。

角色类型化的程度无论高低,表演都可以被定位在风格化的延续之中来看待。在漫长的电影表演传统中,一直努力想要模拟所谓的现实言行。这种写实感可以借由不同方式去创造,比如,在演员念台词的时候,同时添加一些小动作等。通过演员频繁的手势和走动,表现出伍迪·艾伦(Woody Allen)电影中真实而独特的幽默(图 4.97)。更强烈的角色,比如在《温彻斯特 73》(*Winchester 73*)中,詹姆斯·斯图尔特(James Stewart)饰演一个为复仇心理所驱使而几近疯狂的人(图 4.98)。



图 4.97 在《汉娜姐妹》(*Hannah and Her Sisters*)中逼近真实的表演:米娅·法罗(Mia Farrow)饰演汉娜,黛安·韦斯特(Diane Wiest)饰演她的姐妹荷莉,凯莉·费雪(Carrie Fisher)饰演她们的朋友艾波,几个人在餐桌旁聊着其他客人的闲话。

心理动机在《天堂里的烦恼》(*Trouble in Paradise*)这样的片子里,就不是那么被突显。在这部内敛的行为喜剧(comedy of manners)中,主要是描述各种典型丑角在一个滑稽状况下的反应。图 4.99 中,两个爱上同一个男人的情敌,却装成闺中好友的模样;她们夸张的笑容及拘谨的姿态引人发笑,因为我们知道背后的真相。同样的,这里的表演与全片的类型、剧情及风格,可说是相辅相成。

喜剧并非是表演风格化的唯一类型,《伊凡雷帝》就是一部音乐、服装、布景等都"夸大其实"的电影。因此,饰演伊凡的尼古拉·柴卡索夫也以夸大的、舞台式的肢体语言,来配合其他元素,以达成整体构图之统一(图 4.100)。

有些电影会依程度组合不同的风格。在《莫扎特传》(*Amadeus*)中,由汤姆·休斯克(Tom Hulce)出演怪异逗笑的莫扎特,对立于莫里·亚伯拉罕(Murray Abraham)演出的温和的萨里耶利(Salieri)。在此,演技风格的强烈差异,点出两代音乐创作者的差异,老的高雅但无聊,年轻的狂傲挑衅却有无可替代的才情。

如《卡里加利博士的小屋》、《伊凡雷帝》及《莫扎特传》等影片,都运用夸张外放的方式创造出风格化的表演。但导演也可用静态内敛的方式,开发不同的表演可能。因为与平常状态相异,高度压抑也可显得相当风格化,罗伯特·布烈松的电影即以此著名。他喜欢起用非专业演员,训练他们专注于肢体行为细节的演出,使他们表现出与传统标准相较起来非常不经意的演出(图 4.101 与图 4.102)。虽然这些演员颠覆了我们的期望,但很快会发现,对于影片的注意力全集中在多数电影中没有出现过的人物的小表情或小动作,以及技术面上的小细节上。

表演与其他技术的融合(Acting in the Context of Other Techniques) 在检阅一整部



图 4.98 在《温彻斯特 73》中,詹姆斯·斯图尔特的温和的表情突然转成愤怒,象征他在精神崩溃边缘的状态。



图 4.99 在《天堂里的烦恼》中,夸张的微笑及手势充满喜剧感,因为观众知道,这两个女人一直在欺骗对方。



图 4.100 演员尼古拉·柴卡索夫夸张的手势及向后仰的头,与《伊凡雷帝》的风格吻合。

影片时，演员表演功能如何发挥，可以通过注意观察表演如何与电影中其他技术层面配合来看。例如，演员一直是影片中的一个元素，而某些电影就特别突显了这个事实。在《卡里加利博士的小屋》中，康拉德·维德(Conrad Veidt)所饰演的催眠师，如同一支舞曲；他的一举一动都与布景中的图形融为一体——他的身躯与倾斜的树干相呼应，他的手臂则与树枝对照(图 4.103)。待我们谈到电影风格的历史时，便可知道，这场戏的构图设计正代表了德国表现主义中对称扭曲的特色。

在《筋疲力尽》(*Breathless*)中，戈达尔把珍·茜宝(Jean Seberg)的脸庞与一幅雷诺阿(Renoir)的画并列(图 4.104)。大部分的人会认为，茜宝的演出木然，因为她只是在镜头中摆了一个姿势，并低下头。不错，在全片中，她的表演与传统的外露式大相径庭，然



“你叫一只熊站起来，它会站起来。但你没办法要它表演惊吓的表情，你必须让它先站起来，然后吓它。我会用两个平底锅或让一只鸡从笼子里跳出来，直到把它吓着为止。那只熊可能会想：‘这究竟是怎么回事？’这就对了，我得到了我要的表情。”

——让－雅克·安诺德(Jean-Jacques Annaud)，《熊》(*The Bear*)的导演



图 4.101 罗伯特·布烈松导演的《巴尔塔扎尔的遭遇》(*Au Hasard Balthasar*)中，饰演女主角的安娜·维亚珊丝姬(Anna Wiazemsky)看起来没有什么表情，车里的人要引诱她，叫她上车……



图 4.103 在《卡里加利博士的小屋》中，卡萨身体姿势与树枝共鸣着，他的手臂与手犹如树枝与树叶。



图 4.102 ……她往下看了一眼，进入车子之前，仍然没有透露她的想法。



图 4.104 《筋疲力尽》中的珍·茜宝是面无表情的表演，还是谜样的表演？

而，她的脸部及整个肢体表现却全然吻合她在片中的角色——一个善变的美国女人对她的巴黎男友的不理解。

表演的内容可以依剪辑技巧而改变。因为电影是长时间拍摄，演员可以将内容一段段分开表演。这对电影工作者是一个优点，因为不同于舞台剧，电影的表演是从这些片段中截取组合而成。简言之，一个镜头可以拍个好几次(take)，由剪辑师挑出最好的一个，组合后所得到的结果，通常可以比一口气演完的舞台剧更好；若再加上仔细挑选的音乐，及镜头间的排列组合，则整个表现又更上一层。导演可能只需要叫演员瞪大眼睛，如果接下来的镜头是一只拿着枪的手，观众便知道演员的表情是在表现惊慌。

摄影机也可控制表演内容。大部分观众都明白电影与剧场表演的差别，在第一眼，观众会觉得电影需要演员比较"低调"地演出，因为摄影机可以逼近演员。但是，真正的电影演出要求的是在压抑与强调之间的一种更有力的内心戏。

说得更仔细点，看舞台剧时，我们通常与演员有一段距离。即使他/她走到台前，坐在后排的观众多半只能看到一些较夸大的肢体表演。我们与舞台演员的距离，永远不可能像电影摄影机让我们看到的那么近。当然，电影也不是一直让我们与演员短兵相接。摄影机与剧中人物的距离是可远可近的——远至演员只是银幕上的一个小点，或近到让我们可看到一个眼神。



图 4.105 在《蜘蛛策略》的长镜头中，女主角拿着阳伞的僵直方式，是她表演的一部分。



图 4.106 ……在对话中，观众可以看到她的眼神及嘴唇的细微动作。

因此，电影演员的表演方法是和舞台演员不同的，但不只是节制，更正确的说法应该是，他/她的表演必须随着摄影机的距离有所调整。如果演员离摄影机很远，他/她的动作就要大一点，才能让观众看到他/她的表演。但如果摄影机不过一寸之遥，即使是微微牵动嘴角也能看得一清二楚。在这两极之间，演员们必须做合适的调整。

基本上，电影表演可分为两个重点：脸部表情及肢体动作，当演员越接近摄影机时，脸上的表情越清晰可见，也更重要(当然，导演也可以选择以身体的其他部位作为焦点)；而当演员远离摄影机，或转头背向摄影机时，他/她的肢体语言就成了表演的重点。

因摄影机远近所造成的不同效果，我们会在下一章谈到镜头大小(shot scale)时有更进一步的说明。总之，无论在舞台上或在镜头里，演员的位置都会影响表演的效果。在贝托鲁奇(Bernardo Bertolucci)的《蜘蛛策略》(*The Spider's Stratagem*)中，有许多镜头中的两个主要演员都离摄影机很远，因此，他们的表演几乎只有走路及女主角僵直地撑着伞(图 4.105)。然而，在对话的几场戏里，我们可以清楚地看到他们的脸(图 4.106)。

这些因素在表演者不是真人时，显得更为重要。取

景剪辑等技巧，也可以让训练有素的动物表演。《异形 2》(*Aliens*)中的那只猫裘西，在图 4.107 的表情，就通过灯火、音响、取景构图及剪辑，而呈现出威胁感。在动画片中，如拉迪斯列夫·斯塔瑞维奇(Ladislav Starevich)的《吉祥物》(*Mascot*)中(图 4.108)，魔鬼与小偷的对话包含了微妙的脸部表情与动作，这些全通过一点一点改变傀儡玩偶的动作，一格一格地拍摄而来。



图 4.107《异形》中，一只猫在表演。

表演与电影的其他每一层面一样，有着不可限量的可能性。此外，表演也不能从整部影片形态当中抽离出来加以衡量。



图 4.108《吉祥物》片中的玩偶魔鬼与小偷。

整体表现:空间与时间中的场面调度
Putting It All Together: Mise-en-Scene in Space and Time

桑德洛和克劳迪娅正在找神秘失踪的安娜。安娜是克劳迪娅的朋友、桑德洛的情人，在这个找寻的过程中，两人却逐渐淡忘了原先想要找她的想法，之间开始有了暧昧情愫。在这个诺特小镇上，他们站在教堂屋顶的大钟旁边，桑德洛谈起后悔当初放弃建筑设计；克劳迪娅则鼓励他回到艺术本行，而此时他向她求婚。

她吓了一跳，同时感到困惑，桑德洛向她走近。她转身背向我们。一开始，当他响应着她的问题“为什么事情不能简单点？”时(图 4.109)，我们只能看到桑德洛的表情。克劳迪娅接着用手拉住系着大钟的绳索，转身背向他，朝向我们，抓着绳索不停地颤动。这时，我们看到她的心烦意乱。她焦虑地说：“我想先把



“观众只会看到画面中最明显的部分。因此，导演必须主导他们的注意力。这与魔术的技巧是一样的：最重要的技巧是什么？让他们轻易看到你要他们看到的，就对了。”

——大卫·麦米特(David Mamet)，导演



图 4.109《奇遇》中的两位演员轮流交替……



图 4.110 面对镜头。

事情弄清楚。”(图 4.110)桑德洛有点不安地转身走开。

安东尼奥尼(Michelangelo Antonioni)导演的《奇遇》(*L'Avventura*)中的这段戏虽然简短,但我们可以通过它了解,如何共同运作这些场面调度的工具,如布景设计、服装、灯光、表演等等。我们已经对它们个别的功能,分别进行过一番探讨,但在一个镜头中,它们之间是紧密配合的。它们在银幕上的时间和空间中展现、执行不同的功能。

最基本的,拍片者必须引导观众去注意画面中最重要的地方,同时还要借着激起好奇心和悬疑感,来引发观众的兴趣。还要为剧情添加些富有表情的元素和情感色彩的镜头。场面调度可以帮助拍片者达到所有这些目的。

安东尼奥尼将观众的注意力引导到桑德洛和克劳迪娅彼此的交流上,他是怎么做到的?首先,我们会注意银幕中的人物,而不是他们背后的扶手栏杆。依据到目前为止的情节,我们预期到,桑德洛和克劳迪娅会是本片的重点。在其他场戏中,安东尼奥尼将这对男女安排在广大的城市或海边的景观中,使其身影变得很小。不过,无论如何,导演在这里的场面调度,让两人之间的亲密交流在我们心中成为最重要的部分。

先把第一个画面当作一张图片来看。桑德洛和克劳迪娅站在灰白的天空和暗沉的栏杆前。人物的形状是有弧度的,比如头和肩膀,与后头呈现几何规律的栏杆形成对比。光线从画面的右边进来,照到桑德洛的脸,把他从栏杆的暗色调之中突显出来,而他头发的深色调,又恰与灰白的天空形成对比。克劳迪娅的金发,无论在天空还是栏杆前,效果则没有这么鲜明,但她的圆点衬衫使其从背景中区别出来。纯粹以画面来看,镜头也大致平衡了这两个身影,桑德洛在左,克劳迪娅在右。

不过,我们很难会把这个画面仅仅当作是平面图片,而会很直觉地视之为空间。克劳迪娅看起来比较靠近我们,因为她的身体与背后的事物显得比较远,我们称此为空间上的重叠(overlap)。同时,她在画面中看起来也比桑德洛的身影来得大,也会让我们感觉她更靠近我们。绳索横切在画面下方三分之一处,将他和她分开(又是重叠)。桑德洛与栏杆重叠,栏杆又与天空、小镇重叠。于是我们感知到空间中,比较靠近或离得较远的不同层次。场面调度中的诸多元素,如服装、灯光、布景、人物位置动作,共同创造了这个立体的舞台空间。

安东尼奥尼利用场面调度突显了剧中的角色和之间的互动。但此互动是随着时间持续展开的,因此,这也给了导演一个机会,让他能通过建构悬疑和表达情感,来引导我们的注意。当桑德洛要劝服克劳迪娅嫁给他的时候,克劳迪娅转身背向我们,绳索紧紧绷在他们之间(图 4.109)。她会怎么回应呢?

安东尼奥尼为剧中的克劳迪娅设计了一些表演上的小动作,她将绳索绕在手臂上,又让绳索滑过自己的背。这也许是暗示,她其实是受到这个求婚吸引的,但又很犹豫。因为当他极力劝说的时候,她旋即转而背过身去(图 4.110)。

我们知道,透过演员的脸,能让我们探触到角色的想法和情感。安东尼奥尼其实可以在桑德洛提问的时候,让克劳迪娅面向我们,这样我们就可以马上知道她的反应。但安东

尼奥尼没有这样做，他让情节先悬着，把克劳迪娅的反应先隐藏起来，然后才让她转身面对我们。当克劳迪娅在这里说“我想先把事情弄清楚”时，导演为了只让我们看到克劳迪娅，而不是桑德洛的表情，所以这次换桑德洛转身背向我们。于是，当克劳迪娅说这句话的时候，我们的焦点就牢牢地钉在她身上。

很快，桑德洛转过来面对摄影机，所以我们可以看到他的表情，但这时，克劳迪娅的焦虑已经把我们吸引住了。至此，她和桑德洛之间的复杂关联——吸引力（身体滑过绳索）和不确定感（紧张地转身），都具体地呈现在我们面前。

在这场复杂的戏中，以及在整部错综复杂的电影中，这才仅仅呈现了其中的一个片刻，但已展现了如何以场面调度中的不同元素，共同创造出这个特定效果——让角色的情感延迟展现出来。经过导演选择在特定时刻应该告诉我们些什么，剧情才得以展现。观众内心的期待与猜测会引导其注意力。当我们看着一个画面的时候，内在是不自觉带有目的的。

通常，我们观影的预期心理已被电影形式所设定。在一个群戏的镜头里，我们总会试着找出先前曾出现的角色。在图 4.111 中，《窈窕淑男》（*Tootsie*）片中一景，前景中有许多人，但我们还是会很快看到杰西卡·兰芝（Jessica Lang）饰演的朱丽，以及达斯汀·霍夫曼（Dustin Hoffman）男扮女装演的桃乐丝，因为他们两人是主角。我们也会注意到莱斯，因为他正在对桃乐丝微笑。类似的情况在第十章中我们会提到，电影中的声音也能左右我们的注意力。除了电影的故事脉络之外，还有其他几个方式，导演可用以引导我们的预期心理。想要充分了解场面调度中所有的选择，我们接下来会详细探讨在空间以及时间中的种种可能性。

空间
Space

银幕空间（Screen Space） 在很多方面，电影和绘画是相似的，都是通过大量的颜色和形状来表现的。在我们将画面解读为三维空间之前，对于引导我们注意，以及强调画面中的元素，场面调度提供了很多的相关提示。

先从简单的平衡谈起。拍片者通常会将事物平均分散在画面中。可能因为我们常看



图 4.111 在《窈窕淑男》这个画面中，因为电影叙述造成的预期心理，引导我们去看前景中的两位主角。



图 4.112《边走边唱》中的对称性构图。

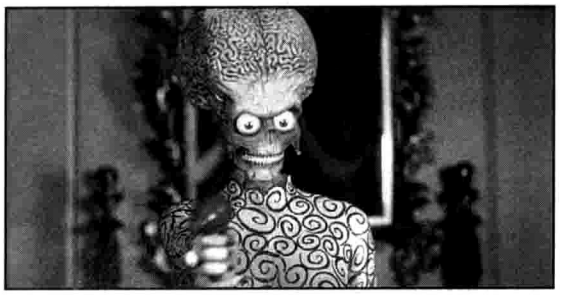


图 4.113《星战毁灭者》(*Mars Attacks!*)置中的单一身影……

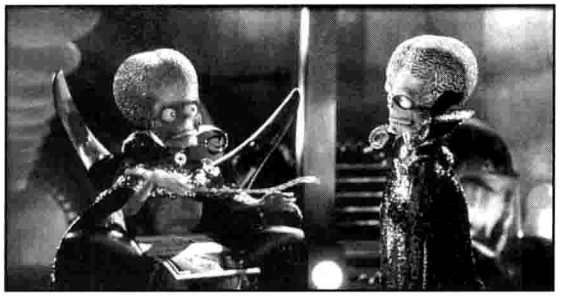


图 4.114 ……以及平衡的两个身影。

着演员脸部的关系，一般拍片者认为，观众会较注意画面的上半部。电影画面是横的长方形，所以，导演通常也会较注意左右两边的平衡，极端的平衡做法就是双边对称。在《边走边唱》(*Life on a String*)中，导演陈凯歌就是以对称的方式来安排的(图 4.112)。

前面这个例子是几近完美的对称做法。在左右两边之间采取不太严密的对称做法，是比较常见的。平衡构图最简单的做法，就是把人放在正中央。拍片者通常会将一个身形放在中间，将其他事物放在旁边，降低它们的影响（图 4.113)。很多早期的画面都展现了这类平衡法。有些可能会加进一、两项其他元素，让我们的注意力在其中来回（图 4.114、图 4.109 与图 4.110)。

平衡构图是基本准则，但不平衡的镜头也可以创造出强烈的效果。《偷自行车的人》(*Bicycle Thieves*)中的构图，通过把大部分的人聚集在右方，来强调父亲的新工作。两边的不平衡，让左边的小孩看起来特别弱小(图 4.115)。安东尼奥尼的《哭泣》(*Il Grido*)(图 4.116)是个更极端的例子，画面当中男人和树干两个强烈的元素，都被放置在镜头中的右边。有人认为，这对观众来说，反而创造了一种急切感，让人更



图 4.115《偷自行车的人》的这场戏中，把大部分的人聚集在右方，以此构图强调父亲的新工作。



图 4.116《哭泣》的这场戏中，导演将男主角安排在画面的右方，而不是正中央。就算没有树干，画面重心仍还是偏向右边，而这个垂直的树干更强调了这一侧。



图 4.117 电影史上早期电影的拍片者利用不平衡的构图，暗示观众剧情即将有新的发展。在《垂死的天鹅》(*The Dying Swan*,1916)中，年轻的芭蕾舞明星收到一位仰慕者送她的头冠。



图 4.118 在这个还算恰当的取景中，女主角正在镜中自我陶醉。



图 4.119 正当女主角放下她的臂膀，她父亲就刚好从门口进来了。



图 4.120 父亲来到前景中，平衡了原先的构图。

想看到隐藏在树干后面的女子。

有时候，拍片者会故意让画面看起来有些不平衡，暗示观众画面会有变化。20 世纪最初 10 年的电影提供了有趣的范例。通常门口会在布景的最后面，这样可以看清楚进来的人，但如此一来，原本靠近摄影机的人就必须重新安排位置，把入口的道路让出来。结果就是如图 4.117 至图 4.120 中，画面中先有一些不平衡，然后又被平衡过来的构图。

我们的眼睛倾向于看到不同或有变化的现象，在大部分的黑白电影中，明亮的服装和脸会被突显出来，暗沉的部分则不会被注意(图 4.121)。如果画面中同时有几个明亮之处，我们的焦点就会在其中来回。但如果背景是亮的，那么深色事物就会成为主要的焦点，如在《奇遇》中桑德洛的深色头发(图 4.109)。有关色彩的运用也遵循相同原则。在黑暗背景中的明亮色块很快就会吸引观众的视觉注意力。捷克导演吉利·曼杰罗(Jiří Menzel)就在《失翼灵雀》(*Larks on a String*) 中运用了这个手法 (图 4.122)。还有另一个相关的准则，当亮度值相同时，红、桔、黄等暖色系较突出，而冷色系紫和绿则相反。在伊尔玛兹·古内(Yilmaz G üney)的影片《自由之路》(*Yol*)中，背景与人物的服装色调已经呈暖色，但中间亮粉红色背心的人使他成为视觉的中心点(图 4.123)。



图 4.121 在普多夫金 (V.I. Pudvkin)的《母亲》(*Mother*)中，观众会注意人物表情，而不是后面的黑影。



图 4.122 在《失翼灵雀》中，用自然色系和黑色做为背景，身穿明亮衣服的主角就被明显地强调了出来。

色彩对比不必很强烈，因为我们对微小差

异有很强的察觉力。对这个在同一个色彩范围内只用少许颜色的做法，画家们称为限制色调(limited palette)，如同我们在前面提过的费里尼的《卡萨诺瓦》(图 4.39)。彼得·格林纳威(Peter Greenaway)的《绘图师的合约》(*The Draughtsman's Contract*)则采用了限制色调光谱的末端冷色系(图 4.124)。而**单色调(monochromatic)**设计是在这个原则之下的极致做法。拍片者用一个颜色，仅依彩度和亮度去做变化。这样的例子，我们已在《五百年后》(图 4.40)中看过，导演在白色的布景和服装中，进行单色的场面调度。在单色调的设计中，即使只是一小块对比的颜色，也能马上吸引观众的注意。《异形》的色彩主要以金属色调为主，所以即使只出现一点微亮黄金色，都会让画面当中的装卸机械，成为电影叙述中重要的道具(图 4.125)。

电影有一项绘画没有的资源。我们在视觉上察觉相异的能力，在动态的画面中更显强大。在《奇遇》中，克劳迪娅转动的头部成了重点。我们对银幕上最微小的动作都会注意到。比如说，通常我们会忽略银幕上跳动的刮痕或灰尘。但在大卫·李默(David Rimmer)的《等待女皇》(*Watching for the Queen*)中，第一个画面是静止的(图 4.126)，我们就无法不去注意到上面跳动的灰尘。在图 4.127 中〔小津安二郎的《长屋绅士录》(*Record of a Tenement Gentleman*)〕，我们也可以注意画面中很多其他的事物，但当一张小报纸随风舞动，马上就成了视觉上的焦点，因为那是画面中唯一在动的东西。

当一个画面中有好几个东西同时移动时，比如一个舞厅的场面，我们的注意力便会在各元素中搜寻，最后会停在我们认为与故事关系最密切的一点上。在图 4.128，导演约



图 4.123 在《自由之路》中，明亮的暖色成为视觉焦点。

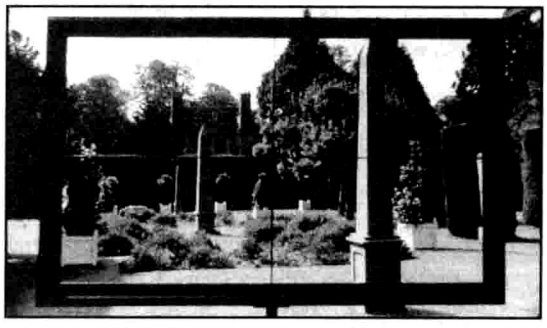


图 4.124《绘图师的合约》中仅使用几种颜色：绿、黑及白色。

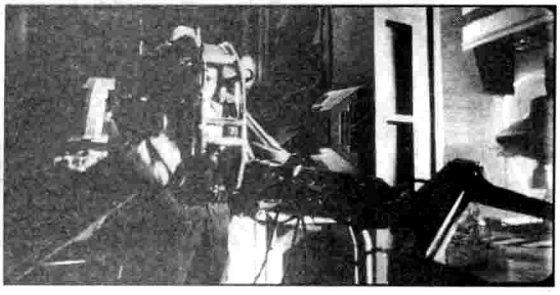


图 4.125《异形》非常节制地使用温暖的颜色，例如黄色。



图 4.126《等待女皇》强调刻痕与灰尘。

翰·福特的《少年林肯》(*Young Mr. Lincoln*)中,林肯的动作比在前景的舞者小很多,但他在景框的中间位置,同时,舞者们在镜头前快速地穿梭,所以不管前面的人动作有多大,观众还是会比较注意他的动作及表情,即使他的表情只出现了细微的变化。

场景空间(Scene Space) 将电影画面当作平面图片来看,有助于我们欣赏拍片者的艺术企图,但这还是需要一些投入。我们发现,在将其视为三维空间的情况下,很容易马上就捕捉到当中的边缘或主要部分,就像我们的所在之处。创造这种印象的画面元素,我们称为景深(depth cues)。

景深让我们能了解桑德洛和克劳迪娅在现场的情况,空间中有不同的层次和体积感。我们是从自身所处的实际空间,和以前对静态画面的经验中,累积发展出对景深的了解的。在电影中,景深是由灯光、场景设计、服装等等元素,共同创造出来的印象,这些就是场面调度的不同层面。

景深暗示了空间中的体积感(volume)和不同的层面(planes)。但当我们指一个物体有体积感时,是指此物为一实体,并占用空间。影片借形状、阴影及动作来呈现体积感。看到图 4.104 和图 4.129 时,我们并不会视之为如纸娃娃般的平面剪影,她们的头、肩膀显示她们是真人,而脸上的阴影也突显出五官的凹凸曲线。依我们日常生活中对物体的了解,去辨识电影的体积感,这些头及肩膀的形状都显示那是真实人物。脸上的阴影则说明演员的脸部特征及其表演内容所造成的效果。我们假设,如果图 4.104 的演员转了头,我们就会看到他的侧面。因此,我们都是在运用对世间物的了解来识别银幕上的物体。

而在抽象电影中,由于所使用的几何图形并非日常用品,所以,构成的画面是不具体积感的。图 4.130 就完全没有制造出体积感——图案没有影子,看不出来是什么,也没有动作暗示它的图形体积。

至于影片中的层面(plane),则是指前景与背景之间的整体关系。前景与背景之间的距离可深可浅,居中者为中景。景深可帮我们识别镜头中不同的面,因此有助于拉开前景与背景。

只有空白的画面才会只有一层。只要有一个形状出现,即使是抽象的,我们也会视之



图 4.127 《长屋绅士录》片中一个镜头里非常微小的动作。



图 4.128 《少年林肯》中强调背景中间的人物。



图 4.129 卡尔·德莱叶导演的《圣女贞德受难记》以阴影和形状来表示量感。

为在背景之上。如图 4.130 所示，四个红色 S 图案其实是与较亮的部分一起画在画面上的，然而，这部分看起来却像是位于那四个图案之后。因此，如同一幅抽象画，在这个空间里只有两个“面”。这个例子也说明了景深的基本特性之一是**重叠(overlap)**。这个扭曲的 S 形物因重叠在背景上，使我们看不到底面，因此觉得 S 比较靠近我们。在图 4.115 中，因为人在梯子前，所以他比梯子更接近摄影机。在图 4.116 中则是树在人之前，所以比人更接近摄影机。

重叠使面的层次更明显。图 4.56 是戈达尔的电影《中国女人》，片中有明显的三层面：作为背景的流行拼贴、女人的脸，以及叠在她脸上的手。另外，三点式布光法中，侧光的打法也将对象边缘明显化，加强了面的重叠，使物体得以从背景中突显出来（图 4.59、图 4.64 及图 4.66）。

颜色差异也可制造出重叠的印象。因为冷色系在画面上只有退缩倾向，导演通常会以之作为背景色；相同的道理，暖色系因为容易跳出来，较常被使用在戏服或前景道具上。在图 4.131 中，莎拉·马多罗(Sarah Maldoror)的《*Sambizanga*》中女主角的衣服颜色相当温暖饱和，立即吸引注意力(参见图 4.29、图 4.34 及图 4.125)。

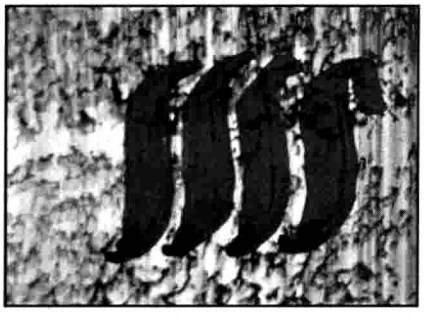


图 4.130 诺曼·麦克拉伦(Norman McLaren)的《无忧无虑》(*Begone,Dull Care*)中的平面构图。

动画片相比一般剧情片可以达到更亮、更饱和的颜色效果，因此，景深效果可以更生动。查克·琼斯(Chuck Jones)《一个起雾的晚上》(*One Froggy Evening*)(图 4.132)，雨伞明亮的黄色及青蛙亮绿色的皮肤，马上从暗红布幕及土黄色舞台上跳出来。

由于眼睛对差异变化的敏感，事实上，暗闷的颜色对比也可造成三维空间感。在图 4.21 至图 4.23 的《金钱》中，布烈松运用了冷调的颜色及相当平板的布光。然而，

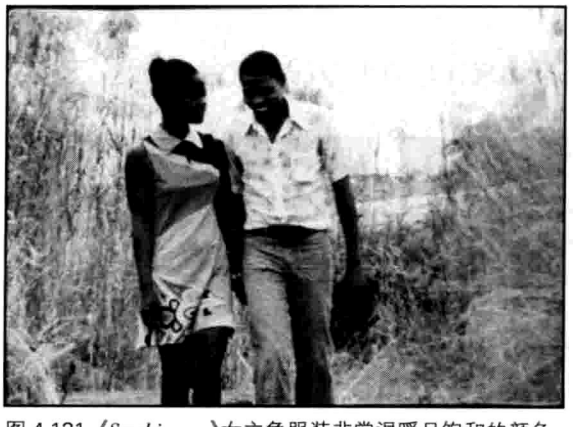


图 4.131 《*Sambizanga*》女主角服装非常温暖且饱和的颜色，使她从苍白的背景中突显出来。



图 4.132 《一个起雾的晚上》：明亮的颜色加强了景深。

整个构图因为黑色、褐色及淡蓝色块的重叠,仍制造出不同的面感。图 4.39 的《卡萨诺瓦》,则以不同浓淡的红色达到目的。图 4.124 的《绘图师的合约》制造的远距离的面感,则来自黑色垂直物及不同浓淡绿色的横区块来达成效果。这些颜色共同让这个画面产生不同的层次。

在电影中,运动也是表达景深最重要的方式之一,因为在运动之中,同时显示了层面和体积感(图 4.128)。**空气透视法(aerial perspective)**就是让离镜头较远的面失焦,也是制造景深的方法之一。通常,我们的视觉系统会认定明确的轮廓,清楚的质感及纯色彩均属于前景元素。在拍摄地理景观的镜头中,如古尼的《墙》(*The Wall*)(图 4.133),模糊且灰色调的背景,则是由真实的雾气造成。即使雾气是次要的原因,我们的视觉仍是常常将强烈色彩视作前景物,如图 4.131 的《*Sambizanga*》。另外,打灯法加上镜头焦距处理也可模糊背景的面(图 4.134)。

在图 4.135,《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》(*The Chronicle of Anna Magdalena Bach*)中,场面调度提供了几项造成景深的元素:重叠、阴影及**比例缩减(size diminution)**。后者指的是,离我们较远的人物与对象在画面比例上变小;越小显得越远。这个方法强化了我们的感知认为画面上有个很深的空间,而在"面"与"面"之间有着相当的距离。

这相同的画面也说明了线性透视(linear perspective),在下一章,我们会再详尽说明透视关系,因为这同时与摄影镜头的性质、场面调度有关。在这里,我们可以先知道一下,并行线到了末端点聚合消失,会制造出强烈的景深



图 4.133 在《墙》中,画面中的雾气,显示了前景和背景之间的距离。



图 4.134 导演迈克尔·柯蒂斯(Michael Curtiz)的《英烈传》(*The Charge of the Brigade*)的空间视角,是以人工的方式在背景布晕光,背景人物也以些微失焦处理。



图 4.135 斯特劳普(Straub)与胡莉叶(Huilet)合导的《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》的景深画面。

感。图 4.135 为非中心点(off-center)的线性透视,图中那个消失的末端点并非整个构图上的几何中心。《绘图师的合约》(图 4.124)中的这个画面,则为中心点(central)透视。

从很多例子中,也许你已注意到,场面调度不单只是引导观众注意到前景的对象,而是制造前景与背景之间的动力关系。图 4.56 中,戈达尔以显眼的背景让我们注意整个画面。我们会注意到女演员头后方的一些图片,这些图片引导我们很快地扫视图片中的形状。

《中国女人》说明了**浅景深(shallow-space)**构图。整个场面调度中的景深不深,前景与背景景物相距不远。相对的是**深景深(deep-space)**构图。图 4.135 中的《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》即是一例。图 4.136 是瓦依达(Wajda)的《灰烬与钻石》(*Ashes and Diamonds*),说明导演可以运用前景物极大配上背景物极小的方式,来制造景深感。

事实上,"浅"及"深"只是场面调度上相对的名词,而非绝对,大部分构图都是在这两极之间。有些时候可以玩弄构图,让画面看起来比较深或比较浅——即创造一种视觉上的幻觉(图 4.137)。

讲到这里,我们不妨回头看看之前的一些剧照,你会注意到这些画面如何运用场面调度来制造景深,以及不同的前景 / 背景关系。



图 4.136 瓦依达的《灰烬与钻石》中的这个场景,制造了大前景和较远的背景。



图 4.137 《男孩遇见女孩》(*Boy Meets Girl*)中这个场景,导演李奥·卡拉克斯(Leo Carax)将前景中的男孩,和做为背景的墙上广告结合在一起,让空间变得平坦。

电影中画面的空间与故事的空间不但是互动的,并且与整个叙述事件息息相关。接下来,我们将以德莱叶的《神谴之日》(*Day of Wrath*)为例,来讨论这几个元素是如何共同运作以及引导观众的。

在第一个镜头,女主角安站在网状的木板前(图 4.138),她虽然不说话,但由于她是片中主角,我们自然把注意力放在她身上。在这个画面中,不论是场景、灯光、服装或人物表情,都在视觉上与我们的想法呼应。场景以一组交叉的线条,突显女子脸庞及肩部的柔美线条。而灯光方面,画面右半部是一道亮光,左方则是一片阴暗,而安的脸正好是在这两个光区的交汇处。来自右方较强的主光使她的脸凹凸分明,一点点的背光打在她的发梢,这里几乎没有补光。

与这种明暗反差相配合的,还有她所穿的服装,黑色连衣裙饰以白领,黑色的小帽镶着白边,又再次突显她的脸。这个镜头相当浅,前景与后景之间的距离不远。背景使前景的女主角安显得重要。而且,背景中几何图形的木条窗,

使安的脸部微微悲伤的表情，变成画面中最具表现力的元素，促使我们的注意力停留其上。另外，构图方式也将画面分成上下两部分。上面是木条，下面是安的黑色衣服。如同惯例，画面上半方是焦点所在，因为安的脸在上方。安整个身体稍微靠左，但她的脸朝向右，弥补了右方区块的空缺（想象如果她的脸整个朝向我们的话，整个画面会多么不平衡），整个构图的平衡正强化了镜头重点就是在安的脸上。因此，即使在这里并没有动作，德莱叶还是借着整个场面调度中的线条、图形、明暗反差及前景背景之关系，控制了我们的视线。



图 4.138《神谴之日》：焦点集中于一个演员的构图。

在《神谴之日》第二个镜头中，德莱叶让我们的视线穿梭于一对男女与马车间（图 4.139）。同样的，由于这里的人物与马车都是重要的叙事元素，故事情节便吸引着我们的注意力。在此，马丁正向安解释马车的功用，因此声音也帮我们去了解。此外，场面调度也扮演重要角色，在这里，前/后景的关系由在前景的安和马丁，以及在后景的马车构成。画面的空间相当深（虽然不比图 4.136 的《灰烬与钻石》深）。男女主角及马车的重要性，则由线条、形状及明暗而被强调出来。人物的线条及暗色服装在明亮灯光及场景下，益发明显。和大部分镜头所不同的是，本画面的男女主角位置在正下方，反而给这个区域以不寻常的重要性。这个构图使上方的马车与下方的男女达到横的平衡，使我们的视线在他们之间来回游移。



图 4.139《神谴之日》：将焦点二分成前景与背景的人物。

同样的元素在彩色片中也可发生效用，例如，小津安二郎的《秋刀鱼之味》（*An Autumn Afternoon*）中的一个镜头（图 4.140）。我们的注意力集中在画面前景中央的女子，在这里，有好几个元素在制造景深：重叠（各在两个前景中的两个人物与更远距离的面相对）、空气透视（树叶已微微失焦）、动作（新娘垂下头），以及透视缩小（越远的物体越小）；画面中央的人物，以及红色、银色、金色相间的新娘礼服，在背景晦暗、冷清的色调衬托下更为突出；此外，画面中红色及银色，在影片的第一个镜头中就曾出现，可说是全片的主色调（图 4.141）。



图 4.140《秋刀鱼之味》：一个简单的镜头中有多个空间层次。

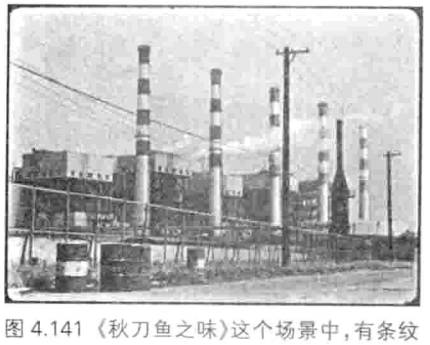


图 4.141《秋刀鱼之味》这个场景中，有条纹图案的烟囱建立了色彩的母题（color motif）。

以上的例子中，构图及景深都引导着观众去注意叙事上的各个元素。布烈松的《武士兰斯洛》（*Lancelot due Lac*）

全片就以非常少且冷清的色调为主，因而亮度高的颜色特别容易突显，其中一景（图 4.142）是由几个角色平均分布在前景上对话，然而一匹披着鲜艳鞍毯的马经过，立刻转移了我们的注意力，这样的做法在片中一再出现，成为风格的一部分。

时间
Time

电影是一种关于时间和空间的艺术。在我们所举过的例子中，展现了很多平面构图和三维场景空间中的奥妙。导演对场面调度的掌握，不只直接影响我们看到的内容，还包括看到的时机，以及持续多长的时间。以《奇遇》中桑德洛和克劳迪娅在屋顶的那场戏为例，可以看到人物动作时机的重要。当桑德洛转过身去的时候，克劳迪娅这时转过来面对我们，让我们突然知道了她心中的焦虑。

导演赋予镜头速度和运动方向。我们的视觉相当擅长捕捉变化，能够察觉最微小的暗示。在图 4.143 中，香塔·艾克曼（Chantal Akerman）的《珍妮·德尔曼》（*Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, 1975），女主角正在削马铃薯皮。这部女性主义影片强调比利时妇女的日常生活，许多小细节的动作在镜头中缓慢进行。因为画面上没有其他动作，所以我们的注意力会长时间地集中在他稳定的动作上。整体而言，影片节奏使观众集中注意力于她例行工作上的细节及细微的变化。



图 4.142 布烈松的《武士兰斯洛》这场戏中，一群正在交谈的武士平均分配在画面的前景中央，背景中一匹披着鲜艳鞍毯的马经过，立刻转移了我们的注意力。



图 4.143 《吉妮·德尔曼》一片中缓慢安静的动作。

比较起来，较为忙碌的镜头是图 4.144，巴斯比·伯克利（Busby Berkeley）的《四十二街》（*42nd Street*），画面中强烈相对的动作。中央及外围的舞者向一个方向旋转，而第二圈的舞者则朝反方向。她们来回甩动发亮的舞衣，结果产生了相当抽象的构图，因此，简单的节拍与速度被突显出来。上述非常适合歌舞片舞蹈镜头的处理。

《四十二街》中的舞者动作，在程度上是同步的。图 4.145 是雅克·塔蒂的《游戏时间》，其中则包含造成不同视觉印象的不同速度的动作。另外，动作也发生在银幕中不同的“面”上，且在相对的动作轨道上进行。这些截然不同的动作，与雅克·塔蒂有目的地将所有动作挤在同一画面上来制造笑料，并且赢取观众注意的

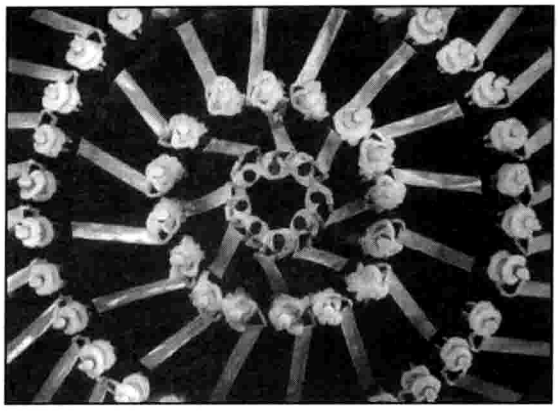


图 4.144 《四十二街》中协调的节奏。



图 4.145 《游戏时间》中一个充满动作的画面,产生许多动作在彼此竞争的节奏感。

喜剧感,形成一种和谐。

如同先前已提过的,我们可以扫视整个银幕寻找更多信息,这样的动作本身即牵涉到时间。时间长度比较短的镜头,强迫观众在短时间内得到一个画面印象。大部分的镜头中,我们所获得的印象即制造了心理的期待形式。这个期待的形成,就在眼睛浏览画面时快速地进行。

而且,这个期待也受银幕框内运动的影响。一个静态的构图,如图 4.138 的《神谴之日》,一直将我们的注意力拉回到一个元素(安的脸上)。相对的,强调动作的构图就比较"时间面",因为我们的视线会受速度、方向及动作节奏的引导而转移。图 4.139 是《神谴之日》的第二个画面,由于安与马丁背对我们(脸上表情减少),且静静地站着,因此,画面中运动的马车就变成注意焦点。但是,当马丁说话并且转头时,我们的视线就回到了他身上。如此,场面调度不但控制我们看"什么",同时也引导我们"什么时候"看。

所以,观众的"看"所牵涉的时间因素,不单只是横跨整个银幕地看,另一方面,也"看进去"。深景深的构图,常利用背景动作来制造观众对前景即将发生事情的期待。英国导演亚历山大·麦肯德里克(Alexander Mackendrick)曾提到:"深景深构图不但是丰富画面的考虑,同时也为动作的叙事以及场景的速度制造了价值。在同一个景框中,导演可以组织事件的动作,让即将在前景发生的事,可以在背景区为现在正在发生动作的地方做准备。"

《垂死的天鹅》(图 4.117 至图 4.120)画面中的这个例子,回应了麦肯德里克的观点。《三条好汉》(*Three Kings*)(图 4.146 至图 4.148)也运用了同一个原则。在第一个构图不平衡的画面中,背景中的门口暗示我们,接下来将有戏剧化的发展。而从背景移动到前景的任何事物,都会引起极大的注意。这里在场面调度方面的运用,是让我们预先知道有事将要发生,一心悬着剧中尚未展现的可能性。

前面举过的例子,如《垂死的天鹅》和《三条好汉》,都展现了画面中正面镜头(frontality)的影响力。通过《金屋藏娇》(*Adam's Rib*)片中一段长达五分钟的镜头,导演乔治·库克(George Cukor)解说场景中辩护律师(凯瑟琳·赫本饰演)所处的位置,是为了让我们将焦

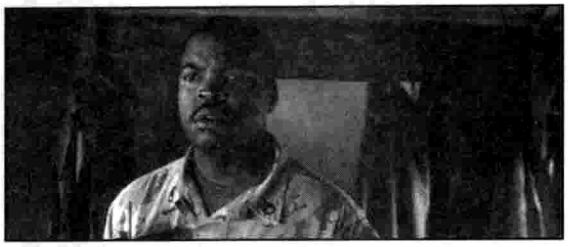


图 4.146 在《三条好汉》中，队长阿金走进帐篷并告诉正在喝酒玩乐的大伙们，他们的上司要来了。通常当一个人物看向银幕外左方时，他 / 她通常会在画面中央稍右方。但是，阿金却站在画面稍左，让帐篷的布帘在画面上变得较为明显。因此观众会期待这里会开始有些剧情发生。



图 4.147 果不其然，军官从后方突然进来。



图 4.148 军官立即向前站定，这通常是要得到观众的注意力的有效位置。他积极地站到接近特写的位置，大声吼叫要求知道是谁拿到这些酒的。

点放在她的客户〔茱蒂·哈乐黛(Judy Holliday)饰演〕身上，当时客户正在说明自己枪杀丈夫的原因(图 4.149)。导演提到，凯瑟琳·赫本“几乎在整场戏中都背向摄影机，理由是要让观众了解，他们这时应该要看茱蒂·哈乐黛。而整场戏中也没有任何剪辑”。

观影者也有同样的心理，他们预期面对镜头的演员，会比背向镜头的演员透露更多剧情。观影者会直接略过转过身去的身影，而去注意画面中前方的角色。远景也同样可以利用这个方式。在侯孝贤《悲情城市》(图 4.150)的这场戏中，画面最后面中间站了一位前来医院拜访的日本女人，旁边的白制服将我们的视觉焦点移到她身上，而且重要的是，当时其他演员都是背向我们。利用远镜头捕捉演员表演上的微小变化，这是侯孝贤的电影风格特性。而其中种种压抑和细致的效果，亦来自我们能够看到这些不同角色的身体、脸部表情之间，乃至于与整个场景设计之间的关联。

利用人物的正面镜头，可以引导我们去注意画面中不同的部分。我们从《奇遇》桑德洛和克劳迪娅面对以及背对我们的例子中，已了解了交替面对镜头（alternating frontality）的手法(图 4.109 与图 4.110)。当演员正在说话的时候，导演会以此手法强调他 / 她的表演(图 4.151 与



图 4.149 《金屋藏娇》片中谋杀亲夫的妻子，在镜头中透过三点式布光法、夸张的姿势、正面的位置，被强烈地突显出来。有趣的是，画面正中央的背景有一位护士坐在那里，导演让这个角色脱焦，且一动也不动，才不会抢了茱蒂·哈乐黛的表演。



图 4.150 在《悲情城市》这个画面中，中间的女人虽然离镜头最远，但却是唯一面对镜头的人，所以成为视觉的焦点。

图 4.152）。而这个手法其实是来自舞台剧。

一闪而过的正面镜头也可以令人印象深刻。在《无因的反抗》（*Rebel Without a Cause*）一开场，三位青少年被抓到警局（图 4.153），他们彼此之间并不认识。当吉姆看到布拉图在瑟瑟发抖时，便醉醺醺地走过去递上自己的外套（图 4.154 与图 4.155）。在这场戏中，吉姆的正面镜头、走动、白衬衫和中央位置，让我们对他的行为留下更加深刻的印象。正当布拉图接下外套，旁边的茱蒂转过身来，才第一次注意到吉姆（图 4.156）。就像《奇遇》中，克劳迪娅突然转向摄影机一样，这里茱蒂突然转头看吉姆，强烈吸引了我们的注意，暗示他们之间未来可能会有感情上的发展。整体来说，这场戏是由场景设计、灯光、服装和演出安排等，共同运作发展出来的。

导演也可以通过非正面镜头来达到强烈的效果，让我们好奇于角色脸上的表情，而达到悬疑的效果。在沟口健二（Kenji Mizoguchi）的《浪花悲歌》（*Naniwa Elegy*）这场高潮戏中，一些该被强调之处却以相反的方式呈现（图 4.157 与图 4.158）。画面中，我们看到导演采用的是中远景，而非特写，主角转身背向我们离镜头方向而去，走向斑驳的阴



图 4.151《玉女奇遇》（*The Bad and the Beautiful*）的这场对话戏中，观众的注意力在右边的片厂老板，因为另外两名角色的身体是背对着观众的……



图 4.152 ……但是，当中间的演员转向镜头，他面对观众的位置使他变成注意力焦点。



图 4.153《无因的反抗》中呈现了宽银幕的场面调度。



图 4.154 吉姆向前走来，引起我们注意，同时让我们期待接下来的互动。



图 4.155 吉姆为布拉图递上外套，他的中央位置和亮白的衬衫，让他在其中看起来特别醒目。茱蒂穿着引人注目的明亮红外套，隔着窗子，成为镜头中的第二焦点。



图 4.156 茱蒂突然转头，面对镜头时的表情，显示了她对吉姆的注意。



图 4.157 在《浪花悲歌》中，沟口健二让女主角走向背景深处……



图 4.158 ……随着她走过画面中黑影的部分，观众对她此刻心境的好奇也在逐步加强。



"巴斯特·基顿的电影最厉害的地方，是他对每个笑料所花费的心力，它的价值在它不只是让人们笑。难怪基顿的童年梦想是当一个行政官。"

——凯文·布朗洛(Kevin Brownlow)，电影史学家

影之中。女主角绫子跟这个求婚者告白，说自己是另一个男人的情妇。她抽身离开，表达出自己当时的羞愧，而我们——就像她的朋友一样——要从她的姿态和声音中辨别她的诚意。通过前面所有举过的例子，我们了解，这些场面调度中的技巧在电影时间中被接连运用，是为了更好地把我们吸引到故事之中。

场面调度的叙事功能——范例影片：《我们的好客之道》

Narrative Functions of Mise-en-Scene: *Our Hospitality*

电影《我们的好客之道》正如巴斯特·基顿(Buster Keaton)大部分的作品一样，展现了场面调度如何推动剧情，并制造了一些视觉母题的模式。由于本片属喜剧片，因此场面调度还制造了一些笑料。通过这部电影，我们可以了解每一项电影风格元素都会有好几种功能。

首先，让我们看看这部影片的场景，是如何与叙事结构相辅相成的。场景帮助影片区分每一场戏，并让场景之间产生对比。例如，本片开始是一段序曲，简单叙述了马凯家族与康菲尔德家族之间的敌意，终于造成康菲尔德家儿子与马凯家男主人的死亡。我们看到马凯一家人住在一间小木屋里，而襁褓中的威利命运未卜，随即威利的母亲就带着他由南方的家乡逃至北方。

影片中的主要情节发生在数年后，威利已长大成人，住在纽约。在这段戏里，有一连串的笑料，多围绕着19世纪初的都会生活打转，与前面序曲部分大异其趣，使我们不禁怀疑，这样的场景如何与南方景致相联系。但很快的，威利得知他继承了父母在南方的家产，接着就是一连串他搭火车回乡途中的趣事。以上这些场景基顿都是以实景拍摄的，但以各种方式铺架铁轨的片段中，基顿却以外景制造了惊人的喜剧效果。

接下来，影片叙述威利在南方小镇及附近地区活动的情形；抵达的那一天，他四处闲逛，又制造了许多笑点。那晚他就住康菲尔德家，因为好客之道让那里成为唯一的安身处。终于，一场追逐在第二天展开了，仇敌双方在穿越田野回到康菲尔德的房子后，结束

了仇敌关系。整部片的主戏，几乎都是靠威利旅程中一再变换的场景发展的。当威利抵达南方后，开始他与康菲尔德家族成员之间的戏时，叙事变得较非限制性。为了制造悬疑气氛，观众通常比威利早知道康菲尔德一家人在哪里，然后，再安排他们正好来到威利的藏身处。

特殊场景景观可以履行电影的叙事功能。威利原本想象“马凯”屋是座大房子，结果却是一座废墟，马凯之屋与康菲尔德家像宫殿一样的庄园房子形成对比。当康菲尔德家的父亲因为强调“不可杀这屋内的任何一个客人”，而禁止他的儿子们杀威利时，康菲尔德庄园在叙事上更显得有其重要性（当威利偷听到这件事后，他决定再怎样也不离开这座屋子）。讽刺的是，敌人的屋子竟变成全镇里最安全的地方，因为如此，接下来许多场戏，就是康菲尔德兄弟俩处心积虑要诱使威利出门。到电影的尾声时，场景的选择也在影片中显得相当重要：草地平原、山林、河畔、小溪及瀑布等等，都是他们追杀威利的地方。最后他们又重回到康菲尔德的家中，此时，威利因将是康菲尔德家的女婿而受到欢迎。故事的发展是很清楚的：马凯之屋的枪战使威利的家变成废墟，到最后一场在康菲尔德庄园时，威利成为家中的一分子。每个场景都与故事的因果系统、平行与对照，以及整体发展有关系。

叙事动机也与影片中的服装运用有极大的关系。威利油头粉面的服饰显示他是来自城市的，而老康菲尔德先生的白色套装显示出，他们是有教养的南方老式家族。小道具的功能也很强：威利的皮箱和伞，表示他是访客及流浪的身份，而康菲尔德家人枪不离手，象征他们好斗逞勇的性格。注意片中服装的变化（威利假扮女生），让威利可以逃出康菲尔德庄园。到最后，所有人放下枪；地上放满不同的枪，象征敌对状态终于解除了。



图 4.159《我们的好客之道》：当老马凯将帽子摘下盖住整个灯罩时，房子的光度从融合背光及补光的柔光……

就像场景一样，灯光也很重要，《我们的好客之道》中有一般及特殊照明，白天及黑夜的戏都有。影片开场的枪战是在夜晚；当威利开始流浪并往南走时，是在白天；在康菲尔德家的晚餐是在黑夜发生；第二天，康菲尔德兄弟开始在白天追杀威利；电影结尾，威利与康菲尔德家的女儿结婚是在黑夜。更进一步来说，全片的光源大部分是三点式布光法，但开场有几个景是用强烈侧光来拍的（图 4.159 与图 4.160）。稍后的谋杀戏是在闪光中进行——闪电及枪的火花，对画面中的黑暗有装点效果。因为闪电时，间歇的黑暗可以藏住某些部分的动作，因此造成悬疑。枪火在黑暗中也只有一些短暂的火花，因此观众也必须等着看结果（到底是谁死），直到下一个闪电出现时才看得到。



图 4.160 ……转为漆黑，只剩一点点来自火炉的光源。

推动剧情最经济有效的是演技，每个表演都说明并推展了故事的因果关系。康菲尔德啜饮及品尝甜酒的方式，都显示了美国南方人的习惯；相对的，南方人的待客之道，



图 4.161 同一画面中，我们既看到了因——前景的火车机师的轻率态度，又看到了果——脱轨的车厢已跑到另一个火车轨道上了。



图 4.162 前景的康菲尔德兄弟正在计谋暗杀威利，但被后景的威利听到了。



图 4.163 背景的威利正向前走来，前景的康菲尔德正等在前面要突袭他。



图 4.164 当水坝溃决时，水冲到悬崖流下来变成瀑布。



图 4.165 瀑布流下来，正挡住在钓鱼的威利……



图 4.166 ……康菲尔德兄弟这时跑到前景，找不到威利。

使他不可以在自宅中杀任何宾客。相同的，威利的动作表达了他的出众之处，以及灵活应变的能力。

本片的另一特点是，巧妙运用人物与景深，同时呈现两个事件，比如，当机师开着蒸汽车时，另一节车厢却由另一条平行的轨道驶过（图 4.161）。在其他镜头中，威利的无知或觉醒也都是用景深镜头来处理（图 4.162 与图 4.163）。多亏了这样的空间处理，基顿可以同时安排两、三个故事事件，达到了紧凑的剧情结构及非限制性叙述的效果。例如，在图 4.162 中，我们看到威利得知敌人的意图，大约就知道威利可能要逃亡了；但在图 4.163 中，当我们发现威利并不知道角落所隐藏的危机时，便产生了悬疑，因为我们开始猜测，到底康菲尔德家的儿子会不会得逞。

这些节省叙事之繁琐的技巧，对影片的统一颇有帮助，而场面调度的其他元素，则提供了许多视觉母题。比如，在威利回老家的路上，有一对夫妇不断拌嘴，威利看到先生打太太，便加以干涉，不料太太反而嫌威利多事，打了他一顿。威利在回程的路上，又碰到他们还在打架，这回威利刻意回避，没想到还是给太太踢了一脚。这些重复的情节加强了全片的统一性，同时也与全片题旨有关——是对所谓的“好客之道”开了一个玩笑。

其他的母题在片中也一再重复出现。例如，威利的第一顶帽子太高了，在跳动不已的车厢丑态百出；他的第二顶帽子则被他用来分散康菲尔德家人的注意力。此外，片中还有一个水的母题，雨（水）在序曲部分，让我们看不清杀人的过程，到后来，则让威利在晚饭后不能离开康菲尔德家；而在最后的追逐场面中，河（水）的作用更是奇大。另外，威利抵达南方不久便看到瀑布，还有一场爆炸毁了水坝，大量的水冲过岩石形成一道瀑布（图 4.164）。这瀑布本来供他藏身躲过一劫（图 4.165 与图 4.166），但后来却差一点夺去他和康菲尔德小姐的性命（图 4.172）。

场景方面的母题则有两个，同样都有利于统合整个故事。第一个是挂在康菲尔德家墙上的绣花壁饰，上面绣着“要爱你的邻居”。它最早出现在序曲部分，当康菲尔德看到它时，有意平息两家的敌意，因此，它可扮演让故事前后呼应的角色。但是，当康菲尔德正为威利娶了他女儿而大发雷霆时，突然又瞥见那些字，便决定不计前嫌。这暗示了他态度的转变，在这些字早先出现时已开始酝酿。

本片还有一个“枪架”的母题。在序曲中，每个人都到炉台上取下手枪。后来，当威利来到小镇，康菲尔德家人便跑到他们的枪架旁，为枪装上子弹。在影片快结束前，当康菲尔德家人在遍寻不着威利后，回到家里，一个儿子发现枪架一空。到了结尾，康菲尔德一家人接受联姻，放下武器，威利便从自己身上掏出各式各样的手枪。这些都是由枪架上取来的，由以上的例子可知，场面调度上的母题以重复、变化或进展来统合影片。

然而，《我们的好客之道》不仅仅是一部叙事结构与场面调度合作无间的影片，它还是一部上乘喜剧。我们不难发现，基顿在这里以场面调度来制造了很多有趣的笑点。的确，这部电影中所有有助于叙事简洁的元素，也都同时是能制造笑料的激素。

场面调度也可以是独立的喜剧元素，意即，场景也可以用来制造笑料——马凯破烂的木屋、1830 年的百老汇、正好可让老式火车及烟囱通过的特制的火车隧道（图 4.167）。属于服装的独立笑点也很突出，例如，威利男扮女装的伎俩，因裙子后面的缝而被拆穿；威利把一套相同的服装放在马上，以骗过康菲尔德家人等。然而，最强的喜剧效果则来自于人物的表演。比如，铁路机师不小心把检票员的帽子踢掉（图 4.168，这角色是由基顿的爸爸所饰），康菲尔德先生在威利头上几英寸远的地方穷凶恶极地磨刀。还有当威利沉入水底时，他站在那里做左右远眺状，好一会儿才知道他身在何处。后来威利还飞入河中，如鱼一般跃出水面，并在石头间跳跃等。这些都说明场面调度的元素可以是独立的喜剧元素。



图 4.167 依照老式火车造型所设计的、火车刚好可以通过的隧道。



图 4.168 基顿的父亲乔是一个火车司机，在此景中，他用他擅长的高脚踢的马戏团式伎俩来制造笑料。

如果在本片场面调度中，有一个元素能够与肢体所制造的上乘笑话相提并论的话，那应该就是深度空间。在我们前面看到的一些画面中不乏这类例子：铁路机师站得直直的，而没注意到与引擎脱节的车厢（图 4.161），正如威利不知道康菲尔德的一个儿子正藏在画面前景意图不轨（图 4.163），这都是利用深度空间来引爆笑点。

然而，更引人入胜的应该是水坝溃决后的深度空间所制造出来的笑料。康菲尔德家的男孩翻遍全镇要找出威利，威利这时却正坐在礁石上钓鱼。不巧，当水冲出水坝，流下岩壁变成瀑布，威利遂被困在其中（图 4.165）；就在这时，康菲尔德兄弟由画面两侧进入前景，仍然在找威利（图

4.166)。可是,水所造成的屏障使威利在背景之后,而让我们将注意力放在康菲尔德兄弟在前景的表演。如此,瀑布的安排便制造了相当的惊奇效果,而非悬疑,因为我们并不知道原来康菲尔德兄弟已经来到附近。这样的意外在喜剧中有很重要的地位。在这里,基顿将背景除去,加入新的前景的手法,正符合巴赞对喜剧的观察,他认为,喜剧的成功在于大部分的笑料是来自空间的喜感,以及由角色与事物、周遭环境之间的关系而来。

不论那些单一的笑点有多吸引人,《我们的好客之道》对于其喜剧母题的设计,与其他母题一样精准。本片的旅程中,就常常从一些母题及其变化来安排一连串的笑料。例如,有一组笑料是以铁轨为主题,其变化包括一段撞歪的铁轨、挡在铁轨中的驴子、弯曲呈波浪状的铁轨等。

但是,最复杂的"主题—变奏"则属"钓在线的鱼"这个母题;在电影开头,威利垂钓时拖起一条小鱼,不久后,一条大鱼却把他拖进水中(图 4.169)。影片后半部,在一连串不顺利后,威利被康菲尔德的一个儿子以绳绑住。许多的笑点就如脐带相连,尤其当威利也要被康菲尔德拖下水时,令人无法不会心一笑。

而全片最好笑的一刻,可能是威利发现康菲尔德的儿子掉落悬崖,他觉得自己也差不多要掉下去时那一段(图 4.170 与图 4.171),因为虽然他已摆脱了康菲尔德,但绳子仍然绑在他身上,于是,全片的高潮就是威利终于掉了下去,最后却吊在瀑布上的一根木头上,那个模样像极了影片前段他钓鱼时手中钓竿上那条鱼(图 4.172)。在这里,同样的元素有好几个作用:这个"钓在线的鱼"的母题不但推动了整个叙事,使它成为统合全片的母题,还变奏成关于威利的各式笑料。正因如此,《我们的好客之道》不愧是将场面调度与叙事结构完整结合的佳作。



图 4.169 鱼线钩住威利,让他掉到水里。



图 4.170 康菲尔德兄弟被绑在威利身上,正要从悬崖掉下去……



图 4.171 威利发现自己也会被拖下去。

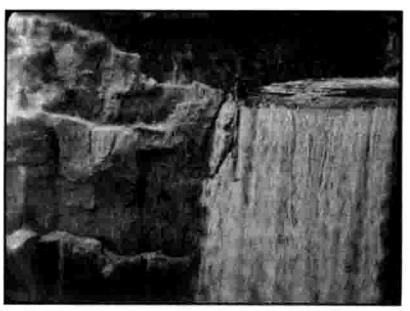


图 4.172 最后,威利像一尾鱼一样悬荡在一根木头上。

结论
Summary

要研究场面调度，观众必须以系统化的方式去寻找各项元素。首先，要注意场景、服装、灯光及人物的表演，是如何在影片中呈现（一开始，可以先就单项——比如场景或灯光——做研究）。

同时，我们也要探讨场面调度的元素是如何组织、运作的，以及它们又是如何制造一些母题贯穿全片的。此外，我们应该注意场面调度是如何在空间与时间中排列组合，以便引导观众的注意力，并制造悬疑或惊奇。

最后，我们还要试着将场面调度的系统，与影片的叙事系统相连接。在这里，我们认为与其墨守写实路线，还不如给予场面调度以更多开放的空间；因此，了解场面调度的各种可行性，将有助于我们界定场面调度的叙事功能。

延伸阅读
Where to Go from Here

关于场面调度的起源 *On the Origins of Mise-en-Scene*

场面调度原为戏剧的概念，其历史可追溯至19世纪戏剧。若想了解其历史及其与电影的关系，可参看：Oscar G. Brockett and Robert R. Findlay, *Century of Innovation* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1973)。研究电影场面调度标准的作品有：Nicolas Vardac, *Stage to Screen* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1949)；以及 Ben Brewster and Lea Jacobs, *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film* (Oxford: Oxford University Press, 1997)。

关于场面调度的写实主义 *On Realism in Mise-en-Scene*

许多电影理论家视电影为一写实媒介，例如，对克拉考尔（Siegfried Kracauer）、巴赞及柏金斯（V. F. Perkins）等理论家而言，电影的神奇之处就在于它能够呈现现实。因此，写实派理论家通常讲究服装及场景的真实性、“自然”的表演，以及不具特异风格的灯光。柏金斯曾提过，陈设的首要功用在于提供事件——一个让人信以为真的环境〔*Film as Film* (Baltimore: Penguin, 1972), p.94〕。巴赞则盛赞20

世纪 40 年代意大利新现实主义电影为 "情节忠于现实，演出忠于角色"〔*What Is Cinema*? vol.2 (Berkeley: University of California Press, 1970), p.25〕。

虽然场面调度是精挑细选的结果，但现实主义理论家更偏好看起来能呈现真实的场面调度。克拉考尔就曾提过，歌舞片中的歌唱、舞蹈即使明显不写实，但仍能让人觉得是即兴之作〔*Theory of Film* (New York: Oxford University Press, 1965)〕。巴赞认为，像《红气球》(*The Red Balloon*)这类幻想片仍为写实的，因为在这里，"银幕上的虚幻中有着某种写实的空间密度"〔*What Is Cinema?* vol.1 (Berkeley: University of California Press, 1966), p.48〕。

这类理论家认为，电影工作者必须借助场面调度的筛选及排组，呈现历史、社会或美学上的真实。本书对此不多做探讨，因为严格说来，这是电影理论的领域。然而，关于写实的争议是值得深思的，Christopher Williams 的 *Realism and the Cinema* (London: Routledge & Kegan Paul, 1980)，讨论了许多这方面的问题。

计算机画面及场面调度 *Computer Imaging and Mise-en-Scene*

数字或 3D 动画大多会用到一些已被广泛运用的计算机程序，如用来仿真动作的 Maya 程序，以及用来处理表面质感的 Renderman 程序。动画业者会不断根据新的需求，发展出新的计算机软件，处理如水、火、飘动的叶片这类特殊效果。任何物体要被制作成动画，方法不外乎是先将小型模型（如图 1.29 的恐龙）的表面拍摄下来，或借由在人物或动物身上各处装上感应点，计算机将这些点的运动记录下来之后，会在这些点之间以线连接〔称为"线架构"(wire-frame)〕移动影像，再由计算机逐步一层层添加细节，建立质感、立体感、各式动态。利用 matte-painting 计算机程序，甚至也能以数字的方式制造背景。相关信息请见：*The Art of Maya: An Introduction to 3D Computer Graphics*, 3rd. ed. (Alias Systerms, 2005)，本书附有导读 CD-ROM。

至于剧情片中的 3D 动画，则可以通过数字构图(digital compositing)实现，像《终结者 2：审判日》中的 T-1000 机器人，就是用此法制造出来的。先在演员身上画上电路格网(grid)，电影摄影机则拍下演员所演出的实际动作。之后再将电影扫描，这些格状的线条就会被翻译成类似一般用在 CD 上的数字码(digital code)。然后，新的动作可以在计算机上一格一格画出来。参见：Jody Duncan, "A Once and Future War," *Cinefex* 47 (August 1991): 4-59。在《终结者 2：审判日》之后，更精密的软件设计让导演可以通过被扫描到计算机之后，再做出动画的模型，创造出"新的演员"。最有名的大概就是《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*)。本片的作法也可以见：Jody Duncan, "The Beauty in the Beasts," *Cinefex* 55 (August 1993): 42-95。《黑客帝国》(*Matrix*)中同时运用了模拟的合成画面和数字构图，相关过程请参考：Kevin H. Martin, "Jacking into the Matrix," *Cinefex* 79 (October 1999): 66-89。想要写实地表现出人类或类似人类的角色，就得要创造出非常逼真的皮肤质感，比如《星球大战前传 1：魅影危机》(*Star War Episode 1: The Phantom Menace*)刚耿族的扎·扎·宾客斯(Jar Jar Binks)，以及《指环王》(*The Lord of the Rings*)中的咕鲁(Gollum)。有关《星球大战前传 1：魅影危机》，请见：*Cinefex* 78 (July 1999)；

Joe Fordham, "Middle-Earth Strikes Back," *Cinefex* 92(January 2003): 70-142;以及 Joe Fordham, "Journey'End," *Cinefex* 96(January 2004): 55-142。

真人与计算机动画的结合创造了电影特效的新领域。梅里爱一心想要利用电影场面调度的魔幻功力来让观众目眩神迷,到现在终于开花结果了。

场面调度中一些特别项目 *Particular Aspects of Mise-en-Scene*

服装方面,请见:Elizabeth Lees, *Costume Design in the Movies*(London: BCW, 1976);以及 Edward Maeder, ed., *Hollywood and History: Costume Design in Film* (New York: Thames and Hudson, 1987)。也可参见:Vincent J.R. Kehoe, *The Technique of the Professional Make-Up Artist*(Boston: Focal Press, 1995)。

Léon Barsacq 与其得力助手 Elliott Stein 写成了至今最好的场景史:*Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*(New York: New American Library, 1976)。关于场景设计大师的研究,可阅读:Charles Affron and Mirella Jona Affron, *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1995);Dietrich Meumann, ed., *Film Architecture: Set Designs from "Metropolis" to "Blade Runner"*(Munich: Prestel, 1996);以及 C.S. Tashiro, *Pretty Pictures: Production Design and the History of Film*(Austin: University of Texas Press, 1998)。与设计师更深入的访谈书,可参考:Vincent LoBrutto, *By Design* (New York: Praeger, 1992);以及 Peter Etedgui, *Production Design & Art Direction*(Woburn, MA: Focal Press, 1999)。精彩的概述可见:Vincent CoBrutto, *The Filmmaker's Guide to Production Design*(New York: Allworth, 2002)。Pascal Pinteau 的 *Special Effects: An Oral History*(New York: Abram, 2003),内容除了模型和数字效果之外,还包括化妆、场景设计、介绍主题乐园等等,并提供丰富的图片。

讨论演技的部分,可见:Richard Dyer, *Stars* (London: British Film Institute, 1979);Charles Affron, *Star Acting: Gish, Garbo, Davis* (New York: Dutton, 1977);以及 James Naremore, *Acting in the Cinema*(Berkeley: University of California Press, 1988)。要找实用参考书,不妨参阅:Patrick Tucker, *Secrets of Screen Acting* (New York: Routledge, 1994);以及 Tony Barr, *Acting for the Camera*(New York: Perennial, 1986)。探讨有关如何将表演整合在电影的整体形式之中,参见:Judith Wilson, *The Film Director's Intuition: Script Analysis and Rehearsal Techniques* (Studio City, CA: Michael Wiese, 2003);以及 Delia Salvi, *Friendly Enemies: Maximizing the Director-Actor Relationship*(New York: Billboard, 2003)。迈克尔·肯恩(Michael Caine)的 *Acting in Film: An Actor's Task on Moving Making*(New York: Applause Books)有许多精彩又详尽的讨论,附有录像带:*Michael Caine on Acting in Film*。

两本有关灯光研究的书:Kris Malkiewicz, *Film Lighting, Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers* (New York: Prentice-Hall, 1986);以及 Gerald Millerson, *Lighting for Television & Film*, 3rd. ed.(Boston: Focal Press, 1999)。对好莱坞经典的精彩探讨,见:John Alton, *Painting with Light*

(New York: Macmillan, 1949)；以及 Gerald Millerson, *Technique of Lighting for Television and Motion Pictures*(New York: Hastings House, 1972)。实用的参考书，见：Richard K. Ferncase, *Film and Video Lighting Terms and Concepts*(Newton, MA: Focal Press, 1995)。

景深 *Depth*

艺术史学家们早就在研究二维空间的平面如何制造出深度。广泛的介绍性研究，见：William V. Dunning, *Changing Images of Pictorial Space: A History of Spatial Illusion in Painting* (Syracuse: Syracuse University Press, 1991)。他所研究的西方绘画史强调了五个本章已谈到的技巧。

虽然电影导演自有电影以来，都控制着画面的深浅，对这项空间特质的主要研究则是到 20 世纪 40 年代才开始。在当时，巴赞提到某些导演的镜头有着惊人的景深，如茂瑙(F. W. Murnau)、奥逊·威尔斯、威廉·惠勒(William Wyler)及让·雷诺阿；今天，我们可能还会加上沟口健二，甚至爱森斯坦。巴赞把景深作为分析的项目，更增加了我们对场面调度的了解（参看 *What is Cinema?* vol. 1 中的 "The Evolution of the Language of Cinema")。有趣的是，与巴赞常有不同看法的爱森斯坦，也讨论了 20 世纪 30 年代的景深问题，由他的学生 Vlaimir Nizhny 记录在 *Lessons with Eisenstein* (New York: Hill & Wang, 1962)中，书中提到，爱森斯坦要班上学生在一个镜头内、且摄影机不动的情况下呈现一件谋杀案，其结果是运用极端的景深来达到目的。进一步讨论可见：David Bordwell, *The Cinema of Eisenstein* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993), Chaps. 4 and 6。关于场面调度中景深的史学观，可见：David Bordwell, *On the History of Film Style* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997), Chap.6。

色彩设计 *Color Design*

关于色彩美学的两本可读性高的书是：Luigina De Grandis, *Theory and Use of Color*, trans. John Gilbert(New York: Abrams, 1986)；以及 Paul Zelanski and Mary Pat Fisher, *Colour for Designers and Artists*(London: Herbert Press, 1989)。

一般色彩论，可参考：Raymond Durgnat, "Colours and Contrasts," *Films and Filming* 15, 2 (November 1968): 58–62；以及 William Johnson, "Coming to Terms with Color," *Film Quarterly* 20, 1 (Fall 1966): 2–22。有关电影色彩系统最详尽的分析，见：Scott Higgins, *Harnessing the Rainbow: Technicolor Design in the 1930s*(Austin: University of Texas Press, 2006)。

构图与观众 *Frame Composition and the Viewer's Eye*

一个电影的镜头就像是画家的画布，必须要填满，并引导观众去注意某些事物。因此，电影构图之

原则有许多是来自美术，有关构图的基本书籍是：Donald L. Weisman, *The Visual Arts as Human Experience*（Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1974），本书对景深也有许多有趣的探讨。较深入的研究书籍，包括：Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, rev. ed.（Berkeley: University of California Press, 1974）；以及他的另一本书：*The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts*（Berkeley: University of California Press, 1988）。

巴赞曾提到，景深较大或深焦的镜头，比较平、较浅的镜头更能给予观众自由的空间，也就是说，观众的眼睛可以自由地穿梭于画面之内〔详见巴赞的 *Orson Welles*（New York: Harper & Row, 1978）〕。诺维尔·柏奇（Noël Burch）则说："在一个电影画面上的所有元素，都有同等的机会被注意到。"〔Noël Burch, *Theory of Film Practice*（Princeton, NJ: Princeton University Press, 1981）, p.34〕然而，视觉的心理研究显示，观者的确会依某些暗示去过滤画面。在电影中，"何时看何物"会受人物或摄影机运动、声效、剪辑及影片整体结构的影响。有关这方面的心理研究概论，可参考：Robert L. Solso, *Cognition and the Visual Arts*（Cambridge, MA: MIT Press, 1994）, pp.129-156。探讨电影工作者如何利用场景和画面构图来引导观众的目光，见：David Bordwell, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*（Berkeley: University of California Press, 2005）。

相关网站 *Websites*

- www.thescenographer.com/ 《透视画家》杂志（*The Scenographer*）的网站，内容包括制作和服装设计。
- www.makeupmag.com/ 《化妆师杂志》（*Make-Up Artist Magazine*）的网站，电影电视专业期刊。
- www.16-9.dk/2003-06/side11_minnelli.htm/ Danish 在线杂志 16:9 中的一个网页，作者 Joe McElhaney 详尽探讨了长镜头的表演，附有详尽图解："Medium Shot Gestures: Vincente Minnelli and *Some Came Running*"

电影幕后花絮 DVD 推荐 *Recommended DVD Supplements*

《低俗小说》（*Pulp Fiction*）幕后花絮中的 "Production Design Featurette" 单元，有关于场景、服装、化妆的制作过程。《异形》幕后花絮中的 "Fear of the Unknown" 和 "The Darkest Reaches" 两个单元，探讨了片中那个巨大、幽闭、有如迷宫的宇宙飞船的内部空间，以及其他场景，前一个单元同时也讨论了服装设计。《生死时速》的 "On Location" 单元中，谈到拍摄期间在不同地点共动用 12 台巴士，还有如何在公路上拍摄的过程。

灯光的部分在场面调度中比较少被提及。《黑水仙》（*Black Narcissus*）是一部色彩丰富的影片，"Painting with Light" 记录了本片摄影师 Jack Cardiff 的工作过程。《同行杀机》（*Collateral*）中的

"Shooting on Location: Annie's Office" 单元，内容有关灯光，简短但颇富教育性。《一夜狂欢》(*A Hard Day's Night*) 幕后制作过程影片 "Working like a Dog" 中的 "Here to Show Everybody the Light"单元，摄影指导 Gilbert Taylor 谈到运用低反差布光法，让画面极具特色，还谈到如何在车厢实景中装配这些摄影器材。《玩具总动员》(*Toy's Story*)的 "Shaders and Lighting"单元，说明了计算机动画如何仿真物体边缘的反光和主光。

"The Making of *American Graffiti*"是《美国风情画》的选角过程。《教父》幕后花絮中，有 72 分钟内容是有关选角的过程，包括银幕试镜。有些光盘内容会涉及更深刻的不同表演层面，如《同行杀机》的幕后花絮 "Tom Cruise & Jamie Fox Rehearse"，《生死时速》的幕后花絮 "The Stunts"呈现片中大巴士经历的意外事故和炸弹爆破，是先以模型进行精密演练的，还有关于考虑是否让剧中演员亲自上阵，演出那些惊险镜头的过程。"Becoming an Oompa-Loompa"呈现《查理和巧克力工厂》(*Charlie and the Chocolate Factory*) 中的演员狄普·罗伊 (Deep Roy)，为了扮演矮人族奥帕伦帕所经历的训练过程。"The Models of *Pickpocket*"是《扒手》片中三位演员的长时间访谈，当中回忆了布烈松的导演手法。

"Choreography: Creating Vincent Paterson's Dance Sequence"中，相当仔细地探讨了《黑暗中的舞者》(*Dancer in the Dark*)特殊的演出形态〔尤其对看过全片，特别是剧中 "Cvalda"(Track 9)和 "I Have Seen It All"(Track 13)这段的观众来说，这个单元非常值得好好欣赏〕。



5 镜头:摄影
The Shot:Cinematography

通过场面调度的处理,导演安排事件让摄影机拍下来。但是,广义的电影艺术并非仅拍摄摄影机前的事物而已。一个"镜头"(shot)必须等到光影在底片上留下痕迹,才能算完成。导演也必须控制摄影性质(cinematographic qualities)——除了拍摄的内容,还有拍摄的方法。电影摄影的特质包括三个因素:(1)镜头的摄影特性;(2)镜头的画面构图;(3)镜头拍摄的时间长度。本章将探讨这三方面的艺术性处理。

摄影的影像
The Photographic Image

电影摄影(cinematography,字面上意义是"以摄影机运动进行写作")绝大部分是借助照相(photography)的特质(以光影写作)来完成的。虽然有时候导演会舍弃摄影机,直接在底片上描绘、彩绘、刻划、打洞,甚至任其发霉,以便在赛璐珞片上创造光影图案,但大部分的情形下,导演还是利用摄影机来控制光线在感光底片上的化学作用。在任何情况下,导演均可以选择影片的色调、操纵影片的速度,并改变它的透视点。

色调的范围
The Range of Tonalities

影像可以显得灰蒙蒙,或者黑白分明,也可以呈现一些色彩;事物的表面可肌理分明,也可一片模糊。导演可以通过操控底片种类、曝光及印片程序,而制造出这些视觉特色。

电影底片(film stock)的种类取决于感光乳剂的化学性质。底片种类的选择有着许多艺术涵义。从某个角度而言,底片性质会影响画面上的影像对比度(contrast)高低。"对比度"指的是明暗对比。高对比度的影像就是画面上白的区域很亮,暗的区域很黑,而黑白之间的灰色部分很少;低对比度即画面上有明显多层次的灰色区域,而较少全白或全黑

"我和我的摄影师〔弗罗伊德·克劳斯贝(Floyd Crosby)〕希望《正午》(*High Noon*)可以看起来像一部纪录片,或是19世纪80年代的新闻片,当然,事实上19世纪80年代根本还没有电影。我想,可以通过使用平光、冲印底片产生的粗粒子质感,以及没有过滤遮光的白昼,使我们接近这个效果。"

——弗雷德·津内曼(Fred Zinnermann),导演

的区域。

在第四章我们已指出,人类视觉对颜色、质地、形状等差异相当敏感。而导演使用明暗对比,以引导观众观看画面中的重要部分。导演可以使用许多不同方式控制影像中的颜色对比。

一般而言,感光"快"的底片对光非常敏感,因此可以产生高对比度的影像,而感光"慢"的底片对光的反应较不敏感,可以产生低对比度的影像。而场景中使用的灯光会影响影像的对比度。此外,摄影师会选择特殊的显像程序,以增加或减低对比。化学药剂的强度、温度,以及浸泡显影剂的时间长短,都会影响对比效果。经由操作底片种类、灯光、显影过程,导演可以掌握影像呈现的多样性(图5.1至图5.3)。大部分黑白片会运用灰、黑、白三者的平衡。

关于操作拍摄完毕的底片能达到什么效果,戈达尔(Jean-Luc Godard)的《卡宾枪手》(*Les Carabiniers*)(图5.4)提供了一个例子。画面有类似新闻片的性质,这是由底片及冲片过程造成的高对比度效果。他解释:"正片拷贝使用了柯达高对比度底片……有几个镜头



图5.1 大部分的黑白片会像《北非谍影》(*Casablanca*)一样,运用黑、白、灰三色的平衡。



图5.2 在《破浪》(*Breaking the Waves*)中,色彩操作创造出漂白褪色般的影像。

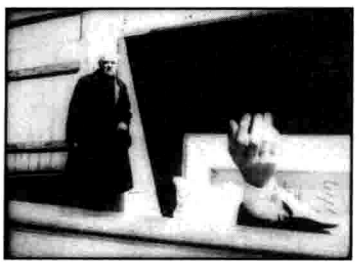


图5.3 在英格玛·伯格曼(Ingmar Bergman)执导的《野草莓》(*Wild Strawberries*)中梦境戏的前段,导演通过底片种类、过度曝光及冲片印片程序,而产生漂白褪色般的画面。



图5.4 在戈达尔的《卡宾枪手》中,以底片种类及冲片印片过程,制造出新闻片质感的高对比度效果。

拍摄太灰，就重复冲片二、三次，直到最高对比度效果为止。”这个效果表示这段关于久远战争的录影带已经被复制多次，或是在灯光不良的情况下拍摄而成的；高对比的影像，正适合关于战争残酷场面的影片。

不同颜色的底片种类也会产生颜色对比的差异。染印法彩色（Technicolor，也叫“特艺彩色”，同时也是发明这一方法的美国公司的名字）的名气来自于它的色泽分明、饱满。例如，《相逢圣路易》（*Meet Me in St. Louis*）（图 5.5）即是一例，其色泽的丰富度，来自于特殊设计的摄影机与精密的冲印程序。另一个例子是，苏联电影工作者使用的苏联国产底片，它可以呈现低对比度，并赋予淡绿蓝色效果。安德烈·塔可夫斯基（Andrei Tarkovsky）在他阴沉的影片《潜行者》（*Stalker*）中，便应用这些底片特质，而设计出这部单色系的电影（图 5.6）。雷恩·莱（Len Lye）的抽象电影《彩虹舞蹈》（*Rainbow Dance*）则是运用英制 Gasparcolor 底片的特性（图 5.7）。

冲印过程也可以影响彩色底片的色调。调色师（color timer，或 grader）在电影拷贝的冲印颜色上有很多选择。一个红色的影像可以冲印成深红色、桃红色，乃至介于二者之间的几乎所有色彩。通常调色师会与导演讨论选出一个主色调，作为整部电影中其他颜色的参考点。此外，某些电影拷贝可以根据用途而选择不同的颜色平衡。当今大部分的 35 毫米电影都会冲印得暗一点，以获得丰富的阴影及色泽。但要转拷贝到录像带的影像，则必须先转到低对比度的胶片上，再拷贝到录像带，以平衡电视的高对比度倾向。相较于电影院上映的版本，大部分录像带画面呈现出比较浅而明亮的影像。现在有越来越多的摄影师使用计算机调色，以处理某些镜头，甚至于整部影片（参见本章“深度解析”）。

原先以黑白底片拍摄的影片，在事后冲洗时也可以加上色彩。在 20 世纪 30 年代以前，电影工作者会使用着色（tinting）及调色（toning）。着色是将影像上色，使暗色部分还是黑色与灰色，而浅色部分就变成所上的颜色（图 5.8）。调色则相反，使暗色部分加上色彩，而浅色部分则依然是白色，或者加上淡彩色（图 5.9）。

某些现在电影的成规惯例，是来自于过去的着色与调色技术。例如，夜景经常调成蓝色（如 1916 年意大利电影《灰烬》（*Cenere*），图 5.9），火光常染成红色，而室内通常是琥珀色。1914 年的《众神的愤怒》（*The Wrath of the Gods*）就运用了桃红色，显示火山爆发的火



图 5.5 《相逢圣路易》中的场景，显示出染印法彩色的生动色彩。



图 5.6 《潜行者》一片中的蓝色运用，使所有活动仿佛是在水中进行的。

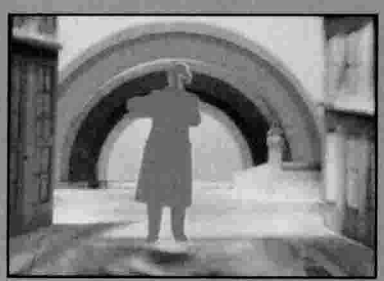


图 5.7 雷恩·莱运用 Gasparcolor 底片捕捉纯粹饱和的剪影效果。



图 5.8 在 1914 年的《神谴之日》中，通过着色在全片中创造出桃红色。



图 5.9 在《灰烬》中，深色区域的深蓝色，以及几乎白色的区域，都是调色的特质。



图 5.10 在《黛西丝》中的深红调色。



图 5.11 在《无知不设防》中，这种风格化的影像是通过在单一镜头中多重上色造成的。

光（图 5.8）。某些后来的电影工作者重新使用这些程序，例如，薇拉·齐蒂洛娃（Vera Chytilova）在《黛西丝》（*Daisies*）中使用深红调色（图 5.10）。

较罕见且难度最大的技术是手绘（hand coloring），是将黑白底片一格一格上色。爱森斯坦（Sergei Eisenstein）的《战舰波将金》（*Potemkin*），是在蓝天背景下手绘成红色。手绘的现代例子，可以在马卡维耶夫（Makavejev）的《无知不设防》（*Innocence Unprotected*）（图 5.11）中看到。

关于电影工作者在拍摄后改变影像色调，还有很多其他方法。斯坦·布拉哈格（Stan Brakhage）的《黑色反思》（*Reflections on Black*），是在镜头某些部分刮掉感光乳剂（图 5.12）。拉斯·冯·特里尔（Lars von Trier）的《破浪》以 35 毫米底片拍摄，然后转到录像带，用数字技巧消除大部分的颜色，之后再转回到电影底片，结果创造出抖动闪烁的褪色影像（图 5.2）。

影响影像的色调范围的最主要因素，是拍摄时的影像**曝光（exposure）**。电影工作者通

过控制通过镜头的光线来控制曝光，而正确曝光的影像在冲片或印片时，也可能变成曝光过度或曝光不足。通常我们认为一张照片必须"适当曝光"——不可感光不足（太黑，没有足够的光线透过镜头）或过度（太亮）。但是，所谓曝光正确，还是有某些范围的选择弹性，而没有绝对的标准。

电影工作者可以通过操作曝光而制造特殊效果。在20世纪40年代美国的黑色电影（film noirs）时期，则故意使影像曝光不足以增加其晦涩的调子。在《贫瘠的生活》（*Vidas Secas*）中，导演纳尔逊·佩雷拉·多斯·桑托斯（Nelson Pereira dos Santos）让监狱的窗过度曝光，而加强监狱及外面自由世界之间的对比（图5.13）。在《指环王：护戒使者》（*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*）的摩瑞亚矿坑段落，也运用了过度曝光，在图5.14中白色亮光的部分，是来自于用数字调光仿真摄影过度曝光。

彩色电影的曝光选择非常重要。如《凯斯巴》（*Kasba*）一片，导演库玛·夏哈尼（Kumar Shahani）则选择强调阴影部分的色调，而使有日光的部分显得漂白（图5.15与图5.16）。



图5.12 在《黑色反思》中，斯坦·布拉哈格刮掉感光乳剂以强调眼睛这个主题。



图5.13 《贫瘠的生活》中刻意过度曝光的窗户。



图5.14 《指环王：护戒使者》中，在四周阴暗区域无数半兽人的包围下，过度曝光使得远征队成为明亮的孤岛。



图5.15 在《凯斯巴》中，店内物品的色彩明亮突出，而背景的乡间则是过度曝光……



图5.16 ……在另一时刻，回廊阴影部分低度曝光，以强调户外的中心区域。



图 5.17 在《搜索者》(*The Searchers*)中,主角侦察印地安营区的场景,就是用"日光夜景"滤镜拍摄的。

曝光也可经由**滤镜(filter)**实现,即在摄影机或印片机镜头前加上一片镜片或凝胶(gelatin),从而改变透过镜头的光线亮度。因此,使用滤镜可以产生相当彻底的变化,制造出不同的影像效果。在现代改良的底片与灯光技术出现之前,大部分的户外夜景是无法拍摄的,因此,电影工作者经常在白昼下,以蓝色滤镜拍摄这些场景——这种技术称为"日光夜景"(day-for-night)(图 5.17)。自 20 世纪 20 年代开始,好莱坞即喜欢在特写女演员时,加上滤镜与丝绸来增加朦胧的美感。而在拍摄与印片阶段,都能使用滤镜改变色彩颜色。

数字摄影并没有用到摄影底片,影像以电子感应器加以捕捉,而记录在磁带或硬盘上。不过,电影工作者依然必须选择颜色、曝光与色调对比。而我们在这一章当中讨论的所有其他技术,也都适用于数字制片。

影片的速度
Speed of Motion

用慢动作呈现体操动作、加快正常动作以呈现有喜剧感的速度,或将网球的发球停格在半空中——这些都是我们所熟悉的控制速度效果。当然,影片中各种动作的速度都由导演决定,但是,也可借着电影独有的摄影装置来控制拍摄的速度。

电影拍摄、冲印及放映的速度,决定了动作在银幕上呈现的速度。**速率(rate)**是以每秒有多少格来计算的。标准速率是每秒 24 格,来自于 20 世纪 20 年代末期的音像同步电影。当今 35 毫米摄影机通常可以使电影工作者选择每秒 8 ~ 64 格之间的速率,而更专业的摄影机则有更大的速率范围。

为了使银幕上的动作看起来速率正确,拍摄必须与放映速率相同。这就是为何默片在今天有时候看起来会快速扭动的原因。当影片以每秒 16 ~ 20 格速率拍摄,而在每秒 24 格速率的放映机上播放,就会产生加速的效果。如果以正确速率放映,默片可以看起来很正常。

由默片可以显示出,如果影片每秒的格数少于放映格数,银幕看起来的影像动作速度就会加快。这就是偶尔在喜剧片中看到的快动作(fast-motion)效果。不过,快动作也可以用于其他目的。在茂瑙(F. W. Murnau)的《吸血鬼诺斯费拉图》(*Nosferatu*)中,吸血鬼的快动作显示出了他的超自然力量。而在古德菲·雷吉欧(Godfrey Reggio)的《机械生活》(*Koyaanisqatsi*)中,令人目眩神迷的快动作直指都会生活狂乱的节奏(图 5.18)。更新近的电影则运用快动作掌握观众注意力,并加快节奏,迅速将观众由某个场景带到情节核心。


图 5.18 《机械生活》中,快动作拍摄的车辆形成光的线条。

当每秒拍的格数越多,放映出来的银幕动作越慢,就会制造出慢动作(slow-motion)效果。在维尔托夫(Dziga Vertov)的电影《持摄影机的人》(*Man with a Movie Camera*),将精彩的运动细节拍出,而这项发明一直沿用至今。这个技巧当然也可以用来表现特殊目的。在鲁宾·玛莫连(Rouben Mamoulian)的《红楼艳史》(*Love Me Tonight*)中,一群猎人决定不吵醒睡觉的驯鹿,而安静地骑马回家。这个骑马的慢动作,在无声的动作中制造了喜剧气氛。现在慢动作效果通常都用在梦境或幻想的场景,或是传达诗意特质,或是在武术片中强调威力。慢动作也日渐用在强调某一个场面或戏剧高潮中。

导演可以改变某个镜头的动作速度来加强效果。通常,不同的速度会带来特别的效果。在《虎胆龙威》(*Die Hard*)中,电梯间的火球向摄影机方向炸过来。在拍摄时,火球在电梯间底层是以每秒 100 格(100fps)拍摄,以将它着火的速度缓下来,然后在当火球往上蹿升时,则用更快的速度拍摄,而造成爆炸加速的印象。在《惊情四百年》(*Bram Stoker's Dracula*)中,导演弗朗西斯·科波拉(Francis Ford Coppola)希望吸血鬼以超自然方式突然接近猎物。摄影师迈克尔·巴浩斯(Michael Ballhaus)便使用计算机控制摄影机光圈及拍摄速度,所以,可以在每秒 24 格及 8 格之间流畅地变换,再加以重复。

数字后期制作的变速功能可以流畅地瞬间转变速度,使电影工作者能创造出不同拍摄速度的效果。在迈克尔·曼(Michael Mann)的电影《局内人》(*The Insider*)当中一个较早的场景中,研究员杰弗瑞·华肯离开了刚刚解雇他的香烟公司。当他穿越大厅走向旋转门的时候,原本轻快的步伐突然变慢而如同梦游。这个引人注目的风格选择只出现在最后的镜头中。而电视制作人罗威·博格曼曾经协助华肯发现香烟中添加的上瘾物质,也被 CBS 电视台解雇。当他迈步穿越大厅,而正要经过旋转门的时候,他的动作就变成极慢动作。这个技巧的重复使用,指出了这二个人之间的相似之处,因为说出真相而丧失生计——而由局内人变成局外人。

极端的快动作与慢动作,可以使拍摄对象的速度有更剧烈变化。低速摄影(time-lapse cinematography)能使太阳在数秒内落下,使花朵在一分钟内发芽、含苞、绽放。这些需要极慢速的摄影——也许每分钟、每小时,或甚至每天摄影一格。而高速摄影(high-speed cinematography)则可捕捉子弹击碎玻璃的刹那,大约是 1 秒拍摄数百至数千格的速度。大多数的摄影机都能够用来拍摄缩时摄影,但是,高速摄影则需要专门设计的摄影机。

拍摄完成之后,导演仍可以通过各种冲印程序,来控制动作在银幕上的速度。在 20 世纪 90 年代初期之前,最常使用的装置是光学印片机(optical printer)。将已冲好的底片全部或一部分翻拍到另一卷底片上。导演可以运用光学印片机跳格印片(使动作在放映

时加快),在一定的间隔后重印一格〔用所谓的加格冲印(stretch printing)使动作减慢〕,以及停住银幕上的动作(重复印某一格,冻结该影像几秒或几分钟),或甚至倒转银幕上的动作。有一些默片以每隔两格加一格,来配合目前适合声音速度的放映机,让动作看起来顺畅自然。从目前可以"瞬间回带"(instant replay)放映的运动影片或调查纪录片中,我们都已非常熟悉其中的定格、慢动作及倒转动作等手法。很多实验电影曾经将光学印片机的可能性发挥到令人称奇的地步,如肯·雅各布斯(Ken Jacobs)的《汤姆,风笛手之子》(*Tom Tom the Piper's Son*),他将镜头中的某些部分画面放大,以作为探索默片的方式。在控制影片的速度上,目前光学印片机大多被数字操作取代了。

空间透视关系
Perspective

当你站在铁轨的一端眺望着地平线,铁轨不但逐渐隐去,而且似乎在尽头与地平线相连。再看看铁轨周遭的景物,不论是建筑或树木,它们都依循一个简单的规则逐渐缩小:越靠近我们的越大,最远的看起来最小——即使这些物体原来都是一样大小。人类眼睛的视觉系统能够接收从这些物体反射来的光线,而感受它们与场景之间的体积、深度和空间关系。这些关系我们称之为透视(perspective)关系。

摄影机**镜头(lens)**的运作与人类眼睛差不多,它能搜集场景中的光,并将这些光线传送到底片的平面上,而形成有大小、深度及空间关系的影像。但人眼与摄影机之间有一个不同的地方是,摄影机的镜头可以更换,而且每一种镜头都拥有不同的透视方式。假设用两种镜头拍摄同一场景,广角镜会夸大景深,并使前景的景物膨胀;长镜头则会剧烈压缩景深,而使所有的树木间的距离缩小。

镜头:焦距(The Lens: Focal Length) 控制影像的透视关系对导演非常重要。当中首要的变数是镜头的**焦距(focal length)**。用技术术语来说,焦距是镜头的中央点到光线聚集的焦点之间的距离。不同的焦距会造成不同的透视关系。焦距可改变影像中事物的



图 5.19 在《威尼斯疑魂》中,摄影机跟随人物移动,在广角镜拍摄下,街灯显得右倾。



图 5.20 ……等他走过后,街灯向左倾。



图 5.21 在米哈依尔·卡拉托佐夫(Mikhail Kalatozov)的《雁南飞》(*Cranes Are Flying*)当中的广角扭曲。

宽广度、景深及大小。通常我们以不同的透视效果来区分三种镜头。

1. 短焦距镜头，或称**广角镜头**〔short-focal-length(**wide-angle**)lens〕

焦距长度少于35毫米的镜头就是广角镜。这样的镜头通常会扭曲景框四周的景物，使它们模糊向外。在尼古拉斯·罗依格(Nicholas Roeg)的《威尼斯疑魂》(*Don't Look Now*)中，请注意在一个镜头中两个画面的差异(图5.19与图5.20)。当广角镜用在中景或近距离特写时，则扭曲的情形会更明显(图5.21)。

短焦镜头具有夸大景深的效果(图5.22)。由于前后景差距显得很大，人物在镜头前移动步伐也显得大且速度快。



图5.22 《小狐狸》(*The Little Foxes*)中的短焦镜头，让小空间中的人物之间的距离，看起来显得更远些。

2. 中距离焦距镜头，或**标准镜头**〔middle-focal-length(**normal**)lens〕

现在使用的镜头是35~50毫米。标准镜头可避免透视上的扭曲。以标准镜头拍摄，水平线与垂直线会呈现为直线，而且是垂直相交（可与广角镜的突出效果做一比较）；而两条并行线的另一端会一起消失在遥远的终点(如前述的铁轨例子)。前景与后景之间的距离不延长(如广角镜的效果)，也不会挤在一起(如长镜头)。图5.23是用标准镜头拍摄，而与图5.22当中人物的距离感有所不同。



图5.23 在《星期五女郎》(*His Girl Friday*)中，用标准镜头拍的画面。

"我站在旁边等着看50毫米镜头或其他镜头会呈现怎样的画面。在我的脑海中有一本书告诉我：'千万别让他们用广角镜头拍你的脸，不然会拍成像巨无霸。'"

——托尼·柯蒂斯(Tony Curtis)，演员

3. 长焦距镜头，或**长焦镜头**〔long-focal-length(**telephoto**)lens〕

假如角度改变空间，长焦距镜头则以摄影机为轴心，将四周景物扁平化。景深及事物的体积都减少。各个"面"仿佛挤在一起，如同看望远镜或双眼望远镜。图5.24是陈凯歌《边走边唱》(*Life on a String*)的剧照，长焦距镜头将众人挤在同一个面上。它甚至让众人身后的湍流变成是二维空间的平面背景一般。

当今的远焦镜头大约在75~250毫米之间，或更长。在电影中或运动节目的电视转播中都常



图5.24 陈凯歌的《边走边唱》中，用长焦距镜头拍的画面。



图 5.25 在《机械生活》中，机场是在遥远距离之外所拍摄的，但是长焦距镜头把物件拉得很近，使飞机看起来像是在高速公路车阵中降落。

"《纽约，纽约》(*New York, New York*)整部电影是以 32 毫米广角镜头拍摄的。我们想要呈现老式的、像 1946～1953 年间的电影构图风格。

——马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)，导演

"我习惯于只用两种镜头构图：非常广的广角与极端长的望远镜头。当我想要尽可能完整看到一样东西的细节时，我就使用广角；而望远镜头则是用来做特写，因为这能够创造出与演员的'相会'。如果你使用 200 毫米镜头拍摄人的脸，观众会感觉演员就站在面前，这赋予镜头一种存在感。所以，我喜欢极端，我对极端之间的任何东西不感兴趣。"

——吴宇森，导演

用到，因为它帮助摄影师快速在远距离之外来放大遥远的动作〔因此，长焦镜头也被称为望远镜头(telephoto lenses)〕。在棒球转播时，很多镜头都是从本垒拍过去。也许你也注意到了，捕手、打击者与投手之间的距离太近，因而显得不自然。远焦镜头对空间影响的极端例子，可见雷吉欧的《机械生活》(*Koyaanisqatsi*)(图 5.25)。

长焦距镜头也影响主体物的运动，由于它将距离扁平化，因此物体朝向镜头方向运动时，会显得需要更多时间走完短距离。在《毕业生》(*The Graduate*)及其他 20 世纪 60 年代与 70 年代电影中，原地奔跑的镜头是以非常长焦距镜头拍摄的。在《窈窕淑男》(*Tootsie*)中，当迈克尔·道西变装为桃乐丝出场时，是使用望远镜头拍摄的，从而使我们认出了他的外貌改变，并注意到四周的人没有发现"她"的异常(图 5.26 至图 5.28)。



图 5.26 在《窈窕淑男》中，虽然桃乐丝与镜头之间有相当长的距离，但是在人群当中却显得醒目。



图 5.27 ……走了20步之后，似乎只接近了一点，直到……



图 5.28 ……“她”在走了全部大约36步之后，才终于变得比较大。



图 5.29 在伊里亚·特劳伯格（Ilya Trauberg）的《中国快车》（*China Express*）中，广角镜头创造出了前景扭曲的效果。



图 5.30 在《永恒的一日》（*Eternity and a Day*）中，长焦距镜头使海滩与海洋看起来像是两个垂直的方块。

焦距镜头长度能够大幅影响观众的体验。例如，以镜头扭曲物体或人物，能显示出某种表意性质。在图 5.29 当中的男人，会被看成似乎在隐隐迫近，甚至带有攻击性。此外，镜头的选择能够使人物或物体融入背景中（图 5.26），或者从背景当中突出来（图 5.29）。电影工作者可以运用长焦距镜头创造空间的固体质感（图 5.30），达成如同抽象画般的效果。



图 5.31 在黑泽明的《红胡子》中，背景中发疯的女病人，看起来在以威胁性的方式靠近前景的实习医生。



图 5.33 《对话》的开场，一个长焦镜头慢慢变焦拉近，让观众有一种不确定感，因为不知道人群中哪个是主角……

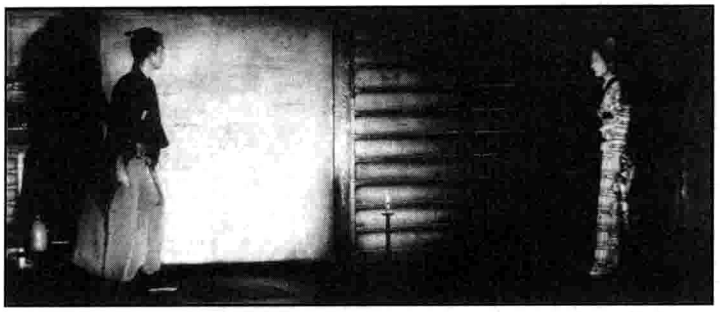


图 5.32 ……直到切到另一个镜头，我们才知道她事实上在房间的另一端。



图 5.34 ……直到镜头变焦拉近到主角。

导演也可使用镜头长度制造惊奇效果。例如，黑泽明(Kurosawa)的《红胡子》(*Red Beard*)中，一个发疯的女病人闯进实习医生的房间，望远镜头由医生的背后向前拍，使女病人看起来离他非常近(图 5.31)。当镜头切到另一个角度，却显示他们两人之间的距离是好几英尺远，也因此他尚未置身险境(图 5.32)。

还有一种镜头给导演提供机会去处理焦距，在同一镜头内改变场景的透视关系，称为**伸缩(变焦)镜头(zoom lens)**。它是光学上为连续更改焦距所设计的镜头，原先运用在航空与侦察摄影上，但后来逐渐成为拍摄新闻片的标准配备。然而，在拍摄当中变焦并非一般作法，通常摄影机操作员会先调好需要的焦距，才开始拍摄。而在 20 世纪 50 年代晚期，由于摄影机越来越容易携带，才逐渐出现拍摄中变焦的趋势。

此后，直接在镜头上变焦有时会取代摄影机的前后移动。虽然变焦镜头可以移动景框，然而摄影机仍可保持不动。在变焦当中，摄影机本身维持不动，只有镜头的焦距长度变长或变短。在银幕上，变焦镜头使画面中的人物放大或缩小，或者摄入或排除周围的空间，例如科波拉的电影《对话》(*The Conversation*)(图 5.33 与图 5.34)。变焦能产生有趣而独特的大小与景深变形，我们会在讨论迈克尔·斯诺（Michael Snow）的《波长》(*Wavelength*)时看到这一点。

变焦明显地改变影像的透视感，在厄尼·格尔(Ernie Gehr)的《极速》(*Serene Velocity*)

中,有非常戏剧化的例子。该场景是空旷的长廊,格尔用伸缩镜头拍摄,但拍摄时,并非连续使用,他解释道:

> 我将伸缩镜头的焦距范围分为两部分,然后从中间开始……摄影机不动,拍摄时伸缩镜头也不动。我是一格一格地将画面拍下来。每一个动作是 4 格。比如说,头 4 格我以 50 毫米的焦距拍它。下 4 格用 55 毫米拍了大约 60 英尺的长度后,我不断来回用 50 毫米拍 4 格,再用 55 毫米拍 4 格,50 毫米拍 4 格,再 55 毫米拍 4 格……如此下去大约 60 英尺。然后,我再换成 45 毫米到 60 毫米,再如法炮制 60 英尺。然后 40 毫米和 65 毫米,一直这样拍下去。

完成后的影片中,影像透视关系有节奏感地改变了——首先在大小及体积上稍微变化,然后,逐渐发展到极广角与极长镜头之间的张力(图 5.35)。就某方面来说,《极速》的主题是焦距变化对透视的影响。



图 5.35 在《极速》中,望远镜头与广角镜头的长廊并列在一起。

镜头:景深与焦距(The Lens: Depth of Field and Focus) 焦距长度不仅影响形状、大小的放大或扭曲,同时还决定了画面的**景深**(**depth of field**)。景深是指镜头前所有景物在清晰的**对焦**(**focus**)之内的范围。在 10 英尺到无限远的景深范围内出现的物体,可以被清楚地拍摄下来,但是当物体越接近镜头(例如 4 英尺),影像的清晰度就会越低。当其他条件相等时,广角镜头相比望远镜头景深更大。

> "如果我能拍摄高预算电影,我就会像 20 年前的电影工作者那样做:使用 35、40 与 50 毫米焦距镜头,加上大量灯光,因此可以利用景深玩弄惊奇效果。这样可以使你在影像中,在画面本身当中,玩一连串的小把戏,以及获得各种隐藏惊奇的小地方,使这些地方可以突然出现惊奇等等。你可以在画面内创造出画面外的效果。"
>
> ——班诺·贾克(Benoit Jacquot),导演

不要将景深与第四章提到的深度空间(deep space)混为一谈。"深度空间"是指导演安排很多动作在前后景同时发生,而不管这些前后景是否在清晰的焦距内。在《我们的好客之道》(*Our Hospitality*)中,这些动作的发生地点都在焦距的清晰的范围内,但是其他电影就不一定如此了。《小人物狂想曲》(*Simple Men*)(图 5.36)中,我们在空间中可以看见三个面,但是却没有使用深度空间。抢匪与被枪指着的守卫处在中景焦距内。但是,前景的黄色栏杆并不在焦距内。在黄色栏杆空隙当中看



图 5.36 在《小人物狂想曲》中,前景栏杆与后面的男人失焦,以强调中景的戏剧焦点。

见的背景，站着女抢匪的同伙，而他也没有在焦距内。这个例子显示，深度空间是来自于场面调度，场面调度技术影响哪些东西出现在摄影机面前；而景深则是来自于摄影机本身，以镜头决定哪一层的场面调度能够清晰地呈现在焦距内。

如《小人物狂想曲》所显示，选焦通常用在将注意力导引到主要动作，而忽略四周不重要的部分。例如，将主要角色放在前景，而将背景失焦（图 5.37）。深度空间是来自于场面调度，取决于影像的构图方式；而景深则是来自于摄影镜头，由镜头决定哪一层（plane）的影像应该清晰呈现在焦距内。

如果景深决定画面哪些部分是清楚对焦的范围，那么导演有哪些选择？有一种所谓的选焦——只让某一层面清晰对焦，而使其他层面模糊。这是导演霍尔·哈特利（Hall Hurtley）在《小人物狂想曲》片中使用的技巧。选焦通常使观众注意力集中在主要角色或物体上（图 5.37）。这种技巧也能够用在更抽象的构图中（图 5.38）。

在 20 世纪 40 年代的好莱坞，部分归诸于《公民凯恩》（*Citizen Kane*）的影响，好莱坞导演开始使用感光速度快的底片、广角镜与更强的照明，以产生更大的景深。《公民凯恩》中的签约场景（图 5.39）是一个有名的例子。这个技巧后来被称为**深焦（deep focus）**。

深焦摄影是 20 世纪 40 及 50 年代的主流技法，图 5.40 则是典型范例。这个技法甚至被动画卡通效仿〔如图 4.132，来自恰克·琼斯（Chuck Jones）的《一个有雾的晚上》（*One*



图 5.37 阿格妮丝·瓦尔达（Aguè sVarda）的《天涯沦落女》（*Vagabond*）〔法文片名：无法无家（*Sans toit ni loi*）〕。



图 5.38 莱奥·卡拉克斯（Leo Carax）的《男孩遇见女孩》（*Boy Meets Girl*）。



图 5.39 在《公民凯恩》中，从前景的角色的头部，到中景及后景，全部都在焦距内。



图 5.40 安东尼·曼（Anthony Mann）的《血泊飞车》（*The Tall Target*）。



图 5.41 在《不可触犯》(*The Untouchable*)中,对话出现在前景,而后景及远处的人也都在焦距内。



图 5.42 数码摄影机的小晶片能够产生极度的景深。阿格妮丝·瓦尔达的《拾穗者》(*The Gleaners and I*)中,如果这个镜头是用胶片拍摄的,则不是瓦尔达的手失焦,便是卡车失焦。



图 5.43 在《巴黎最后的探戈》的镜头中,远处的女人、座椅及墙壁都在焦距内,而前景的男人则不是……



图 5.44 ……但是当摄影要移焦之后,前景中的男人变清晰,而后景变模糊。

Froggy Evening)]。在 20 世纪 70 与 80 年代,深焦摄影在史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)的作品中复苏,如《大白鲨》(*Jaws*)及《第三类接触》(*Close Encounters of the Third Kind*),以及布莱恩·德·帕尔玛(Brian De Palma)的电影(图 5.41)。在今天,也可以用数字方式达成极端的深焦效果(图 5.42)。

在拍摄时,电影工作者也可以通过**移焦(racking focus** 或 pulling focus)来调整透视关系。镜头可以先对焦在前景物体,而使后面模糊,之后则移焦到后景物体,而使前景模糊。另外,移焦也可以从后景转到前景来,如贝托鲁奇(Bermardo Bertolucci)的《巴黎最后的探戈》(*Last Tango in Paris*)(图 5.43 与图 5.44)。

特殊效果(Special Effect) 经由**特殊效果**也可改变影像的空间透视关系。我们在先前已经看过(参见第 142 页),导演可通过模型或计算机合成影像创造布景。另外,可以将个别拍摄的影像合成在同一底片上,即可以制造出两景相连的假象。这可以通过**叠印 / 双重印相(superimposition)**的技巧来达成,例如,在拍摄或印片时制造双重曝光,使一个影像叠在另一个影像上。从电影历史的初期开始,叠印一直沿用到现在。叠印的一个常用功

能是，制造半透明的鬼魅影像。此外，叠印也用来表达梦境、幻想或回忆。通常这些内心影像会重叠脸部的近距离特写（图 5.45）。

另外一种比较复杂，将数个底片合成在一个镜头内的技巧，称作**合成摄影（process or composite shot）**，通常分成投影合成（projection process work），以及遮幅合成（matte process work）。

在投影合成部分，导演先将某场景的影片投映到银幕上，然后由演员在银幕前演戏。经典好莱坞电影制作在 20 世纪 20 年代末期开始采用这个手法，以避免带大批演员与剧组人员到拍摄地点的麻烦。这个技巧是将演员放置在一片半透明的银幕前，然后从银幕后面放映已拍好场景的影片，再由前方的摄影机将整个合成效果一起拍下来（图 5.46）。

就我们所知，**背面投影（rear projection）**很少能创造有说服力的深度效果。其中前景与后景很容易出现明显的分离，导致这个现象的部分原因是，演员由前景到后景没有出现影子，另外的原因则是后景面看起来均匀平坦（图 5.47）。



图 5.45 在昆汀·塔伦蒂诺（Quentin Tarantino）的《杀死比尔 1》（*Kill Bill, Vol.1*）中，新娘看见了第一个复仇对象，而她的激烈挣扎回忆叠印到了双眼画面上。



图 5.46 《*Boom Town*》。

正面投影（front projection）在 20 世纪 60 年代后期才开始运用。它是将拍好的场景影片投射到一面双面镜上，然后根据镜子摆置的角度，再将影像转射到高反光的银幕上去，摄影机则通过这面镜子拍摄站在银幕前的演员（图 5.48），这种技巧在《2001：太空漫游》（*2001: A Space Odyssey*）的“人的起源”（Dawn of Man）那一段中展现出了惊人的效果，有一幕是一只剑齿虎自己两眼发光，反射的就是来自投影机的光源。这是第一部广泛使用正面投影所拍摄的电影。由于场景影片的焦距比较清楚，正面投影可使前景与后景更自然地融合。对于这种非写实的正面投影技巧，最近汉斯·于尔根·西贝伯格（Hans-J ü rgen Syberberg）开发出更新的表现。在一部关于瓦格纳（Wagner）歌剧的电影《帕西法尔》（*Parsifal*）中，他创造出巨大的幻境景物（图 5.49）。正面投影与背面投影正迅速被数字技巧所取代。动作不是在影片影像前拍摄的，而是在蓝色或绿色银幕前拍摄的，而在拍摄之后以数



图 5.47 在希区柯克的《晕眩》(*Vertigo*)中，拥抱是在片厂中拍摄的，而背后的海景是另外拍摄的，作为拥抱的背面投影。

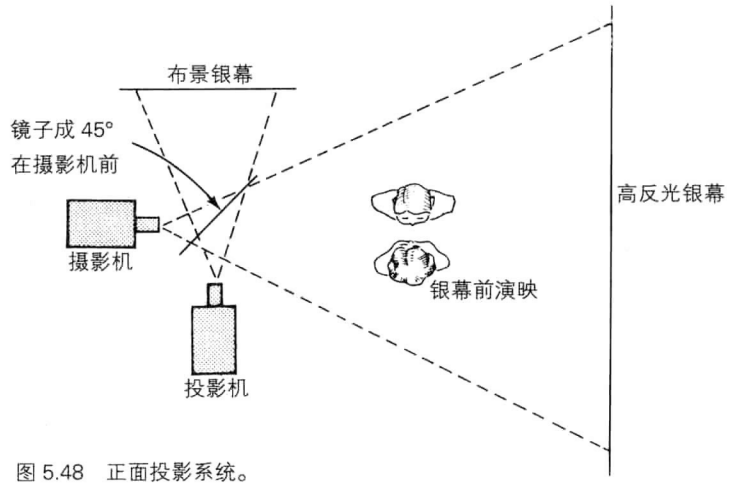


图 5.48 正面投影系统。

字操作加上背景。

合成摄影还可由**遮幅(matte work)**合成处理来完成。遮幅是指拍在底片上的场景，画面通常有部分留白。经由暗房处理，遮幅的底片再与有演员动作的底片合成在一起。有一种遮幅的场景是画的，然后再拍下来。这段底片再与真实场景的底片组合起来，并区隔在画出来景色中的空白部分上。通过这个方式，遮幅能为电影制造出想象中的场景。这种固定遮幅的合成摄影淘汰了玻璃摄影，又因为在商业片中广泛使用，因而成为制片的主流，持续到 20 世纪 90 年代后期。在近年来，已经使用计算机程序制作遮幅，但是，用来制造风景的方式还是相同的(图 5.50)。



图 5.49 《帕西法尔》中，前景放映变出了巨大的幻境景物。

然而，遮幅并不能使演员进入画出来的场景，因为演员看起来会在画面上消失。解决这个问题的方法，就是使用移动遮幅(traveling matte)。它将演员放在黑色，通常是蓝色背景(blue background)中拍摄。在暗房冲印时，演员的移动踪迹会先由背景中“框”出。经过进一步的暗房程序后，演员镜头再被加入背景底片中不断移动的空白部分。这就是处理超人飞行或宇宙飞船翱翔宇宙的手法(图 5.51)。在图 4.83，活动中的机器人经过移动遮幅组合到背景。在《谁陷害了兔子罗杰？》(*Who Framed Roger Rabbit?*)中的动画人物(图 5.52)，也是用移动遮幅接到分开拍摄的真人演出画面上。

在完善的计算机合成影像出现之前，移动遮幅被用在所有的主流电影类型中。它们经常被用来创造看似真实的地点或场景，但是，也可以用于创造抽象、刻意非真实的影像(图 5.53)。

对于许多电影来说，不同种类的特效可以合并使用。在先前例举的《指环王：护戒使者》中(图 5.50)，包含了左边的演员、中间的模型、背景中的移动遮幅，以及计算机动画制

作的瀑布与落叶。在科幻片中的单一镜头中，可能需要用“停机再拍”(stop-action)及“移动遮幅”拍下模型的动作，再用“叠印”在影片上面制造出动画光线。在《亡命天涯》(*The Fugitive*)的火车相撞镜头中，便同时使用了正面投影及背面投影。

你也许已经注意到，叠印、投影合成与遮幅都用到了两种电影技巧。这些特殊效果都需要在摄影机前做种种安排，因此，在某种程度上而言，它们属于场面调度的范围。但是，因为它们需要摄影方面的操控配合(例如，重新拍摄与冲印调整)，而且影响透视关系，因此，这些特殊效果也涉及摄影的部分。我们在本章讨论这些特殊效果的理由，是因为它们不属于使用模型的特效，而是要用专门摄影技巧处理。这些特效的集合名词被称为“光学特效”(optical effect)，强调出它们的摄影本质。

随着计算机合成特效(computer-generated effects)的兴起，场面调度与摄影技巧的融



图 5.50　在《指环王：护戒使者》的这个镜头中，远处建筑物、悬崖与天空，都是电脑创造的遮幅。

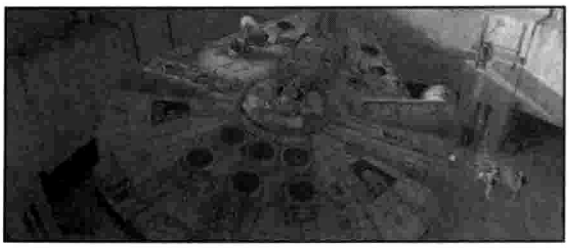


图 5.51　在《星球大战 4：新希望》(*Star Wars:Episode IV-A New Hope*)中，战舰起飞的镜头是用模型在蓝色银幕前拍摄的，再套入有帝国军队向上开火的建筑物镜头。

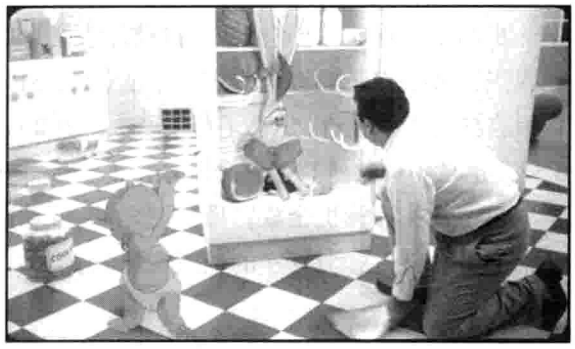


图 5.52　在《谁陷害了兔子罗杰？》中，真人导演与卡通人物处在同一个世界里。

合更加天衣无缝。数字构图可以先拍演员做动作，然后再加背景、阴影、动作等等。这些在以前都得用遮幅、多重曝光，或光学冲印处理才能完成。在《生死时速》(*Speed*)的一场桥梁戏中，观众看到公交车飞跃过这座断桥。这个特技其实是先设计好一个斜坡，拍下车子飞跃腾空的画面，再用数字方式加上高速公路背景(图 5.54)。随着专业计算机程序的普及，计算机合成影像逐渐提供了更具有说服力的特效，而全面取代了传统光学印片(见"深度解析")。

如同其他电影技巧，镜头的摄影操作并不仅处理单一镜头而已，它们是在影片的整体情境当中运作的。对于特殊色调处理、动作速度，或空间透视关系的评价，并不在于它们的"写实"程度，而在于它们所发挥的功能。举例来说，大部分好莱坞导演都会使背面投影不着痕迹。但是，在让－玛里·斯特劳普(Jean-Marie Straub)和丹妮尔·胡莉叶(Dani è le Huillet)的《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》(*The Chronicle of Anna Magdalena Bach*)中，便运用不协调的背面投影，造成倾斜的空间透视感(图 5.57)。由于片中其他镜头是在正确的空间透视关系下拍摄的，这个刻意的背面投影手法会使我们注意整部影片的视觉风格。

类似的是，图 5.58 看起来非常不真实(除非将男人再放到两英尺远外的地方)，但这是齐第拉瓦(Vera Chytilova)有意运用场景、人物位置和深焦摄影，而制造出的这两个女人对待男人的喜剧趣味点。在《指环王》中，这种透视关系技巧则是用得不着痕迹。与饰演其他高大角色的演员相比，扮演三英尺的高哈比人的成人演员，位置摄影机的位置更远，但是，这两个人看起来像是



图 5.53 在《斗鱼》(*Rumble Fish*)中，导演科波拉使用遮幅拍摄水族箱中的彩色斗鱼。

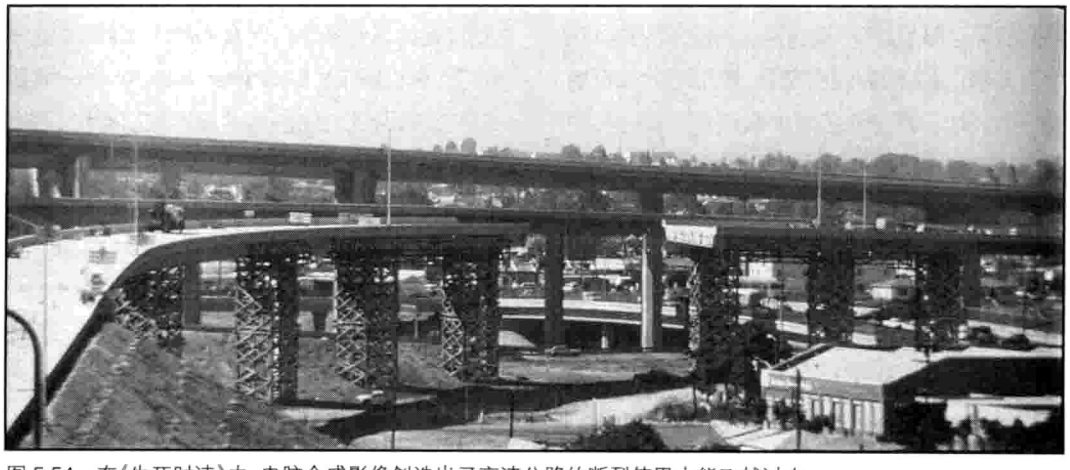


图 5.54 在《生死时速》中，电脑合成影像创造出了高速公路的断裂使巴士能飞越过去。

深度解析 由怪物到凡人:《指环王》中的电脑合成影像

From Monsters to the Mundane:Computer-Generated Imagery in *The Lord of the Rings*

《护戒使者》、《双塔奇兵》、《王者无敌》等三部电影改编自托尔金(J. R. R. Tolkien)的《魔戒》三部曲小说,显示了计算机合成影像(CGI)如何用于创造令人印象深刻的特效:大型战斗场景、逼真的怪物,以及魔幻事件。而比较不为人知的是,CGI 影响了从壮观场面到常规部分在内的影片制作过程中的多个层面。

导演彼得·杰克逊(Peter Jackson)在新西兰以恐怖片及奇幻片起家。1993 年,他与合伙人杰米·塞尔科克(Jamie Selkirk)、理查德·泰勒(Richard Taylor)成立了一家 CGI 公司 Weta Digital。电影《指环王》的数字作业大多数是在 Weta 的设备中完成,不过,因为电影牵涉到太多的 CGI,因此某些段落是委外制作。

在制片的每一个阶段都用到了 CGI。在前制作业期间,动态脚本(animatics)或计算机合成的大致场景版本会组成动画分镜表,亦即预视(previsualization,减写为 previz)。每一部片的预视都与完成的电影大致相同,并且有助于协调数字作业与实体作业的众多工作人员。

在这三部片的制作阶段,CGI 能够协助创造场面的某些部分。许多镜头是由不同的内容以数字方式接合的,例如混合布景、模型与计算机绘图(图 5.50)。所制作的模型道具共有 68 组,而需要使用计算机操作使模型栩栩如生,或者使摄影机穿梭在模型之间。计算机绘图程序可以创造出模型背后的天空、云彩、悬崖与森林等等计算机图案(通常以静态地点相片为基础)。

CGI 的能力正在快速发展当中,而这也运用到《指环王》的角色创造中。战争场景中,一小部分是穿戴戏服的真人演员,而 CGI 在演员身旁制造出其余数量庞大的动态战士。如同许多数字电影公司,Weta 团队必须开发自己的软件程序,而 Massive(Multiple Agent Simulation System in Virtual Environ-ment)是一套关键程序。这套系统先针对一些演员使用动态捕捉工具,而制作出相当多不同的打斗动作,再将这些动作运用到数千个未加工的数码人物上。这个系统可以赋予每个人物基本的人工智能,例如,对来者识别敌友的能力,因此,场景中的人物可以用无法预测的模式进行运动(可以针对这些数字战士设定许多选项,而这种多样性就形成了比较逼真的群众,不像早期只能重复一小群真人的动作)。而 Grunt 是另一个新程序,可以通过设定身高、体重等等许多选项,使这些人物具有逼真的战士形象,并将这些形象随机分配到每一个人物上(图 5.55)。

剧中人物旅程中所面对的怪物,在设计与执行上,则比军队更加精致。通过使用能感应凹凸皱折的新式扫描仪,便能建立每一个怪物的详细立体模型,继而在所有角度上创造出完整影像。不过,要让这些怪物有逼真的动作,则需要进一步的计算机操作。Character Mapper 是一套新式动态捕捉系统,先由真人演员捕捉动作,再将调整过的身体与肌肉纹理用在想象的骨架上。最显著的运用例子是在洞穴食人妖(troll)的段落,大型怪物能够以合理的方式摇晃四肢与伸缩肌肉。

大多数说话的角色是由演员饰演〔咕鲁(Gollum)则是重要的例外〕,但即使是这里也会

用上 CGI。主要的角色们拥有数字替身，为他们担任一些危险或不可能的演出动作。在食人妖洞穴的战斗中，饰演精灵 Legolas、哈比人 Merry 与 Pippin 的演员们，在食人妖肩上爬、跳等动作，是由数字替身所取代。这个故事中有一个特殊的要求，是将正常大小演员所饰演的三英尺高的哈比人，与其他看上去应该更加高大的人物并排出现。在拍摄阶段，创造尺寸大小差异的方法，通常是使用小型替身，或将哈比人的位置远离摄影机。某些结合高大与矮小人物的场景，则需要使用摄影机运动，而且使用动态控制（motion control），以避免破坏摄影机角度。在动态控制下，是以计算机计算导引摄影机，使摄影机根据人物大小比例与镜头距离，而以不同速率移动前景与背景人物。

在许多地方，CGI 创造了原本使用光学印片机（optical printer）制作的特效。在《指环王》中，这类特效包括甘道夫的烟火、布鲁南河浅滩上的洪水、远征队在山上遇到的雪崩，以及发出火光的索伦之眼。而精灵莱格拉斯超乎常人的射箭速度，则是来自于在演员的手势动作上添加数字弓箭。

电影中的摄影也依赖 CGI。为了洞穴食人妖场景，杰克逊戴上了虚拟实境头套，以在虚拟场面中，移动摄影机面对虚拟食人妖，去规划摄影机的位置。这些摄影机位置经由动态捕捉之后，复制在实际的拍摄段落当中——因此，这个场景具有一种手持摄影的粗糙风格，而与其他场景大不相同。

在后制阶段也需要使用 CGI。电影工作者可以消除地点镜头中的电线杆，以及在远征队越过山岭的空中镜头中，消除直升机螺旋桨的影像。专业程序则可以添加细节，例如，露珠掉落凯兰崔尔（Galadriel）之镜引起的涟漪，以及瑞文戴尔（Rivendell）远处的瀑布。

或许最重要的是，拍摄之后的数字分色



图 5.55　在《指环王：双塔奇兵》中，Massive 程序创造出具有个性化动作的大群战士。

(digital grading)，在第一集《护戒使者》中占了70%的镜头，在第二集《双塔奇兵》、第三集《王者无敌》当中则是100%的镜头。分色可以改变镜头的颜色，使每个主要地点各有独特的样貌，例如瑞文戴尔秋色般的阴影部分。而哈比人的脸色在摩瑞亚矿坑可以变得苍白，而在夏尔则是阳光及绿野下的金黄色。分色是运用了一种特殊设计的程序5D Colossus，这可以用来调整镜头中个别部分的色调。因此，在罗瑞安的场景中，精灵女王凯兰崔尔向佛罗多出示她的镜子，她闪耀着白光；而相形之下，佛罗多与他的所在背景则是深蓝色调。这种效果不只来自于对着她打光（打光会使周围景物一起变白），也来自后制阶段只针对她进行数字调光（图5.56）。拜数字分色之赐，CGI技术不仅能够用于创造想象出来的生物与大批群众，也能塑造整部电影的视觉风格。

在评论第一集当中的哈比人派对场景时，视觉效果总监吉米·莱杰尔（Jim Rygiel）与Weta动画设计总监兰道·威廉·库克（Randall William Cook）强调了CGI的广泛用途。这场派对是在片场布景中拍摄的，但树顶与天空是计算机所添加。“所以，我们在最后取代了整个天空与某些树，并且添加了烟火龙与烟雾的部分。因此，这段绚丽的内容显然是特效，但还有许多引而不显的特效内容，例如，演员伊恩·何姆（Ian Holm，饰演比尔博·巴金斯）与伊利亚·伍德（Elijah Wood，饰佛罗多·巴金斯）身后的背景，而每一点每一滴都是挑战。”

如此广泛地运用CGI，需要大量的技术设备。在第一集结束时，Weta有700部专用的计算机处理器每天24小时处理影像，而在第三集结束时，则有4,200部计算机处理器。这整个计划所储存的数字信息总量将近有500兆字节（500 terabytes）。在计算机内存与速度持续发展之下，在制片许多层面上，CGI的应用也将会扩展，而不仅限于《指环王》这类高度运用特效的电影。

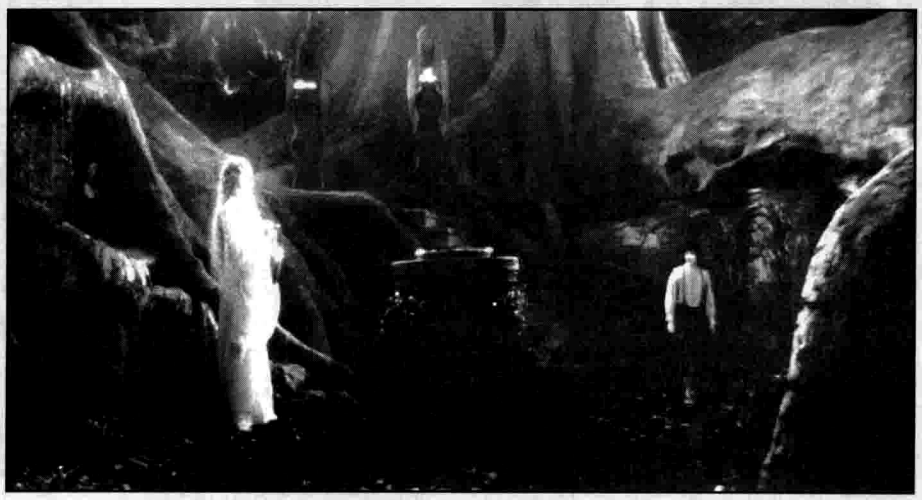


图5.56 在第一集《指环王：护戒使者》中，选择性的数字分色，使得一个角色呈现出白亮的效果，而场景其余部分则是统一的柔和蓝色调。

面对面说话(参见本章"深度解析")。导演不仅选择摄影上的灯光与运动,也决定这些摄影特性如何在全片中发挥功能。



图 5.57 《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》镜头的前景,以水平视角显示巴赫站在大键琴前弹奏,但背景放映的却是从低角度往上拍的影片。

取景
Framing

在任何影像中,景框(frame)并不单纯只是中性的边界;它为影像里的内容提供观察点。在电影中,景框之所以重要,是因为它主动为观众界定了影像。

如果需要证据来证明**取景(framing)**的重要性,不妨翻开早期电影史,看电影史上第一个重要的电影工作者路易·卢米埃尔(Louis Lumi è re)。路易·卢米埃尔与他的兄弟奥古斯特·卢米埃尔(Auguste Lumi è re)发明了第一架可实际操作的摄影机(图 5.59)。卢米埃尔摄影机是当时最具有弹性的设备,具有摄影机与放映机的双重功能。而狄克逊(W. K. L. Dickson)所发明的庞大美国摄影机,则将近有办公桌一样的大小(图 5.60)。卢米埃尔摄影机的重量仅有 12 磅,轻巧而便于携带与架设,因此适用于外景拍摄。路易·卢米埃尔最早期的作品都是单纯的事件——由其父亲的工厂走出来的工人们、玩纸牌、家人聚餐等等。但即便是这么早期的电影,卢米埃尔已经能够运用取景,将日常生活转变成电影事件。

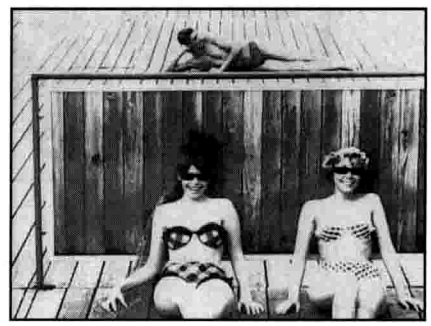


图 5.58 《黛西丝》中摄影机视角制造出喜剧性的视觉错觉。

不妨看一下卢米埃尔最著名的作品《火车进站》(*The Arrival of a Train at La Ciotat Station*, 1897),如果依循剧场惯例,卢米埃尔很可能就将镜头放在与月台垂直的位置,使火车从右边进入画面,而车身侧面面对观众。可是,卢米埃尔却以倾斜角度摆放摄影机,使火车由斜对角线进站,而产生具有动感的构图(图 5.61)。如果当初这一景由垂直角度拍摄,观众将只看到乘客背对镜头上车。但是在这里,卢米埃尔以斜角拍摄,使观众看到更多乘客的动作在前后景中进行。这个简单而不足一分钟的单镜头影片,轻易地说明了摄影机位置如何影响取景,且大幅改变了镜头中的影像,以及观众观看影片时的感受。

再看卢米埃尔的另一部影片《婴儿的午餐》(*Baby's Meal*, 1895),他选择了一种摄影机角度,而强调出事件中的某些层面。如果他用远镜头拍摄,这一家人便被放在庭院当中,但是他却取中景,从而强调出人物的动作及脸部表情(图 5.62)。因此,取景不但控制画面内容的范围,也控制了观众对事件的了解。

取景影响影像的方式有:(1)景框的大小与形状;(2)银幕上或银幕外的空间;(3)控



图 5.59 卢米埃尔摄影机提供了取景上的弹性。

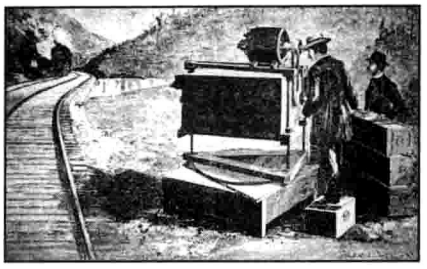


图 5.60 体积庞大的狄克逊摄影机。



图 5.61 路易·卢米埃尔《火车进站》中的斜角取景。



图 5.62 《婴儿的午餐》。

制距离、角度、高度与影像的关系;(4)取景与场面调度之间的配合。

景框的面积与形状

Frame Dimensions and Shape

我们已经习惯于长方形景框,几乎忘了它其实并不一定都是长方形。在绘画或摄影中,就有各式不同形状的框:狭长形、椭圆形或直立块面、三角形或平行四边形。然而,在电影中的选择比较少,主要的选择项目则是长方形影像的宽度。

景框的长宽比例我们称为**纵横比(aspect ratio)**。早在爱迪生、狄克逊及卢米埃尔等发明家的时代,就大致定下了这个比例规格。长方形景框的长宽比例大约是 4:3,因此纵横比则是 1.33:1。然而在默片时期,有一些导演认为这个标准太过于局限。阿贝尔·冈斯(Abel Gance)以他称为"三格式"(triptychs)的比例拍摄与放映《拿破仑》(*Napoleon*, 1927)。那是一种特殊宽银幕效果,由三个正常景框同时并列在一起(图 5.63)。反之,苏联导演爱森斯坦(Sergei Eisenstein)则主张要用正方形景框;他认为,正方形的水平、垂直及对角线最符合构图需要。

在 20 世纪 20 年代电影声音的出现,使音轨被加进底片,从而多少改变了底片的面积。一开始,底片被印在 1.17:1 的接近正方形的格式中(图 5.64)。然而,在 20 世纪 30 年代初期,好莱坞影艺学院(Hollywood Academy of Motion Picture Arts and Sciences)制订了 1.33:1 的**学院比例(Academy ratio)**(图 5.65)。这个学院比例成为世界通用的标准,沿用



图 5.63 《拿破仑》的特殊宽银幕效果,是用三架摄影机拍摄后,将影像连起而成的。

到了 20 世纪 50 年代中期。而数十年以来,标准电视屏幕也是 1.33:1,但宽屏幕电视则是越来越流行。

自 20 世纪 50 年代中期以来,许多宽银幕(wild-screen)比例主导了 35 毫米胶片的拍摄。目前在北美洲最常用的是 1.85:1(图 5.66)。而 1.66:1 的比例(图 5.67)多是欧洲电影采用的标准。在欧洲电影也有另一种较少用的 1.75:1 比例 (图 5.68)。而 2.35:1 比例 (图 5.69)是 20 世纪 50 年代新艺综合体(CinemaScope)横向压缩而设下的标准。2.2:1 主要用于 70 毫米胶片(图 5.70),但随着电影底片的改进,70 毫米胶片的拍摄与放映大部分已销声匿迹。

制造宽银幕影像最简单的方式,就是在冲印或放映时进行**遮盖(masking)**(图 5.71)。遮盖通常被称为硬遮幅(hard matte)。为了适应这种作法,许多当代电影就使用"满画面"(full-frame)拍摄(意即 1.33:1 至 1.17:1 之间),可以使影片上映时被遮盖。在这种满画面拍摄中,有时候,灯光或音效设备会出现在全画面影像中。在图 5.72 中,可以清楚地看见麦克风伸进镜头里。而在电影院放映时,观众不会看到麦克风,因为放映机光圈片会遮住影像的上下部分。本图上的两条线表示放映景框的纵横比是 1.85:1。

另外一种制造宽银幕影像的方法是使用**变形(anamorphic)**。首先,在拍摄或冲印时,使用特殊镜头将画面两侧往中间压缩,然后在放映时,以比例相当的特殊镜头放宽这些影像。图 5.73 显示了 35 毫米底片的影像,而图 5.74 则是放映在银幕上的影像。这种变形宽银幕的纵横比是 2.35:1,是新艺综合体原先的标准,沿用到了 20 世纪 70 年代;而出于技术方面的原因,它被调整为 2.40:1 比例,成为派娜维馨体(Panavision),是当今美国最常用的变形宽银幕系统。

不论是经过遮盖还是变形压缩,宽银幕电影都产生了显著的视觉后果。在构图上,银幕变成一条强调水平构图的平面。这种规格原先是用来拍摄场面壮观的类型——西部片、游记、歌舞片及史诗片等,在这些影片中,开阔无垠的场面非常重要。但是导演们很快就发现,宽银幕在私密亲近的场合中也有价值。黑泽明的《椿三十郎》(*Sanjuro*)(图 5.75)显示出,变形宽银幕〔日本东宝体(Tohoscope),相当于新艺综合体(CinemaScope)〕能在狭小场景里制造出明显的前景与后景。



图 5.64 早期有声电影中接近正方形（1.17:1）的景框，例如《人民公敌》(*Public Enemy*)。



图 5.65 《游戏规则》(*The Rules of the Game*)是用学院比例(1.33:1)拍摄的。



图 5.66 《爱情我你他》(*Just Me and You and Everyone We Know*)采用北美通用比例(1.85:1)。



图 5.67 《小镇房间》(*Une Chamber en Ville*)以 1.66:1 比例拍摄。



图 5.68 《巴黎最后的探戈》以 1.75:1 比例拍摄。



图 5.70 《魔鬼克星》(*Ghostbusters*)采用 2.2:1 比例，用 70 毫米胶片拍摄。



图 5.69 胡金铨的《忠烈图》采用 35 毫米变形宽银幕(anamorphic wibescreen)比例。



图 5.71 阿格妮丝·瓦尔达的《天涯沦落女》,在拍摄或印片时就进行遮盖。



图 5.72 马丁·斯科塞斯的《愤怒的公牛》(*Raging Bull*),注意画面上方可以看见麦克风。



图 5.73 尼古拉斯·雷伊(Nicholas Ray)的新艺综合体影片《比生命更重要》(*Bigger Than Life*)中一个受到压缩的景框……



图 5.74 ……和它实际放映出来的样子。



图 5.75 黑泽明的《椿三十郎》。

在某些宽银幕影片中,导演的场面调度使观众的注意力只集中在影像的某一个区域。一个常用方法是,使重要信息稍微偏离中间的区域(图 5.76),甚至是大幅偏离中心(图 5.77)。也有些导演喜欢用宽银幕形成多重焦点的画面。在林权泽(Im Kwon-Taek)的电影《春香传》(*Chunhyang*)中,许多场景的景框中填满了人物说话与动作(图 5.78)。

虽然长方形景框最为普遍,但并不能阻止电影创作者去实验其他形状的景框。**遮光罩(mask)**最常被用来遮住摄影机或印片机的镜头,以便挡住透进来的光。默片时代经常使用一种环状的遮光罩,能打开露出或关起来遮住景物,称作镜头外**光圈(iris)**。冈斯在《车轮》(*La Roue*)中,就运用了很多这种手法(图 5.79)。图 5.80 是格里菲斯(Griffith)的

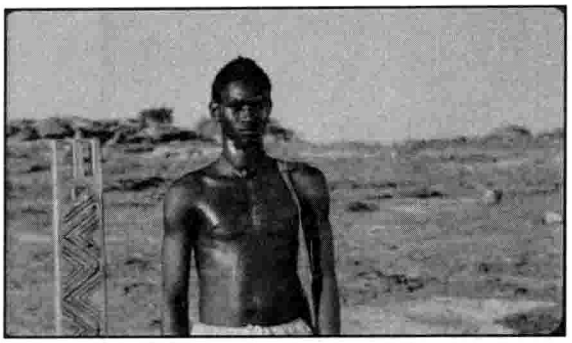


图 5.76 苏莱曼·西塞(Souleymare Cisse)的电影《光之翼》(*Yeelen*)。



图 5.77 约翰·麦克蒂尔南(John McTiernan)的《虎胆龙威》。



图 5.78 在《春香传》的忙碌场景中,随着宽银幕上谁在说话、谁在面对镜头、谁在反应,观众的注意力会不断转移。

《党同伐异》(*Intolerance*)中的一个镜头,左右大部分的画面都被遮去,只剩中央一小道,强调往下坠落的士兵。很多导演在有声片中也经常使用镜头外光圈及遮盖法。在《安伯逊大族》(*The Magnificent Ambersons*)(图 5.81)中,奥逊·威尔斯(Orson Welles)就用光圈结束一场戏,这种老式手法为这个段落增添了思古幽情。

我们也必须提到的景框实验是复格(multiple-frame)影像,通常称为分割画面(split-screen)。这个手法是在一个比较大的画面中,同时出现各种形状大小的画面。自早期电影以来,这个手法就被运用在电话交谈中(图 5.82)。在《再见柏弟》(*Bye Bye Birdie*)(图 5.83),以及其他 20 世纪 60 年代宽银幕喜剧片中,又重新使用了分割画面技巧。而复格影像也可以用来制造悬疑气氛,如布莱恩·德·帕尔玛在《姐妹》(*Sisters*)中的手法。他采用像神一样的全知观点,使观众同时看到两个人以上的剧情在同一时间发生。在《普罗斯佩罗的魔典》(*Prospero's Book*)中,彼得·格林纳威(Peter Greenaway)使用了更具有实验性的分割画面方式,而将莎士比亚的《暴风雨》(*The Tempest*)剧本影像并列在一起(图 5.84)。

同样的,导演选择银幕格式会影响观众的体验。景框大小与形状可以引导观众的注意力。构图模式、遮光罩可以集中注意力,而使用各种



图 5.79 冈斯的《车轮》。

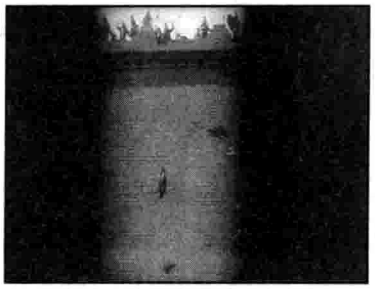


图 5.80 格里菲斯的《党同伐异》。



图 5.81 奥逊·威尔斯的《安伯逊大族》。

有趣的点或声音信息则可以分散注意力。复格画面也会影响注意力,但必须仔细协调,以集中观众的注意力,或使观众注意力逐一转到各个影像。

画内空间和画外空间
Onscreen and Offscreen Space

不管是什么形状,景框总是给予画面一个固定的范围。在广阔无垠的世界,景框选择了其中一个部分展示给观众,而使其余部分成为画外空间。如果摄影机离开了某一个物体或人物,而移动镜头到其他地方,我们会假定这个物体或人物依然存在景框之外的某处。即使是抽象电影中,我们也会感觉,各种形状或物体是从某个地方进入景框。

诺尔·柏奇(Noël Burch)曾提出银幕外共有六个空间区域:景框四边之外各一区、背景后面一区,以及摄影机后面的空间。值得注意的是,导演到底有多少种方式来暗示这些区域内事物的存在。例如,角色的眼光与姿态可以针对银幕外的某个东西。在第七章,我们将会提到画外的声音(画外音)如何提供线索。当然,画外的事物可以有一部分出现



图 5.82 菲利浦斯·斯莫利(Philips Smalley)1913 年的《悬疑》(*Suspense*),使用了三分割画面。

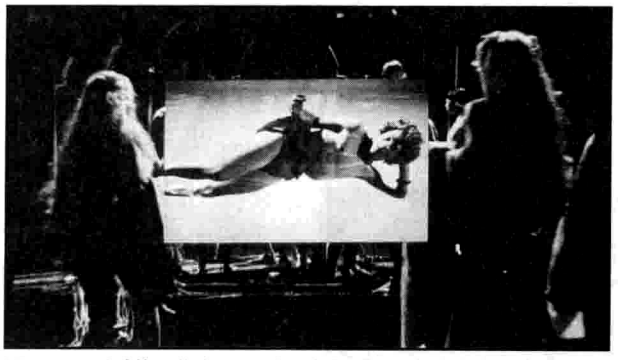


图 5.84 在《普罗斯佩罗的魔典》中,饰演精灵艾瑞儿的演员飞在另一个空间场景中。



图 5.83 《再见柏弟》的分割画面中,青少年们在交谈最近的小道消息。



图 5.85 《红衫泪痕》的中景镜头中，主角茱莉正与宾客寒暄……



图 5.86 ……突然间，左前方出现一双握酒杯的手。



图 5.87 茱莉看着景框架外，并走上前去……

在景框中。几乎每部电影都有这样的例子，但是以画外空间制造惊奇效果的电影，则是最受人瞩目的例子。

在威廉·惠勒(William Wyler)的《红衫泪痕》(*Jezebel*)里，在中景的镜头中，茱莉正与宾客寒暄，然后镜头的前景突然出现一只握着酒杯的手(图 5.85 至图 5.88)。茱莉看过来，并走向持杯者，镜头随着稍微向后退，持杯者与茱莉便一起进入画面。那只突然闯进画面的手，说明了持杯者的存在；茱莉的注视、摄影机的运动，以及声带上的声音，都提醒观众摄影机外的全部空间。导演在这里展现了取景的某种用法：将重要事物先摆在银幕之外，然后再将它引进画面，以制造惊人的效果。

更系统的用法，是在格里菲斯的《猪巷火枪手》(*Musketeers of Pig Alley*)中，将突然闯进画面的手法发展成全篇的母题。当歹徒尝试在女主角的酒杯中下药时，观众并不知道“快手小子”已进入房间，直到他向画面喷了一口烟，才发觉他的存在(图 5.89)。还有在电影最后，当他要领赏时，一只神秘的手突然间伸进画面给他钱(图 5.90)。这些都是格里菲斯在此片中制造观众在突然间发现画外有人物的惊奇效果。



图 5.88 ……摄影机退后一些，将她及这位对她举杯的男士置于景框中。



图 5.89 《猪巷火枪松手》。

利用第五区(背景之后的空间)当然也很平常，像人物走出门，被挡在墙或楼梯外这一类的手法。使用第六区则是比较罕见——摄影机后面，以及靠近摄影机边缘的话外空间。在阿巴斯·基亚罗斯塔米(Abbas Kiarostami)的电影《橄榄树下的情人》(*Under the Olive Tree*)当中，有一个长段的例子。片中的剧组正在拍摄一段场景，而我们通过摄影机镜头观看这段拍摄过程。当两个年轻演员的演出一再出错，紧张的情势就开始升高(图 5.91)。最后，镜头带进了原本在摄影机后的导演与剧组人员(图 5.92)。经过几次重复之后，导演由银幕后空间走上前去解决问题(图 5.93)。由于我们意识到了摄影机后的空间，在这几次重拍的期间，我们可以感到剧组人



图 5.90 《猪巷火枪手》。



图 5.91 《橄榄树下的情人》的戏中戏镜头中,演员们几度回到原来位置重拍。

员越来越不耐烦。通过这种方法,导演将景框边缘的限制转变成优势。

取景的角度、水平、高度及距离
Angle, Level, Height, and Distance of Framing

景框不仅暗示了画面外的空间,同时,也暗示了影像内容被观看的位置。在大多数情况下,这就是摄影机取景的位置。即使是动画片,不论每一格画面的角度高低或镜头长短如何,都是用摄影的透视关系绘制的。



图 5.93 导演终于走进摄影机空间内,教导演员如何演出。



图 5.92 最后,一个镜头显示出摄影机后的剧组人员,他们正在设法解决问题。

角度(Angle) 对于镜头的场面调度,景框指定了我们观看的角度。在空间中有无限个点可做角度,在一般实际操作中,我们将它们规划成三类:水平视角(straight-on angle)、高角度(俯角)(high angle)与低角度(仰角)(low angle)。水平视线是最常见的一种(图 5.94);高角度镜头让观众"往下看"景框中的事物(图 5.95);低角度则使观众"往上看"(图 5.96)。

水平(Level) 景框可以是水平或不水平的,而所谓水平是指与地平线平行。如果取景偏向于某一边,则景框就有些**倾斜(canted)**。倾斜式取景并不常见,可是有些电影会大量使用这类镜头,例如,奥逊·威尔斯的《阿卡丁先生》(*Mr. Arkadin*)、卡罗尔·里德(Carol Reed)的《第三人》(*The Third Man*),以及王家卫的《堕落天使》(*Fallen Angels*)(图 5.97)。

在克里斯托弗·迈克莱纳(Christopher Maclaine)的影片《结束》(*The End*)中,有一个非常倾斜的取景,使前景中原本是陡坡的街道成为水平,而使后景的房屋怪异地变成倾斜状态(见图 5.98)。

高度(Height) 对于背景与人物,以某种高度取景的话,可以带给观众一种稳定感。当然,摄影机角度与高度有某种关系:高角度取景意味着观众是以较高的优势点往下看。

但是,摄影机高度不仅仅是角度问题而已。例如,对于地板上的人物或物体,日本导演小津安二郎(Yasujiro Ozu)常将摄影机放在接近地面的高度拍摄(图 4.140、图 6.129 及图 6.130)。注意,这与摄影机角度无关,因为这个镜头是水平视线,我们仍能看到地板。以这么低的高度且用水平视线拍摄,是小津视觉风格中一个重要的特性。

距离(Distance) 取景不只牵涉角度、高度与水平或倾斜,取景也提供镜头中场面调度的距离感,这通常称为摄影距离(camera distance)。为了介绍不同的摄影距离,我们将使用人体作为测量标准。而我们的例子则来自于卡罗尔·里德的《第三人》。

在**大全景(extreme long shot)**中,人形几乎看不见(图 5.99)。这种镜头通常是用来拍摄风景、城市鸟瞰图,或其他延展的景象。在**全景镜头(long shot)**中,人物较为明显,但是



图 5.94 《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》中水平视角的镜头。



图 5.95 《七宗罪》(*Se7en*)中的高角度取景。



图 5.96 《小猪巴比》(*Babe*)当中的低角度取景。



图 5.97 《堕落天使》中的倾斜取景。



图 5.98 《结束》当中令人惊异的倾斜取景。


图 5.99 《第三人》中的大全景镜头。


图 5.100 《第三人》的全景镜头。


图 5.101 《第三人》的中全影镜头。


图 5.102 《第三人》的中景镜头。


图 5.103 《第三人》的中特写镜头。


图 5.104 《第三人》的特写镜头。

背景仍占据大部分画面(图 5.100)。如果是由人物的膝盖以上取景时,这种镜头称为**中全景镜头(medium long shot)**(图 5.101)。这些镜头都很常见,它们能让人物和环境取得适当的平衡。

在**中景镜头(medium shot)**的画面中,人物出现腰部以上的部分(图 5.102),人物的姿势与表情在此看得更清楚了。**中特写镜头(medium close-up)**展示人物胸部以上的部分(图 5.103)。**特写(close-up)**是典型只出现头、手、脚或小物体的镜头;它强调脸部的表情、动作的细节,或是重要的物体(图 5.104)。**大特写(extreme close-up)**只单挑脸上的一部分(眼睛或嘴唇),或将一个细节独立出来,将细微的部分放大(图 5.105)。

必须留意的是,景框中摄影内容物的大小,与真正的摄影机距离一样重要。以相同的摄影机距离,可以拍到一个人的全景镜头,或者仅是大金刚(King Kong)的手肘特写。所以,我们不会因为贞德仅有头部出现在画面上而将图 5.106〔出自《圣女贞德受难记》(*La Passion de Jeanne d'Arc*)〕称为特写,相反我们将之称为全景,理由在于她的头只占相当小的部分(如果取景角度稍微向下调整,就可以见到她的全身)。在判断摄影机距离时,取景内容的相对比例决定了我们如何认定镜头。

取景分类显然是程度的问题。关于摄影机角度或距离,并没有通行世界的普遍标准。大全景和全景之间也没有精确的分界点,水平视角与稍低俯角之间也没有明确分野。再者,电影工作者也不会受限于名词的束缚,他们并不担心这个镜头是否符合传统分类。〔然而,以 MS 作为中景(medium shot)的简称,以及 CU 作为特写(close-up)的简称,这类



图 5.105 《第三人》中的大特写镜头。

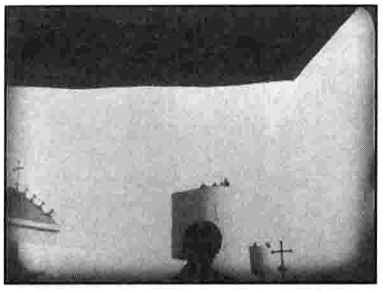


图 5.106 《圣女贞德受难记》中的全景镜头。

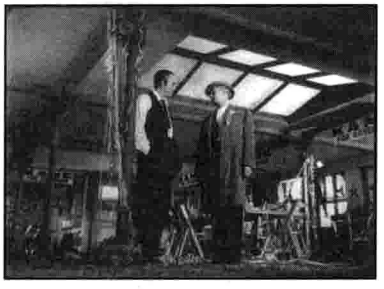


图 5.107 在《公民凯恩》中，低角度取景将凯恩和友人从空旷背景中隔离出来，这是他原先废弃的竞选总部。



"我不喜欢特写，除非它可以有很震撼的效果，而你也需要它。但如果你可以利用别的方法来得到该场戏的戏剧效果，就别用特写。特写像个绝对的标点符号——只有你觉得影片这里该有个逗点时才用它，要不就别用。别像电视那样，每个镜头都要用特写拍。"

——霍华德·霍克斯(Howard Hawks)，《星期五女郎》的导演

简称是剧本当中的惯用语，因此，电影工作者的确会发现这些名称在工作上具有实用性。]在大多数情形下，这些概念仍然相当清晰，使我们能用来讨论电影。

取景的功能(Functions of Framing) 对于角度、距离与其他取景性质，我们有时候会想要赋予绝对的意义。人们容易相信，由低角度往上拍的镜头，会令表面中的人物很有权威；或者，由高角度往下拍，就是显示小人物或失败者。而口语上的类比尤其诱人：如倾斜的景框意味着"世界脱序"。

如果所有技术的特性都拥有这类一眼就看出来的意义，那么，电影艺术的分析可就不是难事；如此一来，每部独立的片子也就因此失去它们独特和丰富的特色。事实上，取景没有绝对或一般性的意义。如果仅仅依循一些公式化的定义，就代表忘记了电影的意义与效果根植于整部影片，是整个系统运作的一部分。影片的情境脉络将决定每一个取景的功能，就像它决定场面调度、摄影质量，和其他技术的整部影片的作用一样。不妨参考下列三个例子。

在很多情况下，《公民凯恩》中很多低角度拍摄凯恩的镜头，确实呈现了他上升的权力，但是，低角度的目的是将凯恩孤立于空旷的背景中(图 5.107)。值得注意的是，取景角度不仅影响对主角的观点，也影响人物所出现的背景。

如果关于取景角度的陈腔滥调正确的话，那么，图 5.108《西北偏北》(*North by Northwest*)的一景，应该是要呈现范·丹和李奥纳多的懦弱无能。事实上，范·丹才刚决定要除掉他的情妇，打算将她从飞机上推下去，他还说："我想，很高的高度是最好的解决之道。"因此，希区柯克这个角度和摄影距离的空间大小，正预言了即将发生的谋杀手法。

类似的是，爱森斯坦《十月》(*October*)中的倾斜镜头(图 5.109)，并不是表示脱序的世界，反而增加了推进大炮的动力感。

这三个例子证实了，我们不能将电影的丰富性简化为几样食谱。我们应当在整部电影的特定情境脉络中，来探究技巧所发挥的功能。

摄影机距离、高度、水平与角度，通常有明显的

叙事功能。例如,摄影机距离能够设定或重新设定场景或演员的位置。我们将在下一章讨论《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*)的剪辑时加以说明。而在叙事上,取景能突显出重要的细节(图 5.110 与图 5.111)。

取景同时也能暗示镜头的主观性。在第三章我们曾经提到,叙事可以呈现具有心理深度(psychological depth)的故事信息,而其中一部分就是主角所看到或听到的知觉主观性(perceptual subjectivity)。当取景使我们透过主角的眼睛看东西,我们就称之为视觉主观镜头,或者是观点镜头(point-of-view shot, POV shot)。弗里茨·朗(Fritz Lang)的《愤怒》(*Fury*)是一个清楚的例子(图 5.112 与图 5.113)。

取景可以用其他方式提供叙事功能。在整部影片中一些重复的取景方式,可以和剧中人物或情景连接在一起。也就是说,取景方式成为全片的母题(图 5.114)。在《圣女贞德受难记》中,导演德莱叶就不断用大特写拍摄贞德(图 4.129)。

另外,有些镜头可以因为它们的特异而令人印象深刻。在希区柯克的《群鸟》(*The Birds*)中,群鸟开始聚集在波狄加湾,画面从水平视线的中特写镜头,突然急转至从整个镇的上方往下拍的大全景镜头,造成了极具震撼力的恶兆气势,呈现风雨来袭前不安的宁静(图 6.34 及图 6.35,参见第 263 页)。还有,若是在一部大部分以全景和中景镜头所组成的影片里,突然出现一个大特写镜头,会有极显著的效果。类似的情况,在里德利·斯科特(Ridley Scott)的《异形》(*Alien*)中,前几场戏中没有呈现什么人物的主观镜头。但是,当凯恩渐渐接近异形的蛋时,我们好像是透过他的眼睛在看它,而刚诞生



图 5.108 《西北偏北》。

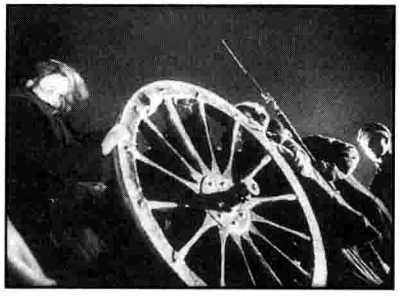


图 5.109 《十月》中一个极为倾斜的取景。

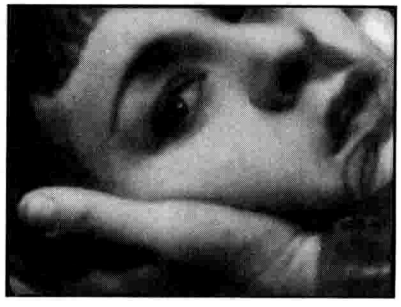


图 5.110 在《乡村一日》(*A Day in the Country*)中,大特写镜头让观众看到女主角的眼泪。



图 5.111 在《日光夜景》(*Day for Night*)中,特写取景强调了导演调整演员双手位置的精确细节。

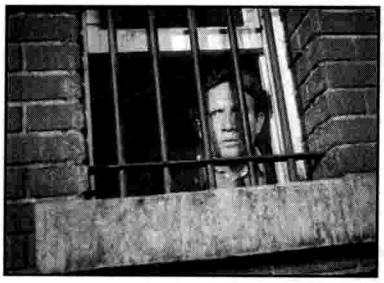


图 5.112 在《愤怒》中,主角在监狱中是以些微的低视角往上拍的……



图 5.113 ……但在下一个镜头,他从窗户往下看的画面,却是以偏高的高俯角往下拍的。

的异形直接向我们跳过来。这不只造成意外惊吓，将取景突然转换到一个人物的知识范围，可以强化剧情的转折点。

除了叙事意义之外，取景本身有自成一格的视觉趣味。特写可突显出观众会疏忽的纹理、细节。来自布烈松《扒手》(*Pickpocket*)的特写镜头(图 5.115)里，可看到扒手最细微的小动作；这一系列类似的特写镜头，组成令人眩目、如芭蕾般的画面。另外，全景镜头可以使我们探索广阔的空间。例如西部片中的美景，大卫·林奇(David Lynch)的《史崔特先生的故事》(*The Straight Story*)，或者沃纳·赫尔佐格(Werner Herzog)的纪录片《黑暗的教训》(*Lessons of Darkness*)(图 5.116)，都是因为全景镜头而呈现不凡的气势。因其包含的信息，全景镜头取景鼓励我们探索画面细节，或是去发掘抽象的样式(图 5.117)。

以不寻常角度拍熟悉事物，可以使我们赏心悦目(图 5.118)。在《圣女贞德受难记》中的上下颠倒画面(图 5.119)，并非是主角的主观镜头，它们是为取景的角度而取景的。鲁道夫·阿恩海姆(Rudolf Arnheim，形式主义美学家)曾写道："用不寻常且奇怪的角度来拍摄平凡的事物，艺术家可依此来强迫观众对它产生兴趣，而不仅仅是注意到或接受而已。被拍出来的事物有时不但更具真实性，而且更令人印象深刻。"



图 5.114　在《马耳他之鹰》中，以低仰角来拍盖斯伯·卡特门，以突显他的肥胖。

取景也可用来制造喜剧效果，如查理·卓别林 (Charlie Chaplin)、巴斯特·基顿(Buster Keaton)和雅克·塔蒂(Jacques Tati)的用法。在《我们的好客之道》中，基顿就将几个笑料场面处理得非常有趣。仔细的取景角度，和其镜头空间大小选择均是决定笑料是否成功的元素。例如，图 4.161 如果从旁边且以远景的方式拍，就看不出火车已分成两截在不同的轨道上跑，并且也看不出火车司机一副无事模样的可笑。相同的，图 4.170 与图 4.171，画外空间的利用是



图 5.115　布烈松的《扒手》。



图 5.116　在《黑暗的教训》中，1991 年海湾战争后的科威特废油田在燃烧，而直升机镜头提供了壮观的恐怖景象。



图 5.117 在侯孝贤的电影《冬冬的假期》中,男孩冬冬拜访他不体面的舅舅,而屋顶的样子彷□是一片波浪在保护一个明亮的红点。

这场戏笑点的来源:首先,我们看到威利身上绑着绳子,然后绳子的另一端是康菲尔德的儿子,一会儿他掉了下去了,这时威利立刻恐惧地想到,自己也要随着他掉到无底深渊。只要试着回想这一景与片中其他镜头的不同,就会发觉,基顿的幽默原来是经过谨慎的场面调度和取景所经营出来的。

同样的,在雅克·塔蒂的《游戏时间》(*Play Time*)中,场面调度和摄影机位置一样制造了令人发笑的趣味点。片中,胡洛先生突然听到一声"轰",立即回身去查声音的来源,原来是门房正弯身锁门(图 5.120)。这个视觉双关语就是由摄影角度和镜头空间所呈现出来的。我们无法在此将取景的叙事功能一一分类说明;仅能提醒大家,摄影机的位置、镜头空间大小、角度、水平和高度,拥有无尽增加观众感受视觉特性的可能性。

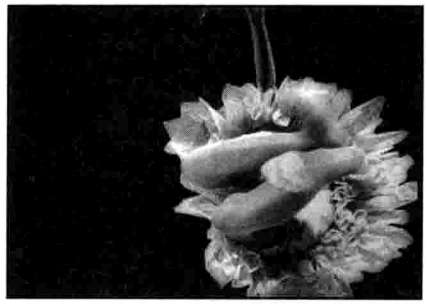


图 5.118 雷内·克莱尔(Rene Clair)的《幕间休息》(*Entr'acte*),从一位芭蕾舞者的正下方往上拍,将她的动作拍成宛如花朵盛开的模样。

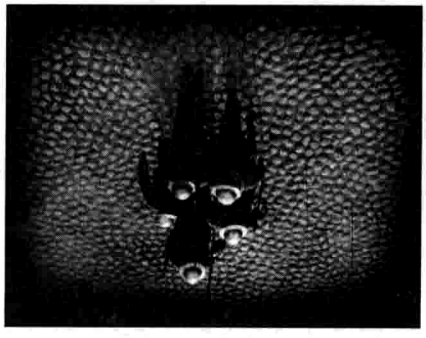


图 5.119 《圣女贞德受难记》。

动态景框

The Mobile Frame

以上提到所有关于取景的特质,在绘画、静态摄影、漫画与其他图画中也都存在。这些影像都有纵横比、景框内外的关系、角度、水平、高度,以及空间距离等性质。但是,电影(及录像带)还有一种特有的性质,就是景框能移动。

镜头运动取景(mobile framing)意即在镜头当中改变景框内景物的角度、水平、高度或距离。由于取景将观众导向影像中的内容,通常观众会认为自己随着景框移动。通过取景,我们可以接近、远离、围绕或经过影像中的物体。

"我了解到,要体会好的剧本,可以像欣赏文学作品一样——这就是摄影机运动方式的动机,因此,摄影机运动就变得相当迷人。"

——朱迪·福斯特(Jodie Foster),《我的天才宝贝》(*Little Man Tate*)的导演

"我不得不移动摄影机,而我现在知道原因了。摄影机的运动增强了三维空间感。这使你处在空间里,如果你移动摄影机,观众就会意识到空间。"

——乔治·米勒(George Miller),《公路勇士》(*The Road Warrior*)的导演



图 5.121 在德莱叶的《词语》(*Order*)中,摄影机向左横移……



图 5.122 ……随着人物动作到房间的另一边。



图 5.120 在《游戏时间》中,胡洛先生听到声响转头去看,原来是有人正在锁玻璃门,而他的头部刚好在门把下方,看起来这个人好像头上长一对角。

镜头运动的种类(Types of Mobile Framing) 一般来说,"摄影机运动"(camera movement)指的是景框移动的能力。通过在拍片过程中移动摄影机体,就可以达成动态景框。摄影机运动有几个种类,各自有特殊的银幕效果。

横摇(pan,panorama 的缩写)是以一个垂直轴线为中心旋转摄影机。在银幕上,则产生景框以水平方向在空间中移动,就像摄影机在"转头"一样(图 5.121 与图 5.122)。

直摇(tilt) 是以一个水平轴线为中心旋转摄影机。摄影机像抬头或点头一样上下摇动。摄影机的"直摇"与"横摇"一样,是在固定位置上没有移动。在银幕上,直摇产生出上下展开空间的印象(图 5.123 与图 5.124)。

在**推轨镜头(tracking shot,或 dolly shot)**中,摄影机整个位置变动了,在地面上或前或后、或左或右、或绕圆圈、或斜对角,或从一边到另一边地移动(图 5.125 与图 5.126)。注意人物在画面中位置没变,但背景已变。

在**升降镜头(crane shot)**中,摄影机整个从地面上攀高,通常因机器臂的支撑,可让摄影机整个前后上下左右地移动。在《伊凡雷帝》(*Ivan the Terrible*)中,一场丧礼的戏就是先从高角度往下拍棺架慢慢降下来(图 5.127 与图 5.128)。升降镜头不只单纯地

如电梯一般只是上下移动，它可以前后左右动（图 5.129 与图 5.130）。在《红色警戒》（*The Thin Red Line*）中，泰伦斯·马立克（Terrence Malick）用臂长 72 英尺的升降机来俯拍士兵在草丛中前进的画面。而直升机或飞机则能拍出各种不同的升降镜头。

上述这些取景都是最常用的手法，事实上，摄影机运动还有其他很多可能性，随人想象运用（如翻筋斗、连续转或回转等等）。以下我们将会见到，各种摄影机运动可以互相结合。

摄影机运动在电影发展之始，就让许多电影工作者与观众产生兴趣。为什么？因为摄影机运动在视觉上有许多即刻的效应，它通常也为影像增加更丰富的空间信息，使画面中的人或物的位置，比固定画面更生动、突显。推轨镜头和升降镜头提供画面更多变的影像内容。在摄影机环绕拍摄下，物体会显得更加立体、饱满。横摇或直摇则可以分别呈现水平或垂直的连续空间。

此外，我们很难不认为，摄影机运动替代了我们的运动。物体并没有膨胀或缩小，而是观众自己视觉上前进或



图 5.123 特吕弗的《黑衣新娘》（*The Bride Wore Black*）从教堂顶端直摇下来……



图 5.124 ……到教堂门口。



图 5.125 埃里克·冯·施特罗海姆（Erich von Stroheim）《贪婪》（*Greed*）中的推轨镜头，摄影机向右……



图 5.126 ……随二个角色移动。

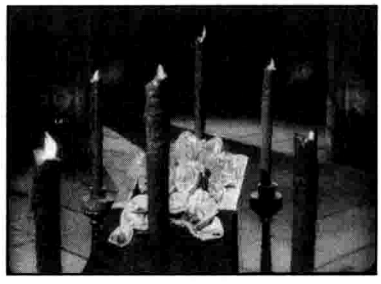


图 5.127 在《伊凡雷帝》中，摄影机从高角度拍棺架，慢慢降下镜头……



图 5.128 ……到水平视角，伊凡坐在棺架底部。



图 5.129 在卡雷尔·雷兹（Karel Reisz）的《摩根》（*Morgan!*）片尾，摄影机以斜角方式上升……

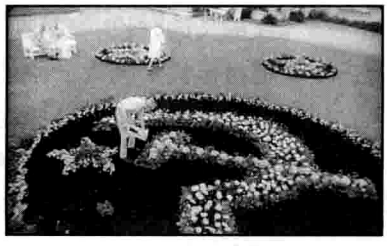


图 5.130 ……然后显示主角的花圃形状，说明了他对共产党的同情态度。



图 5.131 在马丁·斯科塞斯的《愤怒的公牛》的 Steadicam 跟着主角由更衣室出场……



图 5.132 ……一路穿过人群，到达拳击场。

退后的假象。当然，我们并不会完全被摄影机运动所愚弄，我们从未忘记自己是在电影院里看电影，只是摄影机运动提供了在空间中运动的有力提示。事实上，因为这些提示强而有力，所以，电影工作者往往利用摄影机运动的主观性——透过运动中人物的眼睛，依叙事的观点来呈现景物。意即，摄影机运动可以强力地提示观众，他们所看到的是一个人物观点镜头。

在当今的商业电影制片中，摄影机大部分是架在“推轨车”(dolly)上的。20 世纪 70 年代以前，标准做法是将摄影机架在推轨车上，再放到轨道上拍长时间的动作〔所以有“跟拍”(tracking)的说法〕。不过，在近几十年来，有一种简便流行的平衡式摄影架，这种摄影架的专利名称是斯坦尼康(Steadicam，即摄影和稳定器)。斯坦尼康架在摄影机操作员身上，使摄影机操作员可以走动拍摄，以手微调摄影机镜头，并检查银幕上的影像。而另一个摄影机操作员则使用遥控器调整焦距。

斯坦尼康的平衡机制能够产生流畅的动态镜头，它可快速追踪演员爬阶梯、进房间，以及骑脚踏车或摩托车(图 5.131 与图 5.132)。近来，导演们使用斯坦尼康提供运动镜头以辅助主摄影机。有些导演会利用斯坦尼康创造精密的移动镜头，穿越数个空间场景，长达好几分钟。例如，布莱恩·德·帕尔玛的《走夜路的男人》(*The Bonfire of the Vanities*)，以及保罗·托马斯·安德森 (Paul Thomas Anderson)的《不羁夜》(*Boogie Nights*)(关于 Steadicam 的运用，见图 5.206)。

在一些情况下，导演不想要平稳的摄影机运动，而喜爱摇摆、上下跳动的影像，这通常可以通过**手持摄影机(hand-held camera)**完成的。在这种情形下，摄影机不是放在三脚架或推轨车上，而是放在摄影机操作员身上，且不使用平衡装置加以支撑(图 5.133)。这种摄影机运动在 20 世纪 50 年代后期很通行，当时正是真实电影(cinéma-vérité)纪录片成长的时代。在早期手持摄影机镜头中，《初选》(*Primary*)是最有名的例子之一。摄影师把摄影机提到头上，跟随约翰·肯尼迪(John F. Kennedy)通过簇拥的群众(图 5.134)。

手持镜头也出现在许多剧情片中。因为这种技巧起源于纪录片，所以在制作伪纪录片时就可以拿来运用，例如《女巫布莱尔》(*The Blair Witch Project*)。在其他例子中，这个手法也用来表示主观镜头(图 5.135)。有时候，手持镜头可以增强运动的突兀感，仿佛是无意间瞥见了动作。在《驴孩朱利安》(*Julien Donkey-boy*)中，哈莫尼·科林(Harmony Korine)使用轻型迷你数字摄影机拍摄朱利安在住宅区闲晃(图 5.136)。



图 5.133 唐·潘纳贝克(Don Pennebaker)手持摄影机拍摄《年少轻狂》(*Keep on Rocking*)。



图 5.135 在塞缪尔·福勒 (Samuel Fuller)的《裸吻》(*The Naked Kiss*)中，手持摄影机拍摄的主观镜头，增强了打斗的冲击力。



图 5.134 在《初选》中，约翰·肯尼迪迎向威斯康星州的民众。



图 5.136 当朱利安走动的时候，手持摄影机的颠簸步调补充了 35 毫米冲印胶片的色彩的爆发力。

静态摄影机可以仿真出景框移动。在动画中，摄影机实际上停留在相同位置，但是，通过一格一格画出来的画面，动画可以创造出摄影机运动的效果(图 5.137 至图 5.139)。其他方式还有拍摄静态画面或是用停格，可渐渐地放大或缩小影像，如同光学印片或计算机合成影像使用的手法一样。另外，光圈遮幅的方法可用来圈出一个景观，或是圈入一个细节；而镜头伸缩在摄影机静止的时候也可以用来制造移动的画面。

观众该如何辨别镜头伸缩与向前推轨或升降镜头？一般而言，动画、特效或伸缩镜头都可以减小或加大部分的影像。虽然推轨镜头与升降镜头可以加大或减小部分景框，但它们的能力不止于此。在真正的摄影机运动中，不同地点的静态物体会有不同的速度，而观众可以看到物体的不同侧面，而且背景更有分量与深度。

在阿伦·雷奈(Alain Resnais)的《战争终了》(*La Guerre est finie*)(图 5.140 与图5.141)，跟拍镜头使物体的分量加大。墙壁的大小与结实程度并没有变少，而路牌并不只是被放大，它的角度也有所改变。

反之，如果以伸缩镜头放大的话，动态景框却无法改变物体的面向与位置。在安哲罗普洛斯(Theo Angelopoulos)的电影《尤里西斯的凝视》(*Ulysses' Gaze*)(图 5.142 与图 5.143)

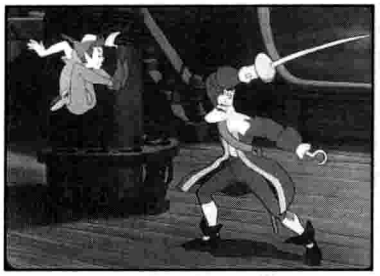


图 5.137 在《小飞侠彼得潘》(*Peter Pan*)的横摇镜头中,一开始小飞侠与虎克船长接近桅杆。小飞侠跳起来踢虎克船长。

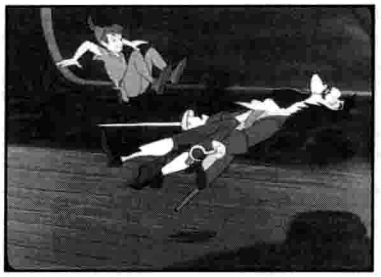


图 5.138 ……摄影机跟着二人取景摇向右边……

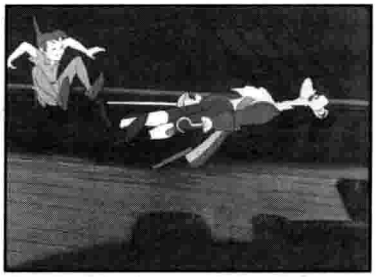


图 5.139 ……而穿越甲板。

中,伸缩镜头放大了货船上的列宁人像。在镜头的结束与开始,我们对人像的角度没有改变:在画面中,人像头顶依然靠在一排树的边上,人像的脚与船头栏杆的相对位置还是相同。在伸缩镜头之下,货船逐渐看起来比开始的时候更接近这一排树。总而言之,当摄影机移动时,我们也会感觉到空间的动感。而在伸缩镜头下,空间可以扩大或缩小一些。

到目前为止,我们是以相当单纯的方式个别讨论这些动态取景的方式,但是,导演们时常会在同一镜头中合并使用这些取景方法,例如,可以同时推动并横摇摄影机,或是同时伸缩与升降镜头。虽然如此,在每一个组合用法中,都可以辨认出基本的组合类型。

镜头运动的功能(Function of Frame Mobility) 如果没有考虑到在整部影片中如何系统性地发挥作用,我们的镜头分类就没有什么意义。譬如,镜头运动与电影的空间与时间如何关联?各类镜头运动可以产生哪些运动形态?简而言之,这些镜头运动如何与电影形式互动?

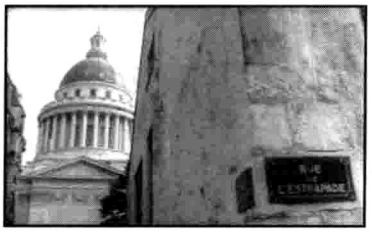


图 5.140 在《战争终了》中,路牌右边有些倾斜……

1. 镜头运动与空间(The mobile frame and space)

对于画内、外的空间,镜头运动有很可观的影响,这从先前《红衫泪痕》的例子可以看出来(图 5.85 至图 5.88)。在手与酒杯的特写之后,摄影机后退,将持杯的男人放在前景。镜头运动可以用连续性的方式,影响取景的距离、角度、高度和水



图 5.141 ……在摄影机推进结束时,路牌向左边突出倾斜。



图 5.142 在《尤里西斯的凝视》中,一个远镜头下的货船与人像……



图 5.143 ……用伸缩镜头放大。

平。上升镜头(crane-up)可以将角度由低变高;而向前推轨镜头(track-in)可以使全景变为特写。

一般而言,关于镜头运动与空间的关系,我们可以通过以下几个问题来了解。首先,镜头运动是不是依据人物的动作而来的?举例来说,摄影机运动最常用的功能是**重新取景(reframing)**。如果某个人物走向另一个人物,镜头经常会顺着动作调整方位。在《星期五女郎》中,导演便利用重新取景,获得构图上的平衡(图 5.144 至图 5.146)。由于重新取景是随着人物运动而动,因而相对上并不醒目。一旦开始注意,就会惊讶于这个手法出现的频率相当高,几乎任何现代电影都会在人物谈话场景时重新取景。

在随人物动作的镜头运动中,"重新取景"只是其中一种,摄影机也可以随着人物或移动物体而变换位置。如果摄影机运动不只是重新取景,而是一直跟着人物移动,这就叫做**跟拍镜头(following shot)**(图 5.201 与图 5.202、图 5.208 与图 5.209,以及图 5.213 至图 5.222)。横摇镜头可以使奔驰的赛车固定在景框中央,推轨镜头可以跟随人物由一个房间到另一个房间,而升降镜头可以追逐上升的气球。在这些情况下,镜头移动的主要功能,是将观众的注意力锁定在镜头中的人或物,并随之移动。

镜头不一定要跟着人物的动作而移动,它们可以独自运动。通常它会从人物身上移到其他叙事的重点。最普通的例子是,把会影响剧情却被忽略的线索,如未曾留意的影子、紧握的手等,呈现在画面上。另外,对片中角色即将进入的地点,可以用摄影机移动事先定场,如奥托·普雷明格(Otto Preminger)的《劳拉》(*Laura*)的开场:在镜头停在侦探麦克帕森之前,摄影机就先进入显示沃尔多·李德克先生个人品味及财富的客厅。类似的,在《回到未来》的片头,摄影机先在博士的空屋子当中穿梭,以暗示他的性格与将要出现的旁白。在让·雷诺阿(Jean Renoir)的《兰基先生的罪行》(*Crime of M. Lange*)中,摄影机自兰基先生身上移开,横摇拍摄他房中的陈列物(图 5.147 至图 5.151),而借此描绘他的性格特征。兰基被呈现为一个幻想者,活在他自己编写的西部牛仔故事世界中。

不论镜头是随人物移动还是自行运作,它大幅影响着观众对银幕内或银幕外空间的感受。不同的摄影机运动会产生不同的空间观感。在《去年在马里昂巴德》(*Last Year at Marienbad*)中,雷奈运用前进的推轨镜头,经过很多门口进入回廊,将一个时髦的休闲旅



图 5.144 在《星期五女郎》中,海蒂从左走到右边……



图 5.145 ……坐在桌上,摄影机跟着她横摇,重新取景……



图 5.146 ……当沃尔特转身看她,摄影机也轻微向左横移,重新取景。



图 5.147 在《兰基先生的罪行》中，镜头一开始是兰基在伏案工作……



图 5.148 ……镜头立即横移开，并拍到墙上的牛仔手枪与牛仔帽……



图 5.149 继续横移，看到墙上还有地图，并特别标出亚利桑那州……



图 5.150 ……继续横移，看到更多支枪……



图 5.151 ……最后再移回来，画面上是作家在兴奋地写他的西部小说。



"我讨厌电影当中的一件事，就是摄影机开始在角色身边绕圈子。如果有三个人围坐在桌边说话，你通常会看到摄影机在他们身边绕圈子。我不知道这是为什么，只知道这很虚假。"

——北野武(Takeshi Kitano)，《奏鸣曲》(*Sonatine*)的导演

馆变成一座阴森的迷宫。另外，希区柯克曾经制造出一些电影史上著名的单一镜头运动。在《年少无知》(*Young and Innocent*)中，一个推轨且升降的镜头，在舞厅中由舞者们头上向下拍摄，从全景一直拍到鼓手眨眼的大特写。而在《晕眩》(*Vertigo*)中，则合并使用往后推轨与伸缩镜头前伸，以扭曲画面中的空间透视关系，表现出主角头昏眼花的状态。在史蒂文·斯皮尔伯格的《大白鲨》中，当帕弟警长站在海滩上，突然发现一个小孩被鲨鱼攻击时，也出现了这个手法。这种同时推轨并反向变焦的手法，在现代好莱坞制片当中已经很普遍〔导演山姆·雷米(Sam Raimi)称之为"warp-o cam"〕。在其他电影，如《红与白》(*The Red and the White*)当中，杨秋(Mikl ó s Jansc ó)特别擅长用这种镜头，在一群越过平原的人们之间徘徊。他的镜头运用了所有的推轨、横摇、升降、伸缩变焦与移焦等技巧，而雕塑出变化不已的空间关系。

以上这些例子都说明，不同的镜头运动如何影响观众的空间感。而不论是哪一种镜头运动方式，我们都可以问：摄影机运动如何呈现或隐藏画外空间？它是随人物动作而移动还是独自运动？摄影机以什么样的轨道进行？关于这些问题，只要考虑摄影机运动在电影整体形式当中的空间效果，便可得到最佳的解答。

2. 镜头运动与时间(The mobile frame and time)

移动牵涉到空间的元素，也牵涉到时间，而许多导演早就发现了这一点；观众所感受到的时间与节奏感，都是由镜头的运动而来的。关于摄影机运动的时间性质，我们可对照两个日本导演使用镜头的方

式,来了解它的影响力:小津安二郎和沟口健二。小津偏爱在同一方向上的短程镜头运动,如他的作品《麦秋》(*Early Summer*)和《茶泡饭之味》(*The Flavor of Green Tea over Rice*);而沟口则偏爱较悠闲的后推轨镜头,而且常合并横摇拍摄。因此,摄影机运动在小津电影中比沟口所花费的时间短,这是两个导演在风格上的基本差异。

更广泛地来说,因为镜头运动牵涉到时间,它可以在观众心中产生"期待"与"满足"的心理效果。在这个横移兰基先生的书房镜头,导演雷诺阿让观众先疑问:为什么镜头要移开他去拍其他东西?原来是要呈现兰基个人对美国西部文化的着迷。待会儿,我们在奥逊·威尔斯《历劫佳人》(*Touch of Evil*)的例子中会提到。

景框运动速度也是一个重点,伸缩镜头或其他摄影机运动可以相对的快或慢。理察德·莱斯特(Richard Lester)的《一夜狂欢》(*A Hard Day's Night*)及《救命》(*Help*!),其中镜头的快速伸缩在20世纪60年代引发风潮。相对的,格里菲斯的《党同伐异》,有一个在早期影史中最令人印象深刻的摄影机运动——他用升降镜头从高空很缓慢地下降,来拍摄壮观的飨宴场面,创造出恢宏气势与悬疑(图4.12)。

一般而言,摄影机运动本身可制造特定的效果。倘若镜头很快从一个事件移开,观众的心里会想到发生了什么事。如果摄影机突然往后退,呈现观众没预期到的东西,那就是"惊奇"的效果,例如,先前《红衫泪痕》的例子(图5.85至图5.88)。如果用非常缓慢的速度放大拍摄一个细节,但速度慢到刻意延后满足观众的期待,那么这就是在制造"悬疑"的效果。在叙事电影中,镜头运动速度是根据叙事需要而调整的。快速往前推轨到重要的人或物,或者往后撤退的升降镜头,拍摄站在一片土地上的人,都可以暗示故事的重要信息。

有时候,镜头运动的速度可产生节奏感。威尔·辛度(Will Hindle)的《田园》(*Pastorale d'été*)中,就是用伸缩镜头的前伸运动,配合奥涅格(Honegger)的音乐,让摄影机轻微地跟着上下"抬头"、"点头",制造出了优雅、活泼的节奏。其他歌舞片则运用摄影机数度强调一首歌曲或一段舞蹈。在《雨中曲》(*Singin'in the Rain*)的"Broadway Rhythm"舞曲片断中,摄影机连续好几次从金·凯利(Gene Kelley)身上退后,就是在配合歌曲的节奏调整速度。镜头运动的速度也可以创造表现性,如行云流水、间歇性,或犹疑式镜头等等。简而言之,镜头移动的时间长度与速度,能明显控制观众对镜头的感受。

3. 镜头运动的模式(Patterns of mobile framing)

在一部影片中,镜头移动方式可以制造出自成一格的母题(motif)。例如,希区柯克的《精神病患者》(*Psycho*)的开场与结束,镜头都采用相同的前进运动方式拍摄。在电影开场的三个镜头中,一座城市上空的镜头慢慢向右横摇(图5.152),接着,用伸缩镜头的前伸运动进入一座建筑物,这种前进方式进入建筑物时,继续穿过百叶窗,最后进入一间廉价宾馆的房间(图5.153至图5.155)。整部影片中,穿透室内空间的前进运动一直重复出现,且经常处理成剧中人物的主观视角,尤其是当不同的人物越来越深入诺曼·贝兹的宅邸,

镜头就跟着深入室内拍摄。影片最后倒数两个镜头显示，诺曼靠着白墙坐着的中景，此时出现他的内心独白声音(图 5.156)。然后镜头再度前进，展现其脸部特写(图 5.157)。这个镜头就是整部影片中一开始即有的前进运动方式高潮，这部电影以运动追溯诺曼的内心世界。另一部大量依赖前进运动手法的是《公民凯恩》，它被用来描述相同的动机——探查一个剧中人物的秘密。

其他种类的运动也能在电影中重复并发展。马克斯·欧弗斯(Max Ophuls)的《罗拉·蒙特斯》(*Lola Montès*)采用 360 度推轨镜头，以及不断上上下下的升降镜头，来呈现马戏团中的表演，以对比罗拉过去的生活。在迈克尔·斯诺的《来回》(←→, *Back and Forth*)中，不断用横摇镜头来回拍摄一间教室，这种乒乓式运动成为这部影片的基调。影片最后倒是给人一个惊奇效果，因为这个镜头运动模式突然改为上下移动。以上这些影片和许多其他电影的镜头运动方式，都是使用了“重复”与“变奏”的形式。

移动景框的功能：《大幻影》和《波长》(Functions of Mobile Framing: *Grand Illusion* and *Wavelength*) 我们可以比较两部影片中的镜头运动与叙事形式来作为总结。其中一部片以镜头运动加强及支持叙事，而另一部则相反，是以叙事配合全片的镜头运动。

让·雷诺阿的《大幻影》(*Grand Illusion*)是一部战争片，但全片中几乎看不到战争场面。战争类型中英雄式的攻击、必然的杀戮场面都没出现。第一次世界大战一直在银幕外进行。雷诺阿反而集中在德国战时俘虏营当中的生活，以显示战争如何影响国际与社会阶级之间的关系。马何夏和包尔度是法国人，而莱芬斯坦是德国人。但贵族阶级出身的包尔度与莱芬斯坦，比当技工的马何夏有较多的共同点。这部影片即是关于包尔度和莱芬



图 5.152 《精神病患者》的开场镜头。



图 5.153 第二个镜头集中在一栋建筑……



图 5.154 ……摄影机向下移动而接近一扇窗户……



图 5.155 ……揭露出女主角与男朋友的午餐幽会。

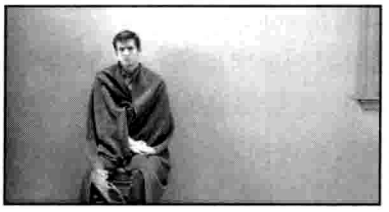


图 5.156 《精神病患者》的倒数第二个镜头，开始于诺曼的远处……

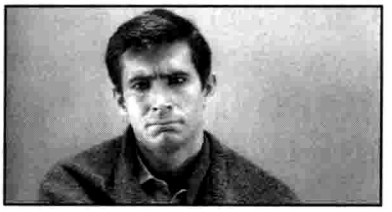


图 5.157 ……然后向前移动接近，使我们在听到他的内心声音时，也看见他的表情。

斯坦代表的上流阶级之死，以及马何夏与他的朋友罗森索在危险中逃生——逃到伊尔莎的农场，度过一段和平的日子，以及最后逃回法国，也就是回到战争的故事。

在这个故事架构中，摄影机运动担任了许多功能。首先，也是最寻常的功能，是配合人物的动作来移动镜头。当人物或车子移动时，雷诺阿总是用横摇或推轨镜头跟拍。例如，马何夏与罗森索逃亡时，镜头跟着他们走；一群犯人听到窗外的德军进行曲，聚集于窗口看德国军队在下面行军而过，也是以后拉轨镜头跟拍。然而，镜头的独自运动才是这部影片不寻常的地方。

在《大幻影》中，镜头自顾自地移动时，观众明显地意识到它在诠释情节，并提供给观众剧中人所不知道的信息。例如，一个挖地道逃亡的犯人拉动一条绳子，示意上面的人拉他出去（图 5.158）。然而，镜头显示其他人没有看到信号，而不知道他快要窒息，因此，独立的镜头运动创造出悬疑感（图 5.159 与图 5.160）。于是，镜头运动协助制造出了某种无拘束的叙事模式。

有时候，雷诺阿反复利用镜头运动的主动性，而制造出了许多叙事上的重要模式。其中一个模式是，连接人物与所在的环境细节。例如，影片的某些段落，摄影机先拍一个物品的近景，然后往后拉出整个空间，带出细节以及前后剧情相关的线索（图 5.161 与图 5.162）。

更加复杂的是在伊尔莎家庆祝圣诞节的场景。先是一家托儿所招牌的特写，然后摄影机往后拉，拍出每个人物的互动关系。这种镜头运动方式当然不仅是装饰而已，将镜头由细节移动到较大的范围，这可以使叙事点更加精简，而且能持续强调场面调度中的各项元素彼此关系。而较少出现的前进推轨镜头，在这个场景结尾也有相同的功能：当包尔度死了之后，莱芬斯坦走向前将牢房中唯一的一朵花剪下来（图 5.163 与图 5.164）。

通过别有目的的镜头运动，人物与场景可以更紧密地结合在一起，以强调重要的叙事平行对照。例如，推轨镜头用来比较两个不同军官酒吧的情形：一个是法军酒吧（图 5.165 至图 5.167），一个是德军酒吧（图 5.168 至图 5.170）。通过这些镜头运动，雷诺阿暗示交战双方的相似点，消除两国的差异，而强调出共同的欲望。这些摄影机运动以系统性的模式加以反复，创造出叙事上的平行对照。

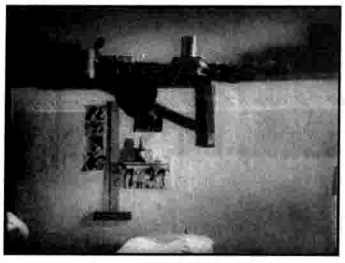


图 5.158　在《大幻影》中，用来传信号的罐子与线在架子上……

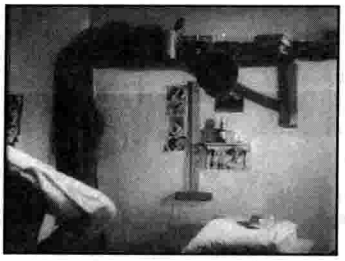


图 5.159　……然后掉下，落在枕头上，以至于没有发出声音……



图 5.160　……镜头向左横移，这些人没有发现到这件事……



图 5.161 雷诺阿用关在笼中的松鼠，来开始马何夏及包尔度讨论越狱计划的场景……



图 5.162 ……然后镜头后推显示笼子旁的男人，藉此用笼中松鼠开场创造出叙事上的平行对照。

我们可以观察一下，这些平行的推轨镜头如何比较贵族的战争与下层人士的战争。通过长时间的推轨镜头，历经镜头中呈现的各项器具陈设，我们方才看见刚就任战时俘虏营指挥官的莱芬斯坦(图 5.171 至图 5.178)。在镜头运动期间，雷诺阿以镜头无言地呈现了军事仪式的优雅，显示出贵族战争的特色。

但是在影片的后段，另一个平行对照的镜头却批判了刚才的镜头(图 5.179 至图 5.181)。镜头运动的重复创造出另一种平行对照，显示伊尔莎的战争没有莱芬斯坦的那种贵族式荣耀。此外，必须注意的是，巧妙运用主题物增强叙事平行对照的时候，这些镜头运动与场面调度之间的配合关系，例如，图 5.171 与图 5.181 的十字架、图 5.172 与图 5.179 的照片，以及两个镜头结尾时出现的桌子。(注意空椅的微妙用意，这象征伊尔莎的丈夫不在身边。)

独立于人物之外的镜头运动，还具有连接人物的功能。在俘虏营中，镜头一再地使一个人加入他的同伴当中，因此，在空间上显示出他们具有共同的处境。当俘虏们在女人衣物堆中找衣服的时候，其中一个人决定穿上这些衣服。而当他穿这些衣

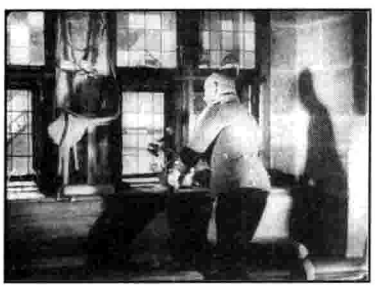


图 5.163 莱芬斯坦走向窗户前的花……

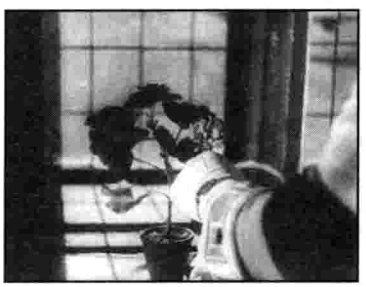


图 5.164 ……当他剪花的时候推近镜头拍摄特写。



图 5.165 马何夏离开法军俱乐部……



图 5.166 ……导演将镜头横移，并推轨离开门边，画面(右边)出现墙上的女人相片……



图 5.167 ……以及一张海报。



图 5.168 之后下一场戏，在德军酒吧有类似的镜头，但这次是向右……



图 5.169 ……镜头自行探索……



图 5.170 ……显示墙上有类似的女人相片作为装饰。

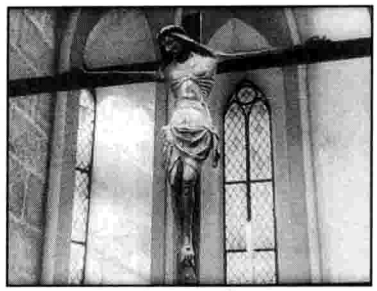


图 5.171 导演以十字架开场……



图 5.172 ……向下摇到教堂圣坛上的军官相片，讽刺战时教堂被充做营区……



图 5.173 ……摄影机推轨经过鞭子、刺刀、剑……



图 5.174 ……到侍从官正在为莱芬斯坦准备手套……



图 5.175 ……接着转身背向镜头去开窗户……



图 5.176 ……然后侍从官回到前景，此时摄影机向左横摇，并向后推轨……



图 5.177 ……镜头下的早餐桌……

服出现时，突然间众人笼罩在静默当中。雷诺阿静静地用推轨镜头拍众人的脸色，每个人都露出了压抑很久的欲望。

另外一个精巧的连接运动，发生在俘虏营的康乐活动。当时，俘虏们得知法军收复了一座城市，当他们决定要唱《马赛曲》时，摄影机就在他们之间穿梭（图 5.182 至图 5.188）。这个复杂的镜头运动在俘虏间来回穿梭，仿佛他们已团结起来对抗敌军。

在伊尔莎的小屋里，镜头运动方式也像俘虏营里的一样，将人物串连在一起。例如，马何夏喂牛之后进入了屋子，然后



图 5.178 ……莱芬斯坦正坐在早餐桌。

摄影机跟着他摇镜，显示出伊尔莎在刷洗屋内的地板。这个连接运动在片尾达到了高潮，当时德国人在国界的一边(图 5.189)，而雷诺阿将镜头横摇到国界另一边的法国逃犯(图 5.190 与图 5.191)。值得注意的是，即使是这个尺度的场景，雷诺阿的摄影机还是拒绝承认国界，而以镜头横摇的方式使国界不出现在镜头中。

法国影评家安德烈·巴赞(Andr é Bazin)的评论是："让·雷诺阿发现了一个方法，呈现出人与物的隐藏意义，而没有破坏他们之间自然的整体和谐性。"在《大幻影》中，雷诺阿通过镜头运动进行强调与作出比较，因此，镜头运动与场面调度一样重要。摄影机运动深入到空间当中，并且建立连接，使得影片的叙事形式更加丰富。

在迈克尔·斯诺的实验电影《波长》中，镜头运动与叙事之间的关系刚好相反。镜头运动不但没有辅助叙事形式，反而主导了叙事，甚至引导观众的注意力偏离叙事。影片以一个楼房房间的全景开始，画面是一面墙与窗户(图 5.192)。影片进行的过程中，画面突然以伸缩镜头前进一个短距离，然后停在那儿，接着镜头再向前伸一点，又停在那儿(图 5.193)。而这样的重复运动贯穿这部片长 45 分钟的影片。影片最后的镜头，是一个对贴在墙上照片中的海浪画面的特写。

《波长》(*Wave Length*)的结构主要围绕一种镜头运动方式，也就是伸缩镜头的前伸。它前进与发展的模式并非是叙事上的，而是一种形式的探索，通过刻意安排的精简道具，呈现伸缩镜头如何转换公寓的空间。突然的前伸镜头，频频创造出空间透视关系的急剧改变。前伸镜头



图 5.179 这个镜头也是以肖像开场，是伊尔莎死去的丈夫……



图 5.180 ……镜头向左推轨移向伊尔莎……



图 5.181 ……继续移到厨房餐桌，她的女儿洛蒂独自坐着。伊尔莎的画外音说着："现在这个桌子显得太大了。"



图 5.182 男扮女装的歌手拿下他的假发，并请乐师奏起《马赛曲》……



图 5.183 ……摄影机向右移，歌手面向观众……



图 5.184 ……摄影机继续向右移动，全场的人都唱起来了。

将房间其他部分排除在景框外,使观众见到的空间被放大而且拉平;每一次焦距的变化,都产生出新的空间关系。前伸镜头逐渐将越来越多的空间放在银幕之外。在声音方面,大部分的时间配合镜头的前进,不断发出单一的嗡嗡声,并逐渐提高音调。

然而,在《波长》的基本模式中,有两个对比的系统。首先是一系列色调出现在画面上,颜色与出现在画面上的空间深度成反比。第二个系统则是写生一般的叙事。每隔一段时间,就有人走进画面,进行一些活动(对话、听收音机、打电话),甚至有人神秘死亡,可能是桩谋杀案(注意图 5.194 地板上的尸体)。在因果关系上,这些剧情都没有结果,也没进一步的解释(虽然片尾可以听到类似警笛声传来)。不仅如此,这些剧情都没有让镜头运动偏离原定路线。古怪的前进与停顿的镜头运动,甚至在遗漏了重要剧情的情况下,还一直持续着,同时保持在中央的位置。因此,《波长》虽有叙事介入,但这些零碎的剧情还是次要的。

从观众的经验来说,《波长》的镜头运动激发、延后,并满



图 5.185 镜头向下摇,显示忧心忡忡的德国警卫……



图 5.186 ……然后推轨向左回来,一整排法国俘虏起立唱着……



图 5.187 ……摄影机经过俘虏们推向前,回到歌手及乐师们身上……



图 5.188 ……然后再很快向左横移,拍摄全场观众的表情。



图 5.189 当德军知道马何夏及罗森索越境逃到瑞士时……



图 5.190 ……导演雷诺阿将镜头向右横移跨越国界,使画面中看不见国界……

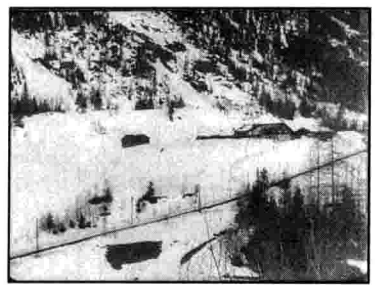


图 5.191 ……镜头摇到两个逃犯,在茫茫雪地上像两个小黑点。



图 5.192 《波长》一开始,大部分的公寓空间都能被看见……

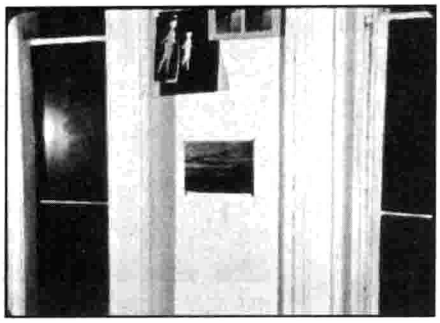


图 5.193 ……接近片尾部分，时有时无的变焦镜头逐渐拉近画面，使墙上细节清晰可见。



图 5.194 《波长》的变焦镜头很快就将地板上的尸体消除在景框之外。

足了观众心中不寻常的期待。剧情中某些部分引发观众的好奇(那些人要做什么？如果那个人死了，他的死因是什么？)和惊吓(因为明显的谋杀)。但大体而言，那种以故事为中心的悬疑，是被形式上的悬疑所取代了：镜头运动的最后的画面是什么？从这个观点来说，色调的变化和剧情，以及伸缩镜头突发的前伸运动，都是用来阻挠(延迟)镜头的前进。最后，当镜头停在目标物上，观众对形式的期待终于被满足了。本片名称因此透露了多层的趣味，不但指向稳定提高声音部分的频率，也是指镜头前进到那张照片的距离：一个“波长”。

《大幻影》与《波长》以不同的方式说明了，镜头运动可以引导及塑造观众对电影的时空感受。镜头运动可以配合影片的叙事形式需要，如雷诺阿的电影；或者，它本身可以是形式主体，让其他次系统来配合，如斯诺的电影。了解的重点在于，注意导演如何在特定情境脉络下运用镜头运动，而我们可以借此更加明了，我们的电影经验究竟如何产生。

影像的时间长度：长镜头
Duration of the Image: The Long Take

在思考电影影像时，我们强调了空间的特质——摄影上的转换如何改变影像性质，以及为了吸引观众的注意力，取景如何设计影像。但是，除了空间之外，电影也是时间的艺术。关于场面调度与镜头运动方式，我们先前看过了它们如何在时间与空间的层面上运作。现在我们需要讨论的是，镜头时间的长度如何影响观众对它的了解。

通常我们会认为，镜头时间就是拍摄的时间长度。例如，一个运动员跨栏需要三秒钟，如果我们拍摄他，则放映时间也会是三秒钟——以此类推。电影理论家巴赞认为，电影应该以记录“真实时间”(real time)作为电影美学信条。可是，镜头时间长度与拍摄时间的彼此关系并不单纯。

首先，明显的是，如先前章节指出，银幕事件的时间长度可以在摄影与后期制作阶段加以操作。“快动作”与“慢动作”会使在画面上的运动员跑成二十秒或二秒。其次，剧情片通常不会使放映时间与故事的“真实时间”相等。在第三章已经指出(参见第 96~98 页)，

故事时间、剧情时间与银幕(放映)时间三者之间,通常会有很大的差异。

小津安二郎的《独生子》(*The Only Son*)中有一场戏:时间已过午夜,刚才一家人还醒着在聊天;现在画面中呈现客厅的一面,银幕上没有人(图 5.195)。但很快地光线改变了,旭日随即东升。当这个镜头结束时,已经是清晨时分(图 5.196)。这个转场镜头(transitional shot)大约是一分钟的银幕时间,它显然没有拍下整个"真正"事件的时间长度,那可能至少是五小时。换言之,通过操作银幕时间,电影剧情将几个小时的故事时间浓缩成一分钟左右。

现在有更多新近的电影使用了镜头推轨运动,将长的时间段落压缩在一个连续镜头之中(图 5.197 与图 5.198)。在《天兆》(*Signs*)的终场镜头,由窗外的秋色(呼应开场镜头由窗子向后推轨)转到一个房间,而在另一个窗户之外呈现出冬天的景象。通过这个推轨镜头,几个月的故事时间已然消逝。

长镜头的功能
Functions of the Long Take

每个镜头多少都有可测量出来的银幕时间,但在电影史上,导演对镜头时间长短的选择各异其趣。早期电影(1895 ~ 1905 年)倾向于使用时间相当长的镜头。在 1905 ~ 1916 年中,随着连续性剪辑(continuity editing)的出现,镜头越来越短。在早期,一部美国片中每个镜头平均长度大约是 5 秒钟;有声时代来临之后,平均镜头时间延长为 10 秒钟。

然而,纵观电影史,有些导演偏爱时间较长的镜头。20 世纪 30 年代中期,在不同的国家中,导演们开始实验使用长镜头。这些电影工作者的**长镜头(long take)**代表一种有力的创作资源。



图 5.195 小津安二郎的《独生子》,夜晚场景……



图 5.196 ……到白天的镜头。

注意,这里的"long take"是长镜头,不同于长距离的"long shot"远景镜头,如同我们在电影制作中所讨论的,一个"镜头"(take)是指摄影机开机拍摄一个镜头(shot)转一次底片的意思(take,译注:中文译 shot 和 take 均为"镜头",视上下文决定它所指的意义)。在让·雷诺阿、沟口健二、奥逊·威尔斯、卡尔·德莱叶、杨秋、侯孝贤与贝拉·塔尔(B è la Tarr)的电影中,一个镜头可能有好几分钟。如果不知道长镜头在影片形式与风格上的贡献,就不可能分析他们的电影。在安迪·沃霍尔(Andy Warhol)《我的猛男》(*My Hustler*)中,一个长镜头是两个男同性恋者挤在浴室中聊天(图 5.199)。这个镜头将

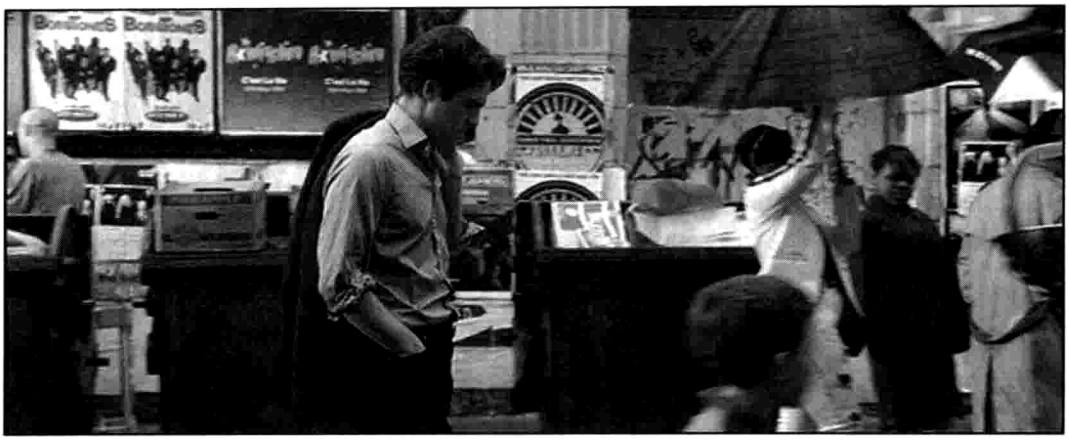


图 5.197 罗杰·米切尔(Roger Michell)的《诺丁山》(*Notting Hill*),主角在秋天于市场街上……



图 5.198 ……走过冬天与春天。

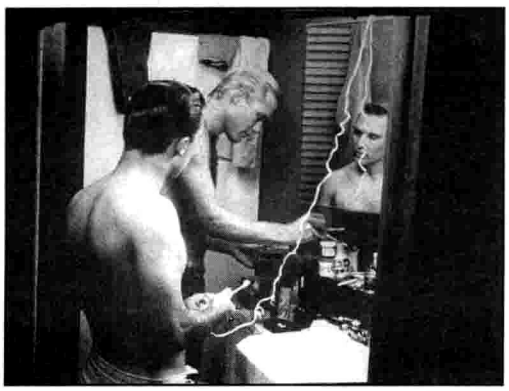


图 5.199 《我的猛男》中的长镜头。

近有 30 分钟,构成了电影后半段的大部分内容。

通常,长镜头可被视为一连串镜头的替代品。导演可以选择要用几个长镜头或很多短镜头来拍一个场景。有时候,导演可能只用长镜头拍完一段场景,这个手法在法语中称作 plan-s é quence,即单镜段落(sequence shot)。

一般而言,导演会选择性地使用长镜头。某一场戏会大量使用剪辑,另外一场戏则会用长镜头呈现,这使得导演可以用不同风格方法连接叙事或非叙事形式。弗尔南多·索拉纳斯(Fernando Solanas)和奥塔维欧·杰提诺(Octavio Getino)的影片《燃火的时刻》(*Hour of the Furnaces*),就是一个生动的例子。整部片大部分是剪辑新闻片段或刻意安排

的画面，叙述欧洲及北美意识形态如何渗透到发展中国家。然而，片尾的一个缓慢前伸镜头是革命偶像切·格瓦拉(Che Guevera)的尸体相片。索拉纳斯以长镜头拍摄这一段三分钟的镜头，迫使观众深思对抗的代价(图 5.200)。



图 5.200 《燃火的时刻》最后三分钟的镜头。

混合使用长 / 短镜头也可以制造场景间的平行对照或对立的效果。巴赞曾经指出，《公民凯恩》的镜头是来回于对话场景的长镜头，以及新闻片与其他场景中的快速剪辑镜头。希区柯克、沟口健二、让·雷诺阿及德莱叶，也都依据场景在全片的功能，而变换使用镜头的时间。

另外一种情形则是，导演可以用长镜头构成整部电影。希区柯克的《绳索》(*Rope*)以全片只有 11 个镜头而闻名，其中每个镜头时间长约四到十分钟。类似的情形是在杨秋的电影，如《冬风》(*Winterwind*)、《阿格纳斯·戴》(*Agnus Dei*)及《红色赞美诗》(*Red Psalm*)中，其中每一个场景都只有一个镜头。在这些情形下，剪辑就会具有强大的力量。在七或八分钟的长镜头之后，一个简洁的剪辑就可以令人失去方向。格斯·范·桑特(Gus van Sant)的《大象》(*Elephant*)追踪了高中枪击案件，而在许多场景中，以长镜头跟着学生穿越走廊。此外。《大象》的剧情并不依照时间顺序呈现，旁白会跳回到其他的上课日、学生家庭生活，以及学生们对杀人案的描述。因此，当一个剪辑中断了长镜头之后，观众就必须思考一下，接下来的镜头会如何搭配剧情。这种剪辑会有不寻常的突兀效果，因为这些剪辑很容易打断镜头游动的顺畅节奏(图 5.201 至图 5.203)。



图 5.201 在一个两分钟长度的镜头中，摄影机跟着米歇儿进入图书馆，她开始在图书馆中排放书本。许多《大象》当中的长时间镜头是在人物背后取景，这使我们看不见他们的脸上表情，而强调出他们所经过的学校环境。

剧情长片能够全片只用一个镜头吗?许多导演曾经梦想过这个可能性，但是却碍于底片长度而不可行。一卷 35 毫米摄影底片通常只能拍摄十一分钟，因此，希区柯克曾经设法隐藏《绳索》中的剪辑部分。至于沃霍尔在《我的猛男》(图 5.199)中使用的加长 16 毫米底片，可以拍摄三十分钟。不过，数字摄影则可以用单一镜头拍摄两小时，因此，俄罗斯导演亚历山大·索科洛夫(Aleksander Sokurov)便利用这种机会拍摄《俄罗斯方舟》〔*Russian Ark*，另译《创世纪》〕。这部将近

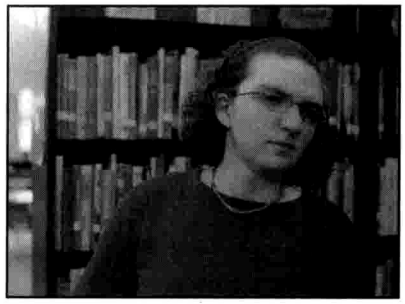


图 5.202 当我们听到枪声，米歇儿转身面向镜头。



图 5.203 我们原本期待会有一个回顾镜头揭示米歇儿看到的东西。但是，我们却看到这一天稍早的倒叙，其中是到学校执行死亡任务前，这两名男孩一起冲澡。



图 5.204 在《俄罗斯方舟》中，有一段剧情发生在皇宫剧院内，凯萨琳女皇称赞彩排令她满意。



图 5.205 在大约一小时之后，依然在同一个镜头中，数百名贵族与军官步下台阶，而迈入俄国大革命的浩劫前夕。



图 5.206 在俄罗斯冬宫博物馆中，剧组人员用斯坦尼康摄影架上的数字摄影机拍摄《俄罗斯方舟》(Alexander Belenkiy 摄影)。

九十分钟的电影是一镜到底，在圣彼得堡冬宫中，以斯坦尼康摄影架跟着 2,000 多名穿着戏服的演员拍摄。《俄罗斯方舟》带领观众穿越俄罗斯历史上的几个朝代，而以华丽舞会及人潮在雪夜中散去达到结尾高潮（图 5.204 至图 5.206）。索科洛夫为这部影片排演了几个月，而在第四次排演中一举完成了这个镜头。

长镜头及动态景框

The Long Take and the Mobile Frame

《大象》的例子显示，长镜头需要借助镜头运动。横摇、推轨、升降或伸缩镜头等等，就经常用来改变长镜头中的视角，如同剪辑改变镜头观点一样。

镜头运动经常将长镜头分为几个明显的小单位。例如，沟口健二的《祇园歌女》(*Sisters of Gion*)，年轻的艺妓引诱商人成为入幕之宾（图 5.207 至图 5.212）。在这里没有剪辑，但是只用摄影机运动及人物动作，却可以将场景分出几个重要阶段。

在这个例子中，长镜头通常是中景或远景镜头。因此，摄影机是在全画面中来回游移，而观众有更多机会在镜头中扫视有兴趣的点。史蒂文·斯皮尔伯格偶尔会使用长镜头，他指出：

> 我喜欢看到导演开始信任他的观众，用他们自己的眼睛当电影剪辑师，如同在剧场中，观众会自行选择该场戏中有兴趣的部分……当今有太多的剪辑与特写镜头，我认为这是来自电视的直接影响。

然而，如前面一章中所提到的，导演可以利用所有的场面调度技巧引导观众的注意力。还有另外一种说法是，擅长使用长镜头可以更强调出表演、背景、灯光，以及其他场面调度

元素的表现。

《祇园歌女》的例子,显示出长镜头的另一个重要性质;沟口健二的长镜头就揭露出这个内在逻辑——镜头完整的开始、中间与结束。长镜头是电影中的一部分,可以有自己的形式模式、发展、轨迹与形状。悬疑也因此出现:观众会开始想,这个长镜头如何延续或结束。

关于长镜头如何自成一个形式形态,电影史中的经典范例是奥逊·威尔斯的《历劫佳



图 5.207 在《祇园歌女》中,这场戏一开始是女主角与商人对坐着。摄影机慢慢推近……



图 5.208 ……她走向房间另一边……

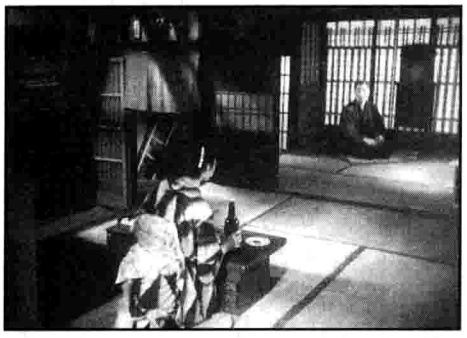


图 5.209 ……然后坐在小桌前,面向他。



图 5.210 在这个镜头的第二段,开始于她博取他的同情心,而他走向桌子……



图 5.211 ……坐下来安慰她。



图 5.212 最后摄影机接近他们,她坐在他身边,他招架不住她的殷勤。

人》(图 5.213 至图 5.224)。影片的开场镜头使长镜头的特质不言而喻,它提供了这场戏的另一种可能,也为下一个剪辑进行造势(剪辑发生在汽车爆炸声传出时)。

最重要的是,这个长镜头有它的内在发展模式。自镜头一开始,我们就期待出现的炸弹会爆炸,并在整个长镜头过程中一直等待爆炸。这个镜头介绍了事件的发生地点(美墨边界);而镜头运动则交替于汽车与这对伴侣,将两条因果链上的叙事交织在边界的岗哨站。于是,瓦加斯与苏

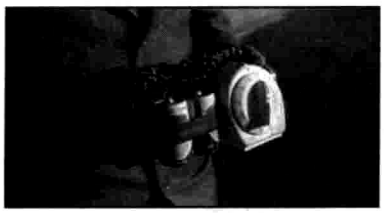


图 5.213 《历劫佳人》开场镜头是一双手调定时炸弹时间的特写。



图 5.214 摄影机立即向右推轨跟着阴影前进……



图 5.215 ……然后,一个不知名的暗杀者将炸弹放进车内。



图 5.216 当杀手逃离而受害者正坐进车内的时候,摄影机上升用高俯角拍摄。



图 5.217 摄影机转到街角,再回转以向后推轨拍摄车子前进。



图 5.218 车子经过瓦加斯和他的妻子苏珊,镜头转而跟拍他们,车子在画面中消失,接着摄影机后退,以斜角从人群中跟拍他们。



图 5.219 摄影机再向后推,直到他们与车子再度相遇……



图 5.220 ……然后,他们在边界警卫站稍停。



图 5.221 之后镜头向左跟车,摄影机又遇到他们,并向前推进接近他们……



图 5.222 ……变成中景镜头,两人正要接吻。



图 5.223 画外音的爆炸声打断了他们,两人向画面左边看去。

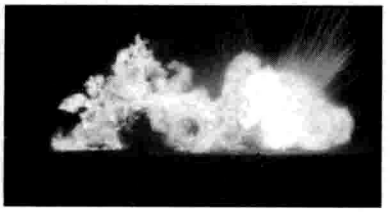


图 5.224 下一个变焦拉近的镜头,显示熊熊大火中燃烧的车。

珊这对伴侣卷入了爆炸剧情中。当镜头结束时传出爆炸声,我们的期待便获得了满足。这个长镜头引领观众经历悬疑性的叙事发展,操纵我们的反应。在一段时间之内,通过这个长镜头的呈现,这些朝向同一目标的各个事件组成了复杂的模式。而长镜头的这个能力则表示出,对于影像来说,除了摄影质量与取景之外,镜头时间也是一样重要的。

结论
Summary

镜头是一个非常复杂的单位。在整体电影形式的情境脉络中,场面调度为影像加入了材料,并且安排了布景、灯光、戏服与人物走位。在整体电影形式的情境脉络中,电影工作者也必须控制镜头的各种摄影性质——例如,影像拍摄与取景的方法,以及影像在银幕上持续的时间长短。

如同关于场面调度的训练,读者们可以培养对各种摄影性质的敏感度。在整个场景当中,可以先追踪某一个摄影技巧——如摄影距离,看它在整部电影中的变化;注意镜头的开始与结束,观察长镜头如何影响电影的形式;注意镜头运动方式,尤其是镜头如何跟随人物动作(这是最难注意到的部分)。一旦我们能察觉各种摄影性质,就能够进一步了解,它们在整部影片当中种种可能的作用。

电影艺术中还有其他可供选择与控制的项目。第四章与第五章已经集中讨论了镜头的部分。电影工作者也可以使用剪辑,将每个镜头加以排列,这正是我们第六章要谈论的主题。

延伸阅读
Where to Go from Here

一般性作品 General Works

当代谈论摄影的标准参考书是:Rob Hummel, ed., *The American Cinematographer Manual*, 8th ed. (Hollywood: American Society of Cinematographer, 2001);以及 Kris Malkiewicz, *Cinematography: A Guide for Film Makers and Film Teachers*, 3rd ed.(New York: Fireside, 2000)。摄影师述说自己的观点,许多访谈的书可以作为参考:Vincent LoBrutto, *Principal Photography: Interviews with Feature Film C*

inematographers (Westport, CT: Praeger, 1999); Pauline Rogers, *Contemporary Cinematographers on Their Art* (Boston: Focal Press, 1999); Benjamin Bergery, *Reflections: Twenty-One Cinematographers at Work* (Hollywood: ASC Press, 2002); 以及 Peter Ettedgui, *Cinematography: Screencraft* (Hove, England: RotoVision, 1998)。在 Rogers 的书中，狄恩·康德(Dean Cundey)回忆他在拍《谁陷害了兔子罗杰?》中的摄影机运动，他提到加入动画的困难："如果我们要拍罗杰从房间这边走到那边，我就必须跟拍。我们设计了一个真人大小的橡皮人来排演。因此，摄影机操作者就可以抓好时间，动作可以和对白接起来。"*American Cinematographer* 月刊有关于全世界摄影界的文章。

摄影方面的另类观点，可参考：Stan Brakhage, "A Moving Picture Giving and Taking Book," in *Brakhage Scrapbook: Collected Writings 1964–1980*, ed. Robert A. Haller (New Paltz, NY: Documentext, 1982), pp. 53–77; Dziga Vertov, *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, ed. Annette Michelson (Berkeley: University of California Press, 1984); 以及 Maya Deren, "An Anagram of Ideas on Art, Form, and Film" and "Cinematography," in George Amberg, ed., *The Art of Cinema* (New York: Arno, 1972)。

彩色片与黑白片 *Color versus Black and White*

虽然今天大多数电影都是以彩色底片拍摄，大多数观众也认为电影应该是彩色的，不过，在电影史上的许多时刻，彩色片与黑白片被用来表现不同的意义。在 20 世纪 30~40 年代的美国影片中，彩色在影片中被用来呈现幻想〔如《绿野仙踪》〕、历史电影或具异国情调的场景〔如《浮华世界》(*Becky Sharp*)、《碧血黄沙》(*Blood and Sand*)〕，或者是豪华歌舞片〔如《相逢圣路易》〕。黑白片反倒是较"写实"。但是，现在大多数电影是彩色的，电影工作者就能够用黑白片表现历史时期〔例如，以下两部截然不同的电影：让-马里·斯特劳普和丹妮尔·胡莉叶的《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》，以及蒂姆·波顿(Tim Burton)的《艾德伍德》(*Ed Wood*)〕。这种"用彩色写实"的简化规则，并不具有普遍有效性；一向以来，这其实是情境脉络的问题，以及彩色或黑白色调在个别影片当中发挥功能的问题。

基本历史概述有：R. T. Ryan, *A History of Motion Picture Color Technology* (New York: Focal Press, 1977)。然而，最早最具影响力的是：Fred E. Basten, *Glorious Technicolor: The Movies' Magic Rainbow* (Camarillo, CA: Technicolor, 2005)。在 Wystan Curnow and Roger Horrocks, eds., *Figures of Motions: Len Lye/Selected Writings* (Auckland: Auckland University Press, 1984), pp. 47–49，雷恩·李曾解释他在《彩虹舞蹈》(*Rainbow Dance*)幕后色彩设计的精密过程。

电影理论家曾辩论过彩色影片在艺术上，是否没有黑白片纯粹。认为彩色电影是较逊色的，可以参看：Rudolf Arnheim, *Film as Art* (Berkeley, University of California Press, 1957)。而驳斥 Arnheim 的理论者，见：V. F. Perkins, *Film as Film* (Baltimore: Penguin, 1972)。

摄影特效 Special-Effects Cinematography

许多大片厂自称为"梦工厂"(magic factories)的部分原因是,特殊效果摄影非常复杂,而且需要大量金钱的支出,这只有大片厂(大电影公司)才能负担。特效需要时间、耐心及场面调度方面的不断排练及试验。难怪,电影史上第一个充分开发及运用片厂摄影的梅里爱(Méliès)是特效摄影的专家。而在20世纪20年代,德国最大制片厂UFA成为欧洲设备最好的片厂,发明了许多新的特效做法。同样的,好莱坞片厂在20世纪第一个10年的中期有了所谓特效部门,工程师、绘景师、摄影师及场景工程人员,共同合作发明新奇的视觉效果。就在这些梦幻工厂里,电影史上大部分的特效产生了。

但是,这类影片并非单纯为了好奇而拍摄。细腻的如背面投影及遮幅合成手法,通常是基本的投资。首先,虽然这些投资在初期觉得昂贵,但终究会是省钱的策略。例如,玻璃摄影即可免去片厂花大笔钱造景,背面投影法也免去大队人马到北极拍外景的费用。第二,特效使得一些类型片有存在的可能。例如,史诗影片——不论是罗马、巴比伦还是耶路撒冷,若不是特效能"创造"出景观及群众,是很难有可能呈现的。幻想片,如全套披甲的鬼魅、飞马、隐形或难以置信的缩小人物,都需要遮幅合成及叠印的精细呈现。科幻片更少不了大量特效配合,它还是一些新特技的先驱者。对于大片厂而言,"片厂"原则即是为所有"魔术"特效负责的地方。

在这个主题上,最佳的整理著作是:Richard Rickitt, *Special Effects: The History and the Technique* (New York: Billboard, 2000)。有启发性的案例研究,可见:Linwood G. Dunn and George E. Turner, eds., *The ASC Treasury of Visual Effects* (Hollywood: American Society of Cinematographers, 1983)。另见:Mark Cotta Vaz and Patricia Rose Duignan, *Industrial Light & Magic: Into the Digital Realm* (New York: Ballantine Books, 1996)。关于遮幅绘图以及数字合成环境的演变,有广泛深入历史讨论的书是:Mark Cotta Vaz and Craig Barron, *The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting* (San Francisco: Chronicle Books, 2002);这本书中还附有包含遮幅绘图范例的光盘。关于电影特效的文章,通常出现于 *American Cinematographer* 和 *Cinefex* 这两份期刊。

景框的纵横比例 Aspect Ratio

纵横比例在电影发明初期就被讨论过。爱迪生-卢米埃尔比例1.33:1(Edison-Lumière ratio)直到1911年才成为标准规格,而在这之后,也有其他比例相继出现。很多摄影师认为,1.33:1是完美的比例(也许他们没意识到,这正要追溯到学院派绘画中强调的"黄金部分")。然而,当大银幕在20世纪50年代早期出现后就有了麻烦,大部分的摄影机操作员都恨它。镜头往往不锐利,而灯光越来越复杂,如同李·加梅斯(Lee Garmes)所说:"我们从镜头看出去,并且被画面效果吓昏了。"然而,有些导演如尼古拉斯·雷、黑泽明、塞缪尔·福勒、特吕弗、戈达尔等等,都以宽银幕比例创造出迷人的构图。关于银幕比例的详尽讨论,见:Robert E. Carr and R. M. Hayes, *Wide Screen Movies: A History and Filmography of Wide*

Gauge Filmmaking(Jefferson, NC: McFarland, 1988)。

最详尽的提倡宽银幕美学优点的文章是:Charles Barr, "Cinemascope: Before and After," *Film Quarterly* 16, 4(Summer 1963): 4–24。*The Velvet Light Trap* 21(1985)收录了许多宽银幕电影的历史与美学文章,也包括了评论 Barr 的文章,以及 Barr 自己的后记。

在 20 世纪 80 年代,有两种规格被设计出来应对宽银幕的需求。一个是超 35 毫米底片,它加宽了传统 35 毫米规格,使影片的放映拷贝可以用 2.40:1 的变形宽银幕比例放映,或是以 1.85:1 的上下遮盖方法放映。对于小成本电影,则有超 16 毫米底片,能够比传统 16 毫米底片更容易制作 35 毫米放映拷贝。超 16 毫米底片多提供了 40%的影像区域,而能以 1.85:1 比例的宽景框放映。

主观镜头 *The Subjective Shot*

有时在电影里,摄影机的位置与运动能使观众从剧中人的眼睛看事件。某些导演,如霍华德·霍克斯、约翰·福特、沟口健二、雅克·塔蒂,都很少使用主观镜头,但其他导演则经常使用。如第一章讨论的《辣手摧花》(*Shadow of a Doubt*),其中的餐桌场景显示,希区柯克经常依赖主观镜头。如图 5.135 显示,是塞缪尔·福勒的《裸吻》使用令人惊讶的主观镜头开场:

> 我们以直接的剪辑开场。其中的意思是,由演员使用摄影机。他们拿住摄影机,而摄影机绑在他们身上。在第一个镜头,摄影机绑在片中坏人的胸前,而我对康丝坦斯(演员)说:"打摄影机!"她就打了摄影机与镜头。然后,我用相反角度拍摄。我把摄影机放在她身上,使她去打坏人。我认为这个手法很有效。〔摘录自:Eric Sherman and Martin Rubin, *The Director's Event* (New York: Signe, 1969), P.189〕

在电影史的早期阶段,电影工作者就在实验"第一人称镜头"或"摄影机即角色"。《祖母的放大镜》(*Grandma's Reading Glass*, 1901)即运用了观点镜头的手法。钥匙孔、双眼显微镜(binoculars)和其他光圈手法等等,都曾经被用来作为视觉角度。在 1919 年,阿贝尔·冈斯在《我控诉》中(*J'accuse*)也用了很多主观镜头。到了 20 世纪 20 年代,许多导演对主观性有兴趣,如杜庞(E. A. Dupont)的《综艺》(*Variety*, 1925)及茂瑙的《最后一笑》(*The Last Laugh*, 1924)中著名的酒醉戏,以及冈斯的《拿破仑》(1927)。有些人认为,在 20 世纪 40 年代,主观镜头——尤其是主观摄影机运动——在罗伯特·蒙哥马利(Robert Montgomery)的《湖上艳尸》(*Lady in the Lake*, 1946)中运用到欲罢不能。全片几乎都是主角菲利普·马罗的视线;观众只有在他看镜子的时候才能见到他。本片的海报上写着:"悬疑!超乎寻常!"、"你被邀请进入金发美女的卧室!你是谋杀案的嫌疑犯!"

主观镜头技巧曾经引起电影理论家思考——主观镜头是否让观众将自己认为是剧中人物?我们是否会以为自己就是"菲利普·马罗"?观众认同主观镜头的问题,依然是电影理论上的难题。相关讨论可参考:Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*(New York: Mouton, 1984)。

"真实时间"和长镜头 *Real Time and the Long Take*

当摄影机开始转动时，它是否录下了真实时间？如果是的话，会有哪些艺术涵义？

安德烈·巴赞主张，电影是建立在真实时间上的一种艺术。巴赞认为，电影如同摄影，是影像纪录的过程（recording proess），摄影机记录了来自物体所反射的光。如同静态摄影，电影也记录了空间（space）；但不同于照相机的是，电影摄影机还可以记录时间（time）。"电影具有时间上的客观性（objectivity）……现在是有史以来第一次，事物的影像就是事物在时间中的影像，任何变化都像木乃伊一样被保留下来。"〔André Bazin, *What Is Cinema?* vol.1（Berkeley: University of California Press, 1966）, pp.14–15〕。在这个观点基础上，巴赞认为，剪辑干扰了自然时间的连续。因此，他赞赏让·雷诺阿、奥逊·威尔斯、威廉·惠勒和罗西里尼这类运用长镜头的导演，认为他们是尊重具体生命片刻的艺术家。

巴赞的贡献在于，当时其他的电影理论家认为，长镜头不像电影而像戏剧，而他提醒了我们长镜头所具有的潜在可能性。不过，电影"真实时间"的问题，实际上比巴赞的想法更加复杂。例如，一段五分钟长的镜头不一定呈现剧情故事当中的五分钟。在《诺丁山》中，跟着主角的推轨镜头在银幕上大约有100秒，但是，却涵盖了历经季节转变的一整年故事时间。在《俄罗斯方舟》中，91分钟的镜头使观众纵横穿梭于俄罗斯历史。场面调度的提示，更凌驾于电影对真实时间的记录，而使电影的时间架构更具有弹性。如我们向来所说，电影形式上的整体情境脉络，指定了某个风格元素所发挥的具体功能。

相关网站 *Websites*

- www.theasc.com/ 美国摄影师协会（American Society of Cinematographers）的官方网站，网站与协会活动及刊物 *American Cinematographer* 相连，内容包含某些在线文章。
- www.soc.org/magazine.html/ 摄影机操作员协会（Society of Operating Cameramen）的官方网站，数据文件库中有许多文章。其中，Rick Meyer 讨论宽银幕历史的文章特别优秀。
- www.cinematography.net/ 关于专业摄影的广泛讨论网站。
- www.widescreenmuseum.com/ 专门介绍宽银幕的庞大网站（含有950页数据与3,000个影像），且包含彩色与音效科技。

电影幕后花絮DVD推荐 *Recommended DVD Supplements*

在1993年的纪录片《*Vision of Light: The Ark of Cinematography*》中，包含了许多摄影师访谈及各种电影片段，现在这部片影有发行DVD（Image Entertainment）。在"Painting with Light"当中，摄影师Jack Cardiff谈到他在《黑水仙》（*Black Narcissus*）中，如何使用特艺彩色。在 *Contempt* DVD当中的一段访谈，Raoul Coutard讨论了变形宽银幕与色彩程序（DVD中也收录了"Widescreen vs. Full-Frame

Demonstration")。《俄克拉荷马》(*Oklahoma!*)盘片中有一段非常好的比较性短片："CinemaScope vs. Todd-AO"此外，也有一段《俄克拉荷马》引进宽银幕之前的短片："The Miracle of Todd-AO"。

有一段少见的冲印作业程序展示，出自于 *King Kong: Peter Jackson's Production Diaries* 当中的"Day 66: Journey of a Roll of Film"，其中包含使用 Telecine 机器制作数字中间片。关于本书 214 页选择性的数字调色程序，在《指环王：护戒使者》电影 DVD 幕后花絮中有加以说明。

在计算机合成影像与蓝绿银幕之前的年代，究竟如何以模型拍摄出逼真影像，在《异形》盘片"Outward Bound"中有清楚的展示。《生死时速》的"Visual Effects"涵盖了动作控制、数字遮幅作业，以及使巴士跳过断桥的其他技巧；此外，还有拍摄列车撞击所用的巨大模型。关于建造计算机合成影像镜头的各种层面，《荒岛余生》(*Cast Away*)当中的"Special Effects Vignettes"有极为出色的说明。关于《同行杀机》(*Collateral*)中列车场景的蓝绿银幕作业，"Visual FX: MTA Train"提供了言简意赅的说明；它显示了特效不仅能够用于瞬间动作，也能用于窗外景象变化导致的细微光色差异。《世界大战》(*War of the Worlds*)当中的"Designing the Enemy: Tripods and Aliens"显示了计算机能用于设计数字人物。每一部《指环王》的 DVD 都包含广泛的特效说明，而《指环王：王者无敌》的幕后花絮，则包含了对最复杂的计算机合成影像场景说明："Visual Effects Demonstration: The Mumakil Battle"

《终结者 2》(*Terminator 2: Judgment day*)的幕后花絮"No Feat But What We Make"提供了《终结者 2》与《深渊》(*The Abyss*) 中数字特效的早期发展史，且收录了导演詹姆斯·卡梅隆(James Cameron)对透视关系的讨论。"The Making of *Jurassic Park*"包含了某些相似的数据，以及进一步提到如何创造逼真的恐龙。

随着近年来流行以多重摄影机拍摄史诗电影，DVD 幕后花絮有时也会收录并列这些摄影机视野的分割画面段落。这些段落不太会提到拍摄过程中的信息，但是，《怒海争锋》(*Master and Commander*)当中的"Interactive Multi-Angle Battle Scene Studies"却提到了镜片长度与拍摄速度，显示出以不同程度慢动作表现激烈动作的作法已经相当常见。类似的是，《生死时速》的"Action Sequences: Multi-angle Stunts"提供了每秒格数的展示。关于《黑暗中的舞者》(*Dancer in the Dark*)极度运用多重摄影拍摄歌舞场面，在"100 Cameras: Capturing Lars von Trier's Vision"有提供说明。

"In One Breath"是关于长镜头的补充数据，记录了制作《俄罗斯方舟》的单镜头拍摄作业。



6 剪辑:镜头之间的关系

The Relation of Shot to Shot: Editing

从20世纪20年代开始,电影理论家发现**剪辑(editing)**的潜能后,剪辑已成为最被广泛讨论的电影技术。这般厚爱带来的并非只有好处,因为某些作者错把剪辑当成好电影(甚至所有电影)的关键。然而,有些电影(尤其是1904年以前的)是一个镜头到底,根本毫无剪辑可言。有些实验电影则淡化剪辑,一个镜头往往从开机拍到底片用完为止,比如迈克尔·斯诺(Michael Snow)的《中央地带》(*La Région centrale*)及安迪·沃霍尔(Andy Warhol)的《吃》(*Eat*)、《睡》(*Sleep*)及《帝国大厦》(*Empire*)。这些电影的电影感不见得会输给那些侧重剪辑的电影。

尽管如此,我们不难了解剪辑对电影美学论者之所以有如此魅力,主要是因为这项技术潜能无穷。比如《一个国家的诞生》(*The Birth of a Nation*)中一场群马奔驰的段落、《战舰波将金》(*Potemkin*)中著名的敖德萨阶梯(Odessa Steps)段落、《游戏规则》(*The Rules of the Game*)中的几个追捕镜头、《精神病患者》(*Psycho*)中浴室谋杀的那场戏、《奥林匹亚》(*Olympia*)中的潜水片段、《沉默的羔羊》(*The Silence of the Lambs*)中主角克莱莉丝·史塔林一步步发现杀手的谎言、《武士兰斯洛》(*Lancelot du Lac*)的终场对决戏,以及《刺杀肯尼迪》(*JFK*)中,重建当年肯尼迪在达拉斯被谋杀的片段,几乎全靠剪辑制造效果。

然而,更重要的可能还是剪辑对整部影片在风格统御上,是全片结构及效果的关键。一部普通的好莱坞电影大约有1,000至2,000个镜头剪辑在一起,有些动作片甚至多达3,000个镜头或更多,因此,它影响观众对整部电影感受的事实不容忽视。即使剪辑不是最重要的电影技术,但它对影片的形式、效果的贡献及对观众的影响,还是很可观的。

"剪辑是基本的创作动力，它让枯燥的静照(即各个镜头)变成一个活的电影摄影形式。"

——普多夫金(V. I. Pudovkin)，导演

"不容否认的，通过正反打的反应镜头，剪辑可以帮助表演的呈现，例如重新录音、加上新台词等，都可以改善表演的效果。同时，它也可以帮助电影的结构，比如拿掉一些场景来加快电影的速度。有时候，你可以从不同镜头中挑选一些画面，这也很有用。剪辑可以很神奇地让一部电影有更完美的呈现。"

——朱迪·福斯特(Jodie Foster)，演员、导演

何谓剪辑？
What Is Editing?

剪辑可视为一个镜头与下一个镜头的调度。首先，我们必须区别制作阶段的剪辑与观众在银幕上看到的剪辑。就制作而言，一个镜头是指一段底片上一连串一格或一格以上的连续画面。剪辑师先排除不要的镜头底片，并剪掉多余的画面景框，如每个镜头最开始和最后的拍板画面。然后，剪辑师结合想要的镜头，将一个镜头的头接到上一个镜头的尾。

这个连接可以有好几种表现方式。**淡出(fade-out)**是将一个镜头的尾端逐渐转为黑画面，而**淡入(fade-in)**则是将一个镜头由黑画面转亮。**叠化(dissolve)**是将一个镜头的尾部画面与接下来镜头的开始做短暂交叠(图 6.1 至图 6.3)。**划接(wipe)**则是一个画面由其边线划过银幕取代原先画面(图 6.4)；换言之，银幕上会同时存在两个画面，只是两者并不像叠化时那样融合在一起。在制作的过程中，淡、叠及划都属于"光学效果"(optical effects)，并由剪辑师先标示出来。它们都是在冲印厂中完成，近年来则是用数字化方式处理。

但最常用的剪辑法为**切接(cut)**。在 20 世纪 90 年代开始有数字剪辑技术之前，切接是用胶或胶带将两个镜头接合起来。有些导演在拍摄时就会顺便进行剪辑，这些经过精准规划的影片几乎可以直接上映。那时，镜头与镜头的连接在拍摄当时就已构成。然而，这种"在摄影机内剪辑"的方式并不多见，主要用于实验性或业余的电影制作。现今，大部分的剪辑工作都



图 6.1《马耳他之鹰》(*the Maltese Falcon*)中的第一个镜头……

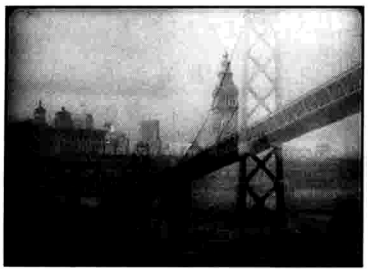


图 6.2 ……叠化入……

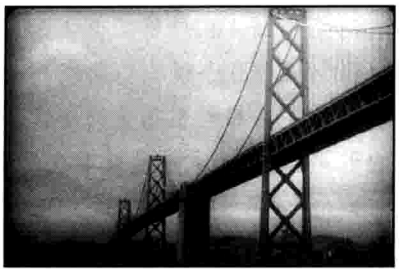


图 6.3 ……第二个镜头……

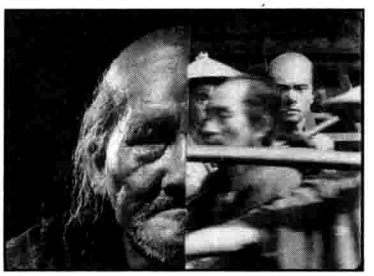


图 6.4《七武士》(*Seven Samurai*)中用"划接"的方式接下一个镜头。

是在计算机上进行的；运用储存在光盘或硬盘中的画面档案，整个剪辑的过程根本不会碰到底片。经过切和接合之后，最后一个剪辑的电影版本就可以准备冲印了。

在观看电影时，一个镜头便是影像时间、空间、构图的连续片段。淡入淡出、叠化、划接都是以一个镜头慢慢地取代另一个镜头，切接则是一个镜头瞬间取代另一个镜头。

现在，让我们以希区柯克（Alfred Hitchcock）的《群鸟》（*The Birds*）中的四个镜头（图 6.5 至图 6.8）为例，进行以下讨论：

1. 中景，水平视线（medium shot, straight-on angle）：主角米兰妮、米契及船长站在餐厅的窗边交谈。米兰妮在最右边，酒保在后景处（图 6.5）。
2. 中特写（medium close-up）：米兰妮在船长的肩旁注视银幕左方，她转头向右上方看（画面外的窗户）。当她转身走向窗边往外眺望时，摄影机也跟着向右横摇（图 6.6）。
3. 大全景（extreme long shot）：米兰妮的视点。对街有一个加油站，画面的前景有一个电话亭，群鸟由右至左，蓄势待发（图 6.7）。
4. 中特写：米兰妮的侧面，船长入镜，挡住酒保。接着米契也入镜，占据画面最前景。三个人皆侧身望着窗外（图 6.8）。



图 6.5《群鸟》：镜头 1。



图 6.6《群鸟》：镜头 2。



图 6.7《群鸟》：镜头 3。



图 6.8 《群鸟》：镜头 4。

这四个镜头各自有其时间、空间及画面内容。第一个镜头可看到三个人在交谈，然后切到米兰妮的中景特写（待会儿我们会讨论为什么希区柯克不用淡出淡入、叠化等方式，甚至将这场戏以一个镜头交代完毕）。在第二个镜头，空间有了改变（米兰妮在画面中被独立出来，比例加大），时间是上一个镜头的延续，构图则有了变化（形状、颜色都不一样了）。很快的，另一个镜头让我们看到米兰妮所看到的。这个加油站的镜头（图 6.7）呈现了另一个空间、连续的时间及不同景观。接下来的镜头又回到米兰妮身上（图 6.8），这次同样是以立即切换的方式转到另一个空间、下一段时间，以及一个不同的画面。也就是说，这四个镜头是以三个“切”连接起来。

希区柯克当然可以不用剪辑的方式来完成《群鸟》，也许可以试想让·雷诺阿（Jean Renoir）在同样情况下可能运用的手法（图 5.168 至图 5.170）。首先，想象摄影机先拍四个人的谈话，然后当她转身时，摄影机则向她推近，接着横摇向窗外俯冲的海鸟，最后再摇

回米兰妮拍摄她的表情，亦即一镜到底。如此一来，无论摄影机的动作有多快，也绝不会因为切的剪辑手法而产生突然的切换感。另外，我们也可以尝试深焦的构图，如同奥逊·威尔斯(Orson Welles)所使用的手法(图 5.39)：安排米契在前景，米兰妮及窗户在中景，鸟群则作为后景。这种手法同样可以以一个镜头交代完这场戏，不仅少了时空的切换，人物的走位也不像剪辑时有被肢解的感觉。因此，就这场戏而言，希区柯克虽选择以一个镜头呈现(借摄影机的运动或深焦构图)，但他以较多的镜头来表现，也就是借助剪辑来完成。

虽然今日许多电影是同时多机拍摄，但一般而言，多数场面都是一架摄影机拍摄而成的。举例来说，在《群鸟》这部电影中，有些镜头是在不同的时间(甚至相隔好几天)与地点拍摄完成，因此剪辑师必须汇编大量的镜头。为了减轻未来的剪辑工作，导演必须事先规划这些镜头要如何进行结合。在剧情片的拍摄过程中，剧本及分镜表(storyboard)有助于剪辑的设计，纪录片导演在拍摄当时也必须考虑到未来的切接方式。

电影剪辑的特性
Dimensions of Film Editing

大致说来，剪辑技巧提供给电影工作者以下四种基本的选择及控制范围：

1. 镜头 A 与 B 之间的图形关系(graphic relation)。
2. 镜头 A 与 B 之间的节奏关系(rhythmic relation)。
3. 镜头 A 与 B 之间的空间关系(spatial relation)。
4. 镜头 A 与 B 之间的时间关系(temporal relation)。

在所有电影中，图形及节奏关系普遍存在于剪辑过程中。至于时间及空间关系虽然在抽象式的影片中较少见，但却常见于非抽象式影片的剪辑中。接下来，就让我们看看这四种关系的使用范围及功能。

镜头 A 与 B 的图形关系
Graphic Relations Between Shot A and Shot B

《群鸟》中的四个镜头均可被视为如绘画上的图形构图一样，纯粹由明、暗、线条、图案、面积、深度、动态与静态构成，与故事的时空毫无关系。比如说，希区柯克可以让第二个镜头(图 6.6 米兰妮转向窗户)的光线较平和，让加油站的镜头明暗反差较大，但他并未特别去区别这些镜头的亮度。此外，希区柯克还喜欢把重点放在画面的正中央(可参见米兰妮在画面中的位置，以及图 6.7 中加油站的位置)；其实，他也可以把米兰妮摆在画面的左上方，而把接下来的加油站放在画面的右下方。

此外，希区柯克也常在颜色的差异上做文章。米兰妮全身的装扮几乎离不开黄色及绿色，而加油站的镜头则以蓝灰色为主，使汽油泵上的一抹红色特别醒目。当然，希区柯

克也可以将米兰妮与另一个与之色调相近的人或物剪辑在一起。再者,米兰妮在特写镜头中的动作——转向窗户,与接下来的鸟群动作并不协调,但希区柯克可在速度、方向或位置上,让两个镜头中的动作相互呼应。

简言之,剪辑可通过相似性或差异性使两个镜头内的图形产生关系,相互影响。场面调度中的四大要素(灯光、场景、服装和表演)及多数的电影摄影特性(拍摄、取景、摄影机运动),都赋予画面潜在的图形元素。因此,每个镜头都包含许多可做纯图形式剪辑的元素,而且,每一个剪辑都使两个镜头间产生某些纯图形式的互动关系。



图 6.9 《真实故事》中的德州地平线画面与下一个画面……

依图形元素来剪辑可达到连续性的效果或制造对比。剪辑师可依图案上的相似点将两个镜头连接起来,我们称之为**图形匹配(graphic match)**。也就是让镜头 A 中的图案、颜色光度或走位的方向与速度,在镜头 B 的构图中延续出现,例如戴维·伯恩(David Byrne)的《真实故事》(*True Stories*)中,就使用连接前两个镜头的剪辑手法(图 6.9 与图 6.10)。至于更多动态的图形匹配,则是出现在黑泽明(Akira Kurosawa)的《七武士》(*Seven Samurai*)中:武士们刚抵达小镇,突然警铃大作,武士们跑去一探究竟。通过构图、灯光、人物动作及摄影机运动,导演黑泽明将六个武士单独奔跑的镜头剪在一起(图 6.11 至图 6.13 为前三个镜头)。

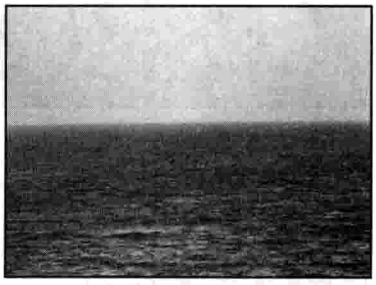


图 6.10 ……古代海洋的地平线吻合。

导演在剪辑组合镜头时,通常会注意图形的连接(图 6.14 至图 6.16)。这类精确的图形匹配几乎完全吻合的情形相当



图 6.11 《七武士》。



图 6.12 《七武士》。



图 6.13 《七武士》。



图 6.14 《异形 2》(*Aliens*)蕾普莉的椭圆半侧脸……



图 6.15 ……利用叠化的方式……

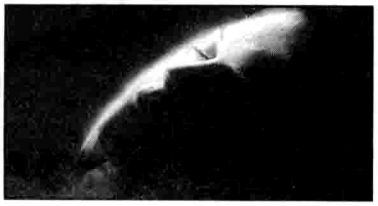


图 6.16 ……与地球的外圆线吻合。



图 6.17 女主角与她的牛仔卡车司机朋友……



图 6.18 ……面对质疑生气的厨师和他的助手。两个角色都被放在画面中的同样位置，以突显对立气氛。

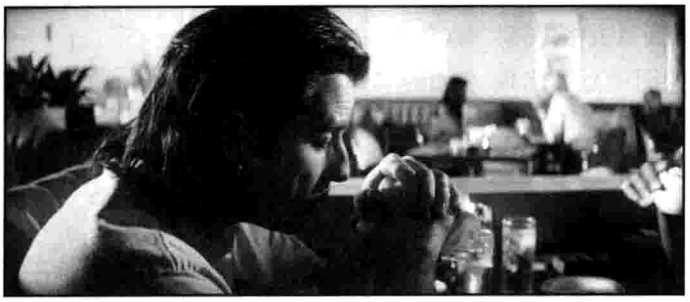


图 6.19 塔伦蒂诺剪辑文森和……



图 6.20 ……朱尔两人之间的方法，让观众的眼睛需要在银幕上来回移动。

少，但近似的图形连续性(graphic continuity) 在叙事式的影片中相当多，导演会努力让镜头之间所引发注意力的重点一致，以维持整体的光调，并避免强烈的色彩抵触。在伊丹十三(Juzo Itami) 的《蒲公英》(*Tampopa*)中，一个全心想学好煮拉面的女厨子，当面质疑一个成功的厨师。两人面对面冲突的画面是通过正脸特写表现的，让两人的脸都在每个画面的正右方（图 6.17 与图 6.18)。

但事实上，剪辑无须顾及图形匹配。宽银幕上处理两名演员面对面时，可以有不符合连续性的剪辑。以昆汀·塔伦蒂诺 (Quentin Tarantino) 的《低俗小说》(*Pulp Fiction*)为例，两个杀手坐在餐厅的包厢座位中，两人都分别在镜头的侧边(图 6.19 与图 6.20)。和《蒲公英》相较，这种手法产生更大的图形不连续性(graphic discontinuity)。但稍微注意一下，便会发现两者之间的对照空间，平衡了两人分别在对方画面的空白部分，而两人的脸也都接近中央，所以观众的视觉注意力可以轻易地跟着调整。若看完后做个访问，多数观众应该不会记得两个镜头的构图是不平衡的。

不过，镜头间不见得一定要以图形元素相连贯。奥逊·威尔斯就常常刻意制造这方面的冲突。比如在《公民凯恩》(*Citizen Kane*)中，主角凯恩的卧室镜头，光线幽暗，紧接着却是一段明亮的报纸交叠出现的蒙太奇。同样的，在《历劫佳人》(*Touch of Evil*)中，威尔斯



图 6.21 《历劫佳人》中的圆形不连续性剪辑。

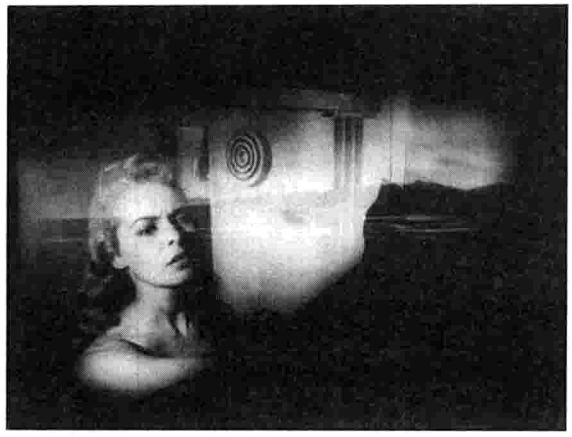


图 6.22 《历劫佳人》。

将维佳斯在画面右边向窗外看的镜头（图 6.21），接着苏珊在画面左方由另一个窗户向外看的镜头（图 6.22），两者间的对比更因窗上的倒影而加强。在雷奈（Alain Resnais）的《夜与雾》（*Night and Fog*）中，一开始就是一连串强烈但恰当的图像对比：一段废弃集中营的彩色影片与 1942～1945 年间报导集中营的黑白新闻片剪辑在一起。不过，雷奈用图形上的相似度来平衡，比如一个围墙栏柱成排的镜头，就与一个纳粹军队行进腿肚如林的镜头形成图形匹配。



图 6.23 在《德州，巴黎》中，从丈夫这边的玻璃看过去，太太身上的淡蓝色及背景中如褪色的色彩……

导演也可以用色彩特质剪辑创造图形冲突。在《德州，巴黎》（*Paris, Texas*）一片中，主角发现他的太太在一个色情偷窥秀的场所工作，文德斯顺着两人的对话，交叉剪辑隔着玻璃的客人和表演者（图 6.23 与图 6.24）；虽然二人在两个镜头中都有出现，但导演利用强烈色彩对比说明他们被玻璃隔开的情形。



图 6.24 ……与他这边黑色与锡箔纸的暗沉金属色彩，两者颜色明显相抵触。

在前面提到的《群鸟》中，到后来希区柯克也制造了极好的图形对比。从汲油泵喷出的汽油漫过街道流到一个停车场时，米兰妮和在餐厅窗台边的几个人，看到一名男子在发动汽车时，不小心点燃了汽油，他的车子着了火，整个人被火团团围住。接着，米兰妮无助地看着火势随着汽油蔓延至加油站。希区柯克的剪辑方式如图 6.25 至图 6.35 所示：

镜头 30 （全景） 俯视角度，米兰妮的视线，燃烧的汽车，蔓延的火势（图 6.25）。 73 格

镜头 31 （特写） 水平视线，米兰妮动弹不得，向左看，双唇微启（图 6.26）。 20格

镜头 32 （中景） 俯视角度，米兰妮的观点镜头（POV），摄影机跟着蔓延的火势由右下方往左上方移动（图 6.27）。 18 格

镜头 33 （特写） 同镜头 31。米兰妮仍一动不动地往中下方看（图 6.28）。 16 格

镜头 34 （中景） 俯角。米兰妮的 POV，摄影机随着火势由右下往左上移动（图 6.29）。 14 格

镜头 35 （特写） 同镜头 31。米兰妮不动，往右瞪视，一脸惊惧（图 6.30）。 12 格

镜头 36 （全景） 米兰妮的 POV。加油站。火势由右方涌入。米契、警长及加油站员跑了出来（图 6.31）。 10 格

镜头 37 （特写） 同镜头 31。米兰妮不动，看着画面的最右边（图 6.32）。 8 格

镜头 38 （全景） 同镜头 36。米兰妮的 POV。加油站内的车辆爆炸（图 6.33）。 34 格

镜头 39 （特写） 同镜头 31。米兰妮以手掩面（图 6.34）。 33 格

镜头 40 （大全景） 城镇的鸟瞰图，火势蔓延至中心点，鸟群飞入画面（图 6.35）。



图 6.25 《群鸟》：镜头 30。



图 6.26 《群鸟》：镜头 31。

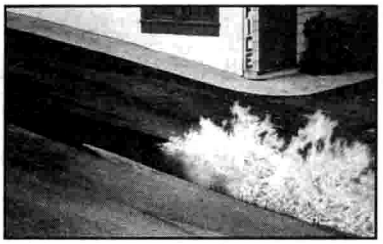


图 6.27 《群鸟》：镜头 32。



图 6.28 《群鸟》：镜头 33。



图 6.29 《群鸟》：镜头 34。



图 6.30 《群鸟》：镜头 35。

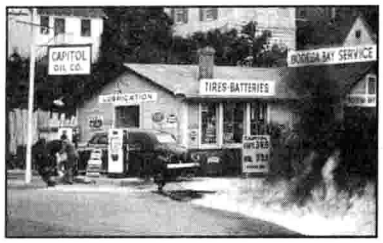


图 6.31 《群鸟》：镜头 36。


图 6.32 《群鸟》：镜头 37。



图 6.33 《群鸟》：镜头 38。

就图形而言，希区柯克运用了两种对比的呈现方式。首先，虽然每个镜头都将主戏放在构图中央（米兰妮的头和火焰蔓延的轨迹），其动作却各有不同的方向。比如在镜头 31（图 6.26）中，米兰妮往左下方看，但在镜头 32 中，火苗却往左上方蔓延；在镜头 33（图 6.28），她看着中间下方，但在下一个镜头，火还是往左上方烧。


图 6.34 《群鸟》：镜头 39。

虽然很难由平面图片感觉到，但更值得注意的是镜头间动态与静态的对比。在火焰的镜头中，沿着汽油燃烧的火苗，以及随着火势移动的摄影机都在移动。而米兰妮的镜头则如照片般静止不动，在这些镜头中，希区柯克没让米兰妮转头去看火势，也没有用推轨接近她或离开她的镜头运动，因此，她整个注视的过程便靠观众自己推断了。希区柯克通过相反方向及动态与静态的排列所产生的冲突感，将图形匹配的剪辑法发挥到极致。


图 6.35 《群鸟》：镜头 40。

镜头 A 与 B 的节奏关系
Rhythmic Relations Between Shot A and Shot B

每一个镜头都有其长度，其长短则由电影工作人员来决定。当我们讨论到镜头 A 及 B 的长度时，无论以“格”、“英尺”或“米”计算，均已触及剪辑节奏的问题了。每个镜头的胶片长度会影响它在银幕上出现的时间。如我们所知，有声电影每 24 格的放映时间为 1 秒钟。一个镜头可以只有一格，也可以长到好几千格。因此，电影工作者借着调整每个镜头的长短，控制了剪辑的节奏（rhythmic）。

当然，电影节奏不仅由剪辑造成，还牵涉到其他技术。电影工作人员还可以借助场面调度、镜位及摄影机运动、声音的韵律，以及整部电影的脉络来决定节奏。然而，镜头长度的确对影片的步调有极大的影响。

导演也会用镜头时间长度（shot duration）制造出紧张的关键时刻。例如在《冲锋飞车队》（*The Road Warrior*）中，一个帮派分子用自己的头去撞受害者的头，来表达自己的愤



"我注意到美国电影在过去二十年来的无力倾向，我认为这是受到电视的直接影响。我甚至要说，现在你若要拍电影，最好先研究电视而不是电影，因为那才是市场的取向。电视已削弱了观众的观影注意力。现在要拍部调子很慢且安静的电影非常难，反正我也不想拍那样的电影。"

——奥利弗·斯通(Oliver Stone)，导演

怒。导演乔治·米勒(George Miller)在这个镜头中间剪进几个空白画面，造成如闪光般的效果，暗示了暴力的气氛。相反的，延长镜头也可以减缓动作的速度及气氛。例如在《夺宝奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*)中，印第安纳·琼斯将巨人射倒后，史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)发现必须加几秒钟的时间，让观众有足够的时间反应，再开始下一个动作。

然而，通常运用不同长度的镜头来形成可辨别的模式，就可以制造出剪辑的节奏感。例如，将长度差不多的镜头剪辑在一起，就可形成稳定的节奏。当然，也可用此方法来创造不同的节奏，譬如，剪辑越来越长的镜头会让步调变慢，而越来越短的镜头则会加快节奏。

让我们来看看希区柯克如何处理《群鸟》中，鸟群第一次攻击行动的节奏。镜头 1，一群人谈话的中景(图 6.5)共用了近千英尺底片，将近 41 秒。但镜头 2(图 6.6)，米兰妮向外看的镜头却短了很多：309 格(约 13 秒)。镜头 3(图 6.7)又更短，只有 55 格(约 2 秒)。镜头 4(图 6.8)，米契及船长跟着米兰妮往外看则只有 35 格(约 1 秒)。显然，希区柯克要在这场情节紧张的戏一开始便加快节奏。

在接下来的镜头里，希区柯克剪得相当简短，不过，仍依其中的对话及走位所需的时间来剪辑，因此，镜头 5 到镜头 29(恕无参考图片)的长度并无特定规则可循。但这场戏的一些基本要素一交代完后，希区柯克又开始突显剪辑节奏。

为了表现米兰妮发现火势由停车场蔓延至加油站的惊恐，如镜头 30 到镜头 40 (图 6.25 至图 6.35)，整场戏在这组镜头的加速节奏中达到高潮。如前面提到的，在车子起火后(镜头 30，图 6.25)，每个镜头的长度依次递减 2 格，由 20 格(4 / 5 秒)到 8 格(秒)，镜头 38 和镜头 39 以相同的长度(将近 1 秒)打破规律，镜头 40(图 6.35)为一超过 600 格的长镜头，可视为一个休止符，同时为接下来群鸟肆虐的戏营造悬疑气氛。这场戏中的节奏变化为观众预示了剧情的发展。

这一大堆数字究竟有何重要性？电影院里的观众当然不可能细数格数，但却可以感受到这段戏的加速剪辑。总之，导演一旦控制了剪辑节奏，便控制了观众所闻所见和思考的时间。例如，看到一连串快速的镜头，观众就没时间去思考发生了什么事。在《群鸟》那场戏中，希区柯克的剪辑迫使观众的接受越来越快，好将火势的进展与米兰妮的走位连接起来。

当然，希区柯克并不是唯一采用节奏剪辑的导演，最早可能是由格里菲斯(D.W. Griffith)〔尤其是《党同伐异》(*Intolerance*)一片〕及阿贝尔·冈斯(Abel Gance)这些导演发展出这个方法。在 20 世纪 20 年代，苏联蒙太奇学派及法国印象派工作者都曾探究镜头间的节奏问题(第 537 页)到(第 545 页)。当有声电影成为主流时，节奏式剪辑不仅存在于像刘

易斯·迈尔斯通(Lewis Milestone)的《西线无战事》(*All Quiet on the Western Front*)这样的剧情片中,也运用在雷内·克莱尔(René Clair)的音乐喜剧和幻想片《自由万岁》(*À nous la liberté*)及《百万法郎》(*Le Million*)、鲁宾·玛莫连(Rouben Mamoulian)的《红楼艳史》(*Love Me Tonight*),还有布斯比·伯克利(Busby Berkeley)的《四十二街》(*42nd Street*)及《舞台舞影》(*Footlight Parade*)中的歌舞片段。直到今天,节奏一直被视为剪辑的基本要素之一,特别是动作片、电视广告或音乐录像带(MTV),都运用快速的剪辑来塑造令人紧张兴奋的高潮。

镜头 A 与 B 的空间关系

Spatial Relations Between Shot A and Shot B

剪辑通常不仅控制了图像及节奏,同时还能组构电影空间。对于这项新发现的兴奋心情,可以在苏联导演维尔托夫(Dziga Vertov)的文章中感受到:"我是摄影机(Kino-eye),我是创造者。我可以带领你……到一个前所未见的空间,这个地方有 12 面墙,每面墙都是我自世界各地摄取来的。我可以把这些镜头依有趣的次序组合起来。"

这般得意的心情是可以理解的。通过剪辑,电影工作者可以让空间中的任何两点通过其类似、相异之处连接起来。

比如说,先以一个镜头建立起整个空间关系,然后再接上一个部分空间的镜头,例如在《群鸟》中,镜头 1 及镜头 2(图 6.5 与图 6.6):一群人的中全景接上一个人(米兰妮)的中景。这种剪辑法很常见,尤其是在经典连续性剪辑中。

此外,电影工作者会以各个空间的片段共同组成一个空间。希区柯克在《群鸟》的那场戏后半部就是这种作法。从图 6.5 至图 6.8,以及镜头 30 至镜头 39(图 6.25 至图 6.34),我们不曾看到任何包含米兰妮与加油站的全景镜头。也就是说,在拍摄时,餐厅不见得要与加油站隔街而立,它们可以分别摄于不同的城市或国家。然而,我们所看到的却是米兰妮正隔街面对着加油站。画面外的鸟叫声和场面调度(窗户及米兰妮的视线)也会造成这样的效果,但主要是因为剪辑,才让我们觉得餐厅与加油站为一整体空间。

如此以剪辑来塑造空间的作法相当普遍。比如,由新闻影片剪辑而成的电影,若是把一个大炮发射的镜头与一个炸弹击中目标的镜头连在一起,虽然画面显示的可能是完全不同的战场,但观众多会以为大炮发射的就是那颗炸弹。同样的,如果一个演讲者的镜头紧接着满堂喝彩的观众,我们便会推断两个空间的关联性。

苏联导演库里肖夫(Lev Kuleshov)曾就这种空间上的调度做过研究。在 20 世纪 20 年代,他做了一系列非正式的实验,组合了许多具有戏剧元素的独立镜头。其中最有名的实验之一,是将一个面无表情的脸部特写与好几个镜头(包括一碗汤、大自然景观、一名死亡的女子和一个婴儿)相连接。结果,观众马上觉得演员的脸随着这些镜头有所改变,并认为演员与这些事物是处在同一个空间。另外,库里肖夫还将不同演员的镜头剪辑成"互相对望"的情节,他们先各自出现在相隔数里的莫斯科街头,然后相遇并一同漫步,到华盛顿看白宫。虽然电影工作者早在库里肖夫之前已运用了类似的剪辑技巧,库氏的研究仍被



图 6.36 《方世玉》:在女子上半身镜头之后是……



图 6.37 ……她的腿和脚被表情不情愿的旁观者支撑着。



图 6.38 在《一部电影》中,从某部电影的片段画面……

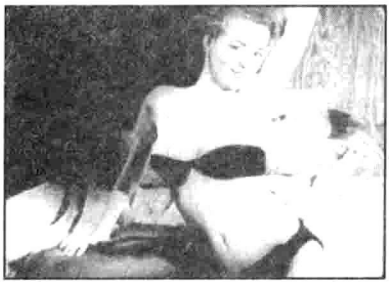


图 6.39 ……接到另一部电影的片段,制造出视觉笑料。



"剪辑能创造幻觉,所以是很有趣且迷人的工作。你可以在一个半小时内跨越三十年,也可以用慢动作来拉长原来短暂的片刻,或通过独特的方式来处理时间。"

——保罗·赫许(Paul Hirsch),剪辑师

电影学者封以"库里肖夫效应"(Kuleshov effect),用来统称不用大全景,而是借不同场地摄得的片段组合构成的整体空间感。

库里肖夫效应会让人产生强大的电影幻觉。在袁和平的《方世玉》中,男主角和一名武功高强的女子刚开始是在台上比武,然后移到观众当中,或者应该说移到观众上面,因为两人是在群众的头和肩膀上对打!袁和平的快速剪辑通过库里肖夫效果的手法,传递了这场戏的重点(图 6.36 与图 6.37)(在制作中,这表示打斗者可能是吊在景框外的钢丝或杆子上,如图 6.37 所示)。在很多镜头中,袁和平只让方世玉和该名女子的全身画面出现在几个很短的镜头中。

虽然一般观众很少意识到库里肖夫效应,但在某些电影中则特别突显这个部分。卡尔·赖纳(Carl Reiner)的电影《大侦探对大明星》(*Dead Men Don't Wear Plaid*)就将现在拍摄的镜头与 20 世纪 40 年代的影片片段剪在一起。由于运用库里肖夫效应,在《大侦探对大明星》中,史蒂夫·马丁(Steve Martin)才可以和其他电影中的人物同时存在。在布鲁斯·康纳(Bruce Conner)的《一部电影》(*A Movie*)中,则嘲弄了一番库里肖夫效应,他将一个女人看摄影机的画面,与一个潜水艇长从望远镜看出去的画面,剪辑在一起,仿佛船长和女人可以互相见到对方(图 6.38 与图 6.39)。

除了这种借助剪辑方式营造单一空间的做法之外,另外还可以通过剪辑来强调两个或多个不同的场景。在《党同伐异》中,格里菲斯就由古巴比伦剪辑到客西马尼(Gethsemane,编者按:基督遭犹大出卖被

捕之地），并且在 1572 年的法国之后，紧接到 1916 年的美国。这种平行剪辑〔或称**对剪（交叉剪辑）（cross-cutting）**〕在电影中常被用来呈现性质相异的空间。

更进一步，剪辑方式甚至可以表现暧昧笼统的空间关系。比如说，在卡尔·德莱叶（Carl Dreyer）的《圣女贞德受难记》（*La Passion de Jeanne d'Arc*）中，观众仅知道贞德与教士们是在同一个房间内，至于他们与整个空间的关系，还有他们之间的关系为何，实在很难由灰白的背景及一连串脸部特写中得知。稍后，我们将会讨论如何在电影中创造更极端的不连贯空间。



“我看了《小英雄托托》（Toto the Hero），是比利时前马戏团小丑雅科·冯·多梅尔（Jaco van Dormael）所导的第一部电影，真是部绝佳的处女作。他用镜头来说故事，并以丰富迷人的视觉效果来做转场，让它成为近年来最具电影感的电影。故事的情节是关于托托的一生，万花筒般的事件如此轻盈而优雅地被呈现出来，令人不禁要起立鼓掌。”

——约翰·鲍曼（John Boorman），导演

镜头 A 与 B 的时间关系
Temporal Relations Between Shot A and Shot B

如同其他电影技术一样，剪辑也控制了电影中情节的时间，这种情形在剧情片中尤为明显。在第三章，我们曾谈到情节可以由三个层面帮观众组织故事时间：顺序、时间长度及频率。在《群鸟》中的片段（图 6.5 至图 6.8），正说明了剪辑如何强化对这三个层面的控制。

首先，让我们看看事件呈现的顺序（order）。男士们谈论时，米兰妮转过身去，看到海鸟突袭，然后有所反应。希区柯克的剪辑以 1–2–3–4 的顺序安排事件镜头，但他也可以用不同的顺序来呈现，甚至将整个次序倒过来（4–3–2–1）。也就是说，导演可通过剪辑来控制时序性。

如第三章曾提过的，事件的安排会影响故事—情节的关系。我们最熟悉的一种安排是**闪回（flashback）**，即在故事顺序之外插入一、两个镜头。在《广岛之恋》（*Hiroshima mon amour*）中，雷奈运用主角的回忆来破坏时序。三个镜头（图 6.40 至图 6.42）在视觉上暗示，目前恋人的手让她回想起多年前另一个恋人的死。在当代电影中，关键事件的短暂闪回可能会残忍地打断正在发生的剧情。《亡命天涯》（*The Fugitive*）就利用这种技巧回溯引发



图 6.40 《广岛之恋》：主角注视睡着的日本恋人，紧接着……



图 6.41 ……她看着他的镜头……



图 6.42 ……一个闪回的画面，是她已故的德国恋人的手部特写。



图 6.43 在《教父》中，柯里昂家族讨论如何和苏罗索见面事宜。

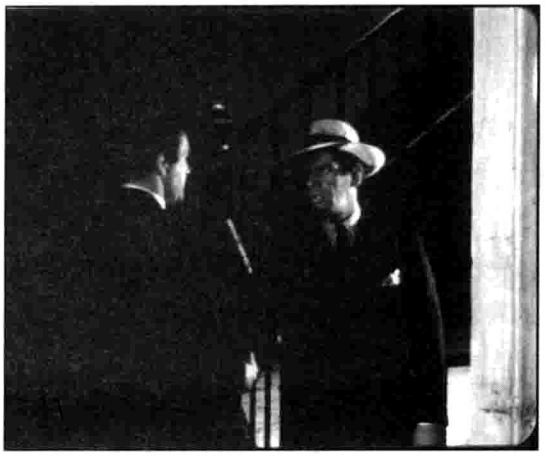


图 6.44 闪进：苏罗索已抵达会议现场，桑尼接待他。

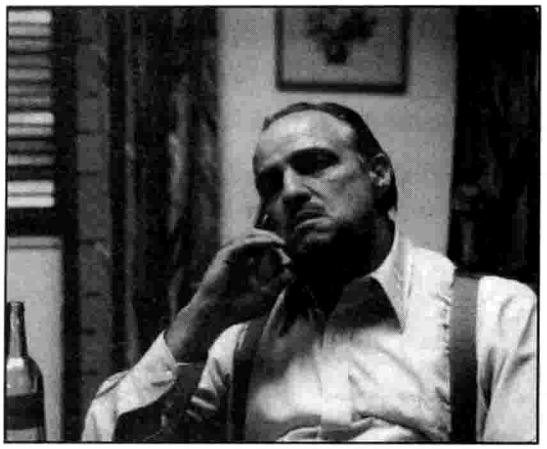


图 6.45 下一个镜头回到家族会议，柯里昂教父正在思索要对苏罗索说些什么。

整个剧情的事件，也就是金宝医师的太太遇害的过程。

重新排列故事事件时，比较不常见的方法是**闪进(flash-forward)**，亦即剪辑从现在移到未来事件，然后再回到现在。《教父》(*The Godfather*)中就出现过一个小例子。柯里昂教父与他儿子汤姆和桑尼谈到即将跟要求他们资助毒品走私的苏罗索会面(图 6.43 至图 6.45)，当柯里昂家族现在正在谈话时，接着镜头插入苏罗索未来要去会面的镜头。剪辑被用来提供有关苏罗索的出场，同时，又快速移动到教父在帮派会面上宣布不会让家族参与毒品交易的剧情。

导演可以利用闪进，以一窥故事最终结局的方式来挑逗观众。《孤注一掷》(*They Shoot Horses, Don't They?*) 以经常打断目前场景的短暂镜头暗示结局。这样的闪进创造出广泛了解故事的叙述意义。

因此我们可以说，如果一连串镜头遵循 1-2-3 的顺序呈现故事事件，那是因为导演选择那么做，并非一定要遵守这种顺序。

导演在呈现电影情节时，可以通过剪辑来改变故事事件的长度。**省略式剪辑(elliptical editing)**乃是将一个事件以比在故事中更短的时间呈现。电影技术人员可通过三种基本方式来达成此效果。

比如，当导演要表现一个人爬一段阶梯，但又不想把整段动作都呈现出来。最简单的方法是以传统的“标点”(punctuation)镜头变化，如叠化、划接或淡出淡入，来打断过程。在传统的电影语言中，这样的手法代表某些时间被省略。例如，导演只要将这个由楼梯底层开始往上爬的镜头叠化到他抵达顶层的镜头即可。

另外，导演也可让我们看到此人在楼梯底层，以及让他往上爬至出镜，在短暂的空镜头(empty frame)后，接到顶层的空镜，然后让此人

入镜即可。由两个镜头中的空镜头部分代表被省略的过程。

还有,导演还可用过场(cutaway)的方式来表示省略:剪入一个其他场景的镜头(通常其长度少于被省略的过程)。以上述例子来说,导演可以让我们看到一个人在爬楼梯,然后剪辑到一个女子在她的公寓中;最后再回到爬楼梯的人时,他已往上爬了一大段距离。

这个方法也可能用来延长故事时间。如果上一镜头最后动作的某个部分,重复出现在下一个镜头的开始,这就是**重叠剪辑(overlapping editing)**,此种作法将事件延展到超过故事的长度。20 世纪 20 年代的俄国导演就常借此来达到时间上的延长效果,其中又以爱森斯坦(Sergei Eisenstein)为佼佼者。在《罢工》(*Strike*)中,当工人们以吊臂吊起一只大轮向工头打去时,爱森斯坦用了两个镜头来加长整个事件(图 6.46 至图 6.48);在《十月》(*October*)中,他则重复了好几次桥座升起的镜头,来强调此刻的重要性。

我们太习惯一个镜头只出现一次的表现方式,有时候,导演不一定会把动作完整地重复剪辑,其实,这个鲜为人用的重复剪辑法有其惊人的张力。在布鲁斯·康纳的《报告》(*Report*)中,有一个肯尼迪夫妇驱车于达拉斯大街的新闻片镜头;这个镜头很有规律地重复着,有时片段,有时整段,一次又一次,制造张力,让观众感到这个镜头正一点一点接近约翰·肯尼迪遇刺的那一刻。在《为所应为》(*Do The Right Thing*)中,有时候,导演斯派克·李(Spike Lee)会将同样的动作剪两次放在一起,例如在暴动一开始时,一个垃圾桶飞过空中打中匹萨店玻璃窗的画面就出现了两次。成龙的特技动作也常以不同角度拍摄,让观众重复看到三、四次,来感受他的大胆与灵巧(图 6.49 至图 6.51)。

总之,电影技术人员借着剪辑,控制了图像、节奏、空间及时间等元素。由剪辑提供的富有创造力的可能性几乎是无限的。然而,大部分影片只用了极少数的剪辑套路,因此在整个西方电影史上可以归纳出一个主要的剪辑风格。通常我们称之为**连续性剪辑(continuity editing)**,由于其普遍性,以下将深入研讨。然而,最熟悉的方式并非唯一的方式,因此我们



图 6.46 在《罢工》中,当工人们以吊臂吊起一只大轮荡向工头……



图 6.47 又回头朝他的方向荡去……



图 6.48 ……在打到他之前又再荡一次。



"霍华德·霍克斯(Howard Hawks)架构空间连续性的方法非常杰出,而且常会让你深陷其中,无从逃脱,除非电影决定提供一个出口。我认为,他的电影之所以迷人,是因为他建立了很强烈的连续感,使观众能充分参与。"

——斯洛伯丹·希坚(Slobodan Sijan),导演

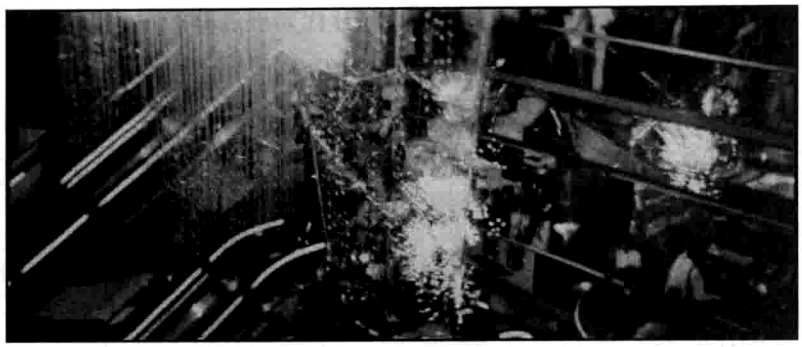


图 6.49 成龙在《警察故事》中穿越一座商场追赶歹徒，攀跳到一根有好几层楼高的钢管上……



图 6.50 ……顺溜直下摔入灯泡的火花当中。

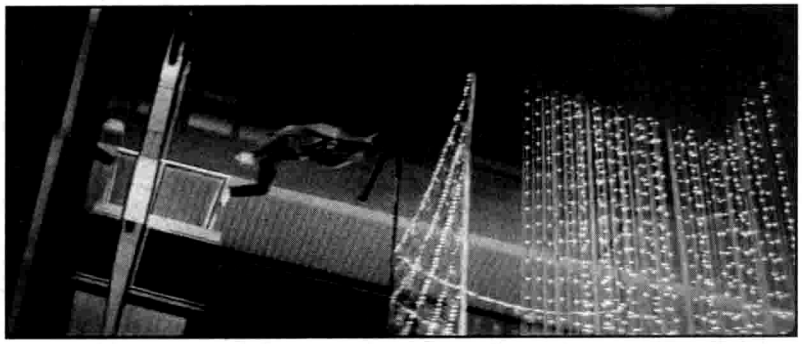


图 6.51 切入一个新的不同角度：惊险动作的精彩重播。

也会考虑其他方式。

连续性剪辑
Continuity Editing

在 1900～1910 年左右，电影工作者开始运用剪辑的手法安排镜头，循序清楚地述说一个故事。他们借着剪辑及摄影、场面调度上某些设计的配合，来达成叙事上的连续性（narrative continuity），这个方式影响深远，直到今日，仍为剧情片的导演或剪辑师所熟知。

这个连续性系统（continuity system）的基本目的，是要控制空间、时间和动作的一致性，进而达成镜头与镜头间的顺畅。我们之前所谈到的各种剪辑方式都是以此为目标。首先，镜头间的图像都力求相似：人物在构图上的配置是以平衡对称为准；整体的灯光色调

要统一;主要情节都放在银幕上的中央位置。

再者,剪辑的节奏通常随着镜头远近改变:全景在银幕上停留的时间较中景长,中景又比特写更长。这是假设观众需要更多的时间去观察画面中的细节。有时,像是《群鸟》中火势蔓延的片段,因为需要运用加速剪辑,便不去考虑镜头的远近。

因为连续性剪辑主要在于呈现一个故事,它是靠时间及空间的安排来达成叙事上的连续。



"……我称之为电影的'新野兽派'(new brutalism)……我指的是一种无知的形式(a form of naïveté),因为它是由一群不懂电影史为何物的家伙所拍的东西。那种 MTV 式的剪辑,其主要概念是越让人搞不懂,越让人兴奋。这个趋势正在蚕食着主流电影界。像《世界末日》(*Armageddon*)这样的电影,所有经典电影禁止使用的手法,它全都用了,比如说跨越 180° 线、镜头左右两边不断跳来跳去。那是以不自然的人工手法来制造兴奋感,但毫无基础可言。我觉得,就像一个老人想穿得像青少年那样可悲。"

——约翰·鲍曼,导演

空间的连续性:180° 线

Spatial Continuity: The 180° System

在连续性的原则下,一场戏的空间是环绕着一条**"动作轴"(axis of action)**〔或称"中轴线"(180° 线)〕建构而成的。戏中的动作——某人在走路,两人在对话,一部车沿路奔驰——都沿着一条可辨识的线进行。也就是说,导演自计划到拍摄、剪辑时,尽可能将这条中央线设定清楚,以动作空间为主轴画半圆形,让摄影机在其中拍摄。而每个镜头中摄影机的运动及场面调度,都一再确认了这个

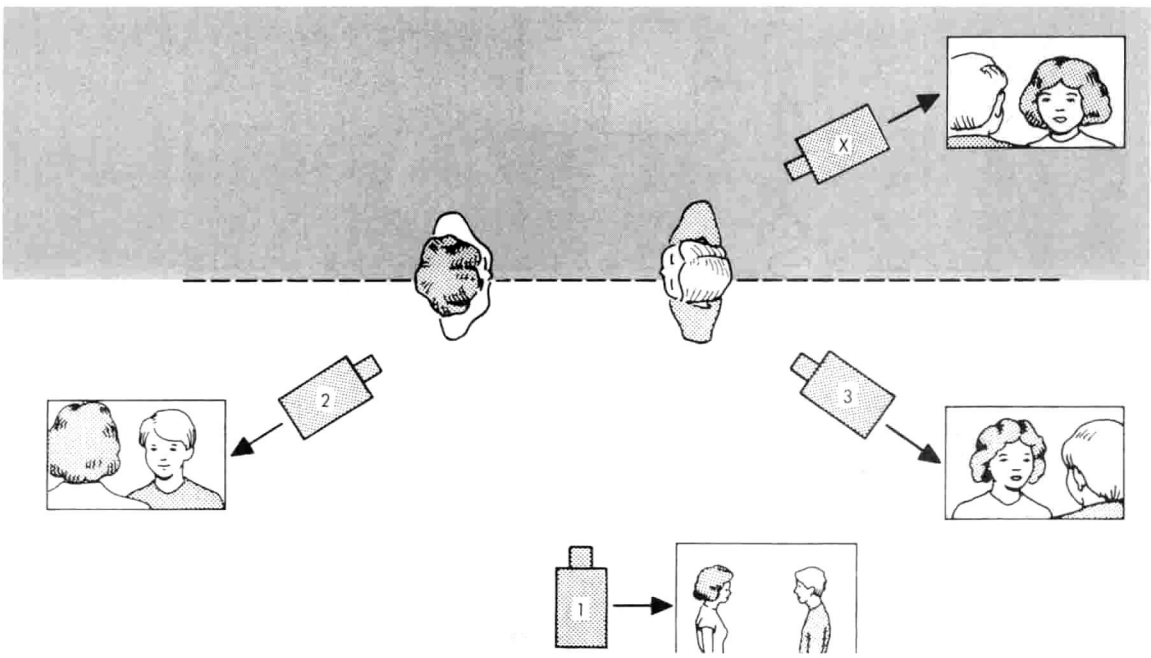


图 6.52 图解遵循动作轴拍法的对话戏。

180° 空间。

让我们以一幅鸟瞰图(图 6.52)来检视此系统。图中显示女生与男生在对话,动作轴即一条连接两人的假想虚线。依照连续性系统,导演对场面调度及摄影机位置的安排都会比照这条假想线,也就是摄影机不管放在哪里,都必须在线的同一边(因此有 180° 之称)。典型的连续性镜头为:(1)女生与男生的中景镜头;(2)带到女生的肩膀拍男生;(3)带到男生的肩膀拍女生。而若由镜位 X 拍摄的镜头,则被视为违反规范,因为此乃越轴(cross)。电影实务的工具书通常直称 X 镜头为错误。为什么?让我们来看看 **180° 线(180° system)**的功能。

180° 线能确保镜头中相关位置的一致性。从摄影机位置 1、2 和 3 所拍摄到的镜头,演员在画面中的相关位置都是一样的。即使我们是从不同角度来看他们,但女生总是在左边,男生在右边。如果切到 X 镜头,两个角色都会在镜头中变换位置。提倡传统连续性剪辑的人认为,X 镜头会让观众困惑于两个角色是否绕着彼此旋转?

180° 线能确保一致的视线。在镜头 1、2 和 3 中,女生向右看而男生向左看,但 X 镜头会让女孩向右看,因此违反了这个模式。

180° 线能确保一致的银幕方向。想象现在女孩从左走到右,她的路径构成动作轴 。只要镜头不越过此线,剪辑起来便能使女生在**银幕方向(screen direction)**上一致——由左向右。可是一旦越过此线,由另一边拍摄,不仅背景会改变,女生也会变成由银幕的右方往左移动,这样的剪辑便会混淆视听。

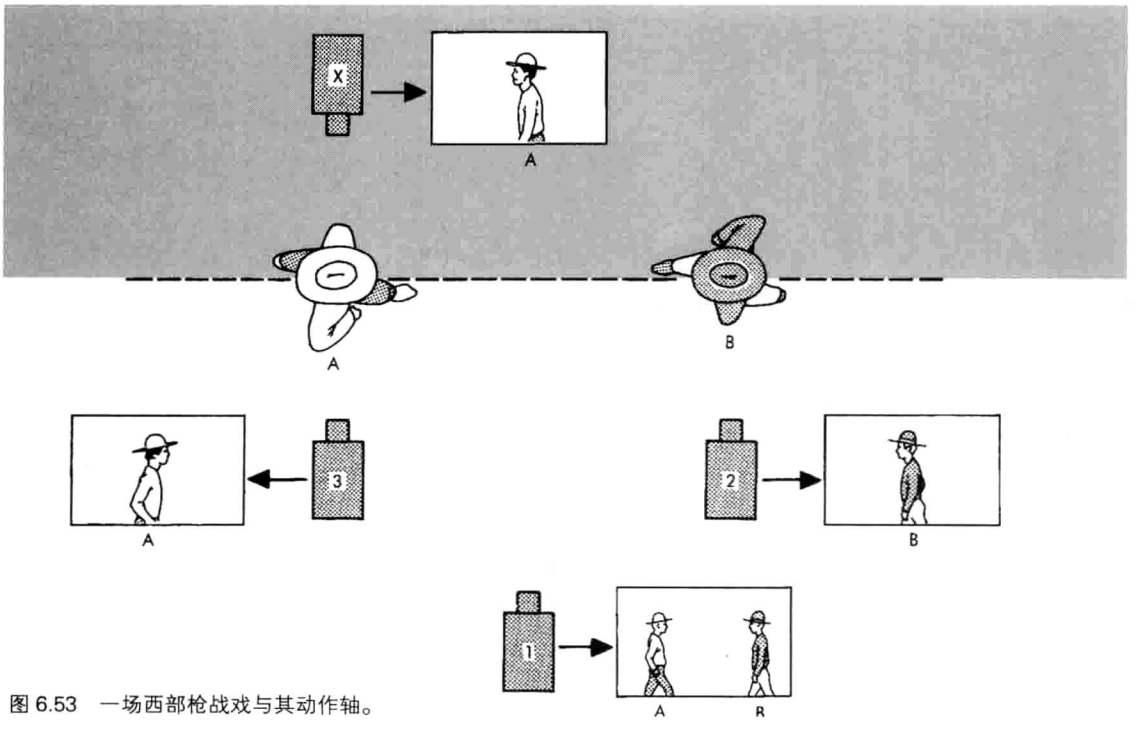


图 6.53 一场西部枪战戏与其动作轴。

接着，让我们来看看与图 6.52 类似的状况：两名牛仔在镇上一条大街上比枪法（图 6.53）。牛仔 A 与牛仔 B 同样构成一条 180° 线，只是这回 A 是由左向右走，而 B 是由右向左前进，由镜位 1 可同时看到两人。将镜头拉近，从镜位 2 可看到 B 仍由右往左前进。第三个镜头摄自镜位 3 可看到 A 仍如镜头 1 中由左往右走。

但假设第三个镜头是由线另一边的镜位 X 拍摄，他便会由右向左走了。难道是他已比完枪转身离开了吗？也许导演认为，观众应该会知道他仍向对手走去，但由于银幕方向的改变，观众不见得能了解。这样打破连续性将会造成观众的不解。

如果在一开始便越轴拍摄，那就更会让观众摸不着头绪。假如镜头 1 是 A 由左向右走，而镜头 2（由线的另一边拍摄）中 B 也由左向右走，观众大约猜不到他们正朝彼此走去，而会认为两名牛仔在街上的不同地点往同一方向走去，其中一个可能在跟踪另一个。待观众看到他们突然在同一个镜头中面对面时，可能会大吃一惊！

显然，180° 线为空间做了清晰的规划，借此观众也能了解角色间及其场景间的关系位置；更重要的是，观众才能知道他 / 她是由何处观看整个事件。一场戏的空间被清楚地呈现，便不至于互相矛盾或混淆观众；因为一旦有紊乱的情形，便会分散观众对剧情因果关系的注意力。



图 6.54 《马耳他之鹰》：镜头 1a。


图 6.55 《马耳他之鹰》：镜头 1b。


图 6.56 《马耳他之鹰》：镜头 2。

《马耳他之鹰》中的连续性剪辑
Continuity Editing in *The Maltese Falcon*

在第三章中，我们已看到传统好莱坞电影中的叙事模式，将时间、动机及其他元素摆在比因果关系更次要的地位；我们也看到场面调度、镜位及其运动如何配合以呈现叙事元素。现在，让我们来看看连续性剪辑如何使空间从属于叙事因果。在 180° 的原则下，连续性系统发展了一套方法，以制造顺畅的空间感来达成叙事的目的。我们将以约翰·休斯顿（John Huston）的《马耳他之鹰》之片头为例。

故事由山姆·斯培德的办公室揭开序幕。在最先的两个镜头中，空间以好几种方式呈现。首先，是办公室的窗户（镜头 1a，图 6.54），镜头由此往下摇后，我们看到斯培德正在卷烟（镜头 1b，图 6.55）；当斯培德说："嗯，亲爱的？"时，我们看到镜头 2（图 6.56）。这个镜头的重要性分好几个层面，这是所谓的**定位镜头（establishing shot）**，界定了办公室的整体空间：门、玄关、桌子及斯培德的位置。值得注意的是，在镜头 2 中，斯培德与其秘书艾菲正好构



图 6.57 《马耳他之鹰》:镜头 3。



图 6.58 《马耳他之鹰》:镜头 4。



图 6.59 《马耳他之鹰》:镜头 5a。

成一条 180° 线;艾菲正如同图 6.52 的那个女人,而斯培德则是那个男人。在这场戏中,镜头一直在 180° 线的同一边。

一旦前两个镜头如此呈现,我们即可分析其空间及对应元素。到了镜头 3(图 6.57)及镜头 4(图 6.58),我们看到斯培德与艾菲对话。由于这两个镜头仍遵守一开始设定好的 180° 线(两者都由线的同一方拍摄),我们便很清楚他们的位置及空间关系。不过,休斯顿剪入这两个中景镜头时,还运用了 180° 线系统中的两个基本策略。

第一个是**正 / 反打镜头(shot/reverse-shot)**。一旦 180° 线确立后,导演可以先拍线的一端,再拍另一端,前后剪辑在一起(在这里是由艾菲剪到斯培德)。所谓的反打镜头,并非先前镜头的"反面",而是指由沿着 180° 线另一端拍的镜头。在前面的鸟瞰图(图 6.52)中,镜头 2 与镜头 3 就是标准的正 / 反打镜头,正如这里的图 6.57 及图 6.58;本章中更早的例子是图 6.17 和图 6.18,以及图 6.19 和图 6.20。

休斯顿在这组镜头中运用的第二个策略是**视线顺接(eye-line match)**。也就是在镜头 A 中,我们看到某人正注视画面外的东西,而镜头 B 便可看到被注视的东西,注视者与被注视者不会同时出现在同一个镜头。在《马耳他之鹰》的开场戏中,从艾菲(图 6.57,镜头 3)剪到斯培德(图 6.58,镜头 4),就是用视线顺接的方式剪辑。而在《群鸟》中,当米兰妮看到鸟群攻击及火势蔓延等镜头,也同样用此法及正 / 反打镜头剪辑(图 6.17 和图 6.18,以及图 6.19 和图 6.20)。

要注意的是,正 / 反打镜头剪辑并不需要视线顺接。导演可以拍此正 / 反打轴线两端的画面,无须注意两个人物是否有对望,如在图 6.58 中,斯培德并没在看艾菲。然而,大多时候,正 / 反打镜头仍会与视线顺接共同使用。

这项技巧看似简单,但效果显著,因为视线所呈现的方向感正构成空间的连续性。被注视的东西离注视者不能太远。视线顺接与库里肖夫的实验有异曲同工之妙,面无表情的演员总是好像看着接下来画面中的物体,而观众也会认为演员正对着那物体做表情。

在 180° 线的系统内,视线顺接可确保空间的稳定性。如镜头 3 中,艾菲向画面外右方看去的视线,便再次确认了斯培德的位置(即使他并不在银幕上)。而在镜头 4 中,虽然斯培德并未抬头迎接艾菲的视线,但镜位仍维持在轴线的同一侧,所以我们知道艾菲仍在画面外的左方。因此,空间虽因剪辑而被打破,但借着 180° 线的规范,却能保持一致性;加上正 / 反打镜头以及视线顺接这两项技巧,即使两个演员不在同一画面中,观众依然很清楚他们的位置。

到了镜头 5,空间的完整性又再次获得确定。我们看到的是与镜头 2 同样的空间——办公室(镜头 5a,图 6.59),此时新的角色布里姬·欧桑妮丝走进来,斯培德上前迎接她,这时镜头稍微上仰(镜头 5b,图 6.60)。镜头 5 乃是所谓的**重新定位镜头(reestablishing shot)**,因为它再次确立在镜头 3 及镜头 4 被打破的整体空间感。这样的模式(确立 / 打散 / 重新确立)在传统的连续性风格中,是最常用到的空间表现法之一。

现在,让我们来看看这个模式如何运作,以辅助故事的进展。镜头 1 中呈现了部分的空间,但更重要的是,通过窗户上的字号点明了故事的主角。画外音及斯培德的回答:"嗯,亲爱的",带领观众进入镜头 2。这个镜头让我们对空间一目了然,同时带入了画外音的主人——艾菲。这个镜头一开始,艾菲正好进来,观众注意力全放在接下来要发生的事,因此不易察觉这个剪辑点。

镜头 3 及镜头 4 在交代斯培德与艾菲的对话,正 / 反打以及视线顺接的方法,让观众更加清楚角色的位置。观众可能甚至不会注意到剪辑,因为这里的手法强调的是戏剧性——艾菲所说的话,以及斯培德的反应。到了镜头 5,整个办公室再度呈现于银幕上,就在这时,新角色即将出现,这样的安排有助于观众了解她在空间中的位置。由此可见,叙事内容——对话、新角色的出现——在 180° 线的规范内受到强调。换言之,这里的剪辑手法让空间从属于剧情之下。


图 6.60 《马耳他之鹰》:镜头 5b。

在接下来的镜头中,我们可以发现同样的做法(加上一点小变化)。在镜头 5,布里姬走进斯培德的办公室。镜头 6,布里姬走向斯培德(镜头 6a,图 6.61),然后在他桌子前坐下(镜头 6b,图 6.62),此处,导演由另外一个角度呈现他们,并且遵行 180° 线原则。虽然现在这条线不再是由斯培德的位置到进门处,而是从斯培德到客户坐的椅子,但这条线一旦确立后,就不会受到抵触。


图 6.61 《马耳他之鹰》:镜头 6a。

在这里还运用了另一个确保空间连续的技巧——**动作顺接(match on action)**。比如在镜头 1 中,某个角色开始站起来,我们可以待角色完全站定后,再剪到镜头 2。但我们也可以让角色在镜头 1 中开始动作之际,便接到镜头 2,然后在这个镜头中让角色完成整个动作,如此一来我们便可在动作上有所连接。这样的剪辑方式可使因分镜而被打断的动作连续下去。


图 6.62 《马耳他之鹰》:镜头 6b。

了解"动作顺接"这个技巧后,我们便不难想象大部分的影片拍摄是以单机作业的。很有可能角色开始动作的镜头,与角色继续完成动作的镜头,拍摄前后差了好几个小时,甚至好几天。因此,要使动作吻合所牵涉到的,不仅是将两个不同镜位拍得的镜头剪辑起来,还必须详细记载摄影机位置、场面调

度的细节及剪辑点，如此在最后剪辑阶段时才能顺接。

在《马耳他之鹰》的这场戏中，镜头 5（图 6.60）到镜头 6（图 6.61）就用了“动作顺接”的手法，这里的动作是布里姬走向斯培德的办公桌。同样的，180° 线让银幕上的方向一致，布里姬均从左移至右方，使动作不致被打断。由此可知，“动作顺接”是使叙事有连贯性的手段之一。只要剪辑得法，观众便会相信动作的连续性，而不去注意这其实是两个镜头剪辑在一起。



图 6.63 《马耳他之鹰》：镜头 7。



图 6.64 《马耳他之鹰》：镜头 8。

除了“动作顺接”之外，这场戏其余的剪辑手法，我们都已介绍过。在布里姬坐下之后，一条新的轴线又出现了（镜头 6b，图 6.62），这条线让导演得以将镜头切入（镜头 7 至镜头 13，图 6.63 到图 6.69）。这些镜头全都是用“正 / 反打”的手法：先由 180° 线的这一端拍，再由另一端拍（注意镜头 7、8 及 10，即图 6.63、图 6.64 及图 6.66 中前景的肩膀）。这里的剪辑主要在于清楚交代对话。

由镜头 12 开始，导演还运用视线顺接来剪辑：斯培德向左看着画外的布里姬（镜头 12，图 6.68）；布里姬在听到门打开时，向左望去（镜头 13，图 6.69）；而刚进门的亚契则向右看着他们（镜头 14，图 6.70）；他们也向他看去（镜头 15，图 6.71）。在此，180° 线帮助观众了解谁在看谁。



图 6.65 《马耳他之鹰》：镜头 9。



图 6.66 《马耳他之鹰》：镜头 10。



图 6.67 《马耳他之鹰》：镜头 11。



图 6.68 《马耳他之鹰》：镜头 12。



图 6.69 《马耳他之鹰》：镜头 13。



图 6.70 《马耳他之鹰》：镜头 14。



图 6.71 《马耳他之鹰》：镜头 15。



图 6.72 《马耳他之鹰》：镜头 16a。



图 6.73 《马耳他之鹰》：镜头 16b。

休斯顿其实可以用一个镜头（镜头 6b，图 6.62）交代整段对话，为什么却用了七个镜头？最明显的原因是，分镜可以控制观众的注意力，让他们在适当的时间看着布里姬或斯培德。若用长镜头或全景的拍法，导演便得用其他方法来引导观众，比如构图或声音。

此外，正 / 反打的手法强调了布里姬的故事，以及斯培德的反应。当她说到重点时，影片便由带背的反打镜头（图 6.63 与图 6.64），剪到布里姬一个人的特写（图 6.65 与图 6.67）。此时，布里姬正含羞带怯地说着她的故事，脸部特写教人猜测其说词的真伪；而回到斯培德单独的反应镜头（图 6.68）似乎也透着怀疑。总之，这里的剪辑手法配合构图及肢体表演，让观众专注于布里姬的说辞，并让观众观察她的表演及斯培德的反应。

当亚契进门时，休斯顿以一个远镜头来界定亚契与空间及另外两人的关系（镜头 16a 和镜头 16b，即图 6.72 和图 6.73），他的动作路线与画面中第一次出现的动作轴（斯培德与门的轴线）是一致的。再者，若比较镜头 16b 与镜头 6a（图 6.73 与图 6.61）可发现，这个镜头与布里姬进门的镜头几乎是相同镜位。如此重复可以让观众注意到新的剧情元素。

亚契往斯培德的桌边一坐，便为接下来的镜头（镜头 17，图 6.74）画了一道新轴线：布里姬在线的一端，斯培德和亚契在另一端。接下来的剪辑便循这条 180° 线分析这组关系。

通常观众应该不会注意到这些，从头至尾，这些镜头所突显的是一连串的因果关系——角色的表演、入场、对话及反应。也就是说，剪辑将空间组合起来，以便达成叙事的连续。

至今，连续性仍被奉为圭臬，几乎所有剧情片都采用 180° 线的剪辑系统（图 6.75 与图 6.76）。



图 6.74 《马耳他之鹰》：镜头 17。



图 6.75 在朗·霍华德（Ron Howard）的《温馨家族》（*Parenthood*）中，他用视线连接正 / 反打镜头来呈现一场对话……



图 6.76 ……他是以前景的女士当作动作轴。



图 6.77 《育婴奇谭》中的正 / 反打镜头，是在右方男士……



图 6.78 ……与左方男士的对话镜头，然后接着是……



图 6.79 ……左边女士……



图 6.80 ……与右边女士的正 / 反打对话镜头。

连续性剪辑：几个重点

Continuity Editing: Some Fine Points

连续性系统有各种呈现方式。比如，当好几个演员沿着一张圆桌围坐，则轴线往往在较重要的角色之间。图 6.77 及图 6.78 来自霍华德·霍克斯的《育婴奇谭》(*Bringing Up Baby*)。在这里，主戏发生在两名男士之间，镜头由一名女士的左侧为前景的画面，剪到她的另一侧面，如此便是一个标准的正 / 反打镜头。而当其中一名男子离席后，角色间形成一个半圆形的关系位置，新的轴线也于此产生，这时的正 / 反打便以餐桌的长度为其轴线(图 6.79 与图 6.80)。

《马耳他之鹰》与《育婴奇谭》两片都说明了在某场戏中，180° 线可随人物在场景中移动而改变。在某些情况下，导演会重新设定 180° 线，使摄影机可以在同场戏中，以原本会违反 180° 线原则的位置拍摄，开始下一段戏。

由于动作轴线及视线的威力如此巨大，导演甚至可以减少一个定位镜头，而仅依赖这样的库里肖夫效应。在斯派克·李的《美梦成真》(*She's Gotta Have It*)中，女主角诺拉·达琳为她的三个男友办一个感恩节晚餐。这场戏没有任何镜头同时出现四个人物。斯派克·李让三个男人以中全景呈现（图 6.81)，用过肩中景正 / 反打镜头(图 6.82)以及视线顺接方式剪辑其中的任何两人；而诺拉则是一直以单独中景特写镜头呈现，贯穿这场戏(图 6.83)。

通过视线及身体方位，剪辑可以一直保持空间上的一致关系。例如，当镜头分别呈现这些男友和诺拉讲话时，他们的视线方向均不同(图 6.84 与图 6.85)。这些剪辑方法强调，诺拉视他们三人均为平等的地位。他们分别坐在桌子的三面，且都没有和她同时出现在同一个画面里。而且，镜头均是以她为中心向动作发生的地方拍摄(图 6.86)，斯派克·李通过这个方式更强调了诺拉的主导性。最后，长镜头及她个人的中景特写镜头加强了该场“戏”的进行：男人献殷勤，而诺拉冷静地评估三人。

180° 线系统的另一技巧为**借镜位(cheat cut)**。有时，当导演所设计的构图有其特殊目的时，镜头间的连续性往往会有漏洞。然而，镜头间一定要连接得天衣无缝吗？这全看叙事


图 6.81 《美梦成真》。


图 6.82 《美梦成真》。


图 6.83 《美梦成真》。


图 6.84 《美梦成真》。


图 6.85 《美梦成真》。


图 6.86 《美梦成真》。

的需要而定。假如 180° 线的功能在于突显故事的前因后果,导演则可在镜头的场面调度上做些手脚,也就是稍微错置人或物的方位。

让我们拿《红衫泪痕》(*Jezebel*)中的两个镜头为例。在两个镜头中,两名演员都不曾移动,但导演威廉·惠勒(William Wyler)在茱莉的位置上动了手脚(图 6.87 与图 6.88)。不过,大部分的观众不会注意到这点差别,因为这场戏的重点在于对话,显然,两个镜头间的相似处已掩盖了其相异点。此外,由平视角度换到小俯角的作法,多少掩饰了这点手脚。在《马耳他之鹰》的镜头 6b 与镜头 7 中,也有相同的情形:在镜头 6b(图 6.62)中,斯培德向前倾时,他与椅背有一段距离,但在镜头 7(图 6.63)中,椅背赫然就在他左臂后面,但戏剧的发展再次掩盖了这点破绽。


图 6.87 在《红衫泪痕》中,茱莉的头仅及男主角的下巴。


图 6.88 ……到下一个镜头,她好像长高了不少。

空间连续性的另一个微妙之处,与电影叙述关系密切。我们已经看过摄影机取景能强烈显示人物的视觉观点,如同先前《愤怒》(*Fury*)中的例子(图 5.112 与图 5.113),从某人的注视(图 5.112)剪到他所看到事物(图 5.113)。在前面讨论的《群鸟》中,我们也看过 POV 剪辑的例子。现在,我们明白视觉观点(optical POV)如何与连续性剪辑一致,创造出各种称为观点剪辑(point-of-view cutting)的视线顺接剪辑。

就拿希区柯克描述独居的摄影师杰夫偷窥邻居的故事《后窗》(*Rear Window*)来说,使用的就是标准的视线顺接模式,从杰夫注视的镜头(图 6.89)剪辑到他看到的事物的镜头(图 6.90)。由于没有显示杰夫和对面公寓的定位镜头,在此便运用库里肖夫效应:通过

我们的想法连接这两个影像。更明确地说，第二个镜头代表杰夫的视觉观点，而这是从他的动作轴末端的位置所拍摄的（图 6.91）。我们全然受限于杰夫看到什么，以及他在想什么或知道什么。

随着剧情发展，观点镜头的主观性越来越受到强调。为了更清楚看到邻居的举动，杰夫开始用望远镜和相机的长镜头来看得更仔细。希区柯克借着镜头的变换，让我们看到杰夫眼中的情景（图 6.92 至图 6.95）。希区柯克的剪辑吻合时间连续性，并运用观点镜头来激发观众的好奇心，以及剧情的悬疑性。

更进一步：越过动作轴

More Refinements: Crossing the Axis of Action

大部分采用连续性剪辑的导演不会轻易跨过动作轴，他宁愿让演员移动到新位置，再创造一个新轴线。然而，到底能不能跨过动作轴？当然，有些情况下是可以的。在门口、楼梯或其他地点时，偶尔可以违规。有时候，导演也可以用一个在动作轴上的画面来做转接。这个手法很少用在对话戏上，但在追逐或动作场面上则经常使用。站在动作轴上拍摄时，画面看起来就像动作正对着镜头冲过来（a head-on shot），或背对镜头离去（a trail-on shot）。在《冲锋飞车队》中，就有好几个这样的例子。当坏人帮想登上由主角麦斯驾驶的油罐车，导演乔治·米勒就用了许多正对及背对动作的镜头来拍车子（图 6.96 至图 6.100）。



图 6.89 在《后窗》中，我们看到杰夫看向窗外……



图 6.90 ……下个镜头就是他的观点镜头，让我们看到他眼中的景象。



图 6.92 杰夫用望远镜看……



图 6.93 ……我们看到一个望远镜式的观点镜头在看他的邻居。



图 6.94 当他换了一个看得更远的望远镜时……



图 6.95 ……接下来的望远镜观点镜头也跟着调整，观众看邻居的动作更加清楚。

还有，我们要注意，以连续性为基础的电影，偶尔会在不混淆观众的情形下违反银幕方向，这通常发生于场景动作的特征很清楚时。例如，在约翰·福特（John Ford）的《关山飞渡》（*Stagecoach*）中的一场追逐戏，林哥小子很明确地从马车跳到马匹上（图6.101与图6.102），我们不太可能假设马车突然掉头，就像可能误解那两名牛仔决斗的那场戏（图6.53）。

"有一次碰到大卫·林奇（David Lynch）导演，我问他：'越过轴线到底会怎样？'他大笑回答：'我也搞不懂呐。'于是我问：'那你会那样做吗？'他瞪着我，然后说：'史蒂芬，你可以做任何事，你是导演。'然后他停一下，又说：'不过，那样做会剪不顺。'"

——史蒂芬·金（Stephen King），小说家，导演

交叉剪辑
Crosscutting

由上可知，剪辑可以为影片的叙事提供许多资

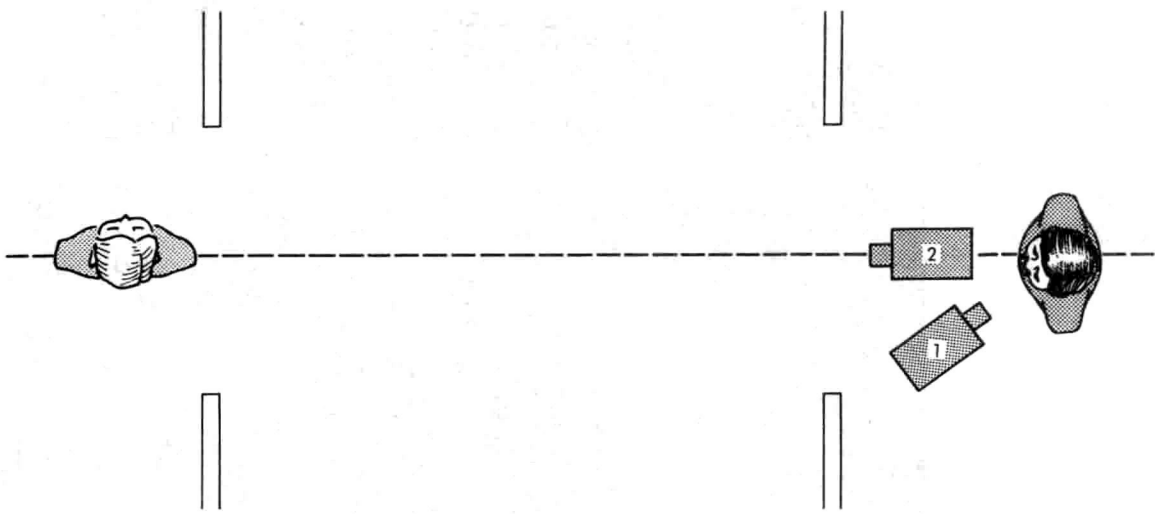


图6.91 《后窗》的观点镜头俯视图说。

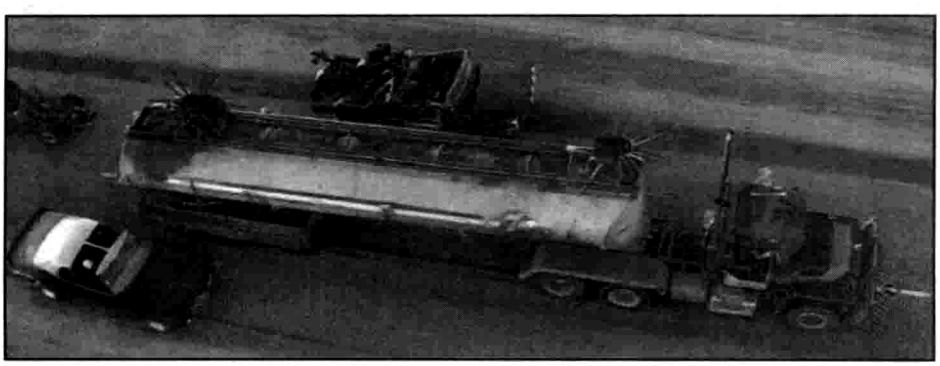


图6.96 在《冲锋飞车队》中接近剧情最高潮处，麦斯在路上从左向右开着……



图 6.97 ……之后的镜头，他仍朝着右方开着。一个坏人帮的家伙挂在卡车前方，以惊吓的表情看向右方……



图 6.98 ……发现另一辆车，由右向左正往他们的车冲撞过来。



图 6.99 几个快速镜头拍此撞击场面……

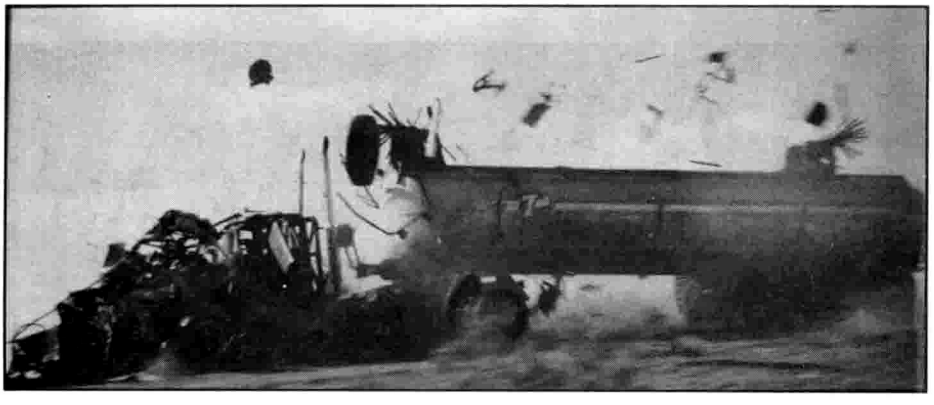


图 6.100 ……然后一个长距离镜头拍此卡车，现在是由右向左的方向开着。

源。镜头可以在轴线的一侧上任何一点游走。剪辑还可制造全知效果,最明显直接的技巧为对剪(交叉剪辑),最早是由格里菲斯发扬光大的。在《壕沟之战》(*The Battle at Elderbush Gulch*)中,骑兵队骑马去援救一些困在木屋中的拓荒者,并与屋外的印第安人打仗(图 6.103 至图 6.106)。经过骑兵、木屋内部不同位置,以及门外印第安人等 11 个镜头后,第 12 个镜头显示骑兵从木屋后面的远方骑马来到。

对剪可以通过一场景的戏与另一场景的戏的交叉剪辑,提供给观众因果、时空等多重信息。对剪虽然牺牲了空间上的连续性,却可以呈现事件间的因果关系及其同步性。例如,在《甜心先生》(*Jerry Maguire*)中,交叉剪辑技巧将运动经纪人杰瑞,和他的对手正在与他的老客户签约的镜头,串在一起(图 6.107 至图 6.110)。

再如,在弗里茨·朗(Fritz Lang)的《M 就是凶手》(*M*)中,当警方搜寻凶手的同时,帮派组织也到处找他,凶手偶尔也出现在银幕中。原本不同线的事件,因其因果关联及时间上的同步被摆在一起,而观众所得到的信息往往比剧中任何角色更多(比如,观众知道帮派组织也在搜寻凶手,而警察及凶手自己却不知道)。对剪的手法常会吊足观众胃口,因此颇能制造悬疑张力。此外,对剪还能制造平行呼应的效果,弗里茨·朗就用了这个手法来暗示警察与恶棍间的相似处。总之,对剪主要是用来呈现故事中同时发生在不同场景中的事件。



图 6.101 《关山飞渡》:远景中,所有动作都向右,男主角开始从驾驶座向下跳到马车队上……



图 6.102 ……在下一个镜头,他和马车队都向左移动。



图 6.103 在《壕沟之战》中,格里菲斯从骑兵的镜头剪至……



图 6.104 ……被包围的小木屋中的内景……



图 6.105 ……再剪回骑兵队……



图 6.106 ……然后再剪回木屋中。



图 6.107 在《甜心先生》中，杰瑞高压下激动的表情镜头。



图 6.108 ……交叉剪辑到他的竞争者和他的助理……



图 6.109 ……再剪回杰瑞正要拨通一通电话……



图 6.110 ……再剪回他的对手也正在做同样的事。

由以上剪辑手法可知，电影技术是如何吸引观众参与的。受到这些技巧驱使，观众便认为场景、演员走位是连贯一致的。先前的观影经验同时也会帮助观众预料到，他接下来会看到什么样的画面。此外，观众还会靠各种线索做推断。因此，当布里姬和斯培德向左看时，观众猜到有人进门，便知道接下来会看到这个人的镜头。

连续性剪辑手法之所以如同隐形，主要是其间的技巧已广为观众所熟悉，而显得理所当然。因此，连续性剪辑手法对有意利用观众观影习惯的导演来说是一大利器。在近几十年，好莱坞电影的导演们发展出许多比传统连续性剪辑更强迫式的手法（见下文的“深度解析”），对有意树立风格向观影经验挑战的导演来说，这已成为他们的主要目标。

时间的连续性：顺序、频率和长度

Temporal Continuity: Order, Frequency, and Duration

在传统的连续性系统中，时间就跟空间一样，是依叙事发展组构起来的。故事情节的铺陈与时间有很重要的关系，连续性剪辑便是用来加强对时间的控制的。

还记得我们对时间顺序、频率及长度的区分吗？连续性剪辑法往往以 1–2–3 的次序

来呈现故事事件（比如，斯培德卷烟、艾菲进来、他回应她的话……）。破坏顺序常用的手法为闪回，以切接或叠化表现。另外，传统的剪辑法通常对故事中发生的事件只呈现一次；对连续性手法而言，例如，休斯顿若重复布里姬坐下的镜头（图 6.62），会被视为一大谬误（唯有在闪回的情况下，才有可能重复出现过的镜头）。可见，依时序排列及“一个一次”的频率，为连续性剪辑法中处理顺序及频率最常用的方法。当然也有例外，如之前提到的《教父》、《为所应为》和《警察故事》。

至于长度，在传统连续性剪辑法中，故事长度通常不刻意延展（也就是银幕上的时间多半不会长于故事时间）。通常，长度不是完整呈现便是删短。首先，我们来看看最普遍的作法——完全连续性（complete continuity），此手法是指在故事中历时五分钟的事件，在银幕上同样花了五分钟来交代。

在《马耳他之鹰》的第一场戏中，由三个层面达成时间上的完全连续性。首先，整场戏的叙事发展并无空隙，角色的每个动作及每句对白都完全呈现。另外，在故事空间中，所有的声音也可以显示时间连续与否，尤其当声音横跨两个镜头时。最后，在镜头 5 及镜头 6 所用的“动作顺接”不仅达成空间的连贯，也制造了时间的连续。理由很简单，当一个动作横跨两个镜头时，两个镜头中的时空也顺理成章被连接起来。总之，在故事情节上没有删节，故事声音横跨于镜头间及动作的连贯，都可表现整场戏的长度是完整连续的。

至于第二种作法：时间的省略（temporal ellipsis），也有其作用。所谓的省略，可以是以秒、分、小时、天、年或世纪计算。有时，省略是因为与故事发展无关。比如，传统的剧情片不会将角色穿衣、梳洗、吃早饭的情形巨细靡遗地呈现。角色沐浴、脱鞋或煎蛋的镜头可能会被删减，以省略不需要的时间，因此在剧情上几秒钟的过程，在故事中可能得花上一小时。如我们前面所提及的，空镜及过场常被用来表示被省略的时间。

然而，某些省略对叙事是必要的。为了使观众明了时间的间隔，连续性手法发展了一套技巧。最常见的是叠化、淡出淡入或划接等，来表现时间的过程，也就是由一场戏的最后一个镜头叠入、淡入下场戏的第一个镜头（在好莱坞的惯例上，叠化代表短时间的历程，淡出淡入则代表较长的时间）。近来，也有以切接来表现的例子。比如在《2001：太空漫游》（*2001*）中，库布里克（Stanley Kubrick）便由在空中旋转的一根骨头，直接跳到绕地球轨道而行的太空站。此一镜头的切入，交代了好几千年的历程。

有时，剧情需要呈现长时间的过程——比如，晨曦中苏醒的城市、战争、小孩的成长，或歌手的崛起。传统的手法会以另一方式来代表时间的过程：一连



“如今没人信任演员的表演了。如果一个场景里的人坐得远些，人们马上会说：‘这是在拍什么？应该用特写嘛！’真是荒谬，电影中的角色自该有适当的身体感受和距离。我不觉得电影应该时时都呈现大特写……这是电视的做法，在我家的电视里，就老是看到大大的头叽里呱啦地说着。”

——莫洛斯列·昂渚切克（Moiroslav Ondříčcek），剪辑师

深度解析 紧凑的连续性剪辑:《洛城机密》与当代剪辑

INTENSIFIED CONTINUITY: *L.A. Confidential* and Contemporary Editing

直到 20 世纪 30 年代，在全世界大多数商业电影制片中，连续性系统仍是标准的剪辑方法。但随着年代更替，剪辑方式也经历了某些改变。当今的剪辑做法在此连续性的原则上，又以个别特定的方式扩展开来。

最明显的是，比起 20 世纪 30~60 年代，现在主流影片的镜头切换更加快速。当时，一部影片基本上有 300~500 个镜头，但是 1960 年之后，切换镜头的步调加快了。现今一部两小时影片可能超过 2,000 个镜头，而动作片通常会有 3,000 个左右或更多的镜头。在《谍影重重》(*The Bourne Supremacy*)中，平均一个镜头的时间不到 2 秒。场景构成采用个别角色的近距离视角，而不是全景取景，快速剪辑则是导致这个现象的部分原因。定位镜头(establishing shot)变得比较不普及了，只偶尔在场景结束时才出现。能放大脸孔的长距离镜头(telephoto lenses)有助于达成紧贴取景，而现代宽银幕格式则能同时纳入两个或更多的脸部特写。此外，摄影机的移动更加频繁，接连显示一个又一个的细节。

《洛城机密》(*L.A. Confidential*) 的镜头表现出了这几个趋势。艾克利警官在逮捕三名黑人嫌犯之后，准备向他们逼问口供。这个场景才不到一分钟，但就用了 9 个镜头，其中两个镜头有摄影机的大幅移动(这部片子共有将近 2,000 个镜头，一个镜头平均 4 秒)。导演柯蒂斯·汉森(Curtis Hanson)以横向压缩宽银幕来协调整合剪辑，将重点放在几个主要角色之间来回转换，表现出富有深度的近景与中景特写、移焦(rack-focus)，以及机动式取景(mobile framing)(图 6.111 至图 6.122)。有趣的是，本片中的演员并没有明显运用手部与身体动作，所有表演几乎完全是脸部表情。

为何这种紧凑的连续性剪辑变得如此普遍?



图 6.111 镜头 1：场景开始只有空间的一部分。玻璃窗上的反射影像显示，艾克利正在等候，而他的同事则在侦讯室外面走来走去。这个影像标示出核心的戏剧动作即将出现——艾克利将与嫌犯起冲突。

某些电影史学家认为，这是源自电视的影响。20世纪60年代，电影开始在电视上播放，20世纪70年代是以有线电视及卫星传送，而20世纪80年代与90年代则出现了家庭录像带。当人们在家中银幕上而不是在电影院看电影时，电影制作人便跟着改变制作技术。通过剪辑与摄影机运动，影像持续地变换，可以使观众不至于换台或拿起杂志来看。观众在小银幕上比较容易跟上快速剪辑，而比起容易丧失细节的长镜头，近距离的视角则更加好看。高度连续性的剪辑方式有许多形成因素，例如计算机剪辑的出现，但电视则是主要影响。



图6.112　镜头2：艾克利的转身动作提供给我们关于这些警察的更完整视角，并借此介绍了其他两个主要角色：左边的文森斯，以及在背景中注视着的怀特。这只是部分的确立空间镜头，稍后的摄影机移动会让我们一览侦讯室的布局。



图6.113　镜头3：导演汉森在此插入一个远摄镜头，突显怀特正在说出嫌犯杀了他的搭档。



图6.114　镜头4：回应开场的取景，在此另一个反射影像中，看到现在艾克利站在第二侦讯室。同时，这个镜头再次说明了文森斯的位置，将在稍后提供一个重要的反应。



图 6.115　摄影机跟着艾克利向右移动，去调查第三侦讯室的嫌犯。在景框中央可以看到怀特的反影像。摄像机动作连接了本案的三个主要探员，也呈现了三个相邻的侦讯室。在摄影机移动到最后时，艾克利转身……



图 6.116　镜头 5：……在这个双人镜头（two-shot）中，确立了艾克利的长官史密斯在这场戏的位置。当史密斯解释嫌犯们的散弹枪可证明他们涉及谋杀，摄影机此时移焦到史密斯，让艾克利失焦。



图 6.117　镜头 6：剪辑到怀特正在聆听——再次以远距离镜头提取脸部的特写，提醒我们他的在场。在这幕场景中，他只是一个旁观者，但随着审问逐渐升温，他将会突然去攻击嫌犯。



图 6.118　镜头 7：转回双人镜头，显示史密斯要求艾克利让这些人认罪。



图 6.119　镜头 8:镜头回到艾克利，这是本场景中第一个只有他的脸的镜头，强调他的决心："我会拆穿他们的,长官。"

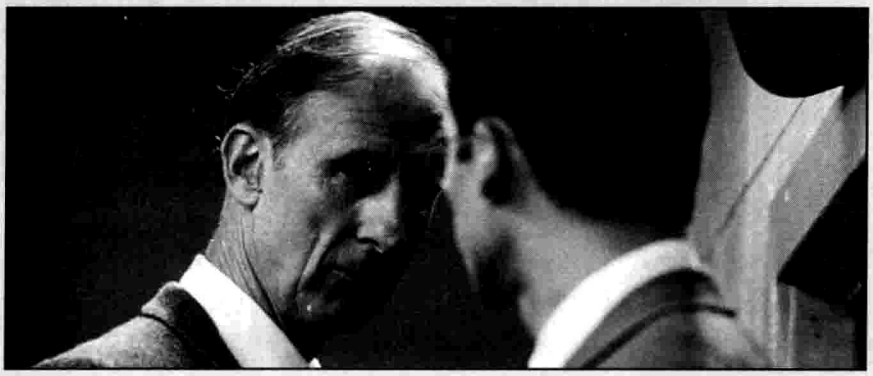


图 6.120　镜头 9:剪辑回到双人镜头，显示史密斯的满意反应。



图 6.121　艾克利转身离开。镜头转换焦点，捕捉他在前景的阴沉脸孔，暗示他接下来的粗暴行为。

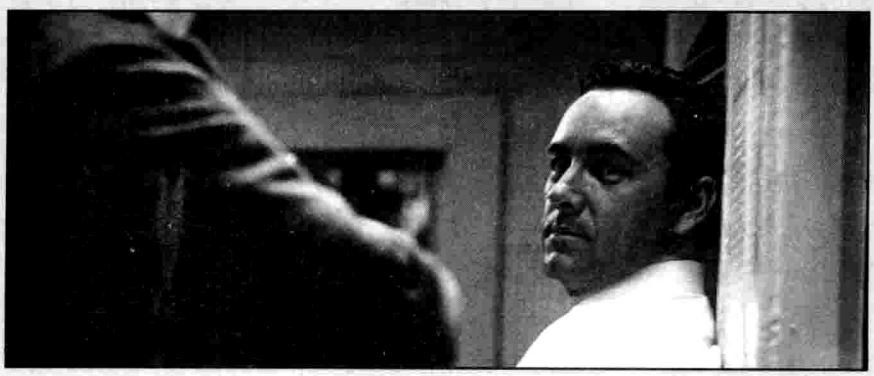


图 6.122　艾克利走出镜头。摄影机略向下直摇，移焦至文森斯怀疑的表情。运用移焦手法,仅用一个远摄镜头，即轮流让观众看到史密斯、艾克利和文森斯的特写表情。



图 6.123 在《五月时节》(*May Time*)中，导演斯拉夫科·渥卡皮奇运用叠印(歌手、乐谱和舞台布幕三重影像相叠)以及快速的剪辑，概括地表达了一位歌剧演唱者的光辉经历。《公民凯恩》中也用到这个片段，利用蒙太奇效果，讽喻苏珊·亚历山大的失败。

串蒙太奇段落（montage sequence）(这里的蒙太奇与爱森斯坦的蒙太奇电影理论有别)。以过程中的短暂片段、字幕(比如"1865 年"或"旧金山")、具代表意义的影像(如埃菲尔铁塔)、新闻影片、报纸头条等等，以叠化手法交叠出现，搭配音乐，将历时长久的事件压缩为数分钟。

20 世纪 30 年代的美国电影有些陈腔滥调的蒙太奇，如日历一张张飞掉、印报机转动出一则号外；但高明的剪辑师仍可使这些片段有其精彩之处。节奏明快的帮派电影，如《疤面人》(*Scarface*)和《愤怒年代》(*The Roaring Twenties*)中，即有相当多处戏剧化的蒙太奇表现；实验电影作者斯拉夫科·渥卡皮奇(Slavko Vorkapich)则创造了一种抽象、深奥，几乎到了枉妄地步的总结式表现，如股票市场崩盘、政治运动和歌剧演唱者的生涯等等(图 6.123)。自此，蒙太奇组串镜头的手法成了叙事电影的主要方式，如《大白鲨》(*Jaws*)，以一连串度假者涌入海滩的镜头来交代观光季的开始；在《蜘蛛侠》(*Spider-Man*)中，彼得·帕克由于受到其爱慕的女孩的启发，画出了向往的英雄装束。这些例子也提醒我们，由于蒙太奇组串手法中往往没有对话，音乐往往成为不可或缺的元素。如《窈窕淑男》(*Tootsie*)，在一首歌曲伴随着一连串的杂志封面出现的过程中，主角就这样一路跃升为肥皂剧的明星了。

简言之，连续性手法运用剪辑上的时间性以达成叙事目的。通过以往的经验，观众知道故事事件会依其时序来剪辑，只在闪回时会有例外的安排。此外，观众认为，剪辑会控制镜头的出现频率；他们还相信，与故事发展不相干的事件会被删除。所有这些认知，让观众可以轻松省力地跟上故事情节。

至少，在好莱坞的连续性手法中，是以这些准则来说故事的。如同图形、节奏及空间等元素，时间的安排是为了揭示故事的前因后果，引发观众的好奇、紧张及惊讶。但是在

连续性剪辑法之外，还有许多可行性，同样值得我们一探究竟。

连续性剪辑之外的剪辑法
Alternatives to Continuity Editing

图形及节奏方面的其他可行性
Graphic and Rhythmic Possibilities

尽管连续性手法效用无穷且广为使用，但终究只是方法之一，许多电影工作者还发展出了其他的剪辑方法。

尤其是抽象式或联想式结构的电影，就常赋予图形及节奏层面更大的分量。也就是说，不以时空的准则来连接镜头以达叙事的目的，而全然以镜头间的图形及节奏作为剪辑的依据。在《夜之遐想》(*Anticipation of the Night*)、《孩童世界》(*Scenes from Under Childhood*)、《西部史》(*Western History*) 等片中，斯坦·布拉哈格(Stan Brakhage)便单纯就画面上的图形、连续与不连续的光线、质感及形状来做剪辑。因对影片本身感到好奇，布拉哈格甚至在底片上刮写、涂鸦、贴上蛾的翅膀等，以发掘更多的图案组合。同样的，布鲁斯·康纳的《宇宙光》(*Cosmic Ray*)、《一部电影》及《报告》中，将新闻短片、旧的影片片段、片头及黑画面等，依图案的运动、方向及速度，剪辑在一起。

许多非叙事电影都试着牺牲镜头内呈现的时空，而突显镜头间的节奏关系。“单元格”影片(每个镜头都只有一格)是突显节奏最极端的一种作法，两个有名的实例为罗伯特·布里尔(Robert Breer) 的《拳赛》(*Fist Fight*)(图 6.124) 及彼得·卡布尔卡(Peter Kubelka)的《*Schwechater*》。

早在 1913 年，一些画家已实验过影片在纯图案设计上的可行性；而 20 世纪 20 年代，欧洲先锋派运动中的许多作品，都曾通过抽象图案来实验节奏式剪辑的可行性。所得到的成果各异，其中最著名的或许是费尔南德·莱谢尔(Fernand Léger)与杜德利·墨菲(Dudley Murphy)的影片《机械芭蕾》(*Ballet mécanique*)。在第十章中，将会看到《机械芭蕾》如何在图形及节奏特质的基础上并置镜头。

同时，图形及节奏的剪辑方式也并未被剧情片忽略，有些电影有时也会让叙事迁就于画面的图案设计。最著名的例子当属巴

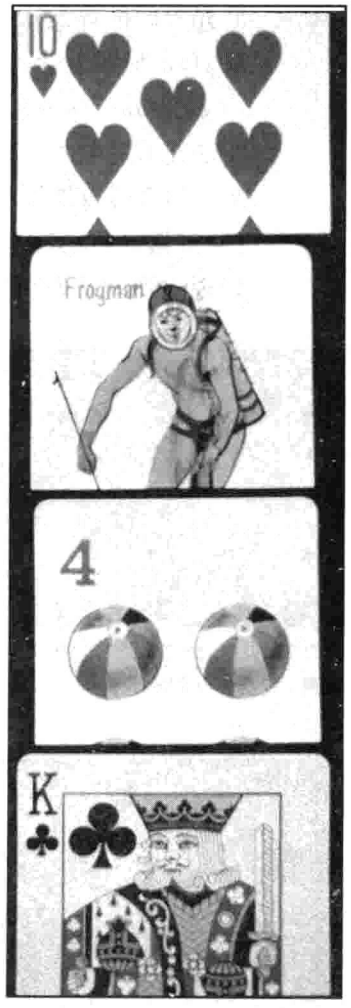


图 6.124 在《拳赛》中，单格镜头在银幕上展开之后，创造出一种不断闪动的效果。

斯比·伯克利的豪华歌舞场面，在《四十二街》、《1933 淘金记》(*Gold Diggers of* 1933)、《舞台舞影》、《掘金者》(*Gold Diggers of 1935*)及《美女》(*Dames*)中，有时故事会中断，取而代之的是让人眼花缭乱的歌舞镜头，依舞者与背景的构图剪辑在一起(见《四十二街》，图 4.144)。

小津安二郎的图形式剪辑与叙事则有较复杂的关系。比较小津的剪辑与传统的连续性手法，他较专注于图形匹配。在《秋刀鱼之味》(*An Autumn Afternoon*)的两场戏中，小津创造在餐厅内对坐男子的图形匹配(图 6.125 至图 6.128)。在《早安》(*Ohayu*)中，小津则用色彩来达到相同效果，他由晒在绳子上的衣服剪到家中一景，两个镜头中的左上方都同样有红色图案(一件衬衫、一盏台灯，图 6.129 与图 6.130)。

有些剧情片偶尔也会为节奏牺牲时空的连续。在 20 世纪 20 年代，法国印象派及苏联先锋派都曾尝试用节奏式剪辑，凌驾于剧情之上的作法。比如，在阿贝尔·冈斯的《车轮》(*La Roue*)、让·爱泼斯坦(Jean Epstein)的《忠诚之心》(*Coeur fidéle*)与《三面镜》(*La Glace à trois faces*)，以及亚历山大·沃克夫(Alexandre Volkoff)的《凯恩》(*Kean*)中，加速剪辑法让前进中的火车、旋转木马、赛车及舞蹈有了节奏感。库里肖夫的《死光》(*The Death Ray*)以及爱森斯坦的《十月》，偶尔也让节奏居于剧情的时空之上。此外，在鲁宾·玛莫连的《红楼艳史》、雷内·克莱尔的《百万法郎》，以及小津和希区柯克的一些作品中，也可以发现强烈的节奏剪辑片段；在《血溅十三号警署》(*Assault on Precinct 13*)以及《终结者》



图 6.125 在《秋刀鱼之味》中，小津直接剪一个男人喝酒的镜头……

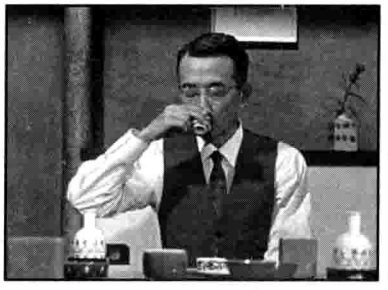


图 6.126 ……接到下一个镜头，但画面上构图几乎一样，服装及喝酒动作类似的男人。



图 6.127 稍后他又从这个人剪到另一个人，维持类似的构图，甚至连啤酒瓶位置……



图 6.128 ……也与这个镜头一样在左边，连标签位置都吻合。

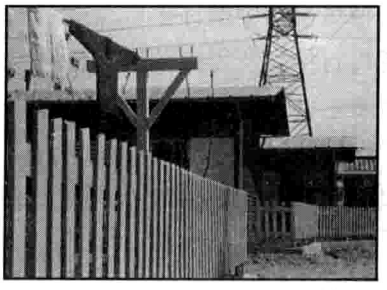


图 6.129 在《早安》中，小津在这个室外场景的左上角挂了一件红毛衣，创造出有趣的图形效果……

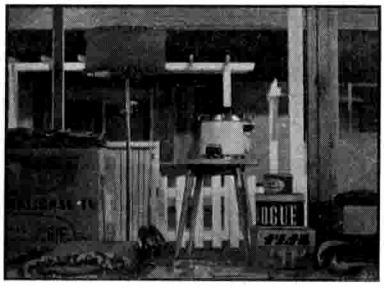


图 6.130 ……而在这个室内场景中，于相同位置也安排了一个红色灯罩。

(*The Terminator*)中也一样。受 MTV 影响较深的电影，如《鸦魔战士》(*The Crow*)或《罗密欧与朱丽叶》(*Romeo + Juliet*)，其节奏剪辑也非常明显。如同图形剪辑，节奏剪辑有时会取代时空的连续性，而剧情也因而变得较不重要。

空间与时间上的不连续性
Spatial and Temporal Discontinuity

除了连续性系统之外，还有什么其他说故事的方式呢？让我们来看看某些导演如何以看似不连贯的空间或时间，来创造特殊的剪辑风格。

其中一个方法是用暧昧的方式来呈现空间的延续。在《我的美国舅舅》(*Mon Oncle d'Amérique*)中，雷奈经常运用片中三位主角分别喜欢的 20 世纪 40 年代三个法国明星的画面，来切入故事中间。片中，当何内的同事在办公室中叫住他(图 6.131)，剪辑在后的是老片中加宾的回头画面(图 6.132)，之后才真的接上何内回头的画面(图 6.133)。这段戏并不需要被当成幻想戏，因为我们不知道何内是在想象自己如加宾一样做反应，还是雷奈要我们去比较两人不同的心态。这组镜头建立在正 / 反打的基础上，但却是利用它们来制造叙事上的临时性。

最明显的空间不连贯源于违反或忽略 180° 线的规则。雅克·塔蒂(Jacques Tati)与小津安二郎的镜头则常在 360° 的空间中游走，这些导演不以轴线一侧的半圆作为镜位范围，而将事件视为圆心，摄影机可在圆周内任意摄取镜头。在《胡洛先生的假期》(*Mr. Hulot's Holiday*)、《游戏时间》(*Play Time*)及《赌网》(*Traffic*)中，雅克·塔蒂有系统地由每一点拍摄，剪辑之后，我们可由好几个角度观察同一事件；同样的，小津的戏也常出现 360° 空间，这种做法在连续性风格中被视为大忌。此外，小津的电影中经常没有连贯的背景或一致的方向性；演员的视线也常常不能连续。在传统连续性作风中，还有一项不可犯的错误，那就是在“动作顺接”时越轴，但是在《麦秋》(*Early Summer*)中，小津照做不误(图 6.134 与图 6.135)。

这样的空间非连续性剪辑也会影响观众的经验。值得注意的是，捍卫传统连续性风格者声称，若要清楚交代剧情，空间的连贯绝不可少。但看过小津或塔蒂的电影后，很少有人会因其违反连续性而看不懂故事；虽然其空间的连续性不如好莱坞电影顺畅，但因果关系仍然清楚。我们的结论是，连续性系统只是说故事的方法之一，从历史的观点看，这个系统无疑是最主要的一个，但从美学的角度来看，它并不必然优于其他



图 6.131 《我的美国舅舅》。


图 6.132 《我的美国舅舅》。

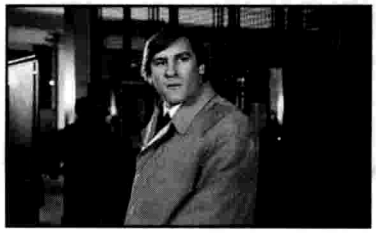

图 6.133 《我的美国舅舅》。



图 6.134 《麦秋》中祖父喝酒的姿势，小津安二郎将之直接剪到……



图 6.135 ……祖父的另一个侧面。



图 6.136 《筋疲力尽》中的跳接，从派翠夏的这个镜头，跳到……



图 6.137 ……这个镜头，背景不一样，故事时间也已转换。



图 6.138 在《愤怒》中，导演弗里茨·朗将主妇们在七嘴八舌的画面，剪到……

作法。

另外还有两种不连续性手法值得一提。在《筋疲力尽》(*Breathless*)中，戈达尔(Jean-Luc Godard)以**跳接(jump cut)**的方式打破了时间、空间及图形的连贯。所谓的跳接是指，两个镜头内的主体相同，而摄影机距离及角度上差距不大，当两个镜头连在一起时，在银幕上便会明显地跳一下。传统的连续性剪辑会以“正 / 反打”及“30° 规则”(即每个镜位的角度至少要相差 30°)，来避免这样的跳动。不过，《筋疲力尽》中的实验性镜头展现了戈达尔的跳接手法(图 6.136 与图 6.137)。这样的切接极为突兀，引人注目也让人迷惑。

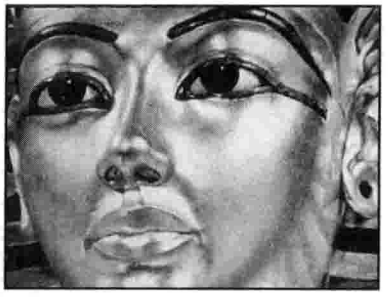
第二种打破连贯性的作法为**插入与情节无关的镜头(nondiegetic insert)**，意指导演由一场景剪到一个非出自于故事时空的象征镜头(图 6.138 与图 6.139)。爱森斯坦及戈达尔的影片中的例子则较复杂，比如在《罢工》中，爱森斯坦把屠杀工人的镜头与杀牛的镜头互剪。在《中国女人》(*La Chinoise*)中，当角色之一亨利提到古埃及人声称“他们的语言是诸神的语言”时(图 6.140)，戈达尔插入两个掘自古墓的古物特写(图 6.141 与图 6.142)。这些插入镜头取材于故事之外，往往对故事事件有所褒贬之意，同时，也驱使观众去臆测其弦外之音(到底这些遗物是在附和还是质疑亨利所说的话？)。

虽然“跳接”与“插入镜头”可用于剧情片中，但这两种手法往往会减弱故事的连贯性：前者会造成突兀的跳动，后者会中断故事的发展。因此，这两项技巧常被戈达尔拿来作为挑战传


图 6.139 ……一群母鸡。


图 6.140 在《中国女人》中,此镜头后……


图 6.141 ……接的是一个与剧情无关的画面:图坦卡门法老的狮身……


图 6.142 ……以及他的黄金面具。

统叙事手法的手段之一,在本书第十一章,我们会就《筋疲力尽》这部影片探讨反抗传统的本质为何。

在时间的层面上,仍有许多有别于连续性手法的可行性。虽说传统手法对事件的顺序及频率的规范看似理所当然,其实,那只是因为它最为人熟知。故事的情节不一定非得以 1–2–3 的顺序剪辑,闪回或预言都是可行的。在雷奈的《战争终了》(*La Guerre est finie*)中,传统连续性剪辑的情节为闪回的镜头、幻想的片段,甚或未来的事件所打断。此外,同样的事件可以重复出现,以不同的频率配合故事的需要。在《战争终了》中,同一场丧礼就以主角在或不在场的不同假设呈现。

而戈达尔在《狂人皮埃洛》(*Pierrot le fou*)中,也展现了剪辑如何控制顺序及频率。玛丽安与费迪南在匪徒来到公寓时逃跑的那场戏,镜头的顺序全被打乱(图 6.143 到图 6.146)。此外,戈达尔还重复故事中的某一事件——费迪南跳入车中,只是每回都稍有不同。这样的手法完全与一般观影经验反其道而行,也因此迫使观众思考故事的组合过程。

剪辑还可改变故事的长度。虽然完全连续性及删减为两个最基本的方式,延展——让长度延伸、甚至长过故事时间也是可行的。特吕弗在《朱尔与吉姆》(*Jules and Jim*)中,"女主角轻揭面纱,跃入桥下"这段,便以此方式强调了故事中的转折点。

导演们找到了具有创意的方式,重新运用连续性系统中最基本的信念。例如,我们指出过"动作顺接"强烈暗示时间跨越剪辑依然继续,然而,雷奈在《去年在马里昂巴德》(*Last Year at Marienbad*)中却创造了"不可能"的连续动作。成群宾客站在饭店大厅各处,一个中景画面内,一名金发女子开始转离摄影机(图 6.147);正当她在转动中,切到她还在转但却在不同场景中(图 6.148)。流畅的动作顺接,以及该女在景框中图形吻合的位置,暗示她在持续移动,但场景的改变却跟这种印象抵触。在本书第十章将提到,实验电影会将这种矛盾或含糊的剪辑方式变本加厉。

以上例子说明了时间的顺序、长度或频率上的不连续性剪辑,依然可以完美地呈现



图 6.143 在《狂人皮埃洛》中，当玛丽安要把车开走时，费迪南跳进车内……



图 6.144 ……但下个镜头是这对情侣从公寓中走出来。

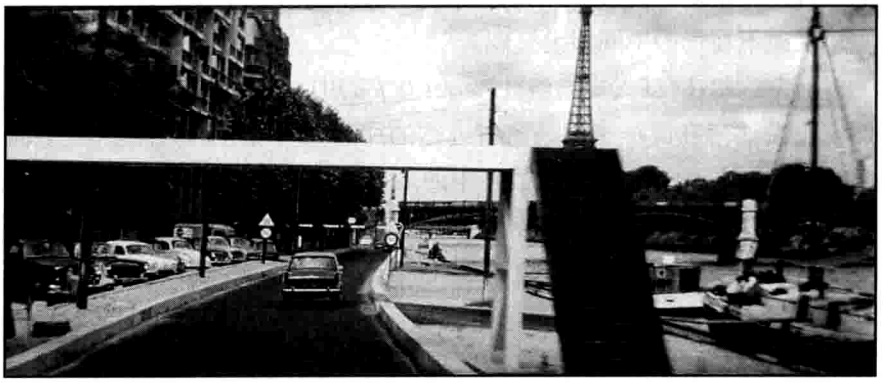


图 6.145 接下来是开车在马路上奔驰的画面……



图 6.146 ……然后玛丽安和费迪南爬上了屋顶，但这其实是发生在开车之前。


图 6.147 《去年在马里昂巴德》中一个动作连续性剪辑……


图 6.148 ……相同的动作却穿越两个不同的场景。

叙事结构。另外,像跳接、非剧情的插入镜头或动作不连续性剪辑等等,这类空间的不连续性剪辑也可以将传统"故事"概念打破,并创造出镜头间的暧昧关系。

接下来,我们单就爱森斯坦的《十月》来探讨剪辑上时间与空间的不连贯。

不连续性剪辑的功能:《十月》

Functions of Discontinuity Editing: *October*

在 20 世纪 20 年代,对多数的苏联导演而言,剪辑是组织影片形式的主要方法,它的作用不只是在连续性系统中加强故事的发展。爱森斯坦早期的影片——《罢工》、《战舰波将金》、《十月》、《旧与新》(*Old and New*),无不尝试以某些剪辑手法来组构一部影片。爱森斯坦不愿让剪辑技巧屈就于叙事,反而视影片为剪辑的产物。

爱森斯坦反对连续性剪辑,而寻求并开发好莱坞所谓的不连续性剪辑;他经常通过设计、拍摄和剪辑,以期在镜头及场次间制造最大的冲击(collision)。因为他相信,只有这种冲突的处理方式可使观众也参与理解影片的过程。

爱森斯坦不愿受制于传统的戏剧束缚,因此他的电影自由游走于时空之间,形成的影像模式旨在刺激观众的感官、情绪及思想。在此以《十月》中的一个片段,简短地说明爱森斯坦如何运用不连续性的剪辑法。

我们选的是影片中的第三段(包括至少 125 个镜头)。这里的故事很单纯,二月革命之后,地方政府在俄国得势,但是,它并未自第一次世界大战中撤军,反而继续支持联军。这样的政策并未使人民的生活比沙皇时代更好过。若以传统好莱坞电影的手法,可能会由一段报纸头条交叠出现的蒙太奇,转接到主角抱怨地方政府并未有任何建树。然而,《十月》中的主角不是一个人,而是全俄人民,影片中很少以对话来交代故事。《十月》要做的不是单纯呈现一些事件,而是意图让观众主动去解读这些事件。因此,本片让观众看到一连串混乱且片段化的影像。

这个片段一开始是俄军在前线放下武器,与德国军队称兄道弟、饮酒作乐的镜头(图 6.149)。接着,爱森斯坦剪辑到地方政府中,一名阿谀官员向统治者递交一份文件(图 6.150),这份文件力促政府资助联军。突然,士兵间的兄弟情谊被炮火粉碎(图 6.151),士兵们在枪林弹雨中跑回壕沟藏身。然后,爱森斯坦切接到一枚炮弹自生产线输出的几个

镜头，这些镜头与战场上的士兵交叉剪辑（图 6.152 与图 6.153）。在此段的最后部分，炮弹的镜头与在雪中排队买面包的妇孺（图 6.154）交替出现。此片段最后以两行字幕结束："和以往一样……"／"饥饿与战争"。

就图形而言，有连续之处，也有不连续之处。当士兵们称兄道弟时，许多镜头中的图形模式非常相似，还有一个炮弹爆炸的镜头，在图案的方向性上，与士兵跑进壕沟的镜头相呼应。不过，图形上的不连续之处更值得我们注意。爱森斯坦从一个面朝右大笑的德军，剪辑到政府总部中凶恶的鹰像（面朝左）（图 6.155 与图 6.156）。另外，阿谀官员弯腰与站起来（图 6.157 与图 6.158）的两个镜头，则用了跳接手法。而来福枪插入雪地的静止镜头，则和炮弹爆炸的全景镜头放在一起（图 6.159 与图 6.160）。至于士兵跑回壕沟的镜头，爱森斯坦则做方向相反的安排；还有士兵躲在壕沟里往上望的镜头，则与炮弹缓缓下降的镜头相对比（图 6.152 与图 6.153）。到了此片段的最后，爱森斯坦将一些朦胧、静态的妇



图 6.149 在《十月》中，俄国及德国士兵在战场上一起谈话聊天、喝酒作乐。

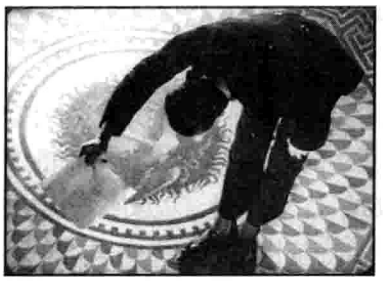


图 6.150 《十月》：省政府总部。



图 6.151 《十月》：前线的战事。

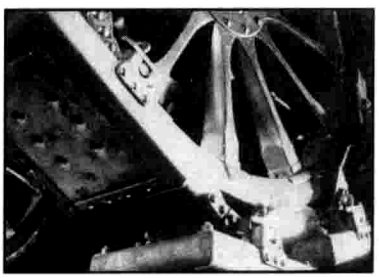


图 6.152 《十月》：切接一个工厂中大炮的画面……



图 6.153 ……接到士兵的脸部特写。



图 6.154 在《十月》中，与战争场面交叉剪辑的领救济面包的队伍。



图 6.155 《十月》。

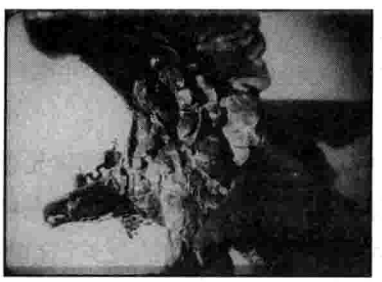
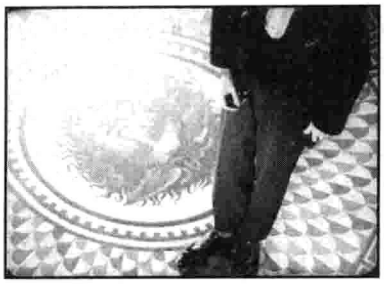


图 6.156 《十月》。



图 6.157 《十月》。


图 6.158 《十月》。

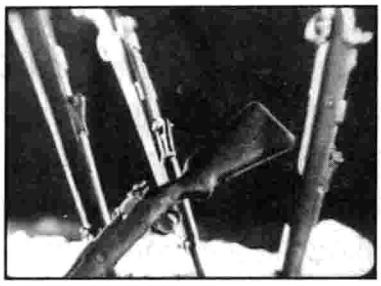

图 6.159 《十月》。


图 6.160 《十月》。

孺镜头,与清晰、动态的工人搬运炮弹的镜头(图 6.161)并置。这些图形上不连贯的情形贯穿全片,尤其在动态片段中特别明显,借此可引发观众视觉上的冲突。总之,爱森斯坦的电影绝少不了这种极具冲击力的图形剪辑。


图 6.161 《十月》。

爱森斯坦还大量运用时间上的不连续性,整个片段彻底拒斥了好莱坞那套按时序说故事的方法。在这里,战场、政府、工厂、街道交互对剪,但意不在显示其同步进行(否则,妇孺的夜景镜头不会与工厂动工的日景镜头对剪)。谁也不知道战争的场面是发生在妇女彻夜排队之前、之后还是同时。爱森斯坦放弃以 1–2–3 的叙述顺序,使镜头成为情感与意念的单位。

同样的,长度也有各种变化,士兵把酒言欢的镜头算是颇连贯的,但地方政府中的种种则有大量的省略;如此一来,爱森斯坦得以将政府暗喻为打破和平的隐因。有时,爱森斯坦会采用他最喜欢的手法之一——时间的延展:一个交叠剪辑的方法是一名士兵一次又一次喝着一瓶酒。这种切接让人联想到,在《罢工》中,不断转动的大车轮看起来快要撞到工会头子(图 6.46 至图 6.48)。有时,他则省略时间的过程,原本站着的妇孺,再看到时已坐卧于地上。甚至频率也各有不同:我们不知道看到的是好几颗炮弹自生产线降下,还是同一颗炮弹重复出现好几次。爱森斯坦对顺序、长度及频率的控制,并不依直线时序进行,而是要呈现某些逻辑上的关系。爱森斯坦便是以剪辑将各个分离的事件并置在一起,来制造这些关系。

在空间上,这几个片段中从大致连续到完全不连续的情形都有。虽然有时遵循 180° 线(特别是妇孺的镜头),但爱森斯坦不会以一个定位镜头做开头,重新定位镜头也很少;通常,场景内的重要元素不以一个镜头来呈现。

总之,传统的空间连贯性被各场景交互剪辑的作法打破。这么做的目的为何?这般打碎空间感的作法,使观众在镜头间做情感及意念的联想。比如,与地方政府对剪,使之成为轰炸的原因,这层意义源于第一次爆炸是接在政府官员的镜头之后。

由蹲伏的士兵剪到降落的炮弹之大胆手法,敏锐地刻画出人民被好战的政府压迫的情形。在这里,爱森斯坦以一个错误的"视线顺接"来呈现这层意念,称之为错误,主要是因为这两个镜头——士兵向上看,炮弹往下降,其实是两个完全不相干的场景(图 6.152

与图 6.153)。接着,我们看到工厂工人搬运炮弹的镜头(图 6.161),这样的剪辑将受压迫的士兵与受压迫的人民连接起来。最后,当炮弹落地时,爱森斯坦把这个镜头与饥饿的家庭、士兵、工人相互剪辑在一起,用以表示他同样被政府迫害。当炮管的轮子缓缓落地,我们看到雪中一双女人的腿,借着字幕("一磅"、"半磅"),机器的重量与饥饿妇孺有了联系。虽然空间上不连贯,这样的作法却对故事中的事件做了批评。

总之,爱森斯坦的空间剪辑,也如同他的时间、图形剪辑,旨在形成相互关系、模拟及对照,进而诠释事件的涵义。这层诠释并非以告知方式传递给观众,而是在不连续性的剪辑中,迫使观众推敲出其中的关联。这个片段以及《十月》的其他部分,都显示除了传统的连续性剪辑法外,还有其他强有力的处理手法。

结论
Summary

当两个镜头剪辑在一起时,我们可以考虑下列问题:

1.这些镜头在图形上如何连续?
2.它们形成了什么样的节奏关系?
3.它们在空间上是否连续?若没有,是什么原因造成的不连续?(是对剪?或具有某些暗示?)如果两个镜头在空间上是连续的,那么 180° 线是如何使之连续的?
4.镜头在时间上是否连续?如果是,靠什么达成?(是"动作顺接"吗?)若不连贯,又是什么原因?(省略 / 重复剪辑?)

我们还可探讨剪辑在剧情片与非剧情片中各有何不同的运作。而影片中的剪辑是依传统连续性作法来铺陈故事的空间、时间及其前因后果呢?还是以其他剪辑形态来与故事产生不同的互动关系?如果影片是非叙事的,剪辑又是以何种方式引导观众做这样的认知?

如果你抓不到剪辑点,在看电影或电视时试着手拿铅笔,每注意到一个剪辑点就敲一下。一旦你能轻易地认出剪辑点后,在看电影时,便每次就一个层面——比如空间,仔细观察。若想感受剪辑的节奏,则可注意剪辑率或随着镜头切换打拍子。

观赏 20 世纪 30 年代和 20 世纪 40 年代的美国电影,可让你熟悉传统连续性剪辑手法,试着预测接下来会是什么样的镜头(你会惊讶于你的命中率)。如果你看的是录像带,试着把声音关掉,这样你会更容易注意到剪辑的手法;若看到违反连贯性的镜头,要思考其目的;若看到不遵循传统剪辑手法的电影,找出其特殊的剪辑模式。如果有可能,利用录像机或 DVD 上的慢动作、静止和倒转等功能,仔细分析影片的每一场戏。(这对所有影片都奏效。)如此一来,你对剪辑的观察力及理解力势必大增。

延伸阅读
Where to Go from Here

何谓剪辑? What Editing Is

有关剪辑工作的专业著作包括：Ralph Rosenblum, *When the Shooting Stops...The Cutting Begins: A Film Editor's Story* (New York: Penguin, 1980)；Edward Dmytryk, *On Film Editing* (Boston: Focal Press, 1984)；Vincent Lo Brutto, *Selected Takes: Film Editors on Film Editing* (New York: Praeger, 1991)；Gabriella Oldham, *First Cut: Conversations with Film Editors* (Berkeley: University of California Press, 1992)；Declan McGrath, *Editing and Post-Production* (Hove, England: RotoVision, 2001)；Ken Dancyger, *The Technique of Film and Video Editing*(Boston: Focal Press, 1993)。

沃尔特·莫奇(Walter Murch)是电影史上最有想法、最具创造力的剪辑师之一，其著作中提供了许多剪辑概念：*In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*, 2nd ed.(Los Angeles: Silman-James, 2001)。莫奇的电影作品有《美国风情画》(*American Graffiti*)、《教父》、《现代启示录》(*Apocalype Now*)、《英国病人》(*The English Patient*)等等。他曾以延伸对话的形式，和著名的小说家迈克尔·翁达杰(Michael Ondaatje)联合著作，分享他的想法：*The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*(New York: Knopf, 2002)。他更大胆实验，尝试以花费不多的数字编辑方式去剪辑戏剧故事影片，过程细节都收录在这本书：Charles Koppelman, *Behind the Seen: How Walter Murch Edited Cold Mountain Using Apple's Final Cut Pro and What This Means for Cinema* (Berkeley, CA: New Riders, 2005)。他也曾在国家公共广播电台"新鲜空气"(Fresh Air)节目中说明他的工作经验，有兴趣者可以到 www.npr.org 网站上一探究竟。

我们希望有一部宏观的电影剪辑史，而巴赞在本书中提供了一份有影响力的纪录："The Evolution of Film Language," in *What is Cinema?* vol. 1(Berkeley: University of California Press, 1967)；早期美国电影的剪辑特色，在本书中有详细的分析：Charlie Keil, *Early American Cinema in Transition: Story, Style, and Filmmaking, 1907-1913* (Madison: University of Wisconsin Press, 2001)。专业剪辑师菲尔舒非斯 (Don Fairservice) 在本书中提供了默片及早期有声电影剪辑特色的详细记录：*Film Editing: History, Theory and Practice*(Manchester: Manchester University Press, 2001)；对剪辑实务操作演变的诸多专论，见：Barry Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis*(London: Starword, 1992)。

纪录片通常依赖剪辑，或许比剧情影片尤有过之，如今已发展出一组剪辑惯例。例如，交叉剪辑专家谈话的镜头以表示对立观点的手法就很普遍。有趣的是，在拍摄《细细的蓝线》(*The Thin Blue Line*)时，埃罗尔·莫里斯(Errol Morris)交代剪辑师保罗·巴恩斯(Paul Barnes)避免在两名主要嫌疑人之间对剪。"他不要标准纪录片式的把好人／坏人并置……他不喜欢我交互剪辑述说同一个故事的人们，还有反驳或响应某人说过的话的人们。"(Oldham, First Cut, p.144)。莫里斯显然是要给每个发言者的说法某种完整性，让每人都代表一个选择性的事件说明。

电影剪辑的特性 *Dimensions of Film Editing*

有关图形剪辑的论述不多，可参考：Vladimir Nilsen, *The Cinema as a Graphic Art*(New York: Hill & Wang, 1959)；以及 Jonas Mekas, "An Interview with Peter Kubelka," *Film Culture* 44(Spring 1967): 42–47。

我们所谓的节奏式剪辑，在爱森斯坦的 "The Fourth Dimension in Cinema"一文中，则分别以"韵律式"(metric)及"节奏式"(rhythmic)来讨论(见 *Selected Works*, vol. 1, pp.181–194)。有关影片节奏的分析，可参考：Lewis Jacobs, "D. W. Griffith," in *The Rise of the American Film*(New York: Teachers College Press, 1968), chap. 11, pp.171–201。电视广告很适合用来研究节奏式剪辑，广告中的影像都具有特定模式，因此剪辑师可以用快节奏来剪辑，以配合广告歌曲的节奏。

对于库里肖夫的实验也有各种论述。两本最权威的著作为：V. I. Pudovkin, *Film Technique*(New York: Grove, 1960)；以及 Ronald Levaco 编译的 *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov*(Berkeley: University of California Press, 1974), pp.51–55。至于对"库里肖夫效应"的简介可参考：Vance Kepley, Jr., "The Kuleshov Workshop," *Iris* 4, 1(1986): 5–23。这种效果真的能展现无表情角色的情绪反应吗？两名电影研究人员试图检视之，他们抱持怀疑的结论发表于：Stephen Prince and Wayne E. Hensley, "The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment," *Cinema Journal* 31, 2(Winter 1992): 59–75。20 世纪 90 年代期间，发现了两项库里肖夫实验，一项完整，一项不完整。其中一项的描述及历史背景，见：Yuri Tsivian, Ekaterina Khokhlova, and Kristin Thompson, "The Rediscovery of a Kuleshov Experiment: A Dossier," *Film History* 8, 3(1996): 357–367。

连续性剪辑 *Continuity Editing*

关于连续性剪辑的历史，可参看本书第十二章及该章所列的书目。电影《华氏 451 度》(*Fahrenheit 451*)及《证人》(*Witness*)的剪辑师桑姆·诺贝尔(Thom Noble)对连续性剪辑有一针见血的见解："假如一场戏 7 分钟，分散于各镜头，我的工作就是把 7 分钟塞满，让它看起来天衣无缝，以至于没人会感觉到剪辑点。"〔摘自 David Chell, ed., *Moviemakers at Work* (Redmond, WA: Microsoft Press, 1987), pp. 81–82〕。

有关连续性系统的规范有许多数据来源：Karel Reisz and Gavin Millar, *The Technique of Film Editing* (New York: Hastings House, 1973)；Daniel Arijohn, *A Grammar of the Film Language* (New York: Focal Press, 1978)；Edward Dmytryk, *On Screen Directing*(Boston: Focal Press, 1984)；以及 Stuart Bass, "Editing Structures," *in Transitions: Voices on the Craft of Digital Editing*(Birmingham, England: Friend of ED, 2002), pp.28–39；我们在本章中用来解释 180°线的图表是摘自：Edward Pincus, *Guide to Filmmaking*(New York: Signet, 1969), pp.120–125。

连续性风格的分析，见：Ramond Bellour, "The Obvious and the Code," *Screen* 15, 4(Winter,

1974–1975): 7–17; 以及 André Gaudreault, "Detours in Film Narrative: The Development of Cross-Cutting," *Cinema Journal* 19, 1 (Fall 1979): 35–59。Joyce E. Jesionowski 在 *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith's Biograph Films* (Berkeley: University of California Press, 1987)中,对格里菲斯早期连续性剪辑提出与众不同的详尽研究。大卫·波德维尔(David Bordwell)的 *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000)斟酌好莱坞式连续性剪辑如何被另一个国家的电影使用。

当代紧凑的连续性剪辑 Contemporary Editing and Intensified Continuity

不论是电影学校教的,还是新手导演从工作中学到的,连续性剪辑的原则依然支配着全球的主流电影。然而,我们在本章"深度解析"中提到过,剪辑的概念和方式已有很大的改变。如今每个镜头的时间越来越短〔《红磨坊》(*Moulin Rouge*)的镜头甚至超过 4,000 个〕,和演员之间的取景距离也越来越近。较早的电影传统用的中景可以看到演员的上半身和手,但紧凑连续性剪辑则大多集中在脸部,尤其是眼睛。针对这个现象,剪辑师沃尔特·莫奇说:"直接决定以特定镜头拍摄的情况越来越多见,拍摄现场常会听到:'你可以直接拍到演员的眼部表情吗?'如果不行,即使将来在大银幕呈现的时候,镜头拉远一点,画面内容会比较丰富,剪辑师仍会选择取用下一个特写镜头。"

从一些影片看来,如今较为快速的剪辑步调,以及更为频繁的摄影机调度,让导演们在视线顺接方面可以稍微放松一些标准。在《绿巨人》(*Hulk*)、《神秘河》(*Mystic River*)、《辛瑞那》(*Syriana*)中,动作轴线不仅被越过,有时还会重复。如果观影者对这些镜头不觉得混淆,或许因为演员们是在较小的范围里移动,而整体的空间布局仍是清楚的。

有关紧凑的连续性剪辑的其他相关资料,请参考:David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley: University of California Press, 2006), pp.117–189。

连续性剪辑之外的剪辑法 Alternatives to Continuity Editing

爱森斯坦可以说是这方面的主力,作为一个善于思考的电影工作者,他留给我们许多属于非叙事式剪辑法的观念,详见 *Selected Works*, vol.1 中的文章。关于《十月》的剪辑,许多文章都有深入探讨,见:Annette Michelson, Noël Carroll 和 Rosalind Krauss 在 *Artforum* 11, 5 (January 1973): 30–37、56–65 所发表的文章。有关爱森斯坦的剪辑更全面的观点,见:David Bordwell, *The Cinema of Eisenstein* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993)。另外一位俄国导演的文章也值得一看:Annette Michelson 编纂的 *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* (Berkeley: University of California Press, 1984)。有关小津的不连贯手法,可参考:David Bordwell, *Ozu and the Poetics of Cinema* (Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1988)。

相关网站 *Websites*

- www.editorsguild.com/v2/index.aspx/ 剪辑师同业公会杂志 *Editors Guild* 的支援网站，有专论和访谈文章，探讨最新电影的剪辑相关知识。
- www.uemedia.com/CPC/editorsnet/ 有文章专论当代剪辑的问题。
- www.cinemetrics.lv/ 想选择任何一部电影，研究其剪辑节奏吗？这里提供好用的软件。

电影幕后花絮 DVD 推荐 *Recommended DVD Supplements*

在剪辑室中看人从事剪辑工作，可不怎么有意思，拜电影光盘所赐，幕后花絮中常可看到有关剪辑工作的点滴。《指环王》三部曲中，每一部都有收录与剪辑相关的说明。在《指环王:护戒使者》(*The Fellowship of the Ring*)中也收录了示范剪辑，将从六部摄影机拍摄下来的原始画面并置，并呈现如何将这些画面凑在一起。(对想要学着从画面中找到连续性剪辑之处的人，把声音关掉，好好看看这场戏，倒是不错的练习方法。在这个复杂的场景中，有为数众多的演员交织其中，不仅要注意视线顺接，还有动作轴线。稍一不注意视线顺接，角色间的对话听起来就会相当令人不解。)

纽约导演洛吉·克里根(Lodge Kerrigan)《凯恩》(*Keane*)的 DVD 中，不仅收录了戏剧的版本，还收录了另一个完全重新剪辑的版本，制作人史蒂文·索德伯格(Steven Soderberg)说这个剪辑版本是他的注释。

"Tell Us What You See"中，收录了《一夜狂欢》(*A Hard Day's Night*)的摄影师对银幕中方位连续性的看法。而在 "Every Head She's Had the Pleasure to Know"中，本片发型设计师谈到为了连续性，如何保持头发长度的一致。

"5-Minute Film School with Robert Rodriguez"是《罪恶之城》(*Sin City*)的幕后花絮之一，提供"库里肖夫效应"速成运用的方法。虽然罗伯特·罗德里格兹本人并不用这个词汇，却示范了如何通过视线顺接，将根本不在场一起拍摄的演员之间互动的镜头，剪辑在一起。

《玩具总动员》(*Toy's Story*)幕后花絮中一个简短的单元 "Layout Tricks"，示范了即使动画片也须谨守连续性剪辑原则。在一组巴斯光年和胡迪之间的正/反打镜头中，导演先以图解指出摄影机的位置，以便保持动作轴线。这个片段同时也告诉我们，在引介重要角色进场之前，摄影机运动可以用来转换原先的动作轴。



7 电影的声音

Sound in the Cinema

许多人会认为，真正构成电影的是影像的变化，而声音只不过是配角罢了。他们以为，在电影中所听到的声音，是呈现在银幕上的人或物所发出的。但我们知道在影片的制作过程中，声音与影像的录制不但可以分开，并且可以单独处理。事实上，声音和其他电影技巧一样，弹性丰富且变化多端。

不过，声音可能是所有电影技术中，最难分析研究的一项。我们早已习惯生活在声音的环境中了。对环境的认知大都来自视觉，因此日常生活中的声音，一直都是我们视觉焦点中的背景信息罢了。同样的，我们都会说“看”电影、“观众”，而不说“听”电影、“听众”，我们习惯把声音视为只是电影流动影像的附属品。

另外，我们也无法把电影暂停，如把画面定格一般将声音冻结，来研究镜头中的场面调度及摄影；我们能轻易研究一组镜头的剪辑，但无法将声轨转出来研究。在影片中，声音及其构成的形式相当难以捉摸，但这种特质也是声音之所以如此具有威力的原因之一：声音可以达成强大效果而引起注意。因此，要研究声音，我们必须先学习“听”电影。

然而，许多观众对电影中的声音越来越敏感。《星球大战》(*Star Wars*)和20世纪70年代其他热门的电影，向观众展现了新的录音和声音还原技术，包括杜比减噪音设备(Dolby noise-reduction processes)，以及电影院中四或六音轨的音响设备。20世纪90年代初期，数字音效(digital sound)已经成为大成本电影吸引观众的必备要件，如今所有映演都具备高质量的声音呈现。《迷失东京》(*Lost in Translation*)的声音剪辑师迈克尔·克里奇伯格(Michael Kirchberger)谈到：“像《北非谍影》(*Casablanca*)这样的老电影，它的配音和现今的电影制作比起来，可说是一片空白。”他还认为：“不仅如此，声音表现甚至能影响票房。”多元化经营的电影院为了迎接新时代的挑战，纷纷都将音响系统整体升级，而随着DVD的普及，也刺激消费者将自家的音响升级到宛如家庭电影院一般。20世纪20年代第一部有声电影问世以来，如今观众对于音效的关注可以说是前所未有的。

声音的威力
The Powers of Sound

声音对影片而言有许多优点。第一，它牵涉到的是一种感官范畴：除了视觉感受外，还伴随听觉上的感受。即使在1926年之前，尚未启用录音技术时，当时的“无声”电影即已说明了声音的优点，因而使用乐队、风琴或钢琴来伴奏。至少音乐充斥在无声的空间中，增加了观众的整体感受。更显著的是，听觉的加入开创了苏联导演爱森斯坦（Sergei Eisenstein）所谓“感官合成”（synchronization of senses）的可能性——制造单节奏或表达特性来整合听觉与视觉。

第二，声音能够积极地影响我们对影像的诠释。在《西伯利亚来信》（*Letter from Siberia*）（图7.1至图7.4）中，克里斯·马克（Chris Marker）就利用声音的力量，改变我们对影像的认知。马克把同一片段播放三遍：一个镜头是在城市的街道上，一辆公交车经过一部汽车旁；另外三个镜头则是工人们在铺路。然而，每次伴随着这一片段播放的是全然不同的录音内容。不妨比较列在这段片子旁的三种版本（见表7.1）。其中，第一种版本非常正面肯定，第二种版本极其批判，而第三种版本则夹杂着赞美和批评；观众们会因声音的内容，而对相同的影像有不同的诠释。

《西伯利亚来信》中的这段影片，同时也展露了声音的第三个优点，那就是影片的声音能导引我们对特定影像的注意力。当旁白者描述着“血红色的公交车”时，我们注视的就是公交车，而不是汽车。当弗雷德·阿斯泰尔（Fred Astaire）与珍姬·罗杰斯（Ginger Rogers）表演复杂的舞步时，我们注意的多半是他们的肢体，而不是在一旁静坐欣赏的夜总会观众。这些皆是借助声音导引我们注意特定事物的例子。

更复杂的是，当声音暗示某些视觉意象时，我们会预期该意象的出现，并移转注意力。假设我们看到一个男人在房间的特写镜头，同时听到开门的声音，如果下个镜头即转向已打开的那扇门，观众就会将注意力投向那扇刚刚发出声音的门。相反的，如果在下个镜头中，门仍是关着的，这时观众便思索声音的来源（难道那根本不是开门的声音吗？）。因此，声音可以厘清事件、制造矛盾，或是使它们变得暧昧不明。无论哪种情况，声音皆与影像有密切的关系。

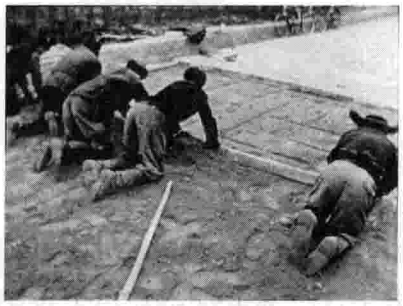
上述开门的例子也指出声音的第四个优点：营造期待心理。如果听到开门的声音，便会猜测有人进房，并且在下个镜头中，那个人就会出现。但是，倘若这部影片运用恐怖片的一贯伎俩，那么，摄影机便会停在原本那个人的脸上，瞪大眼睛惊恐地看着镜头。这时，我们便焦虑地猜测银幕外怪物的长相。恐怖片与悬疑片常运用看不见的画外音来源，激起观众的兴趣，不过，各类型的影片也都可以利用这种声音的优点。在《大白鲨》（*Jaws*）中的小镇会议上，演员们听到一阵刺耳的声音，纷纷转头望向银幕外；这时，画面切到主角之一昆特的手在黑板上刮过的镜头——也让观众对他的出场



“当电影开始加入声音时，是最令人兴奋的。在那时候，我会因兴奋而颤抖。”

——黑泽明（Akira Kurosawa），导演

表 7.1 《西伯利亚来信》的连续镜头

影像	第一种旁白	第二种旁白	第三种旁白
 图 7.1	雅库茨克(Yakutsk)是雅库茨克苏维埃社会主义自治共和国的首府，是座现代化的城市。舒适的公车使大多数的人可与意气风发的吉姆斯轿车(Zyms，苏维埃汽车工业值得夸耀的成就)共同享用道路。	雅库茨克是座恶名昭彰的黑暗之城。当一般大众拥塞于血红色的公车中时，特权阶级却厚颜无耻地展示豪奢的吉姆斯轿车(最昂贵且最不舒适的车种)。	在雅库茨克，新建的房舍已逐渐取代老旧灰暗的社区。一部比伦敦或纽约交通高峰期还要拥挤不堪的公车，越过一辆吉姆斯轿车(是较优越的汽车)，因其稀罕难得而保留给公共事业部门的干部们。
 图 7.2	在社会主义相互竞争的愉悦精神下，快乐的苏维埃工人们，其中包括这位来自北极边缘的公民……	这些悲惨的苏维埃工人们像奴隶一样，弯着腰努力工作，其中包括这位一脸凶相的亚洲人……	苏维埃工人们在极度困苦的情况下，仍充满勇气和坚韧，其中包括这位雅库茨克人。
 图 7.3	……一起投注心力	他们正一起奉献最原始的劳动力……	虽然因为眼疾而面容愁苦，却仍投注他的心力于一起……
 图 7.4	……使雅库茨克的生活条件更好。	……拖曳一条横杠使道路更加平坦。	……改善自己城市的外貌。他们以后必能享受到这些所带来的好处。

留下深刻的印象。我们将会特别举例说明，声音如何欺骗或引导观众期待。

此外，声音赋予静音新的价值。电影中安静的段落，能创造出几乎令人难以忍受的张力，迫使观众专注于银幕，并期待任何可能出现的声音。如同彩色电影呈现黑白色阶，电影中的声音使用也将纳入所有的静音可能。

还有一个优点是，声音能有许许多多如同剪辑创意的可能性。通过剪辑，能将两个空间里的镜头连接起来，形成极有意义的关系。同样的，电影制作者也能将任何声音现象混合为一。随着有声电影的来临，听觉情境的无限可能性扩大了视觉影像的无限可能性。

电影声音的基本要素
Fundamentals of Film Sound

知觉特性
Perceptual Properties

若想详尽研究制造声音的音响过程，将非常大费周章。然而，我们可以将声音中一些可觉察到的特质独立出来讨论，这些特质均是我们在平常生活经验中所熟悉的。

音量（Loudness） 我们由空气中的振动感觉到声音的存在，而振幅决定了音量的大小。在影片中更是经常要控制音量。例如，在许多影片中，一个繁忙的街道的全景常伴随着交通嘈杂声，但当两个人相遇而开始交谈时，喧嚣声便降低。或是，在一位音调委婉者与一位语带咆哮者间的对话，其间的特征不但可以由谈话的内容看出，也可以由他们音量的不同而得知。

当然，音量的大小影响距离感；通常声音越大，我们就会认为距离越近。以上述街道对话的例子来说：如果两个人的对话声很大，我们会觉得是在“前景”，而车声似乎在“背景”。另外，有些影片利用音量的急剧变化制造惊吓的效果，例如，一个静谧的场景突然被极大的声响打断。

音调（Pitch） 声音振动的频率控制着音调，亦即所谓声音的“高音”和“低音”。有些乐器如音叉（tuning fork），可以产生纯音，但在生活与电影中，大部分的声音都是混合声，有不同频率的组合。然而，音调可以协助在电影声轨中，挑出远距离的不同声音，以及区别出音乐及人声；而且，这也是区别各种对象声音的方式。低音如重击声，代表空心物体发出的声音，而高音代表从平滑或硬物表面发出的声音（如指甲从黑板上划过）。

音调也可以在电影中完成特定的目的。例如，在《青山翠谷》（*How Green Was My Valley*）中，一个男孩想学男人低沉的嗓音说话而失败时，就是利用音调来制造诙谐之处。玛琳·黛德丽（Marlene Dietrich）的声音特色在于其长且向上的滑音，听起来似乎每一句都是问句。在《伊凡雷帝》（*Ivan the Terrible*）第一段中加冕一景，一位宫廷歌者以浑厚低音开

始唱歌赞颂伊凡，然后，音节逐段戏剧性地升高（图 7.5 至图 7.7）。在希区柯克（Hitchcock）的《精神病患者》（*Psycho*）中，伯纳德·赫曼（Bernard Herrmann）采用了一种极不自然、非常尖锐的类似鸟鸣声，连很多音乐家也无法辨认这种音质的来源：原来是小提琴拉到最高音时所发出的声音。



图 7.5 在《伊凡雷帝》中，爱森斯坦强调音调的变化，从中远景切到……



图 7.6 ……中景……



图 7.7 ……再到演唱者的脸部特写。

当茱莉安·摩尔（Julianne Moore）在为演出托德·海恩斯（Todd Haynes）的《安然无恙》（*Safe*）做准备时，她考虑到音调和其他发音特质：

> 第一个关键就是声音，片中女主角的发音模式。我从很典型的南加州说话模式开始。那是一种称为“山谷特质”（Valley quality）的近乎唱歌的节奏，它横越美国成为共通的美式发音模式。对我来说，让她的声音具有那种旋律是很重要的。然后，我会一直在句尾加上问号，那会显得她从没对任何事表示意见，她这个人是很不确定并且难以界定的。我也提高自己的声调，因为我要她的声音跟身体毫无关联的感觉，所以她的音调才会这么高。这个人跟任何一种体格特征、任何一种自我的感觉都没有关系，她根本不认识自己。从这个观点来看，我认为发音是具有隐喻性的。

音色（Timbre） 声音各部分的调和，赋予声音特定的风味或声调，音乐家们称之为音色。音色比起其他音响特性中的频率或广度，较不具基本的辨别坐标，但它却是形成声音“感觉”及“质地”的依据。当我们说某人的声音混浊，或某一音乐乐音圆润时，指的就是音色。在日常生活中，我们对熟悉声音的判断就是依据其音色。

同样的，音色也是导演常用的创作素材。音色有助于清楚地指出声音中的各部分，例如，可以运用音色来辨认不同的乐器。音色也常“应”某些特定场合的要求演出，例如，在充满诱人气氛的场景中，腻人的萨克斯风就老是被滥用为背景音乐。另一个微妙的例子是鲁宾·玛莫连（Rouben Mamoulian）在《红楼艳史》（*Love Me Tonight*）一开始的片段中，让音乐节奏伴随着镜头的移动，忽而出现扫帚，忽而是地毯掸子——物体本身所发出的声音加入乐曲中，增添了



“帝国宇宙飞船的声音与帝国战舰的声音有些不同，我们让它的声音在风格上有些差异。在帝国中，每个人的声音都是低哑阴吼般的、像鬼魂一样令人寒颤的声音……让人听了都会毛骨悚然。而反抗军方面的飞机或是宇宙飞船的声音就会有些重音，并不是很有力量的重音，而是有点砰砰、啪啪响的那种。”

——本·伯特（Ben Burtt），《星球大战》的声音剪辑师



"很多电影都是在后制录音时混音才有声音。我一直抗拒每个声音(如脚步声)要单独录这样的概念。我宁愿失去人坐上沙发的声音，反而在情感效果已经达到时，将声音淡出到另一个特殊的氛围声音里，虽然这可能不写实。但你必须知道如何处理静默，并把声音当成音乐般使用。"

——伯纳德·维尼亚(Bernard Travernier)，导演

趣味。彼得·威尔(Peter Weir)的《证人》(*Witness*)中，剪辑师选用了一些二三十年前录的声音放在片中，制造出阿米绪小区的环境音。

音量、音调和音色这三个音响的基本要素彼此之间的互动，影响影片中的音响特质。例如，这些要素让我们得以分辨各个角色的声音。就较复杂的层面来说，这三项要素的相互作用增加了我们对影片的感受。虽然约翰·韦恩和詹姆斯·斯图尔特两人说话都很慢，但韦恩的声音较低沉雄厚，而斯图尔特的则是像发牢骚般慢条斯理。这个差异在《双虎屠龙》(*The Man Who Shot Liberty Valance*)中发挥极大的效用，使剧中两人的角色有强烈的对比。在《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*)中，巫师和算命者两个角色之间的差异，便由前者沉沉的低音和后者高昂且颤抖的声音，明显地区分出来。

音量、音调与音色帮助观众感受整部电影。例如，在《公民凯恩》(*Citizen Kane*)中，就广泛地运用了声音的设计。在回廊中，因为回音而变质的音色和音量，强调了凯恩的妻子苏珊唱歌的无能。此外，《公民凯恩》中也运用了相同的声音技巧，来联系故事中不同的时空。例如，凯恩鼓掌的镜头叠入群众鼓掌的镜头(改变音量与音色)；而里兰在街上开始讲一句话，然后切入凯恩在演讲厅中通过麦克风讲完这句话(改变音量、音色与音调)。

近来，降噪(noise reduction)技术、多声道还原(muti-track reproduction)、数字音响(digital sound)，让声音在音量和频率上可以有更大的空间；另外，在音色上也更加精密。现代的声音剪辑师已可以让声音独立出来，达到令人惊异的程度。在《红色警戒》(*The Thin Red Line*)中，每个角色独特的呼吸声音都被录下来，作为环境杂声。《荒岛余生》(*Cast Away*)的声音剪辑师蓝迪·托马斯(Randy Thoms)甚至可以将不同的风声分类，像海面上轻拂的微风、穿入洞穴里的风，还能表现出风转向的信息。对此，他谈到："我们可以用音乐的概念表现各种风声。"

选择、改变与组合
Selection, Alteration, and Combination

电影中的声音有三种形式：人声(speech)、音乐(music)与噪音(noise)〔或称作音效(sound effect)〕。有时，一种声音可能涉及多种形式——如同尖叫声到底是说话声还是杂声？电子声是音乐还是杂声？——而导演正可以自由地运用这类声音的暧昧之处来进行创作(在《精神病患者》中，当一个女人尖叫时，我们以为听到的是人声，结果却是小提琴拉出来的"尖叫声")。然而，大多数的情况下，声音形式的区分依然很明显。现在，我们对音响特性所扮演的角色已有概念，接下来，便必须了解如何选择和组合人声、音乐与音

效，使其在影片中发挥特殊的功能。

选择及操控声音（Choosing and Manipulating Sounds） 声轨的制作与影像的剪辑类似，就像导演从一些镜头中选出最好的影像，也可以从各种声源中选出最适用的某段声音。如同各种视觉素材可以融合在单一镜头中一样，声音也可以自由地组合；而且，如同镜头可以在光学印片机上重拍或加工上色，声音也可通过加工来改变音响特质。我们可能将影像连接或重叠，也可以将两种声音接连播放，或让两个声音“叠”在一起（如旁白与音乐的重“叠”）。虽然我们通常很少觉察到声轨的操纵与变化，但如同影像一般，它也需要细心的遴选与控制。

有时候，声轨的制作比影像更早完成，在好莱坞的动画片制作中，通常会先将音乐、对白及音效录好，然后才会开始制作画面。卡尔·斯大林（Carl Stalling）多年来制作的“兔八哥”（Bugs Bunny）、“达菲鸭”（Daffy Duck）卡通片中，有许多令人熟悉的曲调、音效及角色独特的人声。而实验电影（如抽象或联想式电影）也常根据之前早已存在的音乐来创作影像。有些电影工作者甚至认为，抽象式电影在本质上就是“视觉音乐”。

和其他电影技术一样，声音也能引导观众的注意力。通常这是指将声音清晰化或简化，让观众可以注意到重要的声音信息。传递故事信息的对白经常被录下来重新制作，以求最大的清晰度，重要的对白当然不能跟音乐或背景音相冲突。音效通常较不重要，主要是在提供环境的现实感，常不被注意；然而，若完全没有环境音，全然的静音常会让人坐立难安。音乐也是为对白服务，通常在对话或音效的空当中出现。

对白并非一直是电影中最重要的，当然，这种对白 > 音效 > 音乐的次序并非一成不变。音效是动作片的焦点，而音乐则掌控了歌舞片、转场或无对白的场景。有些导演还会故意打破这个次序。卓别林（Charles Chaplin）的《城市之光》（*City Lights*）及《摩登时代》（*Modern Times*）就减少对白，让音乐与音效主导全片。雅克·塔蒂（Jacques Tati）及让－马里·斯特劳普（Jean-Marie Straub）则保留对白，但加重音效部分。本章稍后会讨论布烈松（Robert Bresson）的《死囚越狱》（*A Man Escaped*）如何使用音乐及噪音，以挑衅银幕外空间及制造主题联想，来弥补全片零散的对白设计。



“本片的拍摄是往纪录片感觉的方向进行，我们让演员用一种所谓‘单调无趣’的方式，去念剧中的对白。你会觉得，他们好像是在银幕外说话一样，但你的注意力并不会被拉过去。这些对白就像是一张床一样摆在那里，就算把声音开得大声些，这些声音却仍然融在场景里。”

——休·华德尔（Hugh Waddell），《红色警戒》的混音指导（ADR supervisor）

在制作声轨时，导演当然得为特殊目的选择声音。为了达到此目的，导演都会创造出一个比日常生活更清楚简单的声音环境。选择所需要的声音是第一个步骤。通常在特定时候，我们的知觉会将不相关的元素过滤掉，只留下最有用的部分。比如，当你在读这本书时，你的注意力（不同程度）就集中在这些白纸黑字上，而忽略了耳边的一些声音。然而，只要一闭上眼注意听，就会发觉许多先前没注意到的声音——车



图 7.8 在《胡洛先生的假期》中，前景的旅客安静地玩牌，但背景处的胡洛先生却发狂似地在玩乒乓球。



"说完'我爱你'，砰！然后就剪辑到演员的反应比较好？还是说'我爱你'，停顿一下，剪到说这句台词的演员表情，然后再剪到另一个演员的反应比较好？这是选择性的问题，不论哪一种，观众都会有不同的感受。观众是会同情说这句话的人？还是会说'别相信他，他会骗你'……如果剪出对的情绪，观众就会很满足。"

——汤姆·洛夫（Tom Rolf），剪辑师

声、脚步声、远处的人声都出现了。任何录音师都知道，如果在一个所谓"安静"的环境中装设麦克风及录音机，那些通常没发觉的声音便涌了出来。因为麦克风是毫无选择性的，如同摄影机的镜头无法自动捕捉想要的画面一般。录音室、吸音毯、麦克风罩、音响剪辑与工程，以及音响资料（sound stock library）的设置，都是为了让导演能谨慎地选择声音，并控制录音设计。除非有的导演的确想要录下场景四周的环境音，否则拍电影只拿支麦克风收音了事的，实在罕见。

因为我们平常的知觉都跟随注意力所选择的方向，因此，导演在影片中对声音的选择，可以控制观众的注意方向，进而引导他们的知觉。在雅克·塔蒂的《胡洛先生的假期》（*Mr. Hulot's Holiday*）中旅客在店中休息一景（图 7.8），一开始，前景的旅客都低声说话，而在背景中，胡洛先生打乒乓球的声音较大，因此，我们就循声音的线索注意到胡洛先生的动作。稍后，乒乓球声消失了，我们的注意力便被拉至前景低声玩牌的旅客身上。在这里，乒乓声的出现与消失引导了观众的注意力。因此，只要开始注意声音的选择如何影响我们的知觉，就会发现导演常利用声音转移我们的注意力到视觉上或叙事上重要的地方。

从《胡洛先生的假期》中所举的例子，同时也指出一个被选出来的声音，可依其特殊目的而具备特别的音响特性。正是由于音量与音色的运作，乒乓球的那场戏才得以展现其鲜活度及清晰度。相同的，在对话场面中，不论是中近景或远景，人声可能都一样大，虽然这种情形在现实生活中是不真实的。

从旧的声音能创造出全新的声音。《驱魔人》（*The Exorcist*）中着魔的女孩发出的噪音，融和了尖叫、动物的猛烈攻击，以及倒着说的英语。要创造出《侏罗纪公园》（*Jurassic Park*）中暴龙的怒吼，声音工程师结合老虎吼叫、幼象中程频率的叫声，还有鳄鱼吼声，来制造较低的音调。在电影中，即使喷气式飞机的呼啸声也经常含有动物嗥叫声。

现在的声音通常要重新制作来产生确切需要的音质。一场在没什么反射声音的环境里所录的纯记录（dry recording），往往会在事后加以处理，以得到想要的效果。例如，电话声必须用滤波器来制造出稍微细小及嗡嗡感的声音〔在好莱坞的惯用语中，称之为"将声音弄糊"（futzing the sound）〕。在《美国风情画》（*American Graffiti*）中，那首几乎不停的摇滚乐曲采用两个录音版本：音乐本身（场景本身无其他声音，因此本段音乐以高音质来处理）及背景音（用录音机在景后放）。

混音（Sound Mixing）要引导观众注意力，除了选择有特质的声音之外，如何组合声音也是必要条件之一。把声轨想成一条听觉信息流是很重要的概念。每个声音事件有其特殊模式，而这个模式可将时间的事件连接起来，并给予层次。

要明白声轨如何提供信息，可以从经典的连续性剪辑某场景的原则看出。当导演以正 / 反打剪辑对话戏时，通常会利用**对话交叠（dialogue overlap）**，使镜头的转换更顺畅。以约翰·麦克蒂尔南（John McTiernan）的《猎杀红色十月》（*The Hunt for Red October*）为例：

1.（中景）镜头越过政务官的肩膀，以雷慕斯舰长为主景（图 7.9）。
政务官：突帕列夫舰长的潜艇。
雷慕斯：你认识突帕列夫？
政务官：我知道他……
2.（中景）反打镜头越过雷慕斯的肩膀，镜头以政务官为主（图 7.10）。
政务官（继续）：是贵族的后裔，也是你的学生。传言他对你……
3.（中近景）反打镜头，镜头以雷慕斯为主（图 7.11）。
政务官：非常敬重。你在他心中有个特别的位置。
雷慕斯：突帕列夫心中给任何人的位置都不大，除了他自己。


图 7.9 《猎杀红色十月》：镜头 1。


图 7.10 《猎杀红色十月》：镜头 2。


图 7.11 《猎杀红色十月》：镜头 3。

在这个例子中，政务官的台词延续且弥补了画面因剪辑而改变镜头的中断感。另外，在台词未完前剪到倾听者的画面，有助于将观众的注意力集中到雷慕斯身上。如同一位好莱坞剪辑师指出："只要出现一个新信息或问题……我会立即想看他们如何从面部表情或对话中来传递出答案。"此外，"对话交叠"的原则也可以用在噪音上。在上述例子中，茶杯中汤匙的碰撞声和纸被翻动的沙沙声，在接下来好几个画面中一直存在着，提供了一个连续音流（continuous stream of sonic）的信息。

这个"音质空间"不只是单纯连续对白与环境噪音而已。从一般的电影制作中，我们知道混音都是在拍摄完成之后才开始进行的。以《侏罗纪公园》为例，史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）为了让故事叙述



"最近几年，我想是从《蓝丝绒》(*Blue Velvet*)开始，我总是试着在拍摄之前，先完成大部分的配乐。我会和作曲者安杰罗·巴德拉曼提 (Angelo Badalamenti)讨论剧情，然后把配乐录下来，在一边拍摄的时候，一边放出来听；在拍摄对话场景的时候，就带着耳机听。这样，整个剧组就会被笼罩在一种片中需要的气氛里。音乐在现场是不错的工具，像罗盘一样，帮你找到对的方向。"

——大卫·林奇(David Lynch)，导演



图 7.12 在《侏罗纪公园》中，虽然哈蒙和艾莉站得离镜头比较近，但他们的对话却小声得难以辨识，而背景中猎人在提到迅猛龙时，他的声音却听得清清楚楚。

清楚，影片中的音量并非写实的。比如，片中有一头牛被放入迅猛龙的栅栏里时，南非猎人说到这些食肉动物的习性，他的声音竟穿过一群离摄影机更近的角色的声音，音量比他们还大(图 7.12)。拍摄后的混音过程 (mixing process)可以完全控制音量、长度及音调特质。现在每部电影都可能有十多种以上的独立声轨，可随时依需要混音。混的音可以是高密度的：如同机场除了行李推运声、脚步声、扩音器声及飞机引擎声外，还有对话声等组在一起；或者，混音可以是低密度的：仅是一点声音偶尔出现在静默的空间中，大部分影片场景声音都应该在这两极当中。在《猎杀红色十月》中，远方震动的引擎声和轻微的布料挥拍声，为对白铺陈了静默的背景。

混音工作者均设法让声音很顺畅地混在一起，尤其是对话中有音乐及音效时。在 20 世纪 30 年代的好莱坞，歌舞片的音乐在影片中的地位相当重要，在无对白时，音乐为主要声音，而对话开始准备出现时，音乐即逐渐消失。用工作术语形容，这是一种"滑进"(sneaking in)、"滑出"(sneaking out)的手法。有时，可借着混音引出环境的特质，像在《英国病人》(*The English Patient*)中，护士喂病人吃梅子的那一幕，以远远的教堂钟声说明了那里是战争时的避难所。

相对的，音效也可以是主角，在动作片的追逐戏中，杜比音响系统制造出来的震撼效果，如警笛声混着低吼的引擎声及嘶嘶的紧急刹车声，是许多好莱坞电影的最爱。在《教父》(*The Godfather*)中，当迈克尔·柯里昂壮起胆子去枪杀对头帮派子苏罗索的时候，我们听到一阵很大的尖锐金属声，应该是从附近高架铁路上传来的。这个声音暗示了受害者和迈克尔本身即将面临的危险，而在这场谋杀之后，迈克尔已无法挽回妻子了(图 7.13)。

戏剧化的声音空间 (A Dramatic Sound Stream) 组合声音的可能性在黑泽明(Akira Kurosawa)的《七武士》(*Seven Samurai*)最后一段战斗戏中，表现得淋漓尽致。大雨中，强盗冲入村民和武士合力抵御的村落。在这场戏中，倾盆大雨和风声形成持续的背景音效，贯穿全场。战斗前，在等待中的对话声、脚步声及拔刀声间，不时插入如击鼓般的雨声。突然间，银幕外远方的马蹄声响起，把我们的注意力从抵御者身上拉到侵略者身上。黑

泽明接着切入一个强盗的远景，而他们的马蹄声也突然变大(这正是场景中的典型例子：摄影机越靠近声源，声音就越大)。当强盗们策马冲入村落时，另一种声音出现了——强盗们刺耳的呐喊声，而随着他们的靠近，音量也逐渐增强。



图 7.13 迈克尔坐在苏罗索的对面，对比迈克尔的冷静表情，银幕外突然传来一阵火车疾驶而过的刺耳声音。

战斗开始了。遭狂风暴雨肆虐后的泥泞场面，影像的剪辑节奏配合着声音，使画面充满动感，持续的风雨声中，不断插入下列一连串的短促杂声——伤者的喊叫声、一名强盗倒入篱笆的碎裂声、马的嘶鸣、一名武士"当"的拉弓弦声、一名强盗被矛刺中的咯咯声，以及强盗首领闯入村民藏身处时，女人的尖叫声。这些突然插入的声音点出了战斗进行中瞬息的变化。因为故事的发展，使我们的注意力不断在不同的格斗场面间移转，频率之高，使我们的情绪更为紧绷。

当主要的战斗场面结束后，戏的高潮出现了：银幕外的马蹄声忽被另一种新的声音所取代——某一名强盗的来福枪所发出的震耳爆裂声，一位武士应声倒下。紧接着是蓄意的沉寂，空气中只听到很急的雨声。突然，中弹的武士愤怒地将刀掷向枪弹射来的方向，然后倒在泥泞中死去。另一名武士立即冲向持着来福枪的强盗首领，枪声再度响起，武士受伤，向后跌倒；紧接着是另一段的寂静，大雨不断地下着。终于，负伤的武士杀了强盗首领，其余的武士立即聚集过来。戏末，一个年轻武士在一角低声啜泣，失去主人的马在远方嘶鸣，雨声缓缓地淡去。

这段相当复杂的混音(一点音乐也没有)，首先不断地将声音逐一释放，引导观众的注意力转向新的剧情元素(马蹄声、喊杀声)，继而再将所有声音调成和谐的调子，而这和谐的曲调又配合着关键的情节(射箭声、女人尖叫声、枪声)，不时突然被不寻常的音量或音调打断。总之，这多种声音的组合加强了这段剧情非限制性及客观的叙述，将发生在村落不同角落的事展示在我们面前，而不是限制我们只能看到单一行动。

声音与电影形式(Sound and Film Form) 声音材料的选择与组合，对影片也有全面性的影响，这点可以由观察导演如何运用音乐来体会。有时，导演会择取现成的音乐来陪衬影像，例如，布鲁斯·康纳(Bruce Conner)就选用雷斯毕基(Respighi)的《罗马之松》(*The Pines of Rome*)片段，作为《一部电影》(*A Movie*)的配乐(参见第 434~440 页)。或者，导演会选择作曲家为他的影片配乐。

音乐的韵律、节奏、旋律、和谐度与乐器使用，都能影响观众的情感反应。此外，一段旋律或乐句也能与特定的角色、背景、情况或意念有关。《南方英雄》(*Local Hero*)这部电影讲的是一名困惑的年轻主管，他必须离开德州到遥远的苏格兰村庄敲定生意，影片中

"为这部影片作曲，很像是写一部歌剧，有很多形态和结构在里面。我们知道，这是一个要分为三个部分才能说完的故事，所以作曲在整体结构上必须谨慎，同时又具有音乐性和主题性，每一个部分都和其他部分相关联。"

——霍华德·休尔（Howard Shore），《指环王》（*The Lord of the Rings*）的作曲家

"有了音乐这种转变情绪的潜力，它就成为很棒的乐趣来源，也是让一场普通的戏增色许多的机会——突显拍摄时没捕捉到的场景重点、让观众感到刺激、在没事时制造有事发生的印象，以及创造随着故事变化可以利用的情绪试金石——于是，先前看似单纯悦耳的音乐，在新环境下却能引发另一组情感。"

——乔纳森·戴米（Jonathan Demme），导演

共用了两个主要的音乐主题（music themes）。在西南部城市听到的是狂热的爵士乐，到了海边村庄，则转为缓慢动人的民谣旋律。在最后几场戏中，当年轻人回到休斯顿后，他深情地追忆起苏格兰，这时影片则同时演奏这两个主题。

相对的，单一音乐主题在不同情境下，也能改变其音乐特质来烘托剧情。在《扶养亚历桑纳》（*Raising Arizona*）中，无助的男主角做了一个可怕的梦，梦中他想象有个杀人的自行车骑士在追他，伴奏的音乐很不祥。但在片尾，男主角梦到扶养十几个孩子，此时重新编曲，以轻快活泼的节奏演出的旋律，则传达出宁静与自在。

通过将音乐母题（motifs）进行重新排列和变化，导演能微妙地转换场景、发展剧情，并暗示蕴含的意义。例如，乔治·德勒吕（Georges Delerue）为特吕弗（François Truffaut）的《朱尔与吉姆》（*Jules and Jim*）创作的乐曲即是一例。音乐中反映出 1912～1933 年的巴黎，也就是影片中事件发生的年代风味；其中许多旋律极似德彪西（Claude Debussy）与艾瑞克·萨蒂（Erik Satie）的作品，而这两位正是那个时期法国最重要的作曲家。整篇乐曲实际上由圆舞曲组成，大部分主调均是 A 大调，因此，大多数场景都充满温柔的节奏，统合了该片的风格。

更特别的是，不同音乐主题与片中特定的叙事观点连接起来。例如，凯瑟琳不断在传统的边缘外寻求自由与快乐，便表达在她唱的歌"Tourbillon"（"旋风"）上，歌中述说人生就是不停地更换浪漫的伴侣。就连影片背景也受召于音乐形式；每当演员出现在咖啡座时，同一种曲调便扬起。只是多年过去后，原来由自动钢琴演奏的曲调，变成由一位黑人钢琴手用爵士风格演奏出。

当角色间的关系在剧中变得越来越紧张与复杂时，音乐也会在某些主旋律（母题）的发展上反映这一点。当三位主角首次造访乡间，骑身行车到海边时（图 7.14），我们第一次听到那段充满浪漫感性的旋律。这段"纯朴愉悦"的圆舞曲之后，每当这三位主角重聚时便会再现；只是随着时光逝去，这段乐曲的节拍越趋缓慢，乐器的表现也越显得忧郁。另一段以不同面貌重复出现的主旋律，是以"危险的爱情"为主题，与吉姆和凯瑟琳息息相关。这段忧虑、闪烁不定的圆舞曲首次出现，是他造访她的公寓，并看着她将一瓶硫酸倒



图 7.14 在《朱尔与吉姆》中，这段田园诗意的自行车漫游，采用了描写三个主角之间关系的主题音乐。



图 7.15 凯瑟琳将“专门用来对付说谎的眼睛”的硫酸倒入水槽中。



图 7.16 当镜头环绕着雕像移动时，采用了一段新的主旋律。



图 7.17 片中悲伤的结局，却以轻快活泼的回旋曲来反衬搭配。

入洗涤槽中(图 7.15)(她说,这硫酸是"专门对付说谎的眼睛"的)。此后,这段和谐而又不稳定的、类似萨蒂的"Gymnopedies"钢琴曲旋律,便用来强调吉姆和凯瑟琳间扑朔迷离的爱情故事:有时用来陪衬热情的场景,但有时却伴随着他们幻想的逐步破灭及绝望。

其中最富变化的旋律,是一段神秘的木管音乐,第一次出现在朱尔与吉姆看到一件引人注目的古代雕像时(图 7.16)。之后,他们遇见凯瑟琳,并发现她的脸孔与那雕像一般,这时,那段旋律再度响起,形成对照。整部影片中,这段短暂的主旋律与凯瑟琳"神秘"的一面相结合。接下来的场景中,这段主旋律以令人好奇的方式发展。低音部分(大键琴或弦乐)原本是柔顺地陪衬着木管音乐,现在却抢在前头,做出毫不停歇、甚至刺耳的跃动声。这段带有"威胁性"的圆舞曲,点出了凯瑟琳与艾伯特的短暂恋情,也出现在最后她对吉姆的报复:载着吉姆,将车驶入河水中。

一旦选定了主旋律,这些旋律便可以互相组合以唤起与其相应的主题。战后,当吉姆和凯瑟琳第一次亲密地交谈时,以低音部分为主的"凯瑟琳"圆舞曲响起,接着是那段爱情旋律,就好像后者能将凯瑟琳个性中倾向伤害他人的一面拉出似的。这段爱情旋律伴随着一段吉姆与凯瑟琳信步走过森林的长推镜头。但在这段场景的结尾,当吉姆向凯瑟琳道别时,最初属于她的旋律中,以木管形式奏出的音乐扬起,也提醒我们她的神秘感,以及他爱上她是多么危险。相同的,当吉姆与凯瑟琳躺在床上时,在这段感情终结前,旁白者叙述着:"仿佛他们人已经死了。"此时,"危险之爱"的旋律起来,这段戏也暗示了片末他们的命运。

在影片结尾,我们也可发现类似的主题混合。凯瑟琳和吉姆溺毙后,在朱尔的监督下,他们的尸体被火化。当棺材的镜头叠化入火葬过程中的细节镜头时,"神秘"主旋律扬起,带出另一不祥的变奏:"威胁"主旋律。但当朱尔离开墓园,旁白者述说凯瑟琳曾希望将她的骨灰撒在风中时,音乐滑入,以弦乐形式流畅地奏出回旋曲(图 7.17)。这段影片的乐曲以回忆凯瑟琳吸引男人的三面个性作为总结:她的神秘感、她的威胁性,以及她对生活经验的活泼开放。因此,乐曲能创造、发展,并连接各母题,成为影片整体形式的一部分。

电影声音的特性
Dimensions of Film Sound

现在我们知道声音的三要素,也了解导演如何利用各种可供取用的不同声音。除此之外,声音与电影中其他元素的关联,又产生一些其他特性。首先,因为声音是持续的,所以有节奏(rhythm)。第二,声音与其声源间牵涉到或多或少的忠实度(fidelity)。第三,声音能够表达出所处的空间感(sense of the spatial condition)。第四,声音与在一特定时间内发生的视觉事件有关,而这个关联便使声音具有时间特性(temporal dimension)。这些类别透露出声音在电影中的确给电影工作者提供了多种创造的可能性。现在让我们分别看看每一种类别。

节奏
Rhythm

节奏是声音中最复杂的现象。在前面的“场面调度”“剪辑”中，我们都已稍微提到了节奏这个概念，它至少牵涉到拍子长短（beat or pulse）、轻重（强弱）（accents）、快慢速度（tempo or pace）等。在声音的领域中，这些特征在电影音乐里也容易被辨别出来，因为它们也是电影音乐的组成要件。在上述《朱尔与吉姆》的例子中，影片的音乐母题是 3 / 4 拍，在第一拍时加重，然后以不同的速度，时快时慢地进行。

我们从音效中也能发现不同的节奏。农场中蹒跚的马蹄声，和骑兵坐骑在帮派影片快速奔驰的声音节奏是不同的；铜锣的余音回响是逐渐减弱的音调，突然的喷嚏声则是简短的；帮派电影中，机关枪的声音是快速带有规律的，而手枪的声音是间歇且零星的。

对白也有节奏。每个人都有不同的声音印记，不只是性格特征上的，还可依据其他如频率与振幅、速度或音节的强弱来辨别。在《星期五女郎》（*His Girl Friday*）中，我们大概会对快速的对白节奏留下印象，但片中各场安排的节奏其实更为细致。每一场开头的步调比较缓慢，但随着剧情展开，角色对白的步调节奏便持续加快。待事件进行一缓和下来，其对白的步调也跟着缓和。节奏跟着各场的起伏而定，在走进下一个喜剧点之前，会先有一个缓冲。

声音与影像的节奏：协调（Rhythm in Sound and Image: Coordination） 节奏虽仅以速度和规律简单地界定，但事实上仍然很复杂，因为影像移动的本身也有节奏，同样也是以速度和规律的不同来区分。此外，剪辑也有其节奏，例如，一连串的短镜头造成快节奏，然而，长镜头便可使剪辑的节奏缓慢下来。

大多数情况下，剪辑、影像移动及声音的节奏并不是独立运作的。导演总是倾向将视觉与听觉的节奏互相搭配。最明显的例子就是歌舞片中典型的舞蹈片段，人体依着音乐的节奏而移动。然而，各种变化形式都可能产生。例如，在《欢乐时光》（*Swing Time*）中的舞曲“Waltz in Swing Time”中，弗雷德与珍姬在音乐的时间内迅速移动。而在这场景中，却没有任何的快接镜头。事实上，连一个剪辑镜头也没有，因为整个场景只有一个自远景距离拍摄的镜头。

另一个有关声音与画面中动作密切合作的例子，是 20 世纪 30 年代沃尔特·迪斯尼（Walt Disney）所制作的动画，米老鼠与其他迪斯尼卡通中的角色即使不是在跳舞，他们的动作也经常与音乐完全同步（如同我们之前提过的，这样的精准度是缘于它是事先录好配乐才开始作画的）。这后来即被称作“米老鼠步”（Mickey Mousing）。

歌舞片与卡通片以外的电影，经常利用音乐与影像节奏之间的相应（correspondence）。导演迈克尔·曼（Michael Mann）所执导的《最后的莫希干人》（*The Last of the Mohicans*）中，沿着巨崖追赶、打斗的这场戏，是整个剧情的高峰，叛徒曼圭绑架了艾丽斯，鹰眼、恩加斯和钦加茨固克尾随前去搭救。我们可能期待这里会出现典型的强而有力的动作配乐，但我们听到的却是开始由小提琴、曼陀林和拨弦古钢琴所演奏的快速、阴沉严肃

的苏格兰舞曲。这个音调的配乐，我们在稍早另一场古堡中舞蹈场面里曾听到过，这里的配乐是为了唤起我们对剧中两对男女浪漫关系的记忆，也为这场戏注入更多推进的能量。近身扭打的戏，搭配着规律震动的乐音。最后，整场转为管弦乐，然而，支配着动作的强大节奏至此并未减缓。当艾丽斯在崖边徘徊欲跳之际，阴沉忧郁的弦乐重复着一种来回摆荡的节奏，似乎时间到此凝结了。

在此剧情高峰，钦加茨固克冲到巨崖边缘，此际的弦乐追忆了稍早的舞蹈场面。他攻击曼圭的这一段，战斧精确地挥出四次，每一次的砍劈都搭配了三个连续节拍的音乐。在最后一刻，这两个战士面对面不动地站着，镜头持续了三个节拍，到了第四拍，钦加茨固克发出致命的一击，在曼圭倒下之后，配乐即刻由持续的弦乐取而代之。《最后的莫希干人》成功地将舞蹈音乐和视觉节奏结合在一起，结果还好并不像米老鼠卡通片。4／4拍的震动节奏和具有跳跃感的旋律，为剧中主角精准的动作表演，赋予一种如舞蹈般的优雅。

声音和影像的韵律：不一致（Rhythm in Sound and Image: Disparities） 导演可以选择在声音、剪辑与影像的节奏之间，做出不同程度的差异。最常见的是，将对话戏依照正常说话速度来剪。前例提到《猎杀红色十月》（图 7.9 至图 7.11），该剪辑并非随着政务官的说话轻重、速度、节拍来剪的，而将重点放在雷慕斯舰长的面部表情上，此法剪辑润滑了镜头变化，并集中焦点。如果导演要强调说话者及他的台词，那么，他可以根据说话者的停顿剪。麦克蒂尔南当然也在该片其他地方运用了这个方法。

导演也可以更刻意让声音与影像节奏产生对立（contrast）。例如，如果该声音是来自画面外（画外音），那么，导演可以利用画面中人物的行为来制造明显的对立感。一种作法是将声音的来源置于银幕外，而将其他东西放在银幕上。在约翰·福特（John Frod）的《骑士与女郎》（*She Wore a Yellow Ribbon*）中快结尾的部分，年老的骑兵队队长那森·布列托在退休后，望着他那一队骑兵出堡垒，他后悔地离开岗位，希望能和巡逻队并骑而去。这场戏的声音共有两种：离去的骑兵们愉快地唱着主题曲和其轻快的马蹄声。然而，骑兵们唱歌和马的镜头却不多，相反的，这场戏将我们的注意力集中在布列托身上，他站在自己的马旁边，几乎动也不动。快节奏的声音和布列托孤独镜头间的对比，充分强调出他后悔在执勤多年来第一回决定不参加勤务。

有几位伟大的导演也曾运用音乐与画面不搭调的手法。在布烈松《一个梦想者的四个夜晚》（*Four Nights of a Dreamer*）的中场，一艘巨大的海上夜总会巡游在塞纳—马恩省河上。船速缓慢而平稳，但配乐却是有生气的舞曲（直到下一幕我们才发现，乐声来自船上）。快节奏音乐和缓慢船速的奇怪组合，产生一种神秘的效果。

雅克·塔蒂（Jacques Tati）在其《游戏时间》（*Play Time*）中也有类似的手法。场景是在一家巴黎的旅馆外，观光客登车要往夜总会去。正当他们单列前进缓慢登车时，沙哑的爵士音乐响起。这个音乐的出现出乎我们意料，因为它似乎与影像不搭调；事实上，这音乐是属于下一幕的，其中一些木匠笨拙地拿着透明的厚窗玻璃板，并似乎随着音乐起舞。塔

蒂在一个缓慢的视觉节奏中，提早让快节奏的音乐出现，造成喜剧效果，而且为转换到另一空间铺路。

克里斯·马克(Chris Marker)则在《堤》(*La Jetée*)中，将影像与声音节奏间的对比发挥到逻辑上的极限。整场电影几乎全都是一些静止画面；除了一个极小的手势外，所有画面中的动作都被剔除。然而，影片中却配上节奏活泼的旁白、音乐及音效。虽然缺失了镜头运动，但结果不但不是"一部一点也不像电影的电影"，相反的，它能将节奏的对比并置且贯穿整部电影的结构，其观念的原创性、审慎思考及一致性，使其作法达到极卓越的效果，成为一部非常具电影感的电影。

以上例子提出数种组合节奏的方式，但多数的影片也不时地改变节奏。节奏的改变有导引预期心理的作用。在爱森斯坦的《亚历山大·涅夫斯基》(*Alexander Nevsky*)中那段有名的冰上战役片段中，他将声音的节拍由慢变快，又由快转慢。前 12 个镜头表现出俄国军队准备迎战德国骑士的攻击。这些镜头都是中距离甚至长距离的，其中的动作也很少；音乐相当缓慢，包括了一些短而分明的和弦。接着，当德国军队驰马出现在地平线时，视觉的动作和音乐的节拍都同时增快，战役于是展开。在战斗结束时，爱森斯坦又以大段落忧伤而缓慢的音乐和极少的动作，形成另一个对比。

忠实度
Fidelity

我们所谓的忠实度，并不是指录音的质量，而是声音是否与我们所认为的声源相符合。如果影片中显示的是只狗正在叫，而声轨里的是某种吠叫的声音，这个声音就与其声源相符。但是，一个猫叫的声音中却出现狗吠的影像，声音与影像之间便出现差异，也就是缺乏忠实度。

忠实度与当初在电影拍摄过程中真正发出声音的东西无关。如我们所知，导演能在影像之外独立控制声音；为狗的影像配上猫叫声，和为其配上狗吠声，是一样简单的。因此，忠实度纯粹只与我们的预期心理有关。要造出猫叫声或狗吠声可用电子音或口技。所以，忠实度是一般对声源的惯例预期，而无关制片者事实上从何处取得声音。

忠实度源自于观众的期待。即使银幕上的狗吠了，也许在制作时，是另一只狗或是电子合成的叫声。我们也从不知真正"激光枪"的声音听起来如何，但在《星球大战：绝地大反击》(*Return of the Jedi*)中，我们就接受作者创作出来的任何声音，并认为就该是那样(事实上，该声音是由敲击围住无线电管的电缆所发出的)。

玩弄忠实度通常都能造成喜剧效果。雅克·塔蒂是最善于运用不同忠实度的导演之一。在《胡洛先生的假期》中，多数的喜剧效果即来自餐室门的开与关。塔蒂并没有录下真正的门声，而是每当门动的时候，便插入一声像猛拉大提琴琴弦的声音。除了声音本身的娱乐效果外，它也强调出侍者与用餐者来往穿梭于餐室门的节奏形式。由于雅克·塔蒂大多数影片都是玩声音的喜剧，所以是研究声音的最佳教材。

如同俯角或仰角的构图，我们不可能将每一个不忠实于声源的声音呈现，均诠释为喜剧性的。某些并不相符的声音有其严肃的作用。例如，在希区柯克的《三十九级台阶》(*The Thirty-Nine Steps*)中，房东太太在公寓里发现了一具尸体。在她尖叫的镜头中，响起的是火车的鸣笛声，接下来，场景便真的转向一列火车。虽然汽笛声与人在尖叫的影像并不相符，但提供了一个戏剧化的转折。

最后，在某些特例中，忠实度的手法也可运用到音量的变化上。例如，某种声音与影片中其他声音比较起来异常的大声或小声。柯蒂斯·伯恩哈特(Curtis Bernhardt)的《着魔》(*Possessed*)中音量转变为与声源不符。片中主角的精神病日益严重，有一场中，她在雨夜里，心情狂乱地独坐房中，影片的叙述将我们局限在她的意识范围内。但是，声音的手法使故事能够达到主观上的深度。我们开始听到她所听到的声音：时钟与下雨滴答声的音量逐渐增大。在此，忠实度转变的作用是在暗示主角心理状态的改变，呈现她从紧绷的情绪中陷入全然幻想的过程。

空间
Space

声音有其空间上的特性，因为它产生自某一声源，而此声源可由其所占的空间标明出来。

剧情内声音 vs. 非剧情声音 (Diegetic vs. Non-diegetic Sound) 为了分析叙事形式，我们将故事世界中发生的事件描述为"剧情内的"(diegetic)(参见第 92 页)。因此，**剧情内声音 (diegetic sound)** 是源自故事世界内的声音。剧中人物说的话、故事中物品发出的声音，以及故事空间内乐器的乐声，都是与剧情有关的声音。

剧情内的声音经常难以察觉，因为它可被视为自然地发自影片中的"世界"。但是，如同我们在《胡洛先生的假期》中看到打乒乓球的例子，为了让我们听到前景中的动向，乒乓球的游戏声音会突然中止，在这里，导演并非依真实情况处理这个剧情的声音。

另一个情形，还有所谓的**非剧情 / 与剧情空间无关的声音 (nondiegetic sound)**，是指声源来自故事空间之外。这种声音的例子俯拾可得，为了加强电影情节而配上的音乐，即是非剧情的声音中最平常的例子。例如，在《西北偏北》(*North by Northwest*)中，当索希尔在攀登绝壁时，紧张的音乐随之响起，而我们绝不会期待真有管弦乐团蹲在山侧。观众们皆了解"电



"(声音) 不需要像传统音响概念那样大声。电影中的声音可以只有环境音(ambiences)——即观众在画面上看不到的声音来源。声音也可以与地理时空有关，像一天的某个时候，或在城市的某个区，或某个国家、某个季节。如果你在电影中需要一只纺织娘，那倒不一定要符合某个地理的需要。如果纺织娘声音有拍子又有节奏，那就可以增加某场戏的气氛。"

——加里·莱德斯托姆(Gary Rydstrom)，声音剪辑师

影音乐”是项惯例，而且不是来自故事里的空间。其次，所谓全知观点的旁白也属于这种情形；这个脱离主体的人声为我们传达信息，却又不属于电影中的任何角色。例如，奥逊·威尔斯（Orson Welles）就在《安伯逊大族》（*The Magnificent Ambersons*）中担任旁白。

另外，也可能有非剧情的音效。在《百万法郎》（*Le Million*）中，每个角色都在追逐那件口袋中有张中奖彩票的旧外套。他们聚集在歌剧院的后台，开始互相追逐闪躲，或将那件外套丢给他们的共谋者。但是，雷内·克莱尔（René Clair）没有在影片中放进真正来自追逐场面的声音，却溶进足球赛的声音。因为这场追逐演练看起来的确像足球赛，只不过把球换成了外套，这更加强了这段戏的喜剧效果（图 7.18）。我们听到群众的欢呼声和口哨声，但我们不会认为这些声音来自剧中角色。



图 7.18 与剧情空间无关的音效，在《百万法郎》中，通过听觉与视觉的双关现象创造出喜剧感。

一部电影可以完全只用非剧情片的声音来贯穿。康纳的《一部电影》、肯尼斯·安格（Kenneth Anger）的《天蝎星升起》（*Scorpio Rising*），以及德里克·贾曼（Derek Jarman）的《战争安魂曲》（*War Requiem*），就只用非剧情的音乐贯穿全片。类似的，很多数据集锦纪录片也没有剧情内的声音，反而让全知观点的旁白来详述内容，并让音乐来主导观众的反应。

如同声音的忠实度，剧情与非剧情声音间的区别，并不在于影片拍摄过程中真正声音的来源，而是在于我们对于观影惯例的了解。我们知道某些声音源自故事中的世界，而其他声音则来自故事空间以外，这些观赏上的习惯极为平常，因此，我们通常不必刻意分辨这些声音的类别。

很多时候，影片的叙述也会刻意模糊不同空间类别间的界线。使用这个手法往往可以发挥迷惑观众，或使其意外的效果，可创造出诸如幽默或模棱两可的感觉，或达到其他特定的目的。

剧情内的声音来源（Resources of Diegetic Sound） 我们已知不论什么时候，故事剧情的空间并不局限在所能看到的银幕上，声音表现也是如此。《猎杀红色十月》的最后一个镜头是雷慕斯舰长在倾听的画面，但我们听到的是另一个人说话的声音（图 7.11）。在《七武士》的村庄打斗那一场戏中，我们一路跟着武士，而在镜头里出现另一帮土匪之前，就已先听到他们的马蹄声了。这些例子告诉我们，剧情内声音可以来自银幕内或银幕外，取决于这个声音的来源是在景框之内还是之外。

银幕外的声音对我们的观影经验常有关键性的影响，而电影工作者也往往了解这个作法能够省下拍摄的时间和金钱。比如说，镜头画面上出现一对男女一同坐在飞机座椅上，但我们听到的是引擎震动声、其他乘客的谈话声，和餐饮车行进的声音，我们马上就知道飞机正在飞行中。画外音可以创造一种比我们眼睛实际见到的更大的想象空间，也



图 7.19 在《星期五女郎》中，希尔蒂走进新闻室要写新闻稿。当她正在同同事讲话的时候，银幕外面传来"咚"的一声，所有人都因此看向左方。



图 7.20 希尔蒂和同事走到窗边……



图 7.21 ……看到正准备要行刑的绞刑台。

能够让我们经验到一场戏会如何发展（图 7.19 至图 7.21）。利用视觉观点镜头，画外音往往能够创造一种特定的叙述，将我们导向剧中角色正在注意的事物上（参见"深度解析"）。

有时候，画外音会让电影叙述比较不受限制。在约翰·福特执导的《关山飞渡》（*Stagecoach*）中，马车亡命逃离一群印第安人，弹药即将用尽，一切看来都没希望了，直到骑兵队突然赶到。当然，福特并没将情况安排得如此明白。他以中特写拍摄一个马车乘客哈费德，他刚发现自己只剩下最后一颗子弹（图 7.22），他向右边看去，并举起枪（图 7.23），摄影机向右移动到一个女人露西身上，她正在祈祷。其间，响起非源自剧情内（包括号角）的管弦乐。一把枪在露西的视线外，从左边伸入画面内，因为哈费德打算射死她，以免她遭印第安人俘虏（图 7.24）。但他还没开枪，银幕外便传来一声枪响，接着，哈费德的手与枪便退出画面（图 7.25）。这时，号角的乐音越来越大声！露西的表情一变，她说："你听到了吗？你听到了吗？是号角声！是攻击的号令！"（图 7.26）这时，福特才将镜头切入驰向马车的骑兵队。

电影的情节并没有着重于援救的方法，而是利用银幕外的声音，将我们的视觉限制在旅客们一开始的绝望，以及后来听到远方传来的声音而升起希望。号角声也不知不觉地自非剧情的音乐中出现。从露西的台词我们才知道，原来这是属于剧情内的声音，是解救他们的信号。电影情节因为这种声音手法的运用，更能不受画面的限制。

剧情的声音还有其他的可能性。导演通常会用声音来表示出片中角色的想法，虽然片中角色的嘴唇并没有动，但我们能听到他（她）说出自己的想法，而片中其他角色听不到。电影情节在此利用声音，使我们能够透视角色心中的主观想法。这种"说出来的想法"可和画面上的心理影像相比。角色可以因为音效而想起一番话、一段音乐或一个事件；在此情况下，这个技巧就相当于视觉的闪回。

这个方法极为平常，因此，我们必须区分清楚内在与外在剧情声音。**外在剧情声音（external diegetic sound）**的声源是来自观众看得到的场景，而**内在剧情的声音（internal diegetic sound）**则只源自角色的内心，是主观的。非剧情和内在剧情的声音常被称作**旁白**


图 7.22 《关山飞渡》。


图 7.23 《关山飞渡》。


图 7.24 《关山飞渡》。

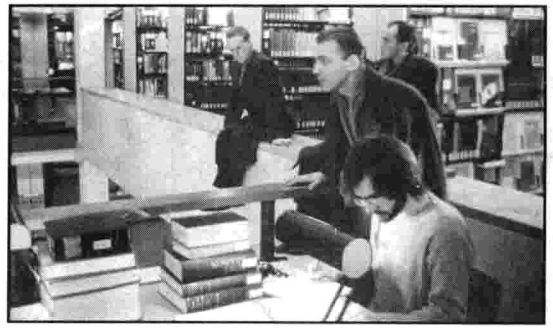
(sound over),因为它们并不是来自场景中的实际空间,内在剧情的声音并不会被剧中其他角色听见。

在劳伦斯·奥立佛 (Laurence Olivier) 版的《哈姆雷特》(*Hamlet*)中,导演便以内在的声音表现哈姆雷特著名的独白。我们听到的演说其实是源自哈姆雷特的思想,但那番话只存于他心中,而不在客观的画面场景中。大卫·林奇 (David Lynch) 则让内心独白成为《沙丘》(*Dune*)的核心技巧,片中几乎每个主要角色都有与剧情有关的内心戏。这些不是冗长的独白,而是悄悄进入平常对话场景中出现停顿时的简短句子,结果即呈现突然陷入心理主观的全知叙述。角色内在想法的声音,有时候会与外在对白相互交织,为场景事件制造连续的记事报导。


图 7.25 《关山飞渡》。


图 7.26 《关山飞渡》。

晚近的电影已对内在剧情声音的传统手法做出更大的变化。现在,当角色进入内心独白的时候,可能不会像在《哈姆雷特》和《沙丘》中的作法一样,给角色一个特写镜头。王家卫和泰伦斯·马力克 (Terrence Malick)有时会为场景中注入一段内心独白,而角色在镜头中非但不特别突显,有时甚至根本不在画面中。在王家卫的《堕落天使》(*Fallen Angels*)中,剧中职业杀手因反省自己的工作而产生内心独白时,我们看到的是他的远景镜头,中间并安插了几个其他画面, 带出提供杀手合约的女人。而马立克的《红色警戒》和《新世界》(*The New World*)中,在一大段角色并未现身其中的冗长蒙太奇情节中,我们只听到其内在沉思冥想的声音。这些流动的独白类似以前传统中许多的旁白叙述。当内在独白以过去式陈述时,使我们当时看到所发生的事件,其实是主角事后的回忆,在观众的心中因而加深了印象。


图 7.27 当摄影机从《柏林苍穹下》中阅读的人们身旁推轨而过时, 我们听到他们的想法被用各种语言的众多声音共同呢喃着。

深度解析 [画外音与视觉观点:《危险关系》中的现金调包

Offscreen Sound and Optical Point of View:The Money Exchang in *Jackie Brown*]

在本书一开始(参见 4~7 页)所讨论的《辣手摧花》(*Shadow of a Doubt*)中,我们看到了视觉观点剪辑的强大威力。现在,我们要看(以及听)一下,视觉观点剪辑怎么结合银幕内与银幕外的声音。昆汀·塔伦蒂诺 (Quentin Tarantino) 的《危险关系》提供了一个具启发性的例子,就像另一部影片《西伯利亚来信》(*Letter from Siberia*)(参见 306~307 页),它以不同的配音,将依序推展的同一段落情节进行了三遍。可是,不像克里斯·马克的电影,《危险关系》显示出了不同角色所经历的场景。

杰姬原本要将超过 50 万美元的现金交给危险的枪械贩子奥德尔。奥德尔派他的女朋友梅兰妮与合伙人路易斯到服装店试衣间拿走这笔钱。然而,杰姬自己却另有图谋。她先前同意协助联邦探员逮捕奥德尔,但是,她又找了保释人麦克斯帮她调换装着现金的购物袋,留下少许钞票及一堆毛巾给奥德尔。在剧情当中,这段故事情节呈现了三遍,而每一次都让我们对正在发生的事情多一层了解。在这三个段落当中,有些微小的声音细节值得加以研究,例如,回放商店中的背景音乐,以及细碎的脚步声、布料与其他声响。这段影片中的视觉主观性及画外音的运用,让观众能够厘清三个情节版本之间的层次。这些技巧也同时对照出奥德尔信赖的这对既无能、又爱争执的中间人,以及镇定的杰姬与麦克斯两组人马。

第一个情节版本让我们局限于杰姬所知的范围。她试了一款套装,女店员对她说:"哇,你穿起来真好看!"(图 7.28)杰姬走回试衣间等待梅兰妮。在银幕外,我们听到梅兰妮已经到了,塔伦蒂诺在这里用了杰姬的观点,让我们看到了梅兰妮的鞋子。梅兰妮离开之后,杰姬用她留在小房间的购物袋重新将钱装好之后,急忙出来。杰姬匆匆付了钱给店员,而店员则在她身后喊着:"等一下,找你的零钱!"一边手中挥着钞票(图 7.29)。杰姬冲出到购物商场,并且通知联邦探员,说梅兰妮从她那里偷了袋子。

塔伦蒂诺将影片带回到上段情节的前一个



图 7.28 情节的第一个版本:店员告诉杰姬:"哇,你穿起来真好看!"



图 7.29 杰姬将钱留在试衣间之后,便假装心慌意乱而急忙走开。店员在她后面叫唤:"等一下,找你的零钱!"

阶段，也就是梅兰妮与路易斯刚到达商店的时候，摄影机跟着他们两个人（图 7.30 与图 7.31）；同时，我们听到了女店员的画外音："哇，你穿起来真好看！"摄影机随即转到了杰姬与店员这里（图 7.32）。这个对话以画外音的方式再度出现，而它不自然的大音量是为了确保我们能够理解，我们正要进入曾看到过的场景。路易斯与梅兰妮试着让自己看起来不太醒目，而梅兰妮的注意力则被杰姬惹人注目的打扮所分散。梅兰妮调侃路易斯，说他神经兮兮，路易斯扭住她的手臂，梅兰妮脱口喊出："嘿，你放手！"（图 7.33）

塔伦蒂诺这里用画外音来显示路易斯的愚钝。路易斯随意翻动衬衫，向下看着（图 7.34），然后，我们听到银幕外的电话声响起。路易斯并没有抬头看，而我们接下来却看到了店员接听电话的镜头（图 7.35）。梅兰妮正鲁莽地大步走进试衣间，引起了路易斯的注意。路易斯在不安的张望中，看到了麦克斯，他不太认得麦克斯，这两个人在一组正打 / 反打镜头 （shot / reverse shot）中相互瞄了一眼。梅兰妮匆忙离开试衣间，路易斯追上她，一边争吵着谁应该拿着袋子，一边离开。

这幕场景之后又进行了一遍，这次我们则是依循麦克斯所知的范围。第二个情节版本中，提示了麦克斯亦在商店现场，当推轨镜头（tracking shot）随着梅兰妮与路易斯移动时，麦克斯在



图 7.30　情节的第二版本：当梅兰妮与路易斯走向商店，摄影机向右方跟着移动，麦克斯在前景中掠过。



图 7.31　当梅兰妮与路易斯快到商店时，我们听到："哇，你穿起来真好看！"非常轻微的声音。



图 7.32　摄影机带到杰姬与店员，杰姬说她要买这套服装。现在对话的声音较大且清楚，强调这是我们刚才看过的重复场景。参考图 7.28。



图 7.33　路易斯与梅兰妮在展示架旁边争吵，路易斯抓住梅兰妮的手臂，她怒斥："嘿，你放手！"

前景掠过(图 7.30)。我们看到麦克斯进入店里闲逛,镇静地等候这场骗局开始。再一次,杰姬穿着新套装出来,然后店员对她说:"哇,你穿起来真好看!"但现在则是从麦克斯的观点来看调包的过程(图 7.36 与图 7.37)。店员与杰姬的对话配音淡出,梅兰妮与路易斯的争吵声音淡入。麦克斯将注意力转到后者身上,然后再转回到杰姬与店员。此处的混音相当具有主观性质,传达出麦克斯的注意力正转换于这两组对话之间。

当麦克斯正注视着柜台的动向时,我们听到路易斯和梅兰妮争吵,这让麦克斯再度转换注意力,及时看到梅兰妮喊着:"嘿,你放手!"(图 7.38 与图 7.39)电话声响让麦克斯又回头看店员这里(图 7.40 与图 7.41),但是他也同时留意梅兰妮。而早在路易斯有所察觉之前,麦克斯就已看见梅兰妮动身执行任务。路易斯笨拙地扫视商店,但麦克斯则镇定而胸有成竹。在关键点,每一个画外音都抓住了麦克斯的注意。在梅兰妮与路易斯离去之后,通过麦克斯的眼睛,我们看见杰姬离开,店员在其身后喊着:"等一下,找你的零钱!"(图 7.42)麦克斯停了一下,接着走向试衣间取得购物袋和那笔钱。

通过重复关键性的情节、声响与对话台词,切实地呈现了调包过程中的所有动向。而通过第二与第三个情节版本的差异,塔伦蒂诺更一一描绘了这群贼的性格特征。麦克斯比路易斯与梅兰



图 7.34　路易斯随意翻看着衬衫。在这个镜头最后,银幕外的电话响了。



图 7.35　店员接听电话,但这不是路易斯的观点;如果路易斯抬头看的话,这个画面会很接近他看到的景象。

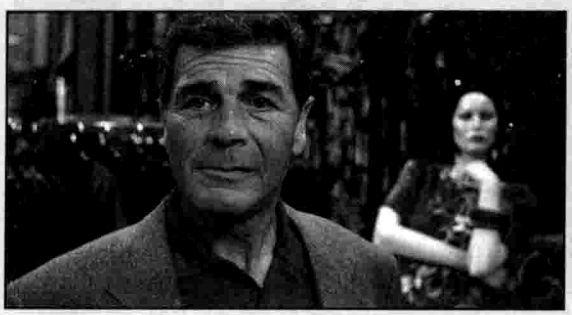


图 7.36　情节的第三个版本:麦克斯假装在店里打发时间,同时将注意力转向杰姬……



图 7.37　……店员喊着:"哇,你穿起来真好看!"这句重复的台词,将我们拉往已知的情节中。这里的取景是来自麦克斯的视觉观点,与我们在图 7.28 与图 7.32 看到的有所不同。

妮更具警觉性，利用几个画外音，让他精确地转换注意力。此外，每一个情节版本中的事件，都干净利落地套入了下一个版本之中：先是杰姬与店员，之后则是由梅兰妮与路易斯所看到的杰姬与店员，接下来是由麦克斯看见其他所有人，最后由麦克斯完成了整个调包的过程。声音与影像一起合作，剥洋葱般地层层返还，也让我们更能欣赏到杰姬错综复杂的双重骗局。



图 7.38　在杰姬离开走向试衣间之后，麦克斯将注意力转到梅兰妮与路易斯，及时听到她说："嘿，你放手！"



图 7.39　他的注意力转换，是经由观点镜头所传达的（参考图 7.33）。



图 7.40　麦克斯正在查探这对男女，银幕外的电话声让他转移了视线。



图 7.41　店员正在接听电话（参考图 7.35）。店员一分心，梅兰妮趁机快步走进试衣间，先被麦克斯看到，然后路易斯也看见了。



图 7.42　假货被调了包之后，杰姬急忙走向外面柜台。麦克斯看见了这个交易，透过他的观点，我们看到杰姬冲出去，店员在她后面喊着："等一下，找你的零钱！"（参考图 7.29）接着麦克斯走向柜台。而在他的前进过程中，是以他的观点镜头呈现其间发生的情节。

在维姆·文德斯（Wim Wenders）的《柏林苍穹下》（*Wings of Desire*）中，内在剧情的声音有另一种不同的用法。大型的公立图书馆里，几十个人正在阅览书籍（图 7.27），当摄影机从他们身旁推摄而过时，我们听到众人的思想，以各种声音、各种语言呢喃而过。当摄影机进入馆中放乐谱的部分时，技巧也随之改变。这时，内心的声音变成乐器与声乐所组成的浓厚合音，代表着那些读者正在看不同的音乐作品。对于没有任何角色可以听到内在剧情的声音这项通则，在这段戏中，偶然出现了有趣的例外。这部电影的前提是说，在柏林有看不见的天使巡视着，而他们可以收听人们的思想。这个例子完美地说明影片的类型惯例（例如，这是部幻想片），以及其特定的故事内容能够修正传统的手法。

总结来说，声音可以是剧情的（在故事空间里）或是非剧情的（在故事空间外）。如果是剧情的，则可能是在银幕上或银幕外，也可能是内在的（“主观的”）或外在的（“客观的”）。

运用剧情声音与非剧情声音的差异 （Playing with the Diegetic / Nondiegetic Distinction） 在大部分的场景中，声源是与剧情有关还是与剧情无关的声音，是容易分清楚的。但有些电影常模糊剧情与非剧情声音的区别，就像《关山飞渡》中骑兵救援的那场戏。由于我们习惯认为声源是容易识别的，导演可能会试图利用这个特性来欺骗我们的经验。

在梅尔·布鲁克斯（Mel Brooks）的《闪亮的马鞍》（*Blazing Saddles*）的开场中，我们听到似乎是一名牛仔骑过平原的非剧情音乐伴奏，等到骑过贝西伯爵和管弦乐团旁才发现不是（那是真的在剧情中出现的乐团，所以声音是与剧情有关的）。这个玩笑推翻了我们对于非剧情音乐惯例的期待。更加精心设计的例子是 1986 年歌舞片版的《异形奇花》（*Little Shop of Horrors*）。片中有三名女歌者漫步走过很多场景，并以音乐为剧情提供说明，但在同一场景的主要演员们完全没有注意到她们的存在（更复杂的是，这三名女生有时以次要的配角身分出现在剧情中，只有此时，她们才跟主角们互动）。

更复杂的是《安伯逊大族》中的一场戏，威尔斯创造出了剧情与非剧情声音之间奇特的交互作用。电影序幕勾勒安伯逊家和他们的儿子乔治出世的背景。我们看到一群镇上妇人在闲聊伊莎贝尔·安伯逊的婚姻，其中一人预言，她会生出“镇上最被宠坏的一群子女”（图 7.43）。这场戏的对话是剧情内的。最后一句话说完后，非剧情的叙述者继续描述家族历史。他在空荡街道的镜头中旁白：“她只弄错一件事：威尔伯和伊莎贝尔并没有一群子女，他们只有一个儿子。”但此时，依然是街道的镜头，我们又听到长舌妇的声音：“只有一个！那我倒想知道，他会不会集所有宠爱于一身。”（图 7.44）在她说完台词后，旁白继续说着：“她再次发现没人反驳她的话。市长的孙子乔治·安伯逊确实是个娇贵的恐怖分子。”在这段叙述中，一辆马车来到街上，观众第一次看到乔治（图 7.45）。在这个交谈中，这名妇女似乎在回答旁白的声音，虽然我们相信，她是听不到旁白声音的（毕竟她是剧中人物，而他不是）。在这里，导演奥逊·威尔斯戏谑地背离了传统手法，来强调故事主角的

出现，以及这个镇民对他的敌意。

《安伯逊大族》中的这段情节，以令人不安的方式并置剧情与非剧情声音。在其他电影中，单一的声音可能会令人不解，因为声音不是剧情内的就是剧情外的。在《现代启示录》(*Apocalypse Now*)的片头中，吊扇和直升机桨叶的颤动声很明显都是剧情内的，但导演弗朗西斯·科波拉（Frances Coppola）搭配大门乐队（The Doors）的歌曲《结束》(*The End*)。这段音乐可被视为主角对越南产生的主观幻觉，或者是将它视为非剧情内的，用“电影音乐”的方式来对剧情做旁白批注。



图 7.43 在《安伯逊大族》中，场景中这个拿着茶杯的女人，正在评说伊莎贝尔·安伯逊未来的孩子们……

相同的，在保罗·托马斯·安德森(Paul Thomas Anderson)的《木兰花》(*Magnolia*)里的一场重头戏中，数名角色在不同地点出现，每个人都跟着哼唱艾米·曼恩（Aimee Mann)的歌《救我》(*Wise Up*)。当这一段发生在克劳蒂亚的公寓内时，这首歌可能被看成是剧情内银幕外的，因为她在稍早的一场戏中听过曼恩的音乐。但后来，安德森剪到不同地方的其他角色也在跟着唱，虽然他们听不到克劳蒂亚家中的音乐。现在声音似乎是非剧情内的了，剧中人物就像在歌舞片中那样为它伴奏。这个段落强调数名受苦角色之间的平行对照，赋予这个段落一种奇特的氛围，因为非常不同的人们竟在此时有着同样的情绪。声音与交叉剪辑一同将角色聚集在一起，他们的生命将在高潮戏中，与对方更直接地发生交集。



图 7.44 ……接着，非剧情内的故事旁白纠正了女人的闲话。



图 7.45 正当剧中这个说闲话的女人好像在回应前面的旁白时，伊莎贝尔的儿子此时进入了画面中。

令人更难判断声音是否属于剧情内的情形，经常在戈达尔（Jean-Luc Godard)的电影中出现。他常以非剧情旁白叙述他的一些影片，但是在《关于她的二三事》(*Two or Three Things I Know About Her*)中，他本人似乎也出现在故事空间里，喃喃自语说着问题或评论，而声音角度让他好像离摄影机很近。戈达尔不自称是剧中角色，但银幕上的角色有时却表现得好像听得到他说话。这种剧情或非剧情声源的不确定性，使戈达尔更能够突显一般电影中传统声音使用的惯例。

声音的角度（Sound and Perspective） 与剧情相关的声音的特性之一是，它暗示**声音的角度（sound perspective）**。声音的空间距离，暗示我们视觉上获得空间深度及大小的信息。声音设计师沃尔特·莫奇（Walter Murch)说：“我不会只录下声音而已，我会另外

录下我与声音发生点之间空间里的声音，发出声音的物体仅是让它所处空间共鸣的原因。”

音量能简单地让人有远近感。通常音量大就表示距离近，音量细小则距离远。《七武士》中战斗场面的马蹄声，与《关山飞渡》中的号角声，都证明音量的改变暗示出距离的变化。除了音量外，音色可以暗示声音所存在的空间构造及深度，直达声与来自周围环境的反射声共同决定了音色所包含的距离信息，而回声的大小作为音色的影响会最容易被我们察觉。在《安伯逊大族》中，在巴洛克式的楼梯上，其谈话声有回音效果，而使人觉得角色所在地是个巨大、空旷的空间。技术高超的导演会注重声音的质量，而在每个镜头中善用各种变化的可能性。

多频道(multichannel)录音技术使导演可以加大空间感。35 毫米影院都有多声轨系统，在银幕后安置有三个扬声器。中间扬声器放出的是对话及影片中重要的音效及音乐；左右都是立体声，除了主对话外，也是次要对话、音效及音乐。这三个声音的频道反映出画面内或画面外的一个声音区域。环绕音响的几个频道则主要提供次要的音效和一些音乐，分布在电影院两侧及后面。

由于使用立体及环绕音响系统，电影更可以玩弄空间及声源的发生地。爆笑喜剧如《白头神探》(*The Naked Gun*)及《反斗神鹰》(*Hot Shots*)，都用这些音响系统来制造画外音的撞击或爆破。要不是立体频道暗示了更大的空间感，我们可能就会在画面上找声音的来源。当然，中间声道也能用来确定银幕外声源物体的位置。在《亡命天涯》(*The Fugitive*)的高潮戏中，金宝医生偷偷从后面接近背叛他的友人，然后手向下伸到景框线之外。当他将手臂伸向右边时，我们听到滚动的当啷声，告诉我们有一根铁棍在他的脚下。

另外，立体声原音重现，也可以暗示方向感。例如，在大卫·林恩 (David Lean)的《阿拉伯的劳伦斯》(*Lawrence of Arabia*)立体版中，首先，在银幕右方传来的隆隆声，暗示有飞机前来轰炸营区。劳伦斯与一名军官向右方眺望，他们之间的对话证实了声音的来源。接着，当场景转移到受围攻的营区，立体的声音从一个声道滑向另一声道，增强飞机猝然俯冲而过的视觉描述。《星球大战》的一系列作品更扩大了这些装置，使得宇宙飞船行进的飕飕声不但能从一侧到另一侧，甚至能飞越观众上方或背后。多频道使得声音能够更精确地描绘空间。

如同其他电影技术，电影院中的声音安排也不只是用在呈现真实的空间感。《现代启示录》的六频道声音被分开设置于电影院的前后方各三个。第一幕主角班·威勒躺在床上，他疲惫的脸与美军直升机在越南丛林丢炸弹的画面重叠。声音则内外交叠，正是威勒的脑中将房内吊扇的嗡嗡声，转成直升机螺旋桨的回旋声。在电影院中，这些主观声音既从前方也从后方来，将观众全然吞没。

突然，一个观点镜头跟到窗前，说明威勒下床走向窗户。当摄影机移动时，声音从后方喇叭淡出，只在前方的三个喇叭里传出。然后，威勒手拨开百叶窗片，让我们看到他所看到的街景，这时前方的左右二个喇叭无声，只有中间传来原来的声音。我们的注意力因此被集中起来：我们离开了威勒脑袋里的主观世界，声音把我们引到外在世界，而这是非实质的单音。另外，音响的多样层次也暗示了主角脑中丛林混战记忆，大于西贡苍白无色的空间。

时间
Time

导演可以以多种呈现的方式去表示时间，因为声轨上的时间和画面的时间不一定相同。

看电影时，若声音与画面有“吻合”，即是**对嘴声音（synchronous sound）**。也就是声音与画面同步发生，我们听到声音，同时也在银幕上看到发声的声源。比如，角色之间的对白大都是同步的，只要演员的嘴唇一动，我们就同时听到声音。

如果在一幕戏中，声音出现无法同步的现象，即“不吻合”（例如，放映时出了差错），将会令人十分困扰。但是，有些想象力丰富的导演就利用这项特质，也就是**非对嘴声音（asynchronous sound**，即 out-of-sync），来得到特殊的效果。有个例子是金·凯利（Gene Kelly）与斯坦利·杜宁（Stanley Donen）合作的音乐片《雨中曲》（*Singin' in the Rain*）中的一景。故事是以好莱坞有声电影初期为背景，一对著名的默片演员刚刚完成他们第一部有声电影《决斗骑士》（*The Dueling Cavalier*）。片中的电影公司在电影院为一位观众试片，早期的“有声片”（talkies）声音是录在留声机的唱片上，再与影片一起播放。因此，声音和影片不同步发生的机率要比今天大得多。当他们试映《决斗骑士》时，就发生了这样的差错。影片初放映时，速度慢了一下，但唱片仍不停地转。从那时起，声音就比动作快了好几秒。对白开始之后，演员的嘴唇才动。最后，片子变成一个男人的嘴唇在动时，却听到女人的人声。《雨中曲》中这场不幸的试映会出现的幽默，就是基于我们认为声音与影像应该搭配同步，但实际上却不然的现象上。

伍迪·艾伦（Woody Allen）的《出了什么事，老虎百合？》（*What's Up, Tiger Lily?*）是另一个玩弄不同步声音于股掌间的例子。艾伦将一部东方间谍片配上新的音带，但这个英文发音的对白却不是译自原来的对白，相反，它与原来的图像结合在一起，形成了一个新的故事。我们之所以觉得好笑，是因为不断发现对白与演员的嘴唇对不上。艾伦把外国影片中常出现的配音问题，变成这部喜剧的基础。

同步声音与镜头长度或者观赏的时间有关，在第三章中，我们已提到叙事电影有情节时间（plot time）与故事时间（story time）。这里再复习一下：故事时间包含与叙事本身相关的事件的次序、长度与频率，不管观众是否看得到。情节时间则包含所有在电影上我们看得到的事件的次序、长度与频率。情节时间是选择性地挑出故事里的事件，而省略其他部分。

故事和情节时间的操作，可以通过两种处理声音的主要方式。如果在故事事件方面，声音和影像之间是同时的，这就是所谓的**同步声音（simultaneous sound）**。这是目前最常见的方式。亦即当角色在银幕中说话时，我们在故事时间的情节事件中，会同时听到正在发生的声音。

如果声音比故事情节较早或较晚出现，则是**不同步声音（nonsimultaneous sound）**。最明显的例子是“声音的闪回”。例如，当一个人物听到前几场戏里其他人物的对话时（如在回忆）。利用不同步声音，电影可以提供我们更多的故事信息，而无须呈现出画面。同步声音和不同步声音都有内在与外在之分——即人物主观的内心世界，或电影中客观的外在世界。

由这些繁杂的声音种类可看出，声音与时间的关系真是错综复杂。表 7.2 归结出存在于画面和声音跟时间、空间之间的各种关系。

剧情声音（Diegetic Sound） 因为表 7.2 中的第一项和第三项较少见，因此，我们由最常看到的第二项谈起。

表 7.2《西伯利亚来信》连续镜头

声音的时间	声源的空间	
	剧情的（故事空间内的）	非剧情的（非故事空间内的）
1. 声音的剧情比画面的剧情早出现	声音闪回：画面叙述的未来事件；音桥	属于过去的声音出现在画面中（例如，邱吉尔演说的声音出现在现代英国的影像中）。
2. 声音的剧情与画面的剧情同时出现	外在的：对白、音效、音乐。 内在的：演员的内心独白。	属于与画面同时的声音出现在画面中（例如，旁白者以现在时叙述事件）。
3. 声音的剧情比画面的剧情还晚出现	声音叙述未来事件；画面闪回，声音停留在现在；音桥；演员叙述过去的剧情。	属于后面的声音出现在画面中（例如，在《安伯逊大族》中，回忆往事的旁白者）。

2. 声音的剧情与画面的剧情同时出现（Sound simultaneous in story with image）。这是到目前为止，影片的声音与画面在时间上的关系中最普通的一种。不论是音效乐声或人声，凡是发自故事空间中的声音，几乎都与画面同时间出现。又如我们在前面所了解的，这种简易剧情声音可以是外在的（客观的），也可以是内在的（主观的）。
1. 声音的情节比画面的情节早（Sound earlier in story than image）。在这一项中，声音比其银幕上看到的故事情节早一点出现，约瑟夫·罗西（Joseph Losey）的《车祸》（*Accident*）在结尾时，就有个鲜明的例子。当镜头呈现出某私人车道的大门时，我们听到轰的车子碰撞声。这个声响代表的是这部影片一开始发生的车子相撞事件。如果这时有任何暗示显出这个声音是属于内在的，例如，有某个角色在回想这件车祸，那么这个声音就不一定是属于过去的，因为记忆里的声音可以出现于现在。譬如，在《灵异第六感》（*The Sixth Sense*）后半段，男主角回想起他的年轻病患向他说的一些话，让他领悟到一件事，这让前面已发生的剧情有了全新的意义。在男主角回忆的当下，男孩的声音很清楚是“来自于”男主角心中。但在《车祸》的那场戏中，并没有任何角色在回忆，所以这就是相当单纯的“声音闪回”（sonic flashback）。在本片中，非限制性的叙述对整个剧情做出了讽刺的评论。

另一种声音属于前面剧情的呈现方式是，下一场景的影像已经出来时，上一场景

中的声音仍做短暂的回荡，这叫做**音桥（sound bridge）**。音桥是协助制造期待的转场手法。在乔纳森·戴米（Jonnathan Demme）的《沉默的羔羊》（*The Silence of the Lambs*）中，就运用了这样的转场手法（图 7.46 与图 7.47）。



图 7.46　在《沉默的羔羊》中，某场戏的最后是史达琳讲电话，她提到一个叫“个人储藏室”的地方……



图 7.47　……她的声音“……就在巴尔的摩市中心外围”，接续到下一个场景的第一个镜头，即个人储藏室的招牌。

但有些音桥则会制造“不明确”的期待。在蒂姆·亨特（Tim Hunter）的《大河边缘》（*The River's Edge*）中，三个高中男生站在学校外，其中一位自承他杀死了女友。当他的伙伴们嘲笑他时，他说：“他们不相信我。”这时，镜头切接到死去的女孩躺在河边草地上，而我们听到的声轨是其中一个男的说，没人会相信这个疯狂的故事。这时，我们无法确定是否新的场景即将展开，或者我们所见的尸体镜头只是转场，接下来的镜头仍会回到三个男孩身上。然而，镜头却仍停留在死去的女孩身上，暂停片刻后，我们听另一个声音清楚地说：“如果你带我们去……”之后，镜头便切接入这三个年轻人穿过森林向河边走去，然后同一个人继续说：“……别让我们走了半天，啥也没有……”所以，当男孩说没有人会相信你的疯狂故事时，剧情时间上要比尸体的镜头早发生，而这段话就被运用来作为音桥，以转换至新的场景。

3. 声音的情节在画面的情节之后（Sound later in story than image）。移位的剧情声音也可以比画面上的情节晚发生。这种情况可能是画面的情节是发生在过去，而声音情节却是在现在或未来。

许多法庭戏里可看到简明的例子：我们从声轨中听到的是现在证人所做的证词，而看到的影像则是以倒叙手法呈现出以前发生的事情。另外，当影片的叙述者在回忆时，也能产生相同的效果。约翰·福特的《青山翠谷》就是个例子。除了一开始的惊鸿一瞥外，我们见到的主角胡威不是成年人，而是个小男孩。尽管故事情节是久远以前的事，他成熟的声音却伴随着大半的情节出现。胡威的声音从声轨中传来，产生一股对往事浓烈的乡愁，同时也一再提醒我们，剧中角色最后不可避免的悲惨命运。

自 20 世纪 60 年代晚期以来，利用画面上的场景尚未消失，便先放出下一场景中的声音，已是越来越普遍的作法。如前所述，这种过场式的设计称为音桥。维姆·文德斯的《美国朋友》（*American Friend*）中，有个夜间的镜头是位小男孩坐在汽车的后座，而伴着的是刺耳的金属转动声。接着，镜头切接入火车站里，时刻表上标示出时间与地点的铁牌猛然地翻转着。原来声音是来自下一幕场景里，因此，在前一场戏中先出现的是不同步的声音。

如果音桥不能立即被辨识出来，那么，就会造成令观众惊讶或混乱的效果，就像《美国朋友》中的过场一般。音桥的声音越容易分辨，就越能对我们下一场即将见到的影像勾勒出更清楚的蓝图。费里尼（Federico Fellini）的《八部半》（$8\frac{1}{2}$）的背景，是在一个以温泉度假胜地著称的城镇，在好几个场景中，均可见到户外管弦乐团为观光客演奏着。影片中有一场戏，是以关上一扇蒸汽浴室的窗子为结尾。而在这个镜头快结束时，我们听到管弦乐奏着《蓝月》（*Blue Moon*）这首曲子。接着，镜头切入城镇的购物中心，管弦乐团正在那儿演奏着相同的曲调。然而，在新场景的现场尚未确切出现之前，我们甚至就能很合理地预期，这段音乐将带我们回到温泉胜地的公共中心去。

另外，声音还可以叙述未来发生的事。这样说吧，导演可将第五场戏的声音提早在第二场的影像中出现。这种技巧很少见，但戈达尔偶尔会采用。在《法外之徒》（*Band of Outsiders*）中，我们看到老虎的吼叫声好像在好几场戏前就听到了。戈达尔的《轻蔑》（*Contempt*）中，情形则更模棱两可。一对夫妻发生争吵，场景结尾时，见到女人朝大海方向游去，男人则沉默地坐在岩石上。而在这段声轨中，我们听到女人声音很清晰地念一封信，信中她说，她将和另一个男人开车回罗马。既然丈夫未接到信，可能妻子也还没开始写，因此，这封信和这段旁白应该是来自故事的后段。这种声音叙述未来将发生的事情，引发观众强烈的期待，而稍后的一场戏则证实了声音的叙事内容：我们看到那位妻子和她丈夫的情敌停在路上加油。事实上，我们从未看到丈夫收到信的画面。

非剧情声音（Nondiegetic Sound）大部分的非剧情声音和故事都没有时间上的任何关系。既然音乐并非直接来自故事发生的空间，所以，当“情境”音乐出现在一个紧张的场景时，我们就没有必要再问音乐是否与场景同时出现。但有的时候，导演会运用某种确实与故事有明确的时间关系的非剧情声音。例如，奥逊·威尔斯的《安伯逊大族》中的旁白者，叙述着许久以前美国史上另一个世纪所发生的事情。

当然，我们不会在看电影时，将听到的每个声音在心中分门别类（虽然在学习听辨声音时，偶尔对整部电影做此练习是有帮助的）。但是，我们分辨声音的种类越明白，就越不会将声轨上的声音视为理所当然。相反的，我们可由此发现更多复杂的声音用法。



图 7.48　在《天意》中，检察官讯问一位以谋杀罪名被起诉的年轻人……

在阿伦·雷奈（Alain Resnais）的《天意》（*Providence*）中，影片一开始，我们看到一位受伤的老人，场景接着突然转到法庭，检察官正在审问一个年轻人（图 7.48）。然后，镜头切到猎场中看来已被杀害的老人（图 7.49）。接着，镜头再切回法庭，检察官继续他那语带讽刺的讯问（图 7.50）。年轻人正为自己的行为辩护，说那个人濒死时，变成了一头动物（图



图 7.49 ……然后在这一幕，我们看到被告面对着被杀害的老人。



图 7.50 镜头又回到检察官……



图 7.51 ……然后是被告，正在解释事发当时的行为。



图 7.52 在《天意》中，检察官好像在回应一个神秘的、其他人都听不到的低语声音："狼人"。

7.51)；在图 7.49 中，我们已经看到那个人毛茸茸的脸和兽爪般的手，所以我们开始看到各场之间的关联。检察官愣了一下，吃惊地说："你说的是真正的变形吗？"他又停了一会儿，然后，听到一个男人的耳语："狼人。"检察官才问道："或许是狼人？"(图 7.52)

那句耳语使我们吓了一跳，而且也无法解释它，是检察官的思绪吗？(可是那不像他的声音)。还是银幕外一位看不见的角色在耳语？也许那根本是非剧情的声音，是来自故事空间以外的？一直到影片后段，我们才找出是谁说这句耳语和其原因。《天意》的整个开场是绝佳的范例，显示出电影工作者可以如何玩弄惯用的声音手法。

在《天意》的场景中，我们快速发觉其声音的暧昧，使我们的期待加速、激发好奇，想确认该声音的来源。导演也可以利用这个暧昧来制造"后知后觉"，让主角明白当时错在哪里。在弗朗西斯·科波拉那部几乎是电影声音教科书的电影《谈话》(*The Conversation*)里，有极佳的例子。

故事以哈利·考尔为中心，他是个专业窃听人，受神秘企业主管之雇，要在嘈杂的公园里偷录一对青年男女的对话。事后，他清了一下录音带中的噪音，就在打算把录音带交给客户时，他怀疑其中有卑鄙的勾当，就拒绝交出录音带。

哈利开始重听，一再过滤噪音，重新混音把对话连起来。那对男女的回溯画面——也

许是他回忆,也许不是——一直在他听这些对话时出现。最后,他终于听出男的说:"如果可以,他一定会把我们杀了。"

整个状况相当神秘,哈利并不认识他们(那个女的是客户的女儿或太太吗?),然而,哈利觉得他们生命垂危。结果他的录音室被搜,录音带不见了,随后他发现客户已经拿到它。客户付了钱,但是他充满罪恶感,因他涉入了一桩谋杀阴谋之中。之后的一连串事件,包括哈利窃听一桩杀人事件的旅馆现场,才发现所有事情都不是他原先所想象的。

在不泄露神秘的前提下,我们可以说,《谈话》这部电影的叙事一直在误导我们,告诉我们某些声音是客观的,直到片末,我们才发现该声音似乎是主观的,或是暧昧不明的。电影中的惊奇设计及高度的神秘感,全取决于内在与外在剧情声音之间的模棱两可。

《天意》和《谈话》两部电影显示了,区分不同形态的声音,有助于我们分析在这些电影中发现的不同形态。由这些例子,我们知道这里的分类方式,和一般观众如何了解他们听到的方式,是相当一致的。我们不约而同地学会了分辨内在/外在、同步/异步、剧情/非剧情的声音分类。一旦电影中的声音跨越了这些声音类别之间的界线,我们就会感到意外、迷惑或惊喜。因为这些类别与我们的假设是吻合的,而当无预期地进入《天意》、《谈话》和很多其他电影中的声音,就会逐渐动摇我们原先的期待,创造出悬疑、意外或不明确的感觉。这里提到的类别,通常是指我们在不知不觉中所形成的观影经验。

电影声音的功能:《死囚越狱》

Functions of Film Sound: *A Man Escaped*

布烈松的《死囚越狱》示范了各种声音技巧在影片中的作用。故事发生在1943年的法国,一位地下工作人员方丹被德国人逮捕入狱,并被判死刑。然而,在等候行刑的期间,他计划逃亡,松脱牢房的木板,制作绳索。正当他要将计划付诸行动时,一个叫幼斯的男孩被送入他的牢房。方丹相信幼斯不是间谍,便将计划透露给他,两人一起合作逃亡。

声音在这部影片中,从头到尾都有重要的作用。布烈松非常强调声轨部分,而他所有的影片都有这方面的着墨。他相信声音和影像一样,也可以"电影化"。《死囚越狱》里的某些场景,布烈松甚至让声音技术来主导影像;很多时候,我们被迫去听这些声音。布烈松的确是少数能在声音和影像间创造出完美互动的导演之一。

方丹的口述

Fontaine's Commentary

由方丹本人口述的旁白,导引我们了解本片的关键因素。而这旁白并非与剧情同时发生,因为它比影像产生的时间要来得晚,但它可能是内在或外在的剧情声音,因为我们始终都不晓得,这些话是他心中的独白,还是他正在向某人倾诉。

方丹的口述具有多重的功能。首先,这些旁白有助于情节的说明。某些有关时间的提

示，暗示出方丹待在狱中的时日。当我们看到他为其逃亡计划做准备时，他的旁白告诉我们："经过一个月耐心地进行，我的门开了。"在其他地方，他也给我们时间上的额外暗示。他的旁白在最后逃亡的场景中特别重要。整段情节在观赏时只有 15 分钟，而灯光十分昏暗，只能瞥见一点行动过程。然而，方丹沉静的声音在一旁告诉我们，他和幼斯在进行时，每一阶段花了多少钟头。



图 7.53 在《死囚越狱》中方丹告诉我们："我试着清理干净。"这是最早出现重复剧情的旁白例子之一。

我们经由旁白可以获得其他重要的信息。有时候，旁白叙述只是简单地说出事实：如方丹得到的针，是来自监狱旁边的女牢房；或是有几个狱吏他们分别驻守哪些区域。更令人惊讶的是，方丹经常告诉我们他出现过的念头。在遭到殴打然后送入第一个牢房后，方丹将血从脸上擦掉，躺下；在声轨上，我们听到他的声音："我宁愿痛快地死去。"通常演员不会让面部表现出这种念头。

有时候，声音甚至能够纠正影像所带来的印象。在方丹被判死刑带回牢房后，他整个人扑倒在床上。我们可能以为他在哭，但旁白却说："我歇斯底里地笑着。这样的确有帮助。"因此，旁白有时能让我们透视方丹的内心状态，而使影片故事情节更加有深度。

一开始，我们会觉得许多旁白是没有必要的，因为旁白所述说的事，我们可从影像中得知。有一场景是方丹擦去脸上的血（图 7.53），这时他的声音响起："我试着清理干净。"在这部片子中，方丹一再地述说影像中他正在表演、将要表演，或已经表演的事情。但是，运用这些声音来辅助视觉并不会多余。这些以过去时态述说的旁白，虽然显得累赘，但是它主要的功能之一，就是要强调这段狱中事件已经发生过了。因此，这部影片不是只将眼前发生的事情一件件地展现出来，而是以旁白将事情的发生置于过去。

而其中某些措词的确在强调这些旁白是对事件的回想。当我们看到方丹挨打后躺在牢房时，他的旁白说："我想，当时是放弃一切了，才开始哭泣。"因为时间的消逝使他对以前的事物变得不确定。在和另一位犯人碰面后，方丹叙述着："泰瑞是个例外，他可以和女儿会面。我后来才知道这件事。"从这里，我们再次知道银幕上我们看到的事，确实是发生在过去。

因为影像和旁白之间的差异，这些叙述就等于告诉我们，方丹终究能脱逃，而不会被执行死刑（影片的片名也暗示出这点）。因为这些叙述中的因果链，最后结果实际上已经揭晓了。所以，我们的焦虑便集中在原因上——不是方丹是否能逃亡，而是他要如何逃亡。首先，整部影片将我们的期盼导引至方丹准备越狱的每一个细节。旁白和音效使我们注意一些细微的手势和普通无奇的东西，这些到后来全成了逃亡的关键。

再者，故事中强调独力准备是不够的，只有通过狱友间彼此帮助，方丹和其他犯人在心灵上与肉体上才算还活着。方丹从他的狱友们那里得到许多协助：他隔壁的布兰契特给他一条毯子做绳索；另一个也想逃亡的犯人欧西尼提供他如何越墙的重要信息。最后，方丹必须信任且帮助他的新牢友幼斯。虽然他怀疑幼斯可能是德国人安排的间谍，但仍



“单单只用眼睛看，耳朵变得很不耐烦；只用耳朵来听，眼睛也会耐不住。要善用这种‘耐不住’。”

——罗伯特·布烈松，导演



图 7.54 方丹很有耐心地将汤匙柄磨成凿子，简单的取景和无声的背景，让刮金属的声音变得很明显。



图 7.55 电影一开始，导演布烈松交代方丹的第一次逃亡，摄影机拍摄车内的空座位，好像在等他回来。从后窗中，我们瞥见他被找到带回。

要带他一起逃走。

音效与叙述

Sound Effects and Narration

在《死囚越狱》中，影像和声音间的相互作用并不仅止于旁白，音效也将我们的注意力集中在某些细节上。影片中有很长一部分，是方丹正努力突破牢门，并准备各项逃亡工具。这段着重细节的呈现特别重要。一个特写镜头是方丹正将一把汤匙柄磨成凿子，刮削的声音很大，唤起我们对金属充分的感受（图 7.54）。同时，我们也很清楚地听到汤匙在门板上的摩擦声，用剃刀撕扯毯子来做绳索的声音，甚至听到当方丹清除地板木条碎片时，扫把拖地的瑟瑟声。观众也逐渐注意到，该声音可能引起警卫对方丹行为的注意。

在《死囚越狱》的叙述手法中，将我们的注意力高度集中于细节上，是有其通用模式的。叙事的内容通常受到限制，方丹不知道的事，我们也不知道。例如，方丹头一回环顾他的牢房时，把里面的东西一一念出——便桶、架子和窗户。在他念过每样东西之后，摄影机便移向那个物品，让我们瞥一眼。另一个例子是，方丹听到牢房外有奇怪的声音。于是他向门边靠去，然后我们经由主观镜头，从方丹门上的孔隙看到他所看到的画面：一个警卫正在转动走廊上天窗的曲柄。这是方丹第一次注意到这天窗，而这最后成了他逃亡的途径。

有时候，我们的确比方丹知道得少，在片头他要逃亡时，摄影镜头停在他的座位上，而非跟拍他再次被捕（图 7.55）。还有个例子是，在他们每天例行出去倾倒便桶时，方丹隔壁房的布兰契特倒在地上。刚开始，我们只听到他倒地的声音，此时，摄影机仍以中景拍方丹惊讶的反应；然后，当方丹过去扶他起来时，镜头才切到布兰契特身上。从以上可知，声音能激起、限制并导引我们的预期。

有时候，《死囚越狱》一片中的声音更超越了控制影像——它有时还能替代影像。片中一些场景十分昏暗，而声音必须负起责任，让我们知道现在正发生什么。当方丹头一回在狱中睡着后，镜头渐渐淡出。此时银幕上仍是一片漆黑，我们听到他的旁白说：“我睡得

太沉了，警卫必须来把我摇醒才行。”接着，便响起很大声的门闩和铰链声。亮光由门口透进来，让我们看到警卫模糊的手正摇着方丹，然后我们听到喊他起床的声音。大致说来，这部影片中有许多淡出镜头，而声音在下一场景的影像出现前就开始了。布烈松将声音置于漆黑的银幕上或昏暗的影像中，使得声轨在他的电影中占有非常显著的地位。



图 7.56 方丹保持安静不动，等着刺杀警卫。镜头又近又暗，只从声音中知道警卫正在靠近。

在最后逃亡的场景中，对声音的倚重更是到达顶点。影片最后这十五到二十分钟内，情节多半发生在室外的晚上。没有半个确实清楚的镜头，可以让我们知道方丹和幼斯必须攀爬的屋顶和围墙是什么样子。我们偶尔能瞥到一些身影手势和背景，但通常告诉我们发生了什么事的，主要还是声音。如此便有加强观众注意力的极大效果。我们必须竭尽全力，从所能瞥见和听到的去了解情节。我们从教堂报时的钟鸣判断两人的进展；墙外的火车声掩盖了他们发出的声响；每一个奇怪的声音对逃亡都是看不见的威胁。

另外，有个显著的镜头是方丹站在墙边，几乎完全笼罩在黑暗中，倾听银幕外一个警卫来回走动的脚步声。方丹明白，如果他要继续逃亡，就必须杀了这个人。我们听到他的旁白说明警卫移动的位置，和他自己的心跳得多厉害。此时，几乎没什么动作，我们所看到的只有方丹模糊的轮廓和他眼睛微弱的反光(图 7.56)。这整个场景中，声音再度将我们的注意力集中在演员的姿势和反应上，而不是故事情节简易的因果顺序中。

声音母题
Sound Motifs

我们已经讨论过影片制作者如何控制我们听见什么，以及能控制声音的质量。布烈松在《死囚越狱》中，已达成多样的手法效果。影片中的每样东西都有不同的音调。音量可由非常大声到几乎听不见，就像一开场的场景所呈现。方丹由一辆汽车送往监狱的头几个镜头中，除了马达的低哼声外，什么声音都没有。但是，当一辆街车横阻于街道上时，方丹试着利用街车的喧嚣声，掩护他从汽车内冲出来。方丹跳出车外的那一刻起，布烈松停止了街车的嘈杂声，我们只听到跑步声和枪声。后来，在最后逃亡的场景中，影片则轮替着中止声音(火车声、钟声、脚踏车声等等)和一段段的静寂。片中稀疏的声音混合，有效地孤立出独特的声音，吸引我们的注意力。

某些声音不但音量大，而且回音的效果更使其音色鲜明。当那些德国守卫命令方丹时，他们的声音和这些法国囚犯比起来，就非常刺耳且充满回音。同样的，手铐和牢门门闩的声响也被夸大，造成同样的回音效果。这些巧妙的控制，暗示出方丹自己的主观知觉。因此，我们对方丹监禁的感受，也经由音色的处理而得以加强。

以上这些设计有助于将我们的注意力集中在方丹的牢狱生活上。但另外还有一些设计能将整部影片统合起来，且持续其叙事和主题的发展，那就是母题（motif）声音。每当情节发展至重大时刻时，它就会出现。

其中一组母题声音是在强调方丹牢房外的空间。我们在一开场时见过一辆车，而每当方丹隔着牢房窗口和别人说话时，我们就会听到银幕外传来车的铃声和发动机声（图7.57）。这些声音不断提醒我们，他想逃到墙外的街道上。在影片的后半部，火车声变得十分重要。当方丹第一次可以离开牢房，在走廊上不受监视地散步时，我们听到火车汽笛声。在他偷偷潜离牢房的几次，火车声也再度出现，一直到最后，方丹和幼斯逃亡时，火车声还掩盖住他们弄出的声响。



图 7.57　方丹现身在窗口，我们听到牢房外面的世界传来车的声音。



图 7.58　导演布烈松避免在洗澡间里使用长镜头，好让整个环境中充满了水声。



图 7.59　囚犯清洗他们的便桶时，我们听到的是莫扎特《c 小调弥撒曲》。

由于犯人们之间的互相扶持，某些母题声音就特别让我们注意到方丹和其他犯人的互动。例如，犯人们每天集合在一个寻常的污水槽中洗澡，也变成与河川流水有关。一开始银幕上还看得见水龙头，后来布烈松以近镜头拍摄犯人们的动作，而银幕外传来的声音却是流水声（图7.58）。

有些母题声音则与蔑视监狱规定有关。方丹利用手铐轻叩墙壁，来和隔壁的犯人通讯；他用咳嗽声掩盖刮削的声音（咳嗽声同时也成了犯人间的暗号）；方丹违抗警卫的命令，继续和其他人交谈。影片中还有其他母题声音（钟声、枪声、吹哨声和孩童人声），各有不同的功能：描述方丹的逃亡、提醒我们注意细节，或引导我们的注意力。

音乐
Music

片中还有另一种主题声音，是仅有的非剧情声音，取自莫扎特弥撒曲的片段。音乐的母题已很清楚，片中的叙事也一再言及宗教信仰。方丹告诉另一位犯人，他虽然祈祷，但如果他不为自己的自由付出心力的话，也不期望上帝帮他。

一开始，我们并不了解这段音乐有什么作用，而它的一再出现也可能让我们感到奇怪。在片头播放演员表和工作人员名单后，这段音乐便有一阵子都没出现。后来第一次使用这段音乐，是方丹首度和其他人一起出去清理便桶的时候。当音乐响起时，方丹的旁白说明这项例行工作："倒空你的桶子，清洗干净，然后回到牢房去待一整天。"将

仪式性的巴洛克教堂音乐和清理便桶的动作并置在一起并不协调，但其中的对比并不是为了展现讽刺意味(图 7.59)。事实上，这些例行事项不但是方丹牢狱生活中的重要部分，也是他可以和其他犯人直接接触的主要机会。

后来，这个母题音乐又出现了七次，强调故事的发展：方丹和其他人见面，赢得他们的支持，最后还打算让他们参与逃亡。每当方丹和对他最后脱逃有影响的犯人(如布兰契特、欧西尼)接触时，这段音乐便重复出现。稍后的洗澡场景中，一点音乐也没有，因为在这些场景中，方丹的向外接触被切断了(欧西尼决定不走)。而当欧西尼企图开始他自己的逃亡计划时，音乐又回来了。虽然他逃亡失败，可是却带给方丹将来尝试时所需要的宝贵信息。音乐再度响起时，是原本反对方丹计划的布兰契特捐出他的毯子做绳索。

最后，主题音乐便和幼斯有关；当方丹了解到，他如果不杀了幼斯，就得带他走时，音乐又再度扬起。最后一次使用音乐要到影片最后，两人逃离监牢，没入夜色中。这个非剧情声音一直伴随着方丹与其他人之间关系的进展，而方丹的努力都必须仰赖这些人。

这段反复出现的音乐母题，是影片中唯一主要的非限制性叙述元素——让我们可以暂时不必受限于方丹的叙事内容。如果根据音乐重复出现的形式，我们可能将其中的主旨诠释为狱中犯人们之间相互依赖和信任的重要性。然而，这不单纯只是一般电影中随着情节出现的传统“情境”音乐，它与实际情节间的不协调，暗示我们去寻求其中暗藏的涵义。

声音段落举例
A Sample Sequence

现在我们来看《死囚越狱》中的一小段场景，示范静音与各种声音之间的转换(内在与外在的、同步和不同步的……等声音)如何引导我们的注意力。表 7.3 中的 11 个镜头(图7.60 至图 7.70)，是男孩幼斯被关进方丹牢房的场景。

在方丹内在和外在声音之间，其静默、心意不定的时刻主导了整场戏。我们从未见过幼斯，在这场戏一开始也不知道发生了什么事。方丹的内心旁白告诉我们，一种新的威胁已出现。银幕外的脚步声和方丹屏息凝视的画面指出，有人走进他的房间，但摄影机一直停在方丹身上。布烈松迟迟不把镜头切入新来的人(第一个镜头的长度是其他三个镜头的总和)。这段延迟达到多重的效果，对叙述的限制颇大，我们根本不知道方丹为什么会有那些反应。经由旁白，我们只知道他感到受威胁：他所讲的“他”可能是警卫，也可能是另一个犯人。这是叙事所创造的悬疑中的一小部分而已。

我们期待看到幼斯的事实，强调了他出现的重要性；它使我们非常注意方丹的反应(大部分是由他的旁白所传达)，而不是新出现的角色。当我们真的看到幼斯时，我们知道方丹感到有威胁，而且因他穿了一半的德军制服而感到不安。方丹开口说的第一句话，便强调了他的疑虑。他并未直接陈述他的态度，只是探求信息。接着，他的内心旁白再度出现，将他犹疑两难的情况说明得很清楚：幼斯可能是狱警派来的间谍。然而，他对幼斯说的话却与其内在疑虑相矛盾，他和对方握手，并大声地以友善态度开始聊天。因此，在同步对话与

表 7.3《死囚越狱》中的声音与静音

影像	说话声	音效	动作 / 摄影
(1)27 秒  图 7.60	方丹(旁白):然而,再一次……	锁门的嘎嘎声渐淡。 嘎嘎声持续淡去。	方丹转身
 图 7.61	……我以为我迷失了。	脚步声停止。	方丹的头向左转。 向左边看去,继续转头。 向左移动并往前进一点;摄影机随着他的动作而移动。
 图 7.62	(旁白):穿着法国和德国的制服,他看起来很猥亵,令人生厌。	锁门声接近,停止。后退一步。	他看着门关上。
 图 7.63	(旁白):他看起来只有16岁。	锁和门的回音,停止。 两个脚步声,停止。	

表 7.3《死囚越狱》中的声音与静音(续)

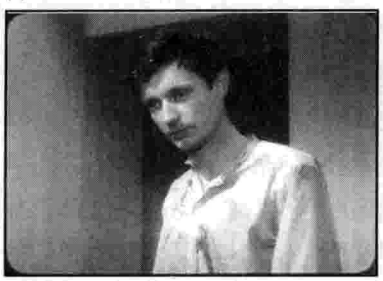
影像	说话声	音效	动作 / 摄影
 图 7.64	方丹(大声说):你是德国人?		
(2)10 秒  图 7.65	或法国人?叫什么名字?		幼斯抬起头,向右看去。
 图 7.66	幼斯:幼斯。弗朗斯瓦·幼斯。 方丹(旁白):他们是不是派个间谍来卧底?		
(3)10 秒  图 7.67	方丹(旁白):他们以为我想说话了吗?		方丹低头向下看。

表 7.3《死囚越狱》中的声音与静音(续)

影像	说话声	音效	动作 / 摄影
 图 7.68		牢房里的脚步声(方丹的)。	方丹向左前方移动;摄影机跟着移动。
 图 7.69	方丹(大声说):幼斯,我们握个手吧!		方丹伸出右手。
(4)10 秒  图 7.70 (叠化)	方丹(高声说):这地方很小。	幼斯起身的声音。 鞋子踩在地板的声音。	幼斯站起来,他们握了握手。 方丹往右看。 两人环顾四周。

异步叙事声音的相互作用下,影片制作者呈现出了情节中人物心理矛盾挣扎的一面。

音效能够将重要情节区分出来,并使故事继续发展。起先方丹略有保留,稍后他走向幼斯时,我们就听到他的脚步声;幼斯起身的声音,伴随着他们两个首度信任的手势——握手;最后,他们放轻松,开始谈论周遭事物时,我们就听见鞋子摩擦地板的声音。

这一场戏很短暂,却在几个镜头中,包含了不同种类的声音组合,也说明这部影片声音部分的复杂性。不管我们认为这些声音是否写实,我们都可以将其视为整部影片的一部分,而与其他技术和叙事形式相互作用。布烈松运用我们熟悉的声音,但十分谨慎地选

择出现的时刻。经过对声音的选择、对音质的控制，以及对声音与声音间、或声音与影像间关系的处理，布烈松让他的技术成了我们分享电影经验的一项重要因素。

结论
Summary

同样的，经过广泛的欣赏和深入的审视，可以使自己了解电影声音功能的能力更为加强。通过下列这些问题，你可以自在地运用从本章学到的分析知识去了解电影的声音：

1.现在出现的声音是哪一种？音乐、人声，还是杂声？音量、音调和音色的使用又如何？混音的内容很少还是很繁复？转变之间很平滑还是很突然？
2.其中声音与影像之间有节奏感吗？如果有，是如何连接的？
3.声音与我们所见到的声源是否相符？
4.声音来自何处？是在故事空间之内还是之外？银幕上或银幕外？
5.声音是何时发生的？与故事情节同时发生？之前发生？之后发生？
6.在一串连续镜头或整部影片中，各种不同的声音是如何被组织在一起的？它们形成了何种形式？以及它们是如何加强这部影片的形式结构（叙事性或非叙事性）的？
7.问题 1～6 各为达成什么目的？以及什么样的效果是借助声音处理来达成的？

试着练习回答这些问题，将有助于你熟悉影片声音的基本运用。

虽然以上所列不足以涵盖全部，但这些分类和名词非常有助于我们进行下一步骤：深入观察所辨认出的各类型声音如何在整部影片中发挥作用。

延伸阅读
Where to Go from Here

有关影片声音如何制作的问题，请参阅第一章的注释与议题。有关电影音效发展的论述有：沃尔特·莫奇的 "Sound Design: The Dancing Shadow"in John Boorman et al., eds., *Projections 4* (1995), pp.237–251。这篇论述对于《教父》中的混音有出色的幕后讨论。

关于好莱坞录音特性的文章，可见：*Recording Engineer / Producer* 和 *Mix*。同时见：Jeff Forlenza

and Terri Stone, eds., *Sound for Picture* (Winona, MN.: Hal Leonard, 1993),以及 Tom Kenny, *Sound for Picture: Film Sound Through the 1990s* (Vallejo, CA: Mix Books, 2000)。David Lewis Yewdall, *Practical Art of Motion Pictures*, 2nd ed. (Boston: Focal Press, 2003)。这是一本优秀的概述,附赠导读CD。还有 Vincent Lo Brutto, *Sound-on-Film: Interviews with Creators of Film Sound* (New York: Praeger, 1994),其中有许多实务工作者的评述。好莱坞的声音设计大师沃尔特·莫奇在这本书中介绍了许多当代的声音技术:Roy Paul Madsen, *Working Cinema: Learning Form the Masters* (Belmont, CA: Wadsworth, 1990), pp. 288–313。我们在本书第 324 页所引述的文字,就是引自这本书的第 294 页。

关于倾听心理有用的介绍有:Robert Sekuler and Randolph Blake, *Perception*, 4th ed. (New York: McGraw-Hill, 2002), 以及 R. Murray Schafe, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*(Rochester, VT: Destiny, 1994)和 David Toop, *Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds* (London: Serpent's Tail, 2001)。

声音的力量 The Power of Sound

众导演中,爱森斯坦撰述了最多关于声音技术的文章。见:Herbert Marshall 英译,*Non-indifferent Nature* (Cambridge: Cambridge University Press, 1987), pp.282–354, 以及 Jonathan Griffin 英译 Robert Bresson, *Notes on Cinematography* (New York: Urizen, 1977)。

另外有关音效的广泛讨论,可见于:John Belton and Elizabeth Weis eds., *Film Sound: Theory and Practice*(New York: Columbia University Press, 1985);Rick Altman, ed., *Sound Theory Sound Practice* (New York: Routledge, 1992);Larry Sider, Diane Freeman, and Jerry Sider, eds., *Soundscape: The school of Sound Lectures 1998–2001* (London: Wallflower, 2003); 以及 "Sound and Music in the Movies," *Cinéaste* 21, 1–2 (1995): 46–80。菲利浦·布洛飞 (Philip Brophy)主编,由三部选集组成的 *CineSonic* (New South Wales: Australian Film Televion and Radio School, 1999–2001)。在电影声音美学方面最具创造力的研究者 Michel Chion,他的相关概念都总结在本书中:*Audio Vision, tran. Claudia Gorbman* (New York: Columbia University Press, 1994)。对于电影中的台词, 孔兹洛夫 (Sarah Kozloff)著作丰富:*Invisible Storytellers: Voice-Over Narration in American Fiction Film* (Berkeley: University of California Press, 1988), 以及 *Overhearing Film Dialogue* (Berkeley: University of California Press, 2000)。Lea Jacobs 在本文中分析了几种对话形态:"Keeping Up with Hawks," *Style* 32, 3 (Fall 1998): 402–426。我们书中提过在《星期五女郎》一片中的节奏增强与减弱,即源自于本书。

有关声音与画面的剪辑,见:Vincent Lo Brutto, *Selected Takes: Film Editors on Editing* (New York: Praeger, 1991), p.95。本书针对"对话重叠"有详细讨论:Edward Dmytryk, *On Film Editing* (Boston: Focal Press, 1984), pp.47–70。

从《西伯利亚来信》的例子显示, 纪录片作者对声音做了极多的实验, 可参见巴索·莱特(Basil Wright)的《锡兰之歌》(*Song of Ceylon*),以及汉弗莱·詹宁斯 (Humphrey Jennings)的《倾听不列颠》(*Listen to Britain*) 和《写给提摩西的日记》(*Diary for Timothy*)。有关声音的分析可参见:Paul Rotha, *Documentary Film* (New York: Hastings House, 1952)和 Karel Reisz and Gavin Millar, *Technique of*

Film Editing (New York: Hastings House, 1968), pp.156–170。

Stephen Handzo 的文章对电影声音的录音和再制系统提供了广泛的讨论，见："A Narrative Glossary of Film Sound Technology,"in Belton and Weis, *Film Sound: Theory and Pracitce*。在电影声音方面最新的研究，参见：Gianluca Sergi, *The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood* (Manchester: Manchester University Press, 2005)。

默片 vs.有声电影 Silent Film Versus Sound Film

长久以来，电影都被视为一种影像的媒介，声音最多只是发挥辅助的效果，最坏也只是扰乱观众的注意力。在 20 世纪 20 年代晚期，有些电影美学学者抗议"有声片"的来临，觉得有声电影糟蹋了原来纯净的无言艺术。雷内·克莱尔声称，在质量差的有声电影中，"影像已沦落为完全如留声机所勾勒出的角色一般，而表演的目的只在于尽可能使之能像'电影'作品。在三四个场景中有无数对话的戏，如果不懂英文，可能只会觉得无聊；但如果听得懂英文，就会受不了"。〔*Cinema Yesterday and Today*(New York: Dover, 1972), p.137〕鲁道夫·阿恩海姆 (Rudolf Arnheim)认为，电影艺术的潜能在于它无法完美地复制现实，因此他断言："有声电影的引入必会粉碎电影艺术形式。"〔*Film as Art*(Berkeley: University of California Press, 1957), p.154〕

如今我们会觉得，上述说法未免有点蠢。但回想一下，许多早期的有声电影仅仰赖对白来达到它的新意，克莱尔和阿恩海姆乐意接受音效与音乐，但反对说个不停的有声片。无论如何，相反的意见还是不可避免地出现。巴赞 (André Bazin)写了一长篇深具影响力的论文来支持写实主义，也就是声音与影像一起出现的有声电影，参见：André Bazin, *What is Cinema?* vol. 1 (Berkeley: University of California Press, 1967)。然而，即使巴赞也认为声音的重要性次于画面。在 Siegfreid Kracauer 的 *Theory of Film* (New York: Oxford University Press, 1965)中也有这样的看法："只有以视觉效果为前提时，有声电影才能实践其媒介的精神。"(p.103)

现在，许多导演及观众都会同意科波拉所说的："声音至少是电影的半个灵魂……。"20 世纪 70、80 年代电影研究的大跃进之一，便是广泛而详细地注意到声音这个元素。

美国电影从默片到有声电影的发展，参见：Harry M. Geduld, *The Birth of the Talkies: From Edison to Jolson* (Bloomington: Indiana University Press, 1975)；Alexander Walker, *The Shattered Silents* (New York: Morrow, 1979)；David Bordwell, Janet Staiger, and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode Production to 1960* (New York: Columbia University Press, 1985) chap. 23；James Lastra, *Sound Technology in the American Cinema: Perception, Representation, Modernity* (New York: Columbia University Press, 2000)；Charles O'Brien, *Cinema's Conversation to Sound: Technology and Film Style in France and the U.S.* (Bloomington: Indiana University Press, 2005)。Douglas Gomery 的 *The Coming of Sound* (New York: Routledge, 2005)提供了美国工业的历史。

电影音乐 Film Music

电影的各种声音中，音乐最受到广泛的讨论。评论作品数量原本就多，加上近期电影作曲家的崛

起，有更多电影原声 CD 可以在市面上买得到。

有助于电影研究的相关音乐基础介绍可参考：Willam S. Newman, *Understanding Music* (New York: Harper, 1961)。近期的音乐制作介绍可参考：Fred Karlin and Rayburn Wright, *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*, 2nd ed. (New York: Schirmer, 1990)。Karlin 的 *Listening to Movies* (New York: Routledge, 2004)为好莱坞传统提供了生动的讨论。

电影配音史在 Russell Lack, *Twenty-Four Frames Under: A Buried History of Film Music* (London: Quartet, 1997)中，以生动而创新的方式来介绍。有关以好莱坞为主的历史，见：Roy M. Prendergast, *Film Music: A Neglected Art* (New York: Norton, 1997)，以及 Gary Marmorstein, *Hollywood Rhapsody: Movie Music and Its Makers 1900–1975* (New York: Schirmer, 1997)。此外，也可参看：Martin Miller Marks, *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies 1895–1924* (New York: Oxford University Press, 1997)，以及 Rick Altman, *Silent Film Sound* (New York: Columbia University Press, 2005)。关于当代电影作曲家的访谈，见：Michael Schelle, *The Score* (Los Angeles: Silman-James, 1999)；David Morgan, *Knowing the Score* (New York: HarperCollins, 2000)；以及 Mark Rudell and James Young, *Film Music* (Hove, England: Rota, 2000)。

电影音乐理论的主要研究有：Claudia Gorbman, *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (Bloomington: Indiana University Press, 1987)。针对这个主题广泛丰富的探讨，见：Royal S. Brown, *Overtones and Undertones: Reading Film Music* (Berkeley: University of California Press, 1994)。Jonathan Romney 和 Adrian Wootton 的 *Celluloid Jukebox: Popular Music and the Movies Since the 50s* (London: British Film Institute, 1995)，是有趣的论述合辑。另外，也可参看：Chuck Jones, "Music and the Animated Cartoon," *Hollywood Quarterly* 1, 4 (July 1946): 364–370。卡尔·斯大林发行了一套令人惊叹的卡通声轨范本双 CD (Warner Bros. 9–26027–2 and 9–45430–2)。

虽然电影音乐的数据非常多，分析音乐在电影中的功能却不多，其中最著名(或声名狼藉)的是爱森斯坦的：Sergei Eisenstein, "Form and Content: Practice," *The Film Sense* (New York: Harcourt, Brace, 1942), pp.157–216。在文中，他分析了《亚历山大·涅夫斯基》中声音与影像之间的关系。关于电影音乐的敏锐分析，参见：Graham Bruce, *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative* (Ann Arbor: University of Michigan, 1985)；Kathryn Kalinak, *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film* (Madison: University of Wisconsin Press, 1992)；Jeff Smith, *The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music* (New York: Columbia University Press, 1998)；以及 Pamela Roberson Wojcik and Arthur Knight, eds., *Soundtrack Availiable: Essays on Film and Popular Music* (Durham, NC: Duke University Press, 2001)。

配音与字幕 Dubbing and Subtitles

刚开始研究电影的人，可能对外语片对白翻译成本国语言印成字幕的作法感到惊讶，甚至是反感。有的观众会说，为什么不用配音呢？将对白翻译成本国语言再找配音演员配上去，在很多国家都很普遍(意大利就是几乎将所有进口影片配音的国家)。但为什么大部分研究电影的人都喜欢字幕？

其中有几个理由：首先，配音的声音通常都呈现平板的录音室音质；此外，将演员原来的声音消掉，也等于抹杀他们在声音方面的表演（支持配音的人应该看看凯瑟琳·赫本、奥逊·威尔斯或约翰·韦恩的配音版，因为声音与人不相配，而使表演大受影响）。因为配音必须照顾到对口型的要求，翻译可能遇到的问题就更严重。而加上字幕的话，观众还可以循原音欣赏声音的表演。所以，将外语片重新配音反而是破坏电影的愚笨想法。

有关字幕（subtitle）惯例的观察，见：Jan Ivarsson and Mary Carroll, *Subtitling* (Simrishamn, Sweden: TransEdit, 1998)。

相关网站 *Websites*

- www.filmsound.org　在电影声音方面，这是最广泛和详尽的网站，有相当多的访谈和相关网站链接。
- www.mixonline.com　《混音杂志》（*Mix Magazine*）的网站，致力于所有电影和音像制品声音制作的不同面向。
- widescreenmuseum.com / sound / sound01.htm　有关电影声音系统的历史回顾，以原始文件来做解说。
- www.filmmusic.com　新近电影的消息，以及作曲家和音乐制作团队的访谈。
- www.filmscoremothly.com　杂志网站。
- www.geocities.com / Hollywood / Academy / 4394 / sync.htm　在这篇 1995 年的文章 "Sync Take: The Art and Technique of Postprodution Sound" 中，Elizabeth Weis 简洁地解说了混音中创造性的选择。本书中有关迈克尔·克里奇伯格的引文，即出自本书。
- www.npr.org / templates / story / story.php?storyId=1126863　这里有沃尔特·默奇在国家公共广播电台节目"Fresh Air"中的访谈录音。

电影幕后花絮 DVD 推荐 *Recommended DVD Supplements*

很少在电影光盘的幕后花絮中，看到有关对白后制混录过程。在《海底两万里》（*20,000 Leagues Under the Sea*）DVD 中的小单元 "Peter Lorre's ADR Tracks" 是个例外（这个单元被隐藏在"Bonus Material"选单中，点选 "Lost Treasures"再选择 "Audio Archives #2"）。另一个相反的技术是先将歌曲录制好，然后在拍摄该曲目时，现场播放对口型表演，这个过程在《雨中曲》DVD 中"Scoring Stage Sessions"的单元中呈现。

《怒海争锋》（*Master and Commander*）DVD 的 "On Sound Design"单元，对建立音轨有极佳的考察，片中须借着丰富的环境混音，描绘出船上拥挤的状态。这个幕后花絮告诉我们，为何有很多对白无法在拍摄的时候现场收音，必须后制配音。音效专家示范了通过发射不同形式的武器，去重新创造那些

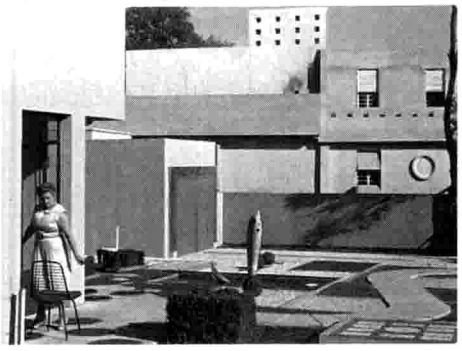
声音的微妙之处。

《玩具总动员 2》(*Toy Story 2*)幕后花絮 "Music and Sound"中的 "Sound Design"小单元,介绍了如何在场景中运作声音。其中一场是在拥挤的交通路况中,有一帮士兵要过马路,导演想要在动作和静止之间创造出强烈的对照。当玩具士兵先冻结不动,然后又动起来的时候,需要让音乐一下停、一下又开始的技术。这场戏中只有声效、音乐和最后的混音。

《指环王三部曲》每一部都有幕后花絮 "The Soundscapes of Middle-Earth"单元,加起来共有将近一个小时。《指环王:护戒使者》(*The Fellowship of the Ring*)中,讨论了后制配音和声效。《指环王:双塔奇兵》(*The Two Towers*)则示范了混音的过程,在海尔姆深谷战役中,同一段落,就有八个版本的音轨。一个是拍摄现场的收音,其他六个是经过挑选的不同部分,有音乐的、武器的等等,还有最后的混音。前述六道不完全的音轨,原先都是分别录制的,最后会因各种需要而被混音。《指环王:王者无敌》(*The Return of the King*)中,当甘道夫领着大家穿过树林去拜访艾辛格,其中一个音轨只是为弓箭手莱格拉斯制作的咔嚓声,但在之后的混音中几乎难以分辨。

电影配乐的讨论在幕后花絮中是很常见的,在 "Scoring War of the Worlds"中,有特别详尽和系统性的说明,还有约翰·威廉斯 (John Williams)广泛地谈到他配乐中的叙事功能。此幕后花絮由史蒂文·斯皮尔伯格所执导。

导演瑟吉欧·莱昂内 (Sergio Leone) 的西部片常被称为 "歌剧式的",电影音乐历史学家 John Burlingame 在"Il Maestro: Ennio Morricone and *The good, the Bad, and the Ugly*"加以说明。与大部分电影音乐不同的是,莱昂内的电影配乐都是事先写好的,在这个幕后花絮中将解释,音乐如何在导演的拍摄和剪辑阶段提供引导。



8 总结:风格是一种形式系统

Summary: Style as a Formal System

风格的概念

The Concept of Style

在第二部分一开始,我们已看到被称为形式(form)的动力系统中,电影的各部分如何彼此产生交互作用。由于在前面数章已探讨了电影媒体中技术的各个层面,现在我们可以讨论这些技术如何交互作用,创造出电影的另一种形式系统——**风格(style)**。这两组系统——风格和叙事/非叙事性形式——同时在电影的整体中交互影响。

风格模式对于任何电影都是很重要的。我们谈的不只是单一影片的风格,同时也是导演的风格。例如,下文会提到《死囚越狱》(*A Man Escaped*)的声音部分,我们认为罗伯特·布烈松(Robert Bresson)是一个特别重视声音技巧的导演,讨论此片时,就特别分析片中声音与影像的关系。声音的处理是布烈松个人风格的一个特征。相同的,当我们讨论巴斯特·基顿(Buster Keaton)的《我们的好客之道》(*Our Hospitality*)时,就分析其全景镜头如何营造出具喜剧性的场面调度,而这是基顿在其他影片中也出现的手法。布烈松与基顿的电影都有明显的风格,而借着分析他们如何在整个电影系统中运用的特定技巧,我们会越加熟悉他们的风格。

再者,我们会提到集体风格(group style)——指一些导演的作品中共同出现的技巧。在本书第六部



"只有在回顾电影时,才会将它称为风格。在真正拍电影的当下,那都只是一个个在不同情况下所做的决定。"

——伊桑·科恩(Ethan Coen),制片/编剧



"……有关借着一幕幕的戏说故事的最佳方式,不管是被迫或是出于乐趣,你做了自认为适合某场戏的特定选择。拍完后,将它们组合起来。之后有人看了这部电影,如果发现有些地方前后一贯,他们就会说'那就是他们的风格'。"

——乔尔·科恩(Joel Coen),导演/编剧

分，我们也会谈到影史上其他重要的集体风格，如德国表现主义风格或苏联蒙太奇风格。

风格与电影导演
Style and the Filmmaker

没有一部影片会用尽所有我们讨论过的技巧。首先，历史环境就限制了电影工作者的选择。例如，在1928年之前，大部分的导演并没有使用同步录音的机会。即使在今日，各种技巧的开发好像提供了更多选择，但依然有所限制。今日的导演也用不到默片时代通用但目前已绝迹的整色性底片（orthochromatic film stock），尽管在很多方面，它优于目前的底片。同样的，无须使用3D眼镜就能欣赏立体电影的影像系统，到现在还没发明出来。

其次，即使在所有技术齐备的制片环境下，导演仍须面对该部电影所需技术的选择。通常，导演会选择一些特定的技巧，然后贯通全片。例如，他会特别用三点式布光法，或连续性剪辑法（continuity editing），或与剧情相关的声音（diegetic sound）等技巧。虽然可能有部分技巧在全片中特别突显，但基本上，某些特定技巧会贯穿全片。而影片的风格就是在这些技术的历史条件限制，和深思熟虑之下选择的结果。

导演也会蓄意选择能显示故事平行对应的技巧。基耶斯洛夫斯基（Krystyf Kieslowski）的摄影师索伯辛斯基（Piotr Sobocinsk）说，《红》（*Three Colors: Red*）中设计了一个拍摄时装秀的升降镜头，来让人想起先前的运镜——摄影机在书本掉到街上时向下降。同样的，在《萨巴达传》（*Viva Zapata!*）中，伊利亚·卡赞（Elia Kazan）将镜头推向萨巴达，他向前行，且不理会一群农民群众正在跟着他。“那个镜头必须以推轨方式向他推近，因为我想拍下他的表情或面无表情。我们后来也用同样推轨镜头来拍警长，因为他发现好像有事情发生了。重点是，我们希望以同样的摄影机运动，来对比萨巴达与警长两种截然不同的态度。”



图8.1 《我的舅舅》：胡洛先生和邻居闲聊，其他人从旁经过。



图8.2 亚伯家的空间设计，处处都是障碍，巨大的金属安全门更把街景完全遮蔽了起来。

具有强大的叙事对比（narrative contrasts）的电影，通常也会以鲜明的风格差异去强化它。导演雅克·塔蒂（Jacques Tati）在《我的舅舅》（*Mon Oncle*）中，以巴黎老社区的魅力，去对抗取而代之的荒芜的新式建筑。胡洛先生住在一个宁静区域中的破落公寓，而他的姐姐、姐夫埃布尔一家人，才刚搬进了一栋极现代的宅院，里面充满了各式各样高科技的玩意儿，以及样式别致却不舒适的家具。在胡洛先生的社区场景中，除非有重要的音效或对白，总会搭配以轻快的音乐。在这个场所，摄影机架在公寓的外面，捕捉小区邻居的互动（图8.1）。相对的，埃布尔宅院的场景则没有音

乐,我们听到的是鞋子敲击在石板地面上的喀喀声,和种种荒谬设备发出的咔嚓、呼呼声。这里也用较多的室内镜头,街景则被保安金属围篱遮挡而几不可见(图 8.2)。

很多电影导演会先计划好电影的整体风格,来反映故事的进行。《死囚漫步》(*Dead Man Walking*)中,导演蒂姆·罗宾斯(Tim Robbins)和摄影师罗杰·戴金斯(Roger Deakins)设计出一个视觉模式,来表现出苏珊·莎拉登(Susan Sarandon)和肖恩·潘(Sean Penn)饰演的角色之间渐增的亲密关系。在一开始的场景里,镜头强调两者之间的铁丝网,焦点对准它,潘饰演的角色比较遥远。后来,利用长镜头和缓慢的推轨镜头将隔阂降到最小。到最后,当角色通过牢房的门沟通时,窗上倒影使观众同时看到两个人。

风格与观众
Style and the Viewer

另外,观众与风格也有关联。虽然我们很少注意到这点,但是观众通常会期待风格。比如,期待一个有两个人物的远景镜头之后,能够切进更近一点的镜头;或某个角色走向画面的右方,好像要离开时,会希望镜头能跟着向右横摇;以及当人物开口说话时,声音部分能忠实地对上口型。

就像其他的期待一样,风格上的期待也源自我们对世间事物的经验(人们讲话不会像小鸟一样吱吱叫),以及对电影或其他媒体的经验。特殊的电影风格不但能够确立我们的经验,也可以修正,或是欺骗,甚至是挑战惯例。

许多电影通过各种方式运用技术来达到我们的期待。例如,经典好莱坞叙事形式影片或类型片的惯例,提供了相当稳固的基础,不断增强观众以往的期待;其他电影则不断要求我们调整已定型的惯性。如基顿的《我们的好客之道》,让观众习惯去期待他会用深焦画面来处理人物之间的焦点,而让·雷诺阿(Jean Renoir)的《大幻影》(*Grand Illusion*)则重复运用类似的镜头运动,来塑造观众特定的期待。不过,其他影片会用非比寻常的技术呈现画面,若要了解它,我们必须用这些陌生的技巧来构组在新风格上的期待。爱森斯坦(Sergei Eisenstein)的《十月》(*October*)中的不连续性剪辑手法,或布烈松的《死囚越狱》中精密的画外音运用,都要求观众注意他们在风格上的处理手法。

换句话说,导演不仅指导演技、领导工作人员,还必须引导观众的注意,以及诱发观众的反应。而就在这些技巧上不同的选择与决定当中,导演影响了我们所看到的内容,以及反应的方式。

所以,风格指的就是电影组织技术的形式系统。任何一部电影都需要通过不同的电影技巧来制造风格的印象,而电影工作者将在历史环境条件的限制之下,对这些技巧作出种种选择。因此,我们也把"风格"这个词的含义延伸出去,用来描写个别或群体的电影工作者使用电影技巧的特征。观众可能会忽略电影的风格,但是,风格对我们的观影经验绝对有重大的贡献。

分析电影风格
Analyzing Film Style

身为观众，我们感受得到电影风格的效果，却很少注意到风格本身。如果要了解风格是如何促成这些效果的，就必须比平时更谨慎地去听、去看。因为前面四章已经指出了该如何注意到电影中技术的特色，现在，我们可以进行分析电影风格的四个步骤。

第一步：决定该片的组织结构
Step1 : Determine the Organizational Structure

首先，了解这部电影是如何被组合成一个整体的。如果它是叙事电影，那么我们就用第三章所讨论的原则来分析它，亦即它的情节(plot)会提供故事；它本身的因果、时间与空间关系的设计；从开场到结束有显而易见的模式；它可能使用平行对照(parallelism)；并依需要在不同的段落选择限制型(restricted)或非限制型(unrestricted)叙事手法(并非所有电影都会叙述故事。我们在第十章会讨论到其他不同的形态)。

第二步：辨识显著的技巧
Step2 : Identify the Salient Techniques Used

分析者会将第四至七章所提过的技巧找出来，这些是大部分观众会忽略的——色彩、灯光、取景、剪辑、声音等等。一旦发现这些元素，就可以判别它们的技巧——例如，是与剧情无关的音乐(nondiegetic music)还是低角度取景(low-angle framing)。

但是，这些只是开始分析的第一步，分析者还必须培养出一双看得出显著技巧的锐眼，那很可能就是在影片中被大量运用的技术。例如，《波长》(*Wavelength*)中缓慢扭曲的前进式镜头运动，以及在《十月》中的快速剪辑，都引发观众的注意去进一步留心观察。

此外，对于显著的界定也取决于该分析者的意图。比如，如果分析者有意呈现电影风格是制作电影的某种典型途径，则可以集中说明技巧如何顺应风格上的期待而出现。《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*)的 180° 剪辑不明显，也没有被刻意强调，但它恪守经典好莱坞连续性剪辑的要求，都是本片风格的重要特征(第六章即企图呈现这部片子在连续性剪辑法上是最典型的例子)。然而，如果分析者要强调某片风格的独特之处，即可全神贯注于比较意想不到的技巧设计。布烈松在《死囚越狱》中的声音设计非常突出，展现了很少导演会做的选择(此即第七章所强调的音响设计的创意)。从这个原创的观点来看，《死囚越狱》的服装在风格上就不如声音设计这样突出，因为它的表现与传统惯例相似。因此，分析者所发掘的显著技巧，部分受到影片强调的影响，部分则取决于分析者本身的意图。

第三步:找出整部影片中技巧的模式

Step3 : Trace Out Patterns of Techniques

一旦辨识出显著的技巧,就可注意它们形成的模式(pattern)。通常技巧在整部影片或一个段落中,会重复、变化、发展,或与其他技巧平行对应等。第四至七章已说明电影中这些现象是如何发生的。

你可以从两个方向来"瞄准"(zero in)风格的模式。首先,你可以反观自己的反应:倘若某场戏以前进推轨(track-in)的方式开场,你预期它会以往后拉轨(track-out)的方式结束吗?如果某个角色向左看,你是否会认为,银幕外的某人或某物在下一个镜头会出现?假使你觉得在一场追逐戏中,情绪逐渐高昂起来,是否会意识到正加快的音乐节奏或加速剪辑?

第二个认出风格模式的策略是,注意风格如何加强形式组织(formal organization)。电影导演经常故意设计电影的风格系统来强调戏剧发展。如在《恋爱中的女人》(*Women in Love*)中,借着转换不同颜色系统,反映情节发展中的三个阶段(图 4.41 至图 4.43)。在《勇者无惧》(*Amistad*)中,导演史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)和摄影师贾纳斯·卡敏斯基(Janusz Kaminski)通过四场法庭戏中明显不同的打灯及拍摄手法,闪回奴隶迈向自由的过程,从浅绿色、雾蒙蒙的灯光及多角度的运镜,到最高法院最后一场戏中清新的照明与平稳的运镜。在设计《淑女本色》(*Portrait of A Lady*)时,导演简·坎皮恩(Jane Campion)和摄影师斯图亚特·德赖伯勒(Stuart Dryburgh)让色彩搭配主角的成熟过程。伊莎贝尔一开始是个理想主义且有点任性的年轻女性,背景是英国夏日,以明亮的绿黄色调为主;当她在锡耶那被阴险的求财男子奥蒙迷住时,色调是比较丰富温暖的橘色和珊瑚色。多年后,她嫁给奥蒙但并不幸福,色彩设计急剧地变成浅蓝色。结局场景重回英国乡间,令人想起开场,但如今比较明智且悔不当初的伊莎贝尔,面对她的未来,雪白的风景淡淡浸在蓝色中,暗示婚姻回忆依然萦绕在她心头。



图 8.3 《沉默的羔羊》最初的对话中,拍摄深景,前景角色的头占了大半景框……

即使在较短的时间内,风格也能帮助叙事的进展。一场戏中,通常会有接触、冲突和结果的戏剧模式,而风格常会反映这一点:剪辑变得更显著,镜头也随着戏的进展越来越接近角色。好比在《沉默的羔羊》(*The Silence of the Lambs*)中,女主角和食人魔之间的几场戏,常以传统正 / 反打对话展开。以中景拍摄角色在摄影机的左边或右边(图 8.3 与图 8.4)。随着他们的对谈变得更激烈而密切时,摄影机位置移到更靠近两人,并微妙地移向动作轴,直到两人都直接注视镜头为止(图 8.5 与图 8.6)。



图 8.4 ……强调两者之间的距离。

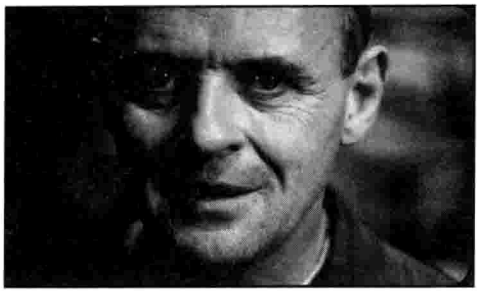


图 8.5 之后的戏当中较近的镜头……



图 8.6 ……不强调距离。

在《大幻影》中(参见第 239~243 页),风格就制造了情境之间的连接(镜头运动暗示了狱囚之间的团结),或强调了平行对应(以推轨镜头运动,比较莱芬斯坦的战利品与伊莱莎之间的差异)。稍后,我们会提到风格也可以加强非叙事性电影的结构。

然而,有时候,风格模式并不依附于电影的叙事或非叙事结构。风格本身会吸引我们的注意。因为每个风格的技巧都有数个功能,因此,每个技巧即以不同理由引起分析者的兴趣。在图 6.129 与图 6.130 中,一个晒衣绳的镜头直切(cut)到客厅的镜头,成为场景之间的转场(transition)。既然我们并不预期在叙事电影里,会在场景之间有色块效果的景物,这个直切就还有其他吸引人的理由。这种引起观众注意的图形(色块)的变化,正是抽象电影的惯例。小津安二郎(Ozu)的《早安》(*Ohayo*)在这个风格上的选择,就从叙事的功能直接走了出来。但在这里,这个风格模式仍然继续唤起观众的期待,并将观众带入动态的观影过程。还有,如果风格的模式自行改变,我们仍需了解影片是叙事性的还是非叙事性的,以便显示影片结构是如何及何时形成的。

第四步:提出这些技巧的功能以及形成的模式

Step4 : Propose Functions for the Salient Techniques and the Patterns They Form

在此,分析者必须找出风格在影片整体形式中所扮演的角色。比如,摄影机运动是不是像《历劫佳人》(*Touch of Evil*)(参见第 250~251 页)的开场,延后故事信息的揭露是为了制造悬疑的效果?不连续性剪辑是不是像我们曾分析过的《十月》(参见第 299~302 页)一样,是为了产生叙事上的全知观点?或者,镜头的安排旨在让观众注意画面中的特别细节〔图 4.138,《神谴之日》(*The Day of Wrath*)画面中女主角安娜的脸〕?或者,使用音乐或噪音是为了制造惊奇的效果?



"任何一场戏,若找 50 个不同的导演来拍,会有 50 种不同的拍法。"

——保罗·莫索斯基(Paul Mazursky),导演

发掘功能的直接方法,是注意它在影片中对我们的观影经验所产生的效果。风格可以加强影片中情绪 / 情感的效用。在《群鸟》(*The Birds*)中,快速剪辑激起惊吓及恐怖的情绪,而《死囚越狱》中的莫扎特音乐,使得每天倒马桶的共同例行工作也变得高

贵起来。

风格同时还塑造意义(meaning)。然而,最重要的是,不要将单一技巧从脉络中孤立出来,像分析原子结构般地解析它的功能。如第五章我们曾提及,"高角度"(俯角)镜头并不一定表示"挫败",反之,"低角度"(仰角)也未必表示"权力"。没有一本字典可以查出所有技巧项目的意义,相反的,分析者必须审视整部影片,了解技巧在其中的模式,以及它在电影形式中的特殊效果。例如,在《大幻影》中,莱芬斯坦和伊莱莎的对比,是由于雷诺阿的平行推轨镜头运动而增加了它的意义。

意义只是效果之一,没有理由期待每个风格项目都有一个主题意义。导演的工作之一就是引导观众的注意力,因此,风格通常单纯地具有知觉上(perceptually)的作用——引发观众注意细节,强调某件事,刻意误导、厘清、增强或复杂化我们对剧情的了解。关于这点,在本书一开始举过的这个例子,希区柯克(Hithchcock)的《辣手摧花》(*Shadow of a Doubt*)中不祥的晚餐场景中,演员约瑟夫·考登(Joseph Cotton)着魔般地独白着:"肥胖、衰老、贪婪的女人",通过希区柯克在风格上的选择,而被大力强调了。朝向查理舅舅脸部的慢速推轨镜头,和他突然转向摄影机,将我们放置在小查莉的处境中,让我们可以充分地研究他的表情和话语,看到他的疯狂而受到惊吓(图 1.5 至图 1.7)。

另外一个使我们的察觉力敏锐,可以观察特定技巧在片中功能的方法是,想象其他可能性,并思考它可能引起哪些不同的结果。也就是假设导演若选择了其他技巧来表现,会制造什么不同的效果。假设希区柯克将镜头切到小查莉脱口而出:"但,她们也是人啊!"把我们的注意力转到她的反应上,也许会释放掉由查理舅舅逐渐升高的怒气所创造的戏剧张力,而在摄影机运动逐渐放大脸部的过程中我们所持续建立的感受也会被破坏。

再回到另一个例子上,《我们的好客之道》的笑料所依据的是,将两、三个元素放在同一个画面上,让观众观看这个由于并置(juxtaposition)而产生的趣味。现在,假设基顿反而将每一个元素独立在一个镜头中,再用剪辑将之连接起来,如此,它的"意义"可能一样,但知觉上的效果则不同了:它不是以同时出现的方式,让观众的注意力来回在同一个画面上游移,观众反而会有一种对笑料的反应较"公式化"的感受。或者,假设休斯顿在《马耳他之鹰》的开场,用摄影机运动方式拍成一个单镜,他会如何吸引我们去注意布里姬·欧桑妮丝和斯培德的脸部表情,以及这会如何影响观众的预期?以这种方式集中注意技巧的效果,并且想象其他技巧的选择可能,分析者对影片中风格的特殊功能会获得更锐利的辨识力。

本章接下来将提供一连串的例子,说明如何分析一部影片的风格。举的例子是已经在第三至五章提过的叙事性影片《公民凯恩》(*Citizen Kane*)。在此,我们将以前述四个步骤对风格进行分析。在第三章中,已讨论了《公民凯恩》的组织结构,这里我们将专注于辨识显著的技巧、确认模式,以及提出每个片段一些风格上的功能。



图 8.7 《公民凯恩》的开场。



图 8.8 《公民凯恩》中的一场戏，开始于俱乐部外墙上苏珊的海报……



图 8.9 ……摄影机沿着墙上升到屋顶……



图 8.10 ……继续向前到“蓝丘”的招牌上……



图 8.11 ……然后到屋顶的透天玻璃上。

《公民凯恩》的风格
Style in *Citizen Kane*

《公民凯恩》的叙事结构是以调查的过程组合而成，一个像侦探的角色（记者汤普森）尝试查明凯恩生前的最后遗言“玫瑰花蕾”的意义。但是，在汤普森出场之前，观众已开始猜测凯恩是一个什么样的人了。

电影一开始就设立了侦探故事的调子：画面首先淡入“不准进入”的牌子；一连串升高及向前推进的镜头，摄影机越过篱笆，图形上相衔接的慢速叠化，将这些镜头连在一起。然后是一系列在远方背景的城堡画面（图 8.7），这一段主要由特效制作而成，城堡是图片，用遮幅合成方式与前景立体的模型组成。阴暗的光影、废墟式的场景和恶兆式的音乐，像这样诡异的开场，确实在观众心里造成侦探故事的联想。这些镜头皆是以叠化的方式连接在一起，虽然没有真正的摄影机向前运动，镜头却似乎逐渐接近城堡。当中每换一个镜头，前景随即改变——从高尔夫球场到堤岸等等，但是，画面上城堡中唯一亮灯的窗户，却几乎一直维持在银幕上的相同位置。镜头以叠化的方式变化时，即已提醒我们去注意这个窗户，于是我们马上猜测，不管这个房间是什么，它必定与故事的开场有重要关系。

观众的注意力穿越场景的空间，这个模式在稍后影片中的其他部分也会出现。一而再、再而三地，镜头向着可能透露凯恩性格的秘密事物前进。在汤普森访问苏珊的那场戏中，摄影机不从记者身上，反而是从夜总会墙上苏珊的海报开始，然后摄影机升高到屋顶上，掠过“蓝丘”的招牌，映照出透天玻璃的模样（图 8.8 至图 8.11）。接着一个叠化的画面，画面上的亮度瞬息间变化，摄影机下降，进入夜总会中拍摄苏珊所坐的桌子（这一部分有些摄影机运动是暗房中的特效制造出来的，请参阅本章的“延伸阅读”）。

这两个场景有着惊人的相似点。首先,两场都是以招牌开场("不准进入"与海报),镜头带领观众进入建筑物内部,再带出新的人物。第一场用一系列的镜头,而第二场较依赖镜头运动;但不同的技巧却都进行相同的运动方向,塑造了一种模式,成为该片的风格。汤普森第二次拜访苏珊时,镜头的升高运动与第一次相同。在里兰第二次回忆中,也是同样的镜头运动。画面上先是潮湿的鹅卵石街道,然后镜头向上摇,再向前推轨拍苏珊自药房走出来;直到这时,摄影机向右横摇,才发现凯恩站在一旁,被泥水溅了满身。这个镜头运动模式不但进入故事的空间、带动叙述的调查模式,同时也在首尾一贯的电影技巧中,制造出剧情的悬疑气氛。

如我们所知,电影的结束通常是开场的变奏。在《公民凯恩》中,汤普森放弃调查"玫瑰花蕾"的意义。但是,当他一离开仙纳度豪宅的仓库,摄影机随即开始穿越凯恩数量庞大的收藏品,在众多木箱和成堆器物的上空向前行进(图 8.12),然后下降到画面中心点——凯恩童年的小雪橇(图 8.13)。接着切进壁炉的画面,当雪橇被丢进火炉中,摄影机再度向前接近。终于,我们看到雪橇上面的"玫瑰花蕾"字样(图 8.14)。如此一来,结局延续了开场的模式,摄影技巧穿透影像空间,探访中心人物的内心世界。

然而,一旦我们看到"玫瑰花蕾"之后,影片模式开始反转。一连串的叠化镜头带领观众离开仙纳度,在越过"不准进入"的牌子之后,我们开始怀疑,这个发现是否真能解开凯恩的性格之谜。至此,开头和结尾之间明确地彼此响应。

在第三章讨论《公民凯恩》的叙事结构时已提到,从叙述的立场来看,汤普森的调查是相当复杂的。就某个程度上,我们对凯恩的了解被其他人物的认知所局限。在他们的闪回当中,更以回避类似交叉剪辑的手法(提供较非限制性的叙述)来增强风格。因此,闪回的部分几乎是以相当静态的长镜头拍摄,将观众的注意力强力集中在剧中人的说法上。譬如,在撒切尔的闪回中,导演威尔斯(Welles)其实可以切一个古巴记者发电报给凯恩的镜头,或是用蒙太奇呈现报业生活的一天。然而,在撒切尔与凯恩的对峙中,由于是撒切尔的观点,所以画面上只是两人怒目相视,再切一个凯恩自大表情的特写。

同时,本片的叙事也要求我们对各个剧中人的片面说法保持客观的态度。导演威尔斯避免运用暗示视觉或心理上主观的镜头,即表明了此点意图(和希区柯克的《群鸟》



图 8.12 《公民凯恩》中近尾声的一个升降镜头……



图 8.13 ……向下移近凯恩的雪橇。

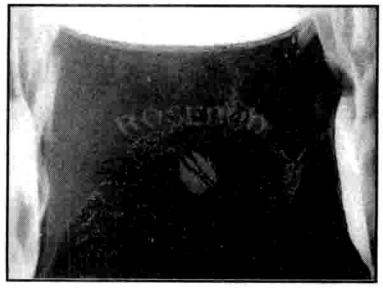


图 8.14 另一个更近一点的镜头是雪橇的特写(上头有"玫瑰花蕾"的图及字样)。



图 8.15 一个拉得越来越远的镜头里，是小时候的凯恩在雪地里……

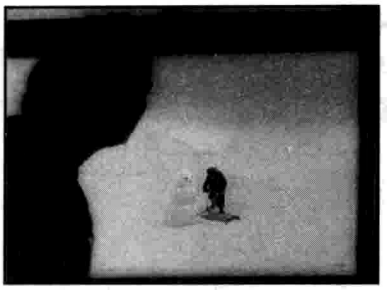


图 8.16 ……变成窗户内的内景镜头……



图 8.17 ……然后继续向后拉，看到凯恩的母亲和其他人……



图 8.18 ……场景中剩下的空间，把凯恩放在镜头中远远的地方。

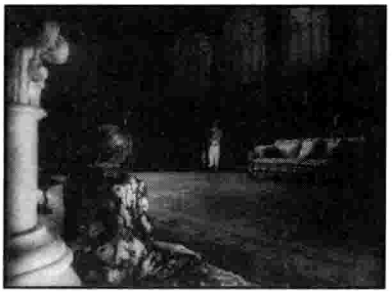


图 8.19 《公民凯恩》中的景深，和正中央取景的方式。

(*The Birds*)及《后窗》(*Rear Window*)中，模仿人类视觉角度的主观镜头，形成强烈对比，参见第 257 ~ 260、280 页。)

威尔斯也用深焦摄影制造事件的客观性。凯恩的母亲与撒切尔签约的那个镜头，是最好的明证。先是一个对着小男孩的单纯长镜头（图 8.15）；接着，摄影机向后拉(track back)，看到窗户；凯恩的母亲站在景框左侧叫着他的名字（图 8.16）；镜头继续后退，跟着大人们进入一个房间（图 8.17）；凯恩的母亲与撒切尔坐在前景的桌子旁，签下合约，凯恩的父亲站在离他们有点距离的左方，凯恩则在窗外远远的地方玩雪(图 8.18)。

威尔斯排除任何剪辑，使这个镜头自成一体，就如同第五章提到的《历劫佳人》的开场一样。大部分的好莱坞导演可能会以正 / 反打镜头来处理，但是，威尔斯将同一时空事件的所有细节同时展现在观众眼前。男孩是所有事件的焦点，一直存在于整场戏中，他在画面上窗户的外面认真地玩游戏，丝毫不知母亲的心意。

父母两人之间的张力，不仅由父亲被排除在母亲与撒切尔对谈之外可以看出，同时也包括重叠的声音：他反对孩子被送去监护的话，被前景的对话压了过去，甚至还被凯恩在窗外玩耍的喊叫声所淹没。画面的构图也特别强调母亲的地位。全片她只出现一次，但她内敛及压抑的情感却带动了整个剧情的因果。观众并不清楚在这场戏之前的所有故事，但是，声音、摄影和场面调度的元素综合起来，以完整的客观性传达了所有复杂的事件。

每个导演均引导观众的注意力，但威尔斯的方式非同寻常。《公民凯恩》就呈现了一个导演的选择结果，威尔斯以深度空间的场面调度(人物行为、灯光、摆位)及声音的设计取代剪辑。观众能清楚地看到人物的表情、声音，是因为威尔斯让他们以正面对着镜头演出(图 8.18)，构图则有效地强调前景及正中央的人物(图 8.19)，尤其是当他们对谈时，我

们的注意力就在两个人物之间游移。如此，即使威尔斯避免运用经典好莱坞以正 / 反打镜头处理这类戏的惯例，他仍用电影技术引导观众在故事的进展上做出适当的猜测与推论。

《公民凯恩》的叙述追随了人物的观点，但从更大的范畴而言，是属于限制型叙事。汤普森的调查将所有人的说法连在一起，所以，观众大致上知道了他所知道的。然而，他绝对不能被处理成主角，必须维系观众对凯恩的兴趣。威尔斯在此做了一个突出而成功的风格抉择：他利用选择性的低调灯光、走位与构图，刻意让汤普森的面貌模糊；他不是背对镜头、在景框的角落，就是在黑暗当中。这种风格的处理手法使他保持中立的调查者角色，不是人物，也不是提供信息的通道。

更广泛地说，本片以一个更全知的观点来处理汤普森的调查。开场的仙纳度豪宅介绍，即呈现了电影风格如何传递非人物为中心的认知。然而，当我们进入凯恩的死亡现场，电影风格也说明了叙述可以充分了解人物的心理：我们看到可能是雪花盖满整个画面的主观镜头（图 8.20）。稍后在电影中，摄影机运动偶尔提醒观众一个更广的叙述观点。例如，在苏珊的歌剧首演场景（在里兰的闪回中，第 6 段），摄影机升高到舞台上，透露了里兰和苏珊都不知道的部分——后台工作人员对苏珊的态度（图 8.21 至图 8.23）。最后一段，当一部分“玫瑰花蕾”的谜底揭晓，大幅度的摄影运动是以一种全知的观点在进行：摄影机升高越过凯恩的收藏品，向前方空间前进，但却是在意义上回到凯恩以往的生活，定在他童年时代的纪念品“小雪橇”上。一个突出的电影技法再次依循模式（全知观点），给予剧中人物所不能提供的信息。

在观察《公民凯恩》叙事形式的发展时，我们发现，凯恩从一个理想主义的年轻人变成一个冷淡孤独的遁世者。电影以对比的方式呈现凯恩早年当记者时的意气风发，和苏珊歌剧事业失败之后远离社交生活之间的差异。这项对比在场面调度（尤其是报社与仙纳度豪宅之间场景布置上的差异）上特别明显。《询问报》的办公室原来是效率高但拥挤的空间，凯恩掌管之后，将他的私人家具搬进报社，并



图 8.20 《公民凯恩》：玻璃球内外都下着雪。



图 8.21 《公民凯恩》歌剧戏的开场，镜头从舞台升起……

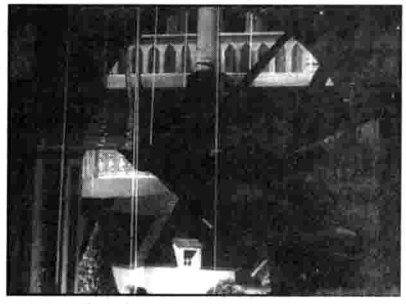


图 8.22 ……经过上头舞台帆架……



图 8.23 ……看到工作人员对下面舞台上唱歌剧的苏珊的歌声嗤之以鼻。

住在里面，使原来的空间显得轻松。低角度摄影强调了办公室白色的细柱和低矮的天花板，并用明亮的灯光照明。到后来，凯恩的古董收藏品全都挤在这个小办公室里。仙纳度则相反，巨大且分散得很开的家具布置，天花板高到在大部分的镜头中都看不到，灯光则从人物的旁边或后面打去，造成强烈的光影印象。那些越来越多的古董收藏品及纪念品如今都被放在巨大的仓库里。

这两个场所的声音设计也是另外一个对比。几个报社的场景里（凯恩初进报社和游欧回来），声音的密度极高，还加上相互重叠的声音。以声音的频率而言，是相当“平”的。在仙纳度里，角色的对话则非常不同。凯恩和苏珊以缓慢的速度说着台词，中间还有停顿；声音中的回音，加上场景与灯火的配合，传达了一种空旷、巨大的空间感。

从《询问报》到仙纳度的遁世生活，凯恩的生活转变还可以从报社的场景内容改变窥知一二。当凯恩还在欧洲时，他不断寄回一些购买的雕像，塞满小小的办公室，这暗示了凯恩野心的激增，和在报社与他人共事的兴趣的消退。凯恩个人的变化，在报社的最后一场戏达到高潮：里兰与凯恩的冲突。那时，办公室已改为凯恩的竞选总部；桌子被挤到一旁，人员被解雇，空间看起来比前几场戏来得大且空旷。威尔斯即以非常低的角度（图5.107）来拍摄此一空间。芝加哥《询问报》里，空旷、阴影充斥的空间，深焦摄影和背面投影夸张地强调场景的深邃，让人物看起来站得离彼此很远（图 8.24），如同后来在仙纳度的大房间中，两位主角的对话场面（图 8.19）。

我们可以将这个画面与片末的一景来做比较。许多记者深入凯恩的仙纳度豪宅的仓库（图 8.25）。通过声音的回音，可想见其宽广巨大，就像先前在报导《询问报》的场景一样，使得记者们此起彼落的报导声重叠在一起。如片头一样，利用记者再度群集于凯恩豪宅，导演制造了另外一个强调主角前后遭遇的平行对照。

平行对照同时也是《公民凯恩》的一项重要风格特质，而且，大部分的突出手法都可以形成彼此之间的平行对照。例如，深焦镜头和深景空间可以将众多人物摆在同一画面中，这便造成了意味深远的相似点与对比点。在撒切尔的部分（第 4 段），一场是关于凯恩在经济大恐慌时期的财务损失，他被迫签署一张让渡书给撒切尔的银行。此场的第一个



图 8.24 《公民凯恩》：深焦摄影及背景照明加强了《询问报》办公室的深度，让画面中的两个人物看起来距离很远。

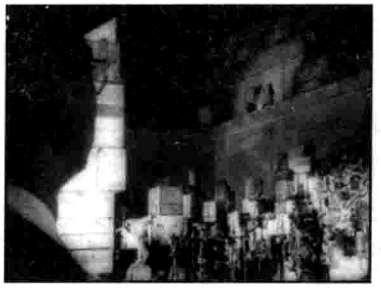


图 8.25 《公民凯恩》：最后一场戏中的深焦镜头。



图 8.26 《公民凯恩》：这个合约镜头……

镜头是伯恩斯坦(凯恩的经理)正在读着该合约书的特写(图 8.26)，当他放下合约书，观众看到坐在对面的撒切尔，此时已是一个老态龙钟的老人。凯恩的声音传来，伯恩斯坦转一下头(镜头随之稍微横移跟进)，我们看到凯恩在他们身后的大房间中走过(图 8.27)。这个一镜到底的画面，以人物的并置和深景空间使该场面具戏剧化。这个将合约书放下、让画面出现另一个人物的手法，让我们想起前面的场景：当撒切尔把手中的报纸放下，观众看到坐在对面的凯恩(图 8.28 与图 8.29)。当时，撒切尔被凯恩的言行激怒，但凯恩却有办法驳斥他。现在撒切尔重新获得控制权，而凯恩仍在背景的空间中不安地走来走去，尝试反抗，但还是被剥夺了《询问报》的控制权。同一个开场的手法，巧妙地设立了两人之间的对比及平行。

剪辑的模式也可以说明场景之间的对照。威尔斯将凯恩两次尝试得到大众支持的场景作为对比。第一次是凯恩参加公职竞选时，在巨大的会场中演讲。剪辑的原则是以凯恩为中心，先是一两个他演讲的镜头，然后是在群众里几个人的特写(爱米莉和他们的儿子、里兰、伯恩斯坦和凯蒂)，然后再回到凯恩。这些镜头呈现了这些人对凯恩的期望，以及后来凯恩失败时的反应。凯蒂是最后一个出现在画面上的人，我们预期他会对凯恩报复。



图 8.27 ……凯恩在这个镜头的背景中……

在竞选失败后，凯恩开始费心要将苏珊塑造成一个歌剧明星，说明了他想通过她让自己重新成为公众人物的意图。对照凯恩前场戏的演讲，苏珊首演的剪辑方式几乎一模一样。在舞台上的人物苏珊，是剪辑的轴心；一两个她表演的镜头之后，接着的是几个听众的表情(凯恩、伯恩斯坦、里兰和她的歌剧指导老师)，然后再回到苏珊等等（图 8.30 与图 8.31)。两个叙述方式的对照和特定的风格技巧，清楚地说明了凯恩追逐权力的两个阶段：他自己，然后是利用作为傀儡的苏珊。



图 8.28 ……回应这个稍早镜头的配置……



图 8.29 ……然后，凯恩出现。



图 8.30 《公民凯恩》：苏珊的歌剧首演……



图 8.31 ……凯恩在观众席中。



图 8.32 《公民凯恩》的服装造型有一种政治的关联。

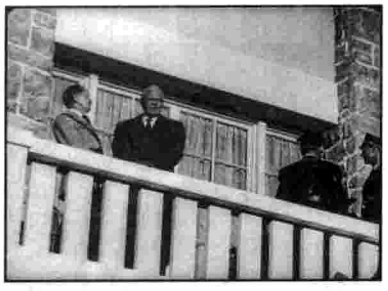


图 8.33 《公民凯恩》:服装、化妆及……

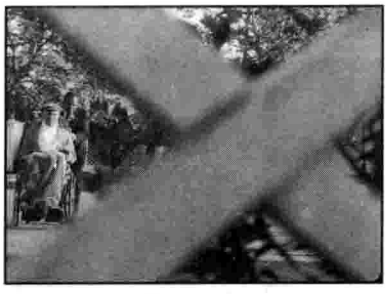


图 8.34 ……摄影等，都模仿新闻片的特质。

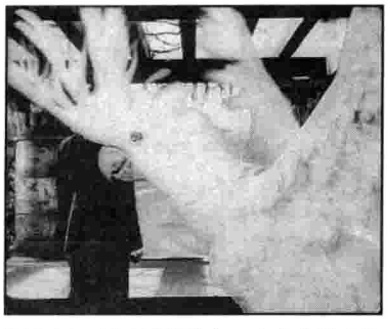


图 8.35 《公民凯恩》中一个令人惊奇的镜头。

如同我们在第七章中谈过的，音乐也有平行对照的功能。例如，苏珊唱歌剧即是叙事的中心。她的 *Salammbo* 歌剧曲目，和另外一个与剧情相关的插曲“Charlie Kane”，形成强烈对比。然而，除了它们之间的相异，两首曲子之间也有相似之处：它们同时指明凯恩的野心。“Charlie Kane”听起来有些天真，但它的歌词清楚地说明凯恩为什么将它当成政治歌曲，后来果真成为他竞选时的音乐。另外，在凯恩游欧前的告别舞会中，一群歌舞女郎穿着骑士衣、靴及帽（图 8.32），并拿着玩具来福枪唱这首歌，也表明了凯恩参与西班牙战事的欲望。当他的参政野心遭到打击，他转而尝试与妻子共同创造一个公众事件，可惜她没有好嗓子。如此，仅就一首歌，叙事上对照了凯恩两个事业阶段的差异对比。

在检视《公民凯恩》的故事时，新闻片也是一个非常重要的段落，它提供给即将发生的剧情一个“索骥”的地图。也因为这个重要性，威尔斯以不同的风格技巧来处理片中仅出现一次的这一段，以区隔其他剧情。因此，看起来非常逼真的新闻片，使观众相信它是真的，这给予汤普森去调查的动机。逼真的新闻片同时也呈现了凯恩的权力与财富，成为随后剧情的基础概念。

威尔斯采用了几个技法来达成当时新闻片形式与声音的写实度。有些非常简单：使用真的新闻片惯用的音乐、插入字幕（对剧情片而言已经落伍，但当时的新闻片依然经常使用）等等。除了这些，威尔斯还用了一些精巧的摄影技巧，来制造它“纪录片”的特质。因为此段新闻片有部分的镜头，应该是在默片时代所拍的，因此他用了不同的底片来拍摄，以呈现新闻片是由许多不同的来源所组合而成。有些镜头还故意在冲印时，制造默片在有声放映机中，所放映出来的不自然外貌；有时还故意用摩擦的方式，让片子看起来很老旧。这些再加上化妆，创造了凯恩与罗斯福、希特勒（图 8.33）等人站在一起的纪录片镜头。末段是凯恩坐在轮椅上在园中闲逛，由手持摄影机透过篱笆和栅栏的缝隙拍摄（图 8.34），更是逼真地模仿一个新闻记者不断偷拍凯恩的纪录片外貌。这些“纪录片”中常用的惯例手法，再经由旁白者嗡嗡的说明，更加强了当时新闻片的典型外貌。

《公民凯恩》的形式特质之一,是情节处理故事时间的手法。如我们所知,这个时间过程就是汤普森依序访问凯恩的朋友们。不同的手法带来不同的次序与长度。当现在时空的叙述者提到过去事件时,通常以一个"突然"的剪辑来强调其间的不同,譬如,更高的音量和镜头之间图形上的歧异。在《公民凯恩》中有这样几个例子:凯恩死亡现场突然接到新闻片的放映,放映室中安静的对话突然接上蓝丘夜总会外的雷击声;还有雷蒙闪回的场景,一只鹦鹉突然出现在前景等等(图 8.35)。这些转场制造了惊奇效果和情节之间的区隔。

情节在压缩时间上的转场比较不突兀,例如凯恩的雪橇渐渐被雪遮盖的缓慢影像。还有一个更具延伸性的例子是早餐桌上的蒙太奇镜头组合(第 6 段),简略地追溯凯恩婚姻失败的过程。从由推轨及正 / 反打镜头的新婚之夜开始后,一系列正 / 反打镜头接着以**横摇划接镜头(whip pan)**带出其间的过程(横摇划接镜头是一种非常快速的横摇,因此在画面上会呈现一些模糊,通常用做两个场景之间的转场),凯恩与爱米莉逐渐敌对起来。这一段的最后一个镜头是以向后推轨拉出画面,两个人相隔坐在大餐桌的两端。

音乐也加强了这组蒙太奇的发展,一开始是用轻快的华尔兹,之后每一个阶段,音乐类型随之变化。一段诙谐的华尔兹接在开场之后,然后又加快节奏,接着以小号反复凯恩的主旋律。最后两个人沉寂不语的场面,是原来华尔兹主旋律缓慢怪异的变奏。因此,这场婚姻的离散是伴以旋律的主题与变奏的方式来强调的。另外,时间的压缩和音效的设计,也可以在苏珊的歌剧事业那一段(第 7 段)的蒙太奇中发现。

简单分析《公民凯恩》的风格,我们只不过指出了片中的几个主要模式。你也许可以自行找出其他的风格细节,例如,音乐母题与凯恩的权力之间的关系、"K"字形的服装搭配,以及仙纳度场景设计;苏珊在仙纳度的房间布置,反映了凯恩对苏珊的态度;随着剧中人物的年龄增长,表演者也在改变表演风格;以及众多蒙太奇和摄影手法处理画面等等。这些风格模式丰富地存在于《公民凯恩》的形式中,不但强化了叙事发展的本身,也塑造了观众对影片的观感。

结论
Summary

有关基本电影技法的介绍,以及如何从电影的完整形式上分析其功能,到这里先告一段落。我们在接下来的第五部分,提供了更进一步的例子进行分析,其中提到还有另一个也会影响观影经验的因素。

通常,当我们看一部电影,会想到它是哪一类型的影片。我们常常会说,"我要去看一部西部片"或"我要去看一部纪录片",而不是说"我要去看一部片"。朋友多半也会了解我们的意思,因为这样的分类在我们的文化中是被广泛接受的。第五部分将检验我们为电影分类的主要方式。

延伸阅读
Where to Go from Here

电影风格的概念 The Concept of Film Style

有时候，“风格”这个概念被用来做评价的词句，意味着这部电影里有些相当好的地方（“颇具风格！”），但是在本书中，它是作为叙述性的词句：每部电影都有它的风格。因为每部电影都会运用一些技术作为媒介，而这些技术势必要以某种方式组织起来。

讨论各种艺术的风格，参见：Monroe C. Beardsley, *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism* (New York: Harcourt, Brace & World, 1958)；J. V. Cunningham, ed., *The Problem of Style* (Greenwich, CT: Fawcett, 1966)；以及 Berel Lang, ed., *The Concept of Style*, rev. ed.(Ithaca, NY: Cornell University Press, 1987)。

研究电影风格的先驱是：Erwin Panofsky, “Style and Medium in the Moving Pictures”(最早于1937年出版)，in Daniel Talbot, ed., *Film: An Anthology* (Berkeley: University of California Press, 1970), pp. 13–32；Raymond Durgnat, *Films and Feelings*(Cambridge, MA: MIT Press, 1967)；以及 Raymond Bellour, “Pour une stylistique du film”,*Revue d'esthétique* 19, 2(April–June 1966): 161–178。关于电影风格的其他方面研究，请参阅第四部分各章后面的“延伸阅读”。

“风格与电影”的相关文章，参见：Lennard HΦ jbjergand Peter Schepelern, eds., *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal*(Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2003)。从电影专业评论和历史学家的角度谈论电影风格，参见：David Bordwell, *On the History of Film Style*(Combridge, MA: Harvard Univesity Press, 1997)。

有关《公民凯恩》的制作的较完整的资料有：Robert L. Carringer, *The Making of Citizen Kane*, (Berkeley: University of California Press, 1985)。Carringer在这本书中，特别介绍了威尔斯的制作小组在这部影片中所运用的特效。对这部电影的致敬，要重读格雷格·托兰德(Gregg Toland)关于本片的文章“Realism for *Citizen Kane*,”in *American Cinematographer* 72, 8(August 1991): 34–42。Graham Bruce, *Bernard Herrmann: Film Music and Narrative*(Ann Arbor, MI: UMI Research Press, 1985), pp.42–57，研究了《公民凯恩》片中赫曼(Herrmann)在音乐上的设计；也可参见：Steven C. Smith, *A Heart at Fire's Center: The Life and Music at Bernard Herrmann*(Berkeley: University of California Press, 1991)。详细讨论声音的书，可参考：Rick Altman,“Deep-Focus Sound: *Citizen Kane* and the Radio Aesthetic,”*Quarterly Review of Film and Video* 15, 3(December 1994): 1–33。

电影幕后花絮DVD推荐 Recommended DVD Supplements

电影幕后花絮时常会讨论该电影中用到的技巧和功能，但很少虑及风格是如何系统化地运作的。这里提供一些影片，其中尝试作了一些分析。

"The Making of *American Graffiti*"相当广泛地讨论了《美国风情画》(*American Graffiti*)的电影风格,还有来自伟大的声音剪辑师沃尔特·莫奇(Walter Murch)的评论。在电影《黄金三镖客》(*The Good, the Bad, and the Ugly*)幕后花絮中的"The Leone Style"单元,从不同层面讨论了导演手法:如运用缓慢的视觉节奏、同时并置极度的长镜头和极度的大特写、模拟绘画的风格、歌剧式的格局等。

"The Making of *My Own Private Idaho*"具体讨论风格中的形式系统,比较了《我私人的爱达荷》中开场和结尾的电影技巧,并找出在故事发展的过程中风格上的变异。同时,还包括了摄影机运动和角度、灯光、位置、动作等等。

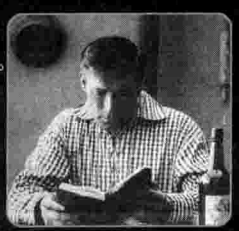
在"Elmer Bernstein and *The Magnificent Seven*"中,电影音乐专家约翰·柏林贾姆(John Burlingame)比较了音乐和视觉的节奏,有时两者会有显著的不同。此外,他也分析了《七侠荡寇志》(*The Magnificent Seven*)的配乐主题和交响乐曲如何与叙事结合。

Part 4

电影的种类

Types of Films







本书中，对电影艺术的研究，始于如何通过技术、制作的过程、发行、放映，形成我们的观影经验（参见第一章）；然后，研究观影经验如何受到整体形式，特别是叙事形式的影响（参见第二至三章）。接着，一一检验了电影表现方法的技巧，如场面调度、摄影、剪辑和声音，了解电影工作者如何从艺术资源中汲取并利用这些技巧（参见第四至八章）。在接下来的两章当中，我们会讨论到在不同种类的电影中，电影工作者和观众有哪些共同的特定期待。

在音像出租店中，影片的陈设有不同的标签，有的按明星分类、有的按时代（如默片）分类，偶尔按导演（如希区柯克、伍迪·艾伦），或按出品国（如外语片）分类。为了要了解电影是如何作用的，以及人们如何感受它，我们必须知道观众、电影工作者、影评人或学者是如何将它们分类的。

一种常用的方法是按类型来分，例如西部片（Westerns）、歌舞片（musicals）、战争片（war films）及科幻片（science fiction）等等。我们常在书写及日常生活中使用它，但是却很少停下来思考，为什么大家会共同认为某些电影就是隶属于这个分类中的。在第九章，我们将探讨这些分类的概念，以及它如何影响观众看片的态度。我们会简单讨论容易识别的三种类型：西部片、恐怖片（horror film）及歌舞片。

另外一种分类法是按电影的制作方式，以及它们要达到的效果来分。在第十章，我们将讨论电影制作上的三种主要类型：纪录片（documentary film）、实验电影（experimental film）及动画片（animation film）。

顾名思义，纪录片是记录世界，和剧情片不同，它主要是记录真实事件和参与这些事件的真实人物。另外一种以“实验”为名的电影则玩弄影片的形式及惯例，目的在限制观众的期待，并为观众提供不寻常的观影情感经验，甚至是知性上的挑战。

最后是动画，它是依制作的方式而定名的，由摄影机一格一格拍下绘图、模型或其他对象，来造成运动的感觉。虽然我们常以为动画片是给儿童看的，但事实上，任何形式的电影都可以运用动画的技巧。



9 电影类型
Film Genres

所有看电影的人，就算不知道类型这个名词，也都熟悉类型的概念。类型(genre)一词源自法文，指的就是种类、样式，和生物学上的“属”(genus)字有关联(用来为动植物区分群组)。当我们说到电影类型，指的是特定类别的电影。科幻片、动作片、喜剧片、爱情片、歌舞片、西部片，这些都是故事剧情片中的一些类型。

科学家在分类动植物的属性时都很有自信，但是，在分类电影时很难有科学般的准确，类型只是一个以不很正式的方式发展出来的，以方便使用的词。电影工作者、电影公司老板们、影评人及观众都为之做出过贡献，他们感觉某些影片之间彼此有许多地方很像，就将之归于一类。而类型也会依时间改变，有些导演在旧有的元素上创造出新的元素，因此，要为类型下准确的定义是很不容易的事。

许多国家受欢迎的电影都是类型电影。像德国有它的 Heimatfilm，即小镇生活电影；印度则有圣人电影，是专拍圣人或宗教领袖的影片，另还有从传说及文学中衍生出来的神话电影；墨西哥导演则常拍 cabaretera，即讲述妓女故事的通俗片。

当我们谈到类型，通常想到的都是剧情片。在下一章中，我们会看到其他的电影基本分类中也有不同类型，像纪录片的类型有数据影片和音乐会影片；其他如实验电影和动画片，也都有不同的类型。

了解类型
Understanding Genre

类型定义
Defining a Genre

观众了解他们自己的文化类型，电影工作者也是。问题是，类型到底是什么？是什么

因素让某些电影属于同一种类型?

大部分学者都同意,现在没有一个又准又快的方法来定义类型。有些类型纯粹是因为主题而成立的。警匪片主要以城市犯罪为主题,科幻片探讨超越当代的科技,西部片通常是关于边界的生活〔不一定是西部,像《阿拉斯加之北》(*North to Alaska*)或《虎帐狼烟》(*Drums Along the Mohawk*),都如其片名所指,并不在西部〕。

但主题并不是唯一定义类型的方式。歌舞片主要以歌唱舞蹈的呈现方式被识别,侦探电影(detective film)主要是以解谜的调查情节而成立。有些类型则以其情感效果而成立,如带来欢乐的喜剧片、制造紧张的悬疑片(suspense film)。

更复杂的是,类型可以更广义,也可以更狭义。有些大范围类型可以用来分类许多类型,如"惊悚片"(thriller)可以包含恐怖片、侦探片、人质电影(hostage film)〔如《虎胆龙威》(*Die Hard*) 或是《生死时速》(*Speed*)〕, 或很多其他类型。喜剧片也可以包括闹剧电影(slapstick),如《大话王》(*Lair Lair*),或是浪漫喜剧,如《偷天情缘》(*Groundhog Day*),或是像《王牌大贱谍》(*Austin Powers*) 系列这样的讽刺剧 (parody), 甚至可以是粗俗喜剧(gross-out),如《我为玛丽狂》(*There's Something About Mary*)。因此,许多次类型是由影评人、观众或导演自行去找更确切的字眼来分类影片。

但类型的准确度有其限制,每一种类型有它不可取代的代表,但也有处于模糊地带的例子。《雨中曲》(*Singin' in the Rain*) 是歌舞片中的无上代表, 但大卫·伯恩(David Byrne)的《真实故事》(*True Stories*)则是歌舞片中的讽刺剧。而且,观众对类型的看法也会依时代变化而不同。对当代观众来说,血淋淋的《沉默的羔羊》(*The Silence of the Lambs*)是惊悚片的代表,但对 20 世纪 50 年代的观众来说,希区柯克(Hitchcock)那部拍得彬彬有礼的《西北偏北》(*North by Northwest*),就是惊悚电影的最佳代表。

很多电影则跨立在两种类型之间。像《偷天情缘》是浪漫喜剧还是幻想片?《精神病患者》(*Psycho*)是杀人电影还是侦探片?《世界大战》(*War of the Worlds*)则结合了恐怖、科幻和家庭情节剧(我们将会发现,混合两种类型正是改革及改变类型的创意)。更有些片子是影评人和观众完全没办法归类的。当《成为约翰·马尔科维奇》(*Being John Malkovich*)在 1999 年上映时,电视访问的主持人就与主角及工作人员开玩笑说,他完全不知该如何形容这部片——意思就是,他没办法为该片找到适当的类型来归类。

如何使用类型? 一定有某种使用手册让片厂老板们决定拍哪种片吧。在 20 世纪 60 年代经常出现的大成本歌舞片〔如《音乐之声》(*The Sound of Music*)〕,现在已不再流行,较近期的歌舞片,像《芝加哥》(*Chicago*)或《吉屋出租》(*Rent*),成本都不到 5,000 万美金。而近年流行的动作片及恐怖片,则是片厂老板最可能放行开拍(green-light)的类型电影。

对大众媒体宣传来说,类型是分类电影的简单方法。事实上,为类型搜集概念并使之成形的,主要是电影评论者。在电视娱乐报道中也常提及类型,因为他们知道大多数人很容易掌握这个说法。

你也会发现,有些评论者认为,类型电影是空洞且不重要的,只是公式化的产品:"那

不过是一部西部片罢了"(It's "only" a western),或"就是部恐怖片而已"(It's "just" a horror film)。没错,有些类型电影确实是廉价又没想象力的,但是,有些类型电影却是经典之作,如《雨中曲》就是歌舞片类型,至今仍被认为是最伟大的美国电影之一;而《大幻影》(*Grand Illusion*)是战争片,《精神病患者》是恐怖片,《教父》(*The Godfather*)则是黑帮电影。所以,类型是用来区别及分析电影用的,而非拿来评价电影的。

对观众而言,类型也是他们选片的指标。一群人想一同去看电影,一定会先决定今晚要看惊悚片、科幻片或爱情片,然后再开始讨论。有些喜爱某种特定类型的影迷族群,会先在杂志、网络等处寻找或交换相关类型的数据。科幻片迷尤其明显,他们甚至已成立了《星球大战》(*Star Wars*)迷,以及《星际迷航》(*Star Trek*)迷的小分组。

就各种电影制作、影评或观影的阶层来说,在数量庞大的影片堆中,类型分类确实是确定了大众至少对某类电影有着共同的概念。

分析类型
Analyzing a Genre

从以上已知,类型是基于电影工作者、影评人、观众之间的默契而存在的。而重复在每部电影中出现的类型公式和惯例(genre conventions),给予了各个类型电影共用的识别规律。

有些情节元素是公式。在侦探片中一定有调查情节,西部片一向有复仇的戏,歌舞片一定会制造歌舞的情境。而帮派电影通常集中于处理主角黑帮人物生涯中,与警察和对手之间对抗的起落。传记电影会有主角生命中某些片段的重要事迹。而警匪惊悚片中,惯例上一定会有的人物,包括告密者、有喜剧感的伙伴,以及要全部的人遵守程序规则办案的暴躁警长。

有些类型公式是比较主题方面的,类似老生常谈的一般性意义。香港的功夫片(martial-arts film)通常会宣扬对师父的忠贞与顺服。帮派电影的标准主题是犯罪所付出的代价,而主角的崛起被塑造成自负与残暴的磨炼过程。滑稽喜剧(screwball comedy)的公式,则是设定古板的环境,与拼命追求自由的天真的笨拙主角之间的对立。其他类型公式则与电影技巧有关。恐怖片及惊悚片的灯光通常是阴森的(图 9.1)。动作片则有典型的快速剪辑及慢动作的暴力画面。在通俗剧中(melodrama)中,情感的转折一定伴随突然而来的煽情音乐。



图 9.1 在《驱魔人》(*The Exorcist*)片中,此景只有一盏街灯可以辨识出夜里的牧师,而在射出灯光的房间里,则幽禁着一位着魔的女孩。

作为一个视觉媒体,某些电影类型是按

照传统图解式视觉形象(iconography)来定义的。图解式类型电影包含重复出现具有象征意义的视觉形象,并在每部片中重申其意义。

对象及场景常使图解式类型电影的装备更齐全。一把枪从20世纪20年代出品的福特汽车中伸出来,马上表明它是帮派电影;一柄弯刀挂在日本和服外,也说明这是一部武士电影。战争片场景在战场,歌舞片在剧院或俱乐部,星际电影有星舰及外层空间为场景。明星也可以是图腾,朱迪·嘉兰(Judy Garland)的歌舞片、约翰·韦恩(John Wayne)的西部片、阿诺德·施瓦辛格(Arnold Schwarzenegger)的动作片,以及吉姆·凯瑞(Jim Carrey)的喜剧片。

熟悉类型公式是欣赏电影的钥匙,使影片信息可以立即且有效地传递。当戏中的警长很懦弱,我们就知道一个牛仔会出来保护全镇居民。然后,当他慢慢带领镇民保卫自己时,我们就可以将注意力集中在牛仔英雄身上。

当然,电影可以修正或排斥该类型的公式。《龙蛇小霸王》(*Bugsy Malone*)这部帮派歌舞片中,所有成人角色都由小朋友扮演。《2001:太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*)违反了许多科幻电影类型公式:开场是很长的史前戏,外层空间戏配上古典音乐,以及不明象征物在结尾时漂浮在空中。导演可以改变类型公式来带给观众惊奇(参见本章的"深度解析")。

观众会期待类型的公式,但他们也需要新鲜感。导演可以稍加或大肆修改,但都仍须根据传统来改变。不论是传统或创新、老套或新奇,这些玩法对类型电影而言都是重要的。

类型历史
Genre History

因为电影工作者经常玩弄类型公式及图腾等,因此类型很少可以维持不变。最综合性的类型,如惊悚片、爱情片及喜剧片,经数十年仍受欢迎,但20世纪20年代的喜剧片模样,和20世纪60年代的差别可大得很。类型随着历史而改变。通过惯用手法和不同类型的结合,电影工作者随时可创造出新的可能性。

有些电影类型是从混合其他媒体而来。通俗剧经常会改编剧场作品或小说,如《汤姆叔叔的小屋》[或译为《黑奴吁天录》](*Uncle Tom's Cabin*);喜剧从舞台滑稽戏或漫画中汲取灵感;歌舞片则有歌舞喜剧及综艺节目的传统。

但对某些类型来说,电影本身就是充满特性的媒体。例如,西部小说在19世纪已经非常流行,而电影在1895年就问世了,但西部片却到1908年后才变成类型片。为什么拖这么久?因为当时已出现更长的电影(约15分钟),加上片厂的兴起与许多明星签约,让更多电影能在实景拍摄,未经开发的美国土地逐渐被运用,孕育出了更多与边界有关的故事,因此,西部片成为当时最受欢迎的类型。西部片是美国电影中重要而独特的类型之一,它让美国电影在当时的国际市场中逐渐具有竞争性。因此,通过混合或借用其他艺

术，以及独特的创新，电影类型都各有其发展的历史。

当一部电影成功了，并引来许多模仿者时，电影类型或次类型（subgenres）就成立了。在好几部类似的电影出现后，人们才会开始比较。例如，20 世纪 90 年代末期，“粗俗喜剧”（gross-out）这个类型字眼才开始出现并用来分类某些电影，如《神探飞机头》（*Ace Ventura, Pet Detective*）、《我为玛丽狂》和《美国派》（*American Pie*）。但有些影评人溯源这个“新”次类型，其实是来自这些影响深远的喜剧片：《动物屋》（*Animal House*, 1978）和《留校查看》（*Porky's*, 1981）。

同样的，当与电视有关的幻想剧《欢乐谷》（*Pleasantville*）在 1998 年出现时，有些影评人将之与下列电影归类在一起：《飞进未来》（*Big*, 1988）、《美人鱼》（*Splash*, 1984）、《佩姬苏要出嫁》（*Peggy Sue Got Married*, 1986）、《偷天情缘》（1993）、《楚门的世界》（*The Truman Show*, 1998），以及《滑动门》（*Sliding Doors*, 1998）。影评人理查德·寇利斯（Richard Corliss）认为，有一种次类型名称可以来形容上述这些电影，即“因果链幻想剧”（fantasies of displacement）；丽莎·施瓦兹邦（Lisa Schwartzbaum）则称之为“神奇喜剧”（magical comedies）。不管这些名称是否会变成常用的类型词汇，许多观众应该也看出这些电影有共同的特性，影评人的这些词汇在某种程度上也帮助观众更认识次类型。

一旦类型成立了，几乎就没有发展的定则。我们一定会认为，早期电影的类型应该是“纯粹”的，而类型融合则要到比较后来的年代才有。但事实上，它很快就出现了，《唉呦》（*Whoopee!*, 1930）是有声片刚开始时期的歌舞片，而它也是西部片类型；《想象》（*Imagine*, 1930）是有声科幻片中最早出现的电影之一，内容中有一首喜剧的歌。许多影评人认为，类型成熟后就是反讽的开始，它会开始嘲讽己身类型的惯例。就像最早的西部片之一——《K&A 火车大劫案》（*The Great K & A Train Robbery*, 1926），就是讽刺该类型的类型。早期的滑稽喜剧片会把拍片本身当成对象并大肆嘲笑，如卓别林（Charlie Chaplin）的喜剧《他的新工作》（*His New Job*, 1915）。

并非每个类型都一直保持成功。类型在流行当中起伏，这个现象蔚为一种风潮（cycle）。

风潮是指一批同类型电影在一特定时期受到欢迎，并产生影响力；它的发生源于一部电影的成功，并带动许多模仿，如《教父》的出现就带动了一系列帮派电影。在 20 世纪 70 年代有“灾难片”风潮〔如《地震》（*Earthquake*）、《海神号》（*The Poseidon Adventure*）〕，而其他曾经出现过的电影风潮，包括青少年喜剧片〔如《反斗智多星》（*Wayne's World*）、《阿比阿弟的冒险》（*Bill and Ted's Excellent Adventure*），以及《猪头，我的车咧？》（*Dude, Where's My Car?*）〕、同僚警探片〔《致命武器》（*Lethal Weapon*）及它的续集〕、漫画改编电影〔如《蝙蝠侠》（*Batman*）、《蜘蛛侠》（*Spider-Man*）〕、针对女性观众的浪漫惊悚片〔《再世惊情》（*Dead Again*）、《致命追缉令》（*Doulde Jeopardy*）〕，以及关注美国非裔青少年族群的社区问题〔如《街区男孩》（*Boyz N the Hood*）、《威胁 2：社会》（*Menace II Society*）〕。观察家大多没有想到，科幻电影会在 20 世纪 70 年代重兴风潮，但是《星球大战》创造了一个不衰

深度解析 [当代类型：犯罪惊悚片 A CONTEMPORARY GENRE: The Crime Thriller]

如同喜剧片，惊悚片是个非常广泛的范畴，简直是一个包罗万象的类型，其中有超自然惊悚片《灵异第六感》(*The Sixth Sense*)，还有政治惊悚片《慕尼黑》(*Munich*)及间谍惊悚片《谍影重重》(*The Bourne Identity*)；此外，许多惊悚片围绕在犯罪——如预谋犯罪、实施犯罪或犯罪未遂等等。

在20世纪90年代与21世纪初期，许多制片国家转向制作犯罪惊悚片。由于犯罪惊悚片很少使用特效，且又发生在当代大城市，所以，在相对上的制片成本比较低廉。这些影片为演员们提供了耀眼的角色，也使得编剧与导演可以展露巧思，逗弄观众的预期心理。虽然这种类型的界线很模糊，我们还是可以举出一些主要的例子，来思考它的叙事惯例，以及拍片者想要引发的效果。

惊悚片剧情的中心是犯罪，而通常会牵涉到三种角色：犯罪者、执法者，以及无辜的被害者或旁观者。典型的情形是，叙事重心会集中在这些角色或群体当中的某一类。

在《致命追缉令》(*Double Jeopardy*)中，丈夫为了与情妇私奔，而伪装自己被谋杀。他的妻子因而被判有罪，但在服刑期间，却发现她的丈夫以新的身份活着。当她获得假释出狱后，便逃亡去找儿子，因此被一位强硬的假释官所追捕。片中的悬疑性来自于这种双重追逐，以及铤而走险的丈夫与愤慨的"寡妇"演出的猫捉老鼠游戏，因为一罪不两判，她现在可以杀了他而不用受罚。剧情的情节与叙事围绕着妻子：她的追捕推动了情节发展，而影片叙事则支持着她，大致上，将我们限定在她的想法与她最终的了解中。

《致命追缉令》聚焦在成为犯罪目标的无辜者，这是这类影片的共通模式之一。到了某个时刻，受害者往往会了解到不能再消极逃避，而必须挺身对抗罪犯，例如《飞轮喋血》(*Duel*)、《亡命天涯》(*The Fugitive*)、《网络惊魂》(*The Net*)、《悍将奇兵》(*Breakdown*)，以及《颤栗空间》(*Panic*



图9.2 危险中的无辜者：惊悚片《颤栗空间》当中一个经典惊悚镜头，是以不寻常的摄影位置所拍摄的。

Room)(图 9.2)。在《赎金风暴》(*Ransom*)中,被绑架男童的父亲不愿接受警察的建议,而拒绝付赎金奖励罪犯。

另一种情形是,剧情的中心是无辜旁观者意外涉入了警匪斗争。大多数希区柯克的电影都是围绕在一名普通人身陷险境,例如《三十九级台阶》(*The 39 Steps*)、《西北偏北》及《后窗》(*Rear Window*)。在《虎胆龙威》中,一名休假的警探突然陷入了人质危机当中,因此,他必须同时对抗警察与匪徒,以解救其他无辜人员。《同行杀机》(*Collateral*)集中在一位出租车司机被迫载职业杀手到一个又一个地方去。在主题上,这类无辜者剧情模式通常会强调主角发现自己身上的资源,例如勇气、聪明,甚至是暴力。

除了彰显无辜者之外,惊悚剧情可能会集中在执法人员身上。事件内容便是调查的过程,当中由警察或私家侦探逮捕罪犯或预防犯罪。《城市特警》(*The Big Heat*)是一个经典例子,其中一名不守规矩的警察想要捉住杀害家人的歹徒报仇。在《千钧一发》(*Nick of Time*)、《保镖》(*The Bodyguard*)以及《火线狙击》(*In the Line of Fire*)中,主角则是企图阻止杀人。当代的连环杀手剧情可能会着重在警察的追捕,而歹徒的出现只是惊鸿一瞥。《七宗罪》(*Se7en*)则是跟着两名警察,而致力于破解一连串带有死亡七原罪的凶杀案。当剧情强调调查的时候,执法弊端的主题就可能会出场。在《洛城机密》(*L.A. Confidential*)中,三名原本不合的警探一起揭发了警政贪腐导致妓女凶杀的案情。

或者,犯罪惊悚片可能会使歹徒成为中心,例如《天才雷普利》(*The Talented Mr. Ripley*)。剧情也可能集中于职业杀手的冒险,让·皮埃尔·梅尔维尔(Jean-Pierre Melville)的《午后七点零七分》(另译《独行杀手》)(*Le Samourai*)是一个经典例子。也有些抢劫片显示了精心布局的抢劫,这种次类型电影在 20 世纪 50 年代成为主流,例如《夜阑人未静》(*The Asphalt Jungle*)、《赌徒鲍伯》(*Bob Le Flambeur*)与《男人的争斗》(*Rififi*);而且它在近年再度卷土重来,例如《最后大买卖》(*Heist*)、《冷血悍将》(*Ronin*)与《十一罗汉》(*Ocean's 11*)。此外,也有所谓的黑吃黑电影,歹徒之间相互背叛。《绝地计划》(*A Simple Plan*)描绘了神经质的笨贼,而《危险关系》(*Jackie Brown*)则描述了层层扩大的出卖圈套。

有时,惊悚片会在剧情与叙事上平衡警察与歹徒,通常这种手法会采取二者平行的主题。吴宇森的《喋血双雄》(*The Killer*),其剧情在两个方面交互发展:一方面是想要退出江湖的职业杀手,而获得他的前辈朋友支持;另一方面则是他的对头警察,受到老同事摆布。迈克尔·曼(Michael Mann)的《盗火线》(*Heat*),在警察与抢匪之间创造了强烈的平行对比,各自与生活中的女人发生问题。在《喋血双雄》与《盗火线》这两部影片中,角色们自己发现了彼此的类同。相对之下,在开朗正常的警察与可怜粗心的绑匪之间,《冰血暴》(*Fargo*)则玩弄了二者之间鲜明的对比。

惊悚片的目的显然是要惊吓我们,亦即使我们吃惊、害怕。我们要如何区分惊悚片与寻求类似效果的恐怖片?恐怖片的目的除了吓人之外,也让我们感到恶心,然而,惊悚片不需要涉及恶心的内容。恐怖片的主角是可怕而令人反感的鬼怪,但是,惊悚片的坏人可能会相当有吸引力,例如,《*The Minus Man*》与《一级恐惧》(*Primal Fear*)当中的骗徒,以及《西部红石镇》(*Red Rock West*)与《最后的诱惑》(*The Last Seduction*)当中的坏女人。由于悬疑及意外在大多数电影故事中很重要,这些反应在犯罪惊悚片中占了首要的地

位。剧情会强调道高一尺的布局、魔高一丈的反布局，以及突然的巧合破坏了精准的阴谋。追踪一个计划或跟随调查，能够产生悬疑（歹徒会成功吗？如何成功？），而意外转折引起了惊讶，逼我们重新考虑歹徒得逞的机会。

惊悚片的效果尤其依赖于剧情与叙事强调哪些角色。如果主角是无辜者，则我们所感受到的悬疑，就来自于歹徒伤害他的可能性；如果英雄是执法人员，我们就会关心她或他能不能保护无辜者。

当歹徒成为主角，则博取同情的一种方法就是衡量此歹徒罪恶的程度。当歹徒想要退出（如《喋血双雄》），或者对抗更罪恶的人物时，最能博得同情。《战略高手》（*Out of Sight*）的主角是随和幽默的盗贼，下手的对象是侵吞公款的白领阶层与反社会杀人犯。有时候，犯罪主角能够以种种复杂的方式扭曲我们的同情心。在《绝地计划》中，原本的好人因为一时的弱点而误入歧途，即使他们做了坏事，我们还是希望他们的犯罪能够得手。《暴力史》（*A History of Violence*）则让我们思索，究竟是什么神秘力量让人成为杀人凶手（图 9.3）。

如同任何电影种类，犯罪惊悚片能够混合其他类型。《恶夜追杀令》（*From Dusk Till Down*）结合了犯罪惊悚片与恐怖片，而《银翼杀手》（*Blade Runner*）及《少数派报告》（*Minority Report*）则是结合了犯罪惊悚片与科幻片。《尖峰时刻》（*Rush Hour*）将警察办案发展成为胡闹剧，而《两杆大烟枪》（*Lock, Stock, and Two Smoking Barrels*）则添加了荒谬的巧合，四个小毛贼偷了帮派的大麻与金钱，而这个帮派被偷的东西却是从另一个帮派偷来的。

惊悚片对于悬疑及惊奇的强调，鼓励导演在剧情中去误导观众，而这可以导向叙事形态的实验。希区柯克是这股潮流的先驱者，他在《精神病患者》当中突然转换主角，而在《大巧局》（*The Family Plot*）当中，使两对伴侣的生活纠缠在一起。在玩弄故事时间剧情的电影（参见第 99~102 页）中，就有许多惊悚片。故事中的犯罪可能会在剧情中重复，而每一次显示不同线索（《蛇

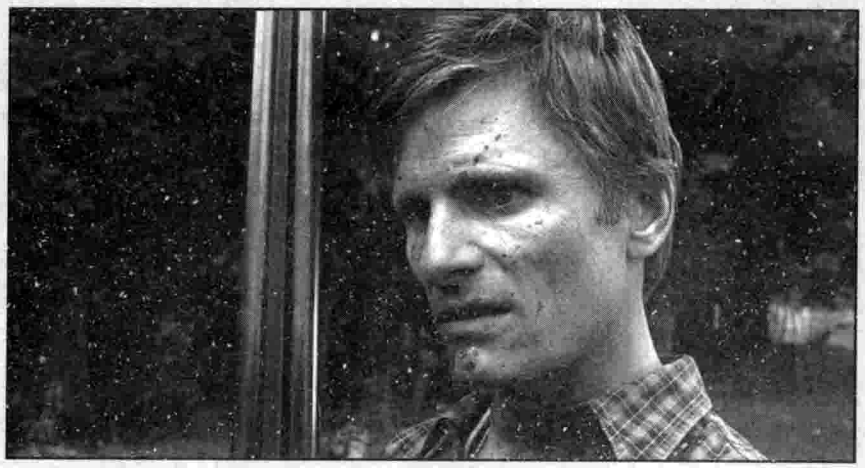


图 9.3　在《暴力史》中，汤姆·斯托是小镇餐厅的老板，安静的他显露出杀手天性。

眼》(*Snake Eyes*)]，或呈现不同观点〔《杀手》(*The Killing*)、《危险关系》(*Jackie Brown*)]。《记忆拼图》(*Mememto*)以颠倒次序的方式呈现调查的故事。《非常嫌疑犯》(*The Usual Suspect*)创造了一种不可靠的闪回叙事，而在片尾将一个小角色变成主要演员(图 9.4)。《惊世狂花》(*Bound*)主要是由一些闪回所组成，而开始于一段不可考的现在时间情境——一个女人被捆绑在衣橱里，嘴里被东西塞住。随着犯罪故事的展现，我们有理由去揣测，她与同伙设计的抢劫阴谋一定会在某个阶段失手。

独立制片者已经发现，在犯罪惊悚片类型的包装下，一般观众可以接受实验性的叙事方法。对其他独立制片者来说，这个类型的结构可供他们展示出个人的关怀。大卫·麦米特(David Mamet) 的兴趣是人们如何掩饰他们真正的动机，而这显露在《赌场》(*House of Games*)与《西班牙囚犯》(*The Spanish Prisoner*)两部片中。在《血迷宫》(*Blood Simple*)与《缺席的男人》(*The Man Who Wasn't There*)中，乔尔·科恩(Joel Coen)与伊桑·科恩(Ethan Coen)将场景设定在荒凉小镇，其中充满了想要翻身的失败者。大卫·林奇(David Lynch) 则是运用了这类型的悬疑惊奇手法，酝酿出一股诡异莫名的恐怖气氛。在《蓝丝绒》(*Blue Velvet*)、《迷失公路》(*Lost Highway*)与《穆赫兰大道》(*Mulholland Drive*)中，犯罪早有征兆但晦涩不明，歹徒像是梦魇中出现的怪人，而无辜者也不是全然清白无辜。



图 9.4　造船厂神秘爆炸事件之后的余波，引发了《非常嫌疑犯》中的调查。

由于犯罪惊悚片能够以低成本拍摄，这个类型已经为好莱坞的对手提供了国际发行渠道，如法国片《尼基塔》(*La Femme Nikita*)，英国片《偷拐抢骗》(*Snatch*)、《性感野兽》(*Sexy Beast*)，日本片《花火》(*Fireworks*)、《X 圣治》(*Cure*)，韩国片《残骸线索》(*Tell Me Something*)、《爱的谎言》(*Nowhere to Hide*)，以及泰国片《无声火》(*Bangkok Dangerous*)，香港也已经出口了许多这类电影。对于犯罪惊悚片，全世界的观众有着类似的期待，在这种类型的剧情、角色及主题惯例当中，制片者可以借由注入当地文化传统而从事创新。在本书当中的两个范例样本分析中，《筋疲力尽》(*Breathless*)(参见第 474~479 页)与《重庆森林》(*Chungking Express*)(参见第 484~489 页)，焦点集中在非好莱坞电影，如何以富有想象力的方式，转换了我们对犯罪惊悚片的期待。

"那就像是一出有心脏的心理政治惊悚喜剧。"
"有心。就像《人鬼情未了》(*Ghost*)加上《满州竞选取人》(*Manchurian Candidate*)。"

——罗伯特·奥尔特曼(Robert Altman),导演,取自电影《超级大玩家》(*The Player*)中第一场戏,制片与编剧的对话



图 9.5 《理发店》(*Barbershop*):爱迪的叫嚷为罗莎·帕克(Posa Park)和其他非裔偶像,提供了一种滑稽的怀疑态度。

的类型。幻想冒险电影的风潮则兴起于 21 世纪初期。

类型似乎是不死的,它只是会退流行,然后在某个时间换上新装重振声威。以古代为背景的"剑与绑带拖鞋"(sword-and-sandal)史诗片,曾流行于 20 世纪 50、60 年代,接着便消失了一阵子,直到里德利·斯科特(Ridley Scott)在 2000 年拍出《角斗士》(*Gladiator*),重新让此类型大受欢迎,启发了其他电影工作者也开始拍摄这类影片。

通过混合不同类型的惯例,类型本身也会改变。1979 年《异形》(*Alien*)将科幻片与当代恐怖片的元素综合起来,片中的怪兽一个接着一个偷偷地盯上受害者,生锈的宇宙飞船就像是早期恐怖片中充满潜在危险的黑暗古屋。到了 21 世纪初期,科幻和恐怖片的混合类型成为惯例,如《星际传奇》(*Pitch Black*)和《毁灭战士》(*Doom*)。

歌舞片最容易与其他类型混合,在 20 世纪 30~40 年代间,歌唱牛仔如金·奥特瑞(Gene Autry)相当受欢迎,西部混合歌舞片就随着《女贼金丝猫》(*Cat Ballou*)在 20 世纪 60 年代重新流行。另外,还有歌舞通俗剧(musical melodrama),如《杨朵》(*Yuentl*),以及《一个明星的诞生》(*A Star Is Born*)的两个版本都是。《洛基恐怖秀》(*The Rocky Horror Picture Show*)则创造了歌舞恐怖片。喜剧也几乎可以与任何你想得到的类型相融。在《理发店》(*Barbershop*)中,做儿子的是否要为了小区的利益,而接手父亲的生意,这个戏剧主题以各种插科打诨、有创意的无礼辱骂,和粗糙的独白方式表现(图 9.5)。梅尔·布鲁克斯(Mel Brooks)和伍迪·艾伦(Woody Allen)通过混合类型创造喜剧,像是结合科幻片的《太空炮弹》(*Spaceballs*)和《傻瓜大闹科学城》(*Sleeper*)、混合西部片的《闪亮的马鞍》(*Blazing Saddles*)、混合犯罪片的《傻瓜入狱记》(*Take the Money and Run*)、混合惊悚和侦探故事的《紧张大师》(*High Anxiety*)和《曼哈顿神秘谋杀案》(*Manhattan Murder Mystery*),甚至有混合历史史诗类型的《帝国时代》(*History of the World Part 1*)和《爱与死》(*Love and Death*)。混合类型的方式似乎没有任何限制。在《逃狱三王》(*O Brother, Where Art Thou?*)中,笨手笨脚的囚犯意外逃亡,成了明星乡村歌手,结果本片同时是犯罪片、社会异议片、搞笑片

和歌舞片。

有些类型融合牵涉到跨文化的融合。例如，日本的武士电影类型有武打场面及复仇情节，就与西部片类型产生完美的混种。如瑟吉欧·莱昂内(Sergio Leone)的意大利西部片《荒野大镖客》(*For a Fistful of Dollars*)，就是根据黑泽明(Akira Kurosawa)的《大镖客》(*Yojimbo*)改编而成；而黑泽明的另一作品《七武士》(*Seven Samurai*)，则是好莱坞西部片《七侠荡寇志》(*The Magnificent Seven*)的原版。相同的，受到 20 世纪 80~90 年代间香港功夫片的影响，沃卓斯基兄弟(Wachowski borthers)将高科技科幻特效与香港功夫武打结合成令人耳目一新的《黑客帝国》(*The Matrix*)。

电影工作者与观众对类型混合很敏感。前者可以取一两部或几部成功电影中的一些元素混合，然后再转型成一个全新的概念。而观众也会将新片与旧片一起比较。如果没有看过《欢乐谷》的人问看过的人，那是什么样的电影，得到的回答有可能是："喔，就像《楚门的世界》加上《回到未来》(*Back to the Future*)"，意思就是，那是一部与电视有关的幻想电影，并包含时光机器的科幻元素。

然而，类型融合并不表示类型之间没有区别。在《黑客帝国》中，观众还是看得出来，当中标准香港功夫影片和典型好莱坞科幻故事的区别。虽然我们对任何类型的描述并非历时不变，但是，电影工作者、影评人、观众一定有办法识别出它们之间的异同。

类型的社会功能
The Social Functions of Genres

每个类型受欢迎的程度，说明了它与文化因素的紧密关系。为什么观众喜欢一再重复看公式化的类型？许多电影学者认为，类型和节庆典礼的仪式化是一样的；因为不变的节庆仪式／典礼再度肯定了文化的价值，让人感到满足。就如同《拯救大兵瑞恩》(*Saving Private Ryan*)或《电子情书》(*You've Got Mail*)的结局，谁能抗拒再度确认我们所珍视的价值所带来的满足感?! 牺牲自我的英雄主义，或对浪漫爱情的渴望，都被肯定是有意义的。这些仪式都让参与的人忘记外在世界的混乱，类型中熟悉的人物性格以及情节，都能让观众暂时忘记现实的问题。

有些学者认为，类型还更进一步地操纵社会价值及态度，使之模棱两可。例如，帮派电影使观众热衷于暴徒流氓自负的自由，但看到他们受惩罚时也感到安心。从此角度来看，类型惯例以触及深层社会不确定的价值来激发观众情绪，但也将此情绪导引到可接受的态度。

因为电影工作者与观众间的默契，类型的变化都是在熟悉的事物上添加新意，因此，类型很快地就会反映出流行的社会价值。在 20 世纪 30 年代经济大萧条时期，华纳公司的歌舞片很快就将社会评论加进作品中，如《1933 淘金记》(*Gold Diggers of 1933*)中，歌唱者就要当时的观众记得"我的被遗忘的男人"(my forgotten man)，指的是战后失业的军

人。近期好莱坞制片人所制作的浪漫喜剧，都在迎合“X 世代”的品味，如《初恋 50 次》(*50 First Dates*)、《遇上波莉》(*Along Came Polly*)和《婚礼傲客》(*The Wedding Crashers*)。在第十一章中，我们将以《相逢圣路易》(*Meet Me in St. Louis*)一片，来讨论该片是如何反映二次世界大战时期美国家庭的想法的。

在不同的历史时期，类型的故事、主题、价值或影像都会吻合大众态度，这样的说法并不为过。例如，20 世纪 50 年代的科幻片中，氢弹爆炸引发恐龙(哥斯拉)及其他怪物突变，不就反映了大众对科技的恐惧？这个假设是类型公式的不断重复，正表示了观众普遍的怀疑与焦虑。许多学者会认为，这种“反映论”帮我们解释了为什么不同类型的受欢迎程度不同。

类型革新也会反映社会变化。《异形 2》的女主角蕾普莉是一个勇敢主动的战士，但她也有温柔母性的一面(图 9.6 与图 9.7)。这在科幻类型中是新颖的设计。许多学者认为，蕾普莉是 20 世纪 70 年代女性运动的产物。许多女性主义者认为，女性可以主动积极能干，且不失去女性正面的特质，如温柔与慈悲。当这样的思想在主流价值与社会意见中广为流传，像《异形 2》这样的电影就可将传统男性刚强的角色，转成为女性的角色。

运用这样的观察角度者，被称为“反映论者”(reflectionist)，因为认为类型必定反映社会态度，如同镜子一般。但有些影评人会认为，这样的论点太过简化。其实只要多加观察，就会发现更复杂的内在。例如《异形 2》中，不单看蕾普莉，其实，片中所有角色性格都是在两种性别之间，而在劫难中最后生存下来的，不管是女性或男性，都是两种性别中最好性格的混合。另外，有些看起来是反映了社会的类型，其实可能都有电影工业在操纵当日头条新闻的意图。类型电影可能反映观众的希望与恐惧，但电影工作者想的可能是



“我认识威特·尔普(Wyatt Earp)，在早期，一年中有几次，他会来找他的伙伴，就是他在墓石镇(Tombstone)认识的一些牛仔；这些人大都在我们的公司工作。我想，我当时还是道具小弟，看到他，我就会送上一张椅子和一杯咖啡，然后他就会讲以前在 O.K. Corral 的战事。所以，在我的电影《侠骨柔情》(*My Darling Clementine*)中，我就照实呈现在屏幕上。他们不是走上街就‘砰砰砰’枪战起来，他们都有兵法的。”

——约翰·福特(John Ford)，《关山飞渡》(*Stagecoach*)导演



图 9.6 在《异形 2》中，蕾普莉学着如何使用武器……



图 9.7 ……但也能安慰被一群军人找到的孤女。

这部片到底卖不卖座。

关于类型公式是否直接反映社会环境的讨论，在20世纪90年代末期变得特别受到关注。在过去数十年间，某些动作片的暴力画面越来越多，原因可能在于观众的构成中，年轻人是观赏这类电影的主要人口。在短时间内发生一连串的校园杀戮事件后，人们开始质疑，大众媒体应该要负一部分的责任。1999年，电影工业（包含音乐、电视和电动玩具业界）首次主动自愿监督自己出品的作品，以降低暴力成分。这是电影工业被观众嫌弃所做出的反映？或者是媒体及政府谴责电影中所描述的暴力，来逃避现实引起暴力的问题，如贫穷或枪支泛滥？2001年的“9.11”恐怖袭击事件引发大众抵斥暴力，不久，大家又开始对战争片产生兴趣。而这类爱国的主题是否能为美国入侵伊拉克提供正当的理由呢？因为类型如此熟悉，又与社会现象紧紧相关，因此这样的问题常被提起。

尽管我们研究类型的历史、社会功能、反映社会潮流等，类型公式／惯例才是我们在此比较关心的。以下，我们即简单讨论美国剧情片中三种最杰出的类型。

三种类型
Three Genres

西部片
The Western

西部片类型在电影史一开始就出现了，约在20世纪最初10年的早期即已发展成熟。它的产生一方面是基于历史现实，因为早期美国西部全是牛仔、不法分子、殖民者，以及美国原住民的部落，因此，根据他们所形容的边境，包括歌曲、盛传的故事，加上“西部大原野”的场景，就形成了西部片。早期的演员有时反映了这个现实与神话的混合体：牛仔明星如汤姆·米克斯（Tom Mix），曾经是德州警长、牛仔秀演员，也是野马赛的冠军。

西部片主题在很早就已经开始处理文明与无法制的边境生活之间的冲突。从东部文明地区来的，包括要在西部成立家庭的殖民者、传播知识的教师、银行家及政府官员，想为此地注入文明；而相对的，在西部洪荒之地，除了原住民，还有不法之徒、从事买卖的人及贪婪的畜牛大王等，却希望将这些文明驱逐出境。

图解式的视觉形象更进一步强调了这种二元对立。布篷马车与铁路相对于马与独木舟；学校与教堂也和丘陵上的营火相对立。在很多类型中，服装亦是具象征意义的视觉形象，西部片也不例外。殖民者熨烫过的衣服与周日上教堂的礼拜服，和印第安人的部落打扮及牛仔的打扮，两者差异显著。

有意思的是，典型的西部英雄一直处于二元对立的矛盾中。在西部，他无拘无束，但天性倾向正义与仁慈，往往挣扎于野蛮与文明之间。威廉·哈特（William S. Hart）是早期最著名的西部明星，就是将“好的坏人”（good bad man）演得非常传神的一位。在《地狱大

铰链》(*Hell's Hinges*, 1916)中,一位牧师的姐姐想要改变他,片中的一个镜头便是他想要改变时,两种生活形态所产生的拉锯(图 9.8)。

主角的两难情境影响了大部分的西部片情节。他可能在片子一开始是坏蛋,或者一开始就从"改邪归正"的矛盾中出发,不管何者,基本上,他会对从东部文明地区来的人所提供的新生活感到不安。最后,他一定是归顺秩序,与佣兵、歹徒或任何阻碍稳定进步的力量开战。

随着类型发展,影片渐渐出现社会意识形态。白人西进被认为是历史任务,而原住民的文化被视为原始野蛮。在西部片中,都是种族歧视下的美国原住民及西班牙人(Hispanics)的人物典型。然而,在一些少数的影片中,原住民被描绘成悲剧角色,他们的神圣来自于与大自然紧密接触,但他们的生活特色也面临着将绝迹的考验。最早的此类电影是《最后的莫希干人》(*The Last of the Mohicans*, 1920)。

另外,西部片在驯服西部边境上也并非全是乐观的。虽然主角最后归顺文明,但经常会因失去自由而懊悔。在约翰·福特导演的电影《拔枪》(*Straight Shooting*, 1917)中,钱尼·哈利〔由哈里·凯利(Harry Carey)主演〕被坏蛋警长雇来赶走农夫,但他却爱上了农夫的女儿莫莉,并向她发誓要改变生活。最后,他与农人并肩击退警长,但仍无法与莫莉安顿下来(图 9.9)。

在这样的价值观下,许多公式镜头被标准化了——印第安人攻击篷车队或火车、粗犷的男主角遇到心仪女性时的腼腆、主角发现殖民者的房子被烧、歹徒抢银行或驿马车,以及在黄沙漫天的镇上,最后一场枪战的高潮戏。编剧与导演的特殊风格,就显现于处理这些共同元素的不同手法上。在瑟吉欧·莱昂内华丽的意大利西部片中,许多公式的内容不是添加一些细节,就是将某个元素扩大,例如,在他的《黄金三镖客》(*The Good, the Bad, and the Ugly*, 1966)中,最后一场大枪战就是仿效激烈的斗牛战(图 9.10)。

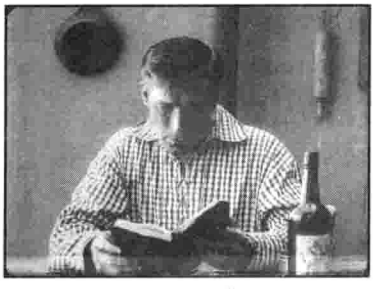


图 9.8 在《地狱大铰链》中,主角就是典型的"好的坏人",他正在学着读《圣经》,但书桌上仍有一瓶威士忌。

当然,西部片也有叙事内容及主题上的更新。从 20 世纪 50 年代的"自由派西部片"(liberal Westerns)〔如《断箭》(*Bro-*



图 9.9 在《拔枪》中,主角站在农舍门槛前,象征他在文明的吸引与蛮荒的呼唤之间犹豫不决。

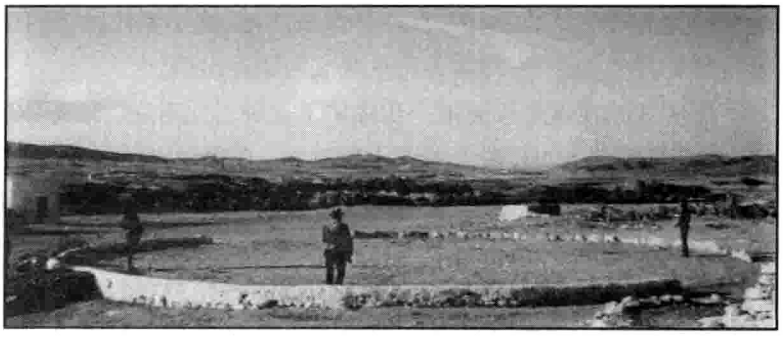


图 9.10 在《黄金三镖客》中,场景中的矮墙创造了古罗马竞技场的效果,在片尾发生三方对决的场面。

ken Arrow, 1950)]以后，影片内容开始尊重原住民文化。《小巨人》(*Little Big Man*, 1970)和《蓝衣骑兵队》(*Soldier Blue*, 1970) 也反转传统公式化情节，将印地安生活描写成文明，而白人社会则是烧杀掳掠的文化。有些电影描写主角野蛮的一面，表现他的危险性及无法无天〔如《温彻斯特 73 年》(*Winchester 73*, 1950)〕，甚至是有精神问题的〔《左手持枪》(*The left-Handed Gun*, 1958)〕。例如，《日落黄沙》(*The Wild Bunch*, 1969)就被认为是一部描写早期西部一群盗匪恶状原型的电影。



图 9.11 《搜索者》的结尾镜头。

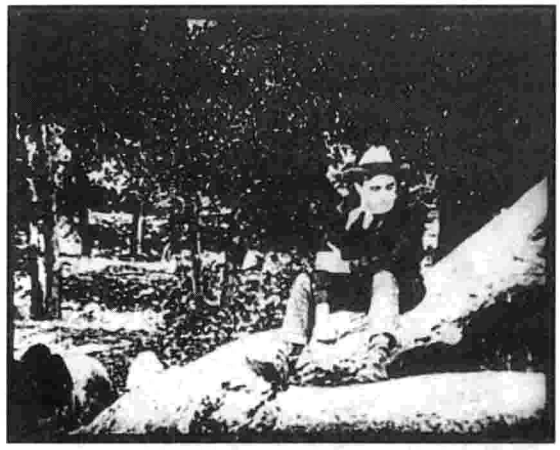


图 9.12 哈利·凯瑞在《拔枪》中的双手交抱姿势。

在约翰·福特的《搜索者》(*The Searchers*, 1956)中，主角性格有了新的复杂面貌。主角伊森·爱德华的哥哥的家园被卡曼其族(Comanche)暴徒蹂躏后，伊森出发去寻找遭到绑架的侄女黛比。除了因为对家园的忠诚外，伊森秘密地爱着哥哥的妻子，但她已被入侵者强暴并杀害。伊森的助手是一个拥有部分切洛奇族(Cherokee)血统的年轻人，他发现伊森并不是要解救黛比，反而是因为她已成为卡曼其族人的妻子而要杀她。伊森的种族歧视与复仇欲望，在他袭击卡曼其族部落的戏时达到高潮。在电影的结尾，他即将回到东部的文明，但却犹豫地站在木屋的门槛前(图 9.11)，最后决定回到沙漠中。

这个镜头让人联想到前面提到福特的《拔枪》(图 9.9)，福特甚至让演员约翰·韦恩重复哈里·凯利双手交抱的招牌姿势(图 9.12)。然而，在这部片中，约翰·韦恩是注定要放逐在文明之外的，因为他无法驯服心中的恨与悲伤。就像他对着卡曼其族人的尸体所说的："其灵魂将永远在风中漂泊"，他也注定无法安定下来。这种长年漂泊的痛苦主题，正说明了类型在历史演进中的变化。

恐怖片
The Horror Film

西部片大多是清楚地以内容、主题或图解式视觉形象来定义的，恐怖片则以它对观众的情绪效果来识别。它主要的目的是要惊吓、令人不安及厌恶——也就是要吓人。这个动机正是制造恐怖片公式的起源。

什么最吓人？通常是怪物。在恐怖片中，怪物是大自然的突变所产生的、违反我们认知的生物。它可能很大，像金刚，但也可能是徘徊于生死边缘的僵尸或吸血鬼；也可能是由常人转变而来，如杰凯博士（Dr. Jekyll）喝下自己的处方，变成邪恶的海德先生（Mr. Hyde）；也可能是科学无法解释的生物，像异形。这个类型所造成的情绪效果均来自这个角色公式：一个不自然的、令人感到威胁的怪物。

其他公式则是，观众的情绪是依片中人物的反应而来的。在《豹人》（*Cat People*，1942）中，一个神秘女人变成一只豹。我们的嫌恶与恐惧主要来自于她的丈夫及同事的反应（图 9.13）。相对的，《外星人》（*E.T.*）就不是恐怖片。虽然外星人是非自然的异形，但是从影片中小孩的反应，观众知道它是不具威胁性的。

恐怖片的情节通常以怪物攻击人类开始，主角则必须找到并制服它（有些时候，如果是人被魔鬼附身，那么主角就必须拯救被附身者）。情节可以多种方式发展，例如，可以一开始就是怪物攻击，或者是当权者不相信有怪物存在，或是制服怪物的种种方法受到阻碍。例如，《驱魔人》就是主角们慢慢才明白蕾根是被魔鬼附身，然后才开始想办法驱魔。



图 9.13 《豹人》片中一景，阴影与人物的表情暗示着景框外的威胁。

此类型的特色主题也是基于紧张的气氛。怪物之所以令人惧怕，主要是因为它违反了我们所知的自然法则，那么，这个类型也暗示了我们有限的知识。通常在剧中，拒绝相信怪物存在的都是科学家。但有些时候，正是科学家在实验过程中不小心制造出了怪物来。这类情节惯用公式是，剧中人认为有些事情是人类不应该知道的。另外，对未知环境的恐惧也是常用的公式，例如核弹意外及其

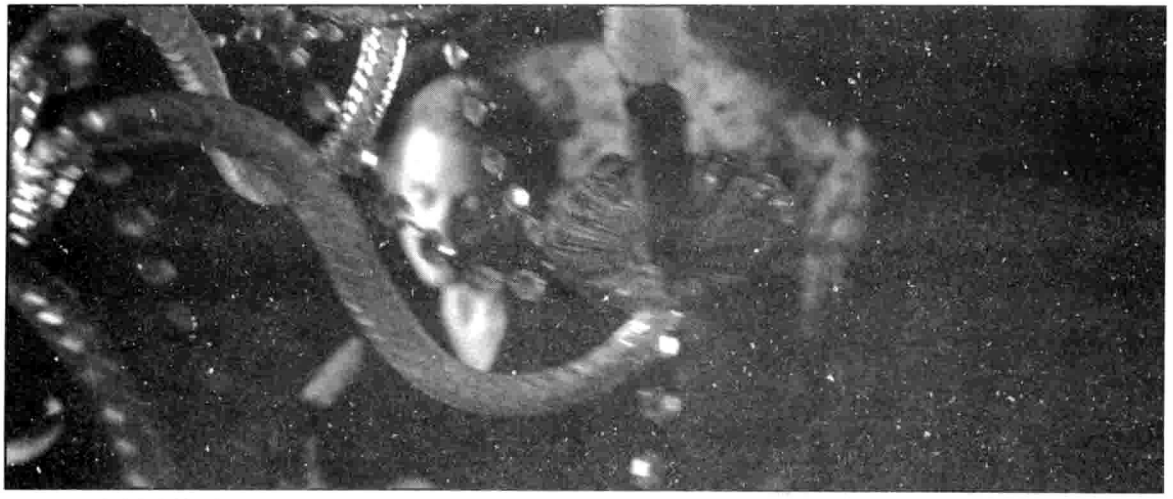


图 9.14 在《小岛惊魂》中，女主角听到上面房间传来神秘的声音，用预示性的高角度取景。



图9.15 《吸血鬼诺斯费拉图》中,马克斯·谢瑞克(Max Schreck)的化妆及表演,让他所演出的欧勒克伯爵诡异得像只老鼠或蝙蝠。



图 9.16 在《木乃伊》中,鲍里斯·卡洛夫眼中的一点光芒象征他的起死回生。

他人为的灾难,造成了怪物或像《蚁》(*Them!*)中的巨蚁。

不用说,恐怖片中怪物出现的吓人场景是常用的图解式视觉形象之一。一群即将遭受攻击的受害者所聚集的破旧黑暗屋子,像《野猫与金丝雀》(*The Cat and the Canary*, 1927)中的那栋房子就成了经典,在《鬼入侵》(*The Haunting*, 1999)和《小岛惊魂》(*The Others*, 2001)(图 9.14)中,又被重新拿出来运用;还有坟场的行尸,以及科学实验室中的人造人〔如《科学怪人》(*Frankenstein*)〕。许多导演很聪明地运用这些视觉形象,像希区柯克在《精神病患者》中,汽车旅馆旁那栋阴森的大房子;乔治·罗梅罗(George Romero)的《生人勿近》(*Dawn of the Dead*)则让沼泽尸怪与人类在购物中心大战。连续杀人的次类型则让超能力杀人魔进入我们一般的生活场景,如夏令营或郊区的邻居。

同时,化妆也很重要。毛毛的脸及手表示主角要变身成狼人,而干燥脱皮的皮肤则是木乃伊。有些演员特别擅长变身演出可怕的角色。第一个演出《歌剧魅影》(*The Phantom of the Opera*, 1925)中魅影角色的隆·钱尼(Lon Chaney),就被喻为"千面人"。1930 年演出《科学怪人》的鲍里斯·卡洛夫(Boris Karloff),因为演出科学怪人时完全让人看不出来,所以在他演出的下一部片字幕上,必须特别注明他就是演出科学怪人的演员。不过,近期计算机动画已取代化妆来将演员变身为怪物。

如同西部片,恐怖片也是在默片时期就已成熟的类型。此类型的早期经典是来自德国——最著名之一是《卡里加利博士的小屋》(*The Cabinet of Dr. Caligari*, 1920),以及第一部改编自小说《德拉库拉》(*Dracula*)的《吸血鬼诺斯费拉图》(*Nosferatu*, 1922)。愤怒式的表演风格、浓妆与扭曲的场景,是德国表现主义电影借以传递不祥的、超自然氛围的手法(图 9.15)。

因为恐怖片无须借助高科技就可达到情绪惊吓的效果,所以一直是低成本制片最喜欢的类型。在 20 世纪 30 年代,当时还只是好莱坞中型公司的环球制片厂(Universal Studio),开拍了一系列恐怖片,形成一个全盛期。《吸血鬼》(*Dracula*, 1931)、《科学怪人》

"我们采用的公式很简单。爱情故事加上三场暗示性的恐怖戏，另外一场真正的暴力戏。剧终。这些戏在70分钟内全部完成。"

——瓦尔·路登，《豹人》的制片

(1931)及《木乃伊》(*The Mummy*, 1932)(图 9.16)等片的大受欢迎，让环球成功地成为大制片厂。十年后，雷电华片厂(RKO)由瓦尔·路登(Val Lewton)领军的 B 级低成本制片(B-picture)，拍了一系列文艺晦暗的极小成本电影。路登旗下的导演们常用暗示的手法，让怪物不出现在景框中，并让场景浸于黑暗中。在《豹人》中，我们从没看到女主角变成豹的模样，仅在某些场景中瞥见豹的身影。这些电影用阴影、画外音与演员表情来达到效果(图 9.13)。

在随后的数十年，恐怖片类型还是不断吸引其他拍低成本电影的导演。在 20 世纪 60 年代，专门针对青少年观众的恐怖片大行其道。乔治·罗梅罗的《活死人之夜》(*Night of the Living Dead*, 1968)仅以 114,000 美金拍成，并在校园间受到热烈欢迎。《女巫布莱尔》(*The Blair Witch Peoject*, 1999)据说用了 35,000 美金拍摄，在国际上创造了更大的市场。《尸骨无存》(*Cabin Fever*)、《电锯惊魂》(*Saw*) 和《人皮客栈》(*Hostel*)，分别在电影院和 DVD 发行上都吸引了大量的观众。由此可知，低成本的恐怖片一直是有赚头的类型。

在 20 世纪 70 年代，恐怖类型有了新风貌，主要是《罗丝玛丽的婴儿》(*Rosemary's Baby*, 1968)以及《驱魔人》(1973)所树立的标尺性声名，两片都有前所未有的暴力及恶心画面的呈现。当被恶魔附身的蕾根在法师弯身向她时，当面呕吐，使得恐怖片的恐怖画面层级达到一个新境界。

至于高成本的恐怖片也一直深受欢迎，许多好莱坞大导演们仍从事此类型的创作，例如，从《大白鲨》(*Jaws*, 1975)及《魔女嘉莉》(*Carrie*, 1976)，到《灵异第六感》(1999)及《木乃伊》(*The Mummy*, 1999)，都是大卖座的电影。恐怖类型的图像充斥于当代文化中，从午餐便当盒到主题乐园的云霄飞车比比皆是。恐怖片的经典也不断被重拍（如《豹人》、《吸血鬼》)，而它的公式也常被嘲弄〔如《少年科学怪人》(*Young Frankenstein*)及《阴间大法师》(*Beetlejuice*)〕。

当西部片在 20 世纪 70 年代逐渐式微，恐怖片却至今仍受到欢迎，它的长盛让电影学者开始寻找文化上的解释。许多影评人认为，20 世纪 70 年代的《大法师》(*The Exorcist*)及《吵闹鬼》(*Poltergeist*)反映了当时美国家庭分崩离析的社会现象；也有人认为，恐怖类型对寻常传统提出质疑，与当时的后冷战(post-Cold War)和后越战时期的社会氛围有关：他们认为，观众对世界及自己的根本信仰产生不确定感。而 20 世纪 80 年代针对青少年拍摄的连续杀人电影系列，反映了年轻人对性与暴力的幻想与焦虑。影迷们也对精密的特效和化妆感兴趣，所以，电影工作者便在如何让画面更血腥残酷、想象更加奇异怪诞这些方面不断较劲。综合上述所有因素，由于恐怖片的惯用手法影响所及越来越广大，就连那些模仿嘲弄这些恐怖片惯例的影片，如《惊声尖笑》(*Scary Movie*)、《僵尸肖恩》(*Shaun of the Dead*)也广受欢迎。随着类型间的混合现象，以及观众品味和电影工作者的企图之

间的供需现象，恐怖片就如同其他类型一样，不断地在传统与创新之间寻找新的平衡。

歌舞片
The Musical

西部片以美国边境故事为主题，恐怖片以对观众的情绪效果为基础，那么，歌舞片类型则是因为电影的技术革新而兴起的。在默片时代，虽有人尝试让声音与人同步，并加上音乐，但让歌曲与舞蹈为电影主轴的点子一直到20世纪20年代末期才开始，主要是因为声轨的成功发明。最早有人声的电影是《爵士歌王》(*The Jazz Singer*, 1927)，片中没有对白，只有几首歌。

一开始，很多歌舞片是讽刺时事的滑稽剧(revues)，当中并无叙事关联。这类歌舞片被加入早期销售到外语市场的有声片中，观众就算不懂有声片中的对白，也能欣赏这些有趣的表演。后来，配音及字幕解决了语言上的隔阂，歌舞片开始加上许多剧情。电影工作者也编写剧情，让歌舞有机会出现。

"制片阿瑟·弗雷德(Arthur Freed)跑来问我：'你打算怎么做？'我说：'阿瑟，我还不知道。但是，我知道我得唱歌，天得下雨。'在那之前，这部片里没有半点雨。"

——金·凯利(Gene Kelly)，《雨中曲》的演员 / 编舞



图9.17 鲁比·凯勒在《四十二街》中演唱主题曲，使她一曲成名。

20世纪30年代，歌舞片出现了两种经典的情节模式。其一是"后台"(backstage)歌舞片，以剧中剧的形式，让观众看到表演歌舞演员的故事。华纳公司早期成功的歌舞片之一《四十二街》(*42nd Street*, 1933)，就是典型的后台故事：舞台剧为主角招考一位替补歌舞演员，不料开演前主角竟跌伤了脚，让后补的鲁比·凯勒(Ruby Keeler)有机会上台。导演告诉凯勒："现在你是年轻、没经验，但表演结束后，你就成了明星了。"事实证明，她果然赢得在场观众的喝彩(图9.17)。在当时，华纳精心编制了巴斯比·伯克利(Busby Berkeley)的歌舞片，米高梅公司(MGM)则让朱迪·嘉兰及米克·隆尼(Mickey Rooney)在一系列"让我们上台表演吧"剧情的歌舞片中演出，雷电华公司(RKO)则是弗雷德·阿斯泰尔(Fred Astaire)与珍姬·罗杰丝(Ginger Rogers)的优雅搭档，这些片子都建立了后台歌舞片的公式。在后来的年代里，还有主角就是剧中剧电影演员的歌舞片，如《雨中曲》(*Singing in the Rain*)等片。近期的后台歌舞片，还有《追梦者》(*The Commitments*)、《挡不住的奇迹》(*That Thing You Do!*)、《与爱何干》(*What's Love Got to Do with It*)，以及2005年版本的《金牌制作人》(*The Producers*)。

然而，并非所有歌舞片都是以娱乐界为背景的，也有"单纯"(straight)的歌舞片，即人们在日常生活中唱歌及舞蹈。即使在后台歌舞片中，主角也会在日常生活的场景中歌舞。单纯歌舞片大都是浪漫喜剧，主角求爱的过程(从渴慕、恐惧到欢喜)都被编入歌舞中来表达。在第十一章我们将讨论的《相逢圣路易》就是这类电影。1968年，一位法国导演将歌

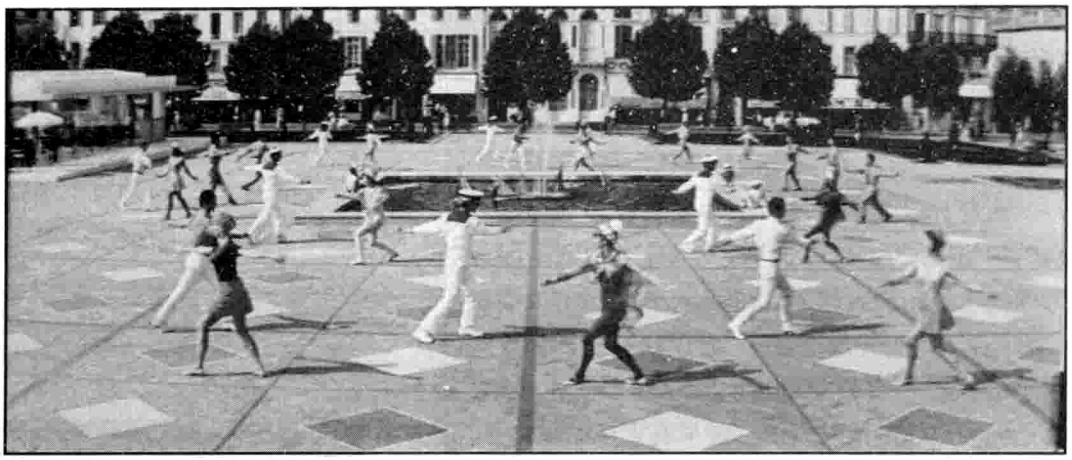


图 9.18 在《柳媚花娇》歌舞片中，小镇上的人都被吸引来参与了舞蹈。



图 9.19 在《红磨坊》中，浮华鲜艳的歌舞秀，中央站着一对痴迷的恋人。

舞片发挥到极致，《柳媚花娇》(*The Young Girls of Rochefort*)片中演员的对白都是用唱的，连路人也一起加入，在小镇街上跳起大型歌舞(图 9.18)。

在上述两种歌舞类型中，舞蹈通常都与爱情有关。男女主角发现，他们竟可以将表演搭配得天衣无缝，才了解彼此是天作之合。在《礼帽》(*Top Hat*)中，珍姬·罗杰丝之所以改变她原先对弗雷德·阿斯泰尔的不好感觉，是当她与他跳起"完美的一天"(*Isn't It a Wonderful Day*)的舞蹈时，直到结尾，两人已爱上对方。这样的情节至今仍是歌舞片常用的公式。阿斯泰尔再次以他的舞步吸引舞伴，在《龙国香车》(*The Band Wagon*, 1953)中的舞伴是熙蒂·夏瑞丝(Cyd Charisse)，舞蹈是"在黑暗中漫舞"(*Dancing in the Dark*)。而 1977 年的《周末夜狂热》(*Saturday Night Fever*)中，约翰·屈伏塔(John Travolta)也在迪斯科舞池中遇到了让他恋爱的舞伴。在《红磨坊》(*Moulin Rouge!*)中，恋人彼此对唱着小夜曲，还伴着流行和摇滚音乐在舞台上同进同出(图 9.19)。而在《家庭派对》(*House Party*)系列中的舞

蹈插曲，通常成了求爱的仪式。

歌舞片也常和童话故事结合，像从早期的《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*)到最近的《星际宝贝》(*Lilo and Stitch*)。很多动画剧情片中也有歌舞，如《白雪公主与七个小矮人》(*Snow White and Seven Drawfs*)。为成年人拍摄的歌舞片可以有比较忧郁，甚至是悲剧的题材，如《西区故事》(*West Side Story*)描绘了一段跨越不同种族的爱情悲剧。《天降财神》(*Pennies from Heaven*)则通过角色们对嘴型唱出那个时代的歌曲，唤起了经济萧条时期的阴沉气氛。此外，也有表演工作者的传记歌舞片，如《难补情天恨》(*Lady Sings the Blue*)、《雷》(*Ray*)和《一往无前》(*Walk the Line*)，都是忧郁的后台歌舞片。

西部片与恐怖片常处理人性的黑暗面，歌舞剧则常强调积极的光明面。当表演一成功，高度的企图心则有了回馈，恋人则在歌舞中相聚。在《睡衣仙舞》(*The Pajama Game*)一片中，由于工会领袖和资方经理成了一对佳偶，得以幸免罢工。某些情节惯例至今仍在运用。《摇滚校园》(*School of Rock*)再度证实了后台歌舞片的主题，那就是天分加上努力，最终一定会成功。即使是比较大胆的《8英里》(*8 Mile*)也采用传统的情节模式，描写一位天分很高的年轻表演者克服了种种困难，最后成功的故事。

歌舞片主题多且广，很难点出哪些图像是它的类型公式。但是，后台歌舞片还是有其场景特色：化妆间、舞台两翼、演出台面，以及后台背景设备(图9.17)，其他还有俱乐部的乐队及舞池。歌舞表演的服装也是特色之一。20世纪30年代，弗雷德·阿斯泰尔戴着电影史上最著名的高帽子。帽子与他的表演关系如此紧密，在演出《龙国香车》开场时，他的角色是一个过气的电影明星，他都拿他的高帽子来开玩笑。而约翰·屈伏塔的《周末夜狂热》的白西装，也成为迪斯科时代的视觉象征。然而，歌舞片亦有创新的特色，例如《睡衣仙舞》的场景在工厂，《俄克拉荷马》(*Oklahoma!*)的场景则是在大草原。

歌舞片的拍摄技巧有多样的特色。画面常会往上升，活泼轻盈的舞衣、场景及舞步可以被看得很清楚。因此，彩色底片很早就运用在歌舞片类型中，像艾迪·肯特(Eddie Cantor)的《唉呦》，以及第二章中我们曾提到的《绿野仙踪》都是。为了呈现舞者跳舞时所组成的各式图形，摄影机须经常移动，甚至放在可以升高的升高机上。另外，观众常忽略的技巧是：歌舞片中的演员常是对嘴唱预录好的歌。在整个歌舞片史中，所有歌者通常都先进录音室将歌曲录好，在现场他们只是对嘴而已。这个方法让舞者可以自由地舞蹈，而不用担心演出歌曲。

1935年，雷电华公司出品的弗雷德·阿斯泰尔与珍姬·罗杰丝的歌舞片《欢乐时光》(*Swing Time*)，是后台歌舞片的经典。电影一开场是别名“幸运”(Lucky)的赌徒兼踢踏舞者，正准备放弃舞台表演结婚去了。但当观众一看到他的未婚妻，就知道她不适合他，因为她不是舞者(电影开场还一直都没有她的戏，甚至“幸运”的同事要计诱他于婚礼中缺席的戏，也见不到她)。开场戏是在传统的后台场景——戏院的化妆间以及舞台两侧。稍后，当“幸运”到市区见到女主角潘妮时，她马上就不喜欢他。有一场有趣的戏是，“幸运”

在舞蹈学校假装很不会跳舞，当学校老板要请潘妮走路时，“幸运”马上与她跳出一场优雅、专业、即兴的舞蹈，让她重获工作。她收回厌恶他的态度，老板还将他们介绍到一家很著名的俱乐部去试跳。

片中的冲突阻碍主要是来自“幸运”与他的情敌——俱乐部乐队指挥，以及潘妮误认为他要回到他的未婚妻身边。快到片末时，潘妮就要嫁给指挥了，她与“幸运”可能是最后一次见面，他们之间的下列对话有多重意义，既是关于舞蹈表演，也指涉他们之间的爱情：

潘妮：“她舞跳得美吗？”
幸运：“谁？”
潘妮：“你爱的那个女孩？”
幸运：“是，她跳得很好。”
潘妮：“你要结婚的那个女孩。”
幸运：“喔，我不知道。我只知道和你跳过舞之后，我就不会再跳了。”

阿斯泰尔说他不再跳舞是最后通牒，他唱着“不再舞蹈”(*Never Gonna Dance*)，两人跳起双人舞，再度确定他们俩是天造地设的一对。最后，两人终成眷属。

这部影片建立了该类型的公式。“幸运”带着阿斯泰尔的招牌高帽子，每场戏都穿着正式服装(图 9.20)。两人在美术设计的场景中舞蹈，这些设计成为 20 世纪 30 年代歌舞片的典型场景(图 9.21)。本片也有公式外的创新，阿斯泰尔跳的一个舞“*Bojangles of Harlem*”，是向 20 世纪 20 年代在纽约舞台生涯中影响他至深的非裔美国舞者致意。当他涂着黑脸出现时，并非在贬抑刻板印象，反而是在向当时最著名的黑人踢踏舞者比尔·“Bojangles”·罗宾森(Bill Bojangles Robinson)致敬。〔这个致意的舞蹈在当时很不寻常，因为罗宾森本人在为对手片厂——即 20 世纪福克斯公司(Twentieth Century Fox)，与秀兰·邓波儿(Shirley Temple)合演歌舞片。〕



图 9.20 《欢乐时光》：在赌局中输掉了西装上衣，“幸运”还是戴着他的高帽子。



图 9.21 阿斯泰尔及罗杰丝在俱乐部的美术设计舞池中舞蹈着。

除了后台及娱乐业的情节，《欢乐时光》也有许多舞蹈发生在日常生活环境中的舞蹈。当“幸运”到潘妮的公寓拜访时，她正在洗头，那时他运用房内的钢琴即兴唱起“今晚你的模样”(*The Way You Look Tonight*)(但背景音乐却是乐团配乐)。然而，当他们到白雪茫茫的乡下时，当时并无乐器，他唱起“美好罗曼史”(*A Fine Romance*)，画面中看不到乐团。在歌舞片中，观众一再被提醒，片中人物可以任意在不同地点、时间，以歌舞来表达他们的情感。

在研究电影时，我们必须注意一些看似理所当然的现

象，因为这些现象很基本，常使我们忘了它的存在。类型片、剧情片和纪录片、动画片和真人动作、主流和实验电影等这些基本片型，都被视为理所当然的分类。在我们的意识中，当我们看电影时，这些分类常引导我们期望从电影中想听的、看的及反应的一切，它让我们以一种特殊的方式感受电影。与电影工作者及观众共享这些分类，是我们体会电影艺术时最常经验的情境。

然而，还有其他除了真人演出剧情片之外的电影种类，也有其他拍摄模式，如同在第一章所提到的，这取决于电影拍摄的方法，以及电影工作者的拍片意图。这些种类包括纪录片、实验电影及动画片，在下一章，我们将进一步讨论。

结论
Summary

类型是我们最常用来区别电影的方法。类型的分类通用于社会各阶层——电影工作者、影评人及观众之间。它可依相似的情节、主题、电影技巧及图腾的识别来区分。

当你开始要为电影区分类型时，试着提出下列问题：

1.该部影片的一些宣传是不是引发我联想到以前看过的类型？
2.片中的明星是不是一再重复出现在这类电影中？如果是的话，是哪种片子？
3.我认得出片中的服装、道具、场景，这些元素很熟悉，是否在以前看过的电影中出现过？
4.如果要向友人描述该片，会容易找到其他电影来做比较吗？如果是的话，是哪些片？如果不是，我该如何形容？
5.该片是否吻合我所讨厌或喜欢的电影类型？会影响我对该片的看法吗？
6.该片是否融合了一种以上的类型公式？如果是的话，它们如何相融？

延伸阅读
Where to Go from Here

类型与社会 Genres and Society

类型的社会功能中的“仪式”概念，是从人类学家列维·施特劳斯(Claude Lévi-Strauss)的理论而

来的。另外一个理论模式是来自：Thomas Schatz, *Hollywood Genres*（New York: Random House, 1981）；另外，还有：Jane Feuer, *The Hollywood Musical*（London: British Film Institute, 1982）；以及 Rick Altman, *The American Film Musical*（Bloomington: Indiana University Press, 1987）。奥尔特曼在他所著的 *Film / Genre*（London: British Film Institute, 1999）中，对他原先的观点有些进一步的说明，并提供了对类型理论的广泛认识。

另一个与类型的社会功能有关的概念是，它应与社会族群有关——尤其是女人及弱势族群，她们通常会被大多数族群所压迫。在类型电影的故事或图像中，女人及弱势族群被描绘成对"正常"生活的一项威胁，电影的情节就是如何建立和消除这些元素。这个论点可见：Robin Wood, "An Introduction to the American Horror Film," in Bill Nichols, ed., *Movies and Methods*, vol. II（Berkeley: University of California Press, 1985）, pp. 195–220。关于此点的批评，见：Noël Carroll, *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart*（New York: Routledge, 1990）, pp.168–206。

有关类型的概论及几种好莱坞类型电影的解析，参见：Steve Neale, *Genre and Hollywood*（London: Routledge, 2000）；以及 Wheeler Winston Dixon, ed., *Film Genre 2000: New Critical Essays*（Albany: State University of New York Press, 2000）。

特殊类型 *Specific Genres*

西部片类型中的众多公式惯例已被编成字典，包括重要影片及人物，可见下列两本参考书：Phil Hardy, ed., *The Western*（London: Aurum, 1991）；以及 Edward Buscombe, ed., *The BFI Companion to the Western*（New York: Atheneum, 1988）。在本书中讨论西部片的论点，请参考：John Cawelti, *The Six-Gun Mystique*（Bowling Green, OH: Bowling Green Popular Press, 1975）。Howard Hughes 总结了西部片的次类型，参见：Howard Hughes, *Spaghetti Westerns*（Harpenden, England: Pocket Essentials, 2001）。

Noël Carroll 在上文引述的 *The Philosophy of Horror* 中讨论了"有效的美感"。关于他的论点的批评，可见：Cynthia A. Freeland, *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*（Boulder, CO: Westview Press, 2000）；关于其社会议题，另有两本参考书：Andrew Tudor, *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*（Oxford: Blackwell, 1989）。Phil Hardy 所编的 *Horror*（London: Aurum, 1985），是本内容丰富的参考书籍。

有关美国歌舞片历史，参见：Ethan Mordden, *The Hollywood Musical*（New York: St. Martin's Press, 1981）。至于特定主题的文章，参见：Rick Altman, ed., *Genre: The Musical*（London: Routledge & Kegan Paul, 1981）。

研究早期 20 世纪 30 年代好莱坞的歌舞片，参见：Richard Barrio, *A Song in the Dark: The Birth of the Musical Film*（New York: Oxford University Press, 1995）。阿瑟·弗雷德经营了一家致力于歌舞片的制作公司，相关讨论参见：Hugh Fordin, *The World of Entertainment: The Freed Unit at MGM*（New York: Doubleday, 1975）。

相关网站 *Websites*

- www.filmsite.org/genres.html 对类型有广泛的讨论，包括历史总结和重要例证。
- www.lewestern.com.htm 西部片的数据库，网站同时有法文及英文版。
- www.carfax-abbey.com 古典和当代的恐怖片数据库，有超过 150 个其他网站的链接。
- www.musicals101.com/index.html 歌舞戏剧和电影的参考网站。

电影幕后花絮 DVD 推荐 *Recommended DVD Supplements*

西部片 Westerns

"The Making of *Silverado*"是一部探讨制作过程的传统纪录片，有排练、拍摄程序、剪辑、摄影、场景设计等单元；整体上来说，仍是以西部片的角度来讨论。导演劳伦斯·卡斯丹(Lawrence Kasdan)尝试要以本片《银城大决战》复兴古典西部片，并同时向其致敬。通过对演员、剧组人员的访谈，透露了电影当中的技巧，这里的讨论较集中在电影形式和风格，如何成就了老西部片中的传统手法。"The Making of *Butch Cassidy and the Sundance Kid* "收录了一些难得在 20 世纪 60 年代晚期的影片中见到的画面。片中避免了一般花絮中互相恭维的内容，导演乔治·罗伊·希尔(George Roy Hill)现身谈到《虎豹小霸王》这部古典西部片的制作。

"A Turning of the Earth: John Ford, John Wayne, and *The Searchers*"结合了参与拍摄本片《搜索者》的说明、当代的制作过程影片，以及专家的解析。导演巴德·波提切(Budd Boetticher)的《七寇伏尸记》(*Seven Men from Now*)电影光盘中，收录了这位重要的西部片导演之一的自传式概述——"Budd Boetticher-an American Original" 有关其他西部片的有趣讨论，包括："Sir Christopher Frayling on *The Magnificent Seven*"(《七侠荡寇志》)和"Leone's West"(《黄金三镖客》)。

恐怖片 Horror Films

"Inside the Labyrinth"是《沉默的羔羊》的制作过程，针对本片作为一部恐怖或惊悚片有精彩的讨论。同样的，"Behind the Scream"讨论《惊声尖叫》的恐怖片拍摄惯例。

《罗丝玛丽的婴儿》当中收录的一段简短的制作过程，提到本片是"没有任何恐怖的伟大恐怖电影"，强调当中缺乏特效，多仰赖暗示，而非直率地展示片中令人毛骨悚然的元素。

《神通鬼大》的幕后花絮 "The Making of *The Frighteners*"很可能是所有谈论恐怖片制作过程中规模最大的。共计四个半小时的纪录片，由彼得·杰克逊(Peter Jackson)执导，探讨了整个制作中的每一个层面，包括"维他数字"(Weta Digital)设备的导览，这套设备因为之后《指环王》的拍摄而大大扩充。

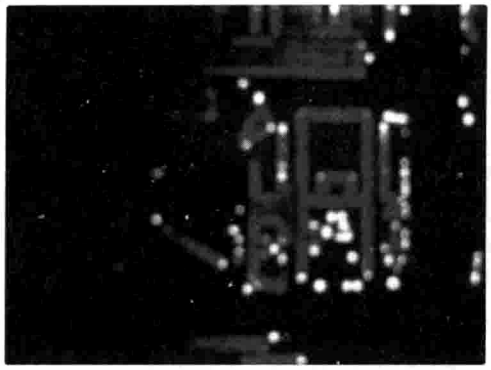
歌舞片 Musicals

"Musicals Great Musicals: The Arthur Freed Unit at MGM"收录在《雨中曲》DVD 中，编年记述了当年米高梅片厂在歌舞片制作的黄金年代；除本片之外，还另外制作了《绿野仙踪》、《龙国香车》、《相逢

圣路易》，以及其他古典歌舞片。内容摘录自早期有声片年代的米高梅歌舞片，让这段制作相当有历史意义。本 DVD 中，还另收录了一个迷人的单元："What a Glorious Feeling"专门探讨《雨中曲》。

"More Lovely Than Ever: *My Fair Lady* Then and Now"是拍摄于 1994 年的纪录片，不只探讨电影历史，还做了历史的重建，指出本片《窈窕淑女》的拍摄时机，正处于百老汇歌舞剧改编大成本电影这股风潮的尾声。

"Behind the Music"是《周末夜狂热》的幕后花絮，探讨了这部盛极一时的电影的创新之处，包括让主角只跳舞不唱歌，并追溯了此歌舞次类型兴起于昙花一现的迪斯科舞蹈时期，然后消失在 20 世纪 70 年代，其间如何经历了快速起落的风潮。"The Nightclub of Your Dreams: The Making of *Moulin Rouge!* "妮可·基德曼(Nicole Kidman)谈到拍摄期间有现场唱歌，而非就着歌曲的录音对嘴型。同时，另有片段谈到本片的编舞。



10 纪录片、实验电影及动画片
Documentary, Experimental, and Animated Films

有一些很基本的电影种类，是相对于其他电影类型而被区别出来的。像相对于剧情片的是纪录片，而与主流电影相对的是实验电影，与真人演出电影相对的就是动画片。本章将探讨这些电影素材如何被选择及安排、电影如何被拍成，而电影工作者希望带给观众什么影响。第三章谈到叙事形式时，是以一些真人演出的剧情片作为例子，现在我们要来探讨其他重要的电影种类。

纪录片
Documentary

看电影前，我们总会有一个概念：先想想这部片是剧情片还是纪录片。对于进电影院要看《帝企鹅日记》(*March of the Penguins*)的观众来说，期待看到的是在大自然中真的企鹅，而不是什么俏皮的漫画，如动画片《马达加斯加》(*Madagascar*)中的企鹅。

何谓纪录片？
What Is a Documentary?

如何证明某部电影是纪录片呢？我们知道一部纪录片，是从片名、宣传广告、报刊评论、口耳相传、议题等这些地方去了解。“纪录片”这个标签，让我们预期影片中的人、事、物及信息是值得信任的。

纪录片旨在呈现关于这个世界的真实信息，而能够达此目的的方式，和剧情片之间只有些许差异。有某些情形，纪录片工作者能够将事件的真实情况记录下来。例如，《初选》(*Primary*)在约翰·肯尼迪 (John Kennedy)和休伯特·亨弗瑞 (Hubert Humphery)参与的 1960 年民主党总统提名造势大会活动中，现场摄影师和录音师能够穿过大会中的群众，近距离地跟着参选人(图 5.134)。但纪录片也可以用其他方法来传递信息，像是图表、



"从拍摄到放映之间还有许多阶段——冲片、印片、剪辑、旁白、音效及音乐等。每一个阶段都会改变画面的效果,但是,最基本的概念是该画面的内容一定必须与一开始拍摄一样。"

——尤里斯·伊文思(Joris Ivens),纪录片工作者

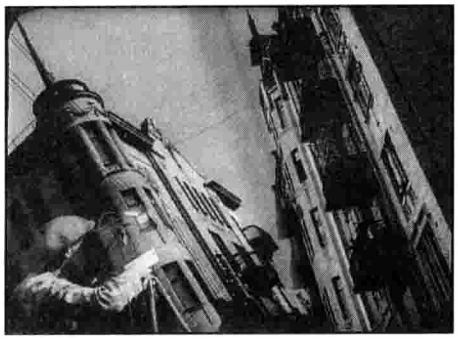


图 10.1 虽然《持电影机的人》的主要人物是真的摄影师,但他的动作都是经过安排的。



图 10.2 《救火英雄》中安排出来的火灾现场。

地图及其他视觉辅助。另外,电影工作者也可以安排事件(staging)让摄影机来记录。

最后这一点值得探讨一下。如果纪录片操纵它所记录的事件,很多观众会怀疑它的可信度。例如,在访问证人时,导演通常会控制摄影机的位置、景框内容焦距物等等,当然也包括控制最后的剪辑。但导演不会告诉证人该说什么或做什么,他在灯光或场景上也可能没什么选择。

然而,如果目的是在提供影片的信息,纪录片工作者和观众认为,一些事件安排也是可接受的。假设影片是要记录一个农夫的日常生活,为了让整个农田可以进入取景的范围,请他往田埂上走去,这个设计并不为过。相同的,维尔托夫(Dziga Vertov)的纪录片《持摄影机的人》(*Man with a Movie Camera*)中的灵魂人物摄影师,明显是在做导演要他做的事(图 10.1)。

有时候,事件安排可以加强影片的价值。汉弗莱·钱宁斯(Humphrey Jennings)在第二次世界大战德军轰炸伦敦时,拍摄《救火英雄》(*Fires Were Started*)这部影片。因为在空袭警报时无法拍片,钱宁斯找到一些被炸毁的建筑物,并放火。摄影机则拍下消防队灭火的过程(图 10.2)。虽然这个事件是安排的,但是曾在战时空袭间灭火的消防人员表示,该场打火过程与他们在空袭间真正灭火时所面对的挑战是一样的。相同的,在"二战"末期,当盟军解救了奥斯维辛集中营时,一组新闻摄影师就将一群儿童集合起来,要他们卷起袖子,现出手臂上拘禁时被刺青的号码。这样的事件安排在争议中增强了电影的可信度。

但是,安排事件不见得就会让影片变成剧情片。将制片的细节先放一边,纪录片旨在要观众相信它呈现的是值得相信的主题。即使导演因为摄影师安排镜位,要农夫站在田埂上等一下,以呈现出农夫每日清晨例行活动的一部分,这个意图仍是可信任的。

虽然这个电影种类的目的是在呈现真实,但纪录片影史上,有许多电影还是被认为是失真的、有误的。迈克尔·摩尔(Michael Moore)拍摄的《罗杰与我》(*Roger and Me*),就是一部具争议性的影片。影片内容是描述 20 世纪 80 年代一群密歇根州佛林特郡民因为被通用汽车公司(General Motors)解雇所产生的反应,但影片却主要呈现了当地政府努

力想要复苏小镇经济境况的无能。他们安排了里根总统来访、电视福音传道大会,以及市府官员开工破土建造昂贵新建物(包括"汽车世界乐园"),主要就是为了要吸引观光客。

没有人怀疑这些事件的真实性。问题就在于影评人质疑,《罗杰与我》有意要引导观众去相信事件出现的"次序"。里根总统是于 1980 年来到佛林特郡,电视福音传道大会是在 1982 年发生,而汽车世界乐园是 1985 年才开幕。这些事件与通用汽车关闭并无直接关系,因为通用在 1986 年才开始逐渐关闭。影评人认为,导演摩尔故意误植事件的时序,目的是要让当地政府难看。

有关摩尔的抗辩,请参见本章"延伸阅读"。影评人认为,本片提供了不可信赖信息,但就算真是如此,本片仍不会因此就变成剧情片。不可信的纪录片仍然是纪录片。就像新闻有错误的或者是误导的新闻,纪录片也有错误的或是误导的纪录片。

纪录片可以有立场、观点,并对问题提出解决方案,但有立场也不会让纪录片变成剧情片。为了要说服观众,导演要提供证明,而这些证明必须真实可信。纪录片可能态度偏颇,但它还是得呈现关于主题值得信赖的信息。

纪录片的种类
Types of Documentary

观众可认出几种纪录片。最寻常的是资料编辑片(compilation film),其是以从档案画面中搜集汇编而来的画面为主。《原子咖啡屋》(*The Atomic Cafe*)就是由新闻及简介片的画面,来指出 20 世纪 50 年代美国核武器扩张的情形(图 10.3)。访谈式〔或称谈话头(talking-heads)〕纪录片记录了事件或社会运动的证言。《话说出去了》(*Word Is Out*)的内容尽是男女同性恋接受访问时,讲述其生活中的总总。

直接电影(direct-cinema)就是记录正在发生事件的纪录片,电影工作者很少操纵影片内容。它在 20 世纪 50、60 年代出现,手提式摄影机声音器材的发明,让像《初选》这样的电影得以随事件开展而拍摄,因此法文称之为"真实电影"(cinéma-vérité),例如,《篮球梦》(*Hoop Dreams*)就是记录两名篮球球员从高中到大学的生活。

另一种常见的形态是自然纪录片(nature),例如,用放大镜头去探索昆虫世界的《小宇宙》(*Microcosmos*)。而 Imax 形式也被广泛运用在无数的自然纪录片中,如《珠穆朗玛峰》(*Everest*)、《*Galapogos*》。随着摄影设备越来越轻巧,也较不具侵入性,近期人物的纪录片也越来越多。这类影片主要以重要人物为主题,如导演泰瑞·兹威哥夫(Terry Zwigoff)的影片《克拉姆》(*Crumb*),记录了地下漫画家罗伯特·克拉姆(Robert Crumb)与家人标新立异的生活。在《美国电影》(*American Movie*)中,导演克里斯·史密斯(Christ Smith)拍摄一位住在密尔



图 10.3 《原子咖啡屋》剪入旧纪录片中身着旧式保护罩人员的画面。



图 10.4 电影工作者马克·鲍扎特(Mark Borchardt)和他的朋友麦克(Mike,图左),随意地谈着他们的生活,以及当时正和克里斯·史密斯合作的纪录片《美国电影》。

瓦基市(美国威斯康星州)的电影工作者,在预算不足、非职业演员等问题之间挣扎的情况下拍摄恐怖片,记录其间困难重重的过程(图 10.4)。

纪录片常以不同种类综合起来,它可以混合档案数据画面、访问及平面数据画面,如《华氏 911》(*Fahrenheit 9 / 11*)、《战争迷雾》(*The Fog of War*)及《猪年》(*In the Year of the Pig*)。这种综合纪录片形式常用在电视新闻中。

纪录片与剧情片的分野

The Boundaries Between Documentary and Fiction

我们一向认为剧情片与纪录片相反,人物、场景或事件内容都是虚构的。如《教父》(*The Godfather*)中,唐·维多·柯里昂这个人物及事件是不存在的。而《小鹿斑比》(*Bambi*)中,斑比的妈妈没有被射杀,因为小鹿斑比、鹿妈妈及森林中的伙伴们都是想象的。

剧情片并不代表电影内容与真实无关,至少,剧情片中的所有内容并非都是想象出来的。《教父》中略微提及第二次世界大战及赌城拉斯维加斯,都是真实的历史事件,故事地点纽约及意大利西西里岛也都是真实场景。然而,故事的人物及事件也许是虚构的,而历史及地理则用来当作背景元素。

剧情片与真实还有另一种关系:它常评论真实事件。《冒牌总统》(*Dave*)是借一个虚构的美国总统以及腐败的政府,来批评当代的政治勾当。卡尔·德莱叶(Carl Dreyer)1943 年的作品《神谴之日》(*Day of Wrath*),内容是 17 世纪丹麦对巫术的偏见,便被认为是用来抗议纳粹当时占领丹麦的影片。借由主题、故事、角色及其他手法,剧情片可以通过直接或间接的方法来呈现对现实的看法。

我们对剧情片的看法常受它拍摄的手法影响。典型的剧情片会安排事件（stage），这些事件被设计、彩排、拍摄及重拍。片厂制度最适合拍剧情片，因为戏可以经由编剧设想，而不断彩排修正，直到拍摄的内容让决策者满意为止。角色也是由演员来扮演，而不是（像纪录片一样）直接拍摄本人。意思就是，摄影机不是拍维多·柯里昂，而是拍饰演他的马龙·白兰度（Marlon Brando）。

传记电影及史实影片总是让观众马上想到这些电影是怎么拍的。《阿波罗 13 号》（*Apollo 13*）及《辛德勒的名单》（*Schindler's List*）都是根据真实事件改编，《马尔科姆·X》（*Malcolm X*）、《一往无前》（*Walk the Line*）、《尼克松》（*Nixon*），以及其他传记电影都追溯真人的生活历程。但这些是剧情片还是纪录片呢？基本上，它们都有许多令人信以为真的角色、说话谈吐或行为，甚至电影并没有擅改这些内容，但基于它拍摄的方式，所以仍是虚构的。所有事件经过排演演出，人物也由演员表演。在大卫·林奇（David Lynch）的《史崔特先生的故事》（*The Straight Story*）中，讲述的是艾文·史崔特（Alvin Straight）的故事，但是由演员理查德·法斯华斯（Richard Farnsworth）来演出。就像根据真实事件改编的舞台剧或小说一样，史实电影或传记影片也是用虚构剧情的手法来传递历史的信息。

然而，有些影像及声音很难分出是纪录片或是剧情片。纪录片可以事先安排事件，而剧情片也可以加上真实素材。有些剧情片会有新闻片来辅佐剧情。在早期的《公路勇士》（*The Road Warrior*）中，就用了许多纪录片的镜头来暗示主要故事中的冲突。也有导演几乎全用纪录片画面来完成一部剧情片。克雷格·鲍德温（Craig Baldwin）的《99 苦难：美国之异常现象》（*Tribulation 99: Alien Anomalies Under America*）就用了许多新闻画面，来讲述外星人入侵地球，并操纵国际政治的阴谋。就像纪录片一样，剧情片目的——呈现想象虚构的行为与事件——引导了我们观看片中纪录片画面的态度。

你也可以想象到，有些导演会故意模糊剧情片与纪录片间的界限。米歇尔·布洛克（Mitchell Block）充满争议性的影片《真话》（*No Lies*），旨在呈现一个被强暴的女人的访问。观众会因画面外冷酷无情的访问者声音，以及女子的情绪反应而受到干扰。最后我们才知道，剧情是编出来的，而人物也是由演员演出来的。布洛克拍此片的目的之一，在于呈现“真实电影”式的画面与声音，如何能引发观众不设防的信任。

大部分的假纪录片（mockumentaries）可没那么严肃。它们模仿纪录片的公式，但目的不在欺骗观众以为影片是在记录真实人事。经典例子是罗勃·雷纳（Rob Reiner）的《尖塞子合唱团》（*This Is Spinal Tap*），它用幕后花絮的纪录片形式来描写一个虚构的乐团。

有些电影则用另一种方式融合纪录片与剧情片。导演奥利弗·斯通（Oliver Stone）在《刺杀肯尼迪》（*JFK*）中，将数据影像剪进饰演史实人物李·哈维·奥斯瓦尔德（Lee Harvey Oswald）的演员出现的片段中。斯通甚至以伪纪录片（pseudo-documentary）的方式，重演当时刺杀肯尼迪的现场状况。这些画面还与资料影片的真实画面交叉剪辑，不断模糊真实与虚构的画面。更极端的例子是《阿甘正传》（*Forrest Gump*），影片用特效方式让主角与约翰·肯尼迪、林登·约翰逊（Lyndon Johnson）及理查德·尼克松（Richard Nixon）相遇（图 10.5）。



图 10.5 《阿甘正传》：电脑特效的画面处理使主角能与肯尼迪总统见面。

在埃罗尔·莫里斯(Errol Morris)的《细细的蓝线》(*The Thin Blue Line*)中，调查谋杀案的纪录片与访谈及数据画面，以及演员的演出画面全混在一起。与电视上演出真实犯罪事件那种虚假又笨拙的犯罪档案节目相比，本片的摄影、灯光及鲜明的颜色独树一格（图 10.6）。影片中演出的部分，将目击者陈述犯罪事件发生的不同版本予以戏剧化，使这部电影不只是在指认杀人者，更是质疑了事实与虚构可能相互混淆的问题(参见第 493~500 页)。



图 10.6 《细细的蓝线》中经过仔细构图的画面，强调有些事件已被重新铺陈。

纪录片的形式种类

Types of Form in Documentary Films

许多纪录片以剧情片的形式组织影片内容。威廉·惠勒(William Wyler)在第二次世界大战期间的作品《曼菲斯美女号》(*Memphis Belle*)，记录了一次攻击德国的过程，画面全都从一架 B-17 轰炸机拍摄出去。然而，也有非剧情片形式的纪录片以简单的方式传递信息，我们称之为**分类式(categorical form)**；有些导演旨在呈现观点并要说服观众，称之为**策略式(rhetorical form)**。以下让我们一一加以探讨。当谈到这些不同形态时，我们会各以一部电影作为主要例证。而为了了解该电影的形式，我们会将该电影拆解成不同部分，就像我们在第三章以《公民凯恩》(*Citizen Kane*)为例时采取的作法那样。按照这个方式，我们会讨论特定风格的选择如何支持电影的发展。

分类式

Categorical Form

类别是人类社会用来组织其对世界认知的产物。有些类别是依据科学理论及实验而来，通常都尽其所能地涵盖所有数据。比如说，科学家们已发展了一套详尽的系统，将所有动植物分门别类。

在日常生活中，我们所使用的类别就不是这么科学，通常都是依靠常识、一般用法和意识形态，来对事物进行分类。比如说，我们并不以生物学上的类属来区分动物，反而用比较粗略的方式，像“宠物类”、“野生动物”、“田里的动物”或“动物园里的动物”，来区分

它们。这种方式通常并不太合逻辑，甚至会发现有些动物同时属于四种类别，但是，这样的类别却已能满足我们的需求。一些意识形态所形成的类别通常也不太符合逻辑。比如说，人类社会就很难以“进步”或“原始”来自然地划分。这类分法通常自有一组复杂的信条，但往往都经不起逻辑的分析。

当一个导演想向观众传达有关这世界的信息时，分类式可提供这部电影一个基本的架构。通常导演所选择的类别会是已被普遍认定的一种。譬如，一部蝴蝶生态的纪录片会以科学的分类，先介绍一种蝴蝶，讲述其习性，然后再介绍另外一种，以此类推。同样的，一部有关瑞士的旅游影片会介绍有趣的风土人情，而且多半会倾向于一般人所熟知的内容。

蕾妮·里芬斯塔尔（Leni Riefenstahl）在1936年记录柏林举行的奥运会的纪录片《奥林匹亚》（*Olympia*）第二段，就是分类式纪录片的典型代表。它的基本种类是奥运的各项比赛，而里芬斯塔尔导演必须浓缩所有比赛到两个剧情片长度。在影片中，所有比赛被分成许多次类别——如航海项目、赛跑项目等等。在这些项目之上，里芬斯塔尔以强调比赛的盛大，以及全世界共襄盛举的合作氛围，作为贯穿整部电影的调性。

分类式电影通常会开宗明义地指出其类别，来作为影片的开始。就像瑞士旅游影片会以地图作为开场，导演在《奥林匹亚》却用选手们慢跑，然后在交谊厅里联谊的画面开始。因此，影片中的这些选手不以他们专长的运动项目来分类，而是呈现他们全都是奥运选手。稍后在不同比赛项目中，这些选手才开始各自被分类。

在分类式中，影片的发展模式通常不复杂，从小到大、从地方到国家、从个人到群众等等。例如，一部蝴蝶纪录片会先拍幼虫，再到转变成蝴蝶，或者是它的翅膀颜色从土褐色到缤纷的色彩。导演里芬斯塔尔采用的模式，则是以大段落的ABA模式来推展《奥林匹亚》。电影前段先聚焦在比赛内容，而不是选手之间或国家之间的竞争。在中段，她转而处理选手个人在比赛中的表现，主要关于他们是否能成功超越自己。最后段落，即在跳水这段中，她同样不强调选手之间的差异性，而是让画面充满该运动所传达的力与美。借由这个手法，里芬斯塔尔成功地强调了她认为奥运是国际合作结果的主题。

因为分类式影片一向以单纯的方式架构发展影片内容，不免也会让观众觉得单调。如果段落之间的推展太依赖重复的方式进行（例如，“接下来，下一个例子是……”），观众的期待将很容易就被满足。对导演来说，采用分类式电影的挑战，应该是在于如何利用变化来调整观众的期待。

例如，导演可以选择有趣、广泛，或不寻常的类别，来让题材看起来有趣。奥林匹克运动会之所以有戏剧感，是因为当中的比赛有竞争性，运动员的表演也充满美感。接下来，我们重点介绍的例子是《门牙有缝的女人》（*Gap-Toothed Women*）。导演雷斯·布兰克（Les Blank）选了非常奇特的类别，不但有趣，也让各类型的女人都可能符合；因此，与她们的访谈就可以涵盖



“整个电影史一直都在描述不寻常的事件，没有人有足够的信心来捕捉生命本身，并在平凡中发掘不平凡的事物。”

——艾伯特·梅索（Albert Maysles），纪录片导演

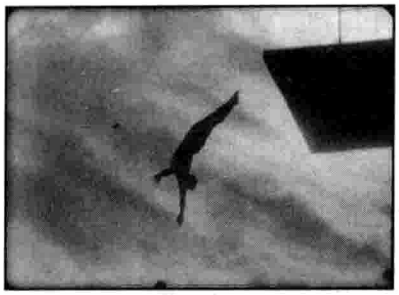


图 10.7 由于摄影角度朝向天空，跳水选手在《奥林匹克》的结尾成了飞行的状态，而不是比赛竞争者。

多样的观点。

导演还有另外一种方法维持观众的兴趣，就是运用电影技巧。关于蝴蝶的纪录片可以提供这种昆虫的类别，但也可以专注在蝶翼的颜色及形状，让影像充满视觉上的抽象美感。《奥林匹亚》中最有名的场景，是导演以各个不同角度的镜头来拍摄跳水的画面，精彩夺目（图 10.7）。

最后，分类式电影也可以加入其他形式来让影片更有趣。当整部影片有其基本分类，它可以插入小规模的剧情。《奥林匹亚》中的一段特别突显一位运动员——格兰·莫里斯（Glen Morris），他是一个名不见经传的运动员，但却意外地赢得了十项全能比赛，于是本片跟着他拍下他的各个比赛。同样的，导演也可能对自己的主题拥有某些观点或意识形态，于是在片中就会插入一些策略式的形式。像在《门牙有缝的女人》中，我们可以看到导演布兰克暗示，门牙有缝之所以成为缺点，正是呈现了社会对美的偏见。

分类式在原则上相当简单，但是，导演可以用此形式令影片变得复杂有趣，就如同《门牙有缝的女人》一样。

分类式电影实例：《门牙有缝的女人》（An Example of Categorical Form: *Gap-Toothed Women*）自 20 世纪 60 年代起，导演雷斯·布兰克就一直致力于拍摄小格局的、个人化的纪录片。通常是一些大众认为怪异的题材，如《大蒜和十个母亲一样强》（*Garlic Is as Good as Ten Mothers*）。他的许多电影都用分类式，既有趣又可展现此类单纯形式对观众思想的挑衅力。

《门牙有缝的女人》由布兰克构想、导演和拍摄，与他一起合作的成员还包括：莫琳·高瑟琳（Maureen Gosling，剪辑）、克里斯·西蒙（Chris Simon，联合制片），以及苏珊·凯尔（Susan Kell，助导）。整部影片是简短访问一系列门牙有空隙的女人，描绘她们的生活经验及意见。虽然导演没有表示任何态度，但是，整部影片的结构到最后即强烈暗示了社会对美的狭隘概念。影片接着介绍了社会对门牙有缝的女人的正面及负面态度。到了结尾，影片呈现这样的女子反而是最有创意的积极的女性。

我们可以将《门牙有缝的女人》分为几个部分：

1. 片头前导段落介绍一些门牙有缝的女人。
2. 片头——乔叟（Chaucer）的引言。
3. 牙缝的遗传及文化上的解释。
4. 美国文化如何以门牙缝为耻，以及为调整和矫正牙齿所付出的努力。
5. 工作生涯及创造力。

6. 片尾:牙缝与生活。

C. 工作人员字幕

在这些段落之间,导演放了一些对此影片评论的杂志封面或静照,并搭配歌曲。

在片头,我们先听到咬苹果的声音,稍后在第一则访问中,即解释这个奇特的声音。进入眼帘的画面是一个女人嘴巴的特写(图 10.8),她回忆小时候当她在照顾小弟时,被父母发现她偷吃苹果。因为她门牙有缝,画面接上一个被咬苹果的特写(图 10.9)。女子接着说:"跑不掉的,因为那是我的标记。我的门牙。"

布兰克很幽默地将"门牙有缝"当成是独特的个人"标记"。紧接着一连串六张微笑的嘴部特写,最后停在一名女子的整个脸部。此时,民谣风的轻快竖琴配音增加了欢乐的调子。

主导全片的类别很快被建立,前述情节也设下了一种不断重复出现的风格标记。通常,纪录片拍摄谈话者都会以中景或中近景取景,但布兰克也用了很多大特写拍摄这些人的嘴,如在开场的门牙缝画面(图 10.8)。布兰克以变焦转成大特写这种强烈的方式来强调,背景常是模糊的。一旦我们已经了解要去注意门牙缝之后,即使是正常的谈话取景中,我们也会一直注意谈话者的嘴部(图 10.10)。稍后,布兰克还诱导一位老太太多露点牙齿,把门牙缝秀出来(图 10.11)。当我们注意到门牙缝之后,又会注意其中的差别。有些门牙缝比较宽,有些比较窄,影片邀请我们对此加以比较。一段时间之后,谈话者不再提到门牙缝的问题。导演似乎已经确定,那时我们会将其作为视觉上的母题,而一直注意它们了。

接下来转成较缓慢的段落,一名女子在花园弹奏竖琴。这里轻盈快活的调性,会与结尾处一段更活泼有力的音乐表演相互辉映。在两者之间,影片探讨了这些人对门牙有缝的态度。

在竖琴乐声中,片名字幕以白色普通书写的字体出现(图 10.12)。这个字体让我们联想到,前述那名女子的门牙有缝是她的标记,这也是影片本身的"标记"。接下来是一段字幕,1386 年《坎特伯雷故事集》(*The Canterbury Tales*)中,杰弗雷·乔叟(Geoffrey Chaucer)所说的一段话:"巴斯的妻子(Wife of Bath)知道有关流浪的一切。她门牙有缝,她前来说

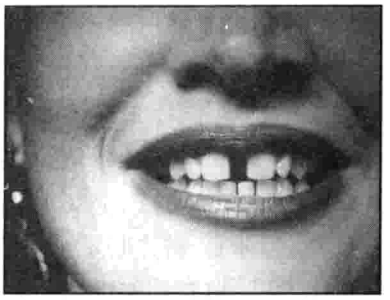


图 10.8 在《门牙有缝的女人》中,女人的嘴部门牙有大缝特写,转接……

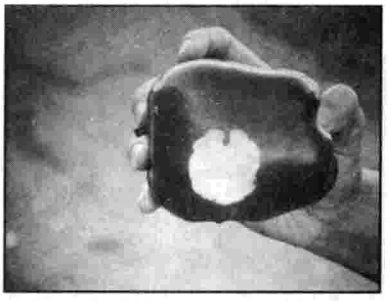


图 10.9 ……苹果上她的咬痕"标记"。



图 10.10 《门牙有缝的女人》:"我爸也有门牙缝,差不多和我的一样宽,我妈的门牙缝比我的小一点。"



图 10.11 《门牙有缝的女人》:当这位老太太对着镜头微笑的时候,我们使劲地想看到她的门牙缝。

实话。”这段题词暗示本片的中心类别（central category）乃源自很久以前。而“巴斯的妻子”传统上也一直关联到性爱玩乐，这个元素在本片中会成为一个母题。

第三段主要讨论门牙的缝是怎样产生的，以及它的意义为何。在一连串访问中，三个女人表示，她们的家人也都一样门牙有缝，所以我们认为这是自然的，也许是不寻常的家族特色。这三个女人都以中性的方式谈论她们的门牙，但第一个人提到她的妈妈还曾带过牙套，首先暗示了一般人会认为牙齿有缝是不被接受的。

接着是探讨不同文化中，尤其是非白人社会对门牙有缝的态度。年轻的亚洲女人提到一个“愚蠢”的神话（myth），认为门牙有缝的女人比较性感。布兰克切到一部剧情片《往事追忆录》（*Swann in Love*）的小片段，是一个男子正在跟一个门牙有缝的女人做爱。这样是不是确定了这个神话？或者是说这个神话不只在亚洲，也在全世界通用（因为该片演员不是亚洲人）？导演用这个突来的大众文化产品或艺术品的穿插画面，是个有趣的策略，好似要指出门牙有缝是性感的这件事，是很普遍的概念。



图 10.12 片名字幕叠在花园的画面上。


图 10.13 在《门牙有缝的女人》中，“巴斯的妻子”的形象在一群圣者中突显出来，她穿着尊贵低胸服，并露出笑容。


图 10.14 《门牙有缝的女人》：在某些文化中，人们赞赏门牙有缝的人。

性爱的母题将“巴斯的妻子”带回来：在一幅雕刻中显示她骑在马上，走在一群朝圣者的前头（图 10.13）。一个学者式的男声旁白解释着，在中古世纪，有门牙缝意味着爱好旅行和色情的天性，然后接着一连串展开母题的访谈。一个门牙有缝的女子用手语说，她梦想亲吻同样也是门牙有缝的老师，她想象两个人的牙齿可以交叉互锁起来。一个非裔美国女人形容在塞内加尔这样的地方，门牙有缝被视为美丽且幸运的（图 10.14）。一位印度女人声称，在她的文化中，门牙缝是很正常不必评论的。影片突然转到埃及狮身人面像，一个埃及女人说着，古代埃及认为门牙有缝表示有美好的歌喉。总的来说，这个段落显示不同的文化对门牙缝有不同的诠释，不但大部分都不认为这是缺点，很多还认为这是美丽的象征。

在第四个段落中，作为前述文化诠释的对照，说明现代西方社会是以门牙缝为耻的。由数个访谈插入一些其他材料，说明这些女人觉得自己的牙齿不好看。其中有人说到，牙医要她矫正牙齿（这里取笑地插入一首歌唱着：“你满口铁线，满脑袋的谎言”）。但门牙缝是丑陋的这个概念，马上就被强而有力的剪辑平衡回来。两个没有门牙缝的杂志封面模特儿，然后是一个有门牙缝的漂亮黑人小女孩；然后是麦当娜（Madonna）的照片，她可能是现代社会中带着门牙缝的最有魅力的偶像；然后是《时尚》杂志（*Vogue*）封面的劳伦·赫顿（Lauren Hutton），她是第一个门牙有缝的名模（图 10.15）。好



图 10.15 《门牙有缝的女人》中穿插流行文化的画面，来探讨社会对门牙有缝的态度。



图 10.16 担心自己外貌不完美的美丽女子。



图 10.17 一位年轻的女子说别人取笑她，拿她和美国卡通人物胡迪·都迪(Howdy Doody)相比……



图 10.18 ……接着出现一张有门牙缝的玩偶照片……



图 10.19 ……在她赞美劳伦·赫顿的同时……



图 10.20 ……接着出现劳伦·赫顿魅力四射的封面照片。

像要响应前面这些画面似的，一个女人说，她担心自己的身高体重，还有她的牙齿，虽然她本身是挺漂亮的女人（图 10.16）。一个有大牙缝的女人站在港口前摆姿势，她说："你绝对看不到门牙有缝的人上杂志。"带着正在学走路的孩子的母亲，说她以前多恨自己的牙齿，直到看到劳伦·赫顿成为一个成功的模特儿，才转变这个想法。通过交叉剪辑这些女人的观点和她们提到的画面，布兰克达到理性对照（intellectual comparison）的目的，其中有些类似于爱森斯坦的理性蒙太奇（intellectual montage）（图 10.17 至图 10.20）。



图 10.21 《门牙有缝的女人》中使用了手提式摄影机。

前面这些访问比影片开始的时候，少了幽默及轻快的调性，但现在影片基调又活泼起来了。名模劳伦·赫顿本人出现在城市中，想随机找门牙有缝的女人来做访问。场景颠覆了秀场中典型的访谈形式，名流在街上追着老百姓说话，这里布兰克用的是电视风格的手提摄影机（图 10.21）。之后，她在家中接受访问，表示内在的美及知足会让一个人满足自己的外表。

活泼的调性此时更加入了一段音乐插曲，民谣歌手克劳迪娅·史密特（Claudia Schmidt）的歌曲："我是一个小饼干"（I'm a Little Cookie）。那是一首关于门牙有缝的小孩的歌曲，画面是十张小女生及青少年的照片，他们全露齿而笑，且都是门牙有缝。马上接



图 10.22 《门牙有缝的女人》：介绍可以完全盖住门牙缝的装置。



图 10.23 在《门牙有缝的女人》中，漫画家朵莉·莎达谈到女人的积极活动力。



图 10.24 《门牙有缝的女人》在此将门牙有缝与创作力相提并论。



图 10.25 在《门牙有缝的女人》中，以报导风格呈现演讲的画面。

着的是一连串有关女人们如何试着要矫正牙齿的表白，然后是一段取笑式的广告，推销一种可以用来填补牙缝的工具（图 10.22）。这段影片最后以一段访谈作为结尾：一个上了年纪的女人为她仍有牙齿（包括牙缝），感到骄傲（图 10.11）。

在我们标示为职业及创造力的第五段落，以克劳迪娅·史密特的另一首有关门牙缝的歌曲作为开场。画面上是更多门牙有缝的女人，包括乌比·戈德堡（Whoopi Goldberg），歌曲再引入了“巴斯之妻”的母题（“老乔叟知道真相何在”），接着进入歌手史密特的访谈。她回忆说，自己曾经大胆挑战门牙有缝的概念，宣扬“牙缝最美”（gap power）。然后是漫画家朵莉·莎达（Dori Seda）的访谈，她站在为本片设计的海报旁边，说她承认这个门牙缝，帮助她和不寻常女性的传统连接起来（图 10.23）。影片以门牙缝关联到自尊、同伴情谊、创造力的方式，继续往下开展。

之后一连串的访问中，以不提到门牙缝的方式，更加深了这个主题，强调的重点放在这些女性所从事的活动上。一位雕刻家谈到她的工作如何为这个小区带来帮助（图 10.24）；影片稍早出现过的印度女人，在门槛画传统的米漆画；一个西班牙女货车司机谈着穿过暴风雨的艰难漫长旅程。接着，剪辑以下一段谈话作为前述故事的对照，凯瑟琳·狄·山提丝（Catherine De Santis）说到，阿拉伯女性会用一种热蜡的混合物涂在身上，以除去身上的体毛，以此又回到对外在美标准的认同可能会伤害自己的这个主题。接着有更多正面的例证，一个重金属摇滚歌手因为那些暴力信息，离开了她的乐团。一个门牙有缝的女人在双颊分别画上“女人”及“和平”的字眼，这时我们听到合唱团的歌声：“当军队抵达时，他们将前进、前进、前进……”像是响应她的反战标语似的，接着剪辑到一个新的段落：救世军乐团的演出。

乐团表演之后是最高法院的大法官桑德拉·戴·欧康诺（Sandra Day O'connor）的演说（图 10.25）。大法官和影片有何关系？对，她也有门牙缝。还有一点，她的演说重点是“创造力、工作与爱”这些让生命有价值的内容。在看过几个工作中有创造力的女性之后，影片主题的连接越来越强了。

欧康诺也说，当创造力丧失时，“活着的意志也跟着逝去了”。她的谈话将影片带到最后总结段落。在一个特写镜头中，

一个女人转着肚子在跳肚皮舞，我们瞥见一群女人在旁观赏，乐师正伴奏着。女舞者的旁白说着，她的急性癌症正在缓解中。镜头剪辑到她个人的访谈，莎琳·索依尔（Sharyn Sawyer）穿着家常衣裳倚靠在木板围篱边。自从面对死亡之后，身体上的缺陷不再困扰她。“你被马踩了一脚，还好，不过是腿上有道疤。门牙有道缝，也没问题。”影片画面在她开心的脸上凝住不动，强调了这几句话的力量（图 10.26）。索依尔对身体缺憾及年老的坦然态度，让一些前面出现过的女人显得焦虑。



图 10.26 在《门牙有缝的女人》中，在她说了“门牙有道缝，没问题”之后，画面停住不动。

接着出现一段音桥，鼓掌的声音似乎是在赞同索依尔前面说的那段话，把我们带回到中东的舞蹈教室中，索依尔正在表演另一段生动的舞蹈（图 10.27）。字幕开始升起，画面出现一张门牙缝的大特写照片，响应开场的第一个镜头。最后的感谢词维持影片生气勃勃的一贯风格：“感谢所有让本片拍摄顺利的门牙有缝的女子！”



图 10.27 片中患白血病存活者，随着音乐家的伴奏及观众的掌声而热烈舞蹈着。

《门牙有缝的女人》说明了分类式的纪录片不一定只是枯燥无聊地呈现一堆概念上的异同。纪录片可以针对主题声明立场，游走于各种相对的态度中，并且娱乐观众。布兰克和他的伙伴选择了一个特殊题材，同时利用电影技巧共同打造出一部轻快、幽默的纪录片。

这样的电影也有我们在第二章所提到的四阶层意义（参见第 72~76 页）。在指示性意义（referential meaning）上，此片将不同种族、文化阶层的门牙有缝的女子整体呈现。有些人的脸孔及名字是熟悉的（如麦当娜及乌比·戈德堡，而民谣音乐迷及地下漫画迷则一定知道克劳迪娅·史密特及朵莉·莎达）。至于《时尚》杂志，我们也知道那是本关于流行时尚的杂志，俄文的封面代表那是俄文版。

至于外在意义（explicit meaning），则是受访者表现的不同反应。对于自己的门牙缝有些明显表示很骄傲，有些感到困窘，有的则模棱两可。有些人指出，部分杂志及其他人的看法常直接贬抑门牙有缝的人；有些人则说，在其他文化中，门牙缝是一件受赞赏的事。其中一位雕刻家将许多杂志所采用的模特儿牙齿大部分是没有门牙缝的情形，与大部分媒体上的模特儿都是白人而不是黑人的情形，拿来相提并论。她将人类对此的刻板印象与种族歧视连在一起。导演仅通过问问题，而获得上述的论点。

本片在形式组成上的目的，并不在要辩论门牙缝是一个自然且迷人的特征；但在某个程度的内在意义（implicit meaning）上，它展示门牙有缝者的微笑特写，以及在音乐的安排上，却是直指有缝的门牙是迷人的。有些美丽女子担心她们的门牙缝问题，片子也引导我们去思考她们的担心是不必要的。有些人的说法明显就是导演想要传达的。朵莉·莎达提到工作的重要性，帮助本片确认职业与创造力的重要；最后那位癌症存活者的说辞，也让担

心门牙有缝这样的事，与追求人生乐趣的重要性相比起来，显得是件太芝麻绿豆的小事了。

除了这三种意义，我们也可看出它的象征性意义（symptomatic meanings）。布兰克从20世纪60年代开始拍片，当时是权威解体、民众示威抗议表达思想的时代；更重要的是，那也是妇女解放运动的时代，追求两性平权并打破女性刻板印象，是那个时代的重要特色。本片在1987年出品时，20世纪60及70年代的抗争风潮已经平息，但许多人仍保有其理想。影片中许多被访问到的女性，也都明显是从那个时代过来的女子，且拥有其敏锐的特质。另外，延续该时代思潮之一的，还有是要说服女性去面对"美"这个概念的限制性。《门牙有缝的女人》可被视为反映了从激进的20世纪60年代，过渡到80年代主流文化的情况——这也说明了为什么布兰克这部电影到现在仍是一部具参考价值的电影。

策略式
Rhetorical Form

策略式影片都有一个论点，此类影片的意图多半是要说服观众相信这个论点，甚至能起而行之。它与分类式影片的不同处在于，除了对主题做基本介绍之外，还企图说服观众同意某些观点。

策略式在所有媒体都可见到。在日常生活中，我们也随处碰到，不仅在正式的演说，甚至在一般对话中也有，人们总是在言谈之际企图说服对方。推销员在工作时会尝试说服，朋友们在吃饭时争论时事也是。电视时时以广告轰炸我们——这种策略式中最具说服力的形式，不断地煽动观众购买商品或投某候选人一票。

我们可以用四个基本属性来定义策略式形式。第一，它针对观众，企图将他／她们导入一个新的观念、情感或行动（在稍后的案例中，我们可能已相信某事，但仍必须再被说服去采取行动）。

第二，影片的主题可能不是一项科学事实，而是一种主张，对此主张的看法可能有好几种，因此，导演得利用各种论点及证据让他的看法说得通。观众是否信服某看法，就仰赖导演是否能把他的立场说得头头是道。因为策略式影片处理的是一些主张、信念，总脱离不了意识形态的伸张，因此，没有任何形式的影片比它更着重明确的解释，以及意识形态上的涵义。

策略式影片的第三个属性是：倘若论点上没有一定的对错，为了争取观众的信服，导演除了提供一些实际证据外，通常会诉诸观众的情感。第四，此类影片企图说服观众做一个抉择。这个抉择可以简单到决定选用哪一品牌洗发水，或选择支持某位候选人，或决定青年是否该从军打仗等等。

影片中可运用各种论点来说服我们做种种选择，然而，这些论点不会以议论的形态出现。影片通常会把这些论点处理得有如真理，而不会告诉观众有其他主张或选择。有三种主要形态的论点供影片运用：源自影片本身、直接引申主题，或诉诸观众。

源自影片本身的论点（Arguments from Source） 有些影片的论点靠影片本身说服人，也就是以影片态度的可信度来取胜。影片呈现的也许是事件的第一手报导、专家的证实，或对主题有深刻了解的人物访谈。大部分的政治纪录片会采用谈话头的画面，拍摄如调查者、学者或知道事件内情的人。同时，纪录片工作者会试着让自己看起来是消息灵通和值得信任的人。他们或许也会将自身安置在访谈情境之中，就像迈克尔·摩尔在他的纪录片中所做的，或者，他们会以一种具有说服力的语调，利用旁白的身份代言。

以主题为中心的论点（Subject-Centered Arguments） 影片也可拿主题作为论点。有时候，某些影片会迎合某一特定时空下人们的共识。举例来说，现在的美国人大多认为政府官员多半犬儒腐败，而一些政界候选人就利用这样的心理，向选民强调他们可为政府开创新气象。

另一种方法是举例证实其说法，这方法也不见得较具逻辑性，但至少提供某些实证。比如，在一个品尝试验的广告中，果真这人选择了广告上的产品，暗示它真的比较好吃。但值得注意的是，这广告并没有提及喜欢其他牌子的消费者（可能还占多数）。

此外，导演还可利用一般人熟悉、且易于接受的推论来支持他的论点。这个推论法看起来好像经过演绎而来，其实却隐瞒了一些重要前提，修辞学上通常称这种方法是省略推理法（enthymeme）。

比如说，一部影片要让你相信某一问题已经被妥善解决，会先让观众知道原来存在的问题，然后再呈现用以解决问题的行动。从问题发生到解决，是一种多么熟悉的推演，使观众很容易就相信：问题就是该这样解决的。但是，只要仔细分析一下就会发现，影片有一个隐伏的前提：它已预设了这是最好的解决方式。因为可能有其他更好的方法没有被讨论，因此，影片所拥护的方法并不是逻辑推演后的必然结果。待会儿，我们就以《大河》（*The River*）一片讨论如何运用这种推演法。

以观众为中心的论点（Viewer-Centered Arguments） 最后，影片可以诉诸观众情感作为论点。政客们常与家人或小动物合照来争取选民的好感，相信大家都很熟悉这类伎俩。这种诉诸爱国情操、浪漫情操等的方式，都是策略式电影最常用的手法。导演也会套用其他影片常用的手法，来引发观众特定的反应。通常这种诉诸情感的手法，可以掩饰影片中论点的缺失，也可说服较易感动的观众接受影片的论点。

策略式影片可以用不同方式来组合论点和呼吁。有的导演会先提出基本主张，然后才揭示问题的症结，再阐述这个主张如何解决这个问题。有些影片则先将问题巨细靡遗地描述一遍，然后让观众知道稍后在影片中会产生什么样的变化。第二个方式可能较容易引起观众的好奇心，并制造悬疑性，引导他们思考并猜测可能的解决方法。

无论如何，策略式影片是有一个标准的结构的。它先就情况做介绍、讨论相关事宜，

然后证明所提出来的解决方案可适用于此:再以一个收场白做影片的总结。我们以 1937 年培尔·罗伦兹 (Pare Lorentz)执导的《大河》作为策略式影片的例子。我们很快会发现,整部影片的组织正巧吻合了刚提到的四段式结构。

策略式影片实例:《大河》(An Example of Rhetorical Form: *The River*) 《大河》是导演罗伦兹为美国联邦政府农业福利管理处摄制的影片。1937 年,美国正积极摆脱经济萧条的阴影,在罗斯福总统的领导下,联邦政府尽全力制造工作机会,以解决大批劳工的失业问题,并消弭扩大的社会问题。虽然今天大多数的人认为,罗斯福的新政是一项智举,并称他为驱除经济萧条的功臣,但在当时,他的政策其实承受不少反对力量。《大河》一片力保"田纳西河谷整治方案"(Tennessee Valley Authority, TVA)是河川泛滥、农业萧条、发电等问题的解决之道,其实是有意识形态上的立场:促销罗斯福的政策。因此在当时,本片的论点颇受争议。

现在让我们来看看本片如何说服观众 TVA 是一个好方案。《大河》可分为 11 个片段:

C. 片头字幕

1. 影片序场,为影片主题做文字说明。
2. 描述密西西比河在注入墨西哥湾前的大小支流。
3. 早期农业利用河川的历史。
4. 南北战争在南方制造出来的问题。
5. 介绍北方的林业、钢铁工厂及城市建筑。
6. 任意开发土地所造成的河川泛滥。
7. 这些日益严重的问题造成贫穷及无知。
8. 一幅地图及 TVA 方案的解说。
9. TVA 设定的水坝据点及其利益。

E. 结尾字幕

影片开始似乎只在介绍密西西比河,它的论点一直到后段才转趋明朗。但借着反复、变化、演进等手法的运用,罗伦兹成功地统合了所有的片段。



图 10.28 《大河》以一张密西西比河的地图开始,它的流域被放大处理。

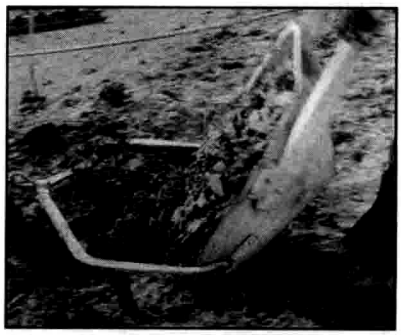
片头字幕有一帧老式照片,画面是散布着汽船的密西西比河;第二帧是标示出密西西比河及其支流的美国地图(图 10.28)。这马上暗示了导演的博学及可靠,而影片是有历史及地理根据的。同样的,一幅地图在影片序场时又出现,序场里提到"这是一条河的故事"。这种说明掩盖了影片的策略性目的,暗示本片是一个客观的"故事"——也就是说,本片将以叙事的方式呈现。

片段 2 延续序言的介绍性质,我们看到了天空、山脉以

及河川。有关密西西比河谷壮观雄伟的美景，这个母题在后面几个段落的开场中一直被重复着，对比出主导影片中段的荒凉景观。当我们看到河川之美的时候(图 10.29)，听见一个洪亮的男声旁白说着，河水是如何从爱达荷州和宾夕法尼亚州一路流入密西西比。旁白者浑厚的嗓音完全符合一般人所谓的值得依赖的概念。这个精心挑选出的旁白者托马斯·恰默斯(Thomas Chalmers)，原本是歌剧男中音。


图 10.29 《大河》中一个大自然的抒情景观。

导演罗伦兹花了很多心思在配乐上，以激发观众的情感。当我们看到河川会合的那一刻，旁白者的评论远不似其他大多数枯燥、报导事实的纪录片。念白的句子有一种急切："沿着黄石公园而下，米尔克 (Milk)、怀特 (White)、夏安(Cheyenne)……坎农炮(Cannonball)、河蚌壳(Musselshell)、詹姆士(James)，和苏(Sioux)。"如这般为河川一一点名，令人想起沃尔特·惠特曼(Walt Whitman)的诗句，以及土地的力量和庄严。维吉尔·汤普森(Virgil Thomson)编写的民谣配乐广阔无边，唤起了观众的情感。全片洋溢着美国风，不但激发了观众的爱国情怀，也暗示全国应团结解决这个表面上看起来只是区域性的问题。


图 10.30 《大河》创造了图形上的对照，在雪橇和……

片段 2 编织了一幅田园景象，有山、有水。而本片的意旨之一，就是要恢复美丽的大自然，只是方式不同。到了片段 3，影片开始讨论密西西比河所制造的问题。与片段 2 相同，本段的第一个画面是云朵，但之后我们看到的不再是山脉，而是骡群与赶骡人。旁白又开始了一连串的地名，是南北战争前，密西西比河沿岸为了防治洪水所筑的堤岸地名。旁白者又再次发挥了他博学而值得信赖的特质。接着，我们看到一桶桶棉花被装上汽船，显示美国早期的国力是来自大宗货物出口。就像片中其他段落一样，这里轻快的剪辑唤起了美国人的事业心和能量。图形上的不连续暗示着改变，罗伦兹从装满泥巴的雪橇(图 10.30)，剪辑到往相反方向推耕的犁(图 10.31)。不同的动作暗示着技术的转变，而当中类似的部分，则暗示建坝和耕种棉花之间的关联。工人们正把棉花墩装到蒸汽船上的倾斜取景，搭配着充满活力的乐曲，也有相同的作用(图 10.32)。不平衡的乐曲伴以生气勃勃的五弦琴声，让这些棉花墩似乎是不费力气地从山坡上滚下来的。


图 10.31 ……耕犁之间。


图 10.32 《大河》中的倾斜取景。

至此，本片似乎还挺像是一则有关河的故事，但在片段



图 10.33 松树尖端与云朵是《大河》一片中的视觉母题。



图 10.34 松树变秃了，而云朵也变成了浓雾。



图 10.35 《大河》：镜头由冰柱上滴落的水滴，带到侵蚀的段落。



图 10.36 《大河》。

4，影片开始呈现一些 TVA 终将解决的问题：南北战争所造成的断垣残壁及破产的地主，因长期种植棉花而日益贫瘠的土地，被迫向西迁移的人们，伴随这些画面的是悲凉的音乐，这是改编自一首有名的民谣“去告诉罗蒂姑妈”(Go Tell Aunt Rhody)。其中一句歌词“老灰鹅死了”暗示了农家的亏损。当旁白者说到“穷乡僻壤的悲剧”时，他的声音充满怜悯，这种态度更使观众相信影片所述为事实。旁白者称那时候的人们为“我们”：“我们照料棉花直到它再也长不出东西”，在这里使用第一人称复数并不合逻辑——因为你、我和旁白者并非棉花工人——“我们”只是一个修辞上的策略，让观众觉得所有的美国人对此问题都有责任。

后来的片段都重复引用前面几段所使用的技法。在片段 5 又再次采用咏诗般的旁白，来描述南北战争后林业的成长，并介绍树木的名称。在画面上，我们看到松树挺立于天地之间(图 10.33)，与片段 2、3 的云朵意象相呼应，这制造了农产富广与工业区之间的对照。一段伐木的镜头伴以改编自“老镇时光”(Hot Time in the Old Town Tonight)的音乐，又再度让我们感受美式的坚强毅力。接下来，采矿及钢铁厂的镜头更加强了这种印象；此片段最后提到发展中的都会：“我们建造了千百个城镇”，并简短地列出这些城市的名称。

至此，我们所见到的是与河谷相辉映的美国精神，对于因发展所引发的问题仅轻轻带过，但到了片段 6，片风一转，呈现了与之前对比的景象，旁白念了一串树名，但我们看到的不是高耸入云的神木，而是一截兀立雾中的树桩(图 10.34)。先前一句旁白又在此响起，但附加了一句结语：“我们建造了千百个城镇……但付出了多大的代价呀！”由不毛的山顶，我们看到融雪侵蚀山脊，最后流入河川形成洪水；此时，再次听到在片段 2 曾听到的河名。但这回配乐凄凉，河水不再有田园的祥和气氛。同时，影片把当时土壤被侵蚀的惨况，与南北战争后的脊土相对照。

在此，让我们先了解导演罗伦兹在本片所用的电影风格。他利用诸多技巧唤起观众的情感，以强化本片的论点。片段 6 以生动的伐木片段开场，形成非常强烈的对照。一开始，镜头徘徊逗留于雾气覆盖的废木桩上(图 10.34)，并没有太多摄影机运动。配乐由深具威吓和节奏的和弦构成，旁白者

说话的方式至此则更加慎重。镜头之间用的是叠化的方式，而非直接的剪辑。随着段落的展开，张力逐渐升高。接着，直接突然剪入一个废木桩上垂着冰柱的镜头，强调从上头持续不断滴下的水珠(图 10.35)。高调又不和谐的和弦突然响起，预示我们接下来将有危险。

然后是一连串的特写，土地、水开始聚集，开始是涓涓细流(图 10.36)，后来是将土壤冲刷流失的溪流。这里的音乐带着咚咚的鼓声，非常有节奏感，敲出了一种悲伤、上升的交响乐旋律。旁白者开始提供年份，随着每个年份节奏越加地急切："1907"(图 10.37)、"1913"(图 10.38)、"1916"(图 10.39)，一直到 1937 年。随着每个年份，我们看到小溪流汇入小河，小河变成瀑布，最后是溢满河岸的大河。

洪水泛滥持续增强，中间插入一些闪电、水流激狂的镜头，戏剧化的配乐已然被尖锐的呼啸声淹没。从大自然的立场来说，影片显示了一场人类必须负责的灾难。罗伦兹的风格化选择都协调地交融于影片中逐步升高的张力表现中，告诉我们洪水的威胁。若我们没有在情感和实际上去了解这份威胁，那么影片中整体论点就不会有说服力。整个《大河》中，旁白、配乐、音乐、剪辑和镜头运动，共同创造出策略性目的(rhetorical purpose)的节奏感。

至此，我们已能了解有关洪水泛滥及侵蚀的始末，但影片并不急着提出解决之道，只呈现了洪水对当时美国生活有何冲击。片段 7 描述了政府对 1937 年水灾的救灾行动，但指出最根本的问题仍未解决。《大河》用了一个令人惊异的省略推理法："穷土教人贫，穷人使土贫。"(And poor land makes poor people—poor people make poor land.) 乍听之下似乎有理，但仔细推敲则语焉不详。这类叙述听来颇富诗意，教人感伤，却通常较不合逻辑(难道片段 4 提到南方林业巨子的残破家园与此无关吗？)。一幕幕佃农家庭的镜头(图 10.40)无非是要激起我们对贫穷的同情，此片段沿用了片段 4 出现的南北战争意象，借此诉说不同于往昔，今日，人们已不能说往西移就往西移，因为那里不再有足够的土地。

现在问题已被揭示并加以探讨，而情感诉求也让观众愿意准备接受一个解决方案。片段 8 便提出此方案，并开始援用证据说明此方案一定行得通，在这里，片头的地图再次出


图 10.37 《大河》。


图 10.38 《大河》。


图 10.39 《大河》。


图 10.40 《大河》。



图 10.41 《大河》中美丽的河流。



图 10.42 在《大河》中，人们在上班的路上，是以低角度朝着天空取景。



图 10.43 之后，镜头开始于山坡，也是朝向天空，然后直摇向下……

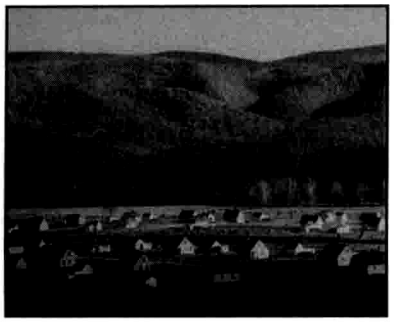


图 10.44 ……看到一座模范小镇。

现，旁白说着："自然界里没有所谓的理想河川，但密西西比河实在差太远了。"这个推论同样是看起来满合逻辑，但一条河、一个自然界的现象，怎么能冠以"理想"两字呢？而密西西比河也许对某些人而言是混乱之源，但对整个生态圈的动植物而言，恐怕不是一个问题吧。因此，这样的论述一经考虑就显得语意笼统。它假设了一条"完美"的河川可以完全符合我们的需要，但旁白继续说出全片中最直截了当的论点："这条河是可以被整治的，我们曾经开拓河谷，现在我们也可以把河谷整合起来。"

至此，我们明白为什么本片会以这样的形态发展。在早先的片段里，尤其是片段 3 及 5，我们目睹美国人民所结合而成的强大工农实力。在当时，我们视之为简单的史实，但至此，这些与影片的论点息息相关。此论点简而言之就是：我们看到美国人民有实力去建设与破坏，因此他们也有能力去重建。

旁白继续道来："在 1933 年，我们开始了……"一直说到国会如何形成田纳西河谷整治案。此片段视 TVA 为解决问题的必然方法，并且不提其他可行方法。因此，一件仍值得争议的事变成了单纯的事实。在此，因为我们看到一个可能解决问题的方案，就以为它是唯一的方案。而今天，若我们以生态的角度来考虑，可能就不会认为大量兴建水坝是解决水灾的唯一方法。也许我们会采用较折中的方式，比如重新造林，并做好水土保持的工作。也或许地方政府会比联邦政府更有效地解决这个问题。《大河》并不讨论其他可行方法，反而依靠观众对从问题到解决方法之间过程的惯性推论。

片段 9 与之前的片段有相似处，也有相异处。一开始是一连串水坝的镜头，有的在兴建中，有的已完成，正好与影片前面的河川、树木、城镇的镜头相呼应。接下来的镜头是一个宁静无波的人工湖（图 10.41），让我们想起片段 2 中那些潺潺流水的镜头，以及在片段 6 里看到的那些被水困住、无家可归或失业的人们，现在都快乐地工作着，并用政府贷款建设模范城镇（图 10.42 至图 10.44）。而水坝所带来的电力，使乡间小区享受到都市生活的便利。早先看似单纯的意象在这里又被采用，交织成一幅安乐景象，证明这些都是因为 TVA 带来的福祉。

在此段结尾，生活又像片头那样——尽是自然美景与勤奋的人们，只是这都是因为政府的德政使然。影片结尾是一幕幕水坝及流水的镜头，背景音乐响起时，旁白者针对建筑水坝带来的改变下了一个简单结语。在片尾，字幕背景再度浮现那幅地图。我们看到一连串名单，包括好几个出资或协助拍摄的政府机关，这更添增了本片的权威性。

《大河》在 1937 年成功地达成它的企图。初期的好评使派拉蒙公司破例发行这部原是独立制片的纪录短片，而评论家和观众对本片都有好感。当时一位评论家的文章可证实策略式影片的力量，吉尔伯特·沙迪斯（Gilbert Seldes）在描述了影片的前半段后写道："……然后，在不知不觉中，你来到了田纳西河谷——即使这是政治宣传也罢，因为其手法实在高明，就像是罗伦兹所摄的画面会自行排列组合，各自有其论点，完全不受制于影片所设定好的秩序。"这样的描述正说明了策略式影片将主张化为真理的本事。

罗斯福总统看了《大河》后也很喜欢，便争取国会的支持，设立了一个独立机构"美国影片事业处"（U.S. Film Service），专门拍摄同类型的纪录片。但并非所有人都同意罗斯福的政策，或认为政府需要设立一个专为其政令宣传的电影机构。因此，在 1940 年，美国国会收回对影片事业处的资助，而政府各部门又开始各自摄制纪录片。这一连串的结果显示，策略式影片一方面可达风行草偃之效，一方面却又备受争议。



图 10.45 玛雅·德伦（Maya Deren）的《为摄影机编舞之研讨》（*Choreography for Camera*），舞者的动作画面之一……



图 10.46 ……剪到下一个不同空间的画面，象征舞蹈动作可穿越不同时间及空间。

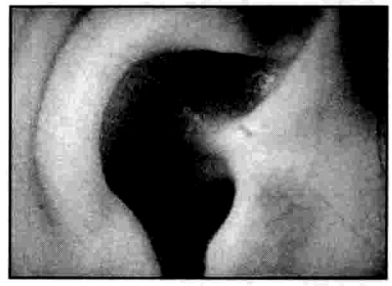


图 10.47 在《身体地理》中，人的耳朵呈现着抽象、抒情般的构图。

实验电影
Experimental Film

另外一种拍片形式则是完全不受约束。相对于"主导"或"主流"电影，有些电影工作者旨在挑战传统电影的内容以及放映方式。他们不受片厂制度控制，通常是独自执行。他们所拍的电影很难归类，通常统称为"实验"（experimental）或"先锋派"（avant-garde）电影。

制作实验电影有许多理由。其中之一是电影工作者要表达个人经验或看法，而这些看法在主流内容中通常显得怪诞特异。在《达科塔的弥撒》（*Mass*

"对《重点弥撒》（*Critical Mass*）来说，它的重点是（对于我的其他影片，或我所赞赏的他人的电影），它训练观众怎么看电影。"

——霍里斯·弗兰普顿（Hollis Frampton），实验电影导演

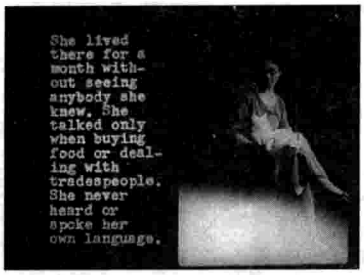


图 10.48 雷娜在《关于一个女人的电影》的构图上，将影像、声音、旁白全放在一起，从而让观众自行去想象好几种不同的故事版本。



图 10.49 盖恩弗兰科·巴罗切洛(Gianfranco Baruchello)的《*La Verifica inserta*》中，在老电影中搜寻取景，并放进讲电话的画面。

for the Dakota Sioux)中，导演布鲁斯·巴利 (Bruce Baillie)对失败的美国乐观历史观点表示绝望。苏·弗雷德里奇(Su Friedrich)的《你不这样就完了》(*Damned If You Don't*)讲的是一个修女发掘自己性欲的故事，是有关自宗教承诺中解放的主题。其他也有为了一个氛围或物理特质而拍的实验电影 (图10.45 与图10.46)。

有些导演也为了呈现电影本身媒体特质而拍片，许多实验电影导演还想了一堆怪异的方法来创作。有些呈现几何图形，如斯坦·布拉哈格 (Stan Brakhage)的《狗星人》(*Dog Star Man*)，或像是充满个人式笑料的肯·雅各布(Ken Jacob)的《戳幸福》(*Little Stabs at Happiness*)。在罗伯特·布里尔 (Robert Breer)的《拳赛》(*Fist Fight*)中，实验以每个镜头都只有一至二格画面来组合(图6.124)；相对的，在安迪·沃霍尔(Andy Warhol)的《吃》(*Eat*)里，每个镜头都是让摄影机里的底片一直拍，直到底片跑完为止。实验电影也可以即兴拍摄，或按照精确计划来拍。《腌电影》(*Pickled Film / Eigazuke*)是日裔美籍导演西恩·森次郎·小川 (Sean Morijiro Sunada O'Gara)把腌制的霉菌养在底片上，然后再用手工印到正片上。

实验电影也可以没有剧情，像威勒德·玛斯 (Willard Maas)的《身体地理》(*Ggeography of the Body*)(图 10.47)中，呈现出如诗的幻想曲，或是稍后我们会多加解说的《机械芭蕾》(*Ballet mécanique*)，是一堆视觉拼贴。它也可以有剧情，但常旨在挑战观众的理解。例如，伊冯娜·雷娜 (Yvonne Rainer)的《关于一个女人的电影》(*Film About a Woman Who...*)，内容是由一群男人女人在看幻灯片所构成的故事，声轨却传来对话声，观众也搞不清



图 10.50 詹姆斯·布洛登(James Broughton)的《母亲节》(*Mother's Day*)以一群成人玩小孩游戏的照片来组成一部电影。



图 10.51 波普艺术画家瑞德·格鲁姆在《敲动的脚指头》中，运用剪刻(cut-out)技法，创造出令人欢愉的动画实验电影。

楚是哪些人在对话。导演就是要强迫观众自己去观察及衡量与人物无关的每一件事(图 10.48)。


图 10.52 《天蝎星升起》中的死神形象。

任何底片都可用来拍实验/先锋派电影。纪录片的真实画面在实验/先锋派电影中有不同目的(图 10.49)。布鲁斯·康纳(Bruce Conner)将风景纪录片段与新闻片片段剪辑在一起,变成一部文明毁灭的电影——《一部电影》(*A Movie*)(参见第 432~438 页)。这样的电影还有另一个名称:现成影片(found-footage film)。

实验/先锋派导演也会借影片表达明显的情感或想法(图 10.50)。为了将一部电影中不同的厨房画面叠印在一起,伊万·葛拉塔(Ivan Galeta)在《一个空间两次》(*Two Times in One Space*)中创造了一群人像幽魂一样进出。另外,还有先锋派动画电影,如布理尔的《富士山》(*Fuji*)(参见第 447~449 页),以及瑞德·格鲁姆(Red Groom)的《敲动的脚指头》(*Tappy Toes*)(图 10.51)。

实验电影的自由,到了肯尼斯·安格(Kenneth Anger)的《天蝎星升起》(*Scorpio Rising*)中,变成了灿烂多彩的呈现。他的主题是 20 世纪 60 年代的摩托车文化,他拍了许多骑士修车整理车、穿衣、骑车压马路及赛车的画面,并交叉剪辑一个像詹姆斯·迪恩(James Dean)式的人物——名叫"天蝎"(Scorpio)的家伙的剧情故事。安格还剪进去许多照片、漫画、老电影,以及纳粹海报等画面。每一段都伴以摇滚乐歌曲,添增了嘲讽或恶兆式的笔触。例如,当一名骑士以非常拜物式的姿态骑上他的摩托车准备出发时,安格在画面骑士的上方,加上一个死神的图案(图 10.52),音乐的歌词是:"我男朋友回来了……他会去找你。"在这一段,他将骑车与死亡连接在一起,在稍后的漫画及其他部分都会再提到。《天蝎星升起》以随性但有力的方式,呈现摩托车文化的近色情层次,将它的拜物仪式与基督教方式相比,并激发讨论,人们常模仿大众媒体所提供的人物形象的行为。

实验/先锋派电影无法以套用公式来区别,常由其电影工作者在表达自我的努力,或在主流电影的形式与内容之外的实验性来定义。然而,这样的界限现在也已逐渐模糊,像米歇尔·龚德利(Michel Gondary)和克利斯·康宁翰(Chris Cunningham)所拍的音乐录像带,就常沿用实验/先锋派电影的拍摄手法;康诺、安格、德里克·贾曼(Derek Jarman)及其他一些导演的电影,都是这类影像作品的先驱。事实上,主流电影也常在实验/先锋派电影中寻找灵感。在电影史上,许多电影的基本类型都经常在彼此的类型中互求养料。

实验电影的形式类别
Types of Form in Experimental Films

像纪录片一样,实验电影也会运用叙事形式。小詹姆士·华生(James Sibley Watson, Jr.)和马维尔·韦伯(Melville Webber)1928 年的电影《厄舍古屋的倒塌》(*The Fall of the House*

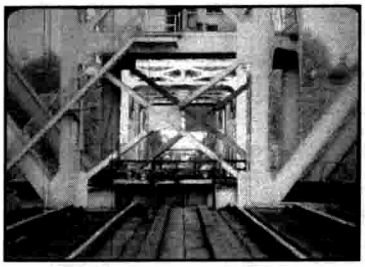


图 10.53 《火车过桥》此镜头中背景的改变，让观众注意到桥的几何造型。

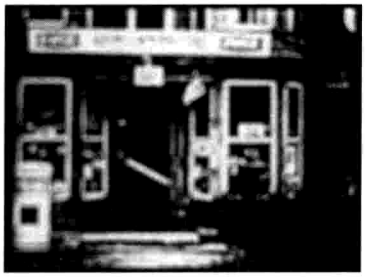


图 10.54 《印刷时代》中的主题和变奏：在这部电影的前几段，每一个一秒的镜头都模糊不清。

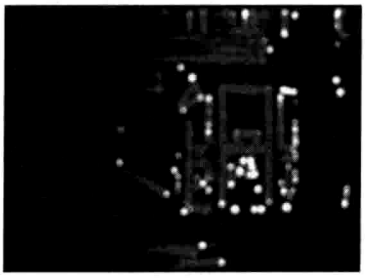


图 10.55 经过多次的重复印法，原来的影像已只剩抽象的热光影遗留下来。颜色会偏向红色是因为在重复印片时会显示出最后一层感光乳剂。



"主题诠释来自文学，也沿用到传统剧情片中，但对实验电影就行不通了，因为实验电影是一种抗拒传统的反应。"

——墨菲（J. J. Murphy），实验电影导演

of Usher），以表现主义的场景与灯光引发一阵爱伦·坡（Allen Poe）小说改编风潮。偶尔我们也可以看到以分门别类来组合的实验电影，如彼得·格林纳威（Peter Greenaway）的《名叫否的人》（*The Falls*），就是以"假纪录片"方式，以字母次序追踪一群名字一样叫"否"（Fall）的人。但是，实验电影的最大的形式种类是：抽象式（abstract form）及联想式（associational form）。

抽象式
Abstract Form

当我们看剧情片时，不是注意它的故事、形式，就是它的议题，反而很少去注意一个镜头里构图的细节。但是，电影是可以完全围绕色彩、形状、大小，以及图像运动来组织的。

怎么拍抽象式的电影？以《火车过桥》（*Railroad Turnbridge*）为例，导演是理查德·塞拉（Richard Serra）。给火车通过的桥必须使铁轨有一个中心柱为支点，让火车通过时因重量产生的晃动有弹性的空间。塞拉在桥中央架上摄影机来记录桥晃动的情形。但因为摄影机是在桥上，所以当桥开始晃时，画面上动的不是桥，而是周围的景色，如天崩地裂般地摇晃，非常惊人（图10.53）。全片没有故事，也没有议题。一般剧情片会将这座桥拿来作为追车场景，但是，导演塞拉邀请观众一同将火车铁桥当成一个雕塑品，看它的角度、形状如何与身后大自然景色的弧线交融在一起。他要我们看的是画面上的线条、形状与调性，以及这些线条形状的动作因晃动而起了什么变化。

当然，所有电影都有这些特性。我们看到在《大河》中的河流和湖泊等田园美景的镜头如何制造出平行对照，以及它的配乐节奏如何强化我们对其议题的认同情感。但在《大河》中，抽象式手法从头到尾都作为一种手段而附属于影片策略式的目的。它并非依抽象式的特性来组织，反而只是偶尔强调一下。在**抽象式（abstract form）**中，整部电影的系统将由这些特性来决定。

抽象式电影常以我们所称的主题与变奏来组织。此词常用在音乐当中，当旋律或其他种类的主题出现时，一系列的不同变奏就跟着出现——常常因为极不相同，以至于原始的主旋律或节奏几乎认不出来。抽

象式电影的形式以同样的方式组成。电影的开场通常会介绍影片将如何使用它的基本元素及元素间的关系;其他片段将继续呈现,但有些变化。这些变化是些微的,主要让我们识别它们之间的相似点,而不是相异点。但是,抽象式电影也通常建立在与开场元素越来越不同的基础之上。于此,我们会发现相当大的对比,然后突然的变化可以帮助我们识别新段落的开始。如果电影在组织它的形式时小心谨慎,那么片中的相似点及相异点绝非随意出现,其中必有一定的原则。

主题和变奏原则在墨菲(J. J. Murphy)的《印刷时代》(*Print Generation*)非常明显。墨菲从家庭影片中选了 60 个镜头,然后用接触式印片机(contact printer)一次一次地重新拍摄。每一次复印就损失摄影质量,直到整个镜头已无法辨识。《印刷时代》共重复印了 25 次,从最抽象的画面慢慢转回最完整的画面(图 10.54 至图 10.55)。在声音的部分则正好相反。墨菲重制声音部分 25 次,但电影是从音质最清楚的开始,随着画面越来越清晰,声音却越来越模糊,当画面整个变成抽象的样子,声音却清楚得很。这部实验电影之所以迷人,部分是来自于观看抽象颜色的跳动,慢慢形成人的模样及场景的面貌,再回复成抽象模样。影片同时也刺激我们去发现它的整体形式模式。

我们用《火车过桥》和《印刷时代》代表实验电影的抽象形式,并不是说这两部电影的内容都是抽象的、无法辨识形体的对象。没错,许多这类电影是用导演自己画的,或用色纸或黏土做出单纯形状与色彩;然而,另外也有用真实对象,将它们从日常生活环境中独立出来,这样就可以将它的抽象形式显现出来。总之,这些形状、线条、色彩等,都是从大自然或人造物而来。动物、鸟叫、云彩形状、有节奏的动作,因为它的美或迷人吸引着我们——这种特质就是我们在艺术作品中要寻找的。然而,我们为日常生活所造的对象,也有迷人的外形或内在。椅子是用来坐的,但为了适合我们个别的房子,不同造型、不同用途的迷人椅子就被创造出来了。

就因为抽象性质在周遭环境唾手可得,所以导演往往会先拍摄一些实体。然而,这些镜头会依形状、颜色等因素排置起来,所以影片还是运用抽象的结构。至于方法,可从日常生活中寻求。在生活里,我们对"重复"是很熟悉的——比如说,一天要重复吃三餐,或在某一段时间上同样一门课。同样的,对于"变化"我们也很有经验——比如,冬天与夏天、白天与夜晚。在平常,我们也有辨识形状或颜色的能力,就比如在开车时对交通标志的反应。但在观赏一部抽象式影片时,我们不能以平常的态度去对待形状、颜色或重复,我们得看得更仔细,并观察平日不会注意到的关联性。在抽象电影中,这些抽象的性质本身就是趣味的来源。

这些抽象、脱离现实的乐趣,让一些影评人及观众认为,抽象式影片难登大雅之堂。也有些影评人称之"为艺术而艺术"(art for art's sake),因为这类影片所做的,不外乎呈现一些有趣的图形及声音。然而,它们反而提醒我们去注意生活中的形色与声音——在大自然中或有实际功能的物品中。任何看过《火车过桥》的人必定不会再以相同的方式去看待一座桥。所以,在讨论抽象式影片时,我们想把这句话改为"为生活而艺术"(art for life's sake)——因为这类影片对我们生活周遭的观察绝不下于其他类型的影片。

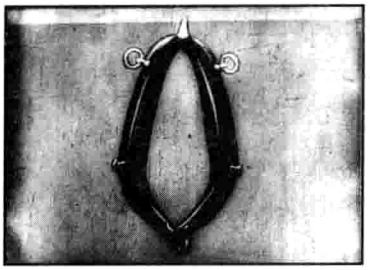


图 10.56 《机械芭蕾》中的马轭。

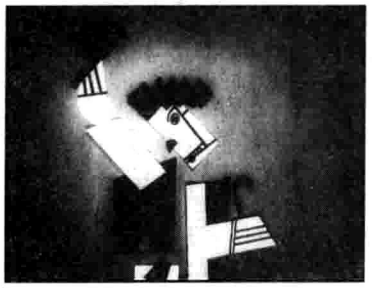


图 10.57 《机械芭蕾》的卓别林人物相当抽象——由一些简单几何图形所组成，而且动作歪扭有趣。



图 10.58 《机械芭蕾》的开场第一段。

抽象式影片实例：《机械芭蕾》(An Example of Abstract Form: *Ballet mé canique*)《机械芭蕾》(即 *Mechanical Ballet*)是最早、也最具影响力的抽象式影片之一。即使今天看来仍然趣味盎然，它成功地将世俗物体抽象化，并当成一部电影的基本结构，堪称此类影片的经典。

在 1923~1924 年之间，两名电影人合作完成了《机械芭蕾》。其中一人是杜德利·墨菲（Dudley Murphy），他是个美国记者，也是位热心的制片；另一位是费南·莱杰（Fernand Léger），是法国著名画家。当时，雷杰已在立体派内发展出多变的个人风格，他尤其爱以机械零件作为主题。他对机械的偏好，正好为《机械芭蕾》提供了主要的结构。

从片名可窥出导演以矛盾对立来处理影片的主题素材及其变化。提到芭蕾，我们的印象是具节奏性，如行云流水，并由真人舞者来表演。这样的印象似乎与机器的运作凑不到一块儿——但影片中真正属于机器类的东西不多，反而是帽子、脸孔、瓶子、厨具之类的物体。然而，借着与机器的交互剪辑，以及视觉与时间的节奏，即使是一名女子眨动的眼睛、启动的双唇，看来都像在运作的机器零件。

电影风格在大多数利用抽象形式的电影中扮演决定性的角色。通常，当我们提及事物的抽象品质时，称之为风格化(stylization)。为了保持整体的设计，《机械芭蕾》利用电影技巧去强调寻常事物中的几何图案，如特写取景、遮片、特殊摄影角度，以及中间色调的背景可将前置的物体显现出来，强调出它们的形状和质感(图 10.56)。“风格化”可以让电影扭转我们在正常情况下，对自然的运动方式的预期心理，例如，让对象跳起舞来、将人类的动作变成机械式的姿势等等。

在这里，我们不能依其论点的阶段或故事的场景来为《机械芭蕾》分段，相反的，我们必须依抽象性质在影片中的各个变化来区分。如此一来，我们可将《机械芭蕾》分为九段：

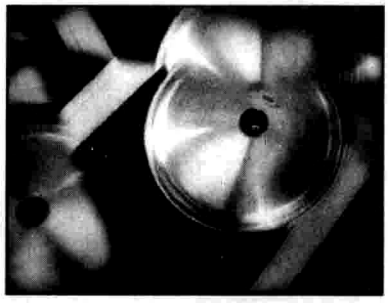
C. 片头部分：风格化的卡通卓别林人物，介绍片名等片头字幕。

1. 介绍影片的节奏元素。
2. 以三棱镜处理类似的元素。
3. 具节奏性的动作。
4. 人与机器的比较。

5. 字幕与图片随节奏移动。
6. 更多以圆形物体为主的有节奏的运动。
7. 物体快速舞动。
8. 回复到卓别林及开场的各元素。


图 10.59 《机械芭蕾》。

《机械芭蕾》用复杂的方式处理其“主题与变奏”。它以快速连续的方式呈现各元素，然后在不同的组合安排它们再出现。从开场几个片段的元素中形成一个特定的发展模式。然后，在每一个新的片段里，挑选了先前几个元素，呈现其抽象的特质，然后再舞动一阵。再下来的片段，还是如此发展。渐渐的，我们发现原先的元素已被大幅改变。最后的片段，又再次看到早先的元素，使片尾与片头相呼应。本片在很短时间内丢出很多材料，我们必须积极地找到其间的关联，才能看出重复与变化之处。


图 10.60 《机械芭蕾》的棱镜画面，先是一个像花瓣一样的图案，是由前个画面中的球及帽子转化而成。

我们曾提到，抽象式影片通常在开始的片段就会给观众一些强烈的预示，让他们对影片接下来的发展有所概念。《机械芭蕾》中，如卡通造型的卓别林就是一个引子。其造型相当抽象——看得出来是个人，但却是由一些几何图形拼凑而成，而且用非常不顺的动作在活动着（图 10.57）。至此，影片有了第一个物件——人形。


图 10.61 《机械芭蕾》中被部分遮盖的画面。

片段 1 的开头，出乎意料的是一名在花园荡秋千的女子（图 10.58），但片名却让我们注意到秋千规则地摆动，以及女子重复地抬起眼及头，然后低下头与眼，并持续地微笑等机械般的动作。一些抽象性的东西已逐渐显现。突然，一连串影像出现，速度之快，让我们几乎看不清飞逝而过的物体，包括一顶帽子、一些瓶子、一个白色的三角形等等。接着，一张女子的嘴出现，先是微笑着，然后不笑，然后又笑起来。帽子又出现，接着那张微笑的嘴，再来是一些旋转的零件，然后是一颗发亮的球在镜头前旋转。接着，我们又看到荡秋千的女子——但这回整个影像是颠倒的（图 10.59）。此片段结尾，原先发亮的球又出现，不过这回是向着镜头前后滚，让观众将其与荡秋千的女子作一比照。由此，我们可以确认，此女子不是片中的一个角色，而是一件物品，就像那些瓶子与球一般。同样的，微笑的嘴也不代表某种情绪——反而是让我们看它形状上的变化。物体的形状（一个圆形、直立的瓶子）、运动的方向（秋千、发亮的球）、质感（球与瓶子表面的亮度），以及这些物体在移动时所造成的节奏等，都是观众要特别注意及期待的特质。

在简短的开场中，设定了观众对这影片的期待之后，影片开始以这些元素做变化。片段 2 一开始，又让我们见到发亮的球，但这回是通过一面三棱镜。接着，我们看到的是一些家庭用品，它们都与球同样有发亮的表面，也同样是通过三棱镜去看。其中一项物体是锅盖（图 10.60），其形状与球以及前段出现过的帽子相似。这个例子足以说明，一件日常用品可以从平常用途脱离，然后依抽象的性质来制造影片的形式关系。



图 10.62 《机械芭蕾》：张开眼睛的镜头。

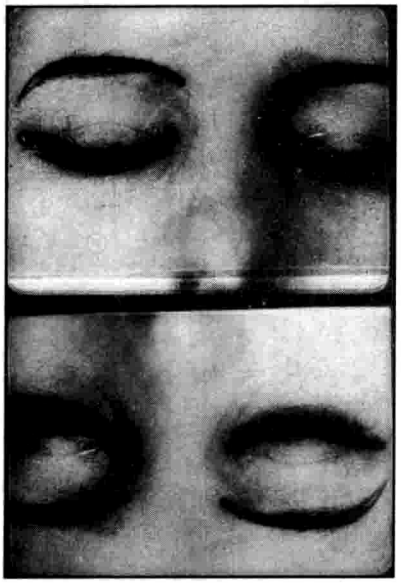


图 10.63 前一个镜头的最后，眼睛是闭上的，后一个镜头的开始，位置是颠倒的。



图 10.64 在接下来的第二个镜头中，她张开了眼睛。

到了此段的中间部分，突然出现一连串快速剪辑的影像，忽而是一个白色的圆圈，忽而是一个白色三角形。这个影像在片中会再以改变过的形象出现。这两个无法辨识的几何图形，与一些厨房用具的其他镜头形成对比。但它同时也让观众去比较：比如说，锅盖也是圆形，而角柱形的水龙头有时会呈三角形。片段 2 接下来，我们看到更多通过三棱镜折射的影像，间歇插入圆圈与三角形交互出现的镜头；另外，还可以看到一名女子时而张开、时而合上的眼睛，以及被黑幕半遮的女子脸庞（图 10.61）；最后是片段 1 中那张一会儿笑、一会儿不笑的嘴再次出现。

片段 2 让我们更加确信对本片的期待，在于形状、节奏或质感的比照。同时，我们也开始察觉，每个片段中都会被突如其来的一连串快速镜头打断：在片段 1 中是一些三角形的物体；在此片段则是圆形与三角形交互出现。镜头与镜头递换的节奏，与每一镜头内物体运动的节奏形成一样重要的结构元素。

虽然《机械芭蕾》已将剪辑作为创造抽象关系的工具，但本片仍针对电影工作者如何在连续剪辑之外创造出更有活力的镜头模式，提供了成功的例子。片段 2 中最有趣的几个镜头，靠的就是图形之间的搭配。如在这里，我们先看到一个女性张大眼睛的大特写镜头（图 10.62），然后，她闭上眼睛，让她的粗黑的眼线和眉毛看来像是白色脸上的黑色新月（图 10.63）。接着，剪入一个眼睛和眉毛的位置不变，却上下颠倒的镜头（图 10.63）。当眼睛突然张开（图 10.64），我们才意外发现它们的位置调换了，很难察觉之前两个镜头之间的图形搭配。通过快速剪辑，我们无法仔细辨识镜头之间的不同。像这类有趣的体验贯穿本片，即使今日看起来仍觉得愉悦，自然可以想见在 80 年前首次演映的时候，亦是如此。

至此，影片已具某些雏形，这时开始出现一些变化来扩

展，甚至推翻观众的预期。片段 3 中，我们最先看到的是一排状似盘子的圆形物体，与一些转盘似的物体交互出现。当我们还在想，圆形及旋转可能是此片段的主要内容时，镜头突然随着游乐园里的旋转滑梯快速滑下；接着，我们看到行进的脚、向镜头开来的车辆，以及游乐园的旋转座椅快速飞过。在此不同的节奏一个接着一个，形状似乎比较不重要，而片段 1 和 2 中的影像也极少在此出现。我们不再看到女子的脸，大部分的物体都是第一次出现在户外可见到的物体。然而在旋转座椅之后，有一个相当长的镜头是一个旋转的发光体——这回不是通过三棱镜，但至少与早先的厨房用具形成呼应。这个片段最后又出现了我们所熟悉的圆圈与三角形交互剪辑镜头。

片段 4 把人与机器做了最强烈的对比。首先，我们从俯角看到在片段 3 出现过的滑梯（虽然这回摄影机未随滑梯下滑）。此滑梯横陈于画面，一个人的剪影自滑梯“咻”地连续滑过四次（图 10.65），看来，这像是延续片段 3 中以节奏做重点发挥，但接下来我们看到的是一个机械零件直立于画面中（图 10.66），并有一颗子弹规则地上下穿梭。两相比较，相似处在于两者都有一个管状物，并有物体于其间移动；相异处则在画面的构图相反，而且人自滑梯滑过是由四个镜头组成，子弹来回穿梭则是一个镜头摄制而成。滑梯与机械零件比较的镜头持续一会儿后，以通过三棱镜所看到的机器作为结束。

然后圆圈与三角形又出现，但是这次又有些不同：三角形似乎倒了，而每次图形停留的时间也较长。接下来是更多的发光体及机械零件，然后被黑幕罩起来的女子脸庞再度出现（与图 10.61 相似）。现在，女子眼睛在这里是被拿来与机械零件做模拟。

片段 4 的结尾是本片最有名也最大胆的一刻。在一个旋转机械的镜头后（图 10.67），紧接着七个相似的重复镜头，之后出现一个洗衣妇爬楼梯的动作（图 10.68）。此片段接着又出现了微笑的嘴，然后是 11 个同镜位的洗衣妇的镜头，一个活塞的大特写，再接五个洗衣妇的镜头。如此一再的重复，使得洗衣妇的动作如机械般地准确。即使她的背景是一个真实的环境，我们也不能将之视为角色，因为她动作的节奏才是我们注意的焦点（当然，不可忽略导演擅用电影复制影像的能力）。片段 4 与之前的片段不太一样，但仍重复了一些影

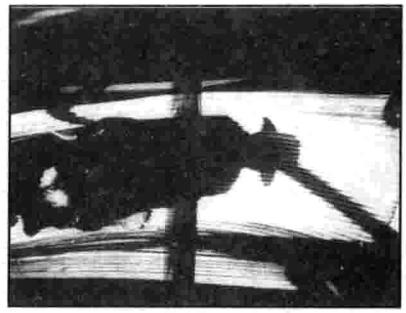


图 10.65 《机械芭蕾》的水平画面与……

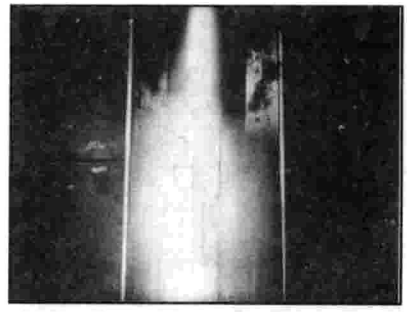


图 10.66 ……垂直画面形成对比。

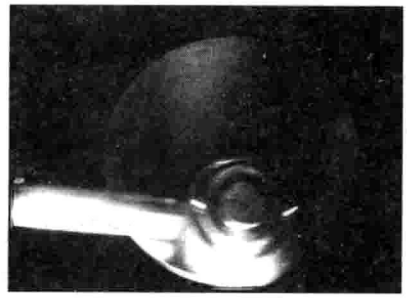


图 10.67 《机械芭蕾》中一个机械的部分……



图 10.68 ……画面转成一个女人重复动作的画面。



图 10.69 《机械芭蕾》图形部分从一个女人头部开始、眼睛闭上、转头……



图 10.70 ……变成一个木偶对着镜头前后摇来晃去。

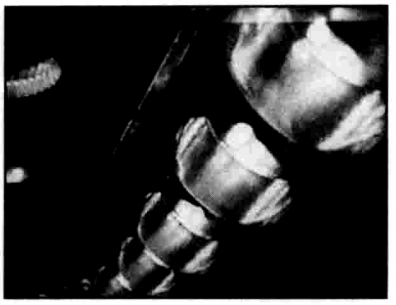


图 10.71 《机械芭蕾》中的厨房用具。

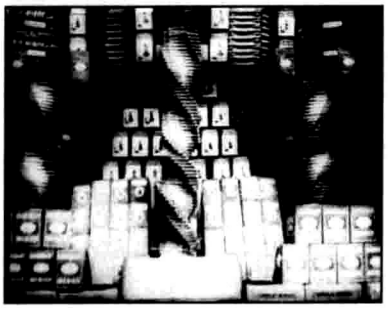


图 10.72 在《机械芭蕾》中，螺旋形似乎凝结了本片中所有物件的旋转动作。

像，比如三棱镜又短暂出现（先前在片段 2 出现过），旋转的发光体则类似片段 3 所出现的。另外，片段 1 和 2 中女人的眼睛和嘴，虽然在片段 3 未出现，但在此段又重现。

片段 4 是本片中人物与机器比照的极致。现在到了片段 5，开始以字幕为主的对比。不同于其他片段的内容，此段以黑画面开始，渐渐在黑底浮现了一个白色的零；我们一开始是通过三棱镜看到（再一次，像在片段 2 看到的一样）。接着，一个未经三棱镜投射的零逐渐缩小。突然一串字幕出现："ON A VOLÉUN COLLIER DE PERLES DE 5 MILLIONS"（一条价值 500 万的珍珠项链遭窃）。在剧情片中，这可能关系着故事的发展，但在此却被作为视觉主题的变奏。再接下来是一连串快速闪过的镜头：有时是一个大零，有时变为三个，忽隐忽现，时大时小。然后，部分的字幕单独出现（ON A VOLÉ），加入这场字母之舞。在这里，导演似乎在跟观众玩猜谜游戏；到底这个零是那一整句字幕开头的第一个字母"O"呢？还是 500 万中的一个零呢？或者是代表那串珍珠项链呢？

除了可引发这些联想外，这个零还重复了先前颇为主要的圆形元素。而当这个零变为一个圆形的领饰（horse collar）时，不仅延续了零的形状，还与字幕中的单字"collier"有关（在法文里，此字兼有项链及领子之意）。领饰兀自跳动着，偶尔插入跳动的零及部分字幕的镜头。在此，字幕有时是颠倒的——用以强调其形状而非它的信息或功能。此片段与前面各段风貌大不相同，但仍重现了一两个原有的影像：比如说，就在领饰出现之前，半遮面的女子曾短暂出现，而在一连串的字幕间也穿插了一个极短的机械零件的特写。

自此之后，影片的变化又开始与片头部分的变化接近。片段 6 主要在呈现圆形物体的规则运动。一开始是一名女子的头，她闭起双眼，左右转头（图 10.69）；紧接着，我们看到一个木偶面对镜头前后摇摆（图 10.70）。影片再度将人与物体做一比照。然后一个圆形由小变中，让我们意识到此形状元素的再次出现。接着通过三棱镜，我们看到一名女子的脸；然后是她的脸穿过一张有洞的卡纸，我们可看到她脸上的表情不断做机械式的改变。接着，又出现圆形与三角形交替的镜头，但这次每个图形各有四种大小。再接下来的镜头

是一连串成排的厨房用具(图 10.71),间或穿插短暂的黑画面。这些黑画面让我们想起在片段 5 中字幕的黑底;而发亮的锅盖及其他厨具则重复了除了片段 5 以外,每个片段都曾出现过的影像。此外,成排的物体也曾在片段 3 出现过,而摇摆的厨具则与片段 1 中荡秋千的女子及发亮的球相呼应。至此,我们可以确定影片又回到早先的模式,而片段 7 更加强了这样的看法。

片段 7 的第一个画面是一面展示窗,窗内的涡状物取代了先前一再出现的旋转动作(图 10.72)。然而圆形又出现了,引出一连串变奏:借着剪辑,镜头里的一双假腿跳起舞来(图 10.73),最后甚至旋转起来。然后发亮的球也出现了,不过,这次是两个球以相反的方向旋转。然后是一顶帽子及一只鞋子快速交替(图 10.74),剪辑创造了一种令人惊奇的抽象效果。刚开始,我们看到不同的形状,但当短而快速剪辑的镜头交互替换时,就发生了变形的现象。帽子改变位置,鞋子的方向则有时向一边,有时向另一边。剪辑加速,镜头短到我们只能看到一个白色的物体在跳动,从圆形过渡变形至菱形,又变回圆形。电影工作者利用创造出来的图形对照,让我们注意到明显的运动,借由一连串轻微不同的静止画面来看运动变化,通过这个过程,同时也让电影成为可能(参见第一章)。

在鞋子和帽子的二重奏之后,接着出现更多女子的镜头,再度通过剪辑,让她的脸部产生一连串的变动。快速交替两个仅有轻微不同的女子脸部画面,导致我们看到的是点头的动作(图 10.75)。最后,当几个瓶子的镜头被快速剪辑在一起时,看来好像是瓶子以一种舞蹈的节奏互换位置。有趣的是,在片段 7 所出现的影像,多半源自片段 1、2(如发亮的球、帽子、瓶子)以及片段 6(三棱镜后的脸、变化的圆)。此段虽然沿用前面片段的影像,却让《机械芭蕾》的意旨越发明显。而片段 7 避免重复影片中段(片段 3 及 5)的影像,正可让观众感觉到影片的

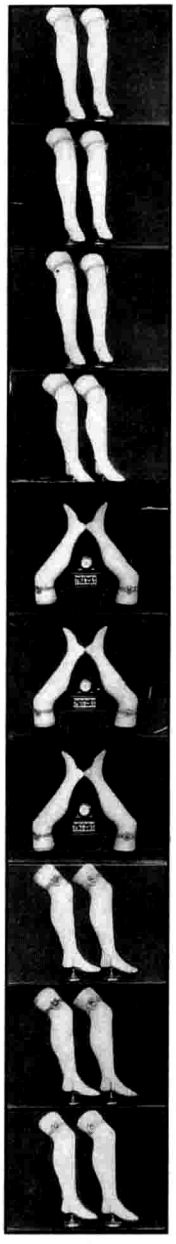


图 10.73 在《机械芭蕾》中,短切画面剪辑起来像是脚在跳舞一样。

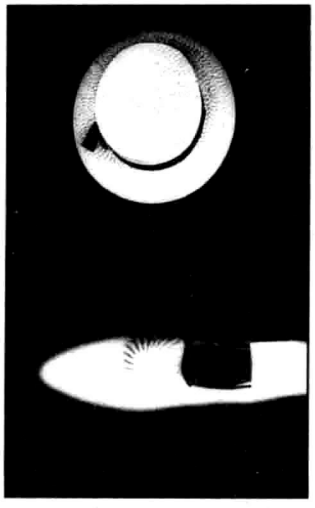


图 10.74 《机械芭蕾》上图案的形状对比。

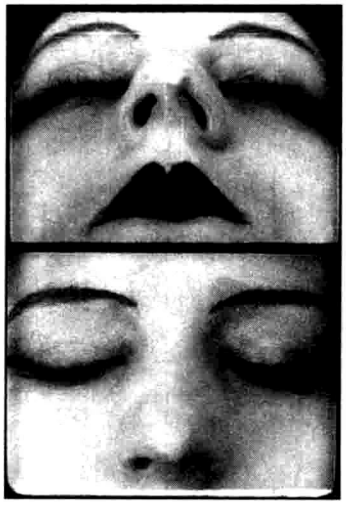


图 10.75 在《机械芭蕾》中,一点点图案上的变化,好似点头。



图 10.76 《机械芭蕾》的最后一个镜头。

进展，以及其回到原点的结构。

最后一段，卓别林的卡通人物更让观众想起片头，只是这回他的移动更加不似真人，而且到后来他身体大部分已肢解，只留下头在银幕上。他转动的头让人想起先前图 10.69 中女子的侧面，但这不是结束，影片最后又见到了在片段 1 中荡秋千的女子，这次她站在同样的花园里，闻着花四处观赏（图 10.76），在其他情况下，她这些动作实在很平常，但我们已被这部影片“训练”到知道把这个镜头与之前的影像相模拟。因此，我们视她的动作与其他的影像相同，都是不自然的、机械式的。显然，雷杰与墨菲已调整了观众对日常物品及人类的认知。

联想式
Associational Form

许多实验电影通过刻画转换的诗意过程，形成我们所谓的**联想式（associational form）**。这里的东西不似在分类式影片中，必须属于同一类别；也不像在策略式影片中，被用来支持某个论点；而其抽象的一面，也不会像在抽象式影片中，被拿去作为对比的基础。然而，事实是影像与声音并置时，总会促使我们寻找一些关联——一个使它们连在一起的连结（association）。

古德菲·雷吉欧（Godfrey Reggio）的《机械生活》（*Koyaanisqatsi*），就是典型的联想式形式。本片由一大堆非常不同的镜头堆砌而成——飞机与箭靶、地下铁和云、火箭与行人。偶尔从机器中挤出成排的香肠，但雷吉欧接着剪到人群搭手扶梯的快动作。这些镜头并无叙事理由来结合，而且影像本身的特质也不如《机械芭蕾》那般强调。片中的这些镜头激发了一种非人性的、枯燥的日常惯例概念，似乎暗示现代文明生活导致人成为规格化的零件。换句话说，导演在不相似的事物间制造联想。

《机械生活》说明了联想式的独特特色。它当然有过程，但不如剧情片那样以说故事为主；它没有主角、无因果关系，场景与场景之间也没有空间或时间前后关系。影片有主题，也许有几个，但它不是用议论的方式呈现来说服观众，也没有像《大河》那样的旁白来定义问题及搜集证据。但《机械生活》也不是单纯抽象式实验电影的练习作而已，这些视觉画面有着一些特质，提供了宽广的概念与情感的联想。

这个过程有点像是作诗时暗喻及比喻等技巧。当诗人罗伯特·伯恩斯（Robert Burns）写道：“我的爱人像朵红红的玫瑰花”（My love is like a red, red rose），我们不会认为他的情人是长着刺、火红色或易得某种病虫害，我们会去寻找可能的关联处，比如说，她的美貌较可能是此类的原意。

联想式影片就是这样组构而成的，只是在诗中，是以语言做传递的比喻，在影片中，则以较直接的方式表达出来。导演可以把他的情人在花园的情形拍下，并借镜头的组合来比喻她貌如周遭的鲜花。这个连结是有点陈腔滥调，但仍有许多不同的可能性可以用

来制造联想的效果。

联想式影片中所引用的比喻，可以极传统，也可以是极原创的，而所构成的关联可能是极明显直接，也可能扑朔迷离（这些关联之间不见得因果相连——创意的组合往往可以制造情节，产生意义）。我们仍用诗来举例，许多宗教性的、爱国的、浪漫的及赞美性的诗，都以一连串的影像来制造情境，在“美丽的美国”（*America the Beautiful*）一诗中，“广阔的穹苍”、“山脉之雄伟”以及“果实累累的平原”等景象都强化了此诗歌所欲传达的爱国情操。

接下来要举的诗就比较暧昧，所做的模拟也不具明显的关联。日本的俳句（haiku）通常以短短的三个句子将两个景象并置起来，来激发读者的情感。日本诗人松尾芭蕉（Matuwo Baseu）所作的俳句如下：

闲寂古池旁，
青蛙跳进水中央，
扑通一声响。

在这里的情景不似前面例子中易于明白。而且，要将它们串连在一起的目的又非常神秘，难以捉摸。然而，如果我们发挥在读俳句时应必备的想象力，不难产生某种感触或意念——所谓的感触或意念并不独立存在于某一影像内，而是在两个影像并置后所激发的效应。

到目前为止，我们已看过一些相当“本位”的联想式电影：影像是并排地陈列。但它也可以是大格局的形式，以元素结构整部电影。由于它的形式系统在主题及结构上是如此不受约束，因此，无法定义何为惯例的联想式电影形式。在分类式形式中，电影的类型必须区隔分明，否则就达不到目的了。如果我们不跟随策略式电影的议论，就毫无意义，而抽象式电影在主题上的变奏呈现给我们的视觉及音响上的特性，就直接是它本身所传递的。相较之下，联想式电影的形式就松得多，很多影片都有自己独特的模式，而且只顾到少部分惯例的使用。有些影片只提供一些好笑的片段，有的却是以惊悚为目的，我们可以由两个一般原则来了解联想式影片。

首先，导演通常将影片分成大组，每组是独立且具统一性的影像，并可与他组对照或对立。这在《机械芭蕾》的抽象式影片分析中提到过。第二，如同其他电影形式，联想式电影会用重复的母题加强联想的连结关系。第三，联想式形式需要经过诠释，赋予影片一般意义，例如《机械生活》就是一部诉求环境保护的影片。

小部分元素的连结、明显大段落区隔、重复母题、诠释暗示——这些都说明联想式形式需要观众



“有些效果是在接合电影的过程中发生的。我将一些画面剪一些格下来，再把它们接在一起成一大卷。在这样的过程中，我常发现意想不到的新镜头关系就这样产生了——因为它非逻辑的因果，也因为它不存在于我的剪辑概念中。”

——布鲁斯·康纳，实验电影导演

的投入。也因此，许多应用联想式结构的影片通常都是实验电影，由独立制片工作者在主流制片工业外的创作。在看这样的电影时，我们必须准备改变期待，并臆测任何连结的可能性。然而，在看电影时，我们也常会迷失，虽然有时影像音乐会运用令人震惊，充满原则性，令人迷惑的并置，它可能还是制造出熟悉的情感或想法而已。如《机械生活》一片所引发的概念就并非匪夷所思，或新颖有力。在此，许多联想式结构的影片主要的目的，是想通过新的视觉元素和新鲜的组合，制造出熟悉的想法与情感。

其他联想式影片是更复杂及能更具激发性的。导演无须给观众明显的暗示，他／她仅须呈现一个不寻常的组合系列，并留给观众自由联想的空间即可。肯尼斯·安格的《天蝎星升起》，就仅将摩托车党和宗教团体，或纳粹暴力分子连结在一起，但它也暗示，并非常巧妙地规避，这些帮派成员的活动仪式及信条有同性恋的倾向。这和其他电影形式结构一样，联想式也可以提供内在及外在的意义。

联想式影片实例：《一部电影》(An Example of Associational Form: *A Movie*) 布鲁斯·康纳的《一部电影》说明联想式影片可以通过挑衅或神秘的并置，同时对观众制造出统一且前后一致的观影震撼。

布鲁斯·康纳在 1958 年完成了他的第一部影片《一部电影》。如同雷杰，他在当时已是一名艺术家，以“拼贴”(collage)作品著称，其作品多以各类捡来的物品拼凑而成。他的材料是各式早期影片中截取下来的底片，有的来自旧的新闻片，有的是好莱坞电影及春宫片等等，这样的作法让康纳无法统筹全片的镜位及场面调度，而只能以剪辑及音效，或偶尔加入的光学特效来做拼贴。但是，这样的限制却造就了结构严谨、生动有趣的影片。康纳的拼贴技巧正好有利于联想式结构，他可以从全然不同的来源取得两个毫不相干的镜头，然而当观众看到这两个镜头摆在一起时，总会竭力找出关联处，借着一连串的排列组合，观众的联想力就能制造一个完整的情感或概念。

《一部电影》还运用配乐来辅助这些情感及概念的形成。康纳选择现成的音乐——雷斯毕基 (Respighi)的名曲《罗马之松》(*The Pines of Rome*)中的三部分来配合画面。此乐曲对全片的结构极为重要，因为它各部分之间分野清楚，也为影片的分段提供一个准则。此外，影片的每一片段基调不同，随着音乐改变而改变。片段 3 的一开始是个身上有图腾的女人，兴登堡 (Hindenburg)飞船坠毁，还有一些大胆的杂技演员，而神秘怪异的配乐带来一种恶兆感。同样的，此强劲的音乐伴着片段 4，扫过一连串恐怖的灾难，进入一种如天启般的冲击。康纳利用《罗马之松》，鲜活地展现了联想形式如何创造了一般性的概念，以及强烈的情感效果。

我们可以依电影技术，将《一部电影》分为四大不同的片段，如同《机械生活》以不同音乐伴奏区隔每段中的影像。

1. 介绍片名及导演姓名，另外还有一大堆放映师做的记号。

2. 快速、强烈的音乐，伴随着动物及陆上交通工具的镜头。
3. 此段较神秘、刺激，呈现空中及水上随时要失去平衡的物体。
4. 可怕的灾难及战争场面，以及时而出现的诗般画面。

在短短的 12 分钟内，本片带我们进入各种不同的情境与意念，同时制造了一条发展主线，将片段 2、3 与 4 串连起来。强调画面有些是意外事件，有些是攻击性的行为，起初看来也许好笑或不足道，但不断的堆砌之后，就显得比较严重。到了片段 4，我们看到战争及其他天灾人祸所构成的末世景象。结尾《一部电影》的基调才趋缓和，以平静的水底画面作为结束。

片段 1（Segment 1） 本段所提供的不仅是片名及导演的姓名而已，也因此我们不把它以片头字幕归类，影片一开始是一段黑画面，衬以《罗马之松》强烈、快速的序曲。在我们未见任何影像前，就听到音乐，可见音乐在本片中的重要性。然后导演姓名“Bruce Conner”的字样出现，在银幕上停留数秒，由于这几个字根本不需要那么长的时间来读，观众便意识到，本片可能已开始在吊人胃口了。

名字之后是黑画面，接着闪光与两格上有“A”字母的画面交替出现，在一段空白画面后，“Movie” 的字样出现。接着一段空白画面后，“By” 字样出现，紧接又是导演的名字“Bruce Conner”。然后是一连串的黑画面，上面有各式各样的记号、圆点，这些记号通常出现在影片的底片头，并不会放映给观众看。突然，“End of Part Four”（第四部结束）字样从银幕闪过。

有人会说，康纳在这里的处理方式，与雷杰在《机械芭蕾》片段 5 中，让零与字幕跳起舞来的手法相仿。然而，康纳在此还运用了图形、文字的原始意义，比如说：黑画面与字幕通常都表示影片的开始，而“End of Part Four”则表示我们已观赏完影片的一部分了。借此，《一部电影》显示，这不是部传统式的影片——各环节并不一定有逻辑的关联，观众对特殊的排列组合要有心理准备；至于闪光及片头上的记号，则强调了媒体本身的先天特性：《一部电影》的片名出现，更加强了这个媒体的特性，且暗示我们去注意这是电影的一部分。这段还呈现另一隐义：以本段的开场方式嘲讽大部分电影的开场方式。

接下来影片进入倒数读秒，从“12”开始，每一秒闪过一个数字。同样的，这些通常是给放映师看的记号，而不会让观众看到。但，突然在数到“4”之后，影片的第一个影像出现了：一名裸女正在脱裤袜。这一段画面非常老旧，上面刮痕累累，很可能是康纳从以前的成人电影里取下来的。在这里，本片暗示观众，接下来可能会有更多此类“寻得”的镜头。接着全裸镜头之后，倒数读秒继续数到“1”，然后是“The End”字样出现。我们猜，这是导演开的另一个玩笑，这应该表示片头的结束，不是影片的结束吧！然而，这样的猜测并不正确，因为更多的黑画面开始出现，上面有“Movie”倒着写的影像和一大堆放映师做的记号，然后数字“1”不断随着音乐节拍闪现，最后整个画面黑掉。



图 10.77 《一部电影》：马拖着马车狂奔，接到……

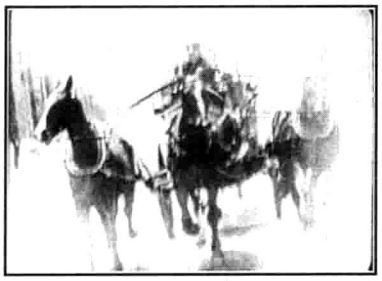


图 10.78 ……同样是马在狂奔，但是拖着灭火器在城市中奔驰。

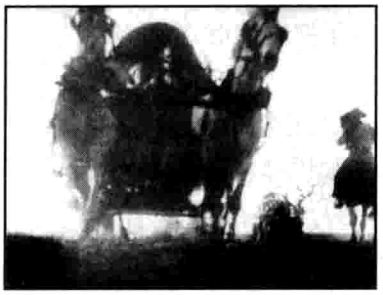


图 10.79 在《一部电影》中，将马车和……

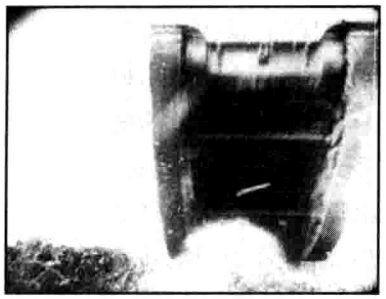


图 10.80 ……坦克做图形相配（graphic match）。

片段 2（Segment 2） 从片段 1 到片段 2 的音乐虽然是连续下来，但影像部分却有了很大的变化。一开始的 12 个镜头中，可看到骑着马立于山丘上的印第安人。然后，他们向一列西部篷车队追去，而其中的一个牛仔是大家认识的霍帕朗·卡西迪（Hopalong Cassidy）。这又是从一部老片中剪下来的片段。从这个片段可见到一个故事的情节：印第安人与白人拓荒者之争。但是康纳仅仅是用这个镜头简短地提醒我们他不是在拍传统意义上的“一部电影”。突然间，影片由一个马队拉着篷车的镜头（图 10.77），跳接到另一个相似的马队，但在这里是拉着救火队疾驰于都市街道（图 10.78）。这个连接在这里看起来是比较清楚的：影片由马队剪辑到另一个马队，只是马的速度越来越快。

至此所有的组合还算单纯，但接下来的镜头却跳出一只横冲直撞的大象，这时观众必须运用他们的联想力来解释这样的连结：有没有可能是因为这些镜头都有奔跑的动物？这样的猜测还不算差太远，因为接下来的两个镜头可看到奔驰的马腿，但紧接着的镜头却出现了快速旋转的车轮。这时，观众必须放宽关联性的尺度——也就是由奔驰的动物扩展到行进的陆上交通工具（在此，“陆上”的概念也许不是那么重要，但与稍后的片段中所强调的空中及水上，却形成对比）。接下来的一些镜头仍重复着类似的景象（包括一辆坦克），因此更加确定了此片段的主题之一：急速的运动。

康纳的剪辑创造出事物正在进行急冲活动的效果，方式却很简单：银幕中的方向。动物和交通工具从左边运动到右边，或直接正对着摄影机而来，以传统的连续性剪辑方式将之剪辑在一起（图 10.77 与图 10.78），制造出一种急冲向特定目标的效果。这样不可能的并置是很有趣的，同时也暗示了人类、动物和机器都被箍在某种如行星运行不坠的竞赛里——但究竟是去向哪里？利用画面中猛冲向观众的事物，通过图形相配手法，这段情节的急迫感也被突显出来（图 10.79 与图 10.80）。

这种快节奏的调子一直延续到片段 2 的后半部，在坦克车之后，接着是绕着跑道疾驶的赛车。由于这些镜头正好吻合观众的联想，因此似乎较不具挑战性。但是不久一辆赛车翻车，接着又翻了两辆。此段的结尾，是一辆老车子由悬崖掉落的长镜头，气氛也不像先前那么滑稽逗趣，变得有点令人觉得

失控和吓人。原先好玩的调性，在这些毁灭的意象当中转而成为惊吓和恐怖。同样的，也是通过如剪辑、音乐和画面中的运动，在其间做出紧密的调度，而创造出前述的效果。举例来说，疯狂的音乐搭配一连串车祸的画面。高调且不和谐的乐句，以一种规律的方式冲击配乐，而康纳将这个配乐上的规律和车祸画面之间做了恰到好处的结合。激烈赛车中的狂暴能量，变得不顾后果和自我毁灭。

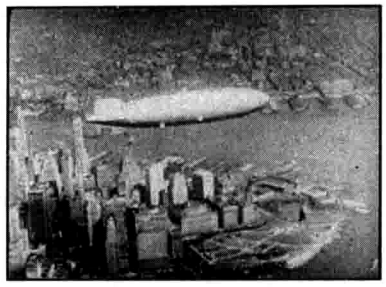


图 10.81 《一部电影》：关于"高度"的画面……

在最后撞车的片刻，音乐正好也到了一个高潮，然后随着一闪而过的"The End"字幕戛然而止。这个结局似乎暗示，最后的撞车事件全因前半段那些高速疾驶而起。至此，观众似乎开始意识到，本片从头就有某种潜伏的危机及威胁，比如印第安人的攻击、基督受难的十字架、横冲直撞的大象、坦克车等等，而这个危机感到片段 3 及 4 中将更加强烈。

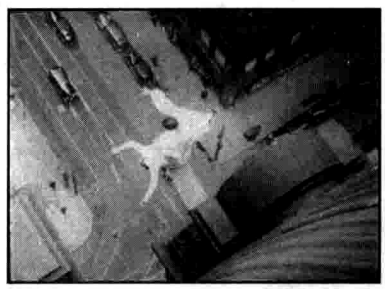


图 10.82 ……以及它的危险。

片段 3（Segment 3） 接着片段 2 最后的"The End"字幕是一段黑画面，在短暂的沉寂后，片段 3 的配乐响起（如同全片的镜头，音乐较影像先出现），但这次的配乐缓慢、凄凉，让人觉得不祥。然后，"Movie"字样及一段黑画面引领我们进入与片段 2 完全不同的景象。波利尼西亚的妇人以头顶着大型、神秘、状似图腾的物体，接着又被黑画面及字幕打断，然后是一组一架大型飞行船在空中飞行的镜头（图 10.81），以及一对空中飞人在高楼上表演特技、走钢索的镜头（图 10.82），到这里，观众似乎可以用"平衡"来连结这些镜头了。这一部分的最后是一架小型飞机在云层穿梭的画面。然后，字幕又一个个插入"A"、"Movie"、"By"和"Bruce Conner"。接着是一段黑画面，慢板、神秘的音乐让观众对这些飞行及平衡物产生特定的反应，如果没有音乐，这些镜头可以是很诗情画意、赏心悦目的，但在这样的配乐下，却让人感到些微的不安。



图 10.83 《一部电影》中的奇特画面。

片段 3 接下来的部分，一开始似乎配乐与画面极不协调。我们看到几个潜水艇的镜头，其中的一个镜头，是一个军官正从潜望镜里看东西（图 6.38），接下来的镜头却让我们以为他正在看一名穿比基尼的女郎（图 6.39）。这个镜头重复了在片段 1 曾出现过的意象之一（成人电影），同时也指陈了拼贴的妙处。观众虽然很清楚这两个画面出自不同的电影，但仍忍不住把这样的组合解释为他正在看她。因此，看到这幕时观众都觉得好笑。就像在片段 1 中未完的片头字幕，也许这也是在嘲弄观点剪辑和"库里肖夫效应"（Kuleshov effect）。

在接下来的镜头中，康纳又运用了同样的手法，当军官下令发射鱼雷时，鱼雷就像是朝女郎射去，造成有趣的性暗示。而当原子弹爆发所形成的蘑菇云出现时，就像是说了一

个性高潮的笑话。正如同片段 1,这些影像也潜藏着威胁及侵略的意味(尤其是性侵略)。而且,很快的,它们由幽默转为灾难,特别是蘑菇云的镜头让笑话不再那么好笑。此外,这部分的配乐舒缓、沉静,与具性暗示的画面格格不入,倒是与爆炸的镜头较搭配。

同样的曲风引领我们进入一连串与波浪有关的镜头:一艘被烟雾包围的船,冲浪者及船队被巨浪袭击,滑水者及摩托船骑士在表演特技时跌落。在这些画面中,音乐中原有的轻盈转为沉重的节奏,并采用大量的低音弦乐器制造一种不祥的预兆。第一件意外并不严重,只是滑水者跌落,但渐渐的,事情越来越不寻常,我们看到一名摩托船骑士故意驶入一堆沙砾中,整艘船都翻了。

然后,突然出现一些人骑着奇怪的脚踏车(图 10.83),这个转变把观众从"意外"系列带入一连串奇人异事的画面,例如:摩托车骑士在烂泥、积水中骑车,还有一架飞机企图降落湖上,终致翻覆。



图 10.84 在《一部电影》中,罗斯福总统看起来好像气得咬牙切齿,似乎在疾呼。

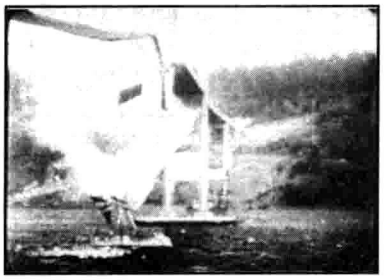


图 10.85 在《一部电影》中,一座桥垮了下来。

这整个片段的发展很平顺,以不安的气氛开头,然后将幽默的(潜水艇与女郎)与恐怖的(炸弹)镜头并置,最后将一些意外事件与怪异的行为组合在一起。本片段结尾很奇特,在飞机翻覆后,黑画面出现,音乐也逐渐进入高潮。突然出现了罗斯福演讲的特写镜头,他似乎在生气,一副咬牙切齿的样子(图 10.84),紧接的是一座吊桥塌落的镜头(图 10.85),音乐在桥落下的那一刹那扬起,然后归于死寂。

片段 4 (Segment 4) 片段 4 与片段 3 的区隔很明显,以黑画面配上《罗马之松》第三部分的开始,一记怪异的锣声及低沉、缓慢的和弦制造了不祥的气氛。片段 2 及 3 都往意外及灾难发展,片段 4 的开头即一些军机被击落的镜头,以及在夜空中爆炸的一连串画面。

但接下来的一小段,将一些灾难的镜头与另一些镜头做了难以理解的组合,所有的军机及爆炸镜头似乎都与战争或灾难有关联,但却出现了两架飞机飞过金字塔的镜头(图

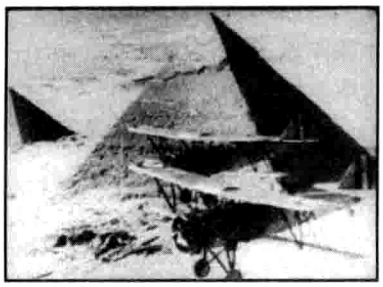


图 10.86 《一部电影》。



图 10.87 《一部电影》中安静的时刻。

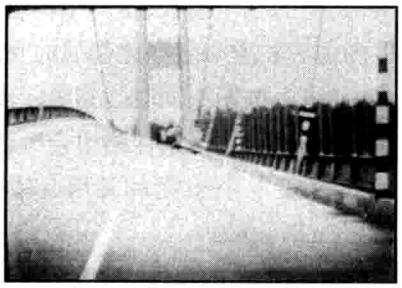


图 10.88 《一部电影》中桥面晃动的画面。

10.86),我们突然必须调整联想方向,才能找出这个非军事飞机的镜头与其他镜头的关联。但紧接着出现两个火山爆发的镜头,显然此镜头与前面那个镜头的关联性,在于火山与金字塔的形状类似,但影片似乎偏离了灾难这个主题,因为接下来的画面是某人在教堂的加冕典礼。这时观众的预期似乎受挫。但很快的,灾难景象又出现了:燃烧的飞行船、坦克车、翻覆的赛车及滚落的躯体,这些影像制造了不安的情绪。

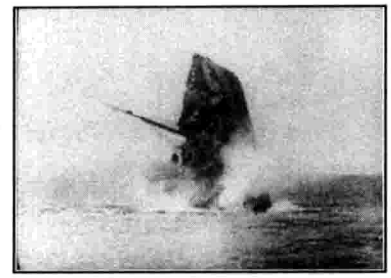


图 10.89 《一部电影》中更多灾难发生,船沉了下去。

接下来的镜头,却是人们从飞机上跳伞。有趣的是,这个活动并不危险,也没有人受伤,但基于先前那些意外事件及透着不祥的配乐,观众开始预期任何有可能发生的灾难,因此,即使毫无危险的行为都有点触目惊心。



图 10.90 《一部电影》最后一场戏中的潜水员。

跟着的几个镜头看来同样不具威胁性,却延续先前神秘、不祥的气氛。我们看到一只着了火的袋子被冲上岸,让人想起燃烧的飞行船。接着出现了一些棕榈、牛群的镜头,看来像是中东或非洲景象(图 10.87)。然而,在这一短暂的祥和之后,紧接的是全片中最慑人、怪异的一刻。我们看到一座吊桥像是被一只大手扭转着(图 10.88)。接着又是一连串灾难的画面,包括燃烧的飞行船、正在沉没的船只(图 10.89)、枪队执行死刑、吊在绞架上的尸体、战死的士兵及一朵蘑菇云。在一个猎人与死象的画面后,我们看到几个非洲难民的镜头,在这其间,音乐已渐趋祥和,而铜管乐器的号角声让乐风转为雄壮。

在这一连串灾难镜头后,影片的气氛做了最后一次转变,我们看到一长串在水底拍摄的镜头。有一名潜水员正在探勘一艘覆满贝壳的沉船(图 10.90),这让我们想起刚才看到的灾难景象,特别是图 10.89 中沉没的船。当潜水员游入船体时,音乐也到了雄壮激昂的高潮。

本片的结尾是一段悠扬的乐曲伴随着一串黑画面,以及全片的最后一个画面:一片海洋。讽刺的是,到了这里反而没有"The End"的字幕出现。

《一部电影》让观众全凭联想力来串联极端不同的影像,而且全片似乎刻意营造一种因灾难而起的焦虑气氛。我们可把它视为现代生活中的恐惧,如战争、原子弹、高危险性运动等的一种反映;而色情影像的使用,则将这些问题与性泛滥作了某种程度上的关联。另外,影片中一再出现的第三世界影像,则暗示种族歧视是导致这些恐惧的另一因素。然而,这些诠释的基础却只是一些很笼统的情绪及概念。本片并不想告诉我们,为什么这些事物令人焦虑,也不解释事物的关联,更看不到这些并列的影像间有任何种类上的雷同,同时也没有故事性。偶尔,导演会以物体间的抽象特质来作比较,但这只是一时的权宜,而非全片的策略。

为了堆砌相关性,《一部电影》采用了普遍的结构原则:重复与变奏。虽然各影像来自



"动画工作者有个共通特色，我们都是操纵狂。有什么比无生命的东西更容易被操控呢？但每一画面都是要付出代价的，你必须投入时间与劳力。这就好像，这些我们创造出来的角色，吸走了我们的时间与精力，成就它们自己的生命。"

——西蒙·普梅尔（Simon Pummell），动画工作者



"动画不是一种类型，而是手段和工具，可以表达出任何类型。我觉得，人们并没有真正发挥动画的价值。但'因为它是动画，一定是给孩子看的'，你很难纠正人们的成见。"

——布莱德·伯帝（Brad Birdy），《超人特攻队》（*The Incredibles*）的导演

不同的影片，但某些物体一再出现，比如在片段 1 中一连串马匹的镜头或各式飞机的画面。这些重复镜头形成了一些主题，来将四个片段统合起来。比如，片头的字幕反黑画面在其他片段都曾出现；而片段 1 的裸露镜头也与片段 3 中潜水艇部分的画面雷同。有趣的是，片段 2 中出现的镜头，与片段 3 并无类似者，形成这两个片段强烈的对比。到了片段 4，却重复了片段 2 及 3 的一些主题。如同许多影片，本片的结尾是之前片段的发展与呼应：死掉的大象、坦克车及赛车，都是片段 2 的重现；而土著、飞行的飞机、船只及桥梁断裂，都延续了片段 3 的一些主题。同时，片中的某些并列组合也一再重复，导演将一大堆毫无关联的画面塑成一部结构完整的作品。这些并置均重复出现并制造出对比。因此，康纳从一堆不一致的混乱中，创造出一个具统一性的作品。

影片发展的模式也相当一致。第 1 段纯属滑稽，游戏的愉悦感贯穿第 2 段，直到撞车的部分。在本段的镜头中，所有对象也可以是激进及暴力的象征，并暗示之后可能会发生的毁灭。第 3 段的暗示就更明显了，但有着同样的幽默及游戏精神。到了第 4 段，这些口吻全然消失，紧张与宿命的气氛强压下来，即使是平凡且中性的事件也恍如恶兆。

与《机械生活》的剪辑不一样，《一部电影》含带着外在意义。然而，《一部电影》不断邀请观众从它不断变化的镜头衔接之间，去思考它的内在意义。从某一个观点来看，本片可以被诠释成能量从兴盛到毁灭的过程。如现代社会的恐怖——战争及氢弹——与运动或特技连在一起，让我们联想二者都是具爆炸力，必须由某种驱力而起。而此驱力可以是性（如色情的视觉母题）以及政治压迫（画面中出现第三世界人民的脸）。

另一个诠释方向是，我们可视本片是在传达电影如何通过性、暴力及色情对象，来影响我们的情感反应。这时，《一部电影》就和其他电影一样，是"一部电影"，只是本片的结尾呈现的是真实世界实际发生的灾难。

至于片尾，潜水员的段落则隐含多重意义，就结构而言，借由霍帕朗·卡西迪（Hopalong Cassidy）的电影片段，影片又回到片头。这片段暗示大自然也许是先前我们所看到种种灾难的出路，然而，由于全片并未刻意传达某种意旨，我们找不到其他更有力的证据来

支持此诠释。就全片而言，片尾诉诸情感较多于意义的传达。当然，我们可视之为全片的一个结语，借以缓和灾难场面的高潮所产生的张力。而联想式结构的力量在于，它仅以各种事件与声效的排列组合，便能有效地牵动观者的情结与脑波。

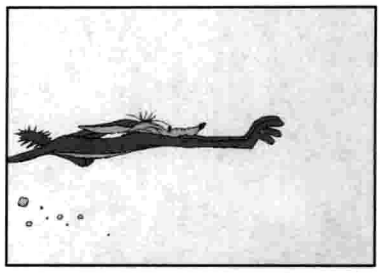


图 10.91 在《飞毛腿》(*Road Runner*)中，两张赛璐珞片叠在一起，一张是郊狼 Wile E.，另一张是飞扬的尘土。

动画片
The Animated Film

大部分的剧情片与纪录片都是以真人大小比例及三维空间来拍摄人及物，它们每一秒镜头通常都是 24 格底片。

动画电影与真人演出（live-action）电影的最大差别，在于它不寻常的制作过程。拍摄真人演出的电影时，摄影机与演出同时开始，但画家们得画出一连串的画面，让摄影机一格一格拍摄下来。达菲鸭（Daffy Duck）并非以真实存在的实物来让摄影机拍摄它的动作，它是动画工作人员仔细设计并画出来的一系列动作稍微不同的画，所以，摄影机可以一格一格地拍下来。放映时，这些动作因连续起来而产生了动作的幻觉。世界上的所有东西——事实上可以是全宇宙的所有东西，电影导演都可以让动画家将之处理成二维空间的画，或三维空间的画，或甚至是存在计算机里的电子信息。



图 10.92 日本卡通《魔法阵都市》(*Silent Möbius*)的一格。

因为动画是相对于真人演出的，因此许多真人无法演的，或是技术上无法拍的电影部分，都可以仰赖动画来完成。动画电影也有剧情片，长片或短片都有；也有纪录片，通常是教学/指导用。动画片的方便之处在于，它可以呈现平常不易见到的事物，例如机器内部运作情形或外形变化的慢动作等。



图 10.93 在《闪烁忽现》中，相当抽象但仍可辨识的鸟直接刻在黑色底片上。

因为动画可以以单纯设计而存在，也可充满变化，因此，实验电影创作者也很快运用它的特性来创作。许多古典实验电影都用抽象或联想式。例如，奥斯卡·费辛杰（Oskar Fischinger）及诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）都用一段音乐，让抽象形状跟着节奏来变换造型。本章稍后，我们会讨论罗伯特·布里尔（Robert Breer）的《富士山》（*Fuji*）。

动画也有几种明显的类别。最常见的是先“画”再拍下来的卡通。早期都是先画在纸上，但是不断影印实在太花时间。在 20 世纪第一个 10 年，电影制片厂



“你看过灯光照得很好的模型动画片吗？不常见吧。对我而言，灯光是喜剧元素的来源。我喜欢拍惊悚效果，而且看起来很真的样子，事实上，主角只是只黏土企鹅。”

——尼克·帕克（Nick Park）在谈《穿错裤子》(*The Wrong Trousers*)，动画家



图 10.94 第一部动画长片是 1926 年的《阿契玛德王子历险记》(*The Adventures of Prince Achmed*)。

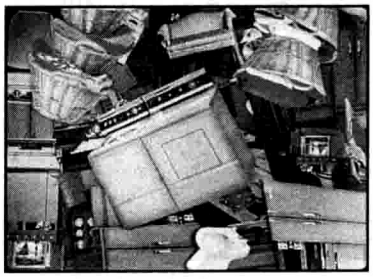


图 10.95 在《法兰克电影》中,家用物品演出了一场滑稽的舞蹈。



图 10.96 在《小鸡快跑》中,一群塑胶黏土母鸡身上的光源,是好莱坞风格的打灯方式。

里的动画工作者用透明的长方形赛璐珞片(celluloid,英文简称为 cels)。角色及对象可以画在不同的赛璐珞片上,然后可以彼此重叠(像三明治一样)在场景的背景上,接着再拍下这些不同叠的赛璐珞片上即可。动作或内容稍微改变的新赛璐珞片,就可以再加上原来画好的背景,如此拍下来后放映,就可以造成动感(图 10.91)。这个方法省时又方便,绘画、上色、拍摄以及其他工作均可分工来做。20 世纪 30 到 50 年代最有名的动画片,都是用赛璐珞片做成的。华纳公司创造了兔八哥(Bugs Bunny)、达菲鸭和小小鸟(Tweety Bird);派拉蒙公司创造了贝蒂·布普(Betty Boop)和大力水手卜派(Popeye);迪斯尼则有长片,也有短片,短片如米老鼠(Mickey Mouse)、布鲁托狗狗(Pluto)以及古菲狗(Goofy),在1937 年拍摄了《白雪公主与七个小矮人》(*Snow White and the Seven Dwarfs*)后,开始了卡通长片的历史。

这个方式加了一些更省人力的技巧,至今仍在沿用,虽然好莱坞动画剧情片运用计算机 3D 技术已日渐增加。有大预算的制片厂现在用"全"动画,意即角色动作多,而且画得很细(图 4.132,以及图 5.137 至图 5.139)。预算少的制片厂就用"部分"动画,即每一格角色动作动得比较少的动画。这些在电视台较常用,虽然日本动画(卡通)片(图 10.92)常用扁平像海报般的动画。

许多独立制片动画家还是持续画在纸上,罗伯特·布里尔就常用一般便条卡或笔记纸来画他创造的半抽象动画片,后面会谈到他的《富士山》。

赛璐珞片和纸都是拍摄下来的,但是动画家也可以不用摄影机,直接在底片上画画,或用刮的,或贴上别的东西。斯坦·布拉哈格将蛾的翅膀贴在底片上,来创作《蛾光》(*Mothlight*)。具开创性的经典动画家诺曼·麦克拉伦的《闪烁忽现》(*Blinkety Blank*),就直接用刀片、刮胡刀及针在底片上刻画(图 10.93)。

另外一种二维空间的动画是用剪刻(cut-out)。有些电影工作者会制造扁平的、但关节可活动的木偶。洛特·赖尼杰(Lotte Reiniger)善于将这些木偶用灯光做成剪影,拍下来制造出非常细腻的图像,并佐以感人的故事(图 10.94)。动画工作者也可以用这些木偶来做拼贴,法兰克·莫瑞斯(Frank Mouris)活泼的《法兰克电影》(*Frank Film*),就用此法呈现流行文化影像的闪亮舞蹈(图 10.95)。最简单的剪刻,是以纸或其他材质所剪的形态来创造图样或图形。在《南方公园》(*South Park: Bigger, Longer & Uncut*)(包括它所衍生的电视



图 10.97 在《圣诞夜惊魂》中，企图将万圣节和圣诞节合并，结果一团糟。

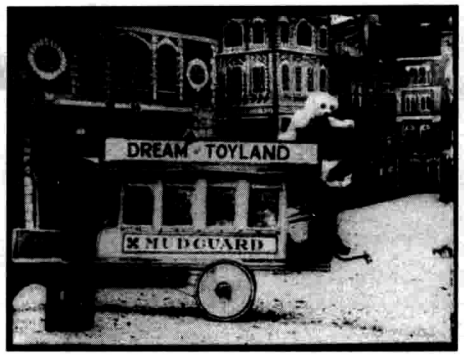


图 10.98 《玩具王国之梦》中的动画玩具。

剧)中，就是运用此手法来造成刻意的突兀效果。

三维空间的物品也可以通过每格的动作不一样，来造成动画的动作效果。对象动画基本上有三种类别：黏土、模型、古怪动画 (pixillation)。黏土动画(clay animation，又名claymation)常运用到模型黏土。但通常用的是塑像黏土 (Plasticine)，因为不会黏糊糊的，且易于上各种颜色。雕塑家先用塑像黏土造形，然后动画工作者在拍摄时改变其动作。

虽然早期就有用黏土的动画片，但到了 20 世纪 70 年代中期才大量被运用。尼克·帕克的《动物物语》(*Creature Comforts*)，就用此法制作了许多可爱的动物黏土，拍了动物园里动物生活访谈的纪录片。他的"酷宝贝"(Wallace and Gromit)黏土动画系列[《大放风的日子》(*A Grand Day Out*)、《穿错裤子》、《差点儿刮到》(*A Close Shave*)、《酷狗宝贝之魔兔诅咒》(*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*)]，以及和彼得·罗德 (Peter Lord)合导的《小鸡快跑》(*Chicken Run*)(图 10.96)，还用了非常复杂的灯光及摄影机运动来拍摄。

模型 (model)或木偶 (puppet)动画与黏土动画通常很像。顾名思义，它是可以动的，有可扭转的铁线、关节之类的东西。影史上这类动画的大师首推莱迪斯拉夫·史塔瑞维奇 (Ladislav Starevich)，他在 1910 年就利用栩栩如生的昆虫，演出如真人般的剧情或喜剧的动画电影，迷倒当时的俄国观众们。他的木偶有复杂的动作和精细的表情(图 4.108)，有些木偶人物可以拥有多达 150 种不同表情。但最有名的动画角色，应该是电影《金刚》(*King Kong*)中的那只明星金刚。其实，你若仔细看这部 1933 年的电影，会发现金刚的毛有些翻开来——这是被动画工作人员的手在镜头与镜头间改变它的动作时碰到的。近年来，最有名的动画电影应是蒂姆·波顿 (Tim Burton) 的《圣诞惊魂夜》(*The Nightmare Before*

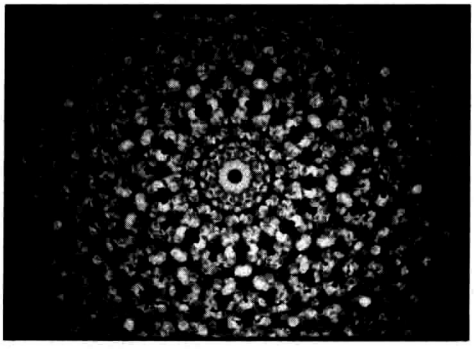


图 10.99 在《琉璃》中，用电脑绘制出来的精巧图形。

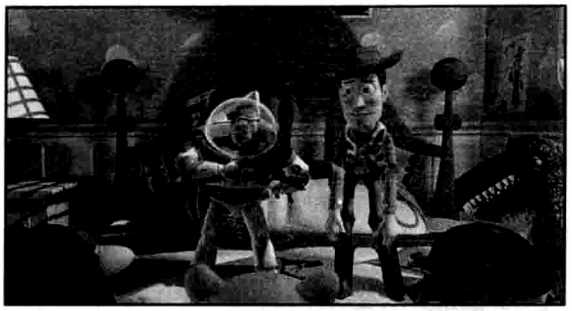


图 10.100 《玩具总动员》的电脑动画所设计出来的世界。



图 10.101 在《魔法公主》中，草地与森林、走道动线、魔神、魔神阴影，以及骑着神驹逃跑的阿席达卡，这些部分都是用电脑动画做的。在动作顺畅及动作的复杂度上，它的效果比一般赛璐珞片所做的动画要强。

"有人向一个六岁的小孩介绍我的身份，说我是画《兔八哥》的人，小男孩说：'才不呢，他画的是兔八哥的画像。'"

——恰克·琼斯（Chuck Jones），动画家

Christmas）（图 10.97）。

"古怪动画"（pixillation）（按字面有停格微调之意）指的是人或物在镜头每一格就动一点点的动作。例如，1908 年阿瑟·默尔本-库伯（Arthur Melbourne-Cooper）的《玩具王国之梦》（*Dreams of Toyland*）（图 10.98），就将动画玩具放在迷你场景中，创造了复杂的动作。虽然演员的动作是自然的，并由摄影机同时拍下，但是，偶尔会有动画工作人员来指导"跳切"他们的动作。也就是说，演员必须凝结他们的动作，让摄影机拍下需要的格数，然后为下一个镜头再切换动作，并停在那儿再拍下来，结果会产生一种扭曲不自然的动作。创意动画先驱的诺曼·麦克拉伦就常用此法来说故事，其中，《邻居》（*Neighbors*）讲的是一个狂人；另外，《椅子的故事》（*A Chairy Tale*）是一个人尝试要驯服一张调皮的椅子的故事。戴维·波斯维克（Dave Borthwick）的《拇指汤姆历险记》（*The Secret Adventures of Tom Thumb*），就是用黏土模型汤姆和一群比他大很多的真人合演（片中，真人演员就是在没有汤姆的场景，也是每格跳切动作来演出）。

计算机动画革命了整个动画界的表现方式。在人力的部分，它非常省力，许多一点点改变的动作所需要的很多重复性部分，都可以在计算机上轻易做到。在创意上，许多软件可以创造真实世界无法拍出来的影像。

早期计算机动画仍需要许多人力执行，并且也无法产生令人信服的三维空间。詹姆斯·惠特尼（James Whitney）用模拟计算机为他的动画电影《琉璃》（*Lapis*, 1963~1966），画出了细腻的抽象形状，但他仍需要画很多卡片来为每格画面创造光影（图 10.99）。

20 世纪 80 年代，计算机动画有了长足进步，并运用到电影制片中。计算机动画需要很大的内存来储存影像数据，第一部有计算机动画的剧情片是迪斯尼的《电子世界争霸战》（*TRON*, 1982），这部 96 分钟的电影，有 15 分钟是用计算机动画完成的。20 世纪 90 年代，乔治·卢卡斯（George Lucas）的 ILM 公司（Industrial Light & Magic）、史蒂夫·贾伯

斯（Steve Jobs）的公司“皮克斯”（Pixar），以及其他公司合作，发展出非常强大的计算机及软件来创造动画影像。计算机产生出来的影像再转到电影底片上，可以用摄影机直接从高分辨率的银幕拍摄，或者用激光直接印在底片上都可以。1995年，皮克斯公司出品了《玩具总动员》（*Toy Story*），由迪斯尼发行这一部完全由计算机动画制作出来的动画电影。它有三维空间的场景，而所有角色样子很像是黏土模型（图 10.100）。到2000年，皮克斯的软件更提高了所有角色表面质感的真实性（比如皮毛的处理），在《怪兽电力公司》（*Monsters, Inc*）中就可看得出他们的进步。

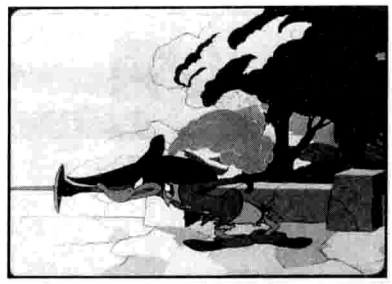


图 10.102 《狂鸭》中的前场，背景被撕去变成空白背景。

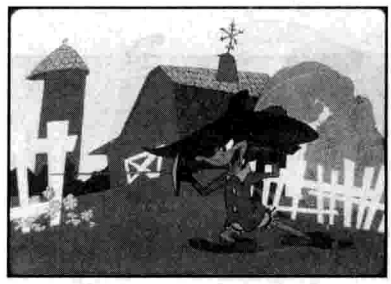


图 10.103 《狂鸭》中摆空架子的鸭子，背景被画上不相称的谷仓景观。

计算机动画也可以用来改善一般传统赛璐珞片胶卷所拍的电影的外观，它可以在底片上上色，或者让不同层的影像结合得更有效率，也更无痕迹。例如，日本的动画电影大师宫崎骏 （Hayao Miyazaki），也运用一些计算机动画在电影中，如1997年的《魔法公主》（*Pricess Mononoke*）（图 10.101），整部影片的 1,600 个镜头中，有 100 个镜头是用计算机动画的上色、多层次构图等功能来完成，而这些部分与传统动画部分在银幕上看起来并没有差别〔有关日本动画或动漫画（anime），请参见本章“延伸阅读”〕。

1989年，詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）的科幻惊悚电影《深渊》（*The Abyss*），让计算机动画运用到剧情片的作法蔚为风潮，片中水底外星人的发光体就是计算机动画创造出来的。从那时起，许多电影，如《阿甘正传》中汤姆·汉克斯（Tom Hanks）饰演的角色，可以和美国肯尼迪总统握手（图 10.5），《侏罗纪公园》（图 1.31）中出现恐龙，《黑客帝国》（*The Matrix*）中可以看到快速行进的子弹（图 1.39），《指环王》（*The Lord of the Rings*）中创造出具有真实感、肖似人类的咕噜（Gollum）（有关真人演出影片中的计算机特效，请参见第 35~36 页）。

动画有时也与真人一起合演。20世纪20年代，迪斯尼有一套成功的动画系列“艾丽斯在卡通王国”（Alice in Cartoonland），就是一个真人小女生在动画的黑白世界中演出。金·凯利（Gene Kelly）在《银汉双星》（*Anchors Aweigh*）中，进入卡通界与卡通老鼠杰瑞合跳了一支舞曲。也许最有名的真人与动画合演的电影，应该是《谁陷害了兔子罗杰？》（*Who Framed Roger Rabbit?*）（图 5.52）。

叙事型动画电影实例：《狂鸭》

An Example of Narrative Animation: *Duck Amuck*

在20世纪30到50年代间，迪斯尼卡通公司被认为是在建构一贯的三维空间及连续

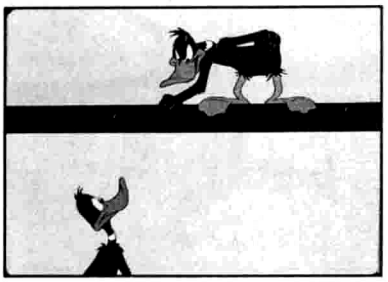


图 10.104 在《狂鸭》中，当画面显然滑进放映机，达菲鸭的脚出现在上而头在下的情况。

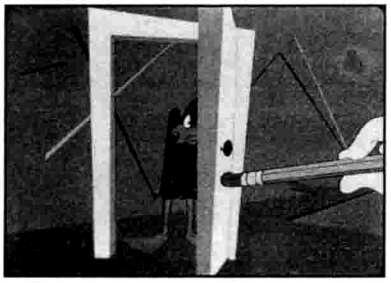


图 10.105 一枝铅笔最后伸进《狂鸭》的景框中，暴露了生气的绘制者身份。



图 10.106 兔八哥战胜达菲鸭之后转身跟观众说话。

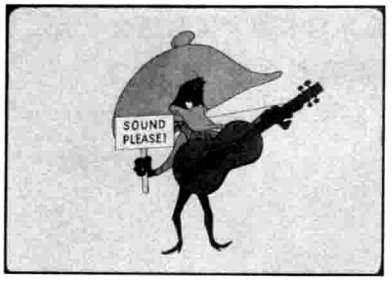


图 10.107 在《狂鸭》中，达菲鸭陷入一个没有背景、没有声音的空间里。

时间的拟真上最尽力的公司。像这样的手法并不普通，然而即使在好莱坞，很多具实验风格、充满惊异想象力的作品还是不断出现。

通常，好莱坞的卡通影片大致都和迪斯尼出品的类似，皆用连续性剪辑概念架设空间，依笑料的累积增强架构叙事。然而，以喜趣幻想作为类型本质的卡通片，当然也可以与影片媒体本身开玩笑。华纳公司出品的卡通人物就特别喜欢对观众或对“老板”——绘制卡通的工作人员——说话。这样的调子自然与迪斯尼出品的卡通片大异其趣。影片中的动作不但更快，也更暴力；主角兔八哥和达菲鸭不如米老鼠形象亲和，而是非常的尖酸刻薄。

在华纳公司卡通人员的多年实验中，最极端的影片应该就是这部《狂鸭》(*Duck Amuck*)了；1953 年，由查尔斯·恰克·琼斯〔Charles M. (Chuck) Jones〕所执导，目前已经被认为是美国卡通片的经典。虽然它是在好莱坞系统的运作下出产，并且也采用叙事形式，但因为它要求观众参加开发了多种动画技巧，使它具有非常先锋派的实验风格面貌。

影片一开始，好像是达菲鸭爱摆空架子的典型笑闹片〔如 1950 年的《红面包》(*The Scarlet Pumpernickel*)〕。写在卷轴上的字幕被一把短剑钉在木门上，达菲鸭以剑客造型出现。但它立刻以愤怒的姿势向左方走去，并越过背景图的边缘到空白的部分(图 10.102)，大叫要求画上背景，而后出镜。一只巨大的笔从银幕外伸入，立刻画上谷仓及广场(图 10.103)。当达菲鸭再入镜时，虽然仍穿着剑客服装，但身上的饰物及道具却是农夫的打扮，此时它的表情更加愤怒。像这样的变化，笔和橡皮擦出现增加或改变布景、服装及道具，甚至是达菲鸭自己被涂掉，皆以令人昏眩的频率及非逻辑方式串连整部影片。有时候声音被关掉，或放映机齿轮松脱，使影片的框线露出，横在银幕中间，使达菲鸭的身体分段，变成脚在上方，而头在下方(图 10.104)。

这些花样带来的是怪异的剧情。达菲鸭死命要影片开始说故事，但幕后工作人员却不断破坏它的企图。结果，发展剧情的手法变得相当不凡。首先，以渐进的方式，显示本片在开发一般卡通影片的惯例技巧之外的布景、音效、景框、音乐等新表达空间的企图。再者，它的动作逐渐增快，让达菲鸭的挫

败感随着挫折加深，而达到激怒的程度。第三，神秘气氛快速呈现，观众和达菲鸭一开始就在猜测到底是谁，以及为什么要如此捉弄达菲鸭。

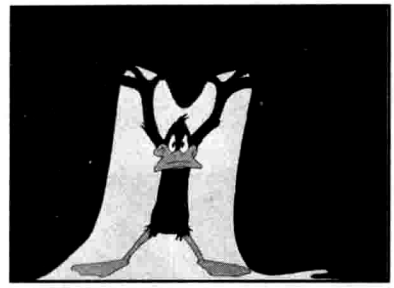


图 10.108 在《狂鸭》中，达菲鸭试着要在整个景框格垮下来之前，保留它自己的空间。

以上三个手法在最后一起达到高潮：动画人员用一颗炸弹炸昏达菲鸭，当着它的面关上门(图 10.105)，然后切到一个新的画面空间——画卡通的工作台，泄露了原来捉弄达菲鸭的是兔八哥这个秘密。它露齿对观众一笑："我是不是坏透了？"(Ain't I a stinker?)(图 10.106) 我们对兔八哥与达菲鸭的性格特征早已了如指掌，也如同在其他琼斯兄弟 (Jones)的卡通作品里一样，狡猾残酷的兔八哥最后总是赢了狂躁的达菲鸭。

《狂鸭》的风格技巧也和它的叙事形式一样不寻常，因为它的动作节奏非常迅速，我们几乎会忽略它打从"各位，到此为止了！"(That's All, Folks!)的标志和字幕开场开始到最后，全片只有四个镜头——其中三个是在字尾时连续出现。卡通部分没有剪辑的痕迹，相当于一个长镜头。然而，因为背景以事件状况不断被笔与擦子绘上又拭去，快速地产生变化，改变银幕上的空间及达菲鸭进出的画面；通常，达菲鸭出现的布景是空的 (图 10.107)。这种画面的运动强调了在赛璐璐拍的动画片里，人物背景可以分为许多尽来拍摄如此快速流动、易变且无法严格界定的空间，使《狂鸭》中运用连续性剪辑设定的空间关系完全不同。

相同的，时间流程也因为达菲鸭不断进出相关剧情的状况，要求导演可以开始剧情部分，而发觉时间越来越短。达菲鸭一直认为，它出现的部分是影片的开场，然而剧情时间反而一直是在卡通"外部"进行。到了影片的一半时，它大叫："够了！我们该让这部影片开始了！"结果画面上立刻出现"The End"的字幕，但达菲鸭把它推到一旁，想要掌控局面，并说到："各位女士先生，不会再拖延了，我会马上让节目以全新面貌展现在您的面前。"

在《狂鸭》中也玩弄银幕内和银幕外的空间。许多我们所看到的令人恼怒的干扰，都是来自景框的限制之外。最重要的当然是那个不知名的卡通工作人员所在的空间——每次从摄影机"下方"出现的笔与擦子所存在的空间。每次达菲鸭进出银幕，摄影机总跟着移动，遮去或呈现新的布景。而当声音被切掉时，它还会要求复原(图 10.107)，然后就传来刺耳的声音，好像是银幕外的留声机在轧轧响着。这架留声机还提供了许多噪音——达菲鸭弹吉他时出现的是机关枪扫射的音效；它一气起来摔吉他时，出现的是驴子在叫的声音——这是在开声音对影像忠实的玩笑。

关于画外空间最杰出的笑料，应该是当银幕景框的上缘开始往达菲鸭身上崩落下来时，它被处理成像黑色糖浆一样地往下滑(图 10.108)，产生了银幕外与银幕内空间两者一起出现的矛盾状况。

以上这些和我们尚未述及的关于《狂鸭》具想象力的部分，都与好莱坞制作的卡通影片大相径庭。在它维持喜剧基调与沿用同样角色（兔八哥如往常一样欺负达菲鸭）时，嘲弄了制作它的媒体。然而，要更进一步探索动画媒体以及让动画更脱离叙事结构，仍有许多可能性，这将在下一个例子中呈现。

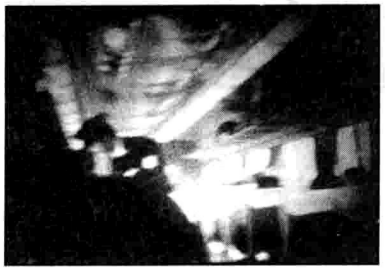


图 10.109 《富士山》的前段是一连串闪烁画面，像是火车内的空间……

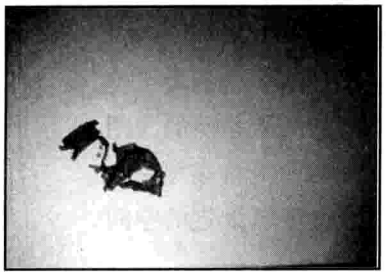


图 10.110 ……与火车车长的粗线条形状单格画面交互出现。

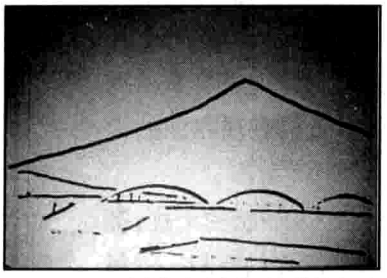


图 10.111 在《富士山》中，简单的山形及桥的线条。

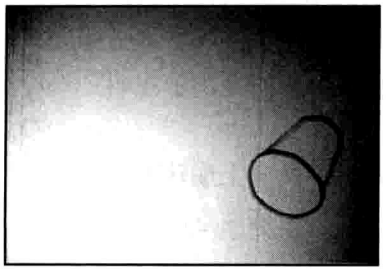


图 10.112 《富士山》中最传统的动画画面：一个纸杯在白背景中旋转进来。

实验型电影实例：《富士山》

An Example of Experimental Animation: *Fuji*

相对于线条平滑、动作流畅的经典好莱坞动画，罗伯特·布里尔在 1974 年所创作的动画《富士山》，看起来不但支离破碎，而且绘画技巧拙劣。本片并非叙事结构，而是像《机械芭蕾》一样，以抽象形式的原则构成画面。

它的开场没有字幕也没有片名，以黑色导引片（black leader，简称“黑片”）配以三声铃声开始之后，就切入第一个镜头。银幕上不但不是动画，且是通过大车窗模糊摇晃的画面：仅有一个人的脸与眼镜在背景处隐然可见。这个镜头与全片其他部分都伴以火车轰隆不绝的节奏声。

接着更长的黑片出现作为转场，下一个画面是在白背景上两个像圆形石柱的平面圆形，一会儿红一会儿绿的，像火花一样交替出现。另一段黑片之后，是一个穿着黑色衣服的男人跑过一个类似长廊的奇怪通道的模糊镜头。

接着又是黑片，然后在白背景上，一条锯齿状的线移动着，并且改变形状，很快地变成一个跑步男人的粗陋图案，接着又变回抽象的线条，然后再次变成跑步的男人。在这个镜头中，颜色也跟着迅速变化。

就在这小段影片中，布里尔不但激发了观众的好奇——这到底是一部什么样的影片，也示范了他贯穿整部影片的几项基本原则。其一，火车的轰隆及鸣声所产生的节奏，统领银幕上动作的节奏。其二，像火花一样闪烁的效果（不断变化的影像颜色）贯穿全片。其三，即使画面上的图形持续一段时间，它的颜色及形状的轮廓也会有不断跳跃的现象。总之，在《富士山》这部影片中，即使银幕上所有的动作均平滑流畅，形状也以不稳定的节奏跳动着。

像这样刻意避免滑顺动作，并开发种种抽象绘图的潜能，经常出现在实验动画里。然而，《富士山》因综合真人演出



"吸引我的是，背景的山与空旷的前景可以容纳多种可能性。这部电影好玩之处，在于它玩弄了景深及银幕画面。"

——罗伯特·布里尔，动画家

的影片与动画影像（明显是描绘真人动作的图形），使它独树一帜。在此，布里尔运用一样好莱坞卡通经常采用的技巧，称作转描（rotoscoping）。**转描机（rotoscope）**是一种投射单元格真人影像于绘图板上的机器，让动画人员可以依影像用笔描绘出来。这种转描的原始功能并非要拟真，因为用动画的方式本来就会使它们有不同的外貌；相反的，它的目的是为了使线条平滑、更栩栩如生。迪斯尼的卡通剧情片《白雪公主与七个小矮人》和《仙履奇缘》（*Cinderella*），就是用此法来描出真人般的形象（计算机动画也遵循类似的原则，但是以三维空间概念来描绘）。

布里尔却用它来做不同的用途，他只用转描机在白卡纸上描出部分人形，而不是画在透明片上，再套在已画好的布景图上；有时候，他只是粗描出背景的轮廓而非人形，他同时也拍下粗描的铅笔画，而非好莱坞卡通片作法那样，拍下画在透明片上整洁的线条与色彩。通过频繁地变化颜色，以及快速地转换影像，布里尔的动画舍弃了平滑流畅的效果（布里尔在本片是用小张的数据卡片来绘制，刻意舍弃了赛璐珞片所能创造的景深错觉）。

而片中大部分跳动的影像都有两格胶卷长度。布里尔大概是在玩弄以前好莱坞制作卡通用的方式，以前为了节省时间和金钱，会将每一批绘制好的赛璐珞片连续拍摄二次。所以，布里尔故意在每两格之间做出一点不同，连续放映时，画面会产生颠颠簸簸、不平稳的效果。

更大胆的地方，应该是布里尔直接转描他所拍摄的真人演出的影片，成为影片的片段，因此，全片我们看到的部分是以手绘临摹的影像，例如开场的火车内部画面（图10.109）之后，同一个景象变成只有火车验票员的身影以手绘出现（图 10.110）。在效果上，布里尔是运用了原来作为"写实"之用的转描机，开创了一个全新的技巧，以探索人物动作的抽象层面及电影媒体的表现形式。

开场之后一个较长的段落，是一连串山景的画面——从片名来看，我们猜测应该就是富士山。除了颜色的变换之外，明显也可以看出是从真实影片转描下来的影像。火车的声音持续着，转描出来的建筑物、桥梁、山洞和田野的线条也不断地扭曲、颤动，又明显地暗示是从在行驶的火车内向外看的景象（图 10.111）。

这段山景的段落开始有了深度空间的感觉，在中景位置的物体——建筑物及田野——迅速地经过眼前，但背景的山则大致不动停在原地。不过，山的轮廓线条却仍不断变换颜色，而且，天空也一会儿红一会儿蓝地变化，因此，这座山看起来好像闪烁着光芒。就这样，布里尔在一个画面中同时呈现写实的空间感，以及平面的抽象图形。

为了更清楚地展示传统动画法与《富士山》中抽象技巧之间的对比，布里尔也用了一个"一般"转描法画出来的图形影像（图 10.112）：在白背景上，一个圆形纸杯以半弧形的

方向滚动，这个运用透视法描绘出来的平滑线条图形，是影片中唯一流畅滑动的物体。然而，我们也会看到它在色彩上的变化，有时候是重叠在更抽象的、形象闪烁的山形上；有时候，这个杯子看起来只是一团平平的颜色。的确，在本片刚开始的时候，那两个像拱心石的图形就是平的，是这个杯子的非透视法版本。

在其他时候，茶杯的平滑线条还会突然变成不等边四方形，或干脆变成一些直线条。因此，最传统的动画动作在这个颤动着的、变化的不稳定空间内也会瓦解。连同其他技巧，布里尔在此展现了多种动画影片的潜在技巧。而《狂鸭》则与之作对，为的是要平板化我们的期待来制造另一种喜剧。像《富士山》这样的实验电影，是一部要求观众享受并思考电影形式形成过程的电影。

结论
Summary

在大部分的情况下，当我们看电影时，对它的类型大致都是有概念的。看纪录片，我们会想知道一些事，在过程中被感动或被娱乐。相反的，实验电影是要向我们挑战，就像游戏一样，去找出它的模式及策略。而在电影院里看到的动画片，都是来取悦及娱乐我们的。

看纪录片时，想想它到底要教我们什么。它呈现一种还是多种类事物？它是如何分类的？导演的态度是什么？当中有抽象或叙事的部分来吸引观众的注意吗？或者它本来就是以议论的方式来呈现？导演有呈现足够的证据还是仅以情感诉求？

我们也说明了实验电影大部分是抽象或联想式的。在看的时候，不妨想想镜头与镜头，或者小段落与小段落之间的关系。有相同的形状或方向、动作或色彩吗？如果有，那这部电影应是采用抽象形式。如果随着电影进行，你发现了主题在变化上虽古怪，但能够激发想法，那大概是联想式的电影。

动画电影可以是叙事的，也可以传递纪录片式的信息，或者是把它当成实验电影的媒介。然而，你应该能够察觉它所使用的技法。它是画出来的，还是木偶？是黏土，还是剪刻出来的？记得，动画电影都是一格一格或两格两格拍的，你可以想象那样的工作量及时间投入的惊人程度。

延伸阅读
Where to Go from Here

纪录片 Documentary Films

比尔·尼可斯 (Bill Nichols) 在本书提供了纪录片类型的概述：*Introduction to Duccumentary* (Bloomington: Indiana University Press, 2001)。纪录片影史可参看：Richard Meran Barsam, *Non-Fiction Film: A Critical History*, rev.ed. (Bloomington: Indiana University Press, 1992)；以及 Erik Barnouw, *Documentary: A History of the NonFiction Film*, 2nd ed. (New York: Oxford University Press, 1993)。

许多当代纪录片的书探讨它和剧情片如何区分：Bill Nichols, *Representing Reality* (Bloomington: Indiana University Press, 1991) 探讨了这个议题。也可参考：Michael Renov, ed., *Theorizing Documentary* (New York: Routledge, 1993)；Nöel Carroll 和 Carl R. Plantinga 的散文，收录在 Nöel Carroll and David Bordwell, ed., *Post-Theory: Reconstruction Film Studies* (Madison: University of Wisconsin Press, 1996)；Carl R. Plantinga, *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film* (Cambridge: Cambridge University Press, 1997)；以及 Michael Tobias, ed., *The Search for Reality: The Art of Documentary Filmmaking* (Studio City, CA: Wiese, 1997)。

要研究重要纪录片作者，可参考：Kevin Jackson, ed., *The Humphrey Jennings Reader* (Manchester, England: Carcanet, 1993)；Thomas W. Benson and Carolyn Anderson, *Reality Fictions: The Films of Frederick Wiseman* (Carbondale: Southern Illinois University Press, 1989)；Gary Evans, *John Grierson and the National Film Board: The Politics of Wartime Propaganda* (Toronto: University of Toronto Press, 1984)；Paul Rotha, *Robert J. Flaherty: A Biography* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1983)；Randolph Lewis, *Emile de Antonio: Radical Filmmaker in Cold War America* (Madison: University of Wisconsin Press, 2000)；以及 Douglas Kellner and Dan Streible, eds., *Emile de Antonio: A Reader* (Minneapolis: University of Mineisota Press, 2000)。

Alan Rosenthal 研究了几个电影与电视纪录片的个案，包括芭芭拉·卡普 (Barbara Koppel) 的《美国哈兰郡》(*Harlan County, U.S.A.*)，收录在 *The Documentary Conscience: A Casebook in Film Making* (Berkeley: University of California Press, 1980)。

关于《罗杰与我》On *Roger and Me*

当《罗杰与我》发行时，被认为是 1989 年的最佳影片，在美国及境外都有许多观众。它几乎可以获得奥斯卡金像奖，直到有几篇文章被印出来，指出这部电影的内容在时序上的一些问题。哈兰·雅各布森 (Harlan Jacobson) 访问了影片的导演迈克尔·摩尔，内容收录于："Michael and Me," *Film Comment* 25, 6 (November-December 1989): 16-30。在这次访谈中，两人针对纪录片的真伪做了谈论。

当雅各布森问到片中时序有问题时，导演理所当然地回答："时序是有些前后跳，这就是为什么我

不去标识事件的日期。"(p.111)他表示,他要描绘的是整个 20 世纪 80 年代,因此日期时序并不重要。他还强调将事件不依时序地重组可以让影片更具娱乐性,也将整个 20 世纪 80 年代浓缩成容易观赏的长度。

值得争论的议题可见:Carley Cohan and Gary Crowdus, "Reflections on *Roger and Me*, Michael Moore, and His Critics," *Cinéaste* 17, 4 (1990): 25–30。Carl Plantinga 认为,《罗杰与我》是"表达纪录片"(expressive documentary)的范例,这种类型的讨论可参考:Errol Morris, "The Mirror Framed: A Case for Expression in Documentary," *Wide Angle* 13, 2 (April 1991): 40–53。

实验电影 Experimental Films

一般性的读本:P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943–1978*, 3nd ed., (New York: Oxford University Press, 2002);Scott MacDonald, *Avant-Garde Film: Motion Studies* (Cambridge: Cambridge University Press, 1993);以及 Paul Arthur, *A Line of Sight: American Avant-Garde Film Since 1965* (Minnealolis: University of Minnesota Press, 2005)。Jan-Christopher Horak 的文集 *Lovers of Cinema: The First American Film Avant-Garde, 1919–1945* (Madison: University of Wisconsin Press, 1995)讨论比较早期的实验电影,这个时期常被忽略。当中有 William Moritz 的文章 "Americans in Paris: Man Ray and Dudley Murphy" 其中讨论了《机械芭蕾》的制作背景。Scott MacDonald 在一套四册的书中搜集了他访问许多近代实验电影导演的访谈:*A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers* (Berkeley: University of California Press, 1988, 1992, 1998, and 2005)。

也有更专门讨论实验电影特性的书。专门探讨"档案影片"(found-footage) 的,见:William C. Wees, *Recycled Images* (New York: Anthology Film Archives, 1993);以及 Cecilia Hausheer and Christoph Settele, eds., *Found Footage Film* (Luzern: VIPER / zyklop, 1992)。讨论美国实验电影风潮的,见:Jack Sargeant, ed., *Naked Lens: Beat Cinema* (London: Creating Books, 1997)。Lauren Rabinovitz 讨论女性实验电影导演作品的书是:*Points of Resistance: Women, Power & Politics in the New York Avant-Garde Cinema, 1943–71* (Chicago: University of Chicago Press, 1991),当中有提到玛雅·德伦。有关计算机特效实验电影历史,最早的实践者之一 Malcolm Le Grice 的文章,见:*Experimental Cinema in the Digital Age* (London: British Film Institute, 2001)。

本书中所提到的导演都是许多人研究的对象(像是玛雅·德伦),见:Bruce R. McPherson, ed., *Essential Deren* (Kinston NY: Docutext, 2005);以及 Peter Boswell, Joan Rothfuss, and Bruce Jenkins, *2000 BC: The Bruce Conner Story Part II* (New York: Distributed Art Publishers, 1999)(此书模仿布鲁斯·康纳的幽默,没有 Part I)。安迪·沃霍尔的作品跨足不同媒体,最多人讨论他,但专注谈他电影的书有:Michael O'Pray, ed., *Andy Warhol: Film Factory* (London: BFI, 1989);以及 Ann Abrahams, *Warhol Films* (Amsterdam: Rongwrong, 1989)。另外参见:Bill Landis, *Anger: The Unauthorized Biography of Kenneth Anger* (New York: HarperCollins, 1995);Regina Cornwell, *Snow Seen: The Films and Photographs of Michael Snow* (Toronto: Peter Martin, 1980);以及 Philip Monk, "Around Wavelength:

The Sculpture, Film and Photo Work of Michael Snow," in *The Michael Snow Project: Visual Art 1951–1993* (Toronto: Art Gallery of Ontario, 1994)。

关于《机械芭蕾》的镜头解析，见：Standish Lawder, *The Cubist Cinema* (Berkerley: University of California Press, 1975)。

动画片 Animated Films

目前最完整的动画电影史，见：Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (London: John Libbey, 1994)，本书内容包括各国动画史。Donald Crafton 集中讨论默片时期的动画电影，见：*Before Mickey: The Animated Film 1898–1928* (1982; 2nd ed., Chicago: University of Chicago Press, 1993)。John Grant 的 *Masters of Animation* (New York: Watson–Guptill, 2001)对国际上主要的动画师有简短的介绍。

许多人专注讨论好莱坞的动画，尤其是大制片厂时期的短片。可参考：Leonard Maltin, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons* (New York: New American Library, 1980)；以及 Michael Barrier, *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age* (New York: Oxford University Press, 1999)。Allan Neuwirth 提供的幕后报导，见：*Makin Toons: Inside the Most Popular Animated TV Shows and Movies* (New York: Allworth Press, 2003)，书中题材涉及《谁陷害了兔子罗杰?》(1988)之后的年代。

讨论各种动画手法的书，见：Roger Noake, *Animation: A Guide to Animated Film Techniques* (London: MacDonald Orbis, 1988)；以及 Kit Laybourne, *The Animation Book* (New York: Three Rivers, 1998)。

对于动画艺术资产的深度讨论，见：Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics* (Sydney: John Libbey, 1998)。

专门讨论特定动画技巧的书，见：Robert Russett and Cecile Starr, ed., *Experimental Animation: An Illustrated Anthology* (New York: Van Nostrand Reinhold, 1976)，书中有罗伯特·布里尔的访问；Lotte Reiniger, *Shadow Puppets, Shadow Theatres and Shadow Films* (Boston: Publishers Plays, 1970)，本书专门谈剪影动画；以及 Michael Frearson, *Clay Animation: American Highlights 1908 to the Present* (New York: Twayne, 1994)。Peter Lord 与 Brian Sibley 的 *Creating 3-D Animation: The Aardman Book of Filmmaking* (New York: Abrams, 1998)讨论英国动画公司 Aardman 的黏土与绘画动画，包括尼克·帕克的"酷狗宝贝"系列作品。

大部分谈论计算机动画的书籍，目的都在传授有志从事此项工作者一些经验。Isaac V. Kerlow 的 *The Art of 3D Computer Animation and Effects*, 3rd ed. (Hoboken, NJ: Wiley, 2004)除了介绍历史，也针对我们在第三部分讨论过的灯光、摄影机运动等等技巧，说明如何通过计算机来仿真。有一本书提供目前使用最广泛的 CGI 动画程序 Maya 的说明，并附赠介绍光盘，见：*The Art of Maya*, 3rd ed. (Alias, 2005)。

关于个人动画工作者的书，见：Valliere T. Richard, *Norman McLaren: Manipulator of Movement*

(Newark: University of Delaware Press, 1982); Donald Crafton, *Emile Cohl, Caricature, and Film* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1990); Peter Hames, ed., Dark Alchemy: *The Films of Jan Švankmajer* (Trowbridge, Wiltshire, England: Flicks Books, 1995); John Canemaker, *Tex Avery: The MGM Years, 1942–1955* (Atlanta: Turner, 1996); Leslie Cabarga, *The Fleischer Story* (New York: Nostalgia Press, 1976),本书主要讨论是贝蒂·布普及大力水手的作者 Dave 和 Max Fleischer;以及 Maureen Furniss, ed., *Chuck Jones: Conversations* (Jackson: University Press of Mississippi, 2005)。

日本动画 Japanese Anime

虽然许多国家都拍动画电影,但全世界的动画电影市场大部分是被美国动画,尤其是迪斯尼电影公司的动画所主导。直到近年来,动画电影的制作成本高昂,还是只有大制片公司有能力制作。然而在20世纪70年代,日本的一些小动画电影公司出现,变成好莱坞动画电影的竞争对手。上百部动画片被称做 anime,已逐渐成为世界动画电影文化的一环。

日本动画有许多种类型。科幻片像《超时空要塞》(*Macross*)、《机动战士》(*Gundam*)和《北斗神拳》(*Fist of the North Star*)尤其受欢迎,著名的后启示录时代数字世界里的赛博朋克(cyberpunk)亦是如此,其中最著名的是《泡泡糖危机》(*Bubblegum Crisis*)和《光明战士》(*Akira*)。另外,也有幻想喜剧类型,如《福星小子》(*Urusei Yatsura*)和《乱马二分之一》(*Ranma 1/2*),严肃的剧情片,如《萤火虫之墓》(*Grave of the Fireflies*),以及儿童电影,其恬静的魅力绝非吵嚷的迪斯尼卡通可以比得上,如《魔女宅急便》(*Kiki's Delivery Service*)及《龙猫》(*My Neighbor Totoro*)。有些则无法分类,疯狂如《A子计划》(*Project A-Ko*),以及情色神话般的《超神传说童子》(*Urotsukidoji: Legend of the Overfiend*)。

日本动画家并没有像美国大制片公司那样的大预算支持,反而知道如何用小预算来做更大的创意。因为无法复制像迪斯尼那样用特效做出来的视觉效果,因此他们用静态的画面,只加上简单的小动作,如风吹动衣角、眼泪掉出眼眶滑落在脸颊上,或者主角眼中的一点光芒。导演也集中在创作"mecha"角色上,也就是所谓的机器人或超大型机器人,粗大的体积线条及僵硬的动作,比起人体的细微动作是容易操纵多了。当要创作人物角色时,他们会把精力放在设计硬件的太空服上(就像是机器人一样),或者是扁平的服装,像漫画书上的一样。许多日本动画也会在灯光所造成的色彩、水、雾及倒影上,来增加细节上的创作——这些都比一整个画面都是人物来得好创作多了。

有些电视 anime 在美国及欧洲找到市场,而动画电影《光明战士》、《攻壳机动队》(*Ghost in the Shell*),以及《神奇宝贝》(*Pokéon: The First Movie*),都成功地在美国发行。而对于西方御宅族(otaku)来说,录像带是主要的来源,他们会成立年会,并在网络上讨论他们喜爱的日本动画。有许多关于 anime 的精彩网站,可查阅 Helen McCarthy 的两本书:*Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation* (London: Titan, 1993),以及 *The Anime Movie Guide* (London: Titan, 1996)。这位作者还写了一本书研究《魔女宅急便》、《龙猫》、《魔法公主》的作者宫崎骏,以及《千与千寻》(*Spirited Away*)中的幻想生物,见:*Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation* (Berkeley: Stone Bridge, 1999)。还有另外两本参考书:Gilles Poitras, *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation?* (Berkeley, CA: Stone Bridge, 2001); 以及 Johnathan Clements and Helen McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A*

Guide to Japanese Animeation Since 1917 (Berkeley, CA: Stone Bridge, 2001)。John A. Lent, ed., *Animation in Asia and the Pacific* (London: John Libbey, 2001)讨论的是漫画及亚洲动画。

相关网站 Websites

- www.documentary.org《国际纪录片》(*International Documentary*)杂志网站。有关专业纪录片制作的情报交换中心,有公告、电影节消息和评论。
- dmoz.org/Arts/Movies/Filmmaking/Experimental 有关实验电影的入口网站。
- www.hi-beam.net/cgi-bin/flicker.pl 有关实验电影的情报交换中心,介绍包括电影工作者、影片,以及世界各地未来的相关计划。电影工作者也会在这里发表短片。其附属网站 www.hi-beam.net/fw, html 里面有对实验电影较长篇幅的持续讨论。
- www.keyframeonline.com 可以链接到其他相关的动画网站。
- www.public.iastate.edu/~rllew/animelinks.html 动画世界网络,有名录、实时的相关新闻和评论文章。
- www.bsdb.com 卡通数据库,美国动画的相关信息。另一个相关网站 www.toonopedia.com,则有连环漫画、漫画书、电影的详细资料。

电影幕后花絮DVD推荐 Recommended DVD Supplements

纪录片和实验电影DVD很少提供幕后花絮,所以针对这两种类型,这里我们会列出一些提供参考。

纪录片 Documentary Films

剧情片长度的纪录片DVD,有:*4 Little Girls* (HBO Home Video)、*The Wild Parrots of Telegraph Hill* (New Video Group)、*The Story of the Weeping Camel* (New Line Home Video)、*Enron-The Smartest Guys in the Room*(Magnolia,本片有幕后花絮)、*The Cruise* (Live/Artisan)、*Grizzly Man* (Lions Gate)、*Control Room* (Lions Gate)、*Winged Migration* (Sony)、*The War Room* (MCA Home Video)、*Born into Brothels* (Thinkfilm)、*The Gleaners and I* (Zeitgeist)、*The UP Series* (1964 onward, First Run Features)、*Super Size Me* (Hart Sharp Video),以及 *Burden of Dreams* (Criterion)。专门搜集短片的DVD:*Full Frame Documentary Shorts*, Vols.1-3 (New Video Group)。

经典纪录片DVD,有:*Why We Fight* (1943, Edi Video)、*Memphis Belle* (1944, Aircraft Films)、*Triumph of the Will* (1934, Synapse)、*Kon-Tiki* (1951, Image Entertainment)、*In the Year of the Pig* (1969, HomeVision)、*Point of Order!* (1964, New Yorker Video),以及 *Salesman* (1969, Criterion)。先锋派纪录片工作者 Robert Flaherty 的代表作:*Nanook of the North* (Criterion) 和 *Man of Aran* (Homevision)。*Listen to Britain and Other Films by Humphery Jennings* (Image)中收录了英国电影工作者的作品。

实验电影 Experimental Films

一整套 7 张容量的 DVD 套装，有对 155 部早期实验电影的研究：*Unseen Cinema: Early American Avant-Garde Film 1894-1941*（Image Entertainment；另有同名书籍，由 Anthology Film Archives 另行印制发行）。接下来这套光盘和前面这套的内容有些重叠之处，但这套大部分是有关欧洲电影：*Avant Garde-Experimental Cinema of the 1920s & 1930s*（Kino Video）。路易斯·布努艾尔（Luis Buñuel）的两部超现实经典：*Un Chien andalou*（1928, Transflux Films）和 *L'Age d'or*（1930, Kino video）。

这里有几部全长度的实验电影：*Koyaanisqatsi*（MGM）、*Berlin: Symphony of a Great City*（Image Entertainment），以及 *Man with a Movie Camera*（Image Entertainment）。

多位实验电影工作者的作品合辑如下：*By Brakhage: An Anthology*（Criterion，有 26 部斯坦·布拉哈格的电影，同时还收录了一些与导演的访谈）、*Maya Deren: Experimental Films*（Mystic Fire Video）、*The Guy Maddin Collection*（Zeitgeist），以及 *The Brothers Quay Collection*（Zeitgeist）。有关实验电影工作者的纪录片，有：*In the Mirror of Maya Deren*（Zeitgeist Films）和 *Brakhage*（Zeitgeist Films）。

动画片 Animated Films

"The Making of *Bambi*: A Prince Is Born"讨论《小鹿斑比》的设计技巧和风格。其中"Art Design: Impressions of the Forest"单元，针对本片和其他迪斯尼动画片，对飞行摄影如何创造景深效果提出了详尽的解说。"Tricks of the Trade"单元，有更多对飞行摄影技巧的讨论，并以本片的开场作为示范。"Inside the Disney Archive"说明赛璐珞片和背景，包括长的延伸背景，如何在动画片中用来模拟摄影机的运动。"*Bambi*: Inside Walt's Story Meeings"单元中，有演员在制作期间的脚本会议，针对本片各场的情境讨论各种叙述和风格上的可能性。

"The Hatching of *Chicken Run*"对 Aardman 动画片场的背景有一些说明，同时也探讨了"酷狗宝贝"和"动物物语"系列。这里讨论动画片的一些特性，包括如何在一个非常小的尺度中，将三点式灯光效果呈现出来。另外，《酷狗宝贝之魔兔诅咒》DVD，当中同时兼具教育性和娱乐性的单元有："How Wallace and Gromit Went to Hollywood"，说明导演尼克·帕克在 Aardman 动画片场的资历；"Behind the Scenes of Wallace & Gromit: The Curse of the Were-rabbit"；"A Day in the Life of Aardman: Studio Tour"以及"How to Make a Bunny"示范塑料黏土角色是怎么被创造出来的。

《超人特攻队》（*The Incredibles*）DVD 包含了两段制作过程的幕后花絮，第一个是"Making of *The Incredibles*"这部分提供的信息不多，主要将焦点放在皮克斯的工作团队有多古灵精怪。第二个是"More Making of *The Incredibles*"对如何制作一部复杂的 CGI 电影，从角色的设计、三点式灯光到声效，提供了详尽的说明。

下面列出的两部 DVD 幕后花絮当中，介绍了一些重要的动画师："Jiřří Trnka: Puppet Animation Master?（*The Puppet Films of Jiří Trnka*），介绍捷克伟大动画师的工作。另外，还有套装 DVD：*Norman McLaren: The Collector's Edition*，包含了一部剧情片长度的传记"Creative Process: Norman McLaren"麦克拉伦用过很多充满想象力的电影方法，让我们了解动画世界中丰富的可能性。

Part 5

电影分析评论

Crittical Analysis of Films







影评并不专属于专门写电影文章或电影书的人，当任何人主动想要了解某部电影时，她／他即已开始了解评论的过程。例如，也许你并不确定为什么影片中有这场戏，但当你在思索它在整部影片中的位置及功能时，就迈出了评论的第一步。而且，当一群人在讨论看过的电影时，他们即已一起分享了彼此的评论。

到目前为止，我们在书中谈了许多能够让喜欢看电影的人有系统地分析一部电影的概念和定义。电影评论者在进行研究时，即已知道各种形式的结构模式，如重复和变奏，这些在评论时都是非常重要的线索。她／他同时对叙事或非叙事形式的原则非常熟悉，并敏锐地注意影片中不同电影技巧的用法，而根据在影片中找到的证据，提出个人的看法。

我们在前面的章节中，除了提到组成一部影片的技术，也列出了统领一部影片的叙事或非叙事的形式系统的基本原则。其中一些影片的详细举例和分析，也展示了各种元素在影片的整体系统中如何发挥功能。然而，获取评论能力的唯一方法，必须通过练习——你必须精密地赏析电影，并阅读其他评论者的分析文章。为此，我们以一系列针对个别影片的简明短文范例，来总结我们认为电影是一种形式系统的观点。

一个分析者通常会以具有目的性的观点来检视一部影片。你可能想要了解电影中某一个令人困惑的部分，或者想要揭开电影里，某个令人愉快的部分及其内在结构，或是想说服别人这是一部值得一看的影片。我们在本书中所举的范例评论有两个目的。首先，我们想要说明电影形式和电影风格（技巧）如何在不同的影片中共同运作。第二，我们尝试示范评析电影的短篇文章，说明这样的文章如何阐明电影中元素之间的关系。而由于单篇短文受限于作者所设定的目的，所以，必然无法顾及到电影的每一个现象；因此，下列这些评析文字并没有办法完整地详论一部影片。事实上，就算是整本书都专门讨论某部影片，也未必能够穷尽一部电影的所有内涵。



11 电影评论:范例分析
Film Criticism: Sample Analyses

本章共分成四个主要部分,各部分均强调不同电影的特性。首先是三部经典的好莱坞叙事电影:《星期五女郎》(*His Girl Friday*)、《西北偏北》(*North by Northwest*)以及《为所应为》(*Do the Right Thing*)。这些均是影迷所熟悉的以经典方式建构的电影,仔细研究它们的运作方式是本章重点。

我们另外选了三部影片,作为相对于经典好莱坞叙事电影的另类代表。《筋疲力尽》(*Breathless*)是由角色动机的暧昧性及不连贯剧情的片段所构成,并通过外表松散且任意的电影技巧来呈现。对照之下,《东京物语》(*Tokyo Story*)则扬弃经典的风格惯例,以便创造出高度严谨而精准的风格。而在《重庆森林》(*Chungking Express*)中,原本观众期待两组角色将会在剧情中相遇,结果这部影片却聚焦在平行对照的叙事风格上。

纪录片可以超越单纯记录,并提出深远的意义。在本章的第三部分,我们引用两个纪录片范例,来讨论形式与风格如何扩大纪录片涵义。第一部是《持摄影机的人》(*Man with a Movie Camera*),记录在苏联生活的一天,但也歌颂电影转化为现实的力量。《细细的蓝线》(*The Thin Blue Line*)则是述说审判不公的故事,它引领观众省思调查及侦破犯罪的困难所在。

最后,我们要进一步讨论强调社会意识形态方面的评论。第一部影片是《相逢圣路易》(*Meet Me in St. Louis*),它采纳主流意识形态,并暗中增强观众对此意识形态的认同。相反的,《愤怒的公牛》(*Raging Bull*)则显示了影片在意识形态上的模棱两可。

在每一部分的内文中,我们会同时强调每部影片的其他不同特性。例如,从经典好莱坞叙事手法的观点来看,《相逢圣路易》也是一部典型的叙事作品。相同的,《持摄影机的人》也可被视为经典连续性剪辑手法之外的另一种选择。每一部影片也都可以拿来分析它们所代表的意识形态。我们的选择只是一些分析途径的建议,读者可以依此循序准备,组织自己的观点,开始撰写自己的电影评论。

在本章末的附录中,我们会介绍撰写影评的方式,包括如何准备、组织,以及撰写电影分析的评论。以下各个举例影片中所使用的各种分析批评策略,可以提供给读者运用

在自己的写作中。

经典叙事电影(剧情片)
The Classical Narrative Cinema

《星期五女郎》
His Girl Friday

1940年,哥伦比亚(Columbia)出品
导演:霍华德·霍克斯(Howard Hawks)
剧本:Charles Lederer
原著:Ben Hecht 和 Charles MacArthur 合著的 *The Front Page*
摄影:Joseph Walker
剪辑:Gene Harlick
音乐:Morris W. Stoloff
演员:加里·格兰特(Cary Grant)、罗莎琳德·拉塞尔(Rosalind Russell)、拉尔夫·贝拉米(Ralph Bellamy)等

《星期五女郎》给人最深刻的印象是它的速度:它被认为是有史以来节奏最快的有声片。因此,在分析时,要先放慢脚步,先分段,然后观察影片中各部分元素之间,如何产生逻辑、时间与空间上的关系。依照这个方式,我们要分析经典叙事形式或特殊的电影技巧如何制造出独特、令人目眩的观影经验。

《星期五女郎》有经典叙事电影的基本元素:场景。通常场与场之间是以剪辑上的叠、淡或扫(wipe)来分隔。每一场都拥有完整的时间、空间与剧情。本片共有13个事件发生地点的场景,分别是:(1)《晨报》办公室;(2)餐厅;(3)刑事法院记者招待室;(4)沃尔特的办公室;(5)艾尔·威廉的狱房;(6)记者招待室;(7)管区监狱;(8)记者招待室;(9)警官办公室;(10)监狱外的餐厅;(11)记者招待室;(12)警官办公室;(13)记者招待室。以上每个场景之间,除了第8和第9场景之间以切接方式转场外,其余皆以叠化来转场。



"如果你曾听过人们在一场激动的戏中交谈,他们通常都是同时讲话。你只须在对白上多下一点功夫即可。在某人说话之前放几句话,在结尾放几句话,让它们重叠,就会给人一种其实不存在的速度感。你也可以让人们说得快一点。"

——霍华德·霍克斯,导演

但是,在每个场景均发生许多剧情。例如,注意第1场景中,大约就有14分钟的银幕时间,介绍所有重要演员和两条叙事线。另外,以第13场为例,所有主要演员全出现了,约占33分钟。

因此,为了方便起见,我们可以将这么长时间的

场景,按人物之间互动的改变,分成较小的单位。所以,第 1 场就包括了:(a)进入报社;(b)希尔蒂与布鲁斯第一次交谈;(c)沃尔特与希尔蒂谈论过去;(d)沃尔特与达菲谈艾尔·威廉的案子;(e)希尔蒂告诉沃尔特她已再婚;(f)沃尔特与布鲁斯见面。要掌握长时间场景的戏,可以通过以上方式来将之分成较小的部分,以便观察。事实上,因为以人物进出来分段(而不是用场景变化),可能有点"剧场化"了整部电影的感觉。无论是哪种情况,分析人物互动的发展模式,都可以帮我们更能掌握剧情内在的骚动,以及整部影片的速度。

当然,场景的功能是在推动剧情。在第三章(参见第 113~115 页),我们已经谈论过经典好莱坞叙事电影,通常将剧情围绕在具有特定性格特征的主角想达成的特定目标上。这些人物之间对比的性格和彼此抵触的目标,两者所产生的矛盾冲突,正是以因果关系的结构,一步一步将剧情向前推进。《星期五女郎》就有以下两条因果链:

1. 罗曼史 (the romance):希尔蒂·约翰逊希望能辞去现在的采访记者工作,安定下来与布鲁斯·鲍丁结婚。这是她的目标。但是希尔蒂的主编,也是她的前任丈夫沃尔特·伯恩斯,却希望她留任当他的手下,并且两人再结一次婚(他的目标)。由于这两个目标,两位主角就在好几个层面上彼此产生冲突。首先,沃尔特计诱希尔蒂写最后一篇采访稿,以交换她可以顺利辞职与布鲁斯共筑爱巢,但沃尔特同时也设计让布鲁斯被抢。当希尔蒂知道详情之后,将稿子撕碎抗议。沃尔特继续干扰布鲁斯。最后,终于因为让希尔蒂重燃起对采访报导的兴趣,以及打消与布鲁斯结婚的念头,而顺利赢得美人心。
2. 犯罪与政治 (crime and politics):艾尔·威廉因为杀了警察,即将被处以死刑。市政府的头目们就靠这次的行刑,来保障自己得到下一届竞选的选票。这是警长与市长的共同目标。但是,沃尔特的目标却是设法说服州长让威廉缓刑,然后让市长在选举时受挫。因为警长的疏忽与愚昧,威廉逃脱了,并藏匿在希尔蒂与沃尔特的保护下。这时,州长恰好给了威廉缓刑令,但市长立即贿赂送信人。威廉被发现,但送信人及时带着缓刑令回到刑场,救了威廉,并促使沃尔特与希尔蒂出狱。这么一来,市长的再度竞选必定失利。

第二条叙事线有好几点,其实是依据第一条叙事线的事件需要而来:沃尔特利用威廉案来引诱希尔蒂回到他身边,希尔蒂追查威廉的案子而无法顾及布鲁斯,以及布鲁斯的母亲向警察局告发沃尔特窝藏威廉等。更甚者,一些人物的目标因这两条叙事线的互动而改变。在沃尔特的部分,计诱希尔蒂报导威廉的故事,同时实现了他揭发政治黑幕,以及赢回希尔蒂芳心的目标。希尔蒂的目标更是大大改变了。稍后她愿意为沃尔特窝藏威廉,以及她漠视布鲁斯对她的求爱,更确立了她的目标已与沃尔特的目标结合。因此,这两条叙事线其实是在推进沃尔特实现他的目标,以及改变希尔蒂的目标。

在这个框架中,因果关系的复杂程度需要比本文更大的空间,才能进一步分析。例如,沃尔特众多干预的策略(同事达菲、路易及安吉的通力合作),本身就是小型因果链的组合。另外,如布鲁斯一直被排除在罗曼史的剧情外,他不断出入州立监狱,越来越无抵抗能力。在这方面,威廉也有相似的遭遇,他被操控在希尔蒂、警长、心理医师和沃尔特的

手中。其他次要的角色，如莫莉·梅洛依（威廉的柏拉图恋人）、布鲁斯的母亲、其他记者，尤其是“贱骨头”（州长派出来的密使）等人，都有特定的功能。但在这些因果关系中，应该要注意这些场景是导致某个果的因，即下一场景开始的事件就是果。例如，第一场的末尾，沃尔特提议布鲁斯、希尔蒂和他三人一起用餐；第二场开始，即是三个人已到了某餐厅。这恰好说明了经典叙事中著名的“线性”叙事：几乎每一场戏都以一个“悬而未果”（dangling cause）的因做结束，而果则在下场戏的开场时出现。《星期五女郎》的线性模式即是如此加速剧情发展，因为每场戏的开头都设在上一场戏的结尾处。

电影中，这套“因—果”逻辑还说明了另一个经典叙事结构的原则：结局。任何事件都是有原因的。而且，最重要的是：两条叙事线在结尾都必须有清楚的交代。例如，威廉被救；市长蒙羞；布鲁斯与母亲离开现场，促成希尔蒂与沃尔特快乐地计划他们的二度蜜月。

这么多的因果，那么叙事时间呢？经典好莱坞电影通常让时间附属在叙事的因果关系之下，一般而言，它的手法是让每个事件有自己的截止时间（deadline）。因此，时间的目标与因果目标就能交缠在一起，而时间也因而被赋予因果的重要性。期限当然是新闻类型片的惯例，时间元素早在其中。但在《星期五女郎》中，两条叙事线都各有期限。市长和警官共同面临一个明显的时限：艾尔·威廉必须在周二以前（即州长缓刑令来之前）被处死。在另一方面，沃尔特也面临相同期限：威廉必须获得缓刑。

布鲁斯与希尔蒂原本要搭当天下午四点钟的火车到艾伯尼（结婚），沃尔特则尽一切能力让他们不断延后行程。倘若剧情是让威廉下个月再被处死刑，或选举是两年之后的事，或更甚的是，布鲁斯和希尔蒂的婚礼是未来某日，那么戏剧的张力一定会消失殆尽。这些彼此交缠在一起的期限、每个人物的目标，都将两条叙事线完全挤压在一起，让整部影片产生一种令人喘不过气来的速度感。



图 11.1 《星期五女郎》一景，沃尔特与希尔蒂绕着桌子走……



图 11.2 ……沃尔特以一种幽默且生动的方式站着。

本片另外一个特色是，时间的模式增强它的速度。虽然剧情依时间次序顺序推展，但在处理故事时间上却有相当的弹性。当然，整个剧情大约是九个小时（大概是中午 12:30 到晚上 9:30），有些部分场景之间的时间会缩减，较不寻常的是，某些场景之内的时间也被加速了。

例如，在第一场戏一开始，邮局的时钟是 12:36；银幕时间（即放映时间）12 分钟后，时间则是 12:57。故事时间显然是被压缩了。第 13 场也有明显的例子。除了时间的压缩之外，快速的对话以及偶尔加速剪辑的节奏（例如，记者们在威廉被捕之前的大叫），都使本片在一种透不过气来的速度中前进。

空间如同时间一样，也是隶属在因果之下。霍华德·霍克斯的镜头经常以不明显的方式改变取镜位置（也可以以

静音方式来看这些场戏，例如图 5.144 至图 5.146）。平行视角的角度充斥全片，中间偶有高角度镜头拍在监狱中的威廉。除了威廉在狱中的沉闷哥特式剪影画面外，灯光都是高明度的。



图 11.3 《星期五女郎》开场，希尔蒂把皮包用力向沃尔特丢去……

大部分的戏都发生在少数场景，这一限制也许是一项缺点，但是，人物的摆位在各场景中却各不相同，且具有其特殊功能。当沃尔特说服希尔蒂报道这则新闻时，他的位置及两人围着办公桌生动地讨论，沃尔特呈现的是主动及有些幽默的姿态（图 11.1 与图 11.2）。剪辑小心且流畅地保持中景与近景镜头之间空间和动作的连续性，使观众注意他们的行为而不是镜头的变化（图 11.3 与图 11.4）。沃尔特手臂位置的改变，在我们书上的插图中看起来非常明显，但是因为动作快速所以看不出来。事实上，每一场戏，尤其是餐厅和最后结尾那场，是经典连续性剪辑的最佳典范。总而言之，空间是用来描绘因果关系流程的轮廓。



图 11.4 ……与此较远镜头的动作吻合。

在此，我们要特别强调声音和场面调度。1939 年时，记者们已非常依赖电话联系，《星期五女郎》则写实地将这个现象作为叙事的中心。沃尔特表里不一的行为（为施展他计诱希尔蒂的计谋）需要用电话；在餐厅里，他假装有电话找他；他对希尔蒂承诺以及之后的反悔也是通过电话；他还通过电话唆使达菲做这做那。记者招待室中也充斥着电话，以便让记者随时与报社主编通话。当然，布鲁斯也不断从各个警察局打电话给希尔蒂。因此，电话在片中组成了一个通讯网络，供剧情推展之用。



图 11.5《星期五女郎》。

但是，霍克斯同时在视觉及听觉上，如编一首管弦乐般，制造人物使用电话的戏剧感，其中还有许多变奏，例如某一个人在讲电话，或几个人轮流讲电话，或几个人同时对不同的电话讲话，或讲电话的声音被房中其他谈话的声音打断等等。在第 11 场戏，就产生了“对位的”（polyphonic）音响效果，当不同的记者轮番走进记者招待室打电话给他们的主编时，每个人讲电话的声音都压过上一个人的声音。接着在第 13 场，当希尔蒂发狂地打电话到医院，沃尔特刚好在那一头对另外一部电话大叫（图11.5）。或者，当布鲁斯见到希尔蒂，一连串嘈杂的声音一起蜂涌入观众的耳膜：布鲁斯要求希尔蒂听他说话；希尔蒂专心地打字写报道，而沃尔特则大声令电话那一头的达菲为头版定稿。像这种情况在本片中还有许多，我们绝对需要更详尽地研究它们对连接叙事线的复杂方式，及快速推演剧情节奏的贡献。

《西北偏北》
North By Northwest

1959年,米高梅(MGM)出品
导演:希区柯克(Alfred Hitchcock)
剧本:Ernest Lehman
摄影:Robert Burks
剪辑:George Tomasini
音乐:Bernard Herrmann
演员:加里·格兰特(Cary Grant)、伊娃·玛丽·森特(Eva Marie Saint)、詹姆斯·梅森(James Mason)等

希区柯克一向宣称,他拍的是惊悚片(thrillers),而非侦探片(mystery films)。对他而言,制造迷惑远不如激发悬疑紧张与惊奇的气氛。虽然在希区柯克的《美人计》(*Notorious*, 1946)、《欲海惊魂》(*Stage Fright*, 1950)、《精神病患者》(*Psycho*)这些电影中,侦探故事元素是重头戏,但《西北偏北》则是十足服膺希区柯克的信仰,即证实神秘只是吸引观众进入惊悚剧情的托词。紧凑的因果链使得希区柯克能在遵循经典叙事电影的规范中推展情节。因此,剧情一直在一连串强调惹起惊悚的叙述中不断展开(惊悚片相关资料,参见第380~384页)。

如同大部分的间谍片,《西北偏北》有复杂的情节,两条主要叙事线。其一是一群间谍误会广告业务代表罗杰·索希尔是美国情报员乔治·卡普兰。虽然那群间谍一直无法抓到他,但索希尔自己反而成为他们所犯下的谋杀案的主嫌犯。所以,他必须逃避警方的追捕,设法找出真正的乔治·卡普兰。不幸的是,事实上,根本没有乔治·卡普兰这个人存在,这不过是美国情报局(USIA)设下的饵。另外,索希尔追查卡普兰引发了另一条叙事线:他遇到伊娃·康达,并爱上了她,但她却是那群间谍的首领菲利普·范·丹的情妇。情报追逐的叙事便与罗曼史交缠,结果更带出索希尔发觉原来伊娃是双面间谍,秘密为USIA工作。因此,为了防止范·丹对伊娃下毒手,索希尔还得适时救她。最后,索希尔也因此解了谜:这些间谍原来是利用木刻饰品,将国家情报藏在其中偷运往国外。

即使上述的大纲看起来非常简略,观众还是可以看得出来,该电影的中心情节含有很多传统叙事惯例。譬如"搜寻"(search)的模式:索希尔出发去寻找卡普兰。另外是"旅程"(journey)的模式:索希尔和间谍们一路从纽约到芝加哥,再到南达科塔的瑞比城(Rapid City)。其他如剧情的最后三分之一围绕在索希尔与伊娃间的恋情。此外,每个模式在过程中都有显著的发展。如"搜寻"中,索希尔常假扮卡普兰的身份,"旅程"也因为索希尔所使用的交通工具而改变——出租车、火车、搭卡车的便车、警车、巴士、救护车及飞机。

最巧妙的是,罗曼史叙事线不断因索希尔对自身所处情况的自觉而修正。当他以为伊娃救了他时,不禁爱上她;但一旦他发觉,是伊娃将他送到危险的皮瑞站(Prairie Stop)

稻田中的某巴士站，使他差点丧命时，他开始对她冷酷无情。尤其是他发现，她原是范·丹的女人，他的愤怒与痛苦更驱使他羞辱她，且用计使范·丹怀疑她的忠诚度。只有当“教授”（即 USIA 的首脑）点破她原是双重间谍时，索希尔才了解自己错怪了她。因此，他的每一次觉醒都改变了他与伊娃的爱情关系。

这样复杂的情节其实也运用了其他策略，才使它看起来合理一致且可以理解。首先是精密的时间表，包括四个昼夜。首先的一天半发生在纽约，第二晚即搭上前往芝加哥的火车；第三天在芝加哥和皮瑞站；第四天在总统山（Mount Rushmore）。时间的概念在影片前段就几乎确定。范·丹绑架了索希尔，以为他是卡普兰时，对他说：“两天内你必须到芝加哥，再前往南达科塔州瑞比城的喜来登饭店。”这个旅程时间即用以提供观众了解接下来的剧情发展。除了时间表，该片也在描述索希尔个人性格特征中达到统一。一开始，当他从另外一个行人那儿抢搭了出租车时，他像一个机智的说谎者。后来，他为了躲避追捕，还得不断撒谎。同时，他也被塑造成一个爱喝酒的人，但他的酒量自制力还是有办法让自己从范·丹想设计他酒醉驾车的计谋中顺利脱险。

很多重复出现的母题，也让此片有了统一的调性。如索希尔身陷的险境都在高处：汽车差点跌入悬崖；溜出医院，爬上范·丹在悬崖上的别墅；以及最后和伊娃悬在总统山壁上雕出来的石脸上（四位美国总统的脸）。索希尔不断变换交通工具也形成一个重要母题。另一个比较微妙的母题是索希尔对伊娃的怀疑。两人在火车上相吻时，他的手轻柔地托住她的头发（图 11.6），但在她的旅馆房间里，当她因为他躲过一劫而拥抱他时，他的手却僵在空中，仿佛怕碰到她似的（图 11.7）。

但光是叙事上的统一，并不能解释本片在情绪上所造成的冲击力。我们曾在第三章中举《西北偏北》作为“认知层级”（hierarchy of knowledge）的例子（参见第107~108 页）。随着剧情发展，有时候观众只限于知道主角所知道的事，有时候则知道的比主角还多，但是，其他角色可能知道的比观众更多。现在我们可以开始了解，这些不断变化的过程如何营造出了影片的悬疑与惊奇。

本片最直接操控观众认知的方式，是通过无数视觉上的主观镜头（optical POV）。这个策略除了能提供主观上相当程度的认知深度——观众看到人物所看到的，最重要的是，在那一刻，它限制观众只能知道该人物所知道的事物。希区柯克在本片的第一个视觉主观镜头中就让两个间谍在一旁看着索希尔回应打给卡普兰的电话（图 11.8 和图 11.9）。之后，我们也都看到伊娃、范·丹及他的手下李奥纳多，甚至是车站贩卖员等人的主观镜头。



图 11.6 在火车中，当索希尔与伊娃相拥吻时，他的手温柔地抚着她的发，但……



图 11.7 ……在此景中，他脱逃失败后，伊娃再拥抱他，他的手却停在空中不想靠近她。



图 11.8 在《西北偏北》中，两个间谍向左看……



图 11.9 ……接到他们的观点镜头我们看到索希尔。



图 11.10 由索希尔的观点镜头看到疾驶而来的卡车。



图 11.11 还是索希尔的观点镜头，一个警员向他一拳打来。

虽然如此，影片中还是以索希尔的主观镜头最多。通过他的视线，我们看到他如何尾随至汤森华厦，如何在图书馆收到信件，或沿着悬崖边缘醉酒驾车的镜头。最明显的是，当卡车向他冲过来，或警官向他挥拳头的时候，观众最直接地体验到了他的感受（图 11.10 与图 11.11）。

索希尔的主观镜头在叙事中的功能，不仅限制我们看到他所看到的，也包括他所知道的。例如，飞机在玉米田上空攻击他的那场戏，观众对客观环境的认知，完全限制在他所认知的飞机上的阴谋。同样的，当索希尔寻找卡普兰的房间时，接到一通由那三个坏人打来的电话，希区柯克原可以用交叉剪辑，来呈现那两个人正在旅馆大厅打这通电话，结果却是我们和索希尔一起发现他们的存在。另外，当索希尔和母亲一起从房间跑出来时，希区柯克也没有用交叉剪辑的手法，来交代后面有两个坏人正在追踪他们。因此，当索希尔和母亲走进电梯，发现那两个坏人已在里面时，更令人毛骨悚然。像这类场景，让观众的认知与主角一样，更增加了惊奇的效果。

有时候，惊奇的效果是来自先将观众的认知程度限制到与主角一样，然后影片再提供给观众以主角所不知道的信息。在第三章里，我们已谈过这类惊奇效果，像剧情已从索希尔离开联合国的谋杀案现场，转到情报局办公室，一群干员讨论这个案子时，观众已知道事实上根本没乔治·卡普兰这样一个人存在——索希尔自己却得到好几场戏之后，才发现这个事实。

另外，伊娃起初是协助索希尔躲避警察的追捕，最后，当他们两人终于单独在她的厢房里时，情节却明显改变了观众的认知范围。一张纸条塞进了另外一个厢房；手打开纸条的镜头，上面写着："明天早上我该如何处置他？"摄影机一退后，观众马上发现，读纸条的人是李奥纳多与范·丹，原来伊娃也是间谍群的一员。同样的，索希尔也是到后来才知道这个事实。

如此观众认知范围的改变，正提供给剧情一种惊奇的效果。希区柯克曾说，就戏剧效果而言，制造悬疑的效果远比营造惊奇的场面还来得有趣（参见第 107 页）。而悬疑效果

的取得，是在于让观众拥有比主角更多的故事信息。在前面述及的几个场景中，一旦惊奇的效果达到了，故事通常可以运用观众所认知的信息，在接下来的情节中制造悬疑的效果。例如，当观众知道根本没有卡普兰这个人存在时，接下来索希尔每一次设法寻找他时，就会引发“他是否会发现这个事实”的悬疑气氛。一旦我们知道伊娃是范·丹的党羽后，每次她以卡普兰的名义传消息给索希尔，我们就会紧张索希尔会不会掉入陷阱。

以上的例子中，悬疑的气氛横跨了好几个场景。另外，希区柯克也会在单一场景中，利用非限制性叙述来达到悬疑的效果。他处理联合国的暗杀戏与他处理索希尔和母亲在卡普兰的旅馆的戏，有明显的不同。在旅馆那场戏中，希区柯克不用交叉剪辑来交代间谍的追踪。然而，联合国的戏中，他则在寻找汤森的索希尔与追踪他的刺客之一瓦勒里恩两人之间做了交叉剪辑。就在暗杀之前，一个往右的推轨镜头暴露了瓦勒里恩站在门口的位置（而索希尔完全在状况外）。在此，镜头运动及交叉剪辑开拓了观众的认知，创造了这场戏的悬疑效果直到最后。

例如，在芝加哥火车站的那场戏，交叉剪辑的镜头来回穿插在索希尔在男盥洗室中刮胡子的画面，与另外一个推轨镜头——拍李奥纳多电话下命令给伊娃的画面之间转换。因此，观众知道接下来索希尔已处在非常危险的境况中，悬疑气氛也因而产生（注意，即使如此，叙述依然有相当程度的限制性，因为希区柯克并没有在叙事中透露伊娃与李奥纳多通话的内容，他这一招再次为更进一步的悬疑气氛铺路）。



图 11.12　在《西北偏北》中，索希尔惊慌地看着……

索希尔的认知范围随着剧情的进行而开展。在第二天，他已发觉伊娃是范·丹的情妇、伊娃的双重间谍身份，以及根本没有卡普兰这个人的事实。于是，他同意与教授合作，计划让伊娃在范·丹的眼中没有双重间谍身份的嫌疑。当这项计划（在总统山饭店的一场假枪击）成功时，罗杰以为伊娃会因此离开范·丹。然而，他再次被骗了（观众也一样）。教授坚持，伊娃当晚必须跟范·丹一起搭私人飞机到欧洲去。索希尔反抗无效，反而被击昏并“监禁”在医院里，他从医院逃脱遂成为整部电影的高潮。



图 11.13　……李奥纳多向范·丹出卖了伊娃。

所有叙事线的结局都集结在这项行动上，叙述本身继续扩展，紧抓住观众的注意，制造庞大的悬疑与惊奇气氛。这场结束的戏由将近 300 个镜头组成，并有好几分钟长，我们可以将之分成三个段落。



图 11.14　……然后是范·丹的主观镜头。

第一个段落，索希尔抵达范·丹的房子，爬上窗户



图 11.15 稍后，索希尔在一旁向下偷窥客厅的镜头……



图 11.16 接着是索希尔从楼上高处往下看的主观镜头，然后则是……



图 11.17 一个与索希尔在楼梯上位置相对应的高角度主观镜头。



图 11.18 当伊娃注意到火柴盒时，我们是从索希尔在楼梯上的视角看到的。

的栏杆，偷听到李奥纳多与范·丹之间的对话。原来他们在拍卖场买的那座雕塑中藏有缩微胶片，而更重要的是，他听到李奥纳多正向范·丹透露伊娃是美国间谍的事。这些都是由索希尔的主观镜头所拍摄的画面（图 11.12 与图 11.13，参见图 3.19 至图 3.21）。有两个镜头虽然分别是李奥纳与范·丹的主观镜头（图 11.14 与图 11.15），但都被包含在索希尔的目击现场内。这是本片第一次让索希尔知道的比其他人物都多的地方——他知道了对方走私的来龙去脉，以及发觉坏人即将杀害伊娃的阴谋。

第二段落由索希尔进入伊娃的卧房开始。此时她走下楼，坐在沙发上。在这里，希区柯克又以索希尔的 POV 镜头，将观众的认知限制在索希尔的认知范围里——高俯角镜头俯视楼下客厅（图 11.16 与图 11.17）。为了警告伊娃，他将一个火柴盒（早在火车那段戏已出现的母题）丢向她（加入李奥纳多看到这个动作的镜头，又增添悬疑效果）。当伊娃注意到火柴盒时，希区柯克改变了他在第一个段落中 POV 镜头的处理方式。他没有让观众看到伊娃的视线。相反的，从罗杰的视线，观众看到她的背僵直起来，我们猜想，她应该已经看到火柴盒了（图 11.18）。同样的，在这里，罗杰是知道最多的人，他主观视线的 POV 镜头又将另一个人物的反应“括”起来。接着，伊娃走回房间，索希尔立刻警告她不要搭飞机。

当范·丹等人开始向停机坪走去，索希尔也开始跟踪，希区柯克在这里又将叙述观点转移成范·丹房子的门房的视线，看到索希尔在电视机上的倒影。此时，观众又知道得比罗杰多了，于是又再次营造出悬疑的效果：门房拿着枪走出去，抵住索希尔。

第三段全发生在室外。当伊娃要步上飞机时，一声枪响吸引了范·丹等人的注意力，使她有机会抢走他手上的雕像，向索希尔偷来的车的方向跑。这个部分均是由伊娃的 POV 镜头所组成。惊奇打破悬疑答案的模式——如现在索希尔从房子逃出来，打破了伊娃步上飞机的紧张——主导着剩余的段落。

这个段落的最后部分，是在总统山的追逐戏。交叉剪辑镜头让观众清楚地知道，坏人正紧跟着索希尔与伊娃，但基本上，叙述仍限制在他们两人的认知范围内。例如，伊娃看

着索希尔与坏人之一从陡峭的崖壁摔下。最高潮的地方是，伊娃在半空中，索希尔试着抓住她，他的另一只手却被李奥纳多踩住。这是典型的（不要说是老套）悬疑紧张的时刻。然而，观众的认知还是被叙述限制着：一声来福枪射击声鸣起，李奥纳多跌下山谷。教授及时抵达现场，逮住范·丹，另一个助手及时枪杀李奥纳多。这是限制性叙述再次制造出惊奇效果的例子。



“《西北偏北》在总统山的那场戏，我要加里·格兰特躲在林肯的鼻孔里，突然想打喷嚏，内政部公园委员会对这个想法很不以为然，我不愿让步，直到其中一位问我，如果他们让林肯在加里·格兰特的鼻子里演这场戏，我做何感想。我当下了解他们的立场。”

——希区柯克，导演

同样的方式在最后结尾更被夸大。一连串 POV 镜头，带出索希尔使尽力气要将伊娃从悬崖救上来的情境，此画面和声音的连续效果，延续到索希尔将伊娃拉上火车厢的卧铺。在这里，叙事蓄意忽略崖边的救援细节，缩短了伊娃生命垂危的悬疑。这种自觉式的转场，在一部剧情里随时有即兴幽默的影片中，并非不恰当（开场序幕，希区柯克自己出现在银幕上，然后被巴士挡住；当索希尔走进广场饭店，要开始一连串冒险事件时，乐师正演奏着“不平凡的一天”（It's a Most Unusual Day）的乐曲等）。这样的结局又再次显示出希区柯克随时操控观众的认知，在“可能”与“意外”之间、在“悬疑”与“惊奇”之间，制造出变化万千的戏剧张力！

《为所应为》
Do The Right Thing

1989 年，Forty Acres and a Mule Filmworks〔环球电影（Universal）发行〕
导演、编剧：斯派克·李（Spike Lee）
摄影：Ernest Dickerson
剪辑：Barry Alexander Brown
音乐：Bill Lee 等人
演员：丹尼·艾洛（Danny Aiello）、奥希·戴维斯（Ossie Davis）、鲁比·迪伊（Ruby Dee）等

斯派克·李的《为所应为》乍看之下或许不像经典叙事电影，因为电影中有很多简短、没关联的场景，不停游走的摄影机，以及大量没有情节目的的角色。的确，就像我们将看到的，在某些方面，它的确背离经典惯例，但它清楚的剧情和强烈向前推进的情节设计，却让人联想到经典电影的拍摄手法。它的类型在美国电影类型当中也是令人熟悉的：社会问题片。此外，经过更仔细的分析，也显示了斯派克·李利用很多经典主义特性，让看似结构松散的情节具有潜在的统一性。

《为所应为》发生在布鲁克林主要的非裔美国人区，当时正是热浪来袭，炎热不堪。正当没责任感的匹萨送货员穆奇，试着要跟他的波多黎各女友提娜，以及他的美籍意大利

人老板沙尔和平共处时，性别与种族的紧张情势随之升高。老酒鬼达·梅尔打算讨好尖酸刻薄的邻居“大妈”。沙尔和两名顾客“拜金”及“雷鬼”之间节节升高的口角冲突，“雷鬼”在打斗中被警察所杀，匹萨店则在紧接着发生的暴动中被烧毁。

《为所应为》比起像《星期五女郎》这样有 13 个场景(参见第 458 页)的电影，具有更多的独立段落；即使算上一些最短的场景，起码也有 42 段。将《为所应为》的详细分段陈列出来，或许可以对另一项分析有益，但在这里，我们将先专注讨论斯派克·李如何将诸多场景编织成一个整体。

让影片统一的重要手法之一是场景。整个故事发生在一条街上。沙尔的“名人匹萨店”，以及对街的韩国市场是整个电影空间的所在地，很多剧情都在这里发生。其他场景则在沿着大半条街排列的褐石建筑物里面或前面上演。街坊邻居之间的接触为叙事提供因果关系。

为了符合受限的场景，剧情也在有限时间内发生，从某天早上到隔天早上。围绕一群角色的片段生活来架构一部影片虽不常见，但对于美国电影而言并不陌生，像是《街景》(*Street Scene*)、《死角》(*Dead End*)、《美国风情画》(*American Graffiti*)、《纳什维尔》(*Nashville*)，还有《木兰花》(*Magnolia*)都是这样的例子。

电台 DJ“赛诺爱老爹”先生这个不断重复出现的母题，是连接影片中的各个事件的纽带。在开场第一个镜头中，他以特写出现，而这个最初的广播节目，就提供了有关场景与天气的重要信息——即加强角色的紧张程度，并造成最后暴力事件爆发的热浪。在 DJ 说话时，摄影机慢慢推轨出去，然后升高，以显露出清晨依然空荡的街道。在整个影片中的间隔，DJ 也针对剧情提供注释，就像他叫一群口出种族歧视恶言的角色“冷静下来”。由于在不同地点的收音机经常收听他的节目，于是，他播的音乐在无关联的场景之间创造出了音桥。电影结尾回应开场，摄影机在街上推轨跟着穆奇，我们听到 DJ 的声音对前一天早上谈的事发表类似的长篇大论，然后，将最后一首歌献给因为暴动而死去的“广播瑞亨”。

因为运用“场景”和“街区广播电台”两个元素，《为所应为》的重点更集中在整个街区的人物，而非仅在几个中心角色上。就某方面，这个街区有值得保存的古老传统，它有老人角色代表：德高望重的大妈的道德力量、达·梅尔的正派与勇气、三名闲聊老人的睿智与常识。在另一方面，年轻人则必须克服性别与种族冲突，以创造新的街区精神。女性则被描绘成让愤怒的年轻非裔男性更负责任的人。提娜对穆奇施压，要他多注意她和他们的儿子，嘉德告诫弟弟穆奇和容易激动的“拜金”，并对后者说，他应该把精力导向“为街区做一些正面的事”。对街区的强调，则借由多半角色都以绰号称呼对方突显出来。



“这个剧本如何演变成一部种族关系的电影是很有趣的。这是美国最大的问题，‘从我们下船以来’一向都是，以后也会是。我在早期作品中约略谈到过，但我不曾将它当作首要主题做过正面处理。”

——斯派克·李，出自《为所应为》拍片日志

片中主要冲突之一是，沙尔拒绝将一些非裔美国英雄的照片加到他陈列美籍意大利人照片的“荣

耀大厅”上。沙尔或许已经成为他经营匹萨店 25 年的这个街区内的元老，他似乎喜欢孩子们吃他的匹萨，但他也将餐厅完全视为他的领域，强调性地宣称他是老板。这显示出，他还没有真正融入这个街区，结果刺激了比较暴躁的一伙人决定要攻击他。

就经典电影而言，《为所应为》在创造街区时纳入了异常大量的角色。但更仔细检视发现，其中只有八个人提供主要的因果事件：穆奇、提娜、沙尔、沙尔之子皮诺、大妈、达·梅尔、“败金”（Buggin' Out）和“雷鬼”。其他人或许吸引人或有趣，却是比较周边的。电影主要是要反映出这些角色的冲突（conflicts），以及他们的需求／目标（goals）所引发的事件（美国一些现代的编剧指南建议，一部清楚、看得懂的电影顶多只能有七到八个重要角色，因此斯派克·李并没有背离传统，尽管乍看之下似乎如此）。另外，主要的因果事件跟传统好莱坞电影一样有两条相关的叙事线：一条牵涉到街区与沙尔及他儿子的关系，另一条处理穆奇的私人生活。穆奇成为轴心人物，连接这两条叙事线。

我们指出过，《为所应为》在某些方面背离经典叙事惯例，这样的背离与角色的需求有关。通常一部电影会清楚地指出主要角色在片中的需求／目标，让他们因而与其他人发生冲突。在《为所应为》中，八个主要角色的需求多半都是在片中被随机提到，有些人的需求在影片很后面才被引出，有些甚至还说不太清楚。

例如，“败金”要求沙尔在匹萨店墙上挂一些黑人英雄的照片。当沙尔拒绝并将他赶走后，他对顾客大吼要抵制沙尔的店。但过了一会儿，当他试图说服邻居参与抵制时，他们都拒绝，他的计划似乎就此破灭。然后到了影片后面，“雷鬼”和智障的史迈列（Smiley）同意加入他。他们到匹萨店威胁沙尔，于是加速进入高潮剧情。讽刺的是，“败金”的目标在史迈列将马尔科姆·X（Malcolm X）及马丁·路德·金（Martin Luther King Jr.）的照片挂到失火的匹萨店墙上时，暂时达成了，但此时“败金”也正在前往监狱的路上。

穆奇的需求在他初次出场时就点出来——他在数钱，而且不断强调他只想工作赚钱。他反复指出，晚上应该收到钱，带出片中唯一的约定，有助于强调影片压缩的时间结构。但他的需求还是不清楚。他只是要钱，好让他照姐姐要求的搬出她家？还是他也想帮提娜照顾他们的儿子？

沙尔的目标也同样模糊——在面临紧张情势升高时，继续经营他的匹萨店。达·梅尔在告诉大妈，有一天她会好好待他时，清楚表达了片中少数很明确的目标之一。在他持续地殷勤且勇敢的表现后，她确实变温和了，并且成为他的朋友。沙尔的儿子种族歧视是有目的的：试图说服他父亲卖掉匹萨店，离开黑人住宅区。或许他到头来会如愿以偿，虽然故事最后并没说明沙尔是否会重建他的匹萨店。

在传统经典电影中，由于角色的欲望经常会遭抵触，他的明确需求便会产生冲突。斯派克·李借不多的角色需求，创造了一个从影片一开始就充满冲突的街区，来巧妙地推翻这个模式。种族和性别的争议频频爆发，辱骂满天飞，《为所应为》明显就是社会议题电影，它的说教信息赋予电影整体的统一性。因为片中的所有事件都跟这个中心问题有关：怎样才能让街区这样的紧张分裂平息下来？

角色的需求与事件提供了一些可能的答案。有些角色只想避开或逃离这个紧绷的气氛——皮诺想离开这个住宅区;达·梅尔想克服大妈的敌意;穆奇不愿表态支持沙尔或他的黑人朋友,只是"雷鬼"的死迫使他加入攻击沙尔的匹萨店。

其他角色尝试解决他们的问题。片中还有一个重要的需求是,提娜希望穆奇能更负责任陪她和孩子。片尾有个暗示,她在某个程度上可能会成功。穆奇从沙尔那儿领到薪水,他说要另谋高就,并去看儿子。最后一个镜头是,他走在如今安静的街上,暗示他将来可能真的会更常去看儿子。

然而,本片的重点并非是哪个角色是否达到他们的目标,而是在于冲突到底可否以和平或暴力方式解决。就像 DJ 在暴动后的早晨所言:"我们要一起生活吗?我们会一起活下去吗?"

《为所应为》在片尾留下开放性的结局。沙尔会重建吗?穆奇真的会回去看儿子吗?最重要的是,虽然突然爆发的冲突已逐渐平息,它还是存在于街区中,等着再度浮现。如何控制的老问题依然存在,因此电影并没达到完整的结局。这种结尾的确是社会议题片的典型,即刻的冲突或许解决了,但造成冲突潜在的进退两难依然存在。

那也是片尾为何要蓄意模棱两可的原因。正如《公民凯恩》(*Citizen Kane*)的片尾让我们纳闷:揭开"玫瑰花蕾"(Rosebud)的谜题是否能解释凯恩的性格?《为所应为》让我们深思什么是"应为之事"。本片在最后的事件之后,还以马丁·路德·金与马尔科姆·X 的两句非剧情内引语继续。路德·金的段落是倡导以非暴力方式争取公民权,马尔科姆·X 则宽恕自卫性暴力。



图 11.19 《为所应为》中的正/反打对谈,洁蒂和……



图 11.20 ……"败金"的镜头,都是使用正确的视线方向。

《为所应为》不愿暗示哪位领袖是对的——虽然剧情以及在演职员名单结束时,使用"采取任何必要手段"(by any means necessary)的句子,似乎让电影立场偏重于支持马尔科姆·X。然而两个引语的并列,与影片中特殊的随机性叙事,用意似乎也在于激发辩论。或许个中涵义是,每个立场在特定环境下都可行。沙尔匹萨店的叙事线在暴力中结束,而另外一条线是达·梅尔温和且耐心地赢得了大妈的友谊。

如同其叙事结构,《为所应为》的风格延伸了经典电影拍摄的传统技巧。一开始是演职员名单的段落,此时,罗西·培瑞兹(Rosie Perez)随着饶舌歌"Fight The Power"演出一支劲道十足的舞蹈。此处的剪辑十分不连贯,因为她有时候穿红色洋装,有时候是拳手服,有时候又是夹克和长裤;她一会儿在街上,突然又出现在巷子里。这些无关叙事的短暂段落很像音乐录影带,采用 MTV 和电视广告中熟悉的华丽风格。

《为所应为》其他部分不像演职员名单段落那么不连贯



图 11.21 《为所应为》中的这个长镜头是以推轨开始……



图 11.22 ……推进沙尔和皮诺，持续到……



图 11.23 ……史迈列出现在外面诺将他赶走。



图 11.24 达·梅尔和大妈交谈，然后移到前面的房间，摄影机跟拍，然后……



图 11.25 ……在他们到窗边时穿越出去，下降……



图 11.26 ……近景拍摄穆奇到匹萨店的路上。

或极端，但斯派克·李使用了传统连续性系统较为松散的作法。资深电影剪辑师迪德·艾伦（Dede Allen）在一些现代好莱坞电影中，参考“极度的 MTV 剪辑”。除了剧情片，斯派克·李本身也拍过音乐录影带和广告。他汲取范围广泛的技巧，以艺术手法的长镜头处理某些场景，其他则以正／反打与大量摄影机运动处理。在两个例子中，他甚至将同一个动作拍两次的镜头剪在一起，好让情节呈现单一的重要故事事件两次：当穆奇首次亲提娜，还有垃圾桶击中沙尔的窗户时。这种多变风格的结果，即是显示出街区本身的活力及多样性。

尽管有很多快速的场景变化，斯派克·李利用连续性手法清楚地确立了空间。就像第八章看到的，他很擅长不破坏动作轴地使用正／反打镜头〔见《美梦成真》（*She's Gotta Have it*），参见第 281 页，图 6.81 至图 6.86〕。《为所应为》同样有很多视线一致的正／反打对话（图 11.19 与图 11.20）。斯派克·李选择不做任何剪辑地处理其他对话，皮诺要求沙尔卖掉匹萨店的冗长对话，就以单一长镜头处理（图 11.21 至图 11.23）。

影片中所使用的电影技巧，也频频强调街区是个整体。本片之所以有这么多分段的原因之一，就是经常从一个事件切接到另一个。叙述十分不受限制，从一群角色飞快移到另一群，很少在任何个人身上拖延。同样的，复杂的摄影机运动跟随角色穿梭街头，瞥见在背景进行的其他活动。其他摄影机运动则从一条剧情线滑入另一条中。例如，在暴动后的清晨，达·梅尔在大妈家醒来那组镜头（图 11.24 至图 11.26）。

紧凑的声轨也有助于描绘街区特征。当穆奇走过一排房屋时，转到不同电台的收音机声音淡

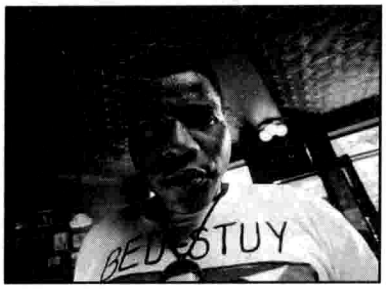


图 11.27 雷鬼向沙尔点一片匹萨，沙尔叫他关掉收音机。



图 11.28 穆奇走过粉笔画的镜头，是本片的母题镜头之一。

入淡出，暗示画外有居民存在。DJ 播的音乐在串连许多简短场景上扮演了重要角色，同一首歌贯穿不同的对话交谈，不同种族团体的特征就在于他们听的音乐类型。

此片的风格也带出街区内潜藏的问题。在几场戏中，“雷鬼”的威胁态度借由他直接对着广角镜头讲话来强调（图 11.27）。而穆奇的只顾自己，对邻居的漠不关心，则通过俯角观点的视觉母题显示：他不经意地踩在小女孩以粉笔画在人行道上的房子上面（图 11.28）。声音会造成种族之间的紧张局势，就像“雷鬼”以高音量播放他的饶舌歌烦人的那几场戏。

虽然延伸了传统好莱坞惯例，《为所应为》还是以现代手法拍摄经典电影的绝佳范例。它的风格反映了技巧比较松散的“后 60 年代”的电影手法——在这个年代中，电视和欧洲艺术电影启发电影导演将更多变化加入好莱坞系统中。甚至本片的风格及情节会不同于好莱坞电影传统，都是因为斯派克·李为了激发观众思考及辩论，而蓄意运用了社会议题片的基本议题及手法。

经典电影拍摄手法的叙事选择
Narrative Alternatives to Classical Filmmaking

《筋疲力尽》
Breathless/À Bout de souffle

1960 年，Les Films Georges de Beauregard, Impéria Films and Société Nouvelle de Cinéma
导演：让-吕克·戈达尔（Jean-Luc Godard）
故事大纲：弗朗索瓦·特吕弗（François Truffaut）
对白：让-吕克·戈达尔
摄影：拉乌尔·库塔德（Raoul Coutard）
剪辑：Cécile Decugis
音乐：Martial Solal
演员：让-保罗·贝尔蒙多（Jean-Paul Belmondo）、珍·茜宝（Jean Seberg）等

就某些方面来说，《筋疲力尽》模仿 20 世纪 40 年代的好莱坞潮流——**黑色电影（film noir）**。此类电影都是有关硬汉型侦探（hard-boiled detectives）、帮派份子，或被诱犯罪的平凡人物。影片中通常有一名诱人的蛇蝎美女（femme fatale），因为隐藏她个人的意

图,而诱使主角去从事危险的任务〔例如《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*)、《双重保险》(*Double Indemnity*)〕。《筋疲力尽》的情节结合了常见的黑色电影工具——年轻罪犯逃亡的"盗匪"电影〔例如《以夜为生》(*They Live by Night*)、《疯枪》(*Gun Crazy*)〕。

其故事大纲正是好莱坞剧本的典型。偷车贼米歇尔杀了交通警察后逃到巴黎,想弄到钱逃亡意大利。他还试图说服美国女孩派翠夏跟他一起走;派翠夏是个美术系学生、渴望成为作家,并曾跟他有过一段情。在哄骗近两天之后,她同意了。就在米歇尔即将收到所需的现金时,派翠夏报警,警察杀了他。



图 11.29 《精疲力尽》中的谋杀戏,短镜头……

然而,戈达尔说故事的方法绝不能被看成是精致的片厂制作。首先,米歇尔的行为就是受到《筋疲力尽》想模仿的那类电影的影响。他将大拇指擦过嘴唇,模仿他的偶像亨弗利·鲍嘉。但他是个生活失控的小贼,只能幻想自己是个浪漫的好莱坞硬汉。



图 11.30 ……让观众瞥见米歇尔正……

本片对于好莱坞电影的矛盾态度,也遍布于形式与技巧中。就像我们看过的,经典风格与讲说故事的惯例能增进叙事的清晰度与统一性。相比之下,《筋疲力尽》就看似笨拙且漫无目的,几乎是业余的。它让角色动机模棱两可,而且在偶发的对话上拖延。它的剪辑狂乱地跳来跳去。传统的黑色电影多半是在片厂拍摄,选择性的灯光将演员浸淫在沉思的气氛中,《筋疲力尽》则利用可取得的照明采用外景拍摄。

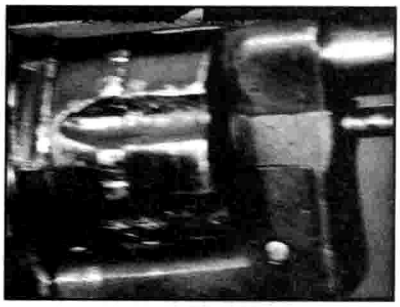


图 11.31 ……拿枪指着……

这些拍摄手法让米歇尔的故事显得怪诞、不确定,且没有魅力。它们也要求观众享受本片好莱坞公式的粗糙改编,开场标题(美国版没有)将此片献给 Monogram Picture:大量制作粗制滥造 B 级电影的"贫穷"(Poverty Row)片厂。这个标题似乎宣示这是一部受惠于好莱坞却又不完全受其惯例约束的电影。



图 11.32 ……接着警察就死了,什么都没交待清楚。

就像经典好莱坞电影中的很多主角一样,米歇尔有两个主要目标/需求。为了离开法国,他必须寻找唯一能帮他将支票兑现的朋友安东尼奥。他也希望说服派翠夏同行,尽管他态度轻率,但随着剧情进展,他对她的爱显然变得比逃离的欲望更重要。

在经典电影中,这些目标会相当稳定地推动剧情进展,然而,《筋疲力尽》的情节却间歇性地进行。有些与目标毫无

关联的简短场景，与看似无关的冗长对白交互出现。《筋疲力尽》的 22 个段落多半都少于四分钟；还有一场只有 43 秒的戏，是米歇尔停在电影院前面看着一张鲍嘉的照片。

片中具决定性的场景却简短到令人困惑。谋杀交通警察引发许多后续事件，但却以非常省略的手法处理。远景中，我们看到警员走向米歇尔停在路边的车。在中远景中，米歇尔伸手到车里拿枪。接着是他的头部特写，此时听到警察的声音说："别动，不然我杀了你。"（图 11.29）两个很短的特写在枪声的同时，沿着米歇尔的手臂和枪横摇而过（图 11.30 与图 11.31）。然后，我们看见警察摔进矮树丛里（图 11.32），紧接着是米歇尔远远跑过一片田野的大远景。太多动作被省略，让我们几乎不了解到底发生了什么事，更不用说去评断米歇尔是蓄意杀人还是意外开枪。

相对于这个关键事件的旋风式呈现，影片中间一段很冗长的对话，却让叙事进展几乎停顿。有将近 25 分钟，米歇尔和派翠夏在她房里聊天。在某个时候，米歇尔试图让自己的目的有所进展，但他都只是白费力气地打电话给安东尼奥，以及说服派翠夏跟他到罗马。然而，多半对话都是琐碎的，就像米歇尔批评派翠夏擦口红的方式，或是她问他喜欢唱片还是收音机。这两个人试着逼视对方，还有讨论派翠夏的新海报。他们的交谈不连贯到令有些影评人猜想那是即兴对白（虽然戈达尔证实都是剧本上的）。

在某段剧情中，派翠夏表示，她不会一起逃亡，因为她不知道是否爱他。米歇尔说："你什么时候才会知道？"派翠夏说："快了。"米歇尔说："快了是什么意思？一个月？一年？"派翠夏说："快了就是快了。"因此，两人虽然做了爱，但在这场长戏之后（占了这部 89 分钟电影的将近三分之一），米歇尔向派翠夏的求爱还是没有明确的进步或退步。逃亡也没进展。这些场景让他比较像是个游荡、容易分心的歹徒，而非黑色电影中不顾一切的英雄。

一直到了《论坛报》（*Tribune*）报社外的那场戏，另一个决定性因果关系的剧情才发生。一名路人（由戈达尔饰演）从报上照片认出米歇尔，并告诉了警察，这引发了一连串导致米歇尔死亡的事件，但情节即刻又再度漫游。在下一场戏中，派翠夏参加一场著名小说家的记者会，这位小说家是一个跟主剧情无关的角色。记者提的问题多半都是在谈论男女之间的差异，但小说家的回答似乎是戏谑的，而非有意义的。最后派翠夏问他，他最大的抱负是什么，他的答复令人费解："不朽，然后死去。"在这场戏结束时，派翠夏迷惑地看着摄影机，暗示了电影结局的暧昧性。

当刑警在《论坛报》的报社询问完派翠夏后，她和米歇尔发觉警方在跟踪他。现在，《筋疲力尽》开始以较为传统的方式进展。在下一场戏中，派翠夏说，她极其深爱米歇尔，然后他们偷了一辆车。当派翠夏允诺要跟他逃走时，米歇尔似乎达成爱情目标。当安东尼奥同意隔天早上带现金来时，米歇尔向第二个目标迈进。我们或许会预期可能的结果：这两个人将逃脱，其中一人或两人会在企图逃亡中被杀。然而，隔天早上派翠夏背叛了米歇尔，混淆了我们的期望。即使安东尼奥带着钱和逃亡的车在警方之前抵达，当时米歇尔还有最后的机会可以逃亡，但米歇尔却无法让自己离开派翠夏。

结局格外令人费解。当米歇尔倒地流血至死时，派翠夏俯视他。他慢慢对她做出他们

在卧室对话时的同一张嬉皮笑脸，嘀咕地说着："真恶心。"(Cést vraiment degueulasse)他死了，派翠夏问刑警他说什么时，刑警却失真地将米歇尔的遗言讲成："他说你真贱。"(Vous etes vraiment une degueulasse)(可惜影片的英文字幕却译成刑警正确叙述米歇尔的话。)这让我们深思米歇尔认为什么恶心？是派翠夏的背叛？他自己在最后一分钟逃脱失败？或者只是他的死亡？在最后一个镜头，派翠夏望着摄影机问"degueulasse"是什么意思，并且，以米歇尔在整部电影中使用的鲍嘉手势擦过嘴唇(图 11.33)，然后在影像淡出时，突然转身背对我们，慢慢淡出。

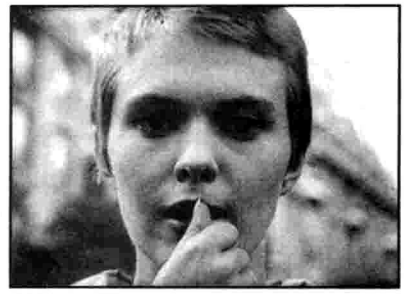


图 11.33 派翠夏在《筋疲力尽》结尾时，令人费解的手势。



图 11.34 当派翠夏靠窗坐着点烟时，场景中的自然光只从背后照到她。



图 11.35 米歇尔在派翠夏于香榭里舍大道上卖报纸时，跟她的初次相遇，这个镜头约 3 分钟。

《筋疲力尽》在某种程度上是有一个明显结局的：米歇尔达不成他的目标。但本片留下很多问题。虽然米歇尔和派翠夏不断谈他们自己，但他们的行为何以如此，我们知道的却很少。不同于经典电影中的角色，他们没有一组定义清楚的特征。电影一开始是米歇尔说："总之，我是个愚蠢的混蛋。"在某方面，他的行为证明的确如此，但我们始终不知道能够说明其决定的背景资料。他为何成为偷车贼？既然他在影片稍早随意就离开他的女性共犯，是什么使他愿意冒死跟派翠夏待在一起？一个他才认识不久的女人，难道想成为好莱坞的英雄，就该为了不值得的女人的爱而死吗？

派翠夏的人格和目标更杂乱无章且含糊。当米歇尔头一回发现她在香榭丽舍大道上卖报纸时，她一点也不乐于接受他，但在这场戏结尾时，她却跑回去给他一个吻。她不断说想当《论坛报》记者，并且写小说，但她在以为爱上米歇尔时，便将这些抱负抛开。派翠夏还告诉米歇尔，她怀了他的孩子，但还没收到最后的检验结果，而且，她从未提起这是她应该留在巴黎的原因。她常说她害怕，但在她和米歇尔偷车之后，她说"现在害怕来不及了"，这暗示她已经解开本身的疑惑，并确定想让她的命运跟米歇尔结合在一起。背叛他时，她没料到他应该被杀，她只是想逼他离开。但关于她为何告发米歇尔的谈话，似乎不太能解释她的突然变心。米歇尔不适合当硬汉，派翠夏则太天真且优柔寡断，不适合扮演经典的蛇蝎美女角色。

在盗匪黑色电影中，角色通常会强烈地彼此承诺，而在本片中，米歇尔和派翠夏对其作为似乎有些强烈的情感。当黑色电影中女性背叛英雄时，他通常会怨恨地觉醒，但米歇尔显然并不怪派翠夏背叛他。仿佛这些矛盾、不同的迷惑角色，无法演出好莱坞传统指派给他们的那种极度激昂的角色。



“在拍摄《筋疲力尽》时，戈达尔会问场记女孩，下一个镜头若以传统好莱坞连续性手法来拍的话，该是什么样的镜头。她告诉他后，他就偏偏反其道而行。”

——拉乌尔·库塔德，摄影师

《筋疲力尽》不连贯、偶尔晦涩的叙事，通过同样不符惯例的技巧呈现。如同我们看过的，好莱坞电影使用主光、补光和逆光的三点布光系统，在片厂小心翼翼地控制。《筋疲力尽》完全是外景拍摄，即使在室内，戈达尔和摄影师拉乌尔·库塔德也选择不在这些场景增加任何人工灯光。结果，剧中人物有时候会出现阴影（图 11.34）。

外景拍摄，尤其是在小公寓内，通常会难以取得各种摄影机角度和运动；但是，利用新的携带型装备，库塔德得用手持摄影机拍摄。有几个冗长的推轨镜头跟着角色走（图 11.35）。库塔德显然是坐在轮椅上拍这个镜头，还有在室内跟随角色的更精心设计的运动（图 11.36）。这些镜头让人想起很多黑色电影的外景拍摄，像是斯坦利·库布里克的《杀手》（*The Killing*）机场的最后那场戏，但低摄影机位置，以及转过头来看着演员的路人（如图 11.35 中右边的男子），让人注意到在某方面不同于好莱坞惯用手法的技巧。



图 11.36 米歇尔到旅行社取票，当他绕过办公桌和穿过走廊时，取景轻松地滑行转动着。



图 11.37 当米歇尔停在电影院前看展示的照片时……

比场面调度更为惊人的是戈达尔的剪辑。同样的，他有时遵循传统，但其他时候又脱离。标准的正/反打镜头剪辑组织了几场戏（图 11.37 与图 11.38）。同样的，当米歇尔看到一名男子正在看让他泄露身份的报上照片时，库塔德正确地提供了符合的视线。由于这是剧情转折点，坚持 180°规则让这名男子明显地看到米歇尔，而且可能检举他。

然而，让本片至今还相当令人震撼的是违背连续性剪辑。在 20 世纪 60 年代以前，有一种剪辑手法是好莱坞剪辑师强烈反对的，那就是删除一段时间，摄影机却没移到新位置的跳接



图 11.38 ……在这个反打镜头中，鲍嘉似乎在看着他。



图 11.39 米歇尔探视昔日女友的镜头中最后的一格……



图 11.40 ……和下一个镜头的第一格造成跳接。

(jump cut)(参见第 295~299 页)。而《筋疲力尽》从头到尾都采取跳接。在稍早的一场戏中，当米歇尔去看昔日女友时，跳接突然改变他们的位置(图 11.39 与图 11.40)。另外，我们也看过在车内对话时，戈达尔呈现派翠夏的一连串跳接的例子（图 6.136 与图 6.137，又是两个紧邻镜头的最后一格和第一格)。

即使在镜头之间移动摄影机位置时，戈达尔也可能漏丢一点时间，或错配演员位置。在很多镜头中，动作似乎突然向前，就像唱针在唱机上跳动。这种跳跃剪辑的效果之一是让节奏活泼。例如，谋杀警员那段戏，我们必须保持警觉，跟上剧情。这种节奏多半因为每场戏都不到 4 分钟，从而增加了剧情的速度感。省略式剪辑也突显了某些场戏的对比：在派翠夏的公寓内，冗长的单一镜头场景，摄影机移动，就杂乱无章地谈了 25 分钟。



图 11.41　第一个镜头，派翠夏从左向右移动……



图 11.42　……在下一个镜头，她从右走到左，明目张胆地违反传统的银幕方向。

除了不连续性动作外，当戈达尔不遵守 180°规则时，他经常会夸张时间，如派翠夏边走边看报纸的时候(图 11.41 与图 11.42)。在开场戏中，当米歇尔的共犯指出一辆他想偷的车时，视线相当不清楚，我们也不太明白两者之间的关系何在。

电影的声音也强化不连续剪辑。跳接中的角色对白和画外音，让我们注意到它的矛盾：视觉的元素是省略了，但声轨中仍在持续剧情。外景拍摄时的环境音也干扰对白。派翠夏公寓外的警笛声，几乎盖过她和米歇尔的主场景中的对话。稍后的记者会令人费解地在机场的观测台上举行，邻近飞机的巨响淹没了对话。这样的场景就不像一般好莱坞制作的电影，因为好莱坞影片一定会以混音来平衡音量。

戈达尔放弃流畅的声音及画面规则，使《筋疲力尽》避开好莱坞犯罪电影中常见的魅力。笨拙的风格吻合在忙碌的巴黎拍摄假纪录片的粗糙感。影片的“不连贯”特性也跟其他非传统技巧一致，像是演员会神秘地看向摄影机。此外，画面和声音的晃动让观众意识到，这自觉式的叙事是为了影片风格的选择。为了让导演的手法印记更明显，电影更蓄意地以不修饰的方式改变传统。

戈达尔并不打算批判好莱坞电影，相反的，他采取与 20 世纪 40 年代美国一致的类型惯例，并提供当代的巴黎场景，以及现代、自觉的处理手法。他从中创造出英雄的一种新类型。没有目标且平庸的逃亡恋人，在后来的盗匪电影中成为中心，如《邦妮与克莱德》(*Bonnie and Clyde*)、《穷山恶水》(*Badlands*)和《真实罗曼史》(*True Romance*)。更宽广地来说，戈达尔的电影成为许多导演以活力的方式向好莱坞传统致敬，或改写好莱坞传统的典范。对于《筋疲力尽》所促成的风格运动，即法国新浪潮运动，它所表彰的态度正是此运动的中心精神。

《东京物语》

Tokyo Story/Tokyo Monogatari

1953 年,松竹出品(日本)
导演:小津安二郎 (Yasujiro Ozu)
剧本:小津安二郎、野田高梧 (Kogo Noda)
摄影:厚田雄春 (Yuharu Atsuta)
演员:笠智众、原节子、东山千荣子、杉村春子、山村聪

到目前为止,我们已说明了经典好莱坞制片如何制造一个风格系统,以建立、维持清楚的叙事空间与时间。连续性系统确实提供给导演一组准确可循的制片准则。然而,导演可以不使用这套准则,而自己发展出经典形式外的风貌。正如戈达尔在《筋疲力尽》中的作法,他们可能借由违反准则来强调准则,创造出不连贯且活泼的电影。或者,他们可能发展出一套替代的准则——起码像好莱坞的一样严格,让他们能拍出与经典电影截然不同的影片。

日本导演小津安二郎就是一例,不同于《星期五女郎》及《西北偏北》以事件为组织剧情的中心原则,小津尝试以淡化剧情为主,反而制造出影片独特的魅力。《东京物语》是他第一部受到西方瞩目的影片,便反映了小津独特的拍片策略。

《东京物语》叙事简单,描述一对乡下老夫妻到东京探视儿女,却发现自己被当成麻烦的讨厌鬼对待。影片叙事安静且沉思,但小津的风格却不符合某些典型脱俗的日本电影。其实,日本导演及影评人和西方观众一样,认为他的非经典手法令人困惑。借由有系统地创造出时空关系的替代方法,小津企图吸引观众更深入注意影片。在好莱坞,风格从属于叙事,而小津则让它们成为对等的伙伴。我们看着叙事剧情、空间关系和时间关系同时展开,全都同样戏剧化且动人。因此,即使像《东京物语》这样的简单叙事,也能变得清新迷人。

依经典标准来看,《东京物语》是相当拐弯抹角的。有时候,他以间接的方式让观众获知故事信息,且总是省略重要时刻。例如,剧情的最后部分是祖母突然生病及去世。虽然祖父母两人都是影片的中心人物,但观众并没看到祖母生病的戏。观众只从女儿和儿子收到电报时,才知道这个消息。同样的,祖母死去的时间是发生在两场戏中间:前一场她才与儿女共享天伦,下一场儿女们已在哀悼她的逝世。



"我不认为电影有公式,也不认为电影只有一种形式。如果有一部好电影,那它已创造了自己的形式。"

——小津安二郎,导演

然而,这些戏的省略,并非如《星期五女郎》那样一部快节奏的电影,急忙地将一大堆事件叙说完毕。相反的,《东京物语》都是处理一些生活细节的段落:祖父与朋友在酒吧谈论对子女的失望,或祖母与孙儿们在周日午后的散步。这截然不同于经典叙事手法,重要的情节总是被刻意淡化,呈现在观众眼前的,尽是简单且轻描淡写的剧情。



图 11.43 《东京物语》中的一个镜头，纪子坐在那儿……

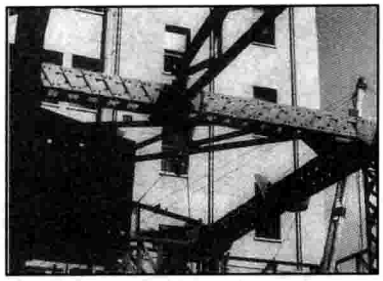


图 11.44 ……接到一个建筑物画面……

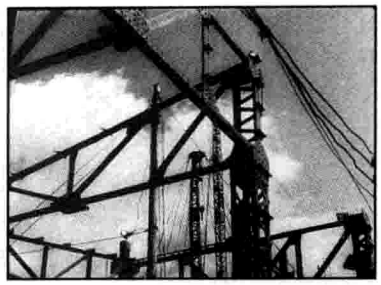


图 11.45 ……然后再接一个工程的画面……



图 11.46 ……之后再接故事中的下个场景。



图 11.47 在美容院中，系统剪辑从动作轴的这一边，移到……

除了故事轻淡，小津还在空间上做文章。即一场戏的开场镜头中，画面上绝没有重要的叙事元素。而且，不用叠或淡的手法，小津总是在场景中加上几个切进来的空镜头作为转场，而这些空镜头并不与事件发生地点连在一起，而是附近的地方。例如，电影的开场是尾道（Onomichi）这个海港小镇的五个镜头——海湾、学童、火车经过——第六个镜头才是祖父母打包行李准备去东京。虽然前五个镜头有些重要母题出现，但是并没有带任何叙事需要的“因”，来铺陈下面的事件（不妨比较《星期五女郎》和《西北偏北》的开场）。

这些转场镜头本身除了没有事件在其中发生，也没有说明人与环境关系的功能，反而带来一些困惑。媳妇纪子在办公室接到电话，知道祖母死后，她悲伤地坐回自己的位置。这场戏的最后一个镜头是她坐着的中景，与剧情相关的声效部分是打字机哗哗的声音（图 11.43）。然后配乐传来，切以低角度拍摄一个正在施工的建筑物画面（图 11.44 与图 11.45）。

接下来的镜头是长子平山大夫开设的诊所，他的妹妹繁也在那儿。在这里，音乐停止（图 11.46）。前面两个施工画面与这个事件毫无关系，也不知那两栋建筑物是什么。如往常一样，我们会为这样的风格技巧寻找它的功能目的，但对这样的转场镜头，实在很难说出它的外在意义或内在隐喻是什么。也许有人会说，那象征“新东京”，使从乡下来到都市的老日本人产生一种异乡人的感触。但是，我们认为它具有叙述的功能，与故事流程的节奏有关。

小津的叙述策略是，在事件发生的场景与插入的空镜头间交替，以引导观众进入或离开事件本身。当我们看电影时，通常会对这些加进来的镜头形成期待。小津就是以制造这种让观众期待：到底转场什么时候会出现，或接下来的是什么戏，来强调他的风格——延迟观众的期待，增添惊奇效果。

例如，医生的太太文子在影片的前段，与儿子实争执他的书桌必须搬开，让祖父母有



图 11.48 ……另一边……



图 11.49 ……再移回来这一边。



图 11.50 这个正面镜头是纪子和祖母走过来……



图 11.51 ……然后绕过 180° 线，到后面来拍她们的背面镜头。



图 11.52 《东京物语》。



图 11.53 《东京物语》。

地方睡。事情还没说完，下一场就接至祖父母已抵达，最后是众人在楼上说话。音乐响起，下一个镜头是书桌出现在楼下的走廊上，画面上没有任何人，接着一个室外的长镜头画面，一群小孩在房子附近跑过，这些小孩并不是剧中的重要人物。终于，画面又切回室内，实坐在爸爸诊所内一张书桌上做功课。在这里，剪辑在两场景中用了相当迂回的方式，先是我们期待某个人物应该出现的地方（楼下走廊的书桌旁），然后是与事件毫无关系的户外画面。最后，在第三个镜头，那个人物重新出现，事件才又持续发展下去。这样的转场过程产生了一种游戏：观众不但得对事件发展形成期待心理，也开始对剪辑及场面调度手法产生预期。

而在场景之间，小津的剪辑手法和好莱坞手法一样有其系统，只不过他的是完全对立于连续性原则的。例如，小津并不遵循 180°原则，他经常从另外一个方向跨越这个轴线。当然，这样做必然违反了银幕方向的原则，因为在前一个画面中，人事物若在右边，下一个画面可能就在左边了。例如，在繁的美容院中，最先的室内中景镜头是繁站在和门口相对的位置（图 11.47）。然后，越过 180°，一个中景镜头是一个女人坐在干发器下方，摄影机现在面对的是美容院的后面部分（图 11.48）。再一个越过 180°的镜头，又回到刚才的位置，这次是整个空间的中长镜头，面向门口，祖父母正走进来（图 11.49）。这是小津典型的剪辑与取景手法。

小津是动作连续性的高手，但是手法很不寻常。例如，纪子和祖母走向纪子的公寓时，有一个正面镜头（图 11.50），然后越过 180°，切接正背面镜头（图 11.51），两个女人的

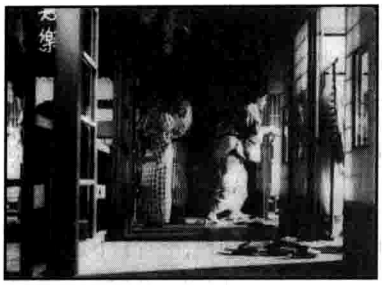

图 11.54 《东京物语》。


图 11.55 《东京物语》。


图 11.56 《东京物语》。

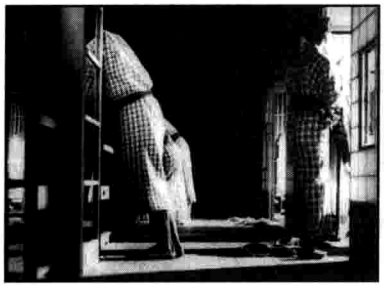

图 11.57 《东京物语》。


图 11.58 《东京物语》。


图 11.59 《东京物语》。

动作是那么完美地连接在一起，但是，因为同样的镜头高度与距离造成非常相似的构图，这个剪辑霎时看起来好像这两组人差点要“撞”在一起。这种一向被认为是犯错的手法，普通导演不会采用，但小津不仅在本片使用，也在其他片子用过，因此塑造了他明显独特的风格。

以上的例子说明了，小津的运镜与剪辑丝毫没有受中轴线的限制，而保持在同一个半圆形区域，他经常以 90°或 180°切入。意即，画面的背景会依此不断变换，而不像一般的好莱坞影片因为摄影机不跨越 180°线，所以空间中的第四面墙不会出现在画面上。《东京物语》中因为背景经常变换，反而与人事物的关系更加密切，观众必须时时注意布景道具，要不就很容易产生困惑。

小津经常将转场镜头和 360°空间自由运镜两个策略一并使用。例如，当祖父母来到温泉地，首先是一个走廊的长镜头（图 11.52）。拉丁式音乐传来，有一些人穿过走廊，下个镜头是另外一个楼上走廊的长镜头，女侍手中捧着茶盘，在下方有两双拖鞋（图 11.53）。接着是从庭院望向走廊外的中长镜头（图 11.54）。有更多人穿过，众人打麻将的中景镜头（图 11.55）跟着出现，人声和搓牌声响着。然后，小津跨过 180°线，再拍一个打麻将的中景镜头（图 11.56），刚才第一次出现的桌子现在变成背景了。下一个镜头又切回走廊外的中长景的镜头（图 11.57）。以上这些镜头里都没有出现祖父母，他们才应该是这次温泉之旅的主角。终于，一个两双拖鞋摆在门外的中景镜头又出现了（图 11.58），暗示这是祖父母的房间。墙上通过玻璃窗晃动的光影，表示银幕外众人的活动仍在继续，嘈杂的音乐和说话声不断传来。平山躺在床上的中景镜头出现，他无法在吵闹声中入睡，遂与老伴谈起话来（图



图 11.60 画面连续性剪辑镜头，当祖父和朋友交谈时，从祖父这一边……



图 11.61 ……剪到他的朋友这边。

11.59)。终于，在七个镜头之后，点出这场戏的真正状况。第二个镜头的两双拖鞋(图 11.53)，一开始几乎不容易看到，但却说明了祖父母早就在那里。

小津的风格使空间单独成为叙事的重要元素，而非从属于因果关系，他对图形连续性也有相同的处理手法(参见图 6.125 至图 6.130)，它们都是因小津让图形连续性本身有其功能，却没有任何叙事目的而存在。《东京物语》中有场对话的场面采用了正/反打手法，但小津跨过 180°，使两个画面中的人物均看向右方(图 11.60 与图 11.61)(在好莱坞，连续性主义的遵奉者会认为两个人物是在看同一样东西)。由于两个人物的位置在画面中的构图一模一样，如此明显的相似图形产生了一种连续感——即图形连续性。从这个观点来看，小津的风格与抽象形式电影有异曲同工之妙(参阅第十章第 424~425 页)。仿佛他在剧情片的范畴中，也仍然要做到类似在《机械芭蕾》中图形相连的抽象乐趣。

《东京物语》中时间与空间元素的运用，既非故意暧昧，也不具有叙事的象征功能；反而，它说明了经典叙事电影中，可以存在一种时间、空间和叙事逻辑间的不同关系。空间与时间不再只是温驯地制造清楚的叙事线，小津将它们提升至可以单独存在的地位，或成为影片中重要的美学元素；他也没有因此忽视叙事，而是将它做一种开放性的呈现。《东京物语》和小津的其他影片风格技巧均与叙事平等存在，因此，观众从一种新的方式去观赏他的影片，亲自参与了一出关于时间与空间的戏剧。

《重庆森林》

Chungking Express (Chung Hing sam lam)

1994 年，香港泽东电影公司出品
导演：王家卫
剧本：王家卫
摄影：刘伟强、杜可风
演员：林青霞、金城武、梁朝伟、王菲(王靖雯)

当代好莱坞电影制片人有时会探讨所谓的生命网络 (web-of-life)剧情。除了两条主要情节路线(如《星期五女郎》或《西北偏北》)，某些新近电影将许多剧情编织在一起，其

中通常包含了许多角色。这类电影的先例可以见于《大饭店》(*Grand Hotel*, 1932)与《纳什维尔》(*Nashville*, 1976)。而在 20 世纪 90 年代，如《银色、性、男女》(*Short Cuts*)、《低俗小说》(*Pulp Fiction*)、《时间密码》(*Time Code*)、《木兰花》(*Magnolia*)与《毒品网络》(*Traffic*)等影片，使得这种编剧方式更加普遍。这些剧情路线乍看之下可能毫不相关，但是往往汇聚在一起之后，就显出意料之外的因果联系。在《木兰花》中，这些角色的连接是经由电视(所有人以各自的方式联系到电视制作人帕特里奇)与偶然邂逅(如巡警遇到了帕特里奇不快乐的女儿)连结在一起的。

对于生命网络剧情，观众期待能够展开个别角色之间始料未及的关系。从这个立足点来看，《重庆森林》构成了一个经典形式之外的迷人实验。它只有大约六个主要角色，但分成了两段独特的故事，每一个故事的组织各自围绕不同组的角色而交替呈现。观影者通常会问的一个问题是，把这两个故事放在同一部电影中，导演王家卫到底要做什么？

在第一个故事里，探员 223(为了便于记忆，以下称为探员一)刚与女朋友分手，天天希望她会在他 25 岁生日前回来找他。他晚上在城市里流连，碰到了一位戴着金色假发和墨镜的神秘女子。他并不知道她在从事毒品走私。她雇用了一些落魄的印度人，把装有可卡因的袋子分给他们，进而搭飞机运出国，但是他们却带着这些毒品逃走了。她必须找回这些货物，不然就要面对老板的制裁(老板是个经营酒吧的西方人)。探员一在酒吧遇见她，然后带她到廉价旅馆，在旅馆里她睡完酒醒，他吃了些东西，早上离开了她；而她在他的呼机中留下含情的信息，然后回到酒吧去枪杀了她的老板。

在第二段更长的故事里，出现了探员 633(探员二)，他原本与空姐女友交往愉快，但是有一天她却离他而去。当他还在试着走出情伤的时候，在他最喜欢去的快餐店“午夜特快”里，有一个女服务员阿菲对他产生了兴趣。原先的空姐女友把他的公寓钥匙寄放在午夜特快，让他领回去，而阿菲却利用这些钥匙，趁他不在的时候探索他的屋子。她把屋子打扫整理了一番，换了新的肥皂与毛巾，还在鱼缸里放了鱼，想借此让他振作起来。当他在屋里撞见她之后，他才知道她正在对他示好，所以，他就把女朋友的东西打包起来，然后去和阿菲约会。但是阿菲却离他而去，到她一直想去的加州。一年之后她回来了，探员二已经买下了午夜特快，并且重新装修。现在她成了一位空姐，暗示着他俩的感情终究会开始。



图 11.62　在《重庆森林》中，当神秘金发女郎靠在商店外面(等我们看到第二部分才会知道)，阿菲带着布玩偶离去(或许是要到探员二的公寓)。

这两个部分有什么关联？二者都运用了手持摄影机、阴郁的音乐、来来回回的旁白评论，但是风格上的相同，却不足以将这两个故事放在一起。由于两个主角(第一个是便衣警察，而第二个是辖区警员)都是警察，我们会预期他们相遇，但是他们从来没有。神秘金发女郎走私毒品，也没有引发警察的动作；探员一对她的违法勾当毫不知情。举例来说，探员二并未调查酒吧主人被谋杀的案件，但是，在另一种剧情种

类中，他可能会进行调查。这两条剧情线的确有共同的地点：探员一与探员二都在午夜特快中闲晃。然而，这并未连结两段故事的因果关系，探员一只有一次遇到阿菲，而且从未与探员二成为情敌。王家卫似乎在逗弄眼尖的重复看片者，他在第一部分插入了一段简短的远镜头，其中有即将在第二部分出现的主要角色——探员二、空姐与阿菲（图11.62）。不过，在第一次看片的时候，我们并不认识他们，而这三人也并不影响第一部分的故事情节。

王家卫并置这两个故事的方式，似乎是要我们自己去找关联性。以叙事形式及风格加以分析，我们可以找出有意思的一些类似性与差异性，指出这部电影的一些统一主题。

以广泛的叙事观点来看，这两个部分截然不同。第一部分发生在九龙半岛，在重庆大厦内部与四周，是个充满廉价宾馆、商店与印度餐厅的破败区域（这部电影的中文片名"重庆森林"，可能会让当地观众误以为第二段故事会回到这个区域）。第二部分午夜特快一带则在香港岛。第一部分的九龙区犯罪猖獗；探员一在枪口下追缉嫌犯，金发女郎则在毒品帮派中工作。第二部分所呈现的世界比较没有威胁性，在这里可以发展感情，警察经过辖区时会到店里吃点东西。这部电影的英语片名 *Chungking Express* 融合了两个部分的主要地点，而在一个词组里面平衡了重庆大厦（Chungking）与午夜特快（Express）。

这两个部分的时间架构也相当不同。第一部分发生在短期间，大约有四天，而情节则在期限内推进。探员一要他的前女友阿 May 在 4 月回来找他。金发女郎的老板设定了走私任务的期限，而她以射杀老板交差了事，并在 5 月 1 日远走高飞，离开香港。第二部分的时间架构比较松散，也没有固定的期限。在几个星期期间，探员二的女朋友离开他，阿菲闯进了他的公寓，他调换了辖区，而经过几番碰面之后，他们终于约会……阿菲不理他，突然离别。在一年后，当她飞回香港，情节便告一段落。

在这些广泛的对比之下，的确出现了某些共鸣。每个男人都正在离开一段恋情；每个男人都偶然遇见一个女人；每个男人早晚都被新遇到的女人所吸引；女人突然离去。这两个角色的目标也都透露出信息。探员一要找一个新女友，而虽然探员二安于随波逐流，阿菲却似乎想要安抚他受伤的心灵。比起好莱坞的电影，这些目标的呈现相当模糊，而且在追求上更加飘忽不定，但这两条并行线显示出《重庆森林》都是围绕在感情上的。对于因



图 11.63　在家中哀伤不已的探员一。



图 11.64　探员二回想着消逝的爱情。

果环节、主题与视觉风格，当我们的观察越仔细，就越能发现这部电影是在比较人们找寻爱情的方式。

这两个警察的感情问题，塑造了他们对时间的态度。这两个男人都没有省察到，他们的爱情方式必须调整，才能够有所改变。在第一部分，受快速的步调与期限所支配，探员一先定了一个月的期限，便想要立刻找到新的女朋友。探员二突然被女朋友抛弃，没有办法振作精神，重新开始爱情生活。这两个男人都用循环重复的行为填补等待的期间。探员一纠缠阿 May 的家人，并且打电话给旧女友要求约会。探员二一再来到午夜特快，起初是带东西给他与女朋友吃，然后就只是呆坐；在他调职以后，他就经常光顾另一条街的小吃摊。虽然其中一个人想要立刻有一段情，而另一个人退回到惯常模式，但这两个人都陷入了无能为力的螺旋回转。借由公寓里平行式的男人郁闷影像，王家卫强调出了这个情形（图 11.63 与图 11.64）。

他们需要有所改变——或者，根据片中最常见的主题，是菜单的改变。食物在这两个故事里都是核心，这显示在片头中以推拉镜头（tracking shots）穿过重庆大厦，看到满是顾客的餐馆。探员一用菠萝罐头衡量他等待阿 May（爱吃菠萝）的时间，每天买一罐 5 月 1 日到期的菠萝罐头。在最后一天，他吃光了累积的 30 个罐头。当他遇到金发女郎，他问她是否喜欢菠萝。类似的是，探员二在午夜特快点的东西总是厨师色拉。相反的，片中女人却渴望菜单有变化。当金发女郎在酒吧里研究探员一，她的旁白是："其实了解一个人并不代表什么，人是会变的，今天他喜欢菠萝，明天他可以喜欢别的。"当探员二带着匹萨、鱼及洋芋片回家，他的女朋友离他而去。他这才想到，她了解选择爱人可以像选择晚餐一样。



图 11.65　在早班之后，探员一接到了呼机留言，祝他生日快乐。

食物的主题继续着，界定了男人对于改变的态度。当金发女郎睡在重庆大厦里的旅馆房间时，探员一用汉堡、色拉与薯条填饱肚子。到了外面之后，他认为，她已经忘了他，但是她的呼机留言（"生日快乐"），使他希望对她的记忆保存期限永远不会过期。当探员一不再将女友当成快餐，他的时间感就扩大了；他不再寻求新的未来，而是珍惜过去的片刻（图 11.65）。

女店员阿菲闯入了探员二的生活，她把廉价鱼罐头的标签换掉，在他的水壶里掺酒帮他入睡，并且让他走出自怜（他在自怜中想象他的毛巾在哭、肥皂变瘦）。当她没有赴约时，她留



图 11.66　探员二曾经忽视了阿菲留给他的假登机证；现在他在等烘干之后读它。

给他一张印在餐巾上的假登机证;起初他丢掉它,但是,在平行组合探员一对呼机留言的沉思之后,探员二在餐厅用烤肉器烘干它(图 11.66)。一年后,探员二已经拥有了不同的菜单。他买下了午夜特快,而当阿菲回来的时候,他请她为他写一张新的登机证。之前,他曾经不愿意和她一起旅行,但是现在,当她问他想飞去哪里,他回答:"你说去哪儿就去哪儿。"他已经打破了惯常模式,并且愿意接受改变。

最后的场景总结了另一个飞行主题,这个主题贯穿两个部分,这两个部分都有关女人想要变化。在第一部分,金发女郎为运毒客安排航班,之后她搭早班飞机远走高飞。在第二部分,阿菲取代了探员二的空姐,而当阿菲第一次遇见她的情敌时,把她自己与空姐比较了一番(图 11.67)。音乐主题也显示了改变的重要性。在第一部分反复的"雷鬼"歌曲说:"每一天都不会一样, 一定会有些不同。" 第二部分强调了歌曲 "每天带来的改变"(What A Difference A Day Makes),并且重复了爸爸妈妈乐队 (Mamas and Papas)的歌曲"加州之梦"(California Dreamin'),这首歌所表达的愿望,是想要去一个更晴朗的环境。几个画面上的主题使这两个主要的女人产生了关联,包括她们的鞋子、墨镜,以及沉溺于幻想的习惯(图 11.68 与图11.69)。

如果接受爱情本身的变化无常,就是这部电影的主旨,那么这两个部分的巧妙设计,



图 11.67 日后变成空姐的阿菲,比较她自己与抛弃探员二的女人。



图 11.68 第一部分的金发女郎沉思着……



图 11.69 ……第二部分的阿菲有类似姿势。



图 11.70 《重庆森林》的第一部分,结束于探员一在午夜特快撞见了阿菲。

则是要使观众间接领悟到这一点。第一部分开始于金发女郎在重庆大厦里匆匆行走，之后探员一为了追逐一名罪犯而撞上她。她的蛇蝎美女装扮与毒品生意，似乎显示这是犯罪惊悚片的开始。不过，走私情境一下子就被探员一的感情渴望所掩盖，而金发女郎突然射杀她的老板，就这样结束了这段犯罪情节。第二个故事开始，探员二平静的惯常模式与个人问题上场了。惊悚元素的主要功用是做诱饵，在剧情类型转换成为开放结局的爱情喜剧片之前，这个诱饵引诱我们去研究这些角色。



图 11.71 第二部分开始于探员二走近午夜特快，他将取代探员一成为片中男主角。

王家卫通过极具风格的平行对照，示意类型转换。当探员一撞上金发女郎的时候，画面定格，而他在旁白中说："57 个小时之后，我爱上了这个女人。"在第一部分的结尾，探员一又来到了午夜特快，他撞见了阿菲（图 11.70）。他的评语是："六个钟头之后……"画面淡出，逐渐出现了探员二走向快餐店的画面（图 11.71），而我们听到探员一继续说："……她喜欢了另一个男人。"我们再也见不到探员一了。这些旁白评语清楚展现了这部电影的感情并行线（从现实立场而言很不合理——探员一怎么会知道阿菲爱上了探员二？）。

由于这两部分在情节上没有因果关联，这部电影起初可能会让观众失望。但是，王家卫的策略就是邀请观众寻求其他的联结。这两个平行处境指出变化对于爱情的必要性，就如同变化对于饮食的必要性。而布景、摄影、音乐与旁白评语，则强化了这个主旨的各种意涵。《重庆森林》并不笨拙，部分原因是它巧妙地由犯罪片发展为周而复始（stop-and-start）的爱情片，另有部分原因则是片中处处可以感受到一种狡黠的游戏感。

纪录片的形式与风格
Documentary Form and Style

《持摄影机的人》
Man with A Movie Camera (Chelovek s kinoapparatom)

1928 年，VUFKU，苏联
导演：吉加·维尔托夫（Dziga Vertov）
摄影：米哈伊·考夫曼（Mikhail Kaufman）
剪辑：Elizaveta Svilova

就某方面而言，《持摄影机的人》或许像直接的报导式纪录片，但它不试图让观众觉

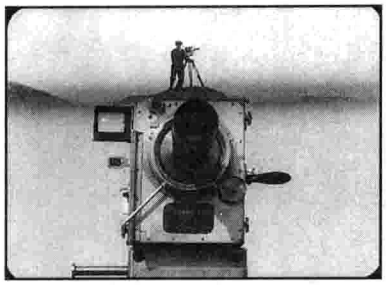


图 11.72 维尔托夫的长期合作摄影伙伴米哈伊·考夫曼，就是《持摄影机的人》的摄影师，画面上（通过双重曝光），他仿佛站在摄影机上方。



图 11.73 维尔托夫刻意以倾斜摄影机的角度来分开拍摄两个街景的画面，再将它们并置在一起。



图 11.74 一碟小龙虾突然在此画面中跳起舞来。

得它没有影响它所拍摄的现实。相反的，维尔托夫反而十分强调剪辑及摄影的操控威力，可以将平凡无奇的日常生活小细节变成一部高度异质化的纪录片。

一提到维尔托夫就令人想到剪辑，在第六章（参见第 267 页）中，我们曾引述了一段他对导演的看法：一个不断从各地搜集画面，再将之以创意概念连接起来、呈现给观众欣赏的眼睛。他在理论方面的著作也将眼睛比喻成摄影机的镜头，他称之为“电影眼睛”（kino eye，kino 的俄文意思是“电影”），他早期的一部电影就称作《*Kino-Glaz*》，即《电影眼睛》。

《持摄影机的人》即是以此概念为出发点——导演的眼睛即镜头，作为整部影片联想式形式的基础。整部影片变成赞扬纪录片导演借剪辑及特效的威力，来控制观众对现实的知觉。它的开场是一部摄影机的特写：通过双重曝光的特殊效果，一位摄影师（即与维尔托夫经常合作的米哈伊·考夫曼）突然出现在极远的镜头中，爬上一架大摄影机（图 11.72）。他在上面将自己的摄影机架好，拍了一段影片，然后再爬下来。这种在单镜头画面中玩弄不同的镜头比例（特写／远镜头），立刻反映了摄影机以近乎魔术的方式在改变现实的威力。

类似这种特效的母题充斥着整部影片。它不像科幻片中的一些特殊技巧那样，在力求隐形的效果下协助制造现实，它反倒是大大方方地表征改变现实的蓄意。图 11.73 即一个典型的例子，维尔托夫刻意以倾斜的角度拍摄两个平常的街景画面，再将它们并置。另外，维尔托夫还运用了一种他称之为怪异化（pixillation）的技巧，在单镜头画面中与实物一起的动画技巧。例如，一碟小龙虾突然活过来，并跳起舞来（图 11.74）；还配合着收音机的乐声、叠上三个舞者（不同比例），以及右下方一只



图 11.75 运用重叠影像来象征音乐。

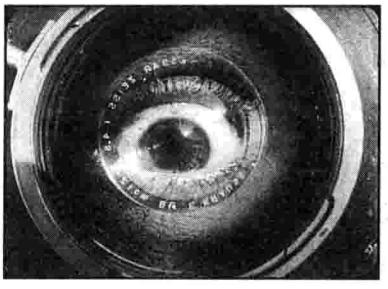


图 11.76 《持摄影机的人》的最后镜头是，一个人眼重叠在摄影机上直视观众。

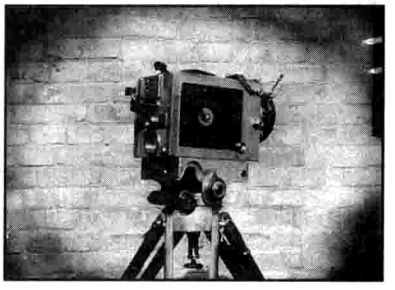


图 11.77 这个镜头是以动画方式呈现摄影机自行从盒子中爬到三脚架上，并展示说明它身上每个部分的操作方式及功能。

在弹钢琴的手(图 11.75)。这类母题运用的高潮是一只人的眼睛叠在摄影机的镜头上(图 11.76),直视观众。

有时在影片中,摄影机也被拟人化,通过剪辑使它具有人类的行为:镜头对着花朵,忽而模糊忽而清楚的对焦动作,再接一个非常滑稽的并置镜头:一个女人用毛巾擦干脸时,眼睛一眨一眨的动作,与活动百叶窗一张一闭遮着光线的动作,在同一个画面出现。最后,摄影机还像人一样自行移动,从一个盒子中走出来,爬上三脚架,在画面中展示各部分的功能(图 11.77),最后还用三脚架的三只脚步出画面。

《持摄影机的人》是属于一种在 20 世纪 20 年代开始变得十分重要的纪录片类型:"城市交响曲"(city symphony)。拍一座城市当然有很多种方法,用分类式可以呈现它的地理景观与旅游胜地,如旅游文化一样;策略式可以用来对一座城市需要改建,或市政府应该重新规划的地点提出看法。叙事电影可能就以城市作为人物的背景,如罗伯特·罗西里尼(Roberto Rossellini)的《罗马:不设防城市》(*Rome Open City*),或是朱尔斯·达辛(Jules Dassin)的半纪录犯罪电影《不夜城》(*The Naked City*)。然而,早期的城市交响曲影片即已确立了一些惯例手法,将现成的城市景观或城市生活面貌连接起来,通常没有评论式的旁白,而通过联想式原则,在观众心底产生对这城市的情结或态度。早期影片如阿尔贝托·卡瓦尔康蒂(Alberto Cavalcanti)的《光阴》(*Rien que le heurs*, 1926)和沃尔特·路特曼(Walter Ruttmann)的《柏林:城市交响曲》(*Berlin, Symphony of a Great City*, 1927),近期的如古德菲·雷吉欧(Godfrey Reggio)的《机械生活》(*Koyaanisqatsi*, 1983)和《变形生活》(*Powaqqatsi*, 1988),均运用了类似的技巧,舍弃旁白,而代以音乐的伴奏为连续出现的影像塑造调性(参见第 430~432 页)。

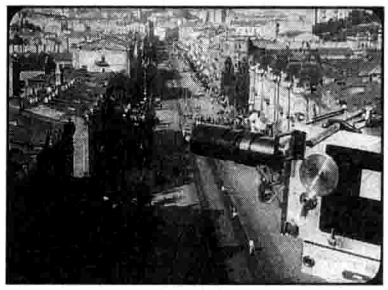


图 11.78 摄影机疯狂地以横移方式拍下城市的不同角度。

《持摄影机的人》的第一场戏是一位摄影师开动摄影机拍片,然后穿过电影院,走向银幕。接着电影院开门,观众涌入,现场乐队准备演奏,然后电影上演了。我们和片中的观众所看到的影片,一开始似乎是典型城市交响曲影片类型。开始是一名妇女睡着了,人体模特儿站在关闭着的服装店橱窗中及空荡的街道上。然后人们开始出现在画面上,城市好像醒了。事实上,整部《持摄影机的人》就是循着苏醒后的城市上工到休息的模式在发展。但是,早在城市苏醒部分的片段,我们同时也看到摄影师在街道上架设他的器材,仿佛他也开始一天的工作。摄影师出现在自己拍的影片中,像这样的"矛盾"母题将不断在影片中出现。维尔托夫在这里甚至立刻再剪回原来熟睡着的妇女的画面,更强调此"戏中戏"的意图。

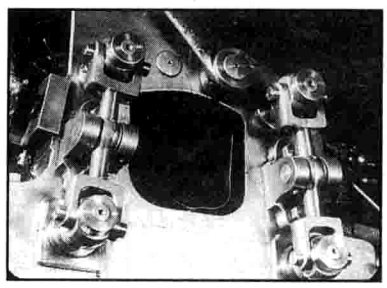


图 11.79 构图及灯光加强了机械内部充满动感的动作。

就像这样,我们和电影里的观众观赏着同样的事件和镜头。事实上,到了结局部分,我们又看到影片中的观众,看着银

幕上的摄影师在拍摄一部正在行动的摩托车;而白天所发生的事又以快动作重复了一次,此时时序被打散了。维尔托夫在创造不可能的时间流程中,再次强调了他对电影非凡的操控力。而且,本片也不只展示一个城市,又将莫斯科、基辅等城市连在一起,就仿佛摄影师是在一天之内来回这些城市。另外一个景深镜头(deep-focus)——摄影机在前景,俯视远处的建筑物——也充分展示维尔托夫在摄影机与城市之间产生关联的企图(图 11.78)。总之,《持摄影机的人》不只是一部城市交响曲类型的影片,它远比该类型复杂许多。

除了赞美电影的威力,本片也有其内在及外在的意义(不了解俄文的观众必然会忽略部分意图)。在表层意义上,影片处理了苏联在革命十年之后,社会上所受到的正面及负面的影响。影片中有一个特色是,机械运作经常与人类劳力并置。首先,在这段历史中,苏联(USSR)正迈向全面工业化的阶段,因此,许多具有庞大机械的工厂被拍成具有动力及生产力的场所;为了让摄影机捕捉到零件运作(图 11.79),摄影师有时必须爬上烟囱,或倒悬在水坝下方,以拍摄机械细部的动感。而且,影片中的劳工镜头并没有受迫害的模样,反而是与机械一起欣喜地为国家建设而努力。画面中,一名在生产线上折香烟盒的年轻妇女愉悦地与同伴聊天谈笑的模样,正充分地说明了这项特质。

然而,维尔托夫也涵盖了负面的部分,例如阶级的不平等待遇,像是美容院或肥胖妇女在减肥的镜头,暗示了革命后,中产阶级价值意识又回到社会上。维尔托夫另挑了苏联境内非常大的社会问题之一来批评。一个醉汉倒在巨型酒瓶作为装潢的酒店前。摄影师最后还进入许多卖酒或伏特加的酒吧中,当他走出来时,我们看到由教堂改建成的工人俱乐部的几个镜头。通过联想式的交叉剪辑,说明了这两个地点成为苏联人民经常打发时间的休闲场所:一名妇女在俱乐部中射靶,与酒吧中酒柜上一瓶瓶的酒连接在一起。在 20 世纪 20 年代中期,政府颁布了一个政策,俱乐部与电影院将逐日取代酒坊与教堂在苏联人民休闲生活中的地位(伏特加酒的专卖是苏俄国库收入的重要来源,电影盈收则是新目标之一)。因此,在某种程度上,《持摄影机的人》是在利用花哨的摄影技巧,让俱乐部和电影院看起来充满魅力,帮政府推展政策。

就内在意义而言,本片可以被视为维尔托夫对电影看法的论证式影片。他反对叙事形式以及采用专业演员,而偏好以摄影技巧和在剪辑台上创作,来影响观众的观影经验(然而,这并不代表他反对运用场面调度上的元素,本片中的某些场景,如女人醒来洗脸的镜头,显然是经过安排的)。整部影片其实是日常生活工作作息与电影工作内容的剖析及并置,像其他工人一样,摄影师每天早上醒来去工作。像他们一样,他用他的技巧来使用摄影机;摄影机手柄被拿来与收银机的手柄或工厂里任意移动设备一一做比较。电影院里放映机的零件运转也代表了我们在不同影片中看到的工厂中机械的配合。

维尔托夫还进一步展示出,我们所看到的电影绝不是自然的产物,而是经过特定的劳动方式产生出来的结果。摄影师为了捕捉完美镜头而不顾危险,如用一只手骑摩托车,再用另一只手拿摄影机拍摄疾驶而过的火车;剪辑师在剪辑台上剪开影片,以粘胶接上。另外,剪辑台上的银幕,有静止画面、快动作与慢动作等影片加工工作的过程,呈现电影

的工作庞杂浩大。

因此，维尔托夫在此论证的是，电影制作是一项工作或技艺，而非精英的艺术作品。从影片里、电影院中观众的愉快反应来看，维尔托夫是希望苏联社会大众能发现他所称道的电影，是有趣且能愉悦人心的媒介。

这个内在意义也连带引出了它的象征性意义。20 世纪 20 年代的苏联，一直希冀电影是一种能够容易被人看懂、又能传达政策的媒介，以教育幅员辽阔的苏联境内人数众多的文盲。然而，维尔托夫的影片或爱森斯坦（Sergei Eisenstein）实践蒙太奇理论的电影，即使都是在宣扬革命意识，对官方而言，都太复杂艰深了。虽然维尔托夫在很多方面不同意爱森斯坦的剪辑理论，但他们两人都属于俄国蒙太奇运动的重要成员，我们在第十二章（参见第 542~544 页）会述及它的历史背景。《持摄影机的人》包含了 1,700 个镜头（是当时一般好莱坞影片的两倍），加上破坏时空关系及节奏快速的剪辑，无疑是一部难懂的片子。虽然也许将来会有更多人觉得像《十月》（*October*）或《持摄影机的人》这样的影片值得欣赏，然而，在当时，政府当局还是在影片出来后的几年，仍强烈批判维尔托夫和他的同伴，严禁他们再实验任何“电影眼睛”的理论。但是，无论如何，到最后《持摄影机的人》在苏联境内及其他国家，均被认为是一部在纪录片模式中使用联想式形式的经典作品。

《细细的蓝线》
The Thin Blue Line

1988 年，美国公共电视台出品（PBS）
导演：埃罗尔·莫里斯（Errol Morris）
摄影：Stefan Czapsky, Robert Chappell
剪辑：Paul Barnes
音乐：菲利普·格拉斯（Philip Glass，他在台湾音乐界是重量级偶像名人）

1979 年某天晚上，在西达拉斯的公路上，一位名叫罗伯特·伍德（Robert Wood）的警官遭到被他拦下的司机的枪击毙命。他的搭档泰瑞莎·特科（Teresa Turko）看到凶手驾车离开，经过几个月的调查，警方才发现车子是戴维·哈里斯（David Harris）偷来的。来自维德镇（Vidor）的 16 岁的哈里斯坦承他在车内，但说凶手是当天跟他在一起的兰道·亚当斯（Randall Adams）。亚当斯被捕后，以谋杀罪审判，他被判有罪，并处以死刑；最后通过上诉程序，他的判决减轻为终身监禁。哈里斯因为年龄以及和警方合作的关系而被判缓刑。

1985 年，纪录片导演埃罗尔·莫里斯在研究一部电影时结识亚当斯。该部电影要谈的是达拉斯一位精神科医师，因为他提出证据使被告被送上电椅，因此他一向被称为“死亡医生”。莫里斯深信亚当斯遭到不当的定罪，接下来的三年，他即筹备了这一部谈论此案的电影。

《细细的蓝线》说明了纪录片如何运用叙事模式，因为事实上，它要说的故事是有关伍德警官遇害前后的事件，但本纪录片中的叙事元素丰富了基本故事。借由巧妙安排，导演插入许多细节，并利用模拟重演（reenactments）杀人过程，发挥了强力的效应，微妙地激发起我们对亚当斯的同情。导演埃罗尔·莫里斯不只让我们经历犯罪案件，他还提出追寻真相是多么困难。

影片中各段情节带领我们穿越故事事件，但并非完全以直线的方式。本片相当清楚地分成 31 个段落，虽然很多小段是在回溯侦讯与犯罪过程，也有些是很冗长的模拟重演（较长的重演在分段中有标示）。

C. 开场字幕。

1. 达拉斯，介绍兰道·亚当斯和戴维·哈里斯。
2. 枪杀伍德警员（第一次模拟重演枪杀）。
3. 逮捕及侦讯亚当斯（第一次模拟重演侦测）。
4. 警方描述侦讯并展开调查（第二次模拟重演侦测）。
5. 警方描述两位警员的心理状态（第二次模拟重演枪杀）。
6. 警方找车，甚至使用催眠术（第三次模拟重演枪杀）。
7. 大突破：戴维·哈里斯在德州维德镇被找到。
8. 哈里斯指控亚当斯开枪。
9. 亚当斯回应哈里斯的指控。
10. 亚当斯被侦讯（第三次模拟重演侦讯）。
11. 警方说明认错汽车。
12. 介绍亚当斯的两名律师，并描述他们对戴维家乡的调查。
13. 亚当斯的律师谈论哈里斯是罪犯；法官描述他对警方的态度。
14. 亚当斯叙述哈里斯的事件说法（第四次模拟重演开枪）。
15. 亚当斯说明他的不在场证明。
16. 审判：特科警员作证，指称亚当斯涉案（第五次模拟重演开枪）。
17. 审判：新证人出现，米勒夫妇宣称看到亚当斯射杀伍德（第六次模拟重演开枪）。
18. 亚当斯的律师和卡尔（Carr）太太反驳米勒夫妇的证词。
19. 审判：第三名新证人迈克尔·兰德尔（Michael Randell）声称看到亚当斯开枪（第七次模拟重演开枪）。
20. 审判：陪审团宣告亚当斯有罪。
21. 审判：法官判亚当斯死刑。
22. 亚当斯对死刑的反应。
23. 亚当斯的律师申请再审，并且败诉。
24. 亚当斯的上诉受到美国最高法院支持；刑期减轻为终身监禁。

25. 维德镇刑警说明：哈里斯再度被捕。

26. 重新思考本案：证人仔细思量，哈里斯暗示自己说谎（第八次模拟重演开枪）。

27. 维德镇刑警说明：哈里斯在镇上犯下谋杀案。

28. 亚当斯："这小子让我害怕"；他深思释放哈里斯的错误。

29. 如今已是死囚的哈里斯回想他的童年。

30. 录音带上的最后访问：哈里斯说亚当斯是"代罪羔羊"，并且认罪。

31. 标题：两人目前的状况。

E. 结局字幕



图 11.80 审问亚当斯。这样的构图及场面高度说明它是"模拟重演"的部分。



"我想拍一部关于真相很难知道，而非不可能知道的电影。"

——埃罗尔·莫里斯，导演

第 1~3 段序幕介绍必要数据，并激发我们的好奇心与关切。开场段落描述达拉斯市、两名主要角色兰道·亚当斯与戴维·哈里斯，以及其目前状况是两人都在坐牢。是什么原因让他们在那儿？他们述说认识对方，成天喝酒、抽大麻和去看露天电影。第二段是第一次模拟重演，他们在黑暗的路旁残忍地枪杀伍德警官。由于模拟重演是由演员饰演参与者，因此，导演取景常会隐藏他们的脸，而集中在动作或场景细节上。第三个段落描述亚当斯的被捕和侦讯，也是以模拟重演呈现（图 11.80）。

接着是亚当斯被捕之前的冗长回溯。这个部分（第 4~11 段）集中在警方调查，除了由刑警叙述，还有报纸和其他数据的记录。在调查中，戴维·哈里斯指称亚当斯是凶手（第 8 段）。尽管亚当斯声称清白，还是被捕，我们第三次看到他被侦讯（第 10 段），并将我们带回最初的状况。在这里，关于车款的疑问终于厘清（第 11 段），结局暗示了警方根本在胡乱调查。在这整个部分中，穿插了首先两次模拟重演亚当斯侦讯的过程，以及另外两个模拟重演回溯伍德警员遇害之前的事件。

电影最长的一段（第 12~24 段）集中在亚当斯跟法庭的对质上。他的审判和上诉档案以编年方式处理。首先介绍他的律师（第 12 段）和本案法官（第 13 段），接着描述事件的两个冲突说法——亚当斯的与哈里斯的（第 14~15 段）。接着，审判场景（第 16~21 段）因为三名证人的意外加入而增强了悬疑，米勒夫妇和推销员迈克尔·兰德尔（第 17~19 段）全都指认亚当斯是杀人者。导演访问了这三人，并复述其证词。在这段中间，导演引进卡尔太太来反驳米勒夫妇的证词，她声称他们曾向她吹嘘要得到赏金（第 18 段）。访问再次被模拟重演犯罪片段而打断。陪审团判定亚当斯有罪（第 20 段），法官判他死刑（第 21 段）。最后因为法律上的操作，亚当斯改判终身监禁，没有再审的可能（第 23~24 段）。

到目前为止，影片已回答了开场时提出的一个问题：我们终于知道亚当斯为何入狱，



图 11.81 一名刑警提出他侦讯亚当斯的版本。



图 11.82 亚当斯暂住的汽车旅馆；由于亚当斯的命运，背景的看板便具有讽刺意味。

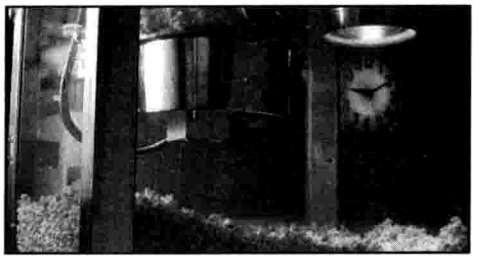


图 11.83 汽车电影院的爆米花机暗示性地被摆在前景，时钟则是哈里斯证词的重点。

但在服刑的戴维·哈里斯呢？电影的最后一大段集中在哈里斯的犯罪生涯上。哈里斯因其他罪行被捕（第 25 段），然后，导演插入一个暗示他在伍德案中有罪的段落（第 26 段）。意外证人被呈现为不可靠、困惑且有所隐瞒，而具有最重大影响的是，哈里斯说："我当然挑兰道·亚当斯。"下一个场景是哈里斯的故乡，维德镇上一名刑警说明哈里斯侵入一男子家中，暴力绑架他的女友，并将该男子枪击毙命（第 27 段）。如今被揭发患有精神病的哈里斯，以和气友善的口吻回忆，他想起亲兄弟溺毙，以及和父亲渐行渐远的童年（第 29 段）。但他最后承认亚当斯是清白时，削弱了我们可能对他的同情。整个过程被导演以录音带录下来（第 30 段）。标题说明亚当斯还在服无期徒刑，而哈里斯则在死牢（第 31 段）。

扼要地说，这是一个简单易懂的、关于犯罪与不公的故事。影片的明确意义已清楚到足以引发让本案重新展开调查，亚当斯终于在 1989 年获释。但莫里斯的这部电影不仅是一则被告的诉讼摘要。本片对观众要求很多，它不像一般纪录片总是详细解释其意义。影片让我们倾向于站在亚当斯这边，不信任警方、检方，以及连手对付他的"目击证人"，但莫里斯没有明确批评他们。电影的形式与风格相当微妙地塑造着我们的同情心。在另一个层面，本片并没有给观众很多描述事发经过的常见辅助，反倒要求我们提高注意力，集中在细节上，并要观众自行衡量所收到的矛盾数据。导演埃罗尔·莫里斯这部像侦探片的纪录片，要求我们深思，并找出妨碍发掘犯罪真相的障碍。

本片素材多半是真实犯罪的报告，莫里斯使用脸部特写访问、报纸头条、地图、档案照片，以及其他文件呈现有关犯罪的数据。他也加入关键事件的模拟重演，尽管如此，还是少了其他纪录片的惯例。全片中没有旁白叙述人说明状况，没有说明的标题指出说话者身份或提供资料。仿真重演也没有电视纪录片常见的"根据真实故事改编"（Dramatization）的说明文字。因此，我们被迫无助地去评估看到和听到的事。这个额外的责任因为访问中罕见的取景而增强：几名说话者直视摄影机（图 11.81）。这种有点让人不安的直接谈话（这在莫里斯所拍的其他电影中更突显），让我们站在刑警的立场，迫使我们判断每个人的证词。此外，采用文件记录具有相当的隐义：影片并没每次都说明其出处，而大特写经常只显示片段文字（新闻文章中有个镜头的取景，是下列这些不完整的句子："……

1973……德州牌照……字母 H”）。菲利浦·格拉斯反复的配乐并非传统的纪录片音乐，尤其是真实犯罪故事。借由其哀伤悬荡的合奏，以及焦虑地振动的音型，全片的音乐激发出无比张力，但也产生出与剧情之间的怪诞距离。音乐持续颤动着，不论是为空荡的都市景观还是暴力谋杀，全片的配乐风格都维持不变。



图 11.84 青少年哈里斯与爆米花结合，惶恐的受害人亚当斯则跟装满烟头的烟灰缸结合。



图 11.85 模仿黑色电影：在重演中，伍德警员走向车子。

影片中其他一些形式与风格特质也使情节复杂化。譬如，当受访者提到一个特定地方时，莫里斯经常会很快地插入那个地点的镜头（图 11.82）。一般纪录片不会这样突然中断，因为那不太能提供很多额外数据。莫里斯仿佛想大量提出抨击调查员的小片段资料。同样的，模拟重演也没展现参与者的脸孔，反倒有很多特写组成场景：停在方向盘上的手指、慢动作从空中飞过的奶昔、汽车电影院的爆米花机（图 11.83）。再者，莫里斯强调了许多会影响我们对于公路上确实发生之事的感觉的琐碎细节。但他细心架构影片和高明度打灯法，让细节也成为唤起情感的母题。有些插入镜头讽刺地为状况做批注（图 11.82）。其他像是一直存在的钟表，则暗示不祥的时间流逝；连慢慢粉碎的手电筒和滴在人行道上的奶昔，也在暗示受到致命伤害的警员的生命正被抽离中。莫里斯有系统地保留数据，鼓励我们填入部分的故事，借由扩大似乎次要的细节，他要求我们自行去建构其中的涵义。

那些意义的重点就在于，我们对于剧中人物所产生的态度。大体上来说，整部纪录片的情节塑造旨在增强我们对兰道·亚当斯的同情。他是我们第一个看到的人，莫里斯让他说明一来到达拉斯，就马上找到一份好工作，让他心存感激。这一点即刻打动人心。“就像我注定要在这里。”莫里斯将他描绘成遭到司法体系攻击的努力工作的正人君子。亚当斯的侦讯跟装满的烟灰缸结合，使得他似乎紧张且脆弱（图 11.84），他恐惧的双眼在报上反复出现的特写照片也是。当控方陈述案情时，莫里斯让亚当斯反驳他们，以使我们站在他这边。在第 9 段中，亚当斯回答哈里斯的指控说他是开枪的人；在第 15 段中，亚当斯在回答哈里斯声称的事件时间范围内，提出不在场证明。到最后，亚当斯成为权威的评论者。在第 28 段中，当哈里斯犯下另一起凶杀案后，他提醒我们，如果达拉斯警方当时没有释放哈里斯，就可能救人一命。此时，我们对亚当斯有强烈的同情，我们了解他为何要保留对达拉斯这座城市的判断：现在真的是“人间炼狱”了。

我们接受亚当斯谈话的程度，因为众多的凶案重演而微妙地增强。由于使用跟虚构电影较有关联的技巧，尤其是黑色电影（图 11.85，也见图 10.6），因此，这些画面一看就是重演的剧情。它们也跟真实犯罪电视节目上的重演有所区别，这些节目经常会出现演员脸孔，而且通常是以松散的手持风格拍摄，表示我们在目击真实事件。



图 11.86 法官回想到狄林杰的死亡。



图 11.87 莫里斯将镜头切到一场 B 级电影的场景，说明歹徒的死亡。就好像是在一种模拟重演之中，回忆先前的狙杀行动。



图 11.88 达拉斯闪着红灯的都市景观。

仿真重演依据不同目击证人的记忆，而呈现出不同的犯罪版本。借由呈现当晚事发经过的矛盾说法，莫里斯似乎在暗示，卷入的人都是从个人观点在看事情，因此没有最终事实。但影片整个进展将我们引导到一个可能结论：戴维·哈里斯应该是独自杀了伍德。将矛盾情节重演，使得两相冲突的证词具有了戏剧性，暗示真相是相对的。如同陪审员或法庭上的旁听者，我们必须自己决定最可信的版本，而导演也让情节以强烈暗示的模式呈现给我们。

在警方调查的段落中，模拟重演的部分所强调的是调查程序问题。特科警员正确指认过车子吗？警方最后认定没有；但在他们得出结论的前后，莫里斯让我们看到二选一的车辆。另一个关键问题同样很重要：塔可是否遵照程序支持过伍德警员？还是待在车上？莫里斯将两种可能性都改编成戏剧，但他引导我们推断，她可能留在车上喝奶昔，因为在犯罪现场的速描中，车子附近发现洒倒的巧克力液体。那是可能性的问题，我们绝对无法确定，但以既有的证据，我们推断她可能没支持伍德。

调查段落中重演伍德警员遇害的部分，集中在警方程序上，但在审判段落中，模拟重演则提出在凶手车内发生什么事的不同版本。哈里斯是否在前座低下头？亚当斯的浓密身影是否与毛皮衬里的大衣领混淆？当引入意外证人时，莫里斯呈现他们的车子行经犯罪现场的重演。同样的，重建必须保持中立地提出选择，但有些选择变得较为可信，尤其是证人一旦被其他证词反驳，或被自己含糊其辞的回答泄底。

最后的模拟重演（在用来描述哈里斯的段落中）显示哈里斯可能犯下谋杀罪，而且还附带可以算是他认罪的旁白注释。经过很多其他的重演后，这个最值得相信。莫里斯小心翼翼地不明确地说出哈里斯是凶手，但删除最值得质疑的版本，并将焦点逐渐摆在司机身份上，一步一步地重演，让我们去接受这最有可能的叙述。

就像在任何叙事电影中，讲说故事的方式和所运用的叙述与认知会影响我们对于角色的态度。借由让亚当斯评论其他角色，以及安排重演以指向戴维·哈里斯的罪行，本片

让我们与无辜的受害者亚当斯结盟。相对的，导演莫里斯使用其他风格技巧，让我们不信任不利于亚当斯的力量。影片并未将达拉斯警方描述成残忍的坏蛋，他们说话都很斯文，而且表达清楚，麦特卡菲（Metcalfe）法官则是冷静、有耐心的。但剪辑突显亚当斯的叙述，并让他能响应指控，因此，我们倾向于审慎评估他们的话。

影片中对于当局最公然的批判，是两个近乎漫画式的插入镜头，类似布鲁斯·康纳（Bruce Conner）在《一部电影》（参见第 432~439 页）中利用的那种联想形式。法官回想起他长大成人后极度尊重法律与秩序，因为调查局干员射杀盗匪约翰·狄林杰（John Dillinger）时，他的父亲在场（图 11.86）。莫里斯切到好莱坞犯罪电影中，一场描述狄林杰死亡的戏（图 11.87）。法官也提供关于背叛狄林杰的那名女子的琐碎背景，当他说到，她被送回祖国罗马尼亚时，莫里斯切接到布加勒斯特的地图（自我滑稽的模仿，反正他在影片过程中已经用过很多次地图）。有个平行蒙太奇在米勒太太评论时出现，她说，她总是想象自己是协助调查员的女侦探，就像在 20 世纪 50 年代的电视节目中那样。莫里斯让她的旁白注释出现在一部低成本电影中，该片是有关年轻女性如何协助刑警抓到恶棍。这些段落鼓励我们将亚当斯的对手视为天真的犯罪打击者，他们这些观念都是从通俗电影中学来的。

更微妙的是，导演用色彩母题让观众去联想警方当局的谎言。电影前几个镜头展现摩天大楼和其他建筑结构，每座都有一个闪烁的红灯（图 11.88）。在切接到亚当斯开始说他的故事后，银幕变黑，我们看到警车旋转的红灯，这个影像在切到哈里斯述说他如何来到达拉斯之前，将于片中其他地方重现（图 11.89）。红色母题将达拉斯与警方结合成连手对付亚当斯的力量，这说明为何开场标题字幕中的“Blue”这个字会被写成红色（图 11.90）。电影片名取自法官参考检察官的辩论总结：称警方为介于文明与混乱状态之间的“细细的蓝线”（thin blue line）。借由让线呈现红色，莫里斯不仅让人联想到流血，他还将警方的蓝色制服与片头不祥的闪烁红灯连在一起。



图 11.89　多次出现的警车红色警示灯场景，为母题的重现。



图 11.90　影片的片头字幕，预告了红色的母题。

母题甚至扩大到法官对狄林杰之死的叙述，他被恶名昭彰的“红衣女郎”背叛。法官声称她其实不是穿红色，她的橘色洋装只是在灯光下看似红色。而哈里斯在电影的整个访问中，则穿着橘色的囚装，让人联想到他是另一个背叛人物，或许还暗示他与警车灯光的红色之间的关系。莫里斯可能没指示哈里斯穿什么服装，但他确实创造出其他强调色彩母题的影像，他决定保留法官（没有关联）有关红衣女郎的评论。就像许多纪录片导演那样，莫里斯突显既有

影片的观点以带出主题涵义。

兰道·亚当斯的冤狱故事是以几个不同人的生活交集处来呈现的。不为明朗案情来简化剧情，莫里斯反而把几个人的故事以纵横交错的方式处理——目击证人的私生活、律师之间的职业竞争、狄林杰的故事、电视犯罪剧、亚当斯和哈里斯观赏露天电影的场景等等。影片指出，任何犯罪都是由这团缠绕的线构成的。任何犯罪都是掩藏在接二连三的细节中(牌照号码、车辆样式、洒倒的奶昔、电视时间表)，它会选择性地产生不同角度、但确实发生的案情。《细细的蓝线》将调查中会呈现的这些层面，组合成影片的结构与风格。叙事给予每个开枪版本以银幕时间(但最终还是引导我们去删除那些不可靠的版本)，详述琐碎的细节(但最终也抛开比较不重要的那些)，并且显示很多人的命运系在一起(那会使状况令人迷惑，但终究会解决)。本片不仅描述在德州公路上到底发生了什么事，也反思了调查人员的坚持终于可以引导出真相。

形式、风格与意识形态
Form, Style, and Ideology

《相逢圣路易》
Meet Me in St. Louis

1944 年，米高梅出品
导演：文森特·明尼里 (Vincente Minnelli)
编剧：Irving Brecher, Fred F. Finklehoffe
原著：Sally Benson
摄影：George Folsey



图 11.91 《相逢圣路易》中的开场字幕卡"1903 年，夏天"。


图 11.92 从静止的黑白相片过渡到真实世界：1903 年的圣路易。



图 11.93 随着“相逢圣路易”这首歌，呈现出片中各个角色和地点。

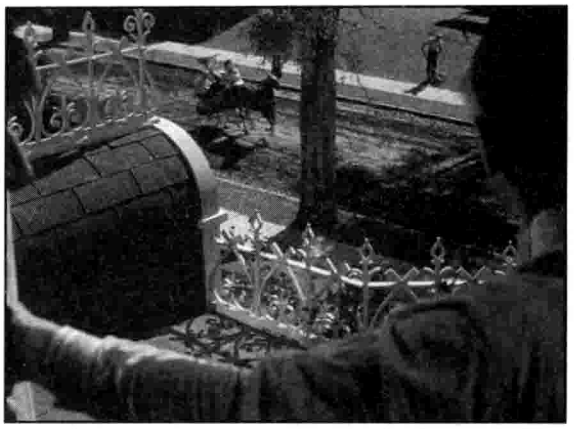


图 11.94 从家中窗口往外取景，我们看到女主角第一次出场……

剪辑：Albert Akst

音乐：Hugh Martin, Ralph Blane

演员：朱迪·嘉兰（Judy Garland）、玛格丽特·奥布莱恩（Margaret O'Brien）、玛莉·阿斯特（Mary Astor）等

就在《相逢圣路易》的剧情进行到一半时，剧中的父亲，阿隆索·史密斯对全家人宣布，他已被调去做一份新的工作，因此，全家必须搬到纽约去。“我得考虑前途问题——我们的前途。我得想想该怎么赚钱。”他向沮丧的家人这么说。这个为了前途与家人的想法，对影片的形式与风格非常重要，是整部影片意识形态的立足点。

前面述及所有影片都可以拿来审视它们在意识形态方面的不同主张。事实上，不管是否明显，任何影片都依据一个意识形态的立场来组合形式与风格的元素。在这里，以《相逢圣路易》为例，它不但是一部不设法改变人们思考方式的影片，还尝试巩固主导社会的意识形态。在此，如同大部分好莱坞影片，它拥护所谓“美国人”认为的家庭团圆与家居生活的价值观。

《相逢圣路易》的时空背景，是设在圣路易市即将举办的万国博览会的准备期，因此，博览会的开幕是全片事件的高潮。影片以直线叙述的方式展开，中间以四个字幕卡说明代表四个季节的阶段（图 11.91），以“1903 年，夏天”为起头，到 1904 年博览会开幕（为圣路易市带来繁荣），同时暗示了时间的流逝及季节的更替。



“我不会拍优雅的电影。文森特·明尼里导演才会拍优雅的电影。”

——比利·怀尔德（Billy Wilder），导演

史密斯一家住在一栋维多利亚式的房子里，是一个成员多但彼此关系亲密的家庭。影片季节变化的结构，刚好呈现这家人在传统家人团聚的节日中庆祝的情景：万圣节与圣诞节。片尾的博览会到最后更变成



图 11.95 ……稍后她唱着《邻家男孩》这首歌。



图 11.96 圣诞节派对礼服，表现出了本片假期主题的一部分。

是一个节庆：庆祝史密斯一家人决定留在圣路易。

片头很快即说明了，圣路易是一座徘徊在传统与进步边缘的城市。字幕卡上有像糖果盒一样可爱的造型图案；黑白小花点缀的花边，围住一帧史密斯家房屋的老式黑白照片。随着镜头向前推进，颜色溶入黑白相片中，静止影像成了真实景观（图 11.92）。轻盈的合唱乐声伴着字幕卡，配合画面上紧跟着出现的动作，渐转成较活泼的曲调。老式公交车与马车在路上奔驰，但一辆早期的红色汽车驶过前面，立刻呈现了进步／创新的母题，很快带出即将来临的重要活动——万国博览会。

当史密斯家的长子隆骑着自行车抵达家门，接着画面叠化进厨房，继续介绍家中成员时，他们都忙着自己的生活事务。首先出现是三姐阿格妮丝，她边上楼，边唱着“相逢圣路易”这首歌（图 11.93）。当她碰到祖父时，他接着唱下去，镜头即跟着祖父。随着经过每个房间看到里边的角色，歌曲旋律与每个人的动作搭配协调，令人觉得这是一个充满音乐与欢笑的家庭。之后，祖父听到屋外有歌声传进来，他走向窗户，一个越肩的镜头，我们看到二姐艾丝特正踏出马车，走向家门（图 11.94）。她的行为将整个开场又拉回房屋的前院。

房屋在整部影片中始终是全家团圆的主要象征。除了家中年轻成员搭电车去探险、看正在兴建的博览会建筑、圣诞舞会和博览会开幕部分外，全片大部分的戏都发生在这栋屋子里及附近。虽然史密斯先生被调到纽约工作的事，是他们要搬家的主因，但影片并没有他在办公室工作的画面。例如，开场每个人先陆续回到家里，直到晚餐时，众人才齐聚在餐桌前。在每一段以糖果盒字幕卡开场的画面，均有一个往画中房屋推进的镜头。在本片的意识形态中，家与房屋是一个自给自足的单位；其他社会机构是枝节的设置，甚至是具威胁性的设置。

这个以家为重的观点，使女人在维持众人团圆的理想上居重要地位。本片的叙述虽没有局限在某个特定角色的认知范围内，但它比较集中在史密斯家中的女性成员身上：史密斯太太、大女儿罗丝、最小的女儿杜荻，以及艾丝特，尤其后者是叙事重心所在。此外，女性也被塑造成安定力量的来源，所有事件最后都会回到母亲与女佣凯蒂经常待的厨房，

她们在每个家庭小危机中安静地工作。另一方面，男人则变成威胁家庭团聚的破坏力量。史密斯先生要全家一起搬到纽约，正破坏了家中成员与过去历史的连结。而长子隆要到东部的普林斯顿大学就读，也一样象征破坏全家团聚的理想。只有祖父（代表老一辈的人）是与女人站在同一边，希望留在圣路易。总而言之，本片叙事的因果将任何离家的行动处理成一种具威胁性的破坏力量——这正是叙事的发展呈现意识形态立场的典型例子。

在家庭中有一些小冲突，但成员均彼此合作度过。两个姐姐——罗丝与艾丝特在与异性交往过程中，彼此扶持。艾丝特爱上隔壁男孩约翰·楚特（图 11.95），与他结婚并不会破坏家人的团圆。影片中，两位姐妹的恋爱事件以及其他小事件，共同组成了史密斯家庭的日常生活内容。但是，女性成员是否也想搬家的想法并没有被考虑进去，影片甚至将她们受教育的重要性摆在婚姻之后，除了后来全家搬到纽约。

很多风格上的策略也显出史密斯一家人的快乐生活。颜色使场面调度更丰富（图 5.5），人物也都穿着高亮度的衣裳：艾丝特常穿蓝色服装。圣诞舞会中，她和罗丝分着红色与绿色的小礼服（图 11.96），更强调史密斯家庭重视节庆的心态；当然，这也使观众在舞会人群中容易看到两位主角的所在位置（在图 5.5 中，艾丝特坐在电车上，穿着黑衣服，与其他着鲜丽服装的演员相比，她的黑颜色无疑立即突显出来）。

由于《相逢圣路易》是部歌舞片，音乐在史密斯家中扮演重要的角色。歌曲总是在团聚或浪漫的戏中出现。罗丝与艾丝特在晚餐前，站在阳台上唱着“相逢圣路易”；另外，艾丝特唱了一首“邻家男孩”（The Boy Next Door），表达了她爱慕约翰的心，这首连同“电车之歌”（The Trolley



图 11.97 孩子们堆出不同性别和大小的雪人，来模拟家族中的成员。



图 11.98 穿着睡衣的杜荻攻击这些雪人。



图 11.99 这个具有景深的取景，强调了家庭是个整体，前景里有一块蛋糕显眼地放在钢琴上。



图 11.100 在这个长镜头运动中，每次停下来的时候，吊灯就在景框架里面上半部的位置。



图 11.101 杜荻一路走入黑暗中，玩自己的把戏。



图 11.102 在商场出现的时候，灯光母题达到了高峰。

Song)，都说明了她无须离家就能有美满的婚姻与家庭。最后还有一首，是艾丝特唱给杜荻听的“给自己一个愉快的小圣诞”(Have Yourself a Merry Little Christmas)。在这首歌中，她要杜荻安心，因为只要全家人能在一起，搬到纽约并没什么好担心的。

但这首歌还是暗示了可能来临的胁迫感，她唱着：“假如命运安排我们分离，我们依然会度过，直到团聚的那天到来”；因为在此时，我们已知道艾丝特与约翰的恋情顺利，如果全家要搬到纽约，她势必要做一抉择。至此，剧情已呈现了一个僵局，不管她选择什么，从前的生活方式都会被破坏。因此，故事需要解决方案，杜荻听了歌之后，歇斯底里地哭起来，让老爸开始认真思索他原来的决定是否必要。

在冬季一开始的时候，孩子们就堆起了一个个模拟家庭成员的雪人和小狗（图 11.97)。但在艾丝特唱了这首歌之后，杜荻歇斯底里地意识到要离开圣路易，穿着睡衣的她跑到门外，把雪人打碎(图 11.98)。好像是打自己的家人一样，这个场景相当令人震撼。这个时候，必须这么强烈地处理，才能刺激父亲改变心意。父亲后来终于了解，他要全家一起搬到纽约，威胁到了全家内部的团结，因此他决定留下来。

另外两个场面调度的元素——食物与光线的母题，也被用来呈现和乐家庭的日常生活。自家做的番茄酱最后被端到开场家人团聚的晚餐桌上，罗丝与男友争执后和解，女佣即端上烤牛肉。

在万圣节的戏里，本来孩子们围过来要吃糕饼与冰淇淋，但父亲抵家之后宣布他的决定，孩子一个个没吃就走开，直到爸妈坐在钢琴旁开始唱：“时光流逝，但是我们终究会

在一起”时，才一个个又回到桌边开始吃（图 11.99）。食物在此象征维系家中成员的母题。尤其在博览会之后，全家人决定到餐馆大吃一顿，食物的母题又重申了他们决定留在圣路易，好不被分开的象征。

关于家庭团圆的第二个母题是灯光。房屋大部分是明亮的。当全家人围坐吃晚餐时，傍晚的阳光从白色窗帘射进明亮的黄光。稍后有一场戏是，艾丝特要求约翰陪她下楼去关灯，摄影机以长跟拍方式拍摄，利用升降镜头跟着人物从一个房间到另外一个房间（图 11.100）。随着每个房间暗下来，他们走到大厅，摄影机降下来，停在他们脸的高度，这个镜头成功地转换调性。艾丝特在此段一开始说了一个好笑的借口“我怕老鼠”，让约翰可以陪着她，随着关完了灯，整个气氛在此转变成一个浪漫的氛围。

万圣节那场戏由于发生在夜晚，所以，光源变成相当重要的母题；摄影机由有明亮灯光的窗口推进屋内，愉快的乐声使这户人家的屋子看起来像是黑暗中安全的岛屿。当杜荻与阿格妮丝一起出门扮鬼吓人，她们的身影以营火为背景，而以剪影方式出现。一开始火光是有些吓人，但是，当被认为“太小”不能玩的杜荻证明了她自己的能力后，她被允许和他人一起守住营火不让它熄灭。在她一开始被排斥时，她离开营火的长镜头，仿佛暗示她离开了一个温暖的避难所（图 11.101）。后来，当她回到营火区与众人在一起时，这个母题与她后来改变父亲心意而留在圣路易相互呼应。

接下来关于家庭团圆的视觉母题，也与灯光有关。在圣诞夜深夜，当艾丝特起床，发觉杜荻醒着，两人一起看向窗外的雪人。从另外一个窗户流觉泻出来的一道黄光，照在院子里的雪地上，象征着他们要撤离的家是一个安全温暖的地方（图 11.98）。后来，父亲坐在椅子上，考虑到底要不要搬家时，他划了一根火柴，却忘了点燃嘴上的雪茄，直到火烧到他的手指。此时，伴随着“相逢圣路易”主题曲的音乐在背景慢慢响起，这个火光正象征着他的失神，以及逐渐改变的心意。

当他最后召唤全家下楼，宣布他不搬家的决定后，他转身将家中电灯全部打开；原来灰暗、苍白的墙面下一些打包的物品盒子，在灯火通明之下，和雀跃的全家人一起添加了画面的活泼。灯罩的红绿相间的颜色，表示这家人留在圣路易市，并不会给他们带来经济上的困扰。

万国博览会开幕后当天夜晚，城里建筑物的灯全亮了，众人望着这些倒映在湖面及运河上闪闪发光的灯火（图 11.102），电影就在此结束，灯光再次象征了安全与家庭的温暖，成为将整部电影串连起来的母题。父亲后来决定留下来时，曾向众人说：“并不是只有纽约有机会，圣路易也是一个充满机会的地方啊！”博览会肯定



图 11.103　片中最后一个镜头，艾丝特赞叹倾羡的表情。

了这个说法;圣路易城除了让这家人仍团聚在一起,还拥有所有进步的条件。电影的结局是这些人物分别说了一些话:

母亲:全世界没有一个城市比得上这里。
罗丝:我们不用搭火车千里迢迢到这里,还住在旅馆。这里就是我们的家乡。
杜荻:爷爷,他们永远不会拆掉这个地方,对不对?
祖父:我看他们最好不要。
艾丝特:这就是我们住的地方,就是圣路易(图 11.103)。

这些台词并没有单独创造了本片的意识形态,它早就通过叙事形式及风格技巧传递出来,这段对话只是更明白地将它揭示出来〔将它与另一部米高梅五年前拍的音乐片《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*)中的"没有一个地方比得上家"这句台词相比〕。

圣路易商展解决了家庭团聚,以及未来的问题。他们可以不离家太远,就能到法国餐厅吃饭。结尾也再次巩固了父亲在家庭中的角色,只有他能记得怎么去餐厅,以及如何导引所有人到该地集合。

要透视一部电影的意识形态,可以从分析它的形式与风格如何制造意义来察觉。如第二章曾提到的,意义有四种类型:指示性、外在的、内在的,以及象征性意义。《相逢圣路易》的四种意义均同时强调一个社会意识形态——传统、家庭生活团圆的价值。在指示性意义上,本片假设观众了解纽约与圣路易的差异,并知道万国博览会、美国家庭习惯、国家节庆等等的意义。本片当然是针对美国观众所组织的。外在意义可由结局的处理得知,事实上,小镇比起大都市反而可以更完美地融合传统与进步。

另外,我们可以从形式架构和风格技巧细节来获得其内在意义:家庭和房屋在建立一个"冷酷世界中的温暖避风港"中的作用,是一个人生活的重心。象征性意义呢?

一般而言,本片表达了许多社会意识形态在尝试"自然化"(naturalize)社会和文化行为的倾向。在第二章中,我们提到价值和信仰制度对深信它们的族群而言,是自然且毋庸置疑的。维持这些制度的方法之一,即是去认清这些观念是超越人类的选择或控制,因为它们是自然的。从历史的角度来说,少数民族、穷人或女人一般被认为是"自然的弱势",像这样的想法现在已经常被认为是对他们压制且不公平的待遇。《相逢圣路易》也有这个倾向,不只是史密斯家的女性成员(罗丝和艾丝特好像只想找人嫁了),而且它还选择了中上阶层的白人家庭生活,作为美式生活的典型。另外一个自然化手法是季节的形式组织:四季的自然循环与家庭生活和谐搭配,开春时,正是这家人新生活的开始。

我们也可以更集中在历史的角度来看本片的象征性意义。本片于 1944 年 11 月发行,正好赶上了圣诞节,而且当时正值第二次世界大战末期,它的观众大部分是女人与小孩,因为成年男子均被征召到国外从军,而缺席了一段时日。那个时期同时也是配额的时代,家庭通常分崩离析,在后方的人也一样为战争付出相当大的代价,那时妇人都得到工厂去上工。在那时,出现了这样一部妇女留在家中做家事的影片,并热切地表达出渴望回

到重视家庭团圆的时代。

因此,《相逢圣路易》被视为缅怀旧日(1903~1904 年)美国生活的怀旧影片,因为有子女在 1944 年的战场上的家长必然记得那段童年时光。本片暗示了未来战后的理想是家庭重聚,它在 1944 年感恩节前后上映,使它的企图更加明显。对 1944 年的观众而言,本片各项形式手法的喻义——季节、母题、歌曲、颜色等等——都仅在重申一个观念:如果女人和其他留在家中的成员可以坚守家庭,不惧分离之苦,终会重回和谐幸福的家庭生活。在一个大多数人都离乡背井的年代中,《相逢圣路易》当然是拥护而不是挑战它所叙述的意识形态,它拥护美国家庭生活的强势价值观,可以说是为了第二次世界大战后鼓吹家庭团圆理想的作品。

《愤怒的公牛》
Raging Bull

1980 年,United Artists
导演:马丁·斯科塞斯 (Martin Scorsese)
编剧:保罗·施拉德 (Paul Schrader)及马丁·斯科塞斯
原著:杰克·拉·莫塔 (Jake La Motta)所著《愤怒的公牛》(*Raging Bull*)
Joseph Carter 及 Peter Savage
摄影:Michael Chapman
剪辑:Thelma Schoonmaker
演员:罗伯特·德·尼罗 (Robert De Niro)、凯西·莫拉蒂 (Cathy Moriarty)、乔·佩西 (Joe Pesci)等

在分析《相逢圣路易》时,我们提到该电影有一个典型的美国式意识形态。好莱坞电影也可能对意识形态有比较暧昧不明的表态。《愤怒的公牛》就是以暴力本身作为中心主旨。

暴力充斥在美国电影中,同时也是娱乐的基本素材。近来,极端暴力已是某些类型电影的基本元素,如科幻片及恐怖片。这些类型当然都会把暴力风格化,也因此不会那么令人难受。由特效处理出来的一连串奇异死亡,也成为推动剧情的结构。《愤怒的公牛》以不同的策略,用写实主义的电影传统来描写暴力,虽然比起同时代其他电影暴力较不血腥(例如没有半个人死亡),但有几场戏仍相当惨烈;并非只是拳赛的激烈,连日常生活中争吵、打架的暴力,都令人难以忍受。

本片大致是根据拳击手杰克·拉·莫塔 (Jake La Motta)的一生为蓝本,他在 1949 年成为世界中量级拳王。马丁·斯科塞斯以真实场面的拳赛, 来反映拳王真实生活中的暴力。事实上,他似乎除了吵架、威胁,以及打人之外,均无法与人沟通。二度婚姻,尤其是第二次与维琪,几乎全是殴打的家居暴力典型写照。虽然他与哥哥乔很亲近,乔也是他的经纪人,但他还是在嫉妒心理的愤怒下使关系恶化,二人逐渐疏离。另外,当杰克如此伤人

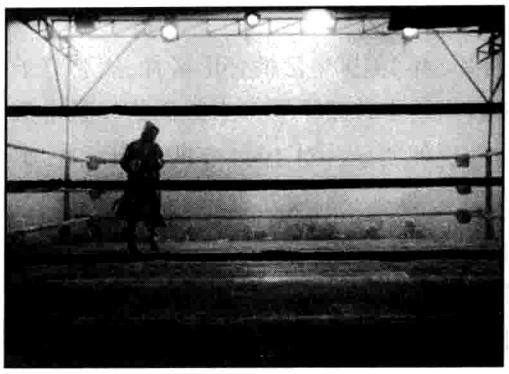


图 11.104 《愤怒的公牛》开场时的慢动作镜头。



图 11.105 拳击场面中逼真的暴力。

之时,他也在伤自己;所有他爱的人都离开他,自己成为在酒吧中朗诵著名电影及戏剧台词的演员及脱口秀小丑。

我们该如何了解这部让他的主角如此邪恶鲁莽的电影的意识形态?也许我们会试着说,本片是赞扬杰克的暴力或谴责他。但如果这么简单,何必拍这样一部电影?《愤怒的公牛》使用了叙事及风格上的多样策略,让杰克成为美国生活暴力的个案研究。斯科塞斯大量且复杂地呈现杰克的言行,供作评断的基础。

要研究这个脉络,最好由本片的形式结构开始。如果我们先把影片各场戏分开,会是一长串场次。46 个场景中,有长有短,让我们将之区隔成 12 段:

1. 开场字幕,压在一个长时间镜头上,是杰克在拳击场旁热身。
2. 1964 年,夜总会后台,杰克背诵台词(诗)准备上台。

   开始回溯:
3. 1941 年,杰克输了一场,打他的妻子。遇见维琪。约她。
4. 1943 年,与罗宾森对打两场,当中是与维琪的做爱场面。
5. 一连串拳赛的蒙太奇,时间是 1944~1947 年。另外是杰克的家居生活电影。
6. 1947 年的一连串场景,其中三个在科帕卡巴纳夜总会,他嫉妒维琪,并痛恨帮派份子。结束于他的打斗场景。
7. 1949 年,和维琪吵架,杰克赢得中量级拳王宝座。
8. 1950 年,杰克痛打维琪以及他的哥哥乔。为保住拳王宝座再与罗宾森打斗。
9. 1956 年,杰克退休,买下夜总会,在那儿每天做喜剧表演,维琪离开他,他因案被捕。
10. 958 年,杰克在低级酒吧中表演喜剧,他要求乔回他身边失败。回溯结束。
11. 杰克准备上台表演。
12. 黑幕上来,一段《圣经》的文字,以及本片献给某人字幕。

开场与结束非常有力地塑造了观众对杰克一生的看法。一开始,他在为不知名的拳赛热身(图 11.104)。几个电影技巧即已塑造了观众对主角的原始印象:慢动作呈现他跳

上跳下。这段慢动作伴随伤感的经典音乐，暗示他的热身如同一场舞蹈。深景深空间加上前景边绳的巨大，似乎呈现了他的孤立。这个长镜头延续整个字幕场，宣示了拳击是一场美丽但寂寞的运动。整个影像持续抽象且疏离：这场戏是全片唯一没有注明那场比赛在何处举行的拳击场画面。



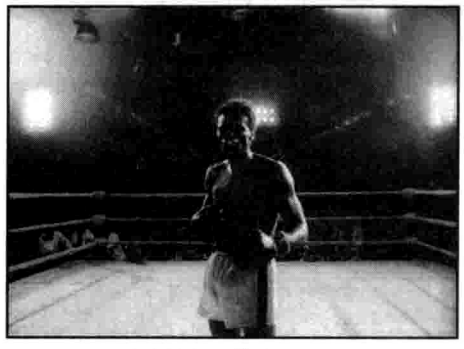
图 11.106　片中第二段落末尾，标示 1964 年。镜头从这里，利用图形连续性剪辑直接跳到……

第二段马上让又老又肥的杰克在后台练习。他得上台作单人秀，得背诵著名文学诗篇及一篇他写的关于自己的诗："给我一个舞台/让我这头蛮牛发怒显显威/虽然我想打拳赛/看来我最好背背诗比较实在/这就是娱乐啊！"这段在整个故事来说是属非常后面的，是他拳击生涯结束后的事。直到第 11 段，故事才回到这里，是经理叫他可以上台了，他做了几个打拳的动作热热身，喃喃自语着："我才是老板，我才是老板！"



图 11.107　……1941 年的杰克。

整个故事结构上大部分是回溯，斯科塞斯让暴力与娱乐相连。《愤怒的公牛》忽略杰克早年生活，而只专注于两个时期：拳击生涯及脱口秀演员生活。这两个时期中，他都想要主宰自己的生活及身边的人。"我才是老板"这句话就完全说明了他的态度。而他双手一摊说："这就是娱乐啊！"则对应他每次赢了拳赛，就会双手一举接受欢呼。


图 11.108　杰克的主观镜头。

我们提出的情节结构，也给了生活的"起落"一个轮廓。在第 7 段，杰克生命的高点后，他开始走下坡，暴力出现，并残暴地摧毁自己。第 3 段中他的第一场拳赛，休息时间，一个打到场外的拳，也说明绳索外边一样充斥着暴力。他的家居生活也逐步显露，包括杰克与乔之间，及乔以要杀儿子来威胁他。

最鲜明的是，这些暴力一而再、再而三地用来对付女人。杰克与乔都侮辱及威胁他们的妻子，杰克殴打妻子，与他在拳赛中打人相呼应。在科帕卡巴纳的第一场戏，女人都是被虐待的对象，杰克怀疑维琪与他人有染，就起而以语言侮辱一个拳击手及一个帮派分子说他们像女人；甚至后来在夜总会舞台上，喜剧演员也取笑台下的女人。每场戏都在呈现弥漫在一般美国家庭中的暴力与痛苦。

在结构之外，斯科塞斯也让杰克的暴力如电影技术一般。遵行写实主义的惯例，《愤怒的公牛》的暴力画面风格实在令人不安。很多画面都用斯坦尼康（Steadicam）跟拍，慢动作及巨大的画面强调了脸部的痛苦表情。打背光又强调了拳手的汗珠或血珠四洒的激



"杰克·拉·莫塔的自毁倾向及他简单的情绪让我着迷。有什么比把人打到其中一个人倒下去的谋生方式更基本的呢?……我将我所知道的一切投入到这部电影的拍摄中,我以为我的电影生涯就要结束。这就是我称之为拍电影的kamikaze法:把所有东西倒进去,忘了它,然后再找另外一种生活。"

——马丁·斯科塞斯,导演



图 11.109 当杰克要求维琪亲吻他受伤的地方时,这个特写镜头将暴力与性结合在一起。

烈(图 11.105)。快速剪辑及喧嚷的爆裂声,都强调了打下一拳的重量;特殊化粗粒子画面也渲染着血喷出时戏剧性的效果。斯科塞斯以不同手法处理拳击场外的暴力,他偏好长镜头和较不清晰的音效。

他运用其他惯例手法,创造出写实的社会氛围及历史环境。其中之一是一连串借由日期、地点和参赛者识别各场拳赛的叠印标题。这种叙述手法给影片带来一种"准纪录片"(quasi-documentary)的特质。

不过,最能提供写实线索的应是演技。除了罗伯特·德·尼罗,其他角色几乎全是非知名演员或是非职业演员,影片中毫无任何明星风采。德·尼罗先前在斯科塞斯的《残酷大街》(*Mean Streets*)及《出租车司机》(*Taxi Driver*),以及迈克尔·西米诺(Michael Cimino)的《猎鹿人》(*The Deer Hunter*)中有过出色演出。在《愤怒的公牛》中,所有人讲话都有布朗克斯腔(Bronx),每人讲话都不断重复字眼或说话含糊不清,没有一个角色想表现出可爱的个性。影片宣传中也提出,德·尼罗为了这个角色增重 60 磅。为了强调他体型的变化,第二段还用中景特写拍杰克(图 11.106),并直接切入他 1941 年打拳的模样(图 11.107)。这样的写实主义用在表演、化妆及其他的电影技术中,让本片变成令我们难以用处理传统的恐怖片或犯罪电影的一般方式,来接受暴力。

从叙事的结构及写实的风格惯例来看,本片则是在批判充斥在美国生活中的暴力,不论在拳击场内或场外。但影片也没有容许我们责备杰克仅是一头愤怒的公牛。暴力表演令人着迷,杰克的残暴被以一种令人不安又富吸引力的方式呈现。虽然片中打斗的场面有助于呈现暴力的真实性,但这些场面的样貌已被某种惑人的方式扭曲。拳击的声音产生震慑的力量,打斗时,声音里混合了各种如动物的号叫、飞机引擎声、飞箭飕飕声,还有音乐,但所有这些声音来源都以慢速播放或倒播,以致无法辨认。

甚至在拳击场外,暴力也被塑造得深具吸引力,因为更多的叙事角度是注意暴力者,而不是片中的受害者。

片中三名女性角色——乔的太太莱诺、杰克的第一任太太及第二任的维琪——在片中没什么其他动作,不是被咆哮,就是被殴打。观众无法知道,当初她们是如何喜欢上这些暴力男人,嫁给他们又一起过这么久的生活。一开始,维琪好像喜欢他的拉风跑车及他的名气,但为什么维持婚姻那么久,却一直没有说明。她 11 年后突然离去,片中也没有做

特别的动机说明。

这些受害者在片中并非焦点所在,他们只是为了刺激杰克的反应。有一场是杰克拳打他怀疑维琪喜欢的拳手,另外是他怀疑维琪和自己的哥哥乔搞外遇。这次危机后,杰克痛打乔一顿,使乔变成和维琪一样的边缘人。有两段戏短暂地集中于乔,是他在台下看杰克的卫冕战,以及杰克要求与他复合。整部影片无人可以与杰克的分量相比。

另外一个叙述者(导演)着迷于杰克的暴力的暗示是叙事本身鼓励我们去认同他。有几场用杰克的主观镜头来呈现事件,慢动作画面说明了我们看的不仅是他看到的,而且是他对那些事件的反应。这个手法的效力尤其体现在杰克在酒吧中看到维琪与其他男人在一起,并嫉妒起来时。另外,最后一场与罗宾森的拳赛,对方是单独在镜头内看着镜头,也就是杰克的主观镜头。这个镜头搭配向前推轨及远拉(track forward and zoom out),让场内边绳看起来好像很远,而前景部分灯火较暗,使得罗宾森看起来更凶恶(图 11.108)。其他远离写实主义风格的部分,包括对声音的处理(例如,杰克获胜的刹那之前,所有他的拳都配以如雷震般的音效),暗示某种程度上我们进入了杰克的主观世界。

有些时候,斯科塞斯为了要平反自己对暴力的着迷,即强调杰克如何自我摧毁。不论他伤人多深,他也回头伤自己,并立刻对别人感到抱歉。第 3 段他威胁要杀妻不久,立刻又反悔说:"亲爱的,别这样——我们可以当朋友啊!"后来他真打了维琪,又转而抱歉,并说服她留下来别走。这让家居的部分与拳击场内相呼应。当他打败对方登上拳王宝座,他还走到对方休息的角落,并用力地拥抱他。

还有其他加深我们对杰克同情的地方。本片暗示了他是一个不折不扣的受虐狂,挑衅别人来加深自己的痛苦,第 4 段的做爱场面里,他如小孩般地要求维琪吻他的伤口,那是他打败罗宾森而挂的彩(图 11.109)。当她亲他脸上的瘀伤时,暴力与性爱在这个特写里连结在一起。之后,很快的,他以冰水倒入裤裆来拒绝性爱欢愉。下一场戏中,罗宾森便打败了他。

这场败仗与第 8 段平行,是杰克站在那儿,要求罗宾森打他。这个受虐狂母题又延续至第 9 段戏的高潮,当杰克被捕,斯科塞斯以一个长镜头,来捕捉杰克不断用手及头击墙的画面,令人十分不安。

较明显的是这部电影所隐含的同性恋压抑。他拥抱他的对手塞登,或要求罗宾森打他,都含有这样的暗示。第 6 段戏中,当杰克坐在夜总会桌上,嘲笑他未来的对手有多俊美,杰克竟嘲弄说,要把对手送给他怀疑与维琪有染的帮派份子做性伴侣。第 8 段中,有场戏是按摩杰克身体的慢动作。总之,杰克迷恋拳击及拒绝应付家庭生活,均根植于一个未被认同的同性恋倾向。这一点与好莱坞意识形态抗衡,在好莱坞,异性恋一直是所有叙事的基础。

不过,《愤怒的公牛》终究没有如《相逢圣路易》那样直接表露意识形态;相反的,本片批评美国社会的某一面,即不假思索的暴力倾向。影片同时也呈现出对暴力及它的化身"杰克"的迷恋。

本片的暧昧在片末达到最高点。第12段中,一则《圣经》的章节出现在银幕上:"(法利赛人)第二次召来这个盲人,并说:'在天主面前说实话,我们知道这个人是罪人','不管他是不是罪人,我不知道',这个人回答:'我知道的是,我曾经是盲人,但我现在看得见了。'"

随着引文一句一句出现,我们将其与主角联系起来。杰克是否从他的经验中获得什么领悟?许多征象显示并没有,除了变成一个穷演员,努力要重新赢得他的观众。再者,他最后在舞台上背诵的词是相当有名的,是《码头风云》(*On the Waterfront*)中著名的句子:"我原可以是一名斗士。"在那部片中,一个潦倒拳手责怪他的兄弟导致他没有赢的机会。是不是杰克在怪乔?而且,杰克是否清醒得自觉到,他用讽刺的手法引述某部电影的情节来看待自己的过错?

在《圣经》段落后,斯科塞斯将此片献给某人:"怀念 Haig R. Manoogian,教师,生于1916年5月23日,卒于1980年5月26日。献上爱与决心,马丁敬上。"也许在此,《圣经》的那一段也可运用到从纽约小意大利区出身的马丁·斯科塞斯身上。要不是有老师这样的人,马丁也许会变成杰克。也许是因为这位教师,使他可以"看到",并以同样游离与同情的组合手法,来呈现杰克这样的角色。

作为一个电影系学生,斯科塞斯很明白许多外国电影的暧昧性(如《筋疲力尽》及《东京物语》),因此,他选择允许多重诠释的结局手法并不令人惊讶。本片的结局使《愤怒的公牛》进入拒绝封闭式结局的、倾向某些程度的暧昧的好莱坞电影(如《公民凯恩》)的传统之中。这份暧昧使得本片的意识形态不明确,从而制造出对立及冲突性极强的内在意义。

附录
APPENDIX

电影分析评论写作
Writing a Critical Analysis of a Film

通常分析论文约为英文打字稿 5~15 页(编者按,中文页数相当),主要分析电影的各个部分如何有系统地组成一部电影。和电影报告及影评一样,它也有剧情叙述,不过,分析论文会更仔细深入。像影评一样,分析论文也有作者的观点,只是它不像影评文章中那种对整部电影的评价口吻。它旨在呈现你认为电影中各个部分如何分工来组合成形。

想想一首悲伤的歌曲。你可以用上百个方法来叙述它(例如,"这首歌是在讲一个女人如何走出感情困境"),你可以评价它(例如,"它太多愁善感了")。但你也可以分析它,谈谈它的词、曲、旋律及整个编曲,如何组合创造出悲伤的情境,并让听众了解主角的感情关系。这就是学电影的人在分析电影时所做的事。

分析论文也是议论式的文体,它的目的在于让你提供好理由,让你讲述自己对这部电影的想法,并让读者严谨地思考它。在第十一章里,就有议论式分析论文供做参考。例如,在分析《细细的蓝线》时,我们提出该电影在说明现实生活中寻找真相的困难;而在《愤怒的公牛》中,我们认为该片内容在批评大众娱乐如何酷爱使用暴力的同时,又在影片中大量展示人体受暴力模样的吸引力。

准备书写
Preparing to Write

你如何决定文章的议题?有三个步骤。

第一步:发展一个你会在文章中加以说明解释并举证的论点
Develop a Thesis That Your Essay Will Explain and Support

一开始先自问:电影什么地方让你难忘?是它抓得住你,还是它让你饱受干扰?以你的观点,该片的价值在哪里?它展示清楚的观点了吗?对观众有不平凡的冲击吗?它有任何重要的寓意吗?

你的回答就是文章的论点(thesis),而这也就是你在写作时的中心议题,它强化你的观点,但不是像影评般评价影片。而这样的分析论文常是读者进一步了解电影的方法之

一。在我们书中分析《星期五女郎》时,我们的主题是该片用经典叙述的电影技法来创造电影快速节奏的印象;至于《重庆森林》,我们的论点是,在两个没有因果关联的故事之间,找寻主题上的联系。

通常你的文章会阐释电影的功能(functions)、效果(effects)或它的意义(meanings)(或三者混合)。例如,我们在分析《为所应为》时,就认为斯派克·李为了要创造多位角色,运用了多条情节线的处理,让他得以去探索维持一个街区的问题。在《西北偏北》中,我们则探讨希区柯克如何达到悬疑及惊奇的"效果",而《相逢圣路易》则探讨影片的技术如何传递该电影的"旨意"——美国家庭生活的重要性。

你的论点需要例证支持,让人们可以相信它。问你自己:"我要用什么来支持我的论点?"并列出清单。有些理由马上就浮出脑海,有些却是你更深入研究电影时才会产生。这些理由当然也要有例证,简单来说,就是一棵树(**TREE**):论点(Thesis)要有理由(Reasons)支撑,而理由要有证明(Evidence)及举例(Examples)为根基。

第二步:做出电影的分段分析表

Draw Up a Segmentation of the Entire Film

分析电影犹如解构一栋建筑物,当我们走进去会发现许多部分——门廊形状、宏伟的大厅。然而,我们可能并没注意到整体建筑物。如果我们是建筑系的学生,就会想要研究整栋建筑物,并会要求看建筑蓝图,来了解个别部分如何组成全部。相同的,在看电影时,我们看到一场接一场的戏,但若要了解这些场戏如何交互运用,明白整部电影的形式会很有帮助。

电影没有蓝图可循,所以我们要自己做。如本书前面几章(参见第 82 页,116~117 页,406 页,414 页,432~433 页)建议的,最佳方法是先将电影分段,方便我们综观全片。你的段落分析也会有助于寻找支持自己论点的例证。例如,在分析《细细的蓝线》时,我们为片中谋杀的回溯镜头单独做了一个表(参见第 492 页),因而发现其中的模式,并成为分析内容的一部分。

如果你已做好分段表,就可以开始观察它们的结合方式了。分析非剧情片的内容时,可注意它如何运用分类式(categorical)、策略式(rhetorical)、抽象式(abstract)或联想式(associational)的原则。请以《门牙有缝的女人》(*Gap-Toothed Women*)(参见第 406 页)的分析作为参考。

如果是剧情片,分段表可以帮助你思考下列问题:每场戏如何营造因果?在何时哪场戏,我们会明白主角在影片中要完成的目的是什么?而且,这个目的如何通过行为来设计?连接各场戏的原则是什么?在《细细的蓝线》中,有很多模拟重演的拍摄和各种不同的审问,如果没有写下分段表,就会很难辨识。

可以将分段分析表放在文章中吗?有时,它能让论点更清楚,并有说服力。在《星期五

女郎》(参见第 458 页)中,我们就用上了。也许你的文章会因此更有力,在《西北偏北》中,我们用了三个分段表来展现片中最后一场追逐戏(参见第 464~466 页)。

不管你在文章中有没有将段落分析表写出来,养成详细分段分析的习惯总是好的,通过它,你会发现电影设计的整体感。你也许已注意到,书中的每一篇分析文章在一开始都会先指出该部电影的形式结构,这就是提供进一步分析的基础。对于想当电影创作者的人,不论是编剧、导演或其他创意人员,这种段落分析也是非常有用的,他们都是从情节大纲开始下手,其实就和段落分析表差不多。

第三步:注意片中杰出的技巧

Note Outstanding Instances of Film Technique

在看片时,要简洁准确地记下片中所用的不同技巧。在第八章和第十章,你可以参考我们如何分析影片风格。一旦你已掌握了电影整体结构,就可开始识别片中的明显技巧,找寻它在影片中出现的模式,并提出它的功能。这些技巧正可以支持或修饰你的文章。

基本上,你该警觉地一个一个找出片中用到的技巧:是三点式布光法?或是连续性剪辑?同时,也要对这些技巧的功能保持敏感。段落分析也会帮助你注意这些部分,发觉它的模式:它在整部片中是重复出现还是逐渐发展?

在电影的任一段落中,各种技巧信息多得吓人。镜头构图、表演方式、灯光、摄影机运动、颜色设计、对白及音乐等,这些元素的改变每秒都不一样。一开始,分析电影的新手会很难决定,到底影片中的哪个技巧与其论点相关。有时候,他们在分析服装或剪辑或摄影机的横移动作时,都会迷失在数据的提供中。

所以,先计划好文章论点很重要,你的论点将会让某些重要技巧浮现出来。例如,在《西北偏北》中,希区柯克以操纵观众认知的范围来制造悬疑与惊奇的效果(参见第 463 页)。有时,他让我们知道的比主角罗杰·索希尔多,这就产生了悬疑的效果,因为我们会猜想,他会不会掉入我们已从电影信息中知道的陷阱里。有时,我们知道的和索希尔一样,因此当他有新遭遇时,我们就会和他一样惊奇。希区柯克用"交叉剪辑"的技法,来达到让我们知道的比索希尔多的效果;而用"摄影机的主观镜头"及剪辑,来限制我们知道的和主角一样多。

因此,灯光及表演风格就与我们对《西北偏北》的论点无关(但灯光和表演的技巧可以与"喜剧式的惊悚片"的论点相关)。相反的,在讨论《愤怒的公牛》时,我们探讨的是影片如何运用写实的惯例,因此演技就显得相当重要了。而《相逢圣路易》中的剪辑在讨论其他论点时会很重要,但因为并非是我们所提论点的核心技巧,所以书中我们并未述及。

一旦你有了论点,又对影片的整体结构有所概念,又有一些与论点有关的技巧的笔记,就可以开始组织你的分析论文了。

组织及写作
Organization and Writing

大体上，一篇分析论文有下列结构：

介绍：背景介绍或是鲜明举例，来引导出“论点”。
内容：论点的理由——证明及更多举例来支持论点。
结尾：重述论点，并讨论它的寓意。

第十一章的所有分析文章都与上述结构吻合。文章一开始就让读者慢慢明白要讨论的论点，并在此段的结尾正式提出论点。此段须简洁，就像在《星期五女郎》（参见第 458 页）一文中，论点在第一段的最后一行点出。如果需要较多的背景说明资料，“介绍”的段落当然可以长一点。《细细的蓝线》（参见第 492 页）的论点就在第三段最后才写出。

另外，如同在我们谈到《重庆森林》（参见第 484 页）的情况中，也可以先不说明论点，把它当作是一个启人疑窦的问题抛出去。我们在文中第二段先提出一个问题：为何在第一部分的简短故事之后，接续的第二部分以全新的角色展开？但如果你想要以提问来建立文章架构，请记得很快要提供至少一点线索，来引导接下来的论点。如同我们在第 483 页文中第六段所做的，不要超过文章的隔页。

段落是文章的砖块，上述三项都可用一到数个段落来写。一般而言，“介绍”可至少一段，“内容”可有好几段，而“结尾”可以用一或两段来结束。

通常“介绍”不会有太多具体的证据，相反的，它是用来带出你要进行阐述的论点，而通常会先提到一些背景资料。在分析《细细的蓝线》时，我们在第一段就先总结出犯罪和调查是本片的主题。第二段描写了塑造全片的事件与境遇。第三段立论：找出真相是困难的。

然而，如果你喜欢与众不同，也可不提背景资料，直接举例——如影片中的某场戏或者是电影的某个细节——来迅速进入主题论点。《相逢圣路易》的开场就是一例。

分析论文的文章结构到底该如何安排？是否应随影片的时序来写论点，让每一段都是接下来某场戏或某个段落的分析？这通常可行。在《门牙有缝的女人》里，我们就用此法来论述该片的发展模式。然而，大部分时候，你应该运用上述三项来构组概念性的结构，并强化你的论点。

在“内容”中的理由是用来说服读者相信你提出的论点，你可以证明或举例。请参考我们分析的《筋疲力尽》。我们的论点是，戈达尔向黑色电影（film noir）致敬，也同时以新手法颠覆了黑色电影的传统。我们用比较及对照方式来进行探讨。但一开始我们先介绍了一些背景，提到好莱坞电影的“亡命之徒”电影传统。第二段提到《筋疲力尽》与那些亡命情侣电影类似。接下来三段，则提到导演戈达尔如何颠覆好莱坞传统：主角米歇尔似乎在模仿美国黑帮电影中的硬汉明星，但电影的形式与风格却很随便，好像目的是要观众去享受一种新的、更自觉的版本。

因此,文章的内容都是在比较及对比该片与一般好莱坞电影的不同。接下来 11 个段落就在分析电影的叙事结构:

1.米歇尔在某些部分很像好莱坞电影的角色。

2.情节却比好莱坞电影粗糙且难消化。

3.警察死亡情节比一般犯罪电影突然,且令人困惑。

4.5.米歇尔与派翠夏在卧室中的对话,非一般好莱坞类型电影典型,因为它非常静态,也没有推展剧情。

6.一旦情节开始有进展,马上又沉缓下来。

7.8.在结尾时,剧情终于有所进展,但结局却是谜一样且开放性的结尾。

9.10.整体而言,米歇尔及派翠夏令人难以捉摸,几乎很难被视为一个角色。

11.这对情侣与一般亡命情侣的角色塑造差异太大。

以上就是佐证论点的理由,《筋疲力尽》运用传统惯例,又以非常不安于室的方式颠覆了它。

支持论点理由有很多种方式,有的以叙事形式,有的以风格形式。就像上述段落,我们提供了许多证明,就是在探讨《筋疲力尽》如何颠覆好莱坞的叙事传统。接下来就讨论戈达尔对风格策略的自觉。在《相逢圣路易》的分析中,集中在讨论片中有些母题(motifs)如何产生特殊主题效果。不管如何,用理由支持论点,找出例证来支持理由,就是文章的全部。

如果你想用概念式来组织文章,你会发现,在某些段落,交代情节对读者是颇有用的,例如在"介绍"的段落后加上情节大纲就是诀窍(可参考《西北偏北》分析论文或有关《重庆森林》一文)。另外,你也可以在讨论分段、角色、因果推演或其他主题时才提到情节。重点是,你不是被迫跟着剧情次序走就好了。

基本上,每一个理由就是该段文章的主题句,之后再延展说明。以《筋疲力尽》为例,每个理由后都有特定情节、对白或电影技巧为例。在这里,你的笔记内容就很有用了。你可选择最鲜明有力的例证,如场面调度或摄影、剪辑及声音,来支持每个段落的主张。

有些方法可让"内容"部分更具说服力。与其他电影做比较,或加入某一场戏简单深入的分析,可以让你的论点立刻全垒打。我们在书中常用此法来讨论电影的结尾,因为电影最后段落最常显露电影主题。例如,在分析《西北偏北》一文中,我们探究了电影最后的扭转,是一种在叙事上操纵我们的认知,以创造意外和悬疑的典型方式。

一般而言,论点内容应朝向更有力或更仔细的证据来进行。在《蓝蓝的细线》中,我们以讨论该片如何重新构组调查来找到杀手。到此时,我们自问,该片是否不仅是一份中性报告?然后,我们讨论到导演是否刻意要制造观众对兰道·亚当斯的同情。但该片不然,它不断给我们更多信息,有些甚至相当琐碎。我们认为,导演的目的在于要观众共同参与寻找矛盾证据,并注意显然不重要的细节。若非前面先说明,就会变得相当复杂,只有在比

较明显的事件分析后，我们才可能去思考如此累人的信息。

现在该如何结束文章？重申论点（有技巧的，而非逐字抄录前述的论点），并提醒读者这些论点的理由。在结尾时，你可以用较独断的口吻来写，以引言或提到历史背景，或是片中的母题——以一句台词或一个画面来重述你的论点。在写作时，须不断自问：有没有可以让结尾显得更有力的句子？

犹如了解电影没有一定的处方，写文章也没有一定的公式可循。但要写好文章总是有些要点，只有通过写作，而且不断地写，这些原则及要点才会信手拈来。通过分析，我们得以了解欣赏该片的理由，也得以与他人分享。事实上，如果我们写得好，写作的本身就会带给自己及读者诸多乐趣。

结论
Summary

写作分析论文要点 *Key Questions for an Analytical Essay*

1.你有论点吗？在第一或第二段结尾说明清楚了吗？

2.有充分理由吗？是否已经以逻辑清楚且具信服力的方式处理了（最强有力的理由写在最后一项）？

3.理由够有力吗？在你的文章分段及分析中，是否有独特的例证来支持每个理由？

4.在文章起头是否让读者清楚地知道你的论点？结尾段落有没有重申论点，并给予有力的结束句？

分析论文范例
A Sample Analytical Essay

下列文章是一位大学二年级学生为电影介绍课程所写的分析论文。她仔细分析了马丁·斯科塞斯的《喜剧之王》（*King of Comedy*）中的二至三场戏，并提出她的论点。文中也提出了电影的段落分析（但这里省略了）。

请注意她如何用一般性的认知开始文章，然后，在第二段点出她的论点。为了要找出影片中现实与幻想交融的部分，作者用比较及对比的策略来写。每一段发展一个特定的证据，呈现斯科塞斯所用的不

同技法，如摄影、剪辑、声音及走位。文章结尾则指出这些技巧如何影响观众，又与电影主题相关。最后来一个响亮有力的结尾句子："鲁伯最后的画面，可能是他的本人，也可能只是他的形象而已。"

《喜剧之王》中的幻想与现实

Fantasy and Reality in *The King of Comedy*

by Amanda Robillard

美国人迷恋名声，电视节目与杂志之所以存在，就是为了让大众消化偶像明星的个人生活。朋友之间可以流传彼此不认识的人的八卦，他们之所以对这些人感到熟悉，完全是因为大众媒体的传播。名人的生活也许不完美，但他们的生活可能很有趣。知道明星的生活，是你逃避平庸存在的娱乐。

名声之所以令人着迷，是因为它被一种幻象所包围。马丁·斯科塞斯的《喜剧之王》就是关于鲁伯·波普金迷恋名声的故事。他不但迷恋一个著名的喜剧明星，并认为自己也可以成为一位喜剧明星，最后还认为他的偶像会帮助他。鲁伯的迷恋已超越了只为名声的兴趣，重点在他已无法分辨现实与自己创造出来的幻想之间的差异。因为观众可从鲁伯的观点看到，他如何一步步进入他的幻想国。导演斯科塞斯用不同的风格技法，来操纵现实与幻想间的不同，例如他在鲁伯逐渐进入他的幻想与观众无法看清现实与幻想的差异这两条线索之间做了平行对照。

《喜剧之王》中的第一个幻想的情节，出现在分段三，现实与幻想界线已模糊，但仍可辨识。在此，斯科塞斯用风格手法创造了一个首尾一致的幻想情境，所以观众可以轻易看出，因为与现实的场景氛围如此不同。

声音及剪辑被用来连接现实与幻想，在分段三的地方非常明显。在分段二的最后，鲁伯邀请杰瑞吃饭，下一场就是两人共餐的场景。从真正的对话到幻想的场景，是全片重复使用的手法。这样的剪辑手法也是用来模糊现实与幻想的方法之一。

在这场餐厅戏，又和鲁伯在妈妈家的地下室里，好像真的和杰瑞一起吃饭的画面摆在一起，说明了两者的不同。有时候，过肩镜头让我们看到鲁伯穿着正式地吃午餐，然后在其他时候，我们看到他穿不同的衣服在妈妈家地下室出现。同样的，我们看到他与杰瑞在共享午餐的同时，也听到鲁伯的妈妈喊着要他小声点，或问他到底在和谁讲话。这种剪辑法与声音技法将观众带回到现实中来。杰瑞身后的相片在幻想的场景与现实的场景中相同，而他也穿着和前一场戏里同样的衬衫，只是外套不同。画面光源都一样来自杰瑞右手边，不过，在地下室的光较柔一点。

这些风格元素都用来连接也同时分隔现实与幻想。相似点是用来创造一个可信的幻想，也让观众注意这个模式如何贯穿全片。而不同点则用来稳定地模糊现实与幻想的界线，其模糊的强度甚至一场有甚一场。电影至此仍可看出两者的不同，对鲁伯来说是正确的——因当他在演出时，他其实知道这些事并不存在；对观众而言也一样，当主观幻想镜头与鲁伯的悲伤现实放在一起，就已知道鲁伯到底想要的是什么。

分段五是鲁伯的另一个幻想，他显然更深入到他的幻想世界去了。他已不再满足于和偶像一起共进午餐这样的小事，他开始幻想他可以得到的一切：在杰瑞·蓝格福特的“出名”节目中，所有曾不义于他的人向他道歉，他所爱的人变成他的太太，并且有上百万人观看他的婚礼。随着他越来越着魔于幻想杰瑞会帮助他成为一个名喜剧明星，他的幻想内容也越来越复杂。

这些更复杂的幻想需要更多风格手法的运用。因为鲁伯越退缩至自己的幻想世界，他所花的幻想时间就让越多特效可以存在，声音与剪辑再度被用来模糊现实与幻想之间的界限。要注意的是，这次他的幻想是夹在两场戏之间，这两场戏都是他在杰瑞·蓝格福特的办公室中，等着听他们对他的录音带内容的看法。

这场幻想戏不如第一场那般明显，因为它已延伸到现实场景。当幻想的对话出现时，画面仍是鲁伯在杰瑞的办公室外头等。此时，他虽置身在现实场景，但他的头脑却已开始幻想。没错，一个是在摄影棚，另一个在办公室，但是至少都在同一栋建筑物里，不像上次一个是在餐厅，另一个在地下室。

风格元素在此幻境中也很重要。鲁伯想象他就处在电视的情境里，所以画面有些毛毛的线条，声音也变小，都在表现电视这个媒体的特性。人物也直接对镜头说话，犹如电视中的人物一样，场景也像杰瑞的电视节目一样。这里比较复杂的是摄影及剪辑。全片的剪辑风格大部分是不引人注目的，但在这一场却是和摄影风格一样非常明显。一个钢琴师的手的大特写，然后镜头拉出变成中景，是人在弹钢琴，镜头横移然后叠入瑞塔的画面，然后继续横移，瑞塔让位给鲁伯出场。镜头再拉成长镜头，是一对情侣，然后再叠成鲁伯即瑞塔的画面。这场戏大概是全片最复杂的一段，它代表了鲁伯的幻想已越来越复杂，对他而言也越来越真实了。

虽然幻象越来越真，但观众还是知道那是幻象，只是信息越来越少，不再有现实及幻象并置的画面，也不再有现实画面插入打断幻想的画面。鲁伯也不再两角演出。有一个声音如不仔细听还不见得听得到，那就是乔依斯医生的旁白，像是男人故意拉高声调模仿女性的尖锐声音。这个声音说明了这场戏是幻想的。此外，用来带出鲁伯在杰瑞秀中出现的复杂摄影及剪辑，也说明了这是一场幻想的场景，因为在现实中他根本不可能出现在杰瑞秀中，因此也更说明了这不是真的。

虽然观众看得出来这是场幻想，但这场戏的复杂技巧更表示了鲁伯更加远离现实，曾经分隔现实与幻想的明显的线已更加模糊。对鲁伯与观众而言，这场戏是让他们迷失在模糊过程中的重点戏。

《喜剧之王》的最后一场戏最是巧妙，因为现实与幻想已分不清了。整个结局非常暧昧，观众必须自行决定到底是现实还是幻想，然而，画面中的风格或叙事元素，也只有让观众再自问一次到底是怎么一回事。事实上，连观众自己也无法确定了。即使你决定了其中一个，心中仍会对画面中的某些元素存疑。导演斯科塞斯没有给确切清楚的结局，他要观众去获得自己的答案。

这一段（分段二十九）可单纯解释为鲁伯一心一意要成名，但这样做可能太轻率。这些元素没有与现实环境兼容，也没有完全融入幻想的场景。例如，这段的开场是司仪宣布鲁伯将在杰瑞秀中表演处女秀。声音一开始是在黑画面上，然后是新闻的“档案画面”出现。用声音当音桥连接黑画面与新闻画面，是否就是连接现实与幻想的意思？还是用来将此段与影片其他部分区隔开来，以暗示是鲁伯被捕及他成名之间的空档？画面上的“档案画面”字样给人一种现实感，但是，司仪的夸张声音反而让人觉

得不像是现实。而画面的粒子感也引人去猜想，到底是现实还是幻想。到底这些画面是来自鲁伯自己第三次的幻想内容？还是鲁伯真的在杰瑞秀中的个人脱口秀，在不同频道播出的画面？

不管如何，镜头的横移、拉近拉远，或镜头从杂志或书封面拉高，都提醒我们注意婚礼的幻想场景。然而，这些杂志或书的封面标题却很难让人相信，是出自像鲁伯这样的人的脑袋。何况在美国的文化中，也很难让像鲁伯这样一个绑架杰瑞的人登上封面。

另外，当观众发现，新闻报导没有提到鲁伯的共犯玛莎，也知道这可能是杰瑞的幻想。是不是新闻媒体认为，玛莎的参与无关紧要？比较有可能的，似乎是杰瑞心中并不喜欢她，所以在幻想中没把她包括进来。

《喜剧之王》的最后一场戏没有解决这些问题，反而更进一步将之复杂化。画面是镜头从上而下接近站在舞台中央的鲁伯，司仪介绍他是一个成功的艺人，然后观众鼓掌。在这个长时间镜头中，司仪不断重复他的名字及停不下来的鼓掌声，都暗示了鲁伯心中在拉长他的胜利时刻。这个镜头与杰瑞秀的一般开场很像，我们也很难不去相信现今的名人文化中，像鲁伯这样的人确实达成了他想成名当喜剧明星的目标。毕竟，杰瑞秀的观众似乎颇欣赏鲁伯的脱口秀。

事实上，我们并不能单独将最后一段就视为幻想，来说明斯科塞斯让叙事及风格元素成功地融合成幻境，不再有分别。每一个幻境一开始都是因前一场的现实而成立。当鲁伯想成名的欲望越来越强，他的幻想也越来越强。对观众而言，幻想也就越来越可信了。鲁伯最后的画面，可能是他的本人，也可能只是他的形象而已。也许鲁伯最后只能在他的幻想世界中，成功地成为喜剧明星，但是，斯科塞斯却绝对成功地操纵了《喜剧之王》的风格元素，让片中人物及观众都再也分不清现实与幻想之间的差别。

延伸阅读
Where to Go from Here

电影分析范例 Specimens of Film Analysis

在本书第二及第三部分的"延伸阅读"中提到的许多作品，都可以被当作"电影分析的文章"来看待。这里还有其他不同形式且多样的范例：Thomas W. Benson and Carolyn Anderson, *Reality Fictions: The Films of Frederick Wiseman* (Carbondale: Southern Illinois University Press, 1989)；Noël Burch, *In and Out of Sync: The Awakening of a Cine-Dreamer* (London: Scholar Press, 1991)；Noël Carrol, *Interpreting the Moving Image* (Cambridge: Cambridge University Press, 1998)；Lea Jacobs, *The Wages of Sin: Censorship and the Fallen Woman Film, 1928-1942* (Madison: University of Wisconsin Press, 1991)；Bill Simon, "'Reading' *Zorns Lemma*," *Millennium Film Journal* 1, 2 (Spring-Summer 1978): 38-49；P. Adams Sitney, *Modernist Montage: The Obscurity of Vision in Cinema and Literature* (New York: Columbia University Press, 1990)；以及 Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1988)和 *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999)。网络文章 *Senses of Cinema*, www.sensesofcinema.com，有不少具深度的电影评论。

三本电影分析评论集，参见：Peter Lehman, ed., *Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism* (Tallahassee: Florida State University Press, 1990)；Jeffrey Geiger and R. L. Rutsky, eds., *Film Analysis: A Norton Reader* (New York: W.W. Norton, 2005)；以及 John Gibbs and Dougals Pye, eds., *Style and Meaning: Studies in the Detailed Analysis of Film* (Manchester: Manchester University Press, 2005)。

英国电影学院 (British Film Institute)出版了两个系列的小册子专门分析个别电影：Film Classics 和 Modern Classics，有关书中提到的电影，请参考下列两处网址：

- www.bfi.org.uk / booksvideo / books / catalogue / category.php?sertype=BFI%20Film%20Classic
- www.bfi.org.uk / booksvideo / books / catalogue / category.php?sertype=BFI%20Modern%20Classic

女性主义导演 Lizzie Borden 对于《愤怒的公牛》的个人观点，为我们的分析提供有趣的补充："Blood and Redemption," *Sight and Sound* 5, 2 (NS)(February 1995): 61。

本章分析范例电影 DVD 信息 Sample-Analysis Films on DVD

《星期五女郎》发行过好几种版本，大部分的画质都属中等。哥伦比亚发行的这个复刻版很不错，收录在"哥伦比亚经典系列"之中 (Columbia Classics Series)。DVD 中还附了一段出色的评论，来自曾为导演霍华德·霍克斯写传的 Todd McCarthy。Delta 电影公司也发行了复刻版，没有提供评论，但有

一段纪录像片：*Cary Grant on Film: A Biography*。

《西北偏北》，“华纳家庭录像带”（Warner Home Video）发行。请注意，“限量典藏版”（Limited Edition Collector's Set）比一般版本贵了很多，而且并没有附加花絮，只是包装精致，里面有低价印制的照片和一张海报。

《为所应为》，“标准收藏”（The Criterion Collection）发行，附有一张幕后花絮 DVD，包括一小时长度的纪录片：“The Making of *Do The Right Thing*”片中呈现了电影工作者在拍摄期间的互动。花絮中还包括导演和剪辑师的个人访谈，以及斯派克·李自己拍摄的幕后画面。

《筋疲力尽》，Fox Lorber 发行，有单片包装，以及与戈达尔另外两部影片一同销售的盒装，另两部影片是《小兵》（*Le Petit Soldat*）和《卡宾枪手》（*Les Carabiniers*）。

《东京物语》，“标准收藏”发行，一套双光盘中，包括一部复刻版电影，和一部关于导演小津安二郎的剧情片长度纪录片：《我活着，但……》（*I Lived, but...*）、David Desser 的评论录音，以及 David Bordwell 的论文。

《重庆森林》，在美国仅有由昆汀·塔伦蒂诺的公司“Rolling Thunder Picture”提供，由 Miramax Home Entertainment 发行的版本。

《细细的蓝线》，米高梅发行，有单片包装和盒装两种，盒装中另附有埃罗尔·莫里斯的两部剧情片长度的纪录片：有关宠物墓园的《*Gates of Heavon*》；《*Vernon, Florida*》是有关佛罗里达的一个小镇，里面住着一群奇怪的人。

《相逢圣路易》，华纳“双光盘纪念版”（Two-Disc Special Edition, Warner Bros.），影片质量精良，附有幕后花絮：“The Making of an American Classic” 以及 1972 年制作的米高梅历史：“Hollywood: The Dream Factory”

《愤怒的公牛》，米高梅发行，有单片和特别版本（Special Edition, MGM），特别版附有一张幕后花絮 DVD，是一些关于制作过程的纪录短片。

Part 6

电影史

Film History









12 电影艺术与电影史
Film Art and Film History

“无无论什么时候,并非每件事都可能发生。”(Not everything is possible at all times)这句由艺术史学家海因里希·沃尔芬(Heinrich Woffin)说出的格言,正可作为本章的标语。到目前为止,我们已约略讨论了电影艺术不同的形式与风格,也在电影史中举了不少例子。但必须记住的是,电影形式与技术都不存在于人类历史的范畴之外,所有电影创作者均有同等的资格进入这个领域。特殊的历史背景会衍发出其他环境所没有的电影或现象。例如,格里菲斯不会拍出像戈达尔那样的影片,反之亦然。因此,本章的重点在于提出这样一个问题:在一些独特的历史脉络中,电影艺术会有什么样的风貌?

首先,我们必须以国别(nation)及时期(period)之分,来界定这一脉络。虽有许多其他方法可用来追溯历史的变化,但国别与时期还是处理历史问题的有用途径。第二,在大部分的状况下,我们将以通称为电影运动(film movement)的现象为对象。一个电影运动应包含两个元素:

1.在一个国家(或)某个历史时期中,一批形式与风格上有相同显著特征的电影。

2.在某个电影制作结构下,一群对电影制作有相同理念的电影工作者(导演、编剧……)。

界定历史时期有许多方法(如传记或类型研究),然而,以电影运动或潮流分类最符合本书的主旨。形式系统与风格系统两种概念的建立,已使我们得以比较不同电影潮流的电影。因此,接下来我们就以国别和历史时期来辨识及区分这些电影潮流。

我们将观照好莱坞电影与其他筛选过的电影类型。我们将追溯好莱坞商业片的发展,并拿它形式与风格上的特色和其他电影运动的影片比较。

因为一个电影运动不仅仅包括制作电影的人,所以光注意形式与风格的特征是不够的。在任何时期和国家,我们都需要找出影响电影运动的相关因素,包括:电影工业的状况、电影创作者秉持的理念、当时的技术水准,以及文化和经济元素等,这些因素可用来解释这个电影运动是如何开始,又是如何没落的。不管多么简略,这些数据均可以提供电影的历史环境概念。例如,下一段将谈到的早期电影,就可供我们了解卢米埃尔和梅里爱

在当时所处的制作环境。

当然，下列的叙述一定不完整，目前严肃的电影史撰写工作仍在初期的摸索阶段，对二手资料的仰赖终究会被取代。这一章只能反映目前的影史资料，相信尚有许多重要的电影、电影创作者及电影运动亟待发掘。此外，下文尚有许多遗珠之憾，例如，很多重要的导演若不属于某个电影运动[如雅克·塔蒂(Tati)、罗伯特·布烈松(Bresson)和黑泽明(Kurosawa)]，以及其他一些重要电影运动[如法国20世纪30年代的民粹主义电影(populist cinema)、20世纪60年代初期的巴西运动Cinema Nôvo movement的新电影]，都没有出现在下文中。下列要呈现的是，如何在典型且众所周知的历史阶段中，探索某些电影形式与风格的可能性。

早期电影(1893～1903年)
Early Cinema(1893~1903)

为了制造动作幻觉，静照必须连续快速地呈现。想要以正确的速度展现这些影像，某些技术是必要的。最基本的是，要有某种可以帮助记录一长串影像的方式。原则上，我们可以在一张长条纸或盘片(disk)上画一连串影像，但摄影提供了最廉价且最有效的方式来产生并展示合理长度所需的数千个影像。于是，1826年摄影技术的发明，以及接下来一系列的发现，让电影的出现成为可能。

早期的摄影，单一影像需要长时间曝光(起初是几小时，后来几分钟)，因此不可能拍出每秒需要拍12格以上的电影。19世纪70年代，大约1/25秒的较快曝光技术出现了，但当时只有一个玻璃感光板(glass plate)。电影无法使用玻璃感光板，因为摄影机或放映机不具备让它们移动的可行办法。到了1878年，美籍摄影师爱德沃德·迈布里奇(Eadweard Muybridge)利用一连串玻璃感光板的照相机，以快速曝光拍出了一系列马在奔跑的照片，但他主要的兴趣是在凝住(freeze)运动，而不是借连续放映影像来重新创造动作。

1882年，另一个对研究动物运动感兴趣的法国科学家艾蒂安-朱尔斯·马瑞(Étienne-Jules Marey)发明了一个可以在电影旋转盘的边缘拍下12格画面的摄影机。1888年，马瑞又制造出了一架可以使用一长条底片(这次是用纸)的摄影机，但这还是为了分解连续动作拍成一张张静照用的，被拍下的动作也少于一秒。

1889年，乔治·伊斯曼(George Eastman)发明了一种底片，称作赛璐珞(celluloid)。这种底片加上摄影机的机械装置，能让它通过光圈曝光，使得发明长底片(能拍出更多格画面)成为可能。

至于放映机则已发明多时，它被用来做放映幻灯片，以及其他影子游戏配备。这种在当时被称作“魔术灯”(magic lantern)的放映机，在经过附加的快门(shutters)和其他装置的修改后，成为早期的电影放映机。

但是若要放映影片，放映机还需要最后一个装置。因为接受光线时，底片必须短暂停止，所以得让底片能产生间歇(intermittent)运动。因此，马瑞在1888年发明的摄影机上，加装了一种马耳他齿轮(Maltese cross gear)，成为早期摄影机和放映机的标准配备。

透明底片、快速曝光、让底片顺利通过摄影机的装置、让底片产生间歇运动的装置，以及遮光的快门等种种设计的组合，终于在20世纪90年代早期完成。不同国家的发明者分别发展出不同的摄影及放映机型。在当时，最重要的两家公司是美国发明家爱迪生(Thomas A. Edison)的爱迪生制造公司(Edison Manufacturing Company)，以及法国卢米埃尔兄弟(Louis and Auguste Lumière)的家族企业卢米埃尔公司(Lumière Frères)。

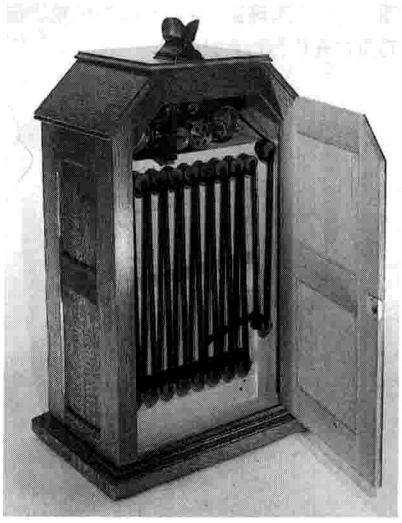


图12.1 "西洋镜"将电影胶卷卷放在一个可以回路的组架上。

爱迪生的助理狄克逊(W.K.L. Dickson)在1893年发明了可以拍35毫米电影短片的摄影机。爱迪生却把这些发明当成玩具，只希望能与他所发明的留声机(phonograph)组合起来放映有声片。因此，他要狄克逊发明一种所谓西洋镜机器(peep-show machine)，称为西洋镜(Kinetoscope)(图12.1)，将电影一次放映给一个观众看。

在爱迪生眼中，电影只是一个会随潮流消逝的玩物罢了，所以他并没有将电影放映发展到大银幕上的系统。结果，这项成就遂由卢米埃尔兄弟——路易和奥古斯特来完成。他们发明了自己的摄影机，这架摄影机同时可以作为放映机来使用(图12.2)。1895年12月28日，卢米埃尔兄弟创下电影史上第一次公开放映的纪录，地点是在巴黎的大咖啡馆(Grand Café)。

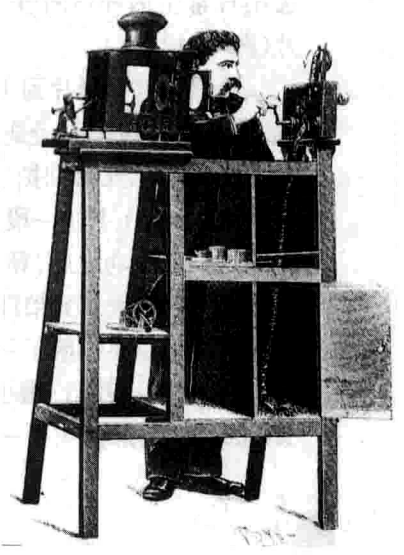


图12.2 在卢米埃尔发明的摄影机后方放一个"魔术灯"，就变成一个放映机了。

早期仍有其他公开放映活动，包括该年11月1日德国发明家马克斯·斯克拉达诺夫斯基(Max Skladanowsky)的一次放映。然而，他发明的大型笨重机器需要两个宽边底片同时穿过，对后来电影技术上的发展并无显著影响。因此，虽然卢米埃尔兄弟未曾发明电影，却成就了这个媒介的独特形式(爱迪生很快就放弃西洋镜，并组成一家制片公司供应电影院影片)。

早期的电影在形式与风格上都非常简单：通常是一个镜头一个固定的画面，单一剧情，而且经常是远镜头。影史上的第一个摄影棚是爱迪生所建造的"黑玛丽"(Black Maria)(图12.3)；在那里，许多杂要演员、著名运动员和名人名角〔如安妮·奥克莉(Annie Oakley)〕都曾在摄影机前演

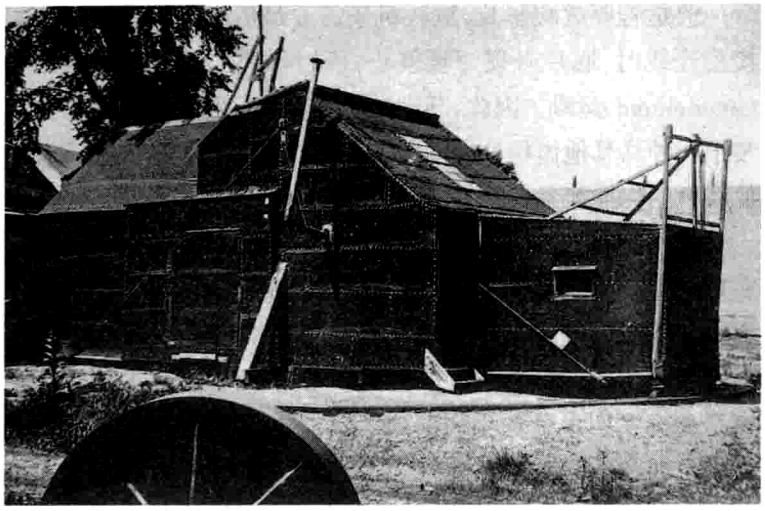


图 12.3 “黑玛丽”中央的倾斜屋顶，可供打开作为拍片时使用。

出。黑玛丽斜斜的屋顶上开了一个天窗让光透进来，且整个建筑物架在一个圆形轨道上，朝太阳光移转（见图 12.3）。而卢米埃尔兄弟却拿着摄影机到公园、海滩及其他公共场所，去拍日常生活和新闻事件，制作了像《火车进站》（*Arrival of a Train at La Ciotat*）那样的影片（图 5.61）。

虽然大部分影片到 1903 年左右仍是拍些风景或著名事件，但叙事形式却是打从一开始就存在。1893 年，爱迪生上演了一部有版权的喜剧片，剧情是一个醉汉与警察发生小摩擦。卢米埃尔兄弟则拍了一部著名的喜剧片《水浇园丁》（*L'Arroseur arrosé / The Waterer Watered*, 1895），其中一段是一个小男孩恶作剧，让一个花匠被洒水的水管溅了一身（图4.7）。

初期的成功之后，导演们开始寻找这个媒体更复杂或更有趣的形式特质，来吸引大众的兴趣。卢米埃尔兄弟即派人到世界各地去放映及拍摄影片，记录重要事件和具异国情调的景观。但是在拍摄了一大堆影片后，卢米埃尔兄弟突然在 1905 年放弃了所有拍片业务。

1896 年，乔治·梅里爱（Georges Méliès）从英国发明家罗伯特·威廉·保罗（Robert William Paul）那儿买了一架放映机，把它改装成摄影机。他的初期影片非常类似于卢米埃尔兄弟的电影，都是记录一些日常生活的事件。然而，如我们所知（参见第 137 页），梅里爱是个魔术师，发明了许多简易的电影特效。1897 年，他建造了自己的摄影棚。但是，和爱迪生的黑玛丽不同，他的摄影棚像一座玻璃温室，四面均可接受阳光，所以不用移转整座棚子（图 12.4）。

“你在群众的注视中工作，他们从不会放过任何可以怀疑你的地方。你完全孤立，他们瞪着你。不能犯错……但在拍电影时，你可以偷偷地改，没有那些炙人的眼神，你可以不断尝试，直到做对为止。这让你的魔术可以达到更高层次的领域。”

——乔治·梅里爱，魔术师及导演

梅里爱还同时制作了如幻想世界一般的精细布景，在其中实验拍摄他的魔术。在第五章，我们已提过梅里爱是如何成为影史上第一个场面调度大师的（图 4.3 至图 4.6）。除了简单拍摄一、两个魔术师在传统舞台上表演外，他还用一系列“景画”（tableaux）来



图 12.4 梅里爱的玻璃摄影棚可以让阳光从任何角度进来。

拍较长的剧情(每个景画代表一个镜头)。他还改编老故事，如《仙履奇缘》(*Cinderella*, 1899),或自己编剧。他的影片在世界广受欢迎,也被大量模仿。

早期电影因为尚无版权概念,可以到全世界巡回放映。法国百代(Pathé Frères)留声机公司很快于 1901 年建立制片公司,并在许多国家建立发行公司,迅速成为世界第一大电影公司,直到 1914 年第一次世界大战爆发,才削减制片量。在英国,从 1895 年到 20 世纪初,许多大企业均尝试拥有自己的制片设备,并拍摄风景片、剧情片及魔术影片。“布莱顿学派”(Brighton School) 成员 (包括阿尔伯特·史密斯(G. Albert Smith)和詹姆斯·威廉逊(James Williamson)) 及其他人,如西塞·海普华斯(Cecil Hepworth),都是在简单的户外场所拍摄了他们的第一部影片 (图 12.5)。这些颇具创意的影片在全世界放映,影响了许多电影工作者。其他国家的电影先驱者也纷纷购买机器,拍摄日常生活景观或魔术幻想片。

“电影一直用故事吸引观众,让我们以为电影就是如此聪明。”

——安德烈·葛东特(André Gaudreault),电影史学家

大概从 1904 年起,叙事形式(剧情片)开始成为主要的电影形式，而且全世界的电影事业持续成长,法国、意大利和美国电影开始轮番控制全球市场。在随后的第一次世界大战期间,国家与国家之间巡回放映电影的自由受到限制,而好莱坞(Hollywood)开始成为世界电影工业的一股强大势力。这些因素使得不同国家间的电影形式开始出现极大的差异。



图 12.5 阿尔伯特·史密斯的《圣诞老公公》(*Santa Claus*, 1898)。

经典好莱坞电影的发展(1908～1927年)

The Development of the Classical Hollywood Cinema(1908~1927)

爱迪生决定用公司的发明来赚大钱后,即以违反专利权控告其他公司,逼得他们破产。但另外一家电影公司——美国比沃格拉夫活动视镜公司(American Mutoscope & Biograph),开始尝试发明自己的摄影机以求生存,其他公司则一边拍片,一边和爱迪生公司打官司。1908年,爱迪生与比沃格拉夫公司(Biograph)组建了企业联合组织,命名为电影专利公司(Motion Picture Patents Company, MPPC),以控制旗下十个分布在芝加哥、纽约及新泽西州的制片厂。爱迪生的MPPC和比沃格拉夫公司在当时是仅有的两家有股票上市,并拥有专利权的电影公司。他们可以授权其他公司拍摄、发行及放映电影。

爱迪生的MPPC未能成功地消除竞争对手,无数独立制片公司在当时依然纷纷成立。就连比沃格拉夫公司自1908年以来最重要的导演格里菲斯(D. W. Griffith),也在1913年脱离该公司并自组公司,其他导演也纷纷仿效。1912年,美国联邦政府控告MPPC;1915年,MPPC被宣告为托拉斯公司。

大概在1910年后,许多电影公司开始陆续搬迁到加州(虽然有一些搬到佛罗里达或其他州),最后,洛杉矶外围的一个叫好莱坞的小城,成为电影公司的主要聚集地。有些电影史学家声称,这是因为一些独立制片公司为了远离MPPC的控制而搬到这里,但是,有几家MPPC旗下的公司同样也搬了过来。好莱坞的好处是天气晴朗,全年皆可拍片,地形起伏多样,有山、有水、有海、有沙漠、也有城市,可提供各式场景的需要。

当时影片的需求量之大,几乎供不应求,这是爱迪生之所以放手让一些公司生存的主因(即使他仍希望能用授权来控制所有公司)。大约在1920年之前,美国电影工业即有一个延续多年的结构:一些大片厂与一些个人艺术家(导演、编剧、演员……)签约,拥有一群外围的独立制片家。在好莱坞,这些片厂开始发展出一种"工厂"(factory)制度,由制片人控制某部影片的制作,而他本人不涉入实际的拍片。即使像巴斯特·基顿(Buster Keaton)这样的独立导演,虽拥有自己的片厂,但还是有一个业务经理,并由一个较大的电影公司Metro〔后来变成联美(United Artists)〕来发行他的影片。

在20世纪前20年间,许多小片厂逐渐合并为较大、且至今仍存在的片厂。"著名演员公司"(Famous Players)加入杰西·拉斯基(Jesse L. Lasky)的旗下,并组成了一个庞大的发行商派拉蒙(Paramount)。到了20世纪20年代末期,大型片厂计有:米高梅(MGM,由Metro、Goldwyn及Mayer三家公司合并)、福克斯〔Fox Film Company,1935年与20世纪公司(20th Century)合并〕、华纳(Warner Bros.)、环球(Universal)和派拉蒙。虽然这些公司彼此竞争,但它们在某种程度上却彼此合作,因为它们了解没有一个公司可以单独满足市场的需求。

在像工厂一样的片厂系统里,有一些尚未清楚的理由,使美国电影全然倒向叙事模式的电影制作。爱迪生公司的一位导演埃德温·波特(Edwin S. Porter),是第一个运用叙事

连续性(continuity)和发展(development)原则来拍片的导演。他的《一个美国消防员的生活》(*The Life of an American Fireman*, 1903)描述了消防员争抢着从火窟中救出一对母子。虽然该片运用了许多重要的经典叙事元素(一个消防员对火灾即将发生的预感,以及一连串拉着警报的消防车到现场的镜头),但它尚未形成时间连续性剪辑的逻辑。因此,影片中我们看到母亲和小孩被救了两次,一次从房子外拍摄,另一次是从房子里面拍,波特在当时尚未理解,如何用两个镜头的交错剪辑,或用动作连续性剪辑来传达叙事信息。

1903 年波特拍的《火车大劫案》(*The Great Train Robbery*)是经典美国电影的原型。在其中,剧情已清楚地有时间、空间及逻辑上的线性(linear)发展。随着抢劫、逃脱,到最后歼敌行动,都有迹可循(图 12.6)。1905 年,波特在《偷窃狂》(*The Kleptomaniac*)中,也运用了叙事上简单的平行对照原则,对照了一富一贫的两位妇人在行窃时当场被抓的情形。

在同一时期,英国电影工作者也在类似的发展程序中制作影片。事实上,许多电影史学家认为,波特有些剪辑的技巧就是来自于詹姆斯·威廉逊的《火!》(*Fire!*, 1901)和阿尔伯特·史密斯的《玛丽·珍妮的灾难》(*Mary Jane's Mishap*, 1903)。当时最著名的英国影片,是由列文·费兹哈蒙(Lewin Fitzhamon)于 1905 年拍摄的《义犬救主记》(*Rescued by Rover*,由英国的大制片西塞·海普华斯制作),其中一场绑架的戏,拍法和《火车大劫案》非常类似。绑架之后,我们清楚地看到义犬罗佛如何找到小孩的父亲,并循线找到坏人的藏匿之地。这些镜头在银幕上全保有固定的方向,因此,整个事件的地理环境都让人一清二楚(图 12.7 与图 12.8)。

1908 年,格里菲斯开始了他的导演生涯。在接下来的五年中,他拍了近百部约 15~30 分钟的电影,这些影片都在短时间内制造了相当复杂的叙事线。格里菲斯也许不是这些叙事手法的原创者,但他绝对是赋予这些手法以强烈动机(理由)的人,例如,虽然很多导演用过交叉剪辑,简单铺陈救援者与受害者之间"千钧一发"的救援行动,但是是他将之发扬光大为长篇叙事(图 6.103 至图 6.106)。格里菲斯拍《一个国家的诞生》(*The Birth of a Nation*, 1915)和《党同伐异》



图 12.6 在《火车大劫案》中,一群劫匪在电报室里等待,准备在火车抵达时上前抢劫。



图 12.7 在《义犬救主记》中,英勇的义犬引着他的主人沿着街道,从右后方奔向左前方……



图 12.8 ……然后,当他们抵达目的地的时候,是从右边移向左边。

"当晚我到电影院去,想要立刻增加自己的电影知识。我拿着一个马表及一本笔记本,开始算 1,000 尺中有多少个镜头,算每个镜头的长度、摄影机的距离,以及其他技术细节。"

——金·维多(King Vidor),导演,回想在 1912 年自己第一次导戏前一夜

(*Intolerance*, 1916)时,开始使用交叉剪辑,同时交代好几个场景所发生的事件。在20世纪最初的几年里,他也用不同的导演手法,教演员注意脸部表情(图4.32)。为了捕捉这些细微的表情变化,他开始将镜头向前移,比一般早期电影中的全景或腰部以上中景镜头更接近演员。格里菲斯的影片影响深远,尤其是他在《党同伐异》后段中追逐场面的快速剪辑,对20世纪20年代苏联蒙太奇风格有相当大的影响。

在这段期间,更进一步叙事上的动机剪辑(motivated cutting),在一些导演的实验中慢慢出现。其中,托马斯·因斯(Thomas H. Ince)曾负责多部1910年到第一次世界大战结束之间影片的制作。他发明了一种称为"单一系统"(unit system)的制片方法,由一个制片同时负责几部影片的制作。他还强调紧凑的剧情、不容脱轨的主题,或松散的结局。《文明》(*Civilization*, 1915)和《意大利人》(*The Italian*, 1915)是因斯的代表作品;同时,他还监制了威廉·哈特(William S. Hart)等几部非常受欢迎的西部片。

这个时期(以及后一段时间内)另一个多产的电影工作者是西塞尔·B·戴·密尔(Cecil B. De Mille)。他在史诗片发展前,就制作出了相当于剧情片长度的影片(含喜剧片)。他执导的《欺骗》(*The Cheat*, 1915)反映了1914~1917年间片厂风格的重要转变:原来借透明玻璃屋顶的照明方式,已转变为完全用室内人工照明,而不是日光与电灯混合齐用。该片的打灯依明暗法(chiaroscuro)的配置,由一到二个主光加一个补光,制造了片中的特殊效果。戴·米尔指出,这种打光法是由伦勃朗(Rembrandt,中世纪荷兰画家)在绘画时处理光源的方式所得到的灵感。这个所谓的"伦勃朗"或"北派"打光法,成为经典灯光技术的保留手法之一。《欺骗》也令法国印象派导演印象深刻,影响他们开始运用这种硬式的打光法。



图12.9 《欺骗》开场就引出了烙印的母题……



图12.10 ……在稍后的戏里,画面上坏人正在女主角身上烙印。

就像很多1920年前的美国片一样,《欺骗》也用了线性的叙事手法。它的第一场戏(图12.9)即用了硬光,同时点出主角(日本商人)是一个酷好搜集物品的无情人;画面呈现他在搜集品上烙印他的标志。本场的行为呼应了后面的戏:他同样在一个向他借钱、因而受他控制的女人背上,烙了同样的印记(图12.10)。本片是好莱坞影片朝向复杂叙事形式发展的证据。

1909~1917年是基本连续性原则的发展期;视线连续性则自1910年后频繁出现;动作连续性在1910年开始,到1916年普遍起来。例如,道格拉斯·范朋克(Douglas Fairbanks)的《美国梦》(*The Americano*, 1916)和《狂乱》(*Wild and Woolly*, 1917)。正/反打镜头则在1911~1915年间偶尔用到,直到1916~1917年间才开始普及,例如戴·米尔的《欺骗》(1915)、威廉·哈特的西部片《窄轨列车》(*The Narrow Trail*, 1917),以及格里菲斯的《幸福谷的故事》(*A Romance of Hap-*



图 12.11 在弗雷德·尼布洛的《三剑客》中，这个一群人的长镜头后……



图 12.12 ……切接到中央角色，由范朋克主演。



图 12.13 在《父母是人吗?》中一个确立空间的镜头中，女儿在桌旁坐下。



图 12.14 在这个中景镜头中，她看向左方的父亲……



图 12.15 ……在反打镜头中，他看向右方的女儿。



图 12.16 然后女儿看向右方的母亲……



图 12.17 ……接着，她的母亲也在此反打镜头中，看向她左方的女儿。

py Valley, 1919)。在此时期，很少有影片在使用这些技巧时违反 180°轴线的规则。

到了 20 世纪 20 年代左右，连续性系统已成为好莱坞导演的标准风格，他们主动使用这种技巧，以追求叙事之内合理的时间与空间关系。动作连续性可带出另一个较近的镜头，如图 12.11 和图 12.12 中，由弗雷德·尼布洛(Fred Niblo)执导的《三剑客》(*The Three Musketeers*, 1921)，三人围桌对谈的戏，就不会像十几年前用一个镜头在前面拍摄那样简单了。注意图 12.13 到图 12.17 之间清楚的空间关系，这是《父母是人吗？》[*Are Parents People?*，马尔科姆·圣·克莱尔(Malcolm St. Clair)1925 年的作品]的几个镜头：女儿坐在桌旁，来回看坐在桌子两端的父母。银幕的空间关系明显地被注意到了。在这里，如果两个镜头的衔接有尴尬的地方，通常会插入字幕片来带过。

在第四章，曾提过基顿(Keaton)的《我们的好客之道》(*Our Hospitality*, 1923)，它同时也是经典好莱坞叙事体的范例。基顿对经典形式与风格的精通熟练，完全呈现在利用叙事元素的循环出现和直接的因果关系上。

到了 20 世纪 20 年代晚期（默片的末期），经典好莱坞电影已发展出相当复杂的格式，但好莱坞的“产品”却都相当程式化，因为所有大片厂均采用相同的制作系统，以及类似的分工制。独立制片在当时比较不重要，一些独立制片工作者拍低成本电影(通常都是

西部片),给小一点的郊区电影院放映,不过,好莱坞的大明星或制片人仍然在维持独立制片上有其困难。巴斯特·基顿在 1928 年放弃他的小片厂,转而与米高梅签约,然而自此他的事业便急转直下,原因是他老式的做事方法无法与大片厂快速严苛的制片方式配合。格里菲斯、玛丽·毕克馥(Mary Pickford)、范朋克(Fairbanks)和卓别林(Charles Chaplin)则有较好的运气;在 1919 年,他们成立了自己的发行公司联美,使他们得以继续独立制作自己的影片。然而,格里菲斯的公司很快就垮了;而有声片时代来临后,范朋克和毕克馥的事业也迅速萎缩。

不过,这段时期仍有些其他电影运动的影片产生——大部分是在其他国家。待我们分别介绍之后,再回过头来讨论好莱坞的有声片。

德国表现主义(1919 ~ 1926 年)

German Expressionism(1919~1926)

第一次世界大战初期,德国电影工业在国内和国际上的地位均相当逊色,虽然也有些令人印象深刻的电影,不过当时德国境内 2,000 家电影院大都放映法国、美国、意大利及丹麦的电影。虽然美国及法国分别禁演了德国片,但德国却没有足够条件来禁演美法影片,因为那样德国境内电影院的片源就不足了。

为了打击进口片、提高竞争力,以及生产官方政治宣传片(propaganda films),德国政府自 1916 年起开始支持电影工业:全面禁止外片进口(除了中立国丹麦之外,因为该国电影工业与德国息息相关)。结果,德国电影产量激增,制片公司的数量也从 1911 年的约 10 家小制片公司,增加到 1918 年的 131 家。但是,政府仍鼓励这些公司合并为联合企业。

当时,战争在德国境内并不受欢迎,诸多反对声浪在 1917 年俄国革命后更加激烈。广泛的罢工与反战请愿团,在 1916~1917 年的冬天纷纷出现。1917 年,政府为了宣扬战争思想,遂开拍战争宣传片,并与德意志银行(Deutsche Bank)合作,合并了一些小公司,成立一个大公司:UFA (Universum Film Aktiengesellschaft)。虽然 UFA 有政治上的保守意图,但它不但迅速操控了整个德国市场,同时也控制了战后的国际市场。



"片中(《尼伯龙根的指环》)每样东西都与构图有关,任何在银幕上出现的影像,都是构图完美的形状与光线。这是让我们留下深刻印象的少数电影之一,它在我们心底有清晰的视觉印象——一种微量的静态美。它不只是绘画而已,它是流动的建筑。"

——弗郎索瓦·贝吉(François Berge),法国影评人,谈论弗里茨·朗的《尼伯龙根的指环》(*The Nibelungen*)

依靠强大资金为后盾,UFA 有能力聚集技艺高超的专业人士,并建造全欧洲设备最好的片厂。这些片厂后来还吸引了不少外国电影导演加入(如年轻时的希区柯克(Alfred Hitchcock)),也导致 20 世纪 20 年代德国与其他国家的合作,将德国影片的风格推广至国外。

1918 年,世界大战末期,军事政宣片逐渐减产,

整个电影工业集中生产三种影片类型(虽然一般的戏剧或喜剧仍持续制作):一种是在20世纪20年代前即享誉国际的系列冒险片(融合间谍、侦探和异国情调);另一种是对性主题的探索利用,大部分是在所谓性教育的幌子下处理同性恋或嫖妓等题材;最后是UFA模仿战前意大利的史诗电影。


图12.18 《杜巴利夫人》:法国大革命后法庭上的群众场面。

虽然美国、英国及法国对德国电影仍有偏见,但由于上述最后一类史诗片在票房上非常成功,使得UFA仍然得以进占国际市场。1919年9月,刘别谦(Ernst Lubitsch)的一部关于法国大革命的史诗片《杜巴利夫人》(*Madame Dubarry*)(图12.18),在柏林的UFA广场大电影院隆重上映。该片让德国电影重新开启了国际市场的大门。在美国,它以《激情》(*Passion*)为名发行,也在欧洲各国获得影评的热烈回响。但它在法国则被控是反法国政府的影片,首演被蓄意延后。然而,刘别谦的史诗片从此在其他国家大受欢迎,甚至在1923年,成为第一个受聘到好莱坞的德国导演。

此时,有一些小公司仍维持独立制片,其中一个是埃里克·珀梅尔(Erich Pommer)的Decla公司(后改称为Decla-Bioscop)。1919年,这家公司采用了两个名不见经传的作家卡尔·梅耶(Carl Mayer)和汉斯·贾诺维茨(Hans Janowitz)的剧本。这两个年轻人希望,他们的电影能以风格化的风貌出现,因此聘请赫尔曼·沃姆(Hermann Warm)、沃尔特·莱曼(Walter Reimann)和沃尔特·罗里希(Walter Röhrig)三位设计师加入制作,他们最后认为,该电影必须以表现主义风格(Expressionist style)出现。表现主义(Expressionism)初始于1910年左右,是绘画上的一个前卫运动(avant-garde movement),后来很快即影响了戏剧、文学及建筑的表现手法。该电影公司的老板认为,这在国际上会是个大卖点,因此决定采用。

当时,制作低廉的《卡里加利博士的小屋》(*The Cabinet of Dr. Caligari*, 1920)先在柏林,后在美国、法国及其他国家造成轰动。因为《卡里加利博士的小屋》的成功,许多德国影片纷纷跟进,这种现象持续了好几年,结果就兴起了所谓的表现主义电影运动。

《卡里加利博士的小屋》和其他表现主义影片的成功,显示了前卫电影依然存在于工业体系中。例如,某些实验电影导演拍了一些抽象电影,像维京·艾格林(Viking Eggeling)的《对角线交响曲》(*Diagonal-symphonie*, 1923);或是受到世界艺术潮流达达主义(Dadaism)影响的达达影片,如汉斯·里希特(Hans Richter)的《早餐前的鬼魂》(*Ghosts Bofore Breakfast*, 1928)。大公司如UFA(1921年并吞了Decla-Bioscop)和其他小公司,均投资这些表现主义风格的影片,因为它们可以与美国电影在国际市场上竞争。事实上,在20世纪20年代中期,德国电影已被认为是世界上最好的影片。

而该运动的肇端影片《卡里加利博士的小屋》,同时也是这个电影运动中最具代表性的例子。其中一个设计师沃姆宣称:"影片的画面必须像绘画艺术的作品一样。"该片极度的风格化影像,确实像会动的表现主义绘画或木刻版画。和法国的表现主义风潮比起来,法国的主要风格在于摄影与剪辑,德国表现主义则大部分依靠场面调度。为了达到表现

的目的，形状被用扭曲或夸大的手法处理（图 4.2）。演员则涂上浓妆，以慢且迂回的方式在镜头前走位。最重要的是，所有场面调度的元素皆以图形的方式彼此互动，来构成整个画面。人物不单存在于场景之中，还构成视觉要素，而与整个场景融合为一（图 12.19）。第四章的图 4.103 提过一个例子：舍扎尔的身体在一个风格化的森林里分解，他的身体与延伸出去的手，跟树林中的枝干相互辉映。

在《卡里加利博士的小屋》中，采用表现主义风格主要是为了呈现一个疯子眼中扭曲的世界，所以观众看到的就是主角所看到的。影片中场景的叙事功能，在主角随着卡里加利博士走进疯人院时，更加明显：当他停下来环顾四周，他正站在一个庭院的中间，由地板到墙面均布满如放射线状的黑白相间的色块（图 12.20）。影片中的世界正是主角心中世界的反射。



图 12.19 导演罗伯·怀恩（Rober Wiene）的《真诚》（*Genuine*）中表现主义风格的俗丽房间。女主角向后倾的时候，和她后面尖弧的图案相映成趣。



图 12.20 《卡里加利博士的小屋》中疯人院一景。

稍后，当表现主义成为风潮，导演已不将它作为精神不正常的人物的观点。相反的，它被用来制造恐怖片或幻想片（如 1924 年的《蜡像馆》（*Waxworks*）和 1922 年的《吸血鬼诺斯费拉图》（*Nosferatu*），参见图 9.15），或者史诗片（如 1923~1924 年的《尼伯龙根的指环》（*The Nibelungen*））的景观。有一些表现主义影片从图形转向建筑空间的设计。然而，不管是图形还是空间都需要设计师。当时在德国片厂，设计师通常是在导演及明星之后第二高收入者。大牌设计师收入甚至高于明星，而且他们的名字也经常放在广告的突出位置，这在其他国家是不多见的。

几项因素的相互作用造成表现主义运动的没落。20 世纪 20 年代早期，德国境内的通货膨胀使表现主义电影人受惠，因为出口商可以用较低的价格将影片卖到国外。但是，通货膨胀却影响了进口。直到 1924 年，美国道维斯经济援助计划（Dawes Plan）稳固了德国的经济，才使更多外国影片进口，刺激了沉寂已久的电影工业。随后，表现主义影片的预算节节升高。最后两部表现主义大片是茂瑙（F. W. Murnau）的《浮士德》（*Faust*, 1926）和弗里茨·朗（Fritz Lang）的《大都会》（*Metropolis*, 1927）（图 12.21）。它们的高预算使 UFA 的财务更加困难，促使了埃里克·珀梅尔辞职到美国碰运气，也带走一群工作人员到好莱坞发展。茂瑙在完成《浮士德》后，也离开了德国。重要的大牌演员〔如康拉德·维德（Conrad Veidt）和埃米尔·钱宁



图 12.21 《大都会》中有很多大型的、表现派的背景，包括这个花园，里面的石柱好像是黏土做的。

斯(Emil Jannings)]和摄影师(如卡尔·弗罗因德(Karl Freund))也远去好莱坞。弗里茨·朗虽然留了下来,但在《大都会》首映之后,被指责为豪华浪费,朗因此组织了自己的制片公司,后期默片的风格也因而转变。然而,1933 年,当纳粹逐渐掌权后,他也离开了德国。

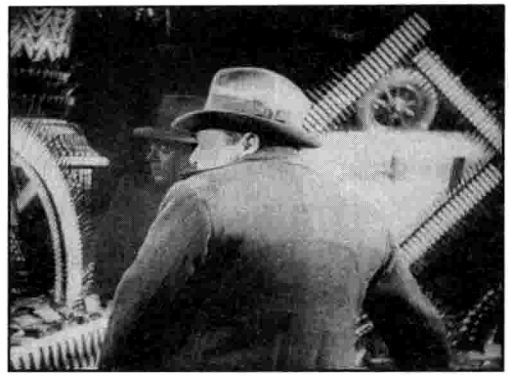


图 12.22 在《M 就是凶手》中,商店橱窗上反映出一排排的刀具影像,创造出一种半抽象的气氛,映照出杀手的着魔状态。

自 1924 年来与进口好莱坞影片的激烈竞争,使得有些德国电影也开始模仿美国剧情片,结果淡化了德国电影中重要的表现风格。因此,1927 年表现主义运动渐趋止息。然而,如电影史学家乔治·萨杜尔(Georges Sadoul)指出,表现主义倾向仍在许多 20 世纪 20 年代末期的影片中残存着,甚至进入 20 世纪 30 年代,如朗的《M 就是凶手》(*M*,1930)(图 12.22)和《马布斯博士的遗嘱》(*Testament of Dr. Mabuse*, 1932),仍有其痕迹。而且,因为许多德国电影工作者转战美国,好莱坞影片也呈现出表现主义风格。一些恐怖片如《科学怪人之子》(*Son of Frankenstein*, 1939),或黑色电影(film noir)的影片中,也有许多呈现表现主义手法的场景布置及灯光配置。因此,虽然德国表现主义运动的黄金时代仅有七年,但是,表现电影风格的影响却从未停止。

法国印象主义和超现实主义(1918 ~ 1930 年)

French Impressionism and Surrealism(1918~1930)

法国的默片时代有一些不同于经典好莱坞叙事形式的电影运动,如抽象电影、达达电影。但这些电影运动并不完全局限在法国,所以,我们把它们留在国际前卫电影运动的篇幅中讨论。但还有两个相对于美国影片制作模式,且相当具地域性的电影运动。第一个是印象主义运动,虽然存在于电影工业体系中,它仍属于前卫制作。许多印象派导演在一开始都是先为大片厂拍片,因为有些前卫影片确实能让片厂赚钱。直到 20 世纪 20 年代中期,大部分电影人才成立自己的公司独立制片,但依然向大片厂租借设备器材,并通过大发行商来发行影片,所以算是依然维持在主流商业的制作体系中。第二个是超现实主义运动,它存在于电影商业制作体系之外,与其他艺术领域的超现实运动同盟一样,靠私人赞助来获得拍片资金。在这里,20 世纪 20 年代的法国展现的是一个惊人的实例,因为它让截然不同的电影运动能同时存在于同一个时空之中。

印象主义

Impressionism

第一次世界大战对法国电影工业而言,是一项重大打击,不但原来电影工作人员被

征召，片厂也都配合战时任务，法国影片的出口几乎停滞。而且由于两大片厂百代和高蒙(Léon Gaumont)拥有许多连锁电影院需要片源，因此在1915年，美国影片便迅速大举进入法国。由于佩尔·怀特(Pearl White)、道格拉斯·范朋克、卓别林与托马斯·因斯所拍的电影，戴·米尔导演的《欺骗》，以及威廉·哈特(法语昵称他为"Rio Jim")的影片，好莱坞电影在1917年末期几乎主宰了整个法国影片市场。战后，法国电影工业仍没有复原：20世纪20年代，看好莱坞影片的法国观众是看本土电影观众的8倍。于是，法国电影工业采取了几种收复电影市场的措施，如套用好莱坞制片模式及类型。但是，艺术上的重要里程碑还是由一些电影公司力捧的年轻导演们所建立：阿贝尔·冈斯(Abel Gance)、路易斯·德吕克(Louis Delluc)、杰曼·杜拉克(Germaine Dulac)、马塞尔·莱皮埃(Marcel L'Herbier)和让·爱泼斯坦(Jean Epstein)。

这些导演与他们的前辈非常不同。上一代的人认为，电影是谋求商业利润的工艺品，他们这一代反而认为，电影可以与诗歌、绘画、(尤其是)音乐一样被视为一门艺术。他们认为，电影有纯粹作为艺术的本质，而无须借助剧场或文学的传统。另外，美国影片的旺盛精力与活力也令他们印象深刻，他们将卓别林比喻成伟大的舞蹈家尼金斯基(Nijinsky)，而把"Rio Jim"的电影比成11世纪时的法兰西史诗《罗兰之歌》(*The Song of Roland*)。他们认为电影应该像音乐一样，是一个让艺术家表达情感的场所。冈斯、德吕克、杜拉克、莱皮埃、爱泼斯坦以及其他与这个电影运动相关的导演，都纷纷将这个美学概念植入自己的影片中。

在1918~1928年间，这些年轻导演在一系列不寻常的影片中，实验了许多对抗好莱坞影片的形式原则。由于他们的美学是以情感为表现重心，无怪乎关于描述细微心理情境的剧情充斥于他们的影片中。一些角色的心理互动——通常是三角恋情，如德吕克的《洪水》(*L'Inondation*, 1924)、爱泼斯坦的《忠诚之心》(*Coeur fidèle*, 1923)和《驳船》(*La Belle nivernaise*, 1923)，以及冈斯的《第十交响曲》(*La Dixième symphonie*, 1918)，都是这些导演探索瞬间即逝的情绪与无端易变的情感的基础。

但是在好莱坞，心理因素当然也是至高无上的戏剧原则，只是这个运动的"印象主义"(Impressionism)之名，得自于它极力在叙事形式中呈现角色的内心意识，因此，他们着眼的不是人物的外在行为记录，而是内在心理活动。在当时世界各国的影片制作中，印象派影片处理情节时间(plot time)与主观性(subjectivity)的手法是空前的。描写记忆或闪回是最平常的元素，更惊人的是，这类影片也常描绘角色的梦境、幻想或精神状况。杜拉克的《微笑的伯戴夫人》(*The Smiling Mme. Beudet*, 1923)，内容全是主角心中幻想的生活，她想象能从枯燥的婚姻中逃脱。而冈斯的《车轮》(*La Roue*, 1922)除却史诗格局，主要剧情是关于四个人之间的情事，导演寻求表现的空间是在每个人物的情感之上。因此，整体而言，印象主义强调个人情感，明显地赋予电影叙事一个心理学的焦点。

印象主义运动之名还由它的电影风格而来。导演们在影片中实验各种新的摄影及剪辑技巧，来描绘人物的心理状况。在这些影片中，虹膜(iris)、遮光罩(mask)和叠印(su-

perimposition)都用来追溯人物的思想与情感。例如,在《忠诚之心》中,女主角望向窗外,有一个画面是水面上一堆腐败的漂流物,叠印在她脸上,象征着她拒绝去港口酒店当女招待的心情(图 12.23)。另外,在《车轮》中,诺玛的脸被叠印在汽车顶喷出的烟上,表现出爱上她的这位司机心中的幻想。

为了加强画面的主观性,印象派电影以摄影和剪辑来呈现剧中人物的知觉经验——他们视觉的“印象”。这些影片采用主观镜头剪辑——先是一个主角在看画面外东西的镜头,然后是模拟主角的视角和距离的镜头所看到的东西的画面。当剧中人昏迷或醉酒时,导演就用失焦的画面或滤镜、迂回的摄影机运动,来描写剧中人的经验。图 12.24 是莱皮埃的《黄金国》(*El Dorado*, 1920)片中,一名在酒馆喝酒的男子。

最后,他们还试验运用节奏式剪辑来表现人物对某个经验的感受。暴力或情绪混乱的戏,就加快剪辑速度,通过镜头长度的越来越短,来逐渐制造出具爆炸力的高潮,有时镜头甚至短到只有几格的长度。在《车轮》中,火车碰撞那场戏就用加速剪辑处理,镜头长度由 13 格递减至 2 格。另外,人物自悬崖跌下前,脑中最后想到的画面,是由很多模糊失焦的单元格镜头剪辑在一起(此为快速剪辑的最早纪录)。有一些印象主义影片还利用舞蹈音乐作为加速剪辑节奏的参考(事实上,电影与音乐之间的比喻鼓励了节奏性剪辑的开发)。因此,主观镜头与剪辑模式在印象主义电影中的功能是,加强叙事在处理心理状况上的手法。

这类影片形式也开创了电影技术的新领域。冈斯是这方面最前卫的先锋,在他的史诗影片《拿破仑》(*Napoléon*, 1927)中,他尝试了新镜头(甚至 275 毫米的长镜头)、复格画面(称作 Polyvision)和宽幅画面(著名的 triptychs,见图 5.63)。在印象主义影片的拍片技术开发中,影响最深远的是镜头运用的创新手法。如果摄影机要呈现人物的视线,它应当能与人的动作一样,因此,他们将机器架在车子、手推车或火车头上。为了让冈斯拍摄《拿破仑》,摄影机制造商 Debrie 还改造了一个可以用手拿的模型,可以让摄影机操作员穿上溜冰鞋带着它拍。在莱皮埃的《金钱》(*L'Argent*, 1928)中,导演让摄影机滑过大房间,甚至



“另一个时代来临了,这是强调心理及印象式风格的电影时代。剧情中若没有深入角色的神秘内心世界,整部影片会显得呆滞。演员的表演必须通过想法及视觉设计来达到效果。”

——杰曼·杜拉克,导演



图 12.23 在《忠诚之心》中,女主角看向窗外,在她脸上叠印的是水坝上的漂流物,表示她心中对在港口酒吧当女侍这样的工作不满。



图 12.24 《黄金国》中的酒醉男子,以一个弯曲镜子将他身体扩大的倒影来表达。

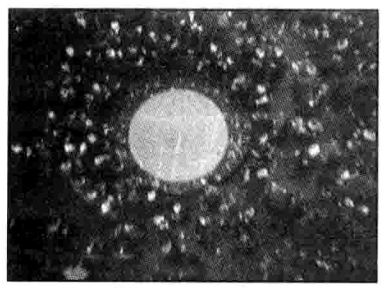


图 12.25 《金钱》中,摄影机高高吊着,往下拍摄巴黎证券交易所里面的群众,要传达出这群发狂股票族的神态。

高吊在巴黎证券交易所的屋顶上，往下俯拍人群(图 12.25)。

这些形式、风格及技术上的创新，让法国电影工业有信心能收复好莱坞影片所盘踞的市场。20 世纪 20 年代，印象派电影制作成员确实是先独立制作，再由百代或高蒙公司发行，当时颇受法国观众欢迎。但到了 1929 年，外国观众仍没有接受印象主义电影，因为它的实验风格是属于精英文化，而非针对一般大众的。而且，虽然制片费高涨，有些印象派导演却越来越奢侈(尤其是冈斯与莱皮埃)；到最后，他们不是歇业就是被大公司吞并。当时的两部巨作(《拿破仑》与《金钱》)票房失利，制片公司还得收回重新剪辑才上片，这大概是最后两部印象主义风格的作品。当有声片来临之后，法国电影工业制片预算吃紧，不再敢花钱去冒险拍摄这类实验片了。

因此，1929 年左右，这股独特的电影运动销声匿迹，但印象主义风格形式的影响则持续了下来——如内心叙述主观镜头和剪辑，在希区柯克和玛雅·德伦(Maya Deren)的作品中都继续出现；在好莱坞的“蒙太奇片段”，以及某些特定的美国类型片和风格片(恐怖片、黑色电影)等中，都有相当大的影响。

超现实主义
Surrealism

当法国印象派导演在商业体系中制作影片时，超现实派的导演则靠私人赞助拍片，并在艺术家聚会的私人场合中放映。这样的差异并不足为奇，因为超现实主义(Surrealism)电影是一个更激烈前卫的电影运动，专门生产令观众迷惑不安的影片。

这个电影运动也与文学及绘画上的超现实主义有关。根据超现实主义的发言人安德烈·布勒东(André Breton)的说法，“超现实主义基于一种信仰，相信现实之外，某些被忽略的、特定的结合形式；它们存在于梦境中，并在不受支配的思想中”。由于深受弗洛伊德心理学说的影响，超现实主义艺术寻求的是记录潜意识的暗流，“无理性、且超乎任何美学或道德的预设想法”。

因此，利用潜意识来写作或绘画、探索奇异事物或灵魂出窍式的想象、排拒理性形式或风格，成为 1924~1929 年间超现实主义的主要特征。另外，自一开始，超现实主义即与电影结合，它尤其赞赏那些呈现不安的欲望或幻想的影片(例如，荒谬滑稽的《吸血鬼诺斯费拉图》)。当时，著名画家如曼·雷伊(Man Ray)和萨尔瓦多·达利(Salvador Dalí)，作家如安东尼·阿塔德(Antonin Artaud)，纷纷介入电影制作。年轻的路易斯·布努艾尔(Luis Buñuel)则成为最著名的超现实主义导演。

超现实主义电影公然反对叙事体，并攻诘因果关系。因为如果理性是攻击的对象，那么，事件之间的因果关系就必须消失。例如《贝壳与僧侣》(*The Seashell and the Clergyman*，1928 年由阿塔德(Artaud)编剧，杰曼·杜拉克导演)(图 12.26)。而在布努艾尔和达利两人合作的《一条安达鲁狗》(*Un Chien andalou / An Andalusian Dog*, 1928)中，主角拖着

两架钢琴，横过大厅，放在钢琴架上的则是死驴的尸体。布努艾尔的《黄金时代》(*L'Age d'or*, 1930)中，开篇即表现一名妇女莫名其妙地吸吮一尊塑像的脚趾。



图 12.26 在《贝壳与僧侣》中，僧侣眼中这个扭曲的凶恶军官影像，身上却莫名其妙地穿着小孩的衣服。

许多超现实电影戏弄我们去寻找从不曾存在的叙事逻辑，而因果关系则与梦境一样暧昧。影片中各事件的并置，仅是为了制造不安的效果：主角无故地射杀一名小孩(《黄金时代》)；女人合上眼，仅为展示画在她眼皮上的眼睛(1927 年曼·雷伊的《埃玛·巴克娅》(*Emak Bakia*))；以及最著名的镜头之一：一个男人拿一把剃刀划过一个温驯女人的眼睛(《一条安达鲁狗》，图 12.27)。印象主义电影可能会将这类场面处理成主角的梦境或幻觉，但在超现实影片中，主角的心理状况根本不存在。性欲和高潮、暴力和渎神，以及怪异幽默，都是这类电影用来与传统电影形式抗衡的题材。影片真正的目的是希望用自由的电影形式，来激发观众潜在心底最深处的冲动。布努艾尔曾宣称《一条安达鲁狗》是"向谋杀热情地呼唤"。



图 12.27 《一条安达鲁狗》中骇人的割眼睛画面。

超现实电影的风格并不墨守某一成规，它的场面调度通常受超现实主义画派影响，例如，在《一条安达鲁狗》中，手中的蚂蚁就是从达利的画得来的灵感；而《贝壳与僧侣》的石柱与市政广场，则与意大利画家基里柯(Giorgio de Chirico)的画作相呼应。超现实电影的剪辑是一些印象派手法的混合(无数的叠化和叠印)，以及采用主流电影的一些手法。《一条安达鲁狗》中令人惊悚的割眼镜头仰赖的是连续性剪辑的原则(及库里肖夫效应)。另外，非连续性剪辑一般也用来组织时空一贯性。女主角将男主角锁在门外，但一回身却发觉他已在房内。整体而言，超现实影片拒绝将任何特殊技巧奉为准则，因为那会将"不受支配的思想"理性化。

超现实电影的命运与美术运动及画派潮流的变化息息相关。1929 年，布勒东加入共产党，超现实主义成员陷入混乱，不确定共产主义是否是政治方面的超现实主义。布努艾尔随之离开法国，在好莱坞做短暂停留，然后回到西班牙。超现实主义电影制作的主要赞助人诺埃尔子爵(Vicomte de Noailles)，资助了让·维果(Jean Vigo)的《操行零分》(*Zéro de Conduite*, 1933 年，一部表现超现实主义倾向的影片)之后，也停止资助前卫电影。因此，法国超现实主义电影在 20 世纪 30 年之后没落。然而，独立的超现实主义者仍在孤军奋战，最著名的是布努艾尔，他以此为拍片风格持续了 50 年。晚期的影片，如《白日美人》(*Belle de Jour*, 1967) 和《中产阶级的审慎魅力》(*The Discreet Charm of the Bourgeoisie*, 1972)，也都维持了超现实主义的传统。

苏联蒙太奇运动(1924～1930年)

Soviet Montage(1924~1930)

随着1917年俄国十月革命的成功,新的苏维埃政权却面临着更大的考验。电影工业和境内其他工业一样,不论是制作或发行,都花了漫长的时间才达到新政府的期望。

在第一次世界大战期间,莫斯科和彼得格勒(Petergrad)已出现一些私营的电影公司。由于在战时影片无法进口,他们为本土市场拍了不少好片子。在20世纪第一个10年中期,俄国主流的电影是节奏缓慢的通俗剧类型,注重演员面临重大事件时的情绪表演。如伊万·莫兹尤辛(Ivan Mozhukin)所演出的电影(图12.28),都是针对俄国本土观众,国外观众很少看过。

这些公司在革命之后拒绝让财产国有化,他们并不愿将影片提供给国营的电影院放映。1918年7月,苏联国家教育委员会的电影部门开始管制底片的供应,结果许多公司囤积底片,有些甚至带着器材逃到别的国家。有些则在接受政府委任制片的同时,心中期望红军能在内战中失利,那么,整个国家就能回到革命前的境况。



图12.28 在雅可夫·普洛塔赞诺夫1916年的《黑桃皇后》(*The Queen of Spades*)中,由莫兹尤辛所扮演的沉迷于赌博的主角,正想象他自己赢牌,画面就重叠在右方。



"任何手上有电影片段可以拿来剪辑的人都经验过,即使是已经设计过的段落,都依然是中性的,直到它在剪辑台上与另外一部分片段连在一起,它瞬息间会产生非常不同的意义,那绝非拍摄时所能臆测的。"

——爱森斯坦,导演

就在底片及器材短缺的情况下,一些年轻的电影导演做了些尝试,导致了全国性电影运动的发展。吉加·维尔托夫(Dziga Vertov)在战时从事纪录片工作,20岁即负责拍摄所有新闻片。库里肖夫(Lev Kuleshov)则在新成立的国家电影艺术学院中授课时,做了一系列剪辑实验,他将一堆不同来源的底片剪辑成连续的影片。依此而言,库里肖夫应该是所有年轻电影工作者中最保守的一位,因为他基本上是为了将剪辑原则格式化,训练出与经典好莱坞影片一样的连续性概念。当许多电影工作者还不能拍自己的影片时,库里肖夫已进入世界第一个电影学院工作,并撰写关于电影艺术形式的理论文章,这些理论更成为蒙太奇风格的基础。

1920年,爱森斯坦(Sergei Eisenstein)在一列专门运送战时政宣片到各部队去放映的火车上工作了一段时期,同年他回到莫斯科,在一家工人电影院里工作。同年5月,普多夫金(Vsevolod Pudovkin)为库里肖夫的国家电影学院公演的一出戏首演。在受了1919年在俄国盛大放映的格里菲斯巨片《党同伐异》的影响至深之后,他决定进入电影界。事实上,当时的美国电影,

尤其是格里菲斯、道格拉斯·范朋克和玛丽·毕克馥，对苏联电影运动的导演们有极大的影响。

当时，蒙太奇风格的电影健将没有一个是从革命前的电影工作出身的，他们原先都在其他领域（例如爱森斯坦是从机械出身，普多夫金原本是学化学），然后在革命战火中发现电影而转行。这些导演在20世纪20年代的USSR（苏维埃社会主义共和国联盟）所拍的影片，都仍以传统手法拍摄。其中，沙皇时代受欢迎的导演雅可夫·普洛塔赞诺夫（Yakov Protazanov）在革命之后出国，但很快又回国继续拍风格跟新导演的理念与实验无关的电影。



图 12.29 在《威斯特先生在布尔什维克国家的奇遇》中，一帮盗贼吓坏了天真的美国人。威斯特先生以夸张好笑的方式，摆出一副苏维埃革命份子凶恶的表情。

普洛塔赞诺夫回国时，刚好是国家对私营单位放松管制的时期。因为1921年俄国境况惨重，出现了灾情蔓延颇广的饥荒。而为了生产及发给物资，列宁（Lenin）发布了新经济政策（New Economic Policy, NEP），因此，私人企业的经营有了生存空间。就在这时，许多底片和器材（属于尚未移民的制片）突然间涌进市场，直到1922年左右，政府才将电影工业国营化，建立了电影制作专利局，称作Goskino。



图 12.30 在《楚诺伊广场的房舍》（*House on Trubnoi Square*）中，蒙太奇导演巴内特（Boris Barnet）利用跳接（jump cut）传达女主角骤然发现自己快被车撞到的表情。

“所有艺术中，电影艺术最为重要。”列宁在1922年如此声称。因为他认为，电影是种有威力的教育工具，所以政府鼓励纪录片或新闻片的拍摄。例如，1922年5月，维尔托夫即开始拍一系列名为《真理电影》（*Kino-Pravda*）的新闻片。至于剧情片，1917年即开始生产，但直到1923年《红小鬼》（*Red Imps*）发行时，才成为第一部可以与主宰境内的外国电影竞争的苏联电影（但是，苏维埃境内电影工业的收入，要到1927年才超过进口影片的总值）。

苏联蒙太奇风格的实验始于1924年，由库里肖夫在电影学院的课堂拍摄的《威斯特先生在布尔什维克国家的奇遇》（*The Extraordinary Adventures of Mr. West in the Land of the Bolsheviks*）（图12.29）。这部令人振奋的影片与库里肖夫的下一部作品《死光》（*The Death Ray*）一起，展现了苏联导演运用蒙太奇原则，拍出的娱乐性高的讽刺剧与刺激冒险片，已具备足以和好莱坞电影抗衡的实力。

爱森斯坦的第一部剧情片《罢工》（*Strike*），在1925年初发行，并成为蒙太奇运动的开

端。他的第二部影片《战舰波将金》(*Potemkin*)在1925年末上片,在国外也大受欢迎,引起许多国家对该运动的注意。接下来数年中,爱森斯坦、普多夫金、维尔托夫,以及来自乌克兰区的亚历山大·杜甫仁科(Alexander Dovzhenko),都拍出了一系列具有蒙太奇风格的经典作品。

这些导演当时无论在他们的文章还是电影中,都很支持剪辑的力量。直到20世纪头10年末期,大部分苏联剧情片都会以有点距离和长度的镜头,去捕捉演员的表演,分析式的剪辑还很少见。但来自好莱坞和法国印象派的电影,都是通过快速剪辑、频繁的特写镜头来说故事。受到这些电影的启发,年轻的苏联导演宣称,镜头的组合形成了电影的力量,蒙太奇似乎成了电影迈向现代的必经了路。



图12.31 《亚洲风暴》:一串珍贵首饰穿过住持脖子上的中景特写镜头,紧接着……



图12.32 ……仆人在夫人脖子上挂了项链后……



图12.33 ……再切接到一个硕大的皇冠放在住持的头上……



图12.34 ……再切接到类似构图的画面,将头冠放在夫人头上的特写。

但并非所有年轻电影理论家都完全同意这个蒙太奇之于剪辑的说法。例如,普多夫金就将镜头比喻为砖块,经由"连结"成一个段落(sequence)。爱森斯坦不同意,他认为剪辑若要产生最大效果,就必须将两个表面上不相关的镜头"并置"在一起,很多电影工作者在蒙太奇运动中跟随的是这个理念(图12.30)。他同时喜欢利用两个镜头的并置来激发一个"概念",就像我们已经看过他在《十月》中所用的概念剪辑(conceptual editing)(参见第257~260页)。维尔托夫反对以上两者的理论,偏好以自己关于"电影眼睛"的理论去记录,并塑造出纪实性的现实(参见第299~302页)。

普多夫金的《亚洲风暴》(*Storm over Asia*)也和《十月》类似,利用概念剪辑的作法。片中一场戏是一个英国军官(驻蒙古的皇家代表)与他的夫人穿戴整齐,要参加佛教仪式;普多夫金在佛寺准备仪式的过程中,插入许多这对夫妇及他们身上饰品的镜头(图12.31至图12.34),他以平行对照指出英国仪式的繁琐荒谬。

俄国电影形式不同于其他国家,剧情片通常不太重视主角的心理状况,反而以社会环境压力做叙事的因。主角在乎的是,社会力量如何改变他们的生活。因此,俄国电影中绝不会只有一个主角。社会群体可以形成一种集体式的英雄,就像多部爱森斯坦的电影中所表现的。为了降低人的个别性,当时导演都不用著名的演员,而喜欢用非演员的人来演出。这种方式称作**"依外型选演员"(typage)**,因为导演通常喜欢找外表像传统角色类型(type)的个人来演出。普多夫金的《亚洲风暴》中,除了主角之外,片中的蒙古军队都由非职业演员扮演。

到了 20 世纪 20 年代末期，这个电影运动中的重要人物都分别拍了四部重要的电影。然而，这个运动开始沉寂的主因，不像德国或法国是因为工业或经济的因素，反而是来自政府的政治压力，强制禁止了蒙太奇风格的使用。爱森斯坦与杜甫仁科均被批评为过度形式化与神秘化。1929 年，爱森斯坦前往好莱坞研习声音方面的新技巧；当他在 1932 年回国时，整个电影工业的态度转变了。当时，一些导演纷纷将蒙太奇手法运用到 20 世纪 30 年代初期的有声电影中。但是，苏维埃当局在斯大林的领导下，却鼓励简单易懂的影片，以供大众欣赏；那些太强调形式表现的实验手法或主题不写实的电影，均遭受抵制或禁演的命运。

这个风潮在 1934 年政府发表了一则称作社会主义写实(Socialist Realism)方向的新艺术政策时，达到高潮。这则政策宣告了所有艺术创作都应以写实手法描述革命发展。结果虽然大部分重要的导演仍持续拍片，但 20 世纪 20 年代盛行的蒙太奇手法已被抛弃或修正。虽然有些时候还是激怒了当局，爱森斯坦仍设法继续拍摄蒙太奇手法的作品，直到 1948 年去世。以一个电影运动而言，苏联蒙太奇风格大概在 1933 年维尔托夫的《热情》(*Enthusiasm*, 1931)及普多夫金的《逃兵》(*Deserter*, 1933)出现时，正式结束。

声音技术引进后的经典好莱坞电影
The Classical Hollywood Cinema After the Coming of Sound

声音技术的引进，是缘于一些好莱坞公司有心扩大它们的影响力。在 20 世纪 20 年代中期，华纳公司打算扩厂，其中一项投资计划便是让声音与影像结合在一起的同步录音技术(图 12.35)。

在《唐·璜》(*Don Juan*, 1926)上映时，配合唱盘上的交响乐及音效的播放，促使华纳公司将有声片普及化。1927 年的《爵士歌王》[*The Jazz Singer*，部分有音乐伴奏的“声片”(talkie)]受到空前的欢迎，使华纳公司投下更多资金发展有声片。

《唐·璜》、《爵士歌王》和其他有声短片的成功，使其他片厂开始认为声音可促销影片。当时的电影工业并不像早期电影公司之间那样竞争激烈，相反的，各公司皆了解，不管哪一个片厂采用了什么声音系统，到电影院上映时，都必须与放映机相配合才行。最后，声音出现在影片上、而不是分开在唱盘上的系统成为标准(在第一章中，我们已提到声音是录在底片影像旁的一条磁带上)。到了 1930 年，全美的

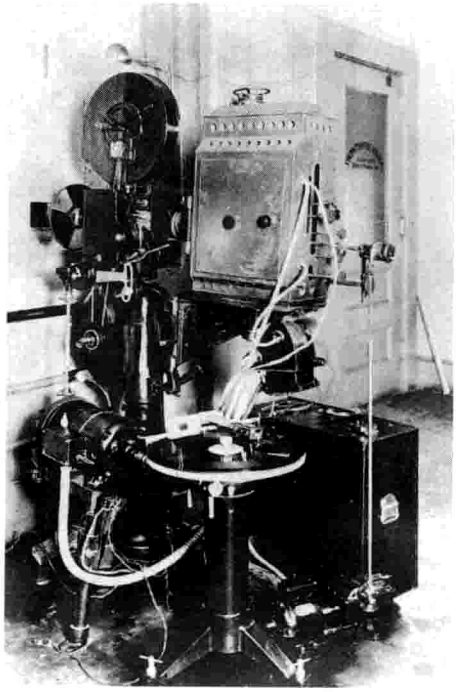


图 12.35 早期放映机架在一个转盘上。



图 12.36 这张宣传幻灯片说明了早期拍摄有声电影的限制。



图 12.37 1930 年代早期的摄影机遮音罩，让摄影机可以架在可移动的推轨上，以便移动位置。

电影院都有了音响的配备。

但是，声音技术在出现的头几年却阻碍了好莱坞电影风格发展。为了避免在现场录到摄影机的马达声，摄影机必须放在一个隔音棚内。图 12.36 是 1928 年由米高梅公司出品的电影剧照。摄影机操作员只能通过耳机听导演的指令，显然，摄影机只能做小幅度的横移及重新取镜，而不能做大幅度移动；演员们为了让声音能清晰地录进声带，也不能任意移动。这些限制的结果是拍出像舞台剧一般沉闷的电影。



"你知道，当有声电影刚开始的时候，他们对声音着迷；后来人们迷恋摄影机运动；我相信，现在最热门的是手提式摄影。但我觉得，导演和他的摄影工作不应该凌驾于故事之上。"

——乔治·库克(George Cukor)，导演

然而，有声片一开始也积极寻找这些问题的解决方案。譬如，一次使用多架摄影机，在各个隔音棚内同时从不同角度拍下场景。如此在剪辑时，不但画面能具备连续性，声音也能完美地同步出现。另外，隔音棚可以架在轨道上；或者可以先拍画面，事后再配音。早期的有声片，如鲁本·玛莫连(Rouben Mamoulian)的《喝彩》(*Applause*, 1929)，则示范了摄影机如何很快重获高度的运动性。后来，遮音罩(blimp，如图 12.37)替代了累赘的隔音棚，只挡住机身，使摄影机能自由地在轨道上进行移动拍摄；再加上麦克风绑在麦克风杆上，可横跨演员的头顶，自由移动，而不使声音失真。

一旦摄影机运动和演员移动的问题获得解决，导演便很快地将默片时代发展出来的电影风格用到有声片上。符合剧情的声音提供了连续性剪辑之外的有力剧力；对白的声音延伸到下一个镜头中，创造了流畅的时间连续性。

就在整个连续性风格和经典叙事形式的模式下，各个大片厂还是发展出了独特的片型。譬如，米高梅片厂在当时是最大、最星光熠熠的片厂，不但以长期合同签下技术人员与明星，还花下巨资在场景、服装及道具上，拍摄类似《大地》(*The Good Earth*, 1937)中蝗虫侵袭农田的场景，或《旧金山大地震》(*San Francisco*, 1936)的地震场景。规模稍小的华纳公司虽是声音技术的先驱，却专拍制作费不太高的类型片，它的帮派电影系列，如《小



图 12.38 《阴暗之屋》中沉重的阴影与尖锐的造形，加上怪异的演出，融合成一部疯狂又带点幽默感的电影。



图 12.39 《德州月光下》(*Under a Texas Moon*, 1930)：典型的二色特艺彩色电影，画面中只有绿色和橘色两种色调。



图 12.40 威廉·惠勒以深景方式拍摄《小狐狸》。

凯撒》(*Little Caesar*)和《人民公敌》(*Public Enemy*),以及音乐片,如《四十二街》(*42nd Street*)、《1933 淘金记》(*Gold Diggers of 1933*)、《美女》(*Dames*)等,都是票房相当成功的电影。环球片厂则不靠明星或场景,而是着力于想象力丰富的恐怖片,如《科学怪人》(*Frankenstein*, 1931)和《阴暗之屋》(*The Old Dark House*, 1932)(图 12.38)。

音乐片这个重要类型,是因为有声片的发明而产生的。事实上,华纳公司开始投资发明声音技术的原始意图,就是要拍摄音乐杂耍影片,替代当时巡回全国公演的现场秀。大部分音乐片都是循着单一叙事线,插入几首舞曲而成,虽然有些"滑稽歌舞片"(revue musicals)甚至仅由不同舞曲衔接,且毫无剧情可言。

当时的大片厂之一雷电华(RKO)拍了一系列由珍姬·罗杰丝(Ginger Rogers)及弗雷德·阿斯泰尔(Fred Astaire)主演的歌舞片:《欢乐时光》〔*Swing Time*,乔治·史蒂芬斯(George Stevens)导演,1936〕,则说明了歌舞片如何可以有经典叙事结构的影片。

在 20 世纪 30 年代,彩色底片首次被广泛运用。20 世纪 20 年代时,即有一些电影特艺彩色(Technicolor),但费用高,且只用二个颜色调配出其他颜色,结果整个颜色要不是绿蓝色调就是粉红色调(图 12.39)。但在 1930 年早期,技巧获得改进,特艺彩色可以用三原色来调出更多颜色。虽然还是很昂贵,但很快即显出颜色对观众的吸引力。在《浮华世界》(*Becky Sharp*, 1935)中,首次用全新的特艺彩色,并在之后的《孤松之径》(*The Trail of the Lonesome Pine*, 1936)中使用后,大片厂开始全面使用特艺彩色,一直到 20 世纪 70 年代早期(有关从 1940~1960 年代之间的特艺彩色电影,请参见图 4.41 至图 4.43、图 4.77、图 4.131、图 5.5 和图 5.47)。

特艺彩色技术需要大量的灯光,因此,片厂发明了专拍彩色电影、亮度更高的灯。有些摄影师也使用这些灯来拍黑白片。这些灯搭配快速底片及较小的光圈,使画面的景深更大。虽然很多摄影师在当时仍继续延用 20 世纪 20、30 年代的柔焦风格,但大部分的人已开始实验更多摄影技巧。到了 20 世纪 30 年代末期,终于形成"深焦"(deep-focus)的风格。

默文·莱罗伊(Mervyn Leroy)的《风流世家》(*Anthony Adverse*, 1936)、阿尔弗雷德·沃克尔(Alfred L. Werker)的《福尔摩斯探案》(*The Adventures of Sherlock Holmes*, 1939)和山姆·伍德-威廉·卡麦隆·曼兹(Sam Wood-William Cameron Menzies)的《我们的城市》(*Our Town*, 1940),都相当程度地运用了深焦。但这些还是经由《公民凯恩》在 1941 年的成功,才吸引了观众与影评人的注意。在威尔斯的构图中,将前景的人物摆置得非常靠近摄影机,而背景的人物却在背景的空间中。有些情况的深焦,是通过背景放映(rear projection)和套片(matting)合成而来。整体来说,《公民凯恩》是让深焦成为 20 世纪 40 年代

好莱坞影片重要风格之一的主因，一大堆跟随者随之出现。而《公民凯恩》的摄影师格雷格·托兰德(Gregg Toland)也为其他片子拍摄，如威廉·惠勒(William Wyler)1941 年的《小狐狸》(*The Little Foxs*)(图 12.40)。

亮度更大的照明，也使画面中的人与物不再是"柔"边(柔焦)，而是周围清楚的"硬"边。这使 20 世纪 40 年代的影片与 20 世纪 30 年代的影片，在外表上有极大的差异。但是，影片中的叙事功能仍维持不变，毕竟经典好莱坞叙事体是经过多年的修润而来，非一蹴而就的。



图 12.41 在街道上拍摄的《罗马，不设防城市》中，宾娜死去的那场戏：弗朗西斯科被纳粹军人扔进卡车中……

意大利新写实主义(1942 ~ 1951 年)

Italian Neorealism(1942~1951)

"新写实主义"(Neorealism) 这个表述的定义来源已不可考，但这个字眼是在 20 世纪 40 年代意大利电影评论家的文章中第一次出现。从某个角度而言，这个词代表了年轻一代想从意大利电影工业的老朽电影惯例中脱颖而出的现象。在墨索里尼时代，电影工业一向只拍史诗片，或关于上流社会的通俗剧(所谓的"白色电话"(white-telephone)片)。影评人认为，这类电影虚假且堕落，而他们需要"新"的写实。有些人在 20 世纪 30 年代法国让·雷诺阿(Jean Renoir)的电影中看到这个精神，有些则开始回头在自己的意大利电影中，看到如维斯康蒂(Luchino Visconti)的电影《沉沦》(*Ossessione*, 1942)，并加以赞扬。



图 12.42 ……宾娜冲过守卫的防线……

然而，现在很多电影史学家相信，新写实运动并没有与墨索里尼时代的意大利电影工业决裂。例如，像罗西里尼(Roberto Rossellini)的电影《白色的船》(*White Ship*, 1941)，虽然是政宣性质，但它对当代事件的记录处理有很大的影响力。而其他如地区方言喜剧或都会通俗剧，都鼓励导演、编剧朝写实方向改进。总之，在外来思潮及本土传统的双重影响大，战后许多导演开始拍摄以揭发当代社会问题为主题的影片，这股潮流即成为众所皆知的新写实主义运动。



图 12.43 ……从卡车上颠颠簸簸的镜头中，看到她跟着卡车追赶。

经济、政治及文化等因素，使新写实主义得以生存。几乎所有新写实主义健将——罗西里尼、德·西卡(Vittorio De Sica)、维斯康蒂和其他人，都是以资深影人的身份加入这个运动的。他们此不但互相熟稔，经常为彼此写剧本或当工作人员，还同时在



图 12.44 《大地在波动》中令人震撼的场景。



图 12.45 《偷自行车的人》中著名的一场戏，主角在一场大雨中与一群牧师在走廊下躲雨。

"《偷自行车的人》的情感是明显的，它的主题及说故事的观点很自然地激发出观众的情感。它是一部具有政治诉求的电影，充满静默的力量，又蕴藏强烈情感。但它绝不说教，也不解释。相反的，它只是观察。"

——莎莉·波特(Sally Potter)，《欧兰朵》(*Orlando*)导演

《电影期刊》(*Cinema*)和《*Bianco e Nero*》杂志中写文章，获得广泛的注意。1948 年前，新写实运动在政府机构中已有足够的朋友，所以能免除审查制度的约束。电影运动与当时的文学运动甚至与上一世纪的写实主义(verismo)一样，其间有相当程度的交集。新写实运动的结果便是诞生了一批广受世界范围内认可的意大利电影：维斯康蒂的《大地在波动》(*La Terra Trema*, 1947)；罗西里尼的《罗马，不设防的城市》(*Rome Open City*)、《游击队》(*Paisan*, 1946)和《德意志零年》(*Germany Year Zero*, 1947)；德·西卡的《擦鞋童》(*Shoeshine*, 1946) 和《偷自行车的人》(*Bicycle Thieves*, 1948)。

因为上述的因素，新写实主义开创了显著的电影风格。到了 1945 年左右，战争已将罗马大片厂 Cinecittà 的大部分炸毁，布景与录音设备奇缺。结果，新写实主义影片的场面调度只得仰赖真实场面，而摄影则倾向于纪录片的粗粒子画面。罗西里尼说过，他曾向街上的摄影师购买零星的底片，因此，《罗马，不设防的城市》是由很多种不同质量的底片拍成的。

在街道和私人建筑物中拍摄电影，使当时意大利摄影师不受好莱坞"三点式布光法"的约束(图 4.36)。虽然新写实主义影片经常找著名的舞台剧或电影演员担纲，但他们也找非职业演员，以达到写实不做作的表演。《偷自行车的人》中的主角，德·西卡即找真正的工人来饰演："他主动的方式和坐下去的姿态，他的手势纯然就是劳工的手而不是演员的手……他身上的一切，完美地诠释了剧中角色。"意大利电影有一项惯例是事后配音(对白)，这使导演能用较少的组员在众多场景的现场之间移动、拍戏。而因为演技与场景的即兴自由度，顺势也带引出取镜与摄影机运动的活泼度。这些在《罗马，不设防的城市》中宾娜死去的那场戏(图 12.41 至图 12.43)、《德意志零年》的最后一场戏，以及《大地在波动》的横移与推轨镜头中(图 12.44)，完全表现出来。在《偷自行车的人》中，那场用推轨镜头拍脚踏车市集的画面，完全说明了为什么新写实主义导演会在现景拍摄中发现种种写实的可能性。

另外，叙事形式上的新写实感也具有相当的影响力。因为对当时"白色电话"剧情的反感，新写实主义者倾向于打松叙事关系。早期的代表，如《沉沦》、《罗马，不设防的城市》和《擦鞋童》，都还有传统的剧情结构(比如，光明的结局)。但是，形式上最具创新领导地位的新写实电影，经常是在剧情中允许突发细节的存在。比如，《偷自行车的人》中最著名的一场戏是主角避雨时，街道上出现了一群教士(图 12.45)。虽然剧中人的行为动机，通

常是出自具体的经济和政治因素(贫穷、失业、剥削),但是,效果却是零碎而不确定的。罗西里尼的《游击队》是纯插话式的,包含六段意大利人被敌军占领时的生活,但都没有呈现事件的结局或行为的结果。

这种新写实主义电影的暧昧性,同时也是拒绝全知观点的产物,仿佛现实是完全不可知的。因此,在电影的结尾,这种处理手法特别明显。《偷自行车的人》结束时,主角与儿子在街上徘徊,失去的自行车还是没有找回,他们的未来仍不确定。《大地在波动》的末段,虽然西西里农民对抗商人的暴动失败了,但结尾并没有说暴动不会再发生。新写实主义倾向于记录真实生活切面的结构和非限制性叙述,从而使该运动的电影拥有一个和好莱坞电影封闭式结局相反的开放式结尾。

经济、文化因素促成了新写实运动的诞生的存在,但同时也是造成它消失的主要原因。当意大利从战争中复苏,政府对于电影揭露当时社会的状况表现非常敏感,因而 1949 年之后,审查制度开始限制了新写实运动。大型意大利片又重新当道,新写实主义电影不复当年小制作公司的自由。最后,成名的新写实主义导演只得拍摄个人较关注的题材:罗西里尼于专注基督教人道主义精神和西方历史;德·西卡转向感伤的爱情片;维斯康蒂则观察上流社会的生态。大部分电影史学家认为,新写实主义运动的尾声是德·西卡的《温别尔托·D》(*Umberto D*, 1951)上映后,遭受舆论攻诘的那一年。然而,该运动的余波仍可在费里尼(Federico Fellini)的早期电影〔例如《流浪儿》(*I Vitelloni*, 1954)〕和安东尼奥尼(Michelangelo Antonioni)1951 年的《爱情故事》(*Cronaca di un amore*)中,见到它的影响力;这两位导演之前都曾在新写实主义电影中工作过。个别电影工作者,如埃曼诺·奥尔米(Ermanno Olmi)和印度导演萨蒂亚吉特·雷伊(Satyajit Ray),以及法国新浪潮的电影,都曾受到新写实运动相当大的影响。

法国新浪潮(1959 ~ 1964 年)
The French New Wave(1959~1964)

在20 世纪 50 年代末期至 20 世纪 60 年代早期,世界各地均出现一群新世代的电影工作者。他们于第二次世界大战后现身,并在战后重建的年代中壮大,日本、加拿大、英国、意大利、西班牙、巴西及美国,均有自己的"新浪潮"(new waves)或"青年电影"(young cinema)族群——有些是在电影学院毕业,有些是与专业电影杂志结盟,他们都是与国内的老一代电影工作者抗衡,这些族群中影响最深远的势力发生在法国。



"拍电影前,我们都是影评人,我喜欢各式各样的电影——俄国、美国、新写实电影。是电影让我们——或说是让我——想要拍电影。通过电影,我才了解人生。"

——让 - 吕克·戈达尔(Jean-Luc Godard),导演

20 世纪 50 年代中期,法国一群年轻作者经常在电影期刊《电影手册》(*Cahiers du cin'a*)上,攻击当时

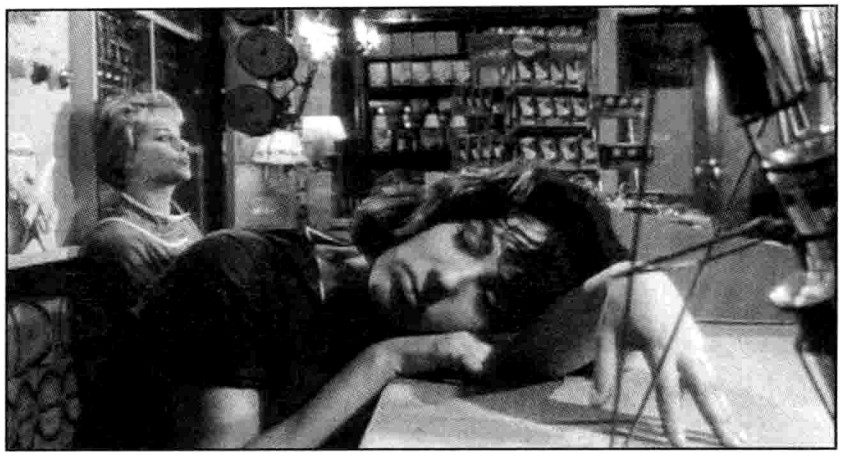


图 12.46 在《善良的女人》中，连环杀手正悄悄靠近这两个正在工作中无所事事的女人。就像很多其他新浪潮导演，夏布罗尔也追随新写实主义者，在这样单调的店面实景中拍摄。

颇受艺术界尊重的电影导演。特吕弗(François Truffaut)曾写道："对于改编一事，我承认由电影人(man of the cinema)所写的剧本的价值。奥瑞茨(Aurenche)和巴斯特(Bost)(当时最负盛名的两位剧作家)仅仅是文学家，我在此谴责他们低估电影的傲慢态度。"而戈达尔则指名道姓大贬 21 位当时重要的导演："你们的运镜如此笨拙，主题糟糕；演员的演出呆滞，对话无义。总之，你们不知道如何创作电影，因为你们甚至不知道电影是什么！"特吕弗、戈达尔、夏布罗尔(Claude Chabrol)、侯麦(Eric Rohmer)和雅克·里维特(Jacques Rivette)共同推崇几个被认为已过时的导演，如让·雷诺阿、麦克斯·奥弗斯(Max Ophuls)，或非通俗路线的布烈松和雅克·塔蒂。

更重要的是，这些年轻评论家在攻诘当时的法国电影制度时，并不觉得欣赏夸大花哨的好莱坞商业作品是一种矛盾。《电影手册》中的年轻造反派声称，这些导演——这些**作者(auteur)**——在美国电影中具有重要的艺术地位。因为一个作者会尝试在大量生产的制片制度中，在类型片上印上个人特殊的印记。霍华德·霍克斯、奥托·普雷明格(Otto Preminger)、塞缪尔·福勒(Samuel Fuller)、文森特·明尼里(Vincente Minnelli)、尼古拉斯·雷伊(Nicholas Ray)和希区柯克，这些人不仅仅是艺匠而已，他们的作品都呈现出首尾一致的世界观。特吕弗引述季洛杜(Giraudoux)的话："没有所谓的作品，只有作者。"戈达尔后来表示："我们之所以成功，是在于某一个原则被认可，那就是像希区柯克的电影被认可为和阿拉贡(Aragon)写的书一样重要。电影作者们必须感谢我们，让他们得以堂堂进入艺术史的殿堂。"的确，上述这些评论和电影工作者所支持拥护的好莱坞导演们，如今已被认为是伟大的艺术家。

然而，光写评论并不能满足这些年轻人，他们转而拍摄电影。向朋友借资以实景拍摄，到 1959 年，他们的作品已形成一股势力。里维特拍了《巴黎属于我们》(*Paris nous appartient / Paris Belongs to Us*)；戈达尔拍了《筋疲力尽》(*ÀBout de souffle / Breathless*)；夏布罗尔拍了第二部剧情片《表兄弟》(*Les Cousins*)；而特吕弗的《四百击》(*Les Quatre cent coups / The 400 Blows*)在戛纳影展得到评委会大奖。

这批精力充沛的电影生力军被记者称为“新浪潮”(la nouvelle vague / the New Wave)。上述五位导演的作品源源不绝出现,在 1959~1966 年之间,他们总共拍了 32 部剧情片。戈达尔和夏布洛尔分别拍了 11 部。这么多产量的作品,想必其间差异必然颇大,但令人惊异的是,它们之间的叙事形式和电影风格非常类似,明显地形成一股新浪潮运动。

新浪潮影片最明显的创新特质,在于它们不羁的外貌;对于拥护“优质电影”的人来说,这些年轻导演看起来似乎太不修边幅。新浪潮导演称赞意大利新写实主义者的影片(特别是罗西里尼的作品),而反对棚内拍摄,因此,纷纷在巴黎市区寻找实景拍摄,从而形成一个通则(图 12.46)。同样的,虚假的摄影棚灯光被夏布罗尔所称的“自然光”(light of day)取代。战后法国电影很少会呈现像《巴黎属于我们》那样阴暗冷酷的走廊。

这些场面调度上的改变,也带动了摄影的变化。一般而言,新浪潮影片的摄影机运动更大。经常用横移和推轨镜头,在一个场景中,随着人物或循着人物互动关系而移动。尤其是,便宜的实景拍摄需要弹性大、容易携带的设备;因此,Eclair 设计了一个可以手持的轻型摄影机(Eclair 摄影机是专门拍摄纪录片的,也最能完美捕捉新浪潮场面调度的“写实”精神),于是,新浪潮影片沉浸在手持摄影机所赋予的自由气氛中。《四百击》中,摄影机在主角住的拥挤公寓中游走,也跟着主角登上摩天轮。《巴黎属于我们》也有手持摄影机在室内拍摄的场景。在《筋疲力尽》中,摄影师甚至坐在轮椅上跟着主角,拍他走进旅行社办公室的跟拍镜头(图 11.36)。

新浪潮影片另一不可忽略的特性是:幽默感。这些年轻导演蓄意拿电影这个媒体开玩笑。如戈达尔的《法外之徒》(*Band of Outsiders*)中,三个主角决定要安静一会儿,结果,戈达尔就尽职地将影片中所有声音“关掉”。特吕弗的《枪击钢琴师》(*Shoot the Piano Player*)中,有一个主角发誓他绝不撒谎:“如果我撒谎,我妈就当场死掉。”特吕弗就立刻接了一个老妇人当场猝倒的镜头。但是,大部分的幽默还是在引述其他影片时的复杂喻义上。不管是引述欧洲还是好莱坞影片,都是对一些作者导演的致意(homages):戈达尔的人物常提到《荒漠怪客》(*Johnny Guitar*,尼古拉斯·雷伊的作品)、《魂断情天》(*Some Came Running*, 明尼里的作品) 和“Arizona Jim”〔这是让·雷诺阿的《兰基先生的罪行》(*Crime of M. Lange*)中的人物〕。在《卡宾枪手》(*Les Carabiniers*)中,戈达尔模仿卢米埃尔;而后在《赖活》(*Vivre sa vie*)中,他还“引述”了《圣女贞德受难记》的对白(图 12.47 与图 12.48)。夏布罗尔则在片子中不断提及希区柯克, 而特吕弗的《野孩子》(*Les Mistons*)其中一段,还重拍了卢米埃尔的短片。有些“致意”甚至变成真的在开玩笑。比如,新浪潮的重要演员让-克



图 12.47 在《赖活》中,引用了《圣女贞德受难记》中的一段对白……



图 12.48 ……有助于生动地表达女主角的感受。

劳德·柏莱利(Jean-Claude Brialy)和珍妮·摩露(Jeanne Moreau)在《四百击》中跑龙套;而戈达尔的演员会在片中提到"Arizona Jules"这个名字(《兰基先生的罪行》与《朱尔与吉姆》中两个主角名字的综合)。新浪潮导演们认为,这样的笑料能脱却一些拍片和观影的一本正经气氛。

新浪潮影片虽然都是剧情片,但它们可能是自超现实影片以来,叙事上最令人困惑、最不连贯的电影。一般而言,因果之间的关系相当松散。为什么《筋疲力尽》的主角米歇尔有那样的举止?在《巴黎属于我们》中,真的有政治阴谋在进行吗?为什么《赖活》中的妮娜在片尾被枪杀了?《枪击钢琴师》的第一场戏,就是主角的哥哥在街上碰到一个行人,两人之间有一段冗长的对话;即使这个行人与电影的主要剧情无关,导演还是让他在剧中,向主角的哥哥投诉一些在婚姻上所遭受的问题。

甚至,片中的主角都缺乏目标;人物可能四处漫游,突然间介入某个事件,并花很多时间说话、喝咖啡或看电影。而且,整个剧情经常转调,玩弄观众的期待。在《枪击钢琴师》中,两个绑匪绑架了主角和主角的女友,四个人竟然在途中一起诙谐地讨论性的话题。非连续性的剪辑,如戈达尔的跳接,更进而干扰了叙事上的连续性(图 6.136、图 6.137、图 11.39、图 11.40)。

也许,新浪潮影片更重要的特性是,它通常都有不明确的结尾。我们已经在《筋疲力尽》中见识过一点。在《四百击》里,安托万在最后一个镜头中向海边跑去,然而当他向镜头方向前进时,特吕弗用伸缩镜头向前推进,并冻结画面,让电影结束在安托万到底会往哪里去的问题上(图 3.8)。夏布罗尔的《善良的女人》(*Les Bonnes Femmes*)和《奥菲莉亚》(*Ophelia*)、里维特的《巴黎属于我们》,以及所有特吕弗和戈达尔在这时期的作品中,其松散的因果关系皆导致片末开放性与不确定的结局。

有趣的是,尽管这类电影对观众观影程度有所要求,而且还有不少导演的挑衅举动,法国电影工业并不以敌对态度面对新浪潮运动。1947~1957 年间是法国电影业最好过的 7 年:政府以增加配额的方式支持电影工业,银行也大量投资拍片,而且国际的跨国制片也方兴未艾。但是,在 1957 年,整个观影率急遽下滑(主因是电视盛行)。1959 年时,电影工业出现了危机,新浪潮影片的制片方式,如低预算和独立制片,似乎是解决之道。新浪潮导演们以更快、更便宜的原则拍片,而且年轻导演之间更经常彼此协助,来减低财务危机。因此,整个法国电影工业是以发行、放映,甚至是协助制片的方式来支持新浪潮运动。

事实上,到了 1964 年,虽然新浪潮导演各有自己的公司,但我们可以说,他们已被纳入整个法国电影工业里。戈达尔为主要的商业片制片卡洛·庞蒂(Carlo Ponti)拍摄《轻蔑》(*Le Mépris / Contempt*, 1963);特吕弗替环球制片公司在英国拍摄《华氏 451 度》(*Fahrenheit 451*, 1966);而夏布罗尔则拍摄詹姆斯·邦德式的系列惊险片。

要确定新浪潮运动结束的准确时间是非常困难的。但大部分的电影史家均选择 1964 年〔当时它的形式和风格开始广泛地被模仿,例如,托尼·理查德森(Tony Richardson)1963

年的英语片《汤姆·琼斯》(*Tom Jones*)]作为结束。当然,1968 年后,法国内部的政治动乱也强烈地改变了各个导演之间的关系。夏布罗尔、特吕弗和侯麦与法国电影工业更密切地结合在了一起;戈达尔在瑞士建立了一个专拍实验电影和录像带的片厂;而里维特开始创作惊人繁复的长篇电影(如《*Out One*》的原始版本有 12 小时长)。到了 20 世纪 80 年代中期,特吕弗去世;夏布罗尔的电影在法国不复可见;里维特的作品越加神秘;侯麦则维持他的国际声誉,拍摄具讽刺性的影片,关于中上流社会自欺欺人的爱情故事,如《沙滩上的宝琳》(*Pauline at the Beach*, 1982)、《月圆之夜》(*Full Moon over Paris*, 1984);而戈达尔持续拍摄毁誉交加的作品,如《激情》(*Passion*, 1981),和颇受争议的重述旧约与新约圣经故事的《万福玛丽亚》(*Hail Mary*, 1983)。1990 年,他发行了一部优雅的电影,片名颇具讽刺意味地叫做《新浪潮》(*Nouvelle vague*)——这与新浪潮的历史意义毫无关系。回顾新浪潮运动,它不仅生产了许多原创性高、有价值的影片,同时也证明了沉寂的电影工业,可以由有才气、进取心强的年轻人,仅仅因为对电影的纯然热爱、不断创作而复苏。

"新好莱坞"与独立制片
The New Hollywood and Independent Filmmaking

20 世纪 60 年代中期,好莱坞工业似乎很健全,有诸如《音乐之声》(*The Sound of Music*, 1965)和《日瓦哥医生》(*Dr. Zhivago*, 1965)这种卖座巨片带来庞大的利润。但很快问题就出现了,昂贵的片厂电影亏损惊人。在院线发行后,支付高价转播电影的电视网不再竞标影片。美国电影观众减少到每年 10 亿人次左右(之后尽管有家庭录像带,这个数字还是保持相当稳定)。到了 1969 年,好莱坞的公司每年损失两亿多美金。

制片们于是开始反击。有个策略就是制作瞄准年轻人的反文化电影,最受欢迎且具影响力的,就是丹尼斯·霍珀(Dennis Hopper)的低成本电影《逍遥骑士》(*Easy Rider*, 1969),和罗伯特·奥尔特曼(Robert Altman)的《外科医生》(*M*A*S*H*, 1970)。然而,大体上来说,其他有关校园革命和非传统生活风格的"青春电影"(youthpix),在票房上都不是很有吸引力。有助于提供电影工业财富的,是年轻导演们拍摄的一系列卖座强片,最成功的有弗朗西斯·科波拉的《教父》(*The Godfather*, 1972);威廉·弗兰德肯(William Friedkin)的《驱魔人》(*The Exorcist*, 1973);史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)的《大白鲨》(*Jaws*, 1975)和《第三类接触》(*Close Encounters of the Third Kind*,



"我喜欢不当独立导演这个想法,我一向喜欢在体系内工作。而且,我很欣赏很多算是'受雇导演'的老导演;就像维克多·弗莱明(Victor Flemings)那些年都是跟 Metro、塞兹尼克(Selznick),以及梅耶(Mayer)等公司合作……他拍过《怒海余生》(*Captains Courageous*)。你知道的,他最出名的电影就是《绿野仙踪》(*The Wizard of Oz*)和《乱世佳人》(*Gone with the Wind*)。"

——史蒂文·斯皮尔伯格,制片/导演



图 12.49 《残酷大街》:导演斯科塞斯用深景和深焦,拍摄这场有名的冲突戏。

1977);约翰·卡朋特(John Carpenter)的《万圣节前夕》(*Halloween*, 1978);以及乔治·卢卡斯(George Lucas)的《美国风情画》(*American Graffiti*, 1973)、《星球大战》(1977)和《帝国反击战》(*The Empire Strikes Back*, 1980)。此外,布莱恩·德·帕尔玛(Brian De Palma)1976 年的电影《迷情记》(*Obsession*),以及马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)1976 年的《出租车司机》(*Taxi Driver*)和 1980 年的《愤怒的公牛》(*Raging Bull*),则获得影评的赞赏。

这些人及其他导演渐渐以"电影小子"(movie brats)一名为人所知。他们大多数是从各种电影学院毕业的,例如纽约大学(New York University, NYU)、南加州大学(University of Southern California, USC)和加州大学洛杉矶分校(University of California, Los Angeles, UCLA),而非在片厂体系的阶级中一步步爬上来的。他们不仅专精电影拍摄机制,也学过电影美学和历史。不同于早期的好莱坞导演,这些年轻导演对于伟大的电影和导演了如指掌。即使未进过电影学院的人也都知识渊博,是经典好莱坞传统的仰慕者。

正如法国新浪潮的情形,这些为电影着迷到疯狂地步的年轻导演们会制作一些个人高度自觉的影片。这批"电影小子"在传统类型中运作,但他们也试图赋予传统以自传式的色彩。于是,《美国风情画》不仅是部青少年歌舞片,也是卢卡斯在省思他 20 世纪 60 年代在加州的成长过程。马丁·斯科塞斯在《残酷大街》(*Mean Streets*, 1973)(图 12.49)片中,回忆了在纽约"小意大利区"的青春岁月。科波拉让两部《教父》电影洋溢着意大利血统家族中,强烈感情联系的活泼却忧郁的感觉。保罗·施拉德(Paul Schrader)将个人对暴力与性爱的执迷,注入他编写的《出租车司机》和《愤怒的公牛》剧本,以及他个人执导的电影《硬核》(*Hard Core*, 1979)当中。

由于电影是年轻导演生活中重要的部分,很多新好莱坞的电影都是以旧好莱坞为基础的。德·帕尔玛的电影就大量引用希区柯克的电影,如《剃刀边缘》(*Dressed to Kill*, 1980)便公然改编希区柯克的《精神病患者》(*Psycho*)。彼得·波丹诺维奇(Peter Bogdanovich)的《出了什么事,大夫》(*What's Up, Doc?*, 1972),就赋予滑稽笑闹片(screwball comedy)新意,尤其是参考了霍华德·霍克斯的《育婴奇谭》(*Bringing Up Baby*)。卡朋特的《进攻十三区》(*Assault on Precinct 13*, 1976)部分剧情衍生自霍克斯的《赤胆屠龙》(*Rio Bravo*);演职员名单中的其中一位剪辑师是"约翰·钱斯"(John T. Chance),而那正是约翰·韦恩在霍克斯的西部片中饰演的角色。

同时,也有很多导演欣赏欧洲传统,斯科塞斯受维斯康蒂和英国导演麦克·鲍威尔(Michael Powell)壮丽的视觉所吸引。有些导演则梦想以欧洲模式拍摄复杂的"艺术电

影”。最为人所知的尝试，可能就是科波拉的《对话》(*The Conversation*, 1974)，改编自安东尼奥尼在现实与幻觉之间暧昧游走的《放大》(*Blow-Up*, 1966)。

罗伯特·奥尔特曼和伍迪·艾伦(Woody Allen)以相当不同的方式，展现了由欧洲电影提供的创意态度，例如，奥尔特曼的《三女性》(*Three Women*, 1977)和伍迪·艾伦的《我心深处》(*Interiors*, 1978)，就受到不少英格玛·伯格曼(Ingmar Bergman)的影响。而在其他方面，也有不少创新之处，伍迪·艾伦可以说是复兴了美国的喜剧风格，如《安妮·霍尔》(*Annie Hall*, 1977)、《曼哈顿》(*Manhattan*, 1979)，和《汉娜姐妹》(*Hannah and Her Sisters*, 1985)。奥尔特曼的《花村》(*McCabe and Mrs. Miller*, 1971)和《漫长的告别》(*The Long Goodbye*, 1973)，展现了没有严格分际的表演风格、丰富的配乐，和跨越类型的作法。他的《纳什维尔》(*Nashville*, 1975)构建了这样一种情节结构，其中一群偶然相遇的人，角色有二、三十个之多，当中没有任何一个人是主角。奥尔特曼在他的电影生涯中，一直都在探究这个叙事形式，其他著名的还有《婚礼》(*A Wedding*, 1978)、《银色、性、男女》(*Short Cuts*, 1993)和《大家来我家》(*A Prairie Home Companion*, 2006)。像这种以人际网络为基础的剧情，常成为独立制片电影选择的题材，如《木兰花》(*Magnolia*, 1999)、《撞车》(*Crash*, 2005)，以及《爱情你我他》(*Me and You and Everyone We Know*, 2005)。

罗伯特·奥尔特曼和伍迪·艾伦是较为年长的一代，而这批“电影小子”则成为当代最成功的导演。卢卡斯和斯皮尔伯格成为势力强大的制片，合作拍摄“印第安那·琼斯”(Indiana Jones)系列，并成为好莱坞新世代的化身。科波拉无法维持个人的片厂，但依然是一位重要的导演。斯科塞斯的声誉稳定成长，到20世纪80年代末期，他已是最受影评赞赏的当代美国电影导演。

20世纪80年代中期，新秀受到赏识，创造出“新新好莱坞”。那10年当中，很多最卖座的电影都还是出自卢卡斯和斯皮尔伯格之手，其他成功的导演则年轻一些，如詹姆斯·卡梅隆 (James Cameron)〔《终结者》(*The Terminator*, 1984)、《终结者2》(*Terminator 2: Judgment Day*, 1991)〕；蒂姆·波顿(Tim Burton)〔《阴间大法师》(*Beetlejuice*, 1988)、《蝙蝠侠》(*Batman*, 1989)〕，以及罗伯特·泽梅基斯(Robert Zemeckis)〔《回到未来》(*Back to the Future*, 1985)、《谁陷害了兔子罗杰?》(*Who Framed Roger Rabbit?* 1988)〕。20世纪90年代，很多成功的电影出自于好莱坞文艺复兴中这两波连续浪潮的导演：斯皮尔伯格的《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*, 1993)、德·帕尔玛的《谍中谍》(*Mission: Impossible*, 1996)、卢卡斯的《星球大战首部曲》(*The Phantom Empire*, 1999)，以及泽梅基斯的《阿甘正传》(*Forrest Gump*,



图12.50 在《死亡地带》中，精神常受到未来事件干扰的男主角正在想象一场火灾。



图 12.51 在《天堂陌影》中，两位百无聊赖的主角——伊娃和威利。导演贾木许说明："以一种随兴、无目的的方式，角色游移于整部电影的过程，就像要等着下一场扑克牌游戏或其他什么事情似的。"



图 12.52 在《侏罗纪公园》中，导演斯皮尔伯格在场景中的尝试安排，让人想起了奥逊·威尔斯的作法。

1994)、卡梅隆的《泰坦尼克号》(*Titanic*, 1997)，和波顿的《断头谷》(*Sleepy Hollow*, 1999)。

主流电影的重新出现，也靠好莱坞以外的电影导演注入新鲜血液，很多导演来自海外——英国的托尼(Tony)及里德利·斯科特(Ridley Scott)、澳大利亚的彼得·威尔(Peter Weir)和弗莱德·塞皮什(Fred Schepisi)、德国的沃尔夫冈·彼得森(Wolfgang Peterson)、荷兰的保罗·范霍文(Paul Verhoeven)，以及芬兰的雷尼·哈林(Rennie Harlin)。在 20 世纪 80 年代和 90 年代，更多女性导演也在商业上获得成功，像是艾米·赫克琳(Amy Heckerling) 1982 年的《开放的美国学府》(*Fast Times at Ridgemont High*)和 1990 年的《看谁在说话》(*Look Who's Talking*)，马莎·库利奇(Martha Coolidge)1983 年的《山谷女孩》(*Valley Girl*)和 1991 年的《激情蔷薇》(*Rambling Rose*)，还有佩内洛普·斯芬瑞斯(Penelope Spheeris)1992 年的《反斗智多星》(*Wayne's World*)。

数字出身独立制片的导演也转移到主流中，与知名红星拍摄中成本影片。大卫·林奇(David Linch)从午夜电影《橡皮头》(*Eraserhead*, 1978)转入经典电影《蓝丝绒》(*Blue Velvet*, 1986)，而加拿大籍的低预算恐怖片专家大卫·柯南伯格(David Cronenberg)拍过《毛骨悚然》(*Shivers*, 1975)，以《死亡地带》(*The Dead Zone*, 1983)(图 12.50)和《苍蝇》(*The Fly*, 1986)赢得更广泛的赏识。"新新好莱坞"也从独立制片中吸收了一些少数族裔导演。王颖(Wayne Wang)是最成功的亚裔美国人，作品有《陈氏失踪》(*Chan Is Missing*, 1982)、《烟》(*Smoke*, 1995)。斯派克·李的《美梦成真》(*She's Gotta Have It*, 1986)和《马尔科姆·X》(*Malcolm X*, 1992)，为年轻的非洲裔美籍导演引路，如瑞金纳·哈德林(Reginald Hudlin)〔《家庭派对》(*House Party*, 1990)〕、约翰·赛因莱顿(John Singleton)〔《街区少年》(*Boyz N the Hood*, 1991)〕、马里奥·凡·毕堡斯 (Mario van Peebles)〔《纽约黑街》(*New Jack City*, 1991)〕，以及艾伦和艾伯特·休斯 (Allen and Albert Hughes)〔《威胁 2：社会》(*Menace II Society*, 1993)〕。

但其他导演还是维持独立，或多或少待在片厂的边缘。在《天堂陌影》(*Stranger Than*

Paradise, 1984)和《不法之徒》(*Down by Law*, 1986)中,吉姆·贾木许(Jim Jarmusch)在充满飘零感的失败者中呈现出一种怪诞、零散的叙事(图 12.51)。艾莉森·安德斯(Allison Anders)一向喜欢处理小镇上〔《旅店》(*Gas Food Lodging*, 1992)〕,或是都会中〔《*Mi Vida Loca*》(1994)〕年轻女性的不满足心境。莱斯利·哈里斯(Leslie Harris)的《IRT 少女》(*Just Another Girl on the IRT*, 1994)(图 1.33),同样将焦点摆在都会有色女性的问题上。


图 12.53 《喜福会》。

在风格上,没有一个连贯的电影运动在 20 世纪 70 年代和 80 年代期间出现,多半年轻导演的主流都延续经典美国电影的传统。连续性剪辑依然是惯例,时间转移与新情节的发展都有清楚的征兆。有些导演以新式或再度流行的视觉技巧润饰好莱坞传统的说故事策略。在《大白鲨》之后的电影中,斯皮尔伯格使用让人想起《公民凯恩》的深焦技巧(图 12.52 与图 5.39)。卢卡斯为拍摄《星球大战》中的模型,开发出"动作控制"(motion control)技术,而他的 Industrial Light and Magic 公司(ILM)已成为新特效技术的领导者。借助于 ILM,泽梅基斯在《阿甘正传》(图 10.5)中巧妙地使用了数字影像。斯皮尔伯格与卢卡斯也将电影带向数字声音和高质量的电影院重制(reproduction)技术。


图 12.54 《扶养亚历桑纳》以夸张的广角镜头,跟着在地上、在家具下面四处爬的婴儿。


图 12.55 在《信任》中,母女之间的通俗戏剧场景,被景深安排和大特写强化提升了。

资金较不充裕的"新好莱坞电影"制作,却创造出更绚烂的电影风格。斯科塞斯的《出租车司机》、《愤怒的公牛》及《纯真年代》(*The Age of Innocence*, 1993),使用运镜和慢动作扩大戏中的情感冲击。德·帕尔玛的风格更夸张,他的电影强调长镜头、令人吃惊的高空俯瞰构图(overhead compositions)和分割画面手法。科波拉做各种实验,在《斗鱼》(*Rumble Fish*, 1983)中是快动作与黑白,在《塔克:其人其梦》(*Tucker*, 1988)中是于单一镜头内的前景与背景处理电话对谈,而《惊情四百年》(*Bram Stocker's Dracula*, 1993)则是以老式特效赋予影片一种时代氛围。

有几位后来进入好莱坞的导演,将原来好莱坞的类型、叙事和风格等的主流惯例给予更丰富的表现。我们在讨论斯派克·李的《为所应为》(*Do The Right Thing*)时,已经看过这种策略的范例。另一个吸引人的范例是王颖的《喜福会》(*The Joy Luck Club*, 1993)(图 12.53)。以华裔美国人家庭为背景的这部电影,主要是谈四个移民母亲和她们四个被同化的女儿。在呈现女性的生活时,影片遵守让人想起《公民凯恩》的叙事原则。在派对上,三

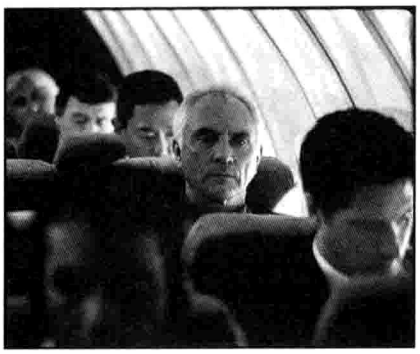


图 12.56 《菩提树下》从头到尾反复出现的暧昧影像：它可以被解释为倒叙主角的赴美之旅，或前叙在最后一场戏出现的返英之旅。

名依然在世的母亲回想起到美国之前的生活，每人都有一段冗长的倒叙。但情节安排追溯每个女儿在美经验的倒叙，跟每个母亲的倒叙并列进行，结果即是一组丰富的戏剧与主题的平行对照。有时母/女的并置制造尖锐对比；其他时候，她们则融合以强调跨越世代的共通性。女性们的旁白注释总是将观众导向转移的叙述，同时还能让王颖和编剧们以强化情感效果的方式处理倒叙惯例。

更具实验性的态度则遍布于其他独立导演的作品中。科恩兄弟将每部电影都当做探索电影表达资源来处理。在《抚养亚历桑纳》(*Raising Arizona*, 1987)中，快速推轨镜头配合扭曲的广角特写，创造出漫画式的夸张效果（图12.54)。克雷格·阿拉基(Gregg Araki)在他的同性恋公路电影《生活的终结》(*The Living End*, 1992)中采取了有点类似的手法。在《信任》(*Trust*, 1991)这样的电影中，哈尔·哈特利(Hal Hartley)通过缓慢的调子、深思的特写及生动的前景/背景构图(图 12.55)，让一段通俗剧的情节变得柔和。

独立导演也实验叙事结构。科恩兄弟的《巴顿·芬克》(*Barton Fink*, 1991)不着痕迹地从 20 世纪 30 年代好莱坞的一幅讽刺肖像，过渡到幻觉绮想中。昆汀·塔伦蒂诺的《落水狗》(*Reservoir Dogs*)(1993)和《低俗小说》(*Pulp Fiction*)(1994)，以让人想起 20 世纪 40 年代复杂倒叙的手法玩弄故事和情节时间；另外，不同于《喜福会》的倒叙，时间切换不是角色的回忆所引起的，观众被迫要苦思时间转移的目的何在。在《尘之女》(*Daughters of the Dust*, 1991)中，茱丽·戴什(Julie Dash)吸纳丰富的嘎勒族(Gullah)方言，并发掘了一种企图融合现在与未来的复杂的时间结构。在其中一个镜头中，视觉特效让角色在一瞥中看到了尚未出世的孩子。

20 世纪 80 年代和 90 年代，当比较年轻的片厂导演让经典惯例适应现代品味后，充满活力的独立电影传统开始崭露头角。到 20 世纪 90 年代末期，这两股趋势以令人惊讶的方式合并。当独立电影逐渐赢得更多观众时，大片厂积极并购像米拉麦克斯(Miramax)和十月电影(October Films)这样的发片商。很多新闻媒体助长了好莱坞被独立制片颠覆的印象，但其实，越来越多的大片厂控制了观众观赏“独立制片”的通路。原本创立来作为外好莱坞论坛的圣丹斯影展(Sundance Film Festival)，逐渐被片厂当成新秀市场，他们通常会买下影片，以便安排电影导演从事更主流的计划。因此，在凯文·史密斯(Kevin Smith)以《疯狂店员》(*Clerks*, 1994)获得成功后，他执导了环球片厂一部平淡的青春喜剧《爱上了瘾》(*Mallrats*, 1995)。罗伯特·罗德里格兹(Robert Rodriguez)同样也是因小成本的《杀手悲歌》(*El Mariachi*, 1992)大卖，才受雇将此片重拍成地道的动作片，即由安东尼奥·班德拉斯(Antonio Banderas)主演的《杀人三部曲》(*Desperado*, 1995)。

但有时候，独立电影导演的高预算电影也传达明显实验性的态度。凯文·史密斯利用巨星云集的《怒犯天条》(*Dogma*, 1999)质疑天主教教条。以荒诞喜剧《打猴子》(*Spanking the Monkey*, 1994)和《挑逗性游戏》(*Flirting with Disaster*, 1996)一路打进体系内的戴维·罗素(David O. Russell)，拍了《三条好汉》(*Three Kings*, 1999)，这部批判海湾战争政策的动作片，陶醉在绚丽的数字时代风格中。遵循《低俗小说》的路线，片厂电影开始较大胆地运用叙事形式。像《灵异第六感》(1999)这类的惊悚片鼓励观众看两遍，以察觉出其叙述手法是如何误导他们。导演可能通过复杂的回溯讲故事，如史蒂文·索德伯格(Steven Soderburgh)的《菩提树下》(*The Limey*)(图 12.56)(参见第 99~102 页)；一部电影可能揭露某角色是另一个角色的想象所创造的〔大卫·芬奇(David Fincher)的《搏击俱乐部》(*Fight Club*, 1999)〕，或是一个人能爬进另一个人脑袋里〔斯派克·琼斯(Spike Jonze)的《成为约翰·马尔科维奇》(*Being John Malkovich*, 1999)〕，或者外在世界只是由尖端软件产生的幻觉〔沃卓斯基兄弟(Wachowski brothers)的《黑客帝国》(*The Matrix*, 1999)〕。在他们实验叙述的暧昧与挑逗模式的同时，很多美国的片厂电影开始能够跟美国以外的影片媲美，像是《破浪》(*Breaking the Waves*, 1996)(丹麦)、《滑动门》(*Sliding Doors*, 1998)(英)和《罗拉快跑》(*Run Lola Run*, 1998)(德)。

在 20 世纪末，很多最刺激的好莱坞影片，是由出生于 20 世纪 60 和 70 年代、看录像带、打电玩，以及在因特网之下成长起来的新世代所创造的。正如其前辈一样，这些导演正在重塑经典电影的形式及风格惯例，同时，也让广大的观众接受他们的创新。

当代香港电影
Contemporary Hong Kong Cinema

当新好莱坞导演们正在改造美国电影的时候，一群香港新生代导演也在香港电影产业中获得了立足之地，并且重新塑造传统的电影类型与创意方法。香港新生代电影的产物，并不是统一的电影运动，而是一种带有强烈身份认同的本土电影。香港电影在电影风格与说故事方面的创新与活力，影响到了进入 21 世纪的世界电影制片。

香港在默片时期与 20 世纪 30 年代便已生产电影，然而，第二次世界大战中断了电影制片。当电影产业在 20 世纪 50 年代复苏时，邵氏兄弟(Shaw Brothers)公司是当时香港最大的片厂。邵氏在东亚各地拥有电影院，以香港作为制片基地，发行以华语为主的几种语言电影。邵氏曾经制作了许多类型的电影，其中以武侠片最为成功。在 20 世纪 70 年代，另一家片厂嘉禾娱乐(Golden Harvest)公司以李小龙(Bruce Lee)的电影胜出市场。虽然 1973 年过世的李小龙只有四部电影，但却使香港电影获得全世界的注意，并且让香港电影一直成为武打动作片的代表。

有好几位主要导演在这段期间拍戏，其中最著名的则是出身于邵氏导演的胡金铨(King Hu)。在《龙门客栈》(1967)与《忠烈图》(1975)(图 5.69)这类电影中，胡金铨以优雅



图 12.57 快速的进出画面是香港电影的风格特色。在《刀马旦》中的这个镜头，当三位女主角在后方楼上观望时，探长与被逮捕的人出现在前景。



图 12.58 吴宇森向西部片借鉴：在《英雄本色》这个显眼的长镜头中，男主角走出来迎向自身的命运。



图 12.59 在《喋血双雄》中，警察与杀手成为兄弟。

的凌空舞剑及新颖的剪辑方式，为武侠片带进了新活力。另一位邵氏导演张彻(Chang Cheh)转而将兵器打斗电影朝向阳刚发展(如 1967 年的《独臂刀》)，而之后则专精于拍摄场面华丽的功夫片，如 1978 年的《残缺》。胡金铨与张彻其实都不是武术家，而刘家良在成为独当一面的导演之前，已经是一位武术指导。刘家良(Lau Kar-leurg)拍摄了一系列新颖的电影，展露许多炫目的武术技巧，例如 1978 年的《少林三十六房》及 1983 年的《五郎八卦棍》。

到了 20 世纪 80 年代初期，传统武侠片开始走下坡，而邵氏则转往电视事业发展。在这同时，则出现了一批新的导演，这批人所受的电影正规教育不多，但是却出身于电影圈，担任如替身演员及武打演员当职。袁和平(Yuen Wo-ping)与元奎(Yuen Kuei)原本是武术指导，后来成为导演(1985 年，《皇家师姐》)。洪金宝(Sammo Hung)则是担任过武术指导、导演，并且担纲演出过许多动作片(例如，1987 年《东方禿鹰》)。

片厂体制下最出名的毕业生非成龙(Jackie Chan)莫属，他在自己的喜剧功夫片立足以前，曾经走模仿李小龙的路线。通过 1978 年的《醉拳》(袁和平执导)，成龙变成了亚洲明星，并且能够自己拍电影。在 20 世纪 80 年代初期，成龙与他的班底了解到，可以在好莱坞式的动作冒险片中加入功夫内容。成龙拍出了历史冒险片《A 计划》(1983 年，洪金宝也参与演出)，以及当代警匪片《警察故事》(1985)。以上这两部影片与其他成龙电影之所以在亚洲会成为卖座影片，全靠成龙可爱憨厚的明星特质，以及巧妙而危险的动作场景。

另一批导演接受过较多的正规训练，其中许多人具有美国或英国电影学院的学历。当许鞍华(Ann Hui)、方育平(Allen Fong)等人回到香港之后，先在电视圈工作，之后才开始拍电影。曾经有一段期间，他们成为当地艺术电影的主力，而在影展中吸引注意力，例如许鞍华 1982 年的电影《投奔怒海》。但是，这批人大多数被独立制片公司所吸收，而拍



图 12.60 《暗花》当中风格强烈的灯光〔游达志(Patrick Yau)执导，1998 年〕。

出了喜剧片、剧情片与动作片。徐克(Tsui Hark)是这股趋势的领导者。徐克身兼导演与制片，重振且改进了许多类型的电影，例如奇幻武侠片(1983 年《新蜀山剑侠》)、爱情喜剧片(1984 年《上海之夜》)、历史冒险片(1986 年《刀马旦》)(图 12.57)、灵异爱情片(1987 年《倩女幽魂》，程小东执导)，以及经典功夫片 (1991 年《黄飞鸿》)。

在现代警匪片获得成功之时，徐克与吴宇森(John Woo)合作拍摄了《英雄本色》，重拍自另一部 20 世纪 60 年代的电影(图 12.58)。吴宇森是一个中间类型的人物，在 20 世纪 70 年代曾经是一位成功的片厂喜剧片导演。由徐克担任制片的《英雄本色》成为吴宇森东山再起的作品，是 20 世纪 80 年代香港最成功的电影之一，更抬高了周润发(Chow Yun-fat)的明星地位。徐克、吴宇森及周润发成为团队之后，再度拍摄了《喋血双雄》，这是一部关于杀手与警探意外联手合作的新奇电影(图 12.59)，使得吴宇森扬名于西方。

从 20 世纪 80 年代 90 年代初期，香港电影涌出源源不绝的动力。由于制片过程匆促，没有充裕时间准备脚本，而剧情多取材自中国传奇故事及好莱坞电影，因此，在剧情的紧密度与统一性上不如同种类的美国片。这些香港电影不强调紧密联系的因果关系，而偏好于随兴、不连

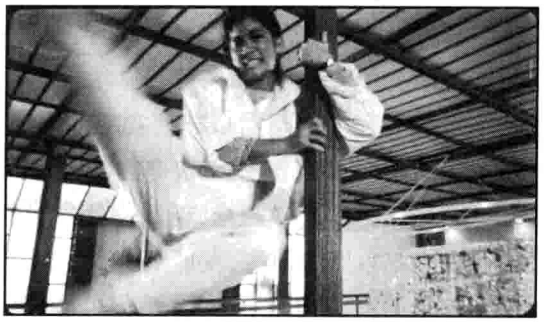


图 12.61 《皇家师姐》当中的利落剪辑。在只有 7 格的镜头当中，杨紫琼灵敏回旋……

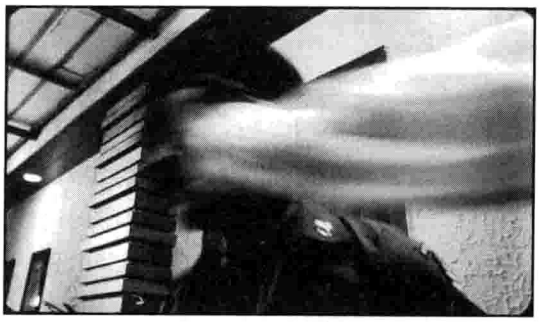


图 12.62 ……将坏人踢翻出去(到此 15 格)……

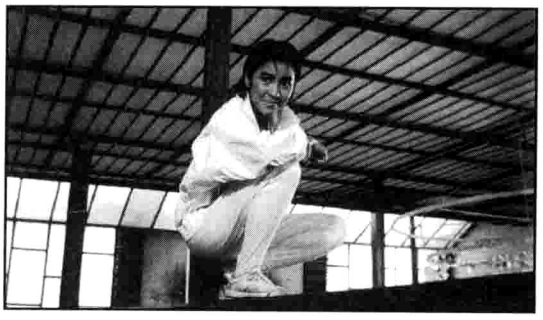


图 12.63 ……之后则以轻松的姿势平稳落在横杆上(到此 17 格)。

贯的内容。可是,与意大利新写实主义提倡日常生活的随机性不同,在这些香港电影中,可以随意安插追逐与打斗场景。虽然香港电影在动作段落上精心编排,但是连接性场景的镜头却是随兴而短促。与此类似的是,功夫片经常在感伤与搞笑之间来回跳跃,这种混合调性的趋势持续了整个 20 世纪 80 年代。例如,在《英雄本色》中,徐克还客串出现在一段串场闹剧当中。而同样的,因为拍摄仓促,剧情的结束通常很突兀,例如以大型动作场面收场,而缺少情节的酝酿。徐克的创新之一,正是提供了更合理的结局,例如《上海之夜》当中充满情调的车站结局。

在视觉风格层面,香港导演们将动作片的刺激性提高到了新的高度。男枪手与女枪手在慢动作当中跳跃开枪,以 20 世纪 70 年代武侠、功夫片的方式盘旋在半空中。吴宇森曾经担任过张彻的助理导演,将这种镜头夸张地推到了极致。香港导演们也发展出了绚丽的色彩设计,而在烟雾弥漫的夜店或狭窄通道中,闪耀色彩饱和的红、蓝、黄光芒。进入 20 世纪 90 年代,以非现实的色调打光成为香港电影的一个标志(图 12.60)。尤其最特别的是,一切都迁就于快速的动作;甚至于在对话场景,摄影机或演员很少站着不动。

为了刺激观众,新动作片导演们基于胡金铨与其同辈们的创新内容,进一步根据武术与京剧的节奏,发展出一种间断式的剪辑技巧,使快动作与突然的停顿交替出现。在简单的镜头构图下,一个动作可能被分割为连串的快速镜头,而以另一个镜头突显静止的片刻(图 12.61 至图 12.63)。大多数的香港导演们并不了解苏联蒙太奇运动,但是,当他们致力于使用动作表现及剪辑引发观众动感时,却重现了 20 世纪 20 年代电影工作者的观念。

香港动作片的黄金年代在 20 世纪 90 年代进入尾声。成龙、吴宇森、周润发与动作明星李连杰(Jet Li)开始进入好莱坞工作,而袁和平则担任了《黑客帝国》(1999)及《卧虎藏龙》(2000)的武术指导。1997 年亚洲金融危机之后,经济衰退使得当地电影产业萧条。当好莱坞开始模仿香港电影的时候〔如 1998 年的《替身杀手》(*The Replacement Killer*)〕,当地观众逐渐开始喜爱美国电影。在这同时,艺术电影这一派更加壮大,王家卫特立独行的电影在各大影展中接连得奖(可参考本书对《重庆森林》的分析,译见第 482~487 页)。至于动作片的传统,则只有少数导演仍在维持,例如杜琪峰(Johnnie To)。在简洁的黑帮电影《枪火》中,杜琪峰为警匪片引进了精简与抽象的画面。

延伸阅读
Where to Go from Here

一般性参考书籍 General

- Allen, Robert C., and Douglas Gomery. *Film History: Theory and Practice*. New York: Random House, 1985.
- Bordwell, David. *On the History of Film Style*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1997.
- Gomery, Douglas. *The Hollywood Studio System: A History*. London: BFI Publishing, 2005.
- Lanzoni, Rémi Fournier. *French Cinema: From Its Beginnings to the Present*. New York: Continuum, 2002.
- Luhr, William, ed. *World Cinema Since* 1945. New York: Ungar, 1987.
- Salt, Barry. *Film Style and Technology: History and Analysis*, 2d ed. London: Starword, 1992.
- Thompson, Kristin, and David Bordwell. *Film History: An Introduction*, 2d ed. New York: Mc-Graw-Hill, 2003.

无声电影 Silent Cinema

- Abel, Richard, *The Ciné Goes to Town: French Cinema 1896-1914*. Berkeley: University of California Press, 1994.
- Allen, Robert C. Vaudeville and Film, 1895-1915: A Study in Media Interaction. New York: Arno, 1980.
- Brewster, Ben, and Lea Jacobs. *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. Oxford: Oxford University Press, 1997.
- Cherchi Usai, Paolo. *Silent Cinema: An Introduction*. London: British Film Institute, 2000.
- Cherchi Usai, Paolo, and Lorenzo Codelli, eds. *Before Caligari: German Cinema, 1895-1920*. Pordenone: Edizioni Biblioteca dell?(472)Immagine, 1990.
- Dibbets, Karl, and Bert Hogenkamp, eds. *Film and the First World War*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995.
- Elsaesser, Thomas, ed. *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London: British Film Institute, 1990.
- Fell, John L., ed. *Film Before Griffith*. Berkeley: University of California Press, 1983.
- Fullerton, John, ed. *Celebrating 1895: The Centenary of Cinema*. Sydney: John Libbey, 1998.
- Grieveson, Lee, and Peter Kramer, eds. *The Silent Cinema Reader*. London: Routledge, 2004.
- Gunning, Tom. *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1991.
- Hammond, Paul. *Marvelous Méliés*. New York: St. Martin's Press, 1975.

- Hendricks, Gordon. *The Edison Motion Picture Myth.* Berkeley: University of California Press, 1961.
- Leyda, Jay, and Charles Musser, eds. *Before Hollywood: Turn-of-the-Century Film from American Archives.* New York: American Federation of the Arts, 1986.
- Musser, Charles. *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company.* Berkeley: University of California Press, 1991.
- ——. *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907.* New York: Scribner, 1991.
- Pratt, George, ed. *Spellbound in Darkness.* Greenwich, CT: New York Graphic Society, 1973.
- Rossell, Deac. *Living Pictures: The Origins of the Movies.* Albany: State University of New York Press, 1998.
- Tsivian, Yuri, ed. *Testimoni silenziosi: Film russi 1908-1919.* Pordenone: Edizioni Biblioteca dell'Immagine, 1989.(Bilingual in Italian and English.)
- Youngblood, Denise. *The Magic Mirror: Moviemaking in Russia, 1908-1918.* Madison: University of Wisconsin Press, 1999.

好莱坞经典电影(1908 ~ 1927)Classical Hollywood Cinema(1908-1927)

- Balio, Tino, ed. *The American Film Industry,* rev. ed. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- Bordwell, David, Janet Staiger, and Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960.* New York: Columbia University Press, 1985.
- Bowser, Eileen. *The Transformation of Cinema, 1907-1915.* New York: Scribner, 1990.
- Brownlow, Kevin. *The Parade's Gone By.* New York: Knopf, 1968.
- DeBauche, Leslie Midkiff. *Reel Patriotism: The Movies and World War I.* Madison: University of Wisconsin Press, 1997.
- Gomery, Douglas. *Shared Pleasures: A History of American Moviegoing.* Madison: University of Wisconsin Press, 1992.
- Hampton, Benjamin B. *History of the American Film Industry.* 1931. Reprinted. New York: Dover, 1970.
- Keil, Charlie. *Early American Cinema in Transition: Story, Style, and Filmmaking, 1907-1918.* Madison: University of Wisconsin Press, 2001.
- Keil, Charlie, and Shelley Stamp, eds. *American Cinema's Transitional Era: Audiences, Institutions, Practices.* Berkeley: University of California Press, 2004.
- Koszarski, Richard. *An Evening's Entertainment: The Age of the Silent Feature Picture, 1915-1928.* New York:Scribner, 1990.
- Staiger, Janet. *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 1992.

- Vasey, Ruth. *The World According to Hollywood, 1928–1939.* Madison: University of Wisconsin Press, 1997.

德国表现主义 German Expressionism

- Barlow, John D. *German Expressionist Film.* Boston: Twayne,1982.
- Budd, Mike, ed. *The Cabinet of Dr. Caligari: Texts, Contexts, Histories.* New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1990.
- Eisner, Lotte. *The Haunted Screen.* Berkeley: University of California Press, 1969.
- ——. Fritz Lang. New York: Oxford University Press, 1977.
- ——. F. W. Murnau. Berkeley: University of California Press, 1983.
- Kracauer, Siegfried. *From Caligari to Hitler.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 1947.
- Kreimeier, Klaus. *The UFA Story: A History of Germany's Greatest Film Company 1918–1945.* Trans. by Robert and Rita Kimber. New York: Hill & Wang, 1996.
- Myers, Bernard S. *The German Expressionists.* New York: Praeger, 1963.
- Robinson, David. *Das Cabinet des Dr. Caligari.* London: British Film Institute, 1997.(In English.)
- Scheunemann, Dietrich, ed. *Expressionist Film: New Perspectives.* Rochester, NY: Camden House, 2003.
- Selz, Peter. *German Expressionist Painting.* Berkeley: University of California Press, 1957.
- Thompson, Kristin. *Herr Lubitsch Goes to Hollywood: German and American Film After World War I.* Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.
- Willett, John. *Expressionism.* New York: McGraw-Hill, 1970.
- ——. *The New Sobriety: Art and Politics in the Weimar Republic, 1917–1933.* London: Thames & Hudson, 1978.

法国印象主义 French Impressionism

- Abel, Richard. *French Cinema: The First Wave, 1915–1929.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 1984.
- ——. *French Film Theory and Criticism, 1907–1939,* vol. 1. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1988.
- Brownlow, Kevin. *"Napoleon": Abel Gance's Classic Film.* New York: Knopf, 1983.
- Clair, René. *Cinema Yesterday and Today.* New York: Dover, 1972.
- King, Norman. *Abel Gance: A Politics of Spectacle.* London: British Film Institute, 1984.

苏联蒙太奇 Soviet Montage

- Bordwell, David. *The Cinema of Eisenstein.* Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993.
- Bowlt, John, ed. *Russian Art of the Avant-Garde.* New York: Viking Press, 1973.

- Carynnyk, Marco, ed. *Alexander Dovzhenko: Poet as Filmmaker.* Cambridge, MA: MIT Press, 1973.
- Eisenstein, S. M. S. M. *Eisenstein: Writings 1922–1934*, Richard Taylor, ed. London: British Film Institute, 1988; *Eisenstein, Volume 2, Towards a Theory of Montage*, Michael Glenny and Richard Taylor, eds. London: British Film Institute, 1991; *Eisenstein Writings 1934–1947*, Richard Taylor, ed. London: British Film Institute, 1996. *Beyond the Stars: The Memoirs of Sergei Eisenstein*, vol. 4, Richard Taylor, ed., William Powell, trans. London: British Film Institute, 1995.
- Kepley, Jr., Vance. *In the Service of the State: The Cinema of Alexander Dovzhenko.* Madison: University of Wisconsin Press, 1986.
- ——. *The End of St. Petersburg.* London: I. B. Tauris, 2003.
- Kuleshov, Lev. *Kuleshov on Film.* Ed. and trans. Ronald Levaco. Berkeley: University of California Press, 1974.
- Leyda, Jay. *Kino*, 3d ed. Princeton, NJ Princeton University Press, 1983.
- Lodder, Christina. *Russian Constructivism.* New Haven, CT: Yale University Press, 1983.
- Michelson, Annette, ed. *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov.* Berkeley: University of California Press, 1984.
- Nilsen, Vladimir. *The Cinema as a Graphic Art.* New York: Hill & Wang, 1959.
- Petric, Vlada. *Constructivism in Film: The Man with a Movie Camera–A Cinematic Analysis.* London: Cambridge University Press, 1987.
- Pudovkin, V. I. *Film Technique and Film Acting.* New York: Grove Press, 1960.
- Schnitzer, Luda, Jean Schnitzer, and Marcel Martin, eds. *Cinema and Revolution.* New York: Hill & Wang, 1973.
- Taylor, Richard. *The Politics of the Soviet Cinema,1917–1929.* Cambridge: Cambridge University Press, 1979.
- Taylor, Richard, and Ian Christie, eds. *The Film Factory: Russian and Soviet Cinema in Documents, 1896–1939.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1988.
- ——. *Inside the Film Factory: New Approaches to Russian and Soviet Cinema.* London: Routledge, 1991.
- Youngblood, Denise. *Soviet Cinema in the Silent Era,1918–1933.* Ann Arbor, MI: UMI Research Press, 1985.

有声片时期的好莱坞经典电影 The Classical Hollywood Cinema After the Coming of Sound

- Balio, Tino. *Grand Design: Hollywood as a Modern Business Enterprise, 1930–1939.* New York: Scribner, 1993.
- Balio, Tino, ed. *The American Film Industry*, rev. ed. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

- ——. *Hollywood in the Age of Television.* Boston: Unwin Hyman, 1990.
- Bordwell, David, Janet Staiger, and Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960.* New York: Columbia University Press, 1985.
- Crafton, Donald. *The Talkies: American Cinema's Transition to Sound 1926–1931.* New York: Scribner, 1997.
- Koszarski, Richard, ed. *Hollywood Directors, 1914–1940.* New York: Oxford University Press, 1976.
- Maltby, Richard. *Harmless Entertainment: Hollywood and the Ideology of Consensus.* Metuchen, NJ: Scarecrow, 1983.
- ——. *Hollywood Cinema*, 2nd ed. Oxford: Blackwell, 2003.
- Schatz, Thomas. *Boom and Bust: American Cinema in the 1940s.* Berkeley: University of California Press, 1997.
- Silver, Alain, and Elizabeth Ward. *Film Noir: An Encyclopedic Reference to the American Style.* Woodstock, NY: Overlook Press, 1979.
- Walker, Alexander. *The Shattered Silents: How the Talkies Came to Stay.* New York: Morrow, 1979.
- "Widescreen." Issue of *Velvet Light Trap* 21(Summer 1985).

意大利新写实主义 Italian Neorealism

- Armes, Roy. *Patterns of Realism.* New York: A. S. Barnes, 1970.
- Bazin, André. "Cinema and Television." *Sight and Sound* 28, 1(Winter 1958–59): 26–30.
- ——. *What Is Cinema?* vol. 2. Berkeley: University of California Press, 1971.
- Bondanella, Peter. *Italian Cinema from Neorealism to the Present.* New York: Ungar, 1983.
- Brunette, Peter. *Roberto Rossellini.* New York: Oxford University Press, 1987.
- Leprohon, Pierre. *The Italian Cinema.* New York: Praeger, 1984.
- Liehm, Mira. *Passion and Defiance: Film in Italy from 1942 to the Present.* Berkeley: University of California Press, 1984.
- Marcus, Millicent. *Italian Film in the Light of Neorealism.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 1986.
- Overbey, David, ed. *Springtime in Italy: A Reader on Neo-Realism.* London: Talisman, 1978.
- Sitney, P. Adams. *Vital Crises in Italian Cinema: Iconography, Stylistics, Politics.* Austin: University of Texas Press, 1995.

法国新浪潮 The French New Wave

- Crisp, Colin. *The Classic French Cinema, 1930–1960.* Bloomington: Indiana University Press, 1994.
- Godard, Jean-Luc. *Godard on Godard.* New York: Viking Press, 1972.

- Hillier, Jim, ed. *Cahiers du Cinéma: The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1985.
- ——. *Cahiers du Cinéma: The 1960s: New Wave, New Cinema, Reevaluating Hollywood*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986.
- Insdorf, Annette. *Fran?is Truffaut*. New York: William Morrow, 1979.
- McCabe, Colin. *Godard: A Portrait of the Artist at Seventy*. New York: Farrar, Straus & Giroux, 2003.
- Mussman, Toby, ed. *Jean-Luc Godard*. New York: Dutton, 1968.
- Neupert, Richard. *A History of the French New Wave Cinema*. Madison: University of Wisconsin Press, 2002.
- Sterritt, David. *The Films of Jean-Luc Godard: Seeing the Invisible*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Truffaut, François. *The Films in My Life*. Trans. Leonard Mayhew. New York: Simon & Schuster, 1978.

新好莱坞及独立制片电影 The New Hollywood and Independent Filmmaking

- Andrew, Geoff. *Stranger Than Paradise: Maverick Film-Makers in Recent American Cinema*. London: Prion, 1998.
- Bordwell, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.
- Diawara, Manthia, ed. *Black American Cinema*. New York: Routledge, 1993.
- Donahue, Suzanne Mary. *American Film Distribution: The Changing Marketplace*. Ann Arbor, MI: UMI Research Press, 1987.
- Fuchs, Cynthia, ed. *Spike Lee Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 2002.
- Goodwin, Michael, and Naomi Wise. *On the Edge: The Life and Times of Francis Coppola*. New York: Morrow, 1989.
- King, Geoff. *American Independent Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 2005.
- Levy, Emmanuel. *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*. New York: New York University Press, 1999.
- Lewis, Jon, ed. *The New American Cinema*. Durham: Duke University Press, 1998.
- McBride, Joseph. *Steven Spielberg: A Biography*. New York: Simon & Schuster, 1997.
- McGilligan, Patrick. *Robert Altman: Jumping off the Cliff*. New York: St. Martin's Press, 1989.
- Neale, Steve, and Murray Smith, eds. *Contemporary Hollywood Cinema*. New York: Routledge, 1998.
- Noriega, Chon A. *Chicanos and Film: Representation and Resistance*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.
- Pye, Michael, and Lynda Myles. *The Movie Brats: How the Film Generation Took Over Hollywood*.

New York: Holt, Rinehart & Winston, 1979.

- Reid, Mark A. *Redefining Black Film*. Berkeley: University of California Press, 1993.
- Thompson, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.
- Welbon, Yvonne. "Calling the Shots: Black Women Directors Take the Helm." *Independent* 15, 2 (March 1992): 18–22.

香港当代电影 Contemporary Hong Kong Cinema

- Bordwell, David. *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2000.
- Charles, John. *The Hong Kong Filmography, 1977–1997*. Jefferson, NC: McFarland, 2000.
- Fu, Poshek, and Desser, David, eds. *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
- Logan, Bey. *Hong Kong Action Cinema*. London: Titan Books, 1995.
- Teo, Stephen. *Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions*. London: British Film Institute, 1997.
- Yau, Esther C. M., ed. *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

电影幕后花絮 DVD 推荐 *Recommended DVD Supplements*

本章提到过的电影大多可以找到 DVD。原片名为 *Rome Open City* 的《罗马，不设防城市》DVD 是以片名 *Open City* 发行的。Kino Video（www.kino.com）和 Image Entertainment（www.imageentertainment. com）这两家公司都发行了很多经典老片。

早期电影的典藏 DVD，对某个电影时期、导演或类型的研究提供了很大的帮助。*Landmarks of Early Film*（1 disc, Image Entertainment）提供了 1913 年之后的 40 部短片。*Edison: The Invention of the Movies*（4 discs, Kino Video and the Museum of Modern Art）搜集了爱迪生电影公司 140 部的电影，包括《火车大劫案》。当中还收录了一些历史学家和档案管理员的访谈。*The Movies Begin: A Treasury of Early Cinema 1894–1913*（5 discs, Kino Video），共搜集了 133 部电影，并以不同主题区分为五大类，每张光盘包含一个主题：一、《火车大劫案》以及其他初期电影（*The Great Train Robbery and Other Primary works*）；二、欧洲先锋电影（The European Pioneers）（包括法国卢米埃尔和早期英国的电影）；三、实验与发现（Experimentation and Discovery）（大部分是早期英国和法国的电影）；四、乔治·梅里爱的魔法（The Magic of Méliès）；五、喜剧、场面和新地平线（Comedy, Spectacle and New Horizons）。

Slapstick Encyclopedia（5 discs, Image Entertainment），概观了喜剧短片的黄金时期（从 20 世纪前 10 年~20 世纪 20 年代早期）。*The Harold Lloyd Comedy Collection*（7 discs, New Line），有声喜剧电影

大师之一哈罗德·劳伊德(Harold Lloyd)的作品典藏,附有一张光盘的相关数据。

Treasures from American Film Archives: 50 Preserved Films(4 discs),和 *More Treasures from American Film Archives, 1894–1931*(3 discs, Image Entertainment)这两套 DVD 都收藏广泛,包括纪录片、家庭电影、动画片、实验电影及剧情片,如美国电影之父格里菲斯的《接线生》(*The Lonedale Operator*)和刘别谦的大师之作:无声电影《温夫人的扇子》(*Lady Windermere's Fan*, 1925)。每套光盘中都附有一本详细资料手册。

重要词汇表



abstract form 抽象式形式

组织电影的一种类型。通过视觉或音响特性，如形状、色彩、节奏或运动方向等特性，将各部分连结在一起。

Academy ratio 学院比例

银幕景框的标准比例，由美国电影艺术与科学学院 (Academy of Motion Picture Arts and Sciences) 设定。最初的比例，银幕景框长宽比是 1:1.33，最近已改成 1:1.85。

aerial perspective 空间透视

从一个比前景更不明确的观点距离，呈现画面中物体的深度。

anamorphic lens 变形镜头

制造宽银幕效果的镜头。在摄影机上，它能捕捉宽广的景观，将它压缩到景框之中；然后借放映机上的镜头，将压缩的影像再还原放大到电影院的银幕上。

angle of framing 取镜角度

景框与被摄物之间的位置关系：镜头在上方往下俯看，即高角度；镜头与被摄物平行，即水平角度；镜头在下方往上仰看，则是低角度。又称摄影角度。

animation 动画

任何通过摄影机由一连串图片物品或计算机影像等而产生非自然的动作之过程。通过每一格之间的人或物之位置的微调，制造出运动的幻象。

aspect ratio 纵横比

景框的高与宽之比例。现今的标准学院比例 (Academy ratio) 是 1.85:1。

associational form 联想式形式

组织电影的一种类型。主要在于暗示影片各部分之间并置后，能产生相似、对比或表现出情绪的作用。

asynchronous sound 非同期声

时间上没有与影像的动作同时发生的声音，例如，台词的声音没和嘴唇的动作吻合（即对嘴）。

auteur 作者

电影的作家，相当于导演。一般是用来区别于一般导演的，称呼好导演的名词。

axis of action 动作轴线

在连续性剪辑 (continuity editing) 系统中，一条从（两名）主角身边所画的直线，界定该主角所存在的场景，其中的空间关系（左或右）。摄影机在运动时不能跨过该线，因为那样即破坏了画面中的空间关系；也称作 180 度。参见 180° system。

B

backlighting 逆光

与摄影机位置相对的光源，照在人或物身上可造成一层明亮轮廓。

boom 麦克风杆

一支供悬挂麦克风用的杆子，可延伸至场景上空随人或物之移动（发出声音）而移动。

C

camera angle 摄影角度

参见 angle of framing。

canted framing 倾斜构图

不平衡景框中的构图。不管左右或高低，使场景中的人或物看起来是倾斜的。

categorical form 分类式形式

组织电影的一种类型。其中每一部分都有明显的主题。例如，在美国，每部电影可分成 50 部分，各部分都有主题。

cel animation 赛璐珞动画

动画绘在透明的赛璐珞 (celluloid，“cels”是缩写) 片上。根据每片赛璐珞上画面的些微不同造成运动的幻象。

computer-generated imagery(CGI) 计算机影合成影像

利用数字软件系统来创造人物、场景或其它画面中的物质）。

cheat cut 借镜位

在连续性剪辑系统中，一个具有连接镜头之间时间关系，但改变人或物位置的连续性镜头。

cinematography 电影摄影

电影底片摄影的一般用语。有时用在冲印厂冲片阶段。

close-up 特写

人或物的局部放大，通常是从脖子以上去拍人物的头部，或者以物体充斥大部分银幕的镜头。

closure 结局

剧情片尾时交代所有因果关系及交汇所有叙事线的阶段。

continuity editing 连贯性剪辑

使镜头空间的银幕方向、空间位置及时间关系等相配，以维持连续及清楚的叙事动作之剪辑系统。特定的技巧参见 axis of action、crosscutting、cut-in、establishing shot、eyeline match、match on action、screen direction、shot/reverse shot、reestablishing shot。

contrast 明暗对比

在摄影中，指的是景框中最明与最暗部分的差异。

crane shot 升降镜头

摄影机架在起重机上可随意升高或下降，从空中任何角度取景。

crosscutting 交叉剪辑，对剪

交替在两条或多条叙事线场景的剪辑。

cut 切接

1.在制作电影上是以胶带连接两段底片。

2.完成的影片中，一个不同构图的镜头。参见 jump cut。

cut-in 插入镜头

从一个远景急变成较近景的镜头，但仍保留原来的部分空间。

D

deep focus 深焦

利用镜头及灯光使前景与背景之间的范围都在焦距之内。

deep-space 景深

一种场面调度的安排，让前景之间能有最大距离。参见 shallow space。

depth of field 景深

距离摄影机最近的前景到最远的背景之间，其间景物在清晰的焦距范围内；例如，景深 5 ~ 16 英尺表示距离镜头 5 ~ 16 英尺间都在焦距之内。

dialogue overlap 对白交叠

在剪辑一场戏时，让 A 镜头画面中的对话有一部分叠到 B 镜头上。

diegesis 与剧情相关的元素

在剧情片中，关于该故事的世界，包括即将发生，以及没有在银幕上出现的事件与空间。参见 deigetic sound、nondiegetic insert、nondiegetic sound。

diegetic sound 剧情声

任何依剧情所存在的空间之人或物所发出声音、音乐或音效。参见 nondiegetic sound。

direct sound 同期声

从拍摄现场录到的声音、音乐及对话等声音。相对于事后配音。

discontinuity editing 非连续性剪辑

不包括在连续性剪辑系统中的任何剪辑技巧。包括:时空关系的不连续、跨过动作轴、只注重图形关系等。参见 elliptical editing、graphic match、intellectual montage、jump cut、nondiegetic insert、overlapping editing。

dissolve 叠化

两个镜头之间的转场方式;第二个镜头慢慢出现重叠在第一个镜头上,直到两者溶合在一起之后,第一个镜头再逐渐消失。两个画面中的有些部分会完全重叠 (superimposition)。

distance of framing 取景距离

景框与场面调度元素之间的距离。也称做"摄影距离"(camera distance) 或"镜头大小" (shot scale)。参见 close-up、extreme close-up、extreme long shot、medium close-up、medium shot、plan americain。

distribution 发行

电影工业三大分工项目之一,供应影片给戏院的制度,参见 exhibition、production。

dolly 推轨

支撑摄影机的有轮小车,专用来拍推轨镜头 (tracking shot)。

dubbing 配音

取代部分或全部声带上的声音,以改正错误或重录对话。参见 ostsynchronization。

duration 时间长度

在剧情片中,发生在情节中,但是与故事时间相关的时间长度。参见 frequency、order。

E

editing 选镜头,剪辑

1. 在制作电影阶段,挑选及组合镜头的工作。

2. 影片完成后,一种管理影片中镜头关系的技巧。

ellipsis 省略

在剧情片中,以略过故事 (story) 时间,而达到缩短情节 (plot) 时间的方法。参见 elliptical editing、viewing time。

elliptical editing 省略式剪辑

略过部分事件,造成情节和故事时间的省略之转场镜头。

establishing shot 定位镜头

确立场景内人物空间位置关系的镜头;远景镜头呈现重要人或物或道具所在的场景之空间关系。

exhibition 放映

电影工业三大分工项目之一，是映演已完成影片给观众的过程。参见 distribution、production。

exposure 曝光

调整摄影机之机械装置，以控制透过光圈到单元格底片上的光线量。

external diegetic sound 外在剧情声

同场戏演员可以听到的、来自于场景空间等物体的声音。参见 internal diegetic sound。

extreme close-up 大特写

将人或物放大到非常大的格局，通常是小东西或身体的某部分，使之几乎充斥整个银幕。

extreme long shot 大全景(极远景)

将人或物缩小到非常小的格局，通常是充满银幕的建筑物、风景、人群等构图。

eyeline match 视线顺接

遵循动作轴线原则之剪辑，其中一个镜头是人物来自银幕外某个方向，第二个镜头是他或她所见到的景物(例如，一个人朝左看，下个镜头的摆位是暗示观看者站在右边的构图)。

F

fade 淡入，淡出

1. fade in：黑银幕逐渐消失，有光线的画面逐渐出现。

2. fade out：一个镜头逐渐变黑直到银幕全黑。

fill light 辅助光，补光

比主光 (key light) 较不明亮的光源，通常用来使主光产生柔和的阴影。参见 three-point lighting。

film noir 黑色电影

由法国影评人提出用来形容第二次世界大战后某一类型的美国电影，通常是具低调灯光与阴郁气氛的侦探或惊悚片。

film stock 电影胶片

经由摄影可留下影像的一段胶片，这个透明胶片上的某一面涂满了感光乳剂，经由化学冲洗可以显现出影像。

filter 滤镜

一片放在摄影机或印片机前的玻璃或凝胶，可以改变透过光圈接触到底片的光线。

flashback 闪回

改变故事次序的方法：情节回到比影片已演过时空更早的时光描述。

flash-forward 闪进

改变故事次序的方法：情节移到比影片已演过时空之未来的时空描述。

focal length 焦距

从镜头之镜片中间点到汇集光线的交会焦点之距离，焦距决定银幕上画面的透视关系。参见 normal lens、telephoto lens、wide-angle lens。

focus 对焦

以调整摄影机上镜头的机械装置，让物体在画面上有明显轮廓，以及明显显示物体表面材质的方法。

following shot 跟拍镜头

随物体移动，保持物体在银幕空间的镜头。

form 形式

影片中各部分之间所有关系的全面性系统。

frame 格

电影底片上的单一影像。以一连串的“格”连续快动作通过放映机投向银幕，会让观众产生影像在运动的幻象。

framing 取景(取镜)

利用景框边缘挑选及构组银幕上可见的内容。

frequency 频率

在剧情片中，任何出现在情节中的故事事件的时间次数。参见 duration、order。

front projection 正面投影

影像合成方式的一种。当作背景的影像是从银幕的前方投射到银幕上，而演员即在银幕前方演出，由另一架摄影机一起拍摄下来。与“背面投影”不同。

frontal lighting 正面光

光源非常接近摄影机，直接投向前面场景的光。

frontality 面向镜头

在舞台上，人物的位置必须面向观众，在电影里则是站在前景面对镜头。

function 功能

电影形式中任何元素的角色作用。

G

gauge 规格

电影底片的宽度(以毫米为单位)。

genres 类型片

依观众与电影工作者所熟悉的剧情片惯例所归纳出的几种电影型式，如歌舞片、帮派片、西部片等。

graphic match 图形匹配

两个镜头间有极相似的构图(颜色或形状),将之剪辑在一起。

H

hand-held camera 手持摄影机

以摄影机操作员身体为支撑,再以手拿着或以皮带拴住的摄影机使用方法。

hard lighting 硬光

在场景的明亮与阴暗部分之间制造硬边对比的打光法。

height of framing 取景高度

摄影机离地高度,与地平线的角度无关。

high-key lighting 低反差布光

不强调镜头内明暗对比的照明方式。阴影部分因"补光"而看起来呈透明感。

I

ideology 意识形态

由一社会族群所共有、通常被视为是自然、且与生俱来的,相当一致的价值、信仰与想法的思想系统。

intellectual montage 理性蒙太奇

透过两个影像的位置,产生不存在的两个影像内的抽象概念之剪辑。

internal diegetic sound 心理剧情声

观众听得到但同场戏的演员听不到的,来自该场景空间某个人物的内心声音。参见 external diegetic sound。

interpretation 诠释

一种分析电影的内在及征候性意义的观者的心理活动。

iris 虹膜

一个圆形的可转动变化大小的遮光罩,可用来开始(使一个细节扩大到全景)或结束一个场景(从全景缩到一个细节)。

J

jump cut 跳接

一种省略剪辑,是将背景一样、但画面人物改变,或者是人物一样、但背景改变的镜头剪辑在一起的方法。参见 ellipsis。

K

key light 主光

三点式布光法的场景中最明亮的光源。参见 backlighting、fill light、three-point lighting。

L

lens 镜头

两边或一边有弧度(凸或凹)的透明镜片。大部分的摄影机或放映机都有一个金属筒以容纳这些透镜,来组合一个复合镜头。

linearity 线性叙事

剧情片中明显的因果动机铺陈,且在过程中没有离题、拖延,或与剧情无关的动作。

long shot 全景镜头

景框中的人或物比例相当小的镜头。人物高度大约与银幕高度相当。

long take 长镜头

在接下个镜头前,延续一段不寻常长时间的某景物的镜头。

low-key lighting 高反差打光

镜头内的明区与暗区对比强烈的打光法。阴影部分沉重,只有些微"补光"。

M

mask 遮光罩

一个放在摄影机或印片机前方遮住部分景框的罩子,以改变影像外形。在银幕上,大部分遮去的部分是黑色的,但有时也可以是白色或彩色的。

masking 遮盖

在放映时,依银幕需要大小遮去不必要部分。

match on action 动作顺接

一种将相同动作但不同取镜角度的镜头,在动作的接点上剪辑在一起而没有中断的连续性剪辑法。

matte shot 合成镜头(遮幅)

一种合成镜头 (process shot)。在暗房中透过光学作用摄影,再将不同的影像组合在同一画面上。

meaning 意义

1. Referential meaning 指示性意义:观众期待去识别的,外在于电影本身、对一个特殊共识的引喻。

2. Explicit meaning 外在性意义:明白显示出来的意义,通常是在电影的开场或结尾以

语言说出来的旨意。

3. Implicit meaning 内在性意义:不显于外的意旨,必须经由观众自己去分析及思考之后才能发现。

4. Symptomatic meaning 象征性意义:电影的历史或社会意义。

medium close-up 中特写镜头

银幕上的人或物的比例,大约是人从胸部以上充斥银幕。

medium long shot 中远景镜头

银幕上的人或物之比例,人物高度差不多要充满整个银幕。

medium shot 中景镜头

大约是人从腰部以上充满银幕的比例。

mise-en-scene 场面调度

放置在镜头前准备要被拍摄的所有元素:道具、背景、灯光、服装、人物走位、化装等。

mixing 混音

将两条以上的声音录到同一条声带上。

mobile frame 动态画面

因为镜头移动在画面上所带来的效果,如变焦镜 (zoom lens) 或一些特殊效果 (special effects)。参见 crane shot、pan、tilt、tracking shot。

monochromatic color design 单色调设计

强调单色中不同深浅的色彩设计。

montage 蒙太奇

1. 剪辑 (editing) 的同义词。

2. 20 世纪 20 年代由苏俄电影工作者发展出来的剪辑方法;它通常强调镜头之间具动力的、经常是不连续的关系,将它们并置以产生第三种概念。

montage sequence 蒙太奇段落

摘要一个题材或压缩时间成一些具有象征或典型的影像,这个段落通常与影片其他段落的处理手法形成对比。通常用溶接叠化出入、重叠及划接等技巧来连接画面成蒙太奇。

motif 母题(主调)

影片中某一元素以一个有意义的方式重复。

motioncontrol 计算机(动作控制)

通过计算机控制,可以重复模型(动画)的动作。

motivation 动机

影片中某一元素出现的正当理由。通常是指观众对现实世界的认知、类型、惯例、叙事的因果,或者是影片中的风格模式等等。

N

narration 叙事

情节传递故事信息的过程。它可能被限制或不限制在人物的认知范围内，或呈现更多或更少关于人物内在的知识或思想。

narrative form 叙述性形式

影片的组合方式；在其中，影片各部分的连接是在特定时空中，透过一连串因果相连的事件而成的。

nondiegetic insert 与剧情无关的插入镜头

一个镜头或一连串镜头切入一个段落，镜头的内容与剧情所存在的空间无关。

nondiegetic sound 非剧情声

如情境音乐或旁白声，是由剧情存在的空间之外的音源所发出的声音。

nonsimultaneous sound 非同期声

声音与画面中音源的人或物的发声动作不同时出现。

normal lens 标准镜头

使影像没有极度夸大或刻意缩小的镜头。在 35 毫米电影制片中，标准镜头是 35–50mm(毫米)。参见 telephoto lens、wide-angle lens。

O

offscreen sound 画外音

音源在同一场景但在银幕框外，与音源动作同时发生的声音。

offscreen space 画外空间

银幕上看不到的六个区域空间：上、下、右、左、摄影机后，及背景后的空间。参见 space。

180° system 180° 剪辑系统

连续性剪辑系统，强调摄影机应该放在动作的同一侧，确保每个镜头中左右空间物体的相关性，180° 就是指“动作轴”。参见 continuity editing、screen direction。

order 顺序

剧情片中，依故事事件所发生的时间前后关系，编入情节之中。参见 duration、frequency。

overlap 交叠

表示画面深度的一种线索：将物体放在某一较远位置的物体之前，并遮住它的部分之现象。

overlapping editing 交叠剪辑

两个相连镜头重复了前一个镜头全部或部分的动作，因此，扩大了情节，也拖长了观

影时间。

P

pan 横摇

摄影机运动的方式之一。机身在固定的三脚架上可向右或向左横摇，在银幕上以水平方式呈现场景空间。

pixillation 古怪动画

动画的一种形式；具有三度空间的物体（通常是人）经由停格摄影技巧，产生断续的动作。

plan américain 美式构图

大约是人物从后胫骨到头部充满银幕的比例（有时是人物不出现在画面中的中远景镜头）。

plan-séquence 长镜头段落

法语，用来描述以一个单一镜头，通常是长时间镜头所完成的一场戏。

plot 情节

剧情片中，所有事件都直接呈现在观众眼前，包括事件的因果关系、年代时间次序、持续的时间长度、频率及空间关系等。它与故事对立，因为故事是观众根据叙事中所有事件的想象式结合。参见 duration、ellipsis、frequency、order、viewing time。

point-of-view shot (POV shot) 主观镜头

摄影机摆在与人物眼睛相同的位置所拍下来的镜头，表示该人物所见；常出现于人物在看某人或物的镜头之前或之后。

postsynchronization 后期同步录音

影片拍摄与组合完毕后再加上声音部分的过程，包括配旁白，或插入同质音乐或音效。与现场音相反。

process / composite shot 合成镜头

运用摄影技巧将两个或两个以上的影像变成一个，或制造特殊效果，也称作 composite shot。参见 matte shot、rear projection、special effects。

production 制作

电影工业三大分工项目之一：生产电影的过程。参见 distribution、exhibition。

R

racking focus 变焦

同一个镜头中，从一个焦点快速变换到另一个对焦点的镜头。在银幕上产生的效果，

称作“变焦”(rack focus)。

rate 速度

拍摄时,每秒钟曝光的格数;在放映时,则是每秒钟被投射到银幕上的格数。此二者格数一样,则动作速度正常,否则会呈现快或慢的动作。有声电影的标准是在拍摄和放映时都是每秒 24 格。

rear projection 背面投影

一种将前景动作与事前已在摄影棚中拍摄好的背景胶片投射到摄影中的银幕上,再经由摄影统合在同一底片上的技巧。与正面投影相对。

reestablishing shot 重新确立空间镜头

重新确立场景中人物空间位置关系的镜头;在确立空间镜头之后一系列更近的镜头,一个重新交代场景空间位置的镜头。

reframing 重新取景

利用小幅度的横摇摄影机运动,随人物动作而调整构图,让人物保持在画面中。

rhetorical form 论证式形式

电影组合的一种形式,各部分均对议题提出相同的某一论点。

rhythm 节奏

声音的规律、镜头内动作的速度,包括拍子长短 (beat or pulse)、轻重 (accent or stress) 或速度 (tempo or pace)。

rotoscope 转描机

将真人实景影片投射出供动画工作者临描,以期获得较写实的卡通人物之机器。

S

scene 场景,一场戏,场

剧情片的段落单位:发生在某一时间、空间内。

screen direction 银幕方向

场景中左右关系;在一个确立场景空间关系镜头后,以哪些人或物是在景框同一边,或人物的视线或动作来决定左、右。连续性剪辑即是尝试维持镜头之间的银幕方向之系统。参见 axis of action、eyeline match、180° system。

segmentation 分段

为了分析,将电影区分成段落的过程。

sequence 段落

电影中包括一个完整的事件脉络的片段。在剧情片中,等同于场 (scene)。

shallow focus 浅焦

相对于深焦 (deep focus),画面中非常接近摄影机的区域在焦距内。

shallow-space 浅景空间

相对的即是深度空间。

shot 镜次，镜头

1. 拍摄时，摄影机不中断拍摄一回合，也称作次 (take)。

2. 在完成的影片上，一个单一静止或移动但没有中断的影像。

shot/reverse-shot 正／反打镜头

两个不同人物镜头的剪辑，通常是在对话的场合。在连续性剪辑中，如果一个人物看左边，下一个镜头中被看的人就看右边。

sidelighting/crosslight 侧光

系由人或物旁边来的光源，通常是为产生体积感，带出质感。

simultaneous sound 同步声音

与影像动作同时发生的声音。

size diminution 缩小比例

以比前景物体小的方式来暗示影像中空间的深度。

soft lighting 柔光照明

避免过明显的明暗对比，在明暗之间有渐层的光。

sound bridge 音桥

1. 声音从 A 画面出来但延伸到 B 画面上。

2. 或 A 画面未结束，B 画面之声音已先传出。

sound over 画外音

银幕上，某场景时空中的人物均听不到的声音，包括非剧情声音和非同步声音。参见 nondiegetic sound、nonsimultaneous sound。

sound perspective 声音的角度

声音的空间感，透过音量、音调、音质等来度量。

space (电影)空间

基本上，电影是二度空间的平板银幕上的画面。电影里，有几种三度空间来呈现：画外空间、约束空间、情节空间、观赏空间。

special effects 特效

总称各种不同的摄影手法，创造镜头里元素之间虚构的空间关系，如叠印 (superimposition)、合成镜头 (matte shot)、背景放映 (rear projection) 等。

story 故事

在剧情片中，所有看到、听到的事件，以及我们认为已发生的事件之一切因果关系、时序、频率及空间关系的总合。与情节对立，情节是剧情中实在演出的部分。参见 duration、ellipsis、frequency、order、space、viewing time。

storyboard 分镜表

用来计划电影拍摄的工具，包括每一镜头之图片。通常钉在墙上，看起来像连环画。

style 风格（技巧方面）

某部或某一些影片，拥有重复及明显运用某些电影技巧特性之现象（例如，某导演或某电影运动）。

superimposition 叠印／双重印相

同段底片上有一种以上的影像曝光。

synchronous sound 同期声

时间上与影像动作同时发生的声音，例如谈话时，声音对嘴。

T

take 次，镜次

拍摄时，摄影机无中断地拍摄一回合；或从同动作所拍的很多次中，挑出的某镜次。

technique 技巧

制作一部影片时，操控电影媒体任何一特性的方法。

telephoto lens 远摄镜头

由长焦距透镜组成的镜头。将远处景物局部放大，使它们看起来非常接近摄影机前景的镜头。在35毫米摄影中，75毫米或以上的都属于远摄镜头。

three-point lighting 三点式布光法

场景中最普通的打光法：主体背后的光源（逆光）、最亮光源（主光），以及相对于主光的次亮光源（补光）。

tilt 直摇

摄影机运动之一；机身固定在三脚架上，可向上或向下摇，在银幕上以垂直方式呈现场景空间。

top lighting 顶光照明

从人或物上方而来的光源，通常是要描出人或物上半部的轮廓，和背景区隔出来。

tracking/dolly shot 推轨镜头

摄影机运动之一；摄影机固定在一个可移动的支撑物上移动拍摄，通常向前推进，或自后拉出或左右移动。参见 crane shot、pan、tilt。

typage 类型化表演

苏联蒙太奇在1920年代的表演方法，每一个人物都是其社会阶级或族群的代表。

U

undelighting 底光

从人或物下方而来的光源。

unity 统一性

影片各部分以系统的方式联结在一起，并提供所有元素正当的理由／动机。



variation 变奏

电影形式中，某个元素以明显的变化又回到某段落来。

viewing time 观赏时间

当影像以适当的速度放映时，看一部电影的时间。



whip pan 横摇划接镜头

摄影机以极快速度从一边摇到另一边，在画面上产生一组短暂、模糊的并行线条。

wide-angle lens 广角镜头

由短焦距透镜组成的镜头，以扭曲接近景框边缘的直线及夸大前景与背景之间的距离，藉以改变场景的空间透视关系之镜头。在35毫米摄影中广角镜是30毫米或更小的镜头。参见 normal lens、telephoto lens。

wipe 划

镜头之间的一种转场，由一条垂直线横越银幕，带出第二个画面以取代第一个画面。



zoom lens 伸缩(变焦)镜头

可以连续变更焦距及成像倍率，且维持焦点正确的镜头。

人名对照表

A

Abbas Kiarostami 阿巴斯·基亚罗斯塔米
Abel Gance 阿贝尔·冈斯
Adam Curtis 亚当·柯蒂斯
Agn è s Varda 阿格妮丝·瓦尔达
Aimee Mann 艾米·曼恩
Akira Kurosawa 黑泽明
Alain Resnais 阿伦·雷奈
Albert Maysles 艾伯特·梅索
Alberto Cavalcanti 阿尔贝托·卡瓦尔康蒂
Aleksander Sokurov 亚历山大·索科洛夫
Alexander Dovzhenko 亚历山大·杜甫仁科
Alexander Hammid 亚历山大·哈密德
Alexander Mackendrick 亚历山大·麦肯德里克
Alexander Payne 亚历山大·潘恩
Alexandre Volkoff 亚历山大·沃克夫
Alfred Hitchcock 希区柯克
Alfred L. Werker 阿尔弗雷德·沃克尔
Allen and Albert Hughes 艾伦和艾伯特·休斯
Allen Fong 方育平
Allen Poe 爱伦·坡
Allison Anders 艾莉森·安德斯
Allison Maclean 艾莉森·麦克林
Amy Heckerling 艾米·赫克琳
André Bazin 安德烈·巴赞
André Breton 安德烈·布勒东
Andr é Gaudreault 安德烈·葛东特
Andrei Tarkovsky 安德烈·塔可夫斯基
Andrzej Wajda 安德烈·瓦依达
Andy Warhol 安迪·沃霍尔
Ann Hui 许鞍华
Angelo Badalamenti 安杰罗·巴德拉曼提
Annie Oakley 安妮·奥克莉
Anthony Mann 安东尼·曼
Antonin Artaud 安东尼·阿塔德
Antonio Banderas 安东尼奥·班德拉斯
Aragon 阿拉贡
Arnold Schwarzenegger 阿诺德·施瓦辛格
Art Linson 亚特·林森
Arthur Freed 阿瑟·弗里德
Arthur Melbourne-Cooper 阿瑟·默尔本 – 库伯
Arvind Ethan David 亚文·戴维
Auguste Lumière 奥古斯特·卢米埃尔

B

Barbara Koppel 芭芭拉·卡普
Basil Wright 巴索·莱特
Bèla Tarr 贝拉·塔尔
Ben Burtt 本·伯特
Benoit Jacquot 班诺·贾克
Bernardo Bertolucci 贝托鲁奇
Bernard Herrmann 伯纳德·赫曼
Bernard Travernier 伯纳德·维尼亚
Bette Davis 贝蒂·戴维斯
Bill Bojangles Robinson 比尔·"Bojangles"·罗宾森
Billy Wilder 比利·怀尔德
Boris Karloff 鲍里斯·卡洛夫
Brad Birdy 布莱德·伯帝

Brian De Palma 布莱恩·德·帕尔玛
Bruce Conner 布鲁斯·康纳
Bruce Joel Rubin 布鲁斯·乔尔·罗宾
Bruce Lee 李小龙
Bruce Willis 布鲁斯·威利斯
Budd Boetticher 巴德·波提切
Busby Berkeley 巴斯比·伯克利
Buster Keaton 巴斯特·基顿

C

Carl Dreyer 卡尔·德莱叶
Carl Mayer 卡尔·梅耶
Carl Reiner 卡尔·赖纳
Carl Stalling 卡尔·斯大林
Carlo Ponti 卡洛·庞蒂
Carlos Gallardo 卡洛斯·加拉多
Carol Reed 卡罗尔·里德
Carrie Fisher 凯莉·费雪
Cary Grant 加里·格兰特
Catherine De Santis 凯瑟琳·狄·山提丝
Cathy Moriarty 凯西·莫拉蒂
Cecil B. De Mille 塞西尔·德·密尔
Cecil Hepworth 西塞·海普华斯
Chang Cheh 张彻
Chantal Akerman 香塔·艾克曼
Charles M.(Chuck)Jones 查尔斯·恰克·琼斯
Charlie Chaplin 查理·卓别林
Che Guevera 切·格瓦拉
Chen Kaige 陈凯歌
Ching Siu-tung 程小东
Chishu Ryu 笠智众
Chow Yun-fat 周润发
Chris Cunningham 克利斯·康宁翰
Chris Marker 克里斯·马克
Chris Simon 克里斯·西蒙
Christ Smith 克里斯·史密斯
Christine Vachon 克里斯汀·瓦丘
Christopher Doyle 杜可风
Christopher Maclaine 克里斯托弗·迈克莱纳
Christopher Nolan 克里斯托弗·诺兰
Chuck Jones 查克·琼斯
Claude Chabrol 夏布罗尔
Claude Debussy 德彪西
Claude Lévi-Strauss 列维·施特劳斯
Claudia Schmidt 克劳迪娅·史密特
Conrad Veidt 康拉德·维德
Craig Baldwin 克雷格·鲍德温
Cyd Charisse 熙蒂·夏瑞丝

D

D. W. Griffith 格里菲斯
Danièle Huillet 丹妮尔·胡莉叶
Danny Aiello 丹尼·艾洛
Danny Elfman 丹尼·艾夫曼
Dave Borthwick 戴维·波斯维克
David Bordwell 大卫·波德维尔
David Byrne 大卫·伯恩
David Cronenberg 大卫·柯南伯格
David Fincher 大卫·芬奇
David Harris 戴维·哈里斯
David Lean 大卫·林恩
David Lynch 大卫·林奇
Davie Mamet 大卫·麦米特
David O. Russell 戴维·罗素
David Rimmer 大卫·李默
Dean Cundey 狄恩·康德
Dede Allen 迪德·艾伦
Deep Roy 狄普·罗伊
Dennis Hopper 丹尼斯·霍珀
Derek Jarman 德里克·贾曼
Diane Wiest 黛安·韦斯特
Dickens 狄更斯
Don Fairservice 唐·菲尔舒非斯
Don Pennebaker 唐·潘纳贝克

Dori Seda 朵莉·莎达
Doug Liman 道格·利曼
Douglas Fairbanks 道格拉斯·范朋克
Dudley Murphy 杜德利·墨菲
Dusan Makavejev 杜尚·马卡维耶夫
Dustin Hoffman 达斯汀·霍夫曼
Dziga Vertov 吉加·维尔托夫

E

E. A. Dupont 杜庞
Earl Wallace 厄尔·华莱士
Eddie Cantor 艾迪·肯特
Edith Head 伊迪丝·海德
Edward Dmytryk 爱德华·德米克里特
Edwin S. Porter 埃德温·波特
Elia Kazan 伊利亚·卡赞
Elijah Wood 伊里亚·伍德
Ellen Kuras 艾伦·克拉丝
Elmore Leonard 艾尔莫·雷纳德
Emil Jannings 埃米尔·钱宁斯
Eric Rohmer 侯麦
Erich Pommer 埃里克·珀梅尔
Erich von Stroheim 埃里克·冯·施特罗海姆
Erik Satie 艾瑞克·萨蒂
Ermanno Olmi 埃曼诺·奥尔米
Ernest Dickerson 欧内斯特·狄克森
Ernie Gehr 厄尼·格尔
Ernst Lubitsch 刘别谦
Errol Morris 埃罗尔·莫里斯
Ethan Coen 伊桑·科恩
Etienne-Jules Marey 艾蒂安－朱尔斯·马瑞
Eva Marie Saint 伊娃·玛丽·森特

F

F. W. Murnau 茂瑙
Faye Wong Jingwen 王菲(王靖雯)
Federico Fellini 费里尼
Fernand Léger 费尔南德·雷杰
Fernando Solanas 费尔南多·索拉纳斯
François Berge 弗朗索瓦·贝吉
François Truffaut 弗朗索瓦·特吕弗
Francis Ford Coppola 弗朗西斯·福特·科波拉
Frank Mouris 法兰克·莫瑞斯
Fred Astaire 弗雷德·阿斯泰尔
Fred Niblo 弗雷德·尼布洛
Fred Schepisi 弗莱德·塞皮什
Fred Zinnermann 弗雷德·津内曼
Fritz Lang 弗里茨·朗

G

G. Albert Smith 阿尔伯特·史密斯
Gary Rydstrom 加里·莱德斯托姆
Gene Autry 金·奥特瑞
Gene Kelly 金·凯利
Geoffrey Chaucer 杰弗雷·乔叟
George Cukor 乔治·库克
George Eastman 乔治·伊斯曼
George Lucas 乔治·卢卡斯
George Miller 乔治·米勒
George Romero 乔治·罗梅罗
George Roy Hill 乔治·罗伊·希尔
George Stevens 乔治·史蒂芬斯
Georges Delerue 乔治·德勒吕
Georges Méliès 乔治·梅里爱
Georges Sadoul 乔治·萨杜尔
Germaine Dulac 杰曼·杜拉克
Gianfranco Baruchello 盖恩弗兰科·巴洛切洛
Gilbert Seldes 吉尔伯特·沙迪斯
Ginger Rogers 珍姬·罗杰丝
Giorgio de Chirico 基里柯
Giraudoux 季洛杜
Glen Morris 格兰·莫里斯

Godfrey Reggio 古德菲·雷吉欧
Greg Marks 格雷格·马克斯
Gregg Araki 格雷格·阿拉基
Gregg Toland 格雷格·托兰德
Gus van Sant 格斯·范·桑特

H

Hal Hartley 哈尔·哈特利
Hans Janowitz 汉斯·贾诺维茨
Hans Richter 汉斯·里希特
Hans-J ü rgen Syberberg 汉斯·于尔根·西贝伯格
Harlan Jacobson 哈兰·雅各布森
Harmony Korine 哈莫尼·科林
Harold Lloyd 哈罗德·劳伊德
Harold Ramis 哈罗德·雷米斯
Henry Fonda 亨利·方达
Henry Jenkins 亨莉·詹金斯
Harry Carey 哈里·凯利
Harry Knowles 哈利·诺维尔斯
Hart Perry 哈特·派瑞
Haruko Sugimura 杉村春子
Hayao Miyazaki 宫崎骏
Heath Ledger 希斯·莱杰
Heinrich Woffin 海因里希·沃尔芬
Hermann Warm 赫尔曼·沃姆
Hollis Frampton 霍里斯·弗兰普顿
Homer 荷马
Honegger 奥涅格
Hopalong Cassidy 霍帕朗·卡西迪
Hou Hsiao-hsien 侯孝贤
Howard Hawks 霍华德·霍克斯
Howard Shore 霍华德·休尔
Hubert Humphery 休伯特·亨弗瑞
Hugh Waddell 休·华德尔
Humphrey Bogart 亨弗莱·鲍嘉
Humphrey Jennings 汉弗莱·钱宁斯

I

Ian Holm 伊恩·何姆
Ilya Trauberg 伊里亚·特劳伯格
Im Kwon-Taek 林权泽
Ingmar Bergman 英格玛·伯格曼
Ivan Galeta 伊万·葛拉塔
Ivan Mozhukin 伊万·莫兹尤辛

J

J. J. Murphy 墨菲
J.R.R. Tolkien 托尔金
Jackie Chan 成龙
Jacques Rivette 雅克·里维特
Jacques Tati 雅克·塔蒂
Jake Gyllenhaal 杰克·吉伦哈尔
Jake La Motta 杰克·拉·莫塔
James Broughton 詹姆斯·布洛登
James Cagney 詹姆斯·凯格尼
James Cameron 詹姆斯·卡梅隆
James Dean 詹姆斯·迪恩
James Mason 詹姆斯·梅森
James Sibley Watson, Jr.小詹姆士·华生
James Stewart 詹姆斯·斯图尔特
James Whitney 詹姆斯·惠特尼
James Williamson 詹姆斯·威廉逊
Jamie Selkirk 杰米·塞尔科克
Jan Svankmjaer 杨·斯凡克梅耶
Jane Campion 简·坎皮恩
Janusz Kaminski 贾纳斯·卡敏斯基
Jean Epstein 让·爱泼斯坦
Jean Renoir 让·雷诺阿
Jean Rouch 让·鲁什
Jean Seberg 珍·茜宝
Jean Vigo 让·维果
Jean-Claude Brialy 让－克劳德·柏莱利

Jean-Jacques Annaud 让－雅克·安诺德
Jean-Luc Godard 让－吕克·戈达尔
Jean-Marie Straub 让－马里·斯特劳普
Jeanne Moreau 珍妮·摩露
Jean-Paul Belmondo 让－保罗·贝尔蒙多
Jean-Pierre Melville 让－皮埃尔·梅尔维尔
Jesse L. Lasky 杰西·拉斯基
Jessica Lang 杰西卡·兰芝
Jet Li 李连杰
Jirí Menzel 吉利·曼杰罗
Jim Carrey 吉姆·凯瑞
Jim Jarmusch 吉姆·贾木许
Jodie Foster 朱迪·福斯特
Joe Pesci 乔·佩西
Joe Queenan 乔·昆南
Joel Coen 乔尔·科恩
John Boorman 约翰·鲍曼
John Burlingame 约翰·柏林贾姆
John Carpenter 约翰·卡朋特
John Dillinger 约翰·狄林杰
John F. Kennedy 约翰·肯尼迪
John Ford 约翰·福特
John Huston 约翰·休斯顿
John McTiernan 约翰·麦克蒂尔南
John Pierson 约翰·皮尔森
John Singleton 约翰·赛因莱顿
John Travolta 约翰·屈伏塔
John Wayne 约翰·韦恩
John Williams 约翰·威廉斯
John Woo 吴宇森
Johnnie To 杜琪峰
Jonathan Caouette 乔纳森·卡奥伊特
Jonathan Demme 乔纳森·戴米
Joris Ivens 尤里斯·伊文思
Josef von Sternberg 约瑟夫·冯·斯登堡
Joseph Cotten 约瑟夫·考登
Joseph Losey 约瑟夫·罗西
Judy Garland 朱迪·嘉兰
Judy Holliday 茱蒂·哈乐黛
Jules Dassin 朱尔斯·达辛
Julianne Moore 茱莉安·摩尔
Julie Dash 茱丽·戴什
Julie Taymor 茱莉·泰摩
Juzo Itami 伊丹十三

K

Karel Reisz 卡雷尔·雷兹
Karl Freund 卡尔·弗罗因德
Katharine Hepburn 凯瑟琳·赫本
Ken Jacobs 肯·雅各布斯
Ken Russell 肯·拉塞尔
Kenji Mizoguchi 沟口健二
Kenneth Anger 肯尼斯·安格
Kevin Brownlow 凯文·布洛朗
Kevin Smith 凯文·史密斯
King Hu 胡金铨
King Vidor 金·维多
Kogo Noda 野田高梧
Krystyf Kieslowski 基耶斯洛夫斯基
Kumar Shahani 库玛·夏哈尼

L

Ladislav Starevich 拉迪斯列夫·斯塔瑞维奇
Lars von Trier 拉斯·冯·特里尔
Lau Kar-leurg 刘家良
Lau Wai-keung 刘伟强
Lauren Hutton 劳伦·赫顿
Laurence Olivier 劳伦斯·奥立佛
Lawrence Kasdan 劳伦斯·卡斯丹
Lee Garmes 李·加梅斯
Lee Harvey Oswald 李·哈维·奥斯瓦尔德
Len Lye 雷恩·李
Leni Riefenstahl 蕾妮·里芬斯塔尔

Lenin 列宁
Leonardo da Vinci 达·芬奇
Leos Carax 莱奥·卡拉克斯
Les Blank 雷斯·布兰克
Leslie Harris 莱斯利·哈里斯
Lev Kuleshov 库里肖夫
Lewin Fitzhamon 列文·费兹哈蒙
Lewis Milestone 刘易斯·迈尔斯通
Lilian Gish 莉莲·吉什
Lin Ching-hsia 林青霞
Lisa Schwartzbaum 丽莎·施瓦兹邦
Lodge Kerrigan 洛吉·克里根
Lon Chaney 隆·钱尼
Long Howard 朗·霍华德
Lotte Reiniger 洛特·赖尼杰
Louis and Auguste Lumi è re 卢米埃尔兄弟
Louis Delluc 路易斯·德吕克
Louis Feuillade 路易·菲亚德
Luchino Visconti 维斯康蒂
Luis Buñuel 路易斯·布努艾尔
Lynda Obst 琳达·欧布斯特
Lyndon Johnson 林登·约翰逊

M

Madonna 麦当娜
Malcolm St. Clair 马尔科姆·圣·克莱尔
Malcolm X 马尔科姆·X
Mamas and Papas 爸爸妈妈乐队
Man Ray 曼·雷伊
Marcel L'Herbier 马塞尔·莱皮埃
Margaret O'Brien 玛格丽特·奥布莱恩
Mario Puzo 马里欧·普佐
Mario van Peebles 马里奥·凡·毕堡斯
Mark Achbar 马克·阿克巴
Mark Borchardt 马克·鲍扎特
Mark Polish 马克·波力许
Mork Sandrich 马克·桑得里奇
Marlene Dietrich 玛琳·黛德丽
Martha Coolidge 马莎·库利奇
Martin Luther King Jr.马丁·路德·金
Martin Scorsese 马丁·斯科塞斯
Marx Brothers 马克斯兄弟
Mary Astor 玛莉·阿斯特
Mary Pickford 玛丽·毕克馥
Matuwo Baseu 松尾芭蕉
Maureen Gosling 莫琳·高瑟琳
Maureen O'Hara 莫琳·欧哈兰
Max Ophuls 麦克斯·奥弗斯
Max Skladanowsky 马克斯·斯克拉达诺夫斯基
Maya Deren 玛雅·德伦
Mel Brooks 梅尔·布鲁克斯
Melville Webber 马维尔·韦伯
Mervyn Leroy 默文·莱罗伊
Mia Farrow 米娅·法罗
Michael Ballhaus 迈克尔·巴浩斯
Michael Caine 迈克尔·肯恩
Michael Cimino 迈克尔·西米诺
Michael Curtiz 迈克尔·科蒂兹
Michael Haneke 迈克尔·哈尼克
Michael J. Fox 迈克尔·福克斯
Michael Kirchberger 迈克尔·克里奇伯格
Michael Mann 迈克尔·曼
Michael Moore 迈克尔·摩尔
Michael Ondaatje 迈克尔·翁达杰
Michael Polish 迈克尔·波力许
Michael Powell 迈克尔·鲍威尔
Michael Randell 迈克尔·兰德尔
Michael Snow 迈克尔·斯诺
Michel Gondary 米歇尔·龚德利
Michelangelo Antonioni 米开朗基罗·安东尼奥尼
Michelangelo 米开朗基罗
Mickey Rooney 米克·隆尼
Mikhail Kaufman 米哈伊·考夫曼
Mikl ó s Jansc ó 杨秋

Miranda July 米兰达·朱丽
Mitchell Block 米歇尔·布洛克
Moiroslav Ondriccek 莫洛斯列·昂渚切克
Morlon Brando 马龙·白兰度
Murray Abraham 莫里·亚伯拉罕

N

Nelson Pereira dos Santos 纳尔逊·佩雷拉·多斯·桑托斯
Nestor Almendros 奈斯特·阿曼德罗斯
Nicholas Ray 尼古拉斯·雷伊
Nicholas Roeg 尼古拉斯·罗依格
Nick Park 尼克·帕克
Nicole Kidman 妮可·基德曼
Nijinsky 尼金斯基
Nikolai Cherkasov 尼古拉·柴卡索夫
Noël Burch 诺尔·柏奇
Norman Cohn 诺曼·柯恩
Norman McLaren 诺曼·麦克拉伦

O

Octavio Getino 奥塔维欧·杰提诺
Oliver Stone 奥利弗·斯通
Oprah Winfrey 欧普拉·温佛瑞
Orson Welles 奥逊·威尔斯
Oskar Fischinger 奥斯卡·费辛杰
Ossie Davis 奥希·戴维斯
Otto Preminger 奥图·普雷明格

P

Paolo and Vittorio Taviani 塔维尼兄弟
Pare Lorentz 培尔·罗伦兹
Paul Apak Angilirq 保罗·亚培·安吉里克
Paul Barnes 保罗·巴恩斯
Paul Hirsch 保罗·赫许
Paul Mazursky 保罗·莫索斯基
Paul Qulitalik 保罗·吉力塔
Paul Schrader 保罗·施拉德
Paul Thomas Anderson 保罗·托马斯·安德森
Paul Verhoeven 保罗·范霍文
Pauline Kael 波琳·姬尔
Pearl White 于佩尔·怀特
Penelope Spheeris 佩内洛普·斯芬瑞斯
Peter Bart 彼得·巴特
Peter Bogdanovich 彼得·波丹诺维奇
Peter Greenaway 彼得·格林纳威
Peter Howitt 彼得·豪伊特
Peter Jackson 彼得·杰克逊
Peter Kubelka 彼得·卡布尔卡
Peter Lord 彼得·罗德
Peter Weir 彼得·威尔
Peter Wintonick 彼得·温特尼克
Philip Brophy 菲利浦·布洛飞
Philip Glass 菲利普·格拉斯
Pina Menichelli 皮娜·曼彻莉妮
Philips Smalley 菲利普斯·斯莫利
Piotr Sobocinsk 索伯辛斯基

Q

Quentin Tarantino 昆汀·塔伦蒂诺

R

Ralph Bellamy 拉尔夫·贝拉米
Randall Adams 兰道·亚当斯
Randy Thoms 蓝迪·托马斯
Raoul Coutard 拉乌尔·库塔德
Red Groom 瑞德·格鲁姆
Reginald Hudlin 瑞金纳·哈德林
Rembrandt 伦勃朗
René Clair 雷内·克莱尔
Renee Zellweger 蕾妮·齐薇格
Rennie Harlin 雷尼·哈林

Renoir 雷诺阿
Respighi 雷斯毕基
Richard Corliss 理查德·寇利斯
Richard Farnsworth 理查德·法斯华斯
Richard Lester 理查德·莱斯特
Richard Nixon 理查德·尼克松
Richard Serra 理查德·塞拉
Richard Taylor 理查德·泰勒
Ridley Scott 莱德利·斯科特
Rob Reiner 罗勃·雷纳
Rober Wiene 罗伯·怀恩
Robert Altman 罗伯特·奥尔特曼
Robert Breer 罗伯特·布里尔
Robert Bresson 罗伯特·布烈松
Robert Burns 罗伯特·伯恩斯
Robert Crumb 罗伯特·克拉姆
Robert De Niro 罗伯特·德·尼罗
Robert Montgomery 罗伯特·蒙哥马利
Robert Rodriguez 罗伯特·罗德里格兹
Robert Towne 罗伯特·汤
Robert William Paul 罗伯特·威廉·保罗
Robert Wood 罗伯特·伍德
Robert Zemeckis 罗伯特·泽梅基斯
Roberto Rossellini 罗伯托·罗西里尼
Roger Corman 罗杰·柯曼
Roger Deakins 罗杰·戴金斯
Roger Michell 罗杰·米切尔
Rosalind Russell 罗莎琳德·拉塞尔
Rosie Perez 罗西·培瑞兹
Rouben Mamoulian 鲁本·玛莫连
Ruby Dee 鲁比·迪伊
Ruby Keeler 鲁比·凯勒
Rudolf Arnheim 鲁道夫·阿恩海姆
Rupert Murdoch 鲁伯特·梅铎
Russell Crowe 罗素·克洛

S

Sally Potter 莎莉·波特
Salvador Dalí 萨尔瓦多·达利
Sam Raimi 山姆·雷米
Sam Wood-William Cameron Menzies 山姆·伍德 威廉·卡麦隆·曼兹
Sammo Hung 洪金宝
Samuel Fuller 塞缪尔·福勒
Samuel L. Jackson 塞缪尔·杰克逊
Sandra Day O'connor 桑德拉·戴·欧康诺
Sarah Kozloff 孔兹洛夫
Sarah Maldoror 莎拉·马多罗
Satyajit Ray 萨蒂亚吉特·雷伊
Sean Morijiro Sunada O'Gara 西恩·森次郎·小川
Sean Penn 肖恩·潘
Sergei Eisenstein 爱森斯坦
Sergio Leone 瑟吉欧·莱昂内
Setsuko Hara 山村聪
Setsuko Hara 原节子
Shakespeare 莎士比亚
Sharyn Sawyer 莎琳·索依尔
Sherlock Holmes 福尔摩斯
Shirley Temple 秀兰·邓波儿
Sidney Lumet 西德尼·鲁迈特
Siegfried Kracauer 克拉考尔
Sigourney Weaver 西格妮·韦弗
Simon Pummel 西蒙·普梅尔
Slavko Vorkapich 斯拉夫科·渥卡皮奇
Slobodan Sijan 斯洛伯丹·希坚
So Yamamura 东山千荣子
Souleymane Cissé 苏莱曼·西塞
Spike Jonze 斯派克·琼斯
Spike Lee 斯派克·李
Stacy Sher 史黛西·雪儿
Stan Brakhage 斯坦·布拉哈格
Stanley Donen 斯坦利·杜宁

Stanley Kubrick 斯坦利·库布里克
Stephen King 史蒂芬·金
Stephen Fears 史蒂芬·弗雷斯
Steve Jobs 史蒂夫·贾伯斯
Steve Martin 史蒂夫·马丁
Steven Soderberg 史蒂文·索德伯格
Steven Spielberg 史蒂文·斯皮尔伯格
Stuart Craig 斯图尔特·克雷格
Stuart Dryburgh 斯图尔特·德赖伯勒
Subrata Mitra 萨布拉塔·米特拉
Su Friedrich 苏·弗雷德里奇
Susan Kell 苏珊·凯尔
Susan Sarandon 苏珊·莎兰登

T

Takeshi Kaneshiro 金城武
Takeshi Kitano 北野武
Terence Davie 特伦斯·戴维斯
Teresa Turko 泰瑞莎·特科
Terrence Malick 泰伦斯·马立克
Terry Zwigoff 泰瑞·兹威哥夫
The Doors 大门乐队
Theo Angelopoulos 安哲罗普洛斯
Thom Noble 桑姆·诺贝尔
Thomas A. Edison 爱迪生
Thomas Chalmers 托马斯·恰默斯
Thomas H. Ince 托马斯·因斯
Tim Burton 蒂姆·波顿
Tim Hunter 蒂姆·亨特
Tim Robbins 蒂姆·罗宾斯
Todd Haynes 托德·海恩斯
Todd Solondz 托德·索朗兹
Tom Hanks 汤姆·汉克斯
Tom Hulce 汤姆·休斯克
Tom Mix 汤姆·米克斯
Tom Rolf 汤姆·洛夫
Toni Morrison 托妮·莫里森
Tony and Ridley Scott 托尼和莱德利·斯科特
Tony Leung Chiu-wai 梁朝伟
Tony Richardson 托尼·理查德森
Tsui Hark 徐克

U

Ulrike Ottinger 乌尔里克·奥廷格
Umberto Eco 安伯托·艾可

V

V. F. Perkins 柏金斯
Val Lewton 瓦尔·路登
Ver á Chytilov á 薇拉·齐蒂洛娃
Vicomte de Noailles 诺埃尔子爵

Victor Nuñez 维克多·诺斯
Viector Erice 维克多·艾里斯
Viking Eggeling 维京·艾格林
Vincente Minnelli 文森特·明尼里
Vittorio De Sica 德·西卡
Vsevolod Pudovkin 普多夫金

W

W.K.L. Dickson 狄克逊
Wachowski borthers 沃卓斯基兄弟
Wagner 瓦格纳
Walt Disney 沃尔特·迪斯尼
Walter Murch 沃尔特·莫奇
Walter Röhrig 沃尔特·罗里希
Walter Reimann 沃尔特·莱曼
Walter Ruttmann 沃尔特·路特曼
Wayne Wang 王颖
Werner Herzog 沃纳·赫尔佐格
Whoopi Goldberg 乌比·戈德堡

Will Hindle 威尔·辛度
Willard Maas 威勒德·玛斯
William Friedkin 威廉·弗兰德肯
Willian Goldman 威廉·戈德曼
William Kelley 威廉·凯利
William Randolph Hearst 威廉·伦道夫·赫斯特
William S. Hart 威廉·哈特
William Wyler 威廉·惠勒
Wim Wenders 维姆·文德斯
Wolfgang Peterson 沃尔夫冈·彼得森
Wong Kar-wai 王家卫
Woody Allen 伍迪·艾伦

Y

Yakov Protazanov 雅可夫·普洛塔赞诺夫
Yasujiro Ozu 小津安二郎
Yilmaz Güney 伊尔玛兹·古内
Yuen Kuei 元奎
Yuen Wo-ping 袁和平
Yuharu Atsuta 厚田雄春
Yvonne Rainer 伊冯娜·雷娜

Z

Zacharias Kunuk 萨杰里士·库努

片名对照表

A

A Better Tomorrow《英雄本色》
A Chairy Tale《椅子的故事》
A Chinese Ghost Story《倩女幽魂》
A Close Shave《差点儿刮到》
A Day in the Country《乡村一日》
Advise and Consent《华府风云》
A Grand Day Out《大放风的日子》
A Hard Day's Night《一夜狂欢》
A History of Violence《暴力史》
A Letter to Three Wives《给三个妻子的一封信》
A Man Escaped《死囚越狱》
A Movie《一部电影》
Angels with Dirty Faces《一世之雄》
A nous la liberté《自由万岁》
A Prairie Home Companion《大家来我家》
Armageddon《世界末日》
A Romance of Happy Valley《幸福谷的故事》
A Simple Plan《绝地计划》
A Star Is Born《一个明星的诞生》
A Streetcar Named Desire《欲望号街车》
A Wedding《婚礼》
Accident《车祸》
Ace Ventura, Pet Detective《神探飞机头》
Adam's Rib《金屋藏娇》
Agnus Dei《阿格纳斯·戴》
Akeelah and the Bee《阿基拉和拼字游戏》
Akira《光明战士》
Aladdin《阿拉丁》
Alexander Nevsky《亚历山大·涅夫斯基》
Aliens《异形》
All of Me《双重身份》
All Quiet on the Western Front《西线无战事》
All the President's Men《水门事件》
Along Came Polly《遇上波莉》
Amadeus《莫扎特传》
American Friend《美国朋友》
American Graffiti《美国风情画》
American Movie《美国电影》
American Pie《美国派》
Amistad《勇者无惧》
An Autumn Afternoon《秋刀鱼之味》
Anchors Aweigh《银汉双星》
Animal House《动物屋》
Annie Hall《安妮·霍尔》
Anthony Adverse《风流世家》
Anticipation of the Night《夜之遐想》
Apocalypse Now《现代启示录》
Apollo 13《阿波罗 13 号》
Applause《喝采》
Arachnophobia《小魔星》
Are Parents People?《父母是人吗？》
Ashes and Diamonds《灰烬与钻石》

Asphalt Jungle《夜阑人未静》
Assault on Precinct 13《血溅 13 号警署》
Atanarjuat: The Fast Runner《冰原快跑人》
Austin Powers《王牌大贱谍》

B

Babe《小猪巴比》
Baby's Meal《婴儿的午餐》
Back and Forth←→《来回》
Back to the Future《回到未来》
Badlands《穷山恶水》
Balletmécanique/Mechanical Ballet《机械芭蕾》
Bambi《小鹿斑比》
Bamboozled《谜惑》
Band of Outsiders《法外之徒》
Bangkok Dangerous《无声火》
Barbershop《理发店》
Barton Fink《巴顿·芬克》
Batman《蝙蝠侠》
Beauty and the Beast《美女与野兽》
Becky Sharp《浮华世界》
Beetlejuice《阴间大法师》
Being John Malkovich《成为约翰·马尔科维奇》
Belle de Jour《白日美人》
Berlin, Symphony of a Great City《柏林:城市交响曲》
Bezhin Meadow《贝金草原》
Bicycle Thieves《偷自行车的人》。
Big《飞进未来》
Bigger Than Life《比生命更重要》
Bill and Ted's Excellent Adventure《阿比阿弟的冒险》
Black Narcissus《黑水仙》
Blade Runner《银翼杀手》
Blazing Saddles《闪亮的马鞍》
Blind Chance《机遇之歌》
Blinkety Blank《闪烁忽现》
Blood and Sand《碧血黄沙》
Blow Out《凶线》
Blow-Up《放大》
Blue Moon《蓝月》
Blue Velvet《蓝丝绒》
Boat People《投奔怒海》
Bob Le Flambeur《赌徒鲍伯》
Bonnie and Clyde《邦妮与克莱德》
Boogie Nights《不羁夜》
Bound《惊世狂花》
Boys Don't Cry《男孩别哭》
Boyz N the Hood《街区少年》
Bram Stoker's Dracula《惊情四百年》
Breaking the Waves《破浪》
Breathless《筋疲力尽》
Bringing Up Baby《育婴奇谭》
Brokeback Mountain《断背山》
Broken Arrow《断箭》
Bubblegum Crisis《泡泡糖危机》
Buffy the Vampire Slayer《捉鬼少女巴菲》
Bugsy Malone《龙蛇小霸王》
Butch Cassidy and the Sundance Kid《虎豹小霸王》
Bye Bye Birdie《再见柏弟》

C

Cabin Fever《尸骨无存》
Caché《隐藏摄影机》
Carrie《魔女嘉莉》

Casablanca《北非谍影》
Casanova《卡萨诺瓦》
Cast Away《荒岛余生》
Cat Ballou《女贼金丝猫》
Cat People《豹人》
Catch Me If You Can《逍遥法外》
Cenere《灰烬》
Chan Is Missing《陈氏失踪》
Charlie and the Chocolate Factory《查理和巧克力工厂》
Chicago《芝加哥》
Chicken Little《四眼天鸡》
Chicken Run《小鸡快跑》
Chinatown《唐人街》
Choreography for Camera《为摄影机编舞之研讨》
Chuck and Buck《恰克与巴克》
Chungking Express《重庆森林》
Chunhyang《春香传》
Cinderella《仙履奇缘》
Cinderralla Man《铁拳男人》
Citizen Kane《公民凯恩》
City Lights《城市之光》
City of Sadness《悲情城市》
Civilization《文明》
Clerks《疯狂店员》
Close Encounters of the Third Kind《第三类接触》
Coeur fidéle《忠诚之心》
Collateral《同行杀机》
Corpse Bride《僵尸新娘》
Cosmic Ray《宇宙光》
Crane Are Flying《雁南飞》
Crash《撞车》
Creature Comforts《动物物语》
Crime of M. Lange《兰基先生的罪行》
Critical Mass《重点弥撒》
Cronaca di un amore《爱情故事》
Crouching Tiger,Hidden Dragon《卧虎藏龙》
Crumb《克拉姆》
Crush《迷恋》
Cry Wolf《哭泣杀狼》
Cure《X 圣治》

D

Daffy Duck《达菲鸭》
Daisies《黛西丝》
Dames《美女》
Damned If You Don't《你不这样就完了》
Dancer in the Dark《黑暗中的舞者》
Daughters of the Dust《尘之女》
Dave《冒牌总统》
Dawn of the Dead《生人勿近》
Day for Night《日光夜景》
Day of Wrath《神谴之日》
Dead Again《再世惊情》
Dead End《死角》
Dead Man Walking《死囚漫步》
Dead Men Don't Wear Plaid《大侦探对大明星》
Deserter《逃兵》
Desperado《杀人三部曲》
Detective《侦探》
Diagonal-symphonie《对角线交响曲》
Diary for Timothy《写给提摩西的日记》
Die Hard《虎胆龙威》
Dimensions of Dialogue《对话的维度》
Distant Voice, Still Lives《远方的声音》
Do The Right Thing《为所应为》
Dog Star Man《狗星人》
Dogma《怒犯天条》

Don Juan《唐璜》
Donnie Darko《死亡幻觉》
Don't Look Now《威尼斯疑魂》
Doom《毁灭战士》
Double Indemnity《双重保险》
Doulde Jeopardy《致命追缉令》
Down by Law《不法之徒》
Dr. Zhivago《日瓦哥医生》
Dracula《德拉库拉》
Dragnet《法网》
Dragon Gate Inn《龙门客栈》
Dreams of Toyland《玩具王国之梦》
Dressed to Kill《剃刀边缘》
Drums Along the Mohawk《虎帐狼烟》
Drunken Master《醉拳》
Duck Amuck《狂鸭》
Dude, Where's My Car?《猪头,我的车咧?》
Dune《沙丘》

E

E.T.《外星人》
Early Summer《麦秋》
Earthquake《地震》
Eastern Condors《东方秃鹰》
Easy Rider《逍遥骑士》
Eat《吃》
Ed Wood《艾德伍德》
8 Mile《8 英里》
8 1/2《八部半》
El Dorado《黄金国》
El Mariachi《杀手悲歌》
El Sur《南方》
Election《选举》
Elephant《大象》
11:14《11 点 14 分》
Emak Bakia《埃玛·巴克娅》
Empire《帝国大厦》
Enthusiasm《热情》
Entr´acte《幕间休息》
Eraserhead《橡皮头》
Erin Brockovich《永不妥协》
Everest《珠穆朗玛峰》
Exodus《出埃及记》
Eyes Wide Shut《大开眼戒》

F

Fahrenheit 451《华氏 451 度》
Fahrenheit 9/11《华氏 911》
Failsafe《奇幻核子战》
Fallen Angels《堕落天使》
Far From Heaven《天上人间》
Fast Times at Ridgemont High《开放的美国学府》
Faust《浮士德》
50 First Dates《初恋 50 次》
Fight Club《搏击俱乐部》
Film About a Woman Who...《关于一个女人的电影》
Finye/The Wind《风》
Fires Were Started《救火英雄》
Fireworks《花火》
Fist Fight《拳赛》
Fist of the North Star《北斗神拳》
Five-Star Final《最后的五颗星》
Flirting with Disaster《挑逗性游戏》
Flowers of Shanghai《海上花》
Footlight Parade《舞台舞影》
For a Fistful of Dollars《荒野大镖客》
Forrest Gump《阿甘正传》
Four Nights of a Dreamer《一个梦想者的四

个夜晚》
42nd Street《四十二街》
Frank Film《法兰克电影》
Frankenstein《科学怪人》
Freak Orlando《怪诞的奥兰朵》
From Dusk Till Down《恶夜追杀令》
Fuji《富士山》
Full Moon over Paris《月圆之夜》
Fury《愤怒》

G

Gap-Toothed Women《门牙有缝的女人》
Garlic Is as Good as Ten Mothers《大蒜和十个母亲一样强》
Gas Food Lodging《旅店》
Germany Year Zero《德意志零年》
Genuine《真诚》
Ggeography of the Body《身体地理》
Ghost《人鬼情未了》
Ghost in the Shell《攻壳机动队》
Ghosts Bofore Breakfast《早餐前的鬼魂》
Gladiator《角斗士》
Go《狗男女》
Gold Diggers of 1933《1933 淘金记》
Gold Diggers of 1935《掘金者》
Gone with the Wind《乱世佳人》
Grand Hotel《大饭店》
Grand Illusion《大幻影》
Grandma's Reading Glass《祖母的放大镜》
Grave of the Fireflies《萤火虫之墓》
Greed《贪婪》
Groundhog Day《偷天情缘》
Gun Crazy《疯枪》
Gundam《机动战士》

H

Hail Mary《万福玛丽亚》
Halloween《万圣节前夕》
Hamlet《哈姆雷特》
Hannah and Her Sisters《汉娜姐妹》
Hard Core《硬核》
Harlan County, U.S.A.《美国哈兰郡》
Harry Potter《哈利·波特》
Hell's Hinges《地狱大铰链》
Help!《救命》
Hero《英雄》
High Anxiety《紧张大师》
Hiroshima mon amour《广岛之恋》
His Girl Friday《星期五女郎》
His New Job《他的新工作》
History of the World Part 1《帝国时代》
Hoop Dreams《篮球梦》
Hostel《人皮客栈》
Hot Shots《反斗神鹰》
Hour of the Furnaces《燃火的时刻》
House of Games《赌场》
House on Trubnoi Square《楚诺伊广场的房舍》
House Party《家庭派对》
How Green Was My Valley《青山翠谷》
Howl's Moving Castle《哈尔的移动城堡》
Huck Finn《哈克贝利·费恩历险记》
Hulk《绿巨人》

I

Identity《致命 ID》
I Lived, but...《我活着,但……》
I Vitelloni《流浪儿》

Il Grido《哭泣》
Imagine《想象》
In the Bedroom《意外边缘》
In the Line of Fire《火线狙击》
In the Year of the Pig《猪年》
Innocence Unprotected《无知不设防》
Interiors《我心深处》
Intolerance《党同伐异》
Ivan the Terrible《伊凡雷帝》

J

J'accuse《我控诉》
Jackie Brown《危险关系》
Jane Eyre《简·爱》
Jaws《大白鲨》
Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles《珍妮·德尔曼》
Jerry Maguire《甜心先生》
Jezebel《红衫泪痕》
JFK《刺杀肯尼迪》
Johnny Guitar《荒漠怪客》
Jules and Jim《朱尔与吉姆》
Julien Donkey-boy《驴孩朱利安》
Jurassic Park《侏罗纪公园》
Just Another Girl on the IRT《IRT 少女》

K

Kanal《下水道》
Kasba《凯斯巴》
Kean《凯恩》
Keep on Rocking《年少轻狂》
Kiki's Delivery Service《魔女宅急便》
Kill Bill《杀死比尔》
King Kong《金刚》
King of Comedy《喜剧之王》
Kino-Pravda《真理电影》
Kiss Me Deadly《死吻》
Koyaanisqatsi《机械生活》

L

L.A. Confidential《洛城机密》
L'Avventura《奇遇》
L'Eclissel /The Eclipse《蚀》
L'Inondation《洪水》
La Belle nivernaise《驳船》
La Chinoise《中国女人》
La Dixième symphonie《第十交响曲》
La Glaceà trois face《三面镜》
La Guerre est finie《战争终了》
La Jetée《堤》
La Luneàun mètre《测量月亮》
La Passion de Jeanne d'Arc《圣女贞德受难记》
La Région centrale《中央地带》
La Roue《车轮》
La Terra Trema《大地在波动》
Lady in the Lake《湖上艳尸》
Lady Sings the Blue《难补情天恨》
Lady Windermere's Fan《温夫人的扇子》
L'Age d'or《黄金时代》
Lair Lair《大话王》
Lancelot du Lac《武士兰斯洛》
Lapis《琉璃》
L'Argent《金钱》
Larks on a String《失翼灵雀》
L'Arroseur arrosé/The Waterer Watered《水浇园丁》
Last Tango in Paris《巴黎最后的探戈》

Last Year at Marienbad《去年在马里昂巴德》
Laura《劳拉》
Lawrence of Arabia《阿拉伯的劳伦斯》
Le Mépris /Contempt《轻蔑》
Le Femme Nikita《尼基塔》
Le Million《百万法郎》
Legend of Fong Sai-Yuk《方世玉》
Lemon《柠檬》
Leone's West《黄昏三镖客》
Le Samourai《独行杀手》
Les Bonnes Femmes《善良的女人》
Les Carabiniers《卡宾枪手》
Les Cousins《表兄弟》
Les Maîtres fous《疯狂的灵媒》
Les Mistons《野孩子》
Les Quatre cent coups / The 400 Blows《四百击》
Lessons of Darkness《黑暗的教训》
Lethal Weapon《致命武器》
Letter from Siberia《西伯利亚来信》
Life on a String《边走边唱》
Lilo and Stitch《星际宝贝》
Listen to Britain《倾听不列颠》
Little Big Man《小巨人》
Little Caesar《小凯撒》
Little Man Tate《我的天才宝贝》
Little Shop of Horrors《异形奇花》
Little Stabs at Happiness《戳幸福》
Local Hero《南方英雄》
Lock, Stock, and Two Smoking Barrels《两杆大烟枪》
Lola Montès《罗拉·蒙特斯》
Long Day's Journey into Night《长夜漫漫路迢迢》
Look Who's Talking《看谁在说话》
Lost Highway《迷失公路》
Lost in Translation《迷失东京》
Love Affair, or the Case of the Missing Switchboard Operator《电话接线生的悲剧》
Love and Death《爱与死》
Love Me Tonight《红楼艳史》

M

*M*A*S*H*,《外科医生》
M《M 就是凶手》
Macross《超时空要塞》
Mad Max Beyond Thunder Dome《冲锋飞车队 2》
Madagascar《马达加斯加》
Madame Dubarry/Passion《杜巴利夫人》
Magnolia《木兰花》
Malcolm X《马尔科姆·X》
Mallrats《爱上了瘾》
Manchurian Candidate《满州竞选人》
Man with a Movie Camera/Cheloveks kinoapparatom《持摄影机的人》
Manhattan Murder Mystery《曼哈顿神秘谋杀案》
Manhattan《曼哈顿》
Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the Media《制造共识——乔姆斯基谈媒体》
March of the Penguins《帝企鹅日记》
Mary Jane's Mishap《玛丽·珍妮的灾难》
Mascot《吉祥物》
Mass for the Dakota Sioux《达科塔的弥撒》
Master and Commander《怒海争锋》
Match Point《赛末点》
Matrix: Revolution《黑客帝国 3:矩阵革命》

Mauvais sang《坏血》
Maytime《五月时光》
McCabe and Mrs. Miller《花村》
Me and You and Everyone We Know《爱情你我他》
Mean Streets《残酷大街》
Meet Me in St. Louis《相逢圣路易》
Memento《记忆碎片》
Memphis Belle《曼菲斯美女号》
Menace II Society《威胁2:社会》
Meshes of the Afternoon《午后的罗网》
Metropolis《大都会》
Microcosmos《小宇宙》
Minority Report《少数派报告》
Mission: Impossible《谍中谍》
Modern Times《摩登时代》
Mon Oncle d'Amérique《我的美国舅舅》
Mon Oncle《我的舅舅》
Monsters, Inc《怪兽电力公司》
Mortal Combat《残缺》
Mother's Day《母亲节》
Mothlight《蛾光》
Moulin Rouge《红磨坊》
Mr. Arkadin《阿卡丁先生》
Mr. Hulot's Holiday《胡洛先生的假期》
Multiplicity《丈夫一箩筐》
Munich《慕尼黑》
Murder, My Sweet《爱人谋杀》
Musketeers of Pig Alley《猪巷火枪手》
My Big Fat Greek Wedding《我盛大的希腊婚礼》
My Darling Clementine《侠骨柔情》
My Farewell Lady《窈窕淑女》
My Hustler《我的猛男》
My Man Godfrey《我的男人古德菲》
My Neighbor Totoro《龙猫》
My Own Private Idaho《我私人的爱达荷》
Mystic River《神秘河》

N

Naniwa Elegy《浪花悲歌》
Napoléon《拿破仑》
Nashville《纳什维尔》
Neighbors《邻居》
New Jack City《纽约黑街》
New York, New York《纽约,纽约》
Nick of Time《千钧一发》
Night and Fog《夜与雾》
Night of the Living Dead《活死人之夜》
Nights of Cabiria《卡比利亚之夜》
Nixon《尼克松》
No Lies《真话》
North by Northwest《西北偏北》
North to Alaska《阿拉斯加之北》
Nosferatu《吸血鬼诺斯费拉图》
Not Reconciled《绝不妥协》
Notorious《美人计》
Notting Hill《诺丁山》
Nouvelle vague《新浪潮》
Nowhere to Hide《爱的谎言》

O

O Brother, Where Art Thou?《逃狱三王》
Obsession《迷情记》
October《十月》
Odyssey《奥德赛》
Ohayu《早安》
Oklahoma!《俄克拉荷马》
Old and New《旧与新》

Olympia《奥林匹亚》
On the Waterfront《码头风云》
Once upon a Time in America《美国往事》
Once Upon a Time in China《黄飞鸿》
One Froggy Evening《一个起雾的晚上》
Ophelia《奥菲莉亚》
Our Town《我们的城市》
Ossessione《沉沦》
Our Hitler: A Film form Germany《我们的希特勒:来自德国的电影》
Our Hospitality《我们的好客之道》
Out of Africa《走出非洲》
Order《词语》
Out of Sight《战略高手》

P

Paisan《游击队》
Palindromes《少女心事》
Parenthood《温馨家族》
Paris nous appartient / Paris Belongs to Us《巴黎属于我们》
Paris, Texas《德州,巴黎》
Parsifal《帕西法尔》
Passion《激情》
Pastorale d'été《田园》
Pauline at the Beach《沙滩上的宝琳》
Peggy Sue Got Married《佩姬苏要出嫁》
Peking Opera Blues《刀马旦》
Pennies from Heaven《天降财神》
Personal Velocity:Three Portraits《迷途大生》
Pieces of April《四月碎片》
Peter Pan《小飞侠彼得潘》
Pickled Film / Eigazuke《腌电影》
Pickpocket《扒手》
Picture Snatcher《偷照片的人》
Pierrot le fou《狂人皮埃洛》
Pitch Black《星际传奇》
Play Time《游戏时间》
Pleasantville《欢乐谷》
Pokéon: The First Movie《神奇宝贝》
Police Story《警察故事》
Poltergeist《吵闹鬼》
Porky's《留校查看》
Portrait of A Lady《淑女本色》
Possessed《着魔》
Potemkin《战舰波将金》
Powaqqatsi《变形生活》
Pretty Woman《漂亮女人》
Pricess Mononoke《魔法公主》
Primal Fear《一级恐惧》
Primary《初选》
Primer《雷管》
Print Generation《印刷时代》
Project A《A 计划》
Project A-Ko《A 子计划》
Prospero's Book《普罗斯佩罗的魔典》
Providence《天意》
Psycho《精神病患者》
Public Enemy《人民公敌》
Pulp Fiction《低俗小说》

R

Raging Bull《愤怒的公牛》
Raiders of the Lost Ark《夺宝奇兵》
Railroad Turnbridge《火车过桥》
Rainbow Dance《彩虹舞蹈》
Raising Arizona《抚养亚历桑纳》
Rambling Rose《激情蔷薇》
Ranma 1/2《乱马二分之一》

Rashomon《罗生门》
Ray《雷》
Rear Window《后窗》
Rebel Without a Cause《无因的反抗》
Record of a Tenement Gentleman《长屋绅士录》
Red Beard《红胡子》
Red Eye《红眼航班》
Red Imps《红小鬼》
Red Rock West《西部红石镇》
Red Psalm《红色赞美诗》
Reflections on Black《黑色反思》
Rent《吉屋出租》
Report《报告》
Rescued by Rover《义犬救主记》
Reservoir Dogs《落水狗》
Rien que le heurs《光阴》
Rififi《男人的争斗》
Rio Bravo《赤胆屠龙》
Road Runner《飞毛腿》
Robocop《机器战警》
Roger and Me《罗杰与我》
Rome Open City《罗马,不设防的城市》
Romeo + Juliet《罗密欧与朱丽叶》
Rope《绳索》
Rosemary's Baby《罗丝玛丽的婴儿》
Rumble Fish《斗鱼》
Run Lola Run《罗拉快跑》
Rush Hour《尖锋时刻》
Russian Ark《俄罗斯方舟》

S

Safe《安然无恙》
Sambizanga《桑比占纳》
San Francisco《旧金山大地震》
Sanjuro《椿三十郎》
Sansho the Bailiff《山椒大夫》
Santa Claus《圣诞老公公》
Saturday Night Fever《周末夜狂热》
Saving Private Ryan《拯救大兵瑞恩》
Saw《电锯惊魂》
Scarface《疤面人》
Scary Movie《惊声尖笑》
Scenes from Under Childhood《孩童世界》
Schindler's List《辛德勒的名单》
School Daze《学校迷情》
School of Rock《摇滚校园》
Scorpio Rising《天蝎星升起》
Scream《惊声尖叫》
Se7en《七宗罪》
Serene Velocity《极速》
Seven Men from Now《七寇伏尸记》
Seven Samurai《七武士》
Sex Beast《性感野兽》
Sex Lies and Videotape《性、谎言与录像带》
Shadow of a Doubt《辣手摧花》
Shakespeare in Love《恋爱中的莎士比亚》
Shanghai Blues《上海之夜》
Shanghai Express《上海快车》
Shaun of the Dead《僵尸肖恩》
She Wore a Yellow Ribbon《骑士与女郎》
She's Gotta Have It《美梦成真》
Shivers《毛骨悚然》
Shoeshine/Sciuscia《擦鞋童》
Shoot the Piano Player《枪击钢琴师》
Short Cuts《银色、性、男女》
Shrek 2《怪物史莱克 2》
Shrek《怪物史莱克》
Signs《天兆》

Silence of the Lambs《沉默的羔羊》
Silent Mobius《魔法阵都市》
Silverado《银城大决战》
Simple Men《小人物狂想曲》
Sin City《罪恶之城》
Singin' in the Rain《雨中曲》
Sisters of Gion《祇园歌女》
Sisters《姐妹》
Sleep《睡》
Sleeper《傻瓜大闹科学城》
Sleepy Hollow《断头谷》
Sliding Doors《滑动门》
Smoke《烟》
Snake Eyes《蛇眼》
Snatch《偷抢拐骗》
Snow White and the Seven Dwarfs《白雪公主与七个小矮人》
Soldier Blue《蓝衣骑兵队》
Some Came Running《魂断情天》
Something Different《差别》
Sonatine《奏鸣曲》
Son of Frankenstein《科学怪人之子》
Song of Ceylon《锡兰之歌》
South Park: Bigger, Longer & Uncut《南方公园》
Spaceballs《太空炮弹》
Spanking the Monkey《打猴子》
Speed《生死时速》
Spider-Man 2《蜘蛛侠 2》
Spider-Man《蜘蛛侠》
Spirited Away《千与千寻》
Splash《美人鱼》
Stage Fright《欲海惊魂》
Stagecoach《关山飞渡》
Stalker《潜行者》
Star Trek《星际迷航》
Star War Episode Ⅰ: The Phantom Menace《星球大战前传 1:魅影危机》
Star Wars:Episode Ⅱ Attack of the Clones《星球大战前传 2:克隆人的进攻》
Star Wars Episode III-Revenge of the Sith《星球大战前传 3:西斯的复仇》
Star Wars : Return of the Jedi《星球大战:绝地大反击》
Star Wars : The Empire Strikes Back《星球大战:帝国反击战》
Storm over Asia《亚洲风暴》
Straight Shooting《拔枪》
Stranger Than Paradise《天堂陌影》
Street Scene《街景》
Strike《罢工》
Summer at Grampa's《冬冬的假期》
Suspense《悬疑》
Swann in Love《往事追忆录》
Swing Time《欢乐时光》
Syriana《辛瑞那》

T

Take the Money and Run《傻瓜入狱记》
Tampopa《蒲公英》
Tappy Toes《敲动的脚指头》
Tarnation《诅咒》
Taxi Driver《出租车司机》
Tell Me Something《残骸线索》
Terminator 2: Judgment Day《终结者 2:审判日》
Testament of Dr. Mabuse《马布斯博士的遗嘱》
That Obscure Object of Desire《欲望的隐晦

目的》
That Thing You Do!《挡不住的奇迹》
The Abyss《深渊》
The Adventures of Prince Achmed《阿契玛德王子历险记》
The Adventures of Sherlock Holmes《福尔摩斯探案》
The Age of Innocence《纯真年代》
The Americano《美国梦》
The Arrival of a Train at La Ciotat Station《火车进站》
The Atomic Cafe《原子咖啡屋》
The Band Wagon《龙国香车》
The Battle at Elderbush Gulch《壕沟之战》
The Bear《熊》
The Best Years of Our Lives《黄金时代》
The Big Heat《城市特警》
The Big Sleep《夜长梦多》
The Birds《群鸟》
The Birth of a Nation《一个国家的诞生》
The Blair Witch Peoject《女巫布莱尔》
The Bodyguard《保镖》
The Bonfire of the Vanities《走夜路的男人》
The Butterfly Effect《蝴蝶效应》
The Cabinet of Dr. Caligari《卡里加利博士的小屋》
The Cat and the Canary《野猫与金丝雀》
The Cheat《欺骗》
The Chronicle of Anna Magdalena Bach《安娜·玛格塔莱娜·巴赫的日记》
The Commitments《追梦者》
The Conversation《对话》
The Corporation《大企业》
The Crow《鸦魔战士》
The Dead Zone《死亡地带》
The Death Ray《死光》
The Deer Hunter《猎鹿人》
The Discreet Charm of the Bourgeoisie《资产阶级的审慎魅力》
The Draughtsman's Contract《绘图师的合约》
The Dueling Cavalier《决斗骑士》
The Dying Swan《垂死的天鹅》
The Eight-Diagram Pole Fighter《五郎八卦棍》
The Empire Strikes Back《帝国反击战》
The End《结束》
The English Patient《英国病人》
The Exorcist《驱魔人》
The Extraordinary Adventures of Mr. West in The Land of the Bolsheviks《威斯特先生在布尔什维克国家的奇遇》
The Lost Boys《狙野少年族》
The Fall of the House of Usher《厄舍古屋的倒塌》
The Falls《名叫否的人》
The Family Plot《大巧局》
The Fifth Element《第五元素》
The Flavor of Green Tea over Rice《茶泡饭之味》
The Fly《苍蝇》
The Fog of War《战争迷雾》
The Frighteners《神通鬼大》
The Fugitive《亡命天涯》
The Gleaners and I《拾穗者》
The Godfather《教父》
The Good Earth《大地》
The Good, the Bad, and the Ugly《黄金三镖

客》
The Graduate《毕业生》
The Great K & A Train Robbery《K&A 火车大劫案》
The Great Train Robbery《火车大劫案》
The Green Room《绿屋》
The Grifters《致命赌徒》
The Haunting《鬼入侵》
The Hunt for Red October《猎杀红色十月》
The Incredibles《超人特攻队》
The Insider《局内人》
The Italian《意大利人》
The Jazz Singer《爵士歌王》
The Joy Luck Club《喜福会》
The Killer《喋血双雄》
The Killing《杀手》
The Kleptomaniac《偷窃狂》
The Last Laugh《最后一笑》
The Last of the Mohicans《最后的莫希干人》
The Last Seduction《最后的诱惑》
The left-Handed Gu《左手持枪》
The Life of an American Fireman《一个美国消防员的生活》
The Limey《菩提树下》
The Lion King《狮子王》
The Little Foxs《小狐狸》
The Living End《生活的终结》
The Lonedale Operator《接线生》
The Long Goodbye《漫长的告别》
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring《指环王 1:护戒使者》
The Lord of the Rings: The Return of the King《指环王 3:王者无敌》
The Lord of the Rings: The Two Towers《指环王 2:双塔奇兵》
The Magnificent Ambersons《安伯逊大族》
The Magnificent Seven《七侠荡寇志》
The Maltese Falcon《马耳他之鹰》
The Man Who Knew Too Much《擒凶记》
The Man Who Shot Liberty Valance《双虎屠龙》
The Man Who Wasn't There《缺席的男人》
The Matrix《黑客帝国》
The Mermaid《美人鱼》
The Miracle Worker《奇迹的缔造者》
The Mission《枪火》
The Mummy《木乃伊》
The Naked City《不夜城》
The Naked Gun《白头神探》
The Naked Kiss《裸吻》
The Narrow Trail《窄轨列车》
The New World《新世界》
The Nibelungen《尼伯龙根的指环》
The Night of the Shooting Stars《圣洛伦索之夜》
The Nightmare Before Christmas《圣诞惊魂夜》
The Old Dark House《阴暗之屋》
The One-Armed Swordsman《独臂刀》
The Only Son《独生子》
The Others《小岛惊魂》
The Pajama Game《睡衣仙舞》
The Phantom Empire《星球大战首部曲》
The Phantom Menace《星球大战前传一:魅影危机》
The Phantom of the Opera《歌剧魅影》
The Philadelphia Story《费城故事》
The Pines of Rome《罗马之松》
The Player《超级大玩家》

The Polar Express《极地特快》
The Poseidon Adventure《海神号》
The Power and the Glory《权力与荣耀》
The Power of Nightmares《噩梦的力量》
The Producers《金牌制作人》
The Queen of Spades《黑桃皇后》
The Red and the White《红与白》
The Red Balloon《红汽球》
The Replacement Killer《替身杀手》
The Riddle of Lumen《鲁门之谜》
The River《大河》
The River's Edge《大河边缘》
The Road Warrior《冲锋飞车队》〔即《疯子麦斯 2》(*Mad Max II*)〕
The Road Warrior《公路勇士》
The Roaring Twenties《愤怒年代》
The Rocky Horror Picture Show《洛基恐怖秀》
The Rules of the Game《游戏规则》
The Scarlet Pumpernickel《红面包》
The Searchers《搜索者》
The Seashell and the Clergyman《贝壳与僧侣》
The Secret Adventures of Tom Thumb《姆指汤姆历险记》
The Shining《闪灵》
The Silence of the Lambs《沉默的羔羊》
The Sixth Sense《灵异第六感》
The Smiling Mme. Beudet《微笑的伯戴夫人》
The Song of Roland《罗兰之歌》
The Sound of Music《音乐之声》
The Spider's Stratagem《蜘蛛策略》
The Straight Story《史崔特先生的故事》
The Talented Mr. Ripley《天才雷普利》
The Tall Target《草原帝王》
The Tempest《暴风雨》
The Terminator《终结者》
The Thin Blue Line《细细的蓝线》
The Thim Man《瘦子》
The Thin Red Line《红色警戒》
The Third Man《第三人》
The Thirty-Nine Steps《三十九级台阶》
The Three Musketeers《三剑客》
The Toxic Avenger《毒戒复仇》
The Trail of the Lonesome Pine《孤松之径》
The Truman Show《楚门的世界》
The Untouchable《不可触犯》
The Usual Suspects《非常嫌疑犯》
The Valiant Ones《忠烈图》
The Vampires《吸血鬼》
The Wall《墙》
The Wedding Crashers《婚礼傲客》
The Wild Bunch《日落黄沙》
The Wizard of Oz《绿野仙踪》
The Wrath of the Gods《众神的愤怒》
The Wrong Trousers《穿错裤子》
The X-Files《X 档案》
The Young Girls of Rochefort《柳媚花娇》
Them!《蚁》
There's Something About Mary《我为玛丽狂》
They Live by Night《以夜为生》
They Shoot Horses, Don't They?《孤注一掷》
This Is Spinal Tap《尖塞子合唱团》
36th Chamber of Shaolin《少林三十六房》
Three Colors: Red《红》
Three Kings《三条好汉》
Three Women《三女性》

THX 1138《五百年后》
Time Code《时间密码》
Titanic《泰坦尼克号》
Titus《圣诗复仇》
Tokyo Story/Tokyo Monogatari《东京物语》
Tom Jones《汤姆·琼斯》
Tom Tom the Piper's Son《汤姆,风笛手之子》
Tomorrow Never Dies《明日帝国》
Tootsie《窈窕淑男》
Top Hat《礼帽》
Toto the Hero《小英雄托托》
Touch of Evil《历劫佳人》
Toy Story 2《玩具总动员 2》
Toy Story《玩具总动员》
Traffic《毒品网络》
Tribulation 99: Alien Anomalies Under America《99 苦难:美国之异常现象》
TRON《电子世界争霸战》
Trouble in Paradise《天堂里的烦恼》
True Romance《真实罗曼史》
True Stories《真实故事》
Trust《信任》
Tsotsi《黑帮暴徒》
Tucker《塔克:其人其梦》
Twelve Angry Men《十二怒汉》
Twin Falls Idaho《双子的天空》
Two or Three Things I Know About Her《关于她的二三事》
Two Times in One Space《一个空间两次》
20,000 Leagues Under the Sea《海底两万里》
2001: A Space Odyssey《2001:太空漫游》
23rd Psalm Branch《诗篇分流 23 号》
24《反恐 24 小时》

U

Ulee's Gold《尤里的黄金》
Ulysses' Gaze《尤里西斯的凝视》
Umberto D《温别尔托·D》
Un Chien andalou / An Andalusian Dog《一条安达鲁狗》
Uncle Tom's Cabin《汤姆叔叔的小屋》
Under A Texas Moon《德州月光下》
Under the Olive Tree《橄榄树下的情人》
Urotsukidoji: Legend of the Overfiend《超神传说童子》
Urusei Yatsura《福星小子》

V

Vagabond《天涯沦落女》
Valley Girl《山谷女孩》
Velvet Goldmine《天鹅绒金矿》
Vertigo《晕眩》
Vidas Secas《贫瘠的生活》
Viva Zapata!《萨巴达传》
Vivre sa vie《赖活》

W

Waiting to Exhale《待到梦醒时分》
Walk the Line《一往无前》
Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit《酷狗宝贝之魔兔诅咒》
Wallace and Grommit《酷狗宝贝》
War of Satellites《人造卫星之战》
War of the Worlds《世界大战》
War Requiem《战争安魂曲》
Watching for the Queen《等待女皇》
Wavelength《波长》

Waxworks《蜡像馆》
Wayne's World《反斗智多星》
West Side Story《西区故事》
Western History《西部史》
What's Love Got to Do with It《与爱何干》
What's Up, Doc?《出了什么事,大夫》
What's Up, Tiger Lily?《出了什么事,老虎百合?》
White Heat《白热》
White Ship《白色的船》
Who Framed Roger Rabbit?《谁陷害了兔子罗杰?》
Whoopee!《唉呦》
Wild and Woolly《狂乱》
Wild Strawberries《野草莓》
Winchester 73《温彻斯特 73》
Window Water Baby Moving《水窗中的颤动婴儿》
Wings《翼》
Wings of Desire《柏林苍穹下》
Winterwind《冬风》
Wise Up《救我》
Witness《证人》
Women in Love《恋爱中的女人》
Word Is Out《话说出去了》

X

XXX《限制级战警》

Y

Yeelen《光之翼》
Yes Man《好好先生》
Yes,Madam!《皇家师姐》
Yojimbo《大镖客》
Yol《自由之路》
Young and Innocent《年少无知》
Young Frankenstein《少年科学怪人》
Young Mr. Lincoln《少年林肯》
You've Got Mail《电子情书》
Yuentl《杨朵》

Z

Zelig《变色龙》
Zéro de Conduite《操行零分》
Zorns Lemma《佐恩引理》
Zu: Warriors of the Magic Mountain《新蜀山剑侠》

出版后记

2007年10月，《拍电影：现代影像制作教程》（*Digital Moviemaking*）一书的出版宣告了“后浪电影学院”书系的诞生。此后，“电影学院”一直在有条不紊地成长着。从2007年11月出版的由焦雄屏女士翻译并推荐的《认识电影》，到这部由奥斯卡最佳导演李安推荐的《电影艺术：形式与风格》，加上之后的几部电影史论、编剧及摄影教程，“电影学院”书系初具雏形。

回望最初这段成长历程，其间虽不乏波折，但收获的喜悦却是实实在在的。“电影学院”书系推出的前三部作品均出自台湾译者之手，但海峡两岸语言表述习惯上的差异却要求我们必须把译文调整到能令简体版读者顺畅阅读，这本身就是一个充满了斟酌、抉择、割舍、创意和惊喜的过程，而对术语、专有名词（人名、电影名和机构名）的重新统一更是一个梳理旧知、获取新知的过程。同时，遵循对读者负责、严格尊重原著的原则，我们尽最大的能力对原译文中的一些错误之处进行了修改。这几部书也没有令我们失望，《拍电影》在几乎没有做任何宣传推广的情况下销量一直稳步上升，并被许多专业院校选用为教材；而《认识电影》更是受到专业内外读者的好评，并在《城市画报》举办的2007“荒岛图书馆”少数派阅读报告评选的十大电影书中荣登榜首！而这部由李安推荐的《电影艺术：形式与风格》更是未版先热，整个编辑过程中频频接到全国大专院校电影学、影视编导专业师生和电影发烧友的来电来函，关注本书的出版日期。从这个意义上讲，《电影艺术》的出版堪称众望所归。

提到本书，人们首先想到的总是有奥斯卡龙袍加身的华人骄傲李安，实际上波德维尔夫妇和他们的这部《电影艺术》在美国相关领域所享有的声誉是无可比拟的。李安的那句“大卫·波德维尔我是很熟的，他写的书，去读，没错！”实在只是锦上添花，而非画龙点睛。大卫·波德维尔（David Bordwell）是美国一位重要的电影理论家，认知电影理论（Cognitive film theory）的创始人。波德维尔是一位多产的学者，他在“作者”研究（小津安二郎、爱森斯坦、卡尔·德莱叶）、香港电影研究、电影风格史和叙事理论方面的成果广受赞誉。此外他也被认为是近几十年来影响颇大的“新形式主义”（Neoformalism）学派的一员，但实际上他的夫人克里斯汀·汤普森（Kristin Thompson）更有资格被赋予该学派“干将”的头衔。新形式主义认为，在故事和承载故事的形式之间存在着明确的分野，这就好像，在侦探片里，谋杀总是发生在一连串时间的开头，但我们是在影片的最后——而不是在开头——发现谋

杀的许多细节的。新形式主义拒绝许多其他电影研究流派的假设和方法论，尤其反对解释学（hermeneutic）途径。在他们看来，电影是一个整体，各种电影技术只有被放到电影当中去理解才能获得最中肯、最贴切的感受，不仅如此，各项电影技术只有在历史的情境中才能彰显其重要意义，所以他们对电影史作了详细的解读。

本书初版于1979年，作者夫妇致力于为电影系本科生指引一条认识电影美学之道。正如序言中所言，“我们想要显示电影媒体的个别技巧，如何能够运用在电影更大的情景脉络当中……导览电影艺术的最佳方式是强调一般性的形态与风格原理，然后在具体的电影当中指出这些原理”。所以在本书中我们可以看到大量的电影分析，其巨细靡遗的程度在电影教材中首屈一指。而大量底片单元格放大照片的引用，更是很难不令本书鹤立鸡群。本书不仅是美国最为广泛阅读的电影导论读物，在国际上也被认为是一部标尺性的经典著作。自1979年面世以来，本书已被翻译成多种语言：汉语（台北，1992；上海，1992；台北，1996；北京，2003；台北，2008）；韩语（首尔，1994）；西班牙语（巴塞罗那，2006）；匈牙利语（布达佩斯，1997）；法语（布鲁塞尔，1999）；波斯语（德黑兰，2000）；希腊语（雅典，2006）；此外，意大利语、斯洛文尼亚语、土耳其语、捷克语和日语的翻译出版工作也正在进行中。

如果说《拍电影》旨在为读者提供一部有关影视制作的行动指南，《认识电影》告诉读者电影是什么，那么《电影艺术》则显然展示了更大的雄心，它不仅要读者看进去，还要求我们站出来，对一部电影提出批判性的、具有原创性的分析，或者如作者所言：让自己在电影中展开。

一卷读罢，不觉感慨：电影是一件多么美好的事物！在你的人生路上，必定有太多你没看过的、将要看的和看过若干遍的电影，它们将负责激起你各种不同的反应。只需记住，这段旅程，有“电影学院”书系陪你一路同行。

欢迎采用本书做教材的老师与我们联系，以便得到我们为您提供的教师手册、习题和章节提要等相关教学资料。本书的英文原版已由后浪完整地影印出版，读者可以对照中英文两个版本，进行更深入的研读。同时，本书的简体中文第10版很快也将与读者见面，敬请期待。

服务热线：133-6631-2326　188-1142-1266

服务信箱：reader@hinabook.com

“电影学院”编辑部

拍电影网（www.pmovie.com）

后浪出版公司

2015年4月

[General Information]
书名=电影艺术　形式与风格（插图修订第8版）＝FILM ARTAN INTRODUCTION,8E
作者=（美）大卫·波德维尔，克里斯汀·汤普森著
页数=615
SS号=13805682
DX号=
出版日期=2015.07
出版社=北京联合出版公司

封面
书名
版权
前言
目录
第一部分　电影艺术与制片
　　第一章　电影即艺术：创意、科技与商业
　　《辣手摧花》中的艺术性
　　电影的技术
　　制造幻象的机器
　　深度解析：找出模式
　　拍片：电影制作
　　编剧与集资阶段
　　准备阶段
　　拍摄阶段
　　组合阶段
　　深度解析：电影制作中的用词与职称
　　制作过程的艺术影响
　　电影制作模式
　　大型制作
　　剥削劳动力及独立制片
　　小规模制片
　　不同制作形态的启示
　　深度解析：胶卷底片与数字影片的会合
　　将电影带到观众面前：发行与放映
　　发行：权力中心
　　影院及非影院放映
　　发行与放映的艺术影响
　　结论
　　延伸阅读
　　相关网站
　　DVD推荐
　　电影幕后花絮DVD推荐
第二部分　电影形式
　　第二章　电影形式的重要性
　　电影形式的概念
　　形式即系统
　　“形式”与“内容”
　　形式的期待
　　惯例与经验

形式与情感
形式与意义
评论
电影形式的原则
功能
类似与重复
差异与变化
发展
统一/不统一
结论
延伸阅读
相关网站
电影幕后花絮DVD推荐
第三章　叙事是一种形式系统
叙事结构的原则
叙事是什么？
情节与故事
因果关系
时间
深度解析：玩弄故事时间
空间
开场、结尾和剧情发展的模式
叙述：故事流程
故事内容的范围
故事内容的深度
叙述者
总结叙述
经典好莱坞电影
《公民凯恩》的叙事形式
《公民凯恩》整体叙事上的期待
《公民凯恩》的故事与情节
《公民凯恩》中的因果关系
《公民凯恩》中的时间
《公民凯恩》中的动机
《公民凯恩》中的平行对照
《公民凯恩》情节发展的模式
《公民凯恩》的叙述
结论
延伸阅读
相关网站

电影幕后花絮DVD推荐
第三部分　电影风格
第四章　镜头：场面调度
什么是场面调度？
写实主义
场面调度的威力
场面调度的元素
布景
服装与化妆
灯光
演出：动作与表演
深度解析：电影演员的工具箱
整体表现：空间与时间中的场面
空间
时间
场面调度的叙事功能——范例影片：《我们的好客之道》
结论
延伸阅读
相关网站
电影幕后花絮DVD推荐
第五章　镜头：摄影
摄影的影像
色调的范围
影片的速度
空间透视关系
深度解析：由怪物到凡人：《指环王》中的计算机合成影像
取景
景框的面积与形状
画内空间和画外空间
取景的角度、水平、高度及距离
动态景框
影像的时间长度：长镜头
长镜头的功能
长镜头及动态景框
结论
延伸阅读
相关网站
电影幕后花絮DVD推荐
第六章　剪辑：镜头之间的关系
何谓剪辑？

电影剪辑的特性
镜头A与B的图形关系
镜头A与B的节奏关系
镜头A与B的空间关系
镜头A与B的时间关系
连续性剪辑
空间的连续性：180°线
《马耳他之鹰》中的连续性剪辑
连续性剪辑：几个重点
更进一步：越过动作轴
交叉剪辑
时间的连续性：顺序、频率和长度
深度解析：紧凑的连续性剪辑：《洛城机密》与当代剪辑
连续性剪辑之外的剪辑法
图形及节奏方面的其他可行性
空间与时间上的不连续性
不连续性剪辑的功能：《十月》
结论
延伸阅读
相关网站
电影幕后花絮DVD推荐
第七章　电影的声音
声音的威力
电影声音的基本要素
知觉特性
选择、改变与组合
电影声音的特性
节奏
忠实度
空间
深度解析：画外音与视觉观点：《危险关系》中的现金调包
时间
电影声音的功能《死囚越狱》
方丹的口述
音效与叙述
声音母题
音乐
声音段落举例
结论
延伸阅读

相关网站
电影幕后花絮DVD推荐
第八章　总结：风格是一种形式系统
风格的概念
风格与电影导演
风格与观众
分析电影风格
第一步：决定该片的组织结构
第二步：辨识显著的技巧
第三步：找出整部影片中技巧的模式
第四步：提出这些技巧的功能以及形成的模式
《公民凯恩》的风格
结论
延伸阅读
电影幕后花絮DVD推荐
第四部分　电影的种类
第九章　电影类型
了解类型
类型定义
分析类型
类型历史
深度解析：当代类型：犯罪惊悚片
类型的社会功能
三种类型
西部片
恐怖片
歌舞片
结论
延伸阅读
相关网站
电影幕后花絮DVD推荐
第十章　纪录片、实验电影及动画片
纪录片
何谓纪录片？
纪录片的种类
纪录片与剧情片的分野
纪录片的形式种类
分类式
策略式
实验电影

实验电影的形式类别
抽象式
联想式
动画片
叙事型动画电影实例：《狂鸭》
实验型电影实例：《富士山》
结论
延伸阅读
相关网站
电影幕后花絮DVD推荐
第五部分　电影分析评论
第十一章　电影评论：范例分析
经典叙事电影（剧情片）
《星期五女郎》
《西北偏北》
《为所应为》
经典电影拍摄手法的叙事选择
《筋疲力尽》
《东京物语》
《重庆森林》
纪录片的形式与风格
《持摄影机的人》
《细细的蓝线》
形式、风格与意识形态
《相逢圣路易》
《愤怒的公牛》
附录：电影分析评论写作
准备书写
第一步：发展一个你会在文章中加以说明解释并举证的论点
第二步：做出电影的分段分析表
第三步：注意片中杰出的技巧
组织及写作
结论
分析论文范例
延伸阅读
本章分析范例电影DVD信息
第六部分　电影史
第十二章　电影艺术与电影史
早期电影（1893~1903年）
经典好莱坞电影的发展（1908～1927年）

德国表现主义（1919～1926年）
法国印象主义和超现实主义（1918～1930年）
印象主义
超现实主义
苏联蒙太奇运动（1924～1930年）
声音技术引进后的经典好莱坞电影
意大利新写实主义（1942～1951年）
法国新浪潮（1959～1964年）
“新好莱坞”与独立制片
当代香港电影
延伸阅读
电影幕后花絮DVD推荐
重要词汇表
人名对照表
片名对照表
出版后记