

世界影视艺术前沿译丛

主编：陈犀禾

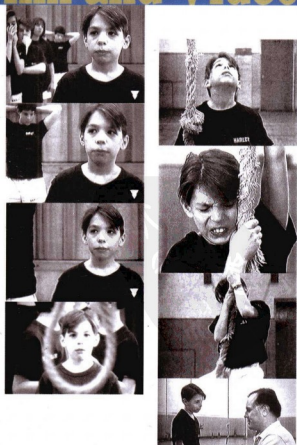
Producing & Directing

影视短片的制片与导演

[美]彼得·W. 雷伊 大卫·K. 艾尔文 著

the Short Film and Video

CIP 中国电影出版社





世界影视艺术前沿译丛

主编：陈犀禾

影视短片的制片与导演

(第二版)

[美]彼得·W. 雷伊 著
大卫·K. 艾尔文

CIP 中国电影出版社

2009·北京



图书在版编目 (CIP) 数据

影视短片的制片与导演 / (美) 雷伊, (美) 艾尔文著;
石川译. —北京: 中国电影出版社, 2009. 12

(世界影视艺术前沿译丛)
ISBN 978-7-106-02453-6

I. 影… II. ①雷…②艾…③石… III. ①电影—创作
②电视创作③电影导演④电视—导演 IV. J904 J911

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 199931 号
图字: 01-2005-6295

Focal Press

An Imprint of Elsevier

Copyright © 2001 by Butterworth - Heinemann

Ⓜ A member of the Reed Elsevier group

All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

Permissions may be sought directly from Elsevier's Science and Technology Rights Department in Oxford, UK. Phone: (44) 1865 843830, Fax: (44) 1865 853333, e-mail: permissions@elsevier.co.uk. You may also complete your request on-line via the Elsevier homepage: <http://www.elsevier.com> by selecting "Customer Support" and then "Obtaining Permissions".

This edition of Producing and Directing the Short Film and Video by Peter W. Rea is published by arrangement with

Elsevier INC of 200 Wheeler Road, 6th Floor, Burlington, MA 01803, USA

影视短片的制片与导演

[美] 彼得·W. 雷伊 大卫·K. 艾尔文著 石川译

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100013
电话: 64296664 (总编室) 64216278 (发行部)
64296742 (读者服务部)

经 销 新华书店
印 刷 北京鑫丰华彩印有限公司
版 次 2009 年 12 月第 1 版 2009 年 12 月北京第 1 次印刷
规 格 开本/720×1000 毫米 1/16
印 张/38 插页/2 字数/630 千字
印 数 1—3000 册

书 号 ISBN 978-7-106-02453-6/J·0944
定 价 80.00 元

目 录

序言	1
再版前言	1
鸣谢	3
内容简介	1
影片制作流程图示	11
第一章 资金	1
制片人	1
筹资的基本问题	2
筹资渠道	3
企划书	5
负责任地花钱	11
导演	11
对筹资的一般性建议	12
学生可利用的资源	14
筹资策略	14
本章要点	15
第二章 剧本	16
制片人	16
剧本创作	17
什么是剧本?	18
剧本是什么样子?	18
剧本从何而来?	19

第一部分 前期制作

如何发展剧本?	22
法律事务	23
扩充创作团队:导演	25
剧本怎样影响预算?	25
导演	25
作为故事叙述者的导演	26
与编剧一起工作	26
短片剧本的基本规范	27
分镜头剧本	36
纪录片	37
对故事提问	39
场景分析	39
本章要点	40
引言	43
第三章 分解	48
制片人	48
制片企划书	49
恰当的剧本格式	49
分解剧本	50
导演	58
制定拍摄计划	59
拍摄录像带样片	71
结语	71
本章要点	71
第四章 日程安排	72
制片人	72
一般原则	73
开始编制日程	79
制订日程	80
如期完成	81

前期制作阶段的拍摄	84
确定日程	84
通知单	85
纪录片的日程安排	86
学生安排日程时的注意事项	87
电脑与制作	88
导演	89
拍摄方案 = 时间 = 日程安排	89
第一天	90
超时补救措施	91
灵活变通	91
本章要点	91
第五章 预算	92
制片人	92
预算书的格式	93
开始编制预算	113
制片价值	115
导演	116
在实践中学习	117
本章要点	118
第六章 组建摄制组	119
制片人	119
谁来招聘摄制组成员?	119
何时需要摄制组成员?	120
摄制组需要多大规模?	120
挑选摄制组成员	121
摄制组主要成员	124
培养良好的合作氛围	138
导演	139
导演的职业病	140
本章要点	140
第七章 拍摄场地	142

制片人	142
去哪里找拍摄场地	142
勘察拍摄场地	143
确保拍摄场地	145
导演	149
美学追求与实际限制	149
灵活变通	150
幻觉的作用	150
确认场景	152
走场	155
本章要点	155
第八章 美术指导	156
制片人	156
美术组	156
美术组的职责	157
制片人的角色	165
导演	166
如何定义“造型”	167
幻觉的设计	167
用形象讲故事	168
分解——从剧本出发	169
用故事板确定空间环境	170
试拍	170
本章要点	171
第九章 选录演员	172
制片人	172
表演指导	173
录用演员的基本步骤	173
试镜的其他好处	178
导演	179
选录演员	180
本章要点	186

第十章 排练	187
导演	187
排练之前	188
排练	190
制片人	198
前期制作日程表范例	198
对前期制作计划的建议	199
对制作会议的建议	200
本章要点	204

第二部分 制作阶段

导言	207
第十一章 场景中的工作程序	210
导演	210
把握场面	210
典型的一天	211
摄影机运动	213
录像辅助设备	214
场记板	215
剧本监督	218
制片人	221
原则	222
场景中的安全事项	225
恰当的清场	225
每日审看样片	225
本章要点	226
第十二章 摄影	227
导演	227
风格	228
与摄影部门通力合作	228

作为故事叙述者的摄影机	232
设备	260
摄影机部件	264
电视	267
录像格式	271
其他设备	276
效果模拟技巧	277
制片人	278
制片人的职责	278
需考虑的技术因素	279
本章要点	280
第十三章 声音	282
导演	282
制作声音	283
录音准备	284
录音组的职责	286
现场录音步骤	291
录音的方法	292
话筒的不同安装方法	295
录音的有关问题	296
电视的声音	298
制片人	300
拍摄所需的录音设备	300
设备维护	302
本章要点	303
第十四章 美术	304
导演	304
场景中的工作步骤	304
置景	306
道具	307
服装	310
化装	310

发型	310
其他成员	311
制片人	311
布景	312
本章要点	313
第十五章 表演	314
导演	314
拍摄步骤	315
指导演员	320
制片人	329
交际	329
签订合同与备忘录	329
本章要点	330

第三部分 后期制作

导言	333
第十六章 画面后期制作	340
导演	340
电影剪辑基础	340
电视编辑基础	345
数字编辑基础	351
什么是非线性?	359
段落编辑	365
特技效果	368
胶转磁	371
剪辑过程	375
剪辑技巧	378
剪辑的进化	381
重组画面	385
放映第二次剪辑的版本	387
影片定型	389
对胶片进行视频编辑时的技术考虑	389

我们把很多账都记到了信用卡里——那是我的信用卡。

——亚当

制片人 筹资

在传统意义上,假如有一种角色与制片人有着某种联系,那么这个角色就是筹款人。制片人的重要工作就是为影视制作筹措资金,所以筹款人这个角色也就举足轻重,因为资金是任何作品的关键。事实上,没有充足的资金,一切创作都无从谈起。无论影视的制片要求看上去多简单,但绝不可能赤手空拳来进行。即使是个人进行电视拍摄,你仍然需要购买磁带、租用摄影和编辑设备来完成你的作品。

许多初学者都受到某些浪漫想法的迷惑,以为视觉传媒总是充满种种诱人的可能性,但不久他们就会发觉,他们的大部分时间和精力都将投注到资金的筹集上。影视独立制片人把他们的大多数时间都花在申请补贴、给投资者写信以及组织筹款人等事情上。霍华德·麦克塞恩、亚当·戴维森和简·克拉维茨也不例外,他们终日为落实创作经费而奔走不息。以简为例,她的这一过程持续了数年之久。

多年来我多次申请补贴,最终在1987年的春天才第一次成功。最初的经费都来自保罗·罗伯森影视基金会。到我开拍的时候,也只不过只得到了两笔费用,接下来的第三笔直至后期制作时才到位。我认为这是至关重要的,因为我发现在把你作品中的某些东西给人看过以后,获得资助才往往会变得稍许容易些。

——简

筹资的基本问题

在为你的作品谋求资助的时候,你可能会遇到两个基本问题。第一个问题是,你的投资既可能获得优厚的回报,也可能血本无归,不过后一种可能性要大得多。这足以说明一个道理:短片市场的资金处于“供血不足”的状态。(这个问题我们将在第十九章“发行”中详细讨论。)

你会碰到的第二个问题是缺乏经验。你怎样才能说服投资人向一个初出茅庐的制片人 or 导演投资呢?你只不过才完成了一部作品,说的更好一些,你仅仅有那么一点浅浅的资历。换个角度来看这个问题,你也许就能理解,你会聘请一个从未造过房的承包商来为你建房子吗?

每位刚出道的新手在制作他们第一部作品时都会遇上这两大障碍。虽然这些障碍都是客观事实,容易使人知难而退,但经验不足比之于市场有限这个问题的难度来却有过之而无不及。然而,制片人和导演一定能找到办法克服。这个难题似乎是一个解不开的连环套,就像“第22条军规”一样,“没有经验就找不到工作,没有工作又怎么能获得经验。”但是这一看似不可逾越的障碍总会有解决的办法。每年都有许多毫无经验但却聪明过人、精力旺盛的年轻影视制作者能够说服投资人信任他们的才能,相信他们会负责任地使用他们的资金。

有效的筹资无成规可循。在筹资过程中唯一可以肯定的是你将面对无数次的让步,遭到无休止的拒绝。就算一个人极有可能成为你作品的投资者,他也会先说“不行”而不是“行”。有的甚至已经说过“行”,但后来又改变了主意。为了使你对自己钟爱的作品保持几个星期、几个月甚至几年持续不断的热情,你必须有极强的自信、极大的耐性、坚忍不拔的意志和永不熄灭的热情。

• 你需要多少钱

尽管叙事性短片对成本的要求各不相同,学生作品的平均成本在每分钟750美元左右。也就是说,10分钟的影片就需7500美元左右;30分钟的影片就需要22500美元左右。

我们制作《午餐奇遇》比一般的学生习作便宜。我估计一般情况大约为每分钟1000美元,但这部作品的预算肯定比这少。亚当没多少钱,他也不想花销太大,当初我预想他大概会需要5000美元左右,因为他只是想拍一部作品玩玩。当时他余钱不多,却想要拍这么一部片子。结果所花的钱比预算要多,因为后期制作阶段他想花掉

这笔钱。他想请一个好一点的声音剪辑师,想录最好的音乐和做最好的合成。但最后他往往只能放弃这种选择,用非常低的价格把片子做完,还是自己动手进行声音剪辑和混录合成。

——盖茨·斯坦(《午餐奇遇》制片人)

电视制作的成本会比电影少一些。因而,拍纪录片时决定用胶片拍还是用录像带拍对成本的影响很大。专业的拍摄,尤其是那种动用成套设备的片子,价格会非常昂贵。(欲知详情,请参阅第五章“预算”。)

原先为《镜子,镜子》筹集的资金一共是12000美元,但后来尽管减少了发行拷贝和录像带的费用,还不包括参加电影节的费用,该片的最终预算仍达到了14300美元。主要的制片成本还是花在胶片的采购、洗印、外景旅费以及摄影师的薪水上。还有一部分资金用在调查搜集画面素材上。另外,所有的后期制作,像混音还有其他一些工作,可能就又会增加4000或5000美元的开销。

——简

筹资渠道

影视专业的学生和独立制作人可以运用相同的筹资方式。但也有些学生可用的方式,独立制作人却不能用,反之亦然。比如,有的学生可以充分利用所在大学的免税身份而不必为此再去创建一个能免税的公益性公司。另外,学生习作能得到周围的很多支持,比如说,他们能得到大量的免费设备和物资以及志愿者的无偿劳动。而独立制作人则必须从零开始。但另一方面,学生制作人几乎不可能申请到任何资金补贴。

筹资无成规可循。假如你中了彩票自然就可以用来投资制片。但这里讲的是彩票这种飞来横财之外的七种筹资渠道。

• 私人投资

私人投资者指的是任何愿意为你的作品投资的个人。他既可以是朋友、亲属,也可以是同事、同学,甚至是素不相识的陌生人。这些人为你投资可能仅仅因为他希望看到你的作品成功,尽管他们知道很可能没有任何回报。有的人可能是为了逃税。还有的可能是些精明过人的生意人,他们是看中你的作品具有潜在的市场价值而将之视为一种投资机会。

• 公司赞助

无论是私营公司还是国营公司有时都会为影片制作提供资助。比如美孚公司和索尼公司就有投资公共电视节目的传统。这些公司的公关人员会指导你申请各种有关资助,你可以与尽量多的公司取得联系。为了不浪费时间,你应该研究一下各家公司以前曾资助过的各种项目。

• 公共基金补贴

许多公共基金会都用联邦补贴、州政府和地方政府所提供的各种资金以及其他财政补贴来资助影视制作人。国家艺术基金会(NEA),国家人道基金会(NEH)和美国电影协会(AFI)就是三个这样的组织。

我开始拍片时只有 5000 美元。后来到编辑阶段,一下收到三项补贴,金额分别为 3000 美元、2000 美元、2000 美元,三项一共 7000 美元。这就是我所得到的全部额外资助。

——简

4

从你的家乡所在的州、市或者镇获得财政补贴,可能会比你从国立机构获得财政补贴更容易些。那么就要对你的短片进行调整,使之更适合当地发行(尤其对纪录片来说),这样才有更多机会寻求到财政支持。

• 私人基金补贴

美国有数以百计的私人基金会,但只有少数几家愿意资助影视制作。这样的话,寻找到对你的作品感兴趣的基金会就需要花一定的时间和精力。大多数大型公共图书馆都能为你提供相关资讯。针对传媒方面的基金,有杰罗姆基金会和洛克菲勒基金会。

• 银行贷款

只要提供可靠的担保,银行几乎能对所有的借款人发放贷款。你不妨把车、船或房产作为抵押,就能贷到足够的经费用于短片制作。不过这种钱可不是捐赠品或投资,那是要付利息的。

• 个人储蓄

假如短片的成本不是太高,你的个人储蓄说不定就足以应付了。为你的作品逐步积累一定数目的费用也许要不了你想象中那么长的时间。尽管你的财政顾问可能会规劝你储蓄是为了将来、为了某些困难时期,但是为你自己投资不也就是为将来提供保障吗?

• 义务援助与捐赠

无偿的给予和捐赠都可称为义务援助,义务援助和捐赠的物质与现

款是等值的。假设你筹集的全部制作成本的 70% 是现款,余下的由各类物资和服务充抵,不也正是等价于你百分之百的预算总额吗?这方面的例子有本地餐馆提供的免费食品、无偿的劳务、打折的轿车和货车租金、免费提供的拍摄场地等等。

人们给予你这些义务捐助通常是希望你能在影片字幕中提及他们的名字,当然也希望他们的好意能够博得你的以诚相待。有一种可能获得义务捐赠的方法就是在自己的家乡拍摄短片。这可能引起当地报纸的关注,发一些诸如“家乡子弟行善举”之类的消息,以此来鼓动那些乐善好施的乡亲邻里对你进行义务捐助,甚至是现金资助。

还有一种被称为“产品展示”的业界常规做法。就是说,制片人去说服某制造商,让他的产品在影视作品中得到展示,以此来获得他的捐助。例如福特公司答应出借车辆,任由你用于镜头拍摄还是剧组出行,但条件是在你的影片中福特牌客货车要得到突出的展示。假如制片人有意于服装制造商,那么也可以用同样的办法解决服装问题。

对独立传媒艺术家而言,获得这样义务捐助的机会也比比皆是,比如:

- 廉价或免费的拍摄、后期用设备和器材。
- 因工作关系而出现的紧急情况时,为艺术家个人提供的财政支持。
- 税务、档案管理、财会、资金管理等方面的信息服务和援助。
- 免费的法律咨询和援助。

企划书

为获得私人或公司的资助,制片人需要编制一份计划方案,即“企划书”。企划书应以一种专业的方式清晰明确地对作品进行描述,借此打动那些潜在的投资者。企划书的主要内容可以借用经过简单改写的补贴申请书,也可以专门针对某些特殊投资者的具体要求来编制。

企划书一般至少应该包括以下几条内容:

- 作品综述
- 醒目的标题
- 一句话点题
- 故事梗概
- 作品由来
- 研究阐释
- 预算大纲

- 制作日程表
- 演员表
- 摄制组主创人员简历
- 市场分析报告
- 资金情况陈述
- 资金过户方式

作品综述 用于向投资者介绍作品。可以面向所有的潜在投资者，也可以针对个别特殊的投资者。作品综述上你给投资人的印象就为后文的所有内容定了基调。综述应对下列内容有清楚地表达了：

你想要什么？

你是否正在寻求许多小额投资或捐赠？

你准备筹集资金的总额是多少？

在寻找投资阶段，一个好的作品综述关键是要针对某个具体的投资人/捐赠人选择恰当的用词。由于电影电视短片市场有限，它们的投资回报通常也十分有限，因此投资者必须为他的投资行为找到合适的理由。那么投资者到底想要得到什么？他或她最感兴趣的又是什么？

减税对投资者而言就比较有诱惑力。如果一个投资者正好处在某个税收等级，只要他或她以一种非赢利的方式把资金捐助给你进行拍摄，那么这个投资人就可以得到退税优惠。因为他也成为了这部影视作品的制作人——经济意义上的。

这里就有一个作品综述的例子，正是针对那些既想支持影片拍摄又想享受税收减免政策的投资人的。

亲爱的投资人：

本综述是对我的短片《普通人》的介绍。这是一部关于流浪儿和公主之间爱情故事的喜剧，预计影片时长 15 分钟，用 16 毫米胶片拍摄。经过一系列喜剧情节之后，我们发现这个流浪儿原来曾经是个王子，而这个公主却是骗子。但是，最终爱情还是大获全胜，影片以喜剧结局收尾。

《普通人》是我在城市大学的毕业作品，我正在为之寻找赞助，因为学校只为每个毕业学生提供器材和后期制作所需要的设备。影片的独立制片人，也就是我，目前筹集到的资金离预算还差 12000 美元左右。

因此，我诚挚地希望您能支持我将这部影片的拍摄付诸实践。

您对影片的每一分捐助都将通过大学电影制片基金而享受减免税收的优惠政策。您只需开一张支票给城市大学,并在本企划书后附录的“资金转账”文件内标明这笔钱是用于影片《普通人》的拍摄就可以了。

我非常热衷于电影拍摄,我的 GPA 分数有 3.76 分(美国的 GPA 满分是 4 分——译者注)。我拍过四部小短片,一部关于遛狗人的纪录片,还有一部用 35 毫米摄影机拍的卡通短片。我导师的推荐信也说明我极其肯定能够成功完成这部影片。

希望您能借此机会帮助一位未来的艺术家。

× × × 敬上

醒目的标题 好的标题能反映出作品的特征。要尽量简短,简短的标题更有力度。标题上作些艺术处理会让它更醒目,更能给人留下深刻的印象。好的艺术处理后所产生的形象能体现你作品的气质和基调。此处或者企划书中任何地方的艺术处理都必须具有相当的专业水准。

一句话点题 对你的作品作简短的描述。下面是几个例子(同时参阅图 1.1 至 1.3)。

故事梗概(见附录 C) 对故事的发展进行简短地叙述。用最少的细节交待故事情节如何发展。故事梗概比较难写,因为必须同时交待主要情节和说明它的风格特征。

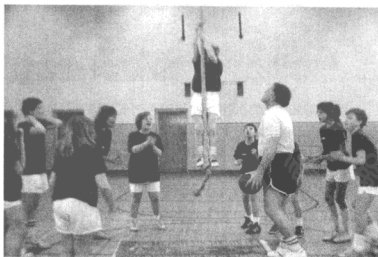


图 1.1 《特鲁曼》的一个场景



图 1.2 《午餐奇遇》的一个场景



图 1.3 《镜子, 镜子》的一个场景

作品由来 简要叙述是如何着手创作的。详尽地说明作品的主题以及是什么原因触发你想把它拍成影视作品的。企划书的这部分内容最具实用价值,如果你的创作构思源自其他艺术媒介(比如戏剧、小说等),就更是如此了。

研究阐释 这部分对纪录片而言绝对有必要。潜在的投资者需要了解你的故事赖以成型的原始素材。这是一个尚在人世的人的真实故事吗?是取材于一桩真实的事件吗?这个故事此前是否有人讲述过?导演会以怎样的视角展开情节?你是否已获得讲述这个故事的权利?

预算大纲(详见第 93 页。) 本部分对预算情况进行概述。这个概

述应分门别类地反映出制片成本的情况,但它不需要逐项地开列清单。如果内容过细就容易引起潜在投资者的疑问,比如他会问你为什么需要花400美元去制作一副特殊假发?你当然不希望你们的接洽在为你的每一项成本的辩解中结束。你应当让投资者确信你是位行家。怎么做预算是你自己的事,而不是他们的事。

只有在对剧本做出准确的预算后,才能真正地开始进行筹资。但事实上你可能很早之前就开始筹措资金了,这种情况下你不妨用剧本的草稿或“故事提纲”以及对制作成本的初步估算作为和投资者接触时所用的资料。有经验的制片人和制片主任一般都有能力估算出剧本的制作成本。假如你曾参与过其他类似规模和篇幅的影片制作,那么在预算编制出来之前你也许就会感觉到大概需要多少经费。

在企划书编制当中,预算部分仅仅是一个大致的全面估算,此后它将根据包括导演在内的各制片部门负责人所提供的投入金额进行修订。在企划书阶段,导演应协助制片人确定一个能满足自己需要的预算金额底线。

当然你也完全可能以低于预算的成本完成影片,但计划金额略高于未来的实际需要也是完全有必要的。以后的情况谁能预知呢,也许你筹到这么多,你也真的需要这么多。(详情请参阅第五章“预算”。)

制作日程 制订一个制作由开始至结束的日程表,这更有利于经费的使用。

演员表 开列一份知名演员的名单,附上他们的简历。他们的素质、能力(有时还需要他们的被认可度)就是一种保证,可以使投资者相信自己对此花钱是明智之举。演员基本上属于导演的工作范围,由他开具一份名单是很有必要的。

摄制组成员简历 在企划书指出演员的同时也要介绍一下摄制组成员的情况。每个人的介绍可以用简单的几句话概括,也可以写出他们的完整履历。

写履历本身就是一种艺术。履历的长度可以从几行字到整整一页纸。不要过长,但也不要太短,应在两者之间找到一个平衡点。应清楚地写明每个人的特长、有关的制作经验和工作职能。制片人的履历如果表明他既能编剧又能导演,既能制片又会表演,一定会让投资者大为叹服。

除此之外,我们还要提醒一句,这也没有什么定规。虽然并非所有潜在的投资者都懂得如何来辨别各种各样背景资料的微妙含义,但经过精

心取舍的履历表肯定会让某个投资者动心。像野地顾问、场景勘察员、学生作品剪辑师一类的工作经历都意味着一种领导能力。

市场分析报告 制定一个发行计划作为企划书的一部分。(详情请参阅第十九章“发行”。)

资金情况陈述 这部分应根据发行计划,初步估算一下所期望获得的收益,此外还应注明你们制片工作的性质。假如你能提供给投资者任何一种免税的机会,那么获得他资助的可能性就相当大了。如果你的公司建成一种非营利性实体,有时就会被允许免税。这方面的情况不妨向娱乐业的代理人咨询一下。

资金过户方式 企划书的最末,应附上一封发往投资人所在公司的信函,给投资人一个明确的投资金额数,同时告知资金将如何转入制片账户。

表达胜于一切

企划书中可用一些图表形式帮助说明作品的主题,为你的表达增添一些情绪色彩。人们通常会对视觉图像有所反应。假如你能设计一些画面向投资者展示你的创作意图,就能使他们更容易欣赏你的构思,进而支持你的创作。

一个好的企划书总是给人以训练有素的印象。企划书所使用的语言应该浅显易懂、文法规范,选用的词句应该简洁明快、不饰夸耀。逻辑严密地表达你的思想,避免使用生僻的术语,要使你的思维显得流利顺畅。

不要授人以柄使潜在的投资人轻易地回绝你。“不”是个可以轻而易举做出的决定,因为它不承担任何风险。而事实上很多人都在想尽一切办法对别人说“不”。想一想假如你坐在谈判桌的另一方,你难道会支持那些连计划的思路也不清晰、作品未花时间反复推敲的说客吗?这样的人你愿意把你的钱交给他吗?

企划书要求短片制作者客观地将作品作为一个整体来看待。困难在于你如何向一个或许对你的作品根本不感兴趣的陌生人表达你的构思所具有的潜在价值。初出茅庐的新手往往以为只要有热情就足以把创意推销出去。不错,热情是能感染对方的,但它必须与能揭示作品本质的、准备充分的信息相结合,必须与演员和主创人员的才能相结合,必须与严格的投资计划相结合,才会显示出真正的力量。

企划书是激发对方投资兴趣的重要工具,它能免除你成百上千次地向别人陈述创意的麻烦。同时它也能使你确认那些真正对你的计划感兴趣的人,并以一种个性化的、独特的方式消除他们的疑虑。有的制片人

一种天生的、在轻松愉快的氛围下说服对方的能力。你或许就是其中之一。尽管如此,也最好对你的书面材料作周密的设计。这样,高超的交际技巧届时就会助你一臂之力。经过精心准备的企划书有两个附带好处:

一个是,它能训练你逻辑严密连贯地构思你的种种奇思妙想,以便你一旦得到与投资者面对面交谈的机会时能做到有备无患。另一个是,你所作的这些准备工作已经是前期制作阶段中的重要一步。这时候你已经有了一个初步的预算方案了。

我开始写的第一份申请,是寄给美国电影协会的,最终遭到拒绝。实际上我一连向他们申请了三年,又一连三年屡屡遭拒。当时想做的是一个关于历史遗产的内容。后来当我重新考虑构思时,最终放弃了原来的东西,理由是这种创意想拍成电影的确比登天还难。它就像幻灯片一样完全没有动态。这让我烦恼,因为我不得不依靠静止的素材和空洞的音乐来结构作品。

——简

负责任地花钱

作为制片人,在资金到位之后你有责任对这些经费进行处置和管理。你可能需要以某种法人的身份来接受资金。最简单的是建立一个银行账户,以便资金过户;稍复杂的则要选择一种法人的组织形式。这方面的详情可向娱乐业代理机构咨询。

商业和法律方面的知识和事务都要求你严格地掌控经费支出,但这必须以制片的实际需要为依据。在整个制片过程中,制片人都必须对现金的分配以及资金在制作过程中的流转环节实行监督。这能确保他们在制作结束时能够向投资者递交一份完整的资金使用报告。

导演 项目说明

除了影片本身的内容之外,导演和他具有的才能也是制片人筹资时能够说服对方的关键性因素。如果导演有资历或其他专业优势,比如此前的作品曾获过奖或得到过舆论的好评等,那么,投资者自然乐意为之冒一次风险。导演必须以其对作品的极大热情来感染投资者。投资者一般对如何欣赏剧作和如何应付制作的问题知之甚少,但他们却懂得什么是讲述故事的高超技巧。能生动讲解剧本内容的导演比那些不善表达、腼

腆羞涩的人更容易用鲜活的视觉感打动投资者。在逐步“接近”目标的时候,言词机巧往往是大功告成的决定性因素。

不论你是否接受,反正你正在推销自己。精明的投资人会揣摩你的底线,但也会受到说服者的巨大影响。每个人都会对优秀的推销者和成熟的企业家投以赞许的目光。切记的是“让人兴奋”和“令人厌烦”之间有着本质的区别。前者意味着一种机会,后者紧随着失败。在你陈述理由的时候要学会观察,哪种方法能对对方产生影响,哪种不能,而不是直接向对方要钱。这能培养制片和导演从容不迫地驾驭不利形势的能力。在这个过程中,不断对自己的作品做出定义,不断对自己的说服方法进行修正,最终就会找到推销创意的最佳途径。

每当我面对一些人,不仅是学生也有独立制作人,向我兜售他们的构思和一些奇特创意的时候,都会感到非常不快,因为他们总是理所当然地认为这种创意在现阶段非常容易拉到赞助。而事实上,我认为他们没能理解这一点:只有生活中最平凡的事物才能够引起大众的注意,而不是完全靠“导演”出来的幻想的东西。

——简

不论是口头的还是文字的说明,都应该具有一种能捕捉投资人注意力的文采。为此你可以使用一些生动的、富于色彩的词藻。有些人就具有这种极富感染力的表达才能。导演由内而外散发的热情,以及对于作品的清晰的解释,能使你的说明更有效果。作口头说明时,应该做到热情洋溢,但也应当清晰舒缓。如果是两人配合陈词,那么就该懂得什么时候缄口不语、什么时候插话补充。如果你们团结一致、配合默契,就能给人留下深刻的印象。

对筹资的一般性建议

积极与耐心

项目运作成功能使你对作品和自己的能力充满自信。人们不仅仅是为作品投资,同时也是为你投资。此外,在漫长的过程中,你必须能维持一种积极的态度。如果你是个追求速战速决的人,那么这种工作决不适合你做。坚持和忍耐应成为你的座右铭。而同时,筹集资金就需要果敢善断。这就要你既要有兔子的精力,又要有乌龟的耐力。

我曾想我是真心喜欢拍摄电影的，也确信自己能以某种方式搞到足够的钱来实施拍摄。我并不觉得拍电影有多昂贵。事实却是，我想尽办法还是无法拿到一部摄影机来拍摄一些素材。可能发生的最坏的事是什么？——我已经损失了很多钱。

——亚当

专业化运作

专业主义是我们在制作的各个环节都要着重强调的一个主题，同时它也是你与潜在投资者接洽的要害问题之一。假如你表现得有条理、讲效率、准备充分、能说会道，你就会受到尊重。你可能把自己看成艺术家，但筹款这种事却是彻头彻尾地做生意，因为你是要求在别人把钱花在对你的信任上。如果你能给人一种知道自己正在做什么的印象，那么你就差不多迈进这门槛了。假如你的作品的确货真价实，再加上一番言辞恳切的游说，那么成功就离你不远了。

应确保留出足够的时间来筹集所需的资金，这可决不能临时抱佛脚。假如几个月之后就要开始拍摄了，你还没开始着手筹款的话，那就只有寄希望于中头彩了。

信息灵通

做足功课。寻找筹款渠道时，懂得从哪儿获得信息与知道在哪儿能搞到钱、怎么搞到一样重要。你了解信息的目的在于，弄清楚事情该怎么做以及如何利用它来达到自己的目的。所以，应尽你所能去大量查阅。去网上浏览信息。互联网已经成为了有效的、有价值的搜索工具（有关网站请参见本书附录中的网站列举）。另外，还应该多留心其他类似长度影片的预算情况。

要坚持对事实的不断追求。学会从不同侧面看待困难，就会发现不止一种解决的办法。比如参加各种会议，与那些曾经筹款成功的专业或非专业人士谈谈，尤其是去找那些身份经历与你属同一类型的人多交流多探讨。不要腼腆。信不信由你，一般的人都喜欢与新手分享他们的知识，只要不为此花费他们任何东西。把这些知识学到手，然后用来估算潜在投资者的投资能力。

问题的关键是要把一切都考虑到。把自己的主要精力集中于多研究一些策略，不要只寄希望于一个投资者或得到一个补贴。如果一次努力不解决问题，就得尽早另谋他途。学会给自己多留两手，也要学会面对拒绝。在最后听到一个“行”之前，先得习惯听到一百个“不”。

筹款的秘密:筹款可以分两步走。第一步,用剧本和游说筹来的钱来启动拍摄。但也许这样筹来的钱还不够。所以第二步是在主要拍摄工作结束之后,再去设法找“扫尾钱”或后期制作的费用。这种第二阶段的筹资可以在片子开始编辑的时候进行。可以把拍好的胶片放给投资人看,让他自己看看片子拍到底怎么样。与第一次筹资不同的是,第二次筹款只需简单地游说和申请,因为放胶片给投资人看本身就是一种更实在的说明。

学生可利用的资源

什么样的帮助才是对学生有用的呢?下面这些条目就向你表明了哪些资源可供你去发掘:

- **其他的同学** 其他同学实实在在的意见和信息都是非常有价值的资源。想问筹款的办法,有谁会比你处于同一处境的同学更清楚?让你惊讶的是,许多同学都忽略了将自己的同学朋友视作可利用资源这一点。与其他那些正四处寻求拍摄支持的同学来一次头脑风暴,对你而言不正是刺激想象与灵感的一种机会吗?

- **实习生的身份** 如果你在纽约、洛杉矶、芝加哥、旧金山这些传媒中心城市制作影片,就非常便于你从实习中获得收益。你不仅可以学会如何筹款,还能知道如何管理资金。

- **器材** 从事传媒工作的学生有机会搞到免费的设备,包括一切实拍和后期制作的器材,像舞台、场地、编辑室、合成设备和放映间等。

- **学习的机会** 留心各种充实自己、提高自己的机会。多听传媒工业的客户们的谈论,或者到商学院去听听课,多听一些写作课、表演课和公开课。在讨论课上,大家探讨的话题可能会从你的作品转移到目前通行的表演技巧和写作风格上面。因为学生们的兴趣不同、背景各异,所以也最有利于就许多话题进行有效的交流,这会给你深刻的印象。你的最终目标是既要懂得如何交流,又要懂得交流什么。

筹资策略

寻找挣钱的有效途径。有经营头脑的学生能靠自己的本领挣钱,他们能自己制造一些小产品出售。那些懂得烹饪、园艺、插花、会计、打字、维修电脑、拍摄婚礼录像的学生每周都能挣到不少现金。

为你的影视制作项目制造关注度和吸引力。组织筹款人,举办聚会,

不断放映尚未最后完成的作品。学会利用报纸,通过向报纸和杂志邮寄宣传品来增加知名度。

你所需要的不仅仅是大额款项的投资,小额投资也是多多益善。把你所认识的每一个人的名字列张清单,把你父母、亲戚、朋友所认识的人也都开出名单,请他们每人给你一小笔钱(15 美元以上)。他们会对你只要这么点钱感到惊讶,继而就会很慷慨地多给你点钱。如果 25 个朋友每人给你给 25 美元,加在一起就是 625 美元,这足够买 5 卷 16 毫米的胶片或 60 盘录像带了。

虽然负债累累,但我很多方面都比较走运。我不需向电影学院付钱了,因为我成了研究生助教。我的父母没有为我的本科学业付费,于是他们准备向研究生院付费。因为我不需交学费,所以这笔钱就用于拍片了。我的一些高中同学挣了一些钱,他们给了我一些资助。所以,我向朋友、父母、学生借了一些钱,并全部花在电影上了。

——霍华德

本章要点

1. 留够充裕的时间筹措拍摄整部影片所需要的资金。
2. 让你的作品和你本人都以专业的面貌出现;运用企划书——一种为投资者所熟悉的专业商业计划书。
3. 研究你的筹资对象。如果他们的一切你都了如指掌,一定会给他们留下深刻的印象。
4. 培养充分的热情来做作品的说明。让自己耐心地等待一两年,随后你就能尝到成功的甘甜了。

整个前期制作的过程就是剧本的创作。

——霍华德

16

本章向你介绍一些影视短片剧本写作的必要规则,但并不是要深入探讨撰写剧本的技巧。我们建议大家去阅读一些与短片剧本写作有关的书籍。这些书籍在本书附录的“参考书目/软件/互联网”部分能够查到。

本章所讲到的一些基本原则都不是绝对的。有些想法只要你认为有助于制作就坚持去做,即使违反了书中的某些规范也不要紧。你会陪伴你的作品很长时间,所以你对它的材料和内容都必须保持一种激情。不要忘记影视作品是以视觉形象表情达意的艺术形式,如果剧本不能以视觉的方式表现内容,那它就不可能吸引观众。

制片人 监督修改

影视短片制作的第一步就是剧本的创作。有许多办法来进行创作。你可以自己写,也可以提出一个初步想法来和编剧、导演一起创作,还可以改编另一种类型的作品(戏剧或短篇故事),当然也还可以去找现成的剧本。但是不论你采用那种方式,我们只想着重强调一点:没有好的剧本,就不可能有好的影视作品。

与一般的叙事性剧本不同,纪录片脚本的创作具有一定的特殊性。我们将在本章稍后部分探讨这个问题。

剧本是整个制作过程的依据,它能让你了解故事结构、人物性格、预算的大致额度、场景、作品的长度,以及你的目标观众是哪些。你需要用剧本去筹措资金,用剧本去招徕剧组人员,与他们一起把这个剧本制作成

影视作品。剧组中最早也是最重要的主创人员是导演,由他来赋予剧本一种个性化的视觉呈现。他可以亲自动手修改剧本,也可以监督其他的人来进行改写,直到剧本完全符合他的要求为止。

想要把短小的剧本写好是相当困难的,许多初学者容易犯的一个普遍性错误是,企图用它来揭示一个更适合用长篇影视作品来表现的复杂而宏大的主题,他们想在十分钟里把这样的一个主题说清楚。想要通过影视短片去深入探讨某个话题首先在时间上就已经捉襟见肘了,这一点是要特别注意的。实际上,简朴的往往是最好的。本书所列举的三部影片同属上乘的剧作,因为它们都很出色地讲述了三个简单的故事。(完整的剧本请参见附录 C。)

剧本创作

制片人在导演接手完成修改和为制片做准备之前,都要负责监督剧本构思的酝酿过程。在决定是否能够拍摄之前,从一个简单想法起步的剧作构思可能会经过反复的推敲、判断,其目的是尽可能地从你的创意当中培育出一部最优秀的剧作。所以应该做好对素材进行一遍又一遍反复加工修改的准备。

短片所包含的各种表现因素是相当有限的。因此在着手创作之前应尽可能多地翻阅和研究短片剧本,目的在于培养一种对这种形式的感受,以便于能在限定的时间框架内完成剧作构思。(附录 B 中提供了一些可借鉴的短片剧作名录,它们的发行商刊登在我们的网站上。)

短片的长度从 2 分钟(《巴比遇见戈斯拉》,美国,1969 年)到 34 分钟(《红气球》,法国,1956 年)不等。而主题只会受到想象力的限制。

对我影响最大的,除了那些我平生看的全部影片之外,就数学生作品了,包括那些拍得好的也包括那些拍得不怎么样的。那些不算好的作品,我想它们的不足之处在于故事过于平铺直叙,也在于太看重技巧而不是内容。

——亚当

弄清你面对的题材很重要,你也不想为了一个别人已经用过的创意而绞尽脑汁吧。

我想我已经看过了很多很多关于这方面的电影,我想我已经知

道还有哪些内容没有被涉及到。我的确找出了一部关于美女露天表演的电影,虽然和我这个主题完全不相关,但我就是认为它很重要。如果一年之前就有这样一部电影,那我就不想再重复。我做了许许多多的调研来确保我所做的影片是别人未曾涉及的。

——简

许多杰出的影视制作者都受到过其他作品的影响。奥尔逊·威尔斯在准备拍摄《公民凯恩》之前,曾把约翰·福特的那部著名西部片《关山飞渡》研究过不下 50 遍。

我把小时候真正影响过我的电影列成清单,其中一部是《枭溪桥事件》(An Occurrence at Owl Creek Bridge)(许多人都看过),另外一部自然是《红气球》(The Red Balloon)。在电影学院时,还看过一些其他的片子,像特吕弗的《顽皮鬼》。这部影片并不是在意识层面影响了我,而是在情感方面完全征服了我。它是那么忧郁、那么美,以至于让我从此以后就决心自己也去拍电影,尽管我只拍像《特鲁曼》这样的短片。

——霍华德

什么是剧本？

把你的剧本视为未来影片的蓝图。它把事件的发展一步一步地描写出来,指明观众该看什么、听什么。与小说和诗歌不同的是,影视作品的剧本不是一件已完成的作品,而仅仅是全部创作过程的一个组成部分。它不具有天然的文学价值,而是服务于影视制作的一个导引。

剧本之于影视制作,就像图纸之于造船、乐谱之于交响乐一样。假如造船工人仅仅依靠一张草图来造船,或者一支乐队只靠一本乐谱草稿来演奏音乐会,你可以想象一下会出现什么结果。就像设计图纸告诉造船工人该在哪里安装桅杆,乐谱上的标记告诉演奏家什么时候该演奏多大音量一样,剧本为摄制组的每个成员指明如何来做自己的工作。

剧本是什么样子？

附录 C 所提供的《午餐奇遇》的剧本是美国作家协会(WGA)认定的标准剧本格式。这种格式是整个影视界所公认的,与一个剧本如何被拍摄有直接的关系。(详情请参阅第三章“分解”以了解更多有关剧本格式

的内容。)使用软件系统写作标准格式的剧本会简单很多。常见的软件有 Final Draft、Scriptware、Movie Magic 和 Script Thing(更多软件请查看附录“参考书目/软件/互联网”部分)。大多数软件都能在你写作剧本时就完成标准格式化的工作。这些软件在电脑软件专卖店有售,也有些公司提供免费的软件试用光盘。

在开始阶段,一个故事并不一定要以完整的电影剧本的形式出现才能显示其戏剧张力。你可以从一个简单的提纲或场景描写开始,这就叫做“剧本大纲”(treatment)。这仅仅是对故事框架的概括交待而不是对个别场景的描绘。剧本大纲读起来像小故事,可以采用一种本章稍后部分就要讲到的直白(白描)手法来写。然而,最终将你的种种构思纳入到标准剧本格式当中也是必须的。

纪录片脚本的写作格式一般是分成两栏:一边是视觉内容,一边是听觉内容。读者通过对这两种表现元素的综合想象来把握剧本的要旨。纪录片创作者要对他的素材有高度敏感性。因为实际拍出来的纪录片可能会与最初的设想大不相同,故事可能出现一些变动。

例如,在埃罗尔·莫里斯的奥斯卡获奖纪录片《细细的蓝线》中,他最初的本意是要采访那些被关在美国得克萨斯州死囚牢房里的囚犯,但是在采访过程中,他遇到并采访了一个后来成为他这部影片主角的人。导演坚信这个关押在死刑犯牢房里的人是无辜的,并将这一事件制成影片带给观众。由此引发的争论最终使得这个人被判定无罪释放。这个例子不仅证明了,作为一个公正的纪录影片制作人必须承受对主题进行挖掘的艰苦过程,也显示出电影拥有的力量足以改变并影响世界。

在我第一部片子的采访过程中,我提问太多,一次采访就用了800尺胶片。这之后我将提问数由8个缩减为4个,内容也简化了许多。尽管之前进行了一个实验性的访谈,但我显然过高地估计了一部400英尺长(11分钟)的影片所应包含的信息量。

——简

剧本从何而来?

剧本源自任何可能激发你以视觉、戏剧的形式进行表达和交流的事物。下列资源均可作为虚构类作品或者纪录片的基础:

几个念头

梦境

一组形象
某些角色
几个概念
历史事件
某些地点
改编自短篇故事

真实事件
想象
一段回忆
真实的生活经历
社会热点
新闻报道
杂志文章

一件发生在公共汽车上或火车上的小事、一段让你喜悦或沉痛的人际交往经历、儿时伯伯给你讲的一个奇妙故事、你最喜欢的老师和他那让你久久不能忘怀的鲜明性格,这些都可能是激发你创作灵感的原材料。你可能还会对你所住小区的某种社会现状有一种强烈的表达欲。最好的剧本是发自内心的,它们建立在作者所了解到的第一手信息的基础上。

短片《特鲁曼》着重讨论的是在大众面前战胜不自信的一种经历,我们中的大多数人都会对特鲁曼那一个不同寻常的时刻报以深刻的同情。在那一瞬间,特鲁曼遭逢了一次重大的人生转折,这是一种突进式的个人成长经历。

那个夏天,我在备忘本上记满各种不同的想法和一些随感。我不停地画着一个小男孩挂在绳子上的图画,是这些形象把我不停地往前推,我不记得为什么会这样。我还想拍一部电影,一部假如我是个八岁男孩也一定会被逗乐的片子。影片中的老师会在一个雨天出场。我希望把它们拍成一部令人愉快的片子,我想从中获得快乐。

——霍华德

《午餐奇遇》中的那位妇女,也是一位自我剖析式的人物。她与一个流浪汉一起渡过了一段不同寻常的时刻,之后又回到了郊区。(参见图2.1。)这一段时光对于这位妇人的冲击也许不如《特鲁曼》中小男孩所受到的那么强烈,因为她是一位年长的妇人。但她也经历了一段她未曾经历过的事情,这使得她能以一种新的方式来理解那位流浪汉。两个故事里的人物都在情节的发展中以某种方式产生了性格上的变化。

我记得许多年以前,我曾听到过一个故事,与我在影片中所讲的非常相似。说的是某人误把别人的某样东西当作自己的。我想这是

一个任何人都有可能犯的人类共性错误。我顺着这样一个线索想下去——假定这是关于某个人的某件事。于是我开始琢磨将这个故事的发生地设置在纽约,并构思让两个我所能想到的完全相反的人在此巧遇。

——亚当

影片《镜子,镜子》主要关注的主题是女人如何看待她们的身体。影片作者发现了一个十分独特的主题,并设计了一种情景,使这些妇女表露出她们内心深处东西。(参见图 2.2。)



图 2.1 两位饥饿的顾客,选自《午餐奇遇》



图 2.2 被人体模特包围的戴面具的女子,选自《镜子,镜子》

我相信这种自我贬低和为了一种难以企及的体形而苦苦奋斗的行为在许多女子当中是一种普遍化的现象。你所应做的全部就是躲在商店里的试衣间或洗手间里偷听女人们对自己身体发出的哀叹。

——简

如何发展剧本？

把你所搜寻的好点子、好故事写在笔记本或日记里，把生活中那些稍纵即逝的点点滴滴记在脑海里。也许你会理所当然地认为当晚上到家后你总会想起什么来，可往往到时你就会发现，你会忘记那些给你启发或让你觉得可笑的重要细节。你应该随时注意捕捉有趣的材料。好主意往往会催生更好的主意，你所记下的每件事都可能激发你想得更远。

集体研讨

对这些平日积累的想法和素材，一个有建设性的处理方法就是与几个志同道合的朋友一起研讨。先整理出一个故事梗概或框架结构，把它给一位你信得过的朋友或者一个可能成为摄制组成员的人看一看。最好的选择是把它交给一位有兴趣致力于短片编导工作的人进行评论。你们可以在一起讨论哪些人物发生了哪些事情，这是丰富和发展剧情最有效的办法之一。

把想法大声说出来往往比写在纸上供人阅读更有感觉。大声表达，有时候会让你觉得你的主意比想象中还要好，有时候也让你醒悟到某些想法可能达不到预期效果。你不仅可以把这些想法和意向试着向一位“特殊”的观众述说，更为重要的是这些组织化了的想法可能受到进一步的激发。一种思想或一个形象在每一个人的脑海里能唤起完全不同的反应。如果其中的一个想法能成为你最后剧本的一个内核，那么你们这种绞尽脑汁的研讨就会成为一种保证和彼此合作的开端，从此引出一段长久的、颇有收获且有望自始至终持续下去的合作过程。

在研讨工作的推进过程中，你可能要讨论很多种不同的想法，直到你最终发现某一种是你最想表达的，而且也是最适合短片这种影片样式的。

我会把我的草稿读给很多人听，这些学生知道我在做什么，也懂得我该做什么。这种对故事的讨论成了我一年中所做的最重要的事。从中我感受到了工作的激情，那是一个创意的宝库。

——霍华德

与编剧一起工作

有的制片人自己能写本子,有的却不行。假如写作本身非你所长,那么最好去找一位比你更善于有效地把你的各种想法付诸于笔端的编剧。你不妨做一名联合撰写人,或者扮演“编剧监督”的角色。大多数制片人一般只采取后一种方式,除非他们自己就是自信的编剧。两个有创造性的个体之间的这种“授受”关系,能使创作过程充满生气。这样形成的一个整体必定好于零散的剧本片段。

在创作和制片过程中,制片人要与许多不同类型的有创造才能的人一起合作。他们当中没有两个个体是完全相同的。学会兼容并蓄人们的各种才能,是成为一个好制片人的基本要求,而编剧就是这许多个体中的第一个。

在与编剧就创作剧本达成任何协议时,不论是对方还是你本人提出的创意,都应正式地以合约备忘录(参见我们的网站)的形式落实为书面文件。

一旦导演投入工作,制片人就有责任监督导演和编剧之间的合作(如果导演自己不打算再单独更改剧本的话)。

法律事务

所有权与改编权(针对从现成素材进行修改的情况)

如果你打算以别人的现有作品作为素材拍摄影片并从中获利的话,那么事先必须购买原始材料的版权。这可以让你完全享有该故事的某种媒体形式的所有权。对于一个非常知名的故事,哪怕它的版权不至于贵得让人买不起,但也是贵得让人望而兴叹的,尤其是对预算有限的制片人来说。

获准使用现成作品或改编某种人物传记是你首先必须解决的问题,除非这些作品涉及的公众人物属于公共享有的范畴(如麦当娜、伊丽莎白·泰勒等)。如果你在报刊上读到某些特殊人物的事迹,你也必须获得为他们编写剧本的许可。如果作品的作者独家享有作品所涉及的全部资料,那么你也必须获得作者的许可后方能对其进行创作。

假如你发现了一部你所钟爱的短篇小说,请以合法的方式就作品的使用权与作者达成某种协议,以便你把它作为你影视作品的蓝本。你可以通过出版商与作者的代表、代理人或律师取得联系。如果作者本人已经过世,他的代理人或律师也能为你提供作品所有权。如果你与作者有私人关系,你就可以避开出版商、代理人、律师而直接向作者提出请求。

这一方式同样适用于与那些知名作者接洽的尝试,因为他们的代理者对不知名的制片人的任何请求往往会一口回绝。

任何情况下都不要凭空想象。你会认为某个故事对你来说是遥不可及的,但是如果你不去问就永远不会知道是否真是这样。没有冒险就没有收获,这句话适合影视制作的每个方面。

从作者谢世算起 50 年以后,他的作品即属于公共享有范畴,可免费使用。当一部著作归属公共享有范畴之时,它的著作权保护即告终止。如伊索寓言、狄更斯的小说和圣经中的故事等。如果你对某种作品是否属于公有范畴有疑问,请按下列地址给著作权办公室写信咨询:华盛顿特区 20559,国会图书馆咨询与编目部,LM-451 著作权办公室。

非商业活动/电影节权益

影视专业的学生和一些制作新手通常在电影节、博物馆或一些会议上展示自己的处女作。一部短片的基本作用就是作为今后另谋高就的跳板。所以,你有可能能以参加电影节或其他非商业性活动的名义与作者的代理人接洽有关事宜。这比获得商业版权相对要容易一些,并且通常比较便宜——有时甚至是免费的。电影节上的奖项不属于盈利范畴。

原创素材

与以上内容相对应的,是一种直接为银幕写作的原创性故事。这种情况下,制片人已经找到了他想要拍摄的电影剧本。如果你准备采用这种方式,你也应该从作者处购买素材的所有权,哪怕只花费 1 美元。一纸简单的合约(参见我们的网站)将使你与作者的合作合法化,同时这个合约也能保护你今后不至于遭受所有权争议和利益纠纷的困扰。

著作权

所有原始素材(包括故事大纲、框架、脚本等)都必须确认已经从国会图书馆获得了相应的著作权。著作权确保你在一个规定时期内拥有对素材的处置权。如果此后不久有人制作出相同的作品,那么你就有理由宣布他对你的著作构成侵权。你只需对你的第一版内容进行注册,除非之后故事的草稿发生了极大的变化。

对纪录片制片人而言,讲述一些特定内容的故事也必须确保获得著作权。但涉及历史人物或公众人物的则不必如此。私人的有关内容则必须签订一份协议(参见我们的网站),它保证了制片人拥有所必需的权利。如果你对获得非公众人物的编剧权还有疑问,则可以向娱乐业的律师进行咨询。

扩充创作团队:导演

当剧本进入创作阶段,制片人就要着手物色创作团队的另一位重要角色:导演。制片人所要寻找的是一个独立的个体,这个人必须清楚素材的戏剧可能性,并与制片人相互分享与补充。导演的加入使制片人能腾出手来从事筹资和前期制作。导演将全面负责剧本创作的最后阶段,包括监督对其进行修改或者亲自动手将其修改完成。

剧本怎样影响预算?

为了进行筹资,制片人需要一个能反映剧本投拍全部成本的准确预算。这个阶段应对剧本中可能影响预算的某些改动做仔细的检查。设想下,假如编剧要求一场发生在拥挤餐厅里两个演员之间交流的戏,这场戏实拍时就会成为众多工作头绪中的一个,因为戏里需要的群众演员们必须在拍摄这天全部到达现场。制片人看到剧本中的这部分内容时就应该自问一下:“我到哪儿去找这50个群众演员?是否要给这些群众演员个别化妆?到哪里去找这么多服装?来了以后往哪儿安置?需要多少食物?又要多增加多少预算?”

预算会对拍摄日程产生影响和约束,认识到这一点,制片人就不能不再找一些更便于管理或更便宜的解决方案作为备用。比如对于这样一个在拥挤餐厅里两个演员之间交流的戏,在不影响影片内容表达的前提下,不妨用一个更小的轻便的露天餐桌,甚至更便宜的道具来替代拥挤的餐厅。但值得注意的是,这种用替代物的办法制片人应在前期制作阶段就提出来,而不能临到实拍的前一天才提起。

有些妥协是必需的,然而有些情况下即使对作品不至于造成不良影响也不能做妥协。以《午餐奇遇》为例,这部影片中的场景地点——中央车站就不能有任何妥协。中央车站的场地租金非常昂贵,但制片人仍然必须保证租用两天供拍摄之需。如果换成斯坦福车站或康涅狄克车站,作品就不会有这么强烈的艺术感染力了。

导演 着手修改剧本

导演通过选择演员、摄制组成员,以及对场景、视觉风格等一系列问题做出创造性的决定来为作品标明自己的个人风格。他要富有创造性地将作品的各种元素粘合在一起,而所有这些得以确立的基础则是剧本。

因此,导演创作或修改过的剧本将对作品中导演个性化风格的形成产生重要的影响。经过这一过程,他应该能确认最后这一稿剧本达到了它的最佳境界。毕竟,所有值得讲述的故事都应讲出最好的效果。

作为故事叙述者的导演

剧本所提供的故事情节和戏剧性段落都必须被转化为视觉形象。导演应对故事能否被有效叙述的可能性进行评估,比如剧本是否比较好地展现了故事的主题和它背后的深层意蕴。如果剧本还需要修改,导演就应将自己所掌握的叙述技巧运用于故事的重塑。

剧本的修改可以是小修小补(比如对白的略微调整),也可以是完全推翻重来(重新结构故事)。假如剧本已经比较成熟,那么导演就只需为拍摄准备一个“分镜头剧本”就可以了。写“分镜头剧本”要求导演统计出表现各个场面的场景有多少。每一个场景都要标上序号以便对剧本进行准确无误地分解。当这一程序完成后,真正的前期制作才能开始,包括编预算、编日程提示单等等。

某些元素(而不是故事内容和结构)会影响剧本的修改情况。导演可能会从某个场地、某个特殊的演员那里受到启发。在对场地进行勘察时,导演可能会突发一个奇特的灵感,促使他对某个场景做出独特的改动甚至修改整个故事。有时,当导演听某个极富表现力的演员朗读某段剧本后,会做出决定修改角色以适应这位演员的表演才能。

我常常想如何去发现故事。你把它写在纸上,进行修改,然后开始拍摄。拍了很多很多,然后再把它们剪接到一起,然后……可是故事呢?故事到哪去了?于是你又不得不重新开始找它,把原来多余的内容剪掉,小心翼翼地作些调整。

——亚当

与编剧一起工作

如果制片人已经与编剧一同创作剧本,那么此刻就有许多重要的决定要做。如果已经向编剧支付了几个不同版本剧本的费用,那么制片人这时有权终止与他的合作关系,并指派导演来负责剧本的改编工作。不过,如果所有人都对剧本的创作进程满意的话,编剧就会与导演一起来将创作工作进行到底。把那些工作出色的编剧留在剧组无疑是很有意义的,不过有一些编剧在创作中逐渐创造力枯竭,不再适合在剧组工作,这

样的情况也的确存在。有时候导演和编剧会对一些剧本创作中的问题产生分歧,这时候导演要不自己担负起编剧的工作要不就另谋编剧来代替。

如此看来,编剧的主要任务是为剧作提供主要的创作方向,正是他的观点再加上制片人的想法驾驭着剧本的总体方向。另外也别忘了导演,他的观点也会左右影片的制作。从小修小补到完全推翻重来,整个影片的制作过程除了要做这些之外,更重要的就是依靠导演和编剧之间的创造性关系。合作是成功的关键。而保证这个合作关系得以良好维系,就是制片人的主要工作。

学生注意:我们的经验是,大部分学生都想写一些属于他们自己的剧本。他们觉得如果不是他们自己写的,就不能算是“他们的故事”。然而,许多学生作品都失败了,引起这一现象的最常见原因就是剧本,而不是导演才能。

有人擅长编剧,有人适合做导演,也有人两者皆能胜任。不过认识到自己有怎样的才能也是获得经验的一部分。在电影学院学习期间逐渐学会如何与编剧相处将为你今后走上专业道路打好基础。要知道,在专业领域,导演们通常不亲自写剧本,却要 and 许多编剧共同创作拍摄同一部影片。

短片剧本的基本规范

如何评价一个剧本?短片写作可运用的戏剧元素只有非常有限的几个。因为大多数初学者都不太熟悉剧本的形式,我们不妨一起以批评的眼光来分析一下它的普遍特征。下列就是短片的一些规范,当然例外也比比皆是。

剧本写作的过程其实也是研究的过程、发现的过程和使故事具体化的过程。看着故事被创作出来是一种令人激动的体验。最后的结果应使你感到所有的场景都适得其所,但要达到这种效果常常需要持久的耐心和艰苦的工作。很快你就会明白一条由来已久的规律:创作就是一改再改。相信这句名言,尽你所能做到最好才不会失望。

影视短片可以来自许多不同种类的构思和创意。有的故事长度超过30分钟。我们先来看看《特鲁曼》、《午餐奇遇》、《镜子,镜子》这三部短片佳作和一些经典短片的共同规律。这也许能有助于你更好地理解短片的戏剧特点。

长度

短片有标准的长度吗？有，最佳的长度就是你的故事所要求的长度。依照这样的观点，如果你关注发行市场所认为的理想长度，不妨把你的剧本或者你的计划送到发行商手上，从他们那里取得反馈意见。如果你已经为自己的作品找到了市场，那么理想的长度或许已经预先就确定了。

学生注意：因为急于向人们表现自己的才华，刚刚出道的影视制作人往往希望自己短片的内容越多越好。他们倾向于将一般故事片长度的影片压缩到10分钟之内。应该抵制这种倾向。

主题

主题就是指这个故事讲的是什么。它是故事存在的理由，是把故事整合在一起的粘合剂。《特鲁曼》的主题是如何克服恐惧心理；《午餐奇遇》的主题是如何消除偏见；《镜子，镜子》探讨的是女人如何用社会这面镜子反观自身。正是这些观念和情感的普遍性特质把观众从影视作品的表层引向更深层次的思考，而不是仅仅停留在故事的情节结构之上。影视作品的全部场景都必须服从于它的主题。如果有的场景与之不符，那就删掉它。

冲突

所有影视剧都离不开一个普遍的基本的要素，那就是一个独特的、易于识别的戏剧冲突。冲突产生张力，张力牵制观众的情感，直到冲突最终解决，张力得到缓解，影片也就结束了。

什么是戏剧冲突，怎样才能产生戏剧冲突呢？许多叙述性的故事往往开始于建立一种矛盾、一种进退两难的困境或一个目标。如谁想要一个什么东西，或者在某方面不顺心、没有得到满足。这些矛盾得到克服和解决的过程就决定了故事的戏剧性。解决问题的障碍会加剧冲突的激烈程度，所以克服障碍、解决冲突的必要性在这段经历中尤为重要。

我从剧本中所知道的就是即将展开的事件的基本结构。对我而言，重要的是让那位老妇人遭受挫折，她丢了钱包，又误了火车，这才导致她走进了那家餐馆。她坐下，起来找叉子，然后回来，这时流浪汉也已经在那儿了。他们得分享一份沙拉，他起身取咖啡，又回来。如此等等。我必须得想明白我打算怎样揭示她的误解。这是我的基本框架，其次是台词和动作，最后是一些小细节。

——亚当

基本的冲突

故事有可能存在几种不同的冲突,不论它是虚构类还是非虚构类,一概如此:

- 个人自我冲突(内部的)
- 个人与个人的冲突(人物之间的)
- 个人与社会的冲突(与社会环境的)
- 个人与自然的冲突(与物质环境的)

每一种冲突或单独出现或纠集在一起。当主人公或主要角色遭遇来自自己或是其他人的恶念,或来自于自然和社会的压力时,冲突就能将我们的注意力集中到这些人物的困境之上。导演凭借对主人公所处困境的清晰交待,把剧中人的感情和观众的感情联结到一起。

《特鲁曼》表现了三个层次的矛盾冲突:个人与社会的,个人与个人的,个人与自我的。特鲁曼所在的班级代表着社会,它因为特鲁曼的软弱而遭受到惩处。由于克服了恐惧心理,爬上了绳梯,特鲁曼被这个集体所接纳。同时,影片还展示了个人与个人之间的冲突。那位体育老师作为反派出现在故事中。他想借爬绳梯的机会让特鲁曼出丑,因而他强迫着特鲁曼下了最后的决心。

这两个层次的矛盾冲突,实际上是居于故事核心的基本冲突的扩展,这一基本冲突就是特鲁曼内心世界的自我冲突。他多想爬上绳梯的欲望(而他又害怕这样做)就是故事存在的理由。作为观众,我们能强烈地感受到这一点,同时也发自内心地想要知道特鲁曼是否能够克服恐惧爬上绳梯。他这样做了以后,冲突就解决了,紧张也消解了,因而故事就结束了。

《午餐奇遇》的主人公面临着两个层次的冲突:自我的和他人的。她的目的是独自享用她的沙拉,而她的障碍则是那位流浪汉(他人)与她自己的偏见(自我)。这是冲突的基础。她如何对待这一不愿看到的局面就形成了一种张力。只有当这位妇人要么得到那份沙位要么得不到的结局产生以后,这种张力才会得到释放。这种张力由一种期待而产生,它迫使我们急切地往下看。我们急于知道她如何应付这种独特的局面。她能消除对流浪汉的厌恶感吗?对角色和观众而言,从对对方的蔑视到相互尊重的转换,这是一种令人心满意足的跳跃。

《镜子,镜子》的冲突是人与自然、与社会、与自我的冲突。影片的目的是让女人们接受自己的身体外观。导致张力的事实是,她们的外貌是

被社会的审美标准所强加的。我们的文化把女人的身体外观置于何地，对这一问题重要性的强调从某种程度上使故事的张力尤为剧烈。

在上面的每个故事里，作者都是通过设置戏剧冲突来建立起一种期待。我们被主人公们克服困难、解决冲突的欲望所吸引，我们也只有在冲突化解之后才会感到满足。假如角色轻而易举地就能得到自己想要的东西，那么故事也就不存在了。

同样重要的是，基本冲突甚至在故事开始之前就存在了。特鲁曼害怕爬上绳梯，《午餐奇遇》里老妇人的社会偏见，都是早在电影开始之前就已经存在的事实。故事只是设置一个特殊的场景，把已经存在的矛盾冲突显示出来。在短片里没有足够的时间来让矛盾娓娓道来，所以它应该是不可避免、必然会发生的。

剧情线索

每个故事都有一个开端、发展、结局的过程，然而，正如让·吕克·戈达尔所说，没有必要一定遵循这个顺序。在《特鲁曼》和《午餐奇遇》当中，每位主人公都有一个目的（绳梯和沙拉），也都有一个障碍（恐惧和流浪汉）。大多数叙事性的故事都能简化成一个基本的公式，即“目的——障碍——解决”，因而派生出这样一个过程：

开头（发生）

中间（发展）

结尾（结局）

这一公式为所有的叙事性与非叙事性戏剧建立了一条线索。所有的故事无不遵循这一进程。困境被引发、发展然后解决，最终形成结局，故事结束。

我整个剧本的关键就在特鲁曼的幻想段落上。虽然这部分的比例在最终完成片中并不大，而且在故事结束前已经得到解决，但它的存在对表明主人公是怎样一个人的塑造显得非常重要。幻想段落在影片中的作用在不断地变化。起初，它是影片的主体，但随着故事的展开，它逐渐变短并且重要性也不一样了。它变成了让人感到意外的元素，并且为观众了解特鲁曼的感受提供了一条线索。经过十三稿的删减拼接，这些幻想段落终于在故事找到了合适的位置。

——霍华德

沿着线索发展的情节应该出现一些起伏（障碍）以增强情节发展的

张力。故事中发生的事件既可由人物引发,也可由情景引发。在《特鲁曼》这部影片中,每一次当特鲁曼尝试爬上绳梯的时候,他的臆想就把他从现实目标中拉出来。《午餐奇遇》中同样也有许多类似的意想不到的起伏。首先是流浪汉允许女主人公和他分享沙拉,然后是为她买了咖啡,最后女主人公发现那盘沙拉根本不是她的。每个事件都为故事的发生发展提供了出其不意的戏剧效果。它们就是故事的推动力。

导演应将这些情感节奏画成一张示意图,以便于无论拍到哪个场景时,自己都能知道每一段落的推动力是什么,它与整体的关系怎么样。

这类示意图可以让导演不按原剧本的顺序也能与摄制组的其他成员随时沟通。比如,他知道了场景四要出现怎样的效果,就会在拍摄场景三中更好地指导演员。假如这位演员在场景三中的表演太过用力,那么到了场景四时就没法形成感情的高潮了。

这些规则中的大部分对纪录片也同样适用。纪录片同样需要一定的情节线索,用这种方式也可以讲述真实的故事。

一个主要人物

《特鲁曼》和《午餐奇遇》大致上都是 11 分钟的长度。这种长度只能集中表现一个主要人物。围绕特鲁曼和《午餐奇遇》中的老妇人这两个人物,一个困境在故事中发生、发展,最后被解决。虽然影片也表现了体育老师和流浪汉的某些变化,但那都是与主要人物息息相关的。我们不会以关注主要人物的方式去关注他们。他们这种次要角色总是作为在主要人物达到目的过程中的障碍以强化故事的矛盾冲突而设置的。虽然每部影片都可以包含其他一些人物,但人们的感情总是集中在一个主要人物的身上。

假如把短片的时间延长至 30 分钟,那倒有可能同时表现两个主要人物,不过这两个人物的命运应该是息息相关的。这方面的成功范例是一部由阿兰·金斯堡编导的获奖影片《小联盟》(Minors, 纽约大学, 1984 年)。故事里有两个主要人物,一个面临科学课考试作业的十几岁的小女孩和一个正在为加入大联盟而拼命训练的小联盟棒球队投手。故事使这两位角色走到了一起。小女孩是个球迷,她向投手宣称,她可以教他如何投出曲线球,这样他保证会被大联盟相中。结果,她帮助投手进行了训练,使他学会了投掷漂亮的弧线球而入选大联盟,但少女的作业却因此未能完成。投手帮助她把她们练习投球的经历写成作业,使她顺利地通过了考试,投手自己也加盟了著名的“扬基队”。

尽管《小联盟》中出现了两个主要角色,但他们的目的彼此交错,其

中一个人的成功直接关系到另一个人的成功。投手因为小女孩而得以晋级,小女孩则因为投手而通过了考试。

持续性

你剧中的主人公对影片的主要行为或目的必须保持一定的持续性。如果主人公在影片中不能执着地追逐自己的目标,那么冲突也就无法维持了。特鲁曼没有放弃尝试爬上绳梯,《午餐奇遇》里的女主人公同样没有放弃她的沙拉。早在两千多年前,亚里士多德就在他的《诗学》中提出了这个戏剧原理。正是主人公的这种持续性维系着观众的观影热情并使整个故事充满生命力。

同样的,反面人物也必须是一个旗鼓相当的角色,能与主要人物相抗衡。譬如,特鲁曼的体育老师也像特鲁曼一样坚持一定要他爬上绳索之后才放全班同学自由活动。如果他轻易地就让特鲁曼从困境中解脱,那么冲突也好,故事也罢,都无从谈起了(也可能使得整个故事变得很短)。在戏剧化写作中,“二元对立”是一个常常用到的创作术语。主要人物是为了与冲突抗争而生,如果反面人物比正面人物更强大,观众就会对主人公是否会成功产生疑问。而当主人公最后成功的时候,这个胜利自然更能令观众满意。

一个中心事件

《特鲁曼》和《午餐奇遇》所讲述的故事都发生在一个特定的时间段落。在经历了真实时间的幻觉过程后,观众被带入了特定的戏剧时间。对导演的考验在于如何来表现这个特定时间段落的与众不同。

理想的短片总是集中展现一个独一无二的中心事件,围绕这一事件行动渐次展开:《特鲁曼》的事件是爬绳梯,《午餐奇遇》是分食沙拉,而《镜子,镜子》的事件则是汇集在一起的妇女表达她们对自己身体的感受。对每一部成功的短片而言,一个单纯的事件是极为重要的构成因素。在不到30分钟的长度中,能做到面面俱到是非常困难的。

由于相对集中地表现一个事件,导演就能比较充分地来挖掘这个事件内部潜在的戏剧性。这种目的的单纯性使得导演有精力对其进行深入地挖掘。而观众也会对此感到满意,因为他们的期待心理得到了满足。

我认为短片的真正要求就是表现一个单纯的事件。这是我得出的结论。即使是那些不止十分钟,看上去显得更复杂的影片,其实也是在着重表现时间过程中的一个特定段落。

——霍华德

要成功地讲述一个故事,并不见得总是要将其约束在一个限定的时间范围内。由克劳德·巴里编导的一部曾获学院奖的15分钟的短片《公鸡》(黑白片,1963年)所讲的就是一个发生在几天内的故事。它的内容是:一个法国男孩的父亲为周末晚餐买来了一只公鸡,而这个男孩喜欢上了这只鸡,并私下决定设法让人们相信这是一只母鸡。他从冰箱里偷来一只鸡蛋放在公鸡下面。这个计划一直没有暴露直到一天早上公鸡的打鸣声吵醒了男孩的父亲。父母一怒之下准备立刻就把鸡杀掉,男孩苦苦哀求把鸡留下。父母终于被孩子的执着所感动,决定让男孩把那只公鸡当成宠物养起来。

影片围绕一个简单的矛盾冲突展开,主人公的目的就是把公鸡留下来作宠物。这一冲突发生在一个多星期的时间里,而不是几小时。影片以一种非常简练的方式交待了男孩所面临的困境,以及他是如何设法将其圆满解决的。

事件并不总是在你感知的情况下影响你,但有时却更让你触动。我看过许多电影,在电影学院里看得更多。我看过《公鸡》,讲一个男孩爱上一只公鸡的故事。(此片在纽约公共图书馆能看到。)影片9分钟长共有38个场景。情节也没有大的起伏,只是讲每个人都想吃掉那只鸡,而男孩却想让它活着。一个挺棒的题材。

——霍华德

戏剧期待

要对素材的戏剧期待进行挖掘。影片中的戏剧期待是否超越了影片长度所限制的表现内容?在6~30分钟内,能不能期待你的观众相信主人公可以做出重要的人生抉择?特鲁曼能否爬上绳梯?《午餐奇遇》里的女主人公能否吃到自己的沙拉?这些目标要在12分钟内达到。我们能否期待在荧幕表现的12分钟内女主人公会由于这个流浪汉而改变了她的某些态度?当然不能。事实上,一旦她离开了咖啡店,她就会将流浪汉要求施舍这档子事抛诸脑后。等到她上了火车,她自然会当作什么事都没发生过一样。但是,这并不是说改变不会发生,只是说机会很小。我们要让观众相信在短暂的“银幕时间”里这些主人公的确会发生一些变化。

简要的故事背景

什么是故事的背景？简单地讲就是有关人物来历的信息，或者是对人物的一种说明。这种说明对于人们了解人物在故事进程中的行为动机是必不可少的因素。在短片中，故事背景的交待必须十分简短，也必须十分清晰。一般的故事片能用30至40分钟来确立叙事时间，而一部短片仅有几分钟时间。如果你不能很快很简明地交待清楚人物，那就意味着你应该对你的故事和人物进行必要的删减。

《特鲁曼》就以非常简练的手法，迅速地交待了害怕爬绳梯的小男孩的有关背景。因为我们不必更多地知道他的历史，也不必过多地交待他所置身的环境。《午餐奇遇》以老妇人的衣着和举止表明了她的身份。她是一个富有的女人，并准备回郊区去。在中央车站她对路人的反应使我们对她形成一种期待，急于知道她会对那位“偷”走她午餐的流浪汉作何反应。对于这位人物人们不需要知道得更多就能理解影片的剩余部分。

内部动作、外部动作

描写内心世界是影视剧作的难题之一。因为影视是视觉性媒体，戏剧情节必须以视觉和听觉的手段加以展现。特鲁曼和《午餐奇遇》的老妇人就是通过动作来表现他们的内在冲突。特鲁曼那些奇幻的想象是他内心恐惧的外部表征。《午餐奇遇》中老妇人的偏见则通过她企图避免与流浪汉共进午餐的行为得以揭示。两部影片都将人物置于一种他们极不情愿的情景当中，我们是通过他们的“动作”来“看”他们是什么样的人。

避免过多的对话

如果你的剧作对话过多而疏于行为或戏剧动作的表现，那它与广播剧或话剧就没任何区别了。影视剧本是表现动作的。常言道：“事情是靠做的，而不是用说的。”《特鲁曼》中的对白部分甚少，《午餐奇遇》里仅有的一点对白也都是有意义在里面的。演员的行为逻辑、做事动机，都是通过动作来揭示的。

对话仅仅是为了说明动作、展示角色的性格和增强人物形象的观赏性。观众最好能在关掉声音看电影的情况下还能理解故事到底说了什么。如果你有志于将话剧改编成影视作品，那么就应该以动作或行为来取代一些对话，或者设置一些舞台上本不存在的视觉性内容。

修改

“创作即是修改”这句至理名言真是一语中的。故事都有一个几经

变化的过程。在各个部分被有机整合到一起之前,它一直是一个谜。修改的目的在于为各种元素找到一个最佳的平衡点。每一次修改都能重新显露出一些隐藏在前一个版本中的重要元素。

专业人士都知道,想创作出一个好剧本必须舍得花费时间并具有耐心、虔诚的精神。关键是要在你走向拍摄现场前将所有的问题都解决。不要指望到实拍阶段再来解决剧本的问题,前期制作阶段你有足够的时间,先把剧本改好。

剧本我一共修改了十三稿,但我仍然不认为对一部 10 分钟的影片来说这修改显得太多。一方面因为短剧剧本并不像一般文学作品,它更像十四行诗,有很高的难度。改十三稿是司空见惯的,回过头看看我的每个稿本,有一样很清楚,那就是每改一稿都使剧本变得更短小、更清晰,也更适合拍摄。

——霍华德

审读

一旦剧本修改接近尾声,导演就应组织对其进行审读。在纸上一行行默不做声地写是一回事,在导演指导下听着某位演员大声朗读或表演剧本又是完全不同的另一回事。导演和演员所要做的就是去发现文字中的问题:词句的音调怎么样?对白是太多还是太少?句与句之间的间隔(停顿)是否比句子本身更突出?

作为一个编剧或者导演,很难切实分析出剧本文字所呈现的效果到底怎样,因为你知道的东西实在太多了。在你的脑子里流淌的全都是故事的背景资料,而同时你又希望观众都能像你一样了解演员表演的是什么。你知道如何解读影片字里行间的深意,而观众其实并不了解这一切。所以你不得不从自我中退回现实,真正去辨明你的每个镜头在告诉观众什么,而不是你希望观众能够看出什么。

形象先于语言

以视觉方式讲故事的原则是“能让人看到的就别用台词来表现”。导演都知道,在银幕上演员的面部表情就代表了一段对白。一个恰当的特写镜头往往胜过言语的表达,一个生动的形象往往比任何辞藻都更有表现力。语言只能用于辅助形象,而不能替代形象。

这就是《午餐奇遇》不同凡响的原因所在,我认为正是由于这个

它才如此成功。影片需要观众想象的内容很多,因为它几乎什么也没说。而观众又总是猜错。这种方法我认为真是绝顶聪明。

——简

由于作者总是想把所有的东西都写进去,所以剧本一般都会写得太多。导演的工作就是为剧本“减肥”(删去不必要的对话和动作)。《午餐奇遇》的原剧本中,老妇人用完餐后去车站的路上,又遇上了流浪汉,她对他说:“去找份工作!”这场戏后来也拍过,因为剧本就是这么写的,但最终的影片却不是这个样子。银幕上的内容是:老妇人去车站的路上再次邂逅流浪汉,但她完全对他视而不见。为什么这么改呢?因为在导演看来这一细微的形体动作比那句对白更有艺术魅力。“去找份工作”这句话,等于向流浪汉承认他的存在,而视而不见的动作则说明老妇人就当流浪汉像根本不存在一样。

我决定让这场戏表现出某种效果。当我在拍摄老妇人来到车站,找到她的手袋后又折返回来这场戏时,我只用了一个镜头拍这一连串动作,所以这一条画面的中段就是她正在说“去找份工作!”或者“走开!”,或随便什么。于是我又用了一架台车从她进来的方向跟拍,直到她再次遇到流浪汉,然后我把两段剪到一起。虽然画面有点跳,但她的动作却成了对他不理不睬。这样一来,我想我要的那种效果就出来了。

——亚当

分镜头剧本

无论是监督改写剧本还是亲自改写剧本,导演都必须从现在开始准备分镜头剧本以作为剧本的视觉化方案。这种剧本也应按照美国作家协会(WGA)的标准格式撰写。它以各种标志、记号和序号的形式将导演的视觉构思提供给制片人、摄影组和美术组。在这个阶段,剧本并不着重表现镜头或视觉元素,而注重于剧本的结构、人物和对白。

第一步是为每个场景标明序号,以使摄影组能依据各场的数字代码区分不同的场景。这之后,导演必须对剧本进行一次“前视觉化”(previsualize)的处理,也就是说为每场戏的拍摄设计具体方案。这一方案应该反映出导演对剧本每一个场景的拍摄想法。“场景镜头组合”(coverage)一词指的是导演对每一场景内容进行恰当表现所需要的镜头总数和镜头

类型。拟订拍摄方案要求导演先将剧本分解,画出布景平面图(floor plans)和故事板(storyboards)。(更多详情参见第三章“分解”。)

然后,导演应将拍摄方案在剧本上一一标明。这包括一些缩写的符号,比如 CU(close-up 的缩写,译为“特写”,即表现物体或人物面部的近镜头);LS(long shot 的缩写,译为“远景镜头”,即包含大量视觉信息的镜头);2S(two-shot 的缩写,译为“双人镜头”,即两名角色同时处在一个画面当中);OTS(over-the-shoulder shot 的缩写,译为“过肩镜头”,即类似双人镜头,不过镜头只拍两人当中一个人的脸部)。

分镜头剧本能为制片人制订周密的日程表提供可靠的信息。摄制组的其他人员也能从分镜头剧本中了解到拍摄方案从而进行影片规划。

纪录片

因为纪录片(非虚构的叙事故事)的创作和拍摄往往持续数月甚至数年,所以应该慎重地选择表现的主题,最好是那些让你感受强烈的、急切渴望了解更多内容的题材。你应该对大量的题材进行分析鉴别,最后再确定哪些主题适于拍成纪录片。不妨参考一些同类或相近题材的影视作品,翻阅报刊的有关文章、报道或者对某一类现象的分析评价。

我拍任何一部纪录片之前都要问自己一个至关重要的问题,就是这个题材是否能拍或者是否适合拍成影片。每当我开始拍摄一部片子时,都要把这个问题放在一个最显著的位置,这样可以确保我的影片能开拓电影的独特属性——视听元素,同时也能获得一种机会以不同于别人所惯常表现世界的方式来展示自己的内容。

——简

你所选取的题材,应该天然地含有一种戏剧性价值,这能促使观众以一种欣赏叙事性故事一样的眼光来看待你的纪录片。但这种天然的戏剧性应寓于现实的而非虚构的事件当中。可以是对某个个体或某个群体为克服厄运而奋斗的考验。

我想我对所谓“理想的”这一观念比较感兴趣,尤其是在我们的文化中,妇女们是如何受制于一种迷信,即世上存在一种“理想”体形而实际上这种体形根本无法实现。我想把这种“理想”的标准表现为某种并非僵死的东西,而是与我们所有的人都隔离开的,完全不

同的某种东西的象征。我对各种异想天开的离奇的“理想标准”感兴趣,于是开始大量阅读不同时期有关“美”的概念的文章,企图找到一种关于这种理想体形的定义。我还读了“白色摇滚女郎”的有关报道,每个不同的时期,她们都会被重新设计包装一番。从她们身上正好反映出人们对理想体形看法的变化。

——简

从分析研究的笔记当中,就能产生你的纪录片的初步轮廓。这个轮廓在前期制作阶段就相当于一个剧本草稿,从中你能归纳出一系列用于每次采访的问题。综合摄影机拍摄的采访内容、底片素材以及“真实电影”式的段落(有些情况下是摆拍的)就组成了影片的视觉元素。

你不妨把剧本的全部内容都写出来,包括对问题的预先回答。这样可以帮助你按事先设定的回答来准备提问,为导演在采访中设定一个目标。当然问题的答案可能与你的设想相差很远,但和你的采访对象一起,你还是能比较全面地探索问题的核心。

许多纪录片编导,尤其是女性编导在五到十年后都会转去拍摄故事片。她们说已经厌倦了等待人们说出自己所希望他们说的东西。而我却恰恰对此感兴趣,这就是我为什么一直坚持拍纪录片的原因——因为你永远不会知道人们将说什么。我就是喜欢事物的这种不可预见性。

——简

根据不同的采访对象,你设计的提问可以非常简单,也可以具有启发性。如果采访对象很配合地回答你所要求的内容,那么提问可以是试探性的,但是要真诚。如果采访对象还需要你诱导,那就要选择一种更具启发性的提问方式。

对13位采访对象,我都同样提了四个问题,每个提问采用不同的构成方式。我知道我会用“跳切”的方法把对这些问题的回答穿插编辑到一起。其中的一个提问是“请把你的身材从头到脚都做一番描述,每部分都谈一谈”。有的妇女会从她的头发开始,然后滔滔不绝地逐一谈论身体的每一部分。而有的人则可能从脖子跳到膝盖,这也没什么。如果她们用这样的方式回答提问,我就不再会让

她们逐一谈论胸部、腰部和臀部。

观察人们谈论什么、回避什么是非常具有揭示性的。她们会以欣赏的口吻谈论某些部位，而用嘲弄的口吻谈论另一些部位。我的另一个提问是，“假如你能按理想的标准重新设计你的体形，你会做些什么呢？”当时我并未意识到，前面两个问题实际上是一样的，比方说，她们回答第二个提问时会说：“我一点也不喜欢我的肩膀。”实际上这正是前面一个提问的答案。

——简

纪录片剧本的最终成形只能在后期制作阶段。只有把所有的声画素材都掌握到手以后，导演才能逐渐把握影片到底要怎样去表达。影片的声音部分可能包括采访内容的画内音和画外音，也可能是实拍胶片上的某段实况声音，或是录音带录制的声音，或是叙事者的画外叙述。这些声音内容的组合，尤其是叙述部分（假如采用的是这种方式）将构成最终的剧本内容。

对故事提问

当你分析创意、故事或者剧本的时候，这些问题是你要随时记得的：
这是谁的故事？它表述清楚了吗？

谁是故事中的主要人物？他/她想要什么？（对一部短片来说，最好将注意力集中放在不超过一个人物角色的故事上。）

主要人物的目标在影片限定的时间里是否是可达到的（可信）？

主要人物追寻目标的行为是否贯穿整部影片？

冲突是什么——阻碍主要人物达到他/她目标的障碍是什么？

风险是什么——对于主角能够得偿所愿有多大的必要性？

对他们意味着什么？

如何将要展示的含义巧妙地放置于场景之中？（举个例子：《午餐奇遇》中的女人在用餐之前仔细地用餐叉和餐桌擦干净。）

观众的期待是什么——他们为什么要如此在意？

通过这个故事你想要说的是是什么？主题是什么？

是什么促使你拍摄这样一部作品？是否还有其他想法在刺激着你？

场景分析

每个场景是如何：

将故事向前推进,让我们逐渐认识人物和冲突?
承接前一个场景?
顺应下一个场景(过渡的重要性)?
推进角色性格的发展——我们知道了哪些之前并不知晓的东西?
感觉到节奏感?
改变角色之间的关系?
将信息传达给角色?
将信息传达给观众?
解决主要角色的戏剧性需求?

本章要点

1. 没有好剧本就没有好影片。
2. 采用恰当的格式直接有益于剧本的分解。
3. 好剧本不是写出来的,而是改出来的。
4. 理解短片的属性。长故事片像英雄史诗,短片像俳句。

第一部分

前期制作



我在中央车站花了很多时间,几乎一整天,寻找对那建筑的感受。也就在那时,我第一次注意到那些透过窗扇射进来的光束。

——亚当

当你对所喜爱并决定拍摄的题材有了初步的创作构想,有了剧情大纲,有了对某些场景的处理构思,甚至有了剧本的草稿之后,你就会急切地想开始制作。假设你的资金已经得到落实,那么你就可以开始前期制作了。在这一阶段你将准备拍摄电影的各个方面的工作。在这个阶段所做出的决定对整个制作过程而言是最重要的决定,因为这些决定都是其他决定成立的基础。制片人和导演在这些问题上要肩负很多责任。此后的八章内容,都是在讨论这两人的具体职责。我们用图 I.1 和图 I.2 来对这些职责作一个提纲挈领性的描述。

为拍摄做充分的准备

前期制作的一个主要目的是提前处理好每件事,以避免拍摄阶段可能发生的失误。这实际上给了你一个机会去应付那些你无法预料的和超出你掌握范围以外的事(以及那些你无力改变的东西,比如说“天意”)。这些事情总会遇上的,因为所有的电影拍摄都逃不开“墨菲法则”(Murphy's Law):凡事只要有可能出错就一定会出错。当你在为影片制作制定计划的时候,一定要预先假设各种状况,务必为最坏的情况做好打算。

前期制作也是一个供你继续完善构思、明确创作意图的阶段。你需要为你的作品构建基础性元素,为它设计形式与风格,同时也要发掘创造一部成功作品的各种可能性。

最为紧要的是,在前期制作阶段,确保剧本已经充分酝酿成熟。

一个不能不看到的事实是前期制作具有无形的经济价值。这一阶段所付出的努力会为实拍阶段节省大量开支。另外,前期制作阶段拥有充裕的(开拍以后就不再具有的)东西——时间。因为实拍阶段付出时间就等于付出金钱。因此,在前期制作阶段安排周密的计划,解决潜在的问题能为以后节约大量宝贵的经费。

但是前期制作的工作也不能做得过多。一般说来计划得越周密制作也就越顺利,但由于种种原因,这对初出茅庐者来说还是一个不容易理解的道理。假如他们回顾那令人沮丧的初次拍摄,他们就会感受到自己做了多少无效的准备。如果他们开拍之前做更多的组织安排,那么实拍阶段的许多失误和意外都是可以避免的。当他们认识到这一点时已为

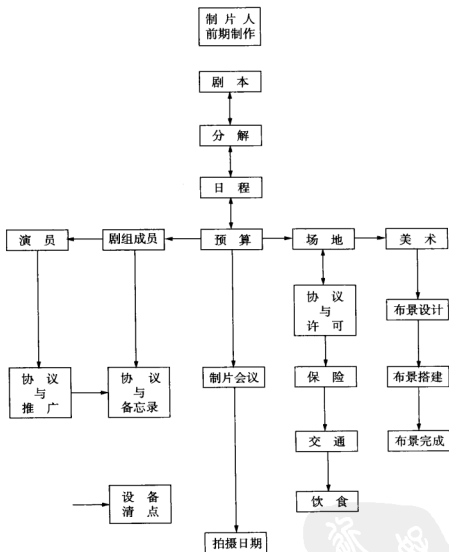


图 1.1 制片人在前期制作中的职责

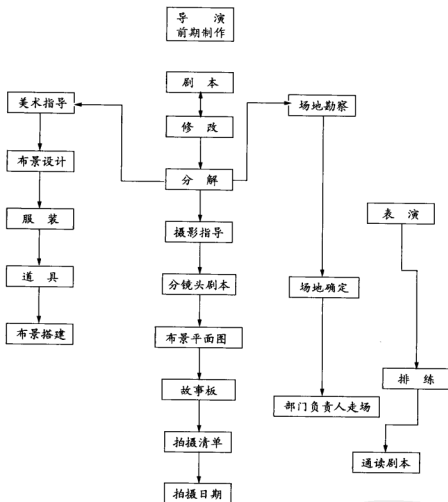


图 1.2 导演在前期制作中的职责

时已晚。假如你的日程安排不符合实际,你预定的食品未按时送到,你安排好的拍摄场地用不上,或者你手上没有足够的胶片,这些问题就是全世界所有的天才也帮不了你。然而这些都不过是你应该事先预料到的小小的意外。

没有好剧本就没有好作品

即使你已经有了第二章所说的那种好剧本,仍然不能完全保证就能拍出好影片。然而,考虑不周的剧本是绝对不可能产生成功的影视成品的。在实拍与剪辑阶段,有时真的会产生许多意料不到的收获,使你的作品在意蕴深远的意象、生动感人的人物和场景情绪氛围方面得到丰富和提高。剧本也许能折射出五彩斑斓的生活,而故事中事件的发展过程却不会改变。

为确保你能具有获得最佳剧本的可能性,就得在实拍开始之前做好反复多次修改的准备。也许你会得到错误的建议,带着尚未完全成熟的剧本进场拍摄。这样的话,除非剧本已最终定型,否则你的时间与经费的投入,你的才智和努力将蒙受很大的损失。

不要指望实拍阶段能变魔术般地解决剧本所遗留的问题。在动作和对话方面也许有意想不到的惊喜使场景拍摄得更更有质感,但不能完全靠这些。在拍摄现场来修改剧本对影视制作的新手来说的确有些勉为其难,拍摄那些未经过修改润色的剧本只会使你更加忙乱不堪。

前期制作的规范

无形的管理能力与懂得如何进行影视制作筹备的技能一样重要。以下的一些普遍性规范将有助你把握难以驾驭的前期制作工作。这完全要依靠你自信和积极的态度。

- 保持客观的态度 经验的缺乏使影视制作新手往往很难开始着手日复一日的前期制作过程。有时你甚至会怀疑这么大量的工作是否有可能在拍摄日程内全部完成,或许你还有某方面的工作未能准备就绪,比如还未找到录音师,或者关键性的拍摄场地尚未落实。不过不用担心。乐观积极的态度与效率和管理一样重要。经验丰富的人都知道车到山前必有路。制片人必须将自己置于一切活动的中心地位以使整个摄制组保持高度集中的注意力。他必须向人们说明不论遇上什么障碍,到时候所有的元素都能准备就绪,这样才能激发人们的信心。

- 为前期制作留出足够的时间 短片制作的筹备一般需要多长时间

呢？这一问题很难回答，因为这大部分取决于摄制组的经验和剧本的复杂性。一个发生在一间房子里只有两个人物的故事总比一个有十个人物并发生在一些特殊场合的故事更容易筹备。然而话说回来，任何短片对初次尝试影视制作的人来说都会让他们不知所措。

鉴于时间是经费的保证，有一个行之有效的公式：每一天实拍需要一周的前期制作保证。当然也可以与此有出入，这主要取决于剧本的复杂程度和导演的经验。最后，你一定能在有效的时间内完成前期制作。

- 制定前期制作的日程 将实拍的日期作为目标，制定出一个时间底线，争取确保在此之前完成聘请演职人员、寻找场地等全部工作。

- 各尽其职，分工负责 前期制作的职责应由大家共同分担。制片人应将相应的职责分配给全体摄制组成员（美术指导、导演、摄影指导等）并对他们的工作进展进行督促。

- 召开制片例会 不要仅仅依靠特定时间的几次碰面来保证人人信息畅通。事件发生太快，计划改变太多，要求每个人随时交流沟通。所以应制定定期的制片会议，并且要落实执行。随时保持与剧组各主创人员的联系。不要只做单线的工作，摄制组往往需要在同一时间内同时开展多项工作。

- 不要做没把握的假定 反复检查每一项工作。如果制片人假定现场监督已经查过了一处公寓场景的供电设施，那他最多也只能有一半的把握。你想要冒一下风险吗？

- 打破常规 本书只能作为一个复杂过程的指南。影视制作是建立在智慧、创造力、现场发挥能力以及天赋上的制作活动，因此影视制作也需要企业家般的经营头脑。往往在打破常规的情况下才会出现令人兴奋的机会。

- 不要忘了所有的事都会变 前期制作的过程是不断发展变化的。剧本、日程和预算在最后完成之前都可能经历无数次变化。有时甚至持续到正式实拍那一天。谨记：一旦实拍开始，变化就要终止，然后你必须集中精力按照剧本、日程和预算的要求严格执行。

- 保持健康 将影视制作所需要的各种因素准备充分是非常令人兴奋的，但压力也很大，尤其是当你第一次做这种工作的时候。每天的工作压力要求你具有健康的体格。在制作阶段应保持健康的身体，使自己始终处于巅峰状态。你不能因为感冒而延迟制作日程，也不能因为天气寒冷而放慢制作的进度。

我们在晚上开了一个小时的会。我们把日程表重新审视了一遍,令它与勾画过的剧本相符合,勾画过的剧本还要与故事板相符合,故事板还要与分镜头剧本相符合。

——霍华德

制片人 分解剧本

在拍摄日程制订之前,制片人应从所有实际操作的角度来检查剧本的情况。迄今为止,重点已经放在确定故事的对话与结构上。主要角色在暴风雨之夜于公园的桥头进行首次会面,虽然这样的处理有利于戏剧效果的表现,但从实际操作的角度看,又似乎很难实现。制片人必须考虑获准在公园中拍摄的困难,以及雨景效果的问题,还有桥上的夜间照明以及在雨声和背景中的汽车噪声中录制对话的困难。

制片人应具有预见剧本方方面面问题的能力。一个中央车站的场景(比如在《午餐奇遇》当中的场景)可能从风格和主题性上来说无可非议,但这种场景会对日程与预算产生什么样的影响呢?为了从整部影片考虑来对这一幕场景的可行性做出估计,制片人必须事先从剧本中提取或“分解”出所有有关制作的信息。将所有场景的分解内容综合在一起,就能为制片人提供一个作品拍摄实际困难的总体印象。

制片人在对制作到底要花多少钱方面形成总体概念之前还不能开始资金的筹措。除非他知道该影视作品将需要哪些设备以及拍摄影片要持续多长时间,否则他就无法获悉拍摄的成本。最后,在剧本尚未分解从而未能显示出全部的制作信息之前,制片人也不能制订出拍摄的日程。

总之,在剧本未完成之前,制片人不能开始前期制作。尽管剧本完成

之后内容还是可能有变动,但制片人就能根据变化修改相应的分解内容。为了协助制片人的工作,导演应准备开列拍摄清单,以便为拍摄日程的制订提供相关信息。

学生注意:如果制片人和导演是同一个人(我们并不鼓励这样),预算常常就决定了影片的美学风格,所筹到的资金决定了一个想法能有多野心勃勃。

制片企划书

组织管理是制片成功的关键。为了达到这个目标,制片人需要对前期制作阶段所需掌握的信息有便捷的了解途径,行之有效的办法之一就是去买一个大的活页簿和一些分隔标签,便于将每个部分轻而易举地标明出来。活页簿中的第一部分是剧本的内容。此外,它最终包括摄制组成员的名单、日程表、分解的剧本、道具与设备的清单、演员名单、预算、交通车辆情况、饮食安排、保险情况以及所有的许可证、票据和获映证等内容。

恰当的剧本格式

在开始分解剧本之前,剧本必须具备一种恰当的格式,以便能在其页面上反映出剧本信息。专业性的剧本须以标准的格式写成,使得制片主任能准确地估算每页的制作费用,并能将其转换为日程安排与预算项目。

市面上有许多电脑软件(相关列举可参见附录“参考书目/软件/互联网”部分)可以把你的剧本自动转换为合适的标准格式。其中,尤以 Movie Magic 这个集日程安排和预算功能为一体的软件,它能够及时反映由于剧本改编引起的日程和预算变化。

剧本格式的大小尺寸关系到字号的选择、对话与动作内容之间的间隔(两行)、边幅的宽度和每页的长度。(参见附录 C 的剧本范例。)以下为设定的标准:

- 左边幅:1½"
- 右边幅:1½"
- 对话左边幅空格:2½"
- 对话右边幅空格:2½"
- 说话人姓名空格:4½"

以下内容在剧本中应用大写标识:

• 所有的镜头说明(这部分在分镜头剧本草稿写出之前应尽量不涉及)

• 所有的声音效果,包括音乐

• 所有演员的第一次出场

• 题头的每一词(“INT. GRAND CENTRAL STATION”-DAY “内景.中央车站内”——白天)

• 每一段对话之上的说话人姓名

每一页标准格式的剧本内容大致相当一分钟的放映时间。按照这一规定,剧本每页应包含特定数量的内容。假如你在一页纸上写进过多的描述性词语或对话,那么实际上 10 页的剧本内容可能变成 15 分钟的画面内容。相反的,松散的剧本内容将使你很难精确地把握作品长度。时间就是金钱,对时间的精确估计是你为剧本做出预算和日程安排的重要因素。

切记“一页等于一分钟”的规则仅仅是一种假设。一篇 5 页纸长度的对话场景也可能转化成 6~7 分钟的影片长度,而 5 分钟的动作描写,比如一个追逐的段落又很可能在银幕上一闪即过。因此以上规则仅仅是就剧本中的动作或对话元素的一般性情况而言的。

分解剧本

以下内容为组织制片的第一步工作:

1. 分解剧本

• 准备分解单

• 勾画剧本

• 准备日程提示板

2. 安排拍摄日程

• 在日程通知单上贴上相应内容

3. 编制预算

• 逐项标价

本章将详细讨论以上步骤。

步骤 1:分解剧本

准备分解单

分解剧本要求把所有对拍摄日程和预算有影响的制作元素(表演、场景、道具、服装等)都从剧本中抽离出来,在分解单(breakdown sheets)上分门别类地排列(图 3.1)。剧本中的每一个场景都必须有自身的分解

单。分解单能显示编制预算的过程,因为它将每一场景制作要求所需的大致费用情况单列了出来(参见步骤3)。

有关制作的信息从剧本中分离出来之后,制片人就不必再依赖剧本了,除非演员、场景、道具等方面发生变动。对话的更动只要不改变场景的长度就对剧本分解没有太大的影响。

分解单一般用不同的色彩来标明日景/外景、夜景/外景、日景/内景、夜景/内景。如果作品的情节发生在白天室外,那么你只需用白天/外景颜色的分解单。色彩标识是编制拍摄日程的有效工具。

分解剧本第一步所要做的是为第一幕场景编序号(假如事先未标明的话),再用一只黑色铅笔在这一页该场景结束的那一行下画一道界线。这样就能使你所准备分解的那幕场景醒目地突现出来(图3.2)。

分解单的头

在标明重要信息之前,先在分解单的上方注明以下条目:

- 日期。重看分解单时,你正在准备分解剧本的这天的日期就会显得很重要。

- 制作公司的名称。给你的制作单位一个识别身份。当你在打电话、写信的抬头、印制名片,更重要的是当你在银行开设制片账户的时候就会非常便于使用。

- 剧本的标题。

- 分解单的序号。一般与剧本内容一一对应,但也不总是这样。

- 场景序号。

- 场景的地点。

- 内景或外景(室内或室外)。

- 概述。这应是一个简短的、概略性的,或者只有“一句话”的描述,用来说明本场发生了哪些事。想快速高效地区分场景,这一概述显得非常重要。

- 白天或夜晚。适当的时候也可注明是黄昏还是黎明。

- 页码计数。恰当的页码计数是编制日程表的重要依据。每页应分为八个部分,八分之一的大小相当于一英寸。如果一个场景内容少于一英寸,仍然应被算作一页的八分之一。用尺子沿水平方向将每页纸标上英寸的刻度,这能作为你的参照。将全部页码都用八分之几的方式表示(比如某场景可能是第3 $\frac{1}{8}$ 页),把它写在每一场景结束段落的右下角,画上圆圈。这种办法能表示特定场景的页码计数。

剧本 分解单

(日 期)

种类——分解单

白天、外景—黄色

夜晚、外景—绿色

白天、内景—白色

夜晚、内景—蓝色

制片公司

制作标题/序号

分解单序号

场景序号

场景名称

内景/外景

概 述

夜景/日景

页码计数

演员 红色	特技表演 橙色	配角 绿色
	配角/静场 黄色	
特技 蓝色	道具 紫色	车辆/动物 粉色
服装 圆圈	化装/发型 星号	声效/音乐 褐色
特殊设备 方块	制作说明	

图 3.1 分解单

6. 内景. 中央火车站. 白天 女人快速地穿过火车站然后停住了。她把包留在 餐厅里了！她直奔餐厅。	6 (1/3)
7. 内景. 餐厅隔间. 白天 她赶到隔间发现包已经不在。只剩两个空的咖啡杯 和一个空盘子。她开始紧张地来回踱步。 她走来走去。在隔壁隔间我们看到她的购物袋和没有吃完 的沙拉。 女人发现了她的包和沙拉。她坐下, 对着自己笑了一笑。 想起时间, 她笑着抓起包冲出餐厅。	7 (2/3)
8. 内景. 中央火车站. 白天 女人快跑着穿过人群来到她的月台上。她和一个 拄着拐杖的黑人乞丐擦肩而过。 乞丐 给点钱吧。谢天谢地, 求求你了, 女士, 我非常饿。 她不理睬他, 而是继续穿过人群。	8 (3/3)
9. 内景. 中央火车站月台. 白天 女人跳下月台追赶火车。	9 (1/2)
10. 内景. 火车. 白天 女人冲上火车。	10 (1/3)
11. 内景. 火车月台. 白天 火车沿着轨道驶向黑暗处。 淡出	11 (1/3)

图 3.2 经分解过的《午餐奇遇》的一页剧本

勾画剧本

现在你已经填写完了分解单的题头部分, 下一步该给余下的场景做出标记, 并将有关内容改写为分解单上的项目。需要以下工具:

- 一些铅笔和一支钢笔

- 透明尺
- 彩色铅笔或蜡笔
- 三孔打孔机
- 空白分解单(可用图 3.1 所示样式,也可自己设计)

彩色铅笔用于在白色纸张上“勾画”剧本。剧本上的彩色线条能使读者在浏览分解单时易于识别。

从剧本的第一个场景开始勾画,并在勾画和作标记时将剧本相关场景的信息誊写至相应的分解单上。不过可不要把整个剧本都做上标记后再誊写到剧本分解单上。你可能会改变场景的序号,比如作者标明的是场景 4,你可将其改标为连续的场景 3。

记得对剧本做标记的时候用下划线,而不要用荧光笔,以免剧本复印之后显现不出你所标明的的重要因素。以下项目应用彩色进行区分:

演员(红色)。这里的演员指的是至少有一句台词的人。每一个说话人首次出场时须在其姓名下画线,延续至第二页的相同场景中其姓名也须加下划线。当一个角色首次出场时,他/她的姓名字母须用大写。

配角和静场(黄色)。这部分表示由配角表演的“静场”动作(无对话),它对情节的发展有一定影响。例如《午餐奇遇》中,徘徊在中央车站的流浪汉与主要人物有互动关系。这个流浪汉虽然在这个场景中没有台词,但是必须出现。

配角^①和氛围(绿色)。配角的作用是填补画面,为中心动作发生的环境营造一定的“氛围”。配角通常出现在群众场面中,有时也作为背景中的活动元素。配角的选择对于每一场景形成适当的基调有着重要作用。切记,同配角一起工作的话往往需要额外添加工作人员。使用配角天数太多将花费很多钱,如果可能的话,在日程表上将群众场面安排在一起。

特技表演(橙色)。角色所表演的任何具有危险性的身体动作,如打斗、坠落,都属于特技表演,最好由受过训练的特技演员来进行这种表演。如果你的作品需用许多特技表演,那么最好的办法是聘用一位负责特技演员的协理员。

服装(以圆圈标注)。剧本中任何角色穿着的特殊服装都应圆圈标明。如果剧本中要求某服装被食物或血迹污损,那么这类服装就须多准备几套。

① 此处的“配角”应指群众演员——译者注。

化装与发型(以星号“*”标注)。这能使某场景拍摄中或连戏需要时对特殊化装、发型的要求更醒目。例如剧本所要求的人物的假发、面部的须毛、伤痕或特殊的老年化装等。剧本往往在剧情的不同时间段落要求特殊化装效果,对此必须准确地加以把握,也须将此写入分解单。

道具(紫色)。剧本所示的在某些场景中角色手中拿有某些东西,如刀、枪、钥匙、玻璃器皿等,都被认为是道具。非常重要,那些一次性使用的道具,比如打破的玻璃器皿、吃过的食物等必须具备有备用品。道具(灯、画、小饰品一类)切勿与布景混淆。这些场景中角色并不拿在手里的道具往往固定摆放在布景的某处。

特殊效果(蓝色)。指爆炸、焰火等效果,也指画面中的某些物理或机械动作,这方面的例子包括特殊光效、血包、火器等。每当场景要求有特殊效果时,必须安排充裕的时间进行布置和排练,同时特效须由特技师来负责。

特殊设备(实心方块)。用笔在剧本要求使用特殊设备完成拍摄的地方画上实心方块,比如台车、升降机、轨道、斯坦尼康等。特殊设备的使用在剧本的动作描写中可能会以某种方式指明或暗示出来(比如“我们穿越车站”,“特鲁曼在绳梯上向上爬的主观视线等”)。

车辆(浅粉色)。指画面中的车辆(场景中演员使用的车辆),也包括画面背景中用以营造气氛的车辆。

动物(深粉色)。表示场景需要动物的表演。常需要请一位驯兽师或饲养员,因为等待动物表演“特技”往往很花时间,并且不易成功。饲养员能在开始拍摄前训练动物按要求表演,这样拍摄就能顺利进行下去。

声效与音乐(褐色)。表示须提前录制并在实拍时现场播放的声效和音乐,也指演员对口型所用的音乐。还包括场景中会引起演员某种反应的特殊声效,比如开门的吱哑声、开枪的声音等。

制作说明。分解单上的这部分内容用作备注,注明上述内容中没包括却在剧本中有所反映的某些额外的制作想法和要求,可能含有诸如导演计划如何拍摄某些场景一类的问题。作为制片人,你的工作是对场景的拍摄要求进行充分地估计,以便编制出切实可行的拍摄日程和预算方案。必须对一切情况了如指掌,如果你对某些问题还不清楚、尚存疑问,就要立刻把它们记下来。

在以上步骤结束时,你就会有一份勾画过的,有着各种彩色标识的剧本以及一份填写好的场景分解单。

为提示板准备提示条

在你每个场景进行标注和将有关信息誊写至对应的分解单上之后,就可以开始准备“日程提示板”(stripboard)了。现在,你从每个场景中提取的一部分信息就可以被做成“制作提示条”(production strip)——一种窄窄的、15英寸长短的条形卡片,每一张提示条都代表剧本中的某一片段(参见图3.4)。每张提示条都应该包含关于某个特定场景的如下一些信息:

- 分解单页码
- 日景或夜景
- 内景或外景
- 自然景或人工景
- 场景序号
- 页码
- 场景内容发生的地点
- 场景中的人物是谁
- 场景中发生了什么事
- 特效/特技
- 配角/气氛
- 动物与车辆
- 剧本所要求的特殊设备

先写题头——题头起主题词的作用。所有的角色、配角、动物等都标以相应的号码,就像速记符号一样,这样,所有的信息都被记录在每一个独立的提示条上了。

步骤2:安排拍摄日程

将提示条贴到日程提示板上

制作提示条是制片人的速记卡或“浏览簿”(参见图3.3)。提示条一经贴上日程提示板,就成为了制作日程的构成部件之一。日程提示板由多组卡纸板构成,所有的提示条都很容易地插入其中或随时撤换。根据这些提示条,拍摄日期经过场景的组合情况得以确定。

制作日程取决于提示条的安排顺序,这一顺序必须具有十分明确的“制片意识”,也就是说,要求用最少的时间完成拍摄。在下一章里我们将详细讨论在制定拍摄日程时所必须考虑的各种可变因素。

题头	日程提示板											
分解单页码												
日景或夜景												
外景或内景												
自然景或人工景												
场景												
页码												
标题:												
导演:												
制片人:												
助理导演:												
制片主任:												
角色												
演员												
演员序号												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
特技	19											
声效	20											
音乐	21											
配角	22											
特效	23											

图 3.3 题头和日程提示板

内景
○
2/8
8
内景
中央火车站
1
4
18

彩色标识

用不同色彩标识的提示条能使你以一种通用的归类方式查阅作品的一组组制作方案。有了它,不同部门的主管对如何展开拍摄的情况可以一览无遗。彩色提示条标明了是日景或夜景、内景或外景、实景或人工景以及其他一些有特殊要求的内容。这样做之后你立马就能看到拍摄时间被划分成日景和夜景、内景和外景、特技表演、“魔幻时刻”(参见附录“术语表”)场面、主要特效等元素。而这些都是对拍摄日程有影响的制作因素。

制作提示条是由制片人选择的颜色组合来进行排布的。以下是典型色彩运用的举例:

- 白天外景配浅蓝灰色提示条
- 白天内景配白色提示条
- 夜晚外景配蓝色提示条
- 夜晚内景配黄色提示条
- “魔幻时刻”场面配紫色提示条
- 特效与特技场面配红色提示条

步骤3:编制预算

标出每个项目的价格

通过分解单,制片人能搜集重要信息并从中推算出较为精准的预算。每条花钱的项目都应从分解单上抽出来,标上你的估价。这些项目包括道具、服装、外景地、特效、特殊化妆、拍摄用的汽车和动物。

在你草拟预算时这些项目就显得非常重要,你不必重读剧本,除非在修改过程中出现了变动。如果剧本有了变动,那么所有的东西,包括分解单、提示板上的提示条以及预算都应做出相应的调整来反映这些变动。

导演 故事板(storyboards)与布景平面图(floor plans)

在分解单的指导下,各制作部门纷纷为开机拍摄的那一天做着准备。导演通常会在分解单上补充一些未在剧本里反映出来的内容,如复杂的机位移动、特殊光效要求、群众演员的人数等。

图 3.4 提示条

理解剧本、记住剧情、吸取剧作的精髓、赋予剧作以生命,所有这些都是导演每日的功课。作为导演,你应对剧本进行独特的画面构思,并对如何实现这一构思有明确的设想,而同时又应保持随机应变。

任何事物——外景场地、故事板、演员排练,甚至漫步街头、听一段音乐都会成为诱发你写作的契机。你成了全部这些创意的载体。写作的全过程就是将这些构思汇集成为十页的文字,好的留下来,不好的删掉。我记得我在《特鲁曼》中用来介绍主要人物特鲁曼的镜头:摄影机顺着绳梯往下移至绳结处,然后推到特鲁曼身上。但最开始并不是这样拍的,最初我们先看到绳和绳结,然后再切至特鲁曼。是摄影指导建议做出这一改动,它更好地介绍了主要人物。所以一切都是为了剧本。

——霍华德

为什么导演都得像这样做充分的准备?因为前期制作阶段的组织安排工作直接影响到实际拍摄中的灵活变通。在拍摄的紧要关头,变更、追加、调整、妥协都可能发生。也许外景地出了问题,要求摄制组转移到备用的外景地,也许某个演员中途退出剧组,也许太阳不与你合作,你要拍晴天的时候却是个大阴天。只有对作品素材冷暖自知的导演才能够指导拍摄趟过激流险滩,到达成功的彼岸。

假如某位演员或剧组人员有更好的主意,那么就值得调整计划,这也是灵活变通能力的表现。一个善于在前期制作阶段准备充足的导演应该做到广开言路。只要他们的意见不与剧本总的方向相左,导演应仔细聆听剧组人员的那些创造性意见。

我进行了准备工作,也制定了时间表。我总是着意于何时何地怎样投入精力。我精心安排着时间以便使每件事都按预定计划进行。这些经验都可以回溯到我在剧情片剧组当制片助理时的经历,它让我真正地认识到,假如你不能使你的步调一致就可能出问题,一旦这种事发生你就无可救药了。

——霍华德

制定拍摄计划

导演就是一个故事的讲述者:用镜头机位和演员表演来述说。每一

个有建设性的决定都源自他对剧本的视觉构思。导演对剧本内容的深刻理解与他对剧作主题和中心思想清晰透彻的把握决定着他的视觉构思。同时,视觉构思也来自导演对每一场景的分解,对场景中的元素如何服务于中心思想的发掘。在任何特定时间内,演员和摄影机将要表现什么,对此导演将有許多决定要做。

导演对镜头前的每一个元素都负有责任。每一个元素、每一个演员、每一段台词,甚至每一个细节,导演对于它们为什么会出现在这部影视作品里都要非常清楚。每一个元素都有它的功能且对故事讲述产生一定影响。一个故事总是发生于一定的时间和空间,这一时间和空间将由导演决定。此外,导演还决定着讲述故事的节奏进度。

导演将剧本分解为一个个分镜头,以此为实拍做好准备。这些拍摄计划,或曰“拍摄清单”(shooting plan)是最终拟定拍摄日程表的重要依据。

那么,导演怎样将一个剧本转化成视觉化的方案呢?这一过程,叫做“前视觉化”(pre-visualization)。通常用一幅连一幅的、非常详细的故事板,或配有布景平面图的故事梗概来完成这一步骤。

导演对于他可利用的材料有了好的构思,便可将剧本通过前视觉化“翻译”成可拍摄的镜头语言写到纸上。经过与摄影指导、美术指导、制片主任的商议,就可确定这些内容的可行性。导演所做的每一个选择都将以不同的方式影响各个制作部门。如果确定了用移动台车(参见“术语表”)拍摄,那么摄影指导就须准备适当的设备和人员。如可能用长镜头,那美术指导就得准备一个最大的景片。如果场景中要增加一位重要演员,就可能要求制片主任重新检查拍摄日程。(关于雇佣这些人员的具体内容请参见第六章“组建摄制组”。)

导演一般按以下九个基本步骤来拟定拍摄计划:

1. 理解剧本
2. 理解主题
3. 理解每个角色在剧中的目的
4. 建立主要人物小传
5. 将每个场景分解为若干戏剧单元
6. 为故事确定视觉风格
7. 确定节奏和基调
8. 画出布景平面图和故事板
9. 整理拍摄清单

理解剧本

导演应深入浅出地理解剧本。在实拍阶段的每个时刻,他都必须能让演员和摄制组成员全神贯注于某个特定的戏剧瞬间,并且能判断它是否与整体和谐一致。假如他的指导使这一瞬间强调过多或不足都可能影响到整部作品。导演总是对好的剧本梦寐以求,那是因为好剧本的剧情单元、结构和空间都比较容易把握。而差的剧本往往会给导演带来麻烦,使其陷于困境。在分析剧本中每个场景的时候,必须解决以下问题:

- 这场戏为什么在这儿? 它对于讲故事有什么重大影响?
- 如果把这场戏去掉会发生什么?
- 是否需要通过这场戏来支持我的故事?
- 它是如何丰富演员表演的——从中是否能得到一些以前不知道的信息?
- 它与上一场戏如何衔接?
- 它与下一场戏有什么联系?

这些是你剧本分解的核心问题。如果你还没有对所拍摄的一个场景的重要性和必要性都了如指掌,那么你还没有为导演这部影片作好准备。在开始创作戏剧化的视觉方案之前,你必须清楚地了解剧本中每一场戏的客观目的是什么。

理解主题

粗略地了解故事框架远远不够,导演还必须理解影片的主题——这个故事到底是在说什么。主题代表了你想要与他人交流的关于人类状况的一些特定想法。它或许就是你一看这个故事就被吸引的原因之一。

《特鲁曼》表达的是在人生阶段早期就直面恐惧的重要性。这个信息表现在体育老师的最后一句话中,“今天你面对的只是一个绳梯,但是如果你面前的是你人生中的一个重大转折……”。爬上绳梯对这个小男孩来说只是一个小小的胜利,不过就是这个小小的胜利让他懂得,一个人只要有希望,就能充满自信地面对未来的种种困难和挑战。

你的主题以及如何来表现,将会影响所有你对影片的创造性决定,比方说演员、工作组成员以及场景。

理解每个角色在剧中的目的

导演要对每个角色的目的动机有所了解,无论是在整个故事发展过程中还是其在故事中出现的具体时间内。每个角色在剧中的客观目的性可以是有意而为,也可以是无意识的举动。《午餐奇遇》里的女主人公只是想在用完沙拉之后回到郊区,相比之下,流浪汉的动机就模糊许多。他

为什么在允许女主人公分享了他的沙拉之后还要为她买咖啡？在这个导致不寻常转折点的片段中，流浪汉决定请女主人公吃东西，留下的是一个她几乎不可能再次经历的体验。与女主人公不同的是，他的动机是模糊的，本质上更偏向于无意识的举动。

特鲁曼的目的是要爬上绳梯，因为体育教练强制他这么做。孩子们支持特鲁曼的原因是，如果他能爬上去，教练将同意他们踢球。一开始，教练看起来似乎有些不近人情，到后来才知道，他的目的是要给特鲁曼上一堂人生课。理解了每个角色在故事里的动机，导演就能够确定每一场戏甚至每一场戏中的戏剧单元在哪里，又该如何反映冲突。

建立主要人物小传

要对每个主要人物的动机有深入的了解。不仅要理解他们在剧本中所说和所做的，更重要的是理解他们在此前或此后所可能说的与可能做的。这些被称为人物的“背景故事”(back story)。它可以要多详尽就有多详尽(从人物出生就开始的深入的人生历程)，帮助演员真正“了解”他/她所扮演的剧中人物。借助这种人物小传，导演能指导演员在彩排和实拍中塑造他们的角色。

比如，这一角色是否怪癖？剧本中哪些因素反映了这一特征？这种怪癖是怎样表现的？导演如何用镜头来揭示这一性格？《午餐奇遇》的导演通过拍摄女主人公强迫症般地反复擦拭餐叉和桌子的动作来刻画这个富裕女人的性格特点。

在戏剧表演中，导演和剧中演员有大量排练时间来探索剧本和故事中的人物。而在影视作品拍摄中，导演很可能只有一丁点，甚至完全没有排练的时间。为了能使演员尽快地调动情绪“进入”角色，导演必须对角色有深入的理解。他必须有一种表达技巧，能尽快地把他对角色的理解告诉演员。

不过，我们也鼓励那些影视制作的新手们尽可能多地排练。这将有助于他们和演员建立融洽的关系，探索出阐释影片素材的独创性的方法，更好地理解剧本，与演员一起把握、发展他们的角色。排练阶段提供了一个打开演员创造思路的好机会，让他们得以在没有压力的情况下在场景中表演。

将每个场景分解为若干戏剧单元

在镜头中，观众应该看什么、听什么全部都由导演掌握。故事讲述就是对每一个戏剧瞬间或戏剧单元如何与下一个进行衔接的理解。戏剧单元(beat)是发生变化的一个时刻，是叙事流的转变。故事的主要单元就

是其开端、中段和结尾。这些主要单元中是各个场景,每个场景中是一些小单元,表现了故事发展从一个点到另一个点的微妙的戏剧性转变。

戏剧单元是由角色的目标动机策动的。动作和目标改变时,单元也会改变。它们是指引观众沿着故事发展情感之路前行的内在导航标。

分析和分解剧本中的每一个场景,导演都必须确定以下因素:

- 这些单元是哪些?
- 这些单元是怎样结构的?
- 这些单元是怎样发生作用的?
- 每一单元的节奏如何?
- 角色是如何从一个单元过渡到另一单元的?
- 所有单元是如何共同作用于场景的?

每个场景都有一个主要动机,而演员就要把这种动机表现出来。在这场出自《午餐奇遇》的场景中,女主人公的动机是吃到沙拉。她认为流浪汉已经把她那份拿走了,既然她也没有钱了(她已经把钱包丢了),所以她也不能再买一份了。而妨碍她这个动机的就是那个流浪汉,冲突由此产生。我们已经把这场戏分解为如下单元,图示出了演员是如何向她的目标前进,又受到哪些阻碍的过程。

内景,小餐馆的隔间内,白天

妇人从坐在隔间里的流浪汉身边走过,坐了下来

妇人:这是我的沙拉。

黑人流浪汉:离我远点。

妇人:这是我的沙拉。

(第一单元结束,我们期待看下面的动作。)

(妇人的动作:争夺她的权利。)

妇人想拿走盘子,他又把盘子拉回去。

黑人流浪汉:嘿!

(第二单元,这里有一个停顿。)

(妇人的动作:打量这个流浪汉。)

妇人看着他大嚼着莴笋。

而他则不搭理她。

时间一点一滴地过去了。

(第三单元,我们想知道,“她接着会干什么?”)

(妇人的动作:试探)

妇人伸手去拿叉子,然后偷偷到盘子里叉了一小块食物,她望了望流浪汉,看他是否阻止。流浪汉只继续吃。

她又叉了一小块,又一块,再一块。

流浪汉还是毫无反应。突然,他站起身走向一侧的通道。

(第四单元,只剩下她一个人,她继续吃着。)

(转折点)

她接着吃着剩下的食物。

流浪汉端着两杯带杯托的咖啡回到座位上,将杯子放在桌子上,自己坐下。

(第五单元,她吃完了。)

(流浪汉的动作:心平气和地提供。)

他把糖递给她。

妇人:不用,谢谢。

他又从口袋里拿出一袋低糖伴侣,她接受了。

妇人:谢谢你。

(第六单元,本场戏已达到高潮。)

(妇人的动作:接受流浪汉的提供。)

她看看手表站起身,拿起手袋离开了座位。他看着她离去,不免感到有些失望。

(第七单元,本场戏又转回悲伤的基调。)

这个场景里的每个单元都是故事可以改变发展方向的时刻。流浪汉本可以一口拒绝女主人公,不让她分享自己的沙拉。在每个单元处,演员必须重新估计事态然后决定如何行事。然而每个单元又都不尽相同。正如在这个场景中的一个重要单元,即流浪汉走开的第四个单元,是本场戏的“转折点”。所谓转折点,就是场景中关系着场景动向的主要单元。如果流浪汉不同意女主人公与他分享沙拉,那么这场戏极可能就此告一段落。如此看来,最具戏剧性的转折点就是所谓的“高潮”了,也就是当他给女主人公拿了咖啡之后,他们之间就有一场“午餐奇遇”。

在场景的主要动机或行动中还有一种稍小型,但是同样重要的戏剧单元,就是这些小型戏剧单元一个接一个地刺激着演员的动机与意图。女主人公的全部意图就是去吃沙拉,不过要面对流浪汉对此作何回应这个问题,她不得不改换另一种方式去达到她的目的。

妇女首先以言辞试图要回她的沙拉,遭到拒绝之后她伸手去抓沙拉

盘,遭到再一次的拒绝。这就是第一单元,她在这一单元里的动作是“争夺她的权利”。随着她逐步意识到当时的情况,接着就是第二单元“打量这个流浪汉”。在第三单元,她的动作可以称为“试探”,这也是她快速伸手去叉一块沙拉的原因。她停下来看看流浪汉是不是会有反应,当她发现他并没有任何反应的时候,她就开始一块又一块地取吃沙拉。没有任何预兆地,流浪汉突然站起来径直离开了。这就是第四单元,转折点。他的这一举动其实默许了妇女分享他的沙拉。当他带着为妇女要的咖啡回来时,这个动作可以看作“心平气和地提供”,也就是第五单元。第六单元“高潮”是在她收下咖啡和糖的时候,她的动作是“接受流浪汉的提供”。两个人物之间紧张的状态转变成为友爱。当他望着她离去时,略感到失望,场景至此产生情绪上的收缩,这就把观众带入第七单元。

虽然以上这部分说明是一种猜测,不过场景中的动作似乎也就是这么运作的。用此方法解释其他场景也同样适用。不过有一个底线判断标准就是,这种机制是否会对演员有所帮助。排练过程中,演员和导演一起发现并塑造每一个单元。这个协同形成单元的过程也称为“场景注释”(phrasing a scene)。

在故事中另外一个重要单元的例子就是对主要人物的介绍。当我们初次看到他或她的时候,他们正在做什么?对特鲁曼的介绍是个很好的例子——特鲁曼是所有人中最后一个去爬绳梯的,大家都把目光集中到他身上。介绍或表现一个人物可能会成为一个精彩的视觉瞬间。人物可以突然被切入画面,也可切入一个空镜头,让人物从暗处走向亮处,或者让人物出现在长摇镜头的末尾。演员的表演和介绍演员的镜头会给观众大量信息,应该充分利用这一黄金时机。

为故事确立视觉风格

当你对故事的重要瞬间和每个场景的戏剧单元有了充分的理解之后,就要寻找一种合适的拍摄方式。有一种很好的方法是在开始这个步骤之前,先翻阅一些画、照片,甚至是杂志上的广告,寻找那些和你想要的视觉风格相类似的表达方式(参见第八章“美术指导”有关如何表现视觉形象的内容)。一个关键性的画面可以成就整个作品的主旨。把你的视觉构思告诉摄影指导,由此开始彼此之间的合作关系,这最终能使你们进行有效的互动。在准备拍摄《午餐奇遇》时,导演就提出他喜爱阿尔弗雷德·斯迪里兹(Alfred Stieglitz)的摄影作品,希望从中受到风格上的启发。

充分理解故事、人物和主题之后,就可以开始视觉构思了。你剧本的属性或类型是什么?艺术手法上是要遵从常规还是想有所超越?恐怖电

影与喜剧电影在视觉风格上截然不同。恐怖电影通常是昏暗的、阴郁的，镜头的运用一般多晃动和倾斜；而喜剧电影一般光线明亮，镜头通常是静止的、流畅的，以便使演员在不受镜头干扰的情况下表演喜剧动作。当然，你也可以考虑突破类型的限制。

导演确定画面中物体或人物的位置以及照亮他们的目的，意在营造一种戏剧张力。段落的整体视觉构思或场面调度要求导演就镜头是固定还是运动，是长镜头还是短镜头作出决断。影视制作的艺术之美就在于导演的风格，再结合剧本的特性，往往能创造出独一无二的叙事方式。

世上没有天生引人注目的题材，只有引人注目的电影制作者。你就是把世界上最伟大的题材交给一个平庸的电影制作者，他也会把它弄得枯燥乏味，完全不像电影。

——简

确定节奏和基调

节奏与速度能唤起场景所要求的观众的情感反应。它是导演的基本职责之一。优秀的剧本总是具有稳定的风格和节奏，故事的空间与时间也由编剧作了清晰的交待。导演仅仅只需将文字语言转换成画面就行了。这就是为什么说“得到好的剧本导演就成功了一半”的原因。你的剧本中对场面内容的节奏有提示吗？是快还是慢，是激越还是拘谨的？

排练阶段是构思故事节奏的大好时机。此时，导演可以在表演和布景上大胆尝试，尽可能作一切必要的调整，直到把剧本想要表达的东西表现得最好为止。

画出布景平面图和故事板

随着对剧本、人物性格、视觉风格等内容有了一定的了解，导演就可以考虑他用以讲述故事的具体拍摄计划。

基于这一点，导演应该构思每一场景所需的拍法，即“场景镜头组合”(coverage)。它指的是逐个场景地讲述故事需要多少镜头，需要哪一类镜头。你可能会用一系列快速剪接在一起的画面或一个编排好的长镜头画面来表现一个场景。为了推进工作进程，导演的工作必须根据这些布景平面图和故事板行事。

写好拍摄清单之后，我会首先挑出我们最重要的镜头。但在每

天工作结束后我都会发现,总是有很少一部分小镜头,或者一些其他的拍摄角度,都是我曾经考虑到要拍摄的,却从未得到过机会。

——亚当

布景平面图(floor plans)

布景平面图采用的是拍摄现场上方的俯视角度。就是设计出一张布景上方的俯视图示,显示出人物的动作和机器的拍摄角度。镜头的角度用一个小“V”符号表示。图示所指明的摄影机角度与方向(还须指明摄影机的运动方式)让导演和各部门负责人知道摄影机将被放置在什么位置(如图3.5)。图中应指明家具、墙壁、布景装饰,而且其摆放位置应是能更动的,以便导演选择视觉上的最佳角度。

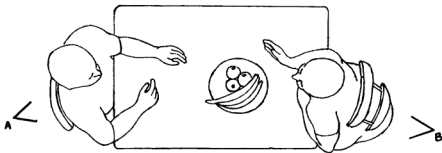


图3.5 布景平面图(floor plans),左面的摄影机角度与右面摄影机对放,产生一种镜子式的摆位

布景平面图有助于你来巩固每个调度设计的意图,也指明了如何使用最少却最有效果的拍摄角度。排练预演时给每一幕做一个图解(可以根据实际拍摄的机位作调整),这既有助于提前考虑剪辑方案,也有助于摄像指导设计出完整的布光计划。美术部门从布景平面图中能了解到布景或外景地是哪些部分进入画面,哪些部分不进入画面的信息。外景部门也能从布景平面图中看到轿车、汽车必须停在哪里才不至于被拍入镜头。

通过布景平面图,导演可以区分拍摄清单的优先次序,将一些额外的镜头,也就是有时被称为“唯美镜头”或“肉汁镜头”(“gravy shots”)的拍摄放到最后。假如导演超出了日程安排,他就可以舍弃“肉汁镜头”。但“肉汁”可以舍弃,场景中的“肉”还是应该保留。

基于这一点,我们绘制了一小张体育馆的俯瞰图,基本上就是一

个画了线的篮球场。我们设置了机位,确定每一个镜头里面哪些人出现,都需要哪些东西。然后我们试着把这些镜头根据效率归组:你知道,一些镜头都朝着同一方向,这样你就能使用同样的灯光布置,或在镜头里出现同样多的孩子。

——霍华德

故事板 (storyboards)

绘制故事板也是导演准备实拍的方法之一。正如它最初的叫法“连续素描”(continuity sketches),最早细致化地使用故事板是在1927年沃尔特·迪士尼电影公司拍摄卡通片时。这一技术包括绘制一系列示意图,标明每一个基本场景以及这些场景中的每一个机位,就像黑白连环画一样。在拍摄之前,故事板能为导演和所有部门负责人提供影片的视觉纪录(见图3.6)。

对于房间里两个人的对话段落而言,故事板并非是必不可少的,但对于一个动作场面却显得至关重要了,如果导演自己不能画,那么也应由绘图师来把他的视觉构思描绘出来。如果无法从绘图师那儿得到帮助,导演可以使用电脑软件程序来完成,比如Power Production软件公司(www.powerproduction.com)出品的“快速故事板制作软件”(storyboards quick)和“故事板画师”(storyboards artist)软件。

我已经完成了一份很完整的镜头清单。当剧本日益接近尾声之际,我开始画故事板。故事板实际只是拍摄清单的镜像,但同时它也提示了镜头内容,并可对镜头做出些轻微的调整。因为你开始了解到你的确不需要想象中的那么多镜头。

——霍华德

整理镜头清单

以特定顺序排列的镜头列表称为镜头清单。故事板和布景平面图中指明的镜头应予以优先列入清单,以便由此来确定拍摄日程。助理导演和制片主任需要知道镜头的数量,以便正确地安排每天的拍摄计划。一旦故事板、布景平面图和镜头清单都准备好了,导演就可以对主要摄影任务放心了,因为他已经有了有效的拍摄计划。

我一般把故事板与布景平面图结合起来考虑,但更主要还是依



图 3.6 《特鲁曼》的故事板

据布景平面图。在绘制故事板时,我知道我将用一个特写来表现她的手正在取票,这时包中的物品和钱夹子一起掉了出来,接着她出场了。我设想把摄影机放到这儿拍这镜头,放到那儿拍那个镜头,放到那儿拍那边的东西。我们计算出镜头的数目,随后就理出了镜头清单。

——亚当

镜头清单绝不是机位的清单,“机位”(setup,镜头设置)这个词表示你每次改变的摄影机的位置,而镜头清单记录的则是每一个画面的具体内容。在一个固定机位上你可以通过换用不同景别的镜头,从而在一个机位上拍到两到三个画面。整理镜头清单时你对镜头的选择会涉及到镜头语言的全部内容和细节。以下所列的是你决定在拍摄中使用哪些镜头之前所应考虑的部分元素。更多视觉法则的详细内容,请参见第十二章“摄影”。

ECU——extreme close-up 大特写(表现眼睛和鼻子)

CU——close-up 特写(整张脸)

MS——medium shot 中景(躯干)

WS——wide shot 全景(整个人)

LS——long shot 远景(环境中的人)

XLS——extreme long shot 大远景(大环境中的人显得很很小)

以下举例说明《午餐奇遇》中某些场景是如何按顺序拍摄的。

星期一

1. 史高迪上火车
2. 火车离开,史高迪在画面中
3. 火车离开,画面中没有人
4. 特写,史高迪错过火车
5. 中景,史高迪直走

午餐时间

6. 意外动作的定位镜头
- 6A. 邮车的定位镜头
7. 整个动作的大移动台车镜头
8. 移动台车拍摄面部
9. 移动台车拍摄钱包
10. 接着2个镜头拍摄冲突
11. 拣起来之后,伯纳德把史高迪的东西给她,她冲了出去
12. 中景,伯纳德拣东西
13. 特写,伯纳德拣东西
14. 中景,拣
15. 特写,拣

星期二

1. 史高迪,移动台车

2. 史高迪再次进入,移动台车
3. 史高迪最后一次进入,移动台车
4. 史高迪拿出车票
5. 乞丐靠近——广角
6. 乞丐的谈话——两个镜头
7. 女厕所标识
8. 女厕所门
9. 史高迪决定不进去

拍摄录像带样片

无论你拍摄的是电影还是电视作品,最好是在完成拍摄清单之前,能将你的视觉构思拍摄成录像带。你不必和演员一起干这件事,因为这不是关于表演的,而是和摄像有关。最好能实验性地拍摄一下,为前期制片工作提供方便。

结 语

将剧本改制成故事板和布景平面图绝非易事,必须同时考虑到种种美学的和实际的因素。导演应该自问一下:“怎么才能最有效地拍摄一个场景?”与此同时,他还须问自己:“为实现视觉构思所选择的这些拍摄手段我自己有能力完成吗?”美学的因素与实际的因素总是彼此缠绕在一起,对此导演必须以自己的方式来做出抉择。结语是写给导演的任务,说的是他工作的一部分。

本章要点

1. 分解是联系剧本和预算的纽带。
2. 镜头清单、故事板、布景平面图直接影响拍摄日程。
3. 导演一个单元一个单元地分解剧本。
4. 要熟悉视觉语言。

我一直记得安排拍摄日程包括四个主要部分：一是外景的控制；二是演员的安排；三是场景的顺序；四是场景中的各个镜头，尤其是考虑到摄影机移位或拍摄演员的难度。

——霍华德

制片人 制作日程提示板

当制片人分解完剧本并且将基本的制作元素都做成提示条以后，他就可以制订拍摄日程了。日程是制片最基本的路线图示，也是计算影片实际成本的重要依据。本章集中讨论在制订日程安排过程中需要考虑的一些可变因素。

拍摄日程，也称制片日程，表明在实拍期间各个场景拍摄的顺序。电影或电视很少遵循叙事发展来拍摄，也就是说，不会按照剧本中所呈现出的先后顺序拍摄。不按次序拍摄在影视界是极普遍的现象，因为出于制作中的种种考虑，一般不可能允许在拍摄时按照剧本的先后顺序进行。设计一个拍摄日程，以便可以按照更能有效利用时间、人力、物力的顺序将各个不同的场景集中分组在一起。

制片的工作效率是决定从每一美元中获取多少收益的最高统领。拍摄影片所需的天数与预算之间有着直接的联系。虽然我们在下一章才讲到预算，但在此了解一下这些步骤之间的逻辑关联也是非常重要的。因此，在制订日程之前请不要编制详细的预算。

假如你已经将剧本恰当地分解为一张张分解单，并且已将一些关键性内容誊写至制作提示条上，那么你就可以准备制订日程了。这些场景提示条是很有用的工具，而提示板也是有效的手段，在那上面，场景的顺

序非常便于处理、安排。提示板就像是制作日程的视觉呈现或者是一张表。时间测定系统的好处就在于方便,提示条可以轻易地在提示板上贴上与取掉(不论是用手工还是用电脑),同时它能使整个日程一目了然(图4.2)。

千万别以为完成第一步就万事大吉了,你制订的日程可能只能作为一个草稿,仅仅是一个起点,而绝不是一成不变的东西。在前期制片过程中,这一初步的日程安排要经过多次修订。对任何特定的作品而言,许多因素都会影响到理想的场景拍摄顺序。哪怕在拍摄日期临近之时,这一顺序都会起变化。

一般原则

在你将提示条贴上提示板的时候,也就是说,当你把各个场景按照它们拍摄的顺序进行排列的时候,应考虑以下一些一般性原则。记住,用色彩标识的提示条可将日程以不同的色彩进行编排和组织,这能使各部门负责人对日程安排情况一览无余。比如按同一场景分类,按由身价很高的演员分类,按外景的夜景分类,或按群众场面分类。

确定日期

在你开始编制日程之前,可能会遇上一些超出你控制能力以外的情况,包括某些演员和外景地的使用必须预先确定一个特定的时间。也许某位演员在你的片子开拍前后的某一天已有约在先,要参加另一部作品的拍摄;也许某一外景地只能在特定的几天或特定的几个小时才能使用。比如《午餐奇遇》剧组,交通高峰期就不被允许在中央车站内拍摄。这一规定迫使他们将拍摄时间限制在每天中午的四个小时之内。

像这种限定时间的情况处理起来会非常棘手。正常情况下,你更倾向于让日程可以随时调整,但是,如果有了定死的要求,你就必须遵照执行。当提示条出现变动时,应在提示板上订上通知,提醒人们那些确定的日期。

史高迪刚接演了一出剧目,并且正在排练,因此每天必须五点就离开。这对中央车站的戏来说并不成问题,因为两点之后我们也得离开。最后一天餐馆的戏我们也让她按时走了。基本上每个镜头都有史高迪的戏。但是我只让克莱柏特在拍摄阶段的某一天到剧组来,因为这儿有一场他的戏。我努力使场景拍摄的先后顺序尽可能地贴合故事的发展过程,如此一来,像外景地一类的问题就变得相当重要了。

比如,正像我前面提到的,只有车站督察来的时候我们才能到站

台上去拍摄。所以中午的时候,我们得突然停下手里的工作到站台上。这是第一天,而第二天那位督察没来,于是我们就自己跑到站台上开始拍摄,最后被赶了出来……他们不让我们靠近站台是因为电轨很危险。

——亚当

拍摄场景

把日程上所有的拍摄任务按不同的场景分类,目的在于在前往另一场景地之前,将这一场景的全部场面都拍摄完成。在影视界,这叫做“赶拍”(shooting out),也就是尽量避免来来回回跑场景。因为摄制组的每一次迁移都花时间,并且都必须计入到日程中。而像《特鲁曼》和《镜子,镜子》倒不存在这种情况,因为这两部影片的故事都只发生在一个场景内。然而《午餐奇遇》则不同,必须在移往中央车站之前把餐馆的场景拍完,反之亦然。

迅速有效地组织实施整个摄制组的搬迁,称为“剧组迁场”(company move),其本身就是一种艺术。一位训练有素的外景主任能为此节省大量时间和经费。一天之内剧组迁场一到两次的情况是比较常见的,但在日程安排上还是得为这种迁场留出足够的时间。假如一次搬迁需要跨街、跨市、跨区,那么这个搬迁就应该被认为是“剧组迁场”。举例来讲,假设你要安排摄制组在一天之内进行两次跨城区的搬迁,而拆卸设备、“清理”(wrap out)场景,跨区赶路大约要花两个小时,那么,两次迁场就要花去4个小时,或者说12小时工作日的1/3的时间。

在中央车站拍摄,他们和我的一个协定就是只允许我们在两次高峰期之间的时间拍摄。每天我只能从十点拍到两点。因此我们定了一个时间表,什么时间该到什么地方。

——亚当

如果你的剧情要求有多个外景地,那么明智的做法就是把它们尽可能地彼此安排近一些,这样能减少途中的时间。“靠近”应该作为你对外景地考虑的一个因素。这样你就会把基地建在靠近所有外景地的地方以此作为制片的中心。

如果剧作要求较远的外景拍摄,那么旅途中的日子就必须在日程表中有所体现。(在做出这种选择时需要考虑多种变数,参见第七章“拍摄

场地”。)

演员

同拍摄场地一样,演员的选用也是影响日程安排的一个主要因素。在为演员安排表演日程的时候,需要考虑种种可能的变化。如果是与“美国影视演员工会”(SAG, Screen Actors Guild)的成员一起工作,那你就得遵守SAG章程的规定和条例,恪守每天的工作时间、旅行时间、用餐保证、休整时间和周转时间等方面的规定。演员通常是一天工作十小时,而剧组人员则需要每天多加开始前的准备工作和结束后的扫尾工作时间。因此,如果演员的时间延迟,那么其他剧组人员的时间也得相应延迟。

制订日程时,应以最经济实惠的方式使用演员。演员的计酬方式有日计制、周计制、全片计制这几种。如果两次拍摄之间的间隔少于十天,那么一位演员应成为周计制的人选。也就是说,如果一位演员先以“日计制”方式工作,而四天后又被召回工作,那么在与演员的合同中就应将计酬方式改为“周计制”。你也可以雇用“日计制”的演员,随后再将他或她转为“周计制”,但不能反向操作。以周计制方式工作的演员按周取酬。因此拍摄日程上对演员的使用哪怕只超出一天,他或她也须再领取一整周的报酬。

“全片计制”的演员按片取得固定的酬金,在整个拍摄周期内都可予以安排,所以对他们的使用不会成为问题。但假如你只在两周中的一头一尾两天需要演员表演,却付给两周的报酬就有些不合情理了。最好的解决办法是调整日程表,将这个演员的场景全部移到拍摄计划的头或尾进行“赶拍”,这样会使整个拍摄受益,即使这意味着剧组为不使演员再花几天时间重回拍摄现场而超出当天安排的时间。然而,如果用于演员的费用少于超时的代价,那么在第二天重回拍摄场地也还是明智的。

我们知道我们只能让孩子们在每天的特定时间内拍片,所以我们向家长们许诺拍摄从每天早八点到晚六点,中间还有一个小时的午餐时间。我们必须保证使所有的孩子都按这一时间表工作,因此,剧组的其他成员也只能按此执行。

——霍华德

学生注意:免费的演员或按照SAG协定取酬的演员有的可以全天工作,但有的只能兼职工作。这对你的制作来说就是一种限制。针对这一限制。你也许需要调整日程安排。

外景

这里有一个忠告:拍片先拍外景。如果可能的话,这条影视业的规范就应当遵循。如果你事先拍完全部外景,然后再将剧组转入室内,那么坏天气就不能逼迫你改变原定日程。反过来,如果你先拍完全部内景,再将剧组转到户外,那么你能看天气行事了。

在这种情况下,聪明的办法是至少保留一个室内的场景,或者预先安排一处人工布景以供天气变坏时使用。如果没有人工布景,整个组只有停工等待天气转好。像这样的延误往往是非常花钱的,并且会使你的原定日程被全部打乱。

夜间拍摄

同一场面的室外夜景拍摄最好集中统一安排(大多数室内夜景可以在白天通过关窗避光的办法拍摄)。关于如何安排室外夜间拍摄有两派意见:第一,可以把这种场景全部都安排到夜晚拍摄,将原先正常的早6点拍到晚6点的12个小时拍摄时间改为从晚6点拍到次日凌晨6点;第二种就是“分段”拍摄,即从中午拍到午夜。这就要求剧组用前6个小时拍摄日光戏或白天外景的场面,用后6个小时拍室外夜景的场面。拍摄内容的特性决定了只能二者择其一而为之。

安排夜景拍摄时间的时候,千万得记住在前一天工作结束与第二天工作开始之间演员需要12小时的休息时间(按SAG协定规定的)。这一阶段的时间称为“周转时间”(turnaround time)。这一惯例实际上意味着你不可在结束白天的拍摄之后马上就接着夜间拍摄,反之亦然。周末通常用作白天拍摄日程到晚间拍摄日程(反之亦然)的过渡。否则协定所要求的“周转时间”只能被安排在每个白天的拍摄计划中。

日程:必须认识到,夜间拍摄更加消耗体力,即使剧组人员更习惯于在夜里工作。不要指望剧组在夜间与在白天一样高效率地工作。减少你原打算在一个小时之内能拍完的场景数,并把这一情况体现到日程表中。

夜间的外景拍摄非常花钱,并且按一般逻辑来看也更富挑战性。安排一定数量的夜间外景所需的照明设备是一件非常复杂的工作。镜头景别越小,成功拍摄一个场景的机会越大。

段落连续性

虽然你不大可能按照剧本的先后顺序拍摄整个影片,但还要建议你

尽可能按照段落连续性拍摄。这可以让演员和导演顺着剧情的自然线索来表演和工作。如果从一场争吵的结尾开始一天的拍摄,最后再以这场争吵的开端来作为拍摄的结束,这样在感情上就会显得非常别扭和难以把握。

然而,拍摄室内场景时,在同一照明效果下应尽可能多地多拍。从室内的一个区域转到另一区域而需重新布光之前要先“赶拍”这一区域的内容。这种情况可能干扰段落的连续性,但却是标准的拍摄程序,也是常识。因为每改变一次灯位都需要耗费许多时间和精力。

儿童演员

儿童演员的使用有着严格的规定制约。他们不能像成人那样长时间地工作。拍片期间,如果孩子因拍摄影片而离开学校,就必须由他们的家长、老师或社工人员陪同。查阅 SAG 的章程,关于儿童劳务的法规是非常详尽的。

孩子注意力集中的时间较短、体力有限也是拍摄过程中的一个重要问题。因此拍摄儿童的场面可能耗时更多,尤其当孩子不是专业演员的时候。这些都应在安排日程时考虑到。

我记得我们最初的考虑之一就是按剧本的顺序拍摄,以便让孩子们感到更容易一些。剧本非常短,我们可以很从容地拍摄。我怕孩子们一旦失去了剧情的先后顺序感,就可能变得厌烦、迷惑和疲惫,所以决定把所有的幻想场面都放在第一天拍摄。我想这是一个不错的办法,能让孩子们真正地投入到拍摄的过程中。他们换了三次服装,穿上像罗宾汉那样的行头,又换上了内战时的服装,使用了小火力发动机等玩意……我们相信如果第一天他们感到兴奋和兴趣盎然,那么后面我们就能使他们保持这种兴趣,使整个拍摄像一次冒险。

我们对服装师的问题也处理得较为成功。她来自纽约,负责为孩子们准备服装和熨烫所有的服装,但必须两天以后回到纽约做别的工作。所以说这是整个拍摄计划中安排得相当成功的一部分。

——霍华德

季节

安排外景的拍摄日程时,季节是制片计划所应考虑的一个重要问题。可利用的日照光线从夏到冬会发生种种变化,而且冬天的几个月里光线

的利用率会降低,尤其是在北方。所以冬天拍摄外景应尽可能地利用日照光线,每天开工的时间不妨早一点。

气候

户外拍摄最大的可变因素是气候。像酷暑、严寒、暴风雪雨的气候条件会对外景拍摄带来不便,延缓剧组的惯常工作节奏。寒冷的气候自然使人和设备的运动速度放慢,夜晚就更甚。严寒会影响摄影机的机械性能,降低电池的使用寿命,损害视频设备的灵敏度。你可以在下雨时拍摄,但绝对达不到通常的工作效率。

应该仔细研究以掌握你准备拍摄的那个季节中的气候情况(雨、雪、风暴、飓风等)。气象台会公布分季的气象年报,农民的历书在预报气象方面往往准确得令人不可思议。随着拍摄的日益临近,可以浏览 Weather.com 网站(因特网上的一个专业天气频道)查看未来7天的天气预报。最好能把这个网站加入你的收藏夹。此外,也须查看什么时候日照光线开始增加,什么时候开始减少。

以下三种天气情况需要你及早做好准备:

- 轻微情况 小雨、小雪、小雾等都属于那种不至于影响拍摄的天气情况。小雨开始下和雨停时,只要它不反光,一般对摄影镜头来说是不可见的。小雪通常化得很快。让设备保持干燥,演员也不要淋湿,这样就能继续往下拍。

- 中等情况 一整天都下雨的情况一般比较少见。可先到拍摄现场耐心地等待,雨可能随时会停。

- 重度情况 在恶劣天气情况下一般无法拍摄,比如暴风雨之前。最好利用这个机会转移去拍室内备用布景(cover set,即搭景,参见术语表)部分。

特殊效果、特技表演、动物表演

不论剧本中何时要求有特效,哪怕就简单到一个火灾场面,在日程安排中也必须附加上专门的筹备时间和实际工作的时间。这条原则也适用于特技表演和动物表演。作为一条普遍规律,拍摄不寻常场面的准备与拍摄时间要比普通情况多出三到四倍。

特殊效果、特技表演和动物表演部分在拍摄之前全部都应长时间反复排演。这样你才能按照拍摄日程的要求按部就班地进行拍摄。

群众场面

合理的做法是将群众场面集中统一拍摄。群众场面的组织调度、饮食供给、众多群众演员(也叫背景演员)的服装会给后勤剧务带来挑战并

且费用非常昂贵。同时,还得为助理导演、服装师、发型师、化妆师配备额外的助手,还可能需请警察帮助维持交通秩序。为了保证有效地交流,还必须使用扩音喇叭和步话机。所以当你碰上群众场面的情况,一般要在日程表上安排比你预计的更多的时间。

特殊设备

某些特殊的场面可能需要租用额外的设备,比如斯坦尼康(Steady-cam)或移动台车(dolly)。斯坦尼康除了租用设备本身外还须雇请专业的操作人员。需要特殊设备的场面应集中到一起以便节省经费。

周转时间、装机时间和流动人员

编制提示板的时候还须考虑去拍摄场地的往返交通、先期布光、搭景、置景等所有环节。例如,制片组在制定好日程安排之后才发现和布景组的时间安排不一致,这会令人非常沮丧。在这种情况下,美术指导应及时将完成布景搭建所需要的时间告知制片主任,以便使美术部门的周转时间与其他部门的时间相配合。

花钱能很轻易地解决类似问题,比如你可以雇请额外的施工人员来加快布景搭建。如果经费比较紧张,就要重新调整拍摄日程,以便于制作人员根据这一信息来重新安排拍摄。

如果制作组能派出流动人员事先在室内场景为照明设备布线,就能节约大量时间。当主要人员休息的时候,B组人员就可以布置灯位,并按摄影指导的指令进行粗略地布光。此后,当A组到达场景后,他们只需对灯光进行一些调整就可以开始正式拍摄了。

制片新手往往不能准确估计搬运、装置各种场景材料和电器设备的精确时间。那么,在制定拍摄日程时,应尽可能地请教经验丰富的人。资深的摄影指导、照明师和置景师在这方面会给你提供很大帮助。

其他需要考虑的因素

检查一下剧本,看看哪些是你剧本所独有而又会影响到拍摄日程的特殊情况。每个剧本都会有自身的问题,时刻关注那些不寻常的日程安排方面的挑战。

开始编制日程

在编制拍摄日程时是否必须随时考虑所有的这些因素呢?答案是不需要。适合你作品的恰当的日程安排会随着时间推移慢慢完善。不妨先拟定一个能包容一些主要因素的草稿,再逐渐把你作品中所特有的一些关键因素考虑进去。每一部剧作都有它所独有的场景,在组织拍摄时会

遇到种种挑战。不要指望第一遍制订的日程就能解决所有这些问题。不到正式开始拍摄的前一周,甚至前一天,日程安排的工作都不会结束。

事实上,在正式拍摄期间,拍摄日程仍旧不断变动的情况也并不少见。像场地被取消,演员患病或意外的天气变化等一类情况都会迫使摄制计划在场景甚至拍摄时间上做出一些调整。尤其是制片新手,更可能会不停地变更日程,因为他们总不免过高估计一天之内所能拍摄的镜头数。

制订日程

在依照上述 14 条重要原则有条理地完成对所有场景的归类分组之前,不要开始对实际拍摄日程进行安排。这样能使你在决定如何安排每天拍摄日程之前对影片全局形成一个明确的概念。下面是一些在安排拍摄日程之前应优先予以考虑的问题:

- 从你所清楚的确定日期开始入手。这些确定的日期将成为你围绕之展开工作的不变因素。

- 将场景归类分组,但应首先安排外景。

- 结合考虑演员的档期。

- 根据白天和夜晚拍摄的不同特点进行安排。切记在白天昼夜之间必须有 12 小时的周转时间,可利用周末安排过渡。

- 确认作品要求的其他一些特殊调整因素,如特效、群众场面等。

开始的时候要按日期排定提示条,以便使你对拍摄大致需要多长时间有一个粗略的估计。如果可能的话应从容易的开始,在演员还没有机会一起工作之前不要安排感情的高潮戏。

在任何地方都可能这样,比如我们在纽约大学(NYU),一旦确定了拍摄创意之后,第一件做的事情就是选择开拍的日期。开拍的日期尤为重要,由此你可以明确地知道如何着手去实施拍摄。根据开拍日期,我可以设立一个时间表,这个时间表会告诉我到 11 月我应该有个草稿,12 月我要确定演员,(来年)1 月我应该确定拍摄场地。如果没有这些,你的拍摄就会陷入困境,无限期拖延。

我经常看到一些学生,他们总是把日程改了又改,始终不能确定下来。最后到了学期末,他们就会说:“我现在是该拍摄了。”他们只给自己留了 3 周的前期制片时间,而之后,又通常是边进行前期准备边拍摄。

选好拍摄日期,并按照计划进行是非常重要的。它无形中给你

一种制约,使每一件事都能如期完成。何时布景、何时排定,它总能让你真正集中关注一些事情。这样就能避免犯一些错误。

——霍华德

如期完成

“如期”的“期”如何确定?你怎么知道你的摄制组一天能完成几页剧情内容的拍摄?“如期完成”(make the day)一词是一个影视专业术语,指的是顺利地、按时完成日程安排所规定的一天内的拍摄进度。摄制组应在最初几天如期完成拍摄,跟上日程的进度,使拍摄有一个良好的开端。记住,剧组成员和演员中的许多人此前可能从未在一起工作过。鉴于所有的可变因素,再检查一遍日程还是不算费事的。最初几天如能顺利地如期完成拍摄,就能为剧组提供一种心理上的鼓励,使人们有信心如期完成余下的拍摄任务。

大多数电影故事片的拍摄平均每天能完成剧本的两到三页内容,而一些低预算电影和电视电影则是另一种情况,一般平均每天拍摄五到十页。学生作品一般每天能拍两页的内容。但记住,这只是平均值,它主要取决于有什么样的条件。比如电视制作的预算较低,因此它紧凑的日程安排正反映出这一实际情况。

假如你的预算允许,应注意按每天两页的进程进行拍摄,但也并不意味着每天总是不多不少正好两页。有的时候,剧本那一页是难度较大的动作镜头(图4.1),这时你一天可能只能拍完其中的四分之一。也有时候你一天能拍五到十页,这种情况通常是拍摄对话的场景。对话费时较少,因为它较少涉及灯光的布置。只要灯光到位,你就能以很快的速度、很高的效率拍完各个镜头。

我得到了镜头中我想要的东西,感觉大家工作得也很不错。就这些情况而言,我想一切都进展得十分顺利——直到我们到达餐馆,拍她进门那场戏为止。我简直没法拍这场戏,我想用一个镜头拍下所有的东西,但它似乎总不能随我所愿。

这是这一天所拍的第一个镜头。我开始有点害怕了,感到这个镜头所耗费的时间正在蚕食着本已十分紧张的拍摄日程。我正在陷进泥坑,让我感到了要被抛到后面的威胁,然而我不想作出任何错误的决定。我只好从一个只有两分钟的镜头开始一点一点地克服困难。史高迪的戏从她要沙拉开始,然后她选了一盘沙拉,又与厨子说

话等等。我的问题出在我是以真实的时间,而不是以电影的时间(静止不前的时间),来看待这个场面。在拍长镜头时,演员表演感觉对了但是移动台车却出了差错,有时移动台车的运动准确无误而摄影师的聚焦又出了问题。我们一共拍了八条。在这段时间当中,镜头也从两分钟缩短为三十秒。

——亚当

13. 内景 体育馆 白天	13
远景:特鲁曼独自一人站在体育馆内。	
特写:他脸色晕红,对这一切他已感到无话可说,也没有人可以听他说。	
远景:又一次表现特鲁曼独自站立。	
特写:他紧咬嘴唇,开始向前迈出一小步,接着又迈出稍大的一步,停了下来。	
又一次停顿,比上一次稍短,仿佛正迈步走向一辆疾驰的列车。他的步伐越来越快,最后像离弦一样,朝绳梯冲去。	
摄影移动台车跟拍他跑过体育馆。	
他的主观镜头:他正朝向绳梯猛冲。	
移动台车跟拍:他一跃而起,紧紧抓住绳梯。他一次次地前后挣扎,晃动着,奋力向上攀登。	
特写:特鲁曼奋力向上攀登。	
俯拍:特鲁曼小得像一只向上爬的蚂蚁。	切到
14. 内景 体育馆 白天	14
同上景,稍后。	
体育馆的大门打开了,泰勒走了进来,他拿起一件汗衫,把它放到靠近大门的地方。他抬头看过来,脸上浮现出一丝微笑。	
	切到
15. 内景、同上景,稍后	15
俯拍:特鲁曼奋力向上攀登。	
	切到
16. 内景、同上景,稍后	16
镜头推向体育馆内的全体同学的脸。他们在门边站成一群,默默无声地向上看着。	
远景:特鲁曼就要接近绳梯的顶端了。	
特写:他奋力向上入画,突然间,场内爆发出一阵喧嚣的欢呼声,在体育馆内回响。	
全班同学都沸腾了。从大厅的另一边传来斯派罗先生的声音,他生气地喝斥着。	

图 4.1 《特鲁曼》的分镜头本

1989年3月23日,星期四				
时间	镜头	摄影方式	演员	备注
8:00—9:00	4-3	主观镜头,特鲁曼抬头看挂在天花板上的绳子		手持摄影:=1 站位2-1
	换绳子			
	2-1	移动台车:远景,透过绳套拍特鲁曼和他的班级同学	特鲁曼/ 班级同学	导轨:和1-3相配 注意排队的顺序, 泰勒拿着球
9:00—10:30		摄影机推上去/为孩子们的对列打光		
	1-3	远景,孩子们整队:定位镜头	班级同学	注意排队的顺序与 场景II保持连续 性,落幅是泰勒拿 着球
10:30—12:00		摄影机推上去/为特鲁曼、斯派罗打光 双人镜		
	2-3	中景,斯派罗抓住特鲁曼/他们对话	全体演员	导演的拍摄手法: 这是主镜头
12:00—1:00		班级午餐:1/2 小时		
	3-3	中景双人镜,泰勒/斯派罗:没有拿球	泰勒/ 斯派罗	拿球
	3-2	特写斯派罗:拿着球	斯派罗	和3-3相连续
1:00—1:30		剧组午餐		
1:30—2:30		移动灯位/摄影机拍摄3-4:泰勒在队列中		
	3-4	中近景,泰勒想要球	泰勒/ 班级同学	球
	3-4A	中近景,艾米失望,开球	艾米/ 班级同学	增加的人物
2:30—4:30		移动机位/调整光位拍摄台车镜头3-1,3-5		
	3-1	移动台车/中景,特鲁曼走过队列	特鲁曼/ 班级同学	
	3-5	移动台车/特写,斯派罗,注视向前方,拉开到远景	全体演员	同轨道机位 3-1
4:30—5:30	3-6	远景,全班注视着特鲁曼	班级同学/ 斯派罗	没有特鲁曼
		班级解散		
	2-4	斯派罗的过肩镜头:反打特鲁曼	特鲁曼/ 斯派罗	接2-3的定位镜 头,连续性
		光位/机位反过来拍摄斯派罗		
	2-2	特鲁曼的过肩镜头:反打斯派罗	特鲁曼/ 斯派罗	接2-3和2-4,连 续性
6:00—6:30		剧组用晚餐		

图 4.2 一天的拍摄计划样本

将每天的拍摄时间控制在 12 小时以内!

平均每天两页的进度须在 12 小时以内完成。如果一天的拍摄时间比这安排更多就不明智了,因为疲乏状态下的剧组的工作效率总不及充分休息的剧组。长时间工作的天数太多就必然要求削减工作量。当剧组碰上难度很大的布光或复杂的摄影机移位时,他们的工作量就应当减少。

学生拍片总始于良好的愿望,希望能在 12 小时的期限内完成工作,但拍摄时通常会出现一些情况使这天的工作延误下来。一个缺乏经验的剧组在布光和设置机位方面所花费的时间一般会比想象的长。其结果往往是,需要导演简化镜头清单以保证如期完成拍摄。

前期制作阶段的拍摄

有时有必要在前期制作阶段进行拍摄工作。如果一位演员在某一场景中要在电视里出现,那么,电视图像部分就必须先于这一场景的拍摄完成录制。如果你正在拍摄的场景需要播放一段原创的歌曲,那么这首歌也必须在实拍之前完成录制,然后通过回放(playback),就是将音乐插入场景,让演员和歌手对口型演唱,从而避免采用现场录音。采用现场录音可能会因出错而影响拍摄进度。用回放歌曲的办法,导演就能保证每一次歌声都很完美。

确定日程

导演应明确规定影片拍摄的进度。拍摄日程可能会极大地受到影片预算的影响,也就是看你支付得起多少天数的拍摄开销。假如说经费不成问题的话,那么一天之内安排几场戏合适取决于导演和摄影师的工作进度。你大概会非常幸运地与某位一天能拍完 30 个机位的导演合作。无论如何,有一点非常重要,那就是这位导演能比较严格地按照日程的规定完成工作。总体上,他对拍摄是尽职尽责的。

在你确定提示板的各项内容之前,应当向各个部门的负责人征求意见,尤其是导演、摄影指导、场地监督、助理导演和美术指导。依照惯例在实拍之前各部门负责人应在一起碰碰头,逐个逐项地审查每一天的拍摄安排。如果他们有什么更动日程安排的意见,这就是提出来的最后机会。

这是一个三天的拍摄安排。我们有许多事情有待排定,比如说,演员的拍摄日程安排,当我们可以进入(中央车站)后,我们怎么来拍这个段落。我们知道,中央车站每天只给我们四个小时的时间,所

以我们可能需要两天(来完成拍摄)。第三天就用来拍餐馆的戏。

——亚当

在这个碰头会上,导演是关键人物,因为他得对拍摄日程负责。助理导演是第二关键人物,因为他的职责就是确保剧组的每个人按日程规定的进度工作。导演对他能按时完成当天的工作必须有充分的自信。在这个碰头会上他考虑到的任何问题都应提出来供大家协商。一旦日程得以确定完成,就应立即印制出来,分发给所有演职人员,作为拍摄工作的日程表来执行。

通知单

通知单(call sheet)是拍摄日程的概述。这份单页的纸张应在拍摄日的前一天晚上送达所有演职人员手中(图4.3)。假如整个拍摄只需要短短的几天时间,那么通知单上便可以包括全部拍摄阶段的内容。通知单上应概略地体现出第二天拍摄的全部有关信息,包括时间、场地、演员进场时间、特殊设备、剧组人员进场时间以及场景镜头的清单。

85

通 知 单					
制片人:					
日 期:					
导 演:					
片名/场景名					
布景	场景	演员	昼/夜	页码	外景
演员及临时演员		出演部分	化装	进场时间	离场时间
环境气氛及群众演员		进场时间	剧组人员	进场时间	
预定日程及变动情况			备用布景或备选天气情况		

图 4.3 通知单

通知单的镜头清单部分由导演提供,其他部分的信息均摘录自提示板、日程表和剧本分解单。镜头清单是指第二天摄制组所要拍摄的场景清单。依照惯例,在通知单付印分发之前,导演对其进行最后的审定。如果导演想改动场景拍摄的先后顺序,这就是最后的机会了。

假如导演确需改动场景拍摄的先后顺序,那么必须在拍摄的前一天着手进行。如果放到拍摄当天进行,那么演员进场、剧组人员、设备等都没有足够的时间做出相应的变更。

第二天的日程表都应在前一天收工清场之前打印发放下去。这个日程表从起床时间开始,接下来是车辆接送时间、进场时间、午餐时间、清场时间,最后是回家时间。通知单要做到剧组演职人员人手一份。另外,我们所做的每处修订都必须写入日程表。

每天晚上在我们回家之后,摄影指导、助理导演、制片主任(这几位关键人物)应对第二天的日程表进行再次核查。我们要讨论下我们最新计划要做哪些工作,而那些工作我们是否还打算进行。我们能预见那些从未碰到过的新问题吗?我们就是这样以每一天为基准来排定日程表的。

——霍华德

导演可能会因以下原因更改镜头清单:

- 在某天的某一时间里演员的表演可能会发挥得更好。
- 某场景需要在前一天完成。
- 照明或音响方面的问题可能会影响到日程安排。

纪录片的日程安排

与故事片的日程不同,纪录片的日程安排应以一件件的分散活动为基础。拍摄日程更应以事件或活动被拍摄的可行性为基础。大多数情况下,纪录片的拍摄日程应逐周或逐日排定。

纪录片拍摄日程的某些方面比较容易安排:和拍摄对象以及设备租赁公司约定一个具体的日期,然后进行拍摄。为了避免租用的设备闲置,应将一天的拍摄排满。如果你自己有设备(正如许多纪录片创作者那样),那么日程安排就更简单一些。相比较而言,如果拍摄对象被限定在某一特定日子,或者某一天的某一特定时间,那么,这就要求你务必将他的时间到场拍摄。因此,纪录片的拍摄日程可能比故事片显得相对更

严格一些。

我必须根据拍摄对象的活动来安排拍摄日程。他们工作日都很忙,我只有利用晚上和周末的时间拍摄。我并不试图在一天之内安排三次以上的采访,这对我们大家都好。很显然,一次来一个对他们来说并不成多大的问题。我通常一个人只花两个小时。他们到了以后,我向他们交待拍摄的步骤。我们摆弄灯光等设备的时候会尽量使他们感到随意一些。我不想感觉到忙乱,好像要急匆匆地把他们送进装配线一样。

——简

学生安排日程时的注意事项

分别安排拍摄日程 初次制片用此方法进行日程安排是明智之举。如果可能的话,不要连续地安排拍摄,而应留出几个周末或一些短暂的空闲时间,利用这些时间来估算自己能否如期完成计划。如果不能跟上进度,那么在下一阶段的拍摄时还可做出必要的调整。同时,这也让你有时在下一次拍摄之前看看拍出的样片。假如你对拍到的样片不满意,或者对自己的工作、对摄影或音响效果不满意,也还有时间进行修正。对于制片新手来说,这样做有时可以避免剧组在全部拍摄过程中犯相同的错误。

然而这种方法的不足之处在于使你比较难与剧组其他成员之间步调一致。你可能需要花费几天时间来使剧组协调工作节奏,让彼此之间感到相互适应。而学生创作碰上这种事情,实际上选择的余地会很小。假如演员是不拿酬金的,而一周内的白天他们都有工作的话,那么对他们而言,周末可能是能用来为你工作的唯一时间了。

提前安排重拍时间 设想一下你可能需要重拍某些部分,这既可能因为没拍到理想的效果,也可能因为第一次拍时碰上了意料不到的情况或者因为日程安排不恰当而未能拍成。必须提醒大家的是,要想重拍就必须确保剧组与演员能重新投入工作。应确定无疑地为演员与剧组制订一个拍摄结束之后的日程安排。最后,还应提前安排出非常充分的时间使你能在重拍之前看完所有的样片。

我所拍的所有影片都不存在重拍任何一部分的可能性,因为我们都是在全国各地的外景实拍。我已经习惯了这种拍片方式。对我

而言,拍纪录片时要求对素材有较清晰的整体把握,但我们从未这么做过。唯一能补救的素材就是那些静止的照片和档案影片,而实拍过后就不会再有现场拍摄了。

——简

利用现成资源 在这期间,尽可能多花时间与你的制片指导或其他经验丰富的人士一起反复检查你的制片日程。很多学生和新手刚开始时都难免对一天所能完成的拍摄存在种种不切实际的设想。他们往往急于求成,这种热情还须不断地由脚踏实地的精神来锤炼,由一种积淀而成的常识来规范,由丰富的经验来支撑。

集中安排外景拍摄 由于经费和可利用资源的限制,你的拍摄日程不可能包容剧本所要求的所有场景,这就迫使你集中安排现有的场景来进行拍摄。你可将几个场景拼接成一个,在不影响剧情需要的情况下,以此来简化制片要求。

安排拍“无声电影”的时间 如果一个段落不一定要现场声效,你就不妨在现场进行不录音拍摄来省下宝贵的时间。在影视业,这叫“无声电影”(MOS, mit out sound, 参见术语表)拍法。这种方法使你不用非得等到头顶上的飞机过去以后或者等到周围一切都安静下来以后,再一个镜头一个镜头地分开拍摄,而可以让剧组在一天之内多拍几个场景。

不要害怕拍摄延期 或许你觉得前期制作阶段没有必要太匆忙;或许你在开拍临近的时候才开始遇到寻找合适的演员、剧组人员或外景地等方面的诸多问题。还或许因为是你第一次拍片,总想使一切尽善尽美。如果是这样的话,那么不妨把开拍的日期延后几天,虽然可能因此而错过某个外景地或演员,但你却能赢得时间使拍摄进行得更顺利(也让自己的心境更平和)。

在决定延迟开拍时间之前,你必须确定没有安排任何拍摄需要的固定日期的活动,比如游行(显然不可能改变它的时间)或者其他一些在你的作品中作用突出的特殊活动。

电脑与制作

电脑技术的发展使制订日程与预算的过程变得更容易。剧本写作、剧本分解、制订日程、编制预算都可以运用某种软件进行。它能使你清楚地看到剧本的修改是如何影响到日程和预算的。大多数专业影视制作目前都开始运用这种技术,它已经成为组织制片过程中一个独立的环节。

导演 确定拍摄方案

正像本章前半部分所讲述的那样,导演可能会很充分地介入到制订制片日程的过程当中。制订日程时,制片人除了考虑演员档期、先期设备配置、外景拍摄需要等,同时必须考虑导演的要求。导演也应与制片人一起讨论他所设想的第一天的拍摄进度和具体方法。

在制订日程的过程中,导演是不可或缺的角色,他必须是那个最后说“我能按计划拍完剧本”的人。导演最主要的职责就是在剧本基础上尽可能地拍摄出最好的影视作品,他的第二项职责是按日程安排完成每一天要拍摄的剧本页数。这意味着一天的拍摄工作结束时能完成预定的目标,也就是前期制作阶段所排定要完成的那部分剧本内容。

导演决定了拍片的进度。如果导演的进度缓慢,那么整体的拍摄进度也会慢下来。导演的工作精神激励着每位演职人员,就仿佛是通过演职人员的劳动把自己的心血倾注到了银幕上。因而,导演对拍摄日程的了解也包括对每个人的能力的了解。应注意自己的身体,充分休息,同时增加营养以使自己具有充足的体力应付紧张的工作节奏。

89

拍摄方案 = 时间 = 日程安排

导演决定着一个段落该如何调度和拍摄,这主要依赖于他的拍摄方案。这一方案又源于导演与编剧、美术指导、摄影指导、故事板设计者、剪辑师以及任何一个对拍摄某一段落有好主意的人的充分协商。而最后的决定是由导演自己来做出。

最佳的交流方式是将每一个镜头都画成故事板(尽管这些草图通常在演职人员到来后又会发生变化)然后与各个部门负责人进行商讨。因此,导演有必要向制片人指出他将在哪些地方计划使用一些不同常规的作法,包括斜角拍摄、移动台车跟拍或很高的俯拍等等。

制片人可能会设想一个五页的对话段落而只用一整天就能拍完。但是如果导演偏偏计划用一组复杂的台车移位来拍摄这个场景,那么一天时间就可能不够用了。相反,假如拍摄方法比较简单或只计划用一至两个长镜头拍摄,那么即使是七页的对话场面,也能在一天之内拍完。记住,复杂的移动台车摄影所拍的每一个镜头都可能导致超时。

一个场面可以用一个主镜头、几个迷你总角镜头、几个过肩镜头、一至两个特写镜头来进行组合拍摄。或者导演在周密地排演了各种技术手

段之后,用一到两个经过精心布光的复杂的移动台车运动镜头来拍摄整个场景直到一天的拍摄工作结束。

如果一个场面的故事板画得过于繁杂(每个段落的镜头太多),尤其是如果出现什么意外情况(如某演员迟到,保险丝烧掉等等),那么,完成拍摄计划的预期时间就会要增加。这并不是要你削减镜头清单,而是让你确认你的计划能否切合日程安排的实际。

一个场景在纸上读起来或许是一个轻松的段落,当它被导演转换为视觉形象以后就可能具有另一种完全不同的属性。举例来说,某导演可能会用一个镜头来拍摄一个女人在淋浴时被刀刺死的场面。在灯光全部布置到位之后,这一个镜头说不定只需要十分钟就能拍摄完成。相反,像阿尔弗雷德·希区柯克那样的导演,可能会设计一种更风格化的拍法,运用88个不同的机位设置,花三天时间来拍摄。(第十二章“摄影”中你能看到更多的拍摄方案。)

每一场景以及场景中的每一镜头都标有标号,我们按照将要拍摄的顺序把这些镜头排列起来。排定以后还会不断做出小的修改,这都取决于能否动用消防网和变速发动机,也取决于哪一天我们能以最便宜的价格搞到这些东西。在我们日益临近开拍的时候,又对日程安排进行了反复多次的检查。

当大部分未知因素得到解决以后,我们为每一个镜头都规定了一个时间限制——布置机位预计要多长时间,每次实拍要多长时间——然后我们把它们按15分钟分段,也就是说,要么是两小时十五分钟,要么是四十五分钟,要么是半小时。这样每天按照十五或二十分钟的时间刻度,我们就很有把握知道应该进行到哪儿了。我非常注意恪守对家长的承诺,只有每天上午8时至下午6时之间拍摄。

我们很擅长抓紧时间,尽力让自己遵守每一场景预计所要花费的时间。我们用大大小小各种办法研究一件事必须什么时候干,而我们又想要在什么时候干。在此基础上,我们最终把这些非常有把握的安排印成了日程表。

——霍华德

第一天

正式拍摄的第一天非常重要,因为它为今后的整个拍摄过程定下一

个基调。在第一天里,全体演职人员会受到导演带头作用的激励。导演应鼓舞人们的信心,使第一天的拍摄内容得以顺利快捷地完成,这样就能赢得全体演职人员的敬重与合作。导演可以选用以下三种方式之一来实施第一天的计划。

1. 轻松的第一天。第一天的轻松能给予演职人员充分的时间积蓄力量,同时为第一天里难以幸免的疏漏留出余地。

2. 平凡的第一天。每一天都很重要,因此这一天只要拍摄的镜头量是均衡的,它就只是一个普通的一天。不要对第一天有任何的另眼相待。

3. 坚实的第一天。在这经过周密准备、紧张而繁忙的第一天里,剧组的演职人员就以坚实的步伐脚踏实地地开始正式实拍,这也是一次使剧组振奋精神的好机会。这一天,再沉重的脚步也明显变得轻快起来。

超时补救措施

如果第一天导演未能完成预定的计划,他就应该准备赶上预定的拍摄进度。超过时限往往意味着重返外景地、额外的剧组迁移、增加拍摄阶段的天数和花费更多的钱。

虽然导演拍的是电影而不是工作日程,但总有完成计划拍摄内容的心理压力。追赶上进度就能为导演化减这个心理压力。通常,为了赶上日程表的进度,导演就要适当压缩场景或慎而又慎地删减剧本内容。

灵活变通

在前期制作阶段和实拍阶段,日程表可能会不断变化。导演要会灵活变通。他应熟记日程安排和剧本的有关内容,以便能根据计划对它们做出迅速的调整。

本章要点

1. 有效利用时间直接关系到制片成本。
2. 牢记日程安排以便于调整修改。
3. 确定好优先考虑的因素与左右着日程安排编制的拍摄方案。
4. 因为天气无常,如有可能应先拍外景。
5. 如果可能,应将每个室内场景的镜头一次全部拍完。去而复回且重新布光都将导致经费的无效消耗。

我预计要花 6500 美元,结果只花掉 6000 美元,这包括了全部的制片费用。

——霍华德

制片人 编制预算

只要你已经知道拍完你的作品将需要多长时间,知道有哪些因素比较花钱,那么编制一份预算就很容易了。如果你能动用的经费不多,或者按一定限额花费才能让你心安理得的话,那么你应该暂时把这些因素放到一边,集中精力先为你所要拍摄的剧本实事求是地编制一份预算,再来看看这些因素是否在你的花费限额之内。

即使全世界所有的钱都是你的也并不意味着全部要花在一部片子上。在一部影片上乱花钱既不能教会你恰当地管理财务,又使你下一部影片无钱可花。我们的目的是让你的钱花得掷地有声,所以只能在确需花钱的地方才花钱。

剧本与预算是制片的两个基石。剧本是创作的宝典,预算是经费的秘籍。预算给什么事可为,什么事不可为规定了一个界限。它包括完备而详细的条目,表明拍摄全片将要花费多少钱。这个条目包括前期制作、实拍、后期制作中全部的制作费用。每条每项,不论是复印剧本还是包租场地都须有一个价码,并要成为预算中的一个款项、一个类目,最终计入成本。

剧本与预算之间有着无法摆脱的紧密联系。剧本上的每项决定都要变成预算中的决定。比如,导演要增加一个汽车追逐场面,在增加这个段落之前,预算就应为之立项,标明追车场面的全部费用。比如汽车、特技

驾驶员、附加的摄影人员和摄影机、消防车以及水源供应、警员、待命的医生和救护车、交通管理员的费用,当然还包括这些场面拍摄期间以上全体人员吃饭(有可能还有住宿)的费用。这之后还应该把这一场面的艺术效果与它的成本比较起来衡量一下:

- 这个段落的艺术感染力值得花这么多钱吗?
- 目前的预算是否能承受这笔额外开销?
- 如果不能承受,制片人是否能够筹到这笔费用?

经费管理在影视制作中扮演着极为重要的角色,它可能对人们“艺术自由”的愿望起到限制的作用。不过迟早它能使每一个影视制作者认识到艺术创作的自由是与成本结伴而行的:你必须为每一个决定和每一项选择花钱。在传媒艺术当中,这也是铁的事实而且亘古不变。即使是单枪匹马使用家用摄像机工作的录像节目制作者也得吃饭,也得花钱买录影带。

制片人和制片主任负责草拟预算。如果你没钱聘请制片主任或有经验的制片人,那么就只能靠自己整理预算了,即使“预算”(budget)一词会让你感到紧张局促。

然而一旦顺利完成了这项看似麻烦的工作,就能使你对制片运作的本质与奥秘有真正的理解。因为不论你是否喜欢这工作,它都是一种钱的运作。将作品的经费基础建立起来会是一种让人兴奋的挑战。通过熟练掌握怎么花钱和为什么花钱,你就能精通于在不降低剧作要求的前提下得到最满意的结果。

学生注意:由于本书为那些(缺少电影创作条件的)独立制片人和影视专业的学生而著,因而我们仅从一个对短片制作切实可行的角度来讨论预算问题。尽管作为学生,你们也许不必支付设备和劳务费用(要不然就是从你的学费中支付),然而了解它们的商业价值有利于培养你以正确的态度对待这些资源,同时为你毕业之后的实际专业工作打下基础。假如你所在的学校能为你提供部分条件,比如胶片、设备等,这就是一个绝好的机会,练习为这些今后迟早会碰上的因素编制预算。只有通过这种办法,你才能对整个制作的成本有一个全面的认识。

预算书的格式

标准化的预算书格式有助于逐步编制简练的预算方案。它通过逐条

开列全部的潜在费用使预算的内容具体化。一种简短的预算书格式分为两部分,第一部分是首页(图 5.1),表现的是主要预算款项的经费概览或大纲,所以也称为“账目”(account)。每一条预算项目都有自己的账目,每一条预算项目也都有自己的编号以便于查阅。

简明预算书首页			
制作:		日期:	
长度:		拍摄天数:	
账目序号#	项目	预算	实际费用
001	剧本与著作权		
002	制片人		
003	导演		
004	演员		
线上总计 _____			
005	制作部门		
006	摄制组		
007	设备组		
008	美术组		
009	外景组		
010	胶片洗印室		
	制作总计		
011	剪辑		
012	音效		
013	洗印		
	后期制作总计		
014	办公费用		
015	保险		
016	偶然性支出		
	以上项目总计		
线下总计 _____			
全项总计 _____			

图 5.1 简明预算书的首页

简短预算书格式的第二部分叫做“预算细目”(detailed budget),是各个预算项目的全部明细条款(参见我们的网站)。“预算细目”比“账目”先完成,然后才是在首页填写各项所需的费用总额。举例来说,首页所列项目“设备”,它所反映的就是影片拍摄所需的全部摄影器材、音响设备、照明设备、辅助设备以及其他一些特殊设备费用的总计情况。

假如你是第一次编制预算,你必须对各个制作部门的各项需求有全面的了解,并且要懂得如何估算它们的实际费用。想为各个预算项目计算出准确的成本数字,就需要对制作过程、价格以及此时此地可利用的各种资源做出深入的调查研究。

作用类似“预算概览”的首页,为与制作影片有关的全部开销情况提供了一个大纲。从中你能查阅到以下信息:

- 各项目的分项总计
- 线上成本与线下成本
- 偶发性支出
- 全项总计

电影与电视预算通常分为两块:线上部分与线下部分。这个“线”区分出了两种不同的有关制作的基本费用情况。线上支出包括用于制片人、导演、剧本、演员等各项的协议费用;线下支出则包括制作影片所要求的全部费用,涉及到余下的人工费用和物资费用。

线上成本(above-the-line costs)

线上支出应被视作一种固定费用(flat fee),或者一种因影片制作而与人协商议定的费用总计。例如导演凭他的工作可获得 2000 美元的酬金;编剧因出售剧本而获 1000 美元;聘请一位从头演到尾的演员需要 3000 美元。这些费用按正规要求一般以分期付款而不是以每周、每天的付款方式支付。比如签署合同时应付给 25% 的协议酬金,正式拍摄的第一天再付 25%,正式拍摄的最后一天再付 25%,影片制作全部结束时再付余下 25% 的尾款。

001 剧本与著作权

正如第二章所提到的,保护著作权就意味着你必须在与作者本人、作者的代理人、作者的著作权拥有人以及作者的出版商协商取得著作权使用许可之后,方能使用他/她的作品作为你短片的基础材料。如果你的影视短片取材于拥有著作权的作品,那么尊重作品的著作权对你来说就绝对有必要。这一规范只有三种情况例外:

你本人是作品的作者:如果你本人就是原作者,那么你就拥有作品著

作权,但应向国会图书馆(参见附录“参考书目/软件/互联网”部分)申请注册著作权,取得著作权的注册证书。这也需要付费。

你完成的影视短片不投放市场:只有在你不尊重著作权,以出售影视短片获取钱财为目的来使用已有著作权的作品时,你的行为才构成违法。为教学或非商业场合放映而制作的影视短片并不违反现有法律。但应该考虑将你的短片投放市场的计划,并且应该牢记在你完成了拍摄之后再来获得著作许可将是很困难的,也很昂贵,甚至基本无此可能了。

著作权法也适用于音乐作品。假如你正在制作一则电视广告片,并打算给你的广告客户提出一种想法,即让这则广告具有一种音乐效果。你可以使用你所喜欢的任何音乐作品来增加它的感染力。然而在你的广告创意获得认同并投放市场之前,你必须购买这段音乐的著作权,要不然就得用另一首原创乐曲来代替它。

作品著作权为公共所有:某作者的作品在他/她去世 50 年之后可能会变成公共财产。比如圣经、莎士比亚的作品、狄更斯的作品、马克·吐温的作品都是这样,你无需花钱就能使用。但另一方面你必须认识到,这些作者的继承人可能会继续拥有他/她的作品著作权。娱乐业的律师能为你提供作品著作权状况的查询服务。

002 制片人/003 导演

如果制片人和导演是领取酬金的,那么不论这个酬金是预付还是最后再付,都必须作为预算的一个项目。如果他们是不取酬金的,那么就应在预算中注明 N/A(not applicable 不适用)或注明“0.00 元”。

004 演员

本项体现的是所有在你作品中出演角色的人员的费用,包括主要演员、次要演员和群众演员。演员的酬金额度从免费到按演员工会的标准不等,有时甚至更多。在招聘演员的时候,你会发现演员工会的成员最适于扮演那些最重要的角色。在这种情况下,你会愿意为演技有保证的演员支付酬金,因为你知道他们能成功地塑造角色。不论你是否为演员支付酬金,建议你都要熟悉演员工会成员的酬金标准。虽然你的这部作品不一定启用演员工会的成员,但毫无疑问你将来作品的大部分角色会由这一组织的成员来担任。

美国影视演员工会(SAG, The Screen Actors Guild)你如果启用工会组织的成员,就必须与工会或委员会签订有关协议。与美国影视演员工会签约并非难事,该委员会还包含了“美国各业艺术家指导委员会”(AG-VA, American Guild of Variety Artists)、“美国广播电视演员联合会”(AF-

TRA, American Federation of Television and Radio Actors) 和“演员协会”(Actor's Equity)的舞台剧演员。只要向 SAG 打个电话,与该组织的代表通话,该组织就会给你一些合适的文件,只要你遵守 SAG 拟定的协议条款,就能获准雇用该协会的成员。

SAG 对指导性酬金额度、罚金、每日津贴、超时酬金等问题都有详细的条款规定,你应仔细阅读协议的文本。你必须遵守协议,否则可能会遇到罚款的情况。有时,某些演员会告诉制片人,他们可以在不通知指导委员会的情况下自行“调整”他们自己的时间表,但一转身他们就会有失公允地去打小报告。

非工会演员 避开工会章程的唯一途径就是雇用非工会成员的演员。你可以按照自己的意愿与这些演员协商任意一种合作方式。而如果处于 SAG 协议的约束之下,你就只能聘用该组织的成员。如果你能获得 SAG 协议的弃权书转而聘用非工会演员,同时他们是因你的作品而第一次从事表演,那么在你的作品拍摄结束之后,他们仍然不具备加入 SAG 的资格。根据“塔夫脱-哈特莱法”(the Taft-Hartley rule)^①规定,只有在他们完成第二次专业表演之后,他们才具有加入该组织的资格。

以下的理由能解释为什么 SAG 威力如此强大:首先,该组织成员精通于各种难度的表演工作,他们懂得自己的职责,也知道按职业演员的要求去工作。其次,在塑造自己的角色、倾听其他演员的台词、走位、记忆台词等方面具有高超的技巧。而非工会演员就不一定如此。

学生注意:一些电影学校与 SAG 在延期支付酬金方面有一些特别的协议。如果你的作品得以出售,那么在你付清影视短片制作费用之前,你必须先支付演员的酬金。举例来说,假如你聘请某演员工作了一天,那么你就“欠”了他/她一天的酬金(最低额度的工资),大约 617 美元(一周 2142 美元)。假如影片没有卖出去,那么你无须向这位演员支付任何报酬,而假如你的影片卖出去了,那么按 SAG 规定,你必须给这位演员支付 617 美元的酬金。所以在为演员安排日程时千万要记住这一情况,因为没有必要动用很多经费,也没有必要在不需要演员时让他等候在拍摄现场。“塔夫脱-哈特莱法”规定的演员在完成第二次专业表演之后方能加入 SAG 的条款不适用于学生与 SAG 的协议。

① 劳资关系法——译者注。

线下成本 (below-the-line costs)

线上人员一般支付固定额度的酬金,而线下人员一般以周计制、日计制的方式支付酬金。对于拍摄短片而言,最好没有费用支出,除了某些可能从利润中抵扣的延期支付的费用。所有其他直接支付和延期支付的费用都应在预算中的线下部分加以体现。下面是一个用以计算影片制作酬金与租金的公式:

$$\text{天数} \times \text{每天基本工资额} + \text{准备时间与扫尾时间} = \text{实际支付数}$$

基本的决定

在你招募摄制组成员之前,必须对作品的属性做出一些基本的判断。而这每一项决定都会在经费上有所反应并影响到作品的最终成本。由于种种原因你的决定有可能出现各种变化。比如,你可能会根据你所能筹到的资金额度来对作品做出相应的删剪,也可能你发现你所能支配的钱居然比预料的要多。最终,你的预算将反映出你实际所能支付的费用。

你决定将作品拍成电影还是电视?这一基本选择将影响到制作成本、设备、摄制组人员的选用以及最终成品的展现。在实拍阶段,电影的费用要比电视昂贵,而传统的电影后期制作却往往比线性的电视编辑更便宜。非线性电脑系统从另一方面打破了这个平衡。用胶片拍摄,然后数字化编辑,最终以胶片形式成品,这样比拍一部传统电影还要贵。

电视使大规模拍摄显得相对容易和便于操作,但成品在画面效果上则有较大限制。电视拍摄效果能在监视器上看到,也能通过电视投影系统放映出来。但是投影距离越远,投影电视的影像就越显得失真、失色(除非使用高端的投影系统)。这一点它无法与电影放映的画面质量相比,同时也达不到电影银幕的画幅大小。然而,这些并非一成不变。有了高清晰度电视(HDTV)之后,电视影像就得更锐利、更鲜明,这使得大屏幕投影电视的影像具有了更强大的表现力,同时向数字放映系统的转变正日趋显著。

还有一种选择就是把最后的成片从录像带转到胶片上(这个过程将在第十八章中具体谈到)。诸如此类选择都应该在前期准备时考虑周到。

你打算如何为你的影片做剪辑?随着数字非线性编辑后期制作系统的出现,你从一开始就要面对许多选择(参考全书第三部分:后期制作)。决定采用哪种格式进行拍摄,是胶片还是录像带,就是个比较好的切入点。如果只是胶片之间的转换或录像带之间的转换这两种非此即彼的选择,问题比较简单。但是如果你准备用胶片拍摄,然后要进行数字化编

辑,最终成片为胶片,那问题就复杂得多了。如果事先不准备充分,就会出现不必要的麻烦以及额外的开支。例如,你是否会要求洗印室提供“录像带样片”(video dailies)(即直接从底片而来)还是把胶片上的测试版影片转到录像带上(更加昂贵)?你会要求洗印室“音画同步”(sync up)样片(更加昂贵)还是让你的剪辑师来做这个步骤?所以过去常用胶片拍摄电影的人应全面估算好成本,以便预算能包括从胶片转到录像带的费用。

如果你拍摄了大量素材(无论是胶片还是录像带),数字化影像处理就需要大容量的记忆空间。如果你打算采用基于电脑的编辑系统,那就需要许多硬盘空间。假如你打算用录像带进行拍摄,画面连贯,只需由许多不要特技处理的直接剪切来组接,那么不妨选择传统的线性编辑。

到这本书出版时,更多的选择会接踵而来,而且数字记忆载体会比现在更便宜些。我们的建议是:做足功课。反复考虑并决定选择哪种格式进行拍摄,最终目的就是在你能承受的花费范围内完成最好的视觉效果。

讽刺的是,拍摄、剪辑再成片到胶片上是现在最经济的方式。非线性编辑系统虽然有很多优点,不过一旦选择了它,那么一开始就意味着要大把大把地花钱。

找到你有志于投放的市场所要求的形式:影院放映、非影院放映、电视网、有线电视、电视节、Quicktime 格式电影,流媒体等等(详情请参阅第十九章“发行”)。你需要事先采取哪些手段才能保证最终的成品适合这些不同的格式呢?去研究一下,如果使用录像带会使你无法进入哪些发行领域。解决的方法之一是考虑用录像带拍摄,然后最后的剪辑完成片再转成胶片形式。这一步骤可能价格不菲,但对纪录片来说却是再好不过的办法。因为用胶片拍摄纪录片在很大程度上会受到预算的限制。

如果你选择用胶片拍摄,应选用哪种制式?胶片电影有两种基本制式:16毫米与35毫米。也有人还在用超8毫米,即使很少有洗印室能冲洗这种胶片,相应的设备也很难租到。

对新手而言,用35毫米胶片拍摄实在太昂贵了。它的画面效果很好,但拍10分钟内容要用去比16毫米多一倍的胶片(1000英尺35毫米胶片大约相当于400英尺16毫米胶片)。同时35毫米制作设备的租金也非常昂贵。

对大多数新手来说,16毫米是最好的电影制式。在过去数年里,柯达与富士已生产出品质极佳、颗粒细腻的新型16毫米胶片。它具有很高的感光宽容度,能在低照度条件下正常拍摄。

如果你想用 35 毫米胶片进行发行而不能承担 35 毫米的拍摄成本,那么超 16 毫米胶片也是一种选择,因为它能被放大成 35 毫米。由于没有这么多超 16 毫米放映机,所以一般只在你想要 35 毫米的效果而又不能承担 35 毫米胶片的拍摄成本的条件下来考虑使用超 16 毫米。(超 16 毫米胶片将在第十二章“摄影”中详细谈到。)

对预算有直接影响的另一项决定是,用彩色还是黑白胶片拍摄作品? 16 毫米黑白胶片价格比彩色胶片便宜,但很少有洗印室能按期对它进行冲印。在西雅图有一家著名的,擅长冲洗黑白胶片的冲洗店“阿尔法·赛恩”(Alpha Cine)。(参见我们的网站所列的其他黑白胶片洗印商名单。)

如果你选择用电视拍摄,应选用哪种制式? 摄录像设备市场发展非常迅猛,因此,本书无论推荐哪种类型的产品,都可能很快被淘汰,不过数码摄像机(DV)目前在消费级数码摄像市场还是占据着主要位置。像数字 Betacam 摄像机和 DVCPRO 摄像机这些高品质的数字摄像机系统的成像质量非常卓越,但是对于那些预算比较低的学生来说,价格适中的 Mini-DV 摄像机更符合他们的需要。这些小巧轻便的摄像机在质量上已经非常出众,拍摄的画面也能够直接通过 IEEE-1394 线直接输入电脑进行编辑(更多详情请参见第十六章)。

然而,可供选择的格式还有很多,比如说 Betacam SP, Hi-8, Super VHS 甚至 VHS。你可以研究一下不断扩张的摄录像设备市场。要从美学和实际操作性出发,选择更合适的拍摄设备以及便携性更好的收声设备。

你想混合使用多种格式吗? 非线性电脑编辑控制系统使得影视制作者的这种需求成为可能。你可以同时使用 DV、Hi-8、S-VHS 或者 Betacam SP 的机器搭配 16 毫米、super 16 毫米、或者 Super-8 等胶片。这种多格式的拍摄画面可以在电脑中编辑到一起。如果需要的话,还可以输出到磁带上,甚至转换成胶片。

利润、底片成本以及延期支付的费用 利润(profit)的定义是扣除底片成本之后,摄制组的收益部分。底片成本(negative cost)指制作影视作品从前期制作到最后印行成片的全部成本。如果一个人的工作酬金从作品所产生的利润中进行支付,那这部分费用就叫做“延期支付酬金”。延期支付酬金(deferred fees)没有绝对的保证。某些人或工作集体可以不以预先取酬的方式而以从利润中取酬的方式参加制作工作。如果影片没有利润,他们自然也拿不到钱。

胶片洗印室通常会在付费方式上提供多种选择。他们有时也会同意先冲洗底片后付钱的做法。如果洗印室对你的项目有信心,它很有可能

就会在你得到足够资金之后才要求付账。这种形式的付款就是一种比较简单的延期支付。

005 制片部门

好的制片主任、好的助理导演都能在他们各自的位置上扮演称职的角色,尤其是在导演是一位新人时更是如此。他们能确保制作按预算顺利进行下去。经验丰富的制片与摄制组成员都可以用预付酬金、延期付款或者两者结合的方式聘用。经验不足的成员往往是无偿的,因为他们的加入只是为了积累经验。

006 摄制组

摄制组的规模决定着每天制作成本的高低,即在制作过程中,你需要为多少人的食、行、宿(如果是在外景地的话)支付多少费用。因此决定需要至少多少人的摄制组以满足剧本的要求是一个极为重要的问题。(请参见第六章“组建摄制组”中规则第三至第三十条。)

在考虑摄制组规模时,导演可能会有某些特殊的要求。他或许喜欢摄制组成员安排尽可能精简,也可能正好相反,周围人多会使他觉得更踏实。纪录片从本性上只适合小规模摄制组,不过有的虚构作品的导演也喜欢这样的小摄制组。在做出这些基础性决定的时候,以下一些因素需要着重考虑:

制作的复杂程度

在下一章,我们将开列许多有效完成制作所必需的、重要的工作岗位,这些岗位代表着在拍摄现场必须执行的实际操作职责。当然并非所有制作都是这样。但是无论怎样规模的摄制组,每个特定的岗位都是保证制作顺利进行的必要条件。

在某个小公寓房间中的双人镜头,从逻辑上说,对技术上的要求不及某个中学篮球赛的镜头那么复杂。你可以用两三个机位就搞定,但绝对不要因为这些双人镜头“看似很容易”就理所当然地认为你可以比实际需要少用一点镜头。一个单镜头的成功,无论是公寓里的戏还是高中篮球赛,都要求在许多复杂的技术层面上把握得比较完美。在我们所举例的影片中,《午餐奇遇》的摄制组有五个人,《特鲁曼》的摄制组有10个人,《镜子,镜子》的摄制组有2个人。

内景与外景

某些基本的决定将对摄制组的实际需求产生直接的影响。首要的一个因素就是你是在室内场地拍,还是在某个(现有的)真实的场景拍,或是两者兼而有之。如果全部拍摄都要在一个实景中进行,那么你就不需

要场景设计、搭建、布置的工作人员了。(详见第八章“美术指导”。)

工会与非工会成员

如果你能够聘用行业工会的成员,那么一般能保证你的付出将物有所值。许多具有高超专业技术且训练有素的工作人员能在大小剧目所要求的紧张时间里从事制作工作。在《制片人指南》(The producer's master-guide)和《布鲁克标准酬金书》(Brook's standard rate book)(详见附录“参考书目/软件/互联网”部分)中能查到工会成员的最低酬金标准。其中为大多数制作岗位的成员制定的酬金“额度”(scale,标准工资,即最低标准)也许会让你感到吃惊。应记住这一点,一个助理摄影师每周最低可获得 1366.44 美元的酬金,而他一年中可能只工作六个月。

研究一下工会的章程。像误餐罚金、超时费、双倍超时费、黄金时间酬金等条款都会使预算大幅度增加。即便你不聘用工会成员,工会章程所制定的规范与条款也应当作为制片工作的准则来加以执行。这些章程还增加了一些条款用以保护员工不至于受到剥削,同时如果员工被要求超时加班,这些条款也能为其得到相应的补贴提供保证。

非工会成员既包括刚从电影学校毕业的学生,也包括经验丰富的专业人士。非工会成员的工资标准一般取决于市场的一般情况,也取决于员工的资历。总之一切都可以协商解决。许多摄影指导与录音师都用自有的设备,所以他们给出的报价既包括人工酬金也包括设备的租金费用(正像有时他们被戏称为“成套设备”那样)。

你所能采用的应为以日计、周计或以全片计的固定酬金制。这一标准应建立在协议规定的每个“工作日”含有多少小时(通常为 12 小时)的基础之上。由于没有关于非工会成员的规章来限定超时补偿的标准,所以必须就超时工作的酬金补偿商定一个协议。每天 12 小时的工作时限并不一定需要十分严格地恪守,但是一旦滥用,就可能引起员工的厌工情绪。在长时间的制作过程中,它将对你的利益产生影响。让摄制组成员过于拼命地赶工而不留回旋的余地将被视为一种剥削行为。另外,如果摄制组成员过于疲惫也会降低工作效率,反而会使你处于得不偿失的境地。

以声誉与经验代替补偿酬金

如果你碰到一些有经验的摄制组成员想从他们目前的职位升迁到一个更高级的职位,比如从第二助理导演升为第一助理导演,或者现场监督想在制片主任这个职位上一试身手的话,那么你不必为他们工作的变更而追加付费。因为影片的制作能从他们的一般经验中获利,而他们则从

他们新职位的特殊经验中获利。

纪录片摄制组

纪录片摄制组通常规模较小并有很强的流动性。需要能够快速、高效转辗各地拍摄制作的摄影师与录音师。有时也聘请几位助理人员协助布置灯光与音响器材或者处理交通问题。

拍摄时我自己来处理声效,我们通常就是两人为一个摄制组外出拍片,包括《镜子,镜子》也是这样。在拍摄现场我们从不超过两人。

——简

什么时候需要他们?

第十章的“制片人”部分将比较详细地讨论逐周的前期制作日程,在此过程中你能确认各特定岗位的摄制组成员应在什么时候开始工作。当然没有绝对的标准,但这一日程可以作为一种工作指南。

007 设备

在去租赁部之前,你必须对你的设备配套规模有一个通盘考虑。以下是会影响你这一考虑的一些最基本的因素:

导演为作品的视觉构思 导演对作品的视觉构思包括使用移动台车和其他一些复杂的设备,像斯坦尼康、摇臂、升降机等。不过最终你可能发现你根本付不起这些设备昂贵的费用,但对它们的价格有一些认识也是明智的。你也有可能与租赁商协商,将移动台车作为大宗成套设备的一个部分租用几天。

需要布光的内景范围 你所租借的成套设备必须与剧本所要求的全部照明要求相匹配。如果现实条件制约,那么你可能需要缩减一些照明设备或者对剧本进行稍许修改来达到两者的平衡。通常情况下,当一套照明设备的价格谈定之后,重头夜戏可以轻而易举地转换成重头日戏来拍。在任何情况下,在照明这块省点花总是好的,因为你总不希望付了照明的费用后只剩一点点钱来应对场景工作人员和电工这些情况。

特殊设备需要 认真研究辨别剧本所要求的特殊设备,为它们做出预算,比如汽车道具(如果剧情含有许多驾驶汽车的场面)、运动摄影车等等。现在是确定选择设备以及考虑它们成本的时候了。要拍摄两人在车内谈话的场面,除了使用复杂的成套设备和行驶缓慢的运动摄影车之外,也还有其他更富想象力的办法。

在少量照明设备条件下的工作能力 在你聘用的摄影指导(DP, di-

rector of photograph)开始工作之前,你不太容易对他在照明设备较少的条件下的工作能力做出准确的判断。但最好你對自己所能支付的费用心中有数,这样你才会对摄影指导将要使用的各类设备有一个比较符合客观实际的估计,并以此来衡量你未来的摄影指导人选。如果这位摄影指导比较适应有限的制片预算,也不需要太多的照明设备,这就表明你找到了一个合适的人选。

需要协商的情况 在对拍摄所需设备做出决定之后,就可以去租赁部选租器材。如果准备从一家租赁商那里租用全部设备,那么就可以与之就某种特殊优惠的价位达成一个协议。除了摄影机、移动台车、灯具、台车轨道等大件设备之外,还应留出部分经费用于其他一些花费比较大的项目,比如搭景建材、反光板、万能胶、烟雾材料等等。(租赁设备详见第十二章“摄影”的“制片人”部分。)

最好给成套设备逐项标明价码,分列为A、B、C三类。A类表示你希望使用的设备;C类表示可以弄到手的设备;B类则是你希望得到的与实际能支付费用的之间的一个折衷方案。

008 美术

美术组负责作品的全部外观面貌,而美术指导就是美术组的统领。道具、服装、布景、搭景、发型、化妆都是美术组的工作范畴。这个业务庞杂的部门还负责许多剧本所要求的特殊项目,比如它得负责动物的驯养、特殊效果、剧情中的汽车等。小作品只需或只能为一至三人从事这项重要的工作支付酬劳。它很大程度上取决于剧情的要求以及你有限的预算所能提供的条件。

有许许多多的因素都会影响到你为这个部门提供的经费预算,主要包括以下几点:

剧情要求 剧本分解单为影片所需的道具、服装、特殊的发型、化妆提供了清单。从这一起始点开始,你可以为这一项目逐一标明价目。《午餐奇遇》的剧本要求女主人公穿着貂皮围脖。这也就意味着你得去租或借一条这样的围脖。除非你运气好,刚好聘请了一位演员自己就有这样的围脖并且愿意在表演时使用它。

我对服装设计师说:“这儿有1200美元,你可以任意支配,剩下的部分就是给你的酬金。”他们在这个基础上工作,结果他们给自己400美元作为酬金,花800美元用于服装设计和制作。

——霍华德

必须搭建的场景 搭场景——租赁场地、搭建、装饰——是一项花大价钱的项目。搭景是一种劳动密集型的工作,还需要多种建材,像木材、画景布、图钉、油漆等。同时,在这一方面也有许多经济节约的置景方法,例如重新装修过去已经建好的布景。但与在实景中拍摄相比,增加额外的开销将是不可避免的。由于涉及到一定的开销,所以传统上制片人都要直接对搭景工程进行监理。

剧情要求的场景布置 剧本一般不会提示某个场景该如何布置,作者可能会对一间屋子的外观与感觉做出一般性的描绘却不太可能描写得非常详细。布置场景采用的是影片主人公所生活的那个世界的种种材料。场景布置不同于道具,道具一般在剧本中有仔细描述,但这并不说明场景布置不重要。场景布置的构思可以来自不同方面,也包括演员自身。一个场景可能已经具有了与你作品相适应的某种风格,也有可能不得不被推倒重新布置。

美术指导 你的美术指导经验是否丰富,是否勤俭持家,将影响到你花钱所得到的效益。廉价的建筑材料,频繁地往来于廉价商店之间,能为你的制作节约开支。

虽然以上这些项目在开拍前就已经作好了预算,但还是有可能造成经费紧张。许多意料不到的变化和种种必需的东西都会出现,最终导致大量现金像从漏桶中流出的水一样一分一厘地流走。美术部门最有可能冒超支的风险。

009 外景

剧本分解单将为你提供一份制作所涉及的全部场景的清单。在故事中一个场景不可能重复使用多次。也许一套公寓房经过装修可以当作两套风格完全不同的场景拍摄。尽管你可能希望免费使用大多数场景,但最好还是把它们租金都算进预算(哪怕只有 50 美元)。只要是用钱做的交易,不论它的数目多么微不足道,也表明它是一种商业交换,它就能改变你与那个出租场地的人之间的关系。

远还是近? 剧本中所提示的场景也许无法在本地找到。除了到外地去找场景以外,制片人还可以与本地的电影机关联系,它们可能会有一些适合你作品需要的备用场景的档案图片和描述材料。如果你决定到距离你的驻地 50 英里以外的场景拍摄,你就得为参加长时间拍摄的演员和摄制组人员解决交通、住宿、用餐等问题。这一决定将使预算吃紧,然而却是剧本所要求的难以避免的问题。举个例子,如果摄制组驻地在城市,而剧情却发生在一座森林里,那么摄制组就必须到乡村去(除非有例

外发生,如某大城市的公园能被修整一下,使之看上去像座森林)。

这一项预算内容可能会不知不觉地膨胀起来。某场景的使用可能会被突然中止,或者白天拍摄的价格会突然上涨。某场地的邻居可能会因为受到打扰而要求你们付补偿费以使他们不再抗议。汽车开过可能打断拍摄,汽油可能上涨,还有可能下雨,可能地震!

交通 对成功的制作而言,人员与物资在场景间的往返交通是一个极为重要的部分。它需要合适的车辆也需要尽职的司机。这一项预算内容还包括汽油费、通行费、停车费等等。好的汽车租赁公司往往能给你带来好交易,所以花点时间去附近逛逛再决定用哪家是值得的。

你的交通预算部分应反映出以下三项基本内容:

成套设备的数量 成套设备的数量决定着你所要租用的轿车、卡车、大货车的数量。几辆大货车就可能足够装载体积较小的脚架和电器设备。

剧组成员的规模 如果就住在你居住城市周边的场景拍摄,就不必准备专门的车辆将摄制组的演职人员送往拍摄现场。但如果摄制组要到较远的场景拍摄,那就必须为摄制组的行程租用足够的大客车。

外景地的要求 如果摄制组在外景地拍摄而附近又没有更衣室用于演员的化妆(参见第七章“拍摄场地”),那就有必要租用一辆大货车,或经改装过的车给演员作为更衣、化妆和不开戏时的休息场所。在寒冷的气候中拍摄时这尤其必要。

学生注意: 学生如果想在汽车租赁这块找到真正廉价的交易是非常不易的。如果某个汽车租赁公司的价格看上去比竞争价格低许多,那么你就应该小心。在你坐在路边等待拖车的时候,你就会发现它为什么如此便宜。

食物 人是铁,饭是钢,演员和摄制组成员当然希望他们的食物准备得好一些、美味一些。运用以下公式,你能估算出食品的预算:

$$\text{天数} \times \text{人数} \times \text{每人餐补标准} = \text{食品预算}$$

提供饮食的商家对他们估算的每人每餐花费会提出一个报价,可能是午餐每人 3.50 美元,晚餐每人 4.50 美元。应当询问他们每套食品特定的菜单,并让食品商将样品带到办公室来供你参考。

按要你每天应提供两餐食品:早餐和午餐或者晚餐和夜宵(如果有夜间拍摄)。同样的,你还应为另一些后勤服务项目作一份预算,包括饮用水、果汁、苏打水、水果以及其他一些适当点心的提供。

学生注意:为演员与摄制组成员提供膳食会是非常昂贵的。如果你直到最后一分钟才分发比萨与三明治,那么每个人的饮食费用将会很高。所以得事先计划好每人每个工作日的用餐标准,决定由谁来操办,以什么方式送到拍摄现场。自己买锅烧饭或者煮意大利面来供应午餐就能大大节省开支。在拍摄场地放置一个大咖啡机,这样也比长距离个别送来咖啡便宜多了。最后,尽可能去买那些在仓库里积存的打折货。

我有一个朋友是我母亲的食品商,我每周付给她 100 美元,除了酬劳之外余下的用以准备食品。你最好在这方面准备出大价钱,因为要保持摄制组演职人员心情舒畅,准时、保质的用餐服务是至关重要的。挑剔的演职人员往往会因为食品虽好但不能准时送到而找种种理由。对孩子尤其是这样,你得安排得非常规律,否则他们就会闹情绪。一天中不论我们拍到哪里,中午必须停下来吃午餐。这段时间给每个人自由活动,直到拍摄再次开始的时候为止。

用餐是极为重要的事情,食品必须量足、有营养。在这部分预算中,你还得计划购买多少副纸碟、餐巾等。食品商虽能为你打理一切,但这是要你来付费的。

——霍华德

住宿 不要忽略了人对舒适的要求。如果摄制组外出旅行,那么途中的住宿不必选在一流的宾馆(除非合同中有明确规定),但如果让七八个人住在一间屋子里恐怕只会谁也睡不成觉。这样在第二天的工作中人们就会表露出不满和疲惫。

如果你在某场景的拍摄期间需要租用许多房间,那么宾馆一般会与摄制组具体协商有关问题。记住,他们肯让你租用房间完全是出于商业利益考虑的。他们当然会让客房有人住,而不愿让它空着。

010 胶片与洗印

胶片的洗印商经过与电影摄制者协商后,会为胶片的冲洗与印制提出全面的打折。你尽可以根据计划拍摄所需胶片的总量来计算洗印的费用。但是,胶片的价格却是一成不变的。富士与柯达公司生产的胶片应

选用同一批产品,也就是说,胶片上的序号都应该是连贯的。录像带也应该选用同一批产品。这样,源于同一批产品能保证一盘盘胶片质量的稳定。

购买旧胶片或散装的剩余胶片(其他影片所剩余的胶片)是一种冒险行为,但它也是节省开支的绝好办法。在使用旧胶片和剩余胶片时应该衡量一下它们的利弊。因为这些胶片可能已经过期和已经无法使用了。如果是录像带就只能用新近出产的。

胶片冲洗与印制的费用以每英尺的洗印价格为基础。你能很容易地计算出它的数字,并将其写入预算。然后在快开始拍摄之前再检查一下这些数据,因为洗印商的价位是经常变动的。

如果你打算用胶片拍摄并采用数字非线性编辑系统进行编辑(或者在线性磁带编辑系统内编辑),并且希望把样片做成录像带格式而不是胶片,那么就要联络你的胶片洗印室,并参考相关手册了。了解一下他们所推荐的转制胶片的相关技术步骤以及潜在成本。这对你很有利,比方说衡量不同价格,决定是交给洗印室来做还是你自己来剪辑样片。即便有手册的参考,我们还是建议你亲自去拜访一下洗印室的资深人员,尤其当你是初次尝试这一工作的时候。

学生注意:许多洗印商为学生提供特供价。柯达公司就为已注册的电影专业学生提供打折的生胶片。

我们低估了所需要的胶片数量。在拍摄期间的最后一天,我们用光了所有的胶片,又去弄来一些。我找到一个胶片经纪人。我向一个我认识的摄影指导索要剩余胶片,但是他没有16毫米的剩余胶片了,于是他给了我一些35毫米的来代替。我把这部分胶片卖掉,再买来了16毫米的黑白胶片。

——亚当

订购胶片的数量 当导演与摄影指导参与工作之后,你就能确定你的作品将需要多少胶片了。但是,你还可以在“耗片比”(shooting ratio,拍摄胶片数与实际洗印胶片数的比值)的基础上估算出生胶片的需要盘数。假如你准备拍一部10分钟的影片,预计4:1的耗片比,因此你就需要买足40分钟的胶片(需要四盘16毫米胶片,大约每盘有11分钟长度)。这一耗片比被视为制作的一个基本依据,即使专业化水准的制作也不例外。它要求导演进行精心的准备,以经济、节省的方式组织拍摄。对新手来

说,一个更切合实际的耗片比不妨定在 6:1 与 10:1 之间。做预算的时候可把数字写大一些,当导演审查预算时,它往往会通过导演的种种努力压缩下来。

为我自己预算的是使用 14 盘胶片,结果刚好就拍了这么多。

——霍华德

录像带就没有这么贵,所以很少被作为预算的一个慎重考虑的因素。纪录片耗片比通常较高,因此用录像带来拍纪录片不失为一种有利的办法。一盒 12 盘 30 分钟时间长的 Beta 带大约需 200 美元左右。

后期制作

后期制作往往让一些新手败下阵来。他们把太多的精力集中到掌握复杂的拍摄计划上而忽略了后期制作。你必须确保去解决那些隐性的支出以及拍摄现场所无法料想的未知因素。影视作品需要多长时间用以剪辑直至最后完成,往往有赖于某些变化不定的因素。(详见第十六至第十八章。)

使用非线性编辑系统使那些变化不定的因素变得更为复杂。尤其是对那些想要用胶片拍摄,数字编辑,再转到胶片上的情况。

应设法在保障充裕时间以做出正确的艺术抉择与恪守预算所能支持的时间限制之间保持一种平衡。一般比较合理的估算是,后期制作的预算应与实拍阶段的预算基本相等。在这一比较合理的起点上,你才能准确估算出后期制作的实际费用。

011 剪辑

这一预算部类中的主项就是剪辑师、剪辑机房、各类资源、剪辑设备的费用。用什么格式(胶片还是录像带)拍,用什么系统(传统的或者非线性)编辑,最终都会影响预算成本。这是研究每一步花销的好机会。例如,一周借用非线性高清编辑机的价格明显就比传统胶片的后期处理方法贵得多。在第十六章中概括了许多诸如此类的选择,对现在的影视制作者非常实用。

完成项目的最终成本在很大程度上取决于在“锁定图像”(lock picture),即完成剪辑上所花费的时间。后期制作日程安排的长短取决于以下因素:

谁来剪辑? 专业剪辑师无论剪胶片还是剪录像带动作都会很快。一般新手需要几个月做的活,有经验的剪辑师只要几个星期就能干完(尤其

是用非线性系统)。如果你是第一次剪辑影视短片,那么刚开始时应该慢一些,以便让剪辑师适应剪辑机房的环境。一般人们都知道,新手编辑一部 15 至 30 分钟的短片所花的剪辑时间往往是不定的。

学生注意:非线性编辑系统的确可以加速整个编辑过程,不过速度并不是剪辑的全部。剪辑上的一些好点子只有花时间才能处理得不露痕迹。尽可能花时间在做出最好的影视作品上,尤其当你不必为每天租借设备而付费的时候。

剪辑机房的使用 这会给学生制作者和独立制片人做预算时提出许多问题。肩负全日制制作课或制作工作的学生只能利用零碎的时间进行剪辑,在这种情况下制约下很难保证有效的工作量。预算有限的独立制片人只可能在地方传媒机构使用廉价的设备,而不允许使用所有的设备。但如果他们能够配合商家规定的时间或者愿意在晚班时到来,有些贵重的电视剪辑设备有时也会提供特惠价格。

耗片比 即使对职业剪辑师而言,他们所要剪切的胶片或录像带越多,最后的成片时间也就越长。传统上,纪录片的耗片比通常很高,如果用录像带就尤其如此。只有在剪辑的过程中,纪录片才会逐渐显露出它真实面貌,因此在做预算时最好把后期制作的时间考虑得较长一些。

租赁事务 现在正是商谈租用胶片后期设备的最好时机,因为现在大多数工作都是在非线性编辑系统上完成。租用一个月胶片编辑机的价钱几乎只相当于借一个星期高级非线性编辑系统的价钱。所以如果你的资金有限的话,还是在深思熟虑之后选择按小时来租赁机器进行剪辑工作。

012 后期制作音效

后期制作的音效部分包括声音效果、拟音、对白自动替换(ADR)、混录、灌音乐等内容。其中与这些步骤有关的大量细节都将涉及到经费的开支。

后期制作的机构会在以分钟计的固定价格基础上,为学生或制片新手提供音响设计、编辑、ADR 和混录的特惠价格。如果你的作品不赶时间,后期制作机构可以在下班之后帮你的作品进行加工,那么你还能讨价还价。

这项工作的繁冗复杂程度将最终影响总价的高低,而影片如果需要复杂的音响效果和大量自动对白替换则会更费钱。这一块的工作就需要事先仔细研究了,带上你的剧本与各个后期音效制作公司探讨。但是,不

要把你的调查研究局限于那些大的音效公司,因为电脑和数字技术已经大幅降低了完成这样一项工作所需设备的数量和要求,许多声效设计者已经把他们的居所转变成了小型的声效工作室。

学生注意:数字技术在影视制作领域正以自己的方式逐渐发挥作用。对在电脑影响下成长起来的一代新人来说,把自己的学习经历与这种新兴技术结合起来也许并不困难。那些有志于跟随声效设计者工作的学生应该去找找宿舍楼里的招聘广告。

音乐 作品的音乐,如果需要的话,既可以是先期录制的音乐素材,也可以是作品特别谱写的乐曲。没有哪一种方式天然就比另一种方式便宜。对影视短片的配乐来说,一首非常流行的歌曲中仅仅几个小节音乐著作权也比一首原创乐曲贵得多。还有一种情况就是,一些电影音乐作曲家在他们创作早期阶段开的作品价格会比较低,因为他们更看中的是其中的经验累积。

在这个阶段,你很难知道音乐究竟会在你最终的作品中扮演怎样的角色。有时,剧本所提示的某段乐曲往往与人物、情绪、情节有着重要的关系。如果使用的是流行歌曲或音乐录音,那么现在,在它永久地成为你作品的一部分之前,你就应研究一下音乐的使用权问题。获得著名歌曲的著作权可能会花费数百乃至数千美金。这取决于歌曲何时发行的以及音乐录制者的知名度。(更多关于音乐使用权的问题请参见附录D。)

混录 在混录阶段,作品的各种声效都要录制到一起。你需要四处查询各类混录设备并问清价格。大多数商家能为独立制片人提供学生优惠价或夜间优惠价。这一般意味着要请一位实习生为你进行混录制作。哪怕你已经在数字音频工作站(DAW, digital audio workstation)完成了声轨处理,你仍然需要最后的混录,尤其是当你正着手转录到胶片上的时候(参考第十七章)。

学生注意:如果你所在学校有对白自动替换设备(ADR)、拟音或者混录设备,最好尽可能地利用它们。混录10至15分钟的作品,按专业收费标准会使你的预算增加2000美元。应在学校里面迈出混录的第一步,在没有时间与经费(一般为每小时150至250美元的价格)压力的情况下花一些时间来学习混录的复杂操作过程。如果你不满足于现有成果而选择职业混录机构的话,那么在经验与信心

方面的收获将远超过在时间上的损失。

013 洗印(胶片)

先从中意的胶片洗印商那里拿一份价目单。如果你还没有决定到哪一家洗,那么先随便从哪一家弄一份价目表来做一个初步的估算。如果你的剧本有15页长短,那就说明这部影片可能的长度为12分钟,或者说425英尺的胶片长度。后期制作的洗印价格,比如试映片与发行片的价格,计算方法很简单,就是根据预算分解单用425乘每英尺的价格。确保开销中含有以下各项:光学仪器、底片剪辑、废片、重印、税费,等等。这些预算项目都应考虑到。你稍后可能会碰上一些意料不到的费用。聪明的办法就是在预算中写入充足的经费以备临时之需。

如果你用胶片拍摄,然后在非线性系统上剪辑,再转录到胶片上,那么在工作一开始你就要想清楚,把洗印工作这段时间里的所有细节都打进预算。他们可比传统的胶片冲印复杂得多。底片剪辑师是关键人物,确保你已经和他沟通默契。

录像带的后期制作 录像带目前普遍采用非线性系统进行编辑。我们已经把录像带的传统线性剪辑和非线性编辑的后期制作所需预算发布在我们的网站上。

014 办公费用

一个比较好的公式是按“线下成本”5%的比例计算制作期间的办公费用,并加入预算。

015 保险

不要忽略了保险。有许多保险公司为影视拍摄提供保险服务。设备与人员的意外是最小的险种,除此之外还可以为特技表演、到国外或某些危险地区拍外景甚至底片等买额外的保险。底片险主要为送去洗印的胶片提供保障。

学生注意:有的影视拍摄项目已经包括了提供人员基本保障和设备保险。

016 偶发事件

偶发事件开支是正常预算和破产之间的缓冲。正常的偶发事件费用是“线下成本”总和的10%。尽管这个数字看起来似乎很高,不过用于处理偶发事件的费用往往是防止成本超支的关键。可以把它看作是处理那

些不可预料事件的储备金。

零花钱

如果你不想耗尽预算甚至造成超支的话,那最简单的方法之一就是控制对零花钱的使用。零花钱就是所有那些在制片过程中花费的零散的现金(不包括支票和预先安排的花销)。拍摄过程中,钱就飞快地从制片人的口袋里花出去。你可以买或自制一些专门放零花钱的信封,然后分发一定数量的零花钱给每个部门的负责人,比方说100美元,叫他们把所有的收据放进信封,并把开支数量写在信封外面。等这笔零花钱都用完了,部门负责人再把信封交给制片秘书,再换取100美元。另外,在能使用支票的情况下尽量用支票付账。支票可以为制片开支和政府留档提供良好记录材料。

学生注意:千万不要小看零花钱!确保每天你的手上至少有50美元用来应付意想不到的支出。等到一天工作结束,保证每一笔钱花在哪儿有记录可查(保留所有收据)。

113

开始编制预算

有了拍摄计划和基本构思,你现在可以开始填写预算数目了。切记,由于哪部分要花钱的内容是从剧本中抽离出来分析的,所以还是要参考分镜头剧本来获悉哪些是需要开支的。一旦你确定了工作团队的规模,就可以通过将人员数量和拍摄天数(包括前期和后期时间)相乘的方法来估算人员成本了。

编制预算的步骤

将第一遍预算作为起始,因为整个过程中随着越来越多的制片信息涌入,预算也会几经变化。所以,在不断提出解决方案,确定拍摄场地、演员和摄制组人员的时候,你对预算的评估也会变得更现实。

将各项预算按恰当的分类项目填写并累计总额,便于对预算是否评价过高作出判断。如果总额少于你的预期,那么还有添加其他特殊项目的空间。反之,就要审查一下预算过高的那些项目,并作适当削减。

信息就是力量

你的选择越多,你就能为做出最合理的决定准备越多。在你四处寻找合适的交易时,你要明白电话就是你的武器,这一点非常重要。时刻准备着拿起电话,租一辆卡车或者一些制片设备。当你想要寻找类似的最划算的交易时,找一本当地的制片指导(参见附录“参考书目/软件/互联

网”部分)或者一本电话簿,然后开始打电话。这里有一些电话公关的重要提示:

积极争取 不要为了一个不回电给你的人等上好几天。如果对方在一段时间里没有给你回电,就再给他打电话。你是在和那些同样想得到对方回应的人竞争,所以一定要积极争取直到你得到想要的东西。记住一点:会哭的孩子有奶吃。

记住对方通话人的名字 任何给你有关交易价格信息的人,都要记下他的全名。以后核实价格的时候,你就可以把他们提出来,说是哪个人一开始就把这些信息告诉了你。否则,他们就会否认是这个公司里的某个人给过你这些信息。

把你在电话中获得的有关信息记录下来 尽可能多地了解卖方能够提供的东西和价格,并将它们仔细清晰地记录下来,然后整理成册存放在你的制片手册里,便于参考。万一挂了电话之后,你才意识到一些具体问题没有问,还可以再打过去询问。

提防非常便宜的交易 如果你发现有某家的价格比其他任何一家都要低,对他们提供的东西就要特别警惕,应该检查测试所有货物。一笔好的交易不一定价廉物美双丰收,但一笔糟糕的交易可能会引发一场灾难。

和将要与你合作的人见面 这一条尤其适用于影视设备出租、后期制作设备供应以及胶片洗印方面。与这些商家之间的关系不仅仅停留在这一个项目上,而是希望能和他们保持长期往来。卖家一天会接到成百个电话,所以要保证他们熟悉的不仅是你的声音,还有你的脸。这种人与人之间的直接沟通将会令人印象深刻,而且也有利于你们协商更好的买卖。

整个过程不可仓促 花一点时间。万里挑一找出最好的买卖,直到你把所有合适的租赁公司都联系个遍,不要满足于眼前任何一家。前期工作中多做点跑腿的活能为你省下一笔不小的钱,这笔省下的钱可以用在购买更多的设备或租用更好的场地上。实拍阶段的压力让你没有时间谈判,也不是签订买卖的好时候。

任何事情都可以商谈 不要害怕要求你所想要的。对服务、明星和设备的开价,都要以最低的价格起叫。所有人都能做的事情就是说“不”。从你心中的预算里挑一个价格来协商,不过要试着往低里谈。如果你能以更低的价格谈妥一个拍摄场景或者是一场酒席,那么仅就这一项,就能省下不少预算了。

写在纸上 把所有谈妥的意向都写进保证书。口头上的保证极易被

抛诸脑后。

最重要的是友善 人际关系是行业中的所有生意得以谈成的基础。这是必然的。人们通常都愿意与他们熟悉的而且合作愉快的人共事。

制片价值

制片价值反映的是制片过程中努力所获得的成果与花费的成本之间的关系。可以把平均每天拍多少页画面和每天拨多少钱联系起来看：预算（去除后期制作成本）除以总的剧本页数就是每天的拍摄成本。

把每天的支出和制片要求一比较，你基本上就能了解做到什么程度就差不多了。一部高预算的影片由于每天都要负担昂贵的设备、许多特效以及高额酬金，不得不加快拍摄进度。相反，低预算影片由于制片要求不多，得以有更长的拍摄周期。

金钱可以解决大多数制片上的问题，这不假。然而，钱也要用在刀刃上，尤其是对那些低预算的电影来说。要积极开动脑筋解决问题而不是无节制地花钱。无论预算大小，都应该服从于剧本中提到的对影片各部分的要求。

许多电影和电视制片人了结拍摄阶段的办法是从后期制作的费用中挪出钱来放在制作阶段用（这就好比“拆东墙补西墙”）。最终的结局当然是往往因为缺乏资金而不能完成影片。因此，在执行预算时，最好是控制在预算内而不是超预算，以免出现太大的偏差。

别让金钱阻碍你的工作进程。如果你觉得没有足够的资金，也不要让它成为你放弃拍摄的理由。如果你有起码的资金让拍摄启动的话，我建议你就马上着手开工吧。如果你资金充裕，我建议你多留意这些钱是怎么花的。因为你不缺资金并不意味着你就能拍出好电影来。

——亚当

学生拍片的预算

以下是学生影片在制片预算中的关键项目。它们是素材能够顺利进入最终剪辑阶段的保证。（参阅我们网站上的学生预算样本。）

- 原材料（胶片或者录像带）
- 洗印（仅就胶片而言）
- 食物
- 外景地

- 美术部门(道具、服装、布景/服装设计)
- 交通
- 消耗品(色片、录音带、电池等等)
- 零花钱

学生可能还会花费其他资金准备一些特殊设备,比方说特殊镜头、移动台车和车载设备,这些都不包括在出租商提供的设备套装内。如果资金比较紧张,就要你能有足够的资金让影片完成洗印(采用录像带就不存在这个问题)。你可以利用影片后期制作的时间筹集资金来完成整个项目。

导演 互相帮助

导演通常都不习惯计算预算,这是制片人的事。当你问到导演的时候,他通常都会过于理想化地企图利用身边一切可利用的时间、设备和人员来达到他的要求。

然而,一位久经沙场的导演此时就能扮演热情的顾问一角,在做预算的过程中为初出茅庐的制片人提供帮助,带他经历诸多关键环节。比如拍摄计划、工作人员、设备以及演员的需要等等。

做预算的过程需要团队共同努力。制片人在做踩点、电话公关、商谈买卖的工作时,经验老到的导演可以给予指导。同样,当制片人栩栩如生地描绘出符合剧本要求的人物形象时,他对于导演的启示也是非常有益的。

盖茨(《午餐奇遇》制片人)非常了不起。没有他我绝对无法完成这部影片。基本上,当时我被现场所发生的情况难住了。随着电影开拍之日的临近,我开始担心我该如何下手。所以我把制片上所有重要的事情都让他处理,他很棒。

——亚当

导演也可以把拍摄影片的最低要求建议给制片人。这可以说是对预算的“希望”,或者说“底线”也行。最终,导演在现有资源条件下努力把影片拍到最好,不过这也是他为自己的影片而奋斗,是他的责任。如果导演觉得需要额外的时间和设备,最好提出申请。不过他的目标往往过于理想,直到他了解了预算的约束之后方能作罢。

我知道《特鲁曼》中的幻想段落在艺术性方面将起到十分大的作用。服装和化妆效果方面都要做很多准备,比方一枝箭插在胸口的效果。这种效果一定要看上去逼真,但也要做得有意思。我知道这些都要花钱。电影学院里没有人能实现那些效果。你不能只是让箭轻轻飞过,不然看上去一点分量也没有,不真实。

——霍华德

在实践中学习

要想对哪些事情需要花钱有所认识,不妨尽可能多地参与制片工作,最理想的是一些可以让你直接参与到拍摄现场的工作。制片助理最适合作为入门工种。这个工作就是干一些琐碎的杂活(跑东跑西,干这干那),并且不为哪个特定工作人员服务。制片助理可能要给导演买咖啡,为制片人跑腿,或者帮着维持交通秩序和管理人群等等这些事情。

拍摄现场就好像是一个生动的实验室,你要尽力融入这个氛围当中。学会辨认每一个工种,他们干什么,如何工作。尽你所能认识更多的人。尽管你应该学会什么时候可以提问,什么时候应该保持安静,但是在某些情况下也不要害羞。工作结束之后,与你遇到过的重要人物保持联系。

我得到了一份制片助理的工作,只是在工作人员的带领下四下看了看就开始工作了。那场拍摄的是栅栏在风中被吹开,我就躲在树后用钓鱼线拉动道具,使它看上去前后晃动。

——亚当

制片助理是个理想的学东西的工作,然而在制片办公室工作也是很有收益的。辅助制片协调人和制片主任工作,哪怕只是影印联系单,都是经历每天制片工作流程的有价值的机会。对你所做的每一件事情都充满热情,无论它看起来多不起眼。在提出更多要求之前,首先在这些基础工作中证明你自己。

学生注意:在“专业”拍摄以及你们自己学生制片的过程中要尽量多地积累经验。接触专业水准的工作一定会对你自己的工作有所帮助。经验永远不会嫌多。每个制片工作都会有不同的问题,学学别人在制片过程中是如何解决问题的将会是你学习过程中重要的一

部分。借此,你一定会学到有价值的一课。在自己的制片过程中再遇到类似情况也能迎刃而解。

本章要点

- 估计制片规模。是否需要大量演员、庞大的摄制组或者许多外景?
- 检查你的现有资源和潜在资金。千万别尝试用小额资金去拍摄鸿篇巨制。
- 平衡预算和剧本要求是一个持续的难题。如果资金变得非常紧张,剧本本身就要能够调整以重建平衡。
- 一切皆会变。要为大量的意外事件作好准备,时刻准备作出调整。
- 建立一个小额收支资金的收据系统以保证了解资金流向。美术部门可能会是意想不到的预算消耗大户。

电影制作最重要的一条原则就是要始终为摄制组提供最佳条件。

——霍华德

制片人 招聘摄制组成员

摄制组(crew)一词指除演员以外参与实拍阶段的所有成员。找到一支在摄像机后面的精干摄制组,与找到恰当的能在摄像机前使故事获得生命的演员一样重要。摄制组就像是制作机器的螺帽和螺栓。作品的成功取决于他们依靠集体的力量来实现导演对剧本的视觉构思。他们投入精力的多少以及投入多大的创造力都直接关系到作品的成败。

再周密的计划也要靠有才能的人来付诸实践。影片制作周期艰苦而漫长,只有那种具有独创性与想象力,并且在压力下仍能保持幽默感的人才值得你去聘用。这些职位并不浪漫,也不显赫招摇,但却全都是电影电视制作的基础。假如制片助理不能控制川流不息的往来车辆,导演就无法进行拍摄。假如摄像助理不能很好地清理片门(film gate),整卷胶片都可能被划伤。假如镜头设置不当,假如灯光不足,即使再精彩的表演也可能焦点不实或根本无法看清。

谁来招聘摄制组成员?

制片人(以制片主任的身份)负责招聘摄制组成员。他的职责就是为导演提供本次制作所能提供的最好的创作班底。导演必须亲自出马参与具体人员的挑选,但由制片人来具体负责与可能成为摄制组成员的人进行交涉,与他们商谈协议,如有可能就正式聘用他们。这样做是为了确保导演与摄制组成员之间保持一种纯粹的创作关系,确保任何商业利益

上的矛盾都不至于干扰积极的、互相支持的工作关系。

何时需要摄制组成员？

摄制组成员不仅需要全身心地投入长时间的摄制工作，而且还需要有时间来做一些准备工作。这一阶段就叫“准备阶段”(prep time)。拍摄结束之后摄制组还需清理现场，这叫做“清场”阶段(wrap)，也就是实拍结束后所应做的一切工作，除了你雇佣的那些特殊工作人员，比如特型化妆师、烟火师、第二摄影组的摄影师等。

准备工作所需要的时间取决于许多因素。就低预算的影视短片而言，这取决于几个关键创作人员能多大程度上尽量无偿地投入时间和精力。(在第十章“排练”的“制片人”部分给出了一张前期制作日程表的范例，那上面指出了特殊摄制组成员在什么时候到位最为理想。虽然每一部影片都有自身的要求，但是这张日程表可作为一个样板。)

摄影指导在拍摄开始之前的一周里要召集他的摄影助理、置景师、照明师以及摄影组全体成员召开一个一小时或更长的会议，讨论将要开展的工作，讨论他将如何做以及他将如何掌管他的摄影部门。

——霍华德

摄制组需要多大规模？

只有在充分认识剧本的技术要求以及对导演将故事转换成视觉形象的种种设计有充分了解的情况下，制片人才能确定摄制组成员的足额人数。如果导演的拍摄计划要求有数次使用移动台车的运动摄影，就像《特鲁曼》、《午餐奇遇》那样，那么就要求现场有人操作移动台车，至少在某几天里要有人负责这项技术操作。

纪录片摄制组规模较小，受自然因素影响较大。他们必须能够迅速地在某一特定的区域中穿梭往返。另一种摄制组形式则截然不同，比如一个全部由工会成员组成的摄制组。它的规模之庞大和复杂是大多数影视制片的新人并不需要也根本承担不起的。

熟悉影视摄制组的各个工种，了解它们各自的基本职能是非常重要的(图6.1)。

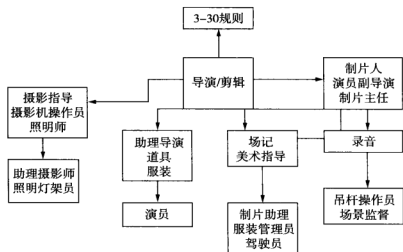


图 6.1 摄制组结构示意图

3-30 规则

影视短片制作的摄制组，少则可聘请三个人，多则也可聘用三十个人。就像剧本分解过程的许多方面一样，剧本和预算都已指明了制作需要哪些类型的摄制组成员。你能请到的人数可能会少于实际需要人数。你的问题就在于如何使这些人员来承担制作需要的各个岗位的工作。比方说，如果剧本要求有 30 个制作岗位，而你只能支付 10 个人的费用，那么平均每个人就要做 3 个人的工作。

挑选摄制组成员

仅仅请到肯吃苦、有才能的员工是远远不够的，你还需要去发现那些在个性上能够互补的员工。员工的招聘与演员的招聘过程十分相似。在一个集体当中，人们彼此的关系、气氛极为重要，因为他们将在制片工作的压力之下分工协作。了解与你共事的每个人的个性也是非常有价值的。他们自认为是集体的一分子，还是老子天下第一？

找制片人、导演或其他曾经的合作伙伴谈谈，在决定正式聘用他们之前尽可能多了解一些他们的情况。如果你做不到这一点，就只能依靠你的见识和直觉了。如果你对他的态度和自以为是感到不快，就不必顶着压力去请这位所谓的“杰出”摄影指导。许多新手在选人方面有可能犯错误，然而，你的经验越丰富就越会对一个人做出正确的判断。

如果你的选择经证明是明智之举，那么这次制作将标志着一次建设性专业合作的开始，而这一合作可能会持续很长时间。作为一个制片人、

一个导演,你必须依靠有才干的、可信赖的摄制组成员来实现你的构想。你得去发现那些你可以信任并乐于与之一起工作的人,那些擅长自己工作的人,从此你开始建立起一个牢固的、富于建设性的人际网络,从中你将走向未来。应当记住,这一行业是建立在人际关系基础之上的。

你所做的最坏和最好的选择都将是你对人员的选择,换句话说,就是对摄制组员工与演员的选择。你所选择的每一个人都会对未来的作品产生影响,所以你真的必须慎重对待你所选择的每一个人:这些人好相处吗?他们对我会有帮助吗?我之所以选择这个人仅仅是因为听说他是这里最好的摄影指导吗?但是如果他性格上存在问题,事后你会对自己的决定追悔莫及。

你应该选择喜欢和你一起工作的、喜爱这部作品的,并且有明显理由愿意在这里工作的人,而不是仅仅想帮你一把的人。学生们经常是为了拼凑人才才把某些人聚集在一起,而这些人或者并不想在这儿工作,或者就有一些问题。结果作品虽然拍出来了,但这却是一场让人极不愉快的经历,人们以相互敌视来结束合作。这种事情我遇到过很多次。

——霍华德

吸引恰当的人选

你对作品的描述方式会关系到哪些人会对你的作品感兴趣并立志于与你合作。如果你以严谨有序的专业人士的面貌出现在他们面前,那么,你就能吸引到更多同样的人。你可以制作一份具有专业水准的说明书,把它寄给电影摄制组、报刊杂志和各个中学。还可以在传媒、杂志、报纸上刊登广告。

学生注意:你们的优势在于能够从所在班级和你参与的项目中找到人手。因为全国各地的影视作品有许多工作正在进行,你可以找到许许多多年轻的或年长的专业人员,他们非常愿意参加学生作品的制作。愿意参加学生作品制作的专业人士都知道,这类工作在经济上是收益甚微的,他们只是被这个工作机会所吸引,最重要的是被作品本身所吸引。一部好的剧作能够吸引好的人才,不管它取材于什么。许多人宁愿把时间和精力投入到那些具有天然价值的剧作上面,投入到能让他们自豪地将其列为自己工作业绩的项目中去。

独立制片人注意：你们可以在所有有学生的地方做广告，有许多学生急于积累经验，他们都会愿意花费较长时间从事半专业的制作。参与优秀作品的拍摄对于他们理解低预算的制作将大有助益，因为这就是他们今后赖以工作和生活的领域。

信誉评估

你如何了解谁都做过什么呢？聘请你既不了解他以前也未与之合作过的人是很冒险的。审看他们以前拍过的影片，与制片人、导演或其他的摄制组人员商谈将绝对有所助益。但是，有了这些答案也并非万事大吉。电影电视制作是一项集体合作的工作，许多人都会对最终的作品产生影响，很难发现谁到底做了什么。请看下面的例子：

由摄影指导拍摄的作品片段可能看上去很精美，然而他可能与很有眼光的导演合作过，或者可能有一个技艺高超的照明师负责许多灯光效果。

胶片或磁带可能经过精心剪辑，然而剪辑师可能工作得很慢，你的预算可能不足以适应他的速度。

如果你从一部作品到另一部作品当中发现了某些一以贯之的东西，就说明你已经找对方向了。有一个事实是，一般人的作品除少部分之外，大多数都处于不好不坏的中间状态。这一事实告诉你有些影片的成功并不属于这些人。你总是期望从为这些作品工作的人们那里得到诚实的答案，但是事实却不总是这样。什么人究竟做了什么事可能有变化，这取决于那位与你交谈的人。

如果你的研究工作做得好，那么你犯错误的风险就能大大降低。如果处理得不好，你总会遇到辞退某人而另选他人的情况。

商谈协议

制片人与摄制组的每一位成员协商他们的酬金。这种酬金一般是指每日、每周酬金的统一价格再加上加班工作日的附加酬金。为摄制组的每一位成员订出一份简单的“备忘协议”(deal memo)是一个很好的商务惯例。所谓“备忘协议”就是双方共同达成的契约，其中规定一方的劳动是有偿服务，付出劳动就应取得相应的报酬。备忘协议也要详细规定摄制组成员的银幕署名事宜，它含有一个条款，赋予制片人按照协议安排署名的权利。

如果你与摄制组成员商谈市场统一酬金，那么只要你不滥用他们的时间和精力，他们就会按你的要求安排工作时间。如果摄制组成员按照

日计制、甚至时计制获取酬金,你就得特别注意他们的日程安排。举例来说,假如你需要一位额外的发型师来工作一小段时间,那么就应当集中安排她的工作直到她离开拍摄现场。这样就不会因为她滞留过久而发生额外的费用。

摄制组主要成员

组成摄制组的第一步就是要挑选从事创作与技术工作的主要成员。一旦选定这几个主要成员以后,就可以在他们推荐的人选基础上组成可靠的摄制组。这几个摄制组的核心成员要定期与他们各自的部门成员进行交流。

摄制组的核心成员有以下几位:

- 制片主任 (production manager)
- 助理导演 (assistant director)
- 摄影指导 (director of photography)
- 录音师 (production sound mixer)
- 美术指导 (art director)
- 剪辑师 (editor)

前五位的情况我们将在本章介绍,剪辑师的职责我们将在第十六章“画面后期制作”中涉及。

制片主任

当制片人 (producer) 掌握了大笔经费时,他需要聘请一位影视界称为“制片主任” (production manager) 的人来主要负责分解剧本、制定拍摄日程和编制预算。在预算得到认可以后,制片主任 (在制片人的批准下) 就要着手组织制作了。然而,不幸的是制片主任对大多数初出茅庐的人来说都是难以负担的奢侈工种,在低预算影片的制作过程中,一般由制片人亲自来担任这一重要的职位。

以下是制片主任的基本职责。正如你所看到的,这一角色在制片过程中扮演着核心角色,他主要承担以下任务:

- 协调、督促、监督整个摄制工作。
- 准备剧本分解本和初步的拍摄日程。
- 编制与掌握预算。
- 与摄制组成员签订用工协议。
- 签订有关设备使用协议。
- 监督每日的现金开支。

- 监督场景的选择。
- 监督逐日的摄制决定。
- 处理日程的变更。
- 掌管场景外的后勤保障工作。
- 安排食宿。
- 办理必要的保险。
- 确保所获得的授权许可得以兑现。
- 保证发行。
- 在摄制计划中先于导演为全部制作活动提供最优保障。
- 完成能够反映作品成本情况的制片日志。

制片主任是推动整个摄制活动进展的发动机,不管再怎么强调这一职位的重要性都不为过。同时,它又是最少魅力的一个主要职位,它必须由一位具有良好组织协调能力,能够令行禁止的人来承担这一职责。制片主任对制片人负责。

在摄影指导之后我所选定的第一个人就是制片主任。制片主任扮演着一个极为重要的角色,在学生作品中尤其如此。幸运的是,我的制片主任不仅是我的朋友,是出色的电影制作者,而且真正地欣赏我的观点。他不仅要扮演好制片主任的角色(这有赖于他对这份工作的热爱),而且还要参与故事的讲述过程。他是与我并肩工作的人之一,与我一起反复研究故事情节,与我一起为故事而感动。当一个人被故事所感动的时候,他就能使自己在各个层面上更深入地投入其中。

——霍华德

制片主任负责聘用各部门的负责人,然后由这些部门负责人依次推荐有关人员,为他们各自的部门组建起一支精干的队伍。

我找到了制片主任、助理导演和摄影指导——他们成为摄制组的核心成员。此外,我还找到了一名助理摄影机操作员、一名录音师、一名吊竿话筒操作员、两名置景工/照明师。除此之外,还有一名跑腿员/制片助理、一名保育员和一名服装师。如果你想在线下成本方面再增加人手的话,还可以找一名膳食管理员。我不知道这是否就能叫做真正完整的摄制组,但这些人员都要参与到电影拍摄过

制片组

制片主任的制片组由以下人员组成：

制片秘书 (production secretary) 制片秘书是制片人 or 制片主任与演员和摄制组成员之间的联络人。在制片办公机构中,他是一个关键性的中心人物。他的职责包括:

- 负责沟通、联络。
- 向演员、摄制组成员传达有关信息。
- 当交通协调员不在场时负责协调交通。
- 完成文字工作,负责演员、摄制组成员名单以及日程通知单等等。

制片秘书必须具有较好的组织协调能力,讲究工作效率,甚至要有好脾气,能在激烈的氛围中保持冷静。他是制片人和制片主任的左右手。

场景监督 (location manager) 他负责拍摄场地与摄制组之间的联络员,同时负责寻找外景地,确保外景地能得以使用。他的其他职责还包括安排车辆的停放、摄制组的膳食,取得各种使用授权许可,签订场景地的使用合约,保管各种保险单据。他必须落实每一处拍摄场景以便摄制组能顺利拍摄,最后还得负责安排场地的清理与扫尾工作。

膳食管理员 (caterer) 所有的摄制组成员和演员都得吃饭。拍摄电影要消耗大量热量,需要即时补充,因此由这么一个人专门安排拍摄过程中的饮食事务以保证拍摄工作进行顺利。负责这一项工作的人每天都应在离场景地不远的地方放置桌椅,随时提供食品并在午饭时间为人们提供舒适的就餐之处。

交通队长 (transportation captain) 如果影片拍摄需要大量车辆,那么交通队长就要负责场地之间的交通运输。拍摄结束时还应负责清理收拾现场并将人和物运往下一场景。为了节约时间和经费,这种工作需要讲究效率。他必须随时留意汽油的储备情况和车辆的维护。交通队长聘用其他驾驶员,负责演员和有关设备在场景之间的往返运输,还要负责达成道具车辆的使用协议。这一职务通常由某一制片助理担任。

助理导演

助理导演 (assistant director) 与制片人和制片主任密切配合并制订拍摄日程。在拍摄现场,他还要负责确保摄制工作按日程进度要求进行。在拍摄现场,他既是制片主任的代表还是导演的得力助手。

助理导演必须与所有的演员和摄制组成员有很好的沟通和交流,因为他既是摄制组的军士长又是船只的领航员也是车辆的交通警。他肩负着繁重的使命,必须确保摄制组的每一成员在恰当的时间处于恰当的位置。他必须不断提醒演员和摄制组成员遵守日程进度,而且还得以某种机智、得体的方式完成这一工作。在摄影指导布置和调整灯光、在录音师装置话筒的时候,在美术指导搭建布景、导演指导演员排练的时候,助理导演负责掌握时间。总之在大多数情况下,他必须完全与导演保持步调一致。

我不知道为什么,但这是一个奇迹。我们都能按照日程安排的时间收工,从未延迟超出过 25 分钟。那位助理导演干得非常出色。他总是看着他的手表,然而又不让我感到紧张。他总是知道我们应该拍到哪儿为止,何时能找到补拍的时间,这是一位优秀的助理导演该做的。一切都保持得十分统一,仿佛处在一个真空密封的环境中一般——每天都是同样的摄制组成员,同样的人,同样的场地。

——霍华德

助理导演组

助理导演组由以下成员组成:

第二助理导演(2nd assistant director) 第二助理导演的职责包括准备日程通知单,安排候场时间,协调所有的演职人员到达拍摄现场。助理导演还要负责执导背景中的动作场面。第二助理导演作为场景之外的人员,还要负责通知演员为上场作好准备。

第三助理导演(3rd assistant director) 第三助理导演与制片秘书一起打电话给演员安排后一天的拍摄。如果拍摄中有道路或人群拥堵的情况需要控制的话,所有的助理导演都要参加维持场面秩序的工作。

场记(剧本监督)① 剧本监督与导演密切合作,确定哪些镜头已经拍过了,哪些还没拍。他对每一镜头和每一场景进行描述并以此为剧本做出标记。他在每个镜头拍摄之后随即记录下这个镜头的动作、对话、姿势、镜头运用、服装、化装等的详细情况,以保证镜头与镜头之间以及场景与场景之间这些元素的连续性。经过标注的剧本送到剪辑室之后,剪辑

① 英文为 Continuity,原意为连贯性,在影视专业英语中也作“分镜头剧本”,这里指确保镜头与镜头间拍摄之物一致性的工作人员,相当于我们所说的场记——译者注。

师就相当于有了一份书面的拍摄情况说明。剧本监督的其他职责还包括将不同镜头和不同角度所拍摄的同一个演员的动作进行匹配检查。如果忽略了这些细节,在剪辑室里就容易出现画面连续性方面的大错误。

摄影指导

制片人和导演关注的是能否聘请到他们所能请得起的最好的摄影指导。这是一个极为重要的决定。摄影指导的工作就是实现导演对作品的视觉设计并参与组建摄影组。这就意味着在确定摄影组成员人选之前,必须首先确定摄影指导的人选。在大多数预算有限的小作品当中都是由摄影指导亲自操机拍摄。因此,实际上你所挑选的摄影指导和操作摄影机的摄影师是同一个人。

摄影指导必须善于随机应变,能够利用具体的环境条件,在照明简陋,甚至没有任何照明条件的环境中也能拍摄。他还必须机智灵活,在具体操作中既能布置灯光又能操机拍摄。如果你的作品与《镜子,镜子》相类似,那么技术上的要求或许就不会很严格。因为在只有一个机位设置的演播室里,你会有充裕的时间来布置灯光。

电影摄影师的重要条件之一就是工作速度快并且能够即兴发挥。他应该可以在极为恶劣的、毫无照明条件的环境中工作。找到一名我所信任的人来担任摄影对我而言是极为重要的。像第一次设置机位的时候,有几次我甚至根本用不着看摄影监视器,就可以判断说“很好”或者“镜头可能稍紧了一点”。

——亚当

学生注意:在学生作品中,摄影指导可能不只做摄影师,还要充当道具照明师和置景工!试着避免这样的情况。

评估候选的摄影指导

当你在候选摄影指导中做出选择的时候,应考虑以下标准:

以前的作品 看一看他的专业作品,不过不能光看作品的质量,还应看他在不同光线条件下的作品质量。一个摄影指导可能比较适合布景中的种种变化,但在光线有限的真实场景就会显得经验不足和不太适应了。

看看他的风格是否有某种独特的东西,而这又与你的作品相吻合?假如他的作品非常优秀,但他的用光风格与你自己的作品构思相去甚远的话,你可能还需要再与他谈谈。他过去拍的可能都是同一类型的作品,现在正急于拓展自己,尝试不同的风格。

他使用过哪种制式的磁带,哪种型号的摄影机和胶片 这也许是显而易见的,但是如果你挑选摄影指导来拍摄电视,他必须精通你所希望使用的特定的电视形式。(你可能会确定使用某种电视形式,因为你已经与别人达成了互惠的协议。)同时这位摄影指导也必须懂得电视摄像与用光。电视的照明设备不同于电影的照明设备。

如果你挑选摄影指导来拍摄电影,那么应该问清楚候选者是否使用过不同种类的设备,更重要的是,是否使用过你所选择的胶片类型。如果摄影指导首次用35毫米或16毫米胶片拍摄,那么最好让他试用一下机器和胶片,直到你确信摄影指导确实适应了新的设备类型。

工作速度 摄影指导设置摄像机、布置灯光需要多长时间?虽然他的作品样品看上去很精彩,但如果这位候选者需要花太长的时间来布置每一个镜头的拍摄,而你的日程安排又非常紧张,对你而言他就不是最恰当的人选。你当然需要一位能拍摄出精美画面的摄影指导,但你也需要效率,除非你的日程安排绰绰有余。

你可以通过与过去曾与之合作过的制片人和导演进行交谈的方式来了解这位摄影指导的工作速度。一般情况下,摄影指导总是上午布置灯光,下午很快地拍摄。如果你打算以牺牲速度来追求某个特殊的画面效果,就应计划用1:2或1:4的拍摄比例来抵消过多的准备时间,或者用附加的准备时间来对演员进行更充分的排练。

他是否有自己的设备 许多摄影指导都自带摄影机,有时还自带照明设备。他们的酬金报价就包括他们的劳务费用和成套设备的租金。这可以看成一种资产,因为它不仅使事情简化,而且一旦设备出现什么问题都能由摄影指导自己负责。他可能还自己上了保险。不要轻易认定自带设备的摄影指导就是优秀的,有设备只是一种额外的便利而已。

是否能与导演共事 导演与摄影指导必须能够相容并且能够接受彼此对作品的视觉构思。两者必须紧密地、富有创造性地结合在一起。制片人的职责就是在预算规定的范围内,为导演提供一位能够满足他要求的摄影指导,以此来支持他的工作。

日程安排 摄影指导能够按照你的制作日程工作吗?他是否安排甚紧以至于一旦你的日程出现变更,他就不能配合你的要求?最后一点,摄影指导是否能在你的日程期限内(可能是很紧的)完成工作?

疑难解答

以下所提醒的问题可能影响到你的制片计划和预算:

- 一个经验不足的摄影指导往往想使用过多的高级设备。看看下面

这个清单:HMI 灯具、昂贵的移动台车、大宗成套设备、斯坦尼康、Luma 升降机、电影摄影机的电视监视器、摄影车。之所以出现这样一个清单,可能是因为摄影指导想借此机会使用一下高档设备,也可能因为他根本不能恰当地估计作品的技术要求。安全感的缺乏可能导致摄影指导预定尽可能多的设备,然后在实际拍摄中再来决定需要使用什么。在详细查看外景地和对导演的视觉构思进行讨论之后,经验丰富并善于随机应变的摄影指导应该能够拿出一份恰如其分的设备清单。它能够满足作品的全部拍摄需求,并且懂得如何在预算所能够承受的范围内尽可能多地凑齐成套设备。你可能会在预算中为部分甚至全套设备留出资金空间,但你不一定必须使用全部这些设备才能完成导演的视觉要求。省下来的经费可以用在道具、服装和一些有意思的场景上面。

• 如果你为学生作品或缺乏经验的摄制组请来一位经验丰富的摄影指导,那么这位摄影指导可能会在拍摄过程中把创作大权抢到自己手中。一个缺乏经验的摄制组如果不能对抗那些表现出非常有主见的人的意见,这种情况就容易发生。摄影指导对一个场景该如何拍摄、如何调度有明确的主张,而这可能与导演的视觉构思大相径庭。如果摄影指导工作很出色,你就不应难为他。但是如果他自行其是,那么最后的结局就不会是导演所构思的那样了。这是制片新手可能面临的一种困境。一旦这种问题发生,最好的办法就是让制片人來应付摄影指导。记住,是你在拍摄作品,而不是他。

但是,如果导演本身就举棋不定又无法在摄制组中起到领导作用,那么就会导致出现权力的真空地带。通常此时,摄影指导就会乘虚而入。

如果你与一位经验不足的摄影指导或者学生一起工作,那么有一位经验丰富的灯光师将是极有帮助的。

要挑选的下一位非常重要的角色就是摄影指导。我想找一个人重新审查一下故事板,找一个能全身心投入工作的人。我找到一个高年级的学生。每周我们都开一个故事讨论会,在会上我们讨论故事的内容和草图的画法。在这一阶段,另一个问题变得比较突出,就是,我们认为需要一副大角度广角镜,还要租一部变速马达。但是变速马达上哪儿去租呢?正好制片主任在场,我就对他说:“伊恩,你能不能给罗彻斯特的几个设备租赁部打个电话,问一下他们白天的设备租金价格”。这在以后会影响到你的预算。所以,当你们开始彼此交谈的时候,你就会意识到在整个拍摄过程中,你们是紧紧联系在一

起的。

——霍华德

摄影组

现在摄影指导已经到位,你就可以开始招聘摄影组的成员了,包括摄影师、灯光师和电工。摄影组的规模主要取决于预算情况(在酬金、交通、住宿、饮食等方面的支付能力)、剧本的要求、灯光的多少与难易程度、外景的拍摄、导演对素材的视觉处理等因素。

导演只要静止拍摄,还是要用长时间的移动台车拍摄,或者是两者兼而有之?他要求高调光还是低调光?他还可能考虑在一些场景使用斯坦尼康拍摄。所以只有在导演与摄影指导将视觉处理计划完成之后,你才能够明确需要哪些工作人员来与相应的制作设备相匹配。

摄影指导会要求手下的人是以前合作过的。大多数情况下,摄影指导的工作速度和效率决定于他的部下。摄影组一般由摄影机操作、摄影机照明与摄影机移动等10个相关特殊职责的职位组成。

摄影机操作

摄影机操作员(camera operator) 一般情况下,摄影指导也是摄影机的操作者。如果他打算集中精力处理灯光,就可以另外聘用一名操作员(在预算许可的条件下)。这名操作员的基本工作就是操作摄影机。

助理摄影师(assistant camera) 助理摄影师的职责包括调换镜头、跟焦和协助设置机位等。他要负责保护摄影机,还要熟悉几乎各种机器设备。在学生拍摄中,这个职位非常重要。

第二助理摄影师(2nd assistant camera) 第二助理摄影师又称“装片员”(loader),负责将胶片装入片盒,再将片盒装在摄影机上。他为每个镜头打板,也负责与剧本监督联系,一起为镜头编号。他还负责为洗印室和剪辑师撰写摄影报告。

剧照摄影师(stills) 剧照摄影师负责将某些场景的主要片段拍成宣传图片。通常在排练期间拍摄。专业的剧照摄影师能在实拍的时候拍摄,但只能在不发出任何声音的情况下进行。

摄影机照明

照明师(gaffer) 照明师是摄影指导的助手之一,负责布置灯光和保证照明的电力。

照明助理(best boy/electrician) 照明助理是照明师的助手。他负责把电线从发电机拉到灯位处,或者“接驳”(tie-in)到现场电源上。

第二照明助理(2nd electrician) 如果摄影指导需要两名以上助理,第二照明助理的加入就能使人手更充足。

摄影机移动

主装配师(key grip) 主装配师是摄影指导的得力助手,负责监督摄影机机身移动。他还要协助进行光架、移动台车和柔光镜等的安装。他是拍摄现场的安全监督者,而且懂得摄像机各部件的装配。

台车工(dolly grip) 是主装配师的助手,负责推动台车移动。

装配师(grip^①) 协助设置和照明。

兼事人员(swings) 这些工作人员可以从事装配和电工这两项工作。

录音师

制片新手往往会觉得,找摄影指导比找录音师更容易一些。录制声音可能没有录制画面那么有魅力。制片新手和学生一般只注意寻找最好的摄影指导,而不太在乎请最好的录音师。这种摄影优先的意识一直会延伸到场景的拍摄中。摄制组成员都舍得在灯光上花费时间,但他们大都不愿意因为声音的问题而返工。这种心理最后可能导致的结局是,看上去不错,听上去却很糟糕。

这种情况之所以发生,部分是因为技术上的可能性,即在后期制作时可以录制全部对话和加入其他的声音效果,而不用回到最初的拍摄现场进行这项工作。如果由于摄影或者照明的原因而重拍某个场景,将付出比原来昂贵得多的费用,因为所有演员和摄制组成员都不得不重新回到原来的场景当中。

如果可能的话,应该尽量在拍摄现场录制清晰的对话或“现场声”(production sound),以获得同一场景演员之间的某种“神奇互动”。对话当然可以在后期制作阶段录制,但是这种录制工作既耗时又花钱(参见第十七章“声音后期制作”)。此外,某些演员,尤其是某些非专业的演员,在实拍阶段,他们经过努力,在拍摄现场营造出了一种戏剧氛围,然而在实拍之后则很难再回到黑暗的录音棚里进行再创作。

在评价一位录音师的时候,一个天然的障碍就是你无法知道影片成

① 在美国和加拿大,Grip 主要指影视行业的安装和照明技师。他主要有两个职责:一是和摄影组密切合作,尤其是当有台车、升降机及其他非常规机位拍摄的情况时;二是和电工组密切合作,协助镜头照明灯具的设置。而在英国、澳大利亚和大多数欧洲国家,Grip 并不包括照明方面的工作——译者注。

品中的声音是在拍摄现场录制的,还是在录音棚里录制的。如果是在录音棚里录制的,那到底是因为拍摄现场有某种不可避免的因素导致他不可能录制到清晰的现场对话呢,还是因为录音师的工作能力有限?要回答这一问题,就只能问本部影片的制片人、导演或者剪辑师了。

有一个人负责录音,由他操作 NAGRA 话筒和吊杆,但是最终他却找了一个流浪汉来帮忙,结果惹出了一场祸。

——亚当

评估候选的录音师

选择录音师的时候,应考虑以下标准:

对设备的了解 录音师应当了解 NAGRA 录音设备、时间码 DAT 录音设备,或者你所采用的其他不论什么种类的录音设备。这一点似乎是显而易见的,这一点也可以帮助你了解候选人的技术熟练程度。最为重要的一点是,候选人能否熟练应用各种各样的话筒,比如无线话筒、悬垂式话筒等等。

是否有自己的设备 在影视界,录音师自带设备和话筒的现象非常普遍。他们习惯于使用自己的配套设备,并且赖以为生。对制片人而言,这就意味着录音师的报价包含他的酬金和设备使用费。这种价格一般都低于你先聘用录音师,再另外去租用设备所花费的费用。但是,也不要仅仅因为一位录音师自带成套设备就一定聘用他。还是应该聘用你能找到的最好的录音师。成套设备只不过附带的东西。

经验 候选人是否具有在那些具有挑战性的真实场景中工作的丰富经验?在像录音间这样有隔音设施的环境(没有不必要的声响和噪音)中录制“清晰的对话”,技术上的要求并不很高。所以你有必要考一考他在有噪音的环境中,也就是说,在那种声音分散、环境噪音很大、对录制对话有干扰的环境中他会怎么做?

性格 理想的录音师在拍摄现场应该是容易相处的,但又自信、独立。如果他感觉到声音方面有什么不对,他应该表现出自己是一位有主见的内行。他必须去据理力争,使别人接受他的意见。因为在大多数时间,录音的要求往往要服从摄影方面的意见。录音师对演员的要求应该是敏感的,能慎重且准确地通过无线或悬垂式话筒收清演员的声音,能够要求他们调整音量的大小。录音师应当在混乱嘈杂的环境中保持冷静。

录音组

除了录音师之外,录音组还有话筒“吊杆操作员”(boom operator)。吊杆操作员是一个非常重要的职位,不是任何人都能胜任的。如果话筒不能指向正确的方向,就是世界上最好的录音师也录不到恰当的声音效果。你所聘用的录音师一定会举荐他喜欢与之一起工作的吊杆操作员。吊杆操作员的职责包括安排话筒的分布,掌握吊杆在不同镜头中的位置以录制最佳对话声和环境声。

美术指导

这是一个非常重要的,也是新手们容易轻视的岗位。美术指导(art director),也可以称作“制作设计师”(production designer),他的职责就是实现导演对剧本的视觉构思,并与摄影指导相互配合,共同营造剧本中主人公所生活的世界。你可能愿意在那些为舞台设计布景的美术师当中挑选你看中的候选者。但是,设计舞台布景与设计影视作品的布景具有根本的不同。舞台布景要求充满整个舞台空间,而影视作品的布景只需满足摄影机所拍摄到的部分即可。摄影机可能对整个房间的全景只需拍摄几十秒钟,大多数场面都只将镜头集中于房间的某一角落。

评估候选的美术指导

用以下标准选择美术指导:

有无影视拍摄经验 你选聘的一个首要条件应为,看这个美术指导是否具有影视拍摄的经验,而不是仅有剧场舞美的经验。他要能够了解摄影机所拍到的一切,懂得如何把握视觉环境。如果你的候选人急于尝试影视拍摄,而又没有什么经验的话,他应该准备花一些时间研究一下电影和电视。

低预算条件下的工作能力 美术指导应该有志于发挥想象力,而不是只知道花钱。这意味着他必须善于在廉价商店搜寻价廉物美的物件,善于创造性地将实际存在的环境因素作为某个场面的背景。

与导演的合作 美术指导必须能分享导演对故事的视觉构思。两者富有创造性的结合就是要能够彼此促进和相互提高。

美术组

美术指导负责召集美术组成员。美术组由以下岗位组成:

- 故事板画师(storyboard artist)
- 置景协调员(construction coordinator)
- 布景师(set dresser)
- 道具主管(property master)

- 服装设计师 (costume designer)
- 服装管理员 (dresser)
- 化妆师 (makeup artist)
- 发型师 (hairstylist)

在作品预算的基础上,美术指导负责掌管许多方面的事务,包括场景布置、道具,甚至服装。

我知道美术指导在这个神奇的时刻要扮演一个非常非常重要的角色。我开始给一些高年级同学打电话。每当拍摄遇到问题的时候,他们总是能想出很多解决办法。从他们当中,我找到一个人,他曾在几部电影里面负责过许多服装的设计和各种各样的化妆效果。我找到他的名字,开始给他打电话。这就是我如何结识简·芬诺的经过。她是一位纽约的服装设计师。常在“非百老汇”^①戏剧、广告和一些小摄制组工作。因为我的预算中,服装费和服装师的酬金一共就只有1200美元。

——霍华德

故事板画师 故事板画师负责将剧本每一段落的导演视觉构思用草图的形式描画出来,或者用图示的形式表现每一个镜头所包含的主要内容。

置景协调员 在布景、景片、天棚和新场景搭建过程中,由置景协调员负责工程的计划、预算、监理工作。

布景师 布景师负责购买、租借、制作景片和家具。在拍摄期间,布景师也应到场待命,因为随时有景片需要调整和油漆。布景师的工作总是先于摄制组其他成员,如果可能的话,还应该为第二天的拍摄准备好布景。

道具主管 这一位摄制组成员负责召集所有必需的道具管理员为作品安置道具,并在拍摄时按需分配道具。比如拍摄演员在镜头前吃东西的镜头,道具师的职责就是不管在哪个镜头中、哪个角度上都必须让杯子装满饮料,让食物显得热气腾腾。

服装设计师 镜头中演员身上穿的每一件衣服都是出自服装设计师

^① 原文为 off-Broadway,意指纽约市百老汇大街以外的专业戏剧活动和专业戏剧界——译者注。

的精心准备。这一工作与美术指导的总体设计,与摄影指导的工作紧密相关。

服装管理员 在拍摄现场,服装管理员协助演员穿上、换下他们的服装。一名服装管理员负责男演员的服装,另一名服装管理员负责女演员的服装。如果有许多演员和群众演员,就需要为大场面的段落专门另外聘用服装管理员。

化妆师 化妆师负责设计演员的化妆和面部的毛发部分。化妆师的职责是保持妆效的连贯性。

发型师 发型师负责设计演员的发式造型和剧中所需的各种假发。他还要负责保持演员发型的连贯性。在刮风的时候,他必须在拍摄现场待命,不断整理演员被弄乱了的头发。

制片助理

制片助理(production assistant)可以被指派到任何部门,这主要取决于摄制组的具体需要。最需要人手的部门将优先得到他的帮助。如果摄制组临时需要一名司机、一名摄影助理、一名照明师或者一名服装管理员,制片人就会安排制片助理去做这份工作。

学生总是不能计划到足够的摄制组成员,更重要的是他们总是没有足够的制片助理。你应该有一到两位制片助理在身边,帮你做收发,协助制片主任工作。在学生组成的摄制组里,制片助理通常是最后才招录的,其实这大错特错了,因为这个时候,在拍摄现场,人们的精力已经开始消耗殆尽。人们不断离开现场,要么去购买1/4英寸录像带,要么购买电池或者其他在那一刻所缺乏的物品,突然间所有的摄制组成员都被指派去跑腿,去做制片助理的工作,拍摄现场就开始四分五裂。你因此而浪费了大量时间。找一名制片助理对学生摄制组来说一直是一件困难的事情。而我却很幸运:我的父亲就是我的制片助理。他一个礼拜没上班,为我跑前跑后。他做这样的工作时没有顾虑过面子问题,所以他干得真的棒极了。

——霍华德

专职人员

摄制组还有一些专职人员来完成特殊领域的工作,包括特殊效果师、舞蹈编舞、布景油漆工、斯坦尼康操作员、植物栽种人员、驯兽师、儿童演员教师以及特技表演协调员等等。

电视拍摄

上面列出的职位名称都适用于电视的拍摄。但单机拍摄中,工作的方法略有不同。最重要的区别就是,叙事性电视剧的拍摄在照明上有一些不同的要求。

因为许多电视作品都是纪录片,所以另一个不同点,就是摄制组的流动性。纪录片的编导一般只有一只精简的摄制队伍,所以他们能在野地自由活动。而且电视摄像机上本身就配有话筒,所以从技术上说,电视拍摄只要一个人就行了(不需要另外再找一个录音师)。

就角色而言,在《镜子,镜子》里面我有许多头衔。我是制片主任,由我掌握预算,决定胶片的使用,购买新的胶片。同时,我还得花费大量时间到处查找既合适又买得起的拍摄所需的人体模特。

——简

纪录片摄制组

在纪录片招聘摄制组成员的时候,哪些因素才是最重要的呢?

因为《镜子,镜子》并非实景拍摄,我的确考虑过聘用第三个人作为制片助理。一般情况下,我只与另外某一个人一起合作,这样可以降低制作成本,摄制组也可保持最小规模。由于这种情况,我总是处处小心,以免摄制组成员数量超过被采访者的数量。我反复衡量和比较聘用一名制片助理可能带来的益处以及他可能在某个私下采访中对于被拍摄者情绪的影响。只有两个人的话,我们分别承担了摄制组的基本职责(摄影和录音),如果再聘用一名制片助理,在现场他也只能在一旁当观众。所以我决定不再聘用第三个人。

——简

纪录片摄制组一般由导演/制片人、摄影指导、录音师组成。他们规模较小,机动灵活。这既是出于预算的考虑,也是出于艺术方面的考虑。纪录片可能要拍摄很长时间,它的预算一般很难支持高额的日常开支。因此,摄制组成员必须保持一种低调的形象,也不要影响他们的拍摄对象,他们应该能够迅速地行动,在有必要的时候能够跟踪拍摄某项活动。

纪录片制作者通常既是制片人、导演、撰稿人,又是摄影指导和录音师。他既要构思、写作脚本,又要筹措经费,将作品拍摄出来。制作纪录

片往往需要全身心地投入到数月甚至可能数年的工作当中去。

这是我第六部自己一人身兼两职的电影了——我既是录音师，又是摄影师。兼任导演和录音师对我而言最重要的一点就是，我可以整天戴着耳机，随时监听磁带上都录了些什么内容。在拍《镜子，镜子》的时候，这不是很困难，因为我使用了话筒杆，不用去担心怎么掌握话筒了。那些妇女都在固定的位置上——我知道她们哪儿都不会去。每一次谈话，我都先支起话筒架到恰当位置，调整好话筒的高低，然后我就坐在摄影机的左侧。因为话筒距离摄影机很远，所以我们也不必担心摄影机发出的噪声。我坐在那儿，拿着 NAGRA 话筒，提出我的问题，仔细听对方的回答，过一段时间查看一下摄影机上的数码计时器。

——筒

培养良好的合作氛围

前期准备阶段是在实际拍摄阶段开始之前暴露摄制组可能存在的问题的时候。如果你在前期阶段较早地选聘了摄制组主要成员，就有时间去了解他们是如何与导演、制片人以及其他摄制组成员一起工作的。如果你感觉到了某些潜在问题正在表现出来，就应立即予以解决，而不要等到临近拍摄再考虑，因为那个时候更换摄制组主要成员将会导致左右为难的严峻后果。如果前期阶段存在某些紧张关系，那么到实拍阶段，可以肯定这种紧张将会逐步加剧。

如果你发现自己与摄制组成员之间存在某些较为严重的问题，就应该理智平和地把它解决掉。如果不能友好地解决，就应该赶快替换。这一重担要制片人承担，由他来解雇对方，但是应尽可能平和、友好地终止合作关系。某个员工这次不合适为你的作品工作，并不等于说他/她下一次也不能与你合作。只要能够避免，就不要中止与任何人的关系。

要随时准备好应付可能发生的偶然事件。就是说，你聘用的某个摄制组成员可能因为与日程安排有冲突，或是由于健康原因，或是因为创作和个人之间的不同意见，或者其他什么原因而无法继续工作。你必须能够通过电话立即找到替补人员。只有准备一份替补人员名单才可能做到这一点——也就是那些原本合适，但你开始没有聘用的候选者。替补名单主要针对摄制组成员，但也可以是演员，还可以是备用外景地的名单。一个讲究效率的制片人会为每一个制作岗位都准备几个候选者的姓名和

电话号码。只要你的理由公平合理,讲清上一次不曾聘用他的原因,那么,与那些你曾经拒绝聘用的人员打交道一般不会有什问题。这是一种被人们公认的做法。如果你的替补成员曾经有过这样的经历,他们就会习惯这种方式。

制作阶段注意:如果你正处在制作的关键时刻,而又不得不解聘某一个主要成员,那么就应该等到你找到替代者以后再解除他的职位。

导演 招聘摄制组

为了保证拍摄工作的正常有序,导演必须从一开始就参与摄制组主要成员的选聘过程。在拍摄现场导演是最高负责人,他必须信任摄制组的主要成员来实现他对剧本的视觉构思。由他出面挑选创作伙伴,而这些人必须能够和导演一起融洽地共事。制作阶段艰苦而漫长,导演必须相信,当他需要的时候,身边的这些人会毫不犹豫地为他出谋划策。

在挑选摄制组成员的时候,制片人和导演正好有机会建立起一种互补性的合作关系。他们应该结成创作伙伴,共同协商、应付与制作有关的各种问题。在真空中想做出任何重要的决定都将是极为困难的。当导演为摄制组挑选恰当人选的时候,制片人就是导演的另外一双眼睛和耳朵。

导演和制片人应在一起协商与候选人谈话的具体方式。每一次谈话结束以后,导演和制片人都应该讨论一下他们对候选者的印象和感受。有不同意见不仅对于做出正确决定是极为重要的,而且能使导演和制片人彼此了解对方是如何看待别人的。最终的决定虽然由导演(在考虑预算的情况下)来做出,但是,导演也应采纳与别人公开讨论中形成的意见。导演和制片人建立起相互信赖的关系,展开富有建设性的对话,其目的就是要确保为摄制组找到最优秀的创作成员。

选择摄制组成员仅仅是许多决定中的第一项,这些决定还包括选择演员、外景地,确定场面布置、道具、服装、发型、化妆等内容。整个前期制作阶段需要做出一连串的决定,这些决定都将对最后的作品产生直接影响。正因为要做出这么多决定,导演和制片人才必须建立起牢固而紧密的合作关系,按照统一的节奏,步调一致地展开工作。

导演的职业病

业内有一种叫“导演病”的常见现象。它的症状是上火、发冷、头痛，与导演给自己施加的种种压力有关。在拍摄《美女与野兽》期间，导演让·谷克多(Jean Cocteau)的脸上长出了讨厌的疖子，每天晚上都不得不把它刺破。而到影片结束时，疖子却奇迹般地消失了。这说明身体健康是保持高强度工作节奏的关键因素之一。

我们星期一开始拍摄——这天是马丁·路德·金纪念日——在那个周末，不知怎么搞的，我突然开始发烧，到了华氏 102 度。这完全是由心理原因引起的。我甚至想星期一不能开始拍摄了，但是最后还是开始了，就这么一直坚持干了下去。

——亚当

学生注意：我们已经对学生制作中容易遇到的问题做了一些分析鉴别，早一些认识这些问题便于你在专业方面积累经验和赢得时间。

下列各项原则有助于新人导演完成自己的第一部作品：

弄清谁是主管 拍摄现场必须要有人来领导和做出决定。导演应该清楚地知道自己该做什么，并且能够将自己的意愿传达给别人。确保这一点的最好方法是做足前期准备。走进拍摄现场前做足功课。

尊重每一个摄制组员工 大多数情况下，摄制组员工(和演员)是在报酬极少甚至完全无偿的条件下工作。应该牢记，他们每一个人都是摄制组的一部分，摄制组的每一个员工都是非常重要的。

了解每个人的工作 如果你真的了解每一个岗位的价值，在制作中你就能知道自己到底需要什么。还应该知道机器设备的每一部分都有什么不同的作用。

分清职责要求 如果摄制组员工身兼数职，应确保不同的工作职责不要彼此冲突。分清职责，各行其道。在拍摄现场不应该有任何独占和偏颇的情况，你不会愿意听到这样的话——“我认为他只关心这个”。一个高效率的摄制组总是能适应各种各样的要求。

本章要点

1. 各部门负责人负责招聘各部门的工作成员。

2. 确保你所聘用的摄制组员工是你愿与之长期共事的人。
3. 如果某个员工无法承担他的工作,不要犹豫,立刻终止对他的聘用,没有人是不可取代的。
4. 摄制组成员往往身兼数职,应明确全体员工的职责。
5. 保持健康的身体,拍摄工作需要旺盛的精力。
6. 胜任工作的人总是对短片制作抱有兴趣,他们希望以此来有所建树,或借机尝试不同的岗位以此来积累经验。



我免费得到了这个场地,因为它属于我所执教的那所大学。

——简

制片人 落实拍摄场地

142

在履行落实拍摄场地的职责时,制片人应该表现出既相信别人又充满自信的态度。你必须要让那些可能允许摄制组使用他们的居所、饭馆、有关设备、阁楼、办公室、房屋的人们相信摄制组会善待他们的场景地,这就意味着摄制组必须使这些场景保持原有的完好程度(如果不能让它更好的话)。不论你为这个场景付了多么高或者多么低的租金,保持场景的完好应是一种职业行为。制片人应该在影视界树立良好的声誉,同时,这种良好的作风对剧组有可能重返这个场景进行重拍而言也是十分重要的。

价格、距离、日程——制片人在查看外景地时应随时考虑到这几个因素。当主创人员选定场景之后,制片人就应与有关方面商谈租借场景的事宜。

如果导演要求的某一处实景的租价超出预算的承受能力,制片人就应该建议使用替代的或者备用的场景。导演可能坚持使用昂贵的实景,这时就需要双方达成一个妥协。

去哪里找拍摄场地

寻找外景地时应多采纳影视界的专业性建议。许多城市的市政厅都设有专门的电影代办人员以及全州性的电影代办机构为影视拍摄提供有关服务;或者,可以翻阅报纸查找房屋租赁的信息并与当地的房产经纪人

联系;有时,也可短期租用某处待出售的房屋;再者,可以询问你的朋友、装潢师、室内设计师有关这方面的信息;还可以在学校、当地报刊杂志的公告栏上发布启事,在报刊上刊登广告等等。这些方法对于在较远的地方拍摄时寻找外景地、房屋是非常有作用的。

尽量寻找离制片办公地比较近的场景。按照工会规定,在距离制片办公地 50 英里以外的场景拍摄,专业演员和摄制组成员的使用条款是不一样的,物流运输费用也是如此,所以,在后勤保障方面就会对预算产生较大的影响。

将你感兴趣的场景拍成全景照片,或者将某地 360 度地拍成各个角度的照片。寻找外景地时还可携带摄像机。

学生注意:如果你是在自己家乡拍摄,朋友家人通常都会帮助年轻的充满热情的影视制作者,进而大开方便之门。像咖啡店和办公室这些相对昂贵的拍摄场地,都很少甚至不会对你层层设防。

我想找一个饭馆做场景,但很难。我花了几个星期在纽约的皇后区、布朗克斯区和布鲁克林区四处寻找一种带有小隔间的餐馆。一个非常偶然的机会,我正走在第 43 大道上,突然看见一个被火烧毁了餐馆,旁边是一个酒吧。透过冒着烟的窗户,我看出这曾经是一家老式餐馆。我走进旁边的酒吧,老板答应让我四处看看。这地方真是惨不忍睹,有的地方还有星星点点的火苗,但并没有危险。里边很冷,地板上到处是水,天花板也塌落了。这里原本是送货车的储藏间,然而却有小隔间!并且还正是我所需要的那种风格。我告诉老板我是学生,他给我开价是 500 美元一天,包括电费。

——亚当

勘察拍摄场地

虽然所有的主创人员都应对某处最佳的场景保持关注,但一般是由场景监督(location manager)负责勘察场景。在候选的场景个数逐渐减少以后,导演、摄影指导、美术指导就应到几个基本的候选场景进行实地考察。当最后的决定做出之后,所有的部门负责人都应到场景内走场,由导演来向大家介绍拍摄计划。

为了对场地的有关情况进行准确的估计,你应当考虑光线、电源、声音和其他各种可变因素,还有剧本的分解情况。可以核查以下 5 个元素在场景中的情况——它们都可以为你的影片提供指导。

1. 光线

如果计划在同一个场地拍摄一整天(无论外景还是内景),将一天中光线是如何运动、如何穿过这个空间的详细状况描绘出来。

- 这个场面如何照明?
- 光源在什么地方?
- 你的照明光源从何而来?
- 如果这个场景有窗户,那么场面中日光直接照射的时间有多长?
- 场景中是否有充裕的空间用于放置灯具?
- 可否在拍摄的前一天预先设置灯具和初步布置一下灯光?
- 可否在不损坏墙面的情况下在天花板上安置灯具?
- 是否需要电扇来给室内降温?
- 对室外场景,阳光是否能提供曝光所需的充足光线,还是必须进行人工布光? 是否需要柔光片使光线显得平和?

2. 电力

- 电源在哪里?
- 电源的电流是否足以适应你计划采用的照明设备?
- 检查每一处插座的电流。照明师需计算出所使用的电源能否让灯光设备正常工作。如果电源不足,你可就近另接电源,也可租用发电机。
- 如果需要租用发电机,是否有足够的电缆连接发电机与灯具?

3. 声音

在白天以及计划拍摄的时间段去勘察场地。如果是在星期天四周极其安静的情况下,勘察拍摄计划中的城市里的某个公寓,那么根本无法知道在交通繁忙的星期一的早晨,外景地的声音情况到底如何。

- 场地附近安静吗?
 - 室外是否有比往常多的车辆开过?
 - 能否使用噪声防护罩削弱汽车噪声?
 - 室外的噪声一整天都是如此吗?
 - 邻居是否有吵闹的狗或孩子必须让他们保持安静?
 - 场景内现有的声源,比如冰箱、空调在拍摄的时候是否能不发出声响?
 - 可否在拍摄时设计让话筒远离窗户?
 - 拍摄期间附近是否有建筑施工的计划?
- ### 4. 演员休息室和其他特殊场所
- 演员休息室离场景是否够远?

• 附近是否有可供演员和剧组成员使用的盥洗设施？是否有可供人们休息放松的地方？

• 场景之外是否有安静的地方可用来供给剧组全天所需的食品？

• 如果必要的话，在室外场景拍摄时，是否有某个场所可供剧组暂时离开外景场地进行休息（最好是一些室内的场所，比方说咖啡馆）？

• 能否为演员设置更衣室？

• 演员在哪里化妆？

• 场景之外是否有地方放置设备？

5. 安全与保安

• 如何将设备运到大楼里？如果在公寓楼里拍摄，检查一下是否有货运电梯。如果没有的话，询问一下大楼管理员，是否可以用客梯运送较重的设备。

• 场景是否需要保安措施？

• 是否对贵重物品安排了防护措施？

• 如果设备存放在货车上停在某个地方，那里是否有保障？

• 设备能否在场景中停放过夜？

• 是否需要到城市里请警察维持交通秩序？

• 是否有特技表演项目需要事先安排专门的安全警戒？

• 是否有专门的人员负责指挥交通和管理车位？

• 是否有火灾场面需要准备消防车？

• 是否有特技表演需要准备医护人员和救护车？

确保拍摄场地

现在你已经为你的影片挑定了合适的拍摄场地，接下来要做的是联系适当的代理人。你必须清晰地与他沟通，表明为什么你想要这个场地并租用多久（我们的网站上有场地租用合同范本）。以下是工作步骤：

租用协议

• 剧组与场地所有者之间是否签署了协议？

• 签署协议的人是否就是场地的所有者？

• 你是否将你所需要的时间诚实地告诉了对方？

• 你是否在协议中承诺在归还场地的时候保持原有状态不变（如果不能让它更好的话）？

• 在协议的最后是否向场地所有人提供信用担保的内容？

• 是否获准使用电话和厕所？

● 是否含有返回该场地进行重拍的条款？

我必须弄清是否能在中央车站拍摄，我查到中央车站属于北方铁道公司所有。我对他们的公关人员说了此事，她说：“好啊，我们愿意为学生提供帮助。”我问她场地租金，她说只要不接入灯具就是免费的。如果我要使用灯光，就必须付给值班人员每小时 15 美元，以便让他们坐在那儿照看电源插头。

在中央车站拍摄对我们的唯一约束是，我们只能在每天上午十点到下午两点，即两个客运高峰期的间歇拍摄。

随后我们就投入了紧张的拍摄。每天早上，当我们赶到中央车站，开始卸下设备时，车站管理员都会跑来驱赶我们。原来由于他们的官僚作风，我们获准拍摄的信息并没有传达下来，所以我们只好先离开并再次找到公关部那个女的——再一次得到她的许可。

——亚当

租金

- 是否经过协商为场景地的使用定出合理的价格？
- 租金是否包括场地用电的费用？

学生注意：尽管有人愿意免费提供场地，依然要支付一部分费用作为补偿（虽然数目很小）。这么做是将某人的善举转变为一种商业关系。

使用许可

- 在一定的时间、地点拍摄是否已获得特别许可？
- 将许可证书放在拍摄现场，以备向有关当局出示。

保险

- 是否已为场景取得足够的保险？
- 保险是否包括所有计划拍摄的内容？
- 场地的所有者是否要求特殊保险项目？
- 是否为处理保险事务留足了时间？

通讯

- 反复检查场景中的一切安排，确保你已通知拍摄场地的租户，制片组即将到达的消息。

• 如果出现问题,应当掌握所要联系的每一个人的电话号码。谁能解你燃眉之急?

- 为演员和剧组成员准备好地图和线路图。
- 是否已经将你们到达的消息通知城市的有关官员?
- 如果需要,应为剧组成员租用对讲机。

交通

拍摄场地不论远近,都要保证全部的设备、部门人员的往返运输。因此后勤交通应是你必须分配时间最多的一项工作。在故事片的拍摄中,交通队长负责协调所有相关工作。而在短片拍摄中由制片人承担这一职务。

- 租借货车、卡车、小汽车。
- 安排好司机的工作。
- 协调安排剧组在各个场景之间往返。
- 计算每一次往返所需要的时间,为可能出现的问题留出额外的时间。
- 为比较远的外景地安排好往返计划。
- 找到需摄入画面的车辆并保证其使用。
- 为全部拍摄用车拟定停车方案。
- 租借适当数目的车辆用作移动摄影车,聘用有经验的操作人员安装摄影机。还可能需落实特殊的保险项目,获准使用摄影拖车。
- 制作适当的路标,为演员和剧组成员到达现场指引方向。
- 预测各种带有偶然性的计划,包括气候、汽油定量、事故以及人为因素所造成的问题。

在拍摄期间,司机们不断外出接送演员、特殊的设备和补给物品。接送的时间应在通知单上标明,还应为路途中的加油补气留出足够的时间。司机应对分配给他们使用的车辆负责。

每天拍摄工作结束时,也就是“清场”(wrap),司机们应将演员送回制片办公地,将胶片送往洗印室或将主创人员送去观看样片。

伙食

就像军队一样,演员和摄制组也需要有人负责用餐。但是,这并不需花费大笔开销,预先想好相关事宜就能节省开支。

- 计算出整个拍摄过程的用餐计划日程表。
- 让膳食管理员准备一顿饭用以测试他的办事能力。
- 询问一下演员和剧组成员是否有特别的饮食要求。

- 全天候提供咖啡和点心(会员服务)。
- 如果可能,午餐应提供热的食品。
- 安排一个地方可供演员和剧组人员坐下来享用午餐,并得以短暂地休息。

• 假如一天的拍摄时间比预计的要长,应准备夜宵。

摄制组迁移

如果你的作品在好几个场景中拍摄,剧组就可能需要在一天之内进行搬迁。打扫第一个场景,搬迁到第二个场景、卸货、安装设备。这些工作可能占去一个拍摄工作日的大量时间。如果可能的话,应尽量避免这种搬迁。如果无法避免,就应将搬迁的时间纳入拍摄日程,并且请记住以下几点:

- 制定每天的详细搬迁计划。
- 假设每次搬迁所需要的时间比预计的要多。
- 不要将设备遗忘在汽车上。
- 随时保持油箱里装满汽油。
- 路途所需的时间是从拍摄日程中扣除的时间。

停车

- 是否事先为如何停车做出了安排?
- 是否获得特别许可并且通知了有关人员?
- 在拍摄的时候汽车是否要停在路上?
- 是否需要为摄影车留出车位?
- 拍摄前一天晚上,是否需要封闭所在的街道?

在中央车站,我们获准在附近的行车道上停车卸货。我们到了市长办公室,获得了在街上停车的许可。

——亚当

就近原则

一旦确定了多个不同的拍摄场地之后,就要时刻记得剧组人员将不得不往返于它们之间。除非你每次拍摄都有充裕的时间,否则尽量将相邻的场地集中到一起拍摄。这样将会减少那些花在交通上的不必要的时间。

备用场地

关于场景最后要说的是:非常建议你准备一个备用的场景,以免你选

定的场景忽然不能使用了。

导演 勘察场地

与选择适当的演员一样重要的是选择适当的环境,或者至少是想象出这样的环境,使演员生活于其中。故事的可信性就取决于此。

一个独特的环境对故事究竟起到什么作用呢?一处与众不同的场景如何增强或削弱剧本的表现效果?布景是否被置于一个引人入胜的视觉背景之中?场景有着象征寓意。环境的外观和它所引起的心理感受能迅速有效地把人们带到特定的故事空间中去,同时它也向人们传达出人物性格的某些特征。在《午餐奇遇》当中,观众感受到自己仿佛置身于大都会的火车站,在《特鲁曼》当中,人们又像是来到了真实的体育馆里。在《镜子,镜子》当中,作为背景的人体模特从视觉上代表了某种社会理想模式。环境对于观众形成这样的感受起到了决定性的作用。

我们看到了人物在什么地方、以怎样的方式生活着。根据这一点,我们甚至可以在介绍人物之前就已经对他是什么样的人有所了解。这种种微妙的信息必须巧妙地传达给观众,因此你对环境的选择决不是随心所欲的。

美学追求与实际限制

对导演来说,这是激动人心并能启发灵感的时刻。此时的目标是寻找与剧本中文字描述相吻合的地方,而你必须在美学追求和实际限制之间找到一种平衡关系。场景的美学特征源于剧本的提示,“肮脏的小酒吧”与纽约皇冠假日酒店中的牡蛎酒吧决不匹配,“郊区住宅”也不同于公寓楼,“小公园”更不同于森林。寻找合适的外景地,意味着确保画面中的环境与剧本的描写相吻合。

在选择特定的场景时,一个需要考虑的实际因素就是:它必须建立在预算所能承受和日程所能允许的范围之内。一所独特的公寓房屋也许能够激发导演的视觉思维,但也可能为一个甚至几个制作部门带来许多困难。可能没有足够电力来打光,可能邻居太吵,也可能空间太小、太狭窄。所以说,保持两方面的平衡往往是最后决定在哪儿拍摄的一个关键因素。

在很早以前,场景对我来说就非常重要了。用一周时间找到一座免费的体育馆,让它符合孩子们的生活场面,在我看来是相当困难

的。所以我花了许多时间才最后决定了在哪个体育馆拍摄。这以后,我可以想象出它的样子,设想将故事里的角色放到场景中去。虽然它并非我最初想象当中的样子,但是我也知道,它就在那里,那里就是我所要的。

——霍华德

灵活变通

学会打开思路,灵活变通。不要用一种思维定式去看待某个场景(看待演员也一样)。

导演可能会找到一处场景是他从未想到过却又胜过他所期望的,这种事情常常发生。众所周知,场景拥有一种视觉化的魔力可以激发导演的灵感。之后,导演可能就会为了这个新的场景而修改剧本或者创作一场新戏。如果时间比较紧的话,可以对剧本作微调,让这一场景适应原来的剧本。这听起来可能是一种妥协,但是最终对影片来说还是起到了积极的影响。

150

幻觉的作用

就像制作的许多方面一样,你也可以在场景中设置一些手法来制造剧本所要求的幻觉场面。比如,你可以运用电影特技,将一个平常的场景变成一个剧本中所描绘的富于魅力的场面。美术部门能将一个场景奇迹般地进行再创造,使之看上去就像剧本所要求的一样。如果镜头运用得比较独特,那么,只需对某个特定的镜头角度所能拍到的那一部分场景进行重新装饰就可以了。比如,如果你能避开电话线和汽车,那么当地的公园就能被拍得像一座森林。只要能仔细选择镜头角度,就能将一处空间宽敞的阁楼拍得像一间狭小的公寓。

另外,你不必在同一地方找到所有理想的场景。一个家,可以由许多不同房屋的房间拼凑起来,只要它看上去像一个整体。设想一下,比如说,一个演员走出房间,摄影机在走廊里跟着他拍摄,他走到电梯前,然后走进电梯。我们会在电梯间里跟拍他。他到达大楼的底层大厅,穿过前门。从大楼外面,我们看到他走上人行道。这组镜头完全可以在四个不同的场景拍摄:一个是走廊,一个是电梯,一个是大厅,一个是大楼的出口。观众会假设这几个场景都是一座建筑的不同部分。

《午餐奇遇》里的自助餐厅并不真的就在中央车站旁边(它远在几个街区之外),但因为电影制作者的巧妙拍摄,使观众将两者联系在一起。

亚当·戴维森运用音响效果完成了这种幻觉联想。因为在车站和自助餐厅我们都能断断续续地听见车站广播员在公告节目中播出车次和到达站名的声音,所以在车站与在餐厅听到同样的声音,就使这两个不同的场所连成一体。而实际上,中央车站原本并没有这类公告广播,电影制作者是在宾夕法尼亚车站录制到的广播声音!能在同一个地方找到所有的场景固然方便,但并不是一定要这样做。

我想找到一个像样的餐馆,但我知道中央车站没有这种地方。我想让它感觉好像是中央车站的一个部分,正因为如此,后来发生的事就非常可笑。中央车站没有预报车次的广播,我就到宾夕法尼亚车站录制了广播的声音效果。因此,有的人看过片子以后理所当然地就会说:“先等等,这里不对,中央车站没有到新泽西的火车。”不过,我可从来说过这里就是中央车站啊。

——亚当

关于场景的一些运用方法,对剧情片和纪录片都同样适用。但是对纪录片而言,去哪里拍摄可能没有选择的余地,因为纪录片里的角色所生活和工作的地方就是他们实际生活和工作的地方。充满挑战的是,每个场景的拍摄空间有限,拍摄时又要尽可能不留痕迹。

本书所讲到的几部短片都是局限在他们各自拍摄场地的特定空间当中。《午餐奇遇》是在纽约的中央车站里拍的,《特鲁曼》是在一座体育馆里拍的,《镜子,镜子》则是在一座摄影棚里拍的。(参见图 7.1。)

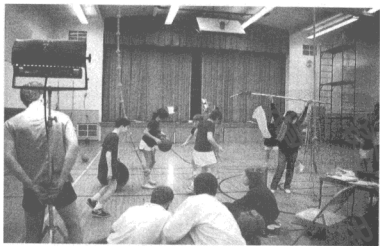


图 7.1 体育馆

剧本的要求是什么

剧本可能严格限定了一些非常特殊的场景,也可能比较概略地对场景进行描写,以便使之有一个较大的选择范围。“外景,野外,白天”,像这样的描述基本上没有限定它是什么样的野外,有多大的场面,树叶是什么形状,一年中的什么季节等等。“内景,办公室,白天”,这样的描写为办公室提供了一种开放的构思空间:是高科技样式的,还是超现代感的;是无菌车间式的,还是古典镶木的;是温暖的,还是杂乱的?在挑选合适场景的时候,这些对场景的普遍性描述为导演提供了极大的变通余地和艺术上的可能性。

确认场景

场景有四种不同种类的区别。这就是你勘察拍摄环境的时候所必须考虑的几个最主要的因素:

1. 内景/外景

你所确认的场景要么是内景(INT, Interior),要么就是外景(EXT, Exterior),即室内与室外。当你为故事确定合适的背景的时候,都必须衡量这两种场景所具有的多样性。内景比较便于掌握,而外景就很难处理了。因为内景能够采用熄灭灯光,幕布遮光等许多办法,一天中的任何时候都能拍摄,而外景的拍摄计划就要听任太阳和天气的摆布了。

2. 日景/夜景

剧本会说明某个场面是白天还是夜景(或者黎明与黄昏)。外景的白天场面就意味着太阳将是主要的光源。记住,太阳的光线会有强弱的变化,可能会陷入云层,也可能破云而出。因此有限的日照就会减少白天的拍摄时间。室内的夜景段落也可以在白天拍摄,只要遮住窗户的光线就行了。

3. 摄影棚/实景

某个场面既可以在摄影棚里拍摄,也可以在实景里拍摄。摄影棚对于掌握灯光和声音效果来说是最理想的环境,但是各种设施的租金将会非常昂贵。实景显得真实,然而随之而来的问题就会涉及到对空间的掌握和控制。

摄影棚

有三个主要因素决定着你是否使用摄影棚:

租价 摄影棚的租金非常昂贵,因此首先应该了解租金的价格。闲置的摄影棚可能在某个限期内,会以比较合适的价格租给影视摄制组拍

摄短片。

控制 有声电影摄影棚存在的唯一理由就是使导演能够在拍摄场地内使用隔音设施和控制各种环境因素。摄影棚设有悬挂灯具的灯架,这可能是实景拍摄中所遇到的最主要的问题。另外,摄影棚还能提供源源不断的电力以及暖气、空调、办公室、更衣室、停车场、电话、浴室等能使拍摄过程比在实景中更为方便和舒适的便利条件。

摄影棚还能使你自由地搭建任何布景和设计各种背景,并且有足够的房间放置灯具、摄影机和音响设备。这些不会受到任何干扰的条件又转而使你能集中精力从事那些在实景中可能很难掌握的工作。如果说在实景中,剧组为了应付邻近的噪声和狭窄的空间而不得不反复中断又反复开始拍摄的话,那么,在摄影棚里,人们就可以集中精力地进行拍摄了。(参见图 7.2。)



图 7.2
摄影棚里
搭建的
布景

从一开始,我就对在摄影棚里拍摄非常感兴趣。虽然以前我都是在外景地拍摄,但是拍《镜子,镜子》时我就想利用摄影棚的布景来进行一种视觉的叙述,并以此来强化影片的主题。我觉得假如只是让女性坐在起居室的书架前,或者只是在厨房的餐桌前谈论她们的体形,将是一种非常乏味的“说话的脑袋”式的影片。

——简

布景 如果需要布景,就必须搭建。摄影棚就像是一个空壳,可以用

墙壁、房间、外立面和背景来装扮。美术组会租用或者建造墙壁、天花板、家具、地毯、烟灰缸等等物品。从一个空无一物的空间到一个亮堂堂的布景是要花费时间的。搭建、布置家具,直至打造出这么个布景所需要花费的额外费用都要计入摄影棚的租金里。

实景

实景拍摄有两点好处。第一就是价格便宜。如果你的预算很紧张,那么摄影棚似乎根本就不应考虑。实景可能会很贵,但也可能完全免费。如果说实景的花费太高,那么,在摄影棚中重建这一场景的花费似乎就更高。实景的第二个好处就是“外观”。实景总是以非常真实的面目出现在画面中,然而将布景搭建得像真实的场景一样也将是一种挑战。

实景的缺点之一就是有一种“被装进盒子”的感觉。墙壁不能移动,天花板不能升降,灯光必须在有限的空间里避开摄影机。当摄影机、灯光、吊杆、演员和摄制组成员集体工作时,场地就会显得拥挤、闷热、局促不堪。必须在场景中准备许多电风扇来加速空气循环。在狭窄的场景中拍摄,甚至连选择镜头的景别也会因为空间狭小而受到限制。

4. 远/近

你的场景,不论是实景还是摄影棚,不论是白天、夜晚,还是内景、外景,既可能离制片办公地很近,也可能很远。从场景地往返接送演员和剧组成员所花去的费用,将是预算支出的主要方面。如果你聘用的演员是SAG成员,那么有关场景的远近,在合同条款中都有非常明确的规定。在拍摄区域的城市地图上,将你的一切工作都限制在半径50英里的范围以内,在这个区域里的任何地方都将被视为“近”,而在此范围以外的任何地方都将被视为“远”。因为演员到太远的拍摄场地,路途上花费的时间,也将按他们以小时算的酬金价格计酬,这样,路途上的时间就仿佛成了他们工作时间当中的一部分。相反,比较近的场景就不需要摄制组往返接送演员到场景地了。

即使你的剧组很小并且有货车和轿车,也不如把来往于场景地所花去的宝贵时间用在制作上更合算。如果在距离制片办公地较近的地方找到合适的场景,就能在制作日程中节省出宝贵的时间。

必须满足的几个条件是:首先,体育馆可供我使用一个星期;第二,它离孩子们的住地很近。我是在纽约州的罗彻斯特拍摄《特鲁曼》的,我在那里长大。这对我非常有帮助,因为我可以调动我的全部关系。我有一个高中同学,他的父亲从事建筑业,我就从他那里搞

到了免费的脚手架。

——霍华德

假如场景地太远,那么火车票或者飞机票以及宾馆住宿就必不可少,你的预算需要对这些费用有所反映。可以聘用一个本地的联络人来打理与当地人的各种关系,接收各种剧组需要发送的物品和文件。在比较远的外景地拍摄也有一些明显的优点,比如演员和摄制组很快就能彼此熟悉。在许多偏远的外景地,人们会把影视拍摄看作新鲜事,它的结果是,人们会很“合作”,甚至可能得到许多免费的物品。

增加开支的原因之一就是到离家很远的地方拍摄。但是这也有很多好处——你能使剧组成员服从你的决定,他们在那儿只能专心于摄制工作,这种事有很多——但是这也使拍摄的成本增加很多。每一次到外景地的旅程都会花费一部分钱。来回接送人就不便宜了,而用餐更会使开支增加。

——霍华德

155

走 场

当场地落实之后,正确的做法是召集剧组的主要成员一起走场。在这个流动的制作会议上,应当指明,在这个特定场景中拍摄的某些场面应该如何放置摄影机。摄影指导应提出初步的照明计划,以便到了实拍的那一天,照明师就知道在哪儿安装照明设备和如何安装电源。在走场的过程中,所有的部门负责人都可以提出各种各样的问题。所以,实际上这就相当于拍摄过程的无实物排练。

本章要点

1. 在实拍之前,与全体摄制组成员一道勘察拍摄场地。
2. 使你的场地尽可能地集中。
3. 以签订协议的方式处理场地问题。
4. 一定要有备用的场地。
5. 如果可能,应提前布置室内的场地,提前对它进行装潢,初步布置灯光。

在前期采访时我就让被采访者们知道,如果由她们出演影片,在拍摄采访过程的时候,我会要求她们都戴上面具。因为这是一个特殊的要求,我不想在他们都到了拍摄现场后才把这提出来。

——简

制片人 组建美术组

制片人应该为美术组考虑两方面的主要问题:为作品聘请最好的创作人员以及在不必花费巨额经费的前提下制作出最好的美术效果。制片的价值就是在资金责任和剧本的艺术要求之间达成一种平衡。让优秀制片人引以自豪的是,他可以尽可能迅速地概算出制作的费用。制片人在美术指导方面所扮演的角色,包括五个工作步骤:

- 聘用一名美术指导。
- 确定一种视觉风格。
- 审核通过预算和日程。
- 聘用美术组的主要人员。
- 监督前期制作/搭景工程的日程进度。

美术组

美术指导(art director)又称“制作设计师”(production designer),是美术组的负责人。在一些低预算作品的制作中,美术指导有时必须一人承担美术组的所有职责。(美术组的全部成员构架请参见第六章“组建摄制组”。)

美术指导是为作品画面的“外观造型”负最终责任的人。他必须能

够与导演、摄影指导协调一致地开展工作,并且考虑到预算的限制。美术指导创造影片的风格世界,摄影指导的职责是照亮那个世界。美术指导必须在经济节省的前提下努力实现导演的视觉构思。他应该仔细研究剧本,与导演一起为作品制定出造型计划。但无论计划怎样,美术指导都必须严格按照综合预算与日程进度的要求来完成他的任务。

许多新出道的影视制作者预算都比较拮据,迫使他们不得不去寻找一位在简陋工作条件下富有经验的美术指导。为了找到胜任这一职位的合适人选,应该对几位候选者的适应性、工作经验和酬金的价格进行一下比较。应当牢记一点,就是虽然一位美术指导可能比另一位要价高,但他却可能更具有创造性,更善于与商家讨价还价,而这实际上反而能为你节省不少开支。(聘用美术指导的情况详见第六章“组建摄制组”。)

在很大程度上,钱绝对可以使制片人的工作变得更容易。有了足够的钱,你还能聘用美术组的全班人马。如果能付得起钱,你还能聘用专职的发型师和化妆师参与整个摄制过程,以确保每天人物发型和化装的统一性,否则就要演员自己负责自己的化妆和发型。如果你请得起现场装演师,他们就会迅速处理需要加工和重新油漆的布景,否则你就得根据它们的情况来安排日程,为可能出现的变故准备替代方案。

不论预算的情况怎样,都必须有人来确保摄制组成员对自己的工作心中有数。制片人就是预算经费和日程进度的管理者。他负责审核许可由剧组主要成员制定的预算和拍摄日程,同时,负责监督每一个人都能按照那上面的数字和日期进行工作。

学生注意:尽管我们委以美术指导这个角色诸多重任,因为他对影片的进展起着创造性作用,然而许多学生电影人对这个职位却往往后知后觉,直到所有人都聚到一起工作的时候才发现这个问题。发生这种情况的主要原因就是,很难发现有学生对这个如此重要的工作岗位感兴趣。

美术组的职责

置景与场景

在前期制作阶段,你必须决定是在摄影棚中拍摄还是在实景中拍摄,抑或兼而有之。如果你正面临左右为难、举棋不定的情况,那么不妨对搭景、置景的费用与实景的场地租金进行一番比较。(在第七章“拍摄场地”当中,你能读到有关摄影棚和实景拍摄的两方面的情况。)

在实景中拍摄,美术指导的工作会受到实际空间的限制。他会为研究场地所累,因此工作起来比较困难。他不得不把实际空间进行改造,使之成为导演对剧本的视觉化创作的产物。他可以对环境进行修饰和布置,但这必须是在现有的空间限度以内,并且还得在业主许可的前提下才能进行。

而在摄影棚中,场景则完全靠自己搭建,所以最基本的好处就是能建造一个“适于摄影机”的空间环境。布景能设计得使之具有活动性,比较易于改造,适于各种角度的拍摄,并且没有实景的那种局促感。搭建场景的过程,可以粗略地分为以下几步:

1. 美术指导分析研究剧本。
2. 美术指导从设计理念和实际操作两个角度与导演讨论他对作品的视觉构思,以及实际操作中的要求。这些都包括在美术指导的工作计划中。
3. 美术指导以提交场景阐述或者描画场景草图的方式为导演出谋划策。这些草稿稍后还会进一步修改和润色。
4. 审核批准基本设计方案后,由设计者绘制蓝图,如果需要的话还得制作场景模型。
5. 美术指导向制片人呈交置景预算和施工进度表。为了压缩预算,设计方案可能要进行必要的修改,最后方案由部门负责人确定。
6. 置景协调员根据通过了的设计方案对施工进行监理。

场景搭建必须按照摄制日程的要求完成施工。如果有好几处场景需要搭建,那么每一处施工的日程进度必须进行计时,以便于需要它的时候能够及时交付使用。

搭建场景时需要考虑的最重要的一点是要明确摄影机将拍摄什么。美术指导应该在两个之间保持平衡,即导演对场面的构思以及预算的要求。应该允许变通和必要的调整。如果导演只要拍房间一角的床,那么美术指导就没有必要搭建一座四面墙的、经过完整装饰的房间。同样,导演也不必仅仅为了拍墙角的一张床而要求去布置整个房间。美术方面的全部预算在拍摄期间可能都会很紧张,所以应该尽量避免浪费。

然而,一个优秀的美术指导所搭建的布景,绝不只是两面墙,一张床那么简单。可能随时会要求他搭建三面墙出来,甚至可能会有天花板。如果导演在拍摄某个场面时,需要用更多的房间,那么,只要事先准备充分,就能避免再另外搭景。

我曾考虑将后墙前面的地板重新油漆一遍,我只知道我想让它具有一种明确、单纯的颜色,不想使用场景原有的颜色,而不知道为什么要这样。我猜大概我是想让这些女子从背景中突现出来,因此背景就不能太显眼。在我的车房里有一捆黑白的地板革,你知道,萌发这个念头很有意思。我正在为地板的颜色左右为难的时候,猛然想起这捆地板革,想怎么利用它来搞点有意思的设计。我把它带到摄影棚,铺在地板上,觉得看上去还是相当醒目的。大家谈论着这块地板革——人们都注意到了这块黑白相间的地板,影片中的那几位妇女就将站在它的上面。

——简

与摄影指导一起工作

美术指导和摄影指导之间的互相沟通是非常重要的,因为在设计布景和装饰实景方面的所有努力,最终都必须被恰当地展现给观众。譬如,要在视觉上营造出光线昏暗的房间,此时摄影指导就要选择感光速度更快、感光度更高的电影胶片来拍摄(电视拍摄也是这样)。同样,每一件东西都是为摄影机而设计的。有一点应该确信无疑,那就是创作集体只能将时间花费在摄影机能拍到的东西,而不是那些画框以外的东西上。如果导演和摄影指导只打算拍一所公寓的一部分,那么就没有必要把其余部分都装饰一遍。

装饰布景

场景和它的有关细节形成影片的基调。它们有助于讲述故事,传达大量有关人物性格方面的信息。有时画面中一个关键性的细节,就能使某个场面和瞬间的可信性牢固地树立起来。

“景饰”(set dressing)就是指所有在场景中放置的物件,包括地毯、台灯、家具、画、窗户、吊灯、橱柜以及其他可见的小物件,比如橱柜中的盘碟、吊灯上的垂饰物等等。景饰不包括演员使用的一些小物品,比如枪支、手杖、打火机、戒指等,这些都属于道具。

美术指导的职责是按照导演的意图“装饰”场景。置景可能很简单,比如在公园的长椅边撒上一些树叶,使之看上去像秋天的景象那样;也可能很复杂,比如按照设计草图搭建整座场景。如果导演走进起居室,决定在这里拍摄一组镜头,这也许意味着这个房间就保持原样,也可能意味着它将被分解得只剩一面光秃秃的墙,或者所有东西(包括像地毯上的污物)都要从其他场景“引进”进来。

复制场景中的有关物件

每一个部门都要负责制作或购买一些复制品,也就是在拍摄过程中被损坏、消耗、用完的物件。如果要拍一张桌子被甩坏,那么每拍一次就需要重新修理或者更换一张一模一样的新桌子。为一些小物件或易碎物品(比如太阳眼镜)制作复制品也将益处良多。因为这些东西在拍摄过程中常常会丢失或者被意外损毁。

道具

道具主管(prop master)负责准备剧本中提示的所有道具。道具是演员使用的、可拿动的物件,是故事不可分割的一部分。包括珠宝、眼镜、书、武器等等。

电影和电视的魅力在于一些不必是真实的东西在摄影镜头中看却是真实的。比如演员穿戴的珠宝,从镜头中看就像是真的价值连城的珍品。一个人也许不能欺瞒镜头,但是一件道具却绝对可以。

道具主管根据剧本要求提供各种各样的道具。这些道具可以租借、购买或者自己制作,还可以使用演员个人提供的物品。像服装师、置景师一样,道具主管也应该向演员咨询他们的有关表演内容。如果很少或者根本没有时间事先进行这种咨询,那么一个优秀的道具主管应该能提供各种有关道具,以供演员从中挑选使用。

许多道具主管都有一套或一箱常见道具,这叫做“出租道具箱”(box rental)。一些常见的道具,制片人就可以直接向道具主管租用,而不必到外面去专门购买。在道具上花钱是非常重要的,而且能够在很多方面得到使用。当涉及到一次性使用的道具的时候,随之而来的问题就是,要考虑清楚一个场面要拍多少次。有一种错误观点是:宁愿道具过多,也不愿过少。

武器

所有的武器都属于道具的范畴。道具主管的职责之一就是管理好武器,确保安全使用(参见图 8.1)。他必须到当地的警察局办理在拍摄中使用枪支的许可证,同时应当将枪支的撞针卸掉。通常情况下,道具主管只在拍摄前的最后一刻才将武器交给演员。除了在排练和拍摄过程中之外,道具,尤其是武器,一般不应让演员拿在手上。

拥有和使用武器是非常敏感的事情。如果场景里有枪支,一定要取得特别的许可和保险。道具主管必须对武器的使用负责,并且要保持其良好的外观。任何时候都没有必要将武器滞留场景当中。

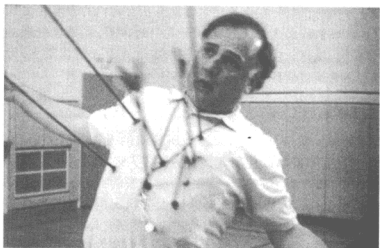


图 8.1 《特鲁曼》中的场景,任何武器都可能是有危险的

在室内场景,使用之前应对武器进行妥善保管。在室外场景,应注意附近的每一个人,尤其是警务人员,让他们知道这些使用武器的场面只是在拍电影而已。因为不知道什么时候就可能有人误会了眼前的场面而拔枪还击。

食物

如果场面中要求演员吃东西,就一定要提前购买,找专人做好准备。如果可能的话,所有要用的食品应该成批买进,最好去找批发门市部或正在折价销售的批发商店用最优惠的价格购买。

复制道具

拍摄过程中道具通常被吃掉、被损坏或被消耗掉,道具主管和导演应该商量一下究竟需要多少备用品。他应该提供额外的备用品,以防万一。

服装

服装师(costumer),或称服装设计师(wardrobe designer),应与美术指导紧密配合,并与导演一起共同商定影片的服装样式。服装部门的工作就是要以演员身上穿着的服装来使他们显得易于识别。他们要决定主要角色的服装是否应该采用明快的色调,次要角色的服装是否应该采用灰暗的色调,或者他们全都穿着浅色调的服装,或者特殊材料等等——不论什么,只要对讲述故事、塑造人物性格、形成作品的风格有所助益。

尽管我已不记得是怎么想到这一点的,但戴面具的想法一开始就形成了。回顾一下我的第一个拍摄计划,就会发现这个想法已经形成了。在拍这部影片之前两年,我所感兴趣的是如何让每一个人

的面容都没有区别,这样,观众的注意力就会从女人们的面容转向她们的体形。在我们的文化中人们既看女人们的体形,也凭容貌来对她们做出判断。我想让观众把注意力集中在这些女人的体形上,而尽量不要去注意她们的脸。

——简

演员穿着什么样的服装能传达出他/她所扮演的人物的有关信息。虽然老师们教育我们,不可以以貌取人,但是,许多人还是因为衣着给别人留下深刻的第一印象。在《午餐奇遇》中,一起进餐的那位妇女和流浪汉的衣着上的差别,很大程度上反映出他们生活状况的不同(参见图8.2)。那位夫人穿着裘皮外套,头戴镶有精致珠宝的裘皮帽子,而流浪汉戴的那顶帽子上还贴着制造商的商标。这种微妙的对比有助于告诉观众帽子下的人物的不同角色类型。如果把两个角色的服装颠倒一下,让那位夫人穿着破烂的衣服,让流浪汉穿着大衣,打上领带,你能想象这个场面会变成什么样子吗?

162



图 8.2 《午餐奇遇》中的场景

应当注意不要让服装看上去像是刚刚从衣架上拿下来的样子(除非你有意追求这样的效果)。一个修车工看上去就要像一个修车工,在他开口说话之前,就要让观众一望便知他是一个修车工。因此,他的服装应该是破旧的、沾满油污的。制作这种造型效果的过程就叫做服装的“做旧”(distressing the wardrobe)。

向演员请教

谁能比扮演角色的演员更能够深入地理解角色呢？向演员征求角色服装的风格、颜色甚至具体挑选哪套方面的意见能增强他在剧中的参与感。如果服装师为演员提供的服装不合适，演员感觉不对，最后就可能导致“创作分歧”（creative differences）。最好的办法是，服装师就角色服装的问题向演员请教，同时至少也提供几套方案供导演和演员选择。

我与演员们反复研究他们的服装问题，我让他们带来一些服装，美术指导克劳蒂亚也在场。我们一起讨论，这件大衣比那件好，手提袋里面应该放些什么等等，这些内容都需要确定下来。

——亚当

使用演员自己的服装是获得合适服装的好办法，而且非常便宜。如果你的演员愿意提供自己的服装，应该请他们多准备几套不同的样式以备选择。剧组应该负责支付全部服装的清洗费用。

旧货商店是另一个服装来源，你可以在那里找到许多价格便宜，并且非常有意思的服装。记住一点，服装是可以修改、染色、租借的。

特殊服装

一个时代有一个时代的服饰。注意不同时代的服饰特征是非常重要的。对每一个时代的服装都应该进行仔细的研究，使之得到准确的再现。某种电影类型，比如黑色电影或科幻电影要求一种与整部影片协调一致的、特殊的服装造型，这样能使影片获得一种独特的风格。

复制服装

如果场景需要损坏某些服装，服装师就必须准备两到三套同样的服装。设想一下这样的情况，一位演员被刺伤胸部，衬衣里的血袋渗出红色液体，表现人物受伤。假如导演要求再拍一次，服装师就得为演员脱下污损的服装，换上干净的。

如果场面上演员的服装被弄湿，或者被泼上了番茄酱，这都需要服装师准备备用的服装，以供补拍时使用。演员的替身需穿着与演员一样的服装。在有些镜头的拍摄过程中还得准备三套以上同样的服装。

连贯性与剧情时间

服装师要负责保持服装的连贯性。我们再来看看那个被刺伤的演员的例子。这位演员负伤流血的场面也许先于他实际表演被刺伤之前就已经拍完了，这种情况就要求服装师在另一件相同的衬衣上尽量做出逼真

的刺伤流血效果。这种工作非常复杂。最理想的是,助理导演安排拍摄日程的时候将这一情况考虑在内。

“剧情时间”(script time)指剧本中逻辑发展的时间,主要由服装部门和剧本监督部门来负责情节时间。如果一段情节的时间超过三天而且演员每一天都有不同的服装(许多人都是每天换衣服),服装部门就必须对每一场景演员穿着哪些服装做出记录。只有这样,才能在拍摄没有按照剧情顺序进行的情况下,确保整部影片演员的衣着正确无误。

向摄影指导请教

在服装的色彩和质地方面,服装师应征求摄影指导的意见。有些摄影指导会坚决反对演员穿着亮白色的服装,因为白色反光,会给照明带来一定的困难。

化妆(化装)^①

好莱坞电影的魅力之一就在于有一大批看上去光彩照人、完美无瑕的电影明星。过去,银幕上的英雄们尽管跌爬滚打却依然衣冠楚楚,像个百万富翁,观众对此仿佛并不介意,但是今天的观众却老练多了,他们喜欢更真实的东西。

女演员的化妆比男演员复杂,有时男演员几乎不怎么化妆,或者导演要求他们不能化妆。一般情况下,他们至少也要化点底妆,皮肤色调的化妆叫做“平妆”(pan-cake),一般是在面部和双手。有了底妆,化妆师就能在整部影片中保持演员肤色的一致。另外,在底妆的基础上,女演员还能再画上口红、眼线、睫毛膏和腮红等等。

还有一些特技化装可以表现刀伤、枪伤(新伤口、流血的伤口、新愈合的伤口等等)、胎记、淤青等特殊效果。比这些要求更高的化装效果一般都是由特技化装部门专门负责。

特技

特技化装部门可与化妆师配合工作,或者作为一个独立的部门,这主要取决于影片的性质。特技化装师负责大幅度的特技化装效果,比如某种需要大量修补的怪兽造型。他们也做一些细微的化装效果,比如让一位演员看上去衰老一些或者年轻一些。特技化装技术一般要使用大量乳胶材料重塑演员面部和身体的形态。特技化装要经得起摄影机的检验。可以聘用一位造型设计师为每一位演员设计人物造型,并请求演员支持

^① 原文均为 Makeup,有化装、化妆两个含义。前者指扮演、装扮、乔装,以获得特殊的人物造型效果;后者特指面部的修饰、美化。译文中两者意义略有区别——译者注。

这一工作。

发型

发型师经常使用假发、头套、假胡须、假眉毛等工具。一些已经谢顶的男演员常年使用局部的假发以保持发型的美观。一些女演员表演的时候喜欢戴头套,因为她们不愿意在椅子上坐几个小时让发型师制作复杂的发型。头套则可以戴上取下,而用不着担心破坏发型。假发还有一个好处就是可以保持长短和颜色不变。演员应该经常性地修剪头发,以保持发型的一致。

男演员可以使用假胡须来实现不同的造型效果。假胡须应该在实拍之前就提前准备好,这样才有足够的时间用于修改调整。此外,应该另准备一些作为备用品,因为假胡须使用几次之后就会散开。

制作上有代表性的问题之一就是剧情中演员“外部造型的变化”(change of look),比如女演员的长发变成短发。解决这个问题最简单的办法就是先剪短发再戴上头套。如果没有头套,那么拍摄日程就要做这样的调整:演员剪头发之前把长发的场面全部拍完。

有时会要求演员为了某个角色而改变自己的发型、发色,甚至添加脸部毛发。这些特殊造型的尝试都要在定妆前确定。

制片人的角色

询问所有制作要求(合乎情理地) 在导演和美术指导讨论创作问题的时候,制片人应该合情合理地向他们询问所有的制作要求。这一过程包括一系列讨论,在这些讨论中导演和美术指导会就许多问题交换意见。问题的解决方式既可能非常昂贵也可能非常便宜。比如,想让一个演员在空中飞行,完成这一特技就有许多种不同的方法,可以使用保险绳悬吊设备,也可以用蓝幕抠像的摄影技术,还可以使用画面特技等等。这三种不同方法的价格差异是巨大的。导演应结合预算的要求,对每一种方案都予以仔细考虑,选择一种比较有保证的拍摄方案。每当面临这种选择时,制片人就自然有义务选择费用比较低的方案(参见图 8.3)。

最初我想让女人们戴上不同的面具,并花了许多钱去买来各种各样的面具。回家后我试戴了这些面具之后,这才认识到这些面具显得太可笑了,根本不是我要的效果。最后,我在服装店发现了一种很便宜的、日本歌舞伎式样的白色面具,我一看到它就决定用这种

了。我买了六副,把面具的嘴剪掉,这样声音就不会给挡住了。

——筒

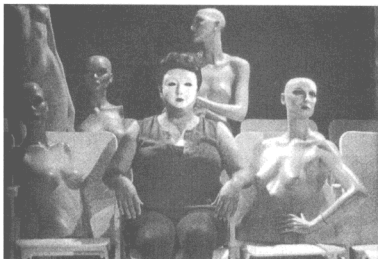


图 8.3 《镜子, 镜子》中
每个女子都
戴着面具

166

仔细复查预算 应明白一点,那就是美术组的实际费用总是比预期的要贵得多,不要怕扮演反对派,对制作的种种需求应该敢于提出挑战。导演与剧组成员之间应该保持默契,但制片人不必这样,他的职责是与预算保持默契。

保存每周开销的单据 美术组的钱花得非常快,不要将整个预算的钱一次全数给他们,而要让现金处在不停的流动之中。必须让美术组的每个人将每周所买、所租的每件东西的收据交到制片人手里。(参见第五章“预算”中的“零花钱”部分。)

留意搭景的施工进度 如果施工人员答应场景在某个特定的日期建成,制片人就应该监督他们的工程进度。制定施工日程时,明智的办法是在时间表上留出足够的额外时间。如果建工协调员承诺三天以后开始进行下一场景的搭建,制片人在制定日程安排时则应该将这一时间改为四天。

导演 构思影片的造型

任何影视作品的外部造型在剧本中都有原型。作者所描述的作品的基础调、类型和一些特定的因素都将影响到最终的影视作品。当导演和摄

影指导明确了应当如何拍摄剧本内容之后,就应由美术部门负责制作画面中的细节,使之变成现实的影像。一旦制片人对有关场景的问题做出重要决定以后,比如是否需要搭景、是到外景地还是使用摄影棚等,导演就要与美术指导一起设计出布景或实景的造型。

导演必须对各个制作部门的业务能力非常熟悉,尤其是要了解他的美术组。了解他们如何对经费进行预算将有助于导演做出建设性的决定。对美术组的创作才能、时间进度和经费使用限制过严,同时又对他们的工作要求过高是不公平的。

租用人体模特太贵了,我不得不想更多的办法,设法能够免费得到它们。我的一个朋友认识一些在大商场负责给人体模特着装的人。他说他可以借给我一些损坏了的模特。我就照他说的做了,到他的商场里借回了五个模特——我想这是在他们不知道的情况下借到的。他从仓库里给我搬出来一大堆破损的模特。我可以借两个星期用来拍摄,用完之后就如数奉还了。

如何定义“造型”

到底什么是“造型”(look)可能很难说清楚。举个例子,对一种照明风格的认知因人而异,不同的人对“氛围光”(mood lighting)的理解各不相同。为了弥合这种差异,导演就要搜集能代表他心目中“氛围光”的具体例子。通过翻阅杂志、查看相关图像或样本、查找摄影书,从中寻找那些能代表自己想要的氛围或造型的影像资料。(公共图书馆是经典影像资料的最好来源。)你也可以从影片中挑选那些最能代表“氛围光”的场景,并在自己的影片中进行模仿。

幻觉的设计

美术指导负责监督他的创作部门设计、建造和布置有关场景,有时也亲自参与选择和布置场景。在影片放映时能够向观众传达信息的任何内容中都蕴含着各种各样的制作决定。每一种服装、每一款发型、每一件道具以及画面中的任何物品,都在向观众传达着故事中人物和环境的有关信息。许多美术指导参与的内容还是故事发展的关键部分,比如《午餐奇遇》里的色拉和《特鲁曼》里的绳梯。

美术指导的职责是了解导演的意图,并把它们转化成具体的画面设

计。通过对剧本、图片、绘画和其他的资料影片的借鉴,导演和美术指导为影视作品创造出“外观造型”。美术指导和他率领的创作集体还要负责监督不同场景之间的连贯性和一致性。

在不同的作品中,美术指导的职责是不一样的。有的剧本可能需要专门设计场景,也有的可能只需要对现有场景加以改造。剧作家所编织的故事情节中,每一个场景和人物都是为主题服务的。美术指导的工作就是确保画面中的每一件事物都能丰富故事、表现性格、揭示主题和服务于导演的视觉构思。

导演选择塑造角色的演员,场景监督和制片主任落实场地,摄影师负责灯光和拍摄,美术指导负责其余的方方面面。这是一个关键性的职位,同时也是一个经常受到初学者曲解、轻视和忽略的职位。美术组创造幻觉的工作仿佛是一个具有魔力的骗局:人人都懂得欣赏影片最终呈现的效果,但却很少有人了解这些效果需要艰辛的工作和特殊的才能方可创造出来,而这些美轮美奂的景致,只不过是——一个个幻境罢了。

举例来说,廉价的纸板柱经过一番栩栩如生地绘画加工之后产生了逼真的立体感,看上去就像大理石一样,在所有加工步骤完成之后观众所看到的就是一根石柱!一架小型场外吹风机将许许多多聚苯乙烯颗粒吹向演员,他再表演出在风中奋力跋涉的动作,这样就制造出了一种“暴风雪”的场面效果。

了解不同材料对灯光的反应,掌握他们在银幕或荧屏上的视觉效果,将有助于美术指导避免去购买那些并无必要的昂贵材料。好的美术指导都会知道,在银幕上人造雪纺与真丝雪纺看上去是一模一样的。

黑白和彩色

称职的美术指导必须充分理解色彩和色彩组合的知识,以及色彩带给观众的神奇效果。他也要明白,如果你打算像亚当·戴维森拍摄《午餐奇遇》那样,也拍摄一部黑白影片的话,那么对他而言,用灰度和阴影来创造世界将是一大挑战。彩色和黑白都会敏锐地影响到观众对影片的反应,只是影响的方式不同而已。白色房间里的红色小球在彩色电影中会很显眼,但是在黑白片里,这个球就成灰色的了。因此在不同的媒介条件下,美术指导就要选择不同的风格表现样式来创造“故事的世界”。

用形象讲故事

观众必须相信演员就是影片中的角色,他们必须相信演员居住的房子、他们工作的房间、他们穿着的衣服对故事中的世界来说都是真实的。

任何画面中的任何东西都不能破坏由你们精心营造起来的梦幻世界。

回想一下《出租车司机》里男主角特拉维斯·毕克勒(Travis Bickle)居住的那所肮脏的旅馆房间,再回忆一下《星球大战》系列片里面的“千年之鹰”(Millennium Falcon)——汉·索罗(Han Solo)的那艘宇宙飞船的舱内场景。所有这些精心制造的场景都将有关人物性格、个性方面的丰富信息传达给了观众。制片人的工作就是花尽可能少的时间制作出这样的画面效果。

亚当·戴维森没花一分钱就借用了中央车站。使用这种真实的场景可以赋予作品以巨大的可信性,而免费借用也许就是他们负担得起的唯一途径;霍华德·麦克凯恩能够在体育馆里拍摄《特鲁曼》,也从一定程度上保证了作品的写实性;简·克拉维茨让她的那些戴面具的女人置身于人体模特的阵列当中,这一富有想象力的场景并没有花费太大的代价就象征并强化了影片关于女性完美体形的成见这一主题。

分解——从剧本出发

作品的“外观造型”最初就寓于剧本和导演为剧本所作的视觉构思当中。对剧本进行深入的分析能够帮助美术指导理解故事、人物和通过情节展现的主题,而所有这些都能够而且应该在美术组的创作中得到反映。

让我们来看一个例子:

内景,自助餐厅——午后

妇人走进车站的自助餐厅。这是一个简陋的餐厅——一副烤肉架,几个小隔间,几排放着沙拉和三明治的冷柜。她走到玻璃柜前,取走一盘沙拉。

一个厨子站在铺着白色油毡布的收银台后面,摆弄着他那白色的厨师帽和白色的围裙。

这是美术组的工作人员从《午餐奇遇》剧本中分解出来的一个场景,从这里他们能够开列出一个清单,注明需要租借、购买或者制造哪些东西。

场面 以上场景是在一个小餐馆内,这个场面要让人觉得是在火车站里面。为了找到合适的场景,美术指导查看了许多火车站餐厅,场地监督也企图找到一座真实的餐馆。如果实际的场景找不到,那么美术指导

可以在摄影棚里搭建一个这样的场景,也可以对一处现有场景进行重新装修,制造出一个假定正在营业的餐馆的场面。对《午餐奇遇》中的这一场景,导演最终决定将一处废弃的餐馆进行改造,使其看上去完全像一所正在营业的餐馆一样。

装修 当使用废弃餐馆的决定做出之后,美术指导拟订了一个让这个餐馆面貌一新的计划。这就意味着后面的工作:打扫清理、张贴各种标牌和广告、摆放一些烟灰缸、盐瓶和胡椒瓶、小餐巾、沙拉等道具。

道具 这个场面的主要道具有沙拉、银制餐具,还有妇人的个人物品,如她的手提包、零钱等。

服装 妇人的服装是前后一致的。服装师要为这个场面中扮演厨子的演员准备一顶厨师帽和白围裙。

化妆与发型 没有特殊要求。

效果 没有特殊效果。

用故事板确定空间环境

为了准备得更充分,导演应当用故事板或口头将每一个镜头的内容细节告诉美术指导(参见第三章,图3.5,故事板样本)。将影视作品的场景绘制成故事板能为导演和美术指导构思画面提供一个共同的基础。角色的居所是什么样子的?有多大的空间需要美术组装潢?摄影机将拍摄多少地方?

对成功的拍摄来说,交流沟通是关键的一个因素,而故事板则是信息最准确的传达方法。如果在你的场景中没有天花板的部分,而在故事板中却注明低角度拍摄,画面中将出现天花板,如果遇上这种情况,美术指导就必须提前做出适当的安排。如果到拍摄的当天导演才提出要拍摄低角度镜头,那么,预算恐怕不能提供在这么短的时间内搭建天花板所需的费用。

试 拍

有一种明智的做法,就是在剧本自身和你的构思基础上,让演员化好妆穿上服装试拍几个场面。这样做虽然增加了开支,但它能让你搞清楚在实拍的时候都需要做些什么。试镜还能让导演和制片人了解在目前的工作环境中演员和剧组成员是否有创作的动力。

本章要点

1. 像食物、服装一类的复制品必须购买、制作或者租借多套。
2. 美术组在服装、化装、发型这些项目上,每拍一个镜头都要和前一个镜头比较一下(除非这个场景只拍一遍)。
3. 许多美术创作的东西都是假的,但是对摄影机而言,服装上的珠宝就像是真的一样。

在选录演员方面我所做的事情之一,就是在拍摄之前的每天晚上到中央车站的食品摊去转转。就昨天,我看见了那个叫威利的人,他正吹着口琴,形象也不错,因此我请他来出演影片。

——亚当

172

制片人 试镜

作品的真实性取决于恰如其分的表演。对一部作品而言,适合的演员就是影片的生命。对于你要讲述的故事来说,演员是影片故事的主要承担者,他们赋予角色以生命,将观众带入故事的戏剧空间。如果观众不相信你的角色,那么,不论多么出色的拍摄技巧都很难使观众认同你的故事。

《特鲁曼》里的小男孩,《午餐奇遇》里的妇人和流浪汉都仿佛毫不费劲地融入他们各自的角色当中。观众所体验到的是剧中的人物,而不是扮演角色的演员。这种幻觉的产生,部分是由于他们的表演,另一部分则是源于演员具有与角色吻合的外形体态。假如演员的外形不适合他所要扮演的角色,那么不论多么精彩的表演都无法消除人们对角色的虚假印象。

不管有多少人参与表演的过程,导演才是做出最终决定的那个人。演员必须要符合导演对作品的视觉构思,而导演必须与其他剧组成员关系融洽。制片人的责任就是确保导演对演员的人选做出明智的选择。制片人还应该在导演需要客观意见时,给出建设性意见,以此来支持导演的工作。

助理导演按照导演要求的人物数量聘用背景中的群众演员或者其他群众角色。制片人必须在聘用的人数和预算的限制之间找到平衡点。虽然一般情况下场面中人数多一些更好,但你必须付给这些群众演员事

先商定的酬金,还得负责他们的饮食和往返。

表演指导

表演指导(casting director)能为一个创意团队锦上添花。在充分理解了导演的要求之后,表演指导对符合导演要求的演员进行严格筛选,因此,导演只会看到那些真正具有潜力的演员。表演指导阅读完剧本,根据自己在这方面的经验拟定出一份可行的角色演员名单。表演指导对影片制作应起到以下作用:

- 为影片付出有价值的创造性劳动
- 有巩固的/丰富的演员储备(演员档案)
- 发现新人
- 与代理人和经纪人保持良好的合作关系
- 与演员协商谈判的能力(了解影视演员指导委员会SAG的章程)

一个优秀的表演指导总是能做好所有的前期准备工作,导演和制片人只需要做出决定就行了。如果你有能力支付有关费用,那么聘请一名表演指导对一个剧组来说是非常值得,也是非常有价值的。如果你付不起这个费用,就只能由导演或者制片人来承担这些职责。

为找到合适的表演指导,你可向其他低预算作品的导演和制片人咨询有关信息,也可查阅影视专业服务机构(Breakdown Service)出版的一本有用的服务指南——《纽约、洛杉矶表演指导通信录》。

录用演员的基本步骤

虽然不同作品之间录用演员的方法各有不同,以下步骤让我们对基本过程有个总体性的认识:

- 发布特定角色的招聘广告
- 到地方剧团选录
- 到表演学校选录
- 整理提交的照片和简历
- 安排试镜
- 安排复试
- 与录用的演员接洽
- 与未录用的演员接洽

发布特定角色的招聘广告

用发布广告的方法让有关创作团体——演员、代理人、经纪人——知

晓得你将要拍摄的作品和所需要的角色。在大城市范围内通过这种方法寻找各种有才能的演员是再容易不过的了。演员们看重这种专业作品所提供的机会,所以纷纷被吸引来到这里。以下是一些对你发布广告的建议:

1. 为了节约经费,你可在一些适当的专业出版物上刊登广告,比如《后台》(Backstage, 纽约市)、《戏剧写作》(Drama-Logue, 洛杉矶市)。在广告中应简短但清楚地写明你的表演要求。

2. 制作一套看上去比较正规和专业的广告单(台式出版软件在此时十分有用),对你的作品和所需要的角色进行清楚地说明。将它们张贴在表演学校、艺术学院、剧团、地方大学的戏剧专业、高中的戏剧社团、表演协会和演员社团的信息发布公告栏上。

我发出了一些影片内容的调查问卷,只提到我是一位电影制作者,而没有说我有兴趣与想在影片中出演角色的女性会谈,这是因为我认为这样写可能显得太有危险性而且很可能令人不快。我只是说正在进行一项电影方面的研究,内容是关于妇女与她们的体态形象的,我有兴趣与尽可能多的妇女探讨她们这方面的经历。她们需要填写一下她们的姓名、身高、体重、年龄和电话号码。我用这种办法总共收到了65封回信。我给所有来信的人写了回信,对她们的配合表示感谢,并表示以后我还会与她们保持联系。

——简

3. 向影视表演服务机构投寄广告。对制片人来说,这是一个发掘演员的绝佳出处。它会发布一些重要信息,表明在全美国范围内有哪些影视剧组正在选录演员,将要扮演的是些什么角色等等。演员代理人和某些演员的个人经纪人每周都为这些信息支付信息服务费。你只需支付很小一笔费用,就可以递交剧本梗概和主要角色的说明。你所在地区凡是订阅了这项服务的代理人、演员经纪人就都能收到这些信息。应准确地说明你作品的性质,也就是说,你的作品是否为非SAG制作?是否含有暴力内容、裸体场面或者色情场面?如果向演员提供了错误的说明不仅浪费大家的时间,而且还会有损于你作为一个讲究职业道德的制片人的良好声誉。

4. 找一份《学院会员通信录》(Academy Players Directory)的副本。这本巨大的、昂贵的两卷本通信录是由“电影艺术与科学学院”(Academy of Motion Picture Arts and Science)编撰的,几乎涵盖电影界所有演员的照

片罗列,同时还有该演员的代理机构及其行业协会联盟情况。一般在图书馆都能找到这本通信录,也可以到传媒书店或者直接向学院购买。

我是从《后台》这本杂志开始,在行业出版物上登演员招聘广告。我花了27美元在上面登广告,收到了大量的照片。然后我又给专业服务机构写信,他们又为体育教师一角推荐了更多的人选。再后来我又与一些演员代理人取得联系,这种代理人或代理机构现在已经很平常了,但在当时的纽约却不是这样。我对他们说:“我正在准备拍摄一部伟大的影片,那会是一部了不起的作品……我会付酬金……你们是不是有合适的人?”当时正好有一部戏叫做《舞台上的曼哈顿小子》,我看了一些表演,找到几个孩子来试镜。

——霍华德

到地方剧团选录

如果你居住在有小型剧团的大城市,如纽约、芝加哥、洛杉矶、波士顿、旧金山附近,那么,你和导演可以到一些目前正在上演的戏剧节目中去寻找新人,这对你来说是很有用的方法。这些大城市里都有一些小型的但是非常有趣的戏剧组织。同时也不要忽视全国的很多社区剧团以及在夏令剧目和餐厅演出的演员。

不妨先看一下你正在观赏剧目的演员表,看是否有你需要的类型,然后再看一下这些演员的表演。如果某位演员的表演给你的印象不错,并且觉得他或她比较适合你的作品,那么在演出结束以后,不妨到后台去向他做个自我介绍,这位演员一定会因为你对他的注意而感到十分高兴。

到表演学校选录

大城市附近的许多演出活动都是由他们自己的戏剧组织来开展,这些组织就是很好的演员来源之一。给他们邮寄广告也许有一定的作用,但与他们的教师本人联系或许会更可靠。询问他什么才是接洽学生的最好方法。他或许会允许你到他的教室里去坐坐看看。

整理提交的照片和简历

当招聘演员的消息传到那些对此有兴趣的演员或他们的代理人的耳中时,他们就会立马呈上附带靓照的精美简历。从这份简历上你能够对如下信息加以选择:经历、身高、体重、年龄、专业协会的成员与否、联系电话等。单一一则刊登在《后台》杂志上的广告就能吸引到许许多多的精美照片简历。你可根据角色的需要对这些明星照进行搜集整理,建立

档案。

从这些明星照中寻找你感兴趣让他来试镜的演员。这是一个艰难的选择,因为此时你正像是处在大量应征者的洪流当中。选择演员来试镜时,应在他们的外形、经历和你直觉感受的基础上做出最后决定。但是,要认识到那些“明星照”或许是将演员的本来面目过于美化了的形象。

安排试镜

找一个可以进行试镜的场所。这里应该有候场的地方,以便让演员在那里熟悉试镜时他们需要朗读和表演的段落。试镜的场地应该足够大,以便于导演、制片人、摄影师和试镜者都能比较舒适地坐下来,也能够让演员比较自由地来回走动。试镜场地还应该有可供拍摄的充足光线。

为一天或几天的试镜制定一份时间表,看看导演一天打算看几个演员试镜以及需要多少时间。可先按15分钟一个人为间隔进行,将约定的时间通知演员或他的代理人。如果你找不到演员本人,可给他留个口信,或者留一个让他能找到你的电话。

在试镜的那一天,应当做以下几项工作:

- 安排一名制片助理在门口安排演员分批入场。
- 确保将需要朗读的剧本段落复印多份(至少每个演员人手一份)。
- 安排一个人与演员配戏(导演自己不应与候选者对词,这样恐怕会影响他判断的客观性)。
- 安排一个人为演员提供饮用水和纸杯。
- 尽量让试镜按照时间表的规定进行,如果让演员等的时间过长,既不礼貌又显得自己太不专业。

更多关于试镜的详细内容请见本章“导演”部分。

安排复试

复试阶段才是演员选录过程真正进入状态的时刻。试镜的目的不仅在于为角色找到最好的演员,同时也在于去发现演员和演员之间的合作气氛与平衡关系。在选录爱情题材影片的演员时,这一点尤为重要。情侣间应该显得能够相互吸引。为了达到这种效果,应将配戏的演员进行不同的组合,最后把最好的搭档拍到录像带上。(参见本章“导演”部分。)

根据SAG规定,制片人可安排该协会成员提供三次无尝试镜。三次以后,制片人必须对演员参加的额外表演活动支付酬金。

与录用的演员接洽

与你希望录用的演员或者演员的代理人坐到一起的时候,每一位相

关人员必须对影片的预算控制情况已有所了解。因此,一开始就应当开诚布公地告知对方你有多少经费。

如果你没有招募演员的预算,那你能招到好的演员的唯一筹码就是一个好剧本和一个可以充分发挥演员才华的角色。影片的录像带也足以作为演员的报酬。

如果你主要是与“尚在奋斗中的演员”(struggling actors)合作,即与那些仅靠表演还不足以维生的演员合作,那么你也许只能围绕他的时间来开展工作,因为他们为了支付各种租金一般在白天都有其他的工作。

非 SAG 成员参加刚出道的影视制作者或学生影片的拍摄,一般没有回报,或者回报甚少。一般情况下,他们所得到的全部回报包括以下几部分:

- 荧幕形象获得的声誉
- 影片成品的录像带
- 往返拍摄场地的接送
- 拍摄期间的用餐
- 演员个人服装的干洗

如果你感到有必要给某一个主要演员支付酬金,那么也就应该同样给其他的所有演员支付酬金(至少是有台词的演员),这样才能避免在拍摄现场引起他人的不满。

你也可聘用非工会演员,只需签订简单的备忘录或者一份简单的协议,说明演员的报酬(如果有的话)和演出的时间就行了(参见我们网站上的相关信息),而不一定非要签合同。

如果你录用了 SAG 演员,就必须与之签订 SAG 协议书,说明他们每天或每周应获得的最低酬金是多少,或者为其确定一个所谓的“标准”。按照 SAG 演员标准支付报酬会对低预算的制作增加比较大的经费压力。如果你录用工会演员,那么你必须成为 SAG 协议的缔约人之一,遵守它的全部条款。当你与工会演员接洽的时候,不要忘了工会还会要求支付养老基金和福利基金。此外,你的影片中只要录用了一名 SAG 演员,工会便会要求所有的演员都按照工会规定执行。但这些规定中也有一些例外情况,可向你所在地的 SAG 代表处查询。

学生注意:在某些情况下,按 SAG 标准付给演员的酬金是可以延期支付的。在美国,一些影视项目与 SAG 达成了协议,规定演员的酬金可以推延至影片发行之后再支付。届时,影片发行的第一笔收入(不包括电影节的奖金)将直接用于支付演员的酬金。实际上,

这笔费用的延期支付能降低制作过程结束时的影片成本。这种规定有利于初次执导影片的导演与专业工会演员的合作,因为如果影片不能赚钱的话,你就可以不必向演员支付酬金。但是,要注意一点,就是哪怕你想让SAG、演员协会(舞台剧演员)、AGVA(各类演员)、或者AFTRA(电视演员)等组织的演员遵循这一规定,并且与他们约定了拍摄日期,然而,如果他们得到了另一份有薪水的工作,则没有义务非要待在你的摄制组里。这种事情经常会碰到,所以你最好还是预备一些能替换的演员。

与未录用的演员接洽

当将未录用的坏消息通知那些未被录用的演员的时候,制片人是在扮演一种“反派”的角色。一位演员已经参加过好几次试镜却告诉他未被录用,这在感情上多少有些难以启齿。理应给这些演员们打一个电话,有礼貌地对他们为试镜所付出的时间和热情表示感谢。要随时争取与优秀的演员建立友好的关系。想象一下,假使你粗暴回绝的人是另一个达斯廷·霍夫曼的话该怎么办?

试镜的其他好处

试镜的过程除了能为作品发现最合适的演员之外,还能带来许多收益。这一过程不仅为检验演员而且为检验剧本提供了一次绝好的机会。听演员朗读台词能使导演和编剧感受到哪些地方恰当,哪些地方还有问题。剧本写作时剧情场景常会有所重复和累赘,朗读剧本的过程刚好能够暴露一些需要删除的多余部分。

通过试镜的过程,制片人能够感受到导演是如何与演员合作的。导演是否感到称心?他是否能让演员感到自在?在自己与演员之间找到一种和谐关系,也是导演技巧当中必不可少的一部分。

最后,试镜的过程还能导演和制片人提供一个与某些有才能的演员建立关系的机会。与某些演员合作过一次以后,如果你感到合作的效果和你们之间的关系都是成功的,你或许还愿意与他再次合作。导演与演员的良好关系所带来的某种默契是非常特别的。它可能只能持续到拍摄结束,也可能持续一生一世。

从一种自私的观点看,我的纪录片创作就像一张通行证,使我能接触一些平时无法接触的人和事物。举例来说吧,我拍《棉花糖》和

《训象师》的时候,我几乎亦步亦趋地跟着马戏团的人跑了一个月。就因为我正在拍摄关于他们的电影,否则我永远也不会有机会与马戏团一起生活一个月。因为拍《小人国》,我认识了许许多多的矮子和侏儒,那以后的12年里,我们一直互有来往。

——简

导演 试镜

作为导演,你与演员之间的关系是极为重要的。虽然制片人也参与选录演员并最终负责聘用演员,但是,只有导演和演员之间的互动,才能给角色注入生命力并使其推动故事发展。

导演、摄影师、美术指导都是在摄影机的后面施展他们的才能。当他们工作的时候,他们的形象如何,他们的感受如何都是不重要的,因为他们并没有暴露在摄影机的镜头之中。只有演员才是必不可少的表现手段,通过他们,戏剧情节才能得以展开。

在表演过程中,有时候演员必须充分调动个人深藏的情感。帮助演员发现角色的情感生活是一个费劲的、激动人心的,有时甚至是让人痛苦的过程。演员试镜的时候,你要去寻找那种能够运用技巧去发现人物真实性格,并有能力将这种发现传达给他人的演员。

演员的生活并非轻而易举,他们试镜的角色常常并不能如愿获得。他们大多不是连续性地参与表演,许多人还要靠做别的工作获得薪水。当一个演员参加试镜时,他往往要为一个角色而与其他许多对手展开竞争。为了帮助你了解演员的工作过程,建议你去听一听表演课,这能帮助你了解如何发掘所有表演者中的最佳人选。

我在哥伦比亚大学读书的时候曾去听过表演课。我们有一门指导演员表演的课程,但这是不够的。所以我去听了斯黛拉·爱德勒(Stella Adler)的表演课。我懂得了你必须尊重演员,必须尊重他们的创作过程。

——亚当

尊重演员: 我们想提出一条简单但非常有效的建议:尊重所有的演员并以礼相待。无论演员表现得多么差,尽量使每次表演的过程令人愉快且具有专业性。就算再差的演员也尽了自己的努力来出演并尽量融入角色。对演员的努力表示尊重,你不仅可以和该演员保持

良好的关系,而且也显示出你对整个表演事业的尊重。你永远也不可能事先知道哪个演员可能就是下一部戏的关键。而对于这次能够最终出演的演员,这样初次的试镜也可以与其建立起一种积极且和谐的关系基础。

选录演员

观众是通过演员来观看电影和电视作品中的故事的。如果观众不在意其中的人物,那么他们也不会在意故事本身。在本书所用的几部案例影片里,人物都处在一种受人关注的情景当中。人们不禁会问《午餐奇遇》中妇人会坚持己见,得到那份她认为属于她的沙拉吗?《特鲁曼》中的孩子是否能爬上绳梯?《镜子,镜子》里的女人们是否能讲出关于自己体形的真实想法?

导演和演员之间富有建设性的重要关系从演员的选录过程就已经开始建立了。如果影视制作者在这个关键时候出了错,就将会影响到整个制作过程。应该广泛选择、不紧不慢、保持客观,同时应该记住,演员的选录过程不可能是十全十美的,比如,有的演员试镜时表演比别人好,但这并不一定意味着这位演员就是一位更出色的演员。

选录儿童演员

发现一个具有表演天分的儿童演员可能是难乎其难的。这首先因为儿童演员比成人演员少得多;其次,即使是经过专门训练的儿童也很难控制。许多孩子生来就有当演员的天分。一个没有接受过任何训练的孩子往往能表演得更为自然,而且比专业儿童演员更钟爱表演(参见图9.1)。在选录儿童演员时,不仅要考察他或她的天分,也要对其体能和注意力范围进行评估。

我进行了三轮选拔,结果还是没找到合适的人选。寻找扮演特鲁曼的小演员真是经历了千辛万苦。我告诉我的表演课老师我感到非常失望,并问他是否认识什么人比较符合我所需要的那种类型(甚至包括他自己的小侄儿)。他告诉我:“我见过这个剧本的编剧,她有一个孩子,看上去就比较像你所说的那种类型,我会给你他们的电话号码,你可以给他们打电话,尝试一下。”后来我就是这么做的,那个孩子一进场,我就说:“他就是特鲁曼!”

——霍华德

图 9.1 找到
主要演员是
一个激动人
心的时刻



试镜的原则

为了保证试镜的成功,尽最大努力选拔出最好的演员,建议注意以下原则:

试镜之前

试镜可以在任何一间安静的房间里进行。租用一间排练厅是最理想的。房间里至少应该有三把椅子:一把给演员,一把给导演,还有一把给那位与演员对词的人。另外还有一些人也应该参加试镜的过程,包括制片人、表演指导,如果试镜要进行录像的话还应该有摄像师。

开始试镜

介绍环节 制片助理招呼每位演员依次进入试镜场地,导演应尽力使他们感到放松、自在。如果导演能营造出一种氛围,能够给演员鼓励,使他感到自信,试镜就能进行得更顺利,演员就能发挥出他的最好水平,导演也才能做出有根有据的判断。

导演应先向演员致以问候,向他介绍在场的人员,并在试镜开始之前讲一段简短的开场白。演员应在试镜时携带近期的照片,这称为个人照或明星照,背后附有演员本人的简历,内容包括应征者以前扮演过的各种角色的情况,其特长、兴趣爱好,并列出让他学习表演的老师的姓名。

演员的这些材料可用于导演的开场白,比如,你可以说“据我所知,你曾经跟随米拉·罗斯妥娃(Mira Rostova)学习表演”,或者“你喜欢品特这个角色吗”,还有“这里说明你懂法语,你能很流利地会话吗”,等等。

这以后,导演可以根据演员所要朗读剧本内容的多少,向他简单介绍

一下剧情内容。这有助于演员的表演,使他能将剧情的规定情景带入试镜的过程。等到导演认为演员已经准备得比较充分了,就可以开始试镜表演了。

试镜的种类

台词朗读 演员参加影视剧试镜最常见的方法是让他们朗读剧本中的一个段落或部分段落,剧本中的这些段落就叫做“旁白”(sides)。演员在试镜中第一次朗读旁白,叫做“冷读”(cold reading)。

第一轮试镜一般需5到10分钟一人。你为演员准备的朗读材料应简短,这样可以充分利用试镜这样面对面的机会。

剧组应该为演员的表演提供一位搭档。但这个人不能是导演本人,因为他还要观看和评判演员的表演。这个人可以是制片人,或者是制片助理,或者是其他的演员。

这位朗读者应该与演员有眼神的交流。这能使演员获得交流的对象。但由于试镜的是演员而不是这位朗读者,因此他既不需“表演”,也不应朗读得过于平白,以免分散人们的注意力。

演员朗读旁白的时候,应让他们在没有任何提示的情况下开始。这样才能真正看出演员是如何表现角色的,可能展示出你在此之前根本没有注意到的角色的一个独特侧面。

如果你比较欣赏某位演员,可让他用和前一次不同的情感状态去朗读同一个段落。比如,可以让他去发现剧情中的幽默或者讽刺的韵味。这第二次朗读是非常关键的,因为它能让你对演员的适应范围和可塑性有所了解。在试镜的时候,发现演员对提示的领悟能力远比发现他们如何理解角色更为重要。

将你对每一个演员的评判意见记录下来,这些记录有助于你在一天结束的时候决定将录用哪些演员,或者哪些还需要再次试镜。

独角戏 除了“冷读”之外,换一种方式的话,你还可以让演员为本次或下一次试镜准备一场独角戏的表演。独角戏指的是戏剧或电影当中一个人说台词的表演。它使你有机会看到经过充分准备的表演。综合初次“冷读”的表现和经过准备的个人表演这两段印象就可以为你最终的选录决定提供更充足的信息。

即兴表演 另一种常用的技巧是,让演员根据剧本中的场景做即兴表演。也就是说,在你提供的规定情景中让演员对角色进行自发的表演。即兴表演是一种很独特的表演形式,有的演员,特别是喜剧演员非常适合这种表演方式,而有的演员则不一定具有这种能力。但是它还是一种比

较能让人接受的考察演员的方法。

对试镜的评判

试镜的主要目的是了解演员的才能范围和他对提示的领悟能力。如果一个演员的台词朗读相当完美,你只需将之记录下来就行了,而不要在试镜过程中把某一角色直接决定给这个演员。因为你不知道下一个进来的人是谁,或许他又会让你改变主意。如果一个演员表演得并不理想,但却有某种有趣的特点,这也需要记录下来。也有可能真正理想的演员根本就没有来参加试镜,所以你能在现有的演员当中来决定角色的取舍。

要抱有开放的心态 朗读剧本是展现许多不同表演可能性的绝好时机,这些各异的可能性又会随着演员的不同而精彩纷呈。对一个角色表演的多种可能性应该保有兼容性,要抱有开放的心态。

有一种情况是很常见的,就是在试镜的时候导演会在心目中预设一个角色形象,如果演员的表演与这个形象不符,那试镜的过程就仅仅成为一次练习。其实,启用和剧本非相同类型的演员进行表演甚至能使剧本显得更加充满活力。你要多多考虑不同的可能性,比如一个角色是否能由一位非裔美国演员饰演?是否能由一位亚裔演员饰演?或者是否能由一位残障演员饰演呢?你剧本中的一个恶棍由一个长着一副好人形象的演员来饰演岂不更有意思吗?这会在观众心目中引起疑惑,能增加一种如果不是启用这样和角色不符的演员就不会产生的戏剧张力。

在试镜表演的时候应调起你的想象力。如果试镜的演员长着一头金发,而你看到的角色却应该是一头红发,那就可以考虑让这位演员戴上头套或者将头发染成红色。导演必须清楚摄制组的各个不同部门怎样才能帮助他设计合适的造型。

试镜的过程要求精力充沛、注意力集中。整天听演员朗读,中间只有短暂的休息和午餐时间,这会使人感到筋疲力尽。应该确保认真考虑最后几位试镜演员的表演,在他们当中,可能就有适合角色的人选。应当记住,对演员的选择既可以成全你的作品,也可能损害它。

记录 在演员朗读剧本期间,如果导演在演员简历或者单独的记录本上做出比较贴切的观察笔记,那么在这以后还可以重温白天的试镜过程。同样,记录下演员的日程安排和他的可用于拍摄的时间也是非常重要的。

《镜子,镜子》选录演员的过程非常有趣。我邀请了在当地电影节填写过调查问卷的60名妇女来参加我举办的系列研讨活动之一。我的意图是把她们非正式地召集在一起,使她们感到舒适,能够无拘

无束地谈论有关她们身体和形象的话题,我也可以在一边观察她们如何能说会道,看她们都有些什么故事等等。最初的问卷并没有邀请她们演电影,只是让她们参加讨论,以此作为我搜集信息的一部分。我提出了六个不同的日期和几个晚上供她们选择。有两个妇女可能会来,另几个晚上,是八个人的一组。这些妇女互相都不认识,也不认识我。对这一阶段的讨论我不打算事先录像,因为我想让它尽可能不受到任何限制。然而这一阶段以后,我对每个妇女所分享的故事进行记录,以便于在为影片选录演员的时候有所参照。她们每个人的样子我也都记在了心里。

——简

录像 录像是重温试镜过程,帮助你决定演员入选的最好方法。录制试镜的过程使剧组能够在稍后的时间里有机会重新审视不同的演员搭配,也能使你了解演员是如何处理与摄影机的关系的。某些演员面对摄影机时有一种亲和力,有些就没有。有些非常有才能的演员在灯光和镜头的逼视下也会发憊。因此,录像最好用于第二轮试镜或复试。

在试镜时对那些很少或者从未拍过电影和电视的演员录像是最有效的。在做出最后的决定之前看看录像上演员的表现是非常关键的一步。用胶片拍摄是最为理想的,但这比录像贵得多。

如果要在试镜的过程中使用摄像机,就应该把机器架设到不引人注目的地方。比如摄像机可以架设在房间的一个角落,使其处于演员的视线之外,用一个固定机位长焦镜头拍摄。

摄像师注意:确保拍摄有充足的光线。应拍摄各种景别的镜头。

可以先拍一个全景镜头,看演员如何走动,如何用动作表达意义,然后再推成中景,最后推成特写,看演员的面部,尤其是眼睛的表演。

复试

一般性的试镜结束以后,制片人就应安排复试。复试就是再一次试镜,参加者是那些已经为导演朗读过一次剧本,并经导演认真考虑所确定的演员。

复试可以采用与第一次试镜相同的方式,只不过时间更加宽松,每个人表演的时间可以更长,一般能有 15~30 分钟。这样能让导演安排演员表演更多场景中的细节,还可以安排演员们相互配戏以此来决定相互之间是否配合默契。

如果主要演员已经确定下来,你就可要求在影片中与她出演对手戏的所有候选人进行配戏。这样的过程就是一种“配对”和“融合”的过程。对选择扮演家庭成员的演员非常有效。

如果你找不到称心的演员,那么只好到试镜现场以外的地方去找了,总之要想尽各种办法去寻找合适的演员。

在以搜集信息为目的的前期采访结束之时,我问她们所有的人是否有兴趣演电影。我前期所采访的每一个人都表示有兴趣演电影,虽然最初的见面只是为了搜集信息和展开讨论,在这一阶段结束时没有一个人说不的,我觉得简直棒极了。

在这最初一批 50 位妇女中有一些人是非常了不起的,但是年龄在 25~40 岁之间的妇女在人数上占优势,并且她们大多是白人女性。我知道从一开始我就想,影片的轮廓应该是一个多文化的,并且,当然也应该是一种跨种族和人种的。因此我只能把选择演员的范围再稍微扩大了一些。我在一座唯一神教堂发现了一个妇女宗教组织,它的对象主要是老年妇女。我得到这个组织的允许,向她们介绍我的意图。从这个组织里,我选中三位愿意在影片中扮演角色的妇女。

——简



图 9.2 杰瑞·克雷恩在《特鲁曼》里扮演教练,他是一名多面手

几点需牢记的事

从选录演员中得到的收益 对导演来说,选录演员的过程也是一个学习的过程。演员如何朗读台词,如何表现性格,如何展现场面,都将为导演在前期制作阶段中的工作增添热忱和激情。虽然选录演员的过程并不能防止招募到不合适的人员,但它是一个经过了时间检验的步骤,能为你的制作带来

一个好的结果(图9.2)。

我的经验是,如果有人不算很忙,又是专业演员,还喜欢与你一起工作,并且喜欢你的剧本,那么他们会出演你的角色。于是我在“学院演员通信录”里面选择演员,因为在那里我能看到他们的证件照和大头贴,而且我并没有在《后台》杂志中找到我真正满意的演员。后来我发现了这个人,杰瑞·克雷恩。他来到我这儿,他棒极了,看上去正是那个角色的感觉。尽管这个角色只是一个比较单薄的人物,但他赋予了角色很多东西,使他显得富有趣味……他是一名专业演员——一个多面手。他什么事情都肯干。

——霍华德

无需试镜的演员 如果你有兴趣聘请某个有些名气和资历的演员,那么你得根据他身体是否健康来做出决定。你找的演员必须热爱他的工作,尤其是愿意为一个有好剧本的影视作品工作。

我在《后台》杂志上登了广告,也会见过许多演员,但是并没有找到合适的人选。我找到一位表演指导,她向我提到斯科蒂的名字,但是她告诉我这个演员不需要试镜,因为她对此已经驾轻就熟了,并且已经远远超越了需要试镜的水平。我所能做的只能是约她见面。于是,我见到了她,我们谈了一下,情况好极了。

——亚当

本章要点

1. 千方百计地寻找合适的演员。一旦某个角色的演员确定之后,就不可能更改了。
2. 注意演对手戏的演员之间的相互关系。
3. 理解演员的生活和他创造角色的过程,这能使你从试镜的过程中得到更多的东西。
4. 准备选录一名备用的演员,以备你选择的演员必须离组时有人顶替。

这个剧本非常难以排练,基本上全是动作,再加上一些一来一往的对白。

——霍华德

导演 在场景中工作

187

导演的基本职责之一就是帮助演员发掘和塑造角色。他通过对剧本和角色进行深入分析,运用场面调度等手段来完成这一工作。在演员选录过程结束以后,角色的塑造过程就从排练开始了。

在排练阶段,要进行以下工作:

- 导演了解演员。
- 在排练期间,演员有机会彼此了解。
- 导演和演员之间建立起相互信任。
- 找到人物性格的研究方法。
- 场面构思成熟,发现动作单元,完成动作设计。
- 导演和演员协商出一套在现场进行沟通的速记方法。

如果可能的话,不要等到实拍阶段演员都集中到拍摄场地的时候再进行排练,这会给导演(尤其是刚开始拍片的导演)增加不必要的压力。虽然在拍摄现场也能进行排练,但那时的时间已不再允许进行长时间的排练,因为所有在场待命的员工都是要付给酬金的。再则,拍摄现场会使演员分散排练的注意力,而且这时付给他们酬金也会对预算造成浪费。可以先清场再排练,或者如果工作人员在现场进行拍摄准备工作时,你可以将演员带到另一块场地进行排练。排练可能导致延误白天的日程安排,但这比赶工强多了。

排练的首要任务是让特鲁曼渐渐获得自信并令人信服。

——霍华德

排练之前

了解演员

在排练之前,导演可以在某些不经意的、非工作性的场合与演员见面,这是双方开始建立友谊的一个机会。这种见面方式使两位艺术家能轻松地谈论他们的工作,而不会感到有任何压力。他可以问演员以下几个问题:

- 你的工作方法是怎样的?
- 你是怎样学的表演?
- 你喜欢以怎样的方式深入角色性格?
- 你如何看待这个角色?
- 你如何看待这个角色与其他人物和情节的关系?

你还可以与演员探讨以下问题:

- 你的工作方法?
- 你对剧本素材的感受?
- 你对角色的阐释?
- 你对摄影风格的想法?
- 你所预见的拍摄中的困难?

在《导演大师谈电影》(The Master Director Discusses His Films, 新书会出版社,1999年出版)一书中有一段杰夫·杨(Jeff Young)对伊莱亚·凯赞(Elia Kazan)的采访,著名戏剧和电影导演伊莱亚·凯赞谈到了他了解演员的经历:

作为一个导演,我在开拍之初做了一个非常正确的事情:在与任何一个重要角色演员开始工作之前我都和他们长谈一次。我会让这场谈话看起来很随意,但对话必须和他们的生活有关。他们告诉我有关他们的妻子、母亲和孩子等的事情。你必须马上把这些信息储存起来,这就是你获得的材料。这样,到你和演员正式工作的时候,你就对他无所不知了——该怎么样引导他,他要寻找的是什么,该怎么鼓动他,该为他做怎样的组合安排。你必须在他们的生活中找到角色和演员本身的共通处。在演员不自觉的情况下,引导他们向角

色靠拢,最终达到角色和演员的合二为一,使角色的故事就是演员生活中的故事和片断……你处在一个被信任的状态中,那些信任你的演员会继续告诉你关于他们自己的事。你们就像一家人一样地在工作。

增进相互信任

在喝咖啡、闲聊中对演员角色的探讨,是演员与导演关系中一个相互发现、相互信任过程的开始。所谓发现,就是发现那些对塑造角色有帮助的东西,就是发现人物性格的发展变化。所谓信任,就是使导演成为角色性格发展过程中不可缺少的一部分。现在建立起的相互信任将会贯穿整个排练过程并持续至实拍过程中。没有信任,就会产生摩擦,就会产生无法沟通的障碍。

排练的第一个步骤实际上就是什么也不要排练……我带特鲁曼出去,给他买冰激凌。我们一起玩电子游戏,一起玩“小孩的玩意儿”。这是获得他的信任并使他感到松弛的一种方法。

——霍华德

分析研究角色

在导演的指导下演员开始塑造他的角色。如果演员经验不足,他可能向导演寻求帮助。一个能使他理解角色的方法就是观察和研究一个相似的人物。如果角色源自一个真实的人物,那么演员就可以对描写这个人物的材料进行一番研究,也可以去寻找有关他的录像带、广播和其他的一些资料。一种比较实用的资料就是该角色的传记或“幕后故事”——为剧本中的细节提供印证的完整人生经历。这就保证了演员在故事中所做的所有事都有其历史根源。这种做法给表演带来深度和可信度,而且使演员对他的角色在故事中的表现有了一种印证。排练阶段对导演来说,是一个与每位演员单独相处,倾听他的思想并予以鼓励、发展和调查的一个重要阶段。

演员在剧本的基础上为角色建立起一种生活,因此,应当从剧本中找出导演和演员塑造角色所需要的一切信息。作者对角色的身体特征、情感动机和有关环境都会有所提示,故事本身也就是角色性格发展线索的一个关键性因素。比如,在《白鲸记》(Moby Dick)里,艾伯船长开始是一个冷静理智的角色,在旅程中,复仇的欲望渐渐占据了她的头脑,他开始

逐步丧失理智,他不顾一切地要杀死巨型白鲸莫比·狄克,宁可不惜任何代价。这一渐变的过程在小说的叙事进程中蔓延,我们把它称为性格发展的“线索”(arc)。当角色有了个可识别的甚至非常明显的变化时,我们就说这个角色有了立体感。

导演和演员在拍摄的全过程中应就性格发展的线索达成一致看法。影视制作者很少按照剧本的顺序拍摄场面。如果你必须最先拍摄情节的结局,那么你就绝对需要明了在故事的这一刻,角色的性格、情感应该发展到什么地步。了解故事的感情发展线索能使你把握每一瞬间,这样就能形成一个适当的剧情结构。如果结局处理得过于低调你就无法营造任何结构。相反,如果结局被处理得调子过高,那么演员接下去的整剧表演就都无法令人信服。

排练

排练的好处

排练阶段可能会暴露演员的缺点,可能是他的工作方法或者他和其他演员之间的关系。这种问题可能导致一个角色最终不得不重新找人来演。如果没有排练这个阶段,这些问题可能就要等到实拍阶段才会显现出来。除非你能够马上关机停止制作,不然你就只能先拍其他演员的戏直到你找到一个人来代替这个有问题的演员。

排练时间表

一旦所有角色都有了相对应的演员,就需要列出所有演员可到场的时间,以此来制定排练的时间。大多数人都认为,根据事先决定的时间表进行排练比较妥当,而且这样做也更体现专业性。排练要简短、集中,而不是冗长、复杂、令人感到疲乏。你希望做到的是让演员们保持新鲜感和富有生气。排练的时间越长,所获得的效果就越不好。排练的场地应该是一个安静的房间或者和剧中场景相似的场地。那里不要有工作人员,不要有拍摄机器,也不要有时间上的压力——只有排练。

通读台词

排练的第一步就是要召集所有演员通读台词(必须在他们背诵自己的台词之前)。这样可以让你对整部影片如何发展有个概念,而且还可以使所有的演员都对影片的戏剧线索了然于心。这是一个激动人心的经历,也是发现潜在问题的首次机会。这些问题可能出现在某一个场景中,也可能来自一个演员,甚至是演对手戏的双方。这是一个观察演员们如何阐释自己角色和他们如何相互合作的机会。

虽然通读台词的主要目的是对台词的表意性进行检验,但如果演员在读的过程中觉得有必要添加一些自然而发的动作,那导演应对此予以鼓励。尽量少做指导,甚至不要指导。你希望看到的正是演员们对角色和对影片自然而然的表演。鼓励演员们相互合作。尽管你对影片该如何表现有着自己强烈的主张,但也请接受演员们对此的演绎。这样做会让他们觉得你尊重他们,尊重他们的智慧和创意,他们和你平等的伙伴关系,大家共同来挖掘剧本的戏剧可能性。

第一遍通读台词可能会暴露剧本本身的问题。比如,某一场戏是不是太冗长了?一个场景或者该场景中的某个部分感觉多余必须马上删除,等等。

我们进行了整个演员班子的排练。我希望每个人在开始拍摄前都见过彼此。星期六下午我们把所有的儿童演员都聚集在一起大声通读剧本——这已经是第三次通读剧本了——不过这次是让孩子们一齐参与表演。之后我们在体育馆迅速地进行走场,这样大家才不会觉得厌烦,哪怕我说着“这儿要这样,那儿是那样”的话。这样做更为了能使每个人之间感觉舒适自在,从而表露出最真实的自己。我们进行得非常快,因为我不想让孩子们丧失自然感。

——霍华德

发展主题

通读台词时正是讨论整个故事主题的适当时候。你已经仔细考虑过影片是关于什么的,而且知道你想要表达什么。现在你的任务是带领你的演员们进入到你理解影片的轨道中,但不是把你的思想强加给他们。要求你的演员们相互讨论影片故事的目的在哪里,这样可能会产生很多的意见。此时,你要鼓励他们的各种观点,而不是一意孤行坚持你的观点。不要去“教化”你的演员,而是采用各种针对性的问题把他们的思路往你已经既定的影片主题上靠。最终要达成的目标是要让所有人对主题的理解达成共识。

做笔记

单靠用脑记住在排练阶段里的所有要点是非常困难的。因为你必须时常站在一个全局的角度来关注所发生的一切,否则可能到最后你只记得后期的一些要点而忘了前期的那些。为了避免这种情况的发生,你可以随身携带一本大草稿便笺本,随时做些要点笔记。

逐一场景排练

在你掌握了故事的“线索”(arc)和影片主题后,就可以逐一排练每个场景了。尽量根据剧本里剧情发展的顺序来排练场景,这样的话就可以产生一种连续性。不要在意演员们是否根据剧本规定的台词来排练(这样你可以避免演员们太过注重台词而处在一种“苛读”的状态下)。对他们而言,理解每一场戏的意义远比精确背出台词重要。要帮助他们找出冲突和角色想要达成的目标,并最终挖掘出其中的潜台词。

开始的时候不要给演员过多指导。导演应对场景中要达到的效果有一个清晰的思路,同时应当记住,导演也应该是能够随机应变的。演员追随着人物故事的走向和性格的动势,他可能会发现一种深入剧情的全新途径。导演应该引导演员沿着你所意欲揭示的方向发展,但是又不能妨碍演员自身的创造。

英国导演罗纳德·尼姆(Ronald Neame)(其作品有《奥迪萨密件》(The Odessa File)、《桥王之王》(Hopscotch)等)在一次美国电影协会(AFI)访谈中谈到他的经历:

我是在拍摄现场从亚利克·基尼斯(Alec Guinness)那里第一次学到如何随机应变的。那是我作为导演与他首次合作,片名叫做《起诉者》(The Promoter),那只是我导演的第三部影片。事先我做了很充分的准备工作,把拍摄方案都想好了。我们一早就到了拍摄现场,我说:“亚利克,我想你应该如此这般、那般……”

他说:“罗纳德,我考虑过了,这场戏我更想这样演,就是仰面躺在桌子底下。”

我说:“躺在桌子底下?”

他说:“没错。”

我说:“亚利克,你想得太离谱了,这对这场戏有什么用?”

他说:“你先等等,别着急,再忍耐我一分钟。”当然他的建议与这场戏有关,他躺在桌子底下的表演绝对精彩,我后面就是这么拍的。

假定一个演员准确地把握了角色而且他也不是傻子的话,当他提出他的新想法而且要求你按他的想法这么做的話,他绝对值得鼓励。

每一个演员都是想让摄影机能捕捉到每一瞬间,仿佛一切都是第一

次发生一样。一旦演员能在某一场景中挖掘到更深层次的意义,那么该场景就无需再排练了。导演应对演员保持敏感,应努力去发现在实拍期间能让演员保有新鲜感的平衡点。如果演员就像已训练了上千次一样为摄影机而表演,那他的表演就会缺乏一种自然感。因此,有的导演很少排练,他们想把演员最自然的状态都留给摄影机。你应该去发现对自己有效的方法,并在此基础上形成自己的风格。

对排练进行摄录

当演员们已经记住了台词而且也能够自然地来回走动的时候,用摄像机来摄录下排练经过是很有用的一种方法。摄录可以用一个连续镜头,也可以采用纪录片的拍摄方式,这样场景能够很流畅地继续下去而不受到打扰。摄影师可以在适当的时候移动摄像机或者推成长焦拍摄演员的小景别镜头。对排练进行摄录有如下几点益处:

- 观察演员在摄像机屏幕中的形象,这是对演员银幕表演情况进行评判的一次机会。
- 让演员们适应摄影机的存在。
- 导演可在摄录中发现某个演员不经意之间流露出来的小动作并加以提醒。
- 导演可以开始观察放置摄像机的最佳位置及最佳拍摄角度。

这些拍摄下来的磁带就成为了导演塑造表演及构想整部影片视觉风格所准备的材料之一。

营造场面 生发动作

营造场面的时候不要总是“示范和命令”演员怎么演,而是要让场面中的情节自然而然地发展。开始的时候不要规定演员怎样动作,或许只是让他坐在那里,只有当剧本提示到该怎样动作时才让他照做,或者只是当演员自然感觉到该如何动作时再形成动作。随着表演内容的一再重复,各种所谓的“感知动作”(business)就会一点一滴地生发出来,一个场面的表演就此被逐渐营造成型。“感知动作”的概念是指将一个有根据的行为整合到演员的表演中。比如,在场面的关键时刻,一个点烟的动作,一个轻轻晃动钥匙的动作就能打破整个场面中沉寂的紧张气氛。

让演员在“真实”场地中进行排练是最为理想的,这样可以让演员和周围环境产生互动。如果条件不允许的话,就模拟一个和真实场景相类似的氛围。为了模拟场景,可使用标记带来标示出布景平面图显示的场

面调度计划,指明哪里是墙,哪里是窗户,哪里是比较显著的布景等等,这样演员到达现场之后,很快就会熟悉那里的环境。

发现动作单元

正如导演会将一幕场景分解为多个镜头和角度一样,他也应该帮助演员将动作分解成一个个戏剧性的动作单元(beat),这能使演员记住角色每时每刻之间的动作线索。每一幕场面都包含着许多动作单元,它们共同完成一个场景所需要完成的主要目标。在第三章“分解”中我们曾经提到,单元是由角色的目标动机策动的。每个角色都在故事、场景和场景的动作单元中承担着各自需要完成的目标。

剧本为角色提供了一个规定情景,演员就是以他的动作和台词来表现他可能对此所具有的反应。随着规定情景的每一次变化,一个新的动作单元就开始了。导演和演员共同探索每个场景中的所有动作单元。

这些动作单元在剧本中以及在前期导演研究如何分解它们时都已十分明显了。有时,导演也会发现有些东西从纸上读出来感觉不错而演起来动作就不对劲了,而有的动作时常可以取代对话,或者渲染潜台词的意境。《午餐奇遇》里餐馆的场面就是一个最好的例子,这个场面很少有对话,却有着大量无声的动作,完全是依靠相互的反应来构成一种无声的交流。排练是一个删减剧本臃赘,修改对白,使之更适合于动作、道具和环境的绝佳机会。

在排练期间,导演和演员都喜欢即兴表演一些内容,这样有助于他们认清场景的意义、潜台词和动作单元。所谓“即兴表演”(improvisation)就是指一种不拘泥于剧本的自然发挥,但它仍然能使演员把握住人物性格和规定情景。设想一下这样一个例子,剧本中某个场面的描写是:在公园的长椅上,一个男人想要终止与一个女人的关系。导演会让表演者以多种不同的方式来即兴表演这场戏,每一种不同的表演都可以探索出这一规定情景中情感上的细微差别:

- 男人欲说还休
- 公园里空无一人
- 公园里人满为患

在第二种即兴表演中,导演或许会为规定情景增添一些内容——比如,天要下雨了,女人开始抽泣,或者不远处的一位乐手正在弹奏一首对他们来说有纪念意义的歌曲。在这场戏中,导演可能会低声嘱咐男演员,让他按照与原先完全不同的另一种方式来表演这场戏。比如,导演可能对他说“你突然发现你还是爱她的”或者“去把戒指要回来”。导演的这

两句轻声即兴指导能让女演员在完全不知道导演意图的情况下产生出相应的反应。在即兴表演中形成的有趣发现,此后就能被运用到这场戏的实拍当中去。

运用即兴表演是一个让演员放松的有效方法。它可以帮助导演发现场景的新含义,也可以了解到演对手戏的两位演员在非剧本规定情景中将会如何表现。即兴表演还可以让导演发现一些有趣的布景平面图和一些新颖的动作设计。

因为在特鲁曼第一次排练的时候对白不多,我们只玩了一些游戏。他一语不发地表演爬绳梯,紧闭着双眼,还有其他一些细微的形体动作。那以后我让他为我描述一些画面——描述他认为他的角色应该是个什么样子以及他的感觉如何。

第三次排练的时候,我们让体育老师上场,以便于让他们相互适应。他们吃着汉堡,交谈起来。从那时开始,我们实际上对他们二人要求了少量即兴表演:我让杰瑞装作他的父亲。从中我能够判断出这个小男孩在他这位权威人物面前将会有如何的反应。

——霍华德

节奏

“节奏”(pace)指影片进行或发展的速度,指将观众带入场景要求的情感高潮所需要的时间多少。它也是导演的基本工作之一。在排练中,导演和演员应确定每一个动作、每一场景,乃至整部影片的节奏。此后导演应将这种节奏灌注到影片中去,这种节奏可以成就一部影片,也可以毁了它。如果演员的感情高潮出现得过早或者过晚,那么,故事的精巧结构就会遭到肢解。在排练中导演应记住他对节奏的感受,只有这样,他在拍摄期间才能较为客观,也才能提醒演员注意自己的表演节奏,以及如何使这种节奏与故事的线索相吻合。一旦表演被拍摄到胶片或者录像带上以后,任何对节奏的大幅度调整只有在剪辑室里才能进行。

导演在排练和拍摄场景时经常使用四个主要的导演用语,它们是:大声一点(louder)、柔和一点(softer)、快一点(faster)、慢一点(slower)。但是,与其肆无忌惮地对演员发布这些命令,还不如在同类场景中使用“急迫一点”(use urgency)或“慢慢来”(take your time)这一类词语来鼓励演员,以使他的表演节奏源自人物本身。

另一种对于控制节奏同样有效的方法就是给演员一个新的目标或动

作,比如当一幕场景看起来有些拖拉的时候,你可以给演员设计一种情境去表演:他刚刚得知他的朋友家着火了,他马上就得给消防队打电话。这种动作或“指导意志”(directive will)可以给场景注入更自然的紧迫性。

场景中的交流

导演和演员经过不断地推敲动作单元,修改对白,设计动作来逐步完善一个场面的表演。随着每一次调整,他们逐渐配合出一套彼此可以默契交流的速记方法。导演的记录本会包含一些他在排练阶段观察总结的重要信息以及他和演员的私人谈话。导演就是依靠这些记录在拍摄现场对演员的表演进行正确的指导,引导演员达到他所想要的效果。下一次,导演和演员就该在拍摄现场一起合作了,这时,时间就变得分外紧迫。如果他们能够有效地合作,有关剧本和表演的问题就能很快得到解决。

我们花了大量时间一页一页地反复阅读剧本,检查将要发生的每一件事——史高迪该怎么样了,人物的脑海里有些什么念头等等——这些在最后都会一一兑现。因为在拍摄现场我只要说“这时你刚丢了钱包”,“这是接下来要发生的”,史高迪就会知道根据人物的情感她该怎么做了。我们直到进入拍摄现场以后才开始真正的排练。

——亚当

特殊情况

在场景中导演经常要面对演员的各种各样不同的表演风格。有的演员比较擅长临场发挥,有的则受教于表演学院的“方法派”(the Method)。导演应想尽一切办法,兼纳各种表演风格和特殊情况于一体,这样,在银幕上场面中的每一个人才能显得是整体的一部分。

方法派

20世纪前半叶,俄国导演康斯坦丁·斯坦尼斯拉夫斯基总结出一套后来被称为“方法派”(the Method)的表演方法。在运用这种方法表演的过程中,演员需对自身的经验之源进行深入的挖掘,寻找一种与被剧作所唤起的情感相似的情感反应,将自身的经验与角色联系起来。这种表演技巧又称为“情感回忆”(emotional recall)。

这也许需要时间,但由于深入挖掘自身的情感之源,演员能赋予这一时刻剧情以巨大的真实感,其结果也自然是有益的。正因为演员的目的在于使每一刻都显得真实可信,所以发掘自身内在的真实才会使结果显得

更真实。这种方法派生出一种更加“内在”的表演,而不是“做戏”,演员仿佛“生活”在角色里。

喜剧

喜剧表演建立在天赋、技巧和对时机的把握的基础之上。许多喜剧演员尤其擅长即兴发挥,表现自然是喜剧演员表演技巧不可分割的一部分。由于把握时机是喜剧表演中至关重要的因素,所以演员通常要花费大量时间用以设计表演套路,哪怕只是场景中的某一刻。卓别林以在摄影机前排练著称于世,有时一个段落他要反复拍摄上百次之多,以此不断完善表演套路,直到剩下从旋转门走出这最后一个动作。

喜剧就是一系列动作。能让剧组员工大笑并不意味着在放映间里也能让人开怀。在拍摄现场,导演才是唯一要紧的观众,如果他觉得这样演合适,才会拍摄下来,然后再继续下面的工作。

含蓄

不论是正剧还是喜剧,含蓄总是优于夸张。对演员来说,表演上的大、粗、响总是比较容易的。对于一曲乐章来说,让乐器的所有琴键都发出声音当然不错,但是对于台词和剧情来说,含蓄则意味着多种意义。镜头能捕捉到最微妙的细节。导演应该更关注受过舞台表演训练的演员,因为他们总是习惯面对许多观众表演,但是对电影而言,现场观众是少了,但最后观看此片的人肯定比原先舞台时更多。

未经训练的演员

与未经过训练的演员一起工作有利也有弊。未经过训练的演员对角色而言可能意味着一种“自然”,但是他不熟悉、也不适应于演员技巧的技术性方面。这样,发掘人物性格、持续不断的表演、非连贯性的拍摄、甚至化过装的伤口等等对他而言就成了深不可测的事情。

在这种情况下面前,导演尤其需要有足够的耐心。他应该一步一步地为演员解释剧情,启发他的表演。对未经过训练的演员还可以采用帮读的办法,意思就是导演读一句台词,让演员跟着他再读一次,让演员在说台词之前先考虑一下该是怎么个说法。

访谈

纪录片追求真实自然。纪录片的对象不是演员,所以也无须为场面进行排练。通常情况下,导演处在有摄像机的区域,随时捕捉受访者在讲述他们自己的经历时的精彩表情。但这也并不意味着受访者是完全“被动”和“冷漠”的。纪录片导演会在采访之前将谈话的主题和他要提的问题先告诉对方。这样做的话可以给受访者一个考虑他在镜头中的形象以

及如何组织话语的机会。

在《镜子,镜子》里,导演用设问的方式采访对象,她认为这些问题能够在妇女体形的主题方面揭示一些有趣的材料。从她的问题得到回答的那一刻起,她便开始将能够体现她精神主旨的故事整合在一起。

我在开始拍摄前一个月见到这些妇女。但并不想过早地把我的问题告诉她们,因为我知道,如果她们对如何回答这些问题考虑的时间太长,那么答案可能会丧失某种原发性。她们到达拍摄现场以后,我告诉她们:“待会儿你们要坐在这儿,我会问你们两个问题,然后我们再换到那儿,我会再问你们几个问题。”我告诉她们,在提问过程中什么时候想停下来可以先告诉我一声,因为我知道戴着面具是很热的。这样我就让她们了解到在某种程度上她们自己是可以控制访谈的进程的。

——简

198

导演对他认为与事先构思的主题最吻合的答案有时应进行深入挖掘,这种方法要求导演设计一些具有引导性的提问用以激发主题。

制片人 准备通知单

前期制作就是一个计划的过程、准备的过程、交流的过程,也是积累信息的过程,是检查的过程,又是复查的过程。制片人是前期制作阶段的总负责人,他从各部门负责人那里搜集各种信息,在他制定预算和日程表的过程中,再对这些信息进行认真的考虑和权衡。

制片人必须让剧组将精力集中于既定的目标之上,即为拍摄做好充分准备。前期制作的时间每过去一周,随着演员和剧组人员的到位、场景的落实,制片人应随时对日程表进行调整,以便适应人们的各种特殊要求。他和他所在部门的成员要应付大量对制作可能产生影响的因素。制片主任、制片协调员、场景监督、制片办公秘书等人员都需注意和关照到数以百计的各种细枝末节的问题。(如果你手下没有这些人员,就必须由你自己来处理每一件事情。)

前期制作日程表范例

为了让你们对每周的工作如何开展有一个直观的印象,本章特提供

一个12页剧本的前期制作时间表作为范本。很难说你的影片是否适合于这个范本,因为每一个不同的作品都会面临自身不同的挑战。你的影片或许要求在表演、场景、剧组成员方面付出更多努力。《特鲁曼》的挑战则在于必须要找到一个10岁的孩子来扮演主人公、一群孩子扮演配角,还要保证体育馆在一个星期之内能全天候地使用。《午餐奇遇》的制片人必须落实中央车站和餐馆的场景。简·克拉维茨必须为《镜子,镜子》找到合适的采访对象,以便使主题得以生动地展示。

范例日程表假设有六天的拍摄时间,每天能拍摄两页剧本。对学生和制片新手,这是一个较为合理的日程安排。我们给新手的方案是,用一个星期的前期制作时间准备一天的拍摄内容。这样就一共需要六个星期来为拍摄做准备。根据你和剧组成员的经验多少以及根据剧本的难易程度,前期制作的时间还可作相应的增减。这一范例至少能让你了解在开始拍摄之前还有哪些工作要做。不同的作品,每一件具体工作所开展的时间和次序也各有不同。

后页的日程表假设你已经完成了以下工作:

- 完成了剧本
- 有了一个导演
- 有了充足的资金
- 有了初步的预算
- 拍摄日期确定

对前期制作计划的建议

1. 如果拍摄场地距离较远,就应安排一名制片助理在基地待命,负责每天到机场接送有关人员,将胶片送往洗印室,将1/4英寸磁带送往声音转录部门,还要安排剪辑师在洗印室接收每天拍摄的胶片。
2. 如果要为演员和剧组成员安排住宿,那么最好一人一个房间。因为要让演员和剧组成员在拍摄期间得到舒适、充分的休息。
3. 在整个拍摄期间,要安排一个人在洗印室负责与你保持联系。他必须通过电话跟你确认每天的胶片都没有出现任何问题。
4. 如果在拍摄场地本身或附近都没有条件使用剪辑和放映设备,就应安排人员将每天拍摄完的胶片转录成录像带,送交到你的手上。
5. 如果运送设备的车辆必须开往拍摄场地,那么就应在拍摄之前安排出充足的时间,以便让车辆从容平稳地将设备送达。

对制作会议的建议

制作会议是产生创意和解决问题的机会。有效组织制作会议的一个关键,就是事先要做出安排,并严格依照事先安排的议题进行讨论。应尽量多花时间与剧组待在一起。应尊重各种观点,但也不要不要在全体人员都在场的情况下花太长时间争论一个问题。把争议特别大的问题留在稍后与几位恰当的剧组人员会商就行了。你还可以召集各个部门——美术、摄影、声音、服装、道具、发型和化装的负责人单独召开小型会议,来讨论解决他们各自的问题。

此外,还有如下一些建议:

1. 在每周的同一时间和地点召开制作会议。
2. 准备一些点心和饮料。
3. 会议之前,确保每人手上都有剧本。
4. 控制会议议题,让大家一个时间集中讨论一个话题。
5. 如果可能的话,应将议题打印分发给大家。
6. 为会议限定一个时间。
7. 一个时间只讨论一个部门的问题。
8. 会议结束时,总结一下达成共识的问题。
9. 为有关的剧组人员分派任务。
10. 商定下一次会议的议题。

第一周

制片人

布置办公室/家具
 购买办公用品
 安装电话/答话机
 租用复印机
 购买或租用打字机/电脑
 添置档案柜,存放所有协议的备份
 整理剧组人员姓名
 购买卡片/办公文具
 开设银行账户
 广告招聘演员
 广告招聘剧组人员
 分解剧本

导演

完成剧本
 寻找场景
 与美术指导讨论剧本

制作贴条板、制定日程表
向保险公司提交剧本,申请评估

剧组成员

制片主任
场景监督
美术指导
表演指导
制片协调人

制作会议 1, 要点

1. 介绍全体剧组成员
2. 制定前期制作日程表
3. 商定下次会议议题

第二周

制片人

检查预算
检查拍摄日程
搜集整理肖像照
签订 SAG 弃权书或表演协会协议书
准备演员试镜
检查保险申办项目
订购全部必备用品(场景协议书、各种让渡证书、通知单、零用现金信封)

剧组成员

摄影指导

制片办公助理

制作会议 2, 要点

1. 讨论美术指导的计划
2. 要求编制美术预算
3. 复查预定的日程表和预算

导演

勘察场景
美术指导提交计划、创意
审查演员肖像照
分解剧本
与摄影指导讨论剧本

201

第三周

制片人

准备演员试镜
联系后期设备
广告招聘剪辑师

导演

审查场景照片
与摄影指导一起实地查看场景
进行演员试镜

落实保险项目
与洗印商协商全部有关事宜
研究设备租赁部和出租者的情况

剧组成员

摄影指导(开始构思灯光设计)
服装师
道具师

特技师(如果需要的话)

制作会议 3, 要点

1. 批准美术预算
2. 筛选场景
3. 批准置景日程表(如果适当的话)

第四周

制片人

安排更多的试镜
完成场景的有关工作
组建摄制组
复查拍摄日程表和预算
建立总体日程安排和开工计划
与膳食管理员协商有关协议(膳食计划)
制定交通计划
租用货车, 休息用车
建立与洗印室、音响制作部的账目

剧组成员

助理导演
化妆师/发型师
交通协调员

制作会议 4, 要点

1. 讨论演员人选的取舍
2. 确定剧组最后还有什么需要
3. 完成交通计划

第五周

制片人

完成演员录用

导演

进行复试
完成场景的有关工作
制定布景平面图和制作故事板
与美术组一道检查服装和道具
与摄影指导一起检查灯光计划

导演

开始排练

协商演出协议
 落实场景协议
 完成剧组组建和商谈各成员的备忘协议

打印演员、剧组成员通讯录
 落实停车许可
 落实拍摄许可
 安排保安事项
 批准各部门所需的消耗品
 订租全套拍摄设备(摄影机、支架、电力设备、
 录音设备、移动台车、发电机、对讲机等)
 订购场景中的急救用品
 制定初步的后期制作日程表

剧组成员

主装配师

录音师

第二助理导演

制作会议 5. 要点

1. 讨论服装、道具、发型、化妆方面的问题
2. 讨论预算方面需要考虑的问题
3. 计算剧本的时间

完成分镜头清单

复查剧本

与美术组一道复查化妆、发型设计
 方案

与摄影指导一起复查灯光计划

第六周

制片人

查看天气预报
 完成预算
 分发通讯录
 完成日程表
 确认场景
 巩固摄制组
 向演员和剧组成员分发部门的日程表
 向第一天有拍摄任务的演员和剧组成员
 发放通知单
 分发场景地图
 购买空白胶片和录像带
 订购各种消耗品
 取得场景、设备、车辆的保险证书

剧组成员

道具员

导演

进行排练
 调整剧本
 查看场景的搭建情况
 完成分镜头剧本
 对场景进行最后的勘察
 与各部门负责人一起走场

照明师

第二助理导演

制作会议 6, 要点

1. 与各部门负责人一起逐日复查拍摄日程表
2. 鼓舞剧组士气

第七周

制片人

导演

设备的送抵, 统筹交通

拍摄日期

本章要点

1. 在前期制作阶段, 对影片的拍摄定出逐周的计划。
2. 排练的目的在于明确动作单元和感知动作, 实拍阶段不再有时间进行这一工作。
3. 发现就是一切。一旦明确影片该拍成怎样, 就直接影响到主要拍摄阶段的所有方面。
4. 利用排练增进导演与演员之间的相互信任, 并协商出一套在现场进行沟通的速记方法。
5. 排练得太多和排练得太少只有一线之隔。

第二部分

制作阶段



作为一名制片人,你要为制作确定一个开始日期。在前期制作中,这个日子在一天一天地临近。如果你准备得比较充分,那么制作阶段的到来仅仅只是意味着一段更加紧张的工作的开始。而如果你准备得不够充分,你可能会遇到迫使你推迟制作开始日期的严重问题。

制作开始这一天就好比是这样一个时刻:轮船已经造好,船员已经选定,船长升起铁锚,轮船面向大海起航。或者,乐曲已经谱就,乐手已经集结,乐队指挥手中的指挥棒已经高高仰起。从这一刻起,凭着直觉,导演应该清楚他将如何来引导作品的创作。

制作阶段又可以称作“主要拍摄阶段”(principal photography),这是影视业的术语之一,用来表示这样一段时间,在此期间里,第一工作组或称主要拍摄小组,完成摄影工作。(专业的拍摄有时会安排第二工作组,拍摄那些动作性场面或者没有主要角色的场面。)

在制作阶段,你会无数次回顾你所做的各项准备、计划和排练,会庆幸自己花费时间完善了日程表,找到了独特的场景,与演员建立了积极的合作关系。你在准备阶段的忘我工作使得摄制组能够游刃有余地发挥出剧本、演员和剧组员工所提供的全部可能性。

主要拍摄阶段可能是一个紧张、枯燥的过程。在一个很长的时间里,每天要与相同的人一起共事数小时,对每一个有着较强个性的人来说都是一种精神考验。在拍摄期间,你才会深深地直接地体会到对演员和剧组员工的正确选用是多么重要。在这一阶段,你能够立即判断出哪些人是可以依靠的,哪些人不是。如果在第一天你与演员或剧组员工之间就出了问题,那么你就必须决定,是给他改进的时间,还是另换人选。

在前期和后期制作阶段都有充裕的时间来解决问题,但在拍摄阶段,时间却是弥足珍贵的。摄制组必须善于随机应变,并且能够迅速做出各种决定。在拍摄阶段,虽然妥协是不可避免的,但是绝没有理由因此而牺牲影片的质量和完整性。

最好的应变方法就是,与各个部分保持不间断的交流和沟通,形成一种“格式塔心理效应”(Gestalt mentality)。在前期制作阶段,如果你能预见各种可能在某天出现错误的问题,那么这些问题就能被提出来,或者在拍摄阶段也能够相对比较容易地找到一个万全的折中方案。

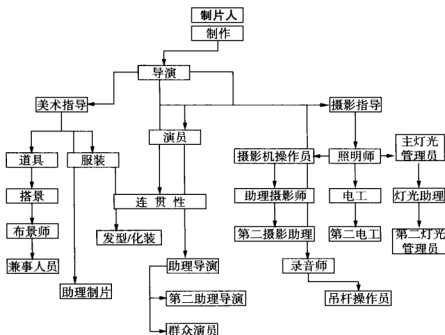
为了实现这种交流和沟通,就要学习了解制作过程中的每一件事情。本部分的内容,就是要让你熟悉在主要拍摄阶段都要做哪些事情以及何时艰苦的工作和高涨的创作热情将会把书面文字转化成画面和声音,并最终构成最后的作品。

一部影视作品是由某种程度的视觉魔术和机遇组合而成的。应去聆听作品的声音,就像它自己能说话一样。最好的影视作品总是优于它们局部的总和。

一些基本原则

向剧组员工阐明一系列导演命令 确保每个人都知道由谁来指挥。如果现场出现问题,剧组的每一成员都必须知道找准寻求答案。

避免浪费精力 让两个制片助理四处寻找同一件道具是不讲效率的。



制作流程图

保证工作顺利进展 将注意力集中于你想到达成的目标之上。不要让演员、剧组员工和场景的问题减慢工作节奏。

不要把坏消息告诉演员 演员应该随时保持纯净的创作心态,如果现场出现紧张情况,那么在你处理所遇到问题的時候,应让演员保持心情的舒畅和松弛。

不要推卸责任 如果有人犯了错,不要把时间和精力浪费在责难他上面,这只能导致相反的结果。不论什么时候,每个人都会犯错误,即使

专业人士也不例外。

不要存任何侥幸心理 对演员、剧组员工、交通、膳食和场景等方面的所有安排都要检查、检查、再检查。

分担责任 不要插手你力所不及的事。如果你承担的责任太多,也就意味着没有一件事能适得其所。

为任何非常情况留出双倍的时间 特技表演、特殊效果、烟火效果、汽车追逐甚至特效照明都会比你的预想要耗费更长时间。有一句话叫做“赶早不赶晚”,就说的是这种情况。

牢记“墨菲法则” 做出最坏的打算,得到最好的结果。不要等着另一只靴子掉下来,因为它可能永远也不会落下来了。

保持健康 如果你病了对谁都没好处,尤其是在拍摄期间,更是没有休息的时间。

记住要有幽默感

他们告诉我：“别担心，一切正常。他已经准备就绪了。他知道他在做什么。”

于是，演员们各就各位，我们开始了拍摄。录音机运转起来，摄影机也运转了起来。

我宣布开拍，拍完了以后，我又喊停。一切都很顺利。这时，我忽然发现身边出了一点乱子，我查看了一下，原来一段录音带从录音机里散了出来，那位流浪汉原本想帮忙。这会儿，他用手捂着脸。我们立即将磁带回复到原来录音师自己操作机器时的位置。

——亚当

210

导演 控制

把握场面

摄制组的结构是一个金字塔型，塔尖就是导演。他的目标就是按照日程表的进度摄制剧本以及拍摄足够的镜头来恰当地讲述故事。能否实现这一目标取决于导演的一种能力，这种能力就是导演能否向实现他构思的演员和技术人员自信地表述自己的创意。一位强有力的导演能在场景中造成一种基调、一种态度和一种节奏，使摄制组不论遇到什么问题和挑战都能从容应对。相反，一个懦弱的导演则可能使一个原本兵强马壮、精力充沛的摄制组变得士气低落，节奏缓慢。

在拍摄现场，导演的话就是命令。他为了剧本和一切可利用的资源付出了他的才能、智慧和精力。他在脑海里一遍又一遍地对剧本进行构思和创造，因此他能够做出正确的判断和果敢的决定。导演通常好像是凭借直觉在作各种决定，他的决定可能正确也可能错误，但也只能由他来

作出决定。他可以选择任何人进行商量,也可以一再改变拍摄计划。作品的形象最终存在于导演的脑海里,他的职责就是要将这一形象通过语言和动作,言简意赅地传达给演员和摄制组人员。

典型的一天

下面是制作阶段典型的一天里所发生的事:

演员和摄制组成员到达拍摄现场 导演通常早于演员和摄制组成员到达拍摄现场。一个好办法就是在场景里四处走走,感受一下现场的环境。也许这是你第一次置身于完全经过布置的场景当中。

进场时间在通知单上已经注明,它告诉演员和摄制组成员何时到达现场。如果有某个部门需要提前进场,那它与其他部门的进场时间可以岔开。比如,如果演员需要进行长时间的化妆,这时,场景监督、化妆师、演员就应先于其他摄制组成员得到通知。这都由助理导演来安排。进场时间应作布置,以便在演员准备完毕时,其他摄制组成员也已各就各位,演员不必等候就可开始排故事板练。

要拍摄的镜头准备就绪 一般情况下,演员一到场,导演就可以按日程表的安排开始为摄影指导、照明师和第一助理导演进行这一天第一场戏的简短排练。这以后,导演、摄影指导就可以在故事板、布景平面图和排练中反映出的问题的基础上确定一天的拍摄计划。

导演和摄影指导讨论过这一天的拍摄方案以后,他们就要决定第一个机位应该放在哪里。根据排练的情况,导演可能会决定以不同于原计划的方案来拍摄这一场面。看到完整的场景和布置好了的场面,可能激发导演采用另外的方式来表现环境和人物。这时就需要对任何可能的变动进行讨论。

在餐馆的那个场景我从俯视图出发构思了这样一个布景平面图——摄影机在这儿,她这样走过来。中央车站的场面我画出了故事板,但是你得用摄影机,你得通过摄影机看,你必须要看。

——亚当

为演员和摄影机标明活动范围和调度线路 如果演员和摄影机的运动比较复杂,就应让主装配师在地板上用标记带标明演员和摄影机的位置。摄影机的任何运动,比如台车横移,都必须反复排练,以求运动的平稳和流畅。

摄影机在移动台车上,于是我们用标记带在地板上为摄影机的每一机位都标出了准确的位置。为保证跳切的效果,从一个采访到另一个采访的摄影机运动位置必须十分准确才行。其中有几个位置我们处理得不理想,如果你凑近看,会发现画面有些轻微的移动,但这是任何人也不会真正注意到的。

——简

测量焦距 助理摄影师负责为演员的运动测量焦距。摄影机或演员的每一次运动,操机者都需调整镜头焦距,保持焦点的清晰。

场景照明 摄影指导负责指导灯光师布光,指导摄影组放置摄影机。每当灯光位置定好,或者开灯,或者对准目标后,摄影指导都要带着他的测光仪四处看看光的远近,从每一个角度检查光的效果。灯光到位以后,要让一个替身人员到演员将在的位置站或坐一下,让摄影组调整焦距、景别和光线。当这些技术性操作演练完以后,灯光师还要让灯具避开镜头,使用“遮光罩”遮挡光线,避免镜头里产生光斑而破坏画面。

如果按照每天日程表的规定进行,摄影组将灯光布置到导演满意的程度所耗费的时间往往会非常紧张。导演对每天要拍摄的镜头数和场景数的估计,完全取决于摄影指导对每个场景所需要的准备时间所做出的计划。而摄影指导又是根据勘察场景和最后走场的结果来估计准备工作所需要的时间的。助理导演的职责之一就是监督摄影指导的时间安排。如果出现了照明组延后他们的计划时间的情况,就可能需要调整这天要拍的镜头数。

排练 当工作人员在准备场景的时候,导演可能感觉需要再进一步排练一次。他可以带着一些演员去场景之外的其他地方排练。

演员换好服装,化好妆 接着上面的排练之后,演员到化妆间化妆和换服装。

演员和摄影机进行走场 拍摄的技术准备工作全部完成之后,演员再回到场景里进行最后的彩排。

为演员和摄影机作最后的调整 在排练和布光期间,可能又会有技术调整和新的创作念头出现。这要求为演员和摄影机作再一次的调整和安置。

开始拍摄场景 当导演觉得全部准备工作就绪时,就可以开始拍摄了。每次拍摄都是从一个特定的角度和一个特定的景别来进行。这就叫

做一个“镜头”(take)。导演会根据自己的要求多次拍摄。在每个镜头拍摄间隙,摄影指导都要走到镜头范围内查看一下灯光的效果是否合适。

一点建议:不要想着电影镜头不完善的话,摄制组会重回拍摄场地再来一遍。你在那儿时就应该做好所有的工作。

在拍摄结束时我并不认为已经把所有的事都了结了,我想着,“天啊,还有镜头没拍呢!”那时,我把所有的毛片放到一块,我在想也许我还可以回去把那些镜头拍完,如果那样的话费用会非常高。

——亚当

有许多原因会导致导演要求重拍:可能是导演或者演员想变动一下表演,可能是摄影机或灯光出现了技术问题,可能演员念错或漏掉了台词,或者演员的焦点跑掉了,或者移动台车偏离了事先安排好的位置,也可能是话筒进了画面,或者吊杆的影子进了画面,还可能是拍摄的时候灯泡炸了,或者飞机和其他很大的噪声影响了录音。

即使导演对第一次拍摄很满意,还是最好将每个镜头至少拍两次,将其中的一个作为保险镜头。由于一些不可预见事故,剪辑时常常需要使用保险镜头来避免可能出现的问题。

为下一个机位或段落移动摄影机 当导演对所有按要求从某一特定角度拍摄的镜头表示满意以后,就会要求将摄影机移至下一机位。正是以这种方式,导演才能一步一步地完成对剧本的拍摄。

有时,在拍摄纪录片的时候,我并不确切知道到底会有什么效果,因为实际上我并不在摄影机后面。当一个场面开始时,你没有商量的时间,所以经常会碰上意外——不是什么大不了的意外,只是现场录音出现的小问题,但我确实不知道画面里是什么样子。《镜子,镜子》的情况就不同了,每一个机位都是经过讨论的,并且事先我都通过摄影机看过,这是一种完全能够掌握的拍摄。

——简

摄影机运动

如果因为演员或摄制组的技术错误而不得不终止拍摄的话,剧本监督就应将出差错的镜头在剧本上做上标记。十个镜头里面,可能只有两个镜头是完整无缺的。对摄影机运动的每一个决定,哪怕只是一个略微

的平摇或俯仰,也需要花时间让演员和摄影机练习一下。摄影组的每一个成员都要起一定的作用,他们的动作必须恰如其分。在使用移动台车长移或使用升降机、斯坦尼康拍摄时,摄影指导必须保证演员和摄影机途经的地方都有适当的光效,保证所有的对象焦点准确。这种运动拍摄,每拍一次都会要求台车员或斯坦尼康操作员准确地重复相同的运动。不然,就会增加出现错误的几率。

静止拍摄不要求摄影机运动,一般比较容易操作,比台车和斯坦尼康更少冒风险,也可减少演练的时间。

学生注意:可以尝试复杂的运动拍摄,但是如果因为想要获得满意的效果而面临许多技术困难的话,就应考虑一个补救方案。不要轻易放弃,除非是明显的浪费时间。如果你尝试的移动台车拍摄时间过长,就应考虑把这个场面分成几段或者使用最基本的拍摄方法。你的目的是能把你所拍的东西送进剪辑室去剪辑。

录像辅助设备

许多导演都使用录像辅助设备(video assist,也叫电视监视器 video tap)。录像辅助设备能将胶片摄影机上的部分光线转移到小型的 CCD 摄像头上,从而给监视器输出视频影像,在拍摄的同步让导演和在场的人员看到拍摄的参考画面。而且,还可以用摄像头进行录像,以便于稍后对拍摄的情况进行研究。这对回顾拍摄的画面和表演以及对拍摄的内容进行记录甚至在正式洗印影片前对镜头进行剪辑很有帮助。在调度复杂的摄影机运动时,录像对保证连贯性尤其有用。在使用斯坦尼康和升降机或者汽车拍摄时,录像是十分关键的,这是由于进行这些拍摄时摄像师都无法看取景器的关系。

导演指导表演时,录像也很有帮助,因为在表演的时候保持客观的态度是比较困难的。拍完之后导演可以在监视器上看回放的录像带,决定是继续往下拍还是把刚才的场面再拍一条。

然而,总是会有潜在的问题。由导演或其他人员在监视器上检查每一个镜头会减慢整个制作过程,而且监视器上的图像质量通常较差,会误导人们以为那就是最终成片的结果。另外,由于你看的不是真正拍摄的胶片,录像可不会提醒你比如刮花、跑带之类的其他问题。

最后,一些观看录像的人总是不停地发表议论。正像我早先说过的,那样,拍摄期间唯一的观众只能是导演。

我个人并不喜欢录像,对制片人来说,当你在现场的时候多翻翻你前期做的每日备忘不失为一个好方法。

——亚当

场记板

拍摄电影时有必要用场记板(clapboard slate/clap sticks/sticks)来区分不同的同步录音镜头。写在场记板上的是供剪辑时使用的有关镜头的信息(参见图 11.1)。场记板上的信息包括影片的名称、导演、摄影指导、场景、镜次、声音的镜次(如果有的话)、摄影带和录音带的编号以及日期。场记板还包括了一个小型的灰卡(gray card,见术语表),主要用来校对印刷和磁带转换时的色彩。

当录音带和洗印好的胶片送到剪辑室时,助理剪辑师应将声道上打场记板的声音和它所对应的胶片图像吻合起来,这叫做与镜头同步,它使所有录音都能准确地同步于画面。剪辑师要能读懂场记板上的信息,将他自己的工作日记与剧本监督的记录联系起来。

场记的步骤

在场景中,当助理导演指示准备开机时,助理摄影师将场记板拿到镜头前,把板张开。助理导演指示录音师“开始录音”,录音师就开动录音机。当录音带转速达到每秒 15 英寸(ips)时,他大声说“快了!”随后助理导演也大声指示“开拍!”这时摄影机操作员开动摄影机,当摄影机达到每秒 24 格(fps)时,他就会宣布“正常!”

随着这个提示,助理摄影或者正手持场记板的那个人就会读出场记板上的信息:“第 49 场 A,镜头 2。”(原著英文为 Scene 49 apple, take 2, 这里的 apple 就是表示 A 的意思,还比如 baker 表示 B, Charlie 表示 C,等



图 11.1 场记板上含有剪辑师所需要的信息

等。)在摄影助理读出场记板信息的同时,将场记板的拍板拍下,发出响亮的“啪”的一声(参见图 11.2)。助理摄影快速回到摄影机后面的位置,耐心地躬身等待,一动不动地直到镜头拍完为止。

图 11.2 在《特鲁曼》拍摄现场,助理导演大卫·汉姆林手持场记板标明一个镜头的开始



216

拍摄场记板的目的是让剪辑师能清楚地看到场记板上的全部信息。场记板上应有充足的光线,拍板的时候应保持稳定,同时应距离镜头比较近,让剪辑师能看清上面的字迹。在低照明的环境中,助理摄影应为场记板打闪光灯。如果场记板距离镜头太远,摄影师应将镜头推上去拍摄场记板,然后再拉回来拍摄下面的场面。

拿场记板的人必须留意演员,不要在他们脸部拍响场记板。响声不必太大。如果需要,可使用镜尾场记。另外,如果摄影机没有录进场记板,你必须重新打一次板重新拍摄,但必须清楚地说出“第二次打板”来提醒剪辑师。

学生注意:如果你的胶片数量有限,可采取以下的做法——先让录音设备运转起来,然后将场记板上的信息读出,接着才是助理导演喊摄影机运转。当摄影机达到要求的速度时,摄影指导示意“可以开始了”,此时场记板才“啪”地打响。这样做,“啪”的声音只会在录音带上录下来,却不会录在胶片上。每个镜头都采用这种方法的话,整部影片累积下来会省下数量可观的胶片。

场记闪光灯

另外一种场记工具叫做“场记闪光灯”(slate light)。这是一种与录

制设备连接的触发器，一按动开关就会发出轻微的闪光和“啵、啵”的声音。这种设备常用于电影纪录片的摄制工作。

“时码”场记板

对需要在非线性编辑或其他视频设备上剪辑的电影来说，时间码会有很大帮助。它不仅自动同步声画，而且还可以通过时间码来识别和排列语音材料（关于时间码的内容详见第十六章）。时码场记板（smart slate）可以实现这些优势。时码系统将产生的编码送入录音机的同时也显示在时码场记板上。这种场记板的样子和普通的场记板非常像，只是在表面嵌入了时间码的显示器。拿板方式也和其他场记板一样。当打板的时候，这一时刻的时间码就会在显示器上延续几帧画面。任何可同步录音的摄像机都可以用时码场记板。在胶片洗印出来之后，声音可在胶转磁的同时或在胶转磁之后进行同步。打板的那一帧画面会定格在屏幕上，时码就可以被读出然后输入电脑。接着系统会将同一时码与语音进行配对，到此，镜头才做到了声画同步。

在和电影设备配合使用时间码的时候，你可以在帧速率和摄像机、录音机的时码设置方面有所选择。在开拍之前，最好跟洗印室或后期剪辑工作人员进行时码设置上的确认。建议你可以在开始正式拍摄之前拍一条试带，以确保所有的系统都正常工作。

“摄影机内部时码”场记板

还有一种更复杂的方法，那就是采用带内部时码记录功能（in-camera slate）的摄影机来进行时码记录。在胶片转动的时候，时码被记录在胶片的边缘。有了这样的系统，摄像机和录音机这两种不同的媒介可以记录同一时间码。在后期制作阶段，较完善的电视电影设备可以读出胶片上的时间码并自动与语音时码进行同步。自动同步工作也可以稍后在编辑机上进行。

示意场记

如果你没有场记板，也应使用一些在画面上能够清楚看见和在录音带上能够清楚听见的动作来做场记标志。比如你可用伸出的手指来表明镜头数，然后两掌相击，发出响亮的声音。另一种示意场记的方法叫做“话筒场记”（mike slate）：将话筒伸向镜头，并轻轻地扣击几下。扣击的次数就表示镜头的序号。这种方法使录音带上有“砰、砰”的响声，根据这个声音，录音师就能让素材声画同步。

我准备开始录音，然后拍板标明镜头号，再然后我回到我的座位

上开始采访。我们在外景拍摄纪录片的时候,因为没有其他人员,一般情况下,我们只用杂音或者扣击话筒作场记,而不用拍板式的场记板。

——简

镜尾场记

如果在开头作场记不适用或不方便的话,还可以使用“镜尾场记”(tail slates)。比如,开始时镜头的画格可能会很密,然后才逐步带出比较宽的画格。遇到这种情况时,在镜头前面作场记是比较困难的。更容易的做法是,开始先不作场记,当导演喊“停”的时候,摄影机和录音机都不要马上关掉,在这个镜头的后面或“尾巴”上来标注场记。其他适合采用镜尾场记的场合还有那种情感场景或无需场面调度的纪录片。用镜尾场记的好处是不会打扰和破坏一个镜头的开场。在用镜尾场记的时候,场记板一般倒放拍响,叫板的工作人员喊出“镜尾场记”(tail slate)或“结束拍板”(end sticks)。

电视的场记

电视录像带上的场记只是用来标明画面的位置,而不必发出“啪”的响声(除非你采用另外的录音设备进行录音——这样的话声音必须和画面同步,就和电影拍摄一样),因为声音已经直接录制在录像带上了。最好是将每个镜头的信息记到场记本上,这样就能记住你都拍了哪些内容。

开拍! 停机!

拍板打响以及在导演感觉一切就绪以后,他就可以命令“开拍”了。在场景表演过程中,只要导演觉得有必要,场景就会一直持续拍摄下去直到他喊“停!”只要导演感觉需要多拍几次,或者只要时间允许,他就可以要求人们多拍几次,这样才能拍摄到最好的素材。演员和摄制组在每拍完一个镜头以后都要作一些相应的调整。这时,就需要保证镜头与镜头之间的连贯性和发型、化装的统一性。

剧本监督

剧本监督负责记录场记板上的信息,保持一个场景之内或场景与场景之间的连贯性,并在剧本上对每个镜头的情况作记录。除此之外,他的职责还有确保送往剪辑室的素材能够被衔接起来。他还要承担一个责任,就是要确保一个镜头中的动作与另一镜头中的动作相吻合。比如,一个演员绕过一张椅子,坐下来,跷起二郎腿。这个动作是左腿在右腿上面

还是反过来？为了避免让观众产生困惑，同样的动作需要保证在每一个机位上拍摄的结果都是一模一样的。

剧本监督的工具具有照相机（用来记录连贯性）和秒表（用来给镜头计时）。

剧本监督的笔记涵盖拍摄记录和勾画过的剧本（参见图 11.3）。他的记录应包括以下内容：

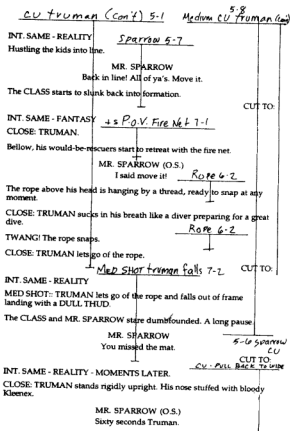


图 11.3 勾画剧本

时，如果某一段剧本内容上没有画线，很可能就说明这段内容还没有拍摄。对所拍内容的准确记载，是剪辑师的重要向导。一旦到了剪辑室，助理剪辑师就可以首先通过参照勾画剧本来判断所需采用的拍摄素材。这样就省去了在数字化（或未数字化）的镜头中细查材料的环节。

在一个小摄制组里，剧本监督的任务就落到了全体工作人员的头上。导演、演员、摄影指导或者任何一个目击者都需要去判断连续性方面的错

- 对拍摄期间发生的情况进行的简短描述
- 在一个场面的某一时间点演员有些什么动作

• 每个镜头的长度（秒表计时）

• 每个镜头的拍摄方法

• 导演的评价

• 摄影指导的评价

当一个场景的拍摄结束后，剧本监督会将他对这个场景所做的笔记转化成“勾画剧本”（lined script）或“连贯性剧本”（continuity script）。这样的拍摄剧本中有一组垂直的画线，它们表明剧本的哪一部分是用什么角度、在几号镜头中拍摄的。到拍摄结束

误。但在拍摄十分投入和热烈的时候,有些连续性问题就会被忽视。最严重的情况是,大多数的剧本拍摄都出现了连续性方面的错误。这种情况如果真的出现,那带给导演的压力是巨大的,导演一般会选择继续当天的拍摄,而不是为了某一个镜头最终能不能在剪辑的时候和其他镜头相吻合而浪费大量的时间。这种情况在所有导演身上都有可能发生,但对于一个适应这种情况的导演来说,他就会开始权衡剧本监督这个岗位的重要性。有了剧本监督就可以省下在剪辑室里解决拍摄问题的时间以及避免代价不菲的补拍和重拍。

当一个导演终于结束了拍摄过程而进入剪辑阶段,在拍摄现场出现或被忽视的问题就会变得非常难以修复。即使是雇了剧本监督,剪辑方面的问题依然会存在,这也就是为什么要鼓励导演拍摄一些“切出”镜头(在主戏中突然加入一个内容相关但非主要动作的镜头)和“插入”镜头的原因。这些占用很小胶片或磁带的镜头在解决剪辑或连续性问题方面有很好的效果。

一个演员坐在一把椅子上,用右手拿着一杯水,把他的左脚翘在右脚之上。稍后,有了一个更近景别的镜头,但这次这个演员却是用左手来喝水而且还把右脚翘在左脚之上。从一个大景别切到一个小景别,但演员却翘着不同的脚,这样就会产生视觉上的跳跃,而且还会打断观众观看故事的连续过程。通常情况下,观众是不会注意到连续性方面的错误的。但是,如果导演加入这样一个插入镜头:一只手伸向杯子然后拿起杯子出画。如此的话,观众就不会去注意演员拿杯子的手到底是左手还是右手,是左脚翘在右脚上还是右脚翘在左脚上,因此避免了连续性方面的跳跃。

如果在观看电影或电视的任何一个时刻,让观众有机会自问“他是用左手还是右手拿起杯子的呢”,在那一刻甚至可能在影片的整个放映过程中你都已经失去了他们。导演的职责是创造出一个动感的故事,故事中的悬念和理念不能被连续性方面的错误所打断,这也是观众和荧幕之间协议关系的一部分。这也是剪辑师想要达到的所谓“无缝剪辑”的画面效果。

有些情况下连续性错误还是可以被接受的。有时在表演、节奏中以及需要情感刺激的情况下,制造一个停顿比努力修复连续性方面的错误更重要。导演和剪辑师在剪辑室里根据连续性错误的严重情况来下最后的判断。如果剧本监督在拍摄过程中能够协助导演、摄影指导和演员来确保画面的“无缝”,那么要获得不错的剪辑效果就不用那么大费周折。

剧本监督这个岗位看上去比较“奢侈”,其实不然。除了完成在拍摄

现场的监督工作之外,剧本监督其实一直在进行观察工作,这种观察需要一定的技能。另外,剧本监督还对导演和摄影指导起着很大的辅助作用。在开始实拍的当天,导演在检查布景和灯光之后会和摄影指导和剧本监督一起开个会,讨论一下需要拍摄哪些记录和推进场景发展的“衔接”镜头。剧本监督不仅对会议内容进行记录、提出建议,而且通常还会协助“衔接”镜头的组织,以此确定出剪辑风格、剪辑计划安排,当然还有连续性的相关问题。

导演在每个镜头拍摄结束后都要找一个人问问题,那个人就是剧本监督。导演会问他:“我们准备剪成什么样子,从哪里剪起?”

这里有一些剧本监督关于剪辑的备忘录:

动作的部分重叠 当拍摄一个角色走向一张椅子坐下来,注意总是要记得重叠一部分的动作。这就是说在大景别的镜头中这个角色走向椅子坐下来,用小景别拍摄他坐下来的时候他必须“进入镜头”地坐。换句话说就是,小景别的起幅要重复演员先前做过的部分动作,即让演员进入镜头,然后坐下。这样拍摄的话剪辑就会流畅许多。

适当延长落幅时间 当一个演员出画或一个动作结束的时候,让空镜头适当延长点时间。这就给剪辑师连接下一个镜头提供了方便。

拍摄的插入镜头要低一点慢一点 比如要拍一个人拿起桌子上的杯子,在拍摄插入镜头的时候,摄像机的角度就要放低一点,同时还要要求演员表演得稍慢一点。这是因为在大景别中动作总是表现得相对比较慢,所以用低角度和慢动作来拍摄插入镜头可以和之前的镜头比较吻合。还是要记得重叠部分的动作,先让那只手入画,然后在导演喊“停”之前让拿着杯子的手出画。

相对应的镜头要景别相近 在拍摄特写镜头、过肩镜头、反应镜头或视点镜头的时候,一定要保持景别和构图的相似性。

最后一点 大家都知道用录像带拍摄或者在拍摄胶片的时候进行同步录像的一大好处是磁带可以即时回放以发现连续性方面的错误。但是,剧本监督的作用更甚于此,正是他对于最终拍下来的是做什么着最重要的记录。

(关于镜头的十大基本决策详见第十二章。)

制片人 组织

制片人的职责是确保从一开始拍摄,每个人都能清楚地知道他应该

做什么,什么时候做,在哪里做。这就要求制片人做到以下几点:

- 一系列清楚的命令
- 符合实际的预算
- 每天的日程表
- 有足够的摄制组成员来实施导演的视觉构思
- 落实场景
- 准备通知单
- 每天的膳食安排
- 交通日程表

除非制片人还要兼任助理导演,否则就不应像传统做法那样在拍摄现场另兼任务。由导演负责指挥制作,由助理导演负责督促摄制组按照大家通过的日程表进行拍摄,这就使得制片人有时来处理拍摄过程中出现的某些无法避免的问题(“墨非法则”适用于影片拍摄过程中的各种情况)。制片人只在一些特殊的情况下才能介入拍摄工作,比如:

- 摄制组开始超出日程表规定的时间
- 制片人需要承担调节纠纷的角色,不得不出面缓和导演与摄影指导之间的紧张关系时
- 需要出面对演员再作某些承诺时

在拍摄过程中,制片人需要每天对预算情况和已拍摄的材料进行观察。这就要求他对拍摄过程的所有方面都有个总体性的了解。在拍摄时,制片人需要做如下几项:

- 关注每日总开支情况
- 完成场地协约、交通计划和膳食计划
- 对日程表的变化进行协调
- 完成每日制作报告

原 则

每一个镜头的拍摄都会出现与众不同的挑战和障碍,制片人应随时准备应付出现的问题。以下一些基本原则,将有助于初学者了解一些制片人的首要工作,它们适用于任何制作。

保持士气旺盛

作为制片人,你是摄制组最主要的拉拉队队长,也是摄制组最主要的支柱人物之一。你应随时保持积极性和坚定性,即使是处于最艰难的环境下也不例外。不论你的感受如何、想法如何,都必须保持一张笑脸。

支持导演和摄制组成员

以营造包括美食在内的舒适工作环境来支持导演和摄制组成员的工作。制作是一种压力很大,体力消耗也很大的工作。如果摄制组同仁工作得出色,就应对大家表示感谢,不要认为理所当然。你作品的成功要依靠大家的共同努力。如果你能将摄制组款待好,他们就会愿意为你付出更大的努力。

监控预算

预算表明导演能做什么。不论哪一天,你都必须了解制作是符合预算,超出预算,还是低于预算。为做到这一点,你必须审核、计算所有的开支,记录每天的现金花费情况,也就是说,为购买食品、必需品、消耗品所付出的全部经费。完整保管好每一件消耗品的清单,搜集所有的收据和账单。

负责协调

在拍摄期间,你必须对场景、交通、膳食的每一种安排进行落实与再确认(不要作任何主观臆断)。这些工作还包括安排人员每天按时将拍摄好的胶片送往洗印厂(电视就不必如此)。你必须先于摄制组确认每天的拍摄是否能按计划进行。在此期间,你还必须确定后期制作的种种安排,比如剪辑室是否落实。

如果本周内有拍摄外景的计划,那么就一定要特别关注天气预报。如果天气预报说要下雨,那么一方面可以安排室内场景的拍摄,另一方面也可以准备在雨中拍摄的用具,比如雨伞、雨衣等。在离拍摄现场不远的地方还应为演员找一个干燥舒适的地方休息。

保障制作顺利进行

始终让摄制组的注意力集中于将拍摄向前推进,不要让出现的问题干扰拍摄进程和日程进度。如果可能的话,应力保演员和摄制组不出现任何问题。

善于在困境中拍摄

如果你没有足够的经费用于解决出现的问题,就必须想其他有建设性的办法来解决。有许多不错的方法可以用于节省拍摄时间。要用你的头脑而不是金钱来让摄制组克服困难并完成拍摄工作。一些可能出现问题的方面有:

日程 每天按计划完成拍摄的关键是:在一个事先安排好的时间开始拍摄第一个镜头。各个部门的负责人应事先协商同意在这个时间开始拍摄。如果摄制组未能按照这个计划完成拍摄,不仅会延迟这一天的拍

摄,而且还不可避免地要延迟整个影片的拍摄。这样的话,他们要不就在当天设法找时间弥补,要不就挤压其他的拍摄时间。如果摄制组疲于赶时间,就会破坏适当的休整,这样又会影响到以后的时间安排。

有一些办法可以使摄制组赶上日程进度,而不至于因为一天的失误而贻害整个拍摄:

- 删剪一些场面或几页剧本内容
- 删剪镜头数
- 将几个镜头合而为一

应抓紧时间,以平和的方式考虑上述方法,并达成一致意见。

制片人的职责之一,就是促成导演和摄影指导在一些很难作决定的问题上下决心。妥协是这一过程中一个不得已而又必须的步骤。出于无奈对原定计划做出的变更并不必然说明原来的想法是可以打折扣的。但有时,最好的办法往往来源于某种节省的需要。

在拍摄过程的头几天,对摄制组工作节奏方面的经验使你可能会对拍摄日程作一些调整。如果摄制组按照这种办法能赶上进度要求,那就再好不过了。

摄制组成员 在拍摄的头几天你就能弄清是否聘用到了恰当的摄制组成员。能干的人会凸现出来,投机取巧者也会暴露。最好的办法就是迅速地清除摄制组里的累赘,不要让他拖了拍摄的后腿。如果你准备了其他可聘用人员的名单,那么找到一个替代者就不会很困难。

部门负责人 各个部门负责人(摄像、音响、美术部门)和导演之间需要有一种特定的联系。如果这种联系中出现紧张状态就会影响到整个摄制组。导演为影片确定了基调和步骤,如果他感到不愉快、不满意或者很生气的话,其影响就会波及他周围的每一个人。即使是在最理想的环境当中,拍摄工作也会有许多困难。核心人物之间的压力和紧张关系能将最好的摄制组的精力和热情消耗殆尽。

如果导演与任何一个部门的负责人的关系有问题,这时制片人就必须起到调解人的作用。你必须善于协调一些人之间的个性冲突,要不然就彻底解决它。如果摄影指导的工作速度太慢,即使他拍得很不错也应换人。如果你有合适的替代者,就可解雇摄影指导。要运用你的判断力来迅速解决矛盾。

场景 如果一个场景不能使用就将破坏整个计划。如果你准备了备用场景,那么损失只是暂时性的。

交通 你必须仔细监督和协调重要场景之间的往返交通。交通,即

使只是穿条马路,也有可能吞噬你拍摄的宝贵时间。群体移动一定要迅速而且直接。

场景中的安全事项

在拍摄阶段,安全和保障是制片人的两个主要工作。虽然场景中的人员和设备都是保过险的,但保险只对大规模的损坏有效。以下原则能让你减少损失和伤害:

- 不要将设备或其他贵重物品滞留在场景中或无人看管的汽车里。
- 不要在离绘画、窗帘或其他怕高温的物品太近的地方架设灯具。
- 确保照明设备都要挂上沙袋,以增加它的稳定性。
- 让电线远离音频线和水。

恰当的清场

应保证离场时场景里的一切与你到场时一样完好,甚至更好。有一个减少清扫工作量的方法,就是在摄制组将要工作的场地上铺几大张塑料纸或包装纸。如果场景里的物品、家具、灯具、绘画以及各种小饰品必须在摄制组开始拍摄之前移动位置或者搬走,就要有一个人(一般是布景师)负责详细记录每件东西原来的位置,然后找地方妥善存放这些物品,清场的时候再将它们搬回原来的地方。用拍照的办法来记录这些东西原来的摆放情况是一种非常有效的方法。

这是一种恰当的专业行为。应该记住,也许你还要回来拍摄其他的东西或重拍某些镜头。即使你从此以后再也不会见到这位物主,也应把每一处场景当成自己家一样。在拍摄期间应指派一个人专门留意场景的情况。下面是一些需要注意的事项:

清理电工胶布 这种胶布可能会粘落墙上的油漆,应小心把它们清理掉。

处理垃圾 摄制组会产生许多垃圾,应定期将它们打包并进行处理。

大扫除 在离开场景之后,应安排专人打扫场地。如果必要,还应进行重新油漆。

每日审看样片

在摄制组拍摄期间,助理剪辑师负责对前一天拍摄的素材进行同步处理,而录像样带却是可以即时预览和被讨论的。在每天清场的时候,剪辑师要把这些素材拿到放映室。在那里,他会见到制片人、导演、摄影指

导和各部门的负责人,他们一起审看放映的胶片。在放映期间会做出许多关于影片下一步创作的重要决定:演员的发型是否要更换?光效是否合适?服装是否需要更破旧?

在每天审片时,导演会就不同的镜头对剪辑师发表自己的看法。比如,他可能示意剪辑师用一个镜头的开始部分和另一个镜头的结尾部分相连接以使开场紧凑些,用主镜头展现大远景中的环境,或者因为某种特定的表演而使用某个特定的镜头。

学生注意:以上讨论的都是发生在专业摄制组的情况。对于学生作品来说,资金并不充裕,可能无法将拍摄好的胶片及时冲印出来——即使能做到这一点,导演也可能因为身兼剪辑师的关系而无法将拍摄好的素材进行同步。

本章要点

1. 导演是场景中的最高负责人。
2. 只有在确信不需回到原来机位的情况下才能将摄影机移至下一个机位。
3. 给美术组充裕的时间装饰和布置场景。
4. 安全第一。
5. 仔细清场。



这里实在是太热了,拍摄条件的确让人不愉快,因为这里的这些灯具……还因为这是在得克萨斯的酷暑。

——简

导演 分工协作

227

前期制作期间所作的各种计划、故事板和前期视觉构思在拍摄阶段都要通过摄影机被转化成最后的作品。摄影机是一种工具,通过它,导演将剧本变成影片。影视制作者可以尽可能展开想象力去运用这一工具。

电影的摄影是一种幻觉——一种魔术般的诡计。它是由每秒24个静止的画格被投影而产生运动影像的幻觉(录像带是每秒29.97帧)。这种导演运用摄影机制造的幻觉具有无穷无尽的可能性。电影电视的方方面面几乎都会涉及到这种魔术。它或许是电脑制作的画面效果,或许是微缩场景模型,或许是用假珠宝代替真珠宝。

跟上技术发展的水平

科技日新月异,它是一个极其复杂的领域,关于它的发展可以写成一本书。在网站上可以找到大量的技术信息,这些技术可以回顾和解释影片制作阶段和后期阶段所涉及的密集的、复杂的数字影像世界。如果了解松下和索尼(模拟和数字摄影机及其他设备的主要供应商)目前的产品细况,你可以登陆他们的网址(www.panasonic.com和www.sony.com)进行查询。在他们的网站上,你可以看到关于他们各种系列产品的完整说明、评论以及产品“白皮书”。如果你要找的是对现代市场的独立评估方面的信息以及想知道什么产品最适合你自己的需要,那么你可以登陆一些由专业人士和教师建立的网站,比如www.videouniver-

sity.com,在本书关于网站的那部分,我们还罗列了其他类似网站供您参考。

风格

在一个导演为他的影片选择一种风格或想创立一种个人风格前,他最好先对有关媒介的历史进行一下回顾和梳理。他需要了解在此之前都有哪些风格,这样才有助于他今后创立一种全新的风格。电影语言还是一种比较新的话语系统(大约有一百年左右的历史),但它已具有深厚的传统,也足够成熟可以进行创新了。

个人风格只能源于对各种技巧知识的学习和大量的经验积累。一个导演只有彻底了解自己的能力和范围才能在影片制作中充满信心地面对和应付各种局面。一个导演对影片作出的决定、对镜头的修改以及对表演的调整,一半源于他的直觉,一半则源于他的知识。在热火朝天的拍摄过程中,往往就是因为某一个临场发挥,或某一个应急布景,再或者是一个突发事件而造成激动人心的戏剧瞬间。

一部影片的形式和主题的个人特征是造就强烈视觉化风格的重要因素。让·吕克·戈达尔曾说:“风格就是内容的外表,内容是风格的内在,就像人体的表里一样——它们是统一的,不可分割的。”

纪录片的风格包括访谈(“说话的脑袋”),以画外音和视觉形象表现剧本内容,或“真实电影”。有的纪录片包含这全部三种风格的元素。形成卓越的纪录片风格的诀窍之一就是善于随机应变。

与摄影部门通力合作

摄影部门包括摄影指导、摄影机操作员、第一摄影机操作助理、装片员/场记和图片摄影师(请牢记学生拍摄时的3/30法则)。灯光组负责场景的照明。在摄影指导的指挥下,电工组负责搬运场景照明用的灯光设备。摄影指导和主装配师负责摄影机的运动,如果导演要求进行比较复杂的拍摄,他们就要设法找到摄影机的最佳运动路线。只要给他们足够的时间,他们几乎能找到任何问题的解决方法。

我们在这部分讨论的是关于和摄像部门通力合作的一些有益的建议。请注意,这些建议应在前期制作阶段就开始实施。

胶片

要想拍出一部好电影,除了要选择一个好的摄影指导之外,对胶片的选择也是最重要的因素之一。是用黑白胶片还是彩色胶片,甚至是将黑

白和彩色相结合,那会是在观众欣赏故事时带给他强烈冲击的创意手法。胶片的选择不仅会影响如何选择场景、道具和服装,也会影响到预算情况。黑白胶片的选择范围不大,但彩色胶卷却不同,各种类型应有尽有。一般而言,柯达品牌内可供选择的范围最广,而且在质量方面比较稳定可信。

大多数的电影是用负片(negative)而不是用反转片(reversal)拍摄的。(反转片最终成的是“正像”,没有“反面”。在拍摄35毫米幻灯片的时候可以采用。)负片可以在更大范围的照明条件下使用,而且宽容度更大。用负片比用反转片更容易拍出高质量的成品。洗印室通常提供更多的选择和相关服务,但有些洗印室根本不洗印反转片。

彩色胶片有很多种类型。一般而言,低速片(感光程度较低)可以获得更精细的颗粒和更锐利分明的图像效果。高速片(感光程度较高)拍出的画面颗粒比较明显。然而,现在新型的胶片已经能够比较好地解决这对矛盾,感光度提高,曝光时间减少,而且最终成像可以达到如低速片的精细颗粒水平。

大多数的胶片有“室内型”“钨灯型”(色温约为3200K)和“日光型”(色温约为5400K)之分。对于初学者来说,很困扰的问题就是会将不同速度的胶片以及室内室外的胶片搞混。他们的确关心影片风格上的艺术连贯性,可是做决定的时候不可避免考虑更多的是经费、可否获得以及灵活性等方面的因素。

由于彩色胶片的主导地位,要找到一个制作高品质黑白胶片的洗印室已经很困难了。如果运用得当的话,黑白胶片可以拍出非常美丽的画面,完美的反差效果就是达到这种美丽的重要因素。当画面上的黑色变得浑浊或者没有纯粹的白色,那画面看起来就会非常阴暗。另一方面,如果画面上有太多反差,色调范围也比较小的话,看上去就会比较粗糙和刺目。融合了黑白和彩色效果的胶片实际上是印在彩色胶片上的。要在彩色胶片上实现令人满意的黑白效果是很困难的。

审美方面的挑战之一就是要将全世界的色彩通过黑、白和不同程度的灰,完整地展现出来。在影片《午餐奇遇》中的黑白摄影是经典的、永恒的,拥有犹如小说般的质感。这部电影最伟大的特征之一就在于它讲述的故事能够被全世界的观众所欣赏。

对于电视制作者来说,录像磁带不像胶片那样自身就具有一定的视觉质量,而是由摄像机的取像管或者电荷耦合器件(CCD)来决定对光线和色彩的敏感程度。

图 12.1 《午餐奇遇》，研究场地的照明也是拍摄日程中时间安排的一部分



我一直在考虑到底要不要用黑白摄影,但还是无法确定。于是我开始和摄影指导一起讨论黑白拍摄的可能性。最终我们发现采用黑白摄影将会是我们的优势,在没有灯光的情况下采用黑白胶片拍摄具有更大的宽容度。

——亚当

与摄影指导协商

摄影组负责实施导演对每一场景的视觉构思,而负责将这些构思转化成一个个具体决定的人就是摄影指导。导演负责确定摄影机的位置和拍摄什么内容,摄影指导则率领摄影组负责使画面形象焦点的清晰、布置场景的照明、对画面进行构图设计。导演和摄影指导之间形成良好的合作关系是保证拍摄成功的关键之一。摄影指导帮助导演实现他的视觉梦想。他们的关系就像婚姻一样,在他们之间必须形成一种创造性的默契合作。

摄影指导应该对在前期制作阶段完成的故事板和布景平面图烂熟于心,这有助于他有效地将导演的视觉构思转化为镜头,为平面图设计出照明方案,并且最终将它们实现为导演对剧本要求的视觉效果。

将场面进行视觉化处理有许多不同的方法,可以从许多不同的角度进行构思。一个优秀的导演必定善于利用他身边的一切有利资源。在所有出色的集体合作中,每一个成员所起到的作用大体上都是均衡的。应该让摄影指导自己选择部分镜头拍摄方案,但不是全部,也应该允许他在

场景里表达自己的创意,而又不是由他来主导场面的拍摄。这种情况可能发生在导演自己不够确定和优柔寡断的状态下。此时可能会出现一个创意空白点,这个空白一般由摄影指导来填补。

另一方面,一个有权威的导演可能会把摄影指导仅仅当成一个技术人员来使用,这样的话不仅会导致不满情绪,而且还会影响他的全部工作。用一句实际的话来说就是:人尽其才。你的每一个决定,最终都必须反映你对影片的整体构思。

直到影片最终完成,不然没有任何办法可以确定在前期阶段和拍摄阶段的所有想法是否已被恰当地表现出来。这就是在工作中使用录像机的有利之处,不管怎样它可以让人即时看到拍摄结果。

做好案头准备

拍摄的成功取决于前期阶段之前和之中所做的充分准备。在进入场景之前,导演应该有几个星期的准备工作。导演的案头准备使他能够对故事的每一瞬间如何呈现、如何用声音和画面引导观众以及如何实现他的构思有一个比较全面的理解。

在前期制作阶段,导演应运用故事板和布景平面图的形式在稿纸上拟定拍摄计划。也可以用录像带拍摄几个场面,用以研究他们的视觉效果。他应使他的镜头数与拍摄日程保持平衡。在此基础上所作出的决定,除非发生意外情况,一般都能使他成功地实现自己的构思。

导演对待影片的认真态度不仅能为拍摄作好充足的准备,而且还会影响到所有的工作人员和演员。他的构想以及他的沟通技巧会在整个团队中激起大家对他的尊重,大家因此跟着这个有计划的导演一起努力。

拍摄清单

前期制作阶段所作的剧本分解准备,将剧本分解为分解单、日程表、预算、故事板和最后的拍摄清单。虽然你要将剧本和这些分解单都带入场内,但最好还是将每天计划拍摄的镜头写个三五行在索引卡片上,还可以用彩色星号标示出哪些是将最先拍摄的镜头。把这些卡片放在你的口袋里,随着镜头的陆续拍摄完成将它们一一在卡片上画勾。这样,在一天的拍摄结束时,就可以按照这些卡片对这天拍摄的镜头进行逐一核查。(拍摄清单样本参见第三章。)

在前期制作中使用摄影机

建议你在前期排练时使用摄影机。画面的拍摄方式和演员一样,也是场景拍摄中的重要部分。画面中包含哪些内容、哪些情节,摄影机怎样

运动,这些都是用画面讲述故事的组成部分。

在排练中使用胶片摄影机仅仅是为了取景和确定拍法,不必真的拍摄。但是如果使用电视摄像机,你就可以将排练拍摄下来进行研究,而且还可以对每个场景尝试用不同的方式来拍摄。

作为故事叙述者的摄影机

编剧用词汇和句子表达思想和构思,镜头则是导演视觉语言的最基本元素。他用摄影机表达创作意图,用组合的镜头讲述故事。观众就是通过感知这些镜头从而将他们自己融合到影片之中。

如果每一幅画面、每一个镜头、每一幕场景都包含有运动的视觉形象,那么,你就应该最大程度地发掘它们的潜力来影响你的观众。如何让场景的每一个镜头都充满活力和动感是你计划的一部分。当你构思镜头时,应考虑以下几个方面:

- 机位设置
- 镜头构图
- 用黑白胶片还是彩色胶片
- 镜头类型
- 镜头景别
- 摄影机的运动
- 镜头视线
- 场景镜头组合
- 连贯性
- 特殊镜头
- 光效
- 剪辑

摄影机是讲故事的设备。在导演作出“摄像机架在哪里”和“演员在摄影机前如何走位”这两个决定之前,从摄影指导到场景布置师,没有人可以开始工作。在放置摄影机的时候,导演或摄影指导会提出这样的问题:“摄影机是否在适合的位置来恰如其分地讲故事?我们是不是看到了我们想要看的部分?”其他关于摄影的决定,包括画面的景别和构图,都要依据这些基本判断来做决定。为了确定在什么地方放置摄影机,导演应该自问:“是通过谁的视线来观察这个场面的?是谁在看?”是主人公,是一个不知情的旁观者,还是无所不知的故事讲述者?观看的视线可以在场景里前前后后地移动,但你必须始终知道是从谁的立场来观看场面的

展开的。

你还应该知道镜头是客观性的还是主观性的。远景镜头一般是客观性的，吻合于故事讲述者的视线。越是近景镜头，它的主观性越强。使镜头介于这两者之间，是使场面形成戏剧张力的最有效的方法。越过彼此对话的两个角色的肩膀来拍摄人物，能造成一种最主观的视线。沿着轴线或“视线”拍摄这种场面的技巧，在本章的后面还将继续进行讨论（参见图 12. 2a）。

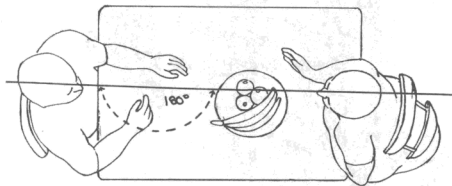
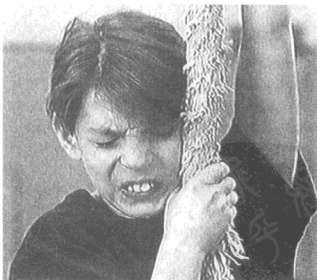


图 12. 2a 视线构成一条 180 度的轴线。为了形成正确的视线搭配效果，从第一个人物左肩拍摄的镜头应与从另一个人物右肩处拍摄的镜头进行搭配。

摄影机一般处于与视线水平的位置，这也是观众观察世界的位置。改变这一视线能为观众带来非常显著的情感反应。摄影机设置较高，俯瞰角色，就使观众获得了一种“上帝”般的视线；而摄影机设置较低，仰视角色，就使角色显得更为强壮。如果摄影机位置略高俯视一个角色，就会使其他角色显得较为高大。



如图 12. 2b，在

图 12. 2b 《特鲁曼》中摄影机机位放置于眼睛水平处

《特鲁曼》的这一镜头中,尽管特鲁曼在离地 8 英尺高的地方,摄影机还是架得与之视线同高的位置,这样可以让观众感受到特鲁曼在抓住绳子时的困难。

在《午餐奇遇》的最后一个镜头中(见图 12.3),像很多影片的结束镜头一样,导演选择将摄影机放在地面上来显示火车加速驶离站台的戏剧效果。导演们通常会用低角度或高角度或高速摄影来标示这是故事的结尾。



图 12.3 《午餐奇遇》中结尾的低角度镜头

构图

把镜头中的画面想象成有画框的绘画作品,让画面内的元素运动起来,让画框本身也运动起来,这就是电影魔术,它是由导演来创造的。导演和摄影指导一起安排画面中的物体,使之赋有戏剧性、画面感和叙述性。每幅画面都可能在讲述故事、揭示人物关系或营造场景的氛围和情绪。一个镜头的视觉性不应该仅仅凭它是否赏心悦目来评判,而更需要注重的是沟通性。高超的构图不仅使主体突出,而且还能强化观众的感知并刺激他们的投入程度和想象程度。

由于每幅画面都要和其他画面并置构成意义,所以导演也必须考虑到该画面会如何与下一个画面相连接的问题。比如说同一场景或者同一影片的不同画面之间是否有着风格方面的一致性和连贯性?

创作一个镜头需考虑许多方面的因素,包括场景或布景的局限、设备的限制、准备镜头所花费的时间、排练的最后效果以及剧组快速有效地解决问题的能力等等。

在这个极高角度拍摄特鲁曼面对自己不敢爬的绳子的镜头中(见图12.4),构图传达了人物的大小关系。在这幅画面中我们看到,特鲁曼是渺小的,他站在画面呆板的正中位置向上仰望。厚实的、带有预兆性的绳子从画面最顶端垂下,矩形的垫子令本身就是矩形的地板的压迫感又加强了一层。这种上帝般的视角表现了特鲁曼的渺小和无力,他想要爬上这根绳子的可能性几乎为零。

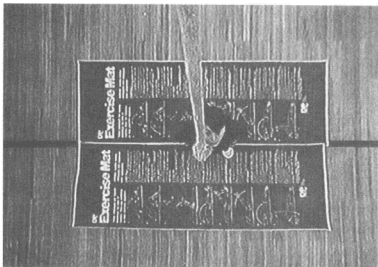


图 12.4 《特鲁曼》中的高机位

画面

画面可以是空的,也可以是满的,或者是歪的、不平衡的,或者是运动的。向一边倾倒的镜头被称为“斜角镜头”(Dutch angle 或 canted 倾角或斜角),这样的镜头可以用来给静止的画面创造一种张力。画面中人物和景物的位置可以是平衡的,也可以是不平衡的。戏剧张力的产生依靠的是导演构造画面的能力,包括对前景和后景的运用。每幅画面都包含了导演所讲的故事的信息。《特鲁曼》中有一个镜头(见图12.5),秒表的指针充满了整个画面,这就在告诉观众,对于主人公来说时间正在滴答滴答地流逝。

画面的延伸

导演甚至还能设计(和控制)画框以外的空间。通过声音的引导加上观众的想象,导演可以把画外空间的元素也融合进来,这就叫做“画面的延伸”。比如,画内空无人迹的优美风景将观众的注意力深深地吸引住了,画外的人声和悠扬的铃声又激发起观众的兴趣,人声和铃声越来越近,最后一个人物和一只牛进入画面。

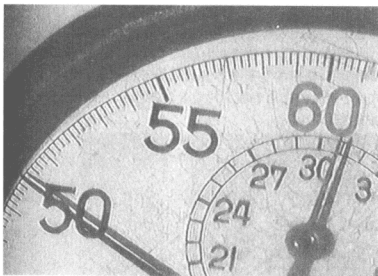


图 12.5 《特鲁曼》中的大特写镜头

引导观众视线

导演安排画面中的人物,安排画面中的物体,安排画框的运动,所有的这些电影手法都不是随心所欲的。画面构图,即使是静态物像也或多或少地具有某种戏剧张力,这完全取决于导演如何来安排所有画面中的元素。

关键就是要引导观众的视线,让他们看你想让他们看的东西(见图 12.6)。在电影当中,声音和形象都是用来引导注意力的。比如,在画面

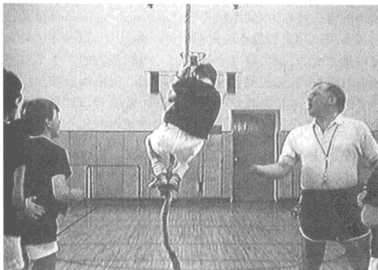


图 12.6 《特鲁曼》中的四人镜头

背景的右上方有一个铁匠正在锤打马蹄铁,如果画面中只有铁锤敲打金属的叮当声,那么铁匠的形象就会被突显出来。

如果画面的前景悬垂着树枝一类模糊的物像,那么导演就能使观众的注意力更进一步地集中在铁匠的工作场面上,因为画面中模糊的物像会迫使观众去注意铁匠。

在这个《特鲁曼》的镜头中,导演运用教练和孩子形成画面中的画面,这就使我们的注意力集中到特鲁曼的身上。

纵深

导演可以运用前景和背景来产生戏剧张力。虽然画面是二维的,但是观众还是能够体验到画面纵深的幻觉。这通常由广角镜头来完成。比如,在《午餐奇遇》当中,导演亚当·戴维森将妇人独自置于火车站巨大的候车大厅的远处,使观众产生一种孤独的感受(见图 12.7)。当人们看到特鲁曼的特写和处在背景中嘲笑他的同学的时候,一种紧张感和对人物的同情不禁油然而生(见图 12.24)。



图 12.7 《午餐奇遇》中孤独的人物处在广阔的隔离空间中

聚焦

聚焦,无论从字面上理解还是从画面效果上理解,导演运用它无疑是在告知观众在某个特定时间他们需要关注的是是什么。如果一张脸处在前景但是虚焦的,而背景是实焦的,那就表明导演希望我们注意的是背景。一个运用尖锐焦点和柔焦的极好例子是这个《午餐奇遇》里面的镜头(见图 12.8)。导演选择了一个特定的摄影机位置(靠近主体)和可以变换焦



图 12.8 《午餐奇遇》中运用焦点创造出画面深度

点的镜头(25 毫米),这样主角正好在焦点上,而那代表困顿城市生活的流浪汉处在虚焦中。聚焦是电影技术中一种集中观众视线到导演所要他们看的关注点的有效手法。

运用彩色和黑白

彩色胶片和黑白胶片对审美手法的要求是不同的。正如我们在第八章“美术指导”中谈到的那样,对于布景、服装、场地的要求在黑白影片和彩色影片中是不同的。视觉观念要与你正在运用的色彩相配合。想象这样一个广角镜头:在灰蒙蒙的天气情况下的一个操场,一个小男孩正在拍皮球。他身穿红色,而且是整个画面中唯一在运动的元素。这样的话导演可以肯定观众的视线一定是在这个男孩身上的。但如果同样的场景用黑白胶片拍摄的话,那个小男孩的红色衣着反映在画面中就是某种色调的灰,这样是很容易被观众忽视的。为了吸引注意力,必须要让小男孩换上一件白色的 T 恤。

镜头的种类

摄影机调度

场面调度(staging 或 blocking)是导演手法中的重要组成部分。它是表演、摄影和剪辑的交汇点。演员在画框内的走位配合着画框自身的运动可以显示出一个导演如何进行场景的调度。调度就从这一点开始。每个人都必须了解演员将会如何运动以及摄影机将会如何对他进行拍摄。导演可以调度摄影机或演员,或者两者一起调度。

以下是导演在构想如何进行摄影机调度时的一些方法：

主镜头(master) 通常来说,主镜头是一种大景别来构建场景的镜头。(构建场景的镜头和主镜头可以是同一个镜头。)一个完整的场景经常就是由一个完整的主镜头完成的。在这种情况下,演员们可以根据已有的摄影机的位置进行走位(静止的主镜头),当然也可以根据演员的已有位置进行摄影机的调度(运动的主镜头)。拍摄主镜头可以让演员在导演将场景分割成的一个个独立的镜头前,由始至终地感受到场景氛围的有机流动。主镜头也可以构建起每个人的空间关系,因为导演要从不同的角度进行拍摄的缘故,所以一个动作往往要重复多次(这种时候就是检查连贯性的工作人员进行监督的时候)。主镜头在一开始就对场景的地理位置进行总况性地构建,这样就不会让观众对整个场景的位置关系感到困惑(见图12.9)。

迷你总角镜头(mini-master) 在一段较长的场景中,交代的镜头会分成几段短小的,或叫“迷你总角镜头”来完成。《特鲁曼》中的一个主镜头可以是在整个体育馆中拍摄的,但是在一个大场景中看一个动作不久就会感到厌烦(见图12.9)。根据动作来移动摄影机但始终保持摄影机的大景别,这样就可以给导演提供一个用许多不同的迷你总角镜头进行调度的机会。



图12.9 《特鲁曼》中的迷你总角镜头

四人镜(four-shot) 任何一个场景中只要在画框内同时有四个演员就称为“四人镜”。

三人镜(three-shot) 任何一个场景中只要在画框内同时有三个演员

就称为“三人镜。”

双人镜(two-shot) 任何一个场景中只要在画框内同时有两个演员就称为“双人镜”。



图 12.10
《午餐奇遇》
中的过肩镜



图 12.11 导
演通过让教
练处于蹲伏
的姿势得到
了一个构图
紧密的“双
人镜”

值得注意的是以下这个来自《特鲁曼》的例子(见图 12.11),在这个例子中,高度成为了调度“双人镜”的一个因素。教练蹲下的这个动作让两个人物处于差不多同一视线高度,这样拍摄“双人镜”和“过肩镜”就更容易一些。如果导演让两个演员都站着的话,“双人镜”和“过肩镜”都会

显得很尴尬。

如果导演选择让两个人物都站着的话,那么这个双人镜就必须角度非常广才能够容下两个演员的身体。这样的话,过肩镜的拍摄需要在教练的背后架一个非常高的梯子才能完成,而且特鲁曼的相应镜头要用极低角度的仰拍镜头完成。有些时候不得不这么做。但即使必须要这么做的时候,对于两个演员头部之间的真实距离稍微做一些“欺骗”也是允许的。一个苹果箱/垫脚箱(apple box)可以用来让特鲁曼和教练的距离比实际情况更近一些(见图 15.2)。

过肩镜(our-the-shoulder shot) 当一个演员对另一个演员说话时,第二个演员的一部分肩膀出现在画框的前景,这样的镜头就叫做“过肩镜”(见图 12.10)。这种镜头让观众可以在更靠近一个角色的同时让另一个角色仍然保持在画框之内。

单人镜(single) “单人镜”就是只有一个演员的镜头。它可以是近距离镜头,也可以是中等距离或者远距离镜头。在用单人镜拍摄场景的时候,最好同时也拍摄一个相应画框大小和摄影机机位的“反打单人镜”(reverse single)。这样做的话当你在双人镜中进行来回剪辑时会带来一种流畅的剪辑效果。记住要一直保持 180 度轴线原则,这样演员的视线才能保持正确无误(见图 12.2a)。在《午餐奇遇》里这些主要人物的“双人镜”中,妇女从左往右看,而男子从右往左看(见图 12.12 和图 12.13)。



图 12.12 《午餐奇遇》,妇女从左往右看



图 12.13 《午餐奇遇》,男子从右往左看

特写镜头(close-up) “特写镜头”是一个紧凑的镜头,是一个画框、一个物体或者一个演员的脸和肩膀的一部分。在拍摄一个演员的特写时,必须了解角色何时会看向镜头(见图 12.27 和图 12.32)。和拍摄演员外形的镜头比起来,特写让我们和拍摄对象的关系更近。拍摄演员外

形的镜头使我们处于更中立的关系之中,角色也离我们更远。

景别

画面构图直接关系到镜头的景别。画面的景别决定于摄影机的镜头视角。镜头有各种不同大小的视角。长焦镜头(250 毫米)能在 100 码以外拍摄狮子眼睛的特写镜头。广角镜头(10 毫米)能于 10 码开外拍摄站在白金汉宫台阶上的整个英国王室家族的全家福镜头。

镜头的景别是画面能包含多少内容信息的决定性因素。如果场面显得太空,就应使用小视角镜头或者将摄影机移近被摄物。相反,如果画面人物和景物太满,就应将摄影机远离被摄物或者使用广角镜头。景别可以强化我们对一个人物的认可度。景别越小,亲密感越大。

导演必须彻底了解各种镜头以及它们的功用。这 and 了解适当的电影语法一样重要。某类镜头一般用于拍摄特写,长焦镜头能压缩物像,广角镜头能使物像变形。对不同镜头的选用是实现导演构思不可或缺的条件之一。

亚当·戴维森为中央车站的一个超广角场面选择了 10 毫米的镜头(见图 12.14)。人显得渺小且无足轻重。从这样一个画面开始,我们要讲关于这些人中的某两人的生活——换句话说,关于我们自己的故事。

镜头

镜头的景别决定了场景中导演让观众了解的多寡。在剧本完成的时候,导演会添加以下这些缩写。通过这些就可以区分一个剧本到底是分镜头剧本还是拍摄台本。大多数的镜头都能归到以下的类别里:



图 12.14
《午餐奇遇》
中的超广角
镜头

ECU:extreme close-up 大特写(眼睛和鼻子)

CU:close-up 特写(整张脸)

MS:medium shot 中景镜头(人的躯干)

WS:wide shot 广角镜头(整个身体)

LS:long shot 远景镜头(环境中的整个身体)

XLS:extreme long shot 大远景镜头(大环境中的小身体)

镜头视线

一个镜头可以采用不同的视线进行拍摄。导演应向观众交代清楚,是角色的视线、导演的视线,还是“上帝”的视线。

第四面墙

在剧院中,观众首先看到的是舞台的前部,舞台的两面侧墙和后墙构成戏剧的场面。幕布开合一侧称为“第四面墙”,这是一个看不见的窗口,通过它观众才能看到戏剧事件。

在影视片中,摄影机镜头就是第四面墙。如果角色直接面对观众讲话——也就是说,直接面向镜头讲话——他也就“打破”了这第四面墙(图 12.15)。因为这会干扰观众的观看,所以一般只在为造成特殊的戏剧效果,或为产生喜剧效果时才使用。如果演员只是看着镜头的左侧、右侧或上侧、下侧,就不会破坏剧情的展开。

观点镜头

对第四面墙最有效的利用方法和对电影的“窥视”特性最有效的发挥就是使用观点镜头。用这种镜头拍摄角色穿过树林时,镜头(通常使用



图 12.15 演员直视镜头,打破了第四面墙,选自《镜子,镜子》

手提摄影)变成了角色,前景空无一人,镜头摇晃着发出沉重的喘息声。

“揭示”

“揭示”(the “reveal”)是电影语言最为丰富的表现手法之一,拍摄时通常需要移动摄影机。运用这一手法时,场面从一个摇镜头或者使用轨道车或利用镜头变焦的推拉镜头开始,最后落在一个能揭示故事某些方面的角色、道具或场景上。希区柯克的《后窗》的开场镜头就是一个极好的例子。摄影机缓慢地在主演詹姆斯·史都华(James Stewart)的公寓里移动,用视觉线索揭示了人物的身份和他为什么会脚绑石膏躺在公寓里的原因。一个摔坏的照相机,一张拍着一辆赛车阻挡住空间的照片,另外还有一些照相机和以他的摄影作品作为封面的《生活》杂志。无需一句台词,观众就已经了解了所展示的重要信息,从而故事可以继续下去。

在餐馆的场景中,我知道会有几个用台车横移拍摄的场面,让他看着她从过道上走过。后来我才想到,用一个摇镜头来表现她坐到了一个错误的位置上。

——亚当

这选自《午餐奇遇》的四个镜头(图 12.16 至图 12.19)向那个妇女(以及观众)揭示了她当时所坐的位子并不是她放沙拉的那个位子,因为她的包并不在那里。

摄影机运动

在为你的作品选择摄影风格的时候,应该考虑是采用静止拍摄还是运动拍摄以及为什么要这么拍。运动摄影也是要有根据的。运动可以是画面内容的运动,也可以是画框本身的运动,还可以是两者的互动。摄影



图 12.16 摇镜头是《午餐奇遇》中常用的“揭示”镜头



图 12.17



图 12.18

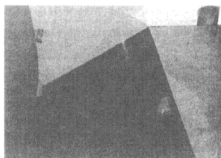


图 12.19 镜头揭示了那里没有包

机本身可以是静止的,可以让镜头前的动作根据摄影机的角度来进行设计和调度。随后演员朝着镜头的方向走动,成为特写,或者向镜头的反方向走动,成为一个广角镜头。

为了让影片具有较好的节奏,导演可以用镜头运动为场面注入一些活力。一个平摇,一个俯仰、横移、推拉或升降拍摄都能使画面获得勃勃生机。比如,两个角色在餐馆用餐,一名侍者走出厨房门,把他们点好的食物送到他们的桌上。你可以用侍者行走带动镜头平摇或横移,穿过餐厅最终到达餐桌。在拍摄两人对话的场面时,镜头可以缓慢但持续不断地横移,这一运动虽然没有任何动作根据,但它可以使场面具有一种神秘感和紧张感。

摄影机的运动可以使一个静止的对话场景活跃起来。让演员们自主探索两个人中的任何一个可能会产生的自然举动(排练阶段正是设想这种举动的时机)。你要问的问题是:场面中的角色是否站在一个不变的位置上彼此交谈,是否需要走动一下,或者坐下来,打开窗户,或是做一些其他的动作呢?如果答案是肯定的,那就需要安排一些动作幅度比较小,但却比较有效的摄影机运动。

电视剧已经有效地采用了将移动的摄影机作为一种活跃气氛的设备的观念。《纽约警探之蓝色出击》(NYPD Blue)使用“漫游”的摄影机来创造焦虑、不稳定和紧张的氛围。《急诊室的故事》(ER)使用一个不断运动的摄影机来模拟狂乱的步伐和医院的真实环境氛围。《法律与秩序》(Law and Order)里还把两种摄影风格进行对比:当故事的第一部分聚焦于法律的时候,摄影机总是运动的,而发展到第二部分聚焦于秩序的时候,摄影机就静止不动了。

这里还有其他一些让摄影机运动起来的根据:

- 跟随一个人物的运动

- 用一个交通工具来引导摄影机穿过街道
- 构建一个地形或场景的地理环境
- 靠近一个人物以加强我们与人物或目标的关系
- 离开某人或某物,达到更客观的效果
- 靠移动来揭示一些重要信息
- 靠移动来重新构图或安置角色的变动
- 根据戏剧化目的来将摄影机提高或降低

摄影机的移动可以使一个场景显得活泼,但同时它也会占据制作的时间。不仅因为完成移动摄影的拍摄需要更长的时间,而且也需要更长的排练时间。演员的经验越少,排练的时间就会越长。

平衡

过于剧烈的摄影机运动可能会干扰观众观赏故事的发展过程,而导演又必须设法刺激摄影机不断进行微妙的运动,这里就有一个存在于讲述故事和镜头活力之间的平衡问题。如果剧本要求镜头有显著的运动,比如快速的推拉、急促的横移等,导演就该在预算和日程的规定范围内毫不犹豫地运用手边的有利条件来完成它。将一个动势强烈的镜头分切成一个静止镜头会产生某种特殊的效果,就像把一个强动感的快速横移镜头剪切成另一个强动感的升降机运动镜头一样。

单个长镜头

在一个镜头里面调动摄影机、灯光和演员是保持场面活力最理想的方法之一。它能让演员将一个动作场面从头至尾一气呵成。在一个镜头里面对这种摄影元素动感的运用是摄影美学的最高境界之一。然而,调度单个镜头的场面是相当花时间的。它需要演员和工作人员进行大量的排练。如果你觉得这种拍摄太难以实施,不妨考虑运用几个不同的镜头来拍摄这一场面。无论何时都必须记得要有一个备用计划。

除非有了正确的速度和节奏,否则一次性完成单镜头场面的拍摄一般是不大可行的。因此,当你设想用一个单镜头拍摄某一个完整的段落,可以拍一些插入镜头,这能使你在剪辑时有“退路”。通常,为了补救一个单镜头场面,剪辑师会先使用这一场面的开头部分,然后切入一个相应的插入镜头或者特写镜头,最后用一个与之之前有所不同,但效果更好的镜头来返回到原先的单镜头场面。

镜头的运动

镜头运动有许多不同的方式:

- 平摇

- 俯仰
- 平摇/俯仰结合的摇拍
- 变焦(相当于简单的台车推拉)
- 移动台车拍摄(用轨道或不用轨道)
- 轨道车拍摄
- 手提摄影
- 升降机运动
- 斯坦尼康
- 汽车、直升机、船(行驶中拍摄)

以上这些方式可以进行不同的组合使用。

平摇/俯仰 平摇是摄影机水平方向的左右运动,俯仰是摄影机垂直方向的上下运动(见图 12.20 和图 12.21)。在画故事板的时候,平摇或俯仰是通过画连续几幅用箭头连接的画面来表示的。这标志了摄影机的运动。用平摇镜头最好的动作契机就是一个物体在空间内的移动。跟随运动物体的平摇镜头令摄影机运动的速率和运动轨迹更自然。最困难的平摇镜头是贯穿整个景观的镜头或者是对静态物体的镜头,这是由于在拍摄这些镜头时,任何不平稳的运动都显得十分突出。除非是你本来就打算用一个快速摇摄镜头,不然摇的时候一定要尽量地慢,以防频闪。俯仰镜头也是一样的道理。平摇/俯仰镜头的组合是非常有用的手段。

变焦 有一种镜头可以不需要移动摄影机,直接通过光学原理来变化焦点的距离。

移动台车拍摄 摄影机可以来回移动。移动台车可以在轨道上移动也可以不依靠轨道独立移动。图 12.22 至图 12.24 是《特鲁曼》中一个使用移动台车的后拉镜头。请注意主要人物与画框的关系仍然保持不变。

轨道车拍摄 指的是摄影机在人物运动的一侧一起运动。

手提摄影 手提摄影可以给所拍摄的场景提供一种特殊的动感。摄影机的小幅度运动,尤其当拍摄角度是人物的观点镜头时,手提摄影在增强画面真实感的同时也产生一种紧张感。但同时也必须指出的是,一个镜头中过多的手持摄影机运动会影响到观众的观看,使他们感到疑惑。在手持拍摄的时候用广角镜是比较合适的选择,这是因为广角镜拍摄使所拍的画面稳定。手提摄影可以营造纪录式、“现实风格”以及真实电影的感觉效果。它可以替代移动台车拍摄的镜头,因为如果你时间很紧张的话,手持拍摄会节约你大量的架移动台车的时间。



图 12.20

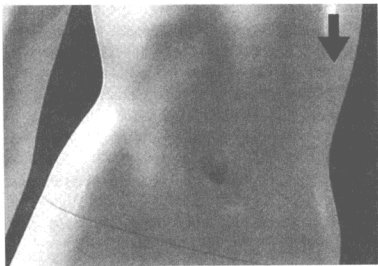


图 12.21
《镜子, 镜子》
中的一个俯拍
镜头

我看过弗雷德里克·威斯曼的《高中》，这是在菲律宾的一个公立高中拍摄的，而且我曾经就是在菲律宾的公立高中上学的。我是在美国华盛顿看到这部影片的，因为它在菲律宾遭到禁播。我是1969年看的，看得我大吃一惊，因为它所拍的和我的真实生活完全一致。但这又完全是另一种风格的纪录片——真实电影，这是我以前从来没有接触过的。

——简



图 12.22 《特鲁曼》中的一个移动台车后拉的镜头



图 12.23



图 12.24

升降机运动 指的是摄影机架在可离开地面的可移动的三脚架上进行拍摄。

斯坦尼康和行驶中的拍摄（借助汽车、直升机和船的拍摄）将在本章后半部分进行讨论。

场景镜头组合

一个场景是从各个不同角度和视点被拍摄或“组合”（cover）而成的。各个不同段落在剪辑室被组接在一起的时候，这些不同的角度应该分别表现出导演的画面构思。

他们坐在餐桌旁的时候，我是用标准的拍摄方法来拍摄这一场面的。先用了一个大景别的中景，两人都在画面中，然后再将镜头推成特写。然后我又插入了一个盘子的特写镜头。

——亚当

导演的主要职责之一就是恰当的镜头送往剪辑室。“场景镜头组合”（coverage）就是指构成段落的镜头的总和。有的时候 20 个镜头才构成一个 1 分钟的场面，也有时 1 个镜头就包括一个 5 分钟的场面。

以下是《特鲁曼》中“爬绳子”场景中的 10 个镜头，从这些镜头可以大致看出讲述一个故事所需要的镜头组合。

1. 首先我们看到特鲁曼仰视着他所要爬到的高度。
2. 接着是从他的主观视角去看他所要爬越的遥远无比的距离。
3. 第三个镜头拍他对这个任务的反应。
4. 后一个镜头是他挂在绳子上非常害怕。
5. 广角的拉开镜头展示了他所爬上的高度和有哪些人在催促怂恿他。
6. 其他同学的反应镜头。
7. 另一些同学的反应镜头。
8. 特鲁曼仰望绳子感觉绳子将要断了。
9. 一个特写，磨损的绳子正要将他摔下。
10. 教练和同学对他表示拒绝和失望的广角镜头。

从不止一个角度来拍摄每一场面的重要元素是形成足够镜头的关键之一。表现同一场面的不同镜头——可能是对主镜头、双人镜头、特写镜头和移动台车镜头的综合运用——在剪辑室里经过分别挑选，从某一角度拍摄的镜头中选 10 帧画面，再从另一个角度拍摄的画面中选 20 英尺的



图 12.25
主人公的
头指明摄
影机的拍
摄方向



图 12.30
反应镜头

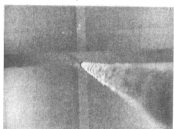


图 12.26
视线镜头



图 12.31
反应镜头



图 12.27
特写



图 12.32
特写



图 12.28
单人镜头



图 12.33
插入镜头



图 12.29
大景别广
角镜头



图 12.34
广角,迷你
总角镜头

胶片,如此延续下去,直到这个场面形成了你所预想的速度和节奏为止。

学生注意:许多学生计划拍摄的镜头数太多了,只有经验才能告诉你如何做出一天的计划。有一个规律是,把你的目标定为:宁要严谨的五分钟,也不要草率的十分钟。要有心理准备,最后不是把几个镜头删掉,就是把几个镜头剪碎拼成一个镜头。

制作学生短片与制作专业短片有所不同。作为一个学生,在制作影片的过程中自然会遇到许多问题:比如找到设备和一个好剧组,总是很困难的——总是要与学校当局交涉。你不可能拍得十全十美,也不可能拿出完美无缺的作品,因为你不可能总是能按照计划行事。

——亚当

第二剧组(second unit)/B卷(B-roll)

在拍摄不需要声音的素材(在电影中被称为 MOS 镜头)时有一种便宜省钱的方法,那就是使用通常被叫做“第二剧组”的工作团队。在录像行业,把它叫做 B 卷。第二剧组一般规模较小(通常在外景工作的时候采用),这就意味着他们可以迅速而有效地转移。他们也不必为了获得良好的录音条件而非得等到一辆卡车开走后才工作。第二剧组可以用来拍摄构建场景的镜头、转场镜头、切出镜头、过场镜头——事实上,只要是不需要主要演员的动作都可以拍摄。在电影拍摄中,他们可以使用一个小型的、轻薄的 MOS 摄影机,这种摄影机不用记录同期声。

连贯性

剪辑师总是想让影片组接得天衣无缝,只有在镜头合适的前提下才能做到这一点。保证剪辑天衣无缝的最好办法就是保持场景镜头的连贯性和保持动作的持续性。

所谓“连贯性”(continuity)就是指动作在整个场景中保持统一。比如,如果一个演员在抽烟,那么随着场面的发展,这支香烟应该不断地缩短。如果你像通常那样,不按故事顺序拍摄这一场景,就应让香烟长度符合场面的真实时间。

动作的重叠

演员们在不同角度中的表演都要相互吻合。在一个动作上进行分切能使一个镜头与另一个镜头的过渡显得流畅。设想一下这样一个场面:全景中一个角色坐下来,下一个镜头是坐在椅子上的角色的中景。一喊

“开拍”，导演就必须让演员把“坐”的动作表现在镜头内。在前后两个角度的镜头中都有角色正在坐下的动作，这就能使剪辑师在这一动作中找到正确的瞬间进行分切。

180 度轴线规则

镜头衔接的一个最容易混淆的地方是与轴线规则有关。尽管轴线规则并非绝对不可违反（许多导演并不重视这一规则），但在组接两人对话场面时，如果违反这一规则，画面就会显得奇怪。

“视线”，或者角色正在看的方向关系到画面方向。观众必须能够跟随角色的视线，看角色所看到的东西（见图 12.24）。摄影者必须遵循这一规则，镜头到剪辑室中才能进行有效的组接（见图 12.26）。

再回过头去看看图 12.2a，如果导演不越过这条 180 度的轴线，角色就会显得一直在看着听他说话的人。如果导演越过这条线，角色就会显得在看别的地方。

假设人物 A 是从画面左侧看着画面右侧的人物 B，那么如果要让观众相信他们正在进行面对面的交谈，人物 B 就一定要从画面的右侧来看左侧的人物 A。如果用过肩镜头拍摄，摄影机应被设置在越过人物 A 右肩的地方，或反过来，应设置在越过人物 B 左肩的地方。只有这样的设置，才能使画面上的人物显得彼此有眼神上的接触和交流。

如果是拍人物 A 的特写，摄影机则应设置在人物 B 的位置上，或者更近一些。演员应看着摄影机的右侧。画面外的那位演员也应将自己的脸部靠近摄影机镜头的右侧，这样才能让画面中的人物有正确的视线。如果因为拍摄现场的限制不能让人物 B 站在摄影机旁边，他也应在别的地方为对方提供相同的视线。为了保证视线正确，摄影者可以在摄影机镜头右侧贴上一张白纸条儿，让演员对着白纸条说台词。

拍摄对话场面时，摄影机摇动拍摄相反的角度，导演和剧本监督都很容易混淆演员到底应该看什么方向，是看画面的左侧还是右侧？这时与其碰运气挑一个方向，还不如把两个方向都拍摄下来，好让剪辑师来选择正确的方向。

越轴

如果想要越过 180 度轴线的話，你可以采用一个移动台车运动镜头或者用一个插入镜头。通过改变观众的视点，你其实建立了一条新的轴线，但是要让观众清楚这个场面是在什么地方。如果在主镜头中导演已经清楚地交代了角色所处的位置和场景的面貌，那么在这个场面中让演员和摄影机运动就会比较容易保持空间感。

交代清楚

如果在技术问题上出现混淆,导演就要冒使观众丧失注意力的风险。比如,应该谁对着谁说话,两者彼此的空间关系应如何安置等等。这些问题都很容易发生。比如当一个场面需严格地以特写镜头拍摄时,就应为观众提示方位,比如,可以用一个主镜头对空间进行限定。

画面的运动方向

假设一个角色从画面的右侧走向左侧,如果下一个镜头是这个行走动作的继续,角色就应保持与刚才相同的画面运动方向。如果另一角色正朝相反的方向行走,并且以与第一个角色平行的动作插入画面,观众就会假设他们正在朝对方走去,最终可能会相遇。

一辆汽车从画面左侧向右侧行驶,应始终让它保持同一运动方向,除

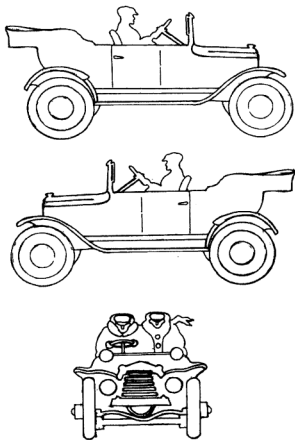


图 12.35 汽车应保持相同的运动方向。一个让它改变方向的办法是,让汽车朝着镜头运动

非是导演有意要改变它的行驶方向。导演只要切入一个汽车面对画面或者背对画面行驶的镜头,在接下来的一个画面中就能改变它的行驶方向了(图 12.35)。

特殊镜头

在与你的摄影指导商量之后,再决定对一些特殊情形采用最佳的拍摄方案。比如变速摄影(慢动作、快动作)、操控摄影机快门速度、白天拍夜景、遮片镜头、缩微模型、多画面摄影、蓝幕特技、水下摄影等。

为了拍摄《午餐奇遇》里的一个女演员的高角度镜头(见图 12.36),需要一把梯子,



图 12.36

而且拍摄的时候要注意保持平稳。

多机拍摄 一些段落(如特技表演或音乐会)需要一架以上的摄影机同时拍摄。

光学特技和特殊效果 请参见第十八章“底片处理/在线编辑”。

光线

画面构图的一个重要手段是对灯光的运用。摄影师很早以前就懂得了这里的奥秘,这也就是为什么他们把自己的工作比喻为“用光作画”的原因。剧本应该提示场面的氛围和光线的明暗。一个夜间的追逐场面必须显得十分神秘;有的地方明亮,有的地方充满阴影。相反,喜剧则一般都要求有明亮的光线。

在剧本的基础上,导演和摄影指导为影片确定场面调度、摄影和照明风格的形式。这种形式既可以是自然主义的,也可以是风格化的。风格一旦确定之后,就应在整个拍摄中一以贯之。本书所用的三个案例影片就是这种统一风格与形式的优秀范例。《特鲁曼》是一部喜剧,光效始终明亮鲜艳;《镜子,镜子》具有一种演播室的光效;《午餐奇遇》受到阿尔弗雷德·斯蒂格里茨(Alfred Stieglitz)黑白摄影的启发,采用了与这种风格相统一的画面形式(图 12.1)。

有两种基本的人工光:硬光和软光。“硬光”(hard light)有一个光源或发光点,比如烛光、灯泡、太阳等。而“软光”(soft light)是一种泛光或散射光。硬光照明设备包括白炽灯、石英灯、弧光灯以及菲涅耳(Fresnel)螺纹聚光灯设备。太阳也应被视为硬光光源。硬光比较光照射得更远,

比软光反差更强烈;硬光会产生阴影,软光没有阴影。

经典的“三源布光法”使用三种光:主光、辅助光和背景光。“主光”(key light)是对场景和被摄体照明的主要光源;“辅助光”(fill light)用于强调阴影中的细节,软化光线的影调;“背景光”(back light)用于勾勒被摄物的轮廓,使之从背景中突现出来。对这种基本的布光方法,只要变化一下这三个光位光线的角度、距离和强度,就能设计出自然主义和风格化的不同照明方案。

光线一般应是有根据的(比如我们应知道光源是什么),窗外射入的阳光或月光可以是唯一光源或主要光源之一,其他辅助光可以填满场景的其余部分,用于减小和主光之间的反差。反差不能过于强烈,这样的话演员脸部有光的一面将会很亮,而没有光的一面将会完全漆黑一片。

为了能制定综合有效的照明方案,导演应该考虑到以下几点:

- 光源是什么?
- 是一天中的什么时间?
- 你要表现一种什么情绪?
- 你需要高调光效(惠斯勒、德加的风格)还是低调光效(伦勃朗、卡拉瓦乔的风格)?
- 你需要高反差还是低反差?
- 场景用自然光还是人工布光?
- 阴影是硬边还是软边?
- 主光源采用高角度,还是与视线水平,或者低角度?
- 光区是正前方,是很宽,很窄,还是逆光?
- 场景中的实际光源(真实的灯光)有哪些?
- 是否有实际的灯具需要重新安置?
- 什么照度的光?
- 什么方向的光?
- 什么性质的光?
- 镜头与镜头之间如何保持光效的连贯性?

人眼对光线比胶片更敏感,可用校色滤光片观察一下场景中到底都有哪些光效。

外景的照明

在室外拍摄如果仅仅依靠阳光照明是不行的。太阳光的变化会引起光线的方向、光影甚至强弱的不断改变。另外,光线有时是灰暗的,难道你还要等到太阳从云层里出来以后再拍吗?有一个好办法,你可以从太

阳镜的反光中看天空,如果太阳在云层中像一只发亮的圆球,你就会估计到它什么时候能够破云而出。

有许多克服阳光对所需光线影响的方法,其中有一种,就是安装一种半透明的正方形幕布,叫做“绸幕”(silks),用来过滤阳光。用这种方法一整天都能保持一种稳定而柔和的光效。如果太阳被云遮住,还可以用灯光继续照射幕布,保持光圈不变(参见本书第265页“曝光”)。绸幕只能用于中、近景的拍摄,用全景的话它就会出现在画面里。应该赶在场景中的光线最合适的时候把全景的镜头拍完。

反光板或“反光片”(bounce cards)常常在室外起到补光的作用。把它放在镜头范围以外,这块表面白色光洁的板会将阳光(或其他光源的光线)反射到演员脸部,产生的光效能把演员的轮廓从背景中勾勒出来。

在室外拍摄,剧组处在阳光和天气的支配之下,“追赶阳光”成了外景地中的主要任务。你只有在太阳升起以后才能拍摄,当太阳落山时,渐渐昏暗下去的光线就不再足以照亮场景了。

内景的照明

内景照明也会有另外一些困难。虽然白天的内景也要依靠阳光照明,但在窗外安装灯具,采用人工布光比较容易保持光效的一致。研究一下你的场景。光线从哪边来?实际采用的灯具所起的作用是什么?很大程度上,这是一个如何利用现有光源以及如何增强光效从而获得合适光圈的问题。

内景照明需要克服的最大障碍是空间的限制。在实景中,各种灯具、道具、剧组人员、演员挤在一块儿,真正留给灯具放置的空间所剩无几。所以建议你使用“灯具托架”(spreader,见术语表)来悬挂灯具。

有一个灯光方面的问题:体育馆使用荧光灯照明,我没有时间也没有钱为所有的灯都安上滤色镜,它们总共有一百二十多盏。这样我们也只好全部用荧光灯来照明,也就是说,我们还得在附近找一家设备租赁部来租用他们的荧光灯。

——霍华德

纪录片的照明

纪录片剧组很少随身携带照明设备。一个采访场面一般只需要几盏灯和一个反光板就够了。在室外,带有电池的太阳灯可用作暗处的照明,而没有必要把灯接到电源上。这就使纪录片剧组能够自由地到达任何地

方进行拍摄。这一点(可以自由择地拍摄)在真实电影风格拍摄中十分必要。

单纯从美学上说,我更喜欢在室外进行采访。在我拍的一些关于流动电影院和旅行马戏团的纪录片当中,我有机会创造性地利用室外环境来安排采访。我在室外场景不使用灯光,只用反光卡。我知道这有点不太正统,因为多数纪录片都是把拍摄对象放在办公室和客厅里,那里有完全可以控制的灯光。室外采访的一大缺点是声音,纪录片主人公总是像住在大型飞机场附近一样。

——简

电视片的照明

过去,安装在基座上的笨重摄影机,在进行三机拍摄的时候需要大量灯光。现在的许多多机拍摄仍然是这样。从几个不同方向同时拍摄同一对象,无论在哪个机位方向上都必须有大量的光线才行。随着电视画面表现稳定和逐步地向电影画面靠拢,因此,它们的照明方式也越来越相似。

直到今天,电视的图像还是与电影有差距,这是因为胶片乳剂的感光敏感度与录像带完全不同。这就导致电影和电视具有不同的景深和不同的宽容度。电影摄影机能用22-2.8光圈的透光量拍摄普通相机8-11光圈的景物,但电视摄像机就做不到这一点。电视的宽容度大约是40:1,相当于五个光圈刻度;电影的宽容度为128:1,相当于十个光圈刻度。电影能表现九种程度的灰,电视只能表现三种。

电视图像在表现特写镜头时还是非常清晰的,但表现大远景的时候图像就开始模糊了。这一点非常重要,因为电影和电视最基本的区别之一就是它们的放映方式不同。电视的投影距离非常有限,所以我们看到的图像都是专门为电视屏幕摄制的,这些图像的大小比较适于表现特写镜头,但很难表现远景,这是因为远景中的元素就不如特写中那么明显了。

拍摄电视时,应避免使用白色背景和红色服装。白色容易“溢出”画框,红色则可能扩散。也不要对着阳光拍摄,电影摄影机拍摄阳光时可以调节光圈,但直接拍摄阳光则可能损坏电视摄像机镜头中某些敏感的元件。电视摄像机还对彩色滤色镜(colored gels)十分敏感,在拍电视中尽量少用。

大多数电视摄像机都装有自动光圈。也就是说,如果摄像机正在拍

摄室内场景,将镜头摇向窗户,窗外的阳光能使光圈自动进行迅速的调节。这种调节在画面上看就是画面中的图像会突然变暗。为了避免这一问题,可以使用手动光圈。

最后,电视制作还会涉及到播出标准的问题。在拍摄过程中,使用波形示波器(waveform monitor)能让摄像师确定需使用多少灯光才能在示波器上产生达到播出标准的波形信号。在某种程度上,为了营造情绪氛围而设置的光效是不符合这一标准的,唯一的解决办法就是增加灯光。

为了说明这一点,我们可以考虑一下电视片的发行情况。比如说,一部有许多夜景场面的电影准备拿到电视上播放,主要是将35mm胶片转录为一英寸的低对比度录像带。稍后,半英寸的录像带也会“打入”市场。由于这种转换,夜景场面会显得很黑、很模糊,很难让观众看清画面的内容。其结果是,许多电视片市场的买主,尤其是国外市场的买主,将不会购买含有过多阴暗、低调或夜景场面的电视片。

剪辑

在进入剪辑室之前,在运动中拍摄的时候就应考虑到剪辑的技巧。应该像剪辑师那样来考虑问题,问自己以下问题:

- 这个镜头上接哪些镜头?
- 这个镜头下接哪些镜头?

这样的考虑会引导你发现动作单元或场景间的镜头过渡。它会促使你去考虑一个镜头是如何开始又是如何结束的。场景间是叠化(dissolve)、淡入淡出(fade out/fade in),还是划像(wipe)? 如果每个场景的结束或开端使用一个主要演员的特写镜头会给整个故事带来怎样的影响?

使用各种剪辑技巧的目的是使画面流畅,除非是为了达到特殊的戏剧效果,比如凌乱的剪切、划、快切等(见图12.37和12.38——反应镜头和插入镜头)。

许多优秀的导演都具有多年的剪辑经验。剪辑师对什么剪到一起有效,什么剪到一起无效能很快做出判断。所有导演、摄影指导和剧本监督都应当认识到如何拍摄一个场面才能保证最后的剪辑效果。

纪录片

对于有些纪录片,你可能需要一些切出镜头(主戏中突然加入一个内容相关但非主要动作的镜头)和一个采访者的反打镜头。这些镜头通常都是必须拍摄的,这样的话剪辑师在后期不需要跳切到说话者的镜头就可以保持整个语境的连贯。除了从个人经验中学习以外,学习镜头组接



图 12.37
《午餐奇遇》
中的中景反
应镜头



图 12.38
《午餐奇遇》
中的插入
镜头

的最好方法就是去研究那些杰出的叙事影片和纪录影片的片段。计算镜头数,观察它们不同的拍摄角度,研究镜头是如何组接的,剪辑是建立在什么线索和运动的基础之上的。

设 备

作为一名导演,你不必懂得摄影机和其他设备的全部知识,但应该了解这些设备的功能和用途。举例来说,如果导演想要让摄影机运动,他就

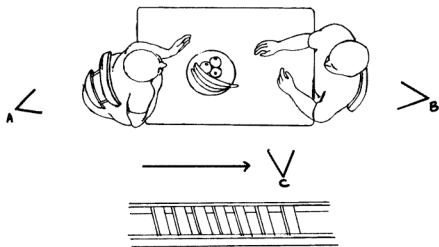


图 12.39

应该首先了解自己面临哪些选择,每个选择会产生什么效果,这个效果最终会如何增强故事的感染力。摄影机的镜头是导演的工具,必须对此有彻底的了解。了解一个镜头可以揭示多少内容,对在给定时间内告诉观众多少信息量的掌控能力是非常必要的。

应该熟悉你的工具,因为你要用这些工具去刻画画面的内容,营造画面的氛围。

电影摄影机

电影摄影机是一个闭光的机械装置,未经曝光的胶片从这里面穿过。电影摄影机由以下部分组成:

- 镜头:将外界中的光线聚焦于胶片上。
- 镜头框:是镜头与机身的接口。
- 寻像器:能让摄影师看到镜头取景的情况。
- 机身片膛:是在胶片曝光前后容纳它的闭光区域。许多摄影机使用一个分离的胶片盒来容纳胶片。
- 传动机件:是摄影机运行的动力装置。
- 卷片齿轮:将胶片拉至片门,再停下来进行适度的曝光。
- 光闸:在胶片逐格曝光的间隙用来遮挡光线。

胶片样式

超8毫米胶片(super 8)

1932年标准8毫米摄影机问世,使用的是从16毫米胶片正中裁开的

8毫米胶片。1965年,柯达公司推出超8毫米胶片,它片宽仍为8毫米,但改善了颗粒现象,提高了清晰度,画面面积较标准8毫米影片大50%。标准8毫米胶片现在几乎已经不再使用。

超8毫米胶片摄影机并不昂贵,而且容易携带,使用简便。胶片是插在口袋大小的软片卷中。许多超8摄影机可以在摄影机里直接录制声音,但具有录音功能的磁性条状胶片却很难找到。超8一度是家庭录像的选择,但最终被更小的摄影机所取代。

近期,超8又在某种程度上有所复苏,这是因为它有时可以用在音乐录影带、电视广告,甚至是故事片上(奥利弗·斯通和他的摄影指导罗伯特·理查德森就喜好使用超8设备)。由于有了像在洛杉矶的Super8 Sound这样的公司(www.super8sound.com),超8设备至今还保有一定的活力。该公司通过使用一种胶片切割机械来使大量的彩色和黑白胶片可以容纳于超8的软片卷中。相比较于用超8格式来编辑和发行胶片,电影制作者们更倾向于选择先用胶片拍摄然后转换成录像带形式,或者是放大印制为16毫米或35毫米的放映拷贝。

使用超8设备可以获得小型机器的便利性,同时图像质量又十分优越。电影制作者如果想要获得粗糙的、颗粒感的风格化效果或者想要复现老电影的感觉,可以采用某一种更具颗粒感或者对比度更强的超8胶片进行拍摄,而无需对16毫米或35毫米胶片进行缩制。

16毫米胶片

16毫米胶片从20世纪20年代作为一种业余胶片形式出现以来已经经历了巨大的变化。由于16毫米摄影机的便携性,它往往成为新闻工作者和纪录片导演的首选。在70年代和80年代,16毫米摄影机和胶片有了巨大的改进,已被用于电视纪录片、低成本故事片、动画片以及先锋作品的拍摄。到20世纪90年代,许多过去用16毫米拍摄的作品都改用录像带拍摄,因此16毫米作为一种发行格式已经几乎被人们所遗忘。

尽管有了如此的趋势,但目前仍然有更新的、颗粒更细致的16毫米(以及超16毫米)胶片被用于较高成本的纪录片、音乐录影带、某些电视节目、电视广告以及许多低成本的故事片中。它们可以获得更丰富的图像,在某种程度上可以与35毫米胶片相抗衡。

超16毫米胶片

20世纪70年代,超16毫米胶片通过画面横向扩展到声位区或双层打孔胶片上的多余打孔区而形成。超16毫米胶片可以使每帧画面面积扩大40%。它本身并不是一种发行格式,而是专为放大成用于剧院发行

的35毫米胶片而设计的。由于超16毫米胶片可以录制更大、更宽的画面,所以在制作35毫米的宽荧幕画面时,它不再需要像标准16毫米胶片那样进行一定量的放大和裁剪。如果拍摄方法得当的话,超16毫米胶片在转换成35毫米时会显得十分出色(《离开拉斯维加斯》就是一个典型的例子)。超16毫米胶片越来越多地成为了宽荧幕或高清晰电视形态的原始节目媒介。

一些摄影机(比如大多数的Aaton摄影机)可以在16毫米和超16毫米之间进行切换。如果你想要展示一部超16毫米拍摄的电影,你必须将它转换成录像带形式,或者将它放大至35毫米,又或者做成特殊的16毫米减薄印刷版本。

35毫米胶片

用于故事片、电视广告以及非录像带拍摄的电视电影的标准胶片样式就是35毫米胶片。传统的35毫米摄影机十分笨重,而且租借非常昂贵。新一代更轻薄的35毫米摄影机可以直接手持并配有稳定设备,如斯坦尼康(Steadicam®)。它可以提供更大的可移动性,也可使16毫米技术用于故事片(见图12.40)。

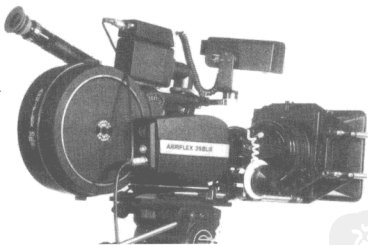


图 12.40 35
毫米电影摄
影机

画幅宽高比

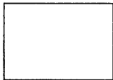
胶片样式指的是电影胶片材质本身以及记录在胶片上的图像的大小和形状。16毫米胶片和超16毫米胶片使用的是同样的宽度规格(16毫米),但它们画幅的大小却是不同的。画幅宽高比指的是胶片和荧幕上画幅的宽和高的比例。几种胶片样式的标准比例(8毫米、超8毫米、16毫

米以及传统录像带/电视)是4:3,即1.33:1,读做“一三三比一”或简称为“一三三”。

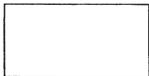
在35毫米胶片中,有声电影的满幅宽高比约为1.33:1,被称为“艺术与科学学院片门”(Academy aperture),这称谓取自于美国电影艺术与科学学院(Academy of Motion Picture Arts and Sciences)。尽管这种宽高比一度被认为是剧院的标准,也是电视的传统标准,但它对当代的剧院观众来说已经太窄了。

大多数在美国剧院放映的电影被制作成1.85:1的宽高比,这就是宽荧幕电影。欧洲的剧院电影的宽高比是1.66:1,即拥有相同的高度,但没有1.85:1的电影画面宽。大多数的宽荧幕系统在放映1.33:1的画面时都会将顶部和底部进行裁切,这样就会使画面比例显得更宽。

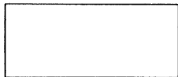
4:3/1.33:1
学院标准电视、
35毫米、16毫米以及
超8毫米胶片样式



1.85:1
美国宽荧幕样式



2.25:1
深景电影(Vista Vision)
样式



2.36:1
70毫米满幅片门样式
(Full Aperture)

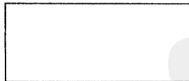


图 12.41 画幅宽高比

摄影机部件

片盒

如果胶片卷成了一个非常大的卷型尺寸(400~1000英尺),它就要被放置在片盒中,与机身相连,使胶片穿过镜头的片门。片盒的一侧是输

片卷轴,胶片从镜头背面通过,被曝光之后由片盒的收片卷一侧收回片盒。

电池

电影摄影机通常使用独立的可充电式的“电池带”(battery belts)。总是要记得检查电池。当电池遇冷的时候,它释放的电量明显减少。

片门

镜头和胶片之间的盘片叫做片门。片门本身是一个在盘片上的长方形切口,由镜头进入的光线通过这个切口进入摄影机。遮挡胶片片基的快门其他部分叫做“压片叶片”。

光闸

当胶片齿轮将胶片的画格送到镜孔前,光闸就会打开让光线照射胶片。在光闸再次打开进行又一次曝光之前,胶片会全部停止运动。

曝光

进入镜头的光线量和生成影像需要持续的时间称为“曝光”。光量的变化可以用光圈系数来测量(可用 f-stop 和 t-stop 这两种调整光圈的装置)。镜头上有一个环状开关,能调节光圈的大小。改变曝光会影响到景深的范围。电影制作者可以采用以下手法来控制曝光:胶片速度、不同镜头的选择、快门速度以及进光量。

镜头

镜头是可以装卸的,将何种镜头安装在摄影机前部取决于拍摄的需要。前一个镜头可能会需要长镜头(250 毫米),而下一个镜头也许会需要广角镜头(5.7 毫米)。“超”倍速镜头(对光线特别敏感)有助于在低照明条件下的拍摄。

因为这不是毕业作品,他们不允许我使用太多哥伦比亚的设备。我只简单地带了几件最基本的东西。我知道我得租很多设备。我租了一副高倍速镜头,用来拍摄中央车站里面的场景,这比租大量足够曝光的灯具便宜多了,而且画面更出色。

——亚当

在摄影机配件中,可用的镜头种类非常多,但绝大多数镜头不外乎以下用于 16 毫米摄影机的三种类型:

广角镜头 这种镜头(5.9 ~ 12 毫米)可用于捕捉大量信息,画面的“视野”广阔,能充分利用低照明条件拍摄,画面纵深较大,能承受摄影机

运动,还可用于扭曲画面形象。

标准镜头 标准镜头(16~75毫米)可用来拍摄场景和人物的“标准”画面,具有适当的景深。

望远镜头或长焦镜头 这种镜头(75~250毫米)用以穿过不需要的前景细节来拍摄有关内容。能压缩画面空间,使画面显得扁平,产生某种戏剧性的视觉效果。

变焦镜头

最常见的镜头是变焦镜头。有了它,导演和摄影指导只需调整变焦环,就能迅速改变画面的景别。硬镜头(hard lenses)或者固定镜头,尤其是高倍速镜头,可以让变焦镜头在少于所需进光量的条件下使胶片感光。许多电视摄像机上只使用变焦镜头。

滤镜

滤镜、屈光镜、色片可以直接安装在摄影镜头前面,它们能让镜头获得正确的色平衡和特殊的效果,能降低镜头的吃光量,还能起到偏振光镜的效果。

寻像器

摄影机的寻像器能让导演和摄影指导真切地看到镜头所拍摄的影像。寻像器中有黑色的画框线标,表示画面里面的内容是什么,画框边缘是什么,画框外面是什么。在确定话筒要伸到离演员多近的位置才不至于出现在画面里的时候,这些画框线标就会非常有用。

如果电视画面的宽高比与拍摄时所采用的宽高比不同,这些黑色线标还能让摄影者看到电视画面将呈现为什么样子。电视画面的宽高比比电影画面小,如果演员的运动都被限制在这些线标以内,就说明它在“安全框”内。

光量表

一个物体在胶片或录像带上能否曝光,取决于物体上有多少光线,这称为“承光量”。承光量测量表可以测量从各个角度照射到物体上的光线总量,也可通过测定从物体反射出来的光线来推知照射到物体上的光线总量。反射光可用反射光测量表测定。用承光量测量表测量光线时是从物体指向摄影机,反射光测量表则应指向物体。光量读数能告诉摄影者,镜头应使用多大光圈才能拍摄到想要的效果。

测试

许多与导演对镜头的美学设计相配合的因素(胶片或录像带、镜头尺寸、滤镜、灯光、f值光圈系数),应该经过测试校准,才能拍摄出导演所要

求的特定效果。如果导演要求的效果比较复杂,或者不同寻常,我们建议你前期制作阶段进行一些实验,以此来确定如何达到所希望的结果。

电 视

电视摄像机

像电影摄影机一样,电视摄像机使用镜头来捕捉画面,但不同的是被摄物体的图像并非聚焦于条状的胶片上,而是大多数聚焦于感光灵敏的计算机芯片上,即电荷耦合器件(CCD, charge-coupled device)。CCD 由十分精细的小点,即像素(图像构成要素)组成。每个像素就如同一个微型的光表,可以读出在这点的光线量是多少。当像素接收到光线,光子就会产生并储存一个电子。一般一个 CCD 芯片不到 1 英寸的范围里可能会有成千上万甚至上百万个像素。CCD 可以在一秒内多次测量每个像素的电压。它处理这些信息,然后与电子信号一起传递出去。这样电视信号就可以在监视器(电视屏幕)上被记录或显示出来。

摄录一体机

摄录一体机(camcorder)集电视摄像机和录像机于一体。但在演播室中,却不使用摄录一体机,而是用多个独立的摄像机同时拍摄,它们可以用多个录像机,也可以只用一个录像机。所有的摄录一体机(camera/recorder)都具有以下几个要素:

镜头 控制画面的聚焦以及亮度(光圈的调节),变焦镜头还可以变化景深距离。

CCD(电荷耦合器件) 感光电子芯片,将通过镜头进入的光子转化为电子信号。

摄像部分 先处理从 CCD 接受的信号再将它传递下去,并调整画面色彩。它还可以通过快门调节曝光的时间,以及用“增益”调节改变 CCD 感受的光线度。

寻像器 一个小型的监视器,可以让你看到电视信号。

录像部分 将信号储存在录像带上。它包括磁带运输零件,将磁带运过磁头,通过磁头将信号传输到磁带上。信号可以被记录为模拟信号形式,也可以是数字信号形式,这取决于 VTR 本身。

话筒 大多数的摄录一体机都有内置话筒或者外接话筒。无论哪种摄像机都有外接话筒的端口。

电池/电源 摄像机既可以用可充电的电池供电,也可以通过接入交流电源供电。

时间码 大多数的摄像机能产生时间码,这对后期制作十分有用。

许多摄录一体机,尤其是普通家用型产品,都是高度自动化的,使用者只需要对准拍摄物体拍摄就行。这类摄像机有些没有手动调节功能。由于焦点、曝光、色彩都是拍摄过程中的创意部分,所以这些功能如果太自动化的话也不是一种优势。专业级别的摄录一体机通常不那么自动化,或者至少提供了多数特色功能的手动调整控制。

监视器

许多监视器使用阴极射线管(CRT)将电子视频信号转换为可视图像。在监视器内部,一束阴极射线会将一束电子流射向显示屏的背面(即你所看到图像的反面)。在屏幕内部是一层涂有磷的表面,当它被电子流激活的时候就会发光。这些射线就这样一行一行地“涂”满整个屏幕。射线的电流越高,显示屏就会越亮。视频信号的光亮度被称为“亮度”(luminance)。

摄像机系统通过将画面分解成一系列的水平扫描线来对画面进行处理。这种扫描线形式就称为“光栅”(raster)。摄像机的扫描从顶部开始,方向是从左到右。在扫描过程中可以读出光亮程度,一行扫描完毕后又返回左边,往下稍稍移动然后继续进行。这就非常像你的眼睛看完一段书面文字再看下一段一样。当扫描到屏幕底部的时候,它就会重新回到顶部再次开始。监视器的阴极射线管(CRT)也是同样的扫描原理,在扫描过程中不断“涂”出画面。同步信号(sync signal)保证了摄像机与监视器能在同时进行扫描。

在北美洲,传统的视频播出系统采用的是由国家电视标准委员会(NTSC, National Television Standards Committee)建立的标准。NTSC 视频使用的是 525 条水平扫描线(到具体观众家庭大约是 460 条扫描线的清晰度),隔行扫描。一“场”(field)可以在 1 秒钟之内扫描 60 次。由于两场组成 1 帧,这就是说摄像以约 30 帧/秒(fps)的速度在运行。在英国、西欧、中国和澳大利亚,使用的视频标准是 PAL 制(Phase Alternating Line, 逐行倒相)。在法国、东欧和俄罗斯,使用的是 SECAM 制(Systeme Electronique pour Couler avec Memoire, 顺序传送与存储彩色电视系统)。PAL 制和 SECAM 制都是每秒 25 帧,将画面分解为 625 条水平扫描线,这样产生的画面比 NTSC 制更锐利分明(分辨率更高)。

电视摄像机渲染色彩是通过将镜头吸收的光分解为红、绿、蓝三种成分完成的。在单 CCD 的彩色摄像机中,采用的是像素上的微型滤镜,这样可以使 CCD 测量出某一给定区域中红绿蓝光的光亮度。而在较高级

的3CCD彩色摄像机内设有三棱镜,此三棱镜把光源分为三原色光也就是红色、绿色与蓝色。三色光分别由三块独立的CCD影像感应器进行处理(类似于原始的35毫米Technicolor胶片摄影机)。视频信号中色彩的强弱称为“色度”(chrominance)。

分量视频与复合视频的比较

前面我们已经提到了电视摄像机会产生独立的红绿蓝色彩信号,在“分量视频”(component video)系统中,无论是模拟信号还是数字信号,红绿蓝三色信号都独立储存,互不干扰。各个色彩成分都有自己独立的通道(使用独立的缆线)传送到不同部件中。分量视频可以提供最鲜锐、最纯净的色彩。图像质量出众,损耗极少。但这种分量视频很昂贵,而且需要特殊设备使色彩保持独立分离状态。

在“复合视频”(composite video)系统中,色彩信号与亮度相混合(相编码)融合成一个信号并在单一的通道内传递。它把色彩“复合”了。复合视频使录像和播出更简便,但也会使图像质量有明显的损耗。然而,最重要的问题是当多次重复录像的时候,图像质量会下降得十分厉害。

红绿蓝信号压缩和编码的方法是建立在政府批准的标准之上的(即NTSC制,PAL制或SECAM制)。复合视频价格不贵而且使用简便。“复合”方式是在彩色电视机发明之初产生的,目的是为了将额外的信息填充到已有的黑白电视信号中。

除了以上的两种摄像机之外,还有第三种摄像机。它采用的是“亮度”和“色度”双缆线,叫做Y/C或者S-video(separate video独立视频)。它将色彩混合成一种色度信号,但它们的亮度是保持独立的。这种图像质量不如分量视频,但却比复合视频好。S-video缆线有Y和C导线。这种格式以Hi-8和S-VHS的形式被高端消费者群采用。这些都是目前使用的数字格式以及它们相对于“分量视频”、“复合视频”和“独立视频”的关系。

分量视频: D1(19毫米 数字),D5(19毫米 数字),Betacam SP(1/2"模拟),MII(1/2"模拟),Betacam(1/2"模拟),Digital Betacam(1/2"数字),DCT(19毫米 数字)

复合视频: D2(19毫米 数字),D3(19毫米 数字),1" type C(1"模拟),3/4"U-Matic(3/4"模拟),3/4"SP(3/4"模拟),8毫米(8毫米模拟),VHS(1/2"模拟)

Y/C(或“仿”分量):S-VHS(1/2"模拟),Hi-8(8毫米模拟)

录像监视器 电影拍摄者已经了解到在使用电影摄影机拍摄的同时

使用电视摄影机同步记录的价值。这样做可以在拍摄地即时回放拍摄的镜头,这的确是非常重要的。大家都能理解回放只是对镜头的构图、表演等进行即时反馈,而不是对比度或饱和度的真实反映。这是由电视摄影机监视器的特性所决定的。

微波监视器或电子矢量显示器才是视频信号的精准测量设备,与标准测试信号比起来这些设备可以测出精确的色度、饱和度 and 对比度。只有以下三种情况可能用到这种设备:在摄影棚里;在高成本制作中;或在多机拍摄情况下,所有的摄影机由一台视频转换器进行镜头切换。在没有这种设备的情况下,操作者必须依靠现有工具和一些常识来进行判断。

如果你有录像监视器,那么第一步就是将测试彩条从摄像机转送到监视器上。色彩的亮度、色调和饱和度都是通过肉眼的判断来对监视器进行调节。这种调节只是改变了监视器的显示情况,而不影响摄像机的成像效果。下一步就是调节摄像机的白平衡。这是极其重要的一步,必须在你当时需要拍摄的场景进行白平衡调节,而且一点都不能偏色,不然会影响所有输出的色彩以及它们的亮度。需要注意的是,监视器上所看到的图像只是一种参照,不同监视器的成像色彩是不同的。如果你去看一下卖电视机的地方你就会知道由同一信号产生的最后成像效果会有多少种差别。如果拍摄现场没有彩色监视器的话,那么操作者只能依赖于他在摄影机取景器里所看到的图像来进行判断了。取景器本身也有控制对比度、亮度和锐利度的设置,这些也要参照彩条进行调节。虽然大多数的取景器是黑白的,但彩条还是能够提供设置亮度和对比度的标准信息。同样地,这也只是一种参照,调节取景器并不意味着调节了摄影机最后的成像效果。

这种“参照”情况也同样适用于构图边界的问题。电影摄影机的取景器比电视摄像机的取景器显示的构图边界更精确。测试是否有内容溢出画框的最安全的方法是,将某一物体放在取景器画框边缘所对应的地方,然后从另一个监视器看这个物体是否仍在这个位置。如果当场没有另一个监视器,那么操作员必须“预留”好可能会被裁切掉的部分。这是因为电视屏幕的边界情况都不尽相同,有些会把有用的信号裁切造成画面效果的损失。所以说,想当然地认为在画框边界的某一物体一定会在最后成像时“找到自己原来的位置”是不可取的。在边缘位置留有一定空间是更安全的做法。

录像格式

和相对固定的电影胶片格式不同,录像格式不断被发明和改变。随着更新更好的产品的降临,旧的产品在不断被淘汰(当这本书出版的时候无疑又会有新型产品面世)。这就如同买电脑一样,在你买回家后的几个月这台电脑就可能落伍了。这种变化也有积极的一面,那就是系统在不断变小、变便宜、变得强大。消极的一面就是旧的设备随即过时了。

对电影胶片格式而言,胶片的大小和它的质量之间有大致的联系。但这种联系却不能随便套在录像带磁带上。一个使用 1/2"磁带的录像机可能比一个使用 1"磁带的录像机有更好的图像质量。

制造厂商们通常能辨认出各种摄像机和磁带的潜在扩张市场。它们的种类并不固定,但按照质量递减排列为:广播级,行业级,专业级和家用级。

广播级的摄像机的信号和图像质量可以达到电视播出的水平,但小型的摄像机很明显会有很多瑕疵。

模拟格式

VHS

VHS(Video Home System 家庭录像系统)是一种组合式、使用 1/2"大小磁带的录像格式。对很多人来说,家庭录像就等同于 VHS。它价格便宜而且使用方便,世界上大约有数以百万计的 VHS 机器。从图像质量看,它是最差的一种(除了 Fisher-Price Pixelvision)。在慢速录像的情况下,VHS 的质量也损失得非常厉害。

VHS Hi-fi 格式是家用型号的升级版。除了录像机的电路更先进之外,图像和音频的质量都更精准。

Super VHS

Super VHS(S-VHS)是 JVC 公司在 1987 年为了配合 3/4" U-VCR 系统的水平而首先引进的。S-VHS 是一种 S-video 系统。正如前文提到的,这是一种质量比复合视频好,但稍逊色于分量视频的系统。S-VHS 的分辨率是 400 线,而标准 VHS 的分辨率是 250 线。S-VHS 用的是特殊的 1/2"录像带,是用特殊配方的高密度氧化铁封入磁带中。

8 毫米和 Hi-8

8 毫米录像格式是对标准 VHS 的改进。它所使用的磁带和摄像机都更小巧,但图像质量更佳。Hi-8(High-Band 8 毫米,高波段 8 毫米)是对 8 毫米格式的改进。Hi-8 的摄像机和磁带更贵一点。像 S-VHS 一样,Hi-8

可以输出 S-video,而且它的分辨率大约是 400 线。如果你想获得最佳的 S-video 质量,你需要有一个配合 S-video 输入的监视器。Hi-8 是当时家庭录像的大众化产品,而且对大摄像机无能为力的新闻采集也十分有效,尽管我们知道现在 DV 已经取代了它的位置。一些 Hi-8 系统具有 non-SMPTE 时间码,所以尽管有 Hi-8 的编辑系统,但大多数情况下,8 毫米、Hi-8 和 S-VHS 常被转换成更大的视频格式进行编辑。

1", 2"和 3/4"

Quadruplex 录像机(或称 quad)引进于 20 世纪 50 年代,是“磁带对磁带”录像机(reel-to-reel VTR)的原始模式,它使用 2"的磁带来进行传播。这个系统被改良后的 1"机器所取代,并成为 80 年代和 90 年代的使用标准。作为一个组合式模拟格式,1"又被成像质量更好的独立式数字格式所取代。

SONY 在 1971 年引进第一部 U-Matic 磁带式录像机。3/4"系统尽管质量不如 1",但在外景录像、工业录像和广播设备中被广泛使用。3/4"的设计便于使用,而且磁带是高低起伏的。尽管 3/4"在内容录进磁带的时候图像会有所损伤,但它曾一度成为主要的编辑格式。时间码可以随图像录在一起或者稍后添加在音频轨道上。

Betacam

由 SONY 公司在 1981 年引进的 Betacam[®]格式是对不断需要更小、更轻、更高质量的户外拍摄设备的一种回应。Betacam 十分独特,这是因为它在 1/2"大小的磁带上可以产生出广播级的图像质量。它既可以在便携式摄影机,也可以在集摄像和录像于一体的轻巧型摄录一体机中使用。它的高质量录像效果之所以可行是因为它以分量视频模式信号处理和录像,同时提供组合式和独立式两种输出方式。(不要因为 Betacam 里面也有 Beta 就和极少使用的 Betamax 格式混淆起来。Betamax 也是使用 1/2"磁带的,但是速度更慢,图像质量更低。)

SONY 公司后来又引进了 Betacam SP[®](Superior Performance,更出众表现)系列录像机,它可以兼容目前的 Betacam 格式,而且可以提供四声道的高质量音轨。除了两条 AM(amplitude modulated,调幅)声道外,SONY 还增加了两条 FM(frequency modulated,调频)声道,这些都是随录像信息同步记录的。

到 20 世纪 90 年代,模拟 Betacam 摄录一体机已经成为大量广播以及工业制作的标准化工具。Beta 编辑系统预示着可负担得起其成本的独立式编辑时代的开始。

数字格式

大量的专业数字格式主要针对后期制作的使用。

D-1 是美国电影电视工程师协会 (SMPTE, Society of Motion Picture and Television Engineers) 在 1986 年推出的首个被应用于工业使用的格式。它已经成为全世界独立式数字格式的标准。该格式的信号是记录在 19 毫米的氧化物磁带上的, 这样可以得到最清晰的图像质量以及最具灵活性的录像系统, 但价格也是最贵的。它可以记录压缩的 HDTV 信号, 但不能压缩标准信号。

D-2 是第二种 SMPTE 标准化的数字系统, 但它是一个组合式系统, 不能提供独立式系统的原始视频信号。D-2 在许多后期设备中使用更广泛, 这是由于它的单位造价更低, 而且它所提供的组合式视频格式与现有的组合式模拟设备完全兼容的缘故。D-2 的磁带外盒与 D-1 的磁带完全一样, 但它的磁带本身使用的是高填充密度的金属粒子磁带, 可以得到更高的信噪比。D-1 和 D-2 由于磁带传输系统的大小问题都不适用于摄录一体机。

尽管 D-3 格式是为组合式系统设计的, 而 D-5 是为独立式系统设计的, 但两者是相互兼容的。两者都不能压缩视频信号, 但使用的都是 12.5 毫米 (1/2") 的金属磁带。D-3 主要用于工业和公司业务, D-5 主要是记录 HDTV 信号。

DCT (Digital Component Tape 数字独立式磁带) 是在 19 毫米金属磁带上记录已压缩的独立式信号的一种 Ampex 格式。

JVC 有一种 Digital S 格式, 使用的是 VHS 磁带, 适用于户外制作。这种格式可以在相对低成本的情况下获得数字记录的便利。Digital S 磁带与模拟 VHS 磁带不兼容。

D-1, D-5 以及 DCT 是使用 19 毫米 (约 3/4") 磁带的极高质量的独立式数字格式, 但磁带不可相互换用。所有的这些数字磁带可以几乎无损伤地“复制”(在数字世界称为“克隆”)。它们已经用来制作复杂的多层的图像, 或者成为胶转磁以及在线视频编辑的主要格式。

DV, DVCAM 和 DVCPR

DV (Digital Video, 数码摄像机) 可以在一个非常小型的磁带上记录质量非常高的数字格式独立式画面。Mini-DV 摄像机针对的是准专业级的消费者, 因此将数码摄像降到了一个大可承受的范围之内。在它们被引进的 20 世纪 90 年代的这些年里, Mini-DV 变革了独立制作和多媒体制作, 如同曾经一度 Betacam 改变了整个传媒世界。只要几千美元 (也许

在这本书出版的时候会降得更低),一个视频作者就可以花少得多的价钱,制作出质量能和模拟摄像机相媲美,甚至更高的视频录像。DV 的分辨率可以达到约 500 线。

针对工业、传播以及戏剧类的使用,SONY 公司引进了 DVCAM,而



图 12.42 Panasonic DVCPRO,松下广播电视系统,美国 Matsushita 电子公司分部

Panasonic 公司推出了 DVCPRO。两者都是专业级别的系统,均可以记录像 Mini-DV 一样的信号,但磁带格式有所不同。(DVCPRO 机器可以直接播放 Mini-DV 的磁带,但在播放 DVCAM 磁带时需要一个磁带转换器;而 DVCAM 机器不能播放 DVCPRO 的磁带。)

专业的摄像机价格更高,但却可以提供比 Mini-DV 更多的特色功能和更出众的图像质量。

数码 Betacam 格式(也叫做 D-Beta 或 Digi-Beta)可以提供非常高质量的独立式数字信号,用于影视制作阶段和后期编辑阶段。D-Beta 摄像机的价格和体积使它专属于职业人员。这种机器手持非常方便,而且和模拟机型一样大小。D-Beta 在质量和功能方面达到了非常高的水准。

DV 的改革之一是 FireWire 技术的使用(IEEE1394,也称为 iLINK,详见第十六章)。FireWire 缆线可以使 DV 设备之间构成直接的数码双向连接,如将摄像机与编辑器或 VTR 相连通。这样,数字信息可以直接



图 12.43 Panasonic Mini DV,松下广播电视系统,美国 Matsushita 电子公司分部

被记录到硬盘、Jaz 驱动器或 Zip 驱动器上。

HDTV

HDTV (High-Definition Television, 高清电视, 也称为 HD 或 Hi-Def) 的分辨率与传统的模拟系统相比, 无疑往前跨越了一大步, 其图像清晰度已经可以与 35 毫米胶片相媲美。它是影视制作、后期编辑以及电视信号传输方面的变革性的视频通讯格式。HD 可以给观看者带来宽荧幕的长宽比例、清晰无比的图像效果、无干扰的画面以及 CD 效果般的环绕立体声效。

有时候, 数字电视 (DTV, Digital Television) 或高级电视 (ATV, Advanced Television) 这两个术语被用来表示新型数字传播格式。其中, 有多种高清格式 (HDTV) 和标清格式 (SDTV)。HD 系统使用的是 1080 条扫描线 (是 NTSC 制 525 线的两倍多), 宽高比达到 16:9/1.78:1。这样可以达到非常锐利分明的宽荧幕数字图像效果, 只比美国标准的剧院宽荧幕比 1.85:1 差一点。

要制作 Hi-Def 图像有许多方法。高清晰度的演播室设备能够进行 HDTV 全分辨率的录像, 但这种 VTR 体积却不小。SONY 也生产了一种高清晰的摄像机, 它可以手持拍摄, 样子看上去就像 Betacam, 但录制的数字流有少许的损失。Panasonic 也推出了相类似的产品。胶片的图像质量是高分辨率的, 所以 35 毫米和超 16 毫米的胶片摄影机可以用来拍摄高清晰视频, 然后转换成 HD 格式。现有的胶片也可以被转换成 HDTV 格式, 而且转换后的结果比传统视频转换的结果要好许多。

在写本书的这个版本的时候, 最新技术已经发展到了 HD24, 即每秒 24 帧的高清晰电视。而且, 独立制片的故事片也开始用 HD 进行拍摄, 然后在非线性编辑系统上编辑, 最后转回 35 毫米胶片。

录像磁带

像录音磁带一样, 录像磁带由聚酯薄膜作衬背, 视频信号其实是记录在一层薄薄的磁性层上的。这种磁性层曾经主要由氧化铁构成, 而现在制作者为这种磁性层找到了许多的配制方法, 范围从各种氧化物到更高质量的无氧化物的金属磁带。高质量的磁带瑕疵较少, 而且录制的效果噪声较小, 色彩更分明, 细节更清晰。但是, 选择录像磁带和选择电影胶片不同。电影胶片可能在基本色彩设置、对比度和对光线的敏感度上有所不同。但对于电视录像来说, 摄像机本身就已经决定了大部分这类要素。无论是拍摄彩色图像还是黑白图像, 也不管是室内拍还是室外拍, 同样的录像磁带得到的效果是相同的。

由于视频格式已经变得越来越小,而且已经朝在更短更窄的磁带上记录更多信息的方向发展,录像磁带的质量也变得越来越重要。尽管理论上磁带是可以重复使用的,但每次擦录都会引起可能的掉帧或其他图像损失。专业工作者通常在拍摄重要视频的时候,只使用初次拆封的磁带,而且往往选择的是在他们经济能力可负担起的情况下质量最好的磁带。在同样重复使用的情况下,数字格式的磁带比模拟格式的磁带质量稍佳。如果只是用来记录编辑结果的话,使用已经用过的磁带问题不大。

最后,保存不当也会对磁带造成多方面的损伤,包括变得易碎、变形或者磁性降低。要记得将磁带远离磁性区域保存。应当放在人类感觉舒适的环境(不要太干燥也不要太潮湿)。没有人可以精确说出更新型的磁带会何时推出。既然所有的磁带格式最终都会过时,那么每几年把重要的材料转换成更新的格式是一个不错的主意。

其他设备

摄影机配件

带人拍摄场景的摄影机配件包括全部摄影机运动所需要的器械,它们有三脚架、脚架头、台车和轨道。包括绳索、夹子在内的成套设备由场务随身携带。场务还要负责找到苹果箱/垫脚箱(apple box),这主要用来垫高场景的某一部分,或者垫高演员和摄影机操作员。

脚架头

为了保证运动平稳,摄影机被固定在脚架头(head)上,这样就能使摄影机平稳地平摇和俯仰。脚架头也能安装在台车和升降机上,这样摄影机可以配合其自身的运动进行平摇和俯仰拍摄。

三脚架

三脚架用于固定镜头的拍摄、水平摇拍和俯仰摇拍。脚架头就安装在三脚架或脚架(sticks)的上面。如果进行低角度拍摄或者脚架太高,可将脚架头放在合成板的木垫上,或者放在一个垫子上,也可直接放在沙发上进行拍摄。

移动台车

移动台车是一种可移动的三脚架设备,通常在车上设有操机者和导演的座位。如果移动台车将要运行的地面比较平坦,就不必铺设轨道。轨道只需铺设于不平的地面上。移动台车在轨道上能运行得十分平稳。

如果需要摄影机从移动台车上延伸出去拍摄,还需要另外一样设备,称为“机械臂”(jib arm,即摇臂),摆放在与柱子垂直的地方,脚架头就放

在机械臂的末端。

升降机

升降机是一种带有可运动长臂的台车。摄影机被安装在长臂上,可作与地面平行的运动,也可将摄影机升到很高的地方。升降机比较笨重,价格昂贵,并且不易操作,但用升降机拍摄能极大地增加场面的力度,尤其是当导演要求镜头从一个近景拉到一个大全景,或者反之的时候更能显示它的作用。

汽车、直升机、船

最剧烈的动态摄影是在快速行驶的交通工具上进行的拍摄。在缓慢行驶的汽车上的拍摄有时可以代替移动台车的运动效果。如果你打算在汽车里拍摄,应把车胎里的气放掉一些,这样能使拍摄更平稳。拍摄汽车,或在汽车里、直升机上、船上拍摄都需要对摄影机进行特殊安装。也可以租用摄影车,这是一种卡车,在它的很多部位都装有摄影机支架,常用于特殊拍摄。

斯坦尼康

今天,人们在影视拍摄中运用斯坦尼康来获得稳定而有趣的运动摄影效果。使用这套设备,架设在回转平衡器上的摄影机,可以随操机者去那些台车无法到达的地方,进行平稳的跟踪拍摄。比如,斯坦尼康操作员可以上楼梯,穿过人群,或者在升降机上从过道进入观众席。

成套照明设备

成套照明设备包括摄影指导所要求的全部设备和灯具,还包括长距离移动灯具时连接电源所需要的长电线。

效果模拟技巧

在你从事影视制作的生涯中,很多时候都会迫使你去寻找解决问题的独特方法,这些解决方法就会成为你个人囊中的技巧。下面要谈的是你今后可能会用上的一些普通的摄影技巧。

笨人的办法

拍摄夜间演员在汽车里的场景既花钱又费时。夜间,汽车的后窗玻璃看上去会是漆黑一片。可在车里或车外的一个固定位置上拍摄汽车,另外需加上以下三个手段:

1. 让两个剧组员工在车后部的缓冲器下轻轻晃动车身,模拟汽车行驶效果。
2. 在车厢后部用灯光间隔性地扫射后车窗,模拟过往车辆的灯光

效果。

3. 后期制作时,加上马达的音响效果。

因陋就简

在画面中使用硬线条,比如地平线,将画面上方的天空部分涂黑,在画面拍摄下方动作。然后再调整摄影机,再将画面下部涂黑,把“天空”的图像经过二次曝光叠印在这个画面上。这种办法可以免去油漆和暗房制作的费用。

夜间拍日景

当你努力追赶日程表进度的时候,白天的时光常常会不够用。在拍小景别镜头时,你可使用 HMI 灯具模拟阳光的色温。因此,即使太阳落山,你仍然可像在白天一样进行拍摄。但是,应仅在时间很紧时才使用这种方法,不要因为仅仅能够曝光就企图没日没夜地拍摄。

制片人 支持

制片人的目的是在最少人员参与的情况下保证拍摄顺利进行。拍摄阶段应由导演负责,制片人一般不要干扰导演的工作,除非在需要他的时候。他应对自己选择的导演有充分的信心,支持他完成任务。

制片人的职责

洗印室

在整个拍摄和后期制作期间,制片人应指派一个联络人员到洗印室负责联络。在拍摄阶段,这位在洗印室的联络员应该每天向摄影指导汇报胶片的质量情况。

设备

制片人必须保证近期要使用的成套设备全部到位。任何不用的设备应及时归还。

租赁部

制片人负责与影视器材租赁部接洽。这可能是一件让人感到害怕的工作,但是如果可能的话,即使是初学者也应力争达成一笔价钱公道的交易,把这一过程变成一个学习的过程。

不要把这些租赁部仅仅看成提供设备的地方。在你决定使用哪些设备之前就可以先去进行有关设备的咨询。这是在你成为内行主顾过程中迈出的第一步。

你可以就像与汽车销售员或音响售货员讲价那样,去与租赁部协商最优惠的价格。租赁部货架上放着许多昂贵的设备,他们当然愿意以优惠价将设备租出去,而不是让它们在架子上睡大觉。这意味着你可到不同的租赁部去一家一家地比较他们的报价,寻找到最优惠的价格。

制片人和摄影指导应决定拍摄实际需要哪些灯具、摄影机和电器设备。可到租赁部去让他们带你四下看看。在当场建立的交情可以使你的协商更容易些。参观的过程就能使你有机会了解这家租赁部是值得建立合作关系的还是微不足道的。

按天计算是价格最贵的租赁方法。如果某件设备你要使用一个星期,你可以把价格压低到差不多按天计算总价格的一半。问问他们如果要租用一段时间的话能打多少折扣。如果你过去与这家公司有过交易,并且彼此建立了个人的信誉,就可轻而易举办到这一点。

下面是其他一些人们所熟知的获得折扣价的方法:

- 整个周末只按一天计价。如果你礼拜五借走设备,下礼拜一早上归还,你只需付一天的租金。
- 旅行时期或节假日通常不收费。
- 用支付现金作为筹码。谈定价格之后,你可以先付给他现金,这样你还可能再次得到一天租价 10—15% 的优惠。

租赁部通过对那些你原本认为已经包括在所借设备中的一些小配件另外收费来赚钱,因此,你应当提供你所需要的全部设备清单,并且应确认他们给你的报价包括所有设备。

租赁部会要看你的保险证明。在没有保险的情况下,他们不会把设备租给你。如果你的保险单不包括你影视制作的所有方面,或者只是独立制作负担不起保险的话,那么你还必须付给租赁部一笔额外的费用。大多数租赁部都提供某种内部的保证金服务,价格为设备租金的 10%。

学生和独立制片人注意:作为只有低预算的学生或独立制片人,你没有必要负债。可以告诉那些你与之讲价的人,说你有多少经费,只能以最优惠的价格租用设备,这样就会博得他们的同情,给你一个合适的价码。

需考虑的技术因素

电力

如果拍摄需要大量电力,或者需要与场景内不同的电源时,就有必要

使用发电机来为照明供电。但是发电机会发出很大的噪声,所以还应另外准备一些电线以便将发电机放到离场景尽可能远的地方。

如果你要使用场景中的插座,应准备更换现场的保险丝。如果你知道每件器材需要多大电力,也知道每个插座能提供多大电量,那么所有的设备都接入插座时就不用担心保险丝会烧掉。摄影指导和电工最好在前期场景勘察时就把这些问题都搞清楚。

灯光

照明器具都装置在承重的脚架上,人们叫它“灯架”(light stands)。这些灯架可以放低,也可以把灯具升到特定的高度。在脚架底座部位应加挂沙袋来保持稳定。遮光罩、导光片、树枝通常被放在灯具前面,一来可以造成特殊的效果,二来可以避免光线直射镜头,产生光斑。

场景里光效越强,越是有更多的细节会在胶片上曝光。减少光线,也就减少了细节。场景中只有被光照射的地方才能被拍摄,否则这些地方将会在画面中“消失”。

在野外拍摄时,你必须信任摄影师,因为你不想干扰采访。我是在一个全景镜头中看到这个场面的,我坐在那儿像个录音师。如果你在人家的客厅里拍摄,让你的拍摄对象坐在沙发里,我不敢肯定他们就会感到很舒适,因为突然之间,他们的客厅就变成了摄影场,到处是灯具和电线。由于这个原因,我还是比较喜欢在自然环境和室外进行采访,在《镜子,镜子》之前的影片里,我全部使用的是这种方式。

——简

电风扇

在拥挤的场景里,由于灯光的照射很快就会很闷热,应让房间保持通风,只在必要时才打开灯光。

这里十分热,拍摄条件的确让人不愉快,因为这里的灯光,还因为演员们都戴着面具。

——简

本章要点

1. 运用摄影语言拍摄画面,包括光效、机位、镜头。

2. 拍摄的内容决定着剪辑的效果,故应拍摄充裕的镜头。
3. 设计镜头之间、场景之间的过渡效果。镜头之间应有所重叠。
4. 场面调度意味着你可以使摄影机运动,可以使演员运动,也可以使两者都运动。

有一种情况我们事先没有料到：日光灯老是发出嗡嗡的响声。

——霍华德

导演 录制清晰的声音

282

在过去的 25 年中，将声音进行处理并传送给电影观众的技术手段经历了根本性的变革。今天，像 THX®、Dolby®、Domino®、Surround Sound® 一类的电影放映音响系统，已经大大提高了电影体验中的听觉动感效果。数字化音响再现设备又正在彻底改变着电影院里观众的听觉方式。但是，为了制作并传送出复杂的、让人激动万分的音响效果，在后期制作阶段所做的一切工作当中，最为重要的一环还是音响制作的第一步——在拍摄期间录制到清晰的声音。

影视制作者有很多处理录音的方法。在拍摄的时候，声音就同步记录在摄像机的磁带上。不同的摄像机有不同的录音功能。一些可以记录数字音频，一些记录模拟音频，还有一些可以兼容两种。直到 20 世纪 90 年代中期，对于胶片拍摄而言，大多数专业的混音师使用的还是 1/4" 模拟磁带摄影机。Nagra 录音机达到了工业制作标准。到今天，这些录音机仍然在被人们所使用，但更新的数字格式，包括 DAT (digital audiotape, 数字录音带) 已经在专业市场上取代了它们的位置。

尽管录音的工具在不断变化，但录音的过程还是和以前基本一致。这些新型的录音设备不可能施展魔法。在一个场景中，如果话筒的位置摆放不当的话，那么无论哪种录音机（无论模拟还是数字）都无法获得清晰的演员说话声。

制作声音

在场景中录制声音叫做“制作声音”(production sound),在你的短片制作中这是一个极为重要的环节,理应在声音的检测、录制和混合工作中投入对电影画面同样的关注和热情。“制作声音”包括对白、每一场景有关的自然音响,以及其他任何在后期制作中可能有价值的音响效果。负责录制声音的人就是录音师,他又称为“音响混录师”(production sound mixer),因为是由他来掌握场景的对白标准,“混录”对白。同样重要的人物还有吊杆话筒员(boom operator),他负责把握话筒的位置,录制最佳的音频效果。

虽然所有的声音,包括对白,都可以在后期制作中进行再创作,但是,从经济节约和美学效果上看,最好还是尽可能在拍摄期间现场录制对白和环境自然音响。

在后期制作阶段,影片对白可以用一种叫做“对白自动替换”(ADR, automatic dialogue replacement)的设备进行重录,但使用 ADR 既费时间,价格又贵,还很容易出问题。尤其是对生手来说就更是如此。使用这种设备,要求演员在拍摄结束数月之后,到录音棚将自己最初在影片中的台词一句一句进行重新配音。虽然这是对原有声音的复制,但是特定场景中的那种独特的音响效果能否复制就成了一个大问题。

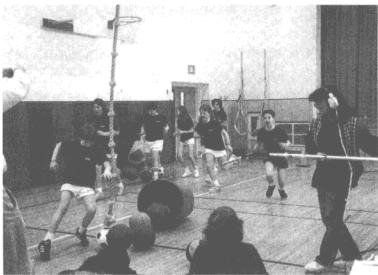
从美学上说,现场录制的对白一般最具有特定场景的代表性。当然,现场可能会有某些干扰。在一些不可避免的源自汽车、飞机的噪声中,想录制干净的声音是不大可能的。

从长远角度看,录音师如果能录制到准确的对白效果,将为制作节约大量时间和经费。即使在设置话筒和清除噪音方面多花一些时间,也能为后期制作节约成百甚至上千美元的费用。

现场录音对 16 毫米胶片来说显得更加重要一些,因为 35 毫米胶片具有比较好的音响再现能力。对 16 毫米胶片而言,场景中录音质量的任何问题都会影响到后期制作。

与精通录音技巧同样重要的是,录音师应该对后期制作过程有比较全面的了解,也就是说,他必须清楚在后期制作阶段对他所录制的声音将会做怎样的处理。由于了解了后期制作阶段能生成哪些效果,就能给录音师判断他必须做哪些工作提供了可靠的依据,也使他对有时为了录制清晰的声音而不断争取是不是有价值进行判断(图 13.1)。

图 13.1 现场录制效果声非常重要,选自《特鲁曼》的拍摄场面



录音师还必须对将影响到录音的所有技术操作都有比较清楚的了解,比如摄影、灯光和摄影机运动。他必须在每一种镜头选择、摄影机运动或灯光布置的限定中找到最佳的录音方法。

录音准备

就像导演和摄影指导要对影片进行先期的视觉构思一样,导演和录音师也要对影片的声音进行先期的“听觉构思”。这就要求他们从声音的角度出发,对剧本进行阅读和分解:有多少对白?有多少人物?场景的自然音效将有哪些?需要另外录制哪些声效?剧本通常会表现出许多对录音师的挑战。通常一个动作、一个笑话都要依靠声音来表现,或者至少是一些可以在后期制作中进行配音的声音效果,比如枪声、门铃声、尖利的刹车声等。

在拍摄之前,我们坐下来整理了一份现场效果声的目录,比如脚步声、球撞击球场地板的声音、手在绳梯上的摩擦声……拍摄一结束,我们就花了一个小时左右的时间来录制这一系列的声音。

——霍华德

场景勘察

录音师在有了预先的“听觉构思”后,应该去场景进行勘察一番。提

前到拍摄现场走场能发现许多天然存在的录音方面的问题。在拍摄开始以前,录音师必须设法解决它们。摄影棚是不存在录音问题的场景,因为它是隔音环境,在这里,唯一能听见的噪音就是演员的声音。

在勘察场景时,录音师要考虑以下几个问题:

- 这里空间有多大?
- 这里的音响环境如何(墙面坚硬会产生声音反射)?
- 有噪音的冰箱和空调是否能关掉?
- 能否控制邻近环境噪声?
- 主要的窗户是否有交通噪声?
- 如果场景邻近机场,飞机起落的规律是怎样的?
- 隔音毯能否解决噪音问题?
- 在一天当中的什么时间拍摄?当时的交通状况怎样?

剧组通常在周末勘察场景,这时四周往往显得平和安静。这以后,剧组如果在星期一开始拍摄,街上车来人往所发出的噪声会使录音根本无法进行。因此,建议你在工作日的某一天去勘察场景,而且在你想要拍摄的那个大致时刻去。

场景监督应了解在拍摄期间场景内和场景周围的街道是否能在拍摄日程要求的时间内保持安静。许多不幸的剧组原以为他们找到了附近较安静的场景,没想到会突然跑出来一支带着工具的施工队,拍摄开始以后,人们对噪声毫无办法。

应保证使拍摄计划有一个好的声音环境。如果场景处于飞机航线上,录音师想要录制干净的音响效果就会承受巨大的压力。

如果在某一特定场景内已不可能录制到干净的对白,录音师应将这一问题告诉制片主任,请示他是否能另外找一处更适合录音的场景。如果场景已成铁板钉钉,那么只能让录音师尽力而为了。

我们查看了这座体育馆,听了一下噪声的情况。因为学校已经放假,所以这里没有什么学生。但上课铃还是按时敲响,每45分钟一次。我们找到管理员,让他关掉了上课铃,这样在拍摄期间它就不会再响了。

——霍华德

录音师很有可能在拍摄的第一天才第一次进入场景,然而导演已经来过无数次了。如果碰上这种情况录音师必须加倍努力才行。

录音组的职责

以下是录音组的基本职责：

- 录制“干净”的对白
- 使声音的透视效果符合镜头角度
- 录制与拍摄相关的音响效果
- 录制环境的音响基调
- 录制额外的音效
- 保证声音能剪辑流畅(声音的连贯性)
- 做出准确的录音记录

对白

录音师最基本的职责之一就是“干净地”录制场景中的全部对白,也就是说,应排除一切与拍摄有关的环境噪声干扰。就像摄影指导负责镜头的焦点清楚、曝光正确一样,录音师也应努力录制音质稳定的对白,使它能够清晰地重放。在场景中要产生魔术般的声音效果必须付出巨大的努力,必须对声音进行有效的录制。因为你在录音棚里无法复制出这种魔术般的音响效果。

如果无法录制到清晰的对白效果,录音组只好对它进行“脏录”(record it dirty),也就是说,在声音背景中混杂有飞机、汽车、海潮等杂音。虽然在最后的成品中不会使用这些音效,但它们可以在剪辑室中作为参考音效或提示音效,与 ADR 的音效剪辑在一起。

声音的透视效果

录制对白要达到的一个重要目标是使其与镜头感觉保持一致,从拍摄所采用的镜头透视感觉来收声音。如果镜头是穿越房间拍摄某个动作,声音也应与这一视觉透视感相吻合,并且还应具有某种距离感。在特写镜头中,声音应是亲密的,压低了轻声细语。最为理想的情况是,观众所听见的声音正源自他们所看见的形象的那个视点方向。当然,有时也有必须牺牲声音的透视效果,尤其是在按照正常的声音透视根本无法听到声音的情况下。

有时,摄影机离表演者太远,他们的声音只有通过藏在服装里的微型话筒传给接收机才能被录制到。这样的例子有:用长焦距镜头拍摄一对情侣在海滩漫步的场面。观众从很远的地方看着他们,但仿佛在离他们很近的地方听他们说话。为了使这种“不太自然”的声音透视显得真实可信,应在后期制作中给这一场面加上海浪、海鸥以及海风的音效。

声音效果

录音师应在拍摄期间尽可能地多录制环境音效和涉及到拍摄现场的实况音效。比如脚步声、衣服的沙沙声、门被重重关上的声音。为了能在以后使用这些额外的声音,应对它们做适当的场记和标注。在后期制作阶段它们会分别被运用到混录里面。

以一个酒吧的场景为例。在拍摄结束以后,群众演员还未遣散之前,录音师应让助理导演安排一场简短的录音表演,录制人群的谈笑声、喝酒声、唱歌声、欢呼声,就像人们在真正的酒吧那样。只要两分钟长短的这种音效,就能为音效剪辑师营造真实的酒吧声音氛围提供充足的素材。因为在录制对白的时候人群是寂静无声的,剪辑师会把对白与背景音效分别归入两个不同的声道,这样便于他分别掌握它们各自的音量。

环境的声音基调

如果你站在一个场景里让每个人都静止不动,保持安静,这时你所听见的宁静状态就叫做“环境基调”(room tone)。在离开场景之前,录音组应为每一个场景都录制 60 秒的环境声音基调。录制时,应保持所有的灯光,演员与剧组员工全部在场,话筒就要前面录制对白的那个,而且要调整到当时同样的录音效果。助理导演会请大家各自在自己的位置上静默一分钟。这一基调音效随后会被翻录,在后期制作中,当剪辑师准备混录时,这些基调音效可用来弥补声带上的漏洞,使录制对白的声道更平顺。如果当一个场景表演完以后,让演员和剧组员工在场景中静默一分钟很难实现的话,应在每天拍摄开始之前录制基调音效。

另外,还建议你分别录制冰箱、日光灯以及其他设备所发出的嗡嗡响声,在剪辑过程中这些效果声能使剪辑师自主地在适当的地方加上环境音效。

额外的音效

应录制作为补充用的声音效果,将它送往剪辑室。如果剧组是在一个很独特的场景拍摄,尤其是如果这个场景比较远的话,录音组应录制一些能表明这一场景特征的特殊音效。在拍摄期间录制额外的音效能节约大量的经费和时间,以后也用不着再回现场了。比如,录音师得知场景附近有一所学校,在拍摄期间他就可以到校园里去录一些孩子们玩耍的音效。

这些音效也许会用作背景的环境音效,也有可能不使用。不过,它们可以为剪辑师提供多种不同的选择,也可能在后期制作期间激发出另外的音响构思。

录音师应录制每一种声音,我认为这是让他们工作顺利进行的一个好办法。

——亚当

录音记录

录音师应对在场景内录制的对白和在场景内、外录制的声音的“非同期声”(wild sounds,即单录声效)做清楚详细的记录。他应向剧本监督或者摄影助理询问场景序号和导演的有关评述。这些记录又叫“录音记录”(sound report),以后会为剪辑师起到一个说明书的作用(见图13.2)。

在场景拍摄期间,每个晚上,不论我感到多么疲倦,都要把这天录制的声音全部听上一遍,并做工作日记,这使我能熟悉所录到素材。它也是一种训练,使我能把素材整

[illegible]

理得井井有条,不至于老是认为我要找的东西已经录在磁带上,结果却发现根本没录过。

——简

对于电视录像而言,最好专门指派一人用简单的表格对每个拍摄的镜头的相关内容记录,包括磁带号、开始和结束的时间码、场景序号和场景内容,还有标注上这些镜头是好还是不好。现在有记录这些信息的电子设备,如 Shot Logger,这是一种手持的电脑,可以将包括开始/结束时间码等的信息上传到非线性编辑机上。

声音的连贯性

录音师的目标是使镜头与镜头之间的声音保持连贯。观众希望的是在整场电影或录像放映过程中感觉不到声音的缝隙和断裂。对他们来说,他们不介意最终的声音效果是由许多摄影机角度和镜头组成的,也不知道这些镜头之间间隔了多久的时间。在银幕上这所有的一切就是一个连贯的整体。最终音轨的真实感和连贯性是整个拍摄阶段和后期阶段录音组要实现的目标。这一切都和录音师有关。录音师必须关注以下几点:

- 同一镜头内的连贯性
- 同一场景内镜头之间的连贯性
- 场景之间的连贯性

在一个镜头之内,不同演员之间说话的标准要基本保持一致,演员说话声和环境背景声之间的标准也基本一致。演员不需要特别去注意和其他演员在录音电平标准上完全一致,每个人声音不同是正常情况,但要能相互匹配。当演员说话的时候,他们的声音要保持连贯性。除非是想要产生戏剧效果,不然不应在音量方面有突然的变化。

录音师不仅要注意演员的说话声,而且还要留意背景中的噪声情况。不断调节麦克风的电平来保持演员说话声的平衡一致会产生背景声忽大忽小的副作用。这样的问题可以通过事先了解不同话筒的收音能力来解决。根据话筒的不同,将它们摆放在不同位置 and 不同角度,这样就不用通过混音台或录音机的音量调节来确保对话具有相对稳定的声音水平了。这也就是为什么吊杆话筒员如此重要,而且为何他需要一个性能好、质量高的耳机的原因。

当摄影机改变拍摄角度的时候,录音师要特别注意新拍镜头和前面已拍镜头在声音方面是否能相互匹配以及是否能够对切。摄影机角度的

小变化并不会引起剧烈的声音变化。从一个特写镜头平摇或切到一个两人站立谈话的镜头不会引起明显的声音透视变化,但说话电平 and 背景声应基本保持一致。然而,当你为了拍摄一个特写镜头而移动话筒的时候,需要重新调整音量,这样才能和其他的镜头声音保持连贯。在场景拍摄的过程中,演员的声音应基本保持一致,哪怕是从小角镜头变到中景再到特写也是如此。如果你闭上眼睛仔细听的话,镜头与镜头之间的声音变化不应该被觉察出来,也不应感觉不自然。

不仅同一镜头内的声音要保持连贯,镜头与镜头之间声音要保持连贯,而且在场景与场景之间也要如此,因为最终在不同场景内所拍摄的素材总是要被剪辑到一起的。在整个拍摄过程中,录音师要尽可能为所有的人物建立并保持一种相对稳定的音高。当然,人与人之间总有一些小不同。拍摄过程就是这样,事情总没有办法完全如我们所愿,比如麦克风的摆放位置,又比如环境气氛。尽管如此,我们的目标就是尽可能将变化控制在最小的范围和最不易察觉的情况之内,这样我们就能在后期阶段进行修补。

回放录音/音乐电视

重读剧本的时候,录音师就应把任何需要放置专门设备(比如无线话筒和录音机)的地方找出来。尤其当演员需要表演唱歌、跳舞或者现场回应事先录好的音乐时,录音机是非常必需的。因为这些音乐会在后面的影片中使用,所以它一定要录有“定频音”(pilot tone),或者要注意记下它的 SMPTE 码(SMPTE 时间码的内容详见第十六章),这样便于后期进行音乐与画面同步。除非录音师自己熟悉如何操作放音设备,否则在需要放音的当天,他应找一名专门的操作人员。

如果你打算拍一部音乐电视(MV, music video)的话,你的音乐一般会是磁带格式、CD 格式或者其他。在拍摄画面的时候,乐队需要“对口型”。这时候,录音师就要负责歌曲的播放和回放。用摄影机来拍摄 MV 没有很多讲究,只要用稳定的、速度可控的格式,如 DAT 播放的话,所捕捉到的歌手的嘴部运动应该可以在后期剪辑中和歌曲匹配起来。一些摄影机可能在速度上有一些误差。这时候可以使用时间码或同步设备来保持音频和画面的同步。如果实在没有这些设备的话,只要镜头不长问题也不大,一般不会太明显。

先用胶片摄影机来拍摄,然后再转换成在 NTSC 制电视系统上发行的影片情况较复杂一些。如果摄影机以正常情况每秒 24 帧的速度运行的话,在剪辑阶段图像可能会和歌曲不同步。这是因为在胶转磁的过程

中,由于胶片和录像不同的帧率的差别(胶片 24fps,录像 29.97fps),图像速度会被拖慢 0.1%。也就是说,跟歌曲比起来,歌手的嘴部速度会慢 0.1%。对待这个问题的一个最普遍的方法就是先以标准 24fps 的速度拍,然后将音乐在现场提快 0.1% 的速度。有几种模拟和数字录像机可以设置成正好放快 0.1%。这样对口型就可以通过加快歌曲速度来完成了。当胶片转换成录像的时候,就会降为原先正常的速度了。在拍摄之前,你记得一定要去咨询一下转换胶片的实验室人员或其他工作人员。

现场录音步骤

在拍摄这一天,录音师要做的第一件事就是决定把录音机放在什么地方。最好是放在场景边缘一个比较近的地方,让你能看到、听到录音的情况,但是应避开灯光和运动摄影的器材。要谨慎地安置话筒线,不要让话筒线与电源线相互平行并列,因为电流声会干扰话筒线里的声音信号,影响录音的清晰性。

第二件要做的事就是决定使用多少话筒,使用哪一类话筒,把它们安置在什么地方。录音师所做的一切实际上都是为了话筒中传来的声音,所以,选择话筒的类型,将话筒安置在恰当的位置都是录制对白工作的重要组成部分。

许多录音都要涉及到“音高均衡”(riding levels)的问题,意思是将某些过高的声音调低,使几位角色的声音保持均衡。比如这种情况:在录音师录制的对白中,一个演员语调柔和,另一个却大声喊叫。

使这两位演员的声音保持均衡,是混录工作的一部分。同时,还应要求在一个场景的不同镜头之间保持声音的稳定。如果你已经拍摄了一个场景的主镜头,并且背景的环境音效也很干净,而在拍摄特写镜头的时候偏偏有飞机驶过,你就得重拍这个特写镜头,使它符合主镜头的背景音效。

由于录音的时候会有种种变化,所以在做决定之前,录音师必须观看场景排练(这对录音组和摄影组都十分重要)。只有了解演员将处于什么位置,他们将怎样走动,才能使录音组做出明智的决定。为了避免话筒进入画幅,他们必须能够看到摄影机构图的画面。这可以通过观察摄像机的寻像器完成。

话筒安置好以后,还应该再最后进行一次排练,以便让录音师将话筒调制到一个恰当的音量标准。演员应按照实拍时的说话音量说台词。录音师应该做一个“试音”,这个可在正式录音开始时被抹掉。现在,录音

师就可以准备开始录音了。(场记技巧请参见第十一章“场景中的工作程序”。)

现场的基本态度

录音师录制最佳音效的能力在某种程度上取决于他与摄影指导和导演之间适当的沟通能力。他必须知道什么时候一个镜头需要重拍,什么时候可以过到下一个镜头。他应该在录音方面作出果断而有力的把关。

此外,录音师应对演员的要求保持敏感。在他为演员安置话筒时必须干脆麻利、彬彬有礼。如果演员说话含糊不清或是声音太大都可能出问题。遇到这种情况时,录音师应请导演让演员说话柔和些或者大声些。

和吊杆话筒员沟通

录音的质量最终取决于录音师和吊杆话筒员的成功配合。录音师不是魔术师,他只能录下适当摆放麦克风之后的声音。由于这两个人通常在距离彼此较远的地方工作,所以他们之间需要有一套速记方法来使他们的工作安静而有效地进行。关于麦克风和画框边幅的关系,录音组需要和摄影组进行有效但非强迫性地交流。为了防止在拍摄中麦克风意外地出现在画面内,录音组和摄影组应该将每个镜头都进行排练,尤其是当摄影机有运动安排时更是如此。

学生注意:对学生作品来说,找一个吊杆话筒员和找一个录音师同样困难十足。吊杆话筒员通常是一个不做其他事情的制片助理,或者是某个来现场参观的某人的好朋友。对于这个重要的职位几乎说不出恰当的标准。如果招收了新手的话,建议录音师在拍摄之前花时间来对他进行吊杆录音训练。千万不要等到真正实拍才让他第一次训练。

录音的方法

录音师有四种拾音工具:

- 吊杆话筒(boom)
- 固定话筒(plant)
- 微型话筒(lavaliere)
- 无线话筒(radio microphone)

吊杆话筒

大多数情况下人们都使用吊杆话筒,这是录制对白的最好方法。“吊杆”(boom),是对一种顶端安装话筒的长竿的总称,它用来录制对话。还

有一种更复杂的吊杆,称为“吊臂”(fisher boom),装有牵引装置,可以伸和缩。另外,还有一种吊杆,顶端有一个可移动的支架,也可调节长度,叫做“手举吊杆”(fishpole)。初学者常常使用最后一种。

“手举吊杆”一般长度在12~18英尺,全部伸出时也不会弯曲(你当然不希望将话筒伸进画面)。吊杆可将话筒伸进场景内,同时录制几个演员的对白。在场景中,吊杆话筒员可根据演员对话的交替调节话筒座,分别录制不同演员的台词。由于是可移动的,吊杆话筒员可以在一个安全的范围内跟踪演员的运动,在避开摄影机的前提下,仍然能使话筒接近演员,录制干净的声音信号。

吊杆通常位于场景上方,一个静止的保险的位置。话筒是指向性的,可以对准下面的演员(也可由下而上对准演员的嘴)。话筒的运动应在排练中反复演练,这不仅是为了保证录音的质量,而且还可以根据寻像器里线标的指示,避免话筒破坏画面,也可避免吊杆越过灯光时产生不必要的阴影。

在外景拍摄中,需要使用加厚型防风套来减轻话筒录到的风声。即使在室内,也建议你使用可卸式泡沫防风套,因为有的话筒对哪怕是一瞬间的空气流动也很敏感。

吊杆话筒员应使用耳机监听录制的音效,录音师也可以通过耳机与他通话,对他进行指导。这样的话,录音师就不必站在场外对吊杆话筒员大声喊叫了。

如果有运动摄影,还必须有音频线操作员。在吊杆话筒员集中精力跟踪演员时,他负责使音频线避开画面和摄影机的运动路线以及避开其他的电器设备。音频线移动时可能会发出沙沙的噪音,所以在移动时一定要格外小心。

纪录片录音组一般没有专门的吊杆话筒员,录音师自己负责全部录音工作。他不必站在很远的地方录音,而且同时掌握话筒位置和录音质量也不算很

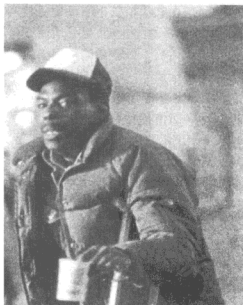


图 13.3 在实景中,录音师必须动作敏捷,
选自《午餐奇遇》

困难(参见图 13.3)。

录音师应该参加一些纪录片的拍摄,这样他就能同时操作吊杆和录音机了,这样会是很幸运的。我不记得事先这样想过:“嗨,我们要拍这种风格极不正规的影片,不如到纪录片剧组去找一个人。”

——亚当

固定话筒

“固定话筒”(plants/stash)是一种不能移动的话筒,它们被“固定”在一个不变的位置,录制持续时间较长的场面。比如,它可以用来录制离吊杆话筒较远的演员的台词。可以把它们藏在镜头拍不到的地方,可以用胶布粘在过道上,可以藏在床头柜里,可以装在画的后面或者椅子下面、花盆里等等。

微型话筒

“微型话筒”(lavalier)是一种体积小、重量轻、无指向性的话筒。可以别在演员的衣服上,也可粘在身体上。安装这种话筒时必须十分小心,以免演员走动时录到衣服的沙沙声。同时,还必须经常反复检查,因为衣服的不断运动可能使它发生移动或者被弄湿(如果是粘在身上的话)。

如果在某次拍摄中演员是保持静止不动的,那么微型话筒就会很有效;如果演员总是走动,万一话筒线露出来就会显得很尴尬。这种情况应使用无线话筒。微型话筒常用于纪录片中对人物进行采访。

无线话筒

“无线话筒”(radio microphone)用于其他话筒无法企及的地方,比如全景中一对情侣在海滩漫步的场面。如果演员距离吊杆话筒、固定话筒或微型话筒所能企及的地方太远,就只能选择使用无线话筒。这种话筒可以像微型话筒一样别在演员的身上,但它们需把信号通过无线发射机发射到接收机上。这种话筒的基本问题是比较容易接收到其他声音信号,比如警车和出租车上的无线发射机发出的声音信号,这会干扰你的录音。无线话筒的租价很贵,并且还有与微型话筒同样的不便之处。

我们的唯一问题——一个并未立即明显表现出来的问题——就是噪音问题。如果人们从窗外能看见高速公路,他们大都知道背景中会有汽车噪声,也会去选择别的拍摄场景。但在下面这种情况里,我们碰上了一个看不见的问题。

学校附近大约 400 码以外,有一个大功率的无线广播天线在播放乡村音乐。奇怪的是话筒吊杆竟然成了一部接收机,不时能录到这些乡村音乐,并把它传到了录音机里录到了磁带上。我们在拍摄的第一天就发现了这个问题,感到非常担心。很快我们就认识到,话筒的位置应该准确,不能移动,你只要稍微移动一下吊杆,音乐就会回到我们的频率中。最后,在我们安装好话筒——并且试过好几次以后——才开始了拍摄。

——霍华德

话筒的不同安装方法

如何安装和使用不同种类的话筒取决于各种不同的场景情况。应首先对场景做出判断,然后再考虑以下几个方面的问题:

导演的视觉构思 导演想要在镜头中听到谁说话?说什么?把这个问题当作每一个决定的基础。

演员的位置和调度 演员在一个镜头里有多少走动?画面中演员走动的场面与静止不动的场面的录音方法是不同的。走动的场面有必要使用吊杆或者两个不同的话筒。

摄影机的位置 场景中摄影机距离演员的表演有多远?这决定着你能把话筒伸到离演员多近的位置。如果现场没有指向性最强的话筒的话,就要将话筒“隐藏”在靠近人物动作、却仍然在主镜头画框之内的地方。

镜头的景别与构图 镜头“看见”了什么?这会影响到许多因素。吊杆上的话筒能离演员多近而不伸进画框?吊杆话筒员必须随时关注画框。他应该在最后与演员一起排练之前就先与摄影机操作员一起排练几次。摄影机操作员和吊杆话筒员在移动中要保持一致。

画面景别也会影响到微型话筒或无线话筒是否被暴露,在演员的近景中应比在远景中更加仔细地隐藏好话筒。

镜头的照明 如果吊杆产生的阴影能在画面中看到,照明方案就会出现问題。在布光时,吊杆阴影的问题应该在灯光确定前通过使用遮光罩(flag and cutter,见术语表)等方法来解决。拍摄期间,吊杆话筒员与摄影机操作员之间必须协调配合、共同努力,才能消除吊杆的阴影。

镜头的运动 如果拍摄中使用移动台车,吊杆话筒员应事先排练和移动台车镜头有关的吊杆运动。还应有一名制片助理和一名电缆操作员来负责使音频线避开移动台车运动线路,避开电源线。录音师要注意不

要录进移动台车发出的声音。

场景的勘察 录音师应在远离噪声的地方安装话筒,把噪声存在的可能性降低到最小程度。最常见的噪声源有电冰箱、空调、荧光灯、窗外的交通噪音和场景内的回声。可使用隔音毯来消除噪声,或者至少应降低它的影响。

隔音毯有许多不同的使用方法,它可以消除由于坚硬的地板、天花板、墙面和窗户引起的声音反射,消除现场的“实况”声音。隔音毯是一种厚重的可移动的毯子,它一面是白色,另一面是黑灰色或黑色,有一排金属扣眼可用于悬挂。可粘在墙上,可用C形支架支撑或挂在窗台上,也可裹在冰箱或空调机上来保持环境的安静。

我们对荧光灯的嗡嗡声毫无准备,当你站在体育馆里的时候,你根本就不会注意到它,但在录音带上却听得非常清楚。

——霍华德

摄影机噪音 虽然16毫米同步摄影机在设计时考虑到了静音效果,但有时在拍摄时也会发出一些噪音。在内景空间有限的环境里拍摄时应注意这一点。为摄影机套上消音罩,或者制作一个隔音箱子罩在摄影机上,这样可以降低由镜头架、片盒、机身发出的噪音(这是摄影助理的职责)。可使用噪音防护罩(blimp or barney)达到上述消音的目的,这是专门为摄影机设计的套子。你也可以自己制作消音套,只要能达到消音的目的。可使用任何材料,比如服装套、泡沫橡胶、大衣和外套等。

在拍摄的时候还有一个消除摄影机噪音的办法,就是让摄影机尽量远离话筒。少量的摄影机噪音通常会被音乐或其他声音所掩盖,后期制作时会不知不觉地被混录进来。这就是为什么录音师必须了解后期制作的原因,它可让录音师更有效地判断场景中的录音质量。

录音的有关问题

录制声音和在胶片上记录画面影像的一个不同之处是,你在场景中就能立即听到回放的声音效果。电视拍摄也有这种便利之处,但是拍好的电影胶片必须先送到洗印室进行洗印。如果声音出现了什么质量问题,导演可以在耳机中听出来,能立即决定是否对声音或表演进行重新录制或拍摄。

导演会询问每一次拍摄的素材画面情况如何、声音情况如何,当然画

面会被更优先提到。在听过录音效果之后,某些镜头是否因为声音问题还要再拍摄一次,需要导演来作出判断。大多数声音问题还能在后期制作时解决、解决,而画面的问题则必须在场景中发现并处理。

补录

如果在一个镜头中只有一小部分声音被外部的噪音损坏,就没有必要重拍整个镜头,你只需对被破坏的部分进行“补录”就行了。在紧急的情况下,声音可以进行“单录”(wild),再在后期制作中来使之与画面吻合。

如果这天发生了很多声音问题,在一天的工作结束以后,权宜之计就是在安静的房间内通过 ADR 手段对白天([白天的问题进行修改。这样可以节省很大一笔经费。如果场景拍摄刚结束时不能马上进行修改,可在演员卸妆时把他们带到一个安静的场合,给他们戴上耳机,让他们听刚才表演的声音效果,再让他们为录音师重复刚才的对白。这段素材在剪辑室里应与演员的表演口型进行很好地吻合,如果不行,就只能对画面再做一些小的修改(加长或缩短),这样重新补录的素材就能与画面吻合了。这种方法在大量别无法看清演员嘴型时显得尤其有用。

保持声音干净分明

演员之间彼此接应对方的台词,叫做台词的“衔接”(overlapping)。如果两人的声音已经被混录在一个声道上,就很难再分开了,它们将永远混合在一起。而录制的对白以后在剪辑室里应该是可控制的。在一个单人镜头里,画外的演员也会有台词,他应该确切地知道画内演员的台词和自己台词的间隔处在哪里。要么是分别录制对白,要么是在对白间留有间隔,这样在剪辑室里才能够进行衔接,不过剪辑师应该能够把握每一个声音。

如果导演要求对白的衔接达到某种戏剧效果,那么画外演员的台词也要进行录音。如果这个场面是一个全景,彼此衔接的对白应该成为整个剧情的完整部分。

困难的情形

在一些录音有困难的场景或布景中,录音师可能很难录制到干净的声音。飞机从上空飞过也会干扰录音。一些场景——比如说中央车站——太嘈杂,根本无法控制。如果剧组所在位置刚好在飞机的航线上,就很少有机会或根本没有机会录制到好的声音效果。导演只有面对现实,安排使用 ADR 进行补救。即便如此,录制现场声音还是十分重要的。因为这部分的声音可以作为后期剪辑的“导示声轨”(guide track),而且

对演员在后期进行 ADR 的时候也起到很好的参照作用。应录制环境音效,作为稍后要录制的台词的背景音效。

拥挤嘈杂的场景

在对拥挤嘈杂的酒吧场面进行录音时,助理导演应指挥背景中的群众演员用哑剧的方法表演说话和碰杯。也就是说,背景里的群众演员只能动嘴但不能出声,只举起酒杯但不能碰响,他们根据预先设定的节奏跳舞,但不能放音乐。所有的声音都是在后面加上去的。

这样就能使现场录制的对白保持“干净”,不应让嘈杂的噪声干扰对白。为了使这种假象显得更真实,说话的演员应该就像在吵闹的人声和音乐声中那样大声说话(为了帮助演员表演得更真实,在排练的时候可以吧背景声全部放出来)。用这种办法,当三个不同的声道——对白、音乐、背景音效——被混录到一起时,每个声道上的音量大小就可以分别进行控制。这样,这一场面既显得非常自然,对白也很清楚,观众就能看明白是怎么回事了。

电视的声音

大多数的电视录音就是将声音同步录在磁带上的“单一运作体系”(single system),但也有少数另外录音的情况。不同的磁带格式对于录音的配置情况是不同的,但大多数的磁带支持立体声录音(双声道——左声道和右声道)。有些格式支持四声道独立录音,这样就会给你带来制作上的便利,你可以将不同的话筒接入不同的声道。电视的一大优点就是可以较简便地在不同格式间进行转换。你可以用 Hi-8 的摄像机拍摄,然后在编辑过程中转换为四声道格式,最后再转换成六声道 DVD 格式。

大多数的摄录一体机配有内置话筒。它们简单、方便,但也可能由于距离录音源过远而导致外部噪音的干扰。专业级录音可以通过使用独立话筒来实现,这样话筒可以更靠近主体,录音效果更清晰。独立话筒所录制的声音可以通过音频线或无线传送装置传入摄像机或录像机。当现场有混音师的时候,话筒的声音通常就直接传入调音台,这样对声音的电平的监控和对多声道声音的混合会更容易。

电视片录音组的人数多少可根据制作的复杂程度(场景中有多少角色需要录音)和是在实景拍摄还是在摄影棚拍摄来确定。在外景的单机拍摄只需一个人就可以既操作录像机,又同时掌握录音话筒的音量和操作吊杆。如果场景里角色较多,还需要一名吊杆话筒员,一名录音师和一部有 2—12 个输入端子的调音台。在摄影棚里进行一个场景的多机拍摄

时,可使用有 18 个声道的录音台录音。

在电视拍摄的时候,对摄像机的选择通常是由对图像质量的要求所决定的,但这种决定同时也影响了录音的效果。在选择的时候,应该有如下考虑:

- 你需要多少条声轨?
- 你的摄像机是否可以手动调节录音效果?
- 你需要使用外接话筒吗?
- 是不是有专业级的话筒连接器(如 XLR)? 你需要电源适配器吗?
- 如果你和一个混音师在一起工作,你需不需要调音台来控制各种声音效果?

对于采用小型录像磁带(如 Hi-8, S-VHS 和 MiniDV)的拍摄来说,还有一些重要的问题要考虑。大多数的专业级摄像机提供了手动音频操作和自动操作两种选择,而许多一般消费级摄像机只有自动档。这样虽然方便,但是录音效果却不怎么样。如果条件允许的话,最好还是选择一个能够手动调节的摄像机。同时,一般消费级摄像机的话筒在同步录音的时候效果还可以,但一旦接入专业级话筒就会产生大量嗡嗡声,也会使电平降低。记得要提前安排并测试你的摄像机录音系统。你所需要的是电视摄像机给你带来的优势,而不是对它录音质量的妥协。

纪录片

纪录片剧组规模较小,且有流动性。录音师与吊杆话筒员通常由同一人担任。他必须随时调整吊杆的位置进行合录(如果还有别的话筒的话),同时还要操作录音机。在非舞台性的纪录片拍摄中,很重要的一点就是录音师在很短的预备时间内就要完全进入录音状态。如果马上就要拍摄了,那么要把录音机调节到“预备”位置,同时设置好录音的电平。如果场面看起来非常有趣,录音师不应有所犹豫,要马上开始录音。录音磁带相对而言并不昂贵。如果场景不需要,只要简简单单地说“不用录了”。

我总是头戴耳机,因为如果只是简单地相信录音磁头,老是以自认为录制到了恰当的声音,你就会遇到麻烦,即使这让我看上去显得有点古怪也是值得的。它随时能够提醒你的采访对象你正在对他们进行录音,其他的设备也能起到同样的作用。对于既作为导演又作为录音师的我来说,重要的是能够录制到效果最好的声音。而唯一能确保做到这一点的,就是不断地监听磁带上都录到了些什么,而不是

我在现场听到些什么。

——简

制片人 把握环境

因为制片人的主要工作是掌握预算,所以只要是对节约时间和经费有利的事情都应引起他的注意。这具体落实到声音方面的第一步工作就是要聘用训练有素的录音师和吊杆话筒员。录音师应当懂得他的主要任务是录制干净的影片对白。对此,制片人应确定无疑。

除此之外,制片人还应注意以下几方面的问题:

- 落实制作所需的设备(录音设备,话筒,录音带等)
- 以尽可能优惠的价格租到设备
- 确保所有场景都有良好的声音环境
- 让录音师录制足够的环境音效和每一个场景中其他有价值的音效
- 保证妥善保养设备

300

拍摄所需的录音设备

当录音师了解到剧本与场景要求使用哪些录音设备之后,应整理出一份所需录音设备的清单。这份清单可能包括以下部分设备:

用于电影

数码声带录音机(DAT 或 Nagra 录音机)

便携式混录调音台

各种话筒

耳机(2—3 副)

话筒线

备用电池

空白录音带

防震架

可卸式防风套

隔音毯

防风套

话筒吊杆

话筒夹子



用于电视

短枪型(超心形)话筒

微型话筒、各种话筒夹子

无线传输器和接收器

带有防震架的手举吊杆话筒

齐伯林铝合金防风罩

外景调音台

多副耳机

话筒到调音台的音频线、摄像机到调音台的连接线

隔音毯

录音机

影视录音(尤其是需要单独录制声音的时候)的一个关键性设备是 Nagra 磁带录音机。这种模拟录音设备是纪录片拍摄和故事片拍摄最普遍的选择,而且在影视行业已使用了 30 多年了。20 世纪 60 年代初,波兰发明家史迪芬·库德爾斯基在瑞士发明了这种设备。“Nagra”一词是波兰语,意为“就要录音了”。Nagra 录音机在拍摄中可使用 1/4 英寸磁带录制所有声音。录制到的声音以后可与画面进行同步处理。现场实况声效是以 60Hz 同步脉冲信号录制到录音带上的,而摄影机的晶体马达以每秒 24 格(fps)的精确转速带动摄影机运转。稍后在 1/4 英寸磁带被转为 16 毫米磁带时,声音也被转换成每秒 24 格(fps)速度运转,这样声音和画面就能非常吻合地被组合到一起,实现音画精确同步。

目前,数码录音机取代了模拟机型成为工业标准。数码录音机体积小,但性能优越,对影视制作产生了巨大影响。现在有多种数码录音机可用于外景制作,包括如 DAT 这样的盒式磁带格式,如 Nagra D 这样的开放式卷轴磁带录音机,如 Deva 这样可以将声音录在硬盘上或电脑磁带数据驱动器上的光盘录音机,还有如 Nagra Ares C 那样录在电脑记忆卡里的芯片系统以及如 Sony MiniDisk 那样的磁光电唱片系统。

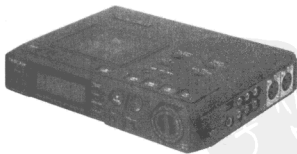


图 13.4 Tascam DA-P1 便携式 DAT 录音机,TEAC 公司出品

和模拟磁带录音机比起来,数码设备能在小型磁带上提供更长更持久的录音功能(见图 13.4)。DAT(digital audiotape,数字录音带)录音机体积小小到足可以放入口袋。大多数的 DAT 和其他数字格式拥有十分精准的速度控制,而且无需任何改造就可用于影视制作。基础消费级 DAT 机器没有时间码,但如果安装一个独立的话筒前置无线电放大器就可以当专业级话筒用了。高端的录音机有内置的无线电放大器和时间码功能。在这种类型的机器中,Fostex PD-4 是目前最常用的时间码 DAT 机器。

DAT 录音机使用了一种技术,能够复制“干净”的静音效果和组合声效。在向另一部数码录音机上转录声音的时候,数码声带不会有任何损失。(我们将在第十六章更详细地讨论模拟技术和数字技术的基本区别。)

话筒

话筒能将声波转化成电子信号,是“娇气”的设备。录音师应精通话筒的所有知识,了解如何在各种条件下正确使用话筒来进行有效的录音。在不同场合,录音师应懂得如何正确区别使用不同的话筒。话筒(和扬声器)目前还都是模拟信号的,所以无论是什么格式的录音机,声音的采集和复制都还是使用同样的设备。声音信号从话筒传来,然后传入“模拟数字转换”(A/D, analog-to-digital)器。要回放磁带,数字信号就要被传入“数字模拟转换”(D/A)器,通过它将二进制数码还原成可以通过扬声器或耳机听到的模拟信号。

设备维护

爱护与保养声音设备是非常重要的,应该善待它们。

Nagra 录音机

- 磁带应远离灰尘和不洁环境,它们会降低声音的质量。也不要用手触摸磁带。
- 磁带应放在盒中,不要把它们放在过冷或过热的环境中。
- 尽可能不要打开磁带盒盖。
- 不要在录音设备附近抽烟、喝酒、进食——食物屑和烟灰可能会被吸到磁带上。
- 经常用清洁棉清洗接触磁带的部分机件,包括磁头、滚轴、导引带、带盘。
- 每次使用前都应清洁空的入带盘(take-up reel),看它是否有弯曲、

毛边。损坏的卷盘可能会使磁带划破、卷边,从而影响录音的质量。

- 录音和放音之后不要往回倒带——应让磁带走到“尽头”,倒带可能会引起串音。

DAT 录音机

DAT 录音机使用的是小型盒式磁带,所以少掉很多保养步骤。然而,保持磁头干净还是十分重要的。如果你的机器带有时间码功能,记得要检查时间码是否运作正常以及是否能够回放。

本章要点

1. 录音师应了解后期制作能对声音进行怎样的处理。
2. 在和拍摄时间大致相同的时间去勘察场地。
3. 在排练时找到安放话筒和吊杆的最佳位置。吊杆话筒员应与场务、摄影机操作员一起解决话筒阴影和画面边框的问题。
4. 在每天拍摄工作结束时录制环境声音基调,单独录音,如果需要的话,甚至还要重录对白。
5. 在拍摄前,要先考虑好你将选择怎样的音频系统。现在有许多视频格式,每种都有不同的声音配置。

我想,在预算和日程允许的范围内,事先尽可能多到场景地去看看是很重要的。

——简

导演 向导

304

在电影制作过程中,美术指导和美术组是真正的魔术师,他们能够将乌有化为神奇,将梦幻变为现实。

走在布置好了的场景中有一种从未有过的感受:你会体验到由导演、制片人、美术指导、摄影指导花费数周乃至数月时间所营造的策划、前期制作的高潮。人们竭力发挥想象力,经过艰苦的工作,通过对场面、置景、服装、道具、陈设的选择,终于把书面的文字转化为角色们生活的世界。

场景中的工作步骤

一天当中,美术组的工作往往很早就开始了。场景装修的最后修饰阶段可以充分利用起来,这能让电工组有时间布置灯光。而美术组的其他成员已经到了下一个场景,为剧组的下一步工作做准备。在拍摄期间,美术组应始终待命,按镜头的要求对场景进行必要的调整、装修,还有布置道具。

我们来引用一下《午餐奇遇》中的例子,看看美术组是怎样在场景中工作的。

以下是美术组在场景中的职责:

场景 场景在前期制作阶段就已经落实。如果某一场景无法启用,美术组必须参与计划,迁往其他的候选场景。

置景 在拍摄之前,布景师、场地清洁人员和油漆工应对场景进行“装饰”,使之符合于剧本的描写和布景师所得到的参考绘画、图片和草图的要求。在拍摄当中,为了保持镜头之间的连贯性,布景师按照镜头画面的要求调整部分景物的位置。如果拍摄顺利的话,布景师就可以离开这个场景,到下一个场景去进行准备工作。

道具 拍摄之前,道具应收集在一起。当场景布置停当以后,道具师就应把食物放到柜台上,他还要在那位妇人用的手提包里准备一定数量的零钱。当演员被通知进场以后,道具师应将手提包和行李交到演员手中。还要在厨子旁边放上一些餐巾。

服装 演员到达场景以后,先参加一次简短的排练,然后再去换上服装。服装师按照剧本的服装要求为每一位演员换上不同的服装。他吩咐扮演厨子的演员要保持围裙和厨师帽的干净整洁,以便在前后镜头中保持连贯性。拍摄结束之后,服装师要帮助演员脱去服装,然后再将它们整理好,以备下次拍摄时再用。如果服装需要清洗,服装师应在清场之后将它们带去清洗。

化装和发型 演员着装以后就应到化装和发型部,他们在这儿按照前面的场景,或者导演所设计的化装造型进行化装并戴上头套。这一工作完成后,化装师与发型师要在场景外待命,在前后镜头之间对演员的化装造型进行必要的调整。当一天的拍摄结束后,他们还要协助演员卸妆并脱掉假发。

内景,自助餐厅,午后

妇人走进车站的自助餐厅。这是一个简陋的餐厅——一副烤架,几个小隔间,几排放着沙拉和三明治的冷柜。她走到冷柜前取出一份沙拉。

一个厨子站在铺着白色油毡布的收银柜后面,摆弄着他的白色厨师帽和围裙。

妇人:这份沙拉多少钱?

厨子:两块。

她把沙拉放在柜台上,伸手到手提包里掏钱。

妇人:我不知道有没有这么多。

妇人把她所剩的一元硬币和一些零钱全部放到柜台上。

妇人:一块,这还有一些。

厨子用手指数了数钱。

厨子:一块五……两块。这是您的,夫人。

她拿起沙拉和她的手提包。

妇人:餐巾。

厨子递给她一张餐巾。她朝小隔间走去。

置 景

· 布景师按照美术指导的设计方案装修场景。美术组的组员负责租借、购买、制造场景中使用的全部装饰材料——包括从小地毯到冰箱磁贴在内的每一件东西。布景师应与“生活”在场景中的演员进行沟通,与他们共同来创造角色生活的环境。

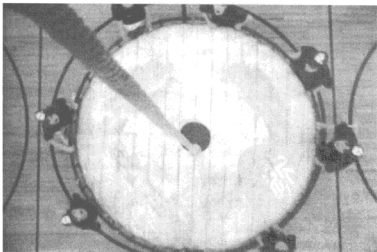
布景师还要与其他部门的员工,比如照明组一起合作。有时候虽然灯光师把布景照亮了,但一个 100 瓦的灯泡对电影胶片而言并不足够,电工应该把它换成 500 瓦的灯泡,这样才能保证色温的均衡。

布景师有时还会被叫去协助其他部门的工作。在拍摄期间,主装配师也许会被叫去搬地毯,为台车的必经之地腾出空间。有的人要在镜头外面用单丝纤维(钓鱼线)用力拉动窗帘,模仿刮风的效果。这些特殊的工作往往都会落到布景师的头上。

并不是所有的场景都能轻易找到,如果导演心目中有一个对场景外观的构想,而在现实中又无法找到这样的地方,那么,美术指导和布景师就必须按照导演的构想把场景制造出来(图 14.1)。

306

图 14.1 在剧本上写出“消防网”是一回事,在现实生活中找到它又是另一回事,选自《特鲁曼》



我父亲把绳梯挂上,他是我的制片助理。我们在另一所学校找

到了这种绳梯,把它取了下来。我们制作了一副特制的铁夹子,因为体育馆的天花板上没有挂绳子的地方。我父亲有位朋友是一位冶金学家,他设计了这种特殊的铁夹子,这样我们就能把绳梯牢牢地挂在天花板上,并能承担一个人的重量。

一件非常难找的道具——太难找了,以至于我们在开始拍摄的前两天才找到它——就是消防员用的防坠网。这副消防网在1930年以后就没有用过,所以非常危险,也很重。人们不使用它们的原因是因为它们会碰伤人,会把人弹出来,它们真的没有救过多少人的生命。我们使用的这一副是在某人谷仓里的一堆干草下面找到的,很旧了。这个人的父亲曾是一名消防队员,他让我们把它取了出来。它很脏,又非常非常重。

拍摄的时候,制片主任钻到这副400磅重的消防网底下,因为孩子们自己无论如何也弄不动它,所以他钻到网下面用他的胳膊、膝盖和背支撑着它。

——霍华德

场景连贯性

在场景中,布景师应确保剧本中场面的连续性不至于受到破坏。比如,有一个战争场面,每拍摄一次就要打扫一下场地,所有被打坏了的景物都要重新恢复原样。每一次复原的场景都必须与剧本监督为原始场景拍摄的照片相吻合。

场景物件复制品

置景师应对场景中的重要物件事先进行复制,以防它们在拍摄中受损而无法使用。破损的景物也应进行复制。比如,一张破损的椅子就是用胶水将一些轻质木料松松地粘在一起的,演员不能坐在这张椅子上,而只能坐在真正的椅子上。摄影机将他站起来的动作拍摄下来,然后再将真椅子换成道具椅,这下,演员就可以拿起这张椅子,狠狠地向另一名演员或特技演员砸下去。在最后的影片里,这一动作看上去相当真实,而且不会造成什么伤害。再加上声音效果,观众看到这个场面时就会相信这张椅子是很硬的。

道具

因为我们几乎没有什么道具,所以我只是基本地处理了一下它们。

这听起来似乎有点愚蠢,但是你作为一名导演,对某些道具的要求还是会非常非常挑剔的。我甚至还为一种用来踢的球而操心,这非常重要,它必须是那种红色的,标准的运动场使用的球,因为我就是玩着这种球长大的。搜集那些弓和箭的过程也很艰难,那时我们正在请求他们允许我们在体育馆里烧毁这些弓和箭。

——霍华德

道具连贯性

道具组负责在镜头与镜头之间保持道具的连贯性。比如,如果有一个场景要求演员用餐,那么,杯子里牛奶的多少,食物上的热气、餐具的摆放方式等等都应保持不变。如果食物看上去快要吃完了,就得派制片助理到当地的商店里去再买一些。

道具复制品

如果某个场面要求打碎一只手表,在拍摄过程中,这只手表可能会被反复打碎许多次。这时道具主管就必须准备足够的手表,以便导演能够把这个场面拍摄得直到他满意为止。如果在前期制作阶段决定让角色配戴一种非常特别的手表,而这种手表可能很难复制,这时,导演就要自问一下,如果换成容易复制而且价格便宜的表是否会有损故事的表达?

在场景中要消耗掉的食物也需要提供复制品。道具主管应负责准备角色在场景中食用的一切食品。如果剧本要求角色食用沙拉,就得随时为每一次拍摄准备几份完整的沙拉。

沙拉——我们没有料到这种情况就是一整天我们需要准备多少份。如果你准备再拍几次,那么这份沙拉一整天都得看上去是一样的。

——亚当

个人物品

在拍摄期间道具主管还要负责看管演员的个人物品。当道具师把角色个人使用的道具交给演员的时候,演员可能会把自己的贵重物品交给道具主管,到一天的拍摄工作结束时再交回来。

临时准备道具

如果剧组的牛奶用完了,而商店又关了门,这时该怎么办呢?如果剧组处在四下无人的荒郊野外该怎么办呢?导演可能会为了达到最佳的表

演效果而一次又一次地反复拍摄一个场面,这时,每一次拍摄时的道具都必须保持一致。即使导演在前期制作期间已经告诉过道具主管他认为某个场面他会拍摄几次,道具组还是应该多准备一些道具才行。

美术组可能临时要制作牛奶道具,应该牢记演员在镜头前实际上使用的是“代用品”。有些镜头中的牛奶也许就是牛奶壶中掺水的混合物,这样它的颜色就能和前一个镜头中牛奶的颜色一样。道具主管的替代品包括用冰茶模拟的威士忌,为不抽烟的演员准备的无烟草香烟,还有用于打斗的容易散架的椅子,用来摔破的糖玻璃做的玻璃杯和用来模拟呕吐物的汤等(图 14.2)。



图 14.2 有的人会表演呕吐的场面,选自《特鲁曼》的拍摄场面

化装是另一个关键性问题。我们让一个人做了一些模拟呕吐物,在拍摄特鲁曼从脚手架顶上摔下来的场面时,我们想让他试试这个。当特鲁曼看到这个东西时真的给吓坏了,不敢走近它。我们只想在他掉下来后在嘴唇上涂抹一些,让人们能看到一些呕吐的残留物,但是他不愿这么做。开始时他只是紧张地笑着,后来就哭了起来,他经历了各种感情,但就是不愿意做这件事。最后,我只好在自己的嘴唇上抹了一些给他看,说:“嘿!真不错啊,只不过是汤而已,别怕。”这使他安静了下来,接着我们又说了一些笑话。大约一个半小时以后——原以为这种事只需要 15 分钟就足够了——我们拍成了这个镜头。与一个什么都不懂的 8 岁孩子打交道,是最让人感到困难的事情了。但是他演得很棒,你不要忘了,他可是处在很大的压力之下,我认为他表现得极为出色。

——霍华德

服 装

剧组必须带上影片所需的全部服装,包括为每一个人准备的复制的服装以及群众演员穿着的各式各样的服装。拍摄中服装与场景保持一致是很重要的。比如,一个冬天的外景,镜头中的每个人都得穿上厚厚的大衣来表明天气寒冷。但这个镜头也可能在大热天里拍摄,观众当然只能从他们的所见所闻中来判断天气的冷暖。

特种装置

有时一些特种技术设备会被装置在服装里面,比如无线话筒和撞跌马甲(演员表演被大火力枪械击中时,他的服装上有一根钢丝,会猛然将他拉倒,跌到场外)。服装师与负责这些技术硬件装置的人员一起,将这些装置隐藏在服装里,让观众看不见它们。

服装师在场景中会运用他们的多种手段。每次拍摄之间迅速地帮演员更衣、换装需要一种特殊的装置。由于发明了 Velcro™ 这种装置,服装师的工作就方便了许多。

化 装

妆容连贯性

化妆师为演员化装以后,在一天的其余时间内都要待在场景里帮助演员保持他们形象的连贯一致。在高温的灯光下,演员会大量出汗,化妆师必须不断为他们擦汗和补妆,避免肤色过亮。对演员化装的修补和润色可能需要重新使用乳胶材料,这需要花费与早上最初化装同样长的时间。

积极保持演员情绪

在演员开始表演之前,化妆师通常都是最后与他们一起工作的人员。演员大多会在化装间滞留一段时间,所以在场帮助他们化装的工作人员应尽其所能让演员保持轻松的精神状态。个性开朗的化妆师就能帮助演员保持积极的情绪状态。

特技化装

特技化装的工作非常费时。一般情况下,演员和化妆师通常会比其他剧组人员早几个小时到达场景进行化装。

发 型

发型师应与化妆师通力合作,他们所提供的发型与服装的造型必须

协调一致。

发型连贯性

保持发型的连贯性是极为重要的。发型师应随时为每一种发型拍照,为了方便查找,这些照片被分类保存,这是一种很方便的方法,能将某一种发型对照于相应的场景。这种方法也适合其他所有制作部门采用。

发型很容易被弄乱,这样可能会与前一个镜头不相符合,尤其是在有风的外景中拍摄就更是如此。保持发型外观的稳定一致需要进行大量的工作。如果某位女演员为了不分散注意力而在拍摄间隙当中不让发型师修整她的头发,到了剪辑的时候你就会发现,镜头与镜头之间很难吻合。发型师对这种情况应保持警惕。假如发型还过得去,发型师就用不着说什么,但假如在发型的连贯性方面发现明显的错误,他就应该通知剧本监督、摄影指导,甚至导演,对错误进行纠正。

其他成员

根据拍摄的性质,美术组可能还要聘用待命的油漆工、特效小组,还有花匠(负责场景中的植物)等这些其他成员。但在短片的制作中,所有这些工作最多只能由一到两名有才能的人来执行。

制片人 施工

制片人必须负责监督布景施工。实景布置可以由场景监督和制片主任来负责协调,但搭建布景必须由制片人亲自负责监督。

制片人应严格监督日程与预算执行情况,还应监督美术指导是如何按照日程进度和预算情况进行施工的。布景施工可能比预计的时间更长,经费支出也可能会不可避免地超出预算限制。如果美术组的经费控制比较紧凑,这就不会成为问题。但是,如果这部分工作超出预算,就应做出某种积极的妥协,要不然就必须从其他部门或者后期制作当中挪用部分经费。

一个以前曾是校友的女同学给我帮了忙,成了我的美术指导。她帮助我把壁画贴在一块儿,帮我布置场景。

——简

布 景

如果有搭景施工,美术指导应与设计者和置景协调员一起负责工程的实施。在导演故事板的基础上,美术指导设计出场景方案。在制片人和导演审查同意之后,设计人员再根据场景的具体设计方案绘出施工蓝图,最后再根据施工蓝图进行搭景的施工(图 14.3)。



图 14.3 对场景应把握自如,选自《镜子,镜子》的场景

搭建场景时需要考虑以下因素:

- 成本
- 建筑施工周期
- 场景应该是可移动、可升降、可拆卸的
- 场景中的门应该支撑稳固(当门被开关时景片不至于来回晃动)
- 天花板
- 窗外的绘制景片或者背景应该显得真实自然

我想要达到一种希腊合唱队的效果,这样的话,只能把场景置于我以前从未采用过的人工布景当中。这对我来说极不自然,但是我认为它是一种可用于电影的极其自觉的美学选择。我先设想在同一演播室采用两种完全不同的场景(一种用于坐,一种用于站),然后再来确定它们各自的造型效果。

——简

气候也能成为影视拍摄过程中的一个元素,除非拍摄的过程完全在室内进行。最保险的顺序是先在日程表中安排外景的拍摄计划,这样在你进入内景进行拍摄时,天气的变化就不会影响制作。如果环境的因素要求你先进行内景拍摄,当你移出室外的时候,气候条件就会很难预料。

一个能保证摄制正常进行的方法是使用有顶棚的布景,这也是一种室内布景。当天气条件不好的时候,剧组就能进入它里面继续拍摄。带顶棚的布景一般应比较简单,只能用于拍摄很少几个演员的场景。在整个拍摄期间,顶棚布景应布置妥当,以供随时使用。

当需要拍摄的段落拍摄完成之后,美术组的布景师们还应再等一天才拆除布景。他们要等待来自剪辑室的情况反馈,看拍摄好的胶片是否有效。如果胶片有误,或者某个场景需要重拍,这处场景就还可以继续使用。只有在美术指导得到明确的答复,表明胶片技术上完好无缺时,才能对布景进行拆除(如果是租借的材料就应拆卸、归还,如果是搭建的就应拆除)。

我们根本没有机会进行重拍,这种情况让人觉得提心吊胆的。拍摄一结束我们就得拆除布景,甚至不能等到胶片冲洗出来,看看是否有划伤或其他技术问题。重新搭建布景也是根本不可能的,因为人体模特必须归还,摄影师也要飞回波士顿去了。

——简

本章要点

1. 准备充足的复制品以保持全剧的连贯性。
2. 在选择道具、服装甚至场景物件时,应征求演员的意见。
3. 在条件允许的情况下应建造有顶棚的布景,以防气候不佳。
4. 留出时间进行先期置景和装饰工作。除非遇到不可避免的情况,否则就应该在看到每天拍摄的胶片效果之后再拆除布景。

她是一位杰出的演员,我因此感到非常幸运。

——亚当

导演 指导

314

演员是导演讲述故事最基本的元素。一个优秀的演员能与角色同呼吸,与剧情共命运。在拍摄期间对演员的表演进行指导是导演的职责之一。

导演与演员的关系是一个至关重要的制作因素。当导演喊“开拍”的时候,许多无形的因素都必须聚集到镜头前面,这些因素包括情感的基调、节奏、对情节的展现和人物性格发展的线索。

导演应该知道演员在规定情景下能有怎样的表现。演员试演和排练的过程能让导演强烈地感受到演员的演技高低和戏路宽窄,但是真正的关键时刻只有在摄影机转动时才会到来。

导演的一个基本目标是为工作的顺利开展营造一个有利的环境。如果导演和他的剧组能够营造出一种宽松的、合作的氛围,演员就能够把注意力集中于他们的表演;如果环境中总是吵吵闹闹、一片混乱,演员就很难做到精神集中。

著名的英国导演约瑟夫·洛西(Joseph Losey)——他的作品有《仆人》(The Servant)和《恋》(The Go-Between)——在指导演员方面说过这样一段话:

我认为安全是很重要的。如果你的演员感到不安全,那就会有两种可能。要么他开始演砸,要么他开始有心理障碍,变得十分敏

感。演员们只有在轻松到能随便自嘲的环境中才能为我展现出他们最佳的才能……当你的演员知道你要的是什么,而且为了这个目标在不断探索自我,而且他也清楚无论是在现场还是在银幕上你都不会让他出丑的时候,你就能看到奇迹发生。

拍摄步骤

这里列举的是影视短片拍摄过程中的工作步骤,导演应按照这一步骤进行工作,只有这样,场景中的每一个人才会清楚地知道每一时刻应该做些什么。为此,导演必须十分清楚他要的是什么,怎样才能达到效果。

进场时间

演员按照约定的进场时间到达拍摄场景并前去助理导演处报到。之后的第一件事就是进行这个场景表演的简短排练。当场景按照导演和摄影指导的意图初步布置停当以后,就可以送演员去化妆。之后,再送演员到服装部换上戏装。当最后的化妆和发型完成以后,演员就可以准备拍摄了。

只要助理导演将演员的到场时间安排得比较合适,在通知拍摄他的场面之前,演员就不用等候很长时间。在场景准备妥当之前不要通知演员进场。同样,反过来,也不要让全体剧组成员等待演员。

化妆和发型

导演应该清楚地了解化妆与发型组里每一成员的个性。这些人员见到演员是在其到达拍摄现场前的最后一刻。如果他们不懂得如何帮助演员进入恰当的情绪状态,就可能因此而分散演员的注意力。有才能的化妆师和发型师会表现得友好而有所帮助,这样的人才是无价的。他们会帮助演员消除紧张,建立积极的情绪状态。

走位替身

拍摄正式开始之前不要占用演员的时间,为此,比较合理的办法是聘用一个“走位替身”(stand-in)。在为某个场景做拍摄准备时,调试摄影机镜头要花费大量时间,这就要求有专门的人员在为演员确定好了的位置上站立或走动,为调试灯光和演练摄影机运动提供参考。替身人员的身材应大体上与演员本人相仿。

候场

剧组应考虑的一个重要问题是,在演员候场的时候如何对待他。虽然这从根本上说是属于助理导演的职责范围,但所有主创人员都必须了解演员将在什么时间和在什么环境中进行表演。

对演员来说,这一天他的感情起伏就像坐过山车一样。当剧组其他成员做拍摄准备和布置灯光时,演员可能要等待很长时间。在开始拍摄时,他必须能够达到激情的高潮。为了保证演员发挥出表演的最佳水平,剧组必须为他们提供食品和舒适的休息场所,安排他们的进场时间时也需要考虑到不能让过度等待消耗他们的体力。

你应该考虑到:当你们在一个寒冷的室外场景拍摄,场景进行置景和布光的时候,演员在室外候场,他又冷又饿又生气,这时叫 he 到镜头前表演,即使是再训练有素的演员恐怕也很难“进入”他的角色。他的拙劣表演不仅会反映在这一天拍摄的镜头里面,而且最终也会反映在完成的影片当中。

最后排练

在剧组成员完成耗时的拍摄准备工作之后,拍摄就可以正式开始了。在做最后的技术调整时,导演可以安排进行最后一次排练。在场景中,演员可能会即兴发挥。这时,一件道具、一个景物,或者墙上的一幅画都可能激发他们找到更好的表演方法。如果技术上需要做出更大的调整(比如场景中的灯光要全部重新布置),应劝说和敦促演员回到更衣室、化妆间或其他场所去休息。

我们知道,如果不需要所有的孩子都参加拍摄,我们会把不参加拍摄的孩子们送到游戏室去。我们为孩子们准备了一间游戏室,里面还有保育员。

——霍华德

电工和布景师会不断为场景进行细微调整和“润色”,直到导演通知他们停止为止。一旦导演认为场景准备就绪了,他就可以进行拍摄了。在这里,助理导演可以帮助导演决定哪些工作还需要进行准备,以及帮助导演掌握日程安排。

有时,一些演员在开拍当天才彼此见面。如果碰到这一问题,导演可以为他们安排一次场外的排练,供他们热身。这样的话,他们还需要在拍摄现场多呆一会儿来摸索和熟悉这个他们将要其中表演的环境,以便他们用更松弛的状态来进入第一轮的连接。

直到开始拍摄的第一天,我们的两位主要演员,史高迪和克莱伯特才碰到一块儿。实际上两人围绕色拉所展开的全部动作,包括她

坐到这个位置上和她所说的台词,以及他坐在餐桌旁,起身去拿胡椒,把它放到餐桌上——这一系列动作,在准备拍摄的间隙只用了五分钟时间排练。我与他们坐在一起,很简短地讨论了一下这场戏的表演方法。

——亚当

演技要求

对演员的演技要求是影视表演最大的问题之一。比如,演员让头稍微抬高一点就能更好地接受光线,眼神应该直接投向角色该看的地方,举起的手臂应该放在一个不会挡住背景中演员的位置,等等。舞台演员和非专业演员不熟悉影视表演的演技要求,这就可能给导演带来一些问题。能发现哪一位演员的表演非常“自然”是一件很让人兴奋的事,但如果他的表演显得很不自自然同时还要固执己见的话,导演的拍摄日程恐怕就要延误了。

镜头

一般来说,演员应该知道拍摄使用的是什么镜头以及有几部摄影机在拍摄。比如,如果导演准备用大特写镜头拍摄,你就应该告诉演员,这样他就能意识得到画面的大小,而不至于使动作太夸张,或在画面中来来回回晃动。在一个景别稍微大一些的镜头中,如果演员摇头的动作过大,就应该叫他适当收敛一些,以配合镜头的景别。反过来,如果是一个大远景镜头,演员也应该知道,假如他的动作过于细微,在镜头里就无法让人看清楚。

眼睛的视线是另一个演技方面的要求,这里,演员必须注意他与镜头之间的关系。演员可能只需看着镜头的左侧或右侧,就能假定他在与另一个人说话。如果演员不能把视线放在他正与之对话的那个人脸部的恰当位置,摄影师就应用一小条胶布贴在镜头的某个正确位置,让演员对着胶布条进行表演。

导演应该特别注意任何对演员视线方向有干扰的情况。比如,在场景以外很远的地方有一些围观拍摄的人群,如果这些人进入演员的视线,他就有可能注意力不集中。如果碰上这种问题,应该让助理导演去对演员的视线方向进行清理(图 15.1)。

在拍摄她遗失钱包这场戏时我们用了不少角度。其中一个是用台车运动拍摄整个中央车站,这要穿越候车大厅。我们没有轨道,但



图 15.1 在中央车站想要控制人群是很困难的,选自《午餐奇遇》的一个场景

用了一部有轮子的台车。我们要拍摄的是,史高迪看过公告牌,开始往前走。她开始走动时,摄影机也要开始运动,这时,贝尔纳德·约翰森突然进入画面,与她撞个满怀。后来,我们就照这样拍了。

关于她到底在什么地方遗失了钱包这一点,因为我不想把它交代得太清楚,所以在拍摄的时候,我必须要让她在某地把钱包丢掉但又不能让人注意到是怎么丢的。我们从一个特写镜头开始了拍摄,史高迪拿出钱包,然后向上看去,我们开始运动,她开始行走。在她走动的时候,钱包会滑落下来,所以你不会注意到它。

据说纽约人并不在意这档子事儿,可是,我们每一次拍摄这个场面时总是有人喊出声来:“喂!夫人,你掉钱包了。”有位妇女更是显眼,当她看见钱包落地时没有上去捡起来,而是转过身大声提醒史高迪掉钱包了,史高迪不回答她,她就跑过去拍史高迪的肩膀。可是这会儿摄影机正在进行拍摄呢!

最后,在开始拍摄之前,助理导演对着过往的行人大声宣布:“这是在拍电影,这位夫人要掉钱包,拜托各位不要去捡!”

——亚当

走位准确

演员走来走去为摄影机进行表演通常会显得很呆板。除了表演以

外,演员有时还会被要求走到或停留在一个特定的位置上,这就叫做“走位”(hitting marks)。如果演员走过了他的预定位置,就可能出摄影机的画框或焦点。摄影组成员经常会在演员最后停住的地方放上几包沙袋,这就使演员的脚能够感觉到这些沙袋,准确地走到他的位置而又不必低着头。

说到走位,这是助理导演的职责之一。他应随时注意,确保演员每次都能走到相同的位置且视线看相同的方向,这样画面中的方向才能正确。他这样做应该是毫无疑问的,因为他的基本职责之一正是要确保我们能按照日程进度的要求进行,能顺利地进入下一个镜头的拍摄。确保孩子们应该在那儿或不应在那儿,这才是他的职责。

——霍华德

垫脚箱/苹果箱

最常见的演员与镜头之间的相互调整是彼此的高度。在双人镜头和过肩镜头中,如果一个演员的身高比他的搭档矮许多,就应该稍微把他垫高一点。垫脚箱/苹果箱(apple box)是一种木箱,有各种不同的高度。摄影指导使用这些木箱能把个头较矮的演员垫高到与其他演员相当的高度,这样他才能与其他演员处于同一个画面当中(图 15.2)。



图 15.2 苹果箱有多种用途,包括可以增加演员身高

场景

在完整的布景或场景中工作的演员应该知道自己身在何方,知道自己的角色应该怎样利用空间。美术组应该发挥自身的聪明才智使布景看上去符合剧本的描写,但是美术组只需照顾到摄影机将要拍摄的区域。

我们最后一天的拍摄是在那家餐馆。早上的第一件事就是设置机器。这时史高迪走了进来,她四下打量着这里的环境,看看那些手推车,看看天花板上悬垂着的东西,看看脏乱不堪的整个房间。她走过来对我说:“亚当,我得跟你谈谈。”她的表情看上去顾虑重重。我说:“史高迪,有什么不对吗?”她说:“我已经尽力试过了,但是我看不出我的角色怎么会在这种环境中用餐!”我说:“别担心,在镜头里你只会看到这里比较干净的部分。”

——亚当

320

作为观众的导演

在剧场里,观众与演员的关系深深地植根于表演的好坏与观众被感染的程度当中。但是在影视片的拍摄过程中,演员只是为导演表演,只有导演才知道所有的细节和段落剪辑室里会怎样被组合到一起,也只有导演才能对表演做出评判。在这样的关系下,十分重要的一点就是你要记得演员是需要反馈的。导演的注意力总是在演员和工作人员之间游走。你要让你的演员们相信他们是更重要的。

指导演员

导演新手往往会对演员进行过多的指导。你不能同时要求演员既表现出气愤又表现出悲悯,还要具有讽刺的意味。有一个好的建议:第一次排练时先表现气愤,再次排练的时候再让演员增加场面所要求的其他情感。一场戏的动作单元是一点一滴、一步一个脚印逐步积累起来的。

如果一个演员在表现一种情绪的时候有困难,那么你要试着用“演员想要什么”而不是“应该感觉怎样”来鼓励他。演员们通常更能接受在场景中做出具体的动作,而不是听到冷冰冰的指令“你该生气了”或者“现在该悲伤了”。在讲镜头分解(第三章)的时候,我们把《午餐奇遇》分成了生气、受挫、悲伤这些特定情绪的动作。你通过这些动作来营造你想要获得的这种情绪的环境。

导演指导演员表演时必须考虑表演的技术性问题。比如,在剧情的某一时刻,演员必须到达一个特定的位置,使他的脸部处于特定的光线照明效果当中。然后,再按照动作单元逐一构成段落。这样才能让演员记住每一个特定的动作单元、镜头要求以及先后顺序。

导演的工具

导演可以运用镜头、光线、剪辑来帮助演员的表演。比如,特写镜头能强调演员的表情,大远景能够将观众置于遥远的距离以外。与戏剧不同,影视表演很少采用或者不采用外化的表演,摄影机最不能容忍的就是夸张的表演。如果导演不满意于演员对角色的演绎,可以采用较大的景别去拍摄他的表演,在表演难度较大的场面上不要使用特写镜头,即使导演在故事草图上已经做好了计划也不例外。

灯光也能用于弥补表演的不足。设想一下,假如一场戏中演员处在阴影里,观众的想象力将使这个场面充满许多演员表演所不能提供的信息。导演可通过使某演员正在与之对话的那个角色获得更好的光线效果来加强对表演的掌握,这样处理使观众能够注意这个角色对对话的反应。

角色的类型

导演必须关注的角色类型有三种:背景角色、次要角色、主要角色。

背景角色

背景角色(background character)又可称为“群众角色”(extras)或“氛围角色”(atmosphere),指那些与主要角色没有直接关系,只在画面中充当过往人群的银幕形象。背景角色使剧情段落显得有“人气”,他们代表着故事发生的空间环境。

有无背景角色影响到故事的讲述。想象一下在《午餐奇遇》当中,假如不是因为中央车站汇集了熙来攘往的各色人群,假如没有在餐馆的餐桌上用餐的顾客,这场戏会是什么样子?

不妨设想一下下面这个例子,这是发生在一个拥挤的酒吧里的情景:

内景,酒吧,夜晚

琼走进酒吧,看见自己的情人艾米坐在房间对面的一张桌子旁边。酒吧里烟雾弥漫,拥挤不堪。琼穿过拥挤的人群,朝着艾米的座位走去。

如果没有满屋子的人群,剧本所描写的这个场面就很难调度。如果只调度主要角色,这个场面所表达出的意义就会与作者的意图截然不同,而表现出一种超现实的意味。

背景中的人群可以传达给观众许多关于酒吧的信息。比如,它是位于大城市还是中西部的小城镇?参加聚会的顾客是上流社会,还是中产阶级,抑或是下层人物?顾客是上班族还是退休的老人?这些内容都是非常重要的。

背景角色传统上都是由助理导演来指挥,他们必须在不发出任何声音的条件下做出正在聊天(或干其他什么事情)的样子。他们不能干扰前景中的主要角色的对白表演,因此,他们只能进行无声的表演,用哑剧的方式表现出嘈杂的氛围。他们鼓掌欢呼但不出声,他们彼此举杯致敬但不使酒杯相互碰响,他们仰天大笑但不能发出任何噪声。稍后,在后期制作阶段,音效剪辑师会为他们配上鼓掌声、碰杯声和大笑声。

如果场面要求背景角色跳舞,录音师会在开始拍摄前播放相应的音乐,然后在导演命令开始拍摄前再把音乐关掉。用这一办法,群众演员就会踏着同一节奏,随着相同的节拍表演跳舞的场面。

场面之间群众角色必须保持连贯性。假设在前面那个酒吧的场景中,艾米站起来与琼打招呼,这时,一对舞伴停止跳舞,转身回到他们的桌子。那么不论从哪一个角度进行的哪一次拍摄,这对舞伴都必须保持相同的动作。助理导演通常会宣布:“声音预备……摄影机预备……背景开始表演。”接下来,当导演准备停当,他会命令:“开拍!”这时,助理导演和剧本监督都应注意群众演员的表演,确保整个段落表演的统一性。

次要角色

次要角色(secondary character)指那些只有几个场景或一个场景表演,只有一句台词,或者与主要角色只有一次接触的银幕形象。与背景角色不同的是,背景角色只由助理导演指挥表演或停止,而次要角色需要接受导演的特别指导。

内景,酒吧,夜晚

琼走进酒吧,看见自己的情人艾米坐在房间对过的一张桌子旁边。酒吧里烟雾弥漫,拥挤不堪。琼穿过拥挤的人群,朝着艾米的座位走去。

当琼走到一位同事身边时,这位同事握住琼的手,对他耳语了几句,琼听得笑了起来。桌子边上的另一位同事萨姆将琼拉到一边。

萨姆:小心艾米,她很生气。

在这个场面中,这位同事与萨姆就不是背景角色,而是次要角色。在《午餐奇遇》当中,那位厨子也是次要角色(图 15.3)。



图 15.3 《午餐奇遇》中的一个场景，厨子是次要角色

主要角色

导演的的主要工作就是与主要角色一起工作。主要角色能推动情节的发展,表现情节的内容。观众应该关注角色的生活。有许多不同的表演风格,导演应该将这些不同的风格令人信服地融合在一起。

如果剧组的演员阵容强大,导演可能会希望尽可能少对他们进行指导。但如果演员的天赋或经验较少,导演就必须在场内和场外指导演员排练,直到把场面的剧情要点表现清楚并确定下来为止。在开始下一个镜头的拍摄准备之前,导演可能必须反复拍摄一个镜头,与演员一起对每一个镜头中的表演进行改进和完善。

在场景中我所能做的只是说这样一些话:“现在,你刚丢了钱包,接下来是这样……”史高迪就能根据角色的情绪知道她该怎样进行表演。但是,她也能同时保持清醒,而不是沉溺于角色之中,这一点很有意思。有一次我正在检查一个镜头,在这个镜头里,她刚丢失了钱包,正在那儿哭。我问她:“你是怎么找到感觉的?后面准备怎么演?”她说:“这对我来说并不难,因为这个场景让我知道该怎么演。”她并不需要从童年的痛苦经历中去发觉什么,那一刻她自己就处在这一规定情景中。她是一位非常杰出的演员,我因此感到非常幸运。

——亚当

连贯性

拍摄中一个极为重要的问题就是如何保持连贯性的问题。连贯性就

是不打断行动的连续性。在银幕上,一个角色从场景 A 到场景 B 再到场景 C……如此延续下去。然而,按照规范,拍摄并不是连续的:先拍场景 B,再拍场景 A,最后拍场景 C。

我试图尽力保持连贯性,但有时当场景十分重要的时候,我们不得不放弃连贯性。举例来说,正像我曾说的那样,我们只被允许在(中央车站的)月台上拍摄,这时值班人员过来,因此在一天的正中间,我们不得不突然中断工作,按照他的要求做。

——亚当

在场景 A 中,角色身穿蓝色衬衫,在场景 B 中她换成了黄色的衣服,场景 C 中穿着与场景 B 同样的衣服。这是剧本中的顺序。如果拍摄中的顺序要求你先拍场景 B,演员就得身着黄色的服装。如果接下来拍摄 A,为了保持剧本的连贯性,演员就得换上蓝色的衬衣。服装设计师和服装师应保持演员着装的连贯性。要做到这一点,就应该借助在剧本上所做的记录和分解单,以及为演员各种着装所拍摄的照片。

连贯性是助理导演的职责之一。我觉得如果影片拍摄日程安排得比较周密的话,那么无论是制片主任还是助理导演或者摄影指导,他们对每一分钟可能有哪些事情发生都会了如指掌。有一点我们都深信不疑,就是我们都能够挑出对方在连贯性方面犯的一些主要错误。因此,助理导演除了要负责场景的工作以外,还要处理连贯性方面的问题。如果有专人负责连贯性问题当然会更好,但是没有必要这么做。因为除了幻想场景中的服装之外,孩子们从头到脚都是穿着运动装,袜子也是一样的,上面有他们各自的名字。这样我们就知道他们都穿着统一的服装。

——霍华德

还有其他一些关于连贯性的例子:拍摄日程要求拍摄这样一个镜头:在这个镜头里面演员坐到椅子上,跷起二郎腿。稍后,到了拍摄这天,导演用了一个全景镜头表现这一场景:演员走进房间,坐到一张椅子上,跷起二郎腿。那么,在前一个镜头里是哪一条腿翘起来的?这个动作在剪辑时是否能够被衔接在一起?

剧本监督随时应该注意,看杯子里的饮料/手的动作/香烟的长短/演

员视线以及其他任何动作是否能够前后相符。演员需要不断被提醒如何重复前一次拍摄中的动作,在表演到什么地方的时候开始做这个动作。如果现场没有专门负责监督连贯性的人员,那么,注意这一拍摄中的关键性问题就成了所有人员共同的职责。

衔接动作

有可能的话,导演应找一个恰当的位置安排一个衔接性的动作。动作能够进行流畅的组接是因为观众的注意力都集中于画面中人物的运动上。动作画面之间的组接比动作画面与静止画面之间的组接更不易被人察觉。比如,我们设想一下,一个角色在一幅中景画面中坐下来。当导演喊停,并将摄影机移至下一个特写画面的机位时,他应该达到一种让这位演员“坐到”下一个镜头里去的效果,因为导演或者剪辑师打算在动作上进行剪接。

特殊情况

孩子与动物

如果剧本要求孩子、宠物或者野生动物参加演出,你就会遇到一些特殊的制作问题(图 15.4)。孩子们会有家长的陪伴,动物随同驯兽师一起来。然而,指导有较少表演经历或者没有表演经历的孩子和指导一个职业儿童演员还是有区别的。有些孩子从小就开始参加表演,他们能明白该如何应对镜头表现,而且能够明白导演的指导。尽管如此,他们一天之中能够工作多长时间还是有十分严格的限制的,但在这些时间中的表演还是十分专业的。

与年龄较小的孩子或者与动物一起拍片是很花时间的东西,在日程

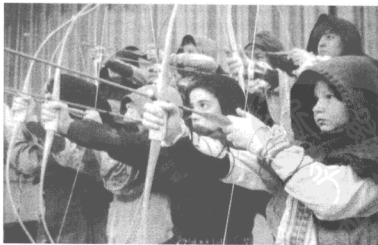


图 15.4 与孩子们一起工作是非常具有挑战性的,选自《特鲁曼》中的场景

表中应该留出宽余的时间用来哄孩子和调教动物,还应简化拍摄或者在剪辑上多做文章。一只不愿合作的狗在拍摄时很容易跑到画面以外去,这时你不妨用演员的反应、一只正在吠叫或正在喘息的狗的声响来制造狗仍然在场景里的假象。

我们最大的难题之一——除了孩子们的体力与注意力有限以外——就是扮演特鲁曼的小演员了。不是因为他太自我中心,而是一个年龄和成熟与否的问题。他是一个才八岁的孩子,调皮好动,还不想当演员。他之所以被哄骗来拍电影只是因为这听起来好像很好玩。他看起来十分适合我们的角色,所以我最终说服了他的父母。

他从未离开过家,在场景地的第一个晚上,他给他妈妈打电话就哭了整整一个小时,他感到害怕。站在所有这些人面前,假装成另一个并不是他自己的人,这点让他紧张不安。他面对压力和缺乏安全感的本能反应就是只会傻笑。即使经过排练,演起来也很困难。这不再仅仅是我和他的问题,而是在转动着的摄影机前这一大帮人的问题,人人都目不转睛地盯着他看。往往拍摄到一半的时候他会沉不住气或者笑起来,我们因此报废了许多胶片,而不得不去买更多的。

——霍华德

特技与裸露表演

除了特技表演和裸露表演以外,对于你提出的任何要求演员都几乎可以答应。虽然有的演员自己也可以进行特技表演,但一些危险场面还是有必要聘用一些特技替身演员。如果演员在表演特技场面的时候受伤,整个制作就可能中断。特技演员除了能表演特技场面之外,他们还能就从哪一个角度才能更好地拍摄特技场面的问题为摄影指导提出很好的参考意见。

裸露表演是一个敏感的问题。如果确是剧情需要有裸露场面,那么应该让演员按照剧本要求表演,不要有什么顾虑。即使演员同意进行裸露表演,导演也应当理解有的演员在镜头前通常会犹豫不前。遇到这种情况你也不用惊慌,这就是为什么会有身体替身演员的原因。最简单的办法就是重新设计一下镜头,先尽可能多拍摄演员的画面,然后可以在一些远景镜头、暗影镜头或者看不见演员脸部的近景镜头中使用身体替身演员。

给导演的忠告

●新手导演第一次与演员相处时可能会感到不自在。他们说话、工作的方式好像挺吓人的。其实,你只要对自己的才能做到自知和诚实就可以了。如果对某件事情不懂,就不要假装好像很在行的样子。只要对演员的指导做到尽量简单明了,抓住要点,演员还是很愿意帮助你的。

●不论角色大小,都应该让每一位演员觉得他很重要。不要在乎他们有多少戏份,他们都是一个整体的组成部分。在每次拍摄结束,你喊“停”的时候,都不要漠视演员的存在,不要表现出对他们的表演不满意的样子。

●你感觉应该拍摄多少次就有必要拍摄多少次。如果一个场面老是拍不出理想的效果,不妨先把它放到一边,换一个角度试试看,或者换一种拍法,或者拍一个反应镜头,或干脆休息一下,去用餐,过一会儿再回过头来拍这个场面。

●可以拍摄排练的过程,效果最好的镜头往往就是第一次拍摄的镜头,因为它新鲜、自然。

●如果演员表演出色,你就能事半功倍。

纪录片的访谈

在纪录片当中,表演既是指对象生活中的行动,也是指他们对导演提问的回答。采访也是一种艺术表现形式。以下建议能使你从对象那里获得最好、信息量最大的答案:

●营造一种宽松的气氛或者让拍摄对象感到放松。

●让拍摄对象敞开表达。对于他所讲的内容,在后期制作阶段再进行剪辑。

●问题要针对对象的个人经历来提,不要泛泛设问。

●按照一个能揭示对象自我的顺序来提出问题。

●不要让对象讲那些你想让他讲的话。

●要有耐心。

如果你透彻地研究过你的采访对象,你就能够在采访中对你的提问进行调整,以确保能启发他们给出相应的回答。

在最初见面的时候,我就让这些妇女无拘无束地交谈。每一次谈话结束以后我都做笔记,以便于我能再次启发她们谈论相同的问题。你会发现在前期采访中你听到的一些问题可以用于引出故事、激发她们的情绪。在拍摄《小人国》时,我在拍摄的前一年就和当事

人见过面,再次见面时我就能说:“去年我们见面时,我记得你曾说过,你的父母因为你是侏儒而有负罪感,你还能再谈谈这个问题吗?”一般情况下他们都愿意再次谈论一年以前我们已经听到过的这些问题。我们都有自己的办法,如果你知道通过恰当的提问能再次听到他们的故事,这当然能使你觉得安心,但是从他们那里得到新的、你从未听到过的答案也是非常重要的。

——简

采访提问

在《镜子,镜子》中,影片制作者简采访了13个妇女,每个人问4个问题,每个问题都用不同的场景布置来拍摄。两个场景安排在一个演播室内,其中一个设置为所有的对象都坐在一排剧院式的椅子上,周围都是裸体的人体模特。在这个场景中,简问了两个问题,一个问题用中等特写拍摄,另一个用广角拍摄。第二组机位安排要求采访对象站在一幅名为“女人,完美的比例”的壁画前,简问的是以下这些问题:

1. (坐在人体模特的场景,广角)在你人生的哪个阶段你第一次开始意识到“身体形象”这个问题?是不是由某个特定事件引发的?
2. (坐在人体模特的场景,中等特写)如果人们只是针对你的体形来对你做出反馈或评价,你会感觉怎么样?
3. (站在壁画前,广角)请将自己从头到脚描述一遍,对特殊的身体部位进行评价,比如你最喜欢哪个部位,或者最不喜欢哪个部位?
4. (站在壁画前,中景)如果你能够重新安排自己的身体比例的话,你希望会是什么样子?

第一和第二个问题的答案和预想的十分一致,所以这些回答被剪辑成两种明显的阵列,使用的是跳接的美学手法,即画面构图和背景保持不变而只是前景的主角一直在变。

在剪辑阶段,简意识到一般在剪辑第三和第四个问题的回答时最常用的方法就是使用叠化,但最终她并没有这样做。她将两个问题剪辑成一个段落,即根据谈话内容将画面在两种构图中进行来回切换。

《镜子,镜子》的情况有所不同,因为我有四个在场景里面提出来的问题,这与我平常的采访方式完全不同,因为我一般是让谈话沿着事先并没有安排好的方向展开。不要把谈话局限在你的议题范围内,我想这点是很重要的。你应该保持话题的开放性,这会使你的影

片收获更大。

你必须注意听她们的谈话,并小心地引导谈话的方向,而不能坐在那儿一会儿担心下一个问题,一会儿又担心用完了多少胶片,以及担心她们回答每一个问题要花多少时间等等。你真的必须注意倾听,因为可能就在这一刻你会发现一些东西,启发你提出与你原本打算的完全不同的问题。

——简

制片人 提供方便

只要拍摄进展顺利,导演感到得心应手,制片人就不要介入指导演员的工作。如果出现了什么问题,他再介入进来,充当协调人的角色。

交 际

导演与剧组成员成天忙于拍摄,这时制片人就有机会与演员多交往一下,让他们感到愉快。如果演员情绪低落,制片人应为他们鼓劲打气,帮助他们理解台词。在拍摄间隙多花时间与演员相处,如果能鼓舞他们的士气,那这种交往就具有积极的意义。

签订合同与备忘录

即使是无偿工作,在剧组与表演者之间签订一份简单的合约或备忘录也不失为一种规范的操作程序。文件中应包括如下一些内容:

- 你需支付的酬金总额或酬金额度,或任何其他形式的酬劳,比如延期付酬或者赠送影片或录像带拷贝。
- 按照日程规定,演员到位的“确切或者大约”的时间。
- 其他任何不同寻常的要求,比如裸体或特技表演。

“确切或者大约”的时间是一个法律用语,它能使剧组的劳资双方开始拍摄的日期上有两至三天的周转时间。比如,如果你原计划在3月10日开始拍摄,结果由于种种原因延迟到3月13日才开始,那么,你与演员的合约仍然是有效的。但如果你延迟到6月15日才开始拍摄,那么,合约就会失效,需要重新接洽了。

凡在你的影片中扮演角色的演员都需要签署一份让渡协议。在发生让渡事务时,这份证书或者协议就能发挥效力。它能使你获得在影片中使用演员肖像与声音的许可。让渡协议是一份极为重要的文件,如果处

理不当,就可能对保障影片的发行带来负面的影响(详见第十九章“发行”)。

只要你遵守备忘录的各项条款,演员就应该会感到心满意足。但是如果你企图违反合约条款或者企图剥削,就可能会出现问題。比如,如果你在沒有与演员商量场景内容,或者沒有在备忘录中注明要求的情况下要求演员出演裸露场面,那么演员就有权利拒绝这一要求。

当你准备签署备忘录时,应考虑以下几条:

- 制作日程是否与演员个人的时间安排有冲突?
- 是否要请求演员提供个人的服装? 拍摄结束以后是否需要対服装进行干洗?
- 如果你准备提供膳食,演员是否有特殊的饮食要求?
- 你是否冇义务为演员提供完成片的录像拷贝?

解雇演员

在聘用了演员并对他们进行排练之后再考虑解雇他们,听起来好像有点匪夷所思。事实上,开始拍摄以后再解雇演员的情况非常常见。摄影机后面的每一个人都可以在事先通知他们的情况下被替换,但是解雇演员却意味着要重拍所有含有他的形象的画面。解雇某人对于预算和对于士气都有灾难性的影响。但是,如果表演上出现错误,最好还是能够面对现实,尽快更换演员。等胶片送进剪辑室以后,演员就再也无法更换了。

本章要点

1. 尊敬演员。
2. 在为演员做好准备之后再通知他们进场。
3. 如果一个场面或者一个镜头拍得不够理想,应再次进行排练,直到满意为止。
4. 每一次拍摄结束以后,以积极的方式对演员付出的努力表示感谢。

第三部分

后期制作



通过拍摄你已获得影像素材,接下来的任务就是对素材进行剪辑和合成。在后期制作过程中,已经被拍摄和录制下来的画面和声音将要按一定的方式组合起来,讲述你想要讲述的故事。这是创作剧本“最终脚本”的时候了:用胶片和磁带作为元素的“脚本”。

导演

在后期制作过程中,导演先根据剧本制成故事板,然后再根据故事板制成镜头单。在实拍过程中,导演就要根据镜头单把每天的样片制作出来,然后你就可以把拍摄到的素材拿到剪辑室去剪辑了。

后期制作是一个激动人心的过程。从某种意义上讲,这一阶段比实拍阶段要轻松。对一个导演来说,和剪辑师一起把拍摄到的素材逐一地编辑到一起不啻为一次紧张刺激的冒险。导演来到剪辑室的时候,内心是充斥着拍摄时得到的激情和非凡经历的。

剪辑不是魔法,剪辑师所处理的画面就是最终的成像。一部完成的影片只能依靠准确的焦点和适度的曝光来组成,而不是依靠虚幻的思想、愿望以及减去多少台词或者删去多少质量不高的镜头(除非你有能力完全重新再拍一次)。在导演对故事视觉想象的指引下,剪辑师的职能就是要对胶片进行一系列的删剪以使不同的画面在转换时看起来流畅,而这样做的目的就是尽可能做出最棒的视觉效果。

如果说在后期剪辑阶段有一条首要的原则的话,那就是对待每一段胶片都要以最快的速度做出坚决果断、客观的处理。偏爱自己所拍摄的东西、不愿意做任何删剪是很自然的事情。然而,为赋予影片以节奏,对原始素材的加工和处理无论如何也在所难免。你可以把一段影片留一段时间,但一旦你必须减掉那些对故事情节进展毫无帮助的胶片的时候则绝不能手软。

制片人

观众在屏幕上看到的影像有一大部分是通过后期制作而产生的。原始的素材在后期制作过程中被剪辑和合成,最终成为一部作品。作为影片制作的最后一步,后期制作包括成千上万的细节、一大堆至关重要的决定和许许多多复杂的技术性步骤。幸运的是,它不会牵扯太多的人,这就使得经费比较好控制。然而,即使是这样,后期制作也需要一个详细的计

划和进度表。

时间就是金钱。尽管现在日产样片率有所降低,但后期制作完成的时间限看上去仍然遥遥无期。如果把电影的拍摄阶段比喻成短跑,那么后期制作则更像是马拉松。每一次影片的拍摄都有许多不定的因素,所以想要估计后期剪辑所要花费的时间是很困难的。

声效和音乐对一部影片的重要性是不应该被忽视的。进入了这个视觉艺术占主导地位的影视制作领域之后,可能一个新手电影或电视导演可以毫不费力地做出华丽的运动镜头或各种各样的视觉效果,而制作音效或配乐则对他们有点困难。新手导演们会抵挡不住视觉幻象的诱惑,导致他们不肯花费足够的时间去分析和研究电影和电视所包含的所有元素。很自然地,对于听觉元素在一部影片中的贡献,他们视而不见。其实就算删掉电影的所有画面和对话,声效和音乐仍然能传达出大量的信息。对一部影片来说,画面的重要性只占一半;观影的感受则需要声效和音乐来充实。

后期制作过程

所有的电影制作无一例外地都要经历基本的后期剪辑步骤,电视制作同样也要经历这个艺术过程,但有一些技术上的差别。计算机非线性编辑系统的发展和数字技术的完善改变了现在电影和电视的剪辑方式。那些一辈子都没离开过影视领域的电影制作人总是按照拍摄—剪辑—完成影片的程序来完成一部影片。他们或许会说老的制作流程比较简单,他们也确实用传统的线性编辑系统制作了大量优秀作品。然而,如今线性编辑几乎已被非线性编辑所取代了。

我们不想在这里争论这两种编辑方式到底哪一种更好一些。事实上,如今影视行业已经越来越变成一种新技术性行业。大学里的影视专业纷纷设立专门的课程以训练学生使用非线性编系统。在这种情况下,电视领域的工作者比较容易地就适应了非线性编系统,而对电影工作者来说,从传统线性编到非线性编的转变则是一种挑战。或许就是为了这个原因,大多数现有的计算机非线性编系统的操作界面都被设计得与电影编辑系统十分相似,其中有许多方面都是从电影编辑系统借鉴而来。

电视制作和电影制作的结合为那些刚刚踏入这个行业的年轻的影视工作者们提供了创作上的最大可能性。以下列举的是其中的一些选择:

- 电影拍摄—胶片剪辑—电影完成
- 电视拍摄—磁带剪辑(线性)—电视完成

- 电影拍摄—数字剪辑—电影完成
- 电影拍摄—数字剪辑—电视完成
- 电视拍摄—数字剪辑—电视完成
- 电视拍摄—数字剪辑—电影完成
- 电影或电视拍摄—数字剪辑—数字产品完成(网络传输格式的音频视频文件——CD-ROM/DVD)

可供的选择似乎太多而令人迷惑。这样的好处当然是可供选择的余地大大增加,而其中的一些选择对一个新手来说是非常实用和经济的。电视拍摄的低成本和计算机非线性编系统操作的快速性和灵活性非常有吸引力,而如果你仍然想要你所拍的东西看上去像“电影”,那么“磁带—胶片转换器”(这也是比较花钱的一部分)可随时供你使用。如今越来越多独立制片的故事片的拍摄正在使用这种方法。最终选择哪一种可能性牵涉到美学思想、成本、时间和便利性等各方面因素。

通过计算机和数字技术结合在一起的电影制作和电视制作已经变得比以往更加复杂。一个电影制作者不仅必须要完全掌握新式编辑器的使用方法,还必须对电视的制作有一个基础性的了解,其中一项就是对时间编码的了解。所谓时间编码,就是把胶片、声音和磁带连接在一起的线索。时间编码是在20世纪70年代为简化要求十分精确的电视剪辑工作而发明的(我们将会在下一章讨论这个问题),它也是使得电影制作者能够从拍摄电影过渡到数字剪辑,再从数字剪辑回到电影制作的关键要素。有一点要注意的是,这样可能会因为电影和电视每秒画幅帧数的不同而变得比较复杂(电影24帧每秒、电视29.97帧每秒)。

其实电影和电视的基本制作过程并没有改变。虽然技术改进了制作水平,但基本的制作步骤还是需要遵循。我们将在下一章对传统的电影制作技术进行一个初步的介绍,然后是传统的电视制作,最后是以电脑技术为基础的非线性操作。因为非线性编辑系统是建立在传统的电影和电视剪辑技术之上的,所以我们认为对前两者的了解是非常有必要的。

电影

1. 成立剪辑工作室
2. 样片同步
3. 样片编码、样片记录
4. 样片放映、挑选镜头
5. 样片组接
6. 粗剪

电视

- 线编或非线编
- 数字化(非线性系统)
- 附上时间码和工作记录
- 纸剪(paper cut, 纸上剪辑)

7. 纸剪
8. 补拍、拍摄资料片
9. 二次剪辑
10. 暂定音乐
11. 精剪
12. 声音设计
13. 配乐
14. 混录
15. 拍摄特殊光效和字幕 线上操作 (on-line)
16. 剪辑底片 线上操作
17. 配光、检定光号 线上操作
18. 制作无配音正片(可选)
19. 首次验审 转制成电影胶片(可选)
20. 验审拷贝
21. 中间底片
22. 发行拷贝
23. 转制录像带

电影拍摄——胶片剪辑——电影完成

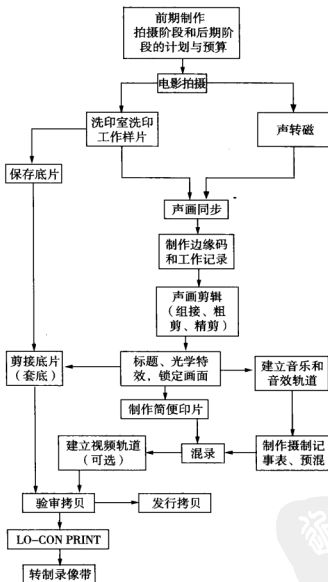


图 III.1 电影后期流程图

电影拍摄——数字剪辑——电影完成

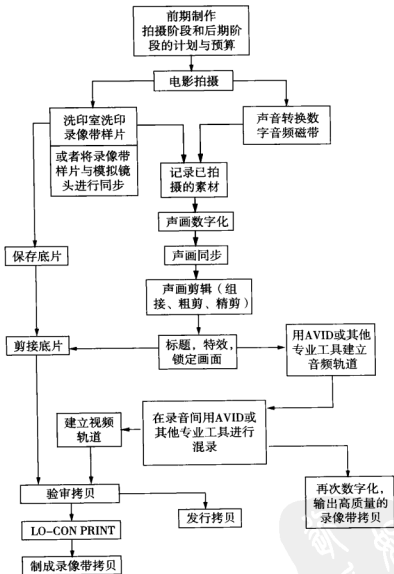
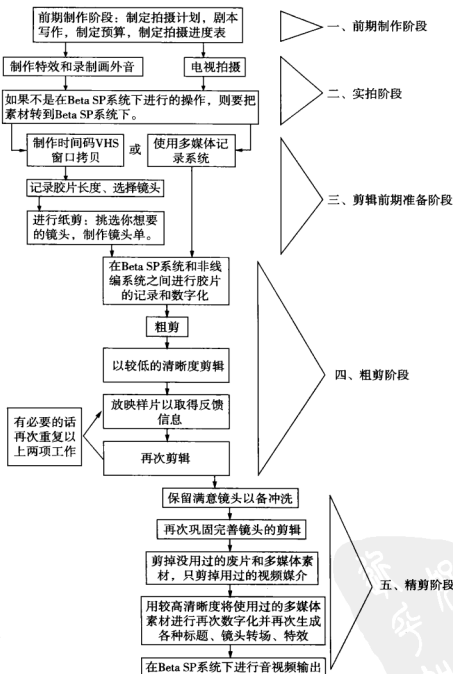


图 III.2 电影后期流程图

电视拍摄——非线性数字编辑——BetaSP 视频输出



339

图 III.3 电影后期流程图

不要强迫电影朝着你自己预想的方向发展,让电影自己找到自己的发展方向。叙事也是一样,有时候剧本根本不起作用。

——简

340

导演 剪辑

几乎每一次剪辑都要经过反复试验,成功往往是由 10% 的灵感和 90% 的汗水组成。只有坚持不懈、吃苦耐劳,成功才能随之而来。

有两个时刻最能让我得到满足感,这两个时刻都与影片中的沙拉场景有关。当我开始拍摄沙拉场景并在随后对其进行剪辑的过程中,我会想:“这儿肯定有些平常,虽然我不知道是什么,但其中肯定有不同寻常的事情。”

——亚当

电影剪辑基础

自从 19 世纪 20 年代立式莫维拉电影剪辑机发明以来,电影几乎都是使用相同的方法来剪辑的。这是最原始的非线性编辑系统,你可以从任何你想要的地方开始剪辑,你还可以随意地进行镜头转换、改变镜头的长度,甚至你可以从结尾往回倒着进行剪辑。它使用起来相当自由。

同步工作样片

其实剪辑工作的第一步早在实拍阶段就开始了。在电影开拍后,编辑机房就应该随之建立起来,用于把每天拍摄录制的声音和画面组织起来,编成目录。一般来说,一个编辑机房的建立需要以下几项:

1. 平面剪辑台(莫维拉电影剪辑机/斯丁贝克平台剪辑台/凯姆剪辑机)

- 立式莫维拉电影剪辑机(备选)

2. 剪辑台附属设备

- 宽银幕电影系统
- 同期录音设备
- 通话盒
- 耳机
- 倒片装置
- 片夹
- 垫片
- 电影接片机(备选:声音磁带接片机)
- 分片卷
- 收片盒
- 废片箱

3. 其他必需品

- 画面剪辑带
- 声音剪辑带
- 纸型带
- 做标记用的工具
- 声音修饰器(sound fill)
- 声画片头
- 油性笔
- 笔记本和铅笔
- 白盒子(放剩余胶片)
- 直边剃刀

剪辑工作的第二步就是声画合成,或者说同期录音。这一步一定要做到非常地精确,不能有半点偏差。声音与画面一定要完美地结合在一起,每一个镜头都要逐帧地与声轨相吻合。我们知道,就算是只有几帧画面没有与声音同步,那也会很轻易地在屏幕上被观众觉察。而这一步通常也是在实拍阶段完成的。

学生注意:虽然在实拍阶段就建立和使用编辑机房是一个非常职业化的选择,但其实大多数学生和新手是支付不起这种昂贵的拍

摄方法的,他们得等到电影拍摄完毕后才能进行样片的声画合成工作。

打板

胶片被拿到洗印室去显影,工作拷贝就是这样从原底片被复制而来。剪辑师会把工作拷贝拿来剪辑而把原底片留在洗印室里(反转胶片上的标准16毫米和超8毫米镜头则是用原底片剪辑)。1/4"录音磁带或数字音频磁带被转换成带齿孔的录音带(mag)作为一条磁轨,然后剪辑助手就可以进行声画合成了。这其中包括找到每个场景的镜头号码牌,找出打板的画面并做上记号,最后再在磁轨上重复这一步骤。一旦在画面磁轨和声音磁轨同时找到了打板的地方,齿孔胶片上的这两条磁条就会被合成、排序并贴上标签,成为大段样片的一部分。如此看来,同期录音设备其实是保持声画同步极其重要的工具。

342

学生注意:打板是否合格,在编辑机房里一目了然。合格的是那些可以被快速便捷看到的打板镜头,而不是那些焦点不实、镜头模糊不清或光线太暗无法辨认的镜头。一些在片场匆忙赶就的素材会直接影响影片制作进程。不要去打这种没有把握的仗。

无声镜头

这是指没有同步声的镜头(通常是些插入镜头或过场镜头)。它们通常都会被从声画同步的镜头中分离出来而组接到另外一卷胶片上。这个组接点是编码之前一个工作拷贝可以被剪切的唯一位置。

样片的编码和记录

一旦声画合成完成,电影样片上就会产生一个编码系统,这些编号会被印在每一尺胶片和相应的磁迹声轨上。编码为声画合成提供了连续的参考点。如果一个剪辑师想要为一段特殊的画面配上一段原声,它只需要对号入座就行了。千万不要把“边缘码”(edge code)同那些印在感光乳剂上永久性的“潜在边缘码”(latent edge numbers),又称“关键帧编码”(keycode)弄混(见图16.1)。无论有多少画面和声音被剪掉或改变位置,“边缘码”能始终保证声画合成前后一致。所以说编码在编辑过程中是一项花费少但十分关键的工作。

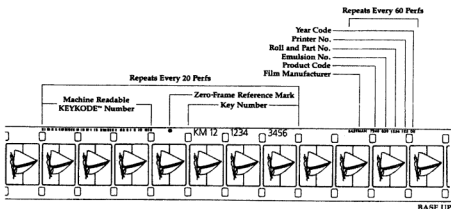


图 16.1 “潜在边缘码”又称“关键帧编码”，是印在胶片上的，在同步过程进行后编码就被打印上去了，此胶片由伊斯曼柯达公司 1990 年出品

给胶片和磁性声轨编码

从 AA0000 开始创建一个数字序列。在 16 毫米胶片的 16 帧音程上 (35 毫米胶片上则是 24 帧音程)，数字编码会依次递进——AA0001, AA0002……用这套编码系统可以对大约一万英尺的胶片进行编码。然后如果想对下一卷胶片再进行编码的话，则可以从 AB0000 开始。

剪辑师注意：因为你拍的声音总是要比画面多一些，所以你会不得不剪掉一部分声音，但同时又因为你在声画合成过程中没有对工作拷贝进行剪接，所以在编码机上断片的几率就降低了。

记录素材

当你需要对原底片进行重新拷贝或制作特效 (叠化/静帧/放大) 并着手剪辑时，对素材进行记录并建立检索系统就显得十分重要了。记录对于搜索及整理素材废片也是一个重要的参考。所要记录的内容包括以下几项：

- 声带卷号码
- 画带卷号码
- 打板号码
- 片头潜在边缘码
- 片尾潜在边缘码
- 片头编码

- 片尾编码
- 场景号
- 镜头号
- 拍摄描述
- 拍摄日期

素材记录可以使得剪辑师轻松识别和锁定任何一段底片。尤其是当你需要把底片剪辑成拷贝的时候,胶片记录就更显得至关重要了。(底片的剪接和拷贝将在第十八章“底片处理/在线编辑”里讨论。)

根据镜头号码组织样片

工作拷贝被编码和记录以后,不同的胶片就会被分选出来,放在清楚标明场景号和镜头片段号的盒子里。所有不同镜头的胶片一定要放在剪辑师的手边。当剪辑师剪辑完一段特殊场景之后,就会剩下一些未用的胶片(称为“素材废片”-trim)。根据它们的长度,可以把他们重新组接成原始胶片或单独卷起来(尾端输出),放在它们原来的胶片盒里。那些非常短的素材废片则应该被粘在笔记本上做成“小碎片本”,而且也要为它们编上号码。

剪辑师注意:如果你剪掉了一段上面没有边缘码的胶片,则需要在这段胶片上用油性笔做上记号。画一个箭头指明下一个号码从哪儿开始。千万切记不能随手乱扔胶片。

建立剪辑资料库

带标示的剧本、现场记录、拍摄记录、录音记录,这四项一起组成了剪辑师了解现场拍摄情况的有力依据,它们对剪辑师的工作有极大的帮助。这四项重要的文本记录应该被放在四个不同的标示清楚的活页夹里,成为剪辑师资料库的一部分。

在选择镜头进行组接前,剪辑师会审看一下“连贯性剧本”(continuity script)。剧本监督在拍摄期间会准备这份勾画了的剧本副本(这与制片人的勾画剧本不同)。剧本上勾画的标示显示了每个场景的实际拍摄长度和每个镜头的编号。

勾画剧本使得剪辑师、剪辑助理、导演不必放映影片就能对胶片进行“阅读”,从而节省了大量的时间。举例来说,例如导演想要切一个特写给一个正在说重要台词的演员,但这句台词并不在这个特写镜头里,这时勾画剧本会清楚地显示这一情况,从而避免了剪辑师和导演找遍所有镜

头中去筛选一个其实并不存在的镜头。只有当工作做到这一步的时候，剪辑才得以真正开始。

电视编辑基础

传统线性磁带编辑的基本步骤

用电视摄像机拍下的镜头可以绕开繁琐的显影和声画合成等工序，因为声音和画面是直接录在录像磁带上以供实时重放的。录像带编辑要从制作一个从原底带拷贝过来的备用拷贝或“工作副拷贝”(workdub)或“窗口副拷贝”(windowdub)开始，这一步骤被称为“副拷贝制作”(dubbing)。“工作副拷贝”可以用任何符合编辑设备要求的制式(VHS、Beta等)来制作。

如果拍摄的原始带上带有时间编码，则要把编码转录到工作副拷贝上。当一个模拟带被拷贝出来时，时间码会变得不清楚，这时候就需要用一个时间码生成器从母带上把时间码读出，然后在工作副拷贝上再生成一个新的时间码(数码带上的时间码不必经过这一步骤，它可以在不同录像带之间直接对拷)。当时间码被记录在母带上之后，时间码就会在VTR上或编辑控制器上被显示出来，但这些数字不会在电视屏幕上被看到。对“离线编辑”来说，带有叠加式时间码(burn-in timecode)的工作带是十分有用的——时间码会在画面上清楚地显示出来。

对“工作副拷贝”进行编辑又被称作“离线编辑”(off-line editing)。“离线编辑”的最终目的不是制作一个完成的作品，而是把所有的镜头进行适当地剪切、排序，构成作品的一个基本框架，就像电影编辑中的“粗剪”一样。与电影胶片编辑不同的是录像带编辑不会真的对磁带进行剪切和组接，而是从“工作副拷贝”里找到需要的镜头，把它们重新录制或拷贝到所谓的“编辑母带”(edit master tape)上，然后再把另外一个镜头录制到编辑母带上的前一个镜头之后。就这样，一个一个的镜头就会被有序地接在一起。

传统录像带编辑最麻烦的就是在一次编辑之后很难再改变镜头的顺序，你不可能不留痕迹地在母带上简单地去掉或加上一个镜头。你只能从头再编辑一遍或在新磁带(新的母带)上部分拷贝原母带，改动之后，再拷贝剩下的部分。这样做不仅耗费大量的时间，而且模拟带的图像质量会因为一次次地拷贝而下降。传统录像带编辑的“线性”特点是它的主要缺点。

“离线”录像带编辑通常花费都比较低，所用的设备也不是很高级，

所以你就可以用更多的时间去实践一些想法和解决一些编辑方面的问题(“离线编辑”的花销要远比“在线编辑”便宜)。“离线编辑”得到的绝不是最终完成的高质量录像带,在这个过程中你不需要做一些例如校正图像色彩、平衡声音效果或制作复杂特效之类的工作,这些都是在稍后的“在线编辑”(on-line editing)中要做的事情。“离线编辑”最终得到的是一个镜头单,而且每个镜头都被精确的时间码标明了它的开始和结束,这就是被人们称作“编辑单”(EDL, Edit Decision List)的东西。在你完成“离线编辑”且作品被认为在锁定状态下时,EDL就产生了。

有了EDL,就可以进行“在线编辑”了。传统的“在线编辑”是在昂贵的电视后期制作设备上进行的。在开始进行“在线编辑”的时候,首先要将EDL输入编辑系统。大多数的编辑系统都会自动执行EDL的内容,也就是说它可以找到每一个已经被挑选出来的镜头。这样,每个镜头都会从最初的摄影机母带被再次转录到“最终母带”(final master tape)上。有了EDL,你就可以在昂贵的“在线编辑”系统上制作高质量的母带。这种制作工序允许电视制作者用一种高效低耗的方式做出一些重要的创意。

原先你想把摄影机拍下的原始素材制成胶片拷贝的话,需要几周的时间去平衡画面色彩、制作标题和制作视觉特效。而如今,在磁带系统“在线编辑”的情况下,一切都可以“实时”完成。这样你就有机会尝试各种效果和色彩平衡,并且立即就可以从监视器中看到这些效果。但由于这样做花费不菲,所以无限制地试验各种效果也是不现实的。如果将电视后期制作和电影后期制作相类比的话,那么“离线编辑”就好比裁剪原始胶片的“工作样片”(work print),而“在线编辑”就好比裁剪原始摄影机拍摄的底片来制作各种特效并完成基本的声音编辑和混录、校正色彩和配光并完成最终发行拷贝。所以,“在线编辑”是电视编辑过程中对技术技巧要求最高的一步。

下面是“传统的”电视编辑的基本步骤:

- 制作“窗口副拷贝” 这些副拷贝是为了保护原底带不受损伤而制作的备用拷贝(类似于电影原底片)。
- 素材记录 通过观察“窗口副拷贝”而在素材上做记录。
- 纸剪 从记录单里挑选出镜头,然后把它们按照一个大略的顺序排好。
- 进行“离线编辑” 在“离线编辑”过程中通过对“工作副拷贝”的编辑带来决定作品的大体构架。
- 做“编辑单”(EDL) 这张单子上包括作品里的每一个镜头,上面

用精确的时间码清楚地指明了每一个镜头的起幅和落幅。

- 进行“在线编辑” 在“在线编辑”过程中根据编辑单对原底带进行编辑以制作母带。

- 声音制作 如果需要进行复杂的声音编辑工作,声音就要被复制到一个多声轨的音带机或一个数字工作台上(见第十七章“声音后期制作”),这一过程被称为“声音剥离”(stripping the audio)和“声音的临时停留”(layover)。在声轨被加入之后,就可以把这一段再复制回母带了。

磁带编辑系统

磁带编辑系统有几种不同类型,它们分别有不同的功能和用途。这些系统由至少两个或更多的磁带录像机加一个编辑控制器组成。这个控制器是你和录像机之间的交接口。“放机”(source or playback VTR)用来播放视频素材,而“录机”(record or edit VTR)用来录制经过选择后的内容。相应地,有两个监视器可用来监视这些素材:“放机”监视器(source monitor)——显示素材磁带录像机上的播放内容;“录机”监视器(record/edit monitor)——显示编辑后的内容。

拥有不止一个素材装置的系统允许你做“叠化”和其他效果,这被称之为“A-B 滚动系统”(A-B roll systems)。那些不能做“叠化”效果的系统则被称之为“单一剪切系统”(cuts only)。控制器是你和录像机之间的交接口,你所拥有的随心所欲的编辑能力完全依赖于控制器的强大功能,尤其依赖于它的时间码功能。最简单的控制器——有时是轨道控制编辑器——不能读出时间码,这样编辑的精确度和重录功能将会被严重削弱。大多数的轨道控制系统不是“帧率精确”(frame accurate)的,若无此功能其编辑精确度必大打折扣。时间码编辑系统通过时间码来控制编辑过程,它们大多能做到“帧率精确”,这主要取决于系统本身的情况。而另一些系统也使用时间码来进行独立剪裁,但当你准备进行下一步操作的时候它却无法记住上一步操作的内容。这就是为什么由计算机控制的“非线性编辑系统”会如此快速地被电视领域所接纳的原因。这样的系统能够连续不断地记录作品中所有的编辑指令,并且能够自动合成一个编辑单。

组接和插入

大部分用来编辑的录像机可以提供两种录像模式:“组接模式”(assemble)和“插入模式”(insert)。在组接模式下,磁带起始点起的所有东西都将被抹去而被替换成新的视频信号、新的声音、新的控制轨道和新的时间码。这主要被运用于磁带上什么都没有或你什么都不想要的时候。

如果你想不中断地直接把一盘磁带复制到另一盘磁带上,组接模式就足够用了。组接模式在组接那些只需少量剪辑的长镜头时是很有用的。

当你录制一个镜头,停顿,然后再录制第二个镜头时,组接模式的缺陷就暴露出来了。如果用老式的磁带录像机,画面就会断开,即使是新式的也不能避免这个问题。当然,所有的音频轨道也都会被新录制的视频所带有的声音所代替。这是非常受限制和麻烦的编辑方法,因此大部分录像带编辑要使用“插入编辑”模式。

“插入编辑”如今已被认为是一种可以无中断、无断裂地将新素材加入到已有素材中去的方法。在插入模式下,你可以在音频和视频或音视频组合中进行选择。插入编辑不会自动抹掉磁带上已有的内容,而需要你自己对带子上什么该剪什么不该剪做出选择。插入模式因为不会删掉控制轨上的信息(如时间码)而避免了画面的断裂,唯一所需要做的就是作为“编辑母带”使用的磁带必须被“预先黑屏化处理”(preblack)一下(具体内容见下)。

磁带的“黑屏化处理”

从盒中取出的磁带被称为“生磁带”(raw stock)或“空白带”(blank tape)。如果将其放入磁带录像机中播放,你将只能看到静电斑痕——也就是我们俗称的“雪花”,上面没有任何影像和时间码。为了准备一个待编的录像带,空白带必须首先被“黑屏化”(blackened)。纯黑的视频图像必须被电子化地生成并记录在录像带上,同时,时间码也必须被录制到磁带上从而为编辑工作做好准备。控制器通过时间码来决定录点,来同步放机和录机中的磁带以及来寻找具体的画面位置。

彩条和音频参照声调

彩条和音频参照声调(bars and tone)应被录制在磁带最前部,以提供一个视觉参照信号,从而显示一个特定的摄像机是如何记录画面的。彩条是一种由摄像机或测试信号生成器生成的参照信号所产生的检测方式,它显示一些基本的颜色(包括黑与白)。要通过彩条来测量标准色彩值需要用到“矢量示波器”(vectorscope)。至少要在片头录制 30 秒的色带,其实最好是 1 分钟。在编辑室里,彩条被用来保证回放装置复制的信号与最早拍摄的一模一样。彩条也被用来确认每一个监视器都被调整到适当的色彩和亮度。它作为一种参考,在每盘母带编辑的开始被录制下来。

波形示波器

波形示波器(Waveform Monitor)是一种测量视频信号电平的设备,它在扫描和显示视频信号水平(电压)时逐帧测量视频信号的每一行。波形示波器在拍摄过程中是十分重要的,而在后期制作过程中对视频信号水平进行设置时,它也是不可或缺的。

离线编辑

线性编辑是一个镜头、一个镜头地构建作品的过程。你从第一个镜头开始,逐一编辑。当找到了你想用的第一帧画面,你可以用编辑控制器在这帧画面上做个记号,这帧画面就成为了“入点”,然后你再去找到这个镜头的最后一帧画面作为“出点”。但这样你只是在原始素材磁带上记录下了“入点”和“出点”,而你需要做的是把这段素材翻录到编辑母带上,因此你还需要发指令给录制设备,确定编辑母带的录制开始位置。通常你用的是“插入编辑”模式,选择好模式之后你就要把编辑母带调整到你开始的地方,然后在编辑母带上标上“录入点”。这样其实你一共给了编辑控制器三个点(素材入点、素材出点、编辑母带录入点),最后你选择“预览”键,控制装置就会把编辑效果给你演示一遍以供检验。

大多数控制器都会在开始编辑之前从入点往回倒带,持续时间大约在3秒到10秒之间。这所谓的“预卷”(preroll)的作用是在编辑开始之前使机器转动起来。因为如果在剪辑点之前没有足够长的连续控制轨道或时间码的话,机器可能会拒绝工作。如果你对预览到的效果比较满意,你就可以选择“编辑”键,控制器就会执行编辑工作。这种编辑方法通常会被称为“三点编辑”。其实三点已经够多了,实际上,大多数的系统根本就不允许你去标记第四个点。在预览或编辑之后,可能你会突然发觉有的地方编辑得还是不太对劲,这时如果你想调整其中一个剪辑点的话,就需要重新标出一个新的人点和出点,或者你也可以用“修剪”功能来调整剪辑点。“修剪”在电视编辑系统中的作用就是从剪辑点左右加上或剪掉相应的画幅。

在你看完完全片之后,可能仍然想要对影片做某些改动,这时你不必从头返工,通常的做法是把编辑母带从“录机”中拿出来,放入“放机”,这样你就能制作一个新的编辑母带。在新的编辑母带上,你可以加上新的镜头,剪掉不用的镜头,或者简单地把一大段影片不作任何改动地复制下来。用数字非线性编辑系统做这些工作时相对要简单得多。而如果使用模拟系统,你就不得不忍受每一次翻录所带来的画面质量的损失,这也是为什么现在非线性编辑系统如此受欢迎的原因。

编辑单(EDL)

当你完成了“离线编辑”工作(也就是完成了粗剪和精剪,而且已经选定了想要的镜头),就可以准备进行编辑单的编辑了。编辑单是用来在“在线编辑”过程中完善你在“离线编辑”中所做工作的“路线图”。编辑单上会标明原始带上所有入点和出点的时间码位置,并且也会清楚地标明每一段影片在母带上的位置。如果编辑单做得比较成功的话,你就可以胸有成竹地带着原始带进入“在线编辑”阶段了。根据编辑单上的数字,你可以一个镜头、一个镜头地完善你即将要完成的作品。当编辑单被拷在电脑磁盘上时,大多数“在线编辑”机都会自动识别编辑单,并完成自动编辑工作。

值得注意的是,如果原始带上没有时间码的话,编辑单就不能发挥作用。所以,当你要在作品中加入诸如 CD 或卡带上的音乐、一段解说词或一些电脑生成图像的时候,你就只能在“在线编辑”过程中对它们进行手工编辑。这样很费时间,而且“在线编辑”非常耗钱,所以明智的做法是在进行“在线编辑”之前,把每一段不带时间码的片段录制在一个带时间码的带子上。

如果你用的“离线编辑”系统无法生成时间码轨道和制作编辑单,那你就需要手工生成一个编辑单。“离线编辑”系统下的编辑工作通常采用的是带有“覆盖式时间码”的“窗口副拷贝”(windowdub),这样时间码就能显示在屏幕上。要想手工制作一个编辑单,你需要慢慢地,一个镜头、一个镜头地滚动图像,找到每一个镜头在开始和结尾时的精确时间码。这些数字会被输入到电脑的一个程序中或被手写在一张目录单上。目录单有许多不同的式样,使用何种式样的目录单就需要咨询进行“在线编辑”的剪辑师的意愿。

计算机生成编辑单

目前还没有计算机生成编辑单的标准模式。最被广泛使用的是 ASCII 式(发音同“as-key”,是 American Standard Code for Information Exchange——“美国信息交换标准码”的首字母缩写),它通常更多地被称为 CMX 模式。无论如何,所有的编辑单格式都会包含以下的基本数据组:

- **编辑码** 也被称作事件码,是用来规定编辑顺序的数字序列。
- **素材带号码** 这些号码将告诉你在哪盘磁带上会找到你想要的素材。如果是磁带拍摄的话,这些号码一般指的是录像带号码。如果是胶片拍摄,则指的是电视电影转换带号码(可能等于好几个胶片卷的长度)。

• **编辑模式** 指的是要编辑的素材是画面还是声音,或者两者皆有,例如 A1、A2 等指的就是不同的声音通道。

• **编辑类型或转场** 可能是切、叠化、划变或键控。

• **持续时间** 转场的长度。如果没有转场而只是剪切的话,这个数字将为零。

• **入点** 素材带的起始时间。

• **出点** 素材带的停止时间。

• **录入点** 母带上的起始时间。

• **录出点** 母带上的停止时间。

许多编辑单能够,也确实包含了一些额外的信息,但基本的形式大体上就像表 16.1 所显示的那样。

编辑 码	素材带 号码	编辑 模式	编辑 类型	持续时间			
				入点	出点	录入点	录出点
1	4	B	C	04:22:14:02	04:22:31:15	01:00:00:00	01:00:17:13
2	5	A1	C	05:06:30:11	05:06:31:09	01:00:16:11	01:00:17:13
3	6	B	C	05:06:31:09	05:06:42:02	01:00:17:13	10:00:28:06

表 16.1 编辑单的信息在计算机化的编辑单打印文件或电子版内显示得十分明确,此表格中的标题栏是为了让读者看明白而特意加入的,在正规的编辑单列表中不会出现

在线编辑

在线编辑是以最高级的质量或播出级的质量为标准把作品重新录制的过程。请参考第十八章“底片处理/在线编辑”以对“在线编辑”进行更深一步的了解。

数字编辑基础

关键术语

在开始这一部分内容之前,让我们来强调一下计算机非线性数字编辑系统中的基本术语。本书不可能深入到所有有关技术方面根深复杂的层面,我们只是希望初学者能够通过这本书得到一个初窥门径的机会。如果你想学得更多的话,有许多其他优秀的相关书籍可供阅读(有些列于书后的书目附表中),而从因特网上你也可以方便地找到相关的知识(我们可以提供几家知名网站的网址)。

SMPTE 时间码

早在 20 世纪 70 年代初,录像磁带编辑就已经开始使用时间码了,这

对电视编辑产生了巨大的影响。在使用时间码以前,并没有重复编辑或自动重新编辑以前作品的标准方法。如在把 NTSC 制(国家电视制式标准委员会)作为通用制式标准的美国和其他一些国家,录像带画面每秒钟有 30 帧。时间码的原理就是把数字分配到每一帧画面或每一段声音上,以使得人们可以轻易地识别和使用这些画面和声音。时间码像是一个 24 小时不停运转的时钟,它计数着每小时、每分钟、每秒钟甚至于每一帧画面,例如它能精确到 23:59:59:29。一个画面过后它又回转到 00:00:00:00。要注意的是,虽然每秒钟传输 30 帧画面,但它只能计数到第 29 帧。这种时间码系统叫“SMPTE 不掉帧时间码”(SMPTE non-drop time-code,发音为“simply”)。

时间码的运用大大加快了编辑的进程,这比早期粗略的轨迹控制编辑要精确得多。它同胶片上的“边缘码”一样,是随意指定给某一帧视频的数字码。说它随意是因为磁带中最重要的部分不是数字码,而是每帧图像,而这些编码都是电子识别的。

“掉帧时间码”和“不掉帧时间码”

有两种时间码:“掉帧(drop frame)时间码”和“不掉帧(non-drop frame)时间码”。“掉帧时间码”(DF)相对要精确一些,一小时“掉帧时间码”基本与一小时视频磁带的长度相当。“不掉帧时间码”(ND)则大约相当于 1 小时又 3.6 秒长的视频磁带。

两种时间码之所以不同是因为 NTSC 制式决定了彩色电视信号以每秒 29.97 帧的速率进行传输,而黑白电视信号的传输速率则为每秒 30 帧的。我们的肉眼当然不能辨出其中的不同,但这 0.1% 的速率减慢会影响时间码的精确性——每过 1 个小时,每秒 0.03 帧的差距就会达到 3.6 秒(即 108 帧)。当然,如果你的节目并不是为了播出而制作的,就不会存在任何问题,因为视频磁带本身播放时就要慢一点。

但是一旦要播出,就必须保持准确的节目长度,“掉帧时间码”就这样应运而生。这种系统被设计成在计数过程中自动掉落若干帧,这些特定的“掉帧”规定为每一新分钟的:00 和:01 这两帧,但在每 10 分钟倍数(如第 10 分钟,第 20 分钟,第 30 分钟等)的时候除外。这样总计会掉落 108 帧,即 3.6 秒。因此,“掉帧时间码”就能补缺前文所提到的那 3.6 秒的差异而保持了时间上的精准。这就是为什么人们把这种方式称为“掉帧时间码”的原因。

- 现实生活中一小时等于一小时
- “掉帧时间码”表示的一小时等于一小时

- “不掉帧时间码”表示的一小时等于一小时零3.6秒

用“掉帧时间码”并不真正会删除某些画面,传输速率也没有变化。甚至把摄像机由“不掉帧时间码”转为“掉帧时间码”,对画面也没有多大影响,这里唯一变化的只是时间码计算器中的数字运转变快了一些。

基本上用来播出的节目都使用“掉帧时间码”,还有一些编辑系统同时可以兼容“掉帧时间码”和“不掉帧时间码”。在制作中用“不掉帧时间码”不会影响在后期使用“掉帧时间码”。制作中通常使用的是“不掉帧”系统,但把两种时间码混合在一块就容易出现問題,比如使用“掉帧时间码”时可能在数字之间会出现分号而不是冒号,如(01;13;26;15)。

(在欧洲或其他一些使用 PAL 制式的地区,视频以每秒 25 帧的速率准确传输。这种 EBU 码同现实中的时间保持高度的统一,无需使用“掉帧时间码”。)

“场消隐期时间码”(VITC)和“纵向时间码”(LTC)

要在录像磁带上记录时间码,有两种途径:一种像音频信号那样沿着磁带纵向运动;另一种像视频信号那样在画面中垂直运动。这两种方式的时间码均由时间码发生器产生,前者叫“纵向时间码”(LTC, longitudinal timecode),后者叫“场消隐期时间码”(VITC, vertical interval timecode)。音频信号可处于磁带的—个音频通道上(沿磁带底部运行)或处于一个单独的通道上(沿磁带顶部运行)。这种时间码因其始终纵向运行而得名。“纵向时间码”如果被记录在一条音轨上,可被称为“音频时间码”(audio timecode);如果记录在独立的“定位轨”上,则被称为“定位轨时间码”(address track timecode)。

因为编码器和解码器的唾手可得,LTC 在发生、记录和读取方面的费用都相对便宜。当然,它也有其弊端——只有磁带以特定速度运转时,解码器才能读取它。这就像音频信号,你把它放慢就难以听懂,并且它在编辑上也远非完美,它在慢放或快放时不能达到“帧率精确”。

时间码要想精确,必须做到即使在磁带非运行模式下也可被读取。VITC 码正是这样,它被记录在两帧视频之间垂直区间的图形信号。它在磁带上是垂直的,但在监视器上则是水平的,这可能看起来令人比较困惑。这种时间码与“音频时间码”和“定位轨时间码”不同,它能做到在磁带非运行模式下也可被读取,这就是它的优点。

VITC 码(发 vit-see 的音)必须与画面同时录制,录制编码和解码也需要特殊的设备。在实践中,它通常与 LTC 码联合使用。作为视频信号的一部分,它不能在磁带快进或者快退情况下被精确读取;而 LTC 码则

对此毫无困难,因为 LTC 码可以在磁带记录之后再被加入。

VITC 码的几种优点

除了在静帧和超低速磁带运转中提供可读性显示之外,VITC 码还有以下几点优于 LTC 码:

- 在回放或复制过程中,它不需要特殊的放大器或信号处理装备;
- 它能做到场域精确(而不像 LTC 码那样帧率精确);
- 它不单独占据一条音轨,这样如果需要多轨道编辑的时候就不会有问题;
- 它提供 CRC“错误监控码”(error detection code),可以有效防止错误发生。

模拟与数字的比较

实际上,直到 20 世纪 80 年代,所有的音频和视频制作都是用模拟磁带记录的。在这种模拟系统中,音频和视频信号呈现为连续变化的电波。当用话筒和磁带为某人录音时,人物声音越响,用话筒传输的信号电压就越大。因此,电子信号的大小与声音的大小是相对应的。

当然,也有许多种高质量的模拟视频和音频记录装置,但模拟有一个关键性的缺憾——记录不会很完美而且容易受背景杂音的影响。我们经常听到本来应该很安静的画面伴有“嗞嗞”的声音,或是在画面上看到雪花点。特别是模拟带被再次复制后,噪音就会增加,图像也会变得扭曲。经过几轮复制,整个磁带可能会变得面目全非。

数字记录的基本原理是测量每时每刻电子信号的大小,然后把这些测量结果记录为一个确切的数字,通过识别这些数字来生成原始信号。它是通过固定抽样视频或音频信号来运作的,每一抽样都是特定时刻电压的测量结果,我们把固定频率的抽样称为“抽样率”(sampling rate)。电压大小就这样被转化为数字,记录在磁带或磁盘上。数字系统的数字采用二位码,它们由一系列 0 和 1 组成。每个 0 或 1 被称为一位“(bit)”(例如 101 就是一个“三位”数),八“位”构成一“字节”(byte)。原始电压转化为数字的过程被称为“量化”(quantization or quantizing)。每个样本使用的“位”数越多,画面和声音的层次和质量就越好。

“抽样”的概念可以通过“电影摄影机每秒摄取 24 格画面”来理解。如果“抽样率”为每秒 24 帧,那就说明摄像机已充分地记录下了所有的情景。尽管摄像机快门每二十四分之一秒关一次,但这不会影响到整个事件被完美展现,因为它符合人眼观察的特性。例如,画面上一个奔跑的人不会因为摄像机快门一次次的瞬间关闭而使他的运动显得不自然。而

当抽样率为每秒 1 帧时,这个人的跑动将会显得奇快而且不连贯。当抽样率为每分钟 1 帧时,你将根本无法看清他的动作。

把音频和视频信号转化为数字格式的整个过程称为“数字化”(digitizing),它是由 A/D(analog to digital,模拟转数字)转换器来完成的。这种转换器可与摄像机分离,也可与音频录音机或视频录像机一起工作。若想要重新获得音视频信号,可使用 D/A(digital to analog,数字转模拟)转换器将其重新结构成模拟格式。

抽样率

抽样的频率会影响到画面或声音还原的精确度。例如,在相同的抽样频率下,画面上乌龟过马路时的速度和动作精确度和兔子有明显的不同。

在音频和视频记录中,信号变化的速度是与它的频率相关的,频率以“赫兹”(hertz)测算(见术语表),频率越高变化越快。为了进行高质量的录制,必须使用高频率。缺少高频率的声音会变得浑浊不堪,而缺少了高频率的图像也会丧失细节、降低锐度。因此,几年前人们就意识到抽样率应为你想要获得的最大频率的两倍。人耳可听到大约 20000 赫兹(20k Hz)的声音,所以数字录音机必须达到每秒至少抽样 40000 次来捕获所有的声音波段。

视频数字化过程比音频更为复杂。声音只是测量其随时间变化而变化的响度和强度,而相对于移动的画面来说,抽样的范围则同时包括时间和空间。时间抽样同电影摄影机一样,每秒获取 24 帧静态图像;空间抽样则要捕捉住每一个影像。对于胶片来说,胶片感光剂只对光产生化学作用。而对视频来说,图像是由满屏的小点组成。数字化影像类似于电视图像,画面被分割成非常非常小的小点,观众看不清它们,只能看到由它们组成的整体图像。这些小点被称为“像素”(pixel)。当你靠近电视屏幕时,就可以清楚地发现它们。

像素传递两种信息:“色度”(chrominance)和“亮度”(luminance)。“色度”涉及到信号的颜色,即色调和饱和度;“亮度”则是信号由黑到白的明亮度测试。像素越小,影像就越清晰。

数字技术的优势

数字信息不易受磁带噪音的影响。只要你使用数字格式,不管将素材拷贝多少份都不会造成质量损耗。尽管现在数字录制技术已经变得很成熟并被广泛运用,但千万记住,不管多高级的数字设备,处理不当也会制作出低质量低清晰度的作品。就如某些音乐家和音质发烧友所认为的

那样,精良的模拟记录装置能制作出具有更厚更醇更沉音质的音乐。

当然,不可否认数字设备终将运用到制作的各个环节——从拍摄、录制、编辑、发行,直到放映。正如本书中所写的那样,数字图像能够通过 FIREWIRE(即 IEEE)被直接输入电脑,而无需采集卡或任何数字化过程。FIREWIRE 是由苹果电脑公司开发的、用来高速连接各种专业和“准专业”设备的标准方式,也就是我们常说的 IEEE(Institute of Electrical and Electronics Engineers,电气与电子工程师协会)1394。它可以使一个分辨率高达 500 线的小型 DV 机所拍摄的作品直接输入台式计算机。计算机之间可以通过 1394 线实现互联,并由一台具有 FIREWIRE 功能的计算机操纵,这无疑是令人兴奋的。

播出级质量

电视台对视频信号的各个方面有诸多要求。由 SMPTE(电影电视工程师协会)制定并经 FCC(美国联邦通信委员会)批准通过的电视节目播出标准已实施多年,这些标准规定了电视台播出级电视节目的质量。然而,画面质量与播出质量之间的关系并非必然,尽管播出级节目指的是节目磁带上有着播出级别质量视频信号的节目,但真正关系到节目图像质量的却是电视网和电视台本身。虽然每个广播电视网都有自己的图像播出质量标准,但最终,对于图像质量的限制却降低了(电影因而得以在电视上播放)。其实所谓的“播出级质量”(broadcast quality)所指的应只是对“视频信号”(video signal)的要求,而不是对最终成像的要求。这对使用非线性系统终端的使用者很重要:所谓“播出级视频”只表明其为“视频信号”,而和播出级图像质量无关。

分辨率

“分辨率”(resolution)指的是一个系统捕捉图像细节的能力,它是衡量图像清晰度的标准之一。当每个图像颗粒被清楚地展示时,图像看起来就会很清晰。当然,影响清晰度的因素有很多,包括可测量的图像颗粒(分辨率)、画面对比度和观赏距离的远近。通常高清晰的画面会令人更舒服,但有时人们故意用滤镜去柔化高分辨率的画面,使其具有特殊的韵味。

“分辨率”还可以表示一个画面或一段声音的信息存储量。捕获和记录一个画面或一段声音所需的数据量和信息量可以用很多方法来测算,通过数字视频记录,我们甚至能精确得出每帧画面所用的字节数。分辨率越高,图像颗粒就越多,需记录的信息量也就越大。例如:35 毫米胶片的图像分辨率就比 16 毫米胶片的高得多,而它的影像也要大四倍多。

我们将在下一章节里讨论存储量对编辑的重大意义。

数字压缩

随着数字摄像机和录制装置的更新换代,它们所捕捉的图像和声音的清晰度和高保真度越来越高,但同时,记录高分辨率图像所需要的信息量也十分巨大(相对来说,数字音频所需要的信息量小得多,而且它在制作时也不需要数字压缩)。为了使数字视频记录更加方便高效,人们试图使存储量和储存过程最小化、最简化。例如把图像变小、降低色彩质量和帧率(剪辑师最不喜欢的选择),甚至使用一些视频压缩形式。

视频压缩使磁盘和磁带空间得以相对扩大,难能可贵的是音画质量并不会因此而受到影响。经过压缩的视音频在存储和传输上变得非常方便,如果要恢复原来的画面和声音,只需解压缩就可以了。压缩过程有时也被称为“编解码”(codecs),是基于压缩(compression)/解压缩(decompression)而提出的。压缩量由存储空间大小、素材大小和图像的复杂程度决定。经过压缩以后的声音和画面会在计算机硬盘上占用较小的空间,这样我们就可以使用小巧便宜的摄像机来拍摄,在做后期时也可以把更多的素材输入剪辑系统,或者把一部很长的影片压在一张光盘上带回家观看。

因为系统在数据每秒传输量方面是受限的,所以压缩在此同样有用。当视频信号被压缩以后,它能通过较窄的计算机管线和较小的总线被传输。例如,传送到因特网上的图像就经过视频压缩以便于能通过电话线进行传输。很多家庭仍旧在使用旧式的电话线,它所传输的数据量比专用的视频线缆所传输的数据量要小得多,也就是所谓的“带宽”(bandwidth)较窄。

压缩的种类

随着科技的进步,压缩的格式也变得多种多样了。现在我们着重介绍一些基本的概念,特别是最常用的两种格式。

压缩是指把数字视频信号(一个计算机文件)压缩到一个相对较小的空间里。如果想要浏览这个文件,数据必须被解压缩。“无损耗(lossless)压缩”是指文件解压缩后不会丢失任何数据,而且可以再次恢复原样;而“损耗(lossy)压缩”则意味着抛弃一些信息并再也无法恢复它们了。

有一种视频压缩格式通过删除单帧画面来进行压缩,叫做“帧内编码”(intraframe coding)。用这种压缩格式每次只有一帧画面被压缩,与其他画面没有关联。这种压缩格式可用于几种数字摄像机,如数字

Betacam,它可以帮助减少一半的数据,而如果用于DV拍摄,压缩比例甚至可以达到5:1。这种摄像机内的压缩减少了每秒钟所记录的信息量,从而允许更长的磁带记录,而且这样所产生的信号非常清晰、噪音低。

“帧内编码”使原始信号的每一帧画面都存储在磁带或光盘上,所以当需要对素材进行编辑的时候很容易就可以把每帧画面分离出来。这种压缩格式被称为 JPEG 或 motion-JPEG(读作“jay-peg”),它产生于20世纪80年代末,由“联合图像专家组”(Joint Photographic Experts Group)发明,用于压缩静止彩色图像。大多数非线性编辑系统使用的都是 JPEG 压缩格式。

另一种压缩方法由“活动图像专家组”(Motion Picture Experts Group)于20世纪90年代初发明,因而被称为 MPGE(读作“em-peg”),特为活动图像所设计。MPGE不聚焦于一幅画面进行压缩,它只聚焦于相邻的画幅以检测哪些像素改变了而哪些基本没变,这被称作“帧间编码”。举个例子来说,如果你说话时的面部镜头出现在屏幕上,那么屏幕上变化最剧烈的就应该是你的嘴部,而其他部位则相对保持不变。就处理帧间变化而言,MPEG编码可以大量减少数字视频数据量,它在这一点上要比 JPEG 编码显著得多。MPEG 编码的另一个特点就是它能处理同步音频,而 JPEG 只能处理画面。

JPEG 和 MPEG 并非产品,而是两种标准化的技术。在它们被制定出来以前,各个公司都以自己的格式压缩视频,当它们产生之后,编辑系统和计算机芯片生产厂商便开始在它们的设计中使用这种标准。JPEG 被认为是一种静止图像的压缩组合格式,它被应用于桌面出版、电子图像处理、数字扫描仪、彩色激光打印机等领域。同时,它也是一种廉价而简单的压缩格式。同样的 JPEG 芯片可用于压缩也能用于解压缩,这叫做“对称”(symmetrical)技术。

MPEG 使用的则是一种“非对称”(asymmetrical)技术。芯片(或软件)的不同设置使得 MPEG 的压缩和解压缩处理不尽相同,因此 MPEG 适用于多种不同的应用:对数字视频光盘或只读存储光盘上压缩前的视频进行重放、多媒体应用等等。MPEG 当初是被设计应用于处理运动图像和同步声音,但是目前看来,它在剪辑方面仍有不足。

目前有两种 MPEG 压缩版本。MPEG-1 主要用于“VHS 质量”的画面,而 MPEG-2 则应用于全屏以及更高质量图像的压缩(但 MPEG-1 在某些压缩比的情况下显得要比 MPEG-2 更为出色)。MPEG-2 主要用于 DVD 以及某些数字广播系统,它在摄影机及编辑系统中的应用也越来越

广泛。

在采集视频或音频素材放入编辑系统时,通常可以选择适当的压缩比。压缩比越大,所能压缩的素材也就越多,但同时画面质量也就越差。例如:Avid 公司使用多种 AVR 档次(即 Avid 视频分辨率)来指明不同的压缩程度。

所有生产非线性编辑系统并用其来处理数字化素材的厂家,在设计他们的系统时必须设置好所有的参数。图像大小、分辨率、色彩范围、压缩能力,这些指标的性能与系统的存储容量、计算机的处理能力是紧密相关的。最终,问题将归结到一点,即用于“离线编辑”的图像到底能有多好的质量?问题的答案根据你所问对象的不同而不同,有人说 D-1 质量好,有人说还有更好的。

什么是非线性?

胶片方式剪辑

胶片方式剪辑也就是“非线性编辑”,这是剪辑的一种方式(磁带方式剪辑是指“线性编辑”)。与磁带编辑使用的“冷”界面不同,胶片方式剪辑所使用的界面要方便得多。胶片方式剪辑系统采用各种漂亮的图解和图标,使得电影剪辑师能在电脑上方便地工作。实际上,“胶片方式”(film-style)是“适宜胶片编辑界面”的一个市场化术语。

这些电子编辑系统让一些老一辈电影剪辑师第一次见识到什么是电子计算机。在电子剪辑方式被使用的最初几年,那些身经百战的剪辑师们被要求必须迅速学会并应用那些新的系统。

很快,这些电影剪辑师们就发现了新系统的直观、易学、操作简单等优点,现在他们已经有些喜欢操作这些设备了。

随机存取

所有的编辑都是“随机存取”(random access)的,这是编辑的基础。你可以在素材场景内任意寻找你想要的镜头。“随机存取”一般是指迅速直接地找到任意选中的某一画面或音频。通常“非线性”和“随机存取”这两个词是可以互相交换的。然而,他们之间有一个基本的不同:“非线性”意味着镜头可以被随意快速地编排而不受空间的限制,而“随机存取”编辑不仅能迅速找到任意素材,还能够当场播放。

传统的电视录像带编辑既不是“随机存取”也不是“非线性”编辑,而传统的电影剪辑则早已是非线性编辑的天下。镜头的位置可以随意改变,而不需要像录像带编辑那样要将该镜头后面的所有镜头都重新编辑

一遍。然而,想要保存数千英尺长的电影胶片或是从中找到几帧剪辑所需的画面对剪辑师来说仍然是枯燥乏味和耗费时间的。尽管胶片剪辑是非线性的(它现在仍然是),然而对资料的整理保存和归档仍需要大量的劳动(这是剪辑助理的工作),这就使得剪辑工作很难在真正意义上做到“随机存取”。

拥有数字存储器的计算机是真正意义上的随机存取。当你的图片和声音作为计算机存取器的一部分被数字化之后,你就能随心所欲地“随机存取”了,RAM(随机存取存储器)的工作实际上是在瞬间完成的。因此,“非线性”是一种编辑方式,“随机存取”是一种提示方式,而“胶片方式”则指一种界面。这些元素一起构成了绝大多数的现代非线性编辑系统。

虽然非线性技术和随机存取给编辑过程带来了方便,但它仍有不足。磁带编辑和电影剪辑都要求剪辑师不停地在素材之间倒来倒去以确定一个镜头或场景的位置。随机存取编辑减少了剪辑师在这项工作上花的时间,但同时也降低了剪辑师对原始素材的熟悉程度。一个非线性剪辑师一般是以节目的原始结构来排定镜头顺序的,当编辑发生变动时(这种情况不可避免),素材之间的倒来倒去能让剪辑师突然意识到某个镜头放入另一种语境中可能有意外的效果,这样的话可能一场戏就活了。

数字非线性编辑

传统的磁带编辑被描述为一个“线性”的过程。你必须从头开始,以时间顺序一个一个组接镜头。胶片剪辑则是“非线性”的,你可以随便从哪里开始,可以将镜头搬来搬去或改变它们的长度,而不需要一遍一遍地复制它们。视音频素材被转换为数字格式记录在计算机的硬盘上,这时对它们的处理(如数字处理器处理文档一般)就会变得非常灵活和简便。图像和声音可以被合成、删除、剪切或是粘贴。事实上,非线性编辑系统在计算机被使用以前就已经以各种形式出现过(磁带设备存储库以及激光视盘播放器都曾被用以达到以上目的。)

新的处理过程对磁带剪辑师而言是一种极大的解放。这使他们能够自由地试验各种剪辑方式和保存不同版本的完整节目。由于所有无聊琐碎的工作都已自动完成,剪辑师的注意力就集中在了对节目内容的剪辑上。传统磁带上的声音剪辑是一项非常困难的工作,而使用了非线性编辑系统之后,再复杂的声音合成也变得非常容易了。

在非线性编辑中,母带上的镜头被记录进计算机中,这个过程被称之为“数字化”(digitizing)或“采集”(capturing)。这个过程包括将非数字视音频素材转为数字格式,并将其记录在计算机的硬盘上,使你可以实现对

胶片的随机存取。非线性系统的“编辑”概念正在创造一系列指令,这些指令控制计算机选择素材中的何段胶片以及以何种顺序进行组接。

在非线性编辑的术语中,一个单独的视音频单元称为片段(Clip)。通过选择这些片段的长度和安排它们与其他片段的位置,我们就可以剪辑影片了。

非线性离线编辑

当我们处理高质量视频(我们在压缩部分已经提到)时,必须要求在系统的硬盘里有足够的存储空间。事实上,几乎所有的非线性系统都采取了某种方式的压缩来降低视频数据量。这样一来,虽然分辨率降低了,但硬盘中存储的素材却增多了。一般而言,视频压缩比越大,图像质量损失也就越大。

由于系统可能没有足够容量允许你以最高质量将素材数字化,所以你必须以一个较低的分辨率来采集你的素材。这虽然降低了图像质量,但是却能使你在“离线”模式下对胶片进行编辑。

画面可能不太让人满意,但是它却使你能够充分享受到非线性编辑系统所带来的便利。当你完成工作后,系统将会自动生成一张EDL(编辑单)。这时你有多种选择,你可以选择后期去进行传统的在线剪辑。如果系统允许,你还可以将你已编辑好的版本以较高的分辨率重新数字化。最终的成品通常要比原始胶片短许多,这样比较符合计算机硬盘的需要。在数字世界里,同一个设备既可以是“离线”的系统也可以是“在线”的系统。

如果你正要剪辑的素材是来源于胶片并且最终要在胶片上完成,那么系统将会生成一张EDL或胶片剪辑单,它能够为你最终在胶片上的剪辑提供方便。

非线性编辑系统基本组件

以下是在非线性编辑系统中创建一个项目的简单流程:

- 输入(记录并数字化)素材胶片,将其从磁带上拷贝到存储盘上。
- 组织胶片。剪辑师通过 bins^① 来整理胶片。
- 编辑项目。
- 输出完成的素材(基于项目的始端)。
- 整理计算机文件。

① 原意为屉,这里指编辑软件中用于组织和管理素材的分类存放——译者注。

基本的非线性界面

一台非线性编辑系统主要由一台计算机以及安装或附属于其内部的各种设备组成。计算机处理速度的快慢直接影响到系统能以多快的速度进行视频转换。

采集卡

计算机所具有的最有效的功能之一就是视频及音频采集。当你将视频和音频输入系统后,采集系统负责对它们进行压缩和数字化。采集过程由硬件(采集卡)和软件共同完成。压缩是为了节省存放视音频数据的空间。采集卡在采集方式和采集复杂程度上有许多不同,这直接影响到画面的质量。

存储

拥有足够的存储空间是非线性编辑的关键。数字化的视频及音频片段被存储于计算机硬盘中,这是因为硬盘读取和寻找素材的速度很快,它每秒能够移动大量的数据(高数据传输率)。有时候硬盘还被组合起来以提高性能,例如 RAID (Redundant Array of Inexpensive Disks, 磁盘阵列)。除此之外,还可以使用可移动式硬盘。计算机硬盘的存储能力一般以 MB 和 GB 计算。尽管现在影片分辨率的提高还取决于资金的投入,但随着硬盘价格的持续下降,当这本书面世的时候,也许就会出现另一种关于存储的解决方案。

监视器

编辑系统的监视器使你能够看到用来控制系统的画面和图像界面。绝大多数系统拥有一个监看原素材的监视器以及一个监看编辑结果的监视器。如果在系统上加上一个电视监视器效果会更好,这是因为计算机的 RGB 监视器不能反映出影片在转换回分量视频或复合视频格式后的真实画面效果。

采集与组织片段

在编辑开始之前,视频及音频必须被加载到计算机中。绝大多数系统允许以不同质量和分辨率采集视音频素材。分辨率越高,画面质量也就越好,素材所占用的硬盘空间也就越大。如果你的硬盘拥有足够的储存空间,你就可以以最高的分辨率采集素材。但是如果你的空间不够,你只能做以下选择:

- 你可以以较低分辨率采集。也就是说增大压缩比,减少每秒钟素材所需的数据量,同时画面的质量也随之降低。(Avid 编辑系统采用 AVR 档次,即 Avid 视频分辨率层来指明画面的质量。)

- 你可以每次仅采集所需的部分素材。
- 你可以先以较低质量的草稿模式进行采集。当完成粗剪之后,你可以删除不用的素材,并且重新采集。
- 你可以删除不再使用的转换文件。
- 只有在需要的时候进行渲染。如果你反复进行渲染,这将极大地占据硬盘空间。每当你进行渲染时,系统就会产生一个转换文件,这也会消耗硬盘的空间。

也许你想在画面质量与硬盘空间之间寻找一个平衡点,那么你为编辑所选择的压缩率要比最终成品所需的压缩率低(如果你的最终剪辑以视频形式完成的话)。

数字化

当你采集一些视音频素材进入系统后,这些素材就成为被写(录制)入计算机硬盘的文件(数字化数据)。这个文件被称为“媒体文件”(media file),或称为“源媒体文件”或“源文件”。假设你要采集一个男人在草地上行走的镜头和一个他在吊床上休息的镜头。那么每个镜头都会成为一个单独的媒体文件(事实上,这个文件既包括视频部分也包括音频部分)。

当你准备把人物运动的镜头放在吊床镜头之前时,你并不是搬动媒体文件本身,相反,你是在搬动和组织这些“片段”(clips),这些搬动和组织片段的指令会告知计算机寻找到特定的媒体文件。任何一个媒体文件都可以指向多个不同的片段。例如,你可以在节目的开端先用一个男人在割草的短镜头,之后再用同一源文件中另一较长的片段显示这个男人在后院割草。不同的片段可以随意使用相同的源文件(除非片段以胶片形式拍摄,并最终要做成胶片形式)。片段可以被存储在计算机的内部驱动器上,这样不会占据太大的空间。而媒体文件要求足够的存储空间,因此需要被存储在独立的、大容量的外部硬盘上。

在计算机硬盘上“数字化”或“采集”一段连续的视频就是“对片段的数字化”。被采集的素材形成一个媒体文件,指向所有媒体文件的片段称为“主片段”(master clip)。在编辑中被使用的主片段的任何部分都被称为“副片段”(subclip)。

编辑系统允许你为每一个片段命名或添加注释以及其他关于这个片段的信息。当对这些片段进行数字化时,它们也就被定义或者被标注了。有些人喜欢在正式数字化以前先对素材进行预览,这样就可以对素材进行预览并标记出哪些部分需要被采集入计算机,同时也为它们加上了标

注。这可以通过编辑系统实现,如果系统无法达到这个要求,也可以使用一台录像机和一台装有诸如 MediaLog 这类记录软件的个人电脑来完成。想要对素材进行记录,必须浏览整个磁带、指定片段开始和结束的时间码、为每个片段命名,同时也要指出哪些素材无须采集。所做的记录可以输入到编辑系统中,然后进行批量数字化,或称批量采集。这样,所选定的素材就会自动录制到计算机的磁盘之中,并对它们进行标注。

为了在你的编辑系统上节省时间或者金钱,你必须在记录软件上做大量的工作。在采集前,你可以挑选你喜欢的镜头和它们的入点及出点进行一次必要的粗略的组合编辑。在这个阶段,记录做得越仔细越完整,以后的编辑过程就越顺畅。

设置色彩和音频

当视音频素材被采集进编辑系统时,你需要检查和调节多种设置。这就像在进行线性磁带编辑时,你必须通过系统的示波器和矢量示波器来为播放源素材设置颜色的平衡。你事先必须对音频层进行适当的设置,在采集过程中也必须进行监看。许多编辑系统为您提供了采集音频的取样率:CD 音质的取样率是 44.1kHz,而 DAR 音质则更高,为 48kHz。如果你的音频来自于数字源,那么你需要选用与之相同的取样率。如果你编辑的素材是来自于胶片,那么音乐素材在进行采集时必须延迟,这是由于 24fps 和 30fps 的区别造成的。一些音频工作台和编辑系统有一个音频延迟设置可以完成这项工作。

但有一个例外,当你使用 Avid® Film Composer(一种非线性编辑系统)时,它是以 24fps 进行播放的。它允许你不改变速度,而以同步方式记录声音。

有一点必须注意:采集是“实时”(real time)的。在播放源素材的同时,非线性编辑系统将胶片采集进计算机。采集一部长达 20 分钟的磁带花费的时间也是 20 分钟(新的 DV 及 Betacam SX 系统也许很快就能提高这种转换速率)。当剪辑师在进行采集时,他可以顺便利用这段时间来熟悉素材。一般来说,初剪时被采集的素材长度要大于最后保留下的长度。

最后,在采集之前,你需要决定以什么样的质量把影片采集下来,而这是由分辨率或源素材被采集时所采用的压缩比所决定的。

组织片段

在使用任何胶片或编辑系统时,记录和组织是相当重要的。当采集剪辑片段时,比较简便的方法是把它们进行编组。正如电影剪辑师使用各种不同的 bin 来放置不同的电影声画片段一样,非线性编辑系统也使

用 folder(文件夹)或 bin 把某些剪辑片段或片段序列与余下的素材分开放置。这些片段在计算机中以文字或场景中单幅画面的形式供编辑者预览。

每一片段的不同信息,包括剪辑片段的名称、起始和结束的时间码以及剪辑片段来自哪盘带子,都会以列表的方式进行罗列。源自胶片的编辑则需要知晓关键帧编码的编号、摄像或音频时间码以及摄影卷、声音卷和电视电影盘号。许多编辑系统拥有完善的数据库管理程序以便通过剪辑片段列表对剪辑片段进行快速的筛选。

你的剪辑师可能习惯使用 bin 来组织素材,使它便于寻找并符合他自己的工作惯例。剪辑时花费在组织前期影片制作上的时间将会使你在剪辑过程中省下时间和金钱,因为这样你就能很方便地找到你需要的剪辑片段。

段落编辑

编辑界面和时间轴

像许多文字处理软件一样,不同的非线性编辑系统在细节上会有所不同,但他们有某些相同的基本理念。“编辑界面”(editing interface)是你控制系统的媒介,它是实际进行编辑操作的场所。它由桌面上被分成若干区域或窗口的一个或多个小屏幕所组成。通常有两个窗口显示视频:其中之一与现行磁带编辑中的源监视器有相同的作用,它被用于查看尚未编辑的剪辑片段和对准备使用的部分打上标记;第二个窗口叫做录制监视器或程序监视器,用来预览编辑后的成品。界面上可能还会有其他被打开的窗口,比如字幕或效果工具等。bin 监视器显示其中可供编辑的片段。

绝大多数的系统都使用“时间轴”(timeline)对剪辑片段的编辑进行图形化的说明。(见图 16.2。)彩色的长方形代表视音频的剪辑片段。时间轴自左向右移动,上面的时间标记显示不断向前推进的时间(时间码)。时间轴上剪辑片段的长度通常与将在屏幕上播放的剪辑片段的时间

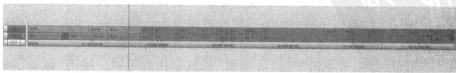


图 16.2 时间轴,Avid 公司荣誉出品

间长度相一致。

音频剪辑片段由另一组轨道所代表,它们可独立于图像之外进行编辑,也可以与视频锁定以保持同步编辑。大多数系统都使用一个穿过所有轨道的长垂直条,它显示系统是处于“播放模式”还是“编辑模式”。

虚拟性

必须要明白,你在时间轴上对片段的组织和编辑并不改变存储于计算机上的源媒体文件。你可以移动、删除、改变或复制片段,但都不会影响到源媒体文件。像大多数文字处理程序一样,编辑软件里有取消上一步操作命令(undo command)的选项以防你出错。

然而,正如使用过计算机的每一个人都知道的那样,奇怪或神秘的事随时都会发生。文件会被破坏或丢失,系统会意想不到地瘫痪。要确保至少在每天工作的最后(或更频繁地)备份你的剪辑序列和其他文件,而媒体文件因相对太大而通常不进行备份。

标记和组合片段

开始编辑时,先要对准备使用的剪辑片段进行识别。在大多数系统中,你只需把鼠标移至 bin 中的剪辑片段上,对其双击使其在源监视器中播放。假如你只想使用其中一部分,那么你就得在上面标出一个起始点和结束点,之后你就可以导入胶片或视频文件了。

在有些系统中,你可以使用鼠标把剪辑片段从素材窗口直接拖到时间轴上(拖动并释放)。像在线性磁带编辑中一样,大多数编辑由三点确定,你可以串接所有镜头而无需立即确定切出点(即结尾处于开放状态)。

大多数系统允许以几种不同的方式完成一项既定任务。你可以使用鼠标、键盘或两者都用。你将会找到最佳的工作方式。

增加片段

在编辑时,你会建立起一个镜头序列。在对已有序列添加新的剪辑片段时,要注明它是在时间轴上的哪里被插入的。在非线性编辑中,新的剪辑片段作用于序列中的已有片段有两种方式:“拼接”(splicing)和“覆盖”(overwriting)。“拼接”在非线性编辑中的作用与在胶片剪辑中的一样。当拼接时,源监视器中的被选材料将被插入序列中某一固定点,在这个编辑点后的各个镜头会呈波形向后移,整个序列将会加长。

“覆盖”是磁带编辑中“插入编辑”的数字化对等物。使用“覆盖”按钮,剪辑师将替换(重写)序列中已有部分,代之以新素材。“覆盖”操作并不会改变序列长度。你也可以使用“覆盖”方式在某一现有的采访记

录中增加一个切出点。

删除序列中的片段

如果想要删除某个镜头,你同样有两种选择。你可以从序列中抽取一个镜头,也就是说把这个镜头删掉,然后再弥合由于删除而产生的空隙。抽取,就像拼接一样,同样改变了序列的长度,这就相当于从胶片上剪掉几帧画面。

第二种选择是从序列中提取要删除的片段,也就是说删除该片段并留下一段黑场和静音。这就好比使用引带或填充带来牵引一个电影拷贝,或者在你的母带上录制一段等长的黑场和静音。提取,就像覆盖一样,它不会改变序列的长度。

修剪片段

当剪辑片段被加到时间轴上之后需要调整其长度。时间轴上的修剪和编辑可能是非线性编辑系统中最强大的功能,同时也是两个最基本的编辑功能。大多数系统都都包含有修剪模式。

在视频术语中,“修剪”(trimming)指的是把编辑点调整至某一点以加长或缩短一个镜头。修剪编辑器允许你循环式地预览编辑效果,也就是在你进行预览的时候可以反复地播放镜头过渡效果。修剪编辑的方法有很多种,不同的系统给了它们不同的名字,比如单卷修剪(single roller trim)、波形编辑(ripple edit)、修剪尾部(trim tail)、双卷修剪(dual roller trim)、卷编(rolling edit)、修剪合成(trim joint)和缩紧修剪(slim trim)。

与电影或线性磁带编辑相比,在非线性系统中修剪镜头是轻而易举的事。

声音编辑基础

非线性系统下的声音编辑是很快的:声音可被随意剪切、粘贴、复制和调整。你不需要进行一些复杂的线性音频编辑操作,比如添加新的音频轨道和进行音频叠化。剪辑师可以在同一轨道上,在两个相邻镜头的声音之间进行叠化,而不需要先把两个轨道绑在一起再进行叠化。

大多数编辑系统提供了两种选择:单独编辑音频或将音频与视频锁定在一起共同编辑。当轨道被锁定在一起后,你就可把它们当作一个独立单元进行同步变动。当声音和图像被同步导入系统时,许多系统会提示你音视频轨道是否保持了同步,这就像它们正在被数字化为一盘典型的录像带。如果你在编辑过程中取消了同步或移走了与视频信号相关的音频信号,那么计算机屏幕上会显示出你所移走的音频的帧数。

音频剪辑片段以彩块的形式出现在时间轴上。许多系统都会显示出

表示实际音频信号轨迹的波形音频轨迹。波形使我们能更加容易地确定每个单词或其他声音的始末位置。而“音频擦写”(audio scrubbing)功能则能帮助你通过播放短时间音频信号或减慢重放速度来寻找某段单独的声音。

所有的系统都允许对每个剪辑片段设定各自的音量,还有些系统允许“音频拉伸”(rubberbanding)——一种在剪辑中连续改变音频数值的方式。

根据操作系统的不同,你大约可以同时拥有 24 根音轨,并可以在同一时间听到 2 个、4 个或 8 个轨道上的声音。如果你想监听比所允许的还更多的轨道,有一些系统允许把多条轨道组合成为一条轨道。你可以听到所有的声音,而且依然可以监听附加音轨上新素材的声音。这种合成混音以数字化方式进行,合成的质量是非常高的,而且,尽管不同声道的声音进行了混音,但它们仍然保持为各自独立的音轨。

特殊效果

非线性编辑系统有不同的效果功能。高端系统可“实时”进行效果预览,而低端系统则需要在观看效果之前把所做的效果和其他相邻的片段进行渲染(生成)。根据你的系统,你会实现 2D 效果、DVE 效果(数字视频效果)或 3D 效果,每个都有不同的实时功能和渲染次数。

效果类型

大多数系统都会提供大量的效果功能,它们中有一些直接应用在片段(镜头)上,另一些则应用于片段间的过渡。

转场

转场效果用于镜头间的过渡上,它们和传统的视频切换效果相似。你可把它们简单地应用到镜头序列当中,或者通过反转、再定位和增加边线等方式对它们进行改动。转场效果包括叠化、划变、旋转、卷页和渐变等。

片段效果

片段效果应用于整个镜头或一个镜头片段。一旦效果被应用,你可以像对转场效果那样对其进行改动。这里有几个例子:蒙板功能(mask)能屏蔽出一个图像区域并把它显示于任何背景之上;色彩调整功能(color effect)可以把一种颜色用到整个图像上。你可以调整诸如亮度、色度、饱和度和对比度和亮度等参数。这种效果适用于色彩校正,同时也适用于生成特效,比如把图像变成黑白色或深褐色、曝光过渡,甚至控制色彩粒子。

使用翻页功能(flop)可以颠倒摄像角度;使用掀页功能(flip)可以把图像倒转过来;使用尺寸调节功能(resize)可以改变图像尺寸并把它放置在背景色之上。

多层(积层或合成)效果

多层效果允许将两个或更多视频层进行合成,实现同步播放。你可以通过在线系统在一段时间内创建“画中画”(PIP),有“屏幕分割”(split screen)和“屏幕叠加”(superimposition)两种形式。

键控

“键控”(key)是一种对两层视频信号进行叠加的方式,其中一层形成一个“键孔”使另一层能透过它而被看见。在“色度键”(chroma key)的使用中,键孔由某种颜色图像的各部分组成。比较熟悉的例子有电视机里播放的天气预告;其实气象解说员是站在一块蓝幕前进行解说,而“色度键”排除掉所有的蓝色并换之以气象图。

“亮度键”(luma key)根据亮度值显示键孔。当键控图像不具备大范围色调或亮度值时,亮度键就变得十分有用了。例如包括简单字幕、图形物体、图像上的聚光亮点等。

“蒙板键”(matte key)将一个模板运用于素材段落中,在背景镜头中挖一个孔,然后将之填充为前景中的图像。“蒙板键”通常被用于在图像和特定转场效果之间创建特殊的混合效果。

运动效果

运动效果允许创建静帧、加快或减慢镜头速度、创建频闪运动效果。通过对运动效果的使用可以使你的电视作品看上去更像电影。

创建字幕

你的编辑系统可能会有一个字幕工具栏以用来创建文本和图形,所创建的文本和图形可以被保存到一个彩色背景上或键控子视频上(见图16.3)。在Avid Media Composer软件中,你可以不经渲染直接播放在水幕工具栏里创建的字幕。除文本外,你还可以创建方块、椭圆形、线条、箭头等图形。另外,你也可以控制字体的大小和样式、核心部分和主要部分、颜色和颜色混合、透明度、轮廓、阴影等。



图 16.3 字幕工具栏,Avid 公司荣誉出品。

实时效果与渲染效果之比较

“实时效果”指的是在命令应用到素材之后可以进行即时预览的效果,而“渲染效果”则是指需要提前被计算机所计算,并作为一个单独的媒体文件存储在硬盘上才能被预览的效果。所以,使用“渲染效果”的话,你需要考虑到渲染所需的时间和硬盘存贮量。以下两个因素也影响到效果是实时的还是渲染的:

- **系统配置** 如果系统有一个具有实时效果功能的操作板,那它不需要进行渲染就可实时播放多种效果。

- **效果本性** 有些效果本身就具有实时性质,有些则不然。叠化和叠加可能是实时效果,但是“嵌套效果”(nested effects)——许多效果添加到一个视频片段上——就需要进行渲染。

大多数系统一次只能播放一种实时效果。如果不同的实时效果被重叠,那系统只能播放其中的一种。

使用第三方图形处理应用程序

使用诸如 Adobe Photoshop 和 AfterEffects 之类的图像处理软件使你能够用以前只有少数圈内人士才能掌握的方法来对图像进行操纵控制。相对而言,这些软件易于学习和使用,价格也比较便宜,并且可在任何系统上运行。

综合使用非线性编辑系统和第三方图像处理应用程序的方法是多种多样的。图像处理软件可用来执行一系列功能:从图像修正到增加现有图像内容,再到创建全新的图像元素等。

胶片回转问题

如果你是采用胶片拍摄,而且编辑完毕之后还要回转为胶片格式的话,那么你要特别注意各种视觉特效。你要事先进行调查研究,了解何种底片洗印室或特效工作室可以进行复制操作。同时,你还要了解这种情况下的费用花销。

结尾工作

在每段制作的末尾,你需要把编辑的项目文件备份到软盘上或其他类型的可移动媒介上。如果这个作品文件比较大,你可能就需要把文件存储在 Zip® 盘或 Jaz® 盘上。

一些需要记住的术语:

- **项目 (project)** “项目”文件夹包含了你编辑项目中所有的文件。项目窗口是你组织作品的地方,它包含有关现行工作的所有信息,包括现行项目中所有“bins”和文件夹的列表。

●“**盘**”(bin) “**箱子**”是项目中片段和片段序列的存储容器。根据你的系统,你可以在文件夹中贮存“箱子”,以获得额外一层的组织结构。它就像一个真正的箱子一样把胶片以检索的方式存储起来,只不过这个“箱子”是数字化的。拍摄的镜头被记录下并数字化,然后放进入“箱子”里,等待被编辑。

●**剪辑片段**(clip) “**剪辑片段**”是真实视频和/或音频媒介的链接文件。它不包含真实的图像和声音数据,只是指向它。把媒体文件看作真正的电影胶片,把片段看作媒体文件的电子指针。当进行剪辑时,系统根据片段的编辑情况寻找视音频媒体文件。

●**段落序列**(sequence) “**段落序列**”是你已编辑好的一段影片或“母带”,它是一个易于创建和修改的“虚拟母带”。你可以把剪辑好的片段放到一个“箱子”里来创建一个镜头序列。当你播放序列时,编辑系统就会依次读取这些片段。

胶转磁

这一步是非常有技术挑战性的。如果你想用电影的方式拍摄,用数字的方式剪辑,然后再做回电影的话,那就需要注意了。

胶转磁处理器

“**胶转磁处理器**”(telecine)是把胶片转换成视频的设备。它用一个走带装置使胶片转动经过一个扫描器,这个扫描器能够读取每一帧画面并把它转换成视频信号。播出级的胶转磁处理器可处理各种胶片格式(35毫米、16毫米、超16、超8)。胶转磁处理器的精确胶片走带装置可以以几种不同的速度调节正片或负片而不会有划伤胶片的危险。现在广泛被使用的一种胶转磁处理器是Cintel(正式的叫法是Rank Cintel)“**飞点扫描器**”(flying spot scanner)。CCD扫描器和特殊电视摄像器械也被用于把胶片转换成磁带。通常来说,“**电视电影转换**”这个词指的就是“**胶转磁**”。胶转磁处理器协同色彩校正器和各种录制声音的磁带走带装置一起工作,把胶片转换成磁带。

在欧洲和其他采用PAL或SECAM制式的国家中,把电影转录成电视相当简单,因为胶片是以每秒25帧的速度拍摄的,而电视画面的播放速度正好也是每秒25帧,所以每帧电影画面都会以简单的1:1的关系转录成一帧电视画面。在北美及其他以NTSC制式为标准制式且胶片拍摄速度是每秒24帧的地方,转录工作就变得复杂一些了。NTSC制式电视画面的播放速度达到每秒30帧(实际上是每秒29.97帧)。如果简单地、

一对一地把每帧电影画面都转为电视画面,那我们就会发现电视里的动作太快了。电影中要用一分钟完成的画面在电视上只需 48 秒。不光运动图像被加速,音频轨也会快得与视频轨不同步了。这就需要找到一种“胶转磁”的方法来适应它。

为了保持胶片以正常速度行进,转录时,电影中的一帧需要变成电视中的一帧多。一种被称为“3/2 抓片”(3/2 pulldown)或“2/3 抓片”(2/3 pulldown)的标准序列把 4 帧一组电影画面分成 5 帧电视画面(见图 16.4),这样在转录时每过一秒就会产生 6 个额外帧,画面播放速度也就由 24fps 变成了 30fps。术语“抓片”(pulldown)从这个意义上讲,指的是用间歇式电影快门装置抓取一帧画面。

另一方面,音频是没有“帧”这个概念的,当然它也就不会像视频那样“每秒播放 24 帧画面”。它只是一直保持连续移动而已。

29.97 难题

这个难题增添了情况的复杂性。正如之前提到过的,在 NTSC 制式下画面其实是以 29.97 fps 的速度播放(色彩信号组合),它慢了 0.1%。“3/2 抓片”使 24fps 与 30fps 视频之间建立了良好的联系。然而,因为电视画面播放速度事实上慢了 0.1%,只达到 29.97fps,所以我们也同样要使胶转磁处理器中的电影画面播放速度减慢 0.1% 以到达 23.976fps 的速度。虽然人眼不能检测到这种减速,但这意味着“实时”被打破了。如果你在拍摄时录下了同步声,这也是一个麻烦,你必须在转录时将声音也减速 0.1% 以达到声画同步。

“抓片序列”(pulldown sequence)是电影制作中最让人困惑的概念。如果你用的是电视的拍摄方式,那它就与你无关。只有在使用非线性编辑系统或磁带编辑系统生成电影编辑单(EDL)时,它才与你有关。

视频样片

为了制作视频样片(video daily),你需要在洗印室里把将要转录的胶片准备好,并且对其进行检查。每一个做转录的人都需要虚心学习这方

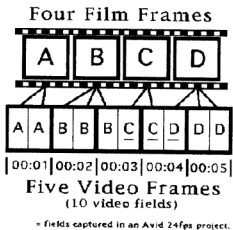


图 16.4 “3/2 抓片”

面的技术,因为样片制作是电视电影制作过程中十分关键的一步。对底片剪接机的使用会有助于你熟悉这方面的工作。

电影/视频样片

首先要确定的是样片的格式。电影工作样片允许你以“看电影”的方式观看:投射放映、大影像、电影屏幕。这是唯一能最大真实地看到自己所拍作品的方法,也是观看样片的最佳方式。然而,通常你的预算不允许你同时制作电影样片和视频样片。如果你不是首先观看电影样片的话,那就必须记住你并没有“真正”看到你拍摄的所有素材。切记,你剪切和看到的素材是“电视”视频,它本质上就与你最后制作的电影拷贝有很大的不同。你要首先考虑你所拍的东西被投影在电影屏幕上会是什么样子。小型屏幕会影响你对细节的观察。有时一个在电视上很微小的、不易被观察到的细节也会变成大的、显而易见的错误(拍摄器具穿帮、灯具进入镜头、演员直接看向摄影机等)。

同步样片

如果你舍得花费一笔额外开销,洗印室将为你制作“同步样片”。能够得到一盘使用同一时间码并且声画同步的磁带作为母带的好处是不言而喻的。当洗印室对样片进行声画同步时,你要确保样片的场记板信息是正确的,你肯定不想让洗印室的技术人员花费额外的时间去解读它们。场记板信息一定要清楚,它要处于画面的显目位置并且处于实焦,同时你也需要给洗印室一个清晰的摄像和录音记录。或许你可以考虑在制作中使用“时码场记板”(smart slate),它所记录下的画面时间码连同“时间码 DAT 录音机”上的记录会使音画同步过程简单易行。你可以把声音记录在 1/4"磁带上,洗印室会将它转录到 DAT 上以便合成。要记住向洗印室索要“同步 DAT 磁带”,它将成为声音的 DAT 拷贝。当它出现在新的音画同步 Beta 母带上时,会和母带具有相同的时间码,它基本上就是你新的声音母带了。如果你不打算花费额外开销制作“同步样片”,那你将只会得到视频样片,声音仍然会在 DAT 或 1/4"带上,你稍后将不得不在视频磁带或非线性系统对素材进行同步合成。这样你将会得到两盘拥有各自时间码的源磁带(视频和音频)。

样片安全框化

电影画格和电视画格有不同的画幅宽高比。鉴于此,有必要在电视画格中对电影画格进行“安全框化”(windowboxed),以防你丢失画格边缘上的任何信息。电影画格被按比例缩小并与电视画格中的黑色边框相匹配。如果你不这么做,你就看不到在电影画格边缘附近的图像,就有可能

会忽略灯架、吊杆等的位置。

叠加式可视时间码(VTC)

重要信息可被“叠加”到视频图像上,最常用的叠加是时间码和关键帧编码。有了这些,你就可以将每帧素材与它的时间码和关键帧编码可视化地一一对应起来。其他信息也可被叠加,比如音频时间码和开机间隔。你需要事先询问你的底片剪辑员,以确认你给他的正是他想要叠加在画面上的信息。

电视电影摄制工作记录

电视电影摄制工作记录(telecine logs)——也称为 Flex Files——就磁盘上的包含视频样片时间码和原始电影关键帧编码关系的文件。它们以一种可被导入摄制工作记录的格式存在。你可以通过导入这些文件为追溯源电影提供参考导向。之后,当你为底片剪接员生成一个剪辑列表的时候,所有你在基于时间码的非线性编辑系统下的编辑工作都能被转换回关键帧编码。

色彩校正

通常情况下,视频样片是从源胶片制作出来的。在没有进一步转录的情况下,色彩校正可以是最低限度的(“one lite” transfer),也可以是认真地进行。色彩校正员可以逐个镜头地调整影像或一次完成全部图像(这样做比较省钱)。

视频格式

大多数的转录室都有各种录像格式以供选择。对于需要最终以胶片形式成片的视频样片或在剪辑后需要再次转换格式的影片而言,你可以采用一种与你剪辑系统相兼容的低成本的格式。如果声音将要在胶转磁处理器上进行同步的话,那么应选择一个拥有良好音频质量的格式,如 Betacam 或 S-VHS。

记录

视频样片,无论是仅有画面还是音画同步的那种,都必须进行“记录”(logging)。如果声音是录在另一处独立素材带上,要稍后才能进行音画同步,这种情况也要进行记录。记录可以有几种不同的方式,取决于你的时间限制以及对设备的熟悉程度。

你要带上你所有的素材到记录站。记录站应配有相关源素材播放设备(Beta、DAT 等)、监视器和装有 MediaLog 或其他记录软件的计算机。记录软件使你能够进入/创建你的用户设置和项目文件夹信息。如果你正使用 MediaLog,你会注意到这个软件的页面和 Avid Media Composer 或

Xpress 界面很相似。里面有放映窗口 (project window)、bins、剪辑片段 (clips) 等等。

你可以非常细致地创建你的 bin 并将你所有的剪辑片段加以记录。如果你的样片还没有进行音画同步,你应该记住把声音和图像分开来记录。当你使用界面来控制终端的时候,你应该记录下开始和结束的时间码、持续时间、所选轨道、磁带名以及其他一些能帮助你确认素材的信息。

当你完成记录之后,复制项目文件夹和用户文件夹到可移动存储盘或压缩盘以输入编辑系统。你也可以在家里使用记录软件记录。你可以从母带的拷贝中读取时间码(叠加在画面上的),然后输入到软件中。仅有的区别就是,在家里,你也许无法控制输出终端。

剪辑过程

剪辑的创造性步骤

这些步骤,虽然大多数适合于传统电影和线性编辑,但却是制作一部电影或电视作品所常用的基础的创造性剪辑步骤——不管使用的是哪一种系统。然而,非线性编辑系统,就像我们所说的那样,有着不管是传统电影还是线性视频产品所不能比的灵活性和速度。能迅速入门以及对镜头的方便操作都是它极大的优势。然而,它到底给创造性产品带来了什么影响?是更好的电影和视频产品制作吗?那些以前制作完成的伟大的作品又如何呢?非线性编辑系统展示了一个新的变化。这个变化,我们认为符合创新规律的。

放映样片

在完成主要拍摄的第二天,导演放映第一天的样片以选择要用的镜头。通常需要一天的时间来洗印影片。有两种情况需要更长的洗印时间:一种是洗印室离得太远,还有一种就是你的材料属于洗印室必须收集足够底片才能进行统一洗印的那种。(影片洗印是把底片放入盛有显影化学药剂的容器之中。)而另一方面,视频样片却可以被立即放映,因为它不需要经过化学显影。

剪辑师也参与放映样片的过程。经过首轮会议,导演的意见就可以迅速反馈——他想怎样处理影片的第一轮剪辑,哪些可以使用,哪些应该去掉。

安排第一轮剪辑

组接

首先,故事要按照剧本的顺序组接在一起。这次“略剪”(loose cut),

有时候仅仅只是把主要的镜头一个接一个地排放在一起,让剪辑师、导演和制片人看一遍故事的流程,从而获得一种故事行进的方向感。有些导演选择略过这一步,直接进到粗剪的环节。

在视频产品中,第一步可以在纸上进行。在你最后进入剪辑房之前,在 VHS 上预览你的磁带,这样可以节省时间和金钱。预览和记录选中的镜头可以加快你把正确的镜头放到视频母带上的过程。纸上编辑,即把每一个镜头开始和结束的时间码写下来,使得第一次组接成为一个机械的过程。

粗剪

“粗剪”(rough cut)是一个使用传统剪辑技巧把画面编辑成一个整体的尝试。它包括确立镜头的位置、使用特写镜头以示强调、插入镜头以编排故事以及使用叠化来显示时间的流逝。这次剪辑比较难以考察,因为它要在缺少音乐、声效和对话的情况下显示故事。总之,考察者不能借助完整的声效方案来感受整体效果和欣赏故事的流动。这次剪辑,是实实在在的只有关键对话的画面剪辑。

如果一些画面需要光学特效或是需要重新拍摄,剪辑师会放一块灰色片或空白片在恰当的位置,而观赏者在银幕上看不出来。因而,在粗剪中想象力是一个关键的因素。

粗剪应该完全遵照剧本的连续性。即使剧本需要进行显而易见的改动,也不该有大规模的偏离。这次剪辑的一个主要目的就是要确定原初剧本的结构是否可以运作。观看影片的粗剪版本可以影响到后面的剪辑操作。

这一过程可以和剧本写作做一个类比。有一句格言是这样讲的:“写作就是不断修改(Writing is rewriting)。”这一格言,也可用来形容这一剪辑过程。实际上,你是在用塞璐片和录像磁带写作。剧本将很快成为历史。你的电影或视频产品到底会呈现出什么模样,这将取决于你放入装置的素材。

当时我认为需要一个镜头来增强人物对于陌生世界的焦虑感。所以,我拍了一个短场景——女主人公史高迪走进中央车站的女厕所。我不知道你们是否在之前有看过类似影片,但那的确十分恐怖。我拍了一个她走进去,两秒钟以后马上走出来的镜头。但当我剪辑影片的时候,我发现这个镜头没有必要。

——亚当

第一次剪辑的相关指南

- 去掉轨迹上那些会使人分心的外在声音。例如,导演说“开始”和“停”的声音。
- 剪辑对话时直接剪辑,不要用叠化,因为这没有必要。
- 不要插入别的镜头的声音。
- 不要在形成完整的文本之前对镜头做修饰,这太浪费时间。你应该在微调每一个镜头前先有对于影片整体节奏的感觉。

每一步都是对你的故事的发现,因为在此之前,你关于你的电影的想法只是停留在纸上,在你的剧本里。当你开始为它选演员、找场地,突然那些在纸上的东西变得很具体,它们开始变化。接下来你开始剪辑影片,又开始了另一次变化。构想中的电影和实际出来的影片可能很不一样,但你要接受这个事实。即使你不能完全接受它的结局,但也要接受它的过程。我想这是一个有意思的过程,如果你对它保持开放的心态,你就会收获有意思的发现。

——亚当

剪辑速度

剪辑镜头意味着用影像去创造正确说明故事的节奏。每一个镜头形成一个单元,这些单元连在一起创造出整部电影的节奏。剪辑的过程要求剪辑者进入到剪辑的节奏当中,这是一种内在的创造性过程。你剪辑的速度与你把握影片的能力之间存在着直接的联系,甚至还可能与你恰当解释镜头节奏的能力有关。在正式动手剪辑之前,你不可能真正清楚你的剪辑构想是否可行。

当你犹豫不决的时候只管往下剪,这些素材仅仅只是胶片或磁带。如果不行的话,你还可以重新来过,没有必要纠缠于一个镜头。过多的纠缠是不利于制作的,它只会使你慢下来。要快速地进行,相信你自己的判断。每个镜头你剪得越快,就可以越快地进入到下一个。在对影片进行第一次剪辑的时候,精明挑剔是次要的原则。

在剪辑的时候你很难放弃,总想不断做进一步的修改,我觉得很多事在这个方面都是相同的。在写作的时候,你总想要将一个场景推翻重来,总想要想出一句更好的台词或者其他什么。同样,在拍摄

的时候,你会觉得有很多东西你都想要。但其实通过剪辑你就可以不断修补来对它进行调整。

——亚当

剪辑技巧

使用一些剪辑技巧可以使生硬的地方变得流畅,进行镜头转换,甚至可以使那些看起来派不上用场的镜头发生奇迹。这些特技既包括通常的剪辑技巧也包括非常规的剪辑方法。电影或电视观看的是一种虚幻的影像。你可能需要在适当的时候使用一点烟或镜子来使这一虚幻的影像更完美。

最后,你要尽你所能去讲述故事。不要非得让工作步骤像你所希望的那样运行,应该在你所实际拥有的基础上去发挥创造。你剪辑得越多,你就会越自信并且越相信自己的直觉。看到你的影片或电视片在你的努力和坚持下克服了一个个困难,终于一个瞬间一个瞬间,一个镜头一个镜头地结合在一起,将是一种巨大的快乐和满足。

378

剪辑会让人很沮丧。如果只有你一个人,完成它会很困难。如果你周围有很好的人给你指点,这个过程就会容易一些。但你不要爱上影片,仅仅只是坐下来完成它,就像对待工作一样对待剪辑。

——霍华德

下面是一些你应该记在心里,并且在你提炼故事的实践中进行运用的剪辑和转场原则:

对白的组接 当你想要表现普通的二人对话情景的时候,一种最常见的做法就是将说话人的声音与他的画面相交叉。这种技巧需要使用反应镜头,即我们听到说话者声音的同时看到的是他对话的另一方。这样我们就可以在听到说话者对话内容的同时看到另一方的反应。

有些剪辑师喜欢从整个剪辑过程的一开始就剪两个对白声轨。然而,大多数剪辑师会等到所有的画面都确定了以后才开始将不同的声轨分开。虽然,一开始就剪两个声轨会耗费更多的时间,但这样做,剪辑师可以在剪辑的早期就发现镜头的自然节奏。如果采用这种方式,对白的组接,甚至是两个人物同时说话,例如像他们互相打断对方,都可以在剪辑的早期就顺利完成。

利用运动来剪辑 有时,利用镜头中某些运动的相似性来组接镜头时,直切手法会取得十分理想的效果。例如组接人物坐下这个动作时,直切可以使镜头的转换很平滑。甚至一些没有任何逻辑关系(和没有时空连续性)的镜头之间,也可以利用镜头间的相似运动因素剪辑在一起而显得不露痕迹。例如,月亮穿过云层的镜头和剃刀割破人的眼球的镜头相匹配剪辑在一起(此段剪辑请参见布努埃尔的影片《一条安达鲁狗》——译者注)。



图 16.5 《午餐奇遇》中的反映镜头



图 16.6 《午餐奇遇》中的反映镜头

几种剪切手法 切出镜头和反映镜头可以用来掩盖镜头间的不连续性或用来压缩运动。插入镜头也可以达到这一目的。图 16.5 和图 16.6 是电影《午餐奇遇》中的两个例子。

连续性 不要被连续性所牵制。如果在一个片段中你不能为关键的戏剧瞬间找一个恰当的反应镜头,那么就看看在其他部分的镜头中你能不能“偷”一个来。它可能不具有连续性,但是只要它能发挥作用,为什么不用它呢?甚至还可以从另一个完全不同的场景中“偷”镜头,只要它是被摄于相似的位置,有相似的布光。如果你在找一个静态的反应镜头,试着从场记板被撤走,导演喊“开始”的瞬间的那些演员特写镜头中寻找。

叠化 “叠化”(dissolve)指的是把两个镜头依据戏剧或情感的因素重叠在一起。

叠化可以是短的(8 到 16 画格),叫做“软切”(soft cuts),也可以是长的(24、32、48、64 或 96 画格),叫做“淡入淡出”(lap dissolves)。叠化长度在洗印制作中决定。

渐隐 “渐隐”(fade)是指一个正常画面逐渐转为黑场。渐隐可以使镜头间的转换很平缓,并且产生一种时间流逝的幻觉。它可以暗示一个段落结束了,另一个段落开始了。

声音组接 在剪辑画外对话时,要找到最好的台词念白段落进行组接。可以把来自同一台词的不同念白结合在一起,只要它们来自同样的听觉渠道,即背景音是一致的。将小段声音进行位置移动就可以解决一些剪辑问题。

新台词 增加新的台词或语段可以使剧本中原本不清楚的意思变得清晰。当演员渐渐出画或完全出画时,台词可以被加在一段语言段落的开头或结尾。例如,假设人物说“在我的生命中,我从没有犯过错误”,导演可以增加台词“……除了与你相爱”。如果这个收尾语是由同一个演员录制的,并被用于他背对镜头之时,导演就可以大大地改变场景的意义。

特殊音效 在你锁定画面之前,尽可能多地去熟悉各种声音。如果某个特殊的音效将被作为一场中一个重要的张力点使用,转录这个声音,并在剪画面的时候使用它。

一个具体的声音或许会与你当初在录制的时候听上去的不同。可能一个原始的场景在当初设计时并没有一个电话的铃声,而你在编辑机房里突然觉得有必要这么做,这时你完全可以加上这一段声效,哪怕片中的

角色没有接电话甚至没有意识到有电话打来。声音效果可能会改变某一场景甚至整个故事的意义。例如,剪辑师可以通过强调电话铃声来加长镜头,这时观众就会自己问自己,为什么片中角色不接电话?

画外音 任何在剧本中提示到或在剪辑过程中需要添加的画外音都需要被录制(哪怕它是一条全新的音轨)。这些画外音在画面剪辑的过程中需要被不断修剪和完善,直到最终音轨的确定。

剪辑时,应记住以下几点:

- 问一问自己,这样剪有效果吗?这是你要在画面中保留某一镜头的唯一标准。即使某些镜头运用了小手段来完成也未尝不可。

- 动手去剪!镜头不会自己剪出来,你如果不动手,就不会知道到底有没有效果。

- 要尽可能地剪得紧凑一些。没有理由让场景过于松弛。拿出来的还可以再放回去。越早发现某一片段的潜力越好。

剪辑的进化

一个演员说错了台词,或者结巴了一下,但最后又修正过来,在编辑机房里,导演可以决定这个人为的小错误是否能成为帮助观众理解角色的绝妙契机。毕竟,演员是“生活在角色中”的,所以如果是角色(而不是演员)出一点小错,倒是一件好事。在样片生成的时候导演可以决定是否在整个制作过程中保留这一点“结巴”来赋予角色一定的特征性,还是将之删去。

在影片《午餐奇遇》中,流浪汉是整个一条情节链。而要想让聚集在中央车站的真正的流浪汉们不去看镜头,不去打破表演中的第四面墙,不把镜头弄糟,却并不是件容易的事。

在拍摄之前的每天晚上我都要到中央车站的食品摊去,因为实拍时我要请一些流浪汉出现在镜头里。就在昨天,我看见了威利,他正吹着口琴,形象也不错,因此我请他来出演影片。我甚至认为他没有听见我说的话。按照我们的拍摄计划,就快要拍史高迪重新进入车站的镜头了,我们开始到处寻找威利,但是没有找到。我们只能拍了几个史高迪四周看想要找某个人的镜头,又拍了几个她进入车站而且一个人很烦闷的镜头。

然后,我向四周扫了一眼,看见了威利!我走到他身边说:“威利,我喊你的时候你就吹口琴。”他说:“啊,好的,好的。”我又告诉史

高迪我不知道会发生什么,只是让她跟着感觉走,不要忘了最基本的情绪动机,就是一定要烦闷,这样我们就能看到会发生什么。接着我们开拍,我提示史高迪,又提示威利,威利走进画面,吹着口琴,几乎径直对着摄影机,然后又走开了。我大声喊道:“停。”剧组人员都看着我,好像我疯了。我想某些地方可能有什么不对,但威利走开了,我没能把他喊回来。我决定接拍几组不同的史高迪一个人的镜头。

但是,当我回到编辑机房,我发现,镜头里有一些我很喜欢的东西。我知道,如果用这个镜头会有一点危险,因为威利往摄影机里看了。但是,这最终还是没能阻止我用这个镜头,因为这个镜头里确实有我很喜欢的东西。

——亚当

导演选择在最后剪片子时用几个这样的镜头,因为它们给观众一种纪灵感,使观众觉得他们和角色一起都在车站(见图 16.7)。



图 16.7 在现场拍摄时的小错误却在剪辑时成为亮点

一个导演必须对制作过程中可能影响拍片计划的所有起作用的元素怀有一种开放的心态,包括一些错误和意外。不要忽视在主要拍摄过程中出现的一些意外(不管是好是坏)——基调、情绪、重心转移以及新冒出的主意——这些都能成为剪辑阶段的有机部分。

基调的转变

剧本《午餐奇遇》中的主要角色在最后时对流浪汉说了一句台词“去找份工作吧”,这句台词被剪掉了,因为剧本写作时设定的影片基调在剪

辑过程中发生了改变。贵妇人对吃沙拉的黑人的反应比原先预想的要温和,对她自己错怪黑人的反应也比原剧本更轻快。而她离开又回到车站,说一句这样的台词简直就是有意要告诉观众这个角色从她的午餐奇遇中一无所获,没任何触动,这与影片自身的发展不相符合,所以台词就被剪掉了。导演直到进了编辑机房才意识到这一点。

亚当发现如果仅仅因为剧本里是那样写的,就把台词硬插进去,这无疑会是个错误。导演必须听影片自己说话。当尝试了各种剪辑方法之后,导演必须和第一次看影片的观众一样客观。

当贵妇人发现她坐错了地方之后,又回到车站去取包。我设想影片是以她又回到火车上结束的。我想要表明的是人不会轻易改变,当然她也没有改变。当我拍摄的时候,我拍了一个乞丐在乞讨。我让贵妇人对他说什么,基本上都是一些很冷漠的话——“去找个工作”或者“走开”或者“别烦我”——因为我想这些都是真的有可能发生的。而当剪辑的时候,我发现这简直是太无情了,那份沙拉的确起到了一定作用。如果贵妇人让乞丐去找份工作的话,感觉上,这好像变成了另一部影片。我宁愿相信这是影片自己告诉我的。

——亚当

当轮船设计师将他的设计方案付诸于文字形式的时候,这份方案并不是固定而不可更改的,剧本也是一样。随着轮船的逐渐施工建造,随着影片的不断制作,所有的一切开始慢慢变得具体。这是一个创造性的过程,它应该得到不断的完善。在完善的过程中可能会改变最初的样子,甚至还会改变其最初的基调。

基调转换的一个很好的例子是影片《镜子,镜子》的表现方式,从最初的剧情式转为了最终的纪录片式。这种纪录片式的剧本并不是在影片前期准备过程中就确定的,而是在剪辑阶段才萌发的。导演在最初研究和确定主题时,脑子里有了他想要的东西。然而在发展过程中,这种想法可能会改变。有时,导演会发现他预想的计划进行得并不怎么顺利,而其他方面潜在的叙事却表现得十分有趣。

我认为剪辑是纪录片创作工程的一半。大多结构和主题的创作都形成于剪辑阶段。

——简

粗剪分析

若是你和制片人刚刚看完粗剪,也就是影片第一次完整的剪辑,一定会百感交集,也许会很沮丧或者很兴奋又或许是介于其中的某种情绪。你甚至可能很惊讶,可能准备放弃。为什么呢?因为,在第一次放映中,你会有许多发现:

- 你有没有一个故事? 这个故事吸引人吗?
- 如果你有故事,现有的剧情结构能发挥作用吗?
- 如果故事不行,你如何处理呢?
- 你是不是需要再拍长一点(如果可能的话)将故事启动起来?
- 现有的结构需要彻底改变吗?
- 你是否需要再想一个新的剧情结构?

我想我看见我的第一剪的时候,我简直要疯了。我在想怎么才能整合成一部片子。我很纳闷,这些连在一起也未必具有意义的赛璐珞片段,要怎么样才能把它们整成一部电影?

还记得粗剪之后,我想,这真不是什么有趣的事情,既慢又没什么可以享受的。第二天,真的很难再继续,我想有些东西真的是无法挽回、不再奏效了。

——霍华德

在影片制作这一阶段,你可以抛开剧本了。影片已经有了它自己的生命。除非,你要继续往下拍,要不然你就必须处理手头的长度。

沃尔特·穆尔许(Walter Murch)是一个剪辑师、声音设计师、混录师,他负责过像《美国风情画》、《教父》、《现代启示录》以及《英国病人》这样的影片。在他很有启发意义的《瞬间一瞥》(In the Blink of an Eye)一书中,他列出了他剪片子的几个原则:

- 情感
- 故事
- 节奏
- 视觉追踪(与观众对画面中的兴趣点有关)
- 荧幕的二维面
- 行动的三维空间

他接着说:

多年来,尤其是在有声电影早期,你得尽力保持三维空间的连续性,如果违背了这一点,会被认为是缺乏技术或有失严密的。人物在空间里跳跃性移动是从来未有的,除非在剧烈动作的情况下,比如在激烈的打斗或地震场面。

我确实把三维空间的连续性放在了剪好片子的六个标准的最后一条。而第一条则是感情,如果在电影学院,感情会被放在最后,因为它是最难阐释、最难把握的。你想要观众怎么样来感觉?如果观众在观看影片的过程中都是按照你的方式来感觉的话,那代表你做得很好。他们最后记得的不是剪辑,不是摄像,甚至不是故事,而是他们的感觉如何。

对我来说,理想的剪辑应该同时满足这六个标准。被放在第一位的情感是需要你不惜一切代价来恪守的。

重组画面

如果想先看一看不同的画面场景组合顺序会有什么不同的效果,一个有效的方法就是先在纸上画出来。我们可以把每个场景缩减成一个简单的句子(类似我们做工作计划过程中的简要),然后写下场景的安排顺序。你也可以把他们剪成卡片附上索引,贴在墙上。有了这个纸上的概念,创作小组在剪片之前就可以讨论各种可能的变化方式。

当你在剪辑过程中碰上结构问题的时候,纸头编辑总是很有效的方法。你可以不用实际去剪片子就可以预先看到不同的结构方式会有什么效果,这样既有效又省时。

我做了纸头编辑。我把副本剪开,并标注了我认为重要的部分,于是,我手头上就有了一页页标注了重点台词的剧本。我再把它们复印一次,这样就成了一个浓缩精华版。然后我再把看上去不错的台词剪下来,给它们做一个流程图。我把它们挂在墙上,可以随意变换,也可以大声地读出来。如果我照此剪,好比让“我真不喜欢我的屁股”这句台词下接“我的屁股就像个大面包”这句,我可以大声地读出来,在实际动手剪之前感觉一下。

——简

插入补拍镜头、重新洗印的镜头和资料镜头

在这一阶段,一些新的素材(而不是视觉特效)可能会被插入画面。一些缺失的场景会由补拍镜头、重新洗印镜头或一些资料镜头来填充。有一些公司就专门提供有关资料镜头方面的服务。这种资料镜头往往包括多年来的各种事件,如新闻、体育、自然、历史、名人和偏远地区。你的片子中可能会用到的任何人、任何地方或任何事物的图像。大部分这样的镜头都是用16毫米或35毫米的胶片拍摄的,按英尺出售。例如,合成到影片《镜子,镜子》中的资料镜头就取自二十年代选美比赛的新闻片和三十年代一些老机器所拍的女人的镜头(见图16.8)。



图 16.8 资料镜头可以唤醒往事

我的想法是表现理想型的专制是如何长时间地存在并伴随我们左右的。剪辑的时候,我们在摄影棚里拍的镜头没有什么效果,于是我很干脆地弃之不用。你需要尝试。你无法完全预测什么有效果,什么没有。最终,我只用了资料镜头。

——简

在将资金花费在补拍镜头、重新洗印镜头或资料镜头之前,最好先让你的影片确定合适的结构,这样你就会很清楚自己需要的是什麼。

想要从国会图书馆得到资料镜头并不容易,因为它们大多用于研究,而不是用于拍摄。国立档案馆则是另外一座独立的大楼,它在另外的地方。那里有关于尼克松的纪录片磁带,他们还专门有一个

影片纪录管理部门。那里可以找到公众领域的一切政府资料样片以及一些受保护的资料,如 NASA 的资料。

——简

在剪辑过程中,许多事情都改变了。除了插入资料镜头之外,还需要附加一些镜头来完善故事的讲述。有时,插入一个镜头会使一个场景从无效变成有效。在以下几个场合中经常需要过渡衔接:

- 场景之间的转换
- 插入一个重要的人物特写来强调某一时刻
- 插入一个物件的镜头使情节点变得明晰

放映第二次剪辑的版本

放映一个根据新结构组织的剪辑版本。即使新的版本仍不理想,但重组结构的过程也肯定让你对下一步需要什么有了更清晰的概念。从现在开始,需要花多少时间才能完成精剪并对画面进行最终确定取决于以下几个可变因素:

- 剪辑师能花多少时间在编辑机房进行制作
- 在资金和剪辑师安排上是否有限制
- 在组织了一次规模较大的放映和讨论之后,你能以多快的速度根据人们的反应对影片做出改动

在初剪中,不要对你的剪辑思路犹豫不决,不要对你的镜头做过多的修饰。记住,不要过于担心细节部分的连贯性问题,因为,只要你保持故事的进行,没人会特别注意细节。这样的话,如果画面上有一个淡淡的吊杆话筒的影子该怎么办?事实上,只有很少的专业人士才会注意到这些小细节,而绝大多数的普通观众只会把注意力放到剧情上。应当以表现力为准绳去剪辑。

让你的眼球和耳朵时刻保持警惕,因为好的建议随时会到来。对于新的观看者的评价,要仔细听取并做好笔记。他们的观点或许没考虑到钱的因素,但可能触发你的灵感。在放映过程中你可以邀请一些颇具经验的人士来加以指导,那样效果更佳。

我组织过许多次影片放映会,它们对我来说帮助颇多。然而,最好的放映会是能让我得到各种反馈的那种。这就好像剧本写作的过程那样,你将剧本草稿分发给一些关注你和你的作品的人。我组织

过几次类似这样的放映会,召集五六个不同层次的人,用声画剪片机(Steenbeck)操作给他们看。会中我们仔细观看每一个场景,讨论哪些是好的而哪些不好,可行的改动又是什么,接下来,我的任务是实施它。一个星期之后,我会把修正后的作品再拿出来给大家看。所以,这样的过程很像剧本的写作,只不过我是在编辑机房中完成的。

——霍华德

临时音乐

为了让故事始终有一定的节奏,以便于满足观众的一般心理需求,即使是在粗剪中临时音乐也应被添加进去。在观众面前试映时必须用音乐加以辅助。即使是一个经验丰富的电影工作者在观看一部默片时都会感觉到困难。大量地预听各种“临时”音乐会激发导演的创意思路,让他最终确定将要放在音轨上的内容。

临时音乐提供了尝试各种不同旋律和风格曲调搭配你画面内容的良机。如果你准备与作曲家共事,预先试听各种样式的临时音乐可以帮助你明确你所想要的音乐类型。有一种情况是当你使用已存在的音乐时,你就得注意不要过于沉醉于广为熟知的音乐,因为这可能给你带来超出想象的经济负担。要知道,如果你的目标是将作品进行商业发行,那你必须事先确认你的音乐选择是否牵涉到版权。有时候,仅仅使用一首著名曲调的一部分就意味着你要付出几千美元的版权费。即使你是打算只在节日或展会上做非商业性的放映,那么“限制性”或“节日性”的版权使用还是需要得到保证。

放映会

正如我们在编辑机房中所做的那样,我们也需要将不同的剪辑版本拿到放映厅或小电影院去试映。在荧幕上看到你拍摄的片子会让你一度感到激动无比,它会唤起你许多美好回忆,更为重要的是只有在大的放映厅播放才能真正地评估最终成品的节奏和速度。

对于用胶片拍摄,然后经过非线性编辑,最后又转录成胶片的作品,也十分有必要进行不同版本的放映。在荧幕上播放相比于在电视屏幕上有着显著的区别。在传统的电影编辑中,放映不同的版本是一种通常的做法。事实上,尽管现在大多数电影长片是在非线性系统上进行编辑的,但每个版本的胶片拷贝都是用来通过大屏幕放映给观众看的。当然,很多低成本的制作不可能负担这样的做法,更不用说大多数的学生作品了。

影片定型

最终,画面根据所有主创人员的意图经过了放映、粗剪、精剪这几个环节完成定型。这样画面就被认为是“锁定”(be locked)并完成“精剪”(fine cut)了。影片定型意味着每个场景都固定了,不再有所改动了。这样,配音的工作就可以展开了。配音工作应该由剪辑师负责或转交给专业的音效师或声音设计师。如果到现在还没确定作曲家的人选,那么现在该是做决定的时候了。

到影片结束之时,你已经忘记你的最初设想。

——霍华德

对胶片进行视频编辑时的技术考虑

对于那些用胶片拍摄,再进行数字化剪辑,并最终 with 胶片形式成片的制作者,有一些事情是要在编辑过程中始终记住的。视频(video)和胶片(film)是两个不同的概念,一些在视频编辑中可以做到的事并非能够轻易还原到胶片形式。

当你在进行视频编辑时,你可以无限制地复制镜头,而在胶片编辑中则不然,每个镜头都基于一张底片。如果你想两次使用同一个镜头,那么就必须重新从原始底片中复制。

在每个镜头的开始和结尾处,必须预留最少半帧的空间以供裁剪或粘合。若你取出一个镜头并将其一分为二,则需在两者间预留一帧剪辑帧。一些非线性编辑系统拥有这样一些功能,例如:Avid 的重复侦测功能,在你重复使用一个镜头的任何部分或在两个镜头间未预留足够的剪辑帧时,系统会发出警告。

在使用渐隐和叠化效果时,视频编辑机可以轻易选择任何长度的效果,而胶片洗印机只能提供一些标准长度的渐隐和叠化。这些标准通常包括了 16 帧、24 帧、32 帧、48 帧、64 帧或 96 帧,运用在 24fps 的情况下就表示为 0.67 秒、1 秒、1.33 秒、2 秒、2.67 秒或 4 秒。渐隐和叠化效果也许因此看上去与视频中的样子不太一样。

关于非线性编辑影响的最后一点思考

非线性编辑的好处是速度快,但速度并非剪辑的全部。有时,作品需要你向后退,保持一定的距离,用一种整体的视角来对它进行审视。在一

些情况下,非线性编辑无法让你看清作品的全貌,它所做的是让时间变得迅速。

非线性编辑的其他好处还有它能够提提供许多功能选项让我们进行尝试,并能将我们尝试的各种版本都保存下来。但对初学者来说,太多的选择并非是件好事。

我们早先已经提到了拍摄影片之前所做的日志计划,在遇到结构性变化时会很快变得过时。用传统的电影胶片和视频的编辑方式,剪辑师似乎总是在不停浏览以寻找合适的镜头。有些时候,一个在原先有特定含义的镜头可能被用于其他地方。在编辑中存在各种可能性,因为你永远也不知道会发生什么。

制片人 建议

制片人的一个主要任务就是对事态的发展作提前判断。在前期准备中,他集合一个精干的制作小组,在这个小组中保证成员能发挥最大限度的作用。一旦制作进入高潮(大家都期望如此),按计划,接下来制片人还要为后期做准备。他的职责从制作阶段的管理转变为后期制作监督。

将后期看作是一个独立的阶段,因为它拥有自己的工作难点和问题。不幸的是,很多电影和视频制作初学者似乎都不太愿意开展这项工作。他们的这种犹豫心态大多来自于对匆忙完工的失望。在胶片和磁带上的画面往往达不到剧本的要求,而在后期制作中每一次看着素材播放都会让你回想起制作过程中种种噩梦般的经历。此时,我们所能做的就是打起精神,耐心地坐下来寻找解决之道。

制片人在此过程中所起到的作用是不可估量的,他可以帮助导演克服这种心理障碍并回到正轨上。即使剪辑的结果并不让人满意,但剪辑的过程仍然是一次激动人心的体验。所以,也许在后期制作中我们不用想方设法对付多变的天气或情绪化的演员,但还是会遇到很多创造性的挑战。

你想从剪辑系统中得到什么?

以功能区分,非线性编辑系统有很多种:有能处理高质量画面的系统,有定位于低质量画面的系统;有些系统配以大量硬盘空间,有的则没有;还有些系统拥有软、硬件支持,能进行复杂的音频编辑,另一些则只能完成基本的音频编辑。这就关系到——你想要达到什么样的效果和图像

质量以及你想选用何种软件。

考虑到胶片和视频的各个方面,为了选择合适的系统并有效使用你的系统,你必须根据最终成品的质量要求来选择。你需要何等质量的视频?如果你的作品是定位在广播级的,那么相应的视频制作质量就要高于那些网站上的多媒体作品。如果你有志于发行作品,那就要和发行商取得联系了,这关系到你的作品能否向下兼容。

接着,是有关存储的问题了。你手头的素材量有多大?是50小时的纪录片还是10分钟的动画片?存储是个很大的问题(虽然在今天看来它不再是难题了)。

你需要怎样的声音?你是否只需要一个音轨的同步声和一些旁白?或者你需要建立既有音乐又有声效的多层音轨?你是要在一台机器上完成音频工作还是把它输出到数字工作站上?

虽然似乎每种编辑系统都是不同的,但是它们相互之间有共通性。你了解到这点,当从一台系统移到另一台系统上时,只需转换一下就行了。一旦你已经了解一种编辑系统,学习其他的就相对方便些了。因为很多并非特殊功能,而只是专业级非线性编辑系统共享的几个特征。

现有系统

目前有成千上百种的系统,市场上还有更多。如下是比较有名的几种:

- 高端系统: Avid、Media100、Quantel、Discreet Edit(前身是 D/vision)、Accom、Sony、Panasonic
- 软件包: Spark Plug、Pinnacle DV3000、Adobe Premiere、Radius Edit、U Lead、Media Studio、Speed Razor、MotoDV、Video Action

最近新上市的软件是 Final Cut Pro,这是苹果公司专为苹果机设计的编辑软件(原先是 G3,现在是 G4)。它完全可以和低端的 Avid Xpress 相匹敌。

编辑机房

制片人的工作包括检查编辑机房是否配置齐全,以及是否为设备备足了足够的钱以维持整个后期制作方。通常,由剪辑师和助理剪辑师进行预订,而制作人负责和编辑设备提供方进行具体的协商。

后期制作计划

把影片最终合成的日期作为目标,根据本章节中罗列出来的步骤创建计划表。这份计划表在运行中总会有些改动。要花费多久才进行到素材精剪这一环节,这不仅取决于图像的结构问题,而且还取决于要花费多长时间才能完成每个剪切中的变动。对于学生和独立制片人而言,编辑设备的利用效率将对后期制作的进度产生影响。专业人士完成一个10分钟长度素材的精剪可能只要花费几周的时间,但一个初学者,可能要花上数月的时间。

这些不同的步骤是后期制作期内进度的基准点。保持进度的一个辅助设备是挂一个大大的日历牌。这种时间的强化效果能够帮助制作团队中的每个成员时刻注意制作步骤完成的时间期限。

剪辑师

剪辑师是工匠,是技术人员,也是艺术家。他们拥有耐心和熟练的技巧,对成千上万的图像进行排序。刚起步的导演可以从经验丰富的剪辑师那里学到编辑的技巧和讲故事的技巧。要提取素材的创造性潜能需要剪辑师对图像和声音的掌控能力。剧本可以用在现场拍摄过程中,而电影或电视最终是在剪切室中雕琢而成的。

对于众多导演而言,编辑技巧已成为一种有效的进阶石。罗伯特·怀斯(Robert Wise)在导演《出卖皮肉的人》、《西区故事》和《音乐之声》之前就曾担任《公民凯恩》的剪辑。大卫·里恩(David Leen)——《阿拉伯的劳伦斯》(Lawrence of Arabia)和《印度之行》(Passage to India)的导演——在被雇用去和诺维尔·卡沃德(Noel Coward)联合执导《精忠报国》之前是英格兰的一位先锋剪辑师。哈尔·阿什比(Hal Ashby)在得到机会执导小片《房东》(The Landlord)之前是好莱坞一位较著名的剪辑师。他随后又执导了《哈洛与茂德》(Harold and Maude)、《荣归》(Coming Home)、《在那边》(Being There)等片。天才导演乔治·卢卡斯曾经有相当长一段时间喜欢独立完成后期制作。这些杰出的电影人多年以来,当他们纠正和其共事的导演的错误的同时也培养了他们讲故事的艺术和技巧。他们学习了有关节奏方面的知识,学习了如何去控制它——这些都是导演必须掌握的东西。

寻找剪辑师

好的素材是吸引有创造力的人的最有效的卖点。一部有趣的电影或

电视作品总能吸引到高质量的人才。你要为这些工作花费多少钱取决于你商谈的具体要求。有这样一个假定的事实,那就是你不能花费太多的钱。然而,报酬将有助于建立一种商业关系。当需要别人百分百敬业时,报酬就是重要筹码。

独立制作人注意:通过本地媒体组织和在剪辑师协会发布广告,你可能会找到一位专业的助理剪辑师。他做过专题片、纪录片或工业电影,并且正在寻找项目以增加其作为剪辑师的经验。对助理剪辑师来说,要花一段时间才能从副手成为主剪辑师。小项目给了助理剪辑师创造性地表达自己的机会,并且使他们的名字出现在片尾字幕中。除此之外,你还可能找到的是一位想要尝试叙事性影片或纪录片的商业类剪辑师,或者想要进行电影工作的电视剪辑师。

学生注意:四处询问并且做广告。为你的作品张贴看上去比较专业的传单。寻找有兴趣把剪辑作为职业追求的有才能的学生。他们也正在找寻像你这样的项目,以获取宝贵的经验并且扩大专业资本。

评估剪辑师

要评估剪辑师对一部电影或电视的贡献不能只仅仅评价他的工作。你需要和剪辑过程中所涉及的导演、制片人及其他一些人进行交谈,从而了解到底剪辑师为后期做了些什么。对于创建每部分的节奏和步调,剪辑师到底要负责到什么程度?导演在剪辑过程中扮演了一个怎样的积极角色?他是否站在剪辑师旁边对剪辑提出建议,还是他不闻不问?还有一些问题:是否还有其他的剪辑师参与?导演是否要交接?谁对最终成品负责?

速度 剪辑师第一次剪切要花多长时间?第一次剪切后的版本和最终成品的相同度是多少?剪辑过程要花多久?有多少助理剪辑师与他一起工作?

胶片 剪辑师曾经剪辑过何种类型的胶片?他剪辑的效果如何?流畅吗?是否在编辑机房中,剪辑师要像创造奇迹一样工作以挽救那些不易组接在一起的素材?

能力范围 剪辑师可以担当声音剪辑的工作吗?如果可以的话,这种灵活性将为你省下钱和时间。

格式和设备 对于正在制作的片子(电影:35毫米、16毫米;电视:

Beta、3/4"、1/2"、Hi-8)的画面格式和胶片磁带的宽度以及不同的非线性编辑系统,剪辑师是否有足够的经验?

对素材的反应 导演不希望与一个只把观看素材当成工作的人一起工作。剪辑师要能被素材所鼓舞,并且想要花上数周或数月去把它变为成品。

和导演的协调 剪辑师和导演的关系是相当重要的,因为两者可能要在小小的暗房里相处数小时,讨论片子的进度问题。如果导演能和剪辑师建立良好的工作关系,那他就有可能和其继续合作。他们将发展一套他们相互熟悉的速记系统。剪辑师将培养出以导演的方法进行工作的感觉,导演亦然。

性情 在编辑机房中,各种制作失误可能一再出现,剪辑师要时刻注意导演的情绪。

助理人员 如果预算允许的话,有一位助理协助剪辑师是最好不过的了。剪辑师知道该如何让助手上手。

导演在剪辑中的职责

大多数刚起步的导演亲自为自己的片子做剪辑,这是很自然的。他们十分喜欢自己的片子并且想亲自完成成品,这也是学习如何剪辑的最佳方法。然而也暴露了一些内在问题。导演会表现出一种占有欲,这将妨碍他们对源素材保有客观判断的能力。如果这部作品是导演自己编剧的话,那这种情况还要厉害。对片子的喜爱之情将破坏导演把握全局能力而草率作出剪辑决定。

亲自剪片的好处是我学习了整个过程,不利之处是我发现我迷失了自我,迷失了对整个影片的把控……因为我开始把注意力集中在每一个单独的镜头上,而不是整部片子。我开始对眼前一帧帧画面感到手足无措,而这显然对影片的制作毫无帮助。

——亚当

其实导演不必为了使作品烙上自己的印记而亲自对作品进行剪辑。许多初执导筒的导演很容易就会被复杂的剪辑机搞得不知所措,让他们自己来剪辑反而会抑制他们的创作激情,产生负面的效果。而一个专业的剪辑师则不同,他会给影片带来客观性。剪辑师的剪辑技巧和创造性投入可以把导演解放出来,从而使他把精力更多地集中在作品的艺术方面。剪辑师可以说是贯彻导演意图的技术向导。

但从另一个角度来说,如果一个导演亲自剪辑自己的作品,那他就会

从中学到很多关于叙事和剧本创作方面的东西。就算导演确实不喜欢剪辑,他也至少应该剪辑一次自己的作品。这对一个不是很有经验的导演来说太重要了——通过镜头的组接来讲述一个故事会给导演以很大的启发。

正是看上去比较轻松的后期制作阶段才能真正体现出一个导演是否有足够的把控能力来讲述一个故事:他拍摄到足够使用的镜头了吗?这些镜头要放在一起剪辑吗?良好的把控能力可以使导演在需要强调某个镜头、某处表演或压缩整个故事的时候有更多的选择。通过对每一个镜头的处理,导演就会逐渐清楚什么可行、什么不可行及其中的原因,而这些显然对他的下一部作品有很大的帮助。

同剧作家一样,导演也会在第一剪完成时受到剧本构架的限制,他可能会发现某些叙事显得多余,而另外一些则完全没有被叙述。所以说,如何把自己的想法完美地体现在作品当中是学习戏剧和视觉创作的非常重要的一环。

如果导演亲自进行剪辑的话,有一个剪辑助理是非常必要的。这样做可能不太切合实际或资金上不允许,但如果条件一旦允许的话,最好还是去找一个剪辑助理。由于剪辑包含了大量繁琐的素材组织工作,所以导演的创作热情很容易就会在这时被降温。在制作一部影片时,那些不用的镜头一定要被有规律地组织在一起保存起来(一旦你找不到你想要的镜头的话,剪辑就无法进行下去)。一个新手剪辑师很容易就会被大量繁琐的工作搞得头晕脑涨,所以有时候还需要给总剪辑配备一个人来当“下手”。由于制片人不会常在你左右,所以在这种情况下即使你请不起剪辑助理,也至少要找一個有经验的或想学习这方面知识的人来帮忙。

总之,多找个人来做这件繁琐的工作有好几个理由:第一,导演通常在影片拍摄完成之后便已疲惫不堪,这时他最不想做的就是去编辑机房里进行声画合成和素材记录这些繁琐的工作,而很显然你没有理由在导演正在恢复精力的时候减慢工作进度;第二,导演也需要暂时远离他所拍摄的素材以求在正式剪辑之前获得一定的对影片的客观性。而如果有必要的话,延迟几个星期也是很平常的事情。

回顾与展望

导演需要为最初的粗剪负责。在导演进行粗剪时,制片人一般不会露面,以让导演能够集中精力对影片的视觉效果作进一步的处理,而导演往往也不希望制片人总是呆在编辑机房里。这样的好处是制片人可以对导演的粗剪成果有一个比较客观的印象。

当导演在编辑机房里工作的时候,制片人则要忙着把所有的后期制作工作进行到底。一个好的制片人应该在这时就把样片制作到发行拷贝等一系列的工作准备就绪,接下来的工作就是要找到最好的后期制作设备和后期制作人员。这些后期制作人员将要担负起把工作拷贝制成最终成片的重任。后期制作人员主要负责以下工作:

- 声音设计
- “对白自动替换”(ADR)/拟音
- 配乐
- 混录
- 光效
- 字幕/特效
- 底片剪接
- 配光
- 校正拷贝
- 录像带在线编辑

找到合适的人员和合适的设备来完成影片可不是一件容易的事,你需要不停地寻找、打电话,甚至和别人讨价还价。这方面的信息你知道得越多,就越有把握在不破坏作品完整性的情况下把准备工作做到最好。

学生注意:许多学校都有自己的混录装置、ADR装置、拟音和转录室。在一些像纽约、洛杉矶、芝加哥、旧金山这样的大城市里,都可以给学生和独立电影制作者提供优良设备的后期制作工作室,而且这些工作室的收费并不是很贵。例如纽约的后期制作工作室在晚间对学生开放,学生们只要交纳很低的费用就可以使用这里的混录机进行混录。但即便如此,作为学生,最好还是充分利用学校提供的设备,这样不但省钱而且还不用赶时间。

本章要点

- 按照本章所讲述的步骤循序渐进。
- 永远记得在编辑机房里要保持客观性。
- 在编辑机房里,只管根据素材将镜头组接在一起。最终成品可能跟你预想的完全不同。要根据素材来剪辑,不要过于主观理想化。
- 不要认为技术可以代替繁重的工作,影视制作绝对是一项需要时间和耐心的“细活”。

我经常去看一些电影,它们用了很夸张的音乐,我完全被音乐分散了注意力。当音乐告诉我要去感受什么时,作为观众我感到很不舒服,因为这表示影像的失职。坦率地说,尽管有时你会在纪录片中发现音乐能够加强解说词的效果,但剧情片在这点上有些过火。而我,只追求最简单的。

——简

397

导演 建立轨道

许多20世纪三四十年代的电影都依赖于同期录音,即当场记录到记录介质上的对白和其他声音。声音环境要安静、可控制,因为不但要记录“清晰”的对白,还要记录脚步声、猛然关门声或其他场面必要的声音。然而,有些声音并不能现场产生。在战争片、西部片、警匪片、恐怖片或武打片中,需要枪击声、爆炸声、撞击脸部的声音和雷鸣声以增加影片的真实性。

为了给此类影片提供这些种类或更多种类的声音,每个好莱坞的电影制片公司都发展了他们自己的声音库。譬如,当一个制片公司首次为一部西部片或战争片配音时,他们会在使用完原创声音后储存这些声音以再次使用。雷电华公司(RKO)的声音库来源于一个他们为电影《大金剛》现场录制的动物声音库。华纳兄弟公司为他们1936年的战争大片《闪电消防队的代价》(Charge of the Light Brigade)录制了大量的外景枪击声和子弹爆破声,从而成为声效的一个里程碑。制片公司几十年后仍然用此子弹爆破声。当今的观众会熟悉其中一二,因为它们被用到了动画片《跑街者》(Road Runner)的人物上。

随着制片厂系统和声音制作部门的解体,直至20世纪70年代中期,影片声音的使用都没有任何独创性的、技术性的进步。而之后,卢卡斯、科波拉和西科塞斯这样的电影人,以及沃尔特·穆尔许和本·伯特这样的声音设计者,将声音设计这种工艺上升为一门艺术。

自此,声音伴着影像渐渐纯熟起来。当今的观众在看一部影视作品时,他们对于自己将要听到的和看到的一样,有着更高的期待。

对初学者来说,制作最终的声轨的过程可能相当困难。当影片剪辑完毕,感觉上它已经完成了。然而在这个阶段,该声轨仅仅包含了现场录制的对白。记录的音量、声音的质量参差不齐,而且在声轨上存在着许多瑕疵和漏洞。有些声效也许已在对白制作时完成,但它们需要被更清晰、更具感染力的声效替代。

实际上,你的影视作品至此只完成了一半。接下来要做的就是制造出影视作品的完整听觉体验。

制作与画面匹配的声音有许多工作要做。独立的声效和音轨必须整理、建立并最终混录在一起以此形成声轨。把这一阶段看作润饰和精化你影片的最后一步,用声音来填补和增强视觉体验。

数字时代的聲音

数字技术被整合到影视作品的声音制作领域,并深刻影响了声轨的创建形式。在数字技术产生之前,影片的声音总是先记录在介质上,再通过至少七个步骤的加工程序才最终在荧幕上完成。我们已经指出过,数字声音的技术美(撇开美学不谈)在于只要在数字领域,它就是始终不变的。它还使音频不像视频那样需要占用很大的空间。

非线性编辑系统改变了声轨的生成方式。在传统的电影制作流程中,直到画面全部完成确定,声音方面的工作才会真正开始。在线性编辑中,通常只有等磁带已经准备好“在线编辑”声音时,才在独立的制作室进行声音的混录。而在非线性编辑中,通过将声音记录在计算机的硬盘上,影视制作者可以自由剪切、粘贴、复制,像操作画面一样来操作声音。系统会为每一条声音片段编上时码,这使你能够方便地检测声音是否与画面同步,快速且有效地找到素材,还可以精确地把声音录制到你的初始视频或录音磁带上。

将画面与声音的剪辑结合在一起使故事有了新的叙述方式。影视制作者现在可以用独创性的方法操纵画面与声音的相互作用。这是剪辑进程中的一大巨变。

在非线性编辑系统上完成的声音制作可输出到一个数字工作站,用开放媒体框架(OMF)转换格式进一步完成声音制作,或者直接进入混音。

数字音频工作站

数字音频工作站(DAW)已成为构成音频后期制作整体进程中的一个必要部分。当今大多数有特色的电影声音都是在数字工作站上进行数字化制作的。若使用数字储存技术方式,并结合电脑硬件和软件(如由Digidesign®公司设计的Pro Tool软件)的话,专业音频制作者就可以在DAW系统中自如地进行音频后期制作了。譬如,音乐家可以直接将乐曲录制到硬盘上,创建多达48条真正的声轨,编辑声轨、创作音乐效果,无限制地混合音乐片断,然后以大师级的质量导出完成的音乐片断。

DAW系统用来录制经过编辑的主音轨,即时回放并精确编辑存储在计算机硬盘上的声效与配乐,录制并编辑话外音和旁白以及ADR和拟音效果——这所有的一切均无需等待磁带的预卷——然后以单声道、立体声或两者混合的形式完成作品。

数字音频工作站可以即时读取所有的储存在硬盘中的多媒体文件,对原始素材进行设计和个性化处理,还可以处理几乎无限量的虚拟声轨和界面,并进行数字格式画面的回放。它可以与其他设备联网,如其他音频、视频和MIDI音乐设备。

基本步骤

声音的剪辑依赖于作品如何拍摄以及你所拥有的设备。有以下几种情况:

用录像带拍摄的作品

录像带线性编辑 “离线编辑”是在用原始摄像带进行“在线编辑”环节之后,以工作带形式完成的。简单的声音剪辑可直接在“在线编辑”环节进行,而复杂的“声效修饰”(sweetening)则需要将音频从“在线编辑”的母带上“剥离”(strip)出来,然后将它“铺展”(laying it over)到数字音频工作站上或处理成多轨道磁带格式。添加完声效和音乐后,声音的混录就完成了。音频制作的最后一道工序就是在母带上进行声画对位。

基本的非线性编辑 在这种情况下,声音剪辑在非线性编辑系统上完成。声音以最终完成音轨的形式被导出,或者录制在录像带上或者就单独输出(用来等“在线编辑”完成后进行与画面的配合)。这种方法最适宜做简单和/或低预算的制作。有些非线性编辑系统虽然装载有专业

的音频制作软件,但缺乏全面的音频处理能力,因此不能进行重要的混音。

用非线性编辑,在数字音频工作站上润饰,最后在制作室内混音。画面剪辑和基本的声音剪辑在非线性编辑系统上完成。当图像定型后,把声轨输出到数字音频工作台上(有几种不同的方法),在数字音频工作台上完成声音剪辑。最后的混音工作则在配有优质扬声器和理想录音环境的混音室里进行,以保证混音的效果。

用胶片拍摄的作品

传统的胶片剪辑,胶片混音。把音频转到16毫米或35毫米的磁轨上准备剪辑。画面剪辑需要一至三条轨道,当画面确定后,把音频分离成许多磁轨来做声音剪辑。磁轨被送入混音室,在录音器上与画面同步录音到主音轨上,这条音轨通常是用35毫米全包围的。35毫米全包围音频被转成光学混录带或者发行所要求的格式。

胶转磁,非线性编辑。用“胶转磁”的方法来剪辑。将录制的声音进行格式转换(已经与画面同步),或直接在系统上进行声画同步。基本的声音剪辑可在这个系统上完成。当画面定型后,把声轨导出到数字音频工作台,混录工作则在录音室里完成。

以上这些情况仅仅只是所有选择中的一小部分。你对技术的掌握程度影响到你的剪辑是否出彩,在某些情况下也影响到你对整部作品的控制力,但是,声音剪辑的基本原则大致不变。声音设计是一种工艺,同时也是一门艺术。以下这些工具能帮你实现听觉方面的设想,但无法替你完成剪辑。ADR、拟音、声效、音乐、画外音,这些都是声轨的组成部分。技术在更新换代,但形成声轨的基本元素是不变的。

注重声音

在任何环境中都存在着纷繁复杂、千变万化的声音。然而,我们从所生存的世界中得到的大多数信息都是视觉形象的,我们并没意识到我们在“听”。这样一来,如果告诉你没有“寂静无声”这么回事,你肯定会感到惊讶。打个比方,在夏季的一个宁静的牧场,你能听见各种各样的鸟鸣声、蟋蟀的叫声、蜜蜂的嗡嗡声、溪水潺潺的流动声、风在树叶间和在田野上吹抚声、动物的喧嚣声以及牛舍里咯吱咯吱的声音,等等。

如果你想仔细地聆听一个空间里所特有的声音,试做以下这样一个简单而有效的实验。你所需要的是一副眼罩和一位你信得过的搭档。戴上眼罩,然后让你的搭档带着你沿市镇的街道走。由于大脑的工作从由

视觉接受信息转换为由听觉接受信息,你能听见你周遭的任何声音。这个实验能唤醒你的耳朵:你会发觉你是有选择地在听,你会从声音(而不是外表)的角度来看待事物。汽车从你身边开过,你能仅仅通过声音的透视效果感知你们之间的物理距离。一个本来感觉宁静的午后,此时就会显得嘈杂。如果你在家做这个实验,你会发现,表面上看来十分安静的房间其实充斥着许多微妙的声音。

但是声轨不必承载特定时空里存在的所有声音,声轨如果包含了太多同步声就会使所有声音都难以辨别。你应该把要加载到声轨上的声音加以选择,在此章节讨论的规范的基础上作出你的决定。观众会对你的作品所展现的世界作何反应,很大程度上是被你的选择所影响的。

我们对声音的理解如何区别于影像

影像需要我们不断改变注意力,我们一次只能真正“看见”一个镜头(即便是当荧幕被分割开来,也同样如此),而声音就不一样了。与眼睛不同,我们的耳朵可以在同一时间感知来自不同方向的声音。当一个新的声音进入到我们的听觉范围,它不会覆盖其他声音(但一个镜头会覆盖其他镜头),而是变成我们所听到的整体声音的一部分了。它无限延伸,无处不在。

所以,声音音量或音质的变换通常是通过淡入淡出等(而不是硬切)来实现的。这就需要一种和图像剪切完全不同的方法。然而,影像的声音制作与影像也不是对立的关系,两者是一个相辅相成的关系。

声音就是空间

声音的选择能使你的影视作品更完美,因为声音加强了影像的真实性。我们希望听见和荧幕上影像相匹配的声音:行人、车辆来往穿梭于街角,花园里鸟儿啁啾、水波拍岸。这些自然的元素使我们感到身临其境,因为它们让我们相信我们所看到的是真的。只有听见了声音,我们才会信以为真。如果我们看见一个演员在敲门却没有声音,那我们就会认为他不是真的在敲。

声音可以营造外在于画面的另一个观众看不到的世界。比如说,试想一对夫妻正在家里享用一顿宁静祥和的晚餐,此时,隔壁却响起了摇滚乐队的演奏声。我们只需听见这音乐,就会相信真有一支乐队在隔壁。这就是一个常识——画内声音能够拓展画外空间。

声音能将原本不相关的事物联结到一起。利用一座钟楼的钟声就可把在不同城市的大街的镜头统一起来。如果画面呈现的是在不同城市拍摄的镜头,而我们听见的却是同样的钟声,那我们自然就相信这些街道是

同属一个城市的。《午餐奇遇》中的咖啡馆,尽管镜头有分切,但感觉上似乎是中央车站的一部分,因为背景有车站的报站声。

声音很大程度上会影响到我们对电影所呈现情景的情绪反应。试想一对夫妇在黑夜的森林里,背景声是鸟鸣和猫头鹰的声响,但如果后来你加上非同一般的狼吼,那这声音就会赋予画面一种非常不同的感觉。狼象征着恐惧,而猫头鹰则代表着安适。

声音的整体元素——音乐与声效——对我来说是情节的再发现。在拍摄完一部电影之后,我的第一想法是以画面的、无声的形式来讲述故事,所以一开始我脱离声音而剪辑画面,我想看看这样是否奏效。先做画面,后做声音——我突然发现我同样可以以声音来叙述故事:车站环境声、轨道声、咀嚼沙拉声。

——亚当

声音就是价值

为影片配上声音不仅是具有创造性的,而且是令人兴奋的,同时它也可以是很经济划算的。以相对较少的支出把声音和声响与画面有机配合能给画面增色不少。你不必拍摄摇滚乐队的镜头,观众只需听见音乐声就可。同样的道理,在画内人物的窗外经过的警车、救火车或阅兵队都是不必被看见的。

声音的设计

以下是声轨制作相关人员的部分罗列:

- 声音设计师
- 声音剪辑监制
- 对白剪辑师
- 拟音师
- 拟音混音/拟音编辑
- 效果剪辑师
- “对白自动替换”监督
- “对白自动替换”录音师
- 各种助理

对于低成本的制作,以上这些人员中的一两个就能担起大部分的职责。如果剪辑师为你的影片剪辑声音,他可能同时还兼任对白、效果、

ADR 及拟音剪辑师,而且他可能自己本人就能胜任不少的拟音工作。(见第 413 页有关拟音效果的论述。)

我们来较为详细地看一下每项职位的责任:

声音设计师(sound designer) 这个术语作为戏剧类电影中的专业技能在 1979 年被首次使用,当时奥斯卡将声音设计奖颁给沃尔特·穆尔许的《现代启示录》。声音设计师负责声轨素材的设计与制作。他可能亲自监督整个制作过程,也可能监督声音剪辑师来完成他的工作。这一相对较新的工种对许多影片的整体风格提出了要求。

我应该对声音设计师不胜感激。因为一方面他使我不再把时间虚耗在画面剪辑上,另一方面,通过声音设计我们开始重新发现故事的另一面。基本上,我成了他的助手。我带着从学校借来的 Nagra 录音系统再次来到中央车站,采集到了环境声以及其他许多声音。我来到宾夕法尼亚车站看到火车通告。我做了所有的拟音工作——制作了咬嚼色拉的声音以及类似的一些声音,然后我们把这些声轨合成到一起。这是一个非常有趣的过程。

——亚当

声音剪辑监制(supervising sound editor) 这项工作负责台词和效果轨的生成。他可独立工作也可监督其他人工作。

对白剪辑师(dialogue editor) 对白剪辑师负责对白轨的技术制作。他要将声轨进行混音前的准备,并剪辑所有的“自动替换对白”和旁白。

拟音师(Foley artist) 拟音师在制作室里用自己的身体和各种器具、道具为画面配音。这些声音必须与画面中呈现的动作做到精准匹配。

拟音混音师/拟音剪辑师(Foley mixer/editor) 这个职位的工作人员要录下所有在混音室里制作的声音效果。拟音剪辑师罗列所有需要的声效,此外他也要监督拟音师制作出精准的声效并保证声画同步。

效果剪辑师(effects editor) 效果剪辑师为画面提供必要的效果——无论是鸟儿的鸣叫声、汽车的尖啸声还是砰然关门声。这些声音从声效库中提取或现场录制在录音介质上以便最后混录。

“对白自动替换”监督(ADR supervisor) 此职位工作人员找出所有要被 ADR 替换的台词,辅助导演做好声画对位。

“对白自动替换”录音师(ADR recordist) 他操作 ADR 录音机器,并

根据镜头景别来安置麦克风以与原始对白相匹配。

各种助理 剪辑助理负责搜集声音、记录轨道、整理废片、建立胶片以及使剪辑室有条理、高效率地运行。

以下是传统的声音剪辑组所应用的一些工具和设备：

- 剪辑平台
- ADR 台
- 声画同步器
- 拟音舞台
- (供内部联系用的)扬声器/通话盒
- Nagra 录音机
- 声音叠接器
- 麦克风
- 提示单
- 废片整理箱

以下是数字声音剪辑师使用的工具和设备：

- 数字音频工作站(DAW)
- 电脑及硬盘
- ADR/拟音工作平台
- 麦克风
- 提示单
- 特效声音库

你需要声音设计师吗？

一部5到10分钟的短片大致要有5到10条对白、音乐和效果轨道，这对于一个剪辑新手或主剪辑师(director-editor)来说都是一个容易应付的数字。而对于更多15到30分钟长的大制作来说，许多初学者和学生就需要与声音设计师合作了。因为刚学过画面剪辑的人，总在有关声音方面的工作前被难倒。他们知道声音是必需的，但就是被这全新的技术挑战所吓住了。如果经济条件允许的话，最好还是找一个内行人士带领着完成全过程，这样可以学到许多宝贵的经验。

制作短小的影片或录影带为声音剪辑的新手提供了获得经验以及制作他们自己小短片的机会。他们也许就是因为能够在剪辑过程中能够接触和处理有意思的素材而被吸引过来的。如果你还答应付给这些人酬金的话，那么酬金标准可以低于平常惯例。

和声音设计师合作会有巨大收获，应该充分利用这种学习经历。你

可以要求参与为画面设计声音的每一步工作,说出你的见解,表达你对声音的看法,但要给声音设计师足够的创造空间来开拓一个别具风味的声音世界。声音工作者一旦在这一行工作了一段时间(哪怕只是很短一段时间)就都有机会接触声音素材库,而且还可以建立起自己的声音储备库。由于声音剪辑师需要将合成的音频输入到原始的1/4"母带上,所以助手要确保声音报告的准确性并随时提示他注意声音的连续性。

我们这部影片的最终完成多亏了我们的声音剪辑师。他跑进来说:“听着,你必须重新处理影片的开场。我现在打算使用音乐和声效,而你要做的事就是重新修饰标题。”我按他说的这么做了之后,影片开场确实给了人们一种聚焦感。如果你在蒙太奇段落之前就出标题,影片看上去就十分重复:先是标题,然后是蒙太奇段落,然后特鲁曼出场。而我们现在用标题打断了蒙太奇段落并同时配上了音乐,这都是声音剪辑师的主意。当我们沿着绳子看到特鲁曼,然后影片才正式开场,这样的改动给影片注入了意想不到的活力和动力。

——霍华德

准备混录

对声轨进行编辑和修饰的所有工作都是在为“混音”(mix)做准备,也称为“配音”(dub)。混音是体现你对影片艺术追求的最后一道工序,混音使得画面与三种声音元素(对白、音乐、效果)结合得天衣无缝。

为使这些元素有机合成,混音师在做声音剪辑时必须施以同样的标准,承载这些元素的轨道也必须要用同样的方式来制作。混音是否成功取决于声轨的准备是否完善,也取决于制作者的技术如何。若要为混音作好准备,那么了解在混音过程中会发生什么问题就是极其重要的。初学者应该尽可能地在混音工作中担任职责,同时就混音之前的必备工作与声音剪辑师进行交流。

当画面剪辑开始时声音剪辑也应开始了。录制在记录介质上或者从声音库中找出的声音应该被集中、标上记号、转换以及记录下来。在剪辑时,若你将一些与画面紧密联系的声音进行预演,那么在制作声轨时你其实已经做好了重要决定。打个比方,如果要在一个场景内听见汽笛声,就要在第二声轨上切入那些声音,因为这会影响到剪辑的节奏。

也许对于剪辑师来说,到野外用 Nagra 录音系统或 DAT 录音机录制特殊的声音是非常必要的。如果你在找 1967 年大众甲壳虫的倒车声音,

你可能要自己找汽车录音。画面剪辑完成之前,制作和预演一些声音将会使后期制作阶段容易一些。

一旦画面剪辑完成,声音设计就有了基础。只有画面的长度确定了,声音剪辑师才能确定对白和效果轨所占的确切时间长度。如果画面剪辑不断改变,那么所有轨道和混音提示单就要做相应的更改。在画面确定了以后所做的所有画面剪辑修改,都要告知声音设计师以便他依据时间保证声轨的精准。

标记确定

一旦画面被确定,导演就要开始与声音制作组探讨需要些什么声音来“丰满”他的作品了。这个过程被称为“标记确定画面”(spotting the picture)。导演、声音设计师和剪辑师一场一场仔细地看画面,确定哪些声音符合哪些规定情景。

在标记确定画面的过程中,大致会讨论以下几方面:

有源声 你可以在画面中看见这些声音的来源,如脚步声、砸门声。

环境声。这些声音来自于周遭的自然界——鸟儿的啁啾声、微风的吹拂声和马路上的嘈杂声。

无源声 声源不在画框内,如几位邻居在走廊里争吵,而电视机却在隔壁喧嚷。

无来由声音 此类声音无论是无源还是无源都与场景本身无关。如果导演想用风格化的方式来做声音,他可能会使用超现实主义的声音或合成的声音(如《星球大战》中激光刀吱吱的电子噪音),又或者声音本身并没有什么特殊,但与场景本身不相符合。譬如,马丁·西科塞斯导演的《愤怒的公牛》一片中,几组高潮搏斗镜头中的独特声音,如风声和动物的咆哮声,这些通常都不会出现在拳击比赛中。

强调的声音 举个例子来说,狮子的吼叫声可能就会用来增强波浪的冲击力度。

对白制作 在标记确定画面期间预览对白制作的质量。影片剪辑师应该有能力指出哪些声轨可以保留同期声而哪些还需要用 ADR 录制的新轨道替代。在具有良好音响系统的放映室里倾听对白的效果能使剪辑师确认哪些声音还需要修正。

标记确定画面时的一条基本原则是:如果你能看见它,那就应该听见它的声音。另一方面,过多的声音可能干扰到对白的效果、画面的气氛或者导演打算使用的音乐。所以,导演要牢记他所预想好要在场景中进行

的声效与音乐混合的方案(音乐的使用将在此章节的后半部分讨论)。然而,声效剪辑师往往会忽视音乐的存在而给影片增加过多的声效。他们会给导演足够的声音并创建一条丰富的声轨,因为他们就是靠声效(而不是音乐)来激发观众的情感的。

对白声轨

除非没有对白,否则你的首要任务就是确保观众可以听清楚对白。对白包括演员在画面内或画面外说的台词以及旁白。在分析声轨质量以后就可以决定哪一些是可用的,哪一些要替换的。替换部分在“标记确定画面”阶段已经确定,声轨的“清晰”和“混杂”已经十分明显,对于一些有问题的声轨可以向他人征求一下操作上的建议。

学生注意:对白声轨的分析最好在配有良好音响系统的放映室内进行。如果你没有这种条件,那就使用剪辑平台,戴上耳机来检测。

在混音阶段,要为对白的处理做很多事,比如要清除诸如摄像机杂音或地板吱吱声等没用的声音。问题的关键是对于背景杂音可以有怎样的容忍度。你不能让观众在听对话方面有困难,所以当已混录完毕的磁轨转入最终的光学混录带时,背景杂音的取舍就显得尤为重要。因为有些声音会被光学混录带所消除,所以你需要一位专业的声音剪辑师或者混音师来分析某些声轨。你可能不得不使用 ADR 来替代一些或所有的“杂音”声轨。

现在剪辑师要做的事是把对话的台词剪得足够细碎,这样可以使混音师随意混合并均衡对白。以下情况需要将对白声轨进行分解:

控制音量 一段对白如果需要在某段场景中有它自己的音量,那它就得分解。要混音师在同一根声轨上制作出不同音量的台词是很困难的。如果导演在混录现场突然要求 A 角色的声音要表现得比较柔弱,而紧接着的 B 角色声音要表现得比较刚毅,而两者又是在同一根声轨上,那混音师就没有时间为 B 角色的声音设置一个新的音量值。但如果两者的声轨分开,那么混音师便可重建合适的音量值了。

背景声的转化 不同的机位有时会牵涉到不同的背景声。例如,两个人在一街角对话的场景,可能会是这样的情况:一个机位在沿马路一边(汽车嘈杂声),另一个机位在人行道一边(路人声)。这两个机位就需要

不同的音量。

摄影机景别 同一场景的不同摄像景别(广角、中景、特写)会有不同的声音效果。这些不同角度的摄像机所录到的台词就要安放到不同的声轨,以便混音师可以建立一个合适的音量值。理想的声音效果应与景别相符。在同一场景剪辑不同景别的声音时,就需要把声音逐个分开调整,从而使声音效果更自然。

对白叠化 如果画面内的演员在说话时被画外演员打断,那剪辑师就要注意把这两段对白进行叠化。在日常生活中,对话本身就有一种交叠效果。通过将不同人物说话声进行分轨,剪辑师可以模拟真实生活,同时使得混音师很好地控制两条声轨并最终进行适当混合。

电话谈话 两个人物在电话中谈话的声轨同样也被分开以便于剪辑。剪辑师将会在一个“清晰”的声音和一个带有“电话感”的声音(通过电话线的声音)之间进行互切。不过,即使大多数对话听上去是这样,但其实每条声音都得清晰地记录在介质上。任何声音,不论是通过扩音器蓄意扭曲的声音还是隔着门发出的声音,都必须清晰地记录在介质上,给剪辑师和混音师以控制声音效果的最大自由度。

不同对话的混合 想象一下,一个角色从嘈杂的派对走过,她听到她所经过的一组又一组的对话片段。在这种情况下,每一段对话都要分在各个声轨上,这样混音师才能控制语调与因人物接近和远离而产生的声音的深度变化。

对白剪辑

对白剪辑工作包含了许多方面,包括均衡每一场景的背景声或环境声,将音轨上的空缺部分进行填补等等。剪辑师要针对不同镜头混合不同的背景声效以此创造所谓的“对话延伸感”(dialogue extensions)。这就需要在一条对白声轨的头和另一条的尾再额外添加一些环境声(最好取自于现有素材),这样混音师就能利用这些部分完成声音的叠化、渐隐或连续效果,以此减轻声音在不同背景声中的跳跃感。

“对白自动替换”(ADR)

如果声音没有录制好怎么办?如果你想用的一个场景在拍摄时正好有直升机从头顶呼啸而过怎么办?如果你所拍的海边镜头中,海浪拍岸的节奏与剪辑节奏不符怎么办?

别着急,混音师总会创造奇迹。他们可以剔除低沉的嗡嗡声,甚至是背景声中的飞机轰鸣。但混杂的声轨永远混杂,修饰混杂声轨的唯一方法就是替换对白,这可以通过 ADR 来实现。在这个电子过程中,演员头

戴耳机站在隔音演播室的荧幕面前。荧幕上播放着某一场景,演员看着台词表达的画面,听着台词表达的语气,试着配合它的节奏。当一切准备就绪,演员就跟着视觉或听觉提示对着话筒重复台词。他可能一次成功,也可能试了好几次才能对上口型。如果台词很长或者语气很平,那他就可以拆散台词,一段一段,甚至一字一字地录。

有些演员对此很擅长,有些则不然。有些还要求在绝对黑暗无声的条件下制造出在安逸的环境中所发出的声音。

剪辑师把重新录制好的台词剪入新的声轨。如果演员配合很好,那剪辑师只需加入新的素材。不过在多数情况下,剪辑师得依照台词这里剪剪,那里补补,才能达到声画同步。

ADR 剪辑师有许多作用,包括:

- 组织 ADR 音轨
- 选出必须重新录制的具体段落和具体台词
- 撰写 ADR 提示单
- 帮助演员对口型
- 将台词剪入胶片或磁带

ADR 是以四条声轨形式剪入磁带的,所以很容易更改。其实,一些导演使用 ADR 不是因为它的音质好,而是因为他们想改善或改变表演的本质。对初学者而言,这么做是非常奢侈的,他们根本担负不起 ADR 的费用。

恰当的准备是 ADR 阶段取得成功的一大半因素。演播室租借费用和技术人员的劳动力费用是相当可观的,你当然不想在琢磨哪些内容需要录制方面搞得头晕眼花浪费时间。

也有几种办法可以不去演播室就做出 ADR 效果。你可以在自己家里或剪辑房内制作出隔音环境,在那里完成工作。通过采用对口型配音技术和便携式磁带录音机,就可以跟着台词在一个无杂音的环境下重复多次录制了。没有必要重复大段大段的台词,它们可以逐次分解。

导演注意:如果你明确你所拍的这场戏需要后期配音,那就在拍完该场戏后立刻将演员和混音师带入安静的房内,让演员根据他们耳机里的台词,对着话筒或磁带录音机反复录制。这样免去你去一趟 ADR 房的麻烦,而且演员对该场戏的感觉尚在,因此他们很容易完美地模仿出自己当时的语调和节奏。台词可能没有精确地声画统一,但一位优秀的 ADR 剪辑师有能力去很容易地将之安排好。

ADR 标记

有时候,用 ADR 把整场戏替换掉比只替换几条台词来得更容易些。同样,重做整条台词也比只替换几个词容易。将演员在隔音环境中重新录制的台词与当时在拍摄现场所说的台词进行匹配并非易事。声音剪辑师必须用背景声和其他声音来“模糊”这些词,使其显得自然真实。混音师也有其他办法使两者相匹配。然而无论怎样“变魔法”,同期声和 ADR 做出的声音总存在感知上的差异。

另一方面,重新录制整场戏可使剪辑师做出贯穿整场戏的背景声,观众认为 ADR 和背景声是自然的,可以接受,因为他们无法参照同期声进行比较。

用 ADR 添加或改变台词

在画面剪辑时,导演可能意识到他需要加一些剧本中没有提到的画外音,ADR 就提供了这么一个在某一场景添加不出场人物的机会。只要他们有出场的逻辑,他们就可以存在于画框之外。在《午餐奇遇》中,观众们可以听见一对夫妇在另一个隔间里的争吵声。当这位女士漫步于中央车站时,她可以听到她周围断断续续的谈话声。

通过 ADR 还可以改变画面上的对白。例如,如果在台词的停顿部分,某一人物一转头,此时导演想要他说些别的什么,那就可以加配一条新台词。转头动作分散了观众的注意力,使他们不去注意演员的口型,所以台词可以不必完全匹配。还有一种情况可以不用演员肢体动作的变化而改变台词,这种情况比较困难一点。比如当演员的嘴巴动作离摄像机很远的时候,距离越远就越容易篡改对白。假如导演要某一角色说“我想去迈阿密”以此来替换已经录制好的台词“我需要一双新鞋”,就有这几种方法来改变:

- 在该角色转身之际配一条新台词
- 把新台词配到该角色对话的另一方的反应镜头上
- 在该角色嘴唇动作看不清的远镜头上配新台词

这些简单的操作可能对你最终的故事有巨大的作用。一条台词的改变可能把整场戏的戏剧性给改变了。ADR 后期制作的可能性给予导演另一种叙述故事的渠道,从而加强和补充了他在拍摄现场达到的效果。这些操作看似耍了些小“手段”,但记住做影视作品确实需要制造幻象。最好在标记确定画面以前作好这些决定,因为这些改变对画面和声音都会产生影响。

威拉 (walla)

“威拉”(walla)^①是一种特殊形式的对白,它并非在拍摄现场录制。这些声音丰富了背景环境,提供了某种气氛,如繁乱的酒吧或餐厅、派对或其他场合中人们在嗡嗡低语。

如果混录师无法在拍摄现场录下自然声效,那声效剪辑师就得安排“威拉”录制过程。这个领域的一些有才能的专家能够通过观察一个场景来即兴增加必需的声响,以及场景要求的任何具体评述性声效。

操作“威拉”的特殊旁白组,或称“对口型配音组”(loop groups)还可以复制出没能来参加 ADR 过程的主要角色的声音。因此,若某演员在你计划的 ADR 阶段抽不出身,你就可以用一个和他声音很像的人来模仿他。

旁白与叙事

“旁白”是一种与画面不同步的独立语音,它可以表现主人公的评述,也可以用来进行故事讲述。有些剧本就是以旁白来建构整个故事的,甚至有些没有安排旁白的故事最终也以旁白手法来结尾。在剪辑中,导演可能会发现他需要一些可以拉近观众与主人公或作者之间距离的东西。没有关键性的说明、故事缺乏焦点或故事无法有效地吸引观众时,旁白就可帮助故事形成融合力与内聚力。

有三种基本的旁白叙事方法:

- 第一人称(主人公以他或她的视点来叙述故事)
- 第三人称(次要人物来讲述故事)
- 全知者(影片中不存在的人在讲故事)

如果剧情要一个统一的视点,旁白很容易办到。它以一种独特的视点引领观众进入故事所描述的世界。

- 它能将没有内在逻辑的镜头或场景联系在一起。
- 它传达了叙事中没有交代清楚的重要情况。
- 它强化了主人公的观点,从而将观众所看到的主观化,使观众的情感与主人公的同化。

不要用旁白告诉观众他们所看到的是什么,这将会是多余的(除非你

^① walla 一词是在声音的早期阶段当需要背景中的人群杂声时所创造的。当时人们发现如果几个人一直重复“walla, walla, walla, walla”,听起来的效果就像人们在说话一样。观众不会真正听见这些 walla 声,而感觉就是人群在嗡嗡低语——译者注。

有戏剧或讽刺意味)。要把旁白当作加深观众对故事、主人公、冲突的理解的手段。

如果在剪辑时需要确定画面长度,那就有必要使用临时旁白。临时旁白可以由导演或剪辑师自己录制,只要有个大致概念就可,以后会在演播室里让演员做一个流畅的版本。

音效轨道

音效给画面增加了一个全新的空间。最需要考虑的是你在一个场景中特别想听到些什么。第一步是突出那些观众凭直觉就能辨认出来的声音,如脚步声、敲门声;第二步是选择可以展现特定环境的声音。在《午餐奇遇》中,这些特定环境的声音就是指中央车站的环境声。从这点看,剪辑师就得开始搜集所有可以拓展作品空间或添加画面中没有的信息的声音。

一旦画面定型,音效师就开始采集一切可以丰满导演意图的声音。这些声音可以来自以下各种渠道:

- 现场录制的非同期声
- 现场录制的实时声效
- 实拍后录制的非同期声
- 音效库中预先录制好的声效
- 电子制作的声效
- 演播室内制作的声效(拟音效果)

所有的这些声音都必须对原始格式进行转录,如果是电影的话就转成 16 毫米或 35 毫米磁轨,如果是电视的话就转成 3/4" 磁带或数字格式。现在就来看一下每个声音的详细情况。

现场录制的非同期声 非同期声指的是与画面不同步的所有录制的声音。在实拍过程中,除了录制对话和空间环境音以外,混音师必须捕捉任何可能在未来剪辑时用到的声效。这些声效包括汹涌的波涛声、田间的蛙叫、林中的风声和周围任何有特色的声音。这是特定环境独有的声音。

现场录制的实时声效 有时混音师在现场录制的某个镜头的实时声效,即声源在画面内的音效,比如脚步声、砸门声,剪辑师在后期可以直接用于剪辑。

实拍后录制的非同期声 音效剪辑师有时需要某些音效,但音效库没有或者拍摄现场也没有记录下来。这就意味着他要带上 Nagra 录音设

备或数码音频磁带记录器到户外采集,制作出独特的声音或听觉效果。比如,音效剪辑师可能需要某个炎炎夏日中破损割草机发出的声音,或者一辆旧货车发出的隆隆声。

音效库中预先录制好的声效 许多声效 CD、磁带、唱片都能在市面上找到。在这些音效库里可以找到大量的背景音乐和特殊声效,诸如鸟鸣、蟋蟀叫、来往行人声、枪声、轮胎泄气声或汽车嘈杂声。

电子制作的声效 有些声效可以在电子合成器上合成。各种各样的现场声在录制后,一个接一个地传送到电子合成器上,从而产生有趣、独特的效果。

演播室内制作的声效(拟音效果) 在拟音室可以制作出与画面完全同步的声音,包括身体各个部位的动作声,如脚步声、咀嚼声。制作这些声音的专家称为“拟音师”(Foley artist)。这个术语来自杰克·弗雷(Jack Foley),他是这方面的先驱。

我从不去 ADR 制作室,我没有什么对话需要替换,一切都是现成的。我必须加入的唯一素材就是一些我自己用拟音效果做的声音细节。

——亚当

拟音室有许多不同质料的地板表面可以模拟演员在不同场景里走路的声音,比如水泥地、硬木、沙地、黄土等。拟音室还包括一些古怪的手工道具和工具,用来制作出大量的噪音。在拟音室,你还可能会看到鼓风机、蜂鸣器、门臼、各种各样的铃、酒杯、坚果、螺栓、木锥等等。

这个制作过程的关键就在于这些声音不一定非要由我们在荧幕上看到的实物或动作本身所发出,而最重要的是这些出现的声音一定要与画面匹配。一个拟音师可能会把咬苹果的声音制作成树枝折断的声音效果。如果需要,皮带搭扣声可能会像勒马声。

在从事声音制作行业前,学生或初学者亟须参观拟音室,看看这个过程是怎样运作的。拟音师都是模仿天才。他们看了一个人在荧幕上从大厅走下后,可以在重放过程中完美地复制刚才那位演员走路所独有的节奏和韵律。

然而,拟音制作室和拟音师可能要价很高。其实你可以在家里放映你的作品拷贝来进行录音从而得到非常好的效果。如果录下来的声音与画面不完全同步,你也可以在剪辑房中作稍微的调整,那就会产生不错的

效果。

我们计算了一下,大致需要两个小时的拟音时间,我们预定了两个小时拟音室,而且全部用足时间。我们很注重我们的特殊要求的效果。我们并不是什么都要,我们只想要脚步声——体育馆中的脚步声。其他的拟音效果(那些不需要即时完成声画同步,而是可以在稍后自己嵌入音轨的音效)都是我自己完成的。

拟音师可以很好地完成拟音工作,可惜学生作品一般无力承担其费用。在我们拍摄的体育馆中,其实真正的脚步声是不存在的。我想要所有的运动鞋发出吱咯声的那种回响,但是我们什么也听不到,因为地板是涂蜡的。我认为体育馆的脚步声很重要,它可以体现那个环境,因此我知道必须自己创造这种效果,而这个学生们往往无法胜任。你不可能将几千声的脚步声进行一一同步,你也没有时间去这么做。这些再创造的事情就由拟音师来完成了,而且需要35毫米全包络的音频做同步。

我还有些其他的设想,我希望特鲁曼可以有一个他自己的特别的脚步声装置,我希望这些脚步声有自己的性格和自己的声音。所以,我找来一双非常旧的运动鞋,在里面塞了一块充满水的海绵。拟音师就穿着这双湿漉漉的运动鞋来回走,在我们做了修饰后,就产生了吱咯吱咯的声音……他所有的脚步声听上去都很像那么回事。

我们把计划中五周后期制作的最后两周时间都花在声效制作上。添加射箭的声音、绳子断掉的声音(这其实是把口哨声拉长),做拟音声效,配上我自己的拟音声效,从CD上采集声音,再把这一切组合起来。

——霍华德

特殊声效与强化声效

出于某些原因,你可能要为你的画面配一些特殊的声效。你可能要制作或发明一些新花样,这就是声音设计师的工作。如果你打算自己做声效,就尽量采用一些简单的方法来制造奇特有趣的声音。自然声音可以被修改得“面目全非”。如将一个人的呼吸声进行增强或扭曲就会变得非常恐怖。同样,将多种声音层叠设置可以得到比单个声音更为有趣的效果。

不过当你在为你的片子制作声音的时候,切记用光学混录带来重现

某些部分音频的能力是有限的,高音区和低音区的声音无法很好地还原。一些低沉的隆隆声或高声的怒吼在光学混录带上的效果与磁带轨道上的效果截然不同。

提示单

用混音提示单作为一个具体的向导来起草你的声音设计方案是最简便的方法(图 17.1)。表单上的每一列都代表了一条声轨,你的小作品可能会用到 5 至 20 条轨道。每一条声轨栏都有一些特定的声音,这些声音的精确音频和帧数都是用来匹配画面的(在这个流程中,声音对位合成器

MIXING CUE SHEET

NAME: J. Smith
SUBJECT: "TITLE"

DATE: _____
REEL: 1 OF 2
PAGE: 1

Foot	Dia-1	Dia-2	SFX-1	SFX-2	SFX-3	Armb-1	Mus-1	Mus-2
0			EDIT	SYNC				
9			Academy '2	SERP				
11								
17								
19				19 Dns	19 Footsteps	STREET		
21	21			21	21			
24	24	24						
26		26	26					
			27	DOOR				
30			30	27	PHONE	27		
34		34	34					
36	36	36						
40	40			STREET		40		
45				45	FOOTSTEPS			
47		47			47			
		50						
			51					
			55					

图 17.1 提示单样张

是非常重要的)。你要记住,当混音师坐在控制台前面对着大大的底片数码计数器的時候,声音的精确性就显得尤为重要了。计数器会提示混音师何时会出现声音的特定匹配点。计数器和提示单是混音台上仅有的依据,因此数据必须“帧率精确”。

声音剪辑的两大要点是正确和精确。“正确”指的是你使用的是什麼素材,而“精确”指的是素材所在的位置。然而,在影片制作的前期阶段你只需在提示单中大致写下你对画面声音的创作意图,有一个整体把握即可。这些大致的设想将成为你最终声轨的初稿。

你在给片段剪辑或润饰声音时,你不得不一个一个声音来做。因为在剪辑台上声音剪辑的缺点之一就在于你不到混音室就无法听到所有声音叠加在一起的效果。你只能同时预览一至二种声音效果(这还取决于你剪辑台上的声音数量)。因此,为了检测你是否已为最后混音做好了准备,一个不错的方法就是将图像和声音进行暂时匹配并预览。

当你不断地添加和整合声音时,你的提示单也就随之趋于完善,这有点像西洋跳棋棋盘,上面缀满不同的声音和一段段的对话,然后在混音台上被安置到不同的位置,调节到不同的音量。

铺设声效是一件很花时间的工.作,因为每个声音的进点和出点都必须与画面吻合。我们可以在剪辑台上标记声音,但在声画对位合成器上必须将声音与画面有机地结合起来。

声轨和声音填补

当你完成了提示单并确定了每一个声音的剪辑点,你就可以开始创建声轨了。所有的声音都必须转录到磁带储存轨道上,安置在它们合适的位置上。由于每一盘声音带的长度必须与影像带一致,所以声轨上多余的部分就由“声音填补”(sound fill)来代替。“声音填补”通常是电影或电视节目废弃的单镜头(single-perf)做的。由于这类储备比较充足,所以在混音时如果有哪条声轨有问题的话可以进行补充。

声效是依着画面来的。比如,我们在剪枪声的时候,标记好工作本,用声效标记好磁带轨道,在工具箱上标记好(譬如,“X‘A’132”6帧)在剪完所有的声音效果后,在工作台上,所有的轨道就都依着标记的工作本依次建立。

在一个特定声音点被加入声轨之后,就要用“声音填补”来补充这段胶卷中下一个特定声音点前的位置。这样在你逐一往下剪的过程中,声画对位合成器就会始终保持声画同步。

给一小段画面铺设的声轨最终可能会有三至五条用作音效,两至三

条用作对话,还可能有一至两条用作音乐。这样的话,在声音剪辑中数码计数器就显得极为重要了。所有的声轨都要依照画面来处理声画同步方面的问题。在剪切和铺设声音的过程中还有诸多方面需要考虑。如果是你自己做的话,最好多征求一下剪辑师或混音师的建议。在这一过程中,一部小短片或只有五至八条声轨的磁带不会使初学者太为难。

ADR、拟音和其他声效剪辑都可以在这些操作系统中完成。步骤不变,只是器材有所改变。画面制作者只要具备一些基础的电脑操作技能,对声画在影视中所起的作用有基本的理解,就可以对这套新技术使用得心应手了。数码工作站为那些创作者提供了从前期创作到最终实现的一条更直接的渠道。在不久的将来,“扣链式混音方式”将被数字技术所代替。

音乐轨

伴随画面出现的最终主要创作元素就是音乐了。音乐,作为电影的一部分,早在无声电影时期就出现了。当时,总会有一台钢琴、一架管风琴或者一支小乐队为荧幕上的画面伴奏。早期使用音乐可能是出于无奈,用音乐来掩盖当时放映机发出的噪音,但人们却发现了音乐有增强影片情绪的功能。音乐在听觉上的连续性还有助于连接视觉上不相关的画面。

早期电影中的声音很少使用甚至根本不用音乐,因为它必须作为一个段落单独录制或者在后台独立演奏(那就是为什么当时音乐片如此风靡的原因)。直到1932年,音乐与对话分离录制技术才得以发展,从而使音乐可以单独录制,并在随后的剪辑中添加于影片声轨中。

音乐的作用是不可低估的,它可以在短时间内把情绪提升到极致。也就是说,一段恰到好处的音乐可以使你作品的情绪上一个台阶,相反,一段不合适或多余的音乐也可能把你的戏给砸了。

那么,音乐到底起了些什么作用呢?

- 音乐把画面结合到了一起,尤其在剪辑段落和片段的时候,它把表面看上去没有联系的镜头有机地结合了起来。

- 音乐在情感上激起了观众的共鸣。

- 音乐可以用它自己的力量和意图来左右一个段落。

- 音乐通过加强或者错位来补充或者强调影片的戏剧性。

- 主题音乐突出人物的出场。当观众熟悉旋律后,就可以直接用这段主题音乐来代替该人物的真正登场了。

• 音乐还有将观众领入某一特定时空的能力。仅仅一种乐器就可以使观众联想到一个国家、一个民族。当我们听到风笛时,我们自然而然就想到苏格兰。任何时代的音乐都能带领我们立刻回到那个时代。

• 音乐为情节营造气氛。同样一段画面如果配上哀伤的音乐就给人一种忧郁感,但如果配上一段轻快喜庆的音乐就给观众一种截然不同的感觉。

音乐有能力左右我们对平常事物的感受。如果你想进一步了解这种能力,那就可以做一下这个实验。从有名的电影中取出一段已经配好音乐的蒙太奇段落,再找一段与该音乐情绪或感受完全不同的曲子。如果原来是轻音乐,那就来一段充满悬疑或者低沉的曲子。重放那个段落,换上你新找来的曲子,你将会发现音乐的确有那种能力,可以彻底改变我们对这一系列影像的感受。所以,当你在为你的短片挑选音乐的时候,务必重视音乐的这种能力。

电影电视中的音乐要么是无源音乐,要么是有源音乐。“无源音乐”(underscore)就是音乐的出现没有它的动作载体,即该音乐在影片中找到它的发声来源;而“有源音乐”(source)则是由影片中真实的声音来源所发出的,比如一台无线电收音机、一支现成演奏的乐队、一台磁带播放机等等。观众也可以不用看到该音乐的来源而接受它的存在。那台收音机可能是在隔壁房间放音;那支乐队也可能是在另一套公寓内演奏。

尽管音乐对影视作品有如此大的影响,但作曲家却在对画面进行创作的过程中最没有发言权,所以通常不在写剧本时就去联系作曲家。

音乐组

一个完整的音乐组包括以下成员:

作曲家(composer) 作曲家负责编写原创音乐。他可能会参与改写、演奏或指挥音乐。

协调员/配器师(arranger/orchestrator) 协调员将先前谱好的乐曲或作曲家的基础音乐思路改编成乐谱并将它交给配器师进行局部修饰和乐器指派。

抄写员(copyist) 抄写员摘录音乐总谱中所要用到的各个乐器,以备音乐演奏家和指挥家使用。

音乐总监/音乐制片(music supervisor/producer) 他是演播室或者制作公司的代表,统领从商务到具体的影视作曲等的方方面面。

音乐剪辑师(music editor) 音乐剪辑师负责音乐与画面匹配方面的一切细枝末节。

音乐承包商 (music contractor) 音乐承包商为录音环节雇佣音乐家、预定演播室、洽谈商业经济活动等各方面事务。

音乐演奏家 (musicians) 音乐演奏家在整个录音阶段为乐曲进行演奏。演奏人数的多少取决于改编的情况。

指挥家 (conductor) 指挥家指挥乐队进行演奏。

混音师 (mixing engineer) 混音师负责把各种不同的音乐混录成最终合成版本。

原创音乐

为画面配制的音乐无非来自于两种途径:原创音乐(为你的作品特别创作的音乐)和现成音乐。

为你的作品找一个合适的作曲家是很重要的。因为你是要找一位对你的故事有感觉的人,那么就不是所有的作曲家都适合为你的画面谱曲了。有些导演愿意和年轻的作曲家合作,因为这些作曲家非常热衷于建立自己的名声并从中获取宝贵的经验。他们需要你就像他们需要他们一样。当你与作曲家合作时,你要给他一份完成精剪的拷贝(即已完成剪辑台剪辑的拍摄版或转录版),作曲家就依据这份样本进行他的音乐创作。

寻找作曲家

找一位作曲家其实比你想象中要简单得多,因为那些想在影艺圈出名的作曲家是很渴望得到经验,因而也是非常乐意以低价甚至免费为你作曲的。但如果你想要整套创作班底,那你就得做一些广告,四处打听了。如果你看到某一部影视短片的音乐让人刻骨铭心,那就赶快与导演或制片人联系,听听他们与作曲家的合作经历,然后与这位作曲家取得联系,索要一些他的其他作品。

你可能会想让作曲家听听你为画面临时配的音乐。在这种情况下,作曲家的任务可能就是循着这段临时音乐进行创作、翻版,而不是完全的新创作。另一种方法是让作曲家就素材提出他自己的创作思路。这就需要给作曲家足够的空间来对素材进行发挥。

与作曲家合作中所使用的临时音乐总谱有这样几个好处:有利于作曲家洞悉导演的音乐意图,也可以作为双方就影视音乐意图进行探讨的出发点。然而,临时音乐总谱的危害在于可能会导致导演沉溺于作曲家无法达到的音乐境界,要实现这种境界往往需要付出昂贵的代价。

音乐标记

一旦你选定了作曲家,那你就得开始认真地标记确定要上音乐的画面。你可以与作曲家逐一场境地观看影片以此确定“音乐线索”(music

cue)的位置——即适合使用音乐的片段。如果你的作品是用胶片拍的,那么这个阶段应该在剪辑台完成,以便你可以来回慢放你的素材。

如果你音乐造诣不深,那讲究太多音乐技巧或许适得其反。如果你没有临时音乐,那就试着播放一些主题音乐或乐器演奏的乐段,打一些你认为合适的拍子,让作曲家明白你所致力意图。

作曲家会根据画面内容演奏他选择的曲目,以填补你们之间潜在的交流差距,这样还可使作曲家进一步明白导演的意图。音乐传达了感情,它甚至不经大脑,直接传入你的心窝。不过,有时作曲家认为是对的,而导演和制片人可能会认为是不对的。

音乐的加入的确为影视作品增色不少,但记住声效也可以起到这样的作用。所以,千万不要让这两个元素在声轨上争霸。在标记确定画面的时候,如果你想要在这个地方放一个强劲的声效,那就让作曲家给这里配一段轻柔的曲子,或者干脆不用音乐。你可以在标记确定画面期间,让作曲家不受你的干扰,自己根据你的拷贝进行标记。这样,可以让作曲家独立自主地对素材自由发挥。

音乐剪辑师

当导演与作曲家就在哪里放音乐、哪段场景配哪段音乐等方面达成共识后,作曲家便面临两个艰巨的任务:(1)为作品谱曲以增强表意层面的效果;(2)修整乐曲,使之与音乐线索吻合。根据传统,通过使用“抓轨”将各个音乐线索分解为一系列节拍一直是音乐剪辑师的工作。“抓轨”(click track)是一种与画面锁定在一起的同步节拍器,能使作曲家谱写的乐曲、调子与画面处于同步。分解后的节拍可以灵活变动,既可慢节奏地舒缓也可快节奏地狂乱,以此协调音乐节奏的变化。对作曲家而言,最重要的就是要使写出来的音乐可以在后期与画面完美吻合。

当今,能精确计算时间的计算机程序的出现使作曲家可以在家里完成创作。现在的影视作曲家已对“乐器数字接口”(MIDI, musical instrument digital interface)习以为常。有了兼容MIDI的电子合成器,当代作曲家便可足不出户,完成他的音乐总谱了。

传统的电影配乐过程是:作曲家谱曲,配器师安排各种乐器进行演奏,抄写员摘录不同篇章,指挥家或作曲家一边放画面,一边在舞台上指挥音乐总谱的演奏。

当然,这种方法有时还会用,不过越来越多的作曲家都偏向于用电子合成器根据作品的拷贝版来做音乐总谱。录像带有叠加式 SMPTE 时码器,可以精确地显示胶片位置和时间。所以,当作曲家在电子合成器上做

音乐时,导演可以更完整地预览到作曲家正在谱写的音乐,而不是像以往那样,作曲家只能在钢琴上演奏给导演听他的作品。

与作曲家共同合作

要想你的影片得到最理想的音乐,与作曲家之间的良好合作关系是必不可少的。你有必要不时地去预览一下作曲家的创作以确保一切顺利进行,要在音乐家完成完整作品前听听他的总体构想。为画面谱写音乐对导演和作曲家都是一件要消耗大量感情的任务,因为我们对这音乐有如此多的期待、如此多的依赖,所以尽量给作曲家时间和空间,让他按照自己的节奏进行。

必须尽快寻找到一种与作曲家共通的语言,即使是喜好音乐的导演也得找一条能把自己对音乐总谱的想法传达给作曲家的途径。以下几种方法可以帮你正确把握作曲家:

- 播放可以吸引你的音乐。为你的画面所放的临时音乐可以使作曲家对你的意图有一个整体把握。

- 向作曲家阐明你所期望的通过音乐去达到的感情程度。悲寂的场景是否要加悲寂的音乐,或者你想用汽笛、风琴或班卓琴来营造相反的情绪?

- 为人物确定特殊的乐曲和旋律。在《彼得与狼》(Peter and the Wolf)中,每一个人物都设有不同的器乐。在许多音乐总谱中,往往给主角安置一种独特乐器演奏出的旋律。

- 向电影作曲大师学习,看看他们是怎样为电影编写旋律的。

- 当你与作曲家一起标记确定画面的时候,一定要明确地指出任何有冲突的部分。如果你想要一段对话或者加某个引起观众注意的声效,千万别让它与音乐总谱起冲突,作曲家会提出在此处加一些宁静的乐曲。若想依赖最后在混音台中降低此处的音量就大错特错了。

- 看看哪些地方是否可用音乐做声效。比如,玻璃杯摔倒在镜头前,你是就想要玻璃杯砸碎的声音呢,还是一击音钹声?

在音乐总谱完成后,音乐线索准备剪切入影片前,要有一段调整的时间。音乐可能需要做少许剪辑使其完全符合要求。另一个变动就是在混音时减少音乐份额。这种情况的产生是由于导演总会在标记确定时期要求比实际需要更多的音乐。然而,这些音乐给混音提供了更多的弹性。毕竟多胜于少,如果到了混音台上再要新音乐就来不及了。

现成音乐

现成音乐(preexisting music)的优点在于观众知道这首曲子,至少对

它比较熟悉。流行音乐将拉近与观众之间的距离。不过要申明的是,使用现成音乐的花费不一定比让一位作曲家作曲来的少。如果是一段公用的音乐,你当然无需花费。不过,劝你不要执着于辛那特拉的民谣或是披头士的音乐,因为它们的要价实在太高了。如果你实在想用这种音乐,那就到一些不知名的小乐队中去试试,或许还会成为你的作品的一大特色呢。

现成音乐中一种比较特殊的音乐是“罐装音乐”(canned music),它是制作成一段一段的来出售的。类似的这种音乐都是从仓库或声效唱片库买来的。在音乐库中,你买一段音乐的方式是将指针拨到录音位置(或开始播放磁带或CD),当有了足够你所要的音乐后,拨回指针,这就是所谓的“指针”买卖(needle-drop purchase)。

放录音是另一种现成音乐使用方式,指的是在实拍过程中播放预先录制好的音乐(歌词可有可无),这样做是为了给舞者一种节奏感或是让歌手对得上口型。用一台 Nagra 录音设备放录音,用另一台 Nagra 录制,再在剪辑房中配上原始音乐对视频进行剪辑。

学生注意:企图让整部片子都灌满音乐是对素材缺乏信心的表现。有些片子甚至从头至尾都是音乐,而有些却一点都不用音乐。你得有勇气为你的作品做出正确、客观的决定。

混 音

当声轨已经根据画面排列好,不同的声效已经依照提示单安排好位置时,那就把你的作品送进混音室吧。在那里,作品会交由混音师全权负责混录旁白、对白、音乐、声效。混音师会用以下的设施进行混音:

- 混音配音室
- 16 毫米全包围录音设备
- 35 毫米全包围录音设备
- 预备好的提示单
- 预备好的声轨

制片人应当提早确定混音日期。混音所需要的时间取决于影片的长短和要混录声轨的多少。

到了混音阶段才真正创造出你作品的听觉体验。对白、声效、音乐等各种元素混合录制在一起,创造出个天衣无缝的整体。在混音阶段,导演与创作小组的其他成员可能会就声轨的协调、平衡、回音值、对声轨或

其他音乐的使用等作出重大决定。

无论最后完成的声轨是录到 16 毫米或 35 毫米的胶片上还是录到录像带上,混音时总是要套一个 35 毫米的四声轨全包围音频。声轨分旁白、对白、音乐和声效,所以即使以后要改动其中一条轨道(如替换上一条外语配音的轨道)就不会影响到其他的轨道了。

混音的成功与否除了取决于声轨的准备,还取决于混音师是否有能力把各元素混合成一个有机的整体。预备好的声轨代表了你主要的创作意图。在你跨入混音室前,你必须已经想好你所要达到的特殊声效、音乐和对话的效果。这些声轨不仅要很好地体现你的创作意图,更要与混音师所能达到的最高技术水平符合。

许多混音设备提供说明书供初学者们对该产品有一个全面的了解,以便他们为混音作更好的准备。这就可以大大地减少尴尬的僵局、时间的浪费、拖延所带来的巨额花费,这都是一个流程被耽搁所付出的巨大代价之一。

为了确认你是否已经为混音作好准备,你可以和你打算合作的混音师一起进行一次“音画互锁”的影片放映。“音画互锁”(interlock)指的是在播放画面的同时播放所有声轨。这个步骤应早早完成,这样即便要作必要的修改还来得及。“音画互锁”的放映将给你一个整体的感觉,更重要的是它使你了解你的声轨是否准备充分。

工作母带被送至底片处理室做黑白或彩色的拷贝子带。这是为混音、拟音和 ADR 阶段而做的,以保证作品在整个制作过程不至于被损坏。因为在这些过程中,胶片被反复播放、停止,即使你用的胶片是双叠接的,它也可能承受不住这种磨损。所以必须复制子带,不过你要算出混音时的损失及接下来的维修子带的时间。

导演在混音时的工作是提醒混音师录制使用的不同音量之间的配比程度。对白要最先进入,这就意味着它是前景声音,观众可以不费力地听到对白。声效和音乐的平衡掌握作为导演美学趋向的体现,应该在剪辑房内就完成这些决定,而不应在混音时再作尝试。不过,大多数混音师也会根据他们的经验就音量提供参考意见。

混音的节奏

初学者们应该在他们自己真正动手前尽可能多地参与混音工作,以便掌握混音的韵律和节奏。混音阶段很费时间。混音师需要首先将所有的素材滚动一遍以便有个整体把握。虽然你肯定急着想尽快开始混音,但是你必须给混音师足够的时间对影片的画面和声音有所熟悉。记住,

你已经在作品上花费了数月的时间,所以你对作品的里里外外都了解得一清二楚,但混音师是第一次看到这些(除非他曾经参与“音画互锁”或已经经过预先混音)。他只有提示单做依据,所以必须慢慢地,一场一场地,以他自己的方式来理解你的作品。

你也许对影片中每个场景的声音表现以及整部作品的效果有非常细致的规划。你在与混音师交流这些想法的同时,也听听他的创造性思维。不要单纯地把混音师当成技工,设法使他发挥到最佳。听听他想说的。同时,如果你对某一处不满意,即使已经做了好几遍,也不要犹豫,让他再重新做一遍。

混音是一个有条不紊、消耗时间的过程。你可能会对一小段胶片或录像带反复很多遍,直到你觉得可以为止。调节各种声效与音乐直到它们恰到好处是件很微妙的事。

在混音室里用专业扬声器听混音效果将会感觉非常棒。所以,让混音师在回放作品时尽量避免使用太高级的扬声器,这样可能更接近真实效果。当胶片被转成录像带或光学混录带,或在不确定设备上放映,如汽车电影院这种地方,声轨就不如专业扬声器传出的那么饱满了。

混音完成后,全包络混音母带就被转成一个光学混录底片。这个底片以后可以与画面底片一起翻成作品版本。

录像带(线性)

录像带的声音制作过程与电影声音很像,但是它要么在离线编辑和在线编辑的机房内完成,要么在24声轨的混音室内完成。录像带混音师必须顾及三种声音的平衡,即对白、声效和音乐。声音可以是原创的也可以在现成资源里寻找,最终把它们安排在各自合适的位置上。

在非线性数字图像编辑中,录像带上数字声音的混合便非常流畅且简易操作了。在机房或非线性剪辑机上,一旦所有的声轨都准备妥当,剪辑师就用两条空的声轨在磁带上混合这些声轨。一条轨道给对白,另一条给声效和音乐,或者你可以做左、右两条声轨达到立体声效果。在Beta带上,还有两条FM频带与画面结合在一起。这是安放对话的最佳位置,除非你要在磁带上录外语配音。

准备混音:非线性

有许多机器可以做声音剪辑。在给声轨做准备前,先问问混音师或声音制作室,他们希望你的声轨作什么样的准备。

如果你为混音作的声轨准备是用非线性编辑系统,而且要将之转到其他设备或系统上进行真正的混音的话,有几种不同的方法来将声音从

一个系统转至另一个。音频和视频在系统硬盘上是以多媒体文件方式储存的。包含了可用于影片音频素材的剪辑和控制信息的文件是独立储存的(这叫“复合”composition)。可以通过 OMP 或相类似的格式输出声音媒体文件或“复合”文件或它们两者。

另一种从非线性编辑系统上输出声音的方法是“铺层设置”到磁带上(拷贝转磁带)。在这种情况下,你只要简单地把录像带上各声轨的声音进行翻录。基于磁带格式的缘故,你只能同时处理二至四条声轨。这种方法很笨拙,而且使以后的声音操作更加困难。

数字混音

在非线性工作站环境下为你的作品作最后的混音准备,与在传统的、基于录像磁带的线性编辑环境下一样重要。声轨要适当地分开以促进平缓过渡和首尾呼应。在传统的电影混音室中,声轨被依次分批导入淡化装置,并通过不同的硬件进行平衡、声效处理和压缩。在非线性工作站环境下,这些硬件所做的是在软件中完成。这些软件支持工作站混音师完成与他或她所对应的,即在传统混音室所完成的工作。工作站混音师另有的优势就是他可以在整个过程中通过自动化设备逐字逐句地设计以达到对每一条声轨的完美控制。

值得注意的是,一个装备精良的数字音频工作站可以做任何普通混音室能做到的事——不过它潜伏着在工作分配方面产生冲突的可能。由于声音剪辑师通常不做混音师的工作,那么我们应该期待声音剪辑师完成多少工作,达到怎样的音量控制(尤其是预先混音)呢?问题是声音剪辑师到底要为混音预先作声轨准备到何种地步,这是该预先与声音混音师讨论好的。最终关于究竟是用工作站还是用传统的电影混音室还得由预算决定的。任何一条途径都可由一位老练的或有才能的混音师作为一个主要的变量,来达到预期的效果。

那么,制片人的职责便是为最终的成品选一个混音工作室,把理想的荧幕形象发挥至最佳程度。如果该作品定位于家庭录像带或电视电影,那么一个小演播室就足够了。但若是剧院放映的电影,那就得是个较大的录制室来更好地表现该作品在大剧院放映的声音。

不同的格式

现在,大多数影视作品的发行途径不止一种。一个作品可以在剧院、电视、家庭影院放映,还可以多种不同语言播放。发行途径包括录像带、光碟(DVD、光盘驱动器)、电视(广播、卫星和光缆)或电影。不同的发行途径对混音的要求是各不相同的,所以务必与混音师预先作好联系。

制片人管理后期制作阶段的费用问题。他要监督所有成员都根据预算要求来进行工作,而且要保证额外花费控制在剩余经费的范围之内。然而,电影、电视的制作往往会超出预算,所以后期制作就不得不紧缩费用。有时该短片项目的所有工作都停止了,只为等到筹集到足够的费用,对学生和初学者而言这并不是一个陌生的情况。超支有以下几大原因:

未预计到的制作经费 这是一个常见却又无法避免的困境,即便是专业制作也会遇到这样的状况。如果制作要顺利完成,实拍阶段所多花的费用必须得到有效回补。可能拍摄胶片花费得比预计多,或在布景、餐饮、交通等方面用得更多。尤其是初学者,原始预计可能只是理想。

当你在一个遥远的外景地拍摄或者当你的卡车抛锚的时候,说一句“从后期制作里挪一部分费用过来”很简单,因为当时你感觉后期制作离你很远。尤其是当你想到此刻你在拍摄,你要付给所有工作人员工钱,这样的话你就会觉得花点额外的钱来搞定场景是理所当然的。

未预计到的重拍费用 如果制作小组没有按计划拍摄或者在剪辑时发现还需要再拍一些镜头才能讲清楚故事,此时就需要更多的胶片。除非有其他超支已经使临时预算透支,否则这笔费用总会在临时预算中显示出来的。

隐性后期制作经费 要注意在后期制作中浮出水面的隐性费用。这些费用往往无法预先估算,因为后期制作需要不断探索。例如,在剪辑中可能会就同一个画面反复测试不同音乐的匹配效果。每当导演要预览音乐或要把音乐剪入画面时,都得把原始音乐导入磁带。这就需要导入的时间、额外的磁带,还有可能要编码,这些都需要花钱。学生可能有导入的时间,但额外的磁带还是要花钱买的。

后期制作超时 对学生或初学者而言,未能在预定的后期制作时间内完成作品是非常正常的。没有办法明确知道它到底还要多久,而且诸多可变因素都会影响到整个创作流程(其中一些已在第十六章“画面的后期制作”中进行了讨论)。学生在使用设备上可能有限制,独立制作或预算有限的影片可能只有在晚上才能进行剪辑,因为他们白天可能有其他工作要做。

以下几种情况同样也是无法预测的:

- 剪辑师在影片中要两次用到同一段素材,那就得再做一段新底片。

- 导演决定用一些特殊的光学效果。
- 混音超出预计时间。
- 洗印室无法正常洗印胶片,就算恢复正常了也要很久才能最终完成。

以上只是后期阶段所需要额外花费的众多情况中的一些。不过,所有的额外支出都是为了使影视作品达到最佳。

霍华德为影片《特鲁曼》的结尾设计了一个“圈出”的光学效果(见图18.3,P433《特鲁曼》结尾效果:圈出)。特鲁曼抓住绳子挂在上面,画面以他结束,观众在画面中只能看到特鲁曼,直到完全黑场。该效果在影片结尾处孤立了特鲁曼。这个特技做得很有效果,但它的花费要比仅仅做一个淡出至黑场的花费要大。

以下是供参考的部分后期制作项目(列表中的许多项目本身并不昂贵,但从长远看费用会有所增加):

- 放映
- 临时混音
- 光学效果
- 声音填补
- 画面和声音导片
- 学院比例画面导片
- 精雕细琢的字幕
- 磁带轨道
- 转化时间
- 额外编码
- 重印
- 转入磁带

所有的这些额外费用都有可能延迟后期制作过程。一旦预算用完,无论你达到哪一个阶段都不得不停下来。也许此时你已经准备要混音了,也许要剪底片了,或要上传你的作品了,而现在你得找到新的资金用以完成你的作品。你在这个时刻筹钱就具有了你早期筹钱所没有的优势。你现在有画面了,一些具体东西有助于你吸引一些可能最初对你的创意不感兴趣的潜在投资者。

你现在可以组织投资者观看你的工作进程。不过记住这些影视作品放映时的声音一定要尽可能地优美。大多数观众都不习惯于听未完成的音轨,你可能得加一些特效和音乐,做一些临时混音。这些粗糙的混音可

能与最终的声音不像,但至少要给画面一个专业的感觉,至少要填补明显的声音空缺。目标就是在放映时给你的作品一个最好的状态。

既然你现在已经有了具体的作品可以进行展示,那么你也可能找到其他筹集资金的渠道,如后期制作保证金或者结尾经费等。可在当地保证金、国家保证金或大学保证金等范围内进行搜索。对于有作品在后期制作阶段的学生而言,许多电影电视项目都有此类基金可以提供资助,但它们都建立在竞赛的基础上。

新技术

许多初学者和学生往往会受技术诱惑,认为它很省钱。许多人用胶片拍,用录像带剪。尽管这样节省时间,但他们需要把胶片转为录像带,而且除非他们对录像带版本很满意,否则要完成许多重复的步骤。非线性编辑系统可以提高速度,使用也方便,但到目前为止,它们的花费从长远看也省不了多少。所以要彻底地分析任何新技术的经济细节。警惕那些看上去似乎很省钱的交易。

对于声音制作,后期制作室提供的“一揽子”交易,即便是学生也能支付。这些交易可能涉及每一分钟胶片或录像带的价格,包括所有声效、ADR、音乐剪辑和最终的混音。他们可能会给学生和初学者优惠,因为这些是在他们业余时间做的。因此,如果你计划的时间很紧就别指望一个好交易。不过,如果你不是在赶时间,做一个实惠的交易还是很有可能的。

学生们的另一个选择是去找已经毕业的学生。随着技术的发展,许多声音设计新人有能力把自己的家变为 MIDI 声音制作室,还可为学生提供优惠价格。

吸取经验

在整部片子都完成了以后,你要从后期制作的“真实费用”中吸取经验,这样你在下一次制作中才会做得更好。你后一部作品的后期制作预算要对你上一部作品的分析和经验有所反映。完整地保存整个拍摄过程中发生的记录和收款文件,保留后期制作阶段的精确时间日志,这样在下次就知道什么时候会发生什么了。

本章要点

- 声音设计涉及对白、声效和音乐,其中对白为最重要的因素。

- 声效可以是声画对位的、环绕的,或“拟音式”的。
- 一旦画面确定,标记确定要配制声效和音乐的画面。这些提示显示在胶片上的标记不应有任何改变。
- 如果你在室内拍摄,不要忘记录下环境基调。这些素材将会在声音设计过程中大起作用。
- 花时间与作曲家进行交流,设法把你的想法传达给他。
- 避免混音时使用你的工作母带。如果它在混音时损坏了,你将会在维修母带上浪费时间。如果可以的话,做一个黑白副本。

在切割底片的时候,你可千万要仔细。大多数学生不是很仔细,甚至他们并不是亲自切割他们自己的底片。我知道很多学生都雇了一个底片剪辑师。为了找到比较实惠的剪辑师,你可以请教其他已经雇了剪辑师的同学。在价格方面,确实相差很大,从每刀1.5到每刀4美元不等。一部影片剪辑点的多少决定了影片成本的高低。比如,在影片《特鲁曼》中有198个剪辑点,对于这个十分钟的短片来说已经是非常多了。

——霍华德

导演 配光

洗印室在整个电影的制作过程中扮演了很重要的角色(对于录像带来说是不需要这样的剪辑室的,它的编辑工作通过一套在线编辑设备或一套非线性编辑系统完成)。从一开始就要想尽办法和洗印室保持良好的关系。你的电影成功与否是由洗印室的工作质量决定的。洗印室负责保管底片以及做出一个可以展现你的影片所能达到的最佳水平的成品。

从一开始就应该给你影片的剪辑工作找到一个洗印室的负责人。在拍摄和后期制作过程中,你可以直接找这个负责人谈一些关于影片的问题和一些重要事情。一种适当而又内行的做法是亲自与这个负责人会一会面,彼此相互认识,并尽可能要求他带你参观、了解一下底片处理室和这里的工作人员。要记住洗印室负责人每天要接听上百人的电话,在这种情况下,你与他面谈可以保证会比你用电话和他谈得到更好的结果。

如果你计划去拍摄一部影片,用数字系统编辑,最后对胶片进行切割制作成完整的电影,你要确保你的素材和材料都是为你指定的洗印室和底片切割师专门准备的。制作完成一部电影是一个很复杂的过程,可以

有很多不同的方法。一些洗印室和底片切割师会提供印有他们所推荐的制作过程的小册子。比如 Northeast Negative Matchers, (800) 370-CUTS (www.nenm.com), 这个公司专门用 Avid Media Composers 系统进行工作, 他们会提供给你只有该公司所有的“Video Matchback Checklist”工作手册。

你应该把这第一次与洗印室的合作关系看成一种长远的、富有成效的良好合作关系的开端。如果你是一个想长久制作电影的学生或者是电影制作新手, 这些洗印室肯定希望你成为他们的常客, 尤其是在这样一个很多电影制作者转向录像制作的年代。

学生注意: 要表现得像一个专业人员, 这样他们会像对内行一样对待你。

洗印室的工作在电影的制作过程中包括下面几个步骤:

- 在拍摄期间, 洗印室会及时洗印当天拍摄的胶片, 提供给你一个已经洗印好的影片工作拷贝(完成逐场景配色或统一配色), 这就是剪辑师编辑的版本。你的原始底片则被存放在洗印室的储藏柜中。

- 在影片的编辑过程中, 洗印室会重新洗印被磨损的底片。

- 在影片声音设计的过程中, 洗印室完成字幕和特效部分。

- 洗印室可以提供提供一个黑白的影片工作拷贝用于 ADR、拟音和混音。

- 在声音混录阶段, 洗印室按照你所确定的影片工作拷贝为你安排底片的切割工作(包括字幕和特效)。

- 在声音混录的过程中, 影片的导演、摄影指导以及色彩调节师、色温调节师都会在场。

- 声音混录完成后, 洗印室会把磁带的三色条摄录到特效轨, 同时把混录好的声音轨铺灌上。

- 洗印室在洗印 16 毫米底片的 A 卷或 B 卷时, 可以完成一些简单的淡入淡出和叠化的效果。完成了上面的步骤后, 洗印室可以完成影片的第一个版本。

特 效

为 16 毫米胶片创建特效与 35 毫米是大不一样的。35 毫米胶片所有的特效都必须要在专门的特效室事先设计和拍摄好, 然后在洗印室里洗

印。正因为这样,特效部分会产生新的底片。16毫米胶片的切割特性使得洗印室在洗印胶片这个过程中就可以创建叠化和淡入淡出的效果(详见下一部分的“A卷和B卷”)。剪辑师只需要在影片工作拷贝上用白色油脂笔标明淡入淡出或叠化的长度即可。

一个需要注意的地方是要考虑到在两个镜头的相接处留有足够的胶片以保证这两个镜头可以交叉叠化在一起。在你设计任何特效前,必须与剪辑师仔细地讨论一下。

除了简单的淡入淡出和叠化外,任何特效一定要由专门从事视频特效的公司来摄制(你所找到的这个洗印室可能会有这样的部门)。这是一项挺耗费时间和成本的工作,有时需要试验,也可能会失误。特效室在第一次的尝试中可能得不到你想要的效果。比如说,某特效公司将你需要放大的画面摄制好,将由此产生的新底片送到洗印室去洗印,但是在你看过加了这个效果的版本后觉得不满意,你就要再花钱让他们去重新摄制和洗印这个放大的效果。

我想在影片的结尾有一个“滚动”和“圈入圈出”的效果,我知道需要使用特效。为了价廉物美地实现这些效果,就要精挑细选特效公司,就像寻找承办宴席的人一样。此外,你可以比较一下其他同学这方面的作品,明确哪些是你也想要的。

——霍华德

下面列出的是一些需要在添加到最后版本前进行试验的特效:

叠加(superimposition) 叠加效果是将一幅或多幅画面互相覆盖在一起。

长叠化(lap dissolve) 指时值很长的叠化效果,通常超过96帧。

镜头速度处理(step printing) 通过对原始底片上增加或减少帧数可以使底片上的镜头快放或慢放。

放大(blow up) 这个特效可以放大一幅画面,用来去除不小心露进画框的长杆麦克风或画面中不想要的部分。通常在不得已的情况下使用这个特效,因为当你将画面放大再重新洗印后,底片上的颗粒将变大,由此这个镜头就会与其他没有用该特效的镜头在画面颗粒上有差别。

标题(titles) 你可以把片头和片尾的标题叠加到画面上,或是做一些特殊视觉效果的标题。

片尾字幕(end credits) 你可以让片尾演职人员字幕滚动显示在片

尾黑场或是叠加在影片最后的画面上(图 18.2)。通常,在片头字幕前有一个 FBI 的警告声明,就像影片《特鲁曼》开头那样(图 18.1)。图 18.2 是作为影片《午餐奇遇》结尾标示的标题卡。注意一下图上漂亮的字体,它们使影片具有一种如同故事书那样可以经久翻阅的感觉。

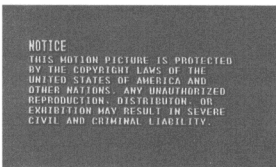


图 18.1 《特鲁曼》中的声明

复印(reprints) 如果你要某个场景在影片中不同的地方多次被使用,但拍摄素材中只有一个镜头,你需要一个从原始镜头复制过来的这个场景的底片。

特殊视觉效果(special visual transitions) “划像”和“圈入圈出”就是这样的特殊效果(图 18.3)。

433



图 18.2 《午餐奇遇》中的片尾字幕



图 18.3 《特鲁曼》片尾的特殊效果

为影片添加特效是很花钱的。如果你坚持一定要某个特殊视觉效果,最好事先估算一下需要的成本,做特殊标题同样如此。

学生注意:为了花小成本制作影片标题和片尾字幕,你可以用电脑自己制作。只要具备一百英尺高宽容度胶片、几盏灯、一台摄像机和三脚架,你就可以制作一些简单但看起来挺专业的标题和字幕。

切割底片

在混录阶段,一旦影片主创人员确定了影片剪辑版本,那么影片就已

基本成形。剪辑师将影片工作拷贝送到底片切割师那里,以此来切割拼接底片并准备最后配色。导演和剪辑师可以找到一个比较干净的房间来切割底片,这个过程有点烦人,但却是影片后期制作过程中的关键部分。如果其中出现失误,影片因此将面临灾难。如果一段底片被切割错了,可能会成为你影片的永远的遗憾。

在准备切割底片的工作前,最好先请教一下切割师有关切割过程中需要特别注意的地方。在切割 16 毫米胶片时,要切割的镜头、叠化、淡入淡出和标题的切割入点和出点都必须明显地在底片上标明。切割师在最初编码底片镜头时就要准备好一份详尽的切割日志表。

如果你计划用胶片拍摄,用数字系统编辑,最后对胶片进行切割,制作成完整的电影,那么在正式开拍前和底片切割师进行交流是很重要的。电影胶片和录像带画框的长宽比的不同以及以后的磁带规格对电影原来画面构图的影响这些问题都需要搞清楚。你得非常清楚自己所做的选择。

切割 16 毫米底片和 35 毫米底片的过程是完全不同的。切割这两种底片都需要将一幅画面的部分感光乳漆刮掉,再覆盖到下一幅画面上。需要连接的两幅画面由一种热接合器用胶水粘在一起并被密封住。接合器的温度正好使胶片拼接处密封牢。把一个 16 毫米胶片的镜头刮去感光乳漆会暴露部分画格的边框,在之后的配色中这条边框会成为影片中的一条白线。由于 35 毫米胶片的密度原因,这个边框线的问题就不存在了。

为了避免使那条白色的边框线出现在 16 毫米电影中,在切割 16 毫米底片的时候绝对不会直接将原始底片的某个镜头切割下来然后拼接到另一个镜头上。相反地,一个镜头会与一条黑色的空白胶片(A 卷)接在一起,而本来应该与这个镜头相接的那个镜头则被接在了另一条黑色的空白胶片上(B 卷)。这样做的结果是一个像跳棋棋盘的相互错位的两条底片,被称作 AB 卷。这就避免了两个镜头直接被接在一起,而且也方便了洗印室制作淡入淡出和叠化效果(图 18.4)。

胶片转回磁带

当你首次将电影样片转换成电视格式的时候,胶转磁处理器会产生视频时间码记录在电视电影磁带上。对于磁带素材的剪辑可以在传统的线性编辑系统或非线性编辑系统上进行。根据时码,你的剪辑效果方案将被记录成一张编辑单(EDL)。底片切割师按照这张 EDL 创建一张与

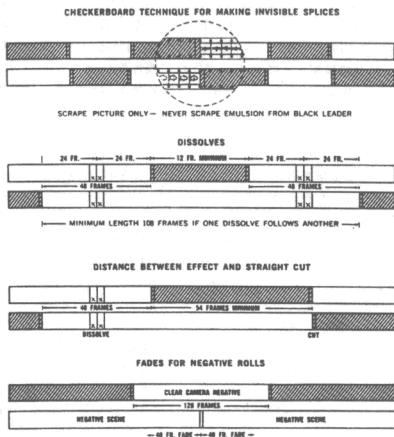


图 18.4 AB 卷经美国电影摄影师协会 (ASC) 许可使用

此相对应的底片切割清单,到时候真正的切割工作就是按照这张清单进行的。胶片磁带换算就是将每秒 30 帧的磁带计算成每秒 24 帧的底片,使两者的镜头匹配一致。

以下是这个过程步骤:在素材的胶磁转换之前,一个开始的标志被分别标示在 A 卷和 B 卷(有关视频样片的内容参见第十六章)。在录像带的剪辑过程中,那个关键帧处的底片镜头编号和磁带时码被记录下来。在剪辑完成后,我们以那个起点开始计算,找到每个盘上所打下的剪辑点。

关键帧编码系统的发明使上面那个过程实现了自动化。根据这个系统,非线性编辑系统可以在电脑上完成磁胶匹配并且生成一份底片切割清单。关键帧编码是一串切割机可识别的数字,位于底片的边缘(见第十

六章,图 16.1)。在胶片素材转换到录像带的过程中,转换器可以读取这些编号并在显示屏上显示出来使操作人员在剪辑过程中可以看到。转换器同时创建一份有关关键帧编码编号和磁带时间码之间对应关系的剪辑日志表,供非线性编辑系统载入。当你在非线性编辑机上完成了影片的离线剪辑后,电脑会将这些编号根据实际剪辑情况重新排列组合并生成一张底片切割清单。这就使底片切割师省去了自己动手创建切割清单的工作。当然,并不是所有的非线性编辑系统都能做这个工作。

底片切割清单有很多种。“镜头使用清单”(pull list)告诉切割师素材中的哪些镜头是要被用到的;“场景镜头使用清单”(scene pull list)更加具体地显示了所有将被使用的镜头的长度;“镜头集合清单”(assemble list)显示了所有镜头在影片中的最后排列组合顺序;“镜头复制清单”(dupe list)列出了需要多次复制的镜头;“特效清单”(optical list)显示特效的胶片拍摄和磁带预览。许多系统会将特效牵涉到的相应的场景镜头综合起来并生成一份样表(count sheet),特效公司根据这份样表来制作与其一样的特效。通常,EDL 在编辑过程中起着很重要的作用。

24/30 帧数差别问题

如果你用磁带拍摄影片,或者你用胶片拍摄但后期制作转到磁带上完成,最后也没有再转换到胶片上,这两种情况下胶片每秒 24 帧和磁带每秒 30 帧的差别问题是不用考虑的。但是,如果你在每秒 30 帧的磁带上剪辑最后还要转换到胶片上,那么特别要注意这个帧数的差别问题。无论这个转换的过程是由非线性编辑系统计算还是由切割师人工计算,问题总是存在的。有些转换软件为了使某些镜头的声音和视频保持在一个画面中,会在镜头结束的地方自动增加和剪掉一帧画面。通常你不会察觉到这个细小的地方。

为了避免这种麻烦,通常使用每秒 24 帧的磁带剪辑系统来处理每秒 24 帧的电影素材,比如 Avid Film Composer。这个系统使原始胶片上的镜头与非线性编辑系统上的镜头时值保持了一一对应的关系。有了这样的设备,你就能以每秒 24 帧来剪辑,并且创建一份与原始素材精确对应的胶片切割清单,根本不会遇到磁胶转换中碰到的帧数差别问题。

配 光

在洗印室里有一个被称为“配光师”(timer consult)的工作人员,他专门与摄影指导在一起商量关于影片视觉统一的问题,即保证各个场景的色彩和色温前后保持一致,从而使整个影片具有特定的视觉效果,可能是

冷色调(画面偏蓝)或暖色调(画面偏红)或正常色调。

并不是所有的场景在拍摄的时候都能够保持统一的色温,经常会偏冷色调或暖色调,或者高调 and 低调。导致这样的原因是有些镜头在一天中不同的时间被拍摄,或者是使用了不同贮存条件的胶片。配光师尽量要统一起这些在色彩和色温上不一致的镜头。他使用一种叫 Hazeltine^①的机器来完成这样的工作。这台机器可以告诉配色员在最后的影片配色时各个场景各自的红绿蓝组合比例。彩色电影是由这三种颜色配色的。三者的数量平衡可以得到特定的影片色调。配色员通过设置三种颜色的比例创造出符合影片个性的调子。

如果导演和摄影指导想要一种“非正常”的画面效果,他们会和配光师在一起讨论并向他提出具体的画面要求。比如,假设某一个场景的画面拍摄得非常鲜亮、色彩饱满,但是导演却希望这个场景有一种灰暗和扑朔迷离的感觉。这时,配光师就会指示配色员淡化色彩并降低亮度。如果配光师有很多自主权,那么他可以直接对画面做一点他认为需要的调整,前提条件是底片被非常好地显影。如果底片调节性不强,那么配光师也无计可施了。要知道,Hazeltine 并不是万能的。

有一点值得提出来,配光师不能只对一幅画面里某些部分做色彩和色温的调节。每一处的调节,无论范围再小,都会影响到整幅画面。对于导演而言,他对画面色彩的需求必须保持在技术可操作的范围内。

虽然黑白影片对于色彩调节的画面技术指标不一样,但过程差不多是一样的。配光师调整的是黑白画面的灰度和黑白对比度。他尽量使各个场景中在色调上不统一的画面保持一致,从而使整部影片具有统一的风格。

现在,我想可以制作影片的最后上色版本了,我把摄影师一齐叫来参加这项工作。我带他到配色的地方,确保画面色彩饱和。我们一共上了两次颜色,在第二遍中只是稍微调暗了某些画面。

——亚当

拷贝的类型

第一份来自底片的拷贝是“工作拷贝”(如果你选择视频样片的话,得到的就是视频)。素材或是逐一场景进行配色或是以某一标准整体统

^① 胶片电子配光设备和色彩解析设备生产商——译者注。

一配色。当底片剪切完成时你就可以开始以放映为目的对拷贝进行最后的打磨了。以下是洗印室可以制作的几个不同的拷贝类型。

无声拷贝

在音频轨被铺设到特效轨道上前,洗印室有时会先制作一个影片的“无声拷贝”(mute print)。这个版本中只有画面,用来给导演、剪辑师和摄影指导在最终配色前复查色彩和特效是否符合要求。

配色员查看影片工作拷贝,想要找到一些这部影片的感觉。这真是一部很古怪的电影,因为导演要求整个电影的画面背景从开始到结束都要保持色彩和色温上的一致。所以镜头的影调必须以背景的影调为基准。我敢确定,如果他根据正常的各个镜头的影调来调节的话,那么肯定得不到这个背景效果的。但必须清楚的是,你不能因为需要背景的统一而使每个镜头的灰度和色阶效果显得跳跃。

——简

初步测试拷贝

当特效轨被接入拷贝之后,洗印室会放映这个版本,称之为“初步测试拷贝”(first trial),供制作团队进行最终修正所用。

校正拷贝

当所有的修改完成后,洗印室会提交“校正拷贝”(answer print)。在这个版本被检验通过后才能产出额外的拷贝。

发行拷贝

你所需要用于发行的拷贝数量(发行的问题)决定了下一个步骤的操作情况。尽量减少使用你的母本(AB卷)的次数,因为母本会随着使用次数的增多而增加其损坏的程度,镜头间的拼接点也会被破坏。因此,如果你需要比较多的发行拷贝(release print),那么最好做一个“翻正片”,也称为“中间正片”(interpositive-IP)和“翻底片”,也称为“中间底片”(internegative-IN)。“翻底片”是底片的一段,它可以多次拷贝而没有风险(它没有接合口)。

电视翻录带(video copy)

你可能需要电影的电视翻录带来分发给演职人员、投送电影节、进行宣传 and 发行等等。拷贝应转换成一份母带,它将用作你的原始版本,其他配音版就以这个版本为基础。当前,Beta SP 是较通用的母带格式。磁带里面的影片声音必须来自原始声轨。声音质量比你的特效质量更加重要。

传统线性“在线编辑”系统

“在线编辑”阶段是以可达到的最高质量进行影片再次录制的过程。当原始素材被转进 3/4" 磁带或者是电脑硬盘, 在线编辑就可以开始了。在这个过程中, 画面和声音的组合是按照离线剪辑版本来进行的。当新的在线编辑版本产生后, 它便成为影片最终的剪辑结果。

“在线编辑”的任务就是使“离线剪辑”关于影片的特效、色彩调节、标题和声音处理的决定变成实际的影片效果。虽然在线编辑室的工作成本很高, 但是它使导演有机会精益求精地制作影片的特效和标题。

由离线剪辑产生的编辑单 (EDL) 可以被载入在线编辑的电脑系统, 给在线编辑提供操作依据, 明确画面和声音的具体组合和排列顺序。在线编辑所用到的磁带通常是 1" 的, 比如 Betacam, 或者是数码磁带。用于发行的影片的磁带拷贝可以以这个磁带作为母本。

非线性在线编辑系统

“离线剪辑”和“在线编辑”这两个词的差异在非线性编辑中变得不再重要。传统的离线剪辑是指使用相对比较便宜、质量较低的设备使你的影片构造基本形成, 不必担心时间过长而使制作成本增加。离线剪辑的主要任务就是产生一份编辑单, 作为在线编辑重要的“说明书”。离线剪辑的结果并不是一个影片的完成版本, 在离线剪辑完成之后, 其余的操作必须到另外的系统上去进行。

在非线性编辑系统中, “离线剪辑”的含义有所变化, 指的是以低分辨率进行剪辑工作, 而“在线剪辑”指的是完成成品或以高质量进行编辑。现在, 这两个工作步骤可以在同一个非线性编辑系统中完成。图像可以先以低分辨率(草图质量)进行编辑, 当画面最终确定了之后再重新数字化, 届时以系统可提供的最高分辨率(高质量)进行“在线”编辑。

现有系统可以让制作者制作出一些复杂的数码效果、运动效果和数百种滤镜效果。文字和图像可以直接在非线性系统上创建或从其他应用软件和插件中导入。比如由 Adobe 公司 (www.adobe.com) 出品的 After-Effects 和 Photoshop, 这些软件可以将电视图像和电脑图形进行有机结合。复杂的 2D 和 3D 动画、多层画面也可以被制作出来并与原始画面合并在一起。可被导入非线性编辑系统的图文格式有很多, 比如 QuickTime、JPEG、TIFF 和 BMP。

最后, 你必须事先明确自己需要得到的影像质量档次, 这将成为你选

择不同非线性编辑系统的重要因素。你可能选择一个并非广播级的系统,但它已足够保证你的影片进行电影节展映所必需的质量档次。这个版本完全可以用于发行、宣传,更不要说做成一个多媒体文件进行网络传播,甚至是做成一个 QuickTime 格式的小电影。

磁转胶

“磁转胶”(video-to-film transfer)是指将记录在磁带介质上的素材转成胶片底片或拷贝。这样做最大的好处就是可以将电脑上制作的特效和文字标题效果直接转到胶片上面。这主要是一些影视市场的非主流制作群体所热衷的方法。一些独立电影人或是电视电影的制作者拍不起胶片电影,或者可能有其他原因让他们用录像带来拍摄,但是这些人却希望能够最终得到一个胶片版本,因为可能要去投一些电影节或者是在电影院播放。对于一些用胶片拍摄再用磁带剪辑的影片,可以直接将磁带剪辑的版本转成完整的电影版本(而不是再回到底片进行剪接),这样做可以省掉很多时间和成本。

随着技术的不断革新,磁转胶影片质量在不断地提高,转换的需求也在逐日递增,而且不再仅仅局限于短片,很多长片都希望运用这种技术。与此同时,磁带放映的质量也在迅速提高。在不远的将来,为了在电影院播放而将磁带转成胶片的做法将没有必要。然而,不可否认胶片和磁带本身还是有着很大的差别,如果想最终以胶片格式成片的话,最简单的办法还是采用胶片来拍摄。

系统

目前有很多“磁转胶”的设备系统,主要是以它们的复杂程度和成本来区分档次。目前这方面最好的一种设备是一种叫“胶片录制器”(film recorder)的系统。这种系统使用阴极射线管或激光将磁带上的图像高质量地录制到 35 毫米胶片上。用这种设备录制需要花很长的时间,一般每帧画面需要几秒左右的时间,而且花费也很大,每帧需要好几美元。

另外一种系统叫“电子束记录仪”(ERB, electron beam recorder),它使用电子束将每一幅磁带画面转换成红绿蓝三个画面,然后用彩色滤镜为这三个画面分别上色用来制作正常的底片。ERB 系统是由位于加州伯班克市的 Four Media Company (4MC) 完成的。索尼图像高清中心 (SPHDC, Sony Picture High Definition Center) 将 EBR 系统与高清晰度录像技术结合在一起使用。标清磁带被改进成高清并经过线数倍增器来增加分辨率。EBR 系统磁胶转换的花费从整部影片几百美元到一分钟几

百美元不等。

原始的磁转胶设备是显像管系统(kinescope)。这种系统使用高质量的彩色监视器以及一个特殊的电影摄像机,它每秒运行 23.976 帧(NTSC 制),快门 144°,可以将磁带上的图像创建成无闪烁的胶片图像。显像管系统是最实惠的转换设备,制作的效果也非常不错。

许多系统只能转换 16 毫米胶片或 35 毫米胶片中的一种。你需要作一些放大或剪裁来得到你想要的影片画面规格。我们的网站上罗列了一张比较详细的地址清单,在那里可以进行 NTSC 制录像转胶片或 PAL 制录像转胶片的过程。DigiEffects 公司网站(digieffect.com/frames/main/html)上提供了非常棒的技术指导。上面还有一个链接可以找到 Chris Athanas 写的“怎样将录像转成电影”的文章。

由于影片拍摄时的照明条件以及采用的录制格式是因人而异的,所以很难对每一次磁转胶的结果进行预测。测试是很关键的步骤。以下几点请大家注意:

- 你要知道将来影片播放的媒体的画面规格是 1:66, 1:78, 还是 1:85 或者其他? 你需要在拍摄之前搞清楚。
- 要明白录像上的摄影机移动拍摄镜头和其他一些运动镜头的效果可能在胶片上看起来不一样。
- 记住在每秒 29.97 帧的监视器上看起来不错的视觉效果在每秒 24 帧的监视器上看起来不一定好(至少是不一样)。
- 要特别注意声音的制式。最好用 DAT 录音机先将声音录制下来,使声音与画面分开,在后期制作过程中再合成上去。
- 你自己要估算清楚需要多少成本进行磁转胶。有些地方不会提供底片,只提供一份拷贝。

制片人 制作拷贝

制片人在后期制作的过程中扮演了相当重要的角色。他可以是积极的创作者、商业谈判者、决策者、调解者、具有独特见解者以及后期制作的推动者。他一般做以下这些事情:

- 与洗印室商谈所有后期制作的事宜,这应该在后期制作开始前完成。尽可能使整个后期制作在同一个洗印室内完成,洗印室会因此给你一个比较优惠的价格,这要比只在洗印室内做拍摄时的洗印和最后的配色的价格便宜很多。

- 如果有必要,制作人需要与特效制作公司商谈。
- 复查一下所有后期制作用到的花费(底片处理室、ADR、拟音、混音、离线剪辑、在线编辑、特效制作),检查每个部分的花费是否正确。
- 在导演对影片配光的过程中,制作人提供客观的意见并复查校正版本以保证质量。
- 帮助编写影片最后的演职员名单。对有贡献的人表示感谢并按照先后次序排列名单是一个很繁杂但非常重要的工作。
- 如果影片主创人员在后期制作中与底片处理室工作人员就影片发生争执,制片人会出面调解。有时调解可能很顺利,但有时也会比较棘手。洗印室可能会指出特效和色彩等方面的要求不能实现。要记住,人总免不了出差错。遗憾的是,洗印室工作人员有时不会特别负责地去实现你要的效果。对他们而言,你的影片只是他们接到的众多项目之一,但对你而言这部影片却绝对重要。所以,你要随时准备好为了你的影片质量而与他们不懈地交涉。

为影片的前途做打算

影片的后期制作一旦完成,制片人就需要开始考虑接下去的工作了。以下列出了一些在影片后期制作接近尾声的时候需要做的工作:

- 组织一些影片的内部观摩,放映对象是演职人员和影片投资者。
- 准备好给电影节和发行商的影片的全套材料。
- 确定几个主要电影节的投递截止日期。
- 确定需要多少份磁带拷贝以及哪些人需要。
- 列出一张有希望合作的发行商的名单,以便与他们联系。
- 写信感谢帮助你完成影片的商家、志愿者和重要人士。这是很容易去做成的事情,但是却能给别人留下比较好的印象,这样会有更多的人希望与你合作下一部影片。

本章要点

- 在切割胶片之前尽可能完成所有需要完成的工作,因为胶片一旦被切割就不能更改了。
- 除了一些简单的淡入淡出和叠化之外,每一个特效的制作都要经过很多次测试以保证最终达到导演要求的效果。
- 虽然配光师可以调节场景的亮度和色彩,但不可能改变记录在胶片上的影像。

我认为短片市场和以往一样良好,无论是故事性短片还是纪录性短片都正在受到越来越多电影节的欢迎。

——简

制片人 做一笔买卖

443

制作一部富有创造力的作品,那种美妙的感觉简直无与伦比。我们只是从一个简单的想法和画面起步,而现在则是一部完整的影视作品。你应该向你本人和所有参与这项工作的同仁表示祝贺。

问题是,接下来你该做什么呢? 让我们先回到开头,看看当初是什么原因促使你决定投拍这部影片。也许你是为了成为一名制片人或导演而必须去创造某些东西;也许你只是为了积累一些经验;或者也可能是因为某些有意味的画面长期在你的脑海中萦绕不去;或许你有着用视觉媒体去表达一些东西的冲动;也许有位供职于企业的赞助人或某个以普及教育为目的的社会机构为你的作品提供了资金支持……总之,无论是以何种方式,你毕竟已经完成了你的作品,并正在筹备下一部。

《特鲁曼》使我得到了业界的认可,这正是我所想要达到的目的。除了让我过了一把拍片的瘾之外,我还希望把《特鲁曼》的拍摄经历写进我的简历,证明我能够拍电影,能够做导演,知道怎样把摄像机放在合适的位置上,怎样去制作一些有意思的东西。我做得还算不赖,不费吹灰之力就找到了经理人和经纪人,这简直让我高兴坏了。从这个意义上说,《特鲁曼》对我是一次满足,并且也圆满地达到了目标。同时,我也成功地发行了这部片子,这使我走上了专业的

道路。这部片子现在已经赚到了一些钱,不过它只是一部 10 分钟的短片。

——霍华德

你大概这样想过,有一个先在的观众群或市场,它能使你的作品最终赢得商业的回报。当然这不一定是你努力工作的唯一原因,但你确实希望人们能够看到你的作品,而且最好是他们都能为此而买票观看。一部不与观众见面的片子就像一棵在森林中倒下的树一样寂静无声。

追求商业利润并不一定败坏你作品严肃的艺术性。如果人们买票看你的作品,就是对你的一种肯定。此外,它还能让你筹资拍其他的作品变得更容易一些。记住,现在你已经和一些投资者有了业务关系,他们可能并不指望从你的第一部片子中收回本钱,但是还清账单将有助于提高你的信誉,并且还可能为你的将来赢得更多的投资。

444

每一位影视制作人都希望自己的构思和想法能够与尽可能多的人分享。每一位艺术家也都希望自己的作品被展示出来,但不同的影视作品与观众有着各不相同的相互关系。大多数艺术品的欣赏是一对一的方式,就像我们和书籍、诗歌、绘画的关系一样,是一种私下的交流。虽然不同的观赏者对同一幅绘画作品会产生相似的反应,但这种反应仍然是个体性的,而不是群体性的。

影视作品最为与众不同的地方就在于它的感染力更多来自于群体性的观赏方式。观众能够与作品产生共鸣,影视作品的群体性观赏为观众提供了群体性的宣泄。这种情况在观看喜剧片时表现得最为典型。笑声总是极富感染力的,一个观众与其他观众的共鸣不仅表现在不约而同的笑声上,也表现在贯穿于对影片的那些千变万化的情感体验中。

影视作品见诸于观众的“放映”是其存在的关键环节。如果你的目标是让观众看到你的作品,你就需要有一个详尽的方法来赢得观众。换句话说,就是需要一个周密的市场和发行计划。

尽早行动

如果你关注作品发行方面的问题,我们建议你在前期制作时就应进行调查研究。与尽可能多的发行商沟通交流会谈(我们的网址上提供有部分发行商的名单)。在作品开拍前就应与发行商取得联系,把尽可能早地找到发行商看成作品制片的开端,这能使你真切地感受到未来作品的市场潜力。举例来说,假设你正在筹拍一部有关西北部森林面积减少问

题的纪录片,发行商就会告诉你,市场上这类题材是否已经饱和,如果的确已经饱和,那么你的作品是否能提出一种前人未曾涉及过的新鲜视点?

确保你已安排好人在影片拍摄的实际场景中拍摄专业剧照(黑白或彩色的)即使不能拍摄所有的制作场面,也应选择一两个包括全部主要演员在内的重要场景进行拍摄。照片的质量必须可靠,可供冲洗放大,以备用于制作影片海报、新闻宣传照,或在互联网上发布,还有就是用来印制录像带封面。

在你的预算中单列出发行费用 如果你决定不作一般的商业发行,这部分资金则可以用作参加电影节展映的费用,特别是为不同电影节而印制备用拷贝和进行配音的费用(参加影展的花费通常会让制作人感到惊讶不已)。

考虑在地方媒体上宣传你的作品 在地方媒体上,你的作品内容可能会有一定的新闻价值,甚至会引来争议。一部有关当地河流遭受污染的纪录片可能引起当地新闻界的关注。我们的学生有许多就来自小城市,他们懂得如何让自己成为人们关注的焦点。例如有这样一则新闻报道——“地方媒体英雄向好莱坞迈出第一步”,像这类文章就可以用来做你宣传资料的基础(此章后面会有介绍)。可在制作前期阶段就准备好故事梗概、演职员简介、作品背景介绍等等。如果有一些关于作品的图像资料则更好,但没有也没多大关系。

开拍前就筹备销售 这一前期制作阶段的准备工作能使你的作品更快地找到观众。无论如何,这些努力都能帮助你将自己的影片推向电影节。

市 场

有以下六种基本的市场概念:

- 影院
- 非影院
- 展映
- 电视(有线电视网)
- 录像带
- 互联网

本章前半部分仅涉及美国和加拿大市场,也就是所谓的“国内市场”部分,有关海外发行的内容,在本章的后半部分进行简单介绍。

影院

短片在影院内放映的可能性很小。曾经有一段时间,人们在放映故

事片前插入放映一段短片、动画片或新闻片来吸引观众,但目前,广告片和预告片成了这个时段的主角。

有人尝试以一部故事片的形式发行一系列短片集锦,如把一些获奖的动画短片组合成一部较长的影片(《动画之旅》),这的确获得了成功。但如果在故事短片上也依葫芦画瓢地这样做,恐怕就不会再有同样的成功。过去还有过用三四个短片组成一部标准长度的影片的例子(《纽约故事》、黑泽明的《梦》、《华丽的咏叹调》),这些片子就如同系列剧一样。

非影院

对短片和录像带而言,最丰富的国内市场以及潜在的最有利可图的市场是非影院市场。非影院的消费者往往是一些社会团体,他们把影视作品作为培训和教育的手段。比如,中学九年级的生物老师就往往会购买影视作品来作为课堂教学的补充。非影院市场的发行商提供故事类和纪实类的影片和录像带:故事片、纪录片、动画片和实验片。在这类市场中,一部影片获得成功的基本要素就是它的主题能够满足某些特定的宣传教育的要求。

这就涵盖了广泛的主题。如果想知道你的作品是否适应市场,最好的办法就是把它交给你所信赖的非影院发行商(参见附录)进行市场评估。同时,你自己还要学会观察哪一类作品在市场上比较受欢迎。有一点必须牢记,就是在非影院市场上纪录片占据主导地位。因为它们都是对真实事件的客观记录,有着显著的教育意义,既可作为历史教材,又可作为行为典范。

对于虚构类作品,不论是故事片、动画片还是实验片,都不会直接表现出教育的作用,而一定是其中所蕴涵的某些主题具有教育意义,因为故事一般会涉及道德伦理方面的问题。在故事片当中,不论它是实景拍摄的还是动画片,往往能提供关于人类行为的种种隐喻。如果影片内容在探讨人类关系本质方面有一定深刻性,那么它就可以被视为一种教育的范例,从而使该片在非影院市场中获得长久持续的生命力。

恰当的内容是一部影片在非影院市场得以畅销的真正决定因素。如果你希望影片发行成功,你的作品就必须满足某些图书馆或学校的购买需求。因为,在我们这个国家中,只有它们才是影视短片的主要购买者。短片市场主要就是面向教育的,问题是你能够向图书馆或学校推销你的作品吗?如果你的作品只是一部不错的艺术片,就很可能没有任何发行机会。也许有些发行商会想起来看看它,但最终很快就会无人问津了。有时海外市场会稍有不同,因为短片的生命力更长,海外观众可能从更多

的角度来欣赏你的作品,也可能把影片再次卖给其他国家的电视台。

现在《特鲁曼》已经赚了一些钱,也许有一天我会收回全部成本,也许我要等上20年,但是现在我只能在这儿收回500美元,在那儿再收回500美元,这本身就已经很棒了,过去我可不敢指望这样。学校和图书室的经费都很有限。如果他们只肯花19美元买朱迪·嘉兰的《绿野仙踪》,那么又有什么理由让他们再花75美元去买10分钟的《特鲁曼》呢?这就是教育市场的现状,它的资源有限,好莱坞已经用大量价格极为便宜的录像带占领了整个市场。

——霍华德

非影院市场一般包含四个基本组成部分:教育机构市场、社会团体市场、机构培训市场和医疗保健市场。其中教育机构市场又可划分为:从幼儿园到12年级(K-12)、从大专院校到研究生院(高等教育)。

教育机构市场

K-12 K-12^①市场所提供的潜在观众群包括有超过十万所学校和大约五千五百万名学生。老师们使用录像带作为课堂讲授与课程计划的补充,他们对于作品的形式和内容都有独特的评判标准。影视手段正在课堂教学中被广泛运用。事实上,全美90%以上的教室里至少安放有一台录像机。是否需要购买影视作品一般由教师、校长、图书管理员和资料采购员来作决定。如果你想为这个市场制作或改编影片,有以下几方面的内容需要考虑:

1. 课程设置 作品必须直接为老师的课堂教学服务,有益于课程讲授。美国很多州都颁布了各类学校的课程纲要,你不妨致电州教育部门以获得课程纲要的副本(有关这方面的信息可以从该州的网址上查到,也可以在网输入“课程”一词进行检索)。

2. 教育经费 每年联邦政府都向青年教育援助项目拨款。这些经费支持一系列项目,其中就有媒体装备的费用。过去,影视教育内容大多集中于伤害预防、艾滋病知识、预防暴力、维护自尊、多元化文化等方面的主题。如果想获得更多这方面的信息,请和美国教育部联系。

3. 节目长度 一节课的时间通常是45~50分钟,所以理想的作品长度应该是15~20分钟,至多不超过30分钟。

^① K-12,意即从幼儿园到中学的12个年级,属于初、中级教育——译者注。

4. 恰当的内容 学校一般是倾向严谨和保守的,有一点非常重要,就是用于课堂教育的作品必须注意反映文化的多元性、种族的多样性及性别平等,一定不要涉及污秽、裸体、性暗示、暴力、种族歧视等内容。所以,建议你采取一种均衡的政治视角。

5. 教师的指导 针对教育市场的作品必须与教师的指导相配合。课堂讨论和行为指导将有助于教师把作品内容融入自己的教学计划。这可以表现为以下几种方式——在课堂上列出作品梗概,归纳出一些行为指导建议或是列出课堂讨论的主题等。你的发行商会帮你做好这方面的工作。

在面向学校这个市场的教育类节目发行商中,占主导地位的15到20家发行商都是通过直接邮寄、电讯、印刷广告、销售代表、会议展览、网络和买主进行联系的。有关这个市场的商业刊物有《学校图书馆期刊》、《媒体与方法》、《课程管理》、《T. H. E. 杂志》、《科技手册与电影》。这些杂志在互联网上都有各自的网址。

高等教育 这个市场包括七千多所教育机构,它们大多数是二至四年制的大专院校,所能形成的市场潜力无法与一般教育市场相提并论。与初、中级学校为主体的一般教育市场相比,预算的削减使大专院校的购买力受到很大限制,并且这个市场也比一般教育市场更为分散。在如何授课方面,大学教授与系主任通常比中学老师拥有更多的自主权,一般是他们自己决定如何购买教科书或选择其他的教学手段。就一般情况而言,录像带只是被用作课堂教学的辅助手段,而很少用来传授核心的教学内容。

在中学市场中潜力巨大的录像带销售在大专院校市场中也有着潜在的转机,大专院校的市场正在向初、中级学校市场靠拢。

除了《学校图书馆期刊》之外,没有什么为高等教育影像媒介买主提供资讯的商业杂志,这一点与初、中级教育市场有着明显的不同。

社会团体市场

图书馆 美国大约有16000家公共图书馆,其中四分之三拥有录像带收藏。图书馆的购买内容正反映了读者的兴趣所在,因为读者是图书馆的衣食父母。目前各州政府和地方对预算的削减已经伤及了图书馆的购买力。在没有得到建立影像资料库授权的情况下,许多图书馆已经不再购买影像资料了。大多数传统的非影院发行商已不再直接面向图书馆市场,而是花费更多精力去依靠像“贝克 & 泰勒”(Baker & Taylor)、“英格拉姆”(Ingram)——两家都建立在互联网上——这样的批发商作发行。

一般由图书馆负责人来作出购买决定。大多数图书馆的影像资料收藏都包括各种不同类型的故事片和目录索引,也有小部分高质量的纪录片和教育类节目。在一些手册类书籍和商业杂志中,你能找到向图书馆市场进行影视作品销售的诀窍,如《图书馆杂志》、《影像收藏》、《影像资料租借指南》等。以上资料均可从网上查询。

社区和宗教团体 像教堂、家长教师联谊会(PTA)等社区与宗教组织也购买有关影像资料,用于星期日学校^①、课外活动、行为辅导与咨询以及各种研讨小组的活动。这些组织通常购买普及性的节目,着重于行为指导方面的主题,比如有关伤害预防、个人操守等内容。对于这个市场,发行商一般通过邮寄或是电子商务方式进行发行,采取零售和批发两种方式。

监狱 监狱也购买录像带。许多监狱的囚犯希望通过学习相关课程获得高中与大学的同等学历。同时,影像资料也可用作咨询和治疗方面。

机构培训市场 公司花费在员工培训和发展项目上的资金通常数以亿计,在购买书籍、影像资料、计算机课程软件和其他先期包装的培训产品方面投入的经费高达近 20 亿美元(1994 年的统计)。其中,影像资料是最常用的信息传播工具。许多公司都使用影像资料对员工进行激励,完善他们的业务技能。与学校市场相比,即使在财政困难时期,这个市场的购买力也没有受到多大程度的抑制。在公司之间激烈的商业竞争中,训练有素和信息灵通的员工往往就是最有价值的资源之一,而有关公司培训方面的影像或其他各种媒介资料也都是物有所值的资源。

在大公司里,掌管员工发展(人力资源部或培训部)的部门负责人决定是否购买影像资料。而在小公司里,这种权力为总裁或一个职位较高的经理所执掌。各公司要么直接从发行商处购买,要么从“贝克 & 泰勒”这样的批发商处购买。这个领域中最有实力的发行机构有:CRM 培训机构(CRM Learning)、布朗查培训与发展组织(Blanchard Training)、影像艺术公司(Video Arts)等。在公司竞争力方面,另有两个最权威的信息来源,它们是美国培训与发展联合会(www.astd.org)和《培训杂志》。

医疗保健市场 医院、康复保健中心以及像 EMS 一类急救服务机构和警力部门也被看作机构培训市场的一个重要组成部分,不过它们对节目内容有着非常特殊的要求。不断发展变化的医疗保健业要求为病人和医疗保健从业人员持续不断地提供有关美国职业安全与健康组织(OS-

① 又称主日学校,指星期日对儿童进行宗教教育的学校——译者注。

HA, American Occupational Security and Health Academy) 管理条例、保健操作规程和法规等方面的最新信息。医疗保健信息是非影院市场发行中的一个显著增长点。

全美有六千五百多家医院和五百多家健康维护机构(HMO, Health Maintenance Organization)需要为本行业的职业培训购买有实用价值的保健影像资料。心理与精神保健机构也需要购买相关影像资料。这个市场的发行商有两大类:一类如《美国护士学刊》和 Medcom-Trainex 公司,具有较高的专业技术性;另一类如 AIMS Media 公司、Pyramid 公司和 Fanlight 公司,它们发行的作品涉及范围更为广泛,从专业医疗保健技术到大众普遍关心的疾病治疗保健知识(如自闭症、智障、极限体能、心理学等方面的知识)。这些公司也面向教育市场和社会团体市场发行产品。

展映

展映(exhibition)是一个涉及宽泛含义的名词,它指那些供影视制作人向观众展示他们作品的机会,包括以下一些具体方式:

- 国家级电影节(国内和国外)
- 博物馆展映
- 民族团体
- 电影学院电影节
- 学校和社区团体

不同的影视展示会有各自不同的目的,它们能为影视制作人提供许多掌握观众对作品的反馈的机会,优秀的作品可以借此得到社会的肯定和奖励,并且也包含获取经济回报的可能,最重要的是,它们为影视制作者提供了难得的使作品能够公诸于众的机会。

国家级电影节

电影节既是一个让观众分享你作品的绝佳机会,同时它也使普通大众能够欣赏到最新的影视作品。对发行商而言,这还是一个发现新作品的好时机。它能为影视制作者提供与观众见面的难得机会,使这些作品得以接触到除了你的朋友和亲眷以外的更为广泛和更具鉴赏力的观众。从观众对作品的不同评价中,你必定会受益匪浅(使自己更具创造力)。而一部作品在不同的场合,完全可能引起截然不同的反应,这就是你为什么要尽可能参加更多电影节的原因。

这类电影节共有几百个,在本书最后的附录中我们开列了一些重要的、历史悠久的、参展者众多的电影节,也开列了一些与电影节相关的重要书目信息。“纽约独立影视制作者协会”(AIVF, Association of Inde-

pendent Video and Filmmakers in New York City)在其每月发行的刊物《独立制作》中也列有相关的内容。位于旧金山的电影艺术基金会也有一本类似的刊物,名为《影片发行》。

电影节如雨后春笋般出现在各地,圣何塞(美国城市)就又有了一个新电影节。我最近去科罗拉多州斯普林斯市参加了一个名为“落基山脉(Rocky Mountains)妇女电影节”的影展,这已经是第五届了。几个月后,我还要去路易斯维尔(美国肯塔基州北部城市)做当地一个电影节的评委。我相信还会有很多人在一些更小的社区内创办电影节,为影视作品提供一个展示自己的舞台。我认为这一趋势还将持续下去。

——简

许多电影节是竞赛性质或是设有竞赛单元的,在竞赛单元中通常设有荣誉或现金奖励。从各类电影节中获得的奖项有助于提升你在电影界的地位,使你作为一名制片人和导演不仅可以获得更多创作的机会,而且也能借此树立你的个人品牌(如果你想招徕更多发行商对你的关注,那么这一点就显得异乎寻常地有效)。在未来的制作活动中,当你需要筹集资金和申请资助时,这一品牌效应就会发挥出应有的作用。

现在每年都有新的电影节出现。规模比较大的电影节有:圣丹斯电影节(Sundance Film Festival,美国)、泰莱瑞德独立电影节(Telluride Indiefest,美国)、纽约电影节(New York Film Festival,美国)、旧金山国际电影节(San Francisco International Film Festival,美国)、蒙特利尔世界电影节(Montreal World Film Festival,加拿大)、多伦多国际电影节(Toronto International Film Festival,加拿大)、柏林国际电影节(Berlin International Film Festival,德国)、戛纳国际电影节(Cannes International Film Festival,法国)、奥伯豪森国际短片电影节(Oberhausen International Short Film Festival,德国)。

其他值得注意的电影节还有:汉普顿国际电影节(Hamptons International Film Festival,美国)、楠塔基特电影节(Nantucket Film Festival,美国)、克莱蒙-费朗电影节(Clermont-Ferrand,法国)、洛杉矶独立电影节(Los Angeles Independent Film Festival,美国)、诗兰丹斯电影节(Slamdance)、国际短片电影节(Shorts International Film Festival)。对于纪录片而言,温泉城纪录片电影节(Hot Springs Documentary Film Festival)、玛格

丽特·米德电影电视节(Margaret Mead Film and Video Festival)以及日本山形国际纪录片电影节(Yamagata International Documentary Film Festival)都是著名电影节中的一些。独立纪录片协会(IDA, Independent Documentary Association)是一个出色的支持纪录片创作的组织,他们自己还设立了纪录片竞赛奖和大卫·沃尔泊(David L. Wolper)学生作品竞赛奖。

专题性电影节

如果你的作品关注的是某一专门领域,也可能会有一个或多个与之内容相适应的电影节。你会找到各种特定主题的电影节,如:拉丁美洲人主题、美洲原驻民主题、同性恋主题、犹太人主题、亚裔美国人主题以及地下电影、实验电影、数字艺术作品电影节等等。这类表现特定主题的专题性电影节数量众多,这里只列举以下三个作为代表:旧金山国际同性恋电影节(San Francisco International Lesbian & Gay Film Festival)、犹太人电影节(Jewish Film Festival)、美洲土著人电影电视节(Native American Film and Video Festival)。

申请

绝大多数电影节的信息都可在互联网上找到,有的申请文件可以直接从网上下载打印。一般电影节的报名费大约都在20~50美元之间。虽然平均起来每个人的报名费并不多,你还是应该把参加电影节的收益和提交作品的花费进行比较,权衡考虑。电影节报名通常还会要求申报以下一系列材料:作品的录像带副本或者合成拷贝(如果是电影作品的话)、剧情梗概、演职员表、完成时间表(如最迟于何时完成)、作品长度的限制(短片片长为40分钟),有的电影节还会要求你提交宣传资料。

“电影节游戏”是昂贵的。你必须有所选择,办法之一就是翻阅《独立制作》(The Independent)杂志,那上面列有全世界各地所有的电影节,并且能告诉你它们需要什么样的影片,对哪一类影片有兴趣。

——霍华德

博物馆展映

一些博物馆会定期放映那些新入行的影视艺术家的作品。这类影展的声誉较好,是一个让发行商和买主看到新人作品的最好时机。

种族团体

如果你的作品涉及到种族方面的问题,不妨去研究一下种族团体的情况,说不定有些民族团体正在为某一讨论议题寻找影像资料。

电影学院电影节

所有的电影学院都会举办年度影展来放映学生作品。这种电影节是一种机会,它由你所在的学校举办,也能被业界人士看见。如果你的学校位于大城市附近,一些发行商、经纪人和业界的专业人士就会来参加活动,并结识你们这些未来的影视新秀。

学校和社区团体

包括教会、工会、地方单位、企业和各种青年组织。

围绕《午餐奇遇》一片发生了许许多多事情,其中最让我感到满足的是,一些学校和其他的教育机构以及像童子军女子队部这样的社团来向我索要这部影片,因为他们想借用影片来进行种族关系研讨活动。对我而言,拍摄这部影片的意图正在于用视听手段表达我对这一问题的看法。这部影片正在被用于教育目的,这是对我工作的最大肯定。

——亚当

453

电视

电视过去被看作是播放短片的最自然的渠道之一,但现在情况已有不同。过去,像 HBO、Showtime、A&E、Bravo 和 MTV 这样的地区频道和有线电视网都辟有播放短片的时段。现在 A&E 已经不再播放短片了。不过也还有另外一些播放的机会,如 Nickelodeon 电视台就设置了一个动画部,为年轻动画人创作独特风格和内容的动画片提供了机会。近年来,独立电影频道和科幻频道也开设了短片节目。科幻频道甚至专门开设了一个时段,向观众介绍某些已播出影片的制作者的情况。

媒介在不断地发展,光纤技术的进步为电视业带来了一场革命。有线电视的发展真可谓是遍地开花、一片繁荣,五百多个已开通的电视频道为人们提供了无穷的机会。毫无疑问,这些电视网对原创性作品的需求将大大增加。不过影视短片在这场大变革中究竟扮演着怎样的角色,目前我们尚无法预测。

我们的一句名言是“把片子卖给有线电视,那里最有利可图”。但是现在想把片子卖给 HBO、Showtime 或 A&E 却越来越难了。他们都停办了短片节目,就算他们买的话,开价也很低。如果短片离开了电视市场,你的那些 10 分钟长短的作品又将何以置之? 这个长度的

片子不值得在它前后插入贴片广告,也不会给商家带来任何知名度,总之就不值得做任何形式的广告。这使得短片市场已经面临全面的萎缩。

——霍华德

录像带

我们很难在自己家附近的录像带出租店找到短片的录像带,只是在大城市的某些特色影像店可能会有所发现。这种录像带通常是自办发行,制作人必须自己付钱买录像带、作转录加工、对作品进行包装,然后挨家挨户地向商家进行推销。

一旦你有了一英寸磁带母带,你就可以以非常低廉的价格制作配音版本。如果你有一个发行商,你的录像带盒子就会得到一幅不错的封面。但我要提醒大家的是,翻录和包装的开销也会抵消收益。

——霍华德

454

互联网

互联网正在日益成为新兴的大众传媒,但它的经济模式却迥异于广播电视等其他大众媒体。一方面,互联网的窄播方式和它对受众播出的针对性,为一些个人和组织提供了大量发布信息和观点的机会;另一方面,成千上万众声喧哗的各色网站都在竭力争夺着受众,它们如何才能吸引到足够的受众群以便应付节目制作和进行“网络广播”的成本需求,尤其是制作网络电视的成本需求,这是一个目前还没有弄清眉目的问题。

有证据表明,到2010年电视和电脑将有可能合二为一,这种融合对节目制作的影响和冲击将是巨大的,那时,无数的“频道”不再以线性方式排列,人们将各取所需地选择自己想要的节目。

从某种程度上说,这种情况在今天已经成为一种现实。当今的互联网已经具备了传输音频和视频信号的能力,只要点击一下鼠标,或者用另外一种说法,只要输入一个“命令”,就可以轻易地做到这一点。然而,由于普通电话线路还无法传输优质视频信号,因此信号传输的质量还存在一些问题。随着网络高速联接技术的日益普及,优质视频的传输也越来越多地变成一种现实。

即使使用宽带联接技术,也依然存在着问题。大多数用户都是通过

个人电脑与互联网联接的,对于观看有一定长度的影像作品而言,这显然不是一个理想的收视环境。因为,坐在 PC 机前观看节目的人,往往处于一种积极主动的收视状态,而与此相比,坐在沙发上看电视的人则显得被动多了。

互联网用户今天都在看些什么呢?为了应对前面提到的那些问题,你的影像作品内容应该是独特(不适合在其他媒体上播放)和短小精悍的。影视短片和动画短片就是最适合这种类型的片种,在互联网上的相关网站,像 AtomFilms. com, Hollywood. com, Warnerbros. com, reelshot. com, nibblebox. com 上面,这些作品正越来越受到欢迎。短片除了拥有技术和社会学意义(就像前面提到的 PC 机所具有的主动收视环境)上的优势之外,也特别适合在影院进行“有针对性”的放映,这样往往会赢得大量的观众。互联网广播的经济运行模式仍然处于成长过程中,但有一点是毫无疑问的,这就是一种经过革新的节目播出方式将在其中占有一席之地,而影视短片正是一种最适合的类型。

通过网络获利是比较困难的。所以,制作者应该清醒地意识到向网络出卖版权可能不利于向其他渠道的销售。教育市场和电视台更倾向于仍然保留有网络版权的作品。

国外市场

和美国不同的是,欧洲和其他国家的人们通常会把短片看作一种艺术形式。美国、加拿大制作的影片要想在欧洲和其他国家的市场获得青睐,必须通过视觉影像而非对话取胜。喜剧的销路并不是很好,因为幽默通常反映了一个国家中人们的情感。

从制作者的角度看,国外市场更富创造性。BBC 的下午时段播出的戏剧类短片,学生们可以在学校的课堂上观看,播放完毕后,在课上讨论该片的语言技巧,利用它进行社会研究、小组活动或其他相关的活动。BBC 也加入了自己的教学指导,使节目成为一个更好的教学内容。这种方法行之有效的,BBC 已在晚间黄金时段播放类似的短片。

国外发行计划中也要涉及字幕问题。有些发行商安排在当地做字幕,有的则在合同中要求你要交一份字幕印件,还有的要求制作人提供有字幕的完整版节目。

随着新的有线电视台和卫星电视台在欧洲、中东、亚洲、拉美的建立,国外市场处于增长状态。你要尽力和尽可能多地和国外发行商进行商谈。

发行的选择

自主发行

第一个选择是自主发行,这个做法的主要优势在于没有人比你自己更在意你的作品。自主发行就没有休息日可言,是一项繁忙的工作,需要进行策略思考,客观现实地分析电影电视市场、经费、专业方法等,更重要的是要求你真诚地完成整个过程,进行大量的自我推销。通常情况下,发行是制片工作的自然延伸,只有经过了发行才能使这一制作过程连成环形整体。

此工作的另一个优点便是,在筹备阶段你便可以有机会与你的目标受众团体或个体进行交流。如果你找到了使你的作品得以在机构和个人面前展示的机会,这就为你省下了一笔可观的发行费。发行商通常保留净销售的75%来覆盖成本和利润,然后付给制作人余下的25%。

SAG走的就是商业化的路线。我付完演员的酬劳,然后购买了音乐的版权,现在影片归我所有了。我自己做发行,决定下一步该怎么走。我得到了很多来自社会团体的订单,所以我是对发行商不感兴趣的。

——亚当

自主发行有利于提高你的声誉。要和对独立制作感兴趣的人建立良好的人际关系网。以下是自主发行的基本步骤:

- 根据你的作品评估市场
- 评估你所需的花费
- 获得可以被利用的评论
- 在电影节中尽力宣传
- 拍摄剧照
- 做一个视频母带和50个拷贝
- 为录像带做一个封面
- 为你的作品定一个现实的价格
- 获得合适的邮寄名单
- 制作一份宣传小册子
- 建立一个接受和发布指令的系统
- 体现专业性

发行商

你也可以为你的作品找一个发行商。大多数电影电视制作人更愿把时间花在制作上,而请对市场更专业的发行商来完成发行这项重要的工作。

因为《镜子,镜子》是有关妇女问题的,所以我接洽“妇女制片”(Women Make Movies)来完成发行工作。我先给她们寄了盘带子,她们非常感兴趣,我感到片子的主题是她们要找的类型,她们可能会从邮寄名单中为我找到更多观众,所以决定和她们面谈。

我与她们商谈为《镜子,镜子》一片作单页传单发行,即他们出资以特别邮递的方式发行。在1990年秋季我和她们签约,她们拥有了影片的非影院播放权。1992年冬,我将该片送至伦敦举办的 Jane Balfour 国际非影院类及外语电视类电影节参展。

由于我保留了国内电视放映权,该片进入了播放纪录片的 PBS 专业播放独立电影的 POV 系列,在1991年的夏季播出。我的影片与其他四部短片一起入选了90分钟的节目。遗憾的是该片只播放了一次,而且这份协议还致使我在那年年末合约到期之前都无法对影片进行其他的市场营销。

我觉得非影院发行这块做得非常漂亮。我没有想到它能收回版税成本,但它的确卖出了大概80份拷贝,租赁的数量是卖出的四倍。这个电影电视的租赁时代是我喜欢的世道。

——简

接洽发行商

许多发行商擅长于国内外市场的短片领域。在接洽发行商前,向他们索要资料简历,先对他们作一下研究。

在寻找发行商前,我总是先参加几个电影节看看观众对影片的反应。获得别人认可的影片,相对而言更容易找到发行商。这会更具市场效应。

——简

确定发行商是否适合你的方法是,举行一个会议对以下问题进行征询。

普通发行

1. 你们公司的市场目标是什么？
 - 非影院
 - 影院
 - 录像市场
 - 电视
 - 国外/国内
2. 哪个市场做得更为成功？
3. 当前技术是如何影响市场的？
4. 你们的目录中,发行成功的短片有哪些？
5. 你们有宣传人员吗？制作人是否介入市场发行计划？
6. 什么样的主题更有市场、更有销路？你们现在是否在寻找什么特别类型的影片？
 - 故事片
 - 纪录片
 - 动画片
 - 技能教学片
 - 体育
 - 艺术
 - 商业和工业
 - 健康科学
 - 普及化教学片
7. 你们最擅长的片长是多少？片长是否和市场效益有直接关系？面对特定的市场,是否有一个理想的长度？
8. 你们是否为绝大多数客户处理非影院和电视播映权？
9. 电视市场是否有很多的潜力？
10. 你们是否利用电影节进行影片推销？
11. 你们如何使用预览拷贝？
12. 是否有电影制作者有意与你们洽谈新项目？你们是否会针对他们的特殊问题给发行提供建议？
13. 你们对影视制作人提供哪些有别于其他竞争者的帮助？
14. 你们是否承担中间底片、一英寸磁带等相关费用？
15. 你们使用基于电影市场的版税等级吗？是一次付清还是分期付款？是否基于电影出租和销售费用？

16. 你们有哪些优势?
17. 通常完成一部短片的发行需要多长时间?
18. 胶片和录像带,你们更欢迎哪种形式?
19. 你们需要影片制作者提供哪些材料?

国外发行

1. 你们是否接洽电影电视的国外版权?
2. 你们对国外市场(影院、非影院、电视、录像带市场)的熟悉程度有多少?
3. 你们集中关注哪个市场?
4. 国外的哪些电影节最为重要?
5. 你参与哪些电影市场?(戛纳还是柏林?)
6. 你们公司是否有销售代理人或国外发行商?
7. 如今国外最强劲的短片市场是哪些?

有关这些问题的回答将有助于你决定雇佣哪个发行商。大多数的发行合同是大同小异的,你们的决定大多会基于公司领导者的看法和他们处理类似作品的惯例以及你的反馈意见。将发行商给你的合同递交一份给一名娱乐业的律师。你需要懂得一次付清和分期付款之间的区别。律师将帮助你明白营利机构和公益机构之间的区别。本书附录中有关于合同方面的相关书目。

为你的短片做市场定位

你的发行商将决定如何出售你的作品,询问一下有望成为你发行商的人,他们会如何为你的作品做市场定位。市场就意味着推销,你作品的优势在哪儿?要给买主一个购买和租赁你作品的理由。你自己的想法将有助于发行商制定一个成功的市场推广方案。一个完善的市场计划将有助于未来的收获。

宣传品

你可以通过一套宣传品作自我推销。它将向公众和未来的发行商展示你的作品,获得可能的放映机会。这方面的内容包括:

封面

- 片名
- 电影或录像带的时间长度或类型(喜剧/戏剧……)
- 你的名字
- 联系地址

内容

- 拍摄过程的黑白照
- 影片剧照
- 你的履历和电话号码
- 作品的详细介绍
- 评论和片断
- 有关荣誉
- 用于国外市场的副本

导演 宣传

最佳的营销工具便是影片本身。导演是向公众推荐影片和拉拢观众群的最佳人选。赞扬声和电影奖项的获得以及最终发行的成功都是基于影片的质量和你的销售能力。

学生们花费大量的时间和精力制作影片，片子却很可能看起来非常琐碎没有中心。《午餐奇遇》之所以获得成功是因为这是一部简单而又有精彩故事的影片，而且故事又是以很好的电影方式讲的。

——简

此章最后是《特鲁曼》、《镜子，镜子》和《午餐奇遇》的制作者讲述他们作品成功发行的故事。

《特鲁曼》

《特鲁曼》在多个电影节上取得荣誉，但“电影节游戏”也是昂贵的。每张剧照是 25~50 美元，你还必须提交录像带。如果你有发行商的话，发行商就可以为你制作一英寸视频母带，可以以极低的价钱为你配音，而且还会付给你盈利的那部分。发行商的协助有利于你完成配音和制作封面的工作。

《独立制作》杂志上列有所有的电影节，也列有各种电影节感兴趣和正在寻找的电影类型。即便你精挑细选，你还是能挑中一年内的 25 个电影节。我提交影片的电影节是我的发行商 Direct Cinema 推荐的，他们说参加这个电影节有利于进军教育市场。该片获得

Princess Grace 基金会奖、华纳兄弟电影奖,并成为学生学院奖区域优胜者。它在圣丹斯电影节上放映,被美国图书馆协会评为 1992 年全美十大最佳儿童片之一,并成为 1992 年票房最高的儿童片之一。

参与短片合同的全过程本身就是一个学习的过程。因为有关短片的市场和供求关系都是与众不同的。在发行过程中第一件让我感到吃惊的事是你自己要负担中间底片的费用,他们不会从你的原始底片中制作拷贝,因为这是你的影片,你拥有它。即便是对一个 10 分钟的短片来说,这笔开销也是巨大的,大约是 3000 美元。你头一年的影片收益都花到中间底片制作中去了,还有录像带、配音的花费,你都得自己掏钱。

经过几年到现在我终于开始盈利了,尽管这部影片已经让发行商大大地赚了一笔。对一部 10 分钟的短片而言,这已经很不错了。一年前我还把它看作美国十大儿童短片之一,但之后我只想让它赢利就是了,我以前从没有奢望能够回收成本。教育市场是短片的唯一市场,我从来未曾想过我的电影会有教育用途,但是学校常常在雨天里放我的片子以娱乐孩子们。这也正是我想要的,效果非常不错。

影片只有 10 分钟,这个长度正好适合学校的孩子进行短暂的娱乐,而且这是一部“常青”的影片,这是它之所以吸引人的地方之一。“常青”意味着永不过时,它是有关穿着跑鞋在体育馆活动的孩子们的故事。我的意思是这个主题从未过时,所以这对学校来说非常有吸引力,尽管它并不具有直接的教育意义,但在图书馆中存放 20 年也没有问题。这就是发行商要找的影片,和教育市场直接相关的影片。我能把它卖给学校或者图书馆么?

我听过关于该片的一些令我迷惑和惊讶的传闻,因为我不知道是真是假。该片在纽约大学放映效果甚佳,之后就开始发行了。我甚至还蒙在鼓里。人们口口相传,传阅该片。两年后,有朋友转告我说,他的一个曾在西海岸做过几年初级经纪人的朋友告诉他,“这部影片在好莱坞正热映呢。人人争相观看,拷贝少之又少,我都拿不到一个。听说是个纽约大学的学生拍的,你认识这个人么? 电影是讲一个小孩爬绳索的。”

而我对此一无所知。突然之间,在我不知情的情况下,我的片子就成了好莱坞的热门,拷贝供不应求,人们纷纷谈论这部片子。这是两年前的事情,而我去年才知道。我想我的经纪人也是这样找到我

的吧。我想他就是看了我的片子立马打电话给我的人吧。

——霍华德

《镜子,镜子》

《镜子,镜子》真正的第一次公映是在玛格丽特·米德电影节上。我曾在影片还未完成时就携录像带参加过这个电影节。影片在电影节上获得了欢迎,人们不断地问及有关身体类型的跨文化感知的问题。这些问题你在电影节上会经常听到,这很好。之后影片便开始走运了:该片在纽约电影博览会中获得最佳纪录片奖项;在 Black Maria 电影节上获得导演选择奖;在 Big Muddy 电影节上获得评委会大奖;在 Humblot 国际电影节上获最佳纪录片奖;在路易斯维尔电影电视节上获评委选择奖。它在伦敦电影节上展映,但没有入围圣丹斯电影节。他们告诉我并不是全票否决,而是因和其他作品票数接近才最终落选的。

为发行考虑,我联系了“妇女制片”,他们对我寄的带子很感兴趣。我感觉寄给他们是十分明智的。因为如果人们不知道这个电影,而他们正好在大学里开授“媒体与妇女”这门课,并也在寻找相关的有关妇女的影片,他们就会首先查阅“妇女制片”的目录。倘若他们再打电话问问,或者问问有什么发行关于妇女电影的发行商,他们就得不偿失了。

我与他们商谈为影片作单页传单发行,这对我来说意义重大,因为它意味着他们会为这个电影出资以特别邮递的方式发行。我在 1990 年秋天与他们签了非影院版权的协议,我保留了国内电视放映权和国际展映权,并最终于 1992 年冬天参加了英国的 Jane Balfour 电影节。

说到国内电视权,我向 POV 栏目投稿,并于 1991 年夏季得以播出。我获得了所有的收入,因为我与他们签订合同在先。但现在,他们拥有了独家播映权,三年之内我不能对我的影片有任何处理权,无论是在有限电视方面还是 PBS 方面。然而,由于这是又一个 PBS 协议,所以它对 PBS 的其他系列节目同样有效。一个是《领土》节目,它原先出自休斯敦,所以现在得克萨斯公共电视台播放。除此之外,在休斯敦、科珀斯克里斯蒂以及奥斯汀的其他系列里我的影片也有播放过。这样的话,我又得到了一些额外的收益。之后,影片被收入了费城 WYBE 公共电视台的《镜头透视》系列节目。他们汇聚了独

立制作人以及未知名的影视制作人的作品——事实上他们是通过“妇女制片”得到这些影片的，而我的影片当然也是如此。这个月它正在 MOMA 的《正在发生》栏目中播出。

我觉得这份成绩已经很不错了，并不是我从中赚了多少钱，而是和其他短片的发行相比，这已经是堪称胜利了。

——简

《午餐奇遇》

我最初送的三个电影节都没有接受此片，为此我深感沮丧。第一个接受此片的电影节是旧金山电影节，此后突然间每个我提交的电影节都接受了这部影片。我想影片自有自己的运气，谁也不知道接下来会发生什么。我就很幸运，首先它在亚特兰大和休斯敦获奖，然后进入了美国电影协会（AFI）的评选。所有这些竞赛评选中，只有 AFI 是我真正想去的，因为这样我就有借口回家了。对于那些很想知道这部影片怎么会进入戛纳的人来说，我能告诉你的就是这是好运所至。

戛纳电影节

在影片完成后我放给我的教授看，他建议我送到戛纳去。我认为这是个疯狂的举动，没有立即照做。不过推迟了一段时间，我还是把它送到戛纳去了。

教授还告诉我他有个朋友，是一名选角导演，正在纽约寻找一名不付报酬的实习生，为她的下一部影片在前期阶段拍摄素材。我表示有兴趣，我曾经为一个商业工作社做过相关工作，现在我很想看看为电影而做会有哪些不同。所以我和那位导演通了话，她说她从教授那听说我有部片子很不错，问我可不可以给她寄盘带子？她马上就要去洛杉矶了，但她回来后会给我电话。

我给她寄了带子。在接下来的几周里，我们断断续续有过联系，她说她并不需要人了，还说她已经看了我的片子，非常喜欢。我们在电话里进行了简单的交谈，她建议我去和她面谈。我们约定了见面的日期。

我从第五大街走到第十一大街寻找她的办公室，想不清楚她会叫我做什么。在进入办公室后映入我眼帘的是《绿卡》（Green Card）的宣传画，我当时想这大概就是她的选角公司吧。我上了楼，发现这是一个电影制作室。于是我明白了：哦，这就是彼德·威尔的电影

《绿卡》的制作部。我向接待员自我介绍并询问那位导演在哪。她说：“哦，你就是那个拍摄在中央车站里发生的故事的短片的作者？”我说：“是呀。”然后她说：“导演把你的影片放给我们每个人看，我们都很喜欢它。”“这是真的吗？！”

我在她的办公室见到了她。她告诉我说这是真的，她已经把它放给所有人看了。事实上，她也放给彼德·威尔看过，他本人也很喜欢此片并把此片推荐给了杰拉德·德帕迪约。我对此感到受宠若惊。

不久我在工作时接到了一个电话，当时我还以为是一个玩笑。“你好，我是安迪，彼德·威尔的助理，我想要告诉你的是杰拉德·德帕迪约已把你的影片推荐给了戛纳电影节。他让我给你留个电话号码，希望你和戛纳方面联系一下。”我当时认为这简直难以置信。我打了那个电话，那是法国电影节在纽约的办公室电话。他们说：“我们接到了杰拉德·德帕迪约的致电，希望看一下你的影片。”我说：“我三个月前就已经提交了该片，所以你们有它，应该在法国。”“我们这儿有？”“是的。”“那好，我们晚些时候再和你联系。”

一周后，戛纳办公室的那个法国女人打电话通知我：“你的影片刚刚入选戛纳电影节。”这真是太棒了！我能去戛纳了！

我是带着天真的学院派幻想来想象戛纳的。我知道这是年代最悠久的电影节之一，这是在法国，这是世界上最后一个把电影当作艺术的圣地。我可能会在街上碰到黑泽明并和他问好：“你好，让我们去喝一杯，谈谈电影。”当然，这没有发生。除了电影节举办地，这里还是个电影市场。有漂亮的饭店、巨幅的施瓦辛格和史泰龙宣传画。这里像个动物园，我讨厌穿燕尾服。

我能来这儿看到自己偶像的新片，真是令人难以置信。黑泽明携电影《梦》来到戛纳，戈达尔带来了《新浪潮》，费里尼此次带来新片《月亮之声》。我对有幸看到这些影片很高兴。

我可以观赏任何一部电影，但我得向组委会申请：“我想这个时间看这部。”我一般都选白天看片。你只能通过电影院前的红地毯走进影院，那里通常聚集着很多影迷。我是独自走上红地毯的，颇感孤单。

但每次我去拿票的时候，答案总是“先生，非常抱歉，我们已经满场了”。和法国人打交道他们的回答总是先说NO。我就坐在那儿，“你们还有多余的票吗？”“我们查一下。哦，这有一张。”我就是这样

拿到了我的票。

戛纳放映的短片的长度是在 15 分钟以下。有一些是动画片,有一些可以称为纪录片。大多数是 35 毫米的彩色片。看了这些片子,我觉得我根本没机会获奖。不过这没关系,我能来这儿就很好了。

我虽然确信自己不会获奖,但也没人通知我颁奖典礼是去还是不去。我又去了那个办公室,他们告诉我该取张票。“你们还有票吗?”“先生,没有了。”“你确定吗?”他们打开抽屉,取出一张票。

所以我还是参加了颁奖典礼,我被带到了前排! 有个人问我,他的发型如何。“不错!”我回答道。他告诉我这是他第三次来这儿。“是吗? 太棒了,祝贺!”

节目开场了,就像一档约会节目,进展得也很快。主持人出现,后门打开,八个评委从滑动门中进来,坐在椅子上。贝尔纳多·贝尔特鲁奇是那年的评委会主席。他们进行了几个奖项的颁奖,然后轮到了最佳短片奖。在宣读最佳短片奖后,坐在我身边的两个人同时站了起来。我当时想:这下可解放了,我终于没什么可担心的了。贝尔纳多作为评委会主席进行了颁奖,然后他又开始谈论短片,然后他说本届大奖金棕榈奖授予亚当·戴维森。我走上台去,他和我握手,就像外交场合般,我当时根本不知道该做什么。

接下来我站在了麦克风前,我只想确定我当时说出了感谢的话。好像有人在讲:“我们还是不要听那个愚蠢的美国人讲话了吧。不过是个短片嘛,让我们继续吧。”我看了看那个人,简单地说:“就是这么回事。”

我有关戛纳的经历纯属侥幸。如果不是德帕迪约意外地看到了我的影片,我想它根本不会有入围,即使在这之前,我已经把它提交给了戛纳。

学院奖

我自己向“学生学院奖”^①提交了影片并获得提名。有人通知我

① “学生学院奖”(Student Academy Awards)由美国电影艺术与科学学院(Academy of Motion Picture Arts and Sciences)颁发给本科以及研究生阶段的电影制作者,主要针对美国本土。最初名为“学生电影奖”(Students Film Awards),始办于 1971 年。自 1975 年以来每年举办,并于 1991 年正式采用如今的名称。一些得奖的学生作品也被奥斯卡提名为最佳短片——译者注。

可以继续提交给学院奖^①。我已经有了很多奖项也有很多琐事,我说:“谢谢,不用了。”不过,在家人、经纪人等许多人的督促下,特别是“学生学院奖”的主席里查·米勒先生的坚持下,我还是提交了我的影片。后来影片获得了提名,我便飞赴洛杉矶参加颁奖典礼。

我想邀请影片主演史高迪和我同行,但她和剧中的角色一样,只坐火车不坐飞机,所以她坐火车前往洛杉矶。颁奖典礼那天她打电话问我车什么时候来接,我跟她说了个时间,我们就一起来了。我们坐在中间位置,你知道当时我是怎么想的吗?我想,这一切都是经过安排的,他们把获奖者都安排在靠近走廊的位置,这样他们出来领奖就方便了。这样的话,就没我什么事了。

然后我看到了我的母亲,她来了,坐在我的后面。剧院里很静,我母亲对我并不是很小声地说:“亚当,你这有足够的空间吗?等会走得出去吗?”其他的提名者都转向我,略带讽刺地看着我。

名单宣布了,我并没有受到什么震动。我得奖了,我听到了有人震耳欲聋地喊叫,那是我父亲的喊声。我站了起来,走上了领奖台。突然面对6000名观众,摄像机面向你,巨大的电视监视器倒数着“30、29、28、27……”以提醒你还能说多久,面对此景你不可能不紧张。我想我当时是感谢了每个人。我在感谢我的朋友也是此片的合作者高斯时说:“我想感谢高斯·斯汀。”然后抬头看着他的位置说:“他在上面。”我想肯定有很多人把这句话理解为高斯已经过世或诸如此类的,可见我当时的紧张。

我的这段经历说明电影自有它自己的命运。我想对每个学生说:在你的影片没有被最初的几个电影节接纳时,千万不要灰心,重要的是给自己的影片一个机会。

——亚当

① 1927年5月,美国电影界知名人士在好莱坞发起创建了一个“非营利组织”,定名为“电影艺术与科学学院”(Academy of Motion Picture Arts and Sciences,缩写为A. M. P. A. S.),它的宗旨是促进电影艺术和技术的进步。学院决定对优秀电影工作者的显著成就给予表彰,于是设立了“电影艺术与科学学院奖”(Academy Award)。1931年后,“学院奖”逐渐被其通俗叫法“奥斯卡金像奖”所代替,现在其正式名称已鲜为人知——译者注。

附录 A

类型/特殊技巧

这本书主要介绍的是剧情和纪录类的电影和电视短片,在此附录里,我们还将讨论一些短片的变化形式。首先我们从回顾短片的历史开始。

短片的历史

短片在现代电影的发展中起到了举足轻重的作用。从托马斯·爱迪生到乔治·卢卡斯,电影制作者们都非常看重利用短片的形式来展现新技术,提高艺术理想,吸引观众的注意力。

最初,是观众启发了托马斯·阿尔瓦·爱迪生委任他的助手威廉 K 迪克逊在 1889 年开始研究唱片机,以拓展他早期的发明。从 19 世纪被发明起,唱片机就越来越流行。随着乔治·伊斯曼发明滚动赛璐珞片,时机变得成熟了。1891 年,迪克逊为他的老板设计了最初的电影活动影像。1893 年爱迪生因为发明了“电影视镜”(Kinetoscope,一种放在箱子里的简易放映机,只能供一位观众用一只眼睛观看)被授予专利。电影由此诞生。

爱迪生最初的影片无一例外都很短。电影视镜的小型设计将最初影片的长度局限在 50 英尺以内。这也是商业上的一种考虑。爱迪生知道,要使电影在经济上运作起来,他需要提供的不仅是影片,还有小型剧场。

爱迪生早期的这些影片都很简单——就是简单行为的单镜头影片。曾有一段一个人打喷嚏的摄影纪录,名字叫《佛瑞德·欧特的喷嚏》(Fred Ott's Sneeze),被当作是存留下来的最老的电影画面。爱迪生的摄影机——电影视镜——是一个笨重的奇妙的机械装置,很难移出他的“黑囚车摄影棚”(the Black Maria)。这对爱迪生倒不是个问题,他的电影非常新颖奇特,很多人愿意花钱来看一眼这新科技带来的神奇。

大西洋另一岸的奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔兄弟巧妙地解决了爱迪生在拍摄和放映上的局限性。他们发明了能够冲洗和放映胶片的活动电影摄影机。这种摄影机可以移动,主要靠手摇柄而不是靠电来供能。1895 年,两兄弟制作了他们的第一部电影《工厂大门》,用一个

固定的外景镜头如实地记录了工人们下班时从工厂大门拥出的情景。1895年12月28日,卢米埃尔兄弟在大咖啡馆(Grand Café)地下室第一次公开放映。在放映《火车进站》时,观众们甚至惊呼着跑出剧院,好像火车要从荧幕上冲出来一样。

早期的电影制作者们继续使用既方便又经济的电影短片形式。随着电影拍摄技术的改善以及拍摄题材和内容的逐渐丰富,出现了多镜头叙事,最显著的一个例子就是乔治·梅里爱的《月球旅行记》,将几个不同角度拍摄的镜头组接在一起。埃德温·S. 鲍特于1903年拍摄的短片《火车大劫案》采用了时空交叉的剪辑手法,形成了较为完整的叙事。

此时的电影已经成了一种产业。爱迪生的公司以及其他公司(如美国 Mutoscope and Biograph 公司)开始在电影领域竞争。自从第一家镍币影院在匹兹堡设立以来,大型连锁镍币影院开始遍及全国。镍币影院使得观众对电影有了更多的需求,而电影短片的形式也一直保有活力,直到大导演 D. W. 格里菲斯坚持创作有长度的故事片。1914年故事片(四盘或多于四盘)成为了一种主要形式。创作者们开始将短片降位为故事片的补充,只有极少数例外。

人们的需求催生了系列剧的诞生。简短的段落式的影片集中在几个中心角色上,分段播放,这就是当时的系列剧。1912年,爱迪生的电影视镜(展览)公司开始拍摄他们的第一部系列剧《玛丽奇遇》。随着在《妇女家庭杂志》上配以独一无二的宣传攻势(每周刊登一个新故事),这种形式大获成功。扣人心弦的惊险故事很快出现。Selig Polyscope 公司以及后来的米高梅影片公司都利用这种形式成为电影商业的主要竞争者。

一个叫做麦克·塞纳特的年轻导演在爱迪生或比沃格拉夫公司(Biograph)无法制作喜剧电影,后来自己成立了一家独立的影视公司——“启斯东默片电影公司”(Keystone Pictures)。塞纳特的短片充满了喜剧场景及滑稽色彩。1913年英国演员查理·卓别林加入塞纳特的公司,随后创作了一些伟大的短剧,包括1916年的《凌晨一点》、1915年的《流浪汉》、1917年的《安乐街》及1918年的《狗的一生》。后来许多其他的喜剧大师包括巴斯特·基顿(1922年《山羊》,1927年《劳莱和哈代》、《为菲利普穿上裤子》)也通过电影短片的形式登上了舞台。

在20世纪初,所有的事情都不太乐观,由一战和俄国革命引起的艺术运动影响了包括电影行业在内的所有媒介,一些导演像埃里克·冯·斯特劳亨、恩斯特·刘别谦、弗里茨·朗等成了德国新表现主义的拥护者,还有像谢尔盖·爱森斯坦、弗谢沃洛德·普多夫金成了苏联蒙太奇学

派的倡导者。短片成了这些新的电影观念的实验形式与载体。

纪录片曾一度仅仅被看作是对旅行见闻或奇闻轶事的记载,而后,随着罗伯特·弗拉哈迪拍出《北方的纳努克》,纪录片作为一种影片样式开始鲜活起来。弗拉哈迪的作品赋予了纪录片存在的合理性,也开创了一项重要的艺术传统。

声音是下一个主要的技术障碍。在电影发展早期,曾有人尝试采取同期录音。1919年,一套可行的制度被制定出来。发明了用于放大电流的真空管的李·德弗雷斯特开始放映最早的有声片。屏幕上经常会出现名人简短的发言和唱词。第一家有声电影商业公司维他风(Vitaphone)公司和其后的威廉·弗克斯的莫维通(Movietone)公司都开始放映有声电影短片。

莫维通公司拍的“Shaw Talks for Movietone”就是早期有声短片其中的一部。1927年,福克斯-莫维通(Fox-Movietone)公司首次拍摄了新闻片。

二十世纪二十年代末,迪士尼公司推出了它的第一部“糊涂交响曲”系列作品,叫做《骷髅之舞》。这些短片赋有迪士尼独特的艺术想象,创造了美妙的音乐歌舞场面,推动了有声片的发展。

当迪士尼忙于设计《蒸汽船威利》片中的米老鼠形象时,由让·雷诺阿、曼·雷和路易斯·布努艾尔领导的先锋派运动觉醒了。一些经典短片如《机械舞蹈》(费南·莱谢尔,1924)、《一条安达鲁狗》(路易斯·布努艾尔、萨尔瓦多·达利,1928)及《幕间休息》(雷内·克莱尔,1924)从画面、色彩、心理以及其他层面深刻地影响了电影。

电视的出现从总体上改变了电影,尤其改变了电影短片。随着电视的兴起,30分钟及60分钟长度的格式变得很受欢迎。1951年哥伦比亚成立了Screen Gems公司专门给电视生产产品,为摄影棚拍摄开拓了一片新领域。

在二十世纪五十年代,一些独立的动画师实验了一些新技巧,如跳幅印片法以及在胶片上绘画。加拿大导演诺曼·麦克拉伦是其中最著名的一位。他拍出了一些实验性质的短片如《椅子的故事》、《邻居》以及《双人舞》。动画片的制作技巧进一步影响了像阿尔贝尔·拉莫里斯(《红气球》,1956)这样的导演。

随着二战后的复苏,法国涌现了一批新兴电影工作者。纪录片传统促使这些电影工作者在纪录短片中寻求新的艺术表现方法。纪录片的表现手法——实景拍摄、现场音、手提摄影——深刻地影响了他们的叙事作

品。这场运动的领导人包括阿伦·雷乃(《夜和雾》,1955)、克里斯·马尔凯(《堤》,1962)、让·吕克·戈达尔(《男孩都叫帕特里克》,1957)以及弗朗索瓦·特吕弗(《安托万与柯莱特》、《二十岁的爱情》,1962)。

二十世纪六十年代是一个社会文化大变动的时代。独立的地下电影短片制作者开始出现。许多经典的电影短片就是在这时期制作出来的,包括罗曼·波兰斯基、让·皮埃尔·卢梭(Jean-Pierre Rensseau)执导的《胖子和瘦子》(1961)和罗贝尔·昂力科执导的《泉溪桥事件》。8毫米和16毫米胶片的使用变得越来越普及,拍电影不再遥遥不可及。当时很有名气的波普艺术家安迪·沃霍尔就把电影当成一个可选的媒介,进入了电影行业。

电影在公众中的普及度使得越来越多的年轻人开始涉猎电影制作。在美国甚至全世界开始出现电影院校。乔治·卢卡斯的学生电影《五百年后》鼓舞他后来和罗伯特·杜瓦尔合作创造了科幻片。在六十年代晚期七十年代早期,弗朗西斯·福特·科波拉、斯蒂文·斯皮尔伯格、奥利弗·斯通以及其他一些导演,也是学生时期从电影短片的制作开始的。

今天,电影叙事及纪录短片仍在美国各个电影院校、电影节以及迅速发展的欧洲电影圈存在。其他的一些如音乐电视、电视电影广告也给一些新的电影制作者提供了实践他们电影理念的机会。随着电影院校的增多以及录像技术的改进,短片的形式在将来还势必继续存在下去。

美国电影艺术与科学学院“学院奖”

学院奖(The Academy Award)是一个电影艺术家能得到的最高荣誉。得了学院奖会极大地推动事业的发展,常常是票房的极大保证。学院奖就像是进入精英团体的一张门票,这个光环一旦给出就不会失效。如何利用这个机会当然要看得奖的人了。一些人被光环笼罩住,另一些人,仅仅把它看作是事业上的一个里程碑。但不管会有什么反应,得学院奖总是一件好事。

学院奖主要针对剧情类的长故事片,但是叙事短片和纪录短片(三十分钟以下)在以往也得到过学院奖。它们对电影领域及电影制作人的影响也是不能忽视的。

但是,也有美中不足的地方。学院奖过多地占据了夜间节目的黄金时段,希望藉此获得超预期收益。每个看学院奖颁奖晚会的人都知道晚会时间太长了,有学院提名的一些歌舞节目,还有热情洋溢的致感谢辞。电视制作者一直在想办法裁剪节目长度。1996年和1998年短片曾遭到

质疑批评,若不是那些重视其价值也深谙此中不易的电影制作人的努力,短片这一形式恐怕早就从学院奖评选中被取缔了。

学院的目标很简单,学院奖是针对在影院放映的影片而言的。然而,过去短片活跃在荧幕上的情形已经不复可见了。一部影片要有资格参加学院奖角逐,它必须在一月一日前,在洛杉矶的某家影院放映至少一周。由于大多数叙事及纪录短片并不是针对大荧幕所制作,影片制作人不得不和剧院负责人协商在圣诞节左右安排放映,以争取资格参加奖项角逐。

1996年学院认为叙事短片不适合影院放映,所以决定取消这一类型。两年后,纪录短片也遭受了同样的命运。电影界的呼声由此便沸沸扬扬。许多电影制作人在毕业做长片前都是从短片开始做的。反对的信件和呼声迫使学院让步,允许这两种形式继续存在下去,一直到现在。

特殊技巧

动画制作

动画不是一种独立的类型。你会发现动画运用于各种类型之中,如广告、少儿节目、故事片、叙事短片、实验电影、电视情景喜剧及动画片。新世纪以来,动画成了我们视觉及流行文化的一部分。大部分以卡通片的形式而存在。汉纳·巴巴拉(Hanna-Barbera)、迪士尼(Disney)、弗莱舍(Fleischer)、查克·琼斯(Chuck Jones)这些名字代表了一个有经济实力且富有创造力的群体。

大部分动画制作都比较简短。动画片的制作规则与真人运动电影和电视相类似,只不过影片的主角不再是真人演员而是完全虚拟创造的卡通人物。在纸上绘制、做模型或通过计算机生成图像,这都是将动画人物活灵活现展示在屏幕上的众多动画技巧中的一些。总之,创作动画片是一项既费时又需要极大耐性的工作。

创作一部动画影片,一开始就要创造一个完整的世界。任何在空间中可以把握的事物都能够用动画来制作。从棍状形象到剪纸形象,从三维粘土形象到精心制作的迪士尼风格的动画,动画的角色可谓种类繁多。

各个艺术家的创作风格根据他们想象力的差异而各不相同。诺曼·麦克拉伦、约翰·哈伯利和菲斯·哈伯利、弗兰克·莫里斯和卡罗琳·莫里斯都非常成功地发展了他们的“非迪士尼”风格。由威尔·文顿等人完成的粘土动画并入了娱乐主流。动画片作为一种受欢迎的老少皆宜的娱乐形式成了传统意义上的高收益影片。电影史上一些最富有视觉动感的原创影片都是用动画制作的。

我们现在正在经历这一领域的技术革命。计算机技术和现有图像的改良将使动画成为一个面向所有人的独立分支。家庭电脑在图像处理方面的应用,将会使我们更多人用与今天我们所知道的完全不同的视觉方式来讲故事、组接图像、制作动画。

类 型

实验或非主流

电影电视短片是实验的最理想形式。自从乔治·梅里爱时代以来,电影制作者一直在寻求各种电影创作的可能性。在20世纪三四十年代成名的许多主要欧洲导演都是在20年代以拍摄短片起家的,如:让·雷诺阿、雷内·克莱尔、路易斯·布努艾尔和于里安·杜维威尔。艺术家曼·雷、马赛尔·杜尚开拓了电影的纯视觉形式。许多早期的实验作品主要是看似随意的影像,没有娱乐观众的叙事和完整的故事。这些电影制作者通过拍摄一些超现实的幻想,追求奇奇怪诞的视觉效果。在他们后来的故事影片中,也融入了早期实验电影中开拓出来的电影观念。

美国的独立先锋电影及地下电影的开端就是反好莱坞传统和经典的叙事方法。20世纪20年代许多早期的电影短片主要是一些纯影像,很少有形式和内容。40年代初,玛雅·黛伦认识到非商业性的、个人化的电影短片可能比仅仅拍摄一些外在的形态更有价值。她创作了一系列的超现实主义电影,完美地运用了空间感和时间感,把握住了梦想和现实之间的脉络。她的电影极大地影响了20世纪五六十年代的美国地下电影运动。随着16毫米、8毫米胶片设备的逐渐普及,一些新的电影工作者开始从事个人电影制作,如斯坦·布雷克哈奇(Stan Brakhage)、罗伯特·布瑞尔(Robert Breer)、雪莉·克拉克(Shirley Clarke)、布鲁斯·康纳(Bruce Conner)、肯尼斯·安格尔(Kenneth Anger)、布鲁斯·贝尔叶(Burce Baillie)、乔治·库恰(George Kuchar)、乔纳斯·梅卡斯(Jonas Mekas)、艾德·艾姆许维勒(Ed Emshwiller)和安迪·沃霍尔(Andy Warhol)。

20世纪七八十年代,便携式摄影机的普及带动了新一代的艺术家。在电子控制技术的帮助下,他们能更快捷、更多样地处理影像,影像也不再局限于单屏显示,在实验放映中可以安装所谓的视频墙设备。

多媒体可以将现场表演与录像设备相混连,对于梅芮迪斯·蒙克(Meredith Monk)、胡安·乔纳斯(Joan Jonas)、鲍勃·弗拉宾(Bob Flanagan)这样的音乐家和舞蹈家来说,这是一种有效的工具,可以帮助他们扩

展自己的艺术领域。媒体机构和艺术家群体出现在全国各地,支持新生代的视觉艺术家以激进的新方式表达自我。在 20 世纪 90 年代,电影与电视之间的界限由于数字技术的影响变得更加模糊。小型数字摄影机和小型家用电脑编辑系统的出现使得那些想要以不同方式表达自己的人有付诸实践的可能。一些视觉艺术家也开始把因特网作为他们短片的一个放映窗口。

机 构

商业或其他类型的组织(包括教育的、非盈利性质的机构及政府机构)利用电影电视短片(通常是 10 分钟或不到 10 分钟)为它们服务,以发挥不同的功用:帮助推出新产品新服务、传递新概念新政策以及教育培训员工。这样的传播媒介被统一称为“机构媒介”(corporate media)或“赞助媒介”(sponsored media)。

随着网络的兴起,电视成了普及的通讯商品,但不再像二十世纪八九十年代初那样具有轰动效应。其他的媒介形式经常会吸收一些电视(有时是电影)片断,尤其是网络、CD、贸易展览和博物馆以及其他一些展览上的混合媒介装置。

大部分机构媒介的目的其实都在于以特定的方式向特定的目标观众传送信息以推动他们采取某一举动或改变他们对某一事物的态度。大多数机构作品主要是电视片而不是电影。它们采取了各种创作形式,包括电脑绘图、动画、纪录片及戏剧叙事片。

尽管电视的影响总体上呈下降趋势,但一些高质量的电视片仍有需求,特别是在一些重要信息需要在较短时间内大面积传播的时候。一些优秀的机构宣传片往往会降低它的商业动机来追求一定的艺术水准,如:由 IBM 公司赞助、查尔斯·伊默斯(Charles Eames)和蕾·伊默斯(Ray Eames)执导拍摄的《十幂的力量》(Powers of Ten, 1978)就很好地帮助观众了解了大型电脑的规模和功能。由苹果计算机公司制作的《知识导航》(Knowledge Navigator, 1987)引发了观众对将来电脑交互运算的思考,它还分别在网络电视、国际会议上播放,甚至在一些主要出版物如《科学美国人》(Scientific American)和《财富》(Fortune)上也有对它的分析。

在今天持续变化的、文化和地理位置各异的组织中,媒介成了重要的通讯交流方式。许多企业具备了制作传统媒体和新兴媒体作品的各种便利条件,而其他一些企业则与专门从事机构作品的代理、制片人和设计公司签订合约。许多作家、制作人、导演、摄影师、设计师、程序员发现机构

作品其实很有趣,它对人的创造力要求很高,也能保证收入——但是,它并不是实现个人艺术抱负的最佳途径。

广 告

广告相对来说比较短小,由开头、中间、结尾三个部分构成。一般广告会在开头设置障碍,然后试图劝服我们解决这一障碍的唯一方法就是购买某一特定产品。这样做大概只需要 15 秒钟。广告往往是一些携带大量信息的简短明了的故事。对许多年轻人来说,很少能够有电视广告中那样在 30 分钟内表达想法的体验机会。

不管广告是好是坏,还有一点毋庸置疑的是:广告有很大的煽动力。广告总是打断我们的日常观看,以此营造出一种敌对的关系,然后在情感上动摇我们,试图灌输给我们些什么。电视广告的力量在于它只为一个目的来操作媒介。有各种类型的广告,包括用来推荐某一候选人的政治广告以及用来传递某一重要问题的公益广告。不管广告被设计出来是要告诉我们该选举谁,还是要让我们知道艾滋病的危险,或是该使用什么洗涤剂,广告总是在表现它的说服力。

自从 20 世纪 50 年代早期电视广告(当时是现场直播)出现以来,它们就成功地运用了当代技术并且把握住即时的社会经济走向来推销它们的商品。他们利用受欢迎的偶像和流行的思想意识来贴近人们的心理——为了促进牙膏或啤酒的销售。屏幕上 30 秒钟的时间一般要花很多钱。在 20 世纪 60 年代广告业出现了一次复兴,广告几乎成了电视节目中的主角。然而这一现象持续的时间不长,因为人们过多地去注意广告自身而几乎忽视了广告的产品。

在 20 世纪 90 年代,广告又出现了一次对娱乐性的回归,运用先进的技术手段制作出更炫目的视觉效果。一些高投入的广告商利用先进的计算机驱动系统创作出复杂的三维图形。为了贴近当代消费者,一些旧有的形式逐渐被改造为一些更精细、几乎更抽象的方式,甚至连喜剧形式如今也改头换面成了有力的促销工具。

音乐电视

尽管被称为“音乐电视”(MV, music video),可这样的短片从传统意义上最早是在电影中出现的。它们于 20 世纪 80 年代出现,并复兴了音乐工业。其实早在很多年前,表现音乐家和歌曲的想法就有了。作为一个悠久的传统,电影电视中常常出现演唱歌曲的场面。从有声片的出现

一直到 20 世纪 60 年代,音乐片是好莱坞的主要商品,其中有很多是根基于百老汇的歌舞表演。它们仅仅凭一条情节线把歌曲和有才能的表演者结合在一起。

最初是广播,然后是电视采用这种综艺表演形式展现流行音乐和表演者。苏利文电视秀(The Ed Sullivan Show)就是其中最早在电视上流行的节目。很多歌手和团体在节目中担当过主要角色,如:猫王、披头士和滚石乐队。后来像“桑尼和雪儿”以及“史莫瑟兄弟”这样非常受欢迎的明星组合也都有了自己的综艺节目。20 世纪 60 年代以来,出现了大量的音乐舞蹈节目,如《美国露天音乐台》(1957-1989)、《狂欢会》、《喧嚣》(1964-1966)以及七十年代的《灵魂列车》(持续 25 年,仍在继续)。像披头士、沙滩男孩、正义兄弟、查克·贝里、山姆·库克、尼尔·沙达卡、艾佛利兄弟这样的演唱团体也出现在这些节目上,给了观众一个机会能够看到自己喜欢的团体表演他们的劲爆曲目(尽管可能不是现场音)。另外还有一些音乐纪录片,如《不要向后看》、《蒙特利尔流行音乐节》和《伍德斯托克音乐狂欢节》,都因为是音乐会现场表演而给年轻观众留下了很深的印象。

音乐电视将表演者从节目演出或音乐会的形式中解放出来,使得每首歌都有不同的演绎方式,使每个表演者都能进行自由发挥。早期的音乐电视总是采取某种与歌词大致吻合的叙事形式,但是后来这种形式渐渐随着对叙事期待的消失而消失了。许多音乐电视开始展现一些随意的影像并将艺术家的表演形象穿插于其中,再加上顶级的视觉效果,当然还少不了歌曲。从唱片公司的角度看,他们的主要目的是要为某个团体创造一个形象,而不是要打造某一首歌曲。

最早赋予音乐电视风格的当数披头士乐队,由理查德·莱斯特(Richard Lester)导演的《一夜狂欢》(A Hard Day's Night,1968)这部获得高度成功的影片,以它激昂的节奏、滑稽的表演以及跳接的手法感染了观众,当然四个大男孩的人格更是深深地吸引了观众。音乐电视对许多导演来说都是很好的训练方式,对刚开始电影电视制作的人来说也是一个绝佳的机会,可以从中获得宝贵的经验。

附录 B

片目表

短 片

The Lunch Date (Adam Davidson)

《午餐奇遇》(朗茨公司), 亚当·戴维森导演, 12 分钟, 黑白, 1990 年, 美国, 奥斯卡最佳剧情短片奖。讲述一个都市贵妇和一个流浪汉在中央车站的一次偶遇。

Truman (Howard McCain)

《特鲁曼》(直接电影公司), 霍华德·麦克凯恩导演, 12 分钟, 彩色, 1992 年, 美国。讲述一个 11 岁男孩克服心理恐惧在体育课上爬绳子的故事。

Mirror Mirror (Jan Krawitz)

《镜子, 镜子》(妇女制片), 简·克拉维兹导演, 17 分钟, 彩色, 1990 年, 美国。一个关于女性对于自己身体看法的纪录片, 13 个戴着面具的女人谈论她们的身体并穿插有历史资料画面。

Arika Kurosawa's Dreams (Arika Kurosawa)

《梦》(华纳家庭录像带公司), 黑泽明导演, 119 分钟, 彩色, 1990 年, 日本/美国。基于黑泽明许多梦境的集锦片, 非常个人化, 充满影像感的电影。

All the Boys Are Called Patrick, (Jean-Luc Godard)

《男孩都叫帕特里克》(比沃格拉夫公司、齐特·帕克电影公司), 让-吕克·戈达尔导演, 21 分钟, 黑白, 1957 年, 法国。讲述两个室友同时遇见了一个叫帕特里克的男孩子, 她们开始猜疑, 最终发现两个帕特里克其实是同一个人。

Amblin (Steven Spielberg)

《漫步前行》, 史蒂文·斯皮尔伯格导演, 彩色, 24 分钟, 1968 年, 美

国。讲述男女两个旅游者结伴前行,但当他们来到目的地海滩的时候,女孩却发现男孩已经不是原来的那个他了。

An American Time Capsule (Charles Baverman)

《美国时空舱》(法老电影/录像带公司、比沃格拉夫公司),查尔斯·巴福曼作品,3分钟,彩色,1968年,美国。两个世纪的美国历史在3分钟之内展现出来,影片使用了1300张照片在3分钟内连续快速地闪过画面。

Bambi Meets Godzilla (Marv Newland)

《斑比遇上哥斯拉》(芝加哥电影制作者协会、比沃格拉夫公司),马弗·纽兰导演,2分钟,动画,黑白,1969年,美国。在《小鹿斑比》的动画底片上叠放滚动的字幕,最后哥斯拉出现,吃掉了斑比。

The Battle Of San Pietro (John Huston)

《圣·佩特罗战役》(比沃格拉夫公司),约翰·休斯顿导演,32分钟,黑白,战争纪录片,1945年,美国。关于圣·佩特罗战役的纪录片,在这场夺取一个德军占领的意大利村庄的战斗中,有1100名美军士兵阵亡。

Betty for President (Max Fleischer)

《贝蒂竞选总统记》(比沃格拉夫公司),马克思·弗莱舍作品,7分钟,彩色,1932年,贝蒂·波布卡通剧,美国。讲述贝蒂和试图亲近所有人的对手“无名氏”竞选美国总统的故事,这是对现实竞选的谐仿,众议院议员都是大象和驴^①。

Big Business (James Wesley Horne)

《大买卖》(纽约现代艺术博物馆、比沃格拉夫公司),詹姆斯·卫斯里·浩恩导演,20分钟,黑白,音乐伴奏,1929年,美国。主演为劳莱和哈代。劳莱和哈代在做圣诞树买卖。

The Big Shave (Martin Scorsese)

《剃须记》(镭射碟《西科塞斯的三部短片》中有收录;VHS也有提供),马丁·西科塞斯导演,6分钟,彩色,1968年,美国。一个年轻男人刮胡子的时候把自己刮伤了,直到刮得血肉模糊。以此来讽刺越战。

A Chairy Tale (Norman McLaren)

《椅子的故事》(比沃格拉夫公司),诺曼·麦克拉伦导演,10分钟,黑白,1957年,美国。用像素化技术讲述了一个男人和一把拒绝让他坐的椅子的故事。

① 译者注:美国共和党和民主党分别由象和驴作为指称。

Un Chien Andalou (Luis Bunuel)

《一条安达鲁狗》(芝加哥电影人协会), 路易·布努艾尔导演, 20 分钟, 黑白, 默片, 18 格/秒拍摄, 1928 年, 法国。经典的超现实主义电影。

City Of Gold (Wolf Koenig & Colin Low)

《黄金城》(加拿大国家电影局), 沃尔夫·科尼西、科林·娄导演, 21 分钟, 黑白, 加拿大国家电影局制作, 1956 年, 加拿大。影片讲述了道森市在淘金热时期的历史。

The Critic (Ernest Pintoff)

《批评家》(比沃格拉夫公司), 欧内斯特·平托夫导演, 彩色, 1963 年, 美国。用许多先锋派电影的抽象符号拍摄的讽刺喜剧。

A Day in the Country/Une Partie de Campagne (Jean Renoir)

《乡间一日》(纽约现代艺术博物馆), 让·雷诺阿导演, 黑白, 37 分钟, 1949 年, 法国。讲述一户巴黎的商户家庭在乡村度了一天假, 女儿在那里爱上一个旅店的小伙子的故事。

The Cure (Charlie Chaplin)

《看病奇遇》(又译《治疗》, 比沃格拉夫公司), 查理·卓别林, 19 分钟, 黑白, 音乐伴奏, 1917 年, 美国。卓别林把温泉疗养院搞得天翻地覆。

The Dove/De Duva (George Coe & Tony Lover)

《鸽子》(比沃格拉夫公司), 乔治·科、东尼·拉夫尔导演, 15 分钟, 黑白, 1968 年, 美国。一个对伯格曼电影的精彩的讽刺剧。

Dr. Ded Bug (Ethan Cohen-Sitt)

《戴德·巴格博士》(芝加哥电影人协会), 伊桑·柯亨-西特导演, 10 分钟, 黑白, 1989 年, 美国。讲述一个发疯的厨师妄图杀掉厨房里的一只蟑螂的故事。

Dream of the Wild Horses (Denys Colomb de Daunant)

《野马之梦》(比沃格拉夫公司), 德尼耶·哥伦布·德·道奈导演, 9 分钟, 彩色, 1960 年, 法国。一部令人窒息的关于法国卡马格地区的野马的慢镜头电影。

Entr'Acte (Rene Clair)

《幕间休息》, 雷内·克莱尔导演, 20 分钟, 黑白, 默片, 18 格/秒拍摄, 1924 年, 法国。超现实主义的经典作品, 片中各种物体都有自己的意志。

The Fat and the Lean (Roman Polanski & Jean-Pierre Rousseau)

《胖子和瘦子》(鲜花电影公司、比沃格拉夫公司), 罗曼·波兰斯基、

让-皮埃尔·卢梭导演,15分钟,黑白,1961年,法国。混杂着超现实主义味道的讽刺“暴君奴隶”政治的电影。

Fetch (Lynn-Maree Danzey)

《接人奇遇》(直接电影公司),琳恩-玛丽·丹泽依作品,7分钟,彩色,蒙特利尔乐哈哈喜剧电影节最佳喜剧短片,1998年,澳大利亚。一个男子到一个初次约会的女子的住处去接她,但是总是出现节外生枝的事情来。

Frank Film (Frank Mouris)

《弗兰克的电影》(直接电影公司、比沃格拉夫公司),弗兰克·莫里斯导演,9分钟,彩色,奥斯卡最佳动画短片,1973年,美国。由许多莫里斯本人生活中的事迹照片交叠闪现而成的一部电影。

A Game of Catch (Steven John Ross)

《捉人游戏》(法老电影 & 录像带公司),斯蒂芬·约翰·罗斯导演,15分钟,彩色,1990年,美国。讲一个12岁的小男孩和其他两个小孩玩捉人游戏,最后不欢而散的故事。电影揭露了作为局外人的失落感和现实与想象之间的张力。

A Girl's Own Story (Jane Campion)

《女孩的故事》(妇女制片),简·坎平导演,27分钟,黑白,澳大利亚电影节最佳导演奖,1986年,澳大利亚。记录了三位十几岁的女孩对披头士的看法。

The Great Train Robbery (Edwin S. Porter)

《火车大劫案》(纽约现代艺术博物馆、比沃格拉夫公司),埃德温·鲍特导演,10分钟,染色,音乐伴奏默片,1903年,美国。美国第一部有完整故事情节的影片,采用了平行剪辑和二次曝光及其他创新手法。

Hardware Wars (Ernie Fosselius)

《五金大战》(比沃格拉夫公司、芝加哥电影人协会),厄尔尼·福赛留斯导演,13分钟,彩色,1978年,美国。模仿《星球大战》的一部影片,用日常家用器具和五金店买来的设备制作特技。

La Jetee (Chris Marker)

《堤》(比沃格拉夫公司、基特·帕克公司),克里斯·马尔凯导演,29分钟,黑白,1962年,法国。用一系列的照片反映了一个启示录式的故事——第三次世界大战后,人类居住在地下,不断进行着时间旅行的实验。

Leon's Case(Daniel Attias)

《莱昂案件》(芝加哥电影人协会),丹尼尔·阿迪亚斯导演,25 分钟,彩色,1982 年,美国。讲述了一个发生于 1962 年的真实事件,莱昂做了 12 年的亡命逃犯,最后想选择自首。

The Life and Death of 9413, A Hollywood Extra(Salavko Vorkapich & Robert Foley)

《9413 的生与死:一个好莱坞临时演员》(比沃格拉夫公司),撒拉沃科·沃卡比屈·罗伯特·弗雷导演,12 分钟,黑白,实验片,1928 年,美国。关于一个临时演员与成功的电影明星“空白先生”的故事,是美国历史上受德国表现主义影响下拍摄的第一部实验电影。

L'toile de Mer(Man Ray)

《海星》(比沃格拉夫公司),曼·雷导演,15 分钟,默片,18 格/秒拍摄,黑白,1928 年,法国。试图用视觉形象来表现罗贝尔·德斯诺(Robert Desnos)的诗歌意境。

The Man Who Planted Trees/L'Homme qui Plantait des Arbres(Frederic Back)

《植树人》(直接电影公司),弗雷德里克·贝克导演,30 分钟,彩色,动画片,奥斯卡最佳动画短片,1987 年,加拿大。讲一个牧羊人通过 30 年亲手栽植树木恢复了一片荒芜山谷的生态环境的故事。

Meshes of Afternoon(Maya Deren)

《午后的迷惘》(芝加哥电影人协会、纽约现代艺术博物馆、比沃格拉夫公司),玛雅·黛伦导演,20 分钟,黑白,1943 年,美国。美国历史上最重要的实验电影之一。玛雅·黛伦亲自扮演一个女人因为自我沉沦和幻想而走向自杀的边缘。

Minors(Alan Kingsberg)

《小联盟》(ADK 电影公司),阿兰·金斯堡导演,36 分钟,彩色,最佳学生学院奖,FOCUS 奖第一名,1984 年,美国。讲述了一个十几岁的小女孩和一个小职业球队联盟的棒球投手之间的友谊。小女孩需要完成科学课考试作业,而小球手正努力奋斗着进入大联盟。

Les Mistons(Francois Truffaut)

《顽皮鬼》(比沃格拉夫公司、基特·帕克电影公司),弗朗索瓦·特吕弗导演,18 分钟,黑白,法语英语字幕,1957 年,法国。特吕弗的处女作,讲述了一群男孩同时爱上了一个迷人的女孩,还有他们是如何相互了解并知道自己的感受的。

Moods of the Sea(Salawko Vorkapich & John Hoffman)

《海的情怀》(比沃格拉夫公司),撒拉沃科·沃卡比屈和约翰·霍夫曼导演,10分钟,黑白,1942年,美国。一次将海浪和音乐并置的光影和流动视觉体验。

Moon Bird(John & Faith Hubley)

《月亮鸟》(比沃格拉夫公司),约翰·赫布利、菲丝·赫布利夫妇导演,10分钟,彩色,奥斯卡最佳动画短片,1960年,美国。一个关于两个小孩半夜出去抓月亮鸟的奇妙旅行的故事,充满了孩童般的想象力。

Night and Fog(Alain Renais)

《夜与雾》(比沃格拉夫公司、电影家庭录音带公司),阿伦·雷乃导演,30分钟,彩色,带字幕的纪录片,1955年,法国。在战后的奥斯威辛集中营旧址拍摄,这部电影是对纳粹骇人罪行最为生动的例证。它讲述了大屠杀的故事和人们对于残忍的非人道行为的恐惧。

No Lies(Mitchell Block)

《无人说谎》(直接电影公司),米切尔·布洛克导演,彩色,16分钟,1972年,美国。影片讲述一个采访者如何通过对话消除了一个年轻女人的戒心,揭露了性侵犯的原因。《无人说谎》是一部伪纪录片,该片以“直接电影”的风格拍摄,创造了一种事实和虚构之间的争议性张力。

Number Our Days(Lynne Littman)

《数数我们的日子》(直接电影公司),琳恩·李特曼导演,29分钟,彩色,奥斯卡最佳纪录短片,1976年,美国。讲述一群生活在加州威尼斯城的老妇人的故事。

NY, NY(Francis Thomson)

《纽约,纽约》(法老电影/录像公司,比沃格拉夫公司),弗朗西斯·汤普森导演,16分钟,彩色,奥斯卡最佳短片,1957年,美国。光怪陆离下的纽约。经典地讲述大城市众生相的实验电影。

An Occurrence at Owl Creek Bridge(Robert Enrico)

《枭溪桥事件》(比沃格拉夫公司),罗伯·安利可导演,27分钟,黑白,1962年,法国。一个内战中的战士将要被绞死,但是他逃脱了并且回到了家乡,结局十分讽刺。影片采用了大量时空跳跃和声音变形的手法。

One Week(Buster Keaton&Eddie Cline)

《一周竣工》(比沃格拉夫公司),巴斯特·基顿、艾迪·科林作品,20分钟,黑白,1920年,美国。两个新手水泥匠因为把工具箱里的东西放错了,所以造出了一座奇怪的房子。

Pas de Deux (Norman McLaren)

《双人舞》(比沃格拉夫公司), 诺曼·麦克拉伦导演, 14 分钟, 黑白, 舞蹈实验电影, 1969 年, 加拿大。麦克拉伦用画面和音乐展示韵律。

Passionless Moments (Jane Campion)

《私语时刻》(妇女制片), 简·坎平导演, 13 分钟, 黑白, 悉尼电影节最佳短片, 1988 年, 澳大利亚。关于十位角色日常生活的电影, 他们之间非常相似。

Peege (Randal Kleiser)

《佩姬》(比沃格拉夫公司), 兰德尔·克莱泽导演, 28 分钟, 彩色, 1974 年, 美国。通过孙子的视角, 讲述了一家人在圣诞节去探望住在养老院的奶奶的故事, 并且用闪回手法回顾了她的过去和现在。

Peel (Jane Campion)

《果皮》(妇女制片) 简·坎平导演, 9 分钟, 彩色, 戛纳电影节金棕榈大奖, 1982 年, 澳大利亚。父亲和他的儿子及姐姐一起坐车回家, 路上儿子一直把剥下的橘子皮扔到窗户外面, 使得气氛开始紧张起来。

La Poulet/The Chicken (Claude Berri)

《鸡》(比沃格拉夫公司), 克洛德·贝里导演, 15 分钟, 黑白, 字幕, 奥斯卡最佳短片, 1963 年, 法国。一个小男孩很喜欢他父母为周末大餐准备的那只公鸡, 所以他决定骗他们这是只母鸡而保住它的命, 他成功了, 直到有一天这只公鸡打鸣把大家吵醒了。

A Propos de Nice (Jean Vigo)

《尼斯印象》(比沃格拉夫公司、基特·帕克电影公司), 让·维果导演, 23 分钟, 黑白, 默片, 1929 年, 法国。电影史上标志性的作品, 这部无声纪录片是对法国里维埃拉地区的绝妙讽刺。

Rain (Joris Ivens & Mannus Franken)

《雨》(比沃格拉夫公司), 尤里斯·伊文思、曼努斯·弗兰肯导演, 12 分钟, 黑白, 音乐伴奏纪录片, 1929 年, 荷兰。对阿姆斯特丹一场雨的印象派研究, 没有使用任何字幕和旁白叙述。

The Red Ballon (Albert Lamorisse)

《红气球》(比沃格拉夫公司), 艾伯特·拉莫里斯作品, 34 分钟, 彩色, 无语言, 1956 年, 法国。讲述一个小男孩救了一个红气球, 气球随后跟随他的寓言。非常迷人和可爱的电影。

The Rink (Charles Chaplin)

《溜冰场》(比沃格拉夫公司), 查理·卓别林作品, 19 分钟, 黑白, 音乐伴奏, 1916 年, 美国。卓别林的梦中情人邀请他去溜冰, 他便开始在那里捣乱, 警察出现后他就逃脱了。

Screen Test (Frank & Caroline Mouris)

《试镜》(比沃格拉夫公司), 弗兰克·穆里斯、卡罗琳·穆里斯夫妇导演, 20 分钟, 彩色, 1975 年, 美国。片中穆里斯的九个朋友化妆打扮, 随意夸张地表现所有他们想象的情景, 影片怪诞、搞笑、无稽、悲哀、无可预测。

A Shocking Accident (James Scott)

《惊人的事故》(直接电影), 詹姆斯·斯科特作品, 奥斯卡最佳短片, 1982 年, 美国。改编自格拉汉姆·格林纳的小说。一个英国小学生从校长那里听说自己的爸爸死于一次事故。死亡的恐惧困扰了他很多年, 直到一个小女孩的出现。

Sticky My Fingers, Fleet My Feet (John Hancock)

《握紧拳头撒腿跑》(比沃格拉夫公司), 约翰·汉考克作品, 23 分钟, 彩色, 1973 年, 美国。影片中诺曼和他的朋友是一群愤世嫉俗的中年男人, 而且很喜欢周末到公园玩足球。当他们让一个小孩加入队伍后, 他的表现令他们刮目相看。

String Bean/La Haricot (Edmund Sechan)

《四季豆》(比沃格拉夫公司), 埃德蒙·塞尚作品, 17 分钟, 彩色, 1964 年, 法国。讲述一个老妇人数着钵里面的豆角的故事。

Sundae in New York (Jimmy Picker)

《纽约圣代》(直接电影公司), 杰米·皮克作品, 4 分钟, 粘土动画, 奥斯卡最佳动画短片, 1983 年, 美国。这部粘土动画中, 一个角色模仿前纽约市长艾德·科赫演唱了各种版本的“纽约, 纽约”这首歌曲。

Sweet Sal (Tony Buba)

《甜蜜的萨尔》(芝加哥电影人协会), 托尼·布巴作品, 25 分钟, 黑白, 纪录片, 1979 年, 美国。这是一部纪录片, 讲述了一个下三烂的皮条客及其所生活的那个没落钢铁小镇的故事。影片深刻的洞察力和感情力度使之鹤立鸡群。

THX 1138 (Gorege Lucas)

《五百年后》(斯旺克电影公司), 乔治·卢卡斯作品, 彩色, 1969 年, 美国。一个讲述在未来世界爱情就是犯罪的故事。

A Trip to the Moon(Goreges Melies)

《月球旅行记》(比沃格拉夫公司),乔治·梅里爱作品,10分钟,黑白,1902年,法国。这部科幻电影包含了大量早期的电影特技,是梅里爱最受欢迎的作品。

Two Men and a Wardrobe(Roman Polanski)

《两个男人和大衣柜》(比沃格拉夫公司),罗曼·波兰斯基作品,15分钟,黑白,1957年,波兰。讲述两个男人借助一个大衣柜从海上劫后余生的故事。

What's a Nice Girl Doing in a Place Like This? (Martin Scorsese)

《你这么好的女孩在这里干什么》,马丁·斯科塞斯作品,9分钟,黑白,1962年,美国。影片讲述一个作家沉迷于一张湖上漂着一艘小船的照片,他试图恢复正常生活状态,但最终屈从于他那奇怪的焦虑下。

附录 C

剧本案例

本附录包括本书用作制作研究案例的三个剧本的副本和梗概。

《午餐奇遇》

编剧导演: 亚当·戴维森; 片长: 12 分钟; 黑白影片 (1991 年)

主题

一个富有的妇人在火车站候车准备回市郊的时候, 邂逅了一个流浪汉。

梗概

一位衣着华贵、姿态优雅的年长妇女在纽约购物之后来到中央车站。当她正在候车准备回她位于市郊的家的時候, 她的手提袋被别人撞掉在地上, 里面的物品散落了一地。她匆匆忙忙地拾起她的东西奔向站台, 结果还是误了这班火车。当她查看手提袋时, 发现钱包不见了, 她着急得几乎哭了出来。

在下一趟火车到达之前的这段时间, 她走到附近的一家自助餐厅, 用剩下的零钱买了一份沙拉。她将这份沙拉和行李放到一个小隔间的座位上, 然后转身到柜台去取叉子。当她回到自己的座位上时, 却发现一个流浪汉正在大嚼她的沙拉。她气愤地站在隔间旁, 一把夺过沙拉盘, 但流浪汉又把它夺了回去。她用叉子叉起一小片儿莴笋, 而后又不断吃着盘中的食物, 然而流浪汉不但不阻止她, 最后反而起身去端来两份咖啡。这就是他们的“午餐奇遇”。

妇人听见广播通知下一班火车已经进站, 她随即起身离去。在走往站台的途中, 她才猛然想起忘了拿行李。她赶忙跑回到餐厅里刚才坐的座位前, 却发现流浪汉和她的行李都已不翼而飞了。她着急地来回走动, 最后, 她忽然看见, 她那份沙拉和行李原来正原封未动地放在另一个隔间里面。这时, 她才对刚才的一切恍然大悟。她匆匆地拿起行李, 朝着站台的方向跑去。这回, 她终于赶上了火车。

午餐奇遇

亚当·戴维森

淡入

内景,中央车站,午后

一位“体态轻盈”的中年妇人从车站里走过。她的衣着华贵但是色彩柔和——穿着一件带有貂皮披肩的深色大衣,领口露出里面的上衣,衣领上镶着饰边儿。

她手里提着满满的购物袋,那是从“百花谷”和其他一些商店采购的物品。

这位妇人停住脚步,抬头看墙上的时刻表。她从她的钱夹中掏出钱,买了一张车票。

切入

一个流浪汉在妇人身后乞讨,妇人赶忙抽身离开。

匆忙间,她与一个黑人撞了个满怀。一个开了盖儿的药瓶,一支口红和一些小零碎儿从她的手提袋里掉出来,散落了一地。

妇人:噢,我的上帝!

她赶紧蹲下,收拾她的东西。

那位与她相撞的黑人也在她身边蹲下,帮她收拾。他的衣着是纽约经常可以看到的那种,非常职业化但并不整洁——带着一条丝绸领带和反光的太阳镜。

黑人:对不起,让我来捡。

他一边说,一边替她收拾东西。

妇人:不要,不要!

黑人:让我来帮你。

她过来夺过她的东西。

妇人:不,不要,你快让我赶不上火车了!

妇人从他手上夺过自己的东西,匆忙朝站台的方向跑去。

切入

内景,中央车站月台,午后

妇人跑到站台的时候,火车已经缓缓开动,把她独自留在站台上。

她跑得上气不接下气,衣服也有一些凌乱。她拿起手提袋。

她的钱夹不见了。她一边在手提袋里继续翻找，一边向车站大厅走去。

内景，中央车站，午后

妇人回到车站大厅，她再次抬头看时刻表，上面的时间快速地变化着。她的眼角流出了泪水，她赶忙用手绢把它擦干。她茫然地望着前方，出神地想着什么。

一个自言自语的黑人一边走一边吹着口琴。他想象自己的面前有一大群的观众。他是一个流浪汉。他自说自话地从妇人身边走过。

自语的黑人：仁慈的上帝，哈！哈！哈！

嘿！他知道的！你还好吗！？

你知道他今天早上是谁吗？我可知道……热狗！

你知道你是谁吗！

新年快乐，上帝保佑！

妇人走到一边。

内景，自助餐厅，午后

妇人走进车站的自助餐厅。这是一个简陋的餐厅——一副烤架、几个小隔间、几排放着沙拉和三明治的冷柜。她走到冷柜前取出一份沙拉。

一个厨子站在铺着白色油毡布的收银柜后面，摆弄着他的白色厨师帽和围裙。

妇人：这份沙拉多少钱？

厨子：两块。

她把沙拉放在柜台上，伸手到手提袋里掏钱。

妇人：我不知道有没有这么多。

妇人把她所剩的一元硬币和一些零钱全部放到柜台上。

妇人：一块，这还有一些。

厨子用手指数了数钱。

厨子：一块五……两块。这是您的，夫人。

她拿起沙拉和她的手提袋。

妇人：餐巾。

厨子递给她一张餐巾。她朝小隔间走去。

内景，餐厅小隔间，午后

妇人走到过道边找了一个合适的座位，她放下沙拉，把她的行李放进小隔间里的座位上。

她虽然坐下了但并没有安顿下来，她又站起身，拿着餐巾走出去。

内景,餐厅

妇人走到餐厅前部,在一个铁柜上拿了一把餐叉。她看了看叉子,用餐巾擦了擦。

她手里拿着叉子走向自己的座位,突然,她止住了脚步。

切入

内景,餐厅小隔间

一个流浪汉正坐在她对面的座位上吃着那份沙拉。他穿着厚厚的羊毛大衣和法兰绒衬衫,头上的防寒帽还挂着商标的标牌。他抬头看了她一眼。

妇人从他身边走过,坐到小隔间里。

妇人:这是我的沙拉。

流浪汉:走开。

妇人:这是我的沙拉。

说着,她就想拿走沙拉盘子,但他又把它夺了回去。

流浪汉:嘿!

妇人看着他大嚼着莴笋,而他则对她毫不在意。

过了一会。

她用叉子从盘子里叉起一小片食物。妇人保持着镇静,嘴里很快地咀嚼着食物。他仍然继续不停地吃着。

她又取走一片,又一片,又一片。

这个黑人流浪汉仍然没有任何反应。忽然,他站了起来,走到过道上。她继续吃着剩下的食物。

他手里端着两个带托盘儿的咖啡杯回到座位上,他把咖啡放到餐桌上,随后坐下。

他把糖递给她。

妇人:不,谢谢。

他又从大衣口袋里拿出一包低甜糖,递给她,她收下了。

妇人:谢谢。

她看看表,站起身,拿起手提袋,离开座位。他看着她离去,好像有些失望的样子。

内景,中央车站

妇人快步从车站走过,忽然她止住了脚步,原来她把购物袋忘在餐厅里了!她只得又跑回餐厅。

内景,自助餐厅

她跑到刚才的座位上,但是购物袋已经不见了。餐桌上只剩下两只空的咖啡杯和盘子。她紧张地来回踱着脚步。

她来来回回踱着脚步。在另一个小隔间里,我们能看到她的购物袋和原封未动的沙拉。这时,妇人也发现了她的袋子和沙拉。她坐下来,对着自己笑了一笑。忽然又想起了时间,赶忙抓起袋子笑着跑出了餐厅。

内景,中央车站,天擦黑

妇人匆匆穿过人群朝站台跑去。她从一个拄着拐杖的乞丐身边跑过。

乞丐:施舍点零钱吧,求您了,我正在挨饿啊。

她不理睬他,继续穿过人群朝前跑去。

内景,中央车站,夜晚

妇人从站台上向火车跑去。

内景,火车,夜晚

火车沿着轨道渐渐消失在暮色里。

淡出

结束

《特鲁曼》

编剧导演:霍华德·麦克凯恩;片长:12 分钟;彩色影片(1991 年)

主题

一个 11 岁的男孩在体育课上克服内心恐惧爬上绳梯的故事。

梗概

特鲁曼,一个胆小的 11 岁男孩,体育课时总是假装肚子痛,逃避爬绳梯。教练可不理睬他这一套,并且威胁说如果特鲁曼不去爬绳梯的话,他就要让全班一起跑上整整一英里。突然间,特鲁曼似乎感觉好些了,他开始爬绳梯了,不过后来他产生了一种幻想:绳梯变成了绞索,教练变成了内战时期的一名军官,学生们都变成了他的囚犯。

特鲁曼不断往上爬着,他幻想着绳梯就要散架了,同学们拖出来一张老式的消防网。他想象着绳梯突然之间断了,在最后一刹那,消防网被拖走了,特鲁曼重重地跌落在地板上,落在运动护垫的外面,鼻子里流出了鲜血。

教练给特鲁曼下达了最后通牒:他必须在一分钟之内爬上去,否则全班还是要跑一英里。特鲁曼决心尽最大的努力爬上去,全班同学都在为

特鲁曼

霍华德·麦克凯恩

淡入

银幕上是黑画面，我们听见敲打着军鼓的进行曲，随后出字幕。最后一行字幕升起来时，军鼓进行曲戛然而止，这时，我们将画面猛然切至：

场景 1

切至

内景，一座中学的体育馆，白天

全景：一座普通的城郊体育馆。瑟瑟的音响效果……一根长长的绳梯在画面中晃悠着。口哨声。

场景 2

切至

蒙太奇

特写：一个男人，约莫 43 岁上下，眉毛粗壮，面色红润，响亮地吹着口哨。显然，他是体育馆里的体育老师。

泰勒，一个大约 12 岁的男孩，穿着一件深棕色的双面外套和金黄色的运动短裤——一种很正规的样式——正在朝前跑着。他的身后还有几个孩子紧接他轮流地向前跑去。我们可以看见，他们身后还排着一列长长的孩子队伍。

特写：泰勒抓住绳梯开始向上攀登。

特写：体育老师吹响口哨。

特写:泰勒的双脚落在地板上。

队列中的下一个孩子向前冲刺。

特写:这个孩子跃身抓住绳梯。

特写:体育老师吹响口哨。

特写:又一个孩子爬上绳梯。

特写:体育老师吹响口哨。

泰勒跑到后面重新排入队列。其他的孩子一一上前。

画外:老师用急促的口哨指挥着孩子们。

泰勒站着不动,我们听见口哨声第二次吹响,孩子们仍然没有动静。口哨再一次吹响,镜头向下摇拍,画面里出现了一个身材瘦长的孩子,他11岁左右,正站在队列的最前面。这就是**特鲁曼**。从他的眼神中我们可以看出——他显得十分害怕。

场景3

切至

绳梯延伸到很远的地方,镜头开始向下俯摇,同时向后拉开。镜头继续向下摇,到达绳梯的末端时,人们发现绳子被结成了一个绞索。

我们在绞索上停留片刻之后,镜头穿过绳圈,聚焦在站在绳子另一边的**特鲁曼**身上。他一动不动地站着,紧张地睁大了眼睛。

画外的口哨声依然响亮地吹着,这时,人物出现在画面中,特鲁曼仍然一动不动地站着。

切至

近景:体育老师吐出嘴里的口哨,大声地责问特鲁曼。

体育老师:好吧,到底怎么了,特鲁曼?

学生的队列立即站直了,身后的孩子从队列中拉住特鲁曼。

体育老师:说啊?

特鲁曼慢慢睁开眼睛,抬头看看面前这位让自己感到害怕的人。

这就是**斯派罗**先生,他并不适合干老师的工作,他身上具有一种足球教练般的怪癖,虽然他并不是足球教练。他的一只手上拿着一个篮球。

特鲁曼:(胆怯地)我觉得难受。

显然,学生们有点害怕这个人,尽力保持着肃穆的表情,只是忍不住会偷偷地笑出来。

特鲁曼耷拉着脑袋。这会儿,斯派罗先生还不能决定他是否真的能对付一个感觉难受的孩子,但是学生们的窃笑让他感到他所做的一切都是在遭受别人的嘲笑。

斯派罗先生:好吧,特鲁曼,站到队伍后面去。

特鲁曼看了他一会儿,不知道自己是要挨罚还是得到了宽恕。斯派罗先生冷漠地看着他,让特鲁曼感到自己就快遭到惩罚了。他向队伍的末尾走去。

镜头跟拍特鲁曼到队尾,他尽量地不用眼睛去看别人。

场景4

斯派罗先生:下一个。

下一个是泰勒

泰勒:可是,斯派罗先生,我已经爬过了。

特鲁曼悄悄地溜到队尾,显得心烦意乱的样子。

斯派罗先生:不错,每个人都得再爬一次。(略作停顿)

学生们叫苦不迭。

斯派罗先生:……直到特鲁曼改变主意为止。

人群沉默着。这句话就像丢下了一颗炸弹。斯派罗先生冷笑着回头,带着期待的神情盯着特鲁曼的脸,仿佛他随时都会崩溃似的。

镜头从斯派罗先生身上拉开,转去表现队列后面的学生。一些学生在抱怨着,另一些学生回头看着特鲁曼。镜头到达队尾的时候,摇到特鲁曼的脸上,正面对着他。

仍然没有人动。特鲁曼先看了看其他同学,然后又看了看斯派罗先生,他知道,如果他还想继续上体育课的话,他就必须去爬绳梯。

特鲁曼鼓足勇气,随着队伍向前走去。

特鲁曼:(勉强地)我觉得好点了。

他的同学们半信半疑地看着他,不知道他是真的好点了,还是另有托词。

特鲁曼:(自我辩护地)真的!

他对自己的进步感到有点吃惊,不过当他看了斯派罗先生一眼以后,他的信心又消失了。斯派罗先生仿佛对眼前的情形感到有些洋洋得意。

斯派罗先生:好吧,那么往前走吧。

场景5

特鲁曼开始向前走去。当他随着队伍中的其他孩子往前走的时候,镜头跟着他运动。其他的同学显然对他们这位受罪的同伴报以了更多的同情。片头出字幕时的那首进行曲再次响起。

特鲁曼呆呆地凝视着前方。

顶角镜头:特鲁曼走到绳梯的底端,回过头看看同学们。进行曲终止。

同学们把期待的目光投向特鲁曼。

远景:特鲁曼、其他同学以及斯派罗先生——都在等待着,看谁会第一个爬上绳梯。

近景:特鲁曼看上去非常谨慎小心。

手提摄影,主观镜头:绳梯在他眼前垂悬着,仿佛正期待着他去攀登一样。体育馆里一片寂静。

斯派罗先生(主观镜头):你准备好了吗?

近景:特鲁曼闭上眼睛,点了点头。

他不断地点着头,进行曲又一次响起。

切至

场景 6

内景,场景同上,幻想场面

近景:特鲁曼咬紧牙关,他的眼睛像窗户上的凉棚似的大大地睁开了。镜头很快拉开,仿佛绞索已经套上他的脖子。

镜头对准斯派罗先生,这时他已变成**内战时**的一名军官,他主宰着特鲁曼的命运。他从鞘中抽出宝剑,高高地举在半空。

全班的同学手腕和脚腕都被枷锁捆绑在一起,成为一群被鞭打的南方军囚犯。镜头快速地从一排排苍白无力的面孔上掠过。

近景:斯派罗先生踢踏着他的脚后跟,咔咔作响。

镜头推进

斯派罗先生挥舞着长剑,发出喇喇声。

当这种急促的声音达到高潮之际,镜头猛然推至特鲁曼的脸上,他跌出了画面,绞索被突然绷紧了。

切至

内景,场景同上,回到现实,片刻以后

同一镜头:停顿一拍,绳索旋转着,发出吱吱的响声,仿佛它的另一端真的悬挂着一个小孩一样。这时,一只手猛然伸进画面,紧紧地抓住了绳子。

当特鲁曼渐渐爬进画面之后,镜头向后拉开。绞索不见了。镜头继续拉到很远的地方,我们可以看到,同学们依然排着队伍,斯派罗先生不停地在不远处转着圈。特鲁曼幻想的一切已消失无踪,眼前只剩下残酷的现实。

从特鲁曼艰难的动作可以看出,这个任务对他来说显然非常困难。由于紧张和吃力,他紧紧地闭着眼睛。

场景 7

特写:特鲁曼的一只手在绳索上抓空了。

斯派罗先生:嘿,特鲁曼,睁开眼睛,这样你是爬不上去的!

特鲁曼依然紧闭双眼往上爬着。

斯派罗先生:嘿,特鲁曼,我说过了睁开你的眼睛。

顶角镜头:斯派罗先生围绕着绳梯转着圈,气急败坏地挥舞着胳膊,企图跳起来抓住特鲁曼的腿。

特鲁曼显然并没有听见他的咆哮,继续向上爬着。

斯派罗先生:睁开……

泰勒看准一个机会,假装模仿着斯派罗先生的动作,一边跳跃一边挥动他的手臂。他走出队伍,在特鲁曼身下转着圆圈。

其他同学也效仿泰勒,他们向特鲁曼挥动胳膊,示意他睁开眼睛。

斯派罗先生:快点儿!

斯派罗先生抓住了特鲁曼的一条腿,使劲摇晃着。

斯派罗先生瞥了学生们一眼,刚好发觉他们的动作,他们猛然停止,表情迅速变得驯服了。

场景 8

特写:特鲁曼睁开眼睛向上看去。

他的主观镜头:绳梯像是松开的样子。

特鲁曼向下看。

切至

内景,场景同上,幻想场面

特鲁曼的主观镜头:他的双脚高高地悬挂在离地面近 30 英尺的空中,绳索断裂的噼啪声又一次响起来。

同学们拖来一张巨大的消防网,推推攘攘地站到各自的位置上,准备接住落下来的特鲁曼。

切至

场景 9

内景,场景同上,回到现实

老师正在驱赶学生重新排队。

斯派罗先生:回去排队!所有的人,快!

同学们乖乖地服从了命令。

切至

场景 10

内景,场景同上,幻想场面

特写:特鲁曼。

下面,人们拉着消防网等待救援特鲁曼。

斯派罗先生(主观镜头):我说了快去!

他头上的绳索只剩下一股细细绳子还连着,随时都有可能断裂。

特写:特鲁曼屏住呼吸,就像跳水运动员准备从高空入水的那一刹那。

“砰!”的一声巨响,绳索断了。

特写:特鲁曼从绳梯上坠落下来。

切至

场景 11

内景,同前,回到现实

中景:特鲁曼从绳梯上坠落下来,出画,重重地跌落在地板上。同学们和斯派罗先生都愣住了。

一个长长的停顿。

斯派罗先生:你没看准垫子。

切至

场景 12

内景,同前,稍后

近景:特鲁曼很快站立起来,鼻孔里塞着纸巾。

斯派罗先生:60 秒,特鲁曼。

镜头从斯派罗先生拉开,他在画面中向特鲁曼走去,伸手扯掉特鲁曼鼻孔里的纸巾。

斯派罗先生:你别想逃避,下面你要吊在绳梯上,吊一分钟,你必须得做。

镜头继续拉开,学生们环绕在四周。

斯派罗先生:假如你做不到……(略微停顿)所有的人都要去跑一英里!

镜头停止运动。学生中爆发出一片惊呼:一英里!

斯派罗先生:5882 英尺……到外面去。

学生们向斯派罗先生投去白眼,他们厌恶地看着斯派罗先生把特鲁曼拽走,这一点可以看得非常明显。

斯派罗先生感觉到了学生的表情,他多少感到有点吃惊,不过很快就恢复了本来面目,转身向**特鲁曼**,抓住他的肩膀,从地上把他提了起来。

斯派罗先生:你准备好了吗?

斯派罗先生和特鲁曼面对面,特鲁曼第一次用自己的眼睛瞪着斯派罗先生。体育馆里寂静无声,停顿一拍,然后……

斯派罗先生:上去!

他把特鲁曼挂在绳索上。

特鲁曼紧紧抓住绳索,他吊在离地三英尺高的绳梯上面,旋转着。斯派罗先生又开始围着他转圈,手里拍着篮球。

斯派罗先生:(嘴里数着数)十。

特鲁曼紧闭着双眼,使出吃奶的力气紧紧抓住绳索。

学生们看着斯派罗先生,眼里充满了憎恶。

斯派罗先生:二十。

特写:特鲁曼紧握绳索的双手在慢慢滑落。

特鲁曼的双脚几乎要落到地面了,他已意识到了这个危险,他睁开眼睛向下看去,努力地弯曲着双腿,想让自己离地面远一点。

斯派罗先生:三十。

手提摄影:特鲁曼看着同学们。

斯派罗先生:四十。

斯派罗先生一条腿跪下来,特鲁曼的双脚就要触及地板了。

斯派罗先生:十。

特鲁曼又往下滑落了一点,他紧紧地闭上了眼睛。

同学们都为他捏了一把汗。

斯派罗先生:九。

镜头开始推向特鲁曼扭曲的面部。

斯派罗先生:八……七……六……五……

镜头越推越紧,忽然,我们听到了一阵号角声,特鲁曼的眼睛猛然睁开。

切至

场景 13

内景,同前,幻想场景

近景:泰勒从画面底部入画,穿着像射手罗宾汉那样的服装,手里拿着一把长弓和羽箭,神色严峻。

中景:他迈出一个健步,向前方射了一箭。

“噗!”的一声,箭射中斯派罗先生的背部。他在原地转了几圈,呼哧呼哧地喘着粗气,他的眼睛四下张望……

全体学生入画,他们排列着整齐的队伍,人人手里举着弓箭,瞄准,然后发射……

仰角:斯派罗先生跌跌撞撞地向后退去,更多的箭射向他的胸膛,他满身是血,跌出画面。“砰!”的一声倒地而死。

切至

场景 14

内景,同前,回到现实

顶角镜头:特鲁曼的双膝从上面入画,落在体育馆的地板上。**镜头**向上摇至**特鲁曼**的脸部,他睁开眼睛。体育馆里悄无声息,他慢慢地抬眼看四周。

斯派罗先生(主观镜头):(满意地)好了,大家起来,拿衣服,把它们收起来,走了,走了。

镜头拉开至学生和**斯派罗先生**,看得出来,特鲁曼又一次失败了。

学生们在地上各自收拾着自己的衣物,神情黯然。

镜头停止运动。

场景 15

斯派罗先生开始收拾皮球,把它们放进一只带轮子的球筐里。**特鲁曼**从地板上站立起来。

学生们朝体育馆的大门走去。特鲁曼远远地落在人群后面,仿佛是在等待着人们最后来确认他的失败。但是他什么也没等到,他尾随着剩下的同学走出体育馆,他离他们大约有 20 英尺。

斯派罗先生:嘿,特鲁曼!

特鲁曼木然站住,心想,终于来了。斯派罗先生推着球筐径直向特鲁曼跟前来。(其他同学回头张望。)

斯派罗先生直挺挺地看着特鲁曼。

斯派罗先生:(难以置信的样子)你还不舒服吗?

特鲁曼:不。

斯派罗先生:这就好。

不等他再说什么,特鲁曼就转身走开。他刚走两步……

斯派罗先生:别走那么快!

特鲁曼停住脚步。斯派罗先生也停住球筐。

斯派罗先生:(以人们熟悉的语调)你知道,特鲁曼,今天这只是爬绳梯,但是,也许将来有一天……当你面对生活中的重大转折的时候……

停顿一拍。突然间,下课铃声响了起来,打破了这一瞬间的沉默。

学生们听到铃声以后都转过身,准备走出大门。

斯派罗先生:都站住,你们上哪儿去? 你们还欠我一英里呢。

这次学生们真的要叫苦不迭了。

斯派罗先生:你们想怎么样? 让我忘掉吗? 到运动场去跑四圈,快去。

斯派罗先生推着球筐随着学生们走出大门,把**特鲁曼**甩在后面。**特鲁曼**的表情显得又气愤又屈辱。学生们与**斯派罗先生**渐渐走出了大门。

中景:**特鲁曼**脸上的表情慢慢消失了,他开始迈步向前走去,这时,体育馆的大门再一次打开了,原来是**斯派罗先生**从门口探进来半个身子。

斯派罗先生:和其他人一起跑步的时候可别找麻烦。

停顿一拍。**斯派罗先生**退了回去,门吱吱哑哑地关上了。

场景 16

远景:**特鲁曼**独自一人站在体育馆内。

特写:他脸色晕红,对这一切他已感到无话可说,也没有人可以听他说。

远景:又一次表现**特鲁曼**独自站立。

特写:他紧咬嘴唇,开始向前迈出一小步,接着又迈出稍大的一步,停了下来。

又一次停顿,比上一次稍短,仿佛正迈步走向一辆疾驰的列车。他的步伐越来越快,最后像离弦的箭一样,朝绳梯冲去。

镜头跟拍他在体育馆内跑动。

他的**主观镜头:**他正朝绳梯猛冲。

台车跟拍:他一跃而起,紧紧抓住绳梯。他一次次地前后挣扎,晃动着,奋力向上攀登。

特写:**特鲁曼**奋力向上攀登。

俯拍:**特鲁曼**小得像一只向上爬的蚂蚁。

切至

场景 17

内景,同前,稍后

体育馆的大门打开了,**泰勒**走了进来,他拿起一件汗衫,把它放到靠近大门的地方。他抬头看过来,脸上浮现出一丝微笑。

切至

内景,同前,稍后

俯拍:**特鲁曼**奋力向上攀登。

内景,同前,稍后

镜头推向体育馆内的全体同学。他们在门边站成一群,默默无声地向上看着。

远景:特鲁曼就要接近绳梯的顶端了。

特写:他奋力向上入画,突然间,场内爆发出一阵喧嚣的欢呼声,在体育馆内回响。

人群欢快地从四面八方奔拥而来,从大厅的另一边传来斯派罗先生的声音,他生气地呵斥着。

他走进大门,学生们才渐次安静下来。他对眼前发生的一切一无所知。他看见了特鲁曼,脸上表现出惊讶的神色。

特鲁曼距成功近在咫尺了。

斯派罗先生从人群中挤了过来,停住脚步,他的脸上依然毫无表情。

特鲁曼向上伸出手,触摸到了他渴望到达的地方:屋顶的大梁。他的艰辛之旅终于到达了终点。**特鲁曼**一动不动地停在那里,急促地呼吸着,面带着微笑。他的眼睛依然紧闭着,仿佛这里的空气、可爱的空气都与别处不同一样。

近景:学生们静静地站在那里,脸上流露出畏惧的神情。

近景:特鲁曼大口喘着气。

近景:斯派罗先生张着大嘴向上张望着。

中景:斯派罗先生走到绳梯的底下。

斯派罗先生:嘿,特鲁曼!

特鲁曼惊恐地听着斯派罗先生的声音,睁开了眼睛。

斯派罗先生(主观镜头):特鲁曼!

突然间,**特鲁曼**的双脚松开了绳梯,他这才发现自己到底有多高,立刻感到一阵眩晕。

斯派罗先生:嘿!

近景:特鲁曼害怕得颤抖起来。这时,他的肚子里好像有什么东西在咕噜咕噜响动,就要从他嘴里喷出来。

斯派罗先生:我认为不是你自己爬上去的。

特鲁曼开始呕吐。

斯派罗先生刚好站在他下面 20 英尺的地方,他的眼珠子都快要跳出来了。

我们没有看见,但我们能够听见——“哇!”的声音(学生的)。

近景:呕吐物劈头盖脸洒了斯派罗先生一身。

特鲁曼惊呆了。

斯派罗先生也顿时呆若木鸡。

泰勒:好恶心啊!

斯派罗先生手里的小篮球掉了下来。

特鲁曼依旧惊魂未定,用肩头擦擦嘴。

篮球在地板上向体育馆另一边的学生方向滚去,**泰勒**跃出人群对着篮球一记抽射,球跃向空中飞向……

这时,放学的铃声响了,孩子们欢呼雀跃,潮水般四散而去,体育馆里顿时充满了喧嚣。

斯派罗先生几乎什么也看不见了,很快被涌动着的人流淹没了。

近景:球筐被打翻在地,球滚得满地都是,被人们胡乱地踢向四面八方。

远景:下面一片混乱的时候,**特鲁曼**依旧高高地悬挂在半空中。

远景:**特鲁曼**满是茫然的脸上渐渐显示出他已经弄清楚是怎么回事了。

远景:学生们放肆地欢呼和尖叫。

近景:**特鲁曼**脸上闪现出一种古怪的表情。

一个不知从哪里飞来的篮球砸在**斯派罗先生**的后脑勺上。

斯派罗先生:是谁扔的球?是谁扔的球?

但他的咆哮很快就被不断高涨的尖叫声给淹没了。

近景:**我们的英雄**,他脸上古怪的表情渐渐变成开怀的大笑,就像一朵正在绽放的花,但比花更显得完美。**特鲁曼**依然悬挂在绳梯上面,轻轻地摇晃着,对下面的世界展现着他最灿烂的笑容。

我们在他的笑容上停留一会儿,然后画面开始淡出,**欢呼声**渐渐消散,**特鲁曼**的身影渐渐融化在黑暗里面。

结束

《镜子,镜子》

导演制片:简·克拉维兹;片长:17分钟;彩色影片(1991年)

主题

该纪录片表现妇女谈论她们自己以及别人对妇女体形的看法。中间穿插了一些历史资料影片,说明媒体是如何着重看待妇女体形的。

梗概

在演播室里,十三位妇女接受了采访。她们戴着面具,穿着紧身衣,身旁是未着装的人体模特和所谓“女性理想身材”的广告画。因为观众看不见这些妇女的容貌,人们就将注意力都集中在她们的形体上了。每一位妇女都围绕着她自己和社会希望她有怎样的体形这个问题来谈论自己的身材。最终,每一位妇女都会取掉面具,展现出她们的面孔。访谈的过程中会穿插进一些人体模特的镜头以及一些档案资料影片和声音,它们有:

- 20 世纪 40 年代选美活动中的“美腿小姐”
- 旧杂志上关于理想体形——“苗条淑女大赛夺标”内容的翻拍镜头

- 在老式健美器材上健身的女性镜头

这些材料的主题是:社会关于美的标准被局限在一个狭小的范围内,在它的影响下,女性普遍不满足于自己的身材。影片试图说明的问题有:

- 身体发福带来的尴尬
- 一个人关于自身体形观念被社会所塑造的自我感受
- 对体形不断变化的感受
- 对身体某特定部位的积极态度和消极态度以及某些不同意见

501

镜子,镜子

简·克拉维兹

黑场叠化至:

女性裸体模特,镜头从胸部摇到腹部、腰部。

切至

一个模特头部的镜头和侧面胸部镜头。

女人(画外音,镜头渐次叠化于更多的模特头像画面中):我总以为,有许多理想的体形存在。我觉得最为矛盾的是它们都不属于我。

1 号女人(站在一幅“理想比例女性”的海报前):作为一个女人,我老是十分在意我的外表。无论何时何地,无论我在做什么,我都很在意我的体态如何。我应该如何站立,比如说,我的腹部缩进去了么,我的胸部如何如何,还有……然而我觉得如果我的体态是这样了,那我也不得不接受,并且慢慢适应,很奇怪的想法。

资料片“美腿广告”

资料片主持(画外音,画面中女人们在炫耀她们的美腿,并等待接受检阅):从底层来的美女们都来角逐我们的“美腿小姐”。女孩们都戴着面具,通风口吹来的风撩起了她们的裙子。哦……看看这副美景吧!在新泽西帕里萨德斯公园举行的这个赛事真是风光无限。我敢打赌那些谦虚的女孩子就没有机会了!现在激动人心的时刻将在这50名佳丽的决赛中产生。评委们都是在90年代曾经夺得过冠军的人,她们都把自己那对美腿当作自己最重要的部分。

切至

(移动广角镜头渐次拍下每个女人独自坐着,背景是一个裸体模特)

2号女人:我想我第一次开始留意我的外貌是在七年级的健身课上。那是我生平第一次要在大庭广众下当着别的女孩子的面脱光衣服。当时班上有个女孩子发育比其他入早,她看上去的确很漂亮,我很嫉妒她。

3号女人:某天我放学回家,当时我是初中生,一到家我就哭了,因为同学们因为我没有胸部而讥笑我,而到了第二年我发现它们开始猛长。所以,好像我是第一年因为没有胸部而哭鼻子,而到了第二年却因为太大了而开始抱怨。

4号女人:有个细节不容易给大家注意到,就是那些平胸、迟钝的女人总是不会受人注意,但是当你胸部发育之后,他们就开始注意你了。那只是我的一部分心理,我一边为自己真的可以戴胸罩了而高兴,但是另一面的我却希望自己可以一直穿宽松的衣服。

5号女人:我的母亲非常迷人。我总认为那是真正的漂亮,后来我姐姐出生了,她看上去也是真的很美。我小时候就猜想自己将来也会变成她们那样,而当我发现我没有那样时,就很不开心。我对此沮丧了好长一段时间,但是10到11岁的时候。13岁时我就真的相信自己永远不会有如我妈妈和我姐姐那样的胸部了。

1号女人:我想在青春期开始的时候,觉得总是不知道如何打理好自己,好比,觉得这边少了点,那边多了点,那时你不得不总穿些让自己像个女人的东西,吊袜带、长筒袜、胸罩,还要化妆等等……我想我大部分情况下都觉得自己不适应别的女人做的事情。

6号女人:似乎大多数我对于自己与众不同的那些特点的敏感都是通过男性的指点而产生的。比如说,“你快看!卡罗尔在那里,她真苗条,也真迷人。”——不用多说,你就觉得自己超重了,而且应该去做点什么。

起初你可能不会在意,但是你知道,我觉得这些境况让我感到自己与众不同的——我比她们都高,却没有她们苗条,因此没有她们迷人。

切至

资料片“苗条淑女大赛”

资料片主持(画外音,画面中女人们排成一排,摆好姿势,等待评判):这个完美的迷人阵形是由我们今晚在纽约卡尼岛斯迪普兰恰公园的诸位现代美神演绎的。她们非常通晓如何展示她们自己。从她们当中选出一名冠军真的是一件艰难的工作,但你总能挑出一名冠军的。有人会说,直线才是完美的,但在这么多的美丽曲线面前,谁还管直线不直线的?大家想好了没有?无论她们如何漂亮,获胜者总是只有一个。桂冠属于来自长岛的依美琳·彼得森,一位完美的现代美神。

(移动镜头,女人们独自坐在裸体模特背景前;景别变大,只拍到脸和肩部)

4号女人:我不会看着某人然后说:“哦,多好的身材呀!这人有这么好的身材是不是很幸福?”我无法只羡慕别人拥有好身材。我会看着她们的身材然后说:“多好的身材呀,为什么不是我?为什么我的看上去就不是那样的?”

3号女人:我觉得这方面我还是比较幸运的,我有人们期望的美丽的面孔,我的体重也是。总归就是第一印象会非常好的那种,即使我有点超重,我的身材有点比我期望的大。

1号女人:有趣的是,我老是觉得我看上去很大,所以我不像个小孩子,不像个小丫头。

7号女人:人们总觉得我像个甜美的东方小女人。首先,我不小。实际上,我看上去和日本人一样大,而且我通常不是很甜美的样子。

8号女人:和有着平均身高的女人比起来我总是不受注意,再加上我的头发,更是如此。

9号女人:人们看到我的灰色头发就会想“老女人”,随后他们便躲开了。

10号女人:我想是因为我是高个子,人们会觉得我已经是中年人了——坦白说我是中年了——我不烫发,不拉皮,不贴假睫毛,不做诸如这类的东西——这些是给逼出来的。

8号女人:人们会以为我长着一头金发我就会有好日子过,他们会觉得我肯定是个开心果,而且生活经历丰富。当我把头发染成棕色之后,他们就会更加认同我的观点了,他们会觉得不仅仅只是有趣而已。

11号女人:我非常在意其他女人对我的看法,因此我对在女人面前的仪表的在意程度胜过我在男人面前的。

4号女人:如同我看到一个女人的腹部比我略微肥点,腿比我略微粗点就感觉糟糕一样;之后我看到那些比我瘦小的女人就会感觉良好。

1号女人:我和一个朋友曾有如此经历——我们在橙子湾码头散步周末,我们大概散步到了海边,那是晚上10点钟,那里离我们的住处只有几个街区,当时几个搭顺风车的年轻人冲着我们叫喊“肥妈”。那令我十分震惊。我想事实上我们俩都不想招惹这个年纪的人,因为我俩都是不惑之年了,但这个事情让我觉得我们存在在这个世界上就是一种犯罪。

切至

杂志封面为“穿着浴装的苗条女子站在穿着浴装的胖女子前面”,摄影机从腿部摇到脸部。(歌声响起:“好了,女孩们,给你们一个忠告,给你们传授一个秘诀,不要让你们的肥胖身材压坏了你的购物车……”)

切至

两张半圆形的黑白照片:左边是盛装的女人,右边是穿浴装的女人。(歌声继续响着:“因为小姐们,我们爱你们……”)

切至

女人戴着胸罩的黑白照片特写(歌声继续:“不管高矮,还是胖瘦……”)

切至

印有穿肩带泳装的美女的杂志插页(歌声继续:赢得男孩芳心的女孩都是瘦的……)

切至

印有女人照片的报纸广告,标题为“你能改善!”(歌声继续:“请听我的忠告……”)

切至

印有泳装美女照片的报纸广告,标题为“塑造完美曲线现在简单多了。”(歌词继续:“现在她年方22,身形姣好……”)

切至

女人用器械锻炼的黑白影片片断连续闪过(歌声继续:“长此以往,她的风光不再,她44了,变得越来越胖,生气、发呆和叹气都无济于事,饮食和锻炼让她越来越胖……”)

切至

写着“如何减肥!”“你是哪类超重者?”“拥有自然肤色的女孩”等诸

如此类的印刷广告快速闪现。(歌声继续:“现在她又胖又壮,再也不能变瘦。她有了粗脖子和双下巴。她不再如前。她又壮又胖四十又四……你知道么?我的女孩,天哪她简直一团糟。你去商场给她买衣服,她这么胖只能穿十码。她的腰围要撑破她的皮肤了,她一睡觉就会像块摊饼……”)

切至

女人在健身机上锻炼的电影片断闪现(歌声继续:“亲爱的们都从床上起来,使用这个没有害处,她可能很胖,但是她肯定觉得很温暖。”)

切至

“理想身材女人”的海报(音乐淡出)

叠化至

(移动镜头,每个女人都依次站在这个海报前。)

12号女人:你知道,我真的见到过一些身材并非苗条的女子,但我觉得她们依旧很有魅力,或者一些高挑的或矮胖的人,我也觉得很有魅力,因此我并没有一个理想的魅力体形标准,但我觉得我肯定不是。

9号女人:我看着我年轻时候的照片会想,那时候的我真的很苗条很漂亮,但我那时从未对此满意或者开心过。

10号女人:我不再渴望拥有完美的大腿或胸部或纤细的腰肢,或者任何对于时人来说理想的要求。

13号女人:我对自己的身材很满意,它是我身体的财富。

4号女人:有时我觉得我再小巧点会更加自在,我觉得自己有点高。

1号女人:有时候我想让自己变成一个大壮妇,但是指肌肉发达,不是指胖。

7号女人:我想再变瘦点。

3号女人:事实上我想减掉四十多磅体重。

6号女人:我喜欢我的头发。我的头发现在已经可以了,我染了发,因为这里长了一撮白的,实际上我并不介意。

4号女人:有时我觉得灰头发会使我看上去很老练和时髦,但有时候我真的以为那是我年纪的表征。

1号女人:我喜欢我的头发,但它太稀和软了。

8号女人:我觉得我的脖子很好,我对自己的脖子感觉很好。

2号女人:我的脖子,我希望它能再长些。

9号女人:我喜欢我的肩膀和胸部。

12号女人:我喜欢我的肩膀,这是我唯一能够接受的我身体的部分。

- 8号女人:我的手臂是我最喜欢的,因为它们看上去很匀称。
- 6号女人:有时我觉得我的手臂有点长了,看上去像个猩猩。
- 4号女人:我很高兴我的手臂是我身体上最匀称的部位。
- 9号女人:我不喜欢身体这部分的变化。
- 5号女人:我痛恨自己的背部变得松弛。
- 11号女人:我这里有些赘肉。
- 3号女人:我的乳房太大了。
- 9号女人:我希望有朝一日它们会变小。
- 5号女人:我一直很喜欢我的乳房,因为我觉得它们又大又圆。
- 4号女人:我腰围太粗了。
- 9号女人:我从来就不关心腰围。
- 2号女人:我的腰围,我希望再小点。
- 3号女人:我的臀部看上去很小,因为我的腹部很大。
- 7号女人:我的臀部总是有点大。
- 12号女人:我的臀部总是太小了。
- 8号女人:我的下身很完美。
- 7号女人:我总觉得我的下身太短了。
- 3号女人:我的腿太短了,我是遗传我妈妈的。
- 13号女人:我觉得我的腿很长很美。
- 7号女人:我的腿很短。
- 11号女人:我的腿?忽略它们吧。
- 8号女人:我可能不喜欢这部分。
- 4号女人:我觉得我的大腿比正常的要粗。
- 6号女人:在我看来我的大腿太粗了,太松垮了。
- 10号女人:我有很好的下身和膝盖。
- 4号女人:多锻炼,下身就会苗条起来。
- 9号女人:我真的觉得我的脚很美。

切至

镜子前的裸体模特。镜头从下摇到腰,再摇到胸部。

叠化至

一个模特的脸被另一个模特的手遮住而变得模糊。

旁白(不明身份的女人;当女人们摘下面具的时候声音继续):我记得我曾经想要变小巧,变脆弱,因为我认为那就是魅力所在。

(移动镜头,每个女人独自坐在裸体模特前)

8号女人摘下面具。

9号女人摘下面具。

7号女人摘下面具。

3号女人摘下面具。

叠化至

镜头渐次摇过那些裸体模特的胸部。

旁白(不明身份的女人在3号女人摘面具的时候开口说话;叠化至模特的时候声音继续):我想那取决于我,身材不重要。但因为社会觉得身材重要,因此使我也觉得身材很重要。

2号女人摘下面具。

旁白(不明身份的女人):我不想做大的改变。我觉得目前很好。

10号女人摘下面具。

13号女人摘下面具。

12号女人摘下面具。

5号女人摘下面具。

11号女人摘下面具。

6号女人摘下面具。

1号女人摘下面具。

旁白(不明身份的女人):我再也不想成为一个魅力女孩。

4号女人摘下面具。

旁白(不明身份的女人):我只想改变自己。

叠化至

模特的面孔。

渐黑。

字幕。

507

新
学
社
PDG

保险和法律事务

保险

保险在电影和电视制作中有十分重要的作用。买保险就和选胶片以及找摄影机一样关键。日常生活中,不幸时有发生,但是生活还得继续。制作过程中的车祸、病痛、抢劫或者火灾就能把这个影片带向痛苦的终止状态。

即使预算里多算上 10% 的应急费用,这对一个剧组闲置几天或几周(比如主演因车祸疗养恢复)的损失补偿还是很吃紧的,因此你有必要在物资、设备、人员条件都齐全的拍摄条件下进行一些防护措施以防意外发生。考虑一下买保险,这能为“墨菲法则”灵验后万事不顺的情况作准备。

有些保险公司专门负责娱乐业的保险业务。他们会评估制作方的需求并提供一个合理的保险额度。你不必接受他们提出的所有项目,但是强烈建议你至少接受设备和全责赔偿项目。你总不想你个人来对拍摄现场的财产损坏和人员伤亡承担责任吧? 不买保险,器材公司就不会出租设备给你。有些器材公司自己有保险,但是多数公司没有。

接下来是对于电影和电视制作中可投保险种的介绍。最普通的类型已经包括在内了,同时也列出了一些有独特要求的特殊险种。

全责赔偿保险

该保险是用来赔偿制片公司要求的于电影拍摄过程中的人员伤亡和财产损坏。赔偿包括所有镜头内外的非自有交通工具的使用。这项赔偿在任何城市或者州的公路或者外景地的拍摄过程中都是需要的。

该保险不包括飞机或者摩托艇的使用,这些要另行计算。

设备赔偿保险

该保险承担由制片公司自有或者租赁的摄影机、摄影设备、录音设备、灯光设备和控制设备的直接丢失、损坏或者毁坏的风险。赔偿范围可以扩大到移动设备货运车、棚内布景设施或其他有额外保险的类似设备。

第三方财产损失责任保险

该保险用来赔偿由制片公司照看、保管或控制并被使用于一个投保项目中的第三方财产的损坏或毁坏。

该保险不包括以下情况：对任何机动车、飞机和摩托艇的错误操作引起的毁坏，包括前述的损坏；任何可能在财产、场地、道具或者设备保险条目下（即使这任一设备的使用都属于赔偿范围之列）投保的租赁财产的损坏。

该保险不包括在全责赔偿措施中。全责基本赔偿条例中涉及的财产损坏责任不再包括在制片公司照看、保管和控制下的财产损坏下。

过失或延迟赔偿保险

发行商通常在任何发行项目前都会需要这个保险。该条款涵盖了法律责任并保护其免于因侵权，未经授权而使用标题、格式、创意、角色、情节，剽窃，不公平竞争和侵犯隐私权所引起的法律诉讼。它同时也保护投保人免于诽谤、诬蔑、中伤演员和侵犯私人财产的诉讼。

演员保险

该保险承担制片公司由于投保演员和导演的死亡、伤病所造成的，为了完成影片正常拍摄所附加的额外资金。投保演员和导演在投保前必须做全面体检。赔偿一般在开拍前三周开始生效。

底片和磁带保险

该保险用来赔偿所有原始胶片、磁带、曝光胶片（洗印的和未洗印的）、录制的磁带、声轨和音频磁带的直接丢失、损坏或毁坏。具体数目依照投保成本而定。

这项赔偿不包括以下方面：因为水汽造成的损失；由于使用有故障的摄影机或声音设备所造成的损失；由于摄像机操作员操作不当所引起的洗印、剪辑、压缩损失；曝光、潮湿和温度变化引起的损失；在曝光、灯光和声音录制上的错误操作或对电影胶片的不正确使用所造成的损失。

胶片、摄影机和后期制作故障保险

该保险用来赔偿由于水汽问题或由于使用了有故障的设备（包括摄影机和摄像机）、有故障的声音录制设备，以及由于有故障的洗印、剪辑和后期制作和意外的录像磁带抹除所引起的原始胶片或磁带、曝光胶片（洗印的和未洗印的）、录制的磁带、声轨和声音磁带的丢失、损坏或毁坏。

道具、场地和服装保险

该保险用来赔偿道具、拍摄场景、拍摄景点、服装、各种租赁设备和办公用品在制作过程中的直接丢失、损坏或毁坏。

超额费用保险

该保险用来偿还制片公司完成主要拍摄所需的额外支出,该支出是由于制作中物品或设施(道具、场景或设备)的损坏或毁坏造成延误所产生的。该保险承担延后制作所引起的损失。

工作人员保险

州政府法律规定必须购买此项保险。它为任何制作组中的临时工作人员或固定工作人员提供保障。赔偿包括对任何剧组成员在其受雇过程中的医疗、残疾或死亡补助。赔偿提供 24 小时的时限保护(只要他身处拍摄工作现场)。那些自称为独立承包商的人也被算作雇员而隶属工作人员保障保险范畴。若没有签订这项保险将不得不支付法律范围内的所有权益费用再加上赔偿金。

租赁、借贷和赠与的机动车责任保险

该保险保障公司自有、租赁或借贷的与制片相关的所有交通工具。只有在公司署名和签订有效凭证的情况下,租赁的交通工具才可享受此项保障。

租赁、借贷和赠与的机动车损坏保险

该保险保障公司自有、租赁或借贷的交通工具免于承担在被用于与公司相关的活动过程中丢失、损坏或毁坏(包括碰撞)的风险。它包括了向摄制组成员或其他工作人员所租赁的、制片公司已承担责任的交通工具。

协会/工会的差旅意外保险

该保险提供电影/电视协会或工会关于飞机失事所造成的制片公司演职人员死亡而进行赔偿的合同条款。赔偿没有规定数额,责任限度依照投保人的要求而定。

办公用品保险

该保险投保办公用品方面的“所有风险”(保单例外部分除外),低额免赔除外。

动物保护保险

当制作过程中使用了动物,就应当考虑为它们买保险。这项保险承担动物由于死亡和损伤所造成的损失,这项保险通常需要一份兽医许可证明。如果动物是一位正式演员,那么完成基本拍摄所需要的费用应被包括在演员保险中。

法律事务

音乐版权

任何音乐都受版权保护,除非该音乐属于公共领域范畴(见下一节)。在你决定将某段歌曲用于你的电影和电视作品时,确定该音乐是否已经拥有许可权是至关重要的。

许可权即该段音乐的版权归谁所有,或通过支付给版权所有人一定费用而获得该段音乐的展示权和在特殊领域和媒体的发行权。如果许可权事先列入考虑,那么制片人就得决定预算是否能承担对于该音乐或歌曲片段的使用。

如果你打算使用一段现成的音乐录音,那么你不仅要获得该音乐的作曲许可,而且要获得该段音乐的录音许可。通常,歌曲作者会将自己作品的版权签售给发行公司,发行公司会在电影/电视的歌曲使用许可费中提取一部分作为给作者的分红。支付录音环节费用或拥有签约作者的唱片公司通常拥有录音版权。

为了获得作者的版权,首先你得联系作者/他的法人代表/律师/发行商/经纪人或提供出版的组织或负责执照颁发的组织,如“哈里·福克斯办事处”(Harry Fox Agency)——在纽约和洛杉矶都有办公室,它代理几千家出版商的业务。如果他们无法处理你所需要的音乐,那么你可以联系以下任何一家著作权集体管理组织:ASCAP(美国作曲家和发行商协会)、BMI(广播音乐公司)或SESAC(欧洲舞台作者协会)。它们在纽约都有办事处,而BMI和ASCAP在洛杉矶也有。

为了将音乐作曲添加到你的作品中,你还需要进行“同步”(synchronization),或者称为“同步版权”(sync rights),之所以叫这个名字是因为音乐必须与画面进行同步匹配。为了在公共场所播放该音乐,你需要获得公共播放权许可。在美国,公共播放权同时也包含了同步播放权,你不必分开支付版税。对于在电视上播出的节目,播出方通常承担播放版权税。

如果你想使用一段现成的歌曲录音,你需要去联系该录音的所有者,通常是唱片公司(可以按照CD封套上的说明找到他们的地址),从而获得一份使用该段歌曲母带的使用权许可。因此,为了获得你喜欢的艺术家演奏的古典音乐的音乐版权,你就需要两份许可:由发行方提供的公共同步播放权许可和唱片公司提供的母带使用权许可。

如果你使用了一首未经许可的歌曲,你就得承担被拘捕的风险。没有获得许可的音乐可能会导致被强制禁令和大笔法律赔偿金。你还得支付一笔庭外调解金,而且不得不对移除作品中的音乐而作大量修改。一

些公共广播组织(比如 PBS)拥有总括协议与专利强制许可证,允许你不需要与版权所有进行商议即可使用音乐。但这只适用于电视播出,如果你要通过其他媒介播出还得去申请许可。

电影节许可不需要任何费用。尽管如此,在你寻求商业许可的时候也需要进行具体商讨。

公共领域版权

1978年1月1日之后创作的音乐享有在最后一位作者去世后50年的版权保护。对于可使用的作品(如电影原声音乐)有75年的发行保护权或100年的创作保护权,这些年限只多不少。

你可能听说过你可以免费使用一首歌的某一部分,这是错误的。“公平使用”(fair use)是另一个问题面所在,指的是对版权所有人专属权利的例外。“公平使用”允许在某些特定场合内有限度地使用受版权保护的作品。理论上,该作品是用于评论、批评、新闻传播、学术交流、教学等满足公共兴趣的场合。通过谐仿来达到幽默效果或者进行政治性的评论也是允许的。但是这部分的法律规定一直在变动,因此得慎重。

若在这方面想获得帮助可以寻求一些法律援助。如果你请不起娱乐业律师,你可以在大城市的免费法律援助组织内找到能够回答你大部分问题的人,比如你可以找艺术界的志愿律师进行咨询。

术语表

A and B cutting AB 片剪接

从两个不同的胶片卷上组接出 16 毫米原始影片素材的方法。用叠影(A 片和 B 片)方法产生一定的视觉效果。

A/B editing (video) AB 剪辑(录像)

可以控制多个放机的剪辑系统,可以完成叠化效果。

A-and B-wind AB 绕片法

将单边打孔的 16 毫米胶片取出,使外露片头朝上,向右拉出胶片。在靠近观察者一边打孔的就是 A 绕片法,在远离观察者一边打孔的就是 B 绕片法。

above-the-line 线上成本

制片预算的一部分,用于指明制作中主创人员的经费,包括制片人、导演、编剧、演员的酬金。

abrasion mark 擦伤

由沙粒、灰尘和不适当的抓握以及各种胶片损伤、乳剂残留物所造成的擦痕。

Academy leader 标准牵引片

位于放映胶片终端的牵引片头。上面标有影片记号和计时信息,供放映人员参考。按照美国电影艺术与科学院的规格设计。

acetate 醋酸片基

一种常用的胶片片基,外覆感光乳剂。

AD

见 assistant director, 助理导演。

A/D(analog to digital) 模拟数字转换

将模拟音频或视频信号转换为数字信号的电子系统。

address 定位

根据时间码数字对录像带上的某一帧位置精确定位,也指对计算机存储中的特定数据进行定位。

ADR

见 automatic dialogue replacement, 对白自动替换。

aerial shot 航拍镜头

从空中拍摄的镜头。

AGC

见 automatic gain control, 自动信号控制器。

agent/talent agent 代理商/人员代理商

获得国家许可的个人或公司,为娱乐业提供特殊人才,寻求聘用,商谈协议服务;标准收费为委托人所得酬金的10%;代理商既能提供上线人员(演员、编剧、导演、制片人),也能提供下线人员(美术指导、摄影指导、剪辑师等)。

aliasing 混叠

在数字录音中,当采样到高于采样率一半的频率时所产生的错误频率。

ambient noise 环境声

(1)背景声;(2)在拍摄外景地或演播室内自然产生的声音,不包括对话或其他由拍摄所产生的声音。

amplitude 振幅

信号相对强度的科学测量(多用于声音响度测量)。

analog 模拟

一种能产生类似视音频波形调制的录制系统。

angle 角度

指拍摄被摄物的方向,也就是摄影机与被摄物的方向关系。

animation 动画

使非运动物体产生运动感的方法。先用胶片的一两个画格拍摄物体,然后略微移动物体的位置,再拍一两个画格,如此反复,就能产生出动画效果。

answer print 验审拷贝

由洗印室提供的第一份印制复合胶片,用来审定画面品质。通常在洗印室洗印其余胶片之前,给导演、制片人、摄影指导仔细审定,决定是否做出调整。

aperture 镜头;光圈

(1)指镜头镜头,能调节,用于限制镜头的进光量。 f 制光圈能代表镜头的孔径大小;(2)在电影摄影机上,指决定每幅画面拍摄范围的镜头开闭程度;(3)在电影放映机上,指决定每幅画面放映的镜头开闭程度。

aperture plate 孔栅

装嵌在摄影机、投影机内的带孔的金属片。

Arriflex

某一高质量 16 毫米和 35 毫米胶片摄影机品牌。

ASA

指曝光参数、速率或胶片感光的计量单位。由美国标准协会制定。实际上只适用于黑白胶片,但也用于彩色片的贸易活动。录像带并不决定图像录制所需要的光线水平,是由摄影机的采集管或 CCD 来决定其对光线的敏感度。

ASCII

全称为 American Standard Code for Information Interchange,美国信息交换标准代码。

aspect ratio 画幅宽高比

画幅宽度与高度的比例。比如 1.33:1(16 毫米),1.85:1(35 毫米),2.35:1(70 毫米)。

assemble edit(电影)胶片组接;(电视)组合编辑

在电影制作中,指的是将所有的镜头(包含场记信息)以适当的顺序组接在一起;在电视制作中,指的是离线剪辑环节的成品。

assistant director (AD) 助理导演

在电视制作中,负责将导演指令从演播室传达到演播现场,进行准确地计时;在电影的前期制作阶段协助制片主任分解剧本;在拍摄阶段保证导演保持拍摄进度。也负责指导、指挥背景中的动作、群众演员、摄影车辆等。

asymmetric compression 非对称压缩

一种压缩技术,压缩比解压缩需要更大的处理量。

atmospheric effect 气氛效果

像雾、烟、雨、风一类特殊的环境效果。

attack (sound) 起始音

提示音频的开始部分。

audio sweetening 声效修饰

后期制作阶段,用同步技术和其他各种信号处理技术提高已录制好的声音质量。

automatic dialogue replacement (ADR) 对白自动替换

后期制作中的一个环节,用来替换影视作品拍摄中因现场噪音而无

法使用的台词,或出于导演意图重新对台词表演进行修正。也称为“对口型”(looping),制作时需要在录音室内重复播放需要重新配音的场景,同时表演者必须和画面对上口型。

automatic gain control (AGC) 自动信号控制器

录像机、录音机上保持视频音频信号稳定的装置。

B roll

(电影)A/B 卷中的下一个镜头;(电视)原版磁带的拷贝(配音版)或用于切出镜头的背景素材或额外素材。

baby legs 小型三脚架

低角度拍摄用的微型三脚架。

back lighting 背光

被摄物后方的光源。

back story 背景故事

叙述、提示发生在作品内容之前的事。

bandwidth 带宽

每秒传输数据的比特数。在数字化过程中,电脑得到指令需要每秒处理一定数量的比特,而这个数量就成为了一个限制因素。电脑每秒只能处理一定数量的帧数和每帧一定数量的信息。

barn door 遮光罩

附加在照明设备上的一种可调节的翼状挡板,用来控制不必要的漏光,防止光束扩散。

barney 机罩

一种套筒,用以减低摄影机发出的噪音,比如齿轮噪音、片盒噪音。保温的机罩还适用于在室外低温条件下为拍摄提供保障。

bars 彩条

标准色条,由视频系统生成。通常由摄影机生成。

base makeup 底妆

演员的脸、臂、手等部位的化妆,以掩饰皮肤瑕疵,使肤色和质感的整体效果更和谐、美观。

battery belt 电池带

装置摄影机可充电电池的部位。

battery pack 电池组件

为摄影机和场景中其他设备供电的电池电源。

baud 波特

计量数字化数据传输速度的单位。通常 1 波特 = 1 比特/秒 (bit per second)。

beat 节奏; 单元

(1) 指场景中角色的动作节奏、意图、旨趣发生变化的一刻; (2) 用以加强电影动作节奏感的音乐节拍。

below-the-line 线下成本

分配给制作技术方面的制片预算, 包括摄制组成员的酬金、设备和原材料的费用。

Betacam™

(商标) 索尼公司出品的专业 1/2" 录像格式。Betacam 与 Betacam SP 相兼容, 是索尼公司 1/2" 格式的新一代产品, 是一种被普遍接受、标准化、广播级质量的视频格式。

Betamax™

(商标) 索尼公司出品的家用 1/2" 录像格式。

bins

在胶片剪辑中, 指的是比较大的金属盆型容器, 里面有用来挂废片的金属钩子; 在非线性系统中, 指的是编辑项目中储存素材和序列的文件夹。

binary code 二进制字符

一系列“开”、“关”(或“0”和“1”)符号, 以符码的形式数字化地表现宽泛的数值。

bit 比特

计算机数据的最小单位。

blanking 消隐

复合视频信号的一部分, 位于活动图像片段内, 目的是令横向和纵向的回行扫描线消隐不可见。

blimp 噪音防护罩

一种噪音防护罩, 可完全覆盖摄影机, 以防止机器运转噪音被录入声道。与摄影机罩相似, 常用很结实材料制成。

blocking 走位

指导演如何在舞台或摄影布景中安排演员和摄影机的位置。

blow up 放大

用洗印机将原始影像的局部放大至满幅画面。也指用洗印机将整卷

16 毫米胶片放大至 35 毫米。

blue screen 蓝屏抠像

电影特效之一。拍摄时角色或物体处于一片蓝色布景或屏幕前,后期制作时通过将图像中的蓝色区域抠除,从而产生角色或物体与后叠加背景相融合的效果。

boom 吊杆

一种由操作人员掌握的支撑架,用来悬挂话筒,使其能从拍摄范围以外的地方伸到演员附近。

bounce light 反射光

依靠白纸板、天花板、墙壁反射而照亮物体的非直射光线。

breakdown sheet 分解单

从剧本中分解出来的、包含拍摄某段落所需全部要素的清单。

breakup 中断

由于音画同步损耗或磁带损坏所引起的图像或声音信号干扰。

broad light 散射光

一种非集束性的照明灯,发出柔和的类似水面反光的光线。

business 感知动作

由演员表演的能显示其行为性格特征的动态。感知动作是由对话、沉寂、停顿或声效(比如开门声、电话铃声等)引起的身体动态。也可以指从一个场景到另一个场景的运动(穿越),或者指使用道具、着装等动态。比如点烟这种在场景中某一特定时刻的动作,或者触动某个特定物品以打破沉寂的动作等。

byte 字节

计算机术语,指作为一个单元参与运算的一组二进制数。在大多数编辑系统中,1 字节 = 8 位/比特。

cable television 有线电视

通过同轴电缆向用户发送电视信号的转播方式。

call back 复排

让演员进行第二次或第三次试演。

call sheet 通知单

每日计划表,包含拍摄时间和地点以及各演员候场的时间和地点。

camera axis 镜头轴线

一条假定的贯穿摄影机镜头中心的轴线。

camera car 摄影拖车

一种配有特种装置的车辆,用于牵引被摄车辆,提供不同的拍摄机位,使演员专心表演,而不用驾驶车辆。

camera operator 摄影机操作员

操作摄影机的人,可以是摄影师本人。

canted angle

见 Dutch angle, 倾角。

cardioid microphone 指向性话筒; 心型话筒

这种话筒对声音形式的回应被描述为一种心型的拾音模式。

catharsis 净化

(1)情感的纯化和宣泄,尤其对同情、恐惧的情绪,这是亚里士多德用来形容悲剧对观众产生效果的名词;(2)也指对紧张情感的释放,比如,在经历压抑之后,对精神、情感的更新和调养。

cathode ray tube 阴极射线管

一种电子设备,真空管之一。通过向管体内表面的磷材质发射定向电子束来产生电视屏幕画面。阴极射线管也是电脑监视器、矢量显示器和示波器的成像元件。

CCD (全称为 charge coupled device) 电荷耦合器件

一种将光转换为电子脉冲的电子芯片,用于大多数的现代摄像机中。

CD-ROM

只读光盘

CG

见 character generator, 字幕机。

CGI

全称为 computer-generated images, 电脑生成图像。

changing bag 暗袋

一种黑色不透光的帆布袋或塑料袋,从片盒中拆装生胶片时用来避光。

character 角色; 字符

(1)各类艺术体裁(如小说、戏剧)中的人物角色;(2)计算机或视频编辑中用来表示信息的单个字符、数字或符号。

character generator (CG) 字幕机

一种制作文字的电子装置,能在电视画面上打字幕,还有其他一些用途。

chroma 色度

电视中的纯色,没有灰也没有黑。

chroma key 色度键

一种电子制作技术,能有选择性地用别的画面取代“主版色”,将一幅电视画面镶嵌到另一幅电视画面当中。

chrominance 色度

彩色电视信号中的饱和度和色相特征——电视信号中包含彩色信息的部分。

cinema verité 真实电影

纪录电影的拍摄手法,有助于逼真地再现实事件。

clapsticks 场记板

一端用铰链连接的两块木板,能相互敲击,用来标明每一个拍摄单元(镜头)的起始位置。剪辑师在使用场记板时,还要参考场记单。它们能提示相应的影像内容,使声音与影像能够同步。

clear 获得版权

为了在影片中使用特定材料(如音乐)而向适当的个人或团体获取书面许可。

clicktrack 咔嗒音轨

含有节奏性咔嗒声的音轨,在配乐或重录过程中起提示作用。

clone 克隆/数字复制

无损数字视频复制。

close-up(CU) 特写

近距离拍摄物体的镜头,或者画面只包含人的头部和肩部的镜头。

C-mount C 门

16 毫米电影电视摄影机镜头中的螺旋状的光闸。

coding 胶片序号

位于曝光胶片或生胶片边缘的数字符号,用以保持画面与声音顺序的一致,是供剪辑师参考的视觉提示符号,以保证声画的准确同步。

color bars 彩条

一种标准视频测试信号。由一组色彩饱和的垂直色条组成,包括白、黄、青、绿、紫、红、蓝、黑等色彩。

color correction 色彩校正

单个场景或场景间色彩校正的过程。在电视中,通过配光校正仪或色彩校正仪来实现;在电影中,色彩校正被称为配光(timing),通常在洗

印室内进行。通过配光表来决定每种色彩的确切值以及整部影片的总体色彩平衡。

color internegative 彩色中间底片

从正片原色印制而成负片复制品。专用于制作发行胶片。

color negative 色彩负片

负(反)像。负片上的色彩与实际场景的色彩刚好相反:明亮的区域黑暗,黑暗的区域明亮。

color reversal film 色彩反转片

就像幻灯片一样,反转片是对负片进行不同的印制工艺,使其形成正片画面,不经印制就能直接放映。

color saturation 色饱和度

一种色彩中白色的缺少程度。色彩越饱和(白色越少),其色彩越浓密。

color temperature 色温

指光源的色质,单位用 K 表示。色温越高,光线越蓝;色温越低,光线越红。

component video 分量视频

一种视频信号,其亮度(黑色和白色的程度)与色度(彩色的信息)被分开记录。

composite print 合成片

包括画面与光学录音声道的印成胶片。

composition 构图

(1)指为达到艺术形式的整体统一而对艺术元素的安排处理;(2)指画面中物像、光线的均衡及各种关系。

compound lens

见 lens,镜头。

compression(audio) 压缩(音频)

模拟系统中指减少音频信号动态范围的处理。

compression(video) 压缩(视频)

模拟系统中指由于不适当的信号电平分离而造成的视频画面中白色或黑色区域细部特征缺失;在数字系统中,指的是为了在储存器中存储更多视频数据而进行的信息压缩。

computer enhanced graphics 计算机强化图形

由摄影机拍摄后经计算机修饰的图像(包括绘画、照片、图表、图

形)。

concept 意念

电影中源自特定情景的念头。这种念头能推动故事发展。

conflict 冲突

小说、戏剧作品中角色与势力之间的对立。尤指激发、形成动作情节的矛盾、对立。

conforming

(电影)原胶片与编辑后的工作拷贝匹配;(电视)在线编辑中的一个环节,摄像机原始底片与离线工作拷贝匹配。

contingency fund 备用经费

一笔大约相当于总预算 10% 左右的资金,属于全部制片预算的额外附加部分,供超支或碰上制作问题时使用。

continuity 连贯性

从一个镜头到另一镜头、从一个段落到另一个段落之间,动作与情节的流畅组接。

continuity script 连贯性剧本

由剧本监督为后期制作准备的剧本形式。连贯性剧本含有按每一个镜头顺序标明的画面内容号码。

contrast 对比度

最亮部分与最暗部分的对比程度。胶片比电视拥有更强的对比度。

control track 控制轨

为了在磁带播放时作为纵向运动基准而录制的视频。

cookie 导光片

一种形状规则或不规则的薄板,在场景的某一部分,出于特殊安排用以减弱直接透过它的光线。

costume designer 服装设计师

负责设计、监督制作演员服装的人。

coverage 场景镜头组合

从不同角度对特定场景进行拍摄。

cover set 搭景

先期搭建的摄影布景,便于摄制组在恶劣的气候条件下进入室内拍摄。

craft services 膳食员

为摄制组提供膳食服务的人员。

crane 升降机

用于安装摄影机的长臂,拍摄的时候能自如地升降。

crawl “爬行”滚动图像

在画面上水平或垂直运动的图形信息。

cross fade 声效叠化

一种声音衔接形式,一个声源淡出时另一个声源淡入,中间有一部分重叠。

crystal sync 石英同步器

一种音像同步系统,在摄影机与同步录音机内部各有一个彼此分离的石英振荡器,能极为精确地驱动摄影机和同步录音机,是一种在不使用有线连接的情况下,使复制系统获得同步音响。

CS

close shot 近景镜头,又见 close-up,特写。

C-stand(century stand) 支撑架

一种用于安装照明设备、遮光罩、遮光黑布、噪音防护毯等器材的三角支架。

CU

见 close-up,特写。

cue 提示

向计算机编辑系统发出指令,使录像带跳至预先设定的提示位置。

cutaway 切出镜头

为了把观众的视线从主要动作上引开而插入的一个物体的镜头,或是另外一个视线的镜头。

cuts only

没有特效转换功能的离线编辑系统或工作样片编辑系统。此时,唯一能完成的过渡效果就是硬切。

D-1 分量数字视频格式之一

19 毫米宽,使用三种独立的编码信号(而不是单一种)来记录彩色信息,这样对于原信号的还原更精确。常用于特效和图像处理。

D-2 复合数字视频格式之一

19 毫米宽,使用单一的编码信号来记录彩色信息。常用于编辑和展映,且与其他标准的视频编辑设备相兼容。

D-3 分量数字视频格式之一

半英寸宽,由松下公司研发,是 D-1、D-2 以及 1 英寸磁带降低成本的

替代品。

D-5 分量数字视频格式之一

半英寸宽,每个采样像素用 10 比特来表示。因此,它的成像质量优于 D-1(尤其在需要考虑多层的键控操作时)。

D/A (digital-to-analog) 数字模拟转换

用来将数字视音频信号转换成模拟信号的电子电路。

dailies 工作样片

每天拍摄的画面和声音的样片。一般没有配光,未校对色平衡,单色印制。

DAT

见 digital audio tape,数字录音带。

data transfer rate 数据传输速率

在给定时间内计算机存储器所能达到的信息读写数量。

DAW

全称为 Digital Audio Workstation,数字音频工作站。如 digidesign® 出品的 ProTools,进行等同于非线性编辑的音频处理,是使用数字音频(而非录音磁带)来对声音进行合成的电子设备。

day out of days 演员每日作息日程表

演员拍摄影视片时使用的详细的日程表。

deal memo 备忘协议

规定双方基本支付方式、责任的文件,其中的条款和主旨是此后正式合同的基础。

decay 渐弱

结束音逐渐渐弱。

decibel (dB) 分贝

测量声音的单位。

degauss

消磁;消除录像带或录音带上的已录内容。

depth of field 景深

被摄物与摄影机之间的距离,在这个范围内,被摄物能够清晰地聚焦。

deus ex machina 解围

故事中发生了原本不可能发生的事,使情节趋向好转。

dialogue 对白

声轨中演员说话的部分。

diffuse light 漫射光

见 soft light, 软光。

digital 数字式

一种电子信号,能将声像信号数码化为一组赋值数字或一组二进制的数码,而不是模拟电信号。

digital audio tape (DAT) 数字录音带

一种高性能的录制系统,将声音信号转变成一组 1 和 0 的二进制数码流,能被计算机存储,在信号转换和放大过程中不会失真。计算机每秒最多能记录 44000 个声音单位。

digital Betacam

数字录像格式之一,也称为 D-Beta 或 Digi-Beta,能够提供非常卓越的分量数字信号,对前期拍摄和后期制作均适用。D-Beta 摄录一体机的价格和体积使它主要面向专业工作者。它很容易手持,而且和模拟机器的体积一样,却能够提供非常出众的成像质量和灵活的操作性。

digital S

JVC 格式之一,它使用的是 VHS 磁带,主要针对外景拍摄。它的优势在于能够以较低的成本进行数字录制。digital S 的磁带与模拟 VHS 磁带不兼容。

digital video 数字视频

以 1 和 0 的电子单元为编码的视频信号。与模拟系统通过连续变化的电压来表示视频信号不同的是,数字过程将信号分隔成极其短的时间单元,并在每个时间单元内测量信号强度,再以数字代码来表示。

digital video effects (DVE) 数字视频特效

通过特殊电子处理器来处理含有视频帧信息的操作;也指执行数字视频效果的电子设备。

digitize 数字化

指在规律的间隔时间内测量视频波形并将电压信息转换为二进制代码的处理过程。

directional microphone 指向性话筒

这种话筒只采集它所指的方向的声音。比较常见的指向性话筒有短枪话筒 (shortgun microphone)。

director 导演

导演要参与创作剧本,负责监督指导影视制作的各个环节。

director of photography (DP) 摄影指导

在制作中,摄影指导负责指导摄影(灯光、确定机位和构图等)。

dirty dupe 牵引副片

工作样片上随意组接的工作片,也称溢出片,在混录时能避免胶片结合部的断裂。使用这种胶片有助于将工作样片自如地送入负片分切机。

disc

通常指含有视频或音频信息的设备,如视频光盘、镭射光盘或音乐光盘。

disk

通常指含有计算机数据的设备,如软盘、硬盘或磁盘。

dissolve 叠化

一种光学与摄影特技效果。当一个场景逐渐淡出的时候,另一场景紧接着淡入。在叠化的过程中,两个场景重叠的部分,有明显的两次曝光的视觉效果。

distributor 发行商

指负责销售、发行、出租影片的商业机构。

Dolby™

(商标)杜比,音频降噪系统。由录像磁带原初发明者之一的雷·杜比(Ray Dolby)研发。杜比系统的工作原理是,在录音时将音频电平调高,然后在回放时将之调低,再滤除一部分高频频谱来降低磁带嘶嘶声。

dolly 移动台车(又称“多利”)

(1)指拍摄某场景时为方便摄影机运动而搭设的承载摄影机和摄影师的滑车;(2)拍摄过程中摄影机靠近或离开被摄物的运动。

double(multiple) exposure 多次曝光

一种印制画面的技巧,在一条胶片上叠印两重或多重影像。

double printing

通过将每帧画面多印几次的方法达到将动作减慢的效果。

DP

见 director of photography,摄影指导。

dress rehearsal 着装彩排

实拍前最后的排练或技术演习。彩排还包括服装、道具和布景。

drop frame timecode 掉帧时间码

SMPTE 时间码格式会每分钟跳过(掉去)两帧(第 10 分钟除外),这样时间码可以与现实时间保持一致。主要与“不掉帧时间码”相区别。

dropout (由于储存不当或操作失误引起的)录像带掉磁

录像磁带上的某个区域由于缺乏氧化物而无法记录图像或音频信息。可能由磁带储藏过程中的瑕疵或设备故障或误操作造成。

dub 复制

从一个电子介质复制到另一个上面。声音和画面都能进行复制。

dubber

一种长型垂直的、带有供取带的仪器,可以读取胶片上的音频。在后期混音(复制)过程中使用。

dubbing 配音

把不同的声音元素混合录制到同一种音效中。

dump 复制

将已保存的计算机信息复制到外部媒介(如硬拷贝、纸、纸带或软盘)上。

dupe/dupe negative 副本、副本底片

由主要正片显影、印制而成的底片副本,或者从原始底片经反向显影印制而成。

Dutch angle 倾角

故意倾斜摄影机进行的拍摄,又称斜角(canted angle)。

DV

全称为 Digital Video,数字视频。

DVC

全称为 Digital Video Cassette,数字视频盒式磁带。

DVCAM

由索尼公司出品的分量视频格式。

DVCPRO

由松下公司出品的分量视频格式。

EBU

全称为 European Broadcast Union,欧洲广播联盟。

edge numbers 边缘码

印制在胶片边缘用于标识胶片的数字符号。用这些符号可以将原始素材胶片上的影像和声音与剪辑工作样片上的相对应。胶片制造商在胶

片上印制隐形的边码,在胶片显影的时候显现出来。也称为 key numbers。

edit controller 剪辑控制台

一种电子装置,用于剪辑各种输入电视录像机的视频信号。通过预卷提示、音效预演等手段来控制剪辑,具体操作时要打进点和出点。

edit decision list(EDL) 编辑单

在对电视素材进行离线编辑的时候,剪辑操作的记录清单。储存在计算机硬盘或软盘上,录像带上则用打点的形式记录;直接用于录像带的最后在线编辑组接或者胶片的底片剪接。

edited master 最终编辑版本

editing 剪辑

为最后的作品选择镜头和段落,以及它们最终的长度和顺序的编辑过程。

editor 剪辑师

他决定这些问题:选用哪些场景和镜头,为什么用它们,在什么地方用,在哪一段用,用多长等等。

EDL

见 edit decision list,编辑单。

effects track 声效轨

仅有声效没有音乐和对白的音频轨。

electrician 电工;照明助理

移动和放置灯具和连接电器的技术人员,受照明师领导。

emulsion 感光乳剂

胶片中化学反应部分,用于保存图像。胶片上含有感光乳剂的是无光泽的一面,而有光泽的一面是底面或以赛璐珞为底的那面。

ecoding 编码

向视频录像中添加时间码、提示点、字幕信息之类的技术信息。

end crawl 片尾演职员表

参与制作的演员、摄制组成员的名单,在电影电视作品结尾,缓缓地垂直向上滚动。

equalization(EQ) 均衡器

通过改变声源的幅频响应来改进声音质量。调整高音和低音以及相应的各个频率。

establishing shot 交代镜头

交代场景的地理方位和人物的镜头。

exposure 曝光

作用于摄影材料上的光照量。曝光决定于光照度(由镜头的开闭口径控制)和持续的时间(由快门开闭和画格通过的频度控制)。

exposure index 曝光指数

胶片上的数字,用来表明胶片感光敏感度。

exposure latitude 曝光区间

最高曝光量与最低曝光量之间的范围,能确保画面形象的清晰。

exposure meter, incident 照射光曝光测量仪

一种光线测量仪器,用于在一个很大范围内测量、读取所面对的全部光照量和照射在被摄物上的光照量。测量的读数用尺烛光或摄影曝光量表示。

exposure meter, reflectance 反射光曝光测量仪

一种光量测量仪器,在一个有限的范围内,用于测量全部场景或被摄物表面反射光的光量。测量读数用尺烛光或摄影曝光量表示。

eye-line 角色视线

从演员的眼睛到演员正在观看方向的线,如果演员正看着另外几个表演者,而在这些表演者身后有观众,那么演员就可能受到干扰。在试镜和拍摄时,不要让摄制组成员出现在演员的视线区域是非常重要的。

f-stop 光圈系数

镜头焦距与光圈直径的比值,也是光圈的衡量标准。由此公式也可推算出进入胶片或感光设备的光的确切量。每两个相邻的光圈系数所代表的进光量是两倍或一半的关系。常用的十个标准光圈系数是:f1, f1.4, f2, f2.8, f4, f5.6, f8, f11, f16 和 f22。

fade-in 淡入

由黑场渐渐过渡到画面。

fade-out 淡出

由画面渐渐过渡到黑场。

fast lens

可以允许大量光线通过的一种镜头,也叫做超速镜头(super-speed lens)。

feed 供片仓

录制设备中输送磁带或胶片的部件。

fiber optics 光导纤维

一种通过电话线传输光载信息的纤维线路,也用于照明。

field 场

电视画面单帧的一半,包含隔行扫描的视频信息(在 NTSC 制视频中以 59.94 赫兹的频率扫描 262.5 条水平线;在 PAL 制中是以 50 赫兹的频率扫描 312.5 条水平线)。两场为一帧。

fill

用于在音画同步时临时代替丢失音轨的废旧胶片。

fill light 辅助光

用来修补阴影的照明光,可用于布景,也可用于面部。

film chain

见 telecine system,电视电影系统。

film cut list

胶片剪辑列表,相当于电视剪辑中的编辑单,用于胶磁互转。

film gate 片门

装置在摄影机、洗印机、投影机内部,构成光圈叶片的构件。

film perforation 片孔

胶片边缘间隔均匀的穿孔。胶片在摄影机、投影机或其他设备内部运行的时候,依靠齿轮、传动钉、栓等咬合传送。

film rights 影像权

电影工业术语,指的是关于一部电影的各类版权的集合,包括影院放映或电视播放权、续集拍摄权、翻拍权、录像磁带或其他媒体(甚至尚未发明的媒体)发行权等等。

film speed 片速

胶片感光乳剂对于光线的敏感度。

film-to-video transfer 胶磁转换

通过电视电影系统或扫描设备将胶片内容复制到录像带的过程。

final cut 最后剪辑片

对声道胶片进行混录之前,在进行定影之前对工作样片进行的最后剪辑。

fine grain 颗粒细腻

感光乳剂中银粒子非常微小。

FireWire

也称为 IEEE(美国电气和电子工程师协会)1394,由苹果电脑公司研

发,是高速连接众多专业和准专业设备的标准化方式。由小型 DV 摄录机拍摄的、清晰度约为 500 线的视频可通过它直接采集进手提电脑中。

fish pole 钓竿话筒

一种手握式话筒杆。

flag 遮光罩

照明器材上一种不透明的挡板,用于限制光线的方向,防止光线泄露到某特定区域。

flare 光斑

当太阳光或人为光亮直接进入摄影机镜头时,在胶片或录像带画面中出现闪光的条纹。

flashing 前闪光

胶片显影前,对生胶片进行一次均匀的轻微曝光,是一种降低对比度的技术手段。

flats

演播室里一种平滑的、重量极轻的、能卷起来的长方形的薄板,能形成一堵临时性的墙。

flip

一种旋转特效。在电影中,光学晒相机被用以将一个图形挤压至一帧画面的中央并由此产生一个新效果;在电视中,这个过程是通过数字视频特效设备来完成的。

floodlight 泛光照明

一种没有透镜的照明设备,用反光板和柔光纱分散、软化其发射的光束。

floor plan 布景平面图

在场景中画出尺寸标记,用于对摄影机、灯光、演员的调度。

floppy disk 软盘

以计算机可读格式来储存数据的扁平的、可移动的磁性媒介。在视频编辑中,软盘主要用来存储“编辑单”(EDL)。

flying spot scanner 飞点扫描器

通过该扫描器,在胶转磁系统的内部阴极射线管里的电子光束会不断扫描运转的胶片。

f-number 快门比数

一种表示相应的镜头光圈的符号。比如,与镜头光圈 1.7 相对应的比数用 $f/1.7$ 表示。比数越小,透过镜头的光量越大。也称为 f 制快门。

focal distance 焦距

摄像机镜头与物体焦点之间的距离。

focus 聚焦

调整镜头使其在银幕和胶片片基上显现最清晰的画面形象。

Foley 拟音

因音效师 George Foley 而得名。指的是在录音室内制作与画面同步的声音效果的过程。

footage

(1)以英尺计量的场景长度;(2)一部影片或一个场景中的所有视觉材料。

footcandle(fc) 尺烛光

光的亮度单位,等于一支蜡烛在一英尺范围内的照明强度。尺烛光可由照射光测量仪测定。

forced development 强制冲印

在后期制作的冲印胶片过程中增加时间和温度来对曝光不足的原始底片进行调整,也称为“推动显影”(pushing)。

foreground 前景

位于摄影机前场景中的最靠近摄影机的物像。

format 制式;格式

活动画面画格的尺寸和比例。

fps

全称为 frame per second,帧/每秒。

frame rate 帧速率

每秒呈现的帧数。电影的标准帧速率是每秒 24 帧;NTSC 制视频的帧速率是 30(实际上是 29.97);PAL 制视频的帧速率是 25。

freeze frame 定格画面

一种洗印的画面效果,某一幅画面连续重复印制,在放映时就会产生静止不动的画面。

full coat 全包络

一种用来录制音频的电影胶片,它的宽度处都被包有氧化物。全包络胶片通常在配音阶段使用,它可包含四根混音轨道:音乐、叙述、对话和特效。

gaffer 照明师

电影或电视剧组中主管灯光的技师,主要任务是执行摄影指导的

构思。

gain 增益

视音频信号幅度(强度)。

gate 片门

摄影机、印刷机、投影机上的光圈装置,透过这种叶片能使胶片曝光。

gel(gelatin) 色片

一种半透明的材料,有各种各样的颜色,安装在照明设备前面,用来改变光线的颜色。

generation

代;从最原始拍摄算起该版本被复制的次数。第一代指的是原始摄影机影像的拷贝版本。

genre 类型

按照不同的风格、样式、内容把影片分成不同的种类,比如,恐怖片、情景喜剧、西部片、家庭剧等。

glitch

短时脉冲波形干扰,可能由磁带损坏或编辑不当或播出传送问题引起。

gobo 遮光板

一种由不透明材料制成的面板,有支撑架和可调节的手柄。遮光板用于限制光源照明的范围,防止光线直接射入摄影机镜头。

golden time 黄金时间

一种工资支付比例,是基础的小时工资的三倍。

grain 颗粒

感光性能较好的卤化银晶体悬浮在胶片感光乳剂的凝胶层中,见光就会发生变化,经过显影形成影像。

gray card 灰卡

一种精致的商业用卡,能反射照射到它上面的18%的光线,在视觉上是中性色彩,介于黑白之间灰色。

green room 演员休息室

为演员准备的舒适的休息间。

grid 网格形灯架

舞台上方的天花板上用来悬挂照明设备的支架。也可参见“spreaders”。

grip 装配师

摄制组成员之一,负责搬运摄像机辅助设备,如三脚架、滑车和摄影机内及其周边其他物件。

guide track

(1)展示时所用的临时音轨;(2)为了后期对口型所录的提示音轨。

guillotine splicer 接片闸

用黏结带组接胶片的装置。

hard disk 硬盘

覆盖有磁性氧化物的硬磁盘,用于存储和快速取回计算机数据;可以是固定硬盘、可移动硬盘或可换式磁盘组。

hard light 硬光

由直射光构成的照明,亮度高、光线硬、阴影边缘清晰。也叫镜光(specular light)。

hardware 硬件

用于视频录制或编辑的、机械的、电子的或磁性设备。

Hazeltine

胶片电子配光设备和色彩解析设备生产商。用它可以解析底片并设置配光标准。

HDTV

见 high-definition television,高清晰度电视。

head 磁头

磁带录像机中用于录制、擦除或复制视音频信号的磁性拾取装置。

headroom 头上空间

画面中演员头上的构图空间。

hertz (Hz) 赫兹

每秒通过某一特定点的声波持续振动的次数。

Hi-8™ (High Band 8 毫米)

(商标)索尼公司出品的录像格式,是对原先 8 毫米格式的改进。像 S-VHS 一样,Hi-8 可以进行 S-video 输出,其清晰度大约为 400 线。

high-definition television (HDTV) 高清晰度电视

高分辨率电视信号,能形成宽银幕电视画面,在画面锐度和细节(分辨率线数)方面能与电影的画面质量近似。

high-hat 高帽子

三脚架顶部安装的平板,在用低角度拍摄时,摄影师能用它将摄影机

放置在地上或桌子上。

high-key 高调

一种照明风格,画面整体非常明亮,阴影较少;低照度的基调光使对比度降低,用作修饰光。

highlights 高光区

被摄物最亮的区域。在底片上高光区密度最小,而在正片上则是密度最高的区域。

HMI light 高密度光

一种高密度的具有日光照明效果的光源,由一种效能高、重量轻、便于携带的 HMI 灯具提供。

hook 引人入胜

一种戏剧手法,能紧紧抓住观众注意力,使他们沉浸到故事当中去。

hue 色调

一种对色彩的知觉,用色彩的主导波长衡量。

Hz

见 hertz,赫兹。

image lag 影像残留

在视频监视器上留下的余像,通常由高亮度的物像所引起。

IN

见 internegative,中间底片。

in-camera timecode 摄影机内部时间码

显示在胶片负片孔与孔之间的时间码数据。

in-point (编辑)入点

某次编辑的起点。

insert 插入镜头

一种反映细节的近景镜头。

insert edit 插入编辑模式

电子编辑模式之一,在此编辑过程中控制轨不会被替换。新的编辑序列会被插入到已经录有内容的录像带上。

intensity(light) 亮度

由一种光源发出的全部可见光量,用来表示光源的强度。

interface 接口

用以连接两个设备的装置。

interframe coding 帧间编码

一种压缩方式,在这种方式下特定的影视帧依赖于其前后相邻帧。用于 MPEG 压缩。

interlace scanning 隔行扫描

NTSC 制扫描过程,其中视频的两场相互交错,共同完成完整的一帧。首先扫描奇数行,然后是偶数行。两次扫描(每次一场)构成一帧画面。

interlock 连锁装置

一种用电子手段连结投影机 and 录音机的系统。在后期制作时,用来查看剪辑过的有声轨的胶片,检查计时、节奏、同步等是否正确。

internegative (dupe negative) 中间底片

由中间正片处理而来,用来制作用于发行的正片拷贝。

interpositive (IP) 中间正片/翻正片

由原始负片处理而来的正片,用作对剪辑完成的负片的保护或制作保护拷贝的中间环节。中间正片可制作配光的中间底片。

iris 光圈;光圈效果

(1) 开闭可调节,控制透过镜头的光量;(2) 一种视觉效果,先在画面上出现一个小圆点,然后再扩展成一个圆圈,直至在下一个镜头框内充斥整个画面,反之也可。

jam sync

将时间码发生器绑定于磁带,然后将发生器的时间码回录进原磁带或另一盘磁带。

jib arm 摇臂

一种小型的无人操作的摄影升降机,带有遥控设施,也可人工操作。使用摇臂时,由于肉眼很难监视,因此通常用录像带录像。

jogging 逐帧搜索

将录像磁带每次前进或后退单帧的操作。

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

一个 ISO/IEC 的专家组,他们开发并维护计算机图像文件的一套压缩算法的标准。

jump cut 跳接

当两个相似角度被剪接在一起时画面上会产生一种跳跃感。

key 键控(特效处理)

在一个场景中通过调节透明度的方法插入额外图像(亮度键控)或在一个画面中通过色彩电平调节来嵌入另一个画面(色度键控)的电子

化方法。

KeyKode™

(商标)柯达伊斯曼机器中可读取的条状编码,用于计算机识别与胶片片段搜寻。

key light 主光

照明被摄物的主光源。

key number

见 edge numbers,边缘码。

key-to-fill ratio

见 lighting ratio,光比,指主光与辅光的比例。

kicker 辅助光

与主光位置相对的分散光源,形成侧光和背景光。

kinescoping

通过拍摄电视监视器所制成的电影图像。

kukaloris

见 cookie,导光板。

laboratory 洗印室

显影和印制胶片的地方,有时也提供其他服务,如制作各种符码、负片剪切、剪辑和出售生胶片。

lavalier microphone 微型话筒

一种小巧轻便的全指向性话筒,一般可别在演员的衣服下或别在身上。

layback 回传

将完成的音频轨传回到已经编辑过的录像带母带上。

leader 牵引片

空白胶片,黑底或白底,用来在 A/B 剪辑法中保持同步,或用来在废片丢失时嵌入少量内容,又或被放置在一卷胶片的开头或结尾。

lens 镜头

(1)用玻璃、塑料或其他透明材料打磨成圆形的薄片,有两个相对的面,有一面或两面是弧形,光线透过时形成折射,聚合或分散形成物像;
(2)有两个或更多这样的玻璃片与其他一些像多棱镜一类的光学器材组合而成,它们能形成供观察和拍摄的物像,也称为复合镜头(compound lens)。

letterboxing 遮幅

为了保持和原先拍摄胶片同样高宽比而进行的遮幅处理。

lighting director 照明指导

拍摄电视过程中,设计、监督灯光布置的人。

lighting ratio 光比

主光加辅光与单一辅光的强度比例。

light meter 测光表

一种测量亮度的电子曝光测量仪。

limiter

用于防止音频信号超过预设极限的电子线路。

linear 线性

形容按同一顺序或“线性”顺序剪切、组合场景的剪辑系统,是一种传统的电视剪辑系统。

lined script 勾画剧本

由剧本监督在剧本中做出标记,供剪辑师参考的剧本。上面标记的序号用来记录全部场景的各个部分。

line item 预算填入项

lip sync 对口型

准确地同时录制画面和声音,使声音能精确吻合于画面内容。尤其是一个人对着镜头说话的场景,更要求准确。

liquid gate 溶液闸门

一种印制系统,能在素材曝光的那一刻将其浸入特定的溶液中,以减少表面的擦痕与磨损。

list management

计算机编辑系统中的一个功能,可允许编辑者改变、修剪或转移存储在计算机内存中的编辑决定。

load 装载

将数据传送到存储设备或反之。

locked picture 已完成编辑的图像

long shot(LS) 远景镜头

从远处或用大广角拍摄场景和动作,用来表现宽阔的场面,但场景和被摄物显得很小。

longitudinal timecode(LTC) 纵向时间码

SMPTE 时间码的一种,记录在录像带的音频轨上。是一种数字编码

的音频信号,只能在磁带运转时被读取。

looping 对口型配音

对口型配音的过程。也可见 ADR。

lossy compression 损耗压缩

会出现原始信息部分数据损耗的压缩过程。

lossless compression 无损压缩

不会造成任何信息数据损耗的压缩过程。为了达到这个效果,需要进行大量的分析运算。

low-key 低调

一种照明风格,画面中出现间歇集中的光线,或者光线很少、阴影很多的黑暗场景。光线对比度取决于主光与主、辅光的大反差对比。

LS

见 long shot, 远景。

luminance 亮度

视频图像中纯白色的数量。

MII™

(商标)松下公司的半英寸广播级视频格式。它的主要竞争对手是索尼公司的半英寸 Betacam 格式。

magazine 片盒

用于装载新胶片或已曝光胶片的可拆卸的盒子。

magic hour 魔幻时刻

太阳下山以后,黑暗降临之前一段时间,这时光线的质地有“魔幻”效果,显得温和、微弱。

magnetic film(Mag) 涂磁胶片

带有链齿洞的音带,尺寸和拍摄胶片一样大,用于剪切音频的编辑。

magnetic sound 磁性声音

录制在磁性氧化物磁带或全磁涂层磁带上的音频信号所产生的声音。

master license 母带许可

允许使用某一特定录音的许可。这个名称表示你购买的许可针对的是一首歌的母带录制。

master shot 主镜头;定位镜头

通常是一个大远景镜头,能将一个场景中的所有动作包括在内,动作可以在中近景镜头中重复出现,以便切入同一场景。

master tape 母带

录像带编辑过程中接纳素材的磁带。

match cut 匹配剪辑

将从两个不同角度拍摄的同一动作的镜头组接到一起,利用被摄物的运动形成镜头衔接。

matte 蒙板

画面中未受光的区域形成的一个不透明的轮廓,既可以是对摄影机前物像的抠剪,也可以是取材于其他素材上的剪影。在视频编辑中,指的是一种键控特效。

meal penalties 用餐处罚金

一种罚金,针对制作过程中对在规定的休息时间不能用餐的演员支付额外费用的做法。

medium shot 中景镜头

从中等距离之外拍摄的场面,整个画面能反映被摄物的完整形态。

MIDI 乐器数字接口

负责将音乐信息转换成数字代码。

mise-en-scène 场面调度

灯光、走位、镜头运用、画面构图等在画面上构成艺术形象的元素的总称。

mix 混录;混音

将各种声道上的声音效果,对白、音乐、音效等混合录制到同一声道上的过程。

mix cue sheet 混录提示单

为声音混录准备的包括所有对白、音效、音乐的清单。混录单对每个声道上的各种不同声音进行有序的组织 and 安排。

mixer 混录台;混录师

(1)可将两个或两个以上输入声源混录至同一个输出音频上的电路;(2)进行混录的声音控制平台;(3)操作混录工作的人员。

moire 波纹

在电视中,FM 信号规律性失真所形成的节奏性波纹。

MOS 无声电影

“Mit out sound(不要声音)”这一短语的缩写,是一些在好莱坞工作的德国导演倡导拍摄无声影片时所用的术语。

MPEG(Moving Picture Experts Group) 运动图像专家组

用于数字化存储运动图像、数字音频和视音频同步的标准化压缩技术。

multitrack 多轨录音带/录音机

含有多条轨道的录音带或能处理多条音频轨道的录音机。

Murphy's Law 墨菲法则

指这样一句谚语:任何可能出错的事终将出错。

music clearance

获得在电影中使用某一特定现成音乐的许可。

music cue sheet 配乐提示单

供确认版权和出版时使用的单据,上面注明配乐的全部内容以及相关画面的提示时间码。

music publisher 音乐经纪

管理歌曲并代表创作者索要版税的实体。

Mylar™

(商标)用作磁性磁带基础的聚酯胶片。是涂磁胶片、1/4 英寸录音带和录像带的构成基础。

Nagra

(商标)用于电影录音的 1/4 英寸音带录音机。

narration 画外音

电影中画面以外的解说词。

needle-drop fees “指针”买卖

指到音乐资料馆选择音乐时的一种支付方式。每选择一次音乐,唱机的唱针就要落到某张特定的音乐唱片上面,费用是固定的。也即,每次都需要使用唱针播放。

negative cost 底片成本

完成影视产品所需要的经费金额。

negative cutting 底片切割

将摄影机原始底片处理成编辑者最终精剪工作拷贝的过程。

neutral-density filter 中性滤镜

一种灰色滤镜,对所有颜色的影响都是等值的。其作用是在不影响色彩的情况下减少进入镜头的总光量。

noise 干扰;噪音

对信号的干扰,比如视频上的“雪花”,音频上的“吡啦”声。产生自

多重信号发生器的重叠。

non-drop frame timecode 不掉帧时间码

能够连续计数完整每秒 30 帧的 SMPTE 时间码格式。由于视频以 29.97 帧/每秒的速率运行,不掉帧时间码无法与实时时间相一致。

nonlinear 非线性

一种描述剪辑系统的术语。在进行剪辑时,可以不按段落顺序随意剪切画面。

NTSC 国家电视标准委员会,简称 N 制

全称为 National Television Standards Committee,美国彩色电视标准系统,每帧 525 线隔行扫描,帧速率约为每秒 30 帧(在“不掉帧时间码”中为 30 帧,在“掉帧时间码”中为 29.97 帧),传输标准为 60 赫兹。

off-line edit 离线编辑

后期制作基础环节,用于确定编辑点和准备编辑单。相对于“在线编辑”。

OMF(Open Media Framework) 开放媒体框架

全面描述源素材和效果的文件一致性的格式。

omnidirectional 全方位

响应所有方向的声音。

180°-axis-of-action rule 180 度轴线动作原则

一种摄影机的安置方式,目的在于确保镜头与镜头之间被摄物运动与位置的连续性和稳定性。

on-line edit 在线编辑

最后的编辑环节,在后期制作过程中,从原始拍摄片段中组合完成编辑母带。通常情况下根据编辑单进行。相对于“离线编辑”。

on-screen sound 画内音

由画面中的可见声源发出的声音。

optical 视觉特技

由洗印室的特技洗印机或电视在线编辑机制作的任何画面视觉技巧,如淡入淡出、叠化、划、圈入圈出、水纹叠化、剪影、叠印。

optical printer 特技洗印机

当待印胶片上画面形象大小与已印胶片上的形象大小不同时,或者当使用减格、放大、推拉画面以及制作剪影画面时使用的特技印制设备。

optical sound 光学音效

一种光学录音系统,胶片上的图形(光学)声道可由水平运动的调制

光电成像单元的光束进行扫描,这些光电成像单元形成的电压可由操作放映扬声器来进行放大。

optical track 光学声(像)道

采用变化密度(可变密度声道)或者变化画面图像幅度(可变范围像道)的方式制作的声(像)道。

option 期权

指定条约与条件下,在未来购买某一事物的特权。

original negative 原始底片

在摄影机中感光的底片。

out-point (剪辑)出点

一次剪辑的结束点。

outtake 废弃镜头

印制过程和最后剪辑组接中没有用上的镜头场景。

overexposure 过曝光效果

出于故意意图或意外失误而允许多余的光进入胶片所形成的效果,此时画面色彩显得苍白、朦胧。

over-the-shoulder shot 过肩镜头

一种镜头拍法:摄影机被放置在一个演员的侧后方,这样这个演员的肩膀就会出现在画面的前景中,另一位演员的面部和身体则出现在画面的后景中。这种镜头意在为表达特定含义而对动作设置一个物理视点。

overtime 超时费

要求某些工作人员延长合同规定的工作时间而给他们支付的额外酬金。

oxide 氧化层

在录制过程中磁化了的录像带上的金属层。

PA

见 production assistant, 制片助理。

pace 节奏

对于声音或影像速度的主观感受。

painting

在电视摄像机或电视电影系统上调整色彩控制。

PAL(Phase Alternating Line 逐行倒相) PAL 制

用于许多国家的彩色电视标准,625 行扫描线,每秒 25 帧。可比较“N 制”彩色视频标准。

pan 摇镜头

一种摄影机运动,安装在可运动滑板上的摄影机做水平或垂直运动,通常用来跟拍动作或拍摄场景。在制作动画片时,靠移动摄影机下方的画稿来形成这种效果。

paper edit 纸上剪辑

通过查看原始素材来考虑大致剪辑思路,而没有进行实际的剪辑操作。

performing rights society (BMI 和 ASCAP)

表演权管理组织,如广播音乐公司(BMI)、美国作曲家和发行商协会(ASCAP)。指监管音乐表演并帮创作者收集电影、电视作品以及餐厅、酒店大堂、酒吧、宾馆内使用音乐版税的组织。

perspective 纵深

在二维平面上表现三维物像和空间关系的技巧。

pistol grip 枪柄

一种手提式摄影机的基座。

pixel 像素

再现画面图像的最小单元,是 picture element(图像元素)这一短语的缩写。

playback 回放

在场景中为演员表演和模仿而播放先期录制好的音乐或歌曲。在拍摄歌唱场面(或音乐电视)、演奏或舞蹈场面时常使用回放。

playback head 回放磁头

一种磁性元件,可将先期录制在磁带上的磁性信号转换成电子信号。

plot 情节

(1)戏剧等叙事作品中的事件安排或者故事主干;(2)故事中的事件安排和逻辑因果关系。情节应起到交代戏剧目的的作用。

point-of-view (POV) shot 视点镜头

摄影机放置在特定角色的位置上拍摄的镜头。通常视点镜头之前的一个画面是表现一个角色正朝一个特定方向看,之后的一个镜头是角色对他所看东西的反应。后面一个镜头称作“反应镜头”。

pot 电位计

一种可旋转的仪表盘,用来增强和减弱声音水平,是 Potentiometer(电位计)的缩写。

POV shot

见 point-of-view shot, 视点镜头。

practical light 实际光源

场景中的照明设备, 比如落地灯、台灯等将出现在画面中的光源。

prerig 提前组合灯光

在实拍之前一两天, 按照摄影指导设计的照明计划布置照明设施。

preroll 预卷

重新卷绕录像带使之达到预先设定位置的过程, 这样磁带在到达编辑点的时候会比较稳定并达到要求的速度。

presence 现场效果声

为弥补剪辑时声效的缺陷而从拍摄现场录制到的音响效果。

prime lens 定焦镜头; 标准镜头

一种固定焦距的镜头, 针对于变焦距镜头(焦距范围可变)而言。

production assistant 制片助理

指一些经验不足的摄制组成员, 根据哪个部门更需要帮助的具体情况, 可以到摄制组的各个部门工作。工作职责范围可以从煮咖啡、寻找空车位到布置灯光和做场记。

production supervisor 制片监督

制片人的助理, 负责日常行政事务。

prosthetic makeup 修补化妆

为改变演员的容貌、体态而进行的化妆, 或用乳胶作局部化妆。比如塞拉诺的大鼻子, 弗兰肯斯坦的巨大的缝合在一起的头。

protection copy 保护拷贝

已编辑完成的母带副本, 作为以防母带损毁的备份。

proximity effect 临近效应

由于话筒过于靠近声源而导致的语音传输质量降低。

public domain 公共领域

按照字面解释, 即“为公共所有”, 指任何个人和公司都不用有版权的作品。

pull-down claw 胶片驱动爪

将胶片逐格送往圆形镜头孔的金属传送簧片。

punch tape

在胶片印制过程中, 为计算机操作或洗印指令的方便, 用一纸张打点记录的录像带编辑决定。

quantization 量化

数字录音中模拟信号在采样瞬间的幅度,以“比特每采样”计。例如:8 比特每采样 $= 2^8 =$ 每个采样周期 256 个测量增量。

Quick Time™

(商标)苹果电脑操作软件之一,可使“时间依赖性媒体”(如视频、音频、动画)与“时间独立性媒体”(如文本和图像)相结合。

rack focus 跳跃性调焦

在一个镜头中,为了引导和配合注意力的转移,焦点在前景和背景之间转移(比如,一个人从背景中的房门进入)。

random access memory (RAM) 随机存取系统

可令使用者迅速存储和取回信息的计算机存储系统。

raster 光栅

经电子束扫描的电视显像管区域。也指电视屏幕画面中的可视显像。

raw stock 生胶片

未感光、未显影的电影胶片:包括摄影机里的原胶片、洗印室里的中间片和用于印制发行片的胶片。

reaction shot 反应镜头

表现角色对事物的反应的特写镜头。

reference white 参照白色

画框中的白纸或其他白色物体,可以用来调节电视拍摄时的白平衡和色彩校正。

reflected light 反射光

从物体反射出的光线,是相对于直射光线而言的。

reflected reading 反射光读数

光量表测出的物体和/或背景反光的亮度的读数。

reflector 反光板

表面能反射光线的平面。

registration 成像

在镜头光圈里形成的稳定的物像。

release 让渡证明

由电影或电视作品中非职业演员所签订的授权允许使用其容貌和体征的声明,有了它也可使制片人免于可能的诉讼(如诽谤中伤)。

release print 发行拷贝

在电影洗印室里,凡是为发行而对同一影片进行大量复制的胶片。

rendering 渲染

当一种所需特效无法实时实现,那么整个特效或者其中的一部分就被录制到硬盘中或随机存取系统中来查看实时效果。

research 研究

(1)彻底地研究某一问题,使之得以详细、准确地呈现;(2)发现未来影视作品及其观众的有关信息的过程。

residual 余值酬金

已录制成的电视节目和广告,每重播一次所付给演员、作者、导演的费用。

resolution 分辨率

一幅电影或电视图像中细节的可辨程度。

reticle 取景标尺

摄影机取景器里面用来确认大小和方位的刻度网格和图示。

reversal film 反转片

在摄影机、印制机内感光后显影为正片画面的胶片,或用来制造其他正片的胶片。参见彩色反转片。

RGB 红绿蓝;原色

三基色:红、绿、蓝。

room tone 环境基调

拍摄场景四周的自然听觉环境。环境基调在后期可用来与对白混录,使剪接显得流畅、贯通,也可用来增强场景空间的现实存在感。

rough cut 粗剪

电影剪辑中对镜头、场景、段落按照正确恰当的顺序进行的初步清理,不太注意各个剪辑点的细节,是对胶片的预备性剪辑。

royalty fees 版税费

为使用拥有著作权的素材而付给作曲家、作家、演员等人员的费用。

rushes 毛片

已经拍摄过但未编辑过的原始胶片。

S-Video 独立视频

独立视频信号的亮度通道与色度信号是相互独立的,但与分量模拟系统不同的是,它其中不同的色度信号是混合在一起的。

SAG 影视演员指导委员会

Screen Actor Guild 的首字母缩写。SAG 协议对 Equity(舞台演员)、AGVA(多协会成员)、AFTRA(电视演员)等组织的成员一样有效。

sampling frequency 采样率

在数字录制过程中,模拟信号每秒被抽样的次数。如,13.5MHz = 每秒采样 1350 万次。

saturation 饱和度

电视画面中色彩的含量。

scale 标准工资

工会基础工资。

scanning 扫描

视频信号转化为呈现在电子枪内表面的图像的过程。由显像管内电子枪射出的电子流能够以水平线的方式精确扫过其内表面,并点亮覆盖在内表面上的磷,从而产生图像。

score 影视音乐

为某部影视片创作的音乐作品。

scratch mix 错位混录

尝试性试验性的声画分离混录。

scrim 柔光幕

类似电影银幕的纺织材料,在不改变光的性质的条件下可降低光线的亮度。

script supervisor 剧本监督

他负责维护镜头与镜头之间表演者动作的连贯性和道具摆放的一致性。他也要负责确保剧本中的每一场景都要拍摄完成。

SCSI 小型计算机系统接口

全称为 Small Computer Systems Interface,指连接计算机和外围设备两者之间的常用硬件和软件方式。

SDTV 标清电视

全称为 Standard definition television,标准清晰度电视。

SECAM(Sequential Couleur a Memoire) SECAM 制

由法国研发并主要在法国、俄罗斯和东欧国家所采用的电视制式标准。像 PAL 制一样,SECAM 制也以相似的扫描速率,以 25 帧/秒的帧速率进行重播。

setup 镜头设置

拍摄特定镜头所需的镜头、机位、构图等元素的综合。

SFX

见 sound effects, 声音效果。

shading 光线调节

调节电视摄像机的亮度、光敏度和色度。

shock-mounted microphone 抗振动话筒

一种特殊设计的话筒,能将除话筒声波之外的所有噪声和振动影响降低到最小。

shooting ratio 耗片比

制作过程中拍摄的素材和最后剪辑出来的成品所用素材的比值。

shooting script 拍摄剧本

确定下来的剧本的最终样式,包括场景号、镜头设置,以及其他的由导演提示的内容。

shot 镜头

一个不可再分割的画面片段,是拍摄一个场景的最基本的构成单位。

shotgun microphone 射枪话筒

见 ultracardioid microphone, 强指向性话筒。

shutter 光闸;快门

电影摄影机内部的一种不透明的构件,能快速地开启、关闭,使胶片感光。

sides 旁白

试镜过程中给演员朗读的场景部分。

signal-to-noise ratio 信噪比

有效声与无效声的比值。无效声常来自机器设备上和磁带上的噪音。

silhouette 剪影

与明亮的背景相对应的黑暗的轮廓。

slating 场记

为了便于识别拍摄的素材,保证分别拍摄的画面与声音素材能够同步而在一个镜头开始与结束拍摄时做的记录。

slaved timecode 从属时间码

从源录像磁带中获取,再导入“时间码生成器”的时间码,用来替代源码信息。

slop print 溢出片

见 dirty dupe, 牵引副片。

slow motion 慢动作

为了放映时延长时间元素,用加快画格的运动速率拍摄被摄物的过程。

smart slate 时码场记板

在电影拍摄中可显示录音带时间码的电子场记板。有了它就可以在胶磁转换中迅速实现音画同步。

SMPTE 电影电视工程师协会

Society of Motion Picture and Television Engineers 的首字母的缩写。

SMPTE timecode 影视工程师协会时间码

由电影电视工程师协会制定的标准化的电视画面记数参考编码。

snip book 碎片记录本

用来记录素材废片的笔记本,不必记录片边码。

soft cut 软切

非常短的叠化。

soft light 软光

又叫柔光,是一种柔和的散射光线,阴影边缘不太清晰。

sound effects(SFX) 声音效果

除声画同步的对白、画外音、音乐之外的所有声源发出的声音。为了加强最后完成品的真实感,在声效的重新录制过程中,效果声一般被录制到主声道上。

sound gain 调音

调整控制声音录制的水平。

sound speed 放映速率

指胶片或磁带放映的标准速度:胶片的放映速率为每秒 24 帧,NTSC 制电视的放映速率大致为每秒 30(29.97)帧,PAL 制电视为每秒 25 帧。

specular light 镜光

见 hard light,硬光。

split diopter 拆分屈光镜

安装在摄影机镜头上的一种特殊的滤镜,能使画面的各部分焦点都保持清晰,即使超过镜头景深范围之外的物像也能焦点清晰。

splits

由半个白天和半个夜晚组成的拍摄阶段。

spotlight 点光

一种照明装置。通常配有镜头与表面发光的金属反光板,能够用来聚焦和造成硬光效果。

spot reading 点数

在一个很狭小的范围内物体反光亮度在测光表上的读数,它取决于测光表感光的接收角度。

spotting 标记确定

为了对音乐、特效、自动对白替换和旁白的始末帧进行准确定位而浏览影视作品的过程。

spreaders 灯具托架

安装铁管和长木条的托架,用做悬挂灯具的架子。

sprocket 咬片齿轮

用来输送带孔胶片的齿轮。

spun glass 柔光纱

用玻璃纤维制成的柔软的滤光器。

staging 调度

对场景中的动作如何展开进行安排的过程。

stand-in 走位替身

在排练时,或者在拍摄需要特殊技巧的场面,如骑马和打斗场面时,代替演员表演的人。

Steadicam[®] 斯坦尼康;平衡器

一种产品的注册商标,指一种安装在摄影师身上的用于保持摄影机平稳的摄影机基座,当摄影机进行运动摄影时,能将振动降低到最低程度。

Steinbeck[™]

(商标)平板电影编辑机。

sting 氛围音乐

用于强化戏剧效果的音乐曲调。

stock 胶片

用于录制图像或声音的录制媒介。

storyboard 故事板

将镜头的内容详细画出来,与连环画相似。

streaming 流技术

一种传输视音频数据的技术,处理效果稳定而连续,故名“流”。

stripboard 日程提示板

一种公布日程安排的工具,每一个场景通知单代表一个镜头的内容,上面对全部有关剧本分解的信息进行编号。场景通知单按拍摄要求的顺序粘贴在张贴板上。张贴板可带到拍摄场景里,也可以根据日程表的变动作必要的调整。

subjective point of view 主观视点

以一个剧中人物和参与者的视角来讲述的故事。

subjective shot 主观镜头

影视作品中对人物和其他参与者的梦境、想象、回忆,或以可见的形式对思想进行的表达。

subtext 潜文本

在剧本和文本中暗示或提示到的一个戏剧角色的潜在个性,依靠演员的表演来表达。

sun gun 太阳枪

亮度高、轻便、电池供电的照明灯具,常用于新闻和纪录片的拍摄。

supercardioid microphone 超级指向性话筒

具有强指向性拾音模式的话筒。

superimposition 叠印

两个场面同一时间占据整个画面。叠印时为避免混乱,一般一幅画面占主导,另一幅画面居从属地位。画面细节越丰富,清晰度和视觉愉悦就越少。

super objective 最高任务

导演的戏剧阐释经过曲折发展达到戏剧目的。

S-VHS

视频格式之一,质量优于 VHS 家用视频格式。半英寸 S-video 格式与 Hi-8 相兼容。

sweetening process 声效修饰过程

将声效、音乐、旁白与已编辑完成的音频主轨进行混合的过程。也称为视频而作的音频后期处理。

swing crew 兼事人员

拍摄大场面或比较复杂的场景时,在摄制组主要成员到来之前,从事布置灯光、电线、道具等工作的摄制组成员。

swish pan 闪摇

在三脚架的轴上快速转动摄影机,形成模糊画面。闪摇可以作为两

个场景之间的转换方式。

switcher 切换台

一种电视切换装置,用于控制声画素材的转换和录制。可以在多机拍摄和后期制作时使用。

symmetrical compression 对称压缩

一种压缩技术,压缩与解压缩图像所需要的处理量相同。这点非常重要,因为在编辑程序中压缩必须是实时的,因此对同一帧的解压缩也必须是实时的。

sync 音画同步

指保持声音与画面的对应关系。在电视中,横向和纵向的消隐脉冲与电视机或摄像机的电子束相协调才能使画面保持横向和纵向的稳定。

synch rights

可录制音乐用于电影的权限。

synchronizer 同步设备

在编辑过程中用于保持多个画面与声音轨道同步的胶片编辑设备。

T-grainTM

(商标)柯达伊斯曼公司的胶片与洗印服务。其胶片是一种矩形状的卤化银颗粒,而非球状,可以形成更宽、更平的表面,提供更细腻的乳剂和更强的敏感度。

t-stop t制快门

控制进光量的校准体系之一,和光圈系数校准体系不同的是,前者测光只考虑光圈一个因素,而后者不但考虑光圈的大小,还考虑镜头吸收光线和反射光线的程度,这样就能更准确地反映进入胶片的确切进光量。

tail slate 镜尾场记

一种同步标记,有的场景从一个大特写开始拍摄,很难在镜头开拍时打响场记板,只有颠倒到镜头拍摄结束,导演喊“停”的时候再打响场记板,为剪辑师留下一个同步标记。

take(一次拍摄的)电影/电视镜头

对同一场景的重复拍摄;为了尽可能完美地拍摄一个特定的动作,一个场景可能需要拍摄不止一次。

TBC

见 time-base corrector,时基校正器。

telecine system 电视电影系统

将胶片影像转换成录像带的光学/电子系统。又称 film chain。

telephoto lens 长焦镜头

长焦距的摄影镜头,能压缩前后景被摄物之间可见的距离。

telescope story 压缩故事

用于制造时间跳跃效果的编剧、剪辑技巧。

tent 天棚

(1)一种由厚重的黑色绒布制成的帐篷,安装在窗户外面,在白天模拟拍摄夜晚的场景;(2)一种安装在窗外的帐篷,形成足够的空间在窗外放置照明灯具,使窗外保持稳定的光源。

theme 主题

(1)故事的中心思想、意念或象征意义;(2)交响乐中一再重复的乐调,或者长的音乐乐句。

three-or four-point lighting 三到四光源照明

一种基本的照明技巧。用主光、辅助光和分散光源使被摄物从背景中突现出来,有助于产生三维幻觉。

three stripe 三声道

声效可混录到一起的 35 毫米磁性电影胶片。全磁性涂层有三个声道,一个用来录对话、一个录效果声、一个录音乐。如果一个声道上的声音需要被替换,其他两个声道上的声音不会受到影响。

3:2 pull-down(2;3)

将 24 帧/秒的胶片转换成 30 帧/秒的磁带的胶转磁方式,通过将每电影帧以 2 电视场和 3 电视场的速率进行交替转换来完成。

tilt 俯仰

摄影机沿垂直方向作弧形旋转运动,比如向上向下地表现旗杆的高度。

time-base corrector(TBC) 时基校正器

一种稳定录像机磁带画面信号的装置,在录像带素材回放时用于校正信号的稳定性。

timecode 时间码

一种画面监控系统,为胶片和录像带的每一幅画面提供数码参考。时间码包括小时、分、秒和帧数。

timing 配色

洗印胶片的一个过程,包括调整胶片的色平衡,借以保持场景与场景的色彩稳定。

title search 冠名查询

一种法律手续,据此可以决定一个节目的标题能否被使用。

tracking

磁带通过录像带磁头的速度和角度。

trims 素材废片

从一个场景中剪切下来的无用的素材。应分别做上标记,在整个后期制作过程中得到保存,直到最终成品完成之后。

trompe l'oeil

一种绘画风格,画面内容像照片一样细腻真实,有时用来作为室内装饰品。

turnaround 周转时间

前一天拍摄结束到第二天拍摄开始之间的时间。

turret 筒状镜头调节器

一个有轴的盘片,用于调节镜头,能快速转动到相应的位置。

TV safe 电视安全框

被包括在取景框范围内的画面内容叫电视有效画面,或者指在监视器屏幕上能够看到的内容。取景框边缘线以外的画面元素可能被剪裁掉。

Tyler mount 泰勒机座

直升机或一般飞机上用来减轻震动的摄影机基座。

ultracardioid microphone 强指向性话筒

具有最大指向性拾音模式(范围最窄)的话筒。

underlying rights 基础版权

拍摄和发行一部以基本原材料(如小说、短片故事、戏剧或真实事件)为依据的电影所必须获得的基础版权。

variable-speed motor 变速马达

一种电影摄影机的电驱动马达,运转速度可变化、便于控制。

VCR

全称为 videocassette recorder,一种盒式磁带录像机。

vectorscope 矢量示波器

一种特殊的示波器,用于监视电视信号的色调和色饱和度。

vertical interval timecode (VITC) 场消隐期间时间码

嵌入在视频信号“场消隐期间”(vertical blanking interval)的时间码。“场消隐期间”指的是电子束在结束视频的一场扫描后又回来扫描下一

场时,电视机画面消隐的阶段。

video assist 录像辅助设备

安装在电影摄影机上的电视摄像机,能够及时提供每天的工作样片,通过录像带就能立即看出镜头拍摄的好坏。又叫电视监视器。

video gain 录像增益

调整与控制正在拍摄的画面录制水平。

video tap 电视监视器

见 video assist。

video-to-film transfer 磁转胶

将录像带内容复制成电影胶片。又叫电视录影。

viewfinder 寻像器、取景器

摄影机上的小屏幕,从中摄影师能观察到拍摄的画面形象。

visualization 视觉化

将剧本转化成视听段落的创作过程。

visual timeline 可视时间线

计算机形式的编辑单,表现为一系列分别代表视频和独立音频的条块,在屏幕上横向表示。

VO

全称为 voice-over, 见画外音 (narration)。

VT

全称为 videotape 录像带。用于记录视音频信号的塑料磁性磁带,外覆氧化层。

VTC 叠加式可视时间码

叠印在图像帧下底部的可视时间码,用作可视化信息的精确参照。

VTR

全称为 Videotape recorder, 磁带录像机。

VU meter 声音电平测量仪

waveform monitor 波形示波器

一种显示电视信号情况的装置。

wedge test 插入测试

制作某种视觉效果时作的一种测试,其中各种视觉效果元素(叠化、叠印、剪影等)各自按照不同的光圈数进行拍摄,在洗印显影时,洗印车间能够据此区分不同画面的曝光情况,以形成最好的画面效果。

whip pan 甩镜头

非常迅速地水平摇动镜头。

white balance 白平衡

一种电子调节手段,使画面中的白色被摄物被准确还原为白色。

wide-angle lens 广角镜头

一种具有宽广视角的镜头,它的画面效果是夸大前后景被摄物之间的距离感。

wild 无序声音;无序画面

(1)指与声音无同步关系的镜头画面;(2)指与画面无同步关系的
声音。

wild sound 单录声效

没有同步画面的声音或在拍摄现场录制的独特声效(之后可能很难
再次获得或创造)。

windowdupe 窗口拷贝

对原始录音母带的拷贝,图像中含有字幕的时间码信息。

windscreen 话筒防风罩

一种多孔的套筒,在风中可以保护话筒的振动膜。

wipe (视频特效)划像

画面边缘或边界划过屏幕,将场景中的图像划去,替代为下一张。

wireless/radio microphone 无线话筒

一种无连线的话筒,它将输出信号送往录音机的接收器。

work print 工作样片

由原始负片冲印而成的样片,通过一组试验性剪辑画面来最终确定
剪辑方案。当最后剪辑样片确定之后,再将负片拿去定影。

wrangler 驯兽员

动物的驯养者和监护者。

wrap 清场

一天拍摄工作的结束阶段,这时工作人员必须收拾各种设备。

Y/C(or pseudo-component) 亮度/色度(或“仿”分量)

亮度信号与色度信息相分离;在 S-VHS 和 Hi-8 格式中运用的录像方
式,也称为 S-video。

zoetrope 西洋镜

一种光学玩具,内部有一个圆筒形的画板,上面有一组图画。转动圆
筒,同时从小窗口向里观看,其效果就像画面在动。这种装置是放映

机的前身,是十九世纪一种非常流行的娱乐形式。

zoom lens 变焦镜头

焦距范围可在广角和长焦之间调节的镜头。

参考书目/软件/互联网

表演

Hagan, Uta, with Haskel Frankel. *Respect for Acting*. New York: Macmillan, 1973.

Meisner, Sanford, and Dennis Longwell. *Sanford Meisner on Acting*. Vantage Books. 1987.

Moore, Sonia. *The Stanislavski System*. New York: Viking Press, 1965.

Podovkin, V. *Film Technique and Film Acting*. New York: Grove Press, 1982.

Stanislavski, Constantin. *An Actor Prepares*. New York: Theater Arts, 1948.

Stanislavski, Constantin. *Building a Character*. New York: Theater Arts, 1981.

Young, Jeff. *The Master Director Discusses His Films* (Interviews with Elia Kazan by Jeff Young). Newmarket Press, 1999.

动画

Blair, Preston. *Animation and How to Animate Film Cartoons*. New York: Walter Foster, 1989.

Canemaker, John. *Felix: The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat*. New York: Abbeville Press, 1987.

Canemaker, John. *Paper Dreams: The Art & Artists of Disney Storyboards*. New York: Hyperion, 1999.

Layborne, Kit. *The Animation Book*. New York: Three River Press, 1998.

Solomon, Charles. *The Complete Kodak Animation Book*. Rochester, NY: Eastman Kodak Co., 1983.

White, Tony. *The Animator's Workbook*. New York: Phaidon Press, 1986.

摄影

Almendros, Nestor. *Man with a Camera*. New York: Simon & Schuster, 1985.

Carlson, Verne, and Sylvia Carlson. *Professional Lighting Handbook*. Boston: Focal Press, 1985.

Clarke, Charles G., ed. *American Cinematographer's Handbook*. Hollywood: American Society of Cinematographers, 1993.

Elkins, David. *The Camera Assistant's Manual*, 3rd ed. Boston: Focal Press, 2000.

Fielding, Ray. *The Technique of Special Effects Cinematography*, 4th ed. New York: Hastings House, 1985.

Malkiewicz, Kris J. *Cinematography: A Guide for Filmmakers and Film Teachers*, 2nd ed. New York: Prentice-Hall, 1989.

Millerson, Gerald. *The Technique of Lighting for Television and Motion Pictures*, 2nd ed. Boston: Focal Press, 1982.

Samuelson, David. *Motion Picture Camera Data*. London: Focal Press, 1979.

Schaffer, D., and A. Ritsko. *Masters of Light*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1984.

美术

Baker, Patsy. *Wigs and Make-up for theatre, TV and Film*. Boston: Focal Press, 1992.

Dunn, Linwood G. *The ASC Treasury of Visual Effects*. Hollywood: American Society of Cinematographers, 1983.

Kehoe, Vincent J-R. *Special Make-up Effects*. Boston: Focal Press, 1991.

LoBrutto, Vincent. *By Design*. Westport, CT: Praeger, 1992.

Maier, Robert. *Location Scouting and Management Handbook: Television, Film, and Still Photography*. Boston: Focal Press, 1994.

Miller, Pat P. *Script Supervision and Film Continuity*, 2nd ed. Boston: Focal Press, 1990.

Olson, Robert. *Art Direction for film and Television*. London: focal

Press, 1993.

Preston, Ward. *What an Art Director does*. Silman James Press, 1994.

导演

Bare, Richard L. *The Film Director*. New York: Collier, 1971.

Bunuel, Luis. *My Last Breath*. London: Flamingo Press, 1986.

Caine, Michael. *Acting in film: An Actor's Take on Moviemaking*. (Videocassette) New York: Applause Theater Book Publishers, 1990.

Clurman, Harold. *On Directing*. New York: Macmillan, 1974.

Katz, Steven D. *Film Directing: Shot by Shot*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1991.

Kurosawa, Akira. *Something Like an Autobiography*. New York: Vintage Books, 1983.

Lumet, Sidney. *Making Movies*. New York: Alfred E. Knopf, 1995.

Mamet, David. *On Directing*. New York: Viking Press, 1991.

Nilsen, Vladimir. *The Cinema as Graphic Art*. New York: Hill and Wang, 1985. Foreword by S. M. Eisenstein.

Rabiger, Michael. *Directing, Film Techniques and Aesthetics*, 2nd ed. Boston: focal Press, 1997.

Travis, Mark W. *The Director's Journey*. Michael Wiese Productions, 1997.

Truffaut, François. *Hitchcock*. New York: Simon & Schuster, 1967.

传播

Bowser, Kathryn. *The AIVF Guide to International Film and Video Festivals*, 3rd ed. New York: Foundation for Independent Video and Film, 1992.

Council on International Nontheatrical Events. *The Worldwide Directory of Film and Video Festivals and Events*, 4th ed. New York: Author, 1993—1994.

Franco, Debra. *Alternative Visions: Distributing Independent Media in a Home Video World*. Los Angeles, Washington, D. C., and New York: American Institute Press, 1990.

Gagney, Alan E. *Gagney's Guide to 1800 International Contests*. Glendale, CA: Festival Publications, 1993.

Reichert, Julia. *Doing It Yourself: A Handbook on Independent Film Dis-*

tribution. New York: Association of Independent Video and Filmmakers, 1977.

Warshawski, Morrie, ed. *The Next Step: Distributing Independent Films and Videos*. New York: Foundation for Independent Video and Film, 1995.

Wiese, Michael. *Film and Video Marketing*. Studio City, CA: Author, 1989.

纪录片

Baddeley, W. Hugh. *The Technique of Documentary Film Production*, 4th ed. New York: Hastings House, 1975.

Ivens, Joris. *The Camera and I*. Cambridge, MA: MIT Press, 1969.

Rabiger, Michael. *Directing the Documentary*. Boston: Focal Press, 1987.

Rosenthal, Alan. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1990.

剪辑

Dmytryk, Edward. *On Film Editing*. Boston: Focal Press, 1984.

Hollyn, Norman. *The Film Editing Room Handbook*, 2nd ed. Los Angeles: Lone Eagle, 1990.

LoBrutto, Vincent. *Selected Takes*. Film Editors on Editing. Praeger, 1991.

Maitland, Ian. *Film Editing Glossary*. Dubuque, IA: Kendal/Hunt, 1990.

Murch, Walter. *In the Blink of an Eye*. Silman James Press, 1995.

Ohanian, Thomas A. *Digital Nonlinear Editing*. Boston: Focal Press, 1992.

Oldam, Gabriella. *First Cut: Conversations with Film Editors*. Los Angeles: University of California Press, 1995.

Reisz, Karel, and Gavin Millar. *The Technique of Film Editing*. Boston: Focal Press, 1968.

Rosenblum, R., and Robert Karen. *When the Shooting Stops ... the Cutting Begins*. New York: Da Capo Press, 1979.

Rubin, Michael. *Nonlinear: A Guide to Electronic Film and Video Editing*, 2nd ed. Gainesville, FL: Triad, 1991.

Solomones, Tony. *The Avid Digital Editing Room Handbook*, 2nd ed. Silman James Press, 1999.

影视基本原理

Adams, William B. *The Handbook of Motion Picture Production*. New York: John Wiley & Sons, 1997.

Pincus, Edward, and Steven Asher. *The Filmmaker's Handbook*, revised ed. New York: New American Library, Plume, 1999.

Wiese, Michael. *The Independent Film and Videomaker's Guide*. revised ed. Boston: Focal Press, 1990.

Wilson, Anton. *Cinema Workshop: The Basics of Film and Video from the American Cinematographer*, revised ed. Hollywood: A. S. C. Holding Corp., 1983.

资助

Gibbs, Lissa, ed. *National Alliance for Media Arts and Culture Member Directory*. Beverly Hills: NAMAC, 1992.

Niemeyer, Suzanne. *Money for Film and Video Artists*. New York: American Council for the Arts/Allworth Press, 1991.

Renz, Loren, ed. *The Foundation Directory*, 11th ed. New York: Foundation Center, 1987.

Warshawski, Morrie. *Shaking the Money Tree: How to Get Grants and Donations for Film and Video*. Hollywood: Michael Wiese Productions, 1994.

电影工业

Behlmer, Rudy, ed. *Memo from David O. Selznick*. New York: The Viking Press, 1972.

Capra, Frank. *The Name Above the Title*. New York: The Macmillan Company, 1971.

Eaker, Sherry, ed. *The Back Stage Handbook for Performing Artists*. Revised and enlarged ed. New York: Watson-Guptill, Back Stage Books, 1991.

Kindem, Gorham, ed. *The American Movie Industry: The Business of Motion Pictures*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1982.

Litwak, Mark. *Reel Power*, New York: William Morrow, 1986.

Mayer, Michael F. *The Film Industries: Practical Business/Legal Problems in Production, Distribution and Exhibition*. New York: Hastings House, 1978.

Squires, Jason. *The Movie Business Book*. New York: Simon & Schuster, Touchstone, 1983.

Vogel, Harold L. *Entertainment Industry Economics*. New York: Cambridge University Press, 1986.

制片

Baumgarten, Paul, Donald Farber, and Mark Fleisher. *Producing, Financing and Distributing Film*, revised and updated ed. New York: Lighthouse, 1992.

Behlmer, Rudy, ed. *Memo from David O. Selznick*. New York: Viking Press, 1972.

Chamness, Danford. *The Hollywood Guide to Film Budgeting and Script Breakdown for Low Budget Features*, 5th ed. Hollywood: Stanley J. Brooks, 1988.

Curran, Trisha. *Financing Your Film: A Guide for Independent Film Producers*. Westport, CT: Praeger, 1985.

Davies, Sally. *The Independent Producer: Film and Television*. London: Hourcourt, Howlett, Davies, Moskovic, Faber & Faber, 1986.

Goodell, Gregory. *Independent Feature Film Production: A Complete Guide from Concept through Distribution*. New York: St. Martin's, 1982.

Gregory, Mollie. *Making Films Your Business*. New York: Schocken Books, 1979.

Singleton, Ralph S. *Film Scheduling: Or, How Long Will It Take to Shoot Your Movie?* 2nd ed. Los Angeles: Lone Eagle, 1991.

Singleton, Ralph S. *The Film Scheduling/Film Budgeting Workbook*. Los Angeles: Lone Eagle, 1984.

Wiese, Michael. *Film and Video Budgets*, 2nd ed. Boston: Michael Wiese Productions/Focal Press, 1995.

Wiese, Michael. *Film and Video Financing*. Boston: Michael Wiese Productions/Focal Press, 1991.

参考文献

- Brook's Standard Rate Book*. Los Angeles: Stanley J. Brooks, 1994.
[Union rates and rules.] (310) 470-2849.
- Capogrosso, Eric, ed. *The 1994/95 Industry Labor Guide*. Los Angeles: Industry Labor Guide Publishing Co., 1993.
- Detmers, Fred, ed. *American Cinematographer Manual*. Hollywood: ASC Press, 1986.
- Donaldson, Michael C. *Clearance & Copyright, Everything the Independent Filmmaker Needs to Know*. Silman-James Press, 1996.
- Konigsberg, Ira. *The Complete Film Dictionary*, 2nd ed. London: Meridian, 1997.
- The New York Production Manual*. New York: Producer's Masterguide, 1994.
- Production Boards and Strips: For Features and Television*. Los Angeles: Stanley J. Brooks, 1991.
- Ranucci, Karen. *Directory of Film and Video Production Resources in Latin America and the Caribbean*. New York, 1989.
- Singleton, Ralph. *Filmmaker's Dictionary*. Los Angeles: Lone Eagle, 1986.

音响

- Alten, Stanley R. *Audio in Media*, 3rd ed. Belmont, CA: Wadsworth, 1981.
- Anderson, Craig. *MIDI for Musicians*. New York: AmSCO Publications, 1986.
- Bell, David. *Getting the Best Score for Your Film*. Silman James Press, 1994.
- Carlin, Dan, Sr. *Music in Film and Video Production*. Boston: Focal Press, 1991.
- Karlin, Fred, and Rayburn Wright. *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*. New York: Schirmer Books, 1990.
- Kerner, Marvin M. *The Art of the Sound Effects Editor*. Boston: Focal Press, 1989.
- LoBrutto, Vincent. *Sound-on-Film. Interviews with Creators of Film Sound*. Praeger, 1994.
- Mott, Robert L. *Sound Effects: Radio, TV and Film*. Boston: Focal Press, 1990.

Nisbett, Alec. *The Technique of the Sound Studio*, 4th ed. Boston: Focal Press, 1979.

Nisbett, Alec. *The Use of Microphones*, 3rd ed. Boston: Focal Press, 1990.

Pendergast, Roy M. *Film Music: A Neglected Art*, 2nd ed. New York: W. W. Norton, 1992.

Thomas, Tony. *Music for the Movies*. South Brunswick, NJ: A. S. Barnes, 1973.

Weis, Elisabeth, and John Belton, eds. *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press, 1985.

Yewdall, David Lewis. *Practical Art of Motion Picture Sound*. Boston: Focal Press, 1999.

电视

Beacham, Frank. *American Cinematographer Video Manual*. Hollywood: American Society of Cinematographers Press, 1994.

Huber, David Miles. *Audio Production Techniques for Video*. White Plains, NY: Knowledge Industry Publishing, 1987.

Mathias, Harry, and Richard Patterson. *Electronic Cinematography: Achieving Photographic Control over the Video Image*. Belmont, CA: Wadsworth, 1985.

Millerson, Gerald. *Video Production Handbook*, 2nd ed. Boston: Focal Press, 1992.

Ratcliff, John. *Timecode, A User's Guide*, 3rd ed. Oxford: Focal Press, 1999.

Verna, Tony. *Global Television: How to Create Effective Television for the 1990s*. Boston: Focal Press, 1993.

Watkinson, John. *The Art of Digital Video*, 2nd ed. Boston: Focal Press, 1994.

Wiese, Michael. *Home Video: Producing for the Home Market*. Westport, CT: Michael Wiese Film/Video, 1986.

编剧

Arner, Alan. *Writing the Screenplay for Film and Television*. Belmont, CA: Wadsworth, 1985.

Cowgill, Linda J. *Writing short Films*. Los Angeles: Lone Eagle, 1997.

Eisenstein, S. M. *The Short Fiction Scenario*. Methuen; Calcutta, Seagull Books, 1988.

Field, Syd. *The Foundations of Screenwriting*. New York: Dell, 1982.

Goldman, William. *Adventures in the Screen Trade*. New York: Warner Books, 1984.

Phillips, William H. *Writing Short Scripts*. Syracuse: Syracuse University Press, 1991.

Seger, Linda. *Making a Good Script Great*. Hollywood: Samuel French, 1987.

期刊/通讯

American Cinematographer. ASC Holdings Corp., 1782 N. Orange Drive, Hollywood, CA 90028; (800)448-0145 or (213) 969-4333.

Backstage. 1515 Broadway, 14th Floor, New York, NY 10036; (212) 764-7300; or 5055 Wilshire Boulevard, Los Angeles, CA 90036.

Cinéfantastique. 7240 W. Roosevelt Road, Forest Park, IL 60130; (708) 366-5566.

Film Comment. Film society of Lincoln Center, 70 Lincoln Center Plaza, New York, NY 10023-6595; (800) 783-4903.

The Independent. Foundation for Independent Video and Film (FIVF), 625 Broadway, New York, NY 10012; (212) 473-3400.

Millimeter. Penton Publishing, Subscription Lock Box, P. O. Box 96732, Chicago, IL 60693; (312) 477-4700 or (312) 960-4050.

Premiere. P. O. Box 55387, Boulder, CO 80323-5387.

Variety (daily or weekly). 5700 Wilshire Boulevard, Suite 120, Los Angeles, CA 90036; (213) 857-6600; or 249 W. 17th Street, 4th Floor, New York, NY 10011; (212) 645-0067.

Videomaker. Subscription Information, P. O. Box 3780, Chico, CA 95927-9840; (800) 284-3226; www.videomaker.com

Video Magazine. 460 W. 34th St. New York, 10001; (212) 947-6500.

剧本写作软件

The Writers Store™

2040 Westwood Blvd.

Los Angeles, CA 90025

Phone: 800 - 272 - 8927 (US or Canada)

Fax: 800 - 486 - 4006 (US or Canada) International callers:

Please use our local numbers

Phone: 310 - 441 - 5151

Fax: 310 - 441 - 0944

E-mail: sales@writersstore.com

Final Draft

800 - 231 - 4055

818 - 995 - 8995

Fax: 818 - 995 - 4422

info@finaldraft.com

Scriptware

Cinovation, Inc.

1750 30th Street, Suite 360

Boulder, CO 80301 - 1005

303 - 786 - 7899

303 - 786 - 9292 fax

800 - 788 - 7090 orders and info only

<http://scriptware.com>

Script Wizard™

Stefani Warren & Associates

Voice mail: 818 - 236 - 2092

Fax: 818 - 500 - 7283

E-mail: sales@warrenassoc.com

www.warrenassoc.com

HollyWord®

SidebySide®

Simon Skill Systems

Box 2048



Rancho Santa Fe, CA 92067
hw@simonl.com

Movie Magic Screenwriter 2000
Screenplay Systems
800 - 84 - story
www.screenplay.com

辅助软件

Dramatica Pro
Movie Magic Scheduler
Movie Magic Budgeting
Movie Magic Labor Rates
Movie Magic Contracts

互联网

569

数据库

Internet Movie Database; Utterly comprehensive
www.imdb.com

CineMedia; Huge with many links
www.aficenemedia.org

Creative Planet; Huge with many links
www.creativeplanet.com

Film.com
www.film.com

Screenwriter.com; Comprehensive screenwriters' resource center with
links to top script sites
www.screenwriting.com

Frameline: Exhibition, distribution, promotion, and funding of lesbian and gay film and video
www.framline.org

African-American Video Media Resource Center
www.lib.berkeley.edu/MRC/AfricanAmVid.html

The Library of Congress: Links to copyright and film preservation board
www.lcweb.loc.gov

CineWeb: Links to entertainment industry
www.cineweb.com

Spectrocom-Global Media Links
www.spectrocom.com/globalmedia

RML Movie Page: Comprehensive; tons of links on films, schools, resources, etc., based in Australia
www.netspace.net.au/~haze/index.html

University Film and Video Association: Links to festival sites
www.ufva.org

American Film Institute
www.afionline.org/home.html

教育类网站

Varsitybooks.com: Nationwide database for textbooks
www.varsitybooks.com

Documentary Channel: The first cable channel created to show documentaries exclusively. It is also the first channel with interactivity (“Enhanced TV”) built into its design from the ground up. To air mid-2000.
<http://documentarychannel.com>

The National Alliance for Excellence (NAE): A national nonprofit organization dedicated to recognizing and supporting excellence on the part of America's outstanding high school and college students.

www.excellence.org

Global Film School: The Australian Film Television and Radio School, Sydney, the National Film and Television School, London, and the UCLA School of Theater Film and Television, Los Angeles, have affiliated to create an on-line global film school for film and television education with the global reach and interactive potential of the Internet.

www.globalfilmschool.com

制片

Producer's Masterguide Online

www.producers.masterguide.com

New York Production Guide Online

www.nypg.com

Producer's Source: Excellent film resources

www.producers-source.com

FilmHelp: Practical low-budget filmmaking advice by NYU alumnus

www.filmhelp.com

Film Underground.com: Resource for low-budget film- and videomakers

www.filmunderground.com

The Web site of the Weather Channel: Offers seven-day forecasts

www.weather.com

New York City Mayor's Office of Film, Theatre, and Broadcasting

www.ci.nyc.ny.us/html/filmcom/home.html

Mandy's International Film and TV Production Directory; Listings of jobs, services, and free homepage service for film/TV professionals, arranged by state

www.mandy.com

电影工业

The Hollywood Reporter Online

www.hollywoodreporter.com

Variety Online

www.variety.com

网络发行网站

www.AtomFilms.com

www.Hollywood.com

www.Reelshort.com

www.Nibblebox.com

www.Warnerbros.com

www.shortbuzz.com

www.shockwave.com

电影节

www.ufva.org

www.film.com

www.creativeplanet.com

www.filmfestivals.com

www.variety.com/filmfest2000

技术支持

The Video University; Lots of articles for video hobbyists and pros

www.videouniversity.com

HDTV Newsletter: Excellent source for HDTV online
<http://web-star.com/hdtv/hdtvnews.html>

ZeroCut: Web site featuring useful tips for Avid editors and links to motion picture-related sites
<http://www.zeroCut.com/index.html>

Equipment Emporium: Company that supplies professional audio equipment and is an educational resource for those interested in audio for film, video, and TV. Includes a library of useful info on production sound mixing, location sound recording, and other audio services
www.equipmentemporium.com



 世界影视艺术前沿译丛

纪录片导论
电影剪辑技巧
电影摄影技巧
影视短片的制片与导演



原著《影视短片的制
片与导演》之译著源
于爱思唯尔公司



新华书店

ISBN 978-7-106-02453-6



9 787106 024536 >

定价：80.00元