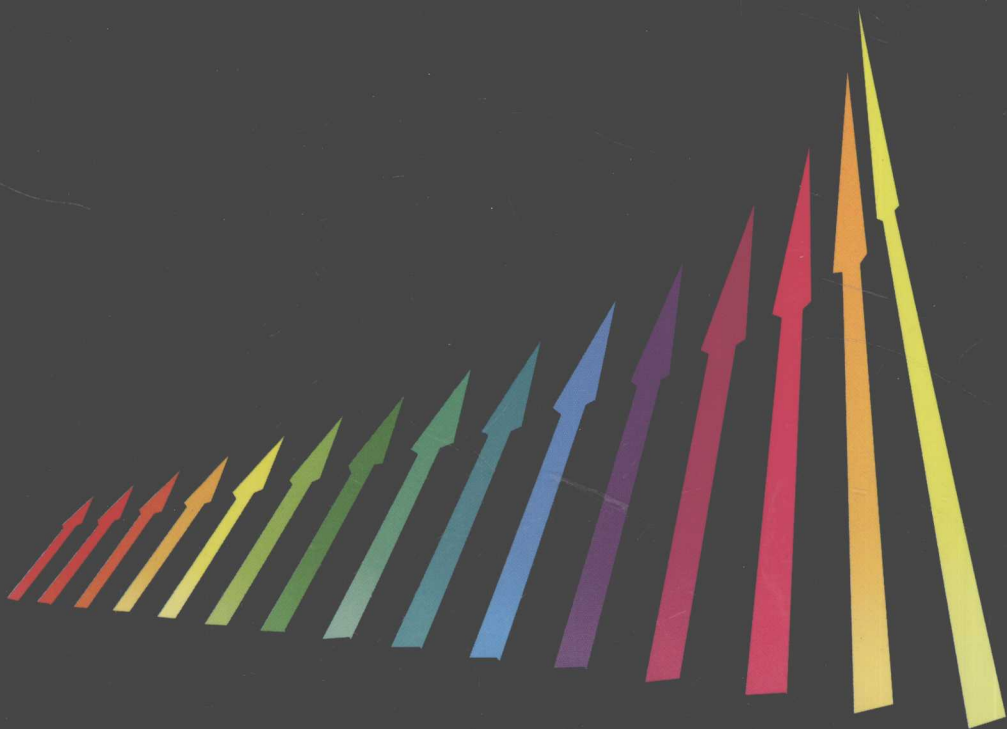


中国地质大学(武汉)学术著作出版基金资助出版

DV制作和 蒙太奇语言

DV ZHIZUO
HE MENGTAIQI
YUYAN

孟科 编著



中国地质大学出版社
ZHONGGUO DIZHI DAXUE CHUBANSHE

中国地质大学学术著作出版基金资助

DV ZHIZUO HE MENGTAIQI YUYAN
DV 制作和蒙太奇语言

孟 科 编著

江苏工业学院图书馆
藏书章



中国地质大学出版社

ZHONGGUO DIZHI DAXUE CHUBANSHE

内 容 简 介

本书以非线性编辑系统为核心,通过制作实例,探讨影视语言的“写作”技巧,关注影视技术在数字化领域的发展动向,是一本将“影视技术和影视艺术”放在非线性编辑系统这个平台上进行融合的探索性著作。本书的设计目标是引导广大DV爱好者,向“影视语言”个体写作迈出第一步。

图书在版编目(CIP)数据

DV制作和蒙太奇语言/孟科编著. —武汉:中国地质大学出版社,2008.9
ISBN 978-7-5625-2275-1

I. D…

II. 孟…

III. ①图形软件-基本知识②蒙太奇-研究

IV. TP391.41 J932

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 143563 号

DV制作和蒙太奇语言

孟 科 编著

责任编辑:张 华

责任校对:戴 莹

出版发行:中国地质大学出版社(武汉市洪山区鲁磨路388号)

邮政编码:430074

电 话:(027)67883511 传真:67883580

E-mail:cbb@cug.edu.cn

经 销:全国新华书店

http://www.cugp.cn

开本:787毫米×1092毫米 1/16

字数:340千字 印张:13.5

版次:2008年9月第1版

印次:2008年9月第1次印刷

印刷:武汉市教文印刷厂

印数:1—500册

ISBN 978-7-5625-2275-1

定价:28.00元

如有印装质量问题请与印刷厂联系调换

前 言

爱迪生发明了无声电影,却不愿意公诸于众,因为他坚信“人们对无声电影决不会产生兴趣”。有一天,有声电影真的被发明出来了,却险遭劫难。随着电子技术的飞速发展,特别是计算机多媒体数字技术渗入影视制作行业,又使传统的影视创作观念发生了巨大变化。从格利菲斯开始,融巨资、组织规模宏大的电影剧组的制片模式,现在也面临DV的挑战。因为DV电影被定义在前、后期全面数字化的制作模式上,影视语言个体化“写作”的方式正在悄然兴起。神奇的影视艺术,奇妙的蒙太奇技术揭开了数字影视的发展序幕。电影、电视如同姐妹一样,相伴而生,相伴而行,从无声电影到有声电影,从黑白电视到彩色电视,这对孪生姐妹是在技术和艺术的养育下成长起来的。可以说技术是影视事业腾飞的基础。而艺术创新对影视技术的要求始终推动着影视技术不断发展。有声电影的诞生是磁记录技术在音频领域上的一个突破,使影视艺术实现了声画同步、模拟现实的梦想。黑白电视的出现是电子技术在视频领域的飞跃,彩色电视的试验成功更把影视事业推向了新的高度。

进入21世纪,数字技术的飞速发展,又启发了影视艺术的创新意识,要求把传统的电影特技,蒙太奇技巧应用于电视中。因此,一度在影视制作行业中出现了艺术效果追潮流,在技术上源源不断地推出特技机、时间基准校正器、字幕机、形象创作系统,乃至今天的非线性编辑系统。

本书以非线性编辑系统为核心,通过制作实例,向前探讨影视语言的“写作”技巧,向后继续关注影视技术在数字化领域的发展动向,是一本将“影视技术和影视艺术”放在非线性编辑系统这个平台上进行融合的探索性著作。本书的设计目标是引导广大DV爱好者,向“影视语言”个体写作迈出第一步。

我们知道,人类社会的发展是在需求和满足需求、再生新的需求中发展起来的。新世纪的时钟原本就没有停止地击打着新的音符,今天我们又面对的是一个信息时代,文本信息的传递已无法满足人们的需求。图像信息,特别是活动的影像信息与音频信号的同步传送已成为互联网上多媒体信息的领头羊,它如同一种新语言的最初发音一样,活动影像作为影视语言的构建基础,也将在网络时代演绎最新的互动篇章。

孟 科

2008年4月

目 录

第一篇 影视语言

第一章 世界电影先驱	(1)
一、世界电影之父：路易·卢米埃尔	(1)
二、影视艺术天才：乔治·梅里爱	(10)
三、好莱坞的创始人：格里菲斯	(15)
四、传奇的蒙太奇人物爱森斯坦（前苏联）	(20)
第二章 影视语言	(25)
第一节 影视艺术和诗歌艺术	(25)
第二节 蒙太奇的含意	(26)
一、影视时间和真实时间	(27)
二、蒙太奇的视觉心理学基础	(27)
三、库里肖夫效应	(29)
四、蒙太奇的视觉空间	(31)
五、蒙太奇的比喻功能	(32)
第三章 蒙太奇技术要点	(35)
第一节 主观视点与客观视点的沟通	(35)
一、色调沟通	(36)
二、点面沟通	(36)
三、画面与大脑活动的沟通	(36)
四、视觉定势	(37)
第二节 光与影的变化	(37)
一、光线的分类	(37)
二、光与影	(39)
三、影调与色彩	(41)
第三节 构图艺术	(43)
一、摄影构图要素	(43)
二、影视构图规则	(44)
第四节 镜头构成艺术	(45)
一、景别（五大景别）	(45)

二、运动（六大技巧性运动镜头）	(48)
三、时空关系	(50)
第四章 剪辑艺术	(60)
第一节 分镜头剧本	(60)
一、编导的镜头感	(61)
二、分镜头剧本	(62)
第二节 剪辑艺术	(69)
一、转场、分句和过渡	(69)
二、因果叙述，是情节发展的灵魂	(70)
三、捕捉客观视点欲望	(72)
四、视线引导、道具转场	(72)
五、技术剪辑	(73)
六、中性镜头	(73)
七、一个主导镜头	(74)
八、交叉剪辑	(74)
九、平行剪辑	(76)
十、如何实现主、客观视点的交流和转换	(76)

第二篇 影视系统设备操作

第五章 前期摄像	(78)
第一节 NV-M9000EN	(78)
第二节 索尼 DSR-PD150P	(85)
一、摄像机常用功能	(85)
二、快速操作要领	(87)
三、寻像器视窗操作信息	(88)
四、使用 MENU（菜单）和转轮	(90)
五、外接附件接口	(90)
六、IEEE1394 技术	(91)
第六章 后期剪辑	(95)
第一节 After Effects 数字特技	(95)
一、Adobe After Effects 的环境	(95)
二、AE 综合实例	(102)
第二节 Premiere	(114)
一、Premiere 系统环境界面	(114)
二、透明属性	(134)
三、Premiere 运动属性	(140)
四、插件技术	(151)

第三篇 影视技术

第七章 图像信号的传输原理.....	(155)
第一节 图像信号的产生.....	(156)
第二节 扫描和同步.....	(156)
一、扫描.....	(156)
二、同步.....	(159)
第三节 影视三原色.....	(161)
一、可见光在电磁波谱中的位置.....	(161)
二、可见光的量度.....	(163)
三、混色原理.....	(164)
四、色彩的分类及其特征.....	(167)
第四节 影视色度学.....	(169)
一、麦克斯韦计色三角形.....	(169)
二、色度图.....	(169)
第五节 彩色全电视信号.....	(172)
一、传输信号.....	(172)
二、彩色图像信号.....	(173)
三、色差信号的技术处理.....	(173)
第八章 彩色视频信号的传输协议——制式.....	(176)
第一节 NTSC 制.....	(176)
一、平衡调幅.....	(177)
二、正交调制.....	(177)
三、压缩系数和 U 、 V 及 I 、 Q 信号.....	(178)
四、频谱交错原理.....	(178)
五、NTSC 的编码、解码过程.....	(180)
六、NTSC 制的主要性能.....	(182)
第二节 PAL 制.....	(182)
一、相序交变原理.....	(183)
二、PAL 制解码原理.....	(184)
三、PAL 制的主要性能.....	(186)
第三节 SECAM 制.....	(187)
一、基本原理.....	(187)
二、SECAM 制的主要性能.....	(187)
第九章 视频信号数字化.....	(189)
第一节 数字技术的早期成果.....	(189)
第二节 视频信号数字化的优势.....	(190)

一、信号质量高,抗干扰能力强·····	(190)
二、延时的精确性·····	(190)
三、传输效率高·····	(190)
第三节 数据采集及压缩原理 ·····	(191)
一、数据采集原理·····	(191)
二、数据压缩原理·····	(192)
第四节 数字视频压缩技术 ·····	(194)
一、制定视频压缩编码标准的权威组织·····	(194)
二、AV对象编码要点·····	(196)
第十章 视频信号的主要记录格式 ·····	(198)
第一节 模拟复合记录格式 ·····	(198)
一、模拟复合直接调频记录格式·····	(198)
二、U-matic记录格式·····	(198)
三、VHS记录格式·····	(200)
四、8mm记录格式·····	(202)
第二节 模拟分量记录格式 ·····	(203)
一、Betacam记录格式·····	(203)
二、模拟分量记录方式的SP功能·····	(203)
三、MII记录格式·····	(204)
第三节 数字记录格式 ·····	(205)
一、数字分量·····	(205)
二、数字复合·····	(206)
三、D-3记录格式(属数字复合)·····	(206)
附录:历届奥斯卡最佳影片 ·····	(207)
主要参考文献 ·····	(208)

第一篇

影视语言

第一章 世界电影先驱

一、世界电影之父：路易·卢米埃尔

1895年12月28日的晚上，法国年轻人路易·卢米埃尔和奥古斯特·卢米埃尔兄弟俩在法国巴黎卡普辛路14号“大咖啡馆”的地下室里，第一次正式售票，公开放映无声电影《婴儿喝汤》和《火车到站》。影片情节非常简单，但这是真正的首映式，震惊了世界，它被定为电影的生日。卢米埃尔兄弟也因此被公认为世界电影之父。

《婴儿喝汤》充满亲情。一个阳光明媚的下午，在一棵大树掩映下，鲜花、绿草之间层次非常清楚，年轻的父亲和母亲，在自家的屋檐下，用温柔的眼光看着一边喝汤、一边手里玩弄一块饼干的小宝宝。在前景的餐桌上有一只盘子，里面放着银制的咖啡壶和酒瓶，如图1-1所示。

为了使观众能够很好地欣赏这三个扮演者简单而自然的表情，画面拍摄采用“中景镜头”，有细节有环境，细节生动感人，环境优雅动人，情节感非常强。说明卢米埃尔对影视语言中景别的语法功能已经有了深入的理解。同时，对于主题的表达和构图要素的提炼都具有独特的见解。但是，对影视语言中连续画面的镜头间组接显示出了“措手不及”，这一点在他后来的影片《水浇园丁》里表现的十分突出，如图1-2所示。



图1-1 《婴儿喝汤》



图1-2 《园丁浇水》

然而，在法国人达盖尔1839年发明摄影术仅56年的当时来说，卢米埃尔能够熟练掌握快速摄影，并将其应用于连续放映的电影中，其成功的喜悦，毫不亚于当时达盖尔发明摄影术时的程度。“大咖啡馆”事件震惊世界。

在影片《火车到站》中,火车好像从银幕里面驶出,奔向观众似的,使观众看了大吃一惊,据资料记载:“当时,有过纷纷躲闪,慌不择路的景象。”一时间,古城巴黎到处可听到“火车从墙上开过来”的议论话题。这就是说,观众看到的東西已经和摄影机看到的東西融为一体,卢米埃尔拍摄的镜头具有强烈的视觉冲击力。摄影机第一次变成了故事里的一个角色,不仅能和观众自由对话,还能引导观众强化新的意识,这就使“大咖啡馆”的观众能亲眼见到“火车从墙上迎头驶来”,如图 1-3 所示。

在这部影片里,卢米埃尔运用了与《婴儿喝汤》完全不同的表现手法。一个具有很大“景深”的镜头(现代影视技术辞典里称为“深焦镜头”),首先向观众交代了一个空旷、安静的火车站,由一条伸向远方的铁路,秩序井然地结构在一幅和谐的画面中,其安安静静,稳稳当当,几乎像一幅风景画。一个搬运工人推着行李车在月台上出现,左入右出,穿过镜头,打破了沉静,同时第一次赋予了场景中的景物真实地感受(现代影视技术辞典中称为“空镜头转场”)。接着在地平线远方出现了一个小黑



图 1-3 《火车到站》

点,其很快地变得越来越大,一会儿火车头便占满了整个银幕,向着观众冲来。感觉像从外太空飞来的“发现号”航天飞机。列车沿着月台停下,许多旅客走近车厢。奥古斯特·卢米埃尔夫人带着孩子夹杂在旅客中间,车门打开了,旅客开始上下。这时,可以看到一对年轻伴侣,他们并没有意识到自己已成为这部影片里的“情侣角色”,男的是一个农民装束,手里拿着一根木杖,女的是一个非常漂亮的时髦少女,穿着一身雪白的衣服。这位天真少女看见了摄影机,露出很自然的害羞模样,迟疑了一会儿,就从摄影机旁边走过,登上火车。

农民和少女这两个形象都被拍摄成特写镜头,所以看得非常清楚。卢米埃尔保留下了这个意外收获,说明他在影片制作中对情节的重视和视觉语言中镜头感的关注。

《火车到站》这部影片,实际上已经使用了今天电影里所用的镜头连接方法。从火车在地平线出现的远景起,直到最后的近景为止,就是采用的远、全、中、近、特渐进的方法。而且这些镜头不是分开的或切断的,而是利用一种相反的“移动摄影”的手法,把它们连接起来,产生了今天理解的“镜头内部蒙太奇”组接效果。摄影机不动,让物体和人物有时离摄影机近些,有时又离得远些。这种“视点”的不断变化,使影片产生一连串不同的形象,正像现代蒙太奇所强调的“场面调度”一样,显然这也是人们视觉心理上的观看需求。

能给观众“火车从墙上开过来”的视觉感受,不能不说是卢米埃尔的这种“移动摄影”的手法起了很大的作用。

1895年,卢米埃尔摄制了将近12部影片,作为法国的一位业余摄影师,在对影视表现手法的探寻期间,是以业余摄影家的方式来选择他的影片题材的,但是,他的摄影技术却很精湛。他是法国当时为数不多的杰出摄影师之一。

卢米埃尔拍摄的第一部影片是《工厂大门》,可以说这是一部宣传片,曾在法国摄影技术研讨会上公开放映过。片中那些头戴礼帽、腰系围裙的女工们和推着自行车行走的男工们,至今还使人感受到一种朴素的真实感。影片在表现了工人以后,接着表现了一辆由两匹骏马拉着的马车载着厂主们驶进工厂,然后把工厂大门关闭起来。这应该说是世界上最早的短片,卢米埃尔在影片中关注最多的是单一情节对主题的表现。

单一情节对初学者非常重要,这里有一个著名的短片实例,可用来感受一下单一情节的成功和喜悦。下面时间标注依据为30帧/秒,镜头分析格式:镜头编号、当前镜头累计结束时间(独立时间)、拍摄技巧、内容表述。

片名:78,黑底白字,8秒3帧切入,11秒19帧淡出(3秒16帧)。

镜1:全,29秒03帧(17秒14帧),摇,傍晚的小镇全景,从黑底白字78片头淡入,78路公共汽车站牌,一个等车的中年男子,伴随两声狗叫,小男孩的画外音“seventy、eight”。这是一个包含大量信息的摇镜头,特别是结束前,男人非常明显的有一个改变视线方向的动作,表示画面中的主体正在关注的空间定位,如图1-4所示。

镜2:全,36秒25帧(7秒22帧),一个七八岁的小男孩,正在马路中间的井盖上练习原地蹦跳,嘴里念念有词地念着“78”这个词。7秒22帧是一个很长的固定镜头,联系上一个镜头中人物的视线变化,表示等车男子长时间的关注。7秒22帧的固定镜头,在影视语言中,从视觉心理的角度来看,应该是认真关注的行为表示。“7秒22帧=认真关注”,如图1-5所示。



图1-4 镜1



图1-5 镜2

镜3:中景,40秒25帧(4秒),其等车中年男子,回过头的动作平滑连接镜2的转头动作,这是影视语言中剪辑点选择的精度要求,哪怕有几帧的误差,视觉上都会有跳动的感觉。观众第一次看清了转过头来的中年男子的相貌,满脸胡须,一手夹着“一堆乱折的报纸”,嘴上叼着雪茄烟,一手拿着饮料,对小男孩的奇怪行为表现出无奈和不理解,轻轻地摇摇头,走到长条凳上坐下。剪辑点选择在“坐下动作”中间。这是动作分切技巧,动接动的平滑剪辑原理。

镜4:近景,44秒07帧(3秒18帧),延续上面的坐下动作,完成第一个动作分切,目的是改变镜头拍摄的方向,从正面看到男人同时把香烟和饮料送到嘴边才意识到自己行为的错误。这是一个非常重要的镜头,卢米埃尔的影片缺少这种行为表现。一心二用,男人关注男孩的奇怪行为,观众则关注男人的混乱思维,如果影片看到这里,你有会心的一笑,说明认同我的观点。3秒18帧的固定镜头,在影视语言中属于一个很好的表现镜头,观众看清了画面内容,还有一点思考时间,从画面表达联想到行为规范。“3秒18帧=看清+思考”,如图1-6所示。

镜5:中景,49秒16帧(5秒09帧),反打,过肩镜头,首次将画面中的两个主体元素放到一个画面中,标示清楚了他们的空间关系,画面中中年男子及时改正了错误,才喝到了饮料,痛快地吸了一口烟。逆光效果很好地表现出烟雾在前景上的作用。这是一个摄影构图上非常成功的画面结构,前景人物和远处人物形成对比,强调近大远小的



图1-6 镜4

几何透视关系,前景烟雾被逆光强化效果,强调近浓远淡的大气透视效果,影视语言中称这种镜头结构为“深焦镜头”,如图 1-7 所示。著名导演奥逊·威尔斯的影片《公民凯恩》(1941 年)是构建深焦镜头的典范。

镜 6:全景,52 秒 05 帧(2 秒 19 帧),小男孩继续自己的动作,如图 1-8 所示。

镜 7:近景,55 秒 09 帧(3 秒 04 帧),中年男子观察男孩,如图 1-9 所示。



图 1-7 镜 5

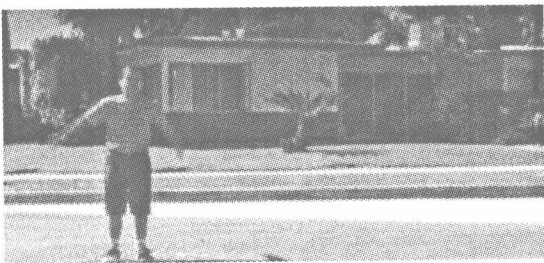


图 1-8 镜 6



图 1-9 镜 7

镜 8:全景,1 分 0 秒 26 帧(4 秒 17 帧),俯拍,男孩旁若无人的继续自己的动作,一条突如其来的光线投影穿过街心,指向井盖。其不仅突出显示了井盖,还强调了井盖周围的零散烟头。这是希区柯克的惯用手法,主体投影到环境物体上称为“一级投影”,是摄影构图中特别使用的一种光影效果,对构图表现有积极意义;主体投影到主体上面,称为“二级投影”,对质感表现有积极意义;环境物体投影到主体上面称为“三级投影”,一般来说,干扰画面构图的简洁性原则,尽量避免三级投影出现到画面中,比如树叶投影到人物的脸上,造成极不情愿的花脸效果。分析世界著名悬念大师希区柯克的影片,“三级投影”被巧妙地运用到“悬念”的气氛渲染上。这里莫名其妙的“三级投影”,把观众的视线巧妙地引到地面上的井盖和散落的烟头上,给观众留下了深刻地印象,如图 1-10 所示。

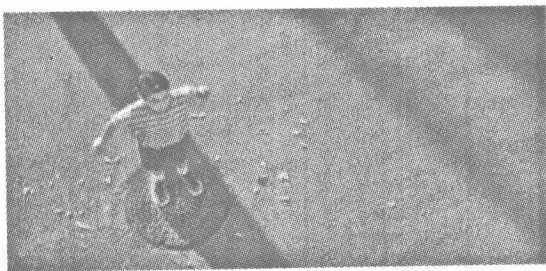


图 1-10 镜 8

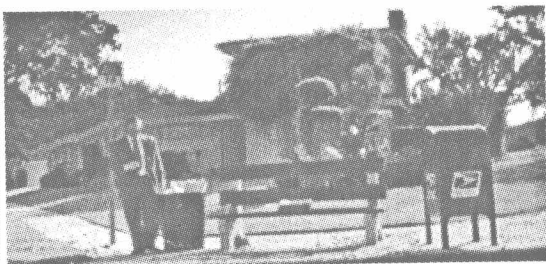


图 1-11 镜 9

镜 9:全景,1 分 08 秒 11 帧(7 秒 15 帧),等车男子对男孩的奇怪行为更加疑惑,表现出坐立不安的情景。这是对上一个镜头的明确表示,形式上是对莫名其妙的“三级投影”产生的疑惑,其实是对男孩奇怪行为的质疑,如图 1-11 所示。

上面第三至第九个镜头,表现的是第一次交锋前的心里细节描写,特别是第五个镜头,首次把两个人放到了同一个画面中交代两个人的空间关系。第九个镜头,画面中坐立不安的男

子,显然是小男孩的心理视线方向。男孩停下,开始第一个回合交锋。

镜 10:近景,1分11秒08帧(2秒27帧),男孩首次停下看了一眼这个旁观者。实际上是在延续前面的心里视线,只是中年男子并不知道,前面的“心里视线活动”,所以才有下面的“不自在”反应,如图1-12所示。

镜 11:近景,1分13秒21帧(2秒13帧),中年男子被男孩看了一眼,反而吃惊。不自在的反应甚至导致出现短暂停留,镜头表现的细腻程度胜过格里菲斯的镜头组接技术。说明第一个回合的交锋,中年男子失败,形成第一个情节点。这里注意:2秒13帧被理解为刚好“看清楚”的镜头,观众必须接受导演的意思表达,几乎没有思考时间,“2秒13帧=刚好看清楚”,如图1-13所示。



图 1-12 镜 10



图 1-13 镜 11

镜 12:近景,1分16秒05帧(2秒14帧),男孩立刻又开始自己的蹦跳,继续读“78”这个数,显然以胜利者的姿态等待下一次交锋的机会。

镜 13:中景,1分20秒16帧(4秒11帧),贬义镜头,彰显男孩的胜利,显然在激化矛盾,设计情节向深度发展。已经败过一回的大男人,冠以这样的镜头,可以拿“恶毒”两个字来形容这个镜头的设计。以大人的口气,并以马路中间有危险为理由,劝说小男孩离开马路中间,表现出关切的态度。显然,大男人要努力挽回面子,教训一下眼前这个“自负”的小男孩。通过前面“贬义”镜头的激化,观众也希望曾经“失败”一次的大男人有回天之力,艺术表现“宜曲不宜直”,影视语言的表现也强调含蓄和自然感人,这里的情节发展设计,可以说比较成功,如图1-14所示。

镜 14:全景,1分24秒06帧(3秒20帧),男孩和开始时一样,又不理睬任何人。



图 1-14 镜 13



图 1-15 镜 15

镜 15:特写,1分36秒05帧(11秒29帧),更大的极端贬义的构图比镜13更激烈,镜头表现出大男人的内心愤慨也到了极点。全片中最强烈的11秒29帧镜头,把大男人的心理活动彻底揭露出来,他要发火了。第二个情节点即将到来,这是高潮点之前的“能量”聚集手法。在影视语言的叙述手法中我们应该关注四个决定性的瞬间:“高潮前的黄金点”被称为到顶点的

艺术,视觉表现的情感欲露还含,动作欲就未达;“高潮瞬间的完美造型”展示力量,惊心动魄;“高潮之后意味深长”含蓄而深沉;“情节发展中的细节表现”,如图 1-15 所示。

镜 16:特写,1分38秒23帧(2秒18帧),远处两声狗叫,小男孩半眯着眼睛,嘴中“念念有词”,显然不把周围的一切放到眼里。这是男人的视点,影视语言中称为“主观视点”,观众可以感受到,也是男人的情绪正在膨胀的视觉表达。

镜 17:中景,1分42秒23帧(4秒0帧),中年男子终于忍无可忍,开始发怒,强压怒火冲向镜头,如图 1-16 所示。

镜 18:中景,1分46秒20帧(3秒27帧),动作分切,同景别反打连接,男子背向镜头“冲”向马路中间的小男孩,伴随“严词禁令”呵斥小男孩。完成第二个动作分切,目的是改变镜头拍摄方向,显示出“冲”这个动作的目标和“猛烈”,如图 1-17 所示。



图 1-16 镜 17



图 1-17 镜 18

镜 19:特写,1分51秒12帧(4秒22帧),男孩“被迫”停下,但是,对大男人“轰轰烈烈”的进攻似乎毫不理睬,眼睛只是示意下面,然后,又开始蹦跳,如图 1-18 所示。



(a)



(b)

图 1-18 镜 19

镜 20:中景,1分53秒18帧(2秒06帧),中年男子似乎明白了什么,扔掉手中的香烟。这又是一个“强迫”观众看清楚,不能思考的短镜头,或许编导的镜头感就体现在“2秒06帧”里面,试一试,把这个镜头延长1秒,甚至延长10帧,感觉会截然不同。生活中很多时候“没有选择”节奏会更清楚,影视语言具备时间连续的特点,巧妙利用生活中的时间连续,不允许选择性的思考,是影视语言艺术表现方法区别“美术”和“摄影”艺术的一个重要方面。下面的精彩片段,我们甚至可以看到作者利用“电影时间”牢牢把握住“电影现实生活中”的节奏感,1秒,甚至更短的镜头频频出现,如图 1-19 所示。

镜 21:特写,1分56秒05帧(2秒17帧),刚扔的烟头掉到地上,和原有的白色烟头形成对比,还要特别用脚“指示”一下。看似随手拈来的动作,其实是作者精心设计的。这里完成第三次动作切分,目的是变换视点方向,镜头景别,特别强调地上“烟头的数量”,如图 1-20 所示。



图 1-19 镜 20



图 1-20 镜 21

镜 22:中景,2分05秒07帧(9秒02帧),长摇9秒,镜头几乎旋转360°,保持男人的方向始终面对镜头。不仅观众被快速旋转的镜头搞晕了,而且影片中的主人公也处于“被假象成功”冲昏头脑的状态。这个镜头形式感很强,暗示作用也很独特。在2分04秒22帧的时候,镜头旋转到男人在前景背对镜头,小男孩刚好面向镜头,把左手伸向身后,好像要拿什么东西,一个几乎不被人注意,但是,每个人都感觉到的15帧,如同生活中的“一闪念”,镜头切换。这是第四个动作切分,目的同样是变换视点方向。

镜 23,特写,2分06秒07帧(1秒0帧),伴随凶狠怒吼的效果声,男孩拿出一根铁棒,并且“目露凶光”,左手握住铁棒伸向前方,镜头切换。完成第五个动作切分,目的是变换视点方向,明确前方对象就是“刚刚感到有一点成就感的大男人”,如图1-21所示。

影视语言中称1秒的镜头为“反应镜头”,这种镜头必须有极强的冲击力才可能给观众留下印象。“1秒=反应时间”。



图 1-21 镜 23



图 1-22 镜 24

镜 24:中景,2分08秒07帧(2秒0帧),中年男子又被吓一跳,作者精心设计了两个动作:后退半步,脱口而出“Yes”,观众理解,后退半步是“吓一跳”的本能反应,“Yes”是强装镇定的下意识行为。可见,此时此刻,这个大男人已经“惊魂不定”,紧张到了极点,从他“直勾勾”看着铁棒的眼神判断出,原本就混乱的大脑现在已经完全不听使唤了。形成第二个情节点,对比镜头11的第一个情节点,这里的冲突更强烈,胜负更分明,前面是“不自在”,这里是“吓一跳”;前面是“短暂停留”,这里是“后退半步”,结构上形成“情节发展”的递进规律,如图1-22所示。

镜 25:全景,2分11秒22帧(3秒15帧),俯视,长长的投影变得更宽了,完全笼罩住人、井盖和满地的烟头,伴随着“沉重”的金属声,中年男子自己打开井盖,如图1-23所示。

镜 26:中景,2分15秒22帧(4秒0帧),中年男子下到井中,无奈地摇摇头,小男孩诡异的眼神,如图1-24所示。

镜 27:全景,2分18秒07帧(2秒15帧),小男孩自己把盖子盖上,如图1-25所示。

镜 28:全景,2分24秒07帧(6秒0帧),影调变得更加明亮,傍晚金色的阳光使小镇又恢



图 1-23 镜 25



图 1-24 镜 26

复了往日的宁静,停留 3 秒 15 帧,如图 1-26 所示。

2 分 24 秒 22 帧小男孩从画面下面入画,重新构成特写画面。

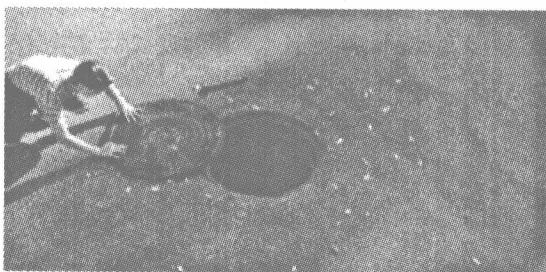


图 1-25 镜 27



图 1-26 镜 28

这是一种场面调度的镜头设计,影视语言中强调“场”是一个完整的行为;“景”是一个完整的动作;“镜头”是连续拍摄的画面构成。一般的意义上说“场”和“景”都能保持在一个层面上去理解,可以是多个镜头包含一个完整的“行为”或者完整的“动作”,也可以一个长镜头就包含一个完整的“行为”或者完整的“动作”。但是,如果要求两个、甚至多个完整的“行为”或者“动作”用一个镜头去完成,就需要周密地计划,精确控制镜头的长度和场景中表现元素的合理调度,这种镜头设计称为“场面调度”。

镜 29:近景,2 分 27 秒 22 帧(3 秒 15 帧),拉全,边跳边数“78”这个数。全景后,看见地面上的井盖、投影等又恢复原状,当然,烟头多了一个。

镜 30:全景,2 分 33 秒 22 帧(6 秒 0 帧),和第二个镜头完全相同,呼应开始的节奏,预示下一个轮回的延续,产生高潮后的回味感。

结尾字幕:2 分 41 秒 4 帧(7 秒 12 帧)。

尽管都是单一情节,去掉 3 号到 25 号镜头,故事也能成立,可是情节未必生动,自命不凡的大男人,未必自愿下到井中。

卢米埃尔另一部被仿制最多的影片是《园丁浇水》。

影片《园丁浇水》没有《火车到站》在技术上的刻意设计,然而它的情节却很生动。

一个儿童用脚踩住了一条胶皮水管,园丁以为水龙头出了毛病,打开水龙头来检查,这时,水突然从水龙头里喷射出来,溅了他一脸。这个最早用夸张的视觉语言叙述故事的成功,为以后的电影“噱头”开辟了道路。

影片《摄影师》描写了一个鲁莽汉把摄影机碰倒。

影片《膝行人》则描写一个假装膝行者的残疾人为了不让警察抓住,竟站了起来,飞也似地奔跑,这或许就是后来“追逐片”的先声。

卢米埃尔的影片《金鱼缸》、《儿童吵架》、《海水浴》、《玩纸牌》、《下棋》、《钓虾》，等等。今天看来，与其说是一部影片，不如说是活动的家庭画册更确切，同时又像无意中拍下来的一部描写 19 世纪末一个法国富裕家庭的生活纪录片。卢米埃尔拍下了这些很成功的情景，使观众在银幕上能够看到像自己一样的生活，或者他们所向往的生活。

1896 年初，由于巴黎“大咖啡馆”的放映获得了极大成功，路易·卢米埃尔从此就雇用了许多摄影师，并由他训练。

卢米埃尔的这些摄影师，同时也是电影制片师、放映师，他们都能拍摄、洗印和放映影片。这些摄影师最早拍摄的影片是，模仿在巴黎“大咖啡馆”上映获得成功的作品，这些影片使观众认识到，电影能够很好地把周围的现实记录下来。

摄影机在户外的活动不仅引起了人们的好奇心，同时也是一种很好的宣传。因此，卢米埃尔的摄影师往往在热闹的十字路口站上好几个钟点，装模作样地空摇着摄影机的摇柄，到了晚上，那些认为自己已被摄入镜头的看热闹的人们，为了想在银幕上看到自己，都纷纷涌进了电影院。

应该说整个 20 世纪人们关注卢米埃尔电影机的热情远远高于卢米埃尔的电影，许多著名电影导演以用卢米埃尔电影机拍电影为自豪。今天来看卢米埃尔电影机，除去没有电力推动以外，仍然有许多技术是可取的，如图 1-27 所示。

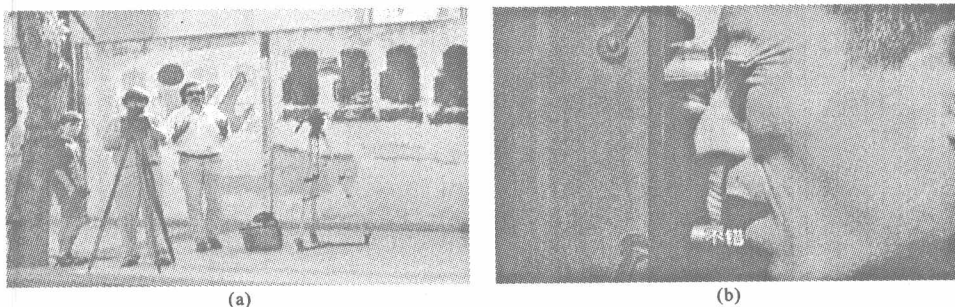


图 1-27 2000 年 30 位世界著名导演使用卢米埃尔摄影机

对电影的极大兴趣和对电影技术刻苦的钻研精神的确令人敬佩，卢米埃尔一直被电影界称为“影视技术之父”。

卢米埃尔的“摄影机”准确的被称作“活动电影机”，集摄影、洗印、放映为一身，甚至被卢米埃尔改进后，竟然制作出了一部倒放的影片《拆墙》，使墙好像突然修好似的，从一片灰尘中竖立起来。卢米埃尔实际上已经开始了“电影特技”的发明试验，遗憾的是他并没有关注这种很有前途的电影技巧，而是把自己的全部精力放在“移动摄影”上面，如图 1-28 所示。



图 1-28 卢米埃尔摄影机

卢米埃尔曾经这样描述促使他发明“移动摄影”的经过：“当我乘游艇回到旅馆的途中，我