



上海人民美術出版社
SHANGHAI PEOPLE'S FINE ARTS PUBLISHING HOUSE



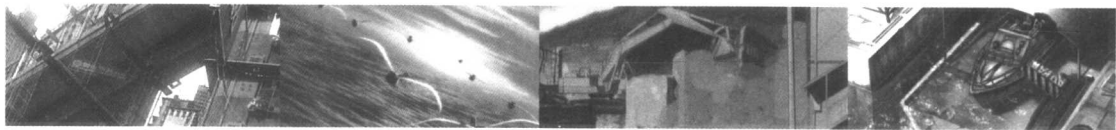
ZHONGGUOGAODENGYUANXIAODONGHUAZHUANYEXILIEJIAOCAI
中国高等院校**动画**专业系列教材

动画剪辑

著/聂欣如



ZHONGGUOGAODENGYUANXIAODONGHUAZHUANYEXILIEJIAOCAI
中国高等院校动画专业系列教材



动画剪辑

著 / 聂欣如

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画剪辑/聂欣如著. —上海: 上海人民美术出版社,
2006. 1

(中国高等院校动画专业系列教材)

ISBN 7-5322-4673-6

I. 动... II. 聂... III. 动画片-电子剪辑-高等学校-教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第147839号

中国高等院校动画专业系列教材

Zhongguo Gaodengyuanxiao Donghuazhuanye Xiliejiacai

动画剪辑

主 编 李 新
策 划 张 晶

著 者 聂欣如
责任编辑 张 晶
装帧设计 陆 婷
技术编辑 季 卫

出版发行 上海人民美术出版社
地址: 上海长乐路672弄33号
邮编: 200040 电话: 54044520

印 刷 上海市印刷十厂有限公司

开 本 787 × 1092 1/16

印 张 12.5

出版日期 2006年1月第1版 2006年1月第1次印刷

印 数 0001-5000

书 号 ISBN 7-5322-4673-6/G · 253

定 价 45.00元

序

■欣闻上海人民美术出版社将出版系列动画教材，并不求数量，唯求质量为其根本之宗旨，不胜欣慰。中国动画片惨淡经营几十年，曾有过辉煌，曾有过让世界动画人士刮目相看的成就，但也有今天落后于他人、举步维艰的悲哀，究其原因，疏于育人也。

■过去的上海美术电影制片厂，励精图治，开创了具有中国风格的水墨动画、剪纸、折纸等新的片种，将中国的美术风格融入了动画电影这样一种西方的艺术样式之中，使其成为一种有中国风格的电影艺术。其意义也许并不仅仅是艺术上的，更重要的是使动画片具有了中华民族的文化和气息，成为了我们生活中一个美丽的部分。

■在过去的上海美术电影制片厂，学风甚浓，年轻人肯动脑子，虚心向老一辈的艺术家，如万氏兄弟、虞哲光等学习，在艺术和技术上有所追求，也有所上进，曾出现过象《三个和尚》这样不可多得优秀作品，以及象阿达这样的人才。当时一批年轻人在文化革命之后曾制作过不少优秀的影片，在国际和国内拿过许多的奖项。可惜的是，时过境迁，阿达英年早逝，当年的年轻人如今也都垂垂老矣，后继乏人。没有人，便没有好的影片。这是个简单的道理。

■所幸，今天的年轻人酷爱动画片。他们希望用自己的手做出无愧于时代的中国的动画片。然而，什么是动画片？制作动画片需要哪些方面的艺术素养和才干？制作动画片需要哪些必不可少的技能？动画片具有哪些有关绘画、电影、文学、音乐、舞蹈等不同方面的特性？所有这些我们曾一步一步摸索着走过来的道路，他们并不十分清楚。甚至有些人还认为，只

要掌握了电脑便掌握了一切，他们似乎没有注意到，迄今为止，几乎所有的电脑动画都在模仿手工的绘画和造型，电脑只是作为一种工具在使用。所谓艺术，只有在脱离了其实际使用的价值之后才能成其为艺术，这是世界各国的理论家们说过一百遍的道理。并且，造型的能力也仅仅是制作动画片所需要的众多因素中的一个，并不就是动画片。这些道理需要有人来告诉年轻人，需要有人来教育他们，指导他们，使他们能够不走或少走人们过去曾经走过的弯路，使他们能够比我们站得更高，能站在我们的肩上向前眺望。这对于我们这些心有余而力不足的动画老人来说，既是一种期待，也是一种愿望。

■要教育就要有书，有实实在在、对学生负责的教科书。上海人民美术出版社的同志有志于做这方面的工作，也是很有眼光的事情。请我写几句话，尽管对教育不在行，“廉颇老矣”，尚能表态，我一来表示赞成，二来表示支持，三来表示愿意尽自己的能力（如果我还能帮得上忙的话），为他们提供自己的意见，以使这套书出得更好、更出色。

■做动画电影是一个需要群策群力的工作，需要有人精心构思，需要有人埋头苦干，需要有人摇旗呐喊……我想做教育也是一样，需要很多的人，具有各种才能的人都来做这项工作。现在，看着有人为动画片的未来默默地在做最基础的工作，这就像种庄稼之前先要把土地翻松一样，我相信中国动画片的未来，一定能够从这些耕耘之中萌芽。

特伟
2005年冬

编者序

■21世纪是高科技的时代,随着工业文明对人类生活的全面浸透,呈现在我们面前的社会几乎让我们都跟不上想像。动画艺术(或者是有人喜欢的用海外方式表述的“动漫画”)作为一种工业文明的表现形式,也已经进入了大众生活。它涉及的范围越来越广,每天都在追随着人们的视线,吸引着你我他的眼球,以其独有的魅力成为新时代的宠儿。而事实上,它已经逐渐从艺术创造中剥离了出来,成为21世纪工业设计的重要载体。我们必须要用全新的角度关注它。

■在这种大背景下,在影视、媒体、娱乐业的促动下,国内许多大专院校纷纷成立了动画艺术学院或开办了动画专业,旨在为我国动画及相关行业的变革培养新型的、复合型的应用专业人才。上海人民美术出版社作为专业美术出版单位,一直致力于动画类图书的出版,在国内出版界有着相当的影响力。为满足这一来自教育界及更广泛社会的强烈需求,出版社酝酿出版一套普通高等院校动画专业系列教材,意在建立一个完整、综合,既具专业性又有前瞻性的动画专业教材体系。

■初步拟定编写的书目如下:《中国动画电影史》、《外国动画电影史》、《动画概论》、《原画设计》、《动画原理》、《动画场景设计》、《动画造型设计》、《动画运动解剖学》、《动画美术基础》、《动画软件基础》。

■该系列教材首先面向国内现有以及即将开设的动画专业和学院。到目前为止,国内已有十余所大学开设有动画本科专业或设有动画学院,专科学校设有动画专业的也有十余所之多,中等专业学校及社会上的各种相关培训机构则为数更多,而在未来一两年里估计

还会有十余所大专院校加入这一行列。这些院校的学生本身已构成了一个庞大而相对稳定的读者群。为这些不同层次的学生提供系统的动画理论知识学习、专业技能训练以及审美修养培养是该套教材首要的任务。

■此外,还要兼顾社会上更广大的潜在读者群体需求。这其中包括各地媒体及影视制作机构的人员;专业的广告、展示宣传、游戏及多媒体产品制作公司的人员;其他相关产业人员(如房地产)以及不同程度的动画爱好者。

■希望本系列教材能有抛砖引玉之效,以共同繁荣方兴未艾的动画类读物市场和推动中国动画产业的发展。

李新
2005年冬

引言

这是一本针对大学动画专业本、专科学生和业余爱好者的教材,也可以作为专业工作者和学术研究者的参考用书。

本书章节的设置基本上是以四节课的讲授内容为一单元,共七个单元,十二章,基本上是每两章为一个单元。最后一个单元,也就是第十三章不是必修的,可以让同学自己去阅读。一般来说,一个学期的课程在17-19周(每周2课时)左右,授课的时间为12-14周(包括最后一章),考试两周,剩余的3-5周时间可以安排作业,学生的作业都应该拿到课堂上来讨论,以指出他们在掌握剪辑知识时的不足或误解。这样正好是一个学期的长度。如果是集中授课的话,也可以在六至七天之内完成(每天讲授一个单元)。尽管这样的划分看上去比较均匀,但是因为难易程度的不同,每个单元的容量亦不均衡,可通过增加或减少例举的方法酌情调整。

这样的授课是以课堂教授为主,实践为辅;也可倒过来,课堂授课只讲主要的规则,将授课的时间压缩至每单元两课时。主要的时间用于实践。对于有一定剪辑经验的学生来说,似乎可以偏向于在课堂上多讲一些;对于尚未入门的学生来说,似乎多一些实践更为合适。

借这个机会,我想同大家讨论两个问题:一是开设这门课程的目的,二是学生的作业。

我不知道其他学校是否开设“动画剪辑”这门课程,至少同济大学和华东师范大学的动画专业是有这门课的。有些学校将有关剪辑的内容并入“视听语言”的课程,也未尝不可。但是我觉得,就剪辑的本身来说,其技术性的特点非常强,而这些技术性同一般所谓的“蒙太奇”没有太多的关系。

换句话说,如果“蒙太奇”涉及的是视听语言中的艺术问题,那么,剪辑所涉及的就是技术问题。众所周知,艺术是需要技术来体现的,人们将这种技术的掌握称为“技艺”。如果没有掌握绘画造型的技巧,纵使眼前浮现美仑美奂的画面也无法传达;如果没有作曲配器的技巧,即使有庞大的交响乐队可以随意调度,也不可能演出一场合奏,甚至没有基本的烹调技术,巧妇也难为有米之炊。这倒不是“王婆卖瓜”故意强调和夸大剪辑的重要性,我本人也给学生上“视听语言”的课程,比较清楚两者之间的关系。我是觉得,学校要把自己的学生造就成什么样的人乃是关键的所在。如果只希望学生对广义的视听语言有一个泛泛的了解,并不要求他们自己真的动手做片子;或者,做片子也只是停留在试验短片和业余兴趣爱好的阶段,不需要去涉及和了解商业影片的制作;那么大可不必对剪辑的技巧进行深入的了解,只需要知道基本的方法和概念就可以了。要搞清楚全套的方向转换、轴线跨越技巧确实不容易,学会一两招也就足够“以不变应万变”了。但是,如果需要学生掌握一门影片制作的技术,或至少要清楚地知道商业影片制作的方法和细节,毕业之后有可能成为一名合格的剪辑师、动画设计师,或能够进行商业动画、广告、游戏等影片制作的编导和专业人员;总而言之,成为一名职业的动画工作者,那么,深入、全面地学习剪辑的技术必不可少。这本教材是为那些有志于成为专业动画工作者,至少是愿意学习专业技巧的人准备的。

也许有人会说,我国过去的动画制作者未必都系统地学习过剪辑的技术,他们不是也在制作动画片吗?而且获奖无数。我觉得这个问

题要从两个方面来看：首先，过去的动画制作者没有经过系统的剪辑技术的学习，是因为过去没有这样的教学系统，有志于学习这一技术的人可以从其他的影片中学，也可以在工作中学，只要他们努力学习，未必不能成为这方面的专家。从某种意义上说，教育只是一种使学习更有效率的手段，并不具有绝对的意义。其次，总的来说，我国的动画片商业性不强，这是过去的国情使然。获奖无数奖励的都是我国动画人在艺术上的创新，而不是他们在技法上的熟练和商业上的成功（绝大部分的电影节对商业影片的制作都采取不鼓励的态度）。希望不要将这两点对立起来。艺术上的创新值得提倡和鼓励，但这并不等于可以忽略对技术的精益求精。对于学生来说，可能更需要顾及到技术，因为每个学生在走上社会之前都需要有“一技之长”作为服务社会的手段。当然，这种手段不仅可以用于“谋生”，同时也是艺术创作和艺术表现的基本技能。

剪辑是一门技术，是一门需要通过大量练习才能掌握的技术。如何在动画剪辑课上设置练习的作业是一个难题。我设想可以从以下几个方面进行尝试：

1以三维动画为主。如果能够有一个包括人物和各种道具的素材库，那么学生便可以利用这些素材进行剪辑的训练，而不必在建模上花费大量时间。

2以二维动画为主。这种方法需要花费大量的时间，恐怕只能使用非常简单的造型进行训练。但是，对于某些剪辑上的技巧，过于简单的画面可能无法达到要求。如果能够通过积累的方法建立一个二维动画的镜头库储备各种镜头，也能达到训练的目的。

3以摹片的方法为主。学生可以使用摄像机拍摄和剪辑，然后摹成动画片。这种方法尽管也需要大量的时间，但却是商业动画片制作最常用的手段。

美国曾参加过《海底总动员》、《超人特攻队》等影片制作的动画师 Calos Baena¹ 说：

当我拿到一个镜头，我会研究故事板，以及我要设计的这个镜头被放在影片的那段情节，以及当时角色的心理、情绪如何。在制作动画前，你必须对角色的性格有充分的了解，否则就很难着手进行设计。

看完了故事板，我开始以不同的方式设计镜头，一般我只画很少的草图，先在脑海中想象出很多格式的图像，尽力将镜头形象化。我会花1到2天来做这个，如果时间表上是用1周来做一个镜头的话。因为对我来说，形象化的认识越多，完成得就越好。我唯一必须做的是用电脑把我在脑子里构想的镜头做出来。我也参考一些录像资料。我自己也拍摄了很多，有一些不错的素材。另外我用便携式摄像机拍的录像，以及由此做的草图都对镜头的制作和完成有很大的帮助，画哪些草图要看我的时间是否充裕了。但是在制作角色动画的时候，我会看看在别的影片里是否有这样的真实的动作而非动画的。真实演员的表演会给我很多设计灵感。如果我要做的是一个大体积或大重量的角色，我就会去寻找类似的东西，比如大象，研究它的重量感。用各种不同的方式做越多的研究，对我的设计帮助越大。²

这从某一个侧面说明摹片的方法对于动画

的学习极为重要。当然，这只是我个人的想法。影片是否必不可少，是否应该进入教学的程序，都是可以讨论的。我相信，不同的学校有不同的情况，也会用不同的方法来解决关于练习的问题。只要能够达到练习和掌握剪辑技巧的目的，任何方法都是可以接受的。

为了写这本教材我查阅了不少资料，遗憾的是很少有关于动画电影剪辑的相关材料。这本书的写作参考了百部以上的动画电影，书中所援引的例子来自于其中的50多部。我所选择的例子绝大部分来自电影，而非连续的系列剧，这是因为电影制作精良，更具有典型的意义。因为没有找到同类的教材，所以这本教材的系统、编排、例举、定义几乎是全新的，我尽量遵循由浅入深、深入浅出原则来写这本教材，尽量从最根本的原理上把问题说清楚，这也是这本教材独特的地方。但由于时间和自身能力的局限，缺点错误和不足之处在所难免，希望大家能够对这本书多提意见，使我能够不断修正和进步。

在此，我要感谢我在剪辑上的启蒙老师郑洞天教授和周传基教授。上个世纪的八十年代初，我在北京电影学院进修，这两位教授的课程将我

带入了剪辑之门。特别是郑洞天老师，他当时在导演系给民族班的学生开蒙太奇课，我是属于跨系“蹭”课的，他的“一视同仁”使我至今心存感激。没有当年电影学院老师们的教诲和出色的授课，我不可能对剪辑一直抱有浓厚的兴趣。以至后来去德国求学在专业院校再次学习剪辑的时候，发现那里的老师已经不能使我感到满足了。另外，我还要感谢同济大学动画专业2002届的全体同学和其他旁听的教师和同学。他们的配合和努力使我感到我所做的工作的意义，他们的提问促使我对教学的方法和内容进行更为深入的思考，同时也使我增强了写出教材的信心。最后我要感谢上海人民美术出版社的张晶女士，职业的敏感使她能够在非常短的时间内“迫使”我签下这本教材的出版合同。她给我的更多的是信任，对于我来说，这样的信任就是压力，我没有办法敷衍或拖拉，只能以最好的工作来回报，希望她能对我的工作满意。

聂欣如 2005年6月于上海

注释：

- 1·Calos Baena:《我在Pixar的日子》，刘红燕编译，载《技术》杂志发表论文《剪辑原则的突破》，并多次参加影视作品的剪辑工作。
- 2·1989年9月笔者在《电影艺术》2004年12，第34期，6页

目录

第一部分

第一章 剪辑的由来

2

第二章 剪辑的概念和范围

12

第二部分

第三章 并列（上）

24

第四章 并列（下）

38

第三部分

第五章 错位（上）

54

第六章 错位（下）

66

第四部分

第七章 动接动（上）

76

第八章 动接动（下）

86

目录

第五部分

第九章 方向（上） 100

第十章 方向（下） 112

附录 复杂调度场面的方向综合分析 130

第六部分

第十一章 轴线（上） 136

第十二章 轴线（下） 146

附录 复杂调度场面的轴线综合分析 159

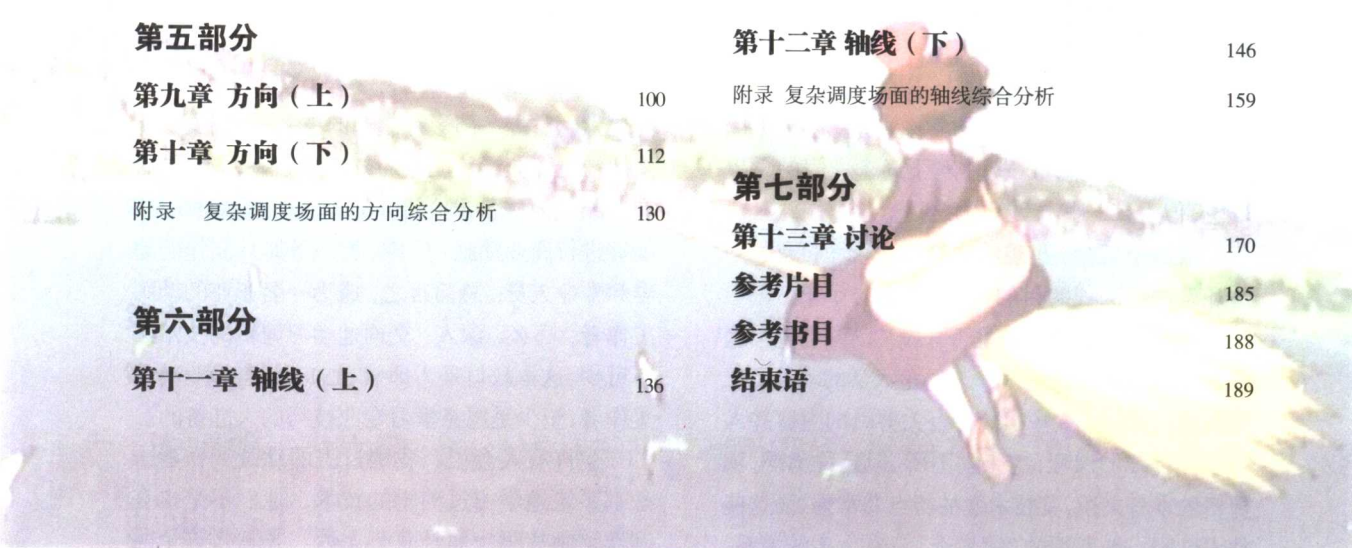
第七部分

第十三章 讨论 170

参考片目 185

参考书目 188

结束语 189



中国书画函授大学肇庆分校建校二十周年纪念册



第一章 剪辑的由来

第一章 剪辑的由来

1993年的一天，一个学子怀着忐忑不安的心情踏进了德国著名的科隆媒介艺术学院，那里的电影电视系正在进行入学考试的复试，一位老师给了他一台一次成像的照相机和二十张未使用过的底片，这是他第一次使用这样的照相机，要求是在两个小时之内，用这二十张照片讲述一个故事。除了故事的标题可以使用文字以外，不能再使用解说的文字。他的手开始颤抖，只能按二十次快门，按一次就少一次，没有可能重来。于是他开始绞尽脑汁盘算，第一张应该是什么画面，第二张是什么画面……怎样才能使别人一看就明白他要说的故事。

专业学校里要考的就是看你会不会用画面讲故事。他必须要寻找一个能够用画面表现的故事，那个时代几乎还没有手机，如果有的话，也就是在电影里看到的那种黑帮老大使用的如同砖头大小的电话，求助的念头压根就不可能产生。他只能匆匆地在学校附近的街道上转悠，企盼着能让他发现一个可供拍摄的故事。每看到一栋房子，一个院落，就盼望着从窗口掉下一个人，这种可

能性当然太小，不过，哪怕扔出一个花瓶来也好，每看到一辆开过的汽车，就诅咒它立刻出车祸……这种恶劣的心态保持了将近一个小时，当他看到一个建筑工地的時候，突然觉得有戏了！这个建筑工地已经停工很久，所有的施工机械都停在一边，因为在开挖基础的时候，挖到了埋在地下的古建筑，这天一群考古的人正在那里工作。

他的故事就从这个工地开始。第一个画面要拍那些施工用的挖土机、翻斗车，那些考古的人在背景上，看上去就像是建筑工人。然后，一步一步靠近，全景，中景，近景，这时看照片人们会提出疑问：“建筑工人”怎么拿着小刷子在地上刷？好！有悬念了……

在此，每一个单幅画面都传递出一种信息，尽管这些信息之间并没有必然的联系，如挖土的机械和考古的人们，他们既不是一起来到这里的，互相之间也不存在任何的因果关系；那些机械完全可以被运走，一点也不会影响考古工作的进行，它们在那里可以说是纯属偶然，但是，一旦将这些画面按照一定的顺序放在一起，画面之

间便仿佛产生了一种魔力，将它们紧紧地联系在一起。如果你关心画面上所提供的信息，当你看到一个画面的时候，这个画面所提供的信息会让你产生对第二个画面的期待。比如，画面上的人物集中在后景上，你就很自然地想知道，他（她）们在那里干什么？这就是剪辑这门技术得以产生的最根本的基础——人（也就是观众）在画面和画面之间有一种寻找联系和逻辑关系的能力，这种能力可能是天生的。凭借着这种能力，人们创造了一种画面连接的艺术，这就是剪辑。

1.1 剪辑的出现

1902年美国人鲍特在他的电影《一个美国消防队员的生活》中首先在电影中进行了剪辑的尝试。影片先表现了房子外面救火的状况：云梯架到了窗口，几条水柱也喷向那个窗口。房间里情况怎么样？里面的人们还有救吗？这是观众想知道的。下一个镜头正如观众所愿，通过迭化进入了房间，果然，房间里情况不容乐观，一个妇女在浓烟中奔突，终于被熏倒在房间里。这时，消防队员赶到了，他把那位妇女扛在了肩上，从窗口爬了出去……要是在今天的电影中，这样的剪接肯定不需要迭化，直接切进室内就可以了，但是在1902年，可不那么容易，那是人们第一次试图将两个完全不同的画面连接在一起。

这里说“第一”和“首先”并不是很准确。因为在1900—1901年有另一部英国的电影《中国教会被袭击》已经把不同的场景交互放在一起

在连续展示战斗和援兵到达的情景中，威廉孙使用了一种在舞台上不可能使用的方法，从而发明了一个重要的电影表现方法，即把同时发生在两处地方的剧情彼此交替出现。¹

这也就是我们常说的平行蒙太奇。尽管这里所使用的剪辑并没有在两个镜头之间创造直接的呈递或因果的关系，但毕竟是将两个完全不同的场景按照一定的意义进行了组合。1901年，英国人斯密士拍摄了一部名为《一只老鼠》的影片，其中使用了在当时看来十分特别的技术，有记载说

这种技术就是现代意义的蒙太奇，也就是特写镜头与全景的交替出现，而中间没有任何说明来为这种视点的骤然改变寻找理由。²

不仅如此，在1902年梅里爱著名的影片《月球旅行记》也使用了剪接的方法，用以表现从地球射出的炮弹击中了月球。法国电影史学家萨杜尔评价说：

这一瞬间是影片中最好的部分。在梅里爱的作品中，这是唯一的一次表现了近代蒙太奇的技术。³

在上个世纪的最初几年，人们不约而同地开始尝试，将拍摄下来的胶片剪断之后再按照一定的意义重新连接。

1.2 早期的大师和流派

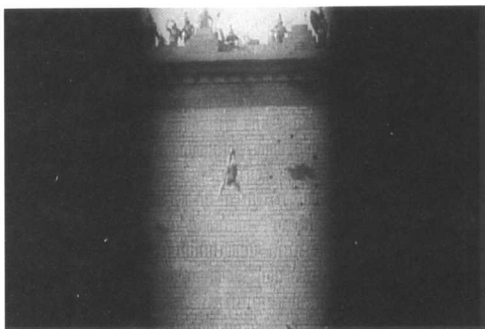
不管怎么说，由于在20世纪到来的头两年中，许多人不约而同地在电影中使用了剪接的技术，使在当时还被当成街头杂耍的电影向着—门具有自己的语言的艺术大大靠近了一步，电影剪辑作为—门独立的艺术也已经是呼之欲出。大概是因为欧洲的电影先驱者使用这一手段出于偶然，在主观上并没有一种创造艺术语言的主动意识；或者是后世的电影史论家没有找到足够



的证据（当时的影片很难保存至今），因此首创电影剪辑的桂冠落在了美国人鲍特的头上（他的电影《一个美国消防队员的生活》完整保存至今）。不过，他也确实是当之无愧，不久之后他又拍出了电影史上著名的影片《火车大劫案》，并一发不可收拾，拍了一连串的各式各样的火车、银行劫案，如《火车小劫案》、《耶格银行被劫案》、《银行大劫案》等等，“西部电影”由此而起。但是，在剪辑技巧上鲍特并没有太大的进步。下一个推进剪辑技巧进步的大师是格里菲斯。那已经是10多年之后的事情了。

格里菲斯不仅在场景的分切技术上登峰造极（他的影片《党同伐异》同时叙述了四个不同的故事），在两个画面的连接上也开始突破那种仅仅以提供期待信息为目的的剪接方式，向观众提供极富戏剧性和视觉刺激的剪接。如在他的影片《党同伐异》中的古代巴比伦故事，其中有一个情节讲述了进攻者攻上高高的城墙，将守卫的士兵从城墙上扔下，士兵从城楼坠落，摔死在地上。如图(A-B)所示，在大全景中我们看到了士兵被推落，从画面的下方出画，然后又看到了城墙脚下的小全景，士兵从画面的上方跌入画内，躺在地上不动了。这两个镜头的连接，将现实中不可能出现的情况：即一个人在摄影机前摔死这样的画面，通过剪接的技巧呈现在观众面前；或者说，将现实中可能发生的，却不可能被大部分人看到的场面逼真地模拟了出来，通过画面的拼接创造了一种再现真实的艺术。电影的这种效果，与在其之前诞生的其他传统艺术相比，是令人震惊的。人们几乎不能相信自己的眼睛也能被“欺骗”，以至艺术理论家本雅明将其形容为“爆炸”性的。⁴

另一方面，在地球的另一半，十月革命后

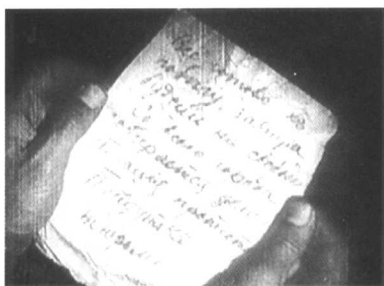


A

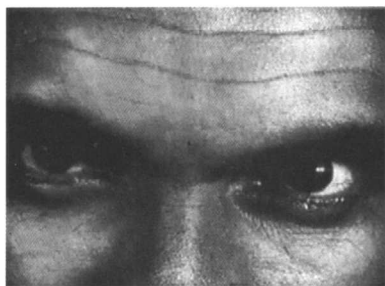


B

的俄国人在探索一条画面和画面之间产生新信息的道路。这和地球那一半的美国人的做法是完全不同的。苏联人在这方面最出名的可能要数库里肖夫的实验了。库里肖夫的做法是将一个面无表情的演员的肖像同各种不同的物件组合在一起，如一个孩子，一盘食物，一个棺材等等，然后问观看这些画面的观众看到了什么，于是他得到了这样的回答：看到了一个慈祥的父亲，一个饥肠辘辘的男子，一个悲哀的丈夫等等。两个毫不相关的事物在观众的头脑中唤起了相关的联系。他得到的结论是：两个不同的画面连接可能得到超过这两个画面所提供的信息。人们常用这样一个公式来表达库里肖夫试验的意义：1加1不等于2（也有人说1加1等于3）。这使普多夫金重新考虑剪接对于电影的意义，并得出了这样的结论：



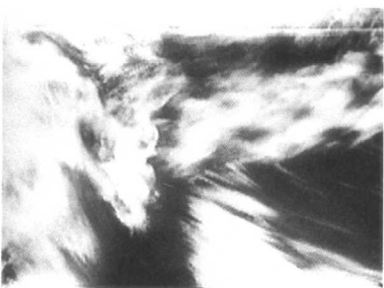
01 母亲传入狱中的字条



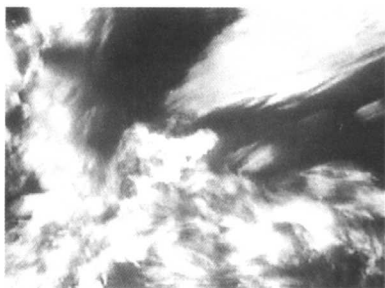
02 儿子特写



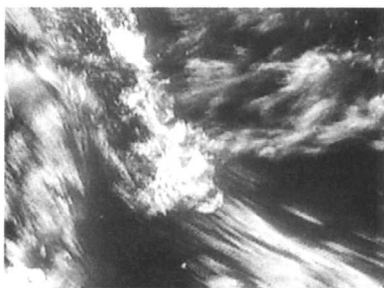
03 儿子坐在狱中的小全景



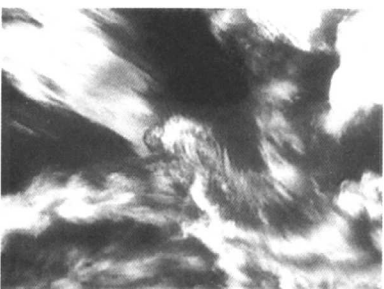
04 一组流水的镜头



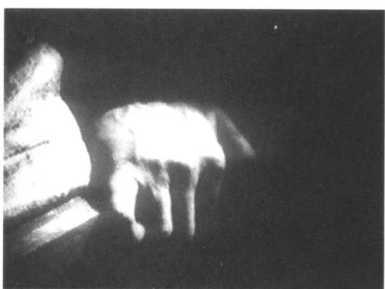
05



06



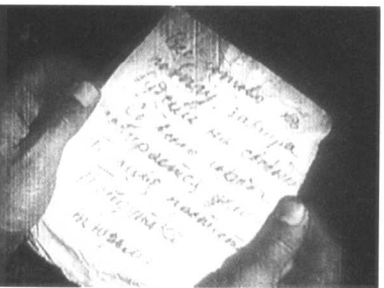
07



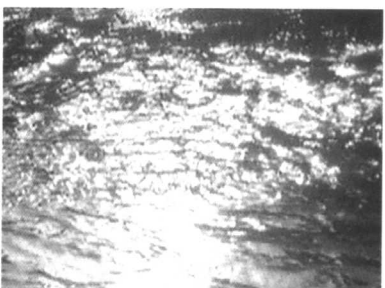
08 儿子的手



09 儿子的手



10 一组水面和欢笑儿童的镜头

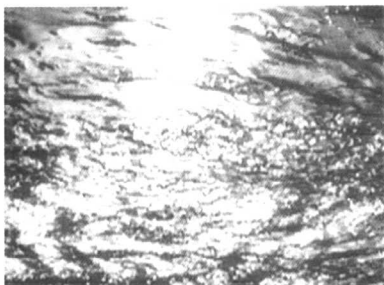


11



12

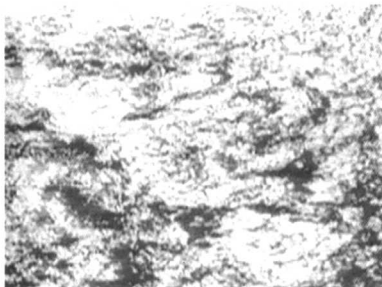




13



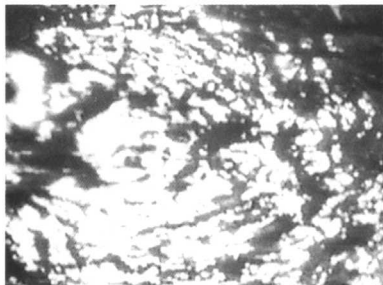
14



15



16 儿子特写



17 水面



18 儿子坐在狱中的小全景

如果我们研究一下电影导演的工作，就可以看到那些活动的原始素材，只不过是记录在赛璐璐片上从不同视点所拍摄的行动的各个动作。表现在银幕上的行动镜头的形象，是在这些片子上创造出来的。因此，电影导演的材料不是在真正的空间和时间中发生的真实的过程，而是把这些过程记录下来的赛璐璐片子。这个赛璐璐片是完全根据导演的意图进行剪辑的。⁵

按照这一逻辑，普多夫金在他的影片中不再拘泥于现实，而是按照自己的想法编织情绪的段落，在人物心情愉快的时候大胆地插入毫不相干的镜头。对此他说道：

在……《母亲》中，我企图不采用演员的

心理表现来影响观众，而是通过剪辑手段进行有适应力的综合。儿子在狱中坐着，忽然，有人偷偷地递给他一张条子，说下一天就要释放他了。问题是怎样使用电影手法来表现他那欣喜的感情。如果只拍出一个满面笑容的脸，就会显得平淡无味。因此就先拍了他双手的激动，然后拍他的下半个面部，嘴角的笑痕。我还插入了其他几个空镜头——春水洋溢，奔流直下的溪涧，水面闪烁着阳光，乡间池上拂翼拍水浴身的小鸟，最后是个笑逐颜开的孩子。通过这些镜头的组接，这个囚犯喜悦的表现就形成了。⁶

普多夫金将自己的方法称为“结构蒙太奇”。爱森斯坦的方法尽管与普多夫金有区别，但仍然属于同一范畴。他所强调的不是两个镜



01



02



03

头之间的情绪,而是象征的意义。他曾扬言,要用这种剪辑的方式来制作一部关于马克思名著《资本论》的影片。尽管这样的说法使人觉得不现实,但是他在自己影片中所表现出来的画面组接之间的能量确实让人感到震惊。在影片《战舰波将金》中,他居然能让几只不同姿态的石头狮子在影片中一跃而起,活脱脱地表现出了一种反抗的意志。爱森斯坦将自己的方法称为“理性蒙太奇”。苏联革命青年所创建的电影艺术剪接样式同美国人有根本的不同,美国人的方法是将现实中不可能被人们记录下来的状况,通过剪接模拟出来,从而给人一种现实主义震撼,尽管这种现实主义是非常戏剧化的;苏联人的方法则不顾及现实中是否存在,而是努力要将自己的想法、情绪通过画面的剪接表现出来。这样的不同也可能与社会制度的不同相关。资本主义关心的是经济上的效益,因此如何赢得观众往往成为最主要的目的;而在十月革命后的俄国,艺术家的理想主义似乎受到了鼓励,从而使他们更容易倾向于宣传和表现。在地球两边所出现的电影剪辑的不同风格,其区别是根本性的,我们分别将其称为“叙事”的和“表现”的,在以后的课程中我们几乎经常都要提到这两个概念。

1.3 剪辑产生的依据

通过对于早期剪辑历史的回顾,我们知道了剪辑是一种画面组合的方式。为了达到不同的目的和要求,不同的人发明了不同的剪接方法和画面组合的规律。这看起来像是一种电影艺术家的艺术活动,似乎仅同艺术家个人的气质相关,但这种看法显然是不完全的。巴拉兹指出,蒙太奇同观众的理解活动密不可分,他说:

蒙太奇是可见的联想。观众都早就猜到,在他们面前一掠而过的一系列画面一定含有一个预定的目的和意义,就因为这个原因,蒙太奇才能使各个独立的镜头充分表露它们的全部含义。观众意识到,并且相信他们正在观看一部具有一定制作目的和意图的作品,而不是在观看若干随便拼凑起来的画面,这种意识和这种信心是看电影时的一个心理上的必要条件。我们无论看哪一部影片,总是抱着一种期望、推测和探求其含义的态度。

这是观众的一个基本的和不可抗拒的理性上的要求,即使所看的影片,由于某种原因,居然真是一系列随便拼凑起来的画面,他们也还会抱着这种要求的。探求含义是人类思想意识的一个基本职能,让观众完全不动脑筋地接受一些毫无意义的纯属偶然的现象,是办不到的。我们的联想机构和我们的想象

