

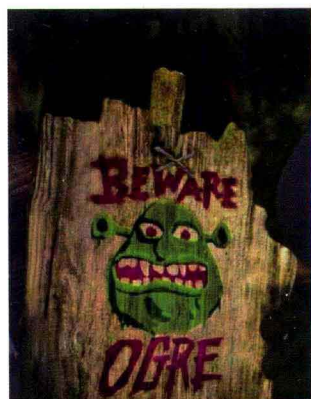


“十二五” 高等教育艺术设计类专业规划教材

影|视|分|镜|头| 设|计|与|应|用|

YINGSHI FENJINGTOU SHEJI
YU YINGYONG

马世昌 李 赢 陈素霞 主 编
高川云 副主编



剧本与分镜头
画面造型
镜头组接
声音元素



航空工业出版社

“十二五”高等教育艺术设计类规划教材

影视分镜头设计与应用

马世昌 李 赢 陈素霞 主编

高川云 副主编

航空工业出版社

北京

内 容 提 要

影视分镜头设计与应用是与媒介相关专业的基础课程,涉及广告设计、动画制作、影视节目制作等多个专业。本书编写的重点是在影视原理、影视剧作创意的基础上,着重讲解分镜头设计的具体掌握与实际应用。本书主要采用图示举例的方式介绍分镜头的设计与应用,类似看图识字,通俗易懂。

本书从剧本创作的流程开始,介绍商业剧本写作的几个基本阶段、剧本格式,如何从文本转换成镜头画面,分镜头设计的技术元素:画面造型、镜头组接、声音构成等。本书适合电影、电视、动画、交互式媒体等媒体类专业学生及相关专业人士作为教材或参考资料使用。

图书在版编目(CIP)数据

影视分镜头设计与应用 / 马世昌, 李赢, 陈素霞主
编. — 北京: 航空工业出版社, 2014. 1
“十二五”高等教育艺术设计类专业规划教材
ISBN 978-7-5165-0328-7

I. ①影… II. ①马… ②李… ③陈… III. ①镜头(电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材 IV. ①J931

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第288896号

影视分镜头设计与应用

Yingshi Fenjingtou Sheji yu Yingyong

航空工业出版社出版发行

(北京市朝阳区北苑路2号院 100012)

发行部电话: 010-84936555 010-64978486

中国电影出版社印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2014年1月第1版

2014年1月第1次印刷

开本: 889×1194 1/16

印张: 7

字数: 232千字

印数: 1-3000

定价: 49.00元

编写委员会

总主编 张路光 张浩

编委会主任 成红军

编委会副主任 张旗林涛

编委(按姓氏笔画排序)

马世昌 王佳王艳 王林林 王京菊 冯欣艳

乔峰 乔通宇 刘静 孙炳明 纪春明 李雪

李健 李翔 李赢 李子厚 李艳红 杨昱

余娜莉 张健 张卫民 张宇彤 张丽敏 陈素霞

姜旬恂 贾佳 高川云 蒋莉 鲁文悦 薄芙丽

引 言

影视分镜头设计与应用是与媒介相关专业的基础课程,涉及广告设计、动画制作、影视节目制作等多个专业,本书编写的重点是在影视原理、影视剧作创意的基础上,着重讲解分镜头设计的具体掌握与实际应用。本教材将主要采用图示举例的方式介绍分镜头的设计与应用,类似看图识字,让学生一看就懂,首先从视觉上看明白,然后付诸实践,在动手实践之中悟出基本的规律。本教材从剧本创作的流程开始,介绍商业剧本写作的几个基本阶段、剧本格式,如何从文本转换成镜头画面,分镜头设计的技术元素:画面造型、镜头组接、声音构成等。

影视艺术与观众“各自”在一个空间中分别进行审美活动,而创作者在自己空间创作的目的是向观众“展示”自己对这个世界的认知,艺术家知道“虚拟”在这里扮演了重要角色,没有现场的观众,他们的创作是自己独立表演的,因为影视艺术作品是用“影像”“捕获”影视观众,而观众在另一个空间对创作者的“影像”(作品)“审视”、“窥视”,这种个性化的审美方式,是影视艺术审美构成的基础。影视观众的审美观看活动是一种私密的、个体的心理体验过程,影视艺术自主地走到影视观众的面前,满足了在现代社会中的“独立经济人”的高度“自我”的精神愉悦状态,是在“自我”实现前提下的保持与社会生活同步和谐的现代艺术样式;传统的表演艺术审美方式是在同一空间中进行的,审美主、客体二者统一在被称之为剧场(歌舞厅等)的空间内活动,剧场内由舞台与观众席两部分组成,审美的主、客体形成的是一种直接面对面的关系,传统的表演艺术与观众不是“展示”与“审视”、“窥视”的关系,因此,也就更加深刻地、隐晦地表达创作者的意图。影视艺术创作者首先必须理解自己所使用媒介的独特的审美特点。

编 者

2013年6月



目 录

第一章 剧本与分镜头设计▲1

第一节 剧本▲2

第二节 分镜头剧本的格式▲10

第三节 分镜头的原则▲12

第四节 解读《怪物史瑞克》片段▲29

第二章 画面造型▲77

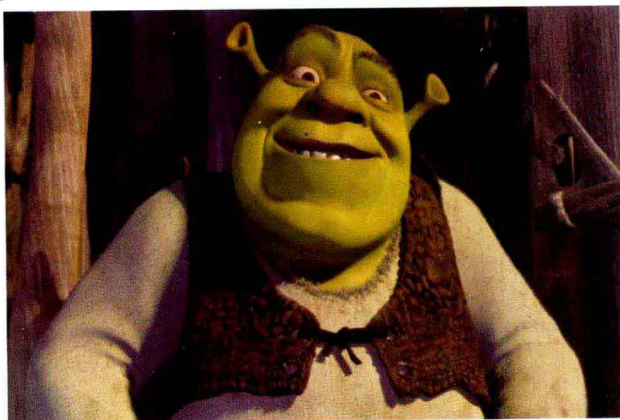
第一节 构图的形式元素:光线、色彩、影调与线形▲78

第二节 构图的结构元素:主体、陪体与环境▲82

第三节 机位选择:距离、高度与方向▲83

第四节 透视与立体感▲86

第五节 运动镜头与固定镜头▲88



第三章 镜头组接的设计 ▲89

第一节 镜头组接的依据 ▲90

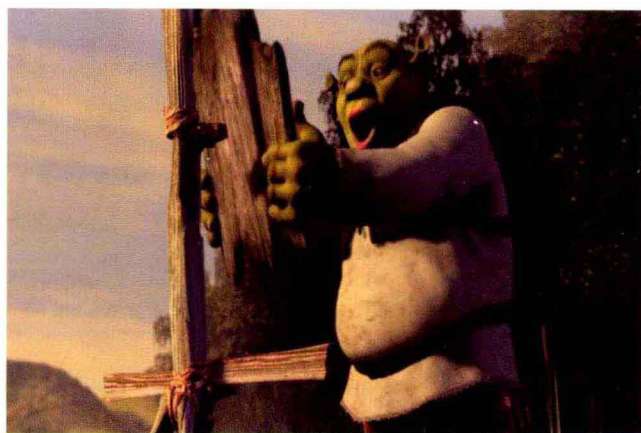
第二节 蒙太奇与镜头组接的方式 ▲91

第三节 主镜头与分切镜头 ▲98

第四节 轴线规律与场面调度 ▲100

第五节 短镜头、长镜头与剪接率 ▲101

第六节 转场方式 ▲103



第四章 声音元素的设计 ▲104

第一节 声音的分类 ▲105

第二节 影视声音的艺术处理 ▲105

第三节 声音的剪接 ▲105

第

剧本与分镜头设计

章



第一章 剧本与分镜头设计

影视艺术与观众“各自”在一个空间中分别进行审美活动,而创作者在自己空间创作的目的是向观众“展示”自己对这个世界的认知,艺术家知道“虚拟”在这里扮演了重要角色,没有现场的观众,他们的创作是自己独立表演的,因为影视艺术作品是用“影像”“捕获”影视观众,而观众在另一个空间对创作者的“影像”(作品)“审视”、“窥视”,这种个性化的审美方式,是影视艺术审美构成的基础。影视观众的审美观看活动是一种私密的、个体的心理体验过程,影视艺术自主地走到影视观众的面前,满足了在现代社会中的“独立经济人”的高度“自我”的精神愉悦状态,是在“自我”实现前提下的保持与社会生活同步和谐的现代艺术样式;传统的表演艺术审美方式是在同一空间中进行的,审美主、客体二者统一在被称之为剧场(歌舞厅等)的空间内活动,剧场内由舞台与观众席两部分组成,审美的主、客体形成的是一种直接面对面的关系,传统的表演艺术与观众不是“展示”与“审视”、“窥视”的关系,因此,也就更加深刻地、隐晦地表达创作者的意图。影视艺术创作者首先必须理解自己所使用媒介的独特的审美特点。

第一节 剧本

剧本是一剧之本。戏剧艺术是叙事艺术,剧本就是讲述故事。影视剧本也不例外。但影视这种信息传播载体不是供阅读的,而是供听和看的(对编剧而言);影视也不是真实的人物在影视画框中的演出,而是演员的影像在影视画面中的呈现(对导演而言)。这就决定了影视剧本的主要功能是不被阅读的特性。影视剧本的主要功用是供拍摄使用的,因此,我们把影视剧本界定为用画面讲述的故事。

剧本是影视拍摄的基础。一个影视导演可能用一部很好的剧本拍出一部很糟糕的影片,但他绝对不可能用一部糟糕的剧本拍出一部很好的影片。

一部影视作品是由制片人、策划人、编剧、导演、演员、摄像、剪辑、美工、化妆、道具等许多工种集体创作而成的,但制片人、策划人、编剧却是使这一作品从无到有的关键人物。制片人、策划人可能会给出一个想法,一个创意,而编剧是把这一创意和想法变成具体材料的人,导演则是把剧本变成屏幕呈现的人。如果把影视作品比作一座矗立的大楼,那么,编剧就是设计图纸的工程师,剧本就是施工过程中依据的“蓝图”,导演则是承建方,制片人、策划人则代表了建设方。所以,在戏剧界一直流传着“剧本,剧本,一剧之本”的行话,这一行话本身就说明了剧本的重要性。

影视作品有自己的信息载体,有自己的语言和语法,因此,影视剧本与其他文学剧本相比较有着自己独特的语言方式和结构技巧;因为影视是画面和声音相结合的信息传播载体,因此,影视剧本作者必须掌握视听语言(影像语言)技巧;因为影视是时间和空间共同呈现的运动画面,因此,影视剧本作者要具备影视的时空结构意识;而无论是视听结合,还是时空共同呈现,这都离不开蒙太奇的思维能力,因此,影视剧本作者又必须具备蒙太奇思维的能力,即视觉思维的能力。

影视剧本写作的独特要求就是基于影视这种特定信息载体而提出的。

一、影视剧本的视觉造型性

视觉造型性是影视剧本的第一个写作特点。所谓视觉造型性,指的是影视剧本的内容必须是在阅读时能同时转化成“看”得见的场景和动作,是能够被表现在屏幕上的场景和动作。因此,影视剧本创作主要是用视觉性的陈述语言,而非文学性的描写语言。

1. 客观陈述。写出来的内容要让人看到具体的场景事物和人物的动作过程,人物的动作主要指的是肢体动作和语言动作,导演能够把它显示在屏幕上,也就是说影视剧本的语言要有画面感。

2. 不要有心理描写。我们永远无法读出一个人准确的心理活动,我们只能通过演员的表演——面部活动或者肢体动作——来体会出人物的内心。当然,用比较简便的画外音的旁白也可以解决这一问题。

3. 不要用概念性的语言去描写。就像人物的心理活动一样,要把概念性的语言转化为可视的动作,这样导演才能转化成屏幕形象。比如,“她非常高兴”、“马老师在上課”,这两句话都是概念性的描写语言,“非常高兴”是副词、形容词,影视剧本必须用具体的动作来表现人物的状态,由观众看后自己得出“非常高兴”的概念;“在上課”虽有动词性质,但却是对具体

动作的宏观概括,属于“宏动作”,而非具体动作,还是概念性的语言描写。

4. 要描写动作细节。不论是表现性格的动作细节还是表现心理的动作细节,这都有助于屏幕呈现。

5. 不要有过多的场景描写和人物外貌描写。场景描写为人物的动作展开提供了基本环境就可以了,简单的人物外貌描写能够表达人物性格也就足够了,因为在导演的二度创作中,他会更加具体、实际地去解决这些问题。

影视编剧必须经常记住这一事实,即他们所写的每一句话将来都要以某种视觉的、造型的形式出现在屏幕上。因此,他们所写的字句并不重要,重要的是他们的描写必须能在外形上表现出来,成为造型的形象。

表1-1为视觉性陈述语言与文学语言的比较。

表 1-1 视觉性陈述语言与文学语言比较

写作内容	视觉性陈述(画面)语言	文学描写语言
具体动作过程/动作细节	经常使用	使用
宏动作/概括动作	少使用	经常使用
场景描写/环境描写	简单使用	经常使用
人物外貌描写	简单使用	经常使用
心理描写	少使用	经常使用
形容词、副词	少使用	经常使用

二、使声音成为剧作的元素

影视编剧在重视影视视觉造型的同时,还应重视对声音的把握。影视编剧在用文字塑造屏幕形象时必须考虑到并处理好声音,应当善于把两者结合起来,影视编剧应使声音成为剧作的有效创作元素。

影视中的声音包括:人声、音响和音乐。人声主要是指人物的对白语言(当然还有内心独白和旁白)。音响在整个影视声音中是占比重最大的一种,一般来说,它约占声音总和的三分之二,这不仅意味着观众从一部影片中获得的音响艺术感受最多,而且也意味着它所能起到的艺术功能是多方面的。音响可以充分展示环境空间,可以创造艺术氛围、塑造人物性格、表达创作者的主观意图,等等。音乐是影视作品灵魂的伴生物。如果说影视作品的故事是其核心,故事所表达的或隐或显的思想是作品的灵魂,那么,音乐就是给观众指出灵魂所在的向导,并从观众的潜意识里

刺激出情绪的高涨点。如果编剧能够提供音乐线索,这对于导演的创作是非常有利的。

三、影视剧本的时空结构

空间艺术的表现特点是,画家抓取生活中的瞬间,把空间场面全貌同时托出,但他却不能表现出空间形象的时间流程。而时间艺术的表现特点是,文学家按照时间的推移,将某一事件逐点写出,至于具体场面是什么样的,它的详情细节就需要读者通过想象自己去进行补充了。而影视是时空结合的艺术,它能同时把人物动作的发展过程和场景空间展现出来。但影视时空不等于现实时空,影视时空是对现实中的时间进行了压缩、扩展和打乱,对现实中的空间在不同的距离、角度和光影条件下进行了选择、分解和渲染,对现实中的不同空间进行了重新组合。

影视虽然是时空结合的艺术,但从叙事的角度讲,时间的构造成为影视作品的第一要素。影视在安排情节的时候,运用时间和空间变化,大体会出现两种情况:一种是时空顺序式结构,另一种是时空交错式结构。所谓“时空顺序式结构”就是按照时间的顺序去组织情节;所谓“时空交错式结构”,就是把时间的顺序打乱,不按照时间的顺序去组织情节。

四、剧本写作的几个阶段

影视节目的制作,不论是从影视节目生产的规律,还是出于商业制作的原因,都需要有资金的支持。因此,影视剧本的写作就不仅仅是个人的行为,它需要按照企业生产的流程来运作。企业生产会最大限度地减少投资的危险,一般来讲,影视剧本的写作按照以下步骤进行。

(一)创意阶段

创意阶段一般是指方向性的选题计划。它包括节目类型、题材、基本人物和故事。创意的提出可以有两种情况。

1. 制片人提出创意。实际上这是投资方的创意,制片人或者投资方委托策划人提出最初的创意,然后提供有限的资金交由选定的编剧进行第二阶段的写作。

2. 编剧提出创意。自由作家或制片厂签约作家自己提出创意,然后提交制作单位审查,如果通过审查,即可进入第二阶段。制片方提供有限的资金让编剧进行剧本提纲的写作。

(二)剧本提纲阶段

这一阶段的工作主要是编剧的工作。剧本提纲一般不需要提供完整详尽的故事情节,只需要提供故事情节纲要,因为,能否进入下一阶段的写作需要制

作单位的又一次审查。如果通过审查,即可进入第三阶段,制片方提供资金让编剧进行故事展开阶段的写作。

(三)故事展开阶段

故事展开阶段就是写出接近完整、有比较详尽的情节的故事,可以稍作修改就能够做成剧本的阶段。如果通过审查,即可进入第四阶段。

(四)剧本写作阶段

这一阶段存在着几种可能的工作方式。

1. 编剧不参加剧本写作阶段的工作。制片方可能认为编剧的故事可以进入到制作阶段,但为了确保收视市场,制片方往往买断编剧的版权,然后请自己信任的编剧进行剧本创作。

2. 编剧继续参加创作。这有两种可能:

(1) 编剧在听取各方的意见之后,自己独立执笔完成整个剧本的写作。如果审查达不到制作要求,自己继续修改或邀请他人参与修改直至制作单位满意。

(2) 编剧只负责某种“工序”。国外经常采用的剧作方式,是把剧本分为若干元素——故事、情节、冲突、对白、悬念、笑料等,由擅长此术的专家写手分别完成。编剧也许负责的只是故事,也许还包括情节。

不论编剧是否参加剧本的最后创作,实际上,在这一阶段,如果是制作影视连续剧,在美国等地区的生产方式也只是订购几集而已,拍摄完成,试播之后如果收视效果不错,则可以继续进行剧本的写作。

表1-2为剧本生产程序。

表 1-2 剧本生产程序

第一步 创意
第二步 审查
创意审查阶段可以有三种结果,未通过、缓议或提供有限资金进行故事提纲写作。
于是进入第二阶段,故事提纲写作阶段。故事提纲写作结束,进入审查阶段,还是三种结果,未通过、缓议或提供资金进行故事情节写作。
于是进入第三阶段,故事情节写作阶段。故事情节写作结束,进入审查阶段,还是三种结果,未通过、缓议或提供资金进行剧本写作(如果是影视连续剧,一般只需要写几集)。

五、剧本格式

影视剧本并没有统一固定的格式。但有一条基本原则——分场景写作,人物的动作是发生在一定的场景之中的,一个场景接一个场景地写下去,是影视剧本的基本特征。

场景是在特定的时间里动作发生的物理空间,一切动作都发生在场景里。

表1-3为场景要素。

表 1-3 场景要素

场景包括场所和时间。
场所是指具体的空间,分内景和外景。
时间分为日、夜、晨、昏。
特别天气因素亦应标明,如风、雨、雪、雷电等。

场景是指具体的空间,一般指人眼能够观察得到的空间范围,如果需要移动到另一空间才能看到或看清楚,则为另一场景了。

示例1:在封闭的区域内。在一所房子里,张先生从卧室走到厨房,又走到起居室,这是三个场景。

1. 内 卧室 晨

张先生起床,随手拿起床头的睡衣披在肩上,慢慢踱出。

2. 内 厨房 晨

张先生打开了冰箱,取出奶桶,摇了摇(空了),又放了回去,若有所思地走了出来。

3. 内 起居室 晨

张先生走进起居室,坐在沙发上,无所事事的样子,打开电视机。

示例2:在开阔的区域里。在运动场上,有各种比赛。由于空间过大,我们不能够看清整个体育场,每一个相对小一些的、相对独立的比赛场地就成为一个场景。

1. 外、铁饼赛场、日

34号选手旋转了三圈半,用力掷出了铁饼。

2. 外、标枪赛场、日

34号选手从15米开外的地方起跑、加速,标枪像一道虹,在空中划着弧线。

时间、地点任何一种因素的变化都会成为一个新的场景。

示例3:时间变,地点不变。

1. 内 卧室 夜

卧室里温暖黄色的灯光在床角散射开来,杰克和

珍妮相拥着走了进来,他们热烈地接吻,然后走向床边。

2. 内 卧室 日

一阵儿急促的电话铃响起,杰克慵懒地伸出一只手去摸床头的电话机,“□”的一声,电话机的听筒被碰到了。

珍妮:什么事?

杰克(又继续抓住听筒,扭头看着珍妮):是凯文。

示例4:地点变,时间不变。

1. 外 山间公路 夜

夜间的山路很少有车行使,音乐人麦迪独自开车,音乐开得很响。

2. 外 又一段山间公路 夜

麦迪继续独自开车,有些困倦。

一般来说,创造场景分5个步骤:

(1)首先确定人物动作的目的;

(2)为此目的,赋予其地点、时间;

(3)描写出场景的情调和气氛;

(4)找出场景内的可以创造戏剧气氛的成分或元素来构成场景;

(5)如果可能,可以站在摄像机的角度描写,也就是说从摄像机的角度确定场景。

示例5:一对恋人正考虑分手,二人要在餐馆谈谈这场戏。首先从时间的角度考虑,时间的安排可能以午间为好,午餐时间比较仓促,白天的感觉似乎缺少一些诗意,这样分手的可能性就大一些。如果安排在晚间,由于晚间太过浪漫,这对恋人恐难分手。

再从场景内的构成成分来考虑。在餐馆里一般要有这样的元素:饭菜、侍者、旁桌的人、老朋友等,这些元素都可以帮助实现导演设计的这场戏的“人物动作的目的”,但真正哪些可以成为戏剧元素,必须根据“人物动作的目的”去选择。

示例6:哥俩儿谋划抢银行这场戏。二人在无所事事的时候各自游荡到了台球厅,于是相遇,都想挣点大钱花,二人一拍即合决定抢银行。哥俩儿干这活儿还是雏儿,头一遭儿。台球厅内人很拥挤,二人找到一张靠角落、尽可能安静的台子,一边商谈一边击球。不时有其他人走过,二人时刻警觉着他人,一会儿两个警察巡视了过来,哥俩儿非常紧张,拿杆的手直颤抖,胡乱击球,警察观察了一会儿,对哥俩儿笑了笑走开了。

表1-4为场景的分类。

表 1-4 场景的分类

动作场景:是指剧中人物发生以身体肢体动作为主要表现的场景。
对话场景:是指以剧中人物对白为主要表现内容的场景。
一般来说,影视剧以肢体动作伴随对白为主要表现内容。
对话场景一般不要太长,最好不要超过3页纸(大概3分钟)。
每一个场景都具有明确的动作的开端、中间的动作发展、结束动作三个部分,但我们一般只需要三者中的某一部分,一个场景很少是由全部三个部分构成的。

场景写作的要求:

(1)场景用自然序号连续排列。

(2)标明“内景”还是“外景”。内、外是指一个动作到底发生在某个封闭空间的内部还是外部。

(3)标明动作所发生的场地。

(4)标明动作发生的时间。一般编剧标明“日”或“夜”即可。

(5)具体内容的写作,一般先写场景描述,其次写人物描写,最后写人物动作。

(6)人物对白要单独列出,不要混杂在叙事中。

(7)要有镜头感(画面感),也就是前文“视觉造型性”一段所做的要求。

案例1

影视连续剧《穿越黑网》剧本片断

第一集

【字幕:200x年x月x日】

【一组在协议文本上签署和盖章的镜头。】

【一双男女交握的手。】

【一叠文本被放进一只密码箱。】

(1)国际电子产品及安全技术博览会 日 内
一个可容纳100人的会议厅。

主席台上挂着红色中英文横幅“网络信息安全高峰论坛会”。

台下坐满了人,其中有一些记者,扛着摄像机。

文丽在台上慷慨激昂:“这是一个信息化的时代,信息对于我们每个人、每个公司至关重要……”

镜头切换到台下。

我们可以看到于珉坐在第三排望着台上发言的文丽,一脸崇拜的表情。

离于珉不远处是穿着俏丽的吴臻,她认真地倾听,不时往笔记本上记录着什么。

陆正勇坐在最后一排,眼神复杂地盯着文丽,突然他的手机振动,显示出一个电话号码,他面色紧张地接通了电话,声音压得很低:“是,正在开会。”陆正勇瞟了

一眼台上的文丽：“她现在在台上演讲，好，再见。”

(2) 东方国际大厦大厅 日 内

一个偌大的电子商务及网络技术办公大厅。其装修气派、豪华、时尚，处处散发着尖端科技的气息。

整个大厅一派繁忙景象，随处可见电脑工作站前戴着耳机，冲耳麦发布各类技术指令或资讯的工作人员，放眼望去，似乎个个都是顶尖级的电脑玩家。

远远地，看到文丽一行走进来。

文丽走到公共办公区的中央，环视全场，大家都从电脑上抬起头，望向她，十分安静。

文丽顿了顿，却什么也没说，径直往她的办公室走去。

石静：“公司各部门经理请即刻前往文总办公室召开紧急会议。”

(3) 文丽寓所 夜 内

黑屏，一组男女混杂交替的画外音，仿佛从黑暗的深处传来。

“大虾，你们都是黑客吗？”

“哈哈，俺们在搞黑客聚会。”

“哇塞，好恐怖耶。嘻嘻。”

“俺们不是黑客，俺们是红客。”

(一阵男女乱笑。)

黑屏中，书房随着画外音从黑暗里逐步浮现出来。

文丽坐在电脑前，倾听着语音聊天室网虫们的交流，不时在沉静中抿嘴一笑，双手飞快地敲击着笔记本电脑的键盘，她似乎在打一封电子邮件。同时继续倾听着语音聊天。

文丽完成电子邮件，将它发送，双手支着下巴，陷入沉思。

(4) 陆正勇寓所 夜 内

镜头从文丽寓所的窗口，延伸到对街某寓所的阳台，一架高倍数字望远镜。一只男人的手在调整焦距旋钮，随即此人进入书房，手中拉着一根导线，镜头循着这根导线进入房间，其人将导线接入电脑端子，开始启动程序，在电脑上调试望远镜的角度和精度。

这个过程，我们始终只能看到他的背影或侧影，面目不清。

从这个男人(陆正勇)自阳台进入书房，一直伴随着语音聊天的画外音。

“你胡扯呢吧？国产黑客本事不也挺大的么，不也曾黑到白宫、黑到东京去过么？”

“呵呵，就是说呀，我们不曾发动过网络卫国战争，抗击过超级大国，与全球帝国主义黑客交过手、打

过狙击么？”

“就是就是，我们不是黑客我们是红客。各位兄弟，本人就是红客联盟的。”

“嘿嘿，还红客帝国呢，大言不惭。”

“哈哈，我说您这是给自个儿脸上贴金吧？拉着爱国主义旗号蹭精装封面，黑客变红客？你省省吧。”

“黑客、红客不是一种道德价值取向，黑客做恶、破坏秩序；红客正义、维护秩序。”

“现在不叫红客，现在叫白客了。”

“昨天叫红客，今天叫白客，明天叫什么，蓝客么，哈哈。”

在此过程中，他完成了电脑的调试，电脑屏幕的窗口开始出现文丽的阳台、窗口，后来，在调整中，望远镜深入探测到了文丽的书房，能在屏幕上看到文丽正在电脑前工作的形态。他得意地甩了一串框子，大叫一声“OK！”，将文丽在书房的活动影像放大至全屏。

文丽似乎在室内做一些舍宾(健美塑身)动作。他看得如醉如痴。

(5) 文丽寓所 书房 夜 内

在舒缓的背景音乐中完成一套舍宾动作后，文丽拎着咖啡壶“舍宾”着给自己倒了杯咖啡。她端着一杯咖啡在书房“舍宾”来去，时不时喝上一口，网虫们的语音聊天通过电脑音响继续充斥在她的书房的空气中。

“不管怎么说，黑客行动、红客行动都是计算机网络犯罪，都是破坏。”

“一种是革命的破坏，一种是反革命的破坏，哈哈……”

“什么乱七八糟的呀……”

“我愿意做红客，不愿意做黑客……”

“各位大虾，俺来了。”

“哈哈，彩虹勇士，很久不见了啊。”

“呵呵，是菜鸟老弟啊，忙什么呢这段？”

“彩虹勇士”的出现显然引起了文丽的注意，她迅速坐到电脑前，将咖啡杯放下。开始启动黑客追踪程序，锁定“彩虹勇士”，一边继续听“彩虹勇士”和网友的对话。

六、剧本结构

影视剧本就是用画面讲述的故事。美国好莱坞剧作家悉德·菲尔德认为，“一个电影剧本是关于一个人或几个人，在一个地方或几个地方，去干他或她们的‘事情’。”也就是说剧本的核心是“人”和“事情”。“人”(人物形象)是所有叙事艺术作品的主要创作目标，而人是在“事情”中塑造的，没有“事情”，也就没有

人物。因此,叙事作品虽然主要的任务是塑造人物形象,但“事情”却是其创作的第一要务,“事情”即事件。一个事件有它的发端、发展过程、高潮和结局,这称为剧本的宏观结构;在事件的发端、发展过程、高潮和结局的大的脉络里,作者会进行场次和段落的划分、组合,这是剧本的中观结构。剧本的宏观结构和中观结构都属于剧本的外部结构。与剧本的外部结构相对的是剧本的内部结构,它包括人物关系、情节设计、细节铺陈等。

(一)剧本的外部结构

外部结构实际上是叙事作品的共有形态,但由于不同的叙事艺术形式、体裁,它们的这一外部形态会有一些变化。比如传统的戏剧,由于受演出时间和场地的限制,场次很少,一般分为“三幕”或“五幕”等,很少有更多的幕次安排。这样戏剧的冲突就显得很集中,结构很严谨。而影视的结构就显得要松懈得多。

1.剧本的宏观结构

剧本的宏观结构是一个故事外在的框架模式,它包括:发端部分、发展过程、高潮部分、结局部分。(图1-1)

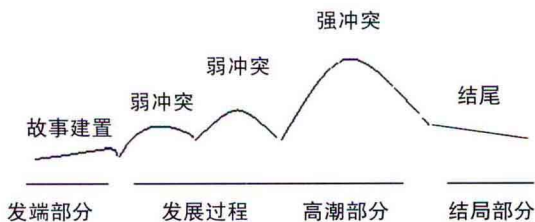


图 1-1

“发端部分”实际上是构建故事发展的段落,也就是故事展开的前提条件。在这一部分,作者要结构出主要人物、人物关系、事件发生的场景。这一部分的主要任务是塑造人物性格,引导出主要人物。

“发展过程”是主要人物完成任务的受阻部分,或者称为克服阻力和矛盾的过程中的“弱冲突”部分。作者在剧本的“发端部分”为主要人物设计了一个必不可少的任务(或称目标),在故事的发展过程之中,作者必须为人物实施任务的动作设置障碍,由此,冲突就会产生,这一部分实际上是人物解决一个又一个阻力的过程。这一部分的主要任务是构建冲突。

“高潮部分”是主要人物克服阻力和矛盾的过程中“最强冲突”部分。“高潮部分”实际上也属于故事的发展过程,但在剧本创作中这是作者重点要做好的部分,是整个剧本最震撼人心的地方,因此,一般都会把“高潮部分”从“发展过程”中单独拿出来与其他部分并列。“最强冲突”部分的出现也就意味着故事即

将结束。

“结局部分”就是任务的解决部分。结局不是结尾,它不是静态的结果呈现,而是一个解决的过程展现。

我们以影视剧《家有儿女》之“英雄气概”为例加以说明。故事梗概是这样的:小雨回到家告诉刘星牛牛舅舅打了他,于是刘星就去替弟弟出气。牛牛舅舅不干了,拦住放学的刘星,刘星自己撞到了电线杆子上。夏东海找牛牛舅舅理论,反被推了个大跟头。小雪等三人练武自强起来,胡一统要替儿子报仇。夏东海打败抢牛牛舅舅钱包的毛贼,于是夏东海一家与牛牛舅舅言归于好。

在这一故事中,从影视剧开始到刘梅要找牛牛舅舅理论,而夏东海拦住刘梅,自己决定要作为一家之长亲自去解决这一问题,这是故事的建构阶段,即“开端部分”。在这一部分,人物、人物关系、主要人物的任务都呈现出来。

“发展部分”包括这样几个冲突,夏东海找牛牛舅舅理论,反被推了个大跟头,摔了尾骨;夏东海强忍疼痛述说自己的“英勇壮举”,小雪一旁冷眼旁观;刘梅识破真相与夏东海争论;胡一统火上浇油,刘梅冷言相对;胡一统替子报仇。

“高潮部分”是夏东海负伤归来,牛牛舅紧跟而入,全家一片紧张。

“结局部分”是牛牛舅舅说出了事情的真相,夏东海一家与牛牛舅舅言归于好。

2.剧本的中观结构

剧本的中观结构是技术层面的问题,它是真正地建构一部作品的过程,在这一过程之中,作者对剧本的场景和段落进行划分、组合、次序安排,使其成为有机的整体。

一部戏宏观地划分,大概相当于传统戏剧的“幕”。但在影视剧本创作过程中,会把它分割成更加便于操作的小的戏剧单元。一般,一部戏总是分成若干段落,每“幕”戏包括一个或几个段落,一个段落又会分解成若干场景。段落是一个戏剧动作单位,段落用单一的主题把几个场景(或一个场景)联系在一起构成相对独立的情节单元,是相对完整的一个故事片段;一个段落就是一个整体,它有明确的事件的开端、发展和结尾,自身是完整的,它既是整个剧本的一部分,又是整个剧本的一个缩影,因此,一个段落又被称为一场戏。场景是指在特定时间里动作发生的空间位置,是最小的戏剧动作单位,因此,场景是剧本的最基本细胞。

剧作者按一个场景、一个场景的次序写下来。一个场景可以单独构成一场戏,即一个戏剧段落,也可

以由若干个场景构成一场戏。我们可以把影视剧《家有儿女》之“英雄气概”的第一“幕”分成几个段落:(1)小雨回到家告诉刘星牛牛舅舅打了他,于是刘星就去替弟弟出了气;(2)牛牛舅舅拦住放学的刘星,刘星自己撞到了电线杆子上;(3)刘梅要找牛牛舅舅理论,而夏东海拦住刘梅,自己决定要作为一家之长亲自去解决这一问题。这三场戏(段落)构成本剧的“开端部分”。在第一场戏(段落)中用了两个场景,第一个场景是在夏家客厅,小雪和刘星探讨真正“男子汉”的含义,小雨回来诉说被牛牛舅舅欺负,刘星决定去为弟弟出气,第二个场景还是在夏家客厅,刘星和小雨“凯旋”,让小雪为夏家的“男子汉”去取饮料。

再看《士兵突击》影视剧本第二集许三多要去当兵一场戏。这一场戏共有四个场景:许百顺家;县医院门诊部;县医院;许百顺家。

许百顺家 内 日

一九九八年。

许三多终于长大成人,今年十九岁,少了些傻气,多了些憨气,衣服明显是捡老大老二的,但还还算干净整洁。他的眼神相对清澈,这可能是与一乐、二和最大的不同。

许家哥儿仨再次凑不齐,一乐蹲踞在屋角,那完全是一个小许百顺,二和干脆缺席,只有一条磨成鱼网一般、缀满贴花的牛仔褲扔在椅子上,显示着二和仍然存在,并且肯定与军队无缘。

但许百顺仍坐在原来的位置,许三多也仍站在原来的位置,这像是这个家族旧有关系的最后一丝维系。

许百顺这回拿出的是一张五十块钱。

许百顺:家里穷,也不知道生你们仨干嘛?你龟儿子最笨,笨得庄稼活都不会干,还得防你跟老二学坏。你去当兵,当兵省钱,没准复员时还能闹个工作。拿去。

许三多摇头,说这句话要了他很大的勇气:我不要钱。爸,当不上兵我还念高中行不?

许百顺二话没说,钱放在桌上而去拿一边的毛竹板子。

许百顺:搬起来!

于是许三多搬了起来,搬起屁股。

许三多(OS)二零零零年还没到,我们没有什么都实现,而爸的理想已经串味儿。

一声惨叫直穿透到下一场。

(二)剧本的内部结构(剧本的微观结构)

一个影视故事如何抓住观众的眼球,取决于它的

内部叙事结构,内部叙事结构包括情节架构、人物关系、细节铺陈等。

1. 故事情节的架构

情节架构是故事的核心构造,它是故事的肌理结构,没有情节,故事就没有戏剧张力,没有好的情节就没有好的故事。情节架构技巧包括冲突、误会、悬念和巧合。

(1) 因果关系

情节是故事发展过程的动态呈现,它是故事的戏剧动力因素推动下的因果连环发展,也就是说:

第一,情节具有戏剧动力因素,即故事的每一个情节就是影响到人物关系变化的一个一个的事件动作,故事就是由影响人物关系变化的若干事件动作组成的,一个故事的情节就是人物关系的变化过程。

第二,两个情节(事件)动作之间存在着因果关系,前一个事件动作是后一个事件动作产生的前提。我们还以影视剧《家有儿女》之“英雄气概”为例来进行说明。

小雨回到家告诉刘星,牛牛舅舅打了他(此为因),于是刘星就去替弟弟出了气(此为上一动作之果,下一动作之因),牛牛舅舅拦住放学的刘星(此为上一动作之果,下一动作之因),刘星自己撞到了电线杆子上(此为上一动作之果,下一动作之因),刘梅要找牛牛舅舅理论,而夏东海拦住刘梅,自己决定要作为一家之长亲自去解决这一问题(此为上一动作之果,下一动作之因)。

故事情节就这样因果连环,动态地把故事人物的动作过程展现出来。故事情节的这种因果粘连特点是诱导、捕获观众收视心理的重要技术,因为观众的好奇心是任何一个剧作家必须要充分开掘的,未知的结果被诱因所引导,渐次前进,观众欲罢不能,直至谜底(故事的结局)揭开。

(2) 冲突

戏剧的核心动力是冲突。伏尔泰认为,每一场戏必须表现一次争斗,黑格尔把“各种目的和性格的冲突”看作是戏剧的“中心问题”,法国戏剧理论家布伦退尔在《戏剧的规律》中明确地把冲突作为戏剧艺术的本质特征,中国戏剧理论界则认为没有冲突就没有戏剧,可见冲突对于戏剧文本的重要性。

什么是冲突?冲突可以大致理解为矛盾,即戏剧人物的动作受到了阻碍。戏剧冲突在作品中的表现方式是多种多样的。

首先,人物和人物之间的冲突,或称外部冲突。外部冲突有两类,一类属于肢体动作冲突,比如影视

剧《家有儿女》之“英雄气概”中的夏东海找牛牛舅舅理论,牛牛舅舅推搡夏东海,以致摔了个大跟头,武侠片或动作片中的打斗场面,都可以说是外部冲突;另一类是人物与人物之间的情绪与心理冲突,比如“英雄气概”中的第二个场景,还是在夏家客厅,刘星和小雨“凯旋”,让小雪为夏家的“男子汉”去取饮料,小雪的“气不愤”与刘星和小雨的“洋洋自得”就形成了情绪与心理冲突。外部冲突在影视剧作品中非常多见,这往往是视觉冲突的情节点。

其次,人物自身的内心冲突,或称内部冲突。这种冲突的动力能量会对观众的情绪和心理产生深刻的审美体验,内部冲突相对于外部冲突而言,更具有内省的审美力量,往往是剧作的思想冲突的情节点。在影视剧《家有儿女》之“英雄气概”中,夏东海落荒而走,回到家里强作欢颜述说自己的“英雄壮举”,夏东海内心的冲突并没有由于情景喜剧的特点有所减损,观众可以看到一个伟大父亲的形象在内心的矛盾交结中展现出来。

第三,人与自然环境或社会环境之间的冲突。在《士兵突击》中许三多新兵训练完成之后,被分配到这个团最边远的一个班,在这里有许三多与战友之间的冲突,也有全班战士与荒蛮与闭塞的地理环境之间的冲突,他们的杂乱的内务,打牌的狼狈,对许三多的“仇视”等动作,都是对自然环境的反抗。

在剧本写作的具体操作层面,我们首先要明确人物的需求或目标,需求或目标有宏观与微观之分。在每一个场景中都必须明确人物的需求或目标,在每一段戏中也必须明确人物的需求或目标,而最重要的是首先明确一个完整戏剧故事中的人物需求或目标。

清楚了人物的需求,就可以进入第二个步骤,设置人物达到这一需求而要克服的种种障碍。当一个人努力达到自己的目标而干扰了另一个人为实现其目标所做的努力时,冲突就会出现。人物如何克服这些障碍就成了剧本中的故事,克服障碍的过程就是情节架构的过程,冲突、斗争、克服障碍的过程就形成了一条紧张而富于戏剧性的故事线索。创作者越能清楚地确定人物的需求,就越容易给这些需求制造障碍,冲突就越发凸显。

(3) 悬念

悬念源自心理学中人们由持续性的疑虑不安而产生的期待心理。悬疑大师希区柯克曾给悬念做过比较,如果要表现一群人围着一张桌子玩牌,然后突然一声爆炸,那么只能拍到一个十分呆板的炸后一惊

的场面,但是,如果在打牌开始之前,先表现桌子下面的定时炸弹,那么就造成了悬念,并牵动观众的神经。

也就是说,当一件事情发展到会出现两种结果供观众“自主选择”的时候,悬念就产生了。因此,悬念是指剧作者在艺术处理上采取的一种“想象介入”手段,让观众介入戏剧情节中,激活观众的想象力,以期其产生紧张与期待的心情。

戏剧悬念的构成,主要依靠以下条件:①人物命运中潜伏着危机;②生与死、成功与失败均有可能出现,存在两种命运、两种结局;③发生势均力敌而又必须有结果的冲突;④剧中主要人物的性格、行动能引起观众在感情上的爱憎;⑤观众对未来事态发展的趋势清楚。合乎逻辑的剧情发展和对人物的强烈爱憎,是构成悬念的两个重要元素。

悬念可以细分为总悬念与小悬念、期望式悬念和突发式悬念。

总悬念与小悬念。总悬念可以理解为整体悬念,总悬念是全剧主要冲突的焦点所在,在剧本开始就要提出,并随着冲突的上升而不断加强,一直到高潮,它是贯串全剧的戏剧性结构的情绪支柱。小悬念是指某一场面中的小紧张格局,属于剧本的某个发展阶段或场景中出现的局部紧张情势,它起着不断丰富和加强总悬念的作用,并在每一场结束时,把观众的注意力和兴趣引向下一场的作用。

期望式悬念和突发式悬念。希区柯克常用的两个最重要的技巧一是延迟揭示观众想看的东西,二是让观众比主人公知道更多的事,前一种可以叫突发式悬念,后一种可以称作期望式悬念。期望式悬念建立在对观众不保密的基础之上,它是在观众对人物命运和事态发展有一定预感和了解的情况下所造成的期待;突发式悬念则主要依靠对观众保密,通过使观众大吃一惊来加强戏剧效果,是剧情发展过程中出乎观众意料而又在情理之中的复杂情况和险要转折。

(4) 巧合

“无巧不成书”,这句俗语的实质是暗合了观众的幸运愉悦心理,其审美基础是对绝对“神力”(超自然能力)的崇拜。生活中确有一些偶然事件的发生,其发生的概率很低,因其少,所以构成人对超自然力量的赞美。戏剧中的巧合就是利用生活中的偶然事件来组合故事情节的一种技巧。巧合的关键是一个“巧”字,“合”是基本要求,要“合”得既在情理之中,又出人意料之外。影视剧《家有儿女》之“英雄气概”中的夏东海与牛牛舅舅的和好,恰恰是由于强匪要抢劫牛牛舅舅随身所带之包,而正好被夏东海(而非他人)撞上。

2. 人物关系

影视剧本写作的具体内容主要由人物动作和场景两部分组成。所谓场景,是指人物动作所展开的空间位置,所谓人物,则是指在一定社会关系中诸般现实矛盾以及种种特殊生活形式所制约的有血有肉的性格。

(1) 情感基础

故事有多种体裁,新闻故事、寓言故事、鬼怪故事、神话故事、小说故事、戏剧故事等。每一种故事都有它的特定的叙事要求,也就是说“叙事”必须有叙事的“动力学因素”,即“支持你想说的欲望”以及“他人听的理由”。我们以新闻类节目为例,新闻消息类节目的叙事动力因素在于事件的最新变化,新闻调查节目的叙事动力因素在于找到事件的真相,谈话类节目的叙事动力因素在于两种不同向度的观点的冲突。作为影视作品,它们的故事属于戏剧故事的范畴。作为戏剧故事,讲述故事的基础在于情感关系的设定,“国王死了,王后不久也死了”,这是说了两件事,“国王死了,皇后因为伤心而死去”,这里包含了一个故事。“国王死了,王后不久也死了”和“国王死了,皇后因为伤心而死去”两者主要的区别在于“伤心”,“伤心”涉及到了一种情感,“皇后因为伤心而死去”蕴含了“戏剧能量”。

在戏剧故事中一个人和另外一个人以某种情感关系联结在一起,这种情感关系包括爱情、亲情、友情、仇恨、嫉妒等,随着故事情节的发展,两个人之间的情感关系也在发生着变化。

(2) 人物设置

主要人物:是主体故事的“生产者”,主要人物要在几乎所有的故事情节中出现。由于影视本身的叙事局限,主要人物一般不多于5人,以2至3人为宜。影视剧中主要人物的确立,有两个基本的要素:其一,他是剧作者对生活的形象发现,是以深厚、坚实的生活积累为基础的;其二,主要人物必然处在剧本所描绘的各种现实矛盾的焦点上。

次要人物:次要人物是辅助主要人物完成叙事和主题表达的。次要人物并不是消极地作为构成主要人物生活环境的点缀,而是积极地参与到情节的运动或结构中去,从多方面烘托出主人公生活环境的时代特征,或者从某一侧面开掘下去,揭示出某种生活的本质意义来。在进行人物设计时,要处理好次要人物与主要人物的关系,首先,要考虑人物性格的差异性和对立性;其次,应围绕主要人物设计次要人物,从某种意义上讲,次要人物是主要人物的“衍生产品”。

(3) 性格即人物

一个文学故事或评书故事,讲的是一连串的动作,由于动作的推进完成了事件的叙述,但在这个故事的叙述中,讲述者和接受者更加感兴趣的是事件本身的传奇性,人物倒在其次;而在影视作品中,人物的构成和一般故事的讲述一样是由动作建立在观众的大脑中的,的确,没有动作就没有人物,但是影视作品要着力实现的是建立一个个鲜明的人物形象,鲜明的人物形象来自于鲜明的人物性格。性格即人物。

性格与动作。动作源于性格,反过来讲,一以贯之的动作行为就变成了性格。动作源于性格,是从创作者的角度讲的;一以贯之的动作就是性格,则是从受众的角度来看的。影视作品中的动作从动作的性质来分包括行为(肢体)动作、情绪动作和语言动作;从动作的功能来分包括事件动作和表征动作。

事件动作也叫核心动作,是情节的结构部分,它推动故事的发展。表征动作也叫催化动作或卫星动作,它是细节的构成部分。比如,一个人接电话,接电话是核心动作(事件动作),接电话过程中的小动作是表征动作(催化动作),这是表现人物心理的动作,它并不推动故事情节的发展,它主要的功能是塑造人物性格。

性格即人物,首先要求在写作剧本之前必须设置好人物性格,其次,动作的产生源于性格,尤其注意人物对白的设计,人物的语言要符合人物性格和人物的社会身份。

3. 细节铺陈

如果说情节决定了故事的曲折程度,那么决定故事生动的因素是细节。可以说影视故事是情节艺术,它的一切都被情节牢牢牵扯着,而故事的情节必须不停地发展着、流动着,流动的情节一般情况下只能粗线条地勾勒人物,确立起一个故事和人物的骨架,而依附在这个骨架上的血肉必须靠细节来完成。健康的人靠血肉来丰满,与此相同,优秀的影视故事要靠生动的细节来丰满,人物的性格需要细腻的细节来刻画,动人的场景需要情绪的细节来渲染。好的细节,有时候可以起到以一当十的作用,不仅丰满人物形象,而且起到推动情节的作用。

第二节 分镜头剧本的格式

分镜头剧本,不是对文字剧本的图解和翻译,而是在文字剧本基础上进行影视语言的再创造。虽然分镜头剧本也是用文字书写的,但它已经接近成片,或者说,它在导演的脑海里,早就已是“放映”过无数遍的影片了。