

第 5 章 数字媒体影像视听语言分析范例



可以说,每一门艺术的表现形式的实现都有与之相配合的技术手段作为依托。影视这门以摄影技术为基本手段的艺术相对于传统艺术而言是一种新兴的艺术门类,同时受到了后工业时代的技术革新,从而迅猛发展。

电影数字技术的出现和在影视制作中的运用已经深刻地改变了电影制作的方式和艺术的性质。经过近几十年的发展,伴随着数字影像技术进入电影工业,完全改变了传统机械复制观念和本体美学审美的特征,进而电影自身已经进入从传统影像人物真实再现到当今计算机图形生成和数字奇观审美的工业光魔的时代。高科技在电影、电视领域中的引进和渗透促使影视制作发生了巨大的变革,在视觉上产生了前所未有的震撼。

从 1979 年乔治·卢卡斯的《星球大战》到 1993 年斯皮尔伯格震惊世界的《侏罗纪公园》,再到《泰坦尼克号》以及就目前而言达到视觉顶峰的《阿凡达》,无疑都大量地运用了计算机技术,采用影视语言来表现导演对未知宇宙世界的想象。在影片中描绘了各种功能新奇、造型各异的宇宙飞船,营造了神奇、奥秘的宇宙空间等前所未有的场景气氛,展现出人们只有在幻想中才会出现的瞬息万变的太空景象。

正当 2009 年内地的电影市场还沉浸在贺岁档的喜悦的时候,电影《阿凡达》悄然登陆国内市场(图 5-1)。可以说,这部影片在视听上给观众带来了前所未有、酣畅淋漓的震撼。到目前为止,《阿凡达》在全球不仅取得了高额的商业回报,而且在电影艺术上可谓是进行了彻底的颠覆式实验。《阿凡达》之所以能够取得如此大的成功,不仅在于它在影片中采用了各种高科技制作技术作为手段,关键还在于导演詹姆斯·卡梅隆能把技术和艺术进行有机的、完美的融合,让观众在反思当前人类面临的各种困局时还能得到美的享受。可以说,《阿凡达》是对好莱坞电影的又一次突破(图 5-2)。

在影片《阿凡达》中,卡梅隆及其团队凭借超乎寻常的想象力构建了一个古老而又令人耳目一新的生物体系构成的未知的世界领域——潘多拉星球。在这个近乎原始



图 5-1 《阿凡达》拍摄场景

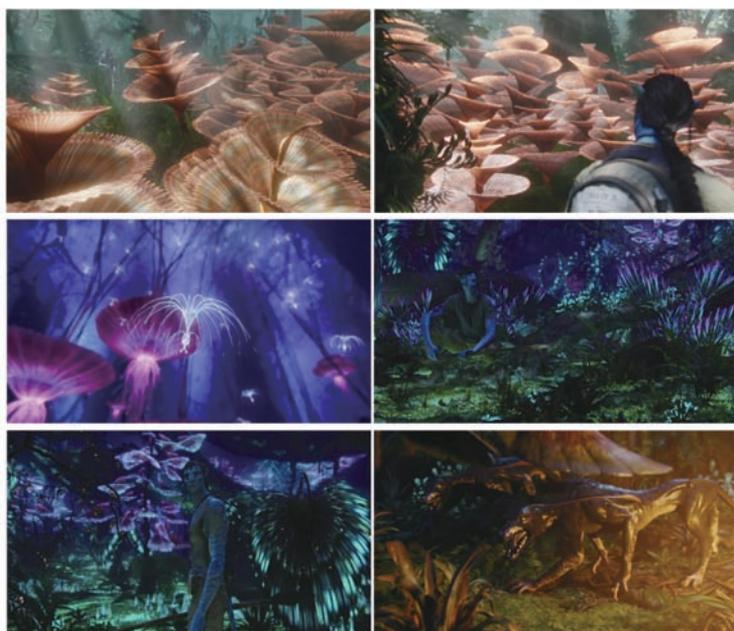


图 5-2 《阿凡达》剧照 1

生态的星球上却有着如纳美人、六脚马、桑那多兽等生物,这里全新而又美好的生态环境给人以无限而又美好的遐想。与此同时,伴随美好事物的却是导演想要表达的人类的暴力与贪念的欲望。其完美在于没有一味地炫技,而是真正做到了让观众几乎意识不到的境界。影片没有令人眩晕的重影,也没有令人呕吐的视觉错位,有的是身临其境的真实感,层次分明的远景与近景,以及触手可及的动物、植物和人类。由于新技术的应用,各种奇异迷幻生物的构造、瑰丽的光影、晶亮的荧光,如梦如幻,给观者带来了一场奇异世界之旅(图 5-3、图 5-4)。

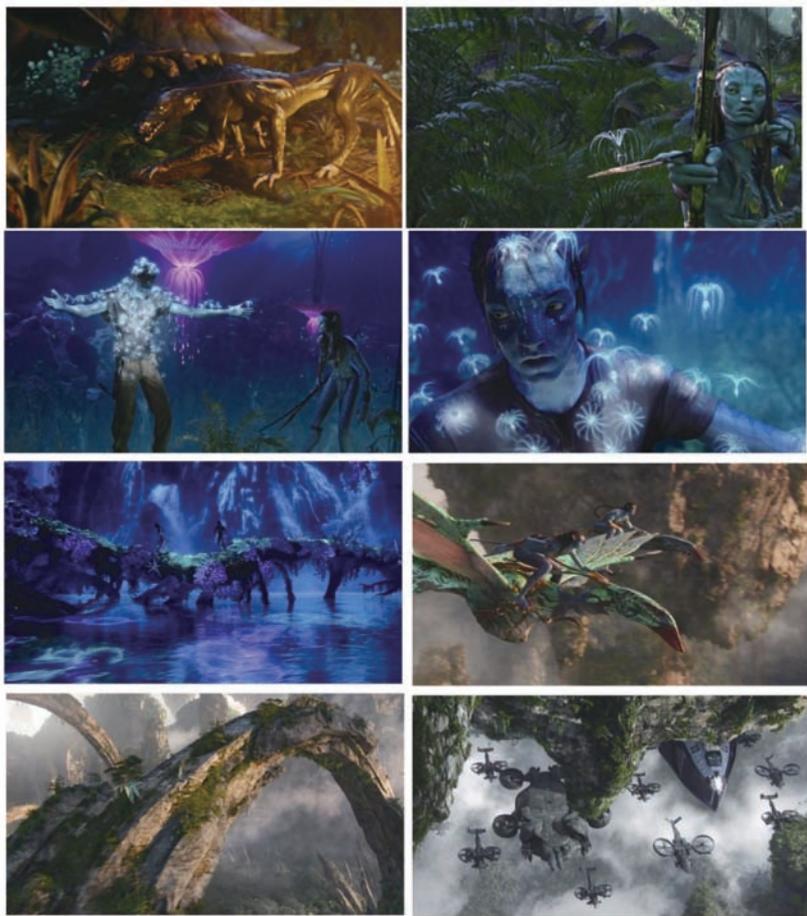


图 5-3 《阿凡达》剧照 2

《阿凡达》的前半部分就像是风格迥异的两部电影在交错放映,一部像是写实主义电影,一部像是诗电影。真人秀部分的视听很写实,多用中近景和静止镜头,某些段落带有纪录片风格,杰克对着摄像头的自我录像也体现出一种更为客观的真实姿态。克



图 5-4 《阿凡达》剧照 3

拉考尔不赞同电影通过隐喻去净化和美化所表现的世界,认为电影的功能是回到不加修饰的现实物质世界本身。对于电影来说,困难的不是技术创新,而是如何让技术手段蝶变成美学手段。所以说,《阿凡达》最大的价值不在于它的 3D,而在于它将技术表现与艺术表达有机地缝合,这才是足以催发电影本体再成长的真正的革命。

5.1 动画电影《东京教父》中的“婚礼” 片段镜头语言分析

1. 分镜头剧本

《东京教父》分镜头剧本如表 5-1 所示。

表 5-1 《东京教父》分镜头剧本

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容
1	中景	3	固定	嘈杂的人声,新郎讲话的声音	 <p>新郎打电话询问婴儿生母的下落</p>

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容
2	特写	69	固定	嘈杂的人声	 <p>Gin 认出新郎是害他家庭破裂的元凶, 想用手中的酒瓶对其进行报复</p>
3	近景	178	固定	Hana 和 Gin 说话的声音, 背景音乐渐入	 <p>Hana 察觉出 Gin 的不同寻常, 询问之下知道了原因</p>
4	中景	135	固定	新郎讲电话的声音及背景音乐	 <p>新郎继续毫无所察地打电话, 他的老板也即将是他的岳父走过来催促婚礼的进程</p>
5	近景	264	固定	主人公的说话声和节奏逐渐变快的音乐	 <p>Gin 打算用手中的酒瓶杀死新郎而挥舞着冲了上去</p>

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容
6	中景	103	固定	Hana 的叫喊声, 背景音乐以及托盘落地的声音	 <p>Hana 极力阻止却无能为力地被 Gin 拖出了画面, 一个端着盘子的侍者走进画面</p>
7	近景	24	固定	背景音乐, 托盘落地的余声	 <p>老板察觉出骚动而回头看</p>
8	近景	24	固定	Hana 的叫喊声, 背景音乐及托盘落地的余音	 <p>Gin 继续挥舞瓶子向前冲来, Hana 仍在奋力阻止</p>
9	特写	30	固定	托盘及杯子落地的声音	 <p>托盘连带着上面的酒瓶和玻璃杯一同落向地面</p>

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容	
10	近景	12	固定	托盘及杯子落地的余音		新郎也察觉出了令人不安的气氛而回头看
11	特写	34	固定	托盘及杯子落地的余音		托盘在地面上划出一道优美的弧线
12	中景	38	摇	空灵 的 声效		侍者举起了手中的手枪对准镜头
13	特写	50	固定	盘子滚动的声音		托盘在原地打转

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容
14	特写	20	固定	盘子滚动的声音	 <p>老板惊恐的表情, 从他眼镜的反射中可以清楚地看到侍者用枪指着他</p>
15	近景	14	固定	盘子滚动的声音	 <p>一旁的 Gin 和 Hana 两人仍毫无所察地一个挥动瓶子一个奋力阻止</p>
16	近景	25	摇	盘子滚动的声音	 <p>新郎发现了突然出现的刺客而万分惊恐</p>
17	全景	54	固定	盘子滚动的声音转入空灵的声效	 <p>交代各个人物之间的位置关系, 以及每个人在瞬间的动态</p>

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容	
18	特写	24	固定	空灵的声音, 突然枪声响起		托盘仍在打转到彻底静止
19	近景	16	固定	枪声		正点烟的新娘听到奇怪的声音而回头查看
20	近景	30	固定	枪声		刚帮婴儿换完尿布的 Miyuki 正打开大厅的门
21	全景	54	固定	枪声的余音以及好像耳朵轰鸣的声音		大厅中参加婚宴的人们还未反应过来到底发生了什么

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容
22	近景	81	摇	主人公的惊讶声及侍者悔恨的声音,背景音乐响起	 <p>Gin 和 Hana 看到了眼前的手枪惊讶地停止了动作,侍者一脸糟糕的表情撤回手枪并且逃跑</p>
23	近景	50	固定	背景音乐	 <p>原来是新郎替他的老板也就是他的岳父挡住了子弹</p>
24	全景	37	固定	嘈杂的人声	 <p>大厅里的人们开始骚动</p>
25	中景	88	摇	背景音乐及嘈杂的人声	 <p>侍者逃跑</p>

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容
26	全景	153	固定	老板呼喊Gin询问情况, 随从追出去的声音及背景音乐	 <p>老板喊着新郎的名字, 他的手下追了出去, Gin 跪到地上询问新郎的情况</p>
27	全景	95	固定	嘈杂的人声及Miyuki惊讶的声音, 背景音乐	 <p>侍者冲出人群, 还不知事态的Miyuki走了进来, 被侍者抓住</p>
28	中景	24	固定	Miyuki的声音, 背景音乐	 <p>Miyuki 被抓作人质</p>
29	特写	40	固定	枪声, 背景音乐	 <p>侍者开枪威胁, Miyuki才惊恐地发现自己遇到了什么样的状况</p>

续表

镜号	景别	长度/格	拍摄方法	音响/音乐	内 容
30	全景	66	固定	背景音乐	侍者拖住 Miyuki 向大门移动



2. 机位图

机位图如图 5-5 所示。

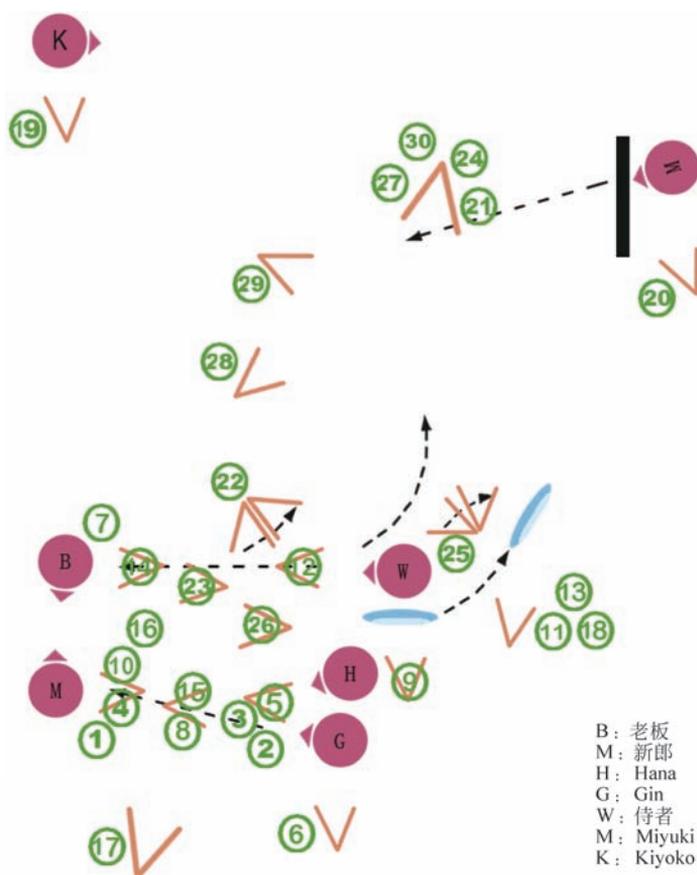


图 5-5 机位图

3. 片段分析

和宫崎骏、大友克洋等知名制作人一样,今敏的作品同样充斥着强烈的个人色彩,不管是他的前两部作品 *Perfect Blue*、《千年女优》,还是这部《东京教父》都是如此。今敏的作品大多以写实风格为主,他注重用夸张角色表情的变化以及角色动作的变化表达该角色的感情,这种夸张的表现方式不仅使得影片中的角色形象鲜明,而且还成功地赋予了每个角色以不同的强烈的个性,所以在我们脑海中,他作品中的角色都是活生生的。而他最具特色也是最让人为之着迷的是他对剧情独特的诠释方式,三部作品使用三种截然不同的叙事方式,部部都有其独到之处。如果把《千年女优》比作王家卫风格的电影,那么《东京教父》就是不折不扣的商业片了。在《东京教父》这部作品中,今敏先生似乎想用更容易为人接受的方式阐述自己对生命、世界、价值的看法。

影片节奏掌握不好会影响整部影片的质量,即使故事再动人,如果平铺直叙地讲下来,还是会让人看睡着的,因此特别提出一段,分别从景别、长度、声音以及速度这4方面分析这个片段的节奏把握。

1) 景别

《东京教父》中“婚礼”一段景别运用曲线说明图如图 5-6 所示。

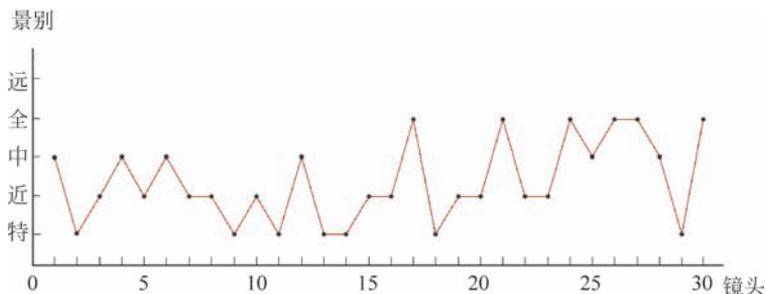


图 5-6 《东京教父》——“婚礼”一段景别运用曲线说明图

该图纵轴为“景别”,横轴为“镜头”。其中,景别分为特写、近景、中景、全景和远景5种,本段共30个镜头。横轴上每一个竖线代表一个镜头号,该镜头上所对应的纵轴点就是该镜头运用到的景别。由该图可以一目了然地看出景别对于叙事节奏把握所起到的重要作用。该波形图就是很明显的一种节奏象征,高低起伏,有紧有松。前3个镜头是该片段的开头,用了一个跨度较大的景别组合(中—特—近),作为一个开始的引子;从第4个到第10个镜头,相对来说景别运用比较平缓,集中在中近景,只有

一个特写,就是后面还会穿插出现的托盘。中近景的作用主要是追求一种真实性以及交代人物与人物之间的关系,人物与近距离的空间之间所发生的关系,并且与此同时画面内部的调度开始显现。作者在这一节集中运用中近景的目的正是出于此,因为这一节出现了一个关键性的人物——侍者,她是引发后面一系列戏剧性发展的重要一环,因此在这一节中必须适当地交代清楚她是谁,她要做什么,她和周围人物是什么样的关系,而作者又想为这一节提供一个相对真实可信的环境,中近景是最好的表达手法。但是这里作者在保证了前几个条件下又给观众造成了一定的迷惑,就是到底这个侍者要对付的人是谁?是那个老板还是那个新郎?这个玄机引得观众有继续看下去知道真相的欲望。我们如图 5-7 所示看一下作者是通过什么手法卖这个关子的。

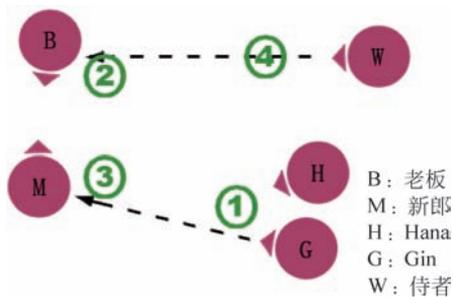


图 5-7 主要人物关系

图 5-7 简易地描述了几个人物之间的关系,黑色虚线是双方将要做的事:侍者要杀的人是老板,Gin 想打的人是新郎,可镜头是怎么给的呢?请看绿色标记,对其中的其他镜头先忽略不计,那么第一个镜头是 Gin 举着酒瓶冲上来,第二个紧接老板转脸看的近景,第三个是新郎发现异端而回头看,对上的却是侍者。这是在我们后面才弄明白的机位问题,这样就造成了一定的混淆效果。作者用半遮半掩的表现方式深深地吸引住了观众。我们继续讨论有关景别的问题,片段从第 11 个镜头开始有了小高潮,也就是侍者用枪刺杀老板的一系列过程。让我们看看景别是如何处理的。这之中穿插着三次特写,加上上一小节中的一次,作者一共用特写描写了四次盘子在地面滚动的画面,如果把这四次连起来的话就是完整的一段托盘掉到地上到静止的动画,为什么要加入托盘的特写,并且是分开四次与主要剧情穿插着来交代呢?笔者认为这个小节是这个小片段最精彩的一幕了,充分地展示出动画片与商业电影大片叙事手法的完美结合。

这个小节描写的是一个假扮成侍者的人要刺杀那个老板,而 Gin 则是要对新郎进行报复,Hana 极力阻止他,而新郎注意到的是侍者慢慢举起的枪,这样一个复杂的三角关系,最后由于新郎的挺身相救,刺杀行动失败。我们看一下托盘四次“掉”的安排,前三次“掉”分别是镜头 9、11、13,每个中间加一个叙事镜头,镜头 10 是侍者举枪,镜头 12 是新郎转头看,这两个动作都是处于一种悬而未发的状态,举枪但并没开,转头但不知道是否真的发现,在这两种节骨眼上插一个托盘滚的特写,无疑是想增加紧张感与悬疑效果,吸引住观众全部的注意力继续往下看,而第四个特写出现在镜头 18,中间隔了四个镜头,这四个镜头交代了一些信息,新郎发现了举枪的女孩,倾身向前,两位主人公仍没有察觉身边的异动,镜头 17 终于在全景的状态下交代了各个人物的位置及之间的关系,就在观众终于以为要出点儿什么事的时候,托盘滚落的特写又插了进来,到底怎么样了?使得观众们紧张的情绪达到了最高点,就在托盘彻底停下的那一刹那,枪声响了起来。这四个托盘落地的片段就好像药性强烈的药引子,带着观众进入到全神贯注的状态,这个小节可以说将影片推上了一个小小的高潮。如果以为事情就这样完了那就大错特错了,后面还有一个小小的高潮,就是侍者为了逃跑而劫持了刚给孩子换完尿布完全不知情的 Miyuki,推动剧情往下发展的一个新的引子出现了。这个小节是从镜头 19 到镜头 30。景别运用了两极镜头,从近景到全景再到近景、中景到全景再到特写再到全景,进一步加强影片的节奏感和视觉冲击力。

2) 长度

下面分析这个片段每个镜头长度对于节奏的作用,请看图 5-8。

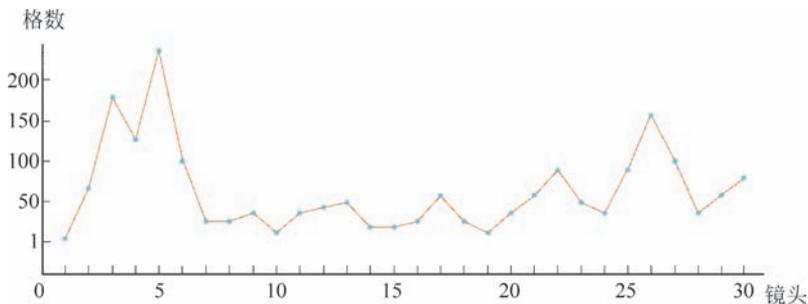


图 5-8 《东京教父》——“婚礼”一段镜头格数曲线图

如图 5-8 所示,纵轴为格数,分为五个等级,横轴还是镜头数。根据曲线可以很明显地看出节奏的变化。镜头的长短与影片节奏的把握有着直观的关系。根据曲线可

以看出这段首尾用的格数较多,是因为剧情需要而且有人物的对白,因此在有人物对白的情况下,所用的格数相对会多。中间一部分是这段的精华,没有人物的对白,故事完全是靠人物的动作、表情讲下来的。这段从镜头 7 开始到镜头 20,镜头 6 中出现了该段的核心人物——侍者,她从画右入画,手上的托盘在她走到镜头中间的时候有个下滑的趋势,是一个让人一下就注意到了的引子。接下来在这一节中可以看出有两个小小的峰值,一个是镜头 13,一个是镜头 17,两个镜头之所以用的格数比其他镜头多,是因为镜头 12 中交代的侍者举起了手中的枪,观众一定急于知道发生了什么。在这个时候插入托盘的特写,一个目的是吊大家的胃口,一个目的则是把握住该段节奏,不能太快,太快观众还没反应过来,也不能太慢,慢了观众会失去耐性。托盘滚落是一个很好的控制节奏的工具,又很有意思。镜头 17 则是第一次明确地交代了各个人物之间的位置关系,并且之前的镜头都是在交代每个人的,基本在 1 秒左右,前面紧而后面松,做到张弛有度,就好像前面看到了各种各样不同的珠子,最后再用一根线串起来,形成一个整体。

3) 速度及声音的处理

示意图如图 5-9 所示。

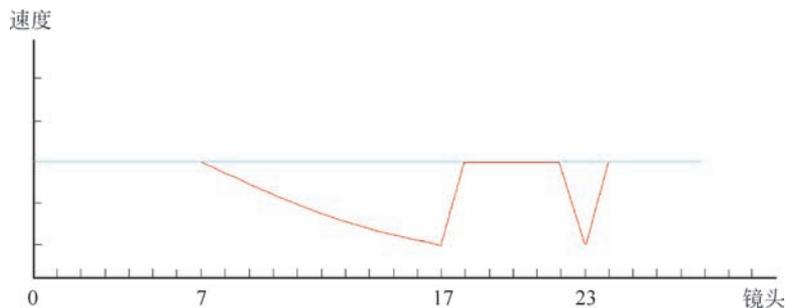


图 5-9 《东京教父》——“婚礼”一段镜头速度曲线

由图 5-9 可以看出,镜头 7、17、23 三处用高速摄影方法拍的,因此画面速度比较慢,其他镜头都是正常速度。这三个镜头就起着关键性的作用,一是交代事件将会有所转折,二是制造节奏,创造紧张气氛。镜头的速度快慢不一同样造成了影片的节奏感。

说到节奏不能不说的是声音的作用。声音对于掌握影片节奏起着至关重要的作用,即使画面表现得不是很有节奏,但是一段好的音乐、几段好的音效却能将整部影片

给提起来。这个段落所用的背景音乐是一段节奏感超强的电子乐,从镜头 2 开始逐渐响起,当 Gin 对 Hana 诉说往事的时候音调还是低沉的电子提琴加沉闷的鼓声,随着他情绪逐渐地愤怒,音调也开始出现了电子手风琴一样的旋律,好像要加快人的心跳一样的鼓点,越来越快的节奏到了让人喘不过气的程度,一直到镜头 8 突然停止,随着托盘及杯子的掉落发出了清脆的落地声,之后到镜头 18 一直都是托盘滚动的声音以及这种声音给人耳带来的翁鸣声,当托盘终于静止的那一刹那,枪声响了起来,这种前紧张后空灵的效果显示出作者在声音的处理上也是花了相当多的心思的,同样造就了相当好的节奏效果。

5.2 数字动画短片《老太与死神》镜头分析

内容简介:一位独自住在农场里的老太去世了,她并不难过,相反她为了能见到自己早已去世的丈夫,很高兴跟着死神去另一个世界。然而一位自大的医生把她从黄泉路上拽了回来,他不惜一切代价和死神展开了对这个老太的争夺……

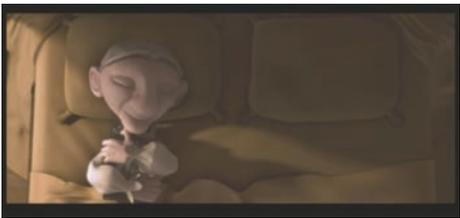
1. 镜头场景分析

镜头场景分析如表 5-2 所示。

表 5-2 镜头场景分析

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
1	全景	244	固定	风声,唱片音乐声	 <p>描述老太居住的环境……</p>
2	中景	156	固定	风声,风车转动的声音	 <p>进一步描述老太居住的环境……烘托气氛</p>

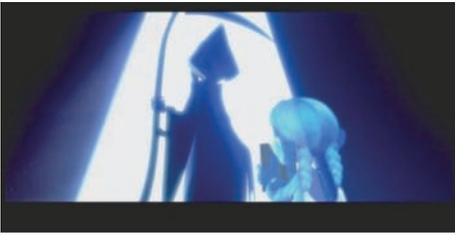
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
3	近景	124	由远向前推进	留声机播放的音乐声	 <p>镜头由远向前推进, 锁定老外在张望风景</p>
4	近景	414	由下至上摇动	留声机音乐, 老太的哼唱声	 <p>从房间里看老太</p>
5	全景	156	固定	留声机音乐	 <p>交代房间布局</p>
6	近景	604	由后向前推进	留声机音乐	 <p>照片上, 老太死去的老伴</p>
7	近景	554	固定	留声机音乐停, 屋里传来外面的风声	 <p>准备睡觉的老太</p>

续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
8	中景	272	固定	风声	 <p>屋外的风车,烘托环境气氛</p>
9	远景	152	固定	留声机发出的吱吱声	 <p>寂静的房间……</p>
10	近景	180	从上往下摇	空灵声	 <p>手中的照片滑落到床上……</p>
11	近景	498	从右往左摇	空灵声	 <p>老太的灵魂出窍……</p>
12	特写	156	固定	空灵声	 <p>老太的灵魂为身体盖被子</p>

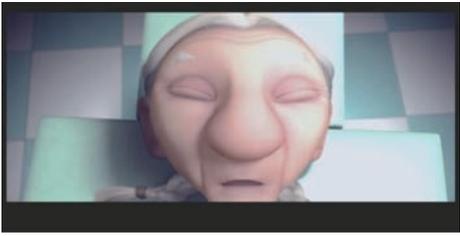
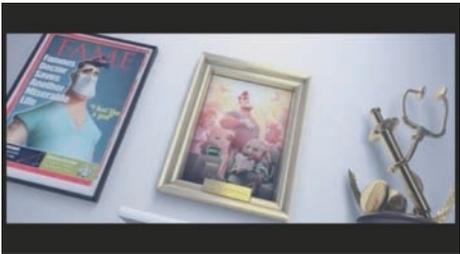
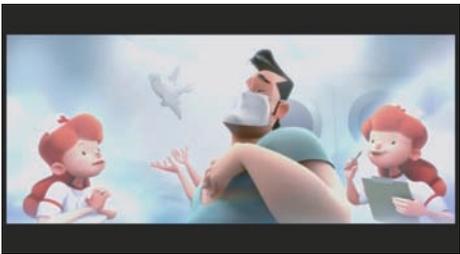
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
13	近景	262	从右向左摇	空灵声	 <p>视线随老太转动……</p>
14	远景	216	固定	空灵声	 <p>死神出现</p>
15	远景	446	固定	悲伤的小提琴响起	 <p>死神要带走老太</p>
16	中景	164	固定	空灵+悲伤的音乐	 <p>老太给死神看老伴的照片，希望和老伴在一起</p>
17	近景	164	固定	空灵+悲伤的音乐	 <p>死神答应老太的请求</p>

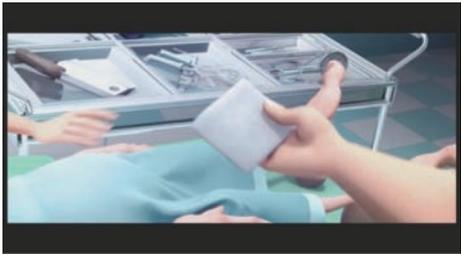
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
18	特写	298	固定	悲伤幽怆的小提琴	 <p>老太把手伸向死神,表示愿意和他一起走</p>
19	远景	116	固定	悲伤幽怆的小提琴	 <p>死神把老太带走……</p>
20	中景	250	固定	悲伤幽怆的小提琴+嗖的一声	 <p>一只手伸向老太……</p>
21	特写	92	固定	老太“啊”的一声	 <p>老太躺在急救室里……</p>
22	近景	146	固定	笑声	 <p>看到老太活过来,医生和护士笑了……</p>

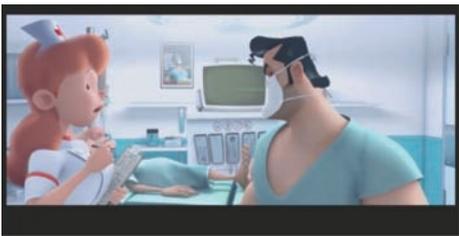
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
23	特写	100	固定	老太哼唧声	 <p>被救活的老太醒过来了</p>
24	近景	130	左右摇	空灵声	 <p>老太看到急救室的环境(主视角)</p>
25	特写	56	固定	老太声	 <p>—</p>
26	特写	116	由下向上摇	速度“喇”的一声	 <p>老太看到墙上的画, (主视角由下往上看)</p>
27	近景	146	摇	说话声, 神圣的曲子	 <p>医生和护士因救活老太感到自豪</p>

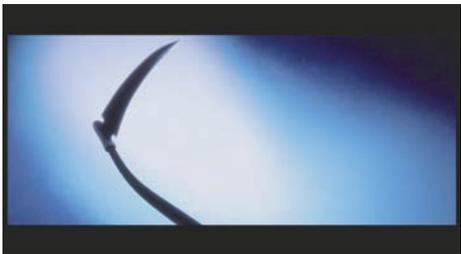
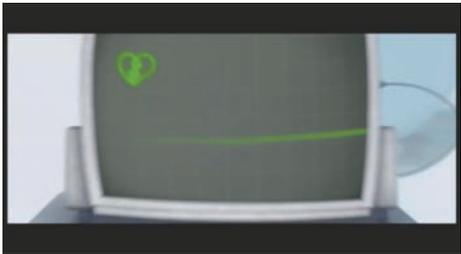
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
28	远景	334	固定	诡异	 <p>死神发现老太灵魂不见了</p>
29	中景	172	固定	诡异	 <p>思考的死神</p>
30	特写	68	固定	急促音乐	 <p>医生抢救老太</p>
31	远景	144	固定	音乐 + 说话声	 <p>医生和护士正在抢救老太</p>
32	特写	64	固定	音乐 + 死神生气声	 <p>死神看到后,很生气</p>

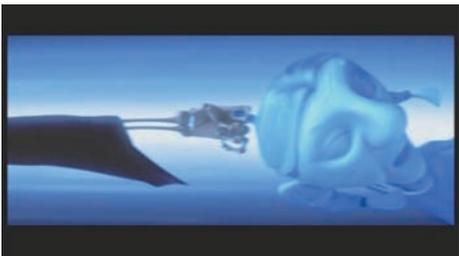
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
33	全景	158	固定	诡异声	 <p>死神把老太灵魂抢回来</p>
34	特写	189	固定	滴滴声	 <p>老太脉搏下降</p>
35	近景	59	拉	急促欢快音乐	 <p>医生发现老太脉搏下降</p>
36-37	特写	102	固定	急促欢快音乐+说话声	 <p>戴手套</p>
38	中景	110	向后拉	急促欢快音乐+说话声	 <p>医生抢救老太</p>

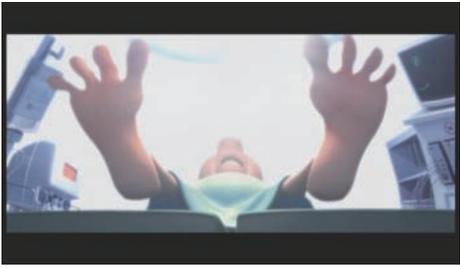
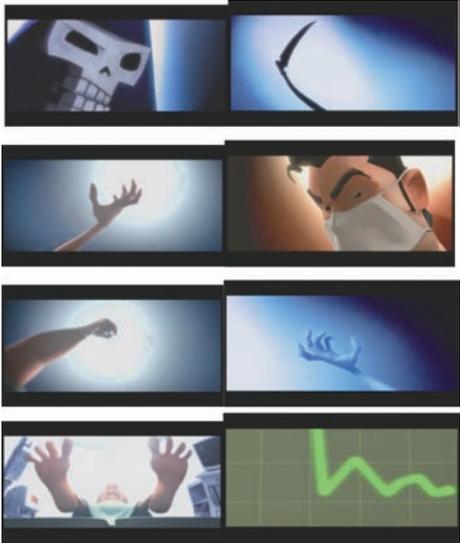
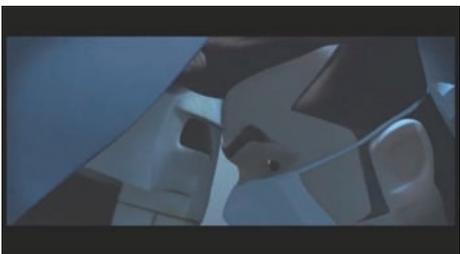
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
39	近景	146	水平移动	急促欢快音乐	 <p>死神带着老太灵魂逃跑……</p>
40	远景	48	后拉	急促欢快音乐+惊讶声	 <p>老太灵魂被医生救回,死神很惊讶,又感到生气</p>
41	特写	62	固定	老太“啊”的一声	 <p>老太被救回</p>
42	特写	122	固定	急促欢快音乐	 <p>死神抢回灵魂</p>
43	特写	58	推	急促欢快音乐	 <p>脉搏为0</p>

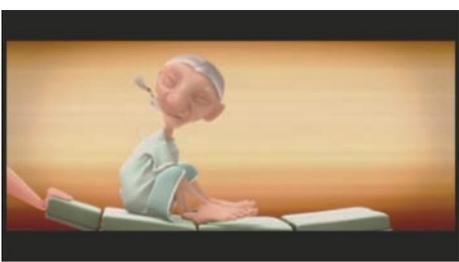
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
44	特写	116	固定	急促欢快音乐+说话声	 <p>医生抢救</p>
45	特写	42	固定	急促欢快音乐+老太“啊”的一声	 <p>老太被救活</p>
46	近景	62	水平移动跟拍	急促欢快音乐	 <p>死神抢老太</p>
47	特写	46	固定	急促欢快音乐+滴滴声	 <p>脉搏为0</p>
48	远景	78	固定	急促欢快音乐	 <p>护士推车进来抢救</p>

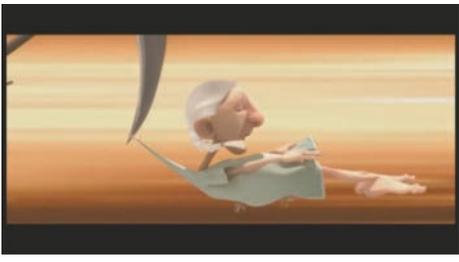
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容	
49	特写	26	固定	急促欢快音乐 + 老太“啊”的一声		老太被救活
50~68	特写	456	固定	急促欢快音乐		医生与死神争夺老太的生命(镜头重复穿插特写)
69~76	特写	386	固定	急促欢快音乐		医生与死神表情特写(镜头切换)
77	特写	12	固定	急促欢快音乐		对峙

续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
78	中景	56	拉动	急促欢快音乐	 <p>对峙</p>
79	中景	48	水平移动	急促欢快音乐	 <p>逃跑</p>
80	近景	106	固定	急促欢快音乐	 <p>死神生气</p>
81	近景	102	移动	急促欢快音乐	 <p>被抢的老太</p>
82	中景	48	固定	急促欢快音乐	 <p>医生与护士</p>

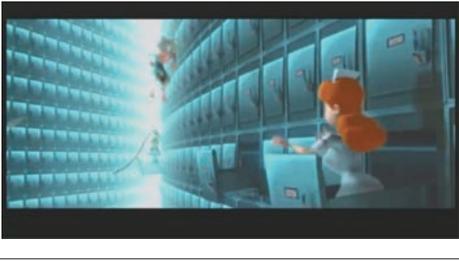
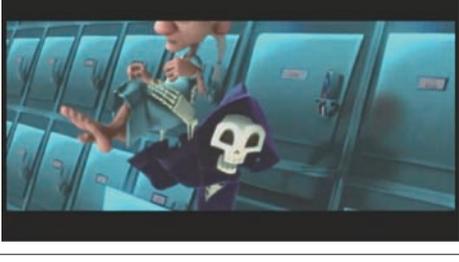
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
83	近景	178	摇动	急促欢快音乐	 死神抢走老太
84	近景	24	移动	急促欢快音乐	 老太被调包,死神惊讶
85	近景	93	移动跟拍	急促欢快音乐	 抢走的老太
86	远景	192	从左向右摇动	急促欢快音乐	 医生、护士带着老太冲进电梯
87	近景	26	固定	急促欢快音乐	 拥挤的电梯
88	近景	102	固定	急促欢快音乐	 死神一人在电梯中

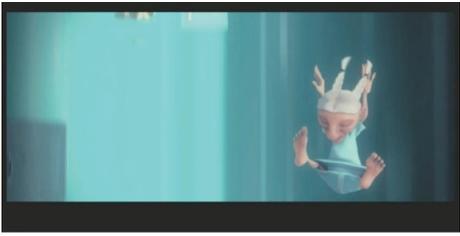
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
89	中景	48	固定(仰拍)	急促欢快音乐	 医生和护士跑出电梯
90	中景	88	从左向右摇动	急促欢快音乐	 死神冲出电梯追赶
91	远景	26	固定	急促欢快音乐	 死神寻找老太
92	近景	192	固定	急促欢快音乐	 医生和老太从盒子里出来
93	近景	144	移动	急促欢快音乐	 死神与医生争夺老太

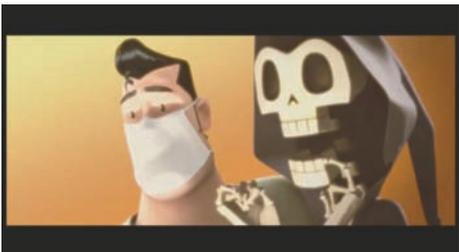
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
94	中景	48	摇动	急促欢快音乐	 护士接过掉下来的老太
95	中景	56	从左向右摇动	急促欢快音乐	 另一个护士接住老太
96	全景	88	向后拉动	急促欢快音乐	 又一个护士
97	近景	112	向上摇动	急促欢快音乐	 死神抢走老太
98	近景	64	向上移动	急促欢快音乐	 护士没有接住老太

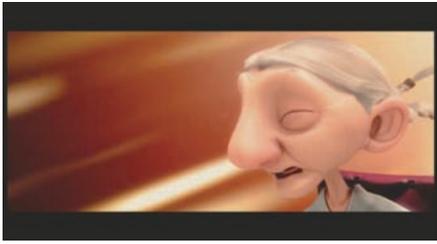
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
99	中景	256	向下移动跟拍	急促欢快音乐	 下坠的老太
100	中景	48	固定	急促欢快音乐	 死神从一个盒子里出来
101	中景	88	固定	急促欢快音乐	 医生和护士
102	近景	176	向前推动	急促欢快音乐	 医生接到了死神
103	中景	56	固定	急促欢快音乐	 一个轮椅

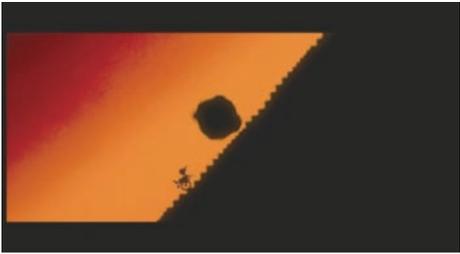
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
104	特写	48	推动	紧急担心的音乐	 <p>医生和死神担心的神情</p>
105	远景	36	固定仰拍	紧急担心的音乐	 <p>轮椅的前方,描写环境</p>
106	特写	56	固定	尖叫	 <p>医生和死神惊诧、担心</p>
107	近景	384	固定	诡异	 <p>老太坐在轮椅上向前滑动</p>
108	全景	96	摇动	急促欢快音乐	 <p>人们在追赶向下滑动的轮椅</p>

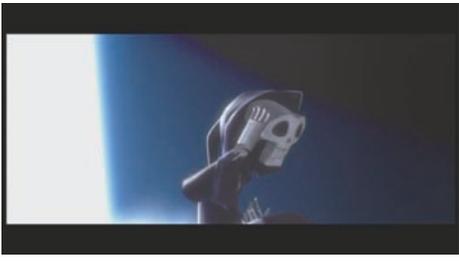
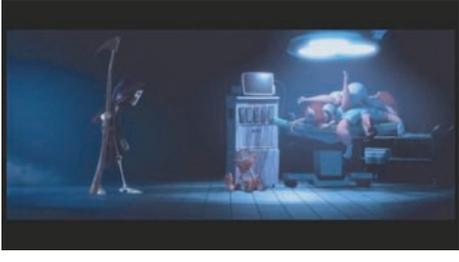
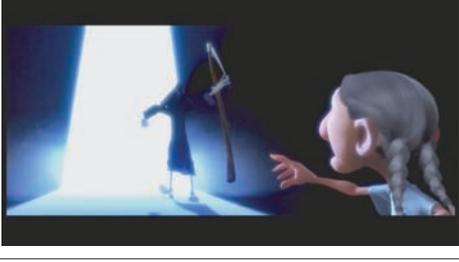
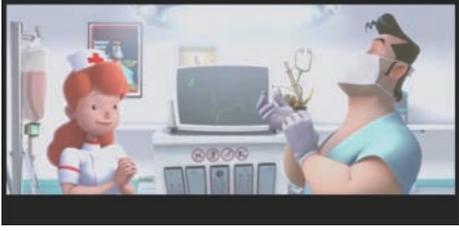
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
109	特写	24	移动	急促欢快音乐	 老太恐慌起来
110	远景	348	移动	急促欢快音乐	 从老太的视角看路况
111	全景	88	固定	急促欢快音乐+惊呼声	 滑行
112	中景	112	固定	急促欢快音乐+惊呼声	 滑行
113	全景	192	移动跟拍	急促欢快音乐+惊呼声	 追赶
114	中景	96	固定	急促欢快音乐+惊呼声	 追赶

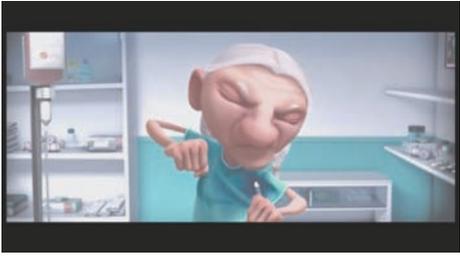
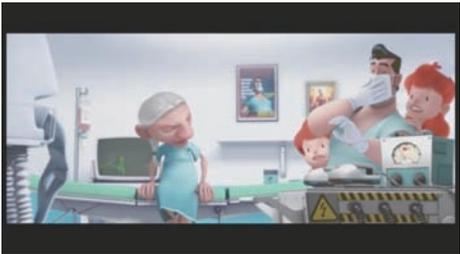
续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
115	远景	84	固定	急促欢快音乐+惊呼声	 追赶
116	全景	112	摇镜头	急促欢快音乐+惊呼声	 追赶
117	特写	48	移动	急促欢快音乐+惊呼声	 追赶中的一个特写
118	中景	48	固定俯拍	急促欢快音乐+惊呼声	 从追赶人角度俯拍
119	近景	88	固定仰拍	急促欢快音乐+惊呼声	 大家追上了老太,撞到了一起
120	全景	240	移动	空灵的声音	 大家被撞落在地

续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
121	近景	112	固定	空灵的声音	 <p>死神无奈的表情</p>
122	全景	156	固定	空灵的声音	 <p>死神不打算再浪费时间，决定放弃</p>
123	近景	88	固定	说话声+空灵的声音	 <p>老太好像愿意和他去</p>
124	近景	64	摇动	抢救的声音	 <p>医生抢救老太</p>
125	近景	256	由前向后拉	说话声	 <p>抢救成功，老太活了下来</p>

续表

镜号	景别	长度/帧	拍摄方法	音响/音乐	内 容
126	近景	88	固定	惊呼+说话	 <p>老太狠狠地给了医生一拳</p>
127	近景	48	固定	害怕	 <p>医生和护士不知所措</p>
128	中景	24	固定	疑问说话声	 <p>医生和护士感到奇怪,而老太很生气</p>
129	近景	336	固定	说话声+触电声	  <p>老太触电而死</p>

2. 《老太与死神》片段分镜头机位分析

分镜头机位分析如图 5-10 所示。

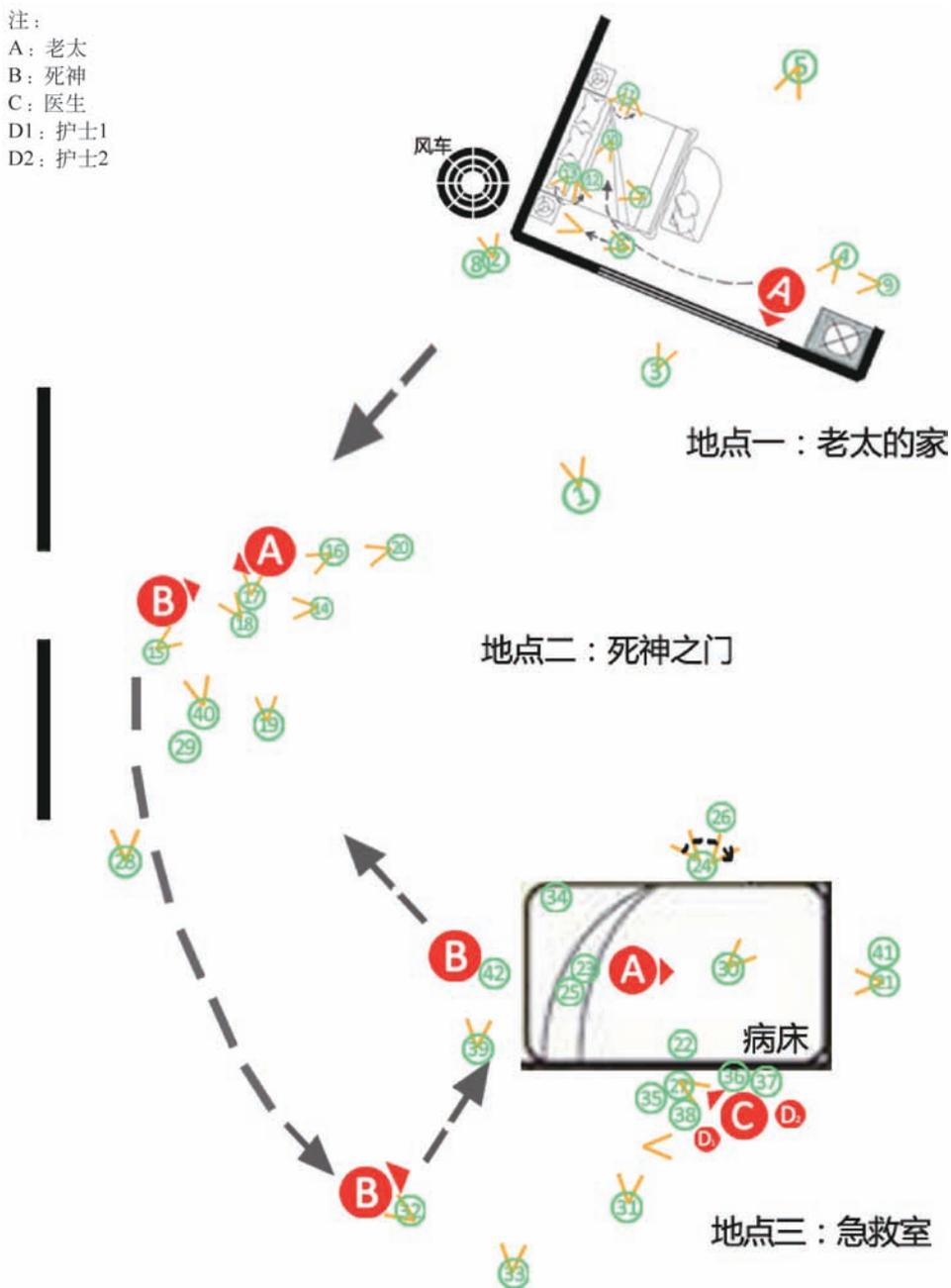


图 5-10 《老太与死神》片段分镜头机位图

3. 《老太与死神》的分镜头的景别曲线说明图(景别包括特写、近景、中景、远景、全景)

(1) 第 1~49 镜头,如图 5-11 所示。

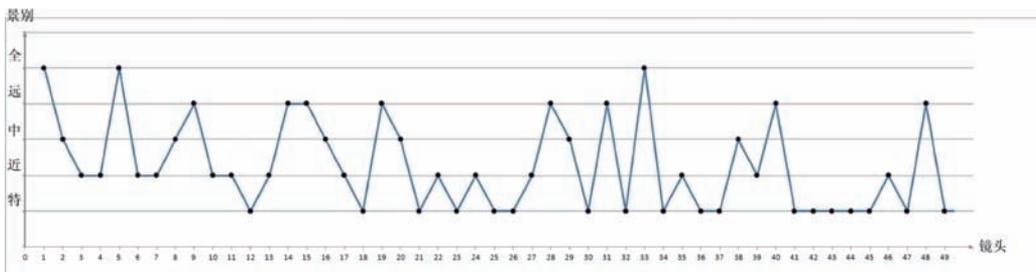


图 5-11 《老太与死神》景别运用曲线说明图 1

(2) 第 77~129 个镜头,如图 5-12 所示。注:第 49~77 镜头景别均为特写。

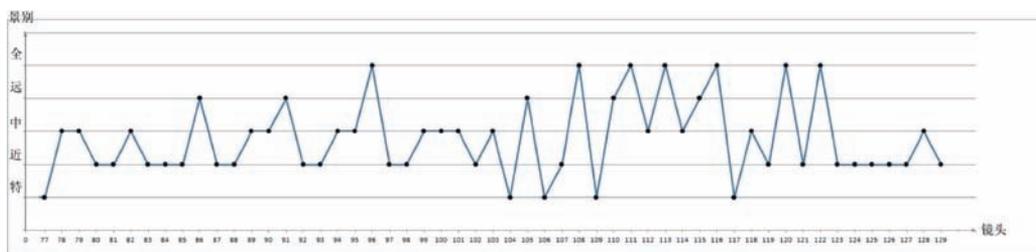


图 5-12 《老太与死神》景别运用曲线说明图 2

(3) 《老太与死神》景别运用曲线说明图(总图共 129 个镜头)如图 5-13 所示。

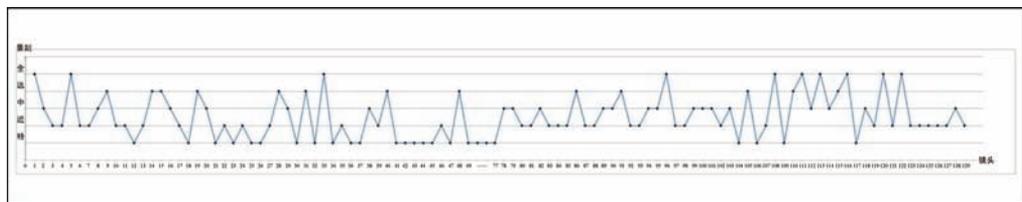


图 5-13 《老太与死神》景别运用曲线说明图 3