

第3章 数字媒体影像的剪辑



影视界有一句话“电影是剪辑台上的技术”，这句话颇有道理，我们可以把剪辑称为“电影艺术创作过程中的最后一次再创作”。

3.1 剪辑概述

剪辑是电影、电视艺术的重要组成部分，它推动了电影、电视的发展和成熟。剪辑是随着电影艺术的发展而产生的，运用剪辑手法可以把若干个电影画面组接起来，构成一个完整的戏剧性场面，这就是我们所说的蒙太奇段落。在影片后期制作中，最重要的也是最关键的一个环节就是影视剪辑。剪辑工作属于影视片生产制作中的第三度创作。剪辑是将分镜头所拍摄的原始素材画面和收录的原始素材声音作为创作基础，结合已透彻理解的文学剧本内容，全面把握导演总的创作意图与特殊要求，并进行蒙太奇形象的再塑造。剪辑具有对影片的结构、语句、节奏的调整以及增删、修饰、弥补和创新的职责。

从某种意义上说，剪辑和蒙太奇是近义词，但却不是同一个概念。蒙太奇是影视语言的结构法则和思维方式，是贯穿整个影视创作阶段的方法；而剪辑只是在片尾工作时遵循蒙太奇的原则完成组接作用。影视剪辑是指将一部片子所拍摄的大量素材经过取舍、组接编成一个思想明确、结构严谨、连贯、流畅、富于艺术感染力的作品，是对影视拍摄的一次再创作，也是蒙太奇形象的再塑造定型工作。

3.1.1 剪辑技术的发展

1. 传统剪辑

电影诞生之初，剪辑是真正意义上的“剪”和“辑”（也就是接），靠的是影视剪辑师或导演亲自将整段胶片剪开，再用胶水粘上，这就是最原始的剪辑。技术的发展使剪

辑工作从纯手工的粘剪变成半机械的手法。拍摄完成后,先将原素材进行复制,制作工作样片,再以这套工作样片作为介质进行后期制作和剪辑等。手摇四联套片机就是剪辑机的一种。它通过手摇的方式播放画面,凭借剪辑师手上的感觉使机器的摇动速度大致达到每秒钟 24 幅画面,若找到需要剪接的地方就停下来,手工进行剪接。重要的是,每个镜头剪接点附近被剪掉的胶片也要保存,以备修改剪接点时找出来使用。每本胶片大约播放 10 分钟,在这种手摇四联套片机上每次只能使用一本胶片。当一本胶片剪辑完成后,需要倒回来,再换下一本。这种原始的剪辑方法给剪接点的修改造成了极大的困难,同时也对较复杂的、艺术化的剪辑手法的发展形成了阻碍。随后的“斯坦贝克”编辑机解决了手摇速度不稳定的问题,用电力驱动机器转动,以控制速度,但是并没有从根本上解决剪辑的本质问题,线性的方式依然对剪接点的修改和复杂的剪辑手法形成了限制。

传统的影视作品的剪辑分为 3 个层面,即作为镜头与镜头连接的剪辑、蒙太奇段落的剪辑以及影视作品构架的剪辑。在数字化的今天,剪辑的第 4 个层面——像素剪辑随之成为剪辑技术的新突破,是数字化的解构带来的剪辑的新层面。作为镜头与镜头间的剪辑,首要任务就是要做到流畅,也就是镜头表达的连贯性,通过上、下镜头间的逻辑联系满足观者,使其过渡平稳、流畅,没有跳动感,让观者意识不到剪辑的存在。在传统的剪辑中,镜头是一部影视作品创作的基本单位。从开机到关机所拍摄的连续内容称为一个镜头,在播放影片的时候,由画格连续地播放所构成的连贯的画面,我们也称之为镜头画面。常见的剪辑主要有人物对话的剪辑和动作剪辑。人物对话的剪辑通常称为正反打镜头,拍摄通常会选择两个机位,拍摄两个正在对话的主体,并且这两个摄像机要在轴线的同一侧,以避免画面方向错乱。通常先通过两个过肩镜头交代两人关系,再由面部特写等镜头连接,同时声音前置以制造画面场景的融合。关于动作的剪辑,通常是把一个动作拆分为两三个不同景别、不同角度的镜头,在每一个动作的停顿处剪开。一般是动作的上一部分停止的最后一帧接下一部分动作开始的第一帧。由于数字技术并未对传统的对话剪辑和动作剪辑带来更多的革新,所以这里不一举例论述。

数字技术以及非线性编辑的发展为剪辑提供了更多艺术创造的可能和便利的条件,使得叙事手段呈现复杂化和多样化,因此创造性的剪辑(例如跳切、省略、抽帧插帧、拼剪、挖剪等)手法也被剪辑师大量地应用到了当代的影视作品当中,更加丰富了镜头语言、语法。同时由于创造性剪辑的多样性,剪接点的选择也会有革命

性的变化,直接影响到剪辑的质量和观看的效果,也是作品节奏和观众情绪的“温度计”。

2. 非线性编辑

非线性编辑的发展是对影视作品的剪辑手法技术化的革命性标识。将拍摄的胶片进行数字化扫描,使用计算机技术进行编辑,从根本上解决了剪接点修改等问题。

剪辑的非线性编辑的出现是由于叙事碎片化的趋势造成的。追究其根本,是因为人类的思考过程和情绪甚至是梦境的碎片化。通过碎片化的、多样性的视听语言来表达人类情绪中不完整的、断断续续的思维的蒙太奇。

非线性的产生是由于人类存在内在的非线性化叙事要求。在古典小说、戏剧的创作中,“花开两朵各表一枝”的叙事手法是最原始的非线性方法,从根本上对影视作品的非线性编辑提出了要求。当线性编辑的介质——磁带的物理特性无法满足人类的技术需要时,使得新的技术产生了。应用了数字技术的非线性编辑使人类非线性创作或非线性叙事的想法达成。

非线性编辑系统对当代影视的发展起到至关重要的作用。由于基于非线性编辑的技术平台,使得剪辑这项后期制作的关键环节有了更多艺术创造的可能。非线性编辑是相对于传统的线性编辑而言的,由于实现了数字技术,在计算机上对数字化素材进行编辑,从而在技术上打破了传统的以时间顺序编辑的模式,使得剪辑作业和后期制作的实现有了更加便利的条件,也为剪辑的艺术创作提供了广阔的技术空间。

传统的线性编辑技术,顾名思义,就是不打破影片的时间顺序,将所拍摄的胶片通过真正意义上的剪切、粘贴进行连接,这是剪辑最初的形式。随着技术的发展,线性编辑有了新的模式,实现了在编辑机上进行剪辑的技术。影视作品的剪辑,先是通过“胶转磁”的过程将所拍摄的胶片素材转换成磁信号并保存到磁带上,之后再进入剪辑等后期编辑过程,用来确定胶片长度和画格位置(称为片边码),通过“胶转磁”后,这个胶片上的码数与磁带的码数相对应,直到剪辑完成。

手摇四联套片机是早期影视剪辑常用的设备,顾名思义,就是通过手摇的方式在编辑机上进行素材的查找和编辑。之后“斯坦贝克”编辑机的出现使得编辑过程不用手摇了,可以由电力带动,但是这些都属于线性的编辑方式,它们共同的缺点就是修改剪接点困难。由于编辑过程是按照时间顺序进行的,所以只能剪完前面的再剪后面的,等到后面的剪完了,若发现素材有新的问题,再想返回去找到之前的剪接点需要很

大的工作量。由于这种繁杂的剪辑过程以及修改的困难,使得早期的影视剪辑技法单一、叙事模式简单化,以至于影响了影视创作人员的艺术思维和创作热情。

虽然早期的影视制作中有些手法已经具有非线性编辑的特点,但真正基于硬盘数字的非线性编辑始于1988年,最初只是在电视节目的编辑中应用,后来逐渐在电影制作行业取代传统的线性编辑。

由于非线性编辑系统的存储介质是硬盘,通过数字化处理后,将所拍摄的素材以帧的形式存储于硬盘中,并且编辑过程的时间顺序并不影响其物理位置,创作的状态由原先的不可逆到现在可以任意更改和复制。后期制作的流程也随之改变,由胶片、胶转磁再到计算机采集素材,影片的声画分离、声画同步。剪辑的过程也变成了先粗剪叙事的架构,再精剪完成细节的调整。后期的字幕制作也变得更加容易。因此,对数字化处理后的素材进行剪辑、调色等后期制作可以不按照时间顺序进行,更多的可以依照作品的叙事思维和艺术构想制作。此外,大多数非线性编辑软件均带有常用的特技,例如淡入、淡出、叠化、升格等。这种形式的编辑给影视制作者们提供了广阔的思维空间,使得叙事内容更有条理、叙事创意更具戏剧性。

3.1.2 剪辑的工作内容

1. 剪辑的流程

从镜头到场景、段落、完成片的组接往往要经过选材、初剪、复剪、精剪、综合剪、合成等步骤。选材是把导演选中的那些场面的镜头、音响的声带及同期录音拍摄的场面连接起来,然后按照剧本的顺序把所有的场面和音响集合在一起,制作出工作样片。初剪一般是根据分镜头剧本,依照镜头的顺序、人物的动作对话等将镜头连接起来。复剪一般是进行细致的剪辑和修正,使人物的语言、动作,影片的结构、节奏接近定型。精剪是在反复推敲的基础上再一次进行准确、细致的修正,精心的处理,使语言双片定稿。综合剪是最后的创作阶段,对构成影片的有关因素进行综合性剪辑和总体的调节,直到最后形成一部完整的影片,通常由导演和摄制组主创人员共同来完成。在电影开拍之前,电影剪辑人员通常要把材料凑成剪辑初稿,其目的是要达到一种能被人理解并且比较流畅的分镜头。合成是最后剪辑师为影像添加主要的辅助元素解说和画外音声带、音响效果、音乐,并加上特殊效果,按剪辑好的工作样片制作出最后的合成片。

2. 常用剪辑软件介绍

大型软件在制作高清晰度电影、HDTV 时的高效和快捷无疑是令人叹服的,但是其高昂的价格往往让人望而生畏。对于一些相对简单的视频编辑任务,例如普通电视剧和电视栏目的剪辑以及片头或广告的制作,以 Final Cut Pro(图 3-1)、Adobe Premiere(图 3-2)为代表的非线性编辑软件因低廉的价格和专业的效果使得它们在这些领域占有举足轻重的地位。



图 3-1 Final Cut Pro 界面

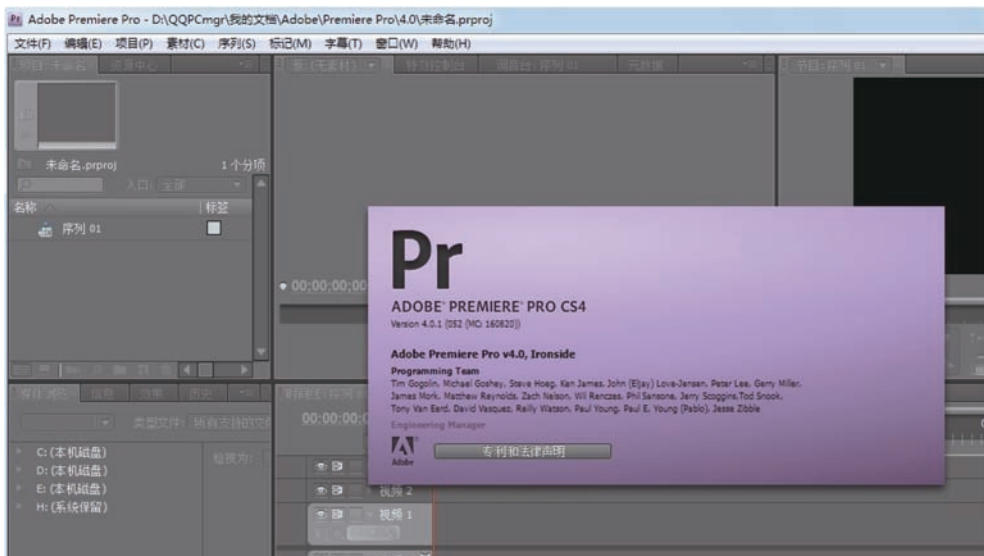


图 3-2 Adobe Premiere 界面

3.2 剪辑模式

从《一个国家的诞生》到好莱坞经典影片《教父》，再到《贫民窟的百万富翁》《疯狂的石头》《罗拉快跑》，可以看到，叙事的方式从经典的线性叙事到非线性叙事（包括环形叙事、重复性叙事、乱线性叙事等）再到反叙事性的跳切、省略、平行剪辑、交叉剪辑等方式的应用进化，构建了更为复杂的时空，使得叙事的碎片化得到重组，形成了影视作品的立体式构架，有着信息量大、节奏鲜明、风格独特、影像变化丰富等特点，更加突出作品所构建的人物的心理，表现更为复杂的人物性格，同时带动了观者的情绪。

3.2.1 常规叙事性剪辑

叙事剪辑的特点是将一个事件讲述清楚，并且在一个蒙太奇段落中做到流畅、连贯和平稳。马塞尔·马尔丹在《电影语言》中有过比较权威的论述：“所谓叙事蒙太奇，是蒙太奇最简单、最直接的表现，意味着将许多镜头按逻辑或时间顺序纂集在一起，这些镜头中的每一个镜头自身都含有一种事态性内容，其作用是以戏剧角度（即戏剧元素在一种因果关系下展示）和心理角度（观念对戏剧的理解）去推动剧情的发展……叙事蒙太奇的作用便在于叙述一段剧情，展示一系列事件。”叙事剪辑从格里菲斯创立分镜头拍摄以来并未有过实质性的发展，只是随着叙事手法的更迭服务于叙事，因此这里仅简略讲述，并不做深入研究。

3.2.2 平行剪辑

尽管影像摄影机和仪器一样复杂，并且要有专门的知识才能使用，但对于电影创作者来说，它只是一种记录的机械，就像作家的笔和打字机一样。只要有一个得力的摄制组，就能掌握一架摄影机。对于电影制作者来说，更重要的是处理主题思想和构思的能力。

影像平行剪辑是电影语言中最经常使用的形式之一，它用来清楚地表现两条情节线的冲突和联系，从一个注意中心交替转换到另一个注意中心。这种技巧非常普通，以至于在每部影片中出现时观众都认为是理所当然的。在银幕上可以用这种方法来表现对比性的行为。在纪录电影形式里有意识地将若干事件以平行的形式剪辑起来，很容易获得出色的形象联想。例如，几个运动员在不同的运动项目中准备进行比赛，

比赛开始了,有些参加者失败了。在这个行为的3个不同阶段拍摄同一批运动员,并在各阶段把他们相互交替地表现出来,就可以获得一种电影所特有的时间、空间关系。

平行蒙太奇又称为并列蒙太奇,用于表现同一时间在不同时空发生的事件,或同时发生的几条情节线索的组接。这是结构上的分叙方式,使这些事件能够平行展开,但又合理且完整地统一在故事结构情节中。这些事件、情节线索通过几个同时同地或是同时异地甚至是不同时空进行表现。平行蒙太奇的理论相对应用广泛,首先在于它对剧情的灵活处理,既可以通过删减过程节省篇幅,还可以适当增加篇幅来扩充影片的信息量,用来强化影像剧情的节奏及视听上的效果;其次,根据此表现手法通过几条故事线索平行地表现相互作用,形成对比,易于产生强烈的艺术感染效果。平行蒙太奇提供了时空转换的可能性,叙事节奏更为活泼,方便了创作者自由叙事的可能。运用此理念最成熟的是悬念蒙太奇大师。例如,2013年动画片《纸人》(图3-3)中,男、女主人公在纸飞机的引导下穿越城市的街道,镜头不断在两人之间切换,从街道到楼梯间再到火车站,相同的时间相似却又不同的空间,通过交叉剪辑在画面上形成独特的节奏感,最终男、女主人公在火车站相遇,温馨的结尾使影片气氛高涨。



图 3-3 动画片《纸人》剧照



图 3-3 (续)

3.2.3 连续剪辑

连续剪辑简单来说就是以某一动作为依据,在保证动作连续性的基础上连接剪辑镜头。例如,女子上班的一段戏可以分为五个镜头,即锁门、进电梯、走出公寓、开车门、马路上行驶、进入办公大楼。这一段在剪辑时可以拍摄整个过程的大量素材,根据需要选择可用镜头剪成可能仅有十几秒的表达上班路途的影像。在这类剪辑中尤其要注意人物的方向问题,如果人物在画面中是从左到右为回家,那么这一部分的剪辑都要遵循这一规律来剪,如果剪辑中忽然插入一个人物在画面上从右到左移动的镜头就会给观众造成误会,以为女子要返回家。鲁道夫·爱因汉姆在《电影作为一门艺术》中说:时间和空间的连续性并不存在,这是电影作为艺术的一个标志。一些特殊影像,比如一些公共场所里的监控摄像头拍摄的画面,时间和空间都连续了,我们却很难把它和艺术挂起钩。连续性剪辑的目的不是为了再现,而是选择。把剪辑替换为选择,连续性选择,也许更有助于理解这个概念:一个人推门进来,第一个镜头是手的特写,第二个是脚的特写,第三个是脸部的特写,然后是一个全景。这样的“选择”就注入了创作者的主观性,使受众感受到了青春的味道或者恐怖的气息。

3.2.4 表现性剪辑

表现性剪辑是在一个蒙太奇段落中用几个镜头或几组镜头来表现一个相对长的时间段,或是交代不同时空的相关事件的不同状态。例如,表现一个男孩练习篮球很刻苦,以三组不同角度、不同景别的镜头拍摄男孩上篮,以代表这个孩子一个下午都在练习上篮。

表现性剪辑通常是一种选择性的省略。对于电影这门高度浓缩的艺术,导演不可能将客观现实中的真实发生全部展现在荧幕上,这也是不可能办到的。所以将一系列相关的镜头进行组接,通过合理地取舍“力求再现一种符合逻辑的过程,使思路自然而然地从原因转向结果……事件由摄影机拍下后,经过分切、解析、再重新组合,事实不会完全丧失自己作为事实的本性,但是事实的本性却被包在了抽象的形式中”。对于这段描述,作者的本意是说蒙太奇,但是对于表现蒙太奇也同样适用,这种“抽象的形式”就是展现给观众的荧幕中的画面。电影是想象的艺术,在这个过程中,影片的制作者们(导演、剪辑师)将想象的任务交给了观众,通过象征与幻想对之实施重构,从而使意义得以延续。

我们来看《阿甘正传》,由于该片使用了插叙的叙事手法,在一部影片中表现一个人的一生,所以大量使用的表现剪辑可以起到浓缩时空的作用。在开篇 16 分钟时,影片表现了被一群坏孩子追赶的童年阿甘(图 3-4),脚上绑着笨重的支架拼命地奔跑。先是正面拍骑车追赶中的坏孩子,使用了一个全景镜头,建立了人物关系,主体向镜头方向运动。因为构图的特点,使得骑车人在画面中显得速度并不快,压住了叙事的节奏。当拍到阿甘奔跑的镜头时,却使用了特写镜头,从侧面拍摄。由于这种景别和方位的拍摄能够更加突出速度感,与前一个镜头形成节奏的对比。通过几次正反切表现追逐后,镜头落在阿甘的腿上。通过这几个镜头的慢放处理、画外音的减弱,拉长了阿甘奔跑的时空,同时用特写的镜头拍摄阿甘腿上支架的散落过程,并且越跑越快,最终摆脱了坏孩子的追赶。这时几个连续的大全景镜头构建了阿甘的童年,先是阿甘穿越了草地和树丛,跑过了河边,之后跑上了公路,路过了儿时经常路过的理发店并引得老人们惊叹,最终跑到了珍妮家。通过这几个奔跑的镜头并伴随着画外音,交代了阿甘童年的生活方式——“从那时起,我去哪儿都是跑”。同样的表现手法也用在讲述阿甘与巴伯的军旅生活的叙事段落中。影片使用了一段巴伯与阿甘的对话(实际上只是巴伯在自言自语——捕虾和虾的各种吃法)作为画外音,完成了阿甘与巴伯两人关系建



图 3-4 《阿甘正传》剧照(表现阿甘成长的长跑)

立的整个过程。这一段独白跨越了 3 个时间段,用 3 个镜头来表现(图 3-5),先是阿甘和巴伯以及同一部队的其他人在练习装卸枪支,镜头从阿甘的中景摇到巴伯。这时画

外音不断,镜头切换到皮鞋的特写,摄影机从鞋子上摇,中景拍摄阿甘和巴伯在营房中擦皮鞋。伴随着画外音,巴伯的讲话仍在继续,镜头已经切换到了阿甘和巴伯擦地板的场景,最终完成了这一次的镜头表现。这一组表现剪辑的3个镜头虽然是在同一个环境中,但很明显,它们的发生并不连续,所选用的是具有代表性的军旅生活的片段,仅仅用了3个镜头就完成了阿甘和巴伯军旅生活的建立,将时间压缩到了不到一分钟的镜头画面中,同时将巴伯和虾紧密地联系在一起,也为后文中阿甘选择捕虾为职业做了铺垫。



图 3-5 《阿甘正传》剧照(起表现作用的剪辑(军营中的阿甘))

在影片1小时45分钟处,由于珍妮不辞而别,阿甘心情极为失落,这里的一组情绪剪辑表现了阿甘失落的心情(图3-6)。第一个镜头使用中景拍摄熟睡中的阿甘,接着的下一个镜头是一个徽章(这个徽章是之前阿甘送给珍妮的)的特写,之后镜头从徽章摇到在房门口默默站立的阿甘。下一个镜头是中景拍摄空荡荡的床,摄影机缓慢运动,从物体(床)摇向了人物,并定格在失落的阿甘身上。这连续的3个镜头显然并不在一个连续的时空上,但这种相似的拍摄(从静物到人)的镜头连接却起到了压缩时空的作用,用简练的镜头语言表达了阿甘在珍妮走后很长一段时期内的失落情绪。

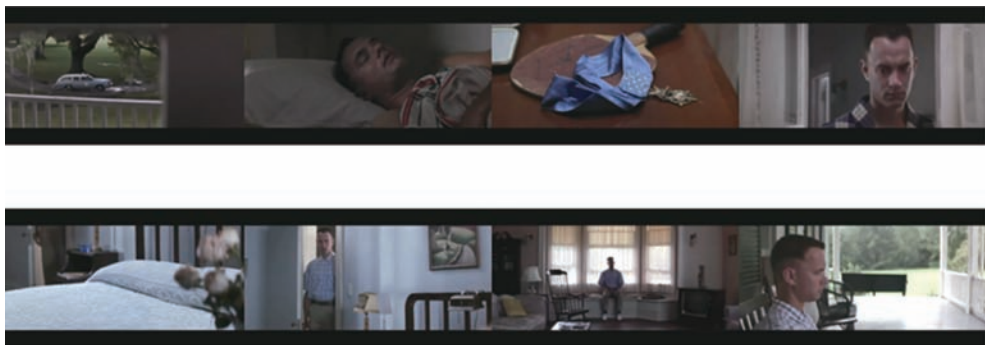


图 3-6 《阿甘正传》剧照(表现阿甘失落的镜头连接)

3.2.5 心理剪辑

古典剪辑强调戏剧性,情调、情感不是简单的连续性。格里菲斯是古典剪辑的奠基人,他是第一个用特写强调心理效果的人。例如,还是以女子下班为例,我们在原有的镜头中插入几个特写镜头,在开始插入一个接电话的特写,在下班开车时插入几个反复看手表的动作。这两个镜头的插入就改变了下班镜头的单一性,使情节更加戏剧化,说明女子今天下班还有一件更紧急的事情要处理,以至于开车时不停地看手表。这里呈现更多的细节让观众也进入主人公的状态,为主人公担心。古典剪辑的重点是为了强调戏剧点。比如有时为了突显观众的参与度,还可以在里面插入一些配角的反应。还是以女子下班为例,在女子看手表动作以后插入家里面儿子焦急的等待,不停地打电话催妈妈,然后再插入妈妈开车时脚踩油门等一系列动作,这样会使观众更加紧张。

3.2.6 情绪剪辑

1. 空镜头

所谓空镜头,是只有景物没有人物的镜头,又称景物镜头。空镜头是指影片中做自然景物或场面描写而不出现人物(主要指与剧情有关的人物)的镜头,例如,画面上只有高山、流云、海浪、湖水、青松、雄鹰、鸳鸯等。其实空镜头并不空,而且有多种表现功能和艺术价值。

空镜头常用于介绍环境背景、交代时间和空间、抒发人物情绪、推进故事情节、表达作者态度,具有说明、暗示、象征、隐喻等功能,在影片中能够产生借物寓情、见景生

情、情景交融、渲染意境、烘托气氛、引起联想等艺术效果,在荧幕的时空转换和调节影片节奏方面也有独特的作用。空镜头有写景和写物之分,前者又称“风景镜头”,往往用全景或远景表现;后者又称“细节描写”,一般采用近景或特写。空镜头的运用已不只是单纯地描写景物,而成为影片创作者将抒情手法与叙事手法相结合,加强影片艺术表现力的重要手段。

2. 杂耍蒙太奇

杂耍蒙太奇是在 20 世纪 20 年代由苏联蒙太奇学派的代表人物谢尔盖·爱森斯坦从戏剧与电影创作实践中总结出的一种理论,是一种通过将一些具有强烈刺激和感染力的手段组合以影响观众情绪、使观众体会到创作者的思想为目的的电影语言。

事实上,萨杜尔认为从严格和最初的意义上看(1932 年爱森斯坦的文章),杂耍蒙太奇意味着“自由地将随心所欲选用的、独立的镜头组接起来”,也就是说,将许多不属于剧情本身的冲击性画面组接起来。

杂耍是一个特殊的时刻,其间一切元素都是为了促使把导演打算传达给观众的思想灌输到他们的意识中,使观众进入引起这一思想的精神状况或心理状态中,以造成情感的冲击。杂耍蒙太奇在内容上可以随意选择,不受原剧情约束,促使造成最终能说明主题的效果。与表现蒙太奇相比,这是一种更注重理性、更抽象的蒙太奇形式。为了表达某种抽象的理性观念,往往硬摇进某些与剧情完全不相干的镜头。

杂耍蒙太奇与表现蒙太奇相比更注重理性、更抽象。杂耍蒙太奇服务于创作者要向观众表达的思想观念,为了让观众接受创作者所要表达的某种抽象观念,可以剪接进去很多与剧情完全不相干的镜头,以影响观众的感情,造成心理上的冲击。因此,杂耍蒙太奇在内容上创作自由度高,不受原剧情的约束,可以根据所要表达的主题思想随意选择镜头内容。

例如,爱森斯坦的《战舰波将金号》(图 3-7)中著名的“敖德萨阶梯”一段运用了杂耍蒙太奇,既有画面的分解又有集中,既有全景又有特写,节奏快,让观众有窒息感,突出表现了沙皇军警屠杀民众的血腥暴行。

对于爱森斯坦来说,蒙太奇的重要性无论如何不限于造成艺术效果的特殊方式,而是表达意图的风格,传输思想的方式:通过两个镜头的撞击确立一个思想,一系列思想造成一种情感状态,然后借助这种被激发起来的情感使观众对导演打算传输给他们的思想产生共鸣。这样,观众不由自主地卷入这个过程中,心甘情愿地去附和这一过程的总的倾向、总的含义,这就是这位伟大导演的原则。



图 3-7 《战舰波将金号》剧照



图 3-7 (续)

1928 年以后,爱森斯坦进一步把杂耍蒙太奇推进为“电影辩证形式”,以视觉形象的象征性和内在含义的逻辑性为根本,忽略了被表现的内容,以至于陷入纯理论的迷津,同时也带来创作上的失误。后人充分理解且吸取了其教训,进而运用杂耍蒙太奇时更加谨慎。

3. 两极镜头

两极镜头是指单体固定焦距镜头中的长焦距镜头与短焦距镜头,也指一个变焦镜头推至顶端的长焦距镜头和拉至最底端的短焦距镜头。两极镜头从景别上讲是全景、中景、近景、特写等不同景别中两极的全景和特写。

在影片《罗生门》(图 3-8)中,通过两级镜头的剪辑来表现被摄人物的内心的变化、对周围环境的恐惧,以心理活动和内在的情绪变化为依据,使思想或情绪的演变顺畅自然,并进一步激发观众的共鸣。

按照情绪剪辑的要求,镜头剪接点并不以画面上的外部动作为依据,一般有以下几种可能:①外部动作已经结束或者没有外部动作,而镜头却随着情绪的延长而延长,镜头长度不够时补入写意镜头;②动作镜头比较长,组合单调乏味、节奏缓慢,删



图 3-8 《罗生门》中的两级镜头

除多余部分;③根据内在情绪连贯性连接。其含义是以人物的心理情绪为基础,根据人物情绪通过其喜、怒、哀、乐等外在表情的表达过程选择剪接点。

4. 情绪剪辑点

情绪剪辑点是以角色的感情、情绪表达为基础,在情绪宣泄过程中选择的剪辑点。情绪剪辑点不同于动作剪辑受到角色外部动作的局限,人物的情绪、内心活动等镜头具有很强的写意和主观意向,因此在选择剪辑点时要遵循“宁长勿短”的原则,在剪辑时对延长镜头持续时间,体现感情的延展性,对人物情绪做夸张处理。一般有以下几个要点时需要抒情或写意镜头:没有外部动作或者动作已经结束,镜头根据情绪的延展而延长;画面中的动作冗长,缺乏节奏感时穿插进来,以丰富镜头节奏内在情绪存在的连贯性。总体而言,情绪剪辑点的选择与剪辑人员自身对影片、角色的理解是分不开的,需要剪辑人员根据自己的想法和理解来处理。

3.2.7 跳切

格里菲斯创立的蒙太奇以及分镜头的拍摄法使电影真正成为一门艺术,法国新浪潮的领军人物戈达尔又将这门艺术推进了一步,使电影的发展真正进入现代时期。在戈达尔的影片《筋疲力尽》中,跳切的手法首次被应用到影片中,利用同景别、同角度的镜头拍摄同一个主题,表现年轻人内心狂躁的情绪。

跳切是无技巧剪辑的一种,就是不采用任何方式(包括淡入、淡出、显隐等“特技”)将两个同景别、同主体、同构图的镜头连接在一起,而且表达一段连续的叙事,颠覆了传统剪辑镜头间流畅、连贯的原则,制造了跳动感,同时符合叙事中的人物和时空的逻辑联系,强调内部情绪的表达,也称为“零度剪辑”。在影片《美国美人》(图 3-9)中,通过跳切剪辑手法表现当时主人公内心的沮丧与困惑,增加了画面的节奏感。《罗拉快跑》出品自 1998 年,虽然是影视剪辑数字化早期的一部影片,但其剪辑特色鲜明、技法华丽,成为数字时代影视剪辑的重要代表作品。这是一部采用了重写式叙事结构的德国影片,3 段同因不同果的故事先后讲述,将经典的最后一分钟营救进行了重构和演化,也是平行蒙太奇应用的典范。由于该影片描述的是仅仅发生在 20 分钟之内的同一个故事的 3 种不同结果,所以叙事节奏紧凑,频繁地使用了跳切、碎剪、抽帧、插帧等创新式的剪辑手法,同时数字技术的应用也为影片的后期制作提供了有利的条件。

在《罗拉快跑》(图 3-10)中,多次的跳切应用的目的是为了表现女主人公情绪的



图 3-9 《美国美人》剧照

波动,为这种非线性的立体叙事服务。在影片 9 分 28 秒时,讲述了女主人公罗拉在电话中听到男友曼尼丢失了十万现金的时候歇斯底里地疯狂叫喊,在拍摄这组镜头的时候,摄影师采用了 3 个相似景别的镜头,都是俯拍,分别用中景、特写和大特写,从罗拉的带肩镜头直到罗拉面部的特写,3 个镜头的总长不过一秒钟,每一个镜头持续大约不到 10 个画格。由于人类的视觉停留特点,在后一个镜头插入的时候观众脑海中仍然存在着一个镜头的画面,使得画面中的人物(罗拉)在观众的脑海中闪烁,从而制造了观众的眩晕感和剧烈的跳动感,表现出罗拉狂躁情绪的升级。

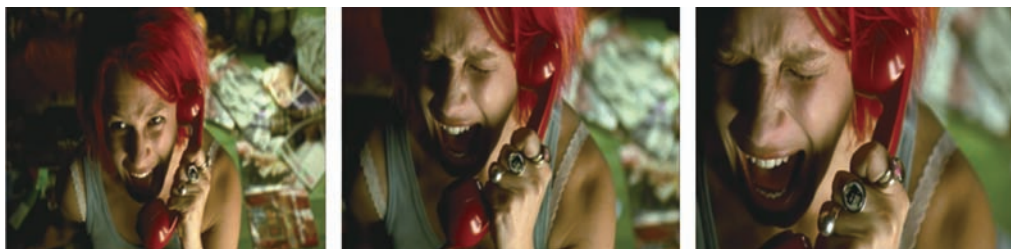


图 3-10 《罗拉快跑》中罗拉接电话的跳切

在 20 分钟时,曼尼出于时间的紧迫,无奈而抢劫超市。他走进超市举起枪,指向超市里的人们,用中景镜头拍摄。在第一个镜头中,曼尼举枪从画面的左侧指向右侧,

紧接着的第二个镜头仍然是同样的动作,曼尼的手从画面的左侧划向右侧,配以相似的台词——打开钱柜,否则我就开枪。这两个镜头的连接使得画面中人物的手从画面右侧直接跳到左侧,紧接着重复上一个镜头的动作,使曼尼穷凶极恶的状态进一步升级,同时强调了抢劫过程的紧迫(图 3-11)。



图 3-11 《罗拉快跑》中曼尼举枪的镜头剧照

在彭浩翔的电影《买凶拍人》中同样运用了跳切的剪辑手法,表现出主人公试图通过一系列电话谈成一笔杀人的买卖,通过不断的跳切表现电话不断,时间的延续表明了一笔交易的难度(图 3-12)。



图 3-12 《买凶拍人》剧照

3.3 转 场

“转场”是一部影视作品的黏合剂,将一个又一个的蒙太奇段落按照时间、空间或者逻辑顺序连接在一起,是叙事结构的视觉化接点,也是视听语言的标点。影片《毕业生》(图 3-13)中,通过相似主体转场对主人公黑背景的切换达到转化场景的目的,能够在同一时间内叙述多事,加快剧情节奏。影片《海扁王》(图 3-14)中,对主人公食用



图 3-13 《毕业生》剧照



图 3-14 《海扁王》剧照中相似的主体转场

的泡芙进行特写镜头处理,切换到另一个墓碑场景的表达。导演运用泡芙盒的造型和墓碑造型的相似达到转场的目的,使其切换更加自然、和谐。

《海扁王》(图 3-15)中还有通过一辆黄色汽车划入画面,由一个场景逐渐转换到另一个场景,使其转场更加自然。



图 3-15 《海扁王》剧照(划向转场)

在影片《海扁王》(图 3-16)中,开篇 26 分钟左右,海扁王收到了快递寄来的夜行服,怀着对这套衣服的期待,他打开箱子,换上了衣服,对着镜子照来照去。剪辑师应用前后两组跳切镜头,在剪接点的选择上,使用动作的两级连接。例如第一个镜头,海扁王挥舞着棍子的手最终停留在身体前方,而连接的下一个镜头则是从海扁王从背后拔棍子的第一格起。之后的跳切镜头是从他将双手叉到腰部的最高处的最后一格与手放下准备抬起的第一格起。四对跳切镜头使用了相同景别、相同角度、相同机位拍摄海扁王在镜子前面做出的各种搏击动作,通过明显的剪接点来表达一个年轻人对即将进行的惩恶扬善活动的憧憬以及跃跃欲试的躁动。



图 3-16 《海扁王》剧照(停机再拍)

镜头逐渐由主人公转向对他邮寄的包裹进行特写,这时的主人公身着便装。镜头再次摇至主人公时,主人公已经是身着邮寄过来的海扁王的服装造型。导演利用停机再拍的手法表现当时主人公迫切的心情。

3.4 无缝剪接

在传统剪辑技法被完善的同时,一些基于数字技术的新的剪辑技法也被开发了出来,进一步向观众提供了视觉的快感,数字合成镜头就是其中最重要的部分。对于较复杂的蒙太奇段落,为了表现环境和人物间关系的真实感,巴赞的长镜头理论倾向于将蒙太奇禁用,而使用长镜头来表现。但由于拍摄的实际原因和人力、物力的限制,许多场景不可能使用真实的长镜头拍摄完成,所以数字合成的长镜头随之产生了。数字合成的长镜头虽然形式上是长镜头,但本质上却是分镜头拍摄的画面组接,是一种蒙太奇的表现形式,所以也是剪辑的一种,也可以称为无缝剪辑。

无缝剪辑是影视作品镜头组接的一种方式,是数字技术应用于剪辑的重要体现。传统的镜头剪接会在素材中选取合适的剪接点,使两个镜头的连接流畅、动作自如,没有“跳动”感,让观众意识不到剪辑的存在,忽略掉剪接点的存在。但是,物理上的“接缝”还是存在的,只是剪辑师利用了观众的心理和视觉习惯,让观众“看不到”剪接点。而无缝剪辑是基于计算机技术的,将数字化的素材通过主体运动的“抠像”、数字绘景、影像合成等后期制作方法,使镜头与镜头之间达到一种真正意义上的“无缝”连接。

无缝剪辑在影视作品中的应用主要体现在长镜头的合成、场景的无缝转换以及超现实镜头奇观的制造上。钮承泽导演的电影《爱》、罗伯特·泽米吉斯的《阿甘正传》以及尹力导演的《云水谣》,开篇的长镜头是无缝剪辑的重要应用,以连续不断的合成长镜头带领观众逐渐进入叙事,增加观众的参与感。《海扁王》中无缝转场的应用使得场景的转换更为神奇,叙事更加连贯。在《罗拉快跑》的开场中,摄影机从空中俯冲进入房间,是数字合成的超现实奇观镜头。李安在《少年派的奇幻漂流》中用了合成技术来表现派在海面上的奇幻漂流生活,使讲述更具戏剧性。由于这种剪辑的方式流畅、连贯,营造了更加逼真的现场感。本节将通过两个层面(即数字合成的长镜头、数字合成的转场镜头)进一步研究剪辑数字化后产生的新的剪辑技法——无缝剪辑。

3.4.1 数字合成的开篇长镜头效果对比

长镜头是一种特殊的蒙太奇方式,是在一个连续的时空内不间断地完成一个镜头的拍摄,形成一个相对完整的蒙太奇段落,用于突出叙事的完整性和真实性。一般超过十秒钟的镜头便可以称为长镜头,有些影视作品中的长镜头可以长达几分钟甚至十几分钟。早期的电影局限于技术手段,所以通常都是用一个镜头完成的,我们称为“原始长镜头”。卢米埃尔于1897年发行的影片几乎都是用一个镜头完成的。

在传统剪辑被逐渐完善、提升的同时,数字技术的加入使得新的剪辑技法形成了自己的视听语言形式,从而满足观众的需要。

在当代数字技术蓬勃发展的今天,画面与画面之间、镜头与镜头之间被零缝隙组接,进而形成新的转场形式,那就是无缝剪辑技术及理论。通过摄影机的拍摄即把所形成的影像进行分解,然后理性地、逻辑较强地合成在一起,成为看似由一个镜头拍摄一个无缝影像画面。无缝剪辑具有使观众看到其无法看到的画面的功能,将如同梦境般的运动画面形成更加自然的形态,展现出时间与空间的延展性。它的意义是对影像叙事而言,无论它是正常叙事,还是非叙事的,也无论故事情节多么复杂、画面组织多

么冗长,都可以通过剪辑方式不露痕迹地形成一个长镜头,进而把镜头与镜头间的组接消解开来。

就审美美学而言,与传统的剪辑及镜头视听语言相比。无缝剪辑技术更能展现出人类探求其未知领域、挑战其生理及心理极限的作用,从而实现观众对视觉上美学的追求。

《云水谣》这部影片根据作家张克辉创作的电影文学剧本《寻找》改编而成,由尹力执导、战海红担任剪辑的创作团队来完成,可以说,它成为当时运用数字合成技术最长的国产经典影片之一。该影片讲述了一个跨越了 60 年的爱情故事,展现了时代的变迁、社会的发展,细腻的拍摄配以精巧的数字特技,使影片叙事流畅、情节感人。在开篇长达 6 分钟的长镜头中展现了当年中国台湾街道最有代表性的景物,男主人公缓缓地走进了观众的视线,展开了慢节奏的叙事。如果采用传统手法拍摄,在摄影棚中搭景,大量的演员调度和摄影机的运动都是不可能完成的任务。所以最终影片采用了数字特技,将拍摄的 7 个素材镜头和 1 个合成镜头进行了无缝连接,让剪接点消失,使得不可能的任务变成了可能。这个长镜头在开场叙事中起到了控制节奏的作用,营造了富有美感的视觉奇观。在经过对演员表演和摄影机运动的精细设计和计算后,拍摄了 7 个有连接可能的素材镜头。将这 7 个素材镜头放入计算机软件中进行运动速度的匹配,使镜头连接在一起时不会有跳动感产生,这也是做无缝连接特技的第一步(图 3-17)。



图 3-17 《云水谣》中长镜头的场景转换



图 3-17 (续)

下面看一下这 7 个镜头是如何连接的(表 3-1)。镜头 1 和镜头 2 的连接是以一个报童的出现为接点,将两个拍摄街上行驶的汽车镜头连接在一起。镜头 1 从屋中拍摄的擦鞋场景开始,摄影机向右移动,绕过了墙壁,并使用全景拍摄街上行驶的汽车。这时报童突然冲到汽车前,并迅速地离去。在报童移动的过程中遮挡了前、后两个素材的接缝,使之成为该长镜头的第一个接点。合成的过程大致是这样的,先采用蓝幕拍摄报童并进行抠像处理,再将调色后的前、后两个素材拼接在一起,用已被抠出的报童的运动影像图层合成到画面中,使接缝被掩盖。前、后两个素材由于拍摄的时间、采光、透视关系以及街面上人物的运动和倒影等有所差异,所以在选择了最适合连接的两个素材后运用了逐层递减的方式,将镜头 2 的地面透视用 3D 跟踪技术,将镜头 1 的地面替换掉,对两个镜头的地面完成了拼接。将报童的画面进行抠像拍摄,叠加进画面用于遮挡汽车对位后的连接点。之后对街上的行人进行抠像置换,将行人与镜头 2 的背景合成在一起,并使其运动速率一致。最终将人物和景物的阴影进行制作和调整,使画面连接平稳、流畅。

表 3-1 镜头的连接

镜号	镜头内容	连接点
1	拍摄男主人公在擦鞋,摄影机从左向右运动摇向墙外行驶的汽车	卖报童出现在汽车的前面
2	汽车驶过,摄影机摇向楼上的卖唱女	通过数字绘景制作的虚拟的墙
3	镜头继续运动,绕过墙体,拍摄墙后屋里正在进行的木偶戏	通过数字绘景制作的虚拟的窗户
4	摄影机穿窗而出,拉成了屋顶的全景	—
5	虚拟摄影机在“屋顶”上空运动	—
6	摄影机自上而下运动,拍摄屋顶下的婚礼和街景	卡车
7	卡车驶过,拍摄另一个院落门口的人们和院中的孩子	树丛
8	摄影机在空中运动,划过树丛,并最终正式进入叙事	—

镜头 2 与镜头 3 的连接先是从街面二楼拍摄的卖唱女,通过运动镜头绕过墙壁,再拍摄室内的木偶戏。这对镜头的组接涉及从室内到室外的光线变化。通过一个采用数字技术绘制的虚拟墙壁的遮挡模拟摄影机的运动,镜头从室外的场景进入室内。在精细调整光线和前、后两镜头的色调后,虚拟摄像机模拟出了人眼从室外进入室内

的感光效果,渲染了木偶的细节,使表演更加生动。

之后镜头从演木偶戏的房间出来,模拟了一个穿越窗户的移动方式,到了室外进行全景拍摄,拍摄一片 20 世纪 40 年代中国台湾民居的楼顶。这是实景拍摄的镜头(室内的木偶戏)与虚拟镜头(民居的屋顶)的合成与叠加,虚拟屋顶的制作是通过实景镜头加之 3D 建模的合成制作。之后计算机模拟摄影机继续运动,从虚拟民居的屋顶划过后,画面连接到屋檐下正在进行的婚礼镜头。由于涉及虚拟场景(屋顶)和实拍场景的连接,在婚礼的场景中烟花和爆竹的效果会很突兀,所以在虚拟屋顶的最后几帧用粒子的合成和发射技术制造了虚拟的烟花,使画面的气氛渐渐地融入屋檐下的婚礼场景中。前景中的人物经过抠像的处理,与虚拟的烟花和天空进行叠加,最终完成了这次无缝连接的转换。

随后镜头运动自左向右,继续拍摄街面的场景。为了连接下一个院落的镜头,剪辑师使用了一辆卡车作为接点。通过抠像后的开车驶过遮挡住了大部分的画面,将边缘的背景进行修饰,并与下一镜头的开端叠加。之后摄影机安装了高空拍摄的辅助设备,从院落中孩子们的头顶摇过,以一片树木枝叶作为遮挡图层,场景转换到了另一个院落,影片叙事正式开始,观众的情绪也被深深地带入了故事中。

钮承泽导演的《爱》于 2012 年 2 月 13 日上映,这是一部多名演员联袂主演、倾力打造的动人的爱情故事。该影片的开篇是长达 12 分钟的长镜头,从卫生间里一支验孕棒开始,经过咖啡花园、马路、宾馆和轿车的空间变换,在台北地标“101 大厦”前飘过的气球终止。这期间 8 位主角陆续登场,在真实场景与虚拟场景的交替转换中呈现彼此错综复杂的关系,一气呵成。在数字技术面前,法国电影新浪潮的精神之父安德烈·巴赞的著名论断“用时空的真实性来体现电影的真实性”又一次被颠覆。

这 12 分钟的长镜头其实是由 13 个独立的镜头连接而成,其中,厕所、街道以及 W 宾馆的大堂是在真实场景中拍摄,而酒店的电梯、房间和舒淇与钮承泽谈话的轿车却是在摄影棚中搭景的拍摄,并在后期制作中用计算机绘制出了各种背景进行合成。各个镜头的连接主要是靠运动的主体进行遮挡,通过绿幕拍摄后进行“抠像”,最终用这个图层掩盖连接点。表 3-2 列出了这些镜头是如何连接的。

通过该表可以看到,无缝剪辑的连接点主要选择在不同的拍摄场景的转换接点。出于各种原因,摄影机不能在两个不同场景中平稳地过渡,数字长镜头却能使这两个场景连接起来,符合逻辑、浑然一体,使不同的时空做到有机地、合理地组合,一气呵成。

表 3-2 13 个镜头的连接

镜号	镜头内容	连接点
1	女主角站起来,从厕所推开门往外走	虚拟绘制的厕所门遮挡,镜头切换
2	女主角走出厕所,进入了走廊行走	路人遮挡镜头切换
3	女主角沿着走廊进入咖啡花园,见到了男主角,之后男主角骑车离开	通过路人划过画面切断了长时间的骑行过程
4	摄影机跟随拍摄,直到男主角的自行车撞到玛莎拉蒂	行驶的摩托车划过屏幕
5	男主角开车行驶,停车后走进 W 宾馆,进电梯	路人遮挡,切进影棚的电梯
6	男主角从电梯走出,进入房间	门的遮挡
7	男主角进屋,拉窗帘	窗帘的遮挡,以及虚拟的窗户
8	模拟的摄影机移动,从楼下房间摇到楼上。赵薇从房间走出,碰到服务生,服务生推车走向厨房	服务生途经的走廊是通过绿色背景拍摄以及后期绘制的,走进厨房的墙作为遮挡,从影棚连接到厨房的实际场景
9	服务生进入了厨房,推车准备走出厨房	依然是那道墙的遮挡,又回到摄影棚
10	服务生推车进入舒淇的房间送餐,再走出来。之后舒淇离开房间,进入摄影棚电梯	路人的遮挡,从摄影棚回到酒店大厅实景
11	舒淇走出宾馆,直到上车	负责开车门的保镖遮挡镜头,从实景进入了摄影棚的虚拟汽车中
12	两人在车中谈话	司机的遮挡,转到了窗外的天空
13	气球升空	

可以看到,镜头与镜头的连接并不是简单的拼接,而是需要有一个前景的物体遮挡画面作为过渡,通常会选择墙体、门、路人或者车辆。一般情况下,选择一个在画面中能够占据较大面积的主体进行抠像拍摄,通常采用绿幕(或蓝幕)拍摄(之所以用蓝色或绿色屏拍摄,主要是由于这两种颜色的背景最易抠除),加上对动作的捕捉,再用计算机技术将运动的主体(人或车)进行抠像,剔除背景得到透明的图层,并叠加到两个需要连接的素材画面上。随后配以数字绘景技术,将这两个图层的边缘进行修复和绘制,使之尽可能地融入画面中。例如,镜头 2 与镜头 3 的连接,女主角走出厕所,进入走廊行走,镜头跟随拍摄,采用中景景别,同时保持构图不变。这时一位路人与之擦肩而过,从镜头的后面走向镜头前面,再走向远离镜头的方向。随即已经切换到了镜头 3,是原素材中女主人公走出长廊进入咖啡花园的画面。这位擦肩而过的路人实际上是在蓝色屏前拍摄的,在后期制作中将她从背景中抠出,再与虚拟的背景合成。她

在构图中占到了很大的面积,以至于能够很好地遮挡连接点。同样,镜头 5 与镜头 6、镜头 10 与镜头 11 等都是通过人物划过画面遮挡连接点实现镜头连接的。

镜头 4 与镜头 5 的连接,男主人公骑车前行,摄影机跟随拍摄,直到他的自行车撞到跑车后离开,跑车继续行驶。这时的拍摄主体已经变成了这辆跑车,叙事进入下一个环节。为了更好地完成拍摄,导演不得不在骑车撞跑车和跑车驶向 W 宾馆之间切开。略有不同的是,这两个镜头的连接使遮挡主体变成了行驶的摩托车。这辆摩托车是在摄影棚内的蓝色屏前拍摄的,经过了背景的抠除,这辆摩托车成为两个镜头的接点。

有时由于技术的需要,也会使用虚拟主体进行镜头的遮挡,例如镜头 7 与镜头 8 的连接,男主人公拉上窗帘,虚拟的摄影机穿过窗户,移到了仅一天花板之隔的楼上房间,继续拍摄房间中的人物。为了表现两个房间中人物的实时性,镜头的运动看似是通过窗户从楼下房间飞进楼上的。在拍摄中,这个窗户实际上是绿色的背景,在后期制作中用数字技术绘制了一个虚拟的窗户。通过计算机模拟摄影机的运动,观众的视点穿过了窗户,“飞”进了楼上的房间。与之类似的还有镜头 1 与镜头 2 的厕所门,女主角“开门”从厕所走进长廊。而连接镜头 6 与镜头 7 的电梯门,将被拍摄的人们从实景中的电梯“搬到”了摄影棚中的电梯(图 3-18)。



图 3-18 《爱》中的镜头合成过程

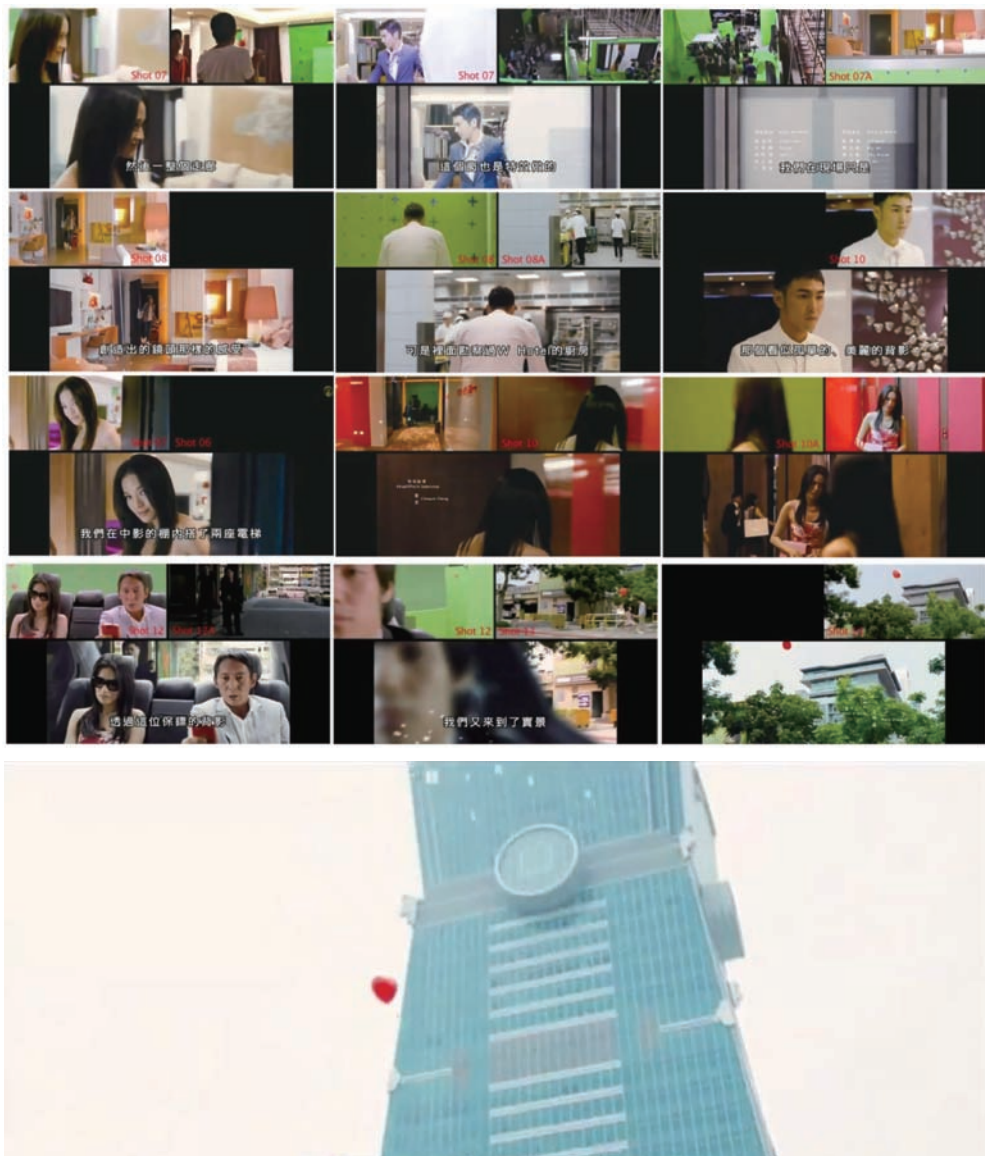


图 3-18 (续)

3.4.2 起到转场效果的合成镜头案例分析

作为场景转换的手段,是无缝剪辑在影视作品中的又一大应用。无缝转场属于有技巧的转场中的一种,所达到的效果类似于叠化,但是却将连接的痕迹消除,使场景的转换变得流畅,创造了一种“真实”的奇观。

影片《泰坦尼克号》(图 3-19)是首部应用了无缝转场的影视作品。整部影片应用了大量的数字合成技术,使回忆与现实连接得流畅、平稳。例如开篇 20 分钟,老年的萝丝看着监视器中海底锈迹斑斑的船体残骸,镜头摇向船身,船体随之渐渐变得焕然一新,并停泊在海港。随后喧闹的人群也充满了画面,整个过程如同在梦境中。

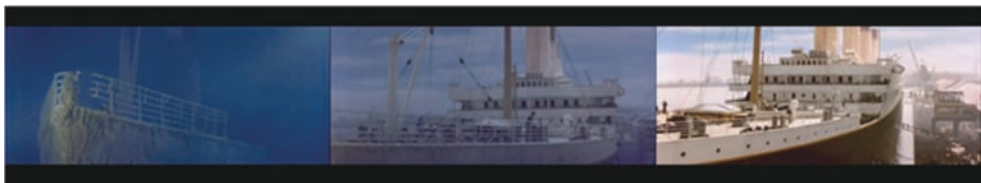


图 3-19 《泰坦尼克号》中的“变船”

另一种无缝转场的形式类似于传统转场的相似物转场。在传统影片中,相似物的转场是有缝的,也就是能看到明显的剪接点,例如,基斯洛夫斯基的《红》《白》《蓝》三部曲中的《蓝》,在女主角挂断电话后,镜头推到了电话的特写,这时镜头切换到了另一部电话,景别同样是特写,镜头被拉了出来,场景已经变化到了男主角的房间。虽然镜头的切换很自如,但是能看到明显的两个电话的特写镜头中的连接点。

无缝连接技术应用到转场中与相似物转场有异曲同工之妙,都是通过一个被两个空间共用的物体的特写或是通过占据画面的大部分面积的被摄主体来遮挡镜头,通过数字合成技术完成两个镜头的连接。

2010 年上映的影片《海扁王》讲述了一个普通的男孩把自己变成超级英雄的故事。他歪打正着小有名气后,结识了一对真正的超级英雄父女。他们怀着共同的理想走到了一起,励志要铲除大毒枭。然而大毒枭和他的儿子也在想尽一切办法对付他们,但最终正义战胜了邪恶,成就了那个男孩成为超级英雄的梦想。在该影片中,同样是相似物的转场,应用了无缝连接技术,使得观者耳目一新。《海扁王》中运用无缝剪辑和数字绘景等技术的镜头达到上百个之多,几乎囊括了所有的无缝转场的连接技术,在此只以最具有代表性的几处无缝转场为例。

无缝连接的转场是数字背景下相似物转场的一种形式,同时又具有很多其他转场的特点,例如,省略式无缝转场、特写镜头无缝转场、运动镜头转场等,下面对它们分别进行讨论。

1. 省略式无缝转场

在影片《海扁王》(图 3-20)中开篇近十分钟的画面很好地交代了其省略画面的含

义。海扁王男主人公戴夫为了履行自己的梦想,通过网络购置了夜行衣的装备。创作者第一个镜头给了主人公一个中景交代了其角色的位置,然后给出海扁王站在网购的箱子后面的画面,用来表示两者的位置关系,随即镜头推向了箱子,以特写镜头使箱子充满了画面,给人以想象。画面停留近一秒后随即转入中景,就在此时镜头中则是表现了戴夫穿好夜行衣的画面。在这一段戏中省略了主人公换衣的情节,这就是无缝转场的重要方式之一,同时也起到了省略的作用。创作者为了更好地表现出男主人公当时的心理以及急切的心情,运用了无缝剪辑技术,更好地交代了当时的情景。



图 3-20 《海扁王》剧照

在影片 13 分钟时,“大老爸”对“超杀女”许诺练习完射击之后就去打保龄球。“大老爸”举起枪,出膛的子弹瞬间变成了保龄球,滚向了球瓶。首先,出膛的子弹是用数字技术绘制的。因为如果使用常规技术,是不可能拍摄到子弹运行的轨迹的。这里使用了数字技术,将实际拍摄的枪筒镜头与数字绘制的子弹合成在一个画面中,在子弹射出并占到画面最大面积时剪开,连接下一个镜头,保龄球达到速度滚向球瓶的第一

帧开始。通过省略掉射击完成到“大老爸”带“超杀女”去打保龄球等一系列过程,无缝连接技术使得空间转换更及时,控制了影片的节奏。

2. 特写镜头无缝转场

特写镜头的无缝转场通过特写拍摄的主体的抠像以及后期数字绘景的画面合成,使得被共用的主体在两个空间内变换自如。

影片 17 分钟时,海扁王勇敢地与盗车贼搏斗,摔倒后坚持着站起来,但是当他刚刚站起来时,又被飞驰而来的汽车撞倒。摄影机摇向倒在地上的海扁王的脸,特写拍摄面部。随即作为背景的地面渐渐变成了病床和医院的地面,镜头拉出来,场景已经变成了医院。

同样是特写镜头,大约在 20 分钟时,大毒枭阿米的谈话场景中画面最终定格在了阿米的脸上,随即他的面部质感发生了变化,从真实的人物渐变到彩铅画中的人物,镜头拉出来,场景变换到了“大老爸”和“超杀女”的家中,“大老爸”拿着阿米的画像在向“超杀女”说些什么。

3. 运动镜头转场

影片 14 分钟时,男主人公海扁王站在两座楼之间练习跳远(他的目的是为了能够从两座楼的楼顶跳过去),全景拍摄。镜头在摇过楼的外墙后摇向楼顶,这时海扁王已经站在楼顶跃跃欲试了。通过蓝屏拍摄和动作捕捉,将海扁王在楼下练习跳远的动作和站在楼顶的动作进行捕捉,应用数字绘景绘制墙壁,再用虚拟摄像机模拟出镜头的运动,最后将人物动作和虚拟墙壁进行合成,使得运动的镜头完整、流畅,场景的变换鬼斧神工。

另一种运动镜头的无缝转换我们戏称为“穿墙镜头”。顾名思义,就是镜头穿过墙体,在各个空间之中随意穿梭。在影片 32 分钟时,讲述了海扁王歪打正着地出了名,新闻在大力宣传他。为了表现这条新闻的力度和普及度,作品中采用了连续不断的画外音(新闻播报的声音),同时用一个合成长镜头连接不同空间内的人物(从“大老爸”到大毒枭,再到海扁王),表现他们在同时收看新闻。镜头从“大老爸”的房间开始动,景别为中景,由左向右,摇过“大老爸”和“超杀女”收看新闻的场面,随后穿过一面墙体进入了大毒枭的房间。伴随着连续的新闻播报的声音,镜头从沙发穿过,最终进入到了海扁王的房间。在一个镜头内联合进了三个空间,生动地表现了这条新闻的实时性。同样,在影片结尾部分,“超杀女”进入了大毒枭的大楼的电梯,镜头从中景拉到了全景,之后向上运动,穿过天花板,进入了海扁王的房间。这种穿墙效果的镜头的最大

特点就是表现了叙事的实时性和完整性,也就是在主人公不知情的情况下,带领观众的视点游历于各个空间。

3.4.3 超现实镜头运动的模拟

通过数字合成技术结合实拍的素材,可以制造出常规拍摄方法无法完成的镜头,或是一种非常规的镜头运动模式和现实中无法企及的视角,制造出一种超现实的镜头效果,例如钻电线、钻马桶,以及从显微镜下的粒子直接飞跃到外太空等。影视作品追求的是一种逼真的效果,即使它在客观上并不存在,只要视觉上符合自然规律,电影所制造的梦幻般的奇观便是观众所期待的。传统电影的奇观制造视觉冲击力度不足,或是由于技术的限制而真实度低,远远无法满足当代观众的视觉审美要求。数字技术的出现拓展了动态视觉的影像,使超现实运动镜头的奇观制造有了更大的空间。

李安导演的《少年派的奇幻漂流》于2012年11月上映,讲述了一个叫“派”的少年和一只名叫理查德·帕克的孟加拉虎在海上漂泊227天的故事。由于故事重点是在突出“奇幻”这个主体,所以在海上漂流的拍摄较多采用了数字特效合成画面。这些数字技术参与的镜头的组接自然少不了数字合成镜头的功劳,在此看一些数字组接的超现实镜头的连接效果。

这是派在遭遇海难后的一组镜头,表现的是派将装满了救生字条的易拉罐扔到水中的过程。前景的人物、易拉罐和救生艇是通过绿幕拍摄抠像得来的,背景的天空和水面通过数字技术绘制,后期的合成实现了奇幻般的场景(图3-21)。



图 3-21 影片《少年派的奇幻漂流》剧照

在另一组镜头中,为了表现派对于《救生手册》的理解,导演采用了一组超现实的镜头效果来表现。通过同时出现在镜头中的派的阅读和派的行动,实现了表现剪辑的效果。也就是说,在同一个镜头画面中,派阅读手册部分是长镜头,而派的实际行动(包括收集淡水、休息、刻字等)实现了表现剪辑的镜头组的作用。数字技术作为一种黏合剂,将这两种蒙太奇技法揉捏在一起,使这个相关的因果叙事进行了超现实的表现,制造出了一种视觉奇观。

通过这组图片可以看到,前景中的派正在低头阅读《救生手册》,而背景中,派在实施手册中的条目,这些镜头画面在连续切换,派天衣无缝地出现在同一个画面中,颇有趣味(图 3-22)。



图 3-22 《少年派的奇幻漂流》中的超现实镜头合成

同样是超现实的镜头制作,《罗拉快跑》的开篇镜头是另一种奇特的效果。该镜头拍摄的是高空俯瞰的城市,随后摄影机以自由落体的方式快速落下,并钻入了一座房

屋中,最后定格在电话机上。这个镜头在真实的拍摄中是不可能实现的。这个镜头先将拍摄好的城市进行数字化处理,用虚拟摄像机模拟镜头视点俯冲向地面的过程。之后通过数字合成技术,将更为细化的院落俯拍镜头与之前的城市航拍镜头进行无缝连接,在这个过程中需要经过数字绘景、调色等技术,使得两个镜头的衔接处过渡平稳、流畅,做得天衣无缝。模拟摄影机的作用功不可没,随后镜头从院落的空中穿窗而入,进入到罗拉家,穿越了繁杂的走廊和通道,最终到达电话机前。在这一系列的过程中,其实应用了许多单一的镜头,数字合成之后,使之成为一个连续的过程,再用虚拟摄影机模拟观众的视点,制作空中俯冲和穿窗等奇观。