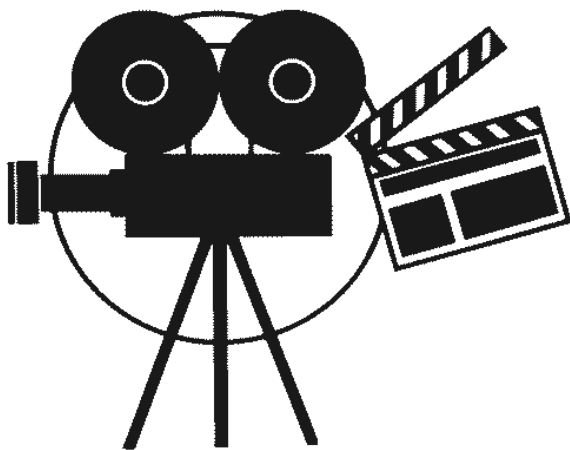


第一部分

影像化：過程

「洞察力就像是使那看不見的，成為看得見的藝術」
強納森·斯威夫特 (Jonathan Swift)



第 1 章

影像化





4 電影分鏡概論——從意念到影像

如果你曾看過一位小男孩趴在草地上，眼睛望著與他齊平的玩具兵的情景，就等於是看見了一種創造的力量，也就是好萊塢電影的視覺基礎。這個男孩正在用他與玩具等高的眼睛，像電影人一樣框取玩具兵的動作，將他前後的動作盡收眼底。玩具兵在男孩眼中不再是袖珍模型，而是被放大如真實世界中的戰士，它不是用來觀看的，而是要我們去經歷的。

在著名法國電影評論家巴贊的代表作《電影是什麼？》一書中，曾使用「臨場感」（presence）一詞來形容電影觀眾的感覺；就是觀眾有如存在於和銀幕中事物，同一且持續的空間與時間裡。他把這種幻覺，視為文藝復興期間西方繪畫藝術中，所發現的線性透視傳統的實現，這種幾何式形容空間的方法，使得畫家可以在二度空間的平面上，相當精確地創造三度空間的現實。攝影可以自動為我們取得上述的效果，而且觀眾從中可獲得與人類視像相同的光學品質。

但電影將幻象推向更深的地步，而且它傳達看事物的經驗，有如事件正在眼前發生一般，正如巴贊所說的：臨場感——是一種連繪畫和靜態攝影都無法完全表達的情況。這是因為當我們觀看繪畫和攝影作品時，我們總是會注意到圖畫的表面，但當我們在看電影時，情況卻完全不一樣，與其說是我們看到了圖畫的表面，不如說我們是被包容在那被投射在銀幕上，宛如三度空間的圖像中。

連戲風格

這種幾近完美對深度的幻覺，就是使電影，和其他本世紀初的平面藝術中，所使用的再現方法有所區隔的原因。葛里菲斯（Griffith）、波特（Porter）和其他電影開創者們，所使用的剪接和攝影策略，就是建立在這個攝影經驗的基本傾向上，它摒除了任何將注意力導向幻覺本身的技巧。其實這也符合來自十九世紀戲劇、文學、雜誌和書籍中插畫與相片等藝術資產的傳統，而許多電影的基本策略；就是我們稱為具電影感的（cinematic），或者傳統裡被稱為「連戲風格」（continuity style）等的技巧，也都是在十九世紀的流行藝術中被發展出來的。



今天，這風格的內容雖已經被擴展至真實電影（cinema verite）、實驗電影和前衛電影（avant-garde film）等傳統中，但它們都相當忠於原本好萊塢電影說故事的策略，現在也已經成為國際化的風格了。本書所採用的觀念就是從這個基本辭彙而來，但電影人應知道，學習此技巧並不摒除實驗。事實上，1980 年代的流行視覺形式；電視廣告和流行音樂片（music video）等，已經從實驗電影和前衛電影中借用了許多技巧，並將它們介紹給一般大眾。也許在未來，它會促使電影人，更進一步地擴展連戲風格的範疇。

一位學習了各種連戲風格的構圖和場面調度的電影人，我認為他自然會獲得對構圖、剪接模式和三度空間設計等技術更深刻的認識。即使他拒絕使用任何本書所建議的技巧，他也會具備比較好的基礎，去開發自己的風格。

影像化

事實上這是魔術師的字彙，要不然你如何形容，那將夢境轉為現實，或將虛幻轉為可見事物的技術？魔幻如其名，直到人類潛在運動，被發現可以被表現在作品中為止，影像化（visualization）只是另一個形容創作程序的名詞而已。

我們的希望是，如果我們學會如何導引我們的創作能量，我們就都有能力，一次一個影像地，去決定我們的命運。運動心理學家是首先以這種方法使用影像化技術的人，他們要求運動員，去想像他們自己完美地執行一次攻守動作，也就等於是一種視覺對話。如果我們有一特定的目標，那麼這個積極的想法或許是有用的，但是，藝術家應如何運用影像化技術呢？他想像的目標是什麼呢？

答案是，藝術家在開始工作時，很少在腦中，已經持有一個特定的目標，因此，影像化的過程，事實上，是在搜尋一個目標，而非在維持一個特定的目標。這和從腦海中看見畫面，並將他複製在媒體中，是非常不一樣的事，然而，這卻正是運動員要做的事；就是將他已做過上千遍的練習，



6 電影分鏡概論——從意念到影像

以想像的方式在腦中進行練習。對藝術家而言，照想像的內容來創作作品的能力，似乎是件有用的事，但我不認為它和創作過程有很大的關係，並且也不見得是件有趣的事。

這或多或少帶出了我個人的想法；就是嚴格上來說，影像化並不是個用腦筋的程序，而是將我們在製造或處理若干不同心理過程的動作調和起來，這個心裡過程我們就稱為想像力。若不是等到我們畫畫、寫作或剪接影片時，我們腦中的視像能粗略浮現的話，我們的創作能量是無法完全投注在影像化的過程裡的。

我所能提供的最簡便對視覺化過程的形容，就是我所撰寫這一篇短短的章節的經驗。這是第一章的第三稿，其中有部分是新的，並且是根據另兩個被刪除的章節中的某些意念而來的。但一年多以前，在我開始寫作以前，我想像著這一章的內容和語言就在手邊，而且那以完整語句向作家述說的內在聲音，正從未如此具魅力地在我耳邊輕訴。

對我而言，影像化實際的工作是存在於每一篇手稿和每個修訂本裡的。就我所了解的是，當我們在運用某技藝而忘了自我時，想像力並不能引導手，而是被手引導。一旦每個發明進行至實化的階段時，就像鏡子將想像的事物返照出來一樣。突然間，我們過去未曾看過的事物變得很清楚，或者新的可能性冒出來了，並且產生新的素材要處理。這種通過技巧進行想像，以及將已經創造的事物顯示出來的雙重的經驗，就是我所了解的影像化工作。

以上所言都是和電影人的技藝有關的，因為影像化中最重要的兩個層面是相當難以達成的，就是實際的運用電影媒介，以及掌握機會在創造作品時檢視和修飾作品等兩點，而這又是由於電影製作的複雜性所致。這個問題對於劇情片電影工作者而言是最嚴重的，他們的作品是由公司或機構贊助，必須在製作時程的極大壓力下工作。在這種情況下，實用的影像化工作就局限在電影劇本上，而很不幸地，它在影像上不是一種很精確的格式。

就實際的術語而言，影像化是兩種活動的互動關係；即立即性（im-



mediacy) 和反省性 (reflection)。在電影，立即性，指為鏡頭設計內容，和其在一個單一的、不中斷的過程段落中的次序，目標是在素材被塑造時，逐一地評估它們，嘗試各種意念的組合，並立即加以比較。

反省，實際上只不過是在不同的電影腳本手稿間、不同的分鏡表版本間、或與演員不同次的排練間的一段歇息時間。反省，是一種恢復與立即性所產生的事物之間，緊密和貼近關係的平衡過程。影像化，必須包含實際的、可以觸摸的媒介，進行圖像的製作，因此，使意念在攝影機前形象化，是件必要的事。

為劇本用構圖緊密的圖像畫出分鏡的人，可能對電影最後決定用來說故事的鏡頭內容，是完全無法預知的，但是，要是他在拍第一個鏡頭時，分鏡表的畫框中仍然空空如也，又將會是何種結局呢？

現在電影人，面對了許多視覺的抉擇，這些都是劇本中沒有表白的，空白的圖框，也許起初是令人怯步的，但將它填滿並不表示最後的決定，它只不過是影像化工作的開始。在影像化過程中的每個階段裡，時時都需要專注的投入，也需要一種樂趣感，尤其是在面對新的想法時。這些新的想法常以片段的、幻覺的影像，或必須仔細去察覺的、以不完整的思緒等方式出現，而「發現」也是工作過程的階段之一。

工作是從對各種視覺可能性的察覺開始的。藝術家和攝影家通常都會同意，當他們技術精進時，他們的視覺記憶力也會進步，能記住過去的能力，是目前進行影像化的輔助。對各種視覺可能的察覺後，接著就是探索。第一排分鏡表的製作，就應發揮一種自由的精神，在視覺化的工作裡，沒有所謂的錯誤可言，只有另一種選擇，而探索最終引致發現。

思想工作的每個階段，都是彼此相連的，只有當電影創作者，創造出他可用的東西之後，思想的工作才算完成。在影像化工作裡，知道何時停止揣摩一個意念，和為一個電影段落設計許多鏡頭，是同樣重要的事。

影像化只是在電影製作過程中的一個步驟而已。一部影片無法僅透過紙上的設計來完成，不管它是劇本或是分鏡表。當影片開始拍攝時，分鏡表或任何其他影像化工具會自然的改變，然而它的目標，不是要除去拍攝



8 電影分鏡概論——從意念到影像

現場的決定，或是要簡化製作的過程（雖然它通常是有益處的）。影像化是在拍攝開始以前，發現新的畫面與敘事意念的方法，它可能只是場景中一個有趣的畫面，或者是替一個長的電影段落設計動作，而不使用短切鏡頭。它也許能幫你，找到場景中戲劇的焦點，或者它可幫你顯露出一句不好的對白。令人吃驚的是，分鏡表中的各幅圖畫，並不一定是影像化工作的主要利益，因為，如果一個場景的調度，事前在紙上做了預覽，並且接下去也做了改進，那麼分鏡表就已經幫助了我們，在最後的影片中找到視象的焦點。

強調這種電影製作的方法，是創造絕佳電影意象的動力。從劇本存在的一刻以及電影開拍以後，導演應極盡創造之能事，使每個電影畫面與段落有意義。將這項任務放手交給別人，並非電影裡所謂合作的意義。當導演為電影影像的設計設定高標時，攝影師和剪接師也會盡其所能的把工作做好。

第2章

製 片 設 計





不論電影主要的影像化工作者是否為導演，但視覺計劃的發展和執行則是屬於製片設計（production designer）和他屬下的職責。當說故事者，希望掌控畫面的時間和布景時，這個創作的班底就是必要的，即使電影素材只是簡單的現代事件。電影中場面調度的概念，並非只是拍攝現實可取得的，它原先是由於劇情的需要而發展出來的，另外也由於電影製作經濟上的考量，而這也是好萊塢片廠制度自肇始以來，兩個發展與變化的驅動力。

藝術指導之所以出現及其日後成為創意和主要的管理人員，是開始於默片時代，而當時電影仍深受劇場的影響。藝術指導在過去最典型的身分，就是個布景設計者，而早期的布景，僅只於繪製背景和一套傢俱的組合。從舞臺背景片，進步為搭建的布景是不可避免的，通過葛里菲斯（Griffith）對鏡頭多重觀點的改進，使得這種趨勢成為必然。但真正挑戰葛里菲斯和美國電影工業的是義大利電影，雖然它出現的時間甚短，但它使美國電影追隨在它的標準之下。

兩部義大利的製作《暴君焚城錄》（*Quo Vadis?*）（1912）和《神廟》（*Cabiria*）（1913）是當時最具野心、技術亦甚精良的影片，這兩部都使用完全搭建的且精細無比的場景，加上人工的燈光效果以及少數的移動攝影。它們輝煌的成就，使得葛里菲斯同期的作品相形見绌，同時也大大地鼓舞了他製作出如《貝斯利亞女王》（*Judith of Bethulia*）（1913）、《國家的誕生》（*Birth of a Nation*）（1915），以及《忍無可忍》（*Intolerance* 1916）等規模龐大且成熟的影片。

1910年代中期，電影製作過程中急速複雜化的物質條件，包括搭建場景和更機動的攝影機，使得藝術指導和攝影師間需要更密切的合作。藝術指導發現他們被期望提供的圖像幻覺，是取決於攝影機的。他們學會使用部分舞臺背景，來開發攝影機有限的視界，並用遮幕攝影和模型來取代背景片。基於需要，藝術指導也得參與需要運用「新的攝影技巧」的攝影決定，因此使藝術設計從舞臺向電影過度。

因為劇情長片在電影中成為了主要的形式，對任何公司而言，生存意



調著快速和有效率的製作影片。化整為零、分段拍攝成為普遍的模式，技術人員可能在新建的環球影城、殷士維爾（Inceville）、卡佛爾（Culver）等地的片廠，同時為好幾部電影製作道具、布景或服裝。跟隨十九世紀大量生產的原則而來的是，工作變得更專業化，製作中每一個層面都成立專一的部門，包括編劇、搭景、道具、服裝、攝影和剪接。

到 1915 年為止，為一部電影製作的布景、道具和服裝會被存放起來留給下一部影片使用，電影製片廠中的各部門，需要更大的組織和更多的溝通，而且因為最複雜昂貴和勞力密集的範圍，就是和建築相關的事物，因此藝術指導，自然成為負責管理大部分製作過程之合理人選。藝術指導不像攝影師和導演，他掌握了一種語言，這種語言是以藍圖、構想圖和其他部門的技術人員可以了解的模型，作為其表達的形式。同時，葛里菲斯和其他菁英導演作品中所提示，種種畫面處理的可能性，也提高了電影工業中視覺元素的重要性。不斷搜尋新人才的電影製片廠，開始招募雜誌插畫人員和建築繪圖人員進入電影界，為這個羽翼漸豐的藝術部門，注入新的意念，並協助處理這個觀眾所期待且野心越來越大的電影製作。也就是因為藝術部門能夠主導一部電影製作的計劃，使得好萊塢變成了一個成功的夢工廠，在整個默片時代中，生產出無數的劇情長片和短片。

電影藝術部門，下一個階段的發展，發生於 1920 年代德國電影的興起，一次世界大戰期間，德國有幾家小型的電影製作公司，合併成為烏發電影公司（Ufa-Universum Film Aktien Gesellschaft），它是一個具有龐大影棚和國家資金贊助的獨一的製片廠，這種支助加上在波次丹·貝德斯堡（Potsdam-Badelsberg）華麗的拍片廠，使得由德國表現主義和室內劇電影（kammerspielfilm）所推動的技巧，和風格創新成為可能。這兩種電影運動，一種表現奇幻素材，另一種表現自然及灰色體材，兩者皆屬晦暗之心裡描寫，並依靠高度風格化的布景和攝影技巧。烏發電影公司以及它重要的導演、編劇和技術人員——包括卡爾·梅爾（Carl Mayer）、卡爾·史楚斯（Karl Struss）、佛瑞茲·朗（Fritz Lang）、穆瑙（F. W. Murnau）、派斯特（Pabst）和杜邦（A. E. Dupont）等人，從各層面為