

# 電影製作藝術 (續)

ANDREW BUCHANAN 著  
劉 藝 譯

## 第五章 編劇實例

徹底瞭解一部電影的基本結構以後，就開始學習編寫適用的電影劇本，懂得攝影機的能力與限度，導演要求的事項，就可以着手於攝影工作。下面例舉一個從散文式的故事到劇本形式的樣本，然後闡明在實際製作情形下爲什麼及如何拍攝變化不同的畫面。

首先把劇情大致說明如下：一個村子裡有一家百貨店，店裡的老主人身體被綁着，口被塞着，不省人事，被一個進去買東西的孩子發現。孩子把老店主扶起來，再跑到街上去找警察，警察正在乾草堆下睡覺，被孩子找到後即刻跟他一起奔向商店，他們身後跟着許多激動的村民。在同時店主發現他的錢箱已被打開，可是他並不關心，因爲他的錢藏在水牛眼式的瓶子裡。不幸那個賊在錢箱中沒有偷到錢，仍然藏在店裡，當他看到瓶子裡的秘密以後，就在村民到達的時候把錢偷走。

這是一齣簡單情節劇，故意留下未完的結局，以便使讀者想像後面可能產生的結果。這個樣本裡面，介紹了一條普通街道上的精選角度，幾個性格強的人物造型，以及時間配合良好的片段動作。全劇中雖然沒有包括一句對話，却創造了大量的懸疑。

### 劇本

一、Ext. Fade in. M.S. 一 堆古舊的屋頂，混合在樹頂之間，從低角度拍攝。cut.

二、Ext. C.U. 一 棵樹的美麗的花葉。c.t.

三、Ext. L.S. 一 條鄉下街道，畫面中包括一座百貨店cut。

(上面三個鏡頭也可以用一個連續鏡頭拍攝，方法是攝影機在舊屋頂及樹頂上移動，再滑向街道，經過其他房子，最後對正百貨店。)

四、Ext. C.U. 一個鄉下孩子在街上慢慢地走，攝影機跟着他拍攝他腳上穿的一雙有泥土的靴子。cut.

五、Ext. M.S. 百貨店外面，孩子慢慢地走過街道，進入開着的大

門。cut.

六、Int. M.S. 從店裡面拍攝，孩子進門時在門框中成爲一個剪影，然後向櫃台。cut.

七、Int. M.C.U. 從低角度拍攝，孩子環視店內，等待有人招呼他。cut.

八、Int. C.U. 孩子轉頭向下看，當他發現地板上某些東西時，一種恐怖的表情慢慢在他臉上發展。cut.

九、Int. C.U. 店主的雙足伸到櫃台外面。cut.

十、Int. C.U. 跳回第八個鏡頭，孩子被恐懼襲擊的臉。cut.

十一、Int. M.S. 商店裡面，孩子越來越怕，然後小心地爬行，環繞着櫃台窺視。cut.

十二、Int. C.U. 孩子的面部，以驚懼的表情向下看。cut.

十三、Int. M.S. 店主的頭，口被塞住，身體被繩子綁住，孩子努力使他自由。cut.

十四、Int. M.S. 攝影機從高地向下拍攝店主伸出的形體，孩子開始給他解繩子。cut.

十五、Int. C.U. 孩子用手指解開繩子。cut.

十六、Int. L.S. 商店的內部，孩子把店主扶起來，使他坐在椅子上。cut.

十七、Int. M.S. 從商店裡拍攝，用坐在椅子裡的店主身體作前景；孩子已經把他安置在椅子上，自己跑出店外去。cut.

十八、Int. 商店。C.U. 店主喘着氣在昏迷狀態中向四週環視。cut.

十九、Ext. L.S. 鄉下街道。孩子瘋狂地奔跑，並左右觀看。cut.

二十、Ext. C.U. 孩子的腳跑過攝影機。cut.

二十一、Int. M.S. 店主從椅子上慢慢起身。cut.

二十二、Ext. M.S. 鄉下旅館。一個老年人坐在板枋上喝麥酒，孩子跑入畫面向老人指手劃腳。老人漠然地看一看。cut.

二十三、Int. M.S. 商店，店主吃力地倚在櫃台上，努力走向錢箱。

cut.

一四、Ext. M.S. 鄉下旅館。孩子向老人手指的那個方向跑去。cut。  
 一五、Int. M.S. 商店。店主注視錢箱，抽屈開着，裡面是空的。cut。  
 一六、Int. C.U. 抽屈開着的錢箱。cut。  
 一七、Int. C.U. 店主面向下看。然後在他身上現出一種微笑姿態。cut。

一八、Ext. L. S. 遠處有稻草堆的巷子。孩子跑入畫面到乾草堆傍突然停步。cut。

一九、Ext. M.S. 孩子背向攝影機向下看，在乾草堆傍邊伸出一隻腳來。cut。

二〇、Ext. C.U. 孩子驚嚇的臉向下看。cut。

二一、Ext. C.U. 一雙大腳。cut。

二二、Int. M.S. 商店。店主從放錢的地方轉到螺殼作的水牛眼瓶子傍邊，自己微笑。cut。

二三、Ext. M.S. 乾草堆，孩子爬到另一邊看見有一隻大腳的那個人。cut。

二四、Ext. M.S. 乾草堆的反面，警察正在那兒睡覺，孩子走入畫面注視。cut。

二五、Int. M.S. 商店。店主把手伸入水牛眼瓶子裡拿出許多錢來，看看笑一下，又放進去。cut。

二六、Int. C.U. 櫃台上一個黑暗的牆角，有兩隻眼睛向上注視，一頂帽子的邊緣遮住它們。cut。

二七、Ext. L.S. 乾草堆，孩子搖動警察，他醒來後奇異地瞪着孩子。cut。

二八、Int. M.S. 商店。店主已經把錢放回原處，轉過身去從螺殼後拿出來烟管。這時候有一隻手從櫃台下伸出來，很快地拿去瓶子裡的錢又縮回去。店主轉過身來把蓋放在瓶子上，又把它放回原處。cut。

二九、Ext. M.S. 乾草堆，孩子跟着警察跑出畫面。cut。

三〇、Int. L.S. 商店。店主差不多已經完全恢復神智，他對於金錢沒有損失非常得意。之後他又回到椅子上坐下。cut。

三一、Ext. L.S. 鄉下街道。孩子和警察入畫面沿着街跑，後面跟着逐漸加多的人群。cut。

三二、Ext. C.U. 草房窗子，由低角度拍攝，老婦人伸出頭來注視人群跑過，又很快地縮回去。cut。

四三、Ext. M.S. 鄉下街道，從百貨店附近的地位拍攝，人群跟着孩子向前衝去。cut。

四四、Int. M.S. 商店。店主又從椅上起來，他已經改變了主意，決定從瓶子裡拿出錢來放在身上。於是他走過去，拿下瓶子來伸進一隻手去，突然驚奇而失措地大叫了一聲，因為瓶子裡已經變成空的。cut。

四五、Int. L.S. 商店。孩子和警察走進店門，許多人的剪影在門口和窗外。店主衝向他們，把水牛眼瓶子在身前提着。cut。

下面我們研究一下如此分鏡頭的原理。開始沒有顯露任何人物，只用一兩個風景畫面介紹他們居住的地園環境——一個平靜的小鄉村，那兒似乎從來沒有發生過意外事情。

百貨店在第三個鏡頭或搖鏡頭的尾部出現，然後只看到村子裡其他的建築物，沒有立刻表明劇情的活動，以保持觀眾的奇異。介紹第一個人物時先顯露他走向百貨店時一雙穿着靴子的腳。這是使動作緩慢發展的另一個例子。劇本中的第五個鏡頭表現百貨店外面。但是還可以更確定地指明地區。較好的方法是在中景之前，先拍一個「百貨商店」招牌的特寫。

第六個鏡頭反轉了攝影機的地位，從室外到室內拍攝孩子走進商店。拍這個鏡頭的理由是為了介紹畫面的變化，如果叫孩子疲倦地從街上一直走入商店裡會更好一點。繼續變化攝影機地位以掩蔽一個單獨的片段動作常是最適當的處置，這樣可以供給觀眾極細心地看清楚後一個畫面裡的每一部份動作與前面的完善配合。

到第七和第八個鏡頭才直接涉及到孩子，先用特寫研究他的面部，同時表現他環視商店等待有人招呼。並且在特寫中也建立起他的驚恐面容，第一次顯示店主發生了某些事情。接下去很快地跳到一雙靴底朝上的腳，然後再回到孩子的面部，顯示他緊張的原因。

用前面所使用的這種方法，在八個鏡頭當中，介紹了地區，鄉村的美麗，孩子緩慢而疲勞的特質，百貨店在街上的位置，以及店主發生某些嚴重事情的事實。後面可以流暢地展開故事。

起初先表現孩子圍繞着櫃台小心地窺視。現在如果立刻介紹出來他所看見的東西，就不能創造大量的戲劇效果。因此，當他向下觀看時再拍一個特寫，然後才顯露他驚恐的原因——被塞住口的店主。為了加強戲劇性的情勢，下一個鏡頭把攝影機擺在高處拍攝，以強調那個被塞住口而沒有人幫助的店主，在這個鏡頭中孩子開始替店主解繩子。

第十五個鏡頭是孩子用手解繩子的特寫，在正式拍攝時可能會證明這個鏡頭毫不需要，事後應當刪去或改善。用一個遠景能確定把店主從櫃台

後面扶起來走到一把椅子上的廣大動作，跟着用他面部的特寫以培植他受到痛苦後所引起的不舒服。

因為孩子從店裡衝出去找人協助，從這個地方就開始了「併行動作」(Parallel action)。引用分離動作的接合是最重要的，它在電影中相等於小說裡的章回。每組接合中都留置某些人物並介紹別的，他們的不同動作與主要故事聯合，一切都是相關的。懸疑的創造是在要緊關頭留下一種情勢而另外介紹別的。

自從孩子初次緩慢而疲乏地出現以來，到他的腳跑過攝影機時，建立了他變換運動的節奏。如此，雙重動作在或多或少的鏡頭轉變中表現出來。店主慢慢站起來從椅子走近櫃台，同時孩子衝出去在村子裡忽忽忽忽找尋警察。

最後孩子到達一個旅館，外面坐着一個老年人正在喝麥酒。這個鏡頭無論從高角度或低角度拍攝都可以；至於叫他假睡或喝麥酒倒是個問題，或者拍攝老人的正面或側面都可以；至於叫他假睡或喝麥酒倒是個問題，只有導演在現場才能決定。顯然小孩會向老人問警察在那兒，但話還沒有開始講突然被另一個鏡頭截斷了，那個鏡頭是老人沿着櫃台向錢箱。

其次是孩子向老人指的方向奔跑，如果老人只用食指指示要比用所有的手指指示好得多；但這個問題也要看現場情形而定。店主一步一步地接近錢箱，他的努力被孩子的活動有規律地切斷。這時候孩子已經到達草堆，警察的一雙大靴子從下面伸出來。

這樣可以給導演一個意念，用表現孩子的驚奇面孔以介紹一個快速轉身，他把眼睛合上一會兒；而且可以插上店主的靴子從櫃台下面拖出來的鏡頭。然後回到孩子的面孔，而轉到警察的靴子，這種安排用一雙腳憶及另一雙腳，他驚奇是否又發現了另一件怪事。他爬過乾草堆去，發現警察在睡覺，才安下心來。

在警察起身跟孩子走時，又跳回店主那兒，這時候他已經在錢箱旁邊注視被拉開的抽屜，並且引出一個抽屜的特寫，它是空的，被偷竊了。

現在孩子領着警察在街上走，後面跟着一群村民。在這一點導演可用技巧引用許多不同的鏡頭——農夫與(或)商店老板們從他們房子裡的窗子、門口向外窺視，與(或)增入人群，以製造一種緊張的氣氛，並使畫面加多變化。也許一隻母牛騷動地抬起頭來看可以拍一個鏡頭，另外也可以拍一組特寫——草房的窗子一個接一個地打開，每個窗子裡伸出一個鏡來窺視，再與街上奔跑的激動人群相切合，以創造一種美好的韻律。這些細微部份在劇本上可能找不到，但是導演要斟酌情形拍攝這些鏡頭。

現在表明店主把金錢藏在牛水瓶子裡的聰明行為。又回到奔跑的人群，再到店主，他走過去拿煙管，在這個地方再引用一次懸疑，賊發現錢箱是空的就躲在店裡監視，店主和觀眾却都不曉得。等他知道了瓶子的秘密以後，就趁機很快地把錢偷走。接下去發生什麼事情，此刻暫時不管它。

從劇本裡已經看到了一組明確的結構，但却把畫面組合和每個鏡頭的長度留給導演決定。事實上，劇本裡還留着更多的東西，因為其中包含着要填補的缺陷。在填補這些缺陷的時候，雖然賦予導演想像的自由，但他必須要考慮到是否會妨礙情節的發展，還是對劇情有所幫助。

開頭的屋頂，樹枝，花葉等鏡頭，它們與故事並不關連，要到現場後選擇，也許拍攝地區只能拍攝垂楊柳，幾盆天竺葵，從門裡看到的鷄，一個路牌，或一座畜牲市場。要點是一組連續鏡頭應當確定地區，顯示出來劇中人住的環境，却用不着表露任何人物。

介紹百貨店也可以用別的方法代替，假若不用百貨店的招牌，改用一個說明性的畫面會好一點。例如，把櫥窗裡的鞋帶，塑膠品，牛奶糖，撲克牌，索帶，以及一排排的各式瓶子等物品，從後面拍攝這樣一個有吸引力的近景，以確定孩子是爲了這些東西走進商店裡去。如此不僅引用它的畫面價值，而是因為他會培植商店裡發生事情的人物。

用觀察敏銳的鏡頭扶助人物也能發展故事，這是必須學習的一項課程，用保持生動趣味的畫面，連續不斷地產生懸疑。這些要點在導演腦子裡必須時時思索。頭腦清楚的人可以控制這些細微部份，並且在同時確使幾組分離的接合集合在一起創造適當的均衡，而說明一個主要故事。這樣可以使一部影片成功。在拍攝期中可以多拍一些，但絕不要少拍，如果是特別要緊的要點可以拍了再拍。有些導演常會把一個鏡頭拍五、六次，甚至十次以上。

無論如何，導演一定要獲得最完整的結果爲止，但經過細心的演習與動作的配合，加上他明確地知道他所要的東西，而且不在拍過第一個鏡頭以後時常變換動作，那麼就不用着根據「拍得多才保險」的政策拍攝無數的多餘鏡頭，以免不必要的浪費。

最後，關於發展預測總吸數的能力可以不要理它。如果時間許可，每個鏡頭都要把動作演習到完美的程度才拍攝，然後所拍的底片才是表現動作的必需品。爲了使動作適合膠片的長度，那樣就如同連續重拍一個鏡頭一樣犯了錯誤，確定在進行中所發生的事情，是控制底片最保險而最好的方法，這種方法却依賴於導演的才能。