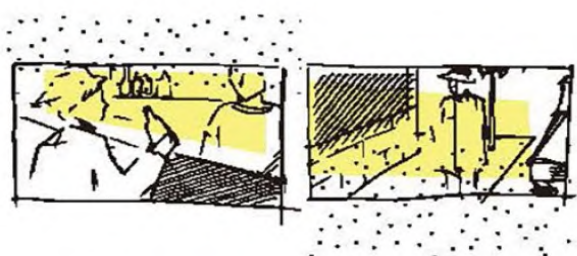


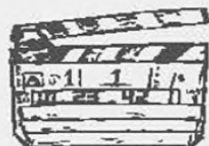
跨越銀幕之外，我們都想探索的電影製造祕密



電影 冷知識

許立衡、張凱滄 —— 著

爽片是如何誕生的？



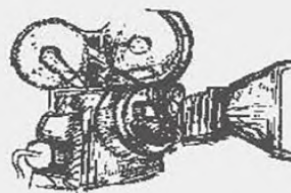
電影劇本要寫幾頁？

公認的百大影片
由誰來選？



愛迪生簡直是
電影界的賈伯斯？

為什麼全世界的戲院
都有賣爆米花？



Behind The Scenes

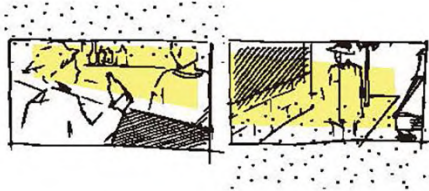
電影製造，原來如此！

The Hidden Secrets of Filmmaking

業界口耳相傳的技藝、行話與有趣軼聞，每一頁都讓你恍然大悟！

影評人、編劇、台藝大電影系兼任講師 **李連義** | 電影字幕譯者、台大兼任助理教授 **陳家倩**
金馬影展執委會影展部總監 **陳曉珮** | 迷你劇集《通靈少女》製片 **劉瑜萱** —— 好評推薦

跨越銀幕之外，我們都想探索的電影製造祕密



電影 冷知識

許立衡、張凱清 —— 著

爽片是如何誕生的？



電影劇本要寫幾頁？



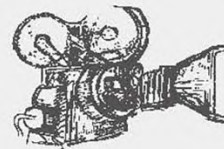
公認的百大影片
由誰來選？



愛迪生簡直是
電影界的賈伯斯？



為什麼全世界的戲院
都有賣爆米花？



Behind
The
Scenes

電影製造，原來如此！

The
Hidden Secrets
of Filmmaking

業界口耳相傳的技藝、行話與有趣軼聞，每一頁都讓你恍然大悟！

影評人、編劇、台藝大電影系兼任講師 **李達義** | 電影字幕譯者、台大兼任助理教授 **陳家倩**
金馬影展執委會影展部總監 **陳曉環** | 迷你劇集《通靈少女》製片 **劉瑜萱** —— 好評推薦

Preface

關於電影， 我們還可以談什麼？

電影有太多東西可以談了！導演風格、演員技術、劇本結構，乃至票房、政治等等，無論電影內外的東西都是眾人熱愛討論的事情，大概是由於電影本身就是夢的一種形式。人們是喜歡作夢的，電影的一切彷彿都蒙上一層夢幻的面紗；談論電影，就像回到那間熟悉的電影院，坐在絨毛椅上吃爆米花、喝可樂，跟百多個人一起作夢似的。於是我們經常聊起電影，任何與電影相關的事情——但，也不盡然。

電影除了是一個故事、一個藝術品、一種娛樂之外，他也同時是成千上萬的從業人員賴以為生的工作。不管是拍片的，負責行銷、放映的，還是寫評論的，電影對他們來說都不只是週末可以讓他放鬆的兩小時活動，更是佔據了他一週幾十個小時的工作內容。電影供養這些人，而這當中也有許多不同於其他行業的有趣故事，但他們的做的事情卻往往都被電影本身所掩蓋。或者，被明星的各種八卦所掩蓋。

另一方面，我們也鮮少認真的去細看「電影是如何生產的」這件事。當我們在選擇生鮮食品的時候，我們逐漸地會仔細檢查它的生產來源；買電子用品或衣服的時候，我們不只會注意到它的外觀，也會去注意這些東西的製造商與產地。不過當我們在買電影票的時候，我們卻常只會注意到這是誰的作品？誰出演？是什麼類型的片？故事是什麼？而較少去問說：這部片的出資方有誰？片頭列出的幾間公司是如何分工合作的？片尾字幕是怎麼來的？為什麼去電影院要吃爆米花？因為這些事情已經被我們當作理所當然，而不會想要去提問。

但當你開始尋找答案的時候，你會發現，這些人們較少去質問的事情，背後竟然有這麼多有趣的來歷。比如說，電影院曾經禁止爆米

花、片尾字幕是近五十年才有的東西，或者腳步聲是由專門的配音師配出來的！你會驚訝於看電影的方式原來有這麼多種可能性，而銀幕上沒注意過的細節背後竟然是用了這樣的手法去呈現。透過這些被稱為「冷知識」的東西，你會發現一個更貼近現實的電影產業，也會知道造出兩小時的夢是需要這麼複雜的造夢機器。這機器也跟所有的公司一樣，是由一個個的勞工所組成的。他們可以像變魔術一樣，讓觀眾沈浸在某個時空當中流連忘返，但他們同時也要不斷地爭取自己所值的報酬，否則他們就無以為繼。

電影本身就充滿魔力，但我們認為，要把電影組裝起來、送到電影院，並把觀眾都拉進來看，這個過程也是一種魔法。銀幕前的東西是眾人目光聚焦之處，已經夠多人關注了，所以我們轉變方向，開始去關注銀幕背後發生的事，集結成這本書。這只是個開始，而我們希望這樣的討論更可以持續下去。

Chapter 1

紙上 談電影

一部電影 是怎麼製造的？

電影的製作是一件大工程。

從發想到實際上映，中間通常少則一年，多則數十年。同時會動用各式各樣的人才與機構去合作製片，從編導的創意發想、資金的募集到成立劇組實際拍攝、請求政府與民間單位協拍等等，牽涉其中的人數恐怕沒有個一兩百，也有五十、六十人。比起一個人就可以完成的小說創作而言，電影製作是更加複雜的過程，因為中間要經過不間斷的溝通與協調，以及不同創作者之間的進度管理。如果論小說的創作方法都是因人而異，那每部片的製片過程狀況之差異就可想而知了。不過即便如此，我們還是可以從大方向來看看：電影的製作流程通常是怎麼一回事。

電影的製作期大致上可以分成研發、前製、拍攝、後製、發行等五個時期—注意，這只是影片本身的製作期程，找資金與行銷的期程完全可以另外安排。在製作環節當中的每一個時期所需要的團隊型態都不一樣，有些成員只會在某個時期出現，有些則是貫穿全部。一般來說，製片跟導演會從頭監督到尾，畢竟他們被認為是最終要對影片成果負責的兩大職位。其他職位像劇本、攝影跟剪接等可能只會在某個期別出現，但是視每部片的個別需求，他們也可能會參與到其他期別的製作。

研發期

研發期是劇本概念發想與成形的時期。這個時期，劇本還沒有確定要開拍，整個企劃可能只有導演、編劇或製片在討論而已。這個時候的創作自由度是最大的，因為還沒有資金下來；或者資金下來了，但還沒有花掉。最主要的成本大概就是編導的時間，以及討論、寫作

時花掉的咖啡錢而已。當然，對一個好劇本而言，詳盡的田野調查工作也是不可少的。

前製期

前製期是在確定要開拍某部片之後，對該片的拍攝期的所有事前準備。你可以把拍攝期當成一場大型婚禮，有儀式與喜宴的那種，這樣的婚禮事前絕對需要大量的規劃與聯繫，當天才可能順利的進行。拍片也是一樣的，需要的前製時間不一，從好幾個禮拜到好幾個月都有可能。

前製期時，製片會帶領自己的製片團隊協助導演去把整個劇組找齊，包括攝影、收音、配樂、燈光、美術、服化、演員、剪接、特效等等。導演需要去勘景，確定拍攝地點，並由製片去跟該場地的負責單位請求拍攝許可。導演還必須要跟分鏡（常常是導演本人兼任）、攝影、美術、演員等創作人員把能規劃的事情都先擬定出來，比如說分鏡腳本、場景佈置、攝影鏡位、演員走位等等都可以在這時先確定。簡單來說，製片要把所有的協定合約弄好，而導演要做所有的創作決定，至少理論上是這樣。

拍攝期

到了約定好的開拍日，不管準備得如何，都要進入拍攝期了。拍攝期就是實際生產影片素材的時期，通常也是最多人參與的時期—如果這部片沒做特效的話。

期間的每一天，劇組的所有人聚集在拍攝的地點，將一個個分鏡片段攝製下來、錄音起來，就是拍攝期的主要樣貌。這個時期會實際使用到場景與器材，也會多了攝影助理、燈光助理、場務等人員，更是所有主創人員實際創作、表演的時刻，因此花費的成本是非常高的。

後製期

拍攝期結束之後，就進到最後上映前的後製期了。這個時候，導演需要跟各個後製的創作者—剪接、調光、混音、特效等部門—合作，將拍攝期生產的影片素材編輯、處理成一部完整的電影。說起來簡單，實際上卻非常複雜，尤其是數位化的後製程序。要協調數種專業的影片格式、後製軟體，確保不同後製部門之間的專案檔與影片檔交接順利，還要搞懂不同程序之間的先後順序。

發行期

最後的發行期，就是將導演與後製部門處理完成的上映版本電影轉換成可以在電影院的放映機上播放的放映拷貝，並將之發佈到各個電影院。放映拷貝可以是膠卷，也可以是硬碟，端看影廳是膠卷放映還是數位放映。影片也可以製作成在電視播映的版本，DVD或藍光發行的版本，以及現在流行的數位下載和串流版本。最後，當發行的影片播映出來，進入到觀眾的眼裡，電影才算真正完成。畢竟放映本身也是電影的生命循環中很重要的一環，要怎麼放映才能完整的傳達導演的意念？想想導演李安的未來3D¹與克里斯多福·諾蘭（Christopher Jonathan James Nolan）的IMAX膠卷；要怎麼樣才能給觀眾最獨特的觀影體驗？為了《八惡人》（The Hateful Eight）而重現他所鍾愛的想想各個影城爭相推出的「體感座椅」。更不用說昆汀·塔倫提諾（Quentin Tarantino）經典Roadshow²映演模式，用布幕、間隔音樂與奢華裝飾帶給觀眾貴族般的看戲享受。

這些就大致是電影製作的五個時期。雖然它們按照順序排起來是研發、前製、拍攝、後製與發行，實際上不同時期之間都可能會重疊。比如說到了後製的時候還在改劇本，拍攝的時候才在找場景，甚至發行的時候重拍片尾等都是經常發生的事。每部片的製作總是有需各自面對的情況，而在無法簡單地按照標準流程來走的時候，就得靠劇組內部不停地溝通、溝通、再溝通，才能把影片交到戲院手上，放映給觀眾看了。

- 1 未來3D指的是李安拍攝《比利·林恩的中場戰事》時所採用，結合3D技術、4K畫質、120fps（每秒120幀影像）的拍攝格式。
- 2 路演放映（Roadshow）是美國最豪華的電影展演模式。比起一般的電影放映來說，路演放映更像是一場盛大的戲劇表演。一天只演兩次，並且只在最大的影廳上映，所以觀眾需要提前預約並通常會盛裝出席。通常只有片廠力推的大片才會使用這種模式來聚集人氣，類似特映會的作用。

先有競爭， 才有電影

電影是在十九世紀末期被發明出來的，但一般聽到「電影是由盧米埃兄弟發明」的說法，其實並不是最精確的。在那個時候，「可動圖片」就如同現在的虛擬實境一樣，是最新潮的流行。西方國家到處都有人在實驗各種觀看「可動圖片」的裝置，有些甚至長得有點像現在的虛擬實境眼鏡。在國際間的所有競爭者中，盧米埃兄弟（Lumière Brothers）的Cinematograph裝置—可以用來攝影，也可以用來投影的機器—並不是第一個，卻是影響最大的一個。因為在盧米埃兄弟做Cinematograph的第一次公開放映之前，德國就已經出現了「第一次給付費觀眾觀賞的公開放映電影」：斯卡拉達諾夫斯基兄弟（Skladanowsky Brothers）在一八九五年十一月二十一號率先於柏林的冬園劇院（Wintergarten Theatre）為他們的Bioscop裝置做的公開放映。比起盧米埃兄弟在巴黎大咖啡館（Le Salon Indien du Grand Café）著名的Cinematograph公開亮相還要早了快一個月。但由於斯卡拉達諾夫斯基兄弟的Bioscop品質不佳，所以很快就被盧米埃兄弟的Cinematograph與其他來自英國、美國、法國的產品在市場上給打敗。

Bioscop是怎麼樣的品質不佳呢？具體來說，就是它並不是依靠膠片孔（perforation）來捲動膠卷的，因此沒辦法精確地控制膠卷的前進與停止。其他使用膠片孔的裝置終究成了電影放映裝置的主要樣板，例如盧米埃兄弟的Cinematograph。而帶膠片孔的膠卷也成了之後流傳一百多年的膠片規格，後來的人就稱這種公開放映模式為Cinema。

盧米埃兄弟確實是奠定後世電影模樣的人。包括攝影跟投影裝置的原理、放映的商業模式等等，他們雖然不一定是發明放映機的第一人，但卻能把這些事情做到最好，讓市場上其他競爭對手爭相模仿。然而，這並不代表法國的盧米埃兄弟從此就是電影產業的領先者了。那個時候的美國也有一名產業大亨，是「可動圖片」的業界領袖，盧

米埃兄弟還是看到他的「Kinetoscope」才受到啟發，跑去做Cinematograph的。Kinetoscope是個有點像虛擬現實眼鏡的裝置，有專利權的！而這位大亨不是別人，正是我們小時候就認識的「發明大王」愛迪生（Thomas Edison）。

我們印象中的愛迪生，可能是在實驗室不停的測試不同的金屬絲，來找出最適合做燈泡材料的拼命三郎。然而實際上，愛迪生更像是賈伯斯（Steven Jobs），底下有一群人在替他測試、實驗，而他則是整個團隊的大老闆，負責逼底下的人做苦工。Kinetoscope就是這樣，愛迪生想做一個「給眼睛用的留聲機」，就叫他底下的迪克森（William K. L. Dickson）去把這個概念做出來。

Kinetoscope是把膠卷裝到一個箱型的播放機裡面，但是影像並不是被投影出來，而是一次一名觀眾把眼睛靠在箱子的洞口往裡面看。由於這很像是有人在按門鈴的時候，我們會透過門上的窺視孔去看是誰在按門鈴，所以 Kinetoscope 就被稱作是窺視孔（peephole）型的影像裝置。而以窺視孔為主的播映模式則被叫做窺視秀（peep show），在中國又被稱為拉洋片或者西洋景。順帶一提，「拆穿某人的西洋鏡」的原意其實就是指破解這種裝置的原理。

雖然西洋鏡這種播放型態的收益不錯，但終究不如盧米埃那樣的公開放映型態：放映成本低，一次只需要一、兩台機器就能播放給數十個觀眾觀賞。因此很快就面臨到盧米埃兄弟與其他同樣採用公開放映模式的競爭對手威脅。然而，愛迪生並沒有因此失去在電影業的優勢，因為他很快就開始販售另一部公開播映裝置，Vitascope，並且在美國取得了巨大的成功。

Vitascope一開始也不是愛迪生的發明。這又要講到另一個早期的電影發明家：美國印第安納州的查爾斯·法蘭西斯·詹金斯（Charles Francis Jenkins）。早在一八九〇年代初期，他就開發出一個叫做Phantoscope的電影投影裝置，並且在比歐洲的盧米埃兄弟與斯卡拉達

諾夫斯基兄弟還更早的一八九四年就做了電影的公開放映，地點就在印第安納州他親戚的一間珠寶店裡。這讓詹金斯成了富蘭克林研究所（Franklin Institute）認證的「第一個電影秀播放者」。後來，詹金斯在電工學校的同學湯瑪斯·阿爾馬特（Thomas Armat）加入了他的行列，一起改進Phantoscope。他們接著在一八九五年九月，亞特蘭大州的棉花洲際大展（Cotton States and International Exposition）上公開發表並獲得好評。雖然發表頗為成功，但阿爾馬特與詹金斯卻因為專利權的歸屬問題而分道揚鑣。詹金斯認為他應該擁有全部的專利權，阿爾馬特卻也認為他也有開發的功勞，應該共享專利權。後來，詹金斯獲得原始版本的Phantoscope專利，阿爾馬特獲得修改版的專利。

這時的愛迪生的Kinetoscope正面臨在歐洲獲得巨大成功的Cinematograph進佔美國本土市場的威脅，銷售眼見就要衰退。在阿爾馬特帶著修改版的Phantoscope去給他們看之後，他們就把Phantoscope的專利給買下來，經過重新整理和包裝，以愛迪生的Vitascope這個新名義去推廣到市場上，獲得了全國性的成功。

回過頭來看看詹金斯吧！雖然他的Phantoscope被同學拿去賣給愛迪生，變成Vitascope，他也沒有因此離開這個行業。相反的，他繼續精進他的Phantoscope版本，並且變成另一個行業的領頭員—電視。他在一九一六年創立了電影工程師協會（Society of Motion Picture Engineers, SMPE），一九二五年取得了無線傳播影像的專利，一九二八年開了美國的第一個電視廣播台。電影工程師協會就是現在大名鼎鼎的電影電視工程師協會（SMPTE），制定了包括時間碼（timecode）、色彩條（color bar）乃至現在的4K、8K等標準。由於詹金斯對電影與電視工程界的巨大影響，艾美獎（Emmy Award）的終身成就獎還以他來命名呢！（Charles F. Jenkins Lifetime Achievement Award）。

另外，前面提到的Kinetoscope的研發者迪克森也不僅僅是愛迪生底下的員工而已。他在一八九五年四月的時候離開愛迪生手下，跑去組了另一個新創團隊，開發了另一種叫做Mutoscope的西洋鏡裝置，要

來跟Kinetoscope打對台。隔年夏天，他又發布了一台公開播映式的電影放映機，Biograph，也是愛迪生旗下的Vitascope在美國市場的主要對手。值得一提的是，他的Biograph公司同時也是國際有名的製片公司，拍出《一個國家的誕生》（The Birth of a Nation）的著名導演D.W. 格里菲斯（D. W. Griffith）就是從這裡出身的。

綜觀電影的發明史，我們會發現電影並不是像許多科學界的發現一樣，是偶然發生的；更像是在社會與文化的充足條件之下，由一整個時代的潮流所推動出來的。不管是用窺視孔來看影片的西洋鏡，還是後來成為主流的電影秀，其實也都是依照類似型態的娛樂來研發、改進。西洋鏡原本已經有靜態圖片的版本，而電影秀則是以娛樂短劇為藍本發展出來的放映模式。同時，電影也不僅僅是由一位發明家所發展出來的，而是在世界各地許多的發明者互相競爭、模仿與交流之下才漸漸確立。盧米埃兄弟雖然在對歐洲電影有巨大的影響，不過美國本土卻也有屬於他們自己的電影發明史。

更重要的，電影更是從一開始就是充滿商業競爭的。不管是各種裝置的研發、專利權的取得，還是各個製片公司與發行商之間的合縱連橫策略，都足以反映早期電影的資本集中的特性。換句話說，沒錢的人也玩不起電影裝置開發的遊戲！最顯著的例子，大概就是法國發明家雷昂·卜禮（Léon Bouly）了。因為……其實Cinematograph並不是盧米埃兄弟的發明！卜禮早在一八九二年的時候就發明了這個裝置，那時還叫做Cinématographe Léon Bouly，並取得了專利權。卻在一八九四年的時候，因為付不起專利權的費用而被迫放棄專利。盧米埃兄弟才趁這個機會去找卜禮，把他的Cinematograph專利買下來，繼續經營！不知道有沒有跟你原本認知的電影發明史差很多呢？

電影放映機的演變

除了盧米埃的Cinematograph之外，早期的「可動圖片」裝置還有這一些：

＊最早的影片攝影機是在英國工作的法國人路易斯·普林斯（Louis Le Prince）在一八八六至一八八八年間所發明的一系列攝影－投影機，包括早期有十六個鏡頭的LPCC Type-16，以及後來的單鏡頭的LPCCP Type-1 MkII。

＊英國人威廉·弗里斯格林（William Friese-Greene）在一八八九登記專利的Chronophoto-graphic Camera，跟Louis Le Prince差不多同期，但晚了一步，而且因為格率太低所以市場接受度低。

＊在美國人愛迪生旗下，迪克森的西洋鏡裝置Kinetoscope是在一八八九到一八九一年間發展出來的。

＊迪克森離開愛迪生之後還開發了另一種西洋鏡裝置叫做Mutoscope，跟Kinetoscope最大的差別是，它不是用膠卷，而是用類似快速翻投影片的方式來達成圖片在動的錯覺。這使它的體積較小，價格也較低。

＊波蘭人卡奇米耶什·普魯申斯基（Kazimierz Prószyński）在一八九四年就先推出了跟Cinema-tograph類似的攝影－投影裝置Pleograph。他後來在一九〇九年推出了一種叫做Aeroscope的壓縮空氣攝影機，是後來一戰中，英國軍方與各地的戰地攝影記者的常用幾種，甚至到二戰前都還有人用。

＊法國人盧米埃兄弟的Cinematograph是在一八九五年推出的，雖然它的原型其實早在一八九二年就已經被原開發者卜禮所創造出來了。

＊德國人斯卡拉達諾夫斯基兄弟在一八九五年十一月率先歐洲把他們的Bioscop電影放映機推出作公開放映，但因技術問題而很快就退出競爭。

電影劇本

其實不只一種

大家都曉得，在拍電影之前，首先要有劇本。但你知道，電影劇本還可以依格式與用途，分成好幾種嗎？

我們先排除掉分鏡圖與各種預覽（pre-visualization）等圖像草稿，而只討論純文字的劇本。一般能被稱作「劇本」的，都包含了場景的描述，以及角色的描繪、對白、動作等基本內容。跟小說不一樣的是—劇本的格式嚴謹許多，最主要的差別是劇本會以「分場」為一個單位來寫作（同一個空間且同一段連續的時間為一場），而不是小說家常用的「章節」。這是因為劇本最終的用途是拿來當作電影拍攝時的藍圖，而電影拍攝就是以場為單位來進行。另外，劇本的對白也會跟其他的動作或描述分開來描寫，讓讀劇的人可以輕易地區分出某段落是對白還是動作與描述。同時，每段對白一定都會標上說對白的角色名。這讓演員可以快速地找出屬於自己的對白，並用麥克筆去標示出來。

簡而言之，電影劇本基本上是為了電影拍攝而存在的，因此所有的格式也是為了拍攝時的需求來設計。然而，在作為電影拍攝的藍圖之前，劇本還會經過許多不同的階段，當中有許多種格式，都是為了要把該劇本給賣出去，比方說：只有一句話的「logline」。

短句摘要（Logline）

所謂的短句摘要，指的是以一句話描述電影的劇情概念，好讓人馬上了解該劇本的主軸。它通常包含了主角、主要衝突與一個「鉤子」（hook）——一個會想讓人把劇情追下去的賣點。比如說，《大白鯊》（Jaws）的短句摘要就可以這麼寫：「一名害怕開放水域的警長與一隻喜歡攻擊泳客與小船的大鯊魚搏鬥，儘管貪婪的市議會要求海灘保持開放。」³

短句摘要的流行與一九七〇年代以降的「高概念」（high-concept）電影息息相關。這些電影都有一個簡單易懂，同時又能釣起觀眾胃口的劇情前提。不只易於宣傳，也救了當時疲弱不振的好萊塢票房。從那時起，寫出一個吸引人的短句摘要幾乎成了電影能夠獲得資金的首要條件。一直到今天，有一個好的短句摘要仍然對提案（pitching）有莫大的幫助。順帶一提，所謂的「電梯提案」（elevator pitch）——在搭電梯的時間裡向投資人賣出一個電影（或任何產品），用的正是短句摘要的概念。另外，短句摘要也可以作為編劇者發展劇本時的骨幹，讓劇本不致偏離它最主要的賣點。

摘要（Synopsis）與大綱（Outline）

如果想知道比短句摘要更詳細的劇情的話，就輪到摘要與大綱上場了。摘要（synopsis）大約有一頁A4紙長，會先描繪出劇中幾個主要大事件與整條劇情主線大概的模樣。大綱（outline）更長，可能會有好幾頁A4紙之多，會包含更詳細的事件設定，以及各主要角色在各個小段落裡的互動與發展等。最重要的是，所有事件的因果關係都應該在大綱中理清楚。

還有一種大綱被稱作分場大綱（在英國叫做step outline，在美國被叫做beat sheet），是明確地把每個場次都分開來的大綱。然而，它其實跟被稱作outline的大綱很不一樣，因為「分場大綱」中，每一場戲可以只用一句話來表示，而且不一定要把因果關係寫出來。簡單來說，它比較像是一個用來檢查結構的清單，而不是一個容易閱讀的文本。值得一提的是，前面的大綱也可以分成許多小段落（block）來寫，但本質上仍然跟分場大綱有所差別。一般來說，小段落更像是在讀一個故事，了解其中的前因後果；跟表格是很不一樣的。

劇本雛形（Treatment）

比大綱更長的，除了完整的劇本之外，還有一種格式，叫做劇本雛形（treatment）。一個劇情長片的劇本雛形可能有五到二十頁之長，包含了完整的劇情：在每一個場景裡，誰說了什麼、誰又做了什

麼，以及這些動作導致了什麼事情發生。不過在劇本雛形裡並不會真的將對白寫出來，那是完整劇本才會做的事；也不會真的去描述場景的細節。簡單來說，劇本雛形就是在盡可能精簡細節的前提下，把劇情完整的說出來。有了一個好的劇本雛形說出了劇本的完整性，投資者就更能被說服，更能相信編劇者或提案者對電影的模樣已經有足夠程度的了解與準備。對編劇者來說，寫出劇本雛形則是代表他已經完成了整部片的劇情設計，接下來就只要把場景與角色的描述、動作細節以及角色對白填進去就可以了。

要注意的是，不管是短句摘要、摘要、大綱、分場大綱還是劇本雛形，都有可能在編劇者撰寫完整劇本時再度被修改，或甚至在完整劇本完成後才被寫出來。畢竟創作並不一定是一條直線的過程，中間很有可能曾經歷多次切換，來回調整、修正故事的形式。

最完整的劇本形式，就是一般所謂的「電影劇本」（screenplay）了。一如開頭所說，電影劇本有嚴謹的格式。除了把對白獨立出來之外，英文劇本甚至連字體、字級大小、邊界、縮排長度等排版格式都有詳細的標準化規定，由此更延伸出許多專用於電影寫作的專業軟體。然而，完整的劇本還可以再分成不同的種類，最主要是用來拍片的拍攝用腳本（shooting script）以及用來賣的販賣用劇本（spec screenplay）。

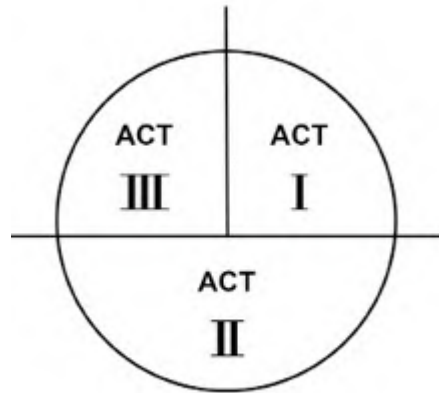
等等，拍攝用的跟販賣（提案）用的劇本，怎麼會不一樣呢？道理很簡單，因為兩者的目的大不相同。販賣用劇本是要讓讀者覺得劇情有趣，所以重點在於將賣點突顯出來。在台灣，文化部優良電影劇本獎的參賽劇本就比較接近這種形式，寫出劇本的目的是要得獎以及吸引買家。拍攝用腳本的目的則是要讓劇組的各個組別能清楚知道如何拍戲，以及自己要做什麼事，所以腳本中可能許多諸如攝影機運動、剪接特效、演員走位或甚至分鏡描述等等註解。另外也可以這麼說：販賣用劇本的主導者是編劇，拍攝用腳本的主導者是導演。通常在買下一個販賣用劇本，或者僱用編劇者寫出一個販賣用劇本之後，

導演還得自己要順過一次劇本，把劇本改成適合拍攝的格式。更簡而言之（或是對影迷讀者來說），販賣用劇本比較像小說，而拍攝用腳本則更像是分鏡表。

如此一來，你對劇本成形的各個階段，是不是更了解了呢？

3 《大白鯊》的短句摘要（logline）原文為：A police chief, with a phobia for open water, battles a gigantic shark with an appetite for swimmers and boat captains, in spite of a greedy town council who demands that the beach stay open.

「劇情公式」 是怎麼來的？



我們常用「公式化」來形容一部電影了無新意、情節容易預測，好像整部劇情都是照著某一種既定的成功套路來走，這在當今的超級英雄片當中也特別明顯。每部片裡總會有個大壞蛋，他會把主角逼到絕境，然而主角總是不死之外，還一定可以把大壞蛋給解決掉，並且順便拯救整個世界。這樣的劇情，很容易就會被常看電影的觀眾猜到接下來會發生的事，進而被貼上「公式化」的標籤。這個公式本身是怎麼來的？公式真的就代表毫無創意嗎？

當今最廣為人知的劇情公式，大概是所謂的「三幕劇」（three-act structure）了，影評人們老是把它跟「好萊塢商業片」當成同義詞來交換使用。不過這也其來有自—幾乎每一部好萊塢片都符合三幕劇架構，從各種動作片與他們的續集，到大部分的獨立製片、文學改編都可見三幕劇的痕跡。畢竟，自一九七九年西德·菲爾德（Syd Field）出版《實用電影編劇技巧》⁴以來，幾乎所有的編劇課學生都讀過這本書，而那些負責評斷劇本好壞的劇本讀者們也都對三幕劇架構耳熟能詳。

那麼，到底什麼是三幕劇呢？三幕劇中的「幕」，又指的是什麼呢？

也許你已經猜到了：「幕」這個概念，其實是來自於劇場。在西方的劇場傳統中，一齣戲裡包含了數個「幕」（act），幕再包含數個「場」（scene）。作為戲劇中最大分割單位的幕，時間通常是三十到九十分鐘。一幕結束的時候，舞台的布幕會拉上，觀眾可以起身活動、進行社交與上廁所，也就是所謂的中場休息時間。

然而，「幕」的定義到了二十世紀卻開始有所轉變。電影理論中的「三幕劇」並不是一部電影中有兩次中場休息（即使黃金年代的好萊塢真的有很多片有中場休息，就像在看舞台劇一樣），而是指一部劇情片可以依劇情走向與角色的心理狀態劃分為三個部分，依序為鋪陳、發展，到最後的高潮與解決。

第一幕（設定／鋪陳）

第一幕大約是片頭的三十分鐘。介紹各個主要角色出場，鋪陳大致的世界觀，設定好整個故事的戲劇前提等等。在第一幕的結尾處，會有一個導火線事件（inciting incident）發生。這個事件是故事的起點，整部片的衝突都會圍繞著它而展開。比如在《鋼鐵人》（Iron Man）中，主角東尼史塔克因為被抓到中東的一個洞穴裡軟禁起來，才造出了鋼鐵套裝，並決定把公司的武器部門關閉。在《樂來越愛你》（La La Land）中，則是蜜亞跟賽巴斯汀在一個派對中第三次相遇與第一支舞，讓他們認識了彼此，並開啟了之後的約會。

第二幕（衝突／發展）

第二幕是全片最長的一幕，通常就占了全片長度的一半。在這一幕中，導火線事件所造成的衝突會升級，緊張感越來越高，主角要解決問題的阻力也越來越大。在《鋼鐵人》中，東尼試著解決鋼鐵裝與人造心臟的問題的同時，他公司的同事史丹（指使人把東尼軟禁在中東洞窟裡的幕後黑手）正一步一步竊取他的鋼鐵裝技術與他的公司，後來甚至直接闖入東尼的家裡，把東尼的人工心臟給拿走。而在《樂來越愛你》的第二幕中，蜜亞與賽巴斯汀一開始是陷入熱戀，然後因

為對彼此的鼓勵而開始追逐各自的夢想，接下來卻因為各自事業的發展而造成兩人之間的關係緊張甚至冷戰。

第三幕（高潮與解決）

第三幕大約是片尾的二十到三十分鐘。在第三幕中，主角與反派會攤牌，將戲劇張力提升到全片最高的程度。接著，全片的衝突會被解決，每個主要角色都會進入一個新的狀態。在《鋼鐵人》中，東尼與史丹終於穿上各自的鋼鐵裝大打出手。東尼最終戰勝了史丹，並向大眾承認了他的「鋼鐵人」身分。在《樂來越愛你》中，蜜亞終於在事業上有所斬獲，她得到了想要的角色；賽巴斯汀也因為蜜亞的成功，認定自己必須離開他。最後，兩人都成功的達到夢想，但兩人的生命就因此而不再交錯了。

以上就是三幕劇架構的內容。值得注意的是，三幕劇雖然在一九七〇年代末由西德·菲爾德開始的大力推廣之下幾乎變成好萊塢、甚至全世界的基本劇本架構，但還是有為數不少的聲音反對用它來創作，認為三幕劇對原創性，以及對劇本本身是有害無益的。事實上，把一齣戲分成幾幕來看並不是西德與他的追隨者的專利，而是早在兩千多年前的希臘與羅馬的劇場中就開始了。

三幕劇結構的擁護者通常會引用亞里斯多德（Aristotle）在西元前三三五年的《詩學》，裡面提到一齣戲會有一個開始、一個中間與一個結尾。然而統治了大部分西洋戲劇的結構，卻是約三百年後的羅馬詩人賀拉斯（Horace）在西元前一世紀所提出的五幕劇，包含了第一幕的鋪陳、第二幕的複雜化、第三幕的高潮、第四幕的解決以及第五幕的結局。五幕劇架構影響了接下來兩千年的西方戲劇，從十六世紀的莎士比亞到十九世紀的西方戲劇幾乎都是以五幕來演出，即便劇情不一定是按照五幕架構來走。一直要到二十世紀初，三幕劇架構才慢慢隨著當時劇本理論家的努力而成形，最後再由西德·菲爾德在一九七九年集大成，寫出今日的三幕劇教科書。

回到最初的問題—三幕劇一定就是「套公式」或「缺乏原創性」嗎？其實有很多經典電影都是符合三幕劇架構的，包括《大白鯊》（Jaws）、《終極警探》（Die Hard）與《駭客任務》（The Matrix）等等，然而他們都可以在這個架構底下玩出各自的新意。即使被冠為非主流的特殊片子，說不定也能夠套用三幕劇架構來解析。反過來說，如果一個創作者只懂照著教科書來寫，力求作品符合最合乎期待的三幕劇架構，但缺乏自己想要講的故事與角色，可能也提不起觀眾的興趣。

或許我們也可以這麼說，好的戲劇，就是會讓觀眾不那麼在意它的結構吧？至少，對好萊塢的天衣無縫美學⁵來說，就是如此。

4 《實用電影編劇技巧》原書名為《Screenplay:The Foundations of Screenwriting》，台灣由遠流出版。

5 天衣無縫美學指的是讓觀眾察覺不出斧鑿痕跡的一種美學觀，目的是讓觀眾能夠完全的沈浸在劇情裡面，而不去注意到技術面的事情。

把劇本 圖像化

前面說到，劇本就像是拍攝電影的藍圖，劇組會照著劇本的指示去把電影拍出來。然而，電影畢竟是以影像為主的創作，在從文字的劇本轉換成影像的過程中，必定會有些出入，甚至可能會造成各個組員解讀上的衝突。比如說，一場武打戲，在劇本上很難把所有動作、走位與場面調度都清楚的表示出來，難道只能靠劇組在實地即興創作嗎？因應文字劇本的不足，拍片者很快就開始用簡易的線條畫將劇本圖像化，讓劇組在拍攝的時候能更清楚每個畫面應該長什麼樣子。

喬治·梅里葉（Georges Méliès），那位特效電影的先驅，早在電影剛被發明出來不久就開始把劇本畫成圖。考慮到他本身作品於道具與特效方面的複雜度，像是一九〇二年《月球之旅》（Le Voyage dans la Lune）中每個場景的佈置，或者砲彈插到月球眼睛那個段落的特效，會需要有場景設計圖等是很正常的事。事實上，默片時期許多大成本製作也都會把劇本畫成圖，但是我們今天常見的，像是四格漫畫般一格接一格的分鏡腳本（storyboard），卻要到有聲電影當道的一九三〇年代才出現。

分鏡腳本這種格式是怎麼被發展出來的呢？說來並不意外，它是從一個動畫工作室裡孕育出來的。畢竟，動畫的製作比實拍電影更需要畫概念圖，無論是角色、場景與道具等等都必須有參考用的圖像，自然就更容易產生如分鏡腳本一般的劇本系統了。是哪一間工作室想到這個好點子？沒有別的，就是那間動畫工作室—迪士尼（The Walt Disney Company）。迪士尼早在一九二〇年代就為了《汽船威利號》（Steamboat Willie）等動畫作品畫了許多故事概念稿（story sketches）。一九三〇年代初期，迪士尼的畫師韋博·史密斯（Webb Smith）開始把這些概念稿一格一格的畫在一張張的紙上，然後把這些畫滿分鏡的圖釘到牆上去，用以說出一個完整的故事，完全是字面意

義上的「故事板」(storyboard)！這樣的做法，很快便受到華特·迪士尼本人的青睞，更變成了迪士尼的標準做法。一九三三年的《三隻小豬》(Three Little Pigs)，就是第一部全用分鏡腳本來做的影片。

在迪士尼之後，其他的動畫工作室也紛紛從概念稿轉為畫分鏡腳本。到了一九三八年時候，所有動畫工作室的拍攝用劇本都改成以分鏡腳本為主。而迪士尼本身並沒有停下革新的腳步，從動畫部門中獨立出一個新的故事部門，主要職責即是畫分鏡腳本。實拍電影業界也很快就追上這股潮流，一九三九年的《亂世佳人》(Gone with the Wind)就是第一部全程使用分鏡腳本製作的真人電影。一九四〇年代開始，分鏡腳本正式成為實拍電影製作流程中的一環，並且對電影中的美術設計方面有舉足輕重的影響。一直到今天，分鏡腳本除了是影像製作中的必備工具，其概念還傳至跟電影截然不同的業界。除了同是藝術創作的劇場、漫畫、動畫、遊戲等媒體業界，商業界或甚至軟體工程業界也都有各自變形過後的分鏡腳本用法。

說了那麼多，分鏡腳本究竟是怎麼運作的呢？它通常是由連環的分鏡圖所組成，在每個分鏡旁邊標有分鏡描述，包含對話內容、動作、攝影機運動或者其他附註。有些分鏡腳本會標上該格的預估秒數，這對抓拍攝預算與片長而言是很有用的工具。分鏡圖上會有線框來代表攝影機的景框，所以線框的寬高比應該要跟銀幕寬高比一樣。雖然這樣說，線框的描繪其實是很自由的，你可以把線框畫成波浪線，以代表攝影機搖晃；或者在線框上畫出箭號，以代表攝影機移動的方向，鏡頭要拉近還是拉遠。一切以分鏡腳本的讀者——也就是劇組——的習慣為準。

有些分鏡圖只有火柴人，有些則幾乎把分鏡圖畫成美術概念圖。分鏡圖可以簡陋，但也可以詳細，雖然這並不一定是評價繪畫技巧的時候，但仍有一些基本的原則。比方說：要能看得出該分鏡是特寫還是全景，或者角色是朝哪一個方向說話等等。比較詳細的分鏡圖則會帶入場景的空間感，讓場面調度也能在分鏡圖階段就先設計好，並紀

錄下來。事實上，幾乎每個組別要做的事都可以先畫或寫在分鏡腳本上，比如說燈光的層次、美術的佈置與色彩設計，都可以藉由分鏡圖傳達給負責的組員知道。甚至，聲音設計也可以預先寫在附註的部份。

這樣說起來，畫分鏡不就等於是在告訴每一個劇組的組別要做什么事嗎？沒錯，所以畫分鏡其實是導演的責任。當然，導演不一定有時間與精力去把整部片的分鏡畫出來，一部長片的分鏡腳本可能有超過兩千格的分鏡圖呢！所以製片方通常會雇用一位或好幾位分鏡師來協助導演畫出分鏡。比如說，美術設計出身的希區考克（Alfred Hitchcock）是出名的仰賴分鏡腳本的導演，而幫他畫分鏡腳本的人，正是好萊塢電影業內最著名的平面設計師索爾·巴斯（Saul Bass）。然而，也有許多導演熱愛自己畫分鏡，像是香港導演徐克就以充滿動態的分鏡圖被戲稱為「本業是畫漫畫的」。

值得注意的是，分鏡腳本上的一個格子代表的並不是一顆鏡頭，而是一個動作或者一個構圖。為什麼不是一顆鏡頭一個格子呢？因為無論是拍長片或短片，除了利用剪接去連接不同的鏡頭之外，攝影機運動—包含水平搖攝（Pan）、垂直搖攝（Tilt）、軌道或手持等等，也可以達到相同的效果。所以一個有攝影機運動的鏡頭，通常就需要好幾格的分鏡圖來表示不同時間點的各種構圖與動作。另一種情況是：雖然攝影機沒有動，但演員或道具等在景框中有移動，那也可能需要多畫幾格分鏡圖去表示整場戲的動作。

分鏡腳本雖然是電影拍攝時的藍圖，但這不表示它必須遵從所有拍攝時的限制。畢竟，分鏡腳本首要的目的是把導演內心想見的景象給具體化，並以圖像方式來說一個故事。奧森·威爾斯（Orson Welles）的《大國民》（Citizen Kane）與希區考克的《北西北》（North by Northwest）的分鏡腳本在被畫出來的時候，都被攝影指導認為技術上拍不出來，但在嘗試之下都造就了拍攝技術的突破。

電影基本上是一個視覺的媒體，因此經常會碰到文字性的劇本沒有辦法精準傳達意念的時候。這時，分鏡腳本便能夠補足文字劇本的缺陷，讓投資人得以在拍攝（撒錢）之前先對最終產品有個基本認識，也讓劇組人員彼此之間能夠更順暢地溝通。由於分鏡腳本有容易創作、容易理解，並且格式化等種種特性，讓它不只在電影、動畫業界流傳到今天，更成為一種基本的敘事概念，被套用在許多需要用視覺來說故事的場合呢！

常常被誤用的 編劇術語

在日常生活中，我們常常會把內心想講卻沒有講出來的話稱之為「內心的 OS」，或者直接簡稱作「OS」。像是你很討厭一個人，但又不想跟他撕破臉，對他擠出不情願的微笑時，你的內心可能正在狂罵他髒話。這些髒話，就可以說是你內心的 OS。但你知道，其實「OS」最初指的並不是內心話嗎？

什麼是「O.S.」？

O.S.最初是一個電影製作的術語，英文原文是off-screen，意思是在銀幕之外的。它主要是用來描述有在場的角色在觀眾看不到的地方所說的對白。假設有一個角色在廁所裡面說話，但畫面上只能看到關起來的廁所門，看不到裡面說話的角色，那我們便可以用O.S.來描述廁所內的人所發出的任何聲音。或例如台上有人在講話，我們卻只能在畫面中看到台下的觀眾興奮的拍手尖叫，我們也可以用O.S.來強調我們雖然聽得到台上的人說話，卻沒看見他的身影。在影片中看不到說話的人或發聲的物件，但他卻同在我們所見畫面的場景中，這個對白或聲音，就可以用O.S.來表示，同時也被稱作「畫外音」（off-screen sound）。

然而，如果我們要表達的是角色沒有說出來的內心話，卻不能寫成O.S.。為什麼呢？因為畫外音必須是在場的，它只是沒被看見而已。由於沒有說出來的話並不是在場的，所以一般所說的「內心OS」反而不能用O.S.來表示。想要表示內心話時，到底要怎麼辦？借用一般英語而言，可以用「內心獨白」（inner monologue）來表示。然而在電影製作上，還有另一個術語，那就是「V.O.」。

什麼是「V.O.」？

V.O.是voice-over的縮寫，直譯是覆蓋人聲上去的意思。V.O.跟O.S.相同的地方是觀眾都不會在畫面上看到發聲體，但V.O.卻專指那些「說話者不在場」所說出的對白，例如旁白、電話彼端的應答、廣播電台、電視聲音，以及內心獨白等等。旁白很好理解，因為他自始至終都不會出現在任何一個場景裡面，或者至少像紀錄片或電視節目常看到的受訪者旁白一樣，他們所在的時空背景跟畫面中的時空並不相同。不過電話、廣播或電視的情況就比較複雜一點，因為即便說話者不在現場，但發聲體（話筒、收音機、電視機）卻在場，甚至是直接出現在畫面中。因此也有些編劇就乾脆把這類的對白標成「電話」或者「廣播」，讓它更好理解一點。

至於內心獨白，雖然說話者本身在場，甚至也在畫面上出現，但獨白的聲音並不是在現場發出來的，就必須標為V.O.。也就是說，我們常用的「內心OS」，其實是搞錯電影術語了。然而約定俗成，這樣一個有趣的詞，也就成了我們的日常生活中的常見用法。

那麼，又是為了什麼要分得這麼細呢？反正銀幕上都一樣看不到，統稱為O.S.，不就不會有混淆的情況了嗎？

不不，對電影的聲音部門來說，O.S.對白跟V.O.對白是完全不一樣的東西。因為對白並不只是把聲音錄清楚就好，還要考慮到說話的環境，用以製造出適當的殘響（reverb）與回音（echo），好配合畫面上場景的空間感。要是搞錯O.S.跟V.O.，做出來的對白音軌聽起來就會完全不一樣。

而對拍攝團隊而言，O.S.通常是可以隨時變成正常對白的。畢竟在劇本中，O.S.本來就是在場的人所說的話。假設導演想多給說O.S.的人一個畫面，那這段O.S.馬上就會變成正常對白，對敘事來說通常不會造成太大的影響。

但V.O.可就不能隨意變成正常對白了！V.O.經常是劇中角色聽不到的話。要是劇中的角色突然可以聽到旁白，那這部片就會變成《口

白人生》（Stranger than Fiction）⁶。若角色更進一步可以聽到其他人的內心話，那這部片大概會是《魔戒》（The Lord of the Rings, LOTR）這樣的奇幻片，或者《攻殼機動隊》這樣的科幻片了。

所以說，V.O. 跟O.S.在敘事上來說，還是有很明顯的輕重差異的。或許平日聊天時我們還是可以用「內心 OS」這樣的俗語，大家都聽得懂，不會有什麼問題；但真的在創作劇本、製作電影的時候，如果能分清楚O.S.與V.O.的話，就可以減少許多不必要的溝通成本。

⁶ 《口白人生》（Stranger than Fiction）敘述一名國稅局的查稅員某天突然聽到一個像是旁白一樣的聲音，在他要做任何事情的時候都會跟著解釋，有時甚至會預告他的下一步動作。

膠卷跟數位 到底差在哪裡？

我們常聽到膠卷（film）與數位（digital）的爭辯。尤其是大導演諾蘭，就口口聲聲說用數位拍不好，直到今天還在用膠卷拍攝。我們也都知道，數位的好處就是方便修改與復原，可以加很多特效，在複製或移動的時候不容易失真等等。那麼，又為什麼還有這麼多的膠卷愛好者，甚至得以讓曾經破產的柯達公司（Eastman Kodak Company）死灰復燃呢？

什麼是數位？

所謂的數位（digital），指的是資料被儲存、拷貝的一種基本方式。

讓我們先來想像一下：你看見一輛停在路邊的跑車，並且想要把這輛跑車的外型紀錄下來，但身上只有一支筆跟一張紙時，可以怎麼做？一般來說，就是找個地方坐下來，對著跑車，在紙上用筆描出跑車的形狀。我們會用眼睛跟感覺去比對紙上跑車的圖跟實際的跑車樣貌，並以此盡量地讓兩者的形狀更加相近一點。受過素描訓練的人可以畫出極度逼真，近似於原始物件的圖，但一般人這樣畫起來可能會歪七扭八。有沒有什麼辦法，可以讓一般人畫得更像呢？

其實，你也可以在紙上先畫出縱橫交錯的座標線，把原本的白紙變成一張方格圖。然後把方格圖對著跑車，讓跑車的影像跟方格圖重疊。最後，在方格圖上，把所有跑車的邊線覆蓋到的方格都塗黑。這樣子畫出來的跑車，雖然可能會呈現鋸齒狀的邊線，但比例、形狀等都不會有太多誤差。而且只要格子越細，圖像也就會越精密。假設格子真的細到某種程度，就算是一般人也可以畫出近似於專業畫家用第一種方法所描出的跑車圖。

後者的方法，就是所謂的數位。前者，則是被稱為類比（analog）。數位跟類比最大的差別，就是在於描繪時是否使用這個方格圖畫法，而這個方格圖畫法就是所謂的量化（quantization，這跟量化寬鬆7的量化quantitative沒有關係）。經過量化之後的圖，就可以完全用座標來紀錄了。比如說：「第三行的第六列、第四行的第七列、第五行的第七列……都是黑的。」這樣的表示法就是實際上的數位資料，而依照這個座標表所畫出來的格子跑車圖，則是這份數位資料的再現。

數位有什麼好處呢？在跑車圖的例子中，第一個好處是即使是不懂畫畫的人也可以畫出還不錯的作品。第二個好處則是只要縱橫的格子數都一樣，不管再用多少不同的方格圖去複製一開始畫的跑車圖，畫出來都會是一樣的跑車圖。第三個好處嘛，就是跑車方格圖可以轉換成座標表，由於座標表是一連串的文字或數字組成，所以可以用更多方法傳送，而且不容易出錯。比如說，我們可以透過電話，把座標表講給對方聽；或設置好暗號表，我們就可以在一個山頭用手電筒的明暗跟長短間隔把座標表傳給另一個山頭的接受者，對方依據座標表所畫出的跑車圖還是會跟我們手上的跑車圖一模一樣！

然而，這不代表類比就處於絕對的劣勢。類比的好處也很明顯——只要是一個描寫能力夠強的畫家，就可以在比數位畫法更短的時間內，畫出精度一樣、甚至更高的跑車圖。試想，如果要畫出看不出鋸齒形狀的跑車，我們得把方格圖的方格設置到多細？這就是為什麼數位影片的解析度長久以來都追不上膠卷影片的細緻度的原因。

總結來說，數位的多種好處，其實都指涉到同一個特點：不失真。也就是說，不管怎麼傳送、壓縮、轉換儲存形式或儲存媒材，只要途中沒有改變解析度（方格的縱橫數量），也沒有經過什麼不可逆轉換的話，都可以再還原成跟原始的圖樣一模一樣的新圖樣。但也是因為要把原本無限細緻、連續的現實圖樣量化成數位資料，難保會有精密度的上限。

而類比方法則是每一次用新的紙來畫的時候，都會跟之前畫的有些不同。這就是所謂的失真。雖然會失真，但類比方法的精密度上限是取自媒材本身，只要找到對的媒材，類比方法的精密度便可以輕易超過數位方法。畢竟，如果要用數位方法把一張紙上的跑車圖記錄下來，那首先得將座標圖的方格畫到如紙的纖維一樣細，甚至要到跟分子差不多，很明顯的不實際。

不過現在的數位技術已經進化到讓精密度越來越不是一個問題了。雖然數位的精密度確實仍比不上類比，但人類的感官通常也不需要太過精密的資訊，所以數位資訊的精密度只要高到可以欺騙過人類感官的程度就可以了。最著名的技術，大概就屬於蘋果公司的Retina螢幕⁸。在這項技術問世之前，不管是電腦、手機還是平板，人眼都仍然可以輕易的看出文字與圖像的鋸齒邊緣，正是因為方格還不夠細。然而，蘋果在螢幕製程上的努力，讓螢幕上的方格間距小到可以讓人眼在正常觀看距離之下還看不到鋸齒，我們幾乎已經認不出它與實際物品或類比圖樣的精密度差別了。

膠卷有什麼優勢？

那麼，為什麼諾蘭等膠卷愛好者又非得要膠卷不拍呢？如果說數位電影的精密度已經跟底片一樣，那膠卷的優勢又在哪裡？

首先就是底片感。類比資料是一種會跟媒材有緊密關係的儲存方式。比如說，用類比方式描繪的跑車圖，如果用不同的筆或不同的紙來畫，看起來就是有明顯差別的。然而如果是用數位方式來記錄，由於數位資料本身只是一連串抽象的數字，脫離於媒材之外的。不失真特性反而讓它變得比較「沒有個性」或「太過真實」，從錄製到放映出來就只有布幕是有材質的東西，所以也容易讓人感覺到所謂「數位的冰冷」。而膠卷是由化學方法來產生的類比圖像，所以圖像上就會有底片粒子所產生的顆粒感，是有材質感的一種雜訊。雖然底片顆粒越大，其畫面的精細度就越低，但有些人反而喜歡大顆粒的底片感，就是因為更能感受到膠片的材質。這種情形，就幾乎不會發生在數位

電影上面。同樣的概念也可以套用在黑膠唱片上來說—雖然黑膠唱片容易有如炒豆聲般的雜訊，卻在今日成為黑膠愛好者喜歡黑膠的原因之一。

除了材質之外，膠片感光的動態範圍也比較大，所謂光的動態範圍，就是指一個畫面中最暗的地方跟最亮的地方的亮度差距。而感光的動態範圍，則是指感光元件（膠片）能捕捉到的差距是多少。如果現場光的動態範圍超過了攝影機的動態範圍，就等於是場景中最亮或最暗的地方是沒有被攝影機紀錄到的，稱之為「過曝」或「曝光不足」，或者更直接的就是「爆掉」或「under」。爆掉的影像層次會比沒有爆掉的影像少很多，也可以稱之為「比較平」。而且爆掉的影像在後期可以調光的自由度也會大幅減低。採用數位攝影時，許多習慣類比攝影的攝影師跟燈光師往往會覺得綁手綁腳，因為一不小心畫面就會「爆掉」！採用類比攝影的時候，幾乎是想怎麼拉大場景的對比都可以；但如果是數位攝影的話，除非用上極昂貴的Arri Alexa⁹等機器，不然通常都需要小心翼翼地計算現場的動態範圍。

再來，膠卷的格式簡單多了，製片只要確定膠片大小，基本上就不用太煩惱後期跟放映的問題。假設最終放映是要出35毫米10（35mm）規格的影片，那拍攝跟後期製作都用35mm的膠卷來做就好了。顏色什麼的，就算搞錯，最後都還可以救回來，不會導致上映不了的問題。數位的格式可就複雜了！光是影片檔就分成好幾種，RAW、ProRes 422、H.264等各式類型，還要搞懂各個剪接軟體跟調光軟體各自的專案檔格式該如何對接等諸如此類。膠卷時代的製片可以先拍了再說，但數位時代的製片卻需要先搞懂後期流程，才能知道拍攝時要用什麼樣的拍攝器材與方式，不能任意進入拍攝，否則後期就會耗費大量的時間與資源在流程上面。

昂貴的媒材可能是一般觀眾未曾想過的部分。為什麼膠卷比較貴，反而是件好事？其實電影拍攝本身是一種藝術創作，是一種由演員、攝影等一起合奏，由導演指揮的「表演」。表演需要有一股「豁出去」的決心，才能把自己最好的東西給出來。由於數位拍攝時重拍

一顆分鏡的成本相當低，相對容易造成創作者們的僥倖心態，認為就算演得不好，重拍就可以了。因此，即便數位拍攝的媒材比較便宜，但反而可能會造成現場創作的隱性成本，讓演出變得比較保守。而如果是膠卷拍攝的話，創作者們會知道攝影機正在產出一格一格的膠片畫面，是看得見的成本，也就會更努力地去演出了。

最後，我們可能會直覺地認為數位檔案比較好管理，但真的是這樣嗎？膠卷有個好處，只要放在適當的溫度與濕度之下，它可以保存到上百年都還可以觀賞，甚至不需要有人一直去照顧。一九二七年的科幻經典《大都會》（Metropolis）有二十三分鐘的失落畫面能在阿根廷的一間博物館中被找到與被修復，就是這個緣故。然而，數位檔案就沒那麼簡單了。因為數位資料現在主要是靠電磁方式來記錄的，所以必須要有電跟備份，才能夠保持數位檔案的完整性。拿掉了電，不管是磁碟、光碟、磁帶還是快閃記憶體，它們其實都比膠片還要脆弱。有沒有試過用刀刮過光碟？數位的光碟，如果被刀刮過，基本上就是無法讀取了。若是黑膠被刮過的話，頂多只是多了每圈一次的雜音。膠片也是一樣，就算被撕成碎片，只要還拼得起來就有辦法復原，這可是數位方法沒有辦法達到的事。

你可能還是想問，到底是膠卷還是數位好？這個問題首先要確定，到底是指電影拍攝、後期製作，還是發行、放映。當然，也要看電影製作的整個企劃，真的很難說膠卷電影比較好或者數位電影比較好。有些人很早就擁抱數位拍攝，比如大衛·芬奇（David Fincher）與李安，他們所拍攝的電影並沒有像塔倫提諾所說的「像是在電影院看電視」¹¹，反而把電影帶到前所未有的高度去。然而，膠卷拍攝確實也讓塔倫提諾與諾蘭等人帶給觀眾一種迥異於一般數位電影的觀影體驗，像近年頗有致敬經典意味的音樂電影《樂來越愛你》也用膠片攝影加強了整部片所營造的老片質感。或許，能夠自由選擇要使用數位與膠卷，才是對創作者跟觀影者來說，最好的狀況吧！

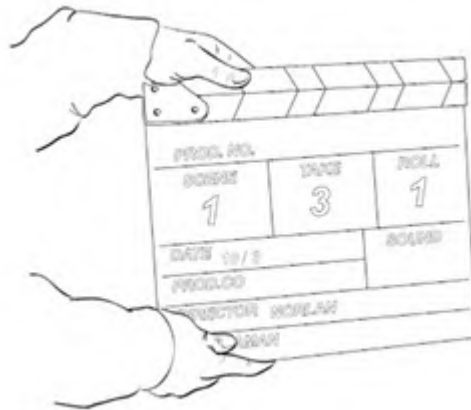
- 7 量化寬鬆是什麼？抱歉是，我在這裡硬要插入一個金融術語，現在我必須為這個術語多寫一個註釋才。行寬化量（鬆Quantitative easing）簡為稱QE 一是，幣操種貨政策作的，為市場提高貨的上應供幣量，相當於增印鈔票的手法。
- 8 Retina 司公果蘋是幕螢（Apple）幕螢度析解高種一的發開高夠度析解為因稱號。以「不看眼人出任何鋸齒狀的邊緣」而得名。
- 9 Arri 世界是攝電影要的最主上影器材燈光、一之商廠於德來自，國與質品高以。色特為格價高，ArriAlexa為其中一款攝影器材的機型。
- 10 35毫米（mm）指的是膠片的寬度單位，可分為8毫米、9.5毫米、16毫米、17.5毫米、35毫米、65毫米、70毫米等不同的規格，數字越大則需要越寬的螢幕來進行放映。35毫米屬於標準規格。
- 11 「在是像院看影電電視是」昆汀·塔諾於倫提年一四二〇的CinemaCon 上會大言發的，提到利用DCP拷貝放影電的映就是「電影」（Cinema）之死稱，數位製作就是"that's just television inpublic"。實際上這也不是昆汀第一次這麼說了。

Chapter 2

直擊

拍攝現場

拍板的用處 是什麼？



如果要找一個跟拍片有關的道具或符號，除了攝影機本身之外，人們最常使用的大概就是拍板了。在攝影機開始錄製後，有個人先把拍板拿到畫面中打板，導演再喊「Action」，是連非電影專業的人都會做出來的流程。就算不是專業的電影劇組，只要拿著一個拍板，也會讓劇組一下子看似專業起來。然而，到底為什麼電影劇組要有這個打板的動作呢？總不會只是為了「看起來專業」吧？

其實，打板的功能很簡單，就是為了要同步聲音與畫面。不管是過去還是現在，專業的電影劇組都是分開錄製聲音與畫面的，不像用一般的消費性攝影機或智慧型手機錄影一樣，錄完之後直接變成一個完整的影音檔案，而是分成影片跟聲音兩個檔案，或底片與磁帶，再交由後製部門的人員將聲音跟影片合起來。

為什麼要分開來錄呢？很簡單，因為攝影機太吵了。電影等級的數位攝影機在處理龐大的影像資料時會產生大量的廢熱，所以通常會內建風扇來散熱。不說這些風扇會影響到攝影機上的收音設備，常常還是現場最大聲的雜音來源呢！而底片攝影機雖然不會有廢熱問題，但它們在捲動底片的聲音可能比風扇還吵。分開收音的好處在於，收音師可以在現場找到最佳的收音位置，更靠近演員，更遠離噪音，或

者直接把無線迷你麥克風暗藏在演員的領口等，大多都比從攝影機的位置錄音來得更好。

那麼，這些分開錄製的畫面跟聲音，要怎麼把它們合成為一個影片呢？這個問題在不同的媒材上有不同的方法，但無論是哪種媒材，首先都要做一件事：把畫面跟聲音的時間點對在一起，讓影片上的畫面跟聲音一致，不會有任何的延遲。這個動作叫作「對同步」，由於這個動作的重要性，整個把聲音跟畫面合成的工作通常也就被稱作對同步了。

別看對同步這個動作好像很簡單，實際上做起來是非常累人的工作。即使先不管它重複性高、毫無創意空間（想想每一個鏡次都要對一次同步，同個分鏡重拍了幾次，負責處理同步的人就要對幾次同步），光是要找到畫面檔跟聲音檔裡面可以用來對時間的「同步點」就很困難了。什麼是同步點呢？比如說，我們可以在一段畫面檔裡面尋找一個會發出特殊聲音的動作，像是一道門被用力的關上，然後再去聲音檔裡面找出這道門被關上時所發出「砰！」的聲音，並標示起來。這個「砰！」聲的時間點與它所對應的畫面檔裡門關上的時間點，就是我們可以用於對同步的同步點。可想而知，要找這個同步點其實相當不容易，最好有以下幾個條件。

* 聲音清脆且有明顯可見動作

如果畫面上沒有拍到門，那我們也就無從得知門什麼時候被關上的了。同步點並沒有辦法用推測的，因為即使只有百分之一的誤差，人耳還是有可能聽得出來。另一個例子則是對話：當演員的台詞是「好」，那我們並沒有辦法確定他是從什麼時間點開始發聲的，因為「好」這個字的嘴形沒有一個明確的動作；反之，如果台詞是「棒」的話就比較適合用來做同步點。

* 聲音與動作不可連續重複

假設畫面上有好幾道門陸續被關上，那就很難確定哪一個關門聲是對應到哪一扇被關上的門，因為每一個關門聲可能都很像。雖然陸續關上很多道門的情況比較罕見，但如果換成是腳步聲的話，就很常會發生找不到同步點情況。

要同時符合這些條件的同步點，其實並不常出現；就算有，也要依賴後製人員一個鏡次一個鏡次去翻找，更是辛苦。然而，很快就有人想到了：如果找同步點很困難的話，我們何不自己創造一個同步點出來呢？於是，劇組們就開始在影片的最開頭處打板，讓後製人員能很快地找到同步點來對同步。拍板正是以此目標來設計的：材質是可以發出清脆而足夠大聲的特定木材或其他響板材質，並在響板部分漆上黑白相間的條紋，以便清楚辨識拍板合上的時間點。從此，每逢有現場收音的電影拍攝，打板就成了必做的動作之一。

即使今日已經有許多不用手動找同步點的聲畫同步方法，不用打板也可以靠時間碼同步或利用聲波比對等方法來對同步，但打板仍然是最保險的方式。只要攝影機跟收音機都有確實錄下打板的瞬間，就算其他方法都失靈，也可以輕鬆地回到手動對同步的方式。現在的好萊塢劇組流行用iPad上的拍板應用程式來做有線或無線的時間碼同步，這些拍板應用程式仍然會在開始計時的時候發出閃光與嗶聲，作為傳統打板動作的替代。

打倒板

打板通常是在開拍前的動作，然而有些時候，劇組會選擇在該鏡次的拍攝即將結束時才拍攝拍板，又是為什麼呢？

其實，拍片有很多時候是很需要抓時機的。比如說某個分鏡必須讓火車在背景經過，所以當看到火車從遠方出現的時候，演員與攝影師就要馬上入戲；又或者在多雲的天氣時，突然有個間隙讓太陽能探出頭來，劇組便可以捕捉到晴天一般的光，這些時候通常沒有時間讓場記先進到畫面裡面打板。如果場記沒辦法「先進去」的話，那就讓

他最後再進去吧！等到戲都拍完了，場記再進畫面，就一定沒問題了。

不過，最後才打板卻造成了一個新的問題。在膠卷攝影的時候，所有接續的片段都是錄在同一條膠片上的，必須等沖印出工作用拷貝之後才會分成一個個片段用來剪接，而用來辨識每個片段的開頭的，常常就是拍板出現的第一格畫面。如果在片段的最後才打板的話，很容易讓處理分段的人員誤會，以為該片段是從拍板出現的時候才開始，導致錯誤的分段。怎麼辦呢？

很簡單，把板倒過來打，就不會跟正常的打板方式搞混了。只要分片段的人看到拍板是倒著的，他就可以知道這個片段應該是要反著切，就不會分錯片段。所以，只要是片段結束的時候才打的板，打板的人都會將它倒過來，以標示這是結尾時才打的板。這樣的狀況，就被稱作打倒板。跟國旗放反的意義不一樣，倒板就只是純技術上的考量而已。

拍板最大的功能就是用來打板，以創造出一個方便後製人員把聲音與畫面同步起來的同步點。然而，這並不是拍板唯一的功用。在拍板的響板部分之下，還會有一塊小黑板。這塊小黑板，又有什麼樣的功能呢？

其實，小黑板上的資訊，也是為了後製方便，特地寫出來要讓攝影機攝製下來的，上面會記載像是片名、場次、分鏡號等的資訊。你可能還會想問，後製又為什麼需要這些資訊呢？直接挑出要用的鏡次，讓剪接師把這些鏡次拼接起來，不就完成剪接了嗎？為什麼還要浪費硬碟儲存空間或膠卷，去拍一個在電影院放映時完全不會出現的資訊呢？

答案很簡單：是為了整理素材。如果是一支三天拍完的小短片，那它的素材確實可以在後期的時候依靠組員的記憶來整理。若是一部九十分鐘長度的劇情片呢？讓我們來計算一下：假設這部長片中，每

個分鏡的平均長度是五秒鐘，用九十分鐘去除的話，就可以得到該片的總分鏡數。 $90 \times 60 \div 5 = 1080$ 。總共有上千個分鏡。如果不知道每個片段是屬於哪一場的第幾個分鏡的話，剪接團隊就得在遇到每一個新分鏡的時候，從（可能有上百頁的）分鏡腳本裡面找出新分鏡是位在哪個段落，才能確定該把這個分鏡放在時間軸裡的什麼地方，這當然是毫無效率可言。因此，剪接團隊們都會希望他們接收到的素材最好是都標明清楚每一個片段是屬於第幾場、第幾分鏡的第幾個鏡次，好讓他們可以用最高的效率、浪費最少的人力與時間去把所有片段都排序好。

這些雖然與畫面有關，但本身不屬於畫面內容的資訊，就是所謂の後設資料（metadata），也就是描述資料的資料。對一般人來說，最容易理解的例子就是用手機拍照時，存下來的相片檔裡也通常會有拍攝時間、相機型號、快門速度與光圈大小等資訊，這些也都是後設資料。後設資料最大的用處之一就是可以用來排序或整理，我們可以在手機上按照拍攝日期來整理相片，就是依靠相片檔裡的後設資料。

數位相機或許有著強大的儲存後設資料的功能，但對於以往拍片用的膠卷攝影機來說，要怎麼把後設資料附著到膠片的每一個片段上呢？每拍完一個分鏡就把膠片抽出來貼上標籤顯然是既沒效率又危險的做法，膠片要是曝光而報銷就糟了。於是，劇組們乾脆就在每個鏡次的開頭攝製下該鏡次的後設資料，讓剪接團隊只要看到這個寫了場次、分鏡號跟鏡次的小黑板，就知道該在這裡動刀，剪下一個新的片段出來，並且也可以馬上知道該把這個片段擺在時間軸的哪個位置，大幅縮短了剪接的準備作業。由於攝製小黑板跟打板的目的都是為了後製便利，人們乾脆就把小黑板跟打板用的響板裝在一起，形成了今日電影拍板的樣子。在中文地區，又因為拿這個板的通常是場記，所以它也被叫作「場記板」。

這種保存後設資料的方法，就像一些底片相機可以在底片上印上拍攝的日期，是把後設資料當作一般資料來儲存。而由於電影的戲劇

內容是在打完板、場記退開到畫面之外後才開始。拍板的攝製也不會影響到真正的內容—只要打板的人沒有因為打板太大聲而嚇到演員的話。

然而，到了數位攝影當道的今天，後設資料應該已經可以在攝影機上直接輸入到影片檔裡面了，像是Blackmagic Design所出的電影攝影機就有這個功能。為什麼劇組們大多還是保留了在拍板上寫後設資料的傳統呢？這是因為雖然在數位攝影機上直接輸入場次資料很方便，但是電影業界的數位影片格式一直沒有統一，即使在攝影機上可以輸入後設資料，也不能保證後製軟體在匯入影片素材檔的時候可以讀到那些資料。因此，目前最保險的做法，仍然是最傳統的—在拍攝的一開頭先錄下場次資料，不管是用傳統的木質拍板，還是iPad裡的拍板應用程式。這麼做還有一個好處，就是在匯入素材檔到剪接軟體之後，剪接師可以直接在畫面上看到每一個片段的資訊，不用去找儲存後設資料的地方，讓整個剪接的過程更直覺。

你也許又想到一件事，既然聲音跟畫面通常是分開錄製的，畫面的後設資料被寫在拍板上錄製下來了，那聲音的後設資料又是怎麼紀錄的呢？同理，這些資訊也是直接錄製到音軌裡面的，方法就是找個人對著麥克風說「第幾場，第幾分鏡，第幾鏡次。」或者在台灣更通用的：「場三，shot 2，take 1。」

開始錄影之前

我們現在可以整理一下開始錄影時各個動作的順序。首先，所有人要就定位：演員站定位準備開演；場記舉好拍板給攝影師拍攝；攝影師也要對焦在拍板上，並讓整個拍板入鏡—這是為了讓片段的一開始就有清楚的後設資料，剪接人員不用再到片段裡面尋找拍板何時會出現在畫面裡。另外，收音人員要把指向性麥克風對準負責記錄聲音後設資料的人，通常也是場記，好讓後設資料可以被清楚的錄下來。

當然，也要確保打板的聲音有好好的錄到，亦即夠大聲，又沒有大聲到爆掉，畢竟超過錄音範圍就失去意義了。

準備好之後，負責指揮這項流程的人，通常是副導演，他會先喊「Sound」，要收音組開始錄音；收音師在確實開始錄音之後會喊「Speed」來表示錄音已經開始並且錄音速度正常；這時場記再接著喊「場○○，shot○○，take○○」給收音組錄下來；錄好聲音的後設資料之後，副導演才會喊「Camera」，要攝影師開始攝製—這是為了節省影片的大小，畢竟無論是膠卷還是數位檔案，畫面的每秒儲存成本都要比聲音高得多，才讓攝影機盡量晚開始錄影。

攝影師聽到副導喊「Camera」之後就會按下錄影鍵開始攝製畫面。確認攝影機開始錄影之後，攝影組會回報「Rolling」，意思是攝影機的馬達已經開始轉動，這是源自於膠卷攝影機的術語，留存到了現在。這時，聲音跟畫面都已經開始錄製，拍板上的後設資料也已經被攝影機錄製下來，場記就可以打板了。要注意的是，場記必須要確認聲音與畫面都開始錄製之後才能打板，因為同步點就是要聲畫兩者各自都有，後製人員才有辦法對同步；打板的時候板的下半部要盡量保持靜止，這樣後製人員對同步的時候才会有清楚的畫面同步點可以用。打完板之後，場記就要盡速退出畫框之外，攝影師恢復畫框位置，收音人員恢復麥克風位置。然後，就是副導或導演喊「Action」，演員開始演戲的時候了。

容易混淆的 「長鏡頭」

「長鏡頭」是一個常在影評或其他有關電影的文章裡看到的詞彙，諸如某部片開頭的長鏡頭很棒，某導演很擅長用長鏡頭等等。可是其實在中文的電影語彙裡，「長鏡頭」卻是最模稜兩可，同時也最容易被誤解的一個詞。怎麼說呢？

原來，所謂的「鏡頭」在我們的敘述脈絡中，很可能分別對應到兩類完全不同的指涉：作為相機部位，圓筒狀的實體鏡頭（lens）；作為電影拍攝或剪接單位的分鏡（shot）。有的時候，連鏡次（take），也就是同一個分鏡的不同版本，都可以被稱之為「鏡頭」。再來從拍攝鏡位來說，即便長焦鏡（long-focus lens）、遠景鏡頭（long shot）和長鏡次（long take）是完全不同的意思，但一般用法裡卻常常把三者通通混稱為「長鏡頭」。到底長焦鏡、遠景鏡頭跟長鏡次之間有什麼分別呢？

長焦鏡（Long-Focus Lens）

長焦鏡（long-focus lens），指的是焦距較長的鏡頭，或者更精確一點的說法是一焦距超過感光元件對角長度的鏡頭。我們一般可能更常稱它做「望遠鏡頭」，因為它的效果跟望遠鏡類似，可以將遠處的小物放大到畫面上面。這裡的「鏡頭」指的是一個實體的光學儀器，包含了一組封裝在一起的鏡片。

用長焦鏡所拍攝到的影像，容易給人一種窺視感。例如間諜片中出現遠遠監視目標人物活動的畫面，通常就是利用長焦鏡拍的；或者在體育賽事中，從觀眾席拍攝的遠處場上的運動員影像，也經常使用長焦鏡來捕捉。長焦鏡還可以用來創造壓迫感，因為在長焦鏡的畫面中，前後距離很遠的兩個物件看起來幾乎像是在同一個平面上，空間彷彿被壓縮了。如果用長焦鏡對準一個朝著鏡頭跑過來的人物拍攝，

在畫面裡那個人即便有腳部動作，但仍然會像是完全沒有前進，也因此觀眾會覺得壓迫、感到無力。另外，長焦鏡是比較容易創造出淺景深效果的鏡頭之一，可以讓畫面裡除了有在焦點裡的物件之外都模糊掉。所以若想拍「茫茫人海中的主角」的話，可以考慮用長焦鏡對準主角，讓背景跟前景的人海全部模糊掉，觀眾的注意力便能聚焦在主角身上。

在古典好萊塢時期¹²的電影，通常是以一般鏡頭為主，並以長焦鏡拍攝特寫為多。在新好萊塢¹³之後，受到歐陸藝術片與電視美學、MV影像美學等的影響，好萊塢電影的畫面開始走向某種「極端」—時間更短、廣角更廣、望遠更遠。麥可·貝（Michael Bay）就是實踐這類「MV美學」的佼佼者之一。電影《世界末日》（Armageddon）中，眾太空人穿著橘色太空服走向太空梭的畫面之所以有「史詩感」，除了用高速攝影創造出的慢動作之外，同時也運用了長焦鏡來壓縮空間，讓太空人們好像可以在原地一直走下去，以創造出一種永恆感。

東尼·史考特（Tony Scott）與雷利·史考特（Ridley Scott）兩兄弟也都是著名的長焦鏡愛好者，可能與他們從電視節目拍攝起家有關。與麥可·貝式的MV美學去雜糅各種焦距的鏡頭不同，東尼是出了名的愛用長焦鏡。在《全民公敵》（Enemy of the State）中，他就用豐富的長焦鏡畫面去營造無所不在的窺視感；他也經常用長焦鏡去拍攝對話鏡頭，藉由放大演員的表情來加強角色之間的緊張感。雷利·史考特雖然也愛用長焦鏡，但他用長焦鏡做出來的效果卻與弟弟東尼很不一樣：東尼的長焦鏡通常是搭配快速剪接，在創造緊張感的時候也容易破壞空間感；雷利的長焦鏡卻是利用前景與背景的佈置來顯出空間的立體感，同時配合沈穩的剪接與攝影機運動去創造出角色的受壓迫感。在《銀翼殺手》（Blade Runner）中，大部分的街景就都是以長焦鏡所拍攝的，使主角戴克（Rick Deckard，哈里遜·福特飾演）看起來更受限於擁擠的都會人群之中。

其實，雷利之所以會在《銀翼殺手》中廣泛的運用長焦鏡也有另一個更實際的原因：片中許多的場景要不是經常在其他的電影裡看到，要不就是在該片裡有重複運用。像是賽巴斯汀（J.F. Sebastian，威廉·桑德森飾演）的公寓其實是經常作為拍片場景的布萊德布利大樓（Bradbury Building）；而泰瑞爾企業（Tyrell Corporation）中的兩段戲—測試瑞秋的大廳與泰瑞爾的臥房—其實是同一個空間，只是換過美術陳設而已。為了不要讓這些場景在片中看起來重複或老套，《銀翼殺手》的攝影指導喬丹·克羅維斯（Jordan Cronenweth）除了加入煙霧與用上極戲劇性的打光方式之外，也用了長焦鏡來避免讓場景的全景出現，使同一條街的街景看起來像是在許多不同的地方拍的。

遠景鏡頭（Long Shot）

遠景鏡頭的「鏡頭」指的並不是實體的光學鏡頭，而是指一個分鏡（shot）。在英文中，他有「遠景鏡頭」（long Shot）、「全景鏡頭」（full shot）或「寬鏡頭」（wide shot）等不同的稱呼。在台灣的話，則經常被叫做「long景」，其中的「long」字經常讀為「lang」，在台語中有稀疏之意，正好與特寫的形容詞「緊」（tight）形成對比。跟長焦鏡不同的是，遠景鏡頭的「long」指的是拍攝者距離被攝物的距離，也可以解釋為「距離景物很遠的分鏡」，好比你站在街邊，用一般鏡頭拍攝跨越中間車道的對街路人。然而，遠景鏡頭實際上的定義卻跟距離無關，相對於只拍攝被攝者一部分的特寫（close-up）而言，它其實是指「被攝者的全身都入鏡的分鏡」。

由於一般的遠景鏡頭可以放得下數個演員，所以很適合做為談話場景中的主鏡頭，或者動作場景中需要拍到全身動作的鏡頭。而能拍下整個場景的大遠景鏡頭（extreme long shot，通常簡稱為ELS）可以在同一個分鏡裡拍出角色與空間的關係，所以經常會被用作確立場景空間感的「建立鏡頭¹⁴」（establishing shot）上。

遠景鏡頭拍到的畫面會比特寫鏡頭來的「寬」，所以在英文中也被叫做寬鏡頭，但這裡的寬鏡頭並不是相對長焦鏡而言的。回頭看

《世界末日》中充滿史詩感的太空人走路鏡頭，由於有拍到所有太空人的全身，因此我們可以說它既是用長焦鏡拍的，同時也算是個遠景鏡頭。只是若要用長焦鏡拍遠景的話，攝影機就必須退到更遠的地方，就像是要在望遠鏡中看見一個人的全身而不是局部，可想而知必須距離多遠！這讓拍攝難度變高，理論上來說遠景雖然可以用任何焦段的鏡頭拍攝，不過用一般鏡或廣角鏡去拍還是比較實際。也就是說，當你聽到下個要拍的分鏡是個long shot的時候，可別搞錯成長焦鏡了！真正要用的，更可能是一般鏡或廣角鏡。

雖然遠景鏡頭幾乎在每部片的每個場景都看得到，但還是有些讓人難忘的遠景鏡頭。許多史詩片會用大遠景來呈現壯麗的景觀，比如說彼得·傑克森（Peter Jackson）的《魔戒》中就有許多描繪中土世界壯麗山脈風景的大遠景鏡頭。大遠景鏡頭尤其適合寬銀幕或IMAX比例的影片，像《阿拉伯的勞倫斯》（Lawrence of Arabia）或《埃及艷后》（Cleopatra）就充分利用了遠景與大遠景鏡頭來展現沙漠的無際、宮廷廳院的高闊與士兵數量的龐大。

動作喜劇也是經常用到遠景鏡頭的類型之一，但它們的目的不只在於建構空間感，更在於捕捉到全部身體的表演動作。最明顯的例子就是默片時代的卓別林（Charles Chaplin）與巴斯特·基頓（Buster Keaton），還有武打演員成龍。以身體演出為重的武打片，也有大量的遠景武打鏡頭，歌舞片當然也是一樣。

然而，侯孝賢的電影雖然以長鏡頭聞名，他也曾說《風櫃來的人》的拍法靈感是來自《沈從文自傳》的寫法：「……這樣的遠觀令我的印象深刻。」但實際上他著名的「長鏡頭」指的是長時間的鏡頭，也就是「長鏡次」（long take），並不是遠景鏡頭，更不是長焦鏡。雖然他的確經常使用遠景鏡頭來建立空間感，但更多的時候不是人物的腳被切掉的膝上鏡頭，就是只有上半身的中景鏡頭。

比起來，小津安二郎的遠景鏡頭或許更常見一點，由於在日式房間中的坐姿都是盤腿坐或跪坐，所以這時的遠景就幾乎相當於中景的大小，這些場景只需要兩至三種景別大小來拍就可以了。再加上小津本身又習慣將攝影機放在人的腰身水平以下，並拉遠距離去拍，導致一般來說會被切掉的腳踝以下部份都會被拍進畫面中，因此更容易在他的片中看到全身的遠景鏡頭。

長拍鏡頭（Long Take）

前面提到了長焦鏡與遠景鏡頭，分別指涉實體鏡片組與構圖方式。第三種也被稱做長鏡頭的東西，則是指「長時間的分鏡」，或者長拍鏡頭（long take）。長拍鏡頭大概是當我們說出「長鏡頭」的時候，最常指涉的意思。字面上，它意味著某一個分鏡的時間長度超過一般的分鏡時長，但可能是為了不跟遠景鏡頭的long shot搞混，因此才稱之為long take。實際上，它的內涵遠遠不止於單純的時間長度。換句話說，並不是某個分鏡超過某個秒數就可以稱之為長拍鏡頭的。那麼，什麼才是長拍鏡頭的真正內涵呢？

這要從電影美學的發展開始說起了。電影的初期，除去盧米埃式的、與當今Instagram上的短片相差不遠的紀錄短片，以及魔術奇觀式的特效短片之外，還有一個很重要的類型，就是「劇場錄影」。這種劇場錄影跟現在的並沒有太大差別，就是固定好攝影機，用遠景把整齣戲拍攝下來，接著就可以直接放映了。這在世界上擁有劇場傳統的地區尤其流行，包括英美與日本都是。事實上，電影在美國有一段時間就是被稱作「影像劇」（photo-play）呢！影像劇雖然流行，卻一直被視為不入流—畢竟它只是劇場的拷貝而已，沒有任何創造性，而且一定不如劇場現場的逼真，畢竟劇場本身就是「真」的表演。

不過，電影的創作者與理論家們很快就開始挖掘電影的美學潛力。他們一開始就知道，電影與劇場最大的不同點有二：攝影機與剪接。在劇場中，觀眾的視角基本上是固定從觀眾席出發的，但在電影中，攝影機解放了觀眾的觀點，讓觀眾得以從任何一個角度觀看事件

的發生，也讓現實世界的任何一個地方都可以變成戲劇場景。另一方面，剪接則是讓創作者獲得了對時間與空間的重構能力，以此讓觀眾更入戲，或者達到更多元的效果。比如說，一般電影最常見的「正反切」對話鏡頭，就是攝影機位置與剪接這兩門技術相互搭配的特殊表達技巧，我們可能從不同方向看到兩名演員各自的特寫，並且可在一瞬間立刻切換。

深焦式長拍鏡頭

在歐美各地的影像美學實驗之下，電影漸漸從劇場獨立出來，成了一門獨特的藝術。這些實驗當中，最著名的莫過於由俄國的愛森斯坦（Sergei Eisenstein）、普多夫金（Vsevolod Pudovkin）等人所發展的蒙太奇美學。所謂的「蒙太奇」（montage），其實原在法文中除了指剪接之外，還有「組裝、拼貼」的意思，而蒙太奇美學的核心思想正是「透過拼貼不同的分鏡畫面，來創造出全新的意義」。好萊塢的創作者們則是走出另一種剪接的可能性：跟蒙太奇美學不同，他們不用剪接來創造意義，而是加強戲劇的張力。比如說格里菲斯在《一個國家的誕生》（1915）中，就用交叉剪接（crosscutting）讓快被強暴的受害者與前去救援的騎士兩場景輪流出現，以此加強觀眾的懸念感與緊張感，從而創造出全片的高潮。

在《一個國家的誕生》出片的一九一五年之後，電影的藝術性終於逐漸被承認。然而到了一九四〇年代，好萊塢風格風靡全球的時候，反而出現了一股反其道而行，鼓勵減少剪接的潮流—由法國評論家巴贊（André Bazin）所倡導的寫實主義。他認為藝術的目的是要盡可能的寫實，而電影也應該要如此，尤其攝影機是最能捕捉現實的利器；在這樣的美學風氣之下，會打破真實空間與時間的剪接方法，自然也就不被鼓勵使用了。奧森·威爾斯的作品《大國民》剛好符合巴贊的寫實主義：深焦攝影、長拍鏡頭，所以被他引用為寫實主義的範本。奧森是劇場出身，然而他的《大國民》卻是史上最具電影感的作品之一，可見無論是奧森本人或者巴贊，他們鍾愛的長拍鏡頭風格都

已經跟劇場美學有很大的不同，是場面調度（mise-en-scène）過的長拍鏡頭。

我們在今日常所說的長鏡頭，就多是指這種讓攝影機拍下有調度過的片段。所以即使一個音樂會的錄影很長，我們大概也只會說那是錄影，而不會說那是一個長鏡頭。同時，電影史上最早的幾部影片，例如《火車進站》或《工人下班》等，的確時間很長，而且也寫實，但那時選擇長鏡頭也只是因為當時還沒有剪接的概念，仍比較接近於記錄式的影像。

同時，長拍鏡頭也通常意味著創作者是刻意捨棄剪接。比如說，在希區考克一九四八年拍的《奪魂索》（The Rope）中，他大可以在演員說話的時候剪接到演員的特寫，但他刻意不切進去，使這部片中的十一個鏡頭全都變成是長拍鏡頭。《奪魂索》整部八十分鐘的電影看似是一鏡到底完成的，但以當年的膠卷攝影機而言，一卷膠片最多只能拍攝十分鐘出頭的長度，所以《奪魂索》其實是十段從四分鐘到十分鐘不等的長拍鏡頭，利用鏡位和剪接巧妙地接在一起，讓觀眾無法察覺鏡頭的切換，進而有整部電影只有「一鏡」的錯覺。

一鏡到底

「等等」，你說，「那一鏡到底跟長拍鏡頭又有什麼分別呢？」

其實很簡單，一鏡到底（sequence shot）顧名思義就是一個鏡頭走到底，而這個底指的則是該場景的結尾。所以，一鏡到底就是指一整個場次只有一個鏡頭。剛剛才提到的《奪魂索》，就是一鏡到底的好例子。當然，這個鏡頭也得是長拍鏡頭才能叫做一鏡到底，即便大部分的電影過場都只有一個鏡頭，像是主角下車走向酒吧的片段，但那並不能被稱作一鏡到底。

移動式長拍鏡頭

「可是我看過《樂來越愛你》，像開頭那樣一鏡到底的歌舞片段一點也不寫實，這樣不是違反了巴贊的寫實主義嗎？」沒錯，長拍鏡頭並不總是跟寫實主義掛鉤的。除了巴贊提倡的深焦式長拍鏡頭，或者更早期的劇場式長拍鏡頭外，還有一種以攝影機運動為核心的長拍鏡頭，這才是我們今日比較常見的一種長拍鏡頭。這種長拍鏡頭時常像是一個鬼魂一樣，帶觀眾在劇中世界來回穿梭飄移，以攝影機本身的移動來取代剪接。比如說，在《樂來越愛你》開頭的長鏡頭裡，一群人在塞車的高架道路上跳舞，從一個舞者到另一個舞者之間的切換就是讓攝影機轉過去拍，而不是透過剪接切過去。在二〇一四年得到奧斯卡最佳攝影的《地心引力》（Gravity），以及在二〇一五年得到最佳攝影的《鳥人》（Birdman），其長拍技巧多屬於這種移動式長拍鏡頭，其中《地心引力》的導演艾方索·柯朗（Alfonso Cuarón）更是以這類長拍鏡頭聞名。

這種移動式長拍鏡頭在發展初期是用軌道、搖臂（crane）、攝影機腳架上的橫搖與直搖、變焦鏡頭的放大縮小等既有技術去做的。二次大戰到戰後時期，頗負盛名的德國大導馬克思·歐弗斯（Max Ophüls）就已經利用這些技巧設計出相當精緻的移動式長拍鏡頭與一鏡到底。雖然移動式長拍鏡頭很早就出現，但要等到一九七〇年代中期，攝影穩定器（Steadicam）被發明出來，才讓移動式長拍鏡頭變成好萊塢主流。在一九八〇年史丹利·庫柏力克（Stanley Kubrick）的《鬼店》（The Shining）中，一個跟拍小孩騎著小腳踏車在大飯店走廊裡穿梭的長拍鏡頭，就是用攝影穩定器拍的。順帶一提，馬克思·歐弗斯正是讓庫柏力克喜歡上長拍鏡頭的啟發者之一。

移動式長拍鏡頭在拍攝技術上來說可以說是最複雜的鏡頭之一，所以也被視為一種「炫技」。劇場式的長拍鏡頭由於沒有剪接，演員、佈景、燈光與特效等都要一次到位，所以已經比一般十秒以內的鏡頭要準備更多。巴贊式寫實主義的長拍鏡頭則是加上深焦美學，讓畫面充滿立體感，在攝影與場景設計方面更是煞費苦心。移動式長拍鏡頭則等於是讓攝影師也進入到戲劇空間裡，攝影穩定器的操作員還

需要背上極重的整套裝備跟著演員一起走位、移動視線等，同時演員、錄音員、燈光組與特效人員也要能隨時應對，甚至改變攝影景框，所以複雜度比起前兩者可說是有過之而無不及。

總之，要拍攝一段長時間連續可用的鏡頭，經常意味著需要整合主要演員、背景演員、攝影機運動、鏡外各組支援的走位、鏡頭內整體的場面調度等等因素，相較於要拍攝一個可以被剪輯的鏡頭，拍攝長拍鏡頭所需的難度及時間會往上提昇。但是，當長拍鏡頭被做好的時候，它的戲劇張力及可信度也會大幅提高。

除了馬克思·歐弗斯的作品之外，希區考克的《奪魂索》當然也是移動式長拍鏡頭的著名作品。十年之後，一九五八年奧森·威爾斯的《歷劫佳人》（Touch of Evil）開場，三分半鐘左右的長拍鏡頭則又跨出了一大步。雖然同是移動式長拍鏡頭，但更大範圍的攝影機運動就需要更多的事前準備和全體演職員的配合。相較於《奪魂索》的攝影機被侷限在一個場景內，《歷劫佳人》的攝影機隨著故事的發生，跟著主角穿越了數個街區，且持續保持著緊張的氣氛。在二〇〇二年，俄國導演亞歷山大·蘇古諾夫（Alexander Sokurov）推出《創世紀》（Russian Ark）這部野心十足的電影，全片九十六分鐘從頭到尾以實際的一鏡到底完成，展示了冬宮三十三間展廳的展品、超過兩千名演員，更是影史上的一個創舉。由於使用的是索尼（Sony）的數位攝影機，讓該片得以將影片直接錄製到硬碟上，從而解決了希區考克在《奪魂索》拍攝中所遇到的必須換膠卷的問題，讓該片達成「真·一鏡電影」的成就。

當然，不管是移動式長拍鏡頭、深焦式長拍鏡頭還是非長拍鏡頭，都是創作上的選擇，不必然有優劣之分。著名的編劇、導演，大衛·馬密（David Mamet）就積極的反對移動式長拍鏡頭，認為靜態的、精心構圖後的畫面配上剪接才是最有電影感的形式。大衛·馬密是誰？台灣最有名的大概是他寫的一本小書：《導演功課》15。

最後我們當然還是要提到「他」，台灣在國際上最著名的導演之一——侯孝賢。關於侯孝賢的長鏡頭，已經有許多論文與專書討論之，可見他的長鏡頭已經成了他的作者標記。在長鏡頭的幾種不同定義中，侯孝賢的「長鏡頭」應該指的是長拍鏡頭，並且在美學上來說還是較為接近深焦式長拍鏡頭。然而這只是從技術上來看，若從創作意涵或評論解讀來看，這個「長」說不定有更多元的意思。唯一確定的是，所謂的長拍鏡頭、遠景鏡頭，或長焦鏡，對電影拍攝而言，可是完全不同的東西。

12 古典好萊塢時期（Classical Hollywood Cinema）指的是一九二七年有聲電影開始發展，以及其後的一九三〇與四〇年代，又稱為「黃金年代」。該時期多是由製片人主導，以塑造明星的概念來製作電影，也奠定喜劇、歌舞片、西部片或強盜片為主流的拍片類型。

13 新好萊塢時期（New Hollywood）則是一九六〇年代，受到電視衝擊，商業影片衰退，由電影學院培養的導演崛起，拍片的形式與主題皆有別於好萊塢的黃金年代，又稱為美國電影新浪潮。法蘭西斯·柯波拉（Francis Ford Coppola）、馬丁·史柯西斯（Martin Scorsese）等人都是此時期的代表人物。

14 建立鏡頭指的是為了讓觀影者能夠了解事件發生的環境背景，通常會在整場戲的一開頭使用大遠景鏡頭盡可能拍攝出整體場景，例如小鎮街景或城堡的全貌，是一種電影語言。

15 《導演功課》原書名為《On Directing Film》，於一九九一年寫成，本書在台灣由遠流出版。

電影畫面的 錯覺魔術

電影是依靠錯覺而建立起來的一種媒介，像「剪接」本身就是一個利用錯覺把不同時空拍攝的場景與鏡頭連起來的技巧。透過各種錯覺的操弄，電影創作者可以製造出許多特效，早期的梅里葉就是利用剪接去做出角色憑空消失的效果。不過，錯覺並不只是被用來做這種顯而易見的魔術效果而已，更經常被用來建立劇情裡的「空間」。試想，在沒有電腦特效的幫助下，要怎麼拍出像是《大都會》裡的高聳大廈？在室內攝影棚要怎麼拍出綿延不絕的草原與藍天？在不用侏儒演員的前提下，又要怎麼拍出《魔戒》裡半身人與一般人的身高差距？我們就來列舉一些用錯覺來建立空間的傳統技巧。

強迫透視

強迫透視是一種利用透視上的錯覺，來讓畫面中的物體比實際上來得更大、更小、更近或更遠的構圖技巧。通常藉由刻意的靠近或遠離攝影機，來誇張化人物或道具的大小。遊客們常在著名的景點拍攝「掌中景點」或「扶住斜塔」等照片，其實就是強迫透視的一種。

所謂的透視原理，簡單來說，可以濃縮成「越近看起來越大，越遠看起來越小」這句話。雖然聽起來理所當然，但其實裡面就蘊含了可以拿來玩視覺魔術的縫隙。例如在拍攝冒險動作電影當中，會把恐龍的模型放在靠近攝影機的一端，對觀眾來說，恐龍看起來非常巨大，實際上只是比較靠近攝影機而已。強迫透視也可以用來表現矮人或巨人，例如《哈利波特》系列裡的巨人海格，或《魔戒》系列裡的哈比人。只要把巨人往攝影機靠近，巨人自然就會在畫面上變大；把矮人放遠一點，矮人當然就變小了。在這個時候，再讓觀眾以為矮人與巨人距離攝影機一樣遠，就會創造出「巨人很大，矮人很小」的錯覺。飾演佛羅多的演員伊利亞·伍德（Elijah Wood）身高為168公分，和飾演甘道夫的演員伊恩·麥克連（Ian McKellen）身高只相差十二公

分（伊恩·麥克連身高為180公分），但劇組就是利用鏡位和道具，來誇張化兩人的身高差距。

當然，要混淆物體的遠近感也是需要下功夫的，得要去除或假造讓觀眾可以判斷遠近大小的視覺線索才行。比如說，把房間或方桌的平行邊緣做得歪斜，或者在3D電影裡調整該物體的左右眼視差，甚至做出非尋常大小的道具等等。例如佛羅多的小屋，就有兩種不同的尺寸，大的給拍攝哈比人時使用，小的給拍攝甘道夫時使用，讓哈比人看起來更小，而甘道夫看起來更大。除此之外，他們還在移動的鏡頭裡也使用了強迫透視手法拍攝。也就是攝影機在移動時，兩個角色也要藉著腳下的機關跟著不斷移動，甚至連道具桌也要跟著變形，才能在鏡頭前得到一幕非常有說服力的影像。

打光也是強迫透視法很重要的一環。因為光有放射性，越遠的物體在畫面上看起來會越暗，所以若要讓遠方和近方的物體看起來像是在同一個距離平面上，就會需要補足更多的燈光：距離兩倍遠的物體需要打上四倍的光才能看起來和近物一樣遠！當然，讓光源的方向在畫面中保持合理也是必須的，否則強迫透視的錯覺很容易就會因為不一致的光源而露了餡。

景片（Set Walls）

除了物體與攝影機擺設的位置與特別製作的道具之外，也可以利用環境來混淆物體的遠近感。例如經典電影《北非諜影》（Casablanca）最後一段暴風雨中的機場戲，注意到了嗎？這看似開闊廣大的機場空地背景其實是在攝影棚裡拍攝出來的！

好萊塢的電影雖然經常給人一種上山下海去太空，無論哪裡都可以拍的感覺，但其實有很多壯觀的畫面並不是實際的景物，而是在室內用綠幕拍攝完成之後，再用電腦去繪圖與合成出來的。好萊塢之所以熱愛室內搭景拍攝，不僅因為有些畫面的確是實拍拍不出來的（像是太空或火山口），另一個很大的原因是方便控制製作。

電影跟務農一樣，是個看天吃飯的行業。當一場戲的設定是白天的時候，除了必須得在白天拍攝完成之外，還必須保證拍攝時每一顆分鏡的天候與光源感覺起來是一樣的。否則，如果前一顆分鏡裡太陽普照，而下一顆分鏡卻是烏雲密佈的話，觀眾就很容易分心出戲。在戶外拍攝影片實在是太容易因為氣候與人為環境的變化而影響到拍攝進度，因此，在室內搭景拍攝變成了以利益為導向的好萊塢的首選。那麼，在沒有電腦幫忙的情況下，要怎麼樣在室內拍攝出像在室外原野或大海一般的景象呢？在超過一百年的電影發展史中，有很多的技巧被發明出來，而最基本的，莫過於景片（set walls）的運用。

景片的構造其實非常簡單，也就是一片會站立、可以在上面繪畫的木板。多個景片可以串接起來，變成更大片的景片。雖然它的功能幾乎僅只於此，但只要搭配上不同的攝影技巧，以及正確的燈光營造，就可以創造出身在戶外、背景一望無際的錯覺。景片的使用最早可以追溯到一九〇二年，梅里葉的《月球之旅》。梅里葉用景片在小小的攝影棚裡創造出一群人飛向月球的奇幻之旅，其中一個場景更以實際佈景搭配景片來做出一個超長大砲。在一九三九年的奇幻歌舞電影《綠野仙蹤》中，一路從前景蔓延到翡翠城堡背景的那條黃磚路，也是用景片搭配實際的黃磚地板做出來的效果。

至於《北非諜影》的機場戲呢？該劇組準備了畫有飛機的景片，並請侏儒臨演站在景片前，再以棚內造的雨與鏡頭的失焦使觀眾不會去留意背景和臨時演員，並以為飛機是真的，且距離攝影機很遠。這其實是對透視原理的反向操作：某個物體即使在畫面上看起來不大，但只要讓觀眾相信它距離攝影機很遠，也可以創造出「背景是龐然大物」的感覺。

接景（Matte Painting）

景片的確可以用來創造出一些天馬行空的背景景色，然而它仍然有些限制—假設劇組想拍一個很寬廣的分鏡的話，那也就要準備夠大的景片來放在背景才行。再者，景片也沒辦法讓角色有夠深的移動空

間。也就是說，如果想拍攝一個角色能走到很遠的地方，那景片也必須要移得很遠，同時可能還得做得更大，並不是個實際的作法。

不過，誰說景片一定只能放在背景的？有一種跟景片一樣用來合成畫面用的畫作就不是放在背景，而是直接放在攝影機前方。這種技巧在中國被叫做接景，英文則叫matte painting。

接景片跟放在背景的景片一樣，都是把畫面的背景畫在一塊板子上。不過，因為接景片就放在攝影機的前面，比較靠近鏡頭，所以比起景片來說很小一塊，即便一個人也可以拿著走。

讀到這裡，你可能會有個疑問：如果把接景片放在攝影機前面的話，那演員要站哪裡？站在接景片後面的話，豈不是就直接被接景片遮住了嗎？

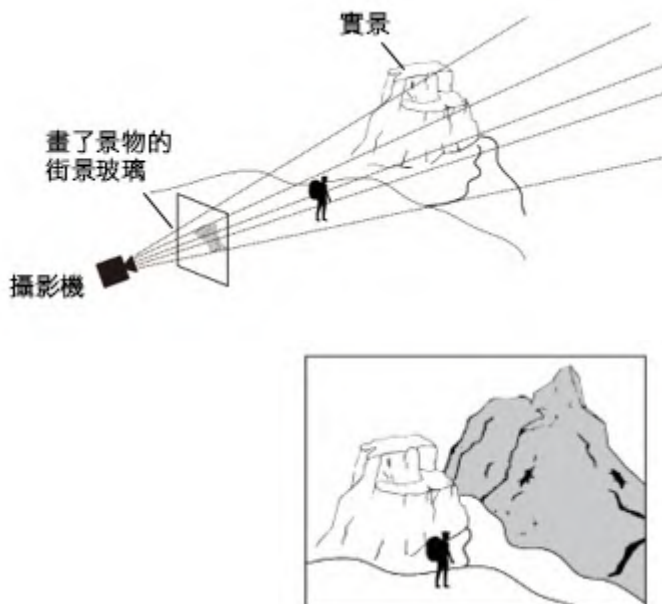
解法很直接—在演員表演的區域挖一個洞，攝影機就拍得到演員的表演了。

不過，這並不是接景片真正的魔術所在。這個技巧之所以會被叫做「接景」，是因為畫作上的景色必須跟演員表演所在的實拍場景無縫接合才行。舉例來說，如果演員是在一片森林裡演出，那接景片上面挖的洞周圍就必須要看起來像是那森林的延伸。只要接得夠好，觀眾就會產生接景片上的畫面是在遙遠的背景的錯覺。

接景非常適合用來表現寬大的場景與在遠景的人物，因為不管場景大小，常常都只需要一位畫師與他創作的時間而已。利用接景，可以大幅減少實際場景的製作，有時甚至連一些靜態角色都可以用畫的。科幻片與奇幻片由於經常需要表現遼闊的幻想景色，所以是最常使用接景的片種之一。喬治·盧卡斯（George Lucas）創立的特效公司光影魔幻工業（Industrial Light & Magic）就在《星際大戰》系列中頻繁的使用接景這個技巧。比如一個描繪太空戰艦中停機艙閱兵場景的遠景分鏡中，幾乎所有的機艙與太空背景都是畫出來的，只在機艙中間挖了幾個洞讓一些背景角色走來走去，以及給主要角色表演。而

且由於其他的風暴兵（Stormtrooper）都站著不動，所以在這個分鏡中，特效團隊並沒有實際的去找數以百計的背景演員來演後頭的風暴兵部隊，而是直接把整個部隊都畫在接景片上，省下了大量的拍攝資源。

然而，接景並不是說起來那麼容易就做到的。想要把景接好，需要所有的創意團隊緊密合作，燈光、色彩、佈景設計、攝影機視角、演員動作等等都必須配合在一起，才能做出一個天衣無縫的接景畫面。因此實際上繪製接景片的方法，就是請畫師直接在拍攝現場畫——拍攝團隊先確認攝影機的畫框大小構圖與位置，以及場景的佈置、表演的區域範圍之後，便會在攝影機前找個位置架起一片玻璃板，讓接景畫師直接在玻璃板上作畫。用玻璃版的話，就不用再特別去畫作上挖洞了，也比畫在木板等畫布材質上方便。因為接景片通常是畫在玻璃上，所以一開始也被稱為「玻璃畫」（glass painting）。



實景與接景玻璃結合後看到的影像。

畫師在為接景構圖的時候，必須站在跟攝影機一模一樣的位置才行，不然視角就會不同，會造成攝影機拍出接景片與實際場景之間有明顯的縫隙。因為這個原因，所以整個拍攝過程中，針對位置調整時都得要非常地小心，否則很容易就會失去接景的效果。

接景同時也有許多延伸的應用方法。比如說先把實拍的部分拍攝完畢，再拿到攝影棚裡，將拍好的影像投影出來，並把接景片放到它前面去再拍攝一次。用這個方法，就可以在同一個畫面上加入不同時間拍攝的實拍影像了。如此一來，不僅讓拍攝的流程更彈性，所需要的實拍空間也小很多。當然，事前的規劃也就變得更形重要。

使用重複曝光手法的接景可能跟攝影的歷史一樣久遠，但拍攝現場就直接用接景片最早則是在一九〇七年由美國的導演暨攝影師諾曼·道恩（Norman Dawn）開始。他在他的第一部片《Missions of California》裡除了改良了既有的重複曝光式接景技法之外，也第一次用了玻璃板景片來做接景，開啟了後世接景技巧的傳承。他的接景技術不只創新，效果也非常好，好到他在一九一八年還去申請專利打算以此收授權費！

接景在電影至今一百多年的歷史中從來沒有缺席過。除了前面提到的《星際大戰》與《Missions of California》之外，《綠野仙蹤》、《大國民》，希區考克的《北西北》（North by Northwest, 1959）與《鳥》（The Birds, 1963），還有更近期的《法櫃奇兵》（Raiders of the Lost Ark, 1981）、《銀翼殺手》（1982）與《機器戰警》（RoboCop, 1987）等片都用上了接景技法來創造壯觀的畫面。直至今日，這個技巧並沒有因為電腦特效的出現而失去它的光彩，而是從現場拍攝的角色變成後製特效部門的一個核心角色。包括電影、電視與甚至遊戲界等，接景畫師們仍然在為觀眾與玩家們創造夢幻般的景色。

在沒有電腦的年代，就是運用這些技巧在做電影特效的。強迫透視正是德國默片時期電影的特色之一，其強化大小差異與混淆遠近的效果正與德國表現主義電影相輔相成。比如說《卡里加里博士的小屋》（The Cabinet of Dr. Caligari, 1920）中，幾乎所有的佈景都是畫出來的，而且還畫得歪歪斜斜。當中無論是背景的房屋、巷子或是樓梯，都畫得與實際上的大小不同，特意在拍攝現場有限的空間中創造

出視覺上的深度。好萊塢的《大國民》（1941）更是進一步復興了這個技巧，像是主角的仙納杜宮殿，無論是外觀還是裡面的大廳，都有依賴強迫透視來強調它的龐大感。而由於這種以透視為主的特效，即使低成本也做得出來，所以一九五〇及六〇年代的低成本電影常常會使用它。

而在某些電影中，強迫透視也被拿來製造視覺的喜劇效果。典型的手法通常是先在一個鏡頭中建立我們對於某個道具或人物大小的認知，接著再讓它跟別人互動，展現原來觀眾被剛剛的鏡頭所騙了，操弄我們對於大小的感知。《笑破鐵幕》（Top Secret!, 1984）這部電影中就有一幕是這樣的：畫面前景有一台看起來很大的電話機。一開始我們以為它是因為靠近鏡頭所以才看起來很大，但當背景的軍官走到前景來拿起電話話筒的時候，我們才發現這支電話是真的很大！原來，我們之前所見的畫面都不過是錯覺而已。

由希區考克 發揚光大的「眩暈鏡頭」是？

上一篇我們提到，電影的空間是用錯覺來建立起來的。但你知道錯覺不只可以建立靜態的空間，還可以創造出有如黑洞般壓縮或擴張空間的效果嗎？

這樣的技法，叫做推軌變焦（dolly zoom）。由於是希區考克在《迷魂記》（Vertigo, 1958）中把這個拍攝手法發揚光大，所以人們也常叫使用這種技法的分鏡為Vertigo shot。其實《迷魂記》的英文原名直譯是「眩暈」，意指從高處往下看時會發生的症狀。希區考克就是在男主角從高處往下看的時候，用推軌變焦去做出空間擴張的感覺，讓觀眾覺得自己好像離地面越來越遠，以達到眩暈的效果。

另一個著名的例子是在《大白鯊》裡面。當警長在海邊守望海灘上的泳客而發現有人被鯊魚襲擊的時候，導演史蒂芬史匹伯就用了推軌變焦的壓縮空間效果去做出警長壓力陡增的心理感受。因此，除了vertigo shot這個別名之外，它也被叫做Jaws shot。

推軌變焦神奇的地方是，這樣的錯覺效果完全不用動到實際的佈景，也不用在後製的時候用電腦去做特效，只要在攝影機上動手腳就可以了。但在講解原理之前，我們先分別來說說推軌（dolly）和變焦（zoom）到底是什麼概念吧！

變焦（Zoom）

所謂的zoom指的就是變焦，藉由改變鏡頭的焦段，來達成不同的景框大小（framing）。變焦的視覺效果就好像把整個畫面拉近或拉遠視線一樣，變的是畫面中物體的大小，而不是攝影機在場景中的位置。所以，當我們用變焦來拉近畫面的時候，就好像拿一個放大鏡去看一樣，雖然拍攝的對象會變大或變小，但他和背景的相對距離是不變的。

推軌 (Dolly)

與變焦相對的就是推軌了。這指的是有輪子的腳架或者平台，好讓攝影機可以架在上面，便於平滑的移動。有些推軌車還可以架在軌道上面移動，除了更容易掌控行進的軌跡之外，還可以克服不平滑的地面所造成的畫面抖動。而當我們以這種方法將攝影機筆直地朝拍攝對象前進或者後退的時候，畫面中的物體也會跟著變大或變小。

這跟變焦有什麼不一樣嗎？最大的不同是，推軌會讓觀眾有在場景中移動的感覺。當我們用推軌來推進去場景中，更精確而言，是我們真的離拍攝的物體更近或更遠了。畫面上的物體看起來更大或更小，但背景並不會像變焦時一樣跟著這個物體等比例放大、縮小。

若用更簡單的方法來說，變焦就像是當你在看一張照片，無論再怎麼靠近看，照片上的人物跟背景的相對大小都是一樣的，而且你與照片中人物的感覺上的距離也不會有太大變化。然而換成推軌，則會有讓你像是走進照片裡，再走到照片中人物面前的感覺。

因此，我們就有了這兩則資訊：

- * 變焦時主體跟背景物的大小比例會等量變化。

- * 推軌時因為主體與攝影機之間的距離快速變動，所以主體在畫面上的大小變化會遠大於其與背景物之間的比例變化。

聰明的你，有沒有想過，如果在縮短焦距 (zoom in) 的同時，將攝影器材往後移動 (dolly out)，會發生什麼事呢？

實際上，同時做這兩件事可以在保持拍攝主體在畫面中的大小與構圖不變，但讓背景與主體的距離急速拉近。也就是這物體在畫面上看起來既不會變大，也不會變小，反而是背景空間在幾秒鐘裡被壓扁了一樣。馬丁·史柯西斯的《四海好兄弟》(Goodfellas, 1990) 中，有一個分鏡是男主角與勞勃狄尼洛 (Robert De Niro) 在餐廳吃飯討論

事情，而窗外的汽車與行人看似不斷逼近兩人，造成一種無形中的壓力。這個分鏡，就是用 zoom in與dolly out搭配做出來的效果。

相反的，同時拉長焦距（zoom out）並把攝影機往主體推進（dolly in）的話，則會造成背景空間膨脹了的感覺。在《迷魂記》中，希區考克與拍攝該分鏡的攝影師艾爾文·羅伯茲（Irmin Roberts）就是用這方法，讓樓梯間的空間膨脹。而在《大白鯊》中，史匹伯則也是用這種搭配讓警長與四周的空間快速分離，好讓觀眾有一種快速貼近警長內心的錯覺。

由於可以造成強烈的視覺混亂感，推軌變焦常被用來表現主角的精神狀態異常，或想通了什麼事情、發現了什麼祕密等劇情裡的關鍵時刻，也是最常被濫用的攝影炫技之一。正因為它的感官衝擊太強，劇情上的衝擊力如果跟不上它的話，很容易就會讓人覺得導演只是在玩弄技巧。電影畢竟不是只有視覺上的奇觀，如何平衡感官、劇情與主題等電影的各個層面，也是每個電影創作者都會碰到的難題之一。

攝影， 你的水平歪掉了

電影的畫面，大多數都是水平的—這裡的水平指的是左右的水平，也就是整個畫面沒有朝左邊或朝右邊歪掉。這理所當然，因為人類在看世界的時候，也就是用水平的角度來看的。然而，電影的創作者們有時也會將畫面的角度傾斜，傳達一種不平衡、危險的感覺。這種攝影角度，在台灣通常叫做「破水平」，然而他還有一個更古老的名字，稱為Dutch Angle。

可別以為Dutch Angle這個名詞跟荷蘭有什麼關係，因為它其實是德意志（Deutsch）的異化。Dutch Angle最早是由第一次世界大戰期間的德國電影所開端的，那時候的德國文藝界正流行著一種叫做表現主義的美學風格，以誇張、強烈的情緒、不安全感為特色，畫家孟克（Edvard Munch）著名的畫作《吶喊》就是典型的表現主義風格作品。當時的德國電影也受到表現主義風潮的影響，促成了與俄國的蒙太奇美學、法國的印象派等齊名的德國表現主義電影風格。最著名的表現主義電影有《卡里加里博士的小屋》（1920）、名導穆瑙（F. W. Murnau）的《吸血鬼》（Nosferatu, 1922）與名導弗里茨·朗（Fritz Lang）的《大都會》（1927）、《M》（1931）等等，共同的特色就是劇中變形歪斜的建築與佈景、演員誇張的面部與肢體表情、強烈的光影對比，以及經常出現的歪斜鏡頭。而正是因為德國太常出現破了水平的歪斜鏡頭，人們乾脆就把這些鏡頭直接稱作德國角度，也就是Dutch Angle或German Angle了。

這些表現主義電影在國際市場上表現得極好，讓表現主義的影響力跟著傳了出去。好萊塢也不出所料，積極地想把表現主義的電影導演挖到美國去拍片。這批表現主義電影與導演到了美國之後，深深的影響了美國的另一個電影流派，也就是黑色電影（Film noir）。黑色電影戲劇性的打光方式、不安的劇情發展等，在在都可以看到表現主義的影子。我們甚至可以從Dutch Angle的蹤影來發現表現主義的痕跡

—好萊塢使用Dutch Angle的著名電影包括一九三五年的《科學怪人的新娘》（*Bride of Frankenstein*）、奧森·威爾斯一九四一年的《大國民》、約翰·休士頓（John Huston）一九四一年的《梟巢喋血戰》（*The Maltese Falcon*）、希區考克一九四三年拍的《辣手摧花》（*Shadow of a Doubt*）等等。這些作品都是最經典的黑色電影，可見表現主義與黑色電影的結合之深。表現主義的健將弗里茨·朗到好萊塢發展之後，也投入黑色電影的流派之中，拍出《蕩婦離魂記》¹⁶（*Scarlet Street*, 1945）、《大內幕》（*The Big Heat*, 1953）等名作。另外，英國導演卡洛·李（Carol Reed）在一九四九年拍的黑色電影《黑獄亡魂》（*The Third Man*）就以大量的使用Dutch angle著名，其破水平的鏡頭多到劇組人員在殺青宴上送了他一把水平尺。

為什麼表現主義電影與黑色電影這麼愛用Dutch angle呢？除了直觀的「破水平可以帶來不安感」之外，其實也是有理論支撐的。藝術理論界認為，水平線與垂直線對觀看者來說是容易吸收的，也讓觀者有安全、平靜等靜態的感覺；然而，斜角線卻使觀看者必須花更多力氣去吸收，從而激起觀看者的焦慮、緊張、力量、幽默、激進等不同的動態情緒。而由於電影本身就是一個動態的藝術，乘上破水平角度所帶來的動態情緒之後，畫面的力量會變得極為強烈。這正好與表現主義或黑色電影的美學不謀而合：表現主義就是為了發洩一種狂亂的情緒，而黑色電影則旨在把現實中表面的和平給打破。

Dutch angle由於簡單、粗暴與有效，到今天仍然有許多導演愛用。一些比較近代的例子有克里斯多福·諾蘭的《蝙蝠俠：開戰時刻》（*Batman Begins*）、丹尼·鮑伊（Danny Boyle）的《貧民百萬富翁》（*Slumdog Millionaire*）與《二十一天毀滅倒數》（*28 Days Later*）、提姆·波頓的《剪刀手愛德華》（*Edward Scissorhands*）與泰瑞·吉連（Terry Gilliam）的《巴西》（*Brazil*）、《未來總動員》（*12 Monkeys*）等。值得一提的是，場景在太空的電影大概是除了恐怖片與黑色電影之外最常用到Dutch angle的類型了。由於在太空中除

卻重力、沒有上下左右，所以也就沒有絕對的水平線。當導演要強調這點時，Dutch angle 就是最方便的選擇之一。《星際爭霸戰》（Star Trek）影集裡就經常可以看到這樣的鏡頭。同時有太空主題與懸疑主題的《2001太空漫遊》（2001: A Space Odyssey）中，更是把攝影角度歪了九十度，除了呈現無重力狀態之外，更加強了整部片的不安感。在新版由J.J.亞柏拉罕（J.J. Abrams）執導的《闇黑無界：星際爭霸戰》（Star Trek Into Darkness）、林詣彬的《星際爭霸戰：浩瀚無垠》（Star Trek Beyond）或甚至諾蘭的《星際效應》（Interstellar）等太空動作片中，則是利用了Dutch angle來讓動作的畫面更具動感。

16 《蕩婦離魂記》為香港上映之片名。華語地區有譯名為《阻街女郎》或《血色街道》。

光斑 學問大



如果你進過電影業界的攝影組或燈光組，那你很可能聽過「耀光」這個詞。

在拍片的時候，如果有光源直射到鏡頭，但那場景不需要光源入鏡的話，攝影師通常會要攝影助理把光源避掉。因為只要光源直射到鏡頭，拍攝或錄製到的畫面就會出現一些光的痕跡，比方說在光源對角出現的鬼影（ghosting，又稱光斑）或會讓整個畫面有洗白的效果的眩光（veiling glare）。雖然這些光痕的成因與表現出來的形態有些差異，但都可以叫作「鏡頭耀光」（lens flare）。而且台灣的電影業界還有一種特殊的叫法，就是哈里雄。

「耀光」這個詞是所有人都可以望文生義的，但「哈里雄」這個名稱到底是怎麼來的呢？先說，它幾乎是台灣攝影燈光圈的特有行話，就跟台灣水電業界在用的立布、卜申¹⁷等詞的歷史背景類似，是從日語轉譯，並透過師徒制流傳下來。日文寫做ハレーション（harēshon），而這個日語詞彙又是從英文halation來的。然而，我們現今使用的「哈里雄」卻早已脫離了原文的意思。

光暈（Halation）

我們現在所說的「哈里雄」指的是鏡頭耀光，不過halation原意卻是「光暈」，經常會在底片攝影中，畫面上較亮的物體周遭出現。這是由於底片曝光時，光穿越底片的乳膠層到達底片背部後，會反彈回乳膠層且散射，從而讓光溢出到物體影像周圍，造成光暈的效果。光暈與耀光其實差別很大，因為光暈的成因是來自底片的特性；而不管什麼種類的耀光，幾乎都是因為鏡頭構造而引起的。另外，視覺上來

說，光暈也完全不同於眩光與鬼影。光暈並不是真的產生新的鬼影，也沒有像眩光一樣會影響到整個畫面，而只是讓原本的亮部邊緣模糊而已。

光暈在技術上難以操控，攝影師們大多希望能拍到清晰的影像，而不是一到亮處畫面就糊成一片。所以，底片製造商們都會在底片的背部加上一層防光暈背層（anti-halation backing），把穿越過感光乳膠層的光都吸收掉，防止它們反射回去而製造出光暈效果。然而，卻也有許多攝影師鍾愛光暈效果，它柔化畫面的能力尤其適合用在女主角的特寫畫面以及夢幻的場面，以時下用語來說，或許就是所謂的「遮瑕利器」吧！也由於自然的光暈只會在底片上出現，所以在進入數位攝影時代後，光暈反而還變成了重建「電影感」的要素之一。不過，加上防光暈背層，或者在現在用數位攝影機拍攝的時候，要怎麼再製造出光暈呢？

拍電影好玩的地方是，所有身邊的日常用品，都可能會被拿來當拍攝用的工具。丹麥出身的大導德萊葉（Carl Theodor Dreyer）在拍攝電影《兩個人》（Två människor，1945）的時候，為了要創造出他心目中柔美的影像，跟攝影指導費歇爾（Gunnar Fischer）嘗試過很多種辦法，最後竟然發現拿一雙絲襪套在鏡頭前面效果最好，這種做法就這樣流傳下來，在數位時代更因為可以用來塑造「電影感」而歷久不衰。而由於絲襪既便宜又好取得，所以也難以被取代。當代好萊塢的線上攝影師赫爾布特（Shane Hurlbut）在一九九八年的電視電影《瘦皮猴外傳》（The Rat Pack）中就大量使用絲襪來當濾鏡，讓每一顆鏡頭的畫面裡，人物都散發著像在舞台上一樣的靈光。

眩光（Veiling Glare）與鬼影（Ghosting）

回到一開始提到的眩光與鬼影，其實它們的成因類似，都是因為強光在穿越由多個鏡片組成的鏡頭時，所產生的雜散光（stray light）投射到底片或感光元件上而形成的。其中，眩光像是一層圓形薄紗，環繞著強光光源，即使光源本身沒有在畫面裡面，只要光源有照射到

鏡頭的鏡片，整個畫面還是會被眩光所籠罩。《青春電幻物語》的攝影師篠田昇就相當擅長融合光暈與眩光，拍出一格格主角們像被陽光淹沒一般的唯美畫面。另一位惡名昭彰的眩光愛好者，就是《星際大戰：原力覺醒》的導演 J.J.亞伯拉罕，他將強光從畫框之外朝鏡頭直打，以此做出畫面上高強度的眩光，強到有時連演員的臉都看不清楚。問他為什麼要用那麼多眩光的鏡頭？他居然答說他喜歡那種「明亮到沒辦法被包住的未來」，同時也承認—可能真的用得太多。

鬼影則幾乎只有在拍攝到光源本身的時候才會出現。它通常是幾個圓形或六角形的光斑，位在畫面上光源本體的對角位置。雖然跟眩光長得很不一樣，但它們其實經常一起出現，有時甚至分不清楚，尤其在像《星際爭霸戰》這種過多耀光的電影中。

不過一般來說，鬼影是相當好辨認的，且由於經常出現，有時導演還會刻意加入原本沒有的鬼影，來強調場景的高亮度光源。麥可·貝就經常在他的電影裡，為各種光源加上鬼影，以增加畫面上的戲劇性。

光斑 (Bokeh)

還有一種在一般攝影技巧中也常見的光斑 (bokeh)，跟光暈關係密切，指的是散景中暈開來的光點，因此也稱「暈景」。攝影時如果讓背景失焦，那麼背景中的光點就會整個暈開來，形成一個個美麗的光斑，這就是bokeh。這些光斑會受到鏡頭的構造影響而產生很多種不同的形狀，而如果搭配上變形鏡頭的話，甚至可以讓它們都變成橢圓形的。

最後，我們回到燈光圈的語言學上，其實在上個世紀的九〇年代才開始有西方人用bokeh這個詞來指稱這種因虛化而產生的光斑。它原本是一個日文詞：「暈け」 (boke)，這個字又是從中文的「暈」借過去用的。兜兜轉轉一大圈才發現，互相借用的「bokeh」跟「光暈」 (halation)，其實根本是同源的兩個詞呢！

17 立布與卜申都是台灣水電業界的用具代稱，立布指的是無彎曲的水管，並且雙外口處都有螺絲紋（俗稱牙口）；卜申則是指兩端有不同螺絲紋的變徑接頭。

如何指引 演員的視線？

想像一個情形，當你在幫朋友拍照的時候，他的大頭正好擋住了背景的比薩斜塔。這時你需要他往左邊移動兩步，你會怎麼跟他說？

「麻煩往左邊走兩步。」

「誰的左邊？」

「我的左邊！」

「你的左邊是……？」

（你直接用手揮一揮，比出方向，因為用講的太麻煩。）

這樣的情況經常在一般人拍照時發生，而劇組在拍片的時候就更常碰到了。除了調整演員的位置之外，包含鏡頭的移動方向、演員的視線方向等，需要描述左右的情況不勝枚舉。每個劇組也會有一些約定俗成的說法，因為如果大家都用「往你的右邊走三步」、「看我的左邊」這種用法，不僅雙方都需要多想一會兒，還很容易產生誤會。比較好懂的或許是「畫左」及「畫右」，指的是畫面的左邊及畫面的右邊。雖然這樣的溝通方式還算簡單，但若站在演員的方向來看，就是要把左右的指令反過來，一個不留神，演員還是會搞錯。

傳統台灣劇組的說法是「Finder」與「Motor」，更由於日文的影響，會唸做Fine-da 及Mo-da。會這樣說的原因，是來自於傳統膠卷攝影機的設計。從攝影師的角度來看，觀景器（viewfinder）會在攝影機的左手邊，而捲動膠卷的馬達在右手邊。因此不論從攝影機的角度還是演員的角度，只要講finder或motor都可以直覺地找到一個正確的方向—不需要經過轉換，演員只要去找攝影機的觀景器或馬達的位置就可以了！

然而，太平洋另一方的美國劇組也有類似的稱呼。從攝影師的角度來看，他們會把攝影機的右邊稱為「Dumb side」，比較笨的那邊；而左邊則是「Smart side」，聰明的那一邊。

什麼？攝影機還有分哪個側面比較聰明？會這樣說的原因是，攝影師通常是站在攝影機的左手邊的，如果按鈕做在攝影機右邊的話對他們來說很麻煩，因此大多數調整用的按鈕都會做在左邊。同時許多攝影機的數值也是呈現在左邊，由於看起來很複雜，要很聰明才看得懂每個按鈕跟呈現的數值是什麼意思，因此這一面也就被叫做smart side了。

相較之下，攝影機的右邊就少了很多按鈕，就算有的話常常也都只是一些很簡單的功能。這是因為攝影機的右邊站的通常是攝影助理，不需要去操作機器本身。雖然攝影助理的專業其實也很不簡單，但就以攝影機來說，這一面的按鈕似乎很容易理解，所以攝影機的右邊就被稱為dumb side。

這下子，你知道哪邊是「聰明的那一邊」了嗎？

不被 看見的人

拍電影的過程中，總是會有需要用到替身演員的時候。他們會代替電影主演們去做一些需要特殊專業的表演，像是彈鋼琴、跳芭蕾舞、展現高難度的打鬥，或者是更危險的飛車追逐、高樓特技等等。雖然不會被看見正臉（不然就會被認出是替身了），但必須上場演出就是他們的共通點。然而，你知道有一種替身，是完全不會被攝影機拍下來的嗎？

光替（Stand-in）

跟其他的替身不同，光替（stand-in）是一種不會被拍攝下來、不會出現在影片裡的替身。顯然他們不是預防暗殺用的誘餌替身（decoy），那麼他們在片廠裡到底代替演員做了什麼事呢？

其實演員在拍攝現場所要做的事情很多，絕不僅僅是演戲而已。除去背台詞、穿戲服、上妝、排戲等為演出所做的準備之外，演員還需要配合各個技術組別做準備。比如說，攝影師會需要演員站位，也就是站到實際拍攝時的位子上，才能進行構圖；燈光師需要演員站位才能確切地調整燈光的方向與強度等；收音師更是需要已經站好位的演員發聲，以測試麥克風的位置是否能確實收到演員的對白。如果演員的戲份並不是很多的話，對付這些事情還可算游刃有餘；但如果是幾乎每個分鏡都要出現的主要角色，比如說是男女主角的話，就很難花時間給技術組別們站位了，因此劇組裡才會產生代替演員站位的需求。填補這個需求的人員，在好萊塢就直接被稱為Stand-in，也就是「站位」的英文直譯；中文則是叫作「光替」，顧名思義是用來調整燈光的替身。

通常，在拍攝劇本上的一個場時，導演會與演員先排一次戲，此時攝影、燈光、收音等組別就先在旁邊看。光替這時就要仔細地把演

員的動作與走位記憶下來，因為等等就是換他上場去「演」了。羅賓·威廉斯（Robin Williams）長期合作的光替Adam Bryant說這就像「牆上的蒼蠅」一樣，觀察一切但又不影響劇組的任何人。接著，當演員去準備上戲而技術組別們開始準備拍攝，就是光替進場的時候了。好萊塢對該場次要上場的光替有個特別的稱呼，會叫他們第二隊，第一隊當然就是指拍攝時真正會上場的演員們。如果你是光替，而你替代的演員這場有戲的話，你就要注意導演組什麼時候喊「第二隊過去」囉！

在那些請不起專業光替的小型製作裡（比如說現在台灣的大部分製作）當需要有人代替演員來站位的時候，常常是隨機拉人來幫忙。如果能找到剛好有空的人最好，否則大部分都是各個組別派自己的小助理去站位；場記也是一個很常兼任光替的職位，因為即使站位的時候不能移動，場記還是勉強可以做他自己的工作。然而，一個專門的光替還是可以幫拍攝省下不少時間，他經常會需要配合模擬演出，得要記好台詞、背好戲中的動作與走位，這可不是同時在忙其他事情的人可以做到的。而且，隨便找出來的人，也不一定就跟演員本人長得像。

為什麼光替要跟演員長得像呢？其實臉長得不一樣是沒有關係的，但光替最好還是要找跟演員的膚色、髮色相近，身高體型相仿的人，因為燈光師會依據膚色的深淺去調整燈光的強弱，演員的高矮胖瘦也會影響到攝影師的構圖。比如說，如果請一位深色皮膚的光替來替一位膚色白的演員站位的話，燈光可能就會被調到過強。有些明星因此會跟專門的光替簽約，以此確保在片場的時候永遠都是同一個人在替他們做光替；除了不用再花力氣找身高、膚色接近的職業光替之外，長久合作的光替也跟他們的默契較佳。羅賓·威廉斯與Adam Bryant就是一個好例子，他們的合作橫跨二十餘年，根據IMDb的資料，Adam從一九九〇年的《名嘴大丈夫》（Cadillac Man）一直到二〇一四年的《博物館驚魂夜3》（Night at the Museum: Secret of the Tomb）都是羅賓·威廉斯的光替。

與明星簽約意味著更高的收入。在好萊塢，一般的光替薪水只比背景演員（background actors）或臨演（extras）高一點而已；但如果是跟明星簽約的話，價碼就不僅限於各種工會規定的最低幅度了。值得一提的是，如果光替有上鏡頭的話，那他就不只是光替，還是一個上鏡替身（photo double）。這在工會規則裡，代表了你除了可以領原本光替的報酬之外，還可以另外拿上鏡替身的報酬。另外，我們直覺上都會認為有上鏡的替身會比沒有上鏡的光替拿更多的報酬，但其實如果不是有裸露或特技演出的話，光替拿的錢還比較高一些呢！為什麼呢？

上鏡替身（Photo Double）

相對於沒有上鏡的光替來說，有上鏡的替身可以統稱為上鏡替身（photo double）或身體替身（body double）。身體替身依照在畫面中所做的動作又可以分成好幾種專業類型，不過當好萊塢業界在講身體替身的時候，通常就是指最基本的、不用做特殊動作或特殊裸露，僅僅是因為他的外表與演員相仿、可以在鏡頭上面代替演員的身體替身。與光替相比，身體替身必須要長得跟本尊夠像，畢竟光替不須上鏡，只需要體格、膚色與髮色等大致相同即可，但身體替身所要欺騙的卻是人眼。也就是說，身體替身可能要像到連在現實中都容易被人認成是本尊的程度。

身體替身的應用廣泛，只要是不容易被看出破綻的畫面，都可以派身體替身上場。比如說在比較寬遠的鏡頭中，演員很小一個，只要替身夠像本人就足以矇騙過大多數人。其他經常應用的場所包括臉的局部、背影、手等等，甚至對話場景中的正反切鏡頭也可以讓身體替身上陣。

更有趣的是，連身體替身都可以有光替！一個「替代替身的替身」。而且這名光替的酬勞可能還比有上鏡的身體替身還高！假設身體替身並沒有參與到攝影師喬鏡位、燈光師調燈具等拍攝準備過程的話，他就不能被算作是光替，也就不能拿到光替的那份工資了。另就

工會的規定來說，光替的基本報酬是比身體替身還高的，所以才會出現「替代替身的替身」反而比有上鏡的替身拿到更多錢的情形，這就是在工會保障的製片環境中可能會發生的事。

特技演員（Stunt Performer）

當然，如果身體替身做的不僅僅是坐在椅子上露出背部，或者站在場景中發呆、走動，而是有做像是彈鋼琴、跳舞等專業技能的話，那他除了能拿到更多的報酬之外，職位名稱也會跟著改變，比如特技替身（stunt double）、舞蹈替身（dance double），各種裸體替身（stunt cock, stunt butt）等等。如果是冒著生命危險去做特技場面的特技演員（stunt performer）更是應該拿到更高的報酬。然而即使好萊塢對拍片的保障已經是最齊全的，但特技演員的傷亡事件仍然時有所聞。最近有一起是在《惡靈古堡：最終章》（Resident Evil: The Final Chapter）的拍攝過程中發生的：蜜拉·喬娃薇琪（Milla Jovovich）的特技替身Olivia Jackson在一場高速的重機追逐戰拍攝當中，因為撞上一支攝影機的機械手臂而發生車禍。她不只失去整條左手臂，連一半的臉也被扯下來。

黑天鵝事件

一般來說，由於替身的意義就是要讓觀眾以為是本尊在演出，所以替身多少都能接受自己的默默無名，畢竟他們的名氣只要在業界夠響亮就夠了。明星演員們也通常會尊重替身們的努力，不強把替身演員的功勞放到自己身上，雙方於是相安無事。但在很偶然的情況下，也會有替身跟本尊爭論誰才是真正特技演出者的情況。黑天鵝事件就是一個例子—不是因為他很偶然才被叫做黑天鵝事件，而是因為這發生在戴倫·艾洛諾夫斯基（Darren Aronofsky）的電影《黑天鵝》（Black Swan）裡。

《黑天鵝》是一部關於芭蕾舞的片，由娜塔莉·波曼（Natalie Portman）主演一個求好心切的芭蕾舞者。娜塔莉·波曼因為這部片而拿到了第八十三屆奧斯卡的影后，但卻因為片方刻意地忽略她的舞蹈

替身莎拉·蓮恩（Sarah Lane）的演出，而引發美國的舞蹈雜誌（Dance Magazine）主編、兩位當事人、福斯探照燈影業、導演等人都有參與的爭論。

莎拉·蓮恩是在美國芭蕾舞劇院（American Ballet Theatre, ABT）的一名獨舞者，可以說是在芭蕾舞界受到一定尊敬的位置。在《黑天鵝》片中，她代替娜塔莉表演片中較具難度的舞蹈動作，包括天鵝湖著名的「32圈揮鞭轉」（fouetté）以及許多的全身鏡頭與腳鏡頭。還沒到奧斯卡頒獎期的時候，雙方並沒有什麼爭議，劇組人員，包括導演與娜塔莉都很推崇莎拉的貢獻，莎拉也表明自己並不期待因為本片而受到更多關注。然而到了奧斯卡前夕，莎拉卻接到福斯探照燈影業的製片的電話，要求她盡量不要接受跟《黑天鵝》有關的訪問，可能是因為片方的公關想強調娜塔莉本人的努力，以此幫助她角逐奧斯卡影后。

到了奧斯卡當天，娜塔莉順利拿到小金人，卻在台上絕口不提莎拉的名字，造成許多人以為是娜塔莉自己在片中表演大部分的舞蹈動作，這對芭蕾舞界來說是一種侮辱。雖然娜塔莉的確為了該片做了一整年的舞蹈集訓，但比起動輒受訓二十年的專業芭蕾舞舞者來說，根本就是小巫見大巫。娜塔莉再怎麼努力，只受訓一年也沒辦法讓自己的芭蕾舞步到位，更何況是表演高難度的32圈揮鞭轉。於是，舞蹈雜誌的主編 Wendy Perron就在部落格上寫了一篇文章，質疑片方為了奧斯卡的公關操作影響了對芭蕾舞專業的尊重。結果，娜塔莉的老公（也是一名芭蕾舞者）、導演與製片方紛紛出來辯護娜塔莉，說全片的舞蹈畫面中，有八、九成都是娜塔莉本人的演出。然而根據舞蹈替身莎拉本人的說法，娜塔莉在所有的舞蹈畫面中佔比例只有百分之五，遠遠少於導演等人所宣稱的數字。

在這個情況中，爭議的來源並不是來自替身演員本人想要得到更多曝光，而是希望自身的專業受到尊重。當娜塔莉在奧斯卡的台上忽略掉替她跳出高難度舞蹈動作的替身的時候，傷害的不只是替身本人的知名度，更是對整個舞蹈專業的輕忽。有趣的是，《黑天鵝》本身

就是在講一個「誰才是黑天鵝舞者」的心理驚悚片，也挪用了許多替身與分身（doppelgänger）的概念。沒想到在幕後也發生了「誰才是黑天鵝舞者」的事情，而且比片中的情況更離奇。由於沒辦法確認本尊和替身誰跳的舞比較多，連電影的剪接師都被導演挖出來計算雙方各自的舞蹈鏡頭數與時間長度。但當他被雜誌採訪的時候，也只能含糊地說因為很多畫面太過特寫，他也分不出到底是娜塔莉還是替身莎拉在畫面當中。後來，這件事在莎拉清楚的表達她只想強調芭蕾舞的專業性之後就大致落幕，至於誰才是真正的黑天鵝？大概是一個沒有人能搞得清楚的羅生門了。

救援性替身

替身演員還有一個特別的別稱，叫做Fake Shemp，通常是因為一些突發的狀況，像是合約糾紛或者意外身亡，導致某演員無法繼續拍攝時，另外找來代替原演員把戲拍完的救援性替身。他們通常需要用大量的化妝或者CG特效來讓自己看起來像原本的演員，尤其最近CG合成技術越來越成熟，我們也就更常看到已經死去的明星又重新在新片中出演—像是《玩命關頭7》（Furious 7）的保羅·沃克（Paul Walker），或者《星際大戰外傳：俠盜一號》（Rogue One）中的死星指揮官塔金（Tarkin，由彼德·庫辛飾演）。另一個例子是《帕納大師的魔幻冒險》（The Imaginarium of Doctor Parnassus）中的希斯·萊傑（Heath Ledger）：由於他在拍攝該片中途的時候過世，片子又不能不拍完，劇組只好想辦法找人替代他演出帕納大師。特別的是，導演泰瑞·吉連決定後來找的這群 Fake Shemps：強尼·戴普（Johnny Depp）、裘德·洛（Jude Law）與柯林·法洛（Colin Farrell）都不要化妝或用CG去還原成希斯萊傑的臉，而是靠修改劇本來讓帕納大師這個角色的臉可以自由變化。

Fake Shemp這個詞到底是怎麼出現的呢？其實Shemp原本是一個喜劇演員的名字。在一九二〇年代末期到一九六〇年代末期，有個叫做「活寶三人組」（The Three Stooges）的喜劇團體，以一系列鬧劇（slapstick）與低俗喜劇（farce）出名，其中一個經常出現的成員就叫

作Shemp（Shemp Howard）。這位Shemp在一九五五年心臟病突發過世。然而活寶三人組跟哥倫比亞影業還簽有合約，必須照期提供四部作品出來，但沒有了Shemp，他們該怎麼生作品出來呢？除了拿舊的庫存影片出來剪接之外，還是有些新拍的場景需要Shemp出現。結果他們起用了哥倫比亞影業提供的演員Joe Palma，讓他去「演」Shemp的角色，並且以只拍他的背部或者讓他戴上大鬍子等技巧，讓他不會跟真Shemp相差太多。一般的替身是不用負責主要戲份的，只需要站位或者做一些特殊的動作，因此，這名替代演員並非為Shemp的替身，而是成了負責扮演Shemp的「Fake Shemp」。

直到一九八一年，Fake Shemp這個詞才從《蜘蛛人》導演山姆·雷米（Samuel Raimi）的口中開始流行了起來。他那時正在拍他的第一部長片《屍變》（The Evil Dead），因為進度大幅落後預定的殺青時間（他們原本預計只拍六個禮拜，最後卻拍了三個月）許多劇組人員與演員都紛紛離開。結果，山姆被迫找了他的一群死黨和他的弟弟來接續那些離開的演員的位置，去把這部片拍完，連他自己也都下去演。而山姆本身就是活寶三人組的迷，他就幽默地把包括自己在內的這群救援演員稱作Fake Shemp了。

假血的 配方

電影史上有許多令人印象深刻的血腥場面，例如《鬼店》裡從電梯冒出的深紅色血海，或是《新空房禁地》（Dead Alive）最後的割草機大戰，還有《追殺比爾》（Kill Bill）裡的酒店武士刀一役，都用了不少「血」讓畫面看起來更為駭人。當然，這些血並不是真的。在恐怖片與動作片當中，假血漿可算是最典型，也最廣為人知的「道具」，也許你也曾有過利用番茄醬來喬裝流血的素人拍片經驗？實際上，電影業界使用的假血的確有各式各樣不同的配方，就跟食譜一樣有趣。

電影製作團隊的美術組或特殊化妝組會依據不同場景的需求，來製造各種不同的假血，不同種類的假血各有使用上的優缺點，不過所有假血在製作上通常可以分為兩個部份：染劑和黏稠度高的主體。最古早的假血來自於劇場，早期的劇場工作者會使用甘油來當作主體，加上胭脂紅作為染劑，也可以使用基本的紅色食物色素來完成。除了紅色之外，還需要加入一些黃色和一點點藍色染劑調和，才能得到最接近真血的效果。最後則會加入一些玉米澱粉，為的是要讓整體的黏稠度提高。這樣的配方被稱為Grand Guignol，來自於一齣於一八九七年起在法國巴黎上演的恐怖劇，裡面充滿了各種暴力、謀殺、鬧鬼等情節，流血也是正常的。甘油本身的光澤和黏稠度正是製造假血的好材料，尤其當它從牆上或其他物件上流下來時，表現更是突出。甘油雖然相當容易能在藥房買到，但卻有個唯一的缺點—它比較貴。

另一個配方則是使用糖膠作為假血的基底，把糖膠與水依二比一的比例混合，再加入玉米澱粉和染劑。這個配方稱為 Kensington Gore，傳統上應該加入一點薄荷香精讓它好聞一些，但若是在戶外使用的話，也可以加入辣椒精來減少蚊蟲的干擾。Kensington Gore的好處是它嘗起來比甘油好多了，而且如果買不到糖膠的話，也可以自行

加熱適當比例的糖和水來達成糖漿的效果。《鬼店》當中那一片血海正是使用了Kensington Gore。又因當初是交由電影的第二團隊（2nd unit）另外拍攝，導演庫柏力克並不在第二組的現場，只能從完成的片段中看到結果。據說庫柏力克因為不滿意成果，多次命令第二團隊重回現場拍攝，每一次拍攝的鏡頭都需要約一千三百六十八公升（三百六十加侖）的假血，想想這驚人的糖漿量，或許都可以順便拍攝《巧克力冒險工廠》了。

Kensington Gore在使用上的缺點是有時在銀幕上看起來過於紅艷，於是特殊化妝師Dick Smith設法改良，研發出日後成為好萊塢標準配方的假血，直接就叫做Dick Smith Blood。這個配方跟Kensington Gore相當類似，只是把糖膠換成在美國更便宜的玉米糖漿。除此之外，他還加入了對羥基苯甲酸甲酯（Paraben），這是一種用來減少細菌滋生的抗黴劑，以及加入柯達抗水斑劑（water against）用來破壞溶液的表面張力，讓糖漿流動看起來更加自然。若是預算不夠的話，則可以用清潔劑或可食用的卵磷脂（lecithin）來代替抗水斑劑。《教父》（God Father）、《大法師》（Exorcist）、《計程車司機》（Taxi Driver）等名片中都使用過這一款假血漿。

然而，太過真實的血色可能會讓觀眾感到不舒服，像是《計程車司機》的最後一幕本來因太過血腥而無法通過美國的電檢，導演馬丁·史柯西斯只好採用特殊方式處理膠卷，讓血液看起來比較接近深褐色，電影才能順利上映。無獨有偶，昆汀·塔倫提諾的《追殺比爾》武士刀大戰中，戰鬥進行到一半突然變成黑白視覺風格，也是擔心影片中大灑血漿過於駭人，觀眾無法接受。但他為了日本觀眾保留全彩的影像，不知道是不是因為日本觀眾早已習慣各種血腥暴力的關係。

在黑白片時期，還有一種非常「美味」的假血來源，它就是巧克力糖漿。因為黑白片看不出顏色，而且在拍攝時，往往使用紅色濾鏡來為人的膚色提亮，若使用紅色的假血反而容易看不出來。當時對假

血的需求就是深色的黏稠液體就好了，市面上用來加在冰淇淋或其他甜點上的巧克力糖漿，就成了最方便的來源。《驚魂記》（Psycho）以及《活死人之夜》（Night of the Living Dead）都曾使用過這種巧克力糖漿血。而在彩色影片中，也可以使用巧克力糖漿添在其他的假血配方裡，來增加顏色的深度和整體的黏稠度。

各以種糖漿為主的假血「食譜」到此要告一段落了，事實上還有許多各種不同的配方，例如在肥皂水中加入色素，或是使用麵粉水加入染劑等等。市面上也有許多商業用的假血可以直接在道具店或是線上網站上購買。對於各種大小型的製作規模，都可以自行規劃取得合適又便利的假血漿，唯一要記得的原則就是一別用真的血。

為什麼需要 「第二團隊」？

電影在拍攝的期間是一場金錢與勞力相當密集的工作，對導演而言也是一樣。由於現場任何人遇到無法決定的問題幾乎都需要導演去決定，所以導演可以說是現場最忙的人了。然而，像是《鬼店》裡的那片血海，其實並不是庫柏力克本人在場時拍攝的。製片方很多時候會安排使用第二團隊（2nd unit）負責拍攝一些相對不需要導演本人親自到場的鏡頭，而不是整部片都交由同一個團隊來拍攝，為什麼會出現這樣的情況呢？實際上，這麼做可以節省經費或導演、攝影的人力。

有別於拍攝電影的主要團隊（也就是第一團隊），第二團隊也有導演、攝影師及工作人員，是一個獨立運作的團隊，也會開出通告表。在與第一團隊同時進行拍攝的情況下，可縮短電影拍攝期程，進一步節省導演、演員檔期、租用場地的費用等。許多大型的製作甚至不只有一組第二團隊，還會有第三、第四團隊等等，通常又被稱為「額外第二團隊」，因為除了第一團隊之外，已經沒有順序之分。

第二團隊要負責哪些拍攝內容？最常見的是動作戲、各類空景鏡頭、名勝地標，或災難片中群眾反應等；以及事後補拍的、不包含主要演員的文戲。動作戲因為拍攝的本質，一般來說會在另外的現場拍攝，同時使用的也是替身或特技演員，不容易與主要拍攝團隊發生衝突。又因為第二團隊時常需要拍攝動作片中特技或特效鏡頭，因此動作導演（stunt coordinator）也常與第二導演的工作合併。不過在拍大型的動作或群眾場面時，導演可能會要求攝影團隊派一組人從不同的角度拍攝，這組攝影人馬就被稱為splinter unit，台灣則普遍叫B機或二機。

而相較於副導在現場的決策位階在導演之下，第二團隊導演則是在不同現場獨立作業，因此也成為許多人追求導演職位的墊腳石。劇

組中其他人員擔任第二團隊導演工作者也相當常見，因為他們相對了解題材，同時也與導演或製片較熟悉。例如在《魔戒》系列中扮演咕嚕的英國演員安迪·瑟克斯（Andy Serkis），就是在《哈比人》系列中擔任第二團隊導演的角色。除此之外，也有許多名導基於友誼或身兼製片組職位，來協助導演擔任第二組團隊導演。例如史蒂芬·史匹柏（Steven Spielberg）在《星際大戰三部曲：西斯大帝的復仇》（Star Wars Episode III: Revenge of the Sith）、或華卓夫斯基姊妹（The Wachowskis）在《V怪客》（V For Vendetta）裡擔任的角色。

作為第二團隊的導演，最重要的能力之一就是得遵循主創導演的風格。當過《X戰警：金鋼狼》、《神鬼認證：最後通牒》、《哈利波特：火盃的考驗》等電影第二導演的彼得·麥唐諾（Peter MacDonald）認為：「第二團隊最重要的任務，是讓人看不出影片是第一還是第二團隊拍的。無論是攝影或是表演，一定要具有第一團隊建立的風格。你要盡量去複製第一團隊的作為，不可以英雄病發作拍自己的東西。因為你的素材要剪進他們的素材中，且沒有人可以分辨出來。」

但即便是能力到位的第二團隊導演，碰上性格分外鮮明的主創者時也不管用。例如克里斯多福·諾蘭就極力避免在他的電影裡使用第二團隊，無論是《黑暗騎士》或《全面啟動》，他偏好自己和攝影指導瓦利·費思特（Wally Pfister）親自監督所有的鏡頭。在他主創的電影當中，是不會看到所謂的「第二團隊」的。

錄不到的 現場聲音

在電影中，效果音是很重要的一個元素。它可以幫助觀眾快速地進入一場戲的氛圍裡，像是《魔戒》裡士兵行進時盔甲的碰撞聲，就建立起一股古代的肅殺感。效果音也可以加強角色象徵的情緒，比如電影《異形》（Alien）中，蕾普利（Ellen Ripley，雪歌妮·薇佛飾）在太空船的廊道裡奔跑，急促的腳步聲與她撞上牆壁發出的金屬雜音，就強調了她的緊張狀態。然而，這些效果音多半都不是現場錄音，而是在另一個製造聲音的錄音室裡做出來的。

為什麼不在拍攝現場一併錄好效果音呢？由於現場錄音有很大的限制，外景拍攝時往往無法避免救護車警鈴、垃圾車配樂，還有飛機聲等各種雜音的干擾；現場的道具可能也做不出理想中的聲音，畢竟電影道具通常不會是真槍實彈，而是用假刀假槍，使用起來自然也不會有寫實的效果音。最重要的，現場錄音組最主要的工作通常是錄下乾淨的對白，不一定有多餘的資源去顧及效果音的錄製。於是，這類效果音的創造，就只好留到拍攝完之後再做了。

怎麼做呢？現在的線上效果音資料庫很多，你自己可能就有一份清單，那就能夠直接從資料庫抓來用了。然而，資料庫的聲音畢竟變化有限，常常跟畫面的感覺對不起來。假設要做腳步聲的話，用資料庫的音效可能會對同步對到發瘋，因為腳步聲實在是太多了。

或者，你也可以自己拿個麥克風來錄。看畫面中的人物走一步，你就也走一步，這樣子錄下來的腳步聲變化更大、情感更豐富，而且也錄得更有效率。邊看播放畫面邊製造聲音，就是標準的電影效果音製作方法。這個方法有個有趣的名字，叫做Foley，源自於開創此錄音法的好萊塢音效師：傑克·佛利（Jack Donovan Foley）。

一九一四年，原本在廣播業工作的傑克·佛利被環球影業（Universal Studios）簽下。這時還是默片時代，觀眾所聽到的所有聲音，都是電影院現場的劇院風琴師（theatre orchestra）或管絃樂團搭上去的，他的時代還沒到來。到了一九二七年，華納兄弟影業（Warner Bros.）出品的《爵士歌手》（The Jazz Singer）開啟了有聲電影時代，也改變了他的命運。他所屬的環球影業眼見有聲片來勢洶洶，趕緊召集旗下的廣播人才，要把原本是默片的《演出船》（Show Boat）做成一部音樂劇。他就趁這個機會，成了此部片的錄音師之一。

當時有聲片的聲音幾乎都是在現場直接進行錄製。雖然在現場錄對白是沒有問題的，但環境音與效果音卻沒有辦法在現場錄得很好。於是，佛利與團隊就決定在錄音室裡將影片投影出來，同時依照影片上發生的動作去製造聲響，讓聲音可以同步搭配上畫面。這樣的做法很快就流行起來，人們也開始用他的名字Foley稱呼這樣的錄音方法。一直到今天，這個做法還是被廣泛地使用著，他的名字也就隨之流傳到全世界了，包括台灣的影視業界也都是這樣叫的。

既然我們知道有個專門錄音效的錄音室，你是否好奇，這個錄音室（foley stage）裡到底有什麼製造音效的道具呢？

音效錄音室為了創造出能配合影片上各種物件所發出的聲響，都會備有各式各樣的道具。比如說為了做最常出現的音效—腳步聲，許多音效錄音室都有木質、砂礫、花崗岩等材質的地板，也有皮鞋、布鞋、高跟鞋等不同種類的鞋。更有趣的是，多數製造音效用的道具其實都可以在超級市場買得到。芹菜就是最常見的道具之一，折斷它的話你就可以得到一個骨頭碎裂的音效；生肉也是一個好用的道具，可以代替音效師自己的身體來被打，好做出一場打拳頭架的音效。假設想要來點雷雨交加的感覺要怎麼辦呢？拿一大塊鋁片來敲，就是震撼人心的雷聲；拿一大盆豆子來搖，就是大雨落地的聲音（真正的「傾盆」大雨！）而把木箱在地毯上拖行，則是呼嘯的風聲。有些錄音室

為了不用每次都重新準備這些道具，甚至做出專門的風聲機與下雨機。

到了當今的數位時代，聲音剪輯已經比九十年前傑克·佛利剛開始做《演出船》的時候進步了許多。然而，一個技藝高超的音效師（foley artist）所做出的效果音，仍是難以取代的聲音瑰寶。除了聲音表情更豐富、更有彈性之外，只要準備好所有的道具與人手，他們甚至可以一次把一整個段落的音效都配出來！

一九七九年的一部記錄短片《Track Stars.: The Unseen Heroes of Movie Sound》¹⁸就完整的把Andy Malcolm與Terry Burke兩位音效師的演出過程紀錄下來。他們正在模擬一名主角潛入一間公司竊取資料，被警衛發現之後兩人纏鬥的動作段落。音效錄音室中擺滿了各種道具：門、木板、一大塊生肉等等，兩人就從頭到尾、一氣呵成地把整個段落需要的音效對著播放畫面配完。我們也可以看到，或說是聽到這些音效是如何為這一整段沒有一句台詞的影片段落帶來臨場感與戲劇性。事實上，二〇一七年的第五十四屆金馬獎年度台灣傑出電影工作者就是由資深音效師胡定一所得。同年更有一部紀錄片《擬音》，講的就是他作為音效師的生涯呢！

除了紀錄片，音效的錄製祕密也曾被劇情片拿來玩弄。最著名的擬音道具莫過於椰子殼，本來只是用來配馬蹄聲的標準配備，但在英國喜劇團體蒙地蟒蛇（Monty Python）的惡搞電影《聖杯傳奇》（Monty Python and the Holy Grail）中，卻被拿來當道具梗。片中的亞瑟王騎馬旅行，但其實他沒有馬，只有一個邊走邊敲椰子殼來做出馬蹄聲的隨從！從此，椰子殼可以用來做馬蹄聲這件事就變成一般觀眾也都知道的事情了。

¹⁸ 《Track Stars.: The Unseen Heroes of Movie Sound》這部記錄短片曾獲得一九八〇加拿大電影及電視學院的金尼獎（Genie Awards），目前可在YouTube上觀看（<https://youtu.be/GyfH9t8JAuo>）。

Chapter 3

所謂的 後期製作

剪輯的 演變史

如果你上維基百科看過Premiere19或者Final Cut Pro20等主流剪接軟體的簡介的話，你可能會注意到，他們都被稱為「非線性影片剪輯軟體」。奇怪了，剪接軟體就剪接軟體，還有分什麼線性與非線性的嗎？再說，這個「線性」到底是什麼意思，難道跟物理科學有關係？其實，線性剪輯與非線性剪輯是跟物理一點關係都沒有的，反而是指剪接師在編輯影片時的工作模式長什麼樣子。要解釋什麼是線性剪輯與非線性剪輯，我們可以從出版社編輯開始說起。

剪接跟編輯有什麼關聯呢？其實，剪接師在英文裡就叫做影片編輯（film editor），跟文字編輯的工作只差在一個是影片，一個是文字而已。實際上，文字編輯的工作也是從線性剪輯到非線性剪輯，而且也都是因為數位系統的出現才有這個轉變，那麼，我們就先從相對容易理解的文字編輯的工作模式開始說起。

線性剪輯

丟掉所有的數位裝置之後，文字編輯的工作會是什麼樣子呢？沒有了手機、電腦、平板，我們手上能用的文字編輯工具，大概只剩紙，筆，或許還有一台打字機。在打字機上的編輯方式大概是這樣的：手邊放著原稿，經過整理後再一字一句地將正式內容打到紙上去。如果是要編輯中文的話，就是拿另一張稿紙，把正式內容謄寫在新的紙上。沒有文件編輯軟體裡的複製與貼上，生產效率就是差這麼多。

如果有一個字打錯或寫錯，文字編輯還可以用剪貼的方式把錯的字覆蓋過去。但如果是要插入一整段文字呢？我們不大可能把稿子剪開、把要插入的文字直接接上去；夾一張「補充段落」似乎也不是個好辦法。這個時候，編輯大概就只能摸摸鼻子，回去要插入新段落的

地方，乖乖重打或重寫。沒有電腦的日子，文字編輯就是這麼苦工。而這種遇到錯誤就必須從錯的地方打掉重來的編輯方式，就是所謂的「線性編輯」。也就是說，編輯就像是走在一條線上。如果遇到走過的地方有問題，編輯只能踩著走過的線回去，然後在出錯的地方重新開始走。

換到影片剪接上面來說的話，在錄影帶上錄影就是一種線性剪輯方式。錄影帶就像是稿紙，而影像的來源可以是攝影機的感光元件、放了其他錄影帶的放映機或電視訊號等等。這時的剪接師與其說是剪接，不如說是錄影師，因為他所做的工作就是去選擇不同的影像來源，然後把它們依前後順序錄製到錄影帶上。以實際操作來說，錄影帶會放在一個錄影盤上，錄影盤又接到各種影像的來源。當剪接師確定他接下來要把某個片段放到錄影帶裡的時候，他就得先讓影像來源開始播放影片，然後在該片段的起始點（in-point）按下錄影盤的錄影鍵，讓錄影帶開始，把該片段錄下來。而線性剪輯還有另一個麻煩的地方：如果哪邊出錯的話，那剪接師就得倒回到要修改的地方，然後把之前的剪接工作全部再做一次。是的，即使是差了幾格畫面，也還是要從頭重做。這，就是線性剪輯。

膠片剪接

線性剪輯很麻煩，對吧？今天的剪接軟體根本就不用一邊播放一遍錄製，只要選好要的片段，按一個鈕就可以讓它跑到時間軸裡面了。其實，就算是膠片剪接，也都比線性剪輯要方便。因為膠片剪接的操作方法非常直覺，就是拿把剪刀將影片的片段剪開來，然後拿膠帶把片段接起來。現在的膠片通常是用Steenbeck公司所發明的一種剪接平台來剪接的，但這種機器的功能也只是方便捲動膠卷、定位與預覽單格畫面，剪接方式仍然是直接去剪、接膠卷。如果要換成文字編輯來說的話，就是直接把稿子中的句子剪下來，然後再依照想要的順序用膠帶接起來的編輯方式。

線下剪輯（Off-line Editing）

事實上，由於線性剪輯實在太過麻煩，那時還有許多剪接室寧願把影片的片段都錄下來，然後再用膠片去剪接呢！這種技巧其實就叫做線下剪輯（off-line editing），通常是因為原始媒材不容易處理，所以把影像轉錄到另一種比較容易處理的媒材上來剪接；剪接好之後，把剪接點的素材編號與時間點等整理成一份剪接點決定列表（edit decision list，又稱為EDL表）後，再把這份EDL表套回原始的素材上面去產出最終的成品。

其實錄影帶也可以用剪刀跟膠帶來剪接，但過程相當不便。首先，錄影帶上面沒有畫面，不能跟膠片一樣馬上看到自己剪下的是哪一格。再來，由於錄影帶是磁帶，所以剪下來的缺口必須要非常精準，而且做過特殊的處理，才能再接起來，比起膠卷來說能容忍的誤差小很多。正是因為這些限制，所以才導致線下剪輯等這類的模式誕生。在錄影帶時代是因為線性剪輯太麻煩所以改用膠片來剪輯；而在數位時代則是因為原始檔案太大、電腦處理不動，所以才運算成較低解析度的代理檔（proxy）來剪接。

非線性剪輯

相對於稿紙或者打字機來說，電腦的文字處理器（像是微軟公司的Word）就是屬於非線性編輯工具。在文書處理軟體中，你可以任意回到之前的一個點並開始打字，這樣做並不會造成新增的文字覆蓋在舊的文字上面，這卻是打字機或稿紙會發生的事情。非線性剪輯讓編輯者脫離線性剪輯造成的麻煩，如果發現之前哪邊弄錯，不需要照原路回去，可以直接跳回錯誤點，做完修改之後，後面的片段也會跟著更動，而不是被插入的段落所覆蓋。

回過頭來說，膠卷剪輯本身也是非線性的，因為你隨時可以跳回去某個點，剪開膠卷並在中間插入新的片段。只是，通常我們在說非線性剪輯的時候，指的就是電腦上的剪接軟體。剪接軟體就跟膠卷一樣，可以做非破壞性²¹的編輯，也就是任意插入片段而不會影響到前

後的片段。因為電腦上非線性剪接軟體的方便性，線性剪輯很快就被取代了。

線性剪輯過渡到非線性剪輯只是因為電腦的出現嗎？其實不盡然。第一台非線性剪輯系統CMX 600是一台不折不扣的類比剪接機，於一九七一年發表的。與其說是要去革線性剪輯系統的命，不如說只是想做線下剪輯的創新。因為CMX 600不僅畫面不佳，最終的輸出也只有一張剪接點決定列表而已，本就是為了線下剪輯而設計的產品。那個時候，一台CMX 600就要價二十五萬美元，相當於今天的約三千六百萬台幣。而且也只生產了六台，用它來做出的作品有限。然而，用機器來做非線性剪輯的點子卻逐漸萌芽，在電腦的運算與儲存能力進步之後，一九八九、一九九一與一九九八年分別出現了AVID、Adobe Premiere 與Final Cut Pro這三大非線性剪輯軟體，一九九六年更是出了第一部用AVID做線下剪輯的奧斯卡最佳影片《英倫情人》（The English Patient）。從此這些非線性剪輯軟體就越來越熱門。它們自電視圈發跡，延伸到電影界的線下剪輯應用，並且在電腦科技進步，電影製作逐漸數位化之後，一舉躍上了主舞台，成為電影與電視節目的標準剪接方法。今天，非線性剪輯也在眾多廠商的努力之下，變成了每個人都可以做的事情。

線性剪輯不死

然而，非線性剪輯並沒有完全取代掉線性剪輯，甚至在許多非線性剪輯軟體中，都仍然有線性剪輯的幽魂縈繞。這個功能，就是多機剪輯。多機剪輯一開始就是由電視的即時節目而產生的剪輯模式：在電視節目現場通常會有好幾台攝影機，一台抓全景、兩台抓主持人跟來賓特寫等等。這樣的多機作業跟電影的多機拍攝不太一樣，因為電視節目是即時廣播的，所以這幾個攝影機所傳送出來的影像訊號需要即時地剪接好並傳送出去，用膠片來做線下剪輯顯然不切實際。那時的做法就是由一個中控去負責切換影像訊號，決定什麼時候要播送哪一個攝影機的訊號。這種做法其實跟線性剪輯很像，只是後面訊號是

錄下來或直接播送出去的差異而已。這種直播間到現在的做法還是與過往相同，而且由於電視節目越來越多樣，所以在中控台裡，線性剪輯還是唯一的解決方案。

另一方面，雖然電影的多機作業不需要即時播出，但在一些動作片段中，線性剪輯還是比非線性剪輯方便許多。在非線性剪輯中，如果同一個段落有九個不同視角的攝影機畫面，就代表剪接師必須要把全部九機的影像都看過，再來決定要拿哪一機幾秒到幾秒的片段來用，而這可不是件小工程。然而，用線性剪輯的方式的話，剪接師就只需要讓九機畫面同時播放，然後直覺地去切換喜歡的鏡位就可以了。當九個片段一起播完的時候，一個剪接好的影片也誕生了，這對剪接師來說可減輕了不少負擔，而且結果可能比慢慢用非線性剪輯的方式看還要好得多。

當然，每個剪接師都有他所習慣的剪接方式。有的喜歡自由地操控、編輯影片片段，有的喜歡可隨時切換鏡位的即時感、刺激感，甚至有人喜歡實際摸到膠卷、剪接膠片的手感。沒有哪一種剪接方式是對的，只有最適合案子跟剪接師的剪接方式而已。

19 Premiere是由Adobe公司開發的一套影片編輯軟體，也經常為影視業界所用。例如電影《社群網戰》、《阿凡達》部份等都是使用這套軟體來做剪接。

20 Final Cut Pro是由蘋果公司接手研發的影片剪輯軟體，可於Mac電腦上運行。

21 非破壞性編輯指的是插入素材時並不影響既有素材的編輯方式。如果要在錄影帶中插入新素材的話，必定會覆蓋到之前的片段，這就是破壞性編輯。

影片

為什麼要調光？

在電影製作的後期，影片必須要經過一道工序，叫作調光。什麼是調光呢？其實就像是照片拍完之後，有些攝影師會把照片放到影像編輯軟體裡面調對比、白平衡與色彩飽和度等，電影片段也一樣需要調整色彩。這個過程，就是調光。而經過調光之後，影片才算是真正完成，可以輸出成數位拷貝或者藍光光碟母片去發行。

拍電影就一定要調光嗎？我們拍攝照片的時候，就算沒有後製調色，拍出來的效果也不一定會差！而且用底片相機來拍的話，拍完照只要拿去照相館沖印就可以得到成品，不只不用後製，也沒辦法後製。難道拍電影不就應該是這樣？

影片必須調光的理由

其實拍片後期當然可以跳過調光，畢竟電影可以是很自由的一種創作—導演甚至可以不放任何畫面，像德瑞克·賈曼（Derek Jarman）的《藍》（Blue）從頭到尾的畫面全部都只有藍色。然而，對電影來說，還是有許多原因，讓調光師的存在變得不可或缺，比如說影片片段曝光錯誤、白平衡失調、重要物件顏色不連續等。

導演在結束一整天的辛苦拍攝後，整理素材的時候卻發現有些片段太暗了，連演員的表情都看不太清楚，但又不方便補拍，怎麼辦？雖然不一定是最好的辦法，但只要影像沒有過曝或過分曝光不足的話，調光師通常可以把曝光錯誤的影像調回來。顏色也是一樣，有時攝影師就是會不小心忘記把攝影機上的白平衡調好，導致整個畫面變得藍藍或黃黃的。這時只要顏色沒有爆掉，也就是沒有變成死藍或死黃而救不回來的話，進入調光室後也都有辦法調整。

就算攝影沒出問題，每一個片段的曝光跟白平衡都近乎完美，有時你還是會發現女主角的黃色禮服突然變成橘色的，或者男主角的深

藍色頭髮變得有點紫紫的。這幾乎是一定會發生的事情，因為現場的燈光與各種不同的白平衡、曝光設定都會影響到各別物件的色彩。那如果不想讓女主角的禮服一下是黃色，一下又變成橘色，該怎麼辦呢？這時調光師可以幫你每顆分鏡中的物件顏色都調成連戲的，以免觀眾分心。

通常在較有品質的電影拍攝過程中，就算是同一個場景，每換一個鏡位時，燈光組還是會稍微調整一下燈位，攝影也一樣會微調一下曝光，藉此將每一個分鏡都拍到最好看。然而，這項舉動無可避免的會讓這個場景中的不同分鏡有著不太一樣的色彩調性。分開來看的時候可能不容易發現，但組合起來連續放映，即是連普通觀眾都可以看出明顯差異的程度。一些由素人拍攝、剪輯網路短片更容易看出這情形。在電影的製作過程中，這就是調光師的責任了—去把一個場景中的各個分鏡都調成一樣的曝光與白平衡。

還有一種情況是—藉由調整過影片的色調，來增強場景之間的對比。舉例來說，先假設我們的主角在街頭流浪，他想回到溫暖的家休息但回不去。但當你將冷颼颼的街頭跟溫暖的家這兩個場景剪接在一起的時候，卻發現街頭的顏色跟家裡的顏色沒什麼兩樣。這樣看起來的感覺就好像在街頭的主角其實也過得滿舒服的，跟你想強調的落差感完全不一樣。怎麼辦呢？調光師可以把家的場景調成偏橘色，再把街頭的場景顏色調成跟橘色相反的偏藍色，以此做出兩個場景之間的對比。

色調其實就是電影的基調。你我大概都看得出來，電影世界的色彩跟現實世界不太一樣。蝙蝠俠的世界黑暗而色彩凝重，浪漫喜劇的色彩則是明亮而輕盈。然而，這其實都是調光所做出來的效果。如果想要自己的電影看起來有一種「電影感」的話，調光是最有效的方法之一。

另外，調光也可以做特效！沒錯，但調光室能做的特效並不是合成特效（像是把爆炸火球放到畫面上，或者創造3D字幕這類），而是透過調整局部或整體色彩就能達到的特效。像是想要突顯主角的跑車，可以用局部追蹤功能去把他的跑車改成更吸引人的紅色，或甚至讓畫面變成黑白，只留跑車有顏色。另一個必須要透過調光來達成的特效叫作夜戲日拍（day for night），顧名思義就是在白天的時候去拍夜戲，後期在調光的時候把白天的畫面調成像是晚上一樣。為什麼要這樣做？因為攝影機在暗處所拍攝到的畫面通常會產生比較多雜訊，需要更多的燈具去補光、更好的感光元件去捕捉暗部細節，當然也就更耗費資源了。如果換到白天拍的話，只要解決影子過於銳利等問題，後期調光過後就可以矇騙過觀眾的眼睛，也可以節省大量的資源。這個拍攝技巧，就是必須搭配調光來使用的。也有聽過藉由調光把陰天弄成晴天的案例，但由於陰天跟晴天的影子銳利度、對比度完全不一樣，所以難度反而可能比夜戲日拍還高。

後期才開始調光嗎？

雖然前面說到我們可以在製作後期跳過調光，但其實調光這件事最後還是避不掉的。因為，調光的程序早在你拍攝期中，按下錄影鍵的時候就已經開始了—只是負責調光的不是人類，而是你的攝影機。

其實，一張相片或者一段影片上的影像的生命週期大致可以分成三個階段。我們可以先假設有一張夏日中午的花園照片，由於太陽很大，所以花園的白地磚幾乎是一片白，但樹底下卻因為樹冠遮住了陽光而相當蔭涼。

這是原始的、還未被捕捉下來的影像。假設白地磚跟樹蔭是畫面中最亮跟最暗的點，兩者差了十四檔—檔是一種相對亮度的單位，用來描述兩種亮度之間的對比有多大。十四檔算是對比相當大的了，是許多感光元件的曝光寬容度（動態範圍）極限。

接著，你按下快門拍攝，這個畫面成為底片或感光元件所接收到的資訊，也就是經過一次轉換的影像。它的形式不一定是可見的，很

可能是無形的。就底片來說，底片上的感光乳劑在接受了光之後會產生化學變化，藉此來儲存影像資訊，但這時的影像是人眼還不可見的。數位攝影的話，則是由CCD²²或 CMOS²³感光元件將光的強度轉換成電子訊號，一樣是人眼不可見的，而且在數位化的過程中還會經過一次量化所造成的損失。而無論是底片或感光元件，它們都有曝光寬容度的限制，假設最大值是十二檔好了。我們可能為了要捕捉樹蔭處的細節，稍微往暗處調整曝光，此時最亮處兩檔的資訊就會被切掉。也就是說，花園裡的整塊白地磚在感光元件上的資訊會變成完全一樣的，沒有任何細節與層次。感光過後，這個畫面的動態範圍（最亮處與最暗處的亮度差距）就只剩下十二檔。

底片要顯影跟沖印之後，才是一般人可以瀏覽的照片或投影片。同理，感光元件所捕捉下來的原始資料，又叫作RAW²⁴，必須要經過螢幕或投影機的顯示，才會變成人眼可以接收的圖像。而不管是底片沖印或者是數位影像從RAW到螢幕的傳輸、轉換，中間都可能再次壓縮影像的動態範圍。無論是螢幕、投影機還是照片，他們本身的動態範圍都很難跟真實世界一樣大，畢竟現實世界中隨便一盞燈的亮度都幾乎比螢幕還強，更不用說是陽光了。而這個動態範圍的壓縮，也許是把影像本身的對比降低，讓影像變得灰灰的，或是再次切掉影像最亮或最暗的部分。在夏日中午的花園影像中，假設將最亮處與最暗處各一檔都被切掉，所以現在不只白地磚一片白，連樹蔭暗部的細節也都丟失了。

如前所述的三個階段中，每進行到下一個階段，影像的色彩資訊都會被重新處理過一次，所以每張照片或每段影片最少都會經過兩次色彩轉換。第一次的色彩轉換比較容易理解，就是曝光。除了用燈光、反光板等去調整現場的色溫與亮暗對比之外，就是操之於攝影師的快門時間、光圈大小，以及牽涉到拍攝器材的感光元件大小或底片的感光度（通常都用ISO來表示）。曝光就像是去菜市場買菜一樣，是取得原始素材的過程。

而第二次的色彩轉換，就是廣義上的調光。以底片來說，沖洗的過程中顯影時間的長短就會影響到影像本身的亮度與對比度。若是數位攝影的話，只要是從RAW資訊存成各種圖檔的過程，都會經過一次調光。也就是說，如果你的相機拍出來的照片輸出是JPEG檔，或者你的攝影機錄下來的檔案輸出是H.264檔，那他們其實在相機或攝影機裡面就已經進行一次調光了。數位相機的功能相當於底片攝影的相機再加上沖洗機，相機裡面的微電腦會幫你把RAW檔轉換成可見的圖片檔，一次將影像從前述的第一階段進行到第三階段。這個調光的程序，就像把菜買回來後，利用所買的食材做成料理的烹調過程，是把原始素材轉換為可見成品的必要程序。

雖然數位攝影可以在拍攝的當下就產出圖檔成品，聽起來很方便，但這也讓後續的影像調整空間受限。回到夏日中午的花園影像例子，原本的RAW資訊有十二檔的空間，卻在料理（調光）之後只剩下十檔的差異，最亮的部分跟最暗的部分都看不到了，而且極有可能還會再進行量化，以減低檔案容量，轉換成更方便取出的圖片檔、影片檔。

決定好你要的流程

如果想要保存這些被切掉的部分怎麼辦？那我們就必須取得原始的RAW資訊，才有辦法自己做手動調整。不過，數位影片的RAW檔卻不像底片一樣，是容易拿到手的東西。數位相機之所以要在拍照的當下就立刻產出可見的圖片檔、影片檔，並不是為了方便使用者取得這些成品，而是因為負責資訊傳遞、存取的硬體限制。簡單來說，就是因為相機的記憶卡不夠快，來不及把RAW資訊即時地存起來。

以照片而言，RAW資訊量比JPEG檔大了2的四次方或六次方以上。在數位相機上，頂多是連拍模式會慢一些，但影片可是需要存下每秒至少二十四幅圖片，遠遠超出一般記憶卡的能耐，所以要把RAW資訊記錄下來，以目前的發展而言，通常需要用到更高速的SSD²⁵等紀錄媒材才可行。有這樣能力的攝影機通常都已經是廣播級的，售價

動輒數十萬。另外一種方法是使用外部的錄影機，繞過攝影機本身的微電腦影像處理機制，直接把RAW資訊傳送到錄影機裡紀錄下來，但對一般消費者來說也是不便宜。

一般人使用的攝影機，通常還是在攝影器材內部就經過調光，沒有辦法繞過它。但這也不代表我們就對調光過程毫無掌控：即使是消費型的攝影機，通常也都有個叫做「影像風格」的功能，可以讓你去調整影像的色彩平衡、飽和度或明暗對比。實際上，這個功能就是讓你可以選擇調光所用的風格。如果想要保留RAW資料的亮部跟暗部，就得選擇一個對比度較低的影像風格，好讓亮部跟暗部的細節都不會被切掉。

總而言之，因為數位影像的軟硬體特性與限制，所以在整個從曝光到調光、產出成品的過程中，會經過很多次檔案格式與影像色彩的轉換，其中可能有很多次是連拍攝者、後製者不曾意識到的。然而，如果不努力掌控好影像的色彩管理的話，後製時可能就會碰到很多問題，像是沒有辦法修正影片的曝光、放映時的色彩不如預期等等，進而造成觀影效果的無法掌控。所以，在數位攝影的流程中，不管是要在拍攝時直接拍成H.264等影片檔，還是輸出RAW檔到後期再進行調光，都要在拍攝之前就先決定好，才可以避免後期製作時色彩管理的混亂。若把H.264檔在後期製作時再調光一次，就相當於把煮好的菜再拿去料理成另一種菜。通常這不會是創作者想要做的事，對吧？

22 CCD是一種積體電路，全名為Charge-Coupled Device，能夠感應光線，並將之轉換為數字訊號。通常數位相機的解析度，都是指CCD上有多少個感光單位。

23 CMOS是可以記錄光線變化的半導體，全名為Complementary Metal-Oxide-Semiconductor，因為功耗較低，市面上許多消費型的數位相機與中片幅產品都採用此種感光元件。

24 RAW為原始圖檔或影片檔的統稱，實際上有多種儲存的格式。不過不管格式為何，它都代表了從感光元件直接儲存下來的、沒有被料理過的「生」資料。

25 SSD是一種利用快閃記憶體與晶片記錄資料的電腦儲存裝置，全名為Solid-State Drive，又稱做固態硬碟。讀取、傳輸資料的速度比傳統硬碟快上許多。

大家都愛用的 電影色調

還記得上次看到像《駭客任務》（1999）一樣偏螢光綠，或者像《艾蜜莉的異想世界》（Amélie, 2001）以黃色與綠色為主要色調的好萊塢片是什麼時候嗎？如果你常看好萊塢電影的話，你可能會發現最近大部分的電影在色調上都相差無幾。更準確地來說，十部爆米花片26當中，可能有八部的主要色調都是藍色與橘色。藍色加橘色的潮流早在二〇一〇年就被提出來討論，因為好萊塢在色彩上的多樣性在西元兩千年之後似乎逐漸消失，所有的好萊塢電影似乎都進入了一個以藍色與橘色為主的宇宙裡。人們甚至給這種色彩風格起了一個名字叫Teal and Orange，或者稱之為水鴨色27與橘色。

為什麼藍橘配色會這麼流行呢？用最簡單的方式來思考，這兩種顏色是我們最常見到的自然光源顏色。點燃瓦斯爐，你會發現火要不是藍色，要不然就是橘色；在清晨或黃昏時，天空會是藍色到橘色的漸層。藍色與橘色，本來就是我們很熟悉的顏色。

再者，藍色與橘色，也是強烈的對比色。在一般「紅—黃—藍」的色彩系統中，藍色的互補色28正是橘色。這樣的對比造就了強烈的戲劇效果，比方說人們就把安全感跟顏色連結起來：橘色是溫暖而安適的顏色，而藍色是冷漠而疏離的顏色。

另外，藍色與橘色更是處在色溫軸線上近於不同兩端的對比色。大致上來說，色溫是某種物體加熱時的顏色，包括有從紅色、橘色、黃色、白色到淺與深的藍色等等，跟瓦斯爐上的火焰顏色有異曲同工之妙。而跟我們的直覺不一樣的是，紅色火焰的溫度其實比藍色火焰要低的；同樣的概念也可以套用到色溫上面，色溫越高就越藍，色溫越低就越偏橘紅。而由於色溫一直以來都是電影攝影的重要因素，電影畫面的色調會經常出現橘色或藍色，也就不足為奇了。

以膠卷拍攝來說，膠片有分所謂的日光片（daylight film）與燈光片（tungsten film）兩種，對應的正是日光燈偏藍的顏色，以及鎢絲燈偏橘紅的顏色。雖然數位攝影的白平衡系統還可以有其他的色調調整軸線，但從紅到藍的色溫軸線仍是最主要的調整選項。燈光器材也是同樣的情況，主要分成鎢絲燈色與日光色兩種，再輔以橘色與藍色的燈紙去調整燈光的色溫。所以，不管是藍色還是橘色，只要換另一種膠片或換燈光組，其實都很容易達成。一九八二年的《銀翼殺手》就是一部經典的藍色調電影：片中大部分的街景都下著雨、飄著霧，這樣的冷漠感就是透過藍色調所傳達出來。一九九六年的《羅密歐與茱麗葉》（William Shakespeare's Romeo + Juliet）則是以橘紅色調來強化劇中的激情與能量。李屏賓攝影的《海上花》更用了日光片去拍偏橘紅的燈色，創造出妓院裡昏暗曖昧的暖色調畫面。

不過這些都沒有辦法真正說明為什麼藍橘配色在最近才突然流行起來。在西元兩千年之前，還是有很多電影屬於比較寫實的彩色調，如《阿甘正傳》（Forrest Gump）。即使是《銀翼殺手》或《海上花》這種色調偏重的片中，強烈的藍橘對比還是較少出現在同一個畫面裡面。但反觀二〇〇一年起始的《哈利波特》系列、二〇〇七年的《變形金剛》系列，或者大部分由英雄漫畫改編的電影，藍橘對比幾乎無處不在；《瘋狂麥斯：憤怒道》（Mad Max: Fury Road, 2015）與《創：光速戰記》（Tron: Legacy, 2010）更是到了片中幾乎只剩藍與橘兩種顏色的地步。也可以看看同樣是拍攝蝙蝠俠的系列電影，提姆·波頓版本的《蝙蝠俠》（1989）與克里斯多福·諾蘭的《黑暗騎士：黎明昇起》（2012），前者比起藍橘對比，倒不如說是黃紫對比，並沒有強烈的偏向某種顏色—即使是夜晚的街頭，唯一的色調也只是黑；後者則是大量的使用有「電影感」的色調，並且在大部分的夜晚場景中，可看出明顯的藍橘對比。明明後者已經幾乎脫離「漫畫」的改編，為什麼諾蘭版本的蝙蝠俠電影反而色調比較重，甚至更多藍橘對比呢？

膠卷數位化

這要說到一個在二〇〇〇年出現的新技術了。在這以前，數位電影還沒有普及，不管是拍攝部門還是放映部門，用的大多都還是膠卷。後製部門是最先開始數位化的，但主要是製作明顯可見的電腦特效，做完特效之後，還是得印回膠片上。雖然剪接系統已經在九〇年代由AVID公司推動，逐步革新成數位化的非線性剪輯系統，但早期的非線性剪輯系統只能處理低畫質的影像，在後製流程中它只會輸出一個剪接點決定列表（EDL，詳見P.132），高畫質的後製必須用膠片素材依照這張表去重新組合，這個過程稱為套片。而這些後製用膠卷，就是所謂的中間片（intermediate），意指沖洗出來的原始膠片與放映用的拷貝中間的膠卷。也就是說，二〇〇〇年以前，我們在戲院所看到的電影影像，除了那些加了電腦特效的片段之外，都只有經過沖洗與拷貝等處理而已，並沒有真的轉成數位檔案再印回膠片上。

然而在二〇〇〇年，名導柯恩兄弟（Coen Brothers）決定為他們的新片《霹靂高手》（O Brother, Where Art Thou?）做一件創舉：為了要全片都呈現出復古色調，他們將膠卷進行數位掃描，轉成2K畫質的數位檔，並用電腦系統去調色。這是第一次一整部電影都被數位化：之前雖然已經有很多片有數位化，但都是局部的，而且通常是為了特效；反之，《霹靂高手》卻很少特效。掃描出來的數位檔，基本上取代了原本的中間片，所以人們就叫這個數位檔為數位中間片（digital intermediate），或者簡稱為DI。

數位中間片雖然畫質不如電影底片高，但有一個好處，就是容易操弄，尤其是調色。加上當時數位特效的需求越來越多，數位中間片很快就變成業界標準。膠卷時代的電影其實也有調色的程序，但是除非上色或使用遮罩，否則大多只能在沖洗過程中透過調整曝光或浸泡時間來修改整個影像的亮度或者色彩之間的平衡，而且要等到沖洗完成才能看到成果。數位調色相對靈活許多，可以針對各種顏色做個別的調整、微調亮部、中間與暗部等區塊的顏色，而且是調整完馬上就可以看到成果。這讓調色正式成為一個創意發展的園地—原本主要是

在拍攝時由膠片、燈光與美術來決定影片的色彩，現在所有的色彩到後期都可以調動，甚至是重新創造。

由名稱上的變遷就可以看出這項技藝的定位變化，膠卷時代叫作「色彩定時」（color timing），意指在沖洗膠片時抓好時間，以還原拍攝時的顏色；後來又稱「色彩修正」（color correction），意指將錯誤的曝光與色彩調回正確而統一的。數位調色興起之後，雖然還是有人稱之為色彩修正，但色彩調整（color grading）這樣的稱呼也變得流行起來，因為它更強調調色的創作。

逃不了的臉色

數位調色與膠片調色之間有一個很重要的分別，就是數位調色更容易創造出同一畫面內的對比。假設某個畫面的前景是一個人臉的特寫、背景是昏暗的街道與陰沈的天空；數位調色可以輕易地把這個人的臉變亮、背景變暗，或者把人臉跟背景的顏色區分開來，但膠片調色時，除非原本兩者的亮暗對比夠大，否則很難做到跟數位調色一樣的對比效果。

不過數位調色的強大，對電影色彩的多樣性來說卻不一定是件好事。為什麼呢？如前面所說，調光師通常會把人臉跟背景的顏色區分開來、拉大對比。這於理有據：畫面裡最重要的元素，通常就是角色的臉，所以越突出越好。然而人臉的顏色是偏橘色的，無論是白人、亞洲人還是黑人都是如此，所以調光師會把人臉的顏色拉往橘色方向，然後把背景拉往藍色方向以創造對比，加強戲劇效果。一切都很合理，對吧？但這也就是為什麼現在藍橘配色的電影這麼多的原因之一。

另外，由於電影格式日趨複雜，拍一部電影可能會在文戲跟風景的部份用A攝影機拍、特效用B攝影機拍、運動鏡頭再用C攝影機拍，導致素材的色彩不一。為了要讓整部片的影像風格統一，或至少同一個場景不會變得好像是在不同地方拍的，調光師可以為所有的鏡頭覆

蓋上一層色調。如果同一場景的畫面全都是偏藍色的，那它至少在色調上就統一了。再加上為了把背景的色調跟人臉的橘色調做出對比，藍橘配色自然就成形了。

你喜歡藍橘配色的電影嗎？或者，你已經對藍橘配色感到麻痺，無法再被它吸引了呢？下次看電影，或許可以試著觀察影片的調色方式，說不定會有意料之外的發現。

26 爆米花片泛指現在的好萊塢動作爽片，可以輕鬆配爆米花看、不需動腦思考也可理解劇情走向的影片。

27 水鴨色是介於藍色與綠色間的一種顏色，名稱源自於綠頭鴨的羽毛色彩。

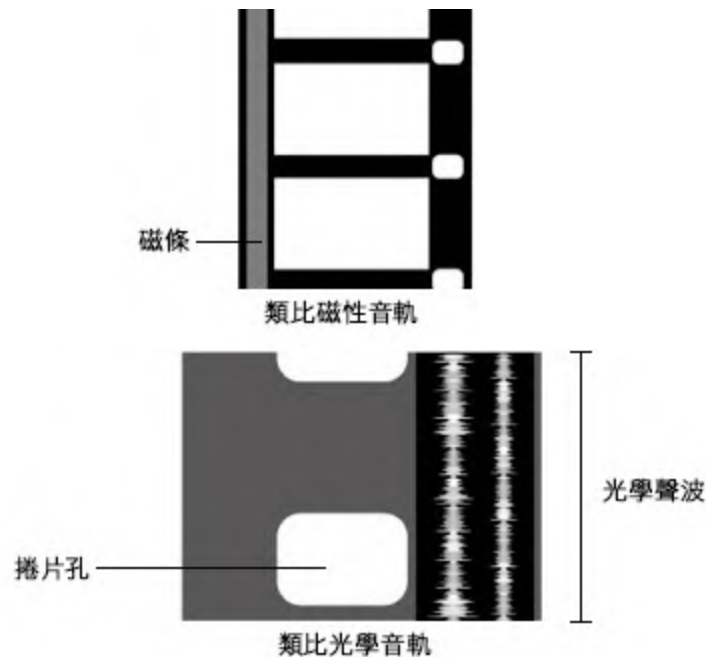
28 互補色即是在色輪上正對面位置的顏色，在色盤上互補的兩色若混和後會呈現接近黑色的濁色。

什麼是 「立體聲」？

立體聲這件事，要從「杜比」這間公司說起。大家對杜比的印象，應該包括在電影院看電影時，開頭前會出現的一段商標短片：幾顆金屬球在銀幕上彈來彈去，觀眾也跟著聽到這些金屬球從電影院的前面跑到後面。除此之外，許多家用音響配備，甚至越來越多的筆記型電腦，也都有杜比的商標在上面。杜比在我們這個時代，幾乎就是「聲音」的代名詞。放上了杜比的商標，好像就保證了這個產品或這部電影的聲音品質。你知道為什麼嗎？

首先，杜比的全名是Dolby Laboratories Inc.，或就稱為杜比實驗室。它是一間總部位在美國加州的上市公司，在一九六五年由美國人雷·杜比（Ray Dolby）於英國倫敦創立，一九七六年才搬到加州。杜比對電影聲音界造成了彗星撞地球般的一連串衝擊，而它帶來的第一次衝擊有兩顆彗星，分別是「杜比降噪」與「杜比立體聲」。衝擊所帶來的改變很簡單：他讓電影聲音從單聲道進化成了立體聲。

在一九六〇與七〇年代，放映用的電影膠卷拷貝主要有兩種聲音紀錄方式：類比磁性音軌與類比光學音軌。類比磁性音軌是在膠卷的其中一邊附上一條磁帶，聲音品質非常好，但在印製過程中比光學音軌要多上一些手續，成本也隨之提高。類比光學音軌則是直接把音波圖像化後印到膠卷上：成本低廉，但容易因膠卷的磨損而劣化，而且聲音品質相較類比磁性音軌差得多。事實上，就是因為品質太差，類比光學音軌才一直無法讓立體聲變成主流。單聲道的聲音都只是勉強可接受了，更何況是分出一半的軌寬給另一個聲道？



這時，杜比實驗室推出了第一個產品：杜比降噪（Dolby NR）。其實杜比降噪一開始針對的並不是電影聲音，而是錄音帶，然而在它取得流行音樂市場巨大的成功後，很快地，製作電影聲音的工作室也使用上了杜比降噪，因為杜比降噪剛好解決了類比光學音軌品質差的老問題。比如一九七一年，美國大導庫柏力克的《發條橘子》（A Clockwork Orange）就全程用杜比降噪來製作聲音。

但是，《發條橘子》發行時並沒有使用杜比降噪，也還是單聲道。因為聲音製作時是用磁帶為媒介，要套用杜比降噪系統是很容易的；但到了製作放映用的膠片拷貝時，還得使用一種叫做學院曲線²⁹（Academy Curve）的標準去壓成類比光學音軌。這是從一九三八年就延續到當時的舊時代做法，而且跟杜比降噪是不相容的。

杜比並不因此而停止發展杜比降噪，反而看準機會，說服電影業的各個部門，讓大家捨棄學院曲線，改採他的杜比降噪。這並不是個簡單的工作，需要製片方與戲院方一起改採用杜比降噪的系統。當時杜比確實讓一些影片採用杜比降噪來製作與發行，但對戲院方來說，要使用杜比降噪就等於要購買新設備。在沒有明顯利益的情況下，戲院方改採杜比系統的比率並不高。

然而此時發生了一件事，讓包括戲院方在內的所有電影業者，全部都開始擁抱杜比系統。這件事，就是杜比立體聲（Dolby Stereo）的誕生。

在電影放映上，只有左右聲道是不夠的，還需要有一個中央聲道來放對白，否則對白容易變得含混不清。電影膠片的壟斷者柯達公司發現了這個問題，最後決定與杜比實驗室一起開發出一種新技術，能用兩個音軌去儲存四個聲道的資訊：除了左、中、右聲道之外，還多加了一個重低音聲道。這項技術，就被杜比稱為「立體聲」。在類比光學音軌套用了杜比降噪技術後，即使把它做成立體聲，聲音品質也也不會太糟。既然可以將聲音做得更好，業者當然紛紛採用，否則落於人後所帶來的票房損失可能會很巨大。

杜比立體聲和作為其基礎的杜比降噪這兩項技術認證馬上變成了業界標準，在這之前，雖然已經有別的电影立體聲技術，像是一九四〇年迪士尼的《幻想曲》（Fantasia）用第二台放映機去放一條只有音軌的膠卷，這時已經是四聲道的類比光學音軌；一九五〇年代Todd-AO公司發展出六聲道磁性音軌；一九五二年Cinerama格式有七聲道磁性音軌；一九五三年福斯公司推出的CinemaScope系統是四聲道磁性音軌立體聲等等，但都因為成本太高或容易劣化等問題而沒有辦法普及，業界主流還是一樣，一直是單聲道的類比光學音軌稱霸。直到杜比立體聲的出現，電影聲音才正式進入了複數聲道的時代。從四個聲道、六個聲道、八個聲道、十個聲道，一直到現在杜比全景聲（Dolby Atmos）的六十四聲道；從類比光學音軌到數位光學音軌、數位電影拷貝（DCP）的音軌檔案，電影聲音一直在進化中。

在歷史上來看，杜比的貢獻是無庸置疑的。但從技術面來看，杜比真的有那麼神嗎？其實杜比降噪、杜比立體聲並不真的是全新的技術，杜比實驗室所做的主要是將既有的降噪相關技術打包起來，變成一個完整的套裝。把技術「套裝化」之後，再配上一個好聽的名字，

它就變成了一個商品。一個配套完整的商品比那些難懂的技術詞彙要容易推廣得多；電影公司也不用再花心力去自己研究要怎麼把聲音做成立體聲，只要購買杜比的解決方案就可以了。可以說，杜比真正的革命並不是技術上的，而是商業上的。它把電影聲音的相關技術提升到商品的層次，並成功推廣出去。

但對電影公司來說，不管是製片方還是播映方，要享受杜比的方便，也必須付出相對的代價—立體聲的普及也意味著杜比的壟斷。杜比的掌控是全面性的，當業界一回神的時候，才發現他們如果要做立體聲，除了杜比之外已經沒有其他的選擇了。為什麼？因為戲院的立體聲系統全部都是杜比立體聲，所以製片方也一定要做杜比立體聲才能在戲院放。

做杜比立體聲的代價是高昂的。製片方除了要付給杜比一筆權利金以外，還得先找到杜比認證的聲音工作室。台灣一直到二〇〇二年才有第一間杜比認證的聲音工作室—中影杜比錄音室；二〇〇四年則有第二間，是杜篤之的聲色盒子錄音室。在這之前，台灣電影想做立體聲，都必須到外國的杜比認證聲音工作室做混音。

想要做立體聲，除了原本的聲音製作費和給杜比的權利金，還有因為拉到國外製作而多出來的旅費、生活費、翻譯費等等。這些費用對於九〇年代前的製片商來說，顯然高過於他們眼中的效益，寧願做單聲道，也不要花這筆錢去做立體聲。直到一九九二年，杜比推出杜比數位5.1聲道的同年，台灣才由重視電影藝術性的台灣新電影派系率先做出第一部立體聲國片：由杜篤之負責聲音製作的《少年吔，安啦！》。

有杜比認證的聲音工作室直到二〇〇二年才在台灣出現，除了經濟上的問題外，整個製片環境也是一個因素。一間混音室要取得杜比認證，並不是付權利金就好了，還必須讓整個混音室空間符合杜比認證的規格，並通過由杜比官方派出的人員的檢查。而要達到這點，基本上得要搭建出一間幾乎相當於五、六排左右大小的影廳。一般的小影

廳是靠賣票給觀眾來獲得收入的，而幾乎相同成本的杜比認證聲音工作室卻只靠接製片方的案子來達成收支平衡。所以，除非有足夠的國片製片方願意做杜比認證，否則這樣的杜比認證聲音工作室根本經營不起來。

總之，杜比的案例，確實展現出電影是這樣一個融合藝術、科技與商業的行業。它改造了電影聲音的品質，並讓更多的製片方可以嘗試更多聲音的可能性；它隻手創造出全球電影的聲音標準，讓所有要做立體聲的電影都必須要使用它的系統；它賺取所有製片方與戲院方的權利金，讓它的創建人雷·杜比進入富比士的億萬富翁排行榜，過世時的身價達二十四億美元。電影是多面向的，單從藝術、科技或商業任何一面來看，所見的都不會是電影的全貌。杜比實驗室的故事，正證明了這一點。

29 學院曲線（Academy Curve）是由美國影藝學院於一九三八年制訂的規格，目的是為了讓不同戲院間的電影聲音聽起來能夠一致。

片尾

字幕的祕密

我們大概都有這種經驗：片尾名單開始跑的時候，轉過頭去問隔壁做過事前功課的朋友「後面還有片尾彩蛋嗎？」但你可曾想過，製片方為什麼想要觀眾把片尾名單看完呢？對觀眾來說，一長串的職位與人名中有意義的大概只有最前面的導演、演員、配樂與後面的歌曲曲名，其他都只是冗長無意義的文字，無怪乎大多數的人一看到片尾名單滾出來就急著離場。戲院方也恨不得電影片長可以短一點，這樣他們一天可以排進的場次就會多一點；尤其是那種超多人參與的大製作，片尾可是動輒十幾分鐘。那麼，製片方何以甘冒觀眾與戲院不滿的風險，硬是要把每一個參與的人都寫進片尾名單裡面，還要觀眾呆望這無趣的畫面好幾分鐘呢？

在一部電影中，基本上兩個段落可以看得到劇組人員的名字。一個是在片頭，放的是一些主要演員與主創人員的名字，通常會搭配一些空景讓觀眾進入電影的情緒裡面，叫作片頭名單（opening credits）；另一個是在影片結束之後出現的片尾名單（ending credits），常見的有兩種形式。一種是類似片頭掛名，一個畫面掛上幾個重要主創人員的名字；另一種是在黑色背景上慢慢往上滾動的一長串職位與名字，包含所有參與製作的劇組人員，我們就暫時叫它「滾動片尾」。

其實早期的電影根本就沒有滾動片尾。從默片時期到古典好萊塢時期的片，電影最後常常是直接給一個「劇終」（The End）了結，頂多再加上一個出品片廠的招牌畫面。那時候通常只有片頭名單，而且只有那些最大牌的明星演員，以及最重要的主創人員如導演、攝影、製片、剪接、音樂等等有掛名，就跟近日的片頭名單沒有太大差別。有時候，某些電影會在後面加上另外的演員名單，像是一九三九年的《綠野仙蹤》或者一九四一年的《大國民》，但通常只是把主要演員的名字前面加上角色名再放一次而已。連次要演員或背景演員都會被

漏掉，場記或燈光助理這種小職位就更不會有機會掛名了。形式也跟片頭名單差不多，是靜態的，而非滾動的。

到了六○年代前後，片尾名單才開始豐富了起來，有掛名的工作人員職位越來越多。同時，由電影界的平面設計大師索爾·巴斯操刀片頭與片尾的《環遊世界八十天》（Around the World in 80 Days, 1956）與《西城故事》（West Side Story, 1961）都是把片頭名單搬到片尾再放，所以他們的片頭就只剩下片名了。《環遊世界八十天》的片尾共有近十二分鐘，其中有七分鐘多的時間都是工作人員名單，剩下的時間則是一個寫了「Exit Music」的靜止畫面，讓戲院把散場音樂播完。《西城故事》長達五分鐘的片尾名單則是由實拍的街頭塗鴉、標誌所構成，今天看來仍毫不過時。值得一提的是一九六八年的英國歌舞片《孤雛淚》（Oliver!），它雖然把幾乎所有的工作人員都掛名了，但是卻是放在片頭，也有三分鐘多長呢！

雖然工作人員名單已經漸漸在擴充，但還是跟片頭名單的形式沒有太大的分別，滾動片尾還沒出現。史上第一個滾動片尾，據美國導演工會（Directors Guild of America, DGA）的Nancy Adler所述，是到了一九七三年才出現的。當時還是新導演的喬治·盧卡斯在《美國風情畫》（American Graffiti）的後面加了藍底白字，一行行把所有工作人員列出來的名單。他讓這名單不停往上滾動，並為了不讓觀眾無聊而配上海灘男孩（The Beach Boys）的歌曲〈All Summer Long〉，就此成為延續至今四十多年的片尾形式。說起來，滾動片尾的形式跟《星際大戰》的片頭倒有點相似，不知是不是盧卡斯對滾動的字幕情有獨鍾？

至於為什麼在六○、七○年代會出現這個轉變？其實是因為片中的工作人員名單一直有一個重要的功能，就是證明誰參與過這部影片的製作。像線上的電影資料庫IMDb在審核某人是否能在某部片的劇組名單中掛名的時候，最主要的標準就是看這個人的名字有沒有出現在影片裡面的工作人員名單。所以說，這份滾動的工作人員名單近似於在

畫作上面的簽名的意義，代表了你是否為創作者之一，即使你可能只是片場旁邊顧點心的。這在現在大部分的電影工作人員都是自由接案者的時候特別重要，因為你的掛名就等於你的作品集，是你找到下一個工作機會最重要的憑據。

在好萊塢黃金年代之時，所有的工作人員都是在片廠合約底下的員工，被片廠所擁有。由於不必擔心下一部片子要去哪裡拍，所以那時的工作人員也沒有足夠的動力去要求掛名。直到五〇、六〇年代，由於片廠制度的崩解，自由接案才變成影片工作者的常態，讓掛名的需求開始增高。自由接案者越普遍，就越多人加入各個職業工會；而工會越強大，就越可以要求在影片裡保留工會成員的掛名。另一方面，出資方也發現在這個新環境下，他們可以用掛名的權利去換取更低的人力成本。換句話說，就是「我可以給你在這部片掛上某某職位，但你的報酬可不可以少一點」的意思。於是，包含了幾乎所有劇組人員的滾動片尾，就一直保留到今天，成了電影、電視甚至電動遊戲不可或缺的一個段落了。

Chapter 4

電影公司 生存祕辛

為何電影是 一秒24格？

電影是每秒二十四格的藝術。幾乎人人都知道24這個數字和電影有關，但你知道為什麼嗎？

在解釋為什麼電影是一秒二十四格之前，我們需要先解釋格率（frame per second, FPS）這個單位到底是什麼意思。格率指的是每秒拍攝以及播放多少格底片；人的大腦視覺處理中心，約略會將看到的影像視覺暫留一百至四百毫秒，因此，當眼前的畫面每秒變換十五次以上的時候，人的大腦就會有了「這是連續動作」的錯覺。除了少數例外，大部份電影的格率都是每秒十五格以上。但若是每秒愈多格，影像不是就愈連貫流暢嗎？為什麼電影沒有採用更高的格數呢？

其實當我們每秒拍攝愈多格底片，同一段時長所需要的膠卷就越長，且不論古今，膠卷的價格都不曾便宜過，因此高格率有著預算上的考量。再者，所拍攝的格率愈高，每張底片可能的曝光時間就會愈短，相對就會需要更大的光圈或更多的燈光來配合。因此要拍攝多少格率，必須考慮流暢度與成本上的平衡。

早期的底片攝影機只能用手搖，並沒有機械裝置來固定底片輸送的速度，因此拍攝的速率約在每秒十六至二十四格之間。除了每個攝影師、導演的喜好，導致每部電影的格率不一之外，更有甚者，在同一部電影中，不同場戲的格率都不大相同。

除了影片拍攝的格率之外，放映時的格率也事關重大。如同上面所說，默片時期的許多電影格率並不到每秒二十四格，這樣的電影被後人用每秒二十四格的速度播放時，往往會有加速的效果。若是喜劇場景或許有一些特殊的趣味，但在情感豐富的情節時，演員動作就會變得有些可笑。

這項問題是如何被解決的呢？一九二〇年代中晚期，由華納兄弟公司所推出的Vitaphone攝影系統，除了有機械馬達之外，也制定了每秒二十四格的格率。馬達式的攝影機很快地取代手搖式攝影機，除了因為同步錄音的出現後，若拍攝速率不穩定，聲音變調的問題比畫面變速嚴重外，還有另一個原因是此時攝影機的移動開始增加，沒有哪個攝影師能一邊手持攝影運動，一邊保持穩定的拍攝格率。一九二七年，史上第一部部分有聲的電影《爵士歌手》上映，無同步聲音的段落還是使用默片時期的手搖式攝影機拍攝，當最終成品統一以每秒二十四格放映時，就會發現演員的動作時而因加速而滑稽，而在有同步聲的段落又會恢復正常。但隨著《爵士歌手》的成功，各大片廠便開始規定攝影師即便在手搖時也要遵守每秒二十四格的速率。

一九三二年，國際間通過一項協議，所有的戲院都應該以三十五毫米寬的膠卷、每秒二十四格的速率為標準。從此每秒二十四格這個數字就一直留存到現在。但出了電影院以外的世界，電視機畫面的格率與網路影片的格率則沒有個統一的定論，每秒二十五格、三十格、六十格都是常見的規格。

在電影拍攝由膠卷逐漸轉向數位後，格率也延用傳統的每秒二十四格。雖然數位化之後，不再有膠卷成本的問題，但愈高的格率，意指每秒攝影機要記錄下愈多張圖片，仍然對現場的記憶卡及儲存設備形成考驗。而數位特效在製作時，時常需要一格一格的進行修改，這也使得愈高格率要負擔愈高的特效成本。此外，每秒二十四格的速度感在近一百年來已經烙印在觀眾的心中，把它和電影感緊緊地聯想在一起。

然而，隨著科技的演進，電影人也不斷嘗試挑戰每秒二十四格的金科玉律。二〇一二年推出的電影《哈比人：意外旅程》（The Hobbit: An Unexpected Journey）就是以每秒四十八格的格率拍攝。不過在電影上映後，許多觀眾的反應卻是覺得好像在看遊戲、電視或網路節目，不像在看電影。這或許和格率提升後，動態畫面變得更清晰

有關。清晰的畫面除了失去傳統電影的矇矓感之外，也讓服裝、化妝、道具擬真的要求再度提高。

繼哈比人後，《阿凡達》（Avatar）的續集也據傳要使用每秒六十格的格率來拍攝。導演詹姆斯·卡麥隆（James Cameron）表示，每格六十格或四十八格的高格率，可以減少傳統電影的動態模糊感，讓3D甚至VR電影的觀賞體驗更好，較不易頭暈。但《阿凡達》系列續集因故延期，卡麥隆也尚未親自實現他對高格率電影的理想。李安導演則在二〇一六年推出4K解析度、一百二十格高格率及3D規格的電影——《比利·林恩的中場戰事》（Billy Lynn's Long Halftime Walk）。雖然最高規格的放映只有全球少數幾間戲院有設備能夠達成，但這確實是人造攝影機往重現人眼經驗的一大邁進。

總之，不論未來的電影將會持續採用每秒二十四格，亦或隨著科技的演進，會採取更高的格率，24這個數字和電影的關係早就在電影史上寫下重要的一頁。

「爽片」 是怎麼來的？

本篇所言「爽片」其實是台灣電影觀眾的觀影文化，將不太需要理解劇情、以動作為主、聲光效果強片子稱之為「爽片」。

現在的電影院是被「爽片」所佔據的。蜘蛛人、蝙蝠俠、超人等超級英雄片之外，還有各種動作片、科幻片等等。這些爽片提供了大量的聲光效果、電腦特效，可以帶給觀者強烈的刺激，也吸引了大量的觀眾進戲院。看看電影院都是怎麼排檔期的就好：爽片通常都排在春節、寒假、暑假等最多人看電影的時期，而且一排就是一、兩個月，一間電影院至少有兩、三個影廳專門去放這些爽片。要看這種當期爽片的話，你幾乎不用去查上映時刻表，因為每個小時至少都會有一場，甚至上映首週還有可能排到一個小時兩場。與這種片比起來，不要說藝術片、競賽片了，其他種類的商業片，像是劇情片、愛情浪漫片等等，都沒有這樣的特權。

這種情況已經被當代的我們視作理所當然了。畢竟，好像只有具有聲光效果的爽片才值得讓我們離開家裡的沙發或床，花三十分鐘以上的時間前往電影院，買票坐下來欣賞電影。這樣的陳述或許不適合你（當然也不適合我！），但至少全台灣，甚至全世界的票房主力幾乎都是爽片，在偶然的情況下才會是喜劇片或者動畫片出來補位，比方說《海角七號》或者《你的名字》。這種情況也讓我們逐漸覺得「老片沒什麼看頭」，因為「聲光效果隨時代而進步」的另一層含義就是「老片的聲光效果很差」，既然看電影就是要看聲光效果，那麼聲光效果很差的老片一定就很無聊嘛！

其實事情並非一直是這樣的。我們所習慣的當代電影景象（也就是爽片當道），其實是在一九六〇年代才漸漸開始建立起來的。

雖然聲光效果從一開始就是看電影的重點之一，不過在一九五〇年代之前，除了有聲電影之外，並沒有哪項技術從根本上改變了電影的樣貌。看電影仍然是像去看一齣戲一般，最主要的賣點仍是明星與導演，或編劇與配樂的名字。當然，片廠的名聲、戲院的豪華程度也是一大賣點，東亞地區如台灣、香港、日本等地甚至會為了現場解說員³⁰而去看片。然而，影片拍攝本身卻沒有走向感官刺激的競賽。即使在默片時期，歐洲各國相繼發生過對各種視覺刺激的藝術嘗試，例如德國表現主義、法國印象派、俄國蒙太奇運動等，但好萊塢的片廠一直都把拍片的重點放在比較傳統的戲劇層面上，而且在有聲電影出現之後，連歐陸的藝術風格都沈寂下來—由於觀眾想聽到演員說話，視覺的各種實驗在當時受到很大的壓制。

古典好萊塢時期

有聲電影出現以後，好萊塢其實仍有許多的技術突破，但這些技術並沒有讓聲光效果取代戲劇成為電影的核心。比如說，好萊塢從一九一〇年代開始就已經推出幾部彩色電影，在一九三九年更是一舉推出兩部現象級的彩色電影：《綠野仙蹤》跟《亂世佳人》，但彩色電影並沒有因此就成為主流，反而是到一九六〇年代才一舉取代掉黑白片。在此之前，黑白片仍然主宰了好萊塢與世界電影二十年。這二十年就可以說是好萊塢的黃金時期，或者古典好萊塢時期，因為這時是好萊塢片廠最強勢的時候，許多的經典老片都是這個時候生產出來的。《北非諜影》（1942）、《大國民》（1941）、《公寓春光》

（The Apartment, 1960）等等，更不用說希區考克的一系列作品。這些片都是當年最賣座的片，但仔細想想，其中沒有一部是主打聲光效果的，它們要不是強調劇本，要不就是強調明星。希區考克的作品已經有些對感官刺激的實驗了，像是《迷魂記》中的推軌變焦鏡頭（詳見P.88），或者《驚魂記》中的浴室謀殺剪接；但如果跟一九八〇年庫柏力克的《鬼店》相比，就可以發現希區考克片中的緊張感多數仍來自劇本與演員演出，而不像庫柏力克用聲響與攝影技巧營造出身歷其境的效果。我們今天回頭去看《鬼店》，不一定會覺得它過時；看

《驚魂記》的話，卻會有強烈的陌生感。明明《驚魂記》（1960）與《鬼店》（1980）只差了二十年，為什麼兩部片的感受差異會如此之大，聲光技術飛躍得如此之快？

這牽涉到的原因很多，若要用一句話來總結的話，就是：快沒錢的電影大片廠想把觀眾從電視機前面帶到電影院裡面。

大片廠的崩解

那是一九四八年，二戰剛結束。美國聯邦政府跟好萊塢大片廠們打完一場世紀性的官司，並且大獲全勝。這場被叫做「好萊塢反托拉斯案」或「派拉蒙案」的一系列官司，從一九三八年開始，前前後後打了十年。除了派拉蒙之外，當時好萊塢最大的幾個片廠也都一起被列為被告，包括華納、環球、二十世紀福斯跟後來被索尼買下來的哥倫比亞。

為什麼聯邦政府要告它們？因為它們太大了，那時候的大型片廠（studio）幾乎掌握所有跟電影有關的事業。這樣講好像有點模糊，若說得詳細些，就是一個片廠首先可以把所有的拍片人員都簽下來，包括編劇、導演、演員、製片、攝影、美術、剪接，各種你想得到的職位，都要跟片廠簽約，只能為這個片廠工作。比如拍了瑪麗蓮·夢露主演的《七年之癢》（The Seven Year Itch）電影導演比利·懷德（Billy Wilder），他在一九四五年解約之前，就專為派拉蒙工作了好幾年。片子在片廠的廠棚，用片廠的人力拍完，送去片廠的後製中心沖印剪接之後，接著再透過片廠的通路，發行到片廠自己擁有的戲院。

我們可以想像一下，那個時期的觀眾如果想看《雙重保險》（Double Indemnity, 1944），他得要知道這部片是哪個片廠拍的。因為，只有到派拉蒙自己的戲院，或者有簽約的獨立戲院，你才看得到派拉蒙出品的《雙重保險》。華納的戲院是不會放《雙重保險》的，它只會放自己出品的影片。

順帶一提，B級片（B-movie）這個東西也是那個時期的產物。片廠除了出產品質較好、賣相比佳的片子之外，也會出產一些賣相比較差的片。要怎麼把這些較弱的片賣出去？那時片廠便直接跟獨立戲院說：「你要買我的大片可以，但是要連我的小片一起買。」這種把B級片跟A級片捆在一起強制賣給獨立戲院的做法，叫做捆綁預訂（block booking）。有時獨立戲院甚至沒辦法在買之前看過要買的片，叫做盲買（blind buying）。

這種種片廠對勞工與獨立戲院的不合理壓榨，以及片廠的壟斷勢力，造成了美國聯邦政府的介入。聯邦的貿易委員會（FTC）援引了一八九〇年立的反托拉斯法，跟大片廠方打了十年的官司，最終由聯邦高級法院裁定片廠方敗訴。從此，片廠不得再擁有戲院，也不得有過份的捆綁預訂與盲買的情況出現。以這個世紀敗訴為首的諸多因素，直接造成了片廠的衰微，經典好萊塢也就此漸漸走入歷史。而就像羅馬帝國的崩解一樣，隨之而來的，是好萊塢的黑暗時代。

史詩級鉅片

在一九五〇到一九六〇年代初期，大片廠們不只官司纏身，電視的崛起更是讓它們的狀況雪上加霜。在這種情況下，大片廠們第一件做的事情，就是狂拍大片。所謂的「大片」跟後來的爽片並不一樣。沒錯，它指的是大製作，但是花費卻幾乎都用在打造「奇觀」—大型的佈景、道具跟大量的群眾演員上面，並且幾乎都是史詩片，宛如古典好萊塢片的升級版。大片的製作為了與電視的內容做出區別，採用寬螢幕、彩色、多聲道甚至3D技術，雖然成品驚人，收入也相當可觀，可對片廠的財務來說卻是一場災難，因為支出實在太可怕了，觀眾數依然持續在縮減。一九六三年的《埃及艷后》（Cleopatra）就是其中最著名的例子，這部片得到九項奧斯卡提名，贏了其中四項，票房收入也達到五千八百萬美元（相當於今天的四點五億美元），但它還是虧損。它光是製作跟行銷就花了四千四百萬美元，不只讓他變成史上唯一「年度收益最多卻還虧損」的電影，也讓製作它的二十世紀福斯

公司（20th Century Fox）差點破產。在這部片之後，沒有片廠敢再挑戰這個類型。

而就是在大片廠們苟延殘存的時刻，一個全新的世代崛起了，那就是深深影響了當代社會面貌的嬰兒潮世代。

簡單劇情與聲光效果

嬰兒潮世代雖然人數眾多，但一開始並沒有被片廠們視為是觀眾的主力，因為片廠們一直以來都是以成年觀眾為主打，為這群觀眾製造的電影也自然有較成熟、複雜的劇情，史詩大片就是往這個方向去製作的。但是，在一九七〇年代中期，有一部片打破了這個生態。它吸引了眾多的嬰兒潮世代年輕人進戲院，創造了蔓延全美國乃至全世界的話題，並且成了當時史上收益最高的電影。是哪一部片呢？就是史蒂芬·史匹柏的《大白鯊》（1975）。

與《大白鯊》同時期的大片，比如《教父》（1971）、《大亨小傳》（The Great Gatsby, 1974）與《飛越杜鵑窩》（One Flew Over the Cuckoo's Nest, 1975）等片子之間有個明顯的差異：它的劇情簡單明瞭，就是一名警長要對付一隻大白鯊的故事。然而，正是這樣簡單的前提才容易在年輕人之間造成話題；它新奇且聳動，觀眾不需要太深究劇情與人物關係，也可以享受獵殺大白鯊所帶來的刺激感。

由於《大白鯊》所帶來的在票房上與口碑上的效應太過於無法忽視，各大片廠便像是發現了新大陸一樣，紛紛開始製作這種以簡單的劇情搭配刺激的聲光效果而組成的鉅片（blockbuster），意圖製造全國性的話題潮流，年輕一代的觀眾即使對電影本身興趣不大，也會想為了跟上潮流而去看。兩年之後的《星際大戰》就是另一個成功的例子。從此，好萊塢便進入了鉅片時代。

由於這種鉅片經常是主打感光刺激的動作片，所以在台灣又常常被我們稱作為「爽片」。直到今日，這種類型的電影依舊成為大眾最

喜愛談論的話題，如果你也曾被問「看過最新的《星際大戰》了嗎？」就可理解鉅片的影響力了。

30 戲院的現場解說員為辯士，詳見〈以前的人如何看懂外國片？〉一文。

3D電影 是新概念嗎？

相信大部分的人都看的出來，近十年來3D電影有一股復甦的風潮正在發生。從二〇〇九年的《阿凡達》開始，除了各個動作強片如《變形金剛》或《復仇者聯盟》系列電影之外，許多著名導演如馬丁·史柯西斯與李安等也各自以《雨果的冒險》（Hugo, 2011）與《少年Pi的奇幻旅程》（Life of Pi, 2012）等片去嘗試3D技術。

等一下，3D電影不是很新的科技嗎？怎麼會說「復甦」呢？其實3D電影是很復古的哦！

3D技術出現

3D電影的技術其實已經存在超過一百年了。早在一八九〇年代，一個叫做威廉·弗里斯格林（William Friese-Greene）的英國發明家就已經將一種3D電影的技術申請專利，這是史上最早在技術上成功的3D影片系統。這項技術需要同時使用兩個放映機分別將左眼的畫面與右眼的畫面投射到銀幕上，然後讓觀眾透過一個立體鏡（Stereoscope）來觀賞。這個立體鏡長得有點像望遠鏡，功能是讓左眼只能看到左邊的畫面，右眼看右邊的畫面，同時也把畫面放大以利兩眼畫面重合。然而，由於它的放映跟觀賞方式都太麻煩，在商業發表上是一敗塗地。

而第一部上映給廣大觀眾看的3D電影是一九二二年的《愛的力量》（The Power of Love）。除了是黑白片之外，它甚至還是一部默片呢！劇情描述一個女兒反對父親幫她安排的婚事，追求自由戀愛的故事。除了是第一部商業放映的3D影片之外，也捨棄了舊有的立體鏡系統，改用色差眼鏡系統來做3D放映。色差眼鏡也就是紅藍眼鏡，通常左眼是紅色的，右眼是青藍色，也許你就曾經在某個博物館裡用過它來看一些自然生態或天文宇宙的3D介紹影片。

一種炫技

不過，3D電影的黃金時期要等到一九五〇年代才會到來。在一九五二年，第一部彩色的3D電影—阿奇·奧博勒（Arch Oboler）的《非洲歷險記》（Bwana Devil）上映，帶起了3D電影的熱潮。該片是改編自真實事件，講述一對在非洲會吃人的獅子的故事。隨後3D電影如雨後春筍般出現，如《黑暗中的男人》（Man in the Dark, 1953）、《蠟像院魔王》（House of Wax, 1953）、《魔星》（It Came from Outer Space, 1953）以及《黑湖妖潭》（Creature from the Black Lagoon, 1954）等。它們造就了五〇年代成為3D電影的第一波風潮。光是一九五二到一九五四年，就有超過五十部打著3D為號召的電影。

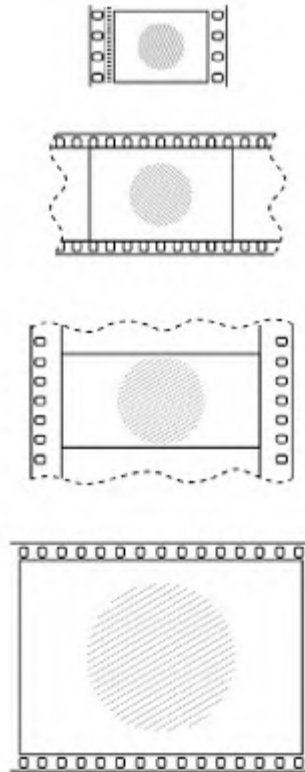
我們可以從上述幾部電影得知：五〇年代的3D電影大部份以驚悚、懸疑或黑色電影的主題為主。其實緊張大師希區考克在一九五四年也有一部《電話情殺案》（Dial M for Murder）就是3D的！雖然後世常常會忘記這當初是一部以3D為前提所拍攝的電影，因為到了它上映的時候3D電影的熱潮已過，所以大部分時間都是以2D模式來放映的。若你也曾經看過這部電影，可能也有注意到很多如電話、花瓶之類的道具被放在前景，這似乎跟希區考克過往的風格不是很類似，但如果從「他原本是一部3D電影」來想就比較能夠理解了，想必電影中那突兀的前景就跟現代的3D電影都得都要有東西飛向鏡頭一樣。

為什麼一九五〇年代會突然出現這麼多3D電影呢？原來這也跟電視的流行有關。由於電視搶走了許多的電影觀眾，大片廠們紛紛推出新規格的電影格式，想用炫目的技術來奪回被搶走的觀眾。當時包括彩色電影、寬銀幕電影等都跟3D電影一樣，是在此際遇之下才流行起來的。然而，到了五〇年代中期之後，3D電影逐漸消聲匿跡。原因除了製作成本較高之外，也因為觀眾早就對從銀幕飛出來的飛刀或怪物大手習以為常了。新鮮感一過之後，3D電影的缺點就一一暴露了：要另外帶眼鏡觀看、銀幕畫面較小、畫面比較正常暗了一檔，以及（或許是最重要的）電影票價比較高。接下來雖然有零星幾部3D電影上

映，但大眾早就把這個類型與那年代的迪士可、香煙廣告聯想在一起了。

過去二十年來，IMAX 3D雖然有著不錯的成績，但通常是短片型的知識類影片為主，主題常圍繞著動物、海洋或外太空。而3D劇情片只是偶爾被拿來做兒童電影，例如二〇〇三年的《小鬼大間諜3》（Spy Kids 3D）。一直到近年來，因為二〇〇九年的一部《阿凡達》，才再次開啟了一波3D電影風潮。

越來越寬的 大銀幕



雖然說3D電影在一九五〇年代中期可說是失敗了，但那只是片廠眾多商業實驗的其中之一。那麼，當時片廠所力推的新技術、新規格，有哪些是成功的呢？除了彩色電影跟多聲道音軌之外，大概就屬「寬銀幕」對電影美學影響最大了。

寬銀幕，顧名思義，就是銀幕寬高比（aspect ratio）較大的畫面格式。什麼是銀幕寬高比呢？這指的就是畫面的寬度之於高度的比例。舉例來說，4：3的寬高比代表的就是「該畫面的寬度比高度是四比三」。除了以整數的比來表示之外，也可以寫成另一種格式，讓冒號右邊的數字為一，比如說4：3就可以寫成1.33：1，這兩個表示法所代表的是同一個銀幕比例。隨著現今銀幕比例越來越多種，後者的小數表示法因為較容易辨別，也因此越來越常見。

愛迪生比例

電影史上第一個寬高比要歸功於威廉·迪克森，他在一八九〇年代任職於愛迪生的實驗室，在研發愛迪生的單人電影放映機系統時，決定了以4:3的寬高比做為當時底片的標準比例。雖然不知道為什麼會是4:3，但這個比例卻就這樣固定了，並且成為當時業界的標準規格。

標準比例就這麼訂定下來，當然是因為愛迪生本人對電影業界的影響力夠大。有多大呢？他當時有一間叫作美國電影專利的公司（Motion Picture Patents Company, MPPC），而這間公司壟斷了整個美國的电影業，也擁有許多製作電影所需的核心專利權。一九〇九年，愛迪生透過MPPC宣佈了他的膠片規格（4:3的寬高比、35mm膠卷）為所有美國電影在拍攝與放映時都必須遵守的標準格式，於是這個寬高比就這樣變成了業界標準，一直到一九二〇年代末期。

學院比例

一九二〇年代末發生了一件大事，就是有聲片（talkie）的出現。所謂有聲片，其實更確切的翻譯是「說話片」，因為它真正的革新並不是讓電影有聲音，而是讓電影裡的人物能說話。而讓這點能夠實現的，是聲音同步技術的成熟，也就是把音軌的聲波形狀直接印到膠片畫面旁邊的這門技術。然而，為了在膠卷上挪出空間給這些光學音軌用，畫面的寬度不得不縮減一些。由於愛迪生的規格裡，畫面高度的規定其實是「四個膠片孔」而不是直接規定寬高比，所以一旦畫面寬度縮減，畫面的高度並不會自動跟著縮減，從而打破原本的寬高比。

為了解決光學聲軌帶來的混亂，甫成立的電影藝術與科學學院（The Academy of Motion Picture Arts and Sciences, AMPAS）由成員投票的方式，在一九三二年決定了為了要放入光學聲軌，影片畫框的寬高比應該要用遮罩的方式遮成1.375:1。這個學院雖然看似陌生，但其實你一定知道它所舉辦的活動—奧斯卡獎（又稱為學院獎，Academy

Award)。而 1.375 : 1 這個銀幕寬高比，也就獲得了學院比例（Academy ratio）這個名稱。

學院比例一出，就取代了愛迪生比例。從一九三二年到一九五二年，整整一個世代的時間內，所有美國電影片廠出品的電影都是用學院比例拍的。但在一九五〇年代，電影業遇到了一個前所未有的危機，導致片廠開始放棄學院比例，並用更寬的銀幕寬高比取代之。這個危機，就是現在幾乎每個家庭客廳都有的一台裝置—電視的崛起。

電視的研發歷史雖然幾乎跟電影一樣早，但實際上進入到大眾市場並流行，卻已經是一九五〇年代的事情。然而，這個後起之秀仍然對電影業造成了巨大的影響，搶走了大量的觀眾。畢竟在此之前，人們想要看任何影片，電影院幾乎是唯一的解答。然而電視流行之後，人們終於有了第二個選擇：在家看電視。當電視上也可以看到跟電影院一樣的影片時，許多觀眾就轉而留在家裡看電視，讓整個電影業損失慘重。

前所未見的「寬」銀幕

美國的電影業者面對看似即將崩毀的生意—除了電視的衝擊外，還有派拉蒙案的打擊，讓大片廠們不能再擁有戲院—終於開始積極的尋出路。除了也投資電視業之外，它們開始了一連串的規格競賽。所謂的規格競賽，骨子裡的概念很簡單：製造出在電視上沒有，只有在電影院才有的觀影體驗。片廠紛紛開始拍彩色電影，與院線聯合把畫面加寬加大，甚至開始實驗3D電影。然而，彩色電影很快就被彩色電視追上，3D電影則是技術仍未成熟，只有畫面規格是最成功的差異點。即使到今日也是如此，IMAX之類的畫面放映規格仍然是電影業者用來對抗電視與攜帶裝置螢幕的最主要武器。

一九五二年九月底，一支戲院廣告燃起了寬銀幕的戰火：透過一段雲霄飛車的主觀鏡頭（point of view shot, POV）片段，帶觀眾體驗一種叫作新藝拉瑪（Cinerama）的寬銀幕放映格式，並且帶來前所未見的快感。該格式的發明者佛瑞德·沃勒（Fred Waller）用了三支使

用35mm膠卷的攝影機，裝上27mm的廣角鏡頭，拍攝了可達147度視角的影片，它在放映影片時也一樣需要三支投影機，寬高比是2.59 : 1或2.65 : 1。除了寬銀幕之外，新藝拉瑪甚至還帶上了曲面銀幕、環繞聲等特色。

這種寬銀幕變得相當熱門，在路演放映模式中連續出現了十年以上。然而，幾乎全部的寬銀幕影片都只是一些各地文化儀式或景色的紀錄片，到了一九六二年才出現了第一支用這種方式拍的劇情片，而這形式的劇情片總共也才兩部而已。原來是因為這種寬銀幕即便大受歡迎，但卻有一些難解的問題。例如只能用27mm這種廣角的鏡頭，並且需要三台攝影機同時進行拍攝，在拍攝時被拍攝者要看向不同的地方，最後的成果視線才會是正確的。最重要的，用三台攝影機才能拍攝、用三台放映機才能放映的規格實在是太過昂貴。這些難處便讓此一形式的寬銀幕逐漸從市場上消失。

遮罩（Masking / Matting）

雖然新藝拉瑪並沒有留存下來，但寬銀幕的熱度卻完全不受影響。電影人開始嘗試用不同的拍攝方法，以及不同的寬高比例來拍攝電影，不再局限於1.375 : 1的學院比例。一九五三年派拉蒙出品的《原野奇俠》（Shane）就是一個成功的嘗試：它是第一部平面的寬銀幕電影，寬高比是1.66 : 1。有趣的是，這部片拍攝的時候其實是用學院比例拍的，之後再把上下邊遮掉，以創造出寬銀幕效果。然而，銀幕寬高比並不是這部片唯一的創新。除了把銀幕拉寬之外，它的首映還用上了巨大的五十呎寬銀幕，並且在之後的放映中加入了三聲道的磁性音軌。接下來的一年，派拉蒙都是用1.66 : 1的寬高比在發行電影。

然而，派拉蒙此時所用的方法是所謂的遮罩（masking / matting），也就是在拍攝、後製或甚至放映時直接把上下邊遮掉，而這不只是浪費底片空間，更會降低影片的畫質，在投影到大銀幕上之後尤其明顯。於是，一個塵封已久的技術被從倉庫中挖了出來，就是變形鏡頭。

變形鏡頭與新藝綜合體（CinemaScope）

眼見派拉蒙的寬銀幕規格大獲成功，其它的大片廠當然也不能落於人後，必須趕快推出更新更潮的寬銀幕內容。大片廠之一的二十世紀福斯，在當時就到法國去找了一個叫作亨利·克雷蒂安（Henri Chrétien）的發明家，要跟他買一批鏡頭。做什麼呢？原來這位亨利早在一九二六年的時候就發明出了一種叫做Hypergonar的變形鏡頭系統，而二十世紀福斯相信變形鏡頭（anamorphic lens）將會是新一代寬銀幕的解決方案，所以就打算以Hypergonar 作為基底去打造屬於福斯的寬銀幕系統。其結果，就是知名的新新藝綜合體（CinemaScope）。

變形鏡頭可以做到什麼事呢？原理不難理解：只要把這種規格的變形鏡頭裝到一般的攝影機上，就可以把2.39:1 的寬銀幕影像變形成4:3 寬高比的畫面錄下來。如此一來，即使是舊款的攝影機，只要換顆鏡頭，瞬間就可以拍攝寬銀幕畫面了！不只畫質比派拉蒙的平面31（flat）寬銀幕好，寬高比也比其後來推出的1.85:1要寬的多。更重要的是，戲院也不用大幅裝設三台放映機了。跟拍攝的時候一樣，戲院只要買新藝綜合體的變形鏡頭裝到放映機上面，它就可以把膠片上被變形過的畫面還原，從4:3轉換回2.39:1，並投射到銀幕上面。

成本低廉再加上效果卓越，導致新藝綜合體成了業界標準，八大片廠有六間都跑去跟福斯買這種變形鏡頭來拍寬銀幕電影。從一九五三到一九六七年之間絕大部分的電影都是用這種方式來拍攝，可謂多不勝數。第一部用這種變形鏡頭拍的電影，就是福斯在一九五三年推出的古羅馬史詩片《聖袍大師》（The Robe）。而由於福斯版本的鏡頭還沒研發完成，所以其實包括這部片在內的幾部早期寬銀幕電影其實就是用亨利的Hypergonar老鏡頭拍的！

另一件有趣的事是，幫福斯做鏡頭研發與生產的廠商，其實就是鼎鼎大名的隱形眼鏡製造商博士倫（Bausch & Lomb Inc.）。博士倫開發出新版的變形鏡頭，改善了原版的 Hypergonar鏡頭的一些缺陷之

後，各大片廠紛紛來向福斯買鏡頭，但博士倫的鏡頭卻供不應求。這時，另一間廠商出現了，它叫做潘那維申（Panavision），也提供2.39:1規格的變形鏡頭給各大片廠拍攝電影。潘那維申的鏡頭由於不是被福斯所把持，又有較便宜與畫面較好等原因，讓除了福斯之外的片廠很快就開始轉用，甚至連福斯自己都開始用潘那維申的鏡頭，一九六七年之後就不再用自己研發的鏡頭。但新藝綜合體作為一種寬銀幕格式卻留存了下來，只是電影的掛名從CinemaScope變成Panavision而已。而且，業界人士至今仍然稱2.39:1這種比例為CinemaScope。

從膠片下手

好萊塢的八大片廠有七間，都在用變形鏡頭做2.39:1的寬銀幕電影。那麼，剩下的一間是哪一間呢？正是點燃了寬銀幕戰火的派拉蒙影業。派拉蒙認為變形鏡頭的畫質其實還是不夠好，畢竟當時的寬銀幕革命可不只是畫面更寬而已，而是整個銀幕的尺寸都大幅增加。要投射到比原本大上好幾成的大銀幕上，即使是透過變形鏡頭，用了四孔高度與整個35mm膠片寬度（也就是「全幅」）來曝光的寬銀幕畫面，還是會出現許多明顯的底片顆粒，讓畫質變得很粗糙。

既然連全幅的畫質都還不夠，難道要開始做更大的膠片了嗎？其實這也是後來開始流行的做法，但在一九五四年，派拉蒙想到了另一個方法，是用原本的35mm膠片就可以做到的一把膠片橫著曝光就行了！電影攝影機跟一般的底片相機不一樣，其膠卷一般來說是直立捲動的，讓捲片孔在畫面的左右兩側。派拉蒙這次推出的寬銀幕方案叫作VistaVision，在底片橫著放之後，可以用到整整八孔長度的膠片，是四孔全幅的兩倍大小。它被設計成在放映時可以用1.66:1、1.85:1跟2.00:1三種格式的任一種去放（主要是1.85:1），加上可轉換成一般的四孔直立膠片格式，所以戲院不用添購任何設備也可以放映由VistaVision所拍攝的影片，當然，如果要放最高畫質版本的話還是要特殊的機器。

哪些電影是用VistaVision拍的呢？希區考克在一九五〇年代的大部分電影都是，包括《捉賊記》（To Catch A Thief, 1955）、《擒凶記》（The Man Who Knew Too Much, 1956）、《迷魂記》（1958）與《北西北》（1959）等。約翰·福特（John Ford）的《搜索者》（The Searchers, 1956）、西席·地密爾（Cecil B. DeMille）的《十誡》（The Ten Commandments, 1956）等名作也是用VistaVision拍的。

VistaVision的特點就是畫質高，但在一九六〇年代的時候，膠卷的畫質也得到了提升，於是更便宜的新藝綜合體終究取代了它，成為派拉蒙主要的寬銀幕格式。然而，VistaVision並沒有像需要三台放映機的新藝拉瑪一樣就此消失。一方面，橫向高畫質影片的概念留存了下來，成為了一九七〇年代發展至今的高畫質IMAX系統。另一方面，其高畫質的特性讓它成為CG特效部門的最愛，從《星際大戰》、《星艦迷航記》、《駭客任務》一直到近十年前的《黑暗騎士》、《星際效應》都有用到VistaVision。有趣的是，有幾部VistaVision攝影機被賣到了日本與韓國。其中一部想必輾轉到了日本名導大島渚的手上，因為他的《絞死刑》（1968）、《感官世界》（1976）與《俘虜》（1983）等片也是用VistaVision拍的。

到此為止，無論是Cinerama（新藝拉瑪）、CinemaScope（新藝綜合體）還是VistaVision，都還是用傳統的35mm膠卷為基底的寬銀幕格式。然而，電影業界的規格競賽很快就比到了膠片寬度上。

更大的膠片

除了用變形鏡頭、多機組合拍攝或遮罩來拍出寬銀幕的影像之外，還有種一勞永逸的方法—直接把膠片變得更寬更大。這種技術跟變形鏡頭一樣，早在一九二〇年代就出現過，但真正發光發熱也是要等到寬銀幕流行起來的一九五〇年代。首先走大膠片這條路的是一間叫做Todd-AO的公司，因此這套系統也被叫做這個名字。Todd-AO視新藝拉瑪為假想敵，旨在用一台攝影機與放映機去取代新藝拉瑪所需要的三台機器—你應該還沒忘記新藝拉瑪的「寬」是三段膠卷拼接而

成的。用Todd-AO自己的宣傳詞來說，就是打造「只需要一個放映孔的新藝拉瑪」。

Todd-AO的膠片究竟有多大呢？這要看是哪個階段的膠片。拍攝時所用的膠卷寬度是65 毫米，放映用的膠卷拷貝則是寬70毫米，是35毫米膠卷的兩倍寬。為什麼會有五毫米的差異呢？原來，多出來的這五毫米寬度其實是在膠片的兩側各多出二點五毫米，用來放音軌。Todd-AO 的聲音規格是領先於時代的六聲道，靠的就是這多出來的五毫米膠片空間。65-70毫米的格式其實跟一九二〇、三〇年代的大膠片格式相差不遠，而後來的其他大膠片格式也大多遵循由 Todd-AO 重新訂下的這個標準。

Todd-AO 的每格畫面高度是膠片上的五個孔，造就它2.20 : 1的寬高比。它並沒有使用變形鏡頭，而是用一般的球型鏡頭，所以在膠片上的畫面是無壓縮變形的。原始設計時，它的放映速度是30fps（每秒播放三十格畫面），但由於用 24fps放映的需求還是無法取代，所以實際上只有最開始的兩部長片是用30fps 來拍攝與放映的，後來還是回到24fps。而跟新藝拉瑪一樣，它也是預設投射到曲面銀幕上的。用Todd-AO 拍攝的電影大多都是以路演方式發行的大片，包括一九五六年的《環遊世界八十天》、一九六三年的《埃及豔后》與一九六五年的《真善美》（The Sound of Music）等。

當時另一個主要的大膠片格式是潘那維申的Ultra Panavision 70，一樣採用了65-70毫米格式，在膠片上的寬高比是2.20 : 1，但用了1.25倍壓縮比的變形鏡頭，所以銀幕上的寬高比就變成2.76 : 1。原本在做鏡頭相關器材的潘那維申怎麼會跑來做大膠片呢？是因當時面臨破產的米高梅公司（Metro-Goldwyn-Mayer, Inc., MGM）正準備拍兩部大片，《戰國佳人》（Raintree County, 1957）與《賓漢》（Ben-Hur, 1959），打算把公司的未來賭在這些史詩大片上，所以想用最好的畫面規格去拍。當時雖然他們也有出品新藝綜合體規格的片，但在特寫鏡頭上有比較嚴重的畫質問題。Todd-AO的放映速度是30fps，與一般戲院擁有的放映器材相容性又不高。於是米高梅就決定找潘那維申，

請它開發一種沒有其他寬銀幕系統缺點的新系統，而其結果就是Ultra Panavision 70。只不過一開始這個系統並不是叫這個名字。在《賓漢》的影片掛名上，這個系統被命名做MGM Camera 65。是到後來，米高梅自己的器材部門被潘那維申買下來之後，這個系統才重新被叫做Ultra Panavision 70。

Ultra Panavision 70跟Todd-AO不一樣的地方，除了寬高比上一個是2.76 : 1、一個是 2.20 : 1之外，前者的銀幕是平面的、後者是曲面的，且前者的影像是被壓縮過的（1.25 倍壓縮比）、後者完全無壓縮。順帶一提，潘那維申還出品過另一個名字很像的格式就叫「Super Panavision 70」。它基本上跟 Todd-AO 一模一樣，也是無壓縮的，很容易搞混。

除了一九五七年的《戰國佳人》與一九五九年的《賓漢》之外，一九六二年版本的《叛艦喋血記》（Mutiny on the Bounty）、《西部開拓史》（How the West Was Won）、一九六五年的《坦克大決戰》（Battle of the Bulge）也都是用 Ultra Panavision 70拍的。值得一提的是，二〇一五年也有一部片是用它拍的，就是膠卷狂熱信徒，昆汀·塔倫提諾的《八惡人》，是五十年以來第一部用70毫米底片加變形鏡頭拍攝的電影。另外，時間更近的《星際大戰外傳：俠盜一號》（2016）雖然是數位製作，但鏡頭也是用Ultra Panavision 70的系統鏡頭。可見此種超寬銀幕格式頗有重出江湖之勢。

IMAX

時間快轉到一九六〇年代末期，我們最熟知的大膠片系統IMAX才誕生。這次技術不是起源於美國，而是它的鄰居加拿大。第一部用IMAX系統拍攝的電影短片《虎之子》（Tiger Child），首映也不是在加拿大，而是在日本，並且早在一九七一年就面世了。不過實際上，用IMAX系統來拍攝的長片卻要到二〇〇〇年以後才開始出現，以迪士尼的《幻想曲2000》（Fantasia 2000）為先鋒。為什麼呢？

原來，IMAX所需的膠捲量實在太大了。IMAX系統除了也是使用70毫米的大膠片之外，還跟VistaVision一樣是橫著放，每格畫面會用上讓人咋舌的十五孔膠片長度。也就是說，比起當時五孔長度的大膠片規格，IMAX每格畫面在膠片上的大小整整是三倍！而每秒格數一樣是二十四格，這意味著同樣拍一分鐘的素材，IMAX需要三倍長度的膠卷。這讓IMAX在面市後的三十年內，最主要的應用仍限制於博物館或天文台放映的奇觀短片上。事實上，即使在千禧年之後IMAX在戲院裡越來越普遍，到今天都還沒有一部片是完全用IMAX系統拍攝的。《變形金剛5》（Transformers: The Last Knight）宣稱有百分之九十八的內容是用IMAX 3D攝影機所拍攝，《復仇者聯盟3》可能會是第一部完全用IMAX來拍的片廠製作，但用的已經不是膠片，而是改裝過的Arri Alexa 65數位攝影機。

標準的IMAX（15孔、70毫米寬）的銀幕寬高比是多少呢？出乎意料地，是跟學院比例1.375：1相差不遠的1.43：1。你可能會覺得很奇怪，銀幕不是越變越寬嗎？現在怎麼似乎又變窄了呢？這時我們不能只看比例本身，還得看銀幕的實際大小才行。之前的寬銀幕跟超寬銀幕比起學院比例，在戲院裡都是高度不變，只有變更寬，以帶出左右更寬廣的視野。IMAX則是進一步把原本已經很寬的戲院銀幕上下都加長，讓戲院銀幕能滿足觀眾的整個視野，變成一種全視野銀幕。所以IMAX的1.43：1跟學院比例的1.375：1雖然數字上相近，但尺寸與構圖美學都是完全不一樣的。

雖然一九六〇年代時，70毫米膠片曾經享有榮光，被用在許多史詩大片或經典巨作的拍攝上，但後來由於膠片相關技術的發展，讓35毫米膠片的畫質可以追得上曾經的70毫米，所以較昂貴的70毫米系統也就變成只有特殊需求才會使用，包括後起之秀IMAX也是這樣。

話說回來，我們今日消費者最常見到的寬高比：Full HD的16：9，並沒有出現在這些寬銀幕系統之中。這個寬高比又是從哪裡冒出來的呢？其實，這種寬高比是從電視的發展而來的。一開始電視的寬高

比是跟著電影走的，也就是相容於學院比例的4:3，好讓電影可以直接在電視上面播映。然而，隨著寬銀幕電影的出現，電視製造商們就遇到了一個問題：如果繼續出產寬高比為4:3的電視的話，寬銀幕電影放在小螢幕上面要不是變太小，要不就是會被裁切掉太多。然而如果做成超過2:1的超寬螢幕比例的話，要播放那些學院比例的電影或者主流的電視節目時也會遇到相同的問題。於是，電影電視工程師協會（SMPTE）就提出了把4:3與CinemaScope的2.35:1取幾何平均數，得出16:9，或者又稱為1.78:1的這個比例。這個新的寬高比是一種妥協，讓每一種寬高比的影像在電視上不會被裁切太多，或者縮小太多。後來電視製造商都開始用這個比例製造電視，16:9就成了消費者端最熱門的格式了。

31 派拉蒙的平面（flat）寬銀幕又可稱為或稱遮罩（mask / matte）或球面鏡（spherical）寬銀幕。

「電影配樂」 是標準配備嗎？

我們在看電影的時候，很少真的只用「看」的，通常也會用耳朵去「聽」。例如看《大白鯊》時，我們被E與F兩個音符的緊湊交替嚇得差點心跳暫停；看《哥吉拉》（Godzilla）時，被以皮手套與低音大提琴創造出來的哥吉拉吼聲激起雞皮疙瘩；看《星際大戰》時，被光劍的嗡嗡聲與光束槍拉進「一個遙遠的銀河系³²」。當然，更不能忽略電影演員的對白與旁白，各式各樣的聲音演出都可以為影片增添戲劇感。

這些對白、效果音、配樂、旁白等等的聲音，都對觀眾情緒的建立與牽引，起了很大的作用。然而，在約一百年前的默片時代，電影真的是無聲的嗎？上百個觀眾擠在戲院裡看電影的時候，現場真的除了放映機轉動的齒輪聲之外，什麼聲音也聽不見了嗎？

其實在西元一八九五年十二月二十八號，盧米埃兄弟在巴黎的大咖啡館做他們Cinematograph電影系統的公開放映時，現場就有鋼琴配樂了。到了隔年，西元一八九六年四月二十三號，愛迪生舉辦了美國的第一場公開電影放映，用他自己名下的Vitascope電影系統時。這場放映會就辦在紐約的一個音樂廳裡，現場配置了一個管絃樂團，就跟這個音樂廳的其他節目一樣。考慮到當時的劇場也有現場伴奏的傳統，因此在劇院進行的電影放映會上有個樂團也就不是什麼奇怪的事。

劇院風琴（Theatre Organ）

雖然電影初期有些在大音樂廳、大劇院的放映是用上了管絃樂團，但有更多的放映場所只負擔得起比較小型的演奏編制，或甚至是一人的鋼琴伴奏。到了二十世紀初期，隨著電影的普及，一種特別為了現場電影配樂的樂器出現了，就是劇院風琴（theatre organ）。劇院

風琴跟管絃樂團一樣，都是被安置在舞台前凹下處的樂池，以免擋住觀眾視線。它只需要一個人演奏，就可以有接近管絃樂團一般的多聲道效果，比起一般的鋼琴更熱鬧許多。除此之外，它還可以做些簡單的音效，比如說馬蹄聲、下雨聲等等，讓電影聲音的表情更加豐富。

有了這些優點，讓劇院風琴很快就變成現場電影配樂的主流樂器。在劇院風琴的「黃金年代」，大約是一九一五到一九三三年，就有超過七千座劇院風琴安裝在世界各地。雖然在有聲電影成為主流、現場配樂不再需求之後，劇院風琴就慢慢的退出了劇院，被拆售到教堂、住家、博物館或餐廳等等的地方，但劇院風琴對電影的影響並沒有就此消失。像是為迪士尼早期電影《小飛象》（Dumbo）配樂的奧利佛·華萊士（Oliver Wallace），原本的職業正是一名劇院風琴師。

原聲音樂（Soundtrack）

現代的電影配樂，都是跟影像固定在一起的，也就是說每家戲院、每次放映出來的配樂都是同樣的聲響。這也就是原聲音樂（soundtrack）的原始意義：搭配影像的固定音樂。但是，默片時期的現場配樂卻不一定如此。在電影的早期，現場樂團或樂手常常是用他們習慣的幾首曲目重複演奏，或者就邊看畫面邊即興演出。因此，即便是同一部片，不只每一間戲院聽到的電影配樂都不同，連同一戲院的不同場次可能也有所出入。

音樂畢竟是觀看電影很重要的一個環節。如果音樂不對，喜劇可能會冷場，悲劇可能會變得滑稽可笑。老是讓戲院的樂團或樂手去決定要替電影配上什麼音樂，製片人大概很難安心。但是無聲電影時代，製片人們沒有辦法將聲音跟影像一起發行，他們又該怎麼去控制配樂呢？

其實早在一八九二年，最早的動畫之一《可憐的比埃洛》（Pauvre Pierrot）在巴黎格雷萬蠟像館用活動視鏡（Praxinoscope）放映時，導演兼活動視鏡的發明者埃米爾·雷諾（Charles-Émile

Reynaud) 就找了作曲家加斯頓·波林 (Gaston Paulin) 合作，請他特別為此動畫寫曲。這些原創的鋼琴曲目與動畫內容息息相關，難以獨立聆聽，可謂是史上第一首原聲音樂 (Soundtrack)。在這個名為「夜光默劇」 (Pantomimes Lumineuses) 的展覽在宣傳的時候，作曲家加斯頓甚至是海報上除了導演埃米爾本人外唯一的名字。後來這些音樂以樂譜的形式出版，名字甚至就直接挪用展覽的名字。

另一個早期原創配樂的例子，是德國的斯卡拉達諾夫斯基兄弟。一八九五年的十一月一日，比盧米埃兄弟在巴黎大咖啡館首次公開放映電影的十二月二十八日還早了快兩個月，斯卡拉達諾夫斯基兄弟就已經用他們自己的Bioscop放映機系統在德國的一間飯店舉行售票公映了。雖然這個系統在技術上實在是很糟糕，導致他們的名聲完全被盧米埃兄弟壓過，但他們當時還是可以帶著這套放映機去歐洲各國巡迴一番。他們的另一個創舉則是為他們所創造的短片，特別找了幾位作曲家來譜出一系列的管絃樂曲。他們巡迴放映時隨身攜帶的樂譜到今天還被保存在德國電影資料館裡，是電影音樂研究者的寶貴資料。

雖然在早期的默片就有前述原聲音樂的案例，但這時大部分的現場配樂都還是即興或使用既有曲目。一直到電影長片出現，影片發行時搭配樂譜的做法才跟著流行起來，從一九〇八年俄國的《斯坦卡·拉辛》³² (Stenka Razin) 開始，同年法國的《刺殺德吉斯公爵》 (The Assassination of the Duke of Guise) 的配樂是由大名鼎鼎的音樂家聖桑 (Camille Saint-Saëns) 譜寫，而一九一五年由格里菲斯執導、約瑟·卡爾·布萊爾 (Joseph Carl Breil) 配樂的《一個國家的誕生》出現之後更是由讓原聲音樂變成主流。也就是說，早在默片時代，原創的、搭配影片氣氛，甚至可以做出特定效果音的電影配樂不只已經出現，還早就是業界標準了。

³² 「一個遙遠的銀河系」典出《星際大戰》電影的滾動開頭 "A long time ago in a galaxy far, far away...."

³³ 《斯坦卡·拉辛》為英文片名直譯，非正式上映片名。

以前的人 如何看懂外國片？

當我們現在回去看早期的默片的時候，往往會搞不懂裡面的人在幹麼。不只是因為沒有聲音或者色彩，更是因為那個時候的人們生活的方式跟現在的我們相差很多。尤其是外國的默片，有些當地文化才懂的動作或笑點，經過了時間與空間的轉換，對現今的我們來說幾乎毫無意義。然而電影打從一開始就是很國際性的玩意兒，從跨國跑來跑去的巡迴放映師，到各種跨國發行的電影，各國的國民要看到別的國家的電影是很容易的；並且就跟現在一樣，電影是需要一定程度的資金才拍得起來的商品，許多地方的人想看本國出產的電影還沒這麼容易呢！那麼，那個時候的人們，是怎麼看懂外國片的呢？

現在我們都是透過翻譯的字幕來理解外國輸入的影片，但默片時期光靠字幕是完全不夠的。一方面，默片本身的字幕就極為有限，而且都是以插入的字卡為主，就算看懂字卡，因為文化的差異，而對影片內容還是一知半解。二來，那個時代的識字率有限，就算把字幕翻成了本國的文字，也還是有諸多觀眾無法理解。所以，那個時代的電影院就出現了一個現在沒有的職業，便是電影解說員。

電影解說員在世界各地都有，可以說只要有輸入外國電影的地方就有電影解說員，其普遍的程度可比今日的電影字幕。在電影的起源地，也就是歐美國家中，電影解說員充其量就是一個即時翻譯，負責把字卡上的字幕翻成本國語言，但在其他地方，解說員的角色可就不一定這麼簡單了。比如說在台灣、日本、韓國跟香港等地，觀眾甚至會把電影解說員當成明星來看待，彷彿他們也是電影主創團隊的一員。

日本的弁士

在日本，電影解說員的全名叫作活動写真弁士。活動寫真（活動写真）就是最開始的時候電影的日文名稱，而弁士則是指能言善辯的能士。通常，他們又被簡稱做弁士或活弁。而在默片時期，日本的弁士在全世界電影解說員制度中是最火紅的。這除了弁士的明星特性之外，也可以從弁士的普遍性與多樣性看出來。

日本弁士的地位遠遠超過其他國家的解說員，因為在默片時期的日本，弁士的聲音表演幾乎才是電影娛樂的核心。弁士們除了翻譯影片字幕、簡介電影背景之外，還會替劇中的人物配音、配上原片所沒有的旁白。甚至有時候，他們還會改變電影本來的劇情，講一個新故事。對弁士來說，影片其實只是他們講故事的素材；影片是客，弁士的說唱才是主。對觀眾來說也是一樣：觀眾們之所以會去看某部片，最大的原因通常是為了講解的弁士，而不是明星演員或者導演。更甚者，人們可以連放什麼電影都不知道，單純為了弁士而上戲院。

當時的弁士就是最亮眼的電影明星—只是他們不在幕前也不在幕後，而是在戲院現場。這可以從當時的電影海報看出來：在海報上，弁士的名字會比演員還大。風靡一時的弁士們當然也有眾多追隨者，其中又有大多數是女性觀眾，因此，一些弁士其實是過著紙醉金迷的生活，被許多女性所圍繞。他們賺的錢也不少，薪資是當時公務員的兩倍到四倍，甚至比放映師還高一大截！在日本的電影文化中，是可以跟戲院老闆平起平坐的職業。

弁士在日本也不僅僅是解說外國片而已。那個時候的日本，幾乎所有的電影放映都會有弁士在場表演，包括日本本國製作的電影也是。到底有多少人投入弁士這一行？在一九二〇年代中到一九三〇年代初，全日本竟然有將近七千名弁士！由於弁士制如此普及，造成了兩個後果。第一是電影製作方會預期自己的片在放映時有弁士幫忙解說，所以在創作、拍攝的時候並不會像是其他電影重鎮國度，比如法國、德國、俄國一樣發展出特殊的影像美學。相反的，那時候最主流的日本電影，其實都只是歌舞伎的延伸，甚至有些影片根本就是單純把歌舞伎錄下來而已。

這樣過度的劇場化讓一些喜愛西方電影美學的知識份子看不下去，歸山教正等人還因此在一九一〇年代末發起了「純映畫劇」運動、組成映畫藝術協會（映画藝術協會）來推動廢除弁士制度，學習西方電影的各種攝影、剪接技術等等。然而，雖然這個運動確實造成了一些影響，像是讓女優（女演員）取代女形（男扮女裝的演員），讓聲色弁士（配音為主）消失等等，但弁士反而卻越來越流行，到一九二〇年代甚至迎來全盛時期！而弁士制流行的第二個後果，就是日本的默片時期比其他國家還要長了好幾年。在西方，有聲電影在一九三〇年代初就已經成為了主流，但日本的默片時期卻一直到約一九三七年才跟著弁士制度一起完結。

為什麼日本會出現如此獨特的弁士制度呢？這就要從日本的傳統戲劇形式「人形淨琉璃」說起了。這是一種加上了音樂與旁白的人偶戲，早在十七世紀末就出現在日本，又被稱作文樂。在人形淨琉璃中，有個被稱之為「太夫」的講解者會在舞台旁邊說唱，除了要一次表演許多個角色之外，還得說旁白給觀眾聽，跟台灣的布袋戲其實有點類似，是演出中帶給角色生命的重要人物。到了十八世紀後半，因為人形淨琉璃大為流行，而影響到了歌舞伎，出現了「義太夫狂言」此一劇種（基本上很像歌舞伎化的人形淨琉璃）。在義太夫狂言中，一位講解者會坐在舞台旁邊，為觀眾講解旁白與台上角色的心裡話。這位講解者叫作「竹本」，源自人形淨琉璃的創始者竹本義太夫。而太夫與竹本，就是弁士最早的前輩了。

一八九六年，從神戶的神港俱樂部，愛迪生的Kinetoscope展示會開始，各種默片系統紛紛進入日本。由於電影—那時候被日本人稱作「活動寫真」—是一個沒有人見過的新玩意，主辦方就找了被稱之為「活動弁士」的解說員，來為觀眾解釋機器的運作原理，以及影片的劇情等等。接下來由於大量的外國影片輸入，也因為大部分的日本國產片都是歌舞伎的錄影，導致弁士的需求有增無減，就一直持續下去了。

早期的配音員—聲色弁士

前面有提及的「聲色弁士」，就是弁士的一種特殊演出方式。在這種放映當中，弁士不只一個，而是劇本中有幾個角色，就找幾個弁士來配音。並且遵照片中的人物設定，若是女性角色的話就找女弁士來配音，小孩角色的話就找小孩來配音，一群人在銀幕旁邊站成一排來唸台詞。雖然聽起來相當有趣，但卻被視為比較低俗的表演方式，並且從一九〇五年開始消退，到一九二〇年的時候就已經消失得差不多了。然而，相較於傳統的歌舞伎是禁止女性參與，聲色弁士一方面讓生理女性開始參與到戲劇演出，一方面也影響到單口弁士的演說方式，在精神上存活了下來。

日本弁士的影響

由於歌舞伎有解說角色的傳統，也因為日本的國產默片大多是歌舞伎的延伸，導致日本的觀眾對於默片放映時在旁邊說唱的弁士接受度高，更讓日本的弁士變成全世界最流行的電影解說員。弁士制度在日本本土雖然在一九三〇年代末就結束了，但對後來日本的娛樂文化卻造成非常大的影響。大量的弁士在當時必須要找別的工作來養家糊口，直接造就一種新的單口喜劇形式，也就是漫談。其他的弁士，有的成了著名的演員，有的成了節目的主持人，把弁士的表演風格帶到了各種不同的娛樂場域之中。當然，也有轉型失敗的失意弁士。黑澤明的哥哥須田貞明（Heigo Kurosawa）就是一名弁士，他雖然啟蒙了黑澤明的電影夢，但隨著有聲電影的出現，他也漸漸接不到工作，在一九三三年自殺。

其實一直到今日，都還有幾位弁士在國際上巡迴演出，更有所謂「Neo-Benshi」的運動出現。從配音員的發展來看，日本的「聲優」仍然是世界上最龐大、制度化的配音系統。聲優們許多都是極有人氣的偶像，不只配音也出唱片、辦演唱會，儼然是當代的弁士制度再生。比起「找明星來配音」的其他國家，「配音員本身就是明星」的當代日本，說不定也可以從太夫、竹本與弁士的脈絡中，尋找到一些線索。

台灣的辯士

除了日本的活動弁士，其實台灣也有「辯士」的文化，而且延續的時間比日本的弁士還多了二十年以上！而這必須從電影進入台灣的一九〇〇年說起。

那個時候，電影主要是日本人放給日本人看的，弁士制度自然而然也就引進了台灣。到了一九二一年，台北大稻埕地區的戲院開始營運，並因為多是面對本土觀眾，台灣人王雲峰此時才成為第一名台籍辯士。雖然講台語、客語的辯士比起日本的弁士要晚了二十餘年才出現，卻不代表台灣人對辯士的興趣缺缺。台灣的辯士跟日本的弁士一樣，都是流行一時的明星，除了是戲院用來招引觀眾的重點之外，還吸引了大量的粉絲。由於辯士幾乎都是男性，也會有許多女性對他們獻殷勤，甚至在放映的時候故意坐到辯士旁邊。辯士們在放映這門生意裡也是拿到最多酬勞的工作人員，因此也具有跟戲院老闆討價還價的能力，畢竟戲院最大的號召並不是影片本身，而是這些辯士的名字。

不過辯士之所以在台灣這麼熱門，並不全是日本的影響。閩南地區本來就有「講古」的傳統，再加上台灣有跟日本文樂類似的布袋戲，本來也就是由一個操偶師去為不同的角色配上不同的聲音。於是，台灣人們對在電影銀幕旁邊講解的辯士，就如同當初熟悉人形淨琉璃的日本觀眾一樣，很快就接受了。

辯士很快就成為民間娛樂的領導份子。比如說，台灣的第一首流行歌曲《桃花泣血記》，就是由台灣第一位拿到辯士執照的王雲峰作曲，擅長講日本武俠片而大紅的詹天馬作詞的。而詹天馬在大稻埕開的高級咖啡廳天馬茶房，是台灣本土知識份子的聚集場所，後來則成了二二八事件的引爆點。

政治的宣傳者

台灣的辯士遠遠不止於單純的娛樂大眾而已，除了明星表演者這個身分之外，他們還是最炙手可熱的政治宣傳工具之一。一九二五年，仍屬台灣文化協會的專務理事蔡培火，就成立了所謂的「活動寫真部」（又叫作「美台團」），專門巡迴放映外國來的教育影片，並且訓練了數個台籍辯士去解說電影。那個年代，有大量的地方居民不識字，沒辦法從報紙或書籍去獲取知識。彼時，口語的教育方式就很重要了。由於電影既可以宣傳意識形態又兼具娛樂性，是很具影響力的文化活動，所以文化協會也相當重視美台團的運作，甚至在一九二七年分裂以後，還積極的打壓出走的蔡培火與美台團，讓他們不能順利地運行。

美台團的辯士，比起娛樂大眾來說，更像是在做政治宣講。在巡迴放映電影的時候，就常常因為辯士講到一些批評或諷刺執政當局的話，讓在場監管的警察出來制止，嚴重的時候甚至會停止放映。然而，這些管制行為不影響美台團的成功，仍然能達到場場座無虛席的程度，並在開設半年之後，由一隊巡迴增設為兩隊巡迴。警察的監管也並不總是有效，因為日籍警察不是很懂台語，所以偶爾會有搞錯辯士說話內容的情況發生。最主要也是因為票價便宜，對農民工階級來說，既可以吸收新知，又不用花很多錢，還可以聽辯士表演，自然就喜歡去看美台團的放映。而針對辯士的文化影響力，日本政府還針對辯士提出了證照制度，以此控制辯士。所以在日本時代的辯士，除了必須要能識讀日文之外，還得穿著端正的西裝才能執業呢！

看圖說故事

台灣辯士一個很奇特的地方是，並沒有跟著日本的弁士時代在一九三〇年代末一起結束，甚至在經歷政權轉移之後，一直到一九六〇年代都還有辯士活動的蹤跡。為什麼呢？原來，由於台灣的電影一直以來都是外來語言，不是日語就是國語，許多操閩南語、客語的觀眾都還是聽不懂，所以仍然需要有人講解。不過隨著時光推移，辯士已經從在講台旁邊的說書者，變成到放映室裡面用音響系統來講了。

有趣的是，由於國民政府並沒有替辯士設立證照制度，許多辯士根本也都聽不懂從中國或香港來的國語、粵語片，所以就多了很多「看圖說故事」的辯士，也造成許多「講的話對不上影片劇情」的情況。

台灣的新辯士

在台灣，辯士制度的生命力極強，要到一九六〇年代後才結束，連一九五〇年代就出現的台語片都沒有衝擊到辯士的生計太多。是因為電視的出現，衝擊到電影院的生意，許多地方戲院關門倒閉，辯士才跟著消失。一直到今天，還是有幾位老辯士在進行著電影相關的工作。十七歲就開始當辯士的陳鍾鐘就在桃園社區大學做講師，講三十年代台灣電影。另一位客語辯士鍾喜棟則是二〇一一年時在屏東的鍾理和故居講過一場老電影放映會。但除了這些本來就在歷經過辯士時期的老前輩之外，也有更年輕的新辯士出現。比如台灣編劇藝術協會的黃英雄，原本主要是做幕後的編劇教學工作，後來卻發現可以將辯士的表演方式應用到給盲人「聽」的電影放映中，就在台北市的視障電子圖書館開始了長達數年的「盲人辯士」生涯。

台灣辯士制度的遺產，則對台灣的娛樂文化有重大的影響。除了影響到台語片的形式之外，歌廳秀、紅包場乃至當代的電視主持文化，也都與辯士的表演方式有所連結。甚至有論者認為，今日飽受批評的賀歲片，其實是辯士表演方法的一脈相承。另一方面，與辯士一樣由一人配旁白的布袋戲，更是台灣目前最有成就的影視行業之一，除了有一批死忠的影集粉絲之外，更有幾部電影製作，甚至跟日本合作出品較為動漫化的布袋戲影集。布袋戲能在日本也引起共鳴，或許也可以追溯到相似的辯士文化吧！

韓國的辯士

韓國的情況跟台灣有點類似，也稱戲院內負責解說劇情的從業人員為辯士（byun-sa），跟日本不一樣。韓國在一九一〇年才成為日本的殖民地。韓國的戲院中，會有日韓兩邊的辯士一同出席的情況。韓

國的辯士幾乎都是單口的，而在韓國的日本弁士卻是以多口的聲色弁士為主，造就另類的「雙語」電影。此外，韓國的辯士跟台灣的美台團一樣，有時會將電影講解當成是政治宣講，再加上在韓國的戲院當中，會有日韓觀眾一起看片卻劍拔弩張的情況，當電影情節是一個日本人在跟一個美國人打，日本觀眾會為日本人加油，韓國觀眾卻會為美國人加油，韓國辯士更會趁此去火上加油。因此，日本的殖民政府也在韓國推出了辯士執照制度，並且大力的派警察去監視戲院現場。跟台灣不同的是，韓國的辯士跟日本一樣，在一九三〇年代有聲電影出現之後就開始凋零了。

香港的解畫佬

作為英國殖民地的香港，也有類似辯士的角色存在。在廣東話裡，香港人叫他們作「解畫佬」。香港的解畫佬會拿個梯子架在銀幕旁邊，梯子上面有一個小台，解畫佬就在小台子上面講電影。一直到今天，香港的廣東話裡還留著「解畫」這個詞，意思就是給人講解情況，來由便是這門「工作」。解畫佬跟台灣一樣，直到一九六〇年代才日漸凋零。不知道這會不會是影響兩地賀歲片出現的源頭呢？

Chapter 5

歡迎來到 電影院

先來點 爆米花

對很多人來說，爆米花是看電影時不可或缺的元素。幾乎每間電影院都有販售爆米花，搭配爆米花的電影套票也是最流行的票種之一。反過來說，爆米花賣最多的地方當然也是電影院。電影院跟爆米花似乎成了一種共生體，難以想像沒有對方存在的情形。為什麼會這樣？爆米花到底是怎麼進到電影院的？

其實早在電影發明之前，爆米花就已經出現在各種娛樂場所了。在十九世紀中，由小販自己手動製作的爆米花還只在美國東岸零星出現。到了一八八五年，美國人查爾斯·克萊特斯（Charles Cretors）發明了蒸氣爆米花機並把它擺上攤車，讓爆米花的製作、販賣與移動性都大大地增強。作為原料的乾燥玉米粒本就易於保存，一旦解決了麻煩的製作流程，它馬上變成小販的最愛之一。美國的爆米花小販因此迅速增多，一下就進駐了各種體育活動、馬戲團、公園和酒吧等等人潮聚集的場所。

然而神奇的地方在於，當時的電影院卻偏偏沒有爆米花！

一開始的電影，經常是在劇場、音樂廳播映的，因此那時看電影就如同看戲劇、聽音樂會一樣，是一種需要安靜觀賞的活動。所以在觀賞電影時，任何會發出聲音的物品都是不受歡迎的，這也包括爆米花。即使是一九〇〇年代中在美國流行、廉價的五分錢戲院（nickelodeon）也延續了這種觀點。雖然那時各種食品小販（當中有好一部分就是爆米花小販）會進去影廳裡賣東西，不過戲院的老闆們對他們並沒有什麼好感。

到了一九一〇與二〇年代，專門放映電影的電影院也出現了，一間比一間富麗堂皇，甚至被叫作電影皇宮（movie palace）。隨著電影長片的出現、以及電影逐漸被承認是藝術形式的一種，客群越來越高

端，也讓觀眾期待更完善的觀影體驗，因此不論建築、裝潢或擺設，都越來越華麗。這樣精緻取向的電影皇宮，自然不會讓食品小販進去販賣東西，甚至連觀眾自己也不能帶吃的進去。電影院從此禁止飲食，戲院老闆們似乎打贏了一場對抗食物的勝仗，電影院終於變成一個跟劇院、音樂廳一樣高檔次的場所。但接下來美國發生了兩件事，改變了這一切。

第一件事就是有聲電影在一九二七年出現了。這造成許多面向的影響，像是本來看不懂字卡的小孩、或教育程度比較低的民眾，現在也可以成為電影的觀眾。另外，看電影不再需要保持絕對的安靜，因為聲軌讓觀眾更容易專注在電影上。

第二件事是隔兩年開始的經濟大蕭條，電影皇宮收益大減，急須找到新的收益來源。在有聲電影的幫助之下，電影開始從高端市場轉回大眾市場。食品小販們當然不會放過這個大好良機，其中一位居於密蘇里州堪薩斯城的寡婦茱莉亞·布拉登（Julia Braden）就成功的進駐了當地的林伍德戲院（Linwood Theater），她在大廳裡設了一個爆米花站。

茱莉亞證明了爆米花與電影院結合可以是多麼成功的一種生意模式。雖然美國國內的精緻戲院一間一間倒，她的爆米花事業卻是蒸蒸日上，別忘了這還是在經濟大蕭條期間。到了一九三一年，她已經在四間戲院的內或外有連鎖分店，年收入也達到一萬四千四百美元，約相當於現在的一千萬台幣。

電影院老闆不需要花多長時間，也發現了賣爆米花的收入，甚至比賣電影票的收入高。他們再次把小販趕出電影院，只是這次不是為了維護觀影品質，而是為了要自己去賺取爆米花的利潤。從此，爆米花與其他食品就變成了電影院的主要收益來源之一，與票房本身並列。當年一間達拉斯的連鎖戲院老闆，在他的八十間戲院都裝起了爆米花機，唯獨漏掉了五間最高級的戲院，就為了維持它們華麗的宮廷

氣氛。五年過後，這五間戲院赤字連連，其他有賣爆米花的戲院的營收卻是節節高昇。

對老闆來說，爆米花簡直是電影院的絕配。從收益面來說，購買電影拷貝的成本高，賣出電影票的收益還要跟發行方、製片方分；相對的，爆米花成本低到有時只有一成，賣出的收益還全歸戲院。就營運面來說，爆米花製作方便、不需要太多人力；而由於乾燥沒有醬料，且不像花生吃完還有皮殼，所以也方便整理。雖然不是所有電影院都把爆米花當作主要收益來源，但爆米花可說是電影院最容易賺的錢，所以也很少電影院不重視爆米花。從電影院如何努力的禁止觀眾攜帶外食進去，就可以知道食品收益對電影院來說是多麼重要。

後來在二次大戰時，爆米花跟電影院的親密關係又更緊密了。由於戰爭時糖原料的短缺，造成其他競爭產品，諸如可樂、糖果等一一遭殃，而讓爆米花成為電影院裡最主要的消費食品。一直到今天，爆米花仍然是電影院最主要的財源之一。「電影配爆米花」這件事也就此深深地刻印在我們的腦中，成了大眾對「看電影」這個儀式的一個基本要素了。

電影院有 中場休息時間嗎？

我們去戲院看戲、聽音樂會或者觀賞舞蹈的時候，一齣表演通常都會有個中場休息時間，讓我們可以喘口氣或是上廁所，如果有人遲到了的話，這也是個可以入場的時機。那麼，電影也有中場休息時間嗎？如果你有看過一些比較早期的經典電影，如《亂世佳人》或者《七武士》的話，可能就會發現以前的電影的確也有中場休息。

最初會有中場休息，是因為技術上的限制。一開始的電影大多都只有十幾分鐘，因為那時的電影是用膠卷來放映的，以默片來說，一卷一千呎長的膠卷放映時間約莫是十五分鐘。這時，卷跟卷之間還沒有辦法連續放映，放映機放完一卷之後，還必須要停一段時間讓放映師去換下一卷膠卷。因此可以這麼說，一開始的休息時間主要是為了放映師而設的，也順便讓觀眾在各個短片之間可以休息一下。到了一九一〇年代，以多膠卷組成的劇情長片（feature film）流行起來之後，也延續了這樣卷跟卷之間休息的慣例。比如說一九一二年的法國電影《伊麗莎白女王》（Les Amours de la reine Élisabeth），由四卷膠卷組成，長達五十三分鐘，雖然現在看來片長並不長，但這部片中間就有三次的休息時間。

很快的，電影院就找到了讓兩卷膠卷連續放映的方法。在印製膠卷的時候，讓前卷的尾跟後卷的頭有一段重疊的內容，接著在放映的時候準備兩台放映機，在前卷播到前述重疊的內容時，用另一台放映機開始播放後卷。只要抓對時間點，讓兩台播放的重疊內容能同步的話，觀眾就不會發現已經換了卷。其實，早在一九一五年，《一個國家的誕生》就已經用這種方式來放映了。它雖然有十二卷長，放映時間約莫三個多小時，卻只有一次中場休息。

路演形式（Roadshow）

為什麼已經可以連續放映了，《一個國家的誕生》卻還要保留一次中場休息呢？一百九十分鐘的片長確實不短，但二〇〇三年的《魔戒三部曲：王者再臨》超過兩百分鐘，也沒有中場休息啊！

原來，那個時候的「大片」，跟現在的電影鉅片（詳見P.169〈「爽片」是怎麼來的？〉一文）是很不一樣的。最初，電影的最高級享受，並不是像今天炫目的CG特效與刺激的動作場面，而是要讓電影觀眾彷彿置身於豪華劇院看戲一樣，在有如宮殿一般的電影皇宮參加一天可能只有兩場的放映會。這種高級放映會叫做路演（roadshow），只有大片才有機會用這種方法，在最大的城市裡最大的電影院上映。人們參加路演活動的時候，就有如去看一場大製作的戲劇一樣，必須事先預約，並且盛裝出席。

而由於要仿照高級劇場的體驗，以路演方式發行的大片，就也會朝戲劇的演出模式去製作、放映。比如說，一個完整的路演放映會就應該像一九三九年《亂世佳人》所建立的一樣，要有序曲（overture）、中場時間（intermission）、幕間音樂（entr'acte）與散場音樂（exit music）。那麼，中場休息到底有多長呢？《亂世佳人》膠卷上留給中場休息音樂的長度有七分鐘。而根據製片方給電影院的指示，電影院可以自己決定要不要延長時間。

除此之外，製片方還會嚴格的指示電影院如何放映，比如說什麼時候應該要把布幕拉上。沒錯，路演只會在有布幕的電影皇宮上映，不是一般的影院。而之所以要拉上布幕，就是為了不讓觀眾看到空白的銀幕，打破整個如劇場般的體驗。

到了一九七〇年代之後，由於路演模式的利益縮減、多廳影院的興起、新好萊塢鉅片的流行等眾多因素，路演模式與電影皇宮一起走入了歷史。像是《大白鯊》這一類的高概念電影讓觀眾開始年輕化、把電影院變成一個追求感官刺激的場所，會打斷情緒的中場休息自然就被新一代的製片人與觀眾所拋棄。到了現在，也只有懷舊的昆汀·

塔倫提諾會特別為他的《八惡人》剪一個有中場休息的路演版本，帶大家穿梭時光，回到路演大片的黃金時期體驗一下了。

寶萊塢的中場休息

雖然歐美電影早就不流行中場休息，這項制度卻在另一個國度被保留下來，那就是印度與它的寶萊塢（Bollywood）電影文化。

印度電影通常至少有三小時長，比別的國家的電影還長許多，平均每十五分鐘就有一段五至七分鐘的歌舞片段，是為一種特色。大多數的印度電影至今仍然有中場休息的制度，特別是寶萊塢電影。他們不願意放棄中場的原因，可能是因為戲院可以藉中場的時間多賣一些小點心。在二〇一一年，寶萊塢才推出了第一部沒有中場休息的電影《孟買日記》（Dhobi Ghat），幸好這部片的片長只有短短的九十五分鐘。

更有趣的是，當外國電影在印度上映的時候，也會強迫在某個點停止放映，來個中場休息。寶萊塢電影的DVD也會特別收錄一個中場休息的字卡，以利戲院播放。

不同的放映模式會帶來不同的電影創作思維，寶萊塢電影通常會在撰寫劇本的時候就預想到中場休息的時間。有印度的電影學生表示，中場休息能為寶萊塢電影誇張化的情緒作間隔。對某些人來說，一次經歷這麼多情緒會太過於抽離，需要休息的時間來回歸現實；同時，兩段式的述事模式讓說故事變得更容易，因為可以跳過那些突兀的轉折。有些印度導演認為在劇本中設計中場休息，是為了把故事分隔成兩個區塊，可以在第二個段落重新定義節奏，因此大部份印度電影的故事轉折點是在中場休息的時間。

不過某些印度媒體在他們的文章中也表達希望捨棄中場休息，他們認為中場休息強迫說故事者製造一個假的劇情轉折，甚至比故事中其他的轉折還要巨大。而為了要觀眾在休息後，能接得上先前的故事，有時會需要往前重播幾場戲。並且為了這個刻意の中場休息時

間，電影在第二段常常會有後繼無力的情形，或無法再讓觀眾的情緒回到休息前的狀態，完全變成另一部電影。

沒有中場休息真的比較好嗎？在此同時一些美國媒體卻宣揚，希望好萊塢電影能重新回復中場休息的制度。提出這種想法的人認為，這將會改變導演說長故事的方式，影評也不會因為憋尿不耐煩而對影片有莫名的壞印象。對戲院來說，中場休息除了可以賣更多的爆米花之外，也多了一個放映廣告時間，可以藉此降低電影票的售價，吸引更多的人來看電影。對觀眾來說，除了多了上廁所的時間之外，中場休息也可以用來理清沒看懂的劇情。總之，電影的中場休息應不應該存在這件事，不同地區或許有各自的看法。但熱愛電影的心，應該全世界的人都是一樣的吧！

中西方的 節日電影

雖然現代的科技已經讓我們隨時隨地都可以觀賞喜愛的電影，但是人們還是喜歡在特定的節日觀看某些電影，除了增添氣氛之外，多少也帶有一些懷舊的意味。而在西方世界，一年裡最盛大的節日就是聖誕節了，有什麼聖誕節必看的電影嗎？

聖誕節

《風雲人物》（It's a Wonderful Life）就是一部已經深植美國各年齡層集體回憶的電影，只要說起聖誕節，美國人一定先想到它，說他是美國最為人所知的電影也並不為過，只是嚴格說來，會成為家喻戶曉的聖誕經典，其實是一場意外。

《風雲人物》在一九四六年聖誕節前夕上映，由著名導演法蘭克·卡普拉（Frank Capra）執導，並由當年已經展露頭角的詹姆士·史都華（James Stewart）主演，講述一個人文關懷、家庭價值對抗資本主義的溫馨故事，並獲得五項奧斯卡提名。照理說應該票房相當成功才對，但最後僅賣出三百三十萬美金票房，是一九四七年票房排名第二十六名，造成導演卡普拉成立的自由影業公司（Liberty Film）仍有五十萬美金的負債，最後遭派拉蒙影業收購。一九五五年，派拉蒙將他所擁有一九五〇年以前的電影播映權，隨著一些卡通、短片、B級片賣給UM&M電視公司，隨後又再被轉賣給國家電視聯合公司（National Telefilm Associates, Inc., NTA）。

就像電影中的主人翁一樣，《風雲人物》的命運也是難以捉摸。美國國會於一九〇九年通過的版權法中，規定雖然版權擁有者可以自動獲得作品頭二十八年的版權，但第二個二十八年的版權就需要向政府提出申請才能延長。在眾多的電影之中，《風雲人物》當時並不特別突出，再加上電視圈不斷發生轉賣版權、併購公司的情事，以至當

《風雲人物》的第二十八年來臨時，當時擁有電影版權的國家電視聯合公司忘了在一九七四年提出延長版權所有的申請，於是《風雲人物》就落入了公有領域（public domain）。這意味著任何電視台都得以近乎免費的費用，在聖誕假期放映這部由名導名演黃金組合拍攝，獲五項奧斯卡提名的聖誕故事。

在一九七〇、八〇年代各家電影台，於聖誕期間的強力放送之下，《風雲人物》就這麼成為美國人在聖誕假期必看的電影。它在電影界的地位也扶搖直上，在美國電影協會一九九八年的名單中排名第十一，也被視為是美國史上最激勵人心的電影。導演卡普拉及主角史都華也都說過是自己的作品中最喜愛的一部。

除了《風雲人物》之外，美國聖誕節電影還包含《小鬼當家》（Home Alone）和《終極警探》等系列，以及《34街的奇蹟》（Miracle On 34th Street）這部電影，除了動作片《終極警探》之外，聖誕電影大多講述一個發生在聖誕節前的故事，通常有個重要的兒童角色，並且主角在一連串的事件後，重新體驗到了家庭的溫暖和聖誕節的真諦。

萬聖節

十月底的萬聖節，也是西方的一個特殊節日，相較於東方的鬼月或鬼節，萬聖節前夕則漸漸演變成西方恐怖驚悚片、怪物或鬼片的上映檔期。包含《聖誕夜驚魂》（The Nightmare Before Christmas）、《月光光心慌慌》（Halloween）、《怵目驚魂28天》（Donnie Darko）等電影都是在十月底上映的。

除了「傳統」的怪物電影之外，像《風雲人物》一樣，有一部電影也悄悄地成為萬聖節經典，它就是《洛基恐怖秀》（The Rocky Horror Picture Show）。這是一部一九七五年上映，英美合拍的歌舞喜劇驚悚片，由同名的舞臺音樂劇改編，極盡嘲諷三〇至七〇年代科幻、恐怖B級片之能事。或許出於劇情過於跳脫超現實，及影片品質並未十分高超，雖然當年在英國倫敦以及美國洛杉磯上映時表現都還不

差，但接下來各大城市的上映都因觀眾過少而迅速下檔。原本預計於萬聖節在紐約的首映也遭取消。福斯影業的策略是將本片著重於校園周遭重新上映，但此舉也未能吸引足夠的人潮。

福斯影業的公關提姆（Tim Deegan）最後說服發行商讓《洛基恐怖秀》在隔年愚人節的午夜場上映，從此，這部小眾經典電影的故事就在紐約市的Waverly戲院展開票房。特殊的氛圍吸引到為數不小的死忠支持者，他們開始穿著電影中角色的服裝，一次又一次地來看電影。匹茲堡的觀眾則開始在電影放映的同時，同步對嘴台詞、唱歌，甚至在電影院裡模擬角色的情境，例如劇中下雨時在電影院灑水，接著這個活動擴散到美國各地。

雖然《洛基恐怖秀》四十多年來從來沒有正映的在美國全國上映，但它已經成為影史上持續在戲院播放最久的電影，直至今日美國仍有許多戲院會定期播放本片，通常是在特殊節日，如萬聖節的午夜場，這部片子也於二〇〇五年獲美國國家電影保護委員會收藏，可說是拜觀眾多年來用如此「另類」的方式慶祝節日所賜。

除了聖誕節與萬聖節，也有一些零星的電影會在特殊的節日被提到，皮克斯（PIXAR）就曾經以墨西哥亡靈節為背景題材，製作了電影《可可夜總會》（Coco）；而《今天暫時停止》（Groundhog Day）當中的土撥鼠節是一個會在每年二月二日舉行的真實節日。

賀歲片

說到過節時要看的電影，華語地區在過春節時也有個看「賀歲片」的習慣。相較於聖誕電影中的故事通常發生在聖誕節前後，中文賀歲片的故事則不一定發生在過年期間。

有人說賀歲片源於過去農村社會因神誕或傳統節慶上演的神功戲，而在港片黃金八〇年代，開始逐漸發展出賀歲片的概念。在農曆新年期間上映的電影，會演個應節的故事、取個吉利的名字，觀眾可

以看到各個大明星，熱熱鬧鬧的大團圓喜劇會帶給觀眾相當大的滿足感。

一九八一年由許冠文自編自導，許氏兄弟許冠文、許冠英、許冠傑主演的《摩登保鏢》，算是打響了賀歲片的第一炮，賣出一千七百多萬港元票房，並成為當時最賣座的港產片。被後來許多影評人公認為賀歲片的開山始祖。接續的是一九八二年春節期間上映的《最佳拍檔》（台灣片名為《光頭神探賊狀元》），該片為動作喜劇，由曾志偉導演、黃百鳴編劇，許冠傑、麥嘉、張艾嘉共同主演，在香港賣出兩千六百多萬港元票房，刷新了香港電影的紀錄。

至此後賀歲電影的套路大致確立，一般而言，賀歲電影通常是喜劇，且有個討吉祥的片名，再來是有個大團圓的結局，並在電影中會有許多名人、演員以主演或客串的方式出場亮相，有時觀眾甚至期待賀歲片中會有什麼令人驚喜的面孔。另外在港片黃金時期，賀歲片在正片結束後，通常有個跳脫劇情的橋段，片中的明星會齊聚一堂，對著鏡頭向觀眾拜年。幾部影響較深的賀歲港片分別為：《八星報喜》（1988）、《咖喱辣椒》（1990）、《家有囍事》（1992）、《逃學威龍3之龍過雞年》（1993）、《射鵰英雄傳之東成西就》（1994）、《紅番區》（1995）、《97家有囍事》（1997）、《嚟咕嚟咕新年財》（2002）等，今日也成為緬懷香港九〇年代的重要經典。

一九九七年後，中國也引進了賀歲片的概念，由馮小剛所拍攝的《甲方乙方》，開啟了中國大陸的賀歲片市場。值得一提的是，中國的賀歲片一向指的是新曆一月一日前後上映的，往往也被稱為「賀歲檔」。

除了賀歲片之外，臺灣的有線電視（第四臺）在年節期間通常會播放賭片類型的影片，例如《賭神》系列電影、《賭聖》、《雀聖》系列電影等，雖然可能是為了迎合國人年節期間喜歡小賭怡情的習慣，但也漸漸地造就了另一種年節習俗。

相信看完以上的片單之後，你也會得到一樣的結論——不論東方還是西方，假日和家人窩在沙發上看電影都是最好的休閒活動呢！

電影中的 死亡統計學

電影向來跟暴力脫不了關係，一九〇三年的《火車大劫案》（The Great Train Robbery）就描繪了一群持槍的劫匪去搶劫一輛火車，過程中的槍戰與中彈倒地等影像都直接呈現，片尾甚至放了個劫匪對著螢幕開槍的畫面，讓當時觀眾為之一驚。後來許多主流電影類型，如西部片、驚悚片、黑幫片、戰爭片等，也都以暴力作為重要的看點，甚至透過這類影片，進一步感受到創作者的拍攝美學。

伴隨著暴力而來的，是死亡。隨著電影觀眾越來越重的口味，銀幕上的陣亡數紀錄也不斷在刷新紀錄。雖然死亡數越多的電影並不代表暴力的程度，卻是少數可以客觀驗證的標準之一。我們很難客觀的說某部片的暴力指數是幾分而不引起爭議，但死亡數卻是可以用最傳統的方式——一個畫面一個畫面地數——去算出結果，比較不會牽涉到主觀的感受等因素。網路上甚至出現好幾個專門在統計電影中死亡數的網站，只要搜尋film body counts就可以找得到。

但電影死亡數的計算也不是沒有爭議，其中最重要的問題是：怎麼樣的死亡才能算進死亡數？如果畫面有直接呈現某一個角色被槍殺或砍殺，當然沒有問題，但如果是一整艘戰艦的沈沒，或者一整棟大樓、一座城市，甚至一整顆星球的毀滅，那要怎麼去計算死亡數呢？

就以知名的電影死亡數統計網站（moviebodycounts.com）來說，它當前的死亡數排行榜是這樣的；不過我們也必須提醒你，它從二〇〇九年開始就沒有任何更新。

1. 《魔戒三部曲：王者再臨》（加長版）：836人
2. 《王者天下》（加長版）：610人
3. 《300壯士：斯巴達的逆襲》：600人

4. 《特洛伊：木馬屠城》（加長版）：572人

5. 《末代武士》：558人

我們可以發現，榜上幾乎都是古裝的戰爭片，即使是奇幻片的《魔戒》，也是以古代歐洲為原型的征途故事。為什麼古裝劇的死亡數這麼高呢？現代戰爭片或者科幻片就比較不暴力嗎？這跟該網站對於死亡數計算的標準有關：只要畫面上沒有顯示出即將死亡或已經死亡的「身體」，那就不能算進死亡數裡。也就是說，如果有一艘戰艦被擊沉，但觀眾從頭到尾都沒看到戰艦內的任何人員，那麼該網站就不會把這艘戰艦的傷亡人數算進該片的死亡數裡。古裝戰爭片中，極少有可以完全包覆士兵的戰鬥裝置，即使是戰艦也是會有許多士兵站在可見的甲板上，所以可見的傷亡人數自然比充斥遠端熱兵器（像是飛彈）的現代戰爭、科幻戰爭多了許多。

如果稍微改變一下計算法則的話，就可以看到一個很不一樣的榜單了。一個主業為金融產品比較的網站（gocompare.com）也推出了它們計算的死亡數榜單，前十名是這些影片：

1. 《星際異攻隊》：83871人

2. 《德古拉：永咒傳奇》：5687人

3. 《恐懼的總和》：2922人

4. 《魔戒三部曲：王者再臨》：2798人

5. 《300壯士：斯巴達的逆襲》：2234人

6. 《魔戒二部曲：雙城奇謀》：1741人

7. 《駭客任務完結篇：最後戰役》：1647人

8. 《哈比人：五軍之戰》：1417人

9. 《梅爾吉勃遜之英雄本色》：1297人

10. 《復仇者聯盟》：1019人

前五名中出現了一部科幻片《星際異攻隊》，與一部現代戰爭片《恐懼的總和》。由於該網站是只要有「暗示死亡」就可以算進死亡數，所以雖然我們沒有看到《星際異攻隊裡》的戰鬥機駕駛本人，但因為戰鬥機的爆炸就「暗示」了戰鬥機駕駛的死亡（而且還確認過戰鬥機不是AI駕駛），所以只要有戰鬥機在畫面上爆炸就可以算進死亡數。在這樣的計算標準之下，《星際異攻隊》取得了令人瞠目結舌的死亡數：超過八萬人，幾乎是第二名的十五倍，歸功於該片結尾高潮的戰機戰鬥場面。

由這兩個不同榜單的比較，可以看出古裝戰爭片的魅力：雖然當中的戰爭科技較為落後，規模不如現代戰爭或科幻戰爭；但以感官刺激來說，拳拳到肉、直接呈現暴力與死亡的古裝戰爭片仍是不可取代的存在。有趣的是，在這份榜單之中出現了兩部非戰爭片：第七名的《駭客任務完結篇：最後戰役》與第十名的《復仇者聯盟》，也許可以解讀為兩部片超人般的主角群都具有等同於軍隊的毀滅力量。

另一個有趣的排名是角色的殺人數。在moviebodycounts.com之中，第一名是日本時代電影《帶子狼》裡的拜一刀（Ogami Ittō），他在電影中一人殺了150人。

第二名是動作片《史密斯先生》（Shoot 'Em Up）裡的史密斯先生，141人。

第三名是科幻動作片《重裝任務》（Equilibrium）的主角約翰·普瑞斯頓，118人。

最後一定要提一下經典喜劇片《機飛總動員2》（Hot Shots! Part Deux）。在片中一個戰鬥場面，該片特意做了一個畫面上的死亡數計算器，並在其顯示為死亡數289人時宣稱自己是史上最血腥的電影，超

越《機械戰警》跟《魔鬼總動員》。事實上該片只有114個可見的死亡數，但就它對於死亡數統計學的致敬與膽量，就值得被一再提起。

從虛構 反攻回現實的宗教

你看過《星際大戰》系列電影嗎？就算沒看過，多半也聽過或看過絕地武士（Jedi）這號角色。他們在星際大戰的世界裡會拿著嗡嗡叫的光劍（Lightsaber）砍來砍去，或者運用原力（The Force）來隔空取物、感受敵人的氣息，可以說他們就是太空劇版的武俠人士。甚至這些絕地武士的信仰與教條，在真實世界裡也存在，甚至還形成一股國際風潮呢！

在星際大戰系列裡，絕地武士像歐洲中古世紀的騎士一樣，有嚴密的組織。他們擁有自己的議會、教條、武術訓練與傳承，並為領主、國王、聯邦等提供服務。但除此之外，絕地武士的確就是當時西方流行的東方元素的產物。比如說，絕地武士的哲學信仰近似於道家，沒有崇拜任何神明，但信仰宇宙中無所不在的「原力」。這個原力就跟「道」的「陰陽」一樣分成兩面—光明與黑暗。絕地武士將自己限制在原力的光明面，而西斯武士則是會使用原力的黑暗面。

而絕地武士的儀式實踐就類似於禪宗了，他們也會使用靜心、坐禪、正念等方法，為的就是要排除情緒，進而了解自己，並因此更了解原力。最後來看看絕地武士的戰鬥方法，除了光劍有挪用西洋劍的對決形式之外，「原力」活脫脫就是武俠傳統中的氣功之展現。透過觀察原力的擾動，絕地武士可以不用其他感官就感覺到敵人的方位，也可以感覺到其他人的內心狀態。這些看似新穎的設定，其實在武俠小說中早已是不需解釋的一種基本能力。

綜合了如此多東方元素的絕地武士，在經過重新包裝後，就變成了在西方世界極具吸引力的一個文化產品。西方世界在一九六〇至一九七〇年代時，本就很流行東方元素，舉凡佛教、日本武士、禪宗、瑜珈、陰陽等等，絕地武士正是將這種東方的異國風情與神秘感集合一身的形象，而兜帽斗篷與光劍又是簡單明確且易於模仿或商品化的

外觀元素，所以絕地武士很快就變成西方家喻戶曉的一個文化符號。星際大戰系列之所以能夠長紅與大賣，絕地武士的角色設定是最重要的元素之一，就算是黑武士（Darth Vader），也是屬於黑化變種的絕地武士。雖然星際大戰系列還有許多其他的元素，如風暴衛兵、外星生物等等，但絕地武士才堪稱是整個故事的中樞、整個系列的靈魂。

然而，絕地武士的影響力還不只是讓電影與周邊商品大賣，一堆文化商品跟風模仿而已。絕地武士所信奉的教條、信仰的哲學以及修煉的方法，還真的被實體化！在二〇〇一年，一些英語系國家，如澳洲、加拿大、紐西蘭、英國，就已經有為數不少的人們在人口普查表上的「宗教」一欄填上「絕地」。當年英國的普查中，就有三十九萬人將自己登記為絕地教，讓絕地教變成該國的第四大宗教。澳洲約七萬，紐西蘭約五萬三，而加拿大約兩萬人。這個現象後來還被主流媒體發現，並作為一種逸聞趣事報導出來。

然而，並不是所有人都把絕地教當成玩笑來看。在澳洲，由於登記絕地教的人數眾多，只比信仰猶太教的八萬四千人少一點，讓政府與一個無神論者組織特別針對絕地教發出公告，呼籲不是真的信仰絕地教的人們不要開玩笑。英國的政府倒是樂觀看待這些「絕地武士」們。時任英政府普查報告與分析主官的統計學家約翰·普林格（John Pullinger）在一篇官方新聞稿中指出，有些人可能會對人口普查單不屑一顧，但為了選絕地教這個選項，他們反而會認真的把表單填完。如此一來，這樣一個玩笑甚至真的可以推動人口普查的進行。這篇新聞稿的標題甚至諧仿尤達大師（Yoda）的口氣³⁴，內文指出絕地教在英格蘭南岸的布萊頓與霍夫地區最為最熱門，一百個人之中就有兩個人自認為是絕地武士。

同時，絕地教的成員也開始出現組織性。其中最著名的教會之一是美國 The Temple of the Jedi Order，有專屬的網站（www.templeofthejediorde.org），有教條（來自一九八七年的官方角色扮演遊戲，或者後來的其他來源），有粉絲專頁，甚至有每週的定

期聚會。對於一些教徒來說，絕地教已經是他們的生活哲學和行為典範，甚至是可以獨立於星際大戰的一套宗教。

當然，這樣的一個新興宗教也不能免於一些跟現實社會的衝突。在二〇〇九年，絕地教會（Church of Jediism）的創始人之一丹尼爾（Daniel Jones）就因為在一間特易購超市（Tesco）裡拒絕脫下兜帽而被請出去。有趣的是，特易購一方引用了歐比王、尤達與路克天行者等幾位星際大戰中著名的絕地武士的行為來回應丹尼爾的控訴，宣稱絕地武士就算脫下兜帽也不會墮落到黑暗面去，反而只有片中的皇帝才從來沒脫下兜帽過。

對於這個高話題性的宗教，英國的政治人物也不忘利用一下。二〇〇五年，新上任的英國國會議員傑米·里德（Jamie Reed）就在首次演說中稱自己是「議會的第一名絕地成員」，雖然後來透過辦公室承認了他只是在開玩笑。接著，保守派國會議員也開玩笑的說要把絕地武士跟撒旦教等一起排除在法案之外，以此點出在立法時定義宗教信仰的困難。

時至今日，雖然絕地教在英國已經被佛教、猶太教與錫克教超越，從第四大宗教跌到第七大宗教（這是二〇一一年的事），仍是非主流宗教中的第一位。而它與大眾文化的緊密關聯性，也讓它三不五時就會被媒體或政治人物提及，成了英語世界中的一個特殊現象。當然，星際大戰的影響力是全球性的，許多非英語系國家也接收了這股風潮。

隨著星際大戰文本的創造、擴散與再創造，以及絕地教本身的努力與媒體能見度，絕地教幾乎已經具備宗教的所有形式。雖然說在大眾的視野裡還難以跟傳統的宗教當成同一件事，但這卻是流行度最廣、接受度最高的宗教之一。在這個現實與虛擬的界線模糊的年代，誰又知道玩笑會不會哪天變成真實呢？

34 尤達（Yoda）為《星際大戰》系列中著名的智者與啟蒙者角色，在年齡設定上則是年代久遠的絕地大師，因此其說話文法時常以類似古語的倒裝句呈現。該篇統計報告的新聞稿標

題便戲仿為：390,000 Jedi There Are.

動物演員的 明星生涯

你可能知道，第一屆奧斯卡獎是在一九二九年舉辦的。你可能也會查到，第一個拿到奧斯卡獎的人，是一個叫作埃米爾·傑寧斯（Emil Jannings）的德國男演員。但是你也許不知道，埃米爾的最佳男主角對手，居然是一隻叫作「任丁丁」的狗！

狗大概是除了人類以外，最常在電影裡擔任角色的一種動物了。舉幾個耳熟能詳的例子：《忠犬小八》裡的秋田犬小八、《我家也有貝多芬》（Beethoven）的聖伯納犬貝多芬、《再見了，可魯》裡的拉布拉多導盲犬可魯、《金髮尤物》（Legally Blonde）裡的吉娃娃布魯斯、《摩登大聖》（The Mask）的傑克羅素梗犬麥樂等等，族繁不及備載。在這些片中，狗的角色的重要性有時甚至超過人類角色，成為標題的主角。

相對來說，貓作為另一種熱門的寵物，卻在電影界頗為失利。並不是說以貓作為主角的電影不多，但看看有名的貓角色：加菲貓、《鞋貓劍客》裡的靴子貓、機器貓哆啦A夢等，卻清一色都是動畫製造出來的。可想而知，這是由於貓比狗難控制，用真貓來拍電影的難度太高，貓角色才會多以電腦動畫的形式出現。

不過，前面這些狗角色雖然人人耳熟能詳，但畢竟是角色，通常是由許多不同的狗輪流上陣，假裝成是同一隻狗。但在歷史上，卻有三隻狗明星，不只自己主演所有的電影，票房超好；還在好萊塢星光大道上擁有自己的星星。目前最著名的，大概是《靈犬萊西》系列裡的蘇格蘭牧羊犬萊西—即便他實際上叫作Pal，而且跟電影裡的女性角色萊西不同，Pal是隻公狗。不過要說到史上最紅的狗明星的話，就屬默片時代就出道的德國牧羊犬任丁丁（Rin Tin Tin）了。任丁丁有多紅呢？據《任丁丁：牠的一生和傳奇》（Rin Tin Tin: The Life and the Legend）的作者蘇珊·奧爾琳（Susan Orlean）所言，一九二九年第一

屆奧斯卡獎在最佳男演員的第一輪投票時，任丁丁是拿到最多票的候選人。之所以沒有得到奧斯卡，是因為奧斯卡獎的主辦單位，也就是美國影藝學院認為第一屆典禮就把小金人頒給一隻狗怪怪的，所以才再舉行一次「只有人類能入選的」最佳男演員投票，讓獎座最終給了德國演員埃米爾。雖然這件事的真實性有待商榷，但它的確反映出任丁丁當時的火紅程度。

任丁丁除了征服美國影藝學院之外，票房表現上也是一等一的好。牠前前後後拍了二十七部好萊塢電影，每部都讓所屬的華納兄弟製片廠有頗佳的收入，還讓華納內部戲稱為還債者（the mortgage lifter），每當華納財務上出現危機的時候，拍一部任丁丁主演的片就可以渡過難關。牠同時也是一個國際明星，許多歐洲的電影觀眾不一定認識好萊塢的人類明星，但說起任丁丁，倒是無人不曉。寫下《安妮日記》的德國猶太小女孩安妮，就是任丁丁的迷，還在日記裡寫著想要「養一隻像任丁丁那樣的狗」呢！另外，華納兄弟的創辦人之一，傑克·華納（Jack Warner）在維也納參加晚宴時，向隔壁座位的女伯爵說他就是任丁丁電影的製作人，他的名字因此很快地傳了出去。

作為一個電影明星，受到報紙的關注是必須的。當時所有的報紙完全就是把牠當作一位明星來看待，沒有強調過他只是一隻狗。報紙寫過他與老婆南尼特（Nanette，另一隻德國牧羊犬）的家庭生活，寫過其他合作的人類演員對他的意見一個性差、脾氣不穩，唯一的優點就是不喝酒。據說他咬過老闆（傑克·華納）與其他合作演員，但負責拍他的攝影師倒是對他的耐心稱讚有佳：他的毛是深色的，所以要花更長的時間去為他打光，但他都能乖乖的保持姿勢讓燈光師進行工作。一九三二年他過世時，美國的每份報紙都登了他的訃聞，許多報社甚至還寫了描述他一生的專題文章，這是連現在的人類明星都不一定有的待遇。那時在中國的大城市裡，任丁丁也風靡一時，只是那時的名字被譯為「琳丁丁」。不管是電影宣傳還是緋聞、訃聞等，

《申報》、北平《世界日報》等當時的重要報紙也都跟隨世界潮流，同步報導關於「狗明星琳丁丁」的各種事情。

任丁丁到底拍過什麼樣的電影呢？跟現在以溫情、親情為主的狗電影不同，任丁丁拍的可是十足陽剛刺激的動作片與西部片。讓牠大紅的電影《北境盡頭》（Where the North Begins, 1923）中，牠演的是一隻被狼群養大的狗，要幫牠的人類夥伴打擊想搶女人的壞人；《雪地追蹤》（Tracked in the Snow Country, 1925）中，被誣陷殺害主人的牠，跑到下雪的東北地區去把真正的犯人逮捕到案，以洗清自己的清白。

之所以能拍這些類型的電影，任丁丁極佳的體能、充滿能量的性格以及逼真的演技都是原因，但沒有主人的訓練，牠也無法進入好萊塢。牠的主人李鄧肯（Lee Duncan）跟牠之間也是一則奇遇：李鄧肯在一戰時是一名砲兵軍官，被派到法國東部的一個被炸過的德軍軍營檢查當地是否能當作飛機起降場。他在那裡發現了一個軍犬養殖場，裡面數十隻狗屍體當中，只有五隻剛出生的德國牧羊犬小狗活了下來。李把五隻小狗都帶走，並且分別送人，只留下一公一母自己養，分別以法國的一對幸運娃娃命名為「Rin Tin Tin」與「Nanette」。

回到美國之後，李發現任丁丁有表演的潛力，就開始訓練他，並帶牠到各個俱樂部去表演。有一次，有人幫任丁丁的表演錄影下來，李看到以後才有了讓牠進軍好萊塢的靈感。當時已經有一個著名的狗明星「強心」（Strongheart）也是德國牧羊犬，李認為他可以讓任丁丁也變得像強心一樣有名，於是就帶著任丁丁去各大片廠尋求演出的機會。

李的嘗試一開始並不順利，沒有片廠願意幫任丁丁拍電影。直到有一次，在華納兄弟的片廠裡，《來自地獄之河的男人》（The Man from Hell's River, 1922）的劇組正為了一隻很難控制的狼而煩惱，才讓任丁丁「代狼上陣」試試看。沒想到，任丁丁竟可以完全聽李的指令

行事，做出各式各樣的動作，讓華納兄弟像是挖到寶一樣，開始與李合作，讓任丁丁主演更多電影。

任丁丁與李鄧肯之間不只是互相利用而已，還有很深的感情在。李的妻子在一九二七年時對他提出了離婚，而通常是填上外遇對象的共同被告一欄，在這個案子裡就是任丁丁本「犬」。在任丁丁死後，李並沒有消費牠，把牠埋在一些想要知名度的小鎮裡，而是默默地把牠埋在自家後院。後來還寫了一首詩紀念牠，除此之外就沒有什麼其他的動作。當然，任丁丁的血脈有好好的被保存下來，而牠的後代也有許多繼承人，繼續演出「任丁丁」這個角色，比如說小任丁丁（Rin Tin Tin, Jr.）以及任丁丁三世（Rin Tin Tin III）等等。任丁丁的血脈現在仍然在德州的一個家族裡繁衍，可謂是傳奇的一個狗世家了。跟強心一起，任丁丁不只將德國牧羊犬的名聲打響，更讓電影明星的「種族多元性」有了前所未有的突破，為未來的狗角色鋪出一條康莊大道。

是誰決定了 電影排名？

若要說到哪一部片是影史上最好的電影，每個人一定有著不同的答案。而這也是影迷們茶餘飯後很愛討論的話題。即便這個世界上並沒有一個權威性的比較，但大多數的觀眾還是會依據一些較有公信力的指標，來做為自己的參考。

這些指標通常是由媒體所設立，例如美國電影學會（American Film Institute, AFI）、英國國家廣播公司（British Broadcasting Corporation, BBC）、時代雜誌（TIME）等等。基於好萊塢居全球電影文化龍頭，再加上這些評選機構多半是西方背景，尤其是以美國為主，因此選出來的片單很容易偏重英語電影片。但無論是透過觀眾票選，或專業影評人推薦，這些名單也可說是塑造經典的背後助力。

美國時代雜誌（TIME）



美國時代雜誌全英文片單

美國時代雜誌曾於二〇〇五年，在該雜誌發行一百週年時，選出這一百年來他們認為最佳的一百部影片（Time's All-Time 100 Movies）。這份名單主要由電影評論家理查德·什克爾（Richard Schickel）及理查德·科利斯（Richard Corliss）負責選出，廣受注意，在第一週就獲得七百八十萬的點閱率，且其中的三百五十萬是在第一天得到的。

這份名單雖說是百大佳片，但其實包含了一〇六部影片。為什麼會這樣？主要是《魔戒》三部曲、《教父》三部曲，還有孟加拉導演薩雅吉·雷（Satyajit Ray）的《阿普》三部曲等系列作品，都被視為

單一作品入選。這一百部作品並沒有排名，而是依英文片名按字母順序排列。

這份名單如何選出的呢？什克爾及科利斯各自先推舉一百一十五到一百二十部電影，接著再互相討論，直到達成一百部電影名單的共識。他們一共花了四個月的時間來完成，也盡可能的讓名單中的導演、演員、國籍、類型多樣化。

英國國家廣播公司（BBC）



英國國家廣播公司全英文片
單

英國國家廣播公司於二〇一六年八月，由全球三十六個國家的一百七十七名電影評論者共同選出一份二十一世紀的百大佳片的名單。這些評選者約半數是美國人（81位），只有五十五位女性（換句話說，2/3是男性），主要由報紙、雜誌影評、網路影評、學院及戲院代表產生。

投票方式為每位影評推選千禧年後上映的十部最佳電影，每個影評的第一名會獲得十分、第二名獲得九分，依此類推，再依累積分數進行排名。

整份名單內共有一〇二部影片，因為《卡洛斯》（Carlos）、《噩夢輓歌》（Requiem for a Dream）、《顛父人生》（Toni Erdmann）這三部份共列第一百名順位。而阿比查邦（Apichatpong Weerasethakul）、魏斯·安德森（Wes Anderson）、保羅·湯姆斯·安德森（Paul Thomas Anderson）、麥可·漢內克（Michael Haneke）及柯恩兄弟皆各有三部電影在名單中，成為入選最多的導演。

在多數評選人心中得分最高前十名依排序如下：《穆荷蘭大道》、《花樣年華》、《黑金企業》、《神隱少女》、《年少時代》、《王牌冤家》、《永生樹》、《一一》、《分居風暴》、《險路勿進》。

美國電影學會 (AFI)



美國電影學全英文片單

美國電影學會於一九九八年推出百大佳片開始，每年都推出各種不同的電影排名，例如一九九九年的百大影星、二〇〇〇年的百大喜劇、二〇〇一年的百大驚悚片等，相當具參考價值，直到二〇〇七年才重新更新了一百部佳片名單。更在二〇〇七年六月二十日，於美國CBS電視台播放了長達三小時的電視特別節目，由知名演員摩根·費里曼 (Morgan Freeman) 主持，介紹這一百部影史最佳影片。

此項評選有幾項條件，評審需慎重考量六十分鐘以上的劇情片，英語發音，並由美國主導電影創意或財務。這些影片還得曾在戲院、電視或數位平台播出，並且具歷史或文化重要性。依此根據選出的前十名排序為：《大國民》、《教父》系列、《北非諜影》、《蠻牛》、《萬花嬉春》、《亂世佳人》、《阿拉伯的勞倫斯》、《辛德勒名單》、《迷魂計》、《綠野仙蹤》。

美國國家電影保護委員會



美國國家電影保護局的官方
網站

說到電影的排名，也不能忘了美國國家電影保護委員會（National Film Preservation Board, NFPB），美國國家電影保護委員會是由美國國會圖書館館長指派，包含專業學者、拍片人等電影工業成員。一九八八年，美國國會更通過國家影片保存法案，將美國本土電影中具有影響力、有著革新技術、新表演方法等等極具珍藏價值的作品，由國會圖書館下的美國國家電影保護局，負責收入在國家影片登記部（National Film Registry），做永久保管及完善的修復。

而美國國家電影保護網站除了發布消息外，也會定期更新，告知大眾有關歷年收藏的七百多部影片何時會放映在電視頻道上。幸運的話，在美國電視中就能看到過去一九三〇年到一九九〇年間的電影。

美國國家電影保護委員會每年選入最多二十五部美國影史上具文化、歷史或美學重要性的電影，這些電影需呈現美國電影的多樣性，加強大眾保存電影的意識。入選的影片並無限制長度，也不需要曾在戲院上映，唯一的標準是至少要公開超過十年。在一九八九年的第一次入選會議中，民眾提名了將近一千部影片，委員會需從中選出二十五部影片。而從一九九七年後，民眾每年最多可以提名五十部影片供委員會參考。目前保存名單內的影片包羅萬象，從新聞影片、默片、實驗片，到家庭影片都有。截至二〇一五年止，美國國家電影保護委員會共保存了六百七十五部影片。

有哪些具代表性的影片？最早的影片是一八九一年，片長約十秒鐘的《Newark Athlete》，最新的影片是生態型記錄片《13 Lakes》。若以電影上映年代來區分，一九三九及一九四〇年各以十八部片入選並列第一，可說是黃金年代，而這剛好也是好萊塢黃金年代的中段。此段期間產出的影片就有《亂世佳人》、《驛馬車》、《綠野仙蹤》、《幻想曲》、《大獨裁者》等諸多經典。另外，十年期限一到就入選的影片，除了生態型記錄片《13 Lakes》之外，還有電影《玩具總動員》、《蠻牛》、《四海好傢伙》、《冰血暴》、《為所應為》。美國國家電影保護局的官方網站每年會公布新名單，美國民眾也是利用此網站進行提名。

除了大型媒體和政府單位的片單之外，國內外許多導演、演員也都有公開自己心中最好的數部電影，可見人人心中都有一把尺。下次若要和親朋好友討論電影，你就知道該從哪裡找一些參考了。

索引

人名索引

英文

Adam Bryant 106 · 107

Andy Malcolm 125

Dick Smith 117

D. W. Griffith (D.W. 格里菲斯) 20 · 72 · 200

J.J. Abrams (J.J.亞柏拉罕) 96

Joe Palma 114

Nancy Adler 162

Olivia Jackson 110

Shemp Howard 113

Terry Burke 125

中文譯名（按筆劃順序）

三劃

大島渚 190

大衛·芬奇 *David Fincher* 52

大衛·馬密 *David Mamet* 77

四劃

丹尼·鮑伊 *Danny Boyle* 95

比利·懷德 *Billy Wilder* 173

王雲峰 207 · 208

巴斯特·基頓 *Buster Keaton* 70

巴贊 *André Bazin* 73 · 75 · 76

五劃

史丹利·庫柏力克

Stanley Kubrick 75 · 76 · 116 · 119 · 155 · 171

史蒂芬·史匹柏

Steven Spielberg 120

弗里茨·朗 *Fritz Lang* 94

瓦利·費思特 *Wally Pfister* 121

卡奇米耶什·普魯申斯基

Kazimierz Prószyński 22

卡洛·李 *Carol Reed* 95

加斯頓·波林

Gaston Paulin 199

六劃

任丁丁（動物演員）

Rin Tin Tin 242 · 243 · 244 · 245 · 246

竹本義太夫 205

伊利亞·伍德*Elijah Wood* 80

伊恩·麥克連*Ian McKellen* 80

安迪·瑟克斯*Andy Serkis* 120

西席·地密爾*Cecil B. DeMille* 189

西德·菲爾德*Syd Field* 31 · 33 · 34

艾爾文·羅伯茲*Irmin Roberts* 91

成龍 70

七劃

阿比查邦·魏拉希沙可

Apichatpong Weerasethakul 249

阿奇·奧博勒*Arch Oboler* 179

李安 15 · 52 · 168 · 177

李屏賓 149

李鄧肯*Lee Duncan* 245 · 246

亨利·克雷蒂安

Henri Chrétien 186

克里斯多福·諾蘭

Christopher Jonathan

James Nolan 15 · 45 · 49 · 52 · 95 · 121 · 149

希區考克*Alfred Hitchcock* 39 · 40 · 74 · 76 · 77 · 86 · 88 ·

91 · 94 · 171 · 179 · 189

希斯·萊傑*Heath Ledger* 113

佛瑞德·沃勒*Fred Waller* 184

杜篤之 158 · 159

八劃

東尼·史考特*Tony Scott* 67

昆汀·塔倫提諾

Quentin Tarantino 15 · 53 · 117 · 192 · 222

卓別林*Charles Chaplin* 70

亞里斯多德*Aristotle* 33

亞歷山大·蘇古諾夫

Alexander Sokurov 77

彼得·麥唐諾*Peter MacDonald* 121

彼得·傑克森*Peter Jackson* 69

法蘭克·卡普拉

Frank Capra 226 · 227

九劃

侯孝賢 70 · 77

胡定一 125

柯林·法洛 *Colin Farrell* 113

柯恩兄弟 *Coen brothers* 150 · 249

韋博·史密斯 *Webb Smith* 37

威廉·弗里斯格林

William Friese-Greene 22 · 178

威廉·迪克森

William Kennedy Dickson 182

查爾斯·克萊特斯

Charles Cretors 215

查爾斯·法蘭西斯·詹金斯

Charles Francis Jenkins 19

約瑟·卡爾·布萊爾

Joseph Carl Breil 200

約翰·休士頓 *John Huston* 94

約翰·普林格 *John Pullinger* 239

約翰·福特 *John Ford* 189

保羅·沃克 *Paul Walker* 113

保羅·湯姆斯·安德森

Paul Thomas Anderson 249

十劃

馬丁·史柯西斯*Martin Scorsese* 78 · 91 · 117 · 177

馬克思·歐弗斯*Max Ophüls* 75 · 76

歸山教正 204

埃米爾·傑寧斯

Emil Jannings 242

埃米爾·雷諾

Charles-Émile Reynaud 199

徐克 39

茱莉亞·布拉登*Julia Braden* 217

泰瑞·吉連*Terry Gilliam* 96 · 113

娜塔莉·波曼*Natalie Portman* 110 · 111 · 112

索爾·巴斯*Saul Bass* 39 · 161

陳錘鐘 210

十一劃

麥可·貝*Michael Bay* 67 · 100

麥可·漢內克*Michael Haneke* 249

強尼·戴普*Johnny Depp* 113

莎拉·蓮恩*Sarah Lane* 111

許冠文 229

理查德·什克爾

Richard Schickel 248

理查德·科利斯

Richard Corliss 248

十二劃

喬丹·克羅維斯

Jordan Cronenweth 68

喬治·梅里葉 *Georges Méliès* 36

喬治·盧卡斯 *George Lucas* 84 · 162

斯卡拉達諾夫斯基兄弟

Emil & Max Skladanowsky 17 · 19 · 23 · 199

須田貞明 *Heigo Kurosawa* 206

普多夫金 *Vsevolod Pudovkin* 72

傑米·里德 *Jamie Reed* 240

傑克·佛利

Jack Donovan Foley 123 · 125

傑克·華納 *Jack Warner* 244

黃百鳴 230

黃英雄 210

曾志偉 229

華卓夫斯基姊妹

Wachowski Brothers 120

提姆·波頓

Timothy Walter Burton 96 · 149

賀拉斯*Horace* 33

勞勃狄尼洛*Robert De Niro* 91

費歇爾*Gunnar Fischer* 99

湯瑪斯·阿爾馬特

Thomas Armat 19

十三劃

雷·杜比*Ray Dolby* 154 · 159

雷利·史考特*Ridley Scott* 67

雷昂·卜禮*Léon Bouly* 21

奧利佛·華萊士*Oliver Wallace* 198

奧森·威爾斯*Orson Welles* 40 · 73 · 76 · 94

賈伯斯*Steven Jobs* 18

詹姆士·史都華*James Stewart* 226

詹姆斯·卡麥隆*James Cameron* 168

愛迪生*Thomas Alva Edison* 17 · 18 · 19 · 20 · 22 · 182 ·

183 · 197 · 205

愛森斯坦*Sergei Eisenstein* 72

路易斯·普林斯 *Louis Le Prince* 22

聖桑 *Camille Saint-Saëns* 200

裘德·洛 *Jude Law* 113

十四劃

蜜拉·喬娃薇琪 *Milla Jovovich* 110

赫爾布特 *Shane Hurlbut* 99

十五劃

摩根·費里曼 *Morgan Freeman* 250

德萊葉 *Carl Theodor Dreyer* 99

德瑞克·賈曼 *Derek Jarman* 138

十六劃以上

盧米埃兄弟

Auguste & Louis Lumière 16 · 17 · 18 · 19 · 21 · 23 · 197 · 199

諾曼·道恩 *Norman Dawn* 86

穆瑙 *F. W. Murnau* 94

篠田昇 100

戴倫·艾洛諾夫斯基

Darren Aronofsky 110

薩雅吉·雷 *Satyajit Ray* 248

魏斯·安德森 *Wes Anderson* 249

羅賓·威廉斯Robin Williams 106 · 107 · 108

蘇珊·奧爾琳Susan Orlean 243

片名索引

數字、英文

13 Lakes 251

34街的奇蹟

Miracle On 34Th Street 227

2001太空漫遊

2001: *A Space Odyssey* 96

M 94

Missions of California 86

Newark Athlete 251

Track Stars.:

The Unseen Heroes of

Movie Sound 125 · 126

V怪客 120

X戰警：金鋼狼 121

中文譯名（按筆劃順序）

一至三劃

一個國家的誕生

The Birth of a Nation 20 · 72 · 73 · 200 · 220

二十八天毀滅倒數

28 Days Later 95

三隻小豬*Three Little Pigs* 37

七年之癢*The Seven Year Itch* 173

七武士 219

八惡人*The Hateful Eight* 15 · 192 · 222

十誡*The Ten Commandments* 189

工人下班 73

口白人生*Stranger than Fiction* 44

大內幕*The Big Heat* 95

大白鯊*Jaws* 25 · 29 · 34 · 88 · 91 · 175 · 176 · 196 · 221

大亨小傳*The Great Gatsby* 175

大法師*Exorcist* 117

大國民*Citizen Kane* 40 · 73 · 86 · 87 · 94 · 161 ·

171 · 250

大都會*Metropolis* 51 · 79 · 94

小飛象*Dumbo* 198

小鬼大間諜3*Spy Kids 3D* 180

小鬼當家*Home Alone* 227

四劃

今天暫時停止

Groundhog Day 229

巴西*Brazil* 96

月光光心慌慌*Halloween* 227

少年吔，安啦！ 159

少年*Pi*的奇幻旅程*Life of Pi* 177

火車大劫案

The Great Train Robbery 232

火車進站 73

比利·林恩的中場戰事

Billy Lynn's Long

Halftime Walk 15 · 168

月球之旅

Le Voyage dans la Lune 36 · 82

公寓春光*The Apartment* 171

幻想曲*Fantasia* 157 · 251

幻想曲2000 *Fantasia 2000* 193

世界末日*Armageddon* 67 · 69

五劃

甲方乙方 230

可可夜總會*Coco* 229

可憐的比埃洛*Pauvre Pierrot* 199

北西北*North by Northwest* 40 · 86 · 189

北非諜影*Casablanca* 81 · 83 · 171 · 250

北境盡頭

Where the North Begins 245

卡里加里博士的小屋

The Cabinet of Dr. Caligari 87 · 94

卡洛斯*Carlos* 249

未來總動員*12 Monkeys* 96

四海好兄弟*Goodfellas* 91

史密斯先生*Shoot 'Em Up* 236

六劃

地心引力*Gravity* 75

全民公敵*Enemy of the State* 67

全面啟動*Inception* 121

再見了，可魯 242

西城故事*West Side Story* 161 · 162

西部開拓史

How the West Was Won 192

艾蜜莉的異想世界*Amélie* 147

名嘴大丈夫*Cadillac Man* 107

伊麗莎白女王

Les Amours de la

reine Élisabeth 220

七劃

吸血鬼*Nosferatu* 94

我家也有貝多芬*Beethoven* 242

汽船威利號*Steamboat Willie* 37

攻殼機動隊 44

八劃

阿凡達*Avatar* 136 · 168 · 177 · 180

阿甘正傳*Forrest Gump* 149

阿拉伯的勞倫斯

Lawrence of Arabia 69 · 250

忠犬小八*Hachi: A Dog's Tale* 242

怵目驚魂28天*Donnie Darko* 227

來自地獄之河的男人

The Man from Hell's River 246

坦克大決戰

Battle of the Bulge 192

雨果的冒險*Hugo* 177

玩命關頭7*Furious 7* 113

青春電幻物語 100

非洲歷險記*Bwana Devil* 179

兩個人*Två människor* 99 · 239

帕納大師的魔幻冒險

The Imaginarium of

Doctor Parnassus 113

刺殺德吉斯公爵

The Assassination of

the Duke of Guise 200

孟買日記*Dhobi Ghat* 222

金髮尤物*Legally Blonde* 242

九劃

哈利波特 80 · 149

哈利波特：火盃的考驗 121

哈比人：意外旅程 167

活死人之夜

Night of the Living Dead 118

英倫情人*The English Patient* 134

追殺比爾*Kill Bill* 115 · 117

美國風情畫*American Graffiti* 162

洛基恐怖秀

The Rocky Horror

Picture Show 227 · 228

風雲人物

It's a Wonderful Life 225 · 226 · 227

計程車司機*Taxi Driver* 117

飛越杜鵑窩

One Flew Over the

Cuckoo's Nest 175

俘虜 190

星際大戰三部曲：

西斯大帝的復仇

Star Wars Episode III:

Revenge of the Sith 120

星際大戰外傳：俠盜一號

Rogue One:

A Star Wars Story 113 · 193

星際大戰：原力覺醒 100

星際爭霸戰*Star Trek* 96 · 100

星際爭霸戰：浩瀚無垠

Star Trek Beyond 96

星際效應*Interstellar* 96 · 189

重裝任務*Equilibrium* 236

迷魂記*Vertigo* 88 · 91 · 171 · 189

科學怪人的新娘

Bride of Frankenstein 94

叛艦喋血記

Mutiny on the Bounty 192

十劃

神鬼認證：最後通牒

The Bourne Ultimatum 121

笑破鐵幕*Top Secret!* 87

海上花 149

埃及艷后*Cleopatra* 69 · 174

哥吉拉*Godzilla* 196

鬼店*The Shining* 75 · 115 · 116 · 119 · 171 · 172

原野奇俠*Shane* 185

真善美*The Sound of Music* 191

捉賊記*To Catch A Thief* 189

十一劃

鳥人*Birdman* 75

帶子狼 236

教父*God Father* 117 · 175 · 248 · 250

貧民百萬富翁

Slumdog Millionaire 95

雪地追蹤

Tracked in the

Snow Country 245

異形*Alien* 122

梟巢喋血戰

The Maltese Falcon 94

終極警探*Die Hard* 34 · 227

十二劃

絞死刑 190

斯坦卡·拉辛*Stenka Razin* 200

博物館驚魂夜3

Night at the Museum:

Secret of the Tomb 108

搜索者*The Searchers* 189

發條橘子*A Clockwork Orange* 155

黑天鵝*Black Swan* 110 · 111 · 112

黑湖妖潭

Creature from the

Black Lagoon 179

黑暗中的男人

Man in the Dark 179

黑暗騎士*The Dark Knight* 121 · 189

黑獄亡魂*The Third Man* 95

惡靈古堡：最終章

Resident Evil:

The Final Chapter 110

十三劃

亂世佳人

Gone with the Wind 38 · 171 · 219 · 221 · 250 · 251

感官世界 190

聖杯傳奇

Monty Python and

the Holy Grail 126

聖袍大師*The Robe* 187

聖誕夜驚魂

The Nightmare

Before Christmas 227

電話情殺案*Dial M for Murder* 179

剪刀手愛德華

Edward Scissorhands 96

十四劃

辣手摧花*Shadow of a Doubt* 94

綠野仙蹤*The Wizard of Oz* 82 · 86 · 161 · 171 · 250 · 251

賓漢*Ben-Hur* 191 · 192

奪魂索*The Rope* 74 · 76 · 77

銀翼殺手*Blade Runner* 67 · 68 · 86 · 148 · 149

十五劃

瘦皮猴外傳*The Rat Pack* 99

樂來越愛你*La La Land* 32 · 33 · 52 · 75

摩登保鏢 229

蝙蝠俠：開戰時刻

Batman Begins 95

十六劃

擒凶記

The Man Who Knew

Too Much 189

歷劫佳人*Touch of Evil* 76 · 77

駭客任務*The Matrix* 34 · 147 · 189 · 235

機飛總動員2

Hot Shots! Part Deux 236

戰國佳人*Raintree County* 191 · 192

蕩婦離魂記*Scarlet Street* 95 · 96

噩夢輓歌

Requiem for a Dream 249

鋼鐵人*Iron Man* 32 · 33

十七劃

擬音 125

爵士歌手*The Jazz Singer* 123 · 166 · 167

環遊世界八十天

Around the World

in 80 Days 161 · 191

闇黑無界：星際爭霸戰

Star Trek Into Darkness 96

十八劃

藍*Blue* 138

雙重保險*Double Indemnity* 173

十九劃以上

羅密歐與茱麗葉

William Shakespeare's

Romeo + Juliet 149

魔戒

The Lord of the Rings

(*LOTR*) 44 · 69 · 79 · 80 · 120 · 122 · 233 · 248

魔星*It Came from Outer Space* 179

蠟像院魔王*House of Wax* 179

霹靂高手

O Brother, Where Art Thou? 150 · 151

變形金剛 149 · 177

變形金剛5

Transformers:

The Last Knight 193

驚魂記*Psycho* 118 · 171 · 172

專有名詞索引

數字、英文

B級片 B-movie 173 · 226 · 228

B機、二機 120

Fake Shemp 113 · 114

Grand Guignol 116

Kensington Gore 116 · 117

中文譯名（按筆劃順序）

一至三劃

一鏡到底 *sequence shot* 74 · 75 · 77

三幕劇 *three-act structure* 30 · 31 · 33 · 34

小段落 *block* 26 · 27

大遠景鏡頭

extreme long shot, ELS 69 · 78

大綱 *outline* 26 · 27

上鏡替身 *photo double* 108

四劃

內心獨白 *inner monologue* 42

五分錢戲院 *nickelodeon* 216

水平搖攝*pan* 40

日光片*daylight film* 148 · 149

公有領域*public domain* 226

分身*doppelgänger* 112

分鏡*shot* 65 · 68

分場大綱

step outline (U.K.) /

pbeat sheet (U.S.) 26 · 27

分鏡腳本*storyboard* 13 · 37 · 38 · 39 · 40 · 60

中間片*intermediate* 150 · 151

中場休息*intermission* 31 · 219 · 220 · 221 · 222 ·

223 · 224

片尾名單*ending credits* 160 · 161 · 162

片頭名單*opening credits* 161 · 162

片廠*studio* 172

水鴨色與橘色*Teal and Orange* 147 · 153

五劃

平面*flat* 187

代理檔*proxy* 132

主觀鏡頭

point of view shot, POV 184

六劃

交叉剪接*crosscutting* 72

回音*echo* 43

色彩定時*color timing* 151

色彩修正*color correction* 151

色彩條*color bar* 20

色彩調整*color grading* 151

全景鏡頭*full shot* 68

光斑／暈景*bokeh* 100 · 101

光暈（哈里雄）*halation* 97 · 98 · 99 · 100 · 101

有聲片*talkie* 123 · 124 · 182

七劃

防光暈背層

anti-halation backing 98 · 99

杜比全景聲*Dolby Atmos* 157

杜比降噪*Dolby NR* 155 · 156 · 157

抗水斑劑*water against* 117

序曲*overture* 221

低俗喜劇*farce* 113

投案*pitching* 26 · 27 · 28

卵磷脂*lecithin* 117

八劃

表現主義*Expressionnisme* 87 · 93 · 94 · 95 · 170

盲買*blind buying* 173 · 174

長焦鏡*long-focus lens* 65 · 66 · 67 · 68 · 69 · 70 · 71 ·

78

長鏡次*long take* 65 · 70

夜戲日拍*day for night* 140

拍攝用腳本*Shooting Script* 28

九劃

建立鏡頭*establishing shot* 69 · 78

故事概念稿*story sketches* 37

垂直搖攝*tilt* 40

音效師*foley artist* 123 · 124 · 125

音效錄音室*foley stage* 124 · 125

後設資料*metadata* 61 · 62 · 63 · 64

背景演員*background actors* 76 · 85 · 108 · 161

玻璃畫*glass painting* 85

十劃

破水平*Dutch Angle* 93 · 95

旁白*voice-over(V.O.)* 42 · 43 · 44

眩光*veiling glare* 97 · 98 · 99 · 100

特技替身*stunt double* 110

特技演員*stunt per-former* 109 · 110 · 120

起始點*in-point* 131

格率*frame per second, FPS* 22 · 165 · 166 · 167 · 168

時間碼*timecode* 20 · 58

高概念*high-concept* 25 · 222

鬼影*ghosting* 97 · 98 · 99 · 100

原聲音樂*soundtrack* 198 · 199 · 200

十一劃

第二團隊*2nd Unit* 116 · 119 · 120 · 121

推軌*dolly* 88 · 89 · 90 · 171

推軌變焦*dolly zoom* 88 · 171

球面鏡*spherica* 195

剪接師*film editor* 60 · 62 · 112 · 129 · 131 · 135

剪接點決定列表

edit decision list, EDL 132 · 133 · 150

接景*matte painting* 83 · 84 · 85 · 86

販賣用劇本*spec screenplay* 28

十二劃

場*scene* 31

場面調度*mise-en-scène* 36 · 39 · 73 · 76

景片*set walls* 81 · 82 · 83 · 84 · 85 · 86

景框*framing* 38 · 40 · 76 · 89

量化*quantization* 46 · 48 · 141 · 143

畫外音*off-screen(O.S.)* 42

短句摘要*logline* 25 · 26 · 27 · 29

黑色電影*Film noir* 94 · 95 · 96 · 179

散場音樂*exit music* 162 · 221

殘響*reverb* 43

十三劃

鉅片*blockbuster* 176 · 220 · 221

電梯提案*elevator pitch* 26

電影皇宮*movie palace* 216 · 217 · 221

電影劇本*Screenplay* 24 · 25 · 28

遠景鏡頭*long shot* 65 · 68 · 69 · 70 · 71 · 78

綑綁預訂*block booking* 173 · 174

路演*roadshow* 15 · 185 · 191 · 220 · 221 · 222

搖臂*crane* 75

預覽*Pre-Visualization* 24 · 131

裸體替身

stunt cock / stunt butt 110

十四劃

幕*act* 31

幕間音樂*entr'acte* 221

蒙太奇*Montage* 72 · 94 · 170

摘要*Synopsis* 25 · 26 · 27 · 29

遮罩*masking / matting* 151 · 183 · 185 · 186 · 190 · 195

對羥基苯甲酸甲酯*Paraben* 117

銀幕寬高比*aspect ratio* 38 · 181 · 183 · 185 · 194

舞蹈替身*dance double* 110 · 111 · 112

實體鏡頭*lens* 65

十五劃

線下剪輯*off-line editing* 132 · 133 · 134

膠片孔*perforation* 17 · 183

膠卷*film* 48 · 190 · 193 · 219

劇本雛形*Treatment* 27

劇院風琴*theatre organ* 123 · 197 · 198

劇情長片*feature film* 27 · 220

數位*digital* 45 · 46 · 47 · 48 · 49 · 50 · 51 ·

52 · 53

寫實主義*Réalisme* 73 · 75 · 76

鬧劇*slapstick* 113

寬鏡頭*wide shot* 68 · 69

十六劃

導火線事件*inciting incident* 32

燈光片*tungsten film* 148

學院比例*Academy ratio* 182 · 183 · 185 · 194 · 195

學院曲線*Academy Curve* 156 · 159

十七劃

擬音*foley* 126

臨演*extras* 83 · 108

十八劃以上

雜散光*stray light* 99

類比*analog* 46 · 47 · 48 · 49 · 50 · 133 ·

155 · 156 · 157

鏡次*take* 56 · 57 · 58 · 60 · 61 · 62 · 65 ·

70

鏡頭耀光*lens flare* 97 · 98

寶萊塢電影*Bollywood* 222 · 223

變形鏡頭*anamorphic lens* 101 · 186 · 187 · 188 · 190 · 191 · 192

變焦*zoom* 75 · 88 · 89 · 90 · 171

觀景器*viewfinder* 103

其他索引

公司與廠牌

Blackmagic Design 62

Steenbeck 131

Todd-AO 157 · 190 · 191 · 192

二十世紀福斯公司

20th Century Fox 172 · 175 · 186

大咖啡館

Le Salon Indien du

Grand Café 16 · 197 · 199

中影杜比錄音室 158

皮克斯PIXAR 228

布萊德布利大樓

Bradbury Building 68

冬園劇院

Wintergarten Theatre 16

自由影業*Liberty Film* 226

艾美獎*Emmy Award* 20

米高梅公司

Metro-Goldwyn-Mayer, Inc.,

MGM 191 · 192

光影魔幻工業

Industrial Light & Magic 84

杜比實驗室

Dolby Laboratories Inc. 154 · 155 · 156 · 157 · 159

迪士尼

The Walt Disney Company 37 · 38 · 157 · 193 · 198

美國芭蕾舞劇院

ABT, American

Ballet Theatre 111

美國國家電影保護委員會

National Film

Preservation Board, NFPB 228 · 250 · 251

美國電影學會

American Film Institute, AFI 247 · 249

美國導演工會

Directors Guild of America,

DGA 162

英國國家廣播公司

British Broadcasting

Corporation, BBC 247 · 248

柯達公司

Eastman Kodak Company 45 · 156

活寶三人組

The Three Stooges 113 · 114

時代雜誌*TIME* 247 · 248

哥倫比亞影業

Columbia Pictures 113 · 114 · 172

國家電視聯合公司

National Telefilm Associates,

Inc., NTA 226

國家影片登記部

National Film Registry 250

博士倫*Bausch & Lomb Inc.* 187

華納兄弟影業*Warner Bros.* 123

富蘭克林研究所

Franklin Institute 19

福斯探照燈影業

Fox Searchlight Pictures 111

電影工程師協會

Society of Motion Picture

Engineers, SMPE 20

電影電視工程師協會

Society of Motion Picture and

Television Engineers, SMPTE 20 · 195

電影藝術與科學學院

The Academy of Motion Picture

Arts and Sciences, AMPAS 183 · 243

蒙地蟒蛇Monty Python 126

潘那維申Panavision 187 · 188 · 191 · 192

德意志Deutsch 93

聲色盒子錄音室 158

環球影業Universal Studios 123

器材與軟體

Adobe Premiere 134

Aeroscope 22

Arri Alexa 50 · 53 · 194

Arri Alexa 65 194

AVID 134 · 150

*CinemaScope*新藝綜合體 157 · 186 · 188 · 190 · 195

Cinematograph 16 · 17 · 19 · 21 · 22 · 23 · 197

*Cinerama*新藝拉瑪 157 · 184 · 190

CMX 600 133 · 134

Final Cut Pro 129 · 134 · 136

*Kinetoscope*活動電影放映機 17 · 18 · 19 · 20 · 22 · 205

LPCCP Type-1 MkII 22

Mutoscope 20 · 22

Premiere 129 · 134 · 136

*Steadicam*攝影穩定器 75 · 76

*Stereoscope*立體鏡 178

Ultra Panavision 70 191 · 192 · 193

Vitaphone 166

Vitascope 18 · 19 · 20 · 197

書籍

任丁丁：牠的一生和傳奇

Rin Tin Tin: The Life

and the Legend 243

實用電影編劇技巧

Screenplay: The Foundations of

Screenwriting 31 · 35

舞蹈雜誌*Dance Magazine* 111

導演功課*On Directing Film* 77 · 78

星際大戰

尤達*Yoda* 239 · 240 · 241

光劍*Lightsaber* 196 · 237 · 238

風暴兵*Star trooper* 84 · 85

原力*The Force* 237 · 238

絕地武士*Jedi* 237 · 238 · 239 · 240

黑武士*Darth Vader* 239