

德意志的Insight

去過德國好多次了，每次都是因為工作關係，每次都天寒地凍，唸起都怕怕。今次也不例外，不過好啲，在春暖的三月去了位於Berlin不遠的Postdam，一所名為HFF的電影學院所舉辦的訓練班 Insight Out。

主要來歐洲的四十多個學生中，只有我一個是亞洲人，他們大多數都是攝影師、電影特技人員、視訊或音響工程師等等，明顯地他們是來學技術的，在創作方面的學員，例如導演，真是寥寥可數，心一驚，死啦，會唔會聽唔明㗎。

不過幸好一開波，今年課程的重點就吸引我，3D storytelling。原來德國掌握3D非常好，甚至很多荷里活的3D電影製作也在此進行，例如Heather Graham及郎朗主演的‘The Flying Machine’也在位於Berlin一個名為Camelot的片廠拍攝。故事大約是講一個魔幻鋼琴，時空交錯云云。

3D帶來新的創作方向

說實話，3D並不是新事物，我記得細細個的時候已第一次戴着一藍一紅的眼鏡，睇過人生第一部3D片，覺得傻瓜，且戴着如此眼鏡，睇得辛苦。3D電影也因此沉寂了幾十年，直到最近，觀眾發現如果還要去戲院睇戲，3D可能係原因之一。

而拍攝3D最大的困難之處乃在於技術的精確度，要使二部攝影



機架在一個反光鏡的Rig上，已是一個龐然大物，且要把它們同步synchronize又是一個要求精確的工序，此種絲毫不差的要求，試問除了德國人外，又有誰能及呢？

在課堂上，Insight out 請來不少在3D發展

上可謂手執牛耳的人物前來賜教，其中一個猛人就是François Garnier，Wim Wenders 最近在歐洲大賣的3D紀錄片‘Pina’，François 正是其3D顧問。

根據François說，Wim Wenders原本只想

拍一套有關現代舞家Pina Bausch的紀錄片，但當開拍在即，Pina Bausch卻於2009年突然與世長辭，與她份屬老友的王Wim Wenders一方面很傷心，另一方面更加強他開拍紀錄片的決心，要為Pina做

點事情。但Pina已不在人間，點拍呢？在一段長時間，Wim Wenders的思緒處於膠着的狀態，直至他想起3D。對了，舞蹈是肢體動作與空間的表演藝術，對此，平面的2D攝影從根本就有很大的不足之處，難以帶動觀眾進入Pina的舞動世界，3D正好彌補此不足。

Wim Wenders從來沒有拍過3D，於是找來François，經過一輪的試驗、商討後，Wim Wenders決定既然Pina已離去，所以不需勉強在片中交代她的人生歷史，他只想世人在電影院體驗Pina的舞蹈，於是他作出如此聲明：
“I want to make a documentary film about Pina Bausch in 3D, not more not less.”

電影技術是冰冷的，3D、特技也如是，但發展有時真的是硬道理，這次，3D技術正好為Wim Wenders帶來新的創作方向，走出現實中限制的死胡同，更為觀眾提供新鮮感。試問就如文化氣息濃厚的歐洲，普羅觀眾又怎會提起興趣購票去看一套有關現代舞的紀錄片呢？加了3D

就明顯不同了，你說綽頭也好，賣點也好，我確實在



熒幕前後充份體會到舞蹈的空間走動，情緒由前到後的跳動，張力發揮淋漓盡致。Pina打破了歷年電影紀錄片的票房，證明了觀眾需要新鮮感、新刺激。

3D Vs 2D

只是我還有一個疑問，就是用3D講故事的發揮空間有幾大？我們知道動作或任何的動感的場面，3D都大派用場，但其他方面呢？一個戲劇的發展包含人物之間的互動、衝突的情節，即所謂的情節，文場戲，到這些時刻，用3D會否有啲無謂呢？這其實又回到我兒時看3D之後的感想，噢，看過了，就是立體，啲嘢會飛出嚟，第一次看嘛，很有新鮮感，就係咁，下次會唔會再看？睇吓點，多數唔會，點解？因為已經沒有新鮮感了，就係咁簡單。

在Postdam的Insight out大家興高彩烈地談論3D之際，什麼技術，點樣解決，我都想提出這個問題，但又好似不是時候，老實講，人哋嗰嗰都咁興，你突然抽身退後一百步，一盆冷水咁潑埋去，問一套戲、一個劇本，點解要拍3D？可想像大家都只會即刻靜晒，一齊望住你，唔出聲，心裡想，咁你嚟做乜？都咪話唔瘵，都係唔問住喇。

要知道是，很多2D電影的電影語言都不能或者不應該用於3D的。舉個簡單的例子，當我們拍一場二人對話的戲時，在中鏡的處理裡，在畫面的一邊前景我們多選用放置其中一個人半邊身體，多不連頭部，由腰手或到肩膀，而主體的另一個對話中人物即會完整地放在後景，原因是可加強二人的關係感，而又不失使拉近觀眾與主體人物的距離，增強注意力，即所謂連膊；但係3D就要小心，因為如果照辦的話，在立體的熒幕下，你會見到半個人身在熒幕前，效果有些唔舒服，甚至不安，除非你想拍恐怖片。這只是其中一個例子，Insight out還列舉了很多要注意的事項，總而言之，那是一套完全不同的電影語言。

拍了多年2D的電影工作者，在3D的世界裡，會發現少了很多工具，多了很多限制。君不見3D成為賣點之後，有些標榜3D的電影，

其實除了個別場面增加了立體壓迫力外，大部份的情節，兩個人傾吓計，根本無謂3D，所以點解唔拍2D呢？

戲劇空間的表達

直到課程差不多近尾聲時，我們的另一位老師Ludger，在課堂陳述了他的一套對戲劇空間的反思，似乎為3D提供了一個新的可能性。Ludger的想法非常複雜，且仍在理論層面，還沒實踐過，所以沒有例子可引用，所以如果你好怕聽形而上的事物，以下的陳述大可不看。其實我也憂慮我理解的程度，但想法的新意確值一提。

用最簡單的說法，Ludger將3D應用於傳統戲劇的結構：起、承、轉、合。在2D的世界我們用frame即長方的畫框平面來表達戲劇，類似一張畫一幅相，那麼在3D的世界，我們再不只是frame，而是用一個舞台，一個盒子，所以我們思考戲劇的表達就回歸到莎士比亞甚至到更早的年代，在3D影院裡，平面的銀幕是一個假象，觀眾面前其實是一個舞台。

我嘗試用一個最簡單的結構，一個三個人物、例如父、母、子，的四幕劇做比喻，在起、承、轉的場數中，我們用不同組合的人物關係放在不同的空間去發展情節，例如第一幕父子在銀幕前吵嘴打架，母在後看，跟着第二幕父一拳打兒子打到躺在幕前，父母在不知如何是好，在幕後互相指責，第三幕父母在幕中互打，二人均受重傷躺着，最後假扮受傷的兒子站起，走到幕後坐下，洋洋得意的坐下看着受傷的父母，欣賞他的傑作。

Ludger的想法仍未見用於3D電影，但無論如何，希望3D也好、其他發展也好，不是停滯不前就好了。

【+】夏桂昌
香港電台電視部編導