

近期上映的电影《1917》，使得“一镜到底”再次成为大家津津乐道的话题。1948年的《夺魂索》来自希区柯克一个“疯狂的想法”，用一个镜头呈现整部电影，这是一镜到底电影的开山鼻祖。

一镜到底是长镜头的一种极致表现，将镜头无限延长，直至电影结束。最初的一镜到底无疑是为了对抗剪辑规则，拒绝省略，制造一个连续统一的时空。在这个意义上，一镜到底实现了意大利新现实主义编剧柴伐蒂尼梦寐以求的那样一种电影：一部连续性影片表现一个人90分钟闲散无事的生活。

当下，一镜到底已经从一种完整时空的神话，演变为一种可以重塑时空的魔术。

► 电影《1917》剧照



《1917》

数码时代的长镜头 是重塑时空的魔术

刘起

从技术层面来看，一镜到底的实现，需要人物表演、走位、场景、物件、光源、场面调度与摄影机运动的高度配合，严丝合缝、无比精准。任何一个环节的误差，都有可能导一镜到底的前功尽弃。电影从诞生之初就是一种高度依赖技术的艺术形式，而一镜到底，更是代表了电影史每个阶段电影技术发展的天花板。希区柯克1948年的《夺魂索》，之所以被某些人质疑是否算名副其实的“一镜到底”，也只是因为其受限

于胶片的物理属性——当时一卷胶片的长度只能拍摄10分钟左右。

而随着摄影机由笨重至轻便的演进，到了当下的GoPro新型摄影机，一镜到底的实现终于不再受限于技术。近20年来令人眼花缭乱的长镜头电影，表明这不再是一种多么难以实现的视觉奇观。数字技术的发展，更是让其变得轻而易举——可以通过数字特效消除几个镜头之间隐形剪辑的痕迹，而寻找其中隐藏的剪辑点，则变成一种影迷的“找不

同”智力小游戏。在数字技术的语境下，对于一镜到底的讨论，更多集中在其是否能够为电影带来某种新的叙事可能性。从电影美学层面来看，从第一部《夺魂索》至今，一镜到底的叙事潜力，早已超越了维持时空完整性的这一基本目标，甚至向着各种相反的方向飞奔而去，被开掘出无限的时空叙事潜力。近年来，一些小成本、技术条件有限的一镜到底电影即是明证：线性叙事的乌拉圭恐怖片

《寂静的房子》（2010）拍摄成本仅仅6000美元；《维多利亚》（2015）不借助CGI技术，用数字摄影机拍摄138分钟一气呵成不打折扣；非线性叙事的《鱼与猫》（2013）竟然可以在迷宫一般的一镜到底中以不同人物视角重现同一事件；《冰淇淋与雨声》（2017）则在一镜到底中自由转换时空。更别提奥斯卡最佳影片《鸟人》（2014），其复杂精致的一镜到底堪称当今电影工业体系成熟技术的一次完美示范。

《寂静的房子》（2010）拍摄成本仅仅6000美元；《维多利亚》（2015）不借助CGI技术，用数字摄影机拍摄138分钟一气呵成不打折扣；非线性叙事的《鱼与猫》（2013）竟然可以在迷宫一般的一镜到底中以不同人物视角重现同一事件；《冰淇淋与雨声》（2017）则在一镜到底中自由转换时空。更别提奥斯卡最佳影片《鸟人》（2014），其复杂精致的一镜到底堪称当今电影工业体系成熟技术的一次完美示范。

顺时序的一镜到底

是长镜头美学的极致表现，也是对现实的完整复刻

时至今日，对于一镜到底诱惑最大的，依然是那种电影理论家巴赞梦想的完整电影神话，即呈现一个完整时空连续体，这也是一镜到底最原初、最简单、也最纯粹的美学理念。电影叙事经常被看作是一种省略的艺术，电影艺术的基本语法是剪辑，其功能是切割、省略并重新连接时间。但巴赞认为，使用蒙太奇（剪辑）会破坏时空的完整性和统一性，因此，他推崇长镜头美学，意在维持时空的完整，尊重客观主体。于是，一镜到底成为长镜头美学的极致表现，成为电影完整复刻现实的最初梦想。

最常见的，依然是基本的保持时空连续一致的顺时序一镜到底电影，比如《寂静的房子》《维多利亚》《鸟人》《1917》等。这类电影中，时间在空间的延伸中同步推进，时间流逝与空间位移具有严格的一致性。故事在一个通常与电影时长一致的有限时间段内不间断地展开，往往没有时间地点的跳跃，其动作连贯的现在时态制造出一种完整的时空体。

一镜到底的主观性与沉浸感似乎天然适合恐怖片，观众更容易代入主角的视角来体验。乌拉圭电影《寂静的房子》是一部典型的凶宅恐怖片，女主角

在幽闭空间中，遭遇一种来自黑暗深处的未知恐怖力量，一镜到底被局限在一个相对固定而狭小的空间，摄影机似乎与人物一样寸步难移，无处可逃，由此制造出一种惊悚的恐惧氛围。而跟随女主角的摄影机，则一直误导欺骗观众，直到最后，观众才发现电影中那个隐藏的凶手其实是精神分裂的女主角。

日本导演三谷幸喜的《大空港2013》则是一部家庭喜剧，讲述因航班延误被困在小机场的一家人，各自都有自己不为人知的小秘密——出轨、性取向、金钱算计。摄影机跟随八卦的机场地勤女孩，在多人物之间穿梭游走，不断翻转的搞笑剧情、高密度的对话、复杂的人物关系，通过夸张的表演，被呈现为一出插科打诨但又无比精巧的闹剧。

另一部同样完全不依靠CGI技术的是德国低成本电影《维多利亚》，这部138分钟的电影似乎保持了迄今最长的一镜到底纪录。在柏林夜晚的街道上，我们跟随女主角维多利亚开始一场改变她一生的难忘之旅。青春的恣意洒脱与犯罪的惊心动魄混合在一起，影片前半段松散随意的无目的漫游，忽然在后半段转变为一场高度紧张和充满戏剧张力的银行抢劫，逃跑过程中实时性的疾驰带来的紧迫感，也一直压迫着观众

的神经。《鸟人》与《1917》则是成熟工业体系的完美产物，也是利用数字特效隐藏剪辑、人为制造出一镜到底的典范。战争片《1917》以一镜到底呈现连续不断的战场空间，让观众在沉浸式体验中感受一次世界大战的战争景观。观众得以跟随主角的脚步，穿过一个个沉寂的战场，认真打量银幕上呈现出的所有物质现实的细枝末节、所有可见可感的视觉景观——被炮火摧残过的空间。被炮弹炸出的弹坑、积水、巨大枯萎的尸体、腐烂肿胀的士兵尸体。《鸟人》则是在一镜到底中，采用戏中戏与现实人生交替的呈现方式，使人物在现实与虚构中穿梭。

这几部电影中，一镜到底或者数字技术制造的伪一镜到底，都是顺时序、线性的，并没有试图在连续长镜头内部重塑或改变时间。然而，这类电影在视听思维上，却不再是单纯用长镜头思维建构叙事，而是在持续运动的长镜头中，融合了蒙太奇的思维。长镜头美学反对创作者主观强调干扰外部现实的自由呈现，而蒙太奇则相反，强调主观性与人造性的美学价值。当代的线性一镜到底，竟然融合了这两种对立的美学理念，不仅不会成为某种叙事枷锁，

反而展露出新的美学潜能。这种在一镜到底中采用剪辑的视觉思维，与经典好莱坞叙事电影大师希区柯克、普莱明格等人的长镜头思路一脉相承，将不同的视点用流畅的摄影机运动连成一体。比如通过人物与镜头的位置变化，形成各种景别，或者可以从一个全景推成特写，甚至用一个人物转身面对一个人物来建构正反打的对话构图。或者从人物的客观视角，推至人物的主观视角。

这类融合性的一镜到底，处理镜头单一画面里的人物运动，以深焦、景深、层次、场面调度，来制造出画面的丰富性与变化，不是不加干预的呈现画面中的现实，而是加入创作者主观对于客观现实的强调与干预——比如推至特写。这就会产生一种心理效果，如果你不是时刻保持警觉，有时甚至意识不到这是一镜到底。比如在《大空港2013》《鸟人》中，创作者不停地在一镜到底中加入巧妙的视觉变化。摄影机有时在人物背面、有时又转换到人物正面。或者，通过转化镜头主体，从一个角色转换到另一个角色。这些刻意设计的变化，就如同长镜头中的视觉标点符号，在感知层面带来某种停顿、分割，制造出长镜头内部的视觉节奏感。

打乱时序的一镜到底

消弭了时间空间的界限、真实虚构的分野

一种非线性一镜到底电影，则显示出远远超出预期的时空叙事潜力。在一个看似连贯性的一镜到底中，时间与空间的同一性被打破，空间位移的有限性与时间流逝的无序性，创造出一种前所未有的时空叙事艺术。在一个看似连贯的时空连续体中重塑并改变了时间，创作者用一镜到底消弭了时间空间的界限、真实与虚构的分野，空间与时间可以被自由地挤压或延伸、断裂或延续。

这已不是巴赞长镜头美学意义上时空的连续性与完整性。一镜到底在相当程度上是追求一种心理真实（知觉真实），而不是现实空间的真实连贯。

亚历山大·索科洛夫的《俄罗斯方舟》（2002）是一镜到底制造的最为华丽的视觉奇观。一个当代电影人（始终是摄影机主观视角），与另一个来自19世纪的法国外交官，在圣彼得堡的一座华丽的宫殿中行走穿梭，时而隐身时可见。他们见证了暴怒的彼得大帝抽打他的将军，凯瑟琳女皇的私人生活；末代沙皇一家最后的晚餐以及1913年最后一场辉煌的宫廷舞会。两百多年的漫长俄国历史，被压缩在这一次短暂且漫无目的的游荡中。一扇扇被推开或关上的门，将历史分割成一段段舞台上的戏剧。看似具有时空局限性的长镜头，竟然制造出恢弘的史诗感。

日本青春电影《冰淇淋与雨声》，则举重若轻地重构了时间与空间、真实与虚构的界限，成为一则看似无比轻盈灵动，文本层次却特别丰富复杂的天才之作。六个年轻人排演一出一个月后上映的戏剧，现实生活、排练戏剧的过程、戏中戏，这三重叙事时空形成一个嵌套式的结构。摄影机在运动中，打破了虚构（戏中戏）与现实、电影与舞台剧之间的

界限，多重现实不断地交织混合在一起。虽然电影画幅的变化以银幕的物理属性区隔了真实/虚构，但观众依然很难分清人物是在排演，还是在他们自己的现实，因为现实世界总会没有征兆的转变为戏中戏的故事，而戏中戏人物的姓名、排演戏剧的演员的姓名与电影演员的真实姓名，三者的一致，包括导演本人在电影中出演舞台剧的导演，都让这个更加虚实莫辨。

跳跃、错乱、混淆的时间，挣脱了连续空间的束缚，甚至带来了一种全新的时空叙事关系——在空间中自由重塑时间，这也是之前任何一种电影手法与文学叙事手法都无法做到的。这种新型时空关系更极致的体现，是非线性环形叙事电影《鱼与猫》与《时间密码》。

人不能两次踏入同一条河流，时间的这种单一、线性、顺序，是所有叙事作品的基础，即便电影中的闪回，也只是切断叙事，重现一件发生在之前的事件，是一种逝去的时间。而在伊朗惊悚电影《鱼与猫》中，人不仅能踏入同一条河流两次，甚至一次次地回到同一个时间节点。

时间在在一镜到底的人物运动中，被扭曲为一个走不出去的时间迷宫。摄影机不断更换跟随的主体，从A到B到C，但当摄影机跟随C再一次回到A出发的同一地点，我们发现时间似乎被卡在了那个时间节点上，我们以不同人物的视角再次经历了同一事件，似乎在空间移动中，时间被偷走了。这有些接近电子游戏的时空，当你回到同一个地点，人物还是在那儿，但时间似乎没有改变。这就像是层层嵌套无法醒来的噩梦，也像一个个永远走不出去的时间迷宫。

这种时间迷官在小说中似乎并不新鲜，但电影作为时空的艺术，时间空间具有某种同一性，电影空间的实在可见性，也使电影时间无法像小说中那样自由。但在在一镜到底这种看似同一性更强的时空体中，当代的创作者却打破了电影的叙事局限，用变换自如的长镜头，重新塑造时间与空间，实现了完整时空神话向重塑时空魔术的蜕变。

（作者为电影学博士、中国文联电影艺术中心助理研究员）



► 电影《鸟人》剧照



► 电影《夺魂索》剧照



► 电影《鱼与猫》剧照