

如何用电视特效破解 考古纪录片可视化瓶颈

许良

考古学是运用现代技术，通过对文物遗址和器物环境等的发掘、分析，破解古代历史文化的秘密，寻找我们文化根与源的一门社会科学。随着近年来我国考古学研究的发展，各地最新考古成果的不断公布，中华文化地图的逐渐拼成，文物考古和历史题材已经成为当代观众喜爱的一种纪录片形式，考古成果自然也成了纪录片创作者的热门选题。

然而考古纪录片缺乏影像资料，难以可视化表现的问题一直困扰着纪录片创作者，笔者根据主创《跨湖桥文化》《好川文化》等考古纪录片的亲身经历，结合《良渚》等国内知名考古纪录片，分析如何利用电视特效等电视技术和手法，有效破解考古纪录片的创作难题。

一、特性冲突——考古学与电视传播

如果你能亲历一个考古过程，会发现这是冗长和慢节奏的经历。从发现文物信息、开展田野调查，到遗址正式立项开挖、进入实验室研究，再到考古报告正式出台，需要历时数年考古项目才算结束。工作节奏缓慢，结论小心翼翼，几年磨一剑的风格，和现代人的快节奏、求新求变形成极大反差。

考古学注重专业性、抽象性、严谨性，因而与电视传播的通俗性、具象性、生动性形成很大的冲突。考古工作者要综合运用地质学、化学、古生物学、社会学、历史学、古气象学等多种知识进行文物的研究分析，从一些杂乱的陶片瓷片中抽象地分析、推理出远古人们的生活方式，而很多的分析结果都因为各种条件的限制不能得出确凿的结论。

电视单向、线性传播的特性，决定了电视表达内容必须生动形象，尽可能减少逻辑思维的层次，要让没有专业知识的观众一看就能够

明白，且印象深刻，而不是让观众“掩卷沉思”，或者“反复阅读”。尤其是在注意力成为稀缺资源，多个屏幕和APP都在同时争夺观众视线的今天，考古纪录片更要想尽办法，在打开电视的第一瞬间就能抓住人的眼球。但文物考古过程大多是静态的画面。在遗址挖掘现场，人们用小竹签小毛刷一寸寸地挖土，没有惊心动魄的大行动场面，所以如果只是记录遗址考古过程，要创作出精彩的纪录片，难度确实很大。

考古纪录片最吸引人、最有魅力的内容，是通过对文物的推理分析，破解某些未解之谜，解释某些历史悬案。但这样一个发现—分析—推演—结论的过程，仅靠摄像机记录或者重现，或者仅凭考古工作者的口述，是远远不够的。

二、电视特效——创作者的破解之道

面对缺乏准确的影像资料的难题，在确保真实准确的前提下，考古纪录片创作者会采用“演员演绎”“三维动画重现”“特效加工”等特殊的技术手段，促使枯燥抽象的考古知识变得生动形象、直观可视，更精彩有效地传达考古内容和结论。这其中，电视特效包括三维动画特效，是破解考古题材可视性难题的有效手段，并已得到广泛的应用。

在考古纪录片创作过程中笔者发现，在微观的器物还原、宏观的地理环境重现，时间维度的演变这三个方面，运用好电视特效技术，可以进行有效的可视化表达，让纪录片更具观赏性和知识性，更能吸引观众。

（一）微观的器物还原

文物考古除了需要实证性外，还需要强大的思辨性、想象力。一个古墓遗址，动辄有上千年的历史，里面含有机质、木质的器物、人体等，大部分已经腐朽风化成泥，与周边几乎

无法分辨。经过专业训练的考古人员能看出泥土之间的细微差别，尚存器物的相对位置等，在头脑中迅速构建起其腐朽之前的原貌，如棺槨的形状和边界，墓中人的姿势和器物的安放位置等，从而推断出很多有价值的确定性信息。但即使创作者用摄像机把画面拍得再清楚，字幕标注得再准确，解说词讲得再通俗，观众在短时间内也很难重构起原有的形象，从而无法理解考古人员所推断出的信息。

在拍摄考古片《好川文化》的过程中，笔者看到发掘出的精致玉片，在土壤中按照一定规律和位置摆放着，土壤中还有红色的漆印。考古人员推断出装饰着这些玉片的是一个木质的漆器，而且可以凭红漆的印痕勾勒出漆器的形状大小。这应该是古代部落象征权力的一个“权杖”。

为了让观众直观地理解考古人员头脑中的这幅场景，我们用三维建模的形式，在玉片围成的空间增添了木质的原型手柄，涂上红漆，做成一个考古人员想象中的“权杖”，并且用特效嫁接的方式让这个“权杖”握在了扮演部落领袖的演员手中。这样一来，黄土中这一堆散乱玉片的意义立马形象地凸显了出来。

之后我们把这个“权杖”在空间中逐渐演化，木质手柄和其它部件逐渐腐烂消失，只剩下凌空的一组玉片，最后幻化成为对应的泥土中那组玉片，形象地展示了文物在时间长河中逐渐演化的过程，让观众在恍然大悟中感叹时间的力量。

同样，在系列片《良渚》的创作中，也遇到过大量文物承载信息的可视化表达问题。在余杭下家山遗址，考古人员发现了140多个木桩垂直插在原河道淤泥中。从分布形状分析，当时这是一个水岸码头。考古人员依据专业知识，脑补了其中缺失的上部盖板后，很快在头脑中建立起一幅码头的场景。但为了让普通观众把一批烂木桩和河埠码头联系起来，创作者用三维建模的形式，重构起整齐の木桩群，上面铺上一片片木盖板，同时展现周边的河道、岸线和人物，让人们直观理解考古发现的内容，达到了很好的可视化传播效果。

(二) 宏观的环境重现

遗址考古中，搞清楚古代人们的生存环境情况，对于认识这个遗址的文化面貌有很大的价值。虽然如今我们有无人机航拍这个手段，可以轻易拍摄到大尺度、大范围的遗址地理面貌，但仍然有两个因素制约着纪录片的创作，一个是地理环境是随着时间而变化的，像良渚文化核心区目前都是良田万顷，但在当时却是水网密布的沼泽地，现代人面对黄土地很难想象出当年的沼泽景象；另一个是目前的地理环境由于土层覆盖和植被覆盖，难以让人直观地理解古人的生活或者墓葬的环境。因此，《良渚》的创作者们用三维建模的形式，重建了当年的良渚古城、水乡泽国的面貌，以及周边山体和水坝等水利工程，非常形象直观地体现了良渚人在沼泽地上建设城市，利用水路进行交通，利用山体和水坝对山洪进行导流，改善周边环境的高度文明和智慧。

在《好川文化》中，为了解释好川文化的墓葬特点和环境，笔者利用三维动画重建了好川文化发现地岭头岗山坡，并且把当时发现的两次几十个墓葬严格按照图形进行分布，从而充分展示墓葬群的分布特点，推导和印证当时的社会阶层分化、信仰和文化特点，让观众能够最大限度地吸取和理解考古发现的成果。

(三) 时间维度的演变

要理解考古成就，还需要有时间维度的想象力。很多远古文化都有一些未解的消失之谜，构成了很大的想象空间。纪录片为了让观众理解考古遗址的变迁，古代文化面貌的演变过程，运用了大量三维动画等特效手段，让远古文化的演变和地理信息变化以形象化的方式共同加以呈现。

笔者在创作《跨湖桥文化》中，为了展示文化演变消失的过程，利用跨湖桥文化遗址中显示的海洋生物迹象，结合古代典籍中关于湘湖形成原因的只言片语，以及遗址被最初发现的过程，以视频画面结合三维动画的形式，模拟再现了湘湖八千年演变的三维动画过程。

从距今一万年前的第四纪冰川时代，到八千年前的气候变暖跨湖桥文化的形成繁荣，到六千年前的海水上涨淹没跨湖桥文化，房屋独木舟沉入海底，到两千年前海水消退，湘湖成

型，到近代湘湖退去变成沼泽和陆地，到遗址最终被发现，配合带有神秘感的文字描述，向观众直观形象地展示了沧海桑田的概念。

三、过犹不及——特效运用要有节制

近年来，三维动画特效已经成为许多电视片取得成功的重要乃至核心技术，在历史类、考古类纪录片中的应用也非常广泛。在历史纪录片的大投入大制作中，也有被观众诟病“3D动画特效过于泛滥”，甚至有“画面不足CG凑数”的情况，如讲述某些抽象的事件和概念时，用一些并不贴切的CG动画，甚至3D文字的动画变化来对付。

还有一种情况是，在历史纪录片的大投入大制作中，以较大的资金人力投入，营造出过于逼真的古代场景和建筑，几乎类似于动画片或者游戏画面，让人感到真假难辨。丢弃了“电视记录”这个纪录片的本体，也严重削弱了动画特效在可视化表达方面应有的强项和优势。

笔者认为，“纪实”是电视纪录片的基本原则，特效只是可视化表达的辅助手段。特效在纪录片中的运用一定要有节制，“主次”“本末”不能颠倒。针对纪录片中一些难以用实景画面表现，也没有合适的电脑动画（绘画）加以表现的内容，可以用写意或象征性的空镜头来配合解说词，准确传达作者意图。

对于特效制作在纪录片中的比例，虽然没有一个权威的规定，但笔者根据以往的创作经验认为，在考古纪录片中，实景拍摄画面包括资料图片等纪实性的画面应该是整个片中的主体，其占据篇幅的比例应不少于80%。“情景再现”“特效制作”等虚构的画面应该控制在20%以内，而且必须慎重和准确地使用，不得不用时才用。只有这样，我们才能基本保证纪录片应有的纪实风格，而不会演变成类似虚构类故事片或者三维动画片。

（作者单位：杭州电视台综合频道）

