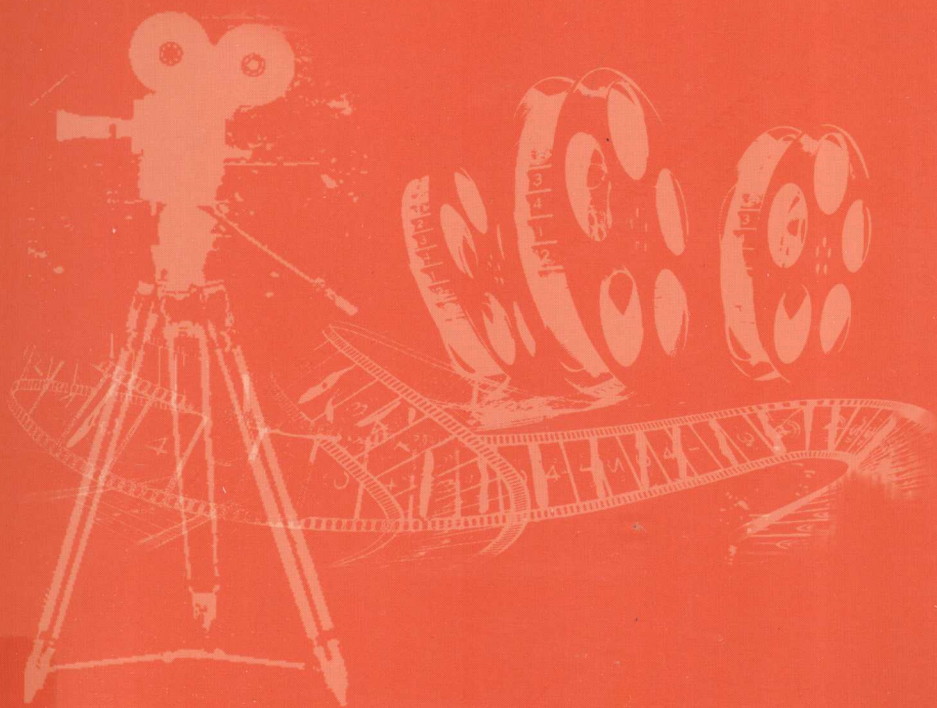


文艺学系列教材



影视艺术教程

修倜 李显杰 主编



第10号(第10号)

图书在版编目(CIP)数据

影视艺术教程 / 李显杰主编. — 武汉: 华中师范大学出版社, 2014.8

ISBN 978-7-5683-6706-2

林慧一

影视艺术教程

1. ①Jao

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第145070号

主编 李显杰 修偶

李显杰 修偶

修偶 李显杰 主编

封面设计: 魏明

责任编辑: 魏明

责任编辑: 魏明

电话: 027-67861321

编辑室: 魏明

出版发行: 华中师范大学出版社

地址: 湖北省武汉市珞珈路128号

电话: 027-67863010(发行部) 027-67861321(编辑)

传真: 027-67863238

网址: <http://www.hznu.edu.cn>

印刷: 华中理工大学

字数: 337千字

开本: 787mm×960mm

版次: 2014年8月第1版

印数: 1-3000

华中师范大学出版社

敬告读者: 欢迎举报盗版, 举报电话 027-67861321

新出图证(鄂)字 10 号

图书在版编目(CIP)数据

影视艺术教程/修倜,李显杰主编. —武汉:华中师范大学出版社,2014.8
ISBN 978-7-5622-6706-5

I. 影… II. ①修… ②李… III. ①电影理论—教材 ②电视理论—教材
IV. ①J90

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 145070 号

影视艺术教程

© 修倜 李显杰 主编

责任编辑:曾 艳 刘晓嘉

责任校对:易 雯

封面设计:新视点

编辑室:高校教材编辑室

电话:027-67867364

出版发行:华中师范大学出版社

社址:湖北省武汉市珞喻路 152 号

电话:027-67863040(发行部) 027-67861321(邮购)

传真:027-67863291

网址:<http://www.ccupress.com>

电子信箱:hscbs@public.wh.hb.cn

印刷:华中理工大学印刷厂

督印:章光琼

字数:337 千字

开本:787mm×960mm 1/16

印张:18.25

版次:2014 年 8 月第 1 版

印次:2014 年 8 月第 1 次印刷

印数:1-3000

定价:32.00 元

欢迎上网查询、购书

敬告读者:欢迎举报盗版,请打举报电话 027-67861321

目 录

(12)			二
(13)			三
(17)			三
(18)			一
(19)			二
(20)			二
(21)			四
(22)			一
(23)			二
目 录			
第一章 影视艺术基本特性.....	(1)		
第一节 影视艺术的异同.....	(1)		
一、电影艺术与电视艺术的差异性.....	(1)		
二、电影艺术与电视艺术的同一性.....	(2)		
第二节 影视艺术的多元化整合.....	(3)		
一、影视艺术与科学技术的关系.....	(3)		
二、影视艺术的视听一体化.....	(6)		
三、影视艺术的多元与整合.....	(9)		
第三节 影视艺术的拟像化真实.....	(10)		
一、影像的真实.....	(11)		
二、叙事的真实.....	(14)		
三、意义的真实.....	(18)		
第四节 影视艺术的通俗性审美.....	(21)		
一、影视艺术的通俗性.....	(21)		
二、影视艺术的审美性.....	(27)		
第五节 影视艺术的产业化.....	(31)		
一、影视艺术的商品性.....	(32)		
二、影视艺术商品性与文化性的矛盾统一.....	(34)		
三、影视艺术的产业化生存.....	(36)		
第二章 影视艺术构成元素.....	(42)		
第一节 光影与色彩.....	(42)		
一、光影与造型.....	(43)		
二、色彩与造型.....	(48)		
第二节 构图与造型.....	(52)		
一、影视构图的基本元素.....	(52)		

二、影视构图的常见形态·····	(54)
三、影视构图的基本原则·····	(56)
第三节 声音的表现力·····	(57)
一、声音的主要类型·····	(59)
二、声音的表现力·····	(64)
第四节 影像的运动·····	(66)
一、固定镜头·····	(66)
二、场面调度·····	(70)
(1) 三、运动镜头·····	(72)
第三章 影视艺术创作·····	(75)
(1) 第一节 影视剧的生产流程·····	(75)
(2) 一、筹备阶段·····	(75)
(3) 二、拍摄阶段·····	(76)
(4) 三、后期制作阶段·····	(77)
(5) 第二节 影视剧本创作与改编·····	(79)
(6) 一、影视剧本的功能与价值·····	(79)
(7) 二、两种不同的编剧模式·····	(80)
(8) 三、影视剧本的写作·····	(81)
(9) 第三节 影视艺术表演·····	(87)
(10) 一、何谓表演·····	(87)
(11) 二、影视艺术表演的特性·····	(87)
(12) 三、数字时代影视艺术表演的新类型·····	(89)
(13) 第四节 剪辑与合成·····	(91)
(14) 一、剪辑——镜头的剧作者·····	(91)
(15) 二、声画组合的魅力·····	(96)
(16) 第五节 数字时代影视艺术创作的新发展·····	(99)
(17) 一、数字时代对影视艺术创作的冲击与挑战·····	(99)
(18) 二、数字时代影视艺术发展前景·····	(103)
第四章 影视蒙太奇·····	(108)
(19) 第一节 蒙太奇的含义·····	(108)
(20) 一、蒙太奇的概念·····	(108)
(21) 二、蒙太奇的历史溯源·····	(111)
(22) 第二节 蒙太奇的类型与功能·····	(122)

一、蒙太奇的类型	(123)
二、蒙太奇的功能	(128)
第三节 镜头内部蒙太奇——长镜头	(133)
一、长镜头的定义及其分类	(133)
二、长镜头理论辨析	(136)
三、蒙太奇与长镜头之争	(139)
第五章 影视艺术叙事特征	(143)
第一节 影视艺术叙事视点	(143)
一、人称与视点	(143)
二、人称叙事中的视点构成	(147)
三、非人称叙事中的视点构成	(151)
第二节 影视艺术叙事时空	(153)
一、影视叙事时间	(153)
二、影视叙事空间	(160)
第三节 影视艺术叙事结构	(164)
一、戏剧式线性结构	(165)
二、散文式线性结构	(166)
三、戏剧式块状结构	(167)
四、套层非线性结构	(168)
五、梦幻式心理结构	(169)
第六章 影视艺术形态	(173)
第一节 文艺片	(174)
一、文艺片概念的界定	(174)
二、文艺片形态的基本特征	(175)
第二节 娱乐片	(181)
一、娱乐片概念的界定	(181)
二、娱乐片形态的基本特征	(183)
第三节 主旋律片	(192)
一、主旋律片概念的界定	(192)
二、主旋律片形态的基本特征	(194)
第七章 影视艺术欣赏与评论	(202)
第一节 影视艺术欣赏的含义与特性	(202)
一、影视艺术欣赏与一般艺术欣赏的共性	(202)

二、影视艺术欣赏不同于一般艺术欣赏的特殊性	(205)
第二节 影视艺术评论的几种形态	(209)
一、影视艺术评论的含义	(209)
二、影视艺术评论的基本形态	(211)
三、影视艺术评论的功能与作用	(217)
第三节 影视艺术评论的写作	(218)
一、影视艺术评论的文体类别	(218)
二、影视艺术评论写作的主体要求	(221)
三、影视艺术评论的写作过程	(223)
第八章 电影艺术发展简史	(228)
第一节 世界电影史略	(228)
一、形成艺术时期(1895—1927)	(228)
二、逐步成熟时期(1927—1945)	(233)
三、繁荣发展时期(1945—1989)	(235)
四、当代电影新时期(1990 年至今)	(240)
第二节 中国电影史略	(243)
一、中国电影的诞生、探索和繁荣期(1905—1949)	(243)
二、新中国电影的开端、发展和萧条期(1949—1976)	(246)
三、中国电影的重生和发展期(1976—1990)	(248)
四、多元发展的中国电影(1990 年至今)	(253)
第九章 电视艺术发展概要	(258)
第一节 电视作为艺术	(258)
一、电视艺术的含义	(258)
二、电视艺术的类别	(259)
三、电视艺术的媒介特性	(263)
第二节 电视剧	(264)
一、电视剧的艺术特征及分类	(265)
二、中国电视剧艺术的发展	(268)
三、中国内地与港、台地区及国外电视剧的交流合作	(273)
第三节 电视电影	(276)
一、电视电影的诞生	(276)
二、电视电影的艺术特征	(281)
后 记	(285)

第一章 影视艺术基本特性

“影视艺术”是电影艺术与电视艺术的合称。电影、电视同为以影像为主导载体的艺术媒介,借助于机器参与完成艺术形象的刻画和塑造,因而是关系最为密切的姊妹艺术。但是两者在具体的艺术创作和艺术接受活动中并不完全等同,而是既有同一性,又有各自的特点。因此,了解和辨析二者之间的同与不同是我们把握影视艺术特性的首要任务。

第一节 影视艺术的异同

电影艺术主要通过化学感光的成像方式,根据“视觉暂留原理”,模拟人对现实世界的感知方式,因此,电影是生产出一部部的拷贝,通过在电影院放映建立起与观众幻觉化认同机制的影像艺术方式。电视艺术则主要以“从远距离可以看到”,或是“从远距离传送的画面”^①为特征,因此,电视是通过电子扫描方式制作,微波发射,在家庭环境观看的影像艺术形态。

一、电影艺术与电视艺术的差异性

就差异性看,电影艺术与电视艺术在物质媒介、接受方式、影像构成、传播渠道等诸多方面都存在着差别。

首先,电影与电视依赖的物质载体不同。电影主要依赖摄影机和胶片,而电视依赖的则是摄像机和磁带,媒介载体的不同带来两者在视听接受方式上的差

^① 电视,从语言学上讲,源于希腊文“Tele”(从远处、远的)和拉丁文“Visio”(看,远距离传送画面)。其合成词意为“从远距离可以看到”,或是“从远距离传送的画面”。“电视”的英文名称(Television)首次使用于1900年巴黎世界博览会。参见张庆、胡星亮主编:《中国电视史》,北京:中央广播电视大学出版社,1996年,第25页。

异。看电影需要到专门的环境——电影院观看。电影院将电影观众“固定”在相对固定的观看位置上,在黑暗中进行观看。这种特定性给观众营造了一种与现实隔绝的陌生感,仿佛身处一个隐秘的所在,可以自由地投放窥视的欲望和目光,光影闪烁的银幕世界强化观众置身其中的幻觉感。相比较而言,电视观众大多不要求隔绝或集中在一个相对纯粹和封闭的观影环境中,往往是在日常生活环境中和家庭成员一起观看。在这种观赏环境中,电视作为“家庭艺术”的透明性和亲切性显然有别于专门化、仪式化的电影观赏方式,不仅观赏对象雅俗共赏、老少咸宜,而且不必排队买票,也不必考虑何时退场。电视的日常伴随性和其多样的频道菜单以及便捷的选取手段,使观众凭借遥控器就可以随时调换观看对象。

从影像艺术自身形态及其与现实世界的相互关系看,电影是一种“放大(Magnify)”艺术,电视则是一种“缩小(Minify)”艺术。电影银幕适合表现恢弘的战争场面和重大历史题材,电视屏幕更适于描写家庭伦理和世俗生活。电影的美学品格具有某种天然的史诗(Epics)性。展现波澜壮阔的历史图景,解说民族、国家、社会等宏大主题,是视听震撼的电影艺术始终秉承的优良传统。电视的美学品格则更有某种“传记色彩”:为某种人生“立传”,为某段生活“留影”,几乎成为电视剧不衰的主题。打开电视多数时候意味着打开一扇通向外界的窗户,生活中林林总总的世态在窗前轮流上演,形形色色的人物在窗前依次展现。

电影作为都市文化生活的重要消费品,在大众场所(影院)公开放映,其主流使用者是作为消费主体的青年。因此,这一人群的欣赏趣味始终是电影制作方关注的重点。电视的消费则大多存在于私人家庭场所,其受众群具有更大的年龄跨度。对于节目内容的控制,电视无法像电影分级制度那样限制观看,只能根据时段调配节目。某些带暴力倾向或性爱内容的成人节目改在午夜时段播放,可以部分减少青少年儿童受到不良影响。某些常规剧目的特定内容考虑到可能引起家庭的尴尬也会选择在特殊的时段播放。可见,由传播和接受方式不同形成的不同消费主体也是二者在传播内容和结构特征上有所不同的又一个原因。

二、电影艺术与电视艺术的同一性

电影与电视虽然存在差异,但同属影视文化,在社会的文化体系里,它们有着影视文化的内在共同性。首先,电影与电视都是由活动影像构成的视听艺术。“电视所

具有的一切艺术可能性,电影也具备;电视的表现力在基本性上与电影相同,电影银幕与电视屏幕上的画面服从于同一种艺术规律。电影与电视——就是同一种艺术。”^①

其次,从艺术符号学角度看,电影与电视都属于视听语言符号系统。其一般特征是,符号形式具有实体性,视听符号与实存之物存在直观对应关系。符号的意义与符号自身关系密切,而非预先的约定。影视语言通过“大众影院”和“家庭影院”向观众传输意识形态,满足不同的心理欲求和认同需要,完成对大众精神的“干预(Intervention)”与“询唤(Interpellation)”,使其思想方法与行为模式得到某种规范或“矫正(Correction)”。电影电视作为艺术不只是向观众展示重大事件,更多的是奉献奇观、趣闻、妙事,提供偶像,讲述娓娓动听的故事。在娱乐人生的同时,潜移默化地传播意识形态。

再次,与传统艺术样式不同,影视艺术无法仅靠个人之力完成,而需要大量的资金投入和社会化的集体生产,以及标准化、规模化的播映渠道。从根本上讲,影视艺术是一种文化产业,都是将个人的艺术创造力和市场的商业运作机制联合为一的艺术生产方式。同时,从未来的发展趋势看,影视艺术的制作中高科技手段与数字技术的融入,进一步模糊了电影与电视之间的界限。高清晰度、多媒体等数字技术正在改变电影电视赖以存在的存储介质,胶片、磁带逐渐被高清的数字化介质所取代,这不仅意味着传统制作方式和播映方式的历史性转变,而且意味着介于电影和电视之间的混合形态(如电视电影)将获得更为充分的发展空间。

第二节 影视艺术的多元化整合

一、影视艺术与科学技术的关系

影视艺术不同于传统艺术的特性首先在于它是以科技为前提的艺术。“在我们眼前以每秒钟 24 格画面(从前是 16 格画面)的速度转动的影片,所以能给我们以运动的幻觉,是因为反映在我们的眼膜上的形象不会立即消失的缘故。”^②“视像

① [苏]罗斯基斯拉夫·尤列涅夫(Ростислав Юренев,1912—):《电影与电视是同一种艺术》(1983),见《世界艺术与美学·第七辑》,北京:文化艺术出版社,1986年,第76页。

② [法]乔治·萨杜尔:《世界电影史》,徐昭、胡承伟译,北京:中国电影出版社,1995年,第3页。

“暂留”理论发现促成了“诡盘”的问世^①，又经过半个多世纪的摸索，“诡盘”逐渐演进为电影放映机，“诡盘”中的手工画片也逐渐过渡为用摄影机摄制在胶片上的活动照片。1895年12月28日，法国卢米埃尔兄弟在巴黎卡普辛路的14号“大咖啡馆”的地下室里率先向社会售票公映《火车到站》等12部片长约1分钟的短片，电影从此诞生。电视的诞生时间从1817年质光体硒的发现算起，比1832年普拉托“诡盘”的创制还要早十几年，其发明过程经历了电波讯号、“扫描平面板”、电波影像等^②不同形态，但直到1925年10月2日“电视之父”贝尔德(John Logie Baird)在伦敦进行首次“机械式电视”公演，电视才算真正诞生^③。从影视艺术自身的组成来看，如果没有感光胶片、光学镜头、摄影机和放映机等设备的发明创造，电影将无法诞生。如果没有录音技术的应用，“伟大的哑巴”将永远无法开口说话。同样，如果没有摄像机、录像带或激光视盘等科技产品的应用，电视也将无法诞生。

科学技术不仅是影视艺术诞生的必要条件，而且为影视艺术的飞速发展提供着持续的动力。如果说电影的诞生还只是现代科技的偶然创造，那么电影艺术的每次重大变化都可以说是现代科技革新的必然成果。从无声到有声^④，从

① 奠定电影发明原理的是比利时物理学家约瑟夫·普拉托，他在前人基础上证实了人眼离开物体后，该物体的视像会在人的视网膜中继续滞留0.1秒至0.4秒。根据这一原理，普拉托于1832年创制一种名为“诡盘”的器械，这是一种能将一连串不动的物体转换为运动的形象的圆盘。在当时，这个奇妙的圆盘不过是个妙趣横生的视觉玩具，但却由此开启了电影发明的历程。

② 1817年，瑞典人布尔兹列斯就发现了质光体硒；1873年，英国人约瑟夫·梅因则发现质光体硒可以把光的能力变成电力(电能传递)。这两项发现证明：任何物体的形象，在理论上都可以用电子讯号传播，这就是最早发现的电视原理。1884年，德国科学家尼普科发明了“扫描平面板”，这种旋转盘扫描式传播方式的发明，为现代电视的发明奠定了基础。1897年，意大利科学家布劳恩发明电波影像原理，被称为“用电的方法来观看东西”。

③ 人们通常把1925年10月2日苏格兰人约翰·洛吉·贝尔德(John Logie Baird)在伦敦的一次实验中“扫描”出木偶的图像看作电视诞生的标志，并将贝尔德称为“电视之父”。实际上，正式的电视节目在更晚的时间才出现。1929年3月，英国广播公司(BBC)开始电视试播，并于次年在伦敦播出了世界上第一部电视剧——皮兰德罗的《花言巧语的人》(又译《口叼鲜花的人》)。1936年8月，英国广播公司在伦敦市郊的亚历山大宫建立了世界上第一座正规的电视台，并于同年11月2日正式开播电视节目。

④ 从诞生之初一直到1927年，电影处于其雏形期，此时的默片电影被称为“伟大的哑巴”。随着电影技术的进步，1927年美国华纳电影公司拍出第一部带有部分歌声和对白的影片《爵士歌王》，从此电影逐步跨入有声时代。

黑白到彩色^①,从普通银幕到宽银幕、超大银幕、环型银幕、球型银幕,从后期配音到同期录音,从单声道到多声道环绕立体声,从二维平面电影到三维立体电影、IMAX 3D 电影(巨幕立体电影),再到全息电影(Holographic Film),从人工着色合成到机械合成、电脑合成再到全数字化制作,电影的每一次进步都与科学技术的发展息息相关。当代电影中的许多“视听奇观”实际上也都是高科技所创造的魔术。同样,电视的每一次进步也与科学技术的革新密不可分。从黑白到彩色,从隔行扫描到逐行扫描,从小屏幕到大屏幕再到超大屏幕,从球形屏幕到平面直角屏幕再到纯平屏幕,从手动控制到遥控……科技革命带来的丰硕成果使影视艺术具有其他艺术样式远远不及的可控性和科技含量。影视艺术的成长实际见证了人类文明进程的显著提速,“从语言到文字,几万年;从文字到印刷,几千年;从印刷到电影和广播,几百年;从第一次试验电视到从月球播回实况电视,50年”^②。

科学技术还决定着影视语言的形态和语法。作为影视语言基础的蒙太奇,技术前提是摄影机摆脱固定状态。而要让摄影机活动起来,没有技术上的支持恐怕难以实现,高空摄影和水下摄影等特殊环境的拍摄也要依赖先进的摄制技术才能完成。影视摄影和摄像镜头在技术上的改良造就了景深镜头的丰富表现力,在同一个连续镜头内完成灵活多变的场面调度。随着声音进入电影,电影制作者们不得不重新审视无声时代确立的电影美学观。声音不仅成为电影新的技术要素,给观众带来新的审美体验,而且改变了电影的美学结构,使电影从雏形期单一的画艺术发展成为成熟期音画一体的综合艺术。而后彩色胶片技术的推广不仅提升了电影的逼真性,更重要的是完备了电影的基本表现手段。第三次电影革命是20世纪70年代后期开始的电脑合成和数字技术潮流^③。深入电

① 在1932年彩色胶片试制成功后,1935年美国拍摄的《浮华世界》(改编自萨克雷小说《名利场》,鲁本·马摩里安(Rouben Mamoulian)、洛厄尔·舍曼(Lowell Sherman)导演,华纳1935)是真正意义上的三色系统彩色片,标志着彩色电影的诞生。

② [美]威尔伯·施拉姆、[美]威廉·波特:《传播学概论》,陈亮、周立方、李启译,北京:新华出版社,1984年,第19页。

③ 1977年,科幻片《星球大战》借助计算机程序在银幕上设计了外星人的形象,并编制了大量外星人格斗的特技镜头。1988年,《谁陷害了兔子罗杰》运用电子合成技术创造了动画与真人联手表演的奇观。1993年,《侏罗纪公园》借助高科技让灭绝多年的远古动物恐龙在银幕上复活。2009年,科幻巨制《阿凡达》使用多项全新数字拍摄技术和制作工艺,创造了一个近乎完整的纳威人(Na'vi)居住的潘多拉星球(Pandora)。

影的特技手段,不仅使电影还原现实的能力大大增强,而且为电影插上了想象的翅膀,使银幕上越来越容易建构起不可思议的幻想世界或魔变奇观。

影视艺术与科学技术之间不是单向的影响关系,而是双向的互动关系。一方面,影视艺术经常能够从科技成果中获取艺术灵感,科技成果成为影视创作中最活跃的元素之一。一个对现代科学技术一无所知或所知甚少的影视工作者,将越来越难适应影视艺术的巨大变革。另一方面,科学技术在影视艺术中的广泛运用,使影视艺术成为科技成果转化成为生产力的重要领域之一,为科技的进一步发展赢得资金等方面的支持。同时,科技推广和知识传播需要依赖影视艺术的社会影响力。在传播科学知识方面,除了科教片,灾难题材、科幻题材的故事片事实上也功不可没。现代科幻影片的标杆之作《太空漫游 2001》(1968)一丝不苟地吻合了有关太空旅行的科学知识,当人类在该片面世后的第二年真的登上月球时,发现所有的一切居然都跟电影中一模一样。而想知道侏罗纪暴龙、速龙或细颚龙的长相,看《侏罗纪公园》(1993)系列就可以了。

当今时代,数字技术已成为影视艺术发展和深化的重要技术运用,各个国家的影视制作都正在影视艺术的数字化传播与转换上做出努力,而国际互联网的建构和普及使这种趋势进一步得到强化。

二、影视艺术的视听一体化

影视艺术与现实世界的审美联系以活动影像为媒介,在运用媒介过程中实现了多种艺术表现手段的一体化运用。影视艺术语言中既有小说与戏剧的故事、人物,又有音乐的节奏、韵律,还有绘画的构图,雕塑的造型等。影视艺术就是视听一体化的艺术、时空综合运动的艺术、动静结合的活动影像艺术。

1. 视觉艺术与听觉艺术的一体化

人类具有听觉、味觉、视觉、触觉和嗅觉等多种生理感知功能。科学研究表明,视觉在感官系统中处于信息能力相对发达的位置,视觉形象具有确定可感的直观性。从艺术感知的方式看,艺术可以划分为四大类型:想象艺术、视觉艺术、听觉艺术和视听艺术,演剧类的戏剧、电影和电视剧不仅诉诸受众听觉,而且诉诸受众的视觉,属于视听一体化的艺术。电影源于照相,诞生之初是纯视觉的无声电影,声音的进入才使电影从视觉艺术转变为视听一体化的艺术,因此,经典电影美学都将画面造型视为电影的主导要素,声音的重要性主要在于对画面的配合。电视则源于广播,直到传真画面加入电声广播,电视才具备视听一体化的特性,声音在电视艺术中处于更为活跃的状态。影视艺术与其他艺术的本质差别,首先在于前者是一种直接的视听感知。影视艺术直接运用画面和声音再现

物质现实的状态,直观真切。而其他艺术,譬如文学艺术主要凭借文字符号,依赖于读者想象能力来实现艺术感知。绘画艺术虽然也可以写实逼真,但却没有声音的表现。其次,影视艺术的视听一体化是一种艺术化的有机整合,这意味着可以运用视觉艺术与听觉艺术的一切手段与技巧超越其他艺术各自的局限,形成审美把握现实的一种独特方式。

2. 时间艺术与空间艺术的一体化

从艺术形象的存在方式看,艺术可以划分为三大类型:时间艺术、空间艺术和时空综合艺术。

影视艺术作品中,存在着三种不同含义的时间。首先是叙事时间,即一部故事片或电视剧的叙事时序构成。影像叙事具有高度的概括性和象征性,可以自由地压缩或者延伸事件的实际时间,并对事件发生的先后次序进行有目的的重新组合。传记性质的影视作品往往涉及主人公几十年的生活经历,但这并不需要观众花上相同长度的时间来了解。再长的故事都可以在机巧的叙事中得到聚焦性的缩短与简化。反过来,再短的故事也可以通过对细节的时间扩展使其叙事跨度得到合理的绵延。其次是播映时间,即通常所说的观看时间。这是叙事时间的物理限度和行业规格。一部故事片的播映时间通常是100分钟左右,每一集电视连续剧的时长大约是40分钟。这种容量规格保证了不同审美主体和播映单位的各自利益,但同时也将叙事限制在一个固定的现实时间段内。再次是接受时间,即观众在观赏影视作品时对时间产生的主观幻觉。例如一个扣人心弦的段落实际播放时间也许仅仅为1分钟,但节奏紧张却能让人喘不过气来,观众主观上会觉得度日如年,以为时间延长了。这种时间感具有明显的个体差异,也与影视作品的类型和叙事方法有关。

影视艺术的视觉空间构成主要有两个层次:第一层是实景空间,即借助摄影机或摄像机的纪录功能,如实地再现某些真实场景。这类空间是影视作品空间感的基础。第二层是组合空间,即通过蒙太奇手段,把不同地点拍摄的局部场景拼接为一个完整统一或风格写意的新场景。这类空间组合法在影视作品中大量运用,使得不必复原真实场景的全部也可以显现出一种整体感。《南京!南京!》(2009)拍摄前分别在南京、长春、天津、四川等地取外景。因气候原因,主外景定址在吉林农安太平池,用1500亩地来复原“南京城”,主要包括七十多年前的城墙、护城河、总统府、街道等重要景点。“巷战”选在天津郊外的废弃工场实拍,“国际安全区”难民营则在天津泰安道诸圣堂附近布置……因为“真实到细节”的原则在不同空间外景中都得到贯彻,所以厚重细腻油画质感般的影像能够激发整体连续的幻觉,影片上映后,观众以为眼前的银幕景观就是沦陷时破败肃杀死

生无地的南京城。

即便是科幻类型作品的虚幻空间本质上也是建立在实景空间之上的组合空间,星球大战的银河系、侏罗纪海岛公园、未来水世界、黑客机器帝国等幻境都由实景空间经过摄影机拍摄后变化组合而成。数字化技术在空间营造方面的能力虽然日益卓越,但在构成方法方面仍然需要蒙太奇(Montage)机制作为组合基础。

另一种空间表现手段来自声音。有声电影时代,影视创作者逐步探索出利用声音元素(人声、音乐和音响)拓展银幕和屏幕空间的种种方法。《大红灯笼高高挂》(1991)中从未露面的老爷的嗓音和放大的捶脚声响,让人强烈感受到画外空间对画内空间的巨大压力。音乐风格是非物质性的文化景观,自身吸附着特定地域或特定文化的丰富信息,同时其人格化的主题性又可以对画面起到定调的作用。属于时间艺术的音乐,其在影视作品中的空间性主要表现在基调风格的变化上。抒情音乐的配置会使影片的空间节奏具有舒缓、深情的叙事风貌;节奏强烈的进行曲则使镜头画面具有更为突出的动作力量,使整个影片呈现出明快、阳刚的风格特征。

时空综合艺术包括戏剧、舞蹈、影视艺术等,它们不仅存在于具体空间内,而且需要在一定的时间流程里展开和完成。但戏剧、舞蹈等艺术方式由于高度依赖于特定的舞台环境,其时空运动带有更大的虚拟特征。影视艺术的时空运动,在时空规模和时空组合形态上,是最为复杂的时空复合体或者说它们本身就是带有强烈现实时空特性的视听运动。所以看电影就像在经历一段生活体验。

3. 动态艺术与静态艺术的一体化

从艺术的物化形式看,传统艺术又可以分为动态艺术和静态艺术两大类。影视艺术则属于运动中的造型艺术,是动静结合的艺术。在影视画面语言中,静态的美工、布景以及画面造型、构图伴随着情节发展以动态节奏的形式实现时空的有机转换。活动的影像性是影视艺术的基本构成形式,但影像的运动在其制作原理上以单画幅的静态造型为前提,其动态性依赖于人的似动幻觉。化静为动的机制其实早在中国传统民间工艺“走马灯”中就已存在,静态人物造型因为旋转产生动感。而动感加上声音的指示功能就构成了柏拉图的“洞穴隐喻”,崖壁下的囚徒看到或静止或活动的影像,听到各种声音,会把影像和声音联系起来形成或正确或错误的各种认识。如果从审美角度体察这种把握现实的方式,那么影视艺术动静结合的形式不只切合人类认知的需要,而且应和了人类精神世界的丰富体验和隐秘欲望。

音乐作为有序的、富于节奏的运动形式不只有助于构造虚拟空间,而且在动静转换方面具有明显优势。画面、人物和摄影(像)机的运动在影像叙事中需要

恰当的节奏,音乐通常利用自身的节奏来推进动作、连接对白或串联镜头,进而丰富深化画面的情调和内涵。局部音画合一、音画剥离或对位的错落布置,还可以在整体上形成动静有序、波澜起伏的氛围,对静态造型起到有力的整合作用。即使静态的单一画面在音乐的伴奏下同样可以获得富于联想性的动感。影视作品中音乐的表意功能并不是孤立的存在,通常带有调节(Modulation)适应性(Habituatation)的重要意义。

三、影视艺术的多元与整合

影视艺术是人类古老的审美愿望与科学技术高度融合的结晶,它们以现代化的媒介形式和艺术精神突破传统艺术的美学原则。影视艺术的视听多元性一方面表明其与现实时空运动的密切关系,另一方面是指影视艺术可以借鉴运用各种不同的艺术门类和艺术手段,实现影视艺术的有机创作。导演的工作台本与文学剧本的显著差别正在于对文学表达与影像表意的一体化汇流。使用文字间接描绘的景色、环境和人物服饰、表情、动作等内容在工作台中必须设定为具体的影音布置和动作调度,实用的艺术规划代替主观意象成为分镜头剧本中形象和事件的具体承载者。单纯的戏剧时空存在很大局限性,演员在舞台上只能表现有限的运动,观众也只能在有限范围内以固定距离和较低自由度进行审美感知活动。影视艺术对戏剧艺术的吸收则是通过增强戏剧性因素来实现的。戏剧性因素通常起到调配规定情境、强化冲突悬念和动作性的关键作用。爱森斯坦曾向狄更斯的小说学习蒙太奇,然而,小说单一的文字符号性和一维的线性叙事方式大大限制了其表现能力。在影视作品中,小说手段作为叙事方法获得更为丰富的变化形式。既可以用旁白和独白直接袒露人物心灵,也可以用音乐传达微妙的情绪,还可以用闪回(Flashbacks)表现对往事的回忆或人物某一特定瞬间的心理活动,更可以借助多个并置画面同时性地展现同一时间、不同空间或同一空间、不同时间乃至不同时间、不同空间内的事件与变化。演员表演、画面构图、音响配乐等形式元素由此重新组合,产生复杂的意义联系,形成具有特殊表现力的结构(Structure)。这些无不表明影视艺术的多元化元素所具有的特殊性质。

影视艺术的现实限制是银(屏)幕的大小和播映时长。在这种限制以内,影视艺术相比其他艺术形式的最大优势在于信息的高密度性(High Density)。所谓高密度性,是指影视作品在传播文化信息时的大流量、高品质和快节奏。这是影视艺术无可替代的独特性。电影银幕和电视屏幕本身虽然只是二维平面,但借助透视法和声音的空间表现,影音的连续运动使观众获得四维时空的幻觉。

从相同时间内所传播的文化信息数量、质量和效率等方面综合来看,四维时空、视听综合、动静兼备的影视艺术大大超过其他艺术形式。虽然舞蹈和戏剧也是四维时空的综合艺术,但影视作品视角和视距的灵活多变、画面切换的便捷性及快节奏则是舞蹈戏剧所不能及的。这主要是因为,影视艺术的多元元素已通过机器的参与与固化而成为一体化的整体合成方式,它们的声画组合、时空运动、动静匹配更加自由、便捷和丰富。尤其是在当今多媒体时代,电脑特技创造的超现实画面或视觉“奇观”(Spectacle)越来越成为影视艺术的重要表现手段和叙事方式。

影视拍摄的基本技法随着摄录机器的发明更新和科学技术的进步,越来越具有简便易用性。影视艺术复杂的视听元素在最基础层面上的匹配已经可以由摄影机或摄像机自动完成。所以在今天,非专业人士使用DV摄像机也能拍出一些接近专业水准的视频短片,这种简单易行的方式正在成为培育影视人才的重要补充手段。相比之下,传统的艺术门类,如文学、音乐、美术等,倒是往往要为克服其单一媒介(文字、声音或色彩等)的局限而在创作过程中付出更艰辛更复杂的劳动。因为这些艺术形式在媒介方面所形成的传统和规范不可动摇,其习得和创新相当不易。

同时,从影视叙事和接受来看,影视艺术作为大众艺术,其生产和消费受制于观众的文化水平和消费行为。因此,作为通俗文化的影视作品必须具有简单性,不宜过于复杂深奥,否则,期待受挫的失落感(Loss)会引发观众对叙事的不信任或怀疑。与小说、绘画、摄影等其他艺术作品的欣赏模式不同,影视作品的欣赏通常具有即时性(Instantaneity),未看清或未理解的段落通常不能回放重看,也就不能像阅读文学作品、欣赏绘画图片那样不受时间限制地细细揣摩,反复玩味。影视艺术这种多元化整合性,要求影视作品的创作须遵循一些特定原则。首先,对于电影和单本(或短片)电视剧而言,一般不宜设置太多角色。其次,在情节设置上,无论单线结构,还是复线或多线结构,都应该脉络清晰。即使某些剧情片或连续剧需要错综复杂起伏跌宕的情节,也必须复杂有度,错而不乱。如果一味追求繁复,甚至刻意玩弄技巧,反倒可能适得其反,弄巧成拙。因此,相对单纯的戏剧式结构(Dramatic Structure),往往成为影视艺术叙事的基本选择。

第三节 影视艺术的拟像化真实

艺术的真实性从根本上讲是一种建立在虚构(Fiction)前提下的真实,是一