

Y I N G S H I

影视艺术

概 论

Y I S H U

杨 茉 黄 慧 / 主编

G A I L U N



电子科技大学出版社

University of Electronic Science and Technology of China Press

影视艺术

概论

杨 茉 黄 慧 / 主编



YINGSHI YISHU
GAILUN



电子科技大学出版社

University of Electronic Science and Technology of China Press

· 成都 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

影视艺术概论 / 杨茉, 黄慧主编. — 成都: 电子科技大学出版社, 2018.3

ISBN 978-7-5647-5880-6

I. ①影… II. ①杨…②黄… III. ①影视艺术—概论 IV. ①J90

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 051563 号

影视艺术概论

杨 茉 黄 慧 主编

策划编辑 罗 雅

责任编辑 兰 凯

出版发行 电子科技大学出版社

成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦九楼 邮编: 610051

主 页 www.uestcp.com.cn

服务电话 028-83203399

邮购电话 028-83201495

印 刷 成都市火炬印务有限公司

成品尺寸 185mm×260mm

印 张 12

字 数 307 千字

版 次 2018 年 3 月第一版

印 次 2018 年 3 月第一次印刷

书 号 ISBN 978-7-5647-5880-6

定 价 38.00 元

版权所有 侵权必究

前言

20 世纪末以来,数字技术、互联网技术及现代通信技术的飞速发展,给广播影视等传媒带来巨大的影响,传媒和科技都呈几何级数发展速度变化与增长。年龄稍长的人,可能都经历了电视的视图从黑白到彩色,广电技术从模拟信号到数字信号,节目从单调到越来越丰富的过程。如今广播影视传播的数字化、网络化、互动化已经成为现实。就通信而言,20 年前,传呼机还是新潮的通信工具,现如今手机已经非常普及并开始进入 3G 时代。手机向着微型计算机的方向快速延展,其功能之强大已见端倪。当然,近年来互联网对人们社会生活的影响就更大、更为深远,其中网络电视、网络音视频等视听新媒体也起到了重要作用。广播影视需要技术作为支撑,技术的进步必将给广播影视的存在形态与发展模式带来新的嬗变因素。可以预见,在媒介融合趋势的主导下,广播影视事业必将获得更快的进步,其中既有机遇,也有挑战。

影视作为当代主流艺术之一,以其敏锐的触角和精确的影像表现着当代人的生活,记录着现代文化的脉搏,也收藏着血雨腥风、沧桑历史,更多的还积淀了历代人民对现实和理想的感悟、追求,及对逼真和虚拟世界的切身体验。另外,基于网络而兴的新媒体如今已成为人类有史以来发展最迅猛、影响最深远的媒体。随着影视传播渠道的不断拓宽、社会化程度的不断提高,新媒体与社会的融合也在不断深化,当前的影视已经步入一个全新的时代,且已经成为全面推动中国社会成长的新力量。

由于编者水平有限,书中疏漏之处难免存在,敬请广大读者批评指正。

编者



目 录

第一章 影视艺术概述	1
第一节 影视艺术的概念与范畴	1
第二节 影像和镜头	4
第三节 影视艺术的价值和功能	13
第二章 中外电影艺术发展史	17
第一节 电影艺术萌芽及初步形成	17
第二节 21 世纪中国电影艺术的新进展	19
第三节 港台电影艺术发展概述	27
第四节 欧美与亚洲主要国家当代电影发展的概况	32
第三章 中外电视艺术发展史	39
第一节 中国电视的发展	39
第二节 外国电视艺术的发展	44
第三节 世界主要国家与地区的电视发展概况	49
第四节 电视和电影艺术竞争与合流	53
第四章 电影类型	57
第一节 电影分类原则	57
第二节 电影类型	61
第三节 电视电影	70
第四节 数字电影	74
第五章 电视类型	79
第一节 电视分类原则	79
第二节 纪实类节目	82
第三节 电视剧	89
第四节 电视秀	99
第五节 其 他	106



第六章 影视创作	111
第一节 创作概念	111
第二节 导演的创作	113
第三节 表演	119
第四节 摄影、摄像	125
第五节 服装、化妆、道具、场景	132
第六节 光影和色彩	134
第七章 影视语言	138
第一节 影视声音的种类和功能	138
第二节 声音与画面的关系	149
第三节 影视声音创作的发展与未来	150
第八章 蒙太奇与长镜头	153
第一节 蒙太奇的基本原理	153
第二节 蒙太奇的分类及艺术功能	157
第三节 蒙太奇的功用	160
第四节 长镜头及其理论	164
第九章 影视艺术鉴赏	168
第一节 影视鉴赏概念	168
第二节 影视鉴赏的特征及价值	172
第三节 影视艺术鉴赏的一般方法	174
第十章 影视艺术批评	177
第一节 影视艺术批评的含义	177
第二节 影视批评的原则	179
第三节 影视批判的文体类型	181
参考文献	186



第一章 影视艺术概述

19 世纪末和 20 世纪初,由于现代科学技术的迅速发展和工业化生产的支持,作为现代艺术的电影和电视相继问世,成为人类科技史和艺术史上的重大事件。为艺术家族——音乐、舞蹈、诗(文学)、美术(绘画和雕塑)、建筑和戏剧六大艺术门类——增添了新门类,因此,有人把电影称为“第七艺术”,将电视称为“第八艺术”。虽说电影诞生至今不过一百多年,电视诞生才 70 多年,但是它们却以璀璨多姿的作品成为人类的精神财富。

当今,电影和电视已深深地渗透进人们的日常生活。在媒体融合的背景下,人们除了走进影院观看电影外,还可以通过影碟机、电视机和互联网观看电影与电视,并且还会对其进行谈论、评价。可以说,观看影视剧已成为当代人重要的生活方式与生活内容。影视在一定程度上重构了人们的生活经验和情感体验。美国学者路易斯·贾内梯在其《认识电影》一书的开篇中,引用一位著名摄影师的话说:“在 20 世纪,一个人不懂摄影机等于不识字,也是文盲。”如果说这句话的背景尚限于 20 世纪的话,那么到了 21 世纪的今天,认识影视艺术,懂得鉴赏影视作品就显得尤为重要了。

第一节 影视艺术的概念与范畴

我们通常所说的“影视”包括电影、电视以及以电视为传播载体,电影为表现形态的“电视电影”。“影视”是根据“视觉暂留”的原理,运用摄影和录音手段,将影像和声音摄录下来,保存在胶片或磁带上,通过放映或远距离传输,在银幕或屏幕上形成连续运动的影像,从而表现一定内容的现代科技手段。影视艺术就是在这种现代科技基础上发展起来的新型艺术形式。

一、影视成为艺术

一百多年前,在电影问世之初,许多人认为电影只是一种机械复制现实生活的“活动照相”,“艺术”之桂冠是无法赠予电影的。然而,电影很快就以自己再现现实、反映生活、表达创作者生命体验和内心情感的巨大潜力和独特手段而迈入了“艺术”殿堂。1911 年,意大利诗人和电影先驱乔治·卡努多以洋溢的激情宣告了“第七艺术”的诞生。在《第七艺术宣言》一文中,卡努多首次提出“电影是一门艺术”的主张,他将电影与建筑、音乐、绘画、雕塑、诗歌和舞蹈并列,称电影为“第七艺术”,认为电影是其他诸种艺术样式的综合。匈牙利著名电影理论家巴拉兹·贝拉也向博学的美学和艺术史卫道士们提出要求:“一门新兴艺术已经



站在你们高贵艺术殿堂的门口,要求允许进入。电影艺术要求在你们古典艺术中占一席之地,要求有发言权和代表权。你们最终会赞同电影艺术是有科学研究价值的!你们应当在从雕花桌腿到发型艺术都有一席之地而根本不提电影的庞大美学体系中,为它开辟一章。”早在1910年,丹麦电影《白奴交易》就曾利用摄影时的多重曝光将三个不同场景结合在同一个镜头中;移动摄影也早在电影诞生之初就被电影创作者加以运用。除此之外,作为电影艺术极为醒目的标志,特写镜头也在电影问世不久就出现在银幕上。到了电影大师格里菲斯和爱森斯坦那里,镜头组接艺术——蒙太奇——作为电影特有的叙事形式,使电影释放出巨大的艺术能量,并促使电影作为一门独立的艺术走向成熟。随着电影技术的不断进步,以及电影工作者对电影表现手段可能性的不懈探索,电影叙事的潜力不断被开掘出来,电影艺术的宝库逐渐变得越来越丰富。今天,人们不再会对电影是否能够被称之为是一门独立的艺术而抱有疑问,在大量的优秀影片面前,人们只会盛赞它们的精妙与华美。

作为电影之后的“第八艺术”,电视更为年轻,对“电视艺术”概念能否成立也有所争议。如果说电影问世之初,对电影是一种艺术的否认是因为电影只是一种机械复制现实的“活动照相”而未能体现创作者能动性的话,那么对电视是一种艺术的否认则主要是因为电视从发明之初便具有信息传播的功能。1926年,被誉为“电视之父”的英国科学家约翰·贝尔德应英国皇家学会之邀,在伦敦举行公开表演,通过电视播送运动的人体画面。1928年,电视画面在伦敦和纽约之间得以成功传输。1930年,经过英国广播公司(BBC)与贝尔德的合作实验,有声电视图像面世,这与电影经过了很长时间的无声阶段有所不同。1936年,英国广播公司在伦敦市郊亚历山大宫建成世界上第一座电视台,开始正式播送电视节目。从1928年贝尔德在伦敦公开表演时的“一对一”传播,到1936年BBC的“一对多”传播,电视从发明之初就具有先天的传播便利性和强大的信息传播功能。《辞海》对“电视”作如此解释:“电视,传播图像的一种广播、通信方式。它是应用电子技术对静止或活动的影像进行光电转换,然后将电信号传递出去,使远方能即时重现影像。”也正因此,在电视普及之后,电影纪录和传播新闻时事的使命就逐渐交由电视来承担了,毕竟,相较电影来说,电视在传播新闻时事方面更快速、更及时、更便利,最主要的是,其受众面也更广。

正是由于电视作为传播媒介的优势和突出表现,有人认为电视并非艺术,而是一种非常有用的信息传播媒介。对此,学者高鑫指出:“电视既然是一种传播媒介,它可以传播信息,传播新闻,当然也可以传播高雅的艺术品,从而构成一种事实存在的‘电视艺术’。”换言之,通过电信号的传递,远方即时重现的图像既可以是信息和新闻,也可以是艺术作品。我们看到的电视节目,实际上包含着多种形式,这些节目形式按照预先设定的顺序播放出来。英国著名的学者雷蒙·威廉斯因此称电视为“影像流(now)”。在汇成“影像流”的所有电视节目中,我们大体上可以用两种倾向来概括:一类倾向于传播信息。比如新闻节目、体育赛事的直播和转播、重大会议和活动报道、法制节目、生活服务类节目等,并不是说这类节目没有体现出艺术性(即使是新闻影像的拍摄和编辑,也需要一定的艺术经验和艺术眼光),而是说这类节目不以艺术创造为要求。事实上,创作主体的情感、想象也无法较好地融入节目,这



类节目与其说是“创作”出来的,不如说是“制作”出来的。总而言之,传播信息乃是这类节目的根本要务。另一类则倾向于文艺创作。凝聚了创作者人生经验和情感体验的影像,经过电信号的传递,出现在荧屏上,最终感染受众,这类节目主要是电视剧、电视文艺片,还有一些纪录社会变迁和人生感受的纪录片。我们在说到这类节目时,往往更多地用“创作”一词而非“制作”一词。事实上,即使是以真实生活为对象的纪录片,也包含着创造性。英国纪录片大师格里尔逊就曾如此定位纪录片:“纪录片就是对真实事物作创造性的处理。”实际上,主要是因为此类节目才使得电视成为一门艺术,而我们在使用“影视艺术”这一概念时,往往是就这类节目而言的。当然,这两类节目并非决然两分,只是各据一端。其他尚有一些节目处于二者的过渡地带,比如一些自然类纪录片,既在传播生态知识,同时也具有一定的艺术创造性。电视以其迅速发展的势头,早已证明自己不仅可以传播信息,也能成为一门艺术。

总之,影视的发展已经使“影视艺术”无可争辩地在艺术殿堂中占据了自己的位置。既然影视艺术已经成为一门独立的艺术形式,那么人们就可以据此对“影视艺术”的概念进行界定了。

二、影视艺术概念

人们对“影视艺术”概念的界定主要是基于“影视艺术”的独特性。比如《电影艺术词典》就是如此界定“电影艺术”的:电影艺术是“以电影技术为手段,以画面和声音为媒介,在荧幕上运动的时间和空间里创造形象,再现和反映生活的一门艺术”。《中外影视大辞典》则是如此界定“电视艺术”:电视艺术是“指以电视技术为手段,以画面和声音为媒介,在电视屏幕上运动着的时间和空间里塑造形象,再现和表现生活的一种视听艺术。”电视学者高鑫也给“电视艺术”下过一个类似的定义:“所谓电视艺术主要是指——以电子技术为传播手段,以声画造型为传播方式,运用艺术的审美思维把握和表现客观世界,通过塑造鲜明的屏幕形象,达到以情感人为目的的屏幕艺术形态。”

参照上述关于“电影艺术”和“电视艺术”的界定,我们可以给本书所要探讨的对象——“影视艺术”做出如下界定:

影视艺术,是指以影视技术为手段,以画面和声音为媒介,遵循艺术规律并运用审美思维,在运动的荧屏空间里创造形象,从而再现和表现生活的时空艺术。

三、影视艺术范畴

影视作品是影视艺术的直接存在形式,然而,影视作品却并不是影视艺术的全部范畴。这是因为,影视艺术创作同其他艺术创作一样,都是人类高级的精神活动。因此,我们应该将影视艺术视作一种活动,而不仅仅是影视艺术成品。美国文艺理论家 M·H·艾布拉姆斯在《镜与灯——浪漫主义文论及其传统》中所提出的关于文学活动四要素的著名观点,现在已经获得广泛认同。艾布拉姆斯认为,文学作为一种活动,乃是由作品、作家、世界、读者四



个要素所组成,正是这四个要素互相作用构成了一个运动的过程,这个过程即是文学活动。在艺术活动的层面上,影视艺术与文学艺术具有相通性,因此,艾布拉姆斯谈的虽然是文学活动,但只要我们对几个要素的名称略加替换,艾布拉姆斯的理论完全可以用来说明影视艺术活动。

参考艾布拉姆斯的概括,影视艺术活动应该包括以下四个要素的相互作用,图示如下(图1-1):

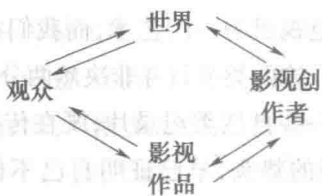


图1-1

根据上图,不难发现影视艺术的范畴应该包括以下几个方面:

(1)世界、影视创作者、影视作品、观众等四个要素的两两双向作用构成了影视艺术的整体活动,对这整个活动的阐述构成了影视艺术本体论,这是本书第一编的内容。

(2)世界就是现实生活,包括外在的社会生活和内在的精神生活,它是影视艺术创作的源泉,所谓“艺术来源于生活”指的就是这一点;但现实生活本身仅仅是原材料,并不能直接构成影视的内容,它还需要经过影视创作者——包括导演、编剧、演员、摄影师、录音师、灯光师、服装师、作曲家,甚至还有武术指导和特效制作等方面的专业人员所构成的群体——运用艺术审美思维加以创造,才能成为影视作品的内容,所谓“艺术高于生活”指的就是这一点。

(3)经过影视创作者创作出来的影视作品具有“形式美”。要把握影视作品的形式美,必须充分认识影视作品所使用的独特的语言,主要包括影视常用语汇——画面与声音、镜头与景别等,以及这些语汇的组合方式主要是蒙太奇与长镜头。对这部分内容的阐述构成了影视语言论,这是本书第二编的内容。正如我们在前面所提到的,影视的美学形式是在动态的过程中逐步得到发展和丰富的,因此,要想把握影视作品的艺术性,必须在历史的维度考察一下中外影视艺术的发展历程,这些内容构成了影视艺术发展论。

(4)影视作品在传播过程中,只有被观众观看,其价值和意义才能彰显。如果影视作品“秘不示人”,就不会“活”起来。观众对影视作品的接受包括对影视作品的鉴赏和批评。

总的来看,影视艺术本体论、影视创作论、影视语言论、影视艺术发展论、影视作品接受论,构成了影视艺术的基本范畴。

第二节 影像和镜头

电影和电视所采用的技术手段大不相同,不过其最终成品的表现形态却很近似,这也是为什么很多情况下影视并称。电视在视听语言方面基本以电影为宗,了解了电影的基本要



素也就相当于了解了电视的基本要求,因此本节以电影为主加以讲授。

在电影作品——“影片”——的各个要素中,首先要掌握的概念便是“影像”,这是理解电影艺术的基础。电影中的“影像”是指借助摄影、摄像及放映等技术手段,最终在二维平面(银幕)上形成的具有三维空间感觉的运动图像。在研究电影本体论的人看来,正是“影像”构成了电影的本体,因为电影和其他艺术样式最根本的不同正在于,电影是使用活动的影像来叙事、传情、达意,而其他艺术样式是无法做到这一点的。当然,在今天,有很多媒体(如电视、网络等)都应用影像,以至于电影的定义和电影本体的确认需要更详细精密的论证,但在最基本的层面上,大多数的电影的创作者和研究者仍然认为“影像”是电影存在之基础。因此,要了解电影的特点以及电影艺术的独特语言和魅力,是不能求助于我们对其他艺术欣赏的经验。本章的主要内容即是介绍影像的各种要素,凸显影像之于电影的意义,以此彰显电影艺术和其他艺术的区别与分野。

一、镜头与景别

在汉语中,“镜头”一词有两个义项。其一是指照相机、摄影机或摄像机上的重要组成部分——光学镜头(Lens),即由特制的玻璃材料制作而成的凸透镜。透镜的焦距直接影响成像效果。其二指影片的基本构成单位。影片是由许多个时长不一的镜头(Shot)组成的,每个镜头均为独立拍摄,每次开机至关机拍摄所得为一个镜头。镜头拍摄完成之后,再由导演和剪辑师从大量原始素材中选出适用镜头,剪接合成为影片。观众在银幕上看到一幅画面接到另一幅画面之前为最后成片的一个镜头。每个镜头都包括下列影像要素:景别、构图、光影、色彩、镜头运动等。

“画框”的概念借自于绘画。在电影中,它指的是电影画面的边缘,亦即具体在银幕上的长方形的边框。根据宽高比例(画框宽和高的比例),可将荧幕分为不同的型号。第一种被称为“普通银幕”,宽高比为1.375:1。这种银幕的问题在于它使人眼的视角受到束缚,同时也限制了构图和艺术表现力。第二种被称为“宽银幕”,它的宽高比较普通银幕更适应人眼的视角特点,视野开阔,在表现大的场面(如大自然景象、战争场面和群众场面等)时视觉冲击力较强。根据技术手段的不同,宽银幕又可以分成几种,最常见的是“宽胶片宽银幕”和“遮幅宽银幕”,前者采用专门的胶片和设备,宽高比为2:1或2.35:1,画面和声音质量较高;后者则是采用普通的设备和胶片,而在拍摄时用遮挡框格遮去原来标准画幅的上下两边,使其宽高比变为1.66:1或1.85:1,实现宽银幕的视觉效果。由于遮幅方法简单、经济,在世界上已被广泛采用。目前大多数影片均采用1.85:1和2.35:1两种宽高比。

早在1925—1927年间,法国导演阿贝尔·冈斯在拍摄黑白默片《拿破仑》时就希望能够在银幕上表现千军万马的宏伟场面。为了突破普通银幕的限制,冈斯使用三部摄影机同时协作,拍摄出了160度视角的远景,宽高比是当时标准的三倍。这个可能是最早的宽银幕实验,在当时引起巨大轰动。像其他新技术一样,宽银幕也曾引起强烈争议。但就现在的状况看来,如果没有宽银幕技术,也就没有诸如《星球大战》这类影片,那些壮观奇丽的经典画面



也不可能出现。电影语言的丰富、电影艺术效果的完美始终是和技术的进步相连的。

从电影拍摄放映的角度看,画框的存在是必然的,然而这种存在并不是被动的,艺术创造的魅力就在于将媒介的限制加以利用。画框实际上造成了内外两个空间,创作者可以利用画外空间的延伸营造特殊的艺术效果。以美国喜剧片《面具》中的一例为证:主人公斯坦利戴着他那神通广大的面具戏弄匪帮,突然一只手伸进画框把奥斯卡金像塞在他手里。这只手所处的空间在现实中是不存在的,只能出现在幻想和漫画中,但当观众在银幕上看到这只手时,它却作为一个天马行空的创造被认可了。以此看来,即使无足轻重的元素也可以成为促使艺术成功的神奇力量。

画框内的影像形成一定的景别。所谓景别,是指被拍摄的事物(可以是人、物或环境)在画框内呈现的范围。根据这种范围的比重和画面表现空间(一般是以画框内成年人身体部分多少为标准),可以进一步分景别为若干种,主要有如下五种。

(一)远景

远景表现广阔空间和场面的景别,如自然风光、大规模的群众场面等。远景镜头视野开阔,气势宏大,因此,镜头时长一般较长,以便观众有足够的时间对画面的丰富信息做出反应。美国影片《勇敢的心》在片头所使用的远景,用连续的运动镜头穿过云层,掠过山峰,而后将开阔的苏格兰山地展现在宽银幕上,在第一时间就带来了强烈的视觉冲击。它的意义不仅在于交代了故事发生的特定空间,而且还以壮观的影像吸引观众的注意。在用远景表现群众场面时,由于需要调动大量人力物力,成本很大,因而就对导演的空间感觉和现场把握能力提出很高要求,否则就会出现空间混乱、线索不清、细节错误等问题,给影片制作带来巨大损失。

当远景镜头中只有少数人物时,人物会显得非常渺小,而环境的特征则格外鲜明,这种手法一般用来强调环境与人的特殊关系。至于这种关系的意味,则要结合其他影像要素加以具体分析。使用得当,则能全面展示影像语言表现能力的丰富与灵活。在影片《阿拉伯的劳伦斯》中有一个阿拉伯人在沙漠中独自行走的段落,其远景处理为:地平线在银幕高度 $4/5$ 处,沙漠在强烈的阳光照射下呈现为刺目的大面积黄色,地平线上端是深蓝色的天空,身着黑衣的人物行走在地平线的边缘上,从视觉效果上被上端的画框、地平线以及两个色块挤压得极为紧迫。导演大卫·里恩显然是要让观众感受到无边无际的炎热沙漠对人生命的严酷威胁。而国产影片《那山·那人·那狗》在使用远景时得到了环境与人的另一种关系:绿色的田野充满了整个银幕,金色的夕阳撒下温暖的柔和光线,三个人物缓慢移动穿过田野/银幕,呈现出一种和谐的宁静之美。

当然,对于普通观众来说,远景是一种非常规视点,因为日常生活中很少人会获得如此广阔的视野。创作者更多是使用这一景别来造型、表意,而很少用其表现情节、事件。

(二)全景

全景表现成年人的全身或场景全貌的景别。全景一般用来塑造人物形象和交代环境,因此,对于影片的一个场景来说,往往是由全景确立其空间关系和其他影像元素的总体基



调的。

远景重视营造环境,全景则关注人在环境中的情况,通过人物在环境中的位置、运动等来交代事件和传达意念。在全景镜头中,观众很容易辨认出主角,因为主要人物在大部分时间内,总是占据着画面的中心位置;而其主要动作也往往在这个区域完成。这种最常见的全景使用方法保证了观众对主要人物和主要情节的关注。

在表现多人运动场面,如歌舞、打斗等时,也经常用全景,借以充分展示场面的华丽或动作的可观赏性。歌舞片《出水芙蓉》中的歌舞段落多使用全景,让观众完整地欣赏水上的群舞、独舞和焰火,至今仍然令人喜爱和叹服。而2001年的新歌舞片《红磨坊》中的歌舞场面则因大量小景别的使用,使得歌舞动作显得支离破碎,多为批评者所诟病。

当全景中的人物较多,以至于主要人物的形象在面积上难以辨别时,就需要用其他手段加以强化。常用手段之一是让主要人物的服装颜色、姿势与众不同,以此做出暗示。另一办法则是让主要人物处于运动状态,同周围相对静止的人形成对比。由于人的视线习惯于注视运动的物体,观众自然会把注意力投向主人公。这两种手段也可以同时被使用。

有些全景镜头更多侧重于利用空间造型来传达意念,这时人物、道具、环境和其他影像因素的处理方式经常是呈现表现性的而非写实性的。美国影片《公民凯恩》用了大量的全景镜头来表现别墅内豪华的家具装潢,形成造型感强烈的又一“画框”,它将银幕空间再度分割,突出房间的空旷凄凉,暗示出房间主人性格的专制刚愎和感情世界的空虚寂寞。

需要注意的是,全景的视野和信息量在各个景别中仅比远景较少,因此时长也较长。

(三) 中景

中景表现成年人身体膝盖以上或场景局部的景别。中景可以清楚地呈现人物的造型、动作、运动或者部分场景的设置,从而交代人物之间、人物和场景之间的关系。在实际创作时,中景的处理较有难度,一方面,它不能通过展现较大的视野范围来造型,另一方面,也不能充分展现人物表情的变化和细微的动作,缺乏视觉冲击力和情绪感染力,所以中景一般用于全景和更小一级景别之间,起到视觉过渡的作用,时长往往也较短。因此,中景镜头有时也被称作“过渡镜头”。例如,先是用全景交代环境,而后接入一个中景,引出主要角色,进而接入该角色的近景(亦可逆序表现,由近景过渡到中景再到全景)。这种处理方式能给观众以流畅的视觉感受,从而避免“跳”和“乱”的观感。

中景的上述特点也可以被用来有意识地制造人物和观众的疏离,从而促使观众以理性的态度思索人物。杰出的人物传记故事片《巴顿将军》在片头巴顿演讲的段落中就较多地使用了中景,观众一边听着巴顿鼓吹战争的狂热演讲,一边冷静地旁观和评判这个历史人物。这种独具匠心的人物出场安排,给整部影片奠定了一种冷峻反思的基调,从而同一般的战争片区别开。如果创作者企图将这部影片拍成一部宣扬穷兵黩武的作品,那么对这一段落则会考虑使用更多的近景,以便引导观众的情绪投入,进而认同影片所倡导的价值观念。需要指出的是,中景的使用虽然只是该段落的手法之一,但其特色和效果却都极其鲜明。同中景相比,现在电影中更多使用的是被称为“中近景”的景别,它表现成人身体腰部以上的范围。



这种景别兼具中景展示形体动作和近景凸显细节的长处,在以表演、对话手段为主的影视剧中使用尤其频繁。中景和中近景都接近人们日常的视点,故此适宜表现日常生活场景,其传达的感情也较为平和。

(四) 近景

近景表现成年人身体胸部以上或物体局部,其面积占画幅一半以上的景别。在近景别中,环境变为背景,只剩下相当简略的轮廓,同时形成了一个相对狭小、封闭的空间,适于展现亲密对话、细微的表情、小幅度动作或重要的道具,特别是人物的表情和眼神。

此外,由于观众和被拍摄人及物的距离感近,容易使人在心理上产生认同,所以在情绪的高潮段落,经常用近景来打动观众。比如,当近景中美丽的女主人公因为种种原因悲痛欲绝时,由于我们如此清楚地看到她痛苦和悲伤的表情,于是也很难保持平静的心情,往往就会非常难过。在塑造主要人物特别是展示明星风采时,近景是经常使用的景别。好莱坞20世纪三四十年代生产的许多电影中为此提供了大量的例证,每个明星都会出现在近景里,环境变得无足轻重,面孔是唯一吸引观众的东西,几乎可以说,近景参与了明星的制造过程。如果影片里近景过多,就会破坏环境空间的完整真实感,因此近景在影片中的比重需要创作者仔细斟酌。

(五) 特写

特写表现人身体肩部以上的头像或被拍摄物体微小局部的景别。在特写中,环境几乎完全隐退,而只保留创作者刻意突出的主体。当表现人物时,特写可以把人们难以观察到的细微表情和心理活动清晰地传达给观众,从而达到刻画人物、烘托情绪、推进情节等目的。法国影片《四百下》结尾处便使用了一个面部特写,将主人公少年安托万迷惘无助的内心世界非常直观地袒露在观众眼前,从而激起了人们深深的共鸣。

当特写表现物体时,实际上是用极其夸张的方式将该物体强调了出来,给人以深刻印象。在制作精良的影片里,一件小小的道具如果用特写加以表现,往往就意味着它会在某个时刻发挥重要作用,前后呼应,这时,观众会在恍然大悟之余赞叹创作者的精心安排。有经验的观众会留意类似的安排,因此要求创作者能够自然、看似不经心地处理这个特写。科幻动作片《第五元素》里男主人公柯本第一次出场时到处寻找火柴,在他点燃香烟后,一个时长很短的特写显示,火柴盒里只剩下了一根火柴。无疑,这根火柴将在下面的情节中再次出现并且发挥重要的作用——点燃宇宙元素之火,拯救地球。

当被拍摄人或物的极小局部占据画框内的大部分空间时,该景别被称为“大特写”。它将影片对细微表情和细节的突出强调做到极致,强制观众以“凝视”的方法去观看。如前文提到的《巴顿将军》片头,军乐声中巴顿立正行礼,接连用了5个时值较长的大特写,依次表现了巴顿的白发(老将)、手势(军容严整)、马鞭(铁腕严厉)、头盔(三星上将)、精美的左轮手枪(崇尚武力)和勋章(战功显赫)等。尽管巴顿此时一言未发,观众也会立刻对巴顿有直观的了解,并且留下极为深刻的第一印象。

特写和远景是景别的两极,它和远景一样也是非常规视点,因为人们一般不会在特别近



的距离内观看人和物。在影片中,特写镜头的比重也不宜过多,否则会令观众觉得视觉碎片目不暇接,空间关系凌乱,以至于产生疲惫的感觉。因此使用特写也需要慎重考虑。一般说来,人物特写适合出现在情绪的高潮段落,物品特写则宜在情节关键环节处使用。

除去上面介绍的五种景别之外,还有诸如大远景、大全景等说法,它们和中近景、大特写一样,是在某种景别的基础上加以调试而形成的。

各种景别的镜头在影片中交替出现,以不同的画面流畅地组接,完成影像的叙事、抒情和达意等功能,同时产生形式上的节奏美感。不同景别的出现次序有一定规律可循,就最基本的来说,是按照由大到小或者由小到大的顺序安排的。景别差异大的镜头之间要有过渡镜头,以保证视觉效果流畅自然。当然,这个规律只是针对平常的叙事节奏而言的,当叙事节奏非常规时,这一规律就需要更改。例如,在恐怖片中,创作者会有意不用过渡镜头,用变化突兀的景别来营造出紧张刺激的感觉。从空荡荡走廊的全景突然跳到可怕的面部特写,这种做法很常见。

必须清楚,景别是一个相对的概念,很多时候人们难以明确无误地指认一个镜头的景别。镜头的景别也会因为参照物的不同而发生变化,比如在一部儿童题材的影片中,为了和儿童较矮小的身材和较有限的视野相适应,创作者会采用比成人题材影片较小的景别拍摄环境和物品。在运动镜头中景别也会发生变化,当摄像机以中近景拍摄一个奔跑的人,然后随着人物的眼神将镜头转向远处的山峦和原野时,景别也就自然地变为远景。此外,先进的技术手段不断出现,使得有时候一个镜头内会出现景别的巨大变化,以此达到创作者叙事或抒情的意图。在影片《泰坦尼克号》中,年迈的露丝向众人回忆当年泰坦尼克号首航的情景,画面上先是露丝的面部特写,将观众带入她内心深处的记忆,接着,镜头缓缓移向露丝背后的海底监视器荧屏,上面显示着泰坦尼克号的残骸——这时仍然是特写;随着渐渐增强的音乐,残骸的影像神奇地变成了崭新的巨轮停泊在港口的大全景。这个镜头是由数码技术完成的,在视觉上天衣无缝,同时在心理上也很自然合理。由特写不经过过渡直接变为大全景,传统的技术显然难以胜任这样的工作,即使在叙事上清楚明白,在视觉效果上也会大大损失。

一部影片内容发生的主要环境在很大程度上决定着创作者的景别选择。一般来说,战争片、科幻片更倾向于使用大量的远景,情节剧则以中景近景居多。而在具体的段落里,又要根据特定的环境和情节做出适当的调整,同时保证整部影片的视觉风格统一。由此可见,景别对影片的艺术风格形成有相当大的影响。

二、构图

构图是影视影像表达中的一个重要概念。

(一) 分类概念

“构图”一词来自于绘画艺术,是指画家对画面中各部分进行组织和安排,以求达到理想画面效果。电影的构图更为复杂,因为在电影中,画面的活动造成了被摄对象、环境、光线、



色彩等各种视觉元素的流动变化,摄影师必须跟随这种变化来调整镜头,完成构图的任务。简单地说,电影构图是结合被拍摄对象(动态和静态的)和摄影造型要素,按照时间顺序和空间位置有重点地分布、组织在一系列活动的电影画面中,形成统一的画面形式。

电影首先是视觉艺术,精美讲究的构图能保证艺术的成功,电影史上曾经有人主张“绘画电影”,要求电影向绘画学习造型手段。好的构图能准确地传达作者的意念,表现情节(叙事),同时具有独立的欣赏价值,体现出创作者的美学素养。

电影构图可以根据风格不同而分为三种样式。

(1)第一种可称为“纪实风格构图”。它强调影像忠实于现实,反对刻意追求和营造画面的形式美感,画面随意、松散,没有规律可循。这种风格的构图优点是自然质朴、灵活自由、空间完整、真实感强;缺点则是效果平淡,重点不突出,画面各部分联系性差。路易·卢米埃尔最早的一批电影即是这种风格,现在仍然为许多创作者采用,他们看重纪实风格影像的亲切、单纯和直接,致力于开掘普通生活中蕴藏的魅力。近几年来取得杰出成就的当数以阿巴斯·基亚阿斯塔米为代表的一批伊朗导演。

(2)第二种可称为“表现风格构图”。与“纪实风格的构图”正好相反,它强调影像的造型能力和表现内心感受的能力,反对机械地复制世界的影像,刻意追求形式美感,与人们的日常视觉经验差别很大。画面仿佛精心设计的绘画或照片,造型鲜明醒目,有时借助各种几何图形组织画面和空间,视觉冲击力强。这种风格的构图缺点则是形式大于内容,真实感差。电影史上早期的法国先锋派电影和德国表现主义电影是这类风格的典型代表。目前主流电影中很少有完全采用这种风格构图,只有一些实验电影中才可以见到纯粹的表现风格构图。

(3)第三种可称为“经典风格构图”,它界乎前两种风格之间,汲取二者的优势,避免二者的缺陷,力图将真实感和造型性完美结合,使观众觉得画面完全真实,同时又很精美。这种构图看似自然随意,然而作者的布置经营却是无处不在的。“不着痕迹”为其最高境界,有一定视觉鉴赏经验的观众才会发现创作者的良苦用心。

(二) 原理

构图很大程度上应用了视觉心理学的原理。人类在学习使用眼睛观察世界的历史过程中形成了一些几乎意识不到的视觉习惯和心理定式,这些习惯和定式非常隐蔽地体现在视觉艺术的创作和鉴赏中。例如,当画面按照水平对称原则构图时,观众心理上就会有种稳定、严肃的感觉;而当画面中的水平线发生倾斜时,则会感觉到不稳定、紧张、危险等。

(1)构图中心。所有的构图都围绕着画面的视觉中心完成。这个视觉中心既可以是一个人物、一件物品,也可以是一处空间、一种情境。电影中的画面不断运动,其信息又非常丰富,传播过程呈现所谓“喷涌状”,因此每个画面都会突现视觉中心,保证观众能够立即捕捉到中心人物、事件或意念,并加以整合,完成对整部影片叙事、抒情和表意的接受理解。其具体构图方式要依据影片的风格、人物和环境的设计、情节的发展进度、场面情绪的渲染等各种因素,由导演和摄影师来衡量决定。



事实上,在精心设计的构图中我们会辨认出各种几何图形的轮廓,它们是由画框、环境、人物、道具、服装、色彩、光线等要素组成的,这些几何轮廓对观众的视线和注意力潜在地形成引导。

(2) 对角线。除前面提到的水平线以外,画面的对角线也经常被创作者利用来构图。对角线的长度使它有更大的空间可表现,同时由于对角线是倾斜的,画面会更富于动态、更生动。以上文所引《阿拉伯的劳伦斯》画面为例,人物处于画面的右上角,而且还在向右上方向运动,这个空间安排暗示观众,他的生命几乎走到尽头了。这个人物身后是他丢弃的子弹袋和枪支,三者的色调均为黑色,在大块的黄色上格外醒目地形成了画框“右上一左下”的对角线。由于人们欣赏长方形画面的心理习惯是从左至右,该对角线的倾斜感就格外强烈,它打破了沙漠地平线的单调稳定,形成紧张的气氛。假设此处采用的是“左上一右下”的对角线,构图在视觉上反倒会显得稳定,上文所提到的《那山·那人·那狗》中的远景镜头,其构图正是采用了这条稳定感强的对角线,用以表现出安宁和谐的主题。

画框之中的影像有时候会被有意安排,形成一个更小更封闭的空间,这是另一种常见的构图,常用来表现人物受到的威胁或窘迫。中国默片时代的经典之作《神女》中有一个镜头,其前景是流氓岔开双腿,形成倒立的“V”型,后景的女主人公被围困在倒“V”型里面,形象地刻画出了流氓的淫威和女主人公的孤苦无助。

(3) 景深构图更能体现电影的特点。所谓景深,是指画面向内方向上焦点清晰的空间范围。一般把离观众方向近的画面空间称为“前景”,离观众方向远的画面空间称为“后景”。景深构图讲求沿着纵深方向安排组织被拍摄对象,从而产生逼真的空间立体感觉,当人物在前后景之间运动,立体感格外强烈。景深构图在视觉上突破了戏剧、绘画中存在的“第三面墙”,给电影造型开拓了新的领地。创作者可以利用前景和后景两个空间内的不同事件形成对比关系。同时,因为视觉上的错觉,前景处物体总是显得比后景处同样体积的物体要大,这可以得到强调突出的效果。影片《公民凯恩》在这方面做得极为出色。例如,当童年的凯恩在后景的雪地上玩耍时,他离异的父母正在前景的室内决定他的未来;在另一个场景里,后景处小的亮光区里,凯恩闯进妻子的房间,前景昏暗的光区里是空空的玻璃杯和药瓶,暗示我们她刚刚服过药企图自杀;而由于玻璃杯和药瓶在画面上显得非常巨大,我们对这一场面的悲剧性体验就格外深刻。

(4) 角度。摄像镜头的角度也是构图的主要手段。摄像机倾斜、俯拍、仰拍等,都会造成迥然有别于日常视觉经验的非常规构图,这时更强调的是人物的心理感受和观众的心理反应,画面本身也更加丰富多变,十分新颖。

(三) 轴线原则

在设计构图时,还必须考虑到轴线原则。影片由多个镜头组成,这要求各个镜头的空间关系保持一致,否则会造成观众的困惑。创作者在拍摄一个场面时,会根据人物和环境、人物与人物之间的空间关系以及人物运动的方向等确定一条“轴线”,轴线是判断画面空间是否正确的依据。举例来说,在两个人物面对面对话的场景中,如果是在一个全景中分别处于