

影视多棱镜丛书

电影叙事的空间转向

海阔 著

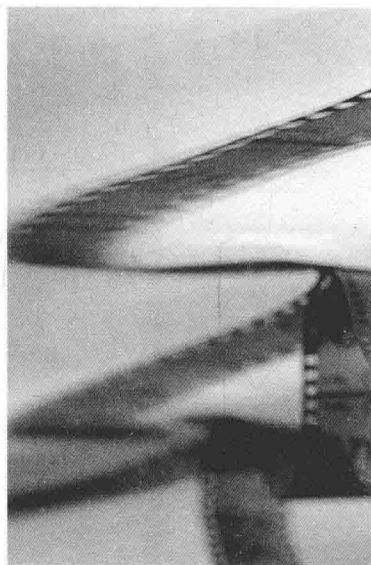
中国传媒大学出版社

教育部人文社会科学研究

“电影叙事的空间转向研究”项目资助

(编号11YJC760022)

影
视
多
棱
镜
丛
书



电影叙事的空间转向

海阔 著

中国传媒大学出版社

· 北京 ·

图书在版编目(CIP)数据

电影叙事的空间转向/海阔著. —北京:中国传媒大学出版社, 2015. 11
ISBN 978-7-5657-1378-1

I. ①电… II. ①海… III. ①电影理论—叙述—研究 IV. ①J904

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 101629 号

DIANYING XUSHE DE KONGJIAN ZHUANXIANG

电影叙事的空间转向

著 者 海 阔

责任编辑 蔡开松

责任印制 阳金洲

封面设计 郭 琳

出 版 人 王巧林

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024

电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京艺堂印刷有限公司

开 本 710mm×1000mm 1/16

字 数 278 千字

印 张 16

版 次 2015 年 11 月第 1 版 2015 年 11 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-1378-1/J · 1378 定 价 58.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

目 录 *Contents*

引 论 / 1

第一章 电影叙事空间转向的动因 / 28

第一节 后现代转向 / 28

第二节 空间的转向 / 38

第三节 视觉文化的转向 / 54

第四节 叙事的转向 / 61

第五节 数字技术的助推 / 69

第二章 电影叙事形式的空间转向 / 79

第一节 影像空间 / 80

第二节 解读空间 / 104

第三章 电影叙事内容的空间转向 / 115

第一节 地理学空间 / 116

第二节 时空体空间 / 130

第三节 精神空间 / 140

第四章 电影叙事意义的空间转向 / 149

第一节 神性空间的坍塌 / 150

第二节 性空间 / 165

第五章 电影叙事空间的研究范式 / 175

第一节 第一空间 / 176

第二节 第二空间 / 188

第三节 第三空间 / 210

第四节 第四空间 / 223

附录一 全球票房排行榜前 100 名(截至 2014 年 8 月) / 237

附录二 历年北美票房年度排行榜冠军(1927—1976) / 241

附录三 斯皮尔伯格导演的主要电影作品(1971—2012) / 243

参考文献 / 245

后 记 / 251

引论

我们对电影的认知首先来自于一种生活体验。电影在一定的时间内带领我们进入一个奇幻的世界,非现实的空间。我们为剧中的人物命运亦悲亦喜,因故事启发出许多对生命意义的感悟。我们讨论表演或情节的优劣,模仿明星的服饰、行为,不由自主地、或多或少地受到电影的影响。我们却很少关注电影的生产方式、风格流变、叙事结构,更不会考虑电影的时间与空间等专业问题。

20世纪60年代末到70年代初,全球范围几乎同时涌动着几股潮流:文化领域的后现代与空间思维,电影领域的计算机技术应用与好莱坞系统的革新。它们又共同推动着一股潮流——电影叙事革命。在后工业社会、全球化、电影业竞争、数字技术等因素影响下,后现代转向、空间转向、视觉文化转向、叙事转向、认知科学转向等话语逐渐合流,汇成电影叙事由时间向空间的转向。我们认为,这种转向发轫于20世纪70年代中期的好莱坞,随着21世纪初的数字技术发展而完善,并逐渐成为席卷全球的一次电影美学和文化变革。

一、电影叙事的走向

人们评论和研究电影叙事时,常常使用文学叙事的话语体系,由此常隔靴搔痒。作为艺术的电影,本质而言,是一种第二自然。电影叙事所使用的语言包括画面、音响、文字和音乐等要素,复杂性要远高于文字语言。它与文学叙事的根本区别在于时空一体的叙事形式,尤其是其空间性。理查德·麦特白(Richard Maltby)认为:“电影不是在讲故事。相反,每个画面,或者至少每个静止的画格,都是在建构一个故事,将它放入一个时间性的语境之中,为它提供‘以前’和‘后来’,故事便

是其中的一个重要时刻。”^①或者我们可以用威廉姆·戈德曼(William Goldman)的话说:“在电影中,你不能对人们讲述某些事情,而只能向他们呈现。”^②空间,看来可以视为电影叙事的一个核心命题。

人们之所以理解复杂的电影语言,源于电影对第一自然的摹写方式,不断积累的叙事传统,符号体系与人们认知的互动史。“在过去的一百年中,电影观众已经学会了如何理解电影镜头的比例、移动画框的要求、镜头切换的中断,以及剪辑过的移动画面的相互关系。”^③在此过程中,好莱坞电影逐渐确立了一种能够让全世界认同的主导叙事模式。而20世纪70年代以来,好莱坞电影也占据国际电影研究的主导地位。当代好莱坞叙事正在经历着一场空间革命,试图打破时间长期作为叙事主导的格局,而好莱坞以外的电影叙事也同样改变着空间的角色。

1. 电影叙事的空间形态

电影叙事的发展历史由多条相互交织的线索构成。好莱坞为代表的商业电影是一条主线,长期主导世界电影叙事形态。在叙事上尽量抹去艺术的痕迹,保持电影的“真实性”。在叙事时间与空间关系上,从逐步确立时间对空间的决定性,到时间的弱化、空间感的增强,再到空间主导性的转向。好莱坞以外的电影,与好莱坞电影相互补充和转化,在叙事上充分探讨电影语言的可能性及其对世界的表现性。从技术史来看,随着声音、色彩、数字、三维立体、银幕、影院等技术的革新与应用,空间表现力不断加强。

(1) 时空均衡的魅力电影

电影史通常将电影的诞生到第一次世界大战作为探索阶段。这一时期电影叙事的时间往往等于现实时间,因而缺乏对叙事的控制力。空间表现能力也不高,与时间处于相对均衡的状态。

卢米埃尔兄弟(Louis & Auguste Lumière)的影片几乎都表现了现实生活内容,采用直接拍摄的方式,没有故事情节,却成为电影再现美学的源头。魔术师梅里爱(Georges Méliès)则以“戏剧电影化”开启了电影表现美学。他首创慢镜头、快镜头、叠

① [澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891年以来的美国电影工业发展史》,吴菁等译,华夏出版社2005年版,第418—419页。

② William Goldman. "Adventures in the Screen Trade: A Personal View of Hollywood and Screenwriting." New York: Warner Books, 1983: 37.

③ [美]詹姆斯·费伦等:《当代叙事理论指南》,申丹等译,北京大学出版社2007年版,第492页。

印、二次曝光、场面转换等特技,对于时间和空间的开发都具有一定意义。在美国,电影的拓荒者却以其商业思维,将电影引向独立而完美的叙事。波特(Edwin S. Porter)以分镜头、内景与外景迭印、移动镜头和大特写镜头等手法,发展了电影剪辑原理,这些原理是电影艺术的基础。如果说梅里爱是把电影引上戏剧道路的第一人,那么,波特则是把电影引上电影道路的第一人^①。作为故事片之父,波特首创了情节曲折变化的电影风格,并使时间逻辑逐渐在叙事中形成对空间的优势。

这一时期的电影在技术层面上与现在有较大的差异。摄影大多采用单一视点,即固定机位拍摄。即使波特的平行剪辑,也是由一个个单一镜头组成。人们看到的是固定的空间,以及均质流动的时间。作为一种放映方式,手摇放映机产生的艺术效果会因人而异,时间在某种程度上成为一种不确定的因素。另外,该时期的电影叙事主要靠解说员来帮助观众理解电影语言。解说员的存在,意味着电影叙事的另一种不确定性,而且分散了观众的空间注意力。1910年左右,字幕取代解说员,虽然提高了空间表现力,仍经常打断叙事,破坏时空的自然呈现。

电影史学家汤姆·古宁(Tom Gunning)将这一时期的电影称为“魅力电影”(cinema of attraction),即通过一系列奇观获得观众的注意。如果电影中有故事的话,这个故事仅仅提供“一个框架,在这个框架中展示一系列的电影魔幻可能性”。“奇观展示控制着叙事的并入,一味强调震惊或偶然的感观刺激,牺牲了对故事情节的展开。魅力电影几乎不会花什么气力来创造人物的心理动机或者个性人格。”^②观众的快乐“完全从纯粹的让人眼花缭乱的影像奇观的震撼中获得”。^③魅力电影在叙事上虽然与当前的奇观电影大相径庭,却在空间上表现出主导作用。这种“惊讶美学”却被好莱坞传承,并一直作为吸引观众必不可少的构成性元素。

(2) 时间统治下的经典叙事

两次世界大战之间,电影叙事逐渐走向成熟。空间叙事能力不断加强,然而,时间却成为更有力的元素,在叙事中占据主导地位。

好莱坞在1910年之后的几年即确立了大制片厂制度,几个寡头垄断电影市场,并迅速取代法国成为世界电影的霸主。大制片厂制度是一个垂直整合体系,少数几个制片厂控制着生产、发行和放映的各个环节。由于这种贯穿一体的机制,它

① [美]刘易斯·雅各布斯:《美国电影的兴起》,刘宗铨译,中国电影出版社1991年版,第39页。

② 参见[澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891年以来的美国电影工业发展史》,吴菁等译,华夏出版社2005年版,第11页。

③ 同上,第13页。

们通过相对稳定的叙事模式、精确的控制成本,持续不断地将现实生活转化为大量的影片生产。大制片厂制度的核心是明星制,“一部影片几乎都是围绕一个或几个明星建构起来的,而销售也是以此为依据的”。然而,“明星的力量也遭到限制:他们与某一家制片厂签订长期合同,而且无法决定他们以什么形象在银幕上出现”。^①虽然好莱坞一直奉“真实”为主臬,明星的表演(如舞蹈、搞笑等动作)却经常可以打断现实主义叙事逻辑。不过,这种时间的延宕或者说空间的滞留并不会影响观众对影片真实性的怀疑,因为它属于观众的期待视野的产物,并且在反复演练中成为好莱坞叙事的要素。20世纪20—50年代,史称经典好莱坞时期,主要因其商业体制和叙事的相对稳定。即使经历默片向有声电影的迈进,现实主义叙事原则支配下的时空关系仍基本保持着稳定状态。

格里菲斯(D. W. Griffith)使电影真正成为独立的艺术。萨杜尔(George Sadoul)认为:“1915年2月8日,《一个国家的诞生》(*The Birth of a Nation*, 1915)首次在美国上映的日子乃是好莱坞统治世界的开始,同时也是至少在以后几年间好莱坞艺术称霸世界的发端。”^②作为现代电影的创始人,格里菲斯首先解决了电影分段技术,认为每个段落可以分为若干镜头,每个镜头又可以分成若干场面。每个情节过程只要提供若干画面来表示,便形成了一个完整的运作过程。其次,确立了二元对立的结构方式和“最后一分钟营救”的好莱坞经典叙事模式。再次,他在《党同伐异》(*Intolerance*, 1916)中,有意识地利用一系列镜头,用远景、全景介绍环境,用近景、特写突出细节,并创造了镜头交叉快速剪接,成为蒙太奇的源头。最后,是他第一次在影片中表现了对人性和人类命运的关注,将场面与思想意义融合在一起。这些都确立了电影的基本叙事形式。而这些叙事技术最终导致了时间成为决定故事意义的主导要素。人们在自足的影像世界里,通过开端、中段、高潮、结尾的线性路径,感悟人物命运的变化。

在格里菲斯剪辑经验的基础上,苏联的库里肖夫(Kuleshov)、爱森斯坦(Sergei Eisenstein)、普多夫金(Pudovkin)等人使之系统化,并形成完整的理论。基于早期电影的纪实性倾向,他们强调“电影创作的基础是表现性,而不是影像性。表现性可以传达出对于客观世界的主观感受,它比客观世界的单纯影像(摹写)更深刻,更

① [澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891年以来的美国电影工业发展史》,吴菁等译,华夏出版社2005年版,第145页。

② [法]乔治·萨杜尔:《世界电影史》,徐昭、胡承伟译,中国电影出版社1982年版,第136页。

概括。”^①爱森斯坦认为,“蒙太奇是一种冲突:由两个元素的冲突而‘涌现’出某一概念”。“无论两个什么镜头对列在一起,它们必然连结成一种从这个对列中作为新的质而产生出来的新的表象。”应该说,蒙太奇理论及其应用对于空间叙事能力是一种巨大的开拓,不同逻辑的空间线索组合在一起,形成新的叙事意义。“蒙太奇——这是镜头内部的冲突(应该读作:矛盾)首先发展为两个并列镜头之间的冲突:‘镜头内部的冲突是潜在的蒙太奇,随着冲突的加强,它终于冲破了那个四角形的细胞,而把自己的冲突扩展为各个蒙太奇镜头之间的蒙太奇撞击。’”^②由于苏联与资本主义社会的对立,蒙太奇理论一直受到西方电影界的轻视甚至诋毁;即使在苏联内部,斯大林专制时期,也被视为形式主义的代名词屡遭批判。20世纪60年代起,作为形式主义美学原则的蒙太奇思想在西方倍受推崇。而此时恰恰是电影叙事空间转向的前奏。

20世纪20—30年代,在现代主义思潮的影响下,德、意、法等国出现了印象主义、表现主义、超现实主义、达达主义、抽象主义和“电影眼睛派”等电影流派。先锋派电影试图突破既有的叙事模式,运用各种现代主义手法进行电影语言形式的革新,共同美学特征是反叙事、非理性和抽象性。这些表面上对时间破坏的叙事方式,本质上仍然寻求理性的建构,时间在深层叙事上依旧起主导作用。

20世纪30年代以后,工人运动高涨形势下的欧洲电影重回现实主义。各国艺术家们将有声片投入到现实生活题材中,主要有法国诗意现实主义、意大利新现实主义和苏联社会主义现实主义。让·雷阿诺(Jean Renoir)是法国诗意现实主义的代表。他成功地运用了景深镜头、变焦镜头和长镜头等叙事手法,与美国的威尔斯(Orson Welles)一起推动了现代电影语言的转型。这些现实主义电影以批判的手法,从思想层面增强了对社会的回应,从而扩展了叙事对社会空间的表现深度。

世界电影在20年代末经历从无声电影向有声电影的迅速转型。“伟大的哑巴说话了”。1927—1929年间,美国电影观众增加了45%。“声音标志着影院作为一个多媒体展示和现场表演场所的结束,让位于仅仅作为一种媒介的电影本身。观众也不再观看那些通常安排在银幕边上的各种表演。相反,他们去影院是看银幕

① [苏]叶·魏茨曼:《电影哲学概说》,崔君衍译,中国电影出版社1992年版,第181页。

② [苏]爱森斯坦:《狄更斯、格里菲斯和我们》,见邓焯非:《电影蒙太奇概论》,中国广播电视出版社1998年版,第24页。

上发生的事情。影片不再以一种半成品的方式,而是作为最终的完成品进入影院。”^①声音进入电影带来了电影美学形式的变化,带来了电影时空结构的突破,特别是电影的叙事时空和非叙事时空在电影声画观念上的演变,使电影真正成为一门具有独特表现形式的视听艺术。首先,由于声音诉诸人的另外一种感官模式,视觉伴随有听觉的因素,使得观赏者的注意力大为增强,这实际上是心理空间上的增强。其次,由于声音本身的持续,具有一定的节奏感和造型感,影响了电影的节奏与剪辑,使空间之间的转换更加流畅,更能够为时间服务。再者,声音丰富了电影的语言和类型,产生了创造不同的叙事形式的可能性,亦即创造了自足的声音空间。

二战期间,好莱坞完成了视听语言模式的现代化转型。1941年,威尔斯的《公民凯恩》(*Citizen Kane*, 1941)在叙事结构上打破了传统的全知全能视角,而采用“散点式”,将对主人公的认识限制在记者所采访的五个人的视角中,这种多视角的逐层展开的手法是现代叙事的典型标志。此外,声音蒙太奇和场面调度的运用奠定了现代电影叙事的基本手法。形式上,单一的时间线索被打破,电影开始了多重空间的探索。然而,电影叙事仍遵循着时间逻辑,在游动的故事线中寻求生命的意义。

(3) 时间弱化的叙事革命

从二战结束到20世纪70年代中期,电影产业经历了巨大变革,叙事方面呈现出异常的创新活力。战后,人们一边致力于重建社会,一边深刻地反思人性。电影在叙事范围和叙事方法上出现大幅度的创新。20世纪50年代后期,西方国家电视大众化进程加快,并取代电影的视觉娱乐地位。电影在应对媒介竞争中,积极寻求对社会的多元化表现。电影时间在叙事中的主导地位受到多层次的冲击,空间作用日益彰显。

从许多方面而言,好莱坞历史上最重大的转折源自大制片厂制度的崩溃。1948年5月,派拉蒙案的宣判标志着好莱坞大制片厂制度的结束。此后,好莱坞经历了20年时间的转型期,观众喜好、技术更替、竞争环境等因素变化均影响了电影叙事。从内部体制来看,失去垂直整合体系的屏障,大电影公司专注于发行和投资,并且大幅削减影片产量,集中生产具有轰动效应的少数“重磅炸弹”(blockbust-

① [澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891年以来的美国电影工业发展史》,吴菁等译,华夏出版社2005年版,第220页。

er)。而电视竞争、城市郊区化、婴儿潮等外部因素,则使电影失去了昔日的地位,成为众多娱乐元素中的一种特殊形式。电影公司通过并购整合,成为更大公司的一部分,实现了大制片厂向大电影企业的转向。电影公司从单一依靠票房收入,转向多元化经营。在这些背景下,好莱坞叙事致力于那些能够引起社会轰动的大制作影片,由此实现票房以外的收入的拓展。

在欧洲,电影叙事向人的内心世界转移,表现人类理想的破灭、人性的失落,出现了以法国“新浪潮”为代表的现代主义思潮,并迅速席卷全球。“新浪潮”的主要艺术特色表现为:原创性、偶然性、杂合性以及反传统、反专制的个性化。这种试图打破时间秩序的现代主义叙事,在形式上进行了空间革命的种种可能性。然而,在电影所表达的意义层面,艺术家并没有放弃现实的理想,仍然积极对生命的意义空间进行建构。时间在这些电影中,似乎象征着永远无法摆脱的一种秩序,各种尝试最终只能是徒劳无功。然而,新浪潮对电影语言的破坏性思维和技巧,深深影响了日后的后现代电影。“如果一定要找出后现代电影的发端,那么非1959年法国导演让-吕克·戈达尔的《精疲力尽》一片莫属。在这部影片中,导演在电影语言上的离经叛道令人侧目。他大胆地破坏传统电影的规范,采用了灵活的叙事方法、画面格式以及跳接这种划时代的剪辑技巧。”^①

面对电视的竞争,电影在技术上进行广泛创新,试图把人们拉回电影院。20世纪20—30年代,彩色电影开始出现。直到进入50年代,色彩才作为好莱坞豪华影片的组成部分,获得了它自身的权利。“在色彩未作为一种标准之前,它是作为一种奇观存在于影片之中,这与好莱坞对现实主义的理解以及相应的规则相抵触。解决问题的方法之一就是只将色彩用于幻想片和音乐片;好莱坞由此实现用彩色展示它自身而将黑白留给世界其他地方。”^②60年代中期,彩色电影最终取代黑白片。色彩赋予电影空间新的意义,使之更接近现实生命。人们往往能够通过色彩语言所蕴含的特殊意义,来理解更为丰富的能指世界。

立体电影(3D movie)利用人双眼的视觉差异,配戴特殊的塑料眼镜,产生立体效果错觉。虽然由于情节无法吸引人,很快衰落,却为电影空间表现能力带来革命性的变化。它完整地再现了三维现实世界,并为日后的东山再起奠定了基础。

电影与电视差异化生存的另一重大举措是对影院的系统革新。宽银幕技术

① 李简媛:《后现代电影:后现代消费社会的文化奇观》,四川出版集团2009年版,第54页。

② 〔澳〕理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891年以来的美国电影工业发展史》,吴菁等译,华夏出版社2005年版,第243—244页。

20 世纪 50 年代早期被引进好莱坞。宽银幕使叙事增强了远景画面和全景画面的表现性,为宏大场面的再现提供了技术支持,同时,观众的视觉接受空间被扩大。立体声音响系统进入影院,带来更为逼真且震撼的听觉效果,并提高声音空间的在场感。总之,立体声的宽银幕彩色电影为观众营造了一个“身临其境”的空间感觉。好莱坞商业美学至此开始崇尚奇观电影。“声音、色彩以及宽银幕的出现所标识的并不仅仅是现实主义,而是奇观。观众的注意力变得只注重技术本身。由新技术所带来的‘更逼真’的现实主义,实际上是一种过度膨胀,膨胀的最终结果就是大量的奇观。”^①

这一时期的电影叙事在题材上发生较大突破。20 世纪 60 年代,美国反战、种族主义、女性主义等社会运动风起云涌,法国的“五月风暴”,中国的“文化大革命”,以及拉丁美洲和非洲的革命运动,汇集成世界范围的社会运动浪潮。作为社会现实思考工具的电影,在社会空间表现方面激发出无穷的活力。种族、女性、反战、性和暴力等经典电影禁忌的事物,一一出现在电影之中。分级制为好莱坞电影在检查制度方面扫清了障碍。在法国新浪潮运动的影响下,新好莱坞电影产生,银幕上也出现了嬉皮士形象,在融合多种文化和多种类型片的基础上,解构经典,突出个人风格。人物形象、主题、思想等方面均出现了对时间解构。

(4) 叙事的空间转向

战后近 30 年的动荡与革新,为电影叙事的空间转向储备了力量。70 年代中期以来,空间逻辑逐渐支配好莱坞电影叙事。数字技术彻底解放空间,为奇观电影注入无限生机。后现代与奇观电影的遇合,打碎由时间长期统治的叙事逻辑。

1970 年代中期,史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Allan Spielberg)的《大白鲨》(*Jaws*, 1975)和乔治·卢卡斯(George Walton Lucas)的《星球大战》(*Star Wars*, 1977)成功地将数字技术引入电影,更为重要的是成功地运用了一种新的商业模式,因而形成新的好莱坞商业美学,开启了好莱坞也是电影的新时代。

电影自 1975 年以来变得更加商品化了,它不仅成为商品链条中最为重要的一环,同时也成了销售其他商品的“推进器”(multiplier)。《大白鲨》首次将饱和式发行与全国性的电视广告运动绑定在了一起,该片在 464 家影院同时上映,并成为第一部租金收入超过 1 亿美元的影片。这部影片的商业成功所带来的一个结果是,

^① John Belton, *Widescreen Cinema*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1992: 202.

首轮阶段的大范围放映成为一个模式。^①此外,还使分级制分化为实际上只有两个级别:PG 级的重磅炸弹和专门针对特定群体的影片。《星球大战》在 1977 年获得了 5 亿美元的票房,但其相关产品的销售却远远超过了这个数字。人们对影片的兴趣从而得到长期保持,为拍摄续集提供了保证。80 年代早期,《星球大战》相关产品在全球市场的销售额每年都超过 1.5 亿美元左右。与此相应,好莱坞电影在叙事上要求一个简单、能够在 30 秒广告里清晰表达的故事,即高概念电影(high concept)。而且叙事中能够充分展现广告产品,为消费产品市场奠定基础。这样的商业逻辑,自然会改变经典好莱坞叙事的艺术逻辑。一些与叙事关系不大,甚至毫无关联的画面占据叙事空间,并且时常破坏正常的时间秩序。这便是一种空间占主导性的逻辑。

80 年代初,产生了完全由计算机设计制作的特技效果,计算机生成影像技术(Computer Generation Image, CGI)走向成熟。计算机对电影制作领域的全面介入,大大提高了电影空间的表现能力。理论上讲,可以实现任何能够想象到的画面,从而达到虚拟与真实高度结合的真实感。空间在叙事中具备了能够压倒时间的技术基础。

70 年代中期,多厅现代化影院在美国新建的购物大厦里兴建,到 80 年代,多厅影院成为主流。影院座位减少,却更为舒适,音响效果更佳。观众与银幕的平均距离缩小,更容易进入叙事空间。多个影厅可以同时放映,为多元化影片的传播提供可能。1985 年以来的欧洲电影,1990 年以来的亚洲和东欧电影等,更多地地理空间的电影得到放映。多厅影院与饱和式发行策略结合,排片可以根据市场反应随时调整投入影厅的数量,从而缩短了影片放映时间,缩小了观众接触影片的范围。高概念大片摆脱了传统电影排片的空间限制,能够在短时间内赢得轰动效应,进一步为电影奇观提供叙事的合理性。

自 60 年代起,好莱坞开始把主要目标观众从妇女转向青少年。斯皮尔伯格和卢卡斯等新的好莱坞代表成功地完成了这一转型。卢卡斯还为这一观众群体制定了伴随成长计划,使影片人物及其衍生产品随着他们的成长而发展。

80 年代,以英国导演阿伦·帕克(Alan Parker)的《迷墙》(*Pink Floyd The Wall*, 1982)为标志,后现代主义进入电影。影片通过光怪陆离的画面,以音乐为结

① [澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891 年以来的美国电影工业发展史》,吴菁等译,华夏出版社 2005 年版,第 168、174 页。

构方式,将摇滚音乐、现代美术和各种影像杂烩在一起,拒绝完整意义的叙事,以现代主义精神和后现代主义手法,开启了一个新的时代。90年代,后现代与奇观电影合流,确立了叙事空间逻辑的地位。此时,数字技术已经能够完美地实现对真实的模拟。虚拟空间与真实空间的统一,标志着电影空间在技术层面的升华。

(5)空间主导的当代电影叙事

进入21世纪,3D立体电影重回影院,并成为商业电影的主流。与20世纪50年代不同的是,当今的3D立体电影建立在高度虚拟现实的数字技术基础之上。空间叙事能力由于重现现实的三维世界,而得到空前的提高。

20世纪90年代末,数字电影开始取代胶片,在制作技术和成本、网络传输和全球同步发行等领域显示出强劲的优势。这就意味着,以好莱坞为代表的商业电影将全球市场作为其首要目标,极大地拓展了内容的表现空间。

3D立体电影的复兴,是从2003年在IMAX影院上映的《极地特快》(*The Polar Express*)开始的。2009年,《阿凡达》(*Avatar*)取得巨大成功,标志着3D立体电影进入主流影院,电影成为巨额投入和产出的金融怪物。近30年来,主流商业电影呈现出一个明显的趋势:越来越能够获得巨额票房。通过全球票房前100名排行榜(截止到2014年8月)可以看出,2009—2013年5年间的影片占46部,1999—2008年10年间的影片占41部,1984—1998年15年间占7部。主流商业电影在叙事目标上,以短暂的奇观欣赏替代了隽永的艺术构思;在叙事表现上,以空间逻辑压制了时间逻辑。具体而言,体现在全球化思维、奇观表现和营销核心等方面。

2. 经典电影叙事

经典电影的物质载体是胶片。影像通过摄影机摄制到胶片上,经剪辑后构成一组底片。放映机通过光电装置,以每秒钟24个画格的速度,在电影院放映。因此,电影本质上是人工制造的空间,是人们对现实世界的幻象和投射。观众对经典电影的理解,既是对电影语言不断演进的结果,又带有一定的个人意识。然而,其意义空间的基本建构框架是对现实的模仿。经典电影一般是在位于城市繁华地理位置的电影院观看。影院是一个容纳上千人的大型放映厅,封闭,具有特殊的银幕和音响效果,是一个半开放的公共空间。观众聚焦在一起消费电影文化产品,却互不相识,可以有限度地分享观看体验。电影内容是对真实世界的艺术再现,这种再现遵循空间透视法,以二维空间展现三维世界。其三维空间效果由观众的视觉思

维幻想建构而成,经常受到二维/三维空间转换的限制。经典好莱坞叙事构成了这种电影形态的主导叙事模式。

世界电影叙事史,从某种程度上来说,就是围绕好莱坞电影进行模仿与创新的历史。时代变迁,技术革新,思潮更替,好莱坞却一直保持着一套相对完整的叙事体系。克莉丝汀·汤普森认为:“当代好莱坞最重要最典型的叙事策略……在很多方面和大制片厂时代的叙事策略一样……理想的美国电影仍然围绕一个经过精心组织、严密驱动的、观众很容易理解的事件链条展开。”^①

好莱坞长期主导世界电影格局的核心是对艺术与商业完美融合的“商业美学”。麦特白认为,商业美学在本质上是一种“经济动机上的机会主义”^②。因此,我们对好莱坞叙事的考量,首先要从这种商业美学出发,以电影生产机制为主要线索。

电影史一般将20世纪20—50年代作为经典好莱坞时期。大卫·波德威尔(David Bordwell)等人在《经典好莱坞电影:1960年之前的电影风格和生产方式》一书中提出:“经典好莱坞风格的重要特征早在1917年就已经形成。从那时起,这些特征——一部电影组织叙事时间和空间的方式,分镜头剧本,管理体系和生产中的劳动分工——基本上没有发生过变化。”^③

好莱坞主要以“自我抹消”原则构建叙事。“‘自我抹消’是指制作电影时力求使观众看不出电影的形式结构,尽可能减少电影制作者在创作过程和制作过程中的障碍,尽可能减少观众接受电影过程中的障碍。观众在一系列视觉认知习惯和假设的基础上,观看电影的影像,这使得观众在接受电影过程中把电影看做一个连续不断的整体,一个在眼前上演的完整故事。”^④简而言之,“好莱坞风格的电影所独具的常规特色是:它们总是尽可能掩盖艺术的印迹”^⑤。正是因为这个原因,观众一般只会觉察空间的存在,而觉察不到时间的存在。实际上,时间正是在此机制中确立了主导地位:叙事由无处不在的时间决定着发展的方向,空间只是为此目标服务。

经典好莱坞叙事风格的几个主要特征是:

- 将欲望、目标和最后期限放在首位;

① Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding the Classical Narrative Technique*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999: ix, 8.

② [澳]理查德·麦特白:《好莱坞电影:1891年以来的美国电影工业发展史》,吴菁等译,华夏出版社2005年版,第27页。

③ 同上,第13页。

④ [美]罗伯特·考克尔:《电影的形式与文化》,郭青春译,北京大学出版社2004年版,第39页。

⑤ [美]詹姆斯·费伦等:《当代叙事理论指南》,申丹等译,北京大学出版社2007年版,第492页。

- 对人类价值划分等级；
- 有条不紊的重复；
- 剪除枝蔓，结尾不容拖沓；
- 把音乐作为命运的象征；
- 使用串联剪辑手法；
- 尽可能排斥自我意识；
- 有限的全知成为通例。^①

好莱坞叙事往往一开始就确立目标，并且为之进行时间的限定。该机制的核心是时间逻辑。

好莱坞的空间组织方式通常被称为连贯性机制，通过镜头的运动，动作在一个平滑、连贯的空间中展开，摄影机相对自由地在空间运动，使观众很少注意摄影机作为中介物的存在。

好莱坞叙事本身也是一个动态的发展体系，不断地汲取其他电影的叙事经验恰恰是其保持霸主地位的重要因素。从默片到有声，从黑白到彩色，从大制片厂制到大企业制……然而，由于好莱坞一贯的商业核心目标，造就了一套相对稳定的语言系统。“在观众显而易见的默认中，创造好莱坞风格电影程式的历史条件和观众在好莱坞风格电影的代码中接受指令的历史条件都消失了。于是电影表现的代码变成了施为性的。通过强化影像现实的标准，它们教导观众如何把电影当作自然过程而不仅仅是第二自然来阅读”^②。

3. 电影叙事的空间转向

(1) 从形式上看

自 20 世纪 70 年代中期以来，以好莱坞为代表的电影叙事转向可以视为空间的转向。电影叙事的空间转向从形式上看主要体现在画格、场景、空间结构和虚拟空间的变化。

画格空间：单位空间内的信息量增加。数字技术使电影生产能够在一个画面植入更多信息，并在电影播放时（如 IMAX）输出更多信息。

场景空间：单位时间内的信息量增加。镜头切换和场景转换频率加大，空间位

① [美]詹姆斯·费伦等：《当代叙事理论指南》，申丹等译，北京大学出版社 2007 年版，第 493 页。

② 同上。