

魏金梅 编著

编导一点都不难

——故事、视听语言解析与创作

BIANDAO YIDIANDOUBUNAN

——GUSHI SHITINGYUYAN JIEXI YU CHUANGZUO



河北科学技术出版社

魏金梅 编著

编导一点都不难

——故事、视听语言解析与创作

BIANDAO YIDIANDOUBUNAN

——GUSHI SHITINGYUYAN JIEXI YU CHUANGZUO



河北科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

编导一点都不难：故事、视听语言解析与创作 / 魏金梅编著. — 石家庄：河北科学技术出版社, 2015.1
ISBN 978-7-5375-7326-9

I. ①编… II. ①魏… III. ①导演学 IV. ①J811

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 254674 号

编导一点都不难 故事、视听言解析与创作

魏金梅 编著

出版发行 河北科学技术出版社
地 址 石家庄市友谊北大街 330 号(邮编:050061)
印 刷 石家庄天荣印刷有限公司
开 本 787×1092 1/16
印 张 12.375
字 数 196 千字
版 次 2015 年 1 月第 1 版
2015 年 1 月第 1 次印刷
定 价 29.00 元

谨以此书献给生命中那些创造和成就我的贵人们……

前言

影视专业学习中我们有各种各样的课程：影视艺术史、视听语言、命题编讲故事、剧本创作、广告策划、栏目策划、灯光照明、摄影摄像、影视作品分析等。这些纷繁的课程总结起来无非三点：第一点我们要懂得故事，第二点我们要懂得如何将故事转化成作品，第三点我们试着在理解别人作品的基础上完成自己的创作。

依照这个逻辑，本书分成了三个部分。在第一部分故事，我们将故事的构成元素、结构、编写技巧一一列出。第二部分是视听语言，我们从视觉、听觉和视听结合三方面讲述视听语言的功能特性。第三部分，利用前面的知识，理解他人的作品，构思自己的作品。通识性的东西是前两部分，如果这两部分我们弄清楚弄明白了，我们就明白了一个艺术作品应该表现什么和怎么表现了。

我希望可以化零为整，因为大板块的划分让我们能更清楚影视鉴赏和创作的核心（故事、视听语言）。同时我也希望化整为零，在具体的每一章中，我希望可以用更细致的划分、更详细的讲解让大家明白影视的魅力所在。从总体上来说，我希望本书是简单而轻松的，所以放弃佶屈聱牙的专业术语，选用了大量日常的生活场景来举例帮助理解。我们知道艺术源于生活，那为什么不把艺术放回到生活里，不再让我们觉得它冰冷傲慢、遥不可及，而是让我们发现生活处处皆文章呢？

具体的写作中，我加入了索引来标注一些理论知识或者学术名词，一方面是希望这些看似随意的言语背后真正的根基可以被大家抓到，另一方面也是为了避免文章中对这些理论的直接阐释影响了文章的浅显性。在引用一些话语时，我尽量寻找通俗易懂的部分，或者将一些费解的部分做话语置换。

我文辞拙劣，但是依然在一些浅显的内容中发挥了一些“文采”。一个原因是源于我的博士生导师王纪言先生对我的博士论文的期望。对这个期

望倍感压力，真害怕无法在理论的探索中保证文辞优美，但是我希望这次小试牛刀，无论优劣总算有个经验教训。另一个原因是，我希望通过我不够臻美的语言抛砖引玉，吸引大家的“创作”热情。艺术作品本身是美的，我们对它的赏析有什么理由不妙笔生花呢？

每一个作品完成都有着无数的遗憾，我不想以时间仓促为借口来为作品的不完美开脱。这些内容我前前后后讲授了7年，我知道我依然不够懂，但值得庆幸的是我依然保持着对它的浓厚兴趣和无限热爱。我的文章让你对影视更了解了，我很满足；如果我的文章让你发现了一些有意思的好玩的点，我很庆幸。

讲学对我来说，最大的收获并不在于孩子们说“老师我懂了”，我更希望孩子们能领会到我对影视的敬仰和热爱。让他们觉得“这东西挺有意思”，是我的最大目标，影视艺术的宝藏终归是要他们自己去挖掘。老师可以掌控的是传递出去的知识，可是真正有价值的是学生的领悟。在这种因人而异、千变万化的领悟中，才有了艺术创作的丰富多彩，百家争鸣。

魏金梅

2014年8月

目 录

第一章 艺术从何而来	(1)
第一节 艺术起源问题	(1)
一、巫术说	(3)
二、模仿说	(3)
三、劳动说	(3)
第二节 多种艺术门类的产生和发展	(4)
一、雕塑之美	(4)
二、陶器的发现	(6)
三、青铜器	(8)
四、多种艺术门类的争奇斗艳	(8)
五、摄影、电影、电视的产生	(10)
第三节 艺术与时代	(11)
一、旧石器时代	(12)
二、新石器时代	(12)
三、奴隶社会时期	(12)
四、封建社会时代	(13)
五、欧洲文艺复兴时期	(13)
六、17 世纪时期	(13)
七、18 世纪时期	(13)
八、19 世纪时期	(14)
九、20 世纪时期	(14)
第二章 故事	(15)
第一节 故事的重要性	(15)
一、故事有着原始的吸引人的魅力	(16)
二、故事能满足人们的好奇心和优越感	(16)

三、故事是一种有效的意识形态载体	(16)
四、故事在人为制造悬念的背后是恶性娱乐化的滥觞	(16)
五、经济利益的不理智追求	(17)
第二节 故事的主题和结构分析	(17)
一、主题分析	(17)
二、结构分析	(20)
第三节 戏剧作品结构分析	(25)
一、开端	(26)
二、发展	(29)
三、高潮	(29)
四、结局	(31)
第四节 构成故事的三大要素	(33)
一、人物	(33)
二、故事情节	(36)
三、环境	(38)
第五节 故事的其他构成元素	(40)
一、动作	(40)
二、矛盾冲突	(43)
三、悬念	(45)
四、场面	(48)
五、情境	(51)
六、细节	(52)
七、节奏	(53)
第六节 具体故事创作	(54)
一、剧本创作的流程	(55)
二、话剧《茶馆》剧本片段赏析	(56)
第三章 视听语言	(61)
第一节 并不陌生的视听语言分析	(62)
一、拍摄位置分析	(63)
二、动静分析	(63)
三、色彩、冷暖分析	(63)
四、作者情感分析	(64)

第二节 你天生就是个优秀摄影师	(64)
第三节 视觉语言的构成要素分析	(65)
一、景别	(65)
二、拍摄角度	(71)
三、色彩	(73)
四、光线	(81)
五、常用运动镜头及其功用	(90)
六、长镜头	(94)
第四节 声音	(95)
一、人声	(96)
二、音乐	(98)
三、音响	(101)
第五节 蒙太奇	(104)
一、蒙太奇的功能	(105)
二、蒙太奇的分类	(106)
三、蒙太奇句型	(108)
四、声画蒙太奇	(110)
五、转场	(111)
第四章 影视创意	(112)
第一节 电视广告创意	(112)
一、广告创意的概念	(112)
二、广告创意的步骤	(113)
三、广告文案创作的方法	(114)
四、制定一句响亮的广告语	(116)
五、如何提高自己的创意能力	(117)
六、电视广告创意赏析	(118)
第二节 电视栏目策划	(119)
一、电视栏目化	(120)
二、电视栏目分类	(121)
三、电视栏目策划的概念	(121)
四、电视栏目策划的方法	(121)

五、电视晚会的策划	(128)
六、电视栏目策划书参考例文	(132)
第五章 影视作品鉴赏	(140)
第一节 影视作品分析	(141)
一、如何观看一部影视作品	(143)
二、如何有效掌握素材	(143)
三、如何分析一个作品	(143)
四、影视作品鉴赏的结构	(143)
第二节 影视作品分析案例	(144)
第六章 如何在生活中训练自己	(181)
第一节 善待每一个生命	(181)
一、无知之幕	(182)
二、圆形人物信仰下的百态人生	(183)
三、大写的人	(183)
第二节 做生活的有心人	(184)
一、生活素材的积累	(185)
二、文化寻根与弘扬	(185)
第三节 培养清晰的思路	(186)
第四节 生活处处皆创作	(187)
第五节 仪态仪表的注重	(188)

第一章 艺术从何而来

编导学习无不面临着一个看似不相干的课程叫《艺术发展史》，它讲述原始艺术的产生、音乐、绘画如何产生和发展、摄影的产生、电影的产生、电视的产生，以及艺术创作过程中形成的多种流派。学习之初我觉得这些东西不是让我们搞清楚电视从何而来，反而是更糊涂了。因为抓不住电视和前面艺术形式的关联，我觉得艺术史这门课程极为枯燥，甚至画蛇添足。

直到有一天，我开始思索电视的功能——举个具体的例子，今天大家都在说电视太娱乐化了，我问自己“娱乐”和电视之间到底什么关系，在电视发展过程中“娱乐”是阶段性的还是自始至终都有的？电视和其他艺术门类有哪些异同，到底应该具有哪些功能呢？这时候我们就要从我们的出发点来寻找当时出发的理由，即电视如何产生（甚至艺术如何产生）。另外我们可以在与更为成熟的艺术对比之中，对电视产生一定的指导意义。其实就像一道类比题，在历史追溯中我们弄清楚了电视（艺术）的本真意图，在对比中我们看清了某种艺术的特殊样态。

第一节 艺术起源问题

很多的发明都发现于偶然，被誉为“不锈钢之父”的亨利·布雷尔利发明不锈钢餐具就非常偶然。第一次世界大战时期，英国科学家布亨利·布雷尔利受英国政府军部兵工厂委托，研究武器的改进工作，想发明一种不易磨损的合金钢，但屡屡受挫，这些废料就被随手丢弃了。在清理仓库时，他从垃圾堆中无意发现了不锈钢，尽管做枪支硬度不够，但是否有别的用途呢？从此之后不锈钢餐具开始风靡世界。

世界著名的原始壁画《受伤的公牛》也发现于偶然。1879年的夏天，西班牙考古学者桑图拉发现了阿尔塔米拉洞窟。有一天他带着小女儿寻找古代遗物，当爸爸专注于地下发掘，无事可做的小玛丽雅东张西望，突然惊叫：“爸爸看，这里有牛！”就这样著名的旧石器时代的代表壁画《受伤的公牛》走进人们的视野（如图1-1）。



图 1-1 受伤的公牛

今天的绘画作品中依然有大量对动物的描摹，我们知道徐悲鸿善于画马，尤其以奔马闻名中外。齐白石善于花鸟鱼虫，尤其以虾享名于世，此类人物不胜枚举。但是我们发现无论是画马还是画虾，他们大都体现的是这些动物的生机盎然，活灵活现。但是阿尔塔米拉洞穴里的壁画为什么会是一只受伤的公牛呢？这些画为什么没像我们今天的装饰画一样画在洞穴四周更容易看到的地方，而是画在了洞穴的顶部？甚至这些地方人迹罕至，既然很少人去还画画干什么？给谁看呢？

这一连串的疑问的解答，就慢慢揭开了史前艺术的启幕，或者我们常说的艺术起源的问题。说到这里，我们就不得不回溯到当时的社会文化环境（语境¹）中，去寻找这些问题的答案。我们知道原始社会主要是靠渔猎为生，打猎是他们重要的食物来源。所以他们和这些动物之间和现代人相比有着更为亲近的接触，从而使这些绘画生动形象、栩栩如生，甚至一度让人们质疑这是西班牙后人造假。说到这里是不是有些人脑海中有答案了呢？

卖个关子，我相信很多人都看过《还珠格格》，皇后为了诅咒紫薇和小燕子，用了什么方式呢？她拿布偶写上两个人的名字，然后用针扎，她觉得布偶象征的人会因此受到重创。对比这幅壁画是不是就会有一定的启示呢？因此很多人得出了《受伤的公牛》和当时人们的捕猎生活息息相关，可能是原始巫术产物的结论。

¹ 语境即言语环境，它包括语言因素，也包括非语言因素。上下文、时间、空间、情景、对象、话语前提等与语词使用有关的都是语境因素。语境这一概念最早由波兰人类学家 B.Malinowski 在 1923 年提出来的。他区分出两类语境，一是“情景语境”，一是“文化语境”，也可以说分为“语言性语境”和“非语言性语境”。

一、巫术说¹

我们想一想脑海中的巫术场景，一般会有一个人或者一些人，他们拿着各种道具，一边嘴里念着，一边唱唱跳跳，想必原始的巫术活动也不会差很多。我们来看看，绘画、音乐和舞蹈就这样包含在里面了。所以关于艺术的起源有一个很重要的学说叫做巫术说。我们的确可以找到巫术对艺术发展的重要促进作用，比如说中国最早的文字甲骨文，也是刻于骨头之上用于占卜的文字。但是同时我们也应该意识到，并不是所有的艺术形式都和巫术有关，因此简单的说艺术起源于巫术并不全面。

二、模仿说²

还有一种观点认为我们是在对自然生活的不断模仿中创造了艺术。蜘蛛让我们学会了织布和缝补，燕子让我们学会了造房子。我们对牛的形体的模仿和再现形成了绘画和雕塑，我们对鸟的模仿形成了音乐，我们对动植物的体态模仿形成了舞蹈。梳理从古代到现当代的艺术作品，我们发现人们对自然的模仿越来越逼真，“以假乱真”是我们艺术评价的重要标准。

三、劳动说³

“人类的生产活动是一切其他基本活动的前提……劳动创造了人本身。”恩格斯的这句话想必我们都很熟悉了。劳动是原始艺术最重要的表现对象，我们回观阿尔塔米拉洞穴的壁画，不难发现这些遗留的痕迹是劳动的重要组成部分，史前艺术留下的大量物品都是和劳动息息相关的。正是劳动这一前提，才能促使巫术或者模仿的产生。但是劳动并不能解释生活的全部，原始人并不是除了劳动什么都不做，因此劳动是艺术产生的重要因素之一（另外还有游戏说、表现说，此处不再一一赘述）。正是在多种因素的相互作用下，推动了艺术门类的产生和发展。

1 巫术说并不是认为艺术起源于巫术，而是认为巫术意义的生产过程对文学创作有着某种启发意义。代表人物：爱德华泰勒、雷纳克、萨罗蒙赖纳许、吉德逊。

2 “模仿说”是古希腊早期流行的观点，认为艺术的本质在于模仿或者展现现实世界的事物，是古希腊对文艺与现实关系的朴素表达与概括。古希腊早期，赫拉克利特首先提出“艺术模仿自然”的论点，后来，德谟克利特提出“文艺模仿自然”，再后来，苏格拉底提出“艺术模仿自然”，之后，柏拉图提出“理式论模仿说”。

3 认为艺术起源于劳动。代表人物：毕歇尔、希尔恩、马克思德索、普列汉诺夫。

第二节 多种艺术门类的产生和发展

一、雕塑之美

旧石器时代主要的描绘对象以动物为主，偶然出现的人物也极为简略，都是符号式的描绘。人物表现的形象程度和生动程度，无法和动物相提并论，像植物、山川等自然美景更看不到。这些原始人类可以将动物展现得栩栩如生，就一定也有能力去绘制山川和自己的形态，可见这是刻意选择的结果。不同于今天人类觉得自己是自然的主宰，原始人觉得动物是优于人类自己的，原始作品中对动物的展现体现了人类对动物的崇拜。贡布里希曾经说过：“原始人不把画当作美丽的东西去欣赏，而是当作有威力的东西去使用。”

接下来的一件远古艺术品中我们可以看到最早的对于人的展现。《维林多夫的维纳斯》（如图 1-2），石灰石圆雕，高约 10 厘米，宽 5 厘米。它就是人们所发现的迄今为止最早的雕塑艺术的代表作，这尊小圆雕发现于奥地利摩拉维亚的维林多夫山洞中，距今已有约 3 万年的历史了。这尊雕像头部和四肢雕凿的十分笼统，脸部特征基本忽略，头发均匀地卷曲排列在整个头部上，但胸部突出，腹部宽大，女性特征被强调得极其夸张，是母系社会生殖崇拜的表现，此雕像被公认为是人类雕塑艺术的开端。



图 1-2 维林多夫的维纳斯

雕塑艺术在不同的文化土壤中会有不同的表现，对我们来说印象最深

刻的就是古希腊的雕塑艺术了。与古埃及追求“永恒的”“控制的美”（如图 1-3）不同，古希腊追求的是“自然的美”。希腊从对埃及效仿的“古风时期”到追求自然的“古典时期”的过度，实际上是从对控制力量的崇拜到对人本身的崇拜的过程。希腊艺术是理想主义的、简朴的、强调共性的、典雅精致的，用外在的形式表现内在的力量，开启了西方的典范模式，对整个西方美术有极其重要的作用。

他们对身体和自然的崇拜在艺术创作中体现得淋漓尽致。希腊人按照自己的样子创造了“奥林匹斯众神”，这些神拥有和他们一样的体格、相貌、需求，甚至拥有人的自私、贪婪等缺点。这种面对真实的勇气和坦然，在今天看来依然难能可贵。我们看到《掷铁饼者》《断臂的维纳斯》《萨莫色雷斯胜利女神》这些伟大的作品体现的都是人体的健硕之美，是饱含激情的生命力量。《断臂的维纳斯》在艺术史上的地位无可撼动，而我唯独钟爱《萨莫色雷斯胜利女神》（如图 1-4）。它比维纳斯更不完美，她不是少一只胳膊，她是连头都没有。然而静立雕像之前你不会为缺憾遗憾，而会被这种生命的力量和激情深深的吸引。在这种残缺中所爆发的生命的张力是如此的强烈，对比之下语言太过苍白。



图 1-3 古埃及雕塑



图 1-4 萨莫色雷斯胜利女神

要体验雕塑的魅力，我们最好不要将自己想成一个欣赏者，我们只有在试着去创造的时候，才能在这个过程中因为自己的创造性发现智慧的力量，因为自己能力的干枯赞叹艺术家活跃的思维。我们试想，一块其貌不扬的石头我们如何用它雕一只羽毛让人觉得它随时可以飞起来？我们又如

何用这块石头雕出一块薄纱的质感？我们如何用石头让人感到皮肤的纹理甚至温度？我们知道不行，但这正是艺术家的精湛技艺。

雕塑不同于电影可以有足够的时间呈现“过程”，雕塑和绘画作品一样只有一个瞬间。这种艺术特性和摄影异曲同工。哪一个瞬间值得你花费几年甚至几十年的时间来精心雕琢呢？回答是“最有爆发力的瞬间”，这就是我们说的最有“情感张力”的瞬间。以我们打喷嚏举例子吧，哪一瞬间是最值得捕捉的呢？也许很多人会觉得是力量刚刚爆发出来的那一瞬，其实不是的，应该是力量堆积到最满还没有爆发的那一瞬。也就是我们平时打喷嚏的时候想要打还没有打出来，嘴张大头微微后仰所有准备工作都做好马上就要打出来的那一个瞬间，再有 0.01 秒就打出来的时候，是力量最强，最有张力的。说到最具爆发力的瞬间就不能不提《拉奥孔》，但是卖个关子，大家自己去探索一下吧。¹

二、陶器的发现

人们在原始的农耕过程中，对泥土的性质和状态有了更加深刻的认识；多余的粮食和固定的居住环境，使人们开始寻求和制作器物。大家大抵认为，原始先民可能偶尔在用竹、木、藤等编织盛器上涂上湿泥，在经过了火的烧烤之后成为可盛水浆的容器，于是由此启发发明了陶器。陶器的烧制温度是 1000℃ 以下，一般认为陶器是手制的，并用篝火烧制。陶器的产生使人们可以极大的发挥自己的创造力，使人们的形象思维和审美能力空前发展。

综合上面提到的这些作品，尽管我们称之为美术作品，但是他们似乎并不是纯粹为“美”而创造的，而是实用性和审美性的结合物。彩陶是新石器时代的集中体现。早期主要的花纹是几何纹、人面、鱼、鹿等，中期主要花纹是几何花瓣纹、鸟纹、蛙纹，晚期花纹是同心纹、涡状纹、垂幛纹、水波纹。这些花纹看似随意，但其实都蕴含了深刻的意味²。这些花纹

1 篇幅所限不能一一展开，推荐大家去看看丹纳的《艺术哲学》吧，这是我最爱的著作之一，它如希腊的雕塑一样真实、生活化，透着蓬勃的生命迹象和细腻的生活质感，让人爱不释手。

2 “有意味的形式”是克莱夫·贝尔（Clive Bell, 1881—1964）19 世纪末提出的，他指出，作品的各部分、各素质之间的独特方式的排列、组合起来的“形式”是“有意味”的，它主宰着作品，能够唤起人们的审美情感。

不是简单的装饰品，而是充满了原始观念，具有浓郁的原始巫术礼仪的图腾。从这些花纹中我们可以洞见古人的生活环境，对自然的敬畏和崇拜，对美好生活的质朴愿望（如图 1-5 为“人面鱼纹彩陶盆”，出土于陕西省西安市半坡，距今大约 6000 年）。

随着生产力的不断提高我们从陶器的制作，变成了胎质更为细腻、外观更为精美的瓷器的制作。作为一个中国人，我们就不能不对“china”有所了解。相比陶器，瓷器对土质的要求更为严格，烧制温度在 1200~1300℃，并会有和瓷器一道烧成的玻璃质釉。宋朝是瓷器的繁荣时期，我们讲优质瓷器“白如玉、明如镜、薄如纸、声如磬”，这正是宋代湖田窑大师的创造。也正是它奠定了今天人人皆知的景德镇“瓷都”的地位。大家在各种瓷器中听得比较多的应该是青花瓷吧，青花瓷以元青花最为出名，它釉质明透如水，胎体质薄轻巧，素雅清新。周杰伦的同名歌曲将这种古老瓷器和凄美的爱情紧紧联系在一起，广为传唱（如图 1-6 为“鬼谷子下山元青花大罐”，于 2005 年在伦敦佳士德的拍卖会上以 1400 万英镑拍出，加上佣金后为 1568.8 万英镑，折合人民币约 2.3 亿，创下亚洲艺术品最高的拍卖纪录）。



图 1-5 人面鱼纹彩陶盆



图 1-6 鬼谷子下山元青花大罐

瓷器分类繁多，在不同的历史时期又有不同的风格，在此不再一一展开。中国人对于瓷器的热爱是和中国人的精神追求紧紧相连的。中国人对瓷器的追求中也渗透了对玉石之爱。“古之君子配佩玉，玉与君子比德焉。”这些小小的物件中甚至包含了古人的道德追求。无论是玉石也好瓷器也罢，这种来自自然素洁淡雅的物品终归是天人合一的追求所致。去研究一下瓷器，了解这些黑白与五彩之中的精彩纷呈，这些淡雅与浓烈之间的理想人生。在这个过程中我们不但发现艺术的美，我们也会发现自己靠近美的心灵。