



新闻传播学新视野丛书

邵培仁 陈 龙 主编

全国30所新闻与传播学院联合编写



影视编剧学导论

范志忠 许涵之 著

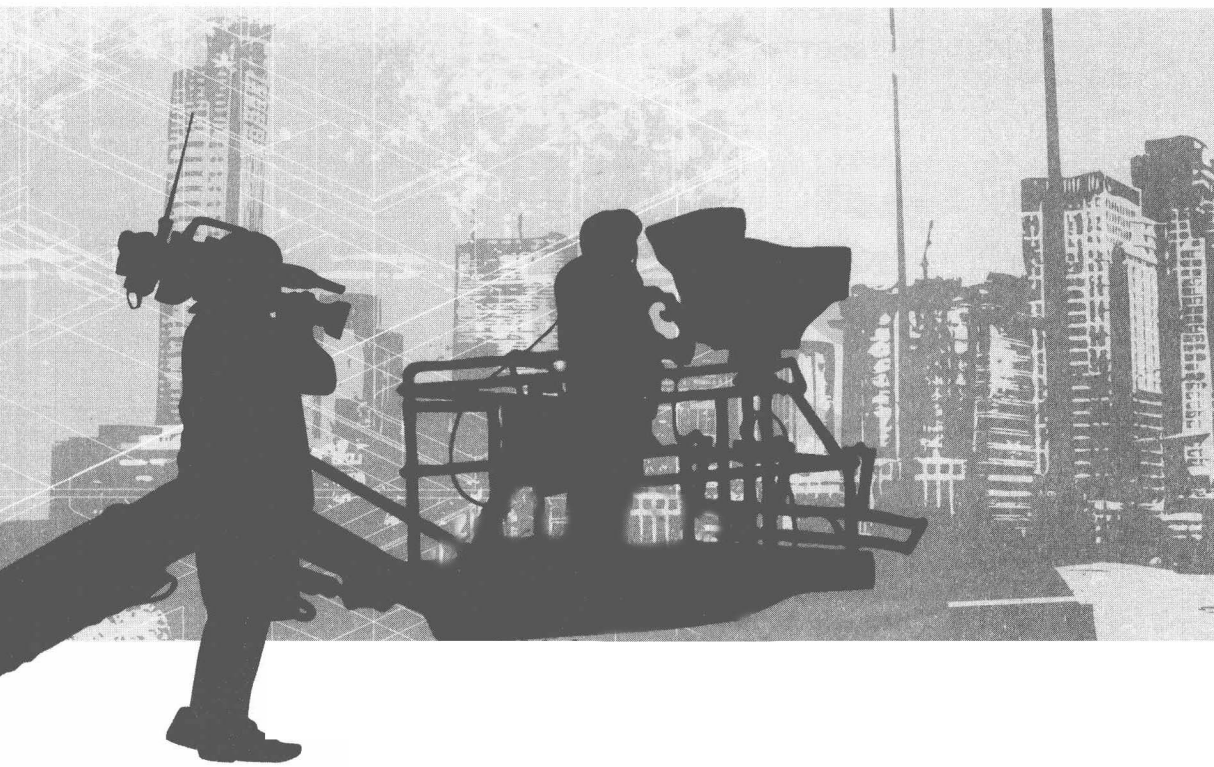


江苏教育出版社
JIANGSU EDUCATION PUBLISHING HOUSE

新闻传播学新视野丛书

邵培仁 陈 龙 主编

全国30所新闻与传播学院联合编写



影视编剧学导论

范志忠 许涵之 著

 江苏教育出版社
JIANGSU EDUCATION PUBLISHING HOUSE

图书在版编目(CIP)数据

影视编剧学导论 / 范志忠等著. —南京:江苏教育出版社, 2011. 12

(新闻传播学新视野)

ISBN 978-7-5499-1385-5

I. ①影… II. ①范… III. ①电影编剧—文集 ②电视—艺术—编剧—文集 IV. ①I053.5-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 277794 号

- 书 名 影视编剧学导论
作 者 范志忠 许涵之
责任编辑 王建军
出版发行 凤凰出版传媒集团
凤凰出版传媒股份有限公司
江苏教育出版社(南京市湖南路1号A楼 邮编 210009)
苏教网址 <http://www.1088.com.cn>
集团网址 <http://www.ppm.cn>
照 排 南京前锦排版服务有限公司
印 刷 常熟市兴达印刷有限公司
厂 址 常熟市赵市镇南(邮编 215518)
电 话 0512-52381162
开 本 787×1092 毫米 1/16
印 张 13.5
版 次 2012年1月第1版 2012年1月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5499-1385-5
定 价 35.00 元
邮购电话 025-85406265, 85400774 短信 025-85420909
E-mail jsep@vip.163.com
盗版举报 025-83658837

苏教版图书若有印装错误可向承印厂调换
提供盗版线索者给予重奖

目 录

第一章 引论

- 第一节 综合艺术/1
- 第二节 视听话语/4
- 第三节 一剧之本/20

第二章 创意

- 第一节 概念/32
- 第二节 想象/40
- 第三节 移情/45

第三章 题材

- 第一节 概念/53
- 第二节 可视性/59
- 第三节 创新性/62

第四章 主题

- 第一节 主控思想/69
- 第二节 情节主题/74
- 第三节 情感主题/80

第五章 人物

- 第一节 人物关系与叙事功能/93

第二节 内在生活与外在生活/103

第三节 圆型人物与扁型人物/110

第六章 情节

第一节 概念/117

第二节 简单情节线与复杂情节线/127

第三节 主场戏与过场戏/134

第四节 节奏/146

第七章 结构

第一节 开端与破题/154

第二节 纠葛与冲突/164

第三节 高潮与结局/172

第八章 语言

第一节 叙事语言/182

第二节 对白/194

第三节 独白与旁白/202

第一章 引论

导语

影视剧本是影视剧的基础,尽管在影视编剧手里的银幕或银幕形象,尚处在用文字表现的阶段,但它应能独立地描绘出鲜明的生活图画。影视剧本决定了未来影视剧反映生活的深刻程度和艺术造诣的高下。影视剧本的地位和作用,可以从“没有好剧本就拍不出好影视”这个角度来得到论证。苏联的杜甫仁科说:“艺术电影是以文学,即电影剧作为基础的,因此,影片的高质量首先要以具有创作上真正的优秀的剧本为前提。”他把电影剧本的作者称之为“在纸上设计影片的总设计师”^①。

因此,我们可以说,影视剧剧本是“一剧之本”,在影视剧创作中有着“奠基”的重要作用。剧本对于电影来说,绝对不是一个简单的故事讲述或者电影草图那么简单;恰恰相反,影视剧剧本创作是一种十分严谨和细致的创作工作,它不仅要求编剧必须具有对生活的洞察力和想象力,而且还必须拥有良好的影像造型能力。在这个意义上,我们有必要在本章中学习和探讨影视的视听话语体系。

第一节 综合艺术

影视剧是一门综合艺术。说影视是综合的,这似乎不难理解。首先,影视剧的综合性体现为影视制作的科技综合性。影视的特性就是画面与声音的运动性,而影视运动的最基本的条件,是摄影机的运动。没有摄影机的推、拉、

^① 汪流:《电影编剧学》,北京广播学院出版社,2000年。

摇、移、跟、升、降,也就没有影视剧多变的视点和角度,多变的空间和层次。而这一切,都必须以现代工业上的光、电、声、化等方面的科技进步为先决条件。其次,影视的信息传达是多维的综合体。音乐、文学的形象信息传达是在一定时间流程中展开和完成的,绘画、雕塑、建筑等形象信息则是以静止凝固的空间片段诉诸人们的感官。因此,以上这些形象的信息传播都因为分别只诉诸时间或空间而呈现为单维状态。影视的信息传达则由于其画面和声音的运动性,既存在于时间之维又拓展了空间之维,它融合了多种形象信息的传播方式,如文学的结构、语汇,戏剧的冲突、表演,音乐的节奏、韵律,以及绘画、雕塑和建筑的造型等等,这就使得影视的信息传播呈现为在同一时空内大量形象信息汹涌而来的“喷射”状态。

理解“影视剧是一门综合的艺术”这句话的困难在于“艺术”这两个字,而造成影视艺术性的难度的直接原因,则恰恰是由于它的综合性。影视剧的综合性,使得影视剧不再像文学、音乐和绘画等只是艺术家个人灵感的即兴创作,而往往是规模庞大的工程。工程的耗资巨大,使得影视制作者不得不考虑其经济效益,这就使得影视制作过程客观上具有商品生产的性质。在好莱坞,工业化大生产方式被运用于电影的创作,从提出意图,确定创作计划,到编制人物、情节,增加场面、对话,补充噱头、效果,都有相应的专业人员各司其职,互相呼应,形成集体的创作关系。在这种集体中起沟通作用的主要是导演,导演有主要导演和专门负责各种类型场面的助理导演,如战争场面导演、歌舞场面导演、打斗场面导演等,摄影、录音、服装、化妆、布景、道具等,一般也都由专门人员负责。为了使这种集体的创作关系和谐,影视的制作过程就容易出现程式化倾向。这种创作过程的程式化倾向造成剧情内容的一定模式化,使得剧中人物乃至演员的服装、表演都有一定的类型。如启斯东影片常有一群服装整齐的警察,即所谓“启斯东警察”。后来为了迎合战争中的士兵的胃口,制片商又设计出了一群穿着泳衣或睡衣,富有诱惑力的海水浴女郎。此外,诸如炸弹不停地爆炸,手枪不断射击,狂欢的婚礼等,都是影片中经常出现的情节场面。与此同时,在电影制作过程中,演员一般也是固定的,每个演员都有他固定的角色,如罗斯各·阿波克尔专演一团和气的胖子、莽汉和笨蛋,麦克·斯温扮演凶狠恶毒、为非作歹的花花公子,玛蓓尔·璩曼专演美丽任性、容易激动而又爱无理取闹的女模特。影片的制作公司由此也形成了自己特定的风格类型,如米高梅的华丽、热烈,好写市民题材,派拉蒙的欧洲情调,环球的恐怖片,华纳的朴素真实……

必须指出的是,在影视剧创作中,人们常常强调电影与电视剧二者之间存

在的差异。首先,从影像摄制上看,电影影像是感光胶片拍摄的静止画面,电影的视听影像更多呈现为考究的“造型”,有时甚至通过音响、对白的有意缺失突出画面的镜头感,并以此形成电影银幕独有的造型魅力。而电视剧的主要媒介材料是摄像机和磁带,它的画面和声音是由电子信号来记录、转换的,即使是目前最为先进的数字摄像技术,也不能完全实现胶片的层次感和明暗对比,电影画面的大量明暗对比会在电视机暗淡、闪烁不定的屏幕上消失,色素还原失真,透视感被抹平或者变形,那种宏大场景和特写镜头所具有的效果,会在电视屏幕中被削弱甚至彻底丢失。为了弥补电视这种视觉上的先天不足,在电视剧中语言往往被视为一种跟画面并驾齐驱的审美元素,电视剧从某种意义上甚至可以说是一种由对白来推动情节发展的艺术形式。很多电视剧精品的支撑点所在,就是其中极具表现力的对白,美国系列剧《成长的烦恼》和国内的系列剧《编辑部的故事》等许多家庭肥皂剧中,对白甚至成为最为关键的表现内容。

其次,从传播接受角度上看,电影在封闭的电影院里是一种仪式化的大集体观看,电影意味着能使人暂时脱离日常生活,电影的艺术传达过程是在观众的“有意注意”下完成的,电影媒介更倾向于为人们提供非日常性的东西,艺术鉴赏的氛围更加强烈。电视剧则由于只能在作为家用电器设备的电视机上收看,因此从诞生开始,就注定要走进千家万户而更接近于生活原生态,小群体的传播方式带来了较大的随意性,并因此流露出明显的纪实性、通俗性、信息性和家庭文化的特征。

但是,我们在强调电影和电视剧之间差异性的同时,还必须注意二者之间存在的共同性。与电影作为综合艺术相似,电视剧也是以运动变化的视听形象来再现与表现生活的,也要借助各种矛盾组成的故事情节来刻画典型人物,也要运用各种蒙太奇技巧来塑造总体形象,创造出不同于现实生活的艺术空间。正是在这个意义上,人们在创作上开始越来越注意挖掘电影和电视剧之间可以相互借鉴的共性,国内诸如中影、上影和长影等各大电影制片厂近年来纷纷涉足电视剧创作,陈凯歌、李少红、吴子牛等电影导演也一度转型执导电视剧等,客观上也表明影视合流正成为一种趋势。与此同时,电影的巨大库存,其实已经成为了电视节目的一大来源,电影也越来越努力地跻身于电视的节目单中,中央电视台电影频道“打开电视看电影”的频道宣传口号表明,“看电影”对于有些人来说,甚至成了看电视的最好理由。

很显然,影视制作的综合性特点,为影视的美学功能提供了一个极大的可能和极大的挑战。一方面,制作过程的模式化、类型化的倾向,无疑不利于影

视美学的个性传达；另一方面，影视剧的综合性又由于融合了无数具有个性的生命，因此便蕴含着前所未有的美学表现潜力。杰出的影视大师们，恰恰就在此寻找到具有工业、后工业时代特色的新的美学空间。

第二节 视听话语

要充分地了解和研究影视艺术是如何构思、生产并进一步发挥其巨大的艺术魅力，就需要我们对影视艺术的叙述特征和艺术表现形式进行仔细界定、理解与掌握。每一种艺术都有其独特的表达载体和叙述特征，如音乐是通过各种声音和旋律的组合构成来表现创作情绪和艺术情感，绘画是通过线条和色块的节奏来展现艺术家丰富敏感的内心世界，影视作为艺术的一种，也有着自己别具特色的叙述语言。

索绪尔认为，语言符号的特性可以根据符号的“概念”和“音响/形象”这两方面的关系来确定，用索绪尔的话来说，就是“所指”和“能指”。比如“树”的“概念”（所指）和由“树”形成的“音响/形象”（能指）之间的结构关系，构成了人类的语言符号。如果把影视作为语言来分析，同样可以区分为具有能指功能的形式部分和具有所指功能的意蕴部分。正如对语言意义的把握，是由能指达到所指，因此对影视剧语言的理解，同样也必须从具有能指功能的语言机制说起。

在影视剧的视听语言机制中，影像是其最基本的单位。所谓影像，是指借助于感光胶片或磁带等物质材料，利用摄影和播放等技术手段，最终在银幕或荧屏上生成的视觉形象。影像是由光的投影而组成的画面，就某个固定机位所拍摄的影像画面而言，画面事实上是一个被人为限定或者是可以构造的有限世界，画框是视觉空间的起点和终点，大多数情况下，一幅画面中某个元素的意义，是通过它与画框的相对关系予以确定的。画面的品质与效果取决于画幅、景别、角度、摄像机的运动方式和镜头长度等因素。每幅影视画面一般包括主体、陪体、环境三要素。这三个结构要素的含义，单从字面上就可以理解。需要一提的是环境的概念，在画面中它可分为前景和背景，前景位于主体之前，靠近镜头里的人或景物，这是偏向于艺术的一种镜头构图。对于影视剧而言，此种表现方式不宜过于频繁，否则容易消解观众的注意力。毕竟，在影视剧中观众更多关注的是剧中人物和情节的演进，影视画面需要给观众在总体上的清晰感，让人物的言行清晰地展现在眼前。背景主要指背景，其功能主

要是描绘故事发生的年代和地点,组成故事的时空环境。前景与后景所形成的范围叫景深,扩大景深就意味着扩大表现空间,从而增加画面纵深感,丰富画面内容,增加画面真实性和艺术感。值得注意的是,为了避免景物在画框中一览无余,越来越多的影视拍摄采取了开放性构图,即在表现画框外的景物时不是采用常规的场面调度的方法,而是摄像机保持不动,让被摄主体采取出画入画的运动方式来调动观众去想象画框之外的内容,以达到一种“此时无声胜有声”的艺术效果。

在画面构图中,光线和色彩是另外一个重要的有机元素。一般而言,光线照明按影视剧拍摄的场景分为外景照明和内景照明两种。外景照明即自然光的照明,根据剧情要求选择适当的光线条件。外景照明中最普遍的方式是直射光照明,即利用阳光直接照射地面的条件进行拍摄,其中很常用的是日出和日落时分的光照。而太阳不能直接照射地面时候的照明,则叫做散射光照明,如烟、雨、雪、雾天气时的光线状态,这种照明可以制造特殊的艺术效果,另外还有雨景照明和夜景照明等等。内景照明指的是在室内或摄影棚内,利用灯光,组合、模拟和再现生活的真实光效,对场景和人物进行光线效果造型。与外景照明受限于自然条件不同,内景照明不受自然天气和时间变化的直接影响,能够按照剧情需要创造出特定的空间环境。内景照明包括主光、辅助光、轮廓光、背景光和装饰光,主光是塑造拍摄对象外貌和形态的主要光线,有比较明确的光源投射方向。辅助光则帮助主光造型,平衡场景亮度,弥补主光表现的不足,能够创造清晰的层次,增加表现深度和立体感。轮廓光来自拍摄主体背后,用于突出拍摄主体的轮廓特征,在影视剧中使用很普遍。背景光是营造拍摄对象周围环境和背景的光线,是主光照明的一种延续,主要是背景影调的调整。装饰光对以上四种光线在整体上和细节上进行修饰和补充,以达到最理想的照明效果。

总之,照明在影视剧创作中通过明暗产生的影调对比可以拓展画面空间,表现出被摄物的立体感、表面质感以及整个画面的空间透视感,体现出整个片子总体光线布局的气氛和基调。《大宅门》的照明是戏剧化的,灯光造型稍有夸张,强逆光的大量使用,有力地烘托了人物之间的倾轧和争斗;《三国演义》的灯光处理则自然而低调,偏向清冷,有大量的暗区。在《激情燃烧的岁月》中,为了与亲情的主题和剧中的时代特征相配合,使用的是温和、偏淡、朴素的光照,没有过于繁杂的色彩,始终采用同一色系。《水浒传》中的江湖景观、山川气象自不必说,内景也绝无含糊,如鲁智深闯出五台山庙宇的幽暗,林冲上梁山前血光笼罩的暗夜厮杀,都是对自然光、人工光的精到运用,以达到一种

意境深远的艺术效果。

在影视作品中,除了具有特殊历史年代的作品,在色彩基调的选择上,诸如肥皂剧、室内剧这样的现实题材作品,一般以还原真实物质世界的色彩作为环境基调,这种情况可以称为客观色彩造型。但有时为了表现特定的主题或者时代特征,编导在摄制时适当降低色彩的饱和度,或者改造环境色调,在彩色中增加灰色调以增添一种历史的厚重感。例如《激情燃烧的岁月》采用柔和的、令人联想到发黄的老照片的暗黄色调,体现过往的一个特殊时代和温暖的亲情、友情和爱情。《大宅门》色彩纷繁明快,加上舞台剧风格的明亮用光,体现了剧中大家族的殷盛、喧嚣和复杂微妙的人际关系。《水浒传》中色彩倾向则是青冷、青灰,渲染了全剧的悲剧气氛。

当然,影像色彩除了基于各种色彩约定俗成的含义而携带特定的表意修辞功能之外,编导还可以根据作品主题或角色的内心感受,用脱离实际的色彩创造一种非现实的色彩基调,则称为主观色彩的运用。在影片《红高粱》中,张艺谋通过红盖头、红轿子、红高粱酒以及结尾时神秘的日全食等红色基调的渲染,几乎完全剥夺了人们对戏剧情节的关注,而进入到一种充满红色张力的特定造型空间的纯粹性情绪体验之中。此外,色彩的布局还可以成为意义结构的主要依托,在彩色与黑白的转换中隐喻影片所叙述的时空的嬗变。如犹太裔导演斯蒂芬·斯皮尔伯格为纪念六百多万被屠杀的犹太人而作的《辛特勒名单》,影片将彩色和黑白两种胶片相互混杂,以当代影片代码中已经陌生的黑白胶片,对应着历史上的大屠杀,有意暴露出影片中话语和历史的合谋关系及其支配着历史话语的诗学修辞策略,提出了“大屠杀提供了一种反省,而这种反省至今仍未被人们所接受”这一令人振聋发聩的命题。^①

影视剧的声音是由对白、音响、音乐组成的全方位、多层次的听觉元素。“声音总能使人想到一个画面,而画面从不召唤出一种声音”,这种说法并非意味着声音比画面更具有表现力,但是非常形象地说明了声音这一要素所具有的独特召唤性。与电影相比,电视剧更注重“听”的因素。小屏幕的影像特点,表现空间的局限性,迫使电视剧必须在更大程度上借助语言来提供丰富的信息量。此外,电视剧接受的家庭性和随意性,使得电视剧艺术感染力容易被与欣赏无关的活动抵消或减弱,这客观上也要求电视剧必须以声音来吸引观众的更多注意,提供更多的剧情信息。在影视剧声音构成元素中,包括人物对话、旁白、独白和解说等在内的对白占据着核心位置。一般情况下,对白应该

^① 《斯蒂芬·斯皮尔伯格谈影片〈辛特勒名单〉》,载《电影艺术》1994年第5期。

是口语化和情境化的,在高度风格化的影视创作中,对白可以非口语化甚至非情境化,如《大明宫词》中华美铺陈的对白成为了剧作最引人注目的叙述风格,工整的句式意味深长,瑰丽的辞藻亦梦亦幻。编剧郑重曾这样解释作品的语言特点:“意在重新建设有气质、有美质的民族语言。”于是上至皇帝大臣,下至百姓奴婢,都摇身成了舌灿莲花的诗人。太平公主与男宠张易之两人之间关于情感的辩论“长相守还是此时快乐”进行了三天三夜,毫不逊色于哈姆雷特关于生与死的大段独白。语言的流畅性、音乐性和张力,在这里得到了完整的展现。

从技术角度说,声音有三要素:音量,音调,音色。音量是听觉的基础,可以通过提高或降低声音的强弱来完成。音调是基音,由演员自身条件决定。音色即声音的音质,或者说是声音的色彩,对于这一因素,录音师可以通过调音台输入通道的均衡器,对音色进行调频处理,补充、修饰和美化人声,进而提高音色的表现力。此外,景别不同,对白的音色和音质也会因此产生变化,人声在街道、旷野、教堂、公寓和山谷等这些不同的场地中会有很大区别。不过这种区别一般都借助于后期合成时通过技术手段加以处理和完善,从而准确把握各种声音的质感、节奏和情绪。

音响包括动作效果音响、环境背景音响、过渡音响和主观音响等。有时因为技术原因或现场原因,同期声无法使用,这时就需要用模拟声来代替或补充,在一些动作片、战争片或者恐怖片中,这种效果声的处理至关重要。动作效果音响是人物在表演环境中的动作和物体发出的,如脚步声。它具有造型感,是情绪的直观表达和概括。因此,在处理动作效果音响时,要根据人物情绪及画面适当突出或者减弱某些音量,增加造型感和表现力。《橘子红了》中的音乐和音响的表意作用就特别突出,容家大院的门栅的开启声直刺人的心肺。环境背景音响则侧重于营造画面氛围,增加画面的真实感、立体感和可信度,使观众有身临其境之感。过渡音响主要起承上启下的作用,特别是在时空跳跃较大的剧中使用,交代影片时空叙述转折、倒退或者递进的关系。主观音响是根据剧情的特殊需要,使用自然音响或者经过加工的艺术化音响,用来比喻、暗示某种含义或制造悬念、闪回等等。

影视剧中的音乐与对白在音量上有主次关系的变化,因而需要一种艺术性的处理。在有对白的情况下,应以对白为主,音乐音量应该控制在对白音量的一半以下;若是一段较长的音乐,则应有起伏,可以在对白所表现的情绪到达激昂处时或者是在对白的大间隙时放大音乐音量,用以延伸和强化所要体现的情绪。一般认为,影视剧音乐包括主题歌曲、情绪音乐及插曲。歌曲是语言与音乐节奏旋律相结合的产物,因此比一般的音乐在表意上显得更明确直

接。主题歌曲具有强烈的时代感和高度概括性,补充整部剧作的叙事风格和情感基调。如《三国演义》的主题歌苍劲雄浑,浑然融入了作品的整体氛围;《四世同堂》中的大鼓曲调,使人想起老北京的胡同。由主题歌曲派生出来的主题曲及插曲等,也是影视剧音乐的重要组成部分,可以渲染气氛,深化主题,具有强烈的表现性。在连续剧《武松》中,器乐曲中的佳作——唢呐乐曲《一枝花》——用作主题音乐,旋律细致独特,感情深沉内在,低沉悲伤,如泣如诉。

在《橘子红了》中,音乐甚至成为统摄全剧的灵魂,优雅和谐的钢琴与洞箫和鸣,大提琴如诉如泣,急促的锣鼓声和无伴奏女声无词吟叹,无不营造出一种诡异的氛围,每次橘园出现时,同样的音乐又把剧情引起的情绪推到极致,穿透时空限制对正在发生的故事进行评价或补充。

自从20世纪初英国布赖顿学派的领袖人物G. A. 斯密士,尝试把卢米埃尔、梅里爱那种固定的摄影机移动起来后,依据叙事的需要,在同一场面里交错使用远景和特写镜头,通过焦距、运动角度和视点创造出不同景别的影像,就成为影视剧视听语言的核心组成部分。一般而言,影视剧镜头景别主要有下面几类:

(1) 远景:主要用于交代故事发生的地理环境,表现与环境有关的剧情内容。有的远景没有人物,称为“空镜头”;有的远景画面中有人物,但由于人物与环境在面积上比例悬殊,时常被用于再现人与环境的某种关系。布努埃尔1954年执导的影片《鲁宾逊漂流记》中,当鲁宾逊置身于荒无人烟的海岛时,导演就运用了远景的镜头,人在浩淼的大海中变成了一个极小的轮廓,从而传达出一种孤独绝望的情绪。

(2) 全景:指能够摄入人像全身的镜头。全景镜头的视野相对较小,观众既可看清人物,又可看清环境。在这种情况下,全景一般总是把观众的吸引力引向人物的行为动作。此外,许多影片也往往运用全景镜头,来渲染抒情甚至是史诗般的氛围。但是,对于以叙事为中心的影视剧来说,一般情况下,不宜有过多的远景或全景镜头,否则容易造成内容的空洞。一般来说,全景(或远景)是影视剧中一场戏的总角度,它制约全部分切镜头中的人物和方向、位置,以及光线、影调、色彩的衔接等。如果把握不好这个总角度镜头,其他镜头无论怎样剪辑,其人物的方向、位置等方面都容易出现问題,最终导致镜头组接不够自然流畅。

(3) 中近景:指人物超过半身(膝盖以上)的镜头。这是影视剧使用频率最高的景别,有人甚至认为,中景处理得好坏,决定着该影视剧造型的成败与否。随着人像占据了大部分画面,观众可以看清人物的面目表情,环境变得零

碎、模糊了,从而促使观众介入人物的情感活动。中近景镜头运用的目的,就是为了展开故事情节,诱使观众感受到剧中人物的行为动作和表情。此外,影视剧在人物对话的时候,也常常喜欢采用中近景镜头。经典手法是采用正反打镜头,包括外反拍和内反拍。外反拍即一对过肩镜头的正反打,内反拍则在感情化上显得更为主观。在中景无力营造气氛的情况下,多用近景或中近景,如果仍用中景,在表现矛盾冲突或情绪时就会显得过于冷静、理智。值得一提的是,在对话情节中,要尽量避免中景和近景的重复运用可能造成的单调感,这样的情况下,就需要在构图和场面调度上进行一些必要的艺术处理和补充,例如通过变化角度,采用新颖的视角;或在保持同一角度的情况下,改变构图等等。

(4) 特写:指人物的脸部,或人物、物体的某个局部占据了整个银幕。特写镜头强调细节,具有强烈的视觉冲击力,它能将人细微的表情和某一瞬间的心理活动传达给观众,或者至少以其视觉上的震撼引起观众的思考;特写也是所有景别中结构功能最强的镜头,一般而言,特写可以与其他任何景别的镜头组接而不至于引起视觉上的不舒服。相对于电影来说,特写在电视剧中的作用较为平淡些,但这并不意味着特写镜头是电影的专利,电视剧同样可以借助特写有效地提高其镜头表现力。如《冬至》这部电视剧作品,在特写镜头的运用上是值得观众去回味的。陈道明饰演的主人公在银行的机房里,坐在电脑面前做最后的思想斗争时,导演使用了一个对于一部电视剧来说很少见的长时间的脸部特写,惨白的灯光映衬着主人公异常疲惫而紧张的脸,镜头长达几分钟,剧中人物痛苦的内心煎熬通过这一特写和演员精彩的表现传达得淋漓尽致,震撼人心,达到了电视剧镜头很少达到的境界。

约·劳逊在《电影的创作过程》中指出:“单独拍摄的镜头就像是语言学中的名词,它是视觉语言的基础。”约·劳逊认为,任何电影的陈述的第一步都是单张的照片(即在一秒钟拍下的二十四幅照片之一),这种单张的照片定下了影像的基调和场面。当一张张的照片往前移动时,电影的陈述就有了生命,形成了具有自己的形式和方向的语流。因此,电影影像结构不同于任何绘画,一个单独的镜头只是一个起点,即使摄影机的位置不变,画格内各种人物之间的关系总是在运动,运动的速度是每秒二十四次。这种运动使影片的影像结构具有能动性,既使得画格没有固定的界限,还使得动作可以且必须超越画格的界限。画格里的场面、周围环境与画格外世界是连在一起的。马尔丹在《电影作为语言》中指出:“银幕确定了一个特殊的空间,它的边框纯粹是虚拟的,它应该是对现实的一种开放而不是一个封闭的牢狱:观众永远不应该忘记其

余的实在别处仍然存在,并且随时进入摄影机的范围。”^①在电影中,促使画面这一电影语言“名词”所蕴藏的运动潜能得以实现的条件,是基于作为电影语言“动词”的电影蒙太奇和长镜头。

蒙太奇这个词的本意是从法国建筑学上借用来的,原意是指构成、装配,应用在电影方面就是剪辑和组合。蒙太奇倡导者爱森斯坦曾经指出:“蒙太奇不仅是制造效果的手段,而且首先是表述手段,是通过特殊的电影语言形态和特殊电影言语形式表达思想的手段。”蒙太奇作为影视作品的结构手段和叙述方式,包括镜头的分切与组接,场面、段落之间的组接与转换,画面之间、声音之间、声画之间的组合关系以及剪辑等的具体技巧技法。一般认为,蒙太奇具有以下两种功能:

其一:叙事功能。叙事功能是蒙太奇的基本功能。它的特征是以交代情节、展示事件为主,按照情节发展的时间流程、因果关系来分切组合镜头、场面和段落,以构成叙事的完整性和时空的连续性。叙述蒙太奇又可分为顺叙、倒叙、插叙、分叙等几种。在《一个国家的诞生》、《党同伐异》等一系列影片中,美国电影大师格里菲斯创造了后来被视为影视剧基本语法的拍摄和剪接方法:用“主镜头”或“交代镜头”来建立一个故事的发生地点,当动作发展时切至人或物的中景,在戏剧性高峰时用特写来吸引观众的注意力。

其二:修辞功能。这种蒙太奇是以镜头对列为基础,通过相连镜头在形式或内容上相互对照、冲击,从而产生单个镜头本身所不具有的丰富内涵,以表达某种情绪或思想。苏联电影学派代表人物库里肖夫的“实验工作室”里有过这样一个著名的实验,即从一部旧俄影片中特意选出某演员一个毫无表情的脸部特写镜头,把这一镜头分别与一只汤碗、一口棺材和一个孩子的镜头相衔接,该演员的表情就分别具有了饥饿、悲痛和父爱的情感内涵。库里肖夫于是得出了他的著名论断:两个不同镜头的并列和对撞会产生新的质、新的思想涵义,因此,只要把镜头和段落重新安排,就能产生不同的情绪感染和心理效应。

长镜头则是指时值较长的镜头画面,它与传统的蒙太奇剪接相对立。蒙太奇主要靠短镜头间的外部组接来表达意义,而长镜头则是在一个镜头内通过演员调度和摄影机推、拉、摇、移等视角和视距变化的运动,在画面上形成各种不同景别的构图。值得注意的是,长镜头与蒙太奇的对立,不仅表现在形式上的不同,而且也体现在美学上的差异。爱森斯坦在《电影感》中强调指出:“蒙太奇的力量在于,它把观众的感情和思想都包括在创作过程之中,观众被

^① [法]马塞尔·马尔丹:《电影作为语言》,中国社会科学出版社,1988年,第46页。

迫沿着作者在创作形象时所走的那段同样的创作道路发展。”^①而长镜头理论倡导者巴赞则认为：“一切艺术都是以人的参与为基础的；惟独在摄影中，我们有了不让人介入的特权。”^②“蒙太奇，人们经常说这是电影的实质，实际上是非常突出的反电影过程：纯粹的电影的独特性质，取决于尊重空间统一的简单照相。”^③在这个意义上，长镜头无疑较蒙太奇更能体现电影的本性，因为较之蒙太奇，长镜头能展示更宽阔、更深远的视域，这种视域包含着现实的无限多义性，从而更为有效地调动观众参与理解的积极性。

在电影发展史上，长镜头和蒙太奇虽然处于对立的两极，但是，无论是蒙太奇还是长镜头，都激活了电影每一影像的运动潜能，使得电影真正“运动”起来。从这个意义上讲，蒙太奇和长镜头都具有电影语言学上动词的功能。根据蒙太奇动词功能实现于镜头之外和长镜头的动词功能实现于镜头之内这一区别，约·劳逊认为，可以“把内部蒙太奇比作文法上的不及物动词，把从一个镜头切入另一个镜头（甚至同一景中从一个角度切入另一个角度）叫做及物动词”。通常说来，节奏快的电视剧中，场景转换也相对较快；反之亦然。此外，淡入、淡出、叠化等一系列的数字特技也为镜头转换提供了多种途径。影视剧在叙述时常以淡入开始，以淡出结束，或者以叠化的方式将前一个镜头的渐隐过程延续到下一个镜头的出现过程中，从而创造出一种时间流逝的动感。

法国电影符号学家克里斯丁·麦茨在《电影符号学中的几个问题》中指出，这种经过蒙太奇和长镜头处理的镜头，“不可相比于字汇中的词，而是类似于（由一个或多个句子组成的）完全的陈述，因为它已是一个基本上自由的组合的结果”^④。当影视剧试图以这些组合的语句叙述一个故事的时候，客观上就遇到一个如何叙述的问题，即对时间和空间的选择和安排。因此，叙述一个故事意味着叙述者在叙事策略上的变化，这种变化首先体现为叙述结构的变化。

格雷马斯在《叙事语法》中提出了叙事结构的行动素模型，该模型包含六种行动素：

- (1) 施动者：发布行动的命令。
- (2) 接受者：接受施动者的命令或行动的结果。
- (3) 主体：执行行动（英雄）。

① 张红军主编：《电影与新方法》，中国广播电视出版社，1992年，第46页。

② [法]安德烈·巴赞：《电影是什么？》，中国电影出版社，1987年，第11页。

③ 同①，第47页。

④ [法]克里斯丁·麦茨：《电影符号学中的几个问题》，载李幼蒸选编《结构主义和符号学》，三联书店，1987年，第220、221页。

- (4) 客体:行动的对象(宝物)。
- (5) 帮助者:帮助完成行动。
- (6) 敌手:阻挠完成行动。

格雷马斯这一行动素模型暗示着一个有古老文化底蕴的叙事规范:一个发送者派一个主体去寻找或夺回一个客体,客体遇到一个助手而接近一个敌手,在敌人之先或从敌人手中获得了那个客体,战胜敌手,最后把客体交给受惠者(有时发送者也就是受惠者,或主体本人就是受惠者)。

格雷马斯这一行动模型,提供了叙事的纵聚合关系,或者说,代表了叙事中的一种潜能。克洛德·布雷蒙则从横组合方面发展了叙事逻辑结构的研究。布雷蒙在1973年出版的《叙事逻辑》一书中认为,任何叙事都遵循一个具有双重可能性的基本模式:

行动的可能性(A_1)——行动开始实施(A_{2a})——行动终于完成(A_{3a})
 行动的可能性(A_1)——行动没有实施(A_{2b})——行动没有完成(A_{3b})

基本的叙事序列能够产生若干复杂的组合类型,假设一个叙事者选择了连续体 A_1 —— A_2 —— A_3 ,这是一种最简单的叙事结构框架。叙事者如果扩展这一叙事框架,则有三种基本的可能性或序列组合类型可供选择:

- (1) 连续。一个基本序列的末尾,同时又是另一个基本序列的开头,即一个故事情节恰恰又是另一个故事情节的开端。
- (2) 嵌入。这是指一个基本序列结束之前,另一个序列就插入进来。
- (3) 并列。即同时展开两种平行的序列。

美国电影理论家布·汉德森曾在1977年指出:“迄今为止,在电影的文本分析中发现了些什么?我们转向电影时首先遇到的事实就是,麦茨的大组合段绝对地支配着迄今为止几乎一切的文本分析。”将叙事学的研究成果成功地运用到电影理论上来的,是被誉为电影理论史上第三座里程碑的麦茨。他依据影片的叙事结构,认为电影叙事作为独立的语义段,可以分为独立镜头和组合段两个层面。其中独立镜头主要指镜头段落和插入镜头,而叙事的组合方式则可以分为非时序组合和顺时序组合两种方式。非时序组合主要有平行组合和插入组合两种,顺时序组合则可以分为描述组合和叙事组合两类。在叙事组合中,一般运用交替叙事和线性叙事两种方式,线性叙事则主要包括场景和段落两种。以上每一类,构成了电影叙事与意义的分切单位。

在影视剧叙事学研究上,艾米尔·本佛尼斯特在1966年发表的《普通语言学问题》一书可谓影响深远。在该书中,艾米尔·本佛尼斯特对“历史”和