



实用影视艺术丛书

影视美术设计

【修订版】

吕志昌 著



**YINGSHI
MEISHUSHEJI**

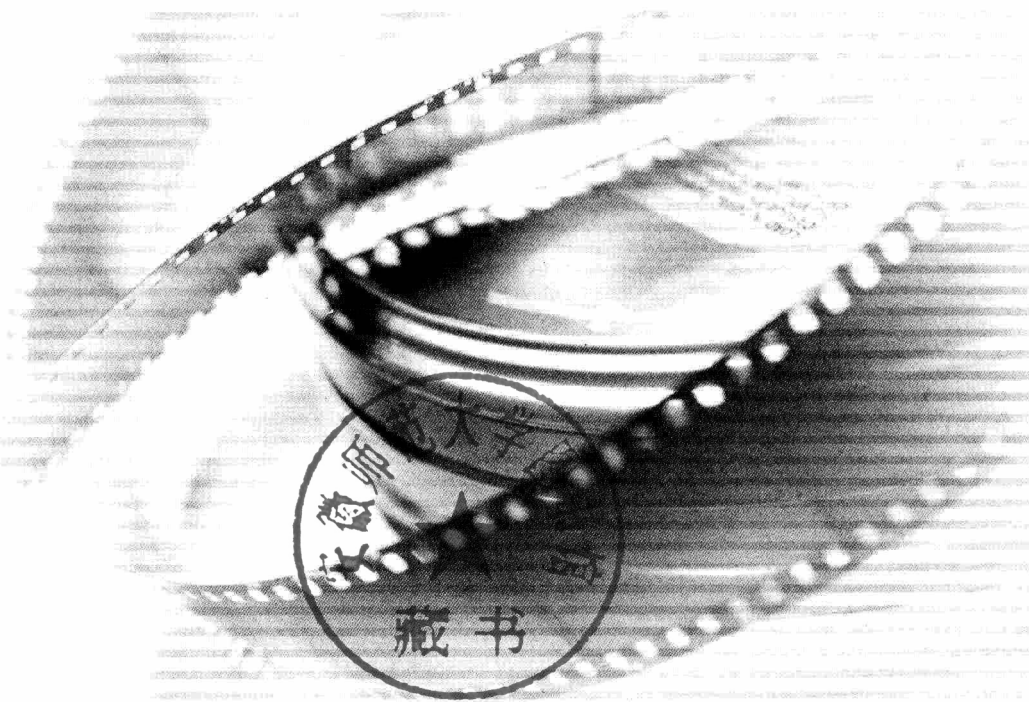
中国传媒大学出版社

YINGSHIMEISHUSHEJI



实用影视艺术丛书

YINGSHI
MEISHUSHEJI



影视美术设计

【修订版】

吕志昌 著

中国传媒大学出版社

吕志昌 男，1933年生于北京，1953年毕业于中央美术学院，曾在长春电影制片厂做美术工作，1955年至1961年在莫斯科苏联国立电影学院美术系留学，学习“影片造型与美术设计”专业，以优等成绩毕业，获硕士学位。

自1961年至今，在北京电影学院任教，现为美术系教授、中国电影美术学会副会长、中国电影家协会理事、中国美术家协会会员。曾任美术系系主任，中国电视飞天奖、星光奖评委，广电部高级职称评委。

长期从事电影美术和前苏联影片造型艺术的教学和研究，讲授有关课程，撰写了《电影美术》、《电影场景设计》等教材和文章数十篇，例如《论当代电影美术的发展趋势》、《苏联电影美术的特点》、《景真真切、以情动人》等等。曾获电影学院金烛奖。

担任影视美术设计的作品主要的有《樱》、《万里征途》、《叶赫那》、《生死树》、《重庆谈判》(上、下集)、电视剧《往事如烟》、话剧《于无声处》等。

电影《重庆谈判》获中国电影金鸡奖最佳美术奖，电影《樱》获政府奖。

曾举办过个人留苏美术作品展，绘画作品《黄河颂》(组画)、《秋》、《春》等参加北京市美展并在报刊上发表。

序

这是在一次电影美术学会召集的活动时,同行、老友、原北京电影学院美术系主任、教授吕志昌告诉我:他正着手撰写一部有关电影美术设计的专业教材,并郑重地约我届时为该书写“序言”事。我为即将又有一部专述电影美术专业基础理论书的诞生而高兴,但同时又为受邀为此书写序而有些诚惶诚恐。

就我个人而言,因为从没有给人著作写过序言什么的。自己正如周承人所著《电影美术导论》书中“自序”讲到的:众多电影美术师大多是“作而不述”的那种人。但自非属于那些著名美术大师们有着显赫的艺术创作业绩而“作而不述”。而是实感自己虽有多部影片的工作经历和多年的创作实践,仅是对自己或某一部影片中的美术造型设计的创作成败,做经验之谈尚可,而就电影美术设计这一专业课题,从实践到理论,系统而概括地全面阐明其创作中的诸多方面问题,作出较有深度的学术性理论探讨,则实难胜任。

当今,面临跨入 21 世纪之际,国内外电影、电视艺术创作事业均伴随着世界科学技术,文化的进步而迅速发展着。仅就国内所知,在许多有省、市的大学教育课程中,纷纷开放了有关影视专业的学科,以适应新时期电影、电视艺术发展的需要。作为影视艺术创作中的一个重要创作部门的影视美术造型,它与影视艺术创作发展关系紧密关联,它的提高与滞后,必然影响着我国影视艺术的发展。因此,有关影视美术造型艺术的理论著作出版,提高对该专业的理论与实践的研究、探讨,增强认识这个专业在影视艺术创作中的作用,随着时代客观的发展,改变和更新对专业固有的认识和观念,给予它在影视艺术中准确定位,是现实客观发展的需要。

何谓“电影美术”?

这是个经常被业外人士和美术界同行询问的问题。要弄明白这个问题,就不得不先简略地谈谈对电影艺术的理解。

电影艺术(或称“影视艺术”更全面些)是综合性艺术,也可以称它是一种视听艺术。它综合了文学、绘画、戏剧、音乐等诸艺术因素于一体,创造出一个崭新的、以视觉为主的视听形象,通过人的感观去欣赏和感受。为影视形象艺术

服务。其中,影视美术又是纯视觉感受的艺术,在电影艺术中,对影视作品的造型是起着决定性的作用和影响的。

电影美术,属于造型艺术范畴。

电影美术是电影这门综合艺术中的重要组成部分。它是构成一部影视作品(影片、电视剧)造型的重要因素。它的造型作用,则在于把银幕(荧屏)画面中的色彩、线条、形体有机地结合起来,增强影视剧作中的形象逼真性、典型性、运动性的电影特性要求,用可视形象去触动、感染观众。

造型艺术,就是用一定的物质材料塑造可视的平面或立体的形象,来反映客观世界具体事物的一种艺术。影视美术可以为造型艺术,通俗地讲,即是把影视文化剧作中所表现和描述的人物、事件,从文学形象转变为可视的、立体的艺术形象,通过银幕和荧屏展示给观众。这种“转变”则是运用电影美术自身的各种表现手段;绘画的(线条、色彩、构图)、雕塑的(化妆造型、服装、道具、布景等)诸项工艺的表现手段,经过电影美术师的设计、组织给以体现的。

诚如本书作者在“引言”中所讲的:

电影美术从其终极形式来讲,它是一种银幕造型艺术,是创造“运动中发展的造型形象”。

电影造型是时间与空间、即时空复合的,视觉与听觉即声画兼容的艺术形态。

电影美术是创造影片银幕形象的造型手段之一,而不同于画家完成一幅绘画作品是独立的造型手段。

电影美术的创作方式是属于二度创作,它要以造型手段完成剧作任务和要求,美术师将成为把那剧本的文字叙述变为造型形象的第一人。

在电影、电视银幕、屏幕画面上,人们是看不到一般概念上的那种绘画形象的。因此,影视美术中各部门的工作以及影视美术师在影视剧作中的造型作用,通常尚不为外界,甚至在影视界业内有关方面所了解和认识,给以应有的注视。近年,随着影视艺术的发展,由于影视美术在造型上,对人物造型、空间表现(尤其在对重要的、特定的历史环境景物的再现)的设计、组织、以及它在生产过程中与各创作部门的协调合作的关系上,它正日益为外界所注视。

何谓“电影美术”呢?简而明之的说,即一部影片或电视剧,在银幕、荧屏上

所能用视觉看到的一切,可以讲无需不有影视美术的存在。

在我从事电影美术创作活动数十年中,感受最深切的莫过于对电影美术造型艺术本身的认识和理解。从上面浮光掠影般讲述的几点不成文的感受中,不难看出本人在认识和理解上尚显肤浅,由于历史的因故,它乃是经历了漫长的时光,通过创作实践在失败多于成功的磨炼中逐渐明确和获得的。

本书作者吕志昌教授是 20 世纪 50 年代新中国初期最先被国家派往前苏联学习和进修电影美术专业的学子。学成归国后,适逢北京电影学院成立,即执教电影美术专业。在与新老电影美术家的共同努力下,开拓创建起中国电影美术教育的历史。经历数十年的教学研讨和参与影视剧作的生产创作实践,积累了丰富的教学经验,在不断完善电影美术专业课题教材的同时,对有关电影艺术、造型艺术的电影美学观念等方面学术理论也进行了大胆有益的探索。因此,作者在本书中引入大量丰富翔实史料素材、影片例证,全面系统而详实地阐明有关电影美术专业的论述。对电影美术造型艺术的构成,电影美术艺术特性的造型表现等基本原理,都作了深入浅出、脉络清晰的讲述和论证。不论是便于业外人士、影视爱好者对影视美术专业的了解和关注,还是对有意进入影视界从事影视美术这一行的人熟悉这项专业,用做教材学习,都不失为是一部具有知识、理论、实践兼备的专业书籍。

寇洪烈

2000 年 11 月

引言

100多年前的1895年12月28日被定为电影的誕生日。电影是世界艺术史上迄今为止人们了解其诞生日期的绝无仅有的一门艺术。

当电影在法国诞生的时候,同时也就诞生了一种新的造型艺术——电影美术。可以这样讲:电影美术是美术与电影“嫁接”而形成的一种既有美术的基因,又具有电影特性的造型艺术类型。

从电影发展变化的历史来看,电影大体上经历了发明时期、形成时期、成熟时期到当代电影的发展和变化。电影美术随着电影的发展,其本身也在演变,在电影发明初期,电影美术受舞台美术的影响,基本上是学着干,跟着舞台美术的方法走,就连电影布景的名称都是从舞台布景那里借来的。经过不断更新换代到今天,电影美术已经产生了脱胎换骨的变化,它的演进和变化涉及理论认识、创作观念、艺术实践等许多重要方面,诸如:关于电影美术的特性和在电影创作中的地位,关于电影美术的任务和工作范围,关于电影美术的造型观念和造型形态,关于电影美术的造型功能和创作方法以及电影场景的工艺制作等。这种种方面的演进和变化是经过长期的电影拍摄实践和理论探讨,为了使电影美术更符合电影艺术的特性,符合银幕造型的创作规律,深刻的、质的变化,变化的过程就是电影化的过程,演变的实质就是电影化。

1987年苏联出版社(俄文版)《电影大百科全书》中对电影美术师做了如下的解释:“电影美术师是故事影片的主要合作者之一,是艺术方面的主创人员。在过去较长时间里,美术师主要从事布景设计,形成了‘电影布景’即‘电影美术’的同义语,这是很片面的认识,实际上美术师的工作范围要广泛的多,美术师设计任务的形式是多种多样的。美术师全部创作活动是致力于创造影片在运动发展中的总体造型形象。”^①电影美术作为一种新的、“嫁接”的造型手段,它的特殊魅力和优势就在于其他造型艺术无法达到的运动造型的特征。

电影美术的电影化,从某种意义上讲就是运动化,运动的色彩、运动的空

^① C. 尤特凯维奇主编:《电影百科全书》,莫斯科苏联百科全书出版社(俄文版)1986年版,第470页。

间、运动的光线、运动中的声音与画面、运动的造型形象。运动化让电影美术插上“运动”的翅膀在电影的时空中自由地翱翔。

有一位电影美术师深有感触地讲：“电影美术是妙不可言的艺术。”

电影美术从其终极形式来讲，它是一种银幕造型艺术，是创造“运动中发展的造型形象”。电影造型是时间与空间、即时空复合的，视觉与听觉即声画兼容的艺术形态。

电影美术是创作影片银幕形象的造型手段之一，而不同于画家完成一幅绘画作品是独立的造型手段。

电影美术的创作方式是属于二度创作，它要以造型手段完成剧作任务和要求，美术师将成为把剧本的文字叙述变为造型形象的第一人。

电影美术设计是集体的精神劳动，合作的艺术，不同于画家单枪匹马地独立画完一幅作品，美术师的艺术个性要融入电影作品的总的艺术风格之中。

美术师的设计任务不是单一的“布景设计”，而是包括环境、人物、镜头画面造型设计以及一系列工艺、技术制作在内的双重性的艺术与技术总体造型设计。

电影美术师又是“幕后英雄”，就我国电影美术界而言，从 20 世纪 30 年代到现今，有成就的、为中国电影发展做出不懈努力，卓有建树、做出不朽贡献的美术师大有人在，可惜的是，我们有关方面极少对其作出应有的介绍和评价。

30 年代我国的进步电影在造型上有相当高的水平，美术设计在探索场景的真实性上是有传统的，有一批有成就的布景师和技师。

1959 年北京电影学院成立了电影美术系，标志着我国电影美术教育的正规化、专业化。

60 年代电影美术创作上注意电影美术特性和创作方法上探讨场景典型化的研究。

1963 年 1 月中国电影家协会委托上海电影家协会在上海召开了全国 11 个电影制片厂及其他有关单位的 37 位主要美术师参加的“全国电影美术创作进修班”，历时 50 天，实际上就是一次重要的创作研讨会，是中国电影史上第一次电影美术创作会议。研讨了“电影美工的特性”、“电影美工的真实性”、“戏曲片的美工设计”和“电影美工的風格”等 5 个专题，18 位美术师交流了创作经验，十几位导演和理论家做了专题报告。会上，著名美术师丁辰、池宁、韩尚义、胡卓云、张汉臣、卢景光、俞翼如、王月白、张曦白、寇洪烈、卢淦、刘学尧、仲永清等进

行了经验交流,戈永良(关于电影特技)、吕志昌(关于苏联电影美术)、林福增(关于绘景)等做了专题发言。这次会议研讨并总结了美术设计的典型化和真实性方面的创作经验,对于以后电影美术创作的发展起了重要的推动作用。

1984 年成立了“电影美术学会”,学会的成立和开展的学术活动与“新时期电影”的复兴有直接关系。电影新观念的提出,离不开理论上对电影本体的研究和电影语言现代化的探讨以及由此带来电影审美意识的变化和电影造型(包括电影美术在内)的总体上的突破,促进了电影美术的新发展,一批高水平、有特色的美术设计出现在银幕上,并获得了中国电影和电视剧的最高奖——华表奖、金鸡奖、飞天奖,更有的美术师在国际电影节上获得大奖。

20 世纪 80 年代以来,以电子计算机为主要标志的高科技在电影、电视领域中的引进,使影视制作产生了前所未有的巨大变革和深远影响。信息技术、数字图像处理技术在国内外许多影片中包括一批科幻大片中得到越来越广泛的运用,如《星球大战》、《指环王》、《泰坦尼克号》、《侏罗纪公园》以及《紧急迫降》、《英雄》、《十面埋伏》、《天地英雄》、《夜宴》等影片的美术设计、工艺制作、特技等方面取得了惊人的视觉艺术效果。

21 世纪必将是数字技术电影的时代。

近年来,越来越多的电影美术师参与电视剧的设计,取得了令人瞩目的成绩,形成电影与电视美术合流的局面,这是影视美术发展的必然规律和趋势,也必将迎来影视美术创作灿烂、辉煌的春天,进入一个新天地。

目录

CONTENTS

序	(1)
引 言	(1)
第一章 电影美术的任务和范围	(1)
第一节 电影美术在影片创作中的位置	(1)
一、银幕造型与电影美术	(1)
二、银幕视觉形象中的电影美术	(2)
三、银幕造型的构成元素	(4)
四、美术设计是影片造型的“底盘”	(5)
第二节 电影美术的任务	(7)
一、环境造型	(8)
二、人物造型	(10)
三、镜头画面设计	(11)
四、技术制作任务	(11)
第三节 电影美术师的定位	(13)
一、20 世纪 30 年代“艺术指导”的定位	(13)
二、布景师——总美术师	(16)
三、布景技师——美工——美术师	(19)
第四节 为进入电影美术行业做准备	(19)
第二章 影视美术创作的特殊性	(22)
第一节 运动的空间造型	(22)
一、银幕画面的三维性	(23)
二、银幕造型与时间因素	(24)
三、银幕造型与运动因素	(26)
四、电影场景——魔方	(29)

第二节 二度创作的独特性	(31)
一、电影美术设计的依据——剧本	(31)
二、美术师是用画面阐释剧本的第一人	(32)
第三节 有机性与限制性	(37)
第四节 银幕造型形态的逼真性	(41)
第五节 电视美术与电影美术之比较	(46)
一、类同的方面	(46)
二、差异方面	(52)
第三章 影视空间环境的构成	(55)
一、叙事性空间环境	(57)
二、动作性空间环境	(58)
三、心理空间环境	(62)
四、造型元素与人的心理效应	(63)
第四章 总体造型构思	(72)
一、树立总体造型观念	(73)
二、把握主题意念	(76)
三、确定基本情调	(78)
四、探求恰当而独特的造型结构形式	(82)
五、“先期视觉化”的意义和方法	(85)
第五章 场景设计	(98)
第一节 场景的基本概念	(98)
一、场景与环境	(98)
二、电影场景的组合特点	(99)
三、场景	(101)
四、电影场景的类型	(102)
五、电影场景的构成方式	(103)
第二节 设计要点	(109)
一、分析剧本、掌握资料	(109)
二、从人物入手、从戏出发	(112)

三、体现时代特征	(115)
四、场景的地方特色	(119)
五、创造环境气氛	(125)
六、刻画人物形象	(129)
七、以小见大的景物细节	(142)
八、场景设计中的实景运用	(146)
第三节 场景空间的结构方法	(151)
一、场景空间的分类	(151)
二、场景内部空间的分类	(151)
三、室内可变空间的四种结构方法	(154)
四、室内空间构成因素、空间结构与人的感受的关系	(158)
第四节 场景设计图	(161)
一、场景气氛图的作用和要求	(162)
二、场景平面图	(166)
第六章 道具设计技巧和要求	(168)
第一节 道具的分类	(168)
第二节 影视道具的价值	(169)
一、道具要烘托环境的时代气息	(170)
二、道具的“生命力”	(173)
三、起到剧作结构作用的贯串道具	(178)
第三节 道具的设计、制作、选择和管理	(179)
一、道具的设计和制作	(179)
二、道具的选用	(183)
三、道具的管理	(184)
第七章 人物造型设计的技巧和要求	(186)
第一节 影视服装的特殊要求	(186)
一、影视服装与一般服装	(186)
二、影视服装的特殊要求	(188)
第二节 影视服装的作用	(190)
一、时代和社会的印记	(190)

二、体现人物的个性特征	(193)
三、人物情绪的“晴雨表”	(195)
四、服装色彩是影片色彩构成的元素	(197)
第三节 影视服装师的工作	(199)
一、准备	(200)
二、服装图样的设计	(202)
三、服装的剪裁、加工和选择	(204)
四、服装的管理	(205)
第八章 技术制作概要	(206)
第一节 技术图样	(206)
一、影视场景的制图原理	(206)
二、影视场景技术图样的种类和要求	(209)
第二节 影视场景的组装	(216)
一、影响场景设计和搭建的若干因素	(216)
二、影视场景的组装方法	(222)
第三节 影视场景的置景工艺程序	(231)
一、影视置景工艺的特点	(231)
二、分解式影视场景	(233)
三、场景构件的种类和利用	(234)
四、影视场景置景工艺流程	(235)
第四节 高科技与影视美术制作	(239)
一、影视高科技的时代已经到来	(239)
二、电脑特技是一种手段、一种工具	(241)
三、美术师要成为掌握电脑技术的艺术家	(244)
后 记	(247)

第一章

电影美术的任务和范围

电影美术师在影片摄制中所承担的任务、他的创作活动所涉及的范围是许多人很不了解的,因而就产生了把“电影布景”当做是“电影美术”同义语的曲解,人们也往往说美术师是“幕后英雄”等。那么电影美术师是搞什么的?电影美术要完成的任务是属于什么性质的?这是在这一章中要讲的主要方面。

另外,电影美术师的创作在电影总的摄制任务中的位置,也是必须首先摆正的重要问题,因为,美术师作为影片主要合作者之一的地位和他所承担的造型任务完成的好或坏、设计水平的高或低,也是关系到影片成功或失败的关键性因素。

第一节 电影美术在影片创作中的位置

一、银幕造型与电影美术

电影美术师所从事的是银幕造型艺术,他的创作成果就体现在银幕影像造型上。

电影从总体上讲,它的形象体系包括视觉形象体系和声音形象体系,电影所要体现的视听银幕形象包括:人物、环境、服装、道具、色彩空间、光的效果、画面结构和音乐、音响等,是通过视觉形象和声音形象达到的;也就是说,传达给观众的是一种视觉和听觉综合的视听形象,电影的声音因素已经和它要配合的画面融为一体,成为银幕造型的有机组成部分,二者是一种相互补充、不可缺少的相互关系,因此银幕造型是一种声画结合的造型。

但是,如果我们从电影银幕形象的表现力和观众的接受力两个方面来考察,就会产生这样的看法:在电影银幕形象体系中起主要作用的、最具影响力的乃是视觉形象。另外,从受众的角度,按受众心理学的观点来看,人对客观事物的认知和感觉,“人从环境中所接收到的信息之大部分都要通过视觉和听觉,其中视觉可以得到听觉的千倍以上的信息”。^①

有人曾经这样举例说明这个问题,即一个聋子基本上能看懂和感受到一部影片的内容,但是一个盲人就很难听懂一部影片。

法国电影导演阿倍尔·冈斯讲道:“由于画面没有得到充分的利用,因而电影部分地丧失了自己的视觉感染力量,应当把这种力量还给它,因为,归根结底,一切思想,甚至抽象的思想,都是通过形象产生的……”^②

前苏联著名导演普多夫金曾讲过:“视觉形象乃是电影中的一个主要的,但是远远没有被充分利用的力量。”^③

电影美术师与他的合作者——导演、摄影师、演员等的主要创作成果就是体现在银幕造型上的,视觉造型形象的重要性和在影片创作中的首要地位是毋庸置疑的。

二、银幕视觉形象中的电影美术

电影的视觉形象体系和声音形象体系共同构成影片声画兼容的银幕形象。下面我们分析一下这两类形象体系中是由哪些元素构成的?这些元素中电影美术又有何特点?

1. 视觉形象体系的构成元素主要有

- (1) 电影美术,包括场景、道具、服装、化装、特技等手段;
- (2) 摄影,包括光线、运动、光学、色阶等手段;
- (3) 人物形象。

2. 声音形象体系的构成元素主要有

- (1) 音乐;
- (2) 录音,即电影中声音的艺术处理;

① 相马一郎、佐古顺彦著:《环境心理学》,中国建筑工业出版社1986年版,第43页。

② II. 列普隆:《现代法国电影导读》(莫斯科),外国文学出版社1960年版,第33~34页。

③ 《普多夫金论文选集》,中国电影出版社1982年版,第53页。

(3) 剧中人物的语言、声音。

人物形象在电影中既是一种视觉形象元素,如人物内心动作和形体动作以及通过服装和化妆体现出的外部形象;人物形象的表演又是一种声音形象元素,如人物的语言、声音等是构成电影声音形象的重要内容。

导演作为一部影片创作的中心,要运用视听语言,调配和运用诸种造型元素,发挥各种手段的表现力,对影片进行总体组装和构成。

德国著名美术师赫尔维克针对这一问题写道:“布景是组成画面和音响这两个主要部分的基本元素之一(布景的最重要意义即在于此),它既作为总体布景又作为蒙太奇布景对画面部分发生直接作用。”“所有这些元素通过导演之手构成一个统一的整体。导演在这方面的主要工作是造成节奏,以便一会儿运用这个元素,一会儿运用那个元素,一会儿又同时运用所有的元素来表达出既定的影片主题”。^①

电影造型形象是通过镜头画面体现在银幕上,镜头画面是银幕视觉形象的媒介,是构成银幕造型的载体。

电影镜头画面对于电影美术师来讲是至关重要的,在电影画面的总体构成中,电影美术是造型手段之一,美术师设计的场景、道具、服装、人物造型等都是通过电影镜头的拍摄,并经过剪辑、处理后最终完成在银幕上的。摄影镜头是使电影美术从一般美术脱胎换骨蜕变为电影美术关键的因素和条件,镜头画面是电影美术完成银幕造型设计的媒介。

善于用电影镜头的特性去观察,进行符合电影镜头要求的设计是电影美术师设计技巧的重要原则。

“镜头画面,是电影视觉流程中最最基本的单位。人们对它的认识,也都是从它外化的视觉形式对人眼产生的刺激中获得的。电影创作就是要探求如何在终端上表达出一个最好的视觉形式”。“在镜头画面造型中,不单是摄影师,还有导演、美术师、照明,甚至演员等,都应该了解组成画面的诸种造型元素的功能、作用、效果以及怎样结构才能产生出最好的画面效果,产生出最好的视觉形式”。^②

“造型”这个词在传统美术的观念中意味着是一种固定空间的、静止的艺术

① [德]盖哈尔特·赫尔维克:《布景在电影中的意义》,《电影艺术译丛》(第3辑),中国电影出版社1962年版,第172页。

② 张会军:《电视摄影画面创作》,中国电影出版社1998年版,第2页。

形态。同属造型艺术的绘画和雕塑,二者所表现的造型形象分别存在于二维和三维的空间中,例如一幅画,其中的平面构成、色彩构成、空间构成和人物形象所体现出的节奏感、韵律感及美感韵味也必然处在一种静止、凝固的状态,而画面中人物动作的变化、音乐感的出现和延续、声音的旋律感觉的产生,完全是靠观画者本人的想象和联想的。

银幕影像造型的时间因素、运动和空间因素是它的基本特征,银幕造型是在时间流动过程中展现的空间造型,银幕形象的视觉造型和声音形象都是直观的、直感的、可视的、可闻的。

应该明白,电影画面是指运动的银幕画面,不是单幅的画格,就是说不能把银幕画面与胶片上的画格等同。以单幅画格作为电影画面基本单位的认识,很显然仍没有从独幅画的“静止的场面调度”、“固定镜头”的束缚中解放出来。确切地说:电影画面基本上是动态的、是运动的,是通过摄影机光学镜头、运用各种摄影造型表现手段拍摄的客观对象,最终体现在银幕上的不断运动的画面。

“运动是电影画面最独特、最重要的特征”。^①

电影符号学家麦茨也认为:“画格只有胶片的含义,在它没有同其他画格接起来取得时间进度之前,并没有电影的含义。”

电影画面的形象是一连串运动不居、变化不断的画面形象,而单独从电影胶片上剪下的一个画格,谁也不能否认这是一张“画面”,但是它绝不能等同于银幕画面,没有也不可能产生电影通过放映在银幕上所产生的意义。

电影画面的运动形态是它的本质特征,是电影美术师进行造型设计应树立的基本概念。

三、银幕造型的构成元素

美术师的任务是进行影片的造型设计,但是影片银幕造型任务不仅仅是美术一个部门单独完成的,它是集体创作的成果。

安德烈·巴赞在他的《电影是什么?》一书中曾对电影造型下过这样的定义:“所谓造型应包括布景和化妆方式(又译风格),在某种程度上也包括表演方式,自然还包括照明和完成构图的取景。”^②

① [法]马赛尔·马尔丹:《电影语言》,中国电影出版社1980年版,第172页。

② [法]安德烈·巴赞:《电影是什么?》,中国电影出版社1987年版,第64页。