

陕西新华出版集团 陕西新华出版集团

电影概论

周摇星摇主编



高等教育出版社

内容提要

本书系统地介绍了电影的相关基础知识。在“电影基本理论”编中,对电影的综合艺术属性、影像、声音、蒙太奇与长镜头做了详细的介绍与分析;在“电影史论”编中,分外国电影简史和中国电影简史两个部分,以简洁、明了的文字描述了世界电影的总体概貌;在“电影的欣赏与评论”编中,对电影欣赏和电影评论、批评做了系统的介绍。

本书知识系统、结构明晰、体例规范、重点突出。知识阐述与案例分析相结合,深入浅出,是一本电影基础性入门教材。

可供高等院校本专科影视、戏剧、中文专业和同等学力使用。

摇图书在版编目(CIP)数据

电影概论 转周星主编 摇—北京:高等教育出版社,
圆园园缘年

陈丹青 苑原 苑原 苑原 苑原 苑原 苑原

I 摇电 摇援援 II 摇周 摇援援 III 摇电 摇影 摇原概论 摇高等学校 摇原
教材摇IV 摇援援援

中国版本图书馆 悦悦数据核字(圆园园缘)第 园缘缘缘号

策划编辑摇张江艺摇摇责任编辑摇张江艺摇摇封面设计摇张申申
版式设计摇王艳红 摇摇责任校对摇杨雪莲 摇摇责任印制

出版发行摇高等教育出版社
社 址摇北京市西城区德外大街 源号
邮政编码摇 苑园园园
总 机摇 苑园园园

经 销摇新华书店北京发行所
印 刷摇

开 本摇 苑园伊 苑园摇 苑园
印 张摇 苑园
字 数摇 苑园园园

购书热线摇 苑园园园
免费咨询摇 苑园园园
网 址摇 苑园: 苑园 苑园 苑园 苑园 苑园 苑园
摇 苑园: 苑园 苑园 苑园 苑园 苑园 苑园

摇
摇

版 次摇摇摇年摇月第 员版
印 次摇摇摇年摇月第 摇次印刷
定 价摇 苑园园元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有摇侵权必究



目 录

第一编 电影基本理论

第一章 综合艺术	猿
第一节 电影本体	猿
第二节 电影与科技	猿
第三节 电影的时空及视听综合	猿
第四节 电影工业背景	猿
第五节 电影艺术与市场观念	猿
第六节 电影与社会历史	猿
第二章 影像	猿
第一节 景别与构图	猿
第二节 运动的魅力	猿
第三节 光线和色彩	猿
第三章 声音	猿
第一节 声音的造型价值	猿
第二节 人声	猿
第三节 音响	猿
第四节 音乐	猿
第五节 声画关系	猿
第四章 蒙太奇与长镜头	猿
第一节 蒙太奇的概念	猿
第二节 蒙太奇的类型与功能	猿
第三节 长镜头的概念	猿
第四节 蒙太奇和长镜头的关系	猿



第二编 电影史论

第五章 外国电影简史	152
第一节 电影的发明	152
第二节 电影美学思潮与流派	153
第三节 好莱坞电影概述	154
第四节 欧洲电影概述	155
第五节 亚洲电影	156
第六章 中国电影简史	157
第一节 中国电影初创时期	157
第二节 中国电影之传统形成时期	158
第三节 新中国电影时期	159
第四节 内地电影之改革开放变革开拓时期	160
第五节 中国电影理论概况	161
第六节 香港电影简述	162
第七节 台湾电影简述	163

第三编 电影欣赏与评论

第七章 电影欣赏	164
第一节 电影欣赏特征与方法	164
第二节 电影欣赏接受与心理	165
第三节 电影欣赏对象与元素	166
第八章 电影评论	167
第一节 电影评论的价值及意义	167
第二节 电影评论的基本原理	168
第三节 电影评论的方法和写作要求	169
第四节 电影评论的现状和问题	170
后记	171



第一章

综合艺术

第一节 电影本体

自路易·卢米埃尔于1895年12月28日首次公映《火车进站》(图1-1-1)等影片开始,电影已经有了100多年的历史。那么,电影是怎样一个概念范畴呢?我们可以从物质和美学两个方面来加以界定。物质上的电影是根据“视觉暂留”原理,运用照相(以及录音)手段,把外界事物的影像(以及声音)摄录在胶片上,通过放映(以及还音),在银幕上造成活动影像(以及声音),以表现一定内容的技术。而美学上的电影则指电影艺术,即以电影技术为手段,以画面和声音为媒介,在银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。在大多数情况下,我们所讲的电影,其实是指电影艺术这一美学范畴。而事实上,电影技术是电影艺术存在的物质前提。



图 1-1-1 《火车进站》

一、电影存在的物质基础

电影是科学技术经过长时间的发展达到一定阶段的产物。如果没有现代工业提供光、电、声、化等方面的先决条件,没有感光胶片、光学镜头、摄影机、放映机等配套设备的问世,就不可能催生出电影这门新颖的“第八艺术”。电影的物质基础可以从三个层次来看。

1. 透视成像

1826年,一位叫尼埃浦斯的法国人拍摄了世界上第一张照片。人们从此可以通过机械复制影像,直观人类自身的活动。照相术把造型艺术从追求形似的困惑中解放出来,为现代影像文化的创立奠定了第一块基石。照相术的物质媒



介照相机的成像原理与人眼的视觉原理基本相同。或者说照相机的构造正是模仿人眼的视觉透视功能制造的。照相机的镜头相当于人眼的能折射外界光线的水晶体,光圈相当于可以自由收缩的瞳孔,可以根据环境和需要控制光量的多少。涂上卤化银感光剂的胶片类似人眼的视网膜。正像光线进入人的眼球能触及某一部分成像元(处于一个通断状态),使人能够感觉到深度、活动、大小、形状、质地、位置,从而判断出事物的自然状态一样,照相机拍下的景物会产生一种透视效果。如两条平行线伸至远处的相交,景物的近大远小,近实远虚,近疏远密等等。透视成像把三度空间的客观现实再现在两度平面上。

视觉暂留

照相虽然能够复制影像,但毕竟没有摆脱造型艺术把时间凝于一瞬的根本单向性,人们渴望见到大自然和人类社会在不停运动中的勃勃生机。科学家们依靠视觉器官上的暂留机制联想惯性发明了摄影机。摄影机的特殊功能在于让若干胶片迅速地有节奏地经过镜头(一般是每秒24格),每一格画面比前一格画面有一个渐渐的变化。当把负像翻成正像,通过放映机有节奏地连续放映在银幕上时(也是每秒24格),我们就看到了运动着的、活生生的人和物。银幕视觉的运动感所依托的生理原理就是人眼的视觉暂留,即人们经过精确的测定,发现人眼能把看到的影像保留0.1秒左右,如果先看到的两种影像相隔不到0.1秒,那么这两个影像便会重叠在一起,使人们产生运动的幻觉。

视听融合

视觉和听觉是人的感觉从外界获得信息的两个主要通道。现实中的人和物不仅其形状、运动有影像,其声音也有“影像”。声音的本质就是发声体在很快地震动时,周围的空气也发生震动,从而形成一疏一密的声波。声波传入人耳,使鼓膜也随之震动,刺激听觉神经,使人们听到声音。掌握了声音的本质,人们便利用现代科技成果捕捉声音、探索录音和还原声音的最佳效果和途径。录音机具有惊人的再现功能,它所录下的人声,除了传达抽象逻辑思维的功能外,还能录下讲话者在特定环境和心境下的音调力度、节奏等,从而具有情绪、性格、气质等情感领域的丰富的表现力。电影中的声音,核实和加强视觉形象,开发出一个全新的人类经验的宝库,成为影像文化展翅翱翔不可缺少的一翼。

二、电影接受的心理基础

电影本体以运动的有声的影像为核心。其他艺术进入电影后最终要被它所同化和消融。因此,电影接受的心理基础也就是影像接受的心理基础。

电影心理学

对电影接受的心理基础的研究形成了电影心理学,它是根据心理学原理和范畴,研究电影影像性、电影创作与观众感受等领域的电影理论分支,是心理学源



与电影美学的交叉学科。1895年,德国心理学家雨果·明斯特贝格发表了《电影——一次心理学研究》,开始了运用心理学来研究电影影像特性和影片创作的初步尝试。1916年,德国心理学家鲁道夫·爱因汉姆的《电影作为艺术》从完整的格式塔心理学理论出发,研究了电影影像的物理特征和电影作品的艺术特征。1924年,法国作家安德烈·马尔罗的《电影心理学简论》一书对电影的本性及其表现手段(如蒙太奇、对话等)作了心理学的论述。1926年,法国电影理论家让·米特里的《电影美学与心理学》(第1卷)问世,这部百科全书似的巨著广泛涉猎了电影结构和形式、蒙太奇、景别、色彩和音乐诸因素。苏联电影理论家谢·金兹堡的《电影理论概述》一书,从视知觉角度进一步探讨了运动和深度的心理学原理。20世纪20年代末、30年代初,弗洛伊德精神分析心理学渗透电影理论领域,精神分析学的重要范畴(如无意识、潜意识、镜像阶段、初始场景、观淫癖、裸露癖)进入电影理论领域,用以解释电影的机制、观看主体的心理活动、电影作品的创作和感受过程,从而形成了现代电影心理学的重要方面。

二、影像与知觉

知觉是一种包括呈现和再现因素的复杂活动。在识别和认定一个感觉影像后,头脑便用一批回想起来的感覺加以补充,生出一个完整的知觉,形成对特定位置上的客体在外观上最相近的理解。刺激作用与影像之间存在着三个阶段:① 不断给予眼睛的刺激。② 集中的视野在活跃的眼睛的帮助下,用这些刺激建构出可以称为知觉的东西。③ 具有可供我们参照的稳定的有意义的影像。电影便是对这一自动的、连贯的过程的复制。电影是知觉的实际模式。

运动感是电影影像感知的最基本的层次,也是一次全新的艺术知觉形式。银幕上出现的影像明明是逐个显现的静止的照片,但在观众的头脑中却出现了运动的印象。根据格式塔(完形)心理学的试验,这种运动的感知,其实是主体智力参与的结果,是主体智力根据单纯、规则、平衡等对感觉器官起支配作用的原则,创造性地组织感觉材料的结果。因此,雨果·明斯特伯格认为,在电影中,眼睛没有接受真正的运动印象,只接受到运动的暗示。运动的概念很大程度上是我们自己反映的产品。他研究了注意力、记忆力等知觉形式与具体影像的关系,为不同的心理元素找到了对应的电影形式:注意力对应的是特写——特写是主体在生活中注意力所及的电影化形式;记忆力和想像力的对应形式是闪回、省略和闪前等。这是电影处理时间和内在经验的方式,也是电影接受的内在心理基础。

三、影视影像的特性

一、逼真性

在逼真性这一点上,电影具有其他艺术无法企及的优越条件。因为在所有

缘



的艺术中,只有电影可以把生活中可见的、像生活本身一样运动着的形态表现出来。人们可以通过摄影手段把目之所及毫无二致地记录下来,这一特点使电影具有与生俱来的纪实性。如《工厂的大门》、《火车进站》等早期影片就具有一种纪录的功能。电影的这种特性也就是电影本体——影像的体现。银屏上的影像极强地依附于生活中的客观物象,所以影视能够最大限度地贴近生活,成为生活的窗口,现实生活的诸多方面都是它反映、表现的对象。与其他艺术相比,电影的逼真性可以说达到了极至,但这并不是说,银屏上的生活一定跟现实生活一模一样。电影作品作为艺术家精心制作的艺术品,在逼真的同时也要“避真”,即要对生活材料进行适当的选择和剪裁,而不是完完全全按生活的原貌展现出来。艺术的审美价值在于,它不仅要酷似生活,而且要高于生活。有的“生活流”影片盲目追求逼真,却忽略了避真,没有对生活进行选择、概括、加工,其结果必然走向自然主义。逼真性与真实性关系密切,但并不等于真实性。逼真性为电影艺术创造了极为有利的条件,却不能保证真实。电影艺术真实性的构成要素是多方面的,逼真性只是其中一个重要的因素。

假定性

电影艺术假定性的表现是多方面的,影像画面虽然逼真于现实生活,但并不等同于现实,像服装、化妆、道具、布景等都是人造的现实。电影还可打破现实中的视听逻辑,如镜头的运动、主观色彩、主观音响等,而其中最大的假定性则是被视为电影生命线的蒙太奇。蒙太奇可以创造思想、创造节奏,还可以创造银幕时空。电影的时间可以合成(如闪回),空间转换也极自由,这些都离不开蒙太奇。



图 员原圆 摇《红高粱》

摇摇没有电影的假定性,也就没有电影的艺术性。事实上,影像形象是绚丽多彩的,这里不无假定性的功绩,比如慢镜头可以让观众看清楚在实际生活中无法看清的运动的详细过程,快镜头可以让观众看到生活中觉察不到的运动过程。

远



艺术概括总是离不开假定性,我们所说的真实也有一定的主观色彩,所以要达到真实就往往要通过假定性来达到主观的真实。比如,《红高粱》(图 员原圆)全片的基调是红色,甚至连人所共知的无色的高粱酒也变红了,这正是利用色彩的假定性来为影片的造型风格服务。假定性越来越受到艺术家们的重视,这说明人们已经不再满足客观的真实,而要求客观真实与主观真实的平衡。此外,当代影片越来越注重对人的内心的开掘,表现人的精神世界,这也为假定性提供了更为广阔的活动空间。

复制性

所谓“复制”包括三个意思:

其一,它表现为对事物一定程度的还原,而还原的程度又恰好能获得观赏者视觉经验的认同。让·米特里说:“影像就是形成影像又等同于影像的那个特定事物的客观化感知。”^①认同作为纯心理的事实实际上是指把事物的客体化感知为事物本身的经验而已。正因为这样,复制才不仅仅针对那些可见的物象,同时还可能包括各种不可见的“心像”,如想像、幻觉、梦境等,只要它能够获得心理的认同就行了。

其二,复制之所以不是完全的还原而只是“重新的制作”,更在于物质材料和技术手段的运用已无可挽回地导致了变异,这种“变异”表现为:立体的物象被复制在两度平面上,活动的物象被复制在静止的画面上。于是复制从客观物象这方面看总是或多或少有所损伤。

其三,就电影的媒介来说,影像画面是一种可以复制的艺术。一个确证就是,同样一部影片,可以生产出无数个相同的拷贝。在这一点上,电影和书籍相同,只不过复制的文本不是文字符号,而是影像符号。正如本亚明在《机械复制时代的艺术作品》一书中所说的,这种复制,一方面打破了特权阶级对文化、艺术的垄断,在全人类的范围内普及了人类文明。但另一方面,它也消解了艺术的高雅性,使深刻的艺术创造和鉴赏沦为肤浅的艺术拷贝和消费。

幻觉性

正因为复制不是还原,所以事物的客体化能被感知为事物本身便有赖于影像的另外一个特性——幻觉性。幻觉作为心理的效果实际上具有某种“自愿受骗”的性质,意识到“受骗”和心甘情愿地沉浸在“骗局”之中变成为影像感知的不可或缺的两个方面。幻觉本质上是以假为真的,可见构成幻觉前提的是“假”而不是“真”。

影像的幻觉性可以分为不同的层次:

其一,胶片的“间歇”运动——由于观赏者的视觉暂留而产生活动的幻觉。

① [法]让·米特里:《影像的美学和心理学》,《世界电影》员原圆年第 猿期。



其二,两度平面的影像——由于透视效果和人或物在纵深方向上的运动使观赏者具有深度感而产生空间的幻觉。

其三,画面的剪辑,空间的跳跃又被连接,使观赏者产生时间的幻觉。

其四,声音的介入、场面调度等手段又使观赏者产生画外的幻觉。所谓画外的幻觉既是空间的,又是时间的,它使影像从复制性超越为创造性。

如果说影像的复制性取决于它的客观条件(物质材料和技术手段),那么幻觉性更取决于主观条件(生理的和心理的)。

续附号性

影像作为影像和影像作为符号是不尽相同的。作为影像,它是某个事物的客体化感知,是对光、影的感知;作为符号,它却表现为超越影像本身而指称某种意义。从接受者这方面来看,影像作为影像涉及到认知活动,影像作为符号却是在认知的基础上更进一步的理解和阐释。一般而言,符号是以一种事物去标示另外一种与它不同的事物。影像符号不同于一般符号之处,在于它不是以一种事物去标示另一种与它不同的事物,而是以自身的影像去标示自身,如同用树的影子来标示树。而且影像的符号性很难从某个孤立的影像完全显示出来,它更取决于观赏者对影像之间的关系、上下文之间的关系的理解和阐释,即意味着它更依赖于观赏者相关的知识和文化方面的准备。爱森斯坦提出的理性蒙太奇、杂耍蒙太奇以及隐喻蒙太奇等都是对影像的这种符号性指称的分类。比如《黄土地》中土地的影像本身仅指大地,但在这部影片中,则隐喻着一种落后保守的农耕文化。

四、影像的独立存在价值

以照相术为开端,由电影予以奠基,又由电视、录像和大型投影设备加以更大规模扩展的影像文化,称得上是人类文化史上自从语言、文字、报纸、印刷术出现以后又一次划时代的革命,它对人类认识世界、交流思想感情、记录和积累文化、传播知识和信息等方面,提供了现代科技武装的强大手段。作为现代文化形态的一种新的物质载体,其独立的存在价值是多方面的,可以大致概括为如下几点:

影像文化丰富了哲学认识论,在一定程度上解决了感觉和思维之间的矛盾所引起的困惑

人对外界的认识是从感觉开始的,但是,人感知外界的能力不是无限的。由于人的生命有限和活动范围的有限,人的大多数知识是通过间接途径获得的,即通过学习前人遗留下来的文化遗产,来突破感官的限制。同时人能借助所谓的第二信号系统——抽象的语言符号去认识历史和广阔的现实,形成人类文化的宝库。然而以语言为手段来传递信息和传授知识,能在一切条件下畅通无阻并愿



被接收者充分相信吗?事实上,所有的间接经验都可以从直接经验中获得。因而人们更愿意(或者说更相信)在自己感官感知的基础上,通过自己头脑的分析,得出应该得出的“直接经验”。这里就出现一对矛盾。一方面,人们只相信自己的感官,如所谓的“眼见为实,耳听为虚”、“百闻不如一见”;另一方面,人的感知无论是从时间上还是从空间上都是极其有限的,仅靠感知来认识世界,人将退化到动物的水平。影像文化的出现在一定程度上解决了这一矛盾。电影(包括电视、录像带等)摄下的图像是事物的影子,它虽然映现在二维平面上,但由于基本合乎人眼的透视功能,而且是活动的、有声的,与人们对现实的感觉经验相吻合,因而便使人们对这虚幻光影的信任几乎达到了认为那就是被摄物的程度。例如一部包含了珍贵历史图片的纪录电影,我们对其画面的信任要超过任何语言文字的记载。

影像文化使人类的感性和理性恢复了平衡

文字语言作为一种概念文化的载体造成了人的片面发展,特别是那些抽象思维较强的领域。而影像文化的特点恰在于它对于感性的尊重。凡在银幕上出现的一切都是具体的、活生生的“这一个”,不存在像“花”、“商品”这样的抽象概念,而只有各种颜色、千姿百态、不同习性的花和进入交换领域的形形色色的具体商品。用电影(或录像)去记录那些原始部落的生活,探索它们的社会的构成,是文化人类学电影。用电影作为辅助手段对学生进行形象化的教学,会收到纯理论教学不可能获得的事半功倍的效果,国外的一些文学专业已把从古到今的所有重要文学名著改编成电影或电视剧,迅速扩大了富有感性色彩的知识面。美国大学的历史课已经有借助于影像资料进行教学。一些历史科学的年会,已把放映电影列为会议的重要内容。用影像手段去探讨玄妙的哲学思辨和进行历史反思,曾是文化界精英们的热门话题。国外早就把享誉学术界的社会学、经济学著作《第三次浪潮》拍成了电影,我国近几年也拍出了一些探讨改革和评论新旧文化冲突的影视作品。

影像文化改变了文化积累的方式,扩大了文化积累的范围,提高了文化积累的质量

历史文化的积累,在一个很长的时期内,主要靠两方面材料的积累。一方面是文字,主要靠图书馆来承担。另一方面是历史文物,主要靠博物馆来保存。此外,某些造型艺术如绘画、雕塑、建筑等也在这方面发挥了一定的作用。电影作为现代科技武装起来的新手段,在储存、保藏历史文化方面越来越显示出优越性。它提供的不仅仅是凝固化的文化成果,而且是活生生的人物、情景和历史环境的真实影像。

电影作为传播媒介的主要特点,正在于它是一种动态的有声的影像。历史不能重演,但有了电影,它的真实发展轨迹就可能被复制下来,重现在银幕上。没有

怨



经历过“文化大革命”的人可以从关于“文化大革命”的纪录片中,看到当年“文攻武卫”、“抄家”等惨不忍睹的历史真相;从红卫兵眼含热泪、手捧红宝书、虔诚地凝望天安门城楼的真实画面中,看到当年全民族那种狂热的个人崇拜情绪。

在影像文化出现以前,历史是一种充满着迷雾的、令人困惑的东西,而在形象文化出现之后,历史却是亲切透明的、切实可见的、无可争辩的存在。人以自己的视听感官直接窥探历史发展的奥秘,开始了人类文化积累的新纪元。

综上所述,影像文化同语言文化一样渗透到人类社会生活的各个领域,如政治、经济、哲学、艺术、娱乐、道德、新闻、教育等,成为与语言文字比肩而立的大众传播媒介和新型交际工具,它们互补互辅,在各自发挥优势的基础上取长补短,相得益彰,共同创造着新世界。

第二节 电影与科技

作为艺术的电影,物质基础是在技术。在电影诞生后的前 ~~缘~~ 40 年左右,电影艺术受技术的支配而经历几个阶段的变化,而在此后,科技的突飞猛进的发展为电影艺术造就出新生局面。电影艺术与技术,如同互为表里的双生面貌而并肩存在,难以割离。

电影就是科技的构成

电影离不开科技,电影的产生就是现代科技发展的产物。作为人类对超越物质存在的想像,电影和其他艺术形式有着明显的区别。它只有在技术手段发展到一定阶段后才有实现的可能,并且在技术进步的同时才能更好地发展艺术实现的空间。

从诞生之初巴黎卡布辛路 ~~另~~ 原号“大咖啡馆”地下室里嘈杂的放映机声中小小幕布上无声的模糊黑白影像,到现在借助高科技手段制造出来的各种炫目影像奇观,电影 ~~另~~ 40 多年的发展历史直接见证了现代科学技术的发展。从无声到有声,从黑白到彩色,直到最近的数字化多媒体电脑技术的应用,电影与高科技的成功联姻造就了电影更加绚丽的第二艺术生命。“那不是生活,只是生活的影子;那不是运动,只是运动和无声的幽灵……”,高尔基曾经这样描述 ~~另~~ 40 世纪初他观看无声电影的感受。当人们还苦恼于无声世界中画面加字幕的沉闷时,经过后期配音的《爵士歌王》出现了,声音进入电影,直至后来出现的更为先进的同期录音技术,乃至依靠声音拓展“画外空间”,使得这门艺术从本质上发生了变化,从单纯的视觉艺术形式,变成了视听综合的艺术形式。彩色胶片的研制成功使得彩色技术在电影中的运用成为可能,从此银幕世界最大限度地还原了现实世界的五彩斑斓,不再仅仅是黑白两种颜色的单调对比。可见,每一次电影新技术的出现,都极大拓展了电影的表现空间,丰富了电影的表现手段。

另



一、电影对于科技实现的推动作用

科技赋予电影腾飞的翅膀,然而电影不仅仅是一种技术媒介,它同时还是一种文化审美形态,更是一种文化产业。如果没有声音、色彩等技术因素的加入,电影不可能像今天这样具有如此巨大的艺术感染力和情感震撼力。然而这并不意味着电影美学上的每一次进步都是技术进步的必然结果。

电影的发展对科技发展的可能性不断提出新的挑战,并不断对这些新技术加以检验,那些最终被应用到电影中的技术因素也在不断被后来人改进着。20世纪90年代以来,新技术每一次进入电影,都首先是电影媒介本身发展对特定技术因素的需要、选择、吸收和不断改进的结果。电影的艺术需要、商业需要及其可行性才是真正决定技术手段能否应用的关键。如20世纪五六十年代,为了应对电视的出现和普及给电影带来的冲击,电影在技术方面推出宽银幕、感光效果更好的胶片,并改进了音响系统,从此高清晰的大画面、高保真的立体声效果使观众又一次耳目一新。

事实证明,在今天这样一个“空间造型的时代”,人们的视觉审美欲望总是无限延伸的,而现有的制作技术手段却总是有限的,这种强烈的收视欲望与现实拍摄手段的局限之间的矛盾,使得影视的表现受到非常大的限制。就在这时候,数字多媒体走进了电影制作者的视线,并引发了电影技术的“第四次革命”。当代电影新宠是数字电影。如果说纯数字电影出现以前的技术因素的参与只是“锦上添花”,那么数字多媒体技术就可以称作是凭空虚拟、“无中生有”了。

数字多媒体技术发展到今天,已渗透到电影制作、发行、放映的各个环节。高科技为人们营造了一个又一个美仑美奂的梦想,它的出现使得电影制作成为名副其实的“梦工厂”,幻想与现实之间的距离不再遥远。但是这种梦想的现实生活基础就是人类自身的艺术思维和艺术追求,心有多高,梦有多远,高科技背后的制作者们才是真正的魔术制造者,高科技手段不过是他们手中的类似于魔棒的道具,具体指向哪儿、怎么用,还得取决于魔术师。

二、辩证看待技术与电影艺术的关系

科技对于电影艺术的发展的确至关重要,现代电影越来越离不开科技,但应该防止器重工具理性而看轻艺术创造的偏颇认识。科技促进电影艺术发展,但科技本身不能取代一切。艺术表现的是精神情感世界的多样性,它和人文意识、情感表现紧密相连。所以,艺术决定着电影的内容与感染力,艺术观念决定电影的发展走向,电影艺术内涵决定其价值,并且催促不断开拓技术表现的可能性。艺术发展需要和艺术深入的内在要求,推动着技术手段的更新延展,于是技术在制约影响着电影艺术发展的同时,也为艺术的更新发展需要所激励创新。没有艺术表现渴求,技术也仅仅是手段而已。但当技术为艺术想像空间的扩展提供实现可能的时候,艺术与技术就成为连动的一体。在技术决定论的影响下,不时



有轻视艺术的各种误解,比如,在高科技条件下,电脑可以很好地模拟塑造各种活灵活现的形象,于是有人便得出今后完全可以取消演员的结论,显示出漠视人的作用意识的。其实,无论在理论上还是实践中,电脑技术创造银幕形象都是事实,但不能由此得出技术取代人的结论。不用说,电脑技术还是表演形象的辅助手段,即便电脑技术成为目的,代替了演员,也不能代替电脑模拟的演员基本原形。无论何时,人们还是需要真实的演员表现和创造角色形象,在演员存在的基础上,电脑演员的独特性才得以显现。失去了这个前提,充斥着电脑演员的银幕将只有奇幻而没有生气,甚至也没有了奇幻性。所以,技术与艺术是电影创造相辅相成、不可相互替代的两个支柱。

第三节 电影的时空及视听综合

早在默片时期,电影就已不是一种简单的新的造型艺术了。由于银幕上的造型形象是在运动、时间和空间中发展的,所以,电影必须从文学、戏剧、音乐等艺术形式中汲取营养。有声片诞生后,电影使用语言、音乐、歌曲和音响增强了自己的表现力,各种艺术在电影中的综合变得更完善。现在,电影既综合了视觉的以及听觉的表现手段,也综合了时间以及空间的表现手段。

一、电影的时间与空间

根据艺术形象的存在方式来划分各门艺术,一般分为时间艺术、空间艺术与时空艺术三类。观赏一部影片的过程,如同感受真实的生活一样,始终是在时间和空间两个维度上同时进行的。它既不像时间艺术(文学、音乐)那样,由读者或听众借助文字或声音,在时间的流程中去想像和意会空间的形象,也不像空间艺术(绘画、雕塑、建筑)那样,仅仅展现出实物的空间形态,让观众在某个特定的时间点上,从凝固的空间感受客观事物最为传神的瞬间。电影在时间的推移中展示空间,同时又在空间的变换中显示时间,所以,电影也被称为时间艺术与空间艺术的综合体,即时空艺术。

视觉时间

电影对时间的表现力是诸种艺术形式中最自由和逼真的。在一部影视作品中,存在两种不同含义的时间:① 观看时间,即一场电影的常规持续时间。例如一部故事片的基本长度是 ~~五十四~~ 分钟。超过这个时间,观众会感到疲劳和厌烦。电影是以时间单位来计算艺术作品容量的艺术。影片的容量决定于放映时间的长短,只有有效的拍摄时间才能进入影片,而其余的时间,如拍摄备用镜头所耗费的时间,在剪辑时都要被排除。而舞蹈和戏剧演出中的运动和时间每次都发生着变化。在这个意义上,电影在时间向度上是相对精确的。② 叙事时间。虽



然电影动作在放映时间上受到限制,但其内部容量却不受限,电影可以通过蒙太奇和一些技术充实电影的叙事时间。在早期电影中,叙事时间和现实时间的长度相同,如《火车进站》、《婴儿喝汤》等影片,一个镜头拍完为止,拍摄时间和在银幕上放映的时间也就是观看时间完全一致。随着蒙太奇出现,便产生了银幕时间的新结构,通过观众在观看影片时产生的主观幻觉,蒙太奇达到非连续的连续性,不仅能缩短或延长实际的时间,而且可以使过去、现在、未来的时间随意跳接或并至,从而大大丰富了电影的表现力。《雁南飞》中,鲍里斯在死前的瞬间,眼前出现了幻象:他和薇洛尼卡举行婚礼后从楼梯上慢慢下来,薇洛尼卡头上的面纱轻抚着鲍里斯的面孔,周围是鲜花和人群。幻景渐渐淡去,白桦树旋转得越来越快,然后,镜头从树梢猛然滑落到地上,鲍里斯直挺挺地躺倒在地。影片把临死前的一刹那延长,蒙太奇手法使表现的时间大大超过了实际时间,造成了强烈的诗效果。《罗拉快跑》使时间具有了戏剧性,罗拉在大街上奔跑时先后撞到了几个人,接着镜头插入表现这些人将来的情况,而罗拉三次重新起跑,由于每次的时间不同,这些人的命运也发生了相应的改变。《野草莓》中,老年的埃萨克与年轻的莎拉在野草莓地里相遇的场面使过去与现在并列在一个画面中。《美国往事》三种时态相互交叉,随意转换,具有史诗般的风格。

空间

电影的空间是一种假定的空间形式。从物质形态上说,电影并非以真人实物呈现于观众,而是一种投射在银幕上的影像。现实中三度空间的立体世界,在银幕上只是两度空间的平面投影,依靠影像的逼真和声音的配合使观众感到错觉的真实。同时,电影通过各种艺术和技术手段,既可以对现实里的空间作各种变形和取舍,又可以在各空间之间自如转换或套叠,以创造出生活中不存在的想像或幻觉的空间。于是,电影的空间就具有了比其他艺术形式更灵活的特征。电影所能表现的空间,比舞台所能表现的范围大得多。在对世界的审美认识上,所有一切能够看得见或者通过视觉想像得出来的东西,都能够在银幕上实现。事实上,电影的世界包罗万象——从电子显微镜所掌握的微子一直到浩瀚神秘的宇宙,从最不易觉察的一个人的手的动作一直到壮观庞大的战争场面。而在舞台上,地点的转换往往意味着场次的更换。电影则只用蒙太奇组接就可以完成空间转换,中间过程完全省略,人物的动作仍然可以保持连续的感觉。更重要的区别是,舞台总是让观众看到一个完整的环境,而银幕上出现的往往只是完整环境的局部,所以,银幕上的空间是组合化了的动态的空间。舞台上的空间与生活中真实的空间在尺度上一致或者假定一致,而银幕的空间在尺度上却可以与实际生活完全不同。技术性处理,对色彩、光线等的使用,都可以使银幕的效果与实际中的情况完全两样。例如特写会放大物体的实际体积,而一个远景又把房子缩成石子般大小。这种空间处理的特点,可以使电影获得舞台无法达到的



效果,从而在叙述和表现手段上享有更广阔的天地。

源 电影时空的构成

电影时间和空间的这些特性是依靠镜头组接——蒙太奇来实现的。在电影中,每一个镜头代表一个时空单位,既表示一段特定的时间,又展现一个特定的空间。各种蒙太奇组接方式,完成每一个镜头的时空确认,也决定着相连镜头时空或延续或转换的性质。例如可以通过镜内蒙太奇改变空间,或者通过镜外蒙太奇形成单个镜头不能包容的空间。同一时间发生在两个以上不同空间的事态的组接产生了时间的重复,平行蒙太奇造成的效果是夸大了真实的时间,格里菲斯创造的“最后一分钟营救”通过平行剪辑造成了紧张感,被忽略的时间重新被注意。这是小说和戏剧望尘莫及的。而杂耍蒙太奇,将不同时空以及无必然联系的事物剪辑在一起,造成诗歌般的意象堆积。电影中经常出现的多画面、变速摄影(即“慢镜头”或“快镜头”)、定格等手法是通过电影特技手段所进行的对单个镜头时空的一种特殊把握。《罗拉快跑》在最紧张的时刻采用多画面手法,把一个画面切割成两半,一半是罗拉在拼命跑,另一半是曼尼失望之余走向商店准备抢劫。

源 电影时空的特点

电影的时间与空间和同为综合艺术的戏剧的时间与空间明显不同。但是在电影的早期,电影曾一度表现为直接搬演的戏剧,梅里爱更是把戏剧直接搬上银幕。在《蓝胡子》里曾有这样一个细节,为了让观众看清,而把一把钥匙做得巨大无比。但是,当蒙太奇出现以后,电影很快体现了比戏剧更高的时空灵活动度。在戏剧中,舞台上每一幕、每一场空间环境的相对凝滞和观众所受到的固定观赏方位的制约,使时空的综合往往表现为固定空间和流动时间单一层次的结合。而电影中的时间和空间具有一刻不停的双向流动的性质,时空综合又可以通过各种艺术手段呈现单层、复合、多重等多种形态,从而完整地再现客观世界的本来面目。电影中的对话在影片中的安排和戏剧不同,它是生活性对话,而戏剧则是诗的对话,代替动作的对话,情节的安排通常也和戏剧不同,它要在更广阔的时间和空间中展开。戏剧严格遵照“三一律”,而电影则可以大跨度超越舞台界限表现更为广阔的世界。

二、视觉与听觉在审美上的综合

电影的空间感知包括两种感觉:视觉和听觉。通常情况下,形状、颜色、大小总是通过特殊的视角由视觉接受,而声音可以对空间描述做出贡献。电影用以吸引观众的,首先是银幕上人物的活动,即演员的表演,既要看到演员的动作、表情,又要通过观众的听觉听到演员的台词、声音。除此之外,电影还依靠景物和服饰来塑造人物,说明环境。景物服饰的线条、形状、光影、色彩以及与人物一起



形成的画面构图,往往可以直接通过视觉引起观众理智和情感上的反应。这就是电影的“造型表现力”。电影还可以利用音响、画外解说或音乐等来帮助丰富银幕上的形象。这就是电影的“声音表现力”。

视觉

人类的感官是接受外界信息的通道,其中以视觉最为发达,视觉形象的直观性是文学、音乐这样的艺术形式所不能企及的,所以视觉形象的生动性是电影吸引观众的重要原因。文学是语言的艺术,电影是镜头的艺术。文字表达抽象的概念,它需要通过文字符号的转译形成形象,但是,每个人心中的形象都有不同,所谓有一千个读者就有一千个哈姆雷特。而电影是通过直观的视觉形象诉诸观众的眼睛,电影《王子复仇记》中奥利弗·斯通让观众看到了一个具体的哈姆雷特,观看具体的形象所产生的感官愉悦是电影独特的魅力之一。同样是视觉艺术的戏剧和舞蹈,又与电影不同,戏剧和舞蹈是舞台艺术,是和观众面对面直接的交流。在舞台上,一些观众是从池座第一排看,另一些观众是从楼座上看。演员正面对着一部分观众,而对着另一部分观众的则是右面或左面。因此,为了使所有的观众都能看到自己的每一个动作,演员应当稍做夸张。同时,戏剧不允许耳语,即使表现耳语也必须大声说,以保证后排观众听到。所以,这些都使演员不能像生活中那样行动,其声音、姿势、表情的运动是夸张的。电影的特殊性在于,它是视听的高级形态,即可以脱离交流主体而单独存在。影片一经完成,每次放映不会发生内容上的改变。现场观众的态度不会影响电影的演出,观众的位置也不会影响其观看效果。另外,电影是镜头艺术,它的时空更自由,镜头表现力丰富了细节。但是,这也决定了银幕是主动的,观众是被动的。摄影机永远不代表人的眼睛,既然它必定是有选择的决定把什么放进画框,把什么排除在外,它的表达就必定是主观的,而不是由观众的眼睛来主动选择看什么。

听觉

早在默片时期,电影就逐渐意识到声音的重要性,一部默片的放映过程中,就必然配合有现场伴奏或者电唱机放出的音乐。当有音乐的时候,观众的疲劳感相应降低。有声片出现以后,电影表现力大大加强,它可以补充画面无法表达的内容和思想,推进情节发展。声音当然不仅仅是为了完成人物对话,还可以制造效果。我们希望有声音的原因在于它更符合生活的原生面貌,因为我们就生活在既有画面又有声音的世界中。视觉与听觉的满足都同等重要。现在,随着高科技介入电影,很多大片在重视视觉的逼真和冲击力的同时,也越来越重视声效。《侏罗纪公园》、《星球大战——克隆人进攻》等一系列影片都充分发挥了影院的声音震撼力。电影之所以无法被电视或家庭影院所替代,很大原因是只有影院才能还原大制作的声音效果,用影碟机播映和观看《泰坦尼克号》与在影院里观看的感受完全不可并论。声音有助于对空间的感知,还有延伸画外空间的