



大学生素质教育立体化精品教材
“互联网+”新形态教材

影视鉴赏

主编 李莹

西北工业大学出版社

西安

【内容提要】 本书通过对大量经典影视作品的分析、品鉴、赏析,引导学生对影视作品进行鉴赏,用作品本身的魅力激发学生的学习兴趣,增强学生对影视知识的掌握和深入理解,尽快提高学生的影视鉴赏水平,提升学生文化品位。本书主要内容包括影视鉴赏概述、影视艺术发展史、影视画面与蒙太奇、影视声音及其表现、中国经典电影鉴赏、外国经典电影鉴赏、电视艺术作品鉴赏及影视艺术基本术语。

本书既可作为高等院校影视鉴赏教育方面的教材使用,也可供普通学生朋友自我学习提高使用。

图书在版编目(CIP)数据

影视鉴赏/李莹主编. —西安:西北工业大学出版社,2020.12

ISBN 978-7-5612-7534-4

I. ①影… II. ①李… III. ①影视艺术-鉴赏 IV. ①J905

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2020)第 266745 号

YINGSHI JIANSANG

影 视 鉴 赏

责任编辑:陈 瑶

策划编辑:李 萌

责任校对:田晶晶

装帧设计:易 帅

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号

邮编:710072

电 话:(029)88491757, 88493844

网 址:www.nwpup.com

印刷者:天津市蓟县宏图印务有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:13.5

字 数:287 千字

版 次:2020 年 12 月第 1 版

2020 年 12 月第 1 次印刷

定 价:40.50 元

如有印装问题请与出版社联系调换

影视艺术自诞生以来，以其覆盖面广、影响力大、浸透性强的特点，在各民族的精神文明和美育中，发挥着其他艺术所无法替代的作用。在我国，影视艺术以视听感官的综合作用，跨越时空限制，将艺术与技术相结合而发展，已经成为广大人民群众的主要精神食粮，是最具发展潜力的新兴艺术。它的发展影响着社会进步与精神文明建设。大量的实践证明，高质量的影视艺术作品对提升整个民族的思想文化水平具有不可估量的作用。但是，大部分人由于缺乏基础的影视知识，影视鉴赏水平还很欠缺，获得的往往是肤浅的愉悦体会，远未达到审美的层次。近年来，影视作为大众文化中不可或缺的部分，影视与人们的关系越来越密切，影视艺术成为人们时尚生活的有机组成部分。在这样的背景下，系统学习影视基础知识、影视发展史、欣赏技巧及评判标准等，对在校大学生而言至关重要。毋庸置疑，影视鉴赏的水平高低也会影响个人素质水平的高低。当今社会对复合型人才需求日益迫切，单一的知识结构已不再适应社会发展的需要。学生在接受专业教育的同时，也需要同时开展艺术教育，以完善学生的知识结构。

本书通过对大量经典影视作品的分析、品鉴、赏析，引导学生对影视作品进行鉴赏，用作品本身的魅力激发学生的学习兴趣，增强学生对影视知识的掌握和深入理解，大幅提高学生的影视鉴赏水平，提升其个人文化品位。

本书叙述深入浅出，主要内容包括影视鉴赏概述、影视艺术发展史、影视画面与蒙太奇、影视声音及其表现、中国经典电影鉴赏、外国经典电影鉴赏、电视艺术作品鉴赏及影视艺术基本术语。

本书在编写过程中着重突出以下两个方面：一是时代性，书中鉴赏的作品注意和时代结合，和当代人的现实观影习惯结合，尽可能介绍大众接受度比较高的近现代影视作品；二是思想性，书中的内容和范例均注重选择具有积极意义的经典作品，给社会传递正能量，培养读者正确的人生观、世界观、价值观和审美观。

本书坚持科学性、实用性、鲜活性和针对性相结合的原则，力求做到以理论知识的

“必需、够用”为度，以讲清概念、强化实用为重点，引导学生通过学习影视艺术理论、鉴赏影视艺术作品、参加影视艺术活动等树立正确的审美观念，培养高雅的审美品位，提高个人人文素养。学生通过了解、赏析中外影视经典艺术成果，学会理解并尊重多元文化，发展形象思维，培养创新精神和实践能力，提高感受美、表现美、鉴赏美、创造美的能力，促进个人素质的全面提高。

本书既可作为高等院校影视鉴赏教育方面的教材使用，也可供普通读者朋友自我学习提高使用。

编者

2020年10月



CONTENTS

目 录

第一章 影视鉴赏概述

- 第一节 影视鉴赏的特点与作用 2
- 第二节 影视鉴赏的对象 8
- 第三节 影视鉴赏的常用方法 19
- 第四节 影视鉴赏的一般过程与评价标准
..... 27

第二章 影视艺术发展史

- 第一节 世界电影艺术发展概况 34
- 第二节 中国电影艺术发展概况 43
- 第三节 世界电视艺术发展概况 53
- 第四节 中国电视艺术发展概况 58

第三章 影视画面与蒙太奇

- 第一节 镜头画面及其构成 66
- 第二节 蒙太奇 72

第四章 影视声音及其表现

- 第一节 人物语言 86
- 第二节 音响 90
- 第三节 影视音乐 91

- 第四节 影视音乐与剧情的融合及其情感
表达 104

第五章 中国经典电影鉴赏

- 第一节 中国内地（大陆）经典电影 ... 110
- 第二节 中国港台经典电影 127

第六章 外国经典电影鉴赏

- 第一节 欧美经典电影 144
- 第二节 日韩经典电影 163
- 第三节 印度宝莱坞主题电影 168
- 第四节 泰国经典电影 170

第七章 电视艺术作品鉴赏

- 第一节 电视艺术作品的类型与样式
..... 174
- 第二节 电视纪录片 181
- 第三节 电视剧 190
- 第四节 电视综艺节目 195

附录 影视艺术基本术语

参考文献

第一章

Chapter 1

影视鉴赏概述

本章导读

对于大学生而言,了解一些影视鉴赏的常识,并掌握一些欣赏技巧是非常必要的。几乎每个人有观看影视剧的经历,然而“外行看热闹,内行看门道”,如果说小时候注意的是影视剧的故事情节或者画面,那么到了大学阶段,就应该在掌握一些专业知识的基础上“看门道”了。

学习目标

- (1)了解影视鉴赏的特点、作用;
- (2)理解影视作品的主要特征;
- (3)掌握影视鉴赏的常用方法;
- (4)了解影视鉴赏的一般过程和评价标准。

第一节

影视鉴赏的特点与作用

一、影视鉴赏的特点

影视鉴赏是指通过对影视艺术的欣赏达到对美的感受、对生命的体验,从而获得身心的愉悦、情绪的共鸣与思想的启迪。

影视鉴赏是人类审美创作活动的有机组成部分,是艺术鉴赏中的一种具体表现形式。影视艺术作为诞生仅一百余年的艺术形式,与绘画、音乐、建筑、戏剧、文学等传统艺术形式相比,是年轻的、独立的、综合的现代艺术。因此,影视鉴赏除了具备艺术鉴赏活动的基本特点外,还因为自己独特的形态而具有其鲜明的特点。

(一) 综合性

影视鉴赏的综合性是基于影视艺术本身的综合性特征而存在的。影视艺术的综合性首先表现在它综合了戏剧、文学、摄影、音乐、绘画、建筑、雕塑、舞蹈等各种艺术形式中的多种元素,并对其进行了有机的系统改造,使得这些艺术元素进入电影和电视之后相互融合,形成了属于电影和电视自身的新特性,并最终使得影视艺术成为一门新兴的、独立的艺术。

影视艺术的综合性决定了影视作品的创作是一项十分复杂的艺术活动。有些艺术门类的创作属于个体创作,如绘画、雕塑等,而影视作品的创作却涉及编、导、演、摄、美、录、音、道、服、化等诸多部门,影视作品的繁荣往往需要一个相当庞大的产业作为基础。

同时,影视艺术在美学层次上具有高度综合性,表现为时间艺术和空间艺术的综合、视觉艺术和听觉艺术的综合,体现为再现性和表现性的统一、纪实性和哲理性的统一、叙述因素和隐喻因素的统一。

因此,影视鉴赏也具有了明显的综合性。观众可从多个角度、多个切入点来鉴赏影视作品。对于同一部影视作品,因鉴赏的角度与视野不同,就会得出区别相当大的评价或结论。

(二) 被动性

需要指出的是,这里的“被动性”只是一种对影视鉴赏过程的客观描述,本身并不带有贬义色彩。影视鉴赏的被动性首先体现在,作品表现的内容是被创作者事先规定好的,不仅题材和故事情节是被设定好的,而且银幕上所传达的具体的影像内容也都已经完全确定,观众只能被动地观看这些内容。其次,创作者对摄像机的控制,事实上也决定了观众只能按照其设置的视点、角度和视线移动轨迹,来观看银幕上的视觉形象。虽然现在出现了所谓的“VR电影”,观众可以在很大程度上自主选择观看的角度、方向,提升了观众鉴赏过程中的主动性,但“VR电影”还只停留在刚刚起步的探索阶段,远未成为一种成熟的艺术形式,故不在本书的探讨范围内。

影视鉴赏的被动性还体现在观众和影视作品的创作者之间相互交流与沟通的滞后性。

在影视作品的创作阶段,无论是编剧的编写、导演的创作,还是演员的表演,都是在远离观众的情形下进行并完成的,不会直接面对观众。在影视作品的放映阶段,观众面对的也只是银幕上的影像,也就是说,交流的双方——创作者与观看者并不能同时在场。这就无法实现诸如戏剧舞台上观众与演员之间现场的、即时的、鲜活的交流、反馈和评价,而只能等到影视作品放映完毕之后再去做。

(三) 亲和性

影视鉴赏的亲和性是和影视艺术本身的一大特性——逼真性分不开的。从人类艺术发展的整个历史过程来看,反映自身的真实生活是人类艺术活动的一个重要目标。在所有的艺术形象中,影视艺术形象最真实、最具有直观性,能在人们眼前精确地再现事物的一切细微特征,从而具有了同其他任何艺术无法企及的真实反映对象的独特能力。从这个角度来讲,电影、电视的本性就是活动的照相性,即逼真性。

虽然影视艺术的创作者和观看者并不能同时在场,但它依靠媒介和科技手段把大千世界和人类社会展现在了观众面前。没有哪一种艺术样式能够像影视艺术这样使人们如此清晰地看到自己和自己所处的世界。正因如此,在影视鉴赏的过程中,影视艺术能够在更深层次、更高程度上帮助观众认识生活、体验生活,并获得对“美”的享受。“影视艺术的世界可以说是一个‘美的展出’,由于自身具备强大的艺术表现力,影视艺术完全可以把世界上一切美的事物都包容进来,自然美、风景美、人情美、人性美、艺术美等加在一起,可以在影视艺术中构成比生活更美的天地……更重要的是,影视演员创造出来的鲜明生动的人物形象,会在观众心中产生强烈的美感效应。所有的艺术都把美的追求作为自己的最终目标,因而艺术鉴赏本身就是对美的体验过程;而影视艺术能够在相对有限的时空范围内,获得比其他任何一种艺术样式更多、更丰富、更全面的美的享受,这些都有助于观众在观赏的时候产生亲切感、亲近感和亲和感”。^①

(四) 感受性

在影视鉴赏过程中,视觉形象作为影视艺术的传达媒介,一方面通过视听设备直接作用于观众的感官,从而带给观众感官刺激与心理反应;另一方面,由于影视艺术的视觉形象同生活形象高度相似,因此不需要中间环节就能迅速唤起观众既往的生活体验、联想、感悟、回忆等精神活动。这些特点决定了在影视鉴赏过程中,观众的感性活动是主要的。

其他一些艺术样式的鉴赏活动,尽管激发观众或鉴赏者的形象思维的方式各不相同,但在激发形象思维的直接性上,都明显逊于影视艺术。其他一些艺术样式的鉴赏过程常需借助观众或鉴赏者的想象力来完成,文学如此,音乐、舞蹈、绘画甚至戏剧也是如此。所以,影视艺术也被称作“感受的艺术”。

(五) 隐喻性与哲理性

在影视鉴赏过程中,观众的感性活动是主要的,但这绝不意味着影视鉴赏不需要观众的

^① 曹毅梅. 影视艺术鉴赏的基本特点. 电影评介. 2008(2):59-60.

理性思考。恰恰相反,由于影视艺术具有相当成熟的视听语言与丰富的文本内涵,其意蕴的隐喻性与哲理性也得以凸显,这也是普通观众在鉴赏过程中应当施以更多关注的地方。

影视艺术的隐喻性与哲理性一般通过两个层面来达到。

一个层面是影视艺术的视觉形象,即创作者通过视听语言、剪辑技巧等来向观众暗示一些信息。例如,电影《禁闭岛》对镜子这个道具的运用,影片中多次出现男主角望着镜子中自己的镜头,画面中同时出现男主角与他的镜像,以此作为男主角精神分裂的隐喻。又如,电影《异形:契约》的终极悬念:跟随人类一起回到飞船“契约号”上的生化人到底是戴维还是沃尔特,这在揭晓之前也有过暗示,即回到“契约号”后的生化人照着镜子使用机器修补自己受伤的脸,而这与回到“契约号”之前戴维照着镜子刮胡子的镜头几乎如出一辙。

另一个层面是影视艺术的文本,即创作者——这里主要是导演和编剧——通过整部影片的文本内容向观众表达某些观点、思考或价值观,而这些往往是含蓄的,需要观众自己去思考故事背后的哲理。例如,《指环王》中的至尊魔戒,它并不仅仅是一个推动故事向前发展的道具,更是一个人类欲望的象征。又如,1933年版的《金刚》,影片中代表着蛮荒的金刚站在代表着人类文明的帝国大厦上和人类科技的巅峰——飞机搏斗,这一场景其实象征着野蛮与现代文明的冲突。



🔊 小贴士

电影中最基本的单位不是场景,而是镜头。场景由镜头组成,然后诸多场景积攒成一个段落,一连串的段落最后组成电影。

——托马斯·福斯特

二、影视鉴赏的作用

影视剧作为大众艺术、“客厅艺术”,与人们的关系是非常密切的。对于普通观众来说,影视鉴赏是日常生活的有机组成部分,晚餐后打开电视机收看影视节目早已成为一部分人的一种休闲习惯;对于影视“发烧友”来说,影视鉴赏如同饿了要吃饭、渴了要喝水一样重要。演员古天乐就曾在2015年暑假宣传新片《巴黎假期》时谈到,如果不能看电影、电视剧,就是“世界末日”;对于大学生来说,影视鉴赏作为一门重要的人文艺术类选修课,是提高人文素质、提升媒介素养和个人能力的重要途径。

影视作品需经过创意、编剧、拍摄、调色、除噪、合成、专家评审、样片修改等许多步骤才能与观众见面,这就需要投入大量的人力、物力和财力,即便如此,制作成片也并不意味着作品的完成,只有被观众欣赏和接受,其经济价值和社会价值才可能实现,也才可能在回收成本的基础上实现良性循环。在过去相当长时间内,国内影视鉴赏的意义被认为是能对观众起到娱乐作用、认识作用、教育作用等。需要注意的是,影视鉴赏的文化传播与传承作用及随着商品经济时代到来、文化创意产业发展而具有的产业作用也是不能忽视的。

(一) 娱乐作用

娱乐是影视作品与生俱来的功能之一。“电影作为一门艺术,是在它发明以后很久的事。电影发明之初,不过只是一桩依托于当时科技水平为基础的‘杂耍’”。杂耍,是娱乐游戏的一种,按照德国哲学家席勒的观点,游戏是人的基本生存需要得到满足之后仍然存在的富余精力的产物,他认为人与动物不同,不仅有体力的“剩余”,更有超出物质需求的精神力量的“剩余”,促使人开始了“审美的游戏”。此即艺术起源的重要观点之一——“游戏说”。无论法国《工厂大门》的主创卢米埃尔兄弟还是我国《定军山》的主创丰泰照相馆老板任庆泰,当时都是以照相为主业的,他们有条件、有能力、也有精力出于最基本的娱乐目的进行探索并发明了电影。后来经过多人的参与和长期的实验,电影才从“杂耍”变成了艺术。无独有偶,电视诞生以后也曾在相当长时间内不被一些人认为是艺术,也是经过发展、讨论、争辩才逐渐步入了艺术的行列。从这一角度说,影视的娱乐作用是其他作用的基础和前提,如果不能引起人们观看的兴趣,就很难发挥其作用。

(二) 认识作用

人的认识来自实践,但实践并不是认识的唯一来源。恩格斯认为,人的眼睛的特殊构造并不是人的认识的绝对界限:原因之一在于人的时间、精力和能力是有限的,不可能在有限的几十年时间内亲身参与所有的实践;原因之二在于人可以通过各种途径获得间接认识。恩格斯曾赞扬巴尔扎克的《人间喜剧》等作品“汇集了法国社会的全部历史”,读者从其中学到的东西,要比从“当时所有职业的历史学家、经济学家和统计学家那里学到的全部东西还要多”。例如,观众看了电影《蜘蛛侠》(见图 1-1),除获得视觉享受并能欣赏到蜘蛛侠在空中翻飞的种种“神功”之外,还对作为背景的纽约市中心各种高楼大厦的建筑艺术有所了解。又如,观众看了电视剧《DA 师》,不仅能知道军队在数字化时代拥有的最先进武器装备情况,还能了解到片名中的“DA”代表的两层含义:其一,“数字化部队”(Digital Army)的英文缩写为“DA”,其二,“D”和汉语拼音的“第”字同音,“A”则位于英文字母和汉语拼音序列中的第一个,“DA 师”即“中国第一师”。这就是影视剧给观众带来的认识作用。



图 1-1 《蜘蛛侠》剧照

(三) 教育作用

教育作用是影视剧在我国始终受到高度推崇的一种功能。由于特殊的社会制度和管理模式,我国不惜抓住一切机会发挥文艺、新闻甚至体育等各种具有传播能力的活动及产品的教育作用,影视作为大众文艺形式的突出代表,当然也必须在创作与传播过程中团结、教育和鼓励广大观众。第一部国产电视剧《一口菜饼子》诞生于1958年北京电视台刚刚组建之际,当时创作这部剧的主要目的就在于教育人们要爱惜粮食。随着社会进步、经济发展、思想解放等,包括影视在内的文学艺术的娱乐作用及“寓教于乐”观念才逐渐受到了重视,当前影视教育作用的发挥仍是一个常抓不懈的主题。

🔊 小贴士

“寓教于乐”最早由古罗马文艺理论家贺拉斯在《诗艺》中提出。

(四) 文化传播与传承作用

影视艺术以综合的视听方式直观表现古今中外不同时空中的人、事、物及生活,使观众不出家门,即能通过影视了解不同国家、不同民族的人文景观和自然景观。可见,影视传播的内容、传承的实体蕴含着丰富的人类文化。例如,20世纪90年代我国第一部室内剧《渴望》不仅在国内热播时创造了万人空巷的收视奇迹,而且在韩国、朝鲜等周边国家也造成了很大影响,其中“好人”刘慧芳所承载的,正是中华民族优秀文化中的忍辱负重、吃苦耐劳精神。又如,2015年在国内引起各方好评的动画片《大圣归来》继承了古典名著《西游记》的文化血脉,其中英雄形象的反叛精神及在拯救众人道路上完成的自我救赎,都体现出了明显的中国精神和中国气派,对传承民族优秀文化、传播正能量作出了贡献。在如今的互联网经济时代,因视听艺术的直观性、大众性及优越的传播功能,影视剧拥有越来越多的受众,在文化的传播与传承过程中发挥着越来越大的作用。

🔊 小贴士

泰勒在他的著作《原始文化》“关于文化的科学”一章中指出:“文化,或文明,就其广泛的民族学意义来说,是包括全部的知识、信仰、艺术、道德、法律、风俗以及作为社会成员的人所掌握和接受的任何其他的才能和习惯的复合体。”这个概念对我国的文化研究造成了一定的影响,一度被认为是“经典的”文化概念。

(五) 产业作用

到了如今商品经济时代,影视鉴赏的上述几种作用仍然存在,并且其中某个作用可能在某些时候得到突出强调,但其“消费”作用被强调得更明显、更强烈。通过观众的欣赏接受行为,在对作品进行“消费”的同时贡献票房、收视率或点击率,为剧组回收成本、赚取利润奠定

基础,这也正是影视成为文化创意产业的重要组成部分并成为“朝阳产业”的重要原因。影视发挥产业作用有不同的途径。

1. 直接做影视广告片

微电影《一触即发》是凯迪拉克营销团队投资1亿元制作的,在不足90秒的影片内成功地塑造了SLS赛威产品的非凡形象,这部微电影不仅为凯迪拉克公司带来了巨额利润,而且首创了“微电影”概念。2011年11月11日《失恋33天》公映之前,利用影视技术开创了国内“微博营销”的新模式,成为国产小成本电影热映的开端。我国台湾大众银行的《母亲的勇气》、美国凯迪拉克的《66号公路》等都是成功的影视广告片。

2. 影视作品的“消费”

通过影视作品发行、放映过程中获得票房,或通过电视收视率、网络点击率换取厂家投资的广告时段,被称为影视作品的“消费”。

(1)电影、动画片的“消费”。电影、动画片的“消费”,是以院线为平台的间接消费,在这一过程中,通过影院“排片”使制片方的作品与观众见面,并通过各种宣传活动吸引观众买票观看。票房高低的决定因素是作品的艺术性、思想性及两者是否能完美结合,当然也与影院“排片”的高低及制片方的宣传力度有关。截至2017年10月,《战狼II》以56.8亿元雄踞国产电影历史最高票房纪录,并在中国内地创下累计观影人次1.4亿的成绩,荣登“单一市场观影人次”全球榜首。

(2)电视剧的“消费”。电视剧的“消费”目前我国呈现出复杂的状态。从传播渠道看,既有模拟信号,也有数字信号;从接收终端看,有标清载体、高清载体、等离子载体等各种;从播放平台看,既有免费频道,也有收费频道。免费频道是普通观众收看电视的主要平台,通过电视台向广告商出售广告时段的方式,按与制片方商定的合同价向其提供片酬,其中又有完全免费的和通过安装机顶盒每月收取少量费用的。收费频道通过部分观众自愿“买单”的形式进行经营,但目前存在一些争议。

(3)网络剧的“消费”。网络剧是近年流行起来的,情况也比较复杂。从作品来源看,既有电视台播放过的节目“转战”网络,也有专为网络量身定做的剧目;从经营方式看,有的剧目是网站自制,有的剧目免费供网络播放,有的剧目制作完成之后再与网络经营商谈播放价格,也有的剧目在创意初期就与网络播放平台合作出品;从运营方式看,比较常见的是网络运营商向广告厂商出售广告板块,并借助于观众的点击率实现传播与“消费”;从收购价格看,开始时免费播放,后来每集单价越来越高。总之,各种情况,不一而足。《万万没想到》《屌丝男士》《盗墓笔记》等都是近年比较热门的网络剧。据称,“第一部网络互动剧集”是《Y. E. A. H》,被称为“中国版《老友记》”;“第一部青春时尚网络剧”是《暖伤》,讲述的是游学北美的年轻人的生活;“第一部黑道网络剧”是《黑道风云》,风格比较清新,方言的运用比较有特色等。由于在网络时代,每个人都有发言的权利和发言的渠道,所以关于网络剧的诞生哪个是“第一”有很多种说法,各有平台,各言其是,这也正是网络消费的特点之一。目前,网络剧的监管比起常规电影电视剧

相对宽松一些,以网站自查为主,但管理方面也正在走向规范。

影视鉴赏在发挥认识作用、教育作用、娱乐作用、产业作用的同时,还能通过观众的评价和反馈促进创作水平的提高,尤其在如今“吐槽”越来越方便,“弹幕”越来越流行的背景下,主创人员通过及时了解观众的意见和建议,能够不断改进并提高作品的质量。有的剧组尤其是网络剧甚至开始尝试“由观众决定剧情的发展”,这种尝试不仅增强了观众的兴趣,而且提升了观众的参与意识和主观能动性。

需要注意的是,影视剧的“消费”并不等同于普通商品消费那样的供销关系,而是通过观众的感知、理解、想象、联想等形成审美判断,并在此基础上对作品中的人物、故事、情感等予以认同,所以,不能把票房、收视率、点击率作为评判作品成败的唯一标准,也不能一味强调影视产业对 GDP 的贡献,而是要以作品的质量为重,通过观众对作品的欣赏和接受,实现“文化化人、艺术养心”。

📢 小贴士

没有哪一种艺术形式能够像电影那样,超越一般感觉,直接触及我们的情感,深入我们的灵魂。

——英格玛·伯格曼

第二节 影视鉴赏的对象

影视鉴赏的对象,指观众在观看影视作品时“看到的是什么”,包括分类学意义上的作品类型和结构学意义上的作品特征。

一、影视作品的主要类型

我们在影视鉴赏课上涉及的主要作品类型有电影、电视剧、动画片、微电影、微动漫等,它们既有相同之处,也有不同之处。

(一) 共同之处

1. 都是视听艺术

作为影视鉴赏研究对象的电影、电视剧、动画片、微电影、微动漫等作品类型,无论篇幅是长还是短、结构是复杂还是简单、人物是有生活原型还是纯艺术设计、风格是现实主义还是浪漫主义,它们都通过画面和声音的结合进行叙事、反映生活、抒发感情,把画面、造型、人物等视觉因素和台词、音乐、画外音等听觉元素有机融合到一起,它们都属于视听艺术。

2. 都是综合艺术

电影、电视剧、动画片、微电影、微动漫等作品都要按照自身的叙事逻辑,利用声、光、电、多媒体等不同的设备,把文学、美术、音乐、雕塑等相关艺术门类的优势加以综合运用,并且需要编剧、摄影、录音、合成等不同人的不同技术通力合作,这样创作出来的影视作品尽管有各自不同的特点,但它们都属于综合艺术。有的专家对“影视是综合艺术”的观点提出了质疑,认为影视不是综合艺术,它的核心是视听语言,有其自身独立、严密的内在体系。对此,每个人都可以有自己的理解,本书遵从多数人的观点,认为影视属于综合艺术。

(二) 不同之处

1. 电影

电影经过一百多年的发展,从“杂耍”到艺术,到商品,再到如今的创意产业形式之一,形成了自己的一些特点。从本体特征看,一部常规电影一般是“一两条线,五六个人,十来段戏”。从篇幅结构看,电影在情节设计、人物形象、信息容量、叙事节奏、时空处理、表现手法、艺术风格等方面有一定的限制。从传播环境看,电影是在密闭空间里进行播放。从传播距离看,电影屏幕离观众的距离比较远,互不相识的观众在密闭环境中收看时,是以个体的心态对电影进行“消费”的,即观众看电影中的人物“互相说话”。从视听语言看,电影对画面、蒙太奇、造型和技巧的运用比较注重,原因之一是电影的发展经历了从无声到有声的过程,其间还为了取得更好的表达效果而创造了一系列画面造型理论;原因之二是电影为实现“在影院密闭空间里‘造梦’”的传播目的,必须在技巧方面下功夫。比较而言,“电视剧话多而电影画多”,虽然这仅是一句俗语,表述不一定规范,但却是有道理的。

2. 电视剧

据称,法国有媒体曾对中学生做过一项调查,其中一道题是“你认为电影与电视剧有什么不同”,有孩子给出的答案是“电影中的人物‘互相说话’,电视剧中的人物‘好像和我们说话’”,形象地说明了电视剧与电影的区别之一。比起电影在电影院这一密闭环境中播放,电视剧播放的客厅是开放的环境,观众可能一边看电视一边跟家人吃饭、聊天等,“家庭”意识使观众对剧中的人物和情节有一种参与意识,并以与剧中人平等的身份进行交流,“对号入座”的情况比看电影更为普遍。正是因为电视剧的播放环境是在客厅里,“具有对每一个电视观众面对面地倾诉的性质,所以(电视剧的)台词当然比图像处在更重要的地位”^①。相对于电影而言,电视机离观众距离较近,屏幕较小,近镜、特写、台词等比较多。

电视剧诞生后,由于技术和设备的原因,体裁经历了电视小品、电视短剧(15~30分钟)、单本剧(1~3集,45分钟/集)、连续剧、系列剧等的发展变化。如今,电视剧的结构特点比较明显并且相对固定下来,那就是“多线索、多板块、网状人物关系、复杂的社会历史信息含量”,因此在叙事上比电影有较大的自由,人物形象相对较多并且应该生、旦、净、末、丑互

^① 蓝凡. 电视剧语言的性格特征. 戏剧艺术. 2007(6):76-84.

相搭配,否则可能就支撑不了电视剧的长篇叙事结构。

小贴士

电视系列剧与连续剧的区别主要在于剧中的主要人物是固定的,但故事情节却是不连贯的,每一集都是一个独立的故事,集与集之间的情节没有必然联系。不像连续剧那样各集之间都是连贯的。

3. 动画片

动画片跟电影、电视剧等相比,在画面表现上有更大的自由,可以不受现实生活逻辑的束缚,更便于发挥想象力,不但能创作出天马行空、光怪陆离的虚拟世界,而且能实现现实生活中无法实现的奇思妙想,所以被称为“幻想的艺术”。

安妮奖执行制片人弗兰克·格莱德斯通提出,优秀动画片中的故事情节不应是“照片级的真实”,而应“由人物所驱动”。从这一角度说,动画片与电影在叙事方面有相通之处,都能通过人物的经历和故事情节的起、承、转、合,使观众受到教育和启发。对电影而言,如果“没有戏剧性,没有虚构,没有故事,也就没有影片”,那么,动画片同样如此,“动画电影,就是使用动画的方式拍摄的电影,其本质是以画面和声音为媒介,通过时间和空间的组合来进行叙事性表达。而这也正是电影的本质,所以动画电影是电影范畴中的一种类别”。

“动画”(Animation)一词源于拉丁语词根 anima,意为“灵魂”,动词 animate 是“赋予生命”的意思,即“使某物活起来”,使原本不具有生命的画面像获得生命一样活动起来。画面制作方式有手绘也有电脑绘制,材质经历了纸张、赛璐珞片、黏土、模型、沙画、计算机等。具体到计算机动画,根据运用的软件和技术不同,可分为二维、三维、四维等类型。

我国的动画事业起步很早,那时被称为“美术片”。20世纪20年代,万氏兄弟就动手制作动画,第一部动画片《大闹画室》就是他们的作品。1935年,我国制作了第一部有声动画《骆驼献舞》。1941年,我国制作了第一部大型动画《铁扇公主》,据称这是世界电影史上“第四部大型动画”,代表着当时我国的动画技术已经接近世界领先水平,但后来由于种种原因,我国的动画水平落在了其他国家的后面。

4. 微电影

微电影并非新的影视节目类型,而是电影发展到微媒体、自媒体时代后出现的以“三微”为特点的浓缩版本,微电影之“微”,不是“小”或“短”之意,而是“精”,精悍短小,言简意赅,耐人寻味,微妙玄通。

小贴士

“三微”指微投资、微时长、微制作周期。

2005年,一位名叫胡戈的网友制作了自娱自乐式的视频短片《一个馒头引发的血案》(时长19分57秒)。该片取材于某电视台的法制节目和号称“投资三亿元”的电影大片《无极》,通过截取电视节目主持人的画面、台词和电影《无极》片段并进行重新组合,形成了一种以戏谑嘲弄为基调、以自由表达为风格的“恶搞片”,可称为我国微电影的雏形。

第一部被真正冠以“微电影”名称上市的是凯迪拉克营销团队与中影集团联手打造的《一触即发》。片中国际著名影星吴彦祖作为凯迪拉克SLS赛威的配角,在生死攸关的每个关键时刻都是靠赛威帮忙渡过难关,在不到90秒钟时间内,运用类似于好莱坞大片的拍摄技巧和叙事风格讲述了一个扑朔迷离、紧张刺激的故事,开端、发展、高潮、结局层层递进,充满了吸引观众视线的兴奋点,成为以电影手法拍广告的一个成功案例。



如今,随着移动网络和视频制作技术的普及,微电影的创作数量之大、传播速度之快,远远超出了预期,但在活跃大众精神文化生活的同时,也因某些作品的质量低劣而带来了很多问题。

5. 微动漫

“微动漫”并非一个严谨的概念,而是“微动画片”的通俗说法。据考证,动画片生产企业“漫友文化”的董事长金城曾在某次全国性的动画片创作会议上提出并使用“动漫”概念,从此以后逐渐在业界和观众中蔓延开来,成了一个约定俗成的名称,如今电视台有《动漫世界》栏目,高校里有《动漫概论》教材,本书也就沿用了这一名称。

与微电影类似,微动漫是动画片发展到微媒体、自媒体时代的“三微”浓缩版,是精悍短小、言简意赅、微妙玄通的动画片。从历史起源看,微动漫起源于电影,1906年,美国人斯图尔特·勃莱克顿拍摄制作的《一张滑稽面孔的幽默姿态》被认为是世界上第一部微动漫,这是用电影胶片拍摄的,用于电影正式播放前的加演,起到如今“片花”的作用,可见动画片在起源上与电影的密切联系。

微动漫和微电影叙事功能有相似之处,原因在于它们都是具有“三微”特点的视听综合艺术,都能在短时间内讲述一个完整的故事,把时间和空间、语言和音乐、平面和立体等各种元素有机融合到一起,通过事件的进展及人物形象的经历,对人的视觉和听觉器官同时产生刺激而显示出意义。二者的区别在于,优秀的微动漫比微电影的想象力更丰富,更能突破时间与空间的局限性,对观众造成的视觉冲击力更强。在中央电视台公益微动漫《进去就出不来了》中,一只贪吃的老鼠是故事的主角,它因杯中油的香味而蠢蠢欲动,一边感叹“油好香啊”,一边寻找香味的来源,但杯子高,杯壁滑,任它怎么去抱、咬、叫、晃,都无法吃到那香气四溢的油,经过种种努力,它终于跳进了杯子里,却因贪吃而导致身体急剧膨胀,不管如何努力想从杯子中跳出来,却再也跳不出来了,直到膨胀至死。片子虽短,但其中老鼠的贪婪、杯子的高大、油的颜色等,再配上简短的字幕,令观众过目难忘。

值得关注的是,当今的电影、电视剧、动画片等在创作、拍摄、后期制作与观众欣赏等方面都有明显的“合流”趋势。早在2000年8月举行的第五届长春电影节上就有人首次提出

了“影视合流”概念,当时的媒体进行了广泛报道,称长春“‘影视交易会’首次将电影和电视作品同场交易,研讨会主题既有‘影’又有‘视’,开闭幕演出等文化活动影视内容平分秋色,与会明星也是影视都有,‘首次真正实现了影视合流’”。此后十多年间,随着影视制作与播放技术的发展,电视台开通了电影频道,电影院播放电视电影,尤其是依赖于网络新媒体制作和传播的微电影、微动漫与短剧,在创作与接受方面,形式上的区别正变得越来越不明显。

二、影视作品的主要特征

影视鉴赏课虽然是作为人文艺术类课程开设的,但实际上影视作品的特征不仅表现在人文艺术层面,还表现在科学技术、政治经济、宣传教育、文化风俗、企业生产等其他许多层面。

(一) 影视是人文与科技相结合的艺术

影视作品包含的思想内涵、人物性格、情绪情感、道德风尚等人文内容,是依靠科学技术提供的用于拍摄、录音、剪辑、播放等机器设备才得以灌注到作品中的。当然,任何文艺形式的实现都离不开一定的物质材料,从传统的创作来看,文学、绘画、雕塑、音乐等也需要纸、笔、颜料、画板、乐器等,但它们需要的物质材料是有限的,对科学技术的依赖也相对来说不太大,但影视却必须依赖于科学技术才能进行叙事并传递人文内涵,所以,影视作品中的人文因素与科技因素是相互依赖、不可分割的。

(1)电影的问世,是建立在19世纪末化学工业、光学工业、机械工业、电器工业等逐步发展的基础上。早期电影是无声的“默片”,为了招揽顾客,也为了使观众在欣赏时不至于感到单调,法国卢米埃尔兄弟就组织了一个小型乐队在幕后伴奏,雇人照着屏幕上演员的口形同声说话;同时,为了解决观众某些时候看不懂的问题,在“默片”中加上了字幕,这些都是依赖于当时的科学技术才实现的。

(2)影视的发展,离不开科技的进步。一百多年间,几乎科学技术的每一次探索、每一次进步都可能使影视艺术受到冲击并得到发展。录音技术的出现、彩色胶片的发明、快速感光胶片的问世、安全胶片取代易燃的赛璐珞、连续摄影取代逐帧拍摄、便携式手提摄像机取代笨重的传统摄像机、各种焦距的摄影镜头的陆续使用、屏幕由小到大再到“微”、网速由慢到快的改变……总之,影视技术的每一次进步,都是踩在科技巨人的肩膀上,科技进步不但丰富了影视的表现手段,拓展了作品的表现空间,而且使影视制作与欣赏变得越来越方便、快捷。

影视作品的人文内容是以科学技术为载体的,随着科学技术的发展和社会生活的变化,影视作品的人文内容可能随着人们美学观念的发展而不断改变,影视本身的功能定位也会随之改变。例如,国内影视剧就曾经经历了从宣传品到文艺作品再到商品的变化,如今已进入文化创意产业时代,影视又有了新的功能和定位。

(3)影视作品类型的丰富,离不开科学技术。现在很多人每天都可以随时随地用手机看

影视节目了,除了电影、电视剧、动画片等传统的节目类型之外,还有微电影、微动漫、网络剧等新的作品类型,它们传播更为快捷,欣赏更为方便,而这得益于视频制作技术的普及和无线网络的发展。换言之,正是由于科学技术提供支撑,才使影视节目类型越来越丰富,也才使人们欣赏影视艺术越来越舒适、简便。

需要注意的是,虽然科学技术对影视艺术而言很重要,但它只是为人们提供了表达思想感情、传递人文理想的载体。归根结底,无论科技多么发达,它毕竟是由人设计发明出来并为人服务的,要想使影视作品更加吸引人、感染人,还需要有高超的人文艺术技巧和精妙的情感表达方式予以传递,只有这样,影视中的科技与人文才能很好地结合在一起。实际上,随着科技的发展和服务水平的提升,人的欣赏能力和审美需求也在提升,不仅表现在人们对电影的“吐槽”与“弹幕”花样翻新,也表现在中央电视台的“春晚”虽然年年都在努力办,但观众越来越不满意。所以必须使作品中的人文内涵和科学技术更加紧密地结合在一起,以便更好地适应观众的审美需求。可见,影视是人文艺术与科学技术的结合体,两者就像两只翅膀必须同时振动才能起飞一样,缺少了任何一个都不行。

(二) 影视是时间与空间相结合的艺术

影视中的时间与空间是合二为一的关系,没有主次或先后之分。在此之所以把时间与空间分开论述,只是为了表达的方便及更好地说明影视中的时空问题。

德国美学家莱辛较早从时空的角度对艺术进行分类。他认为绘画、雕塑、建筑属于空间艺术,以静止、凝固的状态诉诸人们的视觉器官,这种存在于一定空间之内的艺术形式,无需动用听觉器官就可欣赏。而包括小说、诗歌、散文等在内的文学及音乐则属于时间艺术,不具备空间的凝固性和轮廓性,但必须随着时间的流程进行欣赏;不同的是,包括戏剧、戏曲、电影、电视剧等在内的影视作品既有时间艺术范畴内的文学、音乐等因素,又有空间艺术范畴内的绘画、雕塑、建筑等因素,因此它们都属于时空综合艺术。

1. 影视作品的的时间

时间对于影视作品来说具有重要意义,一是影视的叙事要在时间的流程中进行,二是影视中的故事情节都发生在一定的时间之内。法国剧作家马赛尔·马尔丹认为,“电影首先是一种时间的艺术”,“只有时间才是电影故事的根本的、起决定作用的构件,空间始终只是一种次要的、附属的参考范畴”。

影视作品的的时间有不同的含义:

(1) 影视作品时间的表现。

一是最直接、最具体、最明显的时间——播映时间,即观众的欣赏时间。这个时间决定着影视作品的版本、内容、排片率、观众的收视方式与收视人数等,但这个时间是外在于作品的,并非马尔丹研究的电影故事的“构件”,在此不予讨论。

二是作品的时间长度,即通常所说的片长,如常规电影的长度是 100 分钟,常规微电影的长度是大于 30 秒小于 600 秒,常规电视连续剧的长度目前是 30 集,每集 45 分钟左右。

这个时间,不仅是作品对观众产生视觉刺激的物理时间,也是主创人员完成叙事的艺术时间,电影在 100 分钟之内完成叙事,比电视剧在若干个 100 分钟之内完成叙事,难度要大得多;微电影则要在几十秒钟、最长不超过 10 分钟之内完成叙事,则不仅有叙事的难度,还对叙事的技巧提出了更高的要求。

三是作品的情节时间,即影片中故事情节本身的时间跨度。例如,根据曹禺的话剧《雷雨》改编的同名电影主体部分的情节是在一天 24 小时之内完成的,从上午到次日凌晨,情节发生在同一天的同一地点——周府。第一幕开始时是“夏天的上午”,人物关系和故事情节在对话中展开:侍女四凤在靠中墙的长方桌旁背对着观众为繁漪滤药;四凤的父亲鲁贵在沙发旁边擦着矮几上零碎的家具;四凤同母异父的哥哥鲁大海代表工人到周府找资本家周朴园“算账”。第二幕开始时是“午饭后”,天气阴沉,郁热,潮湿的空气使人烦躁。第三幕开始时是晚上 10 点,“车站的钟打了十下,杏花巷的老少还沿着那白天蒸发着臭气……”第四幕开始时是“半夜两点钟的光景”,周朴园一人坐在沙发上读文件。外面“隐隐滚着雷声,雨声淅淅可闻”,四凤因受到刺激跑出屋门,在深夜的雷雨中不小心“碰着那条走电的电线”,二少爷周冲追出去“赶紧拉了一把,两个人一块儿中电死亡”;繁漪看着亲生儿子周冲的尸体发了疯;大少爷周萍在书房“拉开抽屉,取出手枪,饮弹自杀”,一家人分崩离析。该片按照西方的“三一律”进行创作,不但剧情服从于同一个主题,而且发生在同一地点和同一天之内,情节时间的线索非常清晰。

四是作品的故事时间,即情节所反映的人物活动与事件发生的时间跨度。仍以电影《雷雨》为例,虽然片中的情节发生在一天内,但其中人物的活动及人物关系的维持却经历了 30 年,也就是在作品中的一天之内讲述了周鲁两家 30 年间的恩怨情仇。30 年前,富家少爷周朴园爱上了侍女梅侍萍,却遭到长辈的反对,大年三十夜晚侍萍被赶出周府,怀中抱着年幼的小儿子,大儿子周萍却被强行留在了周府。如今,当年可怜的婴儿已成长为代表着工人阶级新生力量的鲁大海,但对作为母亲的侍萍来说,命运的捉弄莫过于她与鲁贵生的女儿四凤竟然继承了她的悲剧命运,不仅以侍女的身份与同母异父的哥哥周萍有暧昧关系,而且天真活泼的小少爷周冲也爱慕着四凤。繁漪既摆脱不了周家的物质利益,又不甘心充当周朴园的玩偶,她对周萍的表白发自内心,却又不能为世俗所容忍。四凤多次听到周府“闹鬼”的故事时,完全想不到会与周萍和繁漪有关,当真相在雷雨之夜终于大白于天下,四凤崩溃,周冲殉情,两个年轻人同归于尽。亲历了爱恨情仇却又难以言说的周萍举起手枪自杀;目睹了周家丑闻却无法挣脱的繁漪看着亲生儿子的尸体却失去理智地发笑,直到疯狂;侍萍话语不多,但在鲁大海与周萍大打出手时无奈喊出:“你是萍……凭什么打我的儿子?”表明了一位无法主宰自己命运的母亲面对两个亲生儿子相互残杀时,内心升起的难以启齿的哀伤;而所有这一切罪恶、痛苦、伤亡、新仇、旧恨的纠结点,都根源于资本家周朴园及其代表的社会制度。

(2) 影视作品时间的变形。

影视作品在表现时间方面有一定的优势,不但可以任意地表现过去、现在和未来,还能

根据叙事的需要,运用拍摄技巧把时间拉长或缩短,实现时间的变形。

把时间拉长的第一种方法是多机拍摄,即用几架摄像机从不同的视角对一个人或物进行拍摄,然后把拍摄的素材组接起来。例如,电影《硬汉Ⅱ》中,硬汉老三在公安人员的帮助下,不但把犯罪分子绳之以法,而且收获了韩小惠的爱情,当危险被排除,韩小惠朝老三跑去时,就是通过多机拍摄和后期剪接技术把时间拉长的。

把时间拉长的第二种方法是重复剪接,即把拍摄成的同一个动作进行多次剪接。例如,2015年7月,央视一套午间剧场播出的电视剧《亲爱的》中,马学武因与新到单位的打字员通奸导致丢了官职,下岗失业,来自各方面的压力使他选择了跳江自杀,镜头从他的脚离开桥头拍起,把他下坠时的后背进行拍摄并反复剪接多达五次,延缓了他从桥上落到江面的时间,对观众造成了把时间拉长的印象,从而增强了观众对人物性格和命运加以咀嚼回味的感受。

把时间拉长的第三种方法是升格拍摄,即拍摄时用快速摄像机拍,放映时则以正常速度播,就会出现拉长实际时间的慢镜头。随着技术的发展及人们对简便操作的追求,这种拍摄方法成为目前应用比较多的把时间拉长的方法。

影片中的时间是个复杂的问题。首先,从创作理念而言,我国的思想文化和意识形态环境使主创人员比较注重影视作品的时代背景,因此很多作品由于叙事的需要,影片时长、情节时间、故事时间都不一致。国外的某些影片则处理的相对简单,例如,美国导演理查德·林克莱特的电影姊妹篇《日出之前》(Before Sunrise)和《日落之前》(Before Sunset)的情节都极其简单,从一对素不相识的青年男女在旅途中偶遇开始,演绎了一段纯真浪漫的情感故事,影片中的两个人不停地聊天,没有副线,没有旁枝,拍摄时运用长镜头一气呵成,使影片的时长与情节时间、故事时间相互统一。其次,从创作手法而言,注重叙事的导演在影片中可能会把过去的时间和现在的时间相互渗透,喜欢运用技巧的导演则有意打乱时间自身的逻辑顺序,前者如《泰坦尼克号》(TITANIC)运用倒叙结构、画外音手法进行叙事,拉近了与观众的距离,并像给观众讲故事那样,以回忆的基调讲述几十年前的沉船经历,造成了情节时间与故事时间不一致;《撞车》则从一个时间点上发生的情节延伸开来,通过事件的进展进行多层次叙事。后者如《盗梦空间》有意打乱时间自身的逻辑顺序,把现在、过去、过去的回忆、过去的幻觉、过去的过去等彼此交叉,形成套层结构,令人目不暇接。

2. 影视作品的空间

影视作品在时间的流程中完成叙事,这只是问题的一个方面,同时,叙事还要在一定的空间之内才能完成,二者有着不可分割的关系。

影视中的空间构成主要有两种方式:一种是再现空间,即运用摄像机的长镜头进行拍摄,通过其记录功能逼真地再现某一真实场景或写意场景;另一种是创造空间,即通过蒙太奇手段,把零散拍摄的互不相干的空间组合在一起,形成一个新的空间。

生活中的空间是有限、固定的,影视中却可以借助于一定的技术扩大或缩小空间容量,

从而衬托人的心情与状态。

第一,借助色彩会造成不同的空间效果。色彩明亮时,给人的感觉是宽敞清新的,空间会显得大一些;色彩浓重时,给人以压抑感,就显得空间狭小。

第二,利用摄影构图技巧能造成某种空间纵深感,或者创造出虚拟的空间。在“默片”时期,荧幕是二维平面的,利用摄影构图技巧,利用观众的视觉连续性而造成错觉。例如,著名影片《战舰波将金号》中的敖德萨阶梯,镜头并没表现这个阶梯的全景,而是反复出现群众在阶梯上奔走的混乱场面,以及沙皇军队的步伐和举枪射击,给观众造成一种心理空间,延伸了敖德萨阶梯的艺术空间。

第三,以声音效果使空间得到延伸,增强影视作品的空间感,这是有声电影发明以来人们常用的技巧之一。例如,很多影视作品中表现男女在大街上分手的情景时,都喜欢配上感伤的乐曲,让两个人缓缓地离镜头越来越远,他们的影子在路灯下被慢慢地拉长,通过声音延伸了空间,就好像前边的街道永远也走不到头一样。

第四,通过计算机成像 CGI 技术创造“拟态真实”的空间。这方面最典型的例子就是“灾难电影”《泰坦尼克号》(TITANIC),影片之所以能获得包括“最佳视觉奖”在内的 11 项奥斯卡奖,原因之一即是用 CGI 技术制造的 TITANIC 虚拟空间。已逝的巨轮已经不可能找到,但自无声电影发明以来已有数十名电影导演致力于表现这艘无与伦比的巨轮在处女航时沉没的经过,导演卡梅隆于 1997 年推出的《泰坦尼克号》是十多部以此为题材的影片中最成功的作品。据媒体报道,《泰坦尼克号》摄制过程中,共用了 350 个 SGI CPU 系统,200 个 DIGITAL Alpha CPU 系统和 5 000GB 的共享磁盘子系统,这些系统通过 100Mbps 快速以太网互联,为了使这艘虚拟巨轮制作出来后的内外空间效果显得逼真,主创团队首先把拍摄的每帧原始图像扫描进计算机中,以独立形式存储,再用专门的软件经过复杂的程序创作出视觉图像,然后经过严格的上色、视差处理、空间坐标调整等诸多繁杂的步骤,最终“只有一个目的,就是将观众带到泰坦尼克号轮船上,让他们真实地去感受当时的情景”,这一虚拟空间给观众留下了难忘的记忆,使人感受到了逼真的视觉效果。

“只要电影是一种视觉艺术,空间似乎就成了它总的感染形式,这正是电影最重要的东西。”^①原因在于所有的视觉元素,包括听觉元素都是在一定的空间中或依托一定的空间形式展现给观众的,由此可见影视作品中空间营造的重要作用。

(三) 影视是视觉和听觉相结合的艺术

影视作品作用于人的视觉、听觉等感觉器官,产生的整体效果不是 $1+1=2$,而是 $1+1>2$,原因就在于观众凭自身的生活经验在作品中找到了审美的契机,不由自主地调动自己的主观能动性进行想象、联想、对比、类推等,使影视鉴赏成为一种丰富的、综合的美感体验。人在欣赏优秀的影视作品时,会被吸引、被感动,甚至可能随着作品中的人物与情节

^① 黎玉霄. 试论希区柯克电影的空间设置. 戏剧之家. 2007(1):103-105.

而情不自禁地欢笑或哭泣,其中有多种感觉器官的参与,但起主要作用的是视觉和听觉。

1. 影视作品的视觉营造

影视作品中的视觉因素,是影像的重要组成部分,通过色彩、光线、画面、构图等展现人物的生存环境、心理状态及生活条件。

(1)色彩。电影中的色彩借鉴了摄影、绘画等视觉艺术的特点,在具体运用并发挥作用时有不同的途径。

一是色彩作为影视中的重要视觉元素之一,其本身就具有高度的审美价值。在中华人民共和国成立后至20世纪80年代影片中,包括在如今摄制的反映当时背景影片中,由于社会经济、政治、文化、心理等诸多原因,影片的基调是昏暗的,服装、道具、灯光等的色彩都是单一的,既代表着当时的经济衰落和物质匮乏,又代表着当时思想不够活跃,心理比较消极等,这样,色彩就具有了叙事功能和审美价值。到20世纪80年代后,“第五代”导演对色彩的运用显现出了极大的特色,尤其是陈凯歌的《黄土地》、张艺谋的《红高粱》等影片中的色彩运用,使当时的观众受到了强烈的视觉刺激。

二是通过色彩明暗、冷暖的对比衬托作品中人物的心态变化,表现人物的喜怒哀乐等不同的感情,与作品中的其他视觉元素一起构成影片的框架。这个框架是作品中人物活动的背景,也是故事情节发展的重要依据。以《这个杀手不太冷》(又译《杀手里昂》)为例,每当杀手里昂像正常人一样生活时,画面都会用正常的色彩表现他及他怀中的绿色盆景、他的小女朋友、他的周围环境等;而当他因故实施杀人的行动时,不但整个画面的色彩会变暗,而且色调会变冷,气氛也会相应地变紧张。两相对比,就能衬托里昂的不同心理状态及在当时社会背景下的处境与命运。

三是通过色彩的变化推动剧情的发展。这是很多导演都喜欢运用的一种技巧。以张艺谋导演的电影《红高粱》为例,影片中反复使用红色来表现人物的处境并推动情节的发展,迎亲队伍、红色脸庞、红高粱、高粱地里的红衣服等,只要画面中出现红色,就必有故事情节的变化或人物情绪的起伏,色彩成了叙事的推动力之一。

(2)光线。影视与摄影密不可分,而摄影是“光与影的艺术”,光线作为摄像的基础,对影视叙事的作用也是不可忽视的,不同的光线能给观众带来不同的心理感受。

光线从不同的角度有不同的划分,从光线来源看,分为顺光、逆光、侧光、顶光、脚光等,不同来源、不同方向的光线制造出的光影效果不一样,带给观众的感觉也是不一样的;从光线形态看,分为直射光和散射光,不同形态的光投射在人物身上,能衬托人物内心的不同情感,并产生不同的视觉效果;从光线结构看,分为自然光、人工光、混合光,对它们进行综合调度,会产生不同的光影效果;从光线组合看,分为主光、副光、轮廓光、背景光、修饰光等,影片的光影效果就是对不同光线进行组合的结果。

以电影《末代皇帝》为例,影片采用现实和回忆相交叉的表现手法,把光线的运用作为表现溥仪心理状态的重要手段。他的居所前景是一个“窗格”,昏暗的橙色光从窗户旁边照射进来,

但光线只是打在中间,更加衬托了旁边的漆黑一片,给人一种这座豪华住所如同一个豪华的牢房的感觉。当囚犯们在新的时代背景下按老规矩向溥仪跪拜时,溥仪的身影并没有出现在画面中,却在视线尽头看到了解放军战士,这时候光从窗户照进来,使解放军战士的形象得到了突出并显得更加高大,也从另一方面对溥仪的形象进行了衬托。影片根据溥仪的心理变化选择合适的光线来衬托环境,从而表现了他的孤独、无奈及对自由的向往和追求。

(3)镜头。在影视鉴赏过程中,色彩、光线等视觉元素不是孤立呈现在观众面前,而是作为镜头语言的构成要素,综合性、一次性地呈现给观众的,所以镜头被称为影片的基本构成单位。法国剧作家马尔丹从三个角度阐释了镜头的概念:“第一,从拍摄角度讲,镜头是拍摄过程中,摄影机的马达开动至停止这段时间内被感光的胶片;第二,从剪辑角度讲,镜头是剪两次与接两次之间的那段胶片;第三,从观众角度讲,镜头是两个镜头之间的那段胶片。”在镜头组接过程中,既要处理色彩和光线的关系,又要处理人物和景物的关系,颇能考验导演的功力。

镜头语言的发展也如同声音、色彩的发展一样经历了漫长的过程。在法国导演乔治·梅里爱的导演观念中,很重要的一点是“电影戏剧”,即在探索电影语言的过程中比较注重戏剧化效果。梅里爱在放映自己拍摄的影片时,不幸遇到一次意外的“胶片被卡”事故,画面上的一辆马车突然变成了灵车,原因是摄影机出了故障,胶片有过一段时间的停顿,在此停顿期间,马车从镜头前开走了,后面的灵车便取代了画面中的马车。这次意外事故及胶片的成本问题,使喜欢动脑子的梅里爱受到启发,他通过把不同时空背景下的不同镜头组接到一起,把两个毫不相干的情节连接起来,反而扩大了影片的叙事张力。

此后,诸多导演投入到了对蒙太奇的研究和实践中。如前所述,在苏联导演爱森斯坦执导的《战舰波将金号》中有一个著名的“敖德萨阶梯”,短短6分钟的片段,却用一百多个镜头组接而成,为了向观众展现沙俄军队的残暴,民众的无辜、恐慌和愤怒,导演把士兵扫射的镜头与一个个受害者倒下的镜头相互切换,通过满脸鲜血的老奶奶、怀抱奄奄一息儿子的妇女、用劲拖拽老伴儿尸体的老人、从手中滑落后摇摇晃晃的婴儿车等,表现了沙皇的残暴,使画面具有强烈的视觉冲击力,引起观众情感上的共鸣,成为世界电影史上的经典桥段。1903年,埃德温·波特在影片《一个美国消防员的生活》中第一次运用镜头的交错剪辑实现了动作的连续性;1908年至1927年,经典好莱坞电影的探索推动了镜头连续性的发展;1919年至1926年,德国表现主义者运用扭曲或夸大的手法处理镜头语言,带来了镜头语言的突破;1925年,爱森斯坦《罢工》一片的发行,成为蒙太奇运动的开端。

2. 影视作品中的听觉营造

美国电影理论家李·R·波布克在《电影的元素》一书中把电影中的声音元素分为五种:对白、叙述旁白、音响效果、影视音乐、寂静。

(1)对白又叫对话,是影片中人物说出来的台词。在无声电影时期,观众无法在“默片”中直接听到演员说话,只能通过观看字幕或根据口形进行判断,虽然影院为了吸引观众而安



排人专门对着演员的口形配音,但这种外在于影片的真人声音取得的收听效果并不好。后来录音技术出现于电影中时,最早录下来的就是对白,1927年10月6日,华纳兄弟公司在拍摄《爵士歌王》时偶然录下了主角说的话:“等一下,等一下,你们还什么也没听到呢。”尽管这句话对情节的推动作用并不明显,尽管这部影片被认为并非真正的有声片,却标志着有声电影时代的来临。此后,人们不断探索电影中的对白,留下了很多经典台词,成为吸引观众的重要艺术力量。

(2)叙述旁白包括旁白、独白、解说等方面,指影片中画面外的声音运用,即声音不是由画面中的人或物体发出,而是来自画面之外。

第一,旁白分为客观性叙述与主观性自述。前者是从客观或叙述者的角度对影片的背景、人物、事件等直接发表议论或抒情,相对比较客观;后者是影片中某个人物的自述,即从主观的角度回忆往事,或叙述见闻,或发表感想,有主观化倾向。

第二,独白是人物内心世界的外在表达,既是揭示人物内在情感与心理活动的重要手段,又是推动情节发展的动力之一。独白有可能是在揭示主题方面的弦外之音,有可能是在表现人物情感方面的真心流露,还有可能是在影片结构方面起到穿针引线的作用。

第三,解说主要用于纪录片或新闻片等,是以画外音形式对画面进行的解释或介绍,旨在帮助观众了解主创人员的思想观点,或便于观众把握影片的背景,或实况,或进展等。

(3)音响效果是为了实现作品的艺术构思,运用各种专门器具和技巧,在必要的情况下模拟自然界、人类社会及精神生活中的各种声音并加以实现,如刮风、下雨、打雷、开枪、放炮、鸣笛、敲钟、鸟叫、狗吠等,在烘托场景气氛的同时辅助演员表演,打破镜头和画面景框的界限,拓展影片的表现力。

(4)影视音乐是指为影视作品而存在的音乐,它不是纯音乐,又不等于依附于影视的音乐。好的音乐能使原本平实的电影回味无穷、熠熠生辉。好的音乐更要符合观众的心理,使观众产生共鸣,并完全融入电影情节中。

(5)寂静又被称为“沉默”,在有声语言呈现的同时,合理地控制声音,就能如同绘画中的“留白”那样,收到“此时无声胜有声”的艺术效果。在不同的影视作品中,寂静具有多种表达功能,如表示拒绝的态度,或蔑视的状态,或尴尬的处境,或正在进行判断等,在影视作品中十分常见。

第三节 影视鉴赏的常用方法

一、情节与结构鉴赏

观众在观看影视作品时,是在以惊人的速度吸收视觉和听觉的刺激,同时大脑也在实时

接受大量的信息:镜头、声音、环境、演员、动作、服装等。在大部分国家拍摄的影视作品中,故事情节依然是其主结构,占有重要的地位。

看完一部影视作品,其故事情节、主题立意以及叙事结构通常是观众首先去感受与评论的,从上述角度切入来鉴赏影视作品,是影视鉴赏最主要、最常见的方法。

1. 叙事规范

古典模式(classical paradigm)用来形容自20世纪初期以来支配剧情片的特定叙事结构,也是至今最流行的组织故事的方式。在当下的中国、美国电影中,它几乎成为主导模式。

古典模式基于主要角色之间的冲突,强调戏剧的统一性、动机与动作前后的一贯性。古典模式大多是线性顺时序发展,旅程、追逐或搜索是其频繁出现的形式。出版了《电影剧本写作基础》《电影编剧创作指南》等编剧教程的美国著名编剧悉德·菲尔德曾说:“动作就是角色。”在他看来,“一个角色的动作——而非他的言词——决定他的角色”。

另一部著名编剧教程《故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理》的作者罗伯特·麦基曾写道,“故事的经典设计是指围绕一个主动主人公构建的故事,主人公为了追求自己的欲望,与主要来自外界的对抗力量进行抗争,通过连续的时间、在一个连贯而具有因果关联的虚构现实里,到达一个表现绝对而变化不可逆转的闭合式结局”。

古典模式奉行冲突法则,如果没有冲突,那么故事中的一切都不可能向前发展。

悉德·菲尔德的“三幕剧”概念对古典模式的叙述规范做出了具有代表性的总结(见图1-2)。

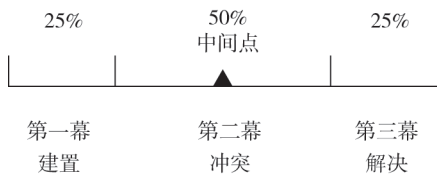


图 1-2 经典三幕式

第一幕是“建置”或者说“铺陈”(set up),占全剧的四分之一,内容包括介绍主要人物、交代故事前提与戏剧性情境,说明主角的目标是什么,达成这一目标的过程中有什么障碍。

第二幕是“冲突”或者说“抗衡”(confrontation),占全剧的一半,中间通常以转折点一分为二。这一阶段表现冲突的复杂化,主角对抗障碍而产生的张力随之逐渐增强。一切戏剧的基础都是冲突,一旦创作者给自己的人物设定出需求(need),即在剧本中他想要达到什么目的,他的目标是什么,创作者就可以为这一需求设置障碍(obstacles),这样就产生了冲突。

第三幕是“解决”或者说“结局”(resolution),占全剧的后四分之一,主要是将冲突高潮戏剧化。故事需要一个有力的结尾,以便使人理解并求得完整。

在罗伯特·麦基的理论中,也存在着类似的结构。麦基认为,一个典型的故事构成即是激励事件、进展纠葛、危机、高潮和结局。

2. 叙事结构

曾有人问法国的导演戈达尔,故事是否应该有开头、中间和结尾。他回答道:“是的,但不一定依照那种顺序。”

叙事结构是一个拥有多级层面的复杂概念。这里指一部具体影片的组织关系和表达方式。影片的叙事结构是影片生命的骨骼,是确立一部影片的基本面貌和风格特征的重要方面之一。

五种常见的电影结构模式类型如下。

(1)因果式线性结构。该结构模式以时间线索上的顺序发展为主导,以事件的因果关系为叙述动力,少用闪回、插叙,无并置、对照、复调,但故事可多线索发展,追求情节结构上的环环相扣及逻辑严密的完整结局,强调外部冲突和动作强度,如生死抉择、最后一分钟营救等高潮。多数传统电影即属此类,其经典情节结构强化了“幻象认同”和“移情作用”,引导观众入戏。

因果式线性结构具有相当清晰的叙述指向,注重利用制造悬念、设置圈套等叙述技巧,强调通过对信息的藏与露、铺垫与照应的巧妙驾驭,来强化文本结构的叙述张力,从而非常有效地操纵和控制观众的观赏心理和情感需求。

因果式线性结构是最经典的情节结构模式,是所有叙事结构模式中最基本的和奠基性的,其他结构模式都可以视为是在此基础上的变奏和发展,如《关山飞渡》《生死时速》等影片。

(2)回环式套层结构。该结构模式以多层叙述线索为叙述动力,以时间方向上的回环往复为主导,情节过程被淡化,叙述方式突显,意义不在故事中而在叙述中产生,它调动观众参与意义建构,以理性思考取代线性结构的移情入戏,不给出确定的结局和意蕴。

回环式套层结构叙述的重心在由于不同层次、不同视点的“讲述”所形成的对应、对比、多义性和悬疑性等叙述张力上,常在时间线索上呈环形轨迹,情节结构上具有叠加性,结局上带有开放性。

回环式套层结构促使观众保持一种清醒的评判态度,始终处于一种“离间”的状态,形成“形散神聚”的散文式结构或意象并置组合的诗化结构。

(3)缀合式团块结构。该结构中的各个片段或段落本身是相对完整的,它们之间又带有某种向心性,虽貌似散漫无序,实则精心编织、秩序井然。该结构模式常在时间线索上呈分段性,情节线被淡化,有诗意化的结局,如《美国往事》《上帝之城》《城南旧事》《小城之春》等影片。

(4)交织式对照结构。该结构模式设置了两条或两条以上的叙述线索,各条线索之间以具有明显的不同风貌、不同取向的事件和人物构成复杂性对比关系,组合形成对照性张力运动,推动文本的叙事进程,其因果关系、戏剧线性叙述仍然存在,只不过更加复杂化,它将移情幻象与哲理思考合而为一,如《教父2》《老井》《安娜·卡列尼娜》等影片。

(5) 梦幻式复调结构。该结构模式以梦境和幻觉为主要叙述线索和内容,借用音乐术语,在影片的结构方法上以两个或两个以上叙述声调形成对话和冲突,将物理时空转化为心理时空,多重对话(人与人、人与自身、人物与叙述者、人物与观众)形成对话狂欢。

梦幻式复调结构强调心理现实与现实事件的内在联系,以心理现实与现实事件、梦幻空间与线性情节时间的交织、对比和对应,构建起多层面、多声部的时空关系,从而使得文本结构错综复杂,呈开放性的叙述格局。如《野草莓》《八部半》《梦》《太阳照常升起》等影片。

以上所述并非所有的结构模式,就一部影片而言,也不纯粹只出现某一种模式,模式交叉变异也较常见,不存在最佳模式,只有更适合影片内容的模式。因果式线性结构模式受戏剧和古典小说的影响较大,形成了占绝对主流的叙事传统,其他模式可以看作电影摆脱传统叙事影响而成为独立艺术门类所做出的努力,故可将其统称为“非线性结构”。

3. 人物

在美国著名编剧罗伯特·麦基看来,故事的本质就是“人的内在欲望与外部现实的碰撞交锋,这种冲撞以现实冲突的形式出现,人物生活的平衡因此被打破,而人物的本性在因冲突而产生的压力中得以揭示”。

在古典模式的框架下,可以从以下角度去判断一部影视作品中的主角塑造是否成功。

主人公是否足够主动?

主人公是否有足够清晰明确的目标、需求?

主人公的这一目标、需求是否能引起观众的兴趣?

主人公能否独自达成这一目标或解决这一需求?

主人公是否有对手? 对手是否足够强大?

主人公是否存在人物的“弧光”?

所谓“弧光”,也就是人物在影片开始时的状态与影片结局时的状态相比所发生的变化。人物的改变很重要,观众希望人物能在某种程度上认识自我、发现自我,变得跟影片开始时有所不同。例如,《闻香识女人》中的阿尔·帕西诺饰演的弗兰克中校,从起初的打算自杀到与年轻人查理的相处中重新拾起对生活的热爱;《雨人》中的汤姆·克鲁斯饰演的角色从一开始的图谋遗产之徒变得能为手足之情所感动;《心灵捕手》中的马特·达蒙饰演的数学天才威尔在影片开始时是问题少年,最终在罗宾·威廉姆斯饰演的肖恩教授的帮助下消除人际隔阂,找回自我和爱情,而肖恩教授也在与威尔的互动中走出了丧妻的阴影。

诚如麦基所说,“最优秀的作品不但揭示人物真相,而且还在讲述过程中表现人物本性的发展轨迹或变化,无论是变好还是变坏。”

当然,人物弧光只是影视鉴赏过程中一个常用的指标,它并不是绝对的,不能说一部电影因为其主人公没有表现出弧光就是缺少艺术价值的作品。在法国、日本等很多国家的电影中,也有一些是没有人物弧光的,这并不必然影响它们的艺术水平。即便在美国,获得2017年奥斯卡金像奖最佳原创剧本的《海边的曼彻斯特》的男主角同样是一个没有弧光的角色。

二、镜头与画面鉴赏

1. 景别

(1)大远景。大远景通常用广角镜头拍摄一个辽阔区域,往往是从高角度拍摄的画面,用来作为定场镜头(establishing shot)或提示宽广开阔的空间。

大远景镜头指那些被摄主体与画面高度之比约为1:4的构图形式,也就是说,被摄主体处于画面空间的远处,与镜头中包含的其他环境因素相比极其渺小,甚至主体会被前景对象所遮蔽,或短暂淹没。

这种镜头在史诗风格的电影中最为常见,因为在这类电影中,场景总扮演了重要的角色,如战争片、历史片、西部片、武士片等。

(2)远景。远景镜头可能是电影中最不精确的名词。一般而言,远景的范围大致与观众距正统剧场舞台的距离相当。电影的远景在展示空间和渲染气势磅礴的宏伟场面上,是其他艺术无法比拟的。

远景最近可与“全景”相当,最远可接近于“大远景”,镜头中的人物高度通常占到画框高度的三分之一到一半。远景镜头重在“取势”,不注重人物动作细节。

(3)全景。全景是指摄取人物全身的拍摄方式,能看到人物的一举一动,并且能利用背景营造气氛,但是在面部表情细节方面稍有欠缺。全景镜头通常可以容纳角色的整个身体,人物的头部接近景框顶部,脚则接近景框底部。

全景镜头常用于表现人物之间、人与环境之间的关系,与远景一起被称作交代镜头。

(4)中景。中景仅摄取人物膝盖以上部分的画面,能为人物提供较大的活动空间,不仅能使观众看清人物表情,而且有利于展示人物的形体动作。

一般来说,中景是较重功用性的镜头,可以用来做说明性镜头、延续运动或对话镜头。

具体来讲,中景包括二人镜头、三人镜头、过肩镜头等。

(5)近景。近景是表现人物胸部以上或者景物局部面貌的画面。

在表现人物的时候,近景画面中人物占据一半以上的画幅,这时,人物的头部尤其是眼睛成为观众注意的重点。近景常被用来细致地表现人物的面部神态和情绪,因此,近景是将人物或被摄主体推向观众眼前的一种景别。

在近景画面中,环境空间被淡化,处于陪体地位。在很多情况下,导演会选择利用一定的手段将背景虚化,这时背景环境中的各种造型元素都只有模糊的轮廓,以利于更好地突出主体。

(6)特写。特写是仅拍摄人的面部、人体的某一局部、一件物品的某一细部的镜头。特写会夸张事物的重要性,暗示其有象征意义或深层次含义。

(7)大特写。大特写又称“细部特写”,是把拍摄对象的某个细部拍得几乎占满整个画面的镜头。

大特写是特写镜头的变奏。它不是对人的脸部的特写,而是更进一步地对眼睛、嘴巴或

其他部位进行特写。

2. 镜头运动

20世纪20年代以前,拍摄电影时,很少移动摄影机。如今,摄影机的运动已经可以达到相当复杂的程度。

摄影机的运动可以分为纵向运动的推镜头、拉镜头、跟镜头,横向运动的摇镜头、移镜头,垂直运动的升降镜头,不同角度的悬空镜头、俯仰镜头,不同对象的主观镜头、客观镜头,以及变焦镜头、综合镜头等。

有研究者将常用的摄影机运动总结为七种:横摇(pans)、上下直摇(tilts)、升降镜头(crane shots)、推轨(dolly shots)、伸缩镜头(zoom shots)、手提摄影(hand-held shots),以及空中遥摄(aerial shots)。

这里,我们根据最常见的分类方法对镜头运动做一下简要介绍。

(1)推镜头。推镜头就是摄影机镜头与画面逐渐靠近,画面外框逐渐缩小,画面内的景物逐渐放大,使观众的视线从整体看到某一局部,这种推镜头可以引导观众更深刻地感受角色的内心活动,加强情绪气氛的烘托。

(2)拉镜头。拉镜头与推镜头正好相反,它主要是利用摄影机后移或变焦来完成,逐渐远离要表现的主题对象,使人感觉正一步一步远离要对准的事物。它可以表现同一个对象从近到远的变化,也可以表现从一个对象到另一个对象的变化。

(3)摇镜头。摇镜头就是拍摄时摄影机机位不动,借助三脚架上的活动底盘或以拍摄者自身作支点,摇动镜头做左右或上下移动。

(4)移镜头。移镜头也叫移动拍摄,即将摄影机固定在移动的物体上做各个方向的移动来拍摄不动的物体,使不动的物体产生运动效果。

(5)跟镜头。跟镜头也叫跟拍,即在拍摄过程中找到主体,然后跟随进行拍摄。它可造成连贯流畅的视觉效果。跟镜头始终跟随拍摄一个在行动中的表现对象,以便连续而详尽地表现其活动情形或在行动中的动作和表情。

(6)旋转镜头。旋转镜头是指被摄对象呈现旋转效果的镜头,常用来表现人物处在旋转状态的主观视线,或人物眩晕的主观感受,或旋转的动体,或表现特定的情绪和气氛。

(7)手持摄影。手持设备轻便,可以不受空间限制,摄影机对被拍摄者造成的压迫感小。强烈的晃动可以创造紧张眩晕的观影效果。摄影机可以尽可能贴近被拍摄者,观察细节。手持摄影可以创造出逼真的主观视角。

3. 剪辑

在电影诞生初期,时长都很短,常只有单一镜次,后来才有导演开始尝试讲故事。学界大多认为最初电影叙事的发展是由法国、英国及美国的导演促成的。

到了1908年左右,美国格里菲斯导演的电影创作中,已经能够使用连续性剪辑的技巧来讲故事。此时,导演已经知道将一个动作打碎成不同的镜头,也就是说,镜头成为电影结

构的基本单位,而不再是一个镜头或一个场景。

(1)格里菲斯与古典剪辑。格里菲斯被称为“现代电影之父”,不仅因为他稳固并扩充了早期的电影技巧,而且他也是第一个将电影引入“艺术”范畴的人。事实上,他对电影艺术基本语言的贡献超过了电影史上的任何人。

他是第一个用艺术观点看待电影的人,也是第一个构思电影观念的人。就他的许多优秀作品的广度和深度而言,20世纪只有屈指可数的几个电影创作者对电影的理解达到了他的水平。

格里菲斯通过加强戏剧性来强调情感、增强细节来解释动作意义,电影学者将这种剪辑语法称为古典剪辑(classical cutting)。在格里菲斯1915年的杰作《一个国家的诞生》中,即以古典剪辑作为主要风格。古典剪辑比连续性剪辑更进一步,其目的在于加强戏剧性,强调情感,而不仅仅是简单的连续。格里菲斯还史无前例地以特写来营造戏剧效果,观众可以看到演员脸上微妙的表情,演员也不必过分夸张地表演。

动作被分成零碎的镜头,使格里菲斯能交代更多细节,也能够掌握观众的反应。他仔细地安排远景、中景和特写,不断改变观众的视点。早在1912年,就曾有一份统计资料表明,当时的短片(单本)镜头总数通常为11~46个,而格里菲斯竟用60~100个镜头来进行表现。格里菲斯更为成熟地意识到,在电影中“一个‘场面’的实质不仅涉及表演者和物体在空间中的安排,而且也涉及各个镜头在时间上的安排”。埃德温·鲍特是在不同的场面之间交叉剪辑,而格里菲斯却开始在场面之内进行大量的切换,直接把戏剧性空间解构,然后重新加以组合以适应观众的思维与情感的参与。

格里菲斯及古典主义导演发展出一些他们称之为“看不见”(invisible)的剪辑技巧。其中之一是“视线匹配”(eyeline match)。例如,我们假设角色A在角色B的右方,那么B看向景框的右方,下一个镜头则直接切到A,造成顺畅的因果关系。另一种古典剪辑是“动作连续性”(cutting on action)。例如,角色A正伸出手去准备开门,再切至他推开门走进室内,其目的在于使动作流畅,用不会引人注意的连接来冲淡切换的痕迹。

(2)苏联蒙太奇学派。蒙太奇(Montage)在法语中是“剪接”的意思,但在苏联被发展成一种电影中镜头组合的理论。

蒙太奇学派出现在20世纪20年代中期的苏联,以爱森斯坦、库里肖夫、普多夫金等导演为代表。他们力求探索新的电影表现手段来表现新时代的革命电影艺术,主要集中在对蒙太奇的实验与研究上,创立了电影蒙太奇的系统理论,并将对理论的探索实践于艺术创作中,拍出了《战舰波将金号》《母亲》《土地》等蒙太奇艺术的典范之作,构成了著名的蒙太奇学派。他们的著作和电影作品对电影创作产生了深远的影响。

蒙太奇学派认为,当不同的镜头组接在一起时,往往会产生各个镜头单独存在时所不具有的含义。例如,卓别林把工人群众赶进厂门的镜头,与被驱赶的羊群的镜头衔接在一起;普多夫金把春天冰河融化的镜头,与工人示威游行的镜头衔接在一起,就使原来的镜头表现出新的含义。爱森斯坦认为,将两个镜头衔接在一起时,其效果“不是两数之和,而是两数之

积”。凭借蒙太奇的作用,电影享有了时空的极大自由,甚至可以构成与实际生活中的时空并不一致的电影时间和电影空间。蒙太奇可以产生演员动作和摄影机动作之外的第三种动作,从而影响影片的节奏。

蒙太奇的功能主要有:

①通过镜头、场面、段落的分切与组接,对素材进行选择 and 取舍,以使表现的内容主次分明,达到高度的概括和集中。

②引导观众的注意力,激发观众的联想。每个镜头虽然只表现一定的内容,但组接一定顺序的镜头,能够规范和引导观众的情绪和心理,启迪观众思考。

③创造独特的电影时间和电影空间。每个镜头都是对现实时空的记录,经过剪辑,实现对时空的再造,形成独特的电影时空。

关于蒙太奇的分类方法,理论界有很多种标准,按照较流行的分类方法,可以把蒙太奇划分为两种最基本的类型:叙事蒙太奇和表现蒙太奇。前一种用以叙事,后一种主要用以表意。在此基础上还可以进行第二级划分,具体如下:叙事蒙太奇分为平行蒙太奇、交叉蒙太奇、重复蒙太奇、连续蒙太奇等;表现蒙太奇分为抒情蒙太奇、心理蒙太奇、隐喻蒙太奇、对比蒙太奇等。

奥逊·威尔斯在《公民凯恩》中使用了相当精彩的蒙太奇。其中一处有意思的运用是,描写凯恩与第一任、第二任妻子关系破裂的蒙太奇在结构上几乎相同。两个蒙太奇都发生在单个场景中,都表现了夫妻在做同一件事。第一个蒙太奇表现夫妻在用早餐,第二个蒙太奇设置在一个巨大的房间里,在这两个蒙太奇内部均不涉及其他场景或人物。通过这种方式,观众可以把注意力集中到这对夫妻的行为上,因为其间场地和动作并没有发生变化。通过镜像形式表现关系的瓦解,蒙太奇暗示了凯恩驾驭关系的能力,就好像在说妻子虽然不是同一人,但关系解体的模式没有变。

以第二个蒙太奇为例,在描写凯恩第二任妻子苏珊的蒙太奇中,凯恩和苏珊看起来在争论,同时苏珊正在玩拼图。这个蒙太奇结束的时候是若干年之后了,这对夫妻依然在争论,而苏珊还在玩拼图。在这短短的两分钟左右的时间里,观众感觉到了他们长期的不开心,而且随着时间流逝越发严重。在这里,蒙太奇表现了时光的流逝和人物关系的发展。通过两次使用同样的结构,让观众进行比较,并据此得出新的推断,对凯恩这个人物有了进一步的了解。

(3)巴赞与长镜头理论。法国电影理论的一代宗师安德烈·巴赞根据自己的“摄影影像本体论”提出了“长镜头理论”(也有人称其为“景深镜头”理论或“场面调度”理论),这是和蒙太奇理论相对立的电影理论。

巴赞希望电影工作者认识到电影画面本身所固有的原始力量,他认为,解释和阐明含义固然需要艺术技巧,但是通过不加修饰的画面来显示含义更需要艺术技巧。因此,巴赞提出的长镜头理论几乎在一切方面与蒙太奇理论相对立。

①蒙太奇基于讲故事的目的而对时空进行分割处理;长镜头追求在叙述中保留时空的相对统一。

②蒙太奇的叙事性决定了导演在电影艺术中的自我表现;长镜头的纪录性决定了导演

的自我消除。

③蒙太奇理论强调画面之外的人工技巧；长镜头强调画面固有的原始力量。

④蒙太奇表现的是事物的单一含义，具有鲜明性和强制性；长镜头表现的是事物的多重含义，具有瞬间性与随意性。

⑤蒙太奇引导乃至强迫观众进行选择，始终使观众处于一种被动的地位；长镜头提示观众进行选择，让观众“自由选择他们自己对事物和事件的解释”。

巴赞英年早逝，未能亲自经历第二次世界大战后西方电影的一次创新——法国新浪潮的崛起。但是，与他一同创办《电影手册》杂志的同事们——著名的“电影手册派”掀起的新浪潮把他的理论实践于银幕，为电影带来真实美学的新气息。因此，他也被称为“电影新浪潮之父”。

巴赞的理论影响了整整一代人。特吕弗作为巴赞的忠实弟子，曾说：“没有正确的画面，正确的只有画面。”戈达尔亦说：“电影就是每秒 24 帧画面的真理。”他们的电影观念同巴赞的长镜头理论一脉相承。

奥逊·威尔斯的《历劫佳人》的开场镜头是一个 3 分 20 秒的长镜头，如今仍被众多影迷津津乐道，并被认为是电影史上最伟大的长镜头之一。《历劫佳人》曾经是电影史上的一个悲剧，当时的环球电影公司拥有该片的最终剪辑权，它的糟糕剪辑让奥逊·威尔斯的心血毁于一旦，许多年后当人们认识到这部电影的价值，却只能从 40 年后的重剪版中去猜测奥逊·威尔斯的天才构想了。这个长镜头的复杂性在于空间调度，它既有横向的移动，也有纵向的升降，还有镜头的远近推拉，尤其是镜头从屋顶摇到楼房的另一面，并紧接着后退跟拍，这样的难度在此后 50 年中竟无人可以超越。奥逊·威尔斯在这部电影里运用了一切当时可能的技术手段，包括使用摄影车、起重机吊臂来支持镜头运动，除了高度的复杂性，它在广角镜头和大特写之间的切换也非常自然。



第四节 影视鉴赏的一般过程与评价标准

欣赏艺术作品，是生活的调剂，是心灵的休憩，是情感的传递，是故事的分享。优秀的影视作品不仅能吸引观众，而且能使人受到感染，启迪心灵。“一千个读者有一千个哈姆雷特”。不同的人对同一部影视作品有不同的感受和体验，但一般来说，在影视鉴赏中都要经历从感性认识上升到理性判断，再在一定标准指导下进行评论的过程。

一、一般过程

(一) 感性认识

影视鉴赏是从感官开始的。上至八九十岁的长者，下至一岁多的幼儿，都会被影视剧吸

引,即使他们可能不会完全看懂片中的意思,但仅仅是画面和声音就已经使他们产生了足够的快感。正如当代电影理论批评家劳拉·穆尔维提出的那样,“看本身就是快感的源泉”,“所有的艺术首先呈现给人们的是感官的满足,诸如视觉,诸如听觉”。究其原因,就在于视听艺术对人的感官刺激。

在人类感知世界的各种感觉器官中,视觉和听觉器官比起嗅觉、触觉、味觉等其他器官而言,是最主要的,也是接收信息最多的。单纯听觉的记忆率为15%,而视听结合的记忆率为65%以上。影视作为视听艺术,其本身综合了画面、构图、色彩等视觉因素和对话、音乐、音响等听觉因素,观众对影视作品的直观了解和感性认识,也主要是从视觉和听觉两个方面展开的。

(二) 理性判断

观众对影片有了一定的感性认识后,可能会产生种种疑问,并且可能首先把疑问集中在“真实与不真实”“好看与不好看”两大问题上,其他常见疑问,如故事情节为什么这么发展?演员的台词是否合适?有的地方好像穿帮了……这些疑问是观众根据个人经验并在对影片的感性认识基础上进行的理性判断。“好看与不好看”是作品的艺术形式带给观众的直接感受,而“真实与不真实”则与作品的思想内容有关。

1. 艺术形式

对于影视作品来说,观众从感性认识引发理性判断的首要条件应是屏幕所传达的信息,如视觉方面的人物、色彩、画面、构图等,听觉方面的台词、音乐、音响、音效等。在此基础上,观众才会逐渐注意到人物的性格特点、生存环境、情感关系、命运轨迹及作品的结构特色、拍摄手法等。当然,观众在影视鉴赏时到底是先被人物形象吸引还是先被画面色彩吸引,是因人而异的,并没有固定的模式,但也是有规律可循的,优秀的作品必定不是只有某一方面突出,而是各方面俱佳的。国外电影《泰坦尼克号》《阿凡达》,国产电影《人在囧途之泰囧》《捉妖记》等能在一定时期内的票房上遥遥领先,电视剧《渴望》能在20世纪90年代掀起“万人空巷”的收视狂潮,并因该剧播放期间“犯罪率急剧下降”而得到公安部的表彰,成功的原因都不是只有一个,其中最主要也是最基本的原因在于各种视听艺术元素的综合运用吸引了观众的注意力。

2. 思想内容

影视作品的思想内容与艺术形式是一体两面的关系,不能孤立开来,在此分别进行探讨也是为了论述的方便。

(1)故事。英国作家福斯特在《小说面面观》中提到,故事就是对一些按时间顺序排列的事件的叙述。“故事在远古时代就已经出现,当时的听众是一群围着篝火听得入神、打哈欠的原始人。这些被大象或犀牛弄得筋疲力尽的人,只有故事的悬念才能使他们不致入睡。因为讲故事者老用深沉的声调提出:以后又发生了什么事呢?”在小说中是这样,在影视作品中也是这样,一个故事可能会导致以后若干个故事的发生,哪个才是悬念的、使人不致入睡的下一个故事呢?这就要看叙事的技巧了。

(2)主题。“主题是电影的动作和人物的内涵,是电影的情节和事件的外延,是编剧、导

演的生活经验和体会的暗示,是导演思想欲望的情绪宣泄,更是我们在看完一部影片以后,力图总结分析出来的东西。”在主题中渗透着主创人员的世界观、价值观和人生观,体现着作者对生活的认知和情感,但不是浮于表面,而是隐藏在人物、情节、画面、色彩等各种视听元素之中。一般来说,影视作品的主题不是单一的,而是多重的,从不同的角度进行分析,能得出不同的主题。

(3)冲突。冲突又叫矛盾冲突或戏剧冲突,是表现人与人之间矛盾关系和人的内心矛盾的特殊艺术形式,也是戏剧中矛盾产生、发展、解决的过程。作为情节发展的原动力,冲突由戏剧动作体现出来,是影视作品内容的重要组成部分。中西方文艺理论都不同程度地强调冲突在作品中的地位,认为它对于表现主题、塑造人物等起到重要作用,如伏尔泰认为每一场戏必须表现一次争斗,黑格尔把“各种目的和性格的冲突”看做戏剧的“中心问题”,法国戏剧理论家布伦退尔在《戏剧的规律》中明确把冲突作为戏剧的本质特征。在我国则长期流行着一种说法,即“没有冲突就没有戏剧”,可见中外理论是一致的。国产电影和电视剧由于受到戏曲、戏剧、广播剧等影响,都对冲突的设置有一定的要求,大到国家之间、民族之间、集团之间、群体之间的冲突,小到个人之间、个人与环境之间、个人与自己内心之间的冲突等。在传统作品中,十分重视冲突,把冲突分为主要冲突和次要冲突,并把冲突的解决看成推动情节发展的主要动力,但到了现代主义与后现代主义作品中,对冲突的认识有所变化,表现的形式也更为复杂多样。

对影视作品进行理性判断时,有两个问题需要注意:一是既要注意影视作品的思想成就,又要注意影视作品的艺术特色,不能忽视其中任何一方;二是影视作品的艺术形式与思想内容的内涵都非常丰富,其中包括的绝不仅仅只有本书列举的这些方面,具体情况需要具体对待。

(三)评论分析

评论分析,即把影视作品作为一种艺术对象进行评论和分析,如对影视作品吸引观众的原因、程度及影视作品表达的深层意蕴进行评价和分析。影视评论是影视鉴赏的高级阶段,也是观众提升人文素养的重要途径。

二、评价标准

我国影评史上曾经出现过马克思主义、结构主义、心理主义等不同的标准,其中马克思主义“美学的历史的”批评标准是“非常高的,即最高的标准”,它对于如何评价影视作品的艺术特点和思想内容,如何提升影视作品的质量更具实际的指导意义。恩格斯在为卡尔·格律恩著《从人的观点论歌德》一书写评论时强调:“我们决不是用道德的、党派的观点来责备歌德,而只是从美学和历史的观点来责备他”^①;1859年,恩格斯在评论拉萨尔的剧本《弗兰茨·冯·济金根》时提出:“我是从美学观点和历史观点,以非常高的,即最高的标准来衡量

^① 马克思恩格斯全集(第四卷).北京:人民出版社,1958:257.

您的作品的。”^①那么,怎么理解马克思主义美学的历史的批评标准呢?

(一) 美学的标准

艺术是美的集中体现,人是按照美的规律进行创作的,所以在影视评论时应该按照艺术美的规律和美的特性对影视作品的优劣高下进行评价,此即美学的标准。

1. 美是感性的、形象的

优秀的影视作品所塑造的人物形象,应该是“现实的人”,而不是概念化的、抽象的人。人物性格鲜明,血肉丰满,才能生动感人。在20世纪90年代初电视剧《渴望》热播期间,“好人”刘慧芳的扮演者张凯丽无论走到哪里都有“粉丝”嘘寒问暖,而“坏人”王沪生的扮演者孙松则被“人人喊打”。在影视作品传播越来越迅速的今天,“粉丝经济”概念的诞生也说明了影视作品塑造的优秀人物形象对观众的影响力。

2. 美是独特的

具有独创性的影视作品才符合美学标准,影视人物形象越有个性就越能吸引观众。恩格斯提倡个性化,反对类型化,对黑格尔的“这一个”概念及其关于艺术典型是“理性和感性、思想和艺术、内容和形式的统一”等观点十分赞赏。综观国产影视史,其中每一阶段的影视作品都有成功的人物典型,但也曾在特定的历史时期内塑造人物时采取二元对立的思维方式,非好即坏,好人完美无缺,坏人十恶不赦,所塑造的角色因“类型化”的毛病而成为性格单一的“扁平人物”,不太遵循美学规律,就不可能具有长久的艺术生命力。

3. 美是有感染力的

具有真挚感情的影视作品才是符合美学标准的,因此提倡作品中有充沛的热情和真挚的感情,反对虚伪迎合。马克思曾批评欧仁·苏时说:“欧仁·苏先生所有的小说都是为了投合读者又害怕又好奇的心理”^②,恩格斯也曾指出卡尔·倍克的《老处女》“枯燥无味得简直难以形容”^③。影视作品也是这样,真正能够激起观众兴趣的往往是有真挚感情的优秀作品,不管是谍战题材的《潜伏》,还是军事题材的《激情燃烧的岁月》,不管是以人物刻画为主的《任长霞》,还是以事件描述为主的《长征》,都是蕴含了充沛的热情和真挚的感情的,而不是枯燥无味的。

4. 美必须在形式上合乎形式美的法则

每一艺术门类都有独特的创作规律和技巧手段,不同门类的影视作品必须自觉地适应各自的创作规律、技巧手段与技术水平,如果违反这些基本法则,就会影响艺术效果。以电影和电视剧为例,同为真人表演的视听综合艺术作品,电影由于在影院播放,屏幕离观众比较远,对镜头、画面、蒙太奇的运用要求较高,而电视剧在家庭的客厅中播放,屏幕离观众比较近,近景、特写比较多,要求演员的表演真实、自然,不能太夸张,否则就可能会失去观众。

① 马克思恩格斯选集(第四卷).北京:人民出版社,1972:347.

② 马克思恩格斯全集(第二卷).北京:人民出版社,1957:71.

③ 马克思恩格斯全集(第四卷).北京:人民出版社,1958:239.

(二) 历史的标准

马克思主义的历史的批评标准,指在影视评论时要把作品放在特定的历史背景中,根据作品诞生时的客观情况,依照历史发展规律,从历史唯物主义观点出发对影视作品的优劣高下做出符合实际的价值判断。历史的批评标准包括以下几个方面。

1. 作品中反映的矛盾冲突是否具有历史真实性

马克思、恩格斯一贯重视“对现实关系的真实描写”,强调影视作品要恰当把握历史真实与艺术真实的尺度。但有的影视剧创作出现诸多“硬伤”和“穿帮”现象,台词有悖于历史常识等,特别是像电视剧《走向共和》在人物塑造及历史观等方面出现严重错误,不符合历史的标准。

2. 作品中的主要人物应为某种社会力量的代表

“人在本质上是一切社会关系的总和”,影视剧中的 人物形象作为社会历史生活的反映,是作品中的现实关系及历史真实性的主要体现,按照恩格斯的说法,应该“是他们时代的一定思想的代表,他们的动机不是从琐碎的个人欲望中,而是从他们所处的历史潮流中得来的。但是,还应当改进的就是要更多地通过剧情本身的进程使这些动机生动地、积极地,也就是说自然而然地表现出来”^①。

3. 主创人员的立场与对人物事件的态度

主创人员的立场是作品思想深度的一个标志,也是影视艺术把握历史规律的一个见证,其中既包括编剧的创作立场、导演的创作立场,也包括演员、灯光、摄像等其他主创人员的创作立场,比如如何通过影视创作传递“正能量”,如何使作品既“叫好”又“叫座”,如何使作品中的人物获得包括“老同志”和老百姓在内的大多数观众喜爱,如何使电影、微电影作品在有限篇幅内实现创作主旨,如何使长篇电视剧的思想倾向性保持前后一致,等等,都是需要注意的。主创人员还应对影视史上重要作品的借鉴问题进行辩证看待,需从历史的标准去把握作品的思想深度,并预见未来的趋势,以《一口菜饼子》为例,尽管它的艺术性与如今的作品不可同日而语,但在当时对于全国性的饥荒来说,利用电视剧这一艺术样式的优点,从“提倡节约、反对浪费”的角度进行创作,进而对观众进行宣传教育,这种思想导向是有益的。

(三) 美学的、历史的标准和谐统一

美学的、历史的艺术批评标准,是内在统一的,而不是相互割裂的,因此,优秀的影视作品,一定是既符合美学标准,又符合历史标准且二者完美结合。这就既要避免沿袭“半个世纪以来对‘文艺从属于政治’‘文艺为政治服务’‘政治标准第一’的片面、狭隘理解”,又要避免“东施效颦、脱离民众、孤芳自赏的‘玩艺术’倾向”^②。仲呈祥先生在多个场合反复强调美学的、历史的批评标准要和谐统一,“只是历史的而非美学的”或“只是美学的而非历史的”批

^① 马克思恩格斯选集(第四卷).北京:人民出版社,1972:343.

^② 仲呈祥.科学发展观与文艺批评——断想三题.中国电视,2004(6):4.

评标准,都是错误的。究其原因,主要在于以下两个方面。

(1)对社会生活进行生动形象的表现,是由美学原则决定的;而要塑造生动的艺术形象,又需要以符合生活实际为基础,因此,美学原则与历史原则是一致的。

(2)艺术作品的内容要正确反映社会生活的现实关系,是由历史原则决定的;但在如何才能更好地反映生活的问题上,历史原则与美学原则也是一致的。

关于美学的、历史的标准如何才能达到相互统一,就需要在影视评论时注意“三个结合”:一是要结合时代,既以影视作品创作的社会历史背景为准,也以影视作品对视听语言的运用为准;二是要结合前辈和同代人,既看他们各自所处的社会环境,也要比较他们对艺术贡献的大小;三是要结合主创人员尤其是编剧、导演、主要演员的社会地位和发展变化,通过对其作品的艺术分析进行综合评价。“只有追求有艺术的思想与有思想的艺术的和谐统一,才能与公式化、概念化的非艺术划清界限”,既要防止在历史层面失去宏观价值判断的大智慧而津津乐道于形式层面的细枝末节的小聪明,也要防止离开对艺术本体真切的美感体验,去做大而无当的价值判断。总之,在影视评论时必须将美学标准与历史标准有机地统一起来,这是我们在撰写本书时择优筛选作品的重要标准,也是我们对其进行评价的主要参考。只有这样,才能达到美学标准与历史标准的和谐统一。

国产影视剧是随着我国经济、社会、历史、文化的发展而逐步向前发展的。早期影视剧的创作手段都是以长镜头的直播为主,并大胆地从其他艺术样式中汲取营养,虽然能迅速、生动地反映生活,但缺点是成本高、耗资大,“与我国的国情、财力很不适应”。到了20世纪90年代《渴望》的问世,以室内置景、多机拍摄、连贯表演、现场切换、同期录音等为创制特色的“室内剧”成为国产电视剧的主导样式,在缩短制作周期、降低制作成本的同时,提高了电视剧制作的质量与效率,为解决我国电视剧需求巨大与制作能力有限的突出矛盾探索出了新的道路。此后,由于受到“眼球经济”的影响,中国电视剧创作一度偏离了美学的、历史的评价标准,陷入了为了经济效益而片面追求收视率的怪圈。直到近年提出“不以GDP论英雄”,才使影视界向树立正确的创作观、评论观迈出了重要一步,只有认识到“唯收视率、点击率是瞻”不正确,才能真正创作出思想性、艺术性俱佳的影视作品并使其得到正确评价。



复习与思考

- (1)在目前比较流行的影视作品类型中,你最喜欢哪一种?为什么?
- (2)如何理解影视鉴赏的综合性?以具体影片为例进行分析说明。
- (3)不同影视作品的主要相同点和不同点有哪些?举例说明。
- (4)试用经典三幕式结构,分析《生死时速》一片中,哪些部分是“建置”,哪些部分是“冲突”,哪些部分是“解决”?