

21 世纪电视文艺编导专业系列教材

影视视听语言

(第2版)

张菁关玲◎著

中国传媒大学出版社

see more please visit: <https://homeofbook.com>

21 世纪电视文艺编导专业系列教材

影视视听语言

(第2版)

张菁关玲◎著



中国传媒大学出版社

see more please visit: <https://homeofbook.com>

图书在版编目(CIP)数据

影视视听语言/张菁,关玲著. —2版. —北京:中国传媒大学出版社,2013.10
ISBN 978-7-5657-0823-7

I. ①影… II. ①张… ②关… III. ①电影语言—高等学校—教材
②电视—语言学—高等学校—教材 IV. ①J90

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 222518 号

影视视听语言(第2版)

作 者 张 菁 关 玲

策 划 欣 雯

责任编辑 欣 雯 蒋 倩

责任印制 张 玥

封面制作 泰博瑞国际文化传媒

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街1号 邮编:100024

电 话 86—10—65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 787×1092mm 1/16

印 张 14.5 彩插:0.5

版 次 2014年1月第1版 2014年1月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-0823-7/J·0823 定 价 35.00元

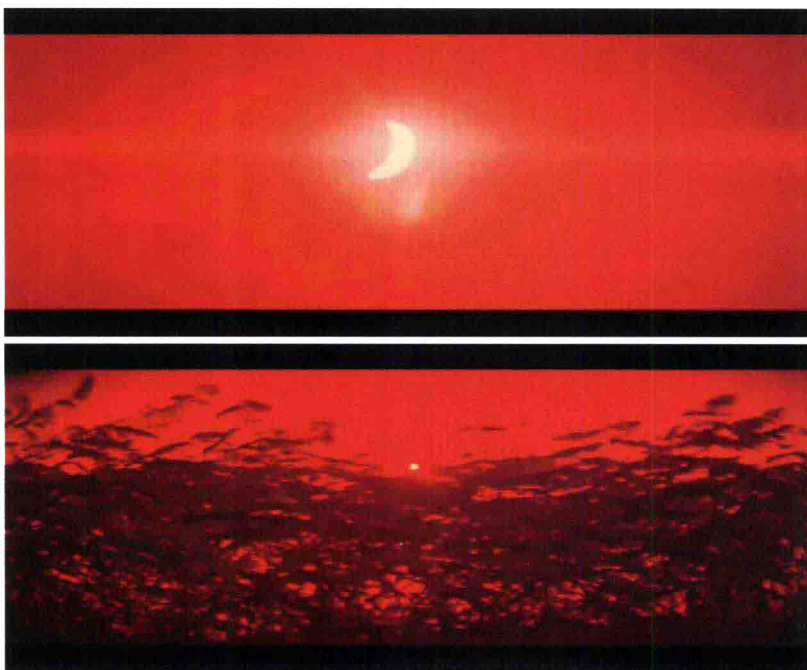
必究

印装错误

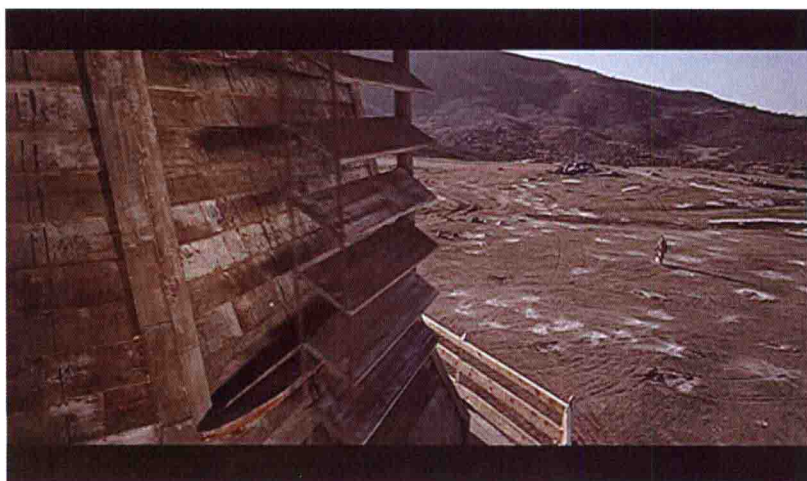
负责调换



彩图 1 《阳光灿烂的日子》



彩图 2 《红高粱》



彩图 3 《巴顿将军》结尾构图



彩图 4 《石破天惊》中的侧光效果



彩图 5 《精神病患者》中的逆光效果



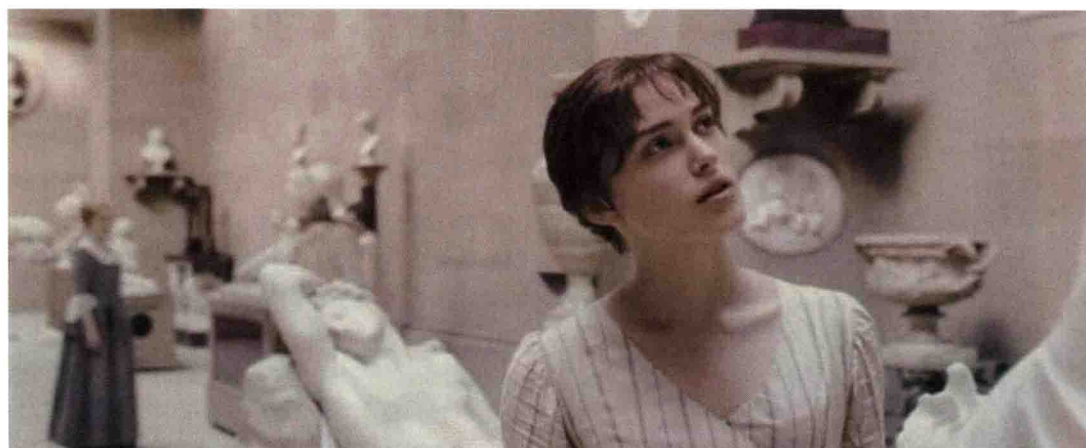
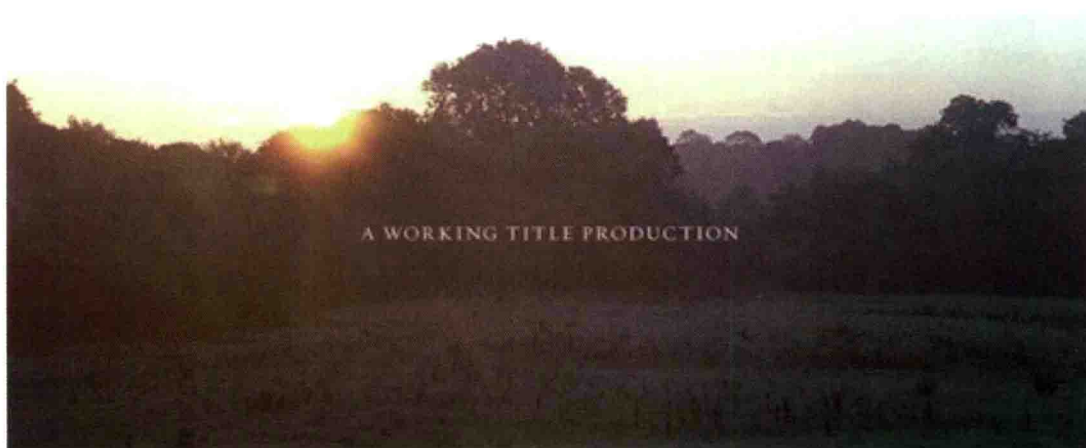
彩图 6 《金色池塘》
中的侧逆光效果



彩图 7 《雨果》
中的运动镜头



彩图 8 “蓝白红三部曲”之《红色》中的一个长镜头



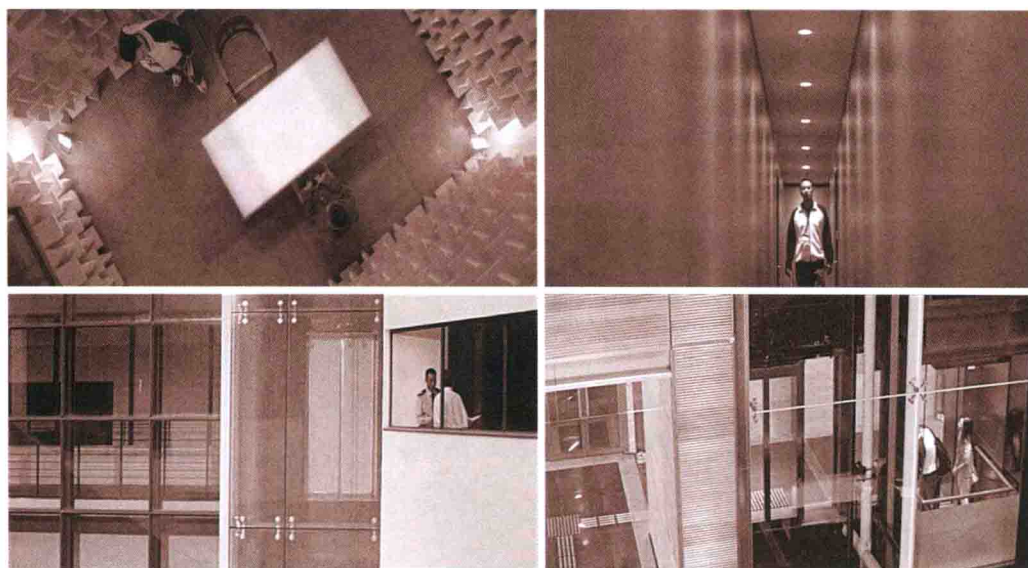
彩图 9 《傲慢与偏见》



彩图 10 《花样年华》的空间设计让人物总是处在狭窄的走廊里



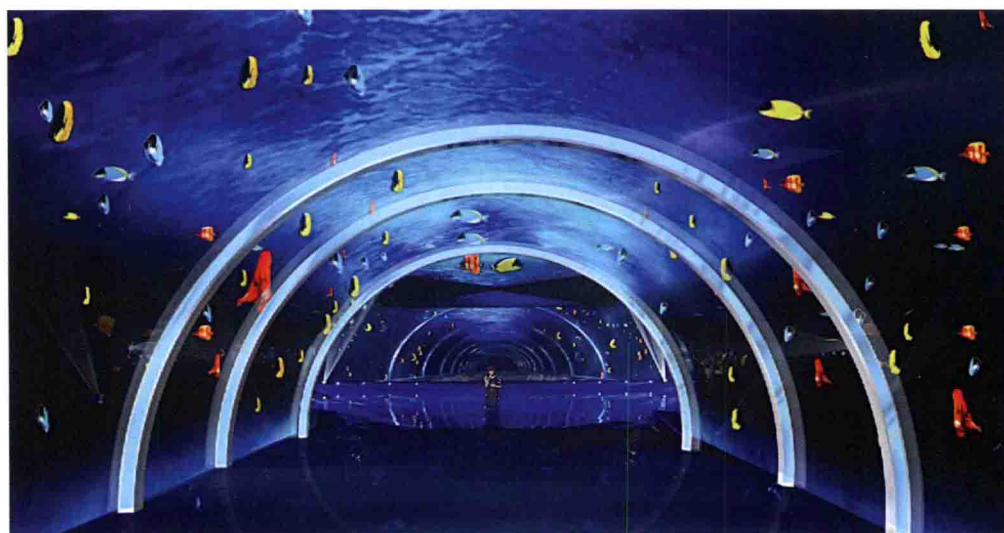
彩图 11 《投名状》的视觉设计



彩图 12 《出埃及记》的视觉设计



彩图 13 《铁皮鼓》



彩图 14 《我要上春晚》之《直通春晚》某场景



彩图 15 《我要上春晚》之《直通春晚》某场景

再版前言

中国传媒大学“21 世纪电视文艺编导专业系列教材”之一《影视视听语言》的写作目的是帮助进入影视编导专业学习的同学们尽快建立专业思维,培养同学们的影像作品分析和创作基本功,也作为辅助教材,配合文艺编导专业的必修课“视听语言”。本书自 2008 年 6 月出版以来,已重印了 11 次,获得了很好的市场反应,也收到了很多反馈意见。本次修订考虑和尊重了这些意见,在第一版的基础上,我们增补和修改了一些内容,旨在为使用教材的教师和同学们提供更新、更严谨的知识。

本书框架

本版仍然遵循原版的写作框架,将“视听语言”这门课程按照影像的构成单元分为画面创作、单镜头创作、镜头关系创作和声音创作几大部分,并在第五章、第六章和第七章分别讲解视听语言如何完成修辞、电影的表意方法和完整分析一部影片视听语言的基本方法,这三章是对前四章知识的整合和总结,以使读者理解一部影片的意义如何通过每个元素的运用得以生成和强调。第八章、第九章讲解电视视听语言部分。电视由于体裁差异,视听语言的模式各不相同,与作为叙事艺术的电影更有差别,第九章尤其针对电视文艺编导专业的同学们,对文艺晚会、文艺专题片的镜头语言进行了深入讲解。

新增内容

在第一章第一节中增加了“景别的匹配”、“景别成组”和“电视综艺节目中的景别”;第二节中增加了“景深关系的意义”;在第四节“视点”中增加了“视点镜头的具体运用和分镜头设计”;第五节“构图”中增加对画格的解释;第七节“光线”中增加了“光影的独特表现力”;第七节“色彩色调”中增加了“色彩关系”和“色彩节奏”。

在第二章第二节“运动镜头”中增加了对两个移动摄影设备的讲解。

在第三章“剪辑和蒙太奇”中增加了第五节“匹配的剪辑”。

第七章“如何分析一部影片的视听语言”中增加了对影片《社交网络》的分析。

第九章中增加了电视文艺晚会的实例分析。

此外,本版还新增了一些影片截图、教学示意图,以使讲解更加生动具象化,其中一些来自最近几年的影片、综艺节目。我们尽可能使用现在年轻同学们可能看过的影视作品做例子,目的是希望同学们能对视听语言知识更有兴趣。本版中还新增了一些彩图,以帮助同学们更好地理解色彩、光线和影调的画面造型效果。

教材使用

本版教材重视课堂片例的讲解与知识的结合,在每一节后都有辅助的学习材料和观摩学习影片,教师可结合实际情况使用其中的部分影片片例。

思考题和一些课堂训练可供教师作为辅助教学方式(仅供参考)。建议教师给同学们更多的作品观摩和分析时间。

致谢

《影视视听语言》得以修订再版,主要是因为广大读者对第一版的热情支持。在此,我们首先要向大家表达诚恳的感谢。

其次,感谢中国传媒大学出版社欣雯女士给予这套丛书的支持和对包括《影视视听语言》在内每一本教材投入的心血。正是她的进取心、学识和耐心才使得《影视视听语言》(第2版)能够呈现在读者面前。

另外,感谢为本版教材绘图的关琴老师、刘畅同学,感谢为本书提供视频截图的研究生陈若川、刘沐晗和丁亦可。

最后,感谢多年来我曾经教过的同学们,他们对知识的好奇心和新鲜灵动的思想,给予我不断改进完善教材的动力。实际上,我与同学们的课堂交流、教学相长也促成了我对书中几个章节的改动。

张菁 关玲

2013年8月15日

目 录

绪论 光影声色世界的语言假说

第一章 画面造型语言

第一节 景别	(12)
第二节 景深与焦距	(26)
第三节 角度	(31)
第四节 视点	(37)
第五节 构图	(48)
第六节 光线	(56)
第七节 色彩色调	(64)

第二章 镜头形式

第一节 固定镜头	(82)
第二节 运动镜头	(83)
第三节 长镜头	(96)
第四节 场面调度	(100)

第三章 剪辑和蒙太奇

第一节 剪辑工作的意义	(107)
第二节 电影叙事的剪辑形式——经典剪辑	(114)
第三节 苏联蒙太奇理论	(121)
第四节 风格化剪辑	(125)
第五节 匹配的剪辑	(127)

第四章 声音与声画关系

第一节 声音的一般知识	(133)
第二节 电影声音的分类及其功能	(135)
第三节 声画关系	(141)

第五章 视听语言的修辞功能

第一节 视觉隐喻	(147)
第二节 强调	(148)
第三节 渲染	(150)
第四节 劝说	(152)

第六章 电影语言的叙事系统

第一节 电影的整体质感	(156)
第二节 结构感	(161)
第三节 风格感	(162)

第七章 如何分析一部影片的视听语言

第一节 《童年往事》:东方风格的电影语言	(166)
第二节 《铁皮鼓》:历史的镜像分析	(169)
第三节 《好家伙》:戏剧性和真实感之间的张力	(176)
第四节 《社交网络》:复调-变奏结构的电影	(180)

第八章 类型化的电视视听语言

- 第一节 作为类型化媒体的电视 (185)
- 第二节 电视艺术语言与电视纪实语言 (188)

第九章 电视文艺节目的视听语言

- 第一节 电视文艺视听语言的不同样式 (199)
- 第二节 电视文艺语境中的视听语言 (211)
- 第三节 电视文艺视听语言的特性 (213)
- 第四节 电视文艺视听语言的审美特征 (215)

参考资料

绪论 光影声色世界的语言假说

一、视听语言是语言吗

学习视听语言面对的第一个问题是,是否该把它当作一门语言来学习,像语言那样把影视作品划分为“字、词、句”,再学习遣词造句,再学习写出完整文章。这的确是一种学习的思路,却并不严谨和实际。从学术研究的角度来看,视听语言的理论框架建立在结构主义符号学方法之上,即认为任何作品都有一定的结构,每个组成的元素和部分对于整体都有意义,因此在研究文本时,需要将整体拆分为元素和部分,如拆分为画面造型的元素构图、景别、角度,或按照由小及大的组成单位分为画格、镜头、场戏、段落,这是电影电视镜头语言的体系。很多学者运用结构主义符号学的方法研究电影语言,如克里斯汀·麦茨(Christine Metz)对电影的剧作单位做出了“大组合段论”的总结,对电影的表意体系做出了理论贡献;美国的电影学者大卫·波德维尔(David Bordwell)在细读大量好莱坞电影、欧洲电影文本的基础上,对镜头语言的种类和电影形式做出了详尽的阐释,给电影爱好者和研究者提供了结论式的成果和研究方法。

我们还可以从另一角度分析视听语言。人类在认识世界时,有很多有趣的规律,比如我们会在连续的场景中寻找和建立因果关系,我们对色彩和光线会产生心理反应,我们会按照一定的顺序观察事物,我们的注意力会突然被某个声音打断。这是视觉和听觉的认知规律。当影视制作者将这些规律运用于电影电视作品时,这些规律便成为视听技巧,对观众心理和视觉、听觉进行控制,这是视听语言的一个基本功能——以基本视听规律实现导演对观众的控制。因此,从传播学的角度来讲,视听语言也属于视觉传播的研究体系,即视听元素和技巧是用以实现媒介沟通并在传播者和接受者之间建立联系的工具。此外,视听元素、技巧和人类的认知能力、习惯、文化养成有着必然的联系。追根究底,视听语言是一种沟通工具。鲁道夫·爱因汉姆(Rudolph Arnheim)在《艺术与视知觉》中将心理学和美学研究结合在一起,开创了从视觉图形角度研究人的接受与认知的研究思路,而谢尔盖·爱森斯坦(Sergei Eisenstein)则对图

形的物理性质和镜头时长、镜头关系展开研究,使得视听语言具有了科学研究的精确性。近些年来,认知神经学科进入视觉传播研究的视野,对图形影像声音与人的注意力的关系及保持规律,对观看时的认知规律等内容研究,使视听语言的研究走向艺术与科学的交叉学科领域。此外,和所有的艺术语言一样,视听语言可以传达情感和情绪,具有感性和直觉性。这一点又使它一直包含于美学研究的范畴内。

综上所述,我们希望学习者能够打开思路,不要认为视听语言仅仅是刻板的技巧指南。实际上,它是一个研究分支和艺术语言,具有研究的精确性、深度和美学价值。视听语言作为电影电视艺术的表达媒介,是为了和观众实现沟通,正如语言的功能一样。视听语言的“语言”是一种对影视艺术的技术表现方式的功能性比喻,它与文字语言相比,有不同的编码方式和解码方式,不能完全按照文字语言的研究和学习方法来看待。

视听语言的“非语言性”体现为下列几方面。

1. 非线性

这是视听语言最不同于语言的特征,在表意方式和接受方式上,视听语言都不按照线性方式展开,而是有多元的时间顺序和空间顺序。文字语言的时间呈现方式是线



图 0-1 《盗梦空间》

性的,由阅读的线性而带来文字展开的时间性。如我们要表达眼前所见和心情时,应该是时序描述:今天一起床看到太阳明媚、天空湛蓝,我的心情格外好。而如果用影像表达,则不是分别拍摄太阳、天空、我,而是将这些元素放在一个镜头中呈现。这个意思的表达不是在时间的积累中完成的,而是观众在看到镜头的几秒钟之内接收到的。大量电影就是基于视听语言时间的非线性特点而挑战观众对时空关系的想象力。新的制作技术带来了新鲜的表现时空的视听语言,如《盗梦空间》(*Inception*, 2010)对多层想象空间的表现(见图 0-1)和《黑客帝国》(*The Ma-*

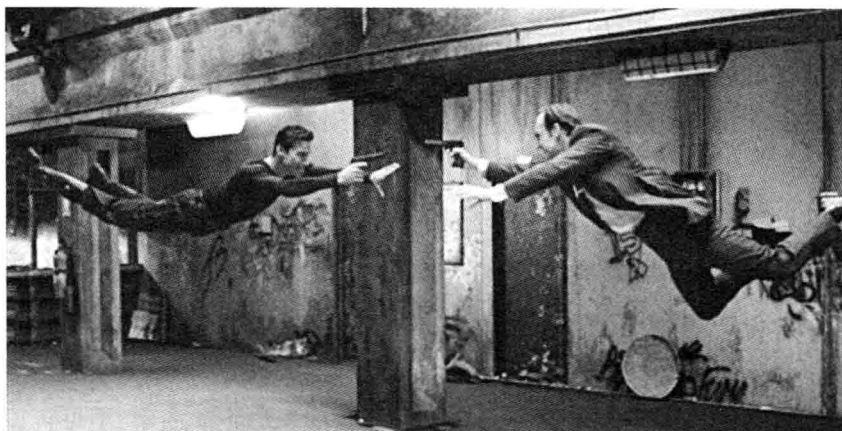


图 0-2 《黑客帝国》

trix, 1999)对空间肢解时间的处理(见图 0-2)。这些都使得视听语言打破了文字语言的线性表意和接受方式。

2. 直觉性与非逻辑性

视听语言的建立靠感官直觉和欣赏经验,不像语言那样有较为严格的语法。视听语言的创造性建立在对规则的不断打破之上,它的规则比文字语言的语法变化更快。它利用人们对世界感知的直觉,而直觉往往是个人化和非理性的,充满个人独特的创造。电影也会模仿语言使用“蒙太奇句子”,用一组重复或并列的镜头积累出一种概念和情绪。但有趣的是,它仍然有别于文字语言的表意方式——因为视听艺术启动人的直觉感受,而语言艺术启动人的逻辑和想象。“蒙太奇”句子是否能够产生效果,很大程度上取决于每个镜头内部的构成以及其相互碰撞是否能够激发观众的直觉反应。一段文学语言描写能调动人的想象力,但视听语言却能直接调动人的直觉和生理感受,由此再到理性和经验。

简而言之,视听语言之称谓是一个比喻,并不是真正的语言。我们不能用学习语言的思维去对待视听语言,不能用拆解文字表意系统——字、词、句——的方法将视听语言拆解为画面、镜头、场景、段落,以此对应文字语言的表意单元。这是一种有问题的学习方法,它可能使学习者无法摆脱线性文字语言的思维方式而完全按照“语法规则”去制作和分析作品,结果使自己的创造力和感受力受到限制。理解视听语言的思维全然不同于文字语言的思维,这是我们开始进入学习的第一步。

二、视听语言是否需要入门知识

对于这个问题,仍需与语言学习相对比,我们对语言的认知来自于社会生活建立

的模式,“语言”意味着秩序,是世界存在方式的象征符号。对于儿童,语言是一种后天而非先天的能力,生活在不同环境中的儿童通过观察和模仿成年人学会这个环境的语言。但视听语言的基本认知能力无需经过后天特别的学习,它和我们对所处世界的感受相关,由我们经常看、听的媒介作品决定。直觉、媒介认知决定了我们都可以看懂大多数电影、电视作品,因此不应把这门功课神秘化。

人的感受力神奇而微妙,因此不应该把感受力理论化、科学化、数字化,因为感受不仅和感知相关,还和人的情感、情绪构成、人生经验、记忆相关,充满了个体的多样性和不确定性。视听语言既关乎人的较为精确的认知体系,也有感性和审美的地带。作为一种艺术语言,影视视听语言独特的功能就是能把人的非常抽象、不可言说的感受转化为形象和声音,并传递给观众。作为影视编导,首要的能力是观察能力,接着是感受力。只有对外界的变化和人内心的波澜、人性的表现有精准的察觉和敏锐的感受,加之视听技巧的娴熟,才能创作出深入人心的艺术作品。因此,视听语言不是按照“字、词、句”的语言学的方式结构的,我们要打破刻板的语言的概念,在学习一定规则的基础上,培养同学们的感受能力,启发同学们创造自己的视听语言。

三、视听语言需要学习什么

这个问题是前一个问题的延伸。既然无需入门知识,是否就没有必要学习了呢?作为一名观众,没有必要专门学习如何看电影、看电视;但是作为一名影视编导、影像作品的创作者,则需要学习。因为理解电影电视作品与制作电影电视作品不是一回事。每个人都具备对影像的理解能力,尤其在当下这个时代,每个人都有制作的权利,但这不等于每个人都能够制作出让大多数人看得懂的作品。学习视听语言是进入影视编导行列的专业学习的第一步——让自己成为一个可以用影像和声音说话的人。

首先应学习的是规则部分,如何划分景别、角度,认知不同的画面构图形式、色彩手段、轴线原则、剪辑原则等等基础知识。这些规则是自影视业出现以来,经由电影制作者们百年来的不断努力和尝试,在观众与制作者之间建立起来的表达系统,是编导进入视听语言表达系统首先应该了解和掌握的。这个学习过程除了依靠阅读教材、参考书,还需要大量观摩影片,细读文本,拉片,将优秀、经典的影像作品分解为镜头和内部构成元素,分析每一部分对整体效果的贡献,以获得和领悟用视听技巧进行表达的基本入门方法。

其次,是由感受力通向编导语汇的转化和创造能力。这是视听语言学习的更高级阶段,是需要经由反复的个人实践训练的能力。我们在本科教学中会设计实践训练单元,从画面造型语言训练、镜头形式训练到剪辑单元训练,基本目标都是使同学们将理

论转化为用影像把握世界和表达自我的能力。训练的前提仍然是应该具有感受力,对外界事物特征的观察力,以及对于各种变化的敏感性。好的文艺作品编导,无论是电视文艺编导还是电影导演,都是能够用视听手段将世界重塑为一个具有完整艺术气氛、情绪感染力和心灵震撼力的世界的人。他们不同于以传达信息为创作目标的电视新闻、纪实类作品的导演,文艺编导要通过作品进入人的情感和审美世界,他们应比常人有更强的感受能力,并能用视听语言表达这种感受。很难想象一个对外界事物麻木、总是觉得生活无趣、不与人交往的人会成为一名好的编导。在学习视听语言的过程中,也需要通过大量观摩优秀作品以及阅读文学艺术类书籍提升个人的艺术感受力和人文修养,需要在生活中保持好奇心和开放的心态,观察和理解你所接触到的人和事物。

教学与理论研究是不完全一样的。理论致力于解决本质问题,而教学则致力于基础的普及和启发。在方法上,理论研究更加注重文本分析和对现象的规律总结,而教学最重要的是解决思维习惯问题与激发创造性。这是一门针对同学们在动手创作之前的修养的课程,因此本教材力求建立一个较为完整、专业、实用的体系,用理论知识结合片例分析的方法,具体讲解视听语言所包括的画面造型语言、剪接、声音与声画关系等内容,以使同学们得到充分的知识补充和思维启发。本书既重视基本知识和规则,又强调视听语言是一门充满创造性的艺术语言,以使同学们在学习之后既能获得专业素养,又不致刻板、教条,从而达到学习“视听语言”课程的真正目的。

四、视听语言的学习和研究体系是怎样的

1. 视听语言作为造型艺术:画面造型语言

我们对世界的认知,大部分通过视觉实现。我们生活在视觉的世界里,并不是随意拍摄下我们看到的场景、人,就可以称之为影像创作。即使在纪录片拍摄中,拍摄者及导演对于进入画面的事物也有严格的控制和挑选,当一部影视作品放映给别人看时,它的每一帧画面都应该是编导控制的结果。其中视觉部分的控制、创作可称为画面造型语言。

画面造型语言是将真实世界选择、塑造为屏幕世界的手段,包括景别——选择需要的画面内容,角度——决定画面内主体的成像效果,焦距——制造画面内空间的深度和人物前后景关系,色彩、光影——制造画面的情绪效果,构图——塑造画面内的视觉主体和实现隐喻效果。这些是编导讲述故事、掌控观众视觉兴趣点、培养观众观看方式、引导观众情绪、暗示某个主题的造型语言。

2. 画面造型语言的两大功能:美感和表意

(1)美感和有意义的形象

美感即符合人的基本审美要求,有形式感,整体作品在视觉上有风格感。我们在影视中对美感的界定标准是:它应符合审美的规律和影视创作中的视觉规律;它要区别于我们日常生活中的“看视”,制造出有意义的形象。电影通过胶片复制,电视通过磁带/数据盘记录的形象实际上是对现实的一种重现和把握,这种把握不仅仅是物质性的把握,也是对事物某种精神实质层面上的把握。视听语言的魅力在于通过对形象的复现、组合和塑造完成意义、意境、趣味的表达。

我们在日常生活中观察事物的“看视”效果和影视作品中呈现的具有一定情境和剧作要求、感情情绪的效果是不一样的,影视作品是通过各种视听手段来实现表达的。德国电影理论家鲁道夫·爱因汉姆这样描述艺术作品的造型和日常生活中看视的区别:“艺术作品中的主题物及其特点是通过感觉资料以一种轮廓鲜明含义丰富的方式表现出来,而我们对现实世界里的形象则通常不要求这种形式上的精确性。”^①我们日常通过眼睛对世界的观察是笼统的、庸常的,而从艺术的角度把握和塑造世界时,物体会显现出某个方面的美感和特性来(见图0-3)。比如春天到来,草木复苏,人在生活中得到的是“春天来了”的完整印象,而用艺术的眼光去发现和造型时,就可以用很多富有美感和特征的形象来表达春天的意象。作为一种艺术语言,视听语言包含着用视听技巧对世界的选择、组织、塑造工作,这些工作的目的就是为了使影视作品中的形象具备“有意义的形象”的特征。



图0-3 《阳光灿烂的日子》(另见彩图1)

(2)表意:表现性与象征性的画面造型语言

表意功能是指造型语言是一种导演语汇,可以叙事和传达思想情绪。

表现性的视听语言主观性强烈,体现创作者对客观世界的情绪感觉,可以对观众

① [德]鲁道夫·爱因汉姆:《电影作为艺术》,中国电影出版社2004年版,第164页。

造成强烈的视觉冲击和情感震撼。电影电视技术给创作者提供了这样的可能性,使之可以用极端主观化的方式表现现实世界。如前苏联电影《雁南飞》(*The Cranes are Flying*, 1957)中用晃动的镜头表现人物精神恍惚时的状态;电影《东邪西毒》中用旋转镜头表现非正常状态下的变形世界;电影《红高粱》结尾的“日全食”场景,画面极端地全部呈现红色,表达人的生命力的绚烂,有非常强烈的表现主义色彩(见图 0-4)。



图 0-4 《红高粱》(另见彩图 2)

象征性视听语言是指在影视创作中常常借用一个可感知的形象,比喻某种由对外部世界感受而生成的思维、情感、意境或抽象概念。视听语言可以利用具体的视觉形象象征某种抽象的思想、观念和情感。在一部影片的逻辑中,有的视觉形象本身就是被赋予了某种含义的象征符号,如《罗生门》(*Rashomon*, 1950)开场的滂沱大雨象征着对人心善恶的冲刷,《蓝色》(*Blue*, 1993)中的蓝色水晶吊灯象征着主人公无法走出过去的生活。

(3) 视觉修辞

构成画面的关键不仅在于视觉元素,还在于视觉构成方式,即一种视觉造型手法——修辞法。视觉修辞是指如何运用画面造型语言来拍摄,从而控制视觉元素的成像效果,造型语言对视觉构成的作用相当于文学写作中的“修辞”。同样道理,声音也可以通过技术元素的使用,重新塑造效果,实现特定的表达目的。比如,表现人物运动时,因为手段不同,达到的效果也不同。如《毕业生》(*The Graduate*, 1967)、《罗拉快跑》(*Run Lola Run*, 1998)中都有主人公赶时间奔跑的段落。《毕业生》中使用了长焦镜头,压缩了景物与活动物体之间的视距,人物位移缓慢,让人觉得人物永远也跑不到目的地;而《罗拉快跑》由于在镜头中调动了画面的所有运动元素,前后景、运动的主体、运动的镜头,使得画面的运动感相当强烈。这说明了视觉构成手段对画面效果的决定作用,这是使视听语言脱离单纯的技术而具有美学表现力的重要原因。

2. 视听语言作为时间艺术

初学者在掌握视听语言时,除了要建立基本的视觉敏感之外,还应该培养“关系意识”。因为任何影视作品都要在放映时间内完成叙事和表意,在时间流动中积累观众

情绪并使观众获得叙事的情感消费。它和音乐一样,由小及大在逐层关系中展开,因此每一部分都存在于某个关系中:镜头内部的关系、上下镜头的关系、段落之间的关系等等。

(1) 视听语言的基础——蒙太奇思维

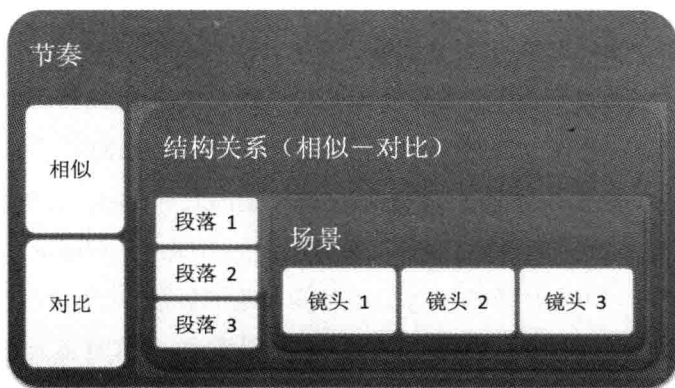
蒙太奇思维,简言之,是人们处理个体和整体关系的习惯性思维,是在时间和空间维度上看待个体和其他事物时建立关联的思维。

任何画面都不是独立的、自我解释的,影像区别于静态图片之处就在于它是流动的时间艺术,它通过上下镜头的剪辑、镜头内部调度以及镜头运动的画面内容变化,使观众建立起某种关系,从而完成表意。影视作品中的“视听语言”要利用画面中的场景、细节、事件讲述故事。叙述性的视觉语言要求简洁、生动、准确,符合逻辑关系。

(2) 视听语言的节奏性

影视作品的结构与音乐作品的结构最为接近,都要由各个单元建立起节奏感,音乐的单元是小节,视听语言的单元是镜头、场景、段落,由它们的内部构成和相互关系建立节奏感。节奏是一段时间内构成元素的重复与变化。重复是相似性、累加、递进,如音乐中的变奏,变化是相继对比产生的反差感。节奏是所有时间艺术都具有的特性,在时间过程中给观众情绪的刺激变化。

构成视听语言节奏的元素见下图:



动势元素——动势包括镜头的运动和镜头内部的视觉元素运动。举例来说,如果你看到的一幅画面是一群人在打架斗殴,另一幅是两个人在汽车里,开车的人和副驾驶座上的人谈话,如图 0—5 所示,前者的动势是否更强一些呢? 同样的画面内容,用运动镜头拍摄和用固定镜头拍摄,前者的节奏感强烈一些。动势强则画面的节奏就快,动势弱则节奏慢。相邻的画面、镜头有动势变化时,就产生节奏的跳跃,从而加强

对观众情绪的刺激。

视觉内容的强度——怎么描述视觉强度呢？比如看到一幅由绿色和红色两种色彩组成的画面，就比看到主要由白色组成的画面更令人情绪紧张；如果不停地在白色画面和黑色画面之间转换，这种相继对比产生的情绪紧张感就强于一直看白色或黑色画面。视觉内容的强度由画面内和画面之间的对比、冲突产生，反差大、对比强烈，视觉强度就大；相似性多、冲突小或没有冲突，视觉强度就弱。视觉强度调动观众的情绪反应，产生情绪节奏。强度大，情绪就处于高节奏，反之则处于低节奏。

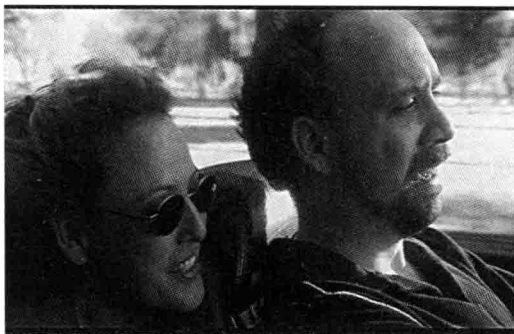


图 0-5 《杯酒人生》

声音节奏——音乐、自然音响、动效、对白语速都能产生节奏感。

剪辑——相继对比、反差也能产生节奏感。

由动势、视觉强度的节奏特性而产生的前后镜头比较关系会呈现出节奏感。如果前后的动势一致、跳跃性小，就没有强烈的对比；但一旦出现静止内容的镜头，节奏便陷于停顿，变化产生。变化的部分像重音一样被强调，这是视听语言的一种表意方法。

在电视文艺晚会创作中，导演往往把整台节目当作一部交响乐，赋予节奏张弛变化，既不一直处于高节奏，也不一直处于低节奏，利用视觉强度、动势、音乐元素的控制，在时间顺序中制造节奏对比关系。

3. 视听语言中最主要的两种关系：相似和对比

视听语言是结构的艺术，像一幢大楼，每一部分都有作用，每一部分之间都有关系，但并不是杂乱无章的关系，而是“相似”关系和“对比”关系。视听语言的总体结构组成如下：

单幅画面的视觉流构成镜头，多个镜头组成一个场景，多个场景组成一个意义段落。

单个的画面—镜头—场景—段落内部的关系以及它们之间的关系主要有两种：相似和对比。画面内构成的关系是影调、色调的相似或反差，彼此的关系则是时间先后中产生的同一、类似或者反差、冲突。本书各章节都会具体讲解每一个元素所涉及的这两种关系。

五、怎样学习视听语言

学习视听语言的第一步是理解进入影像的形象,它或者是一种符合人的审美愿望的完美形象,或者是有一定意义指向的选择性的形象,这大大异于日常看视中的事物,这一点是理解视听语言的基础。学习视听语言,必须以新的眼光和思维看待电影和电视中的形象,然后掌握关于视觉、镜头、画面创作过程和规律的知识。只有这样,才能针对自己和他人的作品提出画面视觉、叙事特点、声画关系的见解,作出自己独到的评价,并进一步在自己的创作中加以全面运用。随着镜头画面知识的不断增加,同学们在创作中会有更多的感觉,会给视觉、剧作、叙事、人物赋予更多生动深刻的意味,使创作更成熟、更具个人魅力。

学习视听语言有一个问题:我们应不应该多看、以什么样的态度去看别人的作品,包括经典电影电视作品?看多了是否会影响我们自己的思维和想象力?事实上,在视听语言的学习中,教材只是起到引导和开启思路的作用,同学们的大部分时间应该用来观摩、学习影片和感觉、理解、记忆画面形象、故事情节,“看片”的作用远远大于教科书对同学们专业素养形成的作用。这本教材也将侧重于电影电视的实例分析,引导同学们多看不同风格、不同类型的电影电视作品。

六、视听语言的课程相关性和课程目的

视听语言是一门学科基础课,也是一门专业概论课。

这门课从最基本的视觉元素开始,一直到声画关系,内容涉及影视创作中的各个重要概念,它将各门专业基础课的内在联系串联成一个相对完整的脉络。各门专业课,如摄影、剪辑等正是对视听语言所涉及的某一部分内容的具体化和深化。如果说各门专业课程是在就影视创作的某一个方面进行深入分析,那么视听语言则是指导同学们把这些分散的环节整合在一起,建立起一个视听分析和创作全貌的课程。

因此,学习视听语言的目的是掌握影视艺术创作中声画系统的基本概念和重要规律;建立起影视编导专业学习的脉络和结构,了解各门专业课程间的内在联系;最为重要的是建立视听思维,能运用视听语言进行表达。

七、课程内容框架

视听语言课程的内容主要分为电影视听语言和电视视听语言两大部分,电影视听语言又分为四个部分:画面造型语言、镜头形式、剪辑和蒙太奇、声音和声画关系,这些规律也同样运用在电视作品中。这种分类主要依据视听语言中不同的造型手段:画面

造型语言侧重于对最小的构成单位——单个画面的造型控制,讲解不同的景别、角度、色彩、构图、光效、视点的画面造型特点和叙事能力;镜头形式讲解固定镜头、长镜头和场面调度、运动镜头的知识,侧重于叙事功能的分析;剪辑和蒙太奇讲解镜头之间的连接技巧、程式及其功能;声音和声画关系部分讲解声音为什么可以成为画面之外的独立语言系统,并能够和画面建立起复杂多样的时空关系。

电影视听语言各部分不是单独存在的,而是彼此化合,共同对一部影片的主题表现、叙事结构、情绪气氛发生作用,因此还要讲解电影视听语言各部分的综合分析,包括时空关系、修辞功能、电影风格与结构。

以上几个部分可以帮助我们建立起一套相对完整的视听语言分析和创作思维。要重点提示的是,视听语言是一些经验性的规律总结,这些规律在运用的过程中并不是一成不变的,而是有可能被突破并创造出新的规则的。

电视视听语言虽然与电影视听语言在语法规则上有很明显的传承关系,但由于媒介性质、传播方式、生产方式、接受方式的不同,二者又有较大的差异,并各有新的发展。所以,根据广播电视编导专业的特点,本课程主要分为两大部分,前一部分主要以电影为例讲授视听语言的基本元素、规律;后一部分主要讲授类型化的电视视听语言,包括电视纪实语言、电视艺术语言,以及各个节目类型具体的语言形式分析。

第一章 画面造型语言

【学习要点】

1. 景别的划分方法,不同景别的画面造型特点、叙事的表现功能。
2. 短焦、中焦、长焦镜头的画面造型特点及其在电影中的应用。
3. 角度的类型,各自的画面造型特点及叙事的表现功能。
4. 构图的意义、要素和基本形式。
5. 色彩的基本常识、色彩的情绪性及色彩手段。
6. 不同光源、光线角度、光线性质的画面造型效果。
7. 视点的分类和不同的叙事功能。

第一节 景别

一、景别概念

景别(Shot)是画面从二维平面上识别人物位置 and 空间关系,景深是从纵深的画面空间上识别人物位置 and 空间关系。景别是完成电影、电视画面空间塑造的重要形式。按照被摄主体在画面中的比例,我们可以将景别分为两个系列(见图 1-1 至图 1-7):

全景系列——大远景、远景、大全景、全景、小全景(人物全景)。

近景系列——中景、中近景、近景、特写、大特写。

1. 作为造型元素的景别

景的大小、远近实际上是对画面内容的一种控制和创作。在大千世界中,电影创作者选择和结构怎样的画面,首先从对景的感受开始。

(1)景别意味着距离。这个距离包括被摄物之间的物理距离以及观众与被摄主体的心理距离。全景意味距离远,近景特写意味距离近。



图 1-1 全景示意图



图 1-2 中景示意图

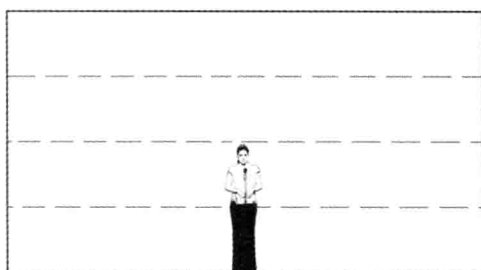


图 1-3 大全景示意图



图 1-4 近景示意图



图 1-5 特写示意图

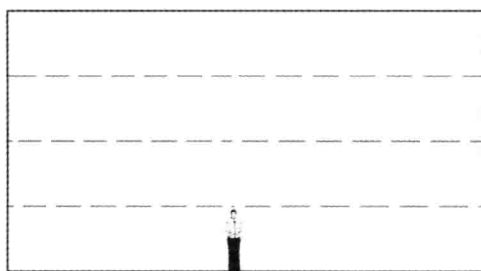


图 1-6 远景示意图

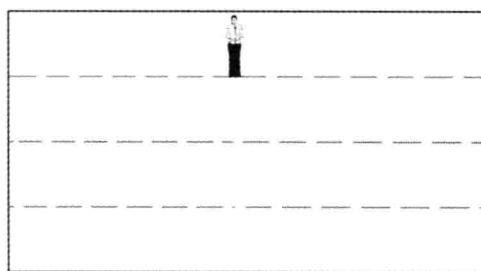


图 1-7 大远景示意图

(2)景别暗示银幕空间。即空间在银幕成像上的大小,全景系列景别空间开阔,近景系列景别的空间狭小。

2. 作为叙事手段的景别

景别具有以下叙事功能:

- ◎ 交代特征:远景系列景别交代被摄主体与环境的关系、环境的特征。
- ◎ 强调细节:近景系列景别交代被摄人物的具体特征。

导演对电影电视拍摄的把握从对画面内容的控制开始,而景别是实现这种控制的最重要手段,画面内呈现什么内容,呈现多大的面积,需要强调什么、忽略什么,都是景别控制的意义。下面就从以上几个不同的角度来分析不同景别的造型特点和叙事能力。

二、景别的划分与功能

景别的划分有两种标准:一是以被摄主体在画面中所占的面积大小来划分景别的,二是以成年人在画面中所占位置大小来划分景别。一般情况下,多采用第二种标准,将景别大致划分为:大远景、远景、全景、中景、近景、特写。电影《巴顿将军》(*Patton*, 1970)的开场便提供了同一被摄主体人物、不同级别景别的画面:全景、中景、中近景别(见图1-8至图1-13)。

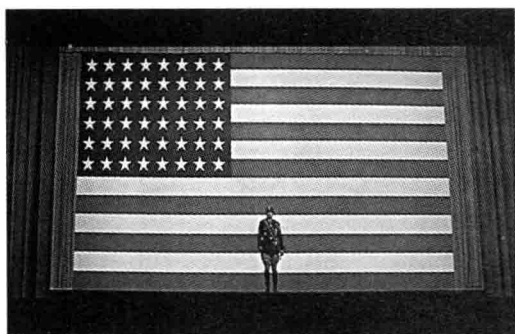


图1-8 人物大全景

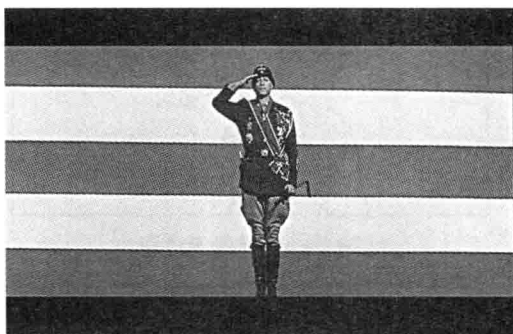


图1-9 人物全景



图1-10 人物中景

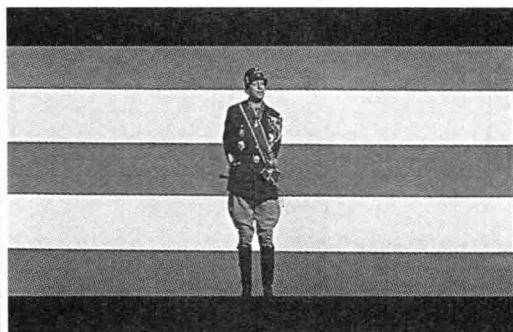


图1-11 人物全景



图 1-12 人物中近景



图 1-13 人物中近景

1. 大远景

大远景(Extreme long shot)是以空间景物为拍摄对象,表现其范围和广度,是用来交代和展示空间的功能性景别(见图 1-14)。远景和大远景都以表现环境空间为目的,不以清晰呈现人物为画面构图任务。

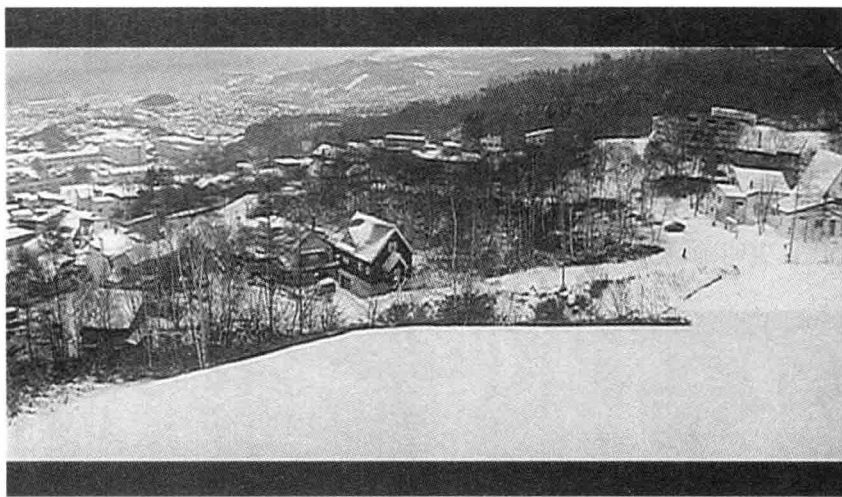


图 1-14 《情书》开场画面

大远景适于展示大的空间、环境、交代背景,展示事件的规模和气氛,表现多层次的景物。一般而言,影片的开头和结尾常用大远景,开头需要交代大环境,而结尾时因为故事结束,需将观众带出。这个景别使画面的气氛和规模得以呈现,人物则显得渺小,人物的动作也不明显了。大的战争场面需要用远景镜头来表现场景的宏大规模。另外,大远景也非常适合表现动作的结束、故事的结果,在很多剧情片结尾处远景镜头很像文章的句号,既是视觉上的远离,也是一种情绪上的超脱。大远景镜头暗示观众要渐渐离开场景,故事已经结束。

在画面造型上,大远景画面中的主要面积都为景物,是一种景物景别。大远景通常用在影片或者段落的开场时交代故事发生的大环境,明确人物所处的地理概念,特别是对于场景发生在自然环境中的影片,是功能性很强的景别,如《桂河大桥》(*The Bridge on the River Kwai*, 1957)中有很多镜头需要交代大桥所处的位置、炸桥小队和大桥的地理关系,此时,大远景的镜头能够实现交代情节的功能。

大远景画面的另一个功能是由它的造型特点产生的。在大远景和远景画面中,人是非常渺小的一点,所以人物的细节、状态、表情不被呈现,只给观众留下自由的想象空间。在那些需要表现含蓄、委婉的抒情场面中,大远景景别未尝不是恰当的选择。这可以从电影《情人》(*The Lover*, 1992)中送别的一场戏中看到。这场戏的情节是,少女即将离开越南返回法国,她知道她的情人会来送她,但由于种族和对方已婚的身份,情人不能正式前来道别,于是,她在即将起航的轮船甲板——也是和情人相遇的地方——看到情人的汽车在远处岸上。导演并没有直接呈现挥别的场景,两人内心复杂的情感挣扎表现在大远景景别所制造出的情绪空间里,留给观众以想象的余地。

2. 远景

在实际的电影电视画面中,远景(Long shot)仍是以景物为主要拍摄对象的景别,表现人物与环境的关系和所处的具体位置。相比大远景,远景的景别在造型上更为强调空间的具体感和人在其中的位置感。在叙事功能上,远景景别的叙事能力更强,空间信息交代上更明确(见图 1-15、1-16)。



图 1-15 第 84 届奥斯卡颁奖晚会远景画面



图 1-16 第 84 届奥斯卡颁奖晚会远景画面

3. 全景

在全景(Full shot)镜头中,被摄主体的形态在画面中完全被呈现出来,画幅中人物成为明显的被摄主体,是一种极为常用的景别。在实际拍摄中,这类景别又被称为“人物全景”。这个景别既能展示人物的外貌、动作,又能交代出人物所处的环境,画面的叙事信息比较丰富(见图 1-18)。

全景也可以用来塑造空间环境,但人物形象比远景镜头中的清晰,人物的形体表现明确。在连贯剪辑结构中,远景和全景都是交代镜头,用来交代人与人、人与环境的关系。因为这种镜头的空间方位明确,人物状态清楚。远景和全景拍摄的方向、视角可以确立场景的轴线,将决定剪辑中的其他分镜头的方位关系。

全景画面在电视文艺晚会制作中极为常用,因为这个景别可以呈现舞台表演空间和表演者的位置以及表演者之间的关系。在舞蹈类、语言类的节目转播中,人物全景(又称小全景)常用作交代性的镜头(见图 1-17 至图 1-20 晚会全景镜头)。

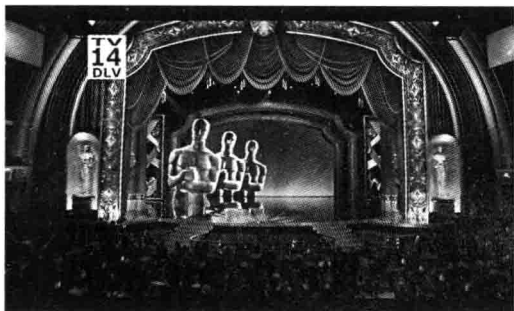


图 1-17 第 84 届奥斯卡颁奖晚会远景画面

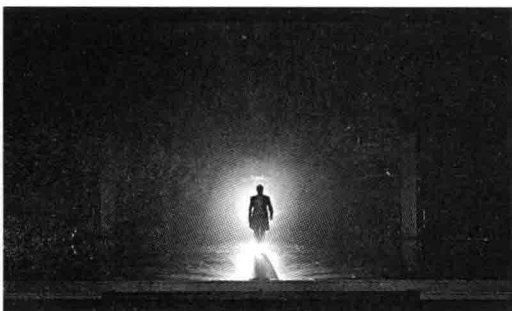


图 1-18 主持人出场的全景镜头调度



图 1-19 人物大全景



图 1-20 人物小全景

4. 中景

中景(Medium shot)画面是人物取到膝盖以上的景别(见图1-21、1-22)。这个景别既能交代环境,也能表现人物主体的形体和表情以及人物之间的交流关系,是叙事性非常强的功能性景别。



图 1-21 人物中景

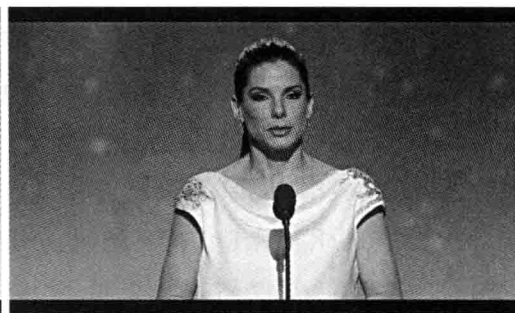


图 1-22 人物中近景

中景是叙事功能很强的景别,常用于拍摄场面和记录人物动作,也用于在远景或者特写镜头之后剪辑或切换的建立关系的镜头。

有不同类型的中景画面,如两个人的中景、三个人的中景。三个人以上就趋向于全景镜头了,除非有其他人在画面背景中。过肩镜头通常是指标准的双人镜头(镜头越过一个人的肩膀,另一个人面对镜头),过肩的中景镜头对于强调一个人控制另一方和强化两人之间的交流感有很好的表现力。

中景镜头对空间和人物主体都能清楚地展示,有良好的叙事能力,但缺少情感上的感染能力和画面造型的冲击性。它不像远景大全景那样超脱、开阔,又没有近景、特写镜头那样浓的情感色彩,中景比较中性、平稳,客观。此外,中景景别比较沉闷,缺少感情色彩和视觉冲击力。

5. 近景和中近景

近景(Medium close-up)对画面主体人物取景在胸部以上,占据画幅面积一半以上(见图1-23)。

中近景(Medium shot)介于中景和近景之间,一般对主体人物的取景到腰部。

近景和中近景主要用来突出主体,强调细节,表现相对小的物体或人物表情,提升被摄人或物的重要性,暗示物体或人物表情的不同寻常的意义;还可以制造交流感。在拍摄人物时,这两个景别可以刻画人物,对话段落中便经常使用这两个景别。近景还可以展示人物的内心情感、能够非常细腻地刻画人物心理,因为观看上距离很近,与观众也容易形成交流感。在电影《好家伙》(*Goodfellas*, 1990)中走入酒吧介绍各色人物一段,镜头在平稳流畅的运动中带出人物,导演几乎对每个角色都使用了近乎一致的近景景别来表现交流感。



图1-23 人物近景

6. 特写与大特写

大特写(Close-up & Extreme close-up)景别(见图1-24、1-25)经常用来拍摄重要的物件细节和人物瞬间的神态变化,表现人物的神态特征,捕捉细微表情变化。在视觉上具有强制性,在画面风格上较为极端,因为大特写这个景别在我们视觉经验中是非常少见的,人很少去凑近看一件物体的细节和人的眼睛、眉毛,除非情况极其特殊,需要强调某些异常、值得注意的细节。电影中的大特写也利用了人的这个心理,观众被强制性地拉近去看,从而提升了这个细节在影片中的重要意义。

特写镜头在近些年的电视节目中非常受重视,我们在电视中看到了更多的特写镜头,尤其是在综艺节目中。特写镜头对观众的情感召唤性,以及这个景别本身在画面造型上产生的视觉冲击力,使得特写镜头在电视转播语言中能产生很好的传播效果。



图1-24 《好家伙》开头的大特写镜头

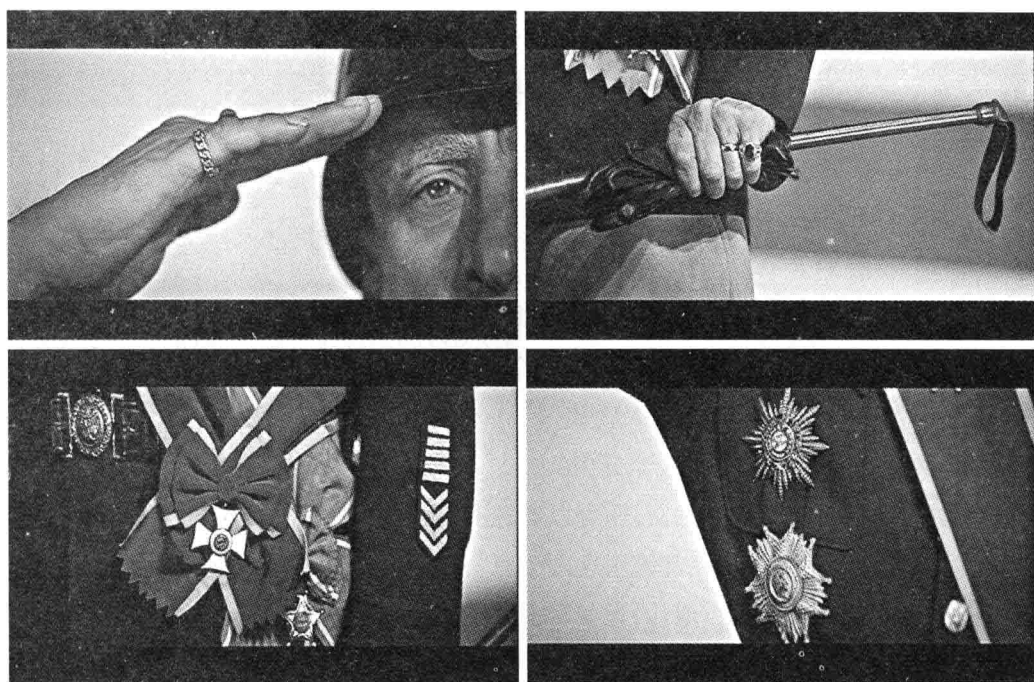


图 1-25 《巴顿将军》中的大特写镜头

近景和特写镜头在构图方式上分为中心构图和远离中心构图,前者指人物居于画面的中心,后者指人物偏离画面中心。电影的近景特写镜头构图和电视转播语言中的这类镜头略有不同。在对话场面中,电影习惯的构图方式是让人物朝向所看的地方留下一段空白,偏离画面中心,极少用人物在画面中心的近景和特写;而电视转播语言中的人物近景、特写镜头却常常在人物讲话时,让人物居于画面正中,或使人物面对镜头,以建立一种压倒式、权威式的画面效果(见图 1-26)。



图 1-26 《中国好声音》评委画面

三、景别的意义

景别的完整序列为：

大远景—远景—大全景—全景—人物全景—中景—中近景—近景—特写—大特写。

中景以上都是远景系列景别，以表现景物为画面主要内容，可以称为景物景别；中景以下都是近景系列景别，以表现人物为主，或称人物景别。两类景别分别在画面造型和表意上具有不同功能。

1. 暗示、描绘电影空间

电影画面和形象来自现实又完全有别于现实，这是我们从一开始就应该建立起的概念。视听语言也并不是简单的对连接在一起的运动画面的称呼，而应该是一种有指向意义的手段。从镜头的创作元素上看，景别是创作者感受世界、创造自己视听语言风格的一个元素。同时，景别所揭示和暗示出的空间又是观众理解电影、被带入电影中的关键要素。它是一种对画面空间的暗示和想象、描绘和再现。我们可以从画面景别所包容的范围去了解画面空间，想象电影中的空间。

远景系列的景别所描绘的空间更广阔，方位感更明确，旨在揭示环境，描绘场景气氛，擅长表现人物的情感反应、内心冲突；近景系列的景别以人物为主要表现对象，空间感更局促。如果一部电影由近景系列画面为主，则其在空间揭示上必然很不着意。

2. 建立影片与观众、人物之间的情感距离

在日常生活中，一般情况下人们看世界的景别便是你视线的全部，也就是全景，空间开阔。但当我们非常关注一件事物特别是某个细节时，人或物在视觉上就会被拉近，它们在我们视网膜中的成像会变大，物体存在的背景和相关的其他物体就变得模糊甚至离开了我们的视线。正是这种视觉心理决定了景别的重要功能——建立心理和情感距离。从景别的成像原理看，离被摄物越近，景别越大；离被摄物越远，景别越小。

近景系列景别的视觉刺激性强，画面景别效果作为一种潜在的视觉距离性，会给人的视觉造成冲击和刺激，带有强制走近观察人物的视觉效果。这种景别用于人物之间时，近景系列的景别制造出暧昧的、亲密的感情气氛或者利益关系紧密的感觉。全景系列画面对人眼的视觉刺激与冲击较小。全景画面一般会呈现出宽广的空间、开阔的视野，视觉上可感觉到空间距离的遥远，可以在观众心理上产生空间的远离和旁观感、不介入感以及超脱与超然感，从而使画面在整体上显得较为客观和宏观。因而景别不仅能交代空间环境，还能表现人物之间情感距离的远近。

近景系列景别有逼近感、亲切感,全景景别(全、远)表现距离感,呈现出人物、景物的空间关系。

景别的变化暗示了人物心理距离的拉近,这是电影表现人物细腻心理的视听语言技巧之一。

影片《阿飞正传》的开头段落,张国荣扮演的旭仔爱上了体育馆小卖店的女孩,即由张曼玉扮演的苏丽珍,两人从开始见面起,旭仔就以自己特别的方式接近苏丽珍。镜头一直通过景别控制来建立一种对两人即将发生亲密关系的暗示(如图1-27)。开始的镜头以单人近景、特景为主,没有完整交代空间的全景镜头,并尽量用双人镜头建立两人紧密联系的视觉幻觉(如图1-28)。这里,景别已成功地完成了对观众的心理引导,人物之间那种难以言说的情愫已经发生,观众对即将发生的感情故事有所期待。



图1-27 《阿飞正传》开头段落



图1-28 《阿飞正传》开头段落的双人镜头

3. 建构整体视觉风格和导演风格

景别变化是由镜头切换、人物运动、摄影机运动形成的,可以体现作品的叙事风格,表现和强化情节与表演重点,有机地取舍空间环境,集中和规范观众注意力,对决定视觉变化节奏和变化效果等有重要作用。在一部影片中,导演会根据叙事和表达的需要确定所要使用景别的主要类型。景别是使一部影视作品形成视觉风格的手段之一。

台湾著名导演侯孝贤是一位以“温暖的目光俯瞰人生”为创作观念的导演,这种电影观决定了他对电影画面风格的处理,在空间感上他着力营造出宏观历史背景中普通人命运的沉浮,人生被自己不能掌握的历史力量所控制。与电影相比,生活和历史应该更残酷些,侯孝贤始终保持着比较冷静的态度去编织他的故事。影片以远景和全景为主,即使是一些重场戏,如《悲情城市》老大被杀一场,仍然用固定的全景景别镜头营造导演置身戏外的距离感;而对于观众来说,大量的全景镜头的视觉风格有利于建立与影片的疏离感。

与此相反,近景塑造的画面空间狭小,关注物体集中明确,镜头与被摄体之间的空间距离接近,从而拉近观众心理与银幕空间的距离,并使之产生参与感和渗透感等,最终使观众产生认同感。同样的,在电影创作中,对人物之间交流的景别处理也是人物间情感关系的暗示手段。

以中景为界限,远景系列和近景系列镜头也可表述为景物景别和人物景别,因为远景系列景别的画面以景物为主,近景系列景别以表现人物为主,而中景既带人又带景。这决定了画面造型的特点。从中景开始,越往两极,即远景和大特写方向,画面内容越趋于极端:或是空间开阔的大远景,或是内容单纯的大特写,画面的视觉风格越鲜明;中景则是在画面造型表现上非常平庸的景别,缺少画面造型的风格感。因此,通常而言,中景景别不宜大量使用,否则会使画面的整体视觉风格趋于平淡。

4. 电视综艺节目中的景别

电视综艺节目景别运用的趋势是,由过去偏爱全景、中景镜头,这些年逐渐变化为偏爱近景、特写和大全景、远景的两极镜头。两极镜头在制造画面的视觉冲击力上具有较为明显的优势,大全景和远景便于揭示舞台的格局、演出场景的规模、观众气氛,而近景、特写镜头的画面有一种亲切感和对观众的强制带入感,使电视观众在较短的时间里被主持人、表演者甚至观众吸引。而运用特写镜头拍摄观众,也是近些年的变化。节目中人物交流的场景,如《中国达人秀》中表演者与评委之间的对话,虽然相隔的物理距离较远,但由于镜头形态多为近景或特写镜头的对切,建立了二者之间平等

亲切交流的氛围。近景特写镜头比中景、小全景镜头画面内容纯粹,比较容易构图,在单个画面构图的控制上更容易做到精确、标准。

四、景别的剪辑规则

在处理镜头间的关系时,画面景别是必须考虑的一个方面。在一般的类型电影叙事中,要尽量追求画面之间的平稳流畅,避免产生让观众脱离叙事情境的视觉跳跃。因此,在不同景别的画面间要遵循如下剪辑规则:

1. 匹配的景别关系

前面讲到匹配的景别剪辑,两个人谈话时,分别给两个人单人镜头或过肩镜头。通常情况下,景别应接近一致,意味着交流的平等关系。在电视转播语言中,运用特写、近景镜头相互匹配的对切,可以使画面切换富有流畅感。

2. 镜头成组:不同景别的组合

用相邻的景别拍摄同一主体或场景,或变换拍摄角度,如全景—中景—近景—特写的顺序,可以使人产生逐渐接近对象的感觉,运用不同景别的镜头组合,便可以做到层次分明地描述事件。随着镜头数量的积累和时间的延长,一个人物或场景得到强化,一组不同景别镜头的组合相当于对这个人物或场景细细描述的修辞手法。不同景

别镜头成组,是视听语言以时间描述场景、积累情绪的影像化方式。在纪录片《人类星球之河流》中,拍摄人物穿过湍急的河流捕鱼时,便用了不同景别来描述这个过程(见图1-29至图1-37),以一个完整的修辞段落凸显出动作的惊险以及人类为生存而表现出的巨大潜能。

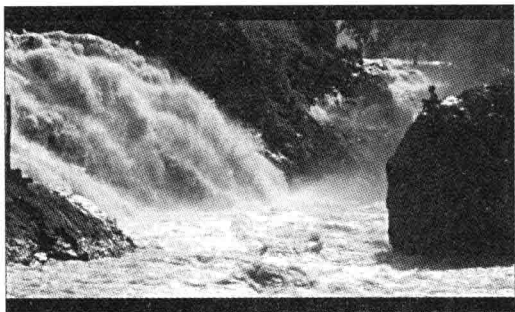


图1-29 全景



图1-30 中近景

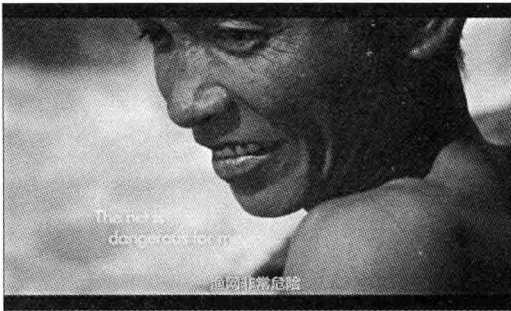


图1-31 特写



图 1-32 全景



图 1-33 特写



图 1-34 特写



图 1-35 全景

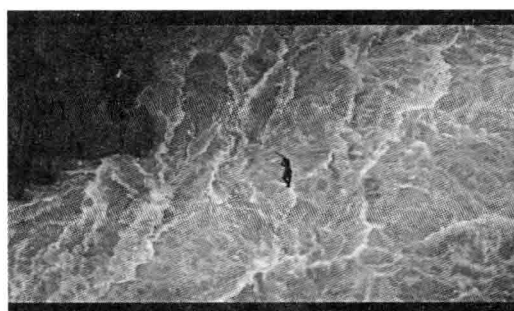


图 1-36 远景



图 1-37 大远景

3. 两极镜头的特殊性

两极镜头是指远景系列和近景系列景别,两极镜头的剪辑效果就像把一个人从极远处一下拉到极近处,是很反常的视觉体验。所以,一般而言,两极镜头这对特殊的景别关系很少使用,除非影片在整体影像风格上追求奇异的视觉效果,如第五代的早期电影《一个和八个》《大阅兵》《黄土地》中就有一些反常规的两极镜头,它们和这些电影所追求的整体反叛风格完全吻合。

现在,越来越多的电视节目偏爱使用两极镜头,因为这种手法能产生视觉跳跃感,用这种视觉刺激可以吸引观众的注意力。特别是在娱乐性电视节目、演播室晚会和真

人秀节目中,常能见到两极镜头被用作一种镜头剪辑与切换的惯例。

4. 不同景别的镜头时间长度

景别越趋向于远景系列,画面的时长越长;景别越趋向于近景系列,画面的时长越短。越是远景系列的景别,画面包含的内容越丰富;越是近景系列景别,画面包含的内容越单纯。在剪辑画面时,要考虑不同景别的视觉心理节奏差异。从信息交代的角度看,观众对远景系列需要更多的时间来观察和选择,节奏较慢,而近景系列景别则节奏明快。

第二节 景深与焦距

焦距,也叫“焦点距离”,指从光学透视的主点至焦点的距离。根据光学镜头焦距的可调和不可调,镜头分为变焦镜头和定焦镜头。定焦镜头中,根据镜头焦距的长短,分为标准镜头、长焦距镜头和短焦距镜头。

一般而言,若要得到同样景别的画面,用不同焦距的镜头拍摄时,与被摄主体之间的距离应该不同。同样的中景画面,长焦镜头离被摄物距离最远,其次是标准镜头,最近的是广角(短焦)镜头。焦距越长,视角范围越小,画面清晰的范围越小,背景越虚化;焦距越短,视角范围越大,画面背景越实。焦距是影视导演对画面视觉中心、造型效果控制的重要手段。焦距可以改变景物中的主体成像清晰度,从而控制视觉中心,改变画面中的景物和主体的关系,实现某种造型效果。

一、短焦镜头

在35毫米规格的电影摄影中,焦距35毫米的是短焦距镜头(Wide angle shot)。短焦镜头可以使拍摄空间的范围变大,突出近大远小的透视特点,从而夸大前景和背景之间的空间距离感。短焦镜头常常可以用来表现较为宏大的场面。若用短焦来拍人物,则人物样貌容易变形。

电影《堕落天使》中的大量画面都是采用使人物变形、空间拉长的短焦镜头拍摄的。这种画面除了整体影像造型上形成一定的风格外,也表现了影片的“每个人都是孤单的”主题:人物之间的真实距离那么近,但看上去却那么遥远(见图1-38)。

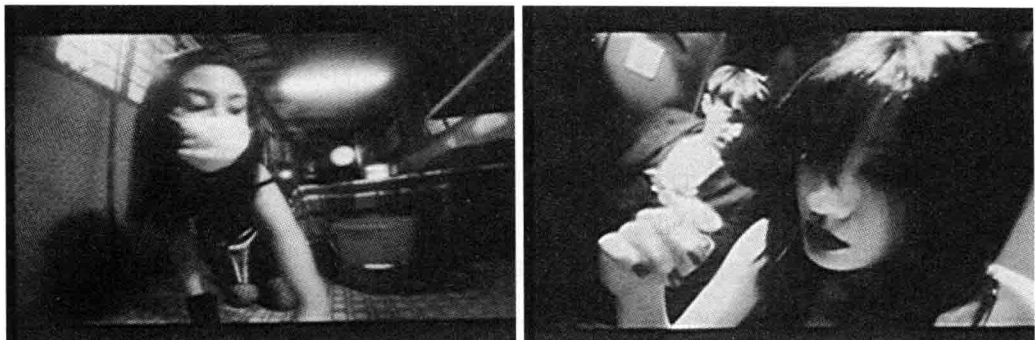


图 1-38 《堕落天使》中的短焦镜头

二、中焦镜头

中焦镜头(Medium focal length shot)又称为“标准镜头”,中焦镜头的焦距是 35—50 毫米。这种镜头较能还原人对空间的视觉透视感受,空间既不延伸,也不压缩。

三、长焦镜头

长焦镜头(Full length shot)是焦距在 50—250 毫米的镜头。这种焦距镜头会压缩空间的纵深感,填平前景后景的距离,使背景虚化,看上去后景与前景像是在一个平面上。长焦镜头适合呈现远处主体的细微状态,也能让人物从环境中突出出来,凸显人物形象。如电影《情人》经常用长焦镜头拍摄男女主人公,人物间的情感距离被拉近,周围的环境已不重要了(见图 1-39)。

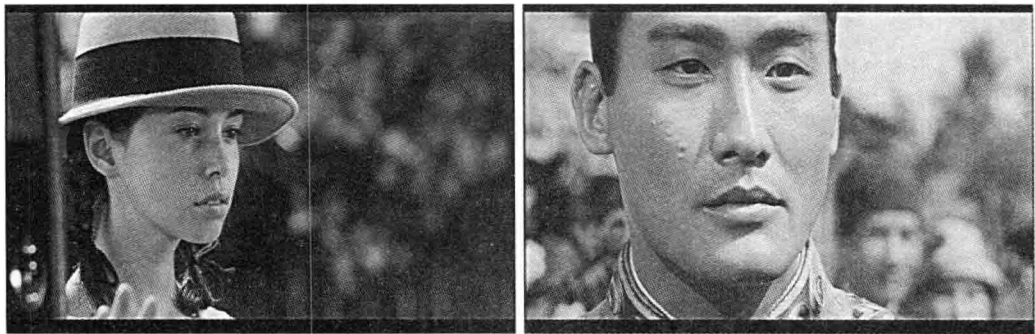


图 1-39 《情人》中的长焦镜头

四、大景深镜头(或称全景焦点镜头)

大景深镜头(Deep field shot)又称为“全景焦点镜头”或“深焦镜头(Deep focus),它由远及近地呈现被摄景物,使它们在画面中表现为全部清晰的影像。为扩大前后景

的纵深清晰度,常用短焦距镜头结合其他条件产生大景深效果。

“景深是指通过光学镜头拍摄下的画面,其影像清晰的纵深范围,即所表现的分置在不同距离上的景物影像清晰的空间范围。”^①

大景深镜头是全景镜头的一种形式,画面由一系列的景别组成,即已含不同景别人物的镜头。这种技术可以同时捕捉由近到远的不同人物,一个画面中包括特写、中景、全景,能很好地表现空间的连续性和人物的微妙关系。大景深画面具有对观众理解的开放性,观众可以在画面中选择自己关注的内容,符合人们对生活中看到的客观世界的感受。若想拍出大景深效果,除了要运用短焦镜头加强空间深度的呈现外,还要求不同景深物体的照明条件通透。

关于大景深镜头,一个著名的例子就是在影片《公民凯恩》(*Citizen Kane*, 1941)中(见图1-40),小凯恩的母亲和伯恩斯坦先生谈收养凯恩的那个景深镜头,前景中的两个人是近景,中景是焦灼而又插不上话的父亲,而透过窗户我们可以看到在雪地上玩耍的小凯恩。在这样的一个镜头中我们可以看到三个空间层次,而在三层人物的景别表现中又暗示了前景中的母亲和伯恩斯坦在决定着小凯恩的命运,母亲的近景形象在画面中占了很大的面积,表明了她对这个事件的充分控制权。在这个连续的空间中,观众的视线被由近到远逐层地牵引,他们又会从所看到的画面中去寻找、建立因果关系,这就是大景深镜头之所以尤其有表现力的原因。苏珊自杀一场戏中,前景的药瓶、中景中奄奄一息的苏珊和后景中的凯恩同时在一个画面内出现(见图1-41),大景深画面将复杂的戏剧关系在一个镜头中呈现了出来。



图1-40 《公民凯恩》中的大景深镜头



图1-41 《公民凯恩》中的大景深镜头

① 葛德:《电影摄影艺术概论》,中国电影出版社1995年版,第108页。

五、景深关系的意义

电影和电视都是二维平面的艺术形式,但却需要呈现三维的真实空间。因此,能够扩展空间深度的景深镜头便成了影视视听语言的重要技巧之一。景深镜头可以让画面富有空间层次感,在视觉上营造出空间韵律感和丰富性。

要想在一个镜头中呈现景深关系,主要有以下几种方法:

- ◎ 用深焦距镜头拍摄;
- ◎ 用变焦镜头制造前后景的虚实,见图 1-42《辛德勒的名单》(Schindler's List, 1993);
- ◎ 利用光影和镜子的反射塑造深度空间,见图 1-43《老无所依》(No Country for Old Men, 2007)。



图 1-42 《辛德勒的名单》

除了在画面造型上的意义,景深镜头对于叙事、影像表达还有哪些意义呢?

在叙事上,视听语言若要使戏剧故事、戏剧关系视觉化,拍摄带有景深关系的画面不失为一种富有表达力的方法。但景深关系的运用不是刻板的、一成不变的,而是导演对生活的一种观察、对人性的一种认识。“景深关系”意识是表象,对戏剧性的把握能力才是核心。

景深镜头的意义在于在同一空间中对关系的呈现,包括人与人的关系、人与景物的关系、人与细节的关系。景深镜头既揭示画面内的戏剧关系,也强制性地迫使观众去理解这种关系。大量的戏剧性细节往往需要用景深镜头来呈现和强调它的戏剧意义。

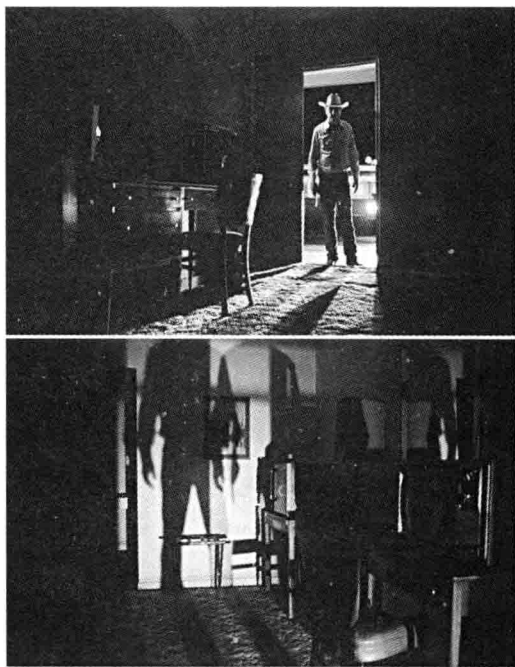


图 1-43 《老无所依》

如电影《老无所依》，杀手追杀牛仔至汽车旅馆，在房间里，杀手寻找 200 万现金的踪迹，此时镜头仰起，画面中出现了富有意味的空间深度，前景中的杀手和后景中的通风口，向观众暗示着藏钱的地点。

其次，利用景深关系与场面调度相结合，可以呈现和强化人物关系的戏剧性。如《朗读者》(*The Reader*, 2008)中汉娜和麦克最后一次见面，前景是麦克，后景是汉娜逐渐走向纵深的调度，两人背对背分开，是对情感关系结束的一种画面化处理。

思考题

1. 近景系列景别和全景系列景别具有什么不同的表现力，为什么？
2. 怎样看待景别的情感表现特点，哪类景别的情感表现强？
3. 找出一部景别运用有特点影片，试分析其中大量运用了哪类景别及其原因。
4. 景深镜头在何种情况下适合使用？景深镜头对故事有怎样的帮助？

学习材料

[美]路易斯·贾内梯：《认识电影》，世界图书出版公司 2007 年版，第 8—12 页。

张会军：《电影摄影画面创作》，中国电影出版社 1998 年版，第 6—53 页。

葛德：《电影摄影艺术概论》，中国电影出版社 1995 年版，第 80 页。

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森：《电影艺术：形式与风格》(插图第 8 版)，世界图书出版公司 2003 年版，第 222—224 页。

[美]约瑟夫·M. 博格斯、丹尼斯·W. 皮特里：《看电影的艺术》，北京大学出版社 2010 年版，第 132—139 页。

观摩学习影片

《巴顿将军》·人物景别在画面中的控制

《情人》·景别和变焦镜头

《阿飞正传》·近景系列景别运用

《堕落天使》·短焦镜头运用

《公民凯恩》·深焦距和景深镜头运用

第三节 角度

角度(Angle)是创作者表达态度的方式之一,而视点(Point of view)则是镜头机位的依据。两者决定了观众如何看待画面中的人物、事物,决定了他们能看见什么。

一、角度的意义

角度又可以称为“摄影角度”、“镜头角度”、“拍摄角度”和“机位角度”。摄影机以一定角度记录场景或物体,角度能够非常有效地传达叙事信息和情感态度。摄影机和被摄主体的关系确立后,便出现了两种角度关系:垂直高度的角度——平角、仰角、俯角;水平方向的角度——正面、侧面、背面。垂直高度的关系角度是摄影创作的重要手段之一,是画面创作中常用的技术要素。

角度作为画面造型的语言,其意义主要体现在三个方面:

- ◎ 角度是一种重要的画面造型手段;
- ◎ 角度体现人物位置关系和叙事信息;
- ◎ 角度是一种塑造人物形象、表达对人物和场景情感态度的导演手段。

下面就分别从上述三个方面讲解视听语言的“角度”问题。

二、不同角度的画面造型效果

不同高度的摄影角度,会使主体呈现的面积大小、主体与陪体的关系、前后景物之间的透视关系不同。

1. 平角

平角(Eye level angle),即摄影机处于与被摄对象水平的位置,是常用的拍摄角度,符合人正常情况下观察世界的角度,画面有平稳感。

平角拍摄的画面,形成的透视感比较正常,不会夸张物体的垂直线条,拍摄的人物也比较客观。

由于平角画面不像仰角和俯角那样带有视觉新鲜的画面造型特点,因此拍摄的画面在视觉上比较平淡。在选择这种拍摄角度时,创作者一般在场景中不追求视觉上的离奇性,而是要尽量保证场景中故事讲述的清晰;另外,平角度也用来拍摄人物的主观视点,显示对被摄对象之间或被摄对象与摄影机之间的平等关系。若拍摄以儿童为主人公的电影或纪录片,摄影师就应该让摄影机低下来,让视轴和儿童的

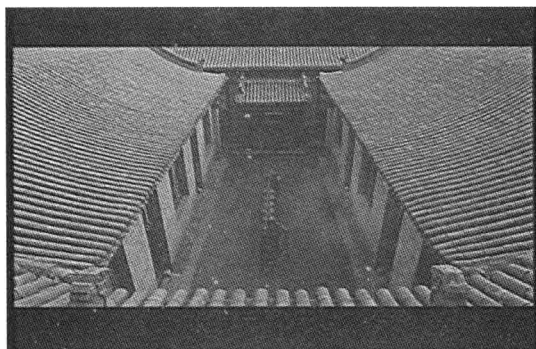
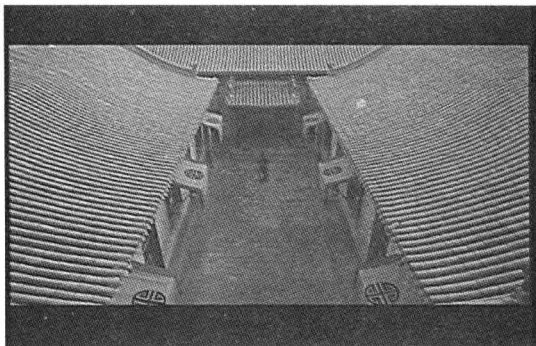


图 1-44 《大红灯笼高高挂》



图 1-45 《美国达人秀》

这个角度具有极强的表现力,能使观众“翱翔”在场景之上。在电视转播画面中,俯瞰角度能够拍摄出场景空间的整体布局和舞台全貌(见图1-45);在剧情片中,俯瞰画面中的人物显得非常渺小,是反常的角度。希区柯克的电影主题常常表现扑朔迷离的人物命运,因此他比较偏爱这个极端的角度。如在《电话情杀案》(*Dial M for Murder*, 1954)中,剧中人在向杀手交代杀人过程时,导演就用了这种俯瞰角度,它既能清楚地呈现犯罪现场复杂的空间位置关系,于场景之上的镜头又像上帝的一双眼睛

视线平等,而不是成人看待儿童的俯视视角,这样获得的画面效果才能体现出对儿童平等的态度。

2. 俯拍

俯拍(High level)又称“俯角度”,指摄影机镜头视轴偏向水平线下方的拍摄方式。

俯拍角度拍摄的画面,景物或人物的竖向线条被压缩,景物垂直方向的特点被忽略,越趋向俯瞰角度,越成为平面点的状貌。俯拍拍摄出的人物会显得渺小,被环境所包围。电影《大红灯笼高高挂》中就用了大量的俯拍镜头表现环境对人的压抑(见图1-44)。

俯角能体现环境的宽广和规模,强调环境、空间及人物在其中的位置,有一种宏观表述的意义。在拍摄人物时,俯角度可以造成困窘、绝望、孤立无援等气氛,角度越大,气氛就越浓;俯角度对人物有威压感,形成被控制、被掌握的态势。

俯拍的极端角度叫做“俯瞰”(Extremely high angle),又叫做“大俯角”。此时,摄影机垂直于被摄体。

(见图 1-46)。另外,由于它有一定的视觉冲击力和情感超脱感,所以常常被用作片头、片尾的镜头吸引观众,将观众带入或带出故事。



图 1-46 《电话情杀案》

3. 仰拍

仰拍(Low angle)又称“仰角度拍摄”或“仰角拍摄”,指摄影机镜头视轴偏向水平线上方、低于拍摄主体视平线的拍摄方式。当摄影机低于视平线时,形成低角度摄影,此时,物体的大小和面积被夸大了。

仰角度拍摄的画面,主体的高度感和成像面积都被夸大,背景或者陪体被简化,外景中仰角度拍摄的背景往往是天空,内景中仰角度拍摄的背景往往是天花板,它们都衬托了主体。

仰角度能够增加对象的垂直高度感,加强画面整体的垂直感。

若用仰角度拍摄人物运动,画面动感强烈,画面内的动作幅度表现得比平角和俯角更明显,拍摄出的画面突出动作主体,衬托人物的运动速度。武侠片中常常使用仰拍表现人物的武打动作,速度感更强烈。

仰角度拍摄时,人物主体及其运动都被夸张呈现,对观众有视觉上的压迫感;在拍摄一些多人场面时,仰拍能制造出混乱、应接不暇的视觉效果。

仰拍人物常常可以产生特殊的造型效果:让被摄人物显得高大而使人物变形,对

观众心理形成压力。主体形象被强调,形成高大、强壮的形象,或具有力量感、雄伟感。英雄片、恐怖片拍摄中,就常常配合光线使用仰拍塑造人物。

低角度的仰拍有效地传达了某种夸张的意味。影片《公民凯恩》中大量的内景戏都是用低角度拍摄,导演奥逊·威尔斯(Orson Welles)为了追求仰拍的视觉效果,将摄影机放在地板下拍摄,画面中人物的高度感被夸大,而且天花板占了很大的面积,呈现出一种人物在环境中被围困的视觉效果(见图1-47)。

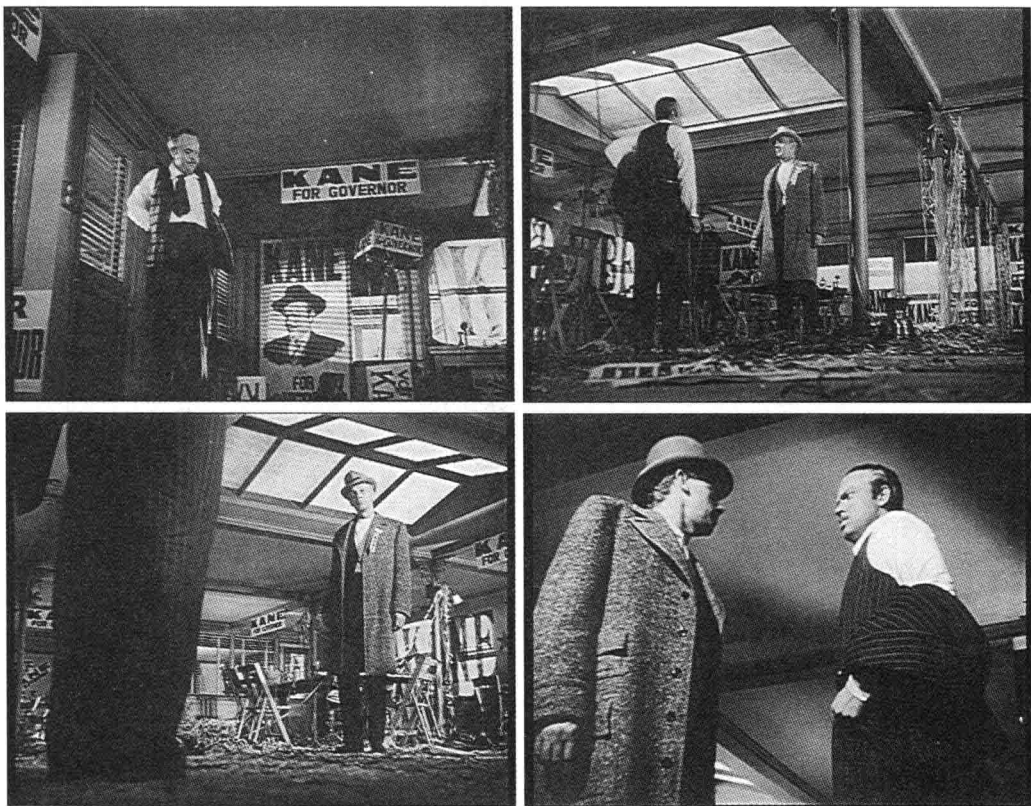


图1-47 《公民凯恩》

三、角度的表达手段

角度的选择经常是由拍摄场景空间的要求决定的,角度的选择是为了叙事方便,以便更好地展示空间和讲述故事情节。一定的空间特点决定了角度的选择,这时的角度充当一般性的叙事手段。如电影《新龙门客栈》,大部分场景都是客栈内的封闭空间,故事的展开和人物的上下场往往是借助客栈垂直方向的楼层差异实现的,所以影片用了很多的大仰角和大俯角。

由于极端角度——大仰角、大俯角能改变正常的画面透视关系,所以常用作导演

语汇,帮助其塑造人物,并引导观众按照导演的意图看待人物。影片中人物的视线“被看”与“看中”的正反打镜头常常需要角度关系的匹配,人物的位置关系又往往隐含着某种评价,即“仰”和“俯”都隐含了一种情感态度。

下面,我们就结合《断箭》(*Broken Arrow*, 1996)的片段对角度的这个功能做一个简单的分析:影片开始,两个主要人物在拳击台上同时出场,机师狄坚和他的副手希尔,两个人无论是拳击台上的较量还是台下的斗嘴,希尔总是处在下风。开头的两场戏,导演有意塑造狄坚个性强悍、富有魅力的形象,渲染狄坚是英雄,而希尔是个缺少光环的普通人。在镜头语言上,导演的这个意图主要通过镜头角度来传达:给狄坚的拍摄角度总是仰角,而希尔的镜头则通过调度使人物处于被俯拍的位置(见图1-48至图1-51)。



图 1-48 俯拍



图 1-49 仰拍



图 1-50 仰拍



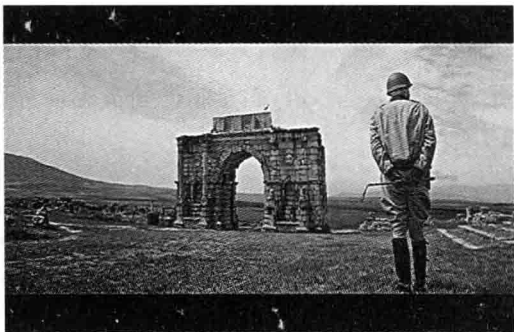
图 1-51 俯拍

摄影机在拍摄主体时的角度常被用来显示导演意图,如果角度不大,感情色彩就不太强烈;角度趋于极端,形象就会被赋予某种基调。

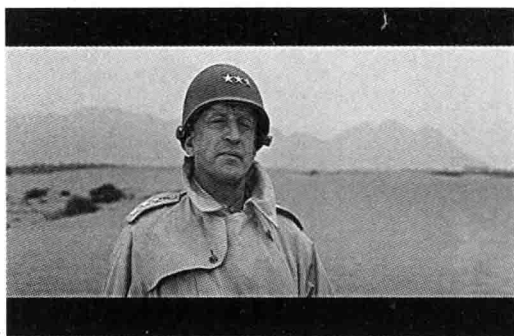
由于角度的画面造型效果,导演常常利用仰角和俯角来表达个人对场景的评价或引导观众的看法,从这个意义上讲,角度也可以称为“情感角度”。导演可以运用一定

的摄影角度来暗示他在特定时刻想传达给观众的信息。在《邪恶的接触》(*Touch of Evil*, 1958)一片中,导演奥逊·威尔斯运用了高角度的俯拍去拍珍妮特·李在监狱的情景,引导观众按导演的意图去观看,暗示出了某种情感倾向和场景气氛。

影片《巴顿将军》中,角度是导演塑造巴顿形象、给予人物评价的主要手段。巴顿在影片中出现的大部分画面都利用了位置关系设计,用仰角拍摄,以塑造巴顿骄傲、高贵的军人气质(见图1-52)。



而在影片《巴顿将军》的结尾,导演则利用俯角的配景缩小法^①,将巴顿在画面中身影的面积变小,前景巨大的风车仿佛是对巴顿悲剧一生的隐喻(见55页图1-70)。



四、角度建立影像风格的功能

角度作为一种画面造型手段,也可以用来实现某种影像风格。

以平角度为主的画面不追求角度的奇异性,影像风格平实。

若追求角度的极端和纯粹性,画面便会贯彻一种特别的风格,但这种影片风格也应该和主题表现、对人物处境的描绘有必然的某种联系。如影片《公民凯恩》,室内拍摄用了大量的仰角拍摄,画面中的天花板对人物有一种压迫感,塑造了被环境所困的人物处境(见34页图1-47)。这种对角度的风格追求超过了叙事的需要,成为导演

图1-52 《巴顿将军》中的主要构图

^① 配景缩小法:摄影师通过前后景的选择和安排,运用广角镜头从仰角或俯角拍摄时可使后景影像具有明显的透视缩小,对前景具有强调、夸张的作用。见许南明、富澜、崔君衍:《电影艺术词典》,中国电影出版社1986年版,第308页。

创造影片特点的一种方式。

电视转播中用大角度拍摄的画面,会带给观众更加丰富的视角和视觉感受,而电视现场转播的特点就是通过变换拍摄角度,让电视观众在视觉上获得比现场观众更刺激的感受。电视直播强调现场感,但是在拍摄的镜头上却要努力使电视观众有比现场观众更丰富的视角优越感。有表现力的现场镜头往往要设置极端角度的多机位镜头,特别是在转播文艺节目、演唱会时,更需要打破四平八稳的拍摄角度,使画面效果新奇而有视觉冲击力。

思考题

1. 电影中常用什么视点和什么角度?
2. 分析《公民凯恩》中的仰拍、俯拍、倾斜等非正常角度。

学习材料

[美]路易斯·贾内梯:“角度”,《认识电影》(插图第11版),世界图书出版公司2007年版,第12-15页。

张会军:《电影摄影画面创作》,中国电影出版社1998年版,第177-200页。

观摩学习影片

《公民凯恩》·反常的拍摄角度

《大红灯笼高高挂》·俯角度

《铁皮鼓》·平角度

《新龙门客栈》·仰角和俯角

第四节 视点

一、镜头视点的分类

简单来说,视点(Point of view)就是摄影机的位置。我们在分析电影中的视点和拍摄中设置视点时要考虑下列问题:

- ◎ 摄影机从什么位置、通过怎样的“眼睛”看动作?
- ◎ 摄影机的位置和特定的“看”的方式对观众的反应有什么影响?
- ◎ 我们对视点变化会有怎样的反应?

不同于文学写作中的视角,电影电视中的视点在一个场景中是变化多样的,而且在彼此之间不断转换。按照视点发出的依据,剧情片中的视点可以分为:

- ◎ 客观视点:摄影机作为旁观者;
- ◎ 主观视点:摄影机作为动作的参与者;
- ◎ 导演视点:导演有意图参与剧情的视点;
- ◎ 间接主观视点:观众看的视点

视点是好莱坞经典电影语言体系的重要技巧,其电影镜头语言的核心在于建立电影叙事的幻觉,使观众完全沉浸其中。“在电影中,眼睛决定一切。”主体的观察立场和位置决定了镜头的存在依据,也因而成为剪辑的依据。因此,视点的依据和逻辑关系对于电影叙事的流畅与否非同小可。所以,下面的视点分析方法和影片拍摄技巧适用于好莱坞主流叙事电影,而对于先锋实验性影片以及作者性艺术电影并不完全适用。

1. 客观视点——摄影机对场景的记录

客观的镜头视点被美国著名导演约翰·福特(John Ford)概括为“摄影机的哲学”。他认为摄影机是一扇窗,窗户外边的人看这里面的人和事,观众也要去看这些人和事,好像它们在远处真的发生了一样,只不过我们并没有受邀参与进去。因此,客观的镜头视点被当作一种尽可能产生这个“视窗效应”的静止的、刻板的拍摄方法。客观视点暗示了一种在摄影机和拍摄物之间相对远的情感距离,好像摄影机只是在尽量直接地记录演员和动作而已。导演使用自然、直接、简单的机位设计捕捉摄影机前一系列动作的镜头是客观视点镜头,它不评价、不打扰这些动作。我们看这些行为则是从客观角度出发,不带任何个人看法。此时如果要移动摄影机,也不能明显地引起观众的注意,而是要自然地融合在剧情发展之中。

这是使用客观视点的明显优点,它能再现连贯、清晰的场景,因此客观视点镜头在电影中得到了广泛的应用。但是过度使用客观视点又是危险的,因为它客观和不介入的态度也容易导致观众失去兴趣。

2. 主观视点——摄影机对场景的介入

主观视点给我们提供了一个带着剧中人物情感倾向的视角,是摄影机对场景的介入。希区柯克的摄影逻辑正好同福特相反,他擅长于创造引导观众卷入剧情的强烈感

觉,运用精致的镜头运动创造这样的视觉场面,从而带给观众悬念,迫使观众成为剧中人去经历那些情感。

主观视点镜头是创造这种主观介入感的一个重要工具,如希区柯克的电影便运用娴熟的剪辑技巧和大量接近人物动作的视点镜头,使观众产生介入感。他在《导演》一文中写道:“你会逐渐建立起心理的情境,一部分一部分地,使用摄影机去强调第一个细节,然后其他。关键在于不让观众在很远的外边观看而是让他们进入其中。你能够做到这一点,只需要把动作打破为一个个细节,这样,每个细节就被迫呈现在观众面前而暗示出心理意味。如果将这个场面直接演绎出来,仅仅把摄影机固定在一个位置用镜头记录下来,你将失去驾驭观众的能力,他们观看这个场面时就没有任何真正的介入感,你也没有让观众关注特定的视觉细节从而理解人物情感的有效手段。”^①运用的主观视点越多,观众的观影经历就会越紧张,就能更快地介入剧情。从通常的意义上讲,这种视点是以摄影机的运动为特征的,迫使观众去看场景中的人物正在看的,从而成为这个角色。

人物的主观视点可以将观众的欲望缝合到电影中(见图 1-53)。

人物在观看的镜头是赋予人物视点的客观镜头,应该对应下一个人物所看的事物的主观镜头。

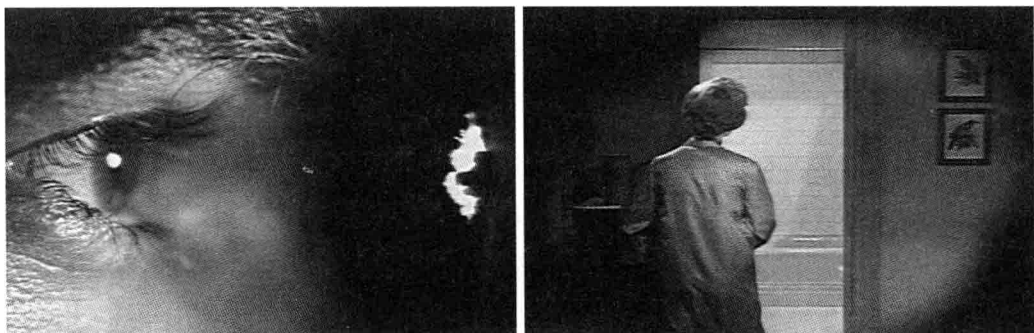


图 1-53 《精神病患者》中表示主观视点的正反打镜头

不过,在整部影片中都保持一个纯粹的主观视点几乎是不可能的,其技术困难在于:影片的连续性和人物之间的沟通通常要求在被看的物体和观看的人之间运用正反打镜头。

镜头在主观和客观之间的转换通常遵守这样的规则:首先,一个客观镜头显示角

^① Alfred Hitchcock, "Direction" in *Footnotes to the Film*, edited by Charles Davy; reprinted by permission of Peter Davies Ltd., Publishers.

色在看镜头外的某样东西,引导观众去猜他正在看的东西;然后,下一个镜头(叫做“视线镜头”)显示出角色正在看什么。这种镜头之间简单的逻辑关系提供了一个流畅自然的从客体到主体的视点运动,这是典型的正反打镜头模式。从主观视点到客观视点的不断转换,让观众能轻松地理解事件中的变化状态并将观众带入剧情。

3. 导演视点——引导观众怎样看

在一种类型的镜头视点中,电影制作者不但要选择给我们看什么,同时也要向我们揭示应该怎样看。通过从特定的角度或焦距拍摄这个场景,通过某种画面造型技



图 1-54 《蓝色》开场镜头

巧,导演塑造、强化了视觉形象的某种特征,表达出自己对视觉形象的某种意义或感情态度,观众也被迫对看到的内容作出一定的情感反应,而这种导演视点会让观众以某种不寻常的方式去观看。

如《蓝色》开场的镜头(见图 1-54),从车轮下拍摄的特殊角度是导演的视角,给观众一种危险、即将发生事故的不祥之感。

4. 间接主观视点——接近动作卷入情节中

间接主观视点实际上不是在提供一种参与性的视点,而是在迫使观众接近这个动作,以便将其带入剧情并使其观影经验更加紧张。比方说,一个特写镜头揭示出了人物的情感反应,观众能意识到自己不是角色,但仍然能按主观镜头的方式深深地体验人物的情感。一个因痛苦而扭曲的脸部的特写镜头使观众感觉到的痛苦要比一个从较远角度拍摄的客观视点镜头更为生动。在《关山飞渡》(Stagecoach, 1939)中,有人劫持了一辆马车,导演插入了马蹄的特写镜头来表现当时紧张的气氛和节奏感,使观众更强烈地体验剧情。这种视点被称为“间接主观视点”,因为它给观众接近动作之感和即时参与感,无需通过任何剧中人观看的视点。

间接主观视点和导演视点的区别是:前者从人物的角度出发,以人物的心理去看,符合情节的情绪需要,对观众的心理带入更加强烈;导演视点则从导演的角度出发塑造人物和渲染场景,人物的视点依据不强烈。

二、视点镜头的具体应用和分镜头设计

镜头视点的设计基于结构主义的电影观念:每一个镜头对故事戏剧性的传达都有意义,视点的变化是为了引导观众去看场景中的重点,并随着镜头数量的积累而建立情绪和戏剧性。因此,视点设计一是为了呈现戏剧重点,二是增加镜头的数量,以完成时间的积累。因为有了视点的存在,镜头所呈现的内容便有了人物情感、心理动机的依据,场景才能让观众的情感卷入。分镜头的视点设计是导演对影片最不可替代的贡献。

如果没有人物关系和人物情感,电影就只剩下无目的的动作和漂亮的画面。在人物关系、事件中表现人物情感,是叙事和视听语言的重点内容。视点镜头的作用就在于给镜头以人物的心理依据,使事件、动作、人物的关系部分得以视觉化。

分镜头设计的镜头单元有几种类型:客观视点单元、主观视点正反打单元、导演诠释视点单元和客观视点镜头单元。

好莱坞经典叙事体系中的“视点”技巧,其主要功能是在叙事中建立起一种幻觉,观众看故事需要他们看到的,并且被导演的诠释视点所控制,以其需要的方式来观看;而主观视点技巧则使观众与角色的视点重合,从而认同影片中的人物心理和欲望。观众会按照电影叙事的指定方向理解故事中的好人、坏人,确立情感倾向,并对故事发展有所期待并做出道德判断。

“视点缝合”是让影片跌宕起伏、牵动人心的视听语言技巧,我们以斯蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)导演的影片《大白鲨》(*Jaws*, 1975)中的一场戏为例,分析其戏剧效果和视点建立之间的关系。电影《大白鲨》中这个场面要实现的效果有两个:(1)加强场面的紧张度;(2)让观众感受到警长的受挫感。

镜头设置了几个不同单元:警长观察下的海面、不断来和警长讲话的人、玩耍的狗、小男孩、阿历克斯和他妈妈。具有视点权利的只有警长和最后出场的鲨鱼。镜头通过正反打强调警长的主观视点,并且为他制造了几次观察的障碍和出事的假象,观众和警长的视点缝合在一起。观众也经受着警长的心理过程——知道有危险的鲨鱼,但又担心它什么时候真的出现,警长的受挫也是对观众期待心理的一次折磨,观众于是更加投入地观看这个场景。当鲨鱼的主观视点出现时,观众又和鲨鱼的欲望重合了。这充分证明了恐怖片的观众心理机制——既是被惊吓的人,也是吓人者。这场戏由于主观镜头和客观镜头、正打和反打镜头的交替,形成了一场紧凑、戏剧效果强烈的场景,观众被牢牢地吸引到其中。如果没有对视点的分解和组合,便不可能完成这样的效果。

电影《老无所依》是一部在镜头视点设计上值得学习的影片,全片镜头的逻辑是人物的观看、寻找、行动,把观众和人物视点牢牢地拴在一起,使观众一直处于对人物视线的揣摩和期待中。在具体镜头的设计上,我们来分析牛仔利威廉“在打猎时发现了火拼后的现场”一场戏中视点镜头的运用。

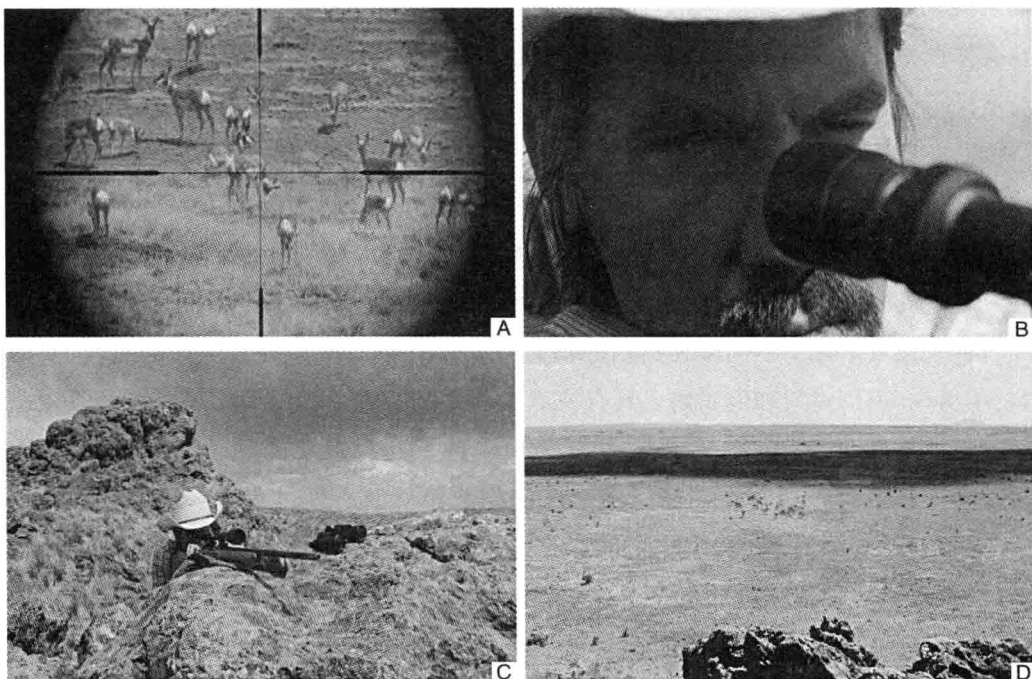
1. 主观视点镜头

因为有了视点的带入,观众才看得有兴趣,在理解、猜测、跟随人物的行动中看完这个段落。

镜头按照人物的视点建立,观众此时如临现场,和人物一起观看和寻找、发现。因为有了视点,场景对观众的吸引力加强了。场景中的第一个镜头是从牛仔利威廉视点出发的一个主观视点镜头(见图1-55A),它在一开始就完成了观众视点和人物视点的统一。

2. 正反打镜头:强化戏剧关系

正反打镜头(即看和被看的镜头)强化了场景内的观看关系。这场戏以利威廉看和被看的正反打镜头为主要镜头类型,反复地确认了利威廉搜寻发现的视点权利(见图1-55)。



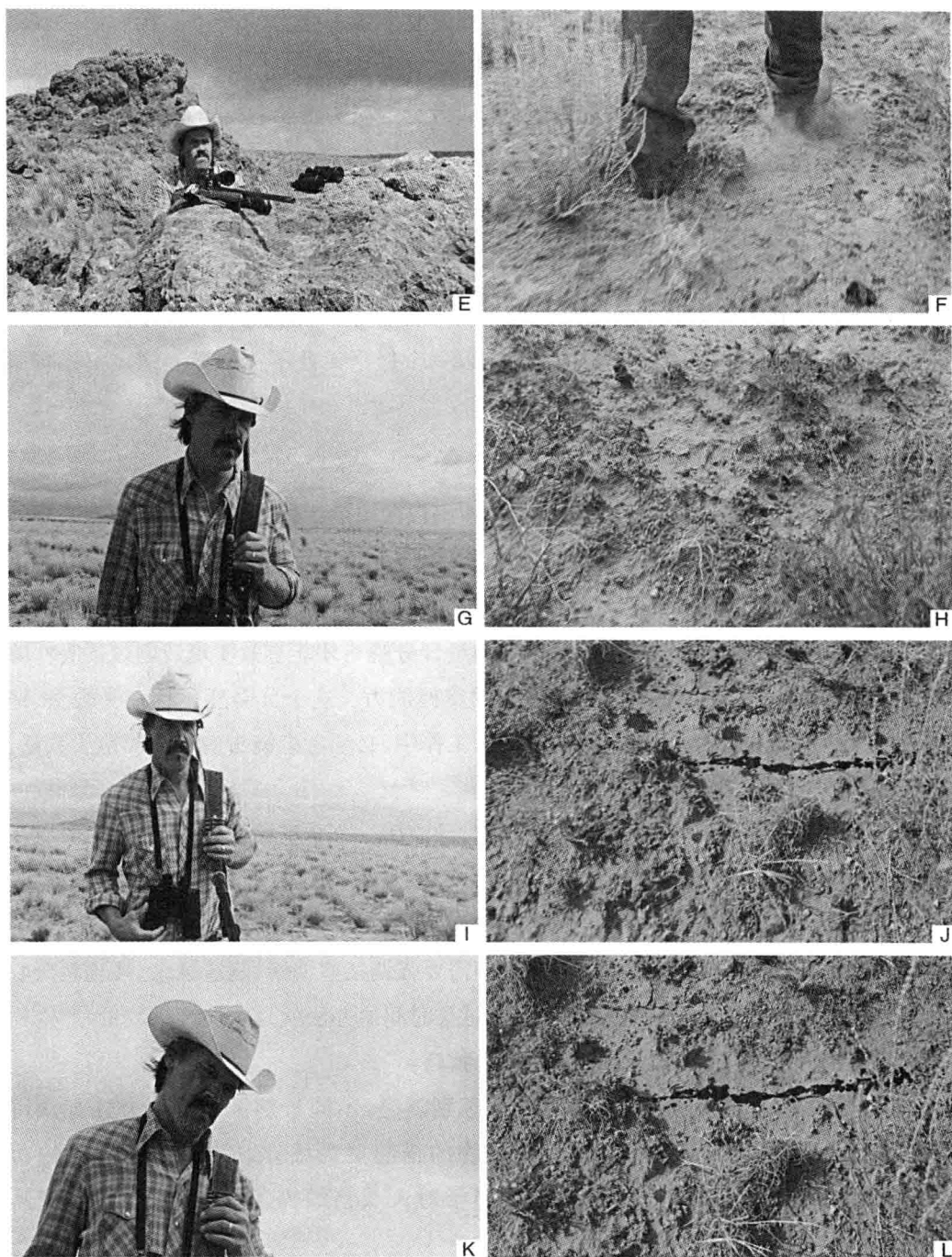


图 1-55 《老无所依》中的正反打镜头

当场景中出现两个人物视点时,彼此的看和被看构成了一对正反打镜头,这两组镜头的切换即是将人物关系视觉化的过程,促成了镜头张力的产生。在后面一场戏中,利威廉深夜到现场送水被犯罪集团发现,在一伙人追、一个人逃的关系中,一系列连续正反打镜头的剪辑比单个视点的镜头或者全景镜头更能渲染出这种紧张感。

3. 导演诠释视点:呈现戏剧重点

主观视点镜头不是万能的,它的局限性在于只能让观众看到人物所看到的。但是故事还需要丰富的细节镜头、关系镜头,于是导演视点和全知视点进入,让主观视点的内容有了背景和因果关联。导演诠释视点镜头有助于表现戏剧内容。希区柯克在处理主观镜头时,便在正反打中建立关联性,以一个似乎无处不在的导演视点揭示场景中的重点。

4. 镜头数量

一般而言,在剧情片的创作中,镜头的逻辑以叙事的逻辑为基础,即引导观众理解情节、人物关系、人物动作。让观众认同人物是将故事讲述得精彩、吸引人的一种手段,而产生认同感的方法一是主观镜头,二是正反打的三镜头法和导演诠释视点的介入。但这是一个非常笼统的说法,那么如何设计分镜头才能有效实现戏剧效果呢?除了掌握基本方法外,还要有对镜头节奏感的掌握能力。这个节奏感包括镜头数量、镜头长度、镜头切换的频率。在分镜头设计的工作中,必须考虑镜头的种类和镜头数量。那么镜头数量的意义是什么呢?

我们首先来思考一个问题:同一个动作,导演用一个全景拍摄和用一组全、中、近、特拍摄在效果上有什么区别?

最重要的区别在于时间。一组镜头的时间比一个全景镜头长,因而给观众去看的时间就更长,记忆的牢固度就更高。当我们需要强调某些情绪、制造悬念、强化观众心理感受的时候,就需要更长的放映时间,而延长时间的办法就是增加镜头数量,产生积累、强调的效果。这是视听语言叙事的核心技巧。

时间延长除了能积累情绪,还有一个区别就是:不同景别镜头的组合让观众得以更仔细地观察细节,因为镜头对于人或物的描绘更为细致。一个全景镜头的功能是交代,而多个景别组合的镜头就相当于对人或物的描述,实现了用影像来修辞的功能。

在进行交叉剪辑时,镜头数量和镜头种类密不可分。在拍摄分镜头时,导演把一个场景分成若干镜头单元,在剪辑时将这些单元镜头以一定的顺序、时长交叉剪辑,从而强调场景的戏剧性,其中的镜头种类包括前述的几类视点镜头。在选择不同视点分

镜头时,仍然可以选择不同的景别拍摄备选镜头,以给后期剪辑提供更加充分的选择余地。

由分镜头完成对场景的描述、对戏剧性的强化、对观众心理的引导是视听语言之所以成为叙事艺术的原因所在,而分镜头技巧的核心就在于众多的镜头数量和准确而丰富的镜头种类。影片《大白鲨》中“海滩”一场戏为具体的分镜头单元设计提供了非常典范的例子。整场戏中没有有一个镜头、一秒钟的时间是浪费的,从而牢牢地抓住了观众的心理,其奥秘就在于导演的分镜头设计将观众视点与主人公布鲁迪警长缝合在一起,以在海滩上玩耍的人为依据建立的几组分镜头之间交叉剪辑,用悬念串联起不同镜头单元,用低成本拍摄剪辑出很好的效果。我们可以从下列拉片中学习本场戏中的镜头单元类型、拍摄和剪辑的技巧见表 1-1。

表 1-1 《大白鲨》一组镜头的拉片记录单

镜号	景别	拍法	角度	时长	内 容
1	全景—近景	移	平拍	39"	小男孩由海里走到海滩上,再走到海滩上的房子里
2	全景	摇	平拍	2"	一个男人牵一条狗在海边
3	近景	固定	平拍	2"	男人向海里扔东西
4	全景	固定	平拍	2"	狗到海里追东西
5	全景	固定	平拍	2"	小男孩的母亲坐在海滩上
6	全景	摇	平拍	3"	趴在气垫上的小男孩漂在海面上
7	近景	摇	平拍	5"	海里。狗叼着东西,男人游向狗
8	全景	摇	平拍	3"	海上。一个胖女人躺在气垫上
9	全景	摇	平拍	2"	小男孩在水上玩儿
10	全景	固定	平拍	2"	海边。男人和狗拉扯
11	全景	跟拍	平拍	4"	狗在海边跑
12	中景	固定	平拍	2"	海滩。警长坐在靠椅上看着游人
13	中近景	固定	平拍	3"	海滩。警长坐在靠椅上看着游人
14	近景	固定	平拍	2"	海滩。警长坐在靠椅上看着游人
15	全景	摇	平拍	4"	海上。胖女人躺在气垫上
16	中景	固定	平拍	3"	海滩。警长坐在靠椅上看着游人
17	全景	摇	平拍	3"	海上。胖女人躺在气垫上漂浮着
18	中景	固定	平拍	1"	海滩。警长坐在靠椅上,身体向前倾

续表

镜号	景别	拍法	角度	时长	内 容
19	全景	摇	平拍	2"	海上。胖女人还漂浮着,一个人在她旁边游泳
20	近景	固定	平拍	5"	海滩。警长靠回座椅,有些不耐烦
21	近景	固定	平拍	4"	海滩。有人走到警长身边蹲下
22	近景	固定	平拍	1"	男人和警长谈话,警长向海里张望
23	全景	固定	平拍	4"	前景:男人的脸;后景:一个女孩在海里游泳
24	近景	移	平拍	1"	警长紧张地站起来
25	全景	固定	平拍	2"	海里。女孩被同伴举起,女孩惊叫
26	近景	固定	平拍	21"	男人离去。警长与妻子交谈
27	全景	固定	平拍	5"	海上。男孩还在漂浮,几个男孩纷纷游向他
28	中景	固定	平拍	3"	一个老头和警长聊天
29	近景	固定	平拍	5"	老头在说话
30	中景	固定—摇	平拍	4"	警长说话,老头离开
31	近景	摇	平拍	1"	两个小孩子在海边跑
32	中景	摇—固定	平拍	11"	警长与妻子交谈
33	全景	固定	平拍	3"	那群孩子在海里玩耍
34	近景	固定	平拍	1"	几个孩子玩耍
35	特写	固定	平拍	0.5"	一个男孩在玩耍
36	特写	固定	平拍	0.5"	一个女孩在玩耍
37	特写	固定	平拍	0.5"	另一个男孩在玩耍
38	特写	固定	平拍	1"	三个孩子在玩耍
39	全景	固定	平拍	6"	前景:一个小男孩在玩沙子;后景:牵狗的男孩站在海边找狗
40	近景	固定	平拍	4"	男孩背影
41	特写	摇	俯拍	3"	海上漂着一块木头
42	全景	跟拍	仰拍	19"	海里。孩子们的腿,鲨鱼游向孩子,咬住趴在气垫上的男孩
43	全景	固定	平拍	2"	前景:在水边的孩子大声叫嚷;后景:鲨鱼浮出海面吃掉孩子
44	全景	固定	平拍	2"	小男孩的妈妈躺在海滩上看书
45	全景	固定	平拍	1.5"	鲨鱼咬住小男孩,小男孩挣扎,血染红海面
46	中景	跟拍	仰拍	3"	水里。小男孩在挣扎

续表

镜号	景别	拍法	角度	时长	内 容
47	近景	推	平拍	2"	警长发现情况
48	全景	固定	平拍	2"	海里其他男孩叫嚷着
49	全景	摇	平拍	5"	人们冲向海里,警长制止人们下海
50	全景	固定	平拍	2"	母亲起身看骚乱
51	中景	摇	平拍	2"	警长叫大家快上岸
52	中景	固定	平拍	2"	警长看着海,大家纷纷救自己的孩子
53	中景	固定	平拍	1"	海上。一位母亲抱起自己的女儿
54	中景	摇	平拍	2"	警长妻子拉着自己的儿子跑向岸边
55	中景	固定	平拍	1"	警长的小儿子坐在海滩上大叫
56	中景	摇	平拍	1"	孩子拉扯着往岸上跑
57	全景	摇	平拍	4"	警长站在岸边向海里张望
58	中景—特写	跟拍— 固定	平拍	13"	被咬男孩的母亲在海边寻找自己的孩子
59	全景	固定	俯拍	8"	海边漂来带血的气垫

课堂训练

《老无所依》中有一场戏描写安东在旅馆杀人之后寻找一箱现钞,请分析该场戏如何运用视点镜头、运用了哪种视点来引导观众理解人物的行为。

思考题

对《老无所依》中这一场景做拉片分析:利威廉深夜回到现场送水,被发现并被追杀。拉片并分析这场戏如何运用正反打和视点镜头强化了冲突感。

学习材料

[美]路易斯·贾内梯:《认识电影》(插图第11版),世界图书出版公司2007年版,第160—184页。

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森:《电影艺术:形式与风格》(插图第8版),世界图书出版公司2003年版,第89—98页。

[美]史蒂文·卡茨:《电影镜头设计:从构思到银幕》(插图第2版),世界图书出版公司2010年版,第261—268页。

第五节 构图

一、画格

我们首先要了解画面创作的基本知识、画格的比例,即播放设备画格的宽高比。

标准银幕的比例为 1.33:1(见图 1—56),电视画框也有这个规格,16 毫米的拷贝也是这个规格,它也被称为 4:3 规格,长为 4 个单位,宽为 3 个单位。

目前,电影银幕的宽高比通常为 1.85:1(见图 1—57),也称为“标准美国宽银幕”,它是将标准银幕的底部和顶部遮挡以后得到的。欧洲放映的电影银幕的标准宽高比是 1.66:1;潘那维申(Panavision)宽银幕的宽高比为 2.2:1(见图 1—58);西格玛斯科普宽银幕的宽高比为 2.55:1(见图 1—59)。

图 1—56 标准银幕 1.33:1



图 1—57 标准美国宽银幕 1.85:1

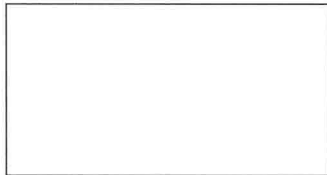


图 1—58 潘那维申宽银幕:2.2:1

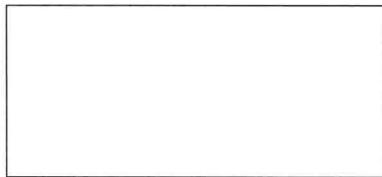
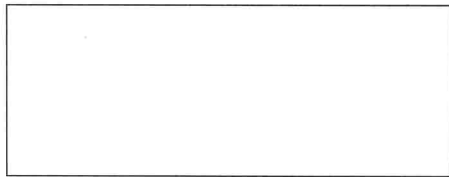


图 1—59 西格玛斯科普宽银幕 2.55:1



高清电视(HDTV)的屏幕宽高比为1.76:1,或者称为16:9(宽16个单位,高9个单位)(见图1-60)。

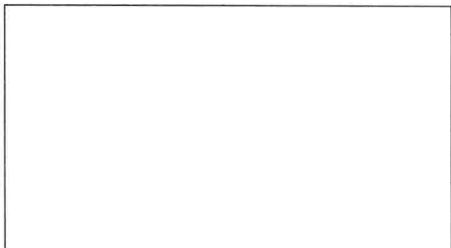


图1-60 高清电视的屏幕宽高比

画面的宽高比例对构图创作有很大的影响,宽银幕更加适合拍摄大远景、全景场面,在标准银幕中会损失很多信息;而标准银幕适合拍摄内景空间下的人物特写,表现人物之间的情感故事,在宽银幕中放映人脸则会有些变形。

二、构图的意义

画家与图片摄影师以画面适应构图,长宽尺寸取决于题材的性质,如表现摩天大楼往往使用竖幅,并以此构图,而庞大的全景画便可能用横幅。但影视作品中画面的比例并不是那样灵活,画幅的比例相对固定,而画面又处于流动变化中,因而影视作品中的构图不同于美术、摄影等平面造型艺术,有自己的规律。

影视构图是指在一定的画幅格式中,为表现某一特定的内容和视觉美感效果,将镜头前被表现的对象以及摄影的各种造型元素(线条、光线、影调、色调)有机地组织、分布在画面中,形成一定的画面形式。

电影电视构图不仅可以提供故事发生的场景的基本形状,同时还发挥着更为积极的戏剧性作用。构图是导演的一种重要表达语汇,是导演对动态场景空间的安排和组织,实际上是对拍摄对象的选择和对空间的重构,因而画面创作者对拍摄对象会有所选择,删除无关紧要的部分。构图工作主要要解决两件事:主次问题和形式感问题。

1. 解决主次问题——突出主体形象

主次问题关系到如何正确选择和确立主体位置,合理处理主体与陪体、主体与环境的关系,选择拍摄方向和拍摄高度,排除不相关的元素,突出主体对象。具体而言,有以下几种方法:

(1) 在画面中放置主体的位置

将主体放在怎样的位置上才能获得观众的认同,才能清晰地讲述故事? 固定构图画面内,被摄主体一般位于画面的几何中心——画面中央和黄金分割点上,或由情节所引导的画面兴趣中心的位置,通过场面调度和前后镜头调度加以突出。

(2) 和陪体的对比关系

人物并非孤立地存在,而是生活在环境中的。在环境中突显主体,常以对比的手

法来实现。这些对比可能包括画幅面积对比、布光影调对比、人物动静对比等。

(3) 镜头运动中保持主体地位

在主体人物运动或镜头运动的情况下,使人物保持在画面中的主体位置上。这也是构图的目的之一。

2. 解决形式感问题

画面中包括光影、明暗、线条、色彩等在画面中的结构和组成关系,以此构成视觉形象,使画面构图准确地传达形象特征、富有形式感和表现意味。被摄对象在画面中的表现是否得当,画面形式是否优美等要看如何运用构图处理手法以及光线、线条、色彩等造型元素去实现符合美感的构图。

画面构图中由主体位置、视觉重量、构图形式而产生的象征意味,即是有“意味的形式”。

二、画面构图的基本形式

1. 几何中心

几何中心指画面对边中线的交叉点和画面两条对角线的交叉点。这是不以人的主观意志和感觉而定的画面客观中心点,几何中心位置能使视线集中,使画面产生对称、均衡、庄重感和形式感,视觉上更突出、更集中,但与此同时,几何中心位置又容易使画面显得呆滞(见图1-61、图1-62)。

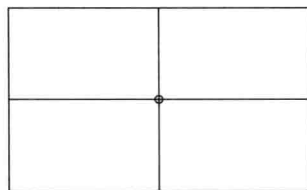


图 1-61

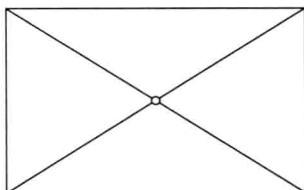


图 1-62

2. 视觉中心

视觉中心是四个点,按“黄金分割律”的分法,构成画面的四个交叉点,吸引我们的视觉注意(见图1-63)。

“趣味中心”不以视觉因素的结构为主吸引观众的注意力,而以被摄体的动作、表情、

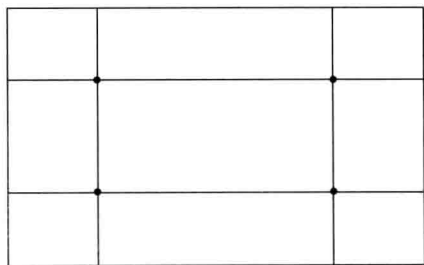


图 1-63

形态以及事件的情节点为中心吸引观众的注意力,如剧情中重要的物件细节,它们出现时自然会成为观众的趣味中心。

三、构图方法

构图的视觉要素有很多,如形状、线条、光线、色彩、景深、透视等等,构图的主要目标就是用上述要素组合来吸引观众的视觉注意,形成视觉中心。

人的眼睛能够分辨出一个画面中的七八个形象,但是在多数情况下,人眼并非无区别地掠过形体表面,而是被引导着,依次朝特定的区域看,这便涉及构图方法。到底怎样才能让观众视觉注意力集中到我们所要表现的主体上去,也就是怎样才能引导观众去看导演希望他们看到的呢?主要的方法是对比优势引导。

除了优势引导的叙事功能,隐喻性的构图方法也能够帮助导演表达主题。

1. 对比的优势引导

观众在观察画面中的形象时通常是按顺序进行的。目光首先接触的是占主要位置的形象,我们总是不由自主地将注意力首先集中到最惹人注目的东西上,然后才转而浏览画面内次要的东西。

形象在某一方面“优势”可以完成“视觉”引导工作,将观众的注意力一下子粘到画面的某一部分,具有很强的吸引力,可以形成使人感兴趣的强烈对比。在同一画面内,由于同其他形象有反差,它就显得格外引人注目。

对比的方法有很多,如果导演想让观众先看到演员的手而不是他的脸,则手上的光会比脸上的光强,甚至完全把脸置于阴影中;如果影像中别的对象处于静态,则处于运动状态的人或物便形成“对比”,黑泽明的武士电影中经常用动静对比的方法将孤胆英雄的主人公和周围的乌合之众区别开(见图1-64);而电影《用心棒》(Yojimbo, 1961)则用了调度建立动静对比引导的做法。



图1-64 《用心棒》

再如,摄影师还可以利用两种或两种以上构图元素之间的差异进行对比,造成视觉中心,突出主体和主要情节,如让画面内照度不同而产生对比。

此外,还可以用以下方式形成对比:

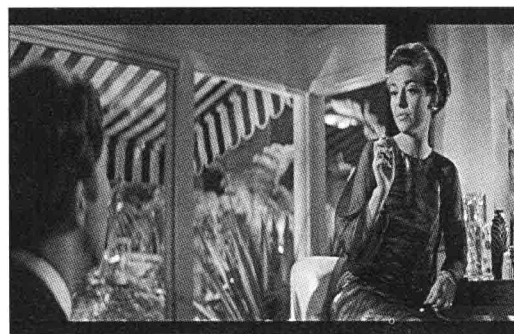


图 1-65 色彩的对比(另见彩图)



图 1-66 框中框对比

◎ 色彩对比:冷色调为主调画面中的暖色和暖色调中的冷色为能成为画面中的突出视觉内容。如画面内照度不同产生的对比(见图 1-65)。

◎ 线条对比:在曲线条为主的画面中,直线条就成为突出的内容。

◎ 运动方向对比:主体和周围的人群向相反的方向运动,可使主体显得更为突出。著名的例子是电影《本命年》中最后一场戏,李慧泉受伤逆向在人群走和挣扎着,将人物那时的孤单和绝望表现得非常感人。

◎ 动静对比:运动的主体能从静止的人群中突出出来;反之亦然。

◎ 框中框的优势引导:在画面构图框里,再结构出一个几何区域,形成框中框,框中的画面内容便容易成为视觉中心(见图 1-66)。

◎ 集中:这是一种综合构图方法,在画面中利用人物的运动、视线方向、光线的明暗分布、色彩的搭配与呼应关系,把观众的视觉注意力、兴趣集中到主要对象上,使人物从众多画面内容中凸显出来并引导观众的心理。

构图是塑造人物和叙事的重要手段,通过构图工作,画面建立起优势对比,暗示主次和事件发展方向。电影《辛德勒的名单》(*Schindler's List*, 1993)中主人公辛德勒出场一段,没有用语言元素交代人物,而是利用综合调度、构图的手段交代人物的身份和行动目的,使观众的注意力牢牢地被人物吸引(见图 1-67)。



图 1-67 《辛德勒的名单》

辛德勒第一次正面出场的镜头是占画幅较大面积的单人镜头,框中框构图和视线引导再次强调了人物的主人公位置(见图 1-68)。



图 1-68 《辛德勒的名单》

辛德勒观察夜店中的人,镜头反复赋予辛德勒以主观视点,再次暗示他在场景中的控制权。

2. 隐喻性构图

(1) 位置

一件道具或一个演员被置于画面内某一特殊位置,便会有不同的含义,形式本身就是内容,例如:

◎ 中央:中央部位通常留给最重要的视觉形象。我们常说,一幅画要平衡,焦点必须居中,中央部位具有稳定感,常用来表现严肃、庄严的气氛,在中央部分的主体具有支配感和权威性。

◎ 顶部:可以表现权力、威望和雄心壮志,安排在这个位置的人好像控制了下面的一切,所以表现权威人物常按这种布局拍摄。在塑造英雄人物形象时,画面顶部常被用来显示一种神圣的气氛。

◎ 边缘:由于远离银幕中央,因而显得不重要,常用于表现受到挤压、排斥,渺小而无力量(见图1-69)。



图 1-69

◎ 下方:具有从属、脆弱和无力的特性。

(2)视觉重量

视觉重量是衡量画面内容在视觉注意力上的一种说法,不能完全量化。在画面中,人眼首先观察或着重观察的内容视觉重量较重,反之视觉重量较轻。视觉重量原则对于理解画面构图的均衡和制造隐喻效果很重要。

除了画左和画面上方重量重外,在影视作品的实际创作中,还存在下列规律:视线关注的内容重量较重;面积大的部分视觉重量重于面积小的内容;面积大意味着视觉重量加大,意味着被关注的内容的重要性和权威感;面积小意味着渺小和被忽略的地位。我们以下面的例子来说明创作者怎样通过构图控制主体面积而实现对人物的评价。

电影《巴顿将军》是以人物为中心的电影,对巴顿的塑造围绕着他人格中高傲、好战的部分展开,对人物的正面评价在构图上充分实现:画面中巴顿的形象或者处于画面中央、或者处于画面上方,这种构图贯穿了整个影片。为此还制造了很多仰角拍摄人物的场景,或者使之处于较大的面积,以使其形象高大,塑造他职业军人的气质和不可一世的骄傲,芸芸众生在他眼里不过都是平凡委琐的胆小鬼(见36页图1-52)。

结尾时,巴顿官场失意,黯然退出,最后一个镜头用前景巨大的风车映衬巴顿孤独渺小的背影,是对人物悲剧性一生的视觉总结(见图1-70)。

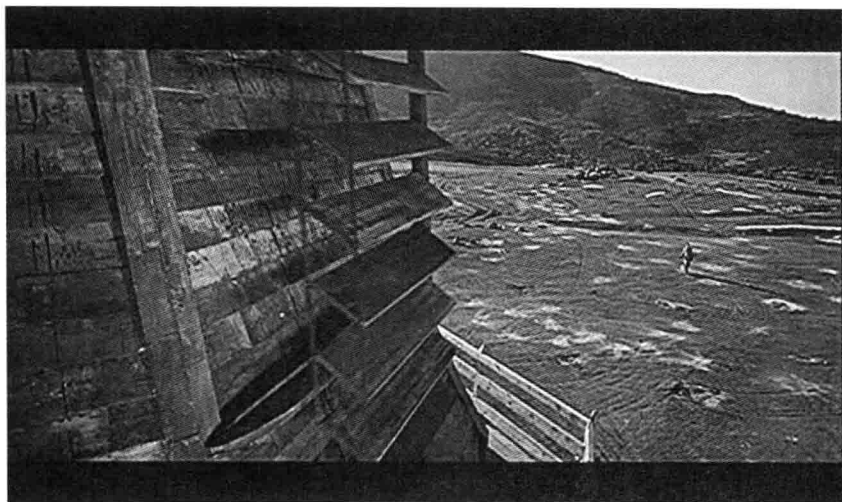


图 1-70 《巴顿将军》结尾构图(另见彩图 3)

(3) 对称性构图

画面结构中上下、左右视觉元素的分量形成相对称的形式,给人稳定、安定、庄严和谐的感受,但也会形成压抑、缺乏生趣的气氛。

电影《大红灯笼高高挂》便用了大量严整的对称构图,并贯穿影片,借此描写陈家大院的压抑气氛(见图 1-71)。

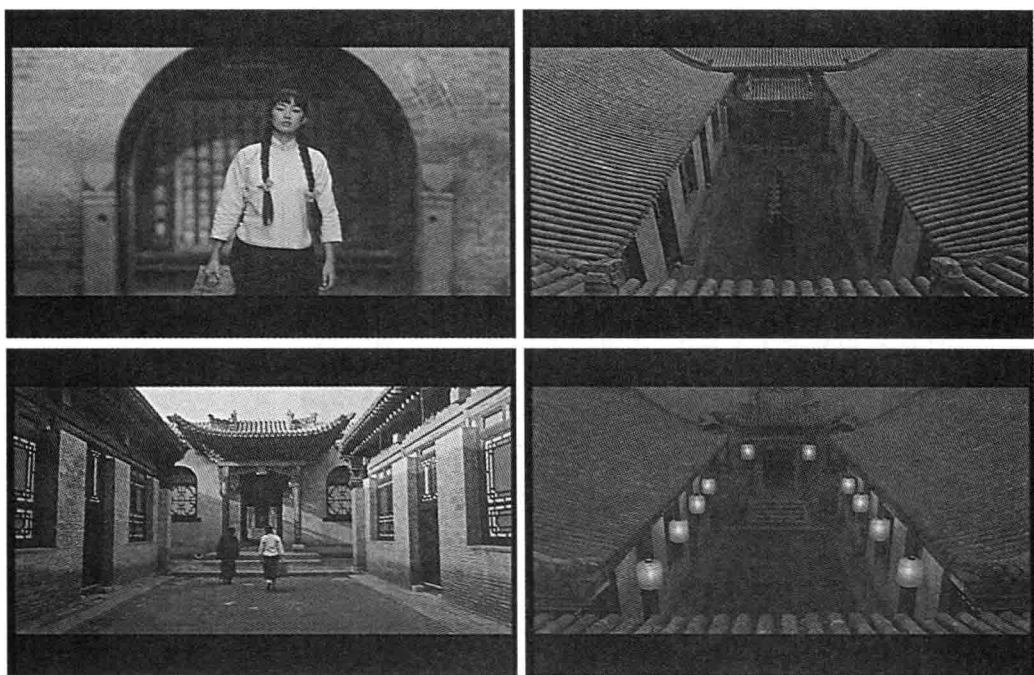


图 1-71 《大红灯笼高高挂》中的对称构图

思考题

1. 如何通过构图强调被摄主体?
2. 构图原则中的均衡、对称、对比、集中分别指什么? 它们在电影电视创作中有什么表现功能?

学习材料

张会军:《电影摄影画面创作》,中国电影出版社1998年版,第134-175页。

[美]布鲁斯·布洛克:《以眼说话:影像视觉原理及应用》(插图第2版),世界图书出版公司、后浪出版公司2012年版,第59-107页。

观摩学习影片

《巴顿将军》·突出主体的构图方式

《黄土地》·边缘构图

《大红灯笼高高挂》·对称构图

《辛德勒的名单》·集中的构图原则

《用心棒》·对比的构图原则

第六节 光线

光线作为摄影艺术的灵魂,是电影重要的书写工具。同一物体,不同光源、光线角度、光线性质塑造出的造型效果不同,物体呈现的特征也不同。光线是表达情绪、营造画面气氛的重要手段,而光线效果和影调则是影片形成视觉风格的造型元素。通过控制光的强度、方向、受光面积,导演能够创作出画面的空间深度,描述和勾勒物体轮廓,塑造人物形象,传达场景气氛和情绪,创造特殊的戏剧效果。不同的光源方向、性质、强度决定了上述表现能力的不同。影调是画面整体用光的基调,不同的用光决定了画面的影调。

一、光的类型与画面造型特点

1. 按光效的反差性质分类

按反差的性质,光效可分为硬光和软光。硬光光源是直射光,如直射的阳光或者光源明显的人工光,此时被摄体上产生明显投射的光线,着光和背光的区别明显,一般多用作主光;硬光源强调亮处和暗处的光比,加强了画面内的线条轮廓,物体显得线条分明、强硬、沉重、粗糙。

软光是散射光,被摄体上的投射光线不明显,如阴天的天空散光源和加了柔光设备的灯光。软光在画面造型上没有硬光那么明显的着光和背光区分,物体亮度均匀,画面的光比小,空间比较平,人物轮廓比较柔和,着光均匀,物体显得柔软、轻盈、细腻。

硬光和软光会形成不同的画面造型效果:硬光为主的画面明暗反差大,形成硬调画面,明暗之间缺少过渡,能造成视觉心理的紧张,适合表现恐怖、残酷的场面,或者塑造有力量感的人物形象;软光为主的画面调子柔和,反差小,是软调画面,经常用来表现温暖平和、没有尖锐矛盾的生活场景,或者用于塑造较为温柔善良的人物形象。

2. 按光源的位置分类

影响物体造型形状的主要因素是光位,以方向来分,主要造型光的位置主要有:正面光、侧面光和逆光(见图 1-72、图 1-73)。

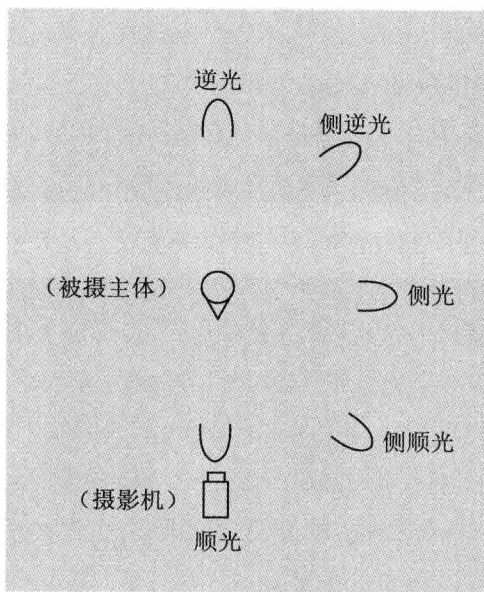


图 1-72 水平方向光位

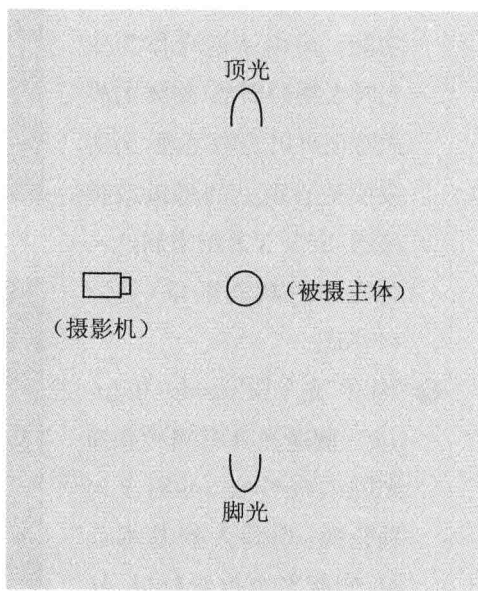


图 1-73 垂直方向光位

(1)水平方向光位

在塑造具有表现力的银幕形象方面,光的方向至关重要,它们有各自的表现功能。

◎ 正面光(Front lighting):又叫“顺光”,是呈现物体样貌、提供基本照度的光线,灯光高度与摄影机高度接近,相处在同一水平面上,光线投射方向与摄影机方向一致。正面光为主光源拍摄的物体,成像清晰,但立体感较差。被摄体受光,拍摄人物时会冲淡皱折,但拍摄空间的纵深感会减弱,画面显得平淡、没有起伏。

◎ 侧面光(Side lighting):侧面光照射下的物体会由明到暗的过渡,能体现物表面凹凸的层次,也能表现出人物的毛发、皮肤的质感。但由于被摄体明暗反差大,因而缺乏明暗过渡、细腻的影调层次,常用来制造某种特殊光效(见图1-74)。



图1-74 《石破天惊》中的侧光效果(另见彩图4)

◎ 逆光(Back lighting):光线与摄影机相对,拍摄时受光面在背部,可以作为物体轮廓光,具有提取线条的重要功能。但由于逆光作为主光时人物的面部、物体的表面特征难以清晰呈现,会造成视觉心理上的恐慌或神秘感,所以常常用来制造一些特殊的戏剧效果(见图1-75)。



图1-75 《精神病患者》中的逆光效果(另见彩图5)

◎ 侧逆光(Backside lighting):侧逆光具有侧光和逆光的表现特长,可用于勾勒轮廓、刻画人物基本面貌,侧逆光源位置较低、性质柔和时会使人呈现诗意的质感(见图1-76)。



图1-76 《金色池塘》中的侧逆光效果(另见彩图6)

- ◎ 侧顺光(Front side lighting):侧顺光照射下的物体会由明到暗过渡的影调层次,物体表面的凹凸层次能够得以体现,有利于表现物体的质感、色彩,也能表现出人物的毛发、皮肤的质感。

(2)垂直方向光位

- ◎ 顶光(Top lighting):顶光把凸亮凹暗夸张到极致,物体着光、背光的反差较大,造型效果比较反常,常用来塑造恐怖、凶恶的形象(见图 1-77)。
- ◎ 脚光(Foot lighting):脚光是一个更不寻常的光位,光线来自下方,异常感强烈,常用来表现特定光效,制造恐怖气氛,使人物形象显得狰狞可怕(见图 1-78)。



图 1-77 《沉默的羔羊》中的顶光效果



图 1-78 《我自己的爱达荷》中的脚光效果

3. 按光源的性质分类

在“摄影技术与艺术”课程中,我们已经掌握了光线分类的基本知识,“视听语言”讲解的重点是光线在美学表现上的功能。

我们可以将光线的效果分为自然光源和人工光源,相应的光效为日光光效和灯光光效。自然光源主要来自太阳和天光,亮度强,范围广而均匀,色温比较一致。随着时间、天气的变化,自然光效会有不同,早、中、晚太阳的位置不同,呈现的光线强度不同,光效也不一样。日出日落时太阳的位置比较低,光线柔和,日出后逐渐变强;中午的太阳位置高、光照强度大,画面比较凌厉,明暗的对比度增大;下午太阳位置逐渐下沉。雨、雪、阴天天气以散射光为主要光源,画面和自然光效的画面比较柔和、阴郁。自然光源效果与地理位置也有关,典型的例子如英格玛·伯格曼(Ingmar Bergman)的电影大多在瑞典拍摄,那里太阳的位置从来不太高,所以他的电影中常常有非常强烈的侧光。空气的质感不同也会影响自然光效,空气干燥杂质少的加州和湿度大的热带雨林地区,拍摄的画面效果完全不同。



图 1-79 《杯酒人生》

人工光源指用灯光为主要提供照度的设备,情况相对较为复杂。人工光源由于选用灯的种类不同,色温也会不一样。人工光提供的创作自由度比较大,能够对人物形象和场景气氛进行某种造型处理,使之达到所需的戏剧效果。

画面视觉风格出色的电影都对光源效果有一定的追求,这是电影画面视觉设计的重要环节。光源设定与故事发生的情境、空间有直接关系,更与影片所追求的画面情绪效果、美学风格有关系。如电影《杯酒人生》(*Sideways*, 2004),影片拍摄地点在阳光灿烂的加州,所有的外景光线营造出平静、温暖的田园气氛(见图 1-79),主人公

在旅行中寻找到情感归宿和精神自由,光线的调子符合这种积极励志的主题。影片《破碎之花》(*Broken Flowers*, 2005)的故事也是公路片的故事模式,主人公一路寻找过去的恋人,主光源是散射光,少有太阳直射光源,调子比较冷,从技术上帮助实现了影片所要追求的情绪效果:中年男人对自己荒唐过去人生况味的反思和美国社会几十年变迁的讽世味道(见图 1-80)。



图 1-80 《破碎之花》

以人工光源为主的影片的场景多数拍摄于室内或制片厂摄影棚内,以便对场景光线进行控制,追求更为多样的画面效果。相比自然光效,人工光效的戏剧性更明显,可以运用造型手段追求某种反常效果。自然光和戏剧效果的人工光可以形成有意味的对比。如《教父》开头一场戏,室外婚礼的场景,阳光明媚(见图 1-81),而室内教父却在讨论一桩和杀人有关的事。室内的光线以昏暗的顶光为主光,人物造型效果阴森,画面气氛诡异,隐藏着阴谋(见图 1-82)。这场戏,室内和室外截然不同的光效和画面影调揭示了黑帮生活的本质:表面和谐的大家庭是以罪恶为基础而建立起来的。



图 1-81 《教父》中的高调画面



图 1-82 《教父》中的低调画面(暗调)

二、影调的情绪功能

画面的影调是指电影画面的明暗基调和层次,影调的建立和分类与摄影的光线性质、场景中的色彩性质有关。影调分为黑白影调和彩色影调:黑白影调是画面中黑、白、灰的组成层次,一般分为硬调、软调和中间调、高调、低调;彩色影调除了画面中的

明暗关系外还涉及色彩基调,可分为冷调、暖调;按色相可分为蓝调、绿调、红调;按色彩的明度和光线的明暗可分为,高调、低调、中间调。

给场景设计怎样的调子很大程度上取决于所要求的戏剧效果,建立影调的依据是人的视觉心理机制。不同的光在创造画面情绪上有着不同的能力:明亮的光线、色彩使人兴奋,低暗的光线、色彩使人压抑。

高调(High key lighting)以灰色至白色以及亮度等级偏高的色彩为主构成画面的影调,画面中受光面积远远大于阴影面积。高调光很适合于表现欢乐、明朗的气氛。高调画面中的高光比,在画面中亮和暗的区域有大的反差,可以塑造出比低反差的画面更有力的人物形象。高调画面多用于表述特定的心理情绪,描述梦幻的场景、人物的幻觉,或者渲染欢乐、抒情等场面(见 59 页图 1—74)。

低调(Low key lighting)以浅灰至黑色及亮度等级偏低的色彩为主构成画面的影调,画面中阴影面积大于受光面积(见 59 页图 1—75)。低调画面在提升悬念感、表达忧郁情绪上具有较强的表现力,主要用于表现压抑、苦闷、恐怖的情绪和气氛,所以常常用在悬念片、恐怖片中。电影《牯岭街少年杀人事件》中有大量的夜戏,导演的用光



图 1—83 光比强烈的硬调画面

设计让人物经常处于黑暗中,表现了台湾社会 20 世纪 60 年代的压抑气氛以及主人公纯真的道德理想被社会毁灭的主题。

硬调画面里有区分明显的着光和背光区域,画面最亮和最暗的部分对比比较大(见图 1—83)。

表 1—2 显示了影调的技术指标与情绪之间的关系。

表 1—2 影调的技术指标与情绪之间的关系

影调	高调	低调	软调	硬调
技术指标	画面明度高	画面明度低	画面光比小	画面光比大
情绪	明朗	压抑	柔和	强烈

三、光影的独特表现力

在美学层面,光影的运用能够实现其他元素无法达到的一些表现效果。

1. 制造画面景深

平光和散射光会使景深降低,因而可以通过对场景布光的光源位置、强度、性质等

进行干预,制造光线明暗对比和景深关系,使画面产生具有深度感的幻觉,从而加强场景的纵深感(见图 1-84)。

2. 描写人物心境

霓虹灯的闪烁灯光、烛火的火苗及一些有意制造的不稳定光源,能为画面带来奇特的明暗不定的效果,是塑造人物心境时颇为有效的方法,能够表现人物内心的波动起伏或漂泊流离感。这种手法在亚洲电影中更为常见。

电影《投名状》中有一段情节,大哥与有过一段情的二哥的妻子相遇于战场,余情未了但彼此又不能说破,二人的复杂心情通过场景内设置的闪烁不定的火苗很好地得到了视觉化。

电影语言要把故事视觉化,为一些抽象、复杂的戏剧内容找到视觉化的表达方式,不稳定光源便能极好地辅助情节完成这类表达(见图 1-85)。



图 1-85 《投名状》

3. 提升画面的悬念感

投射的影子可以塑造出画面外的空间,或者暗示画外空间的人的存在。因此,只出现影子而没有人物现身时,场景的悬念就大大提升了。恐怖电影大师希区柯克就经常在他的电影里用影子代替真人,制造悬念和惊悚效果。究其原因,就在于影子属于观众不能确定的内容,能使观众产生期待和心理恐惧。

图 1-86 是《老无所依》中的一个画面,杀手来到小旅店追杀拿走巨款的人,杀手的出现通过他投射在墙上的影子来表现,从而增加了场面的紧张气氛。



图 1-86 《老无所依》

思考题

1. 光线是如何决定影片的整体气氛和情感基调的?

试举例描述下列光线特征:

a. 正面、硬光 b. 中等、平光 c. 软光源、散射光

2. 假设一个场景中需要用硬光源光实现特殊的效果,试分析使用硬光源的原因并设计如何实现。

学习材料

张会军:《电影摄影画面创作》第三章“光线”,中国电影出版社1998年版,第87—133页。

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森:《电影艺术:形式与风格》(插图第8版),世界图书出版公司2003年版,第147—155页。

[美]李·R.波布克:《电影的元素》“照明——光的相对强度、光的方向”一节,中国电影出版社1986年版,第65—70页。

观摩学习影片

《老无所依》·光影对气氛的营造

《教父》·人工光线的表现效果

《金色池塘》·自然光的运用和影调的情绪性

第七节 色彩色调

一、色彩的物理原理和基本常识

如果没有色彩、调子的区别,画面也就没有形状、大小、位置、方向、质地、密度的区别。世界是丰富多彩的,如果整齐划一就成了毫无意义的一致。我们看到的色彩是由光照射在物体上呈现出的颜色,色彩不仅是构成我们这个世界的重要内容,也是画面造型语言的一个重要元素。

1. 色彩的三种属性

只有采用一些色彩分类系统标准加以陈述,我们才能表述得比较准确。所有的色彩都可以用三种标准加以分类。

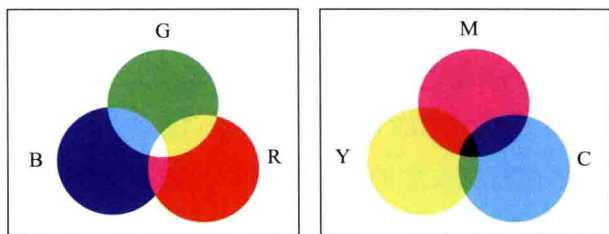
(1) 色相

由波长决定的不同种类的色彩叫“色相”(Hue),也可以叫“色别”。一束白光经过棱镜片,由于介质改变,白光中所含不同波长的色光前进速度不同,折射产生出红、橙、黄、绿、青、蓝、紫等不同颜色的连续光谱,“其中,处于人眼由肉眼区别其颜色差别的任何一小段波长范围内的颜色都叫光谱色”^①。这几种颜色是人眼能看到的最纯的色相。每一种色彩种类都非常丰富:红色里有紫红、朱红、暖红和冷红;黄色里有柠檬黄、暖黄和冷黄,等等。色相是不同波长的光在物理上的视觉反映。

用色相来做色彩的分类比较复杂,比如原色在所有的色彩理论里分为红、黄、蓝;其次是橙色、绿色、紫色,即上面的三种颜色的排列混合;第三级是橙黄色、蓝紫色,即第一和第二级的混合。通过前两级不同色彩比例的混合,我们可以得到相对精确的第三级色彩的界定,比如橙黄色是 60% 的黄色与 40% 的橙色的结合,或者是 80% 的黄色和 20% 的红色的结合。

两种色光混合在一起,产生第三种色光。每两种三原色相混合,产生第三种色彩,如:

红色 + 蓝色 = 品红
绿色 + 蓝色 = 青色
红色 + 绿色 = 黄色



三原色比例均衡地混合时,产生白色光;色环上(见图 1-87)相对的色彩混合,也会产生白光,这两个色彩互为补色。原色的互补色分别为:红色的补色为青色,绿色的补色为品红,蓝色的补色为黄色。

(2) 色值

色彩的亮度指标叫“色值”(Value),也叫“色彩的明度”、“色彩的亮度”。同一色彩具有不同的亮度等级,是物理上光线强度的表现,与照明强度有关。色值是画面中亮与暗的比例关系,是色彩在灰度阶上的位置,

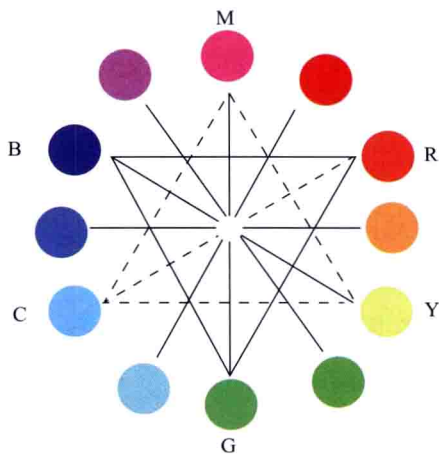


图 1-87 色环

① 许南明、富澜、崔君衍:《电影艺术词典》,中国电影出版社 1986 年版,第 378 页。

红色加入白色成为淡粉色,加入黑色成为深红色。

(3) 色彩纯度

色彩纯度也就是通常所说的饱和度(Intensity),即色彩呈现的量化指标,是根据色相中掺杂其他色彩的数量来划分的。饱和的色彩不掺杂其他色彩,是很强烈的色彩。我们把色彩饱和度分为四分之一、二分之一、四分之三饱和度和完全饱和度。

色彩中一旦掺杂进了它的补色,这个色彩的纯度就会降低,如在红色中加入了青色,红色就会失去原有的浓烈,有变灰的趋向。

运用色相、色值、饱和度这三个概念虽然还不能极为精确地描述色彩,但也能较为合理地描述色彩了。

2. 色温

色彩和光是紧密联系的。任何特定的影调都是由一定的波长或反射光组成的。波长由测光表测量,而色温则是测量光源色彩值的一个指标:以蓝色光波长为主的光线色温值高,以红色和黄色光为主的色温值低。

所谓色温值:是指当实际光源成分与完全辐射体(既不反射也不透射,能全部吸收落在它上面的辐射的黑体)在某一温度时的光谱成分一致时,就用完全辐射体的温度表示该实际光源的光谱成分,表示色温开尔文的符号为 K。色温对于彩色摄影非常重要,因为彩色胶片的色彩平衡以一定的色温为依据,日光型的彩色片平衡色温为 5400K,灯光型彩色片为 3200K。当照明光源色温与彩色胶片的平衡色温一致时,被摄对象得到正常还原;当照明光源色温高于彩色胶片的色温时,色调偏蓝;低于彩色胶片色温时,色调偏红。

3. 色彩环境

色彩这个元素较为特殊的一点,是它很少单独存在,总是呈现在一定的光照条件和与其他色彩相比较的环境中。与环境中的色彩相比,单独存在的色彩会有明显的不同,我们分别称之为“本色”和“环境色”。在阴天和雾霾天气里,同一片景物的色彩要比在阳光灿烂时显得灰暗,缺少光泽和明亮的调子。因此我们在生活中看到的色彩都有环境的因素在左右。

“本色经常淹没在光和空气中——处在有多种影响色彩的因素的环境中,不仅阳光在一天中会不断地改变,而且有色物体之间也会相互影响。相邻的色彩会互相增强或抵消效果,有色的灯光会吸收彼此之间的反射;即使是空气中的尘埃,也会给物体增

添色彩。”^①

因此,电影电视节目的制作者必须了解色彩这种因环境而异的属性,必须学会控制色彩环境。

4. 色彩间的相互作用

我们生活的环境不是单一色彩的,多种色彩之间会相互影响,使一些色彩和其单独看上去时有所区别,色相、亮度、饱和度看上去会发生变化,这是色彩之间相互作用造成的。发生变化的色彩叫做“敏感色”(Susceptible color),使色彩发生改变的环境色叫做“相邻色”(Neighbour color)。

(1) 黑、白色对色相的作用

黑色、白色、灰色被称为消色,在消色环境下,饱和度高的色彩会在视觉上发生变化。

白色为相邻色时,色彩看起来会更暗;黑色为相邻色时,色彩会更亮。前提条件是相邻色的面积远远大于敏感色,如果彩色面积大于黑色和白色,则会产生相反效果。

(2) 互补色的相互作用

如果是面积接近的互补色在同一个画面上,则各自的饱和度都会显得更高,画面效果更为鲜艳。

(3) 色环相近色的相互作用

在色环上相邻的两个色彩组合在一个画面内时,产生的效果会让面积小的敏感色表现出看似更远离相邻色的趋势。比如红色、橘红、黄色是色环上的相邻色,当橘红作为敏感色、红色作为相邻色时,橘红变得更黄;而将橘红放在黄色背景下作为敏感色时,则橘红显得发红。

色彩之间神奇的相互作用为影视创作提供了一种重要的色彩手段:对比,包括同时对比和相继对比,这是为了突出呈现某个色彩或要表现某个色彩趋势时可供使用的有效手段。(关于这一点,在“色彩手段”部分有更为详细的讲解)

二、色彩的情绪性

人的眼睛可以被看成是一种特殊的测光表,它不像摄影机的测光表那样精确,看物体的时候并没有统一的基准,因为我们在分辨事物的时候只需要一个大致的判断即可分辨不同的色调,理解不同的色彩语言。影视创作利用人对不同色彩的情绪反应来选择符合剧情、场景气氛、人物心情需要的画面主色和重点色。

^① Weldon Blake, *Creative Color: A Practical Guide for Oil Painters*, New York: Waston-Guptill, 1972, p. 141.

红 橙 黄 黄绿 VS. 淡绿 青 蓝 蓝紫
暖色系列 冷色系列

人类的色彩语言有着相似之处,这是由人的视觉生理共同规律所决定的,冷暖色是由光的波长决定的,波长较长的暖色对人的视网膜冲击强烈,有扩张感,让人兴奋;而波长较短的冷色与此相反,使视网膜收缩,让人感到压抑。冷暖色由此约定俗成。

暖色调代表不安、暴力、刺激、温暖、活力,又常常使影像有突出、前进的感觉。冷色调产生安静、孤独、隐蔽、后退、收缩的视觉联想。具体到各个色彩,都有不同的情绪作用和表现能力,当然也有文化属性决定的特殊意义。色彩的表达内容既由生理直觉和个人经验决定,也由民族视觉文化经验决定,比如黄色在中国代表皇权、尊贵,远离普通人的生活,在西方黄色则是重要的警戒色。在色彩语言的文化差异方面,随着跨文化的沟通、电影的普及传播,与几十年前相比,这种差异正在逐渐缩小。

普遍意义上,色彩的情绪功能可以概括为:

1. 红色

红色是最醒目的色彩,有很强的视觉穿透力,如果把各种不同的色彩放到远处,我们首先看到的是红色。红色代表着血、火,具有一种兴奋、好战的表现内容。红色也表达了温暖、热烈、热情、旺盛、昂扬、亢奋、激情等等。中国导演张艺谋从他的第一部影片《红高粱》开始就对红色情有独钟,在影片中实践着他对红色色彩表现力的理解,我们在他作品的红色中可以看到生命、激情、暴力、性,他赋予红色一种表现主义风格并将其塑造为中国文化的视觉编码(见图1-88)。

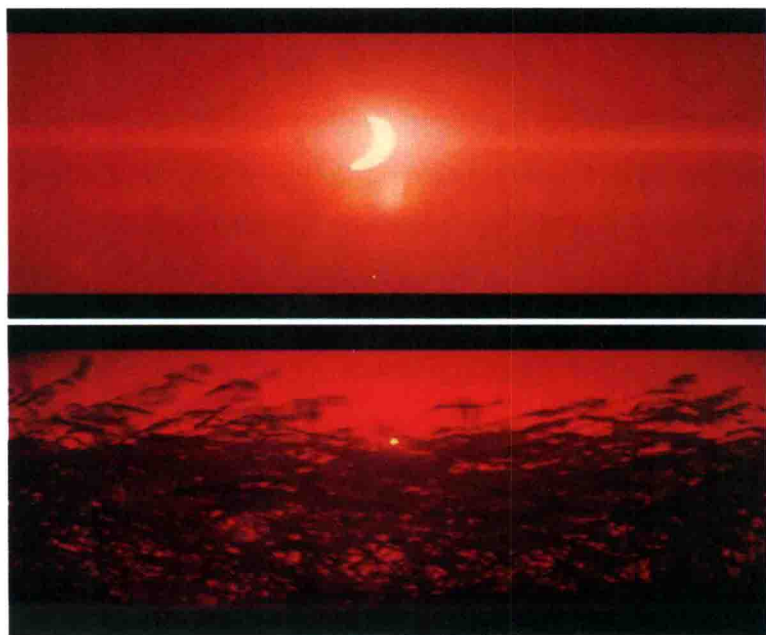


图1-88 《红高粱》

2. 黄色

黄色是最辉煌、最光明的色彩,代表着鲜明、发射光亮的物质。黄色具有一种鼓舞性,热情洋溢,表达诱惑、希望。黄色明度高,视觉上显得明快、轻松。它也是幸福和平安的颜色。因此,幸福的黄手帕、黄丝带几乎成为固定的意象。

3. 蓝色

蓝色使人视网膜收缩,神经局部抑制、忧郁。影片《蓝色》中贯穿全片的主色调蓝色恰当地表现了女主人公在抑郁的心情中寻找自我的痛苦经历。

4. 绿色

绿色是中波光色,对视网膜刺激适中,色彩自然、生机勃勃、舒适、温柔、赏心悦目。绿色传达出静感,表现宁静、安逸。

5. 白色

白色表示纯洁、神圣与和平、镇定,让人心情平和,也有浪漫梦幻的意味。电影在色彩运用中经常使用白色的这个功能表现回忆和梦幻般的场面。

6. 黑色

黑色是画面中的背光面、阴影部分,以黑色为主色的画面是低调画面,产生神秘、阴郁的造型效果,在影视作品中常常用来表现情绪调子低沉、恐怖的场景。

当然,我们习以为常的色彩与情绪的关系来源于不同色彩给予我们的生理感受,对色彩不同用处的讲解也可以看作是一种陈词滥调,因为它们都不是绝对的,色彩的效果和表现意义都是在具体的环境和色彩关系中产生的。

三、色彩关系:相似和对比

相似和对比包括在一个画面、镜头内的比较关系,也包括连续画面之间、镜头与镜头之间、场景和段落之间的比较关系。

1. 色别反差与相似

色反差指色彩色别的差异。在色环上距离越远,色反差越大;互为补色的色彩反差最大(见 65 页图 1-87)。

色反差虽然从表面上看只是色彩色别选择、配置的不同,实际上是影片色彩的视觉效果,是构成影片色彩风格的一个关键因素。色差大,色别之间便会形成鲜明的对

比,视觉上明快、强烈。法国电影《天使爱米丽》(*Amélie*, 2001)全片主色采用了反差较大、饱和的绿色和红色,在人物和环境、道具细节的色彩搭配上总是用绿色、青色或红色,从而造成了视觉上的明快和跳跃感(见图 1—89)。



图 1—89 《天使爱米丽》中色别反差大的画面

画面如果色差小,色别之间对比弱,则给人近似相同、柔和的视觉效果(见图1—90)。



图1—90 《黑色大丽花》
中色别近似的画面

2. 色值的对比与相似

色值在画面色彩亮度比较上的关系请见图1—91、1—92。



图1—91 《老无所依》中的
相似色彩亮度关系



图1—92 《老无所依》中的
对比色彩亮度关系

3. 色彩纯度的对比与相似

色彩饱和度的对比与相似关系,请见图 1-93、1-94。



图 1-93 《天使艾米丽》中色彩饱和度对比的画面



图 1-94 《蓝色》中色彩饱和度相似的画面

四、色调

1. 色调

色调是“彩色电影电视画面中总的色彩组织或配置,以某种颜色为主导,使画面呈现一定的色彩倾向”^①。影视画面的情绪来自整体的色调,而色调的建立又是视觉材料组织的结果。画面中视觉材料的组织包括:场景空间的整体、环境、天气、光源;人物服装和化装、重要道具及其色彩、色值和色相饱和度的总体特征。

2. 色调的表现功能

色调的基本功能是可以展现空间并作为场景视觉风格的一种修饰;更复杂的表现功能是使场景、画面之间和谐一致或者实现某种对比,从而具有表达的意义。空间转换所带来的色调变化给电影制作者提供了很好的表达工具。总的来说,色调可以表现很多微妙的、丰富的内容:可以呈现空间,描述事物的外在特征,作为画面的装饰,建立一种视觉连续性,强化动作、运动、情绪和某种意义等。

色调所具有的这些作用都是电影媒介本身的特性和人的视觉生理、心理的反应,在几乎所有优秀的影片中都可以找到这些理论性概括的实际运用。

五、色彩/色调手段

色彩可以呈现空间和描述事物、装饰画面,并和其他造型元素一起,实现特定的视觉风格,这些是它的基本功能。色彩在所有造型元素中的独特性和复杂性在于它对场面戏剧性的暗示和对观众情绪的微妙控制,在于由色彩线索建立的影片戏剧逻辑。在很多优秀的影片里,色彩就像片中的一个角色,具有不可替代的表达能力。

学习“色彩”知识的目的不是要求大家成为色彩专家,而是培养大家基本的色彩意识:每一种色彩只要出现在画面中,它就在说话,很多个色彩出现就像都在发言。因此,创作者必须控制好一种主调、一个声音,其他都是和弦。色彩就像音符一样,要产生视觉效果,需要控制与组织,不能杂乱无章地随意出现和安排。

一部出色的影视作品应该有相对统一的色彩基调、色彩趋势,给观众以画面的美感、风格感。做到这一点似乎只需要美术师就可以完成,但是电影创作中的色彩创作还要和叙事、主题相结合,有时甚至要让色彩承担表达主题的工作。相对于创造美感、风格感,色彩创造主题的工作更难。具体而言,以和谐、对比为两个主要色彩手段。

^① 许南明、富澜、崔君衍:《电影艺术词典》,中国电影出版社1986年版,第378页。

虽然一部电影的色彩方案非常复杂和多样化,但不会离开基本的两种色彩关系:和谐和对比,这是导演用来实现特定效果,使观众产生情感反应的最重要的技巧,也是建立或打破连续性最有用和最有效的手段。色彩和谐关系可以建立整体的色彩趋势,从而影响观众的情绪;色彩对比关系突出重点色,强化和建构影片的色彩主题。

1. 和谐

色彩的和谐关系是建立影片整体色调的基础。在影调方面,镜头持续的和谐来自各个视觉元素的调度和使用以及和谐元素的组织。一组色调相似的镜头可以一起形成富有节奏的变化;而调子从黑到白、从暖到冷、从相对中性到相对强烈的突然变化会带来场景气氛、情绪节奏的变化。如影片《末代皇帝》在影片开始段落从绿调到红调的突变,故事进入了另一个时空,而故宫场景的华丽和抚顺战犯监狱的寒冷恰好也是人物内心对两个空间的情感印象(见图1-95)。



图1-95 《末代皇帝》从绿调到红调的突变

- ◎ 单色和谐关系:指同一种色相中的不同明度和饱和度的变化组合,它可以实现和谐关系。如以红色为单一色相,画面内组织深红、褐色、浅红等不同饱和度的色彩,构成和谐关系。
- ◎ 相似和谐关系:色环上相邻色相的组合,如红色、橘红色、橘色的组合。
- ◎ 补色和谐:在色环上位置相对的两个色相叫做互补色,它们的色彩组合构成补色和谐,如蓝色和黄色同时出现在一个画面内时,显得更为鲜艳。
- ◎ 三色和谐:色环上位置等距的三种色彩组合构成三色和谐关系,如红色、蓝色、绿色是色环上三等分的色彩,将它们组合在画面内便可构成三色和谐关系。如影片《玫瑰少年梦》(*My Life in Pink*, 1997)的开场,女人们穿红色的裙子,男人穿蓝色的衬衫,在绿色的草地上举行宴会,色彩的饱和度相同,构成了画面的三色和谐关系。

我们看完任何一部电影都会对影片的基本调子有一个大致印象,这种印象直觉就像我们对片子情绪的感触一样,欲言又止。这是电影作为媒介以其独特的媒介材料作用于人的视觉和心灵的普遍现象。细致缜密的剧情结构会牵动我们,而影像则会作用于我们的直觉。在电影的这类影像手段中,色彩是很直接有力的一个,我们对电影的很多情绪感受来自色彩。比如我们看完《小鞋子》(*The Children of Heaven*, 1997), 会有一种苦涩的温暖感,影片以灰色、暗色为主色调,组织了大量相似色彩的空间场景和服装、道具,整体的调子和贫民生活的窘迫压抑气氛彼此呼应,而在影片中出现的粉红色的鞋子、片尾的红色金鱼,都在阳光下散发出它们的光彩,也是影片中色彩的亮点和对主题的揭示。这就是色彩发挥情绪作用之处:整体和谐一致的灰色调与重点色红色的对比是影片的重要色彩手段。再比如,影片《情书》(*Love Letter*, 1995)用了两个时空倒叙与插叙的方式,用一段执恋带出了一段尘封已久的暗恋故事,但因为主人公已在天国,故事显得甜美而怅然。在电影的色调处理上,现实时空的空间和服装总是以冷色为主,而回忆时空是一个早春,有阳光、春风和少男少女,在这一片段里,导演用了大量高调的色彩和光线,视觉上显得明朗、欢快(见图 1-96)。



图 1-96 《情书》

在一部影片中,导演和摄影师会设计影片的整体色调,在这个整体设计中既包含着一种连续不断的、频繁和大量使用的色彩,也包括主要人物的色彩,组织色彩相似或关系和谐的视觉材料来构成画面的色调。色调的整体和谐关系取决于色调在影片中出现的时间长度和空间场景面积大小,即时间的连续性和空间的接近性,以及人物服装造型的色彩设计。和谐关系适用于建立影片的整体气氛、年代感、场景情绪以及人物命运的视觉暗示等,而色彩运用的连续性和接近性则使一部影片的色调得以建立。这个整体色调是影片创作的基本出发点,往往也是理解影片的重要线索。

2. 对比

色对比分为色彩同时对比和色彩相继对比。

色彩的同时对比,是人眼在同一时间和空间内接受两种以上色彩时产生的视觉比较关系。人眼的色觉会变化,这是受色彩的影响而发生的色彩视觉错觉。比如我们看处于亮背景下的物体,它的色彩会变暗;而看处于暗背景下的物体,色彩则会变亮。任何色彩一旦处于补色包围中,它的饱和度就会增大,色彩更鲜艳。彩色与消色配合会产生和谐而又突出的色彩对比关系。这个色彩原理已被视听语言当作色彩手段加以利用。

互补色在一个画面出现时,它们的饱和度都会比单独看上去更强,显得更鲜艳。

色彩的相继对比,是人眼在连续的时间和空间内接受两种以上色彩时产生的视觉比较关系。在电影中,常常是在两个连续的场景中出现不同色彩之间的视觉比较关系,如果要使下一个镜头色彩鲜明、影调明快,就要在上一个镜头中用彩色低调处理,使视觉上有先暗后亮的感觉。

色彩对比建立在色彩的相继对比和同时对比的物理原理基础之上,它能够直接引起愤怒、激动或戏剧性的能量。对比关系常常在与主色调的对比中呈现重点色,是在某一时刻强调某个细节的重要色彩手段,也是电影画面构图中调节视觉重量的方法之一。著名的例子是影片《辛德勒的名单》中黑白影像中突然出现穿红衣的小女孩,她在片中大屠杀场景中若隐若现,一下子引起了影片主人公和观众的注意。我们在后来焚烧尸体的场景中再次看到了她的红衣,导演在刻意强化那个时代对生命的摧残,这是很主观的手法。这个例子经常被当作经典来引用,因为这个主观化的、明显的色彩手段就像是导演跳出来和观众讲话。

在大多数的影片中,色彩的对比存在于影片自然的故事发展中,同时又发挥着微妙的作用。如影片《红色沙漠》(*The Red Desert*, 1964)中,影片主人公是一名有精神

疾病的少妇,看起来她的生活完美无缺:丈夫是年轻的企业家,有一个可爱的儿子,但她经常处于莫名其妙的惶恐不安中,精神抑郁紧张,每天漫无目的地生活。影片通过对这个女性形象的塑造,寓言般地演绎了后工业时代人的内心灵魂的不安和无可依赖、环境对人的吞噬以及现代女性失衡的生活,是一部叙事散漫、影像极端、主题复杂的电影。导演米开朗基罗·安东尼奥尼(Michelangelo Antonioni)运用了色彩对比的物理学原理,在空间场景、人物服装色彩设计上充分挖掘色彩对比的表现力。他使用得最多的是明亮的、高饱和度的色彩与中性色彩的对比,人物的服装色彩偏暗而经常处于色彩夸张、鲜艳的空间中。这个设计表现了人物的孤立处境和与环境的疏离关系。而在细节处理上,他又自然地运用了环境提供的色彩来暗示故事和人物情绪。红色也是本片的主题色,代表着主人公内心焦灼不安的情绪,每当红色色块出现时,人物情绪和情感都处于不稳定中,是一种危险的暗示(见图 1-97)。



图 1-97 《红色沙漠》

影片《暗恋桃花源》中“桃花源”一段,老陶经历的“桃花源”空间和现实生活中的空间有着明显的色调、影调对比。桃花源的高调营造着安宁、梦幻般的气氛,而现实空间中灰色调的处理则有力地表现了场景的零乱与不和谐。这种时间上的相继对比自然地呈现在场景转换中,同时又是人物(老陶)对空间情绪感受的外化(见图 1-98)。



图 1-98 《暗恋桃花源》

3. 主题色的呈现

主题色指传达全片主题思想的色彩符号,它是影片创作者以一定的编码方式在影片的叙事逻辑中呈现出现的,如著名的电影“三色”系列,其中红色、白色、蓝色分别代表了博爱、平等、自由。如何运用主题色,是复杂的电影语言中的一种重要技巧,色彩所被赋予的意义要在场景中加以呈现并不断强调。主题色主要通过下列方法来呈现:

- ◎ 频率和面积。主题色即主要色彩基调既是主题色,又是整体色调,如影片《红色》贯穿大量红色的色块,构成对色彩意义的主题表现。
- ◎ 色彩同时对比与相继对比,如《红色沙漠》中对主题色红色的运用总是放在与消色的对比中。
- ◎ 视觉元素的色彩控制。电影《蓝色》主题色的突出主要是通过对场景中物件细节的控制来实现的:蓝色的糖纸、蓝色的玻璃吊灯、蓝色的钢笔、蓝色的衣服,蓝色代表着主人公茱莉过去生活的影子,象征着她不能走出囚禁自己自由的牢笼,每次出现都和主人公绝望、麻木的精神状态相联系,导演反复用视觉元素控制色彩,不断强化自己赋予“蓝色”的意义(见图 1-99 至图 1-101)。

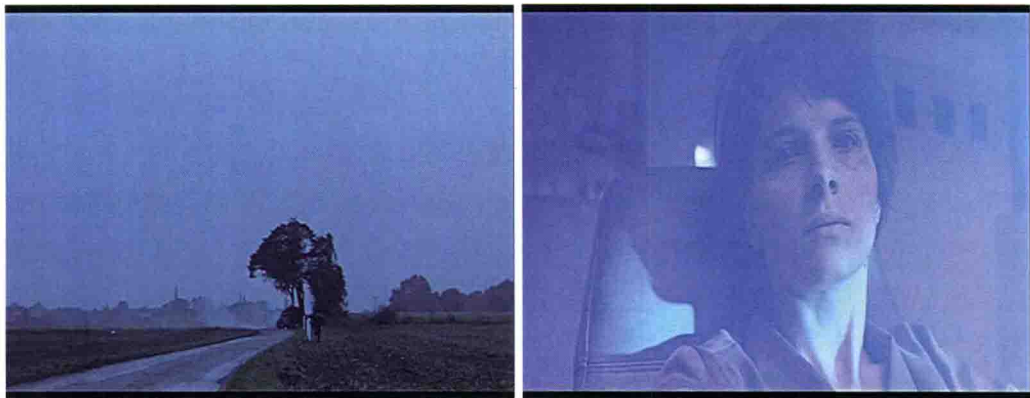


图 1-99 影片开始,“蓝色”以压倒其他色彩的主色彩出现,营造了忧郁的情绪调子



图 1-100 蓝色作为主题色:在茱莉面对失去亲人的打击时,蓝色成为她无法忘却的过去生活的象征

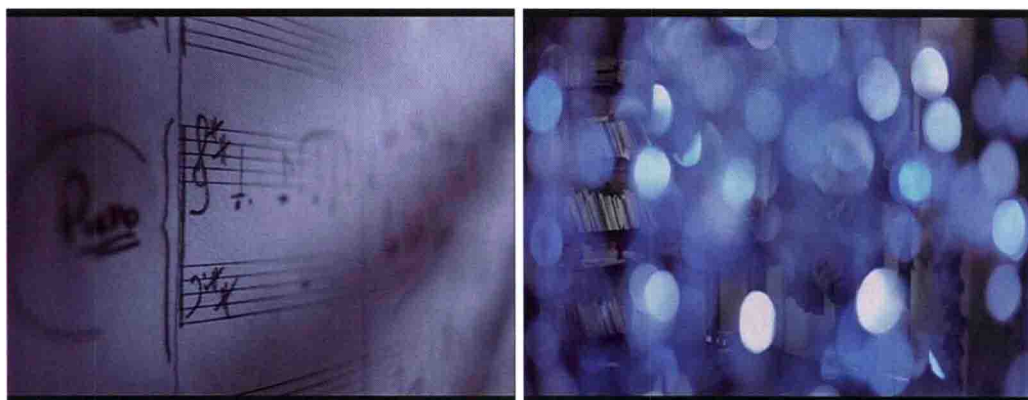


图 1-101 影片结尾,茱莉开始创作丈夫未完成的曲子,接受奥利弗的爱情,蓝色的水晶灯成为虚幻的影子,象征着人物已经走出记忆的牢笼

六、色彩节奏

色彩虽然是视觉元素,但也存在着节奏感,有的画面对视觉神经刺激强烈,有的画面则比较平和,如果连续看几幅近似的画面,观众的反应便会进入平台期,此时,忽然的变化便带来了节奏的跳跃感。色彩和调子的反差与相似关系可以建立起节奏感。在电影创作和电视晚会创作中,色彩和谐、相似则节奏感平缓,反差大则画面刺激感强、节奏高。这个原理可以同样运用于画面、场景、镜头之间的色彩关系中,反差的组合比相似的组合节奏要高。

例如,《满城尽带黄金甲》的开场平行剪辑段落,画面色别的对比关系产生了反差强烈的视觉节奏。

编导在考虑色彩节奏时,应从观众的感受出发,如果一直是高节奏的画面或画面关系,观众长时间处在高节奏中时,难免疲惫。节奏变化应该有呼吸感,要给观众放松舒缓的时间。尤其是晚会创作,节奏感的把握更是至关重要。我们的晚会常常喜欢满堂通体透亮,红彤彤地很明艳,视觉刺激大。但一场晚会如果让观众一直处在这种强刺激状态下,则会让人感觉很累,结果很难达到编导者的预期。

艺术作品不是街头表演,在短时间里吸引观众注意力就可以,它需要完整感,需要结构的曲折和节奏的变化。艺术作品结构之美在于节制、简约和变化,太用力的东西往往会失去美感,太过刺激会让人很快厌倦。

思考题

1. 冷暖色调的情绪效应有什么不同,为什么?在影片中如何运用?试举例说明。
2. 什么是你所理解的电影语言中的色彩运用?请找出一部你认为色彩印象突出的影片,试分析它运用了哪些色彩手段。
3. 试分析一场电视文艺晚会的色彩节奏。

学习材料

《电影画面摄影造型创作》

[美]布鲁斯·布洛克:《以眼说话:影像视觉原理及应用》(插图第2版),世界图书出版公司、后浪出版公司2012年版,第125-156页。

[美]约瑟夫·M. 博格斯、丹尼斯·W. 皮特里:《看电影的艺术》,北京大学出版社2010年版,第202-232页。

观摩学习影片

“三色”系列之《蓝色》《白色》《红色》·主题色的表现

《天使爱米丽》·反差色运用

《小鞋子》·整体色调风格和主题的联系

《大红灯笼高高挂》·消色的运用

《玫瑰少年梦》:饱和色的运用

《满城尽带黄金甲》:主题色和色调反差

《中国好声音》第一季:饱和色的运用

第二章 镜头形式

【学习要点】

1. 固定镜头的拍摄技术特征、画面造型特点。
2. 运动镜头的不同运动形式和表现功能。
3. 长镜头的形式类型和美学表现特征。
4. 场面调度的基本形式和叙事表现功能。

按拍摄方法对镜头形式分类,可以分为固定镜头和运动镜头。

第一节 固定镜头

固定镜头指在摄影机不改变机身位置和没有任何运动时所拍摄的画面。严格的固定镜头是静态构图的单个镜头,只有人物调度变化,没有摄影机的参与,不改变基本构图形式。那种机位不变而摄影机变焦或摇的运动拍摄镜头不是严格意义上的固定镜头。

固定镜头在时间长度上分为长固定镜头和短固定镜头两种,虽然没有严格地规定多少秒钟以上才称为长镜头,但一般认为,长固定镜头是对一个场景和人物动作过程的完整记录,短固定镜头则更多地交代重要细节和过渡环节。

长固定镜头是电影产生之初使用的主要镜头形式,它就像剧场里观看表演的观众的眼睛,完整地看完一个节目。卢米埃尔兄弟(Louis Lumière and Auguste Lumière)拍摄《火车进站》时,镜头一直固定拍摄由远及近火车,而梅里爱(Georges Méliès)的电影更带有明显的剧场观看的特点,也是因为当时的技术没有提供摄影机运动的可能性。固定镜头使视点受到局限,画面相对变化的元素少,但同时也让摄影机处于静

观的位置,不参与到场景中,具有不做任何引导和评价的客观性。它的这个表现功能也被现代电影加以利用,在第三节“长镜头”中我们将具体讲解。

短固定镜头用来描述或者强调物件细节和动作细节。短固定镜头时间短,信息集中、明确,常常采用近景系列的景别。短固定镜头便于控制画面内的视觉元素,使静态构图更加精致。日本电影的传统是追求单个画面的构图精致唯美,所以会尽量控制镜头的运动,偏向于用固定镜头剪接的方式叙事。

短镜头也常常可以建立镜头的节奏感,是节奏蒙太奇中的主要分镜头形式。

第二节 运动镜头

电影并非从诞生之日起就可以让摄影机运动起来,最初,电影都是用固定机位连续拍摄的。1896年,卢米埃尔把摄影机架在船头上,将船作为一个前行的平台拍摄威尼斯的风光。在上世纪20年代以前,电影导演往往只把运动限于拍摄对象的移动,很少有人会在拍摄中间移动摄影机并借此使移动着的人物始终保持在画面之内。上世纪20年代,德国导演茂瑙(Friedrich Wilhelm Murnau)为了达到心理和主题上的表现效果,开始在拍摄中移动摄影机,于是人们发现,移动摄影可以传达人们以前认为不可能传达的精细微妙的内容。随着电影机械和感光材料、移动摄影设备等技术方面的改进,运动摄影的运用越来越广泛,它的表现能力也日益丰富,运动镜头逐渐自成体系,成为一种具有独特表现力的视听语言形式。

运动摄影不仅给画面增添了动感,而且使电影有别于其他艺术的造型特征,脱离了戏剧的美学特点,再现了人的眼睛在观看中的运动形态。在电影理论中常常把摄影机比作“一只悬浮在空中的眼睛”,它可以从任何位置、任何角度注视这一动作,可以在三维的空间里随意移动。因此,动作发生的空间和时间可以得到完整的和连续的表现,这不仅使银幕获得了立体的空间感,也使动作获得更大程度的如实再现。电影活动影像的特性也使运动成为电影的表现专长,很多早期电影导演非常热衷于拍摄追逐场面,还有大量的影片以运动中的旅程为基本结构,如美国电影类型中的“公路片”,“运动性”便是其电影性的重要特征之一。

就像电影中的视觉元素和表现技巧一样,镜头运动本身也可以同时成为表达的“内容”和“方式”,每种运动形式不单单是一个技术操作方式,而有其特定的叙事、表意功能。

按照镜头运动的基本形式,运动镜头可以分为摇镜头、推镜头、拉镜头、移动镜头;按照移动摄影设备,运动镜头又可以分为手持运动镜头、升降机运动镜头、轨道平移、高空移动摄影等。

一、摇镜头

摇镜头指摄影机机位不做位移运动,而是利用三脚架、云台拍摄方向可变动的功能,机身做上下、左右方向的变化。摇镜头符合人眼在自然界寻找运动物体或视觉关注景物的生理特性,常用来拍摄、搜索一个场景,观察运动中的人或物,引导观众的视线注意力,或者仅仅是保持画面的运动感。

从摇镜头拍摄的画面形式上看,画面内容是以一个固定的轴为基点做垂直或水平方向持续变化,很像人进入一个新的环境中观察周围的视线。

若在广阔的空间拍摄摇镜头,会给观众视野逐一展开和环境逐渐呈现的感觉。

跟拍拍摄运动中的对象时,可以使对象保持在一个画面以内;人物从一个位置移动到另一个位置时,摇摄能使他始终处于画面的构图中心,从而表现出人物主体运动的状态与细节。

摇镜头可以很好地表现空间的统一和交代空间内人与人、人与物之间的联系。它具有不同的类型和表现功能。

1. 环境空间摇摄和人物摇摄

按照摇摄的对象来分,有环境空间摇摄和人物摇摄。

环境空间摇摄在景别上以大全景、全景为主,在史诗片拍摄中便经常使用大全景的摇镜头来展现场面的宏伟,摇镜头更可以在一个镜头里表现战争中对峙的双方。而对室内小环境的摇摄带有强烈的主观视点,常用来表现人物对环境的观察、搜索。另外,在有明确的视点交代的场景中也很有必要运用摇镜头。

对人物的摇摄大致有几种用法:对话人物间的摇摄、场景内呈现逻辑关系的摇摄。对话画面处理时一般情况下会使用“三镜头法”(将在第四章“剪辑和蒙太奇”中介绍),但有时也会用运动镜头使对话双方统一在画面中。摇摄的对话场景往往交流感强烈,对话双方语言交流频繁、反应迅速。

交代戏剧性变化是摇镜头的拿手好戏。由于摇镜头按一定的秩序逐一呈现画面,在摇的“起幅”画面和“落幅”画面之间存在时间的推进和空间内容的变化,这就为电影的叙事提供了方便,导演经常会设置有意的摇镜头来突出某个戏剧性的变化。这种看似精确计算过的摇镜头能极有效地展开叙事,有时还会给观众带来意外感。

2. 快摇摄和缓摇摄

按照摇摄的速度,摇镜头可以分为快摇和缓摇。

快摇(又叫“闪摇”)镜头是摇镜头的一个变种,常用作两个镜头之间的过渡。闪摇时,摄影机以极快的速度转动,中间拍下的影像模糊不清,我们只能看到起幅和落幅。快摇镜头强调起幅、落幅画面间的内在关系,造成一种视觉上的冲击,有突然、意外和令人惊异的视觉效果,表达效果强烈。在影片《低俗小说》(*Pulp Fiction*, 1994)中,黑帮老大的女人误服了过量的大麻而休克,文森特找到大麻的卖主——他的朋友,两个人为谁给她打针发生争执,而他的妻子则在旁边骂骂咧咧。在三个人之间,导演用了快速的摇镜头来拍摄这个场面的混乱,摇的运动本身和人物慌乱、不知所措的动作以及情急之下的荒谬对白形成有趣的映衬。还有另一种情况的“快摇”,严格地讲并不属于真正的“摇”,而是一种转场方式,即两个画面效果像快摇一样,但是画面并不在同一场景内(或不同空间,或不同时间)。这种镜头实际上比切换占用的时间更多,但比切换更能使一个场景同另一个场景具有同时发生的感觉,所以闪摇镜头常用来把发生于不同时间地点、本来显得相距遥远的事件或人物,因为镜头的模糊运动而联系在一起。

缓摇镜头即比较缓慢的摇镜头,当摇镜头所掠过的被摄物具有某些相似的性质时,可以产生积累与升华的情绪效果,经常用于描绘大场面的场景规模。如用在对小空间环境中的物品、陈设拍摄。在一定情境下,缓摇镜头具有抚摸感,有一定的感情色彩。

3. 横摇摄和垂直摇摄

按摇摄的方向,摇镜头可以分为横摇摄和垂直摇摄。

横摇摄除了展示空间广度和规模之外,可以再现运动中的主体状态,模仿人的主观视线,如同生活中人们原地跟踪观看的动作。如果被摄对象相同或相似,摇摄能产生数量感和情绪积累。

垂直摇摄在画面造型上能表现空间的高度和深度,与展示空间广度的横摇或横移运动相结合,是塑造银幕空间的典型手法,也适合表现人在垂直方向上的观察视线。

二、推镜头、拉镜头

1. 推镜头

推镜头是沿摄影机光轴方向向前移动的接近式拍摄方法,画面包容的范围越来越

小,是主观视点镜头中常用的手法,表现进入某一场景的感觉。它具有以下特征:

- ◎ 符合一个运动中的人物对环境中景物关注的视点;
- ◎ 符合一个人物在固定位置下对某一物体的视觉关注;
- ◎ 符合导演、摄影师想要强调的某个注意中心、表现中心的视点特征。

如果被摄对象是静止不动的,推镜头造成景别由远及近的逐渐变化,不仅有前进感和步步接近对象的感觉,从全景到特写的画面变化还会使原来在画面中不明显的景物在镜头向前运动的过程中逐渐显现出来。推镜头具有从整体到局部,从环境到细节,突出某个局部、某一细节的作用,在造型上突破了屏幕的平面状态,增添了纵向的第三度空间感,这是绘画和照相艺术永远达不到的造型效果。因此,推镜头常常用在影片的开始或一场戏的开始,以将观众带入故事中。

通常意义上,推镜头有如下用法:

(1)从广阔范围内进入某一场景或景物

城市楼群→某大厦→某个窗口,这是希区柯克电影里经常出现的开头镜头,《精神病患者》(*Psycho*, 1960)和《绳索》(*Rope*, 1948)的开场都用了推镜头。镜头的推进过程也是使观众进入故事的心理引导,像递进的蒙太奇句子一样,也是一种导演视角,讲述这个表面平和的世界下人性阴暗角落的故事。

(2)强调重要的细节,推进叙事

推镜头的运动本身向观众暗示了推的结果即将发现什么,如果用剪辑处理,切一个大特写镜头会强调发现的突然性,但是用匀速的推镜头就表现逐渐地发现和揭示,这个推的过程等于给观众时间自己去发现故事中的因果关系。希区柯克在他的电影里发掘了推镜头的这类用法。《精神病患者》中,玛丽安拿了老板让她存进银行的钱打算据为己有并逃走,镜头极为俭省地交代了人物的这个行动:镜头三次有意地“推”,简明地把玛丽安打算拿钱跑掉的情节视觉化了。

(3)用于剧中人物

推镜头用于剧中人物时,可以表现、揭示人物的内心状态。推的动作本身是一种强调,提醒观众注意画面呈像中越来越大的拍摄对象,对人物有意的“推”是强调人物此刻的某种状态和思考,常常用来暗示人物的思想动机和下一步的行动。比如影片《好家伙》中,几个人做成了一宗抢劫却迟迟不分赃,其中一个叫摩尔的人总是喋喋不休地提钱的事。吉米在和摩尔谈了一次话后,镜头徐徐推向吉米正在沉思的脸,观众在这个镜头中能预感到吉米正在打算杀掉摩尔。这场戏里,推镜头实现了对人物心理活动强调的作用。

“推”的速度不同,画面的效果、表现功能也不同。快推、急推是一种醒目和特别的强调,有节奏感和强烈的主观性。快推能造成强烈的视觉冲击力,产生震惊、急促、匆忙之感和生气勃勃、紧张有力的性质,能把观众的注意力集中在画面特定的、较小的区域里。

快推拍摄时,主体迅速变大,成为令人注目的中心,在叙事上有突出强调的作用。而缓推、慢推则是一种渗透和情绪渲染,画面、人物、背景、景别、主体是在不知不觉中慢慢变化和突出的,也能形成创作者的主观镜头情绪展现效果。缓缓推动能给人一种悄悄接近的感觉。

2. 拉镜头

拉镜头是沿摄影机光轴方向向后移动远离式的拍摄方法,画面包容的范围越来越大,拉镜头是一种镜头视点的远离,在画面呈现上逐渐远离被摄体,画面中的被摄体由单一变为多元,从只拍一个对象到拍更多对象,同一被摄主体由近及远地变化,占据的画面空间越来越小。

拉镜头在空间上是远离,在视觉上是交代。它与推镜头的相似之处在于,它们都能有力地揭示个体和环境的关系,只是顺序不同:推的动作是进入,而拉则是离开。后者可以用来表现对场景环境和空间的远离,常见于影片的片尾,充当镜头的结论和升华情绪。

拉镜头拍摄时摄影机向后运动,一切效果与推镜头相反。银幕空间不断展开,新的环境信息不断入画,主体形象越来越小。通过摄影机的后退展示以前未知的、令人吃惊的东西,往往能收到出人意料的效果,因而可以作为幽默的镜头拍法,也大量用于悬疑片和恐怖片中。

拉的速度不同,会产生不同的表达效果。缓慢的拉镜头,场面空间缓缓扩大,景物越来越多,画面更为复杂,出现新的空间关系。影片《教父》(*The Godfather*, 1972)的开头用了一个令人印象深刻的缓拉镜头,开始的画面是一个人的近景坐在一间光线昏暗的屋子里,镜头“拉”动作带来的画面变化几乎不被察觉。在这个场面中,语言的节奏和镜头运动都是缓慢的。这个开场镜头使观众渐渐进入故事,还暗示出全片处在阴谋故事的氛围和不徐不疾的画面风格中。

急速的拉镜头则有一种突然跳出的感觉。急拉镜头的画面从远景或全景急速跳跃到近景或特写,视觉跳跃感强烈,适合表现强烈的戏剧性场景和人物激烈的情绪变化。

总的来看,推、拉镜头在表现视点的变化过程方面是一种有效的技术手段,常用来表现进入或离开场景的感觉。“如果一个导演更想强调人物移动的目的地,则他更愿

意在动作开始和结束之间用直接切换;如果运动过程中的经历更重要,则导演更喜欢用推拉镜头表现。如此,如果人物正在搜索,那么在时间变化中视点的不断转换便可以帮助延长搜索的悬念。”^①

三、移动镜头

移动镜头较为复杂,它的方向、拍法、速度以及与被摄人或物的关系丰富,在使用上经常出于创作者的直觉与经验,所以很难像推拉镜头那样解释清楚。从拍摄技术上讲,移动镜头大致分为:轨道车移动拍摄、摇臂移动拍摄、手持摄影机移动拍摄、航空拍摄、特殊运动镜头设备拍摄等。

下面我们着重讲解移动镜头的几个主要类型和各自的表现特点。

1. 跟踪拍摄

跟踪拍摄是镜头跟随运动的人或物体进行拍摄的方法,按照摄影机方向和被摄主体的位置关系主要分为前跟、后跟和侧跟。前跟是摄影机在运动主体前方,让人物主体面对机器;后跟是运动主体背对机器;侧跟则是机器在运动主体的一侧。使用跟拍的运动方式常常意味着视点和画面主体的同步变化,在这个特点下,镜头可以像人的活动一样自由。



图 2-1 《有话好好说》的前跟镜头效果

跟拍的方位不同,画面的表现重点也不同。前跟镜头强调运动主体的运动状态,后跟镜头强化跟踪的视点感,而侧跟镜头的画面动感最强烈。

电影《有话好好说》运用了大量贴近人物的跟镜头,以致很多观众在视觉上感到不舒服(见图 2-1)。

无论前跟还是后跟,跟镜头要记录的都是主体的运动过程和状态,当摄影机以一定的速度与主体之间保持较近的距离时,画面内容相对单调(不像摇镜头那样跟踪人物运动的同时也能观察环境中的参照物)。前跟和后跟镜头中,空间环境信息相对被忽略,画面主体形象突出,在用手持摄影机跟随拍摄时更会有画面晃动的现象,因而可以带来一种纪实感。其实,摄影机

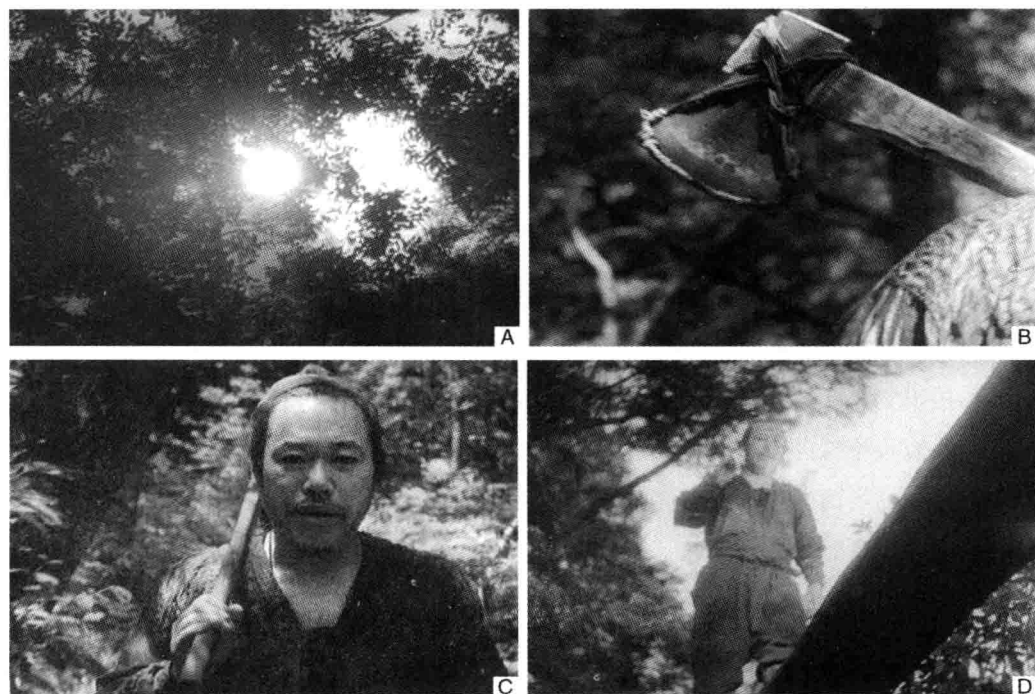
^① Louis D. Giannetti, *Understanding Movies*, Prentice-Hall, 1972 p. 66.

晃动产生的纪实感并不是生活真实的样子,它只是复现了人对陌生环境的茫然、凌乱的主观感受。由于手持摄影设备的技术进步,跟随拍摄也并不一味意味着晃动、眩晕的画面效果,因而很多跟拍镜头拍摄得平稳流畅,如电影《好家伙》中运用的大量流畅的跟拍镜头。

跟随拍摄的方法也是暗示观众在跟随的过程中会发现或者发生一些事,因而能够强烈地引导观众的注意力。在很多电影中,前跟后跟拍摄是一种视点镜头的拍摄法,即模仿剧中人的视点或导演视点的拍摄;后跟镜头还常常出现在恐怖片中,因为后跟的拍摄法其实是向观众预设了一个跟随的视点,当观众无法明确看到这个视点而画面已经呈现了视点性强烈的后跟镜头时,他们便会感到危险正在靠近主人公,从而在替他(她)担心的同时也期待着这个视点的现身或伤害主人公场面的发生。

侧面的跟随拍摄是从侧面跟踪拍摄运动的主体,这种拍摄法能够衬托和加强主体的运动感。在《罗拉快跑》中,对奔跑中的罗拉采用了大量的侧跟镜头,如开场不久她跑过一条长长的走廊,镜头与罗拉的速度保持一致,前景和后景的物体被匀速地一一掠过,摄影机、主体、前景、后景,四个运动元素的叠加使画面形成鲜明的动感和节奏感。

经典电影《罗生门》的“樵夫上山”一段充分运用了跟镜头,摄影机从前、后、侧、俯、仰多个角度跟随拍摄,跟拍镜头强烈的视点感造成了这个段落视点不明(见图 2-2),让人产生冥冥中有全知的上帝之眼的幻觉,与扑朔迷离的故事氛围相呼应。



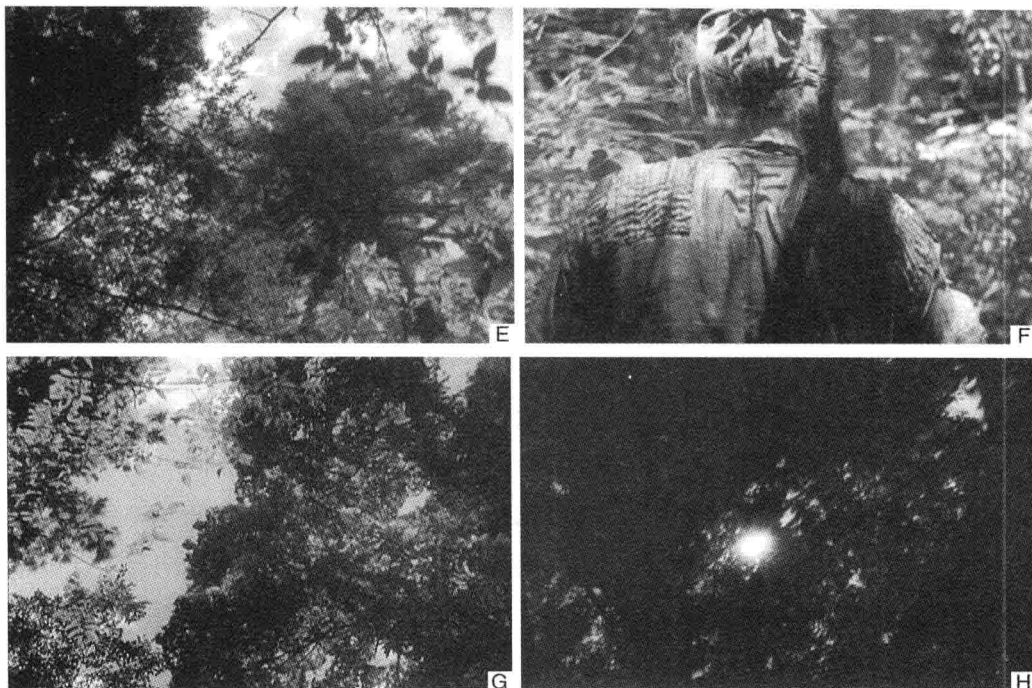


图 2-2 《罗生门》“樵夫上山”段落

2. 轨道车水平移动拍摄

轨道车水平移动拍摄(简称“平移拍摄”)也是电影中使用最普遍的一种移动镜头的方式,即将摄影机放置在轨道车上做水平移动,摄影机在一定空间范围内水平横向移动拍摄。无论被摄主体在空间内是否运动,移动拍摄都会造成拍摄画面内容的变化,并带来画面角度、方向、景别、构图的不断改变,视觉内容丰富。它既可以像摇镜头那样表现完整的空间,记录和跟踪运动,也可以富有视点位置的变化。

下面,我们就来分析水平移动拍摄具体的画面形式和功能。

当移动镜头所经过的画面具有相似的性质时,画面就像一组积累蒙太奇句子,呈现场面的气氛。比如在电影《好家伙》中,为了揭示黑帮生活的性质,导演运用了大量的平移拍摄实现积累和强调。如凯丽参加这些黑帮家属的聚会一场戏,镜头反复平移拍摄那些浓妆艳抹的女人,和画外凯丽的叙述“这些人打扮俗气”,互为补充和强调。若在拍摄大的场面时使用平移拍摄,运动中的拍摄既能极好地呈现出场面的规模,又能带给画面速度感和某种情绪。

移动镜头若和场面调度结合在一起表现特定的情节、人物关系,具有呈现场面戏剧性的作用。移动镜头可以在空间自由运动而不受视点的限制,能连续捕捉和记录场面中相互关联的动作和细节,这使得它能够呈现人物关系和心理动态变化。费穆导演

的《小城之春》中有一场给小妹过生日的戏,镜头的移动既配合了人物的视线,也揭示了四个人物之间的情感关系。

由于在移动中不断有新的视觉信息进入,因而平移镜头和拉镜头的特点相似。移动总会让观众产生好奇心理,移动的起幅和落幅的因果关系在一个镜头内呈现,这在电影叙事中无疑是非常简洁经济的方法。

在很多电影中,移镜头是从已知到未知的渐进呈现,戏剧性、因果关系在一个镜头内解决,镜头移过来后有出人意料的效果,产生幽默感。如电影《好家伙》的一个镜头:保罗虽然成了小酒馆的股东,但他用店里的钱买进东西而后便宜卖出,卖出的钱就成了他自己的。这样一个稍嫌复杂的情节,导演却只用了从店前门进货移到后门出货的移动镜头,加上画外音旁白就讲清楚了,镜头移动既简练又很有戏剧效果。

四、摄影机综合运动和摇臂摄影

摄影机综合运动是指一个镜头内包含了垂直、水平、纵深三个方向的运动。拍摄器材的进步使得摄影机能够拥有更多的运动可能性,除手持移动设备能够带来更多的流畅平稳的综合运动镜头之外,还有已在电影电视行业中普遍运用的摇臂摄影装备(Crane shot)和高空摄影系统(Skycam system),它们都能帮助导演和摄影师完成复杂的运动,拍摄的画面可以从大全景到大特写,在方法上可以综合使用推、拉、摇、移,在方向上则有垂直、水平、纵深,画面内容变化丰富且动感流畅。

摄影机综合运动为电影叙事带来了很大的方便,可以交代复杂的剧情。善于用视觉讲故事的希区柯克在《美人计》(*Notorious*, 1946)里用了一个综合运动镜头,从舞会的全景拍到那把关键的钥匙的大特写。这个运动复杂的镜头点明了即将发生令人紧张的事件并将观众的注意力牢牢地锁定在钥匙上——即使我们看到的大多是舞会的场面。

摇臂拍摄(见图2-3)除了可以在一个镜头里表现出整体和局部的悬念关系,还常常用于情感强烈的场景中,镜头运动带有的音乐感适合强化人物或场面的情绪性。摇臂拍摄能非常轻松地拍摄到富有表现力的对角线画面构图,给予观众的视觉流畅感远远超过平行于画面的水平移动镜头。



图 2-3



图 2-4

高空摄影系统(见图 2-4)是一种电脑控制的运动镜头系统,摄影机由四条线缆绑定悬在空中,每条线缆都由计算机遥控。这套摄影系统能够实现全景俯瞰拍摄,可以在一个镜头内实现从细节到远景的景别跳跃以及丰富的三维(水平、垂直、纵深)空间关系展现。与其他特种摄影设备相比,它能够为观众带来如飞翔于场景之上的新奇的视觉角度,因而常作为一个机位用于体育赛事转播和大型电视文艺节目的转播中。

五、运动镜头的意义

总体而言,运动镜头的意义可以概括为叙事功能和美感风格两个大的方面。前者指运动镜头交代信息、视点、呈现空

间的功能,后者指为了追求画面内容变化而制造的视觉美感或刺激感。

1. 作为叙事手段的运动镜头

运动镜头可以交代空间的变化,记录人物视点和运动主体的运动。镜头的运动形式造成了画面景别、方向、视角、主体内容的变化,并在镜头运动中保持了时间和空间的连贯,因此非常适合拍摄复杂的空间和记录人物或视线的运动过程。

如果电影想讲述人物和空间关系,或者不同人物之间的空间联系,比如一栋大厦里的邻居关系,运动镜头就是一种有效的方式,它可以简单明确地完成空间的交代,而空间所涵盖的“关系”是叙事中的重要元素。

运动镜头模仿人的视线特征,记录运动物体,带有强烈的主观性,表现人物观察、搜索、关注、跟踪的内容。

还有一类揭示场面戏剧性的运动镜头,随着镜头的运动而出现新的人物、情节、细节,从而揭示出场景中的因果关系,或暗示人物微妙的心理变化,

功能性的镜头运动带有明确的叙事目的,强调视点依据和运动逻辑——起幅画面、落幅画面之间的联系感,常常与场面调度相结合,或者有明确的运动主体,或者有明确的运动视点。这类运动镜头是影视叙事类作品中最为常见的运动镜头。运动镜

头产生的原理是模拟人在运动中观察事物的视线或关注运动物体的状态,因此镜头运动的“运动”本身就带有视点依据。运动扩展了镜头的叙事能力,同时也暗示了主观视点的存在,如后跟镜头就具有明显的视点暗示功能。运动镜头的这个性质要求场景中存在明确的视点依据或者运动带来的新的叙事信息。例如日本电影《罗生门》中的“樵夫进山”一段,这个段落的运动镜头给山林营造出一种诡异神秘的气氛,这种效果产生的原因就在于运动镜头给观众带来的视点印象,它建构了一个无所不在的视点,而实际上这个视点来自并未出场的、神秘的、强大的上天(见 89—90 页图 2—2A、E、G、H)。

2. 风格化的运动镜头

由于有了运动,电影遂成为不同于其他造型艺术的一种新的艺术形式,运动也给电影带来了观赏快感。“运动”是电影的本体性之一。很多电影以“运动”建立结构,如我们前面提到过的公路片以及动作冒险片,它们都以运动和表现运动为结构方式。有关漂泊、寻找、追逐的故事也大多以电影的“运动”本性建立结构。如《罗拉快跑》中的运动,罗拉不停地奔跑意味着该片的影像风格必然是充满动感和变化的。而另一种作为视觉风格的运动镜头则由主题产生,“运动”是导演表达主题的主要方式。德国电影导演维姆·文德斯(Wim Wenders)的电影常常以表现现代人的精神漂泊为主要内容,他影片中的运动镜头充满了梦呓色彩,镜头中的城市和公路成为流动的风景,如影片《柏林苍穹下》(*Wings of Desire*, 1987)、《里斯本物语》(*Lisbon Story*, 1994)等便贯穿着寻找、发现的核心动作,在影像表达上也有丰富的镜头运动。

运动镜头在总体上的美学表现是相当丰富的,原因就在于运动镜头中的世界既是我们所生活的这个世界的存在状态,也是我们对世界的感受方式,它结合了主观和客观、现实与想象。文德斯的运动镜头是主观的,而电影《好家伙》中的运动镜头建立起了逼真的纪实风格,像是经过缜密的计算一样,速度均匀、调度准确,长运动镜头建立了客观纪录的影像风格,不打破事件的完整性而保持合适的距离感。影片不同于一般美国黑帮片的地方就在于它对犯罪场景不刻意渲染,而是用运动镜头结合特写将黑帮生活日常化,从而产生凛冽的味道。

不是所有的镜头运动都有解释的根据,特别是很多看上去有点疯狂的影片,就像我们很难解释为什么有的电影镜头一动不动而人物走来走去一样。我们不能说这类影片就是不好的,电影不是由可解释与否作为标准的,因为电影创作中和电影欣赏中都不存在感性和直觉成分。“对一个导演来说,一定的技术让他‘觉得’是对的,即使他自

己也不能解释为什么。”^①因为在电影语言中存在直觉,运动镜头的运用有时便是出于影片建立整体视觉风格或追求某种视觉节奏的需要,包括运动形式的选择、运动的速度、运动的方向,很多都出于导演的创作直觉和对某种风格的追求。但形式与风格也有恰当和不恰当的分别,不能为了形式而形式,而应该让形式与故事的氛围、主题意义形成一个有机的整体(虽然对氛围和主题的把握我们大多还停留在感觉而非理性上,这种感觉会因个人的电影欣赏水平、个人经历而异)。如斯坦利·库布里克(Stanley Kubrick)的电影《巴里·林登》(*Barry Lyndon*, 1975),画面风格像巴洛克风格的油画,多场戏都以缓缓的推镜头作为开场。在影片后半部分,故事情节变化越来越少,这种镜头拍法更显得沉闷不堪。这正是导演想建立的电影整体风格的一部分,在意义表达上,这种枯燥单调的形式恰好呼应了影片讲述的那个时代的陈腐气息和主人公苍白平庸的灵魂。

运动镜头还能调节和建立视觉节奏感,很多运动镜头就是为此而存在的。运动镜头的连接产生流畅感,如同音乐结构中的小节,可以使画面变化带有旋律的特质。一个长运动镜头带来的视觉快感可以让观众“沉醉”在影像中,如电影《雨果》(*Hugo*, 2011)开场的长运动镜头。它从远景到特写,穿越复杂的空间跟随人物的运动,带给观众不可替代的视觉享受(见图2-5)。



图2-5 《雨果》中很多令人激动的运动镜头由移动摄影设备和电脑数字技术共同完成(另见彩图7)

在电视文艺节目的转播语言中,运动镜头的音乐性和对观众的视觉吸引力等使其成了一种不可或缺的镜头形式。摇臂摄影承担着完成复杂的、富有乐感的运动镜头的

^① Louis D. Giannetti, *Understanding Movies*, Prentice-Hall, 1972 p. 69.

功能,比起其他机位,更能轻松地获得富有表现力的画面。如在奥斯卡颁奖晚会中,摇臂摄影和舞台上的移动机位常在节目转换、转场的时候使用,在节奏感上给人以深呼吸、换气的效果,与音乐配合,给人带来视听的愉悦感受。

无论是电影还是电视制作,运动镜头都是普遍、常用、甚至不可或缺的镜头形式,因为运动产生的节奏感、旋律感和视觉快感符合现代观众的欣赏习惯。现在,大量的连续运动镜头已成为一种制作潮流,这些运动大多是为了实现美感和风格的运动。但这并不意味着运镜拍摄的随意性,相反,流畅和富有表现力的运动镜头都是控制的结果。

每一个学习编导课程、未来计划成为导演的人都应该了解运动镜头中每一种形式的造型特点,以及节奏、方向、运动速度和运动范围的控制要领。

思考题

一般来讲,不以风格性为目的的镜头运动都有明确的运动依据,这类镜头运动在观看影片时往往不易觉察,而是自然地融入影片的情节中。请找一部情节性强的电影欣赏,看第一遍时看故事,看第二遍时找自己认为精彩的段落,记录其中的镜头运动并分析其运动的形式和依据。

学习材料

[美]路易斯·贾内梯:《认识电影》(插图第11版),世界图书出版公司2007年版,第87-117页。

[美]布鲁斯·布洛克:《以眼说话:影像视觉原理及应用》(插图第2版),世界图书出版公司、后浪出版公司2012年版,第157-182页。

观摩学习影片

《好家伙》

《出租车司机》

《罗生门》

《愤怒的公牛》

《雨果》

第三节 长镜头

长镜头(Long take)是一种影视美学观念和拍摄方法,并不是一种精确的镜头形式名称,它带有强烈的理论色彩,却没有明确的定义——以多长时间的镜头规定为长镜头尚无确切的说法。尽管如此,镜头的形式美学中仍然不能少了长镜头部分。著名的巴赞“长镜头理论”发现,相对于用不同镜头剪辑组成的段落,长时间镜头和大景深镜头“可以避免严格限定观众的知觉过程,它是一种潜在的表意形式,注重通过事物的常态和完整的动作揭示动机,保持‘透明’和多义的真实”^①。长镜头一直和剪辑、蒙太奇观念相对,指不停顿地拍摄一个完整的场景、事件或记录一个完整连贯的运动的拍摄的方法,由几个长镜头组成的一个意义段落叫做“长镜头段落”。剪辑、蒙太奇会打破时空的连续性,利用上下镜头之间的某些联系使观众建立起时空、情节的连贯性和因果关系暗示,是用特定技巧来控制观众心理从而达到某种戏剧效果的一种电影方法;而长镜头则符合摄影机复制生活真实的照相本性,用尊重时空的连贯性来减少摄影机和创作者对事件的主观干预。

在叙事作品的创作中,导演对于场景的处理,一般采用长镜头或者多机位拍摄两种不同的风格。在好莱坞经典电影的镜语体系里,用一个镜头拍摄一个完整场景的做法属于分镜头的一种,称为“主镜头”(Master shot);而由多机位和不同景别的镜头组成的“备用镜头”(Coverage shot)则可以在后期剪辑中进行多视点诠释,引导观众关注场景的戏剧性。这是侧重导演主观性的表现方法,在分镜头设计、镜头剪辑上体现了导演对场景戏剧性的精准控制,即令观众按照导演的意图去观看。电影史上伟大的导演希区柯克之所以被称为所有导演的老师,正是因为他精准控制观众心理的镜头语言充分体现了导演对电影的贡献。

那么采用长镜头的方法是否意味着把控制权完全交给观众呢?并非如此。长镜头的拍摄风格是现实主义的,它将生活的多义性和开放性呈现出来,但它拍摄的是经过导演选择和控制的场景,不是完全真实的生活,进入影像后的现实和绝对的真实不等同。长镜头的多义性体现为观众可以按照自己的生活经验和感受理解场景,与人物、故事产生情感共鸣,而不是完全与导演的意图一致。

在实际拍摄中,长镜头的拍摄常常需要手提摄影机/摄像机、斯坦尼康(Steady-

^① 许南明、富澜、崔君衍:《电影艺术词典》,中国电影出版社1986年版,第68页。

cam)或带三脚架的轻便摄影机/摄像机这些设备的支持。

长镜头形式体现的美学表现可以大致分为:(1)记录场景和事件过程的纪录式长镜头;(2)呈现场景戏剧性的叙事性长镜头;(3)表现时间过程和场景状态的时间长镜头。

一、纪录式长镜头

这类长镜头是长镜头最早出现的形态,无论是场面固定不动拍摄的长镜头,还是早期纪录片中使用的长镜头,它们都强调时间的真实和与事件的同步性,再现时空的完整性,尊重生活本身的暧昧多义和不确定性。纪录式长镜头具有客观性和置身事外的观察记录者的视点,这类长镜头在纪录片中经常见到,镜头形态使导演得以拥有一种不介入事件的客观视点。在画面控制上,纪录式长镜头充满了不可预知的视觉元素,镜头运动方式与轨迹好像未经精心设计,带有一定的随机性和偶然性。在剧情片创作中,这类长镜头的运用让故事在虚构和真实之间产生了微妙的平衡。有的电影导演追求用客观的方法讲述虚构的故事,纪录式长镜头是其最主要的镜头形式,从而创造出一种冷冽、含蓄的电影美学形式。用纪录式长镜头拍剧情片而形成个人风格的,有伊朗的著名导演阿巴斯·基亚罗斯塔米(Abbas Kiarostami),他在电影《生生长流》(*And Life Goes On*, 1991)中描写了父子俩到大地震后的现场找人的经历:路上遇到各种各样人和事。片中用了大量跟随式的纪录长镜头,整部影片既像一部即兴拍摄的人物生活场景,其中又有很多导演的控制和安排,美学倾向介于虚构和真实之间。这种手法保留了生活的暧昧性,在影像与意义指向之间有很大的裂隙由观众去填平,需要观众观看时调动个人的生活经验和感受与影片沟通,共同完成意义的诠释。

二、叙事性长镜头

这类长镜头体现时空的统一性,它不同于纪录式长镜头的地方,在于它的叙事目的更明确,镜头运动和人物调度都有明显的意图,除了完整地再现空间和某个事件的过程,镜头内部的精确调度服从于叙事中戏剧重点的转移。这种长镜头的特征是:镜头运动和人物调度有明确意图,画面视觉内容的变化呈现戏剧关系。

影片《四百击》(*400 Blows*, 1959)中有一个有趣的长镜头,镜头拍摄跟随老师上体育课的同学们,同学们跑在老师后面,一个个地脱离队伍,其幽默效果在长镜头的画面内容变化和时间积累过程中渐渐显现出来。

叙事性长镜头能很好地揭示人物之间的空间联系。影片《红色》(*Red*, 1994)的开头段落用三个长镜头揭示了平行讲述的两个主人公的空间位置关系:他们都在对方的

生活视线里出现,但又毫不相关。画面包含了复杂的镜头运动与人物调度,同一个时空下不同人的故事揭示了每个人都是自己生活的主角,却是别人生活里的陪衬和背景的存在主义主题。

叙事性长镜头往往伴随着较为复杂的人物行动、空间关系和人物位置的变化,以叙事中的戏剧重点为镜头运动与调度的依据。这类长镜头的魅力在于一气呵成的流畅感,以及对空间关系的完整呈现。移动摄影装备的发展促成了叙事性长镜头在电影、电视创作中的大量运用,但实际上有时是为了满足对风格化的追求而非叙事的要求。美国导演马丁·斯科塞斯(Martine Scorsese)在他的作品中偏爱运动长镜头的技术风格,如《愤怒的公牛》(*Raging Bull*, 1980)、《好家伙》、《纯真年代》(*The Age of Innocence*, 1993)中都大量运用了这种技术,他新近的作品《雨果》,则将移动摄影与数字虚拟技术相结合,在开场用两个带有复杂空间调度的长镜头带给观众愉悦的视觉感受。

三、时间长镜头

时间长镜头具有美学意味,它不仅是为了某场戏的表现需要,而是贯穿于导演作品中的一种形式。时间长镜头具有纪实的美学倾向,同时又隐含着电影创作者微妙的表达,是非常个人化和作者性的电影手法。不过,这种说法其实仍然很笼统。那么,如何描述这类镜头的特征并将其辨认出来呢?

- ◎ 这类长镜头不呈现强烈的戏剧冲突,不介入场面中发生的事件,只是远远地记录;
- ◎ 它像生活本身一样保留着大量“冗余”的事件,观众需要等待和银幕上的人一起生活;
- ◎ 镜头的运动非常节制,仿佛不希望观众意识到镜头的存在,保持静观、凝视的姿态。

如侯孝贤的“时间长镜头”,镜头常常固定地拍摄一个生活场面,没有太多戏剧性的故事,镜头就像时间的见证者,呈现那些再平常不过但却非常动人的人情世故。镜头不靠近或用中近景捕捉或跟随人物的表情动作,而是非常节制地静止在那里,客观而不夸大地叙事,观众可以主动想象镜头外的空间,体会时间的流动。

观看时间长镜头为主的影片需要观众对场景的韵味有情感共鸣,能够进入审美的观赏层面。因为这种技术形式在保留生活真实性的同时,也会与观众疏离,它既不像希区柯克电影里的分镜头那样精确地控制观众心理,也不像斯皮尔伯格的电影那样从

不让观众迷失,时间长镜头不有意控制观众,而是将读解镜头内容的权力交给观众。

以侯孝贤电影为例,他经常使用固定长拍的方法拍摄一个场景,场景里带有生活的质感和韵味,将事件的因果淡化,代之以流动时间中的自然发生发展。他电影中非常富有东方文化特质的时间长镜头体现出中国人特有的把握世界的方式和审美方式:比之西方文化中的二元对立的世界观,中国文化更追求意境和整体性的有节制表达。

时间长镜头是一种非常个人化、艺术化的镜头形式,它需要观众调动审美能力、艺术感受力与影像沟通,它的静观、写实、疏离的美学特征实际上更多地与艺术电影联系在一起。这种技术形式看似简单,但需要创作者对生活的复杂性与诗意有很高的感受力和艺术表现能力,并非所有影像创作者都可以做到。因此,以拍摄时间长镜头见长的导演并不多见,如欧洲导演西奥·安哲罗普洛斯(Theo Angelopoulos),他拍摄的《雾中风景》(*Landscape in the Mist*, 1998)就是一部以长镜头为主要镜头形式的影片(见图2-6)。



图2-6 《雾中风景》

前面提到,强调戏剧性的剪辑可以让导演对观众如何理解影像进行精确的控制,而长镜头这个技术形式,尤其是时间长镜头,在观众解码和导演编码之间存在着较大的裂隙,观众与场景的关系较为疏离,因此需要导演对生活和人具有深刻的洞察力与艺术表达力,非常考验导演的艺术功力。长镜头的过度使用或不当使用,极易造成一些不知所云的影像或空洞无物的表现内容。

但在“好的长镜头”和“糟糕的长镜头”之间很难做出精确的界定,我们很难拿一把尺子去衡量艺术作品。一般而言,好的艺术作品和镜头形式能表现人的生活、触动人的心灵。长镜头非常符合东方文化把握世界的方式,对自然与生活保持着静观与敬畏的美学观念。一个好的长镜头会传达出时间流动中的生活质感,调动观众的生活经验与审美感受,与拍摄者共同完成对场景的诠释。

思考题

1. 请分析影片《好家伙》中叙事长镜头的主要拍摄方式和镜头表现功能是什么?
2. 请分析《童年往事》中时间长镜头的表达意义。
3. 请分析纪录片《人造风景》开场长镜头的表达意义。

学习材料

[法]安德烈·巴赞:《电影是什么?》,文化艺术出版社2008年版。

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森:《电影艺术:形式与风格》(第5版),北京大学出版社2003年版,第247—251页。

观摩学习影片

《生生长流》·纪录长镜头

《好家伙》·叙事长镜头

《罗塞塔》·跟随式运动长镜头

《雾中风景》·时间长镜头

《童年往事》·时间长镜头

第四节 场面调度

一、场面调度的基本概念

场面调度(Mise en Scene)一词来自法文,为戏剧专有名词,意为“将一个行动舞台化”或“放在场景中”,是舞台戏剧构成的一个视觉元素。^①

戏剧的“场景”或曰“场面”,是指舞台的表演空间以及人物的位置变动与表演。由于在戏剧演出中,演员是演出的主体,是导演创作的主要材料,场面由演员的表演构成,因而场面调度涉及的元素包括人物的上下场、位置移动、人物空间关系变化等均是与演员有关的空间变化形式。

与戏剧舞台相比,电影电视中的空间和场面的界定更为多样,除了镜头内部场景(同一时间空间的戏)的调度,还有镜头之间的调度,如果运用不同视点镜头的剪辑,还可以实现不同时空之间的调度。

^① [美]路易斯·贾内梯:《认识电影》,中国电影出版社1997年版,第26页。

广义而言,场面调度是电影语言中最为复杂的一种技术手段,《电影艺术:形式与风格》一书把布景、灯光、人物服装、化装造型、镜头运动、时间、空间等与电影场面叙事相关的技巧都当作场面调度的一部分。狭义的场面调度是指单场戏中,与人物的表演、位置移动、关系变化、镜头运动以及人物和镜头相对关系变化有关的处理手段。电影借用了这个概念,指在场景内安排人物的位置和动作路线以及摄影机的位置 and 变化。

场面调度也是一种重要的导演手段,它能使场景呈现出某种所需的戏剧意味,控制观众对场景的直观感受和看法。从画面造型的角度来看,场面调度能让电影脱离平面的二维限制,在画面垂直的高度、纵深的深度和水平的宽度三维空间中展开故事,突破平面造型艺术和舞台艺术的局限,具有空间调度的自由度。在美学表现上,场面调度能够更清晰地呈现故事情节和人物关系,渲染环境气氛,揭示场景的意味和主题。

二、电影电视中场面调度的基本功能

电影电视中的场面调度具有多种功能,其基本功能大致可以概括为以下两种。

1. 描述场景的空间关系,强调演员表演

电影的场面调度借鉴了舞台的场面调度技巧,但空间表现的自由度更大,调度运用的方式更为复杂。场面调度可以使画面内同一空间中的人物建立联系,传达给观众必要的空间信息,强调重点演员的表演。如《红色》中将两个平行叙述的主人公放在一个空间时间下进行交代,是演员和镜头运动的综合调度(见图2-7)。



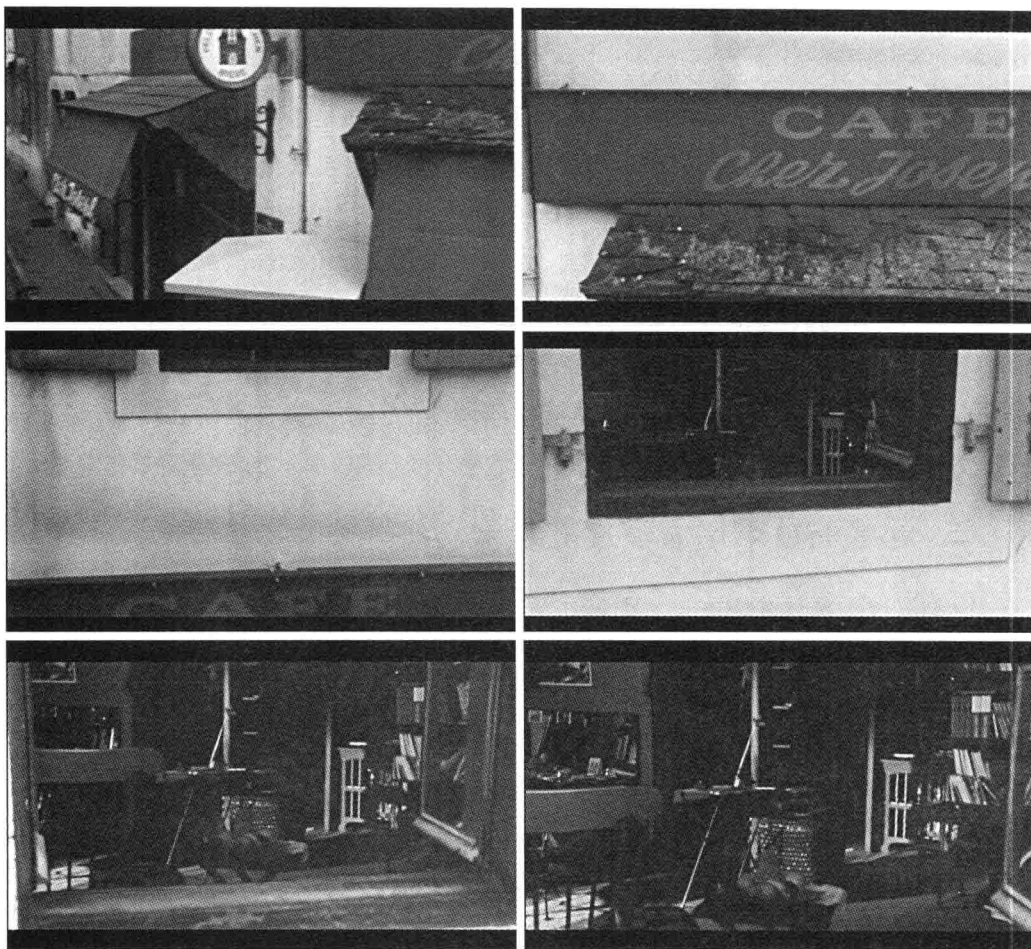


图 2-7 “蓝白红三部曲”之《红色》中的一个长镜头,用一个镜头呈现比邻而居的男女主人公
(另见彩图 8)

2. 引导和强调戏剧性

镜头运动和人物位置的变化必然带来场面内新的叙事信息的介入,打破画面原来的平衡关系,此时,调度便成了电影突破平面性,使同一个空间中分隔表演场地,呈现因果关系主要手段。重复调度的手段也可以强调场景的气氛。如黑泽明电影《用心棒》,三船敏郎扮演的武士出现在小镇时,镜头总将他置于多人的目光注视下,用了很多重复的调度强调他孤胆英雄的位置。与此同时,镜头还利用运动和静止的关系表达主人公所处的环境,渲染小镇的邪恶气氛。

三、场面调度的基本类型

场面调度的基本类型分为人物调度、镜头调度和人物与镜头综合调度三种。

1. 人物调度

人物调度指演员在场景中通过运动发生位移及在画面中的位置变化,也包括演员之间相互位置关系的调度变化。按照调度的方向,人物调度主要分为横向调度、纵深调度、垂直方向调度、环形调度和综合调度五种。

(1) 横向调度

横向调度指人物从左向右或者从右向左方向的运动。横向调度能在相对封闭的空间里展开叙事,是非常常用的一种调度方式(见图2-8)。

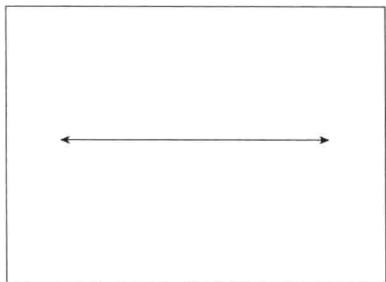


图2-8 横向调度

(2) 纵深调度

纵深调度指人物从景深处向镜头前景的运动或反之。纵深调度常和景深镜头一起使用,这种调度方法在造型上会产生人物景别的变化,由远及近或由近及远,从而扩展电影的空间深度,并表现悬念的过程(由未知到已知,由局部到全面),也可以表现意境——人物从近处走向景深处,因而常用在送行的场面中(见图2-9)。

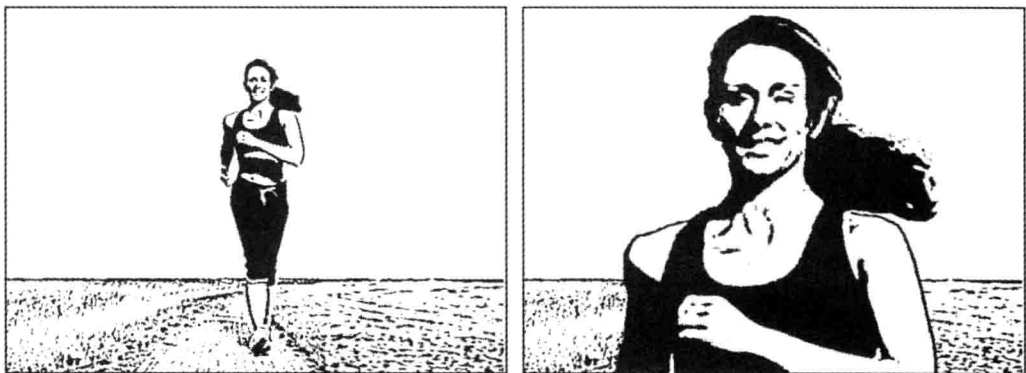


图2-9 纵深调度

(3) 垂直方向调度

垂直方向调度指人物由高到低或由低到高的运动,垂直调度和布景设计中的楼梯、台阶、天井等相关。垂直调度容易造成人物之间关系的俯、仰拍摄角度,使人物造型具备隐喻功能,也可以制造空间疏离感,产生像戏剧中上下换场的效果(见图2-10)。

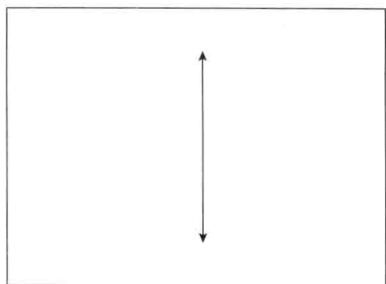


图2-10 垂直方向调度

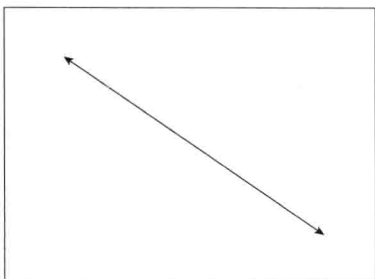


图 2-11 对角线调度

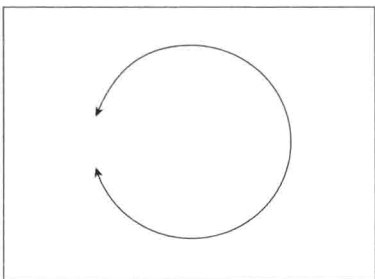


图 2-12 环形调度

(4) 对角线调度

对角线调度指人物在画面中做斜线穿越的调度,是增强画面纵深感和延长人物在镜头内运动时间的一种调度形式(如图 2-11)

(5) 环形调度

环形调度指演员在场景内做环形运动(见图 2-12)。在这种调度方式下,人物在画面中停留的时间和轨迹长于水平方向和垂直方向调度,强调镜头内部的戏剧张力。如《用心棒》中三船敏郎出场后,门客与其对峙时,三船是环形的运动方向,延长了对峙的时间,使这个场面的紧张感更为强烈。

(6) 综合调度

综合调度结合了两种方向以上的调度方式,在人物调度中比较常见。

2. 镜头调度

镜头调度可以简单描述为摄影机运动而人物不动的调度方法。这种调度方法是通过镜头的调度,实现同一个拍摄对象的角度、景别的变化,在这个过程中人物也可能被调度出画。镜头的运动具有呈现和强调重点的功能,同时,镜头运动产生的时间感对于被调度的人物或事件具有修辞的意味。镜头调度由于是镜头运动而被摄主体保持静止,因而镜头的运动便成了画面视觉内容变化的明显要素。因此,这种方法的主题暗示性和引导性很强,镜头的运动一定有要目的或者意味,调度才有意义。

影片《情书》中有一场戏,博子和秋场来到小樽市,想找到收信人,两人走到一个拱桥,博子忽然停下,喃喃自语道:信应该是寄到这里的吧?(见 75 页图 1-96E)这时镜头忽然上升,画面呈现博子在拱桥下仿佛站在阴阳交界处。这个镜头运动仿佛在向观众暗示:有一双眼睛在冥冥之中观看,也像是导演在回答博子的问题。这个镜头调度的导演引导性非常明显。

3. 人物和镜头综合调度

摄影机和人物都运动,将二者结合起来便构成更为复杂、立体的场面调度。这种调度让摄影机和人物保持运动的一致性,观众不会特别留意运动造成的变化,有利于保持观众对场景真实感的幻觉。人物和镜头的综合调度情况最为复杂,一般而言,这

种调度既要根据剧情的需要,交代、展示清晰的叙事信息,有人物与镜头运动的依据;同时也要考虑调度后的画面造型效果,符合美感,有序,而不是杂乱无章、漫无目的。电影《桂河大桥》运用了非常精确的人物和镜头结合的调度,几乎是一种天衣无缝的技术,从而使故事非常完整、信息非常明确,观众很难跳出故事情节的掌控。

人物和镜头的综合运动有时还能产生奇妙的画面造型效果。影片《好家伙》对此的运用非常出色,大量的运动镜头让影片保持了流畅的视觉节奏,叙事信息交代明确,有时也营造出梦幻般的视觉效果。如“婚礼”一场戏中,新郎新娘在浪漫的音乐中跳舞,人物和镜头逆向匀速运动,看上去人物在画面中的位置不变,只有周围的景物在改变,结合人物幸福陶醉的状态,这个调度达到了表现一场梦幻般婚礼的意图。

四、电视文艺晚会中的基本调度形式及功能

1. 电视文艺晚会的基本调度形式

电视文艺晚会创作中的“场景”有几种主要类型:舞台,演播室主表演场景,舞台和演播室之外的次表演场地,舞台大屏幕/视频设备带来的现场演出之外的时空,真人秀节目如《中国达人秀》《中国好声音》中的后台口拍摄场景。电视文艺晚会中的场景给了观众充分的视点自由,在调度上有不同于舞台和电影艺术的创作规律。

一般而言,一台电视文艺晚会的转场形式取决于表演场地和舞美设计的空间限制,编导的空间想象力也有很大的决定作用。按照表演空间来划分,电视文艺晚会的调度基本上可分为外部调度和舞台内部调度。

(1) 外部调度

外部调度是指有舞台外部表演空间时,如外景拍摄或第二表演空间(分会场)时,用镜头切换实现转场。

(2) 舞台内部调度

舞台内部调度是在固定表演空间里,用主持人走位串联、镜头运动、人物上下场实现调度。

现在,由于使用电视化的多机位拍摄、切换和多个表演场景,很多晚会逐渐打破了戏剧艺术的“第四堵墙”,如主持人直接和观众交流——奥斯卡颁奖晚会中常见的一种调度形式;或主持人混在观众中让镜头去找;或主持人走到观众中间表演。现在更多的综艺选秀节目已开始将舞台上下台口作为转场空间,拍摄选手上下场,完成节目的转换。

2. 电视文艺晚会中场面调度的主要任务

电视文艺晚会中的场面调度主要解决以下两个问题:

(1)转场

转场涉及即演员如何出场、退场以及主持人的位置。电视转播要减少冗余的时间,因此转场调度要更加紧凑、流畅,镜头调度多于人物调度。

(2)带来丰富的视点

镜头的切换给观众带来不同视点,呈现同一台晚会的不同表演时空,这是电视转播语言的独特之处。电视导演在安排机位时,应考虑视点的多样化及其对电视观众的新奇刺激性,结合表演场地空间的特征来安排调度。

思考题

1. 什么是场面调度? 它的主要作用是什么?
2. 试分析电影《好家伙》的场面调度中人物调度、镜头调度和综合调度的表现形式及其在影片中的表现功能。

学习材料

- [美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森:《电影艺术:形式与风格》(插图第8版),世界图书出版公司2003年版,第133—190页。
- [美]史蒂文·卡茨:《场面调度 影像的运动》,世界图书出版公司2011年版,第3—46页。

观摩学习影片

- 《桂河大桥》·人物和镜头的综合调度
- 《用心棒》·人物和镜头的综合调度
- 《七武士》·镜头调度
- 《公民凯恩》·转场、人物调度
- 第84届奥斯卡颁奖典礼(2012)·转场和镜头调度

第三章 剪辑和蒙太奇

【学习要点】

1. 剪辑的叙事功能,剪辑如何通过时间造型强化戏剧性。
2. 经典剪辑的原理和特征。
3. 苏联蒙太奇理论的基本剪辑观念。
4. 跳接的技术特点。
5. 剪辑如何实现匹配。

第一节 剪辑工作的意义

一、剪辑的工作内容

首先要了解什么是剪辑。作为电影制作中的一个重要环节,剪辑的任务是什么?剪辑的基本工作是把很多单个镜头组织为一个整体,每个镜头或声音都对影片的叙事、主题表达、整体效果产生作用。电影剪辑就像拼图游戏。剪辑师面对一条条摄影机连续工作记录下的画面把一系列相关同场景镜头组织在一起,剪接为一场戏,再把若干场戏组织形成“连续场景”即“段落”。电影叙事结构就由这些段落组成。

在拍摄一部影片时,制作者会拍摄大量的镜头素材,其数量远远多于成片的镜头数。在剪辑过程中,导演和剪辑师一般面对好几本长长的胶片,从素材中选择一些喜欢的和适合的,舍弃不想要的镜头。剪辑经常也被叫做“切”(Cut),虽然这是两个不完全一样的过程。“剪辑”(Edit)指对素材的一种选择和组织,而“切”是一种实际的动作。上边讲到的实际上是“切”,更复杂的是在完成切的动作后,“剪辑”带给整部影片的结构及其细节方面的表现能力。

导演要对影片想建立的结构与节奏提出基本要求,并将其传达给剪辑师。除了像

希区柯克那样在拍摄阶段完成镜头剪辑,使每一个镜头都按照影片的设计完成之外,大部分导演都比较依赖于剪辑的后期创作,有的导演自己也担任剪辑,或者和剪辑师一起工作。在最初的镜头素材选择过程中也包含着很多智力成分,比如什么时候从远景切到特写或什么时候从主要的戏剧动作切到细节,插入的镜头是平行动作还是有隐喻的意味。关键要凭着剪辑师对影片的把握和对画面节奏的感觉而定。

剪辑师在做完上述工作后叫做完成粗剪,粗剪本的任务是安排影片中的镜头顺序,但忽略比较精致的细节方面。粗剪本确定下来后,制作者开始精剪工作,就是使影片比较接近最后的成片。

从表面上看,电影此时在时间上是拼贴起来的,因为无关的镜头从这个过程(包括完整的拍摄时间)中切掉了,选择好的镜头用电影的语法手段结合在一起。

曾获得过奥斯卡奖的好莱坞“剪辑教父”沃尔特·默奇(Walter Murch)在其谈论剪辑的著作《眨眼之间:电影剪辑的奥秘》中提出,剪辑师在选择剪切点上要同时满足六个条件:情感、故事、节奏、视线、二维特性和三维连贯性。^①

剪辑对于一部电影的完成至关重要,它是电影作为一门艺术的最为独特的技巧,电影中的时间、空间控制和安排都要在剪辑工作中完成。剪辑师能够决定哪些镜头可以呈现在银幕上、呈现多长时间,剪辑工作更是一种时间的游戏,可以通过控制时间赋予影片节奏和情感的强度。

剪辑的工作包含如下具体工作,每个工作在电影中都具有不同的实际作用:

- ◎ 选择需要的镜头——剪裁时间;
- ◎ 决定镜头的长度——控制戏剧性强度,引导观众情绪;
- ◎ 安排镜头关系(并置、平行、因果等)——讲述故事或表达思想。

二、时间游戏——剪辑如何改变时间

电影里没有绝对时间,时间像其他视觉元素一样是能被制作者操纵、控制而实现意义表达的。生活里的时间是一个容度单位,承载的是随时间发生的事件或经历。但我们对时间的感觉大部分不是绝对时间,因为时间对人而言是体验性的,因而带有强烈的主观性。因为时间具有这种主观性,这里的时间长度取决于我们对事件和情境的心理体会,这叫做“心理时长”,而心理时间的长或短则取决于我们对事件的心理感受。比如在等待心爱的人到来时,每一秒钟都变得很长;比如在火箭发射升空前,很多人的关注让这一刻显得千钧一发。人们的时间感受像一根橡皮筋,虽然时间本身是客观

① [美]沃尔特·默奇:《眨眼之间:电影剪辑的奥秘》(第2版),北京联合出版公司2012年版,第18页。

的、流动的,但每个人心理上对时间的感受却是非常有弹性的。

电影里的时间就是从一个个绝对时间里分离出来的,是弹性、可伸缩的,制作者可以按照戏剧性的要求去改变和塑造它,既可以模仿、复制我们对事件的时间感受,也可以创造影片中的时间逻辑,而所用的手段就是剪辑。

影视叙事作品中的剪辑利用人们对时间的主观感受,通过剪切画面来改变事件动作的物理时间,控制观众的心理时间,从而引导观众对事件、场景的情感反应。

在了解剪辑和时间的关系前,我们先来划分电影中的镜头单位。电影中的基本结构单位是:单个镜头、一组镜头、一场戏和段落。

- ◎ 单个镜头:摄影机从开机到关机所记录下的画面。镜头是组成影片的最基本单位,就像电影大厦里的一块块砖头。
- ◎ 一组镜头:连续拍摄某个场景、某个动作、某个人物的几个镜头,这几个镜头可能从不同角度、不同的景别拍摄。一组镜头的铺排有点像作文中对一个事物进行多角度描述的排比句。
- ◎ 一场戏:镜头记录下的在同一场景、同一时间所发生的事件。
- ◎ 一个段落:由上述单位(单镜头、一组镜头、一场戏)组成,讲述故事的情节。

一般来讲,上边讲的镜头单位应该由小到大,但也不是绝对如此,这只是一种基本划分标准。

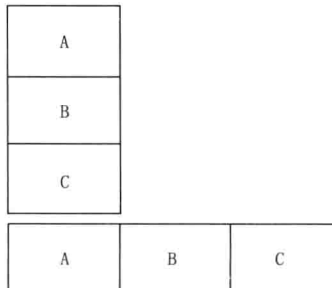
那么,剪辑是怎样实现对时间造型的呢?

1. 延长时间

这里的延长是指比事件发生的物理时间长。我们刚才讲到,绝对时间在人的心理感受上是有弹性的,电影就可以复制这样的时间感。例如,导弹点火发射的预设时间是绝对的,但之前充满悬念的 10 秒钟我们会觉得很长,剪辑可以通过增加分镜头数量来延长时间:一类分镜头是人物对事件的反应镜头,比如将现场许多人关注的镜头剪辑到一起,构成线性的时间延长;还有一类分镜头是几个相互关联的不同场景的镜头,剪辑师对这些镜头做交叉剪辑,使镜头之间产生戏剧性的张力。

如右图所示,画面 ABC 记录了同一时间内发生的动作,剪辑时将它们线性地连接到一起,这个时间就比原来 ABC 共享的那个时间延长了 2 倍。

我们也可以把 A、B、C 看成三组镜头,镜头之间是交叉剪辑,那么在时间容度上这个时刻便得以放



大呈现,这是交叉剪辑延长时间的基本原理。它在对某一个重要戏剧时刻造型时,通过延长物理时间来加强对观众心理感受的刺激,从而体现这个时刻的重要意义,相当于对时间做了修辞。这是电影中非常常用的造型方法。如电影《一个国家的诞生》(*The Birth of A Nation*,1915)中著名的“最后一分钟的营救”段落,一分钟的真实时间通过两个场景的交替剪辑被延长为十几分钟。再如电影《战舰波将金号》(*The Battleship Potemkin*,1925)中的“敖德萨阶梯”一段,几分钟的真实场景也被延长为强烈的、充满情感强度和冲突张力的十几分钟的电影放映时间。电影中的时间延长既是对重要时刻的造型,也是对经历这一时刻的人物、动作、戏剧冲突的强调。

延长时间是电影中控制观众心理、加强戏剧效果的重要策略,其基本手段就是将在一个时间段内发生的场景分割为不同镜头单元,交替或者平行剪辑,使得绝对时间成倍延长。

延(长)时(间)剪辑在使用上也有不同的类型和功能。希区柯克是操纵银幕时间的大师,他的电影几乎提供了所有的延时手法经典案例,他创造的很多电影时间处理手法至今仍在恐怖片、悬念片中使用。下面,我们结合希区柯克电影的几个典型片段来分析延时剪辑。

(1) 延长戏剧性场面的时间——强调与震惊

影片《精神病患者》中有一个经典的杀人片段。这个场面描述了女主人公玛丽安浴室被杀的过程,真实的犯罪时间应该不过几秒钟,但希区柯克却用了25秒、27个镜头的快速剪接,通过分解杀人动作的细节来惊吓观众,延长了真实时间。这些短镜头是大量的近景和特写,制造了凶杀场面的恐怖感和视觉刺激。这27个镜头大多是12格的半秒钟画面和24格的1秒钟画面,因为都是特写和近景,因而每个镜头的长度都足以让观众看清楚;刀子和刀子接触玛丽安身体的镜头稍微长一些(因为快速剪接带来的幻觉,实际上刀子没有真正碰到玛丽安)。另外一类镜头是玛丽安的反应,她惊恐、流血、反抗的镜头稍短。这种受害者的镜头较短而犯罪的镜头较长的剪辑手法是依据观众心理的一种视点镜头,主观地强调了玛丽安的被害过程,加强了犯罪现场的惊悚感。

这种延时剪辑法是对一个戏剧时刻的强调,是对一个事件的某一方面性质的渲染。但对于制造悬念、曲折地讲述一个事件,仅有这种方法是不够的。希区柯克在电影中还实践和发展了其他的延时剪辑手法。

(2) 延迟重要时刻的发生时间——建构和提升悬念

在希区柯克的电影中,悬念是通过缜密的电影手法来实现和加强的,他的“恐怖片”实际上并不是视觉上的震惊和恐怖,更多的是观众心理上的恐怖。影片诱导观众

对即将发生的可怕事情产生期待和紧张心理,用他自己的话解释就是“悬念在于要给观众提供一些剧中人尚不知道的信息,剧中人对许多事情不知道,观众却知道。因此每当观众猜测结局时,戏剧效果的张力就产生了”。为了“折磨”观众,希区柯克经常让观众先于剧中人物知道其危险处境,但却迟迟不让观众看到事件的结果,用“时间”的奥秘牢牢抓住观众的期待心理。比如《知情太多的人》(*The Man Who Knew Too Much*, 1956),观众很早就知道即将在音乐会上杀人的计划:高音音栓的打击乐器钹响起时,杀手就会利用这个声音射杀首相;又如在《电话情杀案》中,影片开始不久丈夫就对杀手讲了杀害妻子的实施方案,这等于告诉了观众,在电话按计划时间响起后,杀人将按照预设的方式实施杀人计划。在上述的两个情节设置完成后,观众便会对那个高音钹和电话非常关注:它们什么时候会响起以及人物会不会真的被杀成为在接下来的电影放映时间中令观众揪心的“悬念”。

建构起悬念之后,希区柯克并不满足于此,他还要充分利用观众“等着看热闹”的心理,让影片的每一分钟都吸引人(他讲过著名的“桌子下的炸弹”的例子,是说炸弹爆炸的时间就几秒钟,但如果我让观众很早就知道桌子下有炸弹,那么从他们知道的那一刻起直到它爆炸,每一分钟都是令人紧张的。宁可要 15 分钟的悬念,不要 15 秒的惊悚)。于是,他延长这个期待时刻的发生时间,准确地说是想尽办法推迟观众想看到的那一刻。在《知情太多的人》中,他分了几组镜头单元:Dr. McKenna、他的妻子,杀手、乐队、观众席(首相),每一个单元进行交叉剪辑;为了强调钹所暗示的重要戏剧事件,他又多次重复剪接,这样的剪辑方法实际上延长了观众等待的时间;随着高潮时刻的来临,剪辑切换的频率也在加快,令这个时刻越发紧张到令人窒息的程度。《电话情杀案》中的处理方法又不大相同:在杀手按时躲在窗帘后等待男主角的电话时,电话铃迟迟没有响,观众和杀手一样很焦急;接下来镜头切换到男主角突然发现自己的手表慢了,于是赶忙去电话亭;希区柯克在此还设置一个小障碍——电话亭内有人在打电话,又让观众多等了一会;在人物终于进去拨电话时,希区柯克又用了延时的剪辑法,镜头展示了每一次拨号和信号传输过程,这等于又把危机发生的时间推迟了。

希区柯克的电影之所以难以分析,是因为他的手法既是导演技巧又是剪辑技巧。他在导演拍摄时剪辑方案便早已成竹在胸了,拍摄不过是在实现剪辑的镜头设计。希区柯克电影无疑创造了有效控制观众心理的剪辑方法,而这套方法的核心就是时间。他发现 and 利用了观众心理时间、镜头剪辑与放映时间之间的秘密,发扬了剪辑对时间的造型能力。

2. 压缩时间

压缩时间是指电影放映时间比场景、事件发生的绝对时间短。早在 20 世纪初,电影制作者就发明了一种功能性的剪辑法,即分镜头剪辑,这是一种压缩时间的方法。分镜头剪辑法是为了保持情节的流动性,不是从头到尾地拍摄一个个场景,而是截取有特征的几个动作片段。例如,拍一个人从教室走向宿舍的过程,把这个活动分解为五个动作单元,从而压缩为五个短镜头:关上教室门走进走廊、离开教学楼、取自行车、骑车在路上、在宿舍楼前停车。在这种剪辑形式中,要尽量把实际时间的分镜头剪接得均匀自然,以使观众对连续活动有一个清楚的认识。

这是最一般性的分镜头剪辑时间压缩法。剪辑可以在几个镜头内概括更大的时间跨度甚至一个人的一生。通过剪辑压缩时间的意义不仅仅在于方便叙事,更重要的是在于提炼时间过程中的事物或情节的变化环节,集中展示出在时间流逝中变化的本质。如《公民凯恩》中著名的“早餐”剪辑段落便呈现了凯恩夫妇几年婚姻中感情的变化过程——从亲密无间到漠视对方的存在。

三、剪辑推进叙事——自由的空间调度

讲到剪辑和叙事之间的关系,就不得不说剪辑的由来和历史。

电影产生于 1895 年,第一部电影出现时并没有剪辑的影子,这个新奇的活动影像甚至还不能讲一个故事。最早的电影长度不到一分钟,如《工厂大门》《火车进站》等。虽然法国的乔治·梅里爱后来制作了一些新奇的、有创造性的故事,比如《灰姑娘》(*Cinderella*, 1899)和《月球旅行》(*A Trip to the Moon*, 1902),但在所有的早期电影中,剪辑几乎是不存在的,乔治·梅里爱的电影里至多有一点镜头连接而已。摄影机的摆放不带任何想法和感情,在早期的奥古斯特·路易斯·卢米埃尔兄弟和托马斯·爱迪生的电影里,摄影机只记录一个场景、一个动作或一个事件,很多这类早期电影只有一个镜头。虽然梅里爱的电影长度达到了 14 分钟,但仍然只是单镜头的表演场景的串联。机器在表演场地远处固定摆放,镜头的长度并不因画面的冲击性而有所变化。那时,在电影创作中占绝对优势的是表演而不是电影画面的运动与变化。

显著的改变出现在随后的 30 年中,经典剪辑的原则逐渐建立起来。首先打破电影统一空间的重要人物是鲍特(Edwin S. Poter)。1903 年,他在创作两部作品《美国消防员的生活》(*The Life of An American Fireman*, 1903, 20 个镜头)和《火车大劫案》(*The Great Train Robbery*, 1903, 12 分钟, 14 个镜头)的过程中,发现单个镜头是构成电影的基本单位,它并不表意,镜头只有在与上下镜头连接时才有意义。虽然鲍

特的片子中还没有匹配镜头的出现,但已经有了场景和时间的转换。在《火车大劫案》中,镜头分别记录了火车车厢内和车厢外两个空间发生的事件:抢劫、逃亡、追逐,观众从动作的中间观看,不必看动作发生的完整过程。从动作中间切入表示时间过去了一段,而动作还没完成时切出来则意味着空间的转换(切到下一个镜头时的空间不是上一个镜头的动作和发生空间)。

时间和空间的转换就这样发生了,而叙事仍然很清晰。这个在今天看来最平常不过的剪辑法,对当时的电影而言却是个惊人的进步。电影开始得以摆脱戏剧的固定角度和单个镜头记录表演式的讲述,打破空间限制而叙事,故事的完整意思来自镜头的集合,而这些镜头剪接则带出了时间和地点的自然转换。鲍特的观念使电影跳出了剧场,在叙事上享有了更大的自由。

鲍特的分镜头剪接只是以时间、场景转换中的叙事连贯性为目的,并不强调戏剧性,但电影叙事还有更复杂的要求,于是格里菲斯(D. W. Griffith)成了让人记住的名字。他对剪辑观念的贡献远远大于鲍特,他认为电影剪辑不单要讲故事,还要更细腻地表现人的心理、场景情绪、叙事节奏、戏剧冲突等。在影片《一个国家的诞生》中,格里菲斯把一个场景分割为远景、中景、近景、特写拍摄,用这些不同景别镜头的频繁切换和主观镜头去描述一个场面。这种处理方式不仅在观看效果上提高了观众的情感介入程度,使观众逐渐卷入这场戏的情绪;实际上还把统一的时间空间彻底打破,镜头带有更多的戏剧表现目的而不是单纯记录故事发生的过程,从而使电影叙事变得层次更丰富、更有表现力。

在技术上,将一个场面拆解为不同的景别,不断改变观众的视点,按照情节的紧张和重要程度安排镜头景别与时间长度,在同一时间对两个不同场景的事件进行交叉剪辑,这套剪辑原则的确立从根本上改变了电影的时空结构。格里菲斯的电影创作实践让剪辑成了为强化电影戏剧性的最重要的手段。之后,随着电影的发展,以好莱坞电影为主流的美国剧情电影逐渐形成了电影叙事的剪辑原则,也就是经典剪辑原则。

对“剪辑实现叙事”功能的另一位理论解释者和实践者是前苏联导演库里肖夫(Lev Kuleshov),他发现电影剪辑可以给人带来空间连贯的幻觉,于是做了一个著名的实验:镜头一是两个演员在街头相遇然后一起漫步,镜头二是白宫,将两个镜头剪辑到一起便给人一种两人在华盛顿相遇一同去参观白宫的幻觉。库里肖夫的实验被人称为“库里肖夫效应”。剪辑实际上利用了人的“完形填空心理”,即试图在建立完整的空间感和上下镜头间寻找因果联系。剪辑所建立的空间联系强烈的电影幻觉后来经常被用于分镜头拍摄,以特写、近景等空间环境不十分明确的镜头接一个有空间关系、概念的镜头。电影空间调度因此获得了很大的自由,为我们上边讲到的格里菲斯的经

典剪辑原则提供了技术上的可能性。因为剪辑可以营造出统一的空间感,因此在一个场面中不必再为每一个演员的每一个动作设置一台机器同时拍摄了,只需分头拍摄再组织到一起就可以让人觉得是在一个空间内发生的了。

第二节 电影叙事的剪辑形式——经典剪辑

所谓“经典剪辑”,并非指一种单独的剪辑技术,而是指在好莱坞经典电影叙事中使用的以保持连贯性和强化故事戏剧性从而带入观众情绪的一系列功能性剪辑手法,其中的一个重要剪辑策略是“无缝剪辑”。“无缝剪辑”的目的是让观众在电影放映时间内不离开电影的叙事情境,保持投入和情感卷入的状态。

经典剪辑技术的核心思想是:用景别控制并建立稳定明确的空间感和人物位置关系;镜头之间建立连续的时间关系和明确的空间关系;在此基础上通过选择分组镜头和控制剪辑频率来强化场景的戏剧性。具体的主要拍摄和剪辑手法有:180度原则(轴线原则)、主镜头拍摄和三镜头法以及交叉、平行剪辑。

一、180度原则

在通常的电影拍摄中,一般采用全景镜头不中断地把整个场面拍下来,这个镜头称为“主镜头”;除此之外,摄影机对一段戏的主要部分拍些中景和近景,称为“备选镜头”,其主要作用在于保持拍摄场景的空间关系,叙事空间也比较封闭,此外就是画面从属于对话,故事发生在对话中。180度原则指机位设在场景的180度之内,也叫做“轴线原则”。轴线也叫“视轴”,是情境之间假设的人物视线交流线或人物的运动线,后者也叫“运动轴线”。

轴线原则要求只能在一侧摆机位,否则画面上就会出现人物位置和空间关系混乱的现象,如《情书》一场戏里的越轴镜头(见图3-1、3-2)。



图3-1 《情书》中的越轴镜头(人物在画左)



图3-2 《情书》中的越轴镜头(人物在画右)

二、主镜头拍摄和三镜头法

三镜头法以轴线原则为确立机位、建构画面空间关系的基础,场景中的机位可以按照如下模式设置(见图 3-3)。

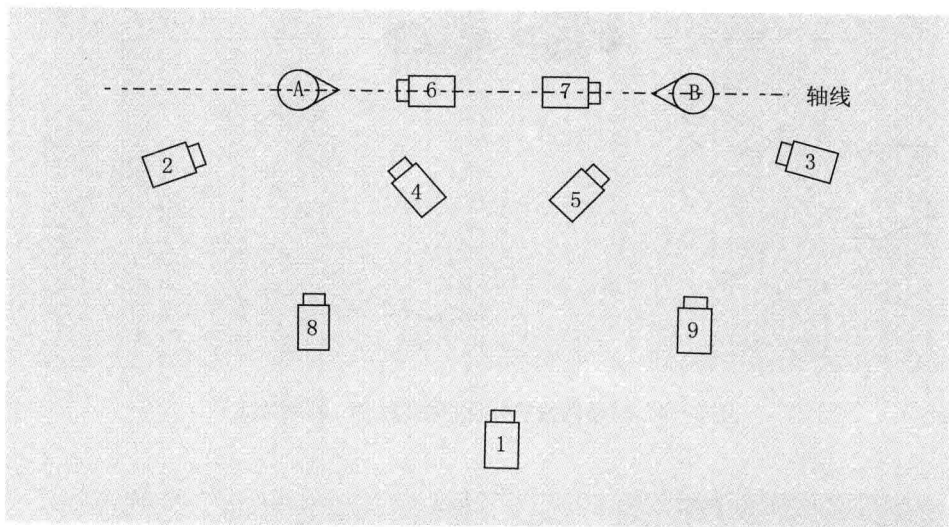


图 3-3 三镜头法机位布置方案

- ◎ 1 镜:主机位,拍摄建立关系的镜头,给观众一个清楚的事件发生的空间概念,让他们获知演员所在的表演空间,也就是这场戏发生的空间,明确演员之间的位置关系。这种稳定和清楚的空间感有助于将观众的注意力完全地吸引在这场戏里,后面的场景细节可以在这个稳定的空间里展开。
- ◎ 2 镜、3 镜:互为外反拍,带人物的关系(可以拍出带着另一个人肩膀的过肩镜头),镜头越靠近轴线,画面构图越有魅力,二人关系显得越紧密,并使画面具有一定的空间透视感(见图 3-4、3-5)。
- ◎ 4 镜、5 镜:局部镜头,互为内反拍,画面没有透视感,是单人镜头,暗示人物视线的交流、对应。
- ◎ 6 镜、7 镜:两个骑轴镜头,是视线交流感最强的一种,表示视线的彼此看中。
- ◎ 8 镜、9 镜:平行镜头与视线相反,演员侧向观众,没有空间透视感,画面构图比较乏味,但常常可以暗示冷漠、对峙的气氛。

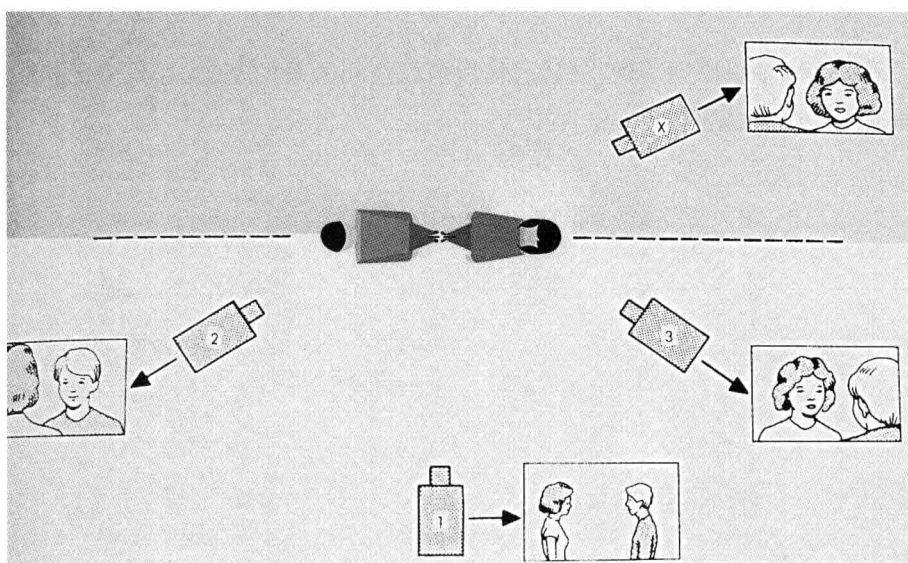


图 3-4 对话轴线的外反打拍摄效果、越轴效果

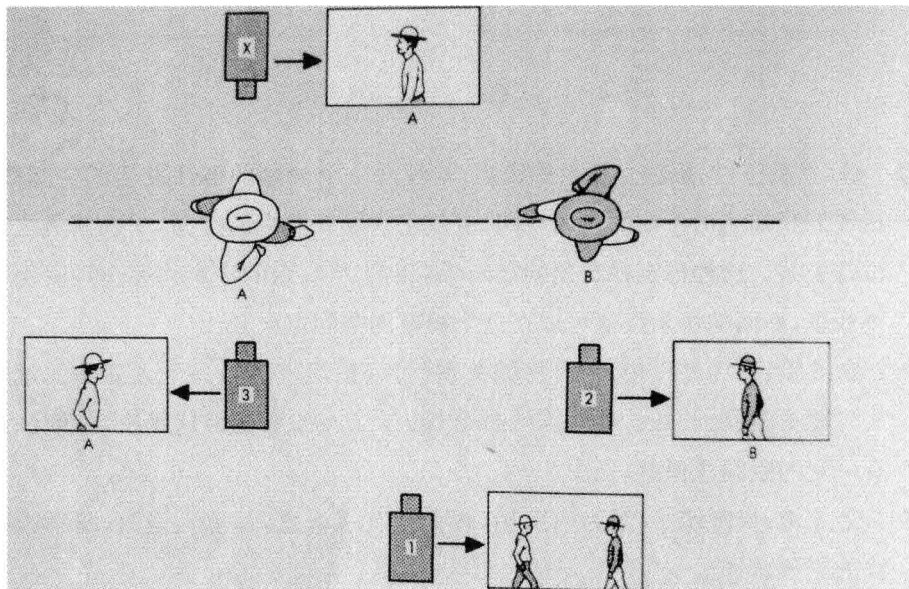


图 3-5 运动轴线的外反打拍摄效果、越轴效果

三镜头拍摄法的核心是使观众的注意力始终统一在一个封闭空间里。在通常情况下,要尽力避免跳轴,因为跳轴会使人对空间关系感到迷惑而脱离剧情。不过现在,在越来越多的电影里,导演经常有意采用跳轴来表现场景的混乱或者人物内心挣扎的状态。

三镜头拍摄法是实现连贯剪辑的必要条件。

连贯剪辑是好莱坞经典叙事系统中的重要技术支持之一,目的在于用镜头组织稳定的空间和弹性的时间。剪辑师在这个时空里组织这场戏的镜头,将一场戏的动作、人物表情分解开,仔细选择和安排远景、中景和近景镜头,在一段戏中不断改变观众的视点。镜头分割的基础是故事的戏剧性而不是表面的故事讲述。这种剪辑方法可以让导演在引导观众反应时处于有利的地位,使他可以选择任何特定的时机让观众看特定的细节。

三、交叉、平行剪辑

经典剪辑方法通过对场面的分解,使观众在单场戏内注意到有戏剧意义的细节,从而刻画出场景气氛和人物细腻的心理;而在加强场面的戏剧冲突和两个以上场景的因果关联上,交叉与平行剪辑则是一种很有效的方式。交叉剪辑表示相同时间发生的事:有时在一个场景内的不同人物的镜头单元之间,有时在不同地点但剧情有因果关联的场景之间。

如日本影片《盗信情缘》(*Postman Blues*, 1997)中有一场自行车追逐戏,警察通过计算主人公泽木骑车的速度,安排了一个骑手以他的速度与泽木在某点相撞从而捕获泽木,镜头在两人之间做交叉剪辑,通过泽木与骑手镜头时间的长短来控制速度和紧张程度。越接近碰撞点,镜头越短,剪辑的频率越快,速度感越强。交叉剪辑彻底把绝对时间打碎,按照剧情紧张程度重组时间、空间,无疑是一种能很好控制观众心理、使观众卷入的电影处理方式(见图 3-6)。

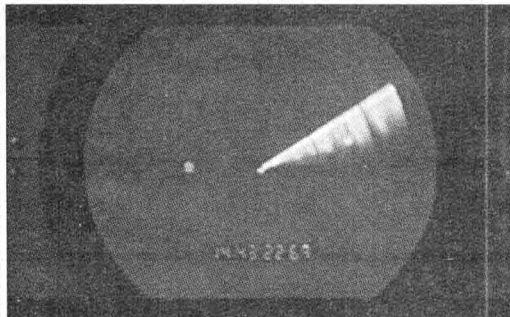
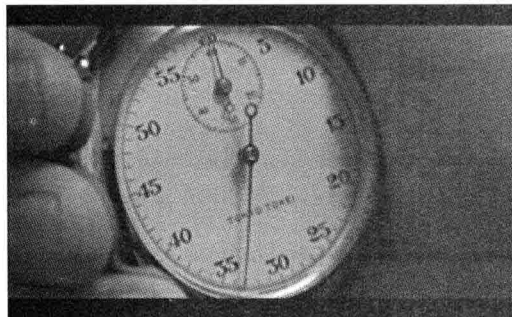
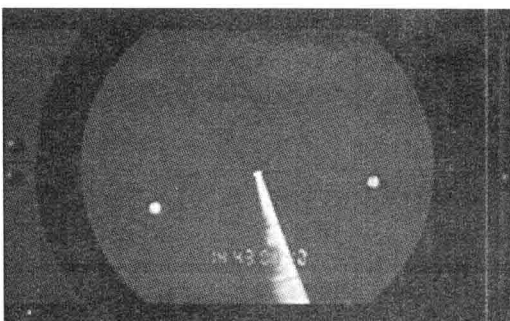






图 3-6 《盗信情缘》中自行车追逐戏的交叉剪辑

与交叉剪辑比起来,平行剪辑不太强调事件发生的同时性,而是强调两个平行剪辑场景中的内在联系。从电影大的结构上讲,段落之间的关系就是平行剪辑关系。影片《情书》中,博子为了解开心结和了解真相,不断给藤井树写信,在处理两个人通信的场面时,导演分别用了两组平行关系的镜头来交代两个人写信和阅读来信。虽然动作肯定不是同时发生的,但动作之间的因果关系却得以解释清楚。

第三节 苏联蒙太奇理论

好莱坞电影的剪辑思想是以故事的戏剧性为中心,基于电影可以建立叙事幻觉这样的电影观念。在这种观念下,剪辑要求稳定的空间感、明确的人物位置和运动方向,这样才能把观众的注意力完全吸引到故事中,并以此为基础用剪辑改变时间,从而更好地表现情节的戏剧性,使观众卷入叙事之中。

前苏联早期电影中维尔托夫(Dziga Vertov)、库里肖夫、爱森斯坦、普多夫金(Vsevolod Pudovkin)等人创建和发展的“蒙太奇”理论通称为“苏联蒙太奇理论”。其中爱森斯坦的杂耍蒙太奇和理性蒙太奇在理论阐述和作品实践上最为详尽,对他来说单个镜头不是蒙太奇的元素而是蒙太奇的细胞。他强调“蒙太奇是撞击,是通过两个给定物的撞击所产生思想的那个点”,“图像是在镜头里,形象则是在蒙太奇里。不过,我们也看到,一个镜头如果要在艺术上富于表现力,那么它本身就也应当是这两种元素的统一。蒙太奇,如我们已经指出的,同样也是如此。蒙太奇负有双重的功能:如果它要成为艺术作品的蒙太奇,那么就要既有图像的叙述的功能,又要有节奏性的概括形象的功能”。^①

爱森斯坦的蒙太奇理论用电影画面构图、节奏的物理性特征对应其产生的美学特征来实现镜头组接后的视觉冲击,使人得到某种理性的启示,从而达到用剪辑把具体的图像和抽象的理论结合在一起的目的。爱森斯坦还格外强调镜头之间的冲突,强调镜头并置、对列碰撞所产生的新意义,在《战舰波将金号》、《罢工》(*Strike*, 1925)、《十月》(*October*, 1927)等电影里,他用了大量这类性质的蒙太奇形式。

爱森斯坦总结了几种基本的电影蒙太奇形式:

^① [苏]爱森斯坦:《蒙太奇论》,中国电影出版社1999年版,第205页。

第一种,杂耍蒙太奇。杂耍蒙太奇又叫“吸引力蒙太奇”,就是挑选一些有感染力的镜头,让它们对观众的情绪施加影响,迫使他们接受影片中的意识形态观念。爱森斯坦杂耍蒙太奇手段的核心是创造观众的心理联想,从而在感知和情绪上控制观众,比如在《十月》中将克伦斯基的镜头和孔雀的镜头接在一起,在《战舰波将金号》中将群众起义的镜头和石狮子雕像的镜头剪接在一起。这种手法能够让创作者抽象的评价和思想以具体可感的形式作用于观众,从而让他们接受被灌输的思想。

第二种,理性蒙太奇。爱森斯坦进一步发展了杂耍蒙太奇的思想,提出了理性电影的观念,追求电影富于激情的叙述和理性思想的传达。他从构成电影质感的各个要素出发,以“冲突”“对列”为核心原则逐一分析各种组合可能产生的冲击效果。

第三种,垂直蒙太奇。爱森斯坦后期专注于电影声音和画面有机结合而产生的情绪张力,垂直蒙太奇的意义就在于抓住电影画面与声音能产生情绪效果的点,其中的关键就是“运动”,即“作为一段音乐的结构规律和一段图像的结构规律的那种运动。在这里,两者的结构规律、两者呈现和展开的过程和节奏,才是确立两者之间统一的唯一坚实基础”。^①

爱森斯坦的理论丰富了电影剪辑的美学表现可能性,他所发现和实践的蒙太奇类型对电影语言发展作出了很大贡献,他那具有浓厚劝说意味的蒙太奇思维和镜头组接法今天仍然被广泛使用着,他的蒙太奇理论也是每一个从事电影电视制作的人都必须了解的。

比如当代的影视广告创作就普遍受惠于爱森斯坦的蒙太奇理论:将思想化身为形象,将概念落实到画面,在镜头间节奏、色彩、构图的撞击、冲突、并置、积累中产生思想,传达、宣传某种意识形态这些,正是爱森斯坦对影像创作的贡献,将其应用于广告的拍摄剪辑中,则能够非常有效地传达商品理念。下面就让我们来看一个广告的例子:这段镜头组织了一系列相似性质的画面,给我们这样的印象——一群勇敢的漂流者挑战自然极限——镜头内部充满了力度感和视觉冲击力,镜头关系是积累的,当漂流者们喝下饮料时,该产品所宣扬的“勇气”和“力量”概念便产生了。这条广告片和爱森斯坦的电影《罢工》在吊桥上爆发冲突的镜头构成和组接思想非常一致(见图3-7)。

^① [苏]爱森斯坦:《蒙太奇论》,中国电影出版社1999年版,第384页。

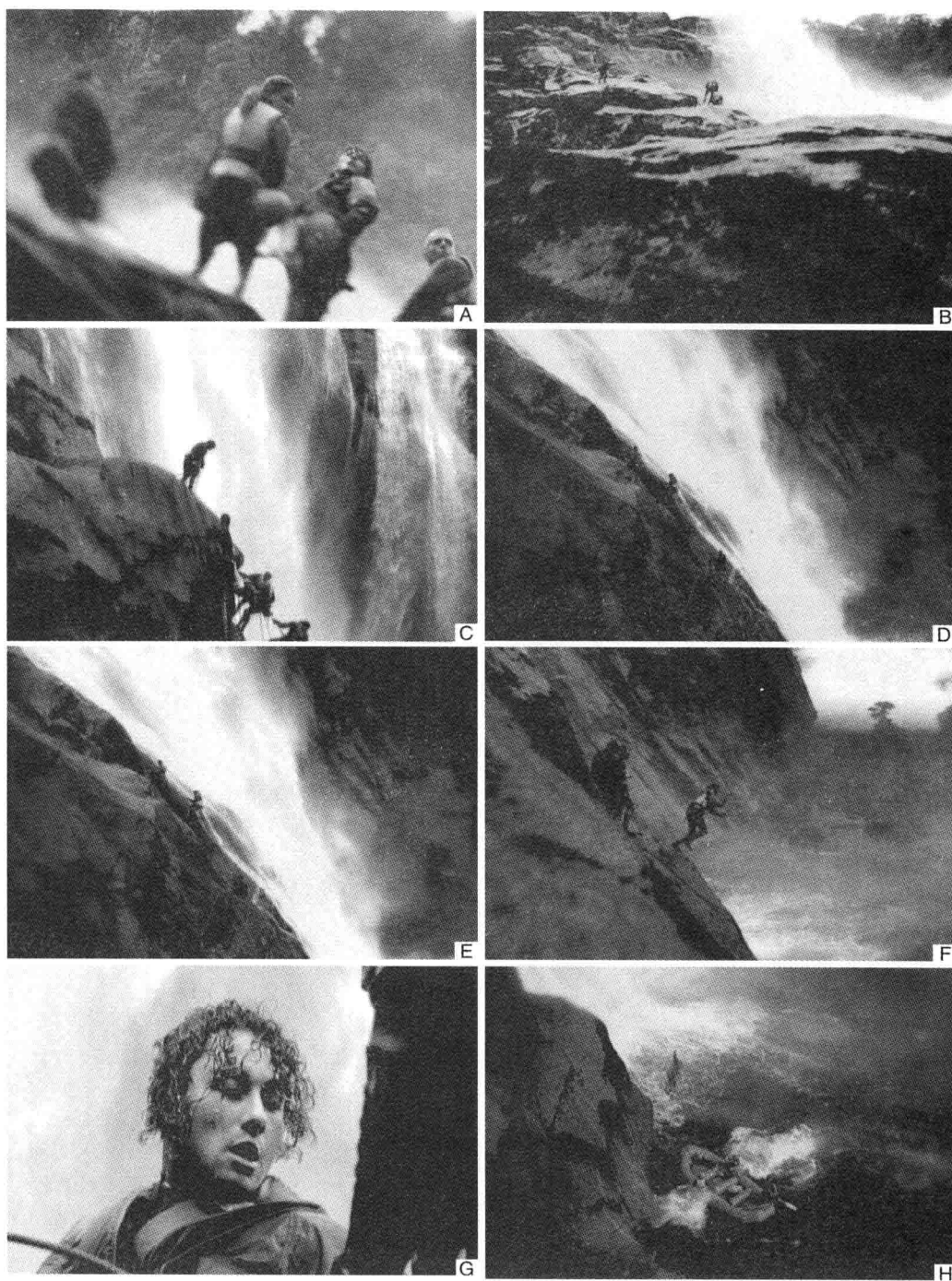




图 3-7

图3-7A至图3-7E,开始营造了紧张气氛,镜头的内部构成有冲击性,镜头间是递进关系,强调几个人的冒险精神。

图3-7F至图3-7O,几人分别在漂流中的镜头,全景镜头呈现出漂流之险,特写表现出人的奋力状态,镜头延续上一个段落的内在力量感,镜头间的并置表现了人物的“力量”感。

图3-7N,当几个人成功穿越急流后,运动饮品的形象第一次也是唯一一次出现,饮料的橘红色彩在冷调的画面中格外突出。饮料和之前影像中传递出的“勇气”“力量”结合在一起,成功地表达了产品形象。

当然我们在此也要指出,爱森斯坦的蒙太奇观念是将抽象的、主观的思想像楔子一样安排进叙事画面之间,主观性过于强烈,其过于数理化和公式化的处理方式也难免晦涩,是比较反叙事的。其对电影的伤害是使电影过于沉浸于“讲述”——阐述思想而轻视“展示”——用故事本身说话。电影归根结底毕竟是叙事的艺术形式,叙事剧情片也是电影的主要体裁。

在学习爱森斯坦的蒙太奇理论时,我们应了解其对电影美学的贡献和走向极端后的局限性。

第四节 风格化剪辑

不同的剪辑风格体现了不同的电影观念,即电影创作者想用什么样的方式把握世界、表现世界。经典剪辑风格是基于对世界有把握、有信心的电影观,镜头都在因果的链条上,电影借一个完整的故事表达一种观念,剪辑效果是要让观众卷入电影的叙事;而“风格化剪辑”则不同,这种剪辑方法力图让剪辑不那么“隐形”,用打破经典剪辑的规则迫使观众思考,从而建立导演个人对世界的把握方式和独特的表现效果。

风格化的剪辑就是打破电影普通叙事的连续性剪辑规则,使影片呈现为个人化的、反常规的镜头组接特点的剪辑形式。

一、法国“新浪潮电影”和非连贯剪辑

1959年5月4日,弗朗索瓦·特吕弗(Francois Truffaut)的影片《四百击》在法国上映,同年特吕弗获得戛纳电影节最佳导演奖,《四百击》成为法国电影新浪潮运动重

要的发轫之作。《四百击》表现了一个少年在成长过程中遇到来自成年人世界的障碍和毁灭性力量,影片充满了对自然、童真和自由的渴望。影片另一个值得称道之处是电影技巧上的清新和质朴,使用了一些打破时空连续性的反常规的剪辑手法,如少年安托万在管教所与心理医生对话的场面,特吕弗只是跳跃性地剪辑了安托万的近景。在新浪潮运动的另一位导演让·吕克·戈达尔(Jean Luc Godard)那里,跳接成了他惯用的剪辑法。特吕弗只是在作者电影的创作观念上有选择地打破好莱坞的规则,而戈达尔则是更加激进地从电影的整体叙事结构上反对经典叙事和连贯剪辑。他反复在影片《筋疲力尽》(*Breathless*, 1960)里对某个动作连续跳跃剪辑,被当时很多人称为“离经叛道”之作。

新浪潮电影并不是最早使用非连续性剪辑的影片,但却是将这种剪辑方式发展为电影风格并提升为电影美学表现力的电影。从新浪潮开始,跳接逐渐成为被观众接受的另一种剪辑方式,并被引入好莱坞电影的经典叙事中。

二、跳跃剪辑

跳跃剪辑又称“跳接”(Jump cut),《形式与风格》一书将“跳接”的概念定义为:通常意义(也是其原始意义)上,指两个镜头内的主体相同,但在摄影机的景别和角度上的差距不大,两个镜头连在一起时,在银幕上便会明显地跳一下。跳接会给观众的视觉突然跳跃之感,使电影连贯性的幻觉受到损害,但它又能有效地压缩上下镜头之间的时间,强调某个动作的结果,具有出人意料的表达效果。

广义的跳接又可被看作是“非连贯剪辑”,即连贯剪辑所追求的使两个画面连接流畅的技术要素——如色彩、影调一致,运动速度、方向一致等等——被打破,使剪辑后的画面有视觉跳跃感和间离感。连贯剪辑追求的是建立故事的幻觉,而跳接正是要破坏这种“故事是真实”的幻觉,让观众保持和电影叙事的距离感,调动观众主动思考镜头连接后的意义。

跳接打破了一般切换所遵循的时空和动作的连续性,以跳跃式的组接突出某些必要内容,省略了时空过程。跳接常常以观众欣赏心理的能动性和连贯性为依据,并非毫无逻辑地随意组接。

在电影《好家伙》中,亨利和凯丽第一次见面,影片用了几次跳接来表现亨利的极端不耐烦,亨利带她离开餐厅接下一个镜头同一方向亨利送她到家,剪辑中还巧妙地用了两次关车门的声音,时间在这样的处理中被大大压缩,表现了亨利赶时间的急促(见图3-8)。



图 3-8 《好家伙》中的跳接镜头

第五节 匹配的剪辑

经典剪辑的目的是为了能连贯、稳定、流畅地讲述故事，它所建立的一系列规则都以此为中心，如三镜头法就是为了塑造封闭、统一的空间感。连续性的剪辑要求镜头连贯与匹配，使画面之间衔接流畅，从而始终吸引观众的注意力。镜头匹配是为了隐去剪辑的痕迹，让镜头的连接看上去没有跳跃感。镜头匹配元素包括画面构成的匹配、运动镜头的匹配和动作的匹配。

所谓“匹配”，是指上下镜头在进行组接时所应该具有的连贯或对应关系，从而使观众保持视觉上的流畅性。这种“匹配”是通过人物的位置、视线、运动方向、动作、色彩、影调、景别等各种要素及剪辑点的选择来实现的。在电影剪辑中，匹配是为了实现叙事的流畅；在电视节目的剪辑中，如文艺晚会、电视专题片，匹配不完全是为了讲故事，而是为了使观众在观看时视觉愉悦，不致产生不必要的跳跃感和混乱感。

一、画面造型元素的匹配

1. 景别

在角度不变(或变化不大)的情况下，同一主体(或相似主体)前后镜头的景别变化不宜过大或过小，否则会带来视觉上的强烈跳动。一般的解决办法是插入其他镜头作为过渡或者变化角度。

运用不同景别的镜头组合，可以达到有层次地描述事件的目的。景别由大到小、由远及近的安排，符合人们观察生活的心理感受和逻辑，是一种常见的平铺直叙的方式。有时为了制造悬念，可以反向安排景别。

一定形式的有规律变化的景别,可以产生积累或对比的特殊视觉感受,进而影响观众的情绪。不同拍摄主体的同类景别的组合,可以制造一种积累效应;两极镜头的对比和连接(大远景和近景、特写的组接)容易造成视觉上的震惊感,切换速度慢时还可营造凝重肃穆的氛围。

《中国好声音》中的景别组合遵循了重复和反差这两个策略,体现在导师组反应镜头上,节目运用了多个同景别镜头积累情绪,而在转场和情绪节奏变化时又用两极景别的跳跃强化这种变化。

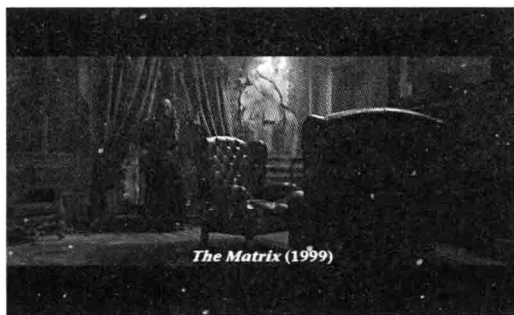
2. 影调、色调

前后镜头影调和色调的一致也是匹配的基本要求。在同一场景中,整体色彩趋势和用光应该接近一致,没有很大的反差,不至于让观众在观看时由于视觉反差而产生跳跃感。

二、包含运动的匹配

1. 动作的匹配

我们看到的包含动作的镜头大多不是由一个长镜头完成的,而是分割为不同的动作片段,利用剪辑把这些片段连接在一起,让观众产生这是一个连贯动作的幻觉。这里的镜头匹配要求是使镜头连接看上去似乎没有剪辑的痕迹,我们不妨称之为“隐形剪辑”的一种技巧。做法是在一个动作启动阶段设置剪辑点,下一个镜头变换景别或角度拍摄这个动作的后半段,使它们看上去没有经过剪辑,是一个完整的动作(见图3-9)。



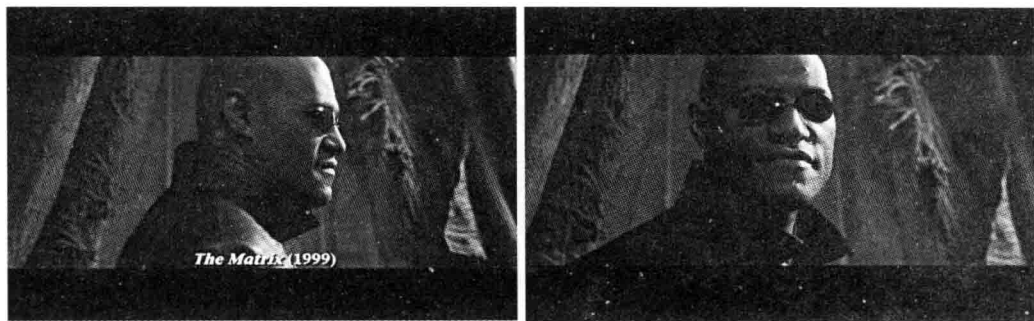


图 3-9 《黑客帝国》中的隐形剪辑

省略动作过程的剪辑着眼于动作片段的组合,省略了部分动作过程,依靠转换时机使经过省略的动作组合仍然能为观众建立起完整连贯的印象。我们可以用代表性的动作片断直接跳接或插入镜头,使两个动作局部连接在一起。

2. 节奏的匹配

影视剪辑中节奏关系的匹配更加复杂,因为画面和镜头节奏的定性比较复杂。通常而言,节奏中包含了镜头时间长度、画面内动作、镜头运动快慢、画面视觉强度高低这几个部分的相似与反差关系。匹配的节奏关系要求镜头的上述几个元素基本一致,不能有大的反差和跳跃,这样镜头的节奏感才能均匀平稳。

3. 方向的匹配

在影视作品中,绝大多数情况下,镜头段落都是由一系列从不同角度拍摄的镜头构成的,因此在剪辑时要注意拍摄主体的位置和运动方向的关系,为它们设定相对一致的方向,否则就会造成方向的不匹配,导致观众理解混乱。

方向匹配应注意以下问题:

- ◎ 画面中物体运动方向的统一,保证空间的稳定感;
- ◎ 镜头运动方向的相对一致性;
- ◎ 人物视线方向的一致性;
- ◎ 遵守轴线原则。

三、位置的匹配

位置的匹配指前后镜头的同一主体在同角度或同方向变化景别时,要在前后画面中保持大致相似的位置,具有对应关系的不同主体应放在相反的位置上。应该有空间上的统一性,视觉上要流畅和呼应。

前后镜头中的同一主体在画面中的位置一般应保持在画面的同一侧;当主体向同一方向运动时,剪辑点的位置应选择在前后镜头主体形象重合之时或在同一区域之时;在组接大全景时,还可以考虑将主体放置在对称位置上进行组接。比如人物向画右运动出画,接着应该从画面左边入画,保持运动方向的一致感。人物在画面中的位置常常和运动方向联系在一起,以给观众构成空间连续的幻觉。

四、视线的匹配

电影中一旦出现视线关系,就理应构成一组成对的镜头:看与看到的两个镜头。由观看者的正打镜头的位置和拍摄方式决定他/她所看到的反打镜头的位置和拍摄方式。如两人在楼梯相遇,一个人是俯拍,另一个人的反打镜头就是仰拍。这是基本的匹配要求。当涉及视线运动时,正反打镜头要有接近的运动速率与相反的运动方向。这个匹配关系的目的仍然是为了维持观众在叙事情境中的幻觉。

如电影《辛德勒的名单》中辛德勒观察场景时的视线运动正反打镜头,就是成对匹配的关系(见图3-10)。

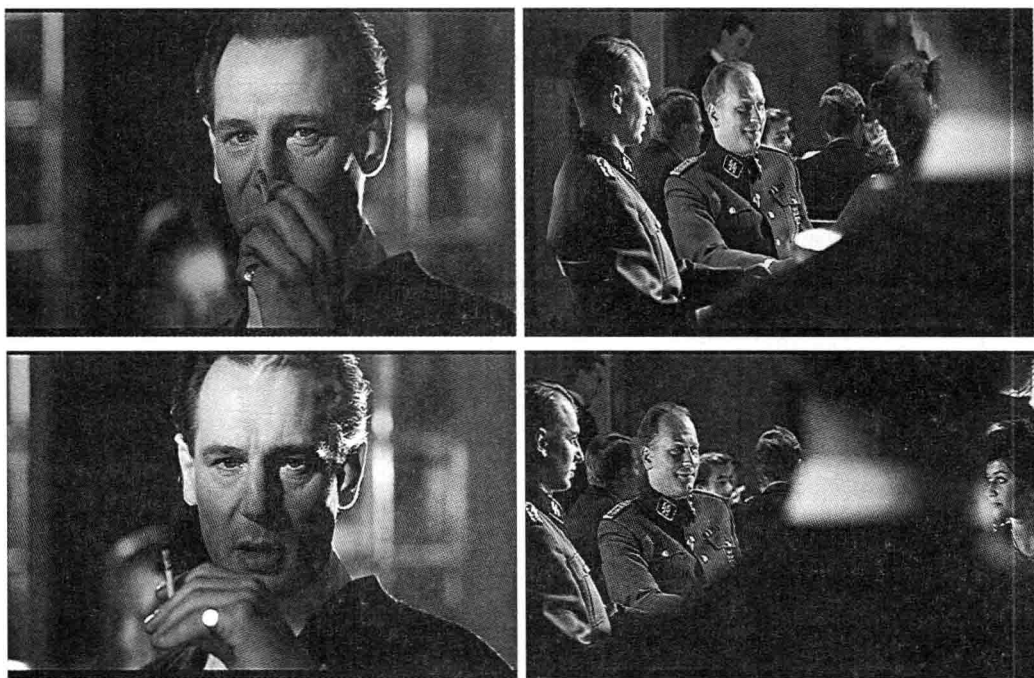




图 3-10 《辛德勒的名单》中的视线匹配镜头

这些规则在今天的电影中仍然适用,是基本的影视剪辑规则。不过,影视视听语言的精彩和微妙之处就在于电影创作的活跃性和不可规定性,它既有无穷的表达可能性,也有一定的原则或规律。上述的剪辑规则是为了实现画面的流畅连贯而使用的,并不等于绝对不可动摇的原则。

很多时候,形式的革命与表达内容的要求联系在一起。一旦创作者有意打破连续性,就会产生如“跳接”的一样新手法。它说明,电影语言是动态变化着的。从这个角度来看,风格化剪辑就是打破既有的剪辑规则和建立新的剪辑规则。有的影片全片都采用非常规的电影结构,具体到各个场景更是完全抛弃常规,《天生杀人狂》(*Natural Born Killer*, 1994)就是这样一部极端风格化的影片,场景之内的剪辑完全违反连续

性规则,以“反规则”为“规则”,色调、景别、运动方向、节奏等的连贯规则荡然无存,使影片表现出疯狂失控的状态。这是风格化剪辑非常极端的例子。

形式的反叛不仅仅只是为了违反规则,而应该有它的意义,一部只为打破所有规则而打破规则的电影一定不是一部好电影,电影语言的出发点和目的都在于叙事与表达,而不在于遵守和利用规则。因此,在我们分析影片的剪辑时,如果遇到突然让我们有跳跃感的不连贯剪辑,我们既不能一概否定它的违规,也不能认定它一定是适合的和高級的,而应该仔细思考这么做的必要性。

思考题

1. 为什么电影可以通过剪辑讲故事,用什么样的手段可以把故事讲得更加跌宕起伏?
2. 剪辑如何有效地在画面连接中引导我们的思考、联想和情感反应而使得影片连续和流畅?

学习材料

- [美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森:《电影艺术:形式与风格》(插图第8版),世界图书出版公司2003年版,第255-300页。
- [美]约瑟夫·M. 博格斯、丹尼斯·W. 皮特里:《看电影的艺术》,北京大学出版社2010年版,第197-200页。

观摩学习影片

- 《战舰波将金号》
- 《知情太多的人》
- 《精神病患者》
- 《火车上的陌生人》
- 《勇敢的心》
- 《紫色》
- 《纯真年代》
- 《四百击》
- 《筋疲力尽》
- 《低俗小说》
- 《天生杀人狂》
- 《春光乍泻》

第四章 声音与声画关系

【学习要点】

1. 声音塑造空间的能力。
2. 声音灵活调度时空的叙事能力。
3. 声音的情绪性。
4. 声画关系类型。
5. 主观声音与客观声音的实际运用。

第一节 电影声音的特性

一、声音的一般知识

首先让我们通过听觉和视觉的比较来看看声音的特性。

“人是先看后听,人的视觉神经传递信息的速度为 1200—1400 米/秒,听觉神经传递信息的速度为 800—1200 米/秒。”^①因此,人们从听觉中感知的信息传递速度不及视觉。人们总是先看到后听到,在影视创作中也如此,画面提供的信息总是最先被观众接收。

“人眼的接受能力大于人耳,人的五官接受外界信息的比例是:视觉 80%,听觉 20%,其他不及 1%。”^②由此可见,“看”比“听”接受的信息量更大、更准确。

“人耳的传感方式是全方位的、场性的,这方面超过人眼,声音的传播因此是 360 度,视觉传播信息由于人眼视角的局限性,只能达到 60 度左右。”^③这是听觉优于视觉

① 周传基:《电影、电视、广播中的声音》,中国电影出版社 1991 年版,第 221—222 页。

② 同上。

③ 同上。

的地方,它使电影镜头得以解放出来,可以用声音提供信息。

“声音是直接发出的,而‘看’大都是光的反射体,视觉上隐蔽容易,声音则很难。”^①电影在某种程度上是光的艺术,我们看到的电影画面也是光的反射体,而声音是不需要光或者其他媒介的运用单独呈现的,我们听到的声音是物体直接发出的。

“声音具有视觉联想的性质,而形象不具有联想声音的能力,摄影机总是在寻找声音。”“音色和发声体的构造有密切联系,人们可以根据音色判断声源。”^②

声音的这两个特点给影视创作带来的最大方便就是不一定要用画面给出声源,观众可以凭音色和日常生活经验判断发声体,不必让镜头把每个声源都用画面交代出来,这使电影在传达信息方面获得了很大的解放。

“声音的现象混合居多,不易分离,视觉形象相接和分离比较多。”^③人对声音的感受是同时的、场性的,很难从嘈杂的声音中单独分离出某一个声音;而对视觉形象的接受则是线性的,必须按照顺序完成,这是影视声音这条轨道之所以能和画面平行叙事的原因,人可以在看画面的时候完全可以接受声音信息。

二、电影声音的特性

1. 可见的和不可见的声音

早期的有声片比较强调声音和画面的同步性,当时的制作者和观众对电影可以复制人声非常着迷,所以电影中充斥着大量的对话,声轨铺得满满的,以至于那时的电影被称为“话唠电影”(Talky pictures)。当时的电影虽然也懂得运用音效,但这些音效大多自然地发源于画面中,这种声音就是可见的声音,即有画面声源的声音。

很快,电影制作者们发现了这类方法的局限,他们开始找到另一种能使电影叙事更加灵活的声音手段,即“不可见的声音”,就是声源并不从画面内发出而是来自银幕以外。这可以扩展电影的银幕空间,给观众视觉以外的信息,产生更强烈的戏剧效果。在功能上,不可见的声音几乎可以充当独立的“形象”,承载画面所能传递的信息。

为什么不可见的声音可以发挥这么大的作用呢?在现实生活中,我们周围的大部分声音都是不可见的,和我们的视觉并不同步,因为我们接受声音是360度的,而视角的范围很局限,很多声音的发源地在我们的视线之外。电影制作者便经常在电影中利

① 周传基:《电影、电视、广播中的声音》,中国电影出版社1991年版,第221—222页。

② 同上。

③ 同上。

用声音的这个特性提供叙事所需的必要的信息。声音的这种用法可以让观众自己建立形象而不靠镜头呈现形象。比如听到关门声,我们便能判断有人离开房间了,即使并没有真正看到,这样摄影机就可以从很多日常琐事中解放出来,专注于更有意义的形象。这一点对于电影表现人的反应很重要,现在,摄影机可以离开说话人而记录听者的反应了。

在很多情况下,不可见的声音(无画面内声源的声音)比伴随形象的声音效果更好。“声音形象”能够引发我们对形象的想象,表现效果远远超过直接呈现出的形象。在恐怖片中,声音的这种用法更为常见:无声源形象的声音能创造出完整的恐怖气氛,加强和提升观众的心理紧张程度,门铃的叮当声、细碎的脚步声、吱嘎作响的楼梯、开门的吱嘎声、深夜狼的嗥叫,甚至任何不明物体的声音,都会加剧紧张恐惧的氛围。这种心理效果是声画同步呈现永远达不到的。

声音能独立地拥有丰富的表现力,而不仅仅是画面的附属,它完全可以成为独立的“声音形象”,是电影语言不断进化、电影声音特性不断被开掘的结果。

2. 声音结构三维空间

声音进入电影之后,改变了电影的拍摄方法,因为声音具备塑造、拓展空间的强大能力,环境中的声音深度可以大大加强二维画面的空间感。我们可以通过对音质、音量、清晰度、混响、音调的控制来反映摄影机和主体在画面中的相对距离,使主体接近或者远离而产生空间的深度感从而实现声音对空间的塑造,还可以通过画外空间的声音塑造打破二维画面的平面感,让观众感受到银幕空间“场”的存在。“声音结构三维空间”是声音对电影的重要贡献,也是电影语言成熟的标志之一。

第二节 电影声音的分类及其功能

电影声音的基本分类有几种标准:

- ◎ 按照声源的特点,可以分为人声、自然音响、音乐;
- ◎ 按照声音的录制方式,可以分为同期声——对白、自然音响、动作音响,配音——对白配音、解说和画外音、动效、音乐。

一、对白

舞台有对话的限制,必须让每一个观众都能听到演员的台词,因而对话中必须要

有停顿;电影则没有这个限制,电影中的对话可以交叠,打碎句子,甚至把打断后的句子剪辑在不同的时间里,只要保留关键部分,只要不失去戏剧力量即可。如果过于依赖对话/对白传达剧情信息,反而会消弱电影性,使影片在视觉上不免单调。一般来讲,电影中的对话应该从属于画面,对话应该尽量避免和视觉内容重复,如果对话传达的信息能用形象更有效地表达,那用对话就会使影片的电影性和运动感减弱。

对话意味着信息,在一个相对静态的画面里,只要其中的人物开口说话,观众的注意力就立即会被对话吸引,就不会去注意画面中的其他因素。从这个角度来说,对话会妨碍其他视听元素的表现,对话过多和过于冗长,信息量小、冲突不够都会造成场面的沉闷。

另外,人在谈话时运动幅度小,因此对话会限制运动,使影片节奏缓慢,很容易让观众感到单调乏味。以对话为主的影片会在视觉上使观众处于寻找声源的从属地位,影响导演对其他信息的传达。如此,影片看上去也难免沉闷。

二、音效

我们生活在布满声音的环境中,环境音响是电影建立生活真实感所必需的视听材料。从总体上讲,音效对于电影叙事和情绪表达两方面都有贡献。

1. 叙事功能

音效可以传达环境信息,有丰富的视觉感。在电影叙事中,音效除了能和画面配合塑造更逼真和生活化的场景外,还能够作为叙事的动力,打破原有画面内的平衡状态,使故事向前推进。我们经常看到,电影中突然出现的画外声音如电话铃声、打碎东西的声音使原场面陡然变化,新的矛盾或事件出现,这是电影剧作的常用方法。同时,音效的这种用法也更符合电影的特性,可以使电影叙事的节奏更为紧凑。

在电影中,音响也可以作为情节符号来使用,给特定情节、动作以音响的特征塑造,在音响出现时,意味着情节、动作的发生,如电影《大红灯笼高高挂》的捶脚声就是一个具有叙事功能的声音符号。

2. 情绪表达功能

音响可以创造出一个声音环境,形成真实的幻象,可以烘托出一种情绪气氛。同时,声音本身也有情绪性和节奏感,有些自然音响本身的情绪感、节奏感在电影的特定情绪中会得到强化甚至夸大。如电影《美丽上海》中淅沥的雨声烘托了每个人心里那解不开的愁绪,电影《罗生门》中的瓢泼大雨则淋漓地冲刷着人的灵魂。此时的音效和场景一起构成了电影烘托情绪、表达主题的意象,并不是完全独立的表现。

另一种情况是声音与故事情节没有直接关系,也没有出现相对应的视觉形象,只是作为场景的情绪元素。比如火车疾驶开过的声音经常用在人物心神不宁、面临抉择的情境下,火车的视觉形象并不重要,重要的是这个音效能够很好地把情绪带出来。有时,对声音的反常处理更能强化戏剧效果,这种用法经常出现在超现实风格的电影中,如《公民凯恩》,苏珊的歌剧院演出段落对苏珊走调、痛苦的高音做了奇妙的处理,表现了人物疲累和绝望的心理状态。类似的例子还有《罗拉快跑》中罗拉在赌场的高声尖叫、《铁皮鼓》中奥斯卡那可以震碎玻璃的尖叫,它们都被夸张地表现了出来。

画面和声音最重要的共同之处是它们都可以创造出时间的节奏感,很多银幕上的物体运动都有自身的节奏感:在风中摇摆的树、正在走路的人、飞驰的马、快速开过的摩托车或者流水线上正在装瓶盖的瓶子。所有这些运动物体都有自身的一种节奏,人们在观看它们时直觉上非常需要与之相配合的有节奏的声音。另外一种节奏模式是由故事情节提供的:情节发展的快慢、对白和讲话的语速还有剪辑的频率和镜头长度都可以赋予电影独特的节奏特征。

在影视剧创作中,导演要注意并利用音响的这个特性,比如在拍摄甜蜜的爱情场景时不应出现刺耳的汽笛声,如果故事即将讲述两人关系的陡转,汽笛声便成了一种情绪的暗示,前提是一切都在导演的控制和安排中。

3. 音效的转场功能

声音是电影极其重要的转场手段,它不仅可以使上下镜头间建立起联系,还可以使画面的转换实现自然过渡,降低视觉上的跳跃感。

声音转场的基本类型有声音延宕、声音前置、声音交叠、相似声音剪接等,这主要是从处理前后场景、镜头中声音的方式来划分的。

声音延宕是将上一个场景中的声音保留到下个场景中,使上下画面的连接看上去连贯;声音前置则相反,是指下一场景声音提前进入上一个场景画面中;声音交叠是指利用上下场景声音的物理特性使两个场景的声音相叠,实现流畅的转场;相似声音剪辑则是上下场景声音在音强、音质、音高方面相似而直接切换,声音的变化感觉不明显,从而实现流畅的转场。

比如电影《好家伙》中亨利第一次约会送凯丽回家的一场戏,这场戏中运用了声音的相似性来连接两个跳接的镜头,这个声音的前一场景是关酒店门,后一场景是关车门,连接与跳接一起强化了亨利非常不耐烦、想尽快打发凯丽的心情。

三、电影音乐

1. 电影与音乐的关系

一切艺术在本质上都是接近音乐的,音乐所表达的内容不是直接、具体的,但它在激起人的情感和情绪反应上是最准确、最细腻的。这种能力是其他任何艺术形式所不具备的,音乐表达情感的强度和直接性也超过了其他任何艺术形式。音乐所表现的思想感情不可能像对话和自然音响那样与具体声源有直接的联系,也不能像视觉元素那样具体准确地呈现客观表象。音乐所表现得更多的不属于题材本身,而是与题材的情感关系。音乐的情绪调子决定了电影画面的气氛、神韵、情绪。电影电视音乐不同于纯音乐之处就在于,电影电视音乐服务于电影的具体空间和叙事情境,与人物性格、情感状态、故事的发展走向有着直接的关系。

电影音乐对观众反应具有惊人的影响,可以极大地丰富和提升观众对电影的情感反应。它可以强化视觉画面中的情感内容,提高画面中的运动感,暗示或传达画面所不能单独表现的情感。因为音乐是画面的一个组成部分,处于较为从属的位置。因此,只有能与画面发生联系并能有效提升画面表现的音乐,才是好的电影配乐。好的配乐应该是有意义的结构性元素。它应该在电影叙事情境开始对观众产生情感刺激时适时出现,提升、烘托观众的情绪。

2. 电影音乐的基本功能

电影配乐能够创造具有结构意义的节奏,能够刺激观众的情感反应,这是电影音乐最首要的功能。除此之外,电影音乐还具有其他一些基本功能:

- ◎ 确立一场戏的情绪、气氛,加强戏剧性效果,配合人物和画面运动的节奏。
- ◎ 概括和暗示主题。音乐就像非剧中人的解说词一样,可以从音乐的角度对叙事空间中的事件(感情、情绪)做出评价。
- ◎ 创造一种地点感和时代感。每个时代的音乐,无论是社会内容、乐曲旋律还是曲式、演唱方式还是乐器,都各不相同。使用得当,时代音乐可以很好地配合视觉上的时代布景、道具、服装、发式,把观众带入过去的某个年代。
- ◎ 提升对话的戏剧效果。音乐有时像对白中的情绪符号,可以传达语言之外的微妙情绪。但这类音乐不应该喧宾夺主,几乎不能让人察觉到它的存在。
- ◎ 揭示人物内心。音乐有时要超越画面从属地位而承担部分叙事功能,使导演得以传达那些无法直接通过语言或画面说出的内容,常用于表现人物的心理状态。

◎ 塑造人物形象。电影中的主要人物会有自己的主题乐,像一个声音符号代表人物的性格特征。电影《断背山》(*Brokeback Mountain*, 2005)中主人公伊内斯就有主题乐,音乐常伴随着人物出现(见图 4-1)。



图 4-1 《断背山》

◎ 评价场面。配乐后的画面多了一层意味,特别是在一些反讽意味强烈的场景中,音乐的这类用法更为常见,库布里克的电影中经常有这类电影配乐。

◎ 独立地表现主题。音乐可以充当画面的平等伙伴,扩展场面的含义和情绪内容,独立于影片的具体情节情境之外。在有的影片中,主题配乐可以非常强烈地



图 4-2 《蓝色》

吸引和感染观众,已经超越了配合画面的基本功能而成为独立的艺术表现元素。如波兰导演基耶斯洛夫斯基(Krzysztof Kieslowski)的《蓝色》以恢弘、悲悯的交响乐作为主题乐,非常强势,在影片的每个段落里出现,成为电影叙事表意的一部分(见图 4-2)。

四、画外叙述声

总的来说,画外叙述声是一种非常文学性的电影手法,在电影的视觉画面不能完全实现叙事任务时,画外音可以辅助画内的叙事,提供必要的故事背景信息,揭示人物的内心世界。通常,我们按照画外叙述者与叙事情境的关系将画外叙述声分为:内心独白、旁白和解说词。

1. 内心独白

内心独白是人物超越叙事时空的内心声音,画外叙述声以人物的身份参与叙事,是人物(兼叙事者)第一人称在非叙事时空里对事件的评价。内心独白的作用是挖掘人的心理层面。电影电视使用视听记录机器,通过摄取生活的表象来表现深层的含

义。但不是所有的含义都可见,都可以通过形象传达出来,这时,“内心独白作为人物内心视像的一种表现形式,它必须传达的不是外部世界所看得见和听得见的东西,而是人物对外部世界的一种心理体验”,^①最典型的例子如王家卫的电影《重庆森林》。片中,大量的内心独白丰富了观众对故事和人物的理解,使场面成为人物心理的外化,同时也为讲故事提供了方便。

2. 旁白

旁白是叙述人跳出叙事情境对故事的评价,在情感色彩上更为客观,以叙述情节、交代故事信息为主要功能。旁白有两种:角色旁白与非角色旁白。角色旁白就是叙述人在故事中但能超越叙事情境的一种回忆、评述,电影《好家伙》的主人公旁白就属于这类;非角色旁白是叙述人根本不在影片中出现而只是在向观众讲述自己知道的一段故事,情感上更为超脱,比如《纯真年代》用一个老年女性的画外音讲述整个故事。

3. 解说词

解说词多用于非叙事形式作品之中,如纪录片、新闻等,它的作用在于解释画面里没有的信息,给画面明确的主题方向。在专题片中,解说词要介绍事件过程,担当叙述人,介绍各方面人物,并结语和点题。

上世纪80年代,我国电视纪实节目的解说词非常注重文学性,多是对画面内容的抒情,代表了当时的电视话语方式。现在,纪实片的解说词不再强调抒情特征,而尽量保持一种客观的态度,不用语言烘托气氛和强加画面中不存在的感情因素。

解说词不应该重复画面中已有的内容,否则会让影片显得冗余、啰嗦。但解说词也不能是没有信息含量的废话或空洞的标语口号。

2012年中央电视台播出的纪录片《舌尖上的中国》,解说词以介绍美食制作过程为主要功能,语言简洁、信息明确。纪录片镜头优美,情感色彩都在画面中流露,不在解说词中。

五、无声

无声又可称为“静场”,相当于声音的定格,强调某一时刻的心理冲击,在表现力上有时甚至胜过最强大的音效。

从视听心理角度分析,人不会随时都在注视动态的景象,但会对一切变化都比较

^① 周传基:《电影、电视、广播中的声音》,中国电影出版社1991年版,第155页。

敏感。人如果置身在环境音响、吵闹的人声声场中,一旦这个声场突然静止,我们便会被忽然的声音变化吸引。在看电影时,观众的注意力也始终被视觉、听觉的变化抓住。当观众习惯了充满声音的环境音响,一旦声音骤然变大或消失,就会对变化的原因极其关注。电影中的无声技巧就是利用了人的这个心理。无声的表现力随着画面运动节奏的提升而增长,即画面的变化越大,节奏感越快、越紧张,骤然无声处理的表现效果就越强烈。如在《拯救大兵瑞恩》(*Saving Private Ryan*, 1998)中,开头诺曼底登陆一场戏中出现了“死寂”和接近无声的场面,米勒上尉登陆后在巨大声音的刺激下,瞬间失聪,观众也以米勒的主观角度感受到了一段无声场景(见图4-3)。无声所营造的瞬间死寂的气氛表达出了情绪的骤然变化以及人物在突然面对异常激烈的冲突和巨大的灾难时的内心震撼与不知所措,从而反衬了战争的异常惨烈。



图4-3 《拯救大兵瑞恩》

第三节 声画关系

一、声音的主观性

视听艺术的表现力在于它能够复制人的生活感受。假设一个人两次站在同一个天桥上,分别处于不同的情境:一种情境是他在焦急而兴奋地等待与好友见面;一种情境是他失业了,心情低落,犹豫是否应该离开这个城市。天桥上车来车往的声音都是一样的,但由于人物的心情不同,以人物的主观感受处理两个情境的声音就能从听觉的角度描写人物的心情。前者,汽车噪声可以压低;后者,汽车噪声可以拉高,以强调环境的不和谐。这个例子说明,影视声音与视点镜头的主观带人性都可以使观众感受到人物的处境、心情,从而使之在情感上卷入故事中。

通过音效来实现声音的主观性,观众往往不会轻易察觉到。音效常能塑造一种气氛,给观众某种感受,如把城市街道的汽车鸣笛声处理为杂乱的、令人不安的噪声,或从平静的街上传来砸碎玻璃的声音。两种方法都描写了一种带有导演意图的不安全感。电影《蓝色》中第一场戏的音效,从小女孩的感受出发的声音设计便是一种偏主观化的处理。

主观化的声音处理并不是处理所有场景声音的办法,与主观声音对应的是客观声音,客观声音尽量还原现场声,它像全景镜头一样,给观众提供基本的信息,但在情节需要时,声轨又可以主观声音为主,并伴随向视点镜头的转换。如电影《小鞋子》(*The Children of Heaven*, 1997)中阿里跑步比赛的一场戏,开始是客观声音,而后镜头逐渐变成以阿里的视角拍摄,声音处理也转换为阿里的主观声音(见图4-4、图4-5)。



图4-4 《小鞋子》
比赛开始时是客观声音



图4-5 镜头逐渐关注阿里,音效中阿里的喘息声被放大,而后逐渐转变成他的主观声音

主观声音除了采用音效,更为常见也更具表现力的是音乐。表现人物心理状态的音乐响起时,仿佛是人物在面对观众直接表达自己。

二、声画同步

声画同步是指声音与画面按照现实的逻辑相互匹配而产生的一种效果,几乎所有的影片中都大量存在这种声画关系类型。在这类声画关系中,画面居于主导地位,声音必须与画面结合在一起才有意义,必须与画面相配合才能发挥作用。简单地说,就是观众看到的和听到的同步,听到的声源即在画面中。比如对话场面,画面中讲话的人和声轨上的讲话声是同步的;再比如火车由远及近地开过,声音要符合画面所呈现的火车运动状态,这也是典型的声画同步。由于声音和画面的紧密配合,同步关系构成了影片的真实感和现场性,所以声音的质感必须与画面呈现的场景所产生的声音同步协调。

三、声画分离

我们的听觉范围可以容纳我们周围的全部空间,而我们的视角范围只有60度,在我们注意力集中时甚至只有30度。即使视觉没看到,听觉也会帮助我们了解外部世界的信息。这便是声画分离关系的心理原理。影视作品中的声画分离技巧使观众即

使没有看到形象也能理解故事,并且能激发观众的想象力,使场面显得含蓄隽永。分离关系最能体现声音作为第二条叙事轨道的功能。

声画分离有不同的形式。

第一种是理论上的声画分离关系,指画面内没有出现声音声源,如很多环境音响,不需要画面展示具体声源。如车轮声、警笛声响起,我们一听即能想象出某一形象,这是作为背景音响的声画分离。

第二种是在同一空间中,声音作为铺垫与画面内的人或物产生某种联系。如电影《钱》(Money,1983)中有一场主人公伊玛因为经济窘迫去抢银行的戏,画面是伊玛在车内等同伙抢劫出来,声音是几声枪响,听上去抢劫进行得不顺利,伊玛赶紧发动车子逃跑。这是典型的用画外声音替代实际过程的处理方式,它使一个时空内不同的具体空间建立了叙事上的联系。在电影《大红灯笼高高挂》中,“锤脚声”作为对“点灯笼”的听觉上的补充,给叙事带来很大的方便。如一场戏中,颂莲被梅珊叫去打麻将,陈老爷回来后不见颂莲就去了二太太卓云那里,画面是颂莲与梅珊打麻将,声音则是紧密细碎的锤脚声。画外声音的节奏和画面内人物烦躁的内心发生了微妙的因果联系。

第三种是画面的景别和声音的距离感并不一致。如画面为远景或全景,声音却是近距离的,相当于近景的声音;或者声音是全景的,画面却只给局部特写。声音景别和画面景别不一致的这种安排使镜头获得了很大的自由,也使观众能自由地想象画面空间,画面显得含蓄。如《童年往事》中,阿孝考上了



图 4-6 《童年往事》

了省立凤中,全家人都为他高兴,姐姐不免想起了自己曾考上一女中却因为家境原因不能去读书的往事。画面是全家在擦地板的全景,声音是姐姐在叙述那年赶考的经历(见图4-6)。声音的距离感和画面景别不完全同步,父亲母亲在画面中,却一言不发,姐姐内心的隐痛用声音放大到前景,以全家的沉默作为背景。这种声画分离处理使这场戏显得含蓄而忧伤。

四、声画对位

声画对位是视听媒介中一个极其重要的视听关系,它并不是从字面上理解的那种声音和画面契合、完全对得上的“对位”。恰好相反,“对位”的说法来自音乐的对位法,“指复调音乐中两个以上的,有独立表现的旋律同时进行。它可以把音调不同、节奏不

同的若干声部结合起来构成一首乐曲,并形成复杂多变的对位”^①。在视听语言中,对位关系指声音和画面不是按照现实逻辑配合,而是意念上相呼应的关系,或是现实与心理的呼应关系,这种手法往往能表达出更深的内涵,获得意想不到的效果,是一种含有导演评价的处理手法。电影配乐常运用声画对位关系,比如表现残酷的战争场面时用舒缓的钢琴曲,表现爱情场面用跳跃的、不稳定的节奏。两者都产生了讽刺的意味,由于声音的介入而使场面原有的调子发生了改变。再比如著名影片《现代启示录》(*Apocalypse Now*, 1979),飞机轰炸的画面配上歌剧的音乐,画面和声音之间就产生了很奇妙的效果。

音效和对白也可以形成对位关系。如在婚礼的喧闹场景中加入新娘与前一位恋人海誓山盟的声轨,使得场景不再那么单纯,电影《天云山传奇》婚礼一场戏中就运用了声画对位的方法表现女主人公接受了一桩并不情愿的婚事。声画对位中的声音是不同于画面的另一种调子,能使观众跳出场景,理性地评价场景。

五、声画措置——声画的时空处理技巧

声画措置指声音与画面各自独立为两个时间、两个空间,观众根据给出的信息建立联系。如画面所表现的是在叙事时空中正在进行的动作,声音表现的却是另一时空中所发生的动作;或者画面上所表现的是在叙事时空中正在进行的动作,而声音所表现的是将来可能发生的事情,或正好相反(见图4-7)。声画措置时,声音和画面是两个时空轨道,分头叙事,但又能使观众建立相应的联想,使故事讲得更为省略或更具戏剧性。比如故事情境是一个人找工作四处碰壁,画面表现一个人失落、筋疲力尽地坐在台阶上,音轨上则是不断被人拒绝的声音,声音和画面就代表了两个叙事时空的事件,但我们观看时自然能了解声音和画面间的因果联系。这样的处理方法既简略,又能突出人物受挫的心情。必须注意,若要运用声画措置技巧,则相措置的声音和画面在叙事上应该有一定的联系,有观众可以理解的情节关系,同时这种处理又有充分的必要性。

画面:当前叙事时空中的动作
声音:另一时空中的动作

画面:现在叙事时空中的动作
声音:过去时空中的动作

图4-7 声画措置关系

^① 周传基:《电影、电视、广播中的声音》,中国电影出版社1991年版,第232页。

思考题

1. 哪类声音能有效地表达现实感?
2. 什么样的音效能建立电影的三维空间感?
3. 为什么不可见的声音可以扩展视觉并创造情绪与气氛?
4. 声音转场有哪些形式? 为什么声音可以实现转场?
5. 试分析电影《卧虎藏龙》中的电影配乐有哪些类型。

学习材料

周传基:《电影、电视、广播中的声音》,中国电影出版社 1991 年版。

[美]约瑟夫·M. 博格斯、丹尼斯·W.:《看电影的艺术》,北京大学出版社 2011 年版,第八章、第九章。

[美]大卫·索南夏因:《声音的设计——电影中语言、音乐和音响的表现力》,浙江大学出版社 2009 年版。

课堂训练

1. 请对《公民凯恩》几个场景的声音进行分析。
2. 请编写一个短片故事,要求在其中用到声画关系的四种形式。
3. 请为“侯孝贤访谈”的一段文字组织画面与声音,请考虑音色和声音的重叠、铺排的种类、层次如何建立视觉形象。

这段文字如下:

“父亲去世的隔年夏天,吃过午饭,十二岁少年侯孝贤照例赤着脚,通过后门来到县长公馆的前厅,坐在墙上摘芒果。墙外面就是马路。通常小孩子摘了芒果就跑,但少年侯孝贤选择了镇定地待在原地享受他的战果。整个街道非常寂寥。远远传来脚踏车吃力的轮转声,声音如此微弱,分不清脚踏车从哪里来又要往哪里去。树下面是一个独立世界,有人出来转一圈,一会儿又不见。坐在树上的少年侯孝贤清醒地感觉到微热的风、安静的蝉声、人的活动。他突然感到寂寞,好像时空整个凝结在那里。这个印象一直到他长大开始创作,成为他作品最重要的基调:一个俯瞰人世的旁观者。温暖,但带着距离,所以绝对清醒。”

第五章 视听语言的修辞功能

【学习要点】

1. 视觉隐喻的作用。
2. 强调手段。
3. 渲染手法。
4. 劝说手法。

电影作为叙事的艺术形式,其中的画面造型、镜头形式、剪辑和蒙太奇、声音与声画关系技巧,都是电影语言的构成成分。无论是对于创作者还是对影片的分析者来说,掌握这些技术知识并不是真正的目的,真正的目的是能在电影的创作和分析实践中从整体上掌握、触碰到技巧背后的电影美学内容,我们学习“视听语言”的真正目的也在于此,即对技术知识能有美学层次的把握。

电影怎样完成曲折的、有意义的叙事,怎样在叙事过程中实现种种心理效果,怎样引导观众的心理,电影叙事怎样影响观众,怎样说服观众并使其能够理解影片的意义等等,这些内容无疑是我们学习“视听语言”时应该关心并掌握的。本章将就视听语言在具体应用时的美学表现做一个引导式的分类总结,希望能启发同学们超越技术层面去理解视听语言的表达含义。

“修辞”是一种传达创作者“话语”(Discourse)的手段。电影电视中的话语指导演运用视听语言技巧做有意义的引导和表达态度,从而完成叙事。“修辞”就是完成话语表达的视听语言技巧。任何影像作品,即使是一部广告片,导演都希望让观众接收到其中的个人表达。导演的表达意图体现于视听层面,即是一种“修辞”。在叙事类作品中,导演不仅要讲一个完整的故事,还要把故事讲得曲折动听、场面感人、人物个性鲜明,要激起观众的情感共鸣,从而主动去思考影片的思想意义。而在电视文艺类作品中,导演要有效地对拍摄对象进行艺术表现,调动视听手段使

节目内容具有审美的价值。视听语言的修辞手法就是为了实现这些目的。在学习视听语言的基本知识后,我们还应该了解视听技巧如何用于影片,帮助编导表达思想、表现艺术风格,如何让影像区别于现实,具有审美意义和读解的含义。

下面,我们就讲解几种主要的视听语言修辞手法和策略。

第一节 视觉隐喻

视觉隐喻指用画面造型语言来使形象区别于日常生活中的物体并使之具有影片所规定情境中的某种特殊含义。经过造型语言建构的视觉画面具有隐喻的修辞功能,我们可以通过两种方式来实现视觉隐喻。

一是对画面内的视觉元素进行造型,用景别、角度、光影、色彩、构图等造型语言来使形象具有特别的隐喻意味,如用仰拍角度把人物拍摄得很高大、垂直感加强。借此隐喻创作者对人物的情感态度。再比如给人物强烈的侧光,使画面对比度强烈,借此隐喻人物内在性格的分裂。这种直接用视听语言对物体造型的做法使物体具有了特别的隐喻意味,如影片《阳光灿烂的日子》米兰洗澡的水房空间,由于导演对光影的控制,这个空间被拍摄得极富诗意(见彩图1)。

二是通过对视觉元素的选择、组织和控制,在整部作品的结构中重复编码。这些工作隐含着创作者的表达话语,是视听语言中非常高级和复杂的表现手段。导演选择和主题有关的视觉元素,安排这些元素的构成方式,并以视听语言的手法控制它们呈现的次序、时间与前后对比,从而暗示主题或渲染气氛。《沉默的羔羊》(*The Silence of the Lambs*, 1991)中,主人公女探员斯达琳在一片灰蓝色调为主的树林中出场,光线也以散射光为主,她努力地做着各个训练项目,一个穿黄色马甲的男探员告诉她上司找她。这个段落暗示了女性生存于充满危险、艰难的环境——这是对视觉元素的选择;而第一个男性角色衣服的颜色,则是危险逼近的视觉隐喻。斯达琳进入大楼内,走进电梯,置身于男性的包围和注视中,这个构图和色彩搭配再次隐喻了女性生存在男性社会中可能面临的伤害。这些是对视觉元素的组织和控制。

第二节 强调

“视觉隐喻”的修辞手法使平常事物在银幕上呈现出一定的美感和意义,但电影电视的要求更复杂,它要求既要流畅地讲故事又要表达创作者的思想,因而“强调”便成了视听语言修辞中的一个重要手段:叙事中的重要情节、细节以一定的视听语言技巧加以强调,以引导观众关注那些重要的情节、动作和事件;创作者的主观表达,对剧中人物的态度、对事件的评价也以某种方式加以强调。视听语言通过以下几种方法来实现这些效果。

一、运用造型语言元素“强调”

“景别”元素能够控制要强调的内容。特写景别是一种视觉强制,能使细节放大呈现出来。正如电影理论家让·米特里(Jean Mitry)所说:“特写镜头中的物像除了是

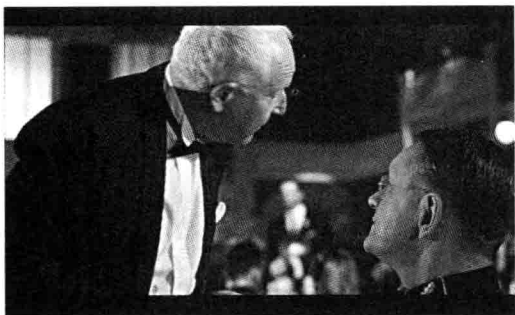


图 5-1 《辛德勒的名单》的虚实焦距控制了画面的视觉中心

概念和情感的瞬间符号之外,它还必然使人注意到它的感染力和与众不同之处。它能够唤起一种只有注视它的目光才能感觉到和体察到的情感性。”^①特写景别强调剧情发展中的重要物件细节,强调人物值得注意的情感状态,强调特定情境下大场景中的局部特征。

焦点控制能在同幅画面中以虚实对比强调重点内容,即对同一个画面内需要强调的元素给予实焦处理,其余的内容虚焦拍摄。画面内部的焦点控制可以使重点人物、景物跳出环境和其他人物背景。电影《辛德勒的名单》便通过虚实焦的控制使主人公辛德勒从环境中凸显出来(见图 5-1)。

“色彩造型语言”手段中的色彩对

^① [法]让·米特里:《符号学的死胡同》,载《世界艺术与美学》第八辑,文化艺术出版社 1987 年版,第 216 页。

比、“光线造型语言”中的明暗照度控制都能以对比的手法“强调”画面的某部分内容,比如让主要表现内容从杂乱的画面中凸显出来。除了画面造型语言,“剪辑手段”中的镜头节奏、画面调子的突然变化以及“声音与声画关系”中的声音动静对比手段,都可以用来强调重点内容,引导观众的注意力。既然要强调光明有多可贵,就要写出夜晚有多黑暗。电影《黄土地》的“安塞腰鼓”一段是全片的情绪高潮,是光线和影调最明亮的部分,这种情绪效果便是通过与前一场戏翠巧绝望出嫁的低调画面强烈对比而产生的。

二、运用视觉元素、情节编码“强调”

电影语言中,“编码”手法就是反复出现某个视觉元素或情节,且每当其出现时都有相同或相互关联的意义,此时这个视觉元素或情节就成为阐述主题意义的符号,如《铁皮鼓》中的扑克牌、鱼、大裙子等。它们都是被赋予了复杂含义的物件道具,在电影叙事中编码为相关的意义。再如电影《蓝色》中,蓝色色块和交响乐反复出现在不同段落中,具有强调主题的作用。

三、运用反讽强调主题

反讽是强调主题的一种方式,反讽不直接言明所强调的主题,反讽不是为了讽刺或者幽默本身,而是为了对某一主题进行强调。反讽的电影语言方法主要有剪辑和镜头运动。

剪辑将因果关系微妙的上下镜头紧密地剪接在一起,呈现出主题的反讽味道。在法国新浪潮电影中有大量的这种手法,导演戈达尔很偏爱这种手法,他利用上下镜头的连接产生讽刺关系,或揭穿谎言,或揭示人的虚荣,或呈现现实的荒谬。美国导演马丁·斯科塞斯从法国新浪潮电影中汲取了很多电影语言修辞的营养,并运用在自己的电影中。《好家伙》里有这样一个情节:刚刚抢劫得手的黑帮人物纷纷购买昂贵的汽车和皮草,黑帮头目吉米认为这样非常做很容易引起联邦调查局的怀疑,告诉亨利一定不要露富,对亨利说:“你不会的,你和那些人不一样。”紧接着下一个镜头就是亨利抱着一棵圣诞树回家,高兴地叫家人来看,说:“我买了最贵的圣诞树!”这对前一个镜头的内容是有力的颠覆,似在讽刺亨利和那些人并没有本质的区别。

镜头运动也可以用来实现“反讽”,它利用变化的画面内容会产生情节暗示或微妙对比的原理,通过元素的并列或对比呈现出某种戏剧关系。《好家伙》中有一个移动镜头,画面记录了保罗用桑尼的餐厅给自己牟利的过程,起幅是前门进货,落幅是后门出货,画外音解释保罗用桑尼的钱买东西,再把半价卖出的钱收入自己囊中。镜头运动的前后就是一件事的完整过程,也道出了保罗利用股东身份掠夺别人财富的本性。

第三节 渲染

渲染和强调的区别在于:强调的对象是具体的情节、细节或主题,而“渲染”的内容则是某种情绪、气氛;“强调”直接作用于主题表达的层面,而“渲染”则侧重于观众的直觉和情绪。影视中的“渲染”和文学的“渲染”手法相似,都是表现场景的气氛和情绪,在放映的时候对观众有心理统摄的作用。文学中,能达到渲染效果的修辞手法有排比句,在影视中的对应手法则是镜头的重复剪辑和视觉元素的重复排列。渲染的主要视听语言手段可以归纳为重复剪辑、运动镜头重复调度、音乐渲染等几种。

一、重复蒙太奇

将相似性质的镜头组接在一起就能使一个镜头内的含义放大数倍,从而实现渲染的表现效果。单个镜头只表示一个剧情信息,而重复的相似镜头剪辑在一起就可以营造气氛:重复剪辑将其中任何一个单个镜头传达的概念、意境叠加了。在电影《用心棒》中,武士刚进入小镇,导演用了一组小镇上的人打开窗户看他的相似构图和长短镜头,强化、渲染了武士的陌生人身份和小镇肃杀的反常气氛(见图5-2)。



图5-2 《用心棒》中的重复剪辑

重复剪辑所用的各个镜头必须在构图、画面内容、镜头长短等方面具有相似性,剪辑速率均匀,数量在三个以上,像排比句一样形成复沓结构,这样才能形成渲染的表现效果。

但镜头段落渲染远不止重复剪辑那么简单,它往往由几组蒙太奇句子组成,这几组“句子”之间形成并列、递进的关系,从而渲染复杂的情绪、气氛。电影中重要人物出场时就常常使用这种“渲染”手法,如在电影《外星人》(E. T., 1982)的开场段落中,导演就用了几组重复剪辑镜头来铺垫紧张、神秘的气氛。

二、运动镜头实现渲染

当镜头掠过的画面内容具有相似的性质时,此时镜头便和相似镜头组成的蒙太奇句子一样,会产生积累的效果;而且随着镜头的运动,观众的情绪积累也越来越强烈。《好家伙》有一场戏,凯丽参加黑帮圈子的女人聚会,她看到这些言语粗鲁、浓妆艳抹的女人,觉得这个圈子的人完全是在自己生活经验之外。镜头语言是这样表现凯丽对环境的不适应的:先是重复剪辑一组这些女人景别和构图相同的单人镜头,接着用一个运动镜头调度,镜头一一掠过这些相貌和神态相似的女人。这两个方法都渲染了凯丽对这群人内心不接纳的情绪。再比如用摇镜头拍摄体育赛场的看台,镜头掠过的画面是数不清的观众,画面内容本身的渲染效果就比单个固定镜头更为强烈,镜头靠运动本身完成了对场面的描述。由此可见,运动镜头的手法仍然是视听语言修辞的一种重要“渲染”手段。

三、其他渲染手段

音乐是所有视听元素中作用于观众情绪最直接、最强烈的一个元素,在很多情况下,场景的情绪由音乐烘托出来,音乐元素已成为导演介入场景气氛的重要手段。

达到渲染效果的视听语言手法还有景别渲染。大远景、远景景别表现人物感情较为含蓄、节制,特写和近景则将感情放大呈现,冲击观众的情绪,达到渲染的效果;特写和近景也可用于强调重要细节,其主要作用是以视觉辅助电影叙事;用于渲染情感时则往往出现在情感渲染段落,表现人物激动、震惊、悲伤的强烈情绪。用特写和近景景别等于将人物的瞬间情感状态强化和放大呈现出来,从而达到渲染的效果。这是电影语言中非常直白的渲染方式,和演员的表演相结合,能让观众迅速意会影片中的情感。

第四节 劝说

电影叙事除了要讲清楚故事,强化戏剧性,引导观众的兴趣外,还必须清晰地表达故事主题,特别是让观众通过观看影片自动地形成对影片主题的看法。这个看法并不是创作者通过说教灌输的,而是电影叙事中通过视听手段的劝说而形成的,这种现象又被称为“意识形态的再生产”,电影语言将这种美学表现称为“劝说”。

在电影叙事中,导演不仅仅要完成讲述故事,还希望通过叙事传递给观众思想,这便是思想的“劝说”。

进行“劝说”的视听语言策略有两种:视点缝合和理性蒙太奇。

一、视点缝合

所谓“视点缝合”,是指通过镜头剪辑让观众的观点与人物视点产生同一感,视点缝合是让观众认同主人公的重要叙事手段。

这里有必要提到法国电影理论家让·皮耶·欧达尔(Jean Pierre Oudart)著名的“缝合”(Suture)理论,他对电影拍摄中常用的正/反拍镜头做了这样的理论解释:“在两个影像间的语义‘交流’之前,在以正拍/反拍原则为基础的电影语段的框架内,被看做是某人(缺席者)的缺席场面由处于同一场景的某人(某物)取代了——这就是同一镜头中发生的一切或者说同一镜头确立的电影空间中发生的一切。正是这个基本事实产生了效果。其结果是,缺席的场景变成了电影空间的想象之物的场景。”^①在这个说法中,正打镜头隐含了一处银幕外的空间,这个空间由所谓的缺席者所占据,这个镜头并未暗示出一个透视的视点,而只是一处银幕外的场域。它不是目光的记录,而是缺席的符号。

缝合的运作方式是制造缺陷,然后再加以填补,以此暗示一处即将在下一个镜头中出现的想象空间。在缝合的电影中,缺席者不是片中的角色,而是作者或叙述者。由于正/反打镜头解释穷尽所有的造景空间,因此以剪接替代了叙述。如果反打镜头显示正打镜头的“另一边”还有东西,则叙述者是隐藏的。

二、理性蒙太奇

理性蒙太奇是爱森斯坦蒙太奇理论的核心观念,它认为“它的素材必须是真实的,

^① [法]欧达尔:《电影与缝合》,《电影与新方法》,中国广播电视出版社1992年版,第261页。

表现必须是确实的,形式必须是能感人的,……它的目的是表现知识分子的辩证法”。理性蒙太奇用富有激情的电影画面与理性思想相结合,用各个冲突、对列、碰撞的电影画面来撞击出思想。镜头剪辑“劝说”的美学功能在今天大量用于电视广告中,比如可口可乐的一条广告。片中,不同的运动员分别接力赛般争夺一瓶可乐,镜头是相似的构图和色调,镜头之间的组成关系是并列式的,剪接之后的效果使可口可乐这个商品流露出青春、运动、活力的特征。

电影中也经常使用这个方法,我们来看一个例子。

影片《世界末日》(*Armageddon*, 1998)虚拟了一场火星撞出地球的危机,美国宇航员要赴太空作殊死搏斗拯救地球。宇航员马上要被发射升空,面对生死未卜的命运。在发射前,导演用了常用的延时手法,升格镜头,不断地重复时间的延时剪辑,场面煽情;画外音中,美国总统在描述这是如何伟大而惊险的一次太空之旅,镜头不断切到意大利古老的角斗场边正往天上看儿童,接着是中东、亚洲、非洲地区人们关注这一事件的慢镜头。这一组镜头告诉大家,全世界都在关注这件事(见图 5-3),人类的和平理想一致,美国承担起了保卫地球和平的义务,而美国宇航员代表了世界人民最根本的利益,美国文化是世界上最先进的文化,毫无疑问也代表了最先进的生产力。

美国的国家意识形态和美国中心主义思想就这样楔入电影叙事中而产生了劝说的意味。这是爱森斯坦用激情画面碰撞出理性思想的蒙太奇理论的实际案例。用理性蒙太奇表达思想的剪辑段落好莱坞大片中非常常见,其技术上的特点就是对列性质、冲突性质的镜头组合产生大于单个镜头的思想意义。





图 5-3 《世界末日》

思考题

1. 什么是视听语言的美学表现？具体的美学表现有哪些？
2. 哪些视听语言技巧可以完成“强调”的任务？请举例说明。
3. 实现“渲染”的视听技巧有哪些？
4. 什么是电影的意识形态“劝说”功能？如何进行电影叙事？

学习材料

[美]布鲁斯·布洛克:《以眼说话:影像视觉原理及应用》(插图第2版),世界图书出版公司、后浪出版公司 2012 年版,第 9-12 页。

观摩学习影片

《好家伙》

《电话情杀案》

《世界末日》

《红色娘子军》

《用心棒》

《飞车杀机》

第六章 电影语言的叙事系统

【学习要点】

1. 风格感:视觉设计。
2. 整体感:节奏,主导技术手段。
3. 结构感:故事结构和场景构成结构。
4. 电影语言的不同风格。

第一节 电影的整体质感

电影语言是感性而微妙的艺术语言,它不仅仅有一些可见的规则,还有很多不循规蹈矩、不成文的创作原则。一部影片要想讲述一个戏剧性的虚构故事,同时还想让这个故事在电影化的讲述过程中不再是情节本身,而由导演引导观众理解故事、评价人物、确立影片的情感调子,那么,这一切只有通过电影语言才能实现。电影语言既是感性的,同时也要落实到一个个具体的技术环节上。总的来看,我们在分析一部影片的视听语言时可以从以下几个角度切入:画面的视觉设计、声音的整体情绪调子、气氛的控制和设计。

一、视觉设计

视觉设计是电影创作中的复杂工作,它包括对布景、人物造型的设计,对具体的场景环境色彩、色调的设计,可以通过对用光的选择、对拍摄天气的选择来实现。人物、景物、物件道具、光线和色调这五个视觉要素的设计要有整体感,内在质感要一致。最新版本的电影《傲慢与偏见》(*Pride & Prejudice*, 2005)在视觉设计上非常完整统一,人物造型与置景贴合那个时代,大部分重场戏用温暖的低平角度的自然光,(见

图 6-1)画面显得明亮柔和,色调采用灰色、白色等亮度等级偏高的色彩,使画面处于亮调子中,整部电影非常有青春的气息。

视觉设计不仅与影片发生的具体环境和情绪气氛有关,还直接作用于故事的主题表现。视觉设计中最主要的是场景空间的选择和布局,其具体表现功能可以分为叙事和构成意象。

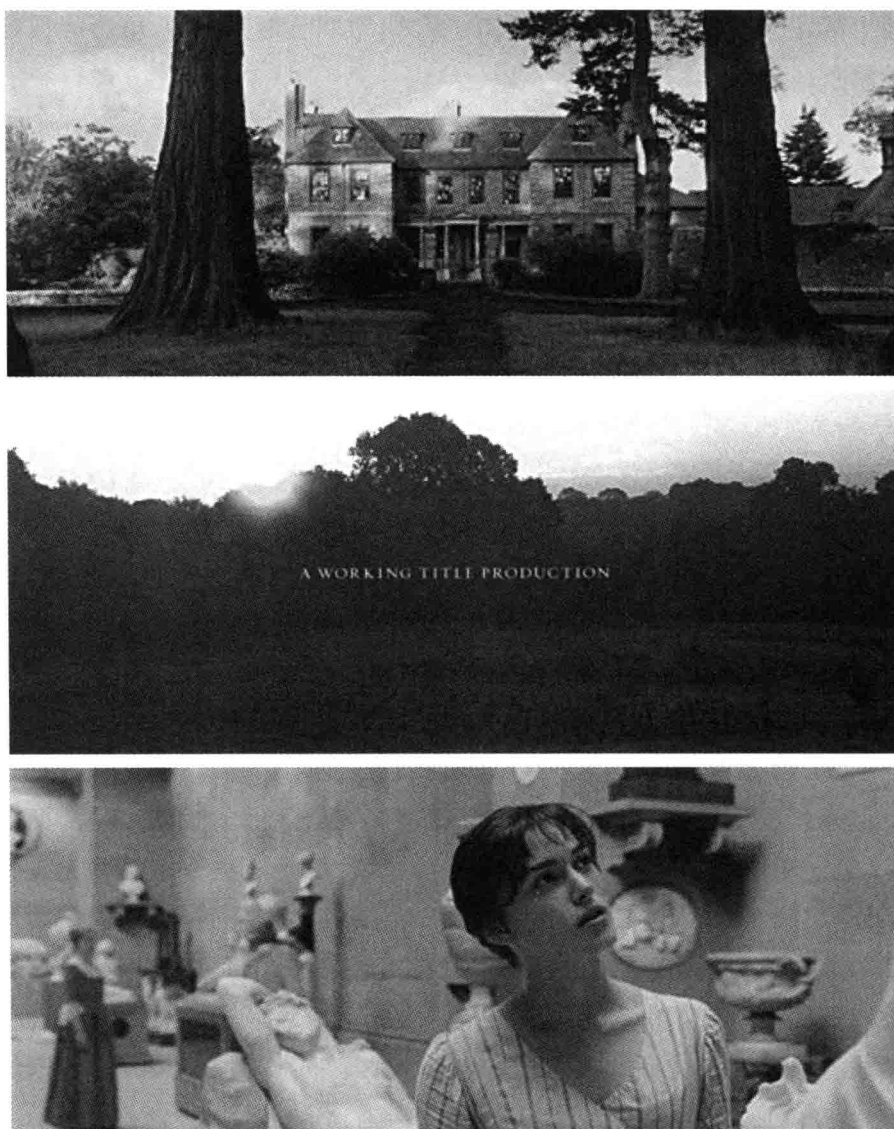


图 6-1 《傲慢与偏见》(另见彩图 9)

1. 叙事——人物生存环境、场景的视觉元素功能

场景空间是影片中一切戏剧动作发生的地点,是人物存在的环境,它并不是抽象的概念,而是包含着丰富的视觉元素,这些视觉元素所承载的信息和空间本身一起承担了一定的剧作功能。现实主义风格的作品更重视空间的真实性,而表现主义风格强烈的电影会设计有意味的形式空间来为整部影片服务。构成场景的视觉参照物越丰富,人物的位置、关系就越明确;反之,空间参照物越少,电影的视觉风格就越抽象和写意。

电影《小城之春》设计了断壁残垣、封闭的主人公的卧室、充满透视感的回廊等,这些简单的场景空间设计在剧情中发挥了恰当的作用,不仅使画面具有深度感和真实感,也在说明着造成人物命运和心态的环境力量,服务于主题的表现。

在电影《十字街头》中,由于故事就发生在一幢房子内,场景相对固定,故事的展开也是靠同一空间内的两个青年人的生活与恋爱、摩擦与误会及最终的化解来推进的,因此空间的设计既巧妙又真实。只隔一面木墙的两间房,在场景布置、细节设计方面充分发挥了空间的独特性,同时也使叙事得以进展。情节设计是:人物之间虽然没见面但要产生摩擦,于是导演设计了几个连接的方式——竹竿、相框、钉子,特别是着重塑造了影片中赵丹所扮演人物的房间:杂乱、拥挤,和他随时向隔壁扔垃圾的动作非常呼应。

香港导演王家卫喜欢利用空间的视觉元素构成故事,以此来暗示关系和揭示人物心理。他的电影空间介于写实与写意之间。典型的如在《堕落天使》中,黎明和李嘉欣饰演了一对杀手搭档,他们不能见面,唯一能感觉到对方存在的方式就是一间两个人在不同时间去的小屋。这个小屋在超广角镜头下显得斜仄、狭窄、阴暗,既神秘又让人情绪低落,窗户透射进的火车开过时明时灭的光影更是让人心神不宁。小屋的存在既是剧情需要的场景,又有不寻常的意味,是女主人公孤独郁闷的理由,也是她宣泄爱而不能的压抑感的场地。同为王家卫的影片,视觉风格相对华丽的《花样年华》为人物设计了拥挤的走廊、小而精致的卧室、来来往往的邻居,是一个很写实的环境。在这个写实的气氛中,却又不忽略用细节营造气氛,如电台音乐、旗袍、绿豆沙、上海话,这些元素和空间一起构成了人物生活的“场”(见图6-2)。

2. 构成意象——建立关系、暗示主题、实现视觉风格

空间不仅仅可以承载叙事,在很多影片中,空间还是一种意象,对表达影片的主题气氛、暗示人物关系具有重要作用,是导演力求影像表达的重要手段。我国第五代导演的电影在很大程度上就是对电影语言的革命,其中包括对电影空间表现力的开掘。



图 6-2 《花样年华》的空间设计让人物总是处在狭窄的走廊里(另见彩图 10)

例如,张艺谋电影《菊豆》中的染坊空间是故事的发生地,天井的意象则有丰富的含义,红色的染布既在视觉上支撑起影片,又是暗示性欲、生命力、谋杀的视觉符号;而《大红灯笼高高挂》中的空间设计尤其令人难忘,拍摄外景地乔家大院也因此片而成名,影片的故事主题、气氛与空间融合一体,彼此赋予表现力。大院的空间格局便于实现影片中大量对称的构图形式,这种构图表现了影片整体的压抑气氛,隐喻人物内斗的处境。导演刻意运用表现大院空间深度的大景深镜头和表现人物与空间关系的镜头,而强调空间表现意味的俯拍角度也有利于主题的表达。

在一些优秀影片中,空间常常作为一个符号表达特殊的意义,此时空间的功能已经超越了基本的叙事层面。空间的这类意义经常出现在一些富有哲学思考意味的电影作品中,如《去年在马里昂巴德》(*L'Année Dernière à Marienbad*, 1961)、《第七封印》(*The Seventh Seal*, 1951),电影空间高度抽象、写意而非写实。

电影《投名状》的视觉设计以灰色、黑色为主色,以期营造出一个乱世景象,人物服装、道具、空间场景均为冷调子处理,在用光上以低调为主。导演在阐述中说几场重头戏要把白天拍成暗无天日的光影效果(见 63 页图 1—85),而人物情感流露的戏则利用水波、火焰、窗影营造出若明若暗的迷离效果,表现人物情感的复杂(见图 6—3)。



图 6-3 《投名状》的视觉设计(另见彩图 11)

香港电影《出埃及记》中,走廊、电梯、卧室的空间有大量直线条和冷色调,营造了疏离、诡异的故事氛围,用空间造型实现了对故事主题的隐喻(见图 6-4)。这种手法在《好奇害死猫》中运用得也较为出色:女主人公千羽居住的大房子空旷、奇异,白色高调的家居,一道道门和玻璃天窗使空间显得更加冷清。这种空间的视觉设计是千羽冷傲残忍的性格折射,也是影片故事得以成立的重要视觉支撑。

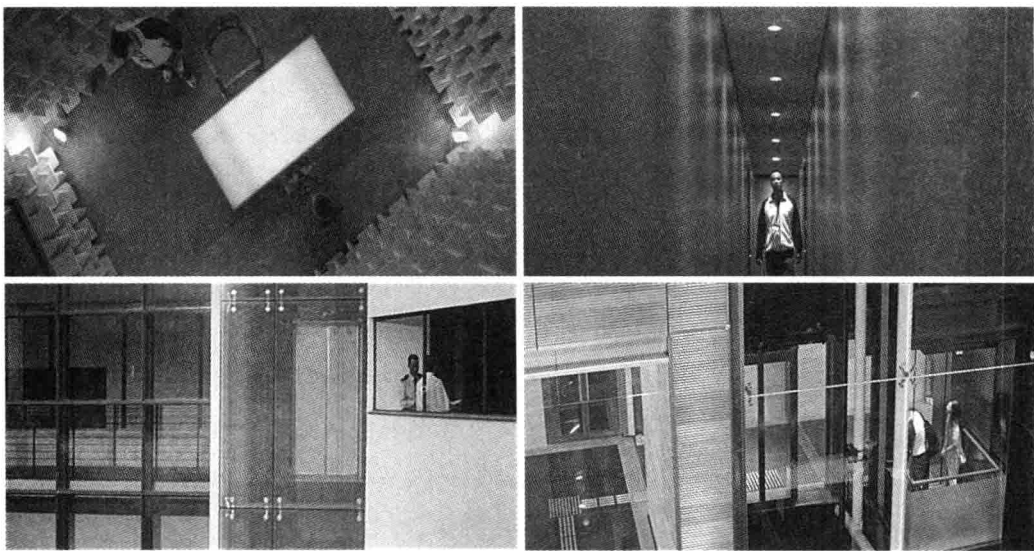


图 6-4 《出埃及记》的视觉设计(另见彩图 12)

二、声音与声画关系的设计

声画关系的设计强调一部影视作品的声音与画面之间要有整体感。

声音设计是电影整体感的重要组成部分。有的电影风格冷峻,尽量减少无现场声源的主观音乐的介入,如布莱松(Robert Bresson)的电影就往往拒绝音乐元素对叙事的干扰,音轨主要铺人声和自然音响。有的电影追求电影的情绪性,铺排大量的音乐,

音乐成了剧情中的重要角色,如王家卫的电影,音乐的角色感非常强烈。而电影《好家伙》追求声音画面的同步关系,画外解说词说什么,画面就在展示什么,这种贴合同步的声画关系模式构成了影片的一种纪实风格。

任何一部影片都有对声音运用、音乐铺排、声画关系的某种风格追求,它们和电影的视觉风格一起构成电影的整体感。

第二节 结构感

结构问题是指如何处理作品中的时间和空间关系,以怎样的逻辑关系串联各个段落。剧情电影中的时空关系主要有以下几种。

一、线性时间结构的电影

线性时间结构的电影又可称为“大情节电影”,即“电影开始于时间中的某一点,在基本连贯的时间中不省略地运行,并终结于某个晚些的时刻”^①。这种结构的电影,各个段落由中心线索以因果逻辑关系串联而成,具备人物、行动动力、目标、帮手、敌手的生成要素,有开端、发展、高潮等几大叙事段落,在电影结束前故事有明确的结局,《天下无贼》《疯狂的石头》都是典型的线性时间结构的电影。这也是大多数主流商业影片采用的结构模式,讲述一段时间内发生的一个中心事件,或解决一个中心危机,如《变形金刚》(*Transformers*, 2007)就用线性的时间顺序在封闭结构内完成了故事。

二、时间关系淡化的电影

这类电影不同于中心线索叙事的电影,不以因果关系为动力和表现内容,而是以场景情境的魅力为主要表现内容,非常像散文或诗的结构。侯孝贤电影大多采用这样的结构,刻意把故事的因果冲淡在日常时间的感受中,带有纪实性和个人记忆的色彩。有一些旅程结构的电影也采用顺序结构,但不同的是,这类电影不强调事件的前后因果,而着重展示旅途中的经历,如费里尼(Federico Fellini)导演的《大路》(*La Strada*, 1954),虽然是顺序结构,但时间感并不明显,旅程中的各个事件之间也没有非常明显的因果联系,影片想表达的就是在那样的年代,人生就是一段不明方向的旅程,人的命运轻若浮萍的意味在看似散漫的片段中自然地流露了出来。

① [美]罗伯特·麦基:《故事:材质、结构、风格和银幕剧作的原理》,中国电影出版社 2001 年版,第 103 页。

三、时空交错的电影

“时空交错”结构以复杂的结构“反完整结构”,用颠覆经典电影结构“三一律”的方法结构作品,其突出的特点是时间和场景的次序并不按照因果、闪回、闪前这种观众可以理解的逻辑关系去组织。这在很多先锋实验电影中常见,正如罗伯特·麦基(Robert McKee)论述的那样:“艺术电影的故事设计取决于一条常规:即没有一定之规。最小主义和反结构的打破常规即是艺术电影赖以区别于其他类型的常规。”^①20世纪90年代出现了一些在结构上创新的影片:《重庆森林》用人物接力、多视点叙事的方式分段讲了两个爱情故事,时空关系的连续性被弱化;《暴雨将至》(*Before the Rain*, 1994)和《低俗小说》(*Pulp Fiction*, 1994)则采用了几组人物交叉,分头展开故事,再重合到一个时间点的圆形叙事时空结构。

这类电影时空交错,没有明显贯穿其中的人物,每个人在自己的故事里都是主角,在别人的故事里都是配角。这种结构不是简单地对故事技巧进行革新,而是丰富了电影的表现可能性,在时空交错、人物散点叙事中揭示生活中的偶然和宿命。波兰导演基耶斯洛夫斯基也热衷于在电影中探索这类主题,他的“红、白、蓝”三部曲就是大的时空交错结构,人物之间同时同地点出现,但又各自去展开自己不同的人生故事。美国影片《神秘列车》(*Mystery Train*, 1989)的时空结构也非常特别,以一个客栈中前后24小时为空间和时间容量,时间顺序交叉、交叠,带有复调叙事的意味。

近几年出现了一些在时空关系上颇有特点的影片,如《盗梦空间》和《源代码》(*Source Code*, 2011),这些影片中时空交错的叙事结构设置往往和导演意欲探索更深刻的哲学命题相关。从这个角度说,叙事结构的革新不仅是技术上的实验,更是创作者讲述故事、表达思想的自然选择。

第三节 风格感

风格感不同于结构感,结构感体现了影片意义段落的完整性,风格感则是对电影语言各个技术要素的贯彻和反复运用,从而最终决定影片的气氛、情绪、调子。正如文学作品的风格来自对文字语言的运用,电影风格感则来自对技术要素微妙而反复的运

① [美]罗伯特·麦基:《故事:材质、风格和银幕剧作的原理》,中国电影出版社2001年版,第103页。

用。频繁地运用某种技巧便容易建立风格,这些要素主要包括镜头的形式风格、画面造型风格以及剪辑风格。

一、镜头的形式风格

影片是以运动镜头还是固定镜头为主要形式?是以长运动镜头还是长固定镜头运动中突然静止的镜头为主要形式?这些问题都是创作者对镜头风格进行设计时必须解决的。一部优秀的电影在镜头形式上一定会呈现出一致的手法。一般而言,影片的前几个镜头确立全片风格,导演会在前几个镜头中像给自己电影做标签一样确定影像和镜头的形式风格。如电影《好家伙》,影片从亨利回忆自己童年对黑帮生活的羡慕向往开始,镜头是与人物视线匹配的全景摇镜头,其中穿插特写镜头,画面的起幅也是一个特写镜头,这种从特写开始,继而运动镜头再接特写镜头的方式是全片反复运用的镜头形式,进而成为影片的镜头风格。

二、画面造型风格

画面造型风格涉及画面造型语言的各个要素:景别、焦点、角度、视点、构图、用光、色调,任何一个技术要素都既要有充分的合理性,又要有要素之间的匹配关系和整体性。如伊朗电影《小鞋子》,影片在画面造型风格上朴实无华,以中近景为主要景别,符合影片讲述生活中一个“被放大的细节”的叙事需要;光线运用以温暖的散射自然光为主;主色调是灰色,重点色是红色。全片没有任何夸张的造型语言手法,非常写实,却又温暖感人,表现了困窘生活中人性善良的主题。

三、剪辑风格

剪辑风格是一部电影的镜头组成方式,即以什么样的逻辑建立镜头关系:是好莱坞的经典剪辑风格,还是大量跳切?是追求叙事的清晰、戏剧性的强化,还是追求风格化的、充满视觉跳跃感的效果?场景主要由单个镜头剪接还是长镜头段落构成?这些都会决定整部影片的风格。一部优秀的电影作品一定会有某种镜头组成、剪辑的风格。斯坦利·库布里克是一位风格鲜明的导演,他的每部作品都在追求电影形式的完整性和不同的风格感,影片《巴里·林登》采用了大量缓慢的推镜头,剪辑方式是频率低、节奏慢的长镜头段落剪辑,和影片视觉上繁复华丽的巴洛克风格相得益彰,在镜头和剪辑风格上呈现为沉闷、空虚的气氛。

总之,电影语言作为一个综合表意系统,其任何一个造型手段、镜头形式、声音形式、剪辑手法都不能单独完成一部影片的叙事,营造一部影片的情绪,它们是一个彼此

辅助、彼此作用的复杂体系。这些元素的作用原理来自视听语言的规则,也是人对世界的直觉把握能力。我们在分析一部优秀影片的电影语言特点时,既要理解影片的内涵、主题意义,分析其叙事策略、镜头语言方式,又要从个人感受出发,感受影片的整体调子、直觉印象,分析对应的技术手段,把握它的形式风格特点,这样才能提升我们对电影形式的敏锐度,提高我们对电影语言美学表现的理解力。

思考题

1. 如何理解电影的“整体感”,建立“整体感”要动用哪些视听语言元素?
2. 电影的时空结构包括哪几大类?试举例分析。
3. 电影的“风格感”如何建立?涉及的电影语言手段有哪些?

学习材料

[美]大卫·波德维尔、克里斯汀·汤普森:《电影艺术:形式与风格》(插图第8版),世界图书出版公司2003年版,第十章。

[美]路易斯·贾内梯:《认识电影》(插图第11版),世界图书出版公司2007年版,第十二章。

观摩学习影片

《纯真年代》

《神秘列车》

《巴里·林登》

《巴别塔》

《盗梦空间》

《源代码》

第七章 如何分析一部影片的视听语言

【学习要点】

分析一部影片建立视听语言特点的基本方法,以及从感性到理性的思考过程。

一部电影制作完成并进入放映阶段后,无论是在影院中放映还是在家庭环境中播放,此时的它都已成为一个开放的文本,等待着观众的理解和共鸣。

分析一部优秀的电影,可以为电影、电视编导行业的学习者提供一个范本,让大家学习如何通过影像和声音讲故事、建构主题、与观众发生情感沟通和共鸣。本章将讲解用哪些基本方法去分析一部影片的视听语言特征。

在分析一部影片时,首先要从影片的故事层面和基本的情绪、感觉入手,然后进入对影片主题和表意层面的理解。在上述分析的基础上,再进入视听语言分析。不理解影片的目的和意义,就很难对影片的总体有准确的把握。就技术而谈技术必然会显得空泛而难以自圆其说、缺乏依据,因为“语言”是为意义存在的,不能单独成立。因此,在分析影片的视听语言前,至少要弄清楚下列几个问题:

第一,故事层面:电影讲述了一个怎样的故事? 人物关系状态怎样? 主要人物性格怎样?

第二,表意层面:影片的价值是什么? 是否具有社会认识价值? 是否具有哲学与人性层面的解释或发现价值、娱乐价值和历史纪录价值?

第三,技术层面:影片建立了怎样的视听风格? 给人何种感受? 这种处理手法和影片的表意层有怎样的内在关系? 这个层面主要涉及两大问题:

(1) 视觉

◎ 静态——画面调子的总体风格,构图景别与角度的特点;

◎ 动态——镜头方式的特点、镜头运动形式、镜头间关系、剪接形式、整体节奏风格。

(2) 听觉

电影中的声音风格,人声、环境音响、音乐的组成结构,出现的场景,声音与画面的关系。

下面我们来看看四部影片的分析实例。

第一节 《童年往事》:东方风格的电影语言



图 7-1 《童年往事》

【分析重点】表现场景气氛情绪、冲淡戏剧性的电影风格如何落实在视听语言上;侯孝贤电影在电影风格上的东方特质。

【故事】

影片(见图7-1)是演侯孝贤的自传式作品。以父亲、母亲和祖母三个人的去世为主线讲述他从童年到少年的成长历程,也是对台湾外省移民十几年历史的纪录。

阿孝一家随父亲从广东搬到台湾,本以为住几年就回去,没想到从此定居在这里。阿孝的父亲总是沉默着,因为有哮喘病,所以和孩子们很少亲近,母亲忙着照顾家里的四个孩子和一个老人。阿孝有一个哥哥、一个姐姐和两个弟弟,这样的大家庭全靠父亲挣钱支撑着。童年的阿孝经常和伙伴玩弹子,捡废铁卖钱,做陀螺,还在学校帮同学作弊赚钱。祖母常常包银钱,说死了可以带到阎王那里去用。祖母最喜欢阿孝,因为祖母听算命先生说阿孝将来能当大官。祖母经常带阿孝去找回大陆的路,总说过了梅公桥就到了老家梅县,回了梅县就可以拜祖先了。没有找到回大陆的路,阿孝倒是和祖母一起在拣芭乐中找到了很多乐趣。一天晚上忽然停电,父亲在这个晚上去世了。

少年阿孝周围的一群哥们儿常常聚在一起打架,收拾别人,释放多余的精力。阿孝暗恋同年级的女孩吴素梅,常常跟着她回家。阿孝开始看一些成人小说,身体的变化让他对性充满好奇。弟弟们都长大了,姐姐嫁人了。一天夜里,阿孝梦遗醒来换裤子,看到母亲在哭着写信给姐姐,才知道母亲得了口腔癌。母亲离家住医院治疗,家里的担子留给了阿孝。祖母仍然隔几天就会自己出门找那条回大陆的路,总是迷路被人送回来。母亲被送回家了,病没有好转,她显得更加虚弱了。母亲的葬礼上,阿孝哭得很伤心。

转眼到了大学联考那年,本来想保送上军校的阿孝因为吴素梅说“等你考上大学再说”那句话,放弃了考军校。大学最终没考上,吴素梅也和家人搬走了。年迈的祖母去世时,没人知道她在榻榻米上躺着去世多久了。收尸的人来给祖母擦洗时,祖母身体的一侧已经溃烂,那人狠狠地盯着阿孝和两个弟弟,“这些不孝的子孙”,他的内心一定在这样说。

影片是导演侯孝贤对台湾十几年社会和个人成长历史的纪录,用温暖而清醒的态度记录了台湾外省三代移民逐渐融入台湾本土的过程。祖母总是执迷地寻找回大陆的路,而父亲母亲一代在收音机播放的新闻和大陆来信中无奈地体会着乡愁。到了阿孝这一代,他们已经融入本土文化,和当地孩子一起玩,说台湾话,大陆对于他们成为更遥远和不真实的存在。影片将这段历史以个人化的视角讲述出来,感性而完整,毫不牵强。

【叙事分析】

好莱坞电影的叙事方式是人物的遭遇和剧情的发展转折,观众观看的兴趣完全集中于情节和人物命运,因而影片在形式的呈现上必须要强制观众的注意力集中在电影叙事上,所有人物之间的对话和镜头之间的联系都服从于简单明确的逻辑,声音的运用都要和人物的心情起伏紧紧相扣,以维持观众的兴趣,使观众的注意力不致分散。但侯孝贤电影的叙事方式并不是这样,他的影片段落单元不是严格地按照动作事件的因果逻辑排列的,而是一个状态连着一个状态地排列,这种电影叙事风格是一种散文式的。

《童年往事》一片就是这种散文化的叙事风格,导演非常强调单个场景的魅力。侯孝贤影片的魅力在于它关注的不一定是事件的真实性和场景的戏剧性,而是流动的时间中人的状态和变化。时间成为传达生活质感的表现对象。因而侯孝贤的影片被称为“平平淡淡中,电影就发生了”,也因此产生了侯孝贤的长镜头美学。

如讨钱一场戏,画面只呈现了阿孝的背影,他环顾了一下对方的房间陈设,一句话没说就离开了。在下一场戏里,观众才知道是因为他看对方的家太穷了,不忍心再讨还钱。这个心理过程没有直接在影像上告诉观众,而是留出了时间和空间的空白。这些感受性的细节共同创造出一种历史气氛,一种属于过去的人们曾经有过的生活状态。镜头像一个默默窥视、洞察一切的旁观者,不疾不徐地陈述着某种客观存在,同时又使观众与影片保持一定的距离。

侯孝贤电影并不以严格的因果来建构,而是尊重生活本身的偶然性,采用开放性结构,人物的命运和事件的结局不可预知。在寻弹子一场戏中,长镜头制造的时间感使这个事情显得随意而真实,像生活本身;父亲与母亲的去世突然而自然,没有刻意渲

染的戏剧性,是一种纪实风格的处理。“冷眼看生死,这其中包含了最大的宽容和深沉的悲伤。”正如侯孝贤的自述:“我觉得总有一天,电影应该拍成这个样子:平易、简单,所有人都能看,但是看得深的人可以看得很深,非常深邃。”

【视听分析】

本片在视听语言上比较突出地运用了长固定镜头、人物调度、框中框构图、全景系列景别、情绪性音乐、声画分离、画外音叙事等视听技巧。

1. 长固定镜头

影片中,镜头的主要形式是固定镜头长拍,即固定机位,人物有左右出画、入画的调度,镜头没有大的运动,镜头的视点带有客观而不介入的特征,和被拍摄的场景保持距离。看这样的镜头,观众置身事外,不是卷入叙事的状态,始终疏离。画外的空间由声音营造,如影片开头祖母边走边呼唤“阿哈”,镜头远远地默默记录着祖母找阿孝的过程,画面内小镇上居民来来往往,镜头的存在被忽略了。

片中,长固定镜头有两种:一种是镜头随着人物移动或人物视线变化摇,如阿孝和小朋友玩,听到急促的马蹄声,人物转身去找声源,镜头随着人物视线摇,这时一队军人骑马从画左进画右出。这个长固定镜头结合了人物调度和画外声源,别有深意。镜头内的世界是特殊的个人经验,镜头外的世界是共同的时代记忆。电影不断提示镜头外与阿孝成长经历环环相扣的社会历史经验。另一种长固定镜头是镜头完全不动,没有变焦、摇移的运动。镜头冷静地记录人物的表演,如拍摄阿孝一家生活场景的大部分镜头都是这种拍法。完全固定的长镜头有凝视的表达效果,使观众关注于画面的意境而非事件性,这也是不同观众之所以对侯孝贤电影的观影感受完全相反的主要原因。喜欢他影片的观众能在凝视式的长镜头中体会到场景意境、韵味,而不喜欢的人则从镜头中看不到事件、冲突、因果关系。侯孝贤的电影“做意境”而“不做事件”,具有东方电影含蓄抒情的特质,长固定镜头实现了导演的这个电影美学观念。

长固定镜头在《童年往事》中表达了“温暖地凝视”的情感态度,保持了真实的时间感,营造了台湾上世纪五六十年代的生活气氛。

2. 画面造型特点

◎ 框中框构图

片中有很多利用门框、窗框作为前景或后景的构图方式,加深了空间的纵深感和层次感,在造型效果上拉开了观众与被摄对象的距离。框中有框的构图让观众总是隔着一定的距离观看,很好地帮助全片形成了导演所追求的情感疏离观看效果(见图7-2)。

◎ 全景系列景别

影片多运用远景、全景、人物全景,极少运用特写和近景景别逼近人物观看。景别的大小是对观众卷入情节的程度、情感距离的控制,景别越远,距离越远,留出的想象空间越多,场景越含蓄。影片之所以以全景为主,除了想控制好含蓄、节制的情绪基调之外,更现实的原因是因为演员大部分都是非职业演员,全景和远景拍摄对演员的表演压力会小得多。影片中也有节制地运用了少量中景和近景镜头表现人物的情感状态,这对于剧情电影仍然是必要的。如图7-3 母亲对姐姐讲为什么让阿忠也读师范学校一场,人物都是中近景别。



图7-2 《童年往事》中的框中框结构图



图7-3 《童年往事》中的中近景别

3. 声音特点

音乐是贯穿《童年往事》全片的重要角色,主题音乐与影片叙事平行,带有回忆和感伤的味道,为散文化叙事、线索不集中的影片提供了串联的情绪线索。

影片中,声音元素具有很重要的地位。在长固定镜头中,声音引导画面,将画内和画外空间联系在一起,呈现生活质感。影片主要的声画关系形式是声画分离,有两种分离的形式:一种是声源在画面外,如阿孝在小镇玩的环境背景声,祖母叫阿哈的声音;另一种是画面的景别和声音的景别不一致,如姐姐讲述当年考上了一女中却不能去读书的一段,全景画面隐去了姐姐讲述时的表情。声画分离的运用并不是为了追求直接强烈的戏剧性呈现,而是着力于故事场景内在韵味的散发。

第二节 《铁皮鼓》:历史的镜像分析

【分析重点】如何运用视觉隐喻和情节编码表现历史政治主题。

【故事】

影片以主人公奥斯卡(第一人称)的视角叙述。

我的故事发生在我出生的很久很久以前,在1899年的但泽,这里是波兰人、德国普鲁士人、卡苏白人的杂居区。那时我的外祖母安娜·布隆斯基还是一个未婚的姑娘,穿着长长的大裙子坐在土豆地里烤土豆吃,一个矮小的壮汉为逃避宪兵的追捕,钻进了她的大裙子底下,后来他成了我的外祖父。他叫约瑟夫·科里亚切克,是个惯于纵火反对德国人的卡苏白人。9个月后,安娜生下了她的女儿,名叫阿格内斯。一年后,宪兵发现了外祖父的踪迹,他逃跑时掉进了水里,从此便消失了。有人说他淹死了,有人说他在美国做火柴生意发了财。

我的外祖母一直穿着她的大裙子在市场上卖鹅,就这样她逐渐老了。第一次世界大战结束了。我的母亲阿格内斯渐渐长大,她和表哥杨·布隆斯基相爱,但却嫁给了开杂货店的普鲁士小商人阿尔弗雷多。杨和阿尔弗雷多都住在但泽,波兰人在这座城市中有一所邮局,杨在那里工作。母亲与杨保持着暧昧关系。我就是在这样的情况下出生了,那是1924年一个大雷雨的夜晚,我出生时,母亲答应我在我三岁生日的那天送我一个铁皮鼓。三岁的生日到了,我果然得到了一个红白相间的铁皮鼓。生日晚会上,家里非常热闹,我看到母亲和表舅眉来眼去,在桌子底下调情,我开始厌恶成人世界,那晚我决定不再长大。我故意从地窖的梯子上摔下去,摔断了颈椎骨,从此我的身高停止在94厘米,成了一个侏儒。那只铁皮鼓终日挂在我的胸前,只要有人阻止我敲鼓,我就会敲着鼓发出尖利的喊声,这时,面前所有的玻璃制品都会自动破碎。我用这种办法制服了我的父母、学校里的老师和给我看病的医生。

1933年希特勒上台,但泽笼罩在法西斯气氛中,我的父母和周围的人一样兴奋起来。阿尔弗雷多参加了纳粹,并当上了小队长。一天,他去参加一个欢迎纳粹头目的集会,我悄悄钻进会场,躲在观礼台下,故意以我的鼓点和乐队演奏的欢迎曲捣乱,使乐队渐渐走了调,变成了优美欢快的华尔兹舞曲,方队也变成了成双结对翩翩起舞的舞伴。这个欢迎仪式在大雨和乐曲声中不欢而散。

我母亲经常在星期四和杨约会。这时,她会把我交给玩具店的老板马尔库斯看管,他是个犹太人。马尔库斯也默默地爱着我的母亲,但他却没有赢得她的心。战争中,马尔库斯和他的玩具店一起毁灭了。母亲怀孕了,痛苦中她拼命地吃起鱼来,开始吃生鱼罐头,后来吃生鱼,直至中毒而死。

1939年9月1日德国入侵波兰,表舅工作的邮局和德军进行了激烈的战斗,表舅没开一枪,被捕后被德军枪毙。

德军占领了但泽。

不久我家来了一个女仆玛利亚,只有 16 岁。父亲不在时玛利亚陪我睡觉,我对她产生了感情,并在肉体上占有了她。一天我回家发现父亲正在和玛利亚做爱,我的感情受到了伤害。玛利亚怀孕了,父亲娶了她,她成了我的继母。不久玛利亚生了个男孩叫库尔特,我知道他是我的儿子。

我参加了一个慰问前线德军的侏儒剧团,周游欧洲大陆。我们在法国的埃菲尔铁塔下演出,大受欢迎,又在诺曼底半岛上度过了美好时光。剧团里一位女演员梦斯维塔·雷古娜成了我的新情人。在一次转移中,我目睹了她被美军的炸弹炸死。我的幸福又一次被毁灭,我失魂落魄地离开剧团,回到家乡。

1945 年,苏军攻进了但泽,在闯进我家时,阿尔弗雷多慌忙丢掉纳粹党徽,被我捡起又塞到他手中,他急忙吞进口中,结果卡住了咽喉,惊动了苏军士兵,他们开枪把他打死了。我第一次喊了他一声“爸爸”。在父亲简陋的葬礼上,我决定埋葬背在身上 18 年的铁皮鼓。玛利亚的儿子用石块击中我的头,我跌入墓穴,后来人们把我救上来,小镇上的“疯子”摸着我的心跳说我正在成长。

我和玛利亚及小库尔特登上了流亡的列车,我们将到一个新的地方去,要永远离开故乡,只有外祖母仍留在但泽这片土地上。

苍老的外祖母独自走在田野上,近旁,一列火车正驶向远方(见图 7-4)。



图 7-4 《铁皮鼓》(另见彩图 13)

【叙事分析】

《铁皮鼓》(*The Tin Drum*, 1979) 根据君特·格拉斯(Gunter Grass)“但泽三部曲”的第一部《铁皮鼓》改编。小说以两次世界大战中的自由城市但泽为背景,主人公以独特的视角讲述了充满矛盾的现实,并以反抗的方式逃避现实世界。

本片导演福尔克·施隆多夫(Volker Schlöndorff)是著名的“新德国电影运动”的主将之一。新德国电影的大部分早期作品都是对德国的历史进行反思,施隆多夫也致力于此,对德国社会现实的批判和对民族性的反思,一直是施隆多夫电影创作所热衷的主题。他一贯强调文学原作独有的论战力量,格拉斯的小说为施隆多夫的电影提供了很好的主题、风格和视角,于是他选择改编《铁皮鼓》来实现自己的电影观念。

本片导演运用了现代电影语言的表现手段,成功地展现了原作的基调,表达了深刻的历史反思主题。而影片主题富有成效的表现则依托于影片的形式和结构,每一个视听语言元素——视觉形象、镜头形态、音乐音响、表演等都是为表达政治、哲学的主题而设置的。

本片是一部特殊的政治影片,其特殊性体现在影片不是将历史事件作为背景,而是把它作为一种客观的力量,让它改变剧中人物的命运。影片不止于把战争与个人命运联系起来,而是对造成战争的民族性、人性层面进行探究和思考,人物个性、故事情节和人物关系成为与政治主题有关的符号。影片不仅展示状态,更尖锐地指出了国民的弱点:轻信和狂热。在这个意义上,电影具有对德国民族性和“二战”前德国社会历史的认识价值。这是一部无法带给观众身心愉悦的电影,但却达到了相当的认识深度,是一部令人振聋发聩的影片。全片结构宏大而细节缜密,充分体现了电影语言表意体系的独特性。

【人物与情节的编码】

主人公奥斯卡是德国一段历史的人格化象征。本片时间跨度近半个世纪,经历两次世界大战,涉及民族问题、侵略理论、但泽归属、德国民族性等复杂的多重主题。厚重的历史材料和多元主题在奥斯卡的讲述中获得了独特的色彩。奥斯卡的形象具有丰富的表意作用和象征含义。影片对历史的描述和分析在奥斯卡的个人命运和家庭变迁中被视觉化和故事化地展示出来,他的个人特征与民族的、时代的特征紧密联系在一起。这种对照关系体现于影片的结构中:

反抗的鼓声和尖叫——危机四伏的社会现实

残忍与迷乱——战争中的德国民族性

人性复归与成长——战后充满希望的新德国

将人物与其命运编码、与时代历史结合,是影片独特的写作方法。奥斯卡的每段成长与生活都是当时德国社会的镜像投射,而奥斯卡的人性表现也被编码为各阶段德国民族性的概括。本片结构方式上的严谨性和完整性极其出色。围绕着奥斯卡,他周围的亲人也在影片的整体表意体系中分别被符号化:奥斯卡的父亲阿尔弗莱多是普鲁士人,却不是奥斯卡的生父,他盲目愚蠢,自私冲动,代表了导演对普通德国人劣根性的批判;他的样貌特征、服装造型极像希特勒;生父杨又是奥斯卡的舅舅,是波兰人,性格软弱,极其胆小怯懦,缺少勇气,不堪一击,是导演对波兰在“二战”中表现的形象概括;母亲阿格内斯痛苦地挣扎在两个男人之间,两个男人代表了德国和波兰,阿格内斯的痛苦象征了但泽归属复杂的痛苦。

本片具有现代主义风格倾向,不同于结构封闭、场景流畅的好莱坞经典电影的叙事模式。这部影片叙事人在明处,与观众间离,观众不卷入,剧情可以使人自由联想而不具充分的逻辑关系,荒诞的情节和真实的细节相结合。因此,在分析影片的视听语言时,必须从影片的表达内容入手,明确影片的风格,这样才能更准确地把握。

【视听语言分析】

1. 色彩和影调

全片以色彩等级偏低的低调画面为主调子,多以散射光为主光,呈现了一个潮湿阴冷、气氛压抑的欧洲小镇。母亲的红衣服是片中的重点色,是灰暗影调中的亮色,红色象征着母亲的爱情和欲望,它们也成为是最终毁灭母亲的力量。大面积的黑色是影片的主色,黑色产生的压抑情绪也是影片的情绪调子。

2. 视觉元素的符号性

◎ 鱼

“鱼”第一次出现在奥斯卡跟踪母亲与表舅约会的路途中,在旅馆门口,他横穿街道时,一个骑自行车的人为躲闪他摔倒在地,车筐里的鱼散落一地,这里的“鱼”是对性关系的暗示。“鱼”第二次出现在海滩,激起父亲、母亲、表舅的行为反应,暗示出他们各自的心态,“鱼”象征了父亲和母亲之间难以调和的矛盾关系。“鱼”第三次出现在父亲的刀下时,又被赋予了更为丰富的含义:“吃鱼”是母亲不堪忍受与杨的不正当性关系的痛苦的发泄方式;父亲对鱼的残酷割杀在此成为死亡的影像暗示。

◎ 大裙子

在分析电影的细节时,应注意到它出现的场景,特别是第一次出现时对剧情发展的作用,这往往可以作为分析它象征、隐喻功能的关键。“大裙子”第一次出现时,拯救了外祖父,改变了他的命运;母亲得以诞生,衍生了一个家庭。本片中,“大裙子”具有性、生命、母性的象征意味。奥斯卡在母亲死后钻进了祖母的大裙子,暗示了奥斯卡的命运可能会改变,并且随着性意识成长,性行为将进入他的生活。奥斯卡和恋人在巴黎埃菲尔铁塔下,画外音再次提示了“大裙子”,意味着奥斯卡作为一个男人的性的成熟。

◎ 铁皮鼓

奥斯卡三岁时得到的铁皮鼓贯穿全片,是最重要的细节物件。随着影片的推进,电影表现政治时局的变化和奥斯卡个人命运的变迁,鼓的作用也不相同。鼓是联系奥斯卡个人故事和影片政治主题的被编码的视觉元素:在奥斯卡刚得到鼓时,他用鼓声

和叫喊声反抗父亲、老师、医生,等于分别反抗了权威、秩序和文明,鼓声和尖叫声营造了战前危机四伏的不安定气氛;奥斯卡还用他的鼓声破坏了纳粹军官的演讲,使一场煽动侵略的聚会变成荒诞的舞会;战争开始了,奥斯卡从冷眼旁观甚至暗中的反战者变为主动参与者,他和他的鼓甚至间接地介入了杀人,让阿尔弗雷多送了命,表现了战争中人性的残忍;而在战后,奥斯卡把鼓扔进了坟墓,自己也被石子击中跌进墓穴,意味着他要把过去的一切作为旧时代的陪葬品埋掉,一个战后充满希望的德国必然新生。

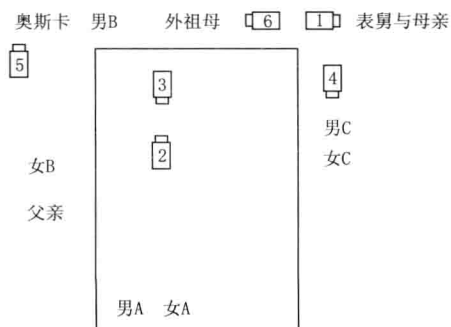
3. 镜头分析

影片表意的完整和严谨通过视觉元素的建构和控制得以实现,但影片更主要的是靠镜头准确的景别、角度、调度和精确的剪辑,完成了影像的揭示,体现了导演出色的控制能力。影片中的大量镜头是以奥斯卡的视点为依据建立的,在视点镜头的调度和剪辑中,导演实现了自己的意图。下面我们就来分析片中剪辑和镜头调度比较有代表性的两场戏。

◎ 生日宴会一场戏

在奥斯卡三岁生日那天,他得到了一只铁皮鼓,也就在这一天,他决定放弃生理的生长,此后奥斯卡畸形的身体和心灵成长都从这个生日宴会开始。因此,这场戏是赋予奥斯卡行为依据的一场重头戏。导演出色地运用电影语言揭示了奥斯卡在行为和心理上受到的影响和发生的变化。

宴会一场戏全部用中近景的固定镜头剪辑,要达到的场景效果是宴会气氛很欢乐而奥斯卡却很孤独,和成人世界完全隔绝,他在另外的世界观察这些人。导演把宴会中的人分为几组:弹钢琴的母亲与表舅;男客人 A;女客人 A、父亲、男客 B;女客人 B、外祖母、男客 C、女客 C,将他们打散观察记录,借此反映奥斯卡与周围人群情感隔阂、与气氛格格不入者的视觉心理。这个场面没有使用一个全景交代镜头,完全依靠人物视线建立起空间关系。下面结合机位图分析如何实现两个效果:确立人物空间关系和确立奥斯卡孤独观察的视点。



奥斯卡的视线为机位设置的依据,镜头之间的关系也以奥斯卡的视线变化为中心,同时以人物交流确立空间关系。单镜头剪辑顺序为:1—2—3—1—3—4—2—3—2—4—2—1—6—5—6—1。按左图所示我们注意到,机位1、2、4、5都是奥斯卡的主观镜头机位,这个场面中人物相互位置的建立均以

奥斯卡的视点为轴心,机位6和3是反打镜头的机位,这两组镜头让观众看到的内容是:奥斯卡在观察和奥斯卡观察的结果。在剪辑上,把参加宴会的人热烈说笑的镜头插入机位3和6,奥斯卡的冷漠和充满疑惧的眼神,尤其是机位1和机位6的两次对切,母亲与表舅的纵情歌唱与奥斯卡疑云笼罩的目光,产生了一种戏剧意义的联系。看到母亲与表舅的调情,我们看到了奥斯卡厌恶成人世界的开始。这种不依常规全景镜头交代人物关系且全部为奥斯卡正反打机位的设置和剪辑处理方法将观众带入解惑的思路,奥斯卡打量的目光和他打量的一切成为破解他心灵秘密的重要途径。

在《铁皮鼓》这部影片中,客观的外部世界和奥斯卡对这个世界的反应是全部的表现内容,也是影片提供的两个文本:奥斯卡注视下的世界——但泽小城、法西斯与“二战”、家庭变迁;奥斯卡本人的世界——铁皮鼓、喊叫、恋爱和性、背叛和毁灭。连接两个文本的手段是主观镜头与客观镜头的结合,这就建立起了影片的镜头规范,观众通过读解奥斯卡,可以读解他眼中的世界。剪辑控制了主客观镜头的长度,也等于控制了本场戏的情绪。景别与构图的跳跃,多人中近景与单人特写的连续切换,摄影机的静止,加上宴会在奥斯卡感觉上的疏离,动与静的反差,都强化了奥斯卡孤独观察者的身份,更让奥斯卡显得像乐曲中不和谐的休止符。

◎ 打纸牌一场戏

与宴会一场戏的固定镜头剪辑方法不同,这场戏用了运动镜头内部调度的方法。运动镜头的最大优势是利用同一空间中视觉内容的变化揭示新的信息,表示人物间有某种意味的关系。

该场戏从一个交代打牌的全景镜头开始,摄影机压得很低,几乎与桌面平行,然后摄影机向后运动,我们看到了视线与桌子位置等高的奥斯卡正在桌前,这就建立了奥斯卡的主观视角,并将奥斯卡的视点与观众视点缝合在了一起。这一调度也是有人物行动目的的:奥斯卡有了他的第一个主动行为,要钻到外祖母的大裙子底下,被外祖母拒绝并被厌烦地赶到了一边。遭到拒绝的奥斯卡仍一声不吭地钻向桌子下面,摄影机以奥斯卡的行动为调度的中心,流畅地接到下一个镜头。从他的视点出发,镜头跟到桌下,从表舅脱下鞋子的脚的动作摇摄,记录表舅与母亲的调情场面,之后镜头继续升到桌面的位置固定为落幅,看到母亲努力克制兴奋、故作从容打牌的表现。

上述两个镜头都有主客观视角的转换。一般来说,视点的转换要通过剪辑来实现,而这里却以镜头的运动实现了视点的变化。这除了依赖摄影师高超的技巧,还与本片叙事上的要求有关,即由奥斯卡内外的两个世界所建立的镜头规范。奥斯卡是叙述人,又是我们看到的故事中的人,运动镜头中的内部调度结合了奥斯卡的视点和他所看到的世界,准确的调度解决了复杂的主客观镜头的转换问题。

4. 声音分析

本片运用了丰富的、具有表现主义色彩的环境声和确立场景调子的独特音乐,通过大量的声画对位,建立了影片独特的氛围关系。如奥斯卡的尖叫和随之而来的玻璃迸碎的声音;阿格内斯和杨约会时小镇街道上马车和汽车来来往往的声音、充满不安全感的环境音响;在苏军即将攻入但泽时,阿尔弗莱多听着德国战败的广播,画外是嘈杂的声音,紧接着是被焚烧的教堂的画面。声音烘托了气氛。类似的情绪音响在影片中大量运用,如海滩上母亲呕吐不止,海浪声、海鸥鼓噪声以及奥斯卡频率极快的敲鼓声使场面变得更加烦躁和不堪。这类音响既是叙事的元素,又强化了场景气氛。

第三节 《好家伙》:戏剧性和真实感之间的张力



图 7-5 《好家伙》

【故事】

影片根据真人传记改编,讲述了亨利的黑帮生活经历。亨利从小就渴望成为黑帮的一员,因为他们有数不清的特权,看上去衣着光鲜。亨利少年时辍学,给黑帮头目保罗干活。亨利因为贩卖私烟被捕了,而保罗却恭喜他毕业了,因为他没有出卖同伙,于是就成了黑帮里的“好家伙”。几年后,长大成人的亨利继续和早就结识的汤米和吉米

一起干偷抢的勾当。一次偶然的机会,亨利认识了犹太女孩凯丽。凯丽开始并不知道亨利是做什么的,看到的只是亨利的财富、权势,但当亨利有一次出手用枪托揍了骚扰她的邻居男孩时,凯丽才发觉男友不是一般意义上从事正当职业的人。但她仍然被亨利吸引,于是两人结婚了。婚后凯丽渐渐习惯了警察来家里搜查,虽然也不喜欢亨利那些朋友的太太,但也习惯了和她们相处,最重要的是亨利给了她物质上的满足感,她对丈夫具体干的事情并不介意。

汤米是个好逗乐但坏脾气的人,到处找麻烦,一次和比利的口角后,把他打死了,亨利和吉米不得不帮他把尸体埋了。比利是黑手党的人,要杀黑手党的人必须先得到许可,三人为此惴惴不安。后来,汤米还是因为此事被黑手党设计打死了。

亨利有了外遇,和另一个女人租了房子住在一起。凯丽发觉后大闹,夫妻关系恶化。可没多久,因为一桩打人的案子,亨利被捕入狱,只好托兄弟照看凯丽母女。亨利在狱中找到了贩卖毒品的渠道,还买通了狱警。出狱后,亨利回家看到凯丽和孩子住得非常简陋,明白了那些黑帮兄弟并没有帮助自己,于是,他不再相信兄弟情谊,决定大胆做毒品生意赚钱。

吉米和亨利还有其他一些“好家伙们”联手做了一次抢劫航空公司运输现钞的案子,成功抢劫到 600 万现钞。吉米为了独吞这些钱,将参与行动的同伴一个个暗杀掉。亨利的贩毒渠道被警察盯上了,他终于在自己家门口被捕。在审讯中,亨利转做污点证人,他早就看穿了所谓黑帮生活的本质是各为自己谋生发财的行当,没有所谓的忠诚和情义。亨利指证了保罗和吉米,然后带着凯丽和孩子们隐姓埋名地生活在偏远的小镇过着普通人的生活。

【叙事分析】

影片写了主人公追求的所谓“美国梦”的破碎,结果不过是自欺欺人的骗局。主人公在向上爬的过程中逐渐认识到,黑帮生活没有那么多诗意和光环,只是一群人干着蝇营狗苟的勾当,并不那么重视家族利益和兄弟情义。影片颠覆了犯罪电影的一贯模式,没有诗意化地描述黑帮分子的生活,也没有将他们刻画得无比丑陋,而是通过客观、纪实与戏剧性视听语言相结合的手法,在这部虚构的电影中尽量接近生活真实,把犯罪生活日常化,把犯罪分子当成普通人来塑造。这部影片不靠激烈的场面和惊险的动作刺激观众,而是展示一种生活真相:黑帮生活本质上并非看上去那么刺激精彩,黑帮分子也并非以团体利益为重,也不是以杀人为乐,他们所做的一切只是为了谋生和满足贪婪的私欲。

【视听语言分析】

影片以长运动镜头和特写镜头为主,记录完整的动作和事件过程,同时又不忽视细节的交代。这是本片的镜头特点,也是其主要手法。每场戏都追求干净利落地讲清楚故事,很少煽情和渲染,很少有主观性的表现段落,而是抓住那些能吸引观众的细节和有情绪冲击力的动作环节,使故事简洁而又富有张力。声音上,马丁·斯科塞斯选用了 20 世纪 60 年代以来的美国流行歌曲,影片的配乐成为对场景年代的有力支撑。在声画关系的处理上,亨利的画外音与画面既疏离又贴合。在转场技巧方面,影片经常用声音前置或延宕的手法建立两场戏之间微妙的因果关系。影片在视听语言上的学习要点可参见下页的表格 7-1。

表 7-1 《好家伙》视听语言学习要点

学习点	学 习 内 容
片头	1. 为什么选择这一片段,既不是主人公的结局,也不是故事的开始,它在整部片子的故事结构中作用不大(不是引戏,不是回述),但它是主人公成长过程中重要的一件事:他第一次亲身经历杀人,悟到了所谓黑帮英雄神话的真相,真正了解了他身边的这两位兄弟。 2. 红光为戏剧效果光,表达了血腥的气氛,但因为全片的纪实风格,所以导演又增加了红色光源。 3. 定格镜头,本片中有大量突如其来的定格,它有很多种意图,但总的依据有三个:人物的心理真实,观众感受的真实和叙事需要。此处的定格表示这一事件在人物心理上凝固、强烈持久的震撼力。
开片	以特写开场,是贯穿全片的技术特点。特写镜头有夸张、强调突出特征和细节的作用,和我们平时的观察习惯不一样,实际上是导演引导我们去看。斯科西斯很精心地创造了视觉的梦幻,驾驭形象。眼睛的特写,少年亨利眼中的黑帮世界,高级皮鞋、戒指、名车的特写,这些镜头都从亨利的感受出发。
定格镜头	挨打,父亲打人形象在亨利心理上的凝固。 邮递员,亨利的画外音要把这段故事讲完,不借用画面掩饰。
烧汽车	砸车的动作用长镜头,保持动作的连贯性,显示亨利高昂的干劲。如果单镜头剪接会让人以为是同一动作的重复,而且也无法交代空间和位置关系。浇汽油时剪接的办法是因为前面已经交代清楚了,这样做主要为了活跃视觉神经、加快节奏。
吉米的出场	人物从阴影中走出,并且打上了重点光,这是这部纪实风格强烈的影片中唯一的一次重点光。显示这个人物对于亨利一生的影响和在全片中的重要性。 推镜头就像进入人的大脑一样,是对出场人物的视觉强调。
卖烟被捕	从特写开始,边拉出边横移,交代事件的全过程。
众多人物的长镜头	对镜头运用方式的选择取决于导演对拍摄对象的态度:逼近、观察、分析或包含感情的评价。长镜头最重要的特征是保持时间进程的真实和在观众感受中的真实,这个镜头实际上带领观众进入亨利的真实世界,进入他所熟悉的形形色色、平凡庸俗、欲望膨胀的人们。一般来说,导演对镜头的运用方式越不为观众感知,这种幻觉就保持得越完整。
与汤米险些争执	几组反复的正反打镜头,揭示出渐渐紧张的气氛,汤米这个人物第一次正面表现自己:多血质、易爆发、强烈的无赖气。
桑尼与保罗的谈判	亨利始终是单人镜头,他的不介入态度。 桑尼与保罗带关系的正反打,暗示两人的利益关系。 对话段落: 视听语言并不是某种虚幻的概念,而是非常具体、实在的,它体现在导演以什么方式完成影片叙述的每一个阶段性任务。每场戏要完成戏剧任务,并建立起这场戏的情调。对话场面在电影中极为常见,它的处理有自己的语法规则,但对它的选择和运用却是有语言和表义性的。 对话场面遵循三镜头法:即保持拍摄场景的空间关系,叙事空间封闭化,画面从属于对话,故事发生在对话中。
运货、烧店	主机位双人镜头,显示二人关系。 移动镜头,扩大视线,有幽默效果。 非常残暴的枪杀、殴打、毁灭经常放在日常生活背景中,这两个人絮絮叨叨地讨论女人,正在等待这家店的毁灭,形成逼人的纪实风格。

续表

学习点	学 习 内 容
与凯丽相识、结合的片段	1. 跳接方式:不同的事件、动作,依靠某种内在联系剪接起来,表达一个意思,跳接的两个画面之间有时在构图上相似,过程被省略了,这里的跳接突出了亨利不耐烦的心情。 2. 加速度的叙事节奏,斯科西斯简直就是在逼迫人的读解能力。这里省略了第一次约会结束到这次约会的交代,凯丽见到亨利爽约最初的失望、不快的几个环节,直接让她被冷落的情感强烈地爆发了出来,中间的过程已经不重要了。
第一次正式约会的长镜头	模仿了凯丽陌生化的视点,不熟悉的令人眼花缭乱的的世界,充分展示空间和动作的连续性及亨利的财富、权势(3分3秒,6个空间),流畅的动感,被称为“美国历史上最令人激动的运动镜头”。 (转场)该片经常延宕上一场戏的声音,以揭示某种因果关系。
结婚	摔杯子是犹太婚礼的习俗,信封的特写。 凯丽抬眼望人群,局部与全部的对应效果。
与太太们在一起	积累式的移动镜头(移来、移去)剪接(同景别),有重复移动的积累效果。
照片	记录一段生活,模仿新闻纪录片的常用手法,纪实感很强。
杀比利一场	在汤米家与母亲聊天,暴力行为的日常性。 摇镜头的解释作用。
与女朋友约会	声音延宕下来,时间关系,状态的持续。 吉米的镜头格外长,描述他的心理动机,直接引到他的下一个动作。
德航抢劫、连续杀人	设计了11组尸体的镜头,竟然都与日常生活有关。这些人没有黑帮片中悲剧主角的浪漫,只是些鼠目寸光、斤斤计较的小市民,猥琐的生命。
汤米被杀	只用三个短镜头,是对观众视觉和情绪的一次冲击。
亨利的一天	这个段落几乎就是纪录片,画面上不时打上此刻的时间,镜头大部分是手提摄影机拍下的,在亨利身边不停地游移,还有许多快速、摇晃的变焦镜头。
最后两个镜头	观众视点的突然抽离“出戏”,强烈的交流感,直接面对观众的真实、坦白。
全片总结	斯科西斯的电影使两种对立的电影形式——记录和虚构——之间产生了一种张力,纪录的一面像是在观察人物、事件、地点,另一方面则要求主观性。 他对每场戏的处理都干净利索,把故事讲清楚即可,从不在叙事上浪费时间,很少煽情,但每场戏的戏剧张力都不差,原因就在于他善于抓住观众的视觉,能制造震撼的细节和具有情绪冲击力的环节、动作,与故事强烈的残酷性相比,渗透着一股令人胆寒的真实力度。 对于每场戏的处理都能找到最恰当的机位、最适合的镜头长度和镜头数量。

第四节 《社交网络》:复调一变奏结构的电影



图 7-6 《社交网络》

【故事】

本片根据本·麦兹里奇(Ben Mezrich)的小说《意外的亿万富翁:Facebook 的创立,一个关于性、金钱、天才和背叛的故事》改编而成,讲述风靡全球的社交网站 Facebook 创始人马克·扎克伯格(Mark Zuckerberg)传奇般的发迹史。电影的场景集中在两场诉讼

的听证会上,马克曾经的好友、合伙人爱德华多和哈佛大学校友温克尔斯兄弟与马克分别讲述 Facebook 如何初创、发展并成为市值几十亿美元的公司,都认为自己应从中分一杯羹。电影也由这三组人物的视角讲述整个事件的过程。

一切都起因于一次分手事件。哈佛大学二年级男生马克在一个周末的晚上被自己喜欢的女孩艾瑞卡甩掉,两人在一番唇枪舌剑之后不欢而散,马克回到宿舍,借着酒劲儿一气之下和室友爱德华多合作写出 Facemash 程序,侵入了哈佛大学学生宿舍网站,搜集到所有女生的照片并建立了网页供男生们评分。这个网站当晚在男生中大热,引发了哈佛校园网流量激增。这次成功同时引起了温克尔斯兄弟的注意,他们是哈佛大学的贵族学生,拥有良好的家庭背景,是顶级学生俱乐部“烤猪俱乐部”的成员,学校皮划艇队的主力。他们找到马克,希望马克能为他们计划中的社交网站 Harvard.edu 工作,马克答应了。同时马克也在继续发展自己的 Facemash,并改名为 The Facebook,爱德华多拿出 1000 美元作为公司的启动资金,商定两人作为公司的创始人,按 7:3 的比例分成。在 Facebook 上线且会员数逐渐增加,在美国高校的影响力日益强大之时,温克尔斯兄弟认为马克窃取了他们最初的哈佛校园社交网络的创意,终于忍无可忍状告马克侵权。此时爱德华多与马克去纽约寻求投资和广告,遇到了肖恩·帕克,他是曾经风靡一时的免费音乐下载网站的创始人,他对网络时代如何成功的一套理念令马克非常着迷。接着马克将公司搬到了硅谷,和肖恩开始了合作,并计划地将好友爱德华多在公司的股份稀释到 0.3%,清除了他在公司的位置和联合创始人身份。爱德华多怒不可遏,两位多年好友终于闹翻。爱德华多也因此展开了对马克的诉讼。

这两件诉讼案最终调解的结果是马克与爱德华多达成保密的协议,后者恢复了联合创始人身份;而温克尔斯兄弟拿到了 6500 万美元的赔偿金。听证会结束,所有人离开,空旷的会议室只剩下马克一人,不停地刷新 Facebook 上曾拒绝了自己的女友艾瑞卡的主页。

【叙事分析】

《社交网络》(*The Social Network*, 2010)这部电影出现在 2010 年,彼时网络已进入私人社交网络时代,这个时代下每个人都可以成为一个媒体,接受的信息无比自由和丰富,新一代的 IT 成功人士也应运而生。导演大卫·芬奇捕捉到了这个时代的节奏感,将网络的快速、碎片化的节奏感塑造为影片的整体节奏。当然,这样的分析仍显得表面化了一些。再深入到故事中看,这部电影描写的主人公马克·扎克伯格——世界上最年轻的亿万富翁,并且是白手起家,他的发迹故事给旧秩序——由社会精英掌控的社会秩序——带来了冲击。他出身平民,但居然在年纪轻轻时就创造了自己的财富帝国,实现了社会阶层的垂直上升。这一点如马克自己所说:“我现在可以把凤凰俱乐部的活动室买下来作我的乒乓球室。”马克对哈佛大学学生贵族精英的冲击和对同样等级森严的美国社会具有镜像关照的意义。大卫·芬奇敏锐地捕捉到马克的故事与美国社会阶层变化的微妙关系,描述了一个传统精英社会阶层——由富有的商人、大学校长、贵族后裔、律师(这些人物在影片中悉数出场)等人组成,被马克这个极端聪明、偏执的平民天才“逆袭”的过程。

故事可看作是美国新世纪以来一批新近崛起的 IT 成功人士故事的缩影。一方面,这个社会有严格的阶层划分,哈佛大学里的俱乐部意味着他们在社会关系上的特权,即有钱人的孩子建立自己的交际圈,平民出身的孩子很难进入。另一方面,互联网的出现又打破了这个交际网络的特权,这也是马克创建的社交网络给人际关系带来的一次革命,它带来了网络世界里人际交往权利的平等、信息资源分享的平等。但影片在嘲讽温克尔斯兄弟代表的旧精英阶层的同时(如加入凤凰俱乐部的种种过关考验),并没有真正挑战美国社会的主流价值观——对成功至上、个人英雄改变世界的价值观的肯定。马克成就自我的过程既对既有秩序充满讽刺,但同时又是在社会体制的框架之内完成的。如同生物进化,人类社会的演变就在这种新旧道德的冲突中发生并逐渐找到微妙的平衡,建立起新规则,不断淘汰旧规则。正如马克对温克尔斯兄弟的评价:“我不讨厌他们,他们诉讼我不是因为我侵权,而是因为他们不再被这个世界宠爱了。”

导演对于美国社会变化的敏锐观察和批评式的分析,使得影片不流于常规的传记片或者励志故事电影。无论电影在多大程度上接近人物原型马克的真实生活,似乎都

不是电影关注和在乎的内容,而重点在于电影在多大程度与时代、人性的表现相关联,并超越种种表象——事件中的细节、具体的恩怨——揭示出事情的本质。应该说,本片的编剧和导演并不满足对马克本人真实性的塑造,没有像传记片流水账式地以单一视点描写人物的成长、成功,而是以马克为一个影子,映射一个特殊时期社会阶层和价值观的悄然变化。这是电影在多线头的讲述下始终贯穿的主题线索。

围绕这一线索,故事以多重视角展开叙述,由马克、爱德华多和温克尔斯兄弟讲述事件的经过和细节,并在听证会的现实时空和回忆时空之间来回穿插,三组人物的叙述犹如三个电视频道,每个频道都是逻辑完整的,观众似乎是在频道切换中拼凑起对整个故事的印象。这个结构也如爵士乐中不同的乐器在演奏不同的曲调,但是它们听上去还是一首完整的曲子。正是这部影片独特的结构形式,使得观众建立了对整个事件陌生化的审视视点,即观众要不停拼凑起碎片,才能形成对整个事件和马克的认识与评价。这种结构也使得事实真相呈现得立体和复杂起来。

本片对于编导专业同学们的价值,在于它提供了一个如何通过镜头、场景、段落关系的组织以及场景内部的精确控制,传达创作者态度的优秀范例,让同学们认识创作者如何选择一种恰当、精致的结构来实现表达。正是在这个意义上,我们说《社交网络》是电影化叙事非常出色的一部电影,因为电影不是靠单个镜头、单个场景来表意、隐喻,而是要依靠各个镜头、场景、段落单元的组合在时间流动中产生的转喻来表达,这也是一种现代电影叙事观念。

在对《大红灯笼高高挂》画面分析中,我们学习了单个画面的隐喻性:意义的表达常常是在一个镜头的内部解决。这是电影作为视觉艺术的一个功能,但电影毕竟与绘画、雕塑等视觉艺术不同,它是流动的时间艺术。任何一部优秀的影片,都由一个清晰而完整的结构组成,即使构成的部分是一个个看似零散的片段,但如果缺少其中的任何一个,意义的表达就会不完整。从这个角度来说,一部电影就是完成一次大的蒙太奇剪辑工作。

【视听语言分析】

《社交网络》的出色之处在于对片段和整体的控制。在段落连接、场景连接、镜头连接中,常以蒙太奇的方式含蓄地表达创作者的态度,用到了我们在上一章讲授的讽喻的镜头段落组接。在视听语言分析中,我们重点学习镜头连接和转场,以及如何建立影片的节奏感。

马克实现自我的最初动力就是为了加入哈佛大学的贵族学生俱乐部以及因此而带来的认识更多女孩的机会。这条线索在多次人物对话中被提到,是编剧一直抓住不

放的一条叙事线,这也是为什么电影的多叙述视角能整合在一条线索中的潜在动力。但在不同人的讲述中,导演仍然要说话,其表达的手段就是镜头剪辑、场景连接,即决定让哪些对白剪在一起、哪些场景连接在一起。片中,导演采用的主要类型包括并列讽喻、时空跳转、蒙太奇段落以及节奏。

1. 并列讽喻

将马克在宿舍里编程、入侵哈佛女生宿舍网站、建立 Facemash 和凤凰俱乐部组织女生新生舞会的场景平行剪辑在一起,讽喻马克发动的这场网络战争的核心动力在于争夺有限的“约会资源”。在影片一开始描述的逻辑里,这个资源分配的现实是不平等的,只有家世好的贵族学生才能进入顶级学生俱乐部,而女生也更愿意和他们约会。在这个段落,镜头在埋头编程的马克和纵情享乐的男女场景之间平行剪辑,当马克做成了 Facemash 网页后,导演开始越来越多地切换哈佛男生们给女生评分的镜头,频率越来越快,镜头越来越短。平行剪辑的最难之处是要在剪辑的场景之间建立内在的逻辑联系,如相反相对立的镜头平行剪辑:一面是婴儿的洗礼仪式,一面是血腥的屠杀(见影片《教父》);或是讽喻,看上去没有关联,却因为剧情的设置而使这些场景彼此解释,呈现出某个方面的本质相关。在马克设计 Facemash,在虚拟世界里享用对女生资源的平等评价资格时,顶级俱乐部中的另一些男生则在真切地与女生狂欢。导演用这两个场景描述了整个 Facebook 产生的背景,也是对 Facebook 带来的社交革命的一种阐述。

2. 时空跳转,因果关系接续的剪辑

这个技巧在听证会和回忆场景之间的切换时使用,以对白内容的因果关系为剪辑依据。如听证会上,律师问爱德华多,马克为什么没有找别人而找你合作?镜头剪辑到回忆的场景,马克要爱德华多投资 1000 元,接着回到听证会上,爱德华多说:“这就是为什么。”这种剪辑方法让事件的叙述过程始终伴随着回忆场景,加之倒序的结构,使人物关系充满张力。动作性和事件是表面的、可见的,而人物的心理活动都在剪辑关系中含蓄地呈现了出来。

3. 蒙太奇段落

影片中“划艇比赛”一段是精彩的蒙太奇段落,按照音乐的旋律与节奏剪辑,远景、全景、特写两极镜头,由情绪高点剪至结尾,过程流畅而张力十足。这个段落是全片故事走向的暗示,是温克尔斯兄弟失落心情的视觉呈现。

复杂、碎片式的结构方式使得电影剪辑承担了叙事、表意的绝大部分任务,由于剧本创作扎实,导演控制精确,与出色的镜头剪辑、场景和段落相连,最终便实现了影片的表达效果。

4. 节奏感

《社交网络》带有一种节奏的变速和音乐性的变调,它不停地在建立好的节奏中加入变化的元素,产生不和谐的解构效果,碎片式的叙事和变速的节奏,使得影片区别于一般而言的好莱坞商业影片。

节奏感的产生来自于镜头内部和镜头外部两部分的要素。镜头内要素包括动势、视觉构成的强度、声音(语速、音效和音乐的节奏)、时长,每个镜头内部都有自己的节奏感;镜头外的节奏则是镜头的变换,即剪辑,如果由重复、相似的一组镜头组成一个段落,则这个段落的节奏相对变化少,形成一种复沓式的节奏;如果一组镜头或几个段落之间节奏反差较大,就会形成变速的节奏。大部分电影的节奏依据是镜头节奏,尽量与观众的心理节奏同步;而有些电影则追求一种特别的节奏方式,在观众不期的地方将节奏忽然加强或忽然减低。《社交网络》的节奏感就是这样。影片开场,马克连珠炮式的语言节奏似乎在挑战观众的智商,接着马克在当晚制造了一次轰动的网络事件,镜头内部节奏和外部节奏不断提升,但是这种高节奏随着音乐戛然而止。一位正在睡梦中的哈佛大学管理者接到异常情况的通报电话,接着听证会的场景又把前面高节奏带给观众的兴奋感打破。在几个段落中,导演都反复运用这种构成方式,后一场戏不断颠覆前面的节奏感,使得每个人物重要的戏剧动作——如爱德华到访马克加州的房子——都对上一场戏人物的生活造成破坏。导演正是通过这种奇特的场景和段落节奏上的对比,使电影多视角的复调叙事以及主题的复杂性得以实现。

思考题

请分析一部影片的结构、视听语言风格及其和电影主题表达与间的关系。

学习材料

[美]约瑟夫·M. 博格斯、丹尼斯·W. 皮特里:《看电影的艺术》,北京大学出版社2010年版,第366-386页。

观摩学习影片

《童年往事》

《铁皮鼓》

《好家伙》

《社交网络》

第八章 类型化的电视视听语言

【学习要点】

1. 电视视听语言类型化的原因。
2. 电视节目的基本类型有哪些。
3. 文艺类和纪实类电视节目的视听语言特征分别是什么。

第一节 作为类型化媒体的电视

一、电视节目的类型和类型化的含义

类型(Genre)的意思是“种类、类别”，是研究电影、戏剧、文学和其他艺术和媒介形式的重要概念。每一类都以一定的特色、规范为标志。比如文学中的诗歌和小说，戏剧里的正剧、悲剧和喜剧，电影中的西部片、恐怖片、歌舞片等，电视里的新闻节目、肥皂剧、综艺节目等。

电视节目和电影的区别之一是：电视节目是集团性播放，而一部电影则是相对单独存在的，不和其他电影有放映结构上的联系，但任何一个单独的电视节目都存在于其他节目播放的时间顺序之中。电影只需解决它自身放映时间内的结构问题，但电视节目则不仅需要结构自身，还和其他节目一起构成当天的节目播出整体。这个原因造成了对电视节目的两个必然要求：一是电视节目要有品种的变化（就是指类型分别），二是电视节目之间要在差异中有所联系——这是我们当前电视中出现收视提示、节目预告，在杂志型电视栏目中又有必要串场的原因。电视节目的趋同（相互联系）和趋异（相互区别）必然会产生不同类型的节目单元，电视节目类型由此产生。

电视节目类型形成后，也在划分着观众的收看心理。若以类型电影的理论来考

察,“类型化”的作用在于建立节目的惯例,满足观众对电视节目的某种心理预期。虽然这种作用是无形的,没有任何明文规定,但面对电视节目单,每个人的文化知识、个性和其他混合收视经验中“类型”概念则会帮助观众形成自己的收视期待。对于电视观众而言,类型的主要作用是怎样把众多的电视节目划分为不同类别的单元,从而选择收看。比如电视剧、电视新闻、电视娱乐节目、电视谈话节目,它们在类别名称上就能使观众明确收看目的。类型形成观众的收看观念以后,他们在看这类节目时就会适应节目和各种形式环节,对即将看到的有所期待和预设。当然,他们也是因为愿意得到这样的心理满足感才选择收看。

类型电影对观众心理预期的塑造是明显的:在影片中看到一个人在街上走着走着突然唱起歌跳起舞来,有的观众会觉得能接受,因为他们习惯于看歌舞片的这个模式;而在看美国西部片时,观众也会接受其中的视觉元素:小镇、大漠、小酒馆、牛仔,这是观众看类型电影的心理状态。在看电视的时候,类型也在影响和控制我们的心理,我们在选择电视节目时,就是类型的概念在发挥作用,我们期待得到什么就会选择哪种类型,再根据收视经验去选择具体的节目。节目类型意味着相应的收视观众群或某种收视心理的类型,比如我们在看谈话节目中情感谈话节目时希望受感动,谈话节目就会提供这样的“对话场”和动情环节;我们对新闻节目的心理期待是了解信息、事件,新闻节目就会提供信息、观点、评论等;电视配对节目曾风靡一时,热衷于此的观众就会对节目中的男女结识、建立好感到最后的配对成功有心理预设和期待,如果节目结尾没有一对男女配对成功,观众就会失望。以上情形说明,节目类型决定的心理预期在发挥作用。

很显然,节目类型化和类型的不断丰富是对观众欣赏趣味的日益重视和利用。电视也是商业性的媒体,作为文化产品的电视节目,是用观众的注意力来交换广告商的广告投放,一种固定成熟的节目类型必然意味着相对稳定的观众注意力。因此,从节目制作的角度看,类型化也是电视工业生产的必然,相似类型节目投入生产,大量地复制和再生产相似的节目来保持稳定的收视群体,也就是“趋同”,这是电视栏目产生的原因之一。电视栏目让电视节目类型有了必要的载体而成为类型存在的理由。在观众—电视节目—电视工业的链条上,“类型化”成为一个纽带,使得电视工业能有规模、有规律地发展。现在,专业频道越来越多,它们是节目类型更为规模化的产物。一方面是分类的细化,另一方面是数量和规模的扩大。如新闻频道,随着新闻类节目的发展,其内部的形式也在丰富:专题、访谈、即时播报的短新闻等等。种类和产量的扩张都需要相应的播出容量,频道由此产生。类型化的发生与类型的扩张、变种、分化、细化决定了电视业的面貌和形态。

二、电视节目类型和节目样式的分别

类型是基于节目—观众之间的收视期待而建立起来的电视产品,是大而广泛的类别,可以用来描述一系列相似节目,如游戏类节目;而节目样式则有相对严格的范围。节目形成类型需要节目数量的支撑,一种类型的建立发展要有大量同类型不同样式的节目做基础。但节目样式则相对简单,可以自创,也可以模仿,《非常男女》这档节目原来从日本电视节目借用过来,而后被国内各电视台广泛模仿,比较成功的有《玫瑰之约》(湖南台)、《相约星期六》(上海台)。这类节目虽是同一样式,但不能构成类型。此外,节目样式既容易抄袭,也容易消失,很多节目样式随着时间的流逝和观众的厌倦而被淘汰,如国内类似《非常男女》的节目样式已经不再流行,正渐渐消失,而以情爱为主题的谈话节目类型仍然有新的节目形式产生。节目类型比样式更稳定,范围也更广。2010年,男女交友节目《非诚勿扰》(江苏卫视)产生了巨大的收视效应,它的节目样式来自荷兰的一档约会节目(*Take Me Out*),后来国内还出现了相似的《我们约会吧》《百里挑一》《爱情连连看》等样式相似的节目,这些节目就形成了“婚恋交友”的节目类型。

有意思的是,节目样式的频繁变化往往会影响到它所属的节目类型,导致类型的划分越发模糊。类型的杂交、混合首先体现为节目样式的混合。举一个例子,从1999年开始,有一种非常新颖好看的节目样式风靡全国,即以《快乐大本营》和《欢乐总动员》为代表的娱乐节目,它们集中了动作游戏、明星、综艺表演的元素,打破了当时中国综艺节目以央视《综艺大观》为代表的格局。这类节目的成功促使各大电视台争相模仿,这些节目大大不同于原有的以文艺表演为主的传统综艺节目,而催生出了“娱乐游戏节目”。它们在大的类型上虽然仍然属于综艺,但由于更多地结合了游戏成分、观众参与成分,观众观看时心理体验完全迥异于仪式、庆典性的综艺节目。在以后的几年中,观众趣味的变化、节目自身的局限渐渐呈现,有的节目更多地纳入了综艺元素而使节目以表演为主(不论是明星还是观众),有的则向竞技博彩类节目过渡,成为了竞猜节目(Quiz show)。而原来的综艺节目由于借鉴了“娱乐游戏类”节目成功的元素,如观众参与、明星现场互动环节,出现了“歌会”的样式,舞台的绝对权威和仪式性被改变。现在的电视屏幕上,综艺类节目既包括表演型的娱乐节目,也包括“娱乐化”的综艺。节目样式的混合使类型的形态发生了变化,这是电视节目本身的发展规律,而一种节目类型内部的分化和定型则是必要的过程。

三、电视节目类型的划分

我们在对众多电视节目进行类型划分时,遇到的最大问题是如何找到适用的标准。目前最基本的办法还是按照节目的形态来划分,即以形式和节目样式作为依据划分大的电视节目类型,具有相类似节目形式的分为一类。

按照上述标准,电视节目可以大致划分如下:

- ◎ 戏剧类:电视连续剧、情景喜剧、电视系列剧、真人秀;
- ◎ 纪实类:短新闻、新闻专题、人物专题、文化专题片、政论片、生活与社教类专题;
- ◎ 综艺与娱乐类:综艺类、游戏节目、竞猜与博彩节目;
- ◎ 电视文艺节目:电视散文、电视诗歌、文艺专题片、音乐会、电视舞蹈;
- ◎ 谈话节目:现场互动型、倾谈型、访谈型、清谈型(聊天秀)、娱乐型;
- ◎ 生活服务类。

第二节 电视艺术语言与电视纪实语言

一、电视视听语言的类型化

电视节目的生产方式、接受方式决定了电视节目的类型。同样的,在电视节目制作过程中,和电影语言相比,电视节目的视听语言也是高度类型化和模式化的。电影语言的变化是革命性的,经常由一些电影艺术运动带来语言风格和接受模式的更新。而电视节目却非常依赖于广泛的观众,是一种更为大众的文化产品。一种样式的电视节目一旦成功,便会面临不断被复制的命运,究其原因,一方面在于制片方的利益驱动,另一方面则在于成功的电视节目培养了自己的观众,建立了观众对此类节目的接受模式。因此,电视节目在节目格式、生产流程上不可避免地大批量生产,从而使得电视视听语言先天地带有类型化的规律特征。类型化甚至可以渗透到每一档具体的电视节目中,成为某种固定格式。

我们粗略地将电视视听语言划分为电视艺术语言和电视纪实语言,在每个类型中归纳出其语言特征。

1. 电视艺术语言

集中体现电视艺术语言的节目形态有:文艺晚会、音乐电视、文艺专题片。

纪实语言的本质是对现实材料的选择和组织,而艺术语言则有较强的形式感,有较丰富的情感表现内容。在丰富的电视节目中,艺术语言与纪实语言自然不是泾渭分明、非白即黑地划分。二者在创作上也有互相融合的情况,但这并不等于明确二者的差异就没有必要了;相反,二者能让我们在制作或者分析电视节目时找到合适的坐标。

电视艺术语言和电视纪实语言的最大不同在于素材,艺术语言的画面素材主要来自设计、排演和提取,而纪实语言相对来说更依赖于现实生活本身。

电视艺术语言具有以下基本特征:

- ◎ 画面素材经过提炼、加工,对现实生活的画面从景别、色彩、构图上加以造型,使之不再是生活粗糙的原样。一些画面精美的偶像剧就体现了创作者从粗糙的现实生活中提取美好形象的能力,他们使线条、形状、色彩、光线变成了具有情绪作用的语言符号。
- ◎ 影像富有情绪和意境、画面造型具有冲击力。这是艺术语言的重要特征。电视艺术语言追求情绪、意境恰当的视觉表达,雨、风、雪的形象都可以在适当的时候成为有情感作用的视觉符号。
- ◎ 利用音乐元素加强对画面情绪的渗透和对观众的情感冲击。
- ◎ 用其他电视手段加强情感和艺术表达效果,如画面特技、字幕等。

简单地说,纪实语言是要把虚做实,把已发生的事讲述得犹在眼前;而艺术语言要把实做虚,把生活粗糙的毛边去掉。

2. 电视纪实语言

集中体现电视纪实语言的节目形态有:短新闻、新闻专题、纪录片以及依托栏目的纪实节目。

电视纪实语言的本性恰好是电视媒介本性最好的体现:最大限度地接近信息源,即时且全方位;呈现生活物质性的真实和所蕴涵的内在本质真实。电视纪实语言的一般规则可归纳如下:

- ◎ 短新闻类——重视单镜头信息量,大量运用重复蒙太奇,声音语言元素格外重要。
- ◎ 专题片类——叙事结构占重要地位,逻辑性和言说性相对较强。
- ◎ 纪录片类——重视长镜头和声音的场作用。

电视媒介的突出特征之一在于它能够即时接近和呈现发生的事件,提供可信度高的真实信息,纪实语言就是要最大限度地接近信息的发源地,充分尊重生活的真实。

这个真实包括现象真实、本质真实两个方面。现象真实是对事物表象的记录与呈现,本质真实是“认识真实”,即对客观事物本质认识的记录,是主观真实。任何有深度的电视纪实作品都离不开这个层面的真实性,但这个问题在现实操作中又相当复杂,因为每个人看问题的能力和角度都不一样。就像没有绝对的客观真实,世上也没有绝对正确的主观真实。在一些新闻节目制作策略中,一个很重要的规则就是以一定的主题去寻找生活素材,这会导致以相当大的主观性代替客观真实。比如我们拍到农民在棉田里的采棉,新闻语言就会用“今年某地棉花大丰收”作为认识上的真实来呈现,画面虽然真切、没有作假,但可能实际上这个村子只有画面中的一家在种棉花或者收成并不如以往。在此,画面已经不再具有真实的意义,反而成为谎话利用的工具。这个例子提醒我们,电视纪实语言呈现具有两面性,理论上它比电视艺术语言更接近生活原状,但也比艺术语言更能改变现实本身的性质,高超的纪实语言改造现实和表达观念的能力远远超过单纯直接的艺术语言。这使得电视纪实语言在创作规则、作品形态上比艺术语言要复杂得多。在创作纪实类节目时,我们经常遇到客观和表现的矛盾问题,只要我们明确纪实语言的几个重要原则,提高对事物的认识能力,我们就可以创作出有深度的纪实作品。

纪实语言在专题片和纪录片中具有不同的特征。

(1) 电视专题片的纪实语言

电视专题片属于纪录片范畴,它是记录生活中某一过程或介绍某一事物的一种特殊体裁。它的创作包括画面、解说、音乐、音响效果、同期声、字幕六大要素,解说是标志“专题”纪实特质的重要元素,常常与画面互补并引导观众对画面的理解。解说的作用是使人们更清楚地认识画面所指,并将作者不能用画面介绍或介绍不足的部分用有声语言表达出来,以达到深化主题、烘托气氛、连接画面、抒情造境、归纳总结的作用。

新闻专题是最主要的一种专题片形式。它以新闻事件为中心,展开各方面的报道、调查,有鲜明的主题性,做针对性采访,采访对象会就主题发言,观点明确;新闻专题片重视事件本身和时间、逻辑的连贯,是编导对事件所做的导向性评价和记录。

新闻专题片主要分为下面几类:

第一类,新闻特写类:新闻特写类节目往往在新闻专栏中播出,作为栏目的一个固定环节,如在《北京特快》中播出四环路改造、北京早点工程。它比一般性短新闻时间更长,内容上也更全面和详细。

第二类,“焦点访谈”类:《焦点访谈》之所以成为一个独立的类别,是因为它不论是在节目样式还是在新闻观念上都很有开创性。从《焦点访谈》之后,各台陆续开辟了新闻专题栏目,如北京台《今日话题》对重要事件做详细报道和分析。这类节目充分发挥

了新闻的“告知功能”，却又比放在栏目里播出的新闻特写类节目更注重分析，是典型的专题片的体例。它一般是对中心事件的报道和对某些事实的揭露；特征是主题鲜明、节奏明快、线索清晰，有点像“檄文”的性质。

第三类，长篇深度报道类：主要是《新闻调查》这类节目，是电视纪实语言成熟的重要表现。它也经历了语言形态的演进和定位，最终才确立了所谓的“电视调查文体”：《新闻调查》记录和展示的，是我们如何通过各种各样的手段进入事实本身，一步步获取真相，而不是报道一个事物单纯的发生、发展过程。从这个角度上我们可以认为：《新闻调查》更多的时候实际是在“拍摄自己”；它的视角更加平衡，对事件真相的探索方式更加成熟，语言更加冷静；记者扮演的角色是事件的调查者，尽量避免主观介入。

新闻专题片的视听语言包括几个要素：

◎ 丰富的“场信息”

所谓“场”，指一个相对广泛的关系网络，和中心事件、中心人物相关，能从不同的角度解释事实真相或全貌。单一的事件往往并不简单，涉及很多想不到的方面。因此，在结构片子时，要以高度的新闻敏感去发现“场”的存在，在由此事件辐射出的关系网络中去发现和追问。这是新闻专题片视听语言之外的内容，即创作者认识社会的能力、观察能力及新闻敏感度。我们可以看央视的名牌栏目《新闻调查》中的一期《国企改革》，看它怎样从一个看似平常的国有企业破产的事件中找到事件背景的“场”。全片有一条清晰的时间线索——几任厂长的在任时间和叙事线——厂子经营为什么每况愈下，最后破产；同时通过对场信息的挖掘来结构整部片子，做出有价值的调查，提出有深度的追问。

◎ 故事性

故事性是引导观众兴趣的手段，也是承载片子主体的部分。新闻专题片一般以新闻事件为中心，故事性有利于建立片子的结构和主线，有利于在讲故事的过程中发现生动的人物性格、人物关系，发现情节流程的连续性。在技术操作上，“故事性”的特征表现为给片子建立一条线索，按照这条线索叙述，这样叙述就很容易有逻辑、有一定的悬念。这条线索依据不同的情况而定，事件发展的因果关系是常见的结构线索。

随机发生的事件和以此为中心建立的结构对于纪录片和专题片是最好的结构方式之一，“随机”意味着偶然性，意味着离开任何设计和摆拍生活的粗糙质感，是最生动的现实。即使有明确的拍摄目的，专题片也应该尊重生活本身，使用开放的信息，不墨守成规。专题片也要发现生活中偶然和必然的联系，即便有了明确的主题，也要有再观察和调查的态度，这样才能把握真实、接近真实。

◎ 时态和过渡镜头

专题片的时态通常为过去时,也就是说片子拍摄时事件已经发生了,很多事件中的情节和细节都需要靠叙述而非真实现场,但拍摄时经常要以现在进行时为载体承载过去的东西,其在视听语言上的技巧主要是画外音叙述加空镜头、采访对象的叙述加空镜头。

这两种技巧都是用场景和叙述让观众去想象事件发生的情况。我们不可能对犯罪事件做第一时间的拍摄,但可以给观众目睹事件的幻觉:没有第一现场画面也没有人物的当时状态,但空镜头可以很好地营造现场感,激发观众去想象,而与叙述的结合则可以使事件情节明确、动态发展,人物状态在这种技巧营造的现场感中便会呈现出来。有的节目为了追求时态的现时性,甚至做出现场、“真实搬演”,如《今日说法》便经常通过小技巧让观众感觉事件正在发生。这是出于建立叙述真实性的需要,也未尝不可。

不管是采访对象的叙述还是画外音叙述,都需要大量的空镜头和过渡镜头。在片子形态上,这类镜头叫做中性镜头、万能镜头,通常是事件发生的由大到小的场景空间、物件细节和风景画面,片中用来铺垫解说词和填补采访空隙。尽管同期声采访和解说词等语言元素在电视专题片中的地位很高,但电视总要靠画面讲话。好的过渡镜头往往能很贴切地配合画面的讲述,虽然画面不是绝对的叙述所指,但只要在形象上相关,就能建立很好的视听叙述。比如我们拍关于下岗工人的题材,画外音讲述人物曾经的困境,四处找工作碰壁,这样的故事不可能让人物再演一遍。因此,拍摄时就可以用城市人流、车流的镜头,也可以用人物孤独的背影。只要不让人觉得画面形象分散了语言描述而又能在观众心里建立起某种形象——故事发生的场景——的叙述,就是成功的叙述。

无论是50分钟的长专题片还是10分钟的小专题片,过渡镜头都是必不可少的,它能很好地服务于讲述,建立真实感、现场感,是片子在采访之外的重要组成部分。同学们在实践中要重视这类镜头的拍摄和现场捕捉,提高观察能力和组织画面叙述的能力。

◎ 解说词

解说词在专题片中有重要的作用,它要介绍事件过程,充当叙述人,补充画面中缺失的信息,介绍人物,还要担任结语和点题的角色。

那么什么才是好的解说词呢?解说词应该简单明了,尽量用口语而非书面语——新闻专题片创作不是文学写作——应该用简单的语言把事实和分析的道理讲清楚,过多的修饰往往反而会使意义更为模糊。比如我们经常听到这样的说法:某某景点成为当地一道亮丽的风景线,某某地是改革开放的桥头堡,某某人带领某某再创辉煌。这

类话语既用得过多过滥,也没有任何信息量,或者说不能准确地传达信息,是一种很无力的口号。

新闻专题片的创作目的其实就是试图说服观众相信我们所展示和分析的内容,这时候的策略应该是恰到好处地选择有利于我们的事实进行展示,选择尽量客观的语言色彩,因为这个说服者本身只有给人理性和成熟的形象,才有说服力。

好的新闻专题片在形式上应该结构紧凑、节奏明快、事件线索清晰;内容上故事层面主题明确、真实和震撼——人为介入程度低、场面和采访真实可信;技巧上采访对象状态捕捉敏锐,记者的观察角度多样、了解深入等。

(2)纪录片的纪实语言

纪录片是一个独立的片种,游走在纪实和艺术之间(这样说是在纪实语言和艺术语言的语境下,并不意味着艺术和纪实的绝对对立),有着丰富多样的形态和无限的表达可能。纪录片比较注重人本精神,注重展示生存状态,不探究某些功利、实用的主题,经常具有人类学、社会学的创作角度,拍摄时积累的过程比较长。因为纪录片的形态非常复杂,因而很难全面、科学地概括其视听语言特征,因此我们只能从最主要的视听元素入手。

- ◎ 镜头自然地存在于纪录场面之中,一般以画面为主,经常使用长镜头。美国上世纪60年代“真实电影”的纪实观念主张同期声、无画外解说、无操纵剪辑,尽可能忠实地呈现不加控制的事件原貌,镜头和创作者也不参与拍摄场景,给观众一种身临其境的旁观的真实感和理解的开放性。
- ◎ 随机结构,记录充满不确定性的生活状态,有丰富的场信息和细节表现。
- ◎ 采访比较随机,重视同期声,现场音响、画外解说多采取客观、不介入的态度,以减少感情色彩或主题暗示;或者完全取消画外解说。

纪录片不像专题片那样要集中呈现一个主题,说明一件事,它的主题和结构往往呈发散性和开放性,需要加入观众的思考 and 认识。我国比较强调纪录片和专题片的分别,但在国外专题片也叫做纪录片,即使是有主题性的,任何对客观现实的再现也是纪录片。我们在这里只是强调,在电视工业的背景下,明确专题性的纪实语言和纪录片式的纪实语言是非常必要的,因为它们代表了两种“真实”观,代表了两种对现实素材的处理方式。

专题片是中心化的,演绎的思维更重视“线索”的展开,而纪录片是“去中心化”的,是发散的、推导性的思维,更重视对“场”的客观呈现。这在理论上虽然有点抽象,但当我们对一部专题性的片和一部纪录性的片子时,就很容易看出这种差别:实际上,

这是关于什么是“真实”的创作观念的分别。

理论上的争论很激烈,人们的讨论集中在:要追求主观真实还是客观真实?即使是客观真实,是绝对真实还是相对真实?影像本性到底是绝对真实还是相对真实?对纪录片这个片种来说,在实际情况下,创作态度决定一切,选择何种纪实形式是次要问题,创作者对纪录对象本质的认识深度、情感态度决定了纪录片的价值。

在形式层面,纪录片与专题片在创作元素上承担的叙事任务不同,即叙事主体不同:纪录片是人物带故事,故事中的人是叙事主体;专题片则是讲故事的人被故事、主题推着走。按什么逻辑推进片子是很重要的一个区别,纪录片与专题片在形式上的一个最大区别就在于记录者的姿态及其在叙事中承担的任务。

纪录片的基本初衷是对现实生活的摹写和选择,它基于一种心理认同,即摄像机与对象之间是一种镜像关系或准镜像关系;而专题片的意义在于说服、教育、告知,有着完全不同的属性。明确了这一点,就能找到创作者的定位。

技术上的一个重要指标是声音,具体讲就是旁白、解说、访谈,这种具有很强指向性和导向性的语言元素属于专题片的语言类型。而纪录片在画面感觉上更直观、更直接,更讲究生活的原汁原味,注重挖掘朴素的形态和日常生活本身所蕴藏的深度。

我们看一下同样反映上世纪90年代在北京打工的外地女孩生活的两部片子:《远在北京的家》(导演:陈晓卿)和《回到凤凰桥》(导演:李红),以此为例来探讨专题与纪录语言形态的区别。

必须强调的一点是,这两部片子是在不同的体制下制作的,也是在不同的创作态度下制作的,创作者的心态和目标很大程度上决定了片子所采用的工作方式和视听语言的差别,落实下来就是面对相近的题材和故事,呈现出不同的主题和意味。

先说专题性很明显的《远在北京的家》,这部片子同时跟踪记录了几个来京做家庭服务员的安徽女孩的命运变化。创作者的位置非常明确、突出,镜头从一开始就显地存在于观众视线中,被拍者和拍摄者的关系非常明确,作为观众的我们能感觉自己是被镜头带领着的。拍摄对象——那几个安徽女孩完全能意识到镜头的存在,当镜头前的记者采访时,那些女孩还显得有点被动和不知所措。这时,镜头的存在无论是对于观众还是对于被拍摄者,都是非常明确且居于主导地位的:“它”决定了我们能看见什么,对被拍者而言则是要拍你什么。记者的提问有强烈的引导性:“这儿好还是北京好?”无论答案如何,这都是一种目的很明确的发问,是直指主题的,不是对人物生活状态的探究。女记者作为拍摄者不可避免地表现出的优越感,在赤裸裸的观照下,对那些女孩而言甚至有些许伤害意味。编导对女孩们的生活状态和心态没做太多停留,片子给我们呈现的是女孩们境遇变化的几个点,比如张菊芳在别人家做得不开心,自己

跑出来炸油条。这段经历由画外音的叙述中提到,下面的场景就是“几经周折”找到张菊芳后的采访,主人公的生活变迁过程被画外音带过,这就是我们在讲到专题性纪实语言时说到的语言因素的主导作用。这种手法的好处是可以使故事显得更紧凑、更好看,让观众被人物命运的频繁变化和前途的不可预知所吸引;缺点是过于戏剧性的呈现方式使这种变化背后的人物心态和生活的复杂性被忽略了。当然,片子的表达目的也有效地实现了,即在结尾中把社会变化中人物敢于改变自己命运、适应社会需要、人生充满机会这种很积极的调子表达了出来。虽然片子对人物在变化中的心态缺少深入的挖掘,镜头也缺少对当时的“民工潮”社会现象的分析眼光,但就专题片的创作来说,本片线索清晰、节奏明快,调动所有素材和方法来为主题服务的技巧运用得很出色。这样的片子非常适合在电视台体制下播出。

和《远在北京的家》的戏剧性不同,《回到凤凰桥》中,记录者的视点在场景中消失了,人物完全忘了机器的存在而呈现出一种更为真实的生活状态,这应是一种真正意义上的纪录。《回到凤凰桥》呈现的似乎是走进任何一个进城打工妹的生活都可能会记录到的故事,它的故事更有普遍意义,几乎是一部关于中国妇女解放问题的社会调查报告。镜头缝合在几个女孩的日常生活里,创作者和镜头是重合的,自然地存在于女孩们的生活里,没有优越感,也没有心理距离。从开头的一场戏——房东来查户口,大家小心地和房东讲话,而房东走后大家对她的七嘴八舌的抱怨——中观众能看到,没有人在乎镜头的存在,镜头所记录的恰是一个充满生活气息的“场”,不是我们在《远》片中看到的点。这就是纪录片和专题片的重要区别。对于人物际遇的变化,片子不止于告知观众,而是跟踪下来,并对“这一个”社会存在做了抽丝剥茧式的分析:城乡差别、经济状况决定了人的不平等;农村闭塞环境下人的短视;姑娘们自己走不出这个局限,就像她们即使离开了凤凰桥也必然会回到凤凰桥一样。“凤凰桥是姑娘们的起点,也是必然的终点”,这种分析过程就在对真实人生故事的纪录中呈现了出来。片子用了很长的时间让主人公自己讲故事,如阿玲讲述姑姑的故事,霞子讲述母亲的故事,每一代凤凰桥的女性既不能自救,也没有遇到拯救者,都难以离开被社会现实塑造、决定的命运。这层意思在创作的最初阶段,在镜头第一次拍摄这些姑娘们的时候,创作者自己也许也并不明确,是在记录的过程中才渐渐呈现出来的。这部片子的另外一层“纪录”是创作者自己。正如《远》片中女记者是创作者位置的视觉化一样,《回》片中女编导的声音也是纪录的一部分,它记录了一个城里人去认识与自己过着完全不同生活的人的过程,所谓的“认识真实”就那么原生态地、真诚地展示了出来。编导自己的话更证实了这一点,这也是该片子最为人称道的地方。

“我用三年的时间拍摄了四个到北京打工的姑娘。对于这些来自乡村的女孩子,

我作为一个城里人,有许多想当然的理解。几乎所有这些理解在真实面前变得哑口无言。”《回到凤凰桥》实际上是在记录一个“哑口无言”的过程。过去在家乡,她们是女儿,属于父母;将来回到凤凰桥,她们是妻子,属于丈夫。只有在北京,她们才可能有一丝企图改变命运的“非分之想”。

专题式的纪录片有非常明确的目的和叙述中心,每一个镜头和每一段采访都对结构片子中的那个“中心话题”、“中心主题”、“中心时间”和“中心人物”中具有意义。纪录片的结构相对散漫,意义呈现在过程中,而不是靠最后的达成。其实,对于具体的创作而言,区分所谓的“专题”和“纪录”的最大意义在于明确各自的创作心态和应用适合的视听语言语法,但这并不意味着这两者之间有非常分明的鸿沟。严格地讲,它们是殊途同归,是在用不同的方式来“表达真实”,一种是更为集中的、明确的“主观认识真实”,一种是生活本身散发出的“自然真实”,两种真实都来自透过镜头的人的眼睛。

思考题

1. 找一部纪录片来看,分析其中的纪实语言成分,判断有没有主观介入的手段。这是实践中遇到的最多、最需要处理的问题。
2. 你认为专题片的基本语言特征是什么?试分析一部电视专题片是如何呈现这些特征的。
3. 纪录性的纪实语言和专题性的纪实语言有什么区别?
4. 请分析电视散文作品中的艺术语言成分,其中的叙述和纪录片的叙述差别在哪里?

第九章 电视文艺节目的视听语言

【学习要点】

1. 电视文艺节目视听语言的基本样式。
2. 电视文艺纪录片和电视文艺专题片的视听语言特点。
3. 电视文艺晚会的机位设置特点和切换规律。

电视节目走向成熟后,出现了一些成熟的甚至被认为是模式化了的电视节目和栏目。而所谓的成熟和模式化,其重要的标志是节目视听语言的成熟和模式化。电视文艺作为影视艺术中独特的一种样式,在视听语言的运用上形成了因为成熟而相对模式化的语言风格。这类节目在视听语言的运用上既有影视艺术创作的共性,又有自己的个性,这种个性与媒体赋予电视文艺的节目性质、特征以及节目样式有关。

不同的电视节目样式和节目种类有不同的视听语言表达方式。新闻消息、新闻报道、实况转播、纪录片、专题片、艺术片、电视文艺节目等等,它们都因为各自的节目特性而具备了不同的视听语言样式。在每一种样式中,又由于创作者的风格不同而形成不同的语言风格。

电视文艺的视听语言样式和类型是在发展中逐步形成的。电视文艺节目种类包括:电视文艺(娱乐)报道、电视文艺实况转播、电视文艺纪录片、电视文艺专题、电视文艺谈话节目、电视综艺晚会、电视艺术片(音乐电视、电视舞蹈、电视散文、电视宣传片、电视艺术广告等样式)。

可以说,今天我们所看到的电视文艺,就是文艺题材的电视节目样式的总和。除了原来传统的电视文艺晚会、音乐电视、文艺专题外,在文艺题材的内容下几乎囊括了电视新闻、电视专题、电视纪录片、电视艺术片,以及电视访谈等所有电视节目形式。因此,电视文艺的视听语言运用,可以说是所有电视节目中语言样式最为复杂也最为丰富的。在电视文艺不同的节目样式中,调动和使用了全部的视听元素,涵盖了所有

视听语言的表现形式,并使用了所有的语法句式。电视文艺不同的样式因节目性质的要求,体现出了视听语言中再现、表现或再现与表现并存三种基本方式。

视听语言本身既有记录现实原生形态的功能,又有表现非现实时空的巨大能力。它是再现的,也是表现的。在电视节目中,有的节目样式语言相对单一,如新闻类节目,而电视文艺的视听语言因其本身的多样性而呈现出复杂性和多姿多彩的形态。

首先,电视文艺运用了视听语言的再现功能,并由此产生了单纯由纪实性视听语言构成的节目样式,电视文艺信息报道、电视文艺实况转播、文艺纪录片就是典型的运用纪实类视听语言的电视文艺节目样式。

其次,电视文艺大量运用视听语言的表现功能,由此产生了具有艺术表现力的节目样式,如电视艺术片(音乐电视、电视散文、电视形象宣传片、电视艺术广告)、部分艺术性很强的文艺晚会等样式。视听语言在这些节目中承担着营造艺术氛围的重任,从而成为电视文艺艺术性构成的重要因素。

最后,电视文艺经常在演出现场原生状态再现和纪录的基础之上进行艺术创造,它需要同时运用纪实性和表现性视听语言,如以春节联欢晚会为代表的电视文艺晚会、文艺专题片等样式。

在考察和分析电视文艺的视听语言运用规律之前,我们有必要梳理一下视听元素,视听语言正是由视听元素构成的语言符号系统。

下面,我们来梳理一下前面讲到的基本概念和规律。

- ◎ 画面系统:包括被拍摄物体人、景、物;伴随被拍摄物体出现的光线、色彩;因为光线、色彩作用而产生的影调、色调;由被拍摄物体运动和摄像机运动组成的场面调度;伴随摄像机运动所出现的轴线、角度、视点、构图、景别以及镜头的编辑组合。
- ◎ 声音系统:音乐、音响、语言。音乐包括古今中外各类题材和样式的音乐;音响包括自然音响和非自然的拟音;语言包括对话、独白、解说、字幕等。
- ◎ 声画关系:声画关系有三种:对应(同步)、对位、分离。

根据不同的节目样式,电视文艺的视听语言有不同的表现形式,而不同的视听语言的运用又为不同的电视文艺节目带来了节目样式上的明显界定。也就是说,电视文艺的语言样式与节目内容所需的表达方式是一致的。电视文艺的视听语言与节目内容相互依托,创造出某一种样式相对固定的创作程式,这种程式成为创作中的基本流程。

第一节 电视文艺视听语言的不同样式

一、电视文艺消息报道

这是对文艺动态消息的一种新闻报道。新闻消息的视听语言非常有特色,因为它要在短时间内最大限度地提供信息量,所以它基本上采用正常光线、正常视点下拍摄、不同景别固定镜头组接的方式,只在交代环境、人物之间的关系时采用很少的推拉摇移镜头。除了恪守新闻消息的视听语言方式外,为了增加娱乐性,它还会刻意运用一些只在电视文艺语境下才使用的元素,如有意地晃动镜头,快速推拉,色彩、构图变形夸张等等。电视文艺消息报道的视听语言主要完成人物事件的还原与再现,视听语言多为再现和叙事形式,如下页表 9-1 消息:“京版《阿依达》昨晚演出”。

二、电视文艺实况转播

这是一种对文艺演出节目进行客观传播的节目样式,它主要依靠多讯道,也就是多机位的导播和切换来完成。“导播”有两层含义:一是指对摄像机的调度和多讯道节目信号的现场切换组接;二是指完成这些工作的编导人员。导播,是电视文艺以及其他多机拍摄节目所特有的制作环节,由于它只涉及电视台播出人员的调度,因此称这一环节和这一环节的导演为“导播”。它不仅仅是电视文艺的概念,也是整个电视业的专业名词。最常见的导播节目有新闻和体育节目实况转播以及所有的演播室节目。它是电视多机拍摄制作的手法之一。

与多机拍摄相对应的是单机拍摄。顾名思义,单机拍摄就是只用一台摄像机逐个完成每一个镜头的前期拍摄任务,然后通过后期编辑,把这些单个镜头组接起来。单机拍摄或多机拍摄本身并没有纪实或艺术的倾向性,它与视听元素一样,只是视听语言的表现手段和表现方法。单机拍摄和多机拍摄只是视听语言完成叙事、抒情、表意的的方法。无论是单机拍摄还是多机拍摄,它们在视听语言构成中的作用是一样的。之所以在实况转播类节目中使用多机拍摄的方法,是因为被拍摄的演出过程是一次性发生的,它不能因换机位等原因而停止、等待或改变进程。这种正在进行的演出和活动,在进程上不可逆转的特点,迫使电视拍摄不得不在不停机的状态下换机,由此就产生了多机拍摄的方法。

表 9-1 “京版《阿依达》昨晚演出”拉片单

镜号	景别	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容	编辑方式	声音	解 说
1	中全	拉	8"	金字塔舞美背景拉出演出实况	切	演出同期声	随着昨晚在工人体育场上演的北京现代之夜——大型景观歌剧《阿依达》拉开了北京国际戏剧演出季的序幕。在庆祝北京建都 850 周年之际,北京又一个标志性文化盛事就此诞生。
2	近	固定	3"	演员面部	切		
3	近	固定	3"	演员面部	切		
4	近	固定	4"	演员面部	切		
5	中	固定	5"	演出实况	切		昨晚上演的北京 2003 世界超大型景观歌剧《阿依达》在制作、演出规模上超过该剧任何一次演出。
6	近	固定	4"	女高音乔基娜·冯·奔察、男高音克里斯蒂安·约翰逊、男低音伯纳尔多·佳尤蒂、男中音瓦连廷·恩森等	切		来自奥地利、德国、俄罗斯、意大利、保加利亚、匈牙利、克罗地亚的国际著名歌唱家、导演、舞台、灯光、服装设计制作等歌剧艺术家们与北京众多专业合唱、舞蹈演员、群众演员共四千余人的精彩表演受到数万观众热烈欢迎。
7	近中	拉	5"		切		
8	近	固定	4"		切		
9	中	固定	4"		切		
10	中	摇	7"	群众演员面部、道具、服装、舞美	切		沸腾的场面、豪华的制作和精湛的技艺使昨晚的演出成为《阿依达》世界演出史上最为恢弘的盛大演出和难得一见的奇观。
11	近全	拉	10"	演出场景	切		由意大利作曲家威尔第创作的这出歌剧一百多年来因其瑰丽的场景和动人的音乐受到人们的喜爱。本次演出运用了高科技元素和新的艺术表现手法,人面狮身像实景、激光、礼花、投影屏幕异彩纷呈,大象、狮子、老虎、骆驼、战马纷纷登场,近二百人的乐队气势如虹。
	近	固定	4"	演出场景			
	近	固定	4"	演出场景			
	近	固定	4"	军队战车杂技马戏化蝶			
12	中	固定	5"	演出实况	切		《阿依达》是古典与现代高科技、中西结合的系统工程。
13	全	固定	5"	演出实况	切		

文艺节目的实况转播、各类文艺晚会、各类演播室中录制的文艺栏目和节目都采用多机拍摄的方法。文艺纪录片、文艺专题片、电视艺术片、电视散文、音乐电视等样式则大多采用单机拍摄的手法。

实况转播是电视文艺中最常用的节目拍摄制作方法和播出方式,同时也是一种常见的节目类型。实况转播类节目的主要任务是对一个事件或一次活动从发生到结束进行客观记录和传播。大量的实况转播都会运用多机位拍摄原则对室内和室外的舞台演出及活动进行记录,并尽可能客观地将所记录之内容传达给观众。

这种记录和传达的客观性表现在：导播时不对转播对象进行调度，保持演出的原有状态；尽可能隐藏电视手段的痕迹，保持观众对事件或活动本身的兴趣和关注。如果观众在转播过程中没有注意到电视手段的存在，节目就成功了。

这类节目的视听语言样式为：在正常视点和正常光线下对正在演出的文艺节目和正在进行的文艺活动进行记录。摄像机运动速度适中，并按照不同机位和不同景别进行组接。它以唱词和动作的间隙及段落为切换点，有同期声还原，必要时还有解说。例如京剧《打渔杀家》导播工作、台本片段（见表 9-2）。

表 9-2 京剧《打渔杀家》片段导演工作台本

镜号	机位	景别	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容	编辑方式
1	②号机	小全景	固定	30″	萧桂英：（内唱）〔西皮倒板〕	对切
2	③号机	中近景（抢拍亮相）	固定	40″	波浪滔滔海水发	对切
3	②号机	小全景	固定	20″	萧恩：开船哪！	对切
4	③号机	中近景（抢拍亮相）	固定	30″	萧恩与萧桂英各持船桨上，亮相	对切
5	②号机	小全景	固定	35″	两人同摇桨	对切
6	①号机	中近景—全景	拉	50″	萧桂英：（接唱〔快板〕）江边俱是打渔家，青山绿水难描画，哪怕日影斜树正。	对切
	③号机	中景—近景	推	50″	萧恩：儿哪！（唱〔摇板〕）父女打渔在河下，家贫哪怕人笑咱。桂英儿掌稳舵父把网撒！	对切
8	②号机	两人全景	固定	45″	萧恩与萧桂英放桨，萧桂英取渔网与萧恩，萧恩撒网、拉网，萧桂英扶住萧恩	

三、电视文艺纪录片

电视文艺纪录片是指以艺术家、艺术作品为题材的纪录片；或艺术性很强，运用了艺术创作手法、技巧，产生了艺术创作效果，有审美意义的纪录片。

除了对现实生活的记录外，电视文艺纪录片还要对相关的文艺演出进行记录。在视听语言上，电视文艺纪录片沿袭了电视实况转播类节目客观记录的样式，仍然是在正常视点下的机位上，在正常光线下对客观事物的记录，推拉摇移和后期编辑手法以不影响观众对事件和演出的观赏为前提，尽可能客观地再现事件和演出的原有状态。电视文艺纪录片的声​​音以同期声为主，在画面不确定时，用解说的方式对事件、地点、

人物、基本状况加以解释说明。与实况转播节目不同的是:实况转播节目只记录某一件事或某一次演出,而电视文艺纪录片要通过多个事件和多次演出的选择和记录,组合在一起阐述编导的思想,抒发编导的情感。这种思想和感情的表达是通过客观事件的组合实现的。

电视文艺纪录片以纪录多个演出过程和这些过程中的人物为目的,在这种类型的片子中,展示事件、行为、动作的过程,捕捉过程中的细节是前期拍摄中非常重要的环节。因此,它的平均镜头长度比电视文艺专题片长得多,一般在12秒以上。镜头运动速度也较为缓慢。在后期编辑时,为了保证全片的客观性,它不采用特技编辑手法。正常视点下的机位,正常光线和色调下的图像,较长的镜头和较慢的摄像机运动,同期声,对画面不确定因素的适度解说,没有特技手法的切换编辑,这些便是电视文艺纪录片的基本语言样式。它所运用的视听元素中,不包括音乐、音响;如果有,声源往往也是片中纪录的对象本身发出的。例如《魅力12——阿诗玛》片段拉片单(见表9-3)。

表9-3 《魅力12——阿诗玛》片段拉片单

镜号	景别	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容		编辑方式	音乐	歌词
1	全	摇	13"	云南石林彝族自治县额甸邑村,乡间小路上行走的妇女摇向走进村子的采访人员		切	毕凤英演唱民间《阿诗玛》片段	(音乐前奏)
2	中近—特写	推	14"	在农舍前弹唱的民间艺人毕凤英		切		女儿快长大,女儿十八岁。
3	全	摇	2"	屋檐		切		(音乐间奏)
4	中近—中近	摇	10"	弹唱的毕凤英,摇拉琴伴奏的男子		切		老鹰落高山。
5	特写	固定	2"	农舍门前的鼓		切		(音乐间奏)
6	特写	固定	2"	农舍上吊挂的玉米		切		(音乐间奏)
7	近—特	移、推	21"	弹唱的毕凤英	切			如花开水边,你像白花草一样长大。

四、电视文艺专题片

与电视文艺纪录片不同,电视文艺专题片更直接地表达编导的意图。纪录片是客观事实在说话,而专题片是编导在说话。电视文艺专题片利用多个事例,并从不同角度说明全片的观点。它由客观记录的事实和主观阐述两部分组成。时空上,它不再像纪录片那样按照事件发展的顺序和逻辑来进行,而是根据论说的结构来完成全片的制作。

除了在时间空间上不遵守顺序原则外,由于情感表达的主观性和直接性,电视文艺专题片中往往还会出现非现实时空。实况转播、文艺纪录片的视听语言是对现实时空中的现实生活的记录,电视文艺专题片使用这些客观纪录的片段,通过重新结构和多样化的编辑手段,使全片具有明显的主观色彩,编辑痕迹明显。电视文艺专题片的视听语言在沿袭实况转播、文艺纪录片的现实客观纪录样式的基础上,在后期编辑时又加入了特技编辑、音乐音响等元素。

通过对不同视听素材的对比,我们得出了不同的结论。

根据主题,电视文艺专题片往往将一些相关的文艺节目片段,用一定的串联方式加以结构和整合。它或者以纪实部分为主,或者以文艺节目为主,在视听语言上寻找纪实与艺术的结合点,解决纪实与艺术之间的反差问题。它是视听语言纪实性与表现性并存的一种样式,也是纪实性电视文艺节目和表现性艺术节目的分界点。

电视文艺专题的基本语言方式是:画面既有正常视点机位、正常光线色彩下记录的现实生活镜头,也有造型性强、表现主观感受和认识的拍摄内容。画面平均长度较短,一般在5—7秒之间。摄像机运动速度根据主题、情绪表达的需要而定,常常快速推拉摇移,运用同期声、音乐音响。解说词占相当大的比例和分量。后期编辑手法多样,可以灵活和创造性地使用各种编辑手法,包括各类特技手法,如《民歌魂》片段(见表9-4)。

表 9-4 《民歌魂》片段拉片单

镜号	景别	角度	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容	编辑方式	音乐	解说	字幕
1	近	仰拍	固定	2"	清真寺一角	叠	吾复克木卡姆散板	无	歌词大意:生命般的情人,真主赐给你最纯洁的心灵,你完全是一位真正的圣贤。
2	近	平视	固定	2"	古城遗址	叠			
3	全	平视	固定	2"	古城遗址	叠			
4	全	平视	固定	2"	古城遗址	叠			
5	全	平视	固定	2"	古城遗址	叠			
6	近	平视	固定	4"	头顶水果行走的少年	叠			
7	中	平视	固定	2"	一堆陶罐旁坐着的老人与孩子	叠			
8	近	平视	固定	1"	另一位老人回头	叠			
9	全	平视	固定	1"	手工制作的木门旁站着的老人	叠			
10	全	平视	固定	1"	木门	叠			
11	中	平视	固定	1"	漂亮壁毯前站着的老人	叠			
12	全	平视	固定	5"	毡房里的家庭音乐晚餐	切			
13	中	平视	固定	1"	一群人围着拉琴的老人	切			
14	特	平视	固定	1"	专注听琴声的小孩	切			
15	特	平视	固定	2"	琴弦和拉琴的手	切			
16	特	平视	固定	4"	拉琴老人的脸	切			
17	特	平视	固定	3"	拉琴的手指	切			
18	全	俯拍	摇	4"	毡房里的家庭音乐晚餐				

五、电视艺术片

电视艺术片是最能创造性地表达创作者心灵和精神世界的一种节目样式,它可以运用所有的视听元素,对所见所闻激发出的思想与情感进行描述,在现实生活的基础上,对物质世界进行精化和美化,并通过这种提炼和美化创造超然的意境。电视艺术片通过视听语言来表达美学观念。如果电视艺术片没有让观众感受到其中的激情,作品没有强烈的感染力,它也就失去了意义。

电视艺术片的基本样式是:大量运用非正常视点机位,以获取美的、有力度的、个性化的画面,摄像机运动可以根据需要设置速度和长度,在作品中往往运用色彩、光线造型突出主观意识。作品中除同期声外,还大量运用音乐音响,音乐音响此时不再仅仅是对画面信息的补充和辅助,而成了片中重要的独立传达思想情感的元素。和纪录片相比,电视艺术片的主要功能转为艺术创造。它的后期编辑更为自由,在画面和声音的关系上,声画对位、声画分离的情况大量出现,例如昆曲艺术片《单刀会点将》片段拉片单。

时间:下午

地点:吴营大帐前

[曲牌音乐起]

镜号	机位	景别	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容	编辑方式	音乐	解说
1	③	特写(“吴”字)—全景	拉	1'	天幕上“吴”字大旗,众兵将列队	叠	同期声	无
2	①	特写(刀枪)—全景	拉	1'	架子上插满刀枪,众兵将列队	叠	同期声	无
3	②	特写(大印)—全景(俯)	拉	1'	桌子上帅印,众兵将列队		同期声	无

[曲牌音乐止]

从以上例子可以看出,艺术片的视听语言相对于真实再现类型的节目来说精致了许多:明显的排比句式,刻意的三个拉镜头,连续的叠画组接,最后在升高中拉镜头,落幅停在俯拍效果上。这些精心设计的镜头是为突出和强调“众兵将列队”时的气势和氛围服务的。

下面,我们再来看看文艺专题片《舞者自白》片段(见表 9—5)。

表 9—5 《舞者自白》片段拉片单

镜号	景别	色彩	光线	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容	编辑方式	声音	解说
1	全中	黑白	逆	固定	25"	于晓雪从走廊迎面走来	叠		在成功的同时我认识到了这片灿烂背后的残酷。一年 365 天日复一日,这条长长的走廊我不知走了多少遍。光阴就这样在汗水中度过,甚至窗外季节的变换在我看来也成了单一的色彩。
2	近	黑白		固定	2"	于晓雪推门	切		我走进舞蹈这扇门,
3	全	黑白		摇	8"	形体训练室全景空镜	切		应该说有很大的偶然性。小时候似乎并不懂得爱好舞蹈,
4	近全	黑白		拉	18"	站立在形体训练室镜子前的于晓雪,15"时在她周围用特技方式叠出训练的同学	切	10"时出训练时的同期声	所以我始终不能说从小就酷爱舞蹈或酷爱艺术。还有就是至今留下的深刻印象。我至今都记得当初和我一起考试却没能考上舞蹈学院的同学。
5	中全	黑白		拉、摇、移	8"	训练的同学	跳帧切		即使是现在,我也不能忘记含着泪水失望而去的孩子们。
6	特	黑白		固定	3"	于晓雪镜前回望	切		一想到他们,
7	全近	黑白—彩色		推	10"	水桶、毛巾			我觉得我有一种幸运或和舞蹈天生就有一种缘分吧。

六、电视文艺晚会

电视文艺晚会以使用艺术门类的多少为标准而被分为三种及以上艺术门类的晚会(电视综艺晚会)、两种艺术门类的晚会(电视歌舞晚会、电视相声小品晚会、电视音乐诗歌朗诵会等)、专项文艺晚会(电视舞蹈晚会、电视音乐会、电视戏曲晚会、电视歌会等)。

电视综艺晚会又分为节日晚会、庆典晚会、专题晚会、颁奖晚会等。

电视综艺晚会以春节联欢晚会、元宵晚会、五一晚会、七一晚会、八一晚会、中秋晚会、国庆晚会、元旦晚会等节庆日晚会为代表。近些年来,随着国家庆典事项的增多,庆典晚会也成为综艺晚会中具有鲜明特色的分类,同时在视听语言方面也运用了更加

大气磅礴的技巧和手法。在气氛营造、场面调度等方面,节日晚会和庆典晚会会有很多共同之处,但因为场地和功能的差异,语言上有一些差异。

电视节目、庆典晚会从节庆日的主题、基调、氛围出发,以提供热闹欢快的娱乐为基本目的。它以各种文艺表演为基础,以一定的主题和一定的艺术形式来结构,用主持人、字幕等方式加以串联。除了靠主持人的串联词、其他人物语言、字幕等方式叙事、抒情、表意以外,它还多靠舞美、灯光、摄像以及三维动画、虚拟等技术手段来完成影像的创作,加上高质量的拾音、还音技术,用视听语言打造一场艺术盛宴。

电视文艺晚会多在演播室中进行,有时也采用实景拍摄。一些大型晚会往往运用演播室和实景拍摄相结合的方式,以增加时空表现的多样性,使艺术与现实的联系更加紧密。

无论是演播室还是实景,电视文艺晚会都以“三机位”为基本方法,并由此演变出更多机位、更多变化的调机和切换方式。

“三机位”法是指以舞台为关系线(轴线),在舞台下方一侧围绕舞台设置三个机位。面向舞台,从左至右依次为一号机、二号机、三号机。通常人们将这三个机位的设置称为“三机位”设置法,将一号机、二号机、三号机称为“三机位”。“三机位”法是电视文艺以及所有演播室节目的基本机位设置方法,三台摄像机不同景别的镜头切换也就成为多机拍摄的基本样式;而三个机位全景、中景、近景的交替进行过程,也是叙事完成的过程。

“三机位”法是记录舞台演出的一般方式。一号机和三号机多拍近景、中景、中近景,二号机多拍全景。机位、景别如果相间、不重复,一般来讲,舞台演出的记录、电视文艺的视听语言就是通顺和流畅的。早期电视文艺的视听语言基本是以通顺和流畅为标准的。二号机全景/三号机近景/一号机中近景/三号机全景/二号机近景/一号机中近景/……切换时多以唱词的某个段落为切换点,编辑手法上除对切外,还常常运用特技技巧。电视文艺晚会的基本语言样式可以从表 9—6 中看到。

表 9—6 1995 春节联欢晚会节目《忘情水》片段拉片单

镜号	机位	景别	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容	编辑方式	音乐
1	①游	全	固定	24"	刘德华从观众席走上舞台,鞠躬	叠	前奏
2	①	近	固定	13"	刘在舞台上走动	叠	曾经少年爱追梦 一心只想往前飞 行遍千山和万水 一路走来不能回

续表

镜号	机位	景别	摄像机运动方式	镜头时间	画面内容	编辑方式	音乐
3	③	近	跟摇	13"	刘在舞台上走动	叠	蓦然回首情已远 身不由己在天边 才明白爱恨情仇 最伤最痛是后悔
4	①—②	全—近	移	15"	刘在舞台上走动	叠	如果你不曾心碎 你不会懂得我伤悲 当我眼中有泪 别问我是谁 就让我忘了这一切 啊,给我一杯忘情水
5	③	近	摇、跟摇	11"	从布景摇下刘在舞台上走动	叠	换我一夜不流泪 所有真心真意 任它雨打风吹 付出的爱收不回
6	②	全—近	跟摇	6"	刘在舞台上走动	叠	给我一杯忘情水 换我一生不伤悲 就算我会喝醉 就算我会心碎
7	①	近	摇、跟摇	5"	从布景摇下刘在舞台上走动	叠	不会看见我流泪
8	②	全	固定	8"	刘在舞台上走动	叠	间奏
9	③俯	全—大全	拉	12"	刘在舞台上,鞠躬		间奏

近些年来,随着电视文艺的发展,人们对视听语言的认识和掌握也越来越成熟。其中一个现象就是机位设置越来越多,切换剪接的方式方法越来越多样,除语言通顺之外,更多地追求通过拍摄和剪接切换而产生艺术表现力和艺术感染力。一些大型文艺演出活动的实况转播也具有了电视文艺晚会的特性,如大连服装节开幕式、宁波服装节开幕式、中国文化节开幕式等各类庆典式文艺晚会,它们在电视转播时已不仅仅按照实况类型节目的视听语言方式进行拍摄,而是在视听语言上更多地挖掘电视特性。使节目具有电视特点的最有效的办法之一,就是更多地运用非纪实性视听语言,以增加节目的视觉、听觉冲击力和感染力。

1997年以后,尤其是2010年《中国达人秀》等引进模版在中国荧屏上火爆以来,电视综艺节目视听语言出现了新形态、新特征、新功能,摄像机数量、机位设置、舞美的高科技设计都得到了提升,在叙事、抒情、表意等方面更加精致、准确,修辞、手法更加丰富,视觉语言更加绚烂多彩。

以《中国好声音》为例,它的每期节目基本上以若干个选手的演唱为单元并列环节结构,而每个选手的演唱又由选手视频介绍、选手出场、开始演唱、导师反应、选手继续演唱、导师反应、观众反应、导师决定、选手继续演唱、导师决定结果,导师与选手互动等环节构成。从以下的截图中,我们可以看到一个选手出场后的视听语言叙事线索以及在其他视听元素作用下所呈现出的状态(见图9-1)。

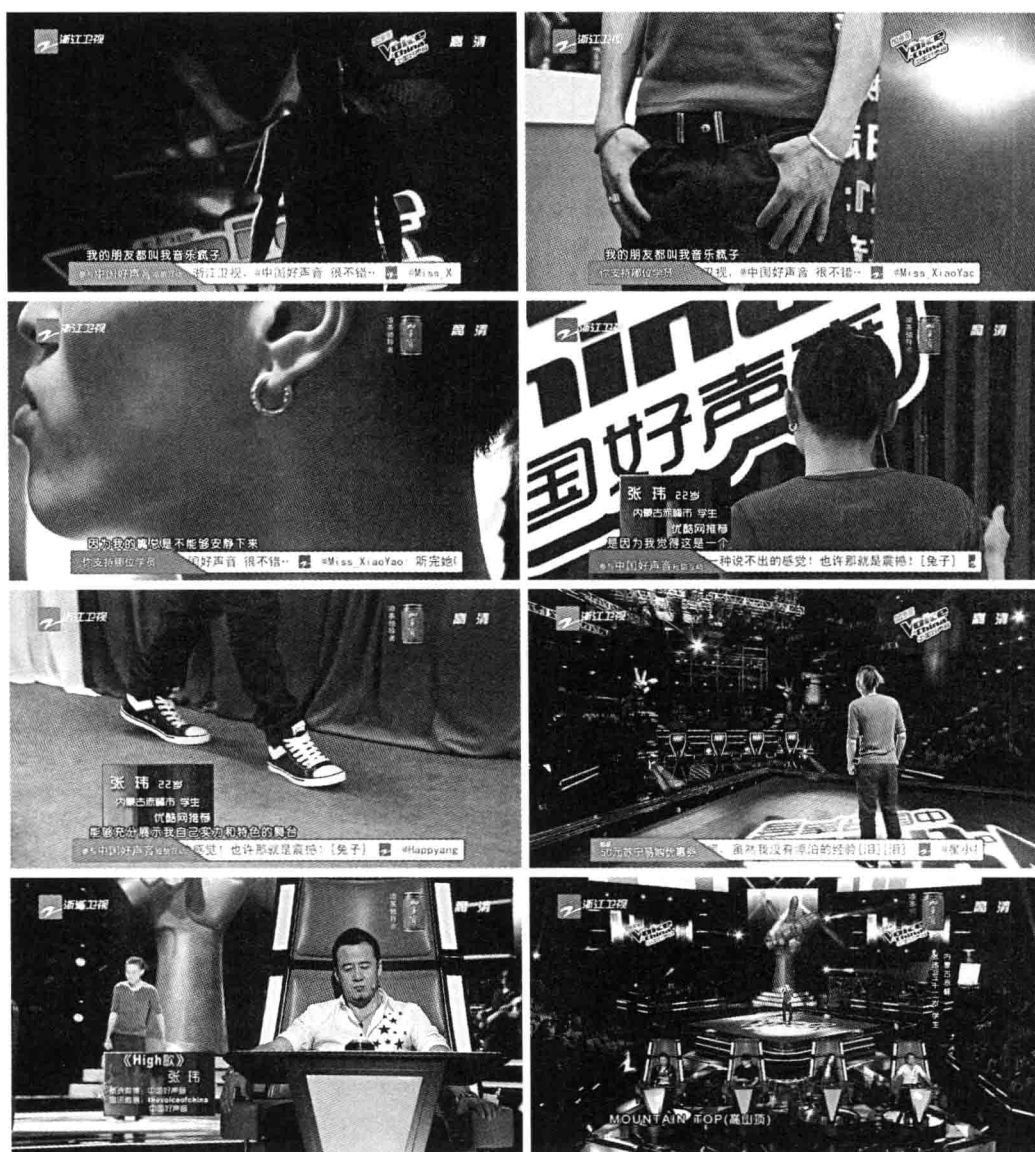






图 9-1 《中国好声音》

第二节 电视文艺语境中的视听语言

语境是指特定的语言环境。大到电视文艺总体,中到各种节目类型和样式,小到特定节目内容的上下文,都会形成运用某种视听手段的语境。在特定的语境下,一些多义的元素有了特定的含义,一些指向性明确的、含义固定的元素在此时此刻也有了新的诠释。只有当元素存在于特定的语境中时,语言才成其为有意义的语言。小桥、流水单独存在时仅仅是一些客观物体,但在诗的语境中,它们便具有了诗意。而在电视文艺的语境下,作为影视艺术共同使用的视听元素便表现出了特有的语言特征。在电视文艺作品中,我们看到和听到的所有东西都具有语义相关性:视听语言所有语义符号结合在一起,构成了相关联的特定的电视文艺的艺术情景。

在电视文艺特定的语境下,视听元素通过特有的语言符号系统传达特定的语义。当我们打开电视,在还不知道节目内容之前,往往就已经知道这是电视文艺节目了,甚至还知道它是综艺晚会、MTV 或者电视艺术类谈话节目。这就是不同的视听元素符号组合形成的语言样式所产生的现象。

电视文艺语境的形成,是视听元素在电视文艺特定的样式中使用的结果。电视文艺语境存在于电视文艺样式之中,它的形成依赖于样式的建立,同时又对样式的确定和实现起着重要作用。

视听元素在建立节目样式的过程中,由于电视文艺语境的作用,有些元素的使用超出了一般情况下的状态:

一、超越自身原有含义,与语境中其他部分结合产生新意义

“心连心”艺术团在西藏拉萨演出小品《送菜》时,原本非常普通的战士嘴唇干裂的镜头,在特定的情景中便具有了感人的力量。它和文艺作品结合在一起,使文艺作品具有了单独存在时所没有的真实性。严重缺乏维生素的战士在镜头中不断出现,已经成为文艺作品《送菜》的组成部分,节目也因此而变得真实感人。这时,几个战士的近景镜头成为全片的华彩“音符”。在当时的演出环境及气氛中,这几个近景镜头超越了一般叙事的功能,蕴含了更加丰富和深刻的意义,同时也使这些纪实性镜头具有了文艺性。

电视文艺中常常运用的特技手法在与具体内容结合时,也往往会出现神奇的效

果。一个普通的翻页技巧,在特定和恰当的时候,与其他元素产生化合反应,也会使技术手段增值或创新,产生原本不具有的含义。

二、多义性元素在语境中使语义得到确定

春节联欢晚会用红色和金色色调营造出的喜庆、欢乐、热烈的气氛,已成为这一特定样式的明显标志。红色和金色原本多义的含义在此时被确定并得到认可。

三、结构方式和使用规则在语境中被打破,出现特殊的使用效果

在电视文艺晚会中,特定的演出环境和演出需要决定了机位的设置,而这些机位设置常常造成越轴、同机位同景别切换等违背规则的现象,在镜头组接时,景别、切换点的处理也常常缺乏内在依据。而这一切在电视文艺特有的语境中都是被认可的。电视文艺晚会中我们常常看到的特技组接方式已经成为标志性语言符号。

由于电视文艺视听语言所特有的创作、观赏、销售等语境的存在,其原有的含义除保持不变外又附加了新的意义。

电视文艺在创作时的元素运用带有强烈的愉悦色彩。在娱乐语境下,那些不具备艺术属性的元素在电视文艺中拥有了艺术性和娱乐性;在电视文艺语境下,一些纪实手法,或者说原本没有艺术性的普通影像记录,其艺术性得到了认可,成为艺术创造的基础。

在电视文艺语境下,色彩更多的是各种气氛的代名词,春节联欢晚会用红色和金色代表喜庆与团聚,歌舞晚会则用蓝色代表沉静与唯美。不同角度的众人一起歌舞,则成为电视文艺晚会的典型形象。

电视文艺或喜庆欢快,或沉静婉转,载歌载舞、赏心悦目的观赏性和娱乐性是在电视文艺语境下运用一系列视听元素而产生的结果。在春节联欢晚会中,既需要采用纪实手法记录舞台艺术的演出状况,又需要赋予视听元素以艺术性,以满足节目中抒情和表达思想的需要。

在我们遵循视听语言规范,认真地将电视文艺创作当成艺术品精雕细琢时,当代电视文艺批评已经把彼此相关联的视听元素看作了由符号以及一定的组合法则构成的“文本”,并强调它作为文化产品的含义和作用。“创作”与“生产”之间的差异,决定了电视文艺视听语言同时具有艺术性和商品性。

电视文艺依靠视听元素营造出的氛围和语境,成为观众识别它的标志。在电视文艺语境下,依照电视文艺的语言样式创作出的节目具有明显的共同特征。

电视文艺被认为是电视艺术中的基本样式之一,从视听语言方面考察,它并不仅

仅使用了那些能够建立和构造艺术性的元素。在电视文艺的视听语言中,场景(尤其是演播室)、场面调度、色彩、影调、非正常视点下的机位设置、多机拍摄和即时组接,以及特技编辑成了电视文艺特有的标志性元素。

特有的视听元素构成了电视文艺的语境,而在电视文艺语境下,视听元素又被赋予了特殊的含义和功能,并呈现出特定的读解途径和方式。

第三节 电视文艺视听语言的特性

一、直观性

画面可以带来最直观的感受,想了解春节联欢晚会是什么样的,被广泛关注的演艺明星们的音容笑貌和当时的状态是怎样的,你只要打开电视机就行了。任何语言描绘都具有不确定性,同时也会因为个人经验的不同而加大主观判断的复杂性。电视画面的直观性使人物信息的传递更直接、更感性。正是由于这个原因,历届春节联欢晚会中才出现了那么多各行各业的明星。

但如果仅仅只有画面,你所见到的人物就不完整。声音的直观性同样显而易见。一名歌唱演员的演出用文字语言来描述显然有很大的局限性。除了在现场观看外,演员演出的状态只有在电视实况转播中才是最真切的。

视听语言的直观特点带来了文字语言所没有的再现物质形象、形状时的准确性;带来了文字语言所达不到的环境描述的准确性;带来了文字语言所没有的对性格和个性描绘的准确性和生动性;带来了其他艺术语言所不擅长的情绪表达的准确性;带来了文字语言所没有的生动性和情感冲击力;为电视文艺的诞生、存在和繁荣提供了理论依据,是电视文艺无法被替代的价值所在。

二、运动性

视听语言带来了文字语言以及绘画和雕刻所不具备的运动感。

视听语言的运动感来自摄像机运动和被拍摄物体的运动。电视文艺演出过程的拍摄,包含着演员的调度、场景的转化、物体的设置、摄像机的运动,以及后期编辑创造的节奏,这种运动性为电视文艺提供了有效的艺术创作手法。电视文艺由视听语言带来的运动性,是电视文艺重要的特征,是其他媒体艺术无法比拟的艺术特征。1986年,费翔《冬天里的一把火》在春节联欢晚会上成功演出,其中最重要的因素就是运动

性。这个节目除了音乐本身和演员的舞蹈表演充满动感外,运动镜头与演员的舞蹈、音乐相得益彰,使观众在歌词以外看到了电视画面运动与舞蹈、音乐配合的效果。这种效果也成为流行歌曲和流行音乐日后重要的电视化表现方式。

三、立体性

视听语言是非线性思维方式下的一种产物。当我们用文字语言描述一个人物时,我们往往需要从他的形象、性格、行为方式、心理特征等方面入手。如果用文字语言来说,除了一项一项地顺序说、倒叙说、插叙说以外,别无他法。这种从起点到终点的说法,需要一定的时间并按照线性的逻辑来发展。

视听语言则不然,观众在看到画面的同时就听到了声音。这个人物的音容笑貌在霎时间同时全面作用于观众的感官,加之他的话语内容,以及解说和配乐的帮助,文字语言十分钟才能完成的叙述在视听语言中也许三分钟就完成了。如果需要,视听语言还可以运用特技将历史与现实重叠、时空与时空重叠,使画面和声音呈现出立体的、多意的效果。它增大了画面和声音的信息量,使人物描述在立体的声画状态下同时呈现。

视听语言是一个声画系统。现实生活中,我们眼睛看到东西时,耳朵肯定也会同时听到声音,即使是无声状态,也是声音的一种表现形式。画面总是伴随着声音出现的,没有声音的画面是残缺的、不完整的。

声音的立体性也是显而易见的。屋外的风声雨声、树叶的沙沙声、汽车声、狗叫声,屋里的人物谈话声、炉火的噼噼啪啪声、电视机里的叽里呱啦声、隔壁传来的歌唱声等等,十分钟才能描述完的声音,通过单个采集多轨合成,可以在同一时间作用于观众的听觉,或许一分钟内,观众就听清这些声音了。

一位演员的音容笑貌,只有用画面和声音同时传达出来的时候才是真实和确切的。除了电视文艺,没有哪种媒体能够让观众如此方便地看到宋祖英的容貌并同时听到她美妙的歌声。

四、技术性

与文字语言、戏剧语言、音乐语言、舞蹈语言、绘画语言、雕塑语言、建筑语言相比,视听语言更为复杂,而且更加依赖技术发展的支持,因而视听语言具有很强的技术依赖性。

电视技术在二十年间已经发生了翻天覆地的变化,拍摄、编辑、传播、接收等环节的设备更新速度之快令人无法想象。

视听语言是技术的产物,而技术又为视听语言提供了许多基本元素。推拉摇移是

依靠技术支持实现的,同时又依靠技术的进步不断发展和完善。同样,灯光、舞美依靠技术的进步有了全新的模样。而电视特技组接方式更是为视听语言带来了更多的剪接变化方案。

视听语言的技术性一方面表现在它的技术属性上,另一方面,影视技术的发展也使得视听语言不断地变化和发展。尽管现在我们还在使用淡入、淡出特技,但与早年流行的淡入、淡出样子相比已经不太一样了。这就是技术、设备改进的结果。

每一年,视听语言样式都会因为技术手段的进步而更加丰富。视听语言的技术性带来了常新的语言手段,为活泼、愉悦的电视文艺创造了求新求异的可能性。

多种多样的特技表现是电视文艺视听语言的特点,曾经,电视文艺节目中不管需要与否,满天都翻飞着飘动的画面,电视文艺成了最新特技的实验基地。现在,电视特技虽然是根据电视文艺节目内容的需求来设计,但它仍然是电视文艺重要的语言创作方式。在所有电视节目类型中,电视文艺是使用电视特技最多的节目类型,从而使电视文艺的视听语言与技术性结合得更加紧密。

第四节 电视文艺视听语言的审美特征

一、提炼和美化生活与现实

艺术是对生活和现实的提炼和美化,作为电视艺术的电视文艺将意境和氛围的营造作为自己的美学追求,因而在电视文艺中,视听语言的审美特性极具特色。

视听语言是在蒙太奇思维方式下由声画系统组成的非线性立体语言,具有纪录性和表现性。它既能逼真地再现和记录客观现实生活,与现实时空保持一致,又可以创造出非现实的审美时空。

视听语言既是一种观察视角、叙事符码,更是一种思维方式。它是认知电视文艺客观规律的科学手段,同时又是观众领悟电视文艺的意义,对美进行思考和考问,并由此进入美学感悟的钥匙。在电视文艺审美活动中,视听语言承担着审美向导的角色。

电视文艺更多地展示文艺演出的状态,展示艺术家的活动和艺术的美。它再现生活中美好的人物和事件,但它本身并不以叙事为重点,即使有清晰的叙事线索和逻辑,也往往是通过它来抒情和表意。

电视文艺的视听语言因节目样式的多样化而无法用一种句式来概括,但电视文艺中突出应用的元素,构成了电视文艺视听语言的相应特点。它更多地描述、记录和表

现,而很少进行情节性的叙事。即使在某些叙事性的 MTV、电视散文等样式中,它也仅仅是一种准叙事状态。情节化叙事并不是这些节目的终极目的,因此,这些叙事并不是严格按照事件发生的逻辑来进行,往往呈现出碎片化的句式特点。电视文艺更多的时候是在表现一种意象,营造一种氛围,传达一种情感。

由于电视文艺不以叙事为重点,在电视文艺常用的视听元素中,镜头及镜头组接也就很少承载与情节发展有关的描写任务。第 208—210 页上图 9-1 这组《中国好声音》的画面完成了选手上场、选手演唱、导师反应、导师转身、导师与选手互动、选手去留结果确定这一叙事线条的勾勒,尽管叙事过程中有导师的各种表情、观众的各种反应以及选手演唱时的各种细节,但叙事其实特别简单,十几分钟的片段里,它只建立了导师根据选手演唱效果决定是否转身录用该选手这一个因果关系,而更多的是通过这个过程感染和打动观众。

电视文艺晚会视听语言链条中虽然没有严格的情节关系,但节奏的展开和起伏、结构的省略与延长,使电视文艺的再现具有了特殊的审美效果。《我是歌手》用光柱变化的照明效果代替传统的大幕打开,更具动感、立体感和现代感,具有很好的审美效果。演员演唱和表演的过程,通过声光色对音乐和歌词中所呈现出的情绪进行外化处理,使节目具有了艺术感染力。景别和角度的变化,场面调度和剪辑的使用,从单一画面到环节的相连,影像与声音在完成基本叙事之外,营造的是意境。

二、创造新的时空观念

电视文艺在表现意象时,具有时间和空间结合的特点。自由的时空转化,依据意象和氛围需要进行时间和空间的场面调度和全片结构,是电视文艺突出的美学原则。

在《我要上春晚》特别节目——《直通春晚》中,金池演唱《痴心不改》(见图 9-2)

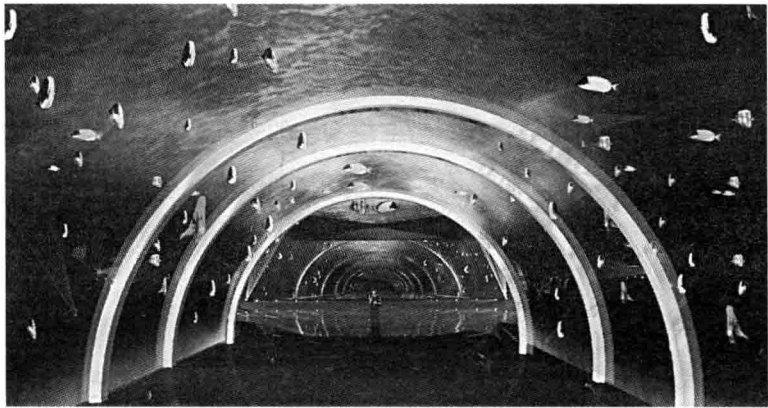


图 9-2 《我要上春晚》之《直通春晚》某场景(另见彩图 14)

时通过虚拟技术实现空间构建,并通过技术手段和视觉元素在虚与实之间建立了一种自然的透视关系。在摇、移、推拉的运动镜头中,虚拟动画空间位置不变,呈现出的是非常绚烂的舞台画面效果。这种在直播过程中就能达到的虚实结合效果,为视听语言带来了全新的语汇和空间自由转化的可能性。

电视文艺在记录和还原现实的基础上具有了艺术表现的效果。纪实与表现相结合,将现实虚拟化、象征化,赋予实景以视觉美感,以唤起联想与神思。

电视文艺视听语言的纪实性表现在对物质现实的还原。它包括对文艺演出现场的还原,对文艺生活的真实记录。它是在正常光线、正常色彩、正常视线下对现实生活的记录。在电视文艺中,视觉与听觉综合,表现与再现综合。艺术表现的抽象性与现实之间既是非同构关系,同时又具有同构的效果。真实的场景在电视文艺的语境中拥有了写意的效果。

近些年,随着高科技技术的发展,人们越来越多地将现代化电视制作技术应用到影视制作中。在科技时代背景下,这种成功植入的在线虚拟元素应用技术为人们带来了一场视觉盛宴。它在与舞美灯光以及视频的密切配合下,无疑对舞台最终呈现出的画面效果是一种突破。《直通春晚》中,平安演唱《彩虹》时,通过虚拟技术实现了舞台上没有、现场观众也看不到的彩虹景象(见图9-3)。



图9-3 《我要上春晚》之《直通春晚》某场景(另见彩图15)

电视文艺收视群体巨大而身份庞杂,使得审美效果因人而异,电视文艺视听语言的丰富多样也为观众的读解提供了多重路径。

现代社会生活中,不懂得视听语言已不仅仅是审美享受的遗憾,视听语言上的“文盲”同样会带来赏析活动的误区,使认识过程和审美过程发生错误。

视听语言不仅仅是一种语言,同时也是一种思维方法。视听语言依靠技术发展,带来了思维方式上的革命,并已经培养出一代具有视听思维的年轻观众群体。他们对

事物的感知方式已经与传统思维下的审美习惯有所差异。而在传统美学感召下的另一观众群体,则在电视文艺节目提供的同样的审美过程中有着别样的审美体验。不同文化程度的观众也可能从同一个画面中读解出不同的信息,从同一段视听语言中得到的信息量与观众的文化程度成正比。

观众的文化心理结构是由其审美体验能力、文化水准、观片视野、审美趣味、意识形态、分析思辨能力等共同构成的。观众的参与,使接受过程和结果呈现出差异,而观众的感知经验则使本体创作的结果出现了歧义,变得复杂而有趣。

参考资料

参考书目

1. [法]安德烈·巴赞:《电影是什么?》,文化艺术出版社 2008 年版。
2. [美]布鲁斯·布洛克(Bruce A. Block):《以眼说话:影像视觉原理及应用》(插图第 2 版),世界图书出版公司、后浪出版公司 2012 年版。
3. [美]大卫·波德维尔(David Bordwell)、克里斯汀·汤普森(Kristin Thompson):《电影艺术:形式与风格》(插图第 8 版),世界图书出版公司 2003 年版。
4. [英]卡雷尔·赖兹 盖文·米勒编著:《电影剪辑技巧》,中国电影出版社 1985 年版。
5. [美]路易斯·贾内梯(Louis Gianetti):《认识电影》(插图第 11 版),世界图书出版公司 2007 年版。
6. [美]史蒂文·卡茨(Steven D. Katz):《场面调度:影像的运动》(插图第 2 版),世界图书出版公司 2011 年版。
7. [美]史蒂文·卡茨(Steven D. Katz):《电影镜头设计:从构思到银幕》(插图第 2 版),世界图书出版公司 2010 年版。
8. [美]沃尔特·默奇(Walt Murch):《眨眼之间:电影剪辑的奥秘》(第 2 版),北京联合出版公司 2012 年版。
9. [美]约瑟夫·M. 博格斯(Joseph M. Boggs)、丹尼斯·W. 皮特里(Dennis W. Petrie):《看电影的艺术》,北京大学出版社 2010 年版。
10. [美]葛德:《电影摄影艺术概论》,中国电影出版社 1995 年版。
11. 许南明、富澜、崔君衍:《电影艺术词典》,中国电影出版社 1986 年版。
12. 张会军:《电影摄影画面创作》,中国电影出版社 1998 年版。
13. 周传基:《电影、电视、广播中的声音》,中国电影出版社 1997 年版。

参考片目

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 《十字街头》 导演:沈西苓 1937 | 《红色娘子军》 导演:谢晋 1970 |
| 《小城之春》 导演:费穆 1948 | 《城南旧事》 导演:吴贻弓 1983 |
| 《林家铺子》 导演:水华 1959 | 《黄土地》 导演:陈凯歌 1984 |

- 《大阅兵》 导演:陈凯歌 1986
- 《孩子王》 导演:陈凯歌 1987
- 《霸王别姬》 导演:陈凯歌 1993
- 《红高粱》 导演:张艺谋 1988
- 《菊豆》 导演:张艺谋 1990
- 《大红灯笼高高挂》 导演:张艺谋 1991
- 《有话好好说》 导演:张艺谋 1997
- 《满城尽带黄金甲》 导演:张艺谋 2006
- 《四十不惑》 导演:李少红 1992
- 《阳光灿烂的日子》 导演:姜文 1994
- 《童年往事》 导演:侯孝贤 1985
- 《悲情城市》 导演:侯孝贤 1989
- 《暗恋桃花源》 导演:赖声川 1992
- 《阿飞正传》 导演:王家卫 1991
- 《重庆森林》 导演:王家卫 1995
- 《堕落天使》 导演:王家卫 1998
- 《罗拉快跑》*Run Lola Run* 导演:Tom Tykwer 1998 德国
- 《毕业生》*The Graduate* 导演: Mike Nichol 1967 美国
- 《巴顿将军》*Patton* 导演:Franklin J. Schaffner 1970 美国
- 《情人》*The Lover* 导演: Jean Jacques Annaud 1992 法国
- 《93 号航班》*United 93* 导演: Paul Greengrass 2006 美国
- 《公民凯恩》*Citizen Kane* 导演:Orson Welles 1941 美国
- 《精神病患者》*Psycho* 导演:Alfred Hitchcock 1960 美国
- 《知情太多的人》*A Man Who Knew Too Much* 导演:Alfred Hitchcock 1956 美国
- 《电话情杀案》*Dial M for Murder* 导演:Alfred Hitchcock 1954 美国
- 《绳索》*Rope* 导演:Alfred Hitchcock 1948 美国
- 《蝴蝶梦》*Rebecca* 导演:Alfred Hitchcock 1940 美国
- 《美人计》*Notorious* 导演:Alfred Hitchcock 1946 美国
- 《火车上的陌生人》*Strangers on a Train* 导演:Alfred Hitchcock 1951 美国
- 《关山飞渡》*Stagecoach* 导演:John Fort 1939 美国
- 《铁皮鼓》*The Tin Drum* 导演:Volker Schlöndorff 1979 德国
- 《断箭》*Broken Arrow* 导演:吴宇森 1996 美国
- 《邪恶的接触》*Touch of Evil* 导演: Orson Welles 1958 美国
- 《第七封印》*The Seventh Seal* 导演:Ingmar Bergman 1957 瑞典
- 《春光乍泄》 导演:王家卫 1997
- 《花样年华》 导演:王家卫 2000
- 《新龙门客栈》 导演:徐克
- 《喜宴》 导演:李安 1993
- 《卧虎藏龙》 导演:李安 2000
- 《投名状》 导演:陈可欣 2007
- 《美丽上海》 导演:彭小莲 2004
- 《好奇害死猫》 导演:张一白 2006
- 《出埃及记》 导演:彭浩翔 2007
- 《跟踪》 导演:游乃海 2007
- 《牯岭街少年杀人事件》 导演:杨德昌 1990
- 《罗生门》*Rashomon* 导演:黑泽明 1950 日本
- 《用心棒》*Yojimbo* 导演:黑泽明 1961 日本
- 《乱》*Ran* 导演:黑泽明 1985 日本
- 《七武士》*The Seven Samurai* 导演:黑泽明 1954
- 《情书》*Love Letter* 导演:岩井俊二 1995 日本

- 《沉默的羔羊》*The Silence of the Lambs* 导演:Jonathan Demme 1991 美国
- 《大白鲨》*Jaws* 导演:Steven Spielberg 1975 美国
- 《外星人》*E. T.* 导演:Steven Spielberg 1982 美国
- 《辛德勒的名单》*Schindler's List* 导演:Steven Spielberg 1993 美国
- 《紫色》*The Color Purple* 导演:Steven Spielberg 1985 美国
- 《拯救大兵瑞恩》*Saving Private Ryan* 导演:Steven Spielberg 1998 美国
- 《天使爱米丽》*Amélie* 导演:Jean Pierre Jeunet 2001 年法国
- 《战舰波将金号》*The Battleship Potemkin* 导演:Sergei M. Eisenstein, Grigori Aleksand 1925 苏联
- 《破碎之花》*Broken Flowers* 导演:Jim Jarmusch 2005 美国
- 《杯酒人生》*Sideways* 导演:Alexander Payne 2004 美国
- 《金色池塘》*On Golden Pond* 导演:Mark Rydell 1981 美国
- 《我自己的爱达荷》*My own Private Idaho* 导演:Gus Van Sant 1991 美国
- 《四百击》*400 Blows* 导演:François Truffaut 1959 法国
- 《好家伙》*Goodfellas* 导演:Martin Scorsese 1990 美国
- 《纯真年代》*The Age of Innocence* 导演:Martine Scorsese 1993 美国
- 《雨果》*Hugo* 导演:Martine Scorsese 2011 美国
- 《末代皇帝》*The Last Emperor* 导演:Bernardo Bertolucci 1987 美国
- 《天生杀人狂》*Natural Born Killers* 导演:Oliver Stone 1994 美国
- 《勇敢的心》*Braveheart* 导演:Mel Gibson 1995 美国
- 《低俗小说》*Pulp Fiction* 导演:Quentin Tarantino 1994 美国
- 《钱》*Money* 导演:Robert Bresson 1983 法国
- 《现代启示录》*Apocalypse Now* 导演:Francis Ford Coppola 1979 美国
- 《社交网络》*The Social Network* 导演:David Finch 2010 美国
- 《源代码》*Source Code* 导演:Duncan Jones 2011 美国
- 《盗梦空间》*Inception* 导演:Christopher Nolan 2011 美国
- 《城中大盗》*The Town* 导演:Ben Affleck 2010 美国
- 《逃离德黑兰》*Argo* 导演:Ben Affleck 2012 美国
- 《蓝色》*Blue* 导演:Krzysztof Kieslowski 1993 法国
- 《红色》*Red* 导演:Krzysztof Kieslowski 1994 法国
- 《小鞋子》*The Children of Heaven* 导演:Majid Majidi 1997 伊朗
- 《筋疲力尽》*Breathless* 导演:Jean-Luc Godard 1960 法国
- 《教父》*The Godfather* 导演:Francis Ford Coppola 1972 美国
- 《巴里·林登》*Barry Lyndon* 导演:Stanley Kubrick 1975 英国
- 《石破天惊》*The Rock* 导演:Michael Bay 1996 美国

- 《世界末日》*Armageddon* 导演:Michael Bay 1998 美国
- 《柏林苍穹下》*Wings of Desire* 导演:Wim Wenders 1987 德国
- 《神秘列车》*Mystery Train* 导演:Jim Jarmusch 1989 美国
- 《谍影重重3》*The Bourne Ultimatum* 导演:Paul Greengrass 2007 美国
- 《生生长流》*And Life Goes On* 导演:Abbas Kiarostami 1992 伊朗
- 《罗塞塔》*Rosetta* 导演:Jean-Pierre Dardenne, Luc Dardenne 1999 比利时
- 《桂河大桥》*The Bridge on the River Kwai* 导演:David Lean 1957 美国/英国
- 《火车大劫案》*The Great Train Robbery* 导演:Edwin S. Porter 1903 美国
- 《一个国家的诞生》*The Birth of a Nation* 导演:D. W. Griffith 1915 美国
- 《罢工》*Strike* 导演:Sergei M. Eisenstein 1925 苏联
- 《十月》*October* 导演:Grigori Aleksandrov, Sergei M. Eisenstein 1927 苏联
- 《傲慢与偏见》*Pride and Prejudice* 导演:Joe Wright 2005 英国
- 《大路》*La Strada* 导演:Federico Fellini 1954 意大利
- 《暴雨将至》*Before the Rain* 导演:Milcho Manchevski 1994 马其顿
- 《出租车司机》*Taxi Driver* 导演:Martine Scorsese 1976 美国
- 《愤怒的公牛》*Raging Bull* 导演:Martine Scorsese 1980 美国
- 《雾中风景》*Landscape in the Mist* 导演:Theo Angelopoulos 1988 法国/希腊/意大利
- 《风车杀机》*Duel* 导演:Setven Spielberg 1971 美国
- 《巴别塔》*Babel* 导演:Alejandro González Inárritu 1971 美国
- 《去年在马里昂巴德》*L'annee Derniera a Marienbad* 导演:Alain Renais 1961 法国

策 划 欣 雯
责任编辑 欣 雯 蒋 倩
出 版 人 蔡 翔
封面制作 泰博瑞国际文化传媒

- 本书旨在帮助喜爱影视编导专业的读者尽快建立专业思维，培养分析和创作影像作品的基本功，第一版自出版以来已重印 11 次，获得了很好的市场反应。
- 本次修订时考虑和尊重了读者的反馈意见，在第一版基础上调整了某些框架，修改了一些内容，增加了大量片例，以期为使用本教材的教师和同学们提供更新、更严谨的知识。

建议上架：影视艺术

ISBN 978-7-5657-0823-



定价：35.00元

see more please visit: <https://homeofbook.com>