



### 电影语言创新例举：语言、形式、结构、形态、类型风格、文体、作品本体、结构、形态

伯格曼《第七封印》：以黑、灰、白和谐地互相对流渗透，构成天鹅绒般完美的黑色影调”。开头死神与骑士相遇的那一段落，“富于神秘色彩的黑白摄影强调出一种几乎是永恒的忧郁”

《野草》中以黑白反差极大的色调来表现老教授的梦境。

《辛德勒的名单》、《鬼子来了》反而用黑色、灰色为主调。

《小花》、《我的父亲母亲》则黑白与彩色对比，从而营造出两个不同时空的效果。（韩国电影《萨玛利亚的少女》以黑白表现梦境，《黑炮事件》

《蓝丝绒》俗艳效果。片头，在蓝丝绒的幕布与音乐之后，镜头从蓝色的天空往下移动，是一朵盛开的极为艳丽的红玫瑰，在白得让人觉得不真实的白色栅栏和蓝色天空的背景下，在一首美国60年代的名曲《蓝丝绒》的迷人感性的歌声中绽放。关于片头的蓝天、鲜花，林奇曾说：“蓝天、鲜花固然很好，但是另一种势力——一种痛苦、腐烂的势力也如影随形。这就像那些科学家的工作：他们从某种事物的表面开始，然后深挖下去。他们一直深入到亚原子的微粒，而它们的世界现在已经非常抽象了。他们在某种意义上像是抽象画家。你很难跟他们谈论具体的意义，因为那是个深藏在底下的世界。”

《黄土地》以色彩造型和表意、民族的苦难、传统的压抑和坚固的生命力，在统一的黄色调和体特的视觉造型中得到表现。

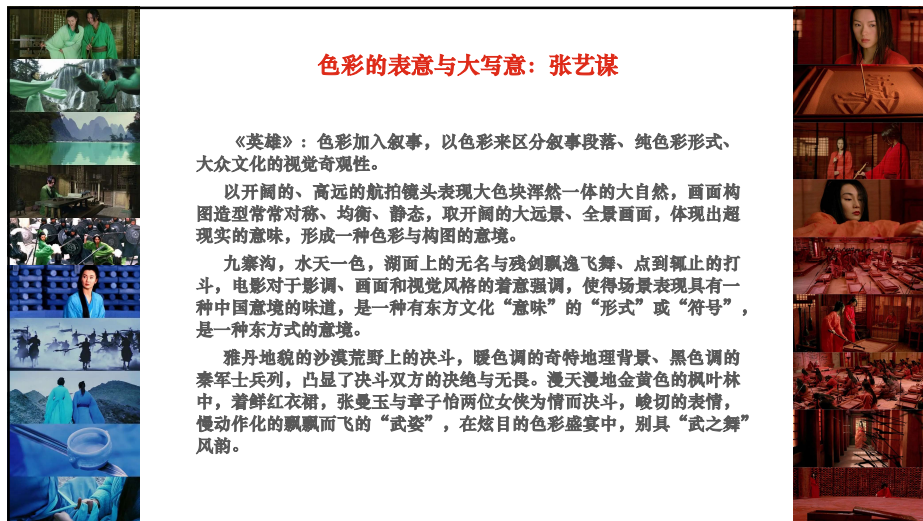
《红高粱》以色彩抒情：感性的奔放、野性的张扬，在统一的红色调中得到表现。（莫言的意义：感性美学的张扬，毛文体的突破，推荐阅读我的文章：从理性美学到感性美学——新中国文艺六十年的文艺变迁）

《英雄》里面色彩加入叙事，或者说是以色彩来区分叙事段落。渐渐沦为纯形式，大众文化的视觉奇观性。

《绳索》的长镜头、《俄罗斯方舟》、《鸟人》《1917》的一镜到底。

剧本杀《扬名立万》《这个杀手不太冷静》《满江红》

当下，一种动漫游戏化的电影语言风格在风行？一种“二次元”的审美趣味在“严重”影响着电影语言风格即视觉美学？



### 色彩的表意与大写意：张艺谋

《英雄》：色彩加入叙事，以色彩来区分叙事段落、纯色彩形式、大众文化的视觉奇观性。

以开阔的、高远的航拍镜头表现大块浑然一体的大自然，画面构图造型常常对称、均衡、静态，取开阔的大远景、全景画面，体现出超现实的意味，形成一种色彩与构图的意境。

九寨沟水天一色，湖面上的无名与残剑飘逸飞舞、点到辄止的打斗，电影对于影调、画面和视觉风格的着意强调，使得场景表现具有一种中国意境的味道，是一种有东方文化“意味”的“形式”或“符号”，是一种东方式的意境。

雅丹地貌的沙漠荒野上的决斗，暖色调的奇特地理背景、黑色调的秦军士兵列，凸显了决斗双方的决绝与无畏。漫天漫地金黄色的枫叶林中，着鲜红衣裙，张曼玉与章子怡两位女侠为情而决斗，峻切的表情，慢动作化的飘飘而飞的“舞姿”，在炫目的色彩盛宴中，别具“武之舞”风韵。



《英雄》：色彩加入叙事，以色彩来区分叙事段落、纯色彩形式、大众文化的视觉奇观性

以开阔的、高远的航拍镜头表现大块浑然一体的大自然，画面构图造型常常对称、均衡、静态，取开阔的大远景、全景画面，体现出超现实的意味，形成一种色彩与构图的意境。

九寨沟水天一色，湖面上的无名与残剑飘逸飞舞、点到辄止的打斗，电影对于影调、画面和视觉风格的着意强调，使得场景表现具有一种中国意境的味道，是一种有东方文化“意味”的“形式”或“符号”，是一种东方式的意境。

雅丹地貌的沙漠荒野上的决斗，暖色调的奇特地理背景、黑色调的秦军士兵列，凸显了决斗双方的决绝与无畏。漫天漫地金黄色的枫叶林中，着鲜红衣裙，张曼玉与章子怡两位女侠为情而决斗，峻切的表情，慢动作化的飘飘而飞的“舞姿”，在炫目的色彩盛宴中，别具“武舞”风韵。

电影语言新变：“低幼龄化”和动漫、游戏风格化的电影语言、造型

动漫电影，本来是儿童电影，在以成人为主流的常规剧情电影中处于边缘地位。如《大圣归来》《哪吒》《捉妖记》是真人动画同台的“半动画”电影。《滚蛋吧肿瘤君》电影语言鲜活灵动（原型为漫画家），融进了很多动漫语言，白百合表演夸张，“动漫化”表演。

表征了虚拟世界“二次元文化”的进入我们的生活，也改变着电影语言和电影影像的风格。

影像风格的动漫化趋向，与追求视觉效果逼真的网络游戏、电子游戏、手游的影响有关。

游戏具有动漫化的视觉形象表达和极致化，具有一种“二次元”化的形象特征。所谓“二次元”，是以平面的媒体所表现的虚拟角色，如漫画或动画中的人物，因其二维空间的本质，而常被称为“二次元角色”，以有别于现实（三维空间）的人物。作为一种造型或视觉风格，则是指一种幻想出来的、非真实但鲜明可感的，仙侠奇幻风格的唯美世界。

这种视觉风格“在场景设计上和角色造型上追求视觉的极致化，以突出整体气质上的奇幻特点。场景设计上强调纯净空灵神秘飘渺，充满灵性和生命力-----这样极致、夸张的魔幻世界刻意造成与现实生活的距离感，具有浓郁的浪漫主义色彩，给人一种特殊的美感”。这种“二次元”影像风格在《太极》《画皮2》《捉妖记》、电视剧《琅琊榜》等都有明显的体现。《画皮2》导演乌尔善曾自述游戏对他电影语言的影响：“我比较关注美国的几个新导演，还有《通缉令》导演马克·麦托夫，他们对电影语言是有创新的，他们的慢镜头带有电子游戏风格，给电影带来了全新的空气。”

《画皮2》的人物形象造型设计“东方新魔幻”的追求。场景设计、画面构图、色彩渲染、意象营造纯中国化，兼有西域文化、西方魔幻、日本动漫的风格特点。影片中对眼神、虫子、冰封、水滴等细节的表现，在水里换皮的设计等，精致华丽而唯美，不难发现日本漫画与西方魔幻电影的元素。影片的“概念设计”者是以擅长制造诡异魅惑、美轮美奂的华丽妖巫气氛著称的日本著名美术师天野喜孝。《画皮》的美术设计颇具先锋性、时尚性、风格化，营造出一种飘逸的，近乎超现实、非写实的、“二次元”风格的美。

《749局》给人吐槽很厉害的是怪物的造型问题。

参阅：陈旭光《受众为王时代电影新变观察》，《当代电影》2015,12.（《新华文摘》2016,6.转载）

二、电影艺术（语言）自觉的历程

- 1、法国卢米埃尔兄弟：活动照相术
- 2、法国乔治·梅里爱：“戏剧化”电影  
推荐观影：《雨果》：童蒙眼中关于梅里爱的影像传奇  
《艺术家》：简单而隽永，永恒的黑白魅力
- 3、美国埃德温·鲍特和格里菲斯：自觉使用蒙太奇
- 4、前苏联普多夫金和爱森斯坦：蒙太奇的理论化和理论总结
- 5、法国巴赞：“长镜头”对“蒙太奇”的补充
- 6、数字化与高科技、互联网+时代：卢卡斯、卡梅隆等

专题：中国电影的“网生代”辨析

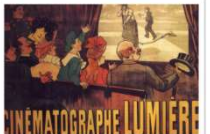
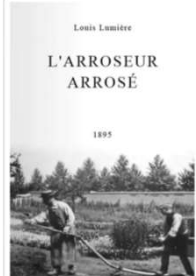


一、路易斯·卢米埃尔：《火车进站》《工厂大门》《水浇园丁》

电影史与美学贡献：一种纪实主义电影美学、纪实的起源与奠定：

“我所做的只是再现生活”（纪实美学）

《水浇园丁》：喜剧电影的奠基或原型，生活的戏剧，生活的喜剧、闹剧



二、乔治·梅里爱：《月球旅行记》

“影片制作提出那么多职业的汇总，要求那么多数量不同的工种，又能赢得那么持久的关注，所以，我毫不犹豫地宣布：电影是各种艺术中最吸引人最迷人的艺术。”（梅里爱）

电影史与美学贡献：假定性美学：假作真时真亦假，无还生有有还无、“契约”。

《月球旅行记》：科幻片，太空探险类型的源头、原型、奠基

专业摄影棚、停机再拍等。

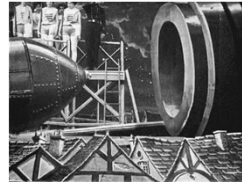
局限：“银幕即舞台”

卢米埃尔与梅里爱的电影史与电影美学贡献（双壁或双峰）：

“卢米埃尔兄弟可算是电影中现实主义的奠基人，而梅里爱则是形式主义传统的奠基人。”“现实主义力求客观地反映真实的情况，不想在他们的影片中实际情况加以修饰。形式主义者却并非如此，他们随意对他们的素材加以风格化和变形-----”“形式主义的影片在艺术上受人注意”。

——路易斯·贾内梯《认识电影》

德国表现主义电影/意大利新现实主义电影



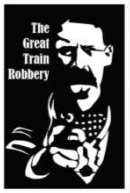


### ■三、鲍特与格里菲斯

[美]埃德温·鲍特：《火车大劫案》（1904）

“第一次用电影画面说出“与此同时”

把摄影机作为一种戏剧性手段来使用的第一人，在此意义上，可以说他使电影开始有了银幕文法和摄影修辞，而其最大的贡献是把影片的基本构成单位由场景变成了镜头。

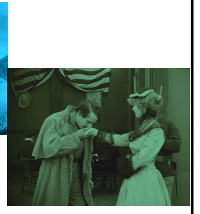
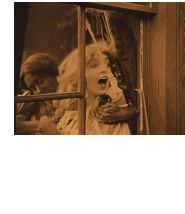
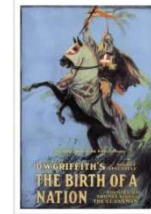


[美]大卫·格里菲斯：《一个国家的诞生》（1915）：“史诗性”和超越

片长近三小时，第一部真正意义上的商业片。电影初兴时期艺术手法的集大成者，丰富的拍摄手段和剪辑技巧，蒙太奇的叙事作用，故事充满节奏感和史诗氛围。“最后一分钟营救”镜头，成为好莱坞商业片的套路，百用不爽。

巨大的争议：种族主义政治意识形态的时代局限，三K党的暴力行为则被合理化。一部艺术上先进，观念上落后甚至反动的电影。

“刺杀林肯”：经典电影段落，各种景别运用自如，渲染气氛，情绪，呈现环境整体，重构历史事件。



《党同伐异》（1916年）“最早的好莱坞大片”、“高概念电影大片”

- 1、核心故事：“母亲与法”
- 2、并列故事：
- 3、“古巴比伦的陷落”
- 4、“法国圣-巴尔特雷米教堂大屠杀”

“交替蒙太奇”：时空相距甚远的不同活动剪辑在一起，4个故事交替出现。情节的平行铺展造成强烈的紧迫感，最后汇成情感奔腾的急流。反复出现过渡镜头：老母亲摇着摇篮，同时出现字幕：

“无休无止地摇着这个摇篮，将今生和来世连在一起。”

——[美]惠特曼

最早的重工业电影美学：

影片拍摄耗资一年半时间，二百万美元制作费，仅仅波斯军队一个镜头就有1.6万名演员。220分钟长的巨片。

格里菲斯：创造原型的伟大导演！原型：故事、结构、人物、观念

原型：反复出现、反复被讲述的意象——故事、结构、人物、形象等。（英雄成长、英雄冒险、寻宝、英雄救美、游历、回家等-----）

“神话原型批评”：

“有一个故事且只有一个故事，真正值得你细细品味”

——法国诗歌

谚语：“从一颗蚕豆里看出一个世界”。



### 附：关于神话原型批评

“神话-原型”批评，是一种从神话（传统文化）着手，从宏观层面研究文学艺术自身内在的类似性，即程式、结构、主题、人物、情节等，并从整体上探寻文学艺术的共性和发展演变规律的批评方法。

神话-原型批评也可扩展为“原型批评”。意为不一定是“神话”，只要反复出现，具有原型性即可。

荣格的“集体无意识”理论，将“原型”运用到心理学研究，为原型理论奠定了重要基础。

“原始意象即原型——无论是神怪，是人，还是一个过程——都总是在历史进程中反复出现的一个形象，在创造性幻想得到自由表现的地方，也会见到这种形象。我们再审视，就会发现这类意象赋予我们祖先的无数典型经验以形式。因此我们可以说，它们是许许多多同类经验在心理上留下的痕迹。”

荣格的“原型”并非孤立存在，而是普遍存在于神学、宗教、哲学领域，并不断发生着历史演变，而诸如“母题”、“理念”、“原始思维”等不同的表达方式，都可以统一到“原型”的概念范畴中来。

原型就是“集体无意识”的载体。

西方电影叙事中的有几个原型性人物形象或故事类型非常值得注意：

阿喀琉斯——有致命弱点的英雄（《超人》、《公民凯恩》、《巴顿将军》）；

康迪德——单纯、傻乐的乐天派英雄，却大获全胜（卓别林电影的夏尔洛系列形象、《阿甘正传》、《憨豆博士》、《我的左脚》）；

灰姑娘——“梦想成真”、苦尽甘来，丑小鸭变白天鹅（《漂亮女人》）；

浮士德——把灵魂抵押给魔鬼，“恶”的典型。（《华尔街》、《沉默的羔羊》）；

俄狄浦斯——寻找丢失的东西——爱情、幸福（《生于七月四日》、《》）；

罗蜜欧与朱丽叶——“困难重重的真爱的悲剧”（《幽灵（人鬼情未了）》、《泰坦尼克号》）；

流浪的犹太人——永远无法回到故乡（《英国病人》、《现代启示录》）……

这一结构的原型性意义（影响所及）：电影不再只是讲一个有头有尾的故事

原型：反复出现、反复被讲述的意象——故事、结构、人物、形象等

《重庆森林》（王家卫）

《英雄》（张艺谋）

《爱情麻辣烫》（张扬）

《公民凯恩》（[美]奥逊·威尔斯）

《罗生门》（[日]黑泽明）

《维洛尼卡的双重生活》（[波]基耶洛夫斯基）

《误打误撞》（[波]基耶洛夫斯基）

《滑动门》（[美]彼得·休伊特）

《低俗小说》（昆丁·塔伦蒂诺）

《通天塔》（[墨]冈萨雷斯·伊纳里多）

《云图》 汤姆·提克威 / 拉娜·沃卓斯基 / 安迪·沃卓斯基（data-base结构？ 1-2-3-4-5-6-5-4-3-2-1？）

《全民目击》（非行）

《天注定》（贾樟柯）：

纽约IFC艺术影院贾樟柯《天注定》：直接暴力、重口味血腥、新闻集锦，小人物群像、广阔生活、无缝直接现实，极简叙事，全面致敬旧作、呈现社会问题：灵魂的麻木或疼痛、被激活的敏感、有价值无意义的尊严、有理由或没理由的杀人或自杀。不追求艺术的艺术电影，新世纪中国社会底层阶层分析报告，新清明上河图。

最新：《我和我的祖国》《我和我的家乡》《我和我的父辈》系列？纪录片《桃李无言》



## 经典个案与结构模型

原型：分段叙述

《党同伐异》：片断1片断2片断n-1片断n 以主题为聚焦点

1、变体一——辐射结构：

《公民凯恩》以人物为聚焦点：片断1、片段2、片段3---

《罗生门》以事件为聚焦点：片断n-1、片断n

2、变体二——假设结构：片断1、片断2叙事点片断n-1片断n

《罗拉快跑》：

3、变体三——环形结构

《暴雨将至》片断1片断2片断n-1片断n

《低俗小说》

4、变体四——双重结构

《薇诺妮卡的双重生活》、《滑动门》

片断2片断1片断片断

1、横向互渗

2、纵向互渗

扩展思考：原型背后的文化意义：

人的主体性？源于人类对时空认知的进步和复杂化、现代化，时空重组？再造生活、相较于线性叙事的“现代性”，复杂时空观念

5、短视频时代：我与我的系列？该如何理解？回到变体一。

主题聚焦：故事完整、独立但又不独立。重点在于关系：“我”与“我的xxx”，潜台词、意识形态含义比较丰富，多人合作，各自拍。一种新型电影工业模式。



## 四、苏联蒙太奇学派：普多夫金与爱森斯坦

一、苏联蒙太奇学派的前驱：

维尔托夫：“电影眼睛派”《持摄影机的人》

库里肖夫：“库里肖夫效应”：一个小女孩、一盆汤、一口棺材/白宫会面（格里菲斯的影响）

二、普多夫金：《母亲》（1926）“歌曲”、“诗意蒙太奇”

“电影艺术的基础是蒙太奇。——必须注意：人们往往不是从蒙太奇的本质来全面地解释或理解它的涵义。有些人天真地认为，蒙太奇的意义只是单纯地把影片的片段按适当的时间顺序连接起来。”

“是否善于动用蒙太奇手法并发现新的蒙太奇手法，在很大程度上取决于导演是否为了认识生活而刻苦思索，取决于导演是否力图以最鲜明的、感染力很强的形式给观众表达出思考的成果。”（普多夫金）

三、爱森斯坦：“理性蒙太奇”：《战舰波将金号》（1925）

“呐喊”（70分钟，1346个镜头）

“普多夫金的主张是蒙太奇只是镜头的组合——而我主张，蒙太奇是冲突，是由两个元素迸发出概念”

爱森斯坦更为系统地总结了其蒙太奇思想，甚至是把蒙太奇理论上升到哲学的高度。他认为，“人类思想发展经历了古希腊朴素辩证法阶段、文艺复兴后形而上学阶段和科学的辩证唯物论这三个阶段，而蒙太奇实质上是一般思维的高级阶段——以辩证思维为基础的艺术思维，是人类一种先进的艺术思维方法。”



理论总结与提升：

- 普多夫金：电影艺术的基础是蒙太奇。（本体）
- 爱森斯坦：电影思维是一种蒙太奇思维。（思维方式）

爱森斯坦指出，“问题在于，两个最单纯系列的象形文字的综合（说得更准确一些是结合），不是被看做是它们二者之和，而是二者之积，即是被看作为另一次元，另一个等量级的值。”

受汉字艺术的启发：“口”加“鸟”=鸣；“犬”加“口”=吠

“这岂不就是——蒙太奇吗？！是的。这和我们在电影中所做的完全一样，我们将尽量将一些单一的、在含义上中立的、映像描写的单镜头画面，按涵义的前后关系和涵义的系列来加以对比。在任何电影技法的叙事中，都避不开这种方法和手法。而在这种凝缩和纯净的形式中，则蕴含着‘理性电影’的出发点。这是一种我们正在探索着的用富有最大简洁性的视觉叙事来表现抽象概念的电影。我们仅向这条道路的先驱者，已故的（久已辞世）的查德诺瓦的方法表示敬意。”（文化自信）

仓颉，俗称仓颉先师，又称史皇氏，又曰苍王、仓圣，是黄帝时期造字的左史官见鸟兽的足迹受启发，分类别异，加以搜集、整理和使用，在汉字创造的过程中起了重要作用，被尊为“造字圣人”。据史书记载，仓颉有双瞳四个眼睛，天生睿德，观察星宿的运动趋势、鸟兽的足迹，依照其形象创文字，革除当时结绳记事之陋，开创文明之基，被尊奉为“文祖仓颉”。

美国电影理论家尼克·布朗在《电影理论史评》中的评价：

“爱森斯坦关于蒙太奇的根本主张是认为它提供了一种对现实的新的感知。这种对现实的新的感知或这一塑造现实的模式，正是爱森斯坦从意识形态角度探索电影语言在苏联革命形势中的作用的起点。”



### 《战舰波将金号》

1、本片入选1929年美国电影评议会“世界四大电影佳作”、英国《画面与音响》杂志四次“十部世界电影佳作”、1958年布鲁塞尔国际电影节“世界电影十二佳作之首”，是否名副其实？艺术的魅力竟然可以超越政治意识形态？

2、体会影片的紧张感、强弱相间，以及那种错落有致的节奏感、恢宏的力度、气势和张力。

3、注意画面与构图方面的匠心独运，思考影片如何表现人的孤立无援，又如何表现气势宏大的力量的觉醒和汇聚？如何表现力量的冲突与对比？

4、注意镜头的剪辑以及通过对比(运动/静止、大/小、整齐/散乱、强/弱、不同方向的力的运动等等)所产生的力量。

5、注意影片由小到大、层层递进的节奏感：镜头内部/两个并列镜头之间/系列镜头之中/蒙太奇句子/蒙太奇结构。

6、注意影片的结构特点。影片的五大结构段落分别是：人和蛆；后甲板上的戏；死者呼吁报仇；奥德萨阶梯；与舰队相遇。

7、注意电影某些细节的运用（许多是不止一次反复出现的），如眼镜、婴儿车、花伞、残疾人等。

8、爱森斯坦在他的影片中非常注意利用“类型演员”来表现人物，注意影片是如何塑造人物形象的？哪些人物给你留下了深刻印象？

9、注意通过影片的观赏更好地理解爱森斯坦的蒙太奇理论，思考其优势和缺陷。



#### 一、层层推进的张力：结构谨严，起承转合，章法井然。（从小到大的五个层次）

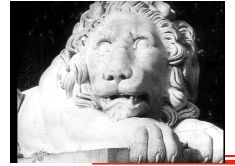
- 1、镜头内部
- 2、两个并列镜头之间
- 3、一系列镜头之中
- 4、蒙太奇句子
- 5、蒙太奇结构

爱森斯坦：“从战舰的细胞到战舰整体，又从舰队的的一个细胞到整个舰队机体，主题中革命友爱的感情由此增长起来。”

#### 二、力、冲突、结构

- 1、“人和蛆”：军官要士兵吃腐肉——士兵拒绝；
- 2、“甲板上”：军官要镇压——士兵开始起义；
- 3、“死者激发人们”：从“哀悼水兵”的低潮——群众的愤怒；
- 4、“奥德萨阶梯”：从联欢、轻快、抒情——镇压（高潮）；
- 5、“与舰队相遇”：不安、压抑——胜利通过，欢呼。

最经典的悲剧形式——五幕悲剧。“黄金分割率”的比例来组织剧作的，即一种2:3的比例——戏剧性发展的低潮与高潮，最低点与最高点分别以2:3与3:2为界。如影片的低潮“死者运上岸”是在第二部分结尾与第三部分开头处（2:3）。影片的最高潮置于第三幕结尾与第四幕开端（3:2或者说反向的2:3）。显然，整部电影的结构高潮低潮相间，节奏紧张而有规律，具有强烈的诗的效果和音乐的趋向。



#### 三、“奥德萨阶梯”一共分四个段落：

- 1、奔逃：突然之间，欢快祥和轻松的形势逆转直下，音乐大变，沙皇军队屠杀群众，群众四散奔逃如鸟兽状。28个镜头。
- 2、母与子：母亲抱着垂死的儿子向上（圣母与圣子的原型形象），与沙皇军队的向下形成了强烈的对比与冲突。63个镜头。
- 3、婴儿车：婴儿车沿着台阶下滑，但下滑的瞬间过程好像被延宕着，总也滑不到悲剧的尽头，异常的揪人心魄。56个镜头。
- 4、雄狮的醒来与怒吼：舰队开炮还击，三个石头狮子的迅速剪辑。28个镜头。



#### 五、安德烈·巴赞 (1918-1958)

有哲学气质的电影评论家和电影理论家。

电影理论史上的第二个里程碑（蒙太奇理论之后）。

“今日主要由于巴赞的工作，电影被广泛地看作是一种严肃的、重要的研究领域了。”

“巴赞不愿象其他人那样援引其他文艺理论，而把电影只当作这个一般理论的特例。他拒绝了一切通行的观念，带来了观点的彻底改变”。

——H 格雷

“巴赞的思想说到底是由一个本体论体系和一个诗学史学体系组成的”。

——尼克·布朗

巴赞使电影研究摆脱了文学式批评，进入真正的电影研究，由突破传统电影理论格局，从哲学、心理学、社会学、美学等学科，开阔了电影研究的视野。



巴赞的主要思想

理论概括：

- 1、“总体现实主义”：针对好莱坞、普多夫金、爱森斯坦的“分解”拍摄手法。
- 2、关于“完整世界的神话”：电影的本性是复制和还原现实的真实性，电影是通过摄影机记录下来的，是照相的延伸。电影的本体论就是一种影像的逼真性特征。电影的使命就是用运动、空间、声音和色彩去完整地再现世界，至少也是作为逼近现实的“渐进线”。

3、认为摄影机具有：“本质上的客观性”

“原物体与它的再现物之间只有一个实物发生作用，这真是破天荒第一次。外部世界的影像第一次按严格的决定论自动生成，不用人加以干预，参与创造。——一切艺术都是以人的参与为基础的；唯独在摄影中，我们有了不让人介入的特权。”

电影的出现使摄影的客观性在时间方面更臻于完善。

“影片不再满足于为我们保存被摄物的瞬间情景，就像保存得完整无损的在琥珀中数百年的昆虫，而是使巴拉克风格的艺术从似动非动的困境中解脱出来。事物的影像第一次也是事物的时间延续。仿佛一具可变的木乃伊。”

巴赞的主要思想

4、对意大利新现实主义的实践及总结：

“意大利新现实主义电影首先是一种人道主义”

新现实主义电影的结构单位或者说其叙事方式不是镜头而是事件或事实。实际上事件与事实也是由镜头组成的，但这些镜头是现实生活本身的呈现。镜头不过于琐碎，也不虚拟。

5、关于桥、石头、小河的比喻：

“古典的叙事方式如好莱坞是在小河上建了一座桥，而新现实主义的叙事则是踩着石头过河，石头不是专门摆在那里的，而是生活中本来就有的，新现实主义导演就是要善于发现这些石头。”



《偷自行车的人》



《罗马11时》

巴赞的主要思想

6、电影起源心理学

核心观点：电影发明的心理依据是再现完整现实的幻想。

电影是人类追求逼真的复现现实的心理的产物，这种心理因素决定了银幕形象的真实感，决定了电影技术的完善和电影艺术的发展方向：再现一个真实的世界。但电影不可能实现对客观现实的完整摹写，“电影是现实的渐进线”。（《杰作：〈温别尔托·D〉》）

【木乃伊情结】

巴赞借助精神分析解释电影起源的一种阐释。巴赞为研究电影起源的心理，追溯到雕刻和绘画的起源。他认为人有永久性保存自己尸体的驱动。涂上香料的木乃伊是第一个雕像。雕刻和绘画成为人的替代品。他们起源于一种愿望，是一种原始需要。摄影不是创造永恒，而是给现实涂上香料，使时间免于腐朽。巴赞认为，摄影作为自然的补充，而不是替代，第一次有了不让人干预的特权。电影也因此第一次实现了影像与被摄物的同一，仿佛木乃伊。

【完整电影】

巴赞提出关于电影起源观的电影观念：电影起源的心理原因是再现完整世界的神话，也就是再现声、色、主体感受一应俱全的外部世界的幻景。

“影片不再满足于为我们保存被摄物的瞬间情景，就像保存得完整无损的在琥珀中数百年的昆虫，而是使巴拉克风格的艺术从似动非动的困境中解脱出来。事物的影像第一次也是事物的时间延续。仿佛是一具可变的木乃伊。”

这也是在更高的层次上，论证了电影作为新艺术的独特性和必然性。

7、长镜头（“场面调度理论”与蒙太奇的复杂关系）：追求时间的连续性和空间的完整性

长镜头理论是对巴赞提出的“景深镜头理论”的不严密的概括。按照长镜头（镜头一段落）和景深镜头的原则构思拍摄影片，是一种旨在展现完整现实景象的电影风格和表现手法。因此要求：时间的不间断和空间的完整性。

具体实践要求：

- 1. 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。
- 2. 长镜头（镜头-段落）保证事件的时间进程受到尊重，景深镜头能够让观众看到现实空间的全貌和事物的实际联系。
- 3. 连续性拍摄的镜头-段落体现了现代电影的叙事原则，摒弃了戏剧的严格符合因果逻辑的省略手法，再现现实事物的自然流程，因而更有真实感。

•评价：

“它们没有美学上的对立，因为长镜头是镜头内的蒙太奇，类似小说笔法，而蒙太奇则接近诗-----”  
——[法]让·米特里

格 托兰曾对比过景深镜头的纵深构图与分解的蒙太奇手法所引起的效果的不同：

“景深会引导观众更积极地思考，甚至使他们积极地参与到故事的演出中来。而用分解的蒙太奇手法时，观众只需跟着导演走，把他们的注意力贯注于导演所注意的事物上。导演替他们选好要看的東西。观众个人很少有选择的余地，画面的含义部分地取决于导演的注意和意图。”“蒙太奇在分析现实时，由于本身的性质，就要求戏剧情节的含义单一。——总之，蒙太奇在本质上就是和含义模糊的再现相对立的。”

“爱森斯坦和巴赞的出发点都是真实，它们之间的主要差别之一，就是爱森斯坦超越了真实（超越了真实与电影之间的关系），而巴赞没有。”——[美] 汉德逊

时值30秒？不！一种美学、一种风格、一种世界观、一种现实态度，一种人文精神

巴赞的主要思想

《公民凯恩》《四百下》《小武》《天注定》

长镜头需要技术：高超的调度，甚至严格的计算。如运动长镜头是一门很高深的技术活，需要导演、摄影、美工、灯光、演员之间的精妙配合，也需要摄影车、斯坦尼康、滑动轨道、起重机吊臂的辅助运作，每个细微之处都决定镜头的成败。也许是懒惰的缘故，最近越来越多的导演们都爱上了剪辑。据相关资料所示，美国电影镜头的平均长度已从60年前的10.5秒缩减为近年的2.9秒，看得让人眼花缭乱、目不暇接。

- 《俄罗斯方舟》：一镜到底，中间没有动一剪子。
- 《400击》：最后那个长镜头非常著名
- 《绳索》：室内，场景的暗暗转换
- 《赎罪》：表现战争场面的炫技般的，为了长镜头而长镜头的长镜头
- 《小城之春》中伴随着女主旁白的缓缓运动的长镜头、“生日聚会”那场长镜头
- 《悲情城市》《恋恋风尘》《海上花》《霸王别姬》《伊朗新电影》（《小鞋子》等）
- 《小武》中小武在小巷中行走的长镜头、小武与小妹坐在床前的镜头。
- 可能会冗长与沉闷，考验耐心，侯孝贤被称为“闷片导演”。客观上是某种人文精神的体现。
- 《鸟人》《1917》的一镜到底长镜头

## 《公民凯恩》的三重真实（本体、戏剧、心理）



《公民凯恩》（1941），[美]奥逊·威尔斯导演  
（小凯恩被带走与苏珊企图自杀两个经典段落）

### 巴赞的评价：

“电影艺术中的巴尔扎克传统的现实主义小说。在一定程度上，他们是对美国社会的强有力的批判。”

“传统的段落是由一连串镜头组成的，按照导演要求观众看到什么来分解动作，但在这里只用一个镜头就全部解决了。所以威尔斯用纵深镜头作剪辑，最终会把‘一连串镜头’的概念包容进一个剪辑单元，即所谓的‘段落镜头’中去”

### 巴赞的评价：

巴赞认为《公民凯恩》把错综复杂的事物呈现在观众面前，却未把凯恩一生的含义完全点破。影片完整地展现丰富复杂的现实情景，让观众自己去感受、思考，而不强使观众注意什么以理解导演对事物的单一性观点。

## ■ 新时代：数字化、互联网与高科技：乔治·卢卡斯、詹姆斯·卡梅隆

**数字化**就是将许多复杂多变的信息转变为可以度量的数字、数据，再以这些数字、数据建立起数字化模型，把它们转变为一系列二进制代码，引入计算机内部，进行统一处理。

**数字化**将任何连续变化的输入如绘画的线条或声音信号转化为一串分离的单元，在计算机中用0和1表示。通常用模数转换器执行这个转换。《图灵》（计算机之父）《模拟游戏》

概括而言，数字化（Digital）指信息（计算机）领域的数字技术向人类生活各个领域全面推进的过程，包括通信领域、大众传播领域内的传播技术手段以数字制式全面替代传统模拟制式的转变过程。

1995年，美国麻省理工学院教授兼媒体实验室主任**尼古拉·尼葛洛庞帝**推出了新作《**数字化生存**》，将数字化提高到了空前未有的地步。他认为物质时代世界的基本粒子如果说是“原子”的话，那么构成信息时代新世界的基本粒子就是“比特”。

“比特，作为信息的DNA正迅速取代原子而成为人类社会的基本要素”。

“计算不再和计算机有关，它将决定我们的生存”。



上世纪70年代末，乔治·卢卡斯的《星球大战》开启了电影制作数字时代的新纪元。

故有一个历程记录：

- 《星球大战》，1977；
- 《谁陷害了兔子罗杰》，1988；
- 《侏罗纪公园》，1993；
- 3D《阿凡达》，2009；



罗德维克曾经描述过这一新纪元的几个里程碑式的主要节点：变革历程：

1979年：卢卡斯电影有限公司建立了计算机动画研究部，开发动画画面的特效；

20世纪80年代：在电视广告和音乐视频制作中，数字摄影处理与合成日益盛行。史蒂夫·乔布斯的皮克斯动画工作室和乔治·卢卡斯的工业光学和魔术公司作为电影数字成像方面最具创新性生产者出现。

20世纪80年代后期：数字非线性编辑系统开始迅速取代机械式施藤贝格音像合成工作作为行业编辑标准。从1995年起被接受为通用标准。

- 20世纪80年代后期：清晰度近似35毫米的数字摄像机试验成功。
- 1989年：詹姆斯·卡梅隆的《深渊》（The Abyss）在真人实景电影中制作出第一个令人信服的数字动画人物——“伪足”-----