

电影,伟大的现实“剽窃”者

——评菲利普·肯普《电影通史》

陈斌

从1895年第一部电影《工厂大门》诞生至今,没人说得清全球到底生产了多少部电影。据粗略估算,仅2007年,全球电影产量不下4000部。史上投资最高的影片,据称是《复联3:无限战争》,10亿美元,而卡梅隆的《阿凡达》则以27亿2714万美元,摘得影史票房第一的桂冠。

菲利普·肯普的《电影通史》全书精选200余部电影,1400余幅剧照,采取类似编年体架构,从早期的电影放映技术到多银幕影城的出现,直至如今的网络平台,展现了世界影坛的重要时期、主要流派和经典作品,并以电影的高速发展反观社会和文化的演变。

新奇是电影最初的唯一卖点

与其说电影改变世界,不如说技术改变了世界,毕竟电影就是科学技术不断发展进步的产物。

卢米埃尔兄弟用自己发明的“活动电影机”拍摄《工厂大门》,虽仅一分零五秒,但展现了能行走的人,大大“激发并满足了人们对奇观的渴望”。彼时盛况,就像夏雨主演的《西洋镜》里描述的场景,人们对于新奇事物既充满兴趣,又莫名其妙地生出“被摄走魂魄”这样的荒诞恐惧感。

“西洋镜”也叫“拉洋片”,前身是爱迪生1893年发明的电影视镜。所有这一切,又有一个共同的“鼻祖”,那就是1829年比利时著名物理学家约瑟夫·普拉多的“视觉暂留原理”——观众看到的影像与真实的投射其实并不完全等同。就此意义而言,电影一开始就建立在“视觉欺骗”基础之上。

最初的电影就像街头魔法表演的光影技术变体。新奇是其唯一卖点,不明就里的观众总是试图弄明白那些动起来的人到底是什么,就像小孩试图从收音机里寻找真人。最初的电影,有点像现在的纪录片,没有表演,只是对现实生活的光影式拷贝。

不断发展的电影,“让再现过去、重塑现在、描绘未来成为可能”。“重塑”,是对电影技术的充分褒奖。从无声到有声,从单声道到多声道再到环绕立体声,从黑白到彩色电影,从模拟到数字电影,从2D到3D再到4D……正是在科学技术的强力助推下,电影与时俱进,其表现手法日趋丰富,越来越考验观众的脑洞。

一方面,不断发展的技术带给人们更出人意料的视听体验,比如好莱坞那令人脑洞大开的科幻、战争还有魔幻大片。没有科技的助力,就不可能有超人、哈利·波特和变形金刚等无数银幕形象的大红大紫。以往,一些大片需投入巨资用于制造道具,现在借助计算机技术便可达到逼真效果,郭帆的《流浪地球》便是典范之一。电影里的许多场景,在现实中已根本不可能寻得。

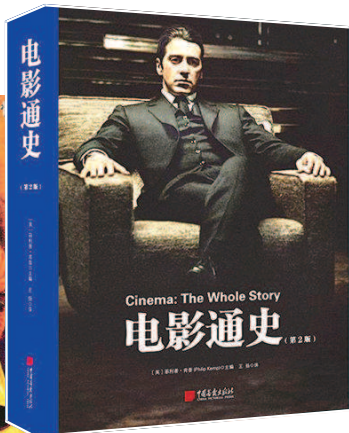
另一方面,技术催生了与电影相关的庞大娱乐产业链。凡事有利有弊,不断发展的技术,未来也可能抢走专业演员的饭碗。2002年,新西兰导演安德鲁·尼科尔推出喜剧片《西蒙妮》,讲述某剧组因女主角突然出离,濒临绝望的导演只得以计算机虚拟合成新女星西蒙妮取而代之,居然一炮走红,收割粉丝无数。同样,在不断发展的计算机技术助推下,未来很可能出现像玛丽莲·梦露这样已香消玉殒的人气明星,跨越时空与今天的演员同框演出的镜头。

技术永无止境,谁也无法预料未来的电影技术。可肯定的是,技术虽非电影受热捧的决定性因素,但肯定是电影不断焕发活力的重要原因之一。

现实是电影创作的不竭源泉

电影源于对生活的模仿,也可以说是“剽窃”生活。1903年上映的《火车大劫案》,仅14个镜头共11分钟,再现了1900年8月29日太平洋联合铁路火车被劫事件。后来的历史大片,无一例外都是对历史重大事件的光影重现。虽然今天的电影题材枝繁叶茂,许多与现实生活看似渐远,比如科幻片恐怖片等,但追根溯源,生活仍是所有电影的底色。

书中用相当篇幅介绍电影的开端——默片。默片时代,肢体表演是吸引观众的唯一砝码,因而主要以逗人开怀大笑的喜剧领尽风骚。肢体表演的最大特色,是对生活的夸张模仿,这在喜剧大师卓别林身上



《电影通史》
[英]菲利普·肯普著
王扬译
中国画报出版社出版

▲《卧虎藏龙》是美国电影史上票房最高的外语片。
▲闪电和墨镜是《黑客帝国》电影海报的重要元素。

表现得尤为淋漓尽致。然而,当电影有了声音,就像黑白电影因彩色电影的出现而迅速消亡,默片不可避免地日落西山。人类无法回到默片时代,但默片在阐释生活方面无疑为电影艺术奠定了坚实基础。

电影的艺术化,本质上是源于电影的现实化亦即生活化,而生活本身就是一门艺术。早期电影更像科学技术与现实文化的简单合体,也许人们还未真正意识到模仿现实生活的艺术价值,所以舞台表演痕迹明显。上世纪80年代,中国银幕上有很多完全照搬舞台表演的戏曲作品。与电影发展息息相关的电视剧同样如此,1986年版《西游记》大获成功,既受益于眼花缭乱的特技,显然也有人们对剧中舞台式表演深深眷恋的传统因素。好莱坞现存的歌舞剧,显然与美国百老汇的舞台有着千丝万缕的联系。

生活不是单色板。当生活彻底向电影洞开大门,类型片便喷涌而出。书中大书特书的类型片,本质上是电影工业化的结晶。一部电影获得观众厚爱,往往引来资本的疯狂追逐,继而形成巨大洪流,于是批量生产顺理成章。当年《少林寺》走红,一夜之间国内武侠电影遍地开花,时至今日,许多影片中仍间或耍弄几招功夫,以兼顾武侠片爱好者。由于过多过滥,有些类型片遭遇危机。曾在美国有票房收割机之称的西部片,后继者乏善可陈,反倒是意大利推出了《西部往事》这样的佳作。

工业化强调严密的分工与合作,好莱坞在这方面走在全球电影业的前列。从剧本到拍摄,好莱坞抛弃了“从一而终”的陈俗套路,一部电影可分割成诸多板块,比如医学、航天、金融、法律等,把专业戏交给专业人员,这样的桥段自然更接地气。这也是好莱坞电影保持

高专业水准的重要原因。

本书特别指出,好莱坞并非传统电影中心。如果没有“二战”,电影中心很可能仍徘徊于欧洲特别是法英等国。值得深思的是,战后,曾缔造时尚中心的巴黎重回时尚之都,但对技术高度依赖的电影中心却未能回归法国。法国悬疑片大师希区·柯克后来也辗转来到好莱坞。曾有惊艳表现的法国新浪潮导演群体,显然无法阻挡好莱坞工业机器的碾压。有别于时尚,电影明显更依赖于技术、强大的电影工业、资金,这些才是好莱坞强大的根本保证。

几乎每个地区都有优秀的导演和质量上乘的作品。本书对日本电影的崛起给予高度关注。近年来,印度和韩国电影也有抢眼表现。印度的宝莱坞产量高,还生产了许多叫好叫座的佳片,近年有多部影片在中国斩获比其国内还高的票房。不过,受文化门槛影响,印度电影难以敲开欧美大门。

创新使电影充满无限可能

书中许多影片来自戛纳、柏林、威尼斯等国际电影节,还有奥斯卡这样的知名电影奖项。这些舞台是世界电影艺术最高殿堂的象征。许多导演正是在这些电影节夺奖后开始步入自己的艺术春天。无论是谁,墨守成规的结果只能是陷入资质平庸的泥沼,创新才是电影人不断前进的法宝。

从默片到今天的4D电影,一路走来并非一帆风顺。至少在电视出现后,电影曾遭遇自诞生以来的最大危机。电影人的拯救方式除了创新还是创新。

创新,既包括技术特别是特技制作和摄影技术,也包括对人物表情、行为和心理的全新光影刻画。大导演斯皮尔伯

格执导的《大白鲨》中,机械鲨鱼相当逼真,《侏罗纪公园》更是将特技道具制作发挥到了极致。在人性刻画方面,斯氏也绝不马虎,为刻画《辛德勒名单》里纳粹党卫军军官的“邪恶特征”,演员拉尔夫·费因斯喝了13公斤酒。在《拯救大兵瑞恩》中,斯氏对手提摄影机的广泛应用和运动式拍摄,则给观众带来从未有过的实战体验。不难看出,每个导演的声名鹊起,无一例外都是不断努力不断创新的结果。

创新在电影界已成为特殊的内在逻辑。IP模式的诞生,有效推动某一银幕形象在必要的保护下实现高品质延续,漫威和DC系列作品作出了典范。DC推出的超人、蝙蝠侠和神奇女侠等英雄人物,已从先前的单打独斗,实现了珠联璧合。即便是从不存在的魔鬼、僵尸、外星人等特殊形象,在IP模式的推动下,也逐渐形成有一定逻辑规律的内在秩序。

依托强大的票房和商业推手,好莱坞无疑是当今全球最惹眼的电影中心。但本书并未偏向好莱坞,而是努力挖掘其域外亮点,比如独立电影。独立电影的可贵之处,在于未受好莱坞模式的诱惑,颇有“我行我素”的风骨,犹如电影工业化时代的一股清流。以独立电影著称的科恩兄弟,其作品就曾力压好莱坞的大导演和大投资,多次摘得戛纳、奥斯卡等大奖。

创新让电影充满无限可能,没有创新的电影,只会平庸中渐渐被人淡忘,更何况今天的电影全靠观众用脚投票。

想起本书“引言”的最后那句话,如果“使读者对自己此前所忽视的电影、电影人、电影类型或某国电影厂产生兴趣,那么编写本书的目的就达到了”。相信许多读者像笔者一样,在阅读的同时,会顺带理出一个“佳片有约”清单。