

内 容 简 介

了解微电影，学习微电影拍摄技巧，掌握微电影制作经验，学习微电影剧本创作，把微电影培训班搬到自己的家中来，这就是本书的目标。

本书作者从其执导微电影的工作流程讲起，分享十多年的行业经验，为读者揭开剧组工作的神秘面纱，讲述电影、微电影创作过程中那些台前幕后的故事。

书中从最基本的摄影机运动讲起，介绍了拍摄微电影需要使用的器材，以及在拍摄现场困扰初学者的难题，讲述了如何画故事板，如何看场地、选演员，直至最后开机各环节中需要解决的各种问题。

无论是爱情、动作、科幻或是悬疑的微电影，相信读者通过本书的学习后都能够轻松驾驭，掌握电影的叙述语言，天空任你翱翔！

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。举报：010-62782989，beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

图书在版编目 (CIP) 数据

微电影创作实录与教程 / 李宇宁 编著. —2 版. —北京：清华大学出版社，2020.8

ISBN 978-7-302-54918-5

I .①微… II .①李… III.①电影剧本—创作方法—教材②电影制作—教材 IV.①I053.5 ②J93

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2020) 第 025323 号

责任编辑：李 磊 焦昭君

封面设计：严 乐

版式设计：思创景点

责任校对：成凤进

责任印制：丛怀宇

出版发行：清华大学出版社

网 址：http://www.tup.com.cn, http://www.wqbook.com

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编：100084

社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：三河市铭诚印务有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：188mm×260mm 印 张：15.5 字 数：448 千字

版 次：2014 年 9 月第 1 版 2020 年 9 月第 2 版 印 次：2020 年 9 月第 1 次印刷

定 价：79.00 元

产品编号：083268-01

视频学习资源

超值赠送近 2GB 的笔者现场版高清视频教学课程，提供的课程内容经过了笔者精心的选择和剪辑，是对图书内容的有力补充。读者扫描表格中的二维码即可随时观看学习。

故事板创作篇

微电影创作第 1 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
1.1	讨论剧本	主人公和自己的父亲关系不太好，那天晚上，跟几个组长讨论……	
1.2	人物糟糕的一种状态	人物的这个姿势，看老师示范，这样靠着……	
1.3	平行叙事	使两个事件交叉发展，为了使画面更丰富，早上洗脸的时候想到的……	

微电影创作第 2 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
2.1	紧张与神秘感	要介绍这个人的长相、职业……我们可以从一个背影开始……	
2.2	预示危险的发生	一点也不惊险，直接让汽车冲你、冲镜头开过来……	
2.3	灵感乍现	汽车轮碾过，观众猜测可能出事了……在车轮的另一边，马路对面，这就是一个开场的小高峰……	

微电影创作第 3 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
3.1	影响故事脉络	编故事不是说老师我想好了，在我脑海中一切都成形了……	
3.2	由圆构成的人体	你不用任何模特，而把你想法中的东西画出来，你这么练，才能练出来……	
3.3	建立一种悬疑	他突然间若有所思，往前面看了一眼，他好像发现了什么……	

微电影创作第 4 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
4.1	一个很洒脱的状态	构图比例一下就平衡了……画完你再修改不足，使画面有更多的细节……	
4.2	夸张一下	让观众参与进来，你给一个空档，让人有想象的空间……	
4.3	几个狐朋狗友	我用两个画面，是不是就告诉大家：主人公又找了几个狐朋狗友……	

认识短视频第 1 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
1.1	用尽全力向目标发起冲击	主人公要努力，片子才好看……就是主人公在他母亲的帮助之下，必须要有所动作。这种鼓励与主人公后续的努力建立了关联，在他实现人生巅峰的时刻，导致他用尽全力向目标发起冲击……	
1.2	理解影片的节奏	如果没有这个铺垫，没有他在树上挂着球，不断用头去顶的画面……就没有未来他克服自己头球基础差的飞跃……	
1.3	完美的角色	他的母亲是一个什么样的人？是一个鼓励自己孩子，追求卓越让其变得更好；同时也是一个自我怀疑的人。她的自我怀疑，使她成为一个不完美的人……	

认识短视频第 2 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
2.1	再也不相信梦想了	这是他现实意义的一个失败，就是他目标没有达成。那影片的双重结构，就在于它有一个幻想的成功……	
2.2	这个困难非常强大	这个困难远远地超过了前面食物的诱惑、玩具的诱惑。这个时候，主人公站在了人生抉择的一个点上，这个困难足够击倒他……	
2.3	影片的转折点	他梦想照进现实的第一个起点。通过跑步事情来表现出主人公强烈的内心意愿的达成，或者是强烈内心意愿的一种发泄，他要通过直接的视觉触动来告诉大家……	
2.4	什么是潜台词	是什么让我们坚持下去，面对外部环境的这些困难，其实是心中的那团火焰，是心中不灭的那束光……	

认识短视频第 3 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
3.1	开篇就成功	手里拿着一个包子，她听到一声咳嗽。 就这么一个细微的声音把两个生命“连接”起来……	
3.2	跨越时空的意义	挽救生命的道路从来都是艰辛和曲折的，需要“奇迹”降临。 她背负着“曾经那个失败的自己、那个没人帮助的自己的苦难”，而苦难过于沉重，使她再次陷入了困境……	
3.3	开灯与希望	有一个睁开眼睛的动作。这个动作不到两秒钟的时长，但对主人公成功地挽救生命做了一个标注……	

认识短视频第 4 讲

编号	知识点	内容	扫码观看
4.1	设定了一个假英雄的形象	做短视频，与平时写作其实并没有什么大的区别。一篇文章、一段视频、一句话，它都有开头、发展和结局……	
4.2	中间是逞强环节	他们穿过呼喊的人群，看到擂台上有两个人在比赛。男主角最终被推到擂台上，这也是为将来他的谎言被揭穿做一个铺垫……	
4.3	坏人需要得到惩罚	两个人实际上就像过家家一样，打的拳一点也不好看。但是却极具反转性，那最终的结局是这个谎言被揭穿了……	

手机拍摄篇

手机拍摄

编号	知识点	内容	扫码观看
1	手持拍摄要领	这节课的重点是：手持手机拍摄如何更稳、拿手机的手势、身体的姿势和呼吸的控制…… 分享使用手机的拍摄技巧，手机拍摄短视频离不开推、拉、摇、移	
2	手机与自拍杆式脚架	我们只需要把手机先卡住一头，然后用另一只手轻轻地拉动这个夹子，因为它有一定的弹力，那我们就把这个手机装好了	
3	手机上脚架的扩展配件	自拍杆式脚架太轻便了，它的优点也成了它的缺点。现在手机这么大，放在那儿拍的时候风一吹，无人看管的情况下很容易倒，这是它的一个缺点。那我们现在更换另外一个脚架，这个脚架看起来很结实……	
4	拍摄匀速的运动镜头	现在手机有点大，我做了两个方面的调整。第一个方面的调整是：这有一个横杆，我把它伸缩拉伸到最长了，也就是相当于加重它电机方面的一个平衡……	
5	稳定器的技巧	这个时候稳定器该出场了，比如想从这儿摇到这儿，从上摇到下，可以用电动方式控制匀速的画面。这是它们的一个常见功能……	

声音方案篇

如何更好地收音

编号	知识点	内容	扫码观看
1	有线耳机	在拍摄短视频的过程中，我发现很多朋友忽视对声音的处理。今天我跟大家分享一下，在实际的拍摄和录课过程中，我是如何进行短视频收音的……	
2	无线耳麦	一些优秀的公司帮我们想到了更好的、更贵的解决方案。这有一个无线耳麦，它没有线的束缚，真正地解放了双手…… 缺点是对声音有更高要求的人来说，显然这种方法还有待提升（仅个人而言）……	

(续表)

编号	知识点	内容	扫码观看
3	指向性话筒	外面这个毛茸茸的东西呢, 俗称毛衣, 近距离说话的时候, 我呼吸的声音、喘气的声音都不会录上……	
4	“小蜂蜜”收音	我们现在就可以大范围进行活动了。一般情况下, 不会把声音录在手机上, 除非就是直接拿手机进行直播, 那我们会把声音录在哪里呢……	

Vlog 器材篇

Vlog 拍摄

编号	知识点	内容	扫码观看
1	镜头感	你想表达东西时, 像流水一样去讲一个故事, 去陈述一件事情, 或展示一件事情的开头和结尾, 但是镜头晃动的话就破坏美感了……	
2	一个人的团队	现在讲的是, 你这个团队就你一个人来完成, 整个现场的所有工作, 因为未来在短视频的拍摄过程中展示自己的生话……	
3	一盏小灯的布光	因为这个光不太好, 可以调一下其他的角度……	
4	拍摄手柄的运用	这些手柄能够对我们的手机有更好的控制。例如, 低角度的拍摄, 只拍脚步, 一个人走回来, 就很好……	
5	拍摄时变焦	影视之所以不挣钱, 然后还有很多人去做, 热爱它。我觉得可能跟好玩儿有关系……	



前言

这本书可以说是导演的拍摄笔记本，里面记录着影像在创作过程中的种种形态，潦草的文字和涂鸦式的草图，横七竖八、随心所欲地自由生长。它们好像在昭示着逝去的青春年华，又好像记录了灵感升腾的姿态。

激情、纠结、梦想聚集在一起相互碰撞，在纸上留下各式各样的痕迹，“粗糙”“原始”而又“性感”十足。在这其中，融入了我和朋友们13年行业内工作的心得和体会。所有呈现出来的一切，就是想告诉大家：一部电影、广告、微电影是怎么制作出来的，帮助你实现自己拍摄短片和微电影的梦想。

微电影和电影一样，也是通过一个个镜头，在流逝的时间中与大家分享一个故事。本书通过对实际案例的讲解，勾画出微电影的轮廓。让大家从整体上对电影、对微电影有全新的认识。

我们将从最基本的摄影机运动说起，通过不同案例展示推、拉、摇、移是如何实现的。为什么要推镜头，为什么旋转，目的都是让摄影机运动更加合理。何时去运用这些技巧，都是有道理的，摄影机绝对不是为了运动而运动的。

在讲解知识点的过程中，会穿插剧组在拍摄环节中遇到的具体问题，并提供有效的解决方案。与大家分享前期准备工作的诸多经验，提供一种看待影片创作的新视角，在书中会看到导演是如何用故事板来控制影片节奏，如何用故事板构建影像的原始雏形，如何用故事板来指导拍摄，又是如何用故事板实现前期的剪辑构想的。故事板还可以控制影片的成本，尤其是小成本电影，它会起到重要的统筹全局作用。

使用故事板创作能够为初学者打开创作思路，直接将脑海中的想象越过文字形成画面，最终逐步养成画面思维模式。书中收录了五部短片的故事板，还收录了导演绘制的两部商业短片的故事板，供学习参考，让我们生动地感知导演如何看待和处理自己作品诞生之前的这些环节。这些经验是通过长期的工作实践一点一滴地积累起来的，最初的时候这些问题都只是一句话、一段标注，开机之前按照这些提示让剧组做各种准备工作。经常有人会问起关于工作流程的问题，正好借这次机会，把这些原本零散的内容提炼、整理，形成了这本书。

导演的笔记本是我们的起点，很期待能开好这个头，把大家引入创作的道路上。

分享本来就是一件快乐的事情，拍摄的过程是这样，写作的过程也是这样。终于有这么一个机会，把自己曾经经历过的时光记录在纸上，与大家一起分享快乐。

记得在中国传媒大学给学生们上课、带他们拍摄微电影作品的那些日子，我们彻夜难眠，在创作的过程中通宵达旦，即使挨饿受冻，没有充足的预算，我们依然奋勇前行，激情似火。20个年轻人，大家因为梦想聚集在一起，想要拍出一部属于自己的电影。

我们在课堂上讨论故事情节，下课的时候编排演员走位，在课间休息时也会一起讨论剧情，课下也会像在剧组工作时一样选演员、找场景、准备道具、协调拍摄时间；睡觉前如果有了新的灵感，即便在被窝里也要互通有无。随着课程的推进，学生和老师的新点子、新想法不断涌现或被修正，在有限的时间里剧中人物性格逐渐完善。我们开始真正走进剧中主人公的内心，



不知不觉中大家都进入了一种痴迷的状态，那绝对是一种幸福的体验，大家都在享受着电影传递的无限快乐。

故事开始的时候，也许只是个有意思的点子，在课程推进的过程中，我们不断地丰富完善它，在脑海中让我们创作的角色生动、鲜活，充满质感。当使用摄影机把他们呈现在大家的眼前时，那种喜悦、幸福之感无以言表，瞬间抹掉了曾经对困难的一切抱怨，给大家坚持下去的信念和决心。

第一部作品对于青年导演来说至关重要，也许它不够完美，也不够精致，但它是大家踏踏实实迈出的第一步。

微电影的拍摄门槛相对较低，这种平易近人的艺术表达形式，注定了微电影产业的大发展，虽然叫作微电影，可是它所带来的价值并不“微小”，这种制作周期短、投资小、灵活的展播方式会为未来的影视格局带来新的变化。

未来观众会通过手机移动的网络付费点击方式为你的作品加油，支持你的创作。客户不再是大的公司和企业单位，会逐步转向私人定制，你的观众就是你未来的客户，他们会向自己欣赏的导演和创作团队发出邀请，拍摄属于自己的电影。当你有好的想法发布出来后，观众会为他们喜欢的作品筹集资金。一个视频大爆发的时代就要来临了！让我们共同期待。

影视这条路并没有大众想象的那么容易，如果你不是个“狂热分子”，很可能你坚持不下去。很多人看到的只是镁光灯下明艳照人的明星，却没看到片场里那些不分昼夜辛勤的身影，大家看到的是那些被幸运眷顾的时代宠儿，却没看到那些默默无闻奉献一生的从业者。

一部电影的成功不仅仅是几个演员、一个导演的功劳，一部作品是整个团队齐心协力的结果，只是有人在幕前，有人甘于幕后。我经常对我的学生说，要尊重你的合作伙伴。拥有一个和你共同进退的团队，会成为你通向成功的基础！

感谢凤凰教育，感谢中国传媒大学给了我这样一个平台，感谢数字领海电影公司给予的全力支持，还要感谢我的伙伴们和我一路走来，我们都曾为实现理想付出了自己的努力。

如果读者在学习过程中遇到问题，可以与作者联系，欢迎大家提出宝贵意见，以便作者改进课程的内容。作者的电子邮箱：2696419378@qq.com，微信：2696419378。

片例和教学课件下载

为了方便读者更好地理解书中所讲内容，本书提供了《永远的十八岁》《画家Lee的奇幻漂泊》微电影片例，供大家下载。读者可扫描下方二维码直接进行观看，或推送到自己的邮箱中进行下载；如果是院校教师，需要课件用于教学，可扫描下面相应的二维码，以获取PPT教学课件。



片例 1



片例 2



课件

编者



目 录

第1课 电影与微电影概述 001

1.1 电影的诞生和发展.....	002
1.1.1 电影的诞生.....	002
1.1.2 电影的成长期.....	003
1.1.3 电影的成熟期.....	007
1.1.4 电影的重要发展期.....	008
1.1.5 世界电影从突破创新中走向 多样化发展.....	009
1.2 短片的发展.....	010
1.2.1 短片在德国的历史及发展.....	010
1.2.2 法国短片的生命力.....	012
1.2.3 德、法两国短片发展的重要 意义.....	013
1.3 微电影的历史.....	014
1.3.1 微电影的概念.....	015
1.3.2 微电影的产生背景.....	015
1.3.3 微电影的优势.....	015
1.3.4 微电影的发展方向.....	016
1.4 特效技术对电影的影响.....	019
1.4.1 电影特技的分类.....	020
1.4.2 电影特效史上的几个精彩 瞬间.....	023
1.5 本课小结.....	025

第2课 微电影创作流程 027

2.1 工作流程.....	028
2.2 提案.....	029

2.3 合同.....	029
2.4 进度安排.....	029
2.5 拍摄器材.....	030
2.6 通告单.....	031
2.7 声音与灯光.....	032
2.8 故事板.....	032
2.9 平衡的艺术.....	033
2.10 看场地.....	034
2.11 选演员.....	035
2.12 准备开机.....	036
2.13 本课小结.....	036

第3课 编剧技巧 037

3.1 案例介绍.....	038
3.1.1 两部微电影.....	038
3.1.2 一部短视频.....	038
3.1.3 一句话大纲.....	038
3.2 初次写剧本遇到的问题.....	038
3.3 剧本格式.....	039
3.3.1 内景与外景.....	039
3.3.2 日景与夜景.....	039
3.3.3 场景.....	040
3.3.4 景别.....	045
3.3.5 对话.....	046
3.3.6 角色命名.....	047
3.4 画外音与无画面声源.....	048
3.4.1 画外音.....	048

3.4.2	OV	049
3.5	台词的设计	049
3.6	写故事八法	049
3.6.1	建立关系	049
3.6.2	简单至上	051
3.6.3	有始有终	052
3.6.4	运用动词	053
3.6.5	多听别人说	054
3.6.6	编剧接龙	054
3.6.7	找参考片	055
3.6.8	反复修改	055
3.7	剧本结构	056
3.8	本课小结	056

第4课 镜头语言 057

4.1	实践是最好的老师	058
4.2	画面的比例	059
4.3	景别与构图	060
4.4	摄影机的运动	061
4.5	演员的视线	062
4.6	人物关系	064
4.7	镜头的选择	064
4.8	本课小结	065

第5课 故事板 067

5.1	什么是故事板	068
5.2	故事板创作	068

5.2.1	《鼓手》故事板创作	068
5.2.2	《摄影师》故事板创作	071
5.2.3	《三点》故事板创作	075
5.2.4	《永远的十八岁》故事板创作	078
5.2.5	《画家Lee的奇幻漂泊》故事板创作	080
5.2.6	《大导演》故事板创作	082
5.3	商业故事板	085
5.3.1	水墨故事板	085
5.3.2	公开课科幻故事板	088
5.4	故事板创作流程	090
5.4.1	故事大纲	091
5.4.2	创作前的准备	092
5.4.3	让每个人都融入创作中	093
5.4.4	故事板式的编剧课	094
5.4.5	透视和景深	095
5.4.6	深入剧中人物	095
5.4.7	头脑风暴	097
5.4.8	快乐的日子	098
5.5	故事板的作用	099
5.6	本课小结	101

第6课 微电影拍摄 103

6.1	体验摄影棚	105
6.1.1	边走边拍	105
6.1.2	走进摄影棚	110



6.1.3 安排摄影机的位置·····	116
6.1.4 测光和布光·····	122
6.1.5 摄影机初体验·····	130
6.1.6 准备开拍·····	134
6.1.7 抠像与电脑特技·····	139
6.2 拍摄与现场调度·····	142
6.2.1 演员的调度·····	142
6.2.2 机位图·····	143
6.2.3 镜头分解·····	144
6.2.4 正打和反打·····	145
6.2.5 演员站位设计·····	145
6.2.6 车戏怎么拍·····	146
6.2.7 轴线法则·····	147
6.3 本课小结·····	147
第7课 灯光必修课·····	149
7.1 光影之美·····	150
7.2 相机与摄影机·····	153
7.3 商业广告布光·····	156
7.4 微电影布光·····	159
7.5 人像布光·····	162
7.6 环境布光·····	164
7.7 光源的位置·····	167
7.8 走进课堂·····	169
7.9 自然光·····	171
7.10 本课小结·····	172
第8课 拍摄模板·····	173
8.1 日常生活·····	174
8.1.1 打车·····	174
8.1.2 打篮球·····	174
8.1.3 上课、学习·····	175
8.1.4 抽烟·····	176
8.1.5 校园生活·····	176
8.1.6 寻找证据·····	177
8.1.7 加班·····	178
8.1.8 下班回家·····	178
8.1.9 车戏对话·····	179
8.2 情感·····	179
8.2.1 情侣矛盾·····	179
8.2.2 失恋·····	180
8.2.3 约会·····	181
8.2.4 安慰·····	181
8.2.5 想象·····	182
8.2.6 崩溃·····	183
8.2.7 挣扎·····	183
8.3 事件·····	184
8.3.1 被人跟踪·····	184
8.3.2 请家长·····	185
8.3.3 命案现场·····	185
8.3.4 画家创作·····	186
8.3.5 中奖·····	187
8.3.6 写保证书·····	187

8.3.7 遇到意外.....	188	8.5.12 清理命案现场.....	201
8.4 气氛.....	189	8.5.13 搏斗.....	202
8.4.1 误入空宅.....	189	8.5.14 被吵醒.....	203
8.4.2 恐怖气氛.....	189	8.6 职业表现.....	203
8.4.3 撞鬼.....	190	8.6.1 小偷.....	203
8.4.4 东西丢失.....	191	8.6.2 保安.....	204
8.4.5 梦境.....	192	8.6.3 外出打工人员.....	205
8.4.6 深夜遇险.....	193	8.6.4 精神病人.....	206
8.5 动作.....	193	8.7 本课小结.....	207
8.5.1 吵架.....	194	第9课 剪辑.....209	
8.5.2 吵架及劝架.....	194	9.1 抽象的概念.....	210
8.5.3 扭打.....	195	9.2 软件介绍.....	213
8.5.4 质问.....	196	9.2.1 苹果的剪辑软件.....	213
8.5.5 找到真相.....	197	9.2.2 Premiere剪辑.....	222
8.5.6 顿悟.....	198	9.2.3 会声会影.....	228
8.5.7 训斥.....	198	9.3 本课小结.....	233
8.5.8 打耳光.....	199	后记.....234	
8.5.9 惊吓.....	199		
8.5.10 抵达某地.....	200		
8.5.11 身处荒野.....	200		





第1课

电影与微电影概述

.....

在电影诞生的这 100 多年时间里,也是人类科技进步最迅速的时期,电影可以说是依托于科技进步的产物。在漫长的人类历史进程中,观看戏剧是人们休闲娱乐活动的方式之一,而电影的诞生则为人类的文明史又增添了浓墨重彩的一笔。电影是以科技为依托,综合了建筑、音乐、绘画、雕塑、诗歌、舞蹈、戏剧等元素的艺术。电影有着极强的包容性,将各个艺术门类巧妙地融合在一起,以一种全新的艺术形态展现在世人面前,电影不仅为人们的休闲娱乐提供了充足的资源,同时不同时期的电影作品也都带有深刻的时代烙印,有人说电影从诞生开始,走过了发明期、形成期、成熟期、发展期、突破期这几个阶段。电影从诞生开始伴随着科技的进步不断完善着自身,不断带给人们新的视听享受,也不断影响着人们的生活方式甚至思想道德层面。未来电影还将不断完善和发展。

电影史就像文学史、设计史一样,学习电影的历史究竟对创作者自身素养的提高有多大的作用,这也是因人而异的。电影史记录电影诞生到发展的过程,是随着电影发展不断被完善的。只有通过学习电影的发展历程,去了解电影的体系、发展规律,充分认识电影的本质,才能最直接地抓住电影艺术的表达重点。

1.1 电影的诞生和发展

1.1.1 电影的诞生

“视觉暂留”原理由比利时物理学家普拉托于 1829 年提出。该原理简单地说就是客观事物对眼睛的刺激停止后,它的影像还会在眼睛的视网膜上存在 0.1 ~ 0.4 秒。这一原理其实在现实生活中随处可见,如风扇高速旋转时,我们会感觉叶片像连在一起,又比如雨滴下落时看起来连成一条线等。

这一原理被发现后,诡盘、走马盘、轮车盘、活动视镜和频闪观察器等视觉玩具相继出现。在能够转动的活动视盘上画一连串的图案,给视盘以一定的动力,带动无生命的图案运动起来,这样静止的图案仿佛瞬间有了鲜活的生命。此后,奥地利人又将幻灯和活动视盘相结合,使绘制的静止图画投影在银幕上,制作出活动幻灯,形成了早期的动画。



诡盘



诡盘活动视盘

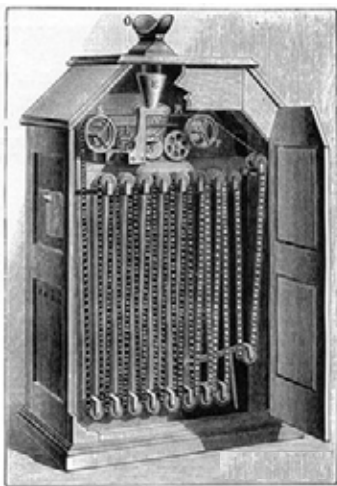


走马盘

所以说,“视觉暂留”原理的发现为电影的诞生提供了充分的理论依据。

伴随着摄影技术的不断完善,人们将“照相机”逐步运用于连续拍摄,不断取得突破。最终美国发明大王爱迪生发明了电影视镜,后传到我国被称为“西洋镜”。

摄影技术的发明与进步为电影诞生提供了基本的技术支持。



电影视镜



西洋镜

1895年,法国的奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔兄弟成功研制了“活动电影机”。

“活动电影机”具备摄影、放映和洗印这三种主要功能。它以每秒16画格的速度拍摄和放映影片,图像清晰稳定。1895年3月22日,卢米埃尔兄弟在法国巴黎科技大会上首映影片《工厂大门》获得成功,并于同年12月28日,在巴黎的卡普辛路14号大咖啡馆里,正式向社会公映了他们自己摄制的一批纪实短片,有《火车到站》《工厂大门》《婴儿的午餐》《水浇园丁》等共计12部影片。



卢米埃尔兄弟



《火车到站》



《工厂大门》



《婴儿的午餐》



《水浇园丁》

1895年12月28日,世界电影首次公映之日即定为电影诞生日,卢米埃尔兄弟被世人誉为“电影之父”。

1.1.2 电影的成长期

1. 乔治·梅里爱的贡献

法国电影先驱乔治·梅里爱是世界电影导演第一人,他将电影从一种纪实性的运动画面记录拍摄转到艺术电影的方向,为电影的发展做出了许多创造性的贡献,被誉为“技术主义电影”的先驱。

由于他早年是喜剧演员、戏剧导演、魔术师、摄影师,后从事电影拍摄,因此他把自己所熟知的戏剧表现手法移植到电影中来,把布景、道具、剧本等戏剧要素运用到电影制作中,丰富了电影的表现力,并开创了“停机再拍”的方法。另外,首次把照片处理技术应用于电影的制作,如手工



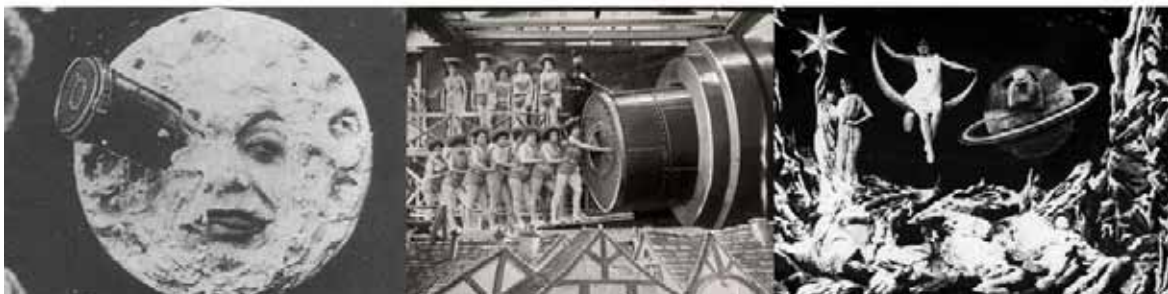


着色等。

1902年,梅里爱根据法国著名“科幻小说之父”儒勒·凡尔纳和英国科幻小说家赫伯特·乔治·威尔斯的两部著名的科幻小说编导了首部科幻片《月球旅行记》。



乔治·梅里爱



《月球旅行记》剧照

这部影片对电影发展产生了深远的影响,被载入了世界电影史册。影片描述的是一群天文学家到月球上去旅行的奇幻故事。天文学家们先是来到一个奇特的机器制造厂,坐进一些被女海员搬来的一个大炮弹形状的飞行器中,他们随着飞行器到达了月球,从飞行器里出来后,欣赏了月球的奇妙风光,并且受到了居住在月球上的众神的欢迎。天黑以后,他们从睡梦中被冻醒,就钻进了一个大洞穴中御寒,在里面看到了月亮神、巨型蘑菇和各种新奇的东西。几经危险和波折,他们又乘坐像炮弹一样的飞行器回到地球,最终在经历了海底奇异的旅行后,在一座塑像的揭幕典礼上结束了全片。梅里爱对电影艺术的贡献在于使电影从单一的影像艺术到成为一门独立的综合艺术的道路上向前迈进了一大步。

2. 鲍特的创新

鲍特全名埃德温·鲍特,是任职于爱迪生电影公司名下的一名摄影师和制作者,他以富有想象力的影片《一个美国消防队员的生活》为美国叙事性电影开辟了道路。其中《火车大劫案》是他最著名的影片,此片进一步做了电影叙事风格和结构观念的尝试,从而确立了他在美国电影,乃至世界电影史上的重要地位。他主要的贡献如下。

- 运用剪辑手段拍摄电影,1902年完成《一个美国消防队员的生活》。
- 1903年,《火车大劫案》开创了交叉蒙太奇的先河。
- 把摄影机从摄影棚中解放出来,注重情节的发展,注重外部动作的形式表现。
- 将同景的戏一起拍摄,然后根据剧情需要进行剪辑。

3. 格里菲斯对蒙太奇技术的完善

1908年,大卫·格里菲斯加入了爱迪生电影公司,他的职业生涯从演员开始,后来成为导演。从1908—1912年间,他共执导了大约四百部影片。在《孤独的别墅》中,他划时代地创造出“平行蒙太奇”的表现形式,标志着电影已经完全摆脱了舞台剧的束缚,电影的



《火车大劫案》剧照



表现空间得到了极大的扩展。

格里菲斯在1915年拍摄出了世界电影史上的经典无声片《一个国家的诞生》，在1916年又拍摄了影片《党同伐异》。这两部作品被誉为电影艺术的奠基之作，标志着电影成为艺术的开端，成为美国电影史上的里程碑，代表着当时美国电影的最高水准，同时也是世界电影史上的两部经典之作。



《一个国家的诞生》剧照



《党同伐异》剧照

格里菲斯的功绩在于突破了梅里爱时期戏剧电影的陈旧陋习，开创了在拍片时让摄影机移动的先河，有效地拓展了电影语言，并开创性地使用了“特写”“圈入”和“切”的手法，使蒙太奇成为电影艺术的重要组接手段。在梅里爱的特技摄影和英国布赖顿学派对蒙太奇的早期发现的基础上，格里菲斯创造出平行蒙太奇的交替蒙太奇。在影片《一个国家的诞生》中，充分地运用了他发展的特技手段和蒙太奇语言，影片集中体现了当时欧美电影艺术探索的成果，将广阔宏伟的历史场景运用于影片之中，较好地发挥了电影艺术时空跳跃自如的特性，同时体现了蒙太奇多线对比、交替的作用。全片由一千多个镜头组接而成，不同景别的转换使用、摄影技巧在影片拍摄中的灵活运用，是格里菲斯在电影史上的大胆创造。在影片中，多景别镜头的组合运用，让不同景别的镜头在影片中和谐相处，却又富于变化，使整部影片张弛有度。如以大远景来表现两军对峙交火的战争场面，用特写来表现人物的细部动作。在拍摄演员策马飞驰的场面时，格里菲斯将摄影机固定在卡车上，追逐奔马进行跟拍，获得了紧张、逼真、生动、别致的画面效果。《党同伐异》也是标志格里菲斯毕生成就的影片，冲破了古典戏剧的“三一律”限制，创造了开拓银幕时间、空间的“多元律”。影片将不同



大卫·格里菲斯





时代的事件加以排比和集中，极大地丰富了电影语言，又丰富和发展了平行蒙太奇语言。这部经典巨作，以其疏密相间的节奏、流光溢彩的画面、移动摄影的美感和宏伟开阔的大胆构思，在电影史上占有重要地位，促进了电影艺术的发展。

格里菲斯对电影的主要贡献如下。

- 把场面分割成若干镜头。
- 成功地运用不同景别、多变的角度、机位和移动摄影等方法，运用“圈入圈出”“闪回”等技巧。
- 注重电影叙事节奏的表现，创造“最后一分钟营救”的节奏性剪辑。

4. 喜剧电影大师卓别林

美国喜剧电影大师查理·卓别林，也是无声电影时期杰出的电影艺术家。1914年，他编导了第一部影片《二十分钟的爱情》。接着，第一次以流浪的夏尔洛的形象出现在《阵雨之间》影片中。1917年的《安乐街》中，夏尔洛这一人物形象更显示了逼人的光辉。《夏尔洛从军记》一片标志着卓别林表演艺术的成熟。1919年，卓别林成为好莱坞第一个真正独立制片的艺术家，并独立建厂。20世纪20年代，他拍摄了以《淘金记》为代表的一批著名影片。卓别林一生有80余部喜剧电影作品，其中《王子寻仙记》《大独裁者》《凡尔杜先生》《摩登时代》和《淘金记》等代表作的独特魅力至今仍被世人称道。卓别林电影的最大特色是：具有鲜明的现实感、尖锐的讽刺性及雅俗共赏的大众化特色。电影史学家萨杜尔先生对卓别林的作品做了如下评论：“卓别林的影片是唯一能为贫苦阶级和最幼稚的群众所欣赏，同时又能为水准最高的观众和学识渊博的知识分子所欣赏的影片。”



查理·卓别林



卓别林电影剧照



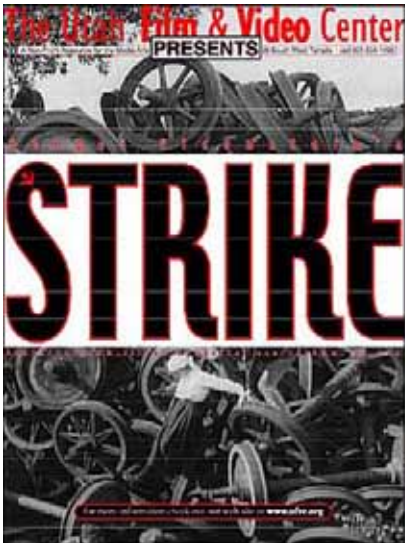
5. 苏联的爱森斯坦

苏联著名的电影大师谢尔盖·爱森斯坦是无声电影时期为蒙太奇理论的建立与发展做出举世瞩目的重要贡献的杰出代表。1924年，他导演了自己的第一部作品《罢工》，创造性地使用了杂耍蒙太奇，把沙俄军警屠杀工人的镜头和屠杀牲畜的镜头组接在一起，交替出现的对比画面，造成了触目惊心的隐喻。

1905年，他成功执导了世界电影史上最杰出的史诗式的无声片《战舰波将金号》，成功地表现了1905年的俄国革命。该片曾多次在国际电影评选中获奖。影片中著名的段落奥德赛阶梯的场面，已成为影响几代电影艺术家的典范。1927年，他又执导了知名影片《十月》。



谢尔盖·爱森斯坦



《罢工》



《战舰波将金号》

爱森斯坦的贡献在于对蒙太奇理论的阐述和艺术实践，使之形成完整的美学体系。爱森斯坦的艺术特点在于将格里菲斯创造的平行蒙太奇技巧又向前推进了一大步；善于运用特写表现事物的内涵；利用镜头的交替切换形成蒙太奇节奏，展示人物的内在情绪；充分发挥了蒙太奇的功能，形成“诗电影”的传统。

这一时期，被称为世界上第一座电影城的法国万森市，被誉为“世界电影首都”，拥有“百代”和“高蒙”两大电影制片公司。1903—1909年也因此被称为世界电影史的“百代时期”。

1908年，世界上第二座影城——好莱坞也在拍摄《基督山伯爵》时初具雏形。当时的好莱坞只不过是摄影师汤马斯·伯森斯和导演弗兰西斯·鲍格斯共同搭建的一个小小的摄影棚，直到1913年才形成规模。

这一时期，电影成为艺术已经得到公众的认可；另一方面，电影已经成为一种新兴产业，这时的电影产业才有了真正的艺术作品。

1.1.3 电影的成熟期

1927年是电影史上具有划时代意义的一年。有声影片《爵士歌王》的诞生标志着电影新时代的来临，同时也是电影走向成熟期的标志。声音使电影由单纯的视觉艺术发展成视听结合的银幕艺术，





实现了电影史上的又一次革命,极大丰富了电影的结构,为电影艺术开拓了新的天地。随着电影艺术家对声音控制运用能力的增强,以及录音设备、技术条件的进步,电影朝着越来越好的方向发展。



《爵士歌王》

当声音走进电影,蒙太奇不再仅限于画面组合,声音也成为渲染情绪、表述故事情节的一种有力手段,因而丰富了蒙太奇的内涵。随后有声电影逐步取代了无声电影,有声电影的诞生标志着电影在真正意义上成为一种艺术。



《浮华世界》

1933年以后,由于技术的进步,电影制作中不再只限于同期录音,后期录音技术也应用到了电影的创作中,电影摄影也越来越显得灵活而富有生气。同时,蒙太奇理论和手法都有了较大的发展。苏联电影大师普多夫金在拍摄《逃兵》时,就曾使用声画对位和对立的配音方法来加强影片效果,使观众耳目一新。

1935年,马摩里安摄制了世界上第一部彩色故事片《浮华世界》。彩色胶片的发明,使电影艺术又进入了一个新的发展阶段。声音和色彩促使电影的表达形式更趋于自然。

彩色电影的问世,标志着电影从诞生发展到了完善和成熟的时期,从此电影艺术进入了新的发展阶段。



1.1.4 电影的重要发展期

1946—1959年,世界电影呈现多头并进的状态,进入了曲折发展时期。美国电影在一段时间里,在世界各地都受到了冷遇;在这一时期的苏联,富有感情冲击力的战争片和有一定形象感染力的人物传记片十分盛产,如《青年近卫军》《攻克柏林》《易北河会师》《米丘林》《茹科夫斯基》《海军上将乌沙科夫》。斯大林逝世后,苏联电影在“解冻文学”的思潮影响下,逐步走出僵化的模式。继1957年卡拉托卓夫的《雁南飞》以后,苏联电影便出现了再度大发展的局面。

这一时期西欧的电影大国(如英、法、德、意)的现实主义电影进入大发展时期。

在东方,主要是日本、中国、印度的电影出现了长足的新发展,并先后进入了电影世界大国之列。日本电影在东方起步较早,第二次世界大战(以下简称“二战”)期间日本电影步入歧途,但战后不





《雁南飞》

久便重获新生，尤其在 1950 年黑泽明拍摄的《罗生门》以后，日本电影引起了全世界的关注。

印度电影在 20 世纪 30 年代开始有了较好的发展。进入这一时期后，印度电影因受意大利、法国和苏联电影的影响，逐渐从追求豪华的音乐歌舞片而转向反映现实。1953 年，拉基卡普尔导演的《流浪者》和比麦尔洛埃的《两亩地》等影片的出现标志着印度电影的新面貌。

到 1955 年，印度影片产量达到了 285 部，仅次于日本，位于世界第二位。2014 年，印度电影每年产量多达 700 部左右，成为世界电影产量第一大国。

这一时期世界电影史上有着重要影响的是意大利的新现实主义电影。新现实主义电影中心的代表人物是意大利《电影》杂志的反法西斯影评家巴巴罗桑蒂斯和柴蒂尼等。出身新闻记者和作家的年轻导演是他们的响应者，主要

包括德西卡、罗西里尼、维斯康蒂、利萨尼、莫切里尼等。他们要求建立一种现实主义的、大众的和民族的意大利电影。他们的口号是“还我普通人”“把摄影机扛到大街上去”。他们十分重视作品的真实性，尽可能使场景和细节具有照相性的真诚度，基本上利用外景和实景拍摄结合；不大注重传统手法，不强调蒙太奇剪辑；主张启用非职业演员，演员在表演中可以即兴对话。其代表作品主要有《罗马 11 时》《偷自行车的人》《游击队》《警察与小偷》《大地在波动》《橄榄树下无和平》《米兰的奇迹》等。新现实主义电影的特点是取材大都来源于意大利的真实生活，是纪实性的。虽然新现实主义电影在 20 世纪 50 年代中期衰落，但对推动电影艺术的发展还是起到了极其重大的作用。



《罗生门》

1.1.5 世界电影从突破创新中走向多样化发展

继意大利的新现实主义电影之后，世界电影史上又出现了规模巨大的第三次革新运动。这次电影运动起源于法国，1959 年新浪潮兴起后，法国电影出现了一条全新的、有效打破商业电影垄断制片的道路。新浪潮的口号就是不要大明星，打破明星制度，不要花大价钱拍摄华丽的影片，影片要贴近生活等。这股浪潮逐步蔓延到了全世界，许多国家都出现了这种新浪潮。新浪潮电影运动在世界电影发展进程中产生了深远的影响。这次运动反对传统电影模式，主张创新，呈现非理性的基本特征，是对戏剧化电影更大的一次冲击。

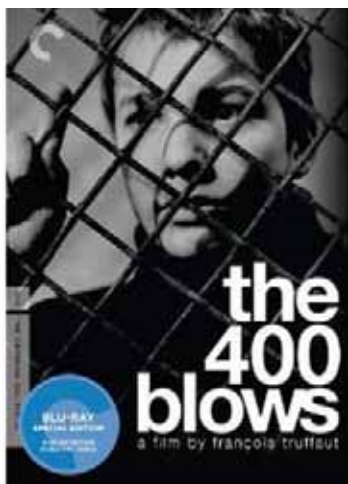
这次电影运动以夏布罗导演的《漂亮的塞尔杰》和《表兄弟》公映开始为标志，特吕弗的《四百下》、阿仑·雷乃的《广岛之恋》在戛纳电影节引起轰动为开端。其电影艺术特征是：影片呈现出全新的面貌，意识流和闪回镜头成为一些创作人员经常运用的表现手段，情节松散、细碎的生活事件毫无逻辑地



被编辑在一起,表现人物的潜意识活动,电影缺乏结构上的完整性。



《表兄弟》



《四百下》



《广岛之恋》

新浪潮运动后期的影片,现实主义完全被抛弃,影片陷入狂乱、神秘和颓废的状态中。非理性的表现形式、不注重情节的状况越来越明显,因此不久这类影片就逐步衰落了,但由于这场运动来势如虹,敢于突破创新,所以在电影史上的影响是巨大的。它既确立和强化了导演的中心地位,又进一步发掘了电影的特性,丰富了电影语言,推动了这一时期电影的全球性大发展,真正形成了电影题材的多样化、电影样式的丰富化和电影思潮与流派的多元性发展。

这一时期全世界的电影事业都有较大的发展,就连拉丁美洲、远东、阿拉伯世界和非洲电影都有了可观的发展。在世界电影史上已占有一席之地的巴西、阿根廷、墨西哥等国,在这段时期又有了新的发展,而智利、古巴、玻利维亚等国的电影也有了新的进步。

中国香港电影在这一时期占据着整个东南亚电影市场,并影响着内地电影创作的局面。所以,这段时期世界电影已由过去的四足分立并进,进入了全球性大发展时期。

1.2 短片的发展

电影短片(英文 Filmlet,也称短片电影,简称短片)早在电影诞生之初就已产生,用来形容各种形式和风格的短电影,是电影中最令人眼花缭乱的一种形式,它既不是一种风格,也不是一个种类。除了时间长短的区别之外,并没有简明的标准或清晰的特征用于电影短片的定义。电影诞生之初就是以短片的形式与世人见面的,经历了一百多年技术和美学的发展,短片仍保留着一个世纪前的一些特质。

短片是伴随电影的诞生而产生的,因此电影的历史就是短片的历史,作为电影起源地的欧洲,这一地区短片的发展是最具代表性的,下面列举德、法两国的短片现状及特点来更好地了解短片。

1.2.1 短片在德国的历史及发展

1. 德国短片的发展轨迹

短片在德国有很长的发展历史,可以追溯到早期的先锋电影。1910—1930年,德国出现了文化和艺术短片。当时的短片不能独立放映而是在电影播放前放映(20世纪80年代我国某些影院也曾出



现过这样的播放形式)。今天,这种独立的制作方式仍然在继续。大量的独立电影制片人在德国各地巡回放映,在学校、街区的电影院播放他们的电影。

在20世纪20年代,德国的大部分短片除了文化片就是先锋电影。从立体主义、未来主义、绝对主义、构成主义、达达主义、超现实主义到新客观主义,一些抽象的、绘画性的元素被运用到蒙太奇、机械动力的电影实验,当时的短片更多地关注艺术而不是文化和娱乐。“二战”中这种趋势被中断,而对文化的关注直到战后文化片《生存》的出现,才开始慢慢复苏。

1954年,奥伯豪森举办了德国第一个短片节,5年后更名为奥伯豪森国际短片节。当时的短片节展映的影片主要以教育片为主。直到20世纪60年代,德国短片才从英、法等国汲取了创新元素,逐渐使短片电影作为长片电影的前期试验与观众见面。

20世纪60年代中期,德国兴起了实验电影。在70年代经历了呆板的结构主义风格。到80年代,新短片已远离当时的风格,受到流行的朋克风格和新浪潮文化的影响,在大银幕上展现出新的意识形态。录像或短片节很快在德国各大城市兴起。1981年,电影节开始为实验电影提供平台。这些实验和尝试对后来的视觉美学特别是对新兴的音乐电视和广告领域产生了绝对的影响。

短片在国外有着根深蒂固的群众基础,并得到政府的大力支持,这对短片的发展起到了积极的作用,德国的电影制作人会被邀请到美术馆、画廊展示他们的作品。也正是由于相对自由和宽松的环境,使现在德国的短片也没有形成一个统一的艺术形态或模式,短片的制作有着不同的风格,德国短片呈现着异质化的景象。其中,纪录片产量占到了20%的比例。相比来说,艺术和实验短片的数量可能少一些,但和其他国家相比,艺术短片的高品质一直是德国电影文化的优势。

大部分短片作品的发源地多是电影学院以及艺术、综合媒体研究机构,这些地方是打造德国电影天才的摇篮。德国短片在20世纪90年代经历了大发展时期,并在国际上屡次获奖。例如,科隆传媒艺术学院简·克鲁格的作品《朋友们》获得了第58届威尼斯电影节银熊奖。有四部短片在这十年中获得了奥斯卡奖,如劳恩斯坦兄弟的《平衡》、佩波·丹科瓦特的《黑骑士》、泰伦·蒙哥马利和托马斯·斯提尔麦驰的《探索》。另外,还有在全球各大电影节上频频亮相并获得多种奖项的维特·荷默的《惊讶!》等。

可以看出,德国短片的发展有着悠久的历史和发展脉络,从文化片到实验电影,两条线索一直贯穿着德国短片的发展,并相互影响。

2. 德国的短片节

如果说德国的电影学院以及艺术、综合媒体研究机构是个短片制作工厂,那么短片节就是德国短片的大卖场。据2006年德累斯顿的德国短片协会调查显示:德国短片平均要送到15个国内的和15个国际的电影节参赛,其中90%的短片制作者都认同电影节这种机制。德国的电影节成了艺术家们展示短片作品,借以表达艺术思想最重要的舞台。在德国90%的电影节都会播放短片,大部分电影节成为电影制作者交流和展示影片的场所,因此电影节也就成了电影产业链条中至关重要的一环,并成为短片作品集中展示的市场。短片的主要观众也来自于大大小小的电影节。在德国每年有大约30万以上的观众会选择去电影节观看短片,这个数字甚至是德国的商业电影院都无法与之相比的。严格来讲,一些规模较小的电影节还不是真正意义上的电影节,但它们以灵活方便的特点弥补了电影产业的缺口。

在德国每年大约有80个电影日或电影周,以及大大小小的电影节来展映短片。其中比较重要的有汉堡国际短片节和奥伯豪森国际短片节。它们分别拥有自己不同的侧重点:汉堡国际短片节对于公众来说是一个大型的城市盛典,主办方举办各种活动介绍短片,同时使汉堡短片代理机构成为德国短片发行的重要因素。奥伯豪森国际短片节侧重的是艺术片和特别主题的栏目,所以它



成为制片人聚会的重要场所。同时德国还有一些比较重要的短片节,如德累斯顿国际短片节、雷根斯堡短片周等。

1.2.2 法国短片的生命力

在每年的12月21日,如果这时去往法国,会发现各个电影院、博物馆、图书馆、文化中心、饭店、商场、火车站、机场、校园等公共场所都在这天放映短片电影。电视频道、网站、手机等也都成为短片的传播载体。徜徉在到处都是短片电影的环境中,也可以将自己的作品与公众分享,这就是法国的“冬至短片日”活动,这是在2011年由法国国家电影中心发起的一项全国性的短片文化活动日。在每年的这一天,法国各地都会围绕短片电影展开各种文化活动,这项活动使短片电影走出了专业电影人的小圈子,进入公众的视野。短片节与音乐节构成姊妹文化节,构成法国独特的两条文化风景线。

1. 欧洲短片大国

前面提到电影诞生之初是以短片形式出现的,但是由于长片电影成长迅速,逐步成为电影主流后,短片就渐渐远离了公众视线。然而在电影发源地的法国,短片电影依然有着强大的生命力,是孕育电影大师及长片佳作的摇篮,也是法国电影持续发展的基础。

在法国时长低于60分钟的电影被视为短片电影,与德国相比表现形式更为多样化,可以是故事片、动画片,也可以是纪录片、实验片、教学片等。法国是欧洲出产短片电影最多的国家,每年法国生产短片超过2500部,其中由法国国家电影中心(CNC)批准制作的短片约占1/3,其余为民间自由创作的短片。在这些短片中,时长不超过20分钟的作品占67%,而随着数字技术的成熟,数字短片的比例占到了七成。

短片在法国影坛占有重要的席位。在法国电影的各大评奖活动中都有短片的身影,如象征法国电影最高荣誉的电影凯撒奖设有“最佳短片奖”;法国安纳西国际动画电影节设有“短片奖”;我们熟知的戛纳国际电影节也设有“戛纳短片”金棕榈奖。2007年,为庆祝戛纳电影节60周年,组委会曾特别邀请35位世界知名导演,各拍一部约3分钟的短片,以表达他们对电影院的理解和记忆,由此可见,短片在法国影坛占有重要地位。

2. 政府重视短片发展

短片之所以在法国有良好的发展环境,首先是来源于政府方面的支持,政府对短片提供长期的资金及政策支持。法国国家电影中心长期以来对包括故事片、动画片、纪录片和实验电影等提供资助。资助范围覆盖了从创作到制片、从推广到放映等各个环节。国家和地方政府对短片的资助金额每年大约可达到2000万欧元。同时政府提倡影院在放映正片之前加映短片,即“电影套装放映”制度,对执行这一制度较好的影院,法国国家电影中心还会给予一定的资金奖励。由于这些资助政策的实施,法国短片的生存环境相对其他国家可以说十分优越。

1983年,一些电影编剧、导演、制片人和电影发行商共同创立了法国短片社,专门负责短片放映的协调工作,以此来推动法国短片的发展。近30多年以来,短片社在法国全境内构建出一个短片的推广和传播网络,在短片的制作者和传播者之间建立起密切的联系。短片社积极推动在电影院线、电影节、露天影院、电视频道、互联网等各种屏幕上放映短片,影片放映所得收入按一定比例分给制片人 or 导演。除了通过常规渠道放映外,短片社还会开展形式多样的短片放映活动,推动新作品的传播,不断为短片提供发展的空间。

经过长期的培育,法国短片电影如今已形成与长片电影平行发展的产业链。



3. 短片有广阔的展示空间

法国短片在影院的发行,原则上由法国短片社具体管理。由于短片放映时间短并具有鲜明的实验性特点,不太容易融入某些传统的电影传播网络和档期。短片在法国拥有自己独特的放映渠道,法国有300多家“艺术与实验”影院主要服务于短片的放映,部分商业电影院线也愿意接受短片,而数量众多的节庆活动、社区平台、网络电视等更是短片必不可少的展映渠道。

由于短片电影的特性,虽然它在影院吸引的观众不如长片电影多,但这并不妨碍观众通过电视、手机、网络等大众媒体观看短片的兴趣。在法国通过电视播放的短片电影主要集中在收费电影频道、法国电视2台、电视3台、欧洲文化电视频道等,可见短片电影在公众生活中占据着十分重要的地位,同时新兴媒体的兴起,使短片的灵活性得到发挥,大大增加了短片在公众中的曝光度。

众所周知,法国每年都会举办为数众多的各类电影节,其中大部分电影节都设有短片单元。同时专门为短片设立的电影节也很多,如著名的克莱蒙费朗国际短片电影节、布勒斯特欧洲短片电影节和法国冬至短片节等。此外,在里昂维勒尔班纳、巴黎邦丹、格勒诺布尔、埃克斯、尼斯和里尔等地也都有一年一度的各类短片电影节。法国人对短片的热衷可见一斑。

4. 短片是电影艺术实验室

在法国,短片对于一些电影剧作者、导演、制片、演员及技术人员来说是展示未来电影新主张的重要平台,是电影艺术的实验室。法国几乎所有有成就的电影艺术家都是先从拍摄短片起步的。如此看来,我们可以说短片是通向长片的必修课,正如电影发明之初,短片对长片的创作甚至电影制作者的未来艺术创作起到了实验及奠基的作用。虽然制作短片是制作长片必不可少的一个阶段,但法国电影人并不简单地把短片视为电影的初稿和迈向长片的踏板,能够创作短片作品也不意味着就能创作出优秀的长片作品。评价一部影视作品的艺术水准并不能以长短片来区分。这是由于短片本身是一种完全独立的电影形态,对观众来说,长短片一样可以扣人心弦,引人入胜,一部优秀的短片作品的影响力及艺术水准绝不亚于长片。身处于当今这样一个数字化进程不断加快的时代中,灵活、大胆、创新的短片电影必将重新焕发活力,在电影舞台上重新找回自己的位置。

短片制作领域是法国的电影人才储备库。由于短片制作成本低廉,相对长片来说,制作短片对想要进入电影产业却又缺乏资金的人群更为容易,因此在法国短片电影制作者的人数远远超出长片电影的创作群体,他们大多是年轻导演。短片电影以一种平易近人的态度更容易为大众所熟悉和接受,可以最大限度地宽容年轻人进行创作与试验的热情,因此法国每年有2000多部短片问世,也孕育出一大批“见习”导演。

1.2.3 德、法两国短片发展的重要意义

德、法两国的短片在当今的电影和艺术领域占有重要的地位。相比之下,短片在中国的发展还处于起步阶段,主要创作群体来自于电影学院和艺术学院两个阵营。大量的短片作品没有展示和流通的渠道,更没有形成完善的储备机制。虽然每年有院校、团体举办的电影节、短片节,但是规模远远无法达到大量制作群体展示的需求。民间自发组织的一些独立影展,由于资金、人员等问题,有时也显得力不从心。由于交流、保存、版权、语言等各方面的客观原因,使大家对短片的认识不足,短片制作水平也参差不齐。借鉴德、法两国的短片发展历史脉络及研究两国的短片节文化,对中国短片今后的发展有着积极的意义。

总结德国和法国的短片发展进程我们不难看出,短片作品对于那些缺乏资金却才华横溢的年轻电影人来说有着非凡的意义,而政府的支持造就了德、法两国短片的蓬勃发展。就中国而言,短片仍有很大的发展空间。



1.3 微电影的历史

时下对微电影所下的定义都不能当作对微电影的准确定义,因为它在中国作为一个新生事物,还处在不断发展和变化的过程中,我们现在对微电影所下的定义都只是在描述微电影的大致形态特点:“三微”原则。从这个定义上来看,微电影的本质与短片没有任何区别,事实上,微电影就是短片。而“微电影”时代的到来,也可以说是中国短片时代的到来。

有人认为,微电影只能出现在网络平台上,这是一个常见的误区。电影院里的胶片放映早已包含了短片,各大电影节也都设立了短片单元,就目前国内对微电影的定义来说,这些短片就是微电影。当然,有些短片或微电影常常不具备在商业院线里放映的条件和资格,中国还不具备像德、法两国那样完备的短片放映渠道,因此短片作品的传播渠道只能呈现在相对自由的网络平台上。

回顾世界电影史,我们不难发现,无论是《工厂大门》还是《水浇园丁》这些在世界电影史上举足轻重的短片,电影最初就是以“微电影”的面目示人的。也就是说世界电影的开端就是以拍摄这种被国人称为“微电影”的短片开始的。



卢米埃尔兄弟的短片公映

从这个意义上讲,时下流行的“微电影”只是以一个新名词重新回到公众视线内的短片电影。不过,早期的短片与时下流行的“微电影”却又有着很大的不同,早期的短片拍摄由于技术条件与理论条件的欠缺,是以实验形式诞生的。而现在的“微电影”,是在各方面条件均已成熟的时候,为了适应如今条件下人们的认知习惯而出现的。随着互联网时代的到来,以及智能手机和微博的普及,人们已经越来越习惯于随时随地查看信息消费和浏览视频,现代人碎片化信息的接受方式、快节奏的生活,都为短片电影以“微电影”的面貌卷土重来提供了条件。

前面曾经提到短片电影曾对音乐电视和广告业产生了绝对影响,因此“微电影”的诞生也是广告行业发展的必然产物,随着人们认知水平的提高,传统的视频广告、简单的产品介绍,已经在某种程度上造成了人们的审美疲劳。广告主为了取得更好的宣传效果,只有在创意上做文章,而影视广告植入就是很好的突破口,拍一部微电影的成本与广告 TVC 的成本基本大致相同,而在现今大众对广告已经逐步免疫的状况下,以制作精美的微电影为产品做宣传,显然比广告 TVC 更易被受众接受,这使微电影这一新兴事物越来越多地受到关注。

同时,微电影出现的更大意义恐怕还是在于对传统播映渠道的颠覆,制作成本降低,播出方式灵活,在相对单一的展映渠道格局和严格繁杂的审核监管环境下,微电影的出现为那些没有条件拍摄大电影的人们打开了一扇大门。

1.3.1 微电影的概念

通常情况下是这样定义“微电影”的：微电影，即微型电影，又称微影。微电影是指专门运用在各种新媒体平台上播放，适合在移动状态和短时休闲状态下观看，具有完整策划和系统制作体系支持的具有完整故事情节的“微（超短）时（30~300秒）放映”“微（超短）周期制作（1~7天或数周）”和“微（超小）规模投资（几千至几万元每部）”的“视频类”短片，内容融合了幽默搞怪、时尚潮流、公益教育、商业定制等主题，可以单独成篇，也可系列成剧。

微电影的“三微”原则是现在国内业界公认的微电影准则。国际上对微电影的最初尝试可追溯到2001年，北美BMW邀请了当时国际上最具影响力的8位导演包括盖·里奇、李安、约翰·弗兰克海默、王家卫、伊纳·瑞特、吴宇森、托尼·斯科特、乔·卡纳汉，由大卫·芬奇担任执行制作，主演则固定由克里夫·欧文担当，推出了系列电影广告 *The Hire*。

而当年中国香港导演伍仕贤打造的片长11分钟的影片《车四十四》则可以看作国内微电影最初的火种。

2010年岁末，《一触即发》的出现，引爆了微电影的火药桶，随后各种类型的微电影作品如雨后春笋般出现在公众的视线范围内。

1.3.2 微电影的产生背景

1. 网络视频平台竞争的推动

电视剧和电影的版权费用增加了各视频网站的运营成本，综合其自身的传播条件，及自制剧的低廉成本和可控性，使视频网站介入微电影行业，无形中推动和帮助了微电影的发展。

2. 微时代电影受众的需求

现今的世界逐步呈现出信息碎片化、文化快餐化的状态，人们希望以更灵活、更快捷的方式获得信息，微电影的诞生正好迎合了这样的社会发展趋势。由于快节奏的生活和工作，现今的年轻人已经很少有时间每天守在电视机前或者去电影院了，花几个小时在电影院里看电影更成为一件十分奢侈的事。而微电影这种免费的、灵活的、精练的电影形式更符合现代人的收视习惯，因而受到微时代受众特别是年轻电影爱好者的广泛欢迎。

3. 广告营销的需要

随着国民素质的不断提高，自我意识的不断增强，受众对广告的容忍度也越来越低，特别是那些过分突出产品、轰炸叫卖式的硬广告，已经在人们的观念中形成了抗体，有些浏览器甚至可以直接将这类广告过滤掉。如今，广告需要变换一种新的营销方式，以一种比较舒适的方式让人们接受，而品牌定制的微电影就成为广告界的新宠。一方面，品牌微电影比传统广告更有针对性，受众群体更加清晰；另一方面，通过微电影，可以把产品功能和品牌理念与微电影的剧情巧妙地结合，用精彩的视听效果达到与观众的情感交流，以柔软的方式使受众形成对品牌的认同感。

例如，凯迪拉克为其品牌拍摄的《一触即发》《66号公路》，就在受众观看微电影的同时，达到了品牌认同的目的，使广告中的系列车型在部分城市出现热销局面。

1.3.3 微电影的优势

1. 门槛低，制作周期短，发行方式相对简单

微电影的制作门槛低，一是投入资金少，相比大电影动辄上千万、上亿元的投入资金，微电影



的投入少,制作成本低得多;二是对拍摄器材的要求低,简单的拍摄设备也能拍摄出具有精彩创意的完整故事。同时,微电影的拍摄和制作周期短,大大提高了拍摄的可操作性。而相比大电影复杂的制作、发行和审批流程,微电影的制作和发行比较容易运作,目前主要通过网络发行。国内微电影的主要制作方式可分为三类:一类是纯草根制作的微电影;一类是广告主量身定制的品牌营销微电影;还有一类是由视频门户网站寻求广告品牌合作的自制微电影。这类微电影专业性不高,一般是系列剧,以时下的流行元素为主,娱乐性强,具有很大的可发展空间。



微电影作品 1

2. 互动性、开放性、娱乐性强

微电影的制作门槛较低,任何人只要有兴趣,都可以制作属于自己的微电影作品,人人皆可参与,而网络的特殊性也使任何评论转发都参与到了微电影的营销环节中。例如,“快女系列微电影”的上亿点击率主要靠快女的影响力在人人网、微博等社区网站的分享和口碑推广。由于现阶段微电影的传播平台主要是互联网及移动终端,因此具有很大的开放性,微电影作品在手机、iPad 这些时下年轻人中基本普及的移动终端上随时随地都能观看。而获得资质的优秀作品还可在电影院线播放。又如,优酷的“11 度青春微电影系列”就率先开通了网络与院线播出的双平台,从而将想要传达的理念通过电影的方式传递给受众,让受众在休闲娱乐的同时接受信息,以轻松的方式达到有效的互动。

3. 创作环境自由,表达机会更多

微电影作为新兴事物,从制作到播出都是基于网络平台,目前国家还没有烦琐的审查机制介入,这也使微电影获得了更为宽松的创作和发展空间,更易于创作者对电影理念和自我价值的实现。电影的表现形式还可以更为自由地发展与尝试,微电影为更多有志于电影创作的人提供了展示自我的机会,更多的具有独特个人风格和天才想象的创作者必将带来更多优秀的微电影作品,从中借鉴世界电影强国的电影运作模式,让微电影的创作成为年轻导演今后走上电影之路的必要积累,这也将为改变中国电影的面貌,推动中国电影的发展提供新的机遇。

1.3.4 微电影的发展方向

1. 内容为王,创意制胜

如果说传统电影强调意义,那么微电影则侧重于趣味性,微电影“微”的特点决定了它必须在短时间内吸引观众,这就对微电影的内容提出了较高的要求,内容上不仅要鲜活生动,而且要贴近大众,善于运用流行元素。如果观影后能够引发人们的深度思考,那么作品就达到了更高的境界。



微电影作品 2

随着观众美学素养的提高,微电影的深度越来越重要。微电影需要有启发思考和人文关怀的内涵,否则整部电影将再次成为广告片,从而失去思考的力量和社会关注价值,进而丧失受众的关注度,沦为庸俗的娱乐。现在的微电影多是噱头大于创意,但是好的微电影最重要的还在于创意。例如佳能的 *Leave Me*, 没有明星出境, 却用短小精悍的故事打动人心。虽然明星出境会增强微电影的可看性, 但从成本角度及电影的本质上看, 是否有明星参与并不是微电影成败的主要因素。拥有独特的立意、深刻的内涵、专业的后期制作, 即使起用新人也能收到很好的播出效果。

2. 确保质量, 避免过度商业化

对于电影艺术在文艺片和商业片之间的纠结, 在微电影的制作过程中也同样存在。微电影的数量每周甚至每天都在增加, 只有保证品质, 合理地植入, 才能在受众中产生良好的反响。例如, 2011 年引起微博热议的桔子酒店的“十二星座”系列微电影, 就因其巧妙地运用了植入技巧而聚集了大量的网络人气, 达到了企业营销的目的。

3. 丰富微电影类型, 培养微电影人才

目前, 国内出品的微电影多以剧情片、爱情片、喜剧片为主, 话题也多集中在青春、爱情、梦想、亲情等方面, 而从长远发展上看需要在影片类型上进行多种尝试, 如纪录片、动画片、音乐片等。在这些方面我们需要向德、法等电影强国学习, 让微电影制作成为对电影发展有益的尝试和探讨, 丰富的影片类别让微电影以多样的面貌出现, 才能够引发整个微电影产业真正的发展和繁荣。

由贾樟柯监制、联想集团出品的公益微电影《爱的联想》, 就采用了纪录片的手法, 真实再现了联想公益计划支持过的具有代表性的三个草根公益团队的成长历程和感人事迹, 在传播公益理念的同时, 也塑造了良好的企业形象。企业品牌及公益类微电影的制作, 要求创作人员兼具电影和广告两个领域的知识, 对人才素质的要求更高。因此, 电影人自身修养的不断提升, 对于微电影的创作十分重要。



4. 扩大传播效果

由于微电影时长的局限,要想收到好的传播效果,在制作上可借鉴美剧边拍边播的模式,即采用预告片、正片、花絮相结合的方式,让观众看到预告片后先产生兴趣和期待,同时也可根据观众的反馈及时调整拍摄内容。对于城市及企业宣传类的作品,可以系列的方式连续接档,达到传播效果持续化的目的。

在平台选择上,要充分利用网络传播,也可以结合其他媒体。必要时可以结成产业联盟,将微电影放置于更大的平台上,从而通过立体推广达到最佳宣传效果。

5. 敢于尝试、大胆创新

对于投资小、制作周期短的微电影来说,大胆的创新与尝试是十分必要的。在大胆创新的过程中需要注意的是:微电影也是要讲故事的。

这里列举的部分案例都有一定的戏剧性,故事本身是有亮点的,我们从故事梗概上可以看到故事的“苗头”。

《鼓手》

一名鼓手,他为了自己的梦想,去奋斗,去拼搏,他没日没夜地练习,直到有一天因为长时间受到鼓声的刺激,鼓手的耳朵面临失聪的危机。妻子不让他去将要举办的鼓手大赛,面对家庭的阻力,身体的危机,到底是实现梦想还是遵从现实。他将何去何从?

《三点》

凌晨三点的敲门声,QQ对话框里面的诡异对话。舍友和女朋友的关心为什么使明子更加愤怒。可爱的娃娃却散发出诡异的气息。什么使明子半夜惨叫。这一切背后是人是鬼?

《永远的十八岁》

在这个故事中,我们并不是按照故事本概念顺序去讲述这一系列事件,由于教导主任训斥了旭东,旭东去酒吧发泄,然后与人打架。教导主任舍身相救,旭东从此改过自新。

《画家 Lee 的奇幻漂泊》

这是一个关于梦想的故事,在故事中我们多少都能看到自己的影子,梦想与现实的纠葛,理想被无情地撕扯,被生活驱赶的我们是不是还能像当初那样坚持,也许每个人都有自己不同的理解,我们同情那个被现实无情挤压的画家,理想的美好,现实的残酷,独特的诠释角度会给观众耳目一新的感受。

《我是大导演》

影片讲述了一个富二代想要当明星的故事,这是一个喜剧片。

富二代能够干很多事情,因为他有钱,但钱就能买来一切吗?你可以用钱来砸出一个剧组,但用钱换不回自然的演技;你可以用钱让所有的人依附于你,但你无法用钱换来对你的真心。凡是能用钱解决的问题都不值钱。就在突然之间,一声大喊:“怎么演戏的?会不会演,会不会演!”一个导演模样的人满屋子追打男主角。

以上这几部片子都是和同学们一起聊天聊出来的,课堂上会有一个、几个点子,随后在我们逐步完善的过程中,故事的雏形日益丰满。学习的乐趣正在于此,把梦想变为实实在在看得见的画面。同学们学到了知识,看到了故事从无到有的全过程,老师体验着创作的乐趣。

这几部微电影每部投资都低于 3000 元,涉及不同的风格和题材,对微电影创作之路提供了一种思路:只要勇敢地拿起机器,大胆地去实践,低成本投入也可以拍出好作品。





小成本微电影

1.4 特效技术对电影的影响

电影特技是指利用特殊的拍摄制作技巧完成特殊效果的电影画面。

在各种不同题材的影片摄制过程中，遇到一些制作成本高、难度大、费时过多、危险性大的摄制任务或现实生活中并不存在的被摄对象和现象，或以一般拍摄手法很难达到的镜头时就需要使用电影特技来完成制作。



电影特技

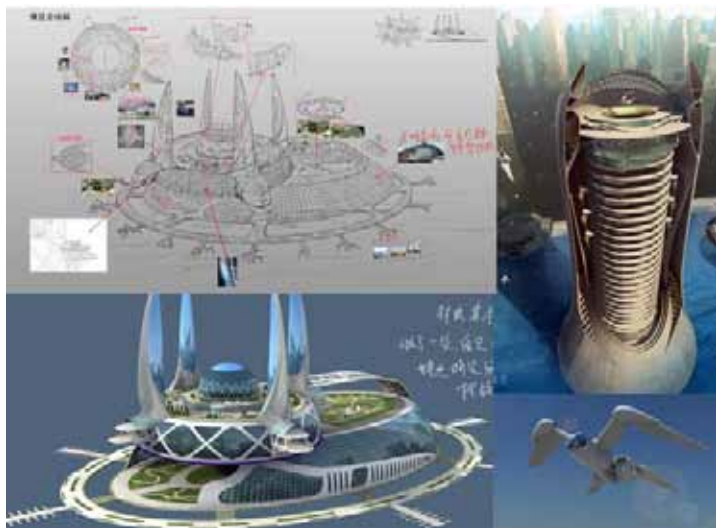
电影特技是一个大概的称谓，如果从专业角度继续细分的话，则可以分为视觉效果和特殊效果，这两者的解释如下。

1. 视觉效果

视觉效果指不能依靠摄影技术完成的后期特技，基本上以计算机生成图像为主，换句话说就是



在拍摄现场不能得到的效果,具体包含三维图像(虚拟角色、三维场景、火焰、海水、烟尘模拟等)、二维图像(数字绘景、钢丝擦除、多层合成等)。



《航空百年》设计与模型

2. 特殊效果

特殊效果指在拍摄现场使用的用于实现某些效果的特殊手段,被摄影机记录并成像,具体有小模型拍摄、逐格动画、背景放映合成、蓝绿幕技术、遮片绘画、特殊化妆、威亚技术、自动化机械模型、运动控制技术、爆炸、人工降雨、烟火、汽车特技等。

在现代电影制作中,特殊效果技术和视觉效果技术联合使用密不可分,而且分界线也不是非常清晰了。例如,蓝绿幕和威亚技术都需要依靠计算机软件的擦除,现代的电影特技制作多半都是采用联动的特技制作手段完成的。

1.4.1 电影特技的分类

按照电影的类型和风格的不同,特技制作中一般使用不同的特殊效果技法完成,这些技术手段大体分类如下。

1. 特殊化妆

特殊化妆是常用的技术手段,已经沿用很久,从简单的老人化妆到影视作品中伤员伤口的化妆,再到《加勒比海盗》中特殊造型的人物都是通过特殊化妆手段来实现的。传统的特殊化妆耗费很多时间和金钱,因为特殊化妆用的材料价格高昂,而且熟练的化妆师也很少。因此在三维技术成熟的今天,部分特殊化妆被三维人物的制作所替代,但是从逼真效果的呈现上来讲,特殊化妆的地位在现在仍是不可动摇的。



特殊化妆

2. 电子动画学

电子动画学 (Animatronics) 是动画制作 (Animation) 和电子学 (Electronics) 的合成词, 是利用电气、电子控制等手段制作电影需要的动物、怪物、机器人等技术, 也就是制作机器人演员的技术。

《星球大战》中的 R2-D2、《侏罗纪公园》中的恐龙、《勇敢者的游戏》中的狮子和蜘蛛, 都是用电子动画学制作的演员。在电子动画学的领域中, 在电影《侏罗纪公园》和《星舰骑兵》中担任过电子动画效果监督的费尔·提贝是业界公认的权威。

目前电子动画学又有了新的内容, 随着计算机科技的不断进步, 电子动画学向运动捕捉领域伸出了触手。要用电脑图形非常自然地表现人体不可能表现出来的形态, 靠关键帧动画是不容易得到自然移动的效果的。如果靠机器人演员来做需要的动作, 然后在电脑中利用机器人演员的数据可制作出很自然的动作。随着科技的不断进步, 影视作品中会不断地出现带给人们震撼的视觉体验的特效。



《侏罗纪公园》里的恐龙模型演员

3. 计算机图形

计算机图形简称 CG 技术, 从 1977 年制作的电影《星球大战》开始, CG 技术在电影中所占的比例越来越大。如今电脑特技有了很大的发展。CG 技术在某些方面成就了著名好莱坞导演乔治·卢卡斯, 在电脑特技刚刚起步的时候, 他曾以为自己所策划的 9 部《星球大战》系列电影不可能在有生之年完成了。但是如今电脑和 CG 技术取得了飞跃性的发展, 电脑特技能表现的领域也越来越广阔, 《星球大战》系列电影得以在 CG 技术的帮助下全部完成。

如今的电影产业已经完全离不开 CG 技术。通过众多影片中的震撼效果, 人们可以感受到 CG 技术离我们如此之近。新西兰的威塔工作室和制作《玩具总动员》《昆虫总动员》等影片的美国皮克斯动画工作室, 都是不断开发和利用新技术、开拓 CG 应用领域的先锋。CG 技术在现今电影中得到最为广泛的应用, 从《冰河世纪》系列作品中越来越逼真的动物形象上, 我们能够感受到 CG 技术日趋完善。



成功运用 CG 技术完成的影片





4. 影像合成

影像合成是影视剧特殊效果制作中占最大比例的部分。从最早的影像着色开始伴随着电影的发展不断进步,这对形象的自然表现非常重要。

过去用传统的光学方式进行影像合成,合成的影像越多,画面质量越差。为了克服画面质量下降的难题,通过数字技术的应用,影像合成质量和特殊效果等都使电影的表现力得到很大的提高。在公众面前可以呈现出现实生活中永远无法出现的场景和画面,从而大大地增加了作品的可视性,如电影《阿甘正传》中阿甘与总统握手的场面。所以说,数字合成技术在电影制作领域拥有着无限的潜力。



影视合成

5. 模型

模型是把不可能实际拍摄到的布景、建筑物、城市景观、宇宙飞船等做成微缩模型的技术。模型是电影史上使用历史很长的传统特效制作方式。模型制作的精良程度直接影响着镜头的逼真度,电影行业中的模型师这一职业和特效化妆师一样,需要很高的专业性和技术要求,这种特殊效果制作方式将来也会在影视剧中继续使用。



影视模型在影视作品中的运用

6. 爆破效果

爆破效果是运用化工技术表现出的特殊效果,在特殊效果领域中占很重要的地位。一般用爆破模型的方法或使用CG合成渲染影像与实拍镜头进行合成组接来完成镜头的视觉效果,被广泛地应用于战争片、灾难片等类型的影片中。





爆炸效果

因火药的制作方法不同,火焰的形态和颜色也不同。炸药的安装位置和用量决定爆炸时场面的形态,因此这是相当依赖经验和理论的专业领域。拍摄真正的爆破场面不是件容易的事情。有时候也具有一定的危险性,如果操作失误或运用不当会对工作人员或演员造成一定的人身伤害。因此,在能够完成影片的整体效果的前提下,出于安全方面的考量,越来越多地在电影中使用CG技术达到制作爆炸效果的目的。但是由于特殊原因及影片逼真效果的营造,在较长时间内爆破效果的运用仍然不会离开电影特效的舞台。

1.4.2 电影特效史上的几个精彩瞬间

1. 《月球旅行记》(1902年)

梅里爱用戏剧电影为世人推开了电影特效这扇神奇的大门,首部14分钟的特效短片《月球旅行记》(也称《月球历险记》)在1902年就诞生了,之后,特效经过电影人的改进和科技的发展,成为电影工作者不可或缺的创作手段,并将一段又一段奇观影像呈现在观众面前。

2. 《金刚》(1933年)

这部拍摄于1933年的《金刚》不仅在当时堪称大片,也影响到了之后特效技术的发展,影片中多种技术的完美融合,为观众在银幕上呈现了丰富奇幻的场景,当时整个世界都被这部电影所呈现的视觉效果所震惊。《金刚》中运用到了定格动画和幕布技术的拍摄技巧,这种拍摄技巧即使到了20世纪90年代依然在被电影人所借鉴,为电影特效未来的发展奠定了坚实的基础。



《月球旅行记》



《金刚》



3. 《星球大战》(1977 年)

乔治·卢卡斯的《星球大战》，融合了诸多文化内涵。影片中运用了微缩模型拍摄、幕布技巧、特效化妆，还有给演员穿上机器外壳等，当时耗费 1100 万美元制作了这部科幻片。乔治·卢卡斯还为该片特别成立了特效公司“工业光魔”，这是电影史上第一个具有划时代意义的特效电影公司，“工业光魔”公司在当今的电影特效行业依旧占据很重要的地位。



《星球大战》1

《星球大战》中的技术是在前人的基础上进行延续和拓展，它的创新意义并没有《2001 太空漫游》那么强大，但这部电影明显更受到观众的疯狂追捧，这也是电影史上票房最早破亿的电影，是好莱坞商业电影的典范，它引领了现代电影大片时代的到来。



《星球大战》2

4. 《阿凡达》3D(2009 年)

这部电影是我们十分熟悉的，影片将潘多拉世界中无论动植物、山水都极其逼真地呈现在人们眼前，创造了一个完整的生态系统，将一个全新的世界展现在观众面前。电脑特技的应用在影片效果的最终呈现上起到了十分重要的作用。《阿凡达》是一部将技术与科技艺术完美融合的作品。



《阿凡达》

5. 《泰坦尼克号》3D(2012 年)

这部电影在拍摄期间耗费巨大，整个探险队为了拍摄到满意的画面，曾 12 次潜入深海，而泰坦

尼克号的3D版本可以说是工程浩大，无论是时间还是成本，虽然是翻新的影片，但是在制作上完全按照一部新片在处理。卡梅隆亲自参与了每一帧画面的转制过程，把每帧画面都当成艺术品来对待，将3D效果完美地呈现在影片中，有300位计算机工程师为此辛苦了超过一年以上，他们需要画出每一个物体和每个角色脸部的轮廓，并放进正确的深度位置，还要非常精巧地处理让这些效果完全融入并不留痕迹。只有置身于3D影院的那些观众，才能跟随剧中人物一起享受身临其境的感觉，将观众与电影的互动又加深了一步。电影大师卡梅隆总是会运用科技手段为他的支持者带来新鲜的观影体验。



《泰坦尼克号》

1.5 本课小结

本课从电影的诞生展开叙述：1895年，世界第一台电影机诞生于法国。这台集摄影、放映和洗印功能于一体的机器，其原理根据“视觉暂留”研制而成。电影拍摄和放映的硬件出现了，随之而来出现的诸位大师，如乔治·梅里爱、格里菲斯、卓别林、爱森斯坦等人发展和完善了电影叙事语言。

电影最初的“样子”都是以短片的形式出来的，世界上最早的短片有《工厂大门》《火车到站》《水浇园丁》《婴儿的午餐》……微电影的本质与短片没有任何区别，随着新媒体的发展微电影应运而生，手机成为微电影的主要播放和观看平台。

微电影的特点总结：门槛低，制作周期短；发行方式简单，互动性强；创作环境自由，表达机会更多。

微电影的发展方向：内容为王，创意制胜；确保质量，避免过度商业化。

