

长片还是超长片，这是个问题



图片来源：网络

回顾早期电影，大部分杰作是体量巨大的“超长片”。

电影最初作为一种“民间娱乐”方式传播开时，被称为“五分钱剧院”，只要花1个5分的镍币，到遮光的大篷车里看一小段动态影戏，大部分是惊悚刺激的场面，没有情节可言，如同没头没尾的“幽灵之旅”。这是被视为“杂耍”的早期“吸引力电影”。

观众很快厌倦了“火车进站”这类动态画面带来的简单刺激，影像制作的从业者逐渐摸索到摄影、剪辑、灯光等技术手段对“流动画面”造成的戏剧效果，技术的完善促使电影在叙事情节层面的发展，逐渐深入对人物心理的刻画，渲染气氛，强调讲故事的形式和风格。让观众对演员漂亮的脸

1950年代到1960年代，好莱坞又一次兴起“超长大片”的风潮：1956年的《十诫》232分钟，1959年的《宾虚》213分钟，1962年的《阿拉伯的劳伦斯》216分钟，1963年的《埃及艳后》192分钟。

史诗题材和三小时以上的片长一度大行其道，和宽银幕技术的广泛应用是有关的。宽银幕电影，中文直译西尼玛斯科普系统（Cinema-Scope），早在1927年由法国电影人开发出来。法国默片时代的大师阿贝尔·冈斯在拍摄史诗片《拿破仑》时，在有限的技术条件下，因地制宜、极有创造力地发明了“宽银幕”，他在摄影机前方附加了一个镜头，最终成片在放映时，银幕呈现超宽画幅的影像。

宽银幕的画面格局，接近东方长卷轴的意趣，

从1950年代到1970年代，主流商业电影为了留住观众，和电视网络形成差异化竞争，大银幕的恢弘的影像和“视听歌剧”的质感，构成电影“不可替代”的特质。一直到1980年代，随着音乐电视台（MTV）的兴起，电影工业和流行音乐发生越来越多的交集，以及电视广告的扩展造成广告人进入好莱坞，这些因素给好莱坞的商业电影带去颠覆性的改变。

MTV的全球风行，改造了全世界年轻人对影像风格和影像文化的认知，并且，MTV制造出了庞大的年轻观众的市场。起初，MTV的拍摄从经典好莱坞中大量汲取资源，从情境、桥段、拍摄视角到剪辑方式，都是向电影举债。但到头来，MTV摧枯拉朽地塑造了新一代观众追求短平快的观看趣味。闭环式的戏剧构造，细腻的表演，充满铺叙

今年上海电影节期间看了修复版《乱世佳人》的观众们大约会记得，这部238分钟的电影分成两部分，中间出现了短暂的幕间暂停。其实早年放映时，这确实是类似戏剧或歌剧演出的中场休息。几年前昆汀·塔伦蒂诺导演的《八恶人》上映，他一度大张旗鼓地渲染这部182分钟的胶片电影在放映中要恢复近乎被遗忘的“幕间停顿”的老派做法。

这样一看，140分钟勉强铺叙悬念的《蜘蛛侠：纵横宇宙》、140分钟踩下急刹车的《速度与激情10》、164分钟且看下回分解的《碟中谍7》——这些好莱坞主流大电影越拍越长，甚至把一部电影砍成两半、分上下部上映，谈不上是一部电影赚两部钱的“产品经理”的创举，更像是又一次回到老路上，要在戏剧叙事和视听奇观之间作新的加减法。

图片来源：网络



讲故事了，电影长了

和身体感兴趣，让他们进入剧中人的内心世界，把观众的心情引入戏剧的情节中——这些都以片长的不断扩充为前提。电影技术的第一轮发展和叙事的初步成型，造就美国电影的第一波黄金时代，诞生了一连串的“超长片”，诸如193分钟的《一个国家的诞生》，163分钟的《党同伐异》，239分钟的《贪婪》，影片长度成为“恢弘大制作”的必要元素。

格里菲斯在1915年导演的《一个国家的诞生》里，已经非常成熟地在家族离合的戏剧闭环里，平行地呈现壮观的大场面和细腻的感情戏。《一个国家的诞生》最为人称道的段落中，恢弘的战场和破

败的家园在剪辑中对照出现，平原上军旗浩荡的壮阔场景，一秒转向南方被毁的庄园，顺着返乡男主角痛苦的眼神，观众看到特写画面上，昔日金尊玉贵的大小姐穿着陈旧的貂皮大衣，上面沾满棉絮。

像这样把大于现实的奇观和起承完整的情节整合到自洽的故事里，需要足够长的时间作为容器。这唤起了观众的热情，也焕发了明星演员的魅力，从1910年代末到整个1920年代，这些具有大体量的大制作，开启了电影最有创造力的十年，深入地探索视听形式和叙事情节之间的适配方式。随着娱乐工业度过滥觞期，片厂出于利益最大化的考虑，对片长的约束使得电影必须在“场面”“情感”“情节”这些元素中做出取舍，这激发了之后各有侧重的不同的“电影类型”。

镜头慢了，电影又长了

和西方传统绘画大异其趣。美国第一部宽银幕电影诞生在1953年，是20世纪福克斯公司推出的《圣袍》，改良了法国人创造的技术，试图用增宽的画幅渲染“历史波澜壮阔”。《圣袍》本身不是一部艺术成就很高的电影，但它的上映拉开了美国电影工作者的“视界”，引发银幕尺寸的大变革。从此，长宽比例为1.33:1的画幅逐渐隐入历史，2.35:1和16:9成为商业电影的主要画幅，电影的银幕宽敞了，影像也更壮丽。

但宽阔的构图带来一个问题，画面不再适配人的自然视线区域，也就是说，坐在影厅靠近银幕

的观众，大部分时间要不断地转动脑袋，才能够看全整个画面。这直接导致导演要谨慎使用特写镜头，那很可能让前排观众晕头转向。在拍摄现场，摄影机不得不后退，退到距离演员较远的位置，这样一来，演员以及场景在带状画面上罗列成一行，业内戏称“晾衣绳”构图。景别和构图的变化对剪辑思路产生了至关重要的影响。为了让观众有足够充裕的时间看清画面上的细节，单个镜头的时间被拉长，长镜头在拍摄中大量运用，镜头内部的场面调度比镜头之间的切换更重要。在这个时期，电影镜头的平均长度从11秒增加到13秒。剪辑节奏放慢，镜头时间拉长，静态空间内的戏剧调度增加，这些因素叠加不可避免的后果是片长时间大大地延长了。

特效不够了，电影再度长了

感的场景调度，这一切成为过时的趣味。

《星球大战》《夺宝奇兵》《壮志凌云》《小鬼当家》《蝙蝠侠》这些1980年代的超级卖座电影，共同点是动感十足的影像在最短的时间里制造观众情绪的嗨点，色彩、声音和光影的冲击力，远甚于人物之间隐忍的戏剧张力，通过“高概念”设定呈现浮光掠影的社会景观，取代了含蓄微妙的内心世界。华纳片厂和时代公司合并成时代华纳，后者给老牌片厂输入了DC漫画的一揽子超级英雄，蒂姆·伯顿导演的《蝙蝠侠》预告了一个超级娱乐时代的到来：电影的节奏快了，时间也短了，而且巧合的是，紧随其后迎来1990年代CGI数字技术的突飞猛进。于

是，好莱坞商业电影进一步地舍弃了剧情和叙事，重拾早期电影的思路，形成了投资更昂贵、技术更复杂、观赏更刺激的新一轮“吸引力电影”。

1990年代和这个世纪的前20年，好莱坞工业榨干了超级英雄电影这种当代“吸引力电影”；流媒体的渗透和短视频消遣，使得这一代年轻人的注意力和关注度都不能和从前相提并论；以至于整个电影工业又到了寻找替代和补救方案的十字路口。悬而未决的《蜘蛛侠：纵横宇宙》和戛然而止的《碟中谍7》都不是一劳永逸的解决方案，它们更像是没有答案的开放式提问：隔着一百多年复制格里菲斯的思路，在高度套路化的经典剧作结构中，扩充高强度的、刺激观众感官的奇观，不重建叙事和视听的新的平衡，这会是商业电影的可持续之路吗？

据文汇报