

# 电影分析精要

## Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis

[美] 乔恩·刘易斯 (Jon Lewis) | 著

嵇美云 | 译



清华大学出版社

新媒体传播理论与应用

精·品·教·材·译·丛

# 电影分析精要

## Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis

[美]乔恩·刘易斯 (Jon Lewis) | 著

嵇美云 | 译

清华大学出版社

北京

Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis

Jon Lewis

Copyright © 2014 Wadsworth, Cengage Learning

Original edition published by Cengage Learning. All Rights Reserved. 本书原版由圣智学习出版公司出版。

版权所有，盗印必究。

Tsinghua University Press Limited is authorized by Cengage Learning to publish and distribute exclusively this simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

本书中文简体字翻译版由圣智学习出版公司授权清华大学出版社有限公司独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内（不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾）销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

EISBN: 978-1-4390-8368-0

Cengage Learning Asia Pte. Ltd.

5 Shenton Way, # 01-01 UIC Building, Singapore 068808

本书封面贴有 Cengage Learning 防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

北京市版权局著作权合同登记号 图字：01-2016-9784

#### 图书在版编目(CIP)数据

电影分析精要 / (美) 乔恩·刘易斯 著；嵇美云 译. —北京：清华大学出版社，2017  
(新媒体传播理论与应用精品教材译丛)

书名原文: Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis

ISBN 978-7-302-46861-5

I. ①电… II. ①乔… ②嵇… III. ①电影评论—高等学校—教材 IV. ①J905

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 064038 号

责任编辑：陈 莉 高 岫

封面设计：周晓亮

版式设计：方加青

责任校对：曹 阳

责任印制：李红英

出版发行：清华大学出版社

网 址：http://www.tup.com.cn

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：清华大学印刷厂

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm

印 张：20 字 数：475 千字

版 次：2017 年 5 月第 1 版

印 次：2017 年 5 月第 1 次印刷

印 数：1～3000

定 价：49.80 元

产品编号：065051-01

# 丛书总序

这是一个新兴媒体高歌猛进的时代。中国接入国际互联网二十多年，见证了网络社会的异军突起。“互联网+”计划和国家大数据战略的实施，进一步提升了新媒体的增长空间。截至2015年6月，全国的互联网普及率趋近50%，智能手机普及率超过七成。作为对比，北京地区电视机开机率保持在六成以上，从理论上说，如果电视机全部消失，对城市的影响已不太大，尽管还是会影响到相当一部分乡村地区的收视需求；同样，如果报纸全部消失，对大部分读报人口来说影响也不太大，尽管其阅读体验可能会下降不少。互联网和手机对于传统报纸和电视的替代性，越来越强。只要有手机在，没有报纸的日子并非难以忍受；只要有电脑、平板电脑和互联网，没有大屏幕彩电的日子也没那么难熬。人们对移动和社交的迷恋，甚至已逐渐成为一种“文化症候”。新媒体，正在成为人体的新延伸。

曾几何时，世界上最大的免费物品是空气和阳光，如今可能就当属互联网上的信息了。网络信息的市场均衡价格，近乎为零。当然，免费也是世界上最昂贵的东西。免费带动付费，以至于数字经济蓬勃、野蛮生长。专业机构和众包生产参差不齐的内容，一起被投进了免费的染缸，难分彼此。在报纸的黄金时代，读者挑错的来电来函络绎不绝。在互联网时代，用户对低劣信息的容忍度却增加了，见猎心喜，愿意忍受免费、新奇而营养价值或许欠奉的内容。总之，文明虽终将驯化野蛮，野蛮却正在征服文明。互联网以及整个新媒体家族，作为巨大的分布式的数据生产、复制工厂和推送、分享空间，具有一种吞噬性的力量。几乎人类有史以来创造的所有内容，都可以用极低的成本迅速数字化。这样一种近乎“黑洞”般的传播能力，使得任何单体的模拟制式的传播者黯然失色。新媒体以不可阻挡之势，席卷了内容、娱乐和各种各样的应用市场。

从产业结构层面来看，互联网以及新媒体世界的控制力，掌握在技术取向的大型平台和超级运营商的手中，这些大型平台和超级运营商，如谷歌、苹果、百度、腾讯、阿里等，逐渐囊括了信息聚合、信息储存、信息搜索、社交娱乐、地理位置服务、数据挖掘、智能制造、电子商务等环信息经济圈。新闻，只是它们的副业之一。

技术相对于内容的霸权，在目前这一信息技术革命不断升级的阶段是相当明显的。但是，人类社会终究是由人们的认知、心态、想法、观念所主导，而不是技术的奴隶。移动终端不过是增加了一些优越感和幸福感而已。好的内容，优质的新闻产品，始终有它的独特价值，并且能够在技术标准逐渐成熟后，再一次恢复自己的崇高声望。因此，技术不可或缺，内容也依然重要，它们彼此纠缠。计算机科学技术不等于新媒体的全部，新媒体传播的理论和应用，仍有许多独特的规律等待人们去探求。

大致说来，用户对新闻信息需求的核心本质，是对周围环境和未来不确定性恐惧的消除，相关联地，也包括交流和娱乐。如果人性不变，那么需求会长期存在。至于满足需求的方式、介质，新传播技术正在并还将创造出很多种可能。看起来，新媒体传播与传统新闻工作有着一定的相似之处，它们都取决于一个个睿智头脑的即时生产，标准化作业即使有，也是有一定限度的。语言的隔阂、用户的地缘兴趣随着距离的增加而衰减，决定了行业的规模边界。但是，机器人对人工操作的取代，在财经、天气等领域已初显身手。智能化技术将会解决很大一部分初级信息的生产和传播问题。技术的含量，与内容、产品、营销等类目相比，如果不是更重要，至少需要得到同等程度的重视。

与此同时，新媒体传播的理论和应用，也对深化和拓展传统新闻传播学的地盘提出了新要求。从历史的角度看，是互联网的出现承接、替代了媒体的功能，而不是媒体创造了网络。媒体是网络时代的追随者，是数字革命的后知后觉者，媒体恐怕做不到掌控网络的命运。互联网为各种各样的企业提供底层平台，也推动了商业、教育、娱乐和新闻信息等应用平台的成长。具有强大商业能力、创新能力的企业，乃是网络时代的弄潮儿。当媒体汇入了互联网的洪流中，意味着新闻行业就像文艺复兴之后的教会一样，必须适应这一商业化和世俗化进程，意味着新闻业的变革成为必然。实践呼唤着理论的回应，新媒体传播学科的进一步发展成为必需。

当然，人们不应忘记，渠道越发过剩，数据越发富集，信息越发泛滥，而优秀的产品始终稀缺。这是新媒体传播的价值和命脉所在。

鉴于时代的新变化和人才培养的新需求，我们与清华大学出版社又一次携手合作，瞄准世界前沿，组织了一套“新媒体传播理论与应用精品教材译丛”，以飨国内的读者。前路漫漫而修远，求索正未有穷期。

支庭荣

# 前言

一个多世纪来，观影一直是一种文化实践、一种文化习惯和一种国际性的消遣方式。作为一种媒介，电影超越了社会、政治、经济、国家和种族的界限；电影语言一诞生，旋即成为既具有普遍性意义又具有不可否认的吸引力和说服力。总之，作为现代公民，观影已经成为我们不可或缺的一种全球文化体验。

本书致力于拆解这种媒介的形式结构，介绍其社会和历史背景。本书有双重目标：首先，提供一个框架，在这个框架下，读者可以更好地理解和欣赏电影的形式、风格和结构；其次，介绍重要的电影、电影导演以及涵盖一系列历史时期、流派和民族影片的电影创作传统。本书将教学功能和根本性的话题讨论有机地结合起来，力求提高和丰富读者电影分析的技能 and 语汇。

## 主题范围：形式和背景

- 本书前6章介绍电影媒介形式的构成和风格元素：叙事、场面调度、摄影技巧、剪辑和声音。
- 本书主张电影既是商业和工业企业，同时也是一种艺术和创造性的奉献，然后转向探究电影发展历程、制作、后期制作、发行(包括推广与广告)以及展演等实践层面。读者除了要了解电影的形式和风格元素是如何形成意义的，还要学习电影作为流行的大众文化，是电影制片厂和大公司生产并获得利润的一种产品。
- 在介绍真人表演的叙事电影的艺术和商业后，第8章我们转向电影制作的其他形式，重点介绍纪录片、动画片和实验电影。这里的关键是，我们用于分析更为主流的、商业的或者传统的叙事电影的种种基本工具，也同样适用于这些非传统的电影形式和风格。
- 第9章探索特定时期和地点出产的电影。重点是：好莱坞电影制作的重要时期，美国电影制片厂和独立电影之间的差别，四种重要的欧洲电影运动(德国表现主义、苏联形式主义、意大利新现实主义和法国新浪潮)中，历史、文化和电影形式之间的关系，以及战后日本、中国香港和印度的电影。
- 第10章，阐述电影分析的写作问题，这部分内容在课程学习中随时可以参阅，比如记笔记、列出参考资料来源，这一章通过安排写作作业来指引读者，有文本范例，也有汇编文献的指南。

## 特色

- 本书比其他著作更重视图文比(picture-to-text ratio), 换句话说, 本书更具有直观性。本书正文中讨论了大部分的插图, 有助于读者在学习掌握基本原理和精细分析影片的技能。
- 第2章至第6章、第8章中阐述电影制作的文章, 有助于读者深刻理解电影导演们是如何考虑电影的形式与风格元素的。文中节选了对当代著名电影导演的独家访谈内容。
- 每一章后面精心筛选出来的问题, 有助于读者将这一章中讨论的概念应用于自己的观影实践。这些问题既有助于生成笔记和论文写作需要的思路, 也可以引导课堂讨论。
- 每一章结尾的“聚焦”文章, 把该章中讨论过的概念集中在一起, 向读者展示如何应用这些概念。

# 目 录

## 第1章 分析电影 1

### 1.1 电影的魔力 2

#### 1.1.1 活动图像 2

#### 1.1.2 现代电影放映 3

### 1.2 电影：作为娱乐和艺术 3

#### 1.2.1 欣赏和理解娱乐 4

#### 1.2.2 欣赏和理解复杂电影 6

### 1.3 如何“阅读”一部电影 10

#### 1.3.1 形式和风格 10

#### 1.3.2 文本和语境 12

#### 聚焦分析电影：《公民凯恩》 14

## 第2章 叙事和类型 17

#### 制作电影：杰布·斯图尔特论电影剧本创作 18

### 2.1 叙事结构 19

#### 2.1.1 情节和故事顺序 19

#### 2.1.2 三幕故事 21

#### 2.1.3 英雄之旅 23

#### 2.1.4 A故事和B故事 24

#### 2.1.5 平行故事 25

#### 2.1.6 叙事时间 26

### 2.2 角色 29

#### 2.2.1 角色动机 29

#### 2.2.2 角色类型 31

#### 2.2.3 对话和旁白 33

#### 2.2.4 影星和银幕人物 37

### 2.3 类型 39

#### 2.3.1 形式和程式：西部片 39

#### 2.3.2 形式与效果：恐怖片 41

#### 2.3.3 类型的社会功能 43

#### 聚焦故事和类型：《双重赔偿》 47

## 第3章 场面调度 51

#### 制作电影：马克·弗里德伯格论制片设计 52

### 3.1 布景 53

#### 3.1.1 从制图板到银幕：布景设计 53

#### 3.1.2 选景中的布景 54

#### 3.1.3 布景和社会环境 56

#### 3.1.4 布景和特殊效果 57

#### 3.1.5 风格化布景 58

#### 3.1.6 道具 59

### 3.2 服装、化妆和发型 62

#### 3.2.1 从制图板到银幕：服装、化妆和发型 62

#### 3.2.2 通过服装、化妆和发型表达人物 64

### 3.3 演员台位和表演 66

#### 3.3.1 演员台位与叙事 66

#### 3.3.2 演员台位和视觉设计 68

#### 3.3.3 银幕表演风格 70

### 3.4 灯光 72

- 3.4.1 三点照明 72
- 3.4.2 其他照明方案 73
- 3.4.3 彩色光 75
- 3.4.4 自然光和人工光源 76

聚焦场面调度：《惊魂记》 79

## 第4章 摄影技巧 83

制作电影：爱德华·拉克曼论电影  
摄影艺术 84

### 4.1 摄影机放置 85

- 4.1.1 角度 86
- 4.1.2 距离 89
- 4.1.3 银幕外空间 93

### 4.2 摄影机运动 94

- 4.2.1 跟踪镜头、推轨镜头和  
斯坦尼康镜头 94
- 4.2.2 主观镜头 95
- 4.2.3 手持式摄影 97
- 4.2.4 遥摄和仰摄 100

### 4.3 焦点和纵深 102

- 4.3.1 焦距 102
- 4.3.2 景深 104

### 4.4 胶片、曝光、色彩和效果 108

- 4.4.1 电影胶片 108
- 4.4.2 曝光 109
- 4.4.3 数字格式与胶片 109
- 4.4.4 彩色和黑白 110
- 4.4.5 运动速度 111

聚焦摄影技巧：《侏罗纪公园》 113

## 第5章 剪辑 117

制作电影：卡罗尔·利特尔顿论  
剪辑 118

### 5.1 剪辑元素 119

- 5.1.1 镜头关系 120
- 5.1.2 色调和图形的关系 121
- 5.1.3 节奏与速度 123
- 5.1.4 省略剪辑和蒙太奇段落 124
- 5.1.5 切的替代手法 126

### 5.2 连戏剪辑 130

- 5.2.1 180度规则 130
- 5.2.2 视线匹配 131
- 5.2.3 平行剪辑和相似行动 133

### 5.3 另类剪辑风格 136

- 5.3.1 插入 136
- 5.3.2 跳切 138
- 5.3.3 电视风格剪辑 140

聚焦剪辑：《拆弹部队》 143

## 第6章 声音 147

制作电影：肯·万贝里论音乐  
剪辑 148

### 6.1 声音与画面 149

- 6.1.1 剧情声和非剧情声 150
- 6.1.2 银幕内的声音和银幕外的  
声音 151
- 6.1.3 同步声音和非同步声音 152

### 6.2 音轨 153

- 6.2.1 对白录音 153
- 6.2.2 直接陈述 154
- 6.2.3 旁白叙事 156

### 6.3 音乐 159

- 6.3.1 背景音乐 159
- 6.3.2 流行音乐原声带 162
- 6.3.3 歌舞片 163

### 6.4 音效 166

- 6.4.1 音效制作 166
- 6.4.2 声音效果与叙事 167

- 6.4.3 失真音效 170
- 6.5 声音剪辑和声音混合 171
  - 6.5.1 声音剪辑 171
  - 6.5.2 声音混成(混音) 173
- 聚焦声音:《纳什维尔》 177

## 第7章 商业和产业背景 181

- 7.1 电影业 182
  - 7.1.1 电影和金钱 182
  - 7.1.2 电影、资金和制作模式 184
  - 7.1.3 面向大众的大规模制作 186
- 7.2 发行和营销 189
  - 7.2.1 定位 189
  - 7.2.2 预告片和海报 190
  - 7.2.3 试映 191
  - 7.2.4 分销策略 192
  - 7.2.5 交叉推广和销售 194
- 7.3 放映 195
  - 7.3.1 从店面院线到现代多元接入渠道 195
  - 7.3.2 剧场放映:平面银幕和宽银幕 197
  - 7.3.3 未来电影放映格式:IMAX、3D和数字电影 198
  - 7.3.4 影院音响 199
- 聚焦影片推广:《碟中谍4》 201

## 第8章 纪录片、动画片和实验电影 205

制作电影:科比·迪克论纪录片  
制作 206

- 8.1 纪录片 207

- 8.1.1 现状及生活片段性纪录片 207
- 8.1.2 民族志纪录片和旅行纪录片 209
- 8.1.3 宣传片 211
- 8.1.4 直接电影 213
- 8.1.5 主观或第一人称纪录片 216

### 8.2 动画片 219

- 8.2.1 早期动画 219
- 8.2.2 迪士尼奇妙世界 221
- 8.2.3 华纳兄弟影业 224
- 8.2.4 当代动画片 226

### 8.3 实验电影 229

- 8.3.1 超现实主义 230
- 8.3.2 纽约地下电影 232
- 8.3.3 女性主义与实验电影 235

聚焦分析纪录片:《阿敏将军》 240

聚焦动画片:《兔子塞维利亚》 241

聚焦实验电影:《午后的迷惘》 242

## 第9章 电影史 245

### 9.1 好莱坞 246

- 9.1.1 早期电影 247
- 9.1.2 默片时代 248
- 9.1.3 经典好莱坞时期 250
- 9.1.4 转型期的好莱坞 253
- 9.1.5 导演论复兴 254
- 9.1.6 新好莱坞 257

### 9.2 美国独立电影 258

- 9.2.1 种族电影 258
- 9.2.2 小制作电影公司 259
- 9.2.3 剥削电影 260
- 9.2.4 被边缘化的电影制作者 261
- 9.2.5 精品独立电影人 263

### 9.3 欧洲电影 264

- 9.3.1 德国表现主义 264
- 9.3.2 苏联形式主义 266
- 9.3.3 意大利新现实主义 269
- 9.3.4 法国、英国、东欧的  
新浪潮 270

#### 9.4 非西方电影 274

- 9.4.1 现代日本电影 274
- 9.4.2 当代中国香港动作片 276
- 9.4.3 宝莱坞 278

聚焦分析电影史：《偷自行车  
的人》 281

## 第10章 撰写电影分析 论文 285

### 10.1 论文写作策略 286

- 10.1.1 理解作业 286
- 10.1.2 细读影片并做笔记 287
- 10.1.3 结构与写作 292
- 10.1.4 修改和校对 293

### 10.2 研究和引用 294

- 10.2.1 做研究 294
- 10.2.2 参考文献来源 296
- 10.2.3 现代语言协会文献格式 296
- 10.2.4 美国心理学会文献格式 298
- 10.2.5 芝加哥格式手册 299

聚焦场景分析论文写作：

《扬帆》 299

聚焦电影分析论文写作：《夜长  
梦多》 302

# 第1章

## 分析电影

我们在谈论电影的时候，到底在谈论什么呢？凭着第一印象，我们常常从喜欢、不喜欢所看的电影开始，以各种主观反应折射出我们的经历、见识和性情。我们所说的内容以及言说时的情感强度如何，我们谈论电影常常传达出的是自己的喜爱、憎恶这样的情感——准确地说，你的评论更有可能引起他人的共鸣，也更有可能招致他人的反驳。如果你钟爱某部电影，推荐给了朋友，如果他们也很喜欢时，你的感觉如何？他们讨厌这部电影时，你的感受有多么糟糕？

我们对于一部电影的种种主观反应，是制作者一系列创意设计的结果，包括选择各种故事结构、视觉设计、摄影技巧、剪辑以及音响，用以激起我们以特定方式做出反应，这些结果让我们从特定的角度思考，让我们以明确的顺序和方式观看和倾听诸种手段的效果。电影分析使我们能够认识到电影制作者工作的魔力是如何在我们身上起作用的，影片的所有组成部分是如何协同产生那种魔力的。电影分析并非剥夺观影的乐趣，而是要我们深度参与到影片之中，让我们获得比寻常人看电影的愉悦感更加强烈的感受。第1章从电影为什么吸引人这个问题开始，然后介绍观看电影的种种学术研究的范式。

### 学习重点

学习完这一章，你应该能够做到以下几点。

- 1.1 确认电影所满足的人类的基本期望和欲望；了解不同的心理过程如何产生运动图像的错觉。
- 1.2 认识到娱乐电影的艺术性以及电影中娱乐价值的复杂性或挑战性。
- 1.3 了解分析电影的所指；认识电影批评的学术研究与观影时更为主观的、印象式反应的区别。

## 1.1 电影的魔力

当我们思考电影对人们的吸引力时，电影似乎满足了人类的基本愿望和欲望，更值得思考的是，什么让电影成为了可能，甚或说不可避免？这样的问题把我们带回到3万多年前，最早在肖维和拉斯科洞穴墙壁上雕刻而成的绘画性的表达：我们的祖先通过火炬共同观看图像，期待着看到活动的图像(见图1.1)。

洞穴画画者的动机也许与早期电影人的动机类似：人类渴望表达自己，为后人保存源自日常生活的图景，呈现出具体的、真正特定的和奇特的世界。作为一种不可否认的审美存在，他们注重设计和细节，表明这些艺术家在乎受众看待他们所创作的东西。艺术家有很大的冲动为观众创造出一种体验，而观众也能够投入到那种造物之中，艺术家的这种冲动仍然存在于当代电影媒介之中。



图1.1 沃纳·赫尔佐格在2010年《遗梦洞穴》(Cave of Forgotten Dreams)的纪录片，探索了法国的肖维岩洞，20世纪90年代中期，考古学家在此发现了距今超过3万年的绘画

### 1.1.1 活动图像

虽然在黑暗中通过照明观看图像的经验可以延伸到史前时代，但是利用投影图像实现的公众娱乐，却是一种近期的现象，然而这种现象的源头可追溯至18世纪的“魔术灯”。这个设备使用一个镜头、一个快门以及持续光源将蚀刻玻璃幻灯片的图像投射到黑暗中的一面白墙上。对于魔术灯的操控者(通常是魔术师)拥有将阴影中的幽灵图像召唤出来的能力，观众无比着迷。随着时间的推移，发明者改善了光源的质量，从初期到19世纪中叶，出现将魔术灯与活动玩具一起使用的情况。活动玩具，比如西洋镜(两边拴着细线的一张圆形卡片，卡片上有多幅图像)、费纳奇镜(边缘开槽的盘片，可以模拟活动图像)等，让观众一次扫视多幅连续活动的图像，观众们最初的一瞥日后变成了一种新的大众媒体。

这些早期的运动图像的内容很初步，而且很大程度上彼此不相关：手绘的飞奔的马儿，两个孩子玩跳背游戏。这个时期，技术本身具有更大的吸引力，只是要求观众亲眼见证图像运动的现象。这一现象重点在于基本的技巧或幻觉，电影历史学家和理论家称之为视觉暂留或正后像(positive afterimages)，而许多物理学家将之理解为似动现象或视运动。视觉暂留(persistence of vision)指的是这种倾向性：在下一幅图像进入我们的知觉的时候，前一幅图像还持续或停留在我们的视网膜，这也解释了为什么影片通过放映机出现的画面，我们并不认为是独立的有着黑边框的静态图像的原因。视运动或似动现象(phi phenomenon)，描述的是视觉错觉：我们感知到不是一系列图像，而是持续的运动。尽管事实上是一系列单个画面(frame)，但是这些现象共同产生了一幅连续运动的图像这种印象或者感觉。

2 电影分析精要

另一个秘密，或者说错觉，涉及临界闪光融合(critical flicker fusion)这一种现象，即电影放映机在每一幅新画面上的光闪烁得如此迅速，以至于我们看到的是一个连续的光束，却看不到其瞬间跳动。运动玩具和无声电影(以每秒16帧这种相对慢的速度拍摄和放映的电影)确实显示出一种明显的闪烁，俚语中“闪烁”指无声电影就是这个原因，今天偶尔还会将“闪烁”作为电影的同义词。有声电影并不会出现这种闪烁，因为拍摄和放映的速度相当地快，达到了每秒24帧。

### 1.1.2 现代电影放映

随着时间的推移，观影体验变得更加流畅。再也没有需要忽略的闪烁；35毫米放映(exhibition)提供了美妙的、巨大的运动图像；而数字格式的出现为这种媒体的制作与放映，消除了技术方面的诸多故障。今天的电影不仅让我们见证了电影中所讲述的故事，而且让我们见证了制造这种艺术作品及娱乐效果的令人惊叹的技术。

不过，即使出现了先进技术，电影仍在吸引我们最原始的欲望和焦虑：爱、幸福、恐惧、绝望。观看电影可以获得简单的消遣和快乐，也可能获得的是让人激怒的、不安的情绪。有时候，这些感受都兼而有之。电影评论家宝琳·凯尔(Pauline Kael)曾打趣说，她“迷失在电影中”，

**视觉暂留(persistence of vision):** 在下一幅图像进入我们的知觉的时候，前一幅图像还持续或停留在我们的视网膜，导致了活动图像的错觉。

**似动现象(phi phenomenon):** 视觉错觉，即一幅图像以适当的速度紧接着另一幅图像出现的时候，我们看到的是连续的动作而不是一串影像的连放。

**画面(frame):** 一卷胶卷最小的组成单位，即一幅摄影图像，图像的边界。

**临界闪光融合(critical flicker fusion):** 一种现象，即电影放映机在每一幅新画面上的光闪烁得如此迅速，以至于我们看到的是一个连续的光束，却看不到瞬间跳动。

这句诙谐的笑话调侃的是她在黑暗中失去了纯真。不过，深思其相反的效果是合乎情理的：我们在电影中发现的东西时常是关于我们自己，关于我们所处的这个世界，是我们从来没有深入思量的、考虑过的其他东西。

我们研究电影，因为我们对电影的反应是如此强烈，因为电影在现代生活中的作用是如此重要，因为理解电影能够让我们知道体验世界的方式。观影是一种独特的共同体验，是一种有组织的休闲形式，各种共享情绪的形式化的表达。本书介绍的客观研究对象，就是这种熟悉的主观的、共同的体验，为讨论、分析和反思我们生活中的电影，提供评论性的语汇。

## 1.2 电影：作为娱乐和艺术

我们正值青春时，在电影院、电视、笔记本电脑、平板电脑、ipod，甚至手机上，我们可以看到数百甚至上千部电影。就像乔治·奥威尔预测的那样，我们的公共空间和私人空间被银幕包围了。这无处不

在的运动图像似乎没有引起恐慌，一如奥威尔《1984》中描述的情景。如今，观影更简单、更容易、更便宜，因为相比于以前，现在电影格式更加多样，可以观看电影的场所也越来越多。

这种媒体的持续流行证明了它的娱乐价值。娱乐价值激发的观念是：看电影主要是一种逃避方式。逃避现实肯定是某些形式或类型的电影内在应有之义，这也是电影院设计的一个特征，绝大多数电影所谓的首次放映都安排在电影院中。电影院营造了舒适、幽暗、温度得以控制的一种建筑环境。当我们进入这个空间，只求放松身心，高枕无忧。尽管这样的环境似乎是为逃避现实而打造的被动消费电影所构筑的白日梦，然而，这也让我们的注意力更集中在一个对象上，也就是我们正在观看的电影。在我们超刺激的世界里，电影院是一个难得的世俗场所，旨在消除干扰，允许观众认真深思。

作为批评性的影迷，不管我们开始是努力发现娱乐电影中的艺术性，还是探究电影中的娱乐价值，都具有挑战性。我们把对电影的复杂分析界定为逃避现实的乐趣。而对于那些具有挑战性的或不寻常的电影，搞清楚其情节的复杂结构，欣赏和理解电影制作者在设计、形式和风格方面非同寻常的选择，确实是其乐无穷。

### 1.2.1 欣赏和理解娱乐

为了看看如何跨越第一印象，并引入批判性的分析，我们以从默片时代就广受欢迎的一部喜剧电影巴斯特·基顿的《福尔摩斯二世》开始。这是一部娱乐电影，很有趣，而基顿的特技相当原始却又令人振奋。我们对这部电影最初的反应是，在

**认同(identification)：**参与电影内容的一种方式；这部电影中的某些内容让我们想起了自身的经历，我们倾向于认同相关角色及其所处的情境。

**理想化(idealization)：**参与电影内容的一种方式；影片的某些内容引起了我们的共鸣，我们的梦想和愿望：如果我们的生活真的是这样该有多好啊！

其上映时很可能是一种欣赏——基顿作为演员，其技能是插科打诨，而这种反应又被笑声、不自觉的回应予以突出。就娱乐而言，这部影片毫无疑问是成功的。

就我们开始这项研究而言，《福尔摩斯二世》特别有用，因为它巧妙地呈现——事实上，在接近尾声的镜头中，结合了两个关键的进程——描绘了我们接受电影的特征：**认同(identification)**(电影中的种种让我们想到了自己的经历)和**理想化(idealization)**(我们认为：要是我们的生活真的像这样多好啊)。我们开始批评性地阅读这部电影时——类似于我们精读小说或诗歌——我们意识到存在两个进程，不仅仅在这部影片的语境之中，而且也在我们对这部影片的总体认识之中。

这部电影讲述的故事是，一个腼腆的、笨手笨脚的电影放映员，被诬告偷了一块手表，这一指控的存在，很有希望阻止他那刚刚萌芽的浪漫关系。孤苦伶仃的他回到工作岗位，就在他放映的那部电影上演时，他睡着了，还做了梦(见图1.2)。在梦中，他跳进了电影银幕并控制了故事的进展。在银幕上，他是神探福尔摩斯二世：自信、非常灵活，是一个擅长推理的思想家，一切言行举止迥异于现实生活中的他。最重要的是(这部电影中的重点)，他不再是电影放映员，而是以福尔摩斯二世的身份得到了“那个女孩”(见图1.3)。

对于倒霉的放映员而言，电影就是梦想和愿望所在。在个人生活中特别低调的他，想象自己成为了电影中的那位英雄，并非放映这部电影而获取工资的人。对于持批评视角的影迷而言，没有错过放映员想象中的参与银幕里虚构的故事以及我们自己对电影的体验这二者之间的对比，是非常重要的。

放映员从梦中醒来时，我们也回到了



图1.2 作为一位放映员，巴斯特·基顿梦到那些在银幕之中的人们令人兴奋的生活方式——基顿执导的《福尔摩斯二世》(Sherlock Jr., 1924)



图1.3 在电影之中的电影里，福尔摩斯二世赢得了他心仪对象的芳心

“现实世界”。梦——结构为电影中的电影——以他战胜逆境而结束。在放映室里醒来的那一瞬，放映员是有点失望的。他不再是一个神奇施救的英雄。不过，这种失望情绪很短暂；他的女朋友来了，她透露，在他睡着的时候，她解决了所谓的偷窃手表的案件。她的发现清除了浪漫道路上的障碍。

但是这部电影到此并没有结束。在默片时代喜剧演员所谓的“鞭笞性的结尾”，影片简短的尾声部明确地反映了认同和理想化的进程。尽管他自己仍是糊里糊涂、不自信，放映员与其女朋友独处在放映室，与此同时，一切怀疑都得到了缓和。他不知道该怎么办，然后他转向银幕寻求帮助。而他也发现了一些有益的指示。电影的结尾是一系列反映电影放映室和银幕上内容的交替的镜头(shot)(见图1.4~图1.14)(一个镜头就是从电影片场中“取出”的单一画面)。通过对比放映员的“真实”世界和想象的福尔摩斯二世的世界，基顿一方面讽刺了20世纪20年代美国观众中流行的滥情的通俗剧，另一方面也强调了通俗剧在集体想象中是多么重要。影片的结束，是让我们欢笑，还是一种号召，让我们清醒地看待我们是如何认同和理想化生活的，就如电影中所描绘的。

电影出现七八十年后，《黑客帝国》(The Matrix)提出了一套类似的挑战，因为这部电影要求我们作为批评性的观众，透过银幕的奇幻景象，去发现更加复杂、更加全球化、更富哲理性的作品。《黑客帝国》无疑是一部娱乐电影，或者更准确地说，就规模而言，只有震撼大片才能达到一些效果。它场面宏大、动作迅速，且足够花哨，是好莱坞奇观的卓越代表。它旨在让我们狂喜、兴奋，甚至让我们感到紧张。但它也是一部看似复杂的作品：独特的停止和慢速摄影的一种混合物(见图1.15)，是朋克科幻文学的一次巧妙的改编，同时也是对亚洲动作电影、漫画图形和视觉效果的唤起。它可能很好地实现了逃避现实的乐趣，但它以繁复的方式引起(engage)了对深邃思想的注意。细密地阅读激起了一种分析：反思我们越来越依赖和痴迷于沉浸式技术，而这种技术很可能以深刻的方式影响了我们的人性。

探究我们有时称之为电影的深层含义，绝不会有损于我们观影的快感，也不

**镜头(shot)：**电影的基本单元结构，不断曝光、不间断的或任何未经剪辑的胶片长度，有着明显的开始点和结束点。



图1.4~图1.14 生活模仿艺术，  
倒霉的放映员从电影中学习了关于浪漫的一两个招数



图1.15 即使最令人难以置信的电影，也可以让我们思考我们现在生活的世界和某一天我们可能身处  
的世界——安迪·沃卓斯基和拉里/拉娜·沃卓斯基  
执导的《黑客帝国》(*The Matrix*, 1999)

会剥夺我们被意象和声音拴在座位上的愉悦感。事实上，思考这些意义有助于我们置身于电影之中，并感受带来的有关我们自己的生活和才智的经历。

## 1.2.2 欣赏和理解复杂电影

有些电影比其他电影更难以“进入”。这些电影旨在挑战我们的信仰体系，以及我们对于电影、生活和世界的种种预期。观看这类电影的时候，我们需要更多的耐心。快