

A VISUAL JOURNEY
INTO HEART

*Collected Works on
Media Criticism and Culture Studies*

上海三联书店

乘影游心

媒介批评与文化研究

司达 / 著

A VISUAL JOURNEY
INTO HEART

*Collected Works on
Media Criticism and Culture Studies*

乘影游心

媒介批评与文化研究

司达 / 著

图书在版编目(CIP)数据

乘影游心:媒介批评与文化研究/司达著. —上海:上海三联书店, 2017. 5

ISBN 978 - 7 - 5426 - 5732 - 9

I. ①乘… II. ①司… III. ①电影评论—文化研究—世界 IV. ①J905

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 255088 号

乘影游心:媒介批评与文化研究

著 者 / 司 达

责任编辑 / 殷亚平

装帧设计 / 汪要军

监 制 / 姚 军

责任校对 / 张大伟

出版发行 / 上海三联书店

(201199)中国上海市都市路 4855 号 2 座 10 楼

邮购电话 / 22895557

印 刷 / 上海叶大印务发展有限公司

版 次 / 2017 年 5 月第 1 版

印 次 / 2017 年 5 月第 1 次印刷

开 本 / 640 × 960 1/16

字 数 / 350 千字

印 张 / 26

书 号 / ISBN 978 - 7 - 5426 - 5732 - 9/J · 247

定 价 / 68.00 元

敬启读者,如发现本书有印装质量问题,请与印刷厂联系 021-66019958

序：观影以游心

庄子曰：乘物以游心。所谓“乘物”，就是驾驭自然规律、知识思想和法则；如此，才能够“游心”——实现精神的自由和解放。在影像的时代，驾驭了影像的规律和法则，是否也可以游心呢？

这是一本探索影视和文化传播的文集。依我对作者的了解，这些文字同时也是一个青年学者在进入高校工作以来，在课堂讲授、科研和自身学习中的沉静记忆。作者对影视及文化传播乃至相关的音乐、摄影、旅游等文化现象的思考皆围绕着一个命题：我们正在经历的这个瞬息万变的时代，如果怀揣历史的情愫，就会发现，许多所谓新锐的文化现象，其实都曾经有过，它们的观念和精神，以一脉相承的相似性，在互联网时代被放大和重复。对这个命题的叩问，是传统文化该怎样继承和创新的，不同思维层面在同一个文化维度上如何获得理解与认同。

作者通过对于这些领域现象的过去、当下以及未来的静观、审视与批判，用朴素的笔触和温情的回眸，抚摸岁月留下的印记，记录当代不安的浮躁，书写曾经迷茫的青春，思考文化传承上的生长、兴衰、修复和创新。

这些质朴生动，有时带点犀利的文字，可以让我们看到那些作品或文化现象背后的故事或想法，是如何借各自表达的载体发散的。它表达了对文化艺术通于天地，通于人间社会的理解。文稿的表述没有浮华空洞的议

论,也无枯燥晦涩的理论阐述,似在谈文化,又似谈世风,笔触朴素平和,简单通俗,有时还会让阅读涌上一丝会心的笑意,泛出“若无红尘众生,则诸神寂寞”之感慨。这也可视为文化艺术研究接地气的一种方式。

在一个人人都可发声的自媒体时代,表达之前的思考,无疑让表达本身具有了审慎的美德,也是医治人云亦云的良药。这些文字,其实也能产生大众效应。

文化艺术不能与生活、与人生、与天地自然相隔绝,各门艺术相互之间也不能关闭相互沟通、交流、融合和借鉴的大门,这是讲了无数岁月的唯物主义观点,也是进行文化艺术研究的恒久的途径。时代在变,但真实的存在永远不变。

这也是我对作者的希望和祝福!

是为序。

熊永翔

云南师范大学传媒学院 院长

2017年2月28日

目 录

第一部分 活动影像:观念与风格

- 北野武的四格漫画 / 3
- 达登内兄弟的无产阶级道德焦虑 / 35
- 让·吕克·戈达尔的 60 年代 / 46
- 商业院线之前的李玉 / 59
- 第六代的前世今生 / 75
- 书面叙述与影像叙述 / 105
- 1948 年和 1990 年的《哈姆雷特》/ 120
- 外国电影中的华人形象 / 133
- 中国电影快评 / 141
- 外国电影快评 / 172

第二部分 媒介文本:观看与重现

- 视觉快感与情色逻辑 / 191
- 日常私密的公共叙述 / 213
- 民间影像的个人表达逻辑 / 229
- 电视理论的中国化困境 / 244
- 意识形态机器与媒介公信力 / 268
- 历史搬演与相对真实 / 279
- 影像的历史守望 / 286
- 综艺晚会的大屏幕实践 / 293

第三部分 文化研究:大众与日常

古装剧的历史边界 / 305

骚情文本与知识分子节操 / 316

说个球 / 329

欧洲,失落的影像地图 / 342

古典音乐快评 / 358

唸呔 / 393

第一部分

活动影像：观念与风格

北野武的四格漫画

如果要给日本电影史的发展画一条时间轴线,那么,不妨可以把《罗生门》、《楳山节考》、《花火》在国际电影节上的获奖看作三个具体的坐标点,标志不同历史时期日本电影史的兴衰与演变。

和黑泽明的“各人各有各的说法”、今村昌平的“残酷至极的生和毫无价值的死”^①一样,《花火》也在讲述一个人类的普遍情感故事:“赎罪”(当然,这种精神上的赎罪,是以背离社会道德的行为和肉体毁灭的方式进行的)。但《花火》的表现形式,却背叛(还不能肯定是不是超越)了日本电影的传统剧作模式,解构了古典的导演技巧、剪接方法等等。导演北野武也因此以其独特的电影风格扬名,让日本电影进入了“新的个人化时代”^②。

借助 DVD 和网络,国内逐渐培养起一批北野武电影的忠实观众群。那么,对北野武导演的电影语汇研究也就显得十分必要,这也是撰写此文的缘由。

本文就北野武独特的电影语法表达方式进行分析,并按两个类别划定研究范围:

① 杨琳《今村昌平电影论》。

② 日本《电影剧本》1998 年 2 月号。

1. 把北野武电影分为两种：受命拍摄的电影和个人风格电影

属于受命拍摄的电影有《凶暴的男人》（因原定导演深作欣二因故退出，北野武得以初执导筒，在此片中，导演的独特电影语汇还没有完全形成）和《座头市》（受制片方委托拍摄的商业片，在此片中，北野武一定程度上压制了自己的电影语汇风格）；属于真正个人风格的作品，也就是北野武电影语汇最明显的电影有《3-4X10月》、《那年夏天，宁静的海》、《奏鸣曲》、《花火》、《菊次郎的夏天》、《兄弟》等（按创作时间顺序排列），本文的分析将居于这些电影。

2. 作为一个“艺术人士”的北野武有多重身份

这些身份包括：作家、画家、作为演员参与他人电视剧、电影演出的“天才武”（ビートたけし）；活跃于电视、广播界的插科打诨的 beat takeshi，和作为导演，活跃于电影界的一脸严肃、感伤的 Takeshi・Kitano。有时，这几种身份会进行交叉，创造出诸如《大家一起干》那样的“综艺节目”电影。在本文对电影风格形成原因的分析中，将具体针对电影导演身份的北野武（takeshi kitano）进行分析。

一场戏的电影语汇构成

一部影片的最初构思的形成方式是多样的。它可能起步于“要把内心的混乱整理出秩序”^①，也可能是“开始于一些朦朦胧胧的事情，一句偶然的议论或谈话中的只言片语，一件与任何形式无关却模模糊糊正中下怀的事件”^②。

作为坚持自己写剧本的北野武来说，一部电影的构思诞生，还是起步于写剧本的阶段。在一次针对电影《坏孩子的天空》进行的访谈中，当问及“写剧本是如何找到灵感”这一问题时，北野武说：“凭画面吧，脑海里先浮现出两个人在学校骑自行车的画面，接下去，故事就蜂拥而

① 安东尼奥尼《一个导演的故事》。

② 伯格曼《魔灯》。

至了”^①。

由此可见，北野武构思影片的特征往往是从画面开始的，这也符合电影的特性。电影虽然是一个综合体的东西，但默片作为电影的早期形态，画面毕竟处于一个“本源”的位置（努米埃尔最早的《火车进站》并没有“剧作”这个概念的存在）。电影之所以叫电影，不叫电听，就是说这个影首先是主导的，“看”电影就是强调画面（IMAGE）占首位。FILM 这个词语最先也是由“胶片”引申至“电影”的，而胶片是画面的载体。

从画面开始的构思方法，是形成北野武独特语汇的原因。画面，也是北野武表达自己电影语汇的主要对象和负责实施者。北野武的视听语汇在画面中扎根，并借助画面的拼贴组接，达到独特的电影风格。

暴力前的长久静默——暴力的突发——暴力产生之后的长久静默，几乎是很多研究者对北野武电影形态的一种共识。在瞬间的、短暂的暴力动作的前后，北野武的电影画面呈现出来的是安静、不动、静止的状态，就像一幅静止的单格画面。

如果要把北野武的电影语汇风格进行定义的话，我认为是“四格漫画”风格。

下面对此详细分析。

四格漫画常见于报纸杂志，整个“段子”由四个画面组成，即用四幅漫画表现一个生活片段。和已有百余年历史的多幅漫画创作对比，四格漫画就像是漫画中的小小说，故事以片段的形式呈现，可以自由组合、发展。比如朱德庸的《双响炮》和《涩女郎》都是标准的四格漫画，即一个故事只反映一个情节。

例如，下面是三个典型的四格漫画：

① “与淀川长治的访谈”《北野武杀死北野武的理由》rokin'on 出版。



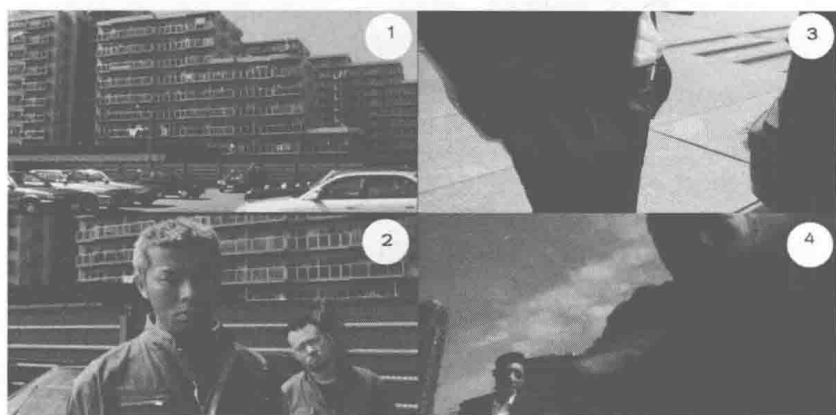
图一 四格漫画

在大量的四格漫画中，最后一个画面往往是故事的中心，通过前三个画面的铺陈叙述，得出一个结论，或者在最后放出一个“噱头”。最后的一个画面是“华彩”，通过前三个画面的引入，或者设置悬念，将整个漫画的整个趣味重点和中心思想借助最后一个画面表达出来。

四格漫画的最大特点在于，它画出来的那些画面，采用的往往是整个故事(段子)中最有效用的，它的笔墨仅用于对叙事起重要作用的点上，即在整个故事中的“关键帧”。而其他的次要叙事因素，往往进行了省略。这是它的主要特征之一。

然后再看看几个北野武电影成片中的分镜头段落，我倾向于将《花火》这部电影作为研究的重点，毕竟，《花火》是北野武的第7部作品，通过前6部电影的积累，它所蕴涵的个人风格是最充分和最成熟的，同时，《花火》在威尼斯的获奖，也代表了导演创作的高峰。

下面是《花火》里面的几组镜头。



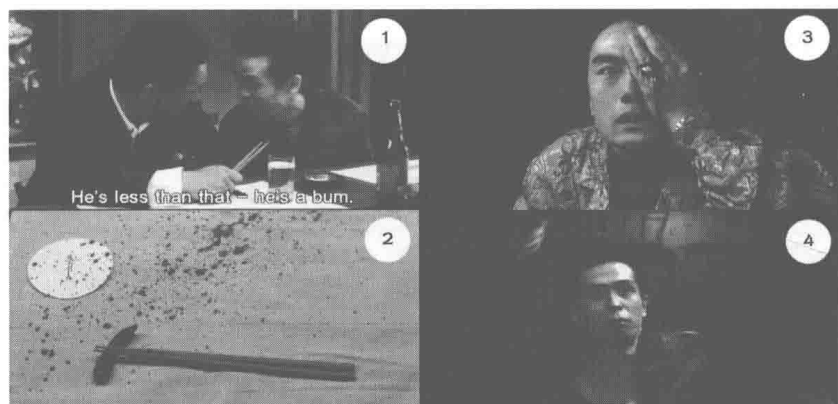
图二 镜头顺序

在这组镜头中(图二),镜头1是北野武和小流氓对峙,镜头2是流氓挑衅的眼神,镜头3很短,不到一秒,是西佳敬(影片主角)把手从包里快速掏出来(他准备对流氓一拳,这个动作没有拍出来,从镜头3这个画面的构图看,也不可能拍到拳头打在小流氓身上的画面)。这个动作并没有完成,就切到了镜头4,小混混帮西佳敬擦车,后者站在后景看着。整个段落没有一句对话。

北野武只用了四个镜头,就交代了“教训混混”这样一个段落,并有了人物关系的变化:挑衅的混混乖乖地给西佳敬擦起车子来,画面的重点是最后一幅画面(流氓的转变)。这和四格漫画具有一定的相似性。

另外一个例子,同样出自《花火》。

在图三中,镜头1:是黑社会成员(还是流氓)在对西佳敬挑衅,后者拿起筷子(这个动作依然没有完成);随之马上切到镜头2:有血溅到了桌子上;然后是镜头3:可以看见,原来西佳敬把筷子插到对方的眼睛里去了;之后是镜头4:西佳敬教训了流氓之后,起身离去。同样,整个场面用四个画面完整地表达出来,并有了人物的转变:流氓从挑衅变为怯懦。



图三 镜头顺序

北野武似乎擅长于用这种四个画面的方法来讲述一个段落。只通过四个画面,就具体完成了一个段落的叙述和表意。

北野武这种电影语汇风格,具有如下五个具体特点:

1. 关键动作的画外处理

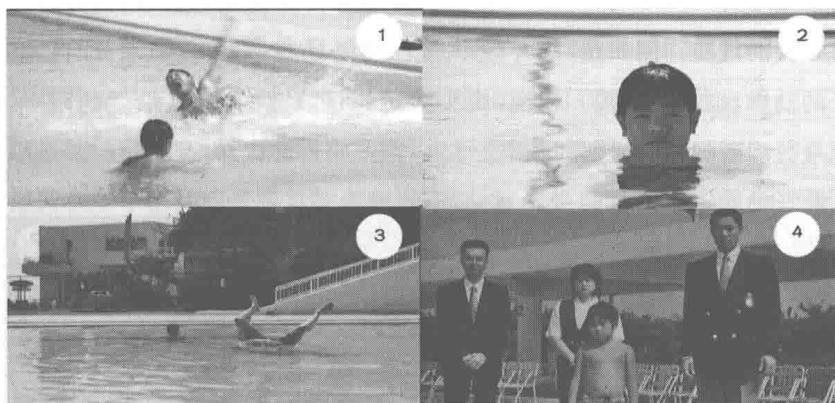
关键动作的画外处理,是北野武电影语汇的特征之一。在动作戏的处理上,北野武常常把具体、关键的“动作”进行画外处理,比如说镜头1“出拳”的动作和镜头2中“出筷子”的动作,都没有表现出来,只是通过加入音效让观众感知到这个动作。和三池崇史那种事无巨细地描写暴力不同,北野武这样对动作的大胆省略,既避免了直观上的血腥感,又显示了导演本人的独特风格。

这种风格几乎贯穿了北野武所有个人风格的作品之中。可以想见,这种风格的产生是在剪辑台上完成的,导演通过选择和别人不一样的剪辑点(即在动作还未进行完毕之前,就接入动作的结果)实现了自己的电影语汇风格。

当然,有时并不通过剪辑台,对暴力的关键动作的画外处理,也以导演构思的方式产生,达到一种写意和留白的含蓄境界。比如《兄弟》里,在主角死亡的那场戏中,北野武饰演的大哥,从小餐馆冲出门去,外面守候着要他命的意大利黑帮,但镜头并没有拍摄外面的戏,即大哥被枪杀的情景,摄影

机停留在小餐馆里,拍摄餐馆大门上不断增加的各种枪眼,观众只能听到枪声大作的声音,却不知道是谁开的枪,以及主人公是否对黑帮进行了反击。

在《菊次郎的夏天》的一个段落,关键动作的画外处理也可见一斑。例如图四所示:



图四 镜头顺序

这个场面依然具有用四个镜头讲述一个段落的特点。在镜头 1 中,菊次郎在夸张地游泳;接着是镜头 2,正男(小孩)的眼神;然后是镜头 3,菊次郎倒插入水中;之后是镜头 4,大家看着被救起来的菊次郎。

从游着泳到“倒插入水”这两个状态的转变过程,北野武再一次做了画外处理。

当然,这样的处理方式只存在于北野武真正个人风格的一类电影之中,在《座头市》这样“受命拍摄”的作品,并不具备这样的特征,《座头市》的动作戏并没有缺失其中任何一个环节。看上去更像是一个用常规方法拍摄的武侠片。

最后,还是回到《花火》,看一看导演是如何一再屡试不爽地频繁运用这种剪辑风格的。

在图五中,用花瓶砸头的动作又一次进行了画外处理,影片成片上只表现了拿起花瓶的动作(镜头 1);拍他人的反应,同时传来花瓶砸头的声音

(镜头 2);然后就是被砸人的惨状(镜头 3),以及砸人者观看受害者的表情(镜头 4)。

这样对关键动作的画外处理在北野武的电影中比比皆是(再比如《兄弟》开场,日本大哥和黑人托尼“不打不相识”的戏,那个用啤酒瓶戳眼睛的动作也进行了画外处理),甚至作为一种特殊含蓄情绪的处理,为影片抹上了独特的气质。例如在《花火》感人至深的终场戏中,西佳敬杀死自己和妻子的动作,也没有表现。相反,镜头面对的是蔚蓝的大海,灿烂的阳光,而观众只能听到两声惨烈的枪声。



图五 镜头顺序

2. 忽略过程,关注结果

我倾向于认为,北野武关注的往往是动作之后的结果,而不是动作的过程。如图四所示,这组分镜头一共省略了3个动作点:1. 菊次郎是如何倒插入水中的;2. 正男是如何爬上岸并叫人来救菊次郎的;3. 菊次郎是如何被救出来的。只要“倒插入水”这个动作有趣,那么,是如何导致“倒插入水”反倒显得不重要了。

这组镜头明显省略了叙述过程中的非重点,而只把画面给予其中的关键环节,即类似四格漫画只采用故事中的“关键帧”。

比如在《凶暴的人》中,开篇第一场戏(作为北野武第一部作品的第一