



影视艺术理论与创作丛书

*Philosophy
of Video Art*

影视艺术哲学

周月亮 著

中国广播电视出版社

影视艺术理论与创作丛书

影视艺术哲学

周月亮 / 著



中国广播电视出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

影视艺术哲学 / 周月亮著. —北京: 中国广播电视出版社, 2004.8

(影视艺术理论与创作丛书)

ISBN 7-5043-4301-3

I. 影... II. 周... III. ①电影-艺术哲学 ②电视-艺术哲学 IV. J90-02

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 066635 号

影视艺术哲学

作 者:	周月亮
责任编辑:	刘川民
封面设计:	郭运娟
责任校对:	谭 霞
监 印:	陈晓华
出版发行:	中国广播电视出版社
电 话:	86093580 86093583
社 址:	北京市西城区真武庙二条9号 (邮政编码 100045)
经 销:	全国各地新华书店
印 刷:	北京海淀安华印刷厂
装 订:	涿州市西何各庄新华装订厂
开 本:	850×1168 毫米 1/32
字 数:	200 (千) 字
印 张:	9.125
版 次:	2004年10月第1版 2004年10月第1次印刷
印 数:	3000册
书 号:	ISBN 7-5043-4301-3/B·93
定 价:	17.00元

(版权所有 翻印必究·印装有误 负责调换)

总
序

李兴园

《影视艺术理论与创作丛书》是由北京广播学院影视艺术学院主持编写的一套具有较高理论水平和较强实用性的丛书，涉及影视剧创作、理论和欣赏三个方面。

中国进入WTO以后，国内影视业面临的困境与挑战是复杂和多方面的，来自创作界和影视教育界的状况给我们提出了一系列亟待解决的理论课题。目前国内影视剧艺术研究仍显薄弱，影视艺术学科建设还处于艰难的初创阶段，对影视艺术各个领域丰富实践的探讨和研究还缺乏应有的广度和深度。理论指导不力、批评疲软也是目前影视剧创作实践相对盲目混乱的原因之一。组织并策划这套《影视艺术理论与创作丛书》，就是希望能够加强一些学术研究上的薄弱环节并拓展相应的理论研究空间，能够对我国影视艺术的发展有所裨益。

本套丛书力图从宏观与微观相结合的角度把握影视剧艺术的本体特性，探索影视剧艺术的创作规律，深入阐释影视剧艺术的文化复合功能，并将影视剧艺术置于社会、文化、美学、哲学和科学技术的背景中加以比较研究，从而增强对影视剧艺术全面、科学的理解和把握。具体研究课题的设置

经过了专家、教授和北京广播学院影视艺术学院学术委员会细致的调研和反复论证，最后决定先期出版的著作包括《影视艺术哲学》、《电视艺术批评》、《影视创作心理》、《影视剧情节论》、《电视剧叙事艺术》和《电视剧审美文化研究》等六本书。这是一个长线的工作，随着影视剧创作的发展，我们的研究也将与时俱进，研究成果将滚动出版。

《影视艺术理论与创作丛书》的作者是具有较高学术水平和艺术理论修养的专家、学者。他们长期从事影视剧艺术理论的教学与研究，有的是他们新近完成的博士论文。本丛书对当前国内外最新创作实例与热点现象广有涉及，同时密切关注影视剧研究学术前沿与创作动态，论题具有很强的学术深度和理论价值，研究方法具有较强的前沿性和探索性。既可供业内人士直接参考，也可供广大影视艺术爱好者阅读，尤宜作为大学影视专业的教材、教辅、学术研究的参考书籍。同时欢迎广大读者对丛书中存在的不足之处批评、指正。

这套丛书能够顺利出版要感谢中国广播电视出版社给予的通力协作与支持，感谢他们为丛书出版所付出的心力和辛劳。

(本文作者为北京广播学院影视艺术学院院长、教授)

目

序 影视艺术间性互动之道

影视艺术也是艺术，只是构成材料和传播方式有别于其他艺术罢了，它的传播方式使它成为能够直接将美学价值转变成商品价值的艺术，从而外延难以界定；影视艺术哲学也是哲学，只是它的对象是影视艺术，就因此而显得边界模糊，内涵飘忽。哲学的使命是创造关于存在和发展的理论，影视艺术哲学的使命是创造关于影视艺术存在和发展的理论。这就需要探究影视艺术存在深处的动因、影视艺术与人性相关、与历史相关、与技术相关的各种理路与可能。所谓各种理路与可能就差不多是“不可名、非常名”之“吾不知其名，字之曰道”的“道”了。道，其实就是内在的理据。当年爱因斯坦说：不是轮子在转，而是轮子性在转。当时地球上还没有“悬磁”技术，现在的磁浮火车，没有轮子照样飞奔了。道，就是这种“轮子性”。现在要从哲学上寻找影视艺术之“道”，就得找到影视艺术的“轮子性”。而且这“轮子性”既在技术与艺术之内、之间，又在它们之上、之外。譬如“接受”这一个维度的核心在世道人心的变化——这是艺术包括不了的，属于情绪、领会等观念心态的问题，比如话剧、电影、电视剧三种样态的《雷雨》和两个版本的

《小城之春》所产生的影响就大为不同。大量的经验事实告诉我们，影视艺术存在和发展的理据（“道”）不单在影视本身，而在人及各种艺术与影视技术之间的“间性互动”。

关于“间性”，可用苏东坡之音不在琴弦，也不在手指，而在它们之间来作最简单的理解。关于“互动”几乎可以望文生义了（是语言学家艾柯最早提出了互动知识论，在中国较为深切地论述有赵汀阳的“综合文本”说），我想说的是影视艺术之“道”是一种“间性互动”的状态性存在。影视艺术，尤其是电影、电视剧的存在和发展的依据（道）是个四维空间——可用“天地人神”来形容：天——时代、时间；地——技术、空间（含技术空间）；人——制作者、接受者、自由；神——艺术、真理。（现在人们越来越相信只有艺术能揭示真理了）。本书是想将这些因素“搅”起来论述，恐怕做得不尽不实，只是自己糊弄自己而已。要是不谈玄论道，似乎还有可验证的机会。但是不谈玄论道又怎么可能根本性地重新设计影视艺术的观念格局？中国人都知道无生有、虚导实、阴制阳的道理。

《老子》说“道”是“无状之状，无物之象。”《庄子·天运篇》中说：“使道而可献，则人莫不献之于君。使道而可进，则人莫不进之于亲。使道而可告人，则人莫不告其弟兄。使道而可以与人，则人莫不与其子孙。然而不可者，无他也，中无主而不止，外无正而不行。”——这说明“道”不是物理性的东西，不能外在的拥有转让，只可内在地领会拥有。我觉得是可以本雅明说的“气息”、维特根斯坦说的“气态媒介”（详见《哲学研究》66页，三联书店，1992年）来比方的。本雅明认为气息是决定艺术命运的，一事物的“气息”即它“向上帝”而不是向任何为艺术策略所算计的接受者“传达它自身”。他认为由影院与广告所带来的距

离的消除，对事物的亲近，以及惊人的图像复制，对金钱力量的煽动性崇拜，文化工业，市场法则的运用，以及广告世界之反美学的属性，这些都导致“气息”的衰微。我觉得影视艺术哲学实在该扶危济困、遏制这种衰微。无论能否重新开局，寻找“道”或者做一点新“原”道的工作都是必要的。

我想稍涉偏颇地拈出本书的宗旨，聊算所谓的“四句教”：

现象乃本体
影视通巫术
方法须直觉
效果靠博弈

当然这四句话完全可以换成学理语言，表述如下：本体论——理象之美；方法论——直觉；形式论——巫术；效果论——博弈。这样说不上口，不容易被记住，也难引起人们辩论的欲望。为了展开真正的辩论，需要对这四句话及本书的主要范畴略作申说。

现象本质之二分法本是人为了，中国古典哲学没有这种分法，现象学之“现象”也不是这种二分法的现象。但是我们没有办法完全摆脱这个已然的语义系统的支配，只能在兼顾中“首鼠两端、左顾右盼”。先就二分法意义上的现象而言，可以说现象比本质更具有动力性和塑造力，人们在实际生活中往往是创造了什么现象就定义或解释了什么本质。20世纪以前的本质思维不再能够恰当地“对付”与时俱进的各种问题。譬如影视和电脑是最能通过开辟新的现象从而产生相应的新本质的行当。这就要求我们必须面对新问题重新开局——我们的思维必须调过头来，以艺术性的眼光为基本眼光来寻找新的智慧。这就需要确立“现象之美”的本体地位。

现象之美就是“显像”之美，用海德格尔的话说：时间到那时了，就显像出来了。“现象”（Phaenomen）对于胡塞尔指显现（Erscheinen）活动本身，又指在这显现之中显现着的东西（Erscheinende）；这显现活动与其中显现出来的东西（比如意向对象）内在相关。胡塞尔讲的现象中含有一个意向性构成的生发机制：既体现在显现活动一边，又在一定程度上体现于被显现的东西那一边。这也就是说，任何现象都不是现成地被给予的，而是被构成着的（我们不妨用禅宗的不落两边来想象）；即必含有一个生发和维持住被显现者的意向活动（Akt）的机制。这个机制的基本动态结构是：意识或意向行为不断地激活实项的（reell）内容，从而投射出或构成着（在某种意义上是“创造”出）那超出实项内容的内在的被给予者，也就是意向对象或被显现的东西。其实这正是摄像机与被摄物的关系：依据实项内容而构造出“观念的”（ideal）意义和意向对象（noema）。——这种层面的“现象”当然是影视艺术的本体，因为它是思维的本体。影视艺术只是在将心理影像变成物理影像而已。现象学第一条原理是：“有多少显现，就有多少存在”。第二条原理是诸原理之原理，它是由胡塞尔本人在《观念》第24节中明确提出来的：“任何一个原初给予的直观”，设定为“知识的理所当然的来源”，因此，特别是任何一个合理判断的来源。第三条原理已成为耳熟能详的口号：“面向事物本身！”第四条原理是：“还原越多，给予就越多”。尽管在这些原理的文字表述中，流露出对于彻底性的要求，实际上从根本上说，这些原理仍然是不确定的。而且本书并没有跟着现象学走，但不妨在这里“标举”一下，即可对“现象之美”这一核心概念聊作一点补充，也可激发同行们将现象学与影视艺术联系起来兴趣。

“影视通巫术”——这绝对是学术论断，不是意识形态的言说。而且巫术也不是坏词儿。原始的艺术只是巫术的帮工，艺术诚然一直在逐渐脱离巫术，但是，影视在将人类重新“部落化”（麦克卢汉）的今天，应该重新打量巫术在影视艺术中的作用了。回想一下，蒙太奇原理之杂耍品质难道不是巫术？至少追求视觉奇观、心灵震颤就是巫术形成的集体无意识。现在的影视艺术的技巧当中充满了联想法、相似律、接触律、交感律，说白了，影视艺术与巫术相通于“无中生有”、“形态转换”的生产中。说远一点：伦理来自巫术，狭义的道德就是巫术，人类本是在通过巫术获得自由，影视艺术的巫术性是其通神的保障，艺术超越日常是靠其那点神性的。变化随心、有变必应的巫术思维会成为提升影视艺术的精神资源——这是与提倡封建迷信一点也不沾边的。我提出巫术说的目的意在唤醒艺术家不能局限于眼前可视的现实世界，而要运用自己的自由想象能力，设想世界完全可能是另一个样子的；他要运用艺术的手段、色彩、线条、象征的图案、强烈的对比等等，重新组织这个世界，从而把一个他所想表达的想象的世界以形象的方式告诉观众。艺术作品要在扩展了的和深化了的层次上把形而上的意蕴和形而下的形象结合起来，要在发现人性的同时建设人性。

任何艺术的方法都是直觉的，影视艺术更是如此。一个人的直觉是其一生各种“元素”的当下显现，是一个人的全部“世界观方法论”的直接运用，再往玄里说直觉是先天综合的（康德），这一点并不重要。重要的是直觉不是非理性的，直觉是真正理性的。中国哲学中直觉的地位是相当高的。在西方哲学中最强调直觉的是现象学。胡塞尔强调除了有感觉直观之外，还可以有“范畴直观”，即构成那些不能被感觉到的意向对象，比如关系、事态及其表达式（包含系

词“是”或“存在”的语句)的直观。“直观”指有体现性内容的意向行为。范畴活动属于知性和理性，胡塞尔讲的范畴直观是一气呵成的意向性构成，而不是对现成的感觉印象所进行的间断的规整。而“现象”，正是活在意向性的当场构成之中的显现和被显现(关于直觉与直观的语义关系此处不作详说了，实质上是一回事)。直觉能够突破“逻辑的枯骨”(黑格尔)带给人的局限，就是在影视艺术“学”中直觉也是思维的原创力之一。

至于博弈问题，本书没有多少论述，此处不宜多讲。我的大致意思是：在间性互动的影视艺术当中，博弈可以对治“巫术”的任意和随意。制作方与播出方、接收方的关系是三元竞合的博弈关系，接受美学的突破以及影视评论格局的改变有赖于博弈论的介入。假若有机会，我会单作一本“影视艺术博弈论”，估计能解决许多似是而非的问题。博弈论要求制作方要有良好的视域(视域就是眼光能看到的地方)，要有活好好说——和谐的出奇制胜。和谐问题是个语境问题，不存在僵化的和谐，不存在人为预定的和谐，不存在纯形式的和谐，和谐是此时此地的合适，是“时中”——动态的恰到好处。博弈是影视艺术的“无间道”——存活于影视与所有文化形态之间性互动的关系当中，各种因素也会在博弈中发生“分变”。

其实相对于传统艺术影视艺术差不多算是“游牧艺术”：试图把变量置于永久变化的状态之中。传统的艺术采取的是质料—形式模式，把形式强加于位于次要地位的质料之上；影视艺术则是用众多相关的特性构成内容的形式，构成表达的质料。影视艺术构筑的意义王国是思想的平滑空间，思想的游牧式巡回，其骨子里的追求，说到底也就是尼采的“快乐的科学”，阿尔托的“戴皇冠的无政府”，勃朗肖的“文学

空间”。这种游牧艺术可以呈现多种形式，任何人都可以成为影视艺术家，只要他能打破成规，突破旧俗，挖掘出自己所用媒介的潜力。

书中将电影、电视剧合称为影视剧，它们既是影视艺术的高峰也是影视艺术的重镇，本人比较心仪的是欧洲电影、中国第五代电影和像《一地鸡毛》、《空镜子》、《围城》这样内涵深切、制作精美的电视剧，文中有许多随机的引述例举，也有的是在暗中针对、暗中支撑。证据的意义在于支撑解释，所谓解释是使以感觉认识无法把握的作品的美通过理性放射出光辉的操作。

另外，影视艺术的内容是离不开政治、历史的，但影视艺术的形式是自由的。内容的不自由与形式的自由是影视艺术的内在矛盾。这个矛盾大约只有博弈论可以趋近刻画。当然无论什么“论”都需要锐敏的直觉与理性的洞见并能将其辩证地相互为用。我始终认为，“精神”是一种现实，而且是较为重要的一种现实。

正如人类通过命名事物把事物从沉默中拯救出来，影视艺术哲学的使命是通过剥去影视的“物性”（thingness）而拯救出其艺术和诗的精神存在。艺术和哲学的作用是要把在人类堕落中改变了的东西重新复原。为了通过艺术拯救人性，我们也许不妨将影视艺术所生产的现象之美定义为“相似”状态中经验对象的再现，不妨姑且认为：“道”是一种状态性的存在，是一种精神秩序性的存在，然而它却是“本真地存在”（借用海德格尔的话），他是不能用任何实证手段加以证明的，但又是确确实实存在的，而且是“正在进行的存在”。“道”存在于运演的全过程、而“术”是让“道”显像的智慧。

逻辑起点

现象之美与影视艺术

现象之美是艺术幻象。它是种虚的实体，这一点也不意味着它是不真实的、非实体的。它是诉诸知觉的再现与表现同体的信息符号。它既存在于影视艺术的具象（单幅画面）中，也是影视艺术——尤其是影视剧的总账，它的本质是对实在的发现。

这样理解“现象”的哲学依据一是我们将不厌其烦地加以运用的幽晦深细的现象学，一是逻辑实证主义摩尔的常识派说法：教堂的尖塔作为物质事物是独立存在的，人们观看教堂的尖塔从而在意识中形成的“现象”同样也是独立存在的。就作为独立存在的教堂尖塔而言，它的体积、高度都是固定不变的，而就它的“现象”而言，则随人与教堂的尖塔之间的距离、角度不同而不同。“同一物质事实从不同距离和不同观点呈现不同现象是我们每个人都很熟悉的：宇宙间确实有这样的东西，我把这些东西叫做物质事物的现象。”〔1〕香港电影《英雄本色》中林冲决斗前的拳头比碗

〔1〕〔美〕怀特：《分析的时代》，第28页，商务印书馆，1981年6月。

大，而演员梁家辉的手本身是纤弱的。人们都觉得月亮比任何看见的星星都大，这是显现出来的“现象”。在普通人心中普遍存在了几千年了，而且如果地球及其上面的人不毁灭，这种“现象”还会继续下去。而《一江春水向东流》中的月亮则比天上的那个更大更凄美。

拈出“现象之美”这一术语，主要是为了打开我们表现、制造“现象”的思维空间，附带一个浅近的功利目的，是为了给学院派和影评公司提供一个统一的基调，沟通所谓文化和商业之间的隔阂，也沟通学派异见的隔阂。一个基本诉求是：在现象之美面前，我们应该保持超然的审美的公正，用现象学的态度来看待所有已经出现的和即将出现的影视艺术所创造的现象之美。

影视艺术既不是对客体的简单“模仿”，也不是主体的单纯“表现”，它是对客体的解释，它是主体对意义的发现。当然，这里的解释不是靠概念而是靠直观，不是以理性的推论为媒介，而是以感性形式为媒介。譬如说台湾的山水在侯孝贤的镜头里被现象化了、香港的街道被王家卫现象化了，他们的电影给了我们一个与我们用肉眼去看实物看不到的一个意象世界、一个意义王国。这个意象世界和意义王国的片段和总和均可以称为现象之美——影像之美。也就是说，影视艺术创造的是现象之美，这就是所谓的影视艺术的本质——它的本质在于它能够生产、制造、提供现象之美。影视艺术的造型形式就是现象之美的存在方式，在影视艺术中，现象之美的存在方式取决于影视艺术的造型方式。所谓影视艺术的方法就是其造型方式和能力的总和。

在影视艺术所生产的现象之美里面，我们不再直接面对物质事物直接的实在，而是在直接面对纯粹的感性形式的世界。在这个意象世界里，我们所有的感情（其本质和特征）

都经历了某种质变的过程。现象之美解除了它们自身的物质重负，我们感受到的是影像的形式和那动态的静谧——艺术美感。影视艺术是我们看到的人性多样化的运动。尤其是人的潜意识的运动。

现象之美可以存在于电脑游戏之类的影像上，但影视艺术所创造的现象之美不同于电脑游戏。电脑游戏给予我们的是虚幻的形象，艺术给予我们的是新类型的真实与激发美感的纯形式的力量。影视艺术是一种构造和创造活动，电脑游戏不过是对已有的画面、形象进行调换和重新组合。区别的标准在于有没有对实在的发现和深入的阐释，这是个内在化的标准，所谓内在标准是说它是美学的而非物理学的。

影视艺术创造出来的现象之美是一种显现人的内在生命的直观结构，是种由形状与图案、旋律与节奏构成的活跃而有机的形式王国，是直觉符号语言。假若一个人不懂得这些直觉符号，不能感觉到颜色、形状、空间形式、图案、和声与旋律的生命，那么他就同影视艺术无缘。

人的内在生命中还有许多无法用语言表达的内心感受，但是影视艺术可以自觉不自觉地表现它们，所谓自觉的是运用隐喻、象征、烘托意境等方法表达言外之意，所谓不自觉的是影视艺术制造视觉无意识的能力，能给我们带来意外的震颤。视觉无意识是本雅明在《机械复制时代的艺术作品》名著中提出的描述电影独特意义的一个概念，具体地说，电影摄影机借助一些辅助手段，如下降和提升，通过分割和孤立处理，通过对过程的延长和收缩，通过放大和缩小，便能展现我们平常视觉不能察觉的东西，这是其他门类的艺术达不到的。影视艺术所展现的视觉无意识不仅仅是一个未曾察觉到的世界，而且还是一个未知的世界。电影所展现的视觉无意识使一个全新的世界达到了超前显现。本雅明说电影摄

影展开了空间，慢镜头动作展开了运动，这种展开是种放大，而放大不仅是单纯地对我们原本看不清的现象的说明，更是能够将素材的构造完满地超前显现。他认为，这个“异样的世界”源于人们在有意识地编织的空间中出现了无意识编织的空间。——这个无意识编织的空间，正是我们应该努力探究的现象之美的核心内涵。

现象之美的现象是能够将康德意义上的现象和物自体变成一回事的“现象”，换句话说，影视艺术所创造的现象之美能够在显现现象的同时将物自体变成现象，一并显现出来。影像的直观品性，使影像具有了通过“实体之现象”显现“实体之意义”的能力。这也是它的与身俱来的现象学品格，自然能否发挥出这种能力、达到这种水平，就看“作者”的了。从警示作者的角度，不妨这样说：

1. 只有能够解释、揭示物自体的现象才有现象之美。

物自体说白了就是“实体的意义”。影视艺术中的影像无论是强调“表现”的还是强调“模仿”的都能够将实体及其意义直观地呈现出来。逻辑地说，没有不存在意义的影像，只有意义够味不够味的影像。至于是从超验的角度（如偏重古典哲学）寻找这种意义，还是从经验的角度（偏重现代哲学如实用主义）寻找这种意义，则是不同流派的兴趣偏嗜，毋庸深辨。影视艺术以艺术的自由和科技的能量在影像中显现这种意义，于是成了现象之美的重镇。能够完成这种显现的活动本身就是生产现象之美的活动。所以我们说现象之美是对实在的发现。

影像毫无疑问是物质的，同时，它也毫无疑问是意识的。说它是物质的，一方面它自身的材料是物质的，最主要的是它显现的世界是物质的，是现实物质的影像显现；然而它又毕竟只是显影而非实物。电影上的纽约只是比地图上的

纽约更直观具象而已，却并不是纽约本身。相对于实物而言，影像是以它的形状、颜色、位置等元素向我们“显现”那个实物，影像的存在不同于实物的存在，它以另一种形态存在，即作为“信息”而存在。这种信息的存在极大地依赖着人的意识。正是影像的双重性产生了皮洛所说的“电影的双重性”〔1〕——系列的双重性。

能够解释、揭示物自体的现象是只有靠直觉才能捕捉到的。任何决定论的宏大叙事，任何自负的理性主义都只能自以为找到了那“实体的含义”，除了他们偶然命中，基本上是被后来的事实证明是一场虚假的发现。当然直觉也有理想程度的和实际程度的差别，我这里说的是理想程度的。于是，直觉章是本书的核心章节。现在略申其意：直觉在一般认识论中是直接感知，但是在影视艺术创作中就不仅仅是直接感知，还具有着“变形化意”的能力，它是可见的与不可见的之间的“脚手架”，使影像画面获得了不知来于何处的深度（一时用概念说不清楚的意味），从而使视觉形象具有了意义。影像中的事物其实是“不是事物的事物”，这不是事物的事物运载着“不如此就不可见的意义”。这不是事物的事物，就是我们一再申说的现象之美之“现象”，这原本不可见，现在终于可见的意义就是那“现象之美”。

从现代哲学角度说，现象即本质，本质与现象差不多，也就是说，从所谓的客体的角度，我们有了第二个标准：

2. 现象之美是从千百同类现象中“打捞”出来的“典型”。

画面的冲击感来自于这种“打捞”的水平，来自于“典

〔1〕〔匈〕伊美特·皮洛：《世俗神话：电影的野性思维》，中国电影出版社，1991年。