

■ 影 像 系 列 ■

视听语言

邵清风 李 骏 著
俞 洁 彭骄雪



m o v i e

中国传媒大学出版社



视听语言

邵清风 李骏
俞洁 彭骄雪

著

中国传媒大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

视听语言/邵清风等著. —北京:中国传媒大学出版社,
2007.8

(影像系列)

ISBN 978-7-81127-035-8

I. 视... II. 邵... III. 电影语言 IV. J90-05

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 132535 号

视听语言

作 者 邵清风 李 骏 俞 洁 彭骄雪

策 划 赵 欣

责任编辑 文 韬

责任印制 曹 辉

封面设计 阿 东

出版人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社(原北京广播学院出版社)

北京市朝阳区定福庄东街1号 邮编:100024

电话:86-10-65450528 65450532 传真:65779405

<http://www.cucp.com.cn>

经 销 新华书店总店北京发行所

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 730×988mm 1/16

印 张 16.25

彩 插 0.5

版 次 2007年10月第1版 2007年10月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-81127-035-8/K·035 定 价 35.00元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

目 录

导 言	(1)
第一章 影像	(11)
第一节 基本概念	(13)
第二节 画框与构图	(17)
第三节 景别与角度	(24)
第四节 焦距	(35)
第五节 运动摄影	(42)
第六节 灯光与色彩	(51)
第七节 场面调度	(59)
第二章 声音	(67)
第一节 声音概述	(69)
第二节 声音的分类及其功能	(78)
第三节 声画关系	(108)
第三章 剪辑	(115)
第一节 剪辑诞生的历史	(117)
第二节 剪辑的基本原则	(126)
第三节 声音与影片的剪辑	(167)

视

听

Shiting Yuyan

语言

视听分析实例.....	(179)
《公民凯恩》.....	(181)
《辛德勒的名单》.....	(208)
《阳光灿烂的日子》.....	(222)
《青红》.....	(233)
《断背山》.....	(239)

参考文献.....	(251)
后 记.....	(253)

目 录

第一章 绪论.....	第一章
第一节 绪论.....	第一节
第二节 视听语言.....	第二节
第三节 视听语言的发展.....	第三节
第四节 视听语言的应用.....	第四节
第五节 视听语言的创作.....	第五节
第六节 视听语言的欣赏.....	第六节
第七节 视听语言的传播.....	第七节
第八节 视听语言的未来.....	第八节
第九节 视听语言的总结.....	第九节
第十节 视听语言的展望.....	第十节
第十一节 视听语言的思考.....	第十一节
第十二节 视听语言的感悟.....	第十二节
第十三节 视听语言的启示.....	第十三节
第十四节 视听语言的总结.....	第十四节
第十五节 视听语言的展望.....	第十五节
第十六节 视听语言的思考.....	第十六节
第十七节 视听语言的感悟.....	第十七节
第十八节 视听语言的启示.....	第十八节
第十九节 视听语言的总结.....	第十九节
第二十节 视听语言的展望.....	第二十节
第二十一节 视听语言的思考.....	第二十一节
第二十二节 视听语言的感悟.....	第二十二节
第二十三节 视听语言的启示.....	第二十三节
第二十四节 视听语言的总结.....	第二十四节
第二十五节 视听语言的展望.....	第二十五节
第二十六节 视听语言的思考.....	第二十六节
第二十七节 视听语言的感悟.....	第二十七节
第二十八节 视听语言的启示.....	第二十八节
第二十九节 视听语言的总结.....	第二十九节
第三十节 视听语言的展望.....	第三十节
第三十一节 视听语言的思考.....	第三十一节
第三十二节 视听语言的感悟.....	第三十二节
第三十三节 视听语言的启示.....	第三十三节
第三十四节 视听语言的总结.....	第三十四节
第三十五节 视听语言的展望.....	第三十五节
第三十六节 视听语言的思考.....	第三十六节
第三十七节 视听语言的感悟.....	第三十七节
第三十八节 视听语言的启示.....	第三十八节
第三十九节 视听语言的总结.....	第三十九节
第四十节 视听语言的展望.....	第四十节
第四十一节 视听语言的思考.....	第四十一节
第四十二节 视听语言的感悟.....	第四十二节
第四十三节 视听语言的启示.....	第四十三节
第四十四节 视听语言的总结.....	第四十四节
第四十五节 视听语言的展望.....	第四十五节
第四十六节 视听语言的思考.....	第四十六节
第四十七节 视听语言的感悟.....	第四十七节
第四十八节 视听语言的启示.....	第四十八节
第四十九节 视听语言的总结.....	第四十九节
第五十节 视听语言的展望.....	第五十节
第五十一节 视听语言的思考.....	第五十一节
第五十二节 视听语言的感悟.....	第五十二节
第五十三节 视听语言的启示.....	第五十三节
第五十四节 视听语言的总结.....	第五十四节
第五十五节 视听语言的展望.....	第五十五节
第五十六节 视听语言的思考.....	第五十六节
第五十七节 视听语言的感悟.....	第五十七节
第五十八节 视听语言的启示.....	第五十八节
第五十九节 视听语言的总结.....	第五十九节
第六十节 视听语言的展望.....	第六十节
第六十一节 视听语言的思考.....	第六十一节
第六十二节 视听语言的感悟.....	第六十二节
第六十三节 视听语言的启示.....	第六十三节
第六十四节 视听语言的总结.....	第六十四节
第六十五节 视听语言的展望.....	第六十五节
第六十六节 视听语言的思考.....	第六十六节
第六十七节 视听语言的感悟.....	第六十七节
第六十八节 视听语言的启示.....	第六十八节
第六十九节 视听语言的总结.....	第六十九节
第七十节 视听语言的展望.....	第七十节
第七十一节 视听语言的思考.....	第七十一节
第七十二节 视听语言的感悟.....	第七十二节
第七十三节 视听语言的启示.....	第七十三节
第七十四节 视听语言的总结.....	第七十四节
第七十五节 视听语言的展望.....	第七十五节
第七十六节 视听语言的思考.....	第七十六节
第七十七节 视听语言的感悟.....	第七十七节
第七十八节 视听语言的启示.....	第七十八节
第七十九节 视听语言的总结.....	第七十九节
第八十节 视听语言的展望.....	第八十节
第八十一节 视听语言的思考.....	第八十一节
第八十二节 视听语言的感悟.....	第八十二节
第八十三节 视听语言的启示.....	第八十三节
第八十四节 视听语言的总结.....	第八十四节
第八十五节 视听语言的展望.....	第八十五节
第八十六节 视听语言的思考.....	第八十六节
第八十七节 视听语言的感悟.....	第八十七节
第八十八节 视听语言的启示.....	第八十八节
第八十九节 视听语言的总结.....	第八十九节
第九十节 视听语言的展望.....	第九十节
第九十一节 视听语言的思考.....	第九十一节
第九十二节 视听语言的感悟.....	第九十二节
第九十三节 视听语言的启示.....	第九十三节
第九十四节 视听语言的总结.....	第九十四节
第九十五节 视听语言的展望.....	第九十五节
第九十六节 视听语言的思考.....	第九十六节
第九十七节 视听语言的感悟.....	第九十七节
第九十八节 视听语言的启示.....	第九十八节
第九十九节 视听语言的总结.....	第九十九节
第一百节 视听语言的展望.....	第一百节

导 言

一、人的视听感知特性

视听语言又被称为 20 世纪以来的主导性语言,是在以电影、电视、电子游戏等为主的视听媒体在当代社会极度繁荣以及相关视听技术高度发展的局面下生成、定型并体系化的。它迅速发展并逐渐取代了以文字为载体的传统语言形态,并在表意方式、语汇组织和感知方式上迥异于前者,极大地影响了当代人的交流方式、思维方式以及理解方式。美国著名的未来学家阿尔温·托夫勒早在其出版于 1983 年的《预测与前提》一书中就指出:视觉技术的迅速发展,尤其同电脑、新的形象和数据储存等相结合,可能不仅对文娱节目、纪录片,或一般意义上的信息产生巨大影响,同时对我们的思维方式——我们思维的层面,以及对于我们自己在宇宙中的观念,也会产生影响。而电影、电视是目前拥有最大受众群的媒介,是完全经由具体可感的视觉、听觉形象来表情达意、甚至传递抽象思想的艺术类型,因此视听语言的表达是否符合其特性,是否纯熟,是否能彰显整部作品的丰富意蕴和含义,对于媒体工作者(也就是视听语言的生产者)和受众都有着重要的意义。

语言是人类的交流工具,正是通过语言,人与人才能传递信息,表达思想,抒发情感。而我们要掌握视听语言的特性和规律,首先必须落脚到人类的视听感知特性。正是人自身的视听感知特性,先在地决定了人类对于视觉形象和听觉形象的感知,决定了电影、电视、甚至电脑游戏等视听媒介的视听表达方式和技术发展方向。简言之,也就是人们最终是按照自身对视听形象的认知方式,把电影、电视中用光波、声波记录下来的具体现实形象,按照一定的规律转化为一种表达、一种陈述,即一种语言的。因此,了解我们人类自身接受影像和声音(或曰光波和声波)时特有的生理、心理机制,对我们掌握并熟练运用视听语言来表情达意,具有先决意义。而到目前为止,关于人类对光波、声波的接受的特殊机制的研究成果,主要有以下三个方面:

(一)视觉暂留原理

见过电影拷贝的人都知道,记录在电影胶片上的只是一幅幅静态的照片,这些对于一段时间内完整动作的瞬时性影像纪录而言,彼此之间仍然是割裂的,不完整的。然而,在这些电影胶片通过放映设备投射到大银幕上时,观众却得到了具有时间连续性的、一连串流畅的、运动着的影像片段。影像为何可以动起来?目前,最具权威性的解释就是:视觉暂留原理。

所谓视觉暂留是指:人眼在某个视像消失后,还可以让这个物像在视网膜上滞留

0.1~0.4秒左右时间。这种视觉暂留是每个人都固有的生理、心理感应特性。这一特性和称谓都是在1829年由比利时科学家普拉托提出的。当时,普拉托发现在对着太阳凝视25秒钟之后,他的眼睛什么也看不见了,而当他闭上眼睛后,太阳的影子却似乎在眼前晃动。经过反复思索,他恍然大悟:当所看到的物体从人眼前消失后,物体的视像却不会立即在视网膜上消失,反而会停留一段时间。普拉托便把这一原理称为视觉暂留原理。因此,当电影胶片以每秒24格画面的速度匀速转动时(也就是几乎以0.04秒的速度快速转动),如此快的速度,让观众视网膜上的物像彼此交替似乎没有间隙(第一格胶片的视像还没有来得及从视网膜上消失,第二个画面就进入了眼帘,第二格胶片上的视像还滞留在视网膜上没有消失时,第三格画面又进入了眼帘……),如此持续下去,胶片上一系列静态画面就会因为视觉暂留现象的作用,而给观看者造成一种连续不中断的视觉印象,产生逼真的运动感。这样,电影观众就把一系列电影胶片上的静态画面视为流畅自然的运动影像。公认的电影发明人法国的奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔兄弟,就是有效利用了这一原理,从而最终促成了电影这一本世纪最伟大发明之一的诞生。他们的“活动电影机”由一个暗箱组成,其中安装了一个35毫米凿孔胶片间歇运动的牵引器械和遮光旋转器械。当为这个暗箱装上一个摄影镜头时,它就可以用每秒12幅的频率摄影。放映时,就为这个暗箱装上一个放映镜头和已冲好的胶卷。打开装配在暗箱中的灯泡后,其光束就穿过胶片和放映镜头,电影胶片一格格静止的画面便以极短的时间间隔高速地经过片窗,胶片上记录的视像在观众的视网膜上暂留,观众便看到了无间隔、连续流畅的运动影像。

(二)似动现象

似动现象也是被影视所利用的人类重要的视知觉特性。其实,所谓“似动”即是指一种运动的幻觉,比如,当两条直线按一定的间隔时间先后出现时,人们会把它们看成是一条正在移动着的直线,而不会把它们看成是先后出现的两条静止直线。而在乘火车时,我们也常常被车窗外交错的静止的火车迷惑,以为它正在移动。格式塔心理学家韦特海默认为,似动现象正是人的视知觉固有的特点。

似动现象同视觉暂留原理一样,不但具有生理依据,还有一定心理作用参与其中。19世纪,西方曾一度流行的宗教组织降神会,就曾举行过一个召唤灵体降临的仪式。主事者把屋中的灯火全部熄灭,并把门窗也遮得密不透光,然后再点上一枝蜡烛,让所有参与仪式的教徒凝神注视这点烛光。很快,教徒会觉得烛光似乎离开蜡烛开始四处飘动起来,于是主事者会宣布,灵体来了。其实这就是一种似动现象,烛火并未移动,是人的“心”在动。该现象的出现,是因为发光点周围缺乏视觉框架作为参照,因此在人的感知中,烛光动起来了。

这种似动现象还是动画影视的原理,观众在观看动画片时,之所以感知到银幕或屏幕上的动画角色在运动,是因为绘制好动画角色的一格格画面以高频率依次闪现,带给观众们逼真的运动感觉,让他们认为这是一个运动过程。根据科学考察,人类似动现象产生的根源在于:当我们的眼睛从一个刺激转向另一个刺激时,相关肌肉的动觉线索被解释为物

体运动的缘故,即我们眼睛同两个物体之间距离的改变,而不是实际物体的移动,才是我们产生运动知觉的必要条件。

(三)心理补偿机制

观众能感受运动的影像,能够在二维平面的银幕上看到三维的影像空间,除了视觉暂留原理和似动感知的生理机制以外,更重要的还在于人的心理原因,即观众在观影过程中,会自觉不自觉地根据自己的日常生活经验,对影片画面之间的断裂作出心理补偿,从而最终实现对电影、电视的观赏。这方面的研究,早在电影诞生初期,完型心理学家明斯特伯格就予以了专门的研究。

在他出版于1916年的著作《电影:一次心理学研究》中,明斯特伯格从电影经验的感知入手,论证电影是一门艺术。他认为,深度感和运动感是电影影像感知的最基本层次,也是一种全新的艺术知觉形式。观众明明知道银幕是二维平面的,但还是窥视到电影画面中的三维空间感。银幕上出现的影像明明是逐格显现的静止胶片,却在观众眼前呈现为运动的印象。对此,明斯特伯格着重强调了人们感知电影影像的心理基础,即影像的运动是观众根据日常生活经验加以补充完成的,如人们下意识地认为,出现的一格格记录连续姿势的胶片拍摄的是因运动而不断变化空间位置的同一物体,而影片两个画面之间断掉的部分(如影片中经常在表现某人乘火车到达某地后,下一个片断直接表现该人到达目的地,而省略掉其乘火车的部分)也会由观众自己根据日常生活经验进行心理补偿。

从明斯特伯格的研究中,我们不难看出,观众对影视媒体中运动影像的感知,不光是生理,更是智力参与的结果,是观众根据左右对称、近大远小等日常生活中对运动和空间的感知,组织感官材料的结果。所以,银幕上的运动不是真实的,而是在观众的脑子里完成的。研究者还发现,在影像感知中,心理补偿的作用甚至超越了视觉暂留原理的作用,如在当代很多动画电视中,为了节约成本,表现人物运动的画格跨度增大,两个相邻动作之间的中间阶段也并不衔接,甚至有些画格之间的间歇达到1/6秒,这样必然会让观众感知到影像的跳跃感,但观众仍然把这视为一个物体连续流畅的运动,而不是不同物体的运动。这种心理补偿机制还作为一种应激反应在影视观赏中起作用。如在观看卢米埃尔拍摄的那部《火车进站》影片时,巴黎咖啡馆中的众人感觉到火车迎面冲来,不由自主尖叫躲避。而人们在看恐怖影视作品时,也会不自觉后仰,躲避银幕上仿佛扑向观众的恐怖角色。

通过对影像感知的生理、心理特性的分析,我们不难看出,影像虽然是经由光波、声波对于客观事物的记录,但是看到的不等于可信的,影像不等同于客观现实本身。这就涉及到影像的重要特点:纪录性与幻觉性。

二、影像的特点:纪录性和幻觉性

“眼见为实”是我们经常用到的成语。它的意思是:我们直接看到或是通过照片等呈现的画面,让人感觉更贴近客观的真实。照相和影视作为科学技术的产物,它们都采用半

自动化机械来复制现实,以光波、声波形式来记录生活的真实图景。而这些被记录下来的图景,更是让事物直接呈现在我们面前,被看到的事物看起来就像是非物质传播的,是直接来到我们眼前的,带有令人信服的真实感。因此,我们常常说,纪录性是影像的重要特点之一。

但同时,在欣赏过《侏罗纪公园》里奔跑觅食、血脉汨汨搏动的恐龙之后,在真实感知《泰坦尼克号》中那艘超豪华游轮在沉没前一折为二、并将甲板上成百人直接抛入海中的惨状之后,在亲历《阿甘正传》中主人公阿甘同肯尼迪、尼克松等早已过世的美国总统亲切握手寒暄的“历史性”画面之后,我们不免困惑。根据我们已有的历史知识和理性判断,这些如此真实的影像绝非是客观记录所得,它们迷惑了我们,为我们提供了一种带有毋庸置疑真实感的假象。那么,在纪录性之外,我们是否还应该赋予影像另一个重要的特点:幻觉性?

我们谈影像的纪录性,是强调了影像是通过摄影机等机械记录光波和声波的运动,来捕捉客观生活中的真实事物。同时,我们又认为电影、电视中的影像,在很多时候并不完全等于现实本身,反而似乎更是一种赢得观众真实感的出色的幻象,具有毋庸置疑的幻觉性。既然纪录性和幻觉性,其一强调客观真实性,其一强调虚幻性,两者似乎本来就是对立的。那么,将纪录性和幻觉性归纳为影像的两大重要特征,又是否是自相矛盾的呢?

其实,这两者并不是自相矛盾的。因为,当我们谈到电影、电视影像具有纪录性时,我们主要是从其作为一种能够记录客观世界的运动和现象的媒介而言的。正如电影理论大师巴赞所言:电影电视中的影像总的说来还是摄影影像,而摄影影像从本体论的角度来看,完全不同于传统的各门艺术,因为绘画、雕刻、音乐等传统的各门艺术,都必须以人的参与作为基础,都是人干预的结果,而只有摄影和电影(包括现代的电视)凭借着先进的技术手段,才有了不让人介入的特权。于是,巴赞也特别强调:“因此,摄影与绘画不同,它的独特性在于其本质上的客观性。”^①

中国电影学者周传基也精辟地指出:任何艺术的规律首先取决于它的媒介材料。如油画的平面画布和油彩的媒介材料决定了油画的规律,而雕刻所用的大理石的媒介材料就决定了大理石雕刻的规律。各种艺术的特点正是由媒介材料所带来的局限性和可能性决定的。那么,作为记录光波和声波的机械设备的电影、电视,其媒介材料自然就是光波和声波了。通过模拟人的眼和耳等感官的功能,电影极其准确、逼真且富于连贯性地记录下镜头前的景象。电影中的花朵、云彩、人物,几乎像被完全复制了一样,显示出其他任何传统艺术都无法达到的逼真性。因此,早期理论家瓦尔特·本雅明称电影为“机械复制时代的艺术品”,它对现实的复制性是工业时代以前所有艺术门类都不可企及的。他甚至认为,电影的出现将人类领入了一个全新的文化时代。显然,这种“复制性”,也就是我们所谓的电影、电视影像所具有的纪录本性。正如周传基所言:“电影的记录是直接的,它那记录的精确性和具体性可以传达出物理现实的准确信息。摄影机拍下来的一朵花就是那

① [法]安德烈·巴赞著:《电影是什么?》,中国电影出版社1987年版,第11页。

一朵花,观众看见的也就是那一朵花,它无须进行再创造。”^①而我们所熟悉的文字,则相应缺乏影像由纪录性带来的具体呈现性和直观性,因此我们要说“一千个读者就有一千个哈姆莱特”。我们在电影上看到的林妹妹、韦小宝,往往同我们看过书中文字后在脑海里生成的人物形象差距甚远,也正是因为,电影、电视的影像是声波、光波的记录,同被记录物具有相同的形象。因此,在我们的电影、电视中,基于影像的纪录本性,观众都要求影像具有记录的精确性和具体性。对于电影、电视中假得明显的道具和穿帮镜头(如某国产古装片某镜头背景中赫然出现的吉普车或火车),观众也就会产生更多的义愤。也正是由于此,美国好莱坞大片会将40%到60%的资金花在影片的布景、道具、美工上。

再来看,影像的幻觉性。在强调了影像的纪录本性后,巴赞揭示出了电影诞生的人类心理学渊源——木乃伊情结(即同时间抗衡,让生命通过形象的保存而得以永存)。他指出,电影“涉及的不再是人的生命延续的问题,而是更广泛的概念,创造出符合现实原貌、而时间上独立自存的世界”^②。他认为电影的发展方向因此是“再现一个声音、色彩、立体感等一应俱全的外部世界的幻景”^③。可见,即使是强调电影、电视影像纪录本性的巴赞,也依然承认电影影像还具有另一个重要的特性——幻觉性。他在论文《杰作:〈温别尔托·D〉》中就提出了著名的论点:电影是现实的渐近线。通过提出这一论点,巴赞是想说明电影应不断地靠拢现实,但它永远不可能完全等同于现实。除了作为现实图景的光波和声波纪录外,呈现于二维银幕的电影影像能在观众脑海中生成真实的三维立体图景,呈现为一组组连续不断的运动形态,这些都有赖于电影影像的另一个特性:幻觉性。正是依靠幻觉性,观众能在电影银幕上看见真实、立体、充满运动和变化的逼真的现实图景,能沉浸在电影的叙事中,完成对整部影片的欣赏并投入深切的感情,能够在片中猛兽、鬼怪袭来时,不由自主地往后靠。

显然,这种幻觉性首先来源于我们先前提到的似动现象、视觉暂留原理和心理补偿机制。电影能在我们眼前呈现为一组连续的运动,有赖于胶片在放映时以每秒24格的速度匀速间歇经过放片器。由于人先天的视觉暂留性,再根据生活经验,我们就会看到同一被摄物体在做连续的运动了。而往往胶片每两格之间的断裂部分,也被我们观众根据生活经验做出心理补偿,被忽略不计了。因此,明斯特伯格等电影研究者一致认为:电影银幕上运动着的影像不完全是银幕上完成的,而是在观众主动的心理参与下,在观众的脑海中完成的。

早在1912年,德国格式塔心理学家雨果·明斯特伯格就在其电影理论著作《电影:一次心理学研究》(1916)中,从观众观赏电影影像的感知经验入手,从人类视知觉的生理和心理角度,来分析电影影像是如何在二维平面银幕上呈现出深度感和运动感的。他指出,机械的复制现实不可能成为真正的艺术,而电影“不存在于银幕,只存在于观众的头脑

① 黄会林、彭吉象等主编:《电影艺术导论》,中国计划出版社2003年版,第5页。

② [法]安德烈·巴赞著:《电影是什么?》,中国电影出版社1987年版,第7页。

③ [法]安德烈·巴赞著:《电影是什么?》,中国电影出版社1987年版,第19页。

里”。作为电影影像感知的最基本层次，明斯特伯格认为，深度感和运动感是电影影像感知的最基本的层次，也是一种全新的艺术知觉形式。观众明明能够意识到电影银幕是平面的，但平面性质的认识，决不妨碍他们对影像深度的实际感知。如他所言：“我们在影片中看到了实际的深度，然而我们时刻都意识到那不是真正的深度，人物也不是真正立体的。那不过是一种暗示的深度，由我们自己的活动创造的深度，而不是实际看见的，因为不具备真实感知深度的实质性条件。现在我们发现运动也是感知的，但眼睛却没有接收到真正运动的印象。它仅是运动的暗示，而运动的概念在很大程度上是我们自己的反应的产品。深度和运动一起来到了我们的活动画面世界中，但却不是作为实在的事实，而是作为事实和象征的混合体而来的。他们出现了，却并不存在于实物之中，是我们自己制造了深度和运动的印象。”^①可见，根据明斯特伯格的电影心理学研究，电影影像的幻觉性（尤其表现在运动和深度感上），正是电影艺术的独特性所在。

而另一位德国电影理论家鲁道夫·爱因汉姆，在他的《电影作为艺术》（1957年）中也详细探究了电影影像的幻觉性问题，认为电影影像具有幻觉性，没有能够完美地重现现实，这一局限正是电影艺术的生命源泉。他认为电影虽然是对光波、声波的记录，但电影形象同现实形象之间仍然存在着根本差别，如照明与没有颜色、画面的界限和物体的距离、深度感的削弱以及时空连续的不存在等。他指出：“一旦所有的颜色都被还原为黑白两色，甚至它们的浓度也都不能保持原样时（例如不同的感光乳剂会使红色显得太亮，有时则显得太暗），现实世界的面貌就会大大变样，可是所有看电影的人却都把银幕世界看成是自然的如实反映。这是由于‘部分幻觉’的现象在起着作用。”在他看来，正是电影影像这种固有的幻觉性特色，才形成了电影自己的一套语法，尤其是蒙太奇。即电影可以按镜头为单位进行组接以完成叙事和表意的功用，能够把“实际上没有任何时间或空间联系的事物并列在一起”，而观众却没有任何不舒服的感觉。比如，我们可以先拍下一群鸟儿惊飞而起的画面，另外再拍下几只小鹿猛然抬头的画面，这两个镜头之间也许没有任何联系，拍摄的时空也完全不同，但是当导演把它们并置起来后，却传达给观众一种动物们都本能地警觉到危险似乎要来临的征兆。因此，爱因汉姆得出结论：“电影所引起的幻觉只是部分的。它的效果是双重的：既是实际事件，又是画面。”^②这样，爱因汉姆就把影像的纪录性和幻觉性统一起来了。同时，在论述到正是电影影像的部分幻觉性导致了蒙太奇这样一种电影语法的诞生时，爱因汉姆实际上也提出了一个重要的议题：电影影像特性和电影语法的关系。实际上，电影语法的确是建立在影像特性的基础上的，并且还进一步巩固了影像的特性。

著名美国导演大卫·马梅在其《导演功课》中就提出：电影要“透过一连串影像的并

① [德]雨果·明斯特伯格：《电影：一次心理学研究》，选自李恒基、杨远婴主编：《外国电影理论文选》（上集），三联书店2006年版，第11页。

② [德]鲁道夫·爱因汉姆：《电影作为艺术》，选自李恒基、杨远婴主编：《外国电影理论文选》，三联书店2006年版，第220页。

置,借着镜头之间的对立在观众心底所引起的反应,来将故事往前推进。这是爱森斯坦的蒙太奇理论的简明解释;这也正是我对导演这项职业所学到的第一件事,事实上也是我目前对‘说故事’技巧的唯一认知。”^①换言之,就是电影、电视要完成叙事表意,首先必须让镜头与镜头在观众脑海唤起一种幻觉,让观众根据自己积累起来的生活经验和视听感知经验,来领会镜头之间的含义,看懂电影所要表达的内容。如在美国电影《巴顿将军》(1970年)中,一面占满整个银幕画面的美国国旗构成第一个镜头。随着画外音(嘈杂的人声和口令声)响起,巴顿将军逐渐出现在画面上。开始他仅仅是一个小小的身影,并以国旗为背景登上讲台。有了巴顿作为参照物,那面占满整个画面背景的美国国旗仿佛立刻变大了。而这个美国国旗大起来的幻觉作用于观众头脑,影片的表意便呼之欲出:美国的伟大。这样无需借剧中人物之口,影片就让观众通过影像的幻觉和变化,自动体悟到影像的意义。在另一部美国热播一时的肥皂剧《绝望的主妇》第一集中,美丽的家庭主妇在送丈夫、儿子离家后,绝望地举枪自尽,地板上留下一滩血迹。下一个镜头同样是一滩红迹,邻居太太用手蘸了一些红迹并顺势送入口中,令人以为她仿佛在品尝前者的血液。但随着镜头往上摇,原来她只不过在吃洒到桌上的番茄酱。两个红色块被巧妙地重叠在一起,让观众仿佛觉得是邻居太太在吸血,而剧情后来揭示出,正是由于邻居太太对对方的敲诈和恶意恐吓,让那女人走上绝路。通过上述两例,我们可以看出,正是利用了纪录性(即模拟人的视听感知经验)和幻觉性这两个影像的重要特质,影视才得以成为有效的艺术形式。

三、视听语言和视听思维

电影、电视的诞生和普及,意味着人类除了口头语言和书面语言之外,又多了一套语言——视听语言。早在电影诞生之初,富有先见的电影理论家卡努杜就大声疾呼:“电影通过形象表现手段丰富了人文的含义(唯有绘画和雕塑把这个含义保留至今),它将构成一种无可置疑的、真正广泛的语言。为此,它必须把生活的全部‘形象体现’(即艺术)印象一切激情的源泉,通过运动,在生活原型中寻找生活本身……新鲜、年轻和不断探索的电影艺术在寻找自己的语汇。而且,它使我们以及我们的后天形成的全部复杂心理适应真正的伟大语言,这是一种真实的、极重要的、排除声音分析的视觉形象语言。”^②

在为视听语言的出现和流行而欢呼外,电影理论家们更对视听语言的特性进行了深入广泛的探讨。为了找出视听语言的特性,他们纷纷将视听语言和传统书面(文字)语言进行了比照,以此来为视听语言划定疆域。法国电影理论家让·米特里就是通过把作为抽象符号象征体系的文字语言,和呈现出明显具象性特征的视听语言作比照,从而对视听语言给出了一个界定:“一部影片完全不同于一套符号和象征体系。至少,它不仅仅是如此。一部影片首先是影像,是某物的影像。这是一套旨在描述、展现和讲述一个事件或一

① [美]大卫·马梅著:《导演功课》,广西师范大学出版社2003年版,第12页。

② [意]卡努杜:《影像工厂》,1927年,转引自《世界电影》1989年第1期,第6页。

系列事件的影像体系。这些影像按照选定的叙事方式组织安排成符号和象征体系；它们成为象征符号，或者可以增加符号意义。它们不仅是像词汇那样的符号，而且首先是物象，是具体的现实：一个确定含义的（或被赋予一定含义的）客体。就此而言，电影首先是一种语言；电影成为语言是有转化过程的，因为它首先是再现形式，并且要借助这个再现形式；可以说，这是二次元的语言。”^①也就是说，和早已经规定好了意义的抽象文字符号不同，视听语言并没有为每一个影像规定固定的含义。语言中每个符号及其含义都是固定的，语法也是固定的。而对于呈现为千变万化具体影像的视听语言来说，可摄制的影像的数量不可胜数，远远超过了数量相对固定的抽象文字符号，组合方式因此也是无限的。并且，视听语言中的具体影像，首先必然是对具体被摄物的逼真再现，然后再通过镜头组接等方式并根据特定的语境（具体作品的上下文）来实现表意。如在蒙太奇大师爱森斯坦的《战舰波将金号》中，深受欺压的水兵觉醒了，用大炮轰击象征沙皇专制政体的冬宫——这一场面后，就接上了三个镜头，分别是睡着、醒来和站立的三个静态石狮雕塑。如果该片没有前面的情节铺垫（即水兵们受沙俄上级军官压迫、人民被沙俄军队屠杀，如著名的“敖德萨阶梯段落”，水兵忍无可忍奋力还击……），那么这三个石狮的镜头就无法实现表意的作用，而仅仅是对原物的再现。因此，让·米特里指出，电影成为语言是有转化过程的，它首先是再现形式，并要借助这一再现形式（三个不同姿态的石狮雕像），让观众根据电影提供的上下文做出判断：喔，这是象征着俄国军民从沉睡中觉醒，并将在同沙俄的斗争中焕发雄狮般的威力。

另一位电影学者，电影符号学重要代表人物——克·麦茨也对视听语言的特性做出了精辟的阐释。他认为：镜头就是视听语言的单位，而在文字语言中，语素是最小单位，同时“镜头与词汇中的单词不能相比，它更像一段完整的陈述（一句或几句话），因为它已经是相当自由的组合的结果，是属于‘语句’的组合，而一个单词则是约定俗成的一个音义段……”在这里，麦茨强调了视听语言同一般语言的另一个显著差异，即：一般语言的最小单位是语素，如中文中“花朵”一词，就是由两个义素构成的。而镜头则是视听语言相对而言无法再细分的最小单位，只要摄影机对准一个对象，那么这个对象连同其周边景物便都被编入了镜头。在这个意义上，我们称镜头为视听语言的语素。同时，更为重要的是麦茨指出：一个镜头相当于是一般语言中一段完整的陈述。如我们会说：这个镜头中有两朵鲜艳的花朵，一朵花是红色，另一朵是蓝色的，花周围是杂草，杂草上还潜伏着一支蚂蚱，画面背景是蔚蓝的天空等。如此，一个单一镜头中所包含的内容，足可以成为一段无休止的陈述。

也正是因为视听语言是对无穷大千世界和纷繁万象的具体再现，所以，视听语言的数量本质上是无穷的。我们无法对其进行约定俗成的规定，既不可能抽象出有限的符号系统，也无法规定一套固定的语法。于是，视听语言中的影像具有宇宙般的无限性，而视听语言的语法也是永远发展而无法固定的。因此，麦茨认为，同一般语言相比，“创造的作用

① [法]让·米特里：《电影美学与心理学》，第53～54页，转引自《世界电影》1989年第1期，第17页。

在电影语言中比在使用一般语言时更为重要：用一般语言‘讲述’，这就是使用语言；用电影语言‘讲述’，这在一定程度上就是发明语言。讲话人无非是一批使用者，而导演则是一批创造者。相反，电影观众则是一批使用者。因此，电影符号学往往主要是从观众角度，而不是从导演角度看问题。”^①许多大师能够享誉影坛，就跟他们对视听语言的创造性贡献有很大关系。如意大利电影导演安东尼奥尼在《红色沙漠》中，就大胆凸现了色彩的表意作用，影片以工业区为背景，银幕上充斥着黄色、红色、白色、灰色等令人压抑的鲜艳的工业文明色彩，表现女主人公在其中的备受折磨。中国电影诗人费穆在其1947年拍摄的《小城之春》中，则充分让摄影具有中国卷轴画式的风格，竭力保持影片在时空上的流畅性和统一性，在其中展现剧中人物在战后幽微曲折的心态和处境。

其实，麦茨在对视听语言特性进行阐述时，已然涉及到了视听思维的特性。而视听思维的形成和发达，不光对于电影、电视创作者，甚至对于我们的现代影视观众，都有着重要的意义。要真正掌握和形成自觉的视听思维，我们就必须摒弃我们已经习以为常、甚至形成了惯性的线性的一般语言思维。

在日常的说话和文字阅读中，我们早已习惯进行线性思维。因为，首先，文字都是一个个的符号，他们按照一定的语法排列成一个句子。一个个句子又构成一个完整的段落。一个个段落又组成了一篇文章。我们阅读文字也是按照顺序一句话一句话地阅读。因此，我们在阅读和理解文字乃至篇章意义的时候，都依靠着线性方式，并把一个个抽象的文字符号在头脑里转化为生动的具体形象。文字即使有再多再详细的描述，也是抽象性的，因此，观众阅读之后在头脑中形成的形象绝不会与作者心目中的形象一模一样。以上，就是文字媒介所造就的线性思维特性。而视听思维则由视觉、听觉元素在时空中的运动构成，人们在瞬间就能感受到图像、色彩、声音和运动的具体信息。而不需要像阅读文字那样，要一字一句地阅读、并经过想象转化后，才能领会其意义。因此，影像在感知上更加易于接受，提供更为丰富的信息量，并且依赖于不同的思维方式来进行表达。比如，当看到“这个小姑娘像花儿一样美丽”的文字句子时，我们都能轻易了解其含义。而如果我们拍电影、电视时，也依照这种文学思维进行操作，头一个画面出现一个美丽的小姑娘，再接上一个花儿的画面，观众则很难一下子就明白导演的表意，会疑惑：两者之间的联系，是否是姑娘在看花儿，还是姑娘在花朵附近……而很难想到“姑娘像花儿一样美丽”。

爱因汉姆对视听思维的认识就相当精辟。他认为：“一条重要的法则：凡是其中心特征不能加以形象化表现的事件，都不宜于拍成电影。枪击当然可能成为一部默片的关键，但一位聪明的导演能够表现出射击而不需要有枪声。只要让观众看到开枪，可能再看到受伤的人倒下就够了。”^②这里，爱因汉姆提出了关于视听思维的两个特征：形象化的表现

① [法]克·麦茨著：《电影符号学的若干问题》，选自李恒基、杨远婴主编：《外国电影理论文选》，三联书店2006年版，第387页。

② [德]鲁德道夫·爱因汉姆：《电影作为艺术》，选自李恒基、杨远婴主编：《外国电影理论文选》，三联书店2006年版，第224~225页。

和暗示。即视听思维要求用视听影像来完成叙事,它们必须是具体的,而不能是抽象的。影像对观众扑面而来,让观众在瞬间就获得鲜明生动的印象,而不需要观众经历把抽象符号转译成具体表现内容的过程。这也就涉及到了电影的一个重要审美特性——视听奇观性(通过影像,让观众接触它的瞬间,就在感官和情绪上深受刺激,如《泰坦尼克号》中巨轮被拦腰折断,数百人被抛入海中的惊悚场景)。因此,我们在创作电影、电视节目时,一定要注意脱离文字思维惯性,多考虑如何用画面来表现我们的主旨或展开叙事。如在当今的很多电视现场采访节目中,记者就常站在一面红旗前还大声对观众说:我身边有一面红旗或水沟等。其实这就是不自觉地忽视了视听思维,因为红旗和水沟之类已经赫然呈现在电视画面中,再专门交代,似乎有轻视观众之嫌,观众可能会想:“难道当我没长眼睛吗?”而在写作影视剧本时,更要注意,虽然下笔用的是书面语言,但贯穿整个剧本的,必须是视听思维,而绝不能是文字思维,也就是要能从剧本中看得出一部电影来。如当剧本中出现“丽莎,一个二十来岁的女人,浑身充满了不可思议的魅力”这样的句子,用在文学中很美,但是电影导演却很难将其转化为镜头。因此,编剧应该尽量避免抽象的描述,而应该写成:

镜头 1:丽莎走在林荫道上并向两边的行人微笑致意。

镜头 2:两个年轻女孩望着她的背影。

对白 A:我多希望有一天我也像她这么有风采。

对白 B:你,别做梦了,她这样的人,万中无一,分给我十分之一就够了……

至于暗示,也是视听思维中重要的特征。爱因汉姆对德国早期著名导演冯·斯登堡在其影片《纽约码头》中把枪击化成了可见的形象——一群受惊的鸟突然飞了起来——的做法,就非常赞赏。同样,爱森斯坦在《战舰波将金号》一片中最令人称道的“敖德萨阶梯”段落中,表现沙俄军队对平民百姓的残酷镇压时,并没有直接表现两方的搏斗,而是将其视觉化为市民的反应,他们或四散奔逃,或特写他们脸上的惊恐和愤怒,或拍摄一个孤单的婴儿车向阶梯下滚去,或拍摄被踩踏的童尸……这些镜头生动地暗示出了屠杀的残酷,人民所受到的戕害。沙俄士兵直接的杀戮在整场戏中都没有出现,只是从阶梯顶端拍摄了行进中的步伐整齐的沙俄士兵的背影,观众也只能看到他们投射在阶梯上的皮靴、刺枪和影子。因此,在影视作品创作中,如何通过影像引起观众的注意,通过暗示来表现内容,是非常重要的。对于视听思维对暗示的青睐,美国导演大卫·马梅认为:这是因为电影的机制在某种程度上跟梦的机制是一样的,因此影视作品也必然遵守着构成梦境的暗示规则。他说:“梦里的影像都那般地多样且那么有趣。在人类的脑中,它们不但毫不连贯,而且在第一眼看到这些并置的影像时,大部分的人都认为它们毫无意义。然而,只要透过启发式的分析,就会发觉这是个最高级也是最简单的组织秩序,因此是最富有深意的……电影也是如此。伟大的电影可以自由得像是一场主角梦境进展的记录……电影和梦一样,都是一些影像的并置,而这些并置的组合,都是为了回答某一个可以被设定的问题。”^①

① [美]大卫·马梅著:《导演功课》,广西师范大学出版社 2003 年版,第 17~18 页。

第一章 影像

学习、研究、分析视听语言,我们拟从影像、声音、剪辑三个角度着手。本章学习的影像,涉及到视听元素中“看”的那一部分,它是视听语言的基础。分镜头分析的习惯,是树立视听语言意识的基本素养之一,我们将了解什么是“镜头”开始,逐个镜头地分析影像的视听元素。这些视听元素主要包括如下方面:画框与构图、景别与角度、镜头的运动、灯光与色彩……我们将分节加以讨论。这些视听元素的形成,归根到底,又都和摄影相关,所以,摄影是形成影像的基础。当然,形成影像的视听各元素,还包括布景、道具、服装、表演等等,而对于拍摄现场视听各元素的综合安排,统称之为场面调度。场面调度,主要包括对于人的调度以及对于摄影机的调度两个方面,如何进行场面调度,是导演的基本工作。如果说,视听各元素只是用来叙事的字和词,那么,场面调度与剪辑,就是把字和词组合成句段篇章的过程,它构成了视听语言的叙事与表意。场面调度不仅是一个技术问题,也是一个美学问题。不同的导演,有着各自不同的场面调度的习惯,从而决定了影像的整体风格。

