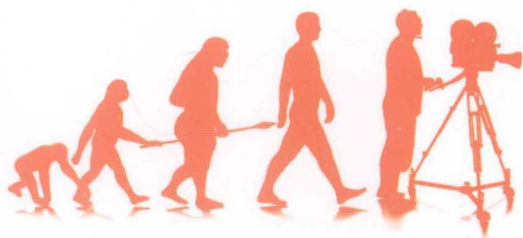


视听语言的语法

Grammar of the Audio-visual Language

杜桦 吴秋雅 著

本书以大量影片为例，利用镜头截图配合平面场景机位图，从基本镜头构成、机位设置、演员调度和摄影机运动技巧等方面分析影视剧创作中常见场景类型的基本拍摄和剪辑技巧，揭示了影视艺术所运用的视听语言基本的语法规则。



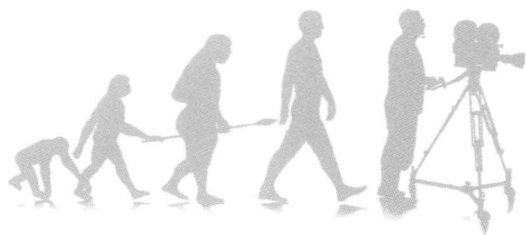
北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

谨以此书向《电影语言的语法》(*Grammar of the Film Language*)及其作者——乌拉圭电影导演丹尼艾尔·阿里洪(Daniel Arijon)致敬。

杜桦
吴秋雅
著

Grammar of the Audio-visual Language

听语言的语法



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

视听语言的语法/杜桦,吴秋雅著. —北京:北京大学出版社,2013.9

(博雅大学堂·艺术)

ISBN 978-7-301-23131-9

I. ①视… II. ①杜… ②吴… III. ①电影语言-语法-高等学校-教材
IV. ①J90

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第207290号

书 名: 视听语言的语法

著作责任者: 杜桦 吴秋雅 著

责任编辑: 任慧

标准书号: ISBN 978-7-301-23131-9/J·0527

出版发行: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路205号 100871

网 址: <http://www.pup.cn>

新浪微博: @北京大学出版社

电子信箱: pkuwsz@126.com

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62756467
出版部 62754962

印 刷 者: 北京大学印刷厂

经 销 者: 新华书店

720毫米×1020毫米 16开本 24.5印张 473千字

2013年9月第1版 2013年9月第1次印刷

定 价: 45.00元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话:010-62752024 电子信箱: fd@pup.pku.edu.cn

目 录

第一章 视听思维概论	1
第一节 再现世界的渴望与视听思维的产生	1
第二节 史前岩画和原始部族语言中的视听思维	3
第三节 视觉艺术作品中的视听思维	6
第四节 文学中心意识和影视视听思维的独立性	12
第五节 影视艺术视听思维的规律	15
第二章 早期电影语言的发展	18
第一节 早期电影技术发展	18
第二节 电影的不同方式:再现与表现	20
第三节 电影语汇规则的初步建立	22
第四节 蒙太奇理论的相关实践	28
第三章 视角	32
第一节 场景表现中的视角选择	32
第二节 视角与构图效果	38
第三节 视角选择的叙事作用	50
第四章 景别	59
第一节 景别的种类	59
第二节 景别特性	61
第三节 不同景别的衔接	64
第五章 轴线	67
第一节 轴线规律和三角形法则	67
第二节 越轴拍摄	72
第三节 建立新轴线	79

第六章 故事板	85
第一节 故事板的使用	85
第二节 故事板的绘制	88
第三节 故事板的动态表现	90
第七章 景物动作的拍摄与组接	98
第一节 景物动作镜头	98
第二节 静态镜头的拍摄与组接	99
第三节 动态镜头的拍摄与组接	101
第四节 动静镜头相互杂接	103
第五节 影响镜头动态组接的因素	105
第八章 出画入画	109
第一节 出画入画的作用	110
第二节 出画入画的拍摄	113
第三节 出画入画的应用	126
第九章 人物动作镜头的拍摄与组接	133
第一节 人物动作镜头的作用	133
第二节 动作结束之后的切换	139
第三节 动作过程中的切换	147
第十章 非剧情类节目的人物动作处理	162
第一节 出场的镜头设计	162
第二节 中段和离场的镜头设计	174
第十一章 动作段落的拍摄与组接	187
第一节 动作段落类型举要——从某地到某地	188
第二节 追逐	202
第三节 打斗	235
第十二章 双人对话段落的拍摄与组接	254
第一节 双人对话场景的基本机位	254
第二节 人物站位与机位设置	260
第三节 双人对话的段落构成	278

第十三章 三人对话段落的拍摄与组接	287
第一节 三人对话的站位	287
第二节 三人对话动作圈体系	297
第三节 三人对话关系轴线体系	304
第十四章 多人对话段落的拍摄与组接	321
第一节 利用基本机位配合处理多人对话	321
第二节 利用人物动作处理多人对话	325
第三节 多人对话场面处理与镜头焦距选择	332
第十五章 对话段落的动态表达	334
第一节 静态机位的运动与合并	334
第二节 长镜头处理对话段落	340
第三节 人物动作设计	345
第十六章 长镜头	355
第一节 摇镜头	355
第二节 移动镜头	362
第三节 摇臂镜头	380

Chapter 1 | 第一章

视听思维概论

第一节 再现世界的渴望与视听思维的产生

一直以来人们所有的艺术活动都有这样一种渴望:希望能够利用所掌握的媒材复原现实世界或是创造一个以现实世界为基础的主观世界,因为运动是我们身处的这个世界的根本属性,所以这种渴望的实质也就是再现或是创造运动过程。这种渴望从何而来?简单地讲,人们以此来显现对自然的掌控能力。这种渴望又去向何处?为什么我们从古至今的所有的艺术形式(以及巫术、宗教活动)都以不同的形式或多或少地传递着这种渴望?

我们可以从马克思关于劳动的论述中来寻求对这种渴望的解答。马克思关于劳动的概念包括了人类从最初活动开始的所有活动的全部本质,这中间也包括了艺术活动起源的阐释。这个概念的本质意义是劳动是主体对象化的活动,它以征服自然的形式达到主体目的在自然对象上物化的实现,同时使主体自身的自然属性得以改变。这种对劳动本质概括的理论意义在于:它肯定了包括史前艺术在内的人类所有精神形式的起源都建立在劳动——这种人与自然的交流形式的基础之上。当我们把劳动定义为人类一切生命活动和主体对象化的活动时,就标志着劳动是人类一切精神和物质文化活动的先决条件——也是人类艺术活动的最初源泉——它使人类活动开始逐渐摆脱生物性和被动因素,不断上升到主体精神,人的生命价值在主体对象化过程中不断地被肯定,人开始区别于动物。从古至今人们孜孜不倦于复原或创造世界、再现或创造运动的努力也正是基于劳动这样一个基础。

地球的年龄约为 50 亿年,目前人类已知的最早的原核生物化石是 34 亿年前的,而最早的真核生物化石则是 19 亿年前的,人类的出现则是在距今 300 到 350 万年前。文字的出现是距今大约五六千年。史前,也就是在文字出现前生物的相互交流大概经过以下阶段:

信息的交流与传递见于所有的动物分类阶元。不同物种的感觉系统不同,所用交流手段也各异。从进化过程看,可能以化学物质为中介的通讯方式出现最早,许多低等动物,例如单细胞动物、腔肠动物、水生甲壳动物、昆虫等主要采用化学和触觉信号。鱼类可以较好地感知化学信号和视觉信号。鸟类更多地用

听觉和视觉信号。哺乳类动物几乎应用所有的感觉通道,如声音、视觉形象、化学物质、躯体接触等,出现最晚的相互交流的手段可能是高等灵长目的面部表情和人类的语言。

人类在语言文字出现之前早就已经能够通过听觉形象、视觉形象、化学物质和触觉信号来进行有效的交流,其中最主要的是通过听觉和视觉形象来交流。后来,人类经过直立行走、手脑配合、脑的进化与完善、制造工具等漫长的进化,在学会制造工具的过程中逐渐萌发出意识,在这一过程中,大脑神经模式和动作是同步运动的。在全新的行为模式和人脑逐渐完善的前提下,人类产生了区别于自然界和其他动物的自我意识,“我”出现了,主客体的分化也就是由人类的自我意识产生而开始。

“我”的意识产生后,人类便产生了对客体的认识,产生了对自然界和其他生命形式的能动性。人开始能动地改造外部世界,使自然界的形式不断转化为人工形式。如果说这之前人们制造工具还处于受实用价值和物理经验支配的无意识状态,此后,制造工具成为一种有意识的活动。在工具的制造过程中,人为的法则开始战胜无意识的自然法则,并发挥主导作用,工具由不定型状态向规范化转化,在这个过程中就蕴涵着人类审美意识和艺术创作的萌芽。

在从无意识地制作工具到能动地制作工具这个漫长的进化过程里,人类的思维最初主要还是感知运动的动作思维,从机能运动图式进化而来的动作图式还未能内化为思维逻辑结构。这个阶段的思维中,已有微弱的表象,但这种表象只是静态和孤立的,还不能形成完整的心理认知活动,引导人类行为的还只是来自于动作图式的知觉映像和经验。

因为无法抽象表达信息,所以这时史前人类的信息传递还无法摆脱信息所处的环境。也就是说,某人发现水中有鱼,想向其他人传递这个信息,必须把另一个人拉到水边来,指给他看。脱离了这个信息所处的环境和当时的具体的动作图式,史前人类就无法传递这个信息了。所以可以想象,在最初的时候,人们很难远距离地传达信息并进行高效的交流合作。

后来,随着大脑的完善和无数次的动作图式的积累,人类逐渐在对动作图式的反复感知和记忆的过程中产生了抽象思维能力的萌芽。微弱的表象开始变成概念,随着大脑皮层在脑进化过程中逐渐居于主导地位,以及人类思维知觉经验和表象能力的增强,人的思维内容不断向思维形式上转化,促使自身抽象思维能力不断飞跃发展,直至与形象思维能力等量齐观。

人们开始觉得以前那种现场传递信息的方式太麻烦,逐渐采用摹状的形式传达信息,我们仍以发现水中有鱼为例,原始人类在传递这给信息时,最初可能是使用肢体或是有声语言来模拟鱼的状态,形成一定的听觉或是视觉形象概念。后来人们发现除了肢体和有声语言外,还可以利用其他媒材来模拟鱼的形象,例

如用树枝在土地上勾勒鱼的形状。在这里,原始的绘画艺术和原始的图形文字是一体两面、密不可分的,又经过漫长的图形文字^[1]的发展阶段,随着人的抽象思维能力以及语言能力的发展,这些形象概念又被逐渐抽象化,并固定下来,形成了口语、手语,然后是较成熟的文字表达方式。

第二节 史前岩画和原始部族语言中的视听思维

人类社会成熟的文字最终出现在距今大约五六千年以前。以文字为核心的思维方式也在这时开始逐渐成熟。“文字—思维”的方式因其高度的抽象概括能力而具有保存时间长、传递范围广和能够进行复杂的逻辑演算等优点,极大地加速了人类社会向前发展。然而,抽象思维能力的高速发展并不意味着形象思维就此没落,这种“形象(视觉的和听觉的)——思维”方式因为有着上百万年的发展历史,并且传承着人类“再现或是创造世界”的原始冲动,所以它一直没有消失,而是广泛存在于人类的社会生活特别是艺术活动中,并且一直在寻找着合适的媒体能够更真实、更方便地再现或是创造运动过程。

在世界范围内出现的史前人类岩画作品,较好地体现了我们的祖先再现运动过程的意识。

首先,大多数岩画作品(图 1.1)都是以描述动物或狩猎、战斗、生产等动作性场景为主,并且经常是描绘一个比较完整的动作过程或是有一定时长延续的动作片段。其次,每个被描绘的个体都极富动感,而且相互间的组合方式非常多样,通过个体形象反复出现、众多杂乱姿态的对比、重叠、反复等,形成强烈的运动感。再次,很多个体形象的姿态变化都可以与其他个体形象的姿态结合起来,形成整体的运动过程,也就是说每个个体形象都可以看成是一卷胶片中的一格画面,这也许是人类描绘形象时的偶然,却暗合了人们再现运动状态的渴望。还有,很多岩画作品采用了扭曲透视或是俯视透视的手法,例如,牛头画出的是侧面轮廓,牛角却是正视的效果;围绕着建筑物的人,近处的人头朝下,远处的人头朝上。甚至有些岩画作品已经会利用色调明暗和线条的刻画来显现体积感和深度感,这些画法也都是为了精确还原空间感而产生的。

[1] 文字起源于图画。原始图画向两方面发展,一方面成为图画艺术,另一方面成为文字。原始人用图形来表达意思,通常称为“图形文字”。这种图形虽然能交流信息,但是跟语言并无联系。例如,画一个箭头表示“由此前进”,画一个人高举双手表示“欢迎”,大家都看得懂,可是如果用语言来说出图画中的意思,那就各不相同。你可以说英语,他可以说法语。这样的图形可以说是文字的先驱,还没有成为真正的文字。周有光:《中国大百科全书(光盘版)·语言文字卷·文字》。

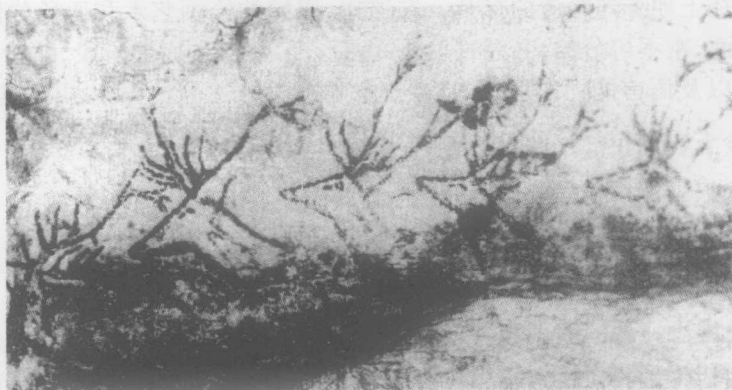


图 1.1 鹿,拉斯科洞穴(Lascaux)岩画

在原始部族的语言中,视觉化的运动过程也是一个表现重点。这些语言的共同倾向是:它们不着力于描写主体感受,而是描写客体在空间中的形状、轮廓、位置、运动、动作方式,一句话,描绘那些具象化的东西。凡涉及位置、距离、一人或数人的相互关系、人的动作、物的属性等都尽量用最准确的词语表示出,这是视听化思维在语言文字时代的延续的必然。

法国人类学者列维·布留尔在《原始思维》一书中介绍北美印第安人的语言时曾以朋卡族(Ponka)印第安人为例,当朋卡人想要说“一个人打死了家兔”时,会说:“人,他,一个,活的,站着的,故意打死,放箭,家兔,它,一个,动物,坐着的。”〔1〕这里,动词“打”的形式是从几个形式中挑选出来的,而不同的动词形式表示不同的人称、数、性(生物或非生物),以及坐着或卧着的性和格。动词的形式还表示“打死”的动作是偶然完成的还是故意完成的,是否用射击的办法……如果是用射击的办法,又是用弓箭还是用枪……由此不难看出原始部族的语言特别重视对于动作的再现,保留了非常多的视觉化的动作细节。

在原始人的语言中有繁多的形式来表现动词的各种动作样式。例如,《原始思维》提到的恩鹤蒙巴族的语言中,动词的过去时和将来时的词尾变化要表现出:动作是刚刚完成的,还是不久前完成的;是在遥远的过去完成的,还是必须立刻完成,或者是在或远或近的将来要完成;这动作在过去或是将来是否重复或继续。〔2〕这实际上是在努力在时间的维度里精确表现动作。例如,“我打谷”可以有很多的表现形式:我将打谷;我将在早晨打谷;我将一整天打谷;我将在傍晚打谷;我将在夜晚打谷;我将重新开始打谷,等等。在阿留申语中,一个动词可以有四百多种词尾来表示式、时、人称等信息。这些众多形式中的每一种,在最初

〔1〕 列维·布留尔,《原始思维》,商务印书馆,1981年,第132页。

〔2〕 同上书,第138页。

的时候都必须符合某种确定的细微的动词语义差别。也就是说,每一个词都像一幅精确的画面,因为就当时的条件来说,词语已经算是能够较好进行视听化表达的一种媒材了。

原始部族语言不像现代语言一样把单数和复数对立起来,而且缺少现代语言那种抽象程度非常高的复数形式。例如原始部族思维中对于“树”、“鱼”这样的词也没有对应的用语,但它对每种树和鱼又都有专门的用语去描述。例如,在契洛基人的语言中,不会笼统地说“我们”,而是用“我和你,我和你们,我和你们俩,我和他,我们俩和你”之类的词根据主格和间接格等不同规则进行不同的组合,有多达七十种形式来表示“我们”这个概念。这实际上是也视觉化倾向的延续。

原始部族语言中的指示代词也与大量精确的空间特点分不开。例如,克拉马特语中就有:这个(很近,可以触摸得到)、这个(近旁,就在这里)、这个(站在你面前)、这个(在场,看得见,在视线以内)、那个(看得见,尽管很远)、那个(不在了)、那个(不在了,离远了)、那个(在视线以外了)等指示代词来进行精确地空间描述。在大多数原始语言中,人称代词或指示代词拥有极大量的形式,以便表现主语和补语之间的距离关系,相对位置和可见程度、在场或不在场等。例如火地岛的耶更人所使用的代词永远是就被说到的那个人的位置而言。例如,说到某人时,经常是就某人与物的位置关系而说的,看这人是不是在小屋的顶上或是面对着门口;是不是在海湾或谷地的尽头;是不是在小屋的右边或是左边,或是小屋里面;是在靠门槛的地方还是在住宅外面。这些代词被分为下列三类:它们是否与说话人的位置有关,或者与听话人的位置有关,或与被人们谈及的那个人的位置有关。可以想象,在描述场景中人物位置关系方面,耶更人的直觉比我们现代导演要更精细,因为现代导演所使用的具象化的思维方式就是耶更人所使用过的。

除了表现物和人在空间中的相对位置以及它们彼此间的距离外,原始民族的语言还致力于对客体的形状、大小、它们所处的环境、它们的运动方式等做出精确的表述。例如克拉马特语中各种前缀就有如下作用:指出形状和大小;表示与特定对象发生关系的特殊方法;表示按一定方向运动;表示形状与运动;表示特定环境中的运动。在原始部族语言中后缀的数量和功能远大于前缀,例如可以用来表示动作:开始、继续、停止、折返、惯于做、常常做,或者开始做、经过、移动一段或长或短的距离、按Z字形或直线运动、上升、在地上或是在地下、在空中作圆圈运动、走近或是远离,在茅屋内或外、在水上或是水下改变位置等无穷无尽的细节。这样的动作细节,就像我们进行抽象思维时要使用概念一样渗透在原始部族的头脑中,成为他们进行思维的具体材料。

第三节 视觉艺术作品中的视听思维

最初高度视觉化的原始部族语言,经过不断地发展,开始逐渐抽象化,在不同地区出现的较成熟的文字可以分为三种主要的文字类型:词符与音节符并用的文字、音节文字和字母文字。其中词符与音节符并用的典型是汉字,它较好地延续了原始语言中视觉化(也包括听觉化)表达的特点。例如许慎《说文》中提到的指事、象形、形声、会意、转注、假借六种类型中前四种都与视觉形象表达有不同程度的关系。

以再现运动过程为核心的原始视听思维方式除了在文字中被保留下来以外,在很多视觉艺术作品上也得到体现。

在古亚述王国(今伊朗北部底格里斯河流域)的壁画中,国王亚述巴尼拔(Ashurbanipal,前669—前626)就用被关注物体反复出现的形式记录自己搏杀狮子的英雄事迹(图1.2)。整幅画面由从右至左的四个独立画面构成,这四个画面分别表述:仆人将一只狮子放出笼子;狮子向左猛扑;武士们用矛和弓箭阻挡狮子;亚述巴尼拔用短剑杀死狮子。

在一幅描述亚述巴尼拔率军队与伊朗西南部的古老国家埃兰作战情景的壁画中(图1.3),描绘了作战中惊心动魄的场面,战斗仿佛由一个个镜头拼接而成;战斗结束后亚述巴尼拔饮酒庆祝,并将战败者图拔(Til Tuba)的头悬挂示众。

在我国成都出土的战国时代的“镶嵌水陆攻占宴乐铜壶”(图1.4)也表现了与古亚述壁画在描述运动过程方面惊人的相似。这个铜壶的表面被平行划分为三层水平带状区域,从底边开始,第一层刻画了一次水陆作战的场景,右面是攻城和守城激烈厮杀的场面,左面描绘了水上交锋,两只船上的战士奋力划船,刀枪相向,水中鱼鳖纷纷逃窜。第二层右面是人们奏着编钟编磬,在楼上楼下欢宴庆祝胜利,左面是几个人在射猎。第三层的右面刻画了妇女在树上采摘桑叶,左面是射击和狩猎。整个铜壶描绘的内容构成了由战场厮杀到庆祝胜利,再到歌舞升平的完整流畅的视觉化叙事过程。不难想象,如果当时人们掌握了影视录制技术,那么今天呈现在我们面前的将会是一部非常精彩的有关战争的纪录片。

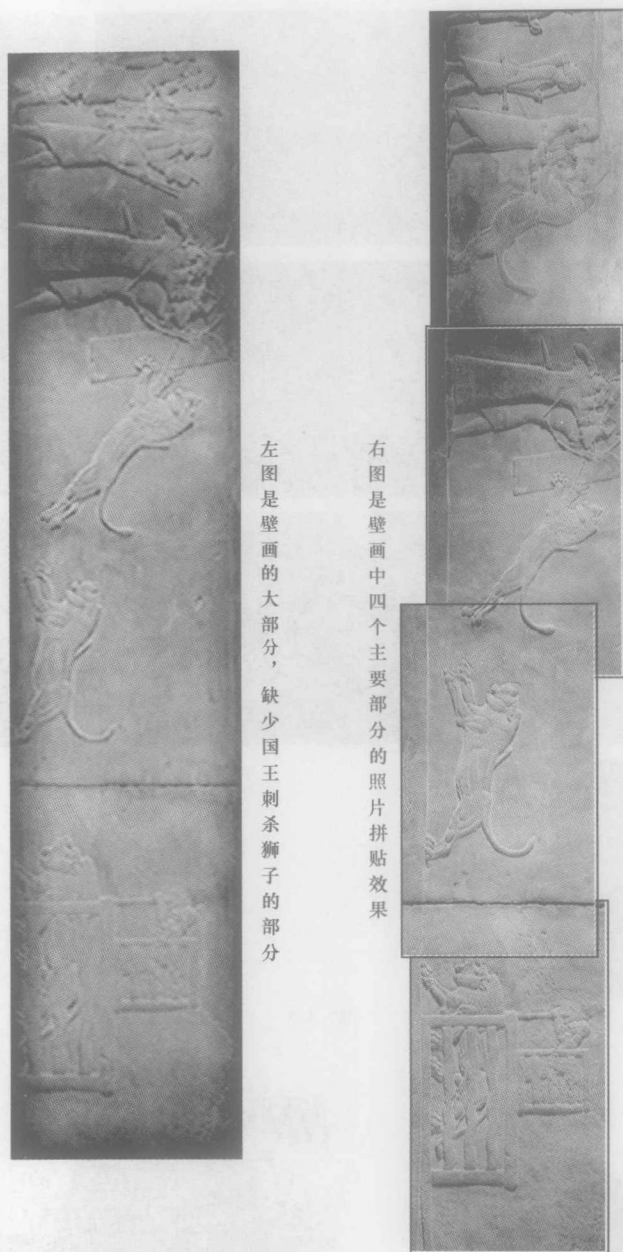


图 1.2

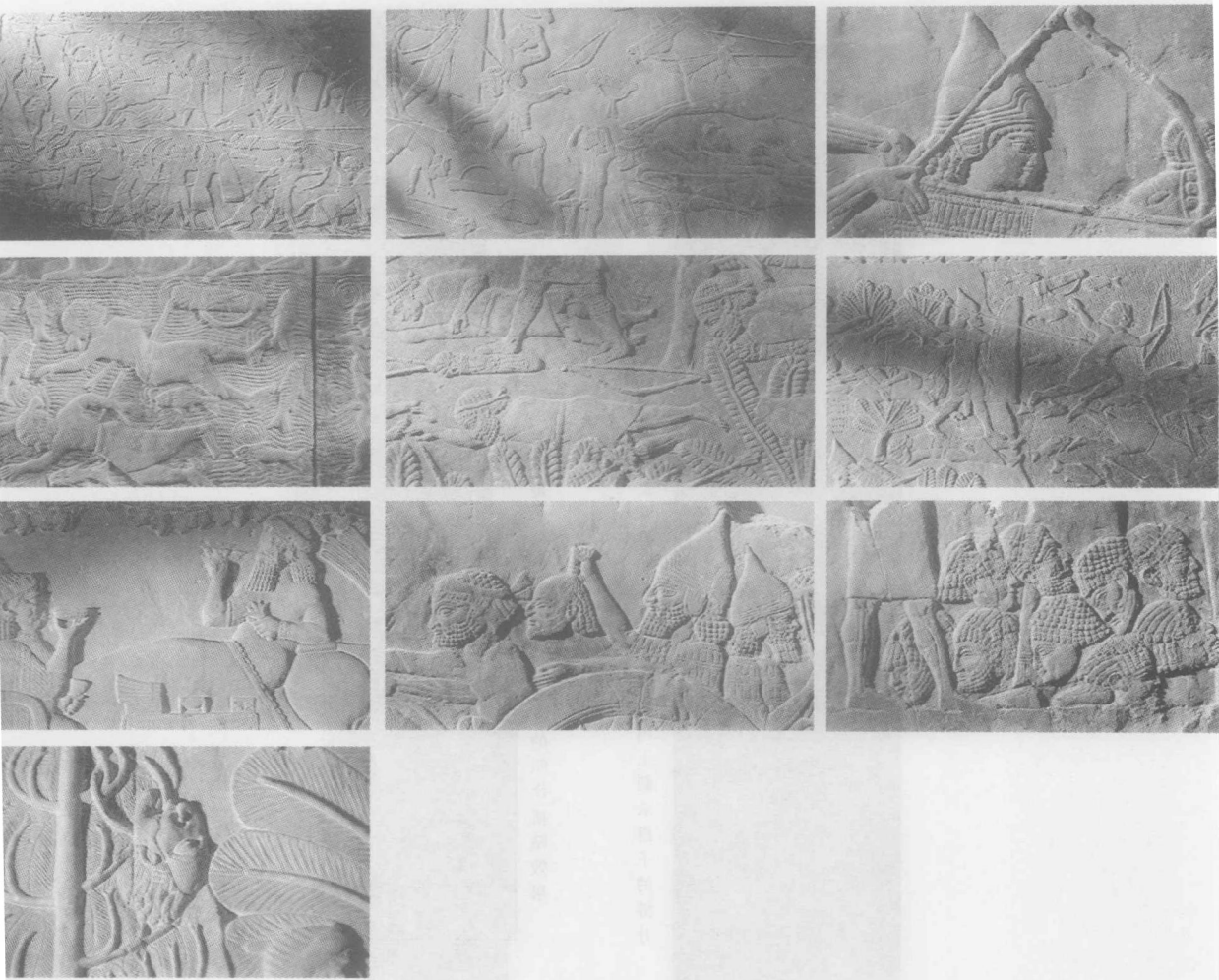


图 1.3

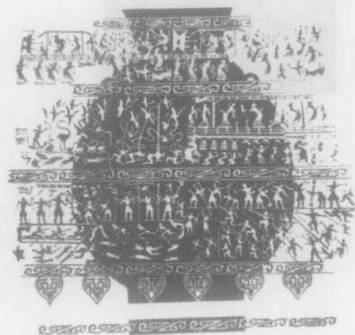


图 1.4 镶嵌水陆攻占宴乐铜壶及展开示意图, 战国

长沙马王堆一号汉墓出土的帛画(图 1.5),也一样具有完整的视觉化叙事过程。在这个“T”字形的旌幡上,自下而上记录着墓室女主人从生到死的过程。整个旌幡的主题思想是“引魂升天”。帛画自下而上可以分为天上、人间、地下三部分,天上部分画太阳和月亮,还有星辰、龙、蛇身神人等图像;太阳中有金乌,月亮中有蟾蜍和玉兔以及嫦娥奔月的形象。人间部分画墓主人的日常生活,有出行、宴飨或祭祀的场面。地下部分则画怪兽及龙、蛇、大鱼等水族动物,实际上是表示所谓“黄泉”、“九泉”的阴间。

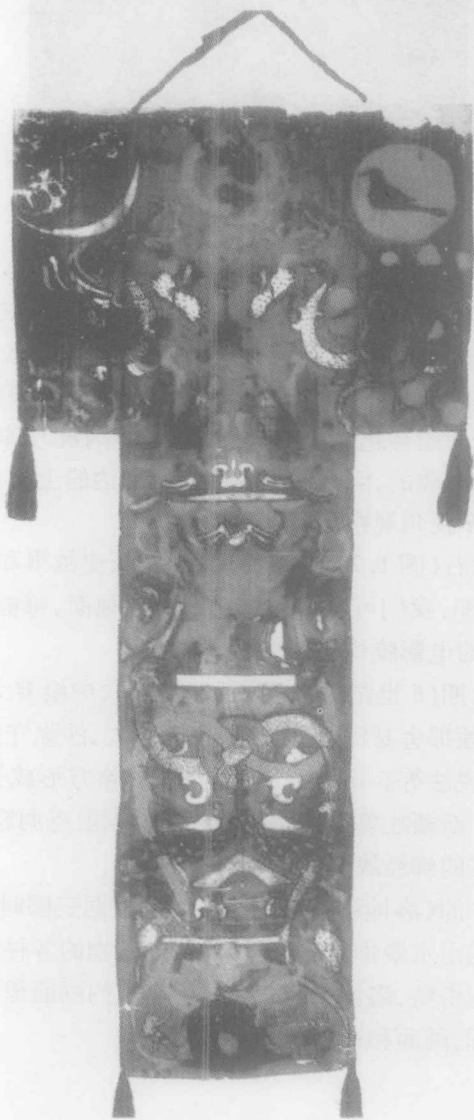


图 1.5 马王堆一号墓帛画,西汉

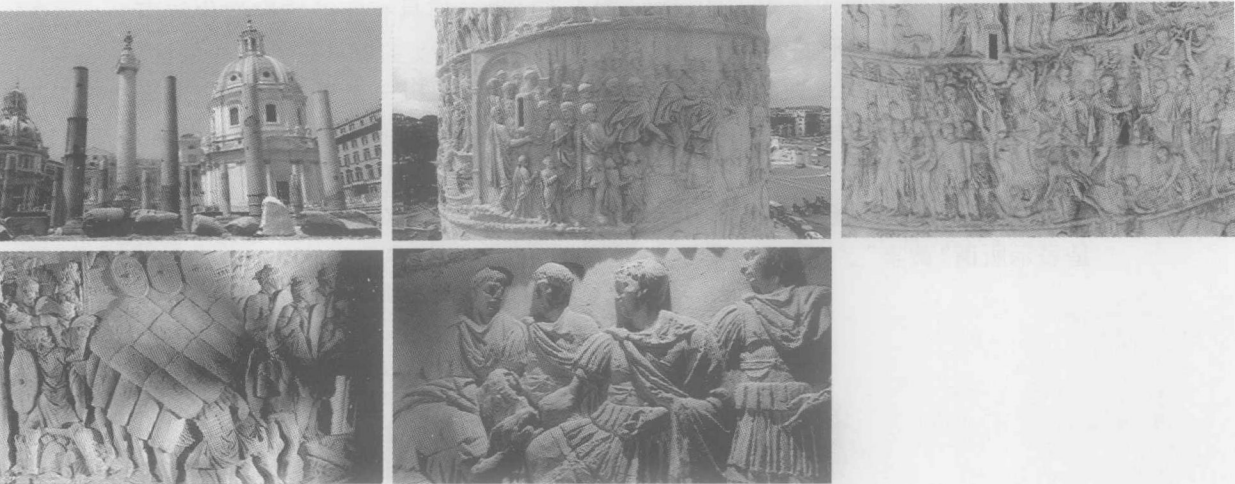


图 1.6

位于罗马市中心的图拉真 (Trajan, 52—117) 纪功柱 (图 1.6, 其中第一幅画面中最高白色柱子就是图拉真纪功柱) 也是试图记录运动状态的一种尝试。35 米高的大理石柱上盘旋雕刻着图拉真征战的事迹, 被后人称为定格于石柱上的史诗电影。主人公图拉真一共出现了 59 次。在同一个场景中的人物形象, 经常是由不同的观察视角组合起来的, 下图中用盾牌构筑方阵的罗马军队的视觉效果就是由俯瞰视角形成的, 明显区别于站立在旁边的士兵, 这就仿佛今天影视作品利用多机位、多视角观察场景一样。

东汉的车骑画像石 (图 1.7), 画有车骑出行、历史故事和西王母神话故事等内容, 在画像石的上部, 我们可以看到连续的单幅画面, 每幅画面都描绘一个动作, 看起来如同今天的电影胶片的每一格一样。

敦煌石窟北周时期 (6 世纪中前期) 开凿的洞穴中绘有大量佛传故事画, 有尸毗王割肉贸鸽、萨埵那舍身饲虎、九色鹿舍己救人、沙弥守戒自杀、五百盲贼成佛、微妙比丘尼现身说法等。这类故事画的构图, 除方形或长方形的单幅式外, 多为连环画的形式。新疆吐鲁番县城东北的柏孜克里克石窟 (9—13 世纪) 也保存有呈横幅连环画式的佛经故事画。

东晋顾恺之所作的《洛神赋图》(图 1.8), 是根据三国时曹植《洛神赋》一文而来。画卷以丰富的山水景物作为背景, 展现出人物的各种情节, 人物刻画意态生动。构思布局尤为奇特, 洛神和曹植在一个完整的画面里多次出现, 组成有首有尾的情节发展进程, 画面和谐统一。

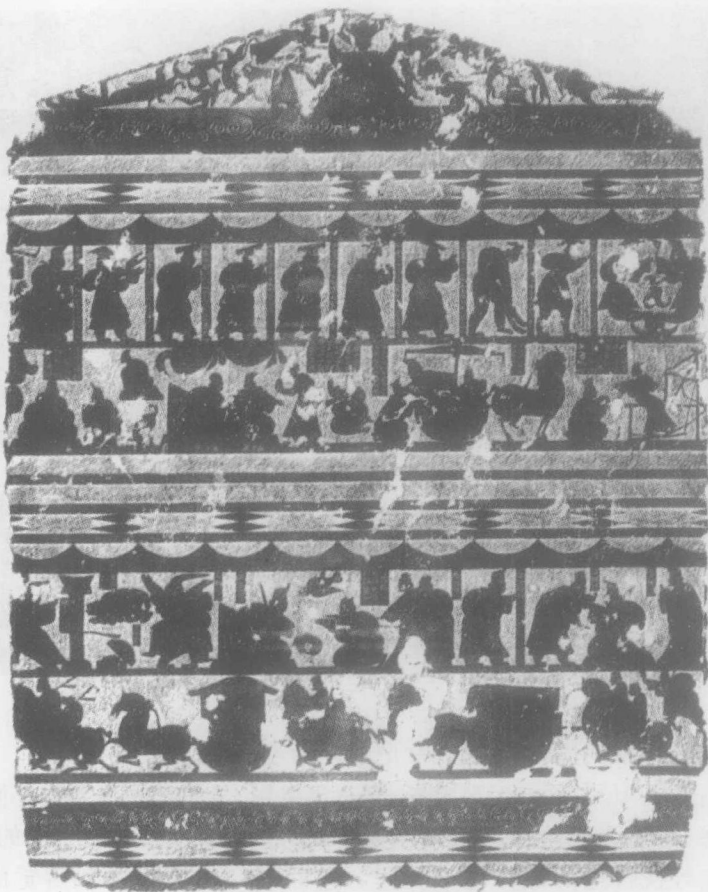


图 1.7 车骑画像石,东汉

与顾恺之《洛神赋图》表现手法类似的还有元代画家何澄所作的《归庄图》，这是今天所见元代人物画中最长的一卷。其内容是根据晋代陶渊明《归去来兮辞》加以构思，以山水为背景，人物穿插其间，在完整的全景式构图中，主题人物连续出现，犹如一组连环画，逐段反映了陶渊明辞官归里的主要情节。

北宋张择端《清明上河图》在表现手法上，采用了传统的手卷形式，全图以不断移动视点的办法，即“散点透视法”来摄取所需的景象。大到广阔的原野、浩瀚的河流、高耸的城郭，细到舟车上的钉铆、摊贩上的小商品、市招上的文字，和谐地组织成统一整体，全景式的连续运动过程跃然纸上。

法国印象派画家莫奈以善于描绘室外光线的变化而闻名，在创作著名的《巴黎，卡皮桑纳大街》、《圣拉扎尔车站》、《草垛》、《鲁昂教堂》、《泰晤士河景色》、《白杨树》系列时，为了捕捉连续运动的光影效果，他有时会在面前摆上二三十幅画板，根据光线的变化一幅一幅地快速绘制，试图记录瞬息万变的光影效