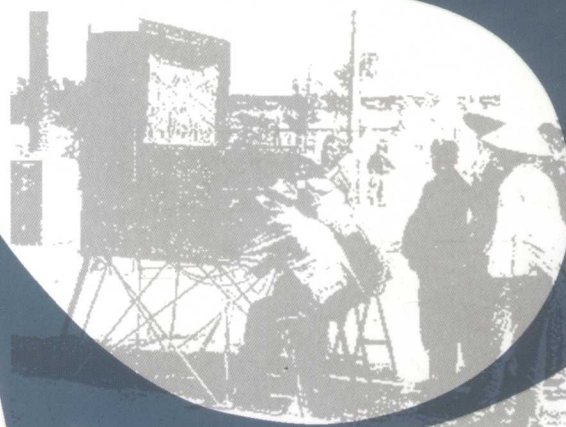


普通高等教育 数字媒体·动画专业“十二五”规划教材
全国设计类院校案例教学精品规划教材

视听语言

张坤 著

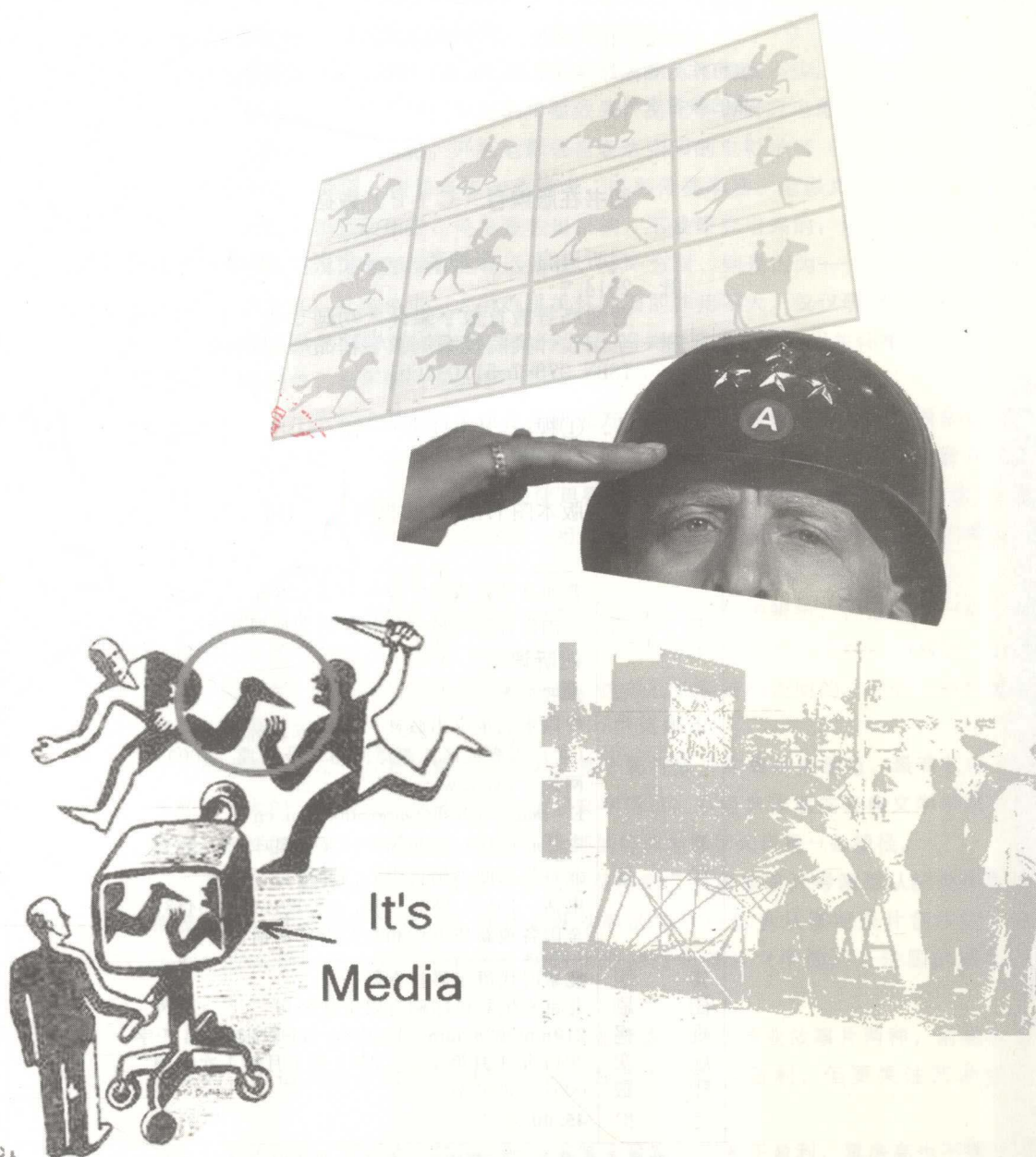


中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

普通高等教育 数字媒体·动画专业“十二五”规划教材
全国设计类院校案例教学精品规划教材

视听语言

张坤 著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书是在知识性与应用性结合的基础上编写完成的,注重概念的阐释与实例的分析,注重影视历史视野下视听语言的发展变化。

本书首先对于视听语言的概念、特征及发展历程,影视媒体作品的类别以及影视媒体的发展历程进行了简单的分析与介绍。之后重点阐述了场面调度、摄影、声音、长镜头、镜头剪辑、声画剪辑的语言功能。对每一方面所涵盖的元素以及这些元素的性质、功能等都作了较为准确地阐释。

在视听语言知识的基础上,本书专门列出一章讲述视听语言的应用,主要包括影视作品(选择《中国好声音》、《教父》为例)分析的应用、作品策划的应用以及分镜头脚本创作的应用。本书附录部分有参考书目和推荐学生观赏的影视节目。

本书适合作为高校、高等职业院校影视动画及相关专业理论与实训的教材,也可作为相关媒体(电影、电视、动画、交互式媒体)从业人员制作视听语言作品的参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

视听语言 / 张坤著. — 北京: 中国水利水电出版社, 2014.1
普通高等教育数字媒体·动画专业“十二五”规划教材
全国设计类院校案例教学精品规划教材
ISBN 978-7-5170-1661-8

I. ①视… II. ①张… III. ①电影语言—高等学校—教材 IV. ①J90

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第016916号

书 名	普通高等教育数字媒体·动画专业“十二五”规划教材 全国设计类院校案例教学精品规划教材 视听语言
作 者	张坤 著
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (发行部)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京时代澄宇科技有限公司
印 刷	北京嘉恒彩色印刷有限责任公司
规 格	210mm×285mm 16开本 11印张 274千字
版 次	2014年1月第1版 2014年1月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	45.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

前言

视听语言是影视、动画及数字媒体等相关专业必修的一门基础课，它研究影视媒体传播信息所赖以使用的各种手段与方式的传播功能（也即语言功能），涵盖了场面调度、摄影、声音、长镜头、剪辑等相关内容。

常有人会提出质疑：我是专门学摄影的，还需要学习视听语言吗？我是专门学剪辑的，还需要学习视听语言吗？

视听语言与摄影课程、剪辑课程有共同的地方也有不同之处。视听语言不研究具体操作，比如在摄影机运动部分，它只研究摄影机的摇动会带来什么样的信息功能，能传达出什么样的效果，但它不研究如何操作摇臂，如何在摇动过程中跟焦。同样的，视听语言只研究剪辑的语言功能，而不研究诸如 Premiere、Final Cut Pro 等剪辑软件如何操作。

有一个广为人知的故事：美国福特汽车公司流水线上的一台机器坏了，整个流水线几乎瘫痪，所有技术人员束手无策，公司只好请来德国籍电机专家斯坦门茨。斯坦门茨经过研究和计算，用粉笔在某台电机上画了一条线，说：“打开电机，把画线处线圈减去 16 圈。”照此做后，电机恢复正常。福特公司向斯坦门茨要多少酬金，他说要 1 万美元。负责人说：“你就画了一条线，能要这么多钱吗？”斯坦门茨说：“画一条线值 1 美元，知道在什么地方画线，值 9999 美元。”

这个故事完全可以看做剪辑的隐喻：重要的不是如何使用剪辑软件的剃刀工具去切割镜头，而是知道在哪儿切割；重要的不是使用剪辑软件的拖拽功能将一个镜头拖拽到另一个镜头的后面，而是知道哪个镜头和哪个镜头相匹配。

视听语言的重点在摄影、剪辑、声音、场面调度的语言功能，当摄影课程不再是摄影操作基础课而是摄影艺术课时，视听语言就和摄影课有了交叉的部分。

相比于单独的摄影艺术和表演艺术，视听语言更强调整体结构，它是将场面调度、摄影、剪辑、声音中的诸元素放在整个作品中来看，而不是单独来看。

单独一个镜头，无论其取景构图、光线色彩有多美，都不足以保证整个作品的美，但整体作品结构却可以让某一细节更美。好莱坞女明星葛丽泰·嘉宝在演《瑞典女皇》时，影片结尾，女皇放弃皇冠，准备乘船与恋人相聚，这时一个使者过来，告诉她恋人已经死掉了。此时，要有一个女皇得知信息的反应镜头，但这个镜头中女皇该做何反应呢？导演的处理是：什么也不演，就是睁着眼睛，眨都不眨。很多人在嘉宝这个没有表演的表情里看出了许多东西，甚至将其命名为“零度表演”。这个没有表演的镜头之所以好，并非来自“零度表演”的风格，而是来自前面所有情节的积累所制造的一种情境。这就如同一个人吃 7 个包子才吃饱，但让他觉得饱的并不只是第 7 个包子的功劳，而是前 6 个包子起到了很大的作用。

全篇都用美的镜头，也同样不足以保证整个作品的美。很多人认为特写镜头最能够表达感情、传递效果，但是如果通篇都用特写镜头会怎样呢？这就如同一个人长了一双美丽的眼睛，大家都会被她的眼睛所吸引，她太喜欢眼睛了，于是就将整个五官都改成了眼睛——还会有人被她的眼睛所打动吗——或许也会，但那已经不是被美丽打动，而是被可怕打动了。通篇都是特写近景，通篇都是小景深，通篇都是柔光，通篇都是快速剪辑，会让受众越来越审美疲劳，越来越“七年之痒”，这也符合经济学中的“边际效应递减规律”和“边际产量递减规律”。

视听语言强调的是整体，影视制作的各个分工部门，是在一个整体的思维下共同工作，而不是各行其是。

不同的文学作品会有不同的语言风格，不同的影视作品也同样会有不同的视听语言风格。有些作品以单纯取胜，有些作品以复杂取胜，不同的作品应该选取最合适的风格，而不是最富丽堂皇的风格。庄子讲过一则寓言，说的是中央之帝混沌，又称浑沌，生无七窍，他的两个好友，南帝和北帝，觉得混沌没有七窍实在可怜，于是帮老朋友日凿一窍，结果呢，七日而混沌死。贾樟柯的《小武》，若换上专业演员，搭建摄影棚，专业布光，用摇臂代替手持，快速剪辑，清晰的对白声取代嘈杂的环境声，那也必将是“七日而《小武》死”。

视听语言既然有风格，那也就意味着视听语言的各元素在具体作品中使用时是有主次的，主次的排列要根据具体情况而定。梁山好汉中，论武术宋江很有可能是倒数，但论权力地位，他却是第一。什么时候以摄影为主？什么时候以声音为主？什么时候以摄影中的光线为主？什么时候以摄影中的取景为主？这都是视听语言要考虑的问题。为了能够让这些元素各司其职，重点突出，“奥卡姆剃刀”的原则是需要的，这个原则就是：若非必要，不随便让某一元素特别突出。

视听语言各元素的功能，是和创作者们对这些元素的创造性使用分不开的，更与人们对于电影电视的思考与认识分不开的。希区柯克认为电影就是偷窥，所以有了他的《后窗》，有了主观视点镜头的创造性使用。侯孝贤赞同沈从文的风格，认为艺术就是以远远的姿态平视苍生，所以他的电影喜欢隔着框架以长镜头来远远观看。安东尼奥尼认为电影就是对现实的放大，所以有了他的《放大》，有了关于照相机是制造幻觉还是发现人眼看不到的真相的剧情。有人认为看电影就如同看镜子里的像一般，貌似真实实则幻觉，塔尔科夫斯基的《镜子》与此不无关系。伯格曼的《野草莓》中通过视线顺接而对梦境和幻想的展现，也和电影如同梦境的看法相契合。伯格曼曾经评价塔尔科夫斯基的电影：一如倒影，一如梦境。意大利的“新现实主义电影”是对巴赞的“电影是现实渐近线”的理念的证明。而电影制片公司就是“梦工厂”的理念，也让好莱坞的许多大片，使用视听语言的各元素，去打造梦想般的英雄或爱情。不同的是，“梦工厂”的梦，往往是让观众沉浸其中，所以“梦工厂”的影片，多使用流畅剪辑制造封闭的时空，而不会像小津安二郎那样无视“轴线”的存在，也不会像杨德昌的《牯岭街少年杀人事件》那样，重视长镜头和画外空间。以上种种也说明了，人们的理念不同，就会选择不同的视听语言风格。视听语言没有模式，每个创作者都要根据创作理念以及具体作品类型、内容、风格，去组织视听语言进行新的创造。“三镜头法”在好莱坞广泛使用，在欧洲文艺片中却并不多见，就是例证。

视听语言涉及到影视制作的方方面面，不同类型的作品又有着不同的风格和形式，无法找出固定的模式，这些都给视听语言的学习增加了难度。但还有一个增加视听语言学习难度的因素，常常为我们所忽略，那就是：视听语言相关的专业词汇的含义混乱。学习视听语言，首先就是学习相关的专业名词，例如场面调度、剪辑、蒙太奇等。但是，这些词语在不同的书上会有不同的解释，在不同的人那里又会有不同的含义。有一个巴别塔的故事是说，人类联合起来兴建希望能通往天堂的高塔，为了阻止人类的计划，上帝让人类说不同的语言，使人类相互之间不能沟通，这个高塔的建设计划因此失败，人类自此各散东西。我们要搭建通往“视听语言”的巴别塔，如果表述视听语言的语言出现混乱，如果视听语言的研究者彼此之间无法沟通，如果我用的“蒙太奇”和对方理解的“蒙太奇”大相径庭，那么视听语言的巴别塔如何可以建立？所以，学习视听语言，一定要辨析各种概念含义，通过辨析增加对相关词语内涵和外延的理解，以便在阅读相关书籍时不致因为词语理解不同而一头雾水，从而可以较为顺利地与经典著作进行对话。

总之，视听语言的学习，要特别注意整体结构、影视理念以及概念辨析。对这三者的关注，也是本书的特点。

由于时间仓促，作者水平有限，书中遗漏、不妥之处在所难免，敬请有关专家、同行和读者不吝批评指正。

作者

2013年11月

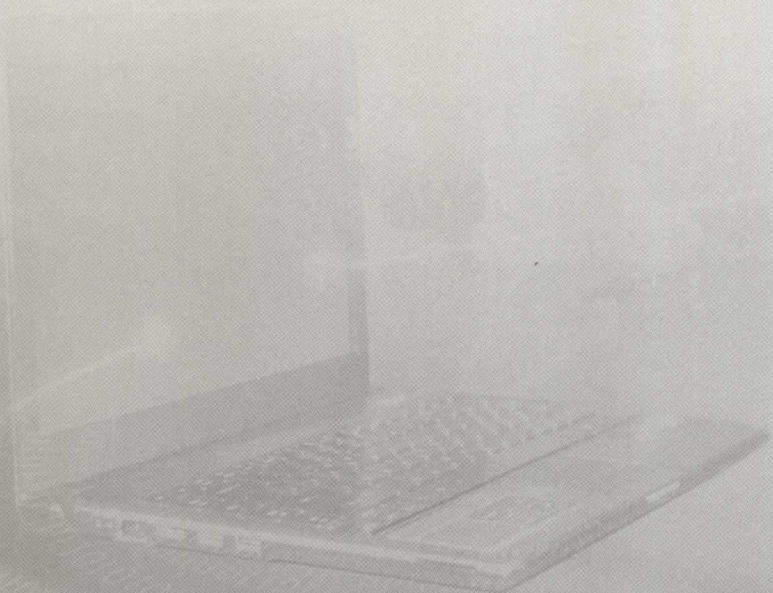
目 录

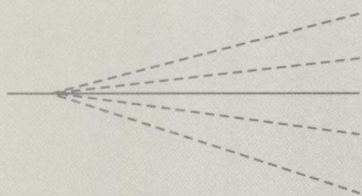
前言

第 1 章 视听语言概述：作品与历程	2
1.1 视听语言的概念	2
1.1.1 传播符号与视听语言	2
1.1.2 语言学与视听语言	2
1.1.3 视听语言的特征	3
1.1.4 视听语言的学习过程	4
1.2 影视作品分类	5
1.2.1 纪录类	6
1.2.2 虚构类	8
1.3 影视媒介及视听语言的发展历程	10
1.3.1 影视媒介的发展历程	10
1.3.2 视听语言的发展历程	12
本章作业	16
第 2 章 视听语言基础：元素与功能	18
2.1 体系与元素概述	18
2.2 场面调度语言	20
2.2.1 “场面调度”含义辨析	20
2.2.2 场景	22
2.2.3 外形、表情和姿势	26
2.2.4 动作和运动	28
2.2.5 服装、化妆	31
2.2.6 物品	33
2.2.7 空间关系	34
2.3 摄影语言	35
2.3.1 摄影和镜头含义辨析	35
2.3.2 静态取景	37
2.3.3 动态取景	50
2.3.4 取景时间	52
2.3.5 焦距和景深	53

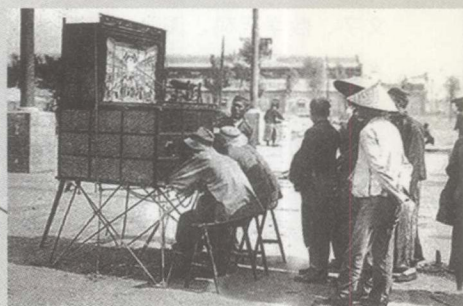
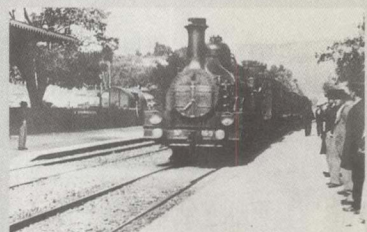
2.3.6 光线和色彩	62
2.4 声音	64
2.4.1 声音分类及词语辨析	64
2.4.2 语言	66
2.4.3 音乐	67
2.4.4 音响	68
2.4.5 音量、音调和音色	70
本章作业	71
第3章 视听语言进阶：结构与功能	74
3.1 结构系统概述	74
3.2 单镜头与长镜头	76
3.2.1 单镜头的时空元素分析	76
3.2.2 单镜头的运动调度	77
3.2.3 长镜头理念	80
3.2.4 长镜头与苏联蒙太奇剪辑	82
3.2.5 长镜头的语言功能	85
3.3 镜头剪辑与分镜头	94
3.3.1 剪辑简史与概述	94
3.3.2 剪辑的任务：筛选与排序	97
3.3.3 连续性剪辑	99
3.3.4 非连续性剪辑	108
3.3.5 剪辑：结构时空	113
3.3.6 剪辑的意义与原则	124
3.3.7 “蒙太奇”含义辨析	127
3.3.8 分镜头与多机位切换	130
3.4 声音剪辑与声画剪辑	137
3.4.1 不同作品的声画形式	137
3.4.2 声画地位分析	139
3.4.3 声音剪辑	140
3.4.4 声画剪辑	141
本章作业	146

第4章 视听语言应用：分析与创作	148
4.1 《中国好声音》拍摄剪辑分析	148
4.2 电影《教父》片段的分析	150
4.3 谈话类电视节目编导策划	155
4.4 分镜头脚本创作	156
本章作业	159
附录 推荐影视作品	160
参考文献	164
后记	167





1





第1章 视听语言概述：作品与历程

1.1 视听语言的概念

1.1.1 传播符号与视听语言

我们使用“语言”这个词语，通常有两种含义：

(1) 说话、话语，即以语音为物质外壳，由词汇和语法构成，并能表达人类思想的符号系统。这是“语言”最原初也是最常用的含义。“语言学”中的“语言”就是这个含义。

(2) 能够传递信息的一种传播符号体系，例如“图形语言”、“音乐语言”、“肢体语言”、“C语言”中的“语言”就是这种含义。

传播符号是传播学中一个重要概念，传播符号是承载人类信息的外在形式或物质载体，是信息表达和传播中不可缺少的一种基本要素。人们传递信息并不完全依赖于说话，借用图形、肢体、乐器也一样可以传递信息。我们同意时点头，不同意时摇头，点头和摇头都传递出了我们想要表达的含义。

所以，符号可以是看的、听的符号，也可以是闻的、触摸的符号。符号可以是讲话、文字、数学代码、图画，也可以是一个微笑的表情，一次挥手的动作，一声哭泣或一团火焰。通过符号，我们能够理解现实，能够交换和保存复杂信息^①。

第2种含义扩展了“语言”这个词语的内涵，将“语言”的涵义从说话、话语延伸到了一切传播媒介符号那里。正是在这个角度上，哲学家卡西尔认为，艺术可以被定义为一种符号语言^②。每一个艺术形象，都可以说是一个有特定涵义的符号或符号体系。为了解理解艺术作品，必须理解艺术形象，而为了理解艺术形象，又必须理解塑造了这些艺术形象的符号系统。

比如说，舞蹈艺术借助肢体语言进行艺术形象的塑造。肢体语言又称身体语言，是指通过头、眼、颈、手、肘、臂、身、胯、足等人体部位的协调活动来传达人物的思想，形象地表情达意的一种符号系统。再比如说，美术艺术借助美术语言进行艺术形象的塑造。美术语言是由形体、明暗、色彩、空间、材质、肌理等视觉语汇组成符号系统。

同样的，影视艺术借助视听语言进行影视艺术形象的塑造。视听语言是通过场面调度、摄影、剪辑、声音进行信息传播、表情达意的符号系统。通俗地说，视听语言的研究，就是研究影视媒体如何“说话”。

每一种不同的语言符号系统，都有相应的“语言大师”，图形语言大师就是美术家，文字语言大师就是文学家，音乐语言大师自然就是音乐家，而肢体语言大师就是舞蹈家，C语言大师就是编程高手。而视听语言大师，就是电影史上的那些大师级的电影导演们。

1.1.2 语言学与视听语言

语言学是以人类的语言为研究对象的学科，语言学的历史非常悠久，在20世纪，语言学成为了一门显学。由于共同使用“语言”这个词语，所以视听语言，是否归属于语

① 戴维·波普诺，《社会学》，中国人民大学出版社，2007年10月，第76页。

② 卡西尔，《人论》，上海译文出版社，1985年12月，第213页。



言学的研究范畴，就成了一个问题。

能否用语言学方法研究电影电视，在学界一直是有争议的。著名的电影学者麦茨认为可以用语言学研究电影，他为此总结了镜头关系多种组合段理论。而另一位著名学者德勒兹则认为，电影决不能用语言学去进行研究，电影既不是一种语言系统，也不是一种语言，尽管电影具有叙事功能，但电影并非因为是一种语言才有叙事功能^①。

我们认为，学界的这种争议，主要源自将“语言”理解成了前面所说的语言的第1种含义，也即语言学的研究对象：话语语言（language）。如果只将“语言”理解成第1种含义的话，那么“电影语言”、“影视语言”、“视听语言”这些词语是否还存在，能否用研究话语语言的语言学去研究电影，这些确实都是值得商榷的了。正如卡西尔在《人论》中提到的：“在艺术的符号和日常言语及书写的语言学的语词符号之间，却有着确凿无疑的区别，这两种活动不管在特征上还是目的上都不是一致的：它们并不使用同样的手段，也不趋向同一个目的。”^②

但是视听语言中的“语言”，是取“信息传播符号系统”的含义，无论是否能够用语言学去研究电影，电影作为媒介，拥有自己的信息符号系统，可以传递信息，这是毋庸置疑的。正如马塞尔·马尔丹在《电影语言》中所说的：“电影最初是一种电影演出或者是现实的简单再现，以后便逐渐变成了一种语言，也就是说，叙述故事和传达思想的手段。”^③能够叙述故事和传达思想的手段，就是语言，这手段可以是话语（评书）、文字（小说），也可以是肢体（哑剧、舞剧）、线条造型（漫画）。视听语言研究的，正是电影艺术手段的探索与总结，视听信息的制造与传播，视听信息的接收与反馈。从这个角度来说，视听语言研究的理论基础，与其说是来自语言学，毋宁说是来自传播学、心理学（尤其是普通心理学和大众心理学）以及古典叙事学和戏剧学。

所以，视听语言主要是帮助电影艺术创作者进行影片读解与分析，艺术构思与创作，但它肯定也应该为电影理论研究者所熟知。正如美国著名电影学者大卫·波德维尔在其《电影艺术：形式与风格》中所说：“要了解任何艺术的形式，必须先熟悉艺术所使用的媒介物是什么。因此，要了解电影，就必须了解电影这个媒介的各种特性。”^④

1.1.3 视听语言的特征

1. 逼真性

视听语言的特征，其实就是影视媒介语言的特征，也同样可以理解为影视媒介的特征。

影视媒介是人类历史上第一个可以纪录光和声，进而纪录时间和空间的媒介。当然这种纪录是一种光声的复制，所以还原出来的也只是一种光声的还原，不可能是真实的重现（那就成了时光穿越了），但这一种还原，也足以给我们造成真实的幻觉，这是因为这种光声的还原造成了现场复制的逼真性。

逼真性是视听语言的一个主要特征。其实这是每个观众都懂得的普通常识。观众在看电影和看完电影之后经常要说的就是：“真像！”或“一点儿也不像！”。对他们来说，甚至连虚构的人物都存在“像与不像”的问题。这一点在其他媒介中通常不会发生。我

① 杨远婴，《电影理论读本》，世界图书出版公司，2012年1月，第62-64页。

② 卡西尔，《人论》，上海译文出版社，1985年12月，第214页。

③ 马塞尔·马尔丹，《电影语言》，中国电影出版社，2006年6月，第4页。

④ 大卫·波德维尔，克里斯汀·汤普森，《电影艺术：形式与风格》，世界图书出版公司，2008年10月，第132页。



们看小说，里面说“在很久很久以前，在一个很远很远的大山里，有一个小村庄”，我们不会用“真假”来评判这句话，但是当这句话被换成了影像，如果那影像中的大山只是布景，那小村庄只是用木盒子搭建而成，我们就会立即说：“真假！”

视听语言的逼真性及这个逼真性所带来的直观性这一点，在和文字语言的比较中会更加明显地凸显出来。麦茨认为，电影语言和文字语言最大的不同，就在于语言的能指与所指之间距离为零。在符号学中，符号本身是能指，符号所代表的含义是所指。例如“苹果”作为一种象形文字符号，就是能指，而其所指就是一种水果。这里的能指和所指距离较大，但是在影视中，银幕上出现的苹果，就非常直观，它不是一个抽象的文字符号，而是一个直观的苹果影像。

视听语言的这种逼真性，在影视和美术的比较中也同样可以体现出来。从视觉直观来说，影视和美术是类似的，美术家画一个苹果，也是一个直观的苹果绘画，和文字的“苹果”并不一样。但是，美术家画的那个苹果，我们只能说像与不像，而且我们不认为那个苹果画一定对应于一个真的苹果，画家可以胸有成竹自然也可以“胸有成果”地画出他所想象的苹果。但是我们看一个苹果的镜头，通常都会认为这一定是现实中曾经存在的一个苹果，而且一定曾经出现在这个镜头前，这个镜头才能捕捉到。尽管我们看到的是苹果的镜头，苹果的留影，但是已经逼近现实中那个真实的苹果了。

2. 多媒体性

多媒体，是指可以用多种媒介语言系统进行信息传递的媒体。根据施拉姆的《传播学概论》^①，传递信息的符号可分为：

- 语言符号（对白、独白、解说）。
- 非语言符号（文字、图形、图像、姿势、眼神、表情、动作、音效、音符）。

我们发现，由于影视媒体是一个可以通过光和声传递信息的媒体，所以上面两种语言符号，影视媒体几乎全部可以使用和传播：电影可以给我们展示文字、图形、图像，也可以给我们传播人走路的姿势、告别的眼神、相逢的表情、愤怒的动作，也可以让我们听到人的对话、钢琴的弹奏以及观众的鼓掌。

所以，影视媒介被称为人类历史上的第一个“多媒体”媒介，影视媒介几乎可以融合人类的所有传播符号进行传播，相比于文字媒体，它传播信息更加丰富，传播方式也就更加多样。

正因为视听语言的这种多媒体性，所以，影视媒介作品，尤其是电影、电视剧作品，始终是一个集体创作的作品，不同的人负责不同的语言系统，在导演的统一指挥下，最终完成一部丰富的作品。用电影来说：

- 编剧主要负责台词、文字。
- 演员、动作设计、导演等主要负责演员的肢体语言。
- 化妆、美工、灯光、服装等主要负责造型语言。
- 录音、音乐、配音等主要负责声音语言。
- 导演、摄影、剪辑等则主要负责镜头语言。

1.1.4 视听语言的学习过程

视听语言的学习，首先是基础语言元素的学习，要对涉及到的每一个元素概念，弄清楚其内涵及外延，理解每一个元素的特征、分类与作用。

^① 威尔伯·施拉姆，威廉·波特，《传播学概论》，新华出版社，1984年9月，第74-75页。



视听语言所涉及到的语言元素有几十种,有一些可能是我们所熟悉的,例如道具、服装以及音乐、人声等。但也有一些概念可能不曾知道,例如景深、透视、场面调度等。但无论是我们熟悉还是不熟悉的概念,都需要去学习其在视听语言中确切的含义,而不是日常使用中含混的含义,以便真正弄清楚这些元素的含义与特征。

在学习了具体语言元素的基础上,接下来就要进行视听语言分析了。在日常生活中,我们经常接触影视作品,或者是和朋友一起看电影,或者是和同学、亲人一起看电视,在这个时候,都要有意识地去分析作品中的视听语言,找出比较突出的视听语言元素。

当然,要提高视听语言能力,仅仅被动地观看影视作品是远远不够的,还要主动去观摩经典的电影和电视作品,对于一些名片,要进行一个镜头一个镜头的解读,这是提高视听语言能力不可缺少的一个环节。每一部经典名片,可以说都是独具匠心的视听语言教材,所以对于这样的名片,一定要怀着崇敬和虔诚的心情去读解,可以多看几遍,每一遍具体研究几个元素。例如,第1遍重点研究场面调度语言,看其中的场景、表演、服装、打光、演员调度有何特色与妙处;第2遍重点研究摄影语言,看每一个镜头的取景景别、角度、景深、透视、用光,摄影机的运动等;第3遍重点研究单镜头运动调度以及镜头剪辑;第4遍重点研究声音以及声画剪辑。

在对大量优秀影视作品观摩研究的基础上,接下来就要根据对视听语言的领悟,进行相关的创作。

(1) 试着用视听语言的思维去写剧本,要求所写的内容是完全可以视听语言去表现的。举例来说,“小明背着书包,一蹦一跳地向学校跑去”和“小明背着书包,高兴地向学校跑去”,尽管从文字角度来说,意思没有多大区别,但是从视听语言的角度来说,“一蹦一跳”就是一个形象的词语,可以立即用视听语言表现(演员立即知道如何演)。而“高兴地”就属于抽象的词语,不太容易用视听语言表现(演员不知道如何去表现“高兴地”更合适,是通过面带微笑?还是蹦蹦跳跳?)。

(2) 选择喜爱的某个影视作品片段进行模拟,看看如果你去拍这个段落,能不能拍得和原版一样。

(3) 实际拍摄和制作一些小型的影视作品,例如拍摄一个5分钟左右的故事短片,事先写好剧本,创作好分镜头脚本,认真拍摄每一个镜头,亲自进行剪辑与后期制作。

接下来,在创作的基础上要开始对于视听语言进行思考,这是一个非常重要的阶段,也是一个视听语言能力真正可能飞跃的阶段。因为视听语言既然是一种语言,就需要语感,需要对语言的真正感受和理解,这个阶段就是在将视听语言作为自己的一种自然的语言,其实是超越之前将视听语言仅仅当成一种工具技巧的阶段,是开始有意识地体会视听语言精神内涵的阶段,也是艺术风格开始慢慢显现与成型的阶段。这个阶段不是一蹴而就的,而是需要很长的时间,往往是伴随着理论知识的继续学习(阅读相关的电影理论著作),经典作品的继续观摩与读解,影视作品的继续创作,而进行的不停思考。这个思考是无止境的。

总之,视听语言的学习,就如同作家对于文字语言的学习一样,是没有止境的,学无止境,思无止境,艺无止境。

1.2 影视作品分类

视听媒介作品,也就是影视媒介作品,其类型非常丰富,分类的方式也有很多种。正如菜肴不同,所用食材及搭配就会不同一样,影视作品不同,其语言形式自然就有



不同。今天视听语言学习的一大误区,就是动辄拿“热菜”的标准去要求“凉菜”,用“水煮鱼”的口味标准去评价“酸汤鱼”。

因此,明了影视作品的类别,在分析作品的视听语言时,根据具体作品类型的语言特征进行分析,在创作作品时,根据具体作品类型的语言特征进行创作,是非常重要的事情。

根据施拉姆的研究,媒体和观众之间是有一种“传播契约”的,这种传播契约并非媒体和观众所签订的具体真实合同,而是一种“潜契约”,就是没有明确合同但约定俗成的一些共识。比如,人们希望写新闻的人写得清楚准确,至于他们采取什么形式是写或讲,是次要的要求。但是,人们却希望表演者的写和讲的方式本身就应当使人感到愉快。他们应当是富于想象力而不是讲求效率,应该写得华丽多彩,而不是清楚明白^①。

影视媒体也是如此,比如当提到纪录片时,我们首先想到的,肯定不会是《2012》的惊天动地、天塌地陷的场面,更不会是《阿凡达》的外星球场景,我们首先想到的是一群真实的人和行为。同样的,提到“电影大片”,我们想到的也不会是纪录片《流浪北京》或《好死不如赖活着》这样的风格类型,我们首先想到的是大场面、炫目的摄影以及快速剪辑和音响盛宴。

根据作品拍摄的内容与实际生活的关系,视听媒介作品主要分为两大类:纪录类与虚构类。

1.2.1 纪录类

纪录类视听媒介作品,其内容是对现实世界中的真人真事进行拍摄纪录和加工,里面的人物都是其自己,里面的事情也基本都是现实生活中实际发生的事情(也有一些纪录片采取了“搬演”的方式)。

纪录类作品的制作流程大致是:策划→现场确定机位→拍摄、录音→后期剪辑、配音。

纪录类视听媒介作品主要包括现场纪录和汇编纪录两类。

1. 现场纪录类

基本定义:在一个固定空间(演播室、舞台、会客厅等)、连续时间内拍摄纪录下的一次活动或一些事件。下面是一些典型的现场纪录类作品。

- 脱口秀、讲座节目:《壹周立波秀》、《文涛拍案》、《百家讲坛》、《世纪大讲堂》等。
- 谈话、访谈类节目:《超级访问》、《鲁豫有约》等。
- 选秀节目:《快乐男声》、《中国好声音》、《舞林争霸》等。
- 综艺娱乐节目:《春节联欢晚会》、《快乐大本营》、《天天向上》、《非诚勿扰》等。
- 新闻、体育直播节目:重大新闻/新闻发布会/体育比赛的现场直播,如奥运会开幕式直播、世界杯直播、十八大闭幕直播等。

- 使用摄像机、摄影机、摄像头、手机、相机纪录的一段视频。

可以看到,现在很多电视节目都是现场纪录类的,这种节目往往只需要一个演播室,空间固定,而且只需要一段连续时间,效率较高。

现场纪录类节目可以分为直播和录播两种。其中直播节目是最能显示现场纪录特色的节目,直播节目的意义在于,直播者在事件发生空间亲历某一事件,并同时和不在此

^① 威尔伯·施拉姆,威廉·波特,《传播学概论》,新华出版社,1984年9月,第51页。



空间的观众，共享这一事件的发生、发展和结束。著名电视人陈虹说：“什么是电视？现场直播足球比赛就是电视。因为在足球比赛的报道中，没有任何一种媒体能够把电视观众从屏幕前拉走。这就是电视，它把电视的本质和魅力发挥到了极致。^①”这里强调的电视本质，就是电视直播的特性。

今天，由于各种摄像设备的普及，尤其是手机摄像功能的日益强大，普通人（而非节目制作人）拍摄的视频也越来越多，视频网站上网友现场纪录网络视频更是浩如烟海。必须承认，并不是所有用摄录像设备纪录的视频都能称为“作品”。“作品”的标准是很难达成共识的，有人认为只有拍摄前和拍摄阶段有确切的构思，拍摄出来的视频有完整的情节才能叫作品；有人认为只有观众认可才叫作品；有人认为只有达到电视播放级别画面质量的才叫作品。但无论如何，有两点应该是可以达成共识的：第一，不是任何一个现场纪录视频都是作品；第二，不是所有的现场纪录视频都不是作品。

2. 汇编纪录类

基本定义：使用众多时空不同的现场纪录素材，汇编在一起，来传达一定的意义和感情的作品。一般的宣传片、专题片、纪录片都属于此类。下面是一些典型的汇编纪录类作品。

- 新闻消息类节目：《新闻联播》、《体育新闻》、《财经新闻》等。
- 新闻类专题节目：《焦点访谈》、《东方时空》、《今日说法》、《经济半小时》等。
- 非新闻类专题节目：《第十放映室》、《电视散文》等。
- 教育片：《氧气工业制法》、《汽车驾驶技术》等。
- 纪录片：《流浪北京》、《幼儿园》、《劳动号子》、《太和武当》等。

汇编纪录类节目，是对于不同时空的纪录素材的整合与加工，一般来说，新闻信息节目、新闻专题节目以及其他电视专题节目，在加工的过程中，都要加上较多的解说或字幕作为信息的辅助。一些纪录片则通篇不使用解说与字幕。

纪录片是汇编纪录类中的一个重要类别，其他几种作品，像《焦点访谈》、《第十放映室》也都或多或少带有纪录片的形式。在早期，纪录片和故事片一样，都是通过摄影机拍摄，通过电影院进行放映，所以早期纪录片也称作“纪录电影”，但是随着电影院线逐渐几乎被故事片完全占据，尽管每年依旧有几部纪录片在院线上映，但大多数纪录片的传播渠道都变成了电视或者互联网。而纪录片制作方，也从过去的电影公司，逐渐变为电视机构以及一些公共机构和个人。

美国学者比尔·尼克尔斯在其《纪录片导论》中，根据制作模式的不同，将纪录片分为以下六种类别：

(1) 诗歌模式。将素材进行形式化、实验性的处理，强调节奏和形式，注重表达情绪、营造气氛和抒发情感。如伊文思的《桥》、《雨》、《柏林交响曲》、《丹麦交响曲》等。

(2) 阐释模式。将现实世界的片段结合起来，组织成一个修辞论辩性的结构，而不是突出其中的美学或诗意色彩，强调解说词的用词和某种评论性逻辑。如《我们为何而战》、《意志的胜利》、《大河》、《开垦平原的犁》、《河殇》、《大国崛起》等。

(3) 观察模式。强调影片制作者如“墙壁上的苍蝇”，仅仅是对镜头前所发生的一切进行观察，不做明显的干预。如《北方纳努克》、《高中》、《推销员》、《梦与鸟飞翔》、《海洋》等。

(4) 参与模式。强调制作者和影片主体的互动交流。这种拍摄方法是通过采访或其

^① 徐泓，《不要因为走得太远而忘记为什么出发》，中国人民大学出版社，2013年1月，第84页。



他更为直接的交互方式进行。如《悲伤与怜悯》、《夏日纪事》、《花脸巴儿》、《北京的风很大》等。

(5) 反身模式。关注那些对纪录片制作起支配作用的假设与惯例,使我们进一步了解影片呈现现实的建构方式。如《扛摄影机的人》、《重新集结》、《姓越名南》等。

(6) 表现模式。强调制作者个人在和影片主体的接触和交流中主观的或富于表现力的方面,以及观众对于这种交流的反响。如《未完成的日记》、《历史与记忆》、《自由的声音》等^①。

应该说这种分类并不能够真的如划分行政区域那样划出一个截然分明的归属地,很多时候,一些纪录片会同时具有两种及以上的样式。比如张以庆的作品《幼儿园》,就既有观察模式又有参与模式,而《舌尖上的中国》,画面上追求诗歌模式,叙述上接近观察模式,而本质上又是阐释模式。

现场纪录类与汇编纪录类的区别是:

(1) 理论上来说,现场纪录类在现场看和通过电视看信息基本类似(例如现场观看《春节联欢晚会》与通过电视直播看《春节联欢晚会》),如有必要,都可以现场直播(像2013年《快乐男声》的期期直播以及《中国好声音》总决赛的现场直播)。而汇编类的最大特征是:不可能有现场,也不可能有现场直播,必须通过剪辑的汇编创造,才可能看到,必须通过影视载体才可能看到,在汇编出来之前谁也不知道是什么样的。

(2) 现场纪录类的时空基本是连贯的,就是展现一段连续时间一个(或多个)固定地点所发生的具体事件,尽管同样有剪辑与后期编辑,但其上述时空特征不变。而汇编纪录类的时空则是不连贯的,汇编纪录类是以现场纪录为素材,但会对这些素材进行重新组合与编辑,会根据需要将时空打乱与重组。

1.2.2 虚构类

虚构类视听媒介作品,其内容不再是现实世界所发生的真人真事,而是通过编剧虚构、演员表演、后期处理所创作出的一个虚构和想象的世界。

故事片、电视剧这些主要的虚构类作品的制作流程通常是:编剧→导演进行分镜头脚本创作→现场确定机位→表演、拍摄、录音→后期剪辑、配音。

1. 故事片

故事片就是我们通常所说的“电影”,时长在2小时左右,是以讲述故事为主,主要通过电影院进行传播的虚构类视听作品。故事片主要为真人演出的实拍电影,也包括通过动画制作的动画电影。它的特点有:

- 场景较多,转换较快,场景追求真实性。
- 无论什么场面,都有细致的分镜头,没有固定模式,对导演创作才能要求很高。
- 情节紧凑,故事性强。
- 制作中的各个流程都比较精致,适合在电影院中观赏。

2. 电视剧

- 场景通常固定在10个以内,每一个场景通常时间都比较大,场景有一定的虚拟性。
- 基本没有分镜头,尤其是对话场面,拍摄方法与“现场纪录类”基本类似,有基本固定的机位模式与剪辑模式。对导演体力要求很高。
- 情节不紧凑,水分较大,表演夸张,以对话居多。

^① 比尔·尼科尔斯,《纪录片导论》,中国电影出版社,2007年7月第1版,第43-44页。



- 相对于电影，制作的各个流程都更加讲究效率，但精致的作品往往较少。

3. 故事短片

故事短片就是短的故事片，主要以实拍为主，但也包含动画故事短片。在电影历史的早期，纪录片和故事短片同样都叫做电影，电影早期的两大代表——卢米埃尔兄弟主要拍摄纪录短片，而梅里爱主要拍摄故事短片。但是随着影院电影的逐渐发展，电影院中放映的影片，多为故事片所占据，而且主要为2小时左右的故事片所占据。慢慢地，电影在很多人那里，就等同为2小时左右的故事片。而时间较短的故事片，则被称为故事短片。这一点和小说不一样，长篇小说、短篇小说都是小说，但是故事短片通常不称为“电影”。与故事短片类似，时间较短的纪录片，往往被称为纪录短片，而不被称为“纪录电影”。

到底多短才算作短片，这个标准并不统一，一般认为，30分钟以下为短片，但在一些国际电影节上，也有40分钟左右的“短片”。2011年开始流行起来的“微电影”，其实就是典型的故事短片，微电影之称，只是在一个微博、微信流行时代下的包装。

很多知名导演都是从拍摄短片开始的，塔尔科夫斯基的《压路机与小提琴》、罗曼·波兰斯基的《胖子和瘦子》以及路易斯·布努埃尔的《一条名叫安达卢的狗》都是这些知名导演的成名短片。也有一些导演，会拍摄一系列的短片集，比如克日什托夫·基耶斯洛夫斯基导演的短片系列《十诫》、黑泽明的由8部短片组成的《梦》。理论上来说，故事短片的拍摄周期应该更短，拍摄出来应该也更容易，所以世界上故事短片的数量应该远远大于故事长片的数量。但由于故事短片很难进入电影院线系统，也缺少故事片那样的宣传，所以今天我们看到的故事短片没有那么多，故事短片就如同平民百姓一样，在历史之外存活着。

4. 汇编虚构类

汇编虚构类作品的形式与汇编纪录类相同，都是将不同时空下的影视素材汇编在一起，不同的地方在于，汇编虚构类往往通过剪辑、配音，改变原素材的信息，而传达出一个虚构的故事或观点。其中最为典型的就是《一个馒头引发的血案》，作者胡戈将大片《无极》、电视节目《法制在线》等素材汇编在一起，组成了一个新的荒诞喜剧故事。

汇编虚构类作品的主要传播渠道是网络。汇编虚构类的网络视频，有些纯属为了娱乐，例如恶搞《铁齿铜牙纪晓岚》的《和珅纪晓岚婚后幸福生活》，通过剪辑、配音，将和珅、纪晓岚恶搞为一对同性恋。有些视频则具有一定的反讽解构意味，例如由崔永元制作的《大史记》，以《列宁在十月》为素材，对当时央视的新闻评论部的拆分进行了调侃，对影片《列宁在十月》进行了一定的解构。还有一些则具有实验性质，例如实验库里肖夫效应的1分钟短片《刘路新奇遇记》。

5. MV

MV是音乐录影带英文Music Video的缩写，是一种搭配整首音乐（通常大部分是歌曲）的短片，通常是为了在电视或网络上宣传歌手及歌曲而制作的。

MV是整个视听媒体作品中的一个怪胎。因为MV的本质是music而不是video，MV并非全都是虚构类，有些MV就是一个幻灯片，在音乐的伴奏下出现一些照片似的景物视频，这样的MV肯定不能算作作品。

一般能够称为作品的MV有两种：一种是歌手在一个真实或者虚拟的舞台、演播室里又唱又跳，做出一些夸张、做作的动作表情，再通过同样夸张、做作的灯光、摄影、剪辑以及后期特效制作出来。这种MV说纪录但又几乎全是摆拍，说虚构但又没有任何