

# 小镜子互动传媒出版发行

爱读书就加入小镜子读友会QQ群8288104



理论的基础概念。

为了与蓬勃开展的我国电影评论事业相呼应,《世界电影》开辟“评论与鉴赏”专栏,旨在广泛介绍国外电影评论的经验和模式,译载具有代表性的影评,选登我国评论工作者评介外国影片(尤其是曾在我国上映的外国影片)的论文。

当然,无论是“教程”栏目中的选材,还是影评文章的译介都不具有“范文”的意义,而仅有参考价值。



## 怎样读解一部影片(一)

〔美国〕 詹·莫纳柯

周传基译

### 第一章 电影作为艺术

“艺术”是一个极难给予准确定义的术语,因为它涵盖了人类活动的十分广泛的范围。有史以来,它那含义的界限始终在变化,这种变化尽管是逐渐的,却是明显的。文化史学家雷蒙德·威廉斯把“艺术”当作是一系列“关键词汇”之一——亦即为了认识文化

与社会之间的相互关系所必须理解的词汇。比如说，“艺术”这个术语的演变史与“社会群体”、“批评”和“科学”等术语一样，揭示出我们文明社会结构的极其丰富的信息。回顾那段历史，会有助于我们理解电影这门相当新的艺术是怎样纳入艺术的总格局之中的。

古人承认七种活动为艺术：历史、诗、喜剧、悲剧、音乐、舞蹈和天文。每种艺术都由自己的缪斯守护着，并有各自的规则与目的，但全都统一在一个共同的动因之下：它们是工具，是说明宇宙和我们在宇宙中的地位的有用的工具。它们是理解生存的秘密的方法，因此，它们本身也就具有了这些神秘的光环。于是，它们各自成为宗教活动的某一个方面：演出艺术是在举行仪式；历史是记载种族的故事；天文学在寻找天堂。在所有这七种经典艺术中，我们可以发现现代文化的和科学范畴的根源。例如，历史学不仅导致现代的社会科学，并且导致散文的叙事体（小说、短篇小说，等等）。另一方面，天文学代表现代科学的全部范畴，同时，它那预测和阐释的占星术功能提示了社会科学的另一个方面。在诗的项目下，希腊人和罗马人承认三种方式：抒情诗、戏剧诗和史诗，它们全都发展成现代散文艺术。

然而到了十三世纪，“艺术”这个术语具有了更为实用的内涵。中世纪大学的自由艺术课程的数量仍然是七个组成部分，然而下定义的方法却有了改变。经典时期的文学艺术——历史、诗、喜剧和悲剧——融合成一个由文学与哲学混合的笼统定义，并且根据文法、修辞、逻辑三学科这样的分析原则（艺术的结构因素而不是艺术的本质）把它们记录下来。舞蹈从名单中被排除了，而代之以几何学，从而使数学的重要性不断增长。唯有音乐和天文学自古老的范畴分类以来从未改变。

在大学校园之外，艺术这个术语则更为灵活。我们现在依然谈

论战争的艺术、医学的艺术、甚至还有钓鱼的艺术。到十六世纪，“艺术”和“技艺”明显地成为同义语，例如，一名车轮制造匠从某种意义上来说和音乐家同是艺术家：各自都操作一种实际的技艺。

及至十七世纪末，“艺术”这个术语的范围开始进一步缩小。它经常被用来指一些以前未包括在内的活动——绘画、雕刻、绘图和建筑，亦即现在所谓的“美术”。把科学作为与艺术分离的和相互矛盾的现代科学这一概念的兴起，意味着天文学和几何学与诗学和音乐不再相提并论。到十八世纪末，浪漫主义把艺术家看作是具有特殊禀赋的人，这一观念恢复了古典时期这一术语所固有的那种宗教光环。在“艺术家”与“匠艺师”之间做出了区别。前者是“制造性的”或“富于想象力的”，而后者仅仅是一个有技巧的工匠。

到十九世纪，当科学的概念得到发展时，“艺术”的概念继续缩小，仿佛要有别于那更为严谨的逻辑活动。一度称之为“自然哲学”的概念，现在称为“自然科学”；炼金术成为化学。这些新的科学被准确地规定为理性活动，它依靠的是明确规定的操作方法。因此，艺术的定义也更明确了，它已越来越被看成是与科学不同的东西。到十九世纪中叶，它们或多或少地发展成为我们今天所了解的那一组内涵。它首先是指视觉艺术，或称“美术”，然后是更为一般的，指文学和音乐艺术。偶尔，它也延伸到演出艺术，虽然从最广泛的意义来说，演出艺术依然带有中世纪的技艺的涵义，然而它较多地是局限于用来区分更为复杂的关系。艺术家作为精选出来的人这一浪漫主义的涵义，依然保存了下来：“艺术家”不仅有别于“匠艺师”，而且有别于“演出家”，亦即社会地位和智力地位较低的演出艺术家。

到十九世纪末，随着“社会科学”这一概念的确立，完成了现代理性活动的系列，艺术的范围也局限到它今天的领域。那些用

科学方法来进行研究的现象排在科学名目之下，并具有严格的限定。另一些现象并不易于为试验室的技巧和试验所容，但却能以一定的逻辑和明确性加以条理化的，就确立为社会科学这一边缘领域(经济学、社会学、政治学、心理学，有时还包括哲学)。那些既不能纳入物质的、或社会科学的智力活动领域的学科则留在艺术领域。

社会科学的发展必然限制艺术的实际和实用的关系，并且，大概是出于对这一现象的反动，唯美主义的理论发展了起来。在维多利亚时代末期的“为艺术而艺术”的运动，植根于艺术家作为预言家和教士的浪漫主义理论，它强调形式高于内容，并且，意味深长的是，它重新改变了这个术语的焦点。艺术不再仅仅是理解世界的方法手段；现在它们本身就是目的。华尔特·拜特宣称，“所有的艺术都仰望音乐的条件。”抽象，即纯形式，成为判断二十世纪艺术作品以及艺术作品准则的试金石。

在二十世纪前六十年期间，追求抽象化的冲动力迅速加强。在十九世纪，先锋派运动从发展中的工艺学中汲取了进步的观念，并且断定某些艺术一定要较其他艺术更为先进。先锋派的理论(自浪漫主义时期以来就是艺术历史发展的控制因素)表述自己的最佳方式是通过抽象的概念。在这方面，艺术实际上是在模仿科学与工艺学，寻找它们的“语言”的基本因素——绘画或诗或戏剧的“量”。二十年代的达达主义运动以讥讽方式表现这种发展。其结果是在本世纪中叶出现了最低限度派<sup>①</sup>的作品，它标志着先锋派为抽象化而斗争的终点：赛缪尔·贝克特的四十四秒的戏剧(或他的十页的小说)，约瑟夫·阿尔勃的彩色习作绘画，约翰·凯

---

<sup>①</sup> 最低限度派(或译简约派)，是二世纪西欧出现的用最少笔墨或音响进行表现的艺术派别。

奇的无声的音乐作品。由于把艺术缩成为它最基本的量，艺术家唯一的选择(除非彻底消灭)就是重新开始再建艺术的结构。六十年代真正开始了这一新的合成，它甚至象平行发展的政治和经济文化那样，发现了“进步”这一概念的谬误，取而代之的是发展了一套存在的“稳定状态”的理论。

抽象化的加速度发展，尽管是二十世纪艺术历史发展中显而易见的主要因素，却并不是唯一的。与这一唯美主义相抗衡的势力，就是我们不断感觉到的艺术中的政治维度：亦即它们与社会的直接联系，以及它们向我们解释社会结构的能力。在西方文化中，这一关联的能力(它导致古代人将历史和音乐并列)显然从来没有占过主导地位，然而它确实具有一个与抽象化的美学冲动相平行的(或从属的)漫长而光荣的历史。此外，可以有把握地说，我认为，在二十世纪余下的时间里，随着抽象化和还原主义继续丧失它们的重要性，将会增加这一至今处于次要地位的政治因素的重要意义。实际上，如果我们检验一下现代大众艺术的历史发展(让我们的注意力转离精华艺术如绘画和“严肃”音乐的历史发展)，那么平衡早已转移。这就把我们导向在近数百年间决定着艺术历史进程的第三个基本因素——工艺学艺术的兴起。

最初，制作艺术的唯一方式是通过“实时”：歌唱家唱歌，说书者讲故事，演员演戏。在史前时代的画图以及(通过象形文字的)书写的发展代表着传播系统的一个量的飞跃。形象可以储存，故事可以保存，并且事后可以准确地还原。艺术的七千年的历史实质上是这些再现媒介的历史：绘画的和文学的。

纪录媒介的发展从种类上和程度上都不同于再现媒介的发展，从历史来看，纪录媒介的发明就象七千年前文字的发明一样重要。照相、电影和录音总和起来，完全转变了我们的历史透视。

再现艺术使现象的“再创造”成为可能。然而它们都要求使用复杂的编码和语言程规（绘画几乎象小说一样依靠语言，例如，在充分理解一幅日本画之前，必须学会它的“语言”）。此外，那些语言是由个人掌握的，因此选择的因素——过去和现在——在再现艺术中都具有极大的重要意义。这一因素是大多数绘画和文学艺术的美学的源泉。美学家所感兴趣的不是说什么，而是怎样说。

纪录艺术则截然相反，它提供了题材与观察者之间更为直接的通信线。它们确实有自己的编码和程规，确实，一部影片或录音毕竟不是现实。然而纪录媒介的语言比文字语言或图画语言都要简单得多，并且不是那么捉摸不定。此外，纪录艺术的历史是一个向更大的逼真性前进的直的进程。彩色影片较黑白影片更接近实际的经验；如此等等。再现媒介和纪录媒介之间的质的差别对于那些把纪录媒介用于科学目的的人来说是非常清楚的。例如，人类学者非常清楚电影比文字更优越。电影并没有完全消除题材与观察者之间的第三者的干预，然而它却大大地减少了一个艺术家的出现所不可避免地会带来的变形。

结果是，我们现在有一个存在于三种层面上的艺术系列：

一、演出艺术，它发生于实时；

二、再现艺术，它依靠于既定的编码和语言程规（绘画的和文学的），把题材的信息传达给观察者；

三、纪录艺术，它提供一条题材和观察者之间的更为直接的途径。这些媒介并不是没有自己的编码，但从质来说，它们比再现艺术的媒介更为直接。

### 艺术的系列：表述的各种模式

为了了解艺术怎样在这一系列中确立自己的地位，有必要首

先为其中某些基本概念下定义。那些相互联系起来给予每种经典的和现代的艺术以独特个性的决定因素是极其多样的，结果形成复杂而精细的美学公式。两个序列系统（一个主要始源于十九世纪，另一个更为现代）立即表明了自己的特征。

这两种分类系统中，旧的那种是按照某种艺术所固有的抽象程度来界定的。这是最古老的艺术理论之一，可以追溯到亚里士多德的《诗学》（纪元前四世纪）。根据这位希腊哲学家的观点，艺术更多地被理解为一种模仿，对现实的模仿取决于一种媒介（通过它来表现模仿）和模式（使用媒介的方式）。所以一门艺术越是具有模仿性，也就越不抽象。但是，任何一门艺术都不能完全复制现实。

根据抽象化的程度来安排的艺术系列看来可以列表如下：

图解 A

| 实用的 | 环境的 | 图画的            | 戏剧的  | 叙事的               | 音乐的           |
|-----|-----|----------------|------|-------------------|---------------|
| 设计  | 建筑学 | 雕刻             | 舞台戏剧 | 小说<br>故事<br>非虚构文学 | 诗<br>舞蹈<br>音乐 |
|     |     | 绘画<br>素描<br>图表 |      |                   |               |



设计艺术（服装、家具、器皿等）即便把它纳入艺术的系列也不会抬高它的地位，应列在这一表格的左侧之外；因为它们是高度模仿性的（一把叉子非常接近于完全复制的叉子的概念）和最不抽象的。从左至右，我们先看到建筑学，一般说来它的美学商数毕竟很低；然后是雕刻，它既属环境的，也属图画的；然后是绘画素描和处于本系统中心位置的图画区域中的其他图画艺术。戏剧艺术不同程度地结合了图画和叙事的因素。小说、短篇小说以及往往还有非虚构文学，都位于叙事范畴的中心。然后是诗，虽然其本性基本上是叙事的，然而也倾向于本系列终端的音乐，有时还倾向于另一个方向：绘画；舞蹈则把叙事和音乐的因素结合在一起；最后，在系列的极右端是音乐——最抽象的和“唯美”的艺术。根据华尔特·拜特的观念：“所有的艺术都仰望音乐的条件。”

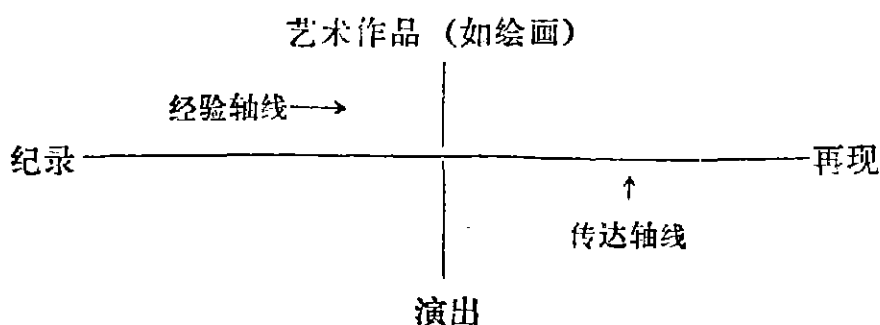
那么摄影术和电影摆在什么位置呢？由于它们是纪录艺术，它们实质上覆盖了整个本经典系列范围。摄影，作为电影的一个特殊情况（静止的而不是活动的），自然处于系列的绘画区域，然而它却能够完成左侧的实用区和环境区中的功能。电影，一般说来，覆盖了从实用的（作为一种技术发明，它是一个重要的科学工具），通过环境的（许多现代理论家把电视看作更具有环境性而不是叙事性），再通过图画的、戏剧的和叙事的区域，一直达到音乐。虽然我们所了解的电影更多地是把它当作一门戏剧性艺术，但是，电影极具有图画性，所以影片的收藏更多地是在美术博物馆里，而不是在图书馆中；它也比其他戏剧性艺术具有更强的叙事性，这是早自格里菲斯以来就被电影导演所承认的特性，格里菲斯提出狄更斯是他的先行者。此外，由于它那明确而有组织的节奏，以及它的声带，因此它与音乐艺术有着密切的联系。最后，由于它那更为抽象化的先锋派的化身，电影还具有强

烈的环境性。

这一抽象化的系列只不过是组织艺术经验的一种方式，从任何意义来说，它都不是法则。系列中的戏剧区域可以轻易地包括在图画的和叙事的区域之内；实用的区域可以和环境的区域结合起来。在这个表里，重要的只不过是提供一个抽象化程度的索引，从模仿性最强的艺术到模仿性最小的艺术。

第二种为各种不同艺术进行分类的现代方法，依靠作品、艺术家和观察者之间的关系。这种艺术经验的三角形关系引导我们的注意力离开作品本身，而去注意传播媒介本身。这里也考虑抽象化的程度，但只涉及到它对艺术家与观察家之间的关系的影响。我们现在关注的不是作品本身的质，而是它的传达模式。这样安排的艺术传播系统看起来就象图解 B 那样：

图解 B

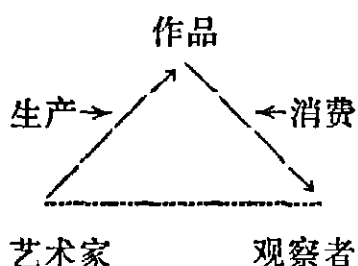


垂直轴线构成一门艺术的直播经验；水平轴线是这一经验的传达或叙述。（在水平轴线之上的区域的）艺术作品，图画的再现和图画的纪录占据的是空间而不是时间。演出、文学以及电影纪录与时间的关系大于空间。（在图解 A 中，空间艺术居于系列的左侧，时间艺术居右。）注意，在图解 B 中，没有任何一门艺术占据一个点，却各占一个面。例如，绘画既是一个艺术作品，又是一门再现艺术。一座楼不仅是艺术作品，而且部分是再现艺术，偶尔也是演出艺术。（建筑学评论家往往使用戏剧的语言来描绘对

一座建筑的经验：当我们在建筑物中穿行时，我们对它的经验是通过时间获得的。)此外，纪录艺术往往使用表演和再现的因素。

图解 A 的系列给予我们一门艺术所固有的抽象化程度的索引；换言之，它说明了一门艺术和它的题材之间的实际关系。图解 B 的图表给予我们一幅艺术家所能获得的种种表述模式的简化图。有关艺术经验还有应予探讨的最后一个方面：也就是法国人说的“生产关系”。艺术是怎样以及为什么而产生的？它是怎样以及为什么而消费的？

这里是艺术经验的“三角关系”：



通过研究艺术家与作品的关系可以得出艺术生产的理论，而分析作品与观察者之间的关系，可以得出消费的理论。（三角形的底线，艺术家——观察者，应看作是潜在的而不是实际的。）

不论我们是从生产或是消费的角度来看待艺术经验，有一套决定因素能够给这种经验以特殊的形状。每一种决定因素都有一定的功能，而每种功能又得出自己的一般的评论系统。这里是这些决定因素和它们的功能以及它们所支持的评论系统的略图：

|         |             |             |         |       |
|---------|-------------|-------------|---------|-------|
| 决定因素：   | 社会政治的       | 心理学的        | 技术的     | 经济的   |
| 功    能： | 实    用    的 | 表    现    的 | 为艺术而艺术  | 职业的产品 |
| 评论系统：   | 伦理的政治的      | 精神分析的       | 美学的形式论的 | 内结构的  |

这些生产关系的决定因素作用于大多数人的活动，然而它们的效用在艺术中尤其明显，因为正是在艺术中，那往往会控制其他大多数活动的经济的和政治的因素，更能与心理学的以及技术的因素取得平衡。

从历史来看，政治的决定因素是首要的：正是这一因素决定一门艺术或艺术作品的社会应用。在这里，消费比生产更为重要。希腊和罗马的艺术理论正是能够纳入这一范畴的认识论的活动。艺术的礼仪的一面，作为社会的庆典，正是这一方法的核心。政治的决定因素确定了艺术作品与滋养它的社会之间的关系。

另一方面，心理学的决定因素是内省的，它把我们的注意力不指向作品与广泛的世界之间的关系，而是指向作品与艺术家以及作品与观察者之间的关系。自亚里士多德的净化理论以来，人们认识到了艺术作品的深刻的心理效果。在二十世纪初，即精神分析的重要时期，大部分的精神分析集中在艺术家与作品之间的关系上。作品被看作是它的作者的心理状态的指标——就象一种深刻而极其精细的罗尔沙区心理测验。然而，近来心理方面的注意力已转移到作品和它的消费者、观察者之间的关系上去。

技术的决定因素支配着艺术的语言。就拿艺术的基本结构来说(例如，油画的特殊的质和水与蛋黄调和的颜料或甘油酸的关系)，可能性的限度在哪里？把一种思想转为艺术的语言后会受什么影响？每种艺术语言的思想形式是怎样的？它们怎样使艺术家所使用的素材具备形态？这些问题都是技术的决定因素的领域。由于纪录艺术植根于其他艺术更为复杂得多的工艺学中，因此特别适合于这类分析。本书第二章将深入讨论这些因素。然而，哪怕象小说这样表面是非工艺学的艺术，也深深受着技术的决定因素的影响。例如，如果没有印刷术的发明，小说就不能以今天的形式存在。

最后，一切艺术生来就是经济产品，因此，最终必须从经济角度来加以考虑。电影和其他纪录艺术又是这一现象的主要实例。象建筑学一样，它们是特别资本化的和劳工化的；就是说，它们涉及大量的花销，并往往要求大量的工人。

这四组决定因素通过艺术过程的每一阶段的新的关系得以展示自己。工艺学的和经济的决定因素构成一切艺术的基础。艺术的语言及其技巧在艺术家决定使用它们之前即已存在。此外，由于它是一门非常昂贵的艺术，在这方面特别容易受到歪曲。电影的细致的经济内在结构——构成这门艺术的基础的生产、发行和消费的复杂规律，为自己提出了严格的限制，而这一事实在分析中往往为人们所忽略。这些经济因素反过来又和适合于这种艺术的某种政治和心理用途相联系。例如，电影作为一件商品，往往最好把它理解为在兜售一种实质上是心理学性质的服务：我们去看电影常常是为了它所提供的感情效果。

面对这种种的决定因素，艺术家必须在这既定的一组组可能性范围内进行选择，他们偶尔也开辟新的天地，在大多数情况下是重新安排和组合既有的因素。当我们沿着那个艺术的三角关系的另一条线走下去，决定因素又通过新的关系展示自己。一旦艺术作品完成之后，从某种意义上来说，它就有了自己的生命。首先，它是一个有待利用的经济产品。这种利用造成某种心理效果。随着影片的影响的不断扩大，它的最终产品是政治性的。不论一部艺术作品的制片人看来是多么地不问政治，每部艺术作品都与政治有某种关系。我们将在第四章中对此详加探讨。

从历史来说，自古典时代开始，政治的和经济的决定因素就被认为是重要的因素。例如，霍拉斯在他的《诗学》中声称，一部作品的准绳就是它应当是“有用的”和“甜蜜的”，或者说是“可供

欣赏的”。一部作品的实用价值如何，受政治的决定因素的支配，而它的欣赏性则受心理的决定因素的支配。

但是，仅在最近，艺术作品的技术的和经济的决定因素才受到认真的对待。符号学的方法就是把艺术和媒介作为语言或语言系统加以研究，——这种技术结构所固有的法则不仅支配“说”什么，并且支配怎样“说”。符号学试图说明在文化现象中所运用的结构的编码和系统。它利用一种语言学的模式来达到这一目的：即电影符号学把电影描绘成一种“语言”。

另一方面，辩证法的评论是从经济关系中来研究艺术的。以三十年代和四十年代的德国法兰克福学派作为先驱——特别是华尔特·本亚明、T. W. 阿道尔诺和麦克斯·霍尔克海姆，辩证法的评论分析的是用经济和政治结构的概念表现出来的作品、艺术家和观察者之间的直接关系。增加这两种对待艺术的现代方法（符号学的和辩证法的）使我们对于艺术经验的复杂结构有了更全面和更准确的理解。

这也给予我们以更大的自由去确定它的界限。当艺术家以教士或预言家的形象占统治地位时，就没有办法判断作品的经验和作品的生产的联系。艺术要取决于艺术家。但是当我们认识到美学的技术根源和语言学根源时，我们就更倾向于从消费者的角度来对待艺术经验。换言之，我们有自由与艺术家/教士“离婚”，并发展一套艺术的“新教”理论。我们既已把“设计”这一实用艺术接纳进了神殿，我们就能走得更远。

最明显地被接纳进艺术系列的候选者是体育。大多数体育活动采纳了主角/对手这一基本戏剧结构，因此可以从戏剧的角度予以对待。而体育竞赛的“情节”正是事先炮制的，这更加强了情节的可能性和悬念的因素。而在每次竞赛时都重复基本的“主题”，

这只有更加强了戏剧的礼仪性的一面。同样的，大多数体育活动具有舞蹈的多种特征。传播媒介不仅使人得以记录体育事件以供今后研究与欣赏，并且大大缩小了运动员和观察者之间的距离，因此提高了我们对于大多数体育运动的舞蹈性动作的感受。设想一个对舞蹈或体操完全陌生的人看到了舞蹈和体操。从这个观察者角度来说，这两项活动中没有任何可以使它们区分开来的因素。体育是“无目的性的”（亦即它们的表演不是用于说明某一观点），这一事实更增加了我们体验它们的潜力的多样性。

在人类行为中还有其他领域象体育那样，当我们从消费而不是从生产的角度去看待它的时候会具有新的意义——比如它的可消费性。我们体验饮食（还有香水以及其他诉诸感官的物品）和我们体验最唯美的艺术（音乐）几乎是同样的。我们用来说明后者的隐喻便是一种直接的比较（莎士比亚在《第十二夜》中提出“音乐是爱情的食粮”）。诚然，饮食中的思想的量是极低的；例如，我们很难用绿色植物的语言来发表“见解”。但这只是说明我们的味觉、嗅觉与触觉和我们的视觉与听觉在分类上有所不同。创造饮食的技艺因素的复杂性，从观念来说并不亚于创造音乐或绘画。

象音乐一样，饮食和艺术非常接近于一种纯粹的（联觉）经验。其标志之一，就是我们这两者正常的经验模式在性质上和对叙事性艺术的经验模式不同。我们象消费饮食一样地消费音乐，而且经常不断重复。我们听过一次莫扎特的第二十三号钢琴协奏曲，饮过一瓶1969年的法国名酒，我们并不认为已经耗尽了它们的可能性。我们也没有由于无法找到其中的“含义”而想要责难那首协奏曲或名酒。如果纯美是一种可行的艺术准绳，那么消费品理应纳入艺术系列之中。

当然，讲述这种食品艺术的理论要指出的是，观察者或消费者

在艺术过程中的作用和艺术家/创作者的作用从任何一点来讲都同样重要。如果我们没有把美酒或棒球纳入已被承认的艺术系列之中，那不是这些作品的制作者的过错，而是消费者们的集体决定——这一决定是可以撤消的。

还有另一种推论：假如艺术经验的总和包括消费者，也包括制作者，那么把这经验当作产品来看待就是：

$$\text{制作} \times \text{消费}$$

于是就出现了增加总和的新方式。过去在评价一部艺术作品时，我们注意的是制作方面。我们只判断艺术家的贡献，一般是用人为的理想加以衡量：

$$\text{成就} \div \text{要求}$$

这个商数在判断更为实用的其他经济活动时(例如地板腊或螺丝刀的生产)或许会有一些价值，然而我认为把它作为艺术评价的系统是似是而非的，因为它是否有效取决于一个按人为要求任意规定的分母。但是我们能从质和量来同时加大消费的因素，从而轻易地加大艺术的经验。

从量来说，愈多的人看到一部艺术作品，它的潜在影响也愈大。从质来说，观察者/消费者有能力通过使自己成为艺术经验过程中的一个更有经验、更有创造性和更敏感的参与者，而加大作品的总价值。这在实践中并非是新的思想，虽然在理论上可能如此。确实，电影本身的这类活动是特别丰富的。影迷们毕竟把自己训练得已经可以从杰克·杜纳尔或阿奇·梅约这样一些小导演的影片中识别它们所包含的主题、美学，甚至政治价值。从最好的情况来说，这些影迷代表了对这一课题进行评论的一般学生中最锋利的一面；从最坏的情况来说，他们发现了一种方法，能比其他人更会从贫矿中提出更大的价值。这是艺术的新生态学。



艺术家们自己也充分意识到这一新的、有共鸣的关系的潜力。“找到的”艺术、“找到的”诗、侥幸的剧院、具体音乐，都以对观察者的潜力的理解为基础来使艺术经验的价值成倍增长。在这种情况下，艺术家所做的就是把自己当成一名先行的观察者，一个不进行创作而进行选材的编辑。艺术家本身，从每天每月呈现出来的戏剧性的、绘画性的、叙事性的、音乐性的以及环境性的素材中进行选择：选择就是制作。此外，这一新的艺术公式还有伦理的一面，因为它强烈地暗示，观察者等同于艺术家。于是，“消费者”这个词儿是会造成误解的，因为观察者已不再是被动的，而是主动的了。他们充分参与了艺术的创作过程。

不能低估对艺术家和观察者的作用所做的这种重新估价的意义。在七千年的历史中，艺术所经受的最严重的挑战，是由随着工业革命成长起来的成批生产技术所提出的挑战。成批生产的优点是它使艺术不再是少数人的事业，但它也同时意味着艺术家必须不断地进行斗争，才能防止自己的作品变质为纯商品。而只有创作过程另一端的观察者的积极参与，才能保证防止变质。

过去，艺术作品是全凭任意的理想和人为的要求加以判断的，而现在可以把它看作是“半成品”的素材，由观察者利用它来完成艺术的创作过程，而不是简单的消费。现在，问题不在于“这部艺术作品符合标准吗？”而是“我们怎样才能更好地利用这部艺术作品呢？”当然，我们这里谈到的是一种理想。在现实中，大部分艺术的观察者（不论是大众的还是精选的观察者）仍然是被动地消费。不过，朝民主化发展的运动正在不断增长。

抽象化的系列、表述的模式、决定因素的范围、创作者与消费者的方程式（及其推论、创作过程的民主化）——这些研究艺术的种种方法并不意味着它要受到科学规律的限制，它们仅仅是理

解艺术经验的辅助手段。作为概念化的结构，它们是有益的，但危险在于对它们过于当真。首先，它们被生硬地当作事先规定的艺术原则。它们并不是。它们不是归纳出来的，而是从艺术经验中演绎出来的，而且它们的目的是把该经验置于它应有的背景关系中：它是一种可比较的但同时又是独特的现象。艺术的经验在先；这类抽象的评论是第二性的，而且理应如此。

更重要的是，这些概念化的结构不是孤立存在的。这些因素全部都是连续流动的，而且它们的关系是辩证的。比如说，注意力的中心并不在于建筑学是环境的艺术还是绘图的艺术，而在于这样一个事实，即这些因素在艺术中依相互的辩证关系而存在。这是使艺术获得活力的中心斗争。同样的，我们把电影分在纪录的艺术或再现的艺术的类别中的做法并不十分重要（它确实表明具有再现的因素——以及演出的和艺术作品的因素），重要的是，在这些不同的模式之间的对照差别就是电影艺术的威力的源泉。

一般来说，抽象化的系列说明这些艺术与它们在现实中的原始素材的关系；不同的表述模式的系统多少说明了艺术怎样从艺术家传播到观察者的种种方式的问题；决定因素的结构说明决定艺术的形式的主要因素；而艺术家与观察者的方程式暗示出对待艺术现象的评论方法的新角度。



## 怎样读解一部影片(二)

〔美国〕詹·莫纳柯

周传基译

### 电影、纪录与其他艺术

纪录艺术组成了一个全新的表述形式，它和那些现存的模式是平行的。在生活中发生的任何看得见和听得见的事情都能在胶片、视盘或录像带上纪录下来。所以，电影的“艺术”是把各门较老的艺术联结起来，而不是严丝合缝地嵌入过去已存在的系列之中。从一开始，电影和摄影就是中性的：媒介存在于艺术之先。人们经常援引路易·卢米埃尔的话：“电影是一项没有未来的发明。”那时的电影看来确实如此。但是当这一表述的革命性模式依次应用到各门较老的艺术中时，它便产生了有机的发展。早期的电影实验者在胶片上“绘画”，“写”小说，“演”话剧等等，逐渐地，人们看出了在这些艺术中，哪些艺术在电影中是行得通

的，哪些是行不通的。一句话，电影艺术通过复制艺术和过程发展了起来。电影的中性的模板加在小说、绘画、话剧和音乐的复杂系统上之后，便揭示出这些艺术中的某些因素的新面目。实际上，如果我们暂时不去理会早期纪录过程的粗糙方面，那么这些艺术的绝大部分因素在电影中都是十分适用的。确实，近百年来，艺术的历史紧紧地和电影的挑战纠缠在一起。就象纪录艺术是从原有的艺术中自如地汲取养料那样，绘画、音乐、小说、舞台剧(甚至建筑)都需要根据这个新的艺术语言的角度为自己重下定义。

### 电影、摄影与绘画

“活动映画”从表面上和绘画艺术最相近，直到前不久，电影只能在有限的范围内与绘画直接竞争：直到六十年代末，电影的彩色才达到了精美的程度，可以不把它仅仅当作一种有用的工具来对待。尽管存在着这种严重的局限，摄影和电影几乎可以立即使人见到效果，因为这一媒介的工艺只就一个被公认的有限的方面，然而却是极其重要的方面来说，便明显地超越了油画和素描：它们可以直接记录世界的形象。当然，绘画艺术除了准确模仿以外，还有其他的功能，然而自文艺复兴的早期开始，模仿就是绘画美学中的首要价值。对于那些视旅行为难事和险事的人来说，复制的风景画是令人着迷的，而肖像画几乎是一种神秘的经验。今天，堆积如山的快照、犯人照、报纸上的照片以及风景明信片四处泛滥，我们往往忽视了绘画艺术的这一功能。

1839年1月7日当弗朗索瓦·阿拉果在一次讲座上向法国科学院宣布了纪录影像的可靠手段的发明之后不久，肖像成为照像的主要探索领域。达盖尔照相术使得千百万普通人得以使自己

手段所得来的形象的那种直接而显得偶然的性质。印象派画家脱离了把绘画理想化的思想而朝着直接的科学现实主义发展，他们所绘制的形象必须理解为和照相有逻辑性的关系。照相机的出现促使画家去重新发现瞬间的直接性和光的特殊性质，也就是照相术美学中最醒目的两个因素。当莫奈把几个瞬间摆在一起，例如他在一天不同的时间内画了若干幅同一教堂和草垛的画，他就按逻辑发展了下一步：他画出来的“飞页书”就是电影的令人感兴趣

的前身。

照相本身在十九世纪中叶似乎偶尔也把运动(时间因素)看作他们艺术的完美结果。在肖像和风景确立了照相的纪录价值之后不久,象奥斯卡·G.瑞兰德和亨利·皮奇·罗宾逊这样的英国实验家,便象当时大众戏院中常见的精致的舞台景片的并置那样把它们结合在一起。他们使用演员,并且往往煞费心机地把一块块底片拼贴起来达到他们所追求的效果。这些照相剧显然首先是反映了画家的思想(它们使人很容易联想到拉菲尔以前的作品),然而,由于我们善于事后回顾,我们可以从瑞兰德和罗宾逊的精致的画面中看到戏剧性因素的根源,画面一旦活动之后,这种戏剧性因素就成为首要的了。如果瑞兰德和罗宾逊是多愁善感的前拉斐尔派,那么电影大导演D.W.格里菲斯也同样如此。

有许多实例说明了发展中的照相工艺学和十九世纪已为人公认的绘画和画图等艺术之间的微妙的相互关系。在二十世纪初,绘画美学的下一步主要的发展是和活动电影的兴起相呼应的。我们在这里仍然无法指出它们之间准确的相互关系。它绝不是杜尚去看一场《火车大劫案》,喊了一声,“啊哈!”第二天就坐下来画出了《下楼梯的裸女》。但是,这种偶合还是不能忽视的。

从一个角度来看,立体派和未来派的运动可以看作是照相形象不断占据优势的直接反应。仿佛艺术家们在说:既然照相把这些事做得如此出色,我们就把注意力转移到别处去吧。立体派画家的绘画有意迴避基调和光(印象派画家正是在这个领域直接地并成功地与新兴的照相师竞争的,从而彻底而坚决地打破了西方绘画的模仿传统。立体派标志着全部艺术史中的重大的转折点;艺术家们第一次不再依赖真实世界中的现存图案,并且能够脱离表现对象来注意一部艺术作品的概念。

从另一个角度来看，立体派是和电影的发展平行进展的。为了在画布上捕捉多层面的透视感，毕加索、布拉克以及其他人对电影的挑战作出了直接的反应，因为它是一幅活动着的图画，因此允许(甚至鼓励)复杂而不断变换的透视。从这一意义来说，《下楼梯的裸女》是试图让电影的多透视凝结在画布上。传统的艺术宣称，对立体派最重要的影响来自非洲的雕刻，这无疑是正确的，因为立体派艺术家可能对这些雕刻要比对艾德温·鲍特或梅里爱的影片更为熟悉，然而在结构上与电影的关系更引起人们的兴趣。例如，立体派的一个重要因素就是试图在画布上创造出各种透视之间的相互关系。这一源泉并非来自非洲的雕刻，而更象电影蒙太奇的辩证法。立体派和蒙太奇都回避统一的视点，而去探索多透视的可能性。

在理论上，绘画与电影之间的关系延续至今。意大利未来派运动是对电影的明显的讽喻，当代摄影的超级现实主义(hyperrealism)继续评论的是摄影机美学的分类法。但是这两种艺术之间的联系再也不象立体派时期那样明确清晰。面对电影的挑战，绘画的主要反应是立体派最先摆脱了概念论，这点现在已遍及一切艺术。模仿的作品主要留给了纪录艺术去做。再现艺术和人工创造的作品则朝着一个更为抽象的全新领域发展。电影对绘画艺术所提出的强有力的挑战当然是它那模仿能力的作用，然而还有一个因素使电影根本不同于绘画：电影是活动的。

## 电 影 与 小 说

电影的叙述潜力是十分明显的，因此它不是和绘画、甚至不是和话剧，而是和小说发生了牢固的联系。电影和小说都能用丰富的细节来讲很长的故事，并且是从讲故事者的角度来讲的，他

还往往在故事与观察者之间插入一个讽刺的共鸣层。凡是印刷的小说所能讲述的，都能在电影里用画面表现出来或讲出来（虽然乔奇·路易斯·波杰斯或路易斯·卡罗尔的想入非非的幻想故事可能需要用“特技”）。然而这两门艺术之间的差别，除了用画面叙事和用语言叙事之间的明显而巨大的差别外，很快就明确了。

首先，因为电影是在实际时间中推进的，因此它更受到局限。小说可以随时结束。一般来说，电影受到莎士比亚说的“我们舞台上‘短短两个小时’的历程”的局限。长年以来，通俗小说始终是商业性影片素材的浩瀚储备。实际上，现在通俗小说的经济学是：大多数出版商所考虑的主要问题是怎样把素材作为影片再周转的可能性。有时，也使人感到，通俗小说（与高级的散文艺术不同）仿佛仅仅是作为电影的初稿征文而存在的。但是商业性影片在时间上依然不能复制小说的篇幅。例如，一般篇幅的电影剧本为一百二十五至一百五十页；而一般的小说篇幅则要加倍。从小说转到影片时，事件的细节几乎都没有了，只有电视连续剧才能克服这一缺点。电视连续剧持续的时间和一部篇幅浩瀚的小说所需要的时间几乎是相等的。例如，《战争与和平》的银幕版本中我认为迄今最成功的大概是七十年代初英国广播公司的那套二十集的连续剧；这倒不一定是因为它的表演与导演比那些两小时或六小时的电影版本好些（虽然这是值得讨论的），而是因为只有连续剧可以复制这部传奇史诗的基本特性——时间的进程。

电影虽然局限于较短的叙事，但是它还拥有小说所不具备的画面的可能性。不能通过枝节事件转达的东西可以翻译成画面。这就是这两种叙述形式之间最基本的差别。

小说是由作家讲出来的，我们只能看见和听见要我们看见和听见的东西。电影，从某种意义来说，也是由它们的作者讲述



的，但是我们看到和听到的远比导演的意图要多。让小说家试图象电影那样细致地表现一个场面是不可思议的。（现代小说家 阿兰·罗勃-格里叶曾在《嫉妒》和《在迷宫》这些小说中做过这方面的试验）。更重要的是，不论小说家描写什么都要通过他的语言、他的偏见以及他的观点的过滤。而在电影中，我们有一定的选择自由，挑选这个细节而不挑选那个细节。

小说的驱动张力是故事的素材（情节、人物、场景、主题等等）和语言的叙述之间的关系；换言之，故事和讲故事的人之间的关系。另一方面，电影的驱动张力则是故事素材和画面的客观性质之间的关系。一部影片的作者/导演和他所拍摄的场面似乎不断地发生冲突。偶然性起很大的作用，而最终的结果是观众能更积极地自由参与艺术经验。白纸黑字是始终不变的，但是银幕上的画面随我们注意力的调整而不断变化。在这方面，电影是一次更丰富的经验。

但是，它也是更贫乏的，因为削弱了许多讲述者的个性。例如，仅有一部重要的影片曾试图复制小说中极起作用的第一人称叙事方式，即罗勃特·蒙哥马利的《湖上艳尸》（1946）。其结果是一次艰涩的和幽闭恐怖的经验：我们只看见主人公所看见的事情。为了要表现出主人公，蒙哥马利只有依靠一系列镜子的花招。电影可以接近于小说在叙述中所发展的嘲讽，但绝不可能复制它。

因此很自然地，小说对电影的挑战所做出的反应正是扩大这一领域的活动：叙事体中的细腻而复杂的嘲讽。象绘画一样，二十世纪的散文叙事体脱开了模仿而转向自我意识。在这一过程中，它分成了两支。它在十九世纪一度是一个统一经验，是社会与文化的主要表达形式——新出现的有文化的中产阶级所选中的

最后，小说的最大优点之一就是它能运用文字。当然，电影也有文字，但一般没有那样丰富，并且没有印刷文字那样具体。如果说，绘画在电影的影响下倾向于图案设计，则小说朝着诗歌发展时加倍地注意自身，并发挥它使用的物质材料：语言的作用。

### 电影与戏剧

在表面上，戏剧性影片似乎更接近于舞台剧。当然，这是本

世纪初的商业片的根源。但是电影在几个重大的方面不同于舞台剧：它拥有绘画艺术的生动而准确的视觉潜力；它具有更大的叙事能力。

在舞台剧与戏剧性影片之间的最突出的差别在于视点，正如散文叙事体与电影叙事体之间的差别一样。我们看戏时按自己的意志；我们看电影时只能按导演的要求去看。并且，我们在电影里还有可能看到更多的东西。不言而喻的是，舞台演员依靠声音来表演，而电影演员用面部表情。甚至在最近的地方，舞台剧的听众（注意我们用“听众”这个词，而不用观众）只能理解大手势。而电影演员由于可以配音，并不一定要有一副好嗓子；对话可以事后补上。但是他的面部必须格外有表现力，特别是当面部特写放大了至一千倍的时候。一名电影演员如果某一天完成了一个好的“面相”，他往往就认为这天没有白过。当我们再考虑到电影可以使用“原始素材”，非专业演员，甚至使用那些不知道自己被拍入镜头的人的时候，舞台表演与电影表演之间的差别就显得更大了。

与表演风格的差别同样重要的是电影和舞台的戏剧性叙事之间的差别。在莎士比亚的时代，构成舞台的单位是“场”而不是“幕”。那时一出戏有二十或三十场，而不是更长的三至五幕。到十九世纪，情况起了变化。当剧院由突出的舞台进入拱形台口后面时，以及当现实主义成为更重要的势力时，以“幕”作为更长和更逼真的单位的做法占了优势。在半小时长的一幕戏中，听众可以信以为真，进入角色的生活中去；而较短的“场”的单位使观众较难做到这一点。

电影恰好是在这类舞台现实主义处于顶峰的时期成长起来的。舞台也象绘画和小说一样，把模仿的功能转让给了电影。“场”重新成为结构的基本单位。斯特林堡和其他的人发展了一种

对舞台空间的表现主义的(有时几乎是立体派的)运用。皮兰德娄把舞台艺术的结构加以细致分解,并且在这一过程中,为未来一代的剧作家把舞台的经验抽象化了。到二十年代末,先锋派戏剧的地位已足以向兴起的电影进行严重的挑战。当电影能够表现真实的外景时,在现实主义的舞台场景中追随大卫·贝拉斯科的风格就是毫无意义的了;如果在头排观众之后就看不清细腻的手势,那也没有意义去这样追求,更何况听众拐过街角就可以去看象嘉宝和吉许这样的默片演员,她们几乎可以不动声色地依靠面部做出极其出色和美妙的表情。当声音和对话与银幕上的画面结合起来时,电影甚至更可以和舞台剧相提并论。

但是戏剧有一个比电影优越的方面,并且是很重大的优越性:舞台是真人演的。如果说,电影能实现许多在剧院里未见过的效果,仅仅是由于不连贯的拍摄造成的,那么在电影中表演的人显然与听众毫不接触。

两位极不相同的戏剧理论家以各自的方式利用了这一不可辩驳的事实。在二十年代和三十年代末,贝尔托特·布莱希特和安东托南·阿尔杜(他们依然是现代最有影响的戏剧理论家)发展了依赖听众与演员之间的不断的相互作用的戏剧观念。阿尔杜的所谓“残酷的戏剧”较以前的戏剧要求表演者与观察者之间有着更严格而亲密的关系。其目的是要使观众直接地深深卷入其中,而这是在看电影时永远办不到的。

阿尔杜在他的宣言《剧院及其替身》中写道:

我们取消了舞台和观众池,代之以单一的场地,没有任何隔断或屏障,这将是动作的剧院。在观众与演出之间将重新建立直接的交流。

阿尔杜设想了一种对观众的正面进攻,一个总体剧院,它们发挥

一切表现力。他把戏剧的语言重新规定为包括：

舞台上所有的一切，一切可以在舞台上物质地加以阐明和表现的东西，也就是说，首先诉诸于感官而不是主要诉诸于思想如文字语言的东西……例如音乐、舞蹈、造型艺术、哑剧、滑稽模仿、手势、语调、建筑学、照明和布景。

在这里，我们可以看到阿尔杜所设想的舞台的新语言受到了电影语言的影响，尽管它在对抗那门新艺术的不断加强的统治地位。电影由于它没有一套固定的法则，没有传统，没有学院派，因此理所当然地迅速发现了阿尔杜所提出的每一个组成部分：造型艺术、音乐、舞蹈、哑剧等等的价值。于是，又有一门较古老的艺术发现自己和那种新的工艺的关系：爱恨的交织。但是，阿尔杜从未忘记自己的一个重要优势：“剧院是世界上唯一的地方，当你一旦做出一个手势，就不可能原封不动地再做第二遍。”

布莱希特采取了相反的方法。他的史诗戏剧的理论较阿尔杜的残酷戏剧更为复杂——有些人会说更为矫揉造作。他和阿尔杜一样认识到戏剧的基本价值——舞台演出的直接性和亲近性，布莱希特想重新创造作为辩证关系的演员和听众之间的关系。听众不再愿意信以为真。这在电影院会更容易做到。

布莱希特写道：

史诗戏剧把观众变成了观察者，但是激起了他行动的能量，迫使他做出决定……(在旧的戏剧剧院里)观众是置身其中的，共享戏剧的经验，人物被认作是理所当然的存在，他是不可改变的。(而在新的史诗剧院里)观众站在局外，进行研究，人物是被探寻的客体，他是可以改变的，能够改变的……(《布莱希特论戏剧》第37页)

这一切都是由布莱希特称之为间离效果的手段来达到的，用布莱希特的话来说，它的目的就是“间离那作为每一事件的基础的社会行为。社会行为指的是在人与人之间通行的社会关系中的模仿和手势表现”(第139页)。显然这不仅是一种戏剧理论。布莱希特的史诗戏剧和间离效果可用于广泛的艺术，电影本身也是其中的一种。确实，布莱希特的思想在电影理论的发展中占有一席重要的地位。

布莱希特为戏剧所做的是以理性方式来加强观众的参与，而阿尔杜却特别反对理性方式，他宁愿把戏剧看作是“诱导观众出神的手段”。然而，两种理论都显然是反对模仿的。

由于它们在结构上的相似之处，戏剧与电影的相互影响往往较其他艺术要多。如果说，在法国有许多最重要的小说家是电影导演(阿兰·罗勃-格里叶、玛格丽特·杜拉斯)，那么在英国、意大利、德国和美国(美国只在较小的程度上)从事电影工作的人更多地是影剧双栖。舞台(还有舞蹈)是经常在自己的内容中真正使用电影的唯一艺术。这一关系是富有成效的。与布莱希特和阿尔杜的理论近四十年来成熟的过程同时，戏剧也沿着他们所预示的路线发展；没有更激进的新理论能超越他们。根据阿尔杜的理论，现代戏剧对戏剧性经验的礼仪性质以及始终作为戏剧基础的社团仪式感重新产生了兴趣。之所以能做到这一点，大部分是由于现代戏剧特别强调场面调度而不强调本文。另一方面，现代戏剧也把言语当作力量的源泉。尤其是英国剧作家发展了把谈话作为戏剧的概念，而这来自布莱希特的理论。哈罗德·品特、约翰·奥斯本、爱德华·邦德、汤姆·斯托帕德以及其他人的创造了一种言语演出的戏剧，它在一个小范围的舞台上获得了电影永远不可能获得的成就。

戏剧和故事片这两个形式之间的密切的平行发展，可能完全意味着较古老的那门艺术的灾难。过去，艺术就曾“死亡”过：例如，叙事体诗或史诗在十七世纪由于小说的诞生而被淘汰。但是戏剧却以新的生命力对电影的挑战做出了反应，而这两种艺术形式之间的相互作用已证明是二十世纪中叶的创作力量的主要源泉之一。

## 电影与音乐

电影与音乐的关系则更为复杂。在纪录艺术发展起来之前，音乐在艺术的系列中占有独特的地位。在这门艺术里，时间具有严格而真实的意义。小说和戏剧确实存在于时间之中，但是观察者控制了小说的“时间”，尽管节奏在演出艺术中是非常重要的，然而它却不是受严格控制的。剧作家和导演可以决定顿歇，然而一般说来，这种顿歇只是最粗糙的时间标志。音乐这一最抽象的艺术，允许准确地控制时间因素。假如说旋律是音乐的叙事性的一面，节奏是独特的时间因素，则和声在某种意义上是两者的合成。我们的记谱系统指明了这种关系。从左至右的三个音符可以形成一个旋律。把它们摆进一个有时间标志的关系中去，旋律就加上了节奏。但是当我们把它们垂直地加以安排时，就形成了和声。

绘画可以在一幅画或几幅画之间建立和声与对位，但是这里并没有时间因素。戏剧偶尔也作对位的试验——尤金·尤涅斯库的双重对话就是一个很好的例子，但效果不显著。但是音乐却依赖有节奏的“水平的”旋律线和一套“垂直的”和声之间的相互关系。

抽象地说，电影也提供了同样的可能。这一媒介的机械本性严格地控制了时间的发展线：现在可以准确地控制叙事性的“旋

律”。在画框中，事件和画面形象可以和谐地相对置。电影导演很早就开始对这一新艺术的音乐潜能进行试验。自雷内·克莱尔的《幕间休息》(1924)和费南德·莱格的《机器舞蹈》(1924—1925)以来，实际上，抽象电影或“先锋派”电影是依靠音乐理论来获得它们的大部分效果的。甚至在声音出现以前，电影导演就已开始和音乐家密切合作。汉斯·里希特的《早餐前的鬼魂》(1928)的音乐就是由奥德密特谱写的，并能实际演奏。华尔特·鲁特曼的《柏林——城市交响曲》(1927)也有一个能实际演奏的交响乐曲。

音乐迅速成为电影经验的组成部分；无声影片一般都由实际演奏的音乐配合“演出”。值得重视的是，默片时代的实验电影导演早已发现画面形象本身的音乐潜能。到三十年代末，谢尔盖·爱森斯坦为他的影片《亚历山大·涅夫斯基》设计出一个精致的结构，把视觉画面和著名作曲家普罗柯菲耶夫谱写的乐曲相互联系起来。在这部影片中，正如在其他几部影片如斯坦利·库布里克的《2001年太空漫游》(1968)中，往往由音乐决定画面。

因为电影在正常情况下是以每秒二十四画格的速度放映的，因此电影导演可以较音乐家更准确地控制节奏。在西方记谱法中最短的六十四分音符可持续三十二分之一秒——但是不可能以这一速度来演奏。二十四分之一秒的单位，作为电影的最小公分母，有效地超过了西方音乐的最快的节奏。音乐中最复杂的节奏系统，印度的塔尔斯的最快节奏接近于电影节奏的基本单位。当然，我们不把用机械方法或电子方法产生的音乐考虑在内。甚至在录音系统成熟以前，机械钢琴已经提供了机会，使音乐家得以对手所不可能演奏的节奏系统进行试验。康隆·南卡罗的“机械钢琴的研究”(早至1948年)就是现代对于这些可能性的探索。



影片可以运用极其复杂的一套视觉化的音乐概念：旋律、和声和节奏是电影艺术早已具有的价值。虽然电影本身对较古老的音乐艺术没有特殊强烈的影响，然而录音技术却革新了音乐。这一影响显示在两股浪潮中。

1877年，留声机的发明从根本上改变了音乐的传播方式。人们不再需要去听音乐会，这原本是多少世纪以来仅限于极少数上流社会所享有的特权。巴赫的《戈尔德堡变奏曲》是为单独一个富有的人物，前驻萨克逊候选帝宫廷的俄国大使凯瑟琳大公所写的，并由他的私人古钢琴师约翰·戈特里布·戈尔德堡演奏的晚寝音乐，现在，千百万雇佣不起一天二十四小时随叫随到的私人音乐家的民众都可以倾听了。唱片以及后来出现的无线电广播很快成为音乐传播的主要手段，它虽与音乐会演出并存，但却远远超过了它，这对音乐的性质产生了深远的影响。正如活动字模的发明打开了文学面向群众的大门那样，录音也使音乐民主化了。这一历史性的意义是不能低估的。确实，音乐的机械复制有着消极的一面。民间音乐的重要性，即在没有专业音乐家的情况下，人民为自己所创造的艺术的重要性大大减退了。不过这只是为传播新的宽广渠道付出的小小代价，实际上，在录音的协助下创造出的新的流行音乐文化，后来使大众音乐艺术得以受益，这门艺术在二十世纪成为音乐世界的焦点，这是它以前所不能享有的地位。

虽然留声机的发明对音乐产生了深刻的社会效果，但是它的技术效果极小。这是由于爱迪生系统的局限性所产生的纯技术原因，这将在下章讨论。结果，直到四十年代末和五十年代初，磁带录音取代了留声机作为录音的主要手段，录音让位于电子方法后，音乐技巧才受到录音艺术的影响。这一效果又是革新性的。

在磁性录音带发展以前，音乐家已经进行了电子乐器的实验，但是他们依然受演出的限制。磁带解放了他们，并且使音乐剪辑成为可能。电影的声带（光学的而不是磁性的）较磁带早出现二十年，然而在电影的背景中，声带始终是和实用功能相联的。

一旦磁带进入了录音棚，录音就不再是简单地储存和传播一次演出的手段了；它现在成为创造的主要焦点。录音现在已成为音乐创作的组成部分，甚至大众音乐（且不提先锋派和高雅音乐）自五十年代初已经成为录音棚里的创造物，而不是演出中的创造物了。“硬壳虫乐队”的《胡椒上士的孤心俱乐部乐队》（1967），作为实际录音艺术发展中的里程碑已经不能在演出中再现。这种焦点的转移有不少更早的实例，早至五十年代初的莱斯·保罗和玛丽·福特的大众音乐唱片，但硬壳虫的唱片被普遍认为是录音作为主要音乐创作力量之一的时代到来的标志。平衡产生了如此激烈的改变，以致现在大众音乐的“演出”（且不说先锋派的演出）往往把录音结合在内。如果说视觉纪录的技术曾对戏剧产生了巨大的影响，那么今天标准的大众音乐的舞台演出就包括很大一部分电影，而先锋派音乐的剧院则几乎完全是由电影组成的。

显然，录音和音乐艺术之间的关系是极其复杂的。我们仅仅勾画了这一新的辩证关系的轮廓。可能最重要的是，与影像纪录不同，录音技术迅速与音乐技术结合了起来。电影从一开始就被看做是不同于戏剧、绘画和小说的独立艺术；但是录音直至今日依然归在音乐的范畴之内。部分原因是由于录音的模式——唱片，一直维持到二十年前。不同于电影，唱片只能简单地录音和复制它们的素材，而不能再创造。但是磁带和电子技术的发展给录音增加了创造的因素。可以说，今天录音要比画面的纪录灵活和细致复杂得多。录音成为一门独立的艺术，只是时间的问题。如果在

电视发明后无线电广播生存了下来，那么录音艺术的独立会更早一些，但出于一种巧合，正当录音在1950年左右开始作为一种独立的艺术出现时，广播艺术却被电视所淹没。只是到现在它才开始恢复自己的灵活性。重要的是，录音作为电影的一个有机组成部分在那些年代里也衰萎了，仅在最近才重新开始出现。理想的情况是，声音在电影的方程式中与画面应当是平等的，而不应象它现在那样处于从属地位。一句话，电影现在刚刚开始对音乐艺术的影响做出反应。

### 电影与环境艺术

如果说有一种艺术范畴相对地未受到电影和纪录艺术的影响，那它就是建筑。它不象小说、绘画和音乐，环境艺术并没有对这种新的交流模式作出直接的反应。实际上，我们可以察觉出戏剧与建筑之间的关系较之电影与建筑之间的关系更为密切。这不仅是由于戏院具有作为一个建筑的功能，对其中所产生的艺术有着直接的影响，而且建筑结构本身成为了演出的一部分。这一现象可以上溯到十七世纪早期的面具戏剧，它那复杂的“奇特装置”——特别是建筑师英尼格·琼斯的那些装置，是剧院的骄傲。近来，环境戏剧的运动及其相应的理论：即认为观众不仅应当参与演出的叙述并且应当亲身参与演出的空间，导致戏剧和剧院建筑的更为亲密的统一。

但是，正如布莱希特和阿尔杜所理解的，电影艺术的弱点正在于此。我们不可能亲身进入画面的世界。电影的画图可以包围我们，可以从心理上征服我们，然而我们和它在结构上是分离的。哪怕最先进的三维摄影系统，如全息电影，也不会改变这一事实。我们无法和电影相互作用。它的功能是为实际目的服务，

它的形式也以此为依据。

所以，电影和环境艺术之间的关系依然是隐喻的，而不是直接的。电影可以给我们提供建筑的纪录（它可以给我们提供任何其他艺术的纪录），但是这很难形成辩证的关系。电影蒙太奇的理论对建筑理论可能有些轻微的效果，但是可以有把握地说，这一影响至多也不过是最少限度的。同样，虽然我们把电影看做是一个“构筑”成的作品的感觉是强烈的，然而电影是结构的隐喻，而不是支配结构的建筑设计的实际工艺。

这在过去是如此，但是未来可能会出现一些意外。“大众”建筑——拉斯维加斯的美学和电影的结构之间的关系，较之直至最近始终受到建筑评论家和历史学家全神贯注的高级建筑艺术与过去一切艺术创作的关系更为接近。作为文化的社会和政治表现，建筑与电影的关系可能比初看之下更为相近。在六十年代末，让-吕克·戈达尔（尤其是在《我所知道的她的二三事》，1966）里第一次探索了这些公认的微妙的关系。近来，建筑家兼评论家罗勃特·凡图利、丹尼斯·司各特·布劳恩和斯蒂潘·伊善诺尔从相反的角度来研究电影与建筑的关系。在一次展览中，他们设计了一个名叫《生命的符号：美国城市的象征》的作品（兰维克画廊，华盛顿特区，1976），凡图利派利用由3M公司发展的一个由电子控制的绘画系统来生成实际大小的、生动而真实的城市景色，然后他们又把这一景色和实际的建筑物组合起来。这一技巧的分类是相当可观的。既然建筑是一门环境的艺术，而不仅仅是构成的系统，那么客观的视觉成分完全可以与照相的制作或电影摄影的制作互相感应。汤姆斯·威尔弗莱德的里程碑“流米阿”光雕，以及在六十年代末经常伴随摇滚音乐演出的“光的表演”，也指出了令人感兴趣的把电影技巧用于环境中的方法。

虽然很难看出，照相与建筑的结合除了导向简单的幻象效果外，还能有什么其他成果，但是近来从我们称作“声音建筑学”的发展中，却预示着对人工创造的视觉环境的不断增长的关切。正如建筑家始终关心我们所经历的具体环境（它一般是通过视觉传播给我们的）一样，现在，声音环境又吸引了他们的注意力。现代电梯、百货中心以及办公大楼里几乎无所不在的背景音乐是声音环境的最通俗的实例。由辛同尼克研究所生产的那一套由电子构成或修饰的“环境”录音提供了更为复杂的实例。电脑设计的对自然音响的重新构成，如海浪、雨声、鸟鸣等提供了有心理效果的声音背景。最近一些实验性的录相艺术基本上也是以环境为目的的。

从社会意义来说，无所不在的无线电广播和各种类型的电视起着同样的作用：它们充当了我们进行日常活动的听觉和视觉的背景。目前，这些因素的艺术是相当低档的，但是建筑师深深卷入那种可以由（听觉的和视觉的）纪录所制造的环境，以及这些模式理所当然的和我们环境中有形而具体的设计结合起来的时日，为期已不远了。建筑与纪录艺术之间的关系至多不过是微妙的，但是随着艺术之间的界限不断崩溃，有些最有趣的发展可能会来自有史以来最隔离的艺术（如电影和建筑）的相互作用。

### 艺术的结构

电影、录音和录像对几乎所有其他较古老的艺术的性质和发展都产生了深刻的影响，同样又反过来在相当大的程度上应它们而形成。但是，虽然艺术的系列是宽广的，电影和纪录艺术的范围则更为宽广。影片、唱片、磁带是媒介；亦即传播的媒介或渠道。虽然它们主要作为艺术来使用，但这显然不是唯一的用途。我们将在下篇看到，电影是重要的科学手段，它打开了知识的新

领域。它同时也是自七千多年前文字发明后的第一个具有重要的普遍意义的传播手段。

作为一种媒介，电影应当被认为是与语言极为相似的一种现象。它没有编码的文法，它也没有可以列举的语汇，它甚至没有特殊的使用规律，因此它显然不是象文字或口头英语那样的语言体系；但是它依然起到了象语言一样的传播功能。如果我们能够以一定的程度的逻辑精确性来说明电影工作的方式，那会是极有裨益的。我们将在第五章中看到，近半个多世纪以来，想要给电影找到一个理性的——甚至是科学的——结构的愿望，是许多电影理论的主要动机之一。

近来，符号学提出了一个以逻辑的方式来说明象电影和其他纪录艺术等现象的语言的错综复杂的方法。语言学家费迪南·德·索绪尔在本世纪初奠定了符号学的基础。索绪尔的基本的，然而又是经典的思想就是把语言仅仅当作是传播编码的一系列系统之一。那么，语言学仅仅是更为普遍的符号系统的研究领域之一——符号学。所以，电影虽然没有文法，但是它有编码系统。严格地说，它没有语汇，但是它有符号系统。它也使用其他传播系统的符号和编码系统。例如，任何音乐的编码能在电影音乐中再现(可能那些与音乐实际演出有关的一些深奥的编码是例外)。大部分绘画的编码、叙事的编码也能在电影中再现。前面讨论过的电影与其他艺术之间的大部分关系可以通过描述存在于其他艺术中那些能够转现为影片的编码与那些不能转现为影片的其他艺术对立而加以说明。罗勃特·福罗斯特曾把诗说成是“你所不能翻译的东西。”同样的，一门艺术的精髓可能正是在其他艺术中不合适的那些编码。第三章就是从这样的符号学理论来研究电影的。



## 怎样读解一部影片（三）

〔美国〕詹·莫纳柯

周传基译

### 第二章 工 艺 学

#### ——画面与音响

##### 艺术和工艺学

每种艺术都不仅是由政治、哲学和经济因素所形成的，它还是由它的工艺学形成的。这一关系并不始终是清楚的：有时工艺的发展导致艺术的美学系统的变化；有时美学的需求要求新的工艺学；工艺学本身的发展往往就是思想意识和经济因素的共同影响的结果。但是在通过工艺学表现出艺术冲动以前，是不会有作品的。

##### 画面工艺学

和照相机一样，电影摄影机也有它的先行者。能够把影像投射到银幕上的“幻灯”始于十七世纪，并于十九世纪五十年代很快就改用于照相感光。十九世纪三十年代的所谓“魔盘”和更为复杂的走马灯（1834年由威廉·霍尔纳申请专利，虽然其先驱可

追溯到古代)以十分粗糙的方式制作出运动着的幻觉。在十九世纪七十年代,在加利福尼亚州工作的爱德华·穆布里奇和法国的艾丁·朱尔·马莱开始了用照相纪录运动的实验。艾米尔·雷诺的活动视镜(1877)是在银幕上投射连续影像的第一个实际可行的装置。1889年,乔治·伊斯曼为他的可挠性感光胶片申请专利,这是从照相胶卷发展而来的。电影摄影的最后一个基本元素也就位了。到1895年,所有这些元素被结合到了一起,从此电影就诞生了。

### 声音工艺学

录音工艺的发展则更为迅速。爱迪生的留声机始于1877年,它在声音方面的成就正如摄影/放映系统在影像方面的成就一样重要。从许多方面来说,它的发明较电影摄影的发明更为异乎寻常,因为它没有先辈可言。捕捉和复制静止形象的愿望早于活动照相的发展前许多年,但是从没有过什么“静止”的声音,所以出于需要,声音纪录的发展是一下子实现的。贝尔的电话(1876)和留声机同样重要,虽然难得在纪录艺术史中提到它。它预示着向我们提供广播和电视的那种工艺所能经常进行的声画传播,而且更重要的是,贝尔的发明表明电子信号也可以用于声音纪录的目的。爱迪生的原始留声机完全是物理/机械的发明,它的优点是简单,但是也严重地延缓了这一领域的技术进步。从某种意义上来说,纯机械的留声机,象达居的正片照相一样,是技术上的死胡同。直到二十世纪二十年代,贝尔的电声传播原理才和机械留声机的工艺结合了起来。几乎就在同时,声音纪录和影像纪录结合起来,产生了我们今天看到的那种电影。有意思的是,让我们设想一下,如果爱迪生没有发明机械的留声机,那么他(或另外一



个发明家)就会转而把贝尔的电话做为留声机的范本,而录音的电子系统就会更早地得到发展,并且完全可以及时地为第一批搞电影的人服务,因此有可能招来没有一个无声电影的阶段。

值得注意的是,汤姆斯·爱迪生本人在设计他的“电影视镜”时,是把它作为留声机的一个连接部分的。他于1894年这样写道:

在1887年,我产生了那么一种想法,就是可以设计出一种工具,它作用于眼睛的功能,就象留声机作用于耳朵那样,并且通过两者的结合,使一切动作和声音都可以同时纪录和复制。

威廉·肯尼迪·劳里·狄克逊(爱迪生的一名英国助手)在实地发展上做了大量工作,他指出,爱迪生对电影视镜的最初构想是和他对留声机的成功的结构和构想同时并进的:

爱迪生的想法……是把留声机的滚筒或唱片和固定在同一轴上的尺寸同样或更大的鼓结合在一起,在这个鼓上覆盖着针眼大小的微缩照片,它当然必须和留声机纪录同步。<sup>①</sup>这一花哨的想法当然没有成功,但是它却建立了声画的理想的结合。确实,当狄克逊转向新型的带齿孔的伊斯曼胶片的研究时,他继续认为活动的画面必须和录音联接在一起;他于1889年10月6日向爱迪生展示的第一个成就就是一个“对白片”。狄克逊把这一装置称做“留声视镜”。那时爱迪生刚从国外回来。狄克逊把他拥进放映室,开动了机器。狄克逊出现在小银幕上,他走上前来,举帽,微笑,然后直接朝着他的观众说:

“早安,爱迪生先生,欢迎您归来。希望您喜欢这个电

~~~~~  
<sup>①</sup> 摘自雷蒙德·费尔丁的《电影与电视的技术史》中的狄克逊的《活动视镜、电影视镜、和留声视镜简史》,第9页。

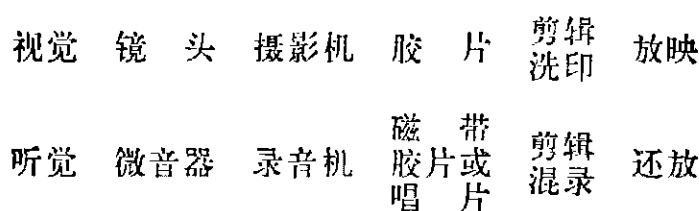
影视镜。要表明声画同步，我将举手并数到十。”

这些话虽然较少为人知晓，完全应当和贝尔打的电话等量齐观：“华生先生，来一趟，我要见你。”和莫斯的电报：“上帝晓得。”

由于爱迪生的机械录音系统所提出的技术困难——主要是同步问题——声画的有效结合直到三十年代后才实现，但是复制声画结合的愿望却是在电影摄影历史的最初日子里就存在的。

到 1900 年，这类新型的工艺学艺术的全部基本工具均已发明：视觉艺术家获得了照相机，音乐艺术家获得了留声机，而叙事体艺术家则得到电影所提供的令人振奋的各种可能性。所有这些纪录都能进行大量的复制，因而能够传播给更多的人。虽然广播的技术还要晚若干年才出现，然而电话和电报已展示了瞬时传播的实际可行的方法；实际上我们现在已经认识到，当有线工艺学在发展的时候，无线电广播从某种意义来说只不过是处于有线播送的前期阶段，在二十世纪的后三十年，声画的有线传播应看作是规律而不是例外。

下图指明电影程序的各个阶段：



在任何阶段都可做出改变，以便使艺术家更多地控制这制作程序。图中每一区域中都有大量的因素，它们对完成产品都产生一定的影响，它们相互发生作用，各区域之间也发生相互作用，从而创造出一个极其复杂的工艺学。对于电影制作活动及其产品的理

解，确实在不小程度上取决于电影导演面对技术挑战的认识。

### 光学镜头

最早的摄影机和暗盒是由不透光的盒子组成的，它的一侧有一个针眼。现在的摄影机无论是拍快照还是电影的，都靠同样的工作原理：只是暗盒的机制更精确；用感光的可挠性胶片取代了图画纸作为投射影像的“屏幕”；但是最大的变化就是那个针眼。原来的简陋的光学装置发展为技术上十分精致的复杂系统。正是通过光学透镜的玻璃眼，我们才能够看见一张照片或一部影片，因此确实应当把光学透镜看作是摄影艺术的中心。

近百年来光学技术的重大发展，已为电影导演提供了大幅度的可能性。由于光在不同的介质中传播的速度不同，因此当它从一个介质进入另一介质时就会发生折射。由玻璃或其他透明材料制成的光学透视镜头可以把这些光线聚焦。人眼的透镜不断改变，每当我们把视点从一个对象移向另一对象时，我们无意识地重新聚焦，但是照相的光学透镜只能按照煞费苦心设计出来的特性来工作。

一名摄影师可以有三种基本类型的光学透镜，虽然这三种类型之间的差别是相对的，而不是绝对的。光学透镜一般按它们的焦距来分类：从胶片的面到透镜表面的距离，虽然一般来说，必须为每个被摄的主体选择专门的透镜，每个光学透镜都有其不同的附属特性，成为摄影师的宝贵的美学工具。对于使用三十五毫米胶片的摄影机来说，“正常”的光学透镜的焦距大致为三十五至五十毫米之间。这是摄影师最常用的镜头，因为它的畸变最小，因此能最逼真地模仿如人眼所感知的现实。

广角镜头，正如它的名称所指明的，摄录一个广角的景。处于狭小场所中的摄影师自然要选用这种透镜，从而尽可能多地拍

下被摄体。但是广角镜头在大大加强我们的纵深感知的效果的同时，还能产生线性的畸变。鱼眼透镜，极端的广角镜头，摄录接近一百八十度的广角景，它在线性的纵深感知上都有相应的畸变。一般对三十五毫米的摄影来说，短于三十五毫米的焦距的透镜都被认为是广角镜头。

望远镜头或长镜头的作用象望远镜一样，是放大被摄体之间的距离，这当然是它的最明显的作用。虽然望远镜头没有歪曲线性的感知，它有时却具有压缩纵深感知的有用效果。它的视野相当狭窄。在正常情况下，长于六十毫米的任何透镜都被认为是望远镜头，其有效的上限是一千二百毫米。如果想要放得更大，可以在摄影机上安一个标准的望远镜。

需要注意，这些光学透镜并不是象十八世纪那样是一块普通的玻璃实体，而是经过数学计算的若干镜片的复杂结合，其设计的目的是要使更大量的光以最少量的畸变进入摄影机。在最近十五或二十年，变焦距镜头(即其中的镜片或若干组镜片是活动的)已相当普及。变焦距镜头有着可变的焦距，从广角到望远镜头，它使摄影师可以在镜头之间迅速改变焦距，在电影摄影中则更为重要，因为它可以在拍摄一个镜头的过程中改变焦距。这一装置给镜头的表现力增添了一整套新的效果。正常的变焦镜头(拥有十至一百毫米的焦距)在改变焦距时自然要影响到被拍摄的景的大小(因为长焦距透镜的视角要比短焦距透镜的窄)，这一效果使变焦镜头可以和移动镜头相比美。

由于计算机技术和感光化学的进步，摄影光学透镜现在已成为相当灵活的工具，我们现在已大都能单个控制某一透镜的效果，而过去它们是相互关联的。例如，在1975年，卡依公司的光学专家设计出他们的“显微变焦镜头”，其中的放大镜头(它可以在

极短的距离内拍摄特写镜头)的镜片和变焦的形状结合起来就能从一毫米变焦到无限。

在光学透镜工艺学中只有一个主要问题尚有待解决。广角镜头和望远镜头不仅视角(因而还有放大)有差别,而且纵深感知效果也不同。至今没人能设计出一种能够分别控制这两个可变值的光学透镜。

阿尔弗雷德·希区柯克花费了几十年的工夫来研究这个问题,他终于在《眩晕》中那个著名的钟楼镜头中把它解决了,他把一个严格控制的变焦和移动镜头以及模型结合在一起,获得了这个效果。希区柯克把楼梯井模型侧置,把安有变焦镜头的摄影机安放在轨道上“向下”对着楼梯井。这个镜头开始时,摄影机位于移动轨的最远端,变焦镜头调在中等的望远焦距上。当摄影机朝楼梯井推近时,变焦镜头同时向后调,最终拉成一个广角。推移与变焦是仔细地加以协调了的,使人看上去影像的大小没有变。(在摄影机往前推到影像的中心的同时,变焦镜头变远以纠正那逐渐狭窄的视野。)这一效果出现在银幕上时,开始是正常的纵深感知,后来突然迅速加大,以模仿眩晕的心理感觉。希区柯克的这一放映时间只有几秒钟的镜头耗费了一万九千美元。

概括地说,透镜的焦距越短,视角就越广(视野越宽),纵深感知更为夸大,线性畸变越大;透镜焦距越长,视角越窄,纵深感知越浅。

标准光学镜头可以有两种变换方式:摄影师(通过改变它的镜片之间的关系)调整透镜的焦点,以及控制进入镜头的光量。有三种方式可以控制进入摄影机投射到胶片上的光量。摄影师可以在光线的通道上插入吸收光的材料(滤光片起这个作用,它一般置于透镜前),可以改变曝光时间(这由快门控制),他还可以改变

光孔，通过光线的孔洞的大小(这由遮光板来控制)。滤光片往往用来改变进入摄影机的光的质量，而不改变数量，因此它在这一方程式中是次要的因素。光孔和曝光是主要因素，它们彼此之间以及焦点之间有着密切的关系。

遮光板的功能和人眼的眼帘一模一样。由于胶片较人眼的视网膜的感光范围更有限，因此有必要控制投射到胶片上的光量。光孔的大小用  $f$  值来衡量，这个值是某一光学透镜的有效光孔除以焦距求得的(换句话说，是焦距与透镜宽度比)。这一机械公式得出一系列标准数值，它们的相互关系初看起来似乎是任意的：

$f\ 1\ f1.4\ f\ 2\ f2.8\ f\ 4\ f5.6\ f\ 8\ f11\ f16\ f22$

这样来挑选这些数值是因为在这一系列中每一个  $f$  值都较前一个值少容纳一半的光量；也就是说  $f\ 1$  的光孔较  $f1.4$  光孔“大”一倍，而  $f2.8$  较  $f5.6$  多容纳四倍光量，这些数值，乘数接近 1.4，2 的平方根。

透镜的速度是和它的最大的有效光孔的比。焦距为五十毫米长，最大有效光孔也为五十毫米宽，就被列为  $f\ 1$  透镜；也就是说是非常“快”的透镜，如果光孔全部打开，就能接受较  $f1.4$  的镜头多一倍的光，较  $f\ 2$  多三倍的光。当斯坦莱·库布里克决定他的《贝瑞·林敦》(1975)中大部分照明只用十八世纪的几支蜡烛的光的时候，他必须改用蔡兹公司为美国宇航局内外层空间摄影设计的一种特殊的光学透镜来拍电影。那个透镜的比率为  $f0.9$ ，而当时在电影摄影中一般使用的最快速透镜为  $f1.2$ 。这两个数值之差很小(0.3)，这是带欺骗性的，因为实际上，库布里克的宇航局的镜头可以容纳近两倍于标准  $f1.2$  的光量。

$f$  值的概念是相当别扭的，这不仅是因为数值系列的结果并不能鲜明地指出不同光孔之间的差别，而且还因为这是一个物理

尺寸的比率，它不一定是进入摄影机的实际光量的精确指标。透镜的表面反射少量的光，镜片本身吸收少量的光；在多镜片的组合中(尤其是变焦距镜头中)，这些差别加起来就相当可观了。为了纠正这一误差，就发展了T值的概念，T值是直接投射到胶片上的光量的准确的电子测定。

改变遮光板的直径——缩小镜头的直径——由于有效地改变了光学透镜的直径，也就改变了景深：透镜窗孔的直径越小，焦点越实。“景深”这个词组是用以指透镜前的令人满意的实焦的距离范围。如果我们按科学的精确度来衡量景深，那么透镜的焦点只能对实摄影机前的一个平面，实焦的平面。但是摄影师更感兴趣的不是科学现实，而是心理现实。在实焦面的前后总有一段距离会显得是在实焦范围之内的。

这里我们还需要指出，不同类型的光学透镜有着不同的景深特点：广角镜头有很远的景深，而望远镜头的景深则相当浅。还要记住，当每个镜头的T值变小时，正如光孔变小时那样，有效景深就会增加。

电影导演和摄影师在光学透镜上有一套错综复杂的选择。要求整个动作范围都是实焦的摄影风格叫做景深摄影。除了若干例外，景深一般在电影中是和写实主义理论密切相关的，而浅焦摄影热衷于以景深的限制作为有用的艺术手段，更多地为表现主义的电影导演所利用，因为浅景又提供了一种技巧来支配观众的注意力。一个导演在拍摄一个镜头的过程中，或者可以使一个远离或接近摄影机的被摄体保持在焦点之内(这叫跟焦)，或者把观众的注意力从一个主体移到另一个主体(这叫调焦)。

#### 摄影机

摄影机为光学透镜(接受和控制光)和胶片(纪录光)提供了机

械的环境。这一装置的心脏就是快门，它向摄影师提供了控制投射到胶片上的光量的第二个手段。在这里，我们第一次遇到了呆照与电影摄影之间的重要差别。对于照相师来说，快门速度是和光圈大小密切相联的。如果他们要拍快动作，照相师可能决定首先用快速的快门速度把动作“冻结”下来，然后把光圈开大到较低的  $f$  值(其效果是缩短了纵深区)以补偿较短的曝光时间。然而，如果要获得景深效果，照相师就会缩小光圈，可那就要求相对加长曝光时间(这又意味着画面中的任何快动作都会是模糊的)快门速度是以几分之一秒来测定的，在呆照摄影中它和相应的孔径有着密切的联系。例如，下列一对对快门速度与孔径的组合可以使同样的光通量进入摄影机：

|       |                  |                 |                 |                 |                |                |                |               |               |
|-------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|---------------|---------------|
| $f$ 值 | 1                | 1.4             | 2               | 2.8             | 4              | 5.6            | 8              | 11            | 16            |
| 快门速度  | $\frac{1}{1000}$ | $\frac{1}{500}$ | $\frac{1}{250}$ | $\frac{1}{125}$ | $\frac{1}{60}$ | $\frac{1}{30}$ | $\frac{1}{15}$ | $\frac{1}{8}$ | $\frac{1}{4}$ |

在电影摄影中，快门的速度是由公认的每秒二十四个画格的标准所决定的，这是复制正常的动作所必需的。因此，电影摄影师在快门速度的选择上是受到严格限制的。虽然他们依然可以用可变的快门来控制曝光时间，不过它所控制的不是快门的启闭时间，而是光圈的大小。显然，电影摄影的有效上限是二十四分之一秒。由于胶片必须以这个速度通过放映机，因此正常的电影摄影无法超过那个局限。这意味着电影摄影实际被剥夺了照相术中最有用的手段之一：在正常的电影中没有“曝光时间”。

焦距、线性透视的畸变，纵深透视的畸变、角度、焦点、光孔、景深和曝光时间：这是照相术（包括电影和呆照在内）的基本因素。大量的可变因素是相互联系的，每种因素都不止一种效果。例如，其结果就会变成当摄影师要拍景深镜头时，他就要缩



小光圈，但这又意味着进入摄影机的光通量要少些，因此他必须加用人工光来充分照亮拍摄对象，但是这又可能产生不必要的副作用，因此，为了补偿，他会延长曝光时间，但是这意味着如果摄影机和拍摄对象都在运动的话，那就更难获得清晰的影像，因此他又可能改用广角镜头，为的是把更多的区域纳入画框，不过这可能意味着他将失去他先前想要得到的那个构图。在照相术中，摄影师必须有意识地做出许多决定，而这些决定对于人的肉眼和思想本是在一瞬间和无意识地做出的。

在电影中，摄影机与在呆照中不存在的两个可变数有关：摄影机转动胶片，它本身也移动。胶片的输片似乎是一个简单问题，但这是在电影变为可行之前有待解决的许多问题中最后的一个问题。使胶片准确通过摄影机机制叫做“抓片爪机制”或“间歇运动机制”。困难在于，比如说，胶片不象录音磁带那样以均衡的速度连续不断地通过摄影机。电影是一系列呆照，一秒钟二十四格，间歇运动机制必须把胶片送到能使一个画格曝光的位置上，把胶片牢固地定位近二十四分之一秒，然后把下一个画格送到位置上。这必须每秒完成二十四次，并且与为胶片实际进行曝光的转动的遮光板（光闸）严格同步。

在美国，一般公认托马斯·阿尔麦特第一个于1895年发明了一个能操作的抓片机械装置。在欧洲，其他一些发明家——最著名的有卢米埃尔兄弟——发展了类似的装置。这个抓片机械装置实际上是电影的“心脏”，因为它把胶片输送进摄影机和放映机。把一系列静止的影像加以纪录和放映，从而造成连续运动的表象，这一系列的成功根源在于被英格玛·伯格曼称之为人的视力的某种“缺陷”：视觉滞留。在影像消失后，人脑依然把影像保持一小段时间，因此可以造出一种机器，使它把一系列呆照以足够快

的速度放映出来，从而造成它们心理上的溶合，由此保存了运动的幻觉。阿尔·哈桑早在十世纪，在他的著作《光学元素》中研究过这一现象。十九世纪的科学家，如彼得·马克·罗杰特和米歇尔·法拉第早在十九世纪二十年代就对这一理论做过有价值的工作。在本世纪初，格什塔心理学家们进一步把这一概念加以完善，赋予它一个名称“ $\Phi$  现象”。

事实证明，至少需要每秒十二或十五个画幅的速度，而每秒四十个画格则更为有效。早期的实验家，狄克逊就是其中之一，他以每秒将近四十八个画格的速度来拍摄，以期消除在低速常见的那种“闪烁”效果。但是，人们很快发现，采用双叶片的放映快门即可避免这种闪烁，从早期电影开始就普遍采用了这种方法。这种效果是，如果一部影片以每秒二十四画格的速度来拍摄，那么在放映时，每个画幅被打断一次，造成每秒四十八个“画幅”的频率，从而消除了闪烁。每个画格实际上放映了两次。在无声电影时期（尤其是早期，摄影机和放映机都用手摇的时候），可变速度是常用的：因此摄影师和放映员对速度都有一定的控制。无声电影的平均速度为每秒十六至十八个画格，后来逐渐增加到每秒二十至二十二个画格。直到1927年，每秒二十四画格的速度才成为固定的标准。（虽然至今也不是完全国际通用的：欧洲电视片是以每秒二十五个画格的速度来拍摄的，从而和欧洲的电视系统同步，因为欧洲电视的频率是每秒二十五幅。）当无声片用“有声片的速度”来放映时（当前往往如此），加速的动作使它的效果看上去比原来的更为滑稽可笑。

阿尔玛特所发明的装置的妙处在于，它用以间歇地输送胶片和稳定曝光的方法，使得胶片稳定的时间量与运动的时间量之间的比率极高。显然，从摄影的角度来说，画格运动的时间是浪费

掉的时间。考虑到画格是那么小，胶片是那么易损，以及小小的齿孔得承担这样大的拉力，电影摄影机和放映机确实是了不起的机械装置。

摄影机的速度引进了另一组对电影导演有用的可变数，电影正是在这一领域中找到了它在科学上的重大使用价值。通过改变摄影机的运转速度（假定放映机速度恒定不变），我们就可以利用摄影术中极有价值的慢动作、快动作和时滞（极快的动作）的技巧。于是，电影作为一种工具就可以作用于时间，就象望远镜和显微镜作用于空间那样，从而揭示出人的肉眼至今看不到的自然现象。慢动作、快动作和时滞摄影术，可以使我们理解那些发生得过快或过慢以致我们无法感知的事件，正如显微镜和望远镜可以揭示那些或者太小或太远以致无法感知的现象一样。作为科学工具，电影摄影具有重大的意义，这不仅是因为它能使我们分析广泛的时间现象，并且还是对现实的客观纪录。人类学、人种学、心理学、社会学、自然学科、动物学，甚至植物学都由于电影摄影术的发明而产生了革命。此外，电影胶片可以制成对我们肉眼所能感觉的极其有限的频率或色彩以外的频谱范围感光。红外线以及其他类似的摄影术揭示出我们至今无力感知的“视觉”资料。

“慢动作”和“快动作”这样的术语是不言而喻的，但是准确地说明摄影机内发生的情况，依然是有裨益的。如果我们把抓片爪的速度重新调整，例如，使它每秒钟拍二百四十个画格面不是标准的二十四画格，然后把每秒的纪录时间抻长到十秒的放映时间，那就会揭示出在实际时间中看不到的运动的细节。相反，如果摄影机每秒拍三个画格，那么放映时间就会比实时快八倍。“时滞”这个术语只用来指极快速动作的摄影术，其摄影机是间歇地

而不是连续地运转，例如，速率为每分钟一个画格。

用不着看几遍，首先，用于科学目的慢动作和快动作影片就不难看出电影摄影机的可变速度不仅揭示出科学的真实，而且还揭示出诗的真实。如果说，慢动作的爱情场面已经成为现代电影的最陈腐的俗套，而早期无声影片的快动作的喜剧效果也已经是老调重弹，那么用极端慢动作拍的爆炸场面（例如，安东尼奥尼1969年的《扎布里斯基角》中的终场戏），也成为对物质世界的交响乐般的颂赞，而花朵的时滞把一天的时间压缩成三十秒的银幕时间，它揭示出自然的舞蹈场面，一场花朵延展并搜寻赋予生命的太阳光时的令人惊叹的舞蹈。

摄影机本身象胶片一样也是运动的，电影正是在这一领域发现了它的一些最为隐秘的真理，因为电影导演享有的对观众视角的控制，是电影与舞台剧之间最显著的差别。摄影机的运动分为两个基本类型：摄影机可以围绕着摄影机中相互交叉的三条想象轴线之一旋转，或者是从空间中的一点向另一点移动。这两类运动各自暗示出摄影机与拍摄对象之间的基本差别。摇摄和仰俯拍是摄影机跟随着运动着的拍摄对象运动（或变化）；在侧滚摄中，被摄主体并没有变，但是它在画内的方位却变了；在移动摄影和升降镜头中，摄影机是沿垂直或水平线移动（或某种矢量），而拍摄对象既可以是静止的，也可以是运动的。由于这些各式各样的运动以及它们的不同的组合对于拍摄对象和摄影机（也就是观众）之间的关系有着如此重大的影响，因此摄影机运动作为影片含义的决定因素具有重大的意义。

能够使摄影机运动的机械装置在设计上十分简单：三脚架上的摇摄和仰俯拍的云台是由细致加工的金属板与轴承组成的；移动镜头则是简单的铺设轨道（很象火车的轨道）来控制架在轨道上

的摄影机运动，或者是使用一辆橡胶轮胎的手推车，它的自由度要大一些；摄影升降机使电影摄影师把摄影机平稳地升降，它是和电话公司架线员用来升到电线杆顶的升降机同样的配重的型号。

实际上，直到最近，这一领域的技术进步是相当少的。有两个突出的进步。首先，在五十年代末，阿里弗莱克斯公司发展了一种较好莱坞摄影师所喜用的那种标准巨型米切尔摄影机更轻、体积更小的摄影机。这种摄影机可以手持，因而摄影机运动更自由、更平稳。现在由于摄影机摆脱了机械的支撑，因而成了更为个人的工具。在六十年代初，法国新浪潮的特点是创造了一套手持摄影机运动的新语汇，而轻型摄影机使得真实电影的纪录电影风格在今天能够得以普及。

最近又出现了第二种发展。哪怕是轻量的摄影机摆在标准的升降机上，也是一个笨重的装置。在七十年代中期，让·马利·拉瓦罗和阿仑·马赛隆制造了一种他们称做“卢玛”的装置，它实质上是一种轻量的升降机，就象话筒吊杆一样，能够充分发挥轻量摄影机的优势。由伺伏马达准确控制的“卢玛”能使摄影机处于以前不可能办到的位置上，并且摆脱了摄影师必须在场的要求，只需把取景器所获得的视频影像播送到电影摄影师所在的地方，他可以待在拥挤的房间之外，如果需要，甚至可以待在数英里之外。象堪恩渥提的潜望镜那样的装置则可以更细致入微的控制摄影机。正如卢玛把摄影机从摄影师的身体上解放出来一样，潜望镜使光学透镜头摆脱了摄影机身。随着这些装置的出现，消除了由机器的尺寸需要所强加于摄影术的大部分限制，而摄影机就越加接近于自由翱翔的完全可以控制的人工眼的理想条件。光学纤维的工艺学的完善，把这一自由扩展到显微镜的水平；1967年，在《幻想的航程》中通过特技所创造的在人体的各种渠道内的旅行

被看作是科学幻想片，然而到了七十年代中，纪录片《难以置信的机器》却是在人体内的“现场”拍摄的。

## 声 带

在研究电影制作的后期阶段(剪辑、洗印、和放映)以前，我们应该研究声音的制作。理想的是，一部影片的声音的重要性应该与影像相等。但是不幸的是，电影中的声音工艺不仅远远落后于电影摄影的发展，而且远远落后于独立于电影之外而发展的录音工艺。声音的录制和影像的摄录是大致平行的：微音器(麦克风)实际上是过滤声音的透镜；录音机可以大致比作摄影机；声音和画面都是线性纪录的，并且可以后期剪辑。但是有一个重大的差别：由于我们对声音和影像的感知方式有很大的不同，声音必须连续地录制，而画面却是分别地录下来的。“影像滞留”的概念在声音上没有相等的概念，所以这是我们没有“静止的声音”却有呆照的原因之一。声音必须存在于时间之中。

其结论必然是，我们不能把电影摄影传达视觉信息的方式用于录音设备来传达声音信息。胶片可以延伸或压缩时间，这在科学上是有用的，但是声音必须存在于时间中，把它加以压缩或延伸是无用的。最近的电脑技术可以把录音成分离的分子，它可以用更快或更慢的速度还放，但是一般来说，当我们改变录音的速度时，我们也改变了音质。

电影发明时原来的梦想是声音与影像的结合，它由于工艺和经济的原因被推迟到二十年代末。既然视觉画面是以线性的、不连贯的方式来纪录的，而声音是以环形的、连贯的方式来纪录的，声画同步有着不可越逾的难题。李·德·福雷斯特于1906年发明的三极真空管，第一次提供了把声音信号转为电子信号的可能条件。然后电子信号可以再转变成可以印制在胶片上的光信

号。然后，这两条胶片——声音的和影像的——由于是平行的，就很容易把它们结合在一起，使它们永远同步，哪怕胶片断了再重新接起来也是如此。这实际上是早在1919年就申请专利的德国的特里上埃贡系统。这一光学声音系统存在到今天，变化不大。

在有声电影于1926年诞生之后的二十年间，电影导演一直受到现场录音所必须的笨重而吵闹的电子机械设备的妨碍。尽管不久就出现了手提式的光学录音机，现场录音依然是令人沮丧的。但是到了四十年代末，随着磁性录音的发展，电影工艺又有了一次质的飞跃。磁带比胶片更方便，更小巧，并且由于半导体的出现，录音设备本身现在更小更轻便了。一般来说，磁带也比光学声带产生性质更佳的信号。今天，磁性录音在拍摄现场上完全取代了光学录音，虽然在电影院里光学声带依然较磁性声带更为通用。这是有道理的：光学声带可以很方便和迅速地同画面带同时印制，而磁性声带则必须另行录制。此外，最近在光学声带工艺方面的发展暗示出，光学录音很可能赶上目前由磁性录音所享有的一些有利条件。变密式或变色式<sup>①</sup>光学录音将会消除由于对胶片保护不好而造成的损失，提供了更高的保真度，并且还可以改为立体声和多声道系统。由于磁性系统在操作、剪辑和混录方面的有利条件，磁带依然会是现场录音和洗印车间的最佳选择。

声音系统的透镜——微音器的作用是信号通过的第一道门。然而它不同于光学镜头，由于它同时还把信号变为电子能，因此能录在磁性声带上。（还放系统的作用恰恰相反：磁性的潜能转为电能，然后再通过扬声器转成物理声。）由于声音是录在与摄录的影像实际分离的另一条磁带上，因此必须设法使二者同步。这

---

<sup>①</sup> 一种新的光学录音方法，目前尚处实验阶段，它的录音原理是利用色彩层次的变化而不是面积变化或密度变化。——译注

或者依靠直接的机械连结，或者依靠带定时脉冲的电缆连结，或者用越来越普及的晶体同步发生器，它通过使用晶体时钟来产生一个精确定时的律动。这个律动调整两台分离的发动机的速度，使它们准确地同步。然后把声音的纪录转到涂磁的胶片上，而胶片的齿孔提供了对定时的准确控制，这在剪辑工序中是必不可少的。最后，那个放映的拷贝载上那些信号，一般是以光学的模式，但有时是磁性的，立体声的影片或七十毫米系统普遍采用的“五声道”声音系统尤其如此。

与清晰而精确地复制声音的各种可变因素，大致可以和胶片的可变因素相比。振幅的因素可以和胶片曝光的宽容度相比：振幅是信号强度的计量。磁带、录音机和微音器谐调一致的功能应当能够复制出十分宽广的振幅，从十分轻到十分响。

其次重要的是频率范围，它可以和彩色胶片能复制出的色彩层次直接相比。人耳反应的正常频率范围是二十至二万赫兹（周秒）。高保真度的录音设备可以充分复制这一范围，但是光学还放系统的频响范围是相当有限的（平均值为一百至七千赫兹）。

纪录媒介和设备还应当有能力复制谐音，这些泛音赋予音乐和人声以躯体和生命。声音的谐音可以比作影像的影调。声音信号应当摆脱鸣响、颤抖以及其他机械畸变，设备亦应有令人满意的时间反应：也就是能够毫不含混地复制出历时极短的声音。这就是声音信号的“焦点”。

立体影像受到心理和生理问题的影响，因此大大降低了它们的价值，但是立体声却不存在这些问题，因此是非常受欢迎的。我们习惯于从四面八方听见声音。虽然我们听的时候也选择声音，但是我们不是象对影像聚焦那样直接倾听一个声音。电影的声音应当有能力复制总的声音环境。在六十年代初，录音业已完全从



单声道转向了立体声录音，而电影的声音——除个别例外——大部分依然是单声道的，尽管事实上在电影中使用立体声技术要比录音业使用的更简单、更便宜。四声道的复制问题现在已是录音工程师和录音爱好者所研究的课题，把它应用于电影应该说是相当容易和便宜的。

虽然相比之下，目前电影声音的质量较差，但是最近工艺上的发展却指出在这个领域中，今后几年将有迅速的进展。例如，象科波拉的《谈话》(1974)和阿尔特曼的《纳什维尔》(1975)中的极其细致复杂的八个声道系统的声带就是吸收了音乐企业所发展的多声道录音技术，它已经出现在电影声音艺术的地平线上了。七十年代中期，对道尔贝降噪和信号增益技术的应用也大大提高了电影声音的保真度的潜能。和电影胶片的漫散光做一粗略比较，道尔贝的电子网络降低了哪怕最优质的录音磁带本身所固存的背景噪声，从而大大提高了宽容度。它的方法是把出现噪声的声音频谱区选择出来，在录音时把这一区域的信号能级放大；在还放时，信号降回到正常的能级，于是噪声就和声音信号一同减弱了。

### 后期制作

电影专业工作者把他们的艺术过程分为三个阶段：前期工作、拍摄和后期制作。第一阶段是准备——写成剧本，雇用演员和技术人员，做出拍摄日程计划和预算。如果是其他艺术，这一准备时期是没有什么创造性的。但是，象阿尔弗雷德·希区柯克就把影片创作过程的这个时期看作是至关重要的：他说，一旦把影片设计好了，执行起来是相当单调乏味的。此外，在这门最昂贵的艺术中，智慧的精确的计划往往是造成或成功或失败的原因。现在应当清楚了，电影艺术的方程式是错综复杂的，因为现代的系统设计对于生产过程有着一定的正面效果。例如，斯坦莱·库布

里克为他的影片制作所创造的一套细致的、精心组织的系统，是他的作品中最复杂的一面。

本章对电影工艺学的讨论，至此几乎全部集中在电影制作的第二阶段。但是从某种意义来说，这一阶段也可以看作是准备阶段。只是在这一过程的第三阶段所拍摄制作的素材才被加工成为完成的产品。剪辑往往被看作是电影艺术的支点，因为正是在这个过程中，电影才最明显地使自己区别于其他的艺术劲敌。我们将在第三和第五章中讨论电影剪辑的理论，这里我们仅仅概述它的系统，并介绍有关的设备。

在后期制作中，一般有三件工作几乎是同时进行的：声音混录和配音；剪辑；以及洗印工作，做光学效果和特技。从概念上来说，一部影片可以在数小时之内就剪辑、混录和印制完成；如果声带和画面的原始状态是令人满意的话，剪辑就仅仅是把几个镜头头尾相接起来的问题。但是很少有几部影片是这样简单的，后期工作所花的时间往往要比影片的实际拍摄更长。

## 剪 辑

镜头是构成影片的基本单位；从物理学来说，它作为单独一段影片，在动作的连贯性上是没有中断的。它可以持续到十分钟（因为大多数摄影机一次只能装十分钟的胶片）；它可以短至二十四分之一秒（一个画格）。希区柯克拍《绳索》（1948）是想要拍成看起来象一个连续的镜头，米克洛什·扬索的大多数影片都是由整本长的镜头构成的（每部影片共十至十二个镜头），但是标准的故事片是由多至五百、甚至一千个分离的镜头组成的。每一个镜头必须从实体上用粘胶或胶带与前后的镜头连接起来。剪辑的技艺包括在同一个镜头的两个以上的备用镜头之间进行选择，决定每个镜头持续多长，以及应当怎样分句，并且把声带与剪辑好的画

面仔细地相配(如果先剪声带的话,则反过来相配)。

在美国,直到六十年代中期,这项工作是在一种直立的剪辑机上完成的,这一般是按照主要的商标名称声画编辑机来称呼的。另外一种是在二十年代由德国的乌发公司首先使用,并且在第二次世界大战以前后全欧洲广泛使用的设备,这是一种更为多用的结构——水平的或平合的剪辑台。这种剪辑台不同于直立的剪辑机,它使剪辑师可以更方便、更快地处理胶片。战后发展的旋转棱柱取代了光学间歇运动部件之后,进一步提高了剪辑台的多用途,使它的速度增加到正常的每秒二十四画格的五倍。在六十年代,剪辑台把组合的工序革命化了,这部分地是由于纪录电影制作者的影响,他们首先认识到这种剪辑台的优点。由于胶片是水平地摆在台面结构的卧盘上,而不是垂直的片盘夹里,因此实际操作更为简便。现代剪辑台还能同时对多至六个单独的画面和声带进行比较,因此大大缩短了选择镜头的时间。纪录电影工作者在剪辑时经常要处理大量的胶片,因此立即看中了它的优点。例如,影片《伍德斯托克》(1970)的剪辑师们面对的是从那个划时代的音乐会拍下来的几百小时的素材。即便采用他们所选择的分割银幕的技巧,还是需要把这些素材剪辑成四个小时的影片,这项浩大的工作如果没有快速的和多用途功能的剪辑台,实在难以完成。(一般的故事片的耗片比可能为十比一,也就是说每十英尺的胶长实用一英尺。)

### 混录和配音

声带的剪辑稍稍不同于画面的剪辑。首先,出于各种原因,和现场录下来的声音同时拍摄的画面可能不适用。一个画面拍坏了就完全作废,必须重拍,而一段录坏了的声音便易于修补或被取代。在所谓的后期配音,或称循环法的工序中,把数秒钟的胶

片接成一个循环圈在录音棚里放映，它可以循环重复，从而使演员掌握那一场面的节奏，然后与画面对上口型，把对话念下来。这段对话录下来后便可与原来的声带接起来。

这一方法在过去要比今天更为通用，因为今天的录音技术由于磁性录音带的出现而大大地简化了。现在现场录音已成为规律而不是例外了。然而，在意大利依然采用整部影片后期配音的做法。费德里科·费里尼就是这样的导演，人们都知道他有时甚至不花功夫去写对话，指导他的演员去数数(而带着感情!)，然后等拍完这场戏之后再写对话。后期配音是把影片译制成其他语言时的一个有用的技巧。一般来说，这样制作出来的声带显然缺乏生气，令人感到别扭，但是完全可以预料得到，意大利人由于他们始终搞全片后期配音，却制作了一些过得去的外语配音影片。

一旦那冗长费时的配音工作完成后，声带便可以进行混录。这一工作在影像方面没有真正对等的工序，虽然分制银幕技巧和多次曝光可以同时向我们表现不止一个影像，但是这种多影像极少是相结合的。遮挡技巧和背景放映法可以较直接地和声音的混录相比，但是这是极少采用的。

到1932年，声音工艺已经发展到混录已成为司空见惯的事，那时已有可能对四条光学声带进行混录。多年来，混录只是包括把事先录好的音乐、音响效果（这是表示一门错综复杂的技艺的十分原始的术语）和对话的简单结合。但是，多声道磁性录音机却大大地扩展了声音混录的潜能。可以很容易地接进一个单字或音响效果(这在光学声带上是相当困难的)，声音的性质可以采用各种不同的电子方式加以调谐、加强和改变，并且可以把多至十六条单独的声道结合起来，而声音混录师可以完全控制每条声道的艺术可变性。



## 怎样读解一部影片(四)

### 第三章

#### 电影语言：符号和句法

〔美国〕詹·莫纳柯

周传基译

#### 符 号

从英语、法语或数学的意义来说,电影算不上是一门语言。首先,电影不可能存在不合语法的现象。而且也不需要一套语汇。例如,婴儿在发展说话机能之前好几个月,就能理解电影的画面。甚至猫也看电视。显然,为了欣赏电影,并不需要什么相应的电影智力,至少按最低水平来说是如此。

但是电影又和语言非常相象。有极其丰富的电影经验的人,有高度视觉文化的人(是否应该称做“电影人”呢?),较那些很少看电影的人看到的要多,听到的也要多。学习电影的准语言,为看电影的人打开了获得更丰富的含义的可能性。因此,借用语言来说明电影现象是有益的。实际上,我们尚待对人造的声音和画面的理解能力做进一步的科学探讨,但是我们通过调查研究确实

了解到，虽然儿童能在识字以前很久就能识图，但要到八岁或十岁以后才能象大多数成年人那样来理解电影画面。此外，对画面的感知还存在着文化上的差别。在二十年代人所共知的一个试验就是人文学家威廉·赫德逊进行的一项研究，他要试验那些极少接触西方文化的非洲村民是否能象欧洲人那样在二维的画面上看  
出纵深来。他发现，他们显然看不到。虽然结果并不全然相同（一些个别人对测验的反应是西方式的），但是从广泛的文化和社会学范畴来说，结果是一致的。

从这个符号学的试验以及进一步的实验可以得出两个结论：第一，每个正常的人都会观看并能认识视觉画面；第二，哪怕最简单的视觉画面，在不同的文化中也有不同的阐释。因此我们了解到，形象画面是必须“读解”的。我们在观看画面时，有一个智力活动的过程（不一定是有意意识的），看来，我们必定是在某个时候学会这样做的。

在我们观察画面（不论是静的或动的）的能力中有很大的因素取决于学习。有趣的是，这在很大程度上对听觉形象来说却并非如此。

## 感知心理学

说明这两种感官之间的差别的另一种方式就是它们不同的感官功能：耳朵听见一切可以听到的声音；眼睛则有选择地观看。这不仅从有意识的活动来说是如此（有选择地把注意力从A点移到B点，或者干脆闭上眼睛不看），而且无意识的活动也是如此。由于可以聚焦的接收器官只是集中（并均匀地安排）在视网膜“穴”中，所以我们必须直接盯着一个物体才能看到它的清晰影象。

面用声音（能指），另一方面用含义（所指）。这两者之间的关系是非常令人感兴趣的。事实上，诗歌的美在很大程度上正在于此：在于声音与含义之间的对舞之中。

但是在电影里，能指与所指几乎是一致的：电影的符号是一个短路的符号。一幅画与它所指的东西有一些直接的关系，而一个字却很少有这种关系<sup>①</sup>。

---

<sup>①</sup> 某些象形文字除外。

就是这个短路的符号使得有关电影语言的讨论变得非常困难。正如麦茨所说，“一部电影是很难加以解释的，因为它太容易理解了。”这段话令人回味无穷。因而也使“搞”电影与“搞”英语十分不同（无论是说还是写）。语言系统的用词是可以修饰的，而电影的符号却不能那样加以修饰。在电影里，一朵玫瑰花的画面就是一朵玫瑰花的画面，不多，也不少。在英语中，一朵玫瑰花可以简单地指一朵玫瑰花，但也可以用作修饰，或与类似的词混淆。语言系统的威力在于所指与能指之间的巨大差别；而电影的威力却在于没有这种差别。

然而，电影的确象是一门语言。那么它是怎样起作用的呢？显然，一个人对某一物体的想象与另一个人是不同的。如果两人都读到“玫瑰花”这个词，你可能想到你去年夏天采摘的“和平”品种玫瑰，而我可能想到1968年12月罗拉给我的一朵玫瑰。但是在电影里，我们二人看到的是同一朵玫瑰花，电影制作者可以从无数玫瑰花中作出选择，再用无数种拍摄方式把选中的那朵玫瑰花拍摄下来。在电影里，艺术家的选择是无限的；而在文学里，艺术家的选择是有限的。但对观众则恰恰相反。从这个关系来说，电影不是暗示，而是陈述。这正是它的力量之所在，也是它的危险性之所在。因为它是强加于观众的。这就是为什么观众如果学会读解画面进而能够掌握这种媒介的一些威力，是有益的，甚至是很重要的。一个人对画面的读解愈好，他对它的理解便愈多而画面对于他的威力也就愈大。在阅读一篇文章时，读者要自己去创造一幅画面，电影读者则不然，而这两种读者为了完成理性过程，都必须解释他们所感受到的符号。他们的智力活动愈多，观众与创作者之间在这个过程中则愈能达成平衡；这种平衡愈好，那么这部艺术作品就愈有生命力，愈能引起共鸣。



最早的电影教科书——甚至包括许多近来出版的教科书——以一种目光短浅的热情把电影与文字语言进行生硬的比较。这种标准的理论认为镜头是电影的单词，场面是它的句子，一段戏就是它的段落。如果为了说明逐步复杂化的层次安排，这种比较是可行的，但是经不起分析推敲。暂且说，一个词是涵义的最小而便利的单位，那么，一个镜头是否与此相等呢？根本不是。首先，一个镜头是有时间长度的。在这段时间里包含了连续不断的不同数量的图象。那么，单一的画面或曰画格是否构成电影涵义的基本单位呢？答案依然为否，因为每一画格中包含着无数潜在的视觉信息，伴随它的声带也是如此。如果我们能够说一个电影镜头象一个句子，因为它能做出一个陈述，并且它本身是能充分解决问题的，那么问题在于，电影并不能把自己分成如此易于控制的单位。我们完全可以把一段胶片从技术上定为“镜头”，然而，如果一个镜头内部就有分句，那又该怎么办呢？摄影机可以运动，一个场面可以用摇摄或移动镜头使它完全改观，那么我们应该说这是一个镜头，还是两个镜头呢？

看来电影的真正科学在于我们能否确定它最小的结构单位。我们可以规定技术上的最小单位，至少对于画面来说是这样：就是单幅画格。但是这肯定不是含义上的最小单位。实际上，影片不象语言文字，它不是由一些这样的单位构成的，而是一个含义的连续统一体。在一个镜头里，我们想读解出多少信息就有多少信息，我们可以随意确定它的单位。

因此，电影给我们提供了一种语言，就是：

1. 由短路信号构成的，其中能指几乎等于所指；
2. 取决于一种连续的、不可分立的系统，我们不能从中辨认基本单位，同时也就无法从数量上加以说明。其结果正如麦茨

所说：“作为一种易懂的艺术，电影始终处于成为这种易懂性的牺牲品的危险之中。”电影太容易懂了，正因为如此，使它也很难以分析。

### 外延和内涵的含义

然而电影确实能设法传达含义。它基本上是用两种不同的方式来进行的：外延的和内涵的。电影的画面和声音象文字语言一样具有外延的含义，不过更进了一层：即它就是它，我们不需要做任何努力去辨认它。这个因素可能显得过分简单，但是不能低估它：这正是电影的巨大力量之所在。用文字（甚至用快照）来描绘一个人或事件，和用电影来记录同样的对象，这两者之间存在着根本的差别。因为电影可以向我们提供一个极其接近现实的近似物，所以传达出文字或口语极少能传达的准确的知识。语言系统可能更适合于处理思想和抽象这些非具体的世界（例如，可以设想一下这部关于电影的书：如果没有完整的叙述，这本书就会是不可理解的），但是语言系统却远不能象电影那样传达有关物质现实的准确信息。

文字和口语的本质便是进行分析。写出“玫瑰花”这个词就是把玫瑰花这一思想加以概括和抽象。语言真正的力量并不在于它的外延能力，而是在于它内涵的一面：也就是说，我们可以赋予那个字以超出外延的丰富含义。如果外延是衡量一门语言能力的唯一标准，那么英语（它拥有一百多万个词汇，并且是历史上最庞大的一门语言）就会比法语强大三倍（法语只有三十多万个字）。但是法语明显地运用内涵来补救它那“有限的”语汇。电影也具有内涵的能力。

考虑到电影的画面和声音的强大的外延性质，我们就会感到

惊奇，上述那些内涵的能力也是电影语言的一个部分。实际上，很多能力来自电影的外延能力。因为电影可以纪录其他艺术，所以它可以凭借其他艺术来造成各种效果。例如，一朵玫瑰花的形象出现在影片《理查三世》中，就不仅是一朵玫瑰花，因为我们知道白玫瑰和红玫瑰作为约克王室和兰开斯特王室的象征的内涵。这种内涵是由文化所决定的。

除了从一般文化所造成的这些影响之外，电影还有它自己的独特的内涵能力。我们知道（哪怕我们并不经常有意识地提醒自己），电影制作者做了特殊选择的：拍摄玫瑰花的角度，摄影机移动或不动，色彩明亮或发暗，花朵是初放还是凋谢，玫瑰花刺是显露或是隐藏，背景是清晰的（因此玫瑰花处于前后关系之中）或模糊的（因此它是孤立的），镜头是长是短，等等。这些就是构成电影内涵的特殊手段。虽然我们可以在文学中获得近似的效果，但是却达不到电影的精确性或有效性。正如格言所说的，有时，一幅画顶一千句话，如果我们对某个镜头的内涵意义的理解是由于它是从一系列其他可能使用的镜头之中挑选出来的，那么，用符号学的语言来说，这是一个聚类性内涵。也就是说，我们是把这个镜头和同类镜头的同类或母类中那些没有使用的伙伴未必有意识地进行类比，去理解它们的内涵意义。

相反的，如果这朵玫瑰花的意义并不取决于这个镜头和其他可能用的镜头的类比，而是取决于这个镜头和前后出现的实际镜头的比较，那这就是它的组合性内涵；也就是说，由于它和其他我们所看见的镜头有了比较，因此才获得了这个含义。

严格地说电影不是互通信息的媒介。人们很少和电影对话。文字语言和口语是用来互通信息的，而电影，和一般的非再现性艺术（以及用作艺术手段的语言）一样，是单向传导。因此，即便

是最实用的电影在某些方面也是艺术性的。电影是用新语言来说话的。麦茨写道：“如果一种‘语言’并非早就存在的话，那么一个人要用它来说话，不论说得多么糟，他多少必须是一个艺术家。因为说这种话，就要部分发明这种话；而说日常生活的话，那仅仅是使用。”所以，哪怕是最简单的电影陈述也带有内涵。

我们是否有办法进一步区分电影中外延和内涵的各种模式呢？彼得·沃伦在他那部极有影响的著作《电影中的符号和含义》（1969）中借用了哲学家 C.S. 皮尔斯的“三分法”，把电影符号分为三个体系：

△象形：能指主要通过相似性来代表所指的一种符号；

△标志：这种符号衡量一种性质时所依靠的不是同一性，而是它们所固有的关系；

△象征：一种随意性的符号，其能指与所指没有直接的或标志性的关系，而是通过成规来表现的。

虽然沃伦没有把它们纳入外延与内涵的分类法，但是，象形、指示、象征可以看作主要是外延的。当然，肖像是象形，然而在皮尔斯和沃伦的系统中，图解也是象形。标志则更难确定。沃伦在借用皮尔斯的方法时，提出了两种标志，一种是技术的——医学上的症候是健康状况的标志，钟表和日规是时间的标志；另一种是隐喻性的：摇摆的走动姿势暗示某个人是水手（这一点就是皮尔斯和沃伦的分类接近于内涵之处）。第三类，象征，则较容易解释。按皮尔斯和沃伦的用法，它有更广义的解释：文字也是象征（因为能指是通过成规而不是相似性来表示所指的）。

象形是短路符号，是电影最突出的特征；象征是随意性的或成规的符号，这是口语和文字语言的基础。在皮尔斯和沃伦的系统中，第二大类——标志是最为错综复杂的，它仿佛是处于电影

的图象和文字象征之间的第三种方法,电影可以用它来传达含义,它不是随意性的符号,但也不是可以认同的。它提出了第三类直接指向内涵的外延,而且如果没有内涵的维度,实际上是不可理解的。

看来标志是电影可以直接和思想打交道的极为有用的方法,因为它给予我们的是思想的具体表现或度量。例如,我们怎样能用电影的方式来传达出热这一思想呢?这在文字语言中是轻而易举的,然而在影片中呢?于是人们立即会想到温度计的画面。这显然是温度的标志。然而还有更复杂的标志:汗水是标志,闪烁的气浪和热的颜色也是标志。正是电影美学的写真性使电影很难用隐喻。在文学中,把爱情与玫瑰相比是行得通的,但是在电影里这样做就造成了困难:因为玫瑰花,在这个隐喻中的次要因素在电影里就过于相等、过于具体了。这样做的结果,使得基于文学模式的电影隐喻变得粗率、呆滞而勉强。标志性符号可能提供解决这一难题的方法,电影正是在这里发现了自己那独特的隐喻力量,这是由于画框具有灵活性,它能同时说出许多东西来。

标志的概念也引导我们对内涵产生一些很有意思的想法。前面的讨论已该说明,在外延和内涵之间没有一条明确的分界线:其中有着一个连续性。正如在文字语言和口语中一样,电影中的内涵如果是足够强大的话,它最终会作为外延的含义而被接受。实际上,电影的大部分内涵力量取决于标志的表现手法,也就是说,它们不是随意的符号,也不是同一性的符号。

电影是一门外延和标志的艺术和媒介。它的大部分含义不是来自我们所看到(或听到)的,而是来自我们没有看见的,或者更准确地说,来自把我们看见的和没有看见的进行比较的一个持续的过程。这是自相矛盾的,因为电影初看上去是过于显露的艺术,

并且往往受到“没有留下想象余地”的批评。

实际情况正相反。在一部严格的外延的影片中，画面和声音是容易理解并且能直接理解的。然而，很少有几部影片是严格的外延的，它们无法避免内涵，“因为说这种话，就要部分发明这种话。”当然，如果观众坚决拒绝的话，他可以决定忽视电影的内涵力量，但是已经学会读解电影的观众则已获得大量的内涵。例如，阿尔弗莱德·希区柯克在过去的半个世纪里拍摄了一批极受欢迎的影片。我们可以把他在评论界和大众之中所获得的成就归之于他的影片的题材——他那些刺激性的影片显然激起了观众的强烈反响——但是又该怎样解释他那些模仿者所拍摄的刺激性影片的失败呢？实际上，影片的戏剧性，它的吸引力，并不完全在于拍了什么（那就是题材的戏剧），而在于它是怎样拍的，以及怎样来表现的。正如成千上万的评论家所确认的那样，希区柯克正是这两项关键性任务上的杰出大师。电影制作的戏剧大部分有赖于创作者对这两个密切联系的方面怎样考虑决定。有“电影文化”的电影观众有意识地欣赏希区柯克的高超的电影智力，没有文化的观众则无意识地欣赏，然而那智力依然是产生效果的。

在电影符号学的词汇中还需要再增添一个因素：转义。在文学理论中，“转义”是“转换措词”或“意义的变化”——换言之，一种逻辑的转替，从而赋予符号的两个因素以新的相互关系。因此，转义是外延与内涵的联结因素。当一朵玫瑰花是一朵玫瑰花的时候，它不是任何别的东西，它那作为符号的含义是严格的外延。但是当玫瑰花是什么别的东西时，这就出现了一个“转换”，于是这个符号就为新的含义敞开了大门。至此我们所描绘的电影符号学的关系是静态的。转义的概念使我们能动态地来看待它，把它当作动过程而不是事实。

## 句 法

电影没有语法。然而在电影语言的使用方面有一些不十分明确的规律，而电影的句法——它的系统性的安排——则使用这些规律，并表明这些规律之间的相互关系。正如文字语言和口语那样，重要的是必须牢记电影句法是对电影使用的结果，而不是电影的决定因素。电影句法不存在事先的约定俗成。还不如说，电影的句法是作为某种手段用于实践后发现行之有效和有用而自然演变出来的。象文字语言和口语的句法一样，电影句法是描绘性的而不是规定性的有机发展，这些年来它经历了相当大的变化。下面介绍的那套好莱坞语法现在听来可能十分可笑，但是在三四十年代以及五十年代初期，它是好莱坞影片构成方法的一成不变的楷模。

电影句法必须既包括时间的发展，也包括空间的发展。在电影评论中，一般把可塑空间的调整称之为场面调度，而可塑时间的调整叫做蒙太奇。这两个孪生概念——场面调度与蒙太奇之间的紧张关系，自卢米埃尔与梅里爱在世纪之初首次探索了每一个概念的切实可能性以来，始终是电影美学的动力。

这些年来，场面调度的理论偏重于和电影的写实主义密切相联，而蒙太奇被看作实质是表现主义的。然而这种分法是带欺骗性的。肯定的，表面看来，场面调度确实极其重视摄影机前的对象，而蒙太奇则可以使电影制作者更能控制对象。尽管存在着这些自然的倾向，但在这两者之间，蒙太奇也可能更为写实，场面调度有时更为表现主义。

让-吕克·戈达尔于五十年代研究出一套场面调度和蒙太奇两种概念的综合，这远比巴赞的两元对立更为复杂。对于戈达尔

来说，场面调度和蒙太奇是取消了道德伦理和美学的内涵：蒙太奇仅仅是在时间上做到场面调度在空间上所做到的事。两者都是组织的原则，说场面调度（空间）要比蒙太奇（时间）更为写实，那是不合理的。戈达尔在他的那篇论文《蒙太奇的美好的关注》（1956）中，给蒙太奇重下定义，他认为蒙太奇是场面调度的组成部分之一。设置一个场面，既是对时间的组织也是对空间的组织。其目的是发现电影中超越了物质的、可塑的现实的心理现实。在戈达尔的综合中有两个必然结果：第一，当电影制作者用场面调度来使现实变形时，场面调度完全可以象蒙太奇一样是表现主义的；其次，完全可以用蒙太奇作为中心的部署来实现心理现实（作为和逼真性相反的现实）。

## 编 码

电影的结构是电影在其范围内活动的编码以及在电影中活动的编码所决定的。编码是根据电影实际得出的精密的构成——合乎逻辑关系的系统，而不是电影制作者有意识遵循的事先存在的规律。多种多样的编码结合起来形成电影藉以表达含义的媒介。有一些编码是从文化中引申出来的，它们存在于电影之外，电影制作者只是简单地加以复制（如人们用餐的方式）。有些编码是电影与其他艺术共享的（如手势，这既是电影的编码，也是戏剧的编码）。还有些编码是电影所特有的（蒙太奇是首要的例子）。从文化中引申出来的编码和与其他艺术共享的编码，对于电影当然是极其重要的，但是我们这里最关心的是，那些形成电影的特殊句法的、为电影所特有的编码。或许“独特的”并不是一个十分准确的形容词，正如你们将会看到的那样，甚至最特殊的电影编码，如蒙太奇的编码，也不是真正为电影所特有的。当然，电



影更着重使用蒙太奇，也比其他艺术使用得更多，然而小说中始终存在类似蒙太奇的编码。任何讲故事的人都能在半中间转换场景：“同时，在牧场那里。”这显然不是电影的发明。更重要的是，七十多年来，电影艺术本身对古老的各类艺术也有着强烈的影响。不仅是在1900年以前在散文叙事中就存在类似蒙太奇的编码，而且小说家自此受到电影越来越强的影响，逐渐学会了把他们的叙事写得更象电影。问题很简单，编码是评论的便利工具——仅此而已——如果更多地去关心编码的准确定义，而较少地去关心电影的感知，也是错误的。

以《精神病患者》中浴室谋杀的场面为例，让我们从中引出编码来。这是一个简单的场面（只有两个人物）——其中一个只是隐约可见——并且只有两个动作——淋浴和谋杀），并且时间短暂，然而其中明显地存在三种编码。在西方文化中，淋浴这种活动带有隐秘、性、纯净、松弛、暴露和再生的因素。换句话说，希区柯克再恰当不过地挑选了这个场合来强调袭击中的暴力和性的因素。另一方面，使我们发生兴趣的是谋杀的动机。然而《精神病患者》中那隐约可见的谋杀者并没有显而易见的动机。他的行动似乎是无缘无故的，几乎是荒谬的——这使它更令人震惊。

由于这一场面是高度电影化的，而且如此短暂，因此，共同的符号在这里不太重要。表演的符号系统几乎没有起作用，例如，由于镜头很短，所以没有时间表演，只有表情简单的哑剧。对于确立失去方位和强烈动作的感觉十分重要的斜线，则是和其他绘画艺术所共有的。使谋杀者模糊不清的明暗对比和逆光是照相术所共有的。

场面调度

电影制作者面临着三个问题：拍什么，怎样拍，怎样来表现镜头。前两个问题的范畴属于场面调度，最后一个问题属于蒙太奇。场面调度往往被看作是静止的，蒙太奇是动态的。但情况并非如此。因为我们在读解镜头，因此我们是积极地参与其中。场面调度的编码是电影制作者用来改变和调整我们对镜头的读解的工具。由于镜头是含义的一个如此大的单位，因此把它的组成部分分为两个部分来讨论，可能是有益的。

### 画框里的画面

在画框之内起作用的一切编码如不从电影的时间轴线来考虑，都是和其他绘画艺术共有的。这些编码的数量和范围很大、很广，并且是在数千年的过程中由绘画、雕刻和照相术所发展和完善的。在各种视觉艺术中的基本本文就是研究色彩、线条与形状这三个决定因素，当然，电影的每一种视觉编码都可置入其中任何一个基本本文之中。鲁道夫·爱因汉姆在他那部极有影响的研究著作《艺术与视觉感知》中提出了十个有关的领域：平衡、轮廓、形状、生成、空间、光、色彩、运动、张力和表现。显然，把电影中所运用的那些编码完全展示出来，是一件漫长的工作。然而我们却能够扼要地说明画框的句法的几个方面。框入的画面中有两个方面是重要的：画框所强加的限制，以及画框内（不一定要遵守的）画面的构图。

由于画框决定画面的极限，构图的可能性取决于对画框高宽比的选择。由于电影美学的捉摸不定的课题所特有的那种地方病——自然成理，早期的理论家大力鼓吹标准片门，即1:1.33的价值。在五十年代，普遍承认宽银幕的高宽比的时候，那些经典的美学家们就哀叹标准化的对称被破坏了。

问题并不在于什么样的高宽比是“正确的”，而是在于什么样的高宽比中适合于使用什么样的编码。似乎在五十年代中期以前，内景场面和对话统治着美国和外国的银幕。宽银幕制式出现以后，外景场面、实景拍摄和动作段落变得重要起来。这是一个粗略的概括，但是其中包含一些有用的实情。在这两个历史发展之中有什么因果关系并不重要，只不过宽银幕允许更有效地利用动作和景色的编码。

电影创作者对待画框限制的态度和实际的画框尺寸同等重要，虽然这不是那么容易觉察得到的。如果画框内的形象是充实的，那么我们就说它是“封闭的形式”。相反地，如果电影制作者是这样来构成一个镜头，使我们始终不知不觉地意识到画框外的区域，那么这个形式就被认为是“开放的”。开放的形式和封闭的形式和画框内的运动因素是密切相关的。如果摄影机倾向于忠实地追随被摄体，那么其形式就容易成为封闭式的；另一方面，如果电影制作者允许（甚至鼓励）被摄体离开画框和再进入，那么其形式便明显地是开放的，画框内的运动和摄影机的运动之间的关系是最为复杂细腻的编码之一，并且特别具有电影特点。可以部分地通过它那相对严谨的封闭形式来辨认好莱坞的经典句法。三十年代和四十年代的好莱坞风格的大师们试图绝对不允许被摄体离开画框（甚至如果被摄体不去占据那 1.33 画框的中心，也会被认为是大胆的）。近来，象米开朗基罗·安东尼奥尼这样的电影制作者相当忠实于开放性的宽银幕形式，因为这一形式强调了人物之间的空间。

电影制作者象大多数绘画艺术家那样，是在三维中构图的。这不一定意味着他试图传达三维的(或立体电影的)信息。这意味着有三套构图的编码：一套有关画面的平面(当然这是最重要的，

因为画面毕竟是两维的)；一套有关所拍摄的空间的地理（其平面是与地面和地平线平行的）；第三套涉及纵深感知的平面，它是垂直于画面平面和地理平面的。

当然，这三个平面是纠结在一起的。电影制作者并不去分析单独某个平面对构图的影响，但是他所做出的决定是集中在各个平面的结合中。显然，画框的平面是主导的，因为这是银幕上唯一实际存在的平面。然而，这一平面的构图往往受到地理平面中的因素的影响，因为照相师或电影摄影师必须在地理平面上为画框进行平面构图。同样的，地理平面和纵深感知的平面是协调的，因为我们在二维的再现中，以及在三维的现实中，我们感受纵深的的能力是依赖于地理平面上的各种现象的。实际上，纵深的感受依赖于许多重要的因素，而不仅限于双镜立体的视象，这便是电影能够表现如此强烈的三维空间的幻觉的原因，以及为什么立体电影技术相对来说并无大用的原因。

这里还有另外几个范例，说明各个构图平面的符号系统是怎样相互作用的。

远近距离和比例是重要的亚编码。舞台演员始终很关心这些编码。很显然，被摄体越靠近，它们就越显得重要。所以，舞台演员始终有被剧团里的其他演员“占了上风”的危险。在电影里，导演当然可以完全控制位置，而且可以用反拍镜头来帮助恢复平衡。

甚至在形象出现以前，画框已经注入了含义。底线较顶线更“重要”，先左后右，底线稳定，顶线不稳定。从左下到右上的对角线是从稳定走向不稳定。水平的分量大于垂直，当等长的水平线和垂直线相遇时，我们往往把水平线读解为较长的一条，画框的维度更加突出了这种现象。

当形象出现在画框中时，形状、线条和色彩就受到画框中的这些潜在的价值的影响。形状、线条和色彩也具有各自所固有的分量与方向。如果画面的设计中具有明显的线条，我们读解时就会从左到右。具有“光”的固有含义的被摄体，通过轮廓可以赋予它以“重量”的含义。而色彩当然可以增添一个全新的维度。

多画面(分割银幕)和叠印(两次曝光等等)虽然很少使用，但是可以二、三、四或更多倍地增加原有的分量。虽然在谈到电影美学时并不经常提到质感，但也是重要的，其重要性不仅在于主体所固有的质感，而且还在于画面的质感和颗粒。以下的事例就足以说明问题：我们已经学会了把粗颗粒和放大以及纪录片联系在一起。一个粗颗粒的画面意指一个“真实”的画面。正是放大的颗粒以及它那意图妨碍人们理解的含义，为安东尼奥尼 1966 年拍摄影片《放大》提供了基本的次本文。

或许，照明是电影创作者用来调整形状、线条和色彩的含义及其固有的兴趣的最重要的手段。在电影胶片还不是那么敏感的日子里（指六十年代以前），人工照明是必要的，而电影创作者总是把这种必要性处理得象是出自高超的技艺。二十年代的德国表现主义从绘画借鉴了明暗对比的编码来造成戏剧性效果——这使他们能够用设计来压倒逼真性。经典的好莱坞摄影风格则追求更自然的效果，因而发展了一种造成平衡的“主”光和“辅”光的系统。

快速胶片的发展给予照明的编码以新的宽容度，今天大多数的摄影创作都是追求逼真性，而不是经典的好莱坞平衡照明。

无需说，在照相中所使用的照明编码也适用于电影。正面的照明冲淡了被摄主体，顶光支配着主体；底部光给它一种阴郁的外貌，高光可以引起人们对细节的注意（往往是头发和眼睛）；

逆光或者可以支配被摄体，或使它突出；侧光能造成戏剧性的明暗效果。

高宽比；开放形式和封闭形式；画框，地理平面和纵深平面；纵深感；远近和比例；色彩、形状和线条的自身兴趣；分量和方向；潜在的期待；斜线对匀称的构图；质感和照明。这是在静态的电影画框中起作用的主要编码。但是从历时性镜头来说，我们的讨论则刚刚开始。

### 历时性镜头

电影制作者对镜头使用了极其丰富的术语。现在起作用的因素包括距离、焦点、角度、运动和视点。其中有些因素在静止的画框中也起作用，但是它们更适合于以动态性质来加以讨论。镜头距离是最简单的可变数。所谓的“正常的”镜头包括全景镜头、四分之三的镜头、中景镜头和头与肩头镜头——全都是从所看到的被摄主体的多少而定的。再加特写、远景和大远景就完成了距离的全程。请注意，这些术语和所使用的焦距全无关系。

焦点是镜头句法中第二个最重要的可变数。焦点的决定因素有两个轴：第一个选择是大景深（其中前景、中景和背景均为相对的实焦），和浅景深（其中焦点只突出一个景别）。浅景深显然使电影制作者对画面有更大的控制。另一方面，大景深是突出场面调度的美学的主要标志之一。（三个景别都是实焦时，更易于“把东西摆进场景中去”，因为这样的场景更大，更有容量。）

焦点的第二个轴就是硬焦和软焦之间的连续体。镜头的这一面和质感有关。软焦一般是和所谓的浪漫情绪相联系的。硬焦则和逼真性有着更密切的联系。这些是一般的概括，它们往往与特殊情况发生矛盾。软焦并不象人们所爱称的那样浪漫。它抹平了

细节，造成了间隔。

镜头内焦点的变化基本上分为两类：跟焦，即改变焦点以便使移动的被摄体始终处于实焦；调焦，即改变焦点从而把注意力从一个被摄体转移到处于另一景别上的被摄体。跟焦是好莱坞的基本风格之一，他们欣赏它能够维持对被摄体的注意力。所以，焦点是把构图的编码与运动的编码连接起来的编码。

历时镜头的第三个方面，角度，也从静止的构图导向镜头的运动。由于被摄体和摄影机之间的关系处于三维空间中，因此决定镜头的有三组独立的角度：摇摄轴(垂直轴)也是正面角度；它或者是正方的或斜线的。仰俯轴(从左从右的水平轴)决定镜头的高度：过头、高角度、常人视线、低角度是这一组所使用的基本术语。毋庸说，高角度镜头当然是削弱了被摄体的重要性，而低角度则突出了被摄体的威力。有意思的是，最不显眼的常人视线镜头，却并不是那么容易加以确定的。

第三个可变角度——滚摄，是由摄影机围绕的最后一条轴线——也就是和光学透镜的轴线平行的水平轴线的转动决定的。或许是因为这一轴线代表着观察者(或摄影机)和被摄体之间的一条超自然的纽带，或许是因为滚摄破坏了水平的稳定性，摄影机很少绕着这个轴转动。我们可以想到的唯一经常使用的滚动的运动就是有时用来模仿在汹涌的大海上的船上所看到的水平线的运动。滚动的运动(或者是从一非垂直的摄影机位拍摄的静止镜头的倾斜水平线)是唯一改变摄影机角度而焦点注意中心没有多大改变的运动。摇摄或仰俯摄就意味着改变画面；滚摄只是改变原来的画面。

摄影机不仅围着这三条轴线转；它还从一点向另一点移动；因此产生移动镜头(亦称大移动车镜头或手推移动车镜头)和升降

镜头。此外，变焦镜头是模仿推和拉的效果，但并不是那么准确。

视点问题则是一个心理问题。在散文叙事体里较易描写：小说或者是由故事中的某人叙述的(第一人称的叙述者)，或者是由故事以外的某人叙述的(第一人称的叙述者)，或者是由故事以外的某人叙述的(无所不在的叙述者)。第一人称的叙述者既可以是事件中的主要人物，也可以是次要人物；无所不在的叙述者有时是作为一个孤立的人物发展起来的，有时他不是人物，除非把他说成是代表作者的人物。总的来说，电影可以很好地复制这些虚构的模式。大部分影片，象大部分小说那样，是从一个全在的视点来叙述的。我们看见并听见作者要我们看见和听见的任何东西。但是当我们要用第一人称的模式时(事实证明，它在散文体的虚构作品中是极其有用的，因为在事件和人物或叙述者的人物之间能产生一种共鸣)在影片中却出现了问题。让影片中的一个 人物来讲故事是很容易的。困难在于，我们既要看见又要听见所发生的事。

好莱坞的对话风格是高效率的：我们一般先用一个镜头纳入两个说话的人(双人交待镜头)，然后用单人镜头组成的蒙太奇来表现每个交谈者交替地说或听。这些镜头往往使用“过肩镜头”。这是一种有趣的对编码的用法，因为它暗示出这是说话人的视点，而同时从物质上又脱离了那个视点。从(大致是)第二个人物的视点来拍摄的第一个人物的镜头一般称做“反拍角度镜头”。这种细致的、始终如一的和亲密的正拍一反拍技巧所形成的节奏往往是麻醉性的：我们包围了交谈。这是彻底的无所不在的视点风格。因为它使我们可以从最理想的角度看到一切。更为现代的技巧往往强调摄影机的分离性和个性，它可以使我们“看见一切”，但是



始终是从分离的和明确的视点。例如，安东尼奥尼的摄影机往往在人物没有出现以前，或者已经离开之后，依然在拍摄一个场景。这个效果就是要把环境突出在人物和动作之上，互本文在内容之上。我们可以把这称做第三人称的视点：摄影机往往仿佛是获得了自己的个性，和人物的视点是分离的。

在这两个全在的风格中(好莱坞的和现代的)视点的镜头(缩写为POV)有着它自己的用处。声音的叙述往往能加强人物对事件的视点的感觉。但是那个在心理上始终存在的画面削弱了这种视点。在文字里我们不需要始终“看着”场景：作家不是始终在描写或叙事的，他们经常在阐释或发表意见。但是在电影里，由于画面的存在，始终具有描写的因素——甚至当声音同时出现进行解释、发表意见或进行讨论时也是如此。这是散文叙事和电影叙事之间的重大差别之一。很明显，唯一能割掉电影画面的这种始终存在的描写本性的方法就是把画面消灭干净，这样声带就能复制文字语言的那种抽象的、分析性的潜能。让—吕克·戈达尔在他六十年代末所拍的高度理性化的影片中，就是用这一技巧进行实验的。

## 声 音

从电影叙事的视点来说，画面是一种缺点，而声音，它那始终存在的特点，却是明显的优点。克里斯蒂安·麦茨确定影片中有五个信息渠道：(1)视觉画面；(2)印制的字幕或其他图象；(3)话语；(4)音乐；(5)噪声(音响效果)。值得注意的是，在这些渠道中，声音比视觉的要多。在研究这些渠道的传播方式时，我们发现只有两个是持续的——第一个和第五个。其他三个是间歇的(它们可以打开或关掉)，而且没有印制的字幕、话语和

音乐也很容易构思出一部影片来。两个持续不断的渠道本身也是以全然不同的方式来传播的。我们通过集中注意力来“读解”画面；我们不读解声音，至少不是象读解画面那样有意识。声音不仅是全在的，而且是全方向的。正因为它是无所不在的，我们就容易忽视它。可以用许多不同的方式来处理画面，而且处理的方式是相当明显的；而声音，哪怕是那种有限的处理，也是模糊的、往往被忽视的。

声音的无所不在的性质恰恰是它最引人注目的性质。它起到体现空间与时间的作用。它对于创造一个故事发生地点是必不可少的；“房间的声音”是以某一特殊地点的混响时间、泛音以及其他因素为依据的，这是它的特征。声音还可以把时间具体化了。一个静止的画面加上声音就活动了起来，它可以创造时间流逝感。从实用的意义来说，声音通过创造一个连贯性的声底来衬托那一般受到更多注意的视觉画面，就能表现出它的价值来。话语和音乐自然会受到注意，因为它们有特殊的含义。占首要地位的是声带上的所谓的“噪声”——音响效果。这是声音环境的真正构成的所在。

但是“噪声”和“效果”对于这样一种有价值的艺术来说确实是很可怜的称号。或许我们可以把声带的这一个方面起名为“环境声音”。在现代音乐中，尤其是在那所谓的“具体音乐”中就已经感觉到环境声音的影响。甚至录下来的话语也受到这一新能力的影响。在无线电广播的黄金时代，“音响效果”局限于那些可以具体制作出来的声音。现在，电子合成器、多声道录音，以及其他电子设置已经使音响效果专家可能无限地再创造出自然音响和全新的人造音响。大多数最佳现代声音剧(主要以唱片形式出现，以及在少数为公众服务的电台节目中出现)已经认识到一向被简

单地认为是音响效果的东西具有非凡的潜能。

在电影里，虽然声带可以比以往承担更大的分量，但是它不能轻易脱离画面。我们用来讨论声带的编码所使用的大部分语言都是处理声音和画面之间的关系的。齐格弗里德·克拉考尔提出了实际的声音和评价性的声音的两种区别，前者和画面有逻辑的联系，后者没有。场景中人物的对话是实际的，不在场景中的人物的对话是评价性的。（如理查德·莱斯特那样对声音的处理细致复杂的电影制作者，往往把场景中的人物的对话处理成评价性的，而不是动作的一部分）卡雷尔·赖兹则使用略有不同的术语。赖兹撰写了一部有关剪辑的标准教科书，他认为所有的声音可分为同步与非同步。同步声在画框中有声源（剪辑师必须使它同步）。非同步声来自画框外。

把这两个连续体结合在一起，我们获得了第三种声音，它的两极是平行的声音和对位的声音。平行的声音是实际的，同步的，与画面联接在一起的。对位的声音是评价性的、非同步的，并且是和画面相对的或对位的。不论我们是处理话语、音乐还是环境音响，都没有差别：三种因素有时是平行的或对位的；实际的或评价性的；同步的或非同步的。

平行的和对位的声音之间的差别或许是控制性因素。在逻辑上与画面一致或与画面相对的声带概念提供了声音的基本美学辩证法。好莱坞的声音风格主要是平行的。三十年代电影的标题音乐甚至对最简单的场面也是加以润色、突出、渲染、刻画，加以修饰，从而使最沉闷的画面和最惊人的画面一样，无不一一渗透着作曲家所设计的几乎是连绵不断的音乐感情。艾立区·沃尔夫冈·康戈尔德和马克司·斯坦纳就是两个最极端的例子。

最近，对位的声音赋予现代风格以一种讽刺性的锐气。声带

往往和画面一样平等，但又不同于画面。例如，玛格丽特·杜拉斯曾对完全脱离画面的评价性的声带进行过试验，如《印度之歌》(1975)。标题性音乐依然存在(电视对它尤其感兴趣)，但是它往往是做评价性的运用。例如，摇滚乐为电影制作者提供了一个保留节目，它是达到现代思想与感情的立竿见影的钥匙。乔治·卢卡斯在《美国风情画》(1973)中就清楚地表明了这一点。具有讽刺意味的是，一向被用做声带上最有威力的非同步和评价性因素的音乐，在现实生活中却无所不在，因此，电影制作者即使维持实际的声音的严格同步，也依然能制作出一条完全是音乐的声带。小小的半导体收音机和环境音乐把生活变成了一出歌舞剧。

蒙太奇(删)

### 今年金环奖揭晓

每年一度由南加利福尼亚电影工作者协会颁发的金环奖今年授给了南斯拉夫影片《尼科拉·特斯拉的秘密》。此片被评选为加利福尼亚 1985 年最佳片。男主角获最佳男演员铜环奖。此片描写著名科学家、美籍南斯拉夫人尼科拉·特斯拉的一生。他为电子学研究作出卓越贡献，并为人造卫星等当代通讯技术奠定了基础。获得金环奖提名的其他影片还有《紫色》和《走出非洲》等。

(晓兰)



## 怎样读解一部影片(五)

### 第六章 媒 介

〔美国〕詹·莫纳柯

周传基译

塞缪尔·贝克特在六十年代写了一系列作品，这些作品对于总称为“媒介”的多种多样的传播技术之间的异同所做出的分析，是最简明扼要的分析之一。这位用法语和英语写作的剧作家兼小说家兼诗人兼评论家在他这一系列作品《舞台剧》、《电影》、《哎，乔！》、《卡斯康杜》以及《话语与音乐》中，抓住了每种形式的实质。《舞台剧》表现舞台上三个禁锢在瓮中的人物，当意识流的对话在这三个人之间往返进行时，一束强烈而准确的光柱跟着这个“动作”，或者对动作做出评论。贝克特对舞台布景的抽象设计，把注意中心集中于观众在这一媒介中所能控制的选择元素上，同时也就指明了有形动作的次要性。对贝克特来说，舞台剧有纵深的场面调度，而没有控制的蒙太奇。相反地，《电影》却发挥了电影制作者和表现对象之间的辩证关系，贝克特把这种关系看做是这一媒介所固有的实质。由阿仑·施奈德执导和勃斯特·基顿主演的《电影》，是对这样一种戏的无声的抽象再现，其中的戏并不发生在剧中人物之间，而是发生在电影制作者和演员之间。几乎在影片的全过程中，基顿都是独自一人出现在银幕上，然而在叙事过程中，他却不是孤单一人，因为摄影机就像是一个非常

真实的人，而这出戏所设计的主题就是基顿拼命想躲开摄影机的那只无所不见的眼睛。《舞台剧》强调的是剧中人物之间的相互作用，以及观众在形成自己的体验时所享有的相对自由。另一方面，《电影》强调的是主体的孤独，是主体与艺术家之间的戏，而观众，相对来说，却没有卷入这一过程。

《哎，乔！》这出电视剧也同样是对电视的实质性元素所做的细致分析。这出约四十五分钟的小品把电视经验的听觉和视频影像这两个组成部分做了对比。这出戏的主体“乔”在一个单一的段落镜头中出现在屏幕上。在整出戏的过程中，这个镜头从相当远的景别开始，把作为这堂景的房间的大部分都表现了出来，然后镜头变为全景，再变为中景，最后是一个很长很慢地向前推成的特写镜头，这个特写又毫不容情地慢慢推到头部的大特写，然后是眼睛、鼻子和嘴的特大特写。在声带上，一个女人的声音对乔讲话，她的声调像连绵不断的意识流的独白。《哎，乔！》的设计十分细腻地突出了电视的两个实质性的元素，而正是这两个元素使电视一方面有别于电影，另一方面又不同于舞台剧：那个分离的平行的独白（它创造了这部作品的基本气氛与调子），使我们更加感到在电视中声音具有更为重要的意义，同时，那个从远景推到大特写的非同一般的、紧凑而有力的段落镜头，巧妙地突出了这一媒介的不寻常的亲密感。

《卡斯康杜》和《话语和音乐》都是广播剧。这一经常被忽视的戏剧形式的结构较舞台剧、电影和电视的结构简单得多。贝克特把广播艺术的那些实质性元素分离了出来——“话语和音乐”，文明社会的背景音响。它们之间的动力学的产物就是广播经验的“起落”的“串联放大”。在所有这些分析性作品之中，贝克特都安排了戏剧性张力，但不是在人物之间，而是在各种艺术的结构诸

元素之间：在舞台剧中，是观众的选择和对话的流程相对；在电影中，是导演的控制和主体的完整性相对；在电视中，是听觉的强烈的基本结构能力和画面的亲密感相对；在广播中则更为简单，是话语和音乐、信息和背景相对。

从美学来说，贝克特的这一系列分析性作品构成了对诸媒介之间的差异的精细总结。但是媒介公式中的政治性的、社会性的和技术的因素可以大大超越美学的决定因素。“媒介”这个词的内涵实际上暗示，我们把这一现象看作是具有较美学所提示的限度更为广泛的幅度。媒介，实际上是传播的手段；它们全都或多或少是为传导信息而设计的技术系统，它们不受时间与空间的自然限制。人们终于以各种不同的方式把信息与娱乐结合起来使用。此外，它们是格外有力的社会化力量，正如“传播”的字根所强烈暗示的，“传播”在某种意义上就是联络一个“社团”<sup>①</sup>。

#### 印刷和电子媒介

文字语言是全部媒介的原型。七千年来，它提供了人与人之间获得信息的一个灵活可行的方法。但是直到约翰·古登堡于十五世纪发明了活字印刷术后<sup>②</sup>，“书写出来的”消息才得以成批生产，作家从而才能同时和其他许多人联络。这种成倍的再生产是构成媒介的主要因素。在1500至1800年间，书籍生产发展为一项主要企业。提示出媒介的第二个要素——开放的传播渠道，是迅速生产和定期出版的报纸和杂志的概念。书籍虽是成批生产，

---

① 英语的“传播”(communication)和“社团”(community)都来自拉丁语字根 communia(“共同”)。——译者

② 我国于北宋时期即发明了活字印刷术，较古登堡的发明约早四百年左右。——译者

但它们只是单个的事件，受限于它们的题材。而报纸和杂志则无论在时间和空间上均是开放的，可以连续地应用于各种用途。

虽然人们立即认识到印刷是一般社会性革命力量，但是直到十九世纪，当人数众多的有文化的中产阶级兴起后，印刷才实现了作为一种媒介的全部潜力。（值得注意的是，二十世纪电子媒介的兴起要比印刷迅速得多，因为掌握电子媒介并不要求特殊的技能。）印刷媒介还受惠于十九世纪后半叶的技术进步。

1880年，《纽约画报》印刷了第一批网纹照片，虽然直到十几年后，这一重要技术才在报刊上广泛加以使用。较早期的印刷工艺的发展是量的发展：它加速了印刷过程的速度和灵活性，但并没有影响印刷术的基本性质。另一方面，网纹印刷术是一个质的进步，它使照相复制成为印刷技术的有机成分。

这样，网纹板的概念的重要性就如同在电影的发展中对视象滞留作用的认识一样：两者都以简单而富有实效的方式利用了感知的基本生理事实。此外，作为网纹制板术的基本概念（把价值的连续变化的范围变换为分离的二元系统）后来成为二十世纪最重要的广泛使用的智力手段：电视、无线电传真、遥测术，以及最重要的计算机工艺学，它们全都以这个基本的二元概念为基础。

电子革命的许多社会效益和符号学效益，在十九世纪的那个报刊的伟大时代中就预示出来了。人们很快就明白了，媒介将提供一种现实的翻版，对历史的纪录——有时甚至是一种替代的现实，而这种中介功能将对生活的组织产生深邃的影响。作为经济的实体，报刊主要是从销售素材——信息与娱乐——开始的，然后逐渐发展成更复杂的模式，它们还把广告版面卖给其他需要和读者群交流的经济组织。换言之，报刊出版商从出售物品转为出售服务，他们掌握的媒介为广告商提供了接触一般群众的手段。



自1930年左右，这一服务已大大完善。市场调查的技巧使出版商能够向登广告的厂商提供特定的读者，而不是简单地提供版面。登广告的人始终是知道他所接触到的读者范围的，但是“人口统计学”的兴起使出版商可以准确地针对一般读者中某些具有特殊价值的部分。

广告是资本主义经济体系有效运转的中心，据许多观察家的意见，它在过去一百五十年间对生活方式产生了巨大的影响。由于社会的永久性纪录是靠媒介来保存的，因此人们很快就明确了这一点；除了制造厂商需要广告外，政治家和社会人士如果希望自己的思想为大部分人民所认真接受，也需要做广告。这导致了宣传广告和公共关系企业的发展，它们是和广告紧密相联的，只不过其目标是为公司、个人和思想创造有利的形像，而不是直接出售消费产品。

陷入这一复杂的经济体系中的，是这一媒介的次要的、非经济性的功能：新闻、娱乐和信息的传播。那个“新闻天窗”——在报刊中留给真正的新闻报道的版面——往往小到只占总版面的百分之二十五。换言之，在美国印刷媒介的传播容量的四分之三往往被广告所占。这种实际存在的广告泛滥正是决定当代社会的价值分享系统的主要因素。以往，传播一向主要是在个人的层次上进行的：一个人究竟能接触到多少人，取决于集会场所的容量。但是印刷媒介的兴起大大增加了传播的潜力。一个人不仅能接触到更多的人，而且无需同时聚集在一处，但重要的是，传播在大多数情况下是全方向性的，即“听众”成员现在没有机会对“演讲者”做出反应。

机械和电子媒介的发展一般是遵循着一百五十年到二百年前印刷媒介的成长所确立的模式。但是，也有一些重大的差别。电

影、无线电广播、电视和唱片不像印刷媒介那样，要求它们的群众经过高度的训练才能感知和理解它们的信息。至少从这个意义上来说，没有人需要通过学习才能“读解”一部影片，这是千真万确的。另一方面，机械和电子媒介是在更高一层的复杂的工艺学的基础上发展起来的。“文化水平”可能并不是必不可少的，然而设备却是必不可少的。电影培养了一种公众的而不是私人的经验，这主要是因为投影设备的费用和复杂性。值得注意的是，它是当代媒介中唯一保持了群众性的媒介。它可能没有为观众提供与演出者交流的机会（像以前的公共集会和舞台演出所做到的那样），但是它们至少依然保持了体验的集体感。

由于电影机器设备及其系统是复杂而昂贵的，因此放映机不可能有机会作为永久性的消费品进入市场，于是电影依然是公众的而不是私人的艺术。电影经济力量的中心逐渐从机器制造商转向放映商，然后又转向制片人和发行商。此外，在每个环节的电影商人，不论是制造商、放映商、制片人或发行商，当然都试图搞垄断控制——这种发展式样后来又在广播和电视网络中反映了出来。

最初，尽管无线电广播立即收到成效，但是它依然仅仅被看作是用来刺激购买收音机需要的最小限度的服务，而主要的利润来自收音机。出售广播的商业时间的做法几乎是偶然发展起来的。AT&T公司曾负责“无线电话”部件的市场。该公司为了在不破坏它们的垄断协议的情况下打入商业生产中去，于1922年发明了所谓的“付款无线电”。它不广播自己的节目，而是干脆把电台出租给任何想要广播的人：电台就像公用电话亭，谁发消息谁付款。反应最初极有限，后来人们终于明白，听众不仅在听，并且对广告宣传做出反应，于是商业广播的成就得到了肯定。

在整个三十、四十和五十年代，这种付款系统统治广播的结构，最初是无线电，然后是电视。虽然广播、电视网和电台、电视台制作它们自己的许多节目，但是它们主要经营出售广告时间的生意。那些做广告的人经常购买大段的时间，而它们的经纪商则为它们制作演出节目。人们逐渐清楚，自己制作节目只会积压资金，留给独立制片企业家去做更有利可图。在六十年代期间，电视网络开始集中搞发行业务，它们自己仅仅制作新闻和体育节目，因为这些节目要求及时进行组织工作，但是大部分黄金时间的娱乐产品却交由“独立”制片人去干，具有讽刺意味的是，这些制片人之中有许多是由电影制片厂资助的。

媒介兴起的最突出的社会效益就是从传播的相互作用的方法转向全方向性和方法。可以注意到，许多更新的产品发明，把焦点从全方面的统治稍稍转回到更为平等的相互作用，这一现象在未来可能会有相当重要的政治意义。当开辟更多的渠道之后，当工艺学已非神秘化之后，当广大的群众已经能够接近媒介的时候，媒介就变得更民主了。困难在于，当工艺学可以使媒介民主化的时候，经济控制依然是高度集中的——在无线电广播和电视或多或少是由政府控制的其他国家里，更为明显，但是在美国却不那么有效。生产相对地是不受限制的，但是依然由强有力的经济利益紧紧地控制着发行。任何人能够制作一本书、一部影片、一张唱片、一盘磁带、一份杂志或报纸；但是很少有人能够使广大的群众读到、看到或听到他们的作品。只要作品是专门针对着一批特定对象的时候，是没有问题的。但是想要向广大群众传播信息的作家、电影制作者或“灌唱片的人”，往往要遇到相当大的困难。

机械和电子媒介的工艺学（略）

有意思的是，无线电和电视在结构上没有很大的差别。自1948年在美国的电视的美学和形式的发展史是和1922年至1948年的无线电发展史相一致的（尽管，自电视网出现以后，无线电广播被迫在美学上专门化了）。从某种意义来说，讨论无线电广播（这就把两者都包括在内）要比过分强调两者的区别更有好处。两者都起到了作为中间媒介来调节我们周围的世界的重要社会功能。以前曾是孤立的个人和社团，在面目一新的总体文化格局中产生了相当密切的接触。存在的问题是，这些媒介是全方向性的，因此这类文化格局更多的是受控制的，而不是自由的，并且是彻底有效的控制。任何人只要看到从孩提时代起就把电视当作母亲的孩子是如何成长的，都能证实电子媒介在这方面的强大威力。在帮助创造新的需求，灌输共享价值，以及确定一个总体的文化轮廓方面，电视和无线电的作用是无与伦比的。

这一基本力量在当代无线电广播而不是电视中可以更清楚地看出来，因为广播可以更容易把握（亦即，它实际上不需要用眼去看）。就这方面而言，无线电广播依然是电视的样板，因为电视这一媒介和电影相比，更强调声音的成分，而不是画面的成分。无线电广播的根本目的不仅限于讲故事和传达信息，而且还要创造一种无所不在的声音环境。这一目的的最终产品就是环境音乐，一种经过精心设计和编排的连续的音乐流，从而创造一种特殊的情调：作为建筑学而不是传达涵义的声音。从心理学来说，无线电广播起到一种“抚摸”的作用：它是人为的，但却是完全不可少的伴侣。同样，大部分电视节目的目的就是要伴随一天的流程。矛盾的是，视觉信息固然经常是有用的，但不一定是必要的。人们没有特殊的需要来观看一场谈话节目或电视新闻，而

且大多数电视剧一般没有视觉输入也能明白。结果，人们一边看书一边“看”电视的情况是常见的。

在商业无线电广播历史的初期，人们就清楚个性的观念将统治着这一媒介。无线电广播，哪怕和电影相比较，也更能提高名人所产生的效果，因为名目繁多的节目使明星能以摆脱虚构的和人造的角色，而扮演“他们自己”。对于绝大多数无线电广播娱乐来说，重要的是节目和其中的明星经常是分不开的。这一基本形式来自通俗喜剧，但是现在，节目主持人却在这一程序中占据了主导地位。明星的个性很简单，容易辨认。在所有的情况下，明星既是自己，又是情节中的演员。无线电广播节目本身也往往是情节的一个因素，皮兰德娄式的妙语依然能引起无线电广播行家的兴趣。

然而肥皂剧（一个非常重要的类型，尽管难以处理）和夜间的连续戏剧性节目的性质不一样。当电视采用了这两种形式之后，它的语汇就变得更专业化了：连续剧就在一个连续的故事中表现一个连续的人物，而系列片则是在不同的故事中表现同一个人物，每个故事都是有头有尾的。

到三十年代初，无线电广播娱乐节目的范围已经完善了；在以后的十五年间，它的变化很小。喜剧和音乐杂艺节目在广播网的节目编排中占主导地位；新闻和体育事件占有相当的时间；竞赛节目和偶尔播出的谈话节目，以及日间广播剧、连续剧，偶尔还有严肃的话剧，填满了其他的播出空间。然而在五十年代，广播网把它们的注意力转向更为有利可图的电视媒介，因而无线电广播做出退居防御地位的反应。

先进的流行音乐唱片的发展是和六十年代无线电的演进密切联系着的。调频广播（FM）最初是由爱德温·H. 阿姆斯特朗于

1933 年发展起来的，它所提供的声音还放明显优越于调幅广播（AM）。他预见到无线电将有一个重大的改变，它将转到这个更可靠的新系统，但是一个近乎垄断的组织——美国无线电广播公司（RCA）的头子戴维·沙诺夫，则做出了另一种决定。沙诺夫对推销电视更感兴趣，他担心调频广播会和电视争夺那有限的资金，因此他尽力阻止采纳这一新的无线电工艺。他在一定程度上获得成功。阿姆斯特朗于三十年代末设法自己着手进行实验性的调频广播，但是电视上调频竞争的不仅是资金，并且还竞争同样的高频。原来，甚高频 VHF 的第一频道是拨给调频使用的。但是战后，联邦传播委员会把调频转到更高的频率，这就要求完全更换设备，于是迫使调频重新开始。

多年来，调频被调幅电台网络和独立电台有效地控制着。几乎所有的调频节目都是重复调幅广播的节目。但是在 1966 年，联邦传播委员会做出一项决定，要求调频电台的业主（他们大多是调幅电台的企业主）把调频的节目和调幅的节目分开。于是调频第一次得以发挥其全部潜力。更为复杂精致的广播媒介不久就发现先进的新摇滚乐是它的合适的题材，于是此后广播和摇滚乐就共存地迅速发展起来。虽然调频拥有的听众较调幅的要少，但是它吸引更有文化的听众，因此为做广告的厂家提供了一个富有吸引力的市场。结果是调幅搞谈话节目，调频搞音乐节目。

自相矛盾的是，尽管联邦传播委员会要求电视的声音使用调频，但是美国电视网络和电视制造商对调频无线电广播的挑战做出了神经质的反应，它们有意识地忽视调频对于复杂而细致的电视声音所具备的潜力，大多数电视接收机的声音系统都粗糙到甚至在质量良好的调幅广播中出现都是丢脸的，更何况从美学来说，电视非常依靠声音。然而在其他国家却不是这样：例如日本的电

视网NHK，已经在试验立体声了。

## 电视与视频录像

实质上，电视与无线电广播的相同之处要超过相异之处。和无线电广播一样，流程的概念是至关重要的；这两种媒介的产品都是连贯和接续的，无论在一个节目中的较小单位，或者是一整天或一个晚上的节目中的较大单位都是如此。此外，由于（和影院放映的影片相比）电视影像质量较差，因此电视非常倚重它的声音组成部分。弧形屏幕以及清晰度和反差的不足或播放接收上的困难等全都降低了电视影像的有效性。在视觉上，信息密度低，这部分由节目编排和连贯性的相对压缩的密度得以补救。无线电广播中的接续和过渡手法在电视的语法中也是十分重要的：死寂的空隙和时间是要不惜一切代价来避免的；流程必须继续。

1961年有一名叫纽顿·米诺夫的人，他是联邦传播委员会的主席，当他给美国电视一个标签“一片广阔的荒原”时，在一定程度上使他声名狼藉。然而这句话确被人用上了。甚至现在，在当电视经过了三代之后，“荒原”一词依然是这一娱乐和信息媒介（它已成为美国生活的中心）的大多数评论家所爱用的隐喻。但是如果不用土地，而是用水来说明电视，可能更有益，也就是把它说成是影像和声音构成的像酒色一样深暗的浩瀚大海，有时它的千篇一律简直吓人，但是更仔细地观察却可以发现某些潮流和漩涡，偶尔也出现相反的逆流，并且每隔一段很长的时间也会出现水柱和海啸这样的异常现象。像真正的大海那样，电视之海也有自身的法则。

两个基本限制决定着电视的性质，并允许电视网络加以控制：一个就是有限的可供使用的频道，另一个是时间的限制。一名电视节目导演每周只掌握一百六十八个小时，此外，他的节目一定

直接与其他电视网的那些节目相竞争。一名报纸的读者可以买几份报纸，然后按先后顺序仔仔细细地把它们全读了。但是一名电视观众一次只能观看一个电视网的新闻节目，而且当他在看这个节目时，就漏掉了其他的节目。

在五十年代，电视网络制作它们自己大部分的节目，并且往往是和买下了它们的整段时间的做广告的经纪人（和赞助人）合作生产的。一般来说，它们现在已经不再把整段时间或整个演出节目卖给做广告的厂家，因为它们发现把每小时的百分之十三或十四的时间分成小段，也就是从十秒到一百二十秒的小段（二十秒和三十秒的小段占主导地位），分别出售更有利可图。现在这样一小段时间的价格在最受欢迎的节目中，几乎接近每分钟十二万美元，因此，一个电视网络在一个晚上的黄金时间中的总收入可能达到三百万或四百万美元。

电视网络从广播时间所获得的价格取决于节目受欢迎的程度，这是由评分来制定的，而奈尔逊评分是最重要的。因此，电视网络和当代杂志一样，与其是出售时间，不如说是出售特殊的观众群。其结果是，从六十年代初主要以“中产美国”（大城市和城郊的中产阶级的中年观众）为对象来编排节目转到七十年代针对更年轻的、更为城市化的、有更多可供开销的收入的“高级”观众来编排节目。广告经纪商不再像五十年代那样直接控制节目的编排，取而代之的是一个更为复杂的、同样受限制的系统。

报纸也是根据评分（例如根据发行份数来衡量）来决定它们的广告价格，重要的是，报纸的发行份数无论怎样按“人口统计学”来分门别类，但是反应在报纸上依然是一个整体。在电视中，每一个节目都要评分，因此，报纸出版商敢于刊登不受欢迎的材料，而编排电视节目的人则必须判断每一个节目的经济潜力。在



时间安排上的细微复杂的调动可以大大增加收入，这就使电视节目的安排成为一个越来越复杂的和耐人寻味的游戏，而这和那作为素材的节目的内容与价值是没有什么联系的。

电视网络制作自己的新闻和公众事务节目，主要是因为这些节目能提高它们的威望(尽管许多新闻节目获得大量收入)。CBS通过它所搞的那套第二次世界大战的新闻报道首先确立自己是NBC的一个不可轻视的对手。此外，所有的电视网都制作极为有利可图的体育节目(以及深夜和清晨的谈话节目)，但是它们的黄金时间的那段娱乐产品却是靠外面的制片人来搞。这些制片人(其中许多是好莱坞的子公司)拿着一个节目的构思或梗概去找节目编排人。如果节目编排人认为这个节目有潜力可挖，就同意付出几稿剧本写作以及拍摄一部样片的经费，而这种样片后来往往作为一部独立的或供影院放映的影片重新发行。完成的样片在预演影院中和一小批观众见面(现在越来越多地通过有线电视)。但是在测试中的成功丝毫不能保证它能纳入节目之中，因为网络电视的真正艺术在于编排节目时间表的复杂游戏。

问题不在于每个节目受欢迎的程度，而在于在那一段时间内享有多少观众。据此，网络电视的结构不同于在它以前的娱乐和信息媒介的结构。好莱坞电影制片厂销售的是娱乐品，电视网络销售的不是娱乐，它销售的是观众，而观众的多寡与质量既取决于节目本身的价值，也同样取决于节目编排人有效地安排节目的才能和运气。节目编排人要求一个节目吻合他试图创造的“声音”或“面目”。我们经常不是看节目，而是“看电视”。其结果是，一个节目中的成分要比节目的整体更重要。这一结构突出之处在于一个节目的特殊的分段方式，它在整个节目播出时间里用穿插广告的方法把节目分截为若干段落，而不是像有些国家那样，把广

告一堆堆集中在节目与节目之间。

于是，关键的焦点就是节目的分类，每一类都有一些可认同的东西：某一特殊的风格或节奏，某种对待人物的态度，某种特殊的副线或高潮。这些特征根植于电影和无线电广播。在三十年代，电影的类型也是纳入类似的系统，然而，尽管那时实行的是每场放两部影片，每部影片都是独立的——不过无论从个性特征还是从类型来说都是一致的。我们将会看到，电视中类型的概念却更为集中和复杂。

随着电视历史的进展，这一分类的过程变得日益精确，各种节目分为不同的系列，系列又归成大类。我们可以这样来把电视的历史大致分为若干时期：四十年代末和五十年最令人难忘的是杂艺的系列，那时这一新媒介迅速地吸收了大批已趋于年迈的通俗歌舞剧的天才，无线电广播喜剧和杂艺节目成批地转向这一更为有利可图的媒介。

在五十年代中期，电视——正如在它之前的电影那样——由于试图确立一个更为成熟的声誉，开始转向更受尊重的企业经营。这一时期，也就是电视的青少年时期，令人难忘的就是它那非连集的严肃的实况播出的电视剧。舆论界公认这是电视剧的“黄金时代”，然而值得商榷的是，这些个性化的剧院式作品的那种舞台腔是直接与电视制作相违的。在这一时期内，一些电视作家和导演获得了一定程度的社会地位。

在六十年代初视频磁带技术的出现，随着电视网的制作继续向外界经纪商的制作的转移，标志着电视史中的一个重要转折点。在此期间，美国电视发展了我们今天所熟悉的那种混合的标准形式。新闻和公众事物的报道这些具有威信的项目得到了扩展。有利可图的体育报道随着技术效率的扩展而变得更为普及，更受欢迎。

迎。现场的重放、慢动作和逐格放像加强了专业体育的感染力。

同时，黄金时间的娱乐已稳定为半小时的喜剧和一小时惊险/正剧系列片的混合，我们今天已承认这是它的基本结构。这两类节目均为主导的无线电广播形式的后裔：我们甚至可以把它们的起源进一步追溯到电影院的两本喜剧片和六十至七十分钟的动作性影片的“节目安排”。但是这些形式在电视中获得了新的关系。波尔通过在剧场观众面前同时用三台摄像机来拍摄的方法，确立了“情节喜剧”的主导模式。最早在电视中试验三台摄像机的技巧是在三十年代，但是波尔第一个认识到，可以把直接的、“实时的”现场播送电视的剪辑（导演监视所有的摄像机，并当时决定选用哪一个画面）和电影的后期剪辑结合在一起。

正如许多最优秀的好莱坞影片是在三十年代拍摄的，而那时人们却还没有意识到他们是在发明一种会持续四十年的叙事形式那样，最优秀的美国电视是从六十年代初开始的，那时第一次确立的模式后来成为高度风格化的和定型的。一般来说，惊险/正剧节目是按职业来分类组织的。（杰克·韦布在这方面也只有影响。）警察和侦探的类型是以动作为依据的（大多数西部片也如此）；医生、律师、教员和其他职业的节目更多地以思想为依据。在六十年代，甚至社会工作者和政治家也得以再现。至今最优秀的职业节目是在纽约制作的。赫伯特·布洛德金的《辩护人》（E. G. 马歇尔和罗伯特·里德饰律师）和戴维·苏斯金德的《东区，西区》（乔治·C. 斯各脱和西赛利·泰森饰社会工作者）就是典型的范例。不同于洛杉矶制作的大多数节目，纽约的节目在各方面都更为成功。它们更多地用实景；剧本写得更为紧凑，性格刻画更为大胆，更具有讽刺意味；它们还享有纽约的表演天才的源泉，而好莱坞的节目除了一些小明星（男女兼有）外，别无凭借。

在六十年代的进程中，电影制片厂逐渐施加更多的影响，纽约的电视生产几乎销声匿迹。在六十年代后期，美国电视陷入了单调的老一套的做法：评分的游戏越是复杂，制作用以吸引广大观众的产品也就越加乏味。詹姆斯·奥伯莱在 CBS 任节目主任期间确立这一时期的风格为：其目的是用最小公分母的技巧，从而尽可能少冒犯可能争取到的观众成员。要说明六十年代中期电视喜剧的状况，我们只消提出那几年最成功的一个节目，即奥伯莱的《贝弗利山的土包子》。在六十年代末，两个六十分钟的节目《笑吧笑吧》和《逗乐喜剧兄弟时间》预示将在七十年代出现的电视复兴。这两个节目都是有关时事幽默的，并且出于不同的原因，都很快就枯竭了。《笑吧》虽然培养了一批颇有趣味的喜剧演员，但是过于疯狂，并且缺乏方向。另一方面，《逗乐兄弟》却通过这样的电视网挑战行动，如播放通篇朗读独立宣言而逐渐建立了政治激进派的声誉。

在六十年代期间，“依样画葫芦”的概念也被普遍接受。如果一个演出节目获得成功，那是由于其中的个别因素，而不是由于它的整体。结果，这些因素就可以抄袭，只要稍加调整就可以重新凑成第二个成功的节目。于是电视就开始抄袭自己。

电视的基本单位不是演出节目，而是连集节目，它赋予电视在创造人物性格方面一个优越于其他任何叙事媒介的条件，可能只有长篇家世小说是例外。这也就是为什么电视更多的不是讲故事的媒介，而是一种情绪和气氛的媒介。我们打开电视机不是去看发生了什么事情（因为一般总是发生同样的事情），而是和其中的人物一起消磨时间。

电视在处理人物的复杂发展方面所拥有的手段，并不比其他媒介更优越：它在其他基本戏剧因素方面成功的可能性也极其可

怜。因为它的感染力要比电影弱得多（它给我们提供的视觉和听觉信息较少），动作和大场面要比电影院的效果更差。而且由于它和观众的亲密程度远不及实际演出，因此它也不能处理着重于表现思想感情的高级戏剧。

但是有一个因素妨碍着美国的连集节目在人物创造方面充分发挥它的潜能：因为它们的结尾是开放性的。一套成功的连集节目几乎可以永远搞下去。结果是，连集节目中的人物就像皮兰德娄笔下的人物那样，可以冻结在永恒的瞬间中，从不发展，从不变化。一个成功的节目获利的潜力实在太太，它决不会因为美学或戏剧的原因而收场，甚至当观众、演员和制片人，人人全都清楚那一节目早已完成它的使命时，也没法收场。那个具有二十五年生命的广播电视连集节目《枪火》，到七十年代中被取消的原因，并不是因为吉蒂、医生和麦特·迪伦失去了感染力，而是因为电视网节目负责人认为西部片节目吸引的是一批农村的中年观众，他们对做广告的厂家没有那么大的吸引力。

电视已成为极为普及的消遣、娱乐和媒介。我们往往把它那泛滥成灾的影响看作是理所当然的，但是它却是一个值得加以研究的现象。例如，观看全球性的体育事件的观众数以若干亿计。甚至电视网的一个不成功的连集节目中的每一集也能吸引一千万到两千万观众。一个地方性的公共事物节目是很不受欢迎的，它甚至不能获得有分量的评分，但依然能拥有超过许多报刊发行份数的观众。

具有讽刺意味的是，近年来美国电视的最富有创造性的形式不是来自于电视，而是来自于电影。由于产品匮乏，电视网在六十年代初转向好莱坞电影的庞大的库存。由于播送时间的限制和检查的原因而经过删剪的供影院放映的影片，在整整十年中成为

电视节目的主要商品，其特殊价值在于它们是预售的。当现存的电影产品开始减少，当电影制片人开始转向拍摄一些似乎不适合于电视的题材时，电视网就着手自己制作影片。这些影片被贴上了挺别扭的标签“为电视制作的影片”。其中很少有突出的。

为电视制作的影片的毛病在于，它们不同于为影院制作的影片，它们的播出没有大规模的宣传广告做支持。电视网发现了解决这一问题的妙计。节目负责人利用电视经验中那种虚构与现实惊人相似的特点，发展了所谓的“纪录戏剧”，这是一种或多或少松散地以当前的事件和历史为根据的，主要表现观众早已知道的，因此从某种意义来说是预售的题材的电视片。

美国电视的美学主要受到利润动机的支配，但是欧洲电视的情况却不是这样。美国的电视频道为不同系统所瓜分，而欧洲的频道主要留做公众设施用，并且由国家机构来经营的。

商业电视于1955年进入英国，与英国广播公司BBC于1936年就设立的两个频道为伍。英国的这种商业的和公众的电视的不寻常的混合，促成了美国以外的最有生气的企业。从六十年代后期开始，BBC和ITV(商业频道)的主要的连集片开始对世界市场产生了引人注目的效果。产生这一效果的部分原因是英国的独立制片的传统，这使BBC在一定程度上摆脱了政府的检查，而大多数其他的国营系统却必须屈从于政府的检查。同时它的财源来自用户执照费（而不是广告费或税收），因此英国的公众电视摆脱了另一种资助系统给美国电视带来的种种限制，同时也相对地不受政治检查的影响。

英国的戏剧性连集节目在几个主要的方面不同于美国的连集节目：首先，也是最重要的，它的结尾是封闭性的；其中的人物是允许成长和发展，甚至可以死去；当一个连集节目已耗尽它的

戏剧潜力时，没有任何压力迫使它继续下去。此外，英国连集节目更多地依靠整体演出，而不是依靠某一个大明星；在它的大多数最优秀的连集节目中都有一种集体精神，而这在美国电视中是罕见的。最后，英国电视很快就发现连集电视节目和十九世纪的家世小说之间在封闭结尾的共同之处，并且在这一新媒介中重新把一些家世小说制作成连集节目。BBC把约翰·高尔斯华绥的《福尔赛世家》于1967改编为二十六集的连集节目是一次主要的国际成就，并为不列颠的电视打开了国际市场。

由于电视是一个连续的而不是单个的经验，它具备作为观众与现实的中介的特殊能力。影片可能持续两小时，三小时，甚至四小时，但是在这段时间内，我们是生活在电影的世界中。电视是始终在进行，从来没有结尾的，不论是从一天的节目安排的关系来说，还是从作为它的土生土长的系列节目或连集节目来说都是这样。此外，电视发生在我们的空间和我们的时间中，它成为我们现实的一部分。结果，它不仅是观众与现实之间的中介，而且还是现实与虚构之间的中介。因为它既是娱乐的媒介，又是信息的媒介，因此有时它很难区分前者的虚构的实质性质和后者的非虚构的实质性质。很多论著讨论过电视的社会化影响——不断表现暴力对儿童的影响，对于那些迷醉于电视的人来说把电视世界当成现实世界的倾向。根据哥伦比亚大学的网络研究计划所出版的一套有用的小册子，在七十年代最受欢迎的一个美国节目《走运》，每周都能有九十个国家四亿多观众收看。而《走运》连续播出了十四年，共三百五十九集。当它播出结束时，电视观众可能化了一百四十三兆人次/小时观看卡特瑞特家庭的社会准则。

这是单独一个节目的数字，而发行的节目却有好几百。据联合国教科文组织估计，每年可供输送的美国节目在十万至二十万

小时之间。正如艾利克·巴尔诺夫在《丰硕的显像管》一书中指出的，美国的辛迪加往往有效地削弱了民族的产品，因为它所提供的产品价格之低是民族产品所办不到的。其结果是产生一种规模空前的文化帝国主义——哪怕往往是并非有意的。

至此，我们仅谈到了播放的电视。在六十年代末便携式和相当便宜的视频录像设备的发展，导致了电视的一个新的亚种，一般称为“录像”。这些设备操作更简便，并且往往较电影设备便宜，它们为网络系统以外的艺术家开辟了一部分的媒介。由于它是电子的，录像具有控制影像的非凡能力，这一事实为南·琼·派依克这样的概念论的艺术家，一名录像的先驱实验者充分地加以利用。但是录像并不局限于纯视觉艺术的领域。它最有用的特点往往是它的轻便性和活动方便——这是灵活和反应迅速的纪录媒介的基本要求。尽管最近独立录像业的发展是那么令人感兴趣，但由于商业性的群众电视的威力和势力范围的强大，使录像依然相对是微弱的。但是，如果视盘系统获得成功，那么发行的可能性就不会受到那么严格的控制，在今后五年左右，当个人或中等规模的组织开始从娱乐和网络财团争取对媒介频谱的至少是一部分的控制时，它的效益将成千倍地增长。

结束语：媒介的民主

我们似乎可以满意地得出结论说，一个新的媒介时代已经在望；全方向性的媒介，由公共团体所控制的媒介将要民主化，并且更加相互地产生影响；电视、无线电广播、唱片和电影将要从以利润为功能的经济产品毕业出来，升华为艺术活动，其目的将是分析、启蒙和传播。但是，情况并非如此。



在过去十五年内，十六毫米和八毫米的电影设备、录音带和录像带等使得电子媒介的生产手段大大民主化了，这是千真万确的，正如静电复制和邻近的复印点向更多的人敞开了印刷媒介的大门。但是发行手段依然由基础坚实的经济财团所控制。从工艺学来说，媒介是朝着日益简化、精致和集成的方向发展。录像带现在理所当然地用来辅助拍片。视盘在视觉媒介中就像我们享有唱片和印刷媒介一样，唾手可得。但是，当媒介的科学已经发展到使它们成为人人可以用来互通信息的有用工具时，媒介的经济和政治却继续在妨碍这种民主的用途。

乔治·奥尔威尔这样描绘 1984 年的图景：“这个工具、电视银屏可以暗下去，但是没有办法把它完全关掉。”自此以后，媒介的反效果已成为科幻作品中的普遍主题。但是事实是经得起重复的，我们依然称之为“现实”的东西，现在主要是他人为我们决定的。问题不仅在于有人在讲我们的故事，而且问题在于他们讲的是什么样的故事。

但是媒介这一石柱碑并非是无敌的。最近的两个发展所提供的远景变化是令人兴奋的。在六十年代末和七十年代初，一种“电话畸形儿”和“电脑畸形儿”的亚文化发展了起来，这类人对于包围着我们的电子罗网有着高度的技术知识，他们想要运用这一知识来颠覆这种无限复杂的系统。他们经常与复杂的电话系统（并通过电话）或主要的电脑系统做游戏来取乐；亦即这些系统易受自己美学的攻击，他们对此兴趣盎然。但是他们偶尔也为了政治效果而摆弄这些系统。他们在很大程度上打破了传播工艺学的神秘性。

媒介所提供的民主前景甚至会使瓦尔特·惠特曼感到振奋。他在一个多世纪以前写道：

“我听见美国在歌唱，我听见各种歌声，”

“人人都在唱他或她自己的，而不属于他人的歌……”

总之，我们每个人都是一名广播者。

附录：本刊选载了《怎样读解一部影片》的一、二、三、六章，现将第四、五两章的题目刊登如下，供读者参照。

#### 第四章 电影史概述

“影戏”：经济学

电影的诞生

无声电影

声音

制片公司

电影对电视

联合企业和独立制片

“影片”：政治学、社会学和心理学

本体论层次

摹拟论层次

内在属性层次

心理政治学

社会政治学

“电影”：美学

创造一种艺术：卢米埃尔对梅里爱

无声故事片：现实主义对表现主义

好莱坞：类型对作者

新现实主义以及后果：好莱坞对世界

新浪潮和第三世界：作为娱乐的电影对作为传播的  
电影

(新浪潮；先锋派；直接电影和真实电影；英国；意大利；瑞典；东欧；第三世界；日本和亚洲；新法国电影；新德国电影；瑞士电影；新美国电影)

## 第五章 电影理论：形式和功能

诗人和哲学家：林赛和明斯特堡

表现主义和写实主义：爱因汉姆和克拉考尔

蒙太奇：普多夫金、爱森斯坦、巴拉兹和形式主义

场面调度：新现实主义、巴赞和戈达尔

电影的语言：麦茨和现代理论