

似真的”。事实上，“纪实”是一种形式，“虚构”是一种手法，尊重客观事实是一种态度，在不改变客观事实性质和走向的基础上，充分利用虚构手法中的修辞与结构技巧，让纪实的意义在作品中敞开，这才是纪录片创作的根本原则，是一切创作策略的基础。而在创作纪录片的环节中，如果过多地排斥本就归属于纪录片的创作手段，人为地强行限制一部作品的创作空间，则会伤害到纪录片本身的创作和发展，最终使观众对纪录片审美接受的兴趣萎缩。

结语

影像真实无法与客观真实等同，捕捉现象的表面不等于揭示事物的本质。因此，真实地反映生活并不是纪录片创作的根本目的，为了讲述真实，在记录本文构成的过程需要记录者的创造，从而使声画语义段自身的意义在影片结构中向受众敞开。纪录的力量源自于影像寄托在时间之中通过形式元素的组构所形成的历史穿透力，从而使这种体裁表现出一种独特的流通形式。同时，人们对所谓真实的影像有着不断再理解的需要，进一步使文本的自足性彰显出来。从格里尔逊到“直接电影”和“真理电影”，再到“新纪录电影”，纪录片创作者对纪实与虚构的态度经历了纪实与虚构的依存到排斥，直到虚构表意策略的最终形成这样一个过程。正如琳达·威廉姆斯所言：“对真实和虚构采取过于简单的

两分法，是我们在思考纪录电影的真实问题时遇到的根本困难。选择不是在两个完全分离的关于真实和虚构的体制之间进行，而是存在于为接近相对真实所采取的虚构策略中。”^[12]从叙事出发，纪录片的虚构是对所关注现实的选择和对所掌握素材的再结构。与纪实主义一样，虚构也是纪录片构成的一种策略，我们同样要尊重其作为一种电影性的存在。纪录片的构成实质上就是一个在纪实与虚构的两极间需找平衡的过程，以真实为基础却不能为机械理解的真实而束缚。

纪实和虚构可以在纪录片构成过程中掺杂和混合，但必须有一个不破坏事件发展自然结果的界限，这是判断虚构创作手法的合法性的第一原则。虚构在纪录片构成中的存在正是为了更好地表现影像真实，使影像的意义敞开得更加透彻。以本质真实为底线发展表现手段的多样性，提升纪录片视听语言的表意功能，更明确地突显其作为电影的艺术作品属性，才能使我们经历和回溯纪录片发展历程之后，释放记录者在影片构成过程中表现能动性成为可能。从另一个方向上看，它同时为受众理解影片提供了更便捷的路径，从而使作为艺术作品的纪录片的创作过程更加完整。

(王冬冬，同济大学设计与艺术学院教授，201804)

[12] 同(6)。

麦茨电影符号学理论 对于戏剧本体指涉的启示

The Revelation of Christian Metz's Cinema Semiotics on Theatrical Ontology

文 濮波 /Text/Pu Bo

提要：麦茨所著《想象的能指——精神分析与电影》，作为第二电影符号学的代表作，既吸纳了第一电影符号学阶段完成的对电影符号复杂性(如八大组合段)的研究成果，又受拉康理论的影响，从而形成了电影符号学新的主导模式。在著作中，麦茨既对电影本体做出了令人信服的论述，还比较了戏剧的本体特征。这种视野对构建电影和戏剧通用的演示(performance)美学有着借鉴意义。

关键词：麦茨 想象的能指 戏剧 揭示

自从电影发明以来，关于电影是什么的理论也应运而生。这种电影理论被称为电影本体论。诸如爱森斯坦和安德烈·巴赞、麦茨均从电影影像本体的角度来展开论证。在第一电影符号学阶段，电影理论主要以结构主义语言学为基本模式，对电影影像符号的特征和类型、叙述法则进行探讨。比如，麦茨的理论参照了符号学家皮尔斯提出的三分方式——即符号、对象(符号指出的

直接意义)、解释项(符号的引申意义)。简而言之，任何符号表意的过程都产生三种不同的意义。这种意义的产生之源后来被界定为：发送者(意图意义)、符号信息(文本意义)、接收者(解释意义)。因此得益于这种认知进展，到了第二电影符号学阶段，电影符号学则开始深入电影符号呈现和认知互动而产生的“意义”。麦茨的代表作《想象的能指——精神分析与电影》(以下简称《想象的能指》)

既吸纳了上述对于符号复杂性的认知，又受拉康理论的影响，从而形成了电影符号学新的主导模式。在该书中，麦茨的电影研究之重点从影像符号本身转向影像符号的效果（不仅研究符号的编码，也研究符号的解码），实际上把接受者的主体意识构成纳入了电影的表意机制。这就是《想象的能指》之精华所在。⁽¹⁾ 具体而言，麦茨《想象的能指》之所以在电影理论史上重要，是因为麦茨援引拉康对主体与镜像之关系的探讨来阐释观众对电影的感知，这种将感知和信念结构纳入到学术框架的行为本身（并扩展了电影美学中欲望、认同、现象的幻象性、精神结构等新名词和新议题），在当时是十分罕见和具有先锋性质的。在对电影的本体进行论述之余，《想象的能指》一个较为可贵的特点是拿电影本体和戏剧本体进行了比较。这样，从电影符号学，我们也可以获悉麦茨眼中的戏剧之“本义”。

一、麦茨电影符号学理论对于戏剧本体特征的指涉

麦茨在谈论电影“影像符号的效果”呈现之本质过程中，多次指涉戏剧，并拿电影和戏剧之本体的不同来反证电影符号呈现的独特性。通览全书，麦茨关于戏剧（本体）的论述集中在如下几处：

第一，在阐释产生电影和戏剧的社会意识形态氛围不同时附带对戏剧的本质进行界定和论证。麦茨指出：“电影诞生于资本主义时期，资本主义是一种对抗性和分散性的社会，一个自我中心至上、特别关心‘门面’的自身不透明的社会。戏剧是一种真正的古代艺术，一种在更有权威的仪式社会中，在更一体化的人类团体之中，在某种意义上更接近于其欲望的某些文化中，看到明星的艺术。”⁽²⁾ 正是这种诞生时间的不同，所以戏剧和电影精神母题上负载着集体和个体价值，本质上它们具有泾渭分明的美学向度，虽然两者都在演示或者叙事中具有一种集体价值的弘扬之主题和题材的作品呈现，但是这种价值在“集体无意识”层面上的深浅程度不一样。从这一点上可以看出，麦茨对戏剧的社会仪式功能（还包括原始图腾、象征意义和伦理意义）有着深刻的认识。

其次，在揭示电影和戏剧视界体系不同之时指涉了戏剧（剧场）的视界体系。麦茨指出的电影和戏剧在这个层面的差异性主要集中在以下三点：（1）电影和戏剧的差异在视界体系上十分巨大，戏剧的本质是摹仿，传统戏剧的表演性质是代言体（后来才有叙事体等其他性质），在演出中演员一直在场。而电影的本体是影像的在场。无论是电影美学的早期巴拉兹、巴赞和克拉考尔，还是其后的结构主义者，均把电影的影像本体特征予以强调。这样，在麦茨关于电影视界体系的论述中，就针对影像的这种“能指特性”予以揭示，发现其“额外重复”⁽³⁾（容易盈满、影像堆积，造成景观），而观众“控制缺席”⁽⁴⁾（容易导致色情），因此其本质上是“模拟像”，或者“对象撤回时派给我的一个代表”“双重的撤回”⁽⁵⁾

之物体。⁽²⁾ 正是“电影从根本上不同于戏剧”，造成了电影的一个区别于戏剧的巨大特征，即电影更加满足人类的窥淫欲望。这是一种电影演员已经在银幕展现之时缺席而观众开始显现的单面约会，麦茨称之为“失败的相会”。⁽⁶⁾ 而戏剧演员与观众同时在场，在演出时他们互相拥有。⁽³⁾ 又因为电影表演主体的缺席，因此观众是在拉康所言的“恋物癖”心理机制牵引下去观看电影的。而戏剧由于演员和观众的同时在场，这样就很容易产生剧场的一种交流机制，麦茨称之为“共同调整的视界变态（合成驱动）实践”。这样，事实上就为戏剧表演容易鼓动观众、煽风点火，为社会思潮创造条件，也为戏剧总是比电影更加严格地接受审查创造了“合法性”。相比之下，电影自从过渡到“后海斯法典时代”，世界范围内针对其影像内容审查的限制在逐渐放松。世界范围内电影的分级制度，等于在一定范围内允许和支持各种级别的电影的生产。这种被国家意识形态区别对待的艺术，其差异性还在于电影往往是二维平面展示的画面，而戏剧是真实的立体景观。我们还可以这样说，电影因为演员的缺席造成了人/主体的无和物质（位于第一位）的显现，而戏剧中人/主体是存在的，物依然是第二位的。

其三，麦茨在谈及电影艺术虚构性的时候指涉了戏剧虚构性问题。麦茨指出，电影的表演是事先录制的，一个电影的事件只有一个特定的演员来表演。因此，角色和演员的身体呈现一种牢牢的依附关系。而戏剧不同，同一个剧本由不同的演员演绎。戏剧的演戏，更具有表演性。电影不呈现真实的演员主体，而是依靠影像来获得观众对于叙事或者表现的认同、认知。具体而言，“电影的特性，并不在于它可能再现想象界，而是在于，它从一开始就是想象界，把它作为一个能指来构成的想象界”。⁽⁷⁾ 由于它展现一个真实的“镜像”，它的能指是二维框架下的视觉和听觉接收的信息，类似于一种“故事世界的事件是虚构的，每个人都假装相信它是真的”⁽⁸⁾信念结构。这不同于戏剧。戏剧演员的在场，使得描写在戏剧中是完全真实的。⁽⁹⁾ 此外传统戏剧的能指可以是视觉的、听觉的，因为戏剧依靠演员表演的特殊性，其舞台的存在也等于为观演关系制造了一种特殊的机制，这种机制是带着距离感的，是一种需要观看的方位和空间才得以成立的。通俗一点说，电影是一种白日梦机制的幻觉体验，而戏剧是一种带有距离感的视听体验。

在虚构这件审美之事件完成的“功劳”上，麦茨指

(1) 马睿、吴迎君《电影符号学教程》，重庆：重庆大学出版社2016年版，第41页。

(2) [法]克里斯蒂安·麦茨《想象的能指——精神分析与电影》，王志敏译，北京：中国广播电视出版社2006年版，第61页。

(3) (4) (5) 同(2)，第57页。

(6) 同(2)，第59页。

(7) 同(2)，第41页。

(8) 同(2)，第67页。

(9) 同(2)，第63页。

出：“虚构的戏剧更倾向于依赖演员（描绘者），而虚构的电影却更倾向于依赖人物（被描绘者）。”^{〔10〕}而且，正因为这种虚构性的不同，“电影的空间，因为被银幕所代替，是完全不同的，它不再同观众交流：一个是真实的，一个是景象的——比任何戏剧方式更有力的分裂”，换言之，它永远是“表演的别处”，^{〔11〕}是景象。而在这一点上，戏剧是真实在场的，其演示的图景不是逃逸的。

二、电影“符号-物”的呈现与戏剧的相似性

麦茨通过分析电影和戏剧符号呈现效果之不同，实际上提出了两者本体的不同。正因为他以非常清晰的符号学手段线索梳理了双方的诸多不同点，其展示电影意义的手段之时，于是也“宽泛地”用符号学的手段审视了戏剧。这种本来隶属于电影的美学术语乍一看与戏剧无缘，实则上可以对照甚至互换。比如，电影和戏剧虽然视界体系不同，但是我们假如将其放置在主体和客体界限消弭的后现代美学语境下，两者的共同点还是不少的。

第一，两者都存在演示（performance）。正是演示这个关键词打开了电影演示和戏剧演示之间的本质性区别，又融合和弥合了横亘在电影和戏剧艺术中的主体性差异问题，因此，在电影中存在演示（或者演示类叙述）：运用身体、实物、光影、声音等媒介进行在场故事的展示。戏剧也在演示，是演而不是说。戏剧演示主要借助演员，也可以借助道具和灯光等途径的演示。虽然在电影和戏剧中，是否有真人演示成为两种最大的区别，但是，其人物和影像都参与演示，这是百分之百的真实。因此，电影和戏剧其实都可以称之为演示艺术。

第二，由于两者存在演示性，两者均可以从“符号-物”的角度来综合分析。在皮尔斯的符号学体系里，任何物都是一个“符号-物”。它可以完全成为物，不表达意义；它也可以向纯粹符号靠拢，不作为物存在。任何“符号-物”都在这两个极端之间移动，并因为接受者的不同认知而产生不同的意义。换句话说，正因为有在“符号-物”的泛演示层面，电影和戏剧都提供给了观众一种意义多元性的体验，我们才可以探寻两者的意义之内容。

在当今已经产生的戏剧理论中，麦茨《想象的能指》也与其产生了碰撞，这难能可贵。比如，麦茨在第一符号学阶段（以提出电影八大组合段的结构主义方法为特征）和其第二符号学阶段（以《想象的能指》介入精神分析和观众心理认同结构为代表）所昭示的当代电影意义系统中能指广阔（生产、消费和促进三个机器的合成）的状态与安托南·阿尔托在《残酷戏剧》一书中所描述的“在场性”之“意义生成状态”，或者布莱希特的间离效果的能指归属描述如出一辙、殊途同归。阿尔托在《残酷戏剧》中所强调的“总体戏剧”理念所包含的元素（符号）涵盖复杂剧场内（注意：不仅仅是舞台）的一切符号，包括演出、导演、舞台语言、乐器、灯光-照明、服装、舞台-剧场大厅、物体-面具-小道具、布景、现实等，

且每个音乐、舞蹈、造型、哑剧、摹拟、动作、声调等手段都有其特有的、本质的诗意。^{〔12〕}这种洞见与克里斯蒂安·麦茨将电影的存在看成是一种包括生产机器、消费机器和促销机器三部机器在内的作为一个整体的电影机构的产物之观念奇迹般地相逢。麦茨理论视界中“想象的能指”，针对的是电影“影像”世界可以产生诸多意义的能指，而阿尔托的在场性指一出戏本该具有的生成诸多意义——这与麦茨所言的电影能指的丰富性刚好吻合。麦茨在《想象的能指》中对于电影叙事（能指）机制的探讨，则有可能会借鉴其对故事片电影能指系统的论述。麦茨认为所有的情节型影片（指叙事-再现型影片）的虚构程式，既是对能指的否定（意图让人忘掉能指），又是能指的证实。因此，使故事片显出特色的并不是能指特有的功能“缺席”，而是它以否定的方式的出席，而且众所周知，这类出席是可能的最强的出席之一。^{〔13〕}麦茨的观点回答了影像碎片、元素和影像整体之间的关系，有时候，电影中影像为了叙事的最终目的而在意义构建中缺席，最后依然以出席的形式出现之辩证关系。

比如，电影《小时代》，它的叙事存在一些问题，可能为电影叙事学所不齿，但是它也有优点，即本质上它以电影的方式完成了一次连环画的创作。这种以张扬某个节拍和桥段的美学，不同于传统电影的叙事完整性美学。这种碎片化的美学甚至有可能为电影非叙事美学、电影消费理论、电影乌托邦理论或者甚至电影时装、化妆界所肯定，因为里面有当下社会非常稀罕的“集体生活摹本”，且主要人物的时装可能代表了新的趋势。按照麦茨的理论，这是电影能指的一部分，而我们往往为了最终的故事意义而忘记了这些影像本身的意义。“网生代”电影通过颠覆传统的二元对立的思维方式，实现了知识界不敢尝试的对能指系统重构（包括对物在电影中的存在和演示的合法化问题）的社会实践，这个意义十分巨大。戏剧亦然，说得中肯一点，戏剧中除了整体作品具有一个整体的主题性含义，它的每一个表演节拍中蕴含着的“符号-物”，也组成丰富的意义。如在悲剧性或者喜剧性非常洗练而集中整饬的传统戏剧作品中，空间的封闭就成为营造戏剧性的关键。在《俄狄浦斯王》中，国王一开始就必然走入那个封闭的情节狭长地带，而将一切其他可能和意义屏蔽。这种共同属于符号能指和所指之间张力的问题，在电影和戏剧中都有呈现。

第三，抛开这么多的审美区别，在意义复杂性的机制上，电影和戏剧同时具有。如果吸收语言学家索绪尔（符号意义的产生在于差异）、皮尔斯（符号的意义可以在符号、对象、解释项三者中获得）和结构主义学者的成果，

〔10〕同〔9〕。

〔11〕同〔2〕，第60页。

〔12〕〔法〕安托南·阿尔托《残酷戏剧：戏剧及其重影》，桂裕芳译，北京：中国戏剧出版社2006年版，第83—90页。

〔13〕同〔2〕，第38页。

在这么多符号产生意义之“密集程度”“杂糅性”层面上，两者均提供相似的图景。具体而言，以麦茨为代表的符号学者揭示了电影生产机制是由生产机器、消费机器和传播机器之间综合造成的事实，这与戏剧符号学的意义丰富性解释殊途同归。此外电影还在诸多层面与戏剧的审美接受和能指系统重叠，如麦茨的镜像、认同、白日梦原理和阿尔托在分析戏剧时采用的辞藻“重影”奇迹般的相逢。言下之意，戏剧和电影都是在看别人的时候领悟自身，在朝心灵外部观看的时候朝心灵内部探索和深思。这种美学机制，在两种艺术中均可觅见，可谓其具有“接受者的解释意图”和意义结构的相似性。有时候，无论在电影还是戏剧中，我们看到每个演员所表演的意义的节拍互不相同，但观众均可以理解。这种表演的多义性在喜剧中更加突出，比如笔者最近观看的台湾果陀剧场话剧《五斗米靠腰》，其演员多角色表演产生的身体、姿态、眼神和语言（声调、方言、节奏、重心）营造出了无穷的剧场意义。也因此，看戏依然是一种高层次的娱乐方式。同样，布莱希特的间离效果旨在张扬观众的理性精神，笔者理解其美学要义为既有理解剧中含义，也有理解制造戏剧的社会机制之意义。

一言蔽之，麦茨关于电影符号学的建构，等于在其经营“正业”之时，产生了一门辅助“生意”。这门生意将电影和戏剧许多认知、信念、接受层面的相似性揭示了出来。

三、麦茨理论对戏剧影视“互动”“衍生”“互渗”通用美学的启示

无论在过去还是当代，戏剧和影视的文本性形式和文学性母题（根系），包括题材、人物和意义领域的互文性，以及用符号学、叙事学、精神分析、意识形态分析的角度均具有可以产生混响的可读性，均使得戏剧和影视的文本分析可以共同采用一个文学的标准（如意识形态批评的视角）。在麦茨电影符号学对戏剧本体的触觉这个事件上，还给我们这样的启示，在当今学术的跨学科交流日益频繁的语境里，戏剧电影美学（这种美学更多是演示性质的）完全可以勾画出具有诸多“交汇点”的前景，即通向泛演示（操演、表演）美学。其中，互动、互渗（衍生）、互文是这个美学体系中的关键词。

（一）互动美学

首先，在电影和戏剧共同具有的互动层面，电影符号学也给戏剧观演互动的未来设想带来了更多可能。在本质上，艺术是有关意义的生产，符号学以研究意义为己任。比如皮尔斯的符号三分法。在这个巨大的意义系统中，无论电影演示和戏剧演示，都会产生三者之间交互而衍生的诸多意义。从意图意义、文本意义到解释意义，由于观者的意识形态和心理认同不一样，导致某个电影和戏剧演示的结果完全不一样。这种现象为构建以互动、衍生为核心的电影、戏剧（意义）美学提供了一种参照。比较可靠的证据之一便是目前戏剧理论和影视理论对剧场意义和电影意义的一种泛化理解的趋势。^[14]

在这一点上，电影美学和戏剧美学是可以做到互动的。互动美学还得益于如下审美事实：

1. 克里斯蒂安·麦茨对电影第二符号学的贡献，特别在对电影能指作为一个复杂系统的阐释，重在说明电影机制的特征，它的意义能指系统的解读往往不是单一的，而是生产机器、消费机器和传播机器之间的综合，而且其内部的运作十分复杂和诡秘。麦茨认为，电影的机构取决于能指的大系统，这种大系统包括了镜头八大组合段的互相作用，以及其他与意义构建相关的元素和符号，产生丰富的意义。究其意义产生之源，即多个元素之间的综合、杂糅和互动。无独有偶，在德国后戏剧剧场研究者汉斯·雷曼的当代欧洲（以此为基点延伸至全世界）剧场研究中，其带有解构主义的方法论之一便是承认“剧场中所有的演出情境对于剧场艺术、对于其中每一个元素的意义和状态来讲，都是不可或缺的”^[15]之观点。

2. 麦茨电影窥淫癖和恋物癖的分析，与当今戏剧在突破布莱希特的间离效果，破除镜框式舞台，张扬圆形舞台和延伸式舞台、沉浸式舞台的趋势相一致，无论是纽约、上海等城市上演的《不再睡眠》的沉浸戏剧，还是上海民间戏剧团体草台班演出的《杂草》，均让观众沉浸在剧场的演出空间中，观演空间已然超越布莱希特的间离效果，而是走向了“观众-演员不辨”的混杂境界。这种现象也说明了当下电影和戏剧在接受上的美学重逢之趋势。

3. 演示的复杂性。当今的剧场审美和表演文化机制，早已经超越了黑格尔关于舞台是“感性的夸张”的说法（即动作符号转换作为一种符号化手段，它是一种需要调动演员的身体姿势和表情的定型才可以达到的剧场审美之意），而过渡到了布莱希特、阿尔托的在场性（身体性、表演性、延异性）层面和更加前卫（彼得·布鲁克、耶日·格洛托夫斯基、罗伯特·威尔森、理查德·谢克纳）的后戏剧剧场层面。目前在学院派的上海戏剧学院、中央戏剧学院，所秉承的训练方法既有糅合斯坦尼体系体验派和美国的方法派，又不否认注重身体能量的“表现派”或者自然主义方法；在表演潜能的开发上，既强调剧本的含义，又强调身体和个体在意义构建中的价值。凡此种种，都说明演示（performance）美学的具有“你中有我，我中有你”的内在杂糅性张力。

4. “信念结构”的相似性。在观众的互动性和观看福利上，戏剧和电影也在互相模仿。再深入或者在当代众多的文本中寻找证据，则发现，当代电影和戏剧生产还存在一种从生产到接受机制的相似性：即生产的互文性和接受的互动、参与现象。当麦茨揭示电影的生产机器、消费机器和促销机器是互相作用的事实，在戏剧

[14] 只要读读类似《电影作为一种哲学实验》《戏剧社会学》这些标题，就可以得出一个明显的结论：电影文本和戏剧文本在某种程度上是关联社会事实和社会现象征候的显现。

[15] [德] 汉斯·雷曼《后戏剧剧场》，李亦男译，北京：北京大学出版社2010年版，第102页。

生产和接受的互动层面上,阿尔托早就强调戏剧的“瘟疫”功能,他“鼓吹把戏剧作为一种治疗,提倡一种进行猛烈抨击的戏剧,这种戏剧运用具有戏剧魅力的各种古老艺术,以便将观众暴露在他自己的隐秘的罪恶、纠葛和仇恨面前,其目的是,按阿尔托的说法,洗刷观众的罪恶,这样就把戏剧有价值的生命力显示了出来”。⁽¹⁶⁾而布莱希特更加理性,在《戏剧小工具篇》中开宗明义地指出,戏剧的目的就是为了娱乐,通过娱乐,使观众得到有益的教育。⁽¹⁷⁾这与电影产业的生产、消费和促销机器对观众精神“征候”(诸如欲望、裸露癖)的强调产生了共鸣和交响。阿尔托、布莱希特强调观众的参与作用,与麦茨强调的电影的白日梦之生产和接受机制、电影的窥淫癖和恋物癖机制所建构的“观众信念的结构”之说法,产生了虽远隔时空(出版时间分别为阿尔托1938年、布莱希特1948年、麦茨1974年),但在泛表演的层面,都指出观众内在消费结构或者认知、信念结构上的相似性,三者理论具有遥相呼应之效果。

(二) 互渗美学

只要深入美学的层面,我们则很容易发现戏剧的深层结构和电影具有相似性,产生了互渗美学。最近电影和戏剧的发展,又似乎在能指的层面达成了一种久违的共鸣。一个鲜明的例子就是电影纷纷采用3D立体的制作方式(本质上是一种对真人表演的美学逼近)。但是其呈现画面上的效果多以宽银幕(宽度和高度比高达2.35:1)为主,以给人更多的哪怕是影像也是真实性和不可捉摸的复杂性体验,又将电影拉回到了虚拟的世界。而最近戏剧的革新也大张旗鼓,纷纷在生产、消费、传播元素之互动潜力上下工夫,包括:对戏剧体制(如叙事剧替代传统代言剧)的革新、对舞台样式(废除镜框式采用圆形舞台、伸入式舞台和黑匣子)的延伸和观众的观看席位、空间(一些席位延伸至表演的区域)的拓展。戏剧能指跨越了观演之间的第四堵墙,进入了圆形剧场或者沉浸式表演时代,这样、依靠视听加上触觉、味觉的全方位观众剧场体验成为可能。一些剧场甚至尝试沉浸式的戏剧制作方式,将戏剧做成了“戏剧的制作现场”或者“电影的制作现场”。从这一角度来看,沉浸式戏剧达到了观众亲临现场的一种观演效果,抵达一种关于表演通用美学的现场。我们也可以说,在这个层面,戏剧表演的能指系统扩展与电影的扩展呈现了一致性,即从文本延伸到了地理感、心理纵深感(恐惧与疯狂、白日梦)互动的境界。这种戏剧和电影理论的交汇现象,乃是由于当代的后现代戏剧文本、表演文本、电影文本都强调对意义生产复杂性和多元性的一种解构现象的重视,这种现象,也是对“符号-物”随着观看、媒介的不同随之产生文本之意义浮动、衍生的揭示。

(三) 互文美学

再者,麦茨理论还对戏剧和影视美学的互文带来启示。戏剧和电影具有如下奇迹般的能指“混响”:在当代媒介丰盛的语境下,在戏剧和电影的生成上,改编、互文、文本征引、盗猎、挪用的策略、方法非常广泛,

而且获得了广泛的流行。这些策略可以统称为“改编”,改编也是一种文本的表演。英国戏剧家汤姆·斯托帕本身就横跨戏剧和电影两大领域,作品既有戏剧剧本又有电影剧本。其戏剧和电影剧本的写作中一条贯通的手法就是“改编”,如电影剧本《安娜·卡列尼娜》等均从原著中汲取精华进行二度创作,又如其戏剧剧本《乌托邦彼岸》《戏谑》均从大量的历史文献中攫取片段,加工后呈现为新颖的戏剧。而喜剧剧作《罗森克兰茨与吉尔登斯特恩已死》则从莎士比亚的悲剧《哈姆雷特》中汲取灵感,化为我用,十分睿智。戏剧界评价其戏剧手法“具有魔术性”。⁽¹⁸⁾中国导演姜文用经典好莱坞叙事、默片、戏中戏结构诸多元素盗猎而生的《一步之遥》,虽被诟病较多,但其援引其他文本的策略(和有关桥段诸如王志文表演的对拙劣舞台戏剧的模仿和讽刺的桥段)却也被观众牢记。田沁鑫导演的《红玫瑰与白玫瑰》从张爱玲小说中直接汲取主题和对话,生成了一台解构性的话剧;从李碧华小说《青蛇》中汲取灵感,生成了水上实景表演《青蛇》。而有趣的是,这个戏剧在乌镇演出时,观众是坐在一个特殊的剧场空间里的,舞台和观众席的分布是杂糅的,充满了被后殖民理论描述为“你中有我,我中有你”的效果,使得演出的互动、参与效果更好。还有,第89届奥斯卡金像奖获奖电影《鸟人》从卡佛的小说《当我们谈论爱情的时候,我们在谈论什么》中汲取片段和主题等等。这些均说明互文的写作和创作手法之蔚然成风。

这里笔者认为,戏剧和电影中几乎同时大量涌现的“互文”现象背后并不是影像、身体泛滥的“负面景观”支撑,而是影像、身体本身的民主性成分增加导致的景观。“互文”或者文本盗猎的哲学基础是与后现代解构思潮一致的。后现代的戏剧、电影导演、艺术家(包括表演、美术师、设计师)和理论家们热衷于互文和文本的广泛盗猎,其逻辑还可以在詹姆逊的《晚期资本主义的文化逻辑》和丹尼尔·贝尔的《资本主义的文化矛盾》中获悉(这两本书都指出了后现代社会主体被压抑,艺术原创力萎缩的现状),也可以在汗牛充栋的传播、媒介学的发现中获得认同。因为后现代是一个取消单一叙事合法性的时代,它看似原创力衰竭,其实是缘于我们认知艺术的界限扩大和对众多历史文本的反抗这双重内心张力导致的暂时“原创力的休克”现象。如正是对《奥德赛》中英雄故事的反叛,乔伊斯才创作了以“反英雄”为替代的《尤利西斯》,正是对莎士比亚戏剧经典的模仿,才有了当下不断翻新的影视、戏剧、歌剧版的《罗密欧与朱丽叶》。因此,互文和文本盗猎背后逻辑,是取消历史、中心、权威以及一蹴而就的时空压缩给人造

[16] [美] J.L. 斯泰恩《现代戏剧的理论与实践》,刘国彬译,北京:中国戏剧出版社1986年版,第159—160页。

[17] [德] 贝托尔特·布莱希特《戏剧小工具篇》,张黎、丁扬忠译,北京:北京师范大学出版社2015年版。

[18] 萧萍《译序》,见[英] 汤姆·斯托帕《戏谑》,杨晋等译,海口:南海出版公司2005年版。

成的创作和市场之间的新法则。这种新法则，又与詹姆斯·詹明信在《晚期资本主义的文化逻辑》这本书里揭示的后现代主义美学具有“美感上的民本主义”^[19]的洞见相对应。

结语

麦茨著作《想象的能指》通过颠覆第一电影符号学的结构主义方法，援引拉康对主体与镜像之关系的探讨来阐释观众对电影的感知。这种将感知和信念结构纳入到学术框架的行为本身（并扩展了电影美学中欲望、认同、现象的幻象性、精神结构等新名词和新议题），具

有揭示其他艺术如戏剧本体的张力，也为可能建构一种包揽戏剧和影视的演示（performance）美学提供了一种思路。在这种将来或许会来临的美学思潮中，互动、衍生、互渗、互文，或者“你中有我，我中有你”的内在杂糅性张力将成为关键词。

（濮波，浙江传媒学院电影学院副教授，310018）

[19] [美] 詹明信《晚期资本主义的文化逻辑》，陈清侨等译，北京：生活·读书·新知三联书店 2013 年版，第 344—422 页。

电影与真实的边界

——在技术革新的背景下回溯经典电影理论

The Boundary between Film and Reality: Retrospect of Classic Film Theories in the Background of Technical Renovation

文 段鹏飞 钟大丰 / Text/Duan Pengfei Zhong Dafeng

提要：本文从首部采用 120 帧拍摄和放映技术的影片《比利·林恩的中场战事》出发，通过分析电影技术发展趋势，以及形式主义与写实主义之间的争论，试图探索新技术背景下电影与真实的边界。尽管高帧率技术对真实世界的还原程度越来越高，但是电影和真实之间的关系依然是逼真性和假定性并存，正是二律背反的特征赋予了电影的艺术性。再现真实已作为电影世界构成的基础存在，观众对电影的感知真实和心理参与程度才是现代电影的主要目标。唯有内容和形式相统一，才能有效利用新电影技术在感知真实层面上的优势。

关键词：高帧率技术 感知真实 逼真性与假定性 内容与形式

李安执导的《比利·林恩的中场战事》2016 年底在中国上映，该片在公映前就得到了世人的关注，不仅因为李安导演的金字招牌做品质担保，更重要的是这部影片拍摄格式大大超越时代，达到了前所未有的 120 帧 /4K/3D 级别，无疑是电影史上的一次重要尝试。尽管全球票房成绩不甚理想，但是《比利·林恩的中场战事》所带来的高帧率观影体验不可避免地我们将引向了电影理论中的一个经典命题——电影与真实的关系。

一、电影技术发展的趋势——对真实感的追求

电影（film）在英语世界中还有一个代称叫做 flick，原意是快速突然地移动或闪烁。究其原因是在默片时代，手摇式的胶片拍摄和放映没有固定的帧率标准，每秒大概有 16 帧画面，导致银幕上的画面忽明忽暗，总是在闪烁。20 世纪 20 年代末期，电影制片厂在摄影机和放映机上都装了发动机。同时，伴随着有声电影制作技术的逐渐成熟，电影制作者们开始把声音印在胶片上。为了保证声音和画面同步，电影行业将电影的帧率标准提升为 24fps（每秒 24 格 / 帧）。如果低于此标准，声轨容易失真；如果高于此标准，胶片的高

昂费用就会成为制片厂的负担。但是在电影院观影时，24fps 的放映帧率并不足以完全消除观众对画面闪烁的感知。通过不断改良电影放映机的快门部件，在实际放映时，放映机一般都采用双片式或三片式叶子板，让每格画面在胶片齿孔与抓片抓啮合的单位时间内重复出现两次或三次。这样，电影的放映帧率其实达到了每秒 48fps 或 72fps，并不像很多人以为的只有 24fps 那么低，从而帧与帧之间的黑场在视觉暂留原理的影响下较少被观众所察觉。进入数字影像时代，摄制和放映采用了逐行扫描画面的技术。逐行扫描由电子束将每一帧图像按顺序地一行接着一行连续扫描完成，相比以往的隔行扫描，每一帧图像通过奇数场和偶数场两场扫描而成，影像画面变得更加平滑。

但是在表现动态影像方面，24fps 的数字电影和胶片电影一样仍然被观影者所诟病。当摄影机在标准的 1/48s 快门速度下拍摄被摄物快速运动时，每一帧画面会出现边缘撕裂的现象，连续运动的感觉被破坏，也就是俗称的“运动失真”。特别是在动作片中的打斗场景中，连续运动失真的画面会让人物之间的缠斗充满闪烁和模糊，给观众带来不适的视觉感受。在《绿巨人浩克》（导演：李安，2003）中，大幅横移的镜头和若